

Received:	02-08-2024
Revised:	03-10-2024
Accepted:	15-10-2024

การพัฒนาสื่อเทคโนโลยีเสมือนจริงเพื่อป้องกันความรุนแรงทางสังคมของเยาวชนในยุคดิจิทัล The Development of Virtual Technological Media in Prevention of Social Violence in Media in the Digital Era

มาลินี นาคใหญ่¹

Malinee Nakyai

malinee@webmail.npru.ac.th

วีรศักดิ์ นาชัยดี²

Virasak Nachaidee

virasak4007@gmail.com

บทคัดย่อ

งานวิจัยนี้เป็นการวิจัยและการพัฒนา (Research and Development) มีวัตถุประสงค์เพื่อ 1) ศึกษาสภาพปัญหาความรุนแรงทางสังคมและความต้องการใช้สื่อเทคโนโลยีเสมือนจริงออนไลน์เพื่อป้องกันความรุนแรงทางสังคมในสื่อยุคดิจิทัล วิธีการรวบรวมข้อมูลจากการใช้การสัมภาษณ์เชิงลึก คือ นักเรียนชั้นมัธยมศึกษาตอนต้นในจังหวัดนครปฐม จำนวน 20 คน โดยเลือกแบบสุ่มเจาะจง เครื่องมือที่ใช้แบบสัมภาษณ์แบบกึ่งโครงสร้าง ร่วมกับการสนทนากลุ่ม แบ่งเป็น 2 กลุ่ม คือ กลุ่มนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาตอนต้นในจังหวัดนครปฐม กลุ่มละ 10 คน โดยเลือกแบบสุ่มเจาะจง เครื่องมือที่ใช้แบบคำถามการสนทนากลุ่ม และกลุ่มผู้เชี่ยวชาญด้านสื่อ ด้านสารสนเทศและด้านนักจิตวิทยา จำนวน 3 คน โดยเลือกแบบสุ่มเจาะจง เครื่องมือที่ใช้แบบสัมภาษณ์แบบกึ่งโครงสร้าง การรวบรวมข้อมูลเชิงคุณภาพวิเคราะห์ข้อมูลโดยใช้การพรรณนาวิเคราะห์ และรวบรวมข้อมูลจากแบบสอบถามเพื่อสกัดองค์ประกอบของปัญหาความรุนแรงทางสังคมในสื่อโซเชียลมีเดีย จำนวน 400 กลุ่มตัวอย่าง โดยวิธีการสุ่มตัวอย่างแบบชั้นภูมิ ใช้การวิเคราะห์ข้อมูลโดยใช้สถิติเป็นการวิเคราะห์องค์ประกอบเชิงยืนยัน 2) พัฒนาสื่อเทคโนโลยีเสมือนจริงเพื่อป้องกันความรุนแรงทางสังคมในสื่อยุคดิจิทัล วิธีการรวบรวมข้อมูลจากทดลองใช้สื่อกลุ่มตัวอย่าง แบ่งเป็น 3 กลุ่ม จำนวนกลุ่มละ 30 คน โดยเลือกแบบสุ่มเจาะจง เครื่องมือที่ใช้แบบสัมภาษณ์ การใช้สื่อ และแบบวัดความรู้ ทักษะคิด และพฤติกรรม โดยใช้สถิติ Paired t-test และ 3) นำสื่อเทคโนโลยีเสมือนจริงเพื่อป้องกันความรุนแรงทางสังคมในสื่อยุคดิจิทัลไปใช้กับเยาวชนในจังหวัดนครปฐม วิธีการรวบรวมข้อมูลจากนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาตอนต้นที่เข้าไปใช้สื่อจำนวน 400 คน โดยวิธีการสุ่มแบบง่าย เครื่องมือที่ใช้แบบประเมินความพึงพอใจในการใช้สื่อ โดยใช้สถิติ ค่าความถี่ ร้อยละ ค่าเฉลี่ย ส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน

* Corresponding Author

¹ สาขาคอมพิวเตอร์ธุรกิจ คณะวิทยาการจัดการ มหาวิทยาลัยราชภัฏนครปฐม

Business Computer, Faculty of Management Science, Nakhon Pathom Rajabhat University

² สาขานิเทศศาสตร์ คณะวิทยาการจัดการ มหาวิทยาลัยราชภัฏนครปฐม

Communication Arts, Faculty of Management Science, Nakhon Pathom Rajabhat University

ผลการศึกษาพบว่า 1) สภาพปัญหาความรุนแรงทางสังคมของเยาวชนในสื่อโซเชียลมีเดียประกอบไปด้วย 3 ส่วน คือ (1) การรับรู้ความรุนแรงในสื่อโซเชียลมีเดียเยาวชนพบเห็นการนำเสนอข่าวที่มีเนื้อหาความรุนแรงจำนวนมาก จะเป็นภาพนิ่ง ข้อความบรรยายเสียง และภาพวิดีโอมีลักษณะเป็นคลิปวิดีโอที่มีการแชร์กันมาก (2) รูปแบบการนำเสนอข่าวทุกรูปแบบส่งผลกระทบต่อความรู้สึกต่อผู้ดูไม่แตกต่างกันมาก ปัจจัยที่ส่งผลกระทบต่อความรู้สึกของผู้ดูคือ การนำเสนอภาพ วิดีโอ ข้อความที่มีความรุนแรง และเสียงหรือน้ำเสียงที่ทำให้ผู้ดูรู้สึกน่ากลัว (3) ผลกระทบที่เกิดจากการรับรู้ข่าวที่ส่งผลกระทบต่อความรุนแรงของเยาวชน มีผลทางด้านจิตใจทำให้รู้สึกกลัว ระวังจิตใจหดหู่ พบพบเห็นบ่อยๆ ครั้งจนเกิดความเคยชิน จนรู้สึกว่าเป็นเรื่องปกติจึงเกิดเป็นพฤติกรรมเลียนแบบ 2) การพัฒนาสื่อเทคโนโลยีเสมือนจริงเพื่อป้องกันความรุนแรงทางสังคมในสื่อยุคดิจิทัล ประสิทธิภาพของสื่อเทคโนโลยีเสมือนจริงเพื่อป้องกันความรุนแรงทางสังคมในสื่อยุคดิจิทัลมีค่าคะแนนเฉลี่ยด้านความรู้มีค่าเท่ากับ $\bar{X} = 86.66$ อยู่ในระดับสูง คะแนนเฉลี่ยด้านทัศนคติมีค่าเท่ากับ $\bar{X} = 4.35$ อยู่ในระดับสูง และคะแนนเฉลี่ยด้านการปฏิบัติมีค่าเท่ากับ $\bar{X} = 82.59$ อยู่ในระดับสูง 3) นำสื่อเทคโนโลยีเสมือนจริงเพื่อป้องกันความรุนแรงทางสังคมในสื่อยุคดิจิทัลไปใช้กับเยาวชนในจังหวัดนครปฐม ผลการประเมินความพึงพอใจในการใช้สื่อเทคโนโลยีเสมือนจริงเพื่อป้องกันความรุนแรงทางสังคมในสื่อยุคดิจิทัล ด้านเนื้อหาภาพรวม $\bar{X} = 4.15$ อยู่ในระดับมาก ด้านกราฟิกและการออกแบบภาพรวม $\bar{X} = 4.13$ อยู่ในระดับมาก และด้านเทคนิคและการใช้งานเทคโนโลยีเสมือนจริงภาพรวม $\bar{X} = 4.21$ อยู่ในระดับมาก

คำสำคัญ: ความรุนแรงทางสังคม, สื่อโซเชียลมีเดีย, การรับรู้ความรุนแรงในสื่อโซเชียลมีเดีย, เทคโนโลยีเสมือนจริง

Abstract

This study employed a Research and Development methodology and aimed to: 1) to study the state of social violence issues and the need for online virtual technology media as a preventive tool against social violence in the digital media era. Data were collected through in-depth interviews with 20 junior high school students in Nakhon Pathom province, selected on a voluntary basis. The research instruments included semi-structured interview forms and focus group discussions, comprising two groups of 10 lower secondary school students each, also selected voluntarily. Focus group discussion guidelines were employed. Additionally, three experts in media, information, and psychology were chosen through purposive sampling, and interviewed using semi-structured interviews. Qualitative data was analyzed using descriptive analysis, and quantitative data were collected through questionnaires to identify key components of social violence problems in social media, with a sample of 400 participants selected through stratified random sampling. Data analysis employed confirmatory factor analysis (CFA) 2) To develop virtual technology media to prevent social violence in the digital media era. Data were collected from three groups of 30 voluntary participants. Instruments included media usage interview forms and assessment tools measuring knowledge, attitudes, and behaviors. The data were analyzed using the Paired t-test, and 3) to implement the virtual technology media for preventing social violence among youth in Nakhon Pathom province. Data were collected from 400 junior high school students who used the media, selected through simple random sampling. The instrument used was a satisfaction evaluation form. Data were analyzed using frequency, percentage, mean, and standard deviation.

The results revealed that 1) the state of social violence issues comprises three aspects. First, perception of violence in social media: Youths frequently encounter violent content presented in various formats, including still images, descriptive texts, audio, and video clips, which are often widely shared. Second, Forms of news presentation: All forms of news presentation impact viewers' emotions to a similar extent. Factors that affect viewers' feelings include violent visuals, videos, texts, and audio or tone that elicits fear. Third, psychological impact: Exposure to such violent content often leads to fear, paranoia, and depression. Frequent exposure can lead to desensitization, normalizing the violence and potentially resulting in imitative behavior. 2) The virtual reality media developed to prevent social violence demonstrated high levels of effectiveness. The average score for knowledge acquisition was 86.66, categorized as high. The average attitude score was 4.35, also at a high level. The average score for practical application was 82.59, likewise indicating a high level of effectiveness. 3) The satisfaction evaluation in using virtual reality media for the prevention of social violence yielded high results across all dimensions. The overall content dimension scored 4.15, the graphics and design dimension scored 4.13, and the technical and usability dimension of the virtual reality media scored 4.21—all at a high level.

Keywords: social violence, social media, perception of violence in social media, Augmented Reality

ความเป็นมาและความสำคัญของปัญหา

ในยุคดิจิทัลเยาวชนได้รับข้อมูลข่าวสารผ่านจากสื่อออนไลน์ในแพลตฟอร์มต่างๆ เช่น YouTube, Facebook, twitter และ Tiktok สื่อออนไลน์นั้นมีอิทธิพลอย่างมากต่อเยาวชน โดยสื่อออนไลน์มีทั้งประโยชน์และโทษ ความรุนแรงในสังคมส่วนหนึ่งเป็นผลมาจากอิทธิพลของสื่อ การนำเสนอข่าวสารผ่านสื่อต่างๆ ในออนไลน์นั้น จะมีอิทธิพลต่อความเชื่อ ค่านิยม ส่งผลต่อพฤติกรรมของเยาวชนใน

สังคม การนำเสนอข่าวสารที่สร้างความรู้สึกเกี่ยวกับความรุนแรงในบางครั้ง บางครั้งทำให้เกิดปัญหาสังคม โดยเฉพาะเยาวชนจะเกิดปัญหาเกี่ยวกับวิถีชีวิตต่างๆ มากมาย ทั้งเกิดความขัดแย้ง การเกลียดชัง ความเครียด จนส่งผลกระทบต่อความรุนแรงของเยาวชนในสังคม

ในปัจจุบันสังคมไทยมีปัญหาความรุนแรงอยู่จำนวนมาก ในคดีเด็กและเยาวชนที่ถูกดำเนินคดีโดยสถานพินิจและคุ้มครองเด็กและเยาวชนทั่วประเทศในปี 2566 พบว่า มีเด็กและเยาวชนก่อคดีเกี่ยวกับชีวิตและร่างกายมากถึง 3,330 คดี และใช้อาวุธก่อความรุนแรงเพิ่มขึ้น 92.10% จากปี 2562 สะท้อนจากคดีเกี่ยวกับอาวุธและวัตถุระเบิดที่เพิ่มขึ้นจาก 876 คดีในปี 2562 เป็น 1,683 คดี ในปี 2566 (Office of the National Economic and Social Development Council, 2020) และคดีเด็กและเยาวชนที่ถูกดำเนินคดีโดยสถานพินิจและคุ้มครองเด็กและเยาวชนจังหวัดนครปฐมในปี 2562 จำนวน 572 คน (Office of the Attorney General, 2020) และซึ่งเป็นปัญหาที่ทวีความรุนแรงมากขึ้นและอยู่กับสังคมไทยมายาวนาน เช่น ปัญหาความรุนแรงของเยาวชนที่เกิดจากสื่อ ตั้งแต่อดีตจนปัจจุบันปัญหาความรุนแรงของเยาวชนเป็นปัญหาที่ดูเหมือนจะไม่มีทางแก้ไขได้ ถึงแม้จะมีหน่วยงานต่างๆ จะยื่นมือเข้ามาช่วยเหลือโดยการรณรงค์ลดการรุนแรงในสังคม แต่ปัญหาความรุนแรงในเยาวชนคงเกิดขึ้นอย่างต่อเนื่องและเพิ่มความรุนแรงขึ้นเรื่อยๆ การสร้างภูมิรู้เท่าทันสื่อโดยใช้สื่อก็เป็นอีกวิธีหนึ่งที่ทำให้ความรู้ สร้างความตระหนักให้เยาวชนรู้ถึงปัญหานี้ ปรับเปลี่ยนทัศนคติ นำไปสู่การเปลี่ยนแปลงพฤติกรรมเพื่อป้องกันความรุนแรงที่เกิดขึ้น สื่อเทคโนโลยีเสมือนจริงก็เป็นสื่อที่เยาวชนให้ความสนใจและสามารถให้ความรู้ สร้างความตระหนัก จนไปปรับเปลี่ยนพฤติกรรมเพื่อลดปัญหาต่างๆ ได้

สื่อเทคโนโลยีเสมือนจริง (Augmented Reality: AR) ซึ่งเป็นสื่อที่ได้รับความนิยมจากเยาวชนอย่างมาก เพราะเป็นเทคโนโลยีที่มีการนำระบบความเป็นจริงเสมือนมาผนวกกับเทคโนโลยีเพื่อสร้างสิ่งที่เสมือนจริง โดยกระบวนการวิเคราะห์ภาพ การคำนวณค่าตำแหน่งเชิง 3 มิติ และกระบวนการสร้างภาพ 2 มิติ โดยผู้ใช้จะถูกเข้าไปในสภาพแวดล้อมเสมือนจริง สามารถโต้ตอบกับภาพเสมือนที่สร้างขึ้นด้วยวัตถุจริงในโลกจริงได้ สื่อเทคโนโลยีเสมือนจริงจะถูกใช้ผ่านซอฟต์แวร์เชื่อมต่อออนไลน์ ซึ่งแสดงผลผ่านหน้าจอคอมพิวเตอร์หรือหน้าจอโทรศัพท์มือถือ และสามารถใช้ได้ตลอดเวลา ทุกสถานที่ ในปัจจุบันจะมีการนำสื่อเทคโนโลยีเสมือนจริง มาเป็นสื่อให้ความรู้ และปรับเปลี่ยนทัศนคติให้เกิดพฤติกรรมอันพึงประสงค์ สื่อเทคโนโลยีเสมือนจริงสามารถเห็นหน้าผู้เข้าร่วมผ่านกล้องและเสียงผ่านไมค์ ทำให้มีอารมณ์ร่วมในการเข้าชม จะทำให้เกิดความประทับใจมาก เพราะเป็นสิ่งที่ทันสมัยเข้ากับยุคในปัจจุบัน การนำมาเป็นสื่อให้ความรู้ จะทำให้เข้าใจง่ายและเข้าใจด้วยตนเอง (Kultawanich, & Lookjansook, 2019)

ในยุคดิจิทัลเยาวชนได้รับข้อมูลข่าวสารความรุนแรงผ่านจากสื่อออนไลน์เป็นจำนวนมาก ก่อให้เกิดปัญหาความรุนแรงของเยาวชนอย่างต่อเนื่องและเพิ่มความรุนแรงขึ้นเรื่อยๆ ในจังหวัดนครปฐม ดังนั้นคณะผู้วิจัยจึงมีความสนใจที่จะศึกษาสภาพปัญหาความรุนแรงทางสังคมและความต้องการใช้สื่อเทคโนโลยีเสมือนจริงออนไลน์ เพื่อนำมาพัฒนาสื่อเทคโนโลยีเสมือนจริง เมื่อเยาวชนได้รับสารจากสื่อเทคโนโลยีเสมือนจริงที่ได้จากการพัฒนาแล้ว จะทำให้เกิดความรู้ ความเข้าใจถึงสภาพปัญหาความรุนแรงที่เกิดขึ้น นำไปสู่การเกิดการปรับเปลี่ยนทัศนคติที่ดี และพัฒนายอมรับอันนำไปสู่การเปลี่ยนแปลงพฤติกรรมที่ดีนำไปสู่การป้องกันปัญหาความรุนแรงในสังคมของวัยรุ่น เมื่อสื่อเทคโนโลยีเสมือนจริงที่ได้พัฒนาจากการวิจัยแล้ว นำมาจัดการสื่อสารใช้จริงกับเยาวชนในจังหวัดนครปฐมเพื่อป้องกันความรุนแรงทางสังคมในสื่อยุคดิจิทัล

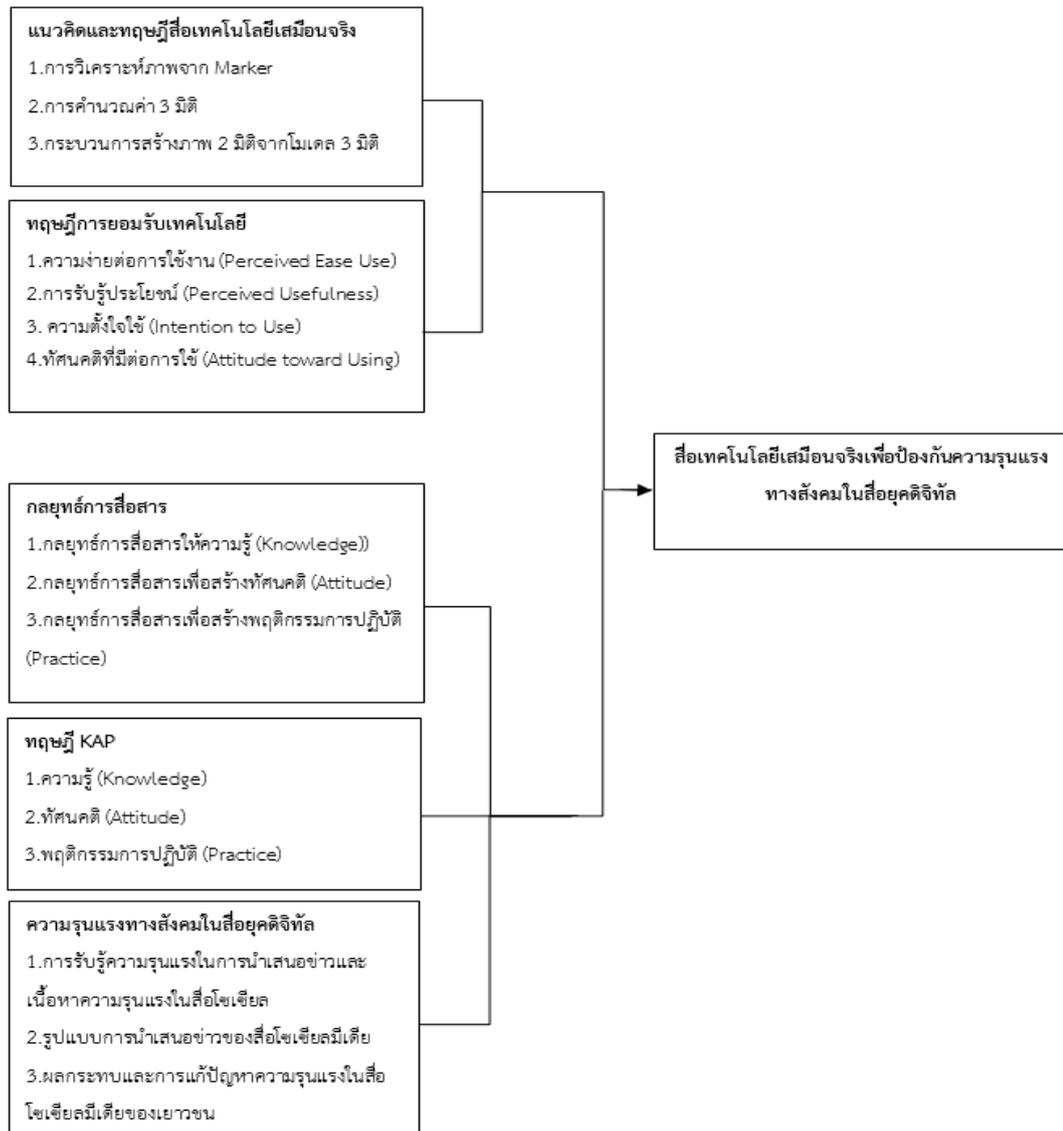
วัตถุประสงค์

1. ศึกษาสภาพปัญหาความรุนแรงทางสังคมและความต้องการใช้สื่อเทคโนโลยีเสมือนจริงออนไลน์เพื่อป้องกันความรุนแรงทางสังคมในสื่อยุคดิจิทัล
2. เพื่อพัฒนาสื่อเทคโนโลยีเสมือนจริงเพื่อป้องกันความรุนแรงทางสังคมในสื่อยุคดิจิทัล
3. เพื่อนำสื่อเทคโนโลยีเสมือนจริงเพื่อป้องกันความรุนแรงทางสังคมในสื่อยุคดิจิทัลไปใช้กับเยาวชนในจังหวัดนครปฐม

กรอบแนวคิดในการวิจัย

การศึกษาวิจัยเรื่อง การพัฒนาสื่อเทคโนโลยีเสมือนจริงเพื่อป้องกันความรุนแรงทางสังคมของเยาวชนในยุคดิจิทัล ผู้วิจัยได้นำแนวคิดความรุนแรงในสังคม (Collective Violence) ขององค์การอนามัยโลก (World Health Organization, 2002) รูปแบบการนำเสนอข่าวของสื่อโซเชียลมีเดียของ Khueankao and Pantaranuwong (2019) เนื้อหาที่เป็นความเสี่ยงที่ก่อให้เกิดความรุนแรงในสื่อโซเชียลมีเดียของ Abawi, Bienwald, and Dorner (2004) ผลกระทบที่ตามมาจากการบริโภคข่าวสารความรุนแรงของ Songmuang, Raoab, and Suphaphinyo (2017) และแบบจำลองการยอมรับเทคโนโลยีของ Littlejohn and Foss (2008) มาศึกษาสภาพปัญหาความรุนแรงทางสังคมและความต้องการใช้สื่อเทคโนโลยีเสมือนจริงออนไลน์เพื่อป้องกันความรุนแรงทางสังคมในสื่อ ยุคดิจิทัล และนำแนวคิดสื่อเทคโนโลยีเสมือนจริงของ Abawi, Bienwald, and Dorner (2004) ทฤษฎีเกี่ยวกับความรู้ ทศนคติ และพฤติกรรม (KAP) ของ Sotanasathien (2020) มาศึกษาในการพัฒนาสื่อเทคโนโลยีเสมือนจริงเพื่อป้องกันความรุนแรงทางสังคมในสื่อ ยุคดิจิทัล

จากการทบทวนวรรณกรรมและงานวิจัยที่เกี่ยวข้องที่กล่าวมา นำมาประยุกต์ใช้เพื่อมาเป็นข้อคำถามในงานวิจัย สำหรับการวิจัยในครั้งนี้ได้เสนอเป็นกรอบแนวคิดการวิจัย ดังนี้



ภาพที่ 1 กรอบแนวคิดในการวิจัย

นิยามศัพท์

สื่อเทคโนโลยีเสมือนจริงเพื่อป้องกันความรุนแรงทางสังคมของเยาวชนในยุคดิจิทัล หมายถึง สื่อเทคโนโลยีคอมพิวเตอร์ที่จำลองสภาพแวดล้อมเสมือนขึ้น ที่แสดงทั้งบนจอคอมพิวเตอร์ทั้งภาพและเสียง โดยผ่านอุปกรณ์เชื่อมต่อประเภทต่างๆ ได้แก่ กล้องดิจิทัลของแท็บเล็ต สมาร์ทโฟนหรืออุปกรณ์อื่นๆ เพื่อให้ผู้เห็นภาพเสมือนอยู่ในสถานการณ์นั้นจริงๆ และสามารถใช้ได้ตลอดเวลา ทุกสถานที่ โดยมีเนื้อหาเกี่ยวกับให้ความรู้เกี่ยวกับความรุนแรงเนื้อหาที่ปรากฏในสื่อโซเชียลมีเดีย โดยมีวัตถุประสงค์เพื่อให้เยาวชนเกิดความรู้อัตนคติ และเพื่อเปลี่ยนพฤติกรรมอันพึงประสงค์ต่อการใช้ออนไลน์ เพื่อป้องกันความรุนแรงทางสังคมของเยาวชนในยุคดิจิทัล

กลยุทธ์การสื่อสาร หมายถึง วิธีการสื่อสารจากผู้ส่งสารไปยังผู้รับสาร โดยมี วัตถุประสงค์ในการสื่อสารเพื่อให้ผู้รับสารเกิดความรู้อัตนคติ และเพื่อเปลี่ยนพฤติกรรมอันพึงประสงค์

ความรุนแรงทางสังคมในสื่อยุคดิจิทัล หมายถึง พฤติกรรมการรับสื่อที่มีอิทธิพลจากการซึมซับเนื้อหาความรุนแรงที่ปรากฏในสื่อโซเชียลมีเดีย มีความสัมพันธ์ระหว่างภาพ เสียง และเนื้อหาที่ส่งผลต่ออารมณ์ ความเชื่อ อัตนคติ และพฤติกรรมของเยาวชน

สภาพปัญหาความรุนแรงทางสังคม หมายถึง สถานการณ์การรับรู้และพฤติกรรมการใช้สื่อโซเชียลมีเดียที่มีเนื้อหาความรุนแรงของเยาวชน ประกอบไปด้วย การรับรู้ความรุนแรงในการนำเสนอข่าวของสื่อโซเชียลมีเดีย รูปแบบการนำเสนอข่าวของสื่อออนไลน์ ผลกระทบและการแก้ปัญหาความรุนแรงในสื่อโซเชียลมีเดียของเยาวชน

การรับรู้ความรุนแรงในการนำเสนอข่าวของสื่อโซเชียลมีเดีย หมายถึง รู้จักและเข้าใจการนำเสนอข่าวความรุนแรงของสื่อโซเชียลมีเดียที่พบเจอกับตนเอง และพฤติกรรมการใช้สื่อโซเชียลมีเดียในการรับสารของข่าวความรุนแรง

เนื้อหาความรุนแรงในสื่อโซเชียล หมายถึง เนื้อหาที่เป็นความเสี่ยงที่ก่อให้เกิดความรุนแรงในสื่อโซเชียลมีเดีย เช่น เนื้อหาความรุนแรงที่เกิดจากเชิงพาณิชย์ เนื้อหาความรุนแรงที่เกิดจากความก้าวร้าว เนื้อหาความรุนแรงที่เกิดจากเพศ และความรุนแรงที่เกิดค่านิยม

รูปแบบการนำเสนอข่าวของสื่อโซเชียลมีเดีย หมายถึง ประเภทของการนำเสนอข่าวสื่อโซเชียลมีเดีย เช่น การนำรูปภาพความรุนแรง ใช้ถ้อยคำและภาษามาบรรยายเหตุการณ์ที่เกิดขึ้น รูปแบบคลิปวิดีโอที่มีการผลิตขึ้นใหม่ทั้งหมด โดยนำเหตุการณ์ที่เกิดขึ้นมาตัดต่อทำเสนอในรูปแบบสกริปข่าว การนำคลิปที่แอบถ่ายนำมาโพสต์เพื่อให้สังคมรับรู้ ผู้ประกาศข่าวให้ความคิดเห็นประกอบข่าว การนำคลิปเหตุการณ์จริงมานำเสนอพร้อมเรียบเรียงเป็นข้อเขียนข่าว และการเล่าเรื่องเหตุการณ์ที่เกิดขึ้นผู้ถ่ายคลิปเป็นผู้เล่าเหตุการณ์อย่างละเอียดและบรรยายเหตุการณ์ที่เกิดขึ้น

ผลกระทบและการแก้ปัญหาความรุนแรงในสื่อโซเชียลมีเดียของเยาวชน หมายถึง ผลที่เกิดจากสื่อโซเชียลมีเดียที่ส่งผลต่อความรุนแรง และวิธีการแก้ปัญหาความรุนแรงของเยาวชนในจังหวัดนครปฐม

สื่อเทคโนโลยีเสมือนจริง หมายถึง การผสมผสานระหว่างโลกเสมือนจริง (Virtual World) เข้ากับโลกของความจริง (Real World) โดยผ่านอุปกรณ์เชื่อมต่อประเภทต่างๆ ได้แก่ กล้องดิจิทัลของแท็บเล็ต สมาร์ทโฟนหรืออุปกรณ์อื่นๆ เพื่อให้ผู้เห็นภาพเสมือนอยู่ในสถานการณ์นั้นจริงๆ และสามารถใช้ได้ตลอดเวลา ทุกสถานที่

ความต้องการใช้สื่อเทคโนโลยีเสมือนจริงออนไลน์ หมายถึง การทำความเข้าใจในสื่อที่สร้างขึ้นเพื่อจำลองสภาพแวดล้อมต่างๆ ทั้งจากสภาพแวดล้อมจริงที่มีช่องทางหรือสิ่งที่ใช้ในการแลกเปลี่ยนข้อมูล การสื่อสาร หรือการแบ่งปันเนื้อหาผ่านทางอินเทอร์เน็ตและแพลตฟอร์มออนไลน์ต่างๆ การตัดสินใจต้องการใช้สื่อ การนำสื่อมาใช้ในการเรียนรู้ ความง่ายต่อการใช้งาน การรับรู้ประโยชน์ ความตั้งใจใช้ และทัศนคติที่มีต่อการใช้

ประโยชน์ที่ได้รับจากการวิจัย

1. นำสื่อเทคโนโลยีเสมือนจริงไปเผยแพร่เพื่อป้องกันความรุนแรงทางสังคมในสื่อยุคดิจิทัลเพื่อลดปัญหาความรุนแรงของเยาวชน
2. เป็นแนวทางในการสร้างและพัฒนาสื่อเทคโนโลยีเสมือนจริงเพื่อป้องกันความรุนแรงทางสังคมในสื่อยุคดิจิทัล
3. ป้องกันปัญหาความรุนแรงทางสังคมในสื่อดิจิทัลของเยาวชนในจังหวัดนครปฐม

วิธีการวิจัย

การศึกษางานวิจัยเรื่อง การพัฒนาสื่อเทคโนโลยีเสมือนจริงเพื่อป้องกันความรุนแรงทางสังคมของเยาวชนในยุคดิจิทัล งานวิจัยนี้เป็น การวิจัยและพัฒนา (Research and Development) มีวิธีการดำเนินการและขั้นตอนวิจัยดังนี้

ขั้นตอนที่ 1 ศึกษาสภาพปัญหาความรุนแรงทางสังคมและความต้องการใช้สื่อเทคโนโลยีเสมือนจริงออนไลน์เพื่อป้องกันความรุนแรงทางสังคมในสื่อยุคดิจิทัล สามารถอธิบายเป็นขั้นตอนย่อยได้ดังนี้

1. การทบทวนวรรณกรรมงานวิจัยความรุนแรงทางสังคมในสื่อดิจิทัล เพื่อศึกษาตัวแปรที่เกี่ยวข้องกับความรุนแรงทางสังคมในสื่อดิจิทัล
2. การรวบรวมข้อมูลความรุนแรงทางสังคมในสื่อดิจิทัล โดยใช้วิธีการสัมภาษณ์เชิงลึก (In-depth interview)
3. การรวบรวมข้อมูลความรุนแรงทางสังคมในสื่อดิจิทัล โดยใช้วิธีการสนทนากลุ่ม (focus group) จากผู้ให้ข้อมูลหลัก เพื่อจำกัดขอบเขตของปัญหาและตัวแปรที่ส่งผลกระทบต่อความรุนแรงทางสังคมและความต้องการใช้สื่อเทคโนโลยีเสมือนจริง
4. วิเคราะห์ สังเคราะห์ข้อมูลความรุนแรงทางสังคมในสื่อดิจิทัลที่รวบรวมมา
5. รวบรวมข้อมูลความต้องการใช้สื่อเทคโนโลยีเสมือนจริง และสกัดองค์ประกอบ (Factor analysis) ของปัญหาความรุนแรงทางสังคมในสื่อดิจิทัล ที่ได้วิเคราะห์และสังเคราะห์ข้อมูลจากแบบสอบถาม โดยกระจายแบบสอบถามไปยังกลุ่มตัวอย่าง จำนวนกลุ่มละ 400 กลุ่มตัวอย่าง
6. การรวบรวมข้อมูลความรุนแรงทางสังคมในสื่อดิจิทัล โดยใช้วิธีการสัมภาษณ์เชิงลึก (In-depth interview) จากผู้เชี่ยวชาญด้านสื่อและนักจิตวิทยา
7. วิเคราะห์ สังเคราะห์ข้อมูลความรุนแรงทางสังคมในสื่อดิจิทัล
8. สร้างบทสรุปเพื่อนำไปออกแบบสื่อเทคโนโลยีเสมือนจริงเพื่อป้องกันความรุนแรงทางสังคมในยุคดิจิทัล

การวิจัยขั้นตอนที่ 1 เป็นการวิจัยแบบผสมผสาน (Mixed Methods Research) ซึ่งคณะผู้วิจัยได้ดำเนินการศึกษาค้นคว้าตามหัวข้อต่อไปนี้

1. วัตถุประสงค์

เพื่อศึกษาสภาพปัญหาความรุนแรงทางสังคมและความต้องการใช้สื่อเทคโนโลยีเสมือนจริงออนไลน์เพื่อป้องกันความรุนแรงทางสังคมในสื่อยุคดิจิทัล

2. ผู้ให้ข้อมูล (key informants)

1) นักเรียนชั้นมัธยมศึกษาใช้วิธีเข้าถึงข้อมูล คือ การสัมภาษณ์เชิงลึก (In-depth interview) แบ่งเป็น 2 โรงเรียน คือ นักเรียนชั้นมัธยมศึกษาตอนต้นในอำเภอสสามพราน จังหวัดนครปฐม และนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาตอนต้นในอำเภอดอนตูม จังหวัดนครปฐม

2) นักเรียนชั้นมัธยมศึกษาตอนต้นใช้วิธีเข้าถึงข้อมูล คือ การสนทนากลุ่ม (focus group) เพื่อนำไปสนับสนุนวิเคราะห์ร่วมกับข้อมูลที่ได้จากการสัมภาษณ์แบบเชิงลึก แบ่งเป็น 2 กลุ่ม คือ นักเรียนชั้นมัธยมศึกษาตอนต้นในอำเภอสสามพราน จังหวัดนครปฐม และนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาตอนต้นในอำเภอดอนตูม จังหวัดนครปฐม

3) ผู้เชี่ยวชาญสาขาทางด้านจิตวิทยา สาขาด้านสื่อ ด้านเทคโนโลยีสารสนเทศใช้วิธีเข้าถึงข้อมูล คือ การสัมภาษณ์เชิงลึก (In-depth interview) เพื่อรวบรวมข้อมูลความรู้ทางสังคมในสื่อดิจิทัล

3. กลุ่มตัวอย่าง

นักเรียนของสำนักงานเขตพื้นที่การศึกษามัธยมศึกษา จังหวัดนครปฐม จำนวน 29 โรงเรียน (ข้อมูลจากสำนักงานคณะกรรมการการศึกษาขั้นพื้นฐาน พ.ศ. 2564) นักเรียนของสำนักงานเขตพื้นที่การศึกษามัธยมศึกษา จังหวัดนครปฐม จำนวน 20,607 คน การสุ่มตัวอย่างของกลุ่มตัวอย่างที่ตอบแบบสอบถาม จำนวน 400 คน ใช้ตารางของ Taro Yamane ที่ระดับความเชื่อมั่น 95% ใช้ระดับความคลาดเคลื่อน 0.5 โดยวิธีการสุ่มตัวอย่างแบบชั้นภูมิ

วิธีการสุ่มตัวอย่างแบบหลายขั้นตอน โดยมีวิธีการดังนี้

ขั้นที่ 1 จังหวัดนครปฐมมีทั้งหมด 7 อำเภอได้แก่ อำเภอเมืองนครปฐมมี 8 โรงเรียน อำเภอกำแพงแสนมี 3 โรงเรียน อำเภอนครชัยศรีมี 6 โรงเรียน อำเภอดอนตูม มี 1 โรงเรียน อำเภอบางเลนมี 5 โรงเรียน อำเภอสามพรานมี 4 โรงเรียน และอำเภอพุทธมณฑลมี 2 โรงเรียน

ขั้นที่ 2 สุ่มโรงเรียนในแต่ละอำเภอโดยการจับฉลากชื่อโรงเรียนของแต่ละอำเภอ

ขั้นที่ 3 สุ่มอย่างง่ายนักเรียนระดับชั้นมัธยมศึกษาตอนต้นตามจำนวนขนาดกลุ่มตัวอย่างแต่ละอำเภอได้แก่อำเภอเมืองนครปฐมมีจำนวน 154 คน อำเภอกำแพงแสน จำนวน 59 คน อำเภอนครชัยศรีจำนวน 31 คน อำเภอดอนตูม จำนวน 23 คน อำเภอบางเลน จำนวน 24 คน อำเภอสามพราน จำนวน 66 คน และอำเภอพุทธมณฑลจำนวน 43 คน

4. เครื่องมือที่ใช้ในการวิจัย

- 1) แบบสัมภาษณ์แบบกึ่งโครงสร้าง (Semi-Structural Interview)
- 2) แบบคำถามการสนทนากลุ่ม (focus group)
- 3) แบบสอบถามสัจปัจจัยประกอบ (factor analysis)

5. การรวบรวมข้อมูล

ผู้วิจัยเข้าถึงและเก็บรวบรวมข้อมูล 3 ส่วน ได้แก่

1) การสัมภาษณ์เชิงลึก (In-depth interview) แบ่งเป็น 2 โรงเรียน คือ นักเรียนชั้นมัธยมศึกษาตอนต้นในอำเภอสามพราน จังหวัดนครปฐม จำนวน 10 คน และนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาตอนต้นในอำเภอดอนตูม จังหวัดนครปฐม จำนวน 10 คน เพื่อรวบรวมข้อมูลความรู้ทางสังคมในสื่อดิจิทัล

2) การสนทนากลุ่ม (focus group) แบ่งเป็น 2 กลุ่ม คือ นักเรียนชั้นมัธยมศึกษาตอนต้นในอำเภอสามพราน จังหวัดนครปฐม จำนวน 10 คน และนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาตอนต้นในอำเภอดอนตูม จังหวัดนครปฐม จำนวน 10 คน เพื่อจำกัดขอบเขตของปัญหาและตัวแปรที่ส่งผลต่อความรู้ทางสังคม

3) การตอบแบบสอบถามข้อมูลสภาพปัญหาความรู้ทางสังคมและความต้องการใช้สื่อเทคโนโลยีเสมือนจริงออนไลน์กลุ่มตัวอย่างนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาตอนต้น จำนวน 400 คน โดยวิธีการสุ่มตัวอย่างแบบชั้นภูมิ (Stratified sampling)

4) การสัมภาษณ์เชิงลึก (In-depth interview) จากผู้ทรงคุณวุฒิสถาบันจิตวิทยา สาขาด้านสื่อ ด้านเทคโนโลยีสารสนเทศ จำนวน 3 คน เพื่อรวบรวมข้อมูลความรู้ทางสังคมในสื่อดิจิทัล

6. การวิเคราะห์ข้อมูล

ผู้วิจัยได้ใช้วิธีวิเคราะห์ข้อมูล 2 วิธี คือ การวิเคราะห์ข้อมูลเชิงคุณภาพ และการวิเคราะห์ข้อมูลเชิงปริมาณ

1) ผู้วิจัยได้ใช้วิธีการเข้าถึงข้อมูล การสัมภาษณ์เชิงลึก และการสนทนากลุ่ม ได้ใช้การวิเคราะห์ข้อมูลเชิงคุณภาพ ผู้วิจัยสรุปเนื้อหาที่ได้รวบรวมมา จึงทำการวิเคราะห์ สังเคราะห์กับประสบการณ์ สรุปข้อมูลสาระที่สำคัญ พิจารณาความเชื่อมโยงและความสัมพันธ์ที่ปรากฏขึ้น เพื่อนำมาสร้างข้อสรุป

2) ผู้วิจัยได้ใช้วิธีการเข้าถึงข้อมูลโดยใช้แบบสอบถาม ได้ใช้การวิเคราะห์ข้อมูลโดยใช้สถิติเป็นการวิเคราะห์องค์ประกอบเชิงยืนยัน (Confirmatory Factor Analysis)

ขั้นตอนที่ 2 พัฒนาสื่อเทคโนโลยีเสมือนจริงออนไลน์เพื่อป้องกันความรุนแรงทางสังคมในสื่อยุคดิจิทัล

(ระยะที่ 1 สร้างสื่อเทคโนโลยีเสมือนจริงออนไลน์เพื่อป้องกันความรุนแรงทางสังคมในสื่อยุคดิจิทัล) อธิบายขั้นตอนย่อยดังต่อไปนี้

1. นำบทสรุปสภาพปัญหาความรุนแรงทางสังคมและความต้องการใช้สื่อเทคโนโลยีเสมือนจริงเพื่อป้องกันความรุนแรงทางสังคมในสื่อยุคดิจิทัล มาวิเคราะห์เป็นกรอบแนวคิดเพื่อกำหนดในการออกแบบสื่อเทคโนโลยีเสมือนจริงเพื่อป้องกันความรุนแรงทางสังคมในสื่อยุคดิจิทัลจากผู้เชี่ยวชาญด้านจิตวิทยา และผู้เชี่ยวชาญด้านสื่อ

2. ร่างรูปแบบและตรวจสอบรูปแบบจากผู้เชี่ยวชาญด้านสื่อ

3. สร้างและพัฒนาสื่อเทคโนโลยีเสมือนจริงเพื่อป้องกันความรุนแรงทางสังคมในสื่อยุคดิจิทัล

4. ประเมินสื่อเทคโนโลยีเสมือนจริงเพื่อป้องกันความรุนแรงทางสังคมในสื่อยุคดิจิทัล โดยผู้เชี่ยวชาญด้านจิตวิทยา ด้านสื่อ ด้านเทคโนโลยีสารสนเทศ และปรับปรุงแก้ไขสื่อตามข้อเสนอแนะของผู้เชี่ยวชาญ

5. พัฒนาเครื่องมือสำหรับการประเมินประสิทธิภาพของสื่อเทคโนโลยีเสมือนจริงออนไลน์เพื่อป้องกันความรุนแรงทางสังคมในสื่อยุคดิจิทัล

6. ประเมินคุณภาพเครื่องมือสำหรับการประเมินประสิทธิภาพของสื่อเทคโนโลยีเสมือนจริงออนไลน์เพื่อป้องกันความรุนแรงทางสังคมในสื่อยุคดิจิทัล

การวิจัยขั้นตอนที่ 2 (ระยะที่ 1) เป็นการวิจัยเชิงปริมาณ (Quantitative Research) ซึ่งคณะผู้วิจัยได้ดำเนินการศึกษาค้นคว้าตามหัวข้อต่อไปนี้

1. วัตถุประสงค์

เพื่อพัฒนาสื่อเทคโนโลยีเสมือนจริงเพื่อป้องกันความรุนแรงทางสังคมในสื่อยุคดิจิทัล

2. กลุ่มตัวอย่าง

กลุ่มตัวอย่างสำหรับประเมินรูปแบบได้แก่ อาจารย์หรือนักวิชาการอุดมศึกษาสาขาจิตวิทยา สาขาด้านสื่อ ด้านเทคโนโลยีสารสนเทศ จำนวน 4 คน โดยการใช้การเลือกแบบเจาะจง

3. เครื่องมือที่ใช้ในการวิจัย

แบบประเมินสื่อเทคโนโลยีเสมือนจริงเพื่อป้องกันความรุนแรงทางสังคมในสื่อยุคดิจิทัลสำหรับผู้เชี่ยวชาญ

4. การรวบรวมข้อมูล

ผู้วิจัยเข้าถึงและเก็บรวบรวมข้อมูล คือ การประเมินสื่อเทคโนโลยีเสมือนจริงเพื่อป้องกันความรุนแรงทางสังคมในสื่อยุคดิจิทัล จากผู้เชี่ยวชาญด้านจิตวิทยา ด้านสื่อ ด้านเทคโนโลยีสารสนเทศจำนวน 4 คน โดยการใช้การเลือกแบบเจาะจง

5. การวิเคราะห์ข้อมูลจากการประเมิน

การวิเคราะห์ข้อมูลจากการประเมินสื่อเทคโนโลยีเสมือนจริงเพื่อป้องกันความรุนแรงทางสังคมในสื่อยุคดิจิทัลจากผู้เชี่ยวชาญ โดยคำนวณค่าเฉลี่ย (\bar{X}) ความเบี่ยงเบนมาตรฐาน (SD)

(ระยะที่ 2 ทดลองใช้สื่อเทคโนโลยีเสมือนจริงเพื่อป้องกันความรุนแรงทางสังคมของเยาวชนในยุคดิจิทัล) อธิบายขั้นตอนย่อยดังต่อไปนี้

1. ดำเนินการหาประสิทธิภาพครั้งที่ 1 ทดลองกับนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาตอนต้นในอำเภอสามพราณ จังหวัดนครปฐม และทำการสัมภาษณ์ผู้ทดลองใช้สื่อเพื่อปรับปรุงสื่อ
2. ดำเนินการหาประสิทธิภาพครั้งที่ 2 ทดลองกับนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาตอนต้นในอำเภอสามพราณ จังหวัดนครปฐม และทำการสัมภาษณ์ผู้ทดลองใช้สื่อเพื่อปรับปรุงสื่อ
3. ดำเนินการหาประสิทธิภาพในการทดลองภาคสนาม (Field tryout testing) ทดลองกับนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาตอนต้นในอำเภอสามพราณ จังหวัดนครปฐม และทำแบบวัดความรู้ ทักษะ และพฤติกรรมก่อนใช้สื่อและหลังการใช้สื่อ
4. ประเมินผลการทดลองหาประสิทธิภาพของสื่อเทคโนโลยีเสมือนจริงเพื่อป้องกันความรุนแรงทางสังคมของเยาวชนในยุคดิจิทัล

การวิจัยขั้นตอนที่ 2 (ระยะที่ 2) เป็นการวิจัยเชิงปริมาณ (Quantitative Research) ซึ่งคณะผู้วิจัยได้ดำเนินการศึกษาค้นคว้าตามหัวข้อต่อไปนี้

1. วัตถุประสงค์

เพื่อพัฒนาสื่อเทคโนโลยีเสมือนจริงเพื่อป้องกันความรุนแรงทางสังคมในสื่อยุคดิจิทัล

2. กลุ่มตัวอย่าง

- 1) นักเรียนชั้นมัธยมศึกษาตอนต้นในอำเภอสามพราณ จังหวัดนครปฐม จำนวน 30 คน โดยการเลือกแบบสุ่มครีเจ (Convenient or Volunteer Sampling) (การหาประสิทธิภาพครั้งที่ 1)
- 2) นักเรียนชั้นมัธยมศึกษาตอนต้นในอำเภอสามพราณ จังหวัดนครปฐม จำนวน 30 คน (ไม่ใช่กลุ่มที่เคยทดลองมาแล้ว) โดยการเลือกแบบสุ่มครีเจ (Convenient or Volunteer Sampling) (การหาประสิทธิภาพครั้งที่ 2)
- 3) นักเรียนชั้นมัธยมศึกษาตอนต้นในอำเภอสามพราณ จังหวัดนครปฐม จำนวน 30 คน (ไม่ใช่กลุ่มที่เคยทดลองมาแล้ว) จังหวัดนครปฐม โดยการเลือกแบบสุ่มครีเจ (Convenient or Volunteer Sampling) (การหาประสิทธิภาพในครั้งภาคสนาม Field tryout testing)

3. เครื่องมือที่ใช้ในการวิจัย

- 1) สื่อเทคโนโลยีเสมือนจริงเพื่อป้องกันความรุนแรงทางสังคมของเยาวชนในยุคดิจิทัล
- 2) แบบสัมภาษณ์การใช้สื่อเทคโนโลยีเสมือนจริงเพื่อป้องกันความรุนแรงทางสังคมในสื่อยุคดิจิทัล
- 3) แบบวัดความรู้ ทักษะ และพฤติกรรม ความรุนแรงทางสังคมในสื่อยุคดิจิทัล

4. การรวบรวมข้อมูล

ผู้วิจัยเข้าถึงและเก็บรวบรวมข้อมูลจากทดลองใช้สื่อเทคโนโลยีเสมือนจริงเพื่อป้องกันความรุนแรงทางสังคมของเยาวชนในยุคดิจิทัลจำนวน 3 ครั้ง คือ ดำเนินการหาประสิทธิภาพครั้งที่ 1 ทดลองกับนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาตอนต้นจำนวน 30 คน และทำการสัมภาษณ์ผู้ทดลองใช้สื่อเพื่อปรับปรุงสื่อ ดำเนินการหาประสิทธิภาพครั้งที่ 2 ทดลองกับนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาตอนต้นจำนวน 30 คน และทำการสัมภาษณ์ผู้ทดลองใช้สื่อเพื่อปรับปรุงสื่อ และดำเนินการหาประสิทธิภาพในครั้งภาคสนาม (Field tryout testing) ทดลองกับนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาตอนต้นจำนวน 30 คนและทำแบบวัดความรู้ ทักษะ และพฤติกรรมก่อนใช้สื่อและหลังการใช้สื่อ

5. การวิเคราะห์ข้อมูลจากการประเมิน

1. ผู้วิจัยได้ใช้วิธีการเข้าถึงข้อมูล การสัมภาษณ์เชิงลึกได้ใช้การวิเคราะห์ข้อมูลเชิงคุณภาพ ผู้วิจัยสรุปเนื้อหาที่รวบรวมมา จึงทำการวิเคราะห์ สังเคราะห์กับประสบการณ์ สรุปข้อมูลสาระที่สำคัญ พิจารณาความเชื่อมโยงและความสัมพันธ์ที่ปรากฏขึ้น

- ผู้วิจัยวิเคราะห์ข้อมูลด้านความรู้ ทักษะ และพฤติกรรมการรุนแรงทางสังคมในสื่อยุคดิจิทัลโดยใช้สถิติ Paired t-test

ขั้นตอนที่ 3 นำสื่อเทคโนโลยีเสมือนจริงเพื่อป้องกันความรุนแรงทางสังคมของเยาวชนในยุคดิจิทัลที่ได้พัฒนานำไปใช้กับเยาวชนในจังหวัดนครปฐม อธิบายขั้นตอนย่อยดังต่อไปนี้

- สร้างสังคมออนไลน์เพื่อเผยแพร่สื่อเทคโนโลยีเสมือนจริงผ่าน แฟนเพจ (Facebook Page) ไลน์ (Line), ทวิตเตอร์ (Twitter), ดิกต็อก (TikTok), ยูทูป (YouTube)
- นำสื่อเทคโนโลยีเสมือนจริงเผยแพร่บนเว็บไซต์โรงเรียนในจังหวัดนครปฐม
- ประเมินความพึงพอใจในการใช้สื่อเทคโนโลยีเสมือนจริงเพื่อป้องกันความรุนแรงทางสังคมในสื่อยุคดิจิทัลบนแฟนเพจ (Facebook Page) ไลน์ (Line), ทวิตเตอร์ (Twitter), ดิกต็อก (TikTok), ยูทูป (YouTube)

การวิจัยขั้นตอนที่ 3 เป็นการวิจัยเชิงปริมาณ (Quantitative Research) ซึ่งคณะผู้วิจัยได้ดำเนินการศึกษาค้นคว้าตามหัวข้อต่อไปนี้

- วัตถุประสงค์

นำสื่อเทคโนโลยีเสมือนจริงเพื่อป้องกันความรุนแรงทางสังคมในสื่อยุคดิจิทัลไปใช้กับเยาวชนในจังหวัดนครปฐม

- กลุ่มตัวอย่าง

นักเรียนชั้นมัธยมศึกษาตอนต้นที่เข้าไปใช้สื่อเทคโนโลยีเสมือนจริงเพื่อป้องกันความรุนแรงทางสังคมในสื่อยุคดิจิทัล จำนวน 400 คนตัวอย่าง โดยวิธีการสุ่มแบบง่าย (simple random sampling)

- เครื่องมือที่ใช้ในการวิจัย

แบบประเมินความพึงพอใจในการใช้สื่อเทคโนโลยีเสมือนจริงเพื่อป้องกันความรุนแรงทางสังคมในสื่อยุคดิจิทัล

- การรวบรวมข้อมูล

ผู้วิจัยประเมินความพึงพอใจในการใช้สื่อเทคโนโลยีเสมือนจริงเพื่อป้องกันความรุนแรงทางสังคมในสื่อยุคดิจิทัลกับกลุ่มตัวอย่าง จำนวน 400 คน โดยวิธีการสุ่มแบบง่าย (simple random sampling)

- การวิเคราะห์ข้อมูล

ผู้วิจัยใช้การวิเคราะห์ด้วยการหาค่าร้อยละ (Percentage) ค่าเฉลี่ย (\bar{X}) ความเบี่ยงเบนมาตรฐาน (SD)

ผลการวิจัย

ผลการวิจัยเรื่องการพัฒนาสื่อเทคโนโลยีเสมือนจริงเพื่อป้องกันความรุนแรงทางสังคมของเยาวชนในยุคดิจิทัล พบว่า

ตอนที่ 1 ศึกษาสภาพปัญหาความรุนแรงทางสังคมและความต้องการใช้สื่อเทคโนโลยีเสมือนจริงออนไลน์เพื่อป้องกันความรุนแรงทางสังคมในสื่อยุคดิจิทัล

- ศึกษาสภาพปัญหาความรุนแรงทางสังคม

สถานการณ์และพฤติกรรมการรับรู้ความรุนแรงในการนำเสนอข่าวของสื่อโซเชียลมีเดีย มีดังนี้

- 1.1 การรับรู้ความรุนแรงในสื่อโซเชียลมีเดีย

เยาวชนพบเห็นการนำเสนอข่าวที่มีเนื้อหาความรุนแรงเป็นจำนวนมาก ซึ่งเป็นการแชร์กันมากในโลกโซเชียล มีลักษณะที่เป็นรูปภาพที่มีข้อความบรรยาย เป็นวิดีโอที่มีเสียงบรรยาย และเยาวชนก็มีการใช้โทรศัพท์มือถือในการเสพสื่อเป็นเวลาหลายชั่วโมงต่อวัน ช่องทางที่มีการพบเห็นการนำเสนอข่าวที่มีเนื้อหาความรุนแรง คือช่องทาง ยูทูป (YouTube) แฟนเพจ (Facebook Page) และดิกต็อก (TikTok) เพราะเยาวชนจะเข้าถึงช่องทางทางนี้เป็นส่วนใหญ่เยาวชนพบเห็นข่าวที่มีเนื้อหาความรุนแรงในสื่อโซเชียลมีเดียมีลักษณะดังนี้ 1. เนื้อหาที่เป็นการกระทำผิดกฎหมาย 2. เนื้อหาที่เกิดจากความก้าวร้าว ทะเลาะวิวาท 3. เนื้อหาที่เกิดจากทางเพศลามก อนาจาร 4. เนื้อหาที่เกิดจากค่านิยม ความเชื่อ ดูถูกเหยียดหยาม เป็นต้น เนื้อหาความรุนแรงทั้ง 4 ลักษณะนี้ จะพบเห็นใน

โซเชียลมีเดียจำนวนมาก จะส่งผลต่อความรู้สึกด้านจิตใจของผู้เสพสื่อ หากเป็นเนื้อหาความรุนแรงที่มีเนื้อหาใกล้ตัวจะส่งผลต่อความรู้สึกมากยิ่งขึ้น เยาวชนมีพฤติกรรมการโพสต์และการกดแชร์ภาพที่มีเนื้อหาความรุนแรงในสื่อโซเชียลมีเดีย เยาวชนมีเหตุผลเชิงบวก คือ เพื่อเป็นการเตือนให้สังคมได้รับรู้เหตุการณ์ที่เกิดขึ้น ได้มีการระงับภัยที่เกิดขึ้น เหตุผลเชิงลบ คือ การโพสต์และการกดแชร์จะไปกระทบความรู้สึกของผู้พบเห็น ทำให้เกิดการระแวง หวาดกลัว และจิตใจหดหู่ เยาวชนบางคนจะมีการระงับ จะมีการคิดไตร่ตรองถึงผลดีและผลเสียเสียก่อนในการโพสต์และการกดแชร์

1.2 รูปแบบการนำเสนอข่าวในสื่อโซเชียลมีเดีย

รูปแบบการนำเสนอข่าวที่พบเห็นในสื่อโซเชียลมีเดีย ดังนี้ 1. การนำเสนอแบบการนำรูปภาพความรุนแรงใช้ถ้อยคำหรือใช้ภาษามอบรรยายเหตุการณ์ที่เกิดขึ้น 2. การนำเสนอในรูปแบบสื่อบทสัมภาษณ์ที่ถูกผลิตขึ้นมาใหม่ 3. การนำคลิปที่มีการแอบถ่ายนำมาโพสต์แล้วผู้ประกาศข่าวแสดงความคิดเห็นประกอบข่าว 4. การนำคลิปเหตุการณ์จริงมาเสนอโดยการเรียบเรียงเป็นข้อเขียนข่าว 5. การเล่าเรื่องเหตุการณ์ที่เกิดขึ้น โดยผู้ถ่ายคลิปเป็นผู้เล่าเหตุการณ์ที่เกิดขึ้น การนำเสนอข่าวทั้ง 5 รูปแบบส่งผลกระทบต่อความรู้สึกต่อผู้พบเห็นทั้งสิ้น แต่ไม่แตกต่างกันมาก ๆ ต่อผลกระทบต่อความรู้สึกต่อผู้พบเห็น สิ่งที่มีผลกระทบอย่างมากต่อความรู้สึกของผู้พบเห็น คือ การนำเสนอภาพไฮไลท์แล้วใส่ข้อความแรงๆ ที่กระแทกจิตใจ และวิดีโอแอบถ่ายมีการเล่าข่าวเหมือนตนเองอยู่ในเหตุการณ์ ใส่อารมณ์ด้วยน้ำเสียงปลุกเร้าคนให้ทุกคนคล้อยตาม เลือกภาพที่มีความรุนแรงน่ากลัว และใช้คำบรรยายที่เกินจริงส่งผลกระทบต่อความรู้สึกต่อผู้ดูอย่างมาก

1.3 ผลกระทบและการแก้ปัญหาความรุนแรงในสื่อโซเชียลมีเดีย

ผลกระทบที่เกิดจากการรับรู้ข่าวที่ส่งผลกระทบต่อความรุนแรงของเยาวชน มีผลทางด้านจิตใจทำให้รู้สึกเกิดการระแวงหวาดกลัว และจิตใจหดหู่ เมื่อพบเห็นบ่อยๆ ครั้งจะเกิดความเคยชิน จนรู้สึกว่าเป็นเรื่องปกติ และการเห็นตัวอย่างวิธีการใช้ความรุนแรงจากข่าว จนนำไปสู่การเปลี่ยนแปลงแบบสร้างความรุนแรงในสังคม

2. ศึกษาความต้องการใช้สื่อเทคโนโลยีเสมือนจริงออนไลน์เพื่อป้องกันความรุนแรงทางสังคมในสื่อยุคดิจิทัล

ผลการศึกษาความต้องการใช้สื่อเทคโนโลยีเสมือนจริงออนไลน์เพื่อป้องกันความรุนแรงทางสังคมในสื่อยุคดิจิทัล พบว่าภาพรวมความต้องการใช้สื่อระดับความคิดเห็นเกี่ยวกับเกี่ยวกับความต้องการใช้สื่อเทคโนโลยีเสมือนจริงออนไลน์เพื่อป้องกันความรุนแรงทางสังคมในสื่อยุคดิจิทัล อยู่ในระดับมาก ($\bar{X} = 3.84$) และเมื่อพิจารณารายด้าน เรียงค่าเฉลี่ยจากมากไปน้อยตามลำดับ คือ การรับรู้ประโยชน์ (Perceived Usefulness) อยู่ในระดับมาก ($\bar{X} = 4.02$) ด้านทัศนคติที่มีต่อการใช้ (Attitude toward Using) อยู่ในระดับมาก ($\bar{X} = 3.89$) ด้านความตั้งใจใช้ (Intention to Use) อยู่ในระดับมาก ($\bar{X} = 3.84$) และด้านความง่ายต่อการใช้งาน (Perceived Ease Use) อยู่ในระดับมาก ($\bar{X} = 3.74$)

ตอนที่ 2 พัฒนาสื่อเทคโนโลยีเสมือนจริงเพื่อป้องกันความรุนแรงทางสังคมในสื่อยุคดิจิทัล

ผลการศึกษาการพัฒนาสื่อเทคโนโลยีเสมือนจริงออนไลน์เพื่อป้องกันความรุนแรงทางสังคมในสื่อยุคดิจิทัล พบว่าประสิทธิภาพของสื่อเทคโนโลยีเสมือนจริงเพื่อป้องกันความรุนแรงทางสังคมในสื่อยุคดิจิทัล ดังนี้

1. ประสิทธิภาพของสื่อเทคโนโลยีเสมือนจริงเพื่อป้องกันความรุนแรงทางสังคมในสื่อยุคดิจิทัล ขึ้นการทดลองครั้งที่

1 ผลประสิทธิภาพของคะแนนเฉลี่ยด้านความรู้ ด้านทัศนคติ และด้านการปฏิบัติหลังการใช้สื่อเทคโนโลยีเสมือนจริงเพื่อป้องกันความรุนแรงทางสังคมในสื่อยุคดิจิทัล โดยค่าคะแนนเฉลี่ยด้านความรู้มีค่าเท่ากับ ($\bar{X} = 80.33$) อยู่ในระดับสูง คะแนนเฉลี่ยด้านทัศนคติมีค่าเท่ากับ ($\bar{X} = 4.13$) อยู่ในระดับสูง และคะแนนเฉลี่ยด้านการปฏิบัติมีค่าเท่ากับ ($\bar{X} = 81.48$) อยู่ในระดับสูง

2. ประสิทธิภาพของสื่อเทคโนโลยีเสมือนจริงเพื่อป้องกันความรุนแรงทางสังคมในสื่อยุคดิจิทัล ขึ้นการทดลองครั้งที่

2 ผลประสิทธิภาพของคะแนนเฉลี่ยด้านความรู้ ด้านทัศนคติ และด้านการปฏิบัติหลังการใช้สื่อเทคโนโลยีเสมือนจริงเพื่อป้องกันความรุนแรงทางสังคมในสื่อยุคดิจิทัล โดยค่าคะแนนเฉลี่ยด้านความรู้มีค่าเท่ากับ ($\bar{X} = 86.66$) อยู่ในระดับสูง คะแนนเฉลี่ยด้านทัศนคติมีค่าเท่ากับ ($\bar{X} = 4.35$) อยู่ในระดับสูง และคะแนนเฉลี่ยด้านการปฏิบัติมีค่าเท่ากับ ($\bar{X} = 82.59$) อยู่ในระดับสูง

3. การเปรียบเทียบความรู้ ทักษะ ทักษะก่อนและหลังการใช้สื่อเทคโนโลยีเสมือนจริงเพื่อป้องกันความรุนแรงทางสังคมในสื่อยุคดิจิทัล ผลทดสอบการทดลองภาคสนาม (Field tryout testing) จากการทดสอบความรู้ ทักษะ ทักษะก่อนและหลังการใช้สื่อเทคโนโลยีเสมือนจริงเพื่อป้องกันความรุนแรงทางสังคมในสื่อยุคดิจิทัลกับชั้นมัธยมศึกษาตอนต้นจำนวน 30 คน พบว่าคะแนนเฉลี่ยด้านความรู้ ทักษะ ทักษะก่อนและหลังการใช้สื่อเทคโนโลยีเสมือนจริงเพื่อป้องกันความรุนแรงทางสังคมในสื่อยุคดิจิทัล แตกต่างกันอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ 0.05 โดยคะแนนค่าเฉลี่ยความรู้หลังการใช้สื่อเทคโนโลยีเสมือนจริงเพื่อป้องกันความรุนแรงทางสังคมในสื่อยุคดิจิทัล ($\bar{X} = 9.03$) สูงกว่าก่อนการใช้สื่อ ($\bar{X} = 6.10$) ค่าเฉลี่ยคะแนนด้านทักษะหลังการใช้สื่อเทคโนโลยีเสมือนจริงเพื่อป้องกันความรุนแรงทางสังคมในสื่อยุคดิจิทัล ($\bar{X} = 4.35$) สูงกว่าก่อนการใช้สื่อ ($\bar{X} = 3.66$) และค่าเฉลี่ยคะแนนด้านพฤติกรรมหลังการใช้สื่อเทคโนโลยีเสมือนจริงเพื่อป้องกันความรุนแรงทางสังคมในสื่อยุคดิจิทัล ($\bar{X} = 2.69$) สูงกว่าก่อนการใช้สื่อ ($\bar{X} = 2.02$)

ตอนที่ 3 นำสื่อเทคโนโลยีเสมือนจริงเพื่อป้องกันความรุนแรงทางสังคมในสื่อยุคดิจิทัลไปใช้กับเยาวชนในจังหวัดนครปฐม

สื่อเทคโนโลยีเสมือนจริงเพื่อป้องกันความรุนแรงทางสังคมในสื่อยุคดิจิทัลไปใช้กับเยาวชนในจังหวัดนครปฐม มีลักษณะเป็นห้องเสมือนจริงเป็นการจัดการเรียนรู้ออนไลน์แบ่งเป็น 6 ฐาน คือ 1.VDO เรื่องการนำเสนอข่าวความรุนแรงกับเยาวชน 2. Animation รูปแบบการนำเสนอข่าว และเนื้อหาที่ส่งผลถึงความรุนแรง 3. Infographic ปัจจัยที่ส่งผลถึงความรุนแรง 4. Animation สื่อที่ส่งผลต่อความรุนแรง วิธีป้องกันและแก้ปัญหา 5. Infographic สื่อที่ส่งผลต่อความรุนแรง วิธีป้องกันและแก้ปัญหา 6. VDO หนังสั้นภัยแฝงที่มองข้าม เมื่อผู้เรียนเข้าในแต่ละฐานจะมีการแลกเปลี่ยนเรียนรู้ร่วมกัน โดยการสนทนาผ่านแชทในระบบ โดยมีการเผยแพร่สื่อเทคโนโลยีเสมือนจริงผ่านทาง เฟซบุ๊ก (Facebook Page) ไลน์ (Line), ทวิตเตอร์ (Twitter), ตี๊กต็อก (TikTok), ยูทูบ (YouTube) และเผยแพร่บนเว็บไซต์โรงเรียนในจังหวัดนครปฐม และมีการทำประเมินความพึงพอใจในการใช้สื่อเทคโนโลยีเสมือนจริงเพื่อป้องกันความรุนแรงทางสังคมจากผู้เข้าใช้สื่อดังนี้

1. ด้านเนื้อหา ผลการประเมินสื่อเทคโนโลยีเสมือนจริงเพื่อป้องกันความรุนแรงทางสังคมในสื่อยุคดิจิทัล ด้านเนื้อหาภาพรวมอยู่ในระดับมาก ($\bar{X} = 4.15$) เมื่อพิจารณาเป็นรายข้อเรียงค่าเฉลี่ยจากมากไปน้อยตามลำดับ เนื้อหาเรียบเรียงได้ถูกต้องตามหลักการใช้ภาษา ($\bar{X} = 4.23$) เนื้อหา มีความสอดคล้องกับวัตถุประสงค์ที่ต้องการนำเสนอ ($\bar{X} = 4.19$) จัดเรียงหัวข้อเนื้อหาเป็นระบบเดียวกัน ($\bar{X} = 4.15$) โครงสร้างของเนื้อหา มีความกะทัดรัด ชัดเจน ง่ายต่อการทำความเข้าใจ ($\bar{X} = 4.14$) เนื้อหาและสารสนเทศพอเพียงสำหรับการทำความเข้าใจ ($\bar{X} = 4.10$) และเนื้อหาส่งผลต่อทัศนคติที่ดีของผู้ชม ($\bar{X} = 4.10$) ดังตารางที่ 1

ตารางที่ 1 ผลการประเมินสื่อเทคโนโลยีเสมือนจริงเพื่อป้องกันความรุนแรงทางสังคมในสื่อยุคดิจิทัล ด้านเนื้อหา

ด้านเนื้อหา	ระดับความคิดเห็น		
	\bar{X}	S.D.	ระดับ
โครงสร้างของเนื้อหา มีความกะทัดรัด ชัดเจน ง่ายต่อการทำความเข้าใจ	4.14	0.79	มาก
เนื้อหาและสารสนเทศพอเพียงสำหรับการทำความเข้าใจ	4.10	0.82	มาก
เนื้อหา มีความสอดคล้องกับวัตถุประสงค์ที่ต้องการนำเสนอ	4.19	0.80	มาก
เนื้อหาเรียบเรียงได้ถูกต้องตามหลักการใช้ภาษา	4.10	0.84	มาก
จัดเรียงหัวข้อเนื้อหาเป็นระบบเดียวกัน	4.15	0.85	มาก
เนื้อหาส่งผลต่อทัศนคติที่ดีของผู้ชม	4.23	0.79	มาก
ภาพรวม	4.15	0.82	มาก

2. ด้านกราฟิกและการออกแบบ ผลการประเมินสื่อเทคโนโลยีเสมือนจริงเพื่อป้องกันความรุนแรงทางสังคมในสื่อยุคดิจิทัล ด้านกราฟิกและการออกแบบ อยู่ในระดับมาก ($\bar{X} = 4.13$) เมื่อพิจารณาเป็นรายข้อเรียงค่าเฉลี่ยจากมากไปน้อยตามลำดับ ภาพสื่อความหมายได้สอดคล้องกับเนื้อหา ($\bar{X} = 4.17$) ขนาดและสีตัวอักษรมีความเหมาะสม ($\bar{X} = 4.16$) กราฟิกที่ใช้มีความเหมาะสม ($\bar{X} = 4.15$) เสียงบรรยายมีความชัดเจนและถูกต้องตามเนื้อหา ($\bar{X} = 4.15$) และภาพเคลื่อนไหวมีความชัดเจน สวยงาม ($\bar{X} = 4.03$) ดังตารางที่ 2

ตารางที่ 2 ผลการประเมินสื่อเทคโนโลยีเสมือนจริงเพื่อป้องกันความรุนแรงทางสังคมในสื่อยุคดิจิทัล ด้านกราฟิกและการออกแบบ

ด้านกราฟิกและการออกแบบ	ระดับความคิดเห็น		
	\bar{X}	S.D.	ระดับ
ขนาดและสีตัวอักษรมีความเหมาะสม	4.16	0.87	มาก
ภาพสื่อความหมายได้สอดคล้องกับเนื้อหา	4.17	0.85	มาก
กราฟิกที่ใช้มีความเหมาะสม	4.15	0.88	มาก
เสียงบรรยายมีความชัดเจนและถูกต้องตามเนื้อหา	4.15	0.89	มาก
ภาพเคลื่อนไหวมีความชัดเจน สวยงาม	4.03	0.95	มาก
ภาพรวม	4.13	0.89	มาก

3. ด้านเทคนิคและการใช้งานเทคโนโลยีเสมือนจริง ผลการประเมินสื่อเทคโนโลยีเสมือนจริงเพื่อป้องกันความรุนแรงทางสังคมในสื่อยุคดิจิทัล ด้านเทคนิคและการใช้งานเทคโนโลยีเสมือนจริง อยู่ในระดับมาก ($\bar{X} = 4.21$) เมื่อพิจารณาเป็นรายข้อเรียงค่าเฉลี่ยจากมากไปน้อยตามลำดับ สื่อมีความเหมาะสมที่จะเป็นสื่อการเรียนรู้ ($\bar{X} = 4.29$) มีความเป็นมัลติมีเดีย ($\bar{X} = 4.27$) เป็นสื่อที่ผู้ใช้สามารถเรียนรู้ได้ด้วยตนเอง ($\bar{X} = 4.25$) สื่อสามารถดึงดูดความสนใจของผู้ใช้งานได้ ($\bar{X} = 4.19$) และ มีความสมจริง ($\bar{X} = 4.07$) ดังตารางที่ 3

ตารางที่ 3 ผลการประเมินสื่อเทคโนโลยีเสมือนจริงเพื่อป้องกันความรุนแรงทางสังคมในสื่อยุคดิจิทัล ด้านเทคนิคและการใช้งานเทคโนโลยีเสมือนจริง

ด้านเทคนิคและการใช้งานเทคโนโลยีเสมือนจริง	ระดับความคิดเห็น		
	\bar{X}	S.D.	ระดับ
มีความสมจริง	4.07	0.88	มาก
เป็นสื่อที่ผู้ใช้สามารถเรียนรู้ได้ด้วยตนเอง	4.25	0.84	มาก
สื่อสามารถดึงดูดความสนใจของผู้ใช้งานได้	4.19	0.95	มาก
มีความเป็นมัลติมีเดีย	4.27	0.87	มาก
สื่อมีความเหมาะสมที่จะเป็นสื่อการเรียนรู้	4.29	0.84	มาก
ภาพรวม	4.21	0.88	มาก

อภิปรายผล

การพัฒนาสื่อเทคโนโลยีเสมือนจริงเพื่อป้องกันความรุนแรงทางสังคมของเยาวชนในยุคดิจิทัล อภิปรายผลตามประเด็นที่ค้นพบจากการวิจัย ดังนี้

1. สภาพปัญหาความรุนแรงทางสังคม

การรับรู้ความรุนแรงในสื่อโซเชียลมีเดีย เยาวชนพบเห็นการนำเสนอข่าวที่มีเนื้อหาความรุนแรงในสื่อโซเชียลเกือบทุกวัน จนเกิดความเคยชิน จะพบเห็นเป็นภาพนิ่ง ข้อความบรรยาย เสียง และภาพวิดีโอ ที่มีการแชร์กันมากจะมีลักษณะเป็นคลิปวิดีโอ จะพบเห็นในช่องทาง YouTube, Facebook, twitter และ Tiktok เพราะเยาวชนจะเข้าถึงช่องทางนี้เป็นส่วนใหญ่ สอดคล้องกับงานวิจัยของ Prakobthong and Thummaphan (2021) ได้ศึกษาการรับรู้การเรียนรู้และพฤติกรรมของวัยรุ่นที่เชื่อมโยงกับสื่อโซเชียลมีเดียที่มีเนื้อหา พบว่า วัยรุ่นมีพฤติกรรมการเข้าใช้สื่อโซเชียลมีเดียมากกว่า 3 ครั้งต่อวัน และมีระยะเวลาเข้าใช้มากกว่า 6 ชั่วโมงต่อวัน ใช้ช่องทาง Twitter YouTube และ Instagram การรับรู้สื่อโซเชียลมีเดียที่มีเนื้อหาความรุนแรงมีประมาณ 2-3 ครั้งต่อสัปดาห์

เนื้อหาความรุนแรงในการนำเสนอข่าวในสื่อออนไลน์ เยาวชนพบเห็นข่าวที่มีเนื้อหาความรุนแรงในสื่อโซเชียลมีเดีย มีลักษณะดังนี้ 1. เนื้อหาที่เป็นการกระทำผิดกฎหมาย 2. เนื้อหาที่เกิดจากความก้าวร้าว ทะเลาะวิวาท 3. เนื้อหาที่เกิดจากทางเพศ ลามกอนาจาร 4. เนื้อหาที่เกิดจากค่านิยม ความเชื่อ ถูกเหยียดหยาม ทั้ง 4 ลักษณะนี้จะพบเห็นในโซเชียลมีเดียจำนวนมากและส่งผลกระทบต่อจิตใจของผู้เสพสื่อ เนื้อหาความรุนแรงที่เป็นเรื่องใกล้ตัวจะส่งผลกระทบต่อความรู้สึกอย่างมาก แสดงว่าข่าวสารจากสื่อเป็นแรงเสริมต่อความคิด ความเชื่อ ทศนคติ และพฤติกรรมของผู้เสพสื่อ หากบุคคลนั้นมีความเชื่อต่อการใช้ความรุนแรงในการแก้ปัญหา ซึ่งสอดคล้องกับทฤษฎีการปลุกฝังด้วยสื่อของ Littlejohn and Foss (2008) อธิบายไว้ว่า เนื้อหาที่ปรากฏและเผยแพร่ผ่านสื่อ จะบ่มเพาะและปลุกฝังต่อ ทศนคติ ค่านิยม บรรทัดฐานและความเชื่อของบุคคล รูปแบบการนำเสนอข่าวของสื่อโซเชียลมีเดียที่พบเห็นในปัจจุบัน ดังนี้ 1. การนำเสนอแบบการนำรูปภาพความรุนแรง ใช้ถ้อยคำหรือใช้ภาษาบรรยายเหตุการณ์ที่เกิดขึ้น 2. การนำเสนอในรูปแบบสื่อบันทึกภาพที่ถูกผลิตขึ้นมาใหม่ 3. การนำคลิปที่มีการแอบถ่ายนำมาโพสต์ แล้วผู้ประกาศข่าวแสดงความคิดเห็นประกอบข่าว 4. การนำคลิปเหตุการณ์จริงมาเสนอโดยการเรียงเรียงเป็นข้อเขียนข่าว 5. การเล่าเรื่องเหตุการณ์ที่เกิดขึ้น โดยผู้ถ่ายคลิปเป็นผู้เล่าเหตุการณ์ที่เกิดขึ้น รูปแบบการนำเสนอข่าวของสื่อโซเชียลมีเดียส่งผลกระทบต่อความรู้สึกต่อผู้ดูทั้งสิ้น แต่ไม่มีแตกต่างกันมากที่ส่งผลกระทบต่อความรู้สึกของผู้ดู แต่ปัจจัยที่มีผลกระทบอย่างมากต่อความรู้สึกของผู้เสพสื่อ คือ การนำเสนอภาพไฮไลท์ที่เห็นความรุนแรงซ้ำๆ การใช้ข้อความให้รู้สึกรุนแรงมากยิ่งขึ้น การใช้วิดีโอแอบถ่ายแล้วเล่าเหมือนตัวเองอยู่ในเหตุการณ์ การใส่อารมณ์ด้วยน้ำเสียงปลุกกระตมให้ทุกคนคล้อยตาม การเลือกภาพที่มีความรุนแรงมากๆ และการใช้คำบรรยายที่ทำให้เกินจริงที่ส่งผลกระทบต่อความรู้สึกต่อผู้ดูอย่างมากสอดคล้องกับงานวิจัยของ Ratchathatharat and Wongcharoen (2021) ได้ศึกษาสถานการณ์สื่อและอิทธิพลของสื่อที่ส่งผลกระทบต่อพฤติกรรมความรุนแรงของเด็กและเยาวชน พบว่า สื่อมีความรุนแรงที่เข้าถึงมาก คือ ภาพยนตร์ โทรทัศน์ เกมคอมพิวเตอร์ อินเทอร์เน็ต สื่อสารมวลชน โดยที่ภาพ เสียง และเนื้อหาของสื่อมีการใช้กลยุทธ์วิธีการสร้างความน่าสนใจ มีการโน้มน้าวจิตใจ การชวนเชื่อ การสร้างความสนใจ เพื่อให้เกิดการติดตามและกระทำตามในรูปแบบต่างๆ

2. พัฒนาสื่อเทคโนโลยีเสมือนจริงเพื่อป้องกันความรุนแรงทางสังคมในสื่อยุคดิจิทัล

สื่อเทคโนโลยีเสมือนจริงเพื่อป้องกันความรุนแรงทางสังคมในสื่อยุคดิจิทัลที่ได้ผ่านการพัฒนาพบว่าผลประสิทธิภาพของคะแนนเฉลี่ยด้านความรู้ ด้านทศนคติ และด้านการปฏิบัติหลังการใช้สื่อเทคโนโลยีเสมือนจริงเพื่อป้องกันความรุนแรงทางสังคมในสื่อยุคดิจิทัล โดยค่าคะแนนเฉลี่ยด้านความรู้ในระดับสูง คะแนนเฉลี่ยด้านทศนคติอยู่ในระดับสูง และคะแนนเฉลี่ยด้านการปฏิบัติอยู่ในระดับสูง เป็นเพราะการใช้สื่อเทคโนโลยีเสมือนจริงทำให้เรียนรู้มีความสนใจที่จะเรียนรู้จากสิ่งใหม่ เป็นการเรียนรู้ผ่านภาพและเสียง เป็นภาพเสมือนอยู่ในสถานการณ์นั้นจริงๆ ซึ่งสอดคล้องกับการอภิปรายผลของ Musaarong, Thepnarong, and Dumrongrit (2021) เพราะว่า การใช้สื่อเทคโนโลยีเสมือนจริงเป็นการเรียนรู้ผ่านประสาทสัมผัสด้านการมองเห็น การได้ยิน เป็นการแก้ปัญหาการเรียนรู้ที่เป็นนามธรรม ช่วยให้เรียนรู้เห็นภาพและเข้าใจเนื้อหาการเรียนรู้มากขึ้น

การเปรียบเทียบการทดสอบความรู้ ทศนคติ พฤติกรรมก่อนและหลังการใช้สื่อเทคโนโลยีเสมือนจริงเพื่อป้องกันความรุนแรงทางสังคมในสื่อยุคดิจิทัล พบว่า คะแนนเฉลี่ยด้านความรู้ ทศนคติ พฤติกรรมก่อนและหลังการใช้สื่อเทคโนโลยีเสมือนจริงเพื่อป้องกันความรุนแรงทางสังคมในสื่อยุคดิจิทัล มีความแตกต่างกันอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ 0.05 โดยคะแนนค่าเฉลี่ยความรู้หลังการใช้สื่อเทคโนโลยีเสมือนจริงเพื่อป้องกันความรุนแรงทางสังคมในสื่อยุคดิจิทัลสูงกว่าก่อนการใช้สื่อ ค่าเฉลี่ยคะแนนด้านทศนคติหลัง

การใช้สื่อเทคโนโลยีเสมือนจริงเพื่อป้องกันความรุนแรงทางสังคมในสื่อยุคดิจิทัลสูงกว่าก่อนการใช้สื่อ และ ค่าเฉลี่ยคะแนนด้านพฤติกรรมหลังการใช้สื่อเทคโนโลยีเสมือนจริงเพื่อป้องกันความรุนแรงทางสังคมในสื่อยุคดิจิทัลสูงกว่าก่อนการใช้สื่อสอดคล้องกับงานวิจัยของ Reynolds, Pitimanaaree, and Chueaw (2020) ได้ศึกษาประสิทธิผลของการให้ความรู้เรื่องการส่งเสริมการดูแลตนเองของผู้ป่วยเบาหวาน และพฤติกรรมดูแลตนเองผ่านสื่อเทคโนโลยีเสมือนจริงพบว่า ผลการเปรียบเทียบความรู้ และพฤติกรรมการดูแลตนเองก่อนและหลังการทดลองใช้สื่อเสมือนจริง หลังการทดลองใช้สื่อมีคะแนนเฉลี่ยความรู้ และพฤติกรรมดูแลตนเองสูงกว่าก่อนทดลองใช้สื่ออย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ 0.01 และสอดคล้องกับงานวิจัยของ Kultawanich and Lookjansook, (2019) พบว่าการใช้อุปกรณ์ในการควบคุมการเดินและระบบออนไลน์สามารถเห็นผู้อื่นเข้ามาร่วมห้องนิทรรศการบนโลกเสมือนจริง รวมถึงสามารถเห็นหน้าผู้เข้าร่วมผ่านกล้องและเสียงผ่านไมค์จากอุปกรณ์ที่ใช้ ซึ่งหากผู้รับชมได้รับสิ่งเหล่านี้ และมีอารมณ์ร่วมในการเข้าชมจะทำให้เกิดความประทับใจมากเป็นประสบการณ์ทันสมัยเข้ากับยุคในปัจจุบัน การนำเสนอเนื้อหาที่มีความเข้าใจง่าย มีความเหมาะสมกับผู้ใช้งาน มีประโยชน์โดยทำให้เกิดความเข้าใจด้วยตนเอง พอสรุปได้ว่า สื่อเทคโนโลยีเสมือนจริงเพื่อป้องกันความรุนแรงทางสังคมในสื่อยุคดิจิทัล มีประสิทธิผลของการให้ความรู้ สร้างทัศนคติ และเพื่อเปลี่ยนพฤติกรรมอันพึงประสงค์เพื่อป้องกันความรุนแรงทางสังคมในสื่อยุคดิจิทัลของเยาวชนในจังหวัดนครปฐม เป็นเพราะผู้เรียนรู้มีความสนใจที่จะเรียนรู้จากสิ่งใหม่ เป็นการเรียนรู้ผ่านภาพและเสียงเสมือนอยู่ในสถานการณ์นั้นจริงๆ ผู้เรียนมีอารมณ์ร่วมในการเข้าชม เข้าใจเนื้อหาที่ซับซ้อนได้ง่ายขึ้น มีการโต้ตอบแลกเปลี่ยนความคิดเห็นระหว่างผู้เรียน

ปัญหาความรุนแรงทางสังคมในสื่อยุคดิจิทัล สาเหตุส่วนหนึ่งเกิดจากการที่เยาวชนพบเห็นการนำเสนอข่าวที่มีเนื้อหาความรุนแรงในสื่อโซเชียลเป็นเวลานาน เกือบทุกวันจนเกิดความเคยชิน จะพบเห็นเป็นภาพนิ่ง ข้อความบรรยาย เสียง ภาพวิดีโอ และเนื้อหาความรุนแรงในสื่อโซเชียลมีเดีย ถ้าเป็นเนื้อหาความรุนแรงเรื่องที่ใกล้ตัวจะส่งผลต่อความรู้สึกอย่างมาก แสดงว่าความรุนแรงในสื่อโซเชียลมีผลกระทบต่อความคิด ความเชื่อ ทัศนคติ และพฤติกรรมที่ไม่พึงประสงค์จนเกิดปัญหากับตัวของเยาวชนเองและสังคม ผู้ผลิตสื่อควรมีความตระหนักในการผลิตสื่อที่ปลอดภัยและผู้ปกครองต้องดูแลเอาใจใส่ และสร้างภูมิคุ้มกันในการบริโภคสื่อให้กับเยาวชน และสื่อเทคโนโลยีเสมือนจริงถือว่าเป็นเครื่องมืออย่างหนึ่งในการสนับสนุนการเรียนรู้ สร้างทัศนคติที่ดี ปรับเปลี่ยนพฤติกรรมอันพึงประสงค์ในการแก้ปัญหาในสังคม และทำให้ผู้เรียนรู้สามารถเข้าถึงความรู้ได้ทุกที่ ทุกเวลา ลดค่าใช้จ่ายในการศึกษา

ข้อเสนอแนะ

ข้อเสนอแนะจากการวิจัย

1. นอกจากการใช้สื่อเทคโนโลยีเสมือนจริงเพื่อป้องกันความรุนแรงทางสังคมในสื่อยุคดิจิทัลในระบบออนไลน์เพียงอย่างเดียวในการเรียนรู้ของเยาวชน ควรจัดกิจกรรมการเรียนรู้ในระบบออฟไลน์ควบคู่ไปด้วยเพื่อเพิ่มประสิทธิภาพในการเรียนรู้ให้กับทุกโรงเรียนในจังหวัดนครปฐม
2. นอกจากให้เยาวชนได้เรียนรู้จากสื่อเทคโนโลยีเสมือนจริงเพื่อป้องกันความรุนแรงทางสังคมในสื่อยุคดิจิทัลแล้ว ควรมีการถ่ายทอดองค์ความรู้ในงานวิจัยให้ผู้ปกครองของเยาวชน เพื่อให้ผู้ปกครองมีความรู้นำไปสอนและให้คำปรึกษาแก่เยาวชนด้วยเพื่อป้องกันความรุนแรงทางสังคมแบบยั่งยืน
3. มีการติดตามผลการใช้สื่อเทคโนโลยีเสมือนจริงเพื่อป้องกันความรุนแรงทางสังคมในสื่อยุคดิจิทัลอย่างต่อเนื่อง และการปรับปรุงสื่อให้มีประสิทธิภาพมากยิ่งขึ้น

ข้อเสนอแนะในการวิจัยครั้งต่อไป

1. ในการพัฒนาสื่อเพื่อป้องกันความรุนแรงทางสังคมครั้งต่อไป ควรให้เยาวชนหรือผู้ใช้สื่อมีส่วนร่วมในการพัฒนา เพื่อให้เกิดความยั่งยืนในการแก้ปัญหาความรุนแรงทางสังคม

2. งานวิจัยเรื่องนี้ได้ศึกษาสภาพปัญหาความรุนแรงทางสังคมของเยาวชนในจังหวัดนครปฐม เพื่อนำผลการศึกษาไปพัฒนาสื่อเทคโนโลยีเสมือนจริงเพื่อป้องกันความรุนแรงทางสังคมในสื่อยุคดิจิทัล จึงควรขยายผลโดยการศึกษาพื้นที่อื่นเพื่อเปรียบเทียบ ซึ่งอาจทำให้ได้คำตอบที่หลากหลายสอดคล้องหรือแตกต่างกันกับงานวิจัยเรื่องนี้

3. ควรนำองค์ความรู้จากงานวิจัยเรื่องนี้ไปต่อยอด เพื่อศึกษาการแก้ปัญหาความรุนแรงในมิติอื่นๆ และพัฒนาสื่อให้เหมาะสมกับกลุ่มเป้าหมายอย่างมีประสิทธิภาพมากยิ่งขึ้น เพื่อแก้ปัญหาความรุนแรงในระดับประเทศต่อไป

บรรณานุกรม

- Abawi, D. F., Bienwald, J., & Dorner, R. (2004). Accuracy in Optical Tracking with Fiducial Markers: An Accuracy Function for ARToolKit. In Baillet, Y. (Ed.), *Third IEEE and ACM International Symposium on Mixed and Augmented Reality* (pp.260-261). Arlington, VA, USA.
- Khueankao, A., & Pantaranuwong, A. (2019). Study of News Report and Public Expression towards Violence-Related News on Facebook Fanpage. *Journal of Journalism, Thammasat University, 13*(2), 74-129
- Kultawanich, K., & Lookjansook, P. (2019). Online Virtual Exhibition for Promoting the Image of Agriculture for Young Generation. *Journal of Rattana Bundit University, 14*(2), 1-16.
- Littlejohn, S. W., & Foss, K. A. (2008). *Theories of Human Communication* (9th ed.). Canada: Wadsworth Publishing.
- Musaarong, H., Thepnarong, K. & Dumrongrit, D. (2021). *The Development of Augmented Reality Media Learning on Local Music using the Augmented Reality Technology* (Research report). Yala: Yala Rajabhat University
- Office of the Attorney General. (2020). *Case Statistics, Juvenile Prosecutor's Office and Nakhon Pathom Province Family*. Retrieved from <http://www.nkpt-ju.ago.go.th/index.php/2014-05-01-04-08-20>.
- Office of the National Economic and Social Development Council. (2020). *Development Report Children and Youth of the Year 2019*. Retrieved from https://www.dcy.go.th/dcy/webnew/upload/news/news_th_20200510134614_1.pdf.
- Prakobthong, P., & Thummaphan, P. (2021). Adolescents' Perception, Learning, and Behaviors, Related to Social Media with Violent Content. *RPCA Journal of Criminology and Social Sciences, 3*(1), 61-75.
- Ratchatathanarat, T., & Wongcharoen, N. (2021). Influence of Media on Violent Behavior of Child and Youth in Chiangmai Province. *Journal of Health Science of Thailand, 30*(2), 199-210. Retrieved from <https://thaidj.org/index.php/JHS/article/view/10003>
- Reynolds, J, Pitimanaaree, S., & Chueaw, S. (2020). *Promoting Self – Care through the Use of Augmented Reality: Case Study of Diabetic Patients, Diabetic Clinic, Taksin Hospital* (Research Report). Bangkok: Faculty of Nursing, Siam University.
- Songmuang, J., Raoab, I., & Suphaphinyo, C. (2017). *Information Consumption Behavior of Violence through Digital Media of Children and Adolescents in the Southern Border Provinces towards the Concept of Using Violence to Solve Problems* (Research report). Pattani: Fatoni University
- Sotanasathien, S. (2020). *The Project for Promoting Ethics, Anti-Corruption Norms and Misconducts*. Retrieved January 6, 2022, from <https://repository.turac.tu.ac.th/handle/6626133120/813>
- World Health Organization. (2002). *World Report on Violence and Health*. Retrieved February 15, 2022, from <https://www.who.int/publications/i/item/9241545615>