

การใช้งานและความเสี่ยงจากใช้สื่อดิจิทัลของนักเรียนมัธยม

Access and Risk of Digital Media Use of Secondary School Students

พนม คลีณา

บทคัดย่อ

การวิจัยครั้งนี้มุ่งอธิบายการใช้งานและความเสี่ยงจากการใช้สื่อดิจิทัลของนักเรียนมัธยมชั้นปีที่ 1-6 เก็บข้อมูลด้วยการสัมภาษณ์เชิงลึกและการสำรวจโดยมีกลุ่มตัวอย่างจำนวน 772 คน จากโรงเรียนในจังหวัดเชียงใหม่ ขอนแก่น ชลบุรี ภูเก็ต กรุงเทพมหานครและปริมณฑล

ผลการวิจัยพบว่า นักเรียนมัธยมครอบครองสื่อดิจิทัลมากกว่าหนึ่งประเภท ได้แก่ โทรศัพท์มือถือแบบสมาร์ทโฟน คอมพิวเตอร์ตั้งโต๊ะ และคอมพิวเตอร์พกพา โดยใช้โทรศัพท์มือถือแบบสมาร์ทโฟน เชื่อมต่ออินเทอร์เน็ตทันทีหลังตื่นนอน และใช้ตลอดทั้งวันทั้งที่บ้านและโรงเรียน เมื่อกลับจากโรงเรียนจะใช้อินเทอร์เน็ตไปจนถึงก่อนเข้านอน โดยใช้ดูหนัง ฟังเพลง จากเว็บไซต์ยูทูบ แอปพลิเคชัน ผ่านโทรศัพท์มือถือ ใช้เฟซบุ๊ก ไลน์ สนทนา และส่งไฟล์งานการบ้านกับเพื่อน เล่นเกมออนไลน์ อินสตาแกรม ใช้ติดตามข่าวสาร ติดตามเพจต่างๆ มีบ้างที่สั่งซื้อสินค้า โดยมีช่วงเวลาในการใช้งาน 1-2 ชั่วโมงในแต่ละครั้ง

ผลการสัมภาษณ์พบความเสี่ยงซึ่งนำไปสู่การเข้าถึงเนื้อหาที่ไม่เหมาะสม หรือถูกหลอกลวง คือ 1) การพบเจอป๊อปอัพ (Pop up) ในขณะที่ใช้งานเว็บไซต์ โปรแกรม หรือแอปพลิเคชัน 2) การใช้งานตามลำพัง โดยไม่มีผู้ปกครองควบคุม 3) การพูดคุยสนทนากับคนแปลกหน้าบนอินเทอร์เน็ต 4) การแนะนำจากเพื่อน 5) การถูกหลอกล่อจากโปรแกรมผลการสำรวจในภาพรวมเด็กส่วนใหญ่จะเลือกที่ไม่เข้าไปดูหรืออ่านแต่มีจำนวนหนึ่งที่ลงจะเปิดดูหรือไม่และยังพบว่า มีจำนวนประมาณร้อยละ 4-10 ที่ระบุว่าตนเองมีประสบการณ์เข้าถึงเนื้อหาด้านเพศ เกมรุนแรง การพนัน และตนเองเคยแสดงความรุนแรงในการใช้งานสื่อดิจิทัลอยู่ในระดับบ่อยๆ จนถึงทำเป็นประจำ มีจำนวนร้อยละ 23.0 ระบุว่าคุยกับคนแปลกหน้าบ่อยๆ จำนวนร้อยละ 3.0 ระบุว่าคลิกดูภาพหรือคลิปโป๊ที่เพื่อนส่งมาให้หรือแนะนำให้อ่านและร้อยละ 1.8 ระบุว่าดูเป็นประจำ

คำสำคัญ: การใช้งานสื่อดิจิทัล, ความเสี่ยงจากการใช้สื่อดิจิทัล, นักเรียนมัธยม

พนม คลีณา (นศ.ด.,จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย) ปัจจุบันดำรงตำแหน่งผู้ช่วยศาสตราจารย์ประจำภาควิชาการประชาสัมพันธ์ คณะนิเทศศาสตร์ จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย

บทความนี้เป็นส่วนหนึ่งของงานวิจัยเรื่อง “การใช้งาน ความเสี่ยง การรู้เท่าทันสื่อดิจิทัล และแนวทางการสอนเพื่อการรู้เท่าทันสื่อดิจิทัลสำหรับนักเรียนมัธยมในประเทศไทย” ได้รับการสนับสนุนทุนวิจัยจากสำนักงานกองทุนสนับสนุนการวิจัย (สกว.) และจุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย

Abstract

This research aims to describe the digital media uses and usage risk of Thai secondary school students. The in-depth interview and survey research are used as the data collecting tools. In the survey research, 772 respondents selected as research's sample are from secondary schools in five provinces; Chiang Mai, Khon Kaen, Chonburi, Phuket and Bangkok.

The findings reveal that the students own various digital media types such as smart phones, desktop personal computers and laptops. They usually use smart phone connected to the Internet right after waking up and continually use along day at schools until their bedtime. They watch movie and listen to music via the YouTube website and mobile application. They use Facebook and LINE for chatting and uploading document file to complete their homework with their school friends. Online game is also use for their entertainment. Instagram and Facebook fanpage are used as source to update social events. They slightly buy some goods on the Internet. The duration of their single use of internet is around 1-2 hours.

The data from in-depth interview reveal the risk from using digital media in various situations which lead them to inappropriate content including accidentally finding inappropriate pop-up, internet surfing without parental control or guidance, chatting with strangers, friends' suggestion and being seduced by computer programs. The data from survey show that most of respondents decide to avoid the exposure of improper content, some of them halt. However, there are around four to ten percent of the respondents mention that they frequently have experienced with sexual content, violent online game, gambles and have ever express violent behavior. Twenty three percent mention that they frequently chat with strangers. 3.0 percent is exposed to sexual content suggested by friends and 1.8 percent regularly access.

Keywords: Digital media usage, risks from digital media usage, secondary school students

บทนำ

สื่อดิจิทัล (Digital Media) ที่พัฒนาขึ้นบนเครือข่ายอินเทอร์เน็ต เช่น เว็บไซต์ (website) เว็บบล็อก (weblog) สื่อสังคมออนไลน์เช่น เฟซบุ๊ก (Facebook) ทวิตเตอร์ (Twitter) ยูทูบ (YouTube) ถือเป็นแหล่งข้อมูลข่าวสารที่มีการแพร่กระจายอย่างรวดเร็วและกว้างขวางและมีเนื้อหาที่หลากหลายส่งผลให้เกิดการเปลี่ยนแปลงทั้งในระดับสังคมด้านเศรษฐกิจสภาพสังคมและระดับปัจเจก โดยเฉพาะการเปลี่ยนแปลงที่อาจก่อให้เกิดผลกระทบในระดับปัจเจกบุคคลถือเป็นสิ่งที่ควรให้ความสนใจ ด้วยเหตุที่บุคคลเป็นทรัพยากรมนุษย์ที่มีความสำคัญต่อการพัฒนาประเทศ ผลกระทบในระดับบุคคลที่เกิดขึ้นกับกลุ่มเด็กและเยาวชนนับว่ามีความสำคัญยิ่ง เด็กและเยาวชนถือเป็นบุคคลที่เข้าถึงและเรียนรู้แหล่งเทคโนโลยีได้ง่ายแต่ยังมีความวิตกกังวลต่อความสามารถในการกลั่นกรองเนื้อหาที่เป็นประโยชน์ต่อตนเองเนื้อหาลามกอนาจารเนื้อหาที่มีความรุนแรงก้าวร้าวและเนื้อหาเกี่ยวกับโฆษณาเกินจริงซึ่งไม่เป็นประโยชน์ต่อการเรียนรู้และพัฒนาการของเด็กและเยาวชน

จากผลการสำรวจของสำนักงานส่งเสริมสังคมแห่งการเรียนรู้และคุณภาพเยาวชน (สสค.) ทำการสำรวจในหัวข้อ “1 วันในชีวิตเด็กไทย” เมื่อเดือนมกราคม 2556 ที่ผ่านมาจากกลุ่มตัวอย่าง 3,058 คนทั้งในกรุงเทพฯ และต่างจังหวัดพบว่า วงจรชีวิตของเด็กไทยใน 1 วัน หลังตื่นนอน สิ่งแรกที่เด็กส่วนใหญ่ ร้อยละ 51.1 ทำคือการเช็คโทรศัพท์มือถือเช่นเดียวกับสิ่งสุดท้ายที่ทำก่อนนอนคือ ใช้โทรศัพท์มือถือเล่นเฟซบุ๊ก (Facebook) และไลน์ (LINE) งานวิจัยของทิตยา ปิยะพันธ์ (2556) พบว่าพฤติกรรมการใช้สื่อสังคมออนไลน์ของเด็กและเยาวชนส่วนใหญ่ใช้สื่อสังคมออนไลน์ทุกวันถึงร้อยละ 81.9 การใช้อินเทอร์เน็ตตลอดทั้งวันอาจจะนำไปสู่ “การเสพติดอินเทอร์เน็ต” ได้ และที่น่าสนใจคือการเสพติดอินเทอร์เน็ตเป็นการใช้งานที่มีประโยชน์หรือไม่การศึกษาของธนิกานต์ มามะศิรินันท์ (2545) พบว่าผู้ที่เสพติดอินเทอร์เน็ตจะมีการใช้บริการและประโยชน์จากอินเทอร์เน็ตเพื่อตอบสนองความต้องการทางด้านอารมณ์สังคมและจิตใจสูงกว่าแต่ใช้อินเทอร์เน็ตเพื่อการแสวงหาข้อมูลข่าวสารน้อยกว่าผู้ที่ไม่เสพติด

การที่เด็กใช้งานอินเทอร์เน็ตอย่างมากเช่นนี้ถือเป็นโอกาสที่เด็กจะเข้าถึงเนื้อหาต่างๆ บนอินเทอร์เน็ตอย่างมากเช่นกัน เนื้อหาบนอินเทอร์เน็ตมีทั้งเนื้อหาที่เป็นประโยชน์ส่งเสริมการเรียนรู้และเนื้อหาด้านเพศลามกอนาจาร การหลอกลวง สิ่งสำคัญคือเด็กมีความสามารถในการจัดการกับเนื้อหาที่ไม่เหมาะสมได้หรือไม่ งานวิจัยด้านการรู้เท่าทันสื่อดิจิทัลชี้ให้เห็นว่าเด็กและเยาวชนจะมีการเข้าถึงแหล่งข้อมูลเทคโนโลยีสารสนเทศหรืออินเทอร์เน็ตที่หลากหลาย และใช้เพื่อความบันเทิงและใช้เพื่อเป็นกิจกรรมพักผ่อนหย่อนใจเสียส่วนใหญ่ (Livingstone, Bober & Helsper, 2005; Brainin & Bar-Lev, 2005; Cope & Flanagan, 2011; Hoechsmann, & Poyntz, 2012, pp. 139-144) ทั้งนี้ Brent (n.d., pp. 9-11) เห็นว่าแม้ว่าเด็กจะมีความสามารถทางการใช้สื่อดิจิทัลมากแต่ก็ไม่ได้หมายความว่าเด็กจะได้เรียนรู้หรือมีความรู้ดีจากทักษะนี้และที่สำคัญก็คือวัยนี้ยังมีทักษะในเชิงวิเคราะห์หรือประเมินเนื้อหาในระดับไม่สูงนักเช่นเดียวกันกับข้อค้นพบ Cope & Flanagan (2011) พบว่านักศึกษามีความสามารถในการหาและเข้าถึงเนื้อหาได้หลากหลายมากมายแต่มีความสามารถในการพิจารณาตัดสินความถูกต้องของข่าวสารนั้นมีระดับน้อย และหากในเด็กโตยังใช้อินเทอร์เน็ตมากยังมีทักษะการใช้มากขึ้นและก็จะมีโอกาสที่จะประสบกับสถานการณ์เสี่ยงจากการเข้าถึงเนื้อหาหลากหลายอินเทอร์เน็ตอย่างกว้างขวางและมีก่อให้เกิดการประสบกับสถานะเสี่ยงอันตรายได้ (Livingstone, Bober & Helsper, 2005; Livingstone, 2008; Livingstone & Helsper, 2010; จินดารัตน์บรรบริหาร, 2548) นอกจากนี้มีงานวิจัยที่บ่งชี้ว่ากลุ่มนักเรียนมัธยมมีเพียงร้อยละ 6.58 เท่านั้นที่ปรึกษาการใช้อินเทอร์เน็ตกับครูและผู้ใหญ่ ส่วนที่เหลือจะใช้การลองผิดลองถูกและถามเพื่อน (Hashemi & Soltanifar, 2011) จากที่กล่าวมาจะเห็นได้ว่าเด็กและเยาวชนมีการใช้งานสื่อดิจิทัลบนเครือข่ายอินเทอร์เน็ตอย่างมากและเผชิญกับความเสี่ยงจากการใช้งานอยู่ ดังนั้นจึงมีความจำเป็นที่จะต้องทำความเข้าใจเกี่ยวกับการใช้งานและความเสี่ยงเพื่อเป็นข้อมูลพื้นฐานในการป้องกันอันตรายที่จะเกิดขึ้นกับเด็กและเยาวชนจากความเสี่ยงในการใช้งานสื่อดิจิทัล

วัตถุประสงค์การวิจัย

เพื่อสำรวจและอธิบายการใช้งานและความเสี่ยงจากการใช้งานสื่อดิจิทัลของนักเรียนมัธยม

สื่อดิจิทัล การใช้งาน และความเสี่ยงจากการใช้งานสื่อดิจิทัล

คอมพิวเตอร์เป็นเครื่องมือที่เอื้ออำนวยให้เทคโนโลยีสารสนเทศ (Information Technology) ก้าวหน้าขึ้นอย่างมาก คอมพิวเตอร์ช่วยให้การเตรียมข้อมูลและการประมวลผลเพื่อให้เกิดสารสนเทศที่ส่งไปให้ผู้สารสนเทศได้ใช้ประโยชน์มากขึ้นและปัจจุบันเทคโนโลยีสารสนเทศได้นำมาใช้ในการติดต่อสื่อสารและพัฒนาขึ้นเป็นเทคโนโลยีสารสนเทศและการสื่อสาร (Information and Communication Technology :ICT) จนกล่าวได้ว่าเรากำลังอยู่ในยุคของกระบวนการดิจิทัล (Digitalization) ซึ่งเป็น “กระบวนการที่ทำให้ตัวบท (text) ทุกอย่างลดรูปลงสู่รหัสดิจิทัล (binary code) ซึ่งสามารถใช้กระบวนการผลิต การส่งกระจายและการจัดเก็บแบบเดียวกันได้” (McQuail, 2005, p.137) อันหมายถึงการยุบรวมของทุกสื่อจะมีมากขึ้น จากเทคโนโลยีที่กล่าวมาเกิดสื่อที่มีลักษณะเฉพาะแตกต่างไปจากเดิม กลายเป็น “สื่อใหม่” (New Media) ซึ่งมีลักษณะเฉพาะ Lister, Martin and other (2003, p. 12) ได้อธิบายลักษณะเฉพาะของสื่อใหม่ว่า สื่อใหม่มีตัวบทแบบใหม่ (New Textual Experience) เป็นสื่อที่มีตัวบทรูปแบบใหม่แนว (Genre) ใหม่รวมทั้งสร้างความบันเทิงใหม่มีลักษณะการบริโภคสื่อแบบใหม่ดังเห็นได้จากเกมส์คอมพิวเตอร์ไฮเปอร์เท็กซ์ (Hypertext) เทคนิคพิเศษในภาพยนตร์เป็นสื่อที่มีการนำเสนอความเป็นไปบนโลกในแนวทางใหม่ (New way of representing the world) นำเสนอความเป็นไปได้ใหม่ ๆ การทำสิ่งที่เป็นไปได้ไม่ได้ให้เป็นจริง สร้างประสบการณ์ที่เป็นไปไม่ได้ให้เป็นจริงดังเห็นได้จากการสร้างสิ่งแวดล้อมเสมือนจริง สื่อผสมที่มีปฏิสัมพันธ์โต้ตอบได้ นอกจากนี้ยังเป็นสื่อที่มีความสัมพันธ์แบบใหม่ระหว่างผู้ใช้สื่อกับเทคโนโลยีในสื่อ (New relationship between subjects (users and consumers) and media technologies) เป็นสื่อที่

ก่อให้เกิดการเปลี่ยนแปลงด้านการใช้ และการรับวิธีการสื่อสารเข้าไปในชีวิตประจำวันและความหมายใหม่ที่สร้างขึ้นจากเทคโนโลยีในสื่อ ดังเห็นได้จากอินเทอร์เน็ตที่ก่อให้เกิดเครือข่ายเฉพาะขึ้น เกิดชุมชนบนอินเทอร์เน็ต

สื่อใหม่ที่กำลังมาขึ้นเป็นสื่อที่สร้างประสบการณ์ใหม่ของการรวมตัวเป็นกลุ่ม การกำหนดอัตลักษณ์ และการก่อเกิดเป็นชุมชน (New experience of the relationship between embodiment, identity and community) เป็นสื่อที่ก่อให้เกิดการเปลี่ยนแปลงประสบการณ์ด้านกาลเทศะและสถานที่ ทั้งระดับส่วนตัวและสังคม เป็นการจัดขอบเขตของเวลาพื้นที่และสถานที่ให้หมดไป สร้างการรับรู้ใหม่เกี่ยวกับความสัมพันธ์ระหว่างร่างกายเชิงชีวภาพกับเทคโนโลยี (New conceptions of biological body's relationship to technology media) เป็นสื่อที่ทำให้ไม่สามารถแยกแยะได้ระหว่างมนุษย์จริงหรือมนุษย์เทียม ธรรมชาติหรือเทคโนโลยี ความจริงหรือเสมือนจริง ด้วยลักษณะสื่อใหม่ที่แตกต่างจากสื่อมวลชนแบบเดิมๆ จึงเกิดองค์กรและการผลิตสื่อรูปแบบใหม่ (New pattern of organization and production) เกิดการยุบรวมขององค์กรสื่อ เกิดวัฒนธรรมเศรษฐกิจ การเข้าถึงการเป็นเจ้าของการควบคุม และกฎระเบียบข้อบังคับใหม่

จากที่กล่าวมาสรุปให้เห็นว่าสื่อใหม่เกิดขึ้นด้วยเทคโนโลยีคอมพิวเตอร์อินเทอร์เน็ตและเทคโนโลยีดิจิทัล หรือสื่อดิจิทัล ได้พัฒนาเป็นสื่อที่มีลักษณะเฉพาะแตกต่างจากสื่อมวลชนอย่างมาก ปรากฏให้เห็นเป็นรูปแบบการใช้งานโปรแกรมต่าง ๆ ได้แก่ เว็บไซต์ ซีดีรอม ดีวีดี เกมสื่อกอมพิวเตอร์เกมออนไลน์ โปรแกรมสนทนาต่างๆ ซึ่งสามารถนำเสนอความเป็นจริงแบบใหม่ สร้างประสบการณ์และความสัมพันธ์ระหว่างผู้ใช้งานแบบใหม่มีความเป็นเสมือนจริง และสามารถเข้าถึงได้ อย่างไรก็ตามจำกัดด้านเวลาและพื้นที่ด้วยเครือข่ายอินเทอร์เน็ตการเปิดรับและการใช้สื่อดิจิทัลส่งผลต่อการใช้ชีวิตของผู้เปิดรับสื่อดิจิทัลดังที่มีปรากฏให้เห็นคือจากเดิมที่เด็ก ๆ เรียนรู้โลกจากโทรทัศน์เปลี่ยนมาเป็นการเรียนรู้โลกจากโลกเสมือนจริงในเกมส์

คอมพิวเตอร์ วัยรุ่นเริ่มสร้างชุมชนของตนบนพื้นที่ไซเบอร์ และมีปฏิสัมพันธ์กันอย่างใกล้ชิดทั้ง ๆ ที่ตัวไม่ได้อยู่ใกล้ชิดกัน หรือแม้กระทั่งที่ไม่เคยเห็นหน้าตากันเลย หากจะพิจารณาสื่อดิจิทัลในเชิงของสื่อที่มีความสามารถในการสร้างเนื้อหาและอิทธิพลต่อบุคคลทั้งในด้านความคิด และการกระทำแล้ว สื่อดิจิทัลเป็นสื่อที่สามารถประยุกต์ใช้ประโยชน์ในเชิงการนำเนื้อหาเข้าถึงกลุ่มเป้าหมาย สร้างและกระตุ้นการเรียนรู้ปรับเปลี่ยนความคิดและผลักดันให้แสดงพฤติกรรมได้

ในด้านการใช้งานสื่อใหม่หรือสื่อดิจิทัล Hoechsmann & Poyntz (2012) ชี้ให้เห็นว่าเด็กและเยาวชนว่ามีลักษณะการใช้งานสื่อดิจิทัลหลายลักษณะ ได้แก่ ใช้บ่งบอกอัตลักษณ์ตัวตนของตนเองเป็นแหล่งเรียนรู้ทำความเข้าใจกับสังคม ใช้ในการติดต่อสื่อสาร ใช้เป็นแหล่งข้อมูลในการตัดสินใจด้านการบริโภคและตัดสินใจซื้อสินค้า ใช้เป็นช่องทางติดตามข่าวสาร รวมทั้งสร้างชุมชนบนเครือข่ายอินเทอร์เน็ต Livingstone, Bober & Helsper (2005, p. 11) ยังชี้ให้เห็นอีกว่าเด็กยังมีการใช้เพื่อทำรายงานในวิชาเรียนหรือการเรียน การทำแบบทดสอบออนไลน์ การใช้งานอินเทอร์เน็ตสำหรับคนอื่นสร้างเว็บไซต์ของตนเอง หาข้อมูลเกี่ยวกับการสร้างและออกแบบเว็บไซต์ อ่านหนังสือพิมพ์ออนไลน์ เข้าเว็บไซต์ที่ช่วยพัฒนาการเรียนหรือการทำงาน

แผนพัฒนาการศึกษาของกระทรวงศึกษาธิการ ฉบับที่ 11 พ.ศ. 2555-2559 ให้ความสำคัญกับสถานการณ์ด้านสื่อดิจิทัลที่มีอิทธิพลต่อการเปลี่ยนแปลงพฤติกรรมของของเด็ก โดยชี้ให้เห็นว่า ข้อมูลข่าวสารบนเครือข่ายอินเทอร์เน็ตมีเนื้อหาเกี่ยวกับเรื่องเพศที่เข้าข่ายลามกอนาจารและการใช้ภาษาที่ไม่เหมาะสม อีกทั้งเกมส์คอมพิวเตอร์ออนไลน์ที่เด็กนักเรียนนิยมเล่น มักเน้นการต่อสู้ใช้ความรุนแรง ไม่เหมาะสมต่อการเรียนรู้ และเสริมสร้างคุณธรรมของเด็ก (กระทรวงศึกษาธิการ, มปป., น. 2-3) การใช้งานอินเทอร์เน็ตของเด็กนำมาสู่ความวิตกกังวลในด้านความเสี่ยงต่อผลเชิงลบต่อเด็ก หรือกล่าวอีกนัยหนึ่งว่าเป็นความเสี่ยงจากการใช้สื่อดิจิทัล Livingstone, Bober & Helsper

(2005, pp. 21-22) ได้สรุปให้เห็นถึงความเสี่ยงของเด็กและเยาวชน ตามช่วงอายุและรูปแบบความเกี่ยวข้องกับเนื้อหาข่าวสารบนอินเทอร์เน็ต (Style of online engagement) 4 แบบ ดังนี้

1) กลุ่มเสี่ยงต่ำ (Low risk novices) มักจะเป็นเด็กผู้หญิง 14-15 ปี มีฐานะระดับผู้ใช้แรงงาน และพ่อแม่ไม่มีทักษะการใช้งานอินเทอร์เน็ต และไม่มีความรู้ชำนาญการใช้อินเทอร์เน็ต มักจะหาข้อมูลจากเว็บไซต์ที่ตั้งค่าจดจำไว้ โอกาสการเข้าถึงเนื้อหาที่ไม่เหมาะสมจึงน้อย ถือว่ามีความเสี่ยงต่ำ

2) กลุ่มเสี่ยงที่ด้อยประสบการณ์ (Inexperienced risk taker) อายุ 16 ปี โดยเฉลี่ยจะเป็นเพศชายมักมีฐานะระดับผู้ใช้แรงงาน ความสามารถใช้งานอินเทอร์เน็ตต่ำ มีทักษะการใช้ อินเทอร์เน็ตพอสมควร และพ่อแม่ไม่มีทักษะการใช้งานอินเทอร์เน็ต จึงมีความเสี่ยงสูงต่ออันตรายที่จะเกิดจากการเข้าถึงเนื้อหาด้านเพศและความรุนแรง และกลุ่มนี้มักเป็นกลุ่มที่สนใจเนื้อหาภาพโป๊ เปลี่ยนเป็นทุนอยู่แล้ว

3) กลุ่มเสี่ยงที่มีทักษะ (Skilled risk taker) อายุ 5-16 ปี มักจะเป็นผู้ชายมีฐานะสูง มีทักษะการใช้ อินเทอร์เน็ตสูงและมีความสามารถในตนเองสูง พ่อแม่มีทักษะปานกลางมีโอกาสเข้าถึงเนื้อหาทางเพศได้ โดยบังเอิญ มักจะหาข้อมูลจากเว็บไซต์ต่างๆ หลากหลาย เป็นกลุ่มที่สามารถเข้าถึงเนื้อหาได้จากความสามารถในการใช้งาน อย่างไรก็ตาม ทักษะของกลุ่มนี้จะมองภาพโป๊เปลี่ยนและความรุนแรงว่าน่าขยะแขยง

4) กลุ่มเชี่ยวชาญทุกด้าน (All-round expert) อายุ 16 ปี มักจะเป็นผู้ชายมีฐานะปานกลางมีความสามารถในตนเองสูง พ่อแม่มีทักษะสูง เพราะเข้าถึงข้อมูลโดยตั้งใจในระดับปานกลางแต่เข้าถึงโดยบังเอิญสูง เป็นกลุ่มที่มีความเสี่ยงสูง จากการเข้าถึงเนื้อหาได้มาก แต่กลุ่มนี้มักจะมีคามสนใจเรื่องอื่น ๆ ด้วย ไม่เพียงแต่จะเนื้อหา ด้านเพศและความรุนแรงเท่านั้น

Meyers, Erickson & Small (2013) เห็นว่าสิ่งสำคัญสำหรับเกี่ยวข้องกับยุคสังคมเทคโนโลยีการสื่อสารที่บุคคลจะต้องมีคือ ความรู้และทักษะในการใช้เครื่องมือ

ในสื่อดิจิทัลควบคู่ไปกับการใช้สื่อดิจิทัลให้เหมาะสมกับบรรทัดฐาน และการใช้งานอย่างเหมาะสม ซึ่งจะช่วยลดความเสี่ยงจากการใช้งานที่นำไปสู่อันตรายต่อตัวเด็กได้ Brent (n.d., pp. 12) ชี้ให้เห็นอีกว่าเด็กรุ่นใหม่ดูเหมือนมีทักษะการใช้งานสื่อดิจิทัลเป็นอย่างดี แต่ยังมีประเด็นที่น่าเป็นห่วงก็คือ เด็กที่ดูเหมือนมั่นใจว่าตนเองมีทักษะสื่อดิจิทัลที่ดีแต่ในทางปฏิบัติจริงอาจจะไม่ได้มีทักษะที่ดีและมาใช้ประโยชน์ได้ดังเห็นได้จากเด็กในโรงเรียน (อังกฤษ) ที่มีความรู้เกี่ยวกับคอมพิวเตอร์อย่างดีไม่ได้ใช้ทักษะนี้เพื่อเป็นประโยชน์ในการเรียนวิชาอื่น ๆ นอกจากนี้ยังมีหลักฐานที่สะท้อนให้เห็นว่าทั้งแบบเด็กที่เป็นผู้ต้นตัว และเป็นเหยื่อที่ยังต้องการปกป้องจากอันตราย

หากพิจารณาลักษณะความเสี่ยงในสื่อดิจิทัล Livingstone, Bober & Helsper (2005, p. 13) จำแนกให้เห็นถึงความเสี่ยงในการเข้าถึงเนื้อหาที่อาจจะเป็นอันตรายจากการใช้งานอินเทอร์เน็ตดังนี้

- การเข้าสู่เนื้อหาลามกอนาจาร โดยบังเอิญเช่น เห็นโป๊ออฟโฆษณาเว็บโป๊ เข้าถึงเว็บโป๊โดยบังเอิญ ได้รับอีเมลหรือข้อความโฆษณาเว็บโป๊ เข้ากลุ่มสนทนาเกี่ยวกับเว็บโป๊

- การเข้าสู่เนื้อหาความรุนแรง เช่น เข้าถึงเว็บที่มีภาพความรุนแรงโดยบังเอิญ

- ความเสี่ยงในข้อมูลส่วนบุคคล เช่น กรอกข้อมูลส่วนตัวเพื่อชิงรางวัลหรือเล่นเกมส์ ให้ข้อมูลส่วนตัวแก่บุคคลที่เจอหรือรู้จักกันบนอินเทอร์เน็ต

- การเข้าสู่เนื้อหาลามกอนาจารและความรุนแรงโดยตั้งใจเช่น บอกรับอีเมลหรือข้อความโฆษณาจากเว็บโป๊เข้าเว็บโป๊โดยตั้งใจ ได้รับภาพโป๊จากคนที่รู้จัก ได้รับภาพโป๊จากคนที่เจอหรือรู้จักกันบนอินเทอร์เน็ต เข้าชมเว็บไซต์ที่มีภาพความรุนแรงโดยตั้งใจ

- การติดต่อที่มีความเสี่ยง เช่น ได้รับข้อความกลั่นแกล้งชวนทะเลาะทางออนไลน์หรือข้อความสนทนา รู้จักกับคนที่ได้ขอพบพูดคุยทางออนไลน์อย่างเดียว ไม่ยอมเปิดเผยตัวนัดพบคนที่พบหรือรู้จักกันบนอินเทอร์เน็ต

Livingstone, Bober & Helsper (2005, p. 11) ยังเพิ่มเติมความสำคัญกับโอกาสการเข้าถึงเนื้อหาที่มีประโยชน์

และความเสี่ยงในการเข้าถึงเนื้อหาที่อาจจะเป็นอันตราย (Online opportunity and risk) สำหรับโอกาสทางอินเทอร์เน็ต ประกอบด้วยโอกาสจากการใช้งานอินเทอร์เน็ตด้านต่าง ๆ ดังต่อไปนี้

- โอกาสการมีปฏิสัมพันธ์บนอินเทอร์เน็ต (Interactivity opportunity) เช่น การรับส่งอีเมล การโหวต การใช้งานกระดาน การส่งภาพหรือ ข้อความบนเว็บไซต์ การเข้า เว็บไซต์ หรือบล็อกของบุคคล การแสดงความเห็น การกรอกข้อมูลออนไลน์ การร้องเรียนทางออนไลน์ เป็นต้น

- โอกาสการติดต่อบุคคลอื่น (Peer-to-peer opportunity) เช่น การรับส่งอีเมล การเล่นเกมออนไลน์ การรับส่งข้อความสนทนาการดาวน์โหลดเพลง การชมและดาวน์โหลดคลิปวิดีโอ การสนทนาในห้องสนทนาบนอินเทอร์เน็ต

- โอกาสด้านธุรกิจการค้าและอาชีพการงาน (Commercial and career opportunity) เช่น การหางาน การหาสถานที่ศึกษาต่อ การหากิจกรรมพิเศษต่าง ๆ การหาสินค้าหรือการซื้อสินค้าออนไลน์ การวางแผนท่องเที่ยว

- โอกาสด้านหน้าที่พลเมือง (Civic opportunity) เช่น การเข้าเว็บไซต์องค์กรการกุศล การเข้าเว็บไซต์ด้านสิ่งแวดล้อม การเข้าเว็บไซต์ของราชการ การเข้าเว็บไซต์ด้านสิทธิเด็ก

จากแนวคิดและงานวิจัยที่กล่าวมา สามารถสรุปได้ว่า เด็กมีการใช้งานอินเทอร์เน็ตหรือสื่อดิจิทัลอย่างมาก ในจำนวนเด็กที่ใช้งานอินเทอร์เน็ตอย่างมากนี้มี “ลักษณะการใช้งาน” ที่สามารถสรุปได้ดังนี้คือใช้สื่อดิจิทัล บ่งบอกอัตลักษณ์ของตนเอง ใช้เป็นแหล่งเรียนรู้ ที่จะทำความเข้าใจตนเองและคนรอบข้าง ใช้เป็นแหล่งค้นคว้าข้อมูลสำหรับการเรียน ใช้สร้างความสัมพันธ์ระหว่างตนเองกับคนรอบข้างและสังคม การติดต่อสื่อสารระหว่างนักเรียนมัธยมวัยเดียวกันและบุคคลอื่นๆ ทั้งการติดต่อสื่อสารแบบตัวต่อตัวและการสื่อสารแบบเครือข่ายใช้ในการบริโภคสินค้าโดยใช้สื่อดิจิทัล เป็นแหล่งข้อมูลในการตัดสินใจซื้อสินค้า ใช้ในการ

ติดตามข่าวสาร ความเคลื่อนไหว ของเหตุการณ์ต่าง ๆ ที่เกิดขึ้นในสังคมใช้ในการสร้างกลุ่มหรือความเป็นชุมชนที่รวมตัวกันของนักเรียนมัธยม โดยสามารถแสดงความเห็น ส่งต่อเรื่องราวต่าง ๆ ถึงกันได้อย่างรวดเร็ว ทั้งแบบเปิดให้สาธารณะรับรู้และแบบปิดเฉพาะกลุ่มชุมชน หรือเครือข่ายของตนเอง

นอกจากนี้ในจำนวนเด็กที่ใช้อินเทอร์เน็ต มีทั้งเด็กที่มีทักษะการใช้งานอย่างดี สามารถใช้อินเทอร์เน็ตได้คล่องแคล่ว แต่ยังน่าเป็นห่วงว่าเด็กกลุ่มนี้มิได้ใช้ทักษะที่ดีเพื่อการใช้ประโยชน์จากอินเทอร์เน็ตเพื่อการเรียนรู้เพียงอย่างเดียว แต่มีการใช้งานในด้านความบันเทิง และติดต่อสื่อสารกับบุคคลต่าง ๆ เป็น “ความเสี่ยง” ซึ่งถือเป็นผลกระทบที่เชิงลบด้านการรับรู้ ความคิด ความรู้สึก พฤติกรรมของเด็กที่เกิดขึ้นหลังจากการใช้งานสื่อดิจิทัล โดยการเข้าถึงเนื้อหาในสื่อดิจิทัลที่เกี่ยวกับเนื้อหาลามกอนาจาร ความรุนแรง โฆษณาแฝงหรือโฆษณาเกินจริง ข่าว ทั้งโดยตั้งใจ เข้าถึง ไม่ตั้งใจหรือเข้าถึงโดยบังเอิญ หรือการได้รับการเสนอแนะจากระบบคอมพิวเตอร์หรือโปรแกรมต่าง ๆ หรือการติดต่อกับบุคคลอื่น ในขณะที่ใช้งานซึ่งเป็นโอกาสที่จะก่อให้เกิดความเสี่ยง หรือผลกระทบเชิงลบทั้งต่อความคิด ความรู้สึก และอาจจะนำไปสู่อันตรายทั้งทางร่างกายและจิตใจ ในขณะที่เดียวกันก็ยังมีเด็กอีกกลุ่มหนึ่งที่ขาดทักษะการใช้งานอินเทอร์เน็ต ซึ่งเป็นที่น่ากังวลว่าความอ่อนด้อยเชิงทักษะจะนำไปสู่การเข้าถึงเนื้อหาที่ไม่เหมาะสมสำหรับเด็กทั้งด้านลามกอนาจารความรุนแรงซึ่งถือเป็นความเสี่ยงต่ออันตรายสำหรับเด็กที่เกิดจากการใช้งานอินเทอร์เน็ต ได้โดยความเสี่ยง ดังกล่าวนี้นี้สามารถพิจารณาได้จากความเชื่อถือที่เด็กมีต่อเนื้อหาดังกล่าวการตอบสนองในด้านความคิดความรู้สึก และการกระทำตามเนื้อหาดังกล่าว

ระเบียบวิธีวิจัย

การวิจัยครั้งนี้กำหนดรูปแบบการวิจัยเพื่อให้บรรลุวัตถุประสงค์การวิจัย โดยใช้การวิจัยแบบผสมผสานระหว่างงานวิจัยเชิงคุณภาพ และงานวิจัยเชิงปริมาณ โดยใช้การสัมภาษณ์เชิงลึก (In-depth interview)

นักเรียนมัธยมศึกษาในกรุงเทพมหานคร ภูเก็ต และขอนแก่น ทั้งชายและหญิงรวม 16 คน และการวิจัยเชิงสำรวจ (Survey research) กลุ่มนักเรียนมัธยมศึกษาปีที่ 1 ถึง มัธยมศึกษาปีที่ 6 ดำเนินการเก็บข้อมูลโดยใช้วิธีการสุ่มตัวอย่างอย่างเจาะจงเริ่มจากเลือกจังหวัดที่มีสถิติจำนวนผู้ใช้อินเทอร์เน็ตมากที่สุดในแต่ละภาค ผลการสำรวจของสำนักงานสถิติแห่งชาติปี 2556 ดังนี้ ภาคเหนือ คือ จังหวัดเชียงใหม่ ภาคตะวันออกเฉียงเหนือ คือ จังหวัดขอนแก่น ภาคกลาง คือ กรุงเทพมหานครและปริมณฑลภาคตะวันออกคือ จังหวัดชลบุรี และภาคใต้คือ จังหวัดภูเก็ต กำหนดจำนวนตัวอย่างชั้นละ 10 คน รวม 6 ชั้นเรียน ดังนั้นมีจำนวนตัวอย่างโรงเรียนละ 60 คน จากจำนวนโรงเรียนที่คัดเลือกได้ จะได้จำนวนตัวอย่างรวม 720 คน ดำเนินการเลือกตัวอย่างด้วยวิธีการสุ่มเลือกอย่างง่าย อย่างไรก็ตามในการเก็บข้อมูลข้อมูลจริงได้จำนวนตัวอย่างรวม 772 คน ซึ่งมากกว่าที่กำหนดเล็กน้อย

ผลการวิจัย

ผลการวิจัยสามารถสรุปผลตามประเด็นการวิจัยได้ดังต่อไปนี้

ข้อมูลส่วนบุคคลของกลุ่มตัวอย่าง จากการสำรวจสรุปได้ว่า กลุ่มตัวอย่างศึกษาอยู่ในระดับชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 1-6 ในจำนวนใกล้เคียงกัน ทั้งนี้มีเพียงระดับชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 3 ที่มีจำนวนมากกว่าชั้นอื่น ๆ เล็กน้อย ในด้านพื้นที่ของโรงเรียน มีจำนวนที่ศึกษาในพื้นที่เมืองมากกว่าพื้นที่นอกเมืองเล็กน้อย กลุ่มตัวอย่างเป็นเพศหญิงมากกว่าเพศชายเล็กน้อย คิดเป็น มีช่วงอายุระหว่าง 13 – 18 ปีและมีจำนวนใกล้เคียงกันในแต่ละช่วงปี มีเกรดเฉลี่ย (GPAX) 3.00-3.50 มากที่สุด รองลงมาคือ 2.50 – 3.00 และ 2.00 – 2.50 มีรายได้ประจำเดือนอยู่ในช่วง 1,000 – 2,000 บาทมากที่สุด รองลงมาคือ รายได้ 2,001 – 3,000 บาท และ รายได้ 3,001 – 4,000 บาท กลุ่มตัวอย่างส่วนใหญ่อาศัยอยู่กับพ่อแม่ ผู้ปกครอง มีจำนวนมากกว่าครึ่งเคยเรียนหรืออบรมด้านการใช้อินเทอร์เน็ต และส่วนใหญ่ระบุว่าคนในครอบครัวให้คำแนะนำในการใช้อินเทอร์เน็ตแก่ตนเอง

การครอบครองสื่อดิจิทัลของนักเรียนมัธยม จากข้อมูลการสำรวจการครอบครองสื่อดิจิทัลสรุปได้ว่า กลุ่มตัวอย่างครอบครองสื่อดิจิทัลมากกว่าหนึ่งประเภท ส่วนใหญ่มีโทรศัพท์มือถือแบบสมาร์ตโฟนที่สามารถเชื่อมต่ออินเทอร์เน็ตได้ รองลงมาคือ คอมพิวเตอร์แบบตั้งโต๊ะ และคอมพิวเตอร์พกพาสำหรับแท็บเล็ต มีจำนวนน้อยที่สุด

พฤติกรรมการใช้สื่อดิจิทัล จากการสัมภาษณ์นักเรียนสามารถสรุปพฤติกรรมการใช้สื่อดิจิทัลได้ว่า ในวันเรียนในสัปดาห์ ระหว่างวันจันทร์ถึงวันศุกร์นักเรียนมัธยมจะใช้โทรศัพท์มือถือแบบสมาร์ตโฟนเชื่อมต่ออินเทอร์เน็ตทันทีหลังตื่นนอนเพื่อเช็คความเคลื่อนไหวของเพื่อน ๆ ผ่านโปรแกรมสนทนาทางอินเทอร์เน็ต เช่น ไลน์ และสื่อสังคมออนไลน์ เช่น เฟซบุ๊ก แต่มีบางคนหลังตื่นนอนมิได้ใช้โทรศัพท์มือถือทันทีแต่จะฟังเพลงที่ดาวน์โหลด (Download) มาเก็บไว้ในโทรศัพท์มือถือระหว่างอาบน้ำ แต่งตัวเตรียมไปโรงเรียน ในระหว่างเดินทางไปโรงเรียนจะใช้โทรศัพท์มือถือเชื่อมต่ออินเทอร์เน็ต โดยใช้สนทนาผ่านโปรแกรมสนทนายกับเพื่อน ๆ และฟังเพลงเมื่อเดินทางถึงโรงเรียนในช่วงที่เรียนในห้องเรียนจะหยุดการใช้โทรศัพท์มือถือ แต่ก็ยังมีบางที่แอบใช้ในระหว่างเรียน หรือใช้โทรศัพท์เพื่อหาข้อมูลที่ครูมอบหมาย และจะใช้โทรศัพท์มือถือในช่วงเวลาพักที่ไม่มีเรียน ใช้โทรศัพท์มือถือตอนมีเวลาว่างในระหว่างพักเที่ยงที่ไม่ได้มีกิจกรรมการเรียนแล้ว การใช้งานในช่วงนี้เป็นใช้โทรศัพท์กับเพื่อน ๆ ในกลุ่ม แบบใช้คนเดียวหรือใช้ร่วมกับเพื่อน ๆ เป็นการใช้อินเทอร์เน็ตเพื่อการมีปฏิสัมพันธ์กับเพื่อน ๆ ด้วยเช่นกัน จนถึงเลิกเรียนและระหว่างกลับบ้านก็จะใช้โทรศัพท์มือถือ ช่วงเย็นหลังเลิกเรียนในวันจันทร์ถึงศุกร์นักเรียนมัธยมมีเวลายาวนานมากเพราะเป็นเวลาเลิกเรียน หากไม่มีกิจกรรมเรียนพิเศษ หรือทำการบ้านแล้ว ก็จะใช้อินเทอร์เน็ต โดยใช้ทั้งในเรื่องการเรียน ทำการบ้าน ทำรายงานกลุ่ม รวมทั้งการใช้สื่อสังคมออนไลน์ และความบันเทิง ช่วงเวลานี้เป็นช่วงเวลาที่นักเรียนมัธยมจะใช้เวลาและในช่วงเวลาว่าง อย่างไรก็ตามการใช้ในช่วงเย็นหลังเลิกเรียนนี้อาจจะถูกควบคุมโดยผู้ปกครอง

กล่าวคือถ้าไม่มีการบ้านหรืองานเรียนแต่ถ้าใช้โทรศัพท์เยอะเกินไปจะโดนผู้ปกครองดุบ้างบางที สำหรับวันหยุดเสาร์อาทิตย์นักเรียนมัธยมใช้โทรศัพท์มือถือหลังจากตื่นนอนเช่นเดียวกับวันปกติแต่จะใช้เป็นช่วงเวลานานกว่าวันปกติเพราะไม่ต้องไปโรงเรียนบางคนใช้โทรศัพท์มือถือจนเลยไปถึงช่วงเที่ยงหลังจากตื่นนอนตอนเช้า ในช่วงวันหยุดนี้มักจะใช้เพื่อความบันเทิง ดูภาพยนตร์ อ่านหนังสือออนไลน์ คุยกับเพื่อนๆ ผ่านโปรแกรมสนทนาและยังใช้เกี่ยวกับการเรียนด้วย เช่น ทำการบ้าน รายงาน นอกจากนี้ยังใช้โทรศัพท์ควบคุมไปกับการชมโทรทัศน์ด้วย

นอกจากนี้ผลการสำรวจพฤติกรรมการใช้งานสื่อดิจิทัลที่ทำบ่อยๆ ได้แก่

1. เล่นอินเทอร์เน็ตตอนเย็นที่บ้านหลังกลับจากโรงเรียน
2. ดูหนัง ฟังเพลงผ่านโทรศัพท์มือถือ
3. เล่นอินเทอร์เน็ตตอนกลางคืนก่อนนอน
4. ใช้เฟซบุ๊ก หรือไลน์ หรือสไกป์ ส่งงาน การบ้าน กับเพื่อน
5. ใช้อินเทอร์เน็ตทำการบ้านในตอนเย็นถึงหัวค่ำ
6. เข้ากรู๊ปของเพื่อนเช็คงานหรือการบ้าน
7. ใช้โทรศัพท์มือถือหาข้อมูลทำการบ้านที่บ้าน หรือ นอกห้องเรียน
8. ใช้โทรศัพท์มือถือหาข้อมูลตามที่ครูมอบหมายในห้องเรียน
9. เล่นเกมส์ผ่านโทรศัพท์มือถือ

ความถี่ในการใช้สื่อดิจิทัล ผลการสำรวจสรุปได้ว่า กลุ่มตัวอย่างโดยรวมใช้งานสื่อดิจิทัลทุกประเภทโดยรวมอยู่ในระดับปานกลาง สื่อดิจิทัลที่กลุ่มตัวอย่างใช้บ่อย ได้แก่ เฟซบุ๊ก ยูทูบ เว็บไซต์ โทรศัพท์มือถือสมาร์ตโฟน และโปรแกรมสนทนาเช่น ไลน์วอทสแอ็พวีแชท นอกจากนี้ประเภทสื่อเพียงประเภทเดียวที่กลุ่มตัวอย่างระบุว่าเขาใช้บ่อยที่สุด ได้แก่ โทรศัพท์มือถือ คอมพิวเตอร์ตั้งโต๊ะ แท็บเล็ต คอมพิวเตอร์พกพา และโปรแกรมหรือเว็บไซต์ที่ใช้งานมากที่สุด ได้แก่ เฟซบุ๊ก ยูทูบ โปรแกรมสนทนาเกมส์ออนไลน์ อินสตาแกรม และเว็บไซต์ต่างๆ โดยมีช่วงเวลา

ในการใช้งานในแต่ละครั้งของสื่อดิจิทัลที่ตนเองใช้มากที่สุด คือ 1-2 ชั่วโมง

ลักษณะการใช้งานสื่อดิจิทัล ข้อมูลจากการสัมภาษณ์สรุปได้ว่านักเรียนมัธยม มีการใช้งานหลายประเภท ดังนี้

1. การหาข้อมูลประกอบการเรียน การทำรายงาน และการบ้าน เพื่อนำข้อมูลไปใช้ประกอบการเรียนตามที่ได้รับมอบหมายจากครู การหาข้อมูลทำรายงานและการบ้าน ด้วยโปรแกรมค้นหาข้อมูลหรือเสิร์ชเอนจิน (Search Engine) เช่น กูเกิล (Google) และเว็บไซต์วิกิพีเดีย (Wikipedia) เมื่อได้ข้อมูลแล้ว ในกรณีที่ใช้ในการทำรายงานกลุ่ม จะมีการส่งต่อข้อมูลผ่านอีเมล โปรแกรมการสนทนา เฟซบุ๊ก ไปให้เพื่อน ๆ ในสมาชิกกลุ่มที่ทำรายงานส่งครู นอกจากนี้ยังดาวน์โหลดแอปพลิเคชันดิจิทัลขึ้นมาใช้ในการช่วยแปลภาษาประกอบการเรียน

2. การสนทนา ติดต่อสื่อสารผ่านโปรแกรมสนทนาและเครือข่ายสังคมออนไลน์ และการสนทนาผ่านโปรแกรมสนทนาออนไลน์ โดยใช้ ไลน์ (LINE) เฟซบุ๊ก (Facebook) เป็นการแชร์ (Share) ข้อมูลและสนทนาพูดคุย แชท (Chat) กับเพื่อนในกลุ่มรวมทั้งผู้ปกครอง การใช้งานสื่อสังคมออนไลน์ของเรียนมัธยมเป็นการใช้งานเกี่ยวกับการติดตามความเคลื่อนไหวของเพื่อนๆ การแชร์ (Share) ภาพ ข้อความ คำคม เหตุการณ์ หรือ คลิป (Clip) มีการแสดงความเห็น (Comment) การโพสรูปตัวเอง หรือกดไลค์ สเตตัส (Status) ของเพื่อนๆ ข่าว เรื่องราวต่าง ๆ ที่ตนเองเห็นว่าน่าสนใจ

3. การใช้เพื่อความบันเทิง ดูหนัง ฟังเพลง เล่นเกมส์ ติดตามดาราที่เป็นที่นิยมชื่นชม โดยเข้าเว็บบูทหรือโหลดแอปพลิเคชัน (Application) ต่างๆ เพื่อความบันเทิงในการดาวน์โหลดเพลงมาเก็บไว้ในโทรศัพท์มือถือเพื่อฟังในเวลาว่าง ดูภาพยนตร์ ซีรีส์ การ์ตูนออนไลน์ผ่านยูทูบ แอปพลิเคชันและเว็บไซต์และดาวน์โหลดหรือเล่นเกมออนไลน์เช่นเกมส์ฟุตบอลเกมส์เศรษฐี เป็นต้นนอกจากนี้นักเรียนมัธยมล้วนใช้แอปพลิเคชัน “อินสตาแกรม” (Instagram) ในการติดตาม (Follow) ดารา นักร้อง บุคคลคนที่มีชื่อเสียงที่ตนเองชื่นชอบ ติดตามเพื่อนของตนเอง โดยมีทั้งที่เข้าไปดูเฉยๆ หรือแสดงความเห็น (Comment)

บ้างบางที นอกจากนี้ยังมีการโพสต์ภาพของตนเอง

4. ตั้งซื้อสินค้า โดยซื้อสินค้าผ่านทางเว็บไซต์แอปพลิเคชัน อินสตาแกรมและเฟซบุ๊กซึ่งนักเรียนมัธยมแสดงความเห็นว่า ซื้อสินค้าผ่านอินสตาแกรมจะสะดวกกว่าซื้อผ่านเฟซบุ๊ก เพราะมีขั้นตอนติดต่อซื้อหลายขั้นตอน

5. ติดตามข่าวสาร ความเคลื่อนไหวของสังคมและ เหตุการณ์ต่างๆผ่านเฟซบุ๊กจากการแชร์มาจากเพื่อนๆหรือ การไปกดไลค์แฟนเพจที่ต้องการติดตาม เช่น เพจ หนังสือพิมพ์ ซึ่งมักจะเป็นหนังสือพิมพ์ประชาชนเช่น ไทยรัฐข่าวสด เคลิวิสต์ เพจการเมือง เป็นต้น ถ้าหาก มีเหตุการณ์อุบัติเหตุ เหตุการณ์ที่คนให้ความสนใจหรือ การได้สนทนากับผู้ปกครองก็จะติดตามต่อเนื่องด้วย ตนเองต่อไป นอกจากนี้ยังมีการติดตามตามข่าวทั้ง ช่องทางสื่อกระแสหลักและสื่อดิจิทัลควบคู่กันไปโดย ติดตามความเคลื่อนไหวทางสื่อกระแสหลักสลับกับ เฟซบุ๊ก

ผลการสำรวจลักษณะการใช้งานสื่อดิจิทัลของ นักเรียนมัธยมระดับบ้อยๆได้แก่

1. ใช้สนทนา ติดต่อสื่อสารกับเพื่อนๆ บนสื่อสังคมออนไลน์
2. ใช้เป็นแหล่งเรียนรู้ หาข้อมูลประกอบการเรียน
3. ใช้เพื่อความบันเทิง ดูหนัง ฟังเพลง เล่นเกมส์ ติดตามดาราที่ชื่นชอบ
4. ใช้สร้างกลุ่มบนไลน์เฟซบุ๊กเพจเพื่อติดต่อ พูดคุย แสดงความคิดเห็นกับเพื่อนๆ ในกลุ่มเดียวกัน
5. ใช้ติดตามข่าวสาร ความเคลื่อนไหวของสังคม เหตุการณ์ต่างๆที่เกิดขึ้น
6. ใช้โพสต์รูปภาพเรื่องราวหรือเข้ากลุ่มสนทนาหรือ สมัครสมาชิกเว็บไซต์ หรือติดตามเพจต่าง ๆ เพื่อแสดง ความเป็นตัวตนของตนเอง

ความเสี่ยงจากการใช้สื่อดิจิทัล ข้อมูลจากการสัมภาษณ์ สรุปได้ว่าความเสี่ยงจากการใช้งานสื่อดิจิทัลของนักเรียน มัธยมที่มีโอกาสจะเข้าถึงเนื้อหาที่ไม่เหมาะสมสำหรับเด็ก เช่น เนื้อหาด้านเพศ ลามกอนาจาร เกมส์ที่มีความรุนแรง โฆษณาสินค้าเกินจริง สามารถรวบรวมได้ดังต่อไปนี้

1. การพบเจอป๊อปอัพ(Popup)จากการตั้งค่าโปรแกรม

ของเจ้าของเนื้อหาในขณะที่ใช้งานเว็บไซต์ โปรแกรมหรือ แอปพลิเคชัน โอกาสในการเข้าถึงเนื้อหาที่ไม่เหมาะสม ลักษณะแรกคือการเข้าถึงโดยบังเอิญไม่ได้ตั้งใจเป็น การพบเจอป๊อปอัพ (Pop up) จากการตั้งค่าโปรแกรม อินเทอร์เน็ตของเจ้าของเนื้อหา ที่กำหนดให้หน้าต่างที่ เชื่อมโยงไปยังเนื้อหาของตนปรากฏขึ้นหน้าจอทันทีที่ ผู้ใช้งานเข้าถึงเว็บไซต์หรือโปรแกรมที่เจ้าของเนื้อหา กำหนดไว้ซึ่งมักจะเป็นเว็บไซต์หรือโปรแกรมที่นักเรียน มัธยมนิยมใช้กัน ได้แก่ ในเว็บไซต์เสิร์ชเอนจินที่นักเรียน ใช้หาข้อมูลเพจในเฟซบุ๊ก แอปพลิเคชัน โดยเนื้อหา ที่ไม่เหมาะสมนี้จะปรากฏขึ้นที่มุมทั้งบนล่างหรือข้างๆ จอ มือถือหรือคอมพิวเตอร์ เพราะถูกตั้งค่าให้ปรากฏหน้าจอ ทันทีนี้ เนื้อหาเหล่านี้มีทั้งโฆษณาสินค้าเกมสรุนแรง ภาพยนต์โป๊เปลือย หากนักเรียนคลิก (Click) ไปที่หน้าต่าง ที่ปรากฏขึ้นนี้ โปรแกรมจะเชื่อมต่อไปยังเนื้อหาที่ถูก กำหนดตั้งค่าไว้ทันทีอย่างไรก็ตามนักเรียนมัธยมบางส่วน ไม่ให้ความสนใจที่คลิกเข้าไปโดยไม่ให้เหตุผลว่ารู้สึก รำคาญ ไม่มีความน่าเชื่อถือไม่ใช่สิ่งที่เขาต้องการ ในการใช้งานขณะนั้น นอกจากนี้มีนักเรียนบางส่วนได้ เรียนรู้ว่าจะไม่ควรคลิกเข้าไปจากวิชาเกี่ยวกับอินเทอร์เน็ต ที่เรียนในโรงเรียน อย่างไรก็ตามมีนักเรียนมัธยมที่เคย คลิกเข้าไปในป๊อปอัพหรือเว็บไซต์ต่างๆ ที่ปรากฏขึ้นมา โดยบังเอิญ และเข้าสู่เนื้อหาที่ไม่เหมาะสม

ในภาพรวมของความเสี่ยงด้านนี้ ผลการสำรวจ ความเสี่ยงในด้านการพบเจอป๊อปอัพที่มีเนื้อหาไม่ เหมาะสมพบว่า กลุ่มตัวอย่างโดยรวมถึงเลที่จะกดไปดู หรือกดปิดป๊อปอัพเนื้อหาที่อาจจะอันตราย เช่น เพศผลิตภัณฑ์ความงาม เกมส์ออนไลน์ การพนัน การชักชวนให้ทำงาน มีเพียงป๊อปอัพเนื้อหาเกี่ยวกับ ข่าวที่จะกดไปดูมากกว่าเนื้อหาอื่นๆ

2. การใช้งานตามลำพัง โดยไม่มีผู้ปกครองควบคุม เป็นการเข้าไปดูข้อมูลเนื้อหาที่ไม่เหมาะสมโดยตั้งใจ ในช่วงเวลาที่ผู้ปกครองไม่อยู่ ในสถานการณ์ดังกล่าวนี้ นักเรียนจะมีการใช้งานที่แสดงออกอย่างเต็มที่ ได้แก่ ท่องอินเทอร์เน็ต เข้าสู่ข้อมูลเนื้อหาอันหลากหลาย ตลอดจนการใช้จ่ายไม่สุภาพ นิินทา ค่าเพื่อนในการ

สนทนาหรือการเล่นเกมออนไลน์ หรือการทอ้งอินเทอร์เน็ตแล้วเข้าสู่เนื้อหาเอง

ในภาพรวมของความเสี่ยงด้านนี้ ผลการสำรวจความเสี่ยงในด้านการใช้งานอินเทอร์เน็ตตามลำพังพบว่า โดยรวมเมื่อใช้อินเทอร์เน็ตตามลำพังกลุ่มตัวอย่างส่วนใหญ่ระบุว่าไม่เคยเข้าสู่เนื้อหาด้านเพศ เกมส์ ความรุนแรง ผลกระทบจากความงาม และพูดคุยกับคนแปลกหน้า อย่างไรก็ตามมีกลุ่มตัวอย่างจำนวนไม่เก็ยร้อยละ 10 ที่ระบุว่าเข้าสู่เนื้อหาที่ไม่เหมาะสมดังกล่าวบ่อย ๆ จนถึงทำเป็นประจำ แสดงให้เห็นว่าในภาพรวมส่วนใหญ่ักเรียนอาจจะไม่มีความเสี่ยง ในด้านนี้ แต่ได้หมายความว่าไม่มีความเสี่ยงเลยเพราะเมื่อพิจารณาในรายละเอียดยังพบว่า ยังมีนักเรียนมัธยมบางส่วนที่เข้าถึงเนื้อหาบ่อย ๆ จนถึงระดับเป็นประจำ

3. การพูดคุยสนทนากับคนแปลกหน้า จากการใช้โปรแกรมหรือแอปพลิเคชันสนทนากับบุคคลอื่น ได้แก่ โปรแกรมแคมฟร็อก (Camfrog) ที่สามารถสนทนาพร้อมผ่านกล้องในคอมพิวเตอร์ได้ หรือในแอปพลิเคชันไลน์ เฟซบุ๊กเมสเซนเจอร์ (Messenger) โดยคนแปลกหน้าคนที่ไม่เคยรู้จักมาก่อน หรือคนต่างชาติ จะทักทายมาในขณะที่เด็กเข้าถึงโปรแกรมเหล่านี้ หรือกำลังสนทนากับเพื่อน ซึ่งเป็นความเสี่ยงที่จะถูกชักพาเข้าสู่เนื้อหาที่ไม่เหมาะสมทั้งนี้ในมุมมองของเด็ก การแชท (Chat) กับคนต่างชาติ เป็นการฝึกภาษาการแชทลักษณะนี้ไม่ได้อยู่ในการควบคุมหรือคำปรึกษาของผู้ปกครอง นอกจากนั้นการพูดคุยกับคนแปลกหน้าของเด็กบางคน ยังเป็นการเข้าถึงโดยความตั้งใจผ่านเฟซบุ๊ก โดยการไปขอติดตาม (Follow) หรือไปกดไลค์เพจของคนที่ไม่รู้จักมาก่อน แล้วทักทายเขาและพร้อมที่จะคุยกับเขา เมื่อเขาทักทายมา

เมื่อพิจารณาในภาพรวมผลการสำรวจพบว่า โดยรวมเมื่อใช้อินเทอร์เน็ตตามลำพัง เมื่อกลุ่มตัวอย่างพบเจอข้อความทักทายชวนคุยจากคนแปลกหน้าร้อยละ 32.5 ของกลุ่มตัวอย่างไม่เคยทำเลยและรองลงมาจำนวนร้อยละ 25.6 ระบุว่าทำบ้างไม่ทำบ้าง ใกล้เคียงกับจำนวนร้อยละ 23.0 ระบุว่าทำบ่อย ๆ และมีจำนวนร้อยละ 4.0 ของกลุ่มตัวอย่างระบุว่า ทำเป็นประจำ แสดงให้เห็นว่าความเสี่ยงที่มาจาก

การชักชวนของคนแปลกหน้ายังมีอยู่ในกลุ่มนักเรียน อย่างไรก็ตามนักเรียนมีวิธีการป้องกันตนเองอยู่ด้วยซึ่งสามารถอธิบายได้ด้วยข้อมูลจากการสัมภาษณ์นักเรียนที่สรุปได้ว่า เด็กที่เคยมีประสบการณ์เคยคุยกับคนแปลกหน้าที่ไม่เคยรู้จักกันมาก่อน มีการป้องกันตนเอง โดยหากมีคนที่ไม่รู้จักกันมาก่อนนั้น ขอเป็นเพื่อน (Add friend) เด็กจะมีวิธีป้องกัน โดยการไม่ตอบ ไม่คุยปล่อยให้ไว้หรือบล็อก (Block) ไม่ให้คนที่ขอมาสามารถติดต่อเด็กได้อีก หรือคุยบ้างเล็กน้อย หากคนแปลกหน้าคุยมากถามมากไปก็จะไม่คุยต่อ ไม่สนใจตอบ หรือจะเลือกคุยกับเพื่อนที่สนิทที่รู้จักในโรงเรียนเดียวกันเท่านั้น และจะดูจากประวัติข้อมูลก่อนที่จะรับเป็นเพื่อน (Add friend)

4. การแนะนำจากเพื่อน เป็นการเข้าถึงโดยความตั้งใจของตัวเอง อันเป็นผลมาจากการบอกหรือแนะนำจากเพื่อนซึ่งแนะนำด้วยการส่งผ่านโปแกรมสนทนาที่ใช้ เช่น เฟซบุ๊ก โดยเนื้อหาที่เพื่อนแนะนำมักจะเป็นเนื้อหาลามก อนาจารทางเพศ

เมื่อพิจารณาในภาพรวมผลการสำรวจความเสี่ยงด้านการแนะนำจากเพื่อนของกลุ่มตัวอย่างพบว่า อยู่ในระดับต่ำมาก โดยกลุ่มตัวอย่างส่วนใหญ่ระบุว่าไม่เคยดูภาพหรือคลิปโป๊ที่เพื่อนส่งมาให้ มีเพียงร้อยละ 3.0 ที่ระบุว่าดูภาพโป๊และร้อยละ 1.8 ที่ระบุว่าดูคลิปโป๊ที่เพื่อนส่งมาให้เป็นประจำแสดงให้เห็นว่ายังมีนักเรียนบางส่วนที่พบเจอกับความเสี่ยงนี้อยู่แต่เป็นส่วนน้อย

5. การถูกหลอกล่อจากโปรแกรมเป็นการใช้โปรแกรมหลอกล่อให้กดไปยังเนื้อหา ซึ่งจะเกิดขึ้นในการใช้งานของนักเรียนในด้านความบันเทิง เช่น ขณะดาวน์โหลดเพลงภาพยนตร์หรือดาวน์โหลดเกมส์ซึ่งมีการเชื่อมโยงไปยังเนื้อหาและการปล่อยไวรัสคอมพิวเตอร์เข้าสู่เครื่องของนักเรียนทำให้เครื่องมีปัญหาในการใช้งาน หรือใช้งานไม่ได้เป็นต้น นอกจากนี้ยังมีนักเรียนมัธยมที่โดนหลอกล่อจากการหลอกล่อให้ซื้อสินค้าผ่านเว็บไซต์โดยสร้างเนื้อหาที่น่าสนใจ ดึงดูดใจให้สั่งซื้อสินค้า เมื่อตกลงซื้อจะใช้วิธีการโอนเงินเข้าบัญชีธนาคารของเจ้าของเว็บไซต์ แต่เมื่อโอนเงินไปแล้วกลับไม่ได้ของตามที่ต้องการ ไม่สามารถติดต่อกับเจ้าของเว็บไซต์ได้อีกเลยหลังจากนั้น

เมื่อพิจารณาในภาพรวมผลการสำรวจพบว่าโดยรวมเมื่อใช้อินเทอร์เน็ตตามลำพังเมื่อกลุ่มตัวอย่างพบเจอการชักชวนให้โหลดโปรแกรม กลุ่มตัวอย่างระบุว่าแทบจะไม่เคยกดเข้าไปดู มีกลุ่มตัวอย่างจำนวนร้อยละ 30.9 ระบุว่ากดเข้าไปบ้างไม่กดเข้าไปบ้าง และร้อยละ 9.1 ระบุว่าทำบ่อย ๆ แสดงให้เห็นว่านักเรียนยังพบเจอความเสี่ยงด้านนี้อยู่เช่นกัน

ความคิดเห็นต่อเนื้อหาในสื่อดิจิทัล และการตรวจสอบความน่าเชื่อถือของข้อมูลอินเทอร์เน็ต

จากผลสำรวจพบว่า กลุ่มตัวอย่างส่วนใหญ่ คิดเป็นร้อยละ 89.6 มีความเห็นว่าเนื้อหาในสื่อดิจิทัลเชื่อถือได้บ้าง ไม่ได้บ้างและใกล้เคียงกับข้อมูลจากผลการสัมภาษณ์ที่สรุปได้ว่านักเรียนมีความเห็นว่าเนื้อหาบนอินเทอร์เน็ตหรือในสื่อดิจิทัลนั้นยังไม่สามารถเชื่อถือได้ทั้งหมด โดยเด็กจะใช้ดุลพินิจในการตรวจสอบข้อข้อมูล ตรวจสอบจากเว็บไซต์ต่าง ๆ หลาย ๆ แหล่งเทียบเคียงกัน พิจารณามาน่าเชื่อถือจาก จำนวนคนที่เข้าดูเนื้อหา จำนวนการรีวิวหรือเนื้อหาจากการคอมเมนต์ (Comment) หรือดูจากเอกสารงานวิจัยที่สนับสนุน ก่อนการตัดสินใจเชื่อข้อมูลดังกล่าว กล่าวคือ ข้อมูลที่เชื่อถือและมีการหาข้อมูลเปรียบเทียบจากแหล่งข้อมูลบนอินเทอร์เน็ตต่าง ๆ ผลดังกล่าวเป็นไปตามแนวความเห็นของ Cope & Flanagan (2011) ซึ่งเห็นว่าสิ่งสำคัญในการให้การศึกษาเกี่ยวกับสื่อใหม่ คือ การสอนที่ควรเน้นให้นักศึกษารับรู้ถึงความหลากหลายและความน่าเชื่อถือของข่าวสารจากแหล่งต่าง ๆ บนอินเทอร์เน็ต เพื่อให้เกิดการรู้เท่าทันสื่อเชิงลึก เช่นเดียวกับความเห็นของกลุ่มตัวอย่างจากผลสัมภาษณ์ที่กล่าวว่า

“...ตรวจสอบจากเว็บไซต์ต่าง ๆ หลาย ๆ แหล่งเทียบเคียงกัน ประมาณสามเว็บแล้วก็มาเปรียบเทียบกันคะ ว่ามันตรงกัน มากแค่ไหน ค่อยเอาที่มันตรงที่สุดค่อยเอามาใช้”

(เฟิร์น, สัมภาษณ์, 25 พฤศจิกายน 2557)

“...ก็จะอ่านเอาก่อน แล้วเปิดสองสามเว็บอ่านผ่าน ๆ ดูแล้วก็ค่อยมาวิเคราะห์ว่าอันนี้น่าจะดีกว่า...”

(ไอซ์, สัมภาษณ์, 18 ธันวาคม 2557)

“ ผมจะดูจำนวนผู้เข้าไปดูครับ จะคลิกที่ความคิดเห็นของแต่ละคน...ก็คิดวิเคราะห์ดูว่ามันน่าเชื่อถือหรือไม่”

(เต๋ย, สัมภาษณ์, 17 ธันวาคม 2557)

ข้อค้นพบจากการผลสำรวจและสัมภาษณ์ดังกล่าว สอดคล้องกับความเห็นของ Livingstone, Bober & Helsper (2005) สรุปให้เห็นว่าเด็กจะมีทักษะและความสามารถในการใช้อินเทอร์เน็ต โดยปัจจัยที่ส่งผลต่อการรู้เท่าทัน คือ เมื่อเด็กใช้อินเทอร์เน็ตอย่างชำนาญจะมีแนวโน้มที่จะสร้างความน่าเชื่อถือของข้อมูลได้มากขึ้น

การควบคุมการใช้งานของพ่อแม่

ข้อมูลจากการสัมภาษณ์บ่งชี้ว่าการควบคุมการใช้งานสื่อดิจิทัล โดยพ่อแม่ถือเป็นส่วนสำคัญของการควบคุมการใช้อินเทอร์เน็ต ข้อค้นพบงานวิจัยสำรวจสอดคล้องกับสถาบันรามจิตติ (มปป, น. 19) ที่เสนอว่าการป้องกันและแก้ไขปัญหาสื่อครองชีวิตเด็กไทยไม่ให้ขยายตัวสูงขึ้น กลไกครอบครัวจึงถือเป็นหัวใจสำคัญในการควบคุมดูแลเด็กและเยาวชนในการใช้สื่อ ควบคู่ไปกับการส่งเสริมและสนับสนุนให้เด็กได้มีโอกาสทำกิจกรรมที่หลากหลายเพื่อลดโอกาสและเวลาในการเข้าถึงสื่อ โดยเฉพาะอย่างยิ่ง หากเด็กได้อาศัยอยู่กับครอบครัวและมีการทำกิจกรรมต่าง ๆ ร่วมกันกับสมาชิกในครอบครัว สามารถลดเวลาในการใช้สื่อของเด็กให้ลดน้อยลงได้ และสอดคล้องกับงานวิจัยของ รอชิตต์ สาเม (2555) พบว่าร้อยละ 56.88 ของนักเรียนที่เล่นอินเทอร์เน็ตทุกวันมีความสัมพันธ์กับครอบครัวอยู่ในระดับสูง จากข้อค้นพบดังกล่าวจะเห็นว่านักเรียนมีการใช้อินเทอร์เน็ตในเวลาว่างในขณะเดียวกันก็ยังมีเวลาที่ทำกิจกรรมกับผู้คนรอบข้างเช่น กับสมาชิกในครอบครัว เพื่อนและญาติ ๆ เช่นเดียวกันกับข้อสรุปประเด็นการศึกษาด้านความสัมพันธ์ระหว่างปัจจัยด้านบุคคลและกลุ่มบุคคลกับทักษะการรู้เท่าทันสื่ออินเทอร์เน็ตของเยาวชน โดยขนิษฐา จิตแสง (2557) ซึ่งพบว่าสมาชิกในครอบครัวได้ให้คำแนะนำเกี่ยวกับเว็บไซต์ในการสืบค้นมากที่สุด (ร้อยละ 16.80) และรวมถึงครอบครัวมีความสัมพันธ์เชิงบวกกับความสามารถในการทำความเข้าใจเนื้อหาบนสื่ออินเทอร์เน็ต

อภิปรายผลการวิจัย

จากผลการวิจัยครั้งนี้ ขอเสนอประเด็นการอภิปรายสำคัญ ในประเด็นการใช้งาน และความเสี่ยงจากการใช้งานสื่อดิจิทัล ของนักเรียนมัธยม ดังนี้

พฤติกรรมการใช้สื่อดิจิทัล

จากผลการสัมภาษณ์พบว่ากลุ่มตัวอย่างใช้สื่อดิจิทัล ตั้งแต่ช่วงเช้าตั้งแต่ตื่นนอนระหว่างเรียนโดยใช้บ้าง บางครั้งเพื่อประกอบการหาข้อมูลในชั้นเรียนและแอบใช้ บางที ตลอดจนถึงช่วงเวลาพักเรียนหรือพักกลางวัน จนถึงเย็น ใช้แชท (Chat) พูดคุยใช้ติดตามความเคลื่อนไหว จากสื่อสังคมออนไลน์ (Social Media) และดูหนังฟังเพลง รวมทั้งประกอบกับใช้เพื่อทำรายงานระหว่างเรียนแต่ ส่วนใหญ่จะใช้เฉพาะเวลาว่าง แต่ตอนเย็นและหัวค่ำจะใช้ มากกว่าเวลาทั่วไปโรงเรียน แต่จะใช้มากที่สุดในวันหยุด เสาร์อาทิตย์ เพราะมีเวลาว่าง โดยใช้เพื่อความบันเทิง ข้อสรุปงานวิจัยสอดคล้องกับจากผลการสำรวจของ สำนักงานส่งเสริมสังคมแห่งการเรียนรู้และคุณภาพเยาวชน (สสค.) วงจรชีวิตของเด็กไทยใน 1 วัน จะเริ่มต้นนอนตั้งแต่เวลา 06.18 น. และเข้านอนในเวลา 22.21 น. วันหยุดจะนอน 23.39 น. มีเวลานอนเฉลี่ย 7-8 ชั่วโมง ซึ่งถือว่าเวลานอนไม่น้อยมากที่น่าสนใจคือหลังตื่นนอน สิ่งแรกที่เด็กส่วนใหญ่ ร้อยละ 51.1 ทำคือการเช็คโทรศัพท์มือถือ เช่นเดียวกับสิ่งสุดท้ายที่ ร้อยละ 35 ทำก่อนนอน คือ ใช้โทรศัพท์มือถือเล่นเฟซบุ๊ก (Facebook) และ ไลน์ (LINE)

ด้านความถี่ของการใช้งานสื่อดิจิทัลจากข้อค้นพบ จากการสำรวจสรุปว่าส่วนใหญ่เด็กมัธยมต้นและปลาย ใช้สื่อดิจิทัลที่บ่อย ๆ ได้แก่ เฟซบุ๊ก ยูทูบ เว็บไซต์ โทรศัพท์มือถือสมาร์ทโฟน และโปรแกรมสนทนา เช่น ไลน์ วอทสแอปวีแชท รวมทั้งสื่อดิจิทัลที่กลุ่มตัวอย่าง ใช้บ้าง ได้แก่ เกมส์ แอปพลิเคชัน เว็บไซต์ดาวน์โหลด ภาพยนตร์/เพลง เกมออนไลน์ อินสตาแกรม คอมพิวเตอร์ แบบตั้งโต๊ะอีเมลและคอมพิวเตอร์แบบพกพาหรือโน้ตบุ๊ก เมื่อพิจารณาจากข้อค้นพบการวิจัยเด็ก และเยาวชนนั้น มีพฤติกรรมการใช้สื่อดิจิทัลไม่ได้แตกต่างกันซึ่งสอดคล้อง กับผลการวิจัยของอัจฉราเอ็นซ์ (2558) ศึกษาการใช้ดิจิทัล ของวัยรุ่นพบว่าแอปพลิเคชันส่วนใหญ่ที่วัยรุ่นใช้มาก

ที่สุดก็คือ เฟซบุ๊ก รองลงมา ยูทูบ ไลน์ อินสตาแกรม ทวิตเตอร์ วอทสแอป และ ยาฮูเมสเซนเจอร์ (Yahoo Messenger) รวมทั้งใกล้เคียงกับผลสรุปการวิจัย ของจิตินัน บุญภาพ คอมมอน (2556) พบว่าเยาวชนทุกคน ใช้สื่อสังคมออนไลน์ คือ เฟซบุ๊ก ถึง ร้อยละ 100 และใช้ ทวิตเตอร์ ร้อยละ 38.5 รวมทั้งข้อสรุปงานวิจัยของ ทิตยา ปิยภัณท์ (2556) ต่างพบเช่นเดียวกันว่าพฤติกรรมการใช้สื่อ สังคมออนไลน์ของเด็กและเยาวชนส่วนใหญ่ใช้สื่อสังคม ออนไลน์ทุกวันถึงร้อยละ 81.9 และสื่อหลักๆ ที่ใช้มากที่สุดคือ เฟซบุ๊ก รองลงมา ยูทูบ และ อีเมล และสามารถสรุปเห็น ว่าส่วนใหญ่จะใช้สื่อดิจิทัลเพื่อความบันเทิง ดังผลการวิจัย ของ บุญผา เมฆศรีทองคำ และ อรรยา สิงห์สงบ (2552) ที่พบว่ารูปแบบการใช้สื่ออินเทอร์เน็ตของช่วงวัยเด็กและ ตอนกลางตอนปลายและจนวัยรุ่นใช้อินเทอร์เน็ตเพื่อ ความบันเทิงส่วนใหญ่ แม้ว่าพฤติกรรมของการใช้งาน สื่อดิจิทัลของเยาวชนจะมีความหลากหลายแต่ก็มี วัตถุประสงค์ที่ไม่ได้แตกต่างกัน ใกล้เคียงกับการเข้าหาข้อมูล ดังผลสรุปงานวิจัยของรอชิดัต สาแม (2555) ที่ศึกษา พฤติกรรมใช้อินเทอร์เน็ตของเด็กของนักเรียนเอกชน สอนศาสนาอิสลาม จังหวัดยะลา พบว่านักเรียนที่มี ประสบการณ์ต่างกันจะใช้ 3 เว็บไซต์แรกที่เหมือนกัน คือ ยูทูบ และ เฟซบุ๊ก แต่จะแตกต่างกันเพียงเว็บไซต์ที่ใช้ เมื่อพิจารณารายละเอียดด้านลักษณะการใช้งานสื่อดิจิทัล

ที่บ่อย ๆ ของเยาวชนซึ่งพบว่ามัลักษณะการใช้งานอยาก หลากหลาย อันได้แก่ ใช้พูดคุยติดต่อกับเพื่อน ๆ หรือแชท และสร้างกลุ่มบนไลน์ เฟซบุ๊กเพจ พูดคุยแสดงความคิดเห็นกับเพื่อน ๆ ใช้โพสต์รูปภาพ เรื่องราว หรือเข้ากลุ่ม สนทนาหรือสมัครสมาชิกเว็บไซต์ หรือติดตามเพจต่าง ๆ เพื่อแสดงความเป็นตัวตนของตนเอง ข้อค้นพบดังกล่าว สอดคล้องกับผลการวิจัยเชิงสำรวจด้านการใช้งาน อินเทอร์เน็ตของเช่นเดียวกันกับผลวิจัยของจิตินัน บุญภาพ คอมมอน (2556) ที่พบว่าเด็กมัธยมทั้งตอนต้นและตอน ปลายมีวัตถุประสงค์ของการใช้สื่อดังกล่าวไม่ได้แตก ต่างกัน ทั้งในด้านการพูดคุยสนทนา แสดงความเห็น ติดตามข่าวสารความเคลื่อนไหว เล่นเกมส์ สังสรรค์สนทนา และบริการ ติดตามเคลื่อนไหวดารา ตลอดจนอัปเดต

รูปตนเอง ข้อค้นพบนี้สามารถอธิบายด้วยแนวคิดของ Livingstone, Bober & Helsper (2005, p. 11) ได้สรุปประเด็นนี้เป็นการใช้สื่อดิจิทัลในลักษณะแบบการมีปฏิสัมพันธ์บนอินเทอร์เน็ต (Interactivity opportunity) เช่น การรับส่งอีเมล การโหวต การใช้งานกระดาน การส่งภาพหรือข้อความบนเว็บไซต์ การเข้าเว็บไซต์หรือบล็อกของบุคคล การแสดงความเห็น การกรอกข้อมูลออนไลน์ การร้องเรียนทางออนไลน์ เป็นต้นและยังเป็นลักษณะการติดต่อบุคคลอื่น (Peer-to-peer opportunity) เช่น การรับส่งอีเมล การเล่นเกมออนไลน์ การรับส่งข้อความสนทนา การดาวน์โหลดเพลง การชมและดาวน์โหลดคลิปวิดีโอ การสนทนาในห้องสนทนาบนอินเทอร์เน็ต

นอกจากนี้กลุ่มตัวอย่างใช้เพื่อความบันเทิง ดูหนัง ฟังเพลง เล่นเกมส์ ติดตามดาราที่ชื่นชอบ รวมถึงติดตามข่าวสาร ความเคลื่อนไหวของสังคม เหตุการณ์ต่าง ๆ ที่เกิดขึ้น ตลอดจนถึงการใช้งานสื่อดิจิทัลที่ทำบ้าง ได้แก่ สั่งซื้อสินค้าหรือหาข้อมูลหรือตรวจสอบสินค้าที่ต้องการเพื่อประกอบการตัดสินใจซื้อ ใกล้เคียงกับข้อค้นพบงานวิจัยที่พบว่าวัตถุประสงค์หลักที่สำคัญก็ของการใช้สื่อดังกล่าวก็คือ ใช้พูดคุยกับคนรู้จักและสืบค้นหาข้อมูลและรวมทั้งยังใช้สื่อดิจิทัลเล่นเกมส์ ซื้อสินค้าบริการ ใช้ดูภาพยนตร์และชมละครย้อนหลัง (จิตยา ปิยภักดิ์, 2556; จิตินัน บุญภาพ คอมมอน, 2556) สามารถสรุปได้ว่าเยาวชนมีลักษณะการใช้และเข้าถึงข้อมูลได้หลากหลายดังข้อสรุปของ Brent (n.d., pp. 9-11) ได้ทบทวนวรรณกรรมเกี่ยวกับคุณลักษณะของเด็กที่โตมาในยุคสมัยที่มีเทคโนโลยีการสื่อสารทันสมัยถือเป็นคนรุ่นใหม่ที่มีลักษณะเฉพาะ กล่าวคือเด็กรุ่นใหม่มีทักษะใหม่หลายอย่างเช่นทักษะการทำงานหลายอย่างในเวลาเดียวกัน ซึ่งเด็กในปัจจุบันนั้นมีทักษะและความสามารถในการใช้อินเทอร์เน็ตสามารถเข้าถึงข้อมูลและใช้อินเทอร์เน็ตได้อย่างหลากหลายและรวดเร็ว (Livingstone, Bober & Helsper, 2005; ขนิษฐา จิตแสง, 2557) แนวทางเดียวกันความเห็นของ Hoechsmann & Poyntz (2012, pp. 139-144) และ Brainin & Bar-Lev (2005) ที่เห็น

สอดคล้องไปแนวทางเดียวกันได้สรุปให้เห็นว่าเป็นความเคยชินที่เด็กใช้เทคโนโลยีสื่อดิจิทัลก็เพื่อใช้สำหรับการเรียนรู้การทำงานการใช้ชีวิตในสังคม และใช้เพื่อเป็นกิจกรรมพักผ่อนหย่อนใจ

เพียงแค่เข้าถึงข้อมูลก็มีโอกาสเสี่ยง

ผลสำรวจด้านความเสี่ยงพบว่ากลุ่มตัวอย่างถึงเลที่จะกดไปดูหรือกดปิดป๊อปอัพเนื้อหาที่อาจจะเป็นอันตราย เช่น เพศ ผลัดกันความงาม เกมสล็อตออนไลน์ การพนัน การชักชวนให้ทำงาน มีเพียงป๊อปอัพเนื้อหาเกี่ยวกับข่าวที่จะกดไปดูมากกว่าเนื้อหาอื่น ๆ ซึ่งเป็นลักษณะการเข้ามาบังเอิญของข้อมูลในระหว่างใช้งานสื่อดิจิทัล นอกจากนี้ผลการสัมภาษณ์ยังพบว่ามีกลุ่มตัวอย่างที่จะใช้รูปแบบวิธีการปล่อยไว้แต่ไม่สนใจ หรือกดปิดทันที ดังความเห็นดังกล่าว

“...พวกโฆษณาพวกละเมิดกฏ เวลาเข้าเว็บ ดูหนังกะ เห็นบ๊อยกะ ส่วนมากก็จะ ปิด ๆ ไป ไม่สนใจ

(โบว์, สัมภาษณ์, 18 ธันวาคม 2557)

“...ป๊อปอัพเต็มส่วนใหญ่เป็นเกมส์จะไม่เข้าครับ... ไม่ได้อยากเข้า ผมเฉย ๆ ครับ...”

(ปีเตอร์, สัมภาษณ์, 17 ธันวาคม 2557)

“...มันจะเป็นโฆษณาที่เต็มมาข้างๆ มันจะเป็นหลอมนๆ กะพริบ...ก็ไม่ได้สนใจ มันก็จะมึมนๆ ให้กดปิด...”

(หญิง, สัมภาษณ์, 25 พฤศจิกายน 2557)

“...หนูปิดเลยละ...มันขึ้นมาเอง บางทีหากกร์ตูน มันเต็มมาเอง...ก็เรื่องแบบนั้นละ (เรทเธ็กซ์) คลิ๊กละ ขึ้นมา...”

(มดหมี, สัมภาษณ์, 25 พฤศจิกายน 2557)

ด้านผลการสำรวจความเสี่ยงในด้านการใช้งานอินเทอร์เน็ตตามลำพังพบว่า ทั้งในด้านใช้ตามลำพัง การพูดคุยกับคนแปลกหน้า และการถูกหลอกล่อจากโปรแกรม ซึ่งข้อค้นพบจากการสำรวจดังกล่าว ชี้ให้เห็นในภาพรวมว่ากลุ่มตัวอย่างไม่มีความความเสี่ยง

อย่างไรก็ตาม แม้ว่าในภาพรวมกลุ่มตัวอย่างจะไม่ตกอยู่ในความเสี่ยงก็ตาม แต่โอกาสในความเสี่ยงก็มีอยู่เช่นเดียวกันหรืออาจกล่าวได้ว่า “แค่คลิ๊กก็เสี่ยงได้” ทั้งนี้ด้วยข้อค้นพบ

ที่ชี้ให้เห็นว่ากลุ่มตัวอย่างจะใช้งานสื่อดิจิทัลโดยการเข้าแอปพลิเคชันเกมส์ โหลดหนังฟังเพลงการพูดคุยหรือแชทหรือติดตามความเคลื่อนไหวข่าวสาร ติดตามดารา และซื้อสินค้าบริการทางอินเทอร์เน็ต เป็นการเข้าถึงเนื้อหาที่มีโอกาสพบเจอความเสี่ยงจากการตั้งค่าโปรแกรมของเจ้าของเว็บไซต์ แอปพลิเคชัน ที่เสนอเนื้อหาที่อาจจะไม่เหมาะสม ซึ่งไม่สามารถที่จะหลีกเลี่ยงได้ในขณะใช้งาน โอกาสความเสี่ยงที่จะเกิดขึ้น โดยผลการสำรวจชี้ให้เห็นว่า กลุ่มตัวอย่างมีการสังเกตสองจิตสองใจว่าจะเข้าหรือไม่เข้าดูเกิดการต่อรองต่อสู้ในตนเองระหว่างสองแนวทาง คือ ปล่อยไว้โดยไม่สนใจในการเข้าถึงข้อมูลด้านต่าง ๆ ที่ปรากฏขึ้นมาโดยบังเอิญนั้นตามที่เสนอข้างต้นหรือกดเข้าดูข้อมูลนั้น แม้กลุ่มตัวอย่างตั้งใจจะใช้หลีกเลี่ยงก็ตามแต่ก็ไม่สามารถหลีกเลี่ยงความเสี่ยงนี้ได้ ทั้งนี้เพราะมีการยึดเหนี่ยวเนื้อหาด้วยความตั้งใจทั้งในป๊อปปี้หรือโฆษณาแม้กระทั่งการหาข้อมูลการทำงาน หรือเล่นเกมสื่อดูหนังฟังเพลง ซึ่งสิ่งดังกล่าวนี้ก็ถือว่าเป็นโอกาสที่จะตกอยู่ในความเสี่ยงสูง โดยความเสี่ยงในแง่การโดนหลอกให้ดาวน์โหลดข้อมูล กับความเสี่ยงในการหลอกซื้อสินค้าบริการ ซึ่งปรากฏให้เห็นเป็นจริงจากการสัมภาษณ์กลุ่มตัวอย่างที่เล่าให้ฟังว่าเคยมีประสบการณ์เสี่ยง หรือตกอยู่ในเหตุการณ์เสี่ยงในขณะที่ใช้งานสื่อดิจิทัลทั้งรูปแบบความบันเทิงและความเพลิดเพลิน หรือการใช้การทำงาน

“...ดาวน์โหลดโปรแกรมเพลงนี้แหละคะ ดาวน์โหลดมามันก็แบบไวรัสก็กิน คือตอนนั้นมันโหลดฟรีคะ เลยกด...”

(เฟิร์น, สัมภาษณ์, 25 พฤศจิกายน 2557)

“...โหลดเกมส์คะเป็นเกมส์เถื่อนคะเลยติดไวรัส มันจะขึ้นหน้าต่างเล็ก ๆ แล้วนับเวลานับถอยหลัง โหลดเสร็จปุ๊บมันก็จะรีสตาร์ท พอเปิดเครื่องใหม่ก็เป็นแบบจี้ใหม่

(ไอซ์, สัมภาษณ์, 18 ธันวาคม 2557)

“...เคยโดนไวรัสคะ มันจะมีโฆษณาเต็มๆ ในกูเกิลโครม เลยกดเข้าไป ก็ติดไวรัสเปิดคอมฯ มันจะช้าลงเรื่อย ๆ ค่ะเลยปล่อย ๆ ไปคะ...”

(โบว์, สัมภาษณ์, 18 ธันวาคม 2557)

“...ซื้อโทรศัพท์ Blackberry จำนวนเงิน 4,000 บาท ผ่านเว็บไซต์ เมื่อโอนเงินเรียบร้อยแล้ว จากนั้นติดต่อเจ้าของร้านไม่ได้อีกเลย...”

(ซี, สัมภาษณ์, 19 พฤศจิกายน 2557)

ประเด็นสำคัญอีกประเด็นหนึ่งที่ชี้ให้เห็นความเสี่ยงในการใช้งานของกลุ่มตัวอย่าง คือ ผลการสำรวจ ในภาพรวมเด็กส่วนใหญ่จะเลือกที่ไม่เข้าไปดูหรืออ่านเนื้อหา ที่เป็นความเสี่ยงแต่ผลการสำรวจชี้ให้เห็นว่ามีกลุ่มตัวอย่างส่วนหนึ่งถึงแม้จะเป็นส่วนน้อย ที่ระบุว่าเลือกที่จะกดเข้าไปดูหรืออ่าน เนื้อหาที่ไม่เหมาะสม ผลการสำรวจนี้ชี้ให้เห็นว่า ปัญหาความเสี่ยงมิได้เกิดขึ้นในวงกว้างของเด็กนักเรียนมัธยม แต่มีความเสี่ยงที่เกิดขึ้นจริงในบางส่วนซึ่งมีอาจจะละเอียดหรือสรุปได้ว่ากลุ่มตัวอย่างไม่มีความเสี่ยงเลย จากผลการสำรวจชี้ให้เห็นชัดเจนว่ามีกลุ่มตัวอย่างจำนวนหนึ่งที่พบเจอความเสี่ยงจากการใช้งานสื่อดิจิทัลอยู่จริง กล่าวคือ ผลการสำรวจพบว่า มีกลุ่มตัวอย่างจำนวนร้อยละ 4 – 10 ที่ระบุว่าตนเองมีประสบการณ์เข้าถึงเนื้อหาผ่านเกมส์รุนแรง การพนัน และการแสดงออกด้วยความรุนแรงอยู่ในระดับบ่อย ๆ จนถึงทำเป็นประจำ จำนวนร้อยละ 23.0 ระบุว่าคุยกับคนแปลกหน้าบ่อย ๆ จำนวนร้อยละ 3.0 ที่ระบุว่าคลิกดูภาพหรือคลิปโป๊ที่เพื่อนส่งมาให้หรือแนะนำให้อู และร้อยละ 1.8 ระบุว่าดูเป็นประจำ ดังนั้นจึงมีอาจสรุปแต่เพียงภาพรวมว่ากลุ่มตัวอย่างไม่มีความเสี่ยงแต่ต้องยอมรับว่ามีกลุ่มตัวอย่างจำนวนหนึ่งที่พบเจอกับความเสี่ยงอยู่บ่อย ๆ จนถึงเป็นประจำ

นอกจากนี้ผลการวิจัยเชิงสำรวจพบว่า การใช้งานสื่อดิจิทัลเมื่ออยู่ลำพัง กลุ่มตัวอย่างระบุว่ามีการกระทำที่กลุ่มตัวอย่างทำบ้าง ได้แก่ จีบกลุ่มคุยกันในเรื่องความรัก โพสต์ข้อความระบายความรู้สึกในใจ ผลข้อค้นพบดังกล่าวนี้ เทียบเคียงกับผลการสำรวจของ ชูตินัน บุญญาพ คอมมอน (2556) ก็พบว่านักเรียนทั้งมัธยมต้น และปลายใช้สื่อสังคมออนไลน์เพื่อระบายและความในใจถึงร้อยละ 50.5

แม้ว่ากลุ่มจะมีความสามารถในการเข้าถึงข้อมูลและใช้สื่อดิจิทัลและเป็นอย่างคึกคักตาม สามารถอธิบายตามแนวทางของ Brent (n.d., pp. 12) ชี้ให้เห็นอีกว่าเด็กรุ่นใหม่

ดูเหมือนมีทักษะการใช้งานสื่อดิจิทัลเป็นอย่างดี แต่ยังมีประเด็นที่น่าเป็นห่วงก็คือ เด็กที่ดูเหมือนมั่นใจว่าตนเองมีทักษะสื่อดิจิทัลที่ดี แต่ในทางปฏิบัติจริงอาจจะไม่ได้ นำทักษะที่ดีและมาใช้ให้เกิดประโยชน์ได้ ดังเห็นได้จากผลการสำรวจที่ชี้ให้เห็นว่า กิจกรรมที่กลุ่มตัวอย่างทำเป็นประจำในขณะที่ใช้สื่อดิจิทัลจะเป็นกิจกรรมด้านความบันเทิง ดูหนัง ฟังเพลง เล่นเกมส์ การสนทนาพูดคุยผ่านโปรแกรมสนทนา เด็กในโรงเรียนอังกฤษที่มีความรู้เกี่ยวกับคอมพิวเตอร์อย่างดีไม่ได้ใช้ทักษะนี้ เพื่อเป็นประโยชน์ในการเรียนวิชาอื่น ๆ นอกจากนี้ยังมีหลักฐานที่สะท้อนให้เห็นว่าทั้งแบบเด็กที่เป็นผู้ต้นตัวและเป็นเหยื่อที่ยังต้องการปกป้องจากอันตรายแนวทางประเด็นเดียวกัน ในด้านการเสี่ยงสามารถสรุปด้วยทัศนะของ Binte Nahar (2011) เห็นว่าสิ่งที่ทำให้ไม่เกิดการรู้เท่าทันสื่อคือการที่ได้ข้อมูลมาจากอินเทอร์เน็ต แต่ไม่สามารถตัดสินใจได้ว่าข้อมูลนั้นดีหรือถูกต้องหรือไม่ ซึ่งแสดงให้เห็นจากการที่ใช้เวลาอยู่กับข้อมูลเหล่านั้นเป็นเวลานานมาก การไม่ได้มีกระบวนการรู้เท่าทันสื่อมาก และหากในเด็กโตยังใช้อินเทอร์เน็ตมาก ยังมีทักษะการใช้มากขึ้น และก็จะมีโอกาสที่จะประสบกับสถานการณ์เสี่ยงอันตรายยิ่งขึ้น

บทสรุป

การวิจัยครั้งนี้ชี้ให้เห็นว่านักเรียนมัธยมมีการใช้งานสื่อดิจิทัลผ่านโทรศัพท์เคลื่อนที่แบบสมาร์ตโฟนอย่างมาก มีการใช้งานที่เน้นไปทางด้านความบันเทิง ส่วนตัวดูหนัง ฟังเพลง เล่นเกมออนไลน์ และการสนทนาผ่านโปรแกรมสนทนา และกำลังเผชิญกับความเสี่ยงกับอันตรายที่จะมาจากการเข้าถึงเนื้อหาที่ไม่เหมาะสมเช่น เกมส์ ความรุนแรง และการถูกล่อลวงจากคนแปลกหน้า แม้ว่านักเรียนมัธยมส่วนใหญ่จะระบุว่าตนเองไม่คิดจะเข้าถึงเนื้อหาที่น่าไปสู่ความเสี่ยง แต่ก็มีส่วนหนึ่งที่ระบุว่ามีความลังเลที่จะเข้าถึง และมีบางส่วนเข้าถึงเนื้อหาที่ไม่เหมาะสมแล้ว ดังนั้นปัญหาด้านความเสี่ยง

ในการใช้งานสื่อดิจิทัลจึงไม่ควรถูกละเลย ผลการวิจัยบางส่วนชี้ให้เห็นว่าพ่อแม่เป็นส่วนหนึ่งที่จะช่วยหาคำแนะนำ ควบคุมการใช้งานเพื่อป้องกันหรือ ลดโอกาสการเข้าถึงเนื้อหาที่ไม่เหมาะสมได้ อย่างไรก็ตามพ่อแม่ไม่สามารถเข้าไปควบคุมการใช้งานอินเทอร์เน็ตของเด็กได้ตลอดเวลา และการแก้ปัญหาด้วยการห้ามไม่ให้เด็กใช้อินเทอร์เน็ตไม่ใช่ทางออกที่ดี เพราะการห้ามเด็กใช้อินเทอร์เน็ตถือเป็นการปิดกั้นโอกาสการเรียนรู้ของเด็กได้ ดังนั้นหากไม่สามารถขวางกั้นการใช้อินเทอร์เน็ตของเด็กหรือเยาวชนได้ ทางแก้ไขทางหนึ่งคือ ต้องสร้างภูมิคุ้มกันเพื่อไม่ให้ตกเป็นเหยื่อของสื่อดิจิทัล ซึ่งสิ่งสำคัญคือต้องสร้างการรู้เท่าทันสื่อดิจิทัลสำหรับเด็ก Hoechsmann & Poyntz (2012) ชี้ให้เห็นว่าการรู้เท่าทันสื่อดิจิทัลเป็นแกนกลางของการเรียนการทำงาน ในอนาคตและเป็นพื้นที่ของความบันเทิง และการสอนการรู้เท่าทันสื่อดิจิทัลไม่ควรขาดขวามือให้เด็กใช้เทคโนโลยีซึ่งจะเป็นอุปสรรคในการเรียนรู้ของเด็ก การรู้เท่าทันสื่อดิจิทัลจึงมีความจำเป็นในฐานะการสร้างภูมิคุ้มกันให้เด็กหรือเยาวชนมีการรู้เท่าทันและใช้เนื้อหาในสื่อดิจิทัลบนเครือข่ายอินเทอร์เน็ตโดยไม่เสี่ยงหรือก่อให้เกิดอันตรายต่อตนเอง เช่นเดียวกับทฤษฎีของ Hobbs (2010) เสนอมุมมองการรู้เท่าทันสื่อดิจิทัลในฐานะที่เป็นทักษะชีวิตที่มีความสำคัญและจำเป็นสำหรับการอยู่ในสังคมที่มีสื่อมากมายและล้นหลามด้านข่าวสาร และในสังคมดังกล่าวนี้ ต้องการความสามารถเพื่อเข้าถึง เลือกใช้ทำความเข้าใจเนื้อหาข่าวสาร วิเคราะห์เนื้อหา แสดงพฤติกรรมการสื่อสารอย่างรับผิดชอบ รวมทั้งความสามารถในการร่วมมือกันแก้ปัญหาในครอบครัว สถานที่ทำงานและชุมชน ดังนั้นสิ่งสมควรจะต้องดำเนินการคือการสร้างการรู้เท่าทันสื่อดิจิทัลให้เด็ก โดยจะต้องมีการศึกษาเพื่อพัฒนาแนวทางการเรียนการสอนการรู้เท่าทันสื่อดิจิทัลสำหรับเด็กนักเรียนมัธยมต่อไป

รายการอ้างอิง

ภาษาไทย

- ขนิษฐาจิตแสง. (2557). ความสัมพันธ์ระหว่างปัจจัยด้านบุคคลและกลุ่มบุคคลกับทักษะการรู้เท่าทันสื่ออินเทอร์เน็ตของเยาวชนในเขตเทศบาลนครขอนแก่น. *อินฟอร์เมชั่น*, 21(1), 46-60.
- จินดารัตน์ บรรบริหาร. (2548). ความรู้เท่าทันสื่ออินเทอร์เน็ตและการประเมินความเสี่ยงและพฤติกรรมการป้องกันตัวเองของนักเรียนชั้นมัธยมปลายในเขตกรุงเทพมหานคร. วิทยานิพนธ์ปริญญาโทบริหารธุรกิจ. คณะนิเทศศาสตร์. จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย.
- จิตินัน บุญภาพคอมมอน (2556). บทบาทของสื่อใหม่ในการสร้างค่านิยมทางสังคมและ อัตลักษณ์ของเยาวชนไทยในเขตกรุงเทพมหานคร. รายงานการวิจัย. มหาวิทยาลัยธุรกิจบัณฑิตย์.
- จิตยา ปิยภักดิ์. (2556). ค่านิยมดิจิทัลกับพฤติกรรมด้านการสื่อสารออนไลน์ของเด็กและเยาวชนไทย. วิทยานิพนธ์ปริญญาโทบริหารธุรกิจ. คณะนิเทศศาสตร์. จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย.
- ธนิกานต์ มาฆะศิริรานนท์. (2545). พฤติกรรมการเสพติดอินเทอร์เน็ตและปัจจัยที่มีความสัมพันธ์กับการเสพติดอินเทอร์เน็ตของผู้ใช้อินเทอร์เน็ตในประเทศไทย. วิทยานิพนธ์ปริญญาโทบริหารธุรกิจ. คณะนิเทศศาสตร์. จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย.
- บุบผา เมฆศรีทองคำ. (ม.ป.ป.). การรู้เท่าทันสื่อ: การก้าวทันบนโลกข่าวสาร. มหาวิทยาลัยกรุงเทพ. สืบค้นเมื่อวันที่ 10 พฤศจิกายน 2557, http://www.bu.ac.th/knowledgecenter/executive_journal/jan_mar_11/pdf/aw16.pdf
- บุบผา เมฆศรีทองคำ และ อรรษา สิงห์สงบ. (2552). สภาพการใช้สื่ออินเทอร์เน็ตของเด็กและเยาวชนไทยตามช่วงพัฒนาการแห่งวัย. *วารสารนิเทศศาสตร์ มสธ*, 1(1), 131-149.
- รอชีดัด สาแม. (2555). พฤติกรรมการใช้อินเทอร์เน็ตของนักเรียนในโรงเรียนเอกชนสอนศาสนาอิสลาม จังหวัดยะลา. รายงานการวิจัย. สำนักงานกองทุนสนับสนุนการวิจัย (สกว.).
- สถาบันรามจิตติ (ม.ป.ป.). *Child Watch กับสภาวการณ์เด็กและเยาวชนในรอบปี 2554-2555*. สำนักงานกองทุนสนับสนุนการสร้างเสริมสุขภาพ (สสส.)
- สำนักงานคณะกรรมการพัฒนาการเศรษฐกิจและสังคมแห่งชาติ. (2554). *แผนพัฒนาเศรษฐกิจและสังคมฉบับที่สิบเอ็ด (๒๕๕๔-๒๕๕๘)*. สำนักงานคณะกรรมการพัฒนาการเศรษฐกิจและสังคมแห่งชาติ, สำนักนายกรัฐมนตรี.
- สำนักงานสถิติแห่งชาติ. (2556). *สรุปผลที่สำคัญ สำรองการมี การใช้เทคโนโลยีสารสนเทศและการสื่อสารในครัวเรือน พ.ศ. 2556*. สำนักงานสถิติแห่งชาติ, สำนักสถิติพยากรณ์.
- อัจฉรา เอ็นซ์. (2558). ชีวิตดิจิทัลและกฎการใช้ไอซีทีในครอบครัวของวัยรุ่นในกรุงเทพมหานคร. *วารสารนิเทศศาสตร์ปริทัศน์*, 18(2), 206-219.

ภาษาอังกฤษ

- Brainin, E. & Bar-Lev, S. (2005). *The Social Construction of Internet Use among Parents and Teachers and Its Relation to Teenagers' Digital Literacy*. Paper presented at the annual meeting of the American Sociological Association, Marriott Hotel, Loews Philadelphia Hotel, Philadelphia, PA, Aug 12, 2005
- Brent, I. (n.d.). *Digital Literacy*. Sheffield Hallam University.

- Cope, J. & Flanagan, R. (2011). *New Media and Information Literacy in the Study of American Politics*. Paper presented at the annual meeting of the Northeastern Political Science Association, Crowne Plaza, Philadelphia, PA, Nov 17, 2011.
- Hashemi, S. & Soltanifar, M. (2011). *Analysis of Internet Literacy among Students Compared to Their Trainers and Parents in Tehran*. International Conference on Social Science and Humanity, 5, 367-371.
- Hobbs, R (2010). *Digital and Media Literacy: A Plan of Action*. Aspen Institute Communications and Society Program.
- Hoechsmann, M. & Poyntz, S. R. (2012). *Media literacies : a critical introduction*. Malden, MA : Wiley-Blackwell.
- Lister, M., Dovey, J., Giddings, S., Grant, I. & Kelly, K. (2003). *New Media: a Critical Introduction*. UK: Routledge.
- Livingstone, S. (2004) Media literacy and the challenge of new information and communication technologies. *Communication Review*, 1(7), 3-14.
- Livingstone, S., Bober, M. & Helsper, E. (2005). *Internet Literacy among Children and Young People : Findings from the UK Children Online Project*. Retrieved September 9, 2014, from <http://eprints.lse.ac.uk/397/1/UKC-GOonlineLiteracy.pdf>
- Livingstone, S. & Helsper, E. (2010). Balancing opportunities and risks in teenagers' use of the internet: the role of online skills and internet self-efficacy. *New Media & Society*, 12(2), 309 –329.
- Martin, A. & Rader, R. (Eds.) (2003). *Information and IT Literacy: Enabling Learning in the 21st Century*. London: Facet.
- McQuail, D. (2005). *Mass Communication Theory*. 5th edition. UK: SAGE.
- Meyers, E. M., Erickson, I. & Small, R. V. (2013). Digital literacy and informal learning environments: an introduction, *Learning, Media and Technology*, 38(4), 355-367.

