

ความเป็นพลเมืองในสังคมประชาธิปไตยกับการรู้เท่าทันสื่อออนไลน์และดิจิทัล Citizenship in a democratic society, online and digital media literacy

ธนภัทร โสภา, พิมพณา ปัญญามี¹

Tanapat Sopa, Pimnapa Punyamee

บทคัดย่อ

บทความนี้ เป็นการนำเสนอเพื่อชี้ให้เห็นถึงความเป็นพลเมืองในสังคมประชาธิปไตยในยุคดิจิทัล โดยวิเคราะห์เอกสารจากแหล่งข้อมูลที่หลากหลาย ทั้งบทความ งานวิชาการ งานวิจัย ที่มี ส่วนเกี่ยวข้องโดยตรง การรู้เท่าทันเกี่ยวกับสื่อออนไลน์ ซึ่งในปัจจุบันอินเทอร์เน็ตและเทคโนโลยีสารสนเทศได้เข้ามามีบทบาทในการดำเนินกิจกรรมด้านต่างๆ ในชีวิตประจำวัน ซึ่งการตระหนักใน ความเป็นพลเมืองดิจิทัลมีความสำคัญอย่างมากในยุคของการเปลี่ยนผ่านทางดิจิทัลโดยเฉพาะอย่างยิ่งกับพลเมืองในสังคมประชาธิปไตย เนื่องจากพลเมืองเป็นกำลังสำคัญในการพัฒนาเศรษฐกิจและ สังคมดิจิทัลของประเทศไทย พลเมืองดิจิทัลมีการเสพสื่อสังคมออนไลน์กันอย่างกว้างขวางและใช้อย่าง หลากหลาย สื่อสังคมออนไลน์จึงเป็นสื่อที่เป็นอิทธิพลอย่างมากโดยมีผลในด้านที่ดีและด้านที่เป็น ความเสี่ยงต่อพลเมือง จึงทำให้เกิดปัญหาเกี่ยวกับพฤติกรรมในการเสพสื่อออนไลน์ ในส่วนของการ พัฒนาความเป็นพลเมืองดิจิทัลให้เหมาะสมกับสังคมไทยนั้น ต้องอาศัยการปรับตัวและรู้เท่าทันสื่อ ออนไลน์ในยุคใหม่

คำสำคัญ : พลเมือง; ประชาธิปไตย; สื่อออนไลน์

Abstract

This article aims to point out citizenship in a digital democratic society by analyzing documents from a variety of sources, including articles, academic works, and research that are directly involved. with literacy about online media At present, the Internet and information technology has played a role in various activities. in daily life The realization of digital citizenship is of great importance in the era of

¹ วิทยาลัยบริหารศาสตร์ มหาวิทยาลัยแม่โจ้; School of Administrative Studies Maejo University, Thailand
Corresponding Author E-mail: peachtep-43@hotmail.com

digital transformation, especially for citizens in democratic societies. This is because citizens are an important force in the development of Thailand's digital economy and society. Digital citizens are heavily addicted to social media and use it for a variety of purposes. Social media is therefore a very influential medium with positive effects and risks to citizens, thus causing behavioral problems in online media consumption. As for the development of digital citizenship to suit Thai society, Requires adaptation and knowledge of online media in the new era.

Keywords: citizen; democracy; online media

บทนำ

ทุกวันนี้ผู้ใหญ่มักเรียกเด็กและเยาวชนในยุคปัจจุบันว่าเป็นดิจิทัลเนทีฟ (Digital Native) เป็นกลุ่มคนที่เติบโตและใช้ชีวิตในยุคดิจิทัล แม้ว่าเทคโนโลยีดิจิทัลจะมีมากมายไม่ว่าจะเป็นเทคโนโลยีอินเทอร์เน็ตเทคโนโลยีการสื่อสาร เป็นสิ่งที่ดิจิทัลเนทีฟทุกคนสามารถเรียนรู้และใช้งานได้อย่างคล่องแคล่วแต่การใช้เทคโนโลยีดิจิทัลเหล่านี้ ต้องใช้อย่างรู้เท่าทันและใช้ให้เกิดประโยชน์สูงสุดเทคโนโลยีดิจิทัล สามารถช่วยยกระดับคุณภาพชีวิตของประชาชนได้ในหลากหลายมิติ เช่น การสร้างโอกาสทางการเรียนรู้ การเพิ่มรายได้ การเข้าถึงบริการของภาครัฐ กลุ่มผู้ใช้อินเทอร์เน็ตส่วนใหญ่เป็นผู้ที่มีอายุ 15-34 ปี และเทคโนโลยีดิจิทัลถือเป็นเครื่องมือสำคัญต่อการเรียนรู้และการศึกษา การเข้าถึงเทคโนโลยีดิจิทัลมีปริมาณเพิ่มขึ้นเรื่อยๆ โดยเฉพาะอย่างยิ่งจากอุปกรณ์พกพา เช่น โทรศัพท์เคลื่อนที่ แท็บเล็ต สิ่งสำคัญคือการพัฒนาทักษะดิจิทัลที่จำเป็นสำหรับสังคมใหม่ ที่รวมไปถึงการคิด วิเคราะห์ แยกแยะ สื่อต่างๆ หรือที่เรียกว่าการรู้เท่าทันสื่อ และการใช้เทคโนโลยีอย่างมีความรับผิดชอบต่อสังคมด้วย (ศุภกร จุฑะพล และบุหงา ชัยสุวรรณ, 2559)

สถานการณ์ทางสังคมและการเปลี่ยนแปลงเทคโนโลยีการสื่อสารที่รวดเร็วและซับซ้อน ทำให้เกิดผลกระทบต่อพฤติกรรมการผลิตและบริโภคสื่อในกลุ่มวัยมัธยมศึกษา ซึ่งจัดอยู่ในกลุ่มวัยรุ่นที่เปิดรับสื่ออินเทอร์เน็ตมากที่สุด โดยเฉพาะไลน์และเฟซบุ๊กผ่านอุปกรณ์สมาร์ตโฟน โดยมีวัตถุประสงค์หลักเพื่อความบันเทิง การใช้สื่อสังคมทำให้ผู้ใช้เกิดความเพลิดเพลินจนกลายเป็นความรู้สึกรื่นเริงและสนุกสนานประกอบกับกระแสความนิยมของสังคมที่ส่งผลกระทบทำให้เกิดความสนใจติดตามเนื้อหาในสื่อ จนเกิดเป็นความกลัวที่จะพลาดเรื่องราวความเป็นไปต่าง ๆ และเกิดความต้องการติดตามผู้อื่นตลอดเวลา พฤติกรรมการใช้สื่อดิจิทัลเช่นนี้ ทำให้พลเมืองเกิดการเสียโอกาสในการพัฒนาตนเองจากการทำกิจกรรมที่เป็นประโยชน์อื่น ๆ ที่เป็นประโยชน์ต่อการพัฒนา

รากฐานบุคลิกภาพของพลเมืองและความสนใจที่จะส่งผลกระทบต่อไปในวัยผู้ใหญ่ ในขณะที่เดียวกัน สื่อสังคมกลายเป็นเครื่องมือที่เพิ่มขีดความสามารถในการแสดงออกได้อย่างอิสระโดยไม่จำเป็นต้องเปิดเผยตัวตน (นิด้า, 2560)

บทความนี้ นำเสนอการวิเคราะห์ความเป็นพลเมืองในสังคมประชาธิปไตยการรู้เท่าทันสื่อออนไลน์และดิจิทัลในเรื่องนี้ไว้ 4 ประเด็นคือ 1) ทำไมพลเมืองต้องรู้เท่าทันสื่อสารสนเทศและดิจิทัล 2) พลเมืองในยุคดิจิทัล 3) ปัญหาพลเมืองเกี่ยวกับพฤติกรรมในการเสพสื่อสังคมออนไลน์ และ 4) การปรับตัวของพลเมืองเกี่ยวกับการรับรู้และเท่าทันสื่อออนไลน์และดิจิทัลในสังคมประชาธิปไตยของไทย

เนื้อเรื่อง

1. ทำไมพลเมืองต้องรู้เท่าทันสื่อสารสนเทศและดิจิทัล

การเข้าถึงสื่อและสารสนเทศ ถือเป็นสิทธิพื้นฐานในฐานะของพลเมืองประชาธิปไตยและเป็นสิทธิมนุษยชน ทั้งนี้เพื่อคุ้มครองสิทธิที่พลเมืองจะมีข้อมูลมากพอจากแหล่งที่มาที่หลากหลายเพื่อประกอบการคิด ตัดสินใจ และลงมือปฏิบัติการในฐานะพลเมือง โดยเฉพาะอย่างยิ่งในสังคมประชาธิปไตยที่พลเมืองอยู่ร่วมกันท่ามกลางความหลากหลาย การเข้าถึง เข้าใจ เท่าทัน และใช้สื่อสารสนเทศ เทคโนโลยีดิจิทัล เป็นเครื่องมือและความสามารถสำคัญที่พลเมืองจะใช้ในการปกป้องสิทธิขั้นพื้นฐานในการเข้าถึงข้อมูล เพื่อการติดตาม ตรวจสอบ ขับเคลื่อนต่อสู้ ต่อรองกับอำนาจรัฐ อำนาจทุน และธุรกิจสื่อ เพื่อสร้างการเปลี่ยนแปลงให้เกิดสังคมที่ผู้คนอยู่ร่วมกันโดยยึดความยุติธรรมทางสังคมเป็นหลักการสำคัญ ปัญหาการใช้สื่อออนไลน์โดยไม่รู้เท่าทันมีหลายประการเช่น เว็บไซต์บางแห่งอาจเปิดเผยข้อมูลส่วนตัวของผู้ใช้มากเกินไป เด็กและเยาวชนใช้สื่อสังคมออนไลน์โดยขาดวิจารณญาณและอาจเสี่ยงต่อการถูกล่อลวง สื่อออนไลน์ยังเป็นช่องทางในการถูกละเมิดลิขสิทธิ์ และยังอาจส่งผลกระทบต่อการใช้ชีวิตออฟไลน์ด้วย หากใช้งานมากเกินไปอาจทำให้เกิดผลเสียต่อสุขภาพและการเรียน ทั้งยังทำให้ขาดปฏิสัมพันธ์กับบุคคลรอบข้างสื่อออนไลน์เป็นช่องทางที่สามารถวิพากษ์วิจารณ์กระแสสังคมเชิงลบและอาจทำให้เกิดข้อพิพาท รวมทั้งอาจเป็นช่องทางที่ทำให้เกิดภัยคุกคามด้านความมั่นคง การเผยแพร่เนื้อหาไม่เหมาะสมต่อสถาบัน การรู้เท่าทันสื่อนอกจากจะสร้างความตระหนักและทักษะที่เป็นภูมิคุ้มกันให้กับเด็กและเยาวชนแล้ว ยังเป็นการส่งเสริมให้ใช้การแสดงออกทางความคิดอย่างมีเหตุมีผลต่อเรื่องราวต่าง ๆ ที่สื่อส่งมายังสาธารณะ ซึ่งการแสดงออกทางความคิดอย่างมีเหตุผลนี้ เป็นคุณลักษณะที่สำคัญของพลเมืองในสังคมประชาธิปไตยที่มีวิจารณญาณอีกด้วย(มูลนิธิส่งเสริมสื่อเด็กและเยาวชน)

ฉะนั้นผู้เขียนสามารถสรุปได้ว่าการที่พลเมืองรู้เท่าทันสื่อดิจิทัล มีความจำเป็นอย่างมากที่เราจะต้องมีสติในการรับข่าวสาร ไตร่ตรอง และใช้ข้อมูลเหล่านั้นให้เกิดประโยชน์ คนที่รู้เท่าทันสื่อ จะมีทางเลือกมากขึ้นในการบริโภคและการใช้ชีวิตประจำวัน เพราะรู้ว่าจะจัดการกับสื่อด้วยวิธีแบบไหน และการรู้เท่าทันสื่อยังเป็นการเพิ่มความสามารถให้ตัวเอง และนำมาปรับใช้ให้เกิดประโยชน์ต่อตนเองและผู้อื่นภายใต้กรอบประชาธิปไตย รวมไปถึงการรู้เท่าทันสื่อยังนำไปสู่สิทธิการสื่อสารของประชาชนและทำให้เราสามารถสื่อสารได้อย่างสร้างสรรค์ ซึ่งเท่ากับเป็นการสร้างความเข้มแข็งให้กับโครงสร้างประชาธิปไตยของสังคมอีกด้วย

2. พลเมืองในยุคดิจิทัล

พลเมืองดิจิทัล หรือ Digital Citizens เป็นกระแสที่แพร่หลายไปทั่วโลกนับตั้งแต่อินเทอร์เน็ตและเทคโนโลยีสารสนเทศได้เข้ามามีบทบาทในการดำเนินกิจกรรมด้านต่างๆ ในชีวิตประจำวัน ประเทศไทยให้ความสำคัญกับเรื่องดังกล่าวอย่างจริงจังหลังจากที่รัฐบาลผลักดันนโยบายเศรษฐกิจดิจิทัล เพื่อเสริมสร้างความเข้มแข็งให้กับระบบเศรษฐกิจ ในยุคปัจจุบันเทคโนโลยีสารสนเทศมีความเกี่ยวข้องกับการใช้ชีวิตประจำวันอย่างหลีกเลี่ยงไม่ได้จึงมีความจำเป็นอย่างยิ่งที่ทุกคนควร เสริมสร้างศักยภาพการใช้เทคโนโลยีดังกล่าวอย่างชาญฉลาดและก้าวเข้าสู่ความเป็นพลเมืองในยุคดิจิทัล

พัฒนาการของสื่อ สารสนเทศ และเทคโนโลยีดิจิทัล ในช่วงหลายทศวรรษที่ผ่านมามีการเปลี่ยนแปลง อย่างรวดเร็ว ซึ่งมีส่วนสำคัญในการเปลี่ยนวิถีการดำเนินชีวิต การสื่อสาร และการเรียนรู้ของผู้คนในสังคม (จากข้อมูลของ Internet World Stats 2558) พบว่า มีการใช้อินเทอร์เน็ตทั่วโลกสามพันกว่าล้านคน เครือข่ายอินเทอร์เน็ต ได้เปลี่ยนรูปแบบการสื่อสารแบบดั้งเดิมในโลกแห่งความเป็นจริงไปสู่การใช้เทคโนโลยีดิจิทัลในโลกเสมือนจริง ส่งผลให้เกิดยุคแห่งการสื่อสารไร้พรมแดน ที่ผู้คนจากทั่วทุกมุมสามารถเข้าถึงสื่อ ได้รับข้อมูลสารสนเทศจำนวนมากผ่านสื่อ และเทคโนโลยีดิจิทัลอย่างรวดเร็ว สื่อ สารสนเทศ และดิจิทัล จึงเป็นสิ่งที่มีความเกี่ยวข้องกันและส่งผลต่อการเปลี่ยนแปลงทางสังคมอย่างไม่อาจหลีกเลี่ยงได้ (Internet World Stats, 2015)

การใช้เทคโนโลยีสารสนเทศอย่างสม่ำเสมอและมีประสิทธิภาพ เป็นคุณลักษณะเบื้องต้นของการเป็นพลเมืองในยุคดิจิทัลนอกจากนี้บุคคลผู้นั้นจะต้องมีทักษะและความรู้ที่หลากหลายในการใช้อินเทอร์เน็ตผ่านอุปกรณ์และช่องทางการสื่อสารประเภทต่างๆ เช่น โซเชียลเน็ตเวิร์ก และอุปกรณ์อิเล็กทรอนิกส์รูปแบบใหม่ เป็นต้น การตระหนักถึงการสร้างความเป็นพลเมืองดิจิทัลเกิดขึ้นอย่างจริงจังและได้รับการกล่าวถึงอย่างแพร่หลาย (นางสาววรลักษณ์ สงวนแก้ว) จะเห็นได้ว่า พลเมืองในยุคดิจิทัลจะมีทักษะที่เกี่ยวข้องกับเครื่องมือเทคโนโลยีดิจิทัล รวมถึงทักษะในการรู้คิด

ชั้นสูงและมีวิจารณ์ญาณ และเนื่องจากการใช้เทคโนโลยีออนไลน์มากขึ้น ทำให้เกิดการปฏิสัมพันธ์กับผู้คนมากขึ้น การรู้จักสิทธิตนเอง เคารพผู้อื่น และการปกป้องตนเองจากความเสี่ยงในการใช้สื่อออนไลน์ จึงเป็นทักษะที่สำคัญ นอกจากนี้พลเมืองดิจิทัลยังสามารถใช้อินเทอร์เน็ตในการมีส่วนร่วมทางการเมือง และการแสดงความคิดเห็นได้มากขึ้น ความท้าทายของการเป็นพลเมืองดิจิทัลคือผู้คนในยุคปัจจุบันมีความหลากหลาย ที่เรียกกันว่า Generation มีพฤติกรรม ความคิด และความเชื่อแตกต่างอย่างคนรุ่นก่อนหน้าค่อนข้างชัดเจน เนื่องจากเติบโตมาในสิ่งแวดล้อมดิจิทัลได้เรียนรู้ได้ทราบเหตุการณ์รอบตัวและรอบโลกอย่างหลากหลายและรวดเร็ว ในขณะที่ Baby Boomer, Gen X, Gen Y ต้องมีการปรับตัวในการใช้ชีวิตยุคดิจิทัลอย่างมาก โดยความแตกต่างนี้ถูกกระตุ้นให้ชัดเจนและมีการส่งต่อมากขึ้นด้วยสื่อสังคมออนไลน์ ปรากฏการณ์นี้ก่อให้เกิดความแตกแยก ความเป็นอื่น และความเกลียดชังได้ นอกจากความท้าทายด้านการจัดการความสัมพันธ์ระหว่างพลเมืองดิจิทัลซึ่งเป็นคนต่างรุ่นแล้ว ยังมีความท้าทายด้านอื่นๆ ที่อาจเกิดขึ้นในประเด็นทางสังคมและเศรษฐกิจ ซึ่งเกิดจากการที่เทคโนโลยีเปลี่ยนแปลงรูปแบบการใช้ชีวิตของมนุษย์ (สุภิญญา กลางณรงค์ 2021)

เทคโนโลยีดิจิทัลได้สร้างเครื่องมือและให้ข้อมูลที่เป็ประโยชน์ การปฏิวัติทางเทคโนโลยีทำให้ชีวิตของเราง่ายขึ้น เร็วขึ้น ดีขึ้น ความก้าวหน้าของเทคโนโลยีเปลี่ยนแปลงรูปแบบของการสื่อสารและพฤติกรรมของผู้คนไปอย่างมาก จากเดิมที่ผู้คนส่วนใหญ่เป็นผู้รับสารและรอรับข้อมูลจากผู้ส่งสาร แต่ในปัจจุบันทุกคนสามารถเป็นผู้ส่งสารได้อย่างง่ายดาย เทคโนโลยีที่มีผลด้านบวกต่อสังคมคือส่งผลต่อการเรียนรู้ ซึ่งจะช่วยให้ผู้คนมีส่วนร่วมกับเนื้อหาที่เรียนรู้ เพราะอินเทอร์เน็ตช่วยให้ผู้เรียนสามารถเรียนได้ตลอดเวลา นอกจากนี้เทคโนโลยีส่งผลกระทบท่สังคมคือช่วยให้ผู้คนมีปฏิสัมพันธ์ระหว่างกันได้แม้อยู่คนละมุมโลก แต่อย่างไรก็ตามเทคโนโลยียังส่งผลกระทบด้านลบต่อผู้คนเช่น โทรศัพท์และมือถือทำให้การสื่อสารและความสัมพันธ์ระหว่างกันลดลง การบริหารจัดการเวลาส่วนตัวมีน้อยลงเนื่องจากต้องออนไลน์ติดตามผู้อื่น และถูกผู้อื่นติดตามตลอดเวลา ทำให้อิทธิพลทางเทคโนโลยีมีส่วนกำหนดและการเป็นส่วนหนึ่งของรูปแบบการกระทำของมนุษย์ในปัจจุบันไปแล้วด้วยความรวดเร็วของเทคโนโลยีที่ได้รับการพัฒนาขึ้นอย่างต่อเนื่อง ทำให้ความถูกต้องของข้อมูลถูกมองข้ามไป ซึ่งสิ่งเหล่านี้ส่งผลกระทบท่างร่างกายและทางใจของสมาชิกในสังคม จากการได้รับชุดข้อมูลผิดหรือบิดเบือน โดยเฉพาะในช่วงของการแพร่ระบาดของไวรัสโควิด-19 ซึ่งกลายเป็นปัญหาของโลก ทำให้เกิดความรู้สึกไม่มั่นคงและเต็มไปด้วยความหวาดกลัว ทำให้เกิดข้อมูลบิดเบือนจำนวนมากผ่านทางสื่อสังคมออนไลน์ นอกจากนี้ยังรวมถึงอาชญากรรมไซเบอร์ที่สร้างผลกระทบต่อ

ชีวิต ทรัพย์สิน และ สิทธิของพลเมืองในยุคดิจิทัล (สุภิญญา กลางณรงค์ และ ผศ. ดร.ณภัทร เรืองนากุล)

ดังที่กล่าวข้างต้นสรุปได้ว่า ปัจจุบันมีเทคโนโลยีเข้ามามีบทบาทต่อการใช้ชีวิตประจำวันของผู้คนเป็นอย่างมาก จึงทำให้ทุกคนต้องมีโทรศัพท์มือถือพกติดตัวอยู่ตลอดเวลาและมีอินเทอร์เน็ตในติดตอสื่อสาร การเข้าชมเว็บไซต์ต่างๆ เพื่อหาความบันเทิงและการค้นหาข้อมูลได้หลากหลายประเภทจึงต้องมีการเรียนรู้ เพิ่มทักษะการคิดวิเคราะห์และตระหนักในการใช้สื่อออนไลน์ให้เข้ากับสังคมพลเมืองในยุคดิจิทัล

3. ปัญหาพลเมืองเกี่ยวกับพฤติกรรมในการเสฟสื่อสังคมออนไลน์

สื่อสังคมออนไลน์ สามารถก่อให้เกิดผลกระทบในวงกว้างทั้งด้านความคิดอารมณ์ ความรู้สึกของพลเมือง หรือผู้รับสื่อสังคมออนไลน์ ผลกระทบที่เกิดขึ้นอาจมีทั้งข้อดีและข้อเสียที่ไม่สามารถควบคุมได้ ในการเผยแพร่ข้อมูลผ่านเว็บไซต์ ผู้สร้างข้อมูลสามารถเปลี่ยนแปลงแก้ไขและสามารถกำหนดเงื่อนไขความรับผิดชอบการควบคุมเนื้อหาได้ ขณะที่การเผยแพร่ข้อมูลผ่านสื่อสังคมออนไลน์ ผู้เผยแพร่ไม่สามารถเป็นผู้กำหนดขอบเขตความรับผิดชอบได้เอง แต่ผู้ให้บริการสื่อสังคมออนไลน์จะเป็นผู้กำหนดขอบเขตความรับผิดชอบ ผู้ใช้ไม่สามารถเปลี่ยนแปลงข้อมูลได้ ซึ่งมีทั้งที่เป็นทางการและไม่เป็นทางการ สื่อสังคมออนไลน์มีความเป็นทางการ และควบคุมการทำงานได้น้อยขาดความยืดหยุ่นแต่เปิดกว้าง ทำให้ขาดความน่าเชื่อถือ การสื่อสารและการแลกเปลี่ยนข้อมูลมีการเคลื่อนไหวรวดเร็วกว่าสื่อในรูปแบบเดิมทำให้สามารถสร้างกระแสต่อสังคมในด้านต่างๆ ทั้งกระแสที่ดีและไม่ดีการละเมิดลิขสิทธิ์และสิทธิส่วนบุคคลอาจเป็นภัยคุกคามทางความมั่นคง และทำให้เกิดปัญหาพลเมืองเกี่ยวกับพฤติกรรมในการเสฟสื่อสังคมออนไลน์ (พิรงรอง รามสูต, ธรรมะนันท์. 2556) ได้กล่าวถึงปัญหาไว้ว่า

3.1 การใช้สื่อออนไลน์ที่ส่งผลต่อค่านิยมด้านความฟุ่มเฟือยพลเมืองส่วนใหญ่ที่ใช้สื่อออนไลน์ เช่น เฟซบุ๊ก ไลน์ อินสตาแกรม และทวิตเตอร์ บางกลุ่มมีการติดตามบุคคลสาธารณะที่ชื่นชอบ มักติดตามเพื่อต้องการรู้วิถีชีวิตของคนเหล่านี้ยังมีการซื้อของ แต่งตัว แต่งหน้า รับประทานอาหาร และท่องเที่ยว

3.2 การใช้สื่อออนไลน์ที่ส่งผลต่อค่านิยมด้านการใช้ภาษาจะเลือกใช้ภาษาให้เหมาะสมกับกลุ่มผู้รับสาร หากสนทนากับกลุ่มผู้ใหญ่มากกว่ามักใช้ ภาษาพูดที่เป็นปกติ แต่หากสนทนากับกลุ่มเพื่อนสนิทมักใช้ถ้อยคำที่หยาบคาย คำศัพท์แสลง ลามก รวมถึงใช้ภาษาสมัยใหม่ที่นำมาจากสื่อต่างๆ เช่น สื่อออนไลน์ สื่อโทรทัศน์

3.3 การใช้สื่อออนไลน์ที่ส่งผลต่อค่านิยมด้านการมีเพศสัมพันธ์ก่อนวัยอันควรและค่านิยมอยู่กินก่อน แต่งงาน วัยรุ่นที่มาอยู่หอพักนิยมทดลองอยู่ด้วยกันก่อนแต่งงาน เพศสัมพันธ์ในวัยเรียนถือเป็นเรื่องปกติที่วัยรุ่นทำกันและไม่ถือว่าเป็นเรื่องผิดแปลกอะไรเพียงแต่ต้อง เรียนรู้วิธีป้องกันให้ถูกต้องเหมาะสม

3.4 การใช้สื่อออนไลน์ที่ส่งผลต่อค่านิยมด้านการไม่รักเดียวใจเดียว จากการที่สื่อออนไลน์ทำให้วัยรุ่น สามารถเจอกันได้ง่ายขึ้น และมีเพศสัมพันธ์ก่อนวัยอันควร การที่มีแฟนอยู่แล้วก็สามารถใช้แอปพลิเคชันในการหาเพื่อนต่างเพศคุยได้เพิ่มเติม และสามารถคุยพร้อมกันได้ทีละหลายคนโดยไม่รู้ว่าเป็นการไม่รักเดียวใจเดียว คิดว่าการคุยกับเพื่อนต่างเพศถือเป็นการคุยแก้เหงา มากกว่า

3.5 การใช้สื่อออนไลน์ที่ส่งผลต่อค่านิยมด้านการบริโภคนิยม มักนิยมบริโภคอาหารและขนมจากการเสฟข้อมูลจากสื่อออนไลน์ เนื่องจากเมื่อเห็นเพื่อนไปร้านอาหารหรือร้านขนมแล้ว เช็กอิน หรือถ่ายรูปแล้วออกมาสวยดูน่ากิน ก็จะตามไปกินพร้อมถ่ายรูปลงสื่อออนไลน์ ด้วยเช่นกัน เพื่อเป็นการอวดเพื่อนและคนในสังคมสื่อออนไลน์ให้เห็นว่าเราไม่ตกกระแส และไม่เชย

3.6 การใช้สื่อออนไลน์ที่ส่งผลต่อค่านิยมในเรื่องของแฟชั่นการแต่งตัวในปัจจุบัน โดยเฉพาะสาว ๆ หรือในหมู่วัยรุ่น ปัจจุบันค่านิยมของเกาหลีกลับแซงหน้าค่านิยมตะวันตก อย่างไม่น่าเชื่อ เช่น เพลง อาหารการกิน สไตล์เสื้อผ้าเครื่องแต่งกาย เครื่องสำอาง สไตล์การแต่งหน้า ทำผม จะเห็นว่าวัยรุ่นใน ปัจจุบันไม่ว่าจะเป็นหญิงหรือชายส่วนใหญ่ นิยมแต่งตัวเสื้อผ้าสไตล์เกาหลี วัยรุ่นหญิงมีความกล้าในการแต่งกายกันมากขึ้น

3.7 การใช้สื่อออนไลน์ที่ส่งผลต่อค่านิยมด้านความชอบอิสระ ไม่ชอบตกอยู่ภายใต้อำนาจใคร และไม่ชอบ การมีเจ้านายหลายคน ในการทำงานจึงมักอยากจบการศึกษาออกไปเพื่อประกอบอาชีพอิสระ เปิดกิจการ เป็นของตนเอง

3.8 การใช้สื่อออนไลน์ที่ส่งผลต่อค่านิยมด้านชอบเสี่ยงโชค การเล่นเกมพนันมีความเชื่อเรื่องโชคกลาง อำนาจเหนือธรรมชาติ ชอบเล่นเกมพนันเพื่อให้ได้เงินมาใช้ และบางรายถึงขั้นเป็นหนี้สิน

3.9 การใช้สื่อออนไลน์ที่ส่งผลต่อการชื่นชอบและเลียนแบบค่านิยมด้านนิยมนิตะวันตกและตะวันออก สมัยก่อนวัยรุ่นไทยนิยมใช้สื่อออนไลน์ในการเสฟสื่อตะวันตก แต่ปัจจุบันนิยมประเทศตะวันออก คือ เกาหลี ญี่ปุ่น ได้แก่ การดูหนัง ฟังเพลง ดูภาพยนตร์เกาหลีหรือที่เรียกว่า ซีรี่ย์เกาหลี สามารถดูได้ถึงขั้นไม่หลับไม่นอน ดูจนเสียการเรียน ตื่นสาย นอกจากนี้ยังใช้สื่อออนไลน์ในการดูข้อมูลเพื่อ การท่องเที่ยว เพื่อตามเส้นทางหรือสถานที่ถ่ายทำซีรี่ย์เกาหลี และดูอินสตาแกรม

บุคคลที่ชื่นชอบที่เดินทาง ไปยังต่างประเทศ จึงมีความคิดที่เก็บเงินเพื่อไปเที่ยวในสถานที่นั้นๆ เพื่อไปถ่ายรูป ใช้คอน และกินอาหาร ของประเทศนั้น

3.10 การใช้สื่อออนไลน์ที่ส่งผลต่อค่านิยมด้านภาษาไทย ซึ่งเป็นภาษาของชาติ จนทำให้ภาษาไทย ผิดเพี้ยน ไม่ภูมิใจในภาษาไทย ชอบใช้ภาษาไทยและภาษาต่างประเทศผสมกัน อย่าง ไม่เหมาะสม และอยากเรียนภาษาต่างประเทศที่ตนสนใจ เช่น ภาษาเกาหลี ภาษาญี่ปุ่น ภาษาอังกฤษ เป็นต้น

ผู้เขียนสรุปปัญหาพลเมืองเกี่ยวกับพฤติกรรมในการเสพสื่อสังคมออนไลน์ได้ว่าการใช้สื่อออนไลน์มีผลเสียที่ค่อนข้างควบคุมได้ยาก เพราะว่าปัจจุบันการเข้าใช้อินเทอร์เน็ตทุกคนสามารถใช้งานได้โดยขาดการดูแลเอาใจใส่ทำให้บางคนถึงกับติดการพนันออนไลน์ทำให้เป็นหนี้สิน บางคนติดสื่อลามกอนาจารและนำไปใช้ในทางที่ผิด เล่นเกมทั้งวันทั้งคืนไม่ได้พักผ่อนจนเสียการเรียนทำให้เกิดปัญหาพลเมืองเกี่ยวกับพฤติกรรมในการเสพสื่อสังคมออนไลน์

4. การปรับตัวของพลเมืองเกี่ยวกับการรับรู้และเท่าทันสื่อออนไลน์และดิจิทัลในสังคมประชาธิปไตยของไทย

ในสังคมดิจิทัลผู้ปกครองจะเลือกซื้อโทรศัพท์สมาร์ทโฟนที่มีคุณภาพ มีราคาถูกลงและไม่แพงมากให้แก่บุตรหลานพร้อมกับแนะนำวิธีการใช้สื่อออนไลน์ว่ามีโทษและมีคุณอย่างไร ข้อดีของการใช้โทรศัพท์สมาร์ทโฟนคือทำให้ผู้ใช้ทราบข่าวสารบ้านเมืองจากสื่อออนไลน์ สามารถเรียนรู้สิ่งใหม่ๆ ได้รวดเร็วสามารถค้นหาสิ่งที่อยากรู้หรืออยากศึกษาได้เร็วขึ้น การสร้างไลน์กลุ่มครอบครัวเอาไว้ด้วยกัน เพราะบางที่ผู้ปกครองเองก็ทำงานไม่มีเวลาอยู่กับลูกทั้งวัน แต่ก็คอยติดตามทางเฟซบุ๊ก คอยดูความเคลื่อนไหวของลูก ว่าทำอะไรอยู่ ว่าแชร์หรือโพสต์ถูกต้องเหมาะสมหรือไม่ และบางครั้งครอบครัวอาจใช้ช่องทางสื่อออนไลน์มาใช้ในการหารายได้เพิ่มเติมได้เช่น การขายของออนไลน์ การหางานจากสื่อออนไลน์ ซึ่งข้อมูลของผู้ปกครอง ได้สอดคล้องกับเหตุผลของบุตรหลานว่า สื่อออนไลน์จะเป็นประโยชน์ได้มากกว่าโทษหากใช้ให้ถูกต้องและเหมาะสม เป็นต้น ส่วนข้อเสียก็คือการเล่นสื่อออนไลน์คือเล่นมากจนไม่สนใจคนรอบข้าง ทำให้ส่งผลต่อการเรียน หรือ ทำให้สนใจในการเรียนน้อยลง เสียการเรียน นอนดึก และไปเรียนสายส่งผลกระทบต่อผลการเรียนที่ต่ำลง อันตรายที่แฝงมาจากสื่อโซเชียล เช่น การหลอกล่อซื้อขายกันผ่านอินเทอร์เน็ตหรือการหลอกลวงไปข่มขืน หรือมีการอนาจารเกิดขึ้น การไลฟ์สดทำอนาจาร แก้วผ้าเต็น หรือ ถ่ายรูปลามกอนาจาร เด็กบางคนใช้สมาร์ทโฟนจนไม่มีเวลาคุยกับคนในครอบครัวและไม่ออกไปไหนติดแต่สมาร์ทโฟน ทำให้สายตาเสียเพราะต้องจ้องหน้าจอนาน ๆ บางคนมีอาการมึนงงเวียนมากขึ้นเมื่อต้องเจอกับสิ่งที่นานกว่าปกติ หรือทำให้สุขภาพแย่ลงเพราะไม่ได้ออกกำลังกาย และเรื่องภาษาวิบัติในโลกออนไลน์มักจะพบ

เห็นอยู่ในสังคมวัยรุ่น นอกจากนี้การใช้โทรศัพท์สมาร์ทโฟนยังทำให้เกิดความรู้เท่าไม่ถึงการณ์ในการเลียนแบบพฤติกรรมต่าง มีความเชื่อมั่นในตัวเองสูง และหากใช้ในทางที่ผิดจะส่งผล ถึงการดำเนินชีวิตผิด อาจมีพฤติกรรมที่เปลี่ยนไปในทางที่ไม่ถูกต้อง ในสังคมดิจิทัลเราไม่สามารถปฏิเสธการใช้โทรศัพท์สมาร์ทโฟนและสื่อออนไลน์ของพลเมืองได้ แต่เราสามารถหาแนวทางในการป้องกันและรู้เท่าทันการเกิดโทษและลดอันตรายที่อาจเกิดขึ้นได้

การปรับตัวของพลเมืองเกี่ยวกับการรับรู้และเท่าทันสื่อออนไลน์และดิจิทัลในสังคมประชาธิปไตยของไทยมีองค์ประกอบสำคัญดังนี้

1. การเข้าถึง (Access) การเข้าถึงสื่อ คือ การได้รับสื่อประเภทต่างๆ ได้อย่างเต็มที่ และรวดเร็วสามารถรับรู้และเข้าใจเนื้อหาของสื่อประเภทต่างๆ ได้อย่างเต็มความสามารถ พร้อมทั้งทำความเข้าใจความหมายอย่างมีประสิทธิภาพโดย

- อ่านเนื้อหาจากสื่ออื่นๆ และทำความเข้าใจอย่างถ่องแท้
- จดจำและเข้าใจความหมายของคำศัพท์ สัญลักษณ์ และเทคนิคที่ใช้ในการสื่อสาร
- พัฒนากลยุทธ์ เพื่อหาที่มาของข้อมูลจากแหล่งต่างๆ ที่หลากหลาย
- เลือกคัดกรองข้อมูล ประเภทต่างๆ ที่เกี่ยวข้องให้สอดคล้องกับวัตถุประสงค์ที่ต้องการ

ต้องการ

2. การวิเคราะห์ (Analyze) การวิเคราะห์ คือ การตีความเนื้อหาสื่อตามองค์ประกอบและแบบฟอร์มของสื่อ แต่ละประเภทว่าสิ่งที่สื่อนำเสนอโน้มน้าวผลกระทบอะไรบ้างต่อสังคมการเมืองหรือเศรษฐกิจโดยใช้พื้นฐานความรู้เดิมและประสบการณ์ในการคาดการณ์ถึงผลที่จะเกิดขึ้น โดยอาจใช้วิธีการวิเคราะห์เปรียบเทียบ การแยกองค์ประกอบย่อยต่างๆ หรือการวิเคราะห์ข้อมูลเชิงเหตุและผลทำความเข้าใจเนื้อหาบริบทที่ต้องการสื่อ เช่น

- ใช้ความรู้และประสบการณ์เดิมเพื่อทำนายผลที่จะเกิด
- ตีความเนื้อหา โดยใช้หลักการวิเคราะห์พื้นฐาน
- ใช้กลวิธีต่างๆ ได้แก่การเปรียบเทียบ/หาความแตกต่าง/ข้อเท็จจริง/ความคิดเห็น

เหตุและผล การลำดับความสำคัญ

- ใช้ความรู้เกี่ยวกับบริบททางประวัติศาสตร์ การเมือง เศรษฐกิจเป็นพื้นฐานของการสร้างสรรค์และตีความหมาย

3. การประเมินค่าสื่อ (Evaluate) การประเมินค่าของสื่อ เป็นผลจากการวิเคราะห์สื่อที่ผ่านมาทำให้สามารถที่จะประเมินคุณภาพ ของเนื้อหาที่มี คุณค่าต่อผู้รับสารมากน้อยเพียงใด

สามารถนำไปใช้ให้เกิดประโยชน์ต่อผู้รับสารในด้านใดได้บ้าง คุณค่าที่เกิดขึ้นเป็นคุณค่าที่เกิดขึ้นทางใจ อารมณ์ ความรู้สึก หรือมีคุณค่าทางศีลธรรม จรรยาบรรณ สังคม วัฒนธรรมหรือประเพณี ความสามารถในการประเมินเนื้อหา โดยสร้างความเกี่ยวข้องของเนื้อหากับประสบการณ์ พร้อมเสนอความเห็นในแง่มุมที่หลากหลาย

4. การสร้างสรรค์ (Create) การเรียนรู้สื่อ รวมถึงการพัฒนาทักษะ การสร้างสื่อในรูปแบบฉบับของตนเองขึ้นมา เมื่อผู้เรียนมีความรู้ความเข้าใจสามารถวิเคราะห์วิจารณ์ ประเมินค่าสื่อได้อย่างถ่องแท้แล้ว ทุกคนจะต้องวางแผน เขียนบท ค้นหาข้อมูลเนื้อหาประกอบความสามารถในการสร้างสรรค์ (หรือสื่อสาร) เนื้อหาโดยการเขียนบรรยายความคิด ใช้คำศัพท์ เสียง หรือการสร้างภาพให้มีประสิทธิภาพตามวัตถุประสงค์ที่หลากหลาย ซึ่งมีวิธีการสร้างสื่อแบบสร้างสรรค์ ดังนี้

- ใช้ประโยชน์จากขั้นตอนการระดมสมอง วางแผน เรียบเรียง และแก้ไข
- ใช้ภาษาเขียนและภาษาพูดอย่างมีประสิทธิภาพที่สุดตามหลักของภาษาศาสตร์
- สร้างสรรค์และเลือกภาพอย่างมีประสิทธิภาพเพื่อบรรลุเป้าหมายต่างๆ ที่กำหนด

ไว้

- ใช้เทคโนโลยีการสื่อสารในการวางโครงสร้างของเนื้อหา

ดังนั้น การที่จะรู้เท่าทันสื่อออนไลน์จะต้องใช้สื่อออนไลน์อย่างมีสติและมีการควบคุม ดูแล เพื่อเป็นการป้องกันไม่ให้เกิดผลเสียต่อพลเมือง และควรให้คำแนะนำในการใช้โทรศัพท์สมาร์ทโฟน และสื่อออนไลน์ให้ถูกต้องปลอดภัยและเหมาะสมทั้งต่อสุขภาพและผลกระทบที่จะเกิดขึ้นตามมา และต้องหาสิ่งที่ตนเองชอบและสนใจ จากสิ่งรอบข้างหรือเคยเห็นจากสื่อออนไลน์ ซึ่งจะทำให้พลเมืองมีเวลาว่างทำสิ่งที่เกิดประโยชน์ หรืออาจจะหารายได้จากการใช้สื่อออนไลน์ได้ เช่น การขายของออนไลน์ ซึ่งการเล่นโทรศัพท์หรือสมาร์ทโฟนก็ต้องมีการแบ่งเวลาเล่น แยกแยะหน้าที่เรื่องเรียน การอยู่กับครอบครัวให้เหมาะสม

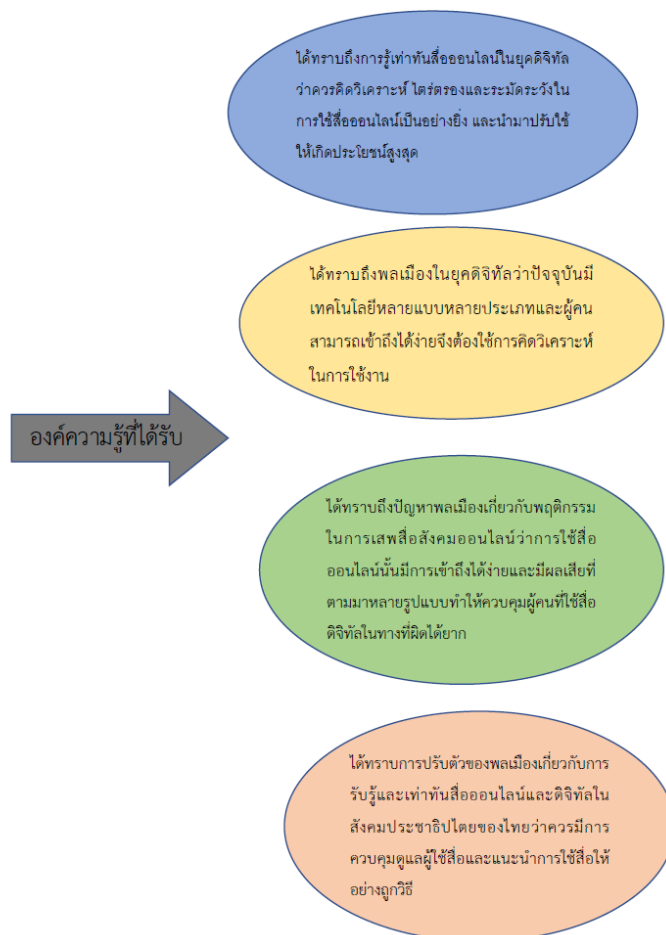
สรุป

การเตรียมความพร้อมของยุคดิจิทัล ในการมุ่งไปสู่การเป็นพลเมืองที่ดีเป็นผู้ที่เติบโตขึ้น ด้วยเทคโนโลยีที่ทันสมัยมากมาย ไม่ว่าจะเป็นเทคโนโลยีอินเทอร์เน็ต เทคโนโลยีของอุปกรณ์สื่อสารที่ทันสมัย สื่อหรือข้อมูลมากมายมหาศาลในโลกดิจิทัล นั้นหมายถึงการสอนให้รู้จักที่จะเป็นพลเมืองดิจิทัลที่มีความรับผิดชอบและสามารถใช้สิ่งต่างๆ เหล่านั้นในการมีปฏิสัมพันธ์และใช้ประโยชน์กับสารสนเทศได้อย่างปลอดภัยและมีความรับผิดชอบต่อสภาพแวดล้อม ในการเรียนรู้ที่เปลี่ยนไปในอนาคตและทักษะการรู้ถึงสื่อดิจิทัลเป็นทักษะหลักที่มีความสำคัญและมีความจำเป็นต่อการศึกษา

และการดำรงชีวิต และมีการใช้เทคโนโลยีดิจิทัลด้วยความเข้าใจ สถาบันครอบครัวและสถาบันการศึกษา จึงเป็นแกนสำคัญในการส่งเสริม พัฒนาและให้ความรู้แก่เยาวชนกลุ่มดิจิทัลเนทีฟเกี่ยวกับการดำรงอยู่ในโลกดิจิทัลอย่างปลอดภัยและรู้เท่าทัน เพื่อให้สังคมเกิดความปลอดภัยในสังคมดิจิทัลที่เปลี่ยนแปลงอย่างรวดเร็ว ในสังคมดิจิทัลพลเมืองจึงควรรู้จักการใช้สื่อดิจิทัลให้เป็นประโยชน์ทั้งต่อตนเองและส่วนรวมให้มากที่สุด

องค์ความรู้ใหม่

ผู้ศึกษาได้การวิเคราะห์เรื่องความเป็นพลเมืองในสังคมประชาธิปไตยกับการรู้เท่าทันสื่อออนไลน์และดิจิทัล จึงตั้งโจทย์ในการวิเคราะห์และนำเสนอเพื่อให้พลเมืองในยุคดิจิทัลมีการเสพสื่อสังคมออนไลน์มีวิจารณญาณและให้เหมาะสมกับสังคมไทยและสามารถปรับตัวและรู้เท่าทันสื่อออนไลน์ในยุคใหม่ จนทำให้ผู้ศึกษาตกผลึกองค์ความรู้และขอเสนอในรูปแบบแผนภาพดังนี้



เอกสารอ้างอิง

นิตยา วงศ์ใหญ่. (30 พฤษภาคม 2560). แนวทางการพัฒนาทักษะการรู้ดิจิทัลของดิจิทัลเนทีฟ.

สืบค้น จาก <https://he02.tci-thaijo.org/>

นุติ หนูไฟโรจน์ และ ชวพร ธรรมนิทยกุล. (6 ธันวาคม 2562). ตัวบ่งชี้การรู้เท่าทันสื่อและสารสนเทศและดิจิทัลเพื่อส่งเสริมความเป็นพลเมืองในระบอบประชาธิปไตยระดับมัธยมศึกษา. สืบค้นจาก

<https://so06.tcithaijo.org/index.php/jca/article/view/245437/166320>

ปองปรารณ สุนทรเกษ. (12 ตุลาคม 2563). การรู้เท่าทันสื่อดิจิทัลของนักศึกษานิเทศศาสตร์มหาวิทยาลัยราชภัฏลำปาง. สืบค้นจาก

<https://so04.tcithaijo.org/index.php/JLPRU/article/view/242368/17141>

ปัทมาภรณ์ สุขสมโสและปฐมพงษ์ พุ่มพฤษ. (28 มกราคม 2564). ผลกระทบของการใช้สื่อสังคมออนไลน์ต่อการเปลี่ยนแปลงค่านิยมวัยรุ่นในพระนครศรีอยุธยา. สืบค้นจาก <file:///C:/Users/TaNapeach/Downloads/248540.pdf>

เมธาวี จำเนียร และ กรกฎ จำเนียร. (2061). ประโยชน์ ปัญหา และแนวทางแก้ไขการใช้สื่อออนไลน์ในการเรียนอย่างมีประสิทธิภาพของโรงเรียนในจังหวัดนครศรีธรรมราช. สืบค้นจาก

<https://so05.tcithaijo.org/index.php/Ratchaphruekjournal/article/view/153350/11175>

สุภิญญา กลางณรงค์ และณภัทร เรืองนภากุล. (18 เมษายน 2564). ความเป็นพลเมืองยุคดิจิทัลกับการรับมือด้านมิติออนไลน์ในวิถีปฏิบัติใหม่. สืบค้น จาก

<https://blog.cofact.org/digitalcitizen/>

วรลักษณ์ สงวนแก้ว. (31 สิงหาคม 2558). พลเมืองดิจิทัล. สืบค้นจาก

[https://www.stou.ac.th/study/sumrit/159\(500\)/page2-1-59\(500\).html](https://www.stou.ac.th/study/sumrit/159(500)/page2-1-59(500).html)