

บทที่ 2

วรรณกรรมที่เกี่ยวข้อง

การศึกษาวิจัยเรื่อง “การสื่อสารเพื่อการรู้เท่าทันสื่อและสารสนเทศจากสื่ออินเทอร์เน็ตของนักศึกษาระดับปริญญาตรี” ในครั้งนี้ ผู้วิจัยได้กำหนดขอบเขตในการค้นคว้าทบทวนวรรณกรรมด้านแนวคิดทฤษฎีและงานวิจัย รวมทั้งเอกสารต่างๆ ที่เกี่ยวข้องไว้ จำแนกออกได้ดังนี้คือ

1. สื่ออินเทอร์เน็ต
2. การหลอมรวมสื่อ
3. กระบวนการเลือกเปิดรับข้อมูลข่าวสาร
4. การสืบค้นสารสนเทศจากสื่ออินเทอร์เน็ต
5. การรู้เท่าทันสื่อและสารสนเทศของเยาวชนในสถาบันการศึกษา
6. วิทยุกับสื่ออินเทอร์เน็ต
7. ความรู้
8. ทักษะ
9. พฤติกรรม
10. การสื่อสาร
11. งานวิจัยที่เกี่ยวข้อง

1. สื่ออินเทอร์เน็ต

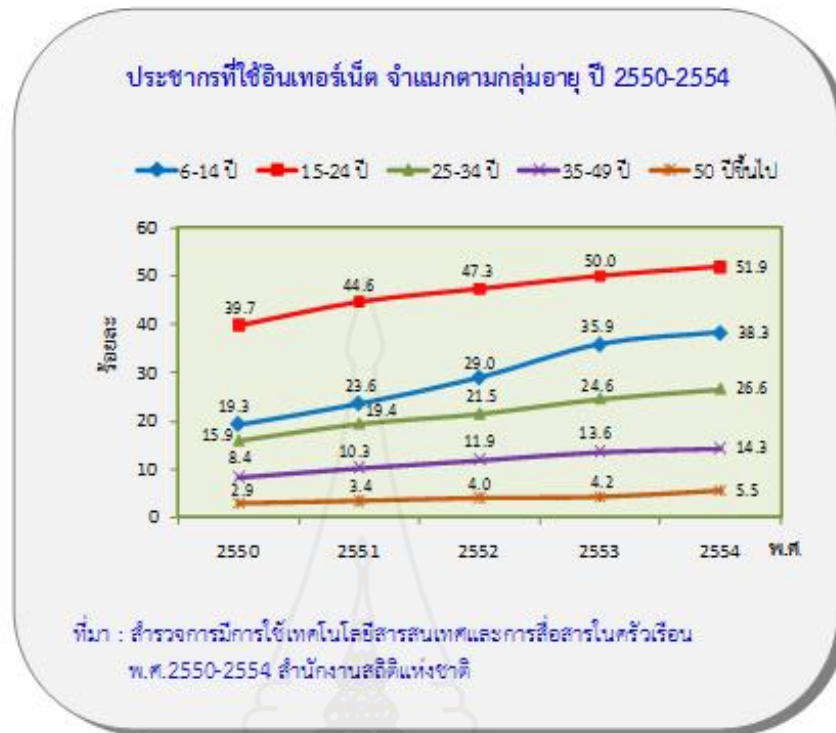
อินเทอร์เน็ต (Internet) เป็นคำย่อของคำว่า interconnected networks เป็นเครือข่ายคอมพิวเตอร์ที่ใหญ่ที่สุดทั่วโลก ประกอบไปด้วยเครือข่ายระหว่างประเทศ เครือข่ายภายในประเทศ และเครือข่ายส่วนภูมิภาค เครือข่ายทั้งหมดของอินเทอร์เน็ต สามารถเข้าถึงได้โดย ยูอาร์แอล (URL: Uniform Resource Locator หรือ Universal Resource Locator) ซึ่งศัพท์บัญญัติ ราชบัณฑิตยสถานให้ความหมายไว้ว่า เป็นตัวชี้แหล่งในอินเทอร์เน็ต สร้างขึ้นเมื่อ พ.ศ. 2533 (ค.ศ. 1990) โดยนักฟิสิกส์ชื่อ ทิม เบอร์เนอร์ส-ลี (Tim Berners-Lee 2005) ผู้อำนวยการสมาคม World Wide Web Consortium หรือ W3C- <http://WWW.w3.org> สมาคมนี้นัดตั้งขึ้นเพื่อพัฒนาเทคโนโลยีเว็บให้มีศักยภาพสูงสุดด้วยการตั้งข้อกำหนดมาตรฐานต่างๆ ให้คำแนะนำ พัฒนาเทคโนโลยีใหม่ๆ พัฒนาเครื่องมืออำนวยความสะดวกในการใช้เว็บเป็นเครื่องมือในการติดต่อสื่อสารและแลกเปลี่ยนข้อมูลผ่านทางอินเทอร์เน็ต (สถาบันนวัตกรรมและพัฒนาระบบการเรียนรู้ 2538) โดยคำว่า อินเทอร์เน็ต (Internet) หมายถึง ระบบคอมพิวเตอร์ที่เชื่อมต่อกันระหว่างประเทศหรือทั่วโลก เพราะมาจากคำว่า Inter + Net คำว่า Inter หมายความว่า “ระหว่างสากลหรือเชื่อมโยง” คำว่า Net หมายถึง “ตาข่าย” แต่ในภาษาคอมพิวเตอร์นั้นคำว่า Net (มุสดี วัฒนสาคร 2549) หมายถึง “ระบบคอมพิวเตอร์ที่เชื่อมโยงกันสามารถแลกเปลี่ยนข้อมูลซึ่งกันและกันได้”

อินเทอร์เน็ต เป็นสื่อสากลที่สามารถเข้าถึงผู้รับสารในระดับสากลทั่วโลก โดยไม่จำกัดกลุ่มและถิ่นที่อยู่ของผู้รับสาร ให้ข้อมูลข่าวสารได้ทั้งข้อความ ภาพ และเสียง เป็นเทคโนโลยีทางการสื่อสารอีกชนิดหนึ่ง ซึ่งกำลังมีบทบาททั้งในสังคมไทยและในสังคมโลกอย่างมาก เพราะทำให้คนทั่วโลกสามารถติดต่อสื่อสารกันได้โดยปราศจากพรมแดนของเวลาและสถานที่ สามารถค้นคว้าข้อมูลข่าวสารจากแหล่งต่างๆ ได้อย่างไม่จำกัดปริมาณ สามารถเชื่อมโยงคอมพิวเตอร์ที่มีอยู่ทุกหนทุกแห่งทำให้ติดต่อสื่อสารรับส่งข้อมูลกันได้ทั่วโลก (ตัน ตัณท์สุทธีวงศ์; สุพจน์ ปุณณชัยยะและสุวัฒน์ ปุณณชัยยะ 2539) โดยไม่มีข้อจำกัดทางด้านเชื้อชาติ ศาสนา (พันจันทร์ ธนวัฒน์เสถียร 2540) ภายใต้มาตรฐานเดียวกันจนเป็นสังคมเครือข่ายขนาดใหญ่ (สุรศักดิ์ สงวนพงษ์ และสมชาย นำประเสริฐชัย 2543)

เควิน คาวาโมโต้ (Kevin Kawamoto 1997) ได้ให้ความหมาย “อินเทอร์เน็ต” ในฐานะเป็นสื่อใหม่ (New media) ที่หมายถึง ระบบการสื่อสารหรือระบบที่มีการเชื่อมต่อทางอิเล็กทรอนิกส์ของเครือข่ายในระดับโลก ด้านเบอร์เน็ตและเดวิด (Burnett and David 2003) ให้ความหมายว่าเป็นสื่อที่เอื้อให้ผู้ส่งสารและผู้รับสารทำหน้าที่ส่งสารและรับสารได้พร้อมกันเป็นการสื่อสารสองทาง และยังทำหน้าที่ส่งสารได้หลายอย่างรวมกัน คือ ภาพ เสียง และข้อความไปพร้อมกัน โดยรวมเอาเทคโนโลยีของสื่อดั้งเดิม (Traditional media) ที่ผู้ส่งสารทำหน้าที่ส่งสารไปยังผู้รับสารได้ทางเดียวและผู้รับสารไม่สามารถติดต่อกลับทางตรงไปยังผู้ส่งสารได้ เข้ากับความก้าวหน้าของระบบเทคโนโลยี ทำให้สามารถสื่อสารได้สองทางผ่านทางระบบเครือข่ายและมีศักยภาพเป็นสื่อแบบประสม (Multimedia)

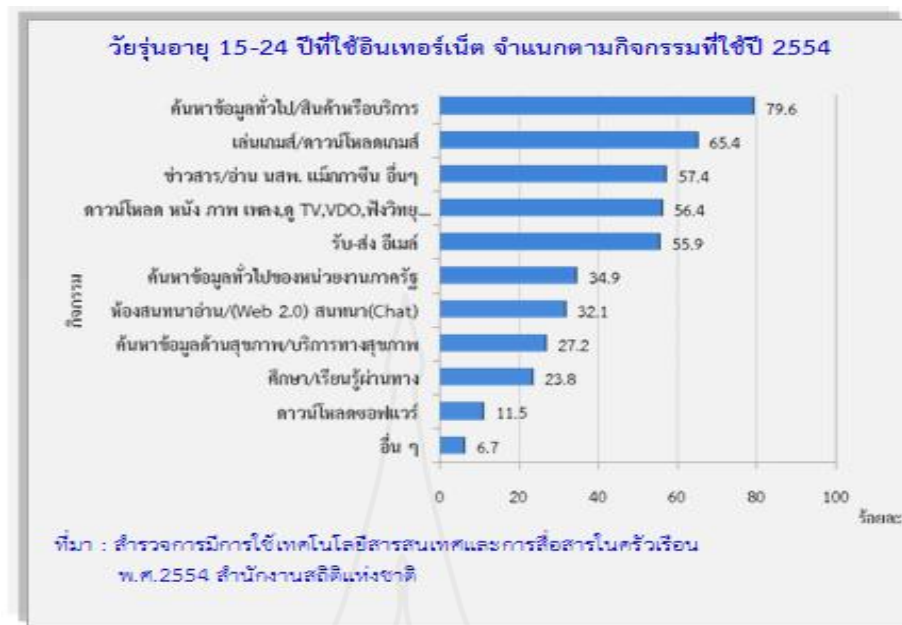
ดังนั้นสามารถสรุปความหมายของอินเทอร์เน็ตได้ว่า คือ การเชื่อมต่อของคอมพิวเตอร์จำนวนมากเข้าด้วยกัน เกิดเป็นเครือข่ายเชื่อมต่อโยงใยได้ทั่วโลก โดยใช้มาตรฐานเดียวกันในการรับส่งข้อมูล ซึ่งทำให้เกิดประโยชน์ในการเผยแพร่ แลกเปลี่ยนข้อมูลสารสนเทศในทุกรูปแบบไม่ว่าจะเป็นตัวอักษร ภาพและเสียง ประเภทของบริการซึ่งเป็นที่รู้จักของสื่ออินเทอร์เน็ต ได้แก่ อีเมล (E-mail) , แชท (chat) , เอฟทีพี (FTP) หรือ File Transfer Protocol เป็นการแลกเปลี่ยนข้อมูล ด้วยวิธีการย้ายไฟล์ในระบบอินเทอร์เน็ตมายังเครื่องคอมพิวเตอร์ และโดยเฉพาะอย่างยิ่ง เวิลด์ไวด์เว็บ (World Wide Web, WWW, W3, Web) ซึ่ง ทิม เบอร์เนิร์ส-ลี เป็นผู้พัฒนาขึ้นที่ CERN (Conseil European pour la Recherche Nucleaire) ประเทศสวิตเซอร์แลนด์ จุดมุ่งหมายของการพัฒนา คือ การส่งและจัดการข้อมูล WWW ให้เป็นพื้นที่ที่เก็บข้อมูลข่าวสารที่เชื่อมต่อกันทางอินเทอร์เน็ต โดยการกำหนด URL คำว่า “เวิลด์ไวด์เว็บ” มักใช้สับสนกับคำว่า อินเทอร์เน็ต เพราะโดยความเป็นจริงแล้ว เวิลด์ไวด์เว็บเป็นเพียงแค่บริการหนึ่งบนอินเทอร์เน็ตเท่านั้น (วิกิพีเดีย สารานุกรมเสรี 2557)

สื่ออินเทอร์เน็ตนั้น มีการขยายตัวอย่างรวดเร็ว จากการสำรวจการมีและการใช้เทคโนโลยีสารสนเทศในครัวเรือนของสำนักงานสถิติแห่งชาติ พบว่า กลุ่มวัยรุ่นที่มีอายุระหว่าง 15-24 ปี มีสัดส่วนการใช้สื่ออินเทอร์เน็ตสูงกว่ากลุ่มอื่น จากร้อยละ 39.7 ในปี 2550 เป็นร้อยละ 51.9 ในปี 2554 และคาดว่าจะการใช้สื่ออินเทอร์เน็ตของกลุ่มวัยรุ่นนี้น่าจะมีแนวโน้มเพิ่มสูงขึ้นเรื่อยๆ ดังแสดงในภาพที่ 2.1



ภาพที่ 2.1 แสดงประชากรที่ใช้สื่ออินเทอร์เน็ต จำแนกตามกลุ่มอายุ ปี 2550 – 2554
ที่มา: สำนักงานสถิติแห่งชาติ (2556)

กลุ่มวัยรุ่นอายุ 15-24 ปี ซึ่งอยู่ในช่วงอายุที่เป็นนักศึกษาระดับปริญญาตรีด้วย มักใช้สื่ออินเทอร์เน็ต ค้นหาข้อมูลทั่วไป เช่น สินค้าหรือบริการมากที่สุด คือ ร้อยละ 79.6 ใช้เล่นเกมและดาวน์โหลดเกม ร้อยละ 65.4 ใช้อ่านข่าวสาร หนังสือพิมพ์ แมกกาซีนต่างๆ ร้อยละ 57.4 ใช้ดาวน์โหลดหนัง เพลง ดูทีวี วีดีโอ ฟังวิทยุ ร้อยละ 56.4 รับ-ส่งอีเมล ร้อยละ 55.9 เป็นต้น ดังแสดงในภาพที่ 2.2



ภาพที่ 2.2 แสดงสถิติวัยรุ่นอายุ 15-24 ปี ที่ใช้สื่ออินเทอร์เน็ต จำแนกตามกิจกรรมที่ใช้ ปี 2554

ที่มา: สำนักงานสถิติแห่งชาติ (2556)

ปัจจุบันต้องยอมรับว่าสื่ออินเทอร์เน็ตเข้ามามีบทบาทต่อการเรียนรู้ของเยาวชน ซึ่งอยู่ในช่วงอายุที่เป็นนักศึกษาระดับปริญญาตรีด้วย ประกอบกับรัฐบาลณรงค์ให้ภาครัฐรวมทั้งสถาบันการศึกษาต่างๆ นำเทคโนโลยีเข้ามาสนับสนุนการเรียนการสอน เพื่อพัฒนาเยาวชนให้มีศักยภาพด้านเทคโนโลยีและการสื่อสาร เพื่อเป็นการเพิ่มขีดความสามารถในการแข่งขันของประเทศ สื่ออินเทอร์เน็ตจึงถูกใช้เป็นเครื่องมือสำคัญในการศึกษา ไม่ว่าจะเป็นการศึกษาออนไลน์ (e-Learning) การแลกเปลี่ยนองค์ความรู้ต่างๆ ในสื่อออนไลน์ ซึ่งสามารถติดต่อสื่อสารระหว่างกันได้ทั่วทุกมุมโลก รวมทั้งนโยบายด้านการศึกษาของรัฐบาล เพื่อกระจายโอกาสทางการศึกษา และการเข้าถึงเทคโนโลยีสารสนเทศและการสื่อสาร เช่น โครงการคอมพิวเตอร์แท็บเล็ต (Tablet) เพื่อการศึกษาสำหรับนักเรียนชั้นประถมปีที่ 1 และชั้นอื่นๆ ในอนาคต โครงการบริการเครือข่ายอินเทอร์เน็ตฟรีในพื้นที่สาธารณะ เป็นต้น การเข้าถึงหรือการใช้สื่ออินเทอร์เน็ต ได้รับการพัฒนาให้มีความสะดวกสบายในการใช้และสามารถเข้าถึงด้วยอุปกรณ์ที่คนในยุคปัจจุบันคุ้นเคย คือ โทรศัพท์มือถือ ซึ่งเป็นอุปกรณ์ที่มีบทบาทต่อชีวิตประจำวันโดยเฉพาะเยาวชนที่เป็นนักศึกษาเป็นอย่างมาก เนื่องจากสามารถพกพาได้สะดวกและใช้ติดต่อสื่อสารระหว่างกันได้อย่างรวดเร็วทุกที่ทุกเวลา นอกจากนั้นยังใช้ท่องอินเทอร์เน็ต เล่นเกม การรับ-ส่งอีเมล ดาาโหลดเพลง รูปภาพต่างๆ และจากการผลสำรวจดังกล่าว ยังพบอีกว่า วัยรุ่นอายุ 15-24 ปี ที่มีโทรศัพท์มือถือและใช้โทรศัพท์มือถือเพื่อเล่นเกมต่างๆ มากถึงร้อยละ 42.2 ดังแสดงในภาพที่ 2.3



ภาพที่ 2.3 แสดงสถิติวัยรุ่นอายุ 15-24 ปี ที่ใช้โทรศัพท์มือถือ
จำแนกตามกิจกรรมที่ใช้ผ่านทางโทรศัพท์มือถือ ปี 2554

ที่มา: สำนักงานสถิติแห่งชาติ (2556)

ข้อมูลจากผลการสำรวจพฤติกรรมบริโภคสื่อของวัยรุ่น ซึ่งเก็บข้อมูลจากกลุ่มอายุ 15-24 ปี ในหลายๆ ประเทศในแถบเอเชีย พบว่า วัยรุ่นไทยมีการใช้สื่ออินเทอร์เน็ตสูงถึง 3.1 ชั่วโมงต่อวัน และใช้เวลาในการเล่นเกมนออนไลน์ผ่านคอมพิวเตอร์และโทรศัพท์มือถือ รวมทั้งเกมอิเล็กทรอนิกส์แบบพกพาสูงที่สุด ครองแชมป์อันดับหนึ่งในเอเชีย คือ เฉลี่ยวันละ 60.7 นาที สูงกว่าค่าเฉลี่ยของวัยรุ่นในหลายๆ ประเทศ เช่น สิงคโปร์ 59.4 นาที/วัน ฮองกง 56 นาที/วัน เกาหลี 46 นาที/วัน และจีน 43.2 นาที/วัน



ภาพที่ 2.4 แสดงเวลาเฉลี่ยที่ใช้ในการเล่นเกมส์ออนไลน์ของวัยรุ่นอายุ 15-24 ปี
ของประเทศในเอเชีย
ที่มา : สำนักงานสถิติแห่งชาติ (2556)

เมื่อเปรียบเทียบพฤติกรรมของวัยรุ่นไทยกับประเทศอื่นที่มีศักยภาพทางด้านเทคโนโลยีสูงกว่าไทยแล้ว จะเห็นว่าวัยรุ่นไทยนั้นบ่าวยังน่าเป็นห่วงอยู่มาก เพราะไม่สามารถจัดระเบียบการใช้สื่ออินเทอร์เน็ตให้มีความเหมาะสม ขาดวิจารณญาณ ขาดความรู้เท่าทันจนส่งผลเสียต่อการเรียนและสุขภาพ และไม่เพียงแต่ส่งผลกระทบต่อตัววัยรุ่นเท่านั้น แต่ยังส่งผลกระทบต่อสังคมและครอบครัว จนอาจก่อให้เกิดความขัดแย้งและนำไปสู่ปัญหาระดับชาติได้ในที่สุด โดยกิจกรรมที่เยาวชนเปิดรับหรือใช้สื่ออินเทอร์เน็ตประกอบด้วยกิจกรรมต่างๆ หลายประเภท อาทิ

1. ทำการสืบค้นข้อมูล (Search) หรือเปิดดูเว็บไซต์ หรือ เวิลด์ ไวด์ เว็บ (WWW – World Wide Web) หมายถึง การเรียกดูข้อมูลทางหน้าจอคอมพิวเตอร์ด้วยโปรแกรมที่เรียกว่าเว็บเบราว์เซอร์ (Web Browser) ได้แก่ ไออี (IE – Internet Explorer) หรือ โมซิลล่า ไฟร์ฟอกซ์ (Mozilla FireFox) การเปิดดูเว็บไซต์ ผู้ใช้ต้องรู้ชื่อเว็บไซต์ เช่น เว็บไซต์กูเกิล WWW.google.co.th เว็บไซต์ยูทูบ WWW.youtube.com หรือ เว็บไซต์สนุกดอทคอม WWW.sanook.com

2. รับ-ส่งจดหมายอิเล็กทรอนิกส์ หรือ อีเมล หมายถึง การพิมพ์ข้อความที่ต้องการสื่อสารกับอีกฝ่ายหนึ่งในลักษณะของจดหมาย ซึ่งอาจแนบเอกสาร รูปภาพ คลิปวิดีโอ (Clip Video) หรือคลิปเสียงไปกับจดหมายนี้ได้ จดหมายจะถูกส่งไปยังผู้รับบนอินเทอร์เน็ตในรูปของอีเมล ของผู้รับซึ่งจะต้องมีอีเมลแอดเดรส (E-mail address เช่น nattanun2004@Yahoo.com) ผู้รับสามารถมาเปิดอ่านจดหมาย ดูเอกสารแนบต่างๆ และตอบกลับอีเมล (Reply) ได้ในลักษณะเดียวกัน

3. สนทนาออนไลน์ หรือ แชท (Chat) หมายถึง การพิมพ์ข้อความโต้ตอบกันไปมาในลักษณะประโยคต่อประโยค ปัจจุบันมักใช้โปรแกรมแชท เช่น MSN หรือ Skype ควบคู่กับการใช้

กล้องเล็กๆ ที่เรียกว่า เว็บแคม (Webcam) ไมโครโฟน และหูฟัง เพื่อให้เป็นการพูดคุยแบบธรรมชาติ คือ เห็นหน้า ได้ยินเสียง แทนการพิมพ์ข้อความ

4. การแสดงความคิดเห็นหรือพูดคุยผ่านกระดานข่าว หรือ เว็บบอร์ด (Webboard) หมายถึง การโพสต์ (Post) กระทู้หรือแสดงความคิดเห็นในประเด็นต่างๆ ลงบนเว็บไซต์ เป็นอีกหนึ่งช่องทางที่เยาวชนจะได้พูดคุยหรือแลกเปลี่ยนทัศนะในเรื่องที่สนใจ เช่น ประเด็นข่าว การเมือง กีฬา หรือประเด็นร้อนที่ประชาชนกำลังสนใจในขณะนั้น เว็บไซต์ที่เป็นที่นิยมในการโพสต์กระทู้ได้แก่ เว็บไซต์พันทิพย์ดอทคอม WWW.pantip.com เป็นต้น

5. การสร้างเครือข่ายสังคมออนไลน์ (OnLine Social Network) เช่น www.facebook.com หรือ www.twitter.com หมายถึง การสร้างกลุ่มเพื่อนเอาไว้ติดต่อพูดคุยและอัปเดตข่าวสารของกันและกัน กำลังเป็นที่นิยมอย่างสูงในหมู่คนไทย สามารถเล่นเกมผ่านเว็บไซต์เครือข่ายสังคมออนไลน์ก็ได้ เช่น เฟซบุ๊ก มีเกมทำฟาร์ม หรือ farmvilllage เกมร้านอาหาร หรือ Restaurant City เป็นต้น

6. ดูหนัง ฟังเพลง เล่นเกม บนอินเทอร์เน็ตมีเว็บไซต์หลายแห่งให้บริการเล่นเกมออนไลน์ ให้ดาวน์โหลด (Download) หนัง ละคร การ์ตูน หรือคลิปวิดีโอมาดูที่บ้านก็ได้ หรือจะคลิกดูออนไลน์ทางเว็บไซต์ก็สามารถทำได้

7. ถ่ายภาพดิจิทัล หรือถ่ายคลิปวิดีโอด้วยกล้องหรือโทรศัพท์มือถือ อัปโหลด (Upload) ให้เพื่อนและครอบครัวได้เห็นพร้อมกัน ผ่านทางเว็บไซต์ต่างๆ เช่น เฟซบุ๊ก หรือ ฟลิคเกอร์ www.flickr.com หรือ ยูทูบ www.youtube.com

เนื่องจากมนุษย์เราสามารถทำอะไรได้หลายอย่างบนสื่ออินเทอร์เน็ต เช่น การสืบค้นข้อมูล การอ่านข่าวสาร การเขียนแสดงความคิดเห็น การพูดคุยสนทนา การเรียกดูและเผยแพร่รูปภาพ คลิปวิดีโอ ฯลฯ ซึ่งหมายความว่า สื่ออินเทอร์เน็ตเปิดโอกาสให้มนุษย์เราเป็นทั้งผู้รับสารและผู้ส่งสาร เป็นทั้งผู้อ่านและผู้เขียน เป็นทั้งผู้บริโภคและผู้ผลิตเนื้อหาข้อมูล ดังนั้นผู้ใช้สื่ออินเทอร์เน็ตก็ต้องระมัดระวังไม่ให้สิ่งที่ตนเองได้อ่านได้ยินได้สัมผัสเข้ามามีอิทธิพลต่อความคิด ความเชื่อ หรือพฤติกรรมของตนเองได้ ในขณะเดียวกันผู้ส่งสารต้องไม่ตั้งใจเขียนหรือเผยแพร่ข้อมูลข่าวสารที่จะทำให้ผู้อื่นตกเป็นเหยื่อโดยรู้ไม่เท่าทันเช่นกัน

ด้านประโยชน์ของสื่ออินเทอร์เน็ต

ปัจจุบันสื่ออินเทอร์เน็ต มีความสำคัญต่อชีวิตประจำวันของผู้คนในหลากหลายด้าน ดังนี้

ด้านการศึกษา คือ สามารถใช้เป็นแหล่งค้นคว้าหาข้อมูล ไม่ว่าจะเป็นข้อมูลทางวิชาการ ข้อมูลด้านการบันเทิง ด้านการแพทย์ และอื่นๆ ที่น่าสนใจ ระบบเครือข่ายอินเทอร์เน็ต จะทำหน้าที่เสมือนเป็นห้องสมุดขนาดใหญ่ นักศึกษาในมหาวิทยาลัยสามารถใช้อินเทอร์เน็ตติดต่อกับมหาวิทยาลัยอื่นๆ เพื่อค้นหาข้อมูลที่กำลังศึกษาอยู่ได้ ทั้งที่ข้อมูลที่เป็น ข้อความ เสียง ภาพเคลื่อนไหวต่างๆ เป็นต้น

ด้านธุรกิจและการพาณิชย์ คือ สามารถค้นหาข้อมูลต่างๆ เพื่อช่วยในการตัดสินใจทางธุรกิจ สามารถซื้อขายสินค้า ผ่านระบบเครือข่ายอินเทอร์เน็ต ผู้ใช้ที่เป็นบริษัทหรือองค์กรต่างๆ สามารถเปิดให้บริการ และสนับสนุนลูกค้าของตนผ่านระบบเครือข่ายอินเทอร์เน็ตได้ เช่น การให้คำแนะนำ สอบถามปัญหาต่างๆ ให้แก่ลูกค้า แจกจ่ายตัวโปรแกรมทดลองใช้ (Shareware) หรือ โปรแกรมแจกฟรี (Freeware) เป็นต้น

ด้านการบันเทิง คือ สามารถใช้เป็นช่องทางเพื่อการพักผ่อนหย่อนใจ สันทนาการ เช่น การค้นหาวารสารต่างๆ ผ่านระบบเครือข่ายอินเทอร์เน็ต ที่เรียกว่า Magazine onLine รวมทั้งหนังสือพิมพ์และข่าวสารอื่นๆ โดยมีภาพประกอบ ที่จอคอมพิวเตอร์เหมือนกับวารสาร ตามร้านหนังสือทั่วไป สามารถฟังวิทยุผ่านระบบเครือข่ายอินเทอร์เน็ตได้ สามารถดึงข้อมูล (Download) ภาพยนตร์ตัวอย่างทั้งภาพยนตร์ใหม่และเก่า มาดูได้

ด้านโทษของสื่ออินเทอร์เน็ต

มีหลากหลายลักษณะ อาทิ เป็นแหล่งข้อมูลที่เสียหาย ข้อมูลไม่มีคุณภาพ ไม่ถูกต้อง มีแหล่งประกาศซื้อขายของผิดกฎหมาย ขายบริการทางเพศ เป็นที่รวมและกระจายของไวรัสคอมพิวเตอร์ต่างๆ เพราะสื่ออินเทอร์เน็ตเป็นระบบอิสระ ไม่มีเจ้าของ ทำให้การควบคุมกระทำได้ยาก มีข้อมูลที่มีผลเสียเผยแพร่อยู่ปริมาณมาก ไม่มีระบบจัดการข้อมูลที่ดี ทำให้การค้นหาค้นหากระทำไม่ได้เท่าที่ควร เต็มโตเร็วเกินไป ข้อมูลบางอย่างอาจไม่จริง อาจถูกหลอกลวง กลั่นแกล้งจากเพื่อน ถ้าเล่นอินเทอร์เน็ตมากเกินไปอาจเสียการเรียนได้ ข้อมูลบางอย่างไม่เหมาะกับเยาวชน เป็นช่องทางใช้ติดต่อสื่อสารเพื่อก่อเหตุร้ายหรืออาชญากรรมต่างๆ เช่น การวางระเบิด การล่อลวงผู้อื่นไปกระทำชั่ว การหลอกลวงให้เสียทรัพย์สิน เป็นต้น ทำให้เสียสุขภาพ เพราะใช้เวลานานในการเปิดรับสื่ออินเทอร์เน็ต โดยไม่ได้ขยับเคลื่อนไหวร่างกาย การเกิดโรคติดอินเทอร์เน็ต (Webaholic) เป็นอาการทางจิตประเภทหนึ่ง ซึ่งนักจิตวิทยาชื่อ คิมเบอร์รี่ เอส ยัง (Kimberly S Young อ้างถึงใน พิศมัย สุมาพันธ์ 2554) ได้ศึกษาพฤติกรรมของผู้ใช้อินเทอร์เน็ตอย่างมากเป็นจำนวน 496 คน โดยเปรียบเทียบกับบรรทัดฐาน ซึ่งใช้ในการจัดว่าผู้ใดเป็นผู้ที่ติดการพนันประเภทที่ถอนตัวไม่ขึ้น จะมีลักษณะคล้ายคลึงกับการติดอินเทอร์เน็ต เพราะทั้งสองอย่างเกี่ยวข้องกับการล้มเหลวในการควบคุมความต้องการของตนเอง โดยไม่มีส่วนเกี่ยวข้องกับสารเคมีใดๆ เหมือนอย่างสุราหรือยาเสพติด โดยได้ศึกษาและวิเคราะห์ไว้ว่า บุคคลใดที่มีอาการดังต่อไปนี้ อย่างน้อย 4 ประการ เป็นเวลาไม่น้อยกว่า 1 ปี แสดงว่าเป็นอาการโรคติดอินเทอร์เน็ต ได้แก่

- รู้สึกหมกมุ่นกับอินเทอร์เน็ต แม้ในเวลาที่ไม่ได้ต่อเข้าระบบอินเทอร์เน็ต
- มีความต้องการใช้อินเทอร์เน็ตเป็นเวลานานขึ้นเรื่อยๆ ไม่สามารถควบคุมการใช้อินเทอร์เน็ตได้

- รู้สึกหงุดหงิดเมื่อใช้อินเทอร์เน็ตน้อยลงหรือหยุดใช้
- คิดว่าเมื่อใช้อินเทอร์เน็ตแล้ว ทำให้ตนเองรู้สึกดีขึ้น
- ใช้อินเทอร์เน็ตในการหลีกเลี่ยงปัญหา
- หลอกคนในครอบครัวหรือเพื่อนเรื่องการใช้อินเทอร์เน็ตของตนเอง
- มีอาการผิดปกติเมื่อเลิกใช้อินเทอร์เน็ต เช่น หดหู่ กระวนกระวาย

ซึ่งอาการดังกล่าว ถ้ามีมากกว่า 4 ประการในช่วง 1 ปี จะถือว่าเป็นอาการโรคติดอินเทอร์เน็ต ซึ่งส่งผลเสียต่อระบบร่างกาย ทั้งการกิน การขับถ่าย การเรียน และสภาพสังคมของคนๆ นั้นต่อไป เพราะการเข้าถึงสื่ออินเทอร์เน็ตนั้นมิใช่เป็นหลักประกันว่าเยาวชนจะได้รับการเรียนรู้ที่ดีเสมอไป ในทางกลับกันความบันเทิงจากสื่อใหม่นี้อาจจะบั่นทอนการเรียนรู้ดีๆ เยาวชนได้ เพราะในขณะที่เยาวชนคลิกหรือลิงก์ไปยังเว็บต่างๆ พวกเขาอาจเจอภาพโฆษณาป๊อปอัพ (pop up advertising) หรือภาพโฆษณาที่ปรากฏขึ้นมาเองโดยอัตโนมัติเวลาที่เปิดเว็บไซต์ ส่วนใหญ่เป็นโฆษณาสินค้าหรือ

เกมจำนวนมากที่ดึงดูดใจให้หลงเข้าไปในเว็บนั้นๆ อย่างไม่ทันรู้ตัว ดังนั้น “ความเหนือจริง” (Hyper real) หรือเกินจริงของ “เว็บล่อลวง” จึงเป็นมายาภาพหรือมายาคติที่ทำให้ให้นักศึกษาอาจหลงเชื่อได้ง่าย เพราะไม่ทันนึกว่า หลังจากคลิกต่อไปนั้นแล้วจะเกิดผลกระทบอะไรหรือมีภัยอะไรอื่นๆ ตามมาอีกหรือไม่ โดยเฉพาะปรากฏการณ์เว็บไซต์ที่ไร้คุณภาพไร้คุณธรรมที่นับวันจะมีปริมาณเพิ่มมากขึ้นกว่าล้านเว็บ และมีหลายประเภทที่กำลังส่งอิทธิพลทางลบกับนักศึกษาระดับปริญญาตรี อาทิ เกมออนไลน์ (Game OnLine) โดยกลุ่มผู้ออนไลน์อายุต่ำกว่า 20 ปี ใช้เวลาเล่นเกมออนไลน์แต่ละครั้งนานมากกว่า 20 ชั่วโมง ปัจจุบันมีเว็บเกมออนไลน์กว่า 10 ล้านเว็บที่สืบค้นได้จาก Google (พินพิสนีย์ พรหมศิริ 2548) และยังพบข้อมูลว่าร้อยละ 89.03 เคยพบเว็บลามกอนาจารในอินเทอร์เน็ต หรือ ไซเบอร์ เซ็กส์ (Cyber Sex) โดยกลุ่มหนึ่งรู้สึกว่าเป็นเรื่องธรรมดา แต่อีกกลุ่มหนึ่งเห็นว่าน่าเกลียดและไม่เหมาะสม ร้อยละ 35.61 เห็นว่าทำให้วัยรุ่นมีพฤติกรรมเปลี่ยนไป หมกมุ่นร้อยละ 26.91 เห็นว่ากระตุ้นให้ผู้ที่มีจิตใจอ่อนแอกระทำความผิดได้ง่าย ร้อยละ 21.46 ทำให้คนอยากมีเพศสัมพันธ์กันมากขึ้นและเกิดพฤติกรรมการเล่นแบบ มีจำนวนเว็บไซต์ที่เกี่ยวกับเว็บลามกอนาจารประเภท “Porn” กว่า 106 ล้านเว็บ ในด้านการพนัน (Gambling) พบว่ากลุ่มโตะบอลที่มีเครือข่ายบอลได้เติบโตข้ามชาติ โดยมีอินเทอร์เน็ตเป็นแหล่งข้อมูลสำคัญที่นักเล่นพนันร้อยละ 4.06 ใช้ในการหาข้อมูล โดยมีเว็บพนันออนไลน์ต่างๆ หรือ Gambling onLine มีมากถึง 4 ล้านเว็บ Bet onLine มีกว่า 3 ล้านเว็บ

แม้วัตถุประสงค์สำคัญส่วนหนึ่งที่นักศึกษาระดับปริญญาตรีจะใช้สื่ออินเทอร์เน็ต เพื่อเป็นเครื่องมือในการเรียนรู้วิชาการต่างๆ แต่ขณะเดียวกันการสัมผัสหรือพบเห็นภาพมายาคติต่างๆ อาจนำพา “อวิชชา” ไปยังจิตใต้สำนึกของนักศึกษาเหล่านี้ได้ เพราะในขณะที่กำลังเปิดรับสารสนเทศจากสื่ออินเทอร์เน็ต พวกเขาต้องรับภาวะ “ความเสี่ยง” ต่อข้อมูลไร้คุณภาพไร้สาระหรือข้อมูลขยะซึ่งไม่ประเทืองปัญญาหรือเสี่ยงต่อพิษภัยและการตกเป็นเหยื่อของ “ผู้ผลิตเนื้อหาสื่อที่ไร้คุณธรรม” อย่างไม่ทันรู้ตัวหรือรู้ไม่เท่าทันสารสนเทศที่ตนเองเปิดรับ เพราะในปัจจุบันสื่อใหม่ชนิดนี้กำลังเป็นส่วนหนึ่งของการทำลายบรรทัดฐานทางสังคมและขนบธรรมเนียมประเพณีแต่ดั้งเดิมของสังคมไทยและมนุษยชาติ

นายมุฮัมหมัด เอฟเฟนดี้ อิบราฮิม (Muhammad Effendy Ibrahim อ้างถึงใน นุชจิรา วงศ์จิตรารณ 2555) ผู้อำนวยการฝ่ายธุรกิจผู้บริโภค ประจำภูมิภาคเอเชีย บริษัท ไซแมนเทค คอร์ปอเรชั่น จำกัด (Symantec Corporation Co., Ltd.) ประเทศสหรัฐอเมริกา บริษัทเจ้าของผลิตภัณฑ์นอร์ตัน (Norton) ซอฟต์แวร์ป้องกันอาชญากรรมออนไลน์ ให้ความเห็นว่า “คนเราทุกวันนี้ใช้อินเทอร์เน็ตเป็นอย่างเดียวไม่เพียงพอ มีโปรแกรมป้องกันก็ยังไม่พอ ต้องมี “เซนส์” (sense) หรือไหวพริบปฏิภาณหรือเหตุผล ในการใช้ด้วยว่าจะใช้อย่างไรถึงได้ประโยชน์ และใช้อย่างไรถึงจะไม่ก่อให้เกิดอันตราย เพื่อป้องกันไม่ให้ลูกหลานของเราตกเป็นเหยื่อของภัยรูปแบบใหม่ๆ เราจึงจำเป็นต้องสอนให้เขาเรียนรู้ด้วยว่า อะไรควรทำ อะไรไม่ควรทำบนอินเทอร์เน็ต” เพราะภัยออนไลน์มีหลายรูปแบบ เช่น การฉ้อโกง หลอกลวง การกระตุ้นความต้องการทางเพศเพื่อขายบริการหรือขายสินค้าที่เกี่ยวข้อง การส่งต่อคลิปฉาว การสร้างข่าวลือเพื่อทำลายชื่อเสียงคู่แข่ง การข่มขู่คุกคามเพื่อให้เกิดความหวาดกลัว รวมถึงการสร้างเกมใหม่ๆ ขึ้นมาตลอดเวลาเพื่อเป็นสิ่งดึงดูดใจและทำให้เยาวชนชื่นชอบ เมื่อเล่นนานๆ ไป จะเกิดการติดและส่งผลให้เสียเวลาเรียน รวมทั้งเสียทรัพย์สินที่ต้อง

นำไปใช้ในการเล่นเกม ภัยต่างๆ เหล่านี้แพร่กระจายสู่กลุ่มเยาวชนที่เป็นนักศึกษาได้อย่างง่ายดาย ปัญหาดังกล่าวจึงไม่เพียงแค่ส่งผลกระทบต่อปัจเจกบุคคล แต่กำลังลุกลามมากขึ้นจนกลายเป็นผลกระทบในระดับมนุษยชาติทั่วโลก

ดังนั้นการศึกษาอิทธิพลของสื่อและสารสนเทศจากสื่ออินเทอร์เน็ตต่อวิถีการดำเนินชีวิตของกลุ่มนักศึกษาระดับปริญญาตรี จึงเป็นการศึกษาถึงผลกระทบที่ส่งผลกระทบต่อพฤติกรรมในด้านต่างๆ เช่น เรื่องการนำข้อมูลที่ต้องเหมาะสมไปใช้ประโยชน์ในการศึกษาเล่าเรียน การมีพฤติกรรมเลียนแบบ การตัดสินใจซื้อสินค้า การเลือกใช้บริการ การมีพฤติกรรมเรื่องเพศและการพนัน เป็นต้น เพราะโดยส่วนใหญ่กลุ่มนักศึกษาจะยอมรับสิ่งต่างๆ ที่สื่ออินเทอร์เน็ตนำเสนอไว้ทั้งหมดและคิดเอาเองว่าสิ่งที่สื่อแนะนำนั้นเป็นสิ่งที่ถูกต้อง เหมาะสมที่สุด ไม่มีข้อสงสัย ไม่มีการตั้งคำถามต่อการนำเสนอของสื่อ การบริโภคสื่อในลักษณะดังกล่าวจึงมีผลต่ออารมณ์ ความรู้สึก ทศนคติและพฤติกรรมของผู้รับสื่อ ทำให้เกิดการใช้สื่อและเลียนแบบพฤติกรรมหรือสิ่งที่ปรากฏในสื่อในด้านลบหรือถูกปลูกฝังค่านิยมบางอย่างที่ไม่เหมาะสมกับวัฒนธรรมไทยอย่างขาดสติ เช่น การเน้นวัตถุนิยมการบริโภคสินค้าอย่างหุนหันพลันแล่น การมีพฤติกรรมก้าวร้าว รุนแรงเพื่อเอาชนะผู้อื่นเหมือนในเกมในละครที่ได้เปิดรับ เป็นต้น ซึ่งสะท้อนจากปรากฏการณ์ในปัจจุบันของสังคมไทยที่นักศึกษาเลียนแบบพฤติกรรมตามที่สื่อแนะนำ ไม่ว่าจะพฤติกรรมเรื่องเพศ พฤติกรรมการใช้ความรุนแรง เป็นการแสดงให้เห็นว่านักศึกษายังไม่สามารถเข้าถึงกระบวนการรู้เท่าทันสื่อได้อย่างเหมาะสม (พรทิพย์ เย็นจะบก 2552)

2. การหลอมรวมสื่อ

การหลอมรวมสื่อ (Media Convergence) เป็นการนำเทคโนโลยีในรูปแบบต่างๆ มาผสมผสานเข้าด้วยกัน สมัยก่อนอุปกรณ์ที่ตอบสนองความสะดวกสบายของชีวิตผู้คนต่างทำงานเพียงเพื่อตอบสนองหน้าที่ของตัวเอง แต่ปัจจุบันเทคโนโลยีเหล่านี้สามารถนำมาใช้งานร่วมกัน เกิดการหลอมรวมการบริการเข้าด้วยกันได้ เช่น การหลอมรวมของเทคโนโลยีด้านการแพร่ภาพและกระจายเสียงกับเทคโนโลยีโทรศัพท์ จะทำให้ผู้รับสารสามารถฟังเพลงหรือวิทยุพร้อมรับชมโทรทัศน์ผ่านอินเทอร์เน็ตได้ นอกจากนี้ยังมีการหลอมรวมของการบริการด้านบันเทิงกับบริการสารสนเทศกลายเป็น “การบริการสารสนเทศเพื่อความบันเทิง” (infotainment) หากวิเคราะห์ตามลักษณะของเครือข่ายแล้ว สามารถจำแนกการหลอมรวม ด้านบริการออกตามลักษณะของเครือข่ายต่างๆ (พนิดา สายประดิษฐ์ 2549) ได้ดังนี้

1. เครือข่ายโทรคมนาคม เช่น การบริการในรูปแบบโทรศัพท์ผ่านอินเทอร์เน็ต (VoIP) เป็นต้น
2. เครือข่ายวิทยุและโทรทัศน์ เป็นการให้บริการในรูปแบบของความบันเทิง เช่น การฟังเพลง/วิทยุผ่านอินเทอร์เน็ต การรับชมโทรทัศน์ผ่านอินเทอร์เน็ต เป็นต้น
3. เครือข่ายอินเทอร์เน็ต เช่น การรับส่งข้อมูลระยะไกลผ่านเครือข่าย การรับส่งไปรษณีย์อิเล็กทรอนิกส์ หรือแม้กระทั่งการศึกษาทางไกลผ่านอินเทอร์เน็ตหรือ e-Learning เป็นต้น

การหลอมรวมสื่อหรือ Convergence นั้นจะเกิดขึ้นใน 4 ระดับคือ

- 1) การหลอมรวมบริการ (Convergence of Services)
- 2) การหลอมรวมของช่องทางการสื่อสารข้อมูล (Convergence of Transmission Channels)
- 3) การหลอมรวมของอุปกรณ์ลูกข่าย (Convergence of Terminals)
- 4) การหลอมรวมของผู้ให้บริการ (Convergence of Providers) ผ่านการควบรวมกิจการ

และการสร้างเครือข่ายพันธมิตรทางธุรกิจ

สตรัฟฮาล และ ลาโรส (Straubhaar และ LaRose 2000) ได้ให้ความหมายของการหลอมรวมสื่อว่าหมายถึงการเปลี่ยนแปลงอย่างรวดเร็วไปสู่ยุคสังคมสารสนเทศ (Information Society) เนื่องจากความก้าวหน้าของเครือข่ายคอมพิวเตอร์และการสื่อสารโทรคมนาคม ทำให้เกิดการผสมผสานกลมกลืนหรือการหลอมรวมกันของสื่อต่างๆ ทั้งวิทยุ โทรทัศน์ ภาพยนตร์ โทรศัพท์ และคอมพิวเตอร์ การหลอมรวมของสื่อทำให้เกิดบริการใหม่ๆ ที่ใช้เทคโนโลยี ดังกล่าวอย่างมากมาย อาทิ โทรศัพท์ทางไกลผ่านเครือข่ายไอพี (ไอพีโฟน) โทรศัพท์ที่รับชมผ่านทางอินเทอร์เน็ต (IPTV) วิทยุออนไลน์ คลิปวิดีโอบนเว็บไซต์ เช่น ยูทูบดอทคอม หรือแม้แต่ โมบายทีวี ที่เป็นการดูโทรทัศน์ผ่านมือถือ เป็นต้น นอกจากนี้เรื่องบริการแล้ว จะเห็นการหลอมรวมของอุปกรณ์ดิจิทัล (Digital Device) ที่ใช้ในการเข้าถึงบริการต่างๆ เช่น คอมพิวเตอร์โน้ตบุ๊ก แท็บเล็ตคอมพิวเตอร์ ที่เข้าถึงเครือข่ายอินเทอร์เน็ต เนื่องจากผู้ให้บริการด้านการสื่อสาร ขณะนี้เริ่มให้ความหลากหลายมากขึ้น เช่น มีทั้งโทรศัพท์พื้นฐาน อินเทอร์เน็ต โทรศัพท์มือถือ เคเบิลทีวีและให้บริการเนื้อหาสาระ จึงเป็นจุดสำคัญว่าผู้ให้บริการหรือโอเปอเรเตอร์ก้าวสู่ยุคหลอมรวมสื่อตามกระแสเทคโนโลยีทั่วโลกแล้ว

เจนคินส์ (Jenkins 2006) นักวิชาการสื่ออเมริกัน อธิบายเกี่ยวกับการเข้าสู่ยุคของการหลอมรวมสื่อว่า “เป็นการหลอมรวมของเนื้อหาของสื่อหลายๆ แพลตฟอร์ม รวมถึงพฤติกรรมการใช้บริโภคสื่อ” ส่วนเหตุผลของการหลอมรวมเข้าหากันดังกล่าว เป็นเรื่องของการมุ่งสร้างความได้เปรียบเชิงแข่งขัน สร้างความแตกต่างจากคู่แข่ง และสร้างมูลค่าเพิ่มในธุรกิจ แต่ในมุมมองของผู้บริโภคแล้ว การหลอมรวมเข้าหากันของเทคโนโลยีส่งผลให้การใช้ชีวิตประจำวันมีความสะดวกสบายมากขึ้น และก่อให้เกิด “สื่อใหม่” (New Media) ประเภทสื่อดิจิทัล (Digital Media) เช่น สื่ออินเทอร์เน็ต โดยเฉพาะเว็บไซต์มีข้อดีที่สามารถสื่อสารภาพและเสียงได้สมบูรณ์แบบ มีต้นทุนของค่าใช้จ่ายในการเข้าถึงสื่อที่ไม่สูงมากนัก และสื่อใหม่นี้กลายเป็นส่วนหนึ่งของวิถีชีวิตของผู้คนที่ทุกคนจะต้องเปิดรับข้อมูลข่าวสารจากกูเกิล (Google) ยูทูบ (Youtube) เฟซบุ๊ก (Facebook) อีเมล (E-mail) วิกิพีเดีย (Wikipedia) เป็นต้น ทั้งนี้เพราะสื่อใหม่เป็นสื่อบนพื้นที่สาธารณะและพื้นที่ส่วนตัวซึ่งผสมผสานกันเป็นหนึ่งเดียวไปแล้ว โดยคุณลักษณะของสื่อใหม่ ประกอบด้วย

1. คุณลักษณะประการด้านการบูรณาการ (Integration) ของโทรคมนาคม (Telecommunication) การสื่อสารข้อมูล (Data Communications) และการสื่อสารมวลชน (Mass Communications) เข้ามาอยู่ในสื่อเดียวกัน เรียกว่า กระบวนการหลอมรวมสื่อ (Media Convergence) ส่งผลให้การสื่อสารแต่ละประเภททำหน้าที่ส่งข้อมูลได้หลากหลายประเภทมากขึ้น

2. คุณลักษณะประการด้านการมีปฏิสัมพันธ์ (Interactivity) คือ การกระทำและการโต้ตอบอย่างต่อเนื่องกัน (Van Dijk & De Vos. L 2001) ได้กำหนดระดับของการมีปฏิสัมพันธ์ไว้ 4 ระดับเพื่ออธิบายสื่อใหม่ ดังนี้ ระดับที่ 1 คือ ระดับพื้นฐาน เป็นมิติด้านระยะทาง (Space Dimension)

เช่น การดาวน์โหลดข้อมูล เป็นต้น ระดับที่ 2 คือ ความพร้อมกัน (Synchronicity) เป็นมิติด้านเวลา (Time Dimension) เพราะหากการกระทำและการโต้ตอบกันดำเนินการไปอย่างต่อเนื่องโดยไม่ถูกขัดจังหวะจะเป็นการเพิ่มคุณภาพของการมีปฏิสัมพันธ์ได้ ระดับที่ 3 คือ การควบคุมโดยผู้มีปฏิสัมพันธ์ เป็นมิติด้านพฤติกรรม (Behavioral Dimension) เป็นความสามารถของผู้ส่งและผู้รับที่ปรับเปลี่ยนบทบาทกันได้ทุกขณะ นับว่าเป็นมิติที่มีความสำคัญมากที่สุด ระดับที่ 4 คือ การกระทำและการโต้ตอบของผู้เกี่ยวข้องด้วยความเข้าใจในความหมายและบริบท เป็นมิติด้านจิตใจ (Mental Dimension) เช่น การสนทนาแบบตัวต่อตัว และการสื่อสารผ่านคอมพิวเตอร์

3. คุณลักษณะประการด้านการเข้ารหัสดิจิทัล (Digital Code) การปรับเปลี่ยนเนื้อหาของสื่อทั้งหมดให้เป็นรหัสดิจิทัลให้เหมือนกันนั้น ส่งผลที่สำคัญประการแรก คือ ทำให้เนื้อหาเป็นไปในรูปแบบเดียวกัน (Uniformity) และมีมาตรฐานเดียวกัน (Standardization) ประการที่สอง สามารถเพิ่มปริมาณของข้อมูลและปริมาณของการสื่อสาร สิ่งสำคัญมาก คือ การใช้รหัสดิจิทัลเป็นการสลายวิธีการสื่อสารเชิงเส้นตรงแบบเดิมๆ ที่ใช้กับข้อมูลจำนวนมากมายมหาศาล เช่น ตัวอักษร ภาพ เสียง และโปรแกรมต่างๆ ไปสู่การเชื่อมโยงข้อมูลที่เราเรียกว่า “ไฮเปอร์ลิงค์” (Hyperlink) ซึ่งช่วยให้ผู้ใช้งานหรือผู้อ่านใช้เชื่อมโยงไปยังข้อมูลที่ต้องการได้โดยไม่ต้องเป็นการสื่อสารแบบเส้นตรงแบบเดิม แต่ใช้รหัสดิจิทัลเข้ามาแทน ซึ่งเกิดขึ้นในช่วงรอยต่อของศตวรรษที่ 20 และ 21 “สื่อใหม่” ยังมีชื่อเรียกอื่นๆ ได้แก่ มัลติมีเดีย (Multimedia) สื่อปฏิสัมพันธ์ (Interactive Media) และสื่อดิจิทัล (Digital Media) ซึ่งแต่ละชื่อช่วยให้สามารถแยกแยะสื่อใหม่จากสื่อเก่าได้อย่างชัดเจน (ณรงค์ศักดิ์ ศรีทานันท์ 2556)

การหลอมรวมสื่อ มีความเกี่ยวข้องกับเทคโนโลยีสารสนเทศและการสื่อสาร (Information Communication Technology: ICT) กับสื่อสมัยใหม่ โดยคำว่า “เทคโนโลยี” (Technology) หมายถึง การประยุกต์เอาความรู้ทางด้านวิทยาศาสตร์ ความจริงเกี่ยวกับธรรมชาติ และสิ่งแวดล้อม มาทำให้เกิดประโยชน์ต่อมวลมนุษย์ เทคโนโลยีจึงเป็นวิธีการในการสร้างมูลค่าเพิ่มของสิ่งต่างๆ ให้เกิดประโยชน์มากยิ่งขึ้น ส่วน “สารสนเทศ” (Information) หมายถึง ข้อมูลต่างๆ ที่ได้มีการประมวลผลแล้ว หรือเก็บรวบรวมไว้ในรูปแบบต่างๆ ซึ่งบุคคลสามารถรับรู้ได้ด้วยวิธีใดวิธีหนึ่ง เพื่อนำไปใช้ประโยชน์ตามต้องการ (สถาบันส่งเสริมการสอนวิทยาศาสตร์และเทคโนโลยี 2556) โดยนำหน้าความหมายของคำว่าสารสนเทศ จะเน้นใน 3 ลักษณะ คือ

1. สารสนเทศในแง่ของสาร (Message) หมายถึง สัญลักษณ์ (Symbol) ข้อมูล (Data) และเนื้อหา (Content) ที่มนุษย์ใช้ในการสื่อสารกัน
2. สารสนเทศในแง่ของผล (Effect) ของการสื่อสาร หมายถึง สิ่งที่เกิดความรู้ (Knowledge) ทศนคติ (Attitude) และพฤติกรรม (Behavior) ที่บุคคลได้รับจากสื่อ
3. สารสนเทศในแง่ขององค์ประกอบ (Function) ของการสื่อสาร หมายถึง ข่าว (News) และข้อเท็จจริงต่างๆ (Facts)

การศึกษาค้นคว้าครั้งนี้ ได้นำแนวคิดทฤษฎีเรื่องการแพร่กระจายนวัตกรรม (Diffusion of Innovation Theory) ที่มีฐานแนวคิดเกี่ยวกับการสื่อสารซึ่งส่งผลต่อ “การยอมรับ” (adoption) นวัตกรรมใหม่ของมนุษย์มาใช้เป็นแนวทางในการศึกษาด้วย โดยโรเจอร์ส (Rogers 1963) เน้นความเชื่อว่าการเปลี่ยนแปลงสังคมและวัฒนธรรมเกิดขึ้นจากการแพร่กระจายของสิ่งใหม่ๆ จากสังคมหนึ่งไป

ยังอีกสังคมหนึ่งและสังคมนั้นรับเข้าไปใช้สิ่งใหม่ๆ นี้ คือ นวัตกรรม ซึ่งเป็นทั้งความรู้ ความคิด เทคนิค วิธีการและเทคโนโลยีใหม่ๆ เขาได้ศึกษาคุณลักษณะของสื่อชนิดใหม่ หรือที่เรียกว่า เทคโนโลยีสารสนเทศและการสื่อสารที่เกิดขึ้นในปัจจุบันซึ่งมีผลต่อการเปลี่ยนแปลงประสบการณ์ของมนุษย์ และเปลี่ยนแปลงสังคม มีลักษณะหลักอยู่ 3 ประการคือ

1. ลักษณะการปฏิสัมพันธ์ของสื่อ (Interactive) ในการใช้สื่อชนิดใหม่หรือเทคโนโลยีสารสนเทศ เช่น Chat room, E-conference สื่อดังกล่าวสามารถสร้างเงื่อนไขให้มีการโต้ตอบอย่างฉับพลัน ทำให้มิติด้านเวลา สถานที่ ของการสื่อสารเปลี่ยนแปลงไปมากจากที่เคยเป็น

2. มีลักษณะที่เป็นปัจเจกสูงและลดความเป็นมวลชน (Individualized/De-massified) ปัจจุบันผู้ใช้สารหรือผู้ส่งสารสามารถที่จะเลือกใช้สื่อได้ตามความต้องการ รวมทั้งของผู้ที่สื่อสารด้วย

3. ลักษณะความสามารถถูกแยกเป็นส่วนๆ (Asynchronous nature of new Communication) สื่อใหม่สามารถถูกแยกเป็นส่วนๆ ไม่จำเป็นต้องสื่อสารพร้อมกัน ผู้รับสารต้องแยกประกอบเอง รวมทั้งวิธีการในการเก็บข้อมูลข่าวสารก็สามารถที่จะแยกไว้ในที่ต่างๆ กันได้

โดยโรเจอร์ส ได้อธิบายทฤษฎีกระบวนการแพร่กระจายนวัตกรรมนี้ว่ามีตัวแปรหรือองค์ประกอบหลักที่สำคัญ 4 ประการ (Four main elements in the diffusion of innovations) คือ

1. นวัตกรรม (Innovation) หรือสิ่งใหม่ที่จะแพร่กระจายไปสู่สังคม และเป็นที่ยอมรับของคนในสังคมนั้น ประกอบด้วยส่วนสำคัญ 2 ส่วน คือ ส่วนที่เป็นความคิดและส่วนที่เป็นวัตถุ นวัตกรรมใดจะถูกยอมรับหรือไม่นั้น จะต้องมามีลักษณะ ดังนี้

- ได้ประโยชน์มากกว่าสิ่งเดิมที่เข้ามาแทนที่ (Relative Advantage)
- มีความสอดคล้องกับวัฒนธรรมในสังคมที่จะรับ (Compatibility)
- สามารถมองเห็นหรือเข้าใจได้ง่าย (Observability)
- ไม่มีความสลับซับซ้อนมากนัก (Complexity)
- สามารถแบ่งทดลองครั้งละน้อยได้ (Trialability)

2. การสื่อสารโดยผ่านสื่อทางใดทางหนึ่ง (Types of Communication) เพราะการสื่อสารเป็นการติดต่อระหว่างผู้ส่งข่าวสารกับผู้รับข่าวสาร โดยผ่านสื่อหรือตัวกลางใดตัวกลางหนึ่ง ที่นวัตกรรมนั้นแพร่กระจายจากแหล่งกำเนิดไปสู่ผู้ใช้หรือผู้รับนวัตกรรม อันเป็นกระบวนการกระทำระหว่างกันของมนุษย์ การสื่อสารจึงมีความสำคัญต่อการรับนวัตกรรมเป็นอย่างมาก

3. เกิดในช่วงเวลาหนึ่ง (Time or Rate of Adoption) เพื่อให้คนในสังคมได้รู้จักนวัตกรรม แนวความคิดใหม่หรือมีการใช้ประโยชน์จากสิ่งที่มีอยู่แล้วมาใช้ในรูปแบบใหม่ เพื่อทำให้เกิดประโยชน์ทางเศรษฐกิจและกระบวนการแพร่กระจายนวัตกรรมต้องอาศัยระยะเวลาและมีลำดับขั้นตอนเพื่อให้บุคคลปรับตัวและยอมรับนวัตกรรมหรือแนวความคิดใหม่ (a given time period)

4. ระบบสังคม (Social System) เพราะสังคมสมัยใหม่ของสังคมจะเอื้อต่อการรับนวัตกรรม ทั้งความรวดเร็วและปริมาณที่จะรับ (Rate of Adoption) เมื่อมีการแพร่กระจายสิ่งใหม่เข้ามา สังคมก็จะยอมรับได้ง่าย

ในด้านการยอมรับนวัตกรรม ดิเรก ฤกษ์ห่วย (2529) ได้เสนอแบบจำลองของกระบวนการตัดสินใจยอมรับหรือไม่ยอมรับนวัตกรรม (Innovation Decision Process) ประกอบด้วย 4 ขั้นตอน คือ

1. **ขั้นความรู้ (Knowledge)** ขั้นนี้บุคคลจะรับทราบเกี่ยวกับนวัตกรรมและมีความเข้าใจบางอย่างเกี่ยวกับหน้าที่การทำงานของนวัตกรรม

2. **ขั้นชักชวนหรือสนใจ (Interest)** บุคคลจะรู้สึกชอบหรือไม่ชอบการยอมรับนวัตกรรมนั้น เพราะมีทัศนคติที่ดีหรือไม่ดีต่อนวัตกรมนั้นเอง

3. **ขั้นตัดสินใจ (Decision)** บุคคลจะเข้าไปเกี่ยวข้องในกิจกรรมต่างๆ ซึ่งจะนำไปสู่การตัดสินใจที่จะยอมรับหรือไม่ยอมรับนวัตกรรม

4. **ขั้นยืนยัน (Confirmation)** ในขั้นนี้บุคคลจะแสวงหาแรงเสริม (Reinforcement) เพื่อยอมรับการใช้นวัตกรรมต่อไป

การยอมรับเป็นกระบวนการทางจิตใจของบุคคล ซึ่งจะยอมรับหรือไม่นั้นเป็นการตัดสินใจด้วยตัวเอง ปัญหาจึงมีอยู่ว่าทำอย่างไรที่จะจูงใจให้เขายอมรับและนำไปปฏิบัติตามดังที่มุ่งหวัง

โรเจอร์ (Everette M. Rogers) อธิบายว่า Innovation หรือ นวัตกรรม หมายถึง วัตถุแนวคิด หรือพฤติกรรมที่มีความ “ใหม่” ในสายตาของบุคคลหรือในมุมมองของสังคมที่รับนวัตกรรมนั้น และ Diffusion หรือ การแพร่กระจาย ในทัศนะของเขา หมายถึง กระบวนการเผยแพร่นวัตกรรมผ่านช่องทางการสื่อสารต่างๆ ไปสู่สมาชิกในสังคมหนึ่งๆ ในช่วงเวลาหนึ่งๆ (ปาริชาติ สถาปิตานนท์ 2542) โดยเกี่ยวข้องกับการที่บุคคลได้ร่วมกันสร้างและแลกเปลี่ยนข้อมูลข่าวสารซึ่งกันและกัน มีเป้าหมายเพื่อนำไปสู่ความเข้าใจร่วมกันในท้ายที่สุด โรเจอร์ กล่าวว่า ในจุดเริ่มต้นนวัตกรรมจะเผยแพร่ไปอย่างช้าๆ จากบุคคลไม่กี่คน ไปสู่บุคคลกลุ่มเล็กๆ อย่างไรก็ตามกระบวนการนี้จะขยายตัวอย่างรวดเร็ว เมื่อนวัตกรรมได้แพร่กระจายไปยังกลุ่มบุคคลประมาณร้อยละ 10 – 25 โดยบุคคลกลุ่มนี้จะมียุทธศาสตร์เป็นผู้มีอิทธิพลต่อกลุ่มอื่นๆ และเป็นผู้กระตุ้นให้กลุ่มอื่นๆ หันมารับนวัตกรรมอย่างรวดเร็ว โดยกระบวนการตัดสินใจรับนวัตกรรม คือ ขั้นตอนซึ่งบุคคลหรือกลุ่มบุคคลมีปฏิสัมพันธ์กับนวัตกรรม โรเจอร์แบ่งกระบวนการตัดสินใจรับนวัตกรรมออกเป็น 5 ขั้นตอนได้แก่ 1) ขั้นความรู้ (Knowledge) 2) ขั้นการโน้มน้าวใจ (Persuasion) 3) ขั้นการตัดสินใจ (Decision) 4) ขั้นการดำเนินการ (Implementation) และ 5) ขั้นการยืนยัน (Confirmation) โดยโรเจอร์พยายามเน้นให้เห็นถึงความสำคัญของการใช้สื่อแบบผสมผสานอย่างเหมาะสม เนื่องจากสื่อมวลชนมักมีอิทธิพลสูงในการให้ความรู้ ในขณะที่สื่อบุคคลมีบทบาทสำคัญในจังหวะของการโน้มน้าวใจให้ยอมรับนวัตกรรม เนื่องจากคนเราต้องการข้อมูลข่าวสารจากแหล่งข่าวที่น่าเชื่อถือได้และเกี่ยวเนื่องกับตน

การศึกษาของผู้วิจัยครั้งนี้ มีปัจจัยด้านเทคโนโลยีสารสนเทศและการสื่อสารกับสื่อสมัยใหม่ รวมทั้งประเด็นของการแพร่กระจายนวัตกรรมและการยอมรับนวัตกรรมผสมผสานอยู่ด้วย เพราะการสร้างความรู้และเสริมทักษะด้านการรู้เท่าทันสื่อและสารสนเทศจากสื่ออินเทอร์เน็ตกับนักศึกษาระดับปริญญาตรีในยุคปัจจุบัน มีความเกี่ยวข้องกับประเด็นดังกล่าวที่ต้องให้ความสำคัญด้วยทั้งสิ้น

3. กระบวนการเลือกเปิดรับข้อมูลข่าวสาร

แคลปเปอร์ (Klapper 1960) ได้กล่าวไว้ว่า กระบวนการเลือกรับเปิดรับข้อมูลข่าวสารเปรียบเสมือนเครื่องกรองข่าวสารในการรับรู้ของมนุษย์ ประกอบด้วยกลั่นกรอง 4 ขั้นตอนตามลำดับดังนี้

ขั้นตอนที่ 1 การเลือกเปิดรับ (Selective Exposure) โดยบุคคลจะเลือกเปิดรับสื่อและข่าวสารจากแหล่งสารที่มีหลายแหล่งตามความสนใจและความต้องการของตน เป็นต้น

ขั้นตอนที่ 2 การเลือกให้ความสนใจ (Selective Attention) เพื่อสนับสนุนทัศนคติเดิมที่มีอยู่ เพื่อไม่ให้เกิดความไม่สอดคล้องทางด้านความเข้าใจ (Cognitive Dissonance)

ขั้นตอนที่ 3 การเลือกรับรู้และตีความหมาย (Selective Perception and Interpretation) โดยแต่ละคนอาจตีความเฉพาะข่าวสารที่สอดคล้องกับลักษณะส่วนบุคคล

ขั้นตอนที่ 4 การเลือกจดจำ (Selective Retention) บุคคลจะเลือกจดจำข่าวสารในส่วนที่ตรงกับความสนใจ ความต้องการ ทัศนคติ ฯลฯ ของตนเอง เพื่อที่จะช่วยส่งเสริมหรือสนับสนุนความรู้สึกนึกคิด ทัศนคติ ค่านิยม หรือความเชื่อของแต่ละคนที่มีอยู่เดิมให้มีความมั่นคงชัดเจนยิ่งขึ้น

พีระ จิระโสภณ (2544) กล่าวว่า กระบวนการเลือกสรรเปรียบเสมือนเครื่องกรอง (Filters) ข่าวสารในการรับรู้ของมนุษย์เรา ซึ่งประกอบด้วยกลั่นกรอง 3 ขั้นตอน ดังนี้



ภาพที่ 2.5 แสดงกระบวนการเลือกสรรด้วยการกลั่นกรอง 3 ขั้นตอน

ที่มา: พีระ จิระโสภณ (2544)

1. การเลือกเปิดรับหรือเลือกสนใจ (Selective Exposure or Selective Attention) หมายถึง แนวโน้มที่ผู้รับสารจะเลือกสนใจหรือเปิดรับข่าวสารจากแหล่งหนึ่งแหล่งใดเพื่อสนับสนุนทัศนคติเดิมที่มีอยู่ (Featinger L.A, 1957 อ้างถึงใน พีระ จิระโสภณ 2544)

2. การเลือกรับรู้หรือตีความ (Selective Perception or Selective Interpretation) เพราะผู้รับสารแต่ละคนอาจแปลความหมายข่าวสาร ขึ้นเดียวกันที่ส่งผ่านสื่อมวลชนไม่ตรงกัน

3. กระบวนการเลือกจดจำ (Selective Retention) เฉพาะส่วนที่ตรงกับความสนใจ ความต้องการ และทัศนคติ ฯลฯ ของตนเอง เปรียบเสมือนเครื่องกรองขั้นสุดท้ายที่มีผลต่อการส่งสารไปยังผู้รับสาร

ด้าน วิลเบอร์ ชรัมม์ (Wilbur Schramm 1973) ได้ชี้ให้เห็นถึงองค์ประกอบต่างๆ ที่มีอิทธิพลต่อการเลือกรับข่าวสารของบุคคล คือ 1) องค์ประกอบด้านประสบการณ์ในการประเมินสารประโยชน์ของข่าวสารที่ผู้รับสารแสวงหาเพื่อตอบสนองจุดประสงค์ของตนอย่างหนึ่งอย่างใด ภูมิหลังการศึกษาและสภาพแวดล้อมทำให้มีความแตกต่างในพฤติกรรมการเลือกรับสาร 2) องค์ประกอบด้านบุคลิกภาพส่งผลต่อการเปลี่ยนแปลงทัศนคติ การโน้มน้าวใจและพฤติกรรมของผู้รับสาร 3) องค์ประกอบด้านอารมณ์ สภาพทางอารมณ์ของผู้รับสาร อาจเป็นอุปสรรคต่อความเข้าใจความหมายของข่าวสารได้ 4) องค์ประกอบด้านทัศนคติ จะเป็นตัวกำหนดท่าทีของการรับและตอบสนองต่อสิ่งเร้านั้น

แซมมวล ลี เบคเกอร์ (Samuel L. Becker. 1972) ได้ให้ความหมายของการเปิดรับข่าวสารโดยจำแนกตามพฤติกรรมการเปิดรับข่าวสาร คือ 1) การแสวงหาข้อมูล (Information Seeking) เมื่อต้องการให้มีความคล้ายคลึงกับบุคคลอื่นในเรื่องใดเรื่องหนึ่ง 2) การเปิดรับข้อมูล (Information Receptivity) เพื่อทราบข้อมูลที่ตนเองสนใจข้อมูลข่าวสารที่เกี่ยวข้องกับตนเองเป็นพิเศษ 3) การเปิดรับประสบการณ์ (Experience Receptivity) เพราะต้องการกระทำสิ่งใดสิ่งหนึ่งหรือเพื่อผ่อนคลายอารมณ์

นอกจากนั้นการเปิดรับข้อมูลข่าวสารยังเป็นการแสวงหาข้อมูล (Information Seeking) ที่มีความเกี่ยวข้องกับการความบ่อยครั้งในการเปิดรับ ระยะเวลา รวมถึงจำนวนสื่อในการเปิดรับอีกด้วย เพราะผู้รับข่าวสารแต่ละคนต่างจะมีพฤติกรรมการเปิดรับตามแบบเฉพาะของตนเองซึ่งแตกต่างกันไป งานวิจัยของ เมอร์ริลล์ และ โลเวนสแตน์ (Merrill and Lowenstein 2002) ได้สรุปถึงแรงผลักดันที่ทำให้บุคคลใดบุคคลหนึ่งเลือกเปิดรับสื่อว่า เกิดจากพื้นฐาน 4 ประการ ดังนี้ 1) ความเหงา เมื่อบุคคลจะต้องอยู่ตามลำพัง สิ่งที่ดีที่สุด คือ การอยู่กับสื่อมวลชนจึงเป็นเพื่อนแก้เหงาได้และบางครั้งบางคนพอใจที่จะอยู่กับสื่อมวลชนมากกว่าอยู่กับบุคคล เพราะสื่อมวลชนไม่สร้างแรงกดดันในการสนทนา หรือแรงกดดันทางสังคมให้แก่ตนเอง 2) ความอยากรู้ อยากเห็น มนุษย์มีความอยากรู้อยากเห็นในสิ่งต่างๆ อยู่แล้วตามธรรมชาติ ดังนั้นสื่อมวลชนจึงถือเอาจุดนี้เป็นหลักสำคัญในการเสนอข่าวสาร โดยเริ่มจากสิ่งใกล้ตัวก่อนไปจนถึงสิ่งที่อยู่ห่างตัวเองออกไป 3) ประโยชน์ใช้สอยของตนเอง มนุษย์แสวงหาข่าวสารและใช้ข่าวสารเพื่อประโยชน์ของตนเอง เพื่อช่วยให้ความคิดของตนบรรลุเพื่อใช้ข่าวสารที่ได้มาเสริมให้ความบันเทิงแก่ตนเอง โดยจะเลือกสื่อที่ใช้ความพยายามน้อยที่สุดและได้ผลประโยชน์ตอบแทนที่ดีที่สุด 4) ลักษณะเฉพาะของแต่ละสื่อ มีส่วนทำให้ผู้รับสารแสวงหาและได้ประโยชน์ไม่เหมือนกัน ผู้รับสารแต่ละคนย่อมจะเข้าใจในลักษณะบางอย่างจากสื่อที่จะสนองความต้องการและทำให้ตนเองเกิดความพึงพอใจ

ทฤษฎีการแสวงหาข่าวสาร (Information Seeking Theory)

มีฐานแนวคิดจากการสื่อสารที่มีเป้าหมาย (Goal Directed Communication) เป็นการเพิ่มการเรียนรู้เพื่อลดความไม่มั่นใจ (Uncertainty) เมื่อบุคคลตระหนักถึงความต้องการข้อมูลของตนแล้วจึงจะแสวงหาข้อมูล สรุปได้ดังนี้คือ (Krikelas, 1993) บุคคลแสวงหาข่าวสารเพื่อตอบสนองความต้องการของตน เพราะมนุษย์ทุกคนมีความต้องการข้อมูลข่าวสาร (Information Needs) ต้องการเก็บรวบรวมข้อมูลข่าวสาร (Information Gathering) ต้องการข้อมูลข่าวสารซ้ำเดิม (Information Needs Revisited) เพื่อการส่งต่อ การโอน การให้ข้อมูลข่าวสาร (Information Giving) โดย ประภาวดี สืบสนธิ์ (2530) ได้จำแนกแหล่งข้อมูลไว้ 2 ประเภทคือ 1) แหล่งข้อมูล

ภายในตัวบุคคล หมายถึง ข้อมูลอันเกิดจากการประมวลความคิด ความรู้ ความจำและประสบการณ์
2) แหล่งข้อมูลภายนอก หมายถึง แหล่งข้อมูลสื่อมวลชน ได้แก่ โทรทัศน์ วิทยุ หนังสือพิมพ์ ฯลฯ
แหล่งข้อมูลสถาบัน ได้แก่ ห้องสมุด ศูนย์บรรณสารสนเทศ ฯลฯ แหล่งข้อมูลบุคคล ได้แก่ เพื่อน พ่อแม่
ครูอาจารย์ เป็นต้น

ทฤษฎีนี้แบ่งพฤติกรรมการแสวงหาข้อมูลข่าวสารของมนุษย์ออกเป็น 3 ลักษณะคือ

1) การแสวงหาข้อมูลข่าวสารจากสังคมแบบไม่เปิดเผย (Passive social information - seeking) ใช้การสังเกตการณ์ และไม่มีปฏิสัมพันธ์กับแหล่งข้อมูลที่ต้องการสืบค้น

2) การแสวงหาข้อมูลข่าวสารจากสังคมแบบเปิดเผย (Active social information - seeking) เช่น การเข้าไปสืบค้นในระบบฐานข้อมูล การเข้าไปสอบถามหรือการสัมภาษณ์จากบุคคลที่สาม (Third party) ที่เกี่ยวข้องกับแหล่งข้อมูลนั้นๆ เป็นต้น

3) การแสวงหาข้อมูลข่าวสารจากสังคมแบบมีปฏิสัมพันธ์ (Interactive social information - seeking) เช่น การเข้าไปพูดคุยหรือสัมภาษณ์โดยตรง การเข้าไปร่วมกิจกรรมกับแหล่งข้อมูล เป็นต้น

โดยภาพรวมแล้ว เป็นทฤษฎีที่บูรณาการระหว่างผู้คน สังคม สิ่งแวดล้อมและเทคโนโลยีสารสนเทศและการสื่อสารเข้าด้วยกัน เพื่อตอบสนองต่อความต้องการของมนุษย์ในด้านต่างๆ ที่อยู่ภายใต้ระบบสังคมหนึ่งร่วมกัน ในการศึกษาครั้งนี้ผู้วิจัยใช้แนวคิดทฤษฎีเกี่ยวกับการแสวงหาข้อมูลข่าวสารเป็นแนวทางในการศึกษาด้วย

ทฤษฎีการใช้ประโยชน์และความพึงพอใจต่อสื่อ (The Uses and Gratifications Theory)

โดยฐานแนวคิดจากทฤษฎีนี้เป็นการศึกษาการบริโภคสื่อมวลชนของผู้รับสารในมุมมองด้านจิตวิทยาสังคม โดยนอกจากผู้รับสารจะบริโภคสื่อมวลชนเพื่อตอบสนองความต้องการด้านจิตใจของตนเองแล้ว ยังเป็นการบริโภคสื่อเพื่อต้องการรู้สภาพแวดล้อมกฎเกณฑ์ต่างๆ ของสังคมและการปรับตัวให้เข้ากับสิ่งแวดล้อมรอบตัว (ศิริพร วีระโชติ 2552) เช่นเดียวกับกลุ่มนักศึกษายุคปัจจุบันที่ต้องใช้สื่ออินเทอร์เน็ตเพื่อค้นหาสารสนเทศต่างๆ ที่ทันสมัยในการนำข้อมูลไปสื่อสารกับกลุ่มเพื่อน การนำไปใช้ในการศึกษาเล่าเรียนและรู้ถึงความเคลื่อนไหวของสถานการณ์ต่างๆ ในสังคม ดังนั้นการนำแนวคิดของทฤษฎีการใช้ประโยชน์และการตอบสนองความพึงพอใจมาใช้ในการศึกษานี้ จึงมีความสอดคล้องกับประเด็นที่ต้องการค้นหาคำตอบ เพราะตามแนวทางของทฤษฎีนี้มีข้อตกลงเบื้องต้นที่ต้องทำความเข้าใจ คือ มนุษย์ทุกคนจงใจแสวงหาข่าวสาร โดยไม่ได้ถูกยัดเยียดให้อ่านดู หรือฟัง เพราะมนุษย์มีทางเลือกที่จะหลบหลีกข่าวสารได้ การใช้สื่อสารมวลชนของมนุษย์มีจุดมุ่งหมาย มนุษย์เป็นผู้กำหนดความต้องการจากความสนใจ และแรงจูงใจที่เกิดขึ้นในกรณีต่างๆ กัน มนุษย์ทุกคนเป็นปัจเจกบุคคลที่มีความต้องการส่วนตัว

คัทซ์และคณะ (Katz, E., J.G. Blumler and M. Gurevitch 1974) มีความเห็นว่าการให้ความสนใจต่องานวิจัยเกี่ยวกับการใช้สื่อของบุคคลให้มากขึ้น โดยได้ชี้ให้เห็นว่าสื่อจะไม่มีอิทธิพลต่อบุคคลที่ไม่เลือกใช้สื่ออย่างแนบแน่น และการเลือกใช้นั้นก็สืบเนื่องมาจากเหตุผลทางจิตวิทยาและความต้องการทางสังคมของแต่ละบุคคล ผลการศึกษาของคัทซ์และคณะ ชี้ให้เห็นว่าผู้รับสารที่มีสภาวะแวดล้อมทางสังคมและสภาวะทางจิตใจที่แตกต่างกัน จะทำให้มีความต้องการใน

การที่จะรับสื่อที่แตกต่างกันไป ซึ่งความต้องการที่ต่างกันนี้ก่อให้เกิดการคาดคะเนว่า สื่อแต่ละประเภทจะตอบสนองความพึงพอใจของตนต่างกัน ส่งผลให้มีลักษณะการใช้สื่อและมีความพึงพอใจที่ได้รับจากการใช้สื่อแตกต่างกัน โดยภาพรวมแล้วพบว่า ความต้องการของมนุษย์เกี่ยวกับการใช้สื่อมี 4 ประการหลัก ๆ คือ 1) ความต้องการในการสร้างเอกลักษณ์ของตน 2) ความต้องการที่จะมีการติดต่อทางสังคมกับผู้อื่น 3) ความต้องการสิ่งแปลกใหม่และความบันเทิงต่างๆ 4) ความต้องการข้อความจริงและความรู้เกี่ยวกับความเป็นไปต่างๆ ของโลก ทฤษฎีนี้เน้นในแง่ของการใช้ประโยชน์และการได้รับความพึงพอใจจากสื่อที่เปิดรับ โดยตั้งคำถามว่า ประชาชนสามารถทำอะไรกับสื่อมวลชนได้บ้าง (What do the people do with the media) ไม่ใช่ว่าสื่อมวลชนทำอะไรให้กับประชาชนแต่เพียงฝ่ายเดียว (What do the media do to people) เพราะฉะนั้นการศึกษาตามทฤษฎีนี้ จึงมุ่งเน้นศึกษาพฤติกรรมทางการเปิดรับสื่อหรือการเลือกใช้ของบุคคลเป็นสำคัญ

แมคคอมบส์ และ เบคเคอร์ (McCombs and Becker 1979) ได้กล่าวไว้ในเรื่องของการใช้สื่อมวลชนเพื่อตอบสนองความต้องการของบุคคล ดังนี้ คือ 1) ต้องการรู้เหตุการณ์ (Surveillance) โดยการสังเกตการณ์และติดตามความเคลื่อนไหวต่างๆ จากสื่อมวลชนเพื่อให้รู้เท่าทันต่อเหตุการณ์และรู้ว่าอะไรมีความสำคัญพอที่จะเรียนรู้ 2) ต้องการให้ช่วยตัดสินใจ (Decision) โดยเฉพาะในเรื่องที่เกี่ยวข้องกับชีวิตประจำวัน การเปิดรับสื่อมวลชนทำให้กำหนดความคิดเห็นของตนต่อเหตุการณ์รอบๆ ตัวได้ 3) ต้องการข้อมูลเพื่อการพูดคุยสนทนา (Discussion) โดยการเปิดรับสื่อมวลชน ให้บุคคลมีข้อมูลที่สามารถนำไปใช้ในการพูดคุยกับผู้อื่นได้ 4) ต้องการมีส่วนร่วม (Participating) ในเหตุการณ์และความเป็นไปต่างๆ ที่เกิดขึ้นรอบๆ ตัว 5) ต้องการเสริมความคิดเห็น (Reinforcement) หรือสนับสนุนการตัดสินใจในสิ่งที่ได้กระทำไป 6) ต้องการความบันเทิง (Relaxing and Entertainment) เพื่อความเพลิดเพลินและผ่อนคลาย สรุปโดยรวม คือ ผู้รับสารไม่ได้เป็นผู้ถูกกระทำหรือถูกป้อนข้อมูลให้ (Audience is not passive) แต่ผู้รับสารจะแสวงหาข่าวสารจากสื่อมวลชน เพื่อนำไปใช้ประโยชน์ที่สามารถตอบสนองความต้องการของตนเองได้ เช่น การหาความรู้จากการรายงานข่าว การเปิดรับสื่อเพื่อให้รู้ทันกับปัญหาในชีวิต แนวคิดของทฤษฎีการใช้ประโยชน์และความพึงพอใจต่อสื่อนี้สอดคล้องกับกระแสการเปลี่ยนแปลงของโลกปัจจุบันที่เป็นกระแสของสังคมสารสนเทศ ผู้คนในสังคมต่างต้องการสื่อเพื่อการเรียนรู้ ดังนั้นสื่อหรือเทคโนโลยีสารสนเทศและการสื่อสาร จึงเป็นอีกหนึ่งปัจจัยหลักของสังคมที่สามารถเข้ามาช่วยเติมเต็มวิถีชีวิตของคนได้ ในการศึกษาครั้งนี้ผู้วิจัยต้องการพิสูจน์ทราบในแนวคิดทฤษฎีนี้ด้วย เพราะเป็นผลสืบเนื่องมาจากกระบวนการทางสังคมและจิตวิทยาจากทฤษฎีลำดับความต้องการ ซึ่งอธิบายว่า ความต้องการขั้นพื้นฐานของมนุษย์มี 5 ขั้น (Maslow's Hierarchy of Needs) ที่เสนอโดยนักจิตวิทยา อับบราฮัม มาสโลว์ (Maslow 1954) ได้แก่

ขั้นที่ 1 ความต้องการทางกาย (Physiological Needs) เป็นปัจจัยพื้นฐานในการดำรงชีวิต

ขั้นที่ 2 ความต้องการความ มั่นคงปลอดภัย (Safety and Security Needs)

ขั้นที่ 3 ความต้องการความรักและเป็นที่ยอมรับของกลุ่ม (Love and Belonging Needs)

ขั้นที่ 4 ความต้องการได้ รับการยกย่องจากผู้อื่น (Self -Esteem Needs) เพื่อความ

ภาคภูมิใจ

ขั้นที่ 5 ความต้องการรู้จักตนเอง (Self-Actualization Needs) เป็นความต้องการขั้นสูง

นอกจากนั้นแล้วมนุษย์ยังมีความต้องการอยากรู้ (Need for Cognition) ซึ่งเป็นแรงผลักดันที่มนุษย์เราเรียนรู้มาจากการอยู่ในสังคม จึงต้องอาศัยหลักสังคมจิตวิทยาที่ว่า การรับรู้ทางประสาทสัมผัสของมนุษย์ไม่ใช่เกิดจากกระบวนการที่มาจากกระบวนกรยัดเยียด (Passive Registering Process) แต่มาจากกระบวนการแสวงหา (Active Process)

4. การสืบค้นสารสนเทศจากสื่ออินเทอร์เน็ต

ในด้านความหมายของสารสนเทศ (Information) ซาเรซวิก และวูด (Saracevic and Wood 1981) ได้ให้นิยามสารสนเทศไว้ 4 นิยาม ดังนี้

นิยามที่ 1 เป็นข้อมูลที่มีคุณค่าในการตัดสินใจ

นิยามที่ 2 เป็นการเลือกสรรจากชุดของข่าวสารที่มีอยู่ เป็นการเลือกที่ช่วยลดความไม่แน่นอน เป็นข้อมูลที่ได้มีเลือกสรรมาแล้ว มีความแน่นอนจากกลุ่มของข้อมูลที่มีอยู่

นิยามที่ 3 เป็นความหมายที่มนุษย์ให้แก่ข้อมูลด้วยวิธีการนำเสนอที่เป็นระเบียบแบบแผน

นิยามที่ 4 เป็นโครงสร้างของข้อความใดๆ ที่มีจุดมุ่งหมายสามารถเปลี่ยนแปลงโครงสร้างทางจินตภาพและความรู้สึกนึกคิดของผู้รับสาร

นอกจากนี้ยังมีนักวิชาการอื่นๆ ได้ให้ความหมายของสารสนเทศ เอาไว้อีกหลายประการ ดังนี้

สารสนเทศ คือ ข้อมูลที่มีการปรับเปลี่ยน (Convert) ด้วยการจัดรูปแบบ (Formatting) การกลั่นกรอง (Filtering) และการสรุป (Summarizing) ให้เป็นผลลัพธ์ที่มีรูปแบบ เช่น ข้อความ เสียง รูปภาพ หรือวิดีโอ และเนื้อหาที่ตรงกับความต้องการ และเหมาะสมต่อการนำไปใช้ (Alter 1996) เป็นข้อมูลข่าวสาร ความรู้ สารสนเทศทั้งในรูปแบบสิ่งพิมพ์ สื่อทัศนวัสดุและวัสดุย่อยส่วน เพื่อใช้ประโยชน์ทางการสื่อสารและการพัฒนาด้านต่างๆ ทั้งส่วนบุคคลและสังคม (ชุดิมา สัจจามันท์ 2530) เป็นข้อมูลที่ได้รับการประมวลผลให้อยู่ในรูปแบบที่มีความหมายต่อผู้รับ และมีคุณค่าอันแท้จริง หรือคาดการณ์ว่าจะมีค่าสำหรับการดำเนินงานหรือการตัดสินใจในปัจจุบันหรืออนาคต (ครุฑิต มาลัยวงศ์ 2535) เป็นข้อมูลที่มีการเปลี่ยนแปลงให้อยู่ในสภาพในการนำไปใช้ประโยชน์กับผู้เฉพาะราย เพื่อให้ผู้ได้รับมีการเพิ่มพูนความรู้ (พิมพ์ราโพ เปรมสมิทธิ์ 2538) เป็นข้อมูลที่ผ่านการประมวลผลผ่านการวิเคราะห์ หรือสรุปให้อยู่ในรูปแบบที่มีความหมายที่สามารถนำไปใช้ประโยชน์ได้ตามวัตถุประสงค์ (จิตติมา เทียมบุญประเสริฐ 2544) เป็นข้อมูล ข่าวสาร ความรู้รูปแบบต่างๆ ที่มีการบันทึกประมวลผล หรือดำเนินการด้วยวิธีใดๆ และสามารถนำไปเผยแพร่และใช้ประโยชน์ทั้งในส่วนบุคคลและสังคม (มาลี ลำสกุล 2549)

สรุปได้ว่า สารสนเทศ คือ ข้อมูล ข่าวสาร ข่าว ข้อเท็จจริง ความคิดเห็น หรือประสบการณ์อยู่ในรูปแบบที่แตกต่างกันออกไป เช่น ตัวอักษร ตัวเลข รูปภาพ เสียง สัญลักษณ์ หรือกลืน ที่ถูกนำมาผ่านกระบวนการประมวลผล ด้วยวิธีการที่เรียกว่า กรรมวิธีจัดการข้อมูล (Data Manipulation) และผลที่ได้อาจแสดงผลออกมาในรูปแบบของสื่อประเภทต่างๆ เช่น หนังสือ วารสาร หนังสือพิมพ์ แผ่นที่ แผ่นใส ฯลฯ และเป็นผลลัพธ์ที่ผู้ใช้งานสามารถนำไปใช้ประโยชน์ได้อย่างถูกต้อง ตรงและทันกับความต้องการ หรือ สารสนเทศ คือ ผลลัพธ์ที่มีความถูกต้อง ตรงตามต้องการ และทันต่อความต้องการ

ของผู้ใช้หรือผู้ที่เกี่ยวข้อง เป็นผลลัพธ์ที่ได้มาจากการนำข้อมูลมาประมวลผลด้วยกรรมวิธีจัดการข้อมูลหรือสารสนเทศ คือ ผลลัพธ์ที่ได้มาจากการนำข้อมูลมาประมวลผลด้วยกรรมวิธีจัดการข้อมูล ซึ่งจะต้องเป็นผลลัพธ์ที่มีคุณสมบัติถูกต้องตรงตามต้องการและทันต่อความต้องการของผู้ใช้หรือผู้ที่เกี่ยวข้อง

คุณลักษณะของสารสนเทศที่ดี

สารสนเทศที่ดี ควรมีคุณลักษณะต่างๆ ดังนี้ (Alter 1996; รัถพร ชังธาดา 2541; ประภาวดี สืบสนธิ์ 2543; จิตติมา เทียมบุญประเสริฐ 2544) สารสนเทศที่ดีต้องมีความถูกต้อง (Accurate) สามารถเข้าถึงสารสนเทศได้ง่าย (Accessible) ในรูปแบบและเวลาที่เหมาะสมตามความต้องการของผู้ใช้ ต้องมีความชัดเจน (Clarity) ไม่คลุมเครือ ต้องมีความสมบูรณ์ (Complete) บรรจุไปด้วยข้อเท็จจริงที่มีสำคัญครบถ้วน มีความกะทัดรัด (Conciseness) หรือรัดกุม ต้องมีความยืดหยุ่น (Flexible) สามารถนำไปใช้ในหลายๆ เป้าหมาย ต้องมีรูปแบบการนำเสนอ (Presentation) ที่เหมาะสมกับผู้ใช้ ต้องมีความน่าเชื่อถือ (Reliable) คือได้มาจากการวิธีรวบรวมหรือแหล่งที่น่าเชื่อถือ เป็นต้น ควรง่าย (Simple) ไม่สลับซับซ้อน มีรายละเอียดไม่มากเกินไปจนจำเป็น ต้องทันเวลา (Just in time) ต้องทันสมัย (Up to date) ใหม่อยู่เสมอ ต้องสามารถพิสูจน์ได้ (Verifiable) หรือตรวจสอบได้ว่ามีความถูกต้อง

สรุปได้ว่าสารสนเทศที่ดีต้องมีคุณลักษณะครบทั้ง 4 ด้าน (ประภาวดี สืบสนธิ์ 2543) คือ

- 1) ด้านเวลา (ทันเวลา และทันสมัย)
- 2) ด้านเนื้อหา (ถูกต้อง สมบูรณ์ ยืดหยุ่น น่าเชื่อถือ ตรงกับ ความต้องการ และตรวจสอบได้)
- 3) ด้านรูปแบบ (ชัดเจน กะทัดรัด ง่าย รูปแบบการนำเสนอ ประหยัด แปลก)
- 4) ด้านกระบวนการ (เข้าถึงได้และปลอดภัย)

สำหรับประเภทของสารสนเทศบนสื่ออินเทอร์เน็ตนั้น ได้แก่ 1) เอกสาร (Document) เช่น หนังสือ วารสาร หนังสือพิมพ์ งานวิจัย วิทยานิพนธ์ รายงานประจำปี 2) ภาพ (Picture) เช่น ภาพนิ่ง 3) ภาพเคลื่อนไหว (Animation) เช่น ภาพยนตร์ 4) โปรแกรม (Software) 5) เสียง (Sound) เช่น เสียงร้องเพลง เสียงดนตรี เป็นต้น

ในด้านวิธีการเข้าถึงและสืบค้นข้อมูลสารสนเทศจากเครือข่ายอินเทอร์เน็ต มีหลายวิธี ได้แก่

1) การเข้าถึง การสืบค้นข้อมูลสารสนเทศที่มีประสิทธิภาพ สอดคล้องความต้องการของผู้สืบค้นหรือผู้เรียน มีวิธีการที่สำคัญ ดังนี้

1.1 ที่อยู่ของเว็บไซต์ เป็นวิธีที่เข้าถึงข้อมูลสารสนเทศที่ต้องการได้รวดเร็วที่สุด

1.2 โปรแกรมค้นคืน ในกรณีที่ไม่ว่าข้อมูลสารสนเทศที่ต้องการอยู่ในเว็บไซต์ใด ผู้สืบค้นสามารถใช้บริการของเว็บไซต์ที่ให้บริการ Search Engine เป็นกลไกเข้าถึง และ/หรือสืบค้นข้อมูลสารสนเทศที่ต้องการ ซึ่งมีอยู่หลากหลายเว็บไซต์ เช่น

www.google.co.th

www.sanook.com

www.hunsa.com

www.sabay.com

1.3 คำสำคัญ เป็นวิธีการสำคัญที่ผู้สืบค้นต้องรู้จักเลือกใช้คำหรือวลีที่ตรงหรือสอดคล้องกับเรื่องที่ต้องการค้นหา บางครั้งข้อมูลสารสนเทศที่ต้องการเข้าถึงอาจมีคำสำคัญเพื่อการสืบค้นหลายคำ

2) การสืบค้น เริ่มด้วยการพิมพ์คำสำคัญลงในช่องค้นหา (Search box) จากนั้นกดแป้นพิมพ์ที่แป้น Enter หรือใช้เมาส์คลิกที่ปุ่ม Search จุดสำคัญ คือ การสะกดคำที่ถูกต้อง มิฉะนั้นคอมพิวเตอร์จะค้นหาข้อมูลที่ผิด ผลการสืบค้นโดยทั่วไป จะระบุจำนวนรายการที่สืบค้นได้ การแสดงผลการสืบค้นจะเรียงจาก ความสัมพันธ์หรือสัดส่วนของข้อมูลที่เกี่ยวข้องกับคำสำคัญที่ใช้สืบค้นจากมากไปหาน้อยโดยนำเสนอ ชื่อ ที่อยู่เว็บไซต์และสรุปสาระที่มีในเว็บไซต์นั้นๆ

การประเมินสารสนเทศ

โดยการสืบค้นจากแหล่งต่างๆ เพื่อตรวจสอบความสำคัญ และคุณค่าของสารสนเทศว่าตรงตามความต้องการของเราหรือไม่ เช่น เนื้อหาเก่าเกินไปหรือไม่ หรือ มีความน่าเชื่อถือในทางวิชาการหรือไม่ สาเหตุที่ต้องมีการประเมินสารสนเทศ เพราะในการสืบค้นสารสนเทศอาจได้ผลลัพธ์ที่ไม่ตรงตามความต้องการ และไม่มีที่น่าเชื่อถือ ซึ่งสารสนเทศนี้จะนำไปใช้ประโยชน์ไม่ได้ จึงควรประเมินสารสนเทศเพื่อคัดเลือกสารสนเทศที่สอดคล้องกับความต้องการและสามารถนำไปใช้ประโยชน์ได้จริง การประเมินสารสนเทศที่ได้จากอินเทอร์เน็ต สามารถพิจารณาได้จากปัจจัยต่างๆ (มหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ คณะมนุษยศาสตร์ ภาควิชาบรรณารักษศาสตร์และสารสนเทศศาสตร์ 2548) ดังนี้

1) ความเกี่ยวข้อง (Relevance) หรือตรงกับหัวข้อที่ต้องการหรือไม่ พิจารณาได้จากชื่อเรื่องและคำสำคัญ

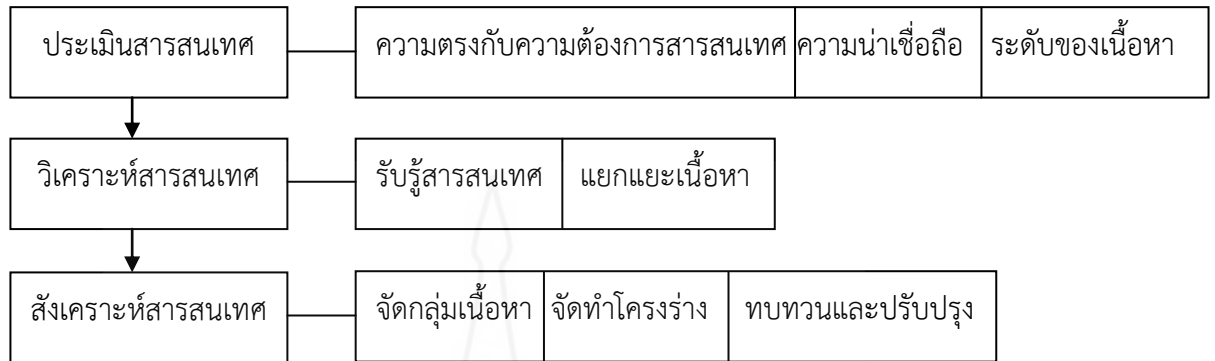
2) ความถูกต้อง (Accuracy) พิจารณาได้จากการนำเสนอในลักษณะเป็นข้อเท็จจริงหรือความคิดเห็น มีความเป็นกลางหรือไม่ มีโฆษณาที่เกี่ยวข้องกับเนื้อหาบนเว็บไซต์หรือไม่ หากมีอาจทำให้สารสนเทศมีความลำเอียงได้ มีหลักฐานอ้างอิงหรือไม่ มีการเขียนอ้างอิงหรือบรรณานุกรม

3) ความน่าเชื่อถือของผู้จัดทำ (Authority) พิจารณาจากรายละเอียดเกี่ยวกับผู้รับผิดชอบเว็บไซต์ จากหัวข้อ About us หรือดูจาก URL ที่ลงท้ายด้วย .edu, .ac, .org, .gov, .go.th ที่เป็นหน่วยงานของรัฐ หรือสถาบันการศึกษา ซึ่งจะมีความน่าเชื่อถือมากกว่าเว็บไซต์ที่เกี่ยวข้องกับธุรกิจ เช่น .com, .biz ตลอดจนมีที่อยู่หรือเบอร์โทรศัพท์ที่สามารถติดต่อกลับได้

4) ความทันสมัย (Currency) เป็นการพิจารณาถึงการปรับปรุงล่าสุดเมื่อใด สามารถดูได้จากวันที่ที่สร้าง/แก้ไขปรับปรุงเว็บไซต์ หรือดูจากวันเดือนปีของแหล่งที่มาที่น่ามาอ้างอิง

การประเมินสารสนเทศ เป็นขั้นตอนเพื่อคัดเลือกสารสนเทศที่ได้จากการสืบค้นที่มีคุณค่า มีความน่าเชื่อถือในทางวิชาการ โดยมีขั้นตอนการประเมิน วิเคราะห์ สังเคราะห์สารสนเทศ (ธิดารัตน์ สารพล 2555) ดังแสดงในภาพที่ 2.6 และ 2.7

การประเมิน วิเคราะห์และสังเคราะห์สารสนเทศ



ภาพที่ 2.6 ความสัมพันธ์เพื่อนำมาประเมิน วิเคราะห์และสังเคราะห์สารสนเทศ
ที่มา: อิดารัตน์ สาระพล (2555)

ขั้นตอนการประเมิน วิเคราะห์ สังเคราะห์สารสนเทศ



ภาพที่ 2.7 ขั้นตอนการประเมิน วิเคราะห์ สังเคราะห์สารสนเทศ
ที่มา: อิดารัตน์ สาระพล (2555)

หลักการประเมินสารสนเทศ ใช้วิธีการ ดังนี้คือ

- 1) ประเมินความตรงกับความต้องการสารสนเทศของเราหรือไม่ ตรงมากน้อยเพียงใด
- 2) ประเมินความน่าเชื่อถือและความทันสมัยของสารสนเทศ ได้แก่

2.1 ประเมินความน่าเชื่อถือของแหล่งสารสนเทศว่าได้จากแหล่งสารสนเทศใด

2.2 ประเมินความน่าเชื่อถือของทรัพยากรสารสนเทศ โดยพิจารณาว่า ทรัพยากรสารสนเทศหรือสารสนเทศนั้นๆ เป็นรูปแบบใด สื่อสิ่งพิมพ์ สื่อไม่ตีพิมพ์ หรือสื่ออิเล็กทรอนิกส์ เป็นต้น

2.3 ประเมินความน่าเชื่อถือของ ผู้เขียน ผู้จัดทำ สำนักพิมพ์ โดยพิจารณาว่า ผู้เขียน มีคุณวุฒิ ความรู้ ความสามารถและประสบการณ์ตรงกับเรื่องที่เขียนหรือไม่

2.4 ประเมินความทันสมัยของสารสนเทศ โดยหากเป็นสื่อสิ่งพิมพ์พิจารณาความทันสมัย จาก วัน เดือน ปี ที่พิมพ์ หากเป็นสื่ออิเล็กทรอนิกส์ พิจารณาจาก วัน เดือน ปีที่เผยแพร่ เป็นต้น

การวิเคราะห์สารสนเทศ

วิธีการ คือ การอ่านเนื้อหาของทรัพยากรสารสนเทศที่ผ่านการประเมินแล้วว่า สามารถนำมาใช้งานได้จริงๆ จากนั้นดึงเนื้อหาของสารสนเทศที่สอดคล้องกับประเด็นแนวคิดต่างๆ ที่ต้องการศึกษาให้มีความครบถ้วน แล้วทำการบันทึกเนื้อหาโดยบันทึกเรื่องเดียวกันไว้ด้วยกัน และจัดกลุ่มตามประเด็นแนวคิดเพื่อใช้ในการเรียบเรียงเนื้อหาต่อไป

การสังเคราะห์สารสนเทศ

วิธีการ คือ การจัดกลุ่มสารสนเทศที่มีแนวคิดเดียวกันเอาไว้ด้วยกัน แล้วนำสารสนเทศที่มีแนวคิดเดียวกันมาจัดกลุ่มอีกครั้ง เพื่อสร้างความสัมพันธ์ตามลำดับชั้น จากนั้นนำแนวคิดต่างๆ ที่ได้สร้างความสัมพันธ์ในแต่ละกลุ่มของแนวคิด มารวบรวมเป็นโครงสร้างใหม่ ในรูปของโครงร่าง หรือ OutLine โดยรวบรวมหัวข้อหรือประเด็นที่เหมือนกันไว้ด้วยกัน หรือตัดที่ซ้ำซ้อนออก เรียงลำดับขั้นตอนของหัวข้อหรือประเด็น สุดท้ายคือการประเมินโครงร่างที่ได้ทำขึ้นว่าตอบคำถามในงานของเราได้ครบถ้วนหรือไม่

การประเมินสารสนเทศจากสื่ออินเทอร์เน็ต

มีองค์ประกอบต่างๆ ดังนี้คือ ผู้แต่งเป็นผู้มีความรู้ น่าเชื่อถือ ตรงตามความต้องการข้อมูลเป็นกลาง ไม่เอนเอียง มีความทันสมัย มีความน่าเชื่อถือ

การพิจารณาเรื่อง Who What When Why How คือ

Who ใครคือผู้แต่ง หรือ เจ้าของผลงาน ผู้แต่งมีความน่าเชื่อถือหรือไม่

What มีการระบุจุดประสงค์ของ website มี website อื่น link มาหรือไม่

มีผลงานอื่นๆ ของผู้เขียนที่สามารถจะ link ไปได้หรือไม่ อ่านแล้วมีความเข้าใจข้อมูลหรือไม่อะไรเป็นสาเหตุให้เลือกข้อมูลจากเว็บไซต์นั้นๆ การนำเสนอข้อมูลมีความชัดเจน

Why ทำไมจึงมีการจัดทำเว็บไซต์นี้ ความเป็นกลาง ไม่มีเจตนาชักจูงผู้อ่านไปทางใดทางหนึ่ง

When มีการปรับปรุงข้อมูลเมื่อใด เว็บไซต์จัดทำเมื่อใด

How ข้อมูลมีความถูกต้อง เข้าถึงข้อมูลได้อย่างไร ข้อมูลหรือเว็บไซต์มีการเผยแพร่อย่างถาวรหรือไม่

ดังนั้นก่อนที่จะใช้สารสนเทศจากอินเทอร์เน็ต จึงสรุปได้ว่าควรพิจารณาดังนี้

- ด้านวัตถุประสงค์ ควรมีการระบุจุดประสงค์ของ website

- ด้านความเที่ยงธรรม ควรมีความเป็นกลางของข้อมูล ไม่มีเจตนาชักจูงผู้อ่านไปทางใดทางหนึ่ง

- ด้านความถูกต้อง ควรตรวจสอบความครบถ้วน สมบูรณ์กับ website อื่นๆในหัวเรื่องเดียวกัน
- ด้านความน่าเชื่อถือของผู้จัดทำ เป็นที่ยอมรับ มีที่อยู่ของ webmaster ที่ติดต่อกลับได้
- ด้านความทันสมัย ดูวันที่สร้างข้อมูลหรือแก้ไขปรับปรุง website ซึ่งดูได้จากส่วนท้ายของหน้า

5. การรู้เท่าทันสื่อและสารสนเทศของเยาวชนในสถาบันการศึกษา

ความสำคัญของการรู้เท่าทันสื่อหลากหลายประเภท ก่อให้เกิดการสอดแทรกหลักสูตรที่เกี่ยวข้องไว้ในหลักสูตรการเรียนการสอนในระดับต่างๆ ตั้งแต่ประมาณปี ค.ศ. 1975 เป็นต้นมา ทั้งในสหรัฐอเมริกา ยุโรป ออสเตรเลีย แอฟริกาใต้ โดยได้รับการสนับสนุนจากองค์การสหประชาชาติ (UNESCO) ในการพัฒนารูปแบบของสื่อมวลชนศึกษาในลักษณะของแบบจำลอง เพื่อให้ประเทศต่างๆ ทั่วโลกได้นำไปใช้ในการเสริมสร้างภาวะรู้เท่าทันสื่อในประชาคมโลก ดังที่ได้ระบุไว้ว่า “องค์การสหประชาชาติมีความสนใจในสื่อมวลชนศึกษา เนื่องจากได้เล็งเห็นว่าเป็นเครื่องมือในการลดช่องว่างของความไม่เท่าเทียมกันของประเทศต่างๆ และเป็นเครื่องมือในการควบคุมการไหลเวียนของข่าวสาร ให้พลเมืองของประเทศได้มีศักยภาพในการเป็นผู้บริโภคสื่อที่มีอำนาจโดยเท่าเทียมกัน” (Hobbs 2003)

พอตเตอร์ (Potter 2005) ได้นำเสนอหลักการความรู้พื้นฐาน 4 ประการ ซึ่งสามารถนำไปประยุกต์ใช้ได้สำหรับนักศึกษาระดับปริญญาตรี ได้แก่

- 1) มีความรู้เท่าทันสื่อว่าเป็นกระบวนการต่อเนื่อง (Media Literacy is a Continuum) ไม่ใช่ชุดหรือสูตรสำเร็จ เพราะไม่มีใครที่มีความรู้สูงสุด ต้องมีการพัฒนาและสามารถพัฒนาได้เสมอ
- 2) มีความรู้เท่าทันสื่อว่าจำเป็นต้องได้รับการพัฒนา (Media Literacy needs to be developed) บุคคลที่ได้ฝึกฝนจะไม่รับสื่อด้วยท่าทีแบบยอมรับ (passive) แต่จะตั้งข้อสงสัยในสิ่งที่เห็นและจะสร้างความหมายด้วยตัวเอง แต่เป็นการยอมรับด้วยเหตุผลและมีการไตร่ตรองแล้ว
- 3) มีความรู้เท่าทันสื่อว่ามีหลายมิติ (Media Literacy is multi-dimensional) อาทิ มิติด้านการรับรู้และความเข้าใจ (Cognitive) เป็นมิติด้านปัญญา รู้ทันตั้งแต่ขั้นง่ายที่สุดไปถึงเรื่องที่ซับซ้อน มิติด้านอารมณ์ (Emotional) รู้ทันการสร้างอารมณ์หรือความรู้สึกต่างๆ ในสื่อของผู้ผลิต มิติด้านสุนทรียศาสตร์ (Aesthetic) เข้าใจและเพลิดเพลินในเนื้อหาของสื่อจากมุมมองของศิลปะ สามารถแยกแยะ ตรวจสอบระหว่างศิลปะและของปลอม มิติด้านศีลธรรมหรือค่านิยม (Moral) คือ รู้และตระหนักถึงรูปแบบต่างๆ ของค่านิยมต่างๆ ที่ส่งผ่านมาทางสื่อ และจัดบทบาทของตนเองได้ว่า ควรจะยืนอยู่ตรงจุดไหน
- 4) มีความรู้เท่าทันสื่อ โดยสามารถตีความเนื้อหาสาระในสาร (Message) ที่เสนอผ่านสื่อมากขึ้น

นักวิชาการชาวอเมริกัน เดวิด คอนซิดิน (David Considine 1995) กล่าวว่า การรู้เท่าทันสื่อเป็นแนวคิดแบบสหวิทยาการ (Interdisciplinary concept) สามารถถูกพัฒนาและถูก

พิจารณาได้หลายวิธีและหลายมุมมอง โดยเดวิดได้นำเสนอตัวอย่างการรู้เท่าทันสื่อในประเทศสหรัฐอเมริกา ด้วยวิธีการแขนงต่างๆ ดังนี้คือ

- 1) เรียนรู้สุนทรียศาสตร์และความชื่นชม (Aesthetics and Appreciation) ด้วยการศึกษา ภาษา ไวยากรณ์และศัพท์เทคนิคต่างๆ ในสื่อทุกประเภท
- 2) เรียนรู้กระบวนการผลิต (Production) เป็นทักษะที่จะเสริมเข้ามา คือ การฝึกฝนจากอุปกรณ์จริง เช่น การผลิตวิดีโอ การถ่ายภาพ ต้องลงมือทำจริงเพื่อพัฒนาทักษะของการรู้จักสื่อ
- 3) เรียนรู้ความเป็นพลเมือง (Citizenship) ที่มีความรับผิดชอบต่อสังคมประชาธิปไตย ที่ต้องเกี่ยวข้องกับการตัดสินใจบนข้อมูลข่าวสาร (Informed decision-making)
- 4) เรียนรู้การป้องกัน (Protection) เพื่อที่จะพัฒนาการต่อต้านอิทธิพลของสื่อ อยู่บนพื้นฐานของความเชื่อที่ว่า สื่อทำให้ประชาชนกระทำการต่างๆ จึงต้องทำให้ตระหนักถึงเทคนิควิธีการ โน้มน้าวใจของสื่อเพื่อวัตถุประสงค์บางประการ เป็นการเสนอรูปแบบการป้องกันอีกรูปแบบหนึ่ง
- 5) เรียนรู้การฝึกอาชีพ (Vocational Education) เพื่อฝึกทักษะการคิดแบบวิพากษ์วิจารณ์ (Critical thinking) ซึ่งเป็นการฝึกฝนการแก้ปัญหาด้วยมุมมองที่หลากหลาย เป็นทักษะทางอาชีพที่สำคัญสำหรับเศรษฐกิจในปัจจุบันและอนาคต

การรู้เท่าทันสื่อ (Media Literacy)

ในปี ค.ศ. 1992 มีการประชุมผู้นำระดับชาติในหัวข้อการรู้เท่าทันสื่อ (National Leadership Conference on Media Literacy) โดยนักการศึกษาได้มีการลงมตินิยามของการรู้เท่าทันสื่อว่า หมายถึง ความสามารถของบุคคลในการเข้าถึง วิเคราะห์ ประเมินและสื่อสารเนื้อหาสารในรูปแบบต่างๆ ได้ ผู้ที่รู้เท่าทันสื่อจะสามารถถอดรหัส ประเมิน วิเคราะห์ และผลิตสื่อทั้งสื่อสิ่งพิมพ์และสื่ออิเล็กทรอนิกส์ จากมติดังกล่าว ซิลเวอร์แบลทท์ (Silverblatt 1995) ได้ขยายแนวคิดและให้นิยามของการรู้เท่าทันสื่อเพิ่มเติมอีกว่าต้องประกอบด้วย 1) การตระหนักถึงผลกระทบของสื่อ 2) การเข้าใจในกระบวนการของสื่อสารมวลชน 3) การมีความสามารถในการวิเคราะห์และอภิปรายเนื้อหาสื่อ 4) การเข้าใจในเนื้อหาสื่อในแต่ละวัฒนธรรม 5) ความสามารถในการเปิดรับสื่อด้วยความเพลิดเพลิน เข้าใจและยอมรับในคุณค่าของเนื้อหาที่อยู่ในสื่อ

ในขณะที่บาร์น (Baran 2004) ได้ให้นิยามของการรู้เท่าทันสื่อ (Media literacy: ML) ว่า คือ ความสามารถในการทำความเข้าใจและใช้ประโยชน์จากสื่อและเนื้อหาจากสื่อได้อย่างมีประสิทธิภาพและมีประสิทธิภาพ รวมทั้งยังได้กล่าวถึงองค์ประกอบของการรู้เท่าทันสื่อเพิ่มเติมจากที่ซิลเวอร์แบลทท์ให้ไว้ 5 ประการ เข้าไปอีก 2 ประการ คือ 1) ความเข้าใจในข้อบังคับทางจริยธรรมของผู้ผลิตสื่อ 2) ความสามารถในการใช้สื่อได้อย่างเหมาะสมและมีประสิทธิภาพ

คริส วอร์สนอร์ป (Chris Worsnop 1994) ได้กล่าวถึงการรู้เท่าทันสื่อว่า การสอนให้รู้เกี่ยวกับสื่อสามารถนำมาแทรกไว้ในหลักสูตรที่มีการเรียนการสอนทั้งหมดไม่ว่าจะเป็นวิชาประวัติศาสตร์ ภูมิศาสตร์ วิทยาศาสตร์และวิชาอื่นๆ โดยผลที่คาดหวังคือ ยิ่งคนมีความรู้เกี่ยวกับสื่อมากเท่าใด คนก็ยิ่งมีความรู้เท่าทันสื่อ (Media Literacy) มากขึ้นเท่านั้น ความรู้เท่าทันสื่อจึงเป็นทักษะของประสบการณ์ในการตีความ การวิเคราะห์ และการผลิตสื่อ

ขณะที่พอตเตอร์ (Potter 2005) ได้ให้นิยามของการรู้เท่าทันสื่อไว้ว่า เป็นมุมมองจากการที่บุคคลเปิดรับสื่อและตีความความหมายของเนื้อหาสื่อตามที่ได้เปิดรับด้วย ความตระหนักถึง

ผลกระทบของสื่อและมีสติในการเปิดรับ โดยวัตถุประสงค์ของการรู้เท่าทันสื่อ คือการเสริมสร้างพลังอำนาจของบุคคลเพื่อให้บุคคลควบคุมสื่อ ไม่ตกอยู่ภายใต้การครอบงำของสื่อ ทั้งนี้หากผู้รับสื่อไม่ตระหนักถึงผลกระทบของสื่อ สื่อจะเข้ามามีอิทธิพลต่อบุคคลโดยไม่ทันรู้ตัว พอตเตอร์ มองว่า ผู้รับสื่อที่มีการรู้เท่าทันสื่อในระดับสูงจะสามารถควบคุมผลกระทบจากสื่อได้ ผู้ที่มีการรู้เท่าทันสื่อในระดับสูงจะมีการเปิดรับสื่อในลักษณะกระตือรือร้น (Active) ทำให้มีทัศนคติมุมมองที่กว้างต่อการตีความเนื้อหาสื่อ สามารถตีความได้หลากหลายมิติ สร้างทางเลือกของความหมายได้มากกว่า จนกระทั่งสามารถควบคุมอิทธิพลของสื่อได้ ในขณะที่ผู้ที่มีการรู้เท่าทันสื่อในระดับต่ำจะมีการเปิดรับสื่อในลักษณะตั้งรับ ทำให้มีทัศนคติมุมมองในการตีความเนื้อหาสื่อที่แคบหรือจำกัด มักสับสนในการตีความ ยอมรับแต่เฉพาะความหมายในระดับผิวเผินและมีความสามารถต่ำในการระบุวาทะสิ่งใดไม่ถูกต้องเป็นเหตุให้อิทธิพลจากสื่อส่งผลกระทบถึงตนอย่างง่ายดาย

การรู้เท่าทันสื่อจะช่วยเสริมสร้างพลังอำนาจให้ผู้รับสื่อสามารถเลือกรับสื่อและใช้สื่ออย่างมีประสิทธิภาพในบริบทต่างๆ โดยมุมมองนี้เห็นว่า (Buckingham 2003; Buckingham, Banaji, Cranmer & Willett 2005) การรู้เท่าทันสื่อเป็นแนวคิดที่มองผู้รับสื่อเป็นผู้มีความสามารถในการวิเคราะห์และใช้สื่อได้เป็นอย่างดี เป็นผู้บริโภคสื่ออย่างมีเหตุผล เป็นผู้เรียนรู้ที่จะกำกับพฤติกรรมของตนเองให้ประพฤติปฏิบัติอย่างมีเหตุผล

นภินทร ศิริไทย (2547) ได้ให้นิยามการรู้เท่าทันสื่อว่า เป็นการให้ผู้รับสื่อโดยเฉพาะเยาวชนรู้จักวิเคราะห์ ประเมินสิ่งที่ได้รับจากสื่อและเลือกสรรสิ่งที่มีคุณค่าและประโยชน์จากสื่อได้ จุดมุ่งหมายของการสร้างการรู้เท่าทันสื่อคือการเพิ่มพลังความสามารถในการเรียนรู้ เกิดความตระหนักในอิทธิพลของเนื้อหาจากสื่อ รู้จักหยิบยืมสาระจากสื่อมาเป็นประโยชน์ต่อการเรียนรู้และการดำรงชีวิต

บุญรักษ์ บุญญะเขตมาลา (2539) ให้ความหมายการรู้เท่าทันสื่อว่า หมายถึง ความสามารถในการรับ เข้าใจ และตีความเนื้อหาสาระที่ปรากฏในสื่อ โดยต้องผนวกเข้ากับความสามารถในการอนุมานความตื้น ลึก หนา บาง ของข้อมูลที่ปรากฏในสื่ออย่างมีหลักการด้วย ประกอบด้วย 1) ทักษะในการบริโภคสื่อ (Media Consumption) 2) ทักษะในการผลิตสื่อ (Media Production)

เนื่องจากประเด็นเรื่องการรู้เท่าทันสื่อ เป็นประเด็นทางสังคมที่กำลังแผ่ขยายไปเกือบทั่วทุกสังคมในปัจจุบัน สมาคมความรู้เท่าทันสื่อมวลชนแห่งประเทศไทยแคนาดา (Canada's Association of Media Literacy) ซึ่งเป็นองค์กรด้านความรู้เท่าทันสื่อมวลชนที่เป็นที่ยอมรับอย่างกว้างขวาง (กัสนิติ เกษตรสุนทร 2555) ได้ระบุถึงความสำคัญ 6 ประการ (Bowen 2003) ที่ผู้บริโภคสื่อทุกคนจำเป็นต้องมีทักษะในการรู้เท่าทันสื่อไว้ดังนี้ 1) สื่อได้เข้ามาครอบงำชีวิตประจำวันของเราทุกคน โดยเฉพาะในทางการเมืองและวัฒนธรรม 2) ข้อมูลข่าวสารเกือบทุกประเภทในโลกสมัยใหม่มีการนำเสนอผ่านทางสื่อ 3) สื่อเป็นแบบฉบับที่มีผลอย่างมากต่อค่านิยมและพฤติกรรมของบุคคลในสังคม 4) คนส่วนมากมักไม่ตระหนักถึงอิทธิพลของสื่อที่มีต่อตนเองและต่อสังคม 5) การรู้เท่าทันสื่อจะช่วยเพิ่มอรรถรสในการบริโภคสื่อ

6) การรู้เท่าทันสื่อจะทำให้ผู้บริโภคสื่อเป็นผู้รับสารที่กระตือรือร้น ไม่เฉื่อยชา

มีคำถามสำคัญว่า มนุษย์เราจะรู้เท่าทันสื่อได้อย่างไร โดย พิชยา หาชัยภูมิ (2554) ได้นำเสนอแนวคิดสำคัญว่า มนุษย์เราจะรู้เท่าทันสื่อได้จะต้องรู้ธรรมชาติสองอย่าง หนึ่ง คือ ธรรมชาติของสื่อ และ สอง คือ ธรรมชาติของตนเอง โดยการรู้ธรรมชาติของสื่อ คือ การพึงระลึกไว้เสมอว่า

สื่อคือสิ่งที่ถูกสร้างขึ้นและมีจุดประสงค์ในแง่ประโยชน์ของผู้สร้างอยู่ในนั้นเสมอ และการรู้ธรรมชาติของตนเอง คือ การพึงระลึกไว้เสมอว่า มนุษย์แต่ละคนมีจิตจิตใจในแบบของตัวเอง แบ่งได้เป็น 3 แบบ ดังนี้คือ

1) โลภะ คือ จิตใจมีแนวโน้มจะเกิดความโลภหรือความต้องการได้ง่าย สังเกตได้ว่า จิตใจแบบนี้มักแพทางให้สื่อโฆษณาสินค้าต่างๆ เช่น เห็นโฆษณากาแฟดื่มแล้วพอม ก็อยากซื้อมาดื่มบ้าง ผลที่ตามมาคือ คนกลุ่มนี้จะให้ความสำคัญกับวัตถุ และการได้มาของวัตถุนั้น มากกว่าคุณค่าและความดีงามภายในจิตใจที่มนุษย์เรามีอยู่แล้ว

2) โทสะ คือ จิตใจมีแนวโน้มจะเกิดความโกรธได้ง่าย ยอมหักไม่ยอมงอ คนกลุ่มนี้มักเสพสื่อที่ตัวเองรู้สึกว่ามีสาระและโกรธเคืองเมื่อพบเห็นสิ่งที่ตัวเองรู้สึกว่าไร้สาระ หรือไม่เป็นอย่างที่ตัวเองคิด จิตใจแบบนี้ มักแพทางให้รายการข่าว รายการเสวนาหรือการอภิปราย ยิ่งโดยเฉพาะเรื่องการเมือง เห็นเค้าประท้วงก็อยากประท้วงบ้าง ผลที่ตามมาคือ คนกลุ่มนี้จะเอาเป็นเอาตายกับทุกสิ่งบนโลกนี้

3) โมหะ คือ จิตใจที่มีแนวโน้มจะเกิดความหลงได้ง่าย จิตใจแบบนี้มักแพทางให้กับสื่อทุกประเภท เพราะปล่อยตัวเองให้หลงเชื่ออะไรๆ ตามความคุ้นเคย ความทุกข์ใจก็เกิดขึ้นได้ตลอดเวลา ผลที่ตามมาคือ คนกลุ่มนี้จะรู้สึกสับสนทั้งด้านอารมณ์ ความคิด โดยลืมไปว่าตนเองก็เป็นตนเอง

ดังนั้น ความสำคัญของการรู้ธรรมชาติของตัวเอง คือ การรู้ว่าเราให้ความสำคัญกับอะไร เพราะสิ่งที่อันตราย คือ การหลงให้ความสำคัญอย่างไร้สติ ฉะนั้นต้องรู้เท่าทันตัวเองก่อนเป็นอันดับแรก

โดยองค์กรต่างๆ ในต่างประเทศ ได้มีการศึกษาค้นคว้าและสรุปรวบรวมเป็นองค์ความรู้ด้านการรู้เท่าทันสื่อไว้ดังนี้



ตารางที่ 2.1 นิยามเป้าหมายการศึกษาการรู้เท่าทันสื่อขององค์กรต่างๆ

	การเข้าถึง/การใช้ (Access/Use)	เข้าใจ (Understand)	สร้างสรรค์ (Create)
UNESCO	เป็นเครื่องมือที่มีประสิทธิภาพ ในการทำความเข้าใจสังคม และการมีส่วนร่วมในสังคม	พัฒนาทักษะการ วิเคราะห์สื่ออย่างมีวิจารณญาณ ของบุคคลและผู้ใช้สื่อ	ส่งเสริมผลผลิต การ สร้างสรรค์และปฏิสัมพันธ์ ในสื่อแขนงต่างๆ
European Commission	รู้สึกเข้าใจทุกสื่อแบบสบาย ทั้งหนังสือพิมพ์จนถึง สื่อสังคมเสมือน	เข้าใจในเศรษฐกิจของสื่อและ ความแตกต่างหลากหลายกับ เจ้าของสื่อ	ใช้สื่อในทางสร้างสรรค์ เพื่อตนเองและผู้อื่น
European Charter of Media Literacy	ใช้เทคโนโลยีสื่อสารได้อย่างมี ประสิทธิภาพทั้งการเข้าถึง แบ่งปันเนื้อหาเพื่อความ ต้องการของบุคคลและชุมชน	เข้าใจเหตุผลและวิธีการ ของเนื้อหาสื่อที่ผลิตขึ้น จัดทำข้อมูลทางเลือกเกี่ยวกับ รูปแบบสื่อและเนื้อหาได้	สร้างสรรค์การใช้สื่อ ในการแสดงออกและสื่อ ความคิดเห็น สารสนเทศ และเงื่อนไข
NAMLE	การขยายแนวคิดของการรู้เท่า ทัน อาทิ การอ่านและการ เขียนในทุกรูปแบบของสื่อ	ใช้กระบวนการกลุ่มและการ วิเคราะห์เนื้อหาสื่อเพื่อเข้าใจ และชื่นชมความคิดที่แตกต่าง	มีปฏิสัมพันธ์และปฏิบัติซ้ำ ในทุกกลุ่มอายุ
OFCOM	ความสามารถในการอ่านและ เขียน การใช้สื่อและเข้าใจ สารสนเทศที่ได้รับ	ตั้งคำถาม วิเคราะห์และประเมิน สารสนเทศนั้น	สร้างเว็บไซต์ของตัวเองและ แสดงความคิดเห็น ในห้องสนทนา

ที่มา: OFCOM (2008) อ้างถึงใน บุปผา เมฆศรีทองคำ และ ดนุลดา จามจุรี (2554)

อุษา บิ๊กกินส์ (2554) ได้นำเสนอแนวคิดเรื่องความรู้และทักษะเพื่อการรู้เท่าทันสื่อ โดยมีองค์ประกอบที่สำคัญต่างๆ ดังนี้

1) การเข้าถึง (Access) คือ การได้รับสื่อประเภทต่างๆ ได้อย่างเต็มที่และรวดเร็วสามารถรับรู้และเข้าใจเนื้อหาของสื่อได้อย่างเต็มความสามารถ สามารถจดจำและเข้าใจความหมายของคำศัพท์ สัญลักษณ์ และเทคนิคที่ใช้ในการสื่อสาร คัดกรองข้อมูลที่เกี่ยวข้องให้สอดคล้องกับวัตถุประสงค์ที่ต้องการ

2) การวิเคราะห์ (Analyze) คือ การตีความเนื้อหาสื่อตามองค์ประกอบและแบบฟอร์มของสื่อ แต่ละประเภทว่าสิ่งที่สื่อนำเสนอโน้มน้าวผลกระทบอะไรบ้างต่อสังคม การเมืองหรือเศรษฐกิจ โดยใช้พื้นฐานความรู้เดิมและประสบการณ์ในการคาดการณ์ถึงผลที่จะเกิดขึ้น ซึ่งเทคนิควิธีการวิเคราะห์สื่อนั้น เป็นการตั้งคำถามกับสื่อ เพื่อที่จะวัดความสามารถในการอ่านสื่อให้ออก เราอ่านได้มากหรือน้อยจะขึ้นอยู่กับเราสามารถตอบคำถามเหล่านี้ได้มากหรือน้อย ประเด็นสำคัญของแนวคำถาม ได้แก่

- 2.1 สื่อเป็นสิ่งที่ถูกสร้างขึ้น ใครเป็นผู้สร้างเนื้อหาสาระของสื่อขึ้นมา
- 2.2 การสร้างสื่อเพื่อการสื่อสารในครั้งนี้มีส่วนประกอบที่สำคัญอะไรบ้าง
- 2.3 คนอื่นๆ ตีความเนื้อหาสาระของสื่อแตกต่างจากเรา
- 2.4 สื่อได้นำเสนอวิถีชีวิต ค่านิยม และมุมมองอะไรบ้าง

2.5 ทำไมข้อความนี้จึงถูกสื่อสารออกมา

3) การประเมินค่าสื่อ (Evaluate) เป็นผลจากการวิเคราะห์สื่อที่ผ่านมาทำให้สามารถที่จะประเมินคุณภาพของเนื้อหาที่มีคุณค่าต่อผู้รับสารมากน้อยเพียงใด สามารถนำไปใช้ให้เกิดประโยชน์ต่อผู้รับสารในด้านใดได้บ้าง โดยสร้างความเกี่ยวข้องของเนื้อหา กับประสบการณ์ พร้อมเสนอความเห็นในแง่มุมที่หลากหลาย

4) การสร้างสรรค์ (Create) เป็นความสามารถในการเรียนรู้สื่อ รวมถึงการพัฒนาทักษะการสร้างสื่อในแบบฉบับของตนเองขึ้นมา เมื่อผู้เรียนมีความรู้ความเข้าใจสามารถวิเคราะห์วิจารณ์ประเมินค่าสื่อได้อย่างถ่องแท้แล้ว ทุกคนจะต้องวางแผน เขียนบท ค้นคว้าข้อมูลเนื้อหา มาประกอบความสามารถในการสร้างสรรค์หรือสื่อสารเนื้อหาโดยการเขียนบรรยายความคิด ใช้คำศัพท์ เสียง หรือการสร้างภาพให้มีประสิทธิภาพตามวัตถุประสงค์ที่หลากหลาย

รวมทั้งข้อเสนอสำหรับองค์ความรู้การรู้เท่าทันสื่อในบริบทของสังคมไทย โดยพรทิพย์ เย็นจะบก (2552) มีองค์ประกอบ 5 ด้าน คือ 1) การเปิดรับสื่อ 2) การวิเคราะห์สื่อ 3) การเข้าใจสื่อ 4) การประเมินค่าสื่อ 5) การใช้สื่อให้เกิดประโยชน์

จากข้อมูลดังกล่าวมาสามารถพิจารณาได้ว่า การเข้าถึง (Access) การวิเคราะห์ (Analyze) การประเมินค่าสื่อ (Evaluate) และการสร้างสรรค์ (Create) เป็นกระบวนการการรู้เท่าทันสื่อที่ต้องประกอบกันให้ครบทุกปัจจัย จึงจะสามารถทำให้นักศึกษาระดับปริญญาตรีเป็นผู้มีความรู้และทักษะที่เพียงพอต่อการรู้เท่าทันสื่อในปัจจุบัน

สำหรับประเทศไทยมีข้อเสนอแนะจากงานวิจัยเกี่ยวกับเรื่องนี้ว่า (อดุลย์ เพียรรุ่งโรจน์ 2543; สุภาณี แก้วมณี 2547) กลุ่มตัวอย่างคิดว่าตนเองรู้เท่าทันสื่อได้เนื่องมาจากการเรียนและการเปิดรับข่าวสารที่หลากหลาย ดังนั้นจึงมีความเห็นว่าประเทศไทยควรมีการจัดการเรียนการสอนเกี่ยวกับสื่อ เพื่อเปิดโอกาสให้เยาวชนเรียนรู้เกี่ยวกับสื่อ กระบวนการผลิตสื่อ การวิพากษ์วิจารณ์สื่อ ได้รับการสนับสนุนให้มีการฝึกฝนให้ใช้สื่อและผลิตสื่ออยู่เสมอ นักศึกษาระดับปริญญาตรีหรือเยาวชนของประเทศไทยก็จะเป็นผู้รับสารที่มีภูมิคุ้มกัน ไม่ตกอยู่ภายใต้อิทธิพลของสื่อและรู้เท่าทันสื่อมวลชน โดยระดับอุดมศึกษาควรมีหลักสูตรที่สอนเกี่ยวกับหลักการวิเคราะห์สาร หลักการประเมินสื่อ หลักการวิเคราะห์ปัจจัยที่ส่งผลต่ออุตสาหกรรมสื่อ แบบแผนและเนื้อหาสื่อ รวมถึงหลักจริยธรรมวิชาชีพสื่อ บรรจุในวิชาพื้นฐานให้กับนักศึกษาชั้นปีที่ 1 ของทุกคณะได้เรียนด้วย เพื่อให้ นักศึกษาสามารถวิเคราะห์สื่อได้ในบริบททางสังคม การเมือง เศรษฐกิจและวัฒนธรรมทั้งในระดับประเทศและระดับโลก สำหรับนักศึกษาที่เรียนด้านสื่อสารมวลชนโดยตรง ควรมีการปรับปรุงหลักสูตรใหม่เพื่อให้มุ่งประเด็นการสร้างนักสื่อสารมวลชนที่รู้เท่าทันสื่อมวลชนด้วย

งานวิจัยของ วรัชญ์ ครุจิต และ ฉัตรฉวี คงดี (2554) ศึกษาเรื่อง “การสำรวจการเรียนการสอนความรู้เท่าทันสื่อในสถาบันอุดมศึกษาในประเทศไทย” เป็นการสำรวจข้อมูลหลักสูตรของสถาบันอุดมศึกษาของรัฐและเอกชน ในประเทศไทย รวมทั้งสิ้น 148 สถาบัน โดยเก็บข้อมูลพื้นฐานของหลักสูตรระดับปริญญาตรีของสถาบันนั้น และข้อมูลหลักสูตรระดับปริญญาตรีของคณะหรือหลักสูตรนิเทศศาสตร์หรือสื่อสารมวลชน และคณะหรือหลักสูตรครุศาสตร์หรือศึกษาศาสตร์ ผลการวิจัยพบว่า จากจำนวน 112 สถาบันที่สามารถเข้าถึงข้อมูลรายวิชาได้นั้น มีการเรียนการสอนวิชาเท่าทันสื่อโดยตรง จำนวนทั้งสิ้น 8 วิชา ใน 6 สถาบัน โดยเป็นสถาบันของรัฐ 3 สถาบัน และ

เอกชน 3 สถาบัน คิดเป็นสัดส่วนร้อยละ 5.4 และคิดเป็นสัดส่วนร้อยละ 8.1 ของ 74 สถาบันที่มี คณะหรือสาขานิเทศศาสตร์ และผลการสำรวจพบว่า มีการเรียนการสอนรายวิชารู้เท่าทันสื่อผสมกับ ความรู้ด้านอื่น จำนวนทั้งสิ้น 68 สถาบัน จากจำนวน 112 สถาบัน คิดเป็นร้อยละ 60.7 และทั้ง 68 สถาบันนั้น เป็นสถาบันที่มีคณะนิเทศศาสตร์ทั้งสิ้น และคิดเป็นร้อยละ 91.9 ของ 74 สถาบันที่มี คณะหรือสาขานิเทศศาสตร์ ส่วนการสำรวจคณะครุศาสตร์หรือศึกษาศาสตร์ พบว่าไม่มีการเปิดสอน รายวิชาที่เกี่ยวข้องกับความรู้เท่าทันสื่อโดยตรง แต่มีรายวิชาที่เกี่ยวข้อง จำนวน 41 สถาบัน คิดเป็น ร้อยละ 91.1 จาก 45 สถาบัน ในส่วนของผลการศึกษาเชิงคุณภาพนั้น พบว่าอาจารย์ผู้สอนรายวิชา รู้เท่าทันสื่ออยากให้หน่วยงานที่เกี่ยวข้องเข้ามาช่วยเหลือ โดยเฉพาะการจัดตั้งคณะทำงานที่ทำ หน้าที่รณรงค์การเผยแพร่ความรู้เท่าทันสื่อในระดับประเทศ ที่จะก่อให้เกิดการผลักดันตามมาอีก หลายประการที่จะช่วยแก้ปัญหาอุปสรรคที่เกิดขึ้น

จากข้อมูลดังกล่าวจะเห็นได้ว่าการให้ความสำคัญกับการกำหนดนโยบายเกี่ยวกับการ จัดการเรียนการสอนเพื่อเพิ่มพูนทักษะการรู้เท่าทันสื่อในประเทศไทยนั้น มีเพียงบางส่วนบางสถาบัน ในระดับมหาวิทยาลัยที่เปิดสอนรายวิชารู้เท่าทันสื่อผสมกับความรู้ด้านอื่น ซึ่งถือได้ว่ายังมีจำนวน น้อยเกินไป และถ้าเป็นการมุ่งเน้นรายวิชาโดยเฉพาะเรื่องการรู้เท่าทันสื่อและสารสนเทศจากสื่อ อินเทอร์เน็ตสำหรับนักศึกษาระดับปริญญาตรีนั้นแทบจะไม่มีปรากฏเลย รวมทั้งการวางรากฐานใน การสื่อสารเพื่อการรู้เท่าทันสื่อและสารสนเทศจากสื่ออินเทอร์เน็ตนั้นยังมีน้อยและไม่เท่าทันต่อ สถานการณ์ในยุคปัจจุบัน

การรู้เท่าทันสารสนเทศ (Information Literacy)

ในปี ค.ศ. 2002 องค์การการศึกษาวิทยาศาสตร์และวัฒนธรรมแห่งสหประชาชาติ หรือ ยูเนสโก ได้จัดทำเอกสารเกี่ยวกับทักษะการรู้เท่าทันสารสนเทศ ในประเด็นความต้องการทักษะใหม่ (Correia 2002) คือ “การอ่าน การเขียน และเลขคณิต ยังคงเป็นทักษะพื้นฐานของการรู้หนังสือ แต่ ทักษะที่เพิ่มขึ้นมาในปัจจุบัน ยังต้องการได้รับประโยชน์จากสารสนเทศ ผ่านการนำเสนอในรูปแบบ สื่อต่างๆ รวมถึงเทคโนโลยีสารสนเทศและสื่ออินเทอร์เน็ต โลกปัจจุบันพร้อมแล้วสำหรับ 4 R คือ Reading, wRiting, aRithmetic และ Research” องค์การยูเนสโก ได้อ้างถึงความสำคัญของ ทักษะการรู้เท่าทันสารสนเทศ ในความหมายของการพัฒนาความสามารถว่า “ทุกคนควรมีโอกาสที่ จะแสวงหาทักษะความรู้เพื่อความเข้าใจ มีส่วนร่วมอย่างเข้มแข็ง และได้รับประโยชน์จากการรวมตัว ของสังคมความรู้” จึงเห็นได้ว่าการรู้เท่าทันสื่อและสารสนเทศเป็นความสามารถในการเข้าถึงข้อมูล ประเมินผลและใช้สารสนเทศจากแหล่งข้อมูลในชีวิตประจำวันได้ สิ่งสำคัญที่มีผลต่อทักษะการรู้เท่า ทนสื่อและสารสนเทศ คือ ทักษะในการสื่อสาร การคิดวิเคราะห์และการแก้ปัญหา ในรายงาน Learning for the 21st Century ได้กล่าวถึงทักษะที่จำเป็นสำหรับการใช้ชีวิตในศตวรรษที่ 21 ไว้ ว่า “ประชาชนต้องการรู้มากกว่าเนื้อหาความรู้หลักซึ่งพวกเขาจำเป็นต้องรู้ว่าจะใช้ความรู้และทักษะ ของตนที่มีอยู่อย่างไร ทั้งการคิดอย่างมีวิจารณญาณ การประยุกต์ความรู้ในสถานการณ์ใหม่ การ วิเคราะห์ข้อมูลข่าวสาร การสื่อสาร การมีส่วนร่วม การแก้ปัญหาการตัดสินใจ” และได้ระบุถึงทักษะ ที่จำเป็นไว้ดังนี้ (Center for Media Literacy 2008)

1) ทักษะในการเข้าถึง (Access Skill) จะช่วยให้บุคคลรวบรวมสารสนเทศที่เป็นข้อมูล ข่าวสารซึ่งเหมาะสมและมีประโยชน์ 2) ทักษะการวิเคราะห์ (Analyze Skill) จะช่วยให้บุคคลตรวจสอบ

การออกแบบทั้งรูปแบบและโครงสร้างเนื้อหาของสารสนเทศ ทำความเข้าใจบริบทเนื้อหาที่น่าสนใจ
3) ทักษะการประเมิน (Evaluate Skill) จะช่วยให้บุคคลเชื่อมโยงเนื้อหาสารสนเทศไปยังประสบการณ์
ส่วนบุคคลและทำการตัดสินใจเกี่ยวกับความถูกต้อง คุณภาพของเนื้อหาสารสนเทศ 4) ทักษะการ
สร้างสรรค์ (Create Skill) จะช่วยให้บุคคลเขียนความคิดของพวกเขา โดยใช้ข้อความ เสียงและ/
หรือภาพได้อย่างมีประสิทธิภาพสำหรับวัตถุประสงค์ที่แตกต่างกัน 5) ทักษะการมีส่วนร่วม (Participate
Skill) จะช่วยให้บุคคลเข้าไปมีส่วนร่วมหรือมีปฏิสัมพันธ์กับสารสนเทศ ซึ่งจะส่งผลอันมากมายในการ
ทำงานร่วมกับผู้อื่น

ไอเซ็นเบอร์ก และเบอร์โควิทซ์ (Eisenberg & Berkowitz 1990) ได้เสนอโมเดลทักษะ
การรู้เท่าทันสารสนเทศที่แพร่หลาย ชื่อว่า เดอะบิกซิกซ์ หรือ “The Big 6” โดยกล่าวว่า “วิธีการ
แก้ปัญหาที่มีการปรับใช้ในโรงเรียน คือ การเพิ่มความเร็ว โดยเราพยายามที่จัดเก็บเนื้อหาความรู้ไว้
มากขึ้น ทำงานเร็วขึ้นเพื่อให้ได้งานมากขึ้น เราจำเป็นต้องคิดหาวิธีที่จะช่วยให้เด็กทำงานอย่างฉลาด
ขึ้น ไม่ใช่เร็วขึ้น เป็นวิธีการที่ชาญฉลาดที่จะช่วยให้ผู้เรียนได้พัฒนาทักษะและเข้าใจสิ่งที่ต้องการจะ
หาข้อมูล กระบวนการค้นหา และการใช้ข้อมูลอย่างมีประสิทธิภาพ วิธีการที่ชาญฉลาดนี้เน้นที่
กระบวนการควบคุมเกี่ยวกับเนื้อหา บางคนเรียกวิธีการที่ชาญฉลาดนี้ว่า การรู้เท่าทันสารสนเทศ
(Information Literacy)” โดยตัวแบบการรู้เท่าทันสารสนเทศหรือเดอะบิกซิกซ์ (The Big 6) เป็นที่
รู้จักแพร่หลายและเป็นที่ยอมรับกันมาก โดยทั้งสองคนได้พัฒนาตัวแบบนี้ขึ้นเมื่อ ค.ศ. 1988 ดังนั้น
เพื่อให้งานศึกษาวิจัยในครั้งนี้มีความสมบูรณ์ ผู้วิจัยจะประยุกต์มาใช้เป็นส่วนหนึ่งในแบบทดสอบ
ประกอบด้วย

ทักษะที่ 1 การกำหนดภาระงาน (Task Definition) เป็นการระบุปัญหา หรือกำหนดขอบเขต
ของสารสนเทศที่ต้องการใช้ กำหนดวัตถุประสงค์เพื่อการค้นหาสารสนเทศในขั้นต่อไป

ทักษะที่ 2 การกำหนดกลยุทธ์แสวงหาสารสนเทศ (Information Seeking Strategies)
เป็นการกำหนดว่าแหล่งสารสนเทศใดมีสารสนเทศที่ต้องการ และประเมินความเหมาะสมของแหล่ง
สารสนเทศกับปัญหาที่ได้กำหนดไว้ข้างต้น เพื่อให้ได้สารสนเทศตรงกับความต้องการอย่างแท้จริง

ทักษะที่ 3 การกำหนดแหล่งสารสนเทศและการเข้าถึงสารสนเทศ (Location and
Access) เป็นการระบุแหล่งที่อยู่ของสารสนเทศและค้นหาสารสนเทศตามแหล่งสารสนเทศที่ได้
กำหนดไว้

ทักษะที่ 4 การใช้สารสนเทศ (Use of Information) เป็นการอ่าน พิจารณาสารสนเทศ
ที่ต้องการ และคัดเลือกข้อมูลข่าวสารที่เกี่ยวข้องออกมาใช้ได้ตรงกับที่ต้องการ

ทักษะที่ 5 การสังเคราะห์ (Synthesis) เป็นการสร้างงานชิ้นใหม่ โดยใช้เทคนิค
การคิดวิเคราะห์และออกแบบงานใหม่ให้ดีกว่าเดิม

ทักษะที่ 6 การประเมินผล (Evaluation) เป็นการประเมินผลงานที่ได้ทำขึ้น รวมทั้ง
การประเมินกระบวนการแก้ไขปัญหาสารสนเทศด้วย

โดยสามารถพิจารณาได้ว่าทักษะทั้ง 6 ประการนี้ จะส่งผลให้นักศึกษาระดับปริญญาตรี
เปิดรับข้อมูลข่าวสารจากสื่ออินเทอร์เน็ตได้อย่างมีประสิทธิภาพ ประหยัดเวลา และได้สารสนเทศที่ตรง
ตามความต้องการและมีคุณภาพ

ดอยล์ (Doyle 1992 อ้างถึงใน ชูติมา สัจจามันท์ 2550) ได้ประมวลความหมาย “การรู้เท่าทันสารสนเทศ” โดยศึกษาจากผู้เชี่ยวชาญ 130 คน ในสหรัฐอเมริกา ปรากฏในรายงาน Final Report to the Nation Forum on Information Literacy ว่า การรู้เท่าทันสารสนเทศ คือ ความสามารถในการเข้าถึง การประเมิน และการใช้สารสนเทศจากแหล่งต่างๆ การรู้เท่าทันสารสนเทศ เป็นคำหรือแนวคิดที่มีการอภิปรายกันอย่างกว้างขวาง “โดยเฉพาะในบริบทของการศึกษาในระดับอุดมศึกษา” ที่พิจารณาถึงความจำเป็นที่จะต้องมียุทธศาสตร์การรู้เท่าทันเป็นการเปลี่ยนแปลงของผู้ใช้ซึ่งอยู่ในสังคมสารสนเทศ เพราะปัจจุบันมีการจัดเก็บสารสนเทศในสื่อคอมพิวเตอร์และอินเทอร์เน็ต ทักษะต้องมีการเปลี่ยนแปลงไปตามเครื่องมือที่ใช้ ดังนั้นจึงมีความจำเป็นต้องมีทักษะการรู้เท่าทันสารสนเทศ เพราะการเพิ่มขึ้นอย่างมากมายของสารสนเทศ ทั้งในด้านปริมาณ รูปแบบและเนื้อหา โดยมนุษย์เราต้องการสารสนเทศ เพื่อนำไปใช้ในการตัดสินใจและแก้ปัญหา ดังนั้นจึงต้องมีความรู้และทักษะพื้นฐานในการคิดอย่างมีวิจารณญาณ (Critical Thinking) จนเป็นนิสัยของทุกๆ คน อันเป็นลักษณะของการศึกษาตลอดชีวิต (California Media and Library Educators Association Staff 1993) งานของดอยล์ ใช้เทคนิควิจัยโดยสอบถามความคิดเห็นของผู้เชี่ยวชาญ เพื่อกำหนดคำจำกัดความ “การรู้สารสนเทศ” ซึ่งเป็นสมาชิกแห่งที่ประชุมอภิปรายแห่งชาติว่าด้วยการรู้สารสนเทศแห่งสหรัฐอเมริกา จนกระทั่งได้ความเห็นเป็นเอกฉันท์ สามารถกำหนดคำจำกัดความได้ว่า “การรู้สารสนเทศ คือ ความสามารถในการเข้าถึง ประเมิน และใช้สารสนเทศจากแหล่งสารสนเทศอันหลากหลาย”

การรู้เท่าทันสื่อและสารสนเทศ

โลกแห่งเทคโนโลยีในปัจจุบัน นักศึกษาระดับปริญญาตรีจะรู้เท่าทันสื่อเพียงอย่างเดียวไม่ได้แต่ต้องรู้เท่าทันสารสนเทศควบคู่ไปด้วย ยูเนสโก (UNESCO) หรือ องค์การการศึกษา วิทยาศาสตร์และวัฒนธรรมแห่งสหประชาชาติ ได้จัดทำหลักสูตรการรู้เท่าทันสื่อและการรู้สารสนเทศ เพื่อเป็นคู่มือในการเรียนรู้มีความเข้าใจวิธีการทำงานของสื่อ โดยเป็นการบูรณาการองค์ประกอบ 2 ส่วน คือ สื่อและสารสนเทศเข้าไว้ด้วยกัน (สำนักงานกองทุนสนับสนุนการส่งเสริมสุขภาพ 2555) ประเทศไทยในฐานะประเทศสมาชิกของยูเนสโก ได้มีการนำหลักสูตรดังกล่าวมาพัฒนาเป็นคู่มือสำหรับครูในประเทศไทย ให้สอดคล้องกับบริบทของประเทศไทยเอง โดยเชื่อว่า จะสอนให้นักศึกษาระดับปริญญาตรีรู้จักคิดวิเคราะห์เป็น เพราะปัจจุบันนี้ยังคงมีสื่อที่ให้ความรู้ผิดๆ อยู่มากเพราะระบบสารสนเทศขยายตัวอย่างรวดเร็ว

ความหมายของการรู้เท่าทันสื่อและสารสนเทศ (Media and Information Literacy: MIL) ซึ่งองค์การยูเนสโกใช้นั้น หมายถึง ความสามารถในการจำแนกหรือเห็นคุณค่าความสำคัญของแหล่งสารสนเทศและประเมินค่าคุณภาพของสารสนเทศนั้นได้ เข้าใจบทบาทหน้าที่ของสื่อ สามารถวิเคราะห์เนื้อหาสารที่ดึงดูดใจได้ สามารถใช้เทคโนโลยีสารสนเทศการสื่อสาร เพื่อการแสดงความรู้สึกรู้จักคิด การถ่ายทอดแนวคิดของตนเอง การแสดงความเป็นตัวเองออกมาอย่างเห็นผลเป็นรูปธรรม ความสำคัญของการรู้เท่าทันสื่อและสารสนเทศต่อการศึกษาของนักศึกษาในระดับปริญญาตรีในยุคปัจจุบัน เป็นความสามารถในการเข้าถึงข้อมูล ประเมินผล และใช้สารสนเทศจากแหล่งข้อมูลได้ในชีวิตประจำวันและวิชาชีพ โดยสิ่งที่สำคัญและมีผลต่อทักษะการรู้เท่าทันสื่อและสารสนเทศ คือ

- 1) ทักษะในการสื่อสาร 2) การคิดวิเคราะห์ 3) การแก้ปัญหา

ปิยฉัตร ล้อมขวการ และ กมลรัฐ อินทรทัศน์ (2555) ได้เรียบเรียงองค์ความรู้เกี่ยวกับการรู้เท่าทันสื่อและสารสนเทศ จากการลงพื้นที่การเก็บข้อมูลของศูนย์การเรียนรู้ ICT ชุมชนทั่วประเทศไทย และศูนย์วิจัยการจัดการความรู้การสื่อสารและการพัฒนา (CCDKM) มหาวิทยาลัยสุโขทัยธรรมาธิราช ภายใต้การสนับสนุนของแผนงานสื่อสารสร้างสุขภาวะเยาวชน (สสย.) สำนักงานกองทุนสนับสนุนการสร้างเสริมสุขภาพ (สสส.) สรุปเป็นแนวทางไว้ว่า การรู้เท่าทันสื่อจะเน้นการส่งเสริมมากกว่าการป้องกันและเน้นเสริมพลังภาคพลเมืองให้สามารถเข้าใจสื่อ วิเคราะห์สื่อและมีภูมิคุ้มกันด้านสื่อที่ดี ซึ่งสื่อที่ครอบคลุมสื่อใหม่ ได้แก่ เทคโนโลยีสารสนเทศด้วย การจะขับเคลื่อนสื่อได้อย่างมีประสิทธิภาพควรให้ความสำคัญกับการเรียนการสอนเน้นที่หลักสูตรการสอน มีการออกแบบเครื่องมือ และกิจกรรมสร้างสรรค์สำหรับการศึกษานอกระบบ โดยอาศัยการมีส่วนร่วมและการสนับสนุนจากผู้กำหนดนโยบายด้านการรู้เท่าทันสื่อและสารสนเทศด้วย นอกจากนี้ยังต้องคำนึงถึงกลุ่มวิชาชีพสื่อ หรือที่เรียกกันทั่วไปว่า “คนสื่อ” ซึ่งถือเป็นคนที่สำคัญที่สุดในการนำสื่อและสารสนเทศที่มีคุณภาพออกไปสู่การพัฒนาคนทุกกลุ่มในสังคม ถ้า “คนสื่อ” มีแนวคิด มีความรู้ มีความเข้าใจและมีทักษะที่ชัดเจนเกี่ยวกับ “การรู้เท่าทันสื่อและสารสนเทศ” และสามารถสร้างสรรค์สื่อและสารสนเทศที่มีคุณภาพเผยแพร่ออกไปยังคนทุกกลุ่มในสังคม จะถือเป็นการทำหน้าที่สื่อของ “คนสื่อ” อย่างมีความรับผิดชอบต่อสังคม เพราะถือเป็นปัจจัยสำคัญส่วนหนึ่งที่สามารถช่วยพัฒนาคนทุกกลุ่มในสังคมให้มีความรู้และทักษะที่เพียงพอต่อการนำไปใช้ในชีวิตประจำวันอย่างมีประสิทธิภาพได้

จากข้อมูลดังกล่าวจึงสามารถสรุปได้ว่า นักศึกษาที่กำลังเรียนอยู่ระดับปริญญาตรีในมหาวิทยาลัย จะต้องจบการศึกษาออกไปประกอบอาชีพต่างๆ ในหลากหลายสาขา ซึ่งเชื่อมั่นได้ว่าต้องมีนักศึกษาส่วนหนึ่งที่จบออกไปและมีความถนัดความชอบที่จะประกอบวิชาชีพเป็น “คนสื่อ” ดังนั้นการปลูกฝังจิตสำนึก ทักษะการคิดวิเคราะห์ การประเมินคุณค่าของสื่อและสารสนเทศ ด้วยการจัดการเรียนการสอนในเรื่องการรู้เท่าทันสื่อและสารสนเทศจากอินเทอร์เน็ตนี้ จึงสามารถนำไปใช้ประโยชน์ได้อย่างแม่นยำตรงและทันสมัยที่สุด

แนวคิดข้อสรุป 2 แนวทางในการพัฒนาหลักสูตรด้านการรู้เท่าทันสื่อและสารสนเทศเพื่อนำไปใช้ในระบบการศึกษาทั่วประเทศไทย (อุษา บิ๊กกินส์ 2554) คือ

- 1) แนวทางสำหรับผู้เรียน ให้มีการสอดแทรกความรู้เรื่อง การรู้เท่าทันสื่อในสาระการเรียนรู้เรื่องเทคโนโลยีสารสนเทศ กลุ่มสาระการเรียนรู้ภาษาต่างประเทศและเทคโนโลยี
- 2) แนวทางสำหรับสถาบันการศึกษา ให้มีการนำเสนอความรู้เกี่ยวกับการรู้เท่าทันสื่อและสารสนเทศจากคู่มือการรู้เท่าทันสื่อและรู้สารสนเทศสำหรับครูไทยบรรจุลงในหลักสูตรของโรงเรียน ให้มีการจัดอบรมขยายผลให้ความรู้เรื่องนี้ให้กับครูและบุคลากรทางการศึกษา ตลอดจนคณะกรรมการสถานศึกษา ให้มีการจัดทำเครือข่ายสำหรับการแลกเปลี่ยนเรียนรู้เรื่องนี้ในด้านต่างๆ และต้องเปิดกว้างสำหรับทุกคน เพื่อให้มีโอกาสเข้ามาร่วมแลกเปลี่ยนเรียนรู้โดยเชื่อมต่อกับเว็บไซต์ของโรงเรียน

สถาบันการศึกษา จึงถือได้ว่าเป็นหน่วยงานสำคัญในการให้ความรู้และทักษะเรื่องการรู้เท่าทันสื่อและสารสนเทศจากสื่ออินเทอร์เน็ตสำหรับนักศึกษาระดับปริญญาตรี ปัจจุบันแม้ว่าจะมีความพยายามในการจัดหลักสูตรการเรียนการสอนในระดับปริญญาตรีของมหาวิทยาลัยหลายแห่ง แต่ยังคงไม่เพียงพอต่อการสร้างภูมิคุ้มกันให้กับนักศึกษาอย่างเท่าทันต่อสถานการณ์ของปัญหาต่างๆ

ที่เกิดขึ้น ซึ่งมีขอบเขตของปัญหาที่กว้างขวางมากยิ่งขึ้น เพราะวัฒนธรรมการเรียนรู้ การใช้ประโยชน์ และความพึงพอใจ รวมทั้งทัศนคติ พฤติกรรมภายหลังการเสพสื่ออินเทอร์เน็ตที่เปลี่ยนแปลงไปในทางลบของนักศึกษาที่มีเพิ่มมากขึ้นในยุคปัจจุบัน แนวคิดเรื่องนี้จึงมีความสอดคล้องกับสื่อมวลชนศึกษาที่ถือกำเนิดขึ้นเป็นครั้งแรกในประเทศเยอรมนีเมื่อศตวรรษที่ 17 และมีการพัฒนาจนกลายเป็นสาขาวิชาที่มีความแข็งแกร่งทางวิชาการในอังกฤษ ปัจจุบันพบว่ามีหลายประเทศที่มีความตื่นตัวในเรื่องนี้ เช่น สหรัฐอเมริกา ออสเตรเลีย แคนาดา เป็นต้น ได้บรรจุความรู้เท่าทันสื่อและสารสนเทศไว้ในหลักสูตรการศึกษาของประเทศตนเองแล้ว

ข้อมูลจากงานวิจัยของนักวิชาการและนักวิจัยด้านการรู้เท่าทันสื่อของต่างประเทศ

ในประเทศสหรัฐอเมริกา แคนาดา อังกฤษ ออสเตรเลีย ฯลฯ ได้ให้ความสำคัญกับเรื่องการจัดให้มีการเรียนการสอนเรื่องนี้ในสถาบันการศึกษาเป็นอย่างมาก โดยมีการสัมภาษณ์เก็บข้อมูลบุคคลสำคัญทางสาขาวิชานี้เพื่อใช้เป็นแนวทางในการศึกษาวิจัยต่อยอดขยายผลออกไป ตัวอย่างเช่น แคร์รี่ บาซาลเกตต์ (Cary Bazalgette 2010) ประธานของ The Media Education Association, a member of the European Commission's Media Literacy Experts Group แคร์รี่ได้กล่าวถึงสิ่งที่ต้องการให้เกิดขึ้นเกี่ยวกับการรู้เท่าทันสื่อ ซึ่งถือเป็นความท้าทายที่ยิ่งใหญ่ที่สุดคือ การสร้างรูปแบบการเรียนเกี่ยวกับ “สื่อศึกษา” ให้เป็นส่วนหนึ่งที่ปกติของระบบการศึกษาในโรงเรียน โดยสอดแทรกแปรรูปหรือแฝงอยู่ในหลักสูตรการรู้เท่าทันสื่อทุกประเภท ที่นักเรียนสามารถเรียนรู้ผ่านหนังสือ ภาพยนตร์ การกระจายเสียงและภาพ รูปถ่าย เกมจากคอมพิวเตอร์ เครือข่ายสังคมออนไลน์ รวมทั้งสื่ออื่นๆ ทุกรูปแบบ แบร์รี่ ดันแคน (Barry Duncan 2010) ผู้ก่อตั้งและอดีตประธานของ The Ontario based Association for Media Literacy และอาจารย์พิเศษที่ York University and the University of Toronto ได้แสดงความคิดเห็นเรื่องการรู้เท่าทันสื่อไว้ว่า ต้องการเห็นการนำแนวความคิดสำคัญของทั้งสื่อเก่าและสื่อใหม่เข้ามาผนวกหลอมรวมกัน เพื่อสร้างเป็นหลักสูตรและเป็นการเชื่อมโยงวัฒนธรรมให้เป็นไปในแนวทางใหม่ เป็นการค้นหาแก่นแท้เพื่อให้ทุกอย่างลงตัวไปด้วยกันได้ ซึ่งถ้าทำได้เป็นอย่างดีพวกเราก็จะประสบความสำเร็จ มารีน โคเฮน (Marilyn Cohen 2011) นักวิจัยและนักวิชาการด้านจิตวิทยา จาก The University of Washington in Seattle และผู้อำนวยการจาก The Northwest Center for Excellence in Media Literacy ได้พูดถึงสิ่งที่ต้องการให้เกิดขึ้นในสาขาวิชาการรู้เท่าทันสื่อว่า ต้องการให้มีการจัดการเรียนการสอนรายวิชาการรู้เท่าทันสื่อในโครงการหลักสูตรออนไลน์ (OnLine Curriculum Project) ต้องการสร้างทักษะในการคิดวิเคราะห์ เพราะส่งผลกระทบต่ออย่างมากมายต่อประเทศ

จากความสำคัญของการรู้เท่าทันสื่อก่อให้เกิดการสอดแทรกหลักสูตรที่เกี่ยวข้องไว้ในหลักสูตรการเรียนการสอนในระดับต่างๆ ตั้งแต่ประมาณปี ค.ศ. 1975 เป็นต้นมา ทั้งในสหรัฐอเมริกา ยุโรป ออสเตรเลีย แอฟริกาใต้ โดยได้รับการสนับสนุนจากองค์การสหประชาชาติ (UNESCO) ในการพัฒนารูปแบบของสื่อมวลชนศึกษาในลักษณะของแบบจำลอง เพื่อให้ประเทศต่างๆ ทั่วโลกได้นำไปใช้ในการเสริมสร้างภาวะรู้เท่าทันสื่อมวลชนในประชาคมโลก ดังที่ได้ระบุไว้ว่า “องค์การสหประชาชาติมีความสนใจในสื่อมวลชนศึกษา เนื่องจากได้เล็งเห็นว่าสื่อมวลชนศึกษาเป็นเครื่องมือในการลดช่องว่างของความไม่เท่าเทียมกันของประเทศต่างๆ และเป็นเครื่องมือในการควบคุมการ

ไหลเวียนของข่าวสาร ให้พลเมืองของประเทศได้มีศักยภาพในการเป็นผู้บริโภคสื่อที่มีอำนาจโดยเท่าเทียมกัน” (Hobbs 2003)

6. วิทยุกับสื่อ

เพราะวิทยุกับการใช้สื่อ เป็นสิ่งที่ต้องเกิดขึ้นเป็นประจำทุกวัน สื่อต่างๆ จึงมีอิทธิพลต่อแนวคิด วิถีชีวิต ทักษะคติ และพฤติกรรมของวิทยุร่นค่อนข้างมาก โดยวิทยุร่นมีปฏิสัมพันธ์กับสื่อในหลากหลายรูปแบบ ได้แก่

วิทยุร่นกับสื่ออิเล็กทรอนิกส์ที่อาศัยเทคโนโลยีด้านอิเล็กทรอนิกส์ สามารถรับรู้ข้อมูลข่าวสารต่างๆ ผ่านทางการเห็นด้วยสายตาและผ่านการได้ยินด้วยหู เช่น

- วิทยุ สามารถเข้าถึงวิทยุร่นและประชาชนทั่วไปได้ทุกซอกทุกมุมทั่วประเทศ มีอิทธิพลในเชิงบวกต่อวิทยุร่นพอสมควร เพราะวิทยุร่นชอบโทรศัพท์ไปสอบถามพูดคุยปรึกษากับนักจัดรายการเพื่อให้ช่วยแก้ไขปัญหาดังกล่าว ตามความชื่นชมและความศรัทธาของวิทยุร่นที่มีต่อนักจัดรายการคนนั้นๆ ซึ่งจะสามารถชี้นำวิทยุร่นให้มีทัศนคติหรือพฤติกรรมเปลี่ยนแปลงไปในเชิงความคิดสร้างสรรค์หรือความคิดด้านลบก็ได้

- โทรศัพท์ เป็นสื่อที่มักจะได้รับความนิยมจากวิทยุร่นและประชาชนโดยทั่วไปมากกว่าวิทยุ เพราะเป็นสื่อที่สามารถได้ยินเสียงและเห็นภาพในขณะเดียวกัน การเข้าถึงผู้ชมสามารถแพร่ภาพได้เกือบทุกหนทุกแห่ง สามารถนำเสนอเนื้อหาสาระความบันเทิงได้มากมายต่อสาธารณชน ดังนั้นผู้ดูรายการโทรทัศน์อย่างวิทยุร่นจึงมีความเสี่ยงที่จะได้รับทราบข้อมูลข่าวสารทั้งในเชิงบวกและเชิงลบควบคู่กันไป เพราะบางเรื่องอาจจะเป็นสิ่งดี ที่น่าส่งเสริม แต่บางเรื่องอาจจะเป็นสิ่งที่ทำให้เกิดพฤติกรรมเปลี่ยนแปลงไปในทางลบ เพราะซึมซับแง่มุมซึ่งไม่เหมาะสมตามวัยของตนเข้าไปด้วย

- ภาพยนตร์ ดิจดูดและเร้าความสนใจของวิทยุร่นในระยะเวลานานสั้น ส่วนใหญ่จะเป็นภาพยนตร์ในแง่ของความบันเทิงมากกว่า มีบทบาทที่ทำให้วิทยุร่นนำไปเลียนแบบได้ทั้งในทางที่ดีและในทางร้ายได้เช่นกัน

- วิดีทัศน์ เป็นสื่อภาพและเสียงเช่นเดียวกับโทรทัศน์ สามารถบันทึกภาพยนตร์ได้ สามารถชมได้ในบ้านทุกเพศทุกวัย เนื้อหาไม่ต่างจากภาพยนตร์ และมีรายการให้เลือกมากขึ้น บางครั้งอาจมีภาพการใช้ความรุนแรงและมีบทกริยามาก ไม่เหมาะกับผู้ที่เป็เด็กหรือวิทยุร่น เพราะจะมีพฤติกรรมเลียนแบบในทางที่ไม่เหมาะสมได้ง่าย

- สื่อโทรคมนาคม เป็นสื่อที่ช่วยให้การสื่อสารทุกประเภทรวดเร็วและมีประสิทธิภาพมากขึ้น โดยเฉพาะอย่างยิ่งโทรศัพท์มือถือ เพราะเป็นที่นิยมของวิทยุร่นในยุคปัจจุบันเป็นอย่างมาก เนื่องจากสามารถใช้สื่อสารกับเพื่อนๆ ได้โดยสะดวกและรู้สึกเป็นอิสระในการติดต่อพูดคุยกับกลุ่มเพื่อนได้ทุกที่ทุกเวลาทั้งนี้เป็นเพราะเทคโนโลยีสารสนเทศ (Information Technology) ที่เจริญก้าวหน้าส่งผลให้กระบวนการสื่อสารของผู้คนทั่วโลกเป็นไปได้อย่างรวดเร็ว (ภาณุพงศ์ สานะสิทธิ์ และคณะ 2557) โดยอาศัยเทคโนโลยีคอมพิวเตอร์สร้างระบบเครือข่ายที่ใหญ่ที่สุด คือ ระบบอินเทอร์เน็ต (Internet) ที่เชื่อมโยงคอมพิวเตอร์ทุกชนิดทั่วโลกเข้าด้วยกัน อินเทอร์เน็ตจึงเป็นสื่อที่มีอิทธิพลต่อวิทยุร่นอย่างมาก เพราะมีทั้งคุณประโยชน์และมีโทษอย่างมหันต์ อาทิ ถ้าใช้ในด้านบวก วิทยุร่นจะ

ได้รับข้อมูลข่าวสารหรือความรู้ที่ดีเหมาะสมจากทั่วโลกมาไว้ศึกษาที่บ้านได้ตลอดเวลา แต่ถ้าใช้ในทางที่เป็นโทษ เช่น เพื่อดูภาพลามกอนาจาร เพื่อนำข้อมูลไปเล่นการพนัน หรือเพื่อพูดคุยเรื่องในทางเสียหายกับกลุ่มเพื่อนผ่านทางสื่ออินเทอร์เน็ต จะทำให้เสียเวลาและส่งกระทบด้านลบต่อสภาพร่างกายและจิตใจของวัยรุ่นเป็นอย่างมาก จึงควรต้องมีการปลูกฝังจิตสำนึกของวัยรุ่นในการใช้สื่ออินเทอร์เน็ตอย่างมีคุณภาพ มีคุณธรรม มีความยั้งคิด มีความตระหนักในภัยร้ายที่แอบแฝงอยู่ในสื่ออินเทอร์เน็ต โดยเฉพาะอย่างยิ่งต้องใช้ความรู้เท่าทันสารสนเทศต่างๆ จากสื่ออินเทอร์เน็ตที่มีมากมายมหาศาลในแต่ละวัน

ด้านจิตวิทยาพัฒนาการวัยรุ่น

ดวงใจ กษานติกุล (2536) ได้แบ่งพัฒนาการของวัยรุ่นออกเป็น 3 ระยะ โดยนักศึกษาระดับปริญญาตรีจะอยู่ในระยะที่ 3 คือ วัยรุ่นตอนปลาย (Adolescent phase) อายุ 17-19 ปี เริ่มจากการมีการเจริญเติบโตเข้าสู่วัยรุ่นหนุ่มสาว เป็นเวลาของการฝึกอาชีพ การตัดสินใจเลือกอาชีพที่เหมาะสมและมีความสัมพันธ์แบบผูกพันแน่นแฟ้น นอกจากนั้น อุไร สุมาธิธรรม (2545) ยังได้กล่าวว่า วัยรุ่นช่วงระยะที่ 3 นี้จะมีการเปลี่ยนแปลงทักษะทางด้านการคิดมากขึ้น จึงช่วยให้มีความคิดความเข้าใจเกี่ยวกับสิ่งต่างๆ มีขอบเขตกว้างไกลไปอย่างรวดเร็ว เพศชายจะมีลักษณะของความเป็นชายที่เด่นชัด มีบุคลิกภายนอกที่ดึงดูดความสนใจเพศตรงข้ามมากขึ้น เพศหญิงจะมีความรักสวयรักงามมากขึ้น มีความรักในเพศตรงข้าม ชอบมีบทบาทในกลุ่มสังคม ต้องการได้รับการยอมรับ มีความรู้สึกนึกคิดด้านปรัชญา จึงพยายามทำความเข้าใจกับปัญหาและสิ่งต่างๆ รอบตัวมากขึ้น สนใจศึกษาค้นคว้าหาความรู้ตามความถนัดของตนเอง แต่เพื่อนยังคงมีบทบาทที่สำคัญในช่วงระยะนี้ แต่มีความเป็นตัวของตัวเองมากขึ้น อารมณ์ยังคงรุนแรงอยู่

ด้าน ศรีเรือน แก้วกังวาล (2545) เพ็ญพิไล ฤทธาณานนท์ (2550) และ Cole & Hall (1970) ได้สรุปไว้ว่า เป็นช่วงที่ผ่านการปรับตัวต่อการเปลี่ยนแปลงต่างๆ ได้ดีพอสมควรก่อนที่จะเข้าสู่ผู้ใหญ่ ในส่วนที่เกี่ยวข้องกับพัฒนาการด้านเหตุผลเรื่องศีลธรรมจรรยา (Moral reasoning) ของวัยรุ่นช่วงนี้ ตามแนวคิดจากทฤษฎีพัฒนาการด้านศีลธรรมจรรยาของโคลเบอร์ก (Kohlberg's Level of Morality) โดย วัยรุ่นถูกจัดอยู่ในพัฒนาการระดับที่ 2 ขึ้นตอนที่ 3 ถึงขึ้นตอนที่ 4 คือ มีศีลธรรมจรรยาซึ่งพัฒนามาจากในวัยเด็ก โดยวัยรุ่นจะเป็นเด็กดี เพื่อให้ได้รับการยอมรับจากบิดามารดา ครู อาจารย์ กลุ่มเพื่อนและสังคม ก่อนจะพัฒนาศีลธรรมเข้าสู่ผู้ใหญ่ต่อไป (Kohlberg 1969 อ้างถึงใน ศรีเรือน แก้วกังวาล 2545)

ด้านพัฒนาการทางสังคมของวัยรุ่น

วัยรุ่นเป็นวัยที่มีความสับสนในบทบาทของตนเอง (Identity Diffusion) เป็นวัยที่กำลังพัฒนาเอกลักษณ์ของตนเอง มีจุดมุ่งหมายในชีวิตของตนเอง สังคมของวัยรุ่น คือ กลุ่มเพื่อน จะยึดแบบจากกลุ่มเพื่อนและบุคคลที่ตรงกับอุดมคติของตนเอง อาจเกิดความขัดแย้งด้านสัมพันธภาพกับผู้ใหญ่ และเกิดความสับสนทางจิตใจ หากไม่สามารถแก้ไขความสับสนนี้ได้ เด็กวัยรุ่นจะเป็นคนที่มีบุคลิกภาพสับสน ไม่มั่นคง วัยรุ่นมีความต้องการในการที่จะเป็นที่ยอมรับของเพื่อนและสังคมน้อยๆ ตัว มีการรวมกลุ่มเพื่อนรุ่นเดียวกัน ซึ่งส่วนใหญ่มีความคิดหรือทำอะไรคล้ายๆ กัน ช่วยเหลือกัน มีการแลกเปลี่ยนประสบการณ์ซึ่งกันและกันเมื่ออยู่ในกลุ่ม โดยกลุ่มเพื่อนนี้จะมีอิทธิพลมากต่อทัศนคติ ความสนใจ และพฤติกรรมการแสดงออกของวัยรุ่น วัยรุ่นมักมีความคิดว่าความคิดเห็นของ

คนอื่นๆ ไม่มีความสำคัญเท่ากับความเห็นของกลุ่ม และมีความต้องการให้ผู้ใหญ่ยอมรับกลุ่มเพื่อนของตนด้วย การส่งเสริมพัฒนาการและการปรับตัวในวัยรุ่น ต้องอาศัยความร่วมมือเพื่อช่วยเหลือกันให้วัยรุ่นสามารถมีพัฒนาการและการปรับตัวที่ดีและพร้อมที่จะเติบโตเป็นผู้ใหญ่ที่ดีต่อไปจากหลายปัจจัย (Santrock 1998) ดังนี้

1) ปัจจัยจากสถาบันครอบครัว สัมพันธภาพที่ดีในครอบครัวจะเป็นพื้นฐานที่ดีให้วัยรุ่นใช้ชีวิตในสังคมได้อย่างมีความสุข

2) ปัจจัยจากสถานศึกษา ครูและอาจารย์มีบทบาทสำคัญในการสร้างสิ่งแวดล้อมที่ดีและเหมาะสมในการมีสังคมร่วมกันของวัยรุ่น รวมทั้งการให้ความรู้เรื่องเกี่ยวกับการเปลี่ยนแปลงที่เกิดขึ้นกับวัยรุ่น ทำให้มีความเข้าใจเกี่ยวกับตนเองอย่างถูกต้อง

3) ปัจจัยจากสถาบันในชุมชน มีบทบาทในการเป็นแหล่งประโยชน์ที่ดีของวัยรุ่น เช่น สถาบันศาสนาสามารถลดอารมณ์ที่รุนแรงและแปรปรวนง่ายของวัยรุ่น โดยครอบครัว โรงเรียน และวัดควรจัดให้มีกิจกรรมร่วมกันเพื่อช่วยเหลือและส่งเสริมให้วัยรุ่นได้มีกิจกรรมต่างๆ เช่น การส่งเสริมให้วัยรุ่นได้รู้จักการช่วยเหลือบุคคลอื่นที่มีความเดือดร้อน เป็นต้น

4) ปัจจัยจากสื่อสารมวลชน การเลือกสื่อที่เหมาะสมสำหรับวัยรุ่น ควรได้มีการพิจารณาอย่างดี สิ่งเหล่านี้ผู้ผลิตสื่อควรให้ความสำคัญและตระหนักถึงวัยรุ่นที่ดูสื่อเหล่านี้ว่าจะเป็นการส่งเสริมพฤติกรรมในทางที่ไม่เหมาะสมด้วยหรือไม่

ด้านความต้องการของวัยรุ่น มีหลายประเภท ดังนี้

ความต้องการตำแหน่งทางสังคม เป็นความต้องการอันสูงสุดของเยาวชนวัยรุ่น ซึ่งต้องการเป็นคนสำคัญ ต้องการเป็นที่นับถือของเพื่อนฝูง ต้องการให้เพื่อนและคนอื่นรับรู้ว่าคุณค่า โดยพยายามเรียกร้องความสนใจ พวกเขาถือว่าหน้าที่ครูและผู้ปกครองทราบถึงคุณค่าของตนนั้นเป็นของดี จึงพยายามเป็นคนดีในสายตาของผู้ใหญ่ ความต้องการอิสรภาพ ไม่ชอบให้ผู้ปกครองมาสอนว่าต้องดำเนินชีวิตอย่างไร ความต้องการในปรัชญาของชีวิตที่น่าพอใจ วัยรุ่นจะมีคำถามตลอดเวลาแต่จะถามออกมาเฉพาะเรื่องที่ยากรู้อย่างมีเหตุผล ผล ความต้องการทางเพศ เมื่อโตเข้าสู่วัยหนุ่มสาว ความต้องการนี้ก็ยิ่งมากขึ้น

ด้านการแสวงหาสถานภาพทางสังคมของวัยรุ่น

วัยรุ่นจะค่อยๆ พัฒนาความเป็นตัวของตัวเองขึ้นอย่างช้าๆ เพื่อพัฒนาเป็นระดับมาตรฐานของตัวเอง เขาจะแสวงหาตนตามอุดมคติ (Ego – Ideal) และค้นหาเอกลักษณ์ของตัวเองเพื่อบทบาทใหม่ในสังคม การปรับตัวของวัยรุ่นมีขั้นตอนสำคัญ 7 ขั้น (สุชา จันทน์เอม 2521) ดังนี้

ขั้นที่ 1 สัดส่วนของเวลาตรงข้ามกับความสับสนของเวลา (Time Perspective VS Time Diffusion) หมายถึง วัยรุ่นต้องการเวลาที่เหมาะสมเพื่อการปรับตัวต่อความเปลี่ยนแปลงที่เกิดขึ้น

ขั้นที่ 2 ความมั่นใจในตนเองตรงข้ามกับความเฉยเมยท้อแท้ (Self-certainty VS Apathy) หมายถึง การแสวงหาเอกลักษณ์ของตนเองอย่างถูกต้อง สนใจตนเองและความคิดของคนอื่นที่มีต่อตน

ขั้นที่ 3 การตรวจสอบบทบาทตรงข้ามกับการมีเอกลักษณ์ที่ไม่ถูกต้อง (Role Experimentation VS Negative Identity) วัยรุ่นจะคัดเลือกเฉพาะบทบาทที่เหมาะสมกับตัวเองมากที่สุด อาจจะทดลองหรือตรวจสอบหลายๆ บทบาทที่ตนเองพอใจ

ขั้นที่ 4 การคาดการณ์ล่วงหน้าในผลลัพธ์ตรงกันข้ามกับความชะงักงันในการทำงาน (Anticipation of Achievement VS Work Paralysis) ก่อนที่เขาจะลงมือกระทำงาน เขาจะคาดการณ์ล่วงหน้าในผลสำเร็จที่เกิดขึ้นเป็นแรงกระตุ้นให้เขาเกิดความพึงพอใจมีความสนใจ และมีความเพียรพยายามเพื่อไปสู่เป้าหมายนั้นๆ

ขั้นที่ 5 เอกลักษณ์ทางเพศตรงข้ามกับความสับสนทางเพศ (Sexual Identity VS Bisexual Diffusion) วัยรุ่นต้องการประสบการณ์ที่จะทำให้เขาเรียนรู้ในบทบาททางเพศของตนเองและต้องการที่จะแสดงลักษณะและบทบาททางเพศของตนให้ถูกต้องเป็นที่ยอมรับของสังคม

ขั้นที่ 6 ความเป็นผู้นำตรงข้ามกับความสับสนในอำนาจ (Leadership Polarization VS Authority Diffusion) วัยรุ่นควรได้รับการฝึกให้เป็นตัวของตัวเอง มีความมั่นใจในตนเองซึ่งจะเป็นการส่งเสริมให้เขาพัฒนาความเป็นผู้นำให้เกิดขึ้น

ขั้นที่ 7 อุดมคติตรงข้ามกับความสับสนในอุดมคติ (Ideological Polarization VS Diffusion of Ideals) วัยรุ่นจะเลือกปรัชญาหรือมีอุดมคติเป็นที่ยึดเหนี่ยวจิตใจซึ่งจะนำทางให้เขาอยู่ในสังคมได้ นอกจากนี้การมีอุดมคติและมีปรัชญาชีวิตจะช่วยให้เขาไปสู่ความมีเอกลักษณ์ของตนเอง เขาจะมีแนวทางชีวิตของเขาว่าเขาจะเป็นอะไร

โดยขั้นตอนทั้ง 7 ขั้นนี้ จะมีผลต่อพัฒนาการความเป็นเอกลักษณ์ของตนเอง การได้เผชิญกับสถานการณ์ต่างๆ ทำให้เกิดการเรียนรู้อย่างค่อยเป็นค่อยไป สรุปลักษณะสำคัญของวัยรุ่นคือ เป็นวัยที่มีการเปลี่ยนแปลงด้านการเจริญเติบโตทางร่างกายอย่างรวดเร็ว มีการเจริญเติบโตของสมองอย่างเต็มที่ มีวุฒิภาวะทางเพศ มีพลังในตัวเองมาก มีอารมณ์ที่เปลี่ยนแปลงอย่างรวดเร็ว รักกลุ่มเพื่อน เป็นช่วงวัยของการเติบโตเป็นหนุ่มสาว มีความรู้สึกสับสนในบทบาทของตนเอง มีอารมณ์ไม่มั่นคงและมีการแสดงออกไม่คงที่ วัยรุ่นพยายามแสดงความรู้สึกและทัศนคติของตนทางพฤติกรรมเพื่อเรียกร้องความสนใจจากผู้อื่น (ศรีเรือน แก้วกังวาล 2545; อุบลรัตน์ เพ็งสฤติย์ 2549)

ด้านการเปลี่ยนแปลงที่มีผลต่อการพัฒนาของวัยรุ่น

การเปลี่ยนแปลงที่มีความก้าวหน้าทางเทคโนโลยีและการสื่อสารเพื่อตอบสนองความต้องการของผู้คนอย่างรวดเร็วในรูปแบบที่หลากหลาย เช่น อินเทอร์เน็ตความเร็วสูง เป็นโอกาสในการสร้างช่องทางใหม่ๆ เพื่อการเสริมสร้างสังคมแห่งการเรียนรู้ และดึงดูดความสนใจของวัยรุ่นหรือเยาวชนให้เป็นคนใฝ่เรียนรู้ จุดประกายความคิดและจินตนาการใหม่ๆ ในเชิงสร้างสรรค์ ขณะเดียวกันก็เป็นภัยคุกคามต่อวัยรุ่นจากกระแสการคลั่งไคล้และเสพติดเทคโนโลยี (สถาบันแห่งชาติเพื่อการพัฒนาเด็กและครอบครัว มหาวิทยาลัยมหิดล 2554)

การเปลี่ยนแปลงทางสังคมและวัฒนธรรม ส่งผลให้ประเทศไทยรับเอาค่านิยมความเป็นสากลทั้งจากตะวันตกและตะวันออกมาเชื่อมโยงกับวิถีความเป็นไทย โดยเกิดการเปลี่ยนแปลงที่สำคัญ คือ

- 1) การเลียนแบบพฤติกรรมของซีกโลกตะวันตกที่มีความอิสระ มีเสรีภาพในการแสดงออกถึงอัตลักษณ์ความเป็นตัวตน และความต้องการของแต่ละบุคคล
- 2) การตอบสนองต่อการเปลี่ยนแปลงที่รวดเร็วผ่านทางโลกเสมือนจริงทำให้ผู้คนมีความรู้มากขึ้น เกิดเครือข่ายทางสังคมในโลกเสมือนจริงซึ่งมีอิทธิพลต่อการดำรงชีวิตมากขึ้นทุกขณะ อีกทั้ง

เกิดความคิดสร้างสรรค์ที่หลากหลาย แต่การปฏิสัมพันธ์ในโลกแห่งความเป็นจริงมีน้อยลง โดยเฉพาะเยาวชนจะมีการเรียนรู้ผ่านเทคโนโลยีที่ทันสมัยและการสื่อสารได้อย่างสะดวกรวดเร็วทุกที่ทุกเวลา

จากข้อมูลดังกล่าวมา จึงพิจารณาได้ว่าปัจจัยด้านวัยรุ่นกับการใช้สื่อของเยาวชนที่เป็นนักศึกษาระดับปริญญาตรีในการศึกษาครั้งนี้ เป็นปัจจัยสำคัญอีกประการหนึ่งที่ต้องนำมาวิเคราะห์ประกอบในการค้นหาคำตอบของการศึกษาครั้งนี้ เพราะปัจจุบันวัยรุ่นมีพฤติกรรมการใช้สื่อในบริบทที่เทคโนโลยีสารสนเทศและสังคมเปลี่ยนแปลงไปจากเดิมเป็นอย่างมาก

7. ความรู้

ความรู้ (Knowledge) แบ่งออกได้เป็น 4 ระดับ ดังนี้ (กันธิกา ทวีรอด และตรีทิพย์ อนุพงศ์ทอง 2550)

ระดับที่ 1 ความรู้เชิงทฤษฎี (Know-What) เป็นความรู้เชิงข้อเท็จจริง รู้อะไร เป็นอะไร จะพบในผู้ที่สำเร็จการศึกษามาใหม่ๆ ที่มีความรู้ โดยเฉพาะความรู้ที่จำมาได้จากความรู้ชัดแจ้งซึ่งได้จากการเรียน

ระดับที่ 2 ความรู้เชิงทฤษฎีและเชิงบริบท (Know-How) เป็นความรู้เชื่อมโยงกับโลกของความเป็นจริง ภายใต้อสภาพความเป็นจริงที่ซับซ้อนสามารถนำเอาความรู้ชัดแจ้งที่ได้มาประยุกต์ใช้ตามบริบทของตนเองได้ มักพบในคนที่ทำงานหลายปี จนเกิดความรู้ฝังลึกที่เป็นทักษะหรือประสบการณ์มากขึ้น

ระดับที่ 3 ความรู้ในระดับที่อธิบายเหตุผล (Know-Why) เป็นความรู้เชิงเหตุผลระหว่างเรื่องราวหรือเหตุการณ์ต่างๆ ผลของประสบการณ์แก้ปัญหาที่ซับซ้อน และนำประสบการณ์มาแลกเปลี่ยนเรียนรู้กับผู้อื่นเป็นการทำงานมาระยะหนึ่งแล้วเกิดความรู้ฝังลึก สามารถนำความรู้ฝังลึกของตนเองมาแลกเปลี่ยนกับผู้อื่นหรือถ่ายทอดให้ผู้อื่นได้พร้อมทั้งรับเอาความรู้จากผู้อื่นไปปรับใช้ในบริบทของตนเองได้

ระดับที่ 4 ความรู้ในระดับคุณค่า ความเชื่อ (Care-Why) เป็นความรู้ในลักษณะของความคิดริเริ่ม สร้างสรรค์ สามารถสกัด ประมวล วิเคราะห์ความรู้ที่ตนเองมีอยู่กับความรู้ที่ได้รับมาสร้างเป็นองค์ความรู้ใหม่ขึ้นมาได้ เช่น สร้างตัวแบบหรือทฤษฎีใหม่หรือนวัตกรรม ขึ้นมาใช้ในการทำงาน

เช่นเดียวกับความรู้เท่าทันสื่อ นั้น มีความจำเป็นอย่างยิ่งต่อการดำเนินชีวิต หากไม่สามารถ “อ่าน” และ “เขียน” สื่อได้อย่างเหมาะสม ผู้นั้นมีโอกาที่จะตกเป็นเหยื่อของการปลุกฝังความคิด ความเชื่อตามที่สื่อนำเสนอ ความรู้ สามารถแบ่งออกเป็นชั้นต่างๆ ได้ดังนี้

ชั้นข้อมูล (Data) เป็นชั้นของข้อมูลดิบที่ยังไม่ได้ผ่านกระบวนการประมวลผล หรือเป็นกลุ่มของข้อมูลดิบที่เกิดขึ้นจากการปฏิบัติงาน

ชั้นสารสนเทศ (Information) เป็นชั้นของข้อมูลที่ได้ผ่านกระบวนการประมวลผลโดยรวม และสังเคราะห์เอาเฉพาะข้อมูลที่มีความหมายและเป็นประโยชน์ต่องานที่ทำ

ชั้นความรู้ (Knowledge) เป็นชั้นของผลจากการขัดเกลาและเลือกใช้สารสนเทศ โดยมีการจัดระบบความคิดใหม่ให้เป็น “ความรู้และความเชี่ยวชาญเฉพาะเรื่อง”

ชั้นความเฉลียวฉลาด (Wisdom) เป็นขั้นการนำเอาความรู้ต่างๆ มาบูรณาการเข้าด้วยกัน เพื่อให้เกิดเป็นประโยชน์ต่อการทำงานในสาขาวิชาชีพต่างๆ

ชั้นเชาวน์ปัญญา (Intelligence) เป็นขั้นของผลจากการปรุงแต่งและจดจำความรู้และใช้ความเฉลียวฉลาดในสมอง ทำให้เกิดความคิดที่รวดเร็วและฉับไว สามารถใช้ความรู้และความเฉลียวฉลาดในช่วงเวลาสั้นกว่า

นอกจากนั้น ความรู้ ยังสามารถแบ่งออกได้เป็นประเภทต่างๆ ดังนี้

ประเภทที่ 1 ความรู้ในตัวของผู้มนุษย์หรือความรู้โดยนัย (Tacit Knowledge) หมายถึง ความรู้เฉพาะตัวที่เกิดจากประสบการณ์ การศึกษา การสนทนา การฝึกอบรม เจตคติของแต่ละบุคคล เป็นความรู้บวักกับสติปัญญาและประสบการณ์

ประเภทที่ 2 ความรู้เชิงประจักษ์ที่ปรากฏชัดเจน (Explicit Knowledge) หมายถึง ความรู้ที่ได้รับการถ่ายทอดจากบุคคลออกมาในรูปของการบันทึกตามรูปแบบต่างๆ ซึ่งเป็นสารสนเทศนั่นเอง

ความรู้โดยนัย (Tacit Knowledge) เป็นความรู้ที่ซ่อนอยู่ในตัวบุคคล ยากที่จะถ่ายทอดออกมาเป็นตัวอักษร ความรู้ประเภทนี้สามารถพัฒนาและแบ่งปันได้ ส่วนความรู้เชิงประจักษ์ที่ปรากฏชัดเจน (Explicit Knowledge) เป็นความรู้ที่เป็นเหตุและผล สามารถเขียนบรรยายหรือถ่ายทอดมาเป็นตัวอักษร ข้อความ กฎเกณฑ์ สูตร นิยามได้ ซึ่งพิจารณาได้ว่าความรู้โดยนัยมีมากกว่าความรู้เชิงประจักษ์ที่ปรากฏชัดเจน คือ มีสัดส่วนอยู่ประมาณ 80 : 20 หากเปรียบเทียบความรู้เชิงประจักษ์ที่ปรากฏชัดเจนเป็นภูเขาน้ำแข็งที่มีน้ำแข็งโผล่พ้นน้ำอยู่ 20% ความรู้โดยนัยจะเปรียบได้กับส่วนของน้ำแข็งที่อยู่ใต้น้ำซึ่งมีอยู่ถึง 80%

ประเภทที่ 3 ความรู้ที่เกิดจากวัฒนธรรม (Culture Knowledge) หมายถึง ความรู้ที่เกิดจากความเชื่อ ความศรัทธา ซึ่งเกิดจากผลสะท้อนกลับของความรู้และสภาพแวดล้อมทั่วไปขององค์กร

ความรู้ คือ ข้อมูลที่อยู่ในตัวคนหรืออยู่ในสมอง ซึ่งสามารถทำการฝึกอบรมทำให้ข้อมูลเข้าไปอยู่ในสมองของผู้รับการฝึกเกิดการเรียนรู้ให้ได้มากที่สุด ความรู้ในสมองของคนเรามี 2 ลักษณะ คือ ลักษณะที่ 1 การจำ (Remembering) การเรียนรู้บางอย่างเพียงแค่ให้ผู้รับการฝึกจำได้ก็พอ เช่น สามารถจำได้ว่า การเข้าใช้งานสื่ออินเทอร์เน็ตต้องทำอะไร เป็นต้น ลักษณะที่ 2 ความเข้าใจ (Understanding) หมายถึง การที่ผู้รับการฝึกสามารถอธิบายได้ เช่น ความเข้าใจ เกี่ยวกับวิธีการใช้คอมพิวเตอร์เพื่อปฏิบัติงานต่าง ๆ เป็นต้น

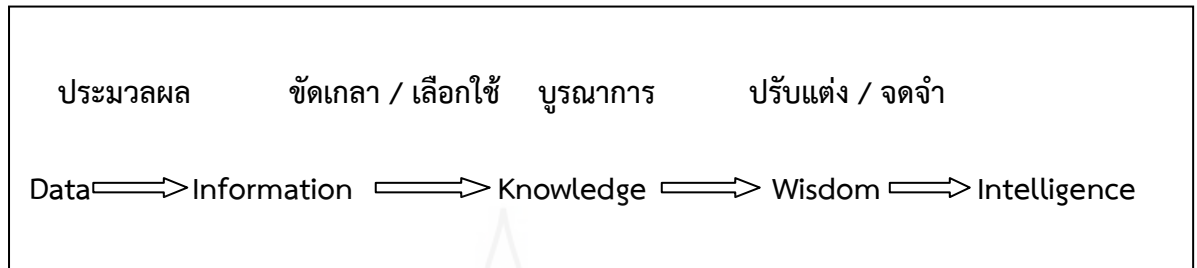
การนำความรู้ไปใช้ สามารถแยกได้เป็น 3 ระดับ คือ

ระดับที่ 1 Recall Knowledge คือ การนำความรู้ไปใช้ในระดับของการจำ

ระดับที่ 2 Applied Knowledge คือ การใช้ความรู้ในชั้นประยุกต์

ระดับที่ 3 Transfer Knowledge คือ การนำความรู้ไปใช้ในระดับการส่งถ่ายความรู้ การนำความรู้ไปใช้ในระดับนี้จะรวมไปถึงการวิเคราะห์ (Analysis) การสังเคราะห์ (Synthesis) และประเมินผล (Evaluation) ตามแนวของ Bloom's Taxonomy (1976)

สำหรับขั้นตอนการประมวลผลความรู้และนำไปใช้ สามารถลำดับขั้นตอนได้ตามภาพที่ 2.8



ภาพที่ 2.8 ขั้นตอนการประมวลผลความรู้และนำไปใช้
ที่มา: ดัดแปลงจาก ธนัท ชัยยุทธ (2550)

ความรู้เป็นเรื่องของการทำอะไรได้ ระลึกได้ โดยไม่จำเป็นต้องใช้ความคิดที่ซับซ้อนหรือใช้ความสามารถของสมองมากนัก (มาโนช เวชพันธ์ 2532) ด้วยเหตุนี้ การจำได้จึงถือว่าเป็นกระบวนการที่สำคัญในทางจิตวิทยา และเป็นขั้นตอนที่นำไปสู่พฤติกรรมที่ก่อให้เกิดความเข้าใจ (Comprehension) เป็นการนำความรู้ไปใช้ในการวิเคราะห์ การสังเคราะห์ การประเมินผล โดยเป็นขั้นตอนที่จะต้องใช้ความสามารถของสมองและทักษะในขั้นที่สูงขึ้น จนถึงระดับของการสื่อความหมายหรือการแปลความหมายต่างๆ ประภาเพ็ญ สุวรรณ (อ้างถึงใน อักษร สวัสดิ์ 2542) ให้คำอธิบายไว้ว่า ความรู้ เป็นพฤติกรรมขั้นต้นที่ผู้เรียนรู้เกิดความจำได้ ได้แก่ ความรู้เกี่ยวกับคำจำกัดความ ความหมาย ข้อเท็จจริง กฎเกณฑ์ โครงสร้างและวิธีแก้ไขปัญหา

เบนจามิน บลูม (Benjamin Bloom 1976 อ้างถึงใน อักษร สวัสดิ์ 2542) ได้เสนอแนวคิดเกี่ยวกับการรับรู้ (Cognitive Domain) ของคน ว่าประกอบด้วยความรู้ตามระดับต่างๆ รวม 6 ระดับ ซึ่งอาจพิจารณาจากระดับความรู้ในขั้นต่ำไปสู่ระดับที่สูงขึ้นไป ดังนี้คือ

ระดับที่ 1 ความรู้ (Knowledge) เป็นการเรียนรู้ที่เน้นถึงการจำและการระลึกได้ถึงความคิดและปรากฏการณ์ต่างๆ ซึ่งเป็นความจำที่เริ่มจากสิ่งง่ายๆ ไปจนถึงความจำในสิ่งที่ยุ่ยากซับซ้อน

ระดับที่ 2 ความเข้าใจหรือความคิดรวบยอด (Comprehension) เป็นความสามารถทางสติปัญญาในการขยายความรู้ ความจำ ให้กว้างออกไปจากเดิมอย่างสมเหตุสมผล

ระดับที่ 3 การนำไปปรับใช้ (Application) เป็นความสามารถในการนำความรู้ ความเข้าใจหรือความคิดรวบยอด (Comprehension) ในเรื่องใดๆ ที่มีอยู่เดิม ไปแก้ไขปัญหานั้นที่แปลกใหม่ของเรื่องนั้น

ระดับที่ 4 การวิเคราะห์ (Analysis) เป็นความสามารถและทักษะที่สูงกว่าความเข้าใจและการนำไปปรับใช้ เป็นการแยกแยะสิ่งที่จะพิจารณาออกเป็นส่วนย่อยที่มีความสัมพันธ์กัน รวมทั้งการสืบค้นความสัมพันธ์ของส่วนต่างๆ เพื่อดูว่าส่วนประกอบปลีกย่อยนั้นสามารถเข้ากันได้หรือไม่ ช่วยให้เกิดความเข้าใจอย่างแท้จริง

ระดับที่ 5 การสังเคราะห์ (Synthesis) เป็นความสามารถในการรวบรวมส่วนประกอบย่อยๆ หรือส่วนใหญ่ๆ เข้าด้วยกันเพื่อให้เป็นเรื่องราวอันหนึ่งอันเดียวกัน จะมีลักษณะของการเป็น

กระบวนการรวบรวมเนื้อหาสาระของเรื่องต่างๆ เข้าไว้ด้วยกัน เป็นกระบวนการที่ต้องอาศัยความคิดสร้างสรรค์

ระดับที่ 6 การประเมินผล (Evaluation) เป็นความสามารถในการตัดสินเกี่ยวกับความคิด ค่านิยม ผลงาน คำตอบ วิธีการและเนื้อหาสาระเพื่อวัตถุประสงค์บางอย่าง โดยมีการกำหนดเกณฑ์ (Criteria) เป็นฐานในการพิจารณาตัดสิน การประเมินผล จัดได้ว่าเป็นขั้นตอนที่สูงที่สุด

การวัดความรู้

เป็นการวัดสมรรถภาพทางสมองด้านการระลึกออกมาของความทรงจำ เป็นการวัดเกี่ยวกับเรื่องราวที่เคยมีประสบการณ์หรือเคยเรียนรู้ เคยเห็นและทำมาก่อน การวัดความรู้สามารถสร้างคำถามวัดสมรรถภาพได้หลายลักษณะ ลักษณะของคำถามก็แตกต่างกันตามชนิดของความรู้ ความจำ แต่มีลักษณะร่วมกันคือ เป็นคำถามที่ทำให้ระลึกถึงประสบการณ์ที่ผ่านมาที่จดจำได้แล้ว (ชวาล แพรัตนกุล 2526) ในด้านเครื่องมือที่ใช้วัดความรู้ ในลักษณะแบบทดสอบ คือ แบบวิธีเชิงระบบ (Systematic procedure) หมายถึง แบบทดสอบที่มีกฎเกณฑ์แน่นอนเกี่ยวกับโครงสร้างและการให้คะแนน (บุญธรรม กิจปรีดาบริสุทธิ์ 2531)

วิธีการวัดความรู้

การวัดความรู้ ด้วยวิธีการให้คะแนนจากแบบทดสอบ คือ ตอบถูกให้ 1 คะแนน ตอบผิดให้ 0 คะแนน โดยกำหนดเกณฑ์การประเมินความรู้ (ธวัชชัย ชัยจิรฉายากุล, ปราณี สังขะตะววรรณ, ประภาพรรณ เปี่ยมสุภาชิต 2545) ดังนี้

วิธีการอิงเกณฑ์ โดยใช้เกณฑ์ของกระทรวงศึกษาธิการ วัดคะแนนเป็นร้อยละ ดังนี้

คะแนนร้อยละ 80 – 100	= มีระดับความรู้ / ระดับทักษะมากที่สุด (ดีมาก)
คะแนนร้อยละ 70 – 79	= มีระดับความรู้ / ระดับทักษะมาก (ดี)
คะแนนร้อยละ 60 – 69	= มีระดับความรู้ / ระดับทักษะปานกลาง (พอใช้)
คะแนนร้อยละ 50 – 59	= มีระดับความรู้ / ระดับทักษะน้อย (ไม่ค่อยดี)
คะแนนต่ำกว่าร้อยละ 49	= มีระดับความรู้ / ระดับทักษะน้อยที่สุด (ยังใช้ไม่ได้)

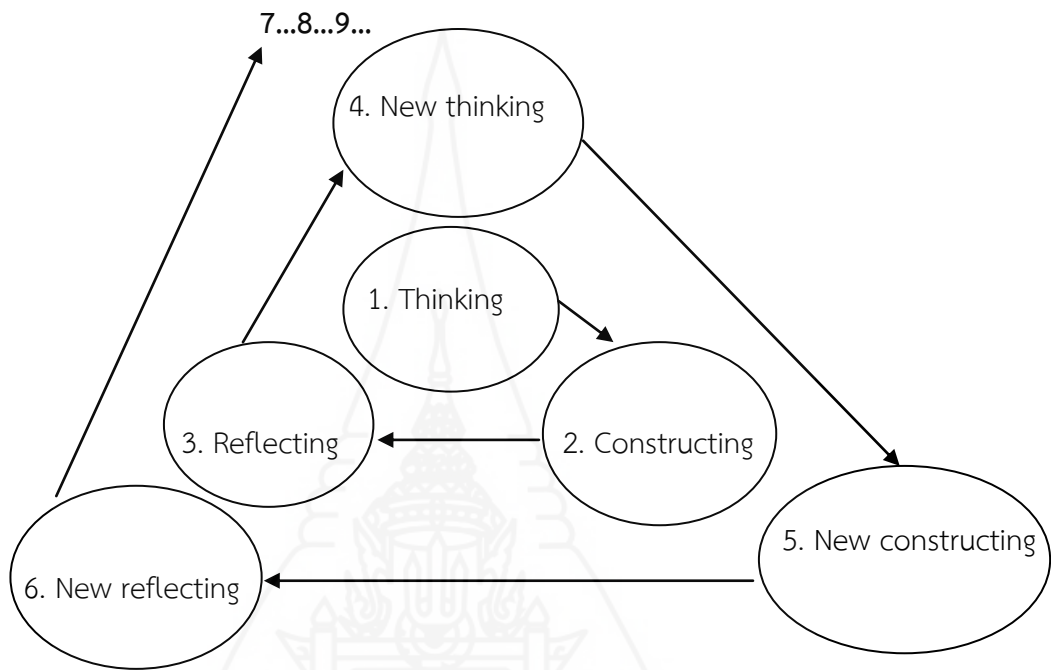
การวิจัยครั้งนี้ จะใช้วิธีการวัดความรู้โดยวิธีการวัดจากระดับค่าเฉลี่ยและส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน และวิธีอิงเกณฑ์ของกระทรวงศึกษาธิการ เพราะเป็นวิธีที่ละเอียด เหมาะสมกับกลุ่มตัวอย่าง เป็นวิธีที่นิยมและยอมรับกันโดยทั่วไป (สุวิทย์ มูลคำและคณะ 2554)

ทฤษฎีการสร้างองค์ความรู้ด้วยตนเอง (Constructionism) โดยฐานแนวคิดของทฤษฎีนี้เป็นทฤษฎีทางการศึกษาที่พัฒนาขึ้นโดย ซีมัวร์ แพ็พเพิร์ท และคณะ (Seymour Papert & Harel, I. (eds) 1991) จากสถาบันเอ็มไอที (Massachusetts Institute of Technology: M.I.T.) ประเทศสหรัฐอเมริกา โดยแพ็พเพิร์ท ให้ความเห็นว่า “ความรู้” เกิดจากการสร้างขึ้นของบุคคลแต่ละคนด้วยตนเอง การศึกษาจะเป็นการจัดโอกาสให้บุคคลได้มีส่วนร่วมในกิจกรรมที่สร้างสรรค์ ซึ่งเปรียบเสมือนเชื้อเพลิงที่นำไปสู่กระบวนการสร้างพลังงาน แนวคิดสำคัญของทฤษฎีนี้ คือ

1. เริ่มที่ผู้เรียนต้องอยากรู้ อยากรู้อะไร อยากรู้อะไรจะทำก่อน จึงจะเป็นตัวเร่งให้พวกเขาขับเคลื่อน เกิดความรู้สึกรู้เป็นเจ้าของ (Ownership)

2. ใช้ความผิดพลาดเป็นบทเรียน เป็นแรงจูงใจภายใน (Internal motivation) ให้เกิดการสร้างองค์ความรู้

3. การเรียนรู้เป็นทีม (Team Learning) จะดีกว่าการเรียนรู้คนเดียว
 4. เป็นการเรียนรู้วิธีการเรียนรู้ (Learning to learn) ไม่ใช่การสอน
- แพ็พเพิร์ท ได้นำเสนอวงจรการเรียนรู้ (Learning cycle) ตามทฤษฎี Constructionism ไว้ดังแสดงในภาพที่ 2.9



ภาพที่ 2.9 แสดงวงจรการเรียนรู้ (Learning cycle)

ที่มา: ธเนศ ขำเกิด (2548)

จากภาพนี้จะเห็นว่าการเรียนรู้เป็นวงจร เริ่มจากการคิด (Thinking) ซึ่งเกิดจากประสบการณ์เดิมของแต่ละบุคคลที่แตกต่างกัน เชื่อมโยงกับประสบการณ์ใหม่หรือข้อมูลใหม่ แล้วสร้างความรู้ (Constructing) ขึ้นมาด้วยตนเอง แต่การสร้างสรค์ความรู้ที่สมบูรณ์จะต้องมีการสะท้อนความคิดหรือสะท้อนประสบการณ์ (Reflecting) มีการปฏิสัมพันธ์ (Interactive) กับบุคคลอื่น โดยมีการแลกเปลี่ยนเรียนรู้ซึ่งกันและกัน ก็จะนำไปสู่การปรับเปลี่ยนความคิดใหม่ (New thinking) แล้วสร้างความรู้ใหม่ (New constructing) สะท้อนความคิดใหม่ (New reflecting) เพื่อพัฒนาการเรียนรู้ให้ก้าวหน้ายิ่งขึ้น ความรู้จึงไม่หยุดนิ่ง จะเกิดการคิดค้นต่อไปอีก การสร้างสรรค์ความรู้ตามทฤษฎีนี้ ทุกฝ่ายจะต้องรับฟังความคิดเห็นของกันและกัน ยอมรับความคิดที่หลากหลาย ไม่ยึดมั่นในประสบการณ์หรือความเชื่อเดิมของตน มีความพยายามในการสร้างความรู้ แม้จะไม่สำเร็จก็จะใช้ความผิดพลาดเป็นบทเรียน เป็นการเรียนรู้แบบร่วมมือ ใช้ความหลากหลายและมุมมองที่ต่างกันนำไปสู่การเรียนรู้

การเรียนรู้ที่เกิดจากการปฏิสัมพันธ์กับบุคคลอื่น เพื่อให้เกิดการสะท้อนประสบการณ์ซึ่งกันและกันของบุคคลจนเกิดความรู้ใหม่ มักเรียกกันว่า การแลกเปลี่ยนเรียนรู้ การสร้างสรรค์ความรู้ตามทฤษฎีนี้ จึงไม่ใช่เกิดขึ้นจากการบอก การสอน การสั่งของใคร แต่เกิดจากการสร้างขึ้นโดยบุคคลแต่ละคน ภายใต้บรรยากาศที่เอื้ออำนวย

ประสบการณ์ใหม่ / ความรู้ใหม่ + ประสบการณ์เดิม / ความรู้เดิม = องค์ความรู้ใหม่

ภาพที่ 2.10 แสดงปฏิกิริยาระหว่างความรู้ในตัวของผู้เรียนเอง
ที่มา: ธเนศ ขำเกิด (2548)

ทฤษฎีนี้มีสาระสำคัญที่ว่า ความรู้ไม่ใช่มาจากการสอนของครู/อาจารย์หรือผู้สอนเพียงอย่างเดียว แต่ความรู้จะเกิดขึ้นและสร้างขึ้นโดยผู้เรียนเอง การเรียนรู้จะเกิดขึ้นได้ดีก็ต่อเมื่อผู้เรียนได้ลงมือกระทำด้วยตนเอง (Learning by doing) นอกจากนั้นมองลึกลงไปถึงการพัฒนาการของผู้เรียนในการเรียนรู้ซึ่งจะมีมากกว่าการได้ลงมือปฏิบัติสิ่งใดสิ่งหนึ่งเท่านั้น แต่ยังรวมถึงปฏิกิริยาระหว่างความรู้ในตัวของผู้เรียนเอง ประสบการณ์และสิ่งแวดล้อมภายนอก หมายความว่า ผู้เรียนจะสามารถเก็บข้อมูลจากสิ่งแวดล้อมภายนอกและเก็บเข้าไปเป็นโครงสร้างของความรู้ภายในสมองของตนเอง ขณะเดียวกันก็สามารถเอาความรู้ภายในที่ตนเองมีอยู่แล้วแสดงออกมาให้เข้ากับสิ่งแวดล้อมภายนอกได้ ซึ่งจะเกิดเป็นวงจรต่อไปเรื่อยๆ ได้ คือ ผู้เรียนจะเรียนรู้เองจากประสบการณ์ สิ่งแวดล้อมภายนอก แล้วนำข้อมูลเหล่านั้นกลับเข้าไปบันทึกในสมองผสมผสานกับความรู้ภายในที่มีอยู่ แล้วแสดงความรู้ออกมาสู่สิ่งแวดล้อมภายนอก

ดังนั้นในการลงมือปฏิบัติด้วยตนเองจะได้ผลดีถ้าหากว่าผู้เรียนเข้าใจในตนเอง มองเห็นความสำคัญในสิ่งที่เรียนรู้และสามารถเชื่อมโยงความรู้ระหว่างความรู้ใหม่กับความรู้เก่า คือ รู้ว่าตนเองได้เรียนรู้อะไรบ้าง และสร้างเป็นองค์ความรู้ใหม่ขึ้นมา โดยมีพื้นฐานอยู่ที่กระบวนการสร้าง 2 กระบวนการด้วยกัน ได้แก่

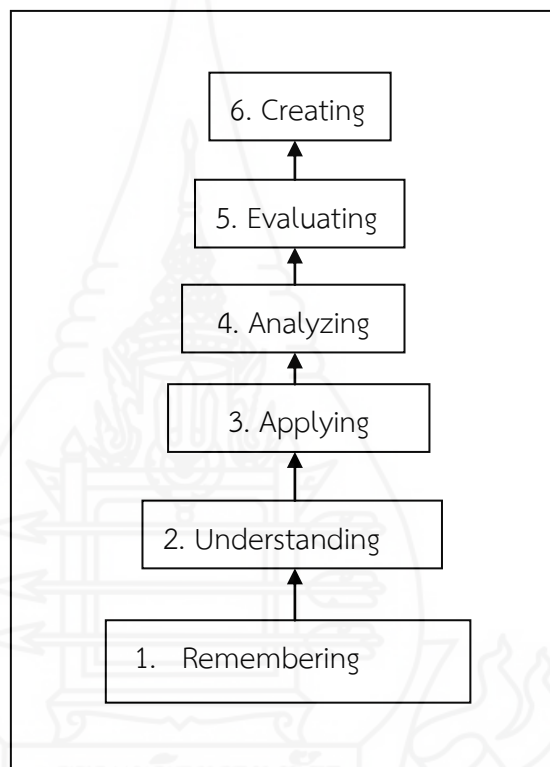
กระบวนการแรก คือ ผู้เรียนสร้างความรู้ใหม่ขึ้นด้วยตนเอง ไม่ใช่รับแต่ข้อมูลที่หลังไหลเข้ามาในสมองของผู้เรียนเท่านั้น โดยความรู้จะเกิดขึ้นจากการแปลความหมายของประสบการณ์ที่ได้รับ

กระบวนการที่สอง คือ กระบวนการเรียนรู้จะมีประสิทธิภาพมากที่สุด หากมีความหมายกับผู้เรียนคนนั้น

จากกระบวนการดังกล่าว จะเห็นว่ามีสาระสำคัญที่ทำให้เกิดการเรียนรู้ตามทฤษฎีนี้ คือ การเรียนรู้โดยการลงมือทำด้วยตนเอง ทำในสิ่งที่ผู้เรียนเป็นผู้คิดเองว่าจะทำอะไร โดยไม่มีใครบังคับ ในขณะที่ทำก็จะเรียนรู้สิ่งต่างๆ ที่เป็นความรู้ไปพร้อมๆ กัน ทำให้เกิดความใส่ใจ เกิดความภาคภูมิใจ เมื่อทำสำเร็จในการทำสิ่งต่างๆ ที่คิดเอง ในขณะที่ผู้เรียนสนใจทำสิ่งใดสิ่งหนึ่งอยู่อย่างตั้งใจ พวกเขา

จะไม่ลดละความพยายาม โดยลำดับขั้นตอนของการสร้างองค์ความรู้ด้วยตนเองนั้น สามารถอธิบายได้ 6 ขั้นตอน ดังนี้

- ขั้นตอนที่ 1 การจดจำได้ (Remembering)
- ขั้นตอนที่ 2 การเข้าใจ (Understanding)
- ขั้นตอนที่ 3 การประยุกต์ใช้ (Applying)
- ขั้นตอนที่ 4 การวิเคราะห์ (Analyzing)
- ขั้นตอนที่ 5 การประเมิน (Evaluating)
- ขั้นตอนที่ 6 การสร้างสรรค์ (Creating)



ภาพที่ 2.11 แสดงลำดับขั้นตอนของการสร้างองค์ความรู้ด้วยตนเอง

ที่มา: ดัดแปลงจาก ธเนศ ขำเกิด (2548)

ในปัจจุบันเทคโนโลยีทางคอมพิวเตอร์มีบทบาทมาก ดังนั้นเครื่องมือที่ใช้ในการเรียนการสอนสำหรับการสร้างคนให้เรียนรู้เท่าทันเทคโนโลยีนั้นมีความจำเป็นมาก โดยเฉพาะการเรียนการสอนในมหาวิทยาลัย ซึ่งควรจะนำเทคโนโลยีทางคอมพิวเตอร์เข้ามาใช้ เพราะคอมพิวเตอร์นั้นเป็นเครื่องมือที่ดีและง่ายต่อการเรียนรู้ตามหลักการของทฤษฎีการสร้างองค์ความรู้ด้วยตนเอง เนื่องจากเอื้อต่อการที่จะให้ผู้เรียนสร้างงานที่สำเร็จได้ในตัวเองและยังตอบสนองความคิดและจินตนาการของผู้เรียนได้ดี ดังนั้นในกระบวนการสอนของครูจึงควรให้ผู้เรียนได้สร้างองค์ความรู้จากสิ่งที่พวกเขามีอยู่และพัฒนาต่อยอดไปด้วยตัวของเขาเอง การสอนควรต้องปรับเปลี่ยนให้เหมาะสม

กับเนื้อหาสาระและเน้นที่ตัวผู้เรียนเป็นหลัก การสอนแบบยึดยึดยึดความรู้จะทำให้ผู้เรียนเรียนรู้ได้น้อยกว่าการให้ผู้เรียนสร้างความรู้ด้วยตนเอง ในการศึกษาครั้งนี้ผู้วิจัยต้องการใช้แนวคิดทฤษฎีเกี่ยวกับการสร้างองค์ความรู้ด้วยตนเองมาประกอบด้วย

8. ทักษะ

พจนานุกรมฉบับราชบัณฑิตยสถาน (2555) ให้ความหมายของคำว่า “ทักษะ” ว่าหมายถึง ความชำนาญ ความเชี่ยวชาญ คล่องแคล่ว สันทัด จัดเจน โดยผู้มีความเชี่ยวชาญยิ่ง ความชำนาญมาก ปัจจุบันมักเรียกว่า มีอาชีพ จะเห็นได้ว่า “ทักษะ” เป็นความชัดเจนและความชำนาญในเรื่องใดเรื่องหนึ่ง ซึ่งบุคคลสามารถสร้างขึ้นได้จากการเรียนรู้ ได้แก่ ทักษะการอาชีพ การกีฬา การทำงานร่วมกับผู้อื่น การอ่าน การสอน การจัดการ ทักษะทางคณิตศาสตร์ ทักษะทางภาษา ทักษะทางการใช้เทคโนโลยี ฯลฯ ซึ่งเป็นทักษะภายนอกที่สามารถมองเห็นได้ชัดเจน จากการกระทำหรือจากการปฏิบัติ ซึ่งทักษะดังกล่าวนี้ เป็นทักษะที่จำเป็นต่อการดำรงชีวิตที่จะทำให้ผู้ที่มีทักษะเหล่านั้นมีชีวิตที่ดี สามารถดำรงชีพอยู่ในสังคมได้ โดยมีโอกาสที่ดีกว่าผู้ไม่มีทักษะดังกล่าว ซึ่งทักษะประเภทนี้เรียกว่า Skill for living นอกจากนี้ทักษะที่จำเป็นซึ่งทุกคนควรมี ซึ่งองค์การอนามัยโลกได้สรุปไว้และถือเป็นหัวใจสำคัญในการดำรงชีวิต คือ (ศิริพรรณ สายหงส์ 2553)

1) ทักษะการตัดสินใจ (Decision making) เป็นความสามารถในการตัดสินใจเกี่ยวกับเรื่องราวต่างๆ ในชีวิตได้อย่างมีระบบ สามารถประเมินทางเลือกและผลที่ได้จากการตัดสินใจเลือกทางที่ถูกต้องเหมาะสม ที่จะส่งผลดีต่อการมีสุขภาพดีทั้งร่างกายและจิตใจ

2) ทักษะการ (Problem solving) เป็นความสามารถในการจัดการกับปัญหาที่เกิดขึ้นในชีวิตได้อย่างมีระบบ ไม่เกิดความเครียดทางกายและจิตใจ จนอาจลุกลามเป็นปัญหาใหญ่จนเกินแก้ไข

3) ทักษะการคิดสร้างสรรค์ (Creative thinking) เป็นความสามารถในการคิดที่จะเป็นส่วนช่วยในการตัดสินใจและแก้ไขปัญหา โดยการคิดสร้างสรรค์ เพื่อค้นหาทางเลือกต่างๆ รวมทั้งผลที่จะเกิดขึ้นในแต่ละทางเลือก

4) ทักษะการคิดวิเคราะห์ (Critical thinking) เป็นความสามารถในการคิดอย่างมีวิจารณญาณเพื่อวิเคราะห์ข้อมูลต่างๆ และประเมินปัญหา หรือสถานการณ์ที่อยู่รอบตัวเราที่มีผลต่อการดำเนินชีวิต

5) ทักษะการสื่อสารอย่างมีประสิทธิภาพ (Effective communication) เป็นความสามารถในการใช้คำพูดและท่าทางเพื่อแสดงความรู้สึกรู้สึกนึกคิดของตนเองได้อย่างเหมาะสมกับวัฒนธรรมและสถานการณ์ต่างๆ ไม่ว่าจะเป็นการแสดงความคิดเห็น การแสดงความต้องการ การแสดงความชื่นชม การขอร้อง การเจรจาต่อรอง การตักเตือน การช่วยเหลือ การปฏิเสธ เป็นต้น

6) ทักษะการสร้างสัมพันธภาพระหว่างบุคคล (Interpersonal relationship) เป็นความสามารถในการสร้างความสัมพันธ์ที่ดีระหว่างกันและกัน และสามารถรักษาสัมพันธภาพไว้ได้ยืนยาว

7) ทักษะการตระหนักรู้ในตน (Self awareness) เป็นความสามารถในการค้นหา รู้จัก และเข้าใจตนเอง เช่น รู้ข้อดี ข้อเสียของตนเอง รู้ความต้องการ และสิ่งที่ไม่ต้องการของตนเอง ซึ่งจะ

ช่วยให้เรารู้ตัวเองเวลาเผชิญกับความเครียดหรือสถานการณ์ต่างๆ และทักษะนี้ยังเป็นพื้นฐานของการพัฒนาทักษะอื่นๆ เช่น การสื่อสาร การสร้างสัมพันธภาพ การตัดสินใจ ความเห็นอกเห็นใจผู้อื่น

8) ทักษะการเข้าใจผู้อื่น (Empathy) เป็นความสามารถในการเข้าใจความเหมือนหรือความแตกต่างระหว่างบุคคล ในด้านความสามารถ เพศ วัย ระดับการศึกษา ศาสนา ความเชื่อ สีผิว อาชีพ ฯลฯ ช่วยให้เราสามารถยอมรับบุคคลอื่นที่ต่างจากเรา เกิดการช่วยเหลือบุคคลอื่นที่ด้อยกว่า หรือได้รับความเดือดร้อน เช่น ผู้ติดยาเสพติด ผู้ติดเชื้อเอชไอวี

9) ทักษะการจัดการกับอารมณ์ (Coping with emotion) เป็นความสามารถในการรับรู้อารมณ์ของตนเองและผู้อื่น รู้ว่าอารมณ์มีผลต่อการแสดงพฤติกรรมอย่างไร รู้วิธีการจัดการกับอารมณ์โกรธ และความเศร้าโศก ที่ส่งผลทางลบต่อร่างกาย และจิตใจได้อย่างเหมาะสม

10) ทักษะการจัดการกับความเครียด (Coping with stress) เป็นความสามารถในการรับรู้ถึงสาเหตุของความเครียด รู้วิธีผ่อนคลายความเครียด และแนวทางในการควบคุมระดับความเครียด เพื่อให้เกิดการเบี่ยงเบนพฤติกรรมไปในทางที่ถูกต้องเหมาะสมและไม่เกิดปัญหาด้านสุขภาพ

สำหรับทักษะทั้งหมดที่กล่าวมานั้น ทักษะการคิดวิเคราะห์ ถือเป็นทักษะที่สำคัญมาก เพราะ “การคิดวิเคราะห์ (Critical Thinking) ในความหมายตามพจนานุกรมฉบับเฉลิมพระเกียรติ พุทธศักราช 2530 บอกไว้ว่า คำว่า คิด หมายถึง นึกคิด ระลึก ตรึกตรอง ส่วนคำว่า “วิเคราะห์” หมายถึง ดู สังเกต ใคร่ครวญ อย่างละเอียดรอบคอบในเรื่องราวต่างๆ อย่างมีเหตุผล โดยหาส่วนดี ส่วนบกพร่อง หรือจุดเด่นจุดด้อยของเรื่องนั้นๆ แล้วเสนอแนะสิ่งที่ดีและเหมาะสมอย่างยุติธรรม

ราชบัณฑิตยสถาน (2546) ให้ความหมายไว้ว่า หมายถึง ความชำนาญในการคิดใคร่ครวญ อย่างละเอียดรอบคอบในเรื่องราวต่างๆ อย่างมีเหตุผล โดยหาส่วนดี ส่วนบกพร่อง หรือ จุดเด่นจุดด้อยของเรื่องนั้นๆ แล้ว เสนอแนะสิ่งที่ดีสิ่งที่เหมาะสมนั้นอย่างยุติธรรม

สำนักคณะกรรมการการศึกษาขั้นพื้นฐาน (2548) ได้ให้ความหมายว่า เป็นทักษะการระบุเรื่องหรือปัญหา การจำแนกแยกแยะ การเปรียบเทียบข้อมูลอื่นๆ และตรวจสอบข้อมูลอย่างชำนาญหรือหาข้อมูลเพิ่มเติมเพื่อให้แม่นยำเพียงพอแก่การตัดสินใจ

ดังนั้นจึงพอสรุปได้ว่าทักษะการคิดวิเคราะห์ คือ ความสามารถในการพิจารณาไตร่ตรอง แก่ปัญหาที่แม่นยำมีความละเอียดในการจำแนกแยกแยะ เปรียบเทียบข้อมูลเรื่องราวอย่างชำนาญ โดยการหาหลักฐานที่มีความสัมพันธ์เชื่อมโยงหรือข้อมูลที่น่าเชื่อถือมายืนยันเพื่อพิจารณาอย่างรอบคอบก่อนตัดสินใจเชื่อหรือสรุป โดยมีองค์ประกอบของทักษะการคิดวิเคราะห์ ดังนี้

1) การตีความ ความเข้าใจ และให้เหตุผลแก่สิ่งที่ต้องการวิเคราะห์เพื่อแปลความของสิ่งนั้นขึ้นกับความรู้ประสบการณ์และค่านิยม

2) การมีความรู้ความเข้าใจในเรื่องที่จะวิเคราะห์

3) การช่างสังเกต สงสัย ช่างถาม ขอบเขตของคำถาม ที่เกี่ยวข้องกับการคิดเชิงวิเคราะห์จะยึดหลัก 5 W 1 H คือ ใคร (Who) อะไร (What) ที่ไหน (Where) เมื่อไร (When) ทำไม (Why) อย่างไร (How)

4) การหาความสัมพันธ์เชิงเหตุผล (คำถาม) ค้นหาคำตอบได้ว่า อะไรเป็นสาเหตุให้เรื่องนั้นเชื่อมกับสิ่งนี้ได้อย่างไร เรื่องนี้ใครเกี่ยวข้อง เมื่อเกิดเรื่องนี้ส่งผลกระทบอย่างไรมีองค์ประกอบ

ใดบ้างที่นำไปสู่สิ่งนั้น มีวิธีการ ขั้นตอนการทำให้เกิดสิ่งนี้อย่างไร มีแนวทางแก้ไขปัญหอย่างไรบ้าง ถ้าทำเช่นนี้จะเกิดอะไรขึ้นในอนาคต ลำดับเหตุการณ์นี้ดูว่าเกิดขึ้นได้อย่างไรเราทำสิ่งนี้ได้อย่างไร สิ่งนี้เกี่ยวข้องกับสิ่งที่เกิดขึ้นได้อย่างไร

การคิดวิเคราะห์เป็นกระบวนการที่ใช้ปัญญา หรือใช้ความคิดนำพฤติกรรม ผู้ที่คิดวิเคราะห์เป็น จึงสามารถใช้ปัญญานำชีวิตได้ในทุกๆ สถานการณ์ เป็นบุคคลที่ไม่โลกไม่เห็นแก่ตัวไม่ยึดเอาตัวเองเป็นศูนย์กลาง มีเหตุผล ไม่มีอคติ มีความยุติธรรม และพร้อมที่จะสร้างสันติสุขในทุกโอกาส การคิดวิเคราะห์จะต้องอาศัยองค์ประกอบที่สำคัญสองเรื่อง คือ เรื่องความสามารถในการให้เหตุผลอย่างถูกต้องกับเทคนิคการตั้งคำถามเพื่อใช้ในการคิดวิเคราะห์ ซึ่งทั้งสองเรื่องมีความสำคัญต่อการคิดวิเคราะห์เป็นอย่างยิ่ง (วนิช สุธาร์ตน์ 2547) ความสามารถในการให้เหตุผลอย่างถูกต้อง การที่จัดให้เรื่องของการให้เหตุผลอย่างถูกต้องว่ามีความสำคัญก็เนื่องจากในเรื่องของการคิดการใช้ปัญญาทั้งหลายนั้น เรื่องของเหตุผลจะต้องมีความสำคัญ ถ้าเหตุผลที่ให้ในเบื้องต้นไม่ถูกต้อง หรือมีความคลุมเครือไม่ชัดเจนแล้ว กระบวนการคิดก็จะมีผลสืบเนื่องต่อไปคือ ทำให้การสรุปประเด็นที่ต้องการทั้งหลายขาดความชัดเจน หรืออาจผิดพลาดตามไปด้วย

หัวใจสำคัญสำหรับทักษะการคิดวิเคราะห์ 8 ประการ มีรายละเอียดดังนี้คือ (Center for Critical Thinking 1996 อ้างถึงใน วนิช สุธาร์ตน์ 2547)

1) ความชัดเจน (Clarity) เป็นการตั้งคำถามเพื่อเริ่มต้นในการคิด เช่น ยังมีเรื่องอะไรอีก ในส่วนนี้ที่เรายังไม่รู้สามารถยกตัวอย่างมาอ้างอิงได้หรือไม่ สามารถอธิบายขยายความส่วนนั้นให้มากขึ้นได้หรือไม่

2) ความเที่ยงตรง (Accuracy) เป็นการตั้งคำถามที่บอกว่าทุกคนสามารถตรวจสอบได้ ถูกต้องตรงกันหรือไม่ เช่น จริงหรือ เป็นไปได้หรือไม่ ทำไม่ถึงเป็นไปได้ สามารถตรวจสอบได้หรือไม่ ตรวจสอบอย่างไร เราจะหาข้อมูลหลักฐานได้อย่างไร ถ้าตรงนั้นเป็นเรื่องจริงเราจะทดสอบมันได้อย่างไร

3) ความกระชับ ความพอดี (Precision) เป็นการตั้งคำถามเพื่อตรวจสอบความกะทัดรัด ความเหมาะสมของข้อมูล เช่น จำเป็นต้องหาข้อมูลเพิ่มเติมในเรื่องนี้อีกหรือไม่ ทำให้ดูดีกว่านี้ได้หรือไม่

4) ความสัมพันธ์เกี่ยวข้อง (Relevance) เป็นการตั้งคำถามเพื่อคิดเชื่อมโยงหาความสัมพันธ์ เช่น สิ่งนั้นเกี่ยวข้องกับปัญหาอย่างไร มันเกิดสิ่งต่างๆ ขึ้นตรงนั้นได้อย่างไร ผลที่เกิดขึ้นตรงนั้น มันมีที่มาอย่างไร ตรงส่วนนั้นช่วยให้เราเข้าใจอะไรได้บ้าง

5) ความลึก (Depth) หมายถึง เป็นการตั้งคำถามที่สามารถเชื่อมโยงไปยังการคิดหาคำตอบที่ลึกซึ้ง ถือว่าคำถามนั้นมีคุณค่ายิ่ง เช่น ตัวประกอบอะไรบ้างที่ทำให้ตรงนี้เป็นปัญหาสำคัญ อะไรที่ทำให้ปัญหาเรื่องนี้มันซับซ้อน สิ่งใดบ้างที่เป็นความลำบากหรือความยุ่งยากที่เราจะต้องพบ

6) ความกว้างของการมอง (Breadth) เป็นการตั้งคำถามเพื่อเปลี่ยนมุมมอง เช่น จำเป็นจะต้องมองสิ่งนี้จากด้านอื่น คนอื่น ด้วยหรือไม่ มองปัญหานี้โดยใช้วิถีทางอื่นๆ บ้างหรือไม่ ควรจะให้ความสำคัญของความคิดเห็นจากบุคคลอื่นหรือไม่ ยังมีข้อมูลอะไรในเรื่องนี้อีกหรือไม่ที่ไม่นำมากล่าวถึง

7) หลักตรรกวิทยา (Logic) เป็นการตั้งคำถามเพื่อตรวจสอบความคิดเห็นและการใช้เหตุผล เช่นทุกเรื่องที่เรารู้ เราเข้าใจตรงกันหมดหรือไม่ สิ่งที่มีหลักฐานอ้างอิงหรือไม่ สิ่งที่เราสรุปนั้นเป็นเหตุผลที่สมบูรณ์หรือไม่ สิ่งที่เราอ้างว่ามีขอบข่ายครอบคลุมรายละเอียดทั้งหมดหรือไม่

8) ความสำคัญ (Significance) หมายถึง เป็นการตั้งคำถามเพื่อตรวจสอบว่าสิ่งเหล่านั้นมีความสำคัญอย่างแท้จริงหรือไม่ ทั้งนี้เนื่องจากในบางครั้งพบว่า ความสำคัญเป็นสิ่งที่เราต้องการจะให้เป็นมากกว่าเป็นความจริงจริงๆ เช่น ส่วนไหนของความจริงที่สำคัญที่สุด นี่คือนิยามที่สำคัญที่สุดในเรื่องนี้ใช่หรือไม่ ตรงนี้เป็นจุดสำคัญที่ควรให้ความสนใจหรือไม่

ดังนั้นจะเห็นได้ว่า การคิดวิเคราะห์จะเกิดความสำเร็จได้นั้น นอกจากจะต้องอาศัยความสามารถในการให้เหตุผลอย่างถูกต้องแล้ว เรื่องของหัวใจสำคัญสำหรับทักษะการคิดวิเคราะห์ทั้ง 8 ประการดังที่กล่าวมา ยังมีความสำคัญในการส่งเสริมให้นักศึกษาต้องรู้จักการฝึกหัดทักษะต่างๆ เหล่านี้ เพื่อการรู้เท่าทันสื่อและสารสนเทศจากสื่ออินเทอร์เน็ตอย่างทันทั่วถึง ไม่ตกเป็นเหยื่อของอาชญากรหรือข้อความหลอกลวงทั้งหลาย โดยส่วนประกอบทั้งสองส่วนจะต้องไปด้วยกัน คุณค่า ความสวยงาม ความลงตัว รวมทั้งประโยชน์อย่างสมบูรณ์จึงจะเกิดขึ้นได้

ทิสนา แคมมณี (2550) ได้เสนอข้อกำหนดขอบเขตของทักษะการคิดวิเคราะห์ไว้ว่า ทักษะการคิดวิเคราะห์ ต้องประกอบด้วยทักษะย่อยอีก 6 ประการ คือ 1) การรวบรวมข้อมูลทั้งหมดมาจัดระบบหรือเรียบเรียงให้ง่ายแก่การทำความเข้าใจ 2) การกำหนดมิติหรือแง่มุมที่จะวิเคราะห์โดยอาศัยองค์ประกอบ ที่มาจากความรู้หรือประสบการณ์เดิม และการค้นพบลักษณะหรือกลุ่มของข้อมูล 3) การกำหนดหมวดหมู่ในมิติหรือแง่มุมที่จะวิเคราะห์ 4) การแจกแจงข้อมูลที่มีอยู่ลงในแต่ละหมวดหมู่ โดยคำนึงถึงความเป็นตัวอย่างเหตุการณ์ การเป็นสมาชิก หรือความสัมพันธ์เกี่ยวข้องโดยตรง 5) การนำเสนอข้อมูลที่แจกแจงเสร็จแล้วในแต่ละหมวดหมู่มาจัดลำดับ 6) การเปรียบเทียบข้อมูลระหว่างหรือแต่ละหมวดหมู่ ในแง่ของความมาก – น้อยความสอดคล้อง-ความขัดแย้ง ผลทางบวก-ทางลบ ความเป็นเหตุ-เป็นผล ลำดับความต่อเนื่อง

สรุปได้ว่าทักษะการคิดวิเคราะห์ จึงเป็นทักษะของการนำไปปรับใช้เพื่อแก้ปัญหาต่างๆ ในการดำเนินชีวิตประจำวันของมนุษย์ทุกเพศทุกวัยในยุคปัจจุบัน ดังนั้นการพัฒนาทักษะการคิดวิเคราะห์ จึงสามารถทำได้โดยการดำเนินการจัดการเรียนรู้ เทคนิคการสอนตามขั้นตอนอย่างมีระบบ จะช่วยให้เกิดทักษะการคิดวิเคราะห์ประสบผลสำเร็จตามความมุ่งหมายซึ่งในขณะเดียวกัน กระบวนการทางสมองมีการปฏิบัติตามลำดับขั้นตอน เริ่มจากความรู้ ความเข้าใจ การนำไปใช้ มีการเชื่อมโยงสิ่งเร้ากับการตอบสนองของการคิดโดยฝึกคิด ฝึกตั้งคำถาม กำหนดสิ่งที่ต้องการวิเคราะห์ การคิดตีความ การคิดวิเคราะห์และสังเคราะห์การคิดแบบย้อนทวน การคิดจำแบบแยกแยะ การคิดเชื่อมโยงสัมพันธ์และการคิดจัดอันดับเป็นการปฏิบัติตามหลักการเป็นขั้นตอนคือ การกำหนดปัญหาหรือวัตถุประสงค์ กำหนดหลักการพิจารณาแยกแยะและสรุปหาคำตอบ กระบวนการขั้นตอนต่างๆ เหล่านี้เป็นสิ่งสำคัญที่ผู้มีส่วนเกี่ยวข้องทุกฝ่ายต้องช่วยกันดำเนินการให้ถูกต้องและเหมาะสมที่สุด

9. พฤติกรรม

ความหมายเกี่ยวกับพฤติกรรม หมายถึง กิจกรรมทุกประเภทที่มนุษย์กระทำไม่ว่าสิ่งนั้นจะสังเกตได้หรือไม่ได้ เช่น การพูด การแสดงความคิดเห็น ความรู้สึก ความชอบ ความสนใจ การนั่ง การนอน การยืน การเดิน การทำงานของหัวใจ การทำงานของกล้ามเนื้อ เป็นต้น พฤติกรรม เป็น ปฏิกริยาหรือกิจกรรมทุกอย่างของสิ่งมีชีวิต ดังนั้น พฤติกรรมของคน จึงเป็นปฏิกริยาต่างๆ ที่บุคคลแสดงออกทั้งภายในและภายนอกตัวบุคคล มีทั้งที่สังเกตได้และสังเกตไม่ได้ ทั้งสิ่งที่สมัครใจจะกระทำหรือละเว้นการกระทำ ทั้งนี้พฤติกรรมของบุคคลย่อมแตกต่างกันไปตามสภาพสังคม วัฒนธรรม ซึ่งมักได้รับอิทธิพลจากความคาดหวังของบุคคลรอบข้าง สถานการณ์ขณะนั้น และประสบการณ์ในอดีต โดยแนวคิดทฤษฎีเกี่ยวกับพฤติกรรม มีส่วนประกอบสำคัญอยู่ 2 ส่วน (ประภาพัณญ์ สุวรรณ และ สวริ สุวรรณ 2536) คือ

1. พฤติกรรมทางด้านพุทธิปัญญา (Cognitive Domain)

พฤติกรรมด้านนี้เกี่ยวข้องกับความรู้ ความจำข้อเท็จจริงต่างๆ รวมทั้งการพัฒนาความสามารถและทักษะทางด้านสติปัญญา การใช้วิจารณ์ญาณเพื่อประกอบการตัดสินใจ โดยมีองค์ประกอบในระดับต่างๆ ดังนี้

- ความรู้ (Knowledge) เป็นพฤติกรรมขั้นต้น ซึ่งผู้เรียนเพียงแต่จำได้อาจจะโดยนึกได้หรือโดยการมองเห็น ได้ยินก็จำได้ ความรู้ในขั้นนี้ ได้แก่ ความรู้เกี่ยวกับคำจำกัดความ ความหมายข้อเท็จจริง ทฤษฎี กฎ โครงสร้าง วิธีแก้ปัญหา เป็นต้น

- ความเข้าใจ (Comprehension) เมื่อบุคคลได้มีประสบการณ์กับข้อมูลข่าวสารหนึ่งๆ อาจจะโดยการฟัง ได้อ่าน หรือได้เขียน จึงคาดได้ว่าบุคคลนั้นจะทำความเข้าใจกับข้อมูลข่าวสารนั้นๆ ความเข้าใจนี้อาจจะแสดงออกในรูปของทักษะ ดังนี้ การแปล (Translation) สามารถเขียนบรรยายเกี่ยวกับข่าวสารนั้นๆ โดยใช้คำพูดของตนเอง แต่ความหมายยังเหมือนเดิม การให้ความหมาย (Interpretation) ซึ่งอาจออกมาในรูปความคิดเห็นหรือข้อสรุปตามที่บุคคลนั้นเข้าใจ การคาดคะเน (Extrapolation) ตั้งความคาดหมายว่าอะไรจะเกิดขึ้น ซึ่งจะเกิดจากความเข้าใจสภาพการณ์และแนวโน้มที่อธิบายไว้ในข้อมูลข่าวสารนั้นๆ

- การประยุกต์หรือการนำความรู้ไปใช้ (Application) คือ การนำความรู้ไปใช้ซึ่งจะต้องอาศัยทักษะด้านความเข้าใจหรือความสามารถ เป็นการนำไปใช้แก้ปัญหา

- การวิเคราะห์ (Analysis) แบ่งเป็นขั้นที่ 1 สามารถแยกแยะองค์ประกอบหรือสภาพการณ์ออกเป็นส่วนๆ เพื่อทำความเข้าใจหรือเป็นการแยกแยะข้อเท็จจริง (Facts) ออกจากข้อสมมติฐาน (Hypothesis) ขั้นที่ 2 สามารถมองเห็นความสัมพันธ์อย่างแน่ชัดระหว่างส่วนประกอบเหล่านั้น และขั้นที่ 3 สามารถมองหลักการผสมผสานระหว่างส่วนประกอบที่รวมกันเป็นปัญหาหรือสภาพการณ์อย่างใดอย่างหนึ่ง สรุปคือ ความสามารถในการวิเคราะห์เป็นทักษะในการแยกส่วนประกอบย่อยๆ ของส่วนรวมออกเป็นส่วนๆ เพื่อให้เข้าใจส่วนรวมได้อย่างชัดเจนยิ่งขึ้น

- การสังเคราะห์ (Synthesis) คือ ความสามารถในการนำเอาส่วนประกอบย่อยๆ หลายๆ ส่วนมารวมกันเข้าเป็นส่วนรวมที่มีโครงสร้างที่แน่ชัด โดยการนำเอาประสบการณ์เก่ามารวม

กับประสบการณ์ใหม่ แล้วสร้างเป็นแบบแผนหรือให้เป็นไปอย่างมีระเบียบแบบ ก่อให้เกิดความคิดสร้างสรรค์ในตัวผู้เรียน

- การประเมินผล (Evaluation) คือ การให้ค่าต่อความรู้หรือข้อเท็จจริงต่างๆ ที่จะต้องใช้เกณฑ์หรือมาตรฐานอย่างใดอย่างหนึ่งเป็นส่วนประกอบในการประเมินผล มาตรฐานนี้อาจจะออกมาในรูปคุณภาพและปริมาณ ความสามารถในการประเมินผลนอกจากจะเป็นความสามารถขั้นสุดท้ายของพฤติกรรมทางด้านพุทธิปัญญาแล้ว ยังเป็นตัวเชื่อมที่สำคัญของพฤติกรรมทางด้านพุทธิปัญญากับพฤติกรรมทางด้านความรู้สึกด้วย

2. พฤติกรรมด้านทัศนคติ ค่านิยม ความรู้สึกความชอบ (Affective Domain)

พฤติกรรมด้านนี้หมายถึงความถึงความสนใจ ความรู้สึก ท่าที ความชอบ ไม่ชอบ การให้คุณค่า การปรับเปลี่ยนหรือปรับปรุงค่านิยมที่ยึดถืออยู่ แบ่งออกเป็นขั้นตอนต่างๆ (เชิดชัย โชติสุทธิ 2543) ดังนี้

- ขั้นการรับหรือการใส่ใจ (Receiving or Attending) เป็นขั้นที่แสดงว่าบุคคลนั้นมีภาวะจิตใจที่พร้อมที่จะรับสิ่งเร้าหรือให้ความสนใจต่อสิ่งเร้านั้น มีส่วนประกอบย่อย ที่จะเกิดต่อเนื่องกัน คือ ความตระหนัก (Awareness) ความยินดีหรือความเต็มใจที่จะรับ (Willingness to receive) การเลือกรับหรือการใส่ใจ (Controlled or selected attention) คือ บุคคลนั้นจะเลือกรับหรือเลือกใส่ใจเฉพาะสิ่งที่เขาชอบหรือสถานการณ์ที่เขาไม่ชอบเท่านั้น

- ขั้นการตอบสนอง (Responding) ในขั้นนี้บุคคลจะถูกจูงใจให้เกิดความใส่ใจอย่างเต็มที่ โดยบุคคลนั้นได้เกิดความรู้สึกผูกมัดตัวเองต่อสิ่งเร้าหรือสถานการณ์ที่มากระตุ้น ในขั้นนี้อาจกล่าวได้ว่า บุคคลเกิด “ความสนใจ” อย่างแท้จริง มีส่วนประกอบย่อย คือ การยินยอมในการตอบสนอง (Acquiescence in responding) ความพอใจในการตอบสนอง (Satisfaction in response) เป็นสภาวะทางอารมณ์ของบุคคล อาจจะออกมาในรูปความพอใจความสนุกสนาน เช่น การเกิดความรู้สึกยินดีในการเรียนรู้วิชาการใหม่ๆ หรือการเข้าร่วมกิจกรรมต่างๆ เป็นต้น

- ขั้นการให้ค่าหรือการเกิดค่านิยม (Valuing) คำว่า “ค่านิยม” หมายถึง สิ่งนั้นหรือสภาวะการนั้นมีคุณค่าต่อตัวเรา การให้ค่านี้เกิดจากประสบการณ์และการประเมินค่าของบุคคล พฤติกรรมขั้นนี้ส่วนมากมักจะใช้คำว่า “ทัศนคติ” และ “ค่านิยม”

- ขั้นการจัดกลุ่ม (Organization) เมื่อบุคคลเกิดค่านิยมต่างๆ ขึ้นแล้ว จึงมีความจำเป็นที่จะต้องจัดระบบของค่านิยมต่างๆ ให้เข้ากลุ่มโดยพิจารณาถึงความสัมพันธ์ระหว่างค่านิยมเหล่านั้น และจากการสังเคราะห์นี้บุคคลนั้นก็จะได้อ่านค่านิยมใหม่สำหรับตัวเองขึ้นมา

- ขั้นการแสดงลักษณะตามค่านิยมที่ยึดถือ (Characterization by a value or value complex) พฤติกรรมนี้ถือว่าเป็นส่วนประกอบหนึ่งของกระบวนการซึมซับ ในขั้นนี้บุคคลจะจัดลำดับค่านิยมของตนเอง จากดีมากที่สุดถึงด้อยที่สุด ค่านิยมเหล่านี้จะเป็นตัวควบคุมพฤติกรรมของบุคคล เชื่อกันว่าบุคคลจะแสดงพฤติกรรมต่างๆ โดยมีผลจากค่านิยมที่บุคคลเหล่านั้นมีหรือรับเอาไว้

3. พฤติกรรมการมีส่วนร่วม หมายถึง การกระทำร่วมกันของบุคคลในการพัฒนาตนเองและผู้อื่น ได้แก่ การมีส่วนร่วมที่มีเป้าประสงค์ให้นักศึกษาทำกิจกรรมร่วมกัน เกิดความเชื่อมั่นในตนเองและมีความสามัคคีเป็นอันหนึ่งอันเดียวกันจนทำให้เกิดการพึ่งตนเองได้ในที่สุด เป็นการ

รวมกลุ่มของบุคคลที่มีความสามารถและมีศักยภาพในกระบวนการแก้ปัญหาและร่วมทำกิจกรรมซึ่งมีความสำคัญยิ่งกว่าผลลัพธ์ที่ได้จากการกระทำนั้น แม้โครงการจะสิ้นสุดแล้วก็ตาม แต่การมีส่วนร่วมก็ยังคงอยู่ตลอดไป โดยขั้นตอนและระดับของการมีส่วนร่วม จะใช้เกณฑ์ในการจำแนกแตกต่างกัน (ธีระพงษ์ แก้วหาวงษ์ 2543) ได้แก่

ขั้นตอนของการมีส่วนร่วม

ขั้นตอนที่ 1 การมีส่วนร่วมในการตัดสินใจ

ขั้นตอนที่ 2 การมีส่วนร่วมในการดำเนินงาน

ขั้นตอนที่ 3 การมีส่วนร่วมในการรับผลประโยชน์

ขั้นตอนที่ 4 การมีส่วนร่วมในการประเมินผล

ระดับของการมีส่วนร่วม จำแนกได้ 3 ระดับ คือ

ระดับที่ 1 ระดับการตัดสินใจ (Decision making)

ระดับที่ 2 ระดับการร่วมมือ (Cooperation)

ระดับที่ 3 ระดับการใช้ประโยชน์ (Utilization)

พฤติกรรมการมีส่วนร่วม ถือว่าเป็นสิทธิมนุษยชนขั้นพื้นฐานของบุคคลที่จะเข้ามาแสดงความคิดเห็นในการกำหนดรูปแบบการพัฒนาที่จะพัฒนาคุณภาพชีวิตของตนเอง จึงสามารถพิจารณาได้ว่าพฤติกรรมการมีส่วนร่วมเป็นกระบวนการสำคัญในการพัฒนาที่ก่อให้เกิดความยั่งยืน และมีเป้าหมายสุดท้าย คือ นักศึกษาสามารถพึ่งตนเองได้ ดังนั้นในการพัฒนาหรือการแก้ไขปัญหาทางสังคมที่เกิดจากการไม่รู้เท่าทันสื่อและสารสนเทศจากสื่ออินเทอร์เน็ต จึงมุ่งเน้นส่งเสริมการมีส่วนร่วมของนักศึกษา โดยเน้นการพัฒนาศักยภาพในการคิดค้นวิเคราะห์ปัญหา เพื่อหาสาเหตุและตัดสินใจเลือกแนวทางในการแก้ไขและพัฒนาด้วยตนเอง ทั้งนี้เพื่อให้นักศึกษาได้เรียนรู้และค้นหาศักยภาพของตนเองอันจะก่อให้เกิดการพัฒนาที่ยั่งยืน คือ 1) ทักษะในการแก้ปัญหา (Problem Solving Skill) 2) ทักษะในการสื่อสารข้อมูลข่าวสาร (Communication Skill) 3) ทักษะในการทำงานเป็นทีม (Team Building Skill)

ทฤษฎีที่ใช้ในการศึกษาพฤติกรรม

เนื่องจากนักทฤษฎีทางพฤติกรรม เชื่อว่าวิธีการศึกษาพฤติกรรมโดยตรงเป็นวิธีที่เป็นวิทยาศาสตร์เป็นปรนัย (Objective) เป็นนิรนัย (Deductive) ทฤษฎีที่ใช้ในการศึกษาทางพฤติกรรมต้องอาศัยวิธีการศึกษาหลายอย่างรวมกัน เช่น

1. ทฤษฎีสุนิยม (Hedonism Theory) เป็นทฤษฎีทางจิตวิทยาที่เชื่อว่า พฤติกรรมมนุษย์เกิดจากความต้องการ 2 อย่าง คือ 1) ความต้องการทางกาย เช่น ความหิว ความต้องการทางเพศ 2) ความต้องการทางจิต อารมณ์ และจิตวิญญาณ ได้แก่ ความกลัว ความรัก ความต้องการประสบความสำเร็จ ความต้องการมีศักดิ์ศรี

นักทฤษฎีในกลุ่มนี้ อาทิ ซิกมุนด์ ฟรอยด์ (Sigmund Freud อ้างถึงใน ยศ สันตสมบัติ 2542) ที่มีแนวคิดสำคัญว่าด้วยเรื่องของอารมณ์ (Emotions) และอิทธิพลของอารมณ์ที่มีผลกระทบต่อบุคคลของมนุษย์ เพราะมนุษย์เกิดมาพร้อมกับสัญชาตญาณในรูปของพลังงานที่ผลักดันให้เกิดพฤติกรรม พลังดังกล่าวประกอบด้วยจิตไร้สำนึก (Id) ที่เราไม่รู้สึกรู้หา จะผลักดันจิตส่วนที่เรารู้ (Ego) ให้ทำสิ่งต่างๆ ที่ประสงค์ และมีจิตสำนึกที่ควบคุม คือ มโนธรรม (Super ego) หรือความรู้สึก

ผิดชอบชั่วดี อันเป็นผลจากการอบรมสั่งสอนของสังคม โครงสร้างที่รวมทั้ง 3 สิ่งนี้มีความสัมพันธ์ซึ่งกันและกัน กล่าวได้ว่า Id เป็นความพึงพอใจหรือความต้องการส่วนลึกของบุคคล ส่วน Ego เป็นสิ่งที่เกิดจากการพัฒนา Id แล้วจึงแสดงออกมาเป็นลักษณะของบุคคลที่แสดงออกตามความต้องการของสังคมอย่างมีเหตุผล และเพื่อความปลอดภัยของตนเองในการที่จะอยู่ร่วมกันกับผู้อื่นในสังคม ส่วน Super ego เป็นตัวประสานงานที่ควบคุมไม่ให้ Id แสดงความต้องการส่วนลึกออกมา และผลักดันให้ Ego ออกมาแทนที่ Super ego ได้แก่ ค่านิยมของสังคมและวัฒนธรรมประเพณี

2. ทฤษฎีมนุษยนิยม (Humanism Theory) มีความเชื่อต่างจากทฤษฎีสุขนิยม คือ มนุษย์ไม่ใช่ทาสของแรงผลักดัน แต่มนุษย์เกิดมาพร้อมกับศักยภาพของความเป็นมนุษย์ เช่น ความอยากรู้ ความคิดสร้างสรรค์ ความต้องการพัฒนาตนเอง หลักการหรือความเชื่อของทฤษฎีมนุษยนิยม (ทิตินา แชมมณี 2550) คือ

- 1) มนุษย์ทุกคนมีธรรมชาติแห่งความกระตือรือร้นที่จะเรียนรู้
- 2) มนุษย์มีสิทธิในการคัดค้านต่อต้านหรือแสดงความไม่พึงพอใจในผลที่เกิดขึ้นจากสิ่งต่างๆ แม้สิ่งนั้นจะได้รับการยอมรับว่าจริง
- 3) การเรียนรู้ที่สำคัญที่สุดของมนุษย์ คือ การที่มนุษย์มีการเปลี่ยนแปลงแนวความคิดหรือการมีมโนทัศน์เป็นของตนเอง

3. ทฤษฎีความแตกต่างระหว่างบุคคล (Individual Differences Theory)

โดยแนวคิดและทฤษฎีนี้เป็นฐานซึ่งสามารถอธิบายผลกระทบของการเปิดรับหรือการใช้สื่อและสารสนเทศจากสื่ออินเทอร์เน็ต รวมทั้งการใช้เทคโนโลยีสารสนเทศและการสื่อสารในเชิงปัจเจกบุคคลได้ ทฤษฎีนี้ได้รับการพัฒนามาจากแนวความคิดเรื่องสิ่งเร้าและการตอบสนอง (Stimulus-Response) หรือ ทฤษฎี เอส-อาร์ (S-R Theory) และได้นำมาประยุกต์ใช้อธิบายเกี่ยวกับกระบวนการสื่อสารว่า ผู้รับสารที่มีคุณลักษณะแตกต่างกัน จะมีความสนใจต่อข้อมูลข่าวสารที่แตกต่างกัน เดอโฟร์ (DeFleur 1966 อ้างถึงใน พัทธนี เสงี่ยมรยา, เมตตา วิวัฒนานุกูล และ ถิรนนท์ อนวัชศิริวงศ์ 2538) ได้วางหลักเกณฑ์พื้นฐานเกี่ยวกับทฤษฎีนี้ไว้ว่า

- 1) บุคคลมีความแตกต่างกันในด้านบุคลิกภาพ และสภาพทางจิตวิทยา
- 2) ความแตกต่างดังกล่าวนี้เป็นเพราะบุคคลมีการเรียนรู้จากสังคมแตกต่างกัน
- 3) บุคคลที่อยู่ต่างสภาพแวดล้อมกัน จะได้รับการเรียนรู้จากสภาพแวดล้อมที่ต่างกัน
- 4) การเรียนรู้จากสภาพแวดล้อมที่ต่างกัน ทำให้บุคคลมีทัศนคติ ค่านิยม ความเชื่อ และบุคลิกภาพที่ต่างกัน

10. การสื่อสาร

คำว่า “การสื่อสาร” นั้น เป็นที่ทราบกันว่า การสื่อสารของมนุษย์เป็นกระบวนการที่มีพลวัตหรือการเคลื่อนไหว (dynamic) คือ มีความสัมพันธ์ที่มีผลกระทบ (effect) ต่อกันและกันระหว่างองค์ประกอบต่างๆ ของการสื่อสาร การสื่อสารของมนุษย์จึงมีความต่อเนื่อง (continuous) มีการเปลี่ยนแปลง (changing) และต้องอาศัยการปรับตัวตลอดเวลา (adaptive) โดยนักวิชาการ

ด้านการสื่อสารได้ให้นิยามและความหมายของคำว่า “การสื่อสาร (Communication)” ไว้อย่างหลากหลายดังนี้

เอฟเวอร์เรท โรเจอร์ส, กู๊ดเยียร์ โรเจอร์ส และเร็คซา อากวาล่า โรเจอร์ส (Everett M. Rogers, Goodyear Roger & Rekha Agarwala-Rogers 1976) ได้ให้ความหมายของการสื่อสารไว้ว่า เป็นการถ่ายทอดและแลกเปลี่ยนข้อเท็จจริงความรู้สึก ความคิดหรือการกระทำต่างๆ โดยมีเจตนาที่จะเปลี่ยนพฤติกรรมต่างๆ ของบุคคล เช่น การเปลี่ยนความรู้ ความเข้าใจ ทักษะ และพฤติกรรมที่แสดงออกโดยเปิดเผย นรินทร์ชัย พัฒนพงศา (2542) ให้ความหมายของการสื่อสารไว้ว่า การสื่อสารเป็นการแลกเปลี่ยนข่าวสารระหว่างผู้ส่งสารและผู้รับสาร โดยใช้สื่อหรือช่องทางต่างๆ เพื่อมุ่งหมายโน้มน้าวจิตใจให้เกิดผลในการให้เกิดการรับรู้ หรือเปลี่ยนทัศนคติ หรือให้เปลี่ยนพฤติกรรมอย่างใดอย่างหนึ่งหรือหลายอย่าง วิรัช สงวนวงษ์วาน (2547) ให้ความหมายของการสื่อสารไว้ว่า การสื่อสารคือการถ่ายโอน (transfer and understanding of meaning) ดังนั้น การติดต่อสื่อสารจะประสบความสำเร็จก็ต่อเมื่อสามารถส่งผลต่อความหมายและผู้รับเกิดความเข้าใจถูกต้อง

สรุปได้ว่า การสื่อสาร (Communication) เป็นกิจกรรมที่ไม่หยุดนิ่ง มีการเปลี่ยนแปลงอยู่ตลอดเวลาและมีความยุ่งยากสลับซับซ้อน เพราะการสื่อสารเป็นการทำให้เกิดความหมาย การรับรู้ข้อมูล ข่าวสาร และเกิดความเข้าใจชัดเจน ไม่สับสน ไม่ขัดแย้งทำให้รู้สึกดี รู้สึกสบายใจถึงแม้จะมีปัญหาที่จะต้องแก้ไข ดังนั้นการสื่อสารที่ดีจะทำให้เข้าใจปัญหาเพราะรับรู้เรื่องราวเหตุการณ์ต่างๆ และสามารถหาทางแก้ไขได้ ทำให้เกิดการแลกเปลี่ยนข้อมูลกันใน 2 ลักษณะ คือ วัจนภาษา หรือ ภาษาพูด ภาษาเขียน และอวัจนภาษา หรือ ภาษากาย ลักษณะท่าทาง อากัปกริยาต่างๆ นอกจากนั้นยังทำให้เกิดการคาดคะเนความคิด การสื่อสารมีรูปแบบเฉพาะสำหรับตัวบุคคล รูปแบบการสื่อสารที่บุคคลใช้บ่อย จะสะท้อนแนวคิดและพฤติกรรมที่สามารถคาดคะเนได้ การสื่อสารกระทำเพื่อให้ได้ข้อมูลที่ทันสมัย ช่วยในการตัดสินใจเพื่อดำเนินการอย่างหนึ่งอย่างใดสร้างความสัมพันธ์ระหว่างบุคคลต่างๆ และสร้างเครือข่ายของกิจกรรม สามารถนำมาปรับหรือสร้างกลยุทธ์การสื่อสารในการดำเนินงานให้สำเร็จตามเป้าหมาย ลักษณะของการสื่อสารสามารถเกิดขึ้นได้ตลอดเวลา มีการเปลี่ยนแปลงอยู่เสมอ มีเป้าหมายเสมอ โดยแสดงให้เห็นถึงสาระและความสัมพันธ์ของผู้สื่อสาร ดังนั้นการสื่อสารจึงเป็นเรื่องที่ค่อนข้างสลับซับซ้อน

สำหรับการเรียนรู้เกี่ยวกับ “การสื่อสาร” มีเหตุผล 4 ประการ คือ

1) ช่วยให้มีโอกาสที่จะเลือกกระบวนการของการสื่อสารและปัจจัยต่างๆ เพื่อนำไปใช้กับกิจกรรมทางการสื่อสารที่เกิดขึ้นจริง ทั้งนี้เพราะว่าไม่มีรูปแบบการสื่อสารอย่างหนึ่งอย่างใดเพียงชนิดเดียวที่สามารถนำไปใช้กับข้อมูลต่างๆ ทางสื่อสารได้โดยสมบูรณ์

2) ช่วยให้เห็นพบความจริงใหม่ๆ เกี่ยวกับการสื่อสาร เพราะการสื่อสารแต่ละรูปแบบย่อมก่อให้เกิดปัญหาแตกต่างกัน

3) ช่วยให้เกิดการคาดคะเนล่วงหน้าเกี่ยวกับการสื่อสารขึ้น และรูปแบบเหล่านั้นจะช่วยให้การสื่อสารมีประสิทธิภาพ

4) ช่วยให้เราสามารถหาวิธีมาวัดปัจจัย และกระบวนการในการสื่อสารต่างๆ ได้ เพราะรูปแบบการสื่อสารแต่ละอย่างมักจะมีลักษณะพิเศษที่เป็นของตัวเองในเรื่องเกี่ยวกับช่องทางของการสื่อสารหรือวิธีการส่งข่าว ซึ่งจะสามารถวัดข้อมูลที่ถูกส่งออกไปได้

ในด้านหลักการสำคัญในการสื่อสารนั้น จะต้องมีการจัดระบบการสื่อสารเพื่อลดความผิดพลาดหรืออุปสรรคในการสื่อสาร (มณฑนา สุวรรณ์ 2553) มีรายละเอียดดังนี้

1) ต้องติดตามผลและให้ข้อมูลย้อนกลับ (Follow-up and feed back) เป็นวิธีการที่ใช้ในการตรวจสอบข้อมูลที่ส่งไปว่าผู้รับสารเข้าใจตรงกับผู้ส่งสารเพียงไร วิธีการนี้จะทำให้กระบวนการสื่อสารเป็นแบบ Two-way Communication ซึ่งอาจเกิดขึ้นในการพบปะกัน การแสดงออกของผู้รับสารจะทำให้ผู้ส่งสารทราบว่าการสื่อสารมีความถูกต้องเพียงไร

2) การใช้การสื่อสารหลายวิธี (Parallel channels and repetition) จะทำให้การติดต่อสื่อสารมีความถูกต้องยิ่งขึ้น เช่น มีการสั่งให้เยาวชนจัดทำรายงานด้วยเอกสารเป็นลายลักษณ์อักษรแล้ว ยังมีการประชุมและสั่งการด้วยวาจา และใช้โอกาสพูดคุยอย่างไม่เป็นทางการด้วย ทำได้ดังนี้จะทำให้การสื่อสารถูกต้องมากยิ่งขึ้น

3) ระยะเวลา (Timing) โดยผู้ส่งสารและผู้รับสาร มีการกำหนดเงื่อนไขด้านเวลา เช่น ระบุไว้ล่วงหน้าว่าจะทำงานหนึ่งให้เสร็จเมื่อใด เพื่อเป็นเกณฑ์ในการจัดแบ่งเวลาและติดต่อระหว่างกันในการจัดทำรายงาน

4) ให้ความสนใจกับภาษา (Attention to language) ในการสื่อสารนั้น การเลือกใช้ศัพท์ระดับของคำ และความหมายของคำ เป็นวิธีการหนึ่งที่จะลดความผิดพลาดในการสื่อสารได้ การเลือกใช้คำและระดับของภาษานี้จะเกี่ยวข้องกับการทำความเข้าใจกับผู้รับสารที่จะสื่อสารด้วยว่าควรจะใช้ภาษาในระดับใด

5) ศูนย์กลางข้อมูล (Information communication and information centers) การสื่อสารโดยวิธีการนี้จะเป็นการสื่อสารที่รวดเร็วและยืดหยุ่น และมีความถูกต้องของข้อมูลมาก ซึ่งผู้ส่งสารอาจใช้ศูนย์กลางข้อมูลเป็นแหล่งกระจายข่าว เช่น เว็บไซต์เฉพาะเรื่อง ก็อาจจะทำให้การสื่อสารมีความถูกต้องและรวดเร็วมากยิ่งขึ้น

6) การให้รู้เท่าที่จำเป็น (The exception principle and the need to know) เป็นการวางระบบในการสื่อสารให้มีการสื่อสารในกรณีพิเศษและให้มีการรับข้อมูลเฉพาะที่จำเป็น เช่น การเสนอข้อมูลไปยังผู้รับสารเฉพาะที่ผู้รับสารต้องการหรือมีความสามารถในการรับรู้ได้เพียงระดับหนึ่งระดับใดเท่านั้น

7) การฟังอย่างตั้งใจ (Listen actively) เป็นการลดความผิดพลาดจากการสื่อสาร การตั้งใจฟังจะทำให้ข้อมูลจากผู้ส่งสารต้องการจะส่งถึงผู้รับสารครบถ้วน ในขณะเดียวกันการฟังอย่างตั้งใจนั้นผู้รับสารสามารถติดต่อและโต้ตอบสิ่งที่ได้ฟังและอาจมีการสอบถามหรือทำความเข้าใจข้อมูลข่าวสารได้มากขึ้น นอกจากนี้การฟังอย่างตั้งใจจะทำให้เกิดความรู้สึกที่ดีระหว่างผู้ส่งสารและผู้รับสาร อันจะทำให้เกิดการยอมรับกัน ซึ่งจะเป็นการพัฒนาความสัมพันธ์ที่ดีระหว่างคู่สื่อสารอีกด้วย

ดังนั้นพื้นฐานที่สำคัญของการบริหารจัดการเพื่อให้เกิดผลลัพธ์ของการสื่อสารให้ได้มากที่สุด จะขึ้นอยู่กับ “การสื่อสารที่มีประสิทธิภาพ” ด้วย เพราะจะส่งผลให้เกิดความเข้าใจ ความร่วมมือและการประสานงานที่ดี ด้วยแผนงานต่างๆ ที่จะนำไปสู่การปฏิบัติได้อย่างถูกต้อง เหมาะสม การสื่อสารที่มีประสิทธิภาพที่สุด คือ การสื่อสารที่เข้าใจง่าย ใช้วิสัยทัศน์ที่ชัดเจนในการกระตุ้นและโน้มน้าวจิตใจ โดยสิ่งสำคัญที่ต้องคำนึงถึงอีกประการ คือ จะทำอย่างไรให้การสื่อสารที่ดำเนินการนั้นมีประสิทธิภาพสูง ซึ่งสามารถพิจารณาได้ดังนี้

1) **ใช้การสื่อสารโดยตรงแบบเผชิญหน้า** เป็นรูปแบบการสื่อสารที่ทำให้ผู้ส่งสารและผู้รับสารต่างเผชิญหน้ากันในการสนทนา เช่น ผู้สอนกับผู้เรียนต้องทำการเรียนการสอนในห้องเรียน และต้องทำการอภิปรายร่วมกันระหว่างผู้สอนกับผู้เรียน การสัมภาษณ์พูดคุยระหว่างเยาวชน นักศึกษากับคนดังในสังคมฯ เป็นรูปแบบการสื่อสารที่สร้างความสนใจให้แก่ผู้รับสารอย่างตรงไปตรงมา เป็นรูปแบบที่ดีในการที่สามารถสื่อสารได้อย่างตรงไปตรงมาและมีข้อผิดพลาดทางการสื่อสารน้อยมาก

2) **ใช้การสื่อสารสองทาง** จะมีการโต้ตอบกันไปมาของผู้ส่งสารและผู้รับสารทั้งสองฝ่าย จะไม่สร้างความสับสนแก่คู่สนทนา อีกทั้งก่อให้เกิดความน่าสนใจและเกิดสมาธิในการรับสารได้ง่าย

3) **ใช้การสื่อสารโดยช่องทางและสื่อที่หลากหลาย** โดยพิจารณาจากความเหมาะสมของเนื้อหา สภาพแวดล้อม ผู้รับสารและผู้ส่งสาร รวมถึงปัจจัยอื่นๆ ที่มีผลต่อการรับและส่งสาร เพื่อให้การส่งสารรูปแบบที่เลือกมานั้นเป็นสารสื่อสารที่ได้ผลและเสริมสร้าง ศักยภาพการเรียนรู้ของเยาวชนให้ได้มากที่สุด

4) **ผู้รับสารสามารถรับสารได้ปริมาณมากพอ** เพราะในแต่ละบุคคลจะสามารถรับสารในแต่ละชนิดได้แตกต่างกัน ขึ้นอยู่กับความชอบ ทักษะความชำนาญ ภูมิหลังและปัจจัยด้านอื่นๆ การเลือกใช้สารที่สามารถส่งถึงผู้รับสารได้อย่างมีประสิทธิภาพ หรือส่งสารได้ในปริมาณมากพอ กับความต้องการของผู้รับสารก็นับเป็นรูปแบบที่เหมาะสมของการสื่อสารที่มีประสิทธิภาพ โดยพิจารณาจากผู้รับสาร คือ เยาวชนสามารถนำสารมาใช้ในการดำเนินชีวิต หรือสามารถนำไปใช้พัฒนาศักยภาพของตนเองได้อย่างถูกต้อง

5) **ผู้รับสารมีความแม่นยำเที่ยงตรงสูง** เพราะความแม่นยำเที่ยงตรงในการรับสารนั้น ต้องอาศัยปัจจัยหลายประการในการรับข้อมูลข่าวสารอย่างเที่ยงตรง ทั้งประสิทธิภาพการรับสาร ประสิทธิภาพในข้อมูลข่าวสารที่ถูกส่งมา การมีสติและสมาธิในการรับสื่อที่ส่งมาจะมีผลอย่างสูงต่อความแม่นยำ เที่ยงตรงของข้อมูล

6) **การหลีกเลี่ยงอุปสรรคต่างๆ ในการสื่อสาร** การเกิดอุปสรรคนับเป็นปัจจัยที่ก่อให้เกิดอาการขาดสมาธิของเยาวชนด้วย หากสามารถจัดอุปสรรคที่อาจจะเกิดขึ้นไปได้ การสื่อสารย่อมประสบความสำเร็จได้ในที่สุด

เพราะการสื่อสาร คือ หัวใจของการทำความเข้าใจระหว่างกันของมนุษย์ในสังคม เพราะมนุษย์จะทำความเข้าใจกันได้ต้องอาศัยการสื่อสารเพื่อให้ข้อมูล ถ่ายทอดความรู้ ความคิด ความเห็นและประสบการณ์ซึ่งกันและกัน เพื่อให้สามารถอยู่ร่วมกันได้อย่างสงบสุข อีกทั้งการสื่อสารยังช่วยให้มนุษย์พัฒนาปัญญาและความคิดสร้างสรรค์ได้อย่างไม่มีที่สิ้นสุด

การสื่อสารจะประสบผลสำเร็จตามที่ต้องการเพียงใดนั้น มีอีกปัจจัยหนึ่งที่ต้องพิจารณา คือ คุณสมบัติของผู้สื่อสาร มีรายละเอียดดังนี้

1) **มีความรู้ความสามารถ** หากผู้สื่อสารมีความรู้ความสามารถทั่วไปอยู่ในระดับสูงจะมีความเชื่อมั่นในตนเอง รับรู้และเข้าใจสิ่งต่างๆ ได้รวดเร็วแต่หากผู้สื่อสารมีความรู้ความสามารถต่ำ ความสามารถในการรับรู้และเข้าใจสิ่งต่างๆ ย่อมจะต่ำไปด้วย หากผู้ส่งสารและผู้รับสารมีพื้นฐานความรู้แตกต่างกัน กรณีผู้ส่งสารมีความรู้ ความสามารถสูงกว่าผู้รับสาร จะให้ผลสำเร็จของการสื่อสารดีกว่าผู้ส่งสารมีความรู้ความสามารถต่ำกว่าผู้รับสาร

2) มีทักษะในการสื่อสาร คือ มีความเชี่ยวชาญ มีความสามารถในการพูด การเขียน การแสดง มีจิตวิทยาการจูงใจสูง ซึ่งสิ่งเหล่านี้จะต้องอาศัยความรู้ความสามารถและการฝึกฝนตนเองเป็นสำคัญ

3) มีเจตคติที่ดี ผู้สื่อสารที่มีเจตคติที่ดีต่อกัน จะช่วยให้เข้าใจซึ่งกันและกันได้ง่ายขึ้น รู้จักวิเคราะห์ความรู้ ความคิด ข่าวสารต่างๆ อย่างเป็นกลางและมีเหตุผล แต่หากหากผู้สื่อสารมีเจตคติที่ไม่ดีต่อกันอาจมองกันในแง่ร้ายและบิดเบือนข้อมูลข่าวสาร

4) พื้นฐานทางสังคมและวัฒนธรรม เนื่องจากสังคม วัฒนธรรม รวมถึง เพศและอายุ เป็นตัวกำหนดความเชื่อ ความรู้สึกนึกคิดของคนในสังคม ผู้ที่จะสื่อสารเข้าใจกันได้ที่สุดนั้น ได้แก่ ผู้ที่มีพื้นฐานทางสังคม วัฒนธรรมเหมือนกัน ทั้งผู้รับและผู้ส่ง ผู้สื่อสารที่มีความแตกต่างทางสังคม วัฒนธรรมอาจทำให้การสื่อสารล้มเหลว ทั้งนี้เพราะการพูดหรือการปฏิบัติอย่างหนึ่งในสังคมหนึ่ง อาจแปลความหมายแตกต่างไปจากอีกสังคมหนึ่ง

สื่อและเทคนิคการสื่อสาร

เพราะการสื่อสาร เป็นศาสตร์ที่ต้องอาศัยทั้งบุคคล วัสดุเครื่องมือและเทคนิควิธีการในการสื่อสาร ดังนั้นความสำเร็จในการสื่อสารส่วนหนึ่งจึงขึ้นอยู่กับทางเลือกและการใช้สื่ออย่างเหมาะสม

สื่อ (Media) โดยทั่วไป หมายถึง สิ่งที่น่าหรือถ่ายทอดสารจากผู้ส่งไปยังผู้รับ เช่น เสียงพูด กิริยาท่าทาง สิ่งพิมพ์ วิทยุ โทรทัศน์ ฯลฯ ผู้รับสารจะรับสารได้โดยประสาทในการรู้สึก ได้แก่ การเห็น การได้ยิน การสัมผัสการได้กลิ่น การได้รับรู้รส สื่อจึงเป็นองค์ประกอบสำคัญในการสื่อสาร สื่อแต่ละอย่างมีคุณสมบัติที่จะก่อให้เกิดการรับรู้แตกต่างกัน เช่น วิทยุทำให้รับสารได้ด้วยการได้ยิน โทรทัศน์ทำให้รับสารได้ทั้งการเห็นและการได้ยิน สิ่งพิมพ์ ทำให้ได้รับสารโดยการเห็น ผู้ส่งสารจึงต้องพิจารณาเลือกว่าจะใช้สื่อประเภทใดจึงจะเหมาะสมและมี ประสิทธิภาพสูงสุด แม้จะเป็นสื่อประเภทเดียวกัน ก็ยังอาจต้องพิจารณาในรายละเอียดลงไปอีก เช่น เมื่อเลือกสื่อสารผ่านทางหนังสือพิมพ์ ก็ต้องพิจารณาว่าจะใช้หนังสือพิมพ์ฉบับใดหรือถ้าเป็นโทรทัศน์จะใช้ช่องใด เป็นต้น

โดยสื่อสำหรับการสื่อสารในปัจจุบันมีมากมายหลายชนิด และมีการพัฒนารูปแบบอยู่เสมอ ผู้สื่อสารจำเป็นต้องมีความรู้และทักษะในการใช้ เครื่องมือเหล่านั้นเป็นอย่างดี เช่น การใช้สื่อวิทยุ สื่อโทรทัศน์ สื่อโทรศัพท์ สื่อสิ่งพิมพ์ สื่อเครื่องฉาย สื่อเครื่องเสียง สื่อคอมพิวเตอร์ สื่ออินเทอร์เน็ต สื่อภาพยนตร์ สื่อบุคคล และสื่ออื่นๆ อีกมากมาย นอกเหนือจากนี้จะต้องเข้าใจถึงข้อดีข้อจำกัดของเครื่องมือสื่อสารแต่ละอย่างด้วย

สำหรับเทคนิควิธีในการสื่อสาร ก็นับว่ามีความสำคัญมากเช่นกัน ทั้งนี้เพราะการสื่อสารในสถานการณ์ที่แตกต่างกันย่อมจะต้องอาศัยเทคนิควิธีการที่เหมาะสมแตกต่างกันไปด้วย ผู้สื่อสารต้องมีเทคนิควิธีในการสื่อสารที่ดีรู้ว่าเมื่อใดควรใช้เทคนิควิธีการใด เมื่อใดควรใช้เครื่องมือใดเข้ามาช่วยดำเนินการ เมื่อใดจะต้องทราบปฏิกิริยาตอบสนองจากผู้รับสาร และจะทราบได้อย่างไร เป็นต้น ตัวอย่างของการใช้เทคนิควิธีในการสื่อสาร เช่น

- นำเสนอซ้ำหลายๆ ครั้ง
- แบ่งเนื้อหาออกเป็นตอนสั้นๆ นำเสนอทีละน้อย
- กระตุ้นให้ผู้รับสารให้ใช้ความคิด พิจารณาเหตุผล และหาข้อสรุปด้วยตนเอง

- กระตุ้นให้เกิดความสนใจ ก่อนที่จะนำเสนอเรื่องราวที่เป็นสาระสำคัญ
- แสดงเหตุผลหรือข้อเท็จจริงประกอบหลายๆ ด้าน แล้วจึงลงสรุป เพื่อเพิ่มความน่าเชื่อถือ
- ให้ผู้รับมีส่วนร่วม หรือแสดงปฏิกิริยาตอบสนอง เป็นต้น

การสื่อสาร จึงถือได้ว่าเป็นปัจจัยสำคัญมาก เพราะการสื่อสารเป็นกลยุทธ์หรือกระบวนการหรือเครื่องมือที่จะนำไปสู่การรับรู้เรียนรู้ให้เกิดความเข้าใจที่ถูกต้องตรงกันตั้งแต่ระดับนโยบายไปจนถึงระดับปฏิบัติการ ทำให้สามารถกำหนดวิสัยทัศน์ พันธกิจและยุทธศาสตร์ร่วมกันได้อย่างถูกต้องเหมาะสม ดังนั้นการใช้รูปแบบการสื่อสารที่เหมาะสม กลยุทธ์การสื่อสารที่ดึงดูดใจได้ดี สื่อที่นำมาใช้มีประสิทธิภาพตามที่ตั้งเป้าหมายไว้ จึงต้องเป็นกระบวนการหรือแผนการที่คิดขึ้นอย่างรอบคอบเป็นขั้นตอน มีความยืดหยุ่น พลิกแพลงได้ตามสถานการณ์เพื่อให้บรรลุเป้าหมาย เป็นการวางแผนงานสู่การปฏิบัติหรือขั้นตอนการตัดสินใจอันซับซ้อน โดยเชื่อมโยงกับวัตถุประสงค์หรือจุดมุ่งหมายสุดท้าย (Ends) เข้ากับวิถีหรือหนทาง (Ways) และวิธีการหรือเครื่องมือ (Means) ในอันที่จะทำให้บรรลุวัตถุประสงค์ หรืออีกนัยหนึ่ง กลยุทธ์เป็นแผน (Plan) หรือแนวทางเป็นรูปแบบของชุดกิจกรรม (Pattern) ที่แตกต่างเพื่อสร้างคุณค่าและความน่าสนใจในการบรรลุเป้าหมาย กลยุทธ์จะกำหนดขึ้นจากการพิจารณาปัจจัยแห่งความสำเร็จ (Critical Success Factors) เป็นสำคัญ คือ การต้องพิจารณาว่าในการที่จะบรรลุเป้าประสงค์ข้อหนึ่งๆ นั้น มีปัจจัยใดบ้างที่มีผลต่อความสำเร็จและจำเป็นต้องทำอย่างไรถึงจะไปสู่จุดนั้นได้

ดังนั้นการสื่อสารที่ดีและมีประสิทธิภาพ จึงต้องประกอบไปด้วยรูปแบบการสื่อสาร กลยุทธ์การนำเสนอเนื้อหาสาระ และการใช้สื่อประเภทต่างๆ ที่ต้องใช้ให้เหมาะสม ถือเป็นเครื่องมือสำคัญและต้องนำไปใช้เพื่อการให้ความรู้และเสริมทักษะด้านความรู้เท่าทันสื่อและสารสนเทศจากสื่ออินเทอร์เน็ตของนักศึกษาระดับปริญญาตรี โดย นนทญา หงส์รัตน์ (2550) ได้นำเสนอแนวคิดกลยุทธ์กระบวนการการสื่อสาร แบ่งออกเป็น 3 กลยุทธ์ ได้แก่

1) กลยุทธ์เกี่ยวกับผู้ส่งสาร ประกอบด้วยกลยุทธ์การสื่อสารระหว่างผู้ส่งสารที่อยู่ในสาขาวิชาชีพต่างๆ กับนักศึกษา กลยุทธ์การสื่อสาร ผ่านกระบวนการกลุ่ม กลยุทธ์การเรียนรู้จากบุคคลต้นแบบ กลยุทธ์การปฏิบัติซ้ำ กลยุทธ์การมีส่วนร่วมและกลยุทธ์การเปลี่ยนแปลง

2) กลยุทธ์การนำเสนอเนื้อหาสาระ แบ่งออกเป็น 2 วิธีการ คือ

2.1 การกำหนดเนื้อหาสาระ ประกอบด้วยกลยุทธ์การเรียนรู้จากปัญหาเฉพาะด้านของนักศึกษาและกลยุทธ์การปรับประสานทางวัฒนธรรม

2.2 การนำเสนอสาร ประกอบด้วยกลยุทธ์การจัดการความรู้ กลยุทธ์การเรียนรู้แบบบูรณาการกลยุทธ์การเรียนรู้จากการปฏิบัติและกลยุทธ์การเรียนรู้อย่างต่อเนื่อง

3) กลยุทธ์การใช้สื่อ ประกอบด้วยกลยุทธ์ การใช้สื่อบุคคล กลยุทธ์การใช้สื่อมวลชน กลยุทธ์การใช้สื่อเฉพาะกิจ กลยุทธ์การใช้สื่อพิธีกรรมและกลยุทธ์การใช้สื่อแบบบูรณาการ

โดยกลยุทธ์กระบวนการการสื่อสารเหล่านี้ ยังมีความเกี่ยวข้องกับการมีส่วนร่วมระหว่างผู้ส่งสารกับผู้รับสารด้วย โดยแบ่งออกเป็น 2 ด้าน คือ ด้านที่หนึ่ง การมีส่วนร่วมในกระบวนการเรียนผ่านการเรียน ด้านที่สอง การมีส่วนร่วมในด้านระดับการดำเนินงานในขั้นตอนต่างๆ ของการดำเนินงาน รวมทั้งยังมีปัจจัยที่เกี่ยวข้องกับการมีส่วนร่วมอีก 3 ด้าน คือ

1) ปัจจัยด้านผู้ส่งสาร ประกอบด้วย กระบวนการเรียนรู้ บุคคลากรจากทุกสาขาอาชีพ และการให้สิ่งล่อใจ

2) ปัจจัยด้านผู้รับสาร ประกอบด้วย ทักษะคตินักศึกษา ประโยชน์ที่จะได้รับจากการเรียนการสอนในมหาวิทยาลัยและการส่งเสริมจากครอบครัว

3) ปัจจัยด้านการสนับสนุนจากภายนอกในด้านต่าง ๆ ประกอบด้วยองค์กรสนับสนุนงบประมาณ เทคนิควิทยาการ ข้อมูล ข่าวสาร เป็นต้น โดยสรุป คือ การเรียนรู้รูปแบบการสื่อสารหลายๆ รูปแบบจะทำให้เกิดความคิด ความเข้าใจในกระบวนการสื่อสาร สามารถเลือกแบบการสื่อสารไปใช้ได้จริง ทำให้รู้ว่าปัญหาที่เกิดขึ้นในแต่ละรูปแบบเป็นเช่นไร เพื่อจะช่วยให้การคาดคะเนสิ่งที่จะเกิดขึ้นในการสื่อสารซึ่งเป็นการเพิ่มประสิทธิภาพ คือ ความมีคุณภาพ ความคล่องแคล่ว ความชำนาญในการใช้ทรัพยากรต่างๆ และประสิทธิผล คือ คุณภาพของงาน มีความน่าเชื่อถือ มีสมรรถนะ ความมีพร้อม ความยืดหยุ่น ได้ผลผลิตตามที่ตั้งเป้าหมายไว้ใน การสื่อสาร

11. งานวิจัยที่เกี่ยวข้อง

การศึกษาวิจัยในครั้งนี้เกี่ยวข้องกับการรู้เท่าทันสื่อและสารสนเทศจากสื่ออินเทอร์เน็ตสำหรับเยาวชนที่ศึกษาในระดับปริญญาตรี ซึ่งส่งผลต่อการพัฒนานักศึกษาให้เป็นผู้ใฝ่การเรียนรู้ตลอดชีวิต เป็นบทบาทสำคัญประการหนึ่งของสถาบันอุดมศึกษา (จันทร์ฉาย วีระชาติ 2553) ดังนั้น การรู้เท่าทันสื่อและสารสนเทศจึงเป็นกุญแจสำคัญที่จะนำไปสู่จุดมุ่งหมายนี้ ทักษะการเรียนรู้สื่อและสารสนเทศ จะทำให้นักศึกษาสามารถเรียนรู้ได้อย่างกว้างขวาง เรียนตามความสนใจของตนเองโดยไม่จำกัดเวลาและสถานที่

เอื้อจิต วิโรจน์ไตรรัตน์ (2540) ทำการศึกษาเรื่อง “การวิเคราะห์ระดับมีเดียลิตเตอเรซีของนักศึกษาระดับอุดมศึกษาในประเทศไทย” โดยมีวัตถุประสงค์เพื่อศึกษาแนวคิดและลักษณะของมีเดียลิตเตอเรซี และเพื่อวิเคราะห์ระดับมีเดียลิตเตอเรซีของนักศึกษาชั้นปีที่ 1 ในสถาบันอุดมศึกษาของรัฐ สังกัดทบวงมหาวิทยาลัย ในเขตกรุงเทพมหานคร และปริมณฑล ผลการศึกษาพบว่า แนวคิดและลักษณะมีเดียลิตเตอเรซี จากองค์ประกอบต่างๆ ได้แก่ สถาบันสื่อ องค์กรสื่อ เนื้อหาสื่อ การมีส่วนร่วมและการตอบโต้สื่อของผู้รับสื่อ รูปแบบ รหัสและแบบแผนของสื่อ การตีความเรื่องแนวเรื่องจริง การตีความเรื่องแนวนั้นเท็จ และการโฆษณา ปรากฏผลว่านักศึกษาส่วนใหญ่มีมีเดียลิตเตอเรซีในระดับ 2 คือ ยังไม่รู้เท่าทันสื่อหรือถูกครอบงำโดยสื่อ รวมทั้งข้อคิดเห็นที่มีต่อการรู้เท่าทันสื่อว่าเป็นพัฒนาทางความคิดและปัญหาที่มีเป้าหมายสูงสุดคือ การสร้างผู้รับสื่อที่มีความรู้ ความเข้าใจในสื่อและผลผลิตสื่อ สามารถแยกความเห็นจากความเป็นจริง สามารถตัดสินสิ่งที่สื่อนำเสนออย่างเที่ยงตรง เป็นผู้รับสื่อที่มีพลังอำนาจและกระตือรือร้น กล่าวคือ ไม่ยอมรับอิทธิพลของสื่ออย่างไม่มีข้อโต้แย้ง และไม่ตัดสินว่าสื่อเป็นอันตรายแต่เป็นผู้เปิดรับและใช้สื่อที่มีจุดยืนทางสังคม เข้าใจตนเองเข้าใจสังคม เข้าใจในสิ่งที่สื่อนำเสนอ สามารถมีส่วนร่วม ตอบโต้หรือแสดงความคิดเห็นต่อสื่อด้วยวิธีการต่างๆ ที่เหมาะสมได้

ศุภิสรา ทดลา (2542) ทำการศึกษาเรื่อง “รูปแบบพฤติกรรมสื่อสารในห้องสนทนาบนเครือข่ายอินเทอร์เน็ต” โดยใช้การวิจัยเชิงพรรณนาวิเคราะห์ รวบรวมข้อมูลการสนทนาจากห้อง

สนทนาในเว็บไซต์ www.pantip.com www.hunsa.com www.sanook.com และโปรแกรม Pirch98 มีจุดมุ่งหมายเพื่อศึกษาถึงรูปแบบพฤติกรรมการสื่อสารของผู้สนทนาในห้องสนทนาภาษาไทยบนเครือข่ายอินเทอร์เน็ต รวมทั้งศึกษาปัจจัยในการแสดงออกซึ่งพฤติกรรมการสื่อสารดังกล่าว ระเบียบวิธีที่ใช้ คือ การวิเคราะห์เนื้อหา (Content analysis) และการสนทนากลุ่ม (Focus group) การสัมภาษณ์เจาะลึก (In-dept interview) ผลการวิจัยพบว่า รูปแบบพฤติกรรมการสื่อสารของผู้สนทนาเป็นไปทั้งในรูปแบบที่แตกต่างและคล้ายคลึงกันกับการแสดงออกในโลกของความเป็นจริง และเปิดโอกาสให้ผู้สนทนามีอิสระ มีเสรีภาพในการแสดงออกในการสื่อสารอย่างไร้ขอบเขต นอกจากนี้ผู้สนทนาจะใช้ข้อความ ตลอดจนสัญลักษณ์ในการแสดงออกถึงอารมณ์และความรู้สึกในการสนทนา อีกทั้งผู้สนทนาจะคิดเพื่อสร้างคำและรูปแบบประโยคใหม่ๆ ซึ่งเป็นลักษณะเฉพาะของรูปแบบการสื่อสารผ่านตัวกลางด้วยคอมพิวเตอร์ ปัจจัยที่มีอิทธิพลต่อการแสดงพฤติกรรมการสื่อสารของผู้สนทนาประกอบด้วย ลักษณะที่เป็นชุมชนจำลอง สภาวะไร้การขัดขวาง และการควบคุม การไร้ขอบเขตในการสร้างความหมาย การไม่รู้จักรักผู้สื่อสารด้วย การปลอมตัว การหลอกลวง ความเป็นตัวตนหลากหลาย การเปลี่ยนเพศการสร้างจินตนาการ นอกจากนี้ยังมีปัจจัยทางด้านจิตวิทยาสังคม ได้แก่ แนวคิดเกี่ยวกับตนเองรวมทั้งทัศนคติ ความเชื่อ ค่านิยม

พัชรีย์ ไชยฤกษ์ (2545) ทำการศึกษาเรื่อง “การศึกษาพฤติกรรมการใช้อินเทอร์เน็ตของนักศึกษาระดับปริญญาตรี มหาวิทยาลัยเทคโนโลยีพระจอมเกล้าธนบุรี” ผลการวิจัยพบว่า นักศึกษามีวัตถุประสงค์ในการใช้อินเทอร์เน็ตเพื่อความเพลิดเพลิน ด้านพฤติกรรมหลังการใช้อินเทอร์เน็ตพบว่า นักศึกษามีการนำความรู้ที่ได้ไปใช้ประโยชน์ในการศึกษา โดยมีตัวแปรที่มีอิทธิพลต่อพฤติกรรมใช้อินเทอร์เน็ตอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติ ได้แก่ ผู้ปกครองสนับสนุนให้นักศึกษาไปเรียน/อบรมการใช้อินเทอร์เน็ต อาจารย์ที่สอนส่งเสริมด้วยการให้นักศึกษาดาวน์โหลด (Download) เอกสารประกอบการเรียนการสอนทางอินเทอร์เน็ต แนะนำเว็บไซต์ให้นักศึกษาสืบค้นเพื่อศึกษาเพิ่มเติม ให้นักศึกษามีการถาม/ตอบ ข้อสงสัยในวิชาเรียนด้วยการใช้ไปรษณีย์อิเล็กทรอนิกส์ (Email) ในด้านการใช้ประโยชน์จากอินเทอร์เน็ต พบว่า มีการศึกษาหาความรู้เพิ่มเติมนอกเหนือจากการเรียนในห้องเรียน ด้วยการท่องเว็บไซต์ศึกษาข้อมูลตามความสนใจ ใช้เพื่อติดต่อสื่อสารกับผู้รู้จักทางไปรษณีย์อิเล็กทรอนิกส์ และกับผู้อื่นทางห้องสนทนา

เพชรธิดา บุญหนุนและธิดาพร โตสติ (2547) ทำการศึกษาเรื่อง “การศึกษาพฤติกรรมใช้อินเทอร์เน็ตของนักศึกษาระดับปริญญาตรี มหาวิทยาลัยกรุงเทพ” ผลการวิจัยพบว่า เว็บไซต์ที่มีจำนวนนักศึกษาเข้าใช้บริการมากที่สุด คือ เว็บไซต์ประเภทดนตรี เพลงและภาพยนตร์ ในด้านพฤติกรรมใช้อินเทอร์เน็ต พบว่ามีการพิจารณาอย่างรอบคอบก่อนทำการลงทะเบียนใดๆ บนอินเทอร์เน็ต มีการหลีกเลี่ยงการกำหนดรหัสผ่าน (Password) ที่เป็นวัน/เดือน/ปีเกิด หรือรหัสอื่นๆ ที่ผู้อื่นอาจคาดเดาได้ มีการหลีกเลี่ยงการกล่าวคำหยาบ การใช้ภาษาที่ดูถูกเหยียดหยามศาสนา วัฒนธรรมและความเชื่อ หรือแสดงความคิดเห็นที่เป็นอคติในการสนทนาออนไลน์ การหยุดให้ข้อมูลและการสนทนาทันที ถ้ามีบุคคลอื่นที่ไม่รู้จักกันมาก่อน สอบถามเกี่ยวกับข้อมูลส่วนตัวมากเกินไป มีการตรวจสอบความถูกต้องของข้อมูล และข่าวสารต่างๆ ก่อนนำไปเผยแพร่บนเครือข่าย

วนุชชิตา สุภักควนิช (2547) ทำการศึกษาเรื่อง “การบูรณาการการรู้สารสนเทศในกระบวนการสอนรายวิชาภาษาอังกฤษของนักศึกษาระดับปริญญาตรีชั้นปีที่ 3 สถาบันเทคโนโลยีราชมงคล”

มงคลวิทยาเขตกาฬสินธุ์” ผลการวิจัยพบว่า การรู้สารสนเทศสำหรับเยาวชนที่เป็นนิสิตนักศึกษา ซึ่งกำลังเรียนหนังสืออยู่ในระดับอุดมศึกษาหรือมหาวิทยาลัย เป็นการเปลี่ยนแปลงจากรูปแบบเดิมที่ เยาวชนผู้เรียนมีลักษณะเป็นผู้ตามและรับสารสนเทศจากผู้สอนไปสู่ผู้เรียน มาเป็นการเรียนรู้ที่มีความกระตือรือร้นและเป็นผู้ควบคุมการเรียนรู้ของตนเองมากขึ้น ช่วยให้เกิดการเรียนรู้ที่สอดคล้องกับความสามารถและความสนใจของเยาวชน ผู้เรียนแต่ละคนอย่างอิสระ เยาวชนผู้เรียนมีความรับผิดชอบต่อการเรียนรู้ของตนเองเมื่อได้รับมอบหมาย เยาวชนผู้เรียนจะเป็นผู้บริโภคสารสนเทศที่มีประสิทธิภาพมากขึ้น และรู้ว่สารสนเทศมีการบันทึกในสื่อที่หลากหลาย และแต่ละรูปแบบจะสนองความสนใจและการเรียนรู้ที่แตกต่างกัน เยาวชนผู้เรียนจะมีความคิดเชิงวิเคราะห์มากขึ้น โดยเฉพาะเมื่อต้องการตัดสินใจเกี่ยวกับการใช้ทรัพยากรสารสนเทศ รู้ว่าอินเทอร์เน็ตเป็นชุมทรัพย์ความรู้ ข้อมูลข่าวสารสารสนเทศจำนวนมากที่มีเครือข่ายกว้างขวางเชื่อมโยงทั่วโลก เป็นโครงสร้างพื้นฐานในการศึกษาวิจัย พัฒนาธุรกิจ และการติดต่อสื่อสารระหว่างบุคคล ก่อให้เกิดวัฒนธรรมใหม่ที่เปิดกว้างในเรื่องข้อมูล ข่าวสาร และสารสนเทศ สร้างวัฒนธรรมของความร่วมมือในมหาวิทยาลัย สำหรับผู้เรียนทุกคน เป็นการศึกษาตลอดชีวิต และการเรียนรู้ในปัจจุบัน เปลี่ยนจากการเน้นเนื้อหา มาสู่วิธีการเรียนรู้ด้วยตนเองจากสื่อต่างๆ การเรียนรู้โดยอิงแหล่งวิทยาการและบทบาทผู้สอนได้เปลี่ยนเป็นผู้เอื้ออำนวยให้เกิดการเรียนรู้

รักจิต มั่นพลศรี (2547) ทำการศึกษาเรื่อง “Media Literacy: ศาสตร์แห่งการเปิดรับสื่อด้วยปัญญา” มีข้อเสนอว่า การเป็นผู้รู้เท่าทันสื่อ มิใช่การตั้งตนเป็นศัตรูกับสื่อคอยจับผิดหรือมองสื่อแต่ในแง่ลบ แต่บุคคลที่เป็นผู้รู้เท่าทันสื่อนั้นจะมีจุดยืนที่ชัดเจนเป็นของตนเองสามารถเข้าใจกระบวนการประกอบสร้างของสื่อหรือตระหนักถึงผลกระทบทางลบจากการนำเสนอของสื่อได้เท่าๆ กับที่เขาจะสามารถชื่นชม เพลิดเพลิน เปิดรับสื่อได้อย่างเต็มอรรถรสหรือแสวงหาข้อมูลข่าวสารที่เป็นประโยชน์สำหรับตนได้อย่างหลากหลายและครบถ้วน ดังนั้นแนวคิดเรื่องการรู้เท่าทันสื่อจึงมีเป้าประสงค์ให้ผู้รับสื่อเปิดรับสื่ออย่างมีสติปัญญาท่ามกลางปฏิสัมพันธ์ระหว่างโลกของสื่อและโลกความเป็นจริงได้อย่างสมดุล

จินดารัตน์ บวรบริหาร (2548) ทำการศึกษาเรื่อง “รู้เท่าทันสื่ออินเทอร์เน็ต การประเมินความเสี่ยงและพฤติกรรมการป้องกันตัวเองของนักเรียนชั้นมัธยมปลายในเขตกรุงเทพมหานคร” ผลการศึกษาพบว่า ปัจจัยทางด้านลักษณะทางสังคมประชากร และลักษณะการใช้อินเทอร์เน็ต ได้แก่ เกรดเฉลี่ย รายได้ของครอบครัว ระดับการศึกษาของผู้ปกครอง ระยะเวลาและประสบการณ์ในการใช้อินเทอร์เน็ต มีความสัมพันธ์กับความรู้เท่าทันสื่ออินเทอร์เน็ต โดยนักเรียนที่มีเกรดเฉลี่ยสูง จะมีระดับความรู้เท่าทันสื่ออินเทอร์เน็ตสูง และนักเรียนที่เรียนแผนกต่างกันยังมีผลคะแนนการรู้เท่าทันสื่ออินเทอร์เน็ตต่างกันด้วย ส่วนปัจจัยที่มีความสัมพันธ์กับการประเมินความเสี่ยง คือ เพศ ระยะเวลาและประสบการณ์ในการใช้ ในด้านปัจจัยที่มีความสัมพันธ์กับพฤติกรรมป้องกันตัวเอง คือ เพศ เกรดเฉลี่ย ระยะเวลาและประสบการณ์ในการใช้

กิตติภณ เพ็ชรสว่าง (2549) ทำการศึกษาเรื่อง “อิทธิพลของอินเทอร์เน็ตต่อวิถีการดำเนินชีวิตของนักศึกษาระดับมหาวิทยาลัย กรณีศึกษา: นักศึกษาคณะบริหารธุรกิจ มหาวิทยาลัยเทคโนโลยีมหานคร คณะบริหารธุรกิจ มหาวิทยาลัยเทคโนโลยีมหานคร” ผลการศึกษาพบว่า สาเหตุส่วนใหญ่ 95.8% ใช้อินเทอร์เน็ตเพื่อค้นหาข้อมูลที่ต้องการจากเว็บไซต์ต่างๆ รองลงไปเพื่อดาวน์โหลด

โพลดซอฟต์แวร์ที่ต้องการ เพื่อคุยกับผู้อื่นทางห้องสนทนา เพื่ออ่านและแสดงความคิดเห็นในเว็บบอร์ดต่างๆ เพื่อศึกษาการสร้างเว็บไซต์ เพื่อศึกษาการทำธุรกิจทางอินเทอร์เน็ต เพื่อซื้อสินค้าทางอินเทอร์เน็ต และเพื่อขายสินค้าทางอินเทอร์เน็ต ผลการวิจัยด้านทัศนคติที่มีต่อการใช้อีเมลและอินเทอร์เน็ต มากที่สุดคิดเป็น 43% คือ นักศึกษาคิดว่าการใช้อินเทอร์เน็ตมีอิทธิพลต่อการตัดสินใจเลือกฟังเพลง – ชมภาพยนตร์ รองลงไปเป็นอิทธิพลต่อการเลือกสถานที่ท่องเที่ยว อิทธิพลต่อการตัดสินใจเลือกซื้อสินค้า และมีอิทธิพลต่อความคิดเห็นเกี่ยวกับเรื่องเพศ และจากข้อมูลการใช้เวลากับอินเทอร์เน็ตในแต่ละวันเกือบครึ่งหนึ่งของผู้ตอบแบบสอบถามเห็นว่า เวลาที่ใช้ไปกับอินเทอร์เน็ตทำให้เหลือเวลาที่จะใช้กับการเรียนน้อยลง แต่ยอมรับว่าอินเทอร์เน็ตเหมือนเป็นกิจวัตรประจำวันอย่างหนึ่งที่จำเป็นต้องกระทำ เพราะเป็นแหล่งที่สำคัญในการค้นหาข้อมูล จำนวน 49.7% เห็นด้วยว่าหากต้องรวบรวมข้อมูลเพื่อจัดทำรายงานจะค้นหาจากอินเทอร์เน็ต จำนวน 17.9% ยอมรับว่าในอนาคตจะลองเล่นการพนันผ่านทางอินเทอร์เน็ต งานวิจัยครั้งนี้ยังชี้ให้เห็นถึงประเด็นที่น่าสนใจอีกข้อ คือ ผลกระทบของอินเทอร์เน็ตต่อค่าใช้จ่ายของนักศึกษา เนื่องจากเกือบครึ่งหนึ่งยอมรับว่ามีค่าใช้จ่ายเพิ่มขึ้น มาจากค่าสมัครสมาชิกกับผู้ให้บริการอินเทอร์เน็ต ค่าใช้จ่ายสำหรับซื้อสินค้าจากอินเทอร์เน็ต ดังนั้นจึงควรหาทางกระตุ้นให้นักศึกษาตระหนักถึงความสำคัญของการแบ่งเวลาให้กับกิจกรรมอื่นๆ ในชีวิตประจำวันด้วย

สุขใจ ประเทืองสุขเลิศ (2549) ทำการศึกษาเรื่อง “การรับรู้ของคนไทยเกี่ยวกับความสำคัญของการรู้เท่าทันสื่อในยุคโลกาภิวัตน์” ผลการศึกษาพบว่า ความรู้เท่าทันสื่อเป็นสิ่งที่สำคัญอย่างมากในยุคโลกาภิวัตน์ แต่ความเคลื่อนไหวเรื่องความรู้เท่าทันสื่อในประเทศไทยยังไม่พัฒนาเท่าที่ควร ทั้งๆ ที่ก่อนหน้านี้จะมีงานวิจัยที่พบว่านักศึกษาไทย มีระดับ ความรู้เท่าทันสื่อที่ต่ำ และแนวคิดการรู้เท่าทันสื่อมีมานานแล้วในประเทศไทยก็ตาม ดังนั้นจึงทำการศึกษาวิจัยกับกลุ่มตัวอย่าง 5 กลุ่ม ได้แก่ กลุ่มครูอาจารย์ ผู้ปกครอง นักเรียน นักศึกษา ประชาชนที่ยังไม่มีบุตร และนักทรงรถเคลื่อนไหวยทางสังคม ผลการวิจัยพบว่า เมื่อพิจารณาจากปัจจัยที่แตกต่างกันของคนไทย คือ 1) อายุ 2) ระดับการศึกษา 3) บทบาทในครอบครัว 4) บทบาททางสังคม และ 5) ประสบการณ์ด้านสื่อ พบว่า คนไทยที่เป็นนักทรงรถด้านรู้เท่าทันสื่อและผู้มีส่วนผลักดัน นโยบายทางการศึกษาเห็นความสำคัญของการรู้เท่าทันสื่อมากที่สุดเมื่อเทียบกับกลุ่มอื่น

หนูไกร บุตตะวงษ์ (2549) ทำการศึกษาเรื่อง “มาตรฐานตัวบ่งชี้และลักษณะการรู้สารสนเทศ” เพื่อกระตุ้นและนำเสนอแนวทางให้ผู้เรียนในสถาบันอุดมศึกษา เกิดทักษะการรู้สารสนเทศ โดยสามารถระบุความต้องการ ค้นหา วิเคราะห์ และใช้สารสนเทศในการพัฒนาประสิทธิภาพการทำงานและการตัดสินใจ เป็นทักษะสำคัญในการเรียนรู้และสามารถเลือกใช้วิธีการที่มีประสิทธิภาพให้กับตนเอง

สุพิศ บายคายคม (2550) ทำการศึกษาเรื่อง “การรู้สารสนเทศของนิสิตระดับปริญญาตรี มหาวิทยาลัยเกษตรศาสตร์ วิทยาเขตศรีราชา” ผลการศึกษาพบว่า การสร้างทักษะการรู้สารสนเทศให้กับนิสิต/นักศึกษา จำเป็นต้องได้รับความร่วมมือจากทุกฝ่ายทั้งด้านอาจารย์ผู้สอน บรรณารักษ์ และผู้บริหารของมหาวิทยาลัย ตลอดจนหน่วยงานที่ให้บริการสารสนเทศ ได้แก่ สำนักหอสมุด หากผู้เกี่ยวข้องต่างๆ ได้รับทราบถึงความสามารถในการรู้สารสนเทศของนิสิต/ นักศึกษาระดับปริญญาตรี จะสามารถใช้เป็นแนวทางในการพัฒนารูปแบบเนื้อหาบทเรียนการรู้สารสนเทศบนเว็บไซต์สำหรับ

นิสิตในการเรียนรู้ด้วยตนเอง เพื่อเสริมสร้างทักษะและความสามารถในการรู้สารสนเทศได้ เพื่อหาแนวทางหรือวิธีส่งเสริมให้นิสิตมีทักษะในการเข้าถึง ประเมิน และใช้ประโยชน์จากสารสนเทศได้อย่างมีประสิทธิภาพยิ่งขึ้น อันจะส่งผลให้คุณภาพของบัณฑิตที่ผลิตออกไปสอดคล้องกับแผนพัฒนาทรัพยากรมนุษย์ของประเทศ

รวีกรานต์ นันทเวช (2550) ทำการศึกษาเรื่อง “ปัจจัยที่ส่งผลต่อพฤติกรรมการเล่นอินเทอร์เน็ตของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาตอนปลาย” ผลการศึกษาพบว่า นักเรียนมีพฤติกรรมการเล่นอินเทอร์เน็ตในระดับสูง คิดเป็นร้อยละ 43.27 ซึ่งถือได้ว่าเป็นอัตราที่น่าเป็นห่วงต่อผลกระทบด้านลบในด้านอื่นๆ อีกมากมาย เกมออนไลน์ส่วนใหญ่จะมีลักษณะเป็นเกมการต่อสู้บู๊ตึ๊ดเดือดและเป็นที่นิยมของเยาวชนที่มีอายุต่ำกว่า 17 ปี ซึ่งส่งผลต่อพฤติกรรมและการชักจูงไปในทางเสี่ยงให้มีนิสัยที่ก้าวร้าวและนิยมความรุนแรงมากขึ้น ปัญหาสำคัญ คือ การใช้เวลาเล่นเกมออนไลน์มาก โดยพบว่าสถิติเยาวชนเสพติดเกมบนอินเทอร์เน็ต มากกว่าร้อยละ 13.3 และมีแนวโน้มเพิ่มขึ้นอย่างต่อเนื่อง โดยใช้เวลาในการเล่นเกมนานกว่า 1 ชั่วโมงต่อวัน ประเทศไทยติดอันดับสองของเอเชียที่มีผู้เล่นเกมออนไลน์มากที่สุด ข้อมูลจากโครงการวิจัยและพัฒนาเทคโนโลยีสารสนเทศและการสื่อสารเพื่อการพัฒนาสังคมไทย เมื่อปี พ.ศ. 2552 ระบุว่ามีย่านเกมคาเฟ่ที่จดทะเบียนในไทย 23,000 ร้าน ถ้ารวมที่ไม่จดทะเบียนด้วยจะมีประมาณ 60,000 ร้าน การแก้ปัญหาของประเทศไทยจึงอยู่ที่การให้ความรู้ ความเข้าใจต่อพ่อแม่ ผู้ปกครอง ครู อาจารย์ ให้เป็นผู้ให้คำแนะนำ ตักเตือน ให้มีหน่วยงานที่ดูแลและกำกับการจัดระดับ (Rating) เนื้อหาเกม กำหนดความชัดเจนของการเล่น และกระตุ้นให้ผู้ประกอบการได้ตระหนักถึงความรับผิดชอบต่อสังคมและปัญหาที่เกิดขึ้น ต้องมีการเสริมสร้างกิจกรรมที่มีสาระทั้งที่บ้านและที่โรงเรียนเข้ามาทดแทนการใช้เวลาในการเล่นเกมนั้น ต้องทำกันอย่างจริงจังทั้งในบ้านโรงเรียนและมหาวิทยาลัย

วาลี ชันธวร (2551) ทำการศึกษาเรื่อง “การรู้เท่าทันสื่อของนักศึกษามหาวิทยาลัยขอนแก่น” ผลการศึกษาพบว่า ในระดับอุดมศึกษานั้น นักศึกษาแต่ละระดับชั้นปีมีระดับสติปัญญาและการเรียนรู้มีใกล้เคียงกัน อีกทั้งในรายวิชาของแต่ละคณะ แต่ละสาขาวิชาไม่ได้มีการสอนรายวิชาเกี่ยวกับการรู้เท่าทันสื่อหรือให้ความรู้ด้านสื่อศึกษา (Media Education) อย่างจริงจัง หากมีก็เป็นเพียงการบรรยายเพิ่มเติมหรือแทรกเสริมของผู้สอนในรายวิชาทั่วไปเท่านั้น ทำให้ความรู้ด้านการรู้เท่าทันสื่อของนักศึกษาแต่ละคนและในแต่ละชั้นปีไม่แตกต่างกันอย่างเห็นได้ชัดเจน และเพื่อให้ นักศึกษามีทักษะในการคิด วิเคราะห์หรือวิพากษ์สื่อได้ในระดับของการรู้เท่าทันสื่อ จึงควรมีการเพิ่มการเรียนการสอนในด้านการรู้เท่าทันสื่อให้มากยิ่งขึ้น เนื่องจากปัจจุบันนักศึกษาต้องใช้สื่อประกอบในการศึกษาและสื่อมีการพัฒนาในรูปแบบที่หลากหลาย หากนักศึกษาไม่พัฒนาระดับการรู้เท่าทันสื่อ อาจทำให้ถูกครอบงำหรือใช้ประโยชน์จากสื่อไม่ได้เท่าที่ควร ในส่วนของผู้บริหารมหาวิทยาลัย ต้องให้การส่งเสริมให้มีเวทีการเสวนา การถกเถียง อภิปราย ประเด็นปัญหาในสังคม เพื่อให้นักศึกษาเกิดการตื่นตัวทางความคิด สติปัญญาและสามารถที่จะนำประเด็นหรือเรื่องราวในสังคมที่ผ่านสื่อมา วิพากษ์ วิจาร์ณ วิเคราะห์ ด้วยความรู้ ความคิดเห็นที่หลากหลาย เมื่อมีการอภิปรายหรือวิพากษ์ วิจาร์ณกันในวงกว้าง ความรู้ต่างๆ ก็จะเกิดขึ้นตามมาซึ่งจะนำไปสู่การรู้เท่าทันสื่อได้ในที่สุด

วิสาลักษณ์ สิทธิขุนทด (2551) ทำการศึกษาเรื่อง “การพัฒนาโมเดลเชิงสาเหตุของการรู้เท่าทันสื่อ” ผลการศึกษาพบว่า ตัวแปรที่มีอิทธิพลทางตรงต่อการรู้เท่าทันสื่อของนักเรียน ได้แก่

ปัจจัยด้านพฤติกรรมการเปิดรับสื่อ ปัจจัยด้านผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน ปัจจัยด้านพฤติกรรมการอ่าน ปัจจัยด้านฐานะทางเศรษฐกิจและสังคม และปัจจัยด้านการมีส่วนร่วมของผู้ปกครองต่อการเปิดรับสื่อของนักเรียน ส่วนตัวแปรที่มีอิทธิพลทางอ้อมต่อการรู้เท่าทันสื่อของนักเรียน ได้แก่ ปัจจัยด้านผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน ปัจจัยด้านพฤติกรรมการอ่าน ปัจจัยด้านฐานะทางเศรษฐกิจและสังคม และปัจจัยด้านการมีส่วนร่วมของผู้ปกครองต่อการเปิดรับสื่อของนักเรียน และตัวแปรที่มีอิทธิพลรวมสูงสุดต่อการรู้เท่าทันสื่อของนักเรียน ได้แก่ ปัจจัยด้านฐานะทางเศรษฐกิจและสังคม รองลงมา คือ ปัจจัยด้านพฤติกรรมการอ่าน

ศิริพร วีระโชติ (2552) ทำการศึกษาเรื่อง “ความรู้เท่าทันสื่อและการเปิดรับสื่อมวลชนของอาจารย์มหาวิทยาลัยรามคำแหงในช่วงวิกฤตการเมือง” ผลการศึกษาพบว่า ในมาตรการระยะยาวว่า ภาครัฐควรริบเร่งให้ความสำคัญในการจัดให้มีการเรียนการสอนด้านสื่อศึกษา (Media education) ไว้เป็นส่วนหนึ่งในหลักสูตรการเรียนของเยาวชน เหมือนดังเช่นในประเทศเสรีที่มีความเจริญทางด้านเทคโนโลยีด้านการสื่อสาร เช่น ออสเตรเลีย อังกฤษ แคนาดา สหรัฐอเมริกา และหลายประเทศในกลุ่มลาตินได้จัดทำขึ้น ทั้งนี้เพื่อสร้างคนรุ่นใหม่ที่ต้องเติบโตในสังคมข่าวสาร (Information society) ให้มีความรู้เท่าทันสื่อเป็นภูมิคุ้มกันตนเองมิให้ตกอยู่ใต้อิทธิพลของสื่ออีกต่อไป

สะอาด โปโลภณ (2552) ทำการศึกษาเรื่อง “พฤติกรรมและปัญหาการใช้อินเทอร์เน็ตของนักศึกษามหาวิทยาลัยราชภัฏพระนครศรีอยุธยา จังหวัดพระนครศรีอยุธยา” ผลการศึกษาพบว่า วัตถุประสงค์ของการใช้อินเทอร์เน็ตของนักศึกษาส่วนใหญ่มีจุดมุ่งหมายในการใช้อินเทอร์เน็ต เพื่อสืบค้นข้อมูล ศึกษาหาความรู้ สอดคล้องกับงานวิจัยของ พิทยา คงเครือ (2545) และสอดคล้องกับความคิดของ วีระยุทธ สวัสดิ์กิจไพโรจน์ (2545) ที่กล่าวว่า นักศึกษามีทัศนคติต่อการใช้อินเทอร์เน็ตในการศึกษาของนักศึกษาเอง ด้านประโยชน์ที่ได้รับ พบว่า เป็นการใช้ประโยชน์ในด้านทั่วไป ด้านการศึกษา และด้านบันเทิง ในด้านการเปรียบเทียบความแตกต่างระหว่างนักศึกษาแต่ละชั้นปี ในภาพรวม นักศึกษาต่างชั้นปีกัน มีปัญหาการใช้คอมพิวเตอร์ในมหาวิทยาลัยแตกต่างกัน แสดงให้เห็นว่า นักศึกษาแต่ละชั้นปี มีความรู้และความเข้าใจในการใช้อินเทอร์เน็ตที่ไม่เหมือนกัน การเปรียบเทียบความแตกต่างระหว่างนักศึกษาแต่ละคณะพบว่า ในภาพรวมนักศึกษาต่างคณะกัน มีปัญหาการใช้คอมพิวเตอร์ในมหาวิทยาลัยแตกต่างกัน ซึ่งอาจเป็นเพราะแต่ละคณะนั้น อาจมีการเรียนการสอนคอมพิวเตอร์และการใช้อินเทอร์เน็ตที่ต่างกัน

ดวงกมล ขาดิประเสริฐ (2552) ทำการศึกษาวิจัยเรื่อง “การรู้เท่าทันสังคมใหม่ในโลกอินเทอร์เน็ต” โดยศึกษาการใช้งานโปรแกรมด้านการสื่อสารต่างๆ ได้แก่ โปรแกรมอิมเมจิกทรอนิกส์ การสนทนาออนไลน์ เว็บบล็อก เว็บไซต์บริการซื้อขายทางสังคมและเว็บบอร์ด ผลการศึกษาพบว่า ผู้ใช้ส่วนใหญ่มักจะแสดงความเป็นตัวตนใกล้เคียงกับตัวตนที่เป็นอยู่ และจะใช้ภาษาเพื่อถ่ายทอดความเป็นตัวตน อารมณ์และความรู้สึกมากกว่าใช้วิธีการอื่น ในด้านความเป็นส่วนตัวและความปลอดภัยนั้น มีความมั่นใจระบบความปลอดภัยของอีเมลในระดับค่อนข้างมาก แต่มั่นใจในระดับปานกลางค่อนข้างน้อยกับระบบความปลอดภัยของโปรแกรมสนทนา เว็บไซต์ซื้อขายสังคมและกระดานสนทนา โดยผู้มีอายุน้อยจะมีความมั่นใจในระบบความปลอดภัยต่างๆ มากกว่าผู้มีอายุมาก ด้านผลกระทบทางสังคมและจริยธรรมของการใช้อินเทอร์เน็ตเพื่อการสื่อสาร มีข้อเสนอแนะสำคัญ คือ เรื่องการส่งเสริมการรู้เท่าทันสื่ออินเทอร์เน็ต

ประพิมพ์พรรณ สุวรรณภู (2552) ทำการศึกษาวิจัยเรื่อง “ผลกระทบของอินเทอร์เน็ตต่อสุขภาพกายและสุขภาพจิตของเด็กและนักศึกษาระดับปริญญาตรี: กรณีศึกษากรุงเทพมหานคร ร่วมกับ สำนักทดสอบทางการศึกษาและจิตวิทยา มหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ” โดยศึกษาพฤติกรรม การรับข้อมูลข่าวสารทางอินเทอร์เน็ตของเด็กและเยาวชน ทั้งด้านการศึกษา ด้านบันเทิง ด้านธุรกิจ/ซื้อขาย และด้านลบ รวมถึงความสัมพันธ์ของผลต่อสุขภาพกายและสุขภาพจิต กับกลุ่มตัวอย่างที่เป็นเด็กและเยาวชนในเขตกรุงเทพมหานคร จำนวน 1,584 คน ผลการศึกษาพบว่า กลุ่มตัวอย่างมีพฤติกรรม การรับสื่ออินเทอร์เน็ตบันเทิงมากที่สุด ได้แก่ รับข่าวสาร พูดคุยติดต่อกับเพื่อน ดูหนังฟังเพลง เสนอความคิดเห็นในกระทู้ต่างๆ รองลงมา ด้านการศึกษา ได้แก่ เพื่อส่งงานให้อาจารย์ ทางอีเมล หาข้อมูลในการเรียนหรือเตรียมตัวสอบ ค้นคว้าผ่านห้องสมุดดิจิทัล และแลกเปลี่ยนข่าวสารการเรียนกับเพื่อน ด้านธุรกิจ/ซื้อขาย ได้แก่ ติดต่อดูราคา ซื้อขายสินค้า หาข้อมูลสินค้า ทำธุรกรรมทางการเงิน จ่ายค่าสินค้าและบริการต่างๆ หาข้อมูลเพื่อการทำงานที่มีใช้การเรียน สร้างรายได้ และด้านลบ ได้แก่ ดูเรื่องต่างๆ ที่ตอบสนองอารมณ์ทางเพศ ดูคลิปวิดีโอหรือภาพโป๊เปลือย ค้นข้อมูลที่ไม่เหมาะสมหรือเป็นของต้องห้าม นิินทาหรือด่าว่ากัน สื่อสารกับเพื่อนในเรื่องที่ไม่อยากให้ผู้ใหญ่รู้ ใช้เพื่อการพนัน เล่นเกมออนไลน์เพื่อการเอาชนะและความสะใจ ผลกระทบด้านลบ คือ สุขภาพกายในทางลบ ได้แก่ ทำให้อ่อนล้าสายตา สายตาสั้นลง ตายตาย เมื่อยแขน ปวดศีรษะ มีน้ตริษะ ปวดก้นกบ หลัง ไหล่ กล้ามเนื้อมือและนิ้ว ร่างกายเมื่อยล้า อ่อนเพลีย สิ้นเวลาทานอาหารจนปวดท้อง เพลินจนไม่ได้เข้าห้องน้ำ ทำให้มีผลต่อระบบขับถ่าย และสุขภาพจิตในทางลบ ได้แก่ ทำให้รู้สึกเศร้าโดยไม่ทราบสาเหตุ ไม่สามารถควบคุมสภาพจิตใจตนเองได้ หงุดหงิดกังวลใจกับเรื่องเล็กน้อย ทำงานต่างๆ ที่ได้รับมอบหมายเสร็จไม่ทัน ความสัมพันธ์กับคนรอบข้างลดลง เบื่อหน่ายท้อแท้กับการดำเนินชีวิต ประพิมพ์พรรณ ยังกล่าวว่า การใช้อินเทอร์เน็ตของเด็กและเยาวชนยังเกิดผลกระทบด้านสังคม คือ ถูกหลอก เกิดอาชญากรรม ไม่มีปฏิสัมพันธ์กับผู้อื่น อยากไปเจอเพื่อน ๆ น้อยลง รู้จักแต่คนที่เล่นเกมที่รุนแรง อยู่ในโลกความฝัน ทำให้ไม่ค่อยรู้เรื่องภายนอก ไม่ค่อยได้คุยกับพ่อแม่ ไม่คุยกับคนรอบข้าง บางทีทำให้ทะเลาะกันเพราะมีความคิดเห็นต่างกัน

กฤษณา พิมลแสงสุริยา, มรกต กุลธรรมโยธิน และญาณพล ยั่งยืน (2552) ทำการศึกษาวิจัยเรื่อง “ผลกระทบของอินเทอร์เน็ต” ด้วยวิธีการระดมความคิดเห็นจากเวทีเสวนาเรื่อง “การปกป้องเด็กบนโลกออนไลน์” ของผู้เกี่ยวข้อง ได้แก่ เครือข่ายครอบครัว องค์การเอกชนด้านสิทธิเด็ก สมาคมผู้ดูแลเว็บไทย และสมาคมผู้ให้บริการอินเทอร์เน็ตไทย เพื่อช่วยกันแก้ปัญหาดังกล่าว ผลการศึกษาพบว่า ถึงเวลาแล้วที่ผู้ใหญ่ในสังคมจะช่วยกันปลูกจิตสำนึกและสร้างภูมิคุ้มกันให้นักศึกษาระดับปริญญาตรี ในต่างประเทศเด็กมีภูมิคุ้มกัน เพราะถูกอบรมเลี้ยงดูและมีวินัย แต่เด็กไทยไม่มีวินัยในตัวเอง มีความประพฤติด้อยยาน เมื่อเกิดเรื่องไม่ดีขึ้นมา มักโทษให้เป็นความรับผิดชอบของสังคม โรงเรียน และรัฐบาล ดังนั้นทุกฝ่ายต้องมาร่วมกันสร้างภูมิคุ้มกันเพื่อให้พวกเขาได้เลือกบริโภคสื่อที่ดี การให้เยาวชนได้เข้าถึงเทคโนโลยีเป็นเรื่องที่ดี แต่ต้องมีการควบคุมและขอบเขต ต้องทำให้นักศึกษาระดับปริญญาตรีสามารถดูแลตัวเอง รู้จักแยกแยะ และปฏิเสธที่จะรับสื่อที่ไม่เหมาะสม จำเป็นอย่างยิ่งที่สังคมเล็กในระดับครอบครัวต้องเข้มแข็ง และแสดงแบบอย่างที่ดี เพราะสังคมมีทั้งคนดีและคนไม่ดี หากตกไปอยู่ในหมู่ของคนไม่ดี เยาวชนย่อมได้รับอันตรายตามไปด้วย

นิธิ จันทรรณู (2553) ทำการศึกษาเรื่อง “ตัวแปรคัตสรรที่สัมพันธ์กับการรู้สารสนเทศของนิสิตนักศึกษาคณะครุศาสตร์ คณะศึกษาศาสตร์ในประเทศไทย” ผลการศึกษาพบว่า การรู้เท่าทันสารสนเทศในบริบทของสังคมแห่งภูมิปัญญาและการเรียนรู้ (Knowledge Based Society) คอมพิวเตอร์โดยเฉพาะอินเทอร์เน็ต นับเป็นนวัตกรรมด้านเทคโนโลยีสารสนเทศและการสื่อสารที่เติบโตเร็วที่สุด ด้านภาพรวมของการศึกษาพบว่า นักศึกษาคณะครุศาสตร์ คณะศึกษาศาสตร์มีการรู้เท่าทันสารสนเทศในระดับปานกลาง ตัวแปรที่มีส่วนร่วมในการอธิบายความแปรปรวนของการรู้เท่าทันสารสนเทศอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติ คือ เคยเรียนวิชาความรู้สารสนเทศ การสนทนาออนไลน์ และความบ่อยในการเปิดรับสารสนเทศอินเทอร์เน็ต

สุพิศ ศิริรัตน์ (2553) ทำการศึกษาเรื่อง “การรู้สารสนเทศของนักศึกษาระดับปริญญาตรี คณะครุศาสตร์ มหาวิทยาลัยราชภัฏสงขลา” โดยมีการรวบรวมงานวิจัยการรู้สารสนเทศ (Information Literacy) ของนักศึกษาระดับอุดมศึกษาในประเทศไทย ที่มีวัตถุประสงค์เพื่อศึกษาระดับการรู้สารสนเทศของนักศึกษาและเปรียบเทียบระดับการรู้สารสนเทศของนักศึกษา ผลการศึกษาพบว่า ระดับการรู้สารสนเทศของนักศึกษาโดยรวมอยู่ในระดับต่ำทั้งที่นักศึกษาส่วนใหญ่มีประสบการณ์การเรียนรู้สารสนเทศเพื่อการศึกษาค้นคว้า รวมทั้งวิชาภาษาไทยเพื่อการสื่อสารและการสืบค้น และวิชาภาษาอังกฤษเพื่อการสื่อสารและการสืบค้น ซึ่งมีเนื้อหาประกอบด้วยทักษะการใช้ภาษาทั้งภาษาไทยและภาษาต่างประเทศเพื่อเป็นเครื่องมือในการศึกษาและการสื่อสารในระดับอุดมศึกษาและในสังคมชีวิตประจำวัน รวมทั้งการพูด การฟัง การเขียน และการอ่าน ทั้งนี้เป็นเพราะว่าเนื้อหาทั้งสามวิชาไม่ครอบคลุมทักษะการรู้สารสนเทศตามมาตรฐานการรู้สารสนเทศสำหรับอุดมศึกษาของสมาคมห้องสมุดมหาวิทยาลัยและห้องสมุดวิจัย เนื้อหาไม่เน้นด้านการประเมินสารสนเทศและด้านการใช้สารสนเทศตามหลักจริยธรรมและกฎหมาย นักศึกษาจึงไม่ได้รับความรู้และการฝึกฝนทักษะการรู้เท่าทันสารสนเทศครบทุกมาตรฐานโดยเฉพาะในด้านการประเมินสารสนเทศ ข้อเสนอแนะจากผลการวิจัยของสุพิศ ได้แก่ ให้มีการบูรณาการเนื้อหาการรู้สารสนเทศในการเรียนการสอนรายวิชาต่างๆ โดยการสร้างความรู้ ความเข้าใจและความตระหนักในเรื่องการรู้สารสนเทศ ความสำคัญและความจำเป็นของการรู้สารสนเทศ ให้มีการพัฒนารายวิชาความรู้สารสนเทศและกำหนดให้เป็นรายวิชาบังคับ ในหมวดวิชาศึกษาทั่วไป และปรับปรุงคำอธิบายรายวิชาให้ครอบคลุมเนื้อหาการรู้สารสนเทศในทุกด้าน และให้มีการพัฒนาการจัดกระบวนการเรียนรู้และการใช้สื่อการเรียนการสอนที่ทันสมัย เช่น บทเรียนออนไลน์ เป็นต้น กำหนดนโยบายให้มีการประเมินทักษะการรู้สารสนเทศของนักศึกษาปีที่ 1 เพื่อเป็นแนวทางในการพัฒนาทักษะการรู้สารสนเทศของนักศึกษา ควรให้ความรู้ความเข้าใจแก่คณาจารย์ในเรื่องการรู้สารสนเทศและการสอนโดยการบูรณาการการรู้สารสนเทศเพื่อเสริมสร้างประสิทธิภาพในการพัฒนาการรู้สารสนเทศแก่นักศึกษา

บุบผา เมฆศรีทองคำ และดนุลดา จามจุรี (2554) ทำการศึกษาเรื่อง “การศึกษาการรู้เท่าทันสื่อ: วิถีทางในการสร้างพลังการรู้เท่าทันสื่อ” ผลการศึกษาพบว่า การศึกษาการรู้เท่าทันสื่อเป็นกระบวนการพัฒนาการรู้เท่าทันสื่อที่เน้นการพัฒนาด้านความคิดหรือกระบวนการทางปัญญาที่ช่วยให้ผู้รับสารมีความรู้ ความเข้าใจและมีทักษะในการรับ เลือก วิเคราะห์ ประเมิน แยกแยะ ตอบโต้แสดงความคิดเห็นต่อสื่ออย่างมีเหตุผล รู้ถึงผลกระทบของเนื้อหาสื่อว่ามีผลกระทบต่อพฤติกรรมได้

อย่างไร โดยมีข้อเสนอแนะว่า การพัฒนาการรู้เท่าทันสื่อจะต้องเน้นไปที่การพัฒนาด้านความคิดหรือกระบวนการทางปัญญา (Cognitive Process) คือ การคิดวิจารณ์ญาณหรือการคิดเชิงวิพากษ์ จะช่วยให้ผู้รับสารมีความรู้ ความเข้าใจและมีทักษะในการรับ วิเคราะห์ ประเมิน แยกแยะ แสดงความคิดเห็นต่อสื่ออย่างมีเหตุผล รู้ถึงผลกระทบของเนื้อหาสื่อว่ามีผลต่อพฤติกรรมได้อย่างไร โดยแนวคิดการจัดการศึกษาการรู้เท่าทันสื่อ ประกอบด้วย 4 ขั้นตอน ได้แก่ 1) การสร้างความตระหนักถึงผลกระทบจากสื่อ (Awareness) 2) วิเคราะห์การกระทำจากการอ่านภาษาของสื่อ (Analysis) 3) ไตร่ตรองและสะท้อนกลับต่อสื่อ (Reaction) 4) ปฏิบัติการโต้ตอบหรือสนับสนุนยอมรับ (Action) ต่อสื่อบนแนวคิดที่ว่า เนื้อหาสื่อทั้งหลายถูกสร้างขึ้นโดยใช้กลวิธีต่างๆ ทำให้จดจำและเข้าใจตามที่ต้องการ การแลกเปลี่ยนความคิดเห็นที่ต่างกันทำให้บุคคลอ่านเนื้อหาสื่อและรู้เท่าทันมากยิ่งขึ้นถึงค่านิยมและทัศนคติที่แฝงมากับสื่อ และต้องทำความเข้าใจว่าเจตนาของเนื้อหาสื่อ คือ ผลประโยชน์และอำนาจ

อุษา บิ๊กกันส์ (2554) ทำการศึกษาเรื่อง “ทักษะการรู้เท่าทันสื่อ เทคนิคขั้นตอนในการรู้เท่าทันสื่อ และการวิเคราะห์สื่อ” ผลการศึกษาพบว่า การขับเคลื่อนการรู้เท่าทันสื่อในประเทศไทยต้องมียุทธศาสตร์ที่ประกอบด้วย การร่างกฎหมายหรือกฎระเบียบ ที่มีองค์กรด้านกฎระเบียบเข้ามาเกี่ยวข้อง และจัดตั้งกองทุนที่มีนักวิชาการคอยช่วยสนับสนุนงานวิจัย จัดตั้งองค์กรอิสระด้านการกำกับสื่อและส่งเสริมการรู้เท่าทันสื่อในระดับชาติ องค์กรภาครัฐต้องผลักดันธุรกิจสื่อให้มีระบบควบคุมกันเอง โดยนักวิชาการ ครอบครัวยุทธศาสตร์ภาคพลเมืองต่างๆ จะต้องร่วมมือกันทำงานขับเคลื่อน รวมทั้งประเด็นสำคัญ คือ ต้องพัฒนาเรื่องทักษะความคิด สร้างสรรค์และการวิพากษ์สื่อ จึงจะเป็นการเรียนรู้เท่าทันทุกรูปแบบของสื่อ มีการตั้งคำถามและเน้นฝึกทักษะการคิดเชิงวิเคราะห์ ในเนื้อหาสื่อที่ได้รับและสร้างขึ้น มา นำเสนอผ่านสื่อออนไลน์เพื่อให้เกิดการค้นข้อมูลได้อย่างรวดเร็ว

สงกรานต์ ภาคโชคดี (2554) ทำการศึกษาเรื่อง “ยุทธศาสตร์พัฒนาเครือข่ายและกลไกเท่าทันสื่อภาคสังคม” ผลการศึกษาพบว่า ยุทธศาสตร์พัฒนาเครือข่ายหลักที่จะทำให้เกิดผลเป็นรูปธรรมด้านการรู้เท่าทันสื่อ คือ นโยบายสาธารณะที่เกิดจากภาคประชาชน ด้วยการเฝ้าระวังจากภาคประชาชน โดยใช้เด็กและเยาวชนเป็นตัวขับเคลื่อนหลัก เพราะเสียงของเด็กถือเป็นเสียงที่สื่อส่วนใหญ่จะให้ความสำคัญมาก จะทำให้เกิดการยอมรับ ตลอดจนการใช้ Social media เป็นเครื่องมือที่จะนำไปสู่ปฏิบัติการทางสังคม สร้างการรับรู้ให้เท่าทันสื่อ เชื่อว่าในส่วนนี้จะเกิดแนวร่วมเข้ามาเป็นจำนวนมาก

ธাত্রี ใต้ฟ้าพูล (2554) ทำการศึกษาเรื่อง “การจะรู้เท่าทันสื่อ” ผลการศึกษาพบว่า ต้องอาศัยการปรับเปลี่ยนภาพลักษณ์ เพื่อให้เกิดการเข้าถึงได้ง่ายขึ้นในทุกกลุ่มของสังคม เพราะโดยปกติการจัดทำผลสำรวจต่างๆ ที่นักวิชาการ นักวิจัยดำเนินการจะทำในลักษณะของการสนทนากลุ่มย่อย (Focus Group Discussion) แต่ยังขาดเรื่องการสำรวจจาก “จิตวิทยาเชิงลึก” ซึ่งทางการตลาดจะเน้นเรื่องนี้มาก ดังนั้นการทำงานวิจัยควรมีเรื่องของผลสำรวจจากจิตวิทยาเชิงลึก สอบถามความคิดหรือการใช้หลักจิตวิทยาเข้าร่วมในงานวิจัยด้วย

วรชัย ครุจิต และ ฉัตรฉวี คงดี (2554) ทำการศึกษาเรื่อง “การสำรวจการเรียนรู้การสอนความรู้เท่าทันสื่อในสถาบันอุดมศึกษาในประเทศไทย” ผลการศึกษาพบว่า การสอนทักษะความรู้เท่าทันสื่อเป็นสิ่งจำเป็นอย่างยิ่ง ทั้งต่อตัวผู้รับสื่อเอง และต่อการปฏิรูปประเทศชาติ และสังคม

โดยรวม จึงเป็นการสมควรที่จะมีการสำรวจเกี่ยวกับการเรียนการสอนทักษะความรู้เท่าทันสื่อในสถาบันการศึกษาในประเทศไทย โดยเริ่มจากระดับปริญญาตรี ในคณะวิชาต่างๆ ว่ามีการเรียนการสอนที่ใดบ้าง และเป็นรายวิชาประเภทใด เพื่อจะได้นำเอาข้อมูลที่ได้รับไปพัฒนาหลักสูตรหรือรายวิชาความรู้เท่าทันสื่อ เพื่อเผยแพร่และขยายการเรียนการสอนเกี่ยวกับทักษะความรู้เท่าทันสื่อในประเทศไทยในสถาบันอุดมศึกษาและสถาบันการศึกษาในระดับอื่นๆ ต่อไป นอกจากนั้น วรัชญ์ ครุจิตยังได้นำเสนอแนวทาง 10 ประการในการบูรณาการ “ความรู้เท่าทันสื่อ” ให้เข้ากับการเรียนการสอนในประเทศไทย เพราะที่ผ่านมามีการเรียนรู้เรื่องความรู้เท่าทันสื่อนั้น มักจะจัดเป็นกิจกรรมพิเศษนอกเวลา การบรรยายพิเศษ หรืออาจบรรจุเป็น “วิชาความรู้เท่าทันสื่อ” ในคณะที่เกี่ยวข้องกับสื่อสารมวลชนในระดับมหาวิทยาลัย ส่วนในต่างประเทศอาจมีการเรียนวิชานี้ในโรงเรียนเป็นวิชาพิเศษและมหาวิทยาลัยบางแห่งอาจมีสาขาวิชาในระดับปริญญาตรี ซึ่งทั้งหมดนี้ เป็นการสอนที่มีกลุ่มผู้เรียนรู้ในจำนวนจำกัด โดย วรัชญ์ ครุจิต ได้สรุปออกมาได้เป็น 10 แนวทาง รวมทั้งเพิ่มเติมและปรับเนื้อหาบางส่วนให้สอดคล้องกับการเรียนการสอนในประเทศไทย ดังนี้

1. ฝึกการสังเกต การคิดเชิงวิจารณ์ญาณ (Critical Thinking) การวิเคราะห์ การเปลี่ยนมุมมอง และทักษะการสื่อสารให้แก่ผู้เรียน ด้วยวิธีการสอนให้ผู้เรียนเคยชินกับการตั้งคำถามเกี่ยวกับข้อมูลต่างๆ ที่ได้รับในแต่ละวัน ไม่ว่าจะเป็นข้อมูลจากสื่อต่างๆ ที่ใช้ในชีวิตประจำวัน การตั้งคำถามเหล่านี้ เป็นการสร้างนิสัยแห่งการคิดวิเคราะห์ด้วยเหตุผลถึงองค์ประกอบต่างๆ ของเนื้อหาในสื่อนั้นๆ การใช้สื่อประกอบการสอนแต่ละครั้ง อาจารย์ผู้สอนควรอธิบายถึงเหตุผลของการเลือกใช้สื่อนั้นๆ ว่าเลือกมาเพื่อวัตถุประสงค์ใด สื่อนี้แสดงให้เห็นสิ่งใดได้อย่างชัดเจน มีจุดเด่นและจุดด้อยอย่างไร รวมทั้งหลักเกณฑ์ในการพิจารณาความน่าเชื่อถือของแหล่งที่มาของสื่อนั้น เช่น หากข้อมูลมาจากสื่ออินเทอร์เน็ต ควรบอกด้วยว่าเป็นเว็บไซต์อะไร ใครเป็นผู้เขียนหรือรวบรวมข้อมูลและเนื้อหาต้นฉบับ การตั้งคำถามและชี้ให้ผู้เรียนเห็นว่าเนื้อหาจากสื่อประกอบการสอนที่นำมาใช้ ไม่ว่าจะเป็นข่าว คลิปวิดีโอ ละคร ภาพยนตร์ หรือโฆษณา สามารถถูกตีความได้หลากหลายความหมาย โดยเฉพาะจากผู้รับสารที่มีความแตกต่างกันทางลักษณะส่วนบุคคล เช่น เพศ อายุ การศึกษา รายได้ วัฒนธรรม เรื่องตลกสำหรับคนกลุ่มหนึ่งอาจเป็นเรื่องหยาบคายสำหรับคนอีกกลุ่มหนึ่งก็ได้ ในการอภิปรายเรื่องเกี่ยวกับเนื้อหาของสื่อ ควรเริ่มต้นด้วยการตั้งคำถามผู้เรียนว่า “ผู้เรียนสังเกตเห็น (หรือได้ยิน) อะไรบ้าง” และแยกแยะส่วนประกอบต่างๆ ออกมาตามแต่ละประเภท เช่น เนื้อหา ภาพ เสียง เพื่อเป็นการฝึกให้ผู้เรียนแยกองค์ประกอบของสื่อออกมาทีละส่วน เพื่อความตระหนักรู้ว่าเนื้อหาของสื่อทุกประเภทมาจากการประกอบสร้างขึ้นของหลายองค์ประกอบ ให้โอกาสผู้เรียนสร้างสื่อขึ้นมาเองในการทำรายงานในหัวข้อต่างๆ เพื่อให้ผู้เรียนได้เรียนรู้

ทักษะในการประกอบสร้างเนื้อหาของสื่อเข้าด้วยกัน

2. ใช้สื่อเพื่อกระตุ้นให้ผู้เรียนเกิดความสนใจในหัวข้อใหม่ๆ ด้วยวิธีการให้ผู้เรียนหาใช้สื่อในการค้นหาข้อมูลในการเรียนเกี่ยวกับหัวข้อต่างๆ ไม่ว่าจะเป็นสื่ออินเทอร์เน็ต หนังสือพิมพ์ หนังสือ โทรทัศน์ รวมถึงสื่อบุคคล และรายงานเหตุผลในการเลือกใช้สื่อนั้นๆ โดยเฉพาะจากสื่ออินเทอร์เน็ต สามารถแสดงให้เห็นว่าเว็บไซต์และ Search engine ที่ต่างกัน (เช่น Google กับ Yahoo) สามารถให้ข้อมูลที่ต่างกันได้อย่างไร การใช้สื่อสร้างสรรค์ประกอบการสอนในหัวข้อต่างๆ โดยควรเป็นสื่อที่ผู้เรียนในระดับอายุนั้นให้

ความสนใจ มีความน่าตื่นเต้น ไม่ว่าจะเป็นคลิปวิดีโอ มิวสิควิดีโอ ภาพถ่ายหรือภาพที่นำมาจากเว็บไซต์ รวมทั้งนิทาน บทกลอนหรือเรื่องสั้นที่เกี่ยวข้องกับหัวข้อนั้นๆ การแบ่งผู้เรียนเป็นกลุ่มย่อยเพื่อทำการอ่านบทความจากสื่ออินเทอร์เน็ต หนังสือพิมพ์ นิตยสาร ที่อยู่ในกระแสความสนใจในขณะนั้น แล้ววิเคราะห์และอภิปรายในแง่มุมต่างๆ ที่เกี่ยวข้องกับเนื้อหาของรายวิชา

3. อภิปรายแนวความคิดหรือทัศนคติที่อาจได้รับผลกระทบจากการเปิดรับสื่อ ด้วยวิธีการยกตัวอย่างข้อมูลที่มีพื้นฐานอยู่บนความเป็นจริงที่ผู้เรียนหรือประชาชนทั่วไปสามารถรับรู้จากสื่อบันเทิงประเภทต่างๆ เช่น ละครและภาพยนตร์ที่เกี่ยวข้องกับหัวข้อที่เรียน เช่น การเสนอความเชื่อเกี่ยวกับภัยธรรมชาติต่างๆ ข้อมูลเกี่ยวกับโรคระบาด ความเป็นไปได้ในการเดินทางย้อนเวลา ข้อมูลเกี่ยวกับประเทศ ภาษา และวัฒนธรรมต่างๆ หรือเหตุการณ์ต่างๆ ในประวัติศาสตร์ แล้วอภิปรายข้อมูลเหล่านั้นว่าถูกต้องหรือไม่อย่างไร อาจารย์ผู้สอนควรยกตัวอย่างทัศนคติ หรือค่านิยมต่างๆ ที่สื่อต่างๆ โดยเฉพาะสื่อบันเทิงปลูกฝัง (Stereotypes) เช่น ผู้ชายที่เก่งต้องต่อสู้เก่ง การมีหน้าตาสวยงามทำให้ประสบความสำเร็จ คนต่างจังหวัดงมงาย ไม่ฉลาด สัมพูเป็นสี่สำหรับผู้หญิงเท่านั้น แล้วอภิปรายข้อมูลและค่านิยมเหล่านั้นว่าถูกต้องหรือไม่ถูกต้อง เหมาะสมหรือไม่เหมาะสมอย่างไร

4. ใช้สื่อเป็นเครื่องมือประจำในการสอน ด้วยวิธีการออกแบบการบ้าน ซึ่งผู้เรียนต้องใช้สื่อมากกว่าหนึ่งประเภทขึ้นไปในการทำการบ้านให้เสร็จ เช่น การส่งงานที่ให้ผู้เรียนติดตามและเขียนรายงานเกี่ยวกับข่าวหนึ่งๆ จากสื่อหลายประเภท ซึ่งอาจเป็นสื่อที่แปลกๆ ก็ได้ เช่น แผ่นโฆษณา รายการอาหารเสริมความงาม สามารถนำมาวิเคราะห์เรื่องคุณภาพ ราคา การตั้งชื่อหรือยี่ห้อ การแปลชื่อเป็นภาษาอังกฤษ การโฆษณาชวนเชื่อหรือจูงใจให้อาหารเสริมความงามมารับประทานด้วยสำนวนหรือข้อมูลทางโภชนาการ โดยผู้เรียนต้องรายงานเหตุผลที่เลือกสื่อหนึ่งๆ และความน่าเชื่อถือของสื่อนั้นๆ และให้เพื่อนๆ ร่วมอภิปราย การใช้สื่อประกอบการสอนหลากหลายประเภท และเปรียบเทียบความแตกต่าง ทั้งความแตกต่างของเนื้อหาจากสื่อแต่ละประเภท และข้อดีข้อด้อยในการนำเสนอข้อมูลของสื่อแต่ละประเภท เช่น การรายงานข่าวเหตุการณ์เดียวกันในโทรทัศน์ หนังสือพิมพ์ และเว็บไซต์ต่างกันอย่างไร

5. สร้างความตระหนักถึงความสำคัญของที่มา กลุ่มเป้าหมายและวัตถุประสงค์ของเนื้อหาในสื่อ ด้วยวิธีการสอนผู้เรียนให้วิเคราะห์ความสำคัญของที่มาของแหล่งข้อมูล ไม่ว่าจะเป็นผู้ผลิต ผู้พูด และผู้เผยแพร่ข้อมูล เช่น หากข้อมูลนั้นนำเสนอโดยผู้พูดผู้อื่น เช่น เปลี่ยนจากชายเป็นหญิงจากนักแสดงที่มีชื่อเสียงเป็นบุคคลธรรมดา จะมีผลต่อการรับรู้ข้อมูลอย่างไร และความแตกต่างนั้นมาจากค่านิยมที่ถูกปลูกฝังโดยสื่อมวลชนหรือไม่ เช่น ผู้ชายขับรถเก่งกว่าผู้หญิง คนที่ใส่แว่นตาจะดูฉลาดกว่าคนที่ไม่ใส่แว่นสอนให้ผู้เรียนตระหนักถึงความสำคัญของผู้อยู่เบื้องหลังผู้ผลิตเนื้อหา คือ ผู้สนับสนุน ผู้ออกทุนให้ผลิตสื่อหรือเนื้อหานั้น รวมถึงจุดประสงค์ในการผลิตและเผยแพร่ข้อมูลนั้นว่ามีอิทธิพลต่อการผลิตข้อมูลและเนื้อหาหรือไม่อย่างไร ฝึกให้ผู้เรียนสามารถวิเคราะห์ความน่าเชื่อถือของแหล่งที่มาของเนื้อหาสื่อ ไม่ว่าจะเป็นบุคคลหรือสื่อ ทั้งสื่อประเภทต่างๆ เช่น อินเทอร์เน็ต วิทยุ โทรทัศน์ นิตยสารทั่วไป วารสารวิชาการ และสื่อต่างๆ ในประเภทเดียวกัน

6. เปรียบเทียบรูปแบบการนำเสนอข้อมูลโดยสื่อมวลชนประเภทต่างๆ เกี่ยวกับเรื่องหนึ่งๆ ด้วยวิธีการยกตัวอย่างข้อมูลเรื่องเดียวกันที่นำเสนอแตกต่างกันในสื่อต่างๆ ไม่ว่าจะเป็นข่าว

โทรศัพท์ หนังสือพิมพ์ สารคดี ซีดีประกอบการสอน อินเทอร์เน็ต เว็บไซต์ การรายงานข่าวทางโทรศัพท์เคลื่อนที่ (SMS) และข่าวผ่านสื่อเครือข่ายสังคมออนไลน์ เช่น Facebook, Twitter ทั้งในด้านเนื้อหา การใช้ภาษา การใช้ภาพประกอบ ปริมาณเนื้อหา (เวลาหรือพื้นที่) การเน้นย้ำประเด็นใดประเด็นหนึ่ง ข้อสรุปของหัวข้อนั้น แล้วอภิปรายเหตุผลที่เป็นเช่นนั้น รวมทั้งการอภิปรายการตีความเนื้อหาที่อาจแตกต่างกันของผู้รับสื่อที่ต่างประเภทกัน และจุดเด่นและจุดด้อยของสื่อต่างๆ ในการเข้าถึงกลุ่มเป้าหมายที่ต่างกัน ฝึกให้ผู้เรียนสามารถแยกแยะความคิดเห็นและส่วนต่อเติมออกจากข้อเท็จจริงที่นำเสนอในสื่อต่างๆ เช่น การสัมภาษณ์ครั้งหนึ่ง อาจมีทั้งส่วนที่เป็นข้อเท็จจริงและความคิดเห็น

7. วิเคราะห์ผลกระทบที่สื่อมีต่อเรื่องต่างๆ ต่อผู้คนต่างวัฒนธรรมและ/หรือต่อประวัติศาสตร์ ด้วยวิธีการอภิปรายผลกระทบของเนื้อหาสื่อในเรื่องหนึ่งต่อผู้คนต่างวัฒนธรรมที่มีวิถีชีวิต ความเป็นอยู่ สภาพเศรษฐกิจและสังคมที่ต่างกัน ทั้งในต่างประเทศและในประเทศเดียวกัน อภิปรายผลกระทบของสื่อมวลชนต่อการเปลี่ยนแปลงทางประวัติศาสตร์ ฝึกการวิเคราะห์ความถูกต้องของการรายงานเหตุการณ์ต่างๆ เช่น เหตุการณ์ที่รายงานโดยนักข่าวไทย กับการรายงานข่าวเดียวกันโดยสำนักข่าวต่างประเทศว่ามีความแตกต่างกันอย่างไร

8. ใช้สื่อในการช่วยฝึกทักษะการเรียนรู้ต่างๆ ด้วยวิธีการใช้สื่อที่มีข้อความ เช่น เว็บไซต์ หนังสือ หนังสือพิมพ์ นิตยสาร ฯลฯ ในการช่วยฝึกการอ่านและการทำความเข้าใจ การเรียบเรียงใจความ การแยกแยะประเภทของการเขียน การขึ้นต้นและการสรุปเนื้อหา ใช้ตัวอย่างเนื้อหาจากสื่อในการฝึกทักษะต่างๆ ไม่ว่าจะเป็นเรื่องไวยากรณ์ การสะกด การคำนวณ การวิเคราะห์รูปประโยค และหน้าที่ของคำ ใช้สื่อบันทึกที่เป็นเรื่องราว เช่น วรรณกรรม เรื่องสั้น ละคร ภาพยนตร์ สามารถเป็นตัวอย่างที่ดีในการฝึกเรื่องการเรียงลำดับความคิด และการเล่าเรื่อง (Storytelling) การผูกประเด็นปัญหาให้น่าติดตาม การหักมุม และการคลี่คลาย ใช้การผลิตสื่อในการฝึกทักษะต่างๆ เช่น การพูด การค้นคว้าวิจัยข้อมูลการเขียน การคำนวณ การใช้โปรแกรมคอมพิวเตอร์ในการออกแบบและนำเสนอ ใช้การหาช่องทางให้ผู้เรียนเผยแพร่สื่อที่ผลิตได้ดีไปสู่สาธารณชน เช่น การนำเสนอในเว็บไซต์ของมหาวิทยาลัย หรือการส่งผลงานเข้าประกวดแข่งขันชิงรางวัลกับองค์กรต่างๆ ที่จัดการประกวด

9. ใช้สื่อรูปแบบต่างๆ เพื่อให้ผู้เรียนได้แสดงออกทางความคิดและความเข้าใจต่อโลก ด้วยวิธีการให้ผู้เรียนได้วิเคราะห์เนื้อหาของสื่อเกี่ยวกับเรื่องที่ตนเองสนใจและเกี่ยวข้องกับหัวข้อของวิชาที่เรียน เช่น หัวข้อการเชื่อคนที่รู้จักกันผ่านทางสังคมออนไลน์มากไปจนถูกหลอกหลวง การสั่งซื้อของทางเว็บไซต์แล้วไม่ได้รับของตามที่สั่งซื้อไป โฆษณาเสียดสีและการพ่น ความรุนแรงในสังคม และการรักษาวัฒนธรรมไทย หรือหัวข้ออื่นๆ โดยเปรียบเทียบระหว่างเนื้อหาที่นำเสนอใน “โลกของสื่อ” ไม่ว่าจะเป็นละคร ภาพยนตร์ มิวสิควิดีโอหรือโฆษณา กับโลกแห่งความเป็นจริง เช่น ในโลกของการโฆษณาการดื่มเครื่องดื่มแอลกอฮอล์ จะนำไปสู่มิตรภาพ ความสนุกสนาน แต่ในความเป็นจริงอาจไม่ได้เป็นเช่นนั้น

10. เชื่อมผู้เรียนเข้ากับชุมชน เพื่อนำไปสู่การเปลี่ยนแปลงเชิงบวก ด้วยวิธีการหาโครงการที่ผู้เรียนสามารถมีส่วนร่วมในการวิเคราะห์หรือผลิตสื่อให้กับหน่วยงานต่างๆ ในชุมชน เช่น การประกวดการผลิตสื่อต่างๆ โครงการ “สื่อปลอดภัยสร้างสรรค์” ของกระทรวงวัฒนธรรม หรือ

“การใช้สื่ออินเทอร์เน็ตอย่างรู้เท่าทัน” ของกระทรวงเทคโนโลยีสารสนเทศและการสื่อสาร ซึ่งจะเป็นการฝึกทักษะในการผลิตสื่อ เช่น ใช้ความคิดสร้างสรรค์ในการถ่ายภาพ การออกแบบ และการใช้โปรแกรมคอมพิวเตอร์สนับสนุนให้ผู้เรียนชั้นปีที่สูงกว่าช่วยแนะนำทักษะความรู้เท่าทันสื่อรวมทั้งเทคนิคการผลิตสื่อให้แก่ผู้เรียนชั้นปีที่น้อยกว่า เพื่อให้เกิดการแลกเปลี่ยนเรียนรู้ร่วมกันเกิดมุมมองที่หลากหลายมากขึ้น จัดเวทีแลกเปลี่ยนเรียนรู้กับประชาคมที่เกี่ยวข้องผ่านทางสื่อต่างๆ เช่น เคเบิลทีวี ทีวีดาวเทียม วิทยุชุมชน เว็บบอร์ด หรือเครือข่ายสังคมออนไลน์ เพื่อแลกเปลี่ยนข้อมูลทั้งเทคนิคการสอน ผลการวิจัยและสถิติใหม่ๆหาโอกาสให้ผู้เรียนได้เห็นและสัมผัสอย่างเป็นรูปธรรมถึงพลังของสื่อ ด้วยการสนับสนุนให้มีส่วนร่วมในการใช้สื่อเพื่อเป็นปากเสียงให้กับชุมชนและผู้ด้อยโอกาส เช่น การให้สัมภาษณ์ถึงปัญหาการถูกละเลยจากสื่ออินเทอร์เน็ตของเยาวชนผู้หญิงในชุมชน เป็นต้น

ดังนั้น การสร้างความรู้และเสริมทักษะความรู้เท่าทันสื่อให้นักศึกษาจึงเป็นสิ่งจำเป็นอย่างยิ่งและวิธีที่จะสอนให้เกิดประสิทธิภาพมากที่สุด ไม่ใช่การสอนในรูปแบบ “วิชา” แต่เป็นการสอดแทรก “ทักษะ” ความรู้เท่าทันสื่อลงไปในการสอนแต่ละวิชา ซึ่งนักศึกษาจะมีโอกาสสร้างทักษะนี้ทุกวันที่ไปเรียน วันละหลายครั้ง เมื่อได้รับการฝึกฝนด้วยวิธีดังกล่าวแล้วจนเป็นนิสัยแล้ว จะนำไปสู่ทักษะที่เป็นหัวใจของความรู้เท่าทันสื่อ คือ ความสามารถในการที่จะซักถาม สงสัย หรือตั้งข้อสังเกตที่เหมาะสมเกี่ยวกับเนื้อหาของสื่อที่ตนเองบริโภค ซึ่งความสามารถนี้เรียกว่า “อิสรภาพแห่งวิจารณ์ญาณ” (Critical Autonomy) หรือความสามารถในการ “คิดด้วยตนเอง” (Think for Oneself) และความสามารถนี้จะเป็นทักษะพื้นฐานสำคัญของนักศึกษาในการนำความรู้และทักษะที่ได้ฝึกฝนมาไปประยุกต์ใช้ในชีวิตประจำวันทุกเรื่องอย่างถูกต้องเหมาะสมต่อไป

ข้อมูลงานวิจัยที่เกี่ยวข้องจากต่างประเทศ

เอมี เอ็ม เดมิโก (Amy M. Damico 2004) จากมหาวิทยาลัยแมตซาซุเซต แอมเฮิร์ส (University of Massachusetts Amherst) ทำการศึกษาเรื่อง Exploring the complexities of personal ideologies, media literacy pedagogy and media literacy practice ด้วยการสัมภาษณ์ครูผู้สอนเรื่องการรู้เท่าทันสื่อในสถาบันการศึกษาของรัฐและเอกชนจำนวน 9 คน ผลการศึกษาพบว่าครูผู้สอนหรือนักการศึกษาด้านการรู้เท่าทันสื่อได้แสดงความคิดเห็นสอดคล้องกันว่าถ้านักเรียนไม่ได้รับการเรียนรู้เรื่องการรู้เท่าทันสื่อ ส่งผลให้พวกเขาดูเหมือนจะมีพฤติกรรมในการเลือกใช้สื่อที่ไม่เหมาะสมและเข้าไปมีส่วนร่วมหรือทำกิจกรรมต่างๆ กับสื่อที่ไม่ปลอดภัยมากยิ่งขึ้น ดังนั้นการให้ความรู้ด้านนี้จึงสามารถทำให้ผู้เรียนเข้าใจผลกระทบและอิทธิพลที่แอบแฝงอยู่สื่อ โดยนักการศึกษาทั้งหมดในการวิจัยครั้งนี้ต้องการให้มีการสำรวจค้นหาความรู้เกี่ยวกับสื่อใน 2 ประเด็น คือ การรู้เท่าทันสื่อและผลกระทบของสื่อ โดยประเด็นแรก คือ การให้การศึกษาเพื่อทำให้ผู้เรียนมีความเข้าใจสื่อมากขึ้นและสามารถต้านทานหรือต่อต้านกับอิทธิพลของสื่อได้ ส่วนประเด็นที่สอง คือ การคิดวิเคราะห์เกี่ยวกับเนื้อหาในสื่อ เพื่อให้เข้าใจถึงผลกระทบหรือพลังอำนาจของสื่อที่จะตามมา รวมทั้งการต้องฝึกอบรมครูผู้สอนเกี่ยวกับการรู้เท่าทันสื่อด้วย เพราะครูผู้สอนส่วนใหญ่ยังไม่ได้รับการฝึกอบรมเรื่องการรู้เท่าทันสื่อมาก่อน โดยเฉพาะมุมมองในเรื่องศิลปะการสอนเรื่องสื่อให้กับผู้เรียนซึ่งมีพื้นฐานที่แตกต่างกัน การสอนที่ต้องสร้างการมีส่วนร่วมด้วยกิจกรรมต่างๆ และการสนทนาแลกเปลี่ยนความคิดเห็นซึ่งกันและกันในชั้นเรียน ต้องจัดเตรียมบรรยากาศและสภาพแวดล้อมในห้องเรียนให้ผู้เรียนสามารถแสดงความคิดเห็นและประสบการณ์เกี่ยวกับการใช้สื่อของตนเองได้อย่าง

เต็มที โดยการสอนเรื่องการรู้เท่าทันสื่อนั้นมักจะมีความเกี่ยวข้องกับความสำเร็จส่วนบุคคล อุดมคติ หรือค่านิยม และประสบการณ์ในการใช้สื่อ ในการวิจัยครั้งนี้ครูผู้สอนได้อธิบายถึงความกังวลเกี่ยวกับอุดมคติหรือค่านิยมว่าจะทำให้สื่อมีอิทธิพลเหนือผู้บริโภคซึ่งเป็นเยาวชน ดังนั้นจึงเป็นเรื่องสำคัญที่ผู้สอนต้องค้นคว้าเพื่อท้าทายความคิดของผู้เรียนว่าพวกเขามีความรู้เท่าทันสื่อนาน้อยแค่ไหน ซึ่งจุดยืนที่สำคัญคือการบูรณาการระหว่างประสบการณ์การรู้เท่าทันสื่อและศิลปะหรือวิธีการสอนของคุณครู

มิไฮลิดิส (Mihailidis 2006) ทำการศึกษาด้วยการวิเคราะห์วารสารจำนวน 48 ฉบับ และโปรแกรมการเรียนสื่อสารมวลชนในประเทศสหรัฐอเมริกา ในปี 2006 ผลการศึกษาพบว่า มีเพียงแค่ 18 สถาบันเท่านั้นที่นำเสนอแนวคิดหรือกลุ่มคำศัพท์ของคำว่า “การรู้เท่าทันสื่อ” ประกอบอยู่ในส่วนของหัวข้อในหลักสูตรการเรียนเท่านั้น ในปีต่อมา ซิลเวอร์เบลท์และคณะ (Silverblatt & Baker, Tyner, Stuhlman 2007) ได้ทำการสำรวจ 1,400 วิทยาลัยและมหาวิทยาลัยในสหรัฐอเมริกา พบว่า มี 242 สถาบันที่เข้าร่วมในการสำรวจครั้งนี้ และมีเพียงแค่ 158 สถาบันเท่านั้นที่ในรายงานแจ้งว่ามีหลักสูตรการรู้เท่าทันสื่อปรากฏอยู่ จากผลลัพธ์นี้แสดงให้เห็นว่าในขณะที่หลักสูตรการรู้เท่าทันสื่อจะมีจุดเริ่มต้นแล้วในกลุ่มสถาบันการศึกษาระดับสูง แต่การเติบโตยังคงเป็นไปอย่างเชื่องช้าอยู่

งานศึกษาของ มิไฮลิดิส (Mihailidis 2008) ทำการศึกษาด้วยการวิเคราะห์งานวิจัยที่เกี่ยวข้องกับการรู้เท่าทันสื่อในการศึกษาระดับสูง ผลการศึกษาพบว่า การประเมินคุณค่าด้วยการสังเกตและประสบการณ์เกี่ยวกับผลลัพธ์ของการรู้เท่าทันสื่อในมหาวิทยาลัยเป็นสิ่งจำเป็นมากขึ้น ในการตรวจสอบมุมมองของนักศึกษาเกี่ยวกับบัญชีรายชื่อยวิชาในหลักสูตรของมหาวิทยาลัย ผลการศึกษาพบว่า มีเพียงหนึ่งหลักสูตรของการศึกษาระดับบัณฑิตศึกษาที่มุ่งเน้นไปยังการรู้เท่าทันสื่อ แต่ไม่มีชื่อหลักสูตรที่ระบุถึงกระบวนการวิชา “การรู้เท่าทันสื่อ” ในบัญชีรายชื่อยวิชาของหลักสูตร ไม่มีวลีหรือกลุ่มคำศัพท์ของคำว่า “การรู้เท่าทันสื่อ” ปรากฏอยู่ในเอกสารของหลักสูตรทั้งหมดที่สามารถค้นหาได้ทางเว็บไซต์ของมหาวิทยาลัย แต่ในทางกลับกัน สถาบันการศึกษาของรัฐในส่วนท้องถิ่นที่อยู่ในระดับมหาวิทยาลัยกลับคำนึงถึงการจัดการเรียนการสอนที่ครอบคลุมเนื้อหาด้านการรู้เท่าทันสื่อ ในฐานะของ “แกนกลางของรากฐานหรือปัจจัยสำคัญ” ที่เกี่ยวข้อง กับ “ภารกิจการรู้เท่าทัน” โดยกำหนดให้ผู้เรียนต้องพัฒนาตนเองเพื่อการรู้เท่าทันภาพที่มองเห็น (Visual literacy) เป็นสิ่งที่เกี่ยวข้องกับความสามารถทางด้านการมองเห็นของมนุษย์ และใช้ความสามารถนั้นในการจำแนกและแปลความหมายสิ่งที่มองเห็นเพื่อการติดต่อสื่อสารได้อย่างถูกต้อง เป็นความสามารถทางด้านทักษะสัมผัสในการ อ่าน และเขียนข้อมูล เป็นความสามารถในการตีความเนื้อหาเรื่องราวจากสิ่งที่มองเห็นได้อย่างถูกต้อง และสามารถสร้างสรรค์เนื้อหาเรื่องราวออกมาได้ ดังนั้นความสำคัญของการอ่านภาพนั้นวันจะมีมากขึ้น เพราะปัจจุบันมนุษย์เราอยู่ในโลกของรูปภาพและสัญลักษณ์อยู่แล้ว ต้องรู้เท่าทันวัฒนธรรมที่หลากหลาย (Multicultural literacy) และรู้เท่าทันสื่อสารสนเทศ (Information literacy)

หลักสูตร “การรู้เท่าทันสื่อ” เติบโตอย่างเชื่องช้าในการศึกษาระดับสูง เพราะเหตุผลต่างๆ ดังนี้

1) ความสับสนเกี่ยวกับขอบข่ายของการรู้เท่าทันสื่อว่า จริงๆ แล้วต้องครอบคลุมอะไรบ้าง ทั้งนี้เพราะความสามารถในการรู้เท่าทันสื่อมีหลักการของบริบทที่หลากหลาย หรือบางครั้งมีชื่อเรียก

ที่แตกต่างกัน มีความเกี่ยวข้องและรูปแบบที่มากมายหลายบริบท จึงทำให้ยากต่อการระบุหรือกำหนดวัตถุประสงค์อย่างมีเหตุผล มีความประสานสัมพันธ์และมีความสอดคล้องกัน (Schmidt 2011; Hobbs 1994)

2) การรับรู้โดยทั่วไปว่าผู้เรียนระดับมหาวิทยาลัยในยุคปัจจุบันมีสัญชาตญาณโดยกำเนิดในเรื่องนี้อยู่แล้ว ทำให้ไม่ต้องการฝึกอบรมเรื่องสื่อ นั่นคือถูกสันนิษฐานหรือคาดเดาเอาว่ามีความสามารถในการเรียนรู้เรื่องนี้ด้วยประสบการณ์ที่มากมายของตนเอง จึงทำให้สามารถทำความเข้าใจกับสารสนเทศและเทคโนโลยีในการสื่อสารได้ด้วยตนเองอยู่แล้ว

3) ความเชื่อแต่ดั้งเดิมว่าการเรียนเกี่ยวกับสื่อไม่สามารถบรรจุไว้ในหลักสูตรการศึกษาได้ (Silverblatt, Baker, Tyner, Kathleen & Stuhlman 2002)

ซารา กาไบ และ มาเรียเอนา ไบอานชีตี (Sara Gabai and Mariaelena Bianchetti 2011) ทำการศึกษาแนวคิดต่างๆ ที่เป็นร่องรอยหรือเป็นแนวทางเรื่องการเรียนรู้เท่าทันสื่อและสารสนเทศในภูมิภาคเอเชียแปซิฟิก (Tracking Media and Information Literacy in Asia Pacific Regions) ผลการศึกษาพบว่า ในโลกสังคมข้อมูลข่าวสารทุกวันนี้ การรู้เท่าทันสื่อและสารสนเทศ ไม่ใช่แค่ “ทางเลือก” เท่านั้น แต่เป็นความสามารถในการเข้าถึง วิเคราะห์ ประเมินคุณค่า และความสามารถในการสื่อสารเนื้อหาสาระที่ “ต้องผ่านการเรียนรู้มาก่อน” ของนักเรียนนักศึกษาในยุคศตวรรษที่ 21 โดยนักการศึกษาต้องบูรณาการวิธีการเรียนการสอนเรื่องการเรียนรู้เท่าทันสื่อและสารสนเทศลงในหลักสูตรของสถาบันการศึกษาแบบดั้งเดิม เพื่อตอบสนองความต้องการของผู้ใช้และผู้ควบคุมกำกับดูแล “สื่อใหม่” (new media) ความสำคัญของเรื่องนี้ เห็นได้จากการที่ยูเนสโก (UNESCO) ได้ผนวกทักษะและความสามารถในการรู้เท่าทันสื่อและสารสนเทศเข้ามาไว้ด้วยกัน เพื่อให้ครอบคลุมเนื้อหาทุกอย่างเพิ่มมากขึ้นในการจัดการศึกษา ซึ่ง วิลสันและคณะ (Wilson, Grizzle, Tuazon, Akyempong, Cheung 2011) ได้ระบุถึงการเรียนรู้เท่าทันสารสนเทศว่า หมายถึง “ความสามารถในการเลือกหรือคัดสรรข้อมูลต่างๆ ที่ต้องการได้อย่างชัดเจน สามารถค้นหาแหล่งข้อมูล เข้าไปถึงข้อมูลนั้นๆ ได้อย่างเป็นระบบ ด้วยวิธีการที่มีหลักคุณธรรม จริยธรรม และใช้ทักษะด้านเทคโนโลยีสารสนเทศและการสื่อสารในกระบวนการทั้งหมด”

ฮันส์ ซี สมิทท์ (Hans C. Schmidt 2012) จากมหาวิทยาลัยเพนซิลเวเนียสเตต (Pennsylvania State University) สหรัฐอเมริกา ทำการศึกษาเรื่อง “Media Literacy Education at the University Level” ผลการศึกษาพบว่าปัจจุบันการจัดการศึกษาเรื่องรู้เท่าทันสื่อยังไม่ได้มีการนำไปปฏิบัติใช้อย่างเป็นแบบแผนและสอดคล้องกับผู้เรียนในการศึกษาทุกระดับ ผลการวิจัยครั้งนี้จึงมีข้อเสนอแนะว่านักเรียนควรได้รับการจัดการเรียนการสอนเป็นหลักสูตรหรือกระบวนวิชาด้านเนื้อหาที่มีความเกี่ยวข้องกับการใช้สื่อและการสร้างสรรค์สื่อมากขึ้นในระดับมัธยมศึกษา และจัดหลักสูตรหรือกระบวนวิชาด้านเนื้อหาที่มีความเกี่ยวข้องกับการวิเคราะห์สื่อมากขึ้นในระดับมหาวิทยาลัย เพราะในแต่ละวันชาวอเมริกันจะใช้เวลาอยู่หน้าจอเว็บเพจมากกว่าชั่วโมงครึ่ง สังคมเครือข่ายกลายเป็นกิจกรรมยอดนิยมมากที่สุดทางออนไลน์ อย่างเช่น เฟซบุ๊ก (Facebook) ได้รับการยืนยันว่ามีผู้ใช้มากกว่า 500 ล้านคน (Wortham 2010) และทวิตเตอร์ (Twitter) ได้รับการยืนยันว่ามีผู้ใช้ 105 ล้านคน ดังนั้นทุกวันนี้ นักเรียนจึงมีความจำเป็นที่จะต้องพัฒนาความสามารถในการใช้ “สื่อใหม่” เพื่อเตรียมตัวให้พวกเขาสามารถใช้ชีวิตอยู่ได้อย่างเป็นปกติสุขในโลกยุคปัจจุบันและโลกในอนาคต

(Avery 2007; Jenkins 2006) ด้วยเหตุนี้แนวความคิดเรื่องการรู้เท่าทันสื่อเกี่ยวกับความหลากหลายของบริบทต่างๆ ที่นำเสนอผ่านสื่อใหม่ต่อสาธารณชนจึงถูกให้ความสำคัญเป็นอย่างมาก เพราะเป็นทักษะที่ครอบคลุมทั้งความสามารถในการเข้าถึงสื่อ การวิเคราะห์สื่อและการสื่อสารเนื้อหาสาระในรูปแบบที่หลากหลาย (Aufderheide 1993)

กรณีศึกษาในเรื่องนี้จากประเทศต่างๆ ในภูมิภาคเอเชียแปซิฟิก (Sara Gabai and Mariaelena Bianchetti 2011) ได้แก่

ในฮ่องกงโดย Hong Kong Association of Media Education (HKAME) (2000) ซึ่งก่อตั้งโดยอาสาสมัครที่ต้องการนำเอาความรู้เท่าทันสื่อไปยังประชาชนชาวฮ่องกง ทั้งในกลุ่มเด็กนักเรียน คุณครู นักสังคมสงเคราะห์และครอบครัว เพื่อให้เป็นไปตามวัตถุประสงค์ที่ได้ตั้งใจไว้ ได้มีการจัดกิจกรรมต่างๆ ได้แก่ การจัดสัมมนาและประชุมเรื่องสื่อศึกษา จัดฝึกอบรมคุณครู มีการแลกเปลี่ยนและสร้างเครือข่ายกับองค์กรด้านสื่อศึกษาในระดับนานาชาติ โน้มน้าวคณะวิชาด้านการศึกษาให้จัดหลักสูตรสื่อศึกษาเข้าไปในระบบโรงเรียน

ในประเทศญี่ปุ่น ได้จัดทำโครงการ Challenges and Possibilities of Japan's Media Literacy: Perspectives of the MELL Project (Media Education International Symposium Korean Society for Journalism and Communications 2003) เพื่อศึกษาวิจัยเรื่องความท้าทายและความเป็นไปได้ในการจัดการเรียนการสอนด้านการรู้เท่าทันสื่อและสารสนเทศในญี่ปุ่น ซึ่งมีภารกิจต่างๆ เช่น โครงการแรก คือ การจัดอบรมการรู้เท่าทันสื่อของ The National Association of Commercial Broadcasters in Japan โดยเชิญเยาวชนมาสร้างรายการโทรทัศน์ของพวกเขาเอง โครงการนำร่องครั้งนี้ประกอบด้วยเมืองต่างๆ ใน 4 ภูมิภาค คือ Miyagi, Nagano, Aichi, and Fukuoka โครงการ The Tokyo project ได้นำโปรแกรมการรู้เท่าทันสื่อลงไปในศูนย์กลางชุมชนและพิพิธภัณฑ์แทนโรงเรียน กิจกรรมอื่นๆ เช่น ประเด็นการรายงานข่าวสารที่ไม่เที่ยงตรง ไม่แม่นยำ ไม่ละเอียดของสื่อสารมวลชน รวมทั้งประเด็นเรื่องสิทธิมนุษยชน

ในประเทศมาเลเซีย โมฮัมหมัดและคณะ (Muhammad Zaini M Zain, Hanafi Atan & Rozhan M Idrus. (2004) ได้ทำการวิจัยกรณีศึกษาเรื่อง Malaysians' Smart Schools ซึ่งแสดงให้เห็นถึงการบูรณาการศิลปะการเรียนการสอนรู้เท่าทันสื่อและสารสนเทศจากห้องเรียนเชื่อมต่อไปยังชุมชน ด้วยหลักการสำคัญในการเรียนรู้ท่ามกลางสิ่งแวดล้อมใหม่ คือ การสร้างทักษะการวิเคราะห์ผ่านการสำรวจ การวินิจฉัย โดยอยู่บนพื้นฐานการเรียนรู้ด้วยการตรวจสอบและสอบสวนข้อมูลนั้นๆ

ในประเทศอินเดีย โดย The Rastriya Buniyadi Vidyalaya in Kumarbagh Brindavan Ashram, a school started by Mahatma Gandhi (Kundu 2006) เริ่มจัดโปรแกรมการเรียนด้านรู้เท่าทันสื่อ เพื่อพัฒนาความเข้าใจในการวิเคราะห์สื่อ และส่งเสริมสนับสนุนให้ใช้การสื่อสารทางด้านนี้สำหรับรองรับการเปลี่ยนแปลงของสังคม รวมทั้งประเด็นต่างๆ ที่หลากหลายในสังคมด้วย และมุ่งเป้าหมายสำคัญไปที่การสร้างอำนาจในการรู้เท่าทันสื่อให้กับผู้หญิงชาวอินเดียเป็นหลัก

ในประเทศจีน โดย แวน และ กัท (Wan & Gut 2008) ทำการศึกษาวิธีการสอนรู้เท่าทันสื่อศึกษาระหว่างเด็กนักเรียนจีนและเด็กนักเรียนอเมริกันในชั้นมัธยมศึกษา โดยศึกษาความแตกต่างและความเหมือนในการใช้สื่อ รวมทั้งความเหมือนของโรงเรียนจากทั้งสองประเทศที่ต้องการ

ให้มีการสอนรู้เท่าทันสื่อศึกษา และค้นหากลยุทธ์สำหรับการจัดการเรียนการสอนด้านความรู้เท่าทันสื่อให้กลุ่มเยาวชน

ในประเทศพม่า โดยวิลสัน และสจวตท์ (Wilson and Stewart 2008) ทำการศึกษาวิจัยโดยมุ่งเน้นไปที่ชนพื้นเมืองว่ารับเอาทักษะการรู้เท่าทันสื่อและสารสนเทศไปใช้อย่างไร เพื่อแสดงถึงตัวตนของพวกเขา รวมทั้งด้านทฤษฎีระบบการปกครองด้วยนโยบายการแทรกซึมหรือทำให้เหมือนกันของกองทัพ

ในกลุ่มประเทศภูมิภาคเอเชียแปซิฟิก โดยกลุ่ม B4USurf (The Business Software Alliance 2008) ได้แก่ สิงคโปร์ มาเลเซีย ฟิลิปปินส์ จีน ไต้หวัน ฮองกง ร่วมมือกันทำเว็บไซต์เพื่อการศึกษา B4USurf website ซึ่งสร้างสรรค์โดย The Business Software Alliance (BSA) วัตถุประสงค์เพื่อประชาสัมพันธ์ความปลอดภัยและความถูกต้องตามกฎหมายของโลกดิจิทัล รวมทั้งเตรียมข้อมูล จัดหาข้อมูลและแหล่งข้อมูลทางการศึกษาให้กับนักการศึกษาและครอบครัว เพื่อให้กลุ่มเยาวชนเข้าใจถึงอันตรายที่แอบแฝงอยู่ในสื่อออนไลน์ รวมทั้งความปลอดภัยและการใช้สติสัมปชัญญะใช้เหตุผลในการเข้าถึงสื่อออนไลน์

ในประเทศเกาหลีใต้ โดย South Korean Ministry of Human Resources and Development (Jeong 2009) ได้ดำเนินการเรื่องการพัฒนาทักษะการคิดวิเคราะห์ของกลุ่มเด็กและเยาวชนต่ออิทธิพลของสื่อใหม่ที่เป็นอันตราย รวมทั้งประเด็นการศึกษาทางสังคม จริยธรรม ศิลปะและภาษาเกาหลีใต้ โดยใช้กิจกรรมนอกเวลาเรียน

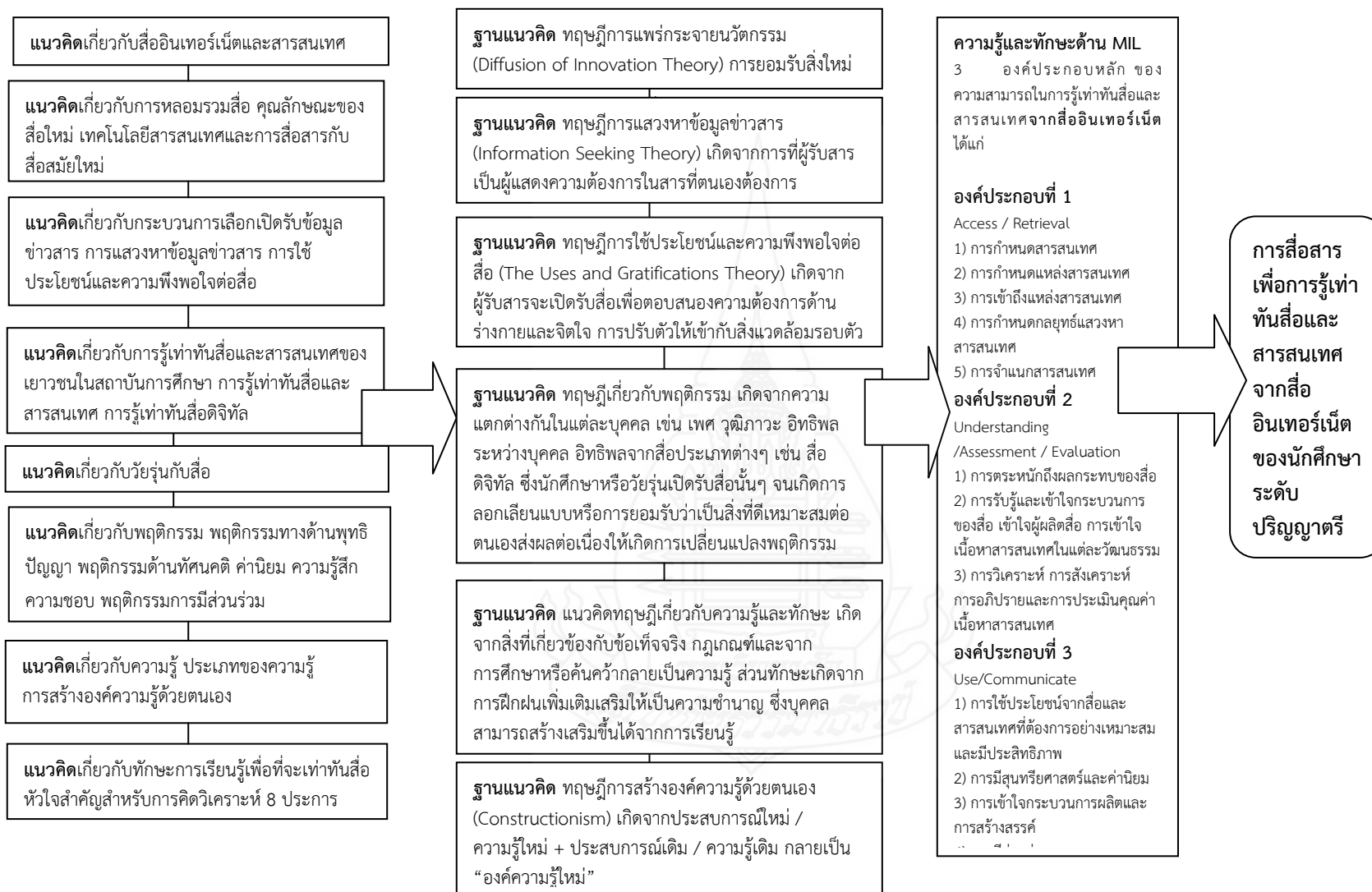
ในประเทศภูฏาน โดย The Bhutan Centre for Media and Democracy (2009) ได้ทำการศึกษาด้วยวิธีการฝึกอบรม (workshop) ร่วมกับสหรัฐอเมริกา โดย The St. Michael's College, Vermont USA. ในโครงการชื่อ "The Media Nomads" เพื่อกระตุ้นเยาวชนซึ่งมาจากพื้นที่ที่แตกต่างกันของประเทศในการเป็นผู้บริโภคสื่ออย่างมีเหตุผลและพัฒนาการวิเคราะห์เนื้อหาที่กลุ่มเยาวชนเหล่านี้สามารถเข้าถึงได้ โดยเยาวชนที่เข้าร่วมโครงการถูกเชิญให้มีการเดินทางแลกเปลี่ยนพื้นที่ภายในประเทศเพื่อพัฒนาทักษะในการคิดวิเคราะห์ให้ดีขึ้นในท้ายที่สุด

ในประเทศสิงคโปร์ โดย MDA: Media Development Authority (2011) ซึ่งถือเป็นช่องทางหนึ่งของภาครัฐที่ใช้เป็นเวทีสำหรับการแลกเปลี่ยนแหล่งข้อมูลของการรู้เท่าทันสื่อและสารสนเทศสำหรับนักการศึกษา กลุ่มเยาวชนและครอบครัว เพื่อให้ประชาชนเข้าใจถึงอิทธิพลของสื่อที่สามารถชี้นำความเชื่อและการรับรู้หรือการยอมรับได้ โดยจุดประสงค์หลักของเวที MDA นี้ คือการสร้างตระหนักรู้และความระมัดระวังของมวลชน รวมทั้งความชื่นชอบในการเข้าถึงสื่อ และพลังอำนาจของสื่อผ่านกิจกรรมที่หลากหลาย

ดังนั้นเมื่อวิเคราะห์และเปรียบเทียบกรณีศึกษาของประเทศต่างๆ ในภูมิภาคเอเชียแปซิฟิก ส่วนใหญ่จะเห็นได้ถึงการให้ความสำคัญกับการจัดการเรียนการสอนเพื่อให้ความรู้และเสริมสร้างทักษะด้านการรู้เท่าทันสื่อและสารสนเทศให้กับเยาวชนในรูปแบบต่างๆ เช่น การจัดกิจกรรม การประชุม การสัมมนา การฝึกอบรม รวมทั้งสนับสนุนให้มีการกำหนดหลักสูตรการเรียนการสอนเรื่องนี้ในสถาบันการศึกษาซึ่งถือเป็นแหล่งเรียนรู้ที่สำคัญสำหรับเยาวชน

จากการทบทวนวรรณกรรม ด้านแนวคิดทฤษฎี ข้อมูลปัจจัยแวดล้อมจากแหล่ง
สารสนเทศต่างๆ ทั้งในประเทศและต่างประเทศเพื่อใช้สำหรับการศึกษาค้นคว้า ผู้วิจัยจึงขอสรุปกรอบ
แนวคิดทฤษฎี ดังต่อไปนี้





ภาพที่ 2.12 แสดงกรอบแนวคิดทฤษฎีในการศึกษาครั้งนี้