

การรู้เท่าทันสื่อสังคมออนไลน์ของนักศึกษาไทยในยุคดิจิทัล

Social Media Literacy of Thai Students in Digital Age

◆ นักรบ นาคสุวรรณ

ผู้ช่วยศาสตราจารย์ ดร. อาจารย์ประจำ ภาควิชามนุษยศาสตร์และสังคมศาสตร์ วิทยาลัยดุสิตธานี

Nakrob Narksuwan

Assistant Professor, Ph.D., Lecturer of the Department of Human Sciences

and Social Sciences, Dusit Thani College, E-mail: nakrob.na@dtc.ac.th

Received: September 24, 2020 ; Revised: December 18, 2020 ; Accepted: December 30, 2020

Abstract

This article aimed to observe to know whether students who used social media on a regular basis had awareness of the social media. The qualitative data were collected from the discussions with 70 First to Second year students at Dusit Thani College. Social media concepts and media literacy were the fundamental concepts for creating the questions of inquiries. It was found that the students were aware of most social media in the following aspects: 1. Know how to use social media in a variety of ways. For example, quickly and variously in searching for study and work-related resources, meeting with social groups that shared the same interests, relieving stress by enjoying entertainment media. 2. Able to analyze information displayed on online media whether to be credible or deceptive in any ways. For example, not trusting information from the same single source, not accessing, or using information from websites with exaggerated and biased information, and ignoring websites asking for unnecessary personal information. 3. Know the benefits and harms of using too much social media, such as saving cost and time for communication with others, and quickly obtaining information. As for the harmful effects, it could ruin relationship with people around them if they are too obsessed with the social media. It could cause distortion in the use of Thai language in using incorrect grammar or using language to deceive or abuse others, for instance. It could lead to the result of academic decline. Furthermore, staring at the screen of devices for long periods of time could damage their eyesight.

Keywords: Social Media, Media Literacy, Digital Age

บทคัดย่อ

บทความนี้มีเป้าหมายต้องการทราบว่า นักศึกษาที่ใช้สื่อสังคมออนไลน์เป็นประจำ มีการรู้เท่าทันสื่อสังคมออนไลน์หรือไม่ เก็บข้อมูลโดยการสัมภาษณ์นักศึกษาระดับชั้นปีที่ 1-2 วิทยาลัยดุสิตธานี กรุงเทพมหานคร จำนวน 70 คน โดยใช้แนวคิดสื่อสังคมออนไลน์และการรู้เท่าทันสื่อมาเป็นพื้นฐานในการตั้งคำถาม ผลการสัมภาษณ์พบว่า นักศึกษาสามารถรู้เท่าทันสื่อสังคมออนไลน์เป็นส่วนใหญ่ ดังนี้ 1) รู้วิธีการใช้สื่อสังคมออนไลน์ในรูปแบบต่าง ๆ ได้ เช่น ค้นหาแหล่งข้อมูลในการเรียนและการทำงานได้อย่างรวดเร็วและหลากหลาย การได้พบกับสังคมมีความสนใจในเรื่องเดียวกัน คลายเครียดได้จากสื่อบันเทิง 2) สามารถวิเคราะห์ข้อมูลที่แสดงในสื่อออนไลน์ได้ว่าน่าเชื่อถือหรือหลอกลวงในรูปแบบต่าง ๆ เช่น ไม่เชื่อข้อมูลที่มาจากแหล่งเดียว เว็บไซต์ที่มีข้อมูลที่เกินจริงและอคติจะไม่เข้าไปดูหรือใช้ข้อมูล หรือไม่สนใจเว็บไซต์ที่ต้องให้ข้อมูลส่วนตัวโดยไม่จำเป็น 3) ทราบถึงประโยชน์และโทษที่ใช้สื่อสังคมออนไลน์มากเกินไป เช่น ประหยัดค่าใช้จ่ายและเวลาในการติดต่อสื่อสารกับคนอื่น ได้ข้อมูลอย่างรวดเร็ว ส่วนโทษ คือ หากหมกมุ่นเกินไปทำให้เสียความสัมพันธ์กับคนรอบข้าง เกิดการใช้ภาษาไทยผิดเพี้ยน เช่น หลักภาษา การใช้ภาษาในการหลอกลวงหรือทำร้ายกัน ทำให้เสียการเรียนและการอยู่กับหน้าจอเป็นเวลานานอาจเสียสายตาได้

คำสำคัญ : สื่อสังคมออนไลน์ การรู้เท่าทันสื่อ ยุคดิจิทัล

บทนำ

มนุษย์ทุกวันนี้อาจจะเรียกได้ว่า “มนุษย์ดิจิทัล” เพราะ เทคโนโลยีเครือข่ายสังคมออนไลน์ที่ปรับเปลี่ยนไปได้ นำพามนุษย์เราก้าวสู่เครือข่ายสังคมออนไลน์ดิจิทัลอย่างเต็มรูปแบบ การใช้ชีวิตประจำวันที่จะต้องวนเวียนและพึ่งพาอุปกรณ์ไฮเทคเพื่อเข้าถึงโลกออนไลน์ที่คอยอำนวยความสะดวกในการติดต่อสื่อสารทั้งส่วนตัวและธุรกิจ เช่น ในด้านเศรษฐกิจ ใช้โลกดิจิทัลในการอำนวยความสะดวก ข่าวสารแบบฟอร์มต่าง ๆ ในการสร้างมูลค่าเพิ่มและการหานวัตกรรมใหม่ ๆ มาทำงานในเชิงเศรษฐกิจเพื่อก่อให้เกิดความเจริญและรายได้ ในด้านสังคม หาข้อมูลของบุคคล เหตุการณ์ สารระสำคัญในสังคมนั้น ๆ เป็นการยกระดับให้เท่าทันการเข้าถึงสังคมที่ต้องการติดต่อสื่อสาร และการใช้ดิจิทัลในเรื่องที่เกี่ยวกับคุณภาพชีวิต เช่น ข้อมูลเพื่อการเรียนการศึกษา ข้อมูลพัฒนาการทำงาน เรื่องของการแพทย์ เรื่องการสื่อสาร การพักผ่อนหย่อนใจ เป็นต้น จูลินี เทียนไทย (Thien Thai, J. 2020) กล่าวในเรื่องนี้ว่า “สื่อสังคมออนไลน์ทำให้การเริ่มต้นสร้างความสัมพันธ์ได้ง่ายขึ้นกว่าการพบเจอกันบนโลกความจริงในสังคมไทย เนื่องจากคนไทยมีความเกรงใจ เงินอายุ และมักไม่ค่อยพูดคุยกับคนแปลกหน้า แต่เมื่อมีสื่อสังคมออนไลน์เกิดขึ้นทำให้การปฏิสัมพันธ์กับคนแปลกหน้าเป็นเรื่องปกติ คำศัพท์และรูปแบบของภาษาในสื่อสังคมออนไลน์ โดยเฉพาะกลุ่มวัยรุ่น เพศหญิง และเพศทางเลือก”

สำนักงานสถิติแห่งชาติ (National Statistical Office. 2016) สำรวจการใช้เทคโนโลยีสารสนเทศและการสื่อสารในครัวเรือนจากจำนวนประชากรอายุ 6 ปีขึ้นไปทั่วประเทศ ประมาณ 62.8 ล้านคน ผลการสำรวจพบว่า ผู้ใช้อินเทอร์เน็ตเพิ่มขึ้นจากร้อยละ 26.5 (จำนวน 16.6 ล้านคน) ในปี 2555 เป็นร้อยละ 47.5 (จำนวน 29.8 ล้านคน) ในปี 2559 ส่วนอุปกรณ์ในการเข้าถึงอินเทอร์เน็ต ใช้โทรศัพท์มือถือแบบสมาร์ทโฟน (ร้อยละ 90.4) คอมพิวเตอร์ตั้งโต๊ะ (ร้อยละ 50.1) คอมพิวเตอร์พกพา (ร้อยละ 24.9) และแท็บเล็ต (ร้อยละ 15.2) และ กิจกรรมหรือวัตถุประสงค์การใช้อินเทอร์เน็ต พบว่า กิจกรรมที่ใช้ส่วนใหญ่คือ โซเชียล เน็ตเวิร์ค (ร้อยละ 91.5) รองลงมาคือ การใช้เพื่อความบันเทิงรูปภาพ/ หนังสื/ วิดีโอ/ เพลง/ เกมส์ เล่นเกมส์ ดูหนัง ฟังเพลง วิทยุ (ร้อยละ 88.0) การใช้เพื่อการอัปโหลดข้อมูล รูปภาพ วิดีโอ เพลง ซอฟต์แวร์เพื่อแบ่งปันบนเว็บไซต์ (ร้อยละ 55.9) และการติดตามข่าวสาร/ อ่านหรือดาวน์โหลดหนังสือ (ร้อยละ 46.5)

สำนักงานพัฒนาธุรกรรมทางอิเล็กทรอนิกส์ (ETDA, 2559) พบว่า Gen Y (กลุ่มคนที่เกิดในช่วงปี พ.ศ. 2524-2543) เป็นกลุ่มที่มีการใช้อินเทอร์เน็ตโดยเฉลี่ยสูงที่สุดคือ 7.6 ชั่วโมงต่อวัน ส่วนอุปกรณ์ในการเข้าถึงอินเทอร์เน็ต ใช้โทรศัพท์มือถือแบบสมาร์ทโฟน ร้อยละ 85.5 (ใช้งานเฉลี่ย 6.2 ชั่วโมงต่อวัน) คอมพิวเตอร์ส่วนบุคคล ร้อยละ 62.0 (5.4 ชั่วโมงต่อวัน) คอมพิวเตอร์พกพา ร้อยละ 48.7 (4.7 ชั่วโมงต่อวัน) แท็บเล็ต ร้อยละ 30.0 (3.5 ชั่วโมงต่อวัน) และสมาร์ตทีวี ร้อยละ 19.8 (2.7 ชั่วโมงต่อวัน) และ กิจกรรมหรือวัตถุประสงค์การใช้อินเทอร์เน็ต พบว่า กิจกรรมยอดนิยม 10 อันดับแรก ได้แก่ การพูดคุยผ่าน Social Network (ร้อยละ 96.1) รองลงมา ได้แก่ การดูวิดีโอผ่าน YouTube (ร้อยละ 88.1) การค้นหาข้อมูล (ร้อยละ 79.7) การอ่าน/ ติดตามข่าวสาร/ อ่านหนังสืออิเล็กทรอนิกส์ (ร้อยละ 76.7) การรับส่งอีเมล (ร้อยละ 75.8) การดูภาพยนตร์/ โทรทัศน์/ ฟังวิทยุออนไลน์ (ร้อยละ 72.8) การดาวน์โหลดซอฟต์แวร์/ เพลง/ ละคร/ เกม (ร้อยละ 70.8) การซื้อสินค้าและบริการ (ร้อยละ 59.0) การทำธุรกรรมทางการเงิน (ร้อยละ 58.8) และการเล่นเกมออนไลน์ (ร้อยละ 55.5)

จากผลการสำรวจจากหน่วยงานข้างต้น อาจสรุปได้ว่า ประชากรในกลุ่มอายุ 15-35 ปี หรือกลุ่มคนที่เติบโตมากับเทคโนโลยีดิจิทัล เป็นกลุ่มอายุที่มีการใช้อินเทอร์เน็ตสูงที่สุด ส่วนอุปกรณ์ในการเข้าถึงอินเทอร์เน็ตที่คนนิยมใช้มากที่สุด ได้แก่ โทรศัพท์มือถือแบบสมาร์ทโฟน คอมพิวเตอร์ส่วนบุคคล คอมพิวเตอร์พกพาและแท็บเล็ต และกิจกรรมที่ผู้ใช้อินเทอร์เน็ตนิยมเป็นอันดับหนึ่งคือ “Social network” หรือสื่อสังคมออนไลน์ สะท้อนให้เห็นว่าพฤติกรรมการใช้อินเทอร์เน็ตของวัยรุ่นนั้นเติบโตขึ้นมาพัฒนาไปพร้อมกับเทคโนโลยี

นักศึกษาในระดับอุดมศึกษาส่วนหนึ่งให้ความสำคัญเครือข่ายสื่อสังคมออนไลน์ในโลกดิจิทัลมากขึ้น หลายคนใช้เวลาไปกับเครือข่ายสื่อสังคมออนไลน์เกินวันละ 8 - 10 ชั่วโมง ตั้งแต่สื่อพื้นฐานเช่น โทรทัศน์ คอมพิวเตอร์ โทรศัพท์มือถือ และเครื่องมือดิจิทัลที่มีความซับซ้อนมากขึ้น ๆ อีกหลายชนิด การเข้าสู่การเปลี่ยนแปลงของโลกที่เกิดขึ้นจากเทคโนโลยีของสื่อสังคมออนไลน์ที่มาช่วยอำนวยความสะดวกในการใช้

ชีวิตมากขึ้น เทคโนโลยีสื่อสังคมออนไลน์ใหม่ ๆ ถูกต่อยอดจากอุปกรณ์ดิจิทัลแบบเดิม ๆ นำไปสู่การเปลี่ยนแปลงพฤติกรรมต่าง ๆ ของนักศึกษาในการใช้ชีวิตที่ง่ายขึ้น สะดวกขึ้น อาจทำให้ไม่สามารถแยกเครือข่ายสังคมออนไลน์กับชีวิตจริงออกจากกันได้หากขาดการรู้เท่าทัน

แนวคิดและทฤษฎีที่เกี่ยวข้อง

การรู้เท่าทันสื่อ (Media Literacy)

การรู้เท่าทันสื่อ (Media Literacy) หมายถึง การเลือกรับสื่ออย่างหลากหลาย การคิดวิเคราะห์ และประเมินคุณค่าและความเหมาะสมของเนื้อหานั้นได้ด้วยตนเอง รู้ถึงข้อดีข้อเสีย รู้จักตั้งคำถาม แสดงความคิดเห็น และมีส่วนร่วมกับการอภิปรายประเด็นสาธารณะต่าง ๆ ของสังคมอย่างมีเหตุผล และสามารถเคารพและรับฟังความคิดเห็นที่แตกต่างได้ ญัตติกาญจน์ ศุภรัตน์เมธี และนุชประภา โมกข์ศาสตร์ (Sukonrattanametee, N. and Mokksat, N. 2019) ได้กล่าวในเรื่องนี้ไว้ว่า “การรู้เท่าทันสื่อสังคมออนไลน์ (social media literacy) เป็นทักษะที่มีความสำคัญอย่างยิ่งต่อเด็กและเยาวชน ในการส่งเสริมให้เกิดการรู้เท่าทันสื่อสังคมออนไลน์ในกลุ่มเด็กและเยาวชนจำเป็นต้องบูรณาการความร่วมมือหน่วยงานต่าง ๆ ทั้งภาครัฐ ภาคเอกชน ภาคประชาสังคม และประชาชน เพื่อสร้างความตระหนักหรือสำนึกสาธารณะ (public awareness) ถึงผลกระทบของสื่อสังคมออนไลน์ที่มีต่อเยาวชนและสังคมในภาพรวม ทั้งนี้เพื่อสร้าง “ภูมิคุ้มกัน” ในการบริโภคสื่อให้กับเด็ก เยาวชน และนิสิตนักศึกษาที่บริโภคข้อมูลข่าวสารอย่างท่วมท้นผ่านสื่อสังคมออนไลน์ในแต่ละวัน” ในยุคที่สื่อดิจิทัลนั้นมีความหลากหลายและเข้ามามีอิทธิพลและส่งผลกระทบต่อรับรู้ ความเข้าใจ ทศนคติและพฤติกรรมของเยาวชน การรู้เท่าทันสื่อสังคมออนไลน์ของเยาวชนจึงมีความสำคัญมาก

คณะกรรมการจัดทำพจนานุกรมศัพท์ศึกษาศาสตร์ร่วมสมัย สำนักราชบัณฑิตยสภา อธิบายการรู้เท่าทันสื่อ หมายถึง ความสามารถและทักษะการใช้สื่อเพื่อรับ-ส่งสารอย่างมีประสิทธิภาพ เข้าใจวิธีเลือกเก็บรวบรวมข้อมูลความรู้ที่สร้างสรรค์และเป็นประโยชน์ต่อการเรียนรู้ การรู้เท่าทันสื่อเกิดขึ้นจากความสนใจ ผู้เรียนได้รับการฝึกปฏิบัติวิธีการใช้ การวิเคราะห์ การตีความจากข่าวสารหลายแหล่งจนมีความชำนาญไม่ตกเป็นทาสเสพติดสื่อจนเกิดพฤติกรรม

Potter (Potter, W. James. 2014 : 20) ให้ความหมายของการรู้เท่าทันสื่อว่า เป็นมุมมองของบุคคลที่สร้างขึ้นจาก องค์ประกอบ 3 ส่วน ซึ่งประกอบไปด้วย ความรู้ การใช้เครื่องมือ และความตั้งใจในการเปิดรับสื่อและแปล ความหมายสารในสื่อที่บุคคลเปิดรับ โดยบุคคลที่มีความรู้เท่าทันสื่อจะเลือกใช้ความรู้ของตนเองในการแปลสาร

นิธิดา วิวัฒน์พาณิชย์. (Vivatpanich, N. 2015) กล่าวไว้ว่า การรู้เท่าทันสื่อเป็นแนวคิดที่สำคัญอย่างยิ่งในศตวรรษที่ 21 ในยุคที่เทคโนโลยีการสื่อสารมีการพัฒนาอย่างรวดเร็ว เพื่อรับมือกับข้อมูลที่ปริมาณมากเกินกว่าจะบอกว่าข้อมูลใดดีหรือไม่ดี ถูกหรือผิด มีความน่าเชื่อถือหรือไม่ ผู้รับสารจึงมีความเสี่ยง

โดยเฉพาะเด็กและเยาวชน อีกทั้งองค์กรกำกับในยุคดิจิทัลไม่สามารถกำกับอย่างได้ผลจึงจำเป็นที่จะต้องส่งเสริมผู้ใช้สื่อให้สามารถป้องกันตัวเองและรู้เท่าทัน

ดังนั้น การรู้เท่าทันสื่อจากการให้ความหมายจากนักวิชาการสรุปได้ว่า การรู้เท่าทันสื่อ คือ ความสามารถในการใช้เครื่องมือและเข้าถึงเครื่องมือได้หลายประเภท สามารถวิเคราะห์เนื้อหาของสารจากสื่อที่รับมามีสิ่งใดที่แอบแฝงอยู่ในสื่อ นั้น รู้ถึงความเสี่ยงของสื่อ นั้น และสามารถใช้ประโยชน์จากสื่อที่มีความหลากหลายด้วย

สื่อสังคมออนไลน์



รูปที่ 1 สื่อสังคมออนไลน์ ภาพจาก <http://smforedu.blogspot.com> . 2014

ราชบัณฑิตยสถาน (Office of the Royal Society of Thailand. (2020) ได้บัญญัติคำว่า “Social Media” ไว้ว่า “สื่อสังคม” หมายถึง สื่ออิเล็กทรอนิกส์ ซึ่งเป็นสื่อกลางที่ให้บุคคลทั่วไปมีส่วนร่วมสร้างและแลกเปลี่ยนความคิดเห็นต่าง ๆ ผ่านอินเทอร์เน็ตได้ สื่อเหล่านี้เป็นของบริษัทต่าง ๆ ให้บริการผ่านเว็บไซต์ของตน สื่อสังคมออนไลน์ เป็นส่วนหนึ่งของเครือข่ายสังคมออนไลน์ซึ่ง มีหลายรูปแบบ ทั้งประเภทเครื่องมือ และการประยุกต์ใช้งานที่หลากหลาย ซึ่ง อาจแบ่งได้พอสังเขป (Williamson, Andy. 2013: 9)

1. เครือข่ายสังคม (Social networking site) เป็นเว็บไซต์ที่บุคคลหรือ หน่วยงานสามารถสร้างข้อมูล และเปลี่ยนข้อมูล (สถานะของตน) เผยแพร่รูปภาพ ภาพเคลื่อนไหว โดยที่บุคคลอื่นสามารถเข้ามาแสดงความชอบ หรือส่งต่อ หรือเผยแพร่ หรือ แสดงความเห็น ได้ต่อการ สนทนา หรือแสดงความคิดเห็นเพิ่มเติมได้

2. ไมโครบล็อก (Micro-blog) เป็นเว็บไซต์ที่ใช้เผยแพร่ข้อมูล หรือข้อความสั้น ในเรื่องที่สนใจเฉพาะด้าน รวมทั้งสามารถใช้เครื่องหมาย # (hashtag) เพื่อเชื่อมต่อกับกลุ่มคนที่มีความสนใจในเรื่องเดียวกัน

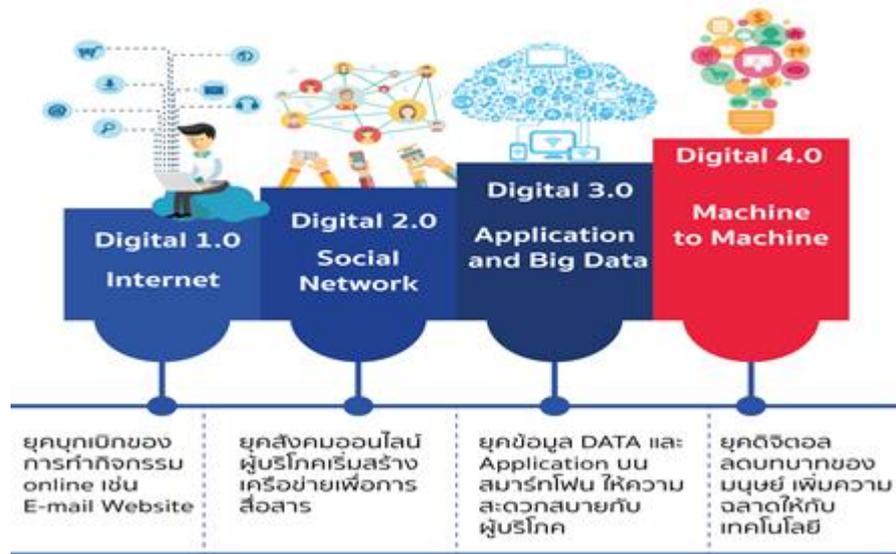
3. เว็บไซต์ที่ให้บริการแบ่งปันสื่อออนไลน์ (Video and photo sharing website) เป็นเว็บไซต์ที่ให้ผู้ใช้งานสามารถฝาก หรือนำสื่อข้อมูล รูปภาพ วิดีโอ ขึ้นเว็บไซต์เพื่อแบ่งปัน แก่ผู้อื่น
4. บล็อกส่วนบุคคลและองค์กร (Personal and corporate blogs) เป็นเว็บไซต์ที่ผู้เขียนบันทึกเรื่องราวต่าง ๆ เสมือนเป็นบันทึกไดอารีออนไลน์สามารถเขียนในลักษณะไม่เป็นทางการและแก้ไขได้บ่อย
5. บล็อกที่มีสื่อสิ่งพิมพ์เป็นเจ้าของเว็บไซต์ (Blogs hosted by media outlet)
6. วิกีและพื้นที่สาธารณะของกลุ่ม (Wikis and online collaborative space)
7. กลุ่มหรือพื้นที่แสดงความคิดเห็น (Forums, discussion board and group)
8. เกมออนไลน์ที่มีผู้เล่นหลายคน (Online multiplayer gaming platform) เป็นเว็บไซต์ที่เสนอรูปแบบการเล่นเกมนออนไลน์ผ่านเครือข่ายอินเทอร์เน็ต สามารถเล่นได้คนเดียวหรือเป็นกลุ่ม
9. ข้อความสั้น (Instant messaging) การรับส่งข้อความสั้นจากมือถือ เช่น SMS (text messaging)
10. การแสดงตนว่าอยู่ ณ สถานที่ใด (Geo-spatial tagging) เป็นการแสดงตำแหน่งที่อยู่ พร้อมความเห็นและรูปภาพ ในสื่อสังคมออนไลน์

ในโลกยุคดิจิทัลมีเครื่องมืออุปกรณ์ออนไลน์ที่สามารถทำให้เราเข้าถึงทุกอย่างได้ ช่วยให้การดำเนินชีวิต รวมไปถึงกิจกรรมต่าง ๆ ไม่ว่าจะเป็นธุรกิจหรืออื่น ๆ ก็ช่วยให้อำนวยความสะดวกได้ง่ายขึ้น ตัวอย่างเช่น การสื่อสารกับคนที่อยู่อีกซีกโลกได้ง่ายการใช้แพลตฟอร์มอย่างอินสตาแกรม (Instagram) เปิดร้านขายของออนไลน์ การเผยแพร่ให้คนทั่วโลกเห็นผ่านยูทูบ (YouTube) หรือการใช้เฟสบุ๊ก ทั้งหลายเหล่านี้เรียกว่า “สื่อสังคมออนไลน์” สื่อสังคมออนไลน์ที่ได้รับความนิยมมากที่สุดนั้น สำนักงานพัฒนาธุรกรรมทางอิเล็กทรอนิกส์ (ETDA, 2016) ได้ทำการสำรวจ พบว่า 3 อันดับแรก ได้แก่ YouTube (มีผู้ใช้งานมากถึงร้อยละ 97.3) รองลงมา คือ Facebook (ร้อยละ 94.8) และ Line (ร้อยละ 94.6) ตามลำดับ

ในยุคดิจิทัลมีสื่อสังคมออนไลน์ เกี่ยวกับการใช้ชีวิตในสังคมที่หลากหลายรูปแบบพร้อมกับการใช้งาน และอำนวยความสะดวกในเรื่องต่าง ๆ บางสื่อมีความสามารถและให้บริการการใช้มากกว่าหนึ่งอย่าง เช่น สื่อเฟสบุ๊กที่สามารถ เขียนข้อความ แบ่งปันรูปภาพ ภาพเคลื่อนไหวและแสดงตำแหน่งที่ตั้ง เป็นต้น มิลเลอร์ แดเนียลและคณะ (Miller, D., Costa, E., Haynes N. 2019: 167) กล่าวไว้ว่า “การที่ความนิยมของโซเชียลมีเดียทั่วโลกเติบโตจนพบเห็นได้ทั่วไปทำให้เกิดคนรุ่นใหม่ที่เราเรียกกันว่า “ชาวดิจิทัลโดยกำเนิด” (digital native) ซึ่งหมายถึงคนที่เกิดและเติบโตในยุคดิจิทัล เมื่อโซเชียลมีเดียดูเหมือนจะกลายเป็นฐานรากความล้มพันธ์ที่หลากหลายในชีวิตประจำวัน”

การเป็นมนุษย์ในยุคดิจิทัลทุกคนต้องมีทักษะหลาย ๆ อย่างในการอยู่ในสังคมดิจิทัล เช่น ทักษะในการสื่อสาร ทักษะทางภาษา เป็นต้น เพื่อสามารถใช้สื่อออนไลน์ในโลกดิจิทัลของตนเองอย่างมีประสิทธิภาพ ในทางกลับกันสื่อสังคมออนไลน์ในโลกดิจิทัลมีการเปลี่ยนแปลงทางเทคโนโลยีหลายรูปแบบอย่างรวดเร็ว การสื่อสารแบบไม่เห็นหน้าเห็นตาของผู้ส่งและสื่อในโลกดิจิทัลจึงอาจทำให้เกิดความไม่ระมัดระวัง

ตัวกันเพราะลืมนึกไปว่าเมื่อใช้เครือข่ายสังคมออนไลน์ในโลกดิจิทัลแล้วเราไม่ได้อยู่ในโลกส่วนตัวของเราจริง ๆ แต่เราอยู่ในที่สาธารณะ ดังนั้นต้องคำนึงถึงพื้นฐานการใช้ชีวิตอย่างปลอดภัยในโลกยุคดิจิทัลด้วย



รูปที่ 2 ยุคต่าง ๆ ของดิจิทัล

ภาพจาก <http://www.wice.co.th> . 2018

ผลการสัมภาษณ์การรู้เท่าทันสื่อของนักศึกษา

คำถามในการสัมภาษณ์เพื่อหาผลลัพธ์ได้มาจากการนำแนวคิดและทฤษฎี การรู้เท่าทันสื่อและสื่อสังคมออนไลน์ มาวิเคราะห์เนื้อหาเพื่อนำมาตั้งเป็นคำถามของการรู้เท่าทันสื่อสังคมออนไลน์ของนักศึกษา กล่าวคือ 1. นักศึกษาสามารถในการใช้เครื่องมือและเข้าถึงเครื่องมือได้หลายประเภทหรือไม่ อย่างไร 2. นักศึกษาความสามารถวิเคราะห์ได้ว่ามีสิ่งใดที่แอบแฝงอยู่ในสื่อ นั้นหรือไม่ อย่างไร และ 3. นักศึกษาสามารถใช้ประโยชน์จากสื่อและรู้ถึงความเสี่ยงของสื่อ นั้นด้วยหรือไม่ อย่างไร

จากการสัมภาษณ์นักศึกษาชั้นปีที่ 1-2 วิทยาลัยดุสิตธานี กรุงเทพมหานคร จำนวน 70 คน ซึ่งกลุ่มนักศึกษาที่ให้ข้อมูลนั้นมีลักษณะในการใช้สื่อสังคมออนไลน์เป็นประจำ โดยใช้เวลาส่วนใหญ่ในการเข้าไปเช็คแอปพลิเคชันต่าง ๆ อยู่บ่อย ๆ ใช้ในการการพูดคุยสนทนา เล่นเกม ซื้อสินค้า อ่านข่าวสาร และอัปเดตสถานการณ์ในปัจจุบันว่าเป็นอย่างไร ก่อนที่จะสรุปผลจากการสัมภาษณ์เกี่ยวกับการรู้เท่าทันสื่อสังคมออนไลน์สังคมออนไลน์ของนักศึกษา ขอยกตัวอย่างบทสัมภาษณ์นักศึกษาบางส่วน ดังนี้

“ผมจะหาข้อมูลจากเว็บที่น่าเชื่อถือในการทำรายงานมากกว่า 1 แหล่ง ไม่เอาข้อความที่ใครเขียนไม่รู้มาใช้ โปรแกรมพวกนี้มีเยอะ และไวรัสเยอะ ทำให้เครื่องพัง ก่อนจะใช้ผมต้องศึกษาข้อมูลก่อนว่า PC หรือ มือถือของผมรองรับโปรแกรมอะไรได้” (A. Alias, 2020)

“ผมเคยเจอเว็บการพนันที่พยายามล่อลวงให้ผมเข้าไปสมัคร ขอข้อมูลส่วนตัว มีสิทธิประโยชน์มากมาย ได้เงินเร็ว บางทีใช้ชื่อเพื่อนผมมาชวน แต่ถามเพื่อนแล้วเพื่อนไม่รู้เรื่อง ผมจึงรู้ว่าในสื่อออนไลน์ถ้าเจอแบบพวกนี้ต้องระวังและต้องแจ้งกลับไป” (B. Alias, 2020)

“หนูชอบ รีวิว อาหาร เพราะหนูเป็นคนชอบกิน สื่อออนไลน์มีหลายโปรแกรมที่ทำให้หนูนำเสนอผลงานของตัวเอง เช่น รีวิวอาหารที่ตนเองไปกินมา เพื่อให้ผู้อื่นได้เข้ามารับชมและแสดงความคิดเห็น หนูว่าดีจะได้มีรายได้และพัฒนาฝีมือในการทำได้ด้วย” (C. Alias, 2020)

“มันสามารถทำให้ผมรู้อะไรมากมาย ใช้เป็นข้อมูลเวลาดูข่าว หรือ เหตุการณ์ต่าง ๆ ไม่เชื่ออะไรง่ายเกินไป ก่อนเชื่อเรื่องอะไรผมจะถามพี่หรือครูก่อน อีกอย่างมีอะไรที่คล้ายเครียดได้ เช่น การดู เกม” (D. Alias, 2020)

“ทำให้การสื่อสารทั่วโลกง่ายขึ้น มนุษย์ยุคดิจิทัลอย่างผมจึงสามารถแบ่งปันเรื่องราว และพูดคุยกับเพื่อน หรือทำความรู้จักกับคนอื่นมากมาย ไม่ต้องไปหาถึงที่ ถ้าไม่มีมันผมคงเหงาตายแน่ ๆ แต่ก็ต้องระวังตัวในการใช้ เลือกเว็บที่มีมาตรฐานในการให้ข้อมูล” (E. Alias, 2020)

“ผมได้เจอคนหรือสังคมที่ชอบแบบเดียวกับผม เช่น เรื่องรถ เกม ทำให้เจอเพื่อนใหม่ ๆ แบ่งปันเรื่องราว และรู้จักระวังตัวมากขึ้น จากคำเตือนของเพื่อนในเว็บถึงสิ่งที่หลอกกัน หรือ เว็บที่เป็นอันตราย ” (F. Alias, 2020)

“หนูอวยพรวันเกิดเพื่อนผ่านสังคมออนไลน์ มาหลายปี เป็นเพื่อนที่รู้จักกันแต่มาห่างกัน ไม่เคยคุยกันด้วยเสียงหลายปี อวยพรไปเพื่อนอ่านแต่ก็เงียบ จนมาเจอกัน เพื่อหนูดูผมมามาก แต่เราไม่สามารถคุยอะไรกันได้นอกจากสวัสดิ์ พอแยกกันก็คุยกันทางไลน์ได้เป็นชั่วโมง หนูคิดว่าถ้าใช้แต่ออนไลน์ในการสื่อสารบ่อยเกินไปอีกหน่อยหนูเจอหน้าใครคงคุยด้วยปากไม่เป็นแล้ว” (G. Alias, 2020)

“คิดว่าทักษะการใช้ภาษาไทยของตนเองแยกลงเนื่องจากการใช้ภาษาที่ผิดๆกับเพื่อนๆบนโลกออนไลน์ เช่น การพูดคุยกับเพื่อนบน Facebook เช่น คำน่ารักเลยแแก, ทดทีวะ , คริคริ ส่งผลถึงการเขียนตอบในข้อสอบด้วยค่ะ ต่อไปจะพยายามเขียนให้ถูกต้อง” (H. Alias, 2020)

“ผมเคยทะเลาะกับเพื่อน เพราะโพสต์ ข้อความโต้ตอบกัน เรื่อง รองเท้า เกียงกันเรื่อง สี รุ่น ถึงขนาดโกรธกัน และ ตัดเพื่อนไปเลย จากนั้นเจอหน้ากันไม่คุยกันเลย ผมคิดว่าถ้าคุยกันต่อหน้าคงไม่โกรธกันขนาดนี้ บางเรื่องผมคิดว่าคุยด้วยตัวเองดีกว่า” (I. Alias, 2020)

“หนูเคยเจอคำพูดที่รุนแรง หรือ การบูลลี่กัน บางคนก็โพสต์ด่าคนอื่นแบบไม่เอ่ยชื่อ หรือถล่มด่าโดยที่ไม่รู้ความจริง เป็นสิ่งที่แย่มาก ๆ นักเลงคีย์บอร์ดเยอะ พอจับได้ก็ตอบว่าทำไปโดยรู้เท่าไม่ถึงการณ์ หนูเกลียดพฤติกรรมแบบนี้มาก” (J. Alias, 2020)

ผลการการสัมภาษณ์นักศึกษาจำนวน 70 คน จากคำถามที่ได้ตั้งไว้ ผลปรากฏว่านักศึกษาจำนวน 15 คนใช้งานสื่อออนไลน์มากเกิน 12 ชั่วโมงต่อวัน และไม่ทราบถึงคุณสมบัติเครื่องมือหรือโปรแกรมในสื่อออนไลน์ที่หลากหลาย ทราบเฉพาะเพียงที่ตนเองใช้เท่านั้นและไม่สนใจต่อโทษที่จะเกิดขึ้นจากสื่อออนไลน์

ส่วนนักศึกษาส่วนใหญ่จำนวน 55 คน ให้ข้อมูลแสดงถึงการรู้เท่าทันสื่อสังคมออนไลน์ สามารถสรุปผลการสัมภาษณ์ได้ดังนี้

1. ทราบการใช้เครื่องมือและสื่อสังคมออนไลน์ รู้จักคุณสมบัติและความสามารถของเครื่องมือ นั้น รู้จักวิธีการหาข้อมูลในโปรแกรมหรือแหล่งข้อมูลในสื่อออนไลน์ต่าง ๆ ได้ดี เช่น Google, Chrome, Microsoft, Facebook, Zoom เป็นต้น เพื่อใช้ในการหาข้อมูล ทำงานและพักผ่อน
2. ทราบว่าสื่อออนไลน์เป็นแหล่งข้อมูลความรู้ขนาดใหญ่ หาข้อมูลจากหลายแหล่ง และมีการใช้ วิจารณ์ญาณในการรับข้อมูลโดยใช้ประสบการณ์และคำแนะนำจากผู้รู้
3. สามารถใช้สื่อสังคมออนไลน์เสนอและแสดงความคิดเห็น แลกเปลี่ยนความรู้ หรือตั้งคำถามใน เรื่องต่าง ๆ เพื่อให้บุคคลอื่นที่สนใจหรือมีคำตอบได้ช่วยกันตอบ
4. สามารถใช้สื่อในการค้นหาสิ่งที่มีความสนใจในสิ่งเดียวกัน สามารถแลกเปลี่ยนข้อมูลความรู้ ในสิ่งที่สนใจร่วมกันได้ เช่น พบกลุ่มที่ชอบการสะสมสิ่งของเหมือนกัน
5. สามารถใช้สื่อในการนำเสนอผลงานของตัวเอง เช่น งานเขียน รูปภาพ วิดีโอต่าง ๆ เพื่อให้ ผู้อื่นได้เข้ามารับชมและแสดงความคิดเห็น
6. พบเหตุการณ์ต่าง ๆ ที่ทั้งจริงและไม่จริง ทำให้มีตัวอย่างในการใช้วิจารณ์ญาณในการตัดสินใจ ไม่โดนหลอกหลวงผ่านสื่อออนไลน์ได้ง่าย และถามข้อมูลกับผู้รู้ในเรื่องต่าง ๆ
7. ทราบถึงความเสี่ยงในเรื่องต่าง ๆ เช่น ไม่ควรเปิดเผยข้อมูลส่วนตัวมากเกินไป ถ้าผู้ใช้ หมกหมุ่นอยู่กับสื่อออนไลน์มากเกินไปอาจจะกระทบปัญหาความสัมพันธ์ของคนรอบข้างและสังคม ทักษะ การใช้ภาษาไทย เช่น การใช้คำ การใช้ประโยค ระดับภาษา การใช้ภาษาทำร้ายกัน เป็นต้น
8. หากใช้การสื่อสารออนไลน์มากเกินไปอาจส่งผลกระทบต่อในชีวิตประจำวัน เช่น ประสิทธิภาพ การทำงานแย่ง ผลการเรียนลดลง ติดเกม ติดการพนัน เสียสายตา

สรุปได้ว่า นักศึกษามีความรู้เท่าทันสื่อสังคมออนไลน์ได้เป็นจำนวนที่น่าพอใจ ไม่ว่าจะเป็น การใช้สื่อ สังคมออนไลน์เพื่อเป็นประโยชน์ต่อตนเอง การใช้ในการพักผ่อนหย่อนใจ ในขณะเดียวกันก็รู้ถึงโทษภัยที่มา กับสื่อสังคมออนไลน์ด้วย แต่ก็มีส่วนน้อยที่พบว่ายังขาดการรู้เท่าทันสื่อ กล่าวคือ ไม่รู้จักวิธีการใช้สื่อสังคม ออนไลน์ที่ถูกต้อง ไม่ตระหนักถึงประโยชน์และโทษที่ตามมา เช่น เข้าใจว่าการเข้าโปรแกรม GOOGLE สามารถหาข้อมูลได้ทั้งหมดและเชื่อถือได้ การใช้สื่อสังคมออนไลน์ในการเล่นเกมน ดูหนังฟังเพลงเท่านั้น หรือใช้สื่อสังคมออนไลน์อย่างไม่สนใจสังคมรอบข้าง ซึ่งนักศึกษากลุ่มนี้ควรได้รับคำแนะนำจากผู้ ที่เกี่ยวข้อง เช่น ครอบครัว สถาบันการศึกษาและหน่วยงานที่เกี่ยวข้อง เพราะความไม่รู้เท่าทันสื่ออาจจะ ทำลายความสามารถส่วนบุคคล เช่น การใช้สติในการไตร่ตรองเรื่องต่าง ๆ การใช้ภาษาที่เหมาะสม ความสัมพันธ์ระหว่างบุคคลและครอบครัว และเสพติดกับสื่อสังคมออนไลน์มากเกินไปจนไม่สามารถ เฉยใจโลกจริงได้

บทสรุป

ในโลกปัจจุบันข่าวสารและกิจกรรมได้แพร่หลายไปอย่างรวดเร็ว โดยมีตัวกลางที่เรียกว่า “สื่อออนไลน์” ไม่ว่าจะเป็นจาก Facebook, Twitter, Pantip หรือหนังสือพิมพ์ออนไลน์ที่เข้าถึงได้ง่าย หรือคลิปเหตุการณ์ที่น่าประทับใจ ที่นำมาแชร์ในโลกออนไลน์ ถ้ามีระบบเครือข่ายอินเทอร์เน็ตกับโทรศัพท์มือถือ โฟน ก็สามารถรับชมข่าวสารได้ ซึ่งเป็นจุดแข็งของการใช้สื่อออนไลน์ ในข้อดีของการใช้สื่อออนไลน์ก็คือ รับรู้เรื่องราวต่าง ๆ ที่ทันสมัยทันเหตุการณ์ในโลกได้อย่างรวดเร็วไม่ว่าจะเป็น การศึกษา เทคโนโลยี บันเทิง เป็นต้น สามารถติดต่อพูดคุยกันได้ทั่วโลกแม้จะอยู่ส่วนไหนก็ตามและอำนวยความสะดวกในการดำรงชีวิตประจำวัน เช่น ซื้อสินค้า สั่งอาหาร ส่งของ เป็นต้น ในขณะที่เดียวกันก็จะมีข้อเสียตามมาด้วย เช่น การแสดงความคิดเห็นส่วนตัวที่คนอื่นไม่เห็นด้วย นำมาสู่ความขัดแย้ง การสร้างข่าวลือหรือข่าวลวง หรือการถ่ายคลิปแล้วนำมาแชร์ผ่านโลกออนไลน์ กลายเป็นกระแสสังคมที่ไม่รู้เบื้องลึกของเรื่องราว ส่วนมากตัดสินจากสิ่งที่เห็นเท่านั้น ถ้าผู้ติดตามไม่พิจารณาถ่วงน้ำหนักก่อน ก็จะหลงผิด เชื่อแบบผิด ๆ ได้ง่าย

การรู้เท่าทันสื่อสังคมออนไลน์ จะเป็นประโยชน์อย่างมากในการที่จะก้าวไปสู่สังคมในยุคดิจิทัล การรู้จักแหล่งข้อมูลที่มีมาตรฐานและเหมาะสมในสื่อสังคมออนไลน์ วิเคราะห์ข้อมูลที่อยู่ในสื่อสังคมออนไลน์ว่าจริงและเท็จอย่างไรและรู้จักประโยชน์และโทษที่มาจากสื่อสังคมออนไลน์ได้ จะทำให้เป็นผลดีและแสดงให้เห็นถึงการรู้เท่าทันในการใช้สื่อสังคมออนไลน์ในปัจจุบันของคนทั่วไปในยุคที่เทคโนโลยีก้าวล้ำ ในการคิดวิเคราะห์หาสิ่งใดคือความจริง สิ่งใดคือความลวงแต่หากเรารู้เท่าทันสื่ออย่างมี ‘สติและปัญญา’ ในการเลือกรับข่าวสาร ไตร่ตรอง และใช้ข้อมูลเหล่านั้นให้เกิดประโยชน์ผลที่ตามมา คือผู้ที่รู้เท่าทันสื่อจะมีทางเลือกมากขึ้นในการบริโภคและการใช้ชีวิตประจำวัน เพราะรู้วิธีจัดการกับสื่อและข่าวสารต่าง ๆ ที่เข้ามาหาเราด้วยมุมมองแบบไหน นอกจากนี้การรู้เท่าทันสื่อยังเป็นการเพิ่มพลังให้แก่ตัวเอง ในการควบคุมความเชื่อและพฤติกรรมส่วนตัวได้เช่น ไม่เชื่อตามสื่อที่ดูเกินจริง ไม่เชื่อข่าวสารที่น่าเสนอเพียงด้านเดียว ทั้งนี้เพื่อย้อนกลับไปยังจุดประสงค์เดิม คือถ้าเรารู้เท่าทันสื่อ เราจะไม่ตกเป็นเหยื่อของผู้ที่ใช้สื่อเพื่อหวังผลประโยชน์แต่เราจะกลายเป็นผู้ที่สามารถใช้สื่อเพื่อให้ประโยชน์สูงสุดแก่ตัวคุณเอง ครอบครัว และสังคม

ในยุคที่สื่อสังคมออนไลน์ยังไม่พัฒนาถึงจุดสูงสุด คนเรายังมีเวลาอยู่กับครอบครัว เพื่อนฝูงหรือคนรัก พูดคุยสนทนา ถามสารทุกข์สุขดิบกัน ทำให้มีปฏิสัมพันธ์กัน สามารถแสดงความรู้สึก ผ่อนคลายและมีความสุข ได้เห็นรอยยิ้ม ได้ยินเสียงหัวเราะ ได้หยอกล้อ มีปฏิสัมพันธ์กันโดยไม่ต้องอาศัยสื่อสังคมออนไลน์เลยแม้แต่น้อย แต่ในปัจจุบันสื่อสังคมออนไลน์เข้ามามีบทบาทอย่างสูงในสังคมไทยอย่างสูงสุด โดยไม่เลือกว่าจะเป็นที่ไหนหรือส่วนไหนของสังคม การเชื่อมต่อเครือข่ายผ่านทางอุปกรณ์สื่อสารที่ทำได้ง่ายและราคาไม่สูงมากนักอย่างโทรศัพท์มือถือ เป็นปัจจัยหนึ่งที่เป็นเข้ามามีความสำคัญในชีวิต มีความไร้ขอบเขต ง่ายต่อการเข้าถึง และมีการกระจายตัวของข้อมูลข่าวสารทุกชนิด

อัลเบิร์ต ไอน์สไตน์ เคยทำนายไว้ก่อนที่จะมีเทคโนโลยีสื่อสารอย่างทุกวันนี้ว่า ถ้าคนสามารถสร้างอุปกรณ์ที่เก่งกาจสามารถทำได้ทุกอย่าง ระดับความฉลาดเฉลียวของมนุษย์ก็จะเริ่มเสื่อมถอย กลายเป็น

Generation of Idiots เพราะว่า จะมีแต่ Smart phones กับ Dumb people (Jun Dara, P. 2018) จากข้อความนี้ทำให้เห็นว่า คำทำนายของ อัลเบิร์ต ไอน์สไตน์ แสดงให้เห็นว่า ข้อเสียสื่อสังคมออนไลน์ในโลกดิจิทัล คือ ความรู้สึกนึกคิด การเข้าสังคม การสื่อสารและความสัมพันธ์ระหว่างกันที่เริ่มเปลี่ยนไป สิ่งที่เป็นปรากฏการณ์ในปัจจุบัน มนุษย์ก้มหน้าก้มตาอยู่กับเครือข่ายสังคมออนไลน์และมีความคิดที่นั่นคือชีวิตจริง ๆ ของตนและไม่รู้เลยว่าตนเองได้พลาดอะไรไปบ้างในความเคลื่อนไหวของบริบทรอบ ๆ ตัวเอง ถ้าไม่อยากจะให้คำทำนายของอัลเบิร์ต ไอน์สไตน์ ไม่เป็นจริงเราต้องรู้เท่าทันสื่อให้ได้ เราก็จะสามารถเข้าใจเรื่องราวที่หลากหลายทั้งที่เป็นความจริงและหลอกลวง และการปฏิสัมพันธ์ที่อยู่บนโลกออนไลน์ที่แตกต่างกับโลกแห่งความเป็นจริง ไม่เกิดความสับสนในพฤติกรรมของตนเอง

การรู้เท่าทันสื่อสังคมออนไลน์ในยุคดิจิทัล ถือเป็น การป้องกันตัวที่สำคัญของนักศึกษาและบุคคลทั่วไป ในการเลือกเข้าถึงและการเลือกเปิดรับข้อมูลจากสื่อสังคมออนไลน์อย่างเฉลียวฉลาด และไม่ตกเป็นเหยื่อของสื่อปลอมในสื่อสังคมออนไลน์ได้ง่าย โดยข้อมูลจากสื่อสังคมออนไลน์เกิดขึ้นได้จากบุคคลที่มีทัศนคติหลากหลายที่นำเสนอตามความสนใจของตนเอง บางครั้งอาจนำเสนอข้อมูลผ่านสื่อสังคมออนไลน์ที่ไม่ได้มีการคัดกรองหรือมีหลักฐานการอ้างอิงที่แน่นอน ดังนั้นข้อมูลข่าวสารมากมายในสื่อสังคมออนไลน์ที่ไม่ได้เป็นข่าวที่มีความถูกต้องของข้อมูลเสมอไป อีกประการหนึ่งถ้าเรามีความรู้เท่าทันสื่อสังคมออนไลน์ในโลกดิจิทัล ทำให้สามารถรอดพ้นจากอิทธิพลของสื่อสังคมออนไลน์จนกลายเป็น “ทาสของเทคโนโลยี” ดังนั้นจึงจำเป็นต้องรวมมือกันสร้างความตระหนักและการรู้เท่าทันสื่อสังคมออนไลน์ต่อไป ผลกระทบในเชิงบวกถ้ามีความรู้เท่าทันสื่อเช่น รู้จักแหล่งข้อมูลอย่างกว้างขวางและเป็นประโยชน์กับตนเอง แสดงความคิดเห็นอย่างสร้างสรรค์ สร้างเครือข่ายการทำงาน เป็นต้น ด้านผลกระทบเชิงลบหากไม่มีความรู้เท่าทันสื่อคือการเป็นเหยื่อของสื่อออนไลน์และอาชญากรรมในรูปแบบต่าง ๆ ได้ง่าย พฤติกรรมการเข้าสังคม การขาดการพูดคุยตัวต่อตัวในสังคม การใช้สื่อโดยความคะนองโดยการแสดงภาพและข้อความที่ไม่สมควร การต้องการเป็นจุดเด่นเพื่อเรียกร้องความสนใจ ผลเสียต่อสุขภาพ หน้าที่การงาน

ข้อเสนอแนะจากบทความนี้ คือ จากคำถามที่ใช้ในการสัมภาษณ์การรู้เท่าทันสื่อสังคมออนไลน์ในโลกดิจิทัล อาจเป็นการนำร่องให้หน่วยงานการศึกษาหรือผู้ที่เกี่ยวข้องสามารถนำไปสอบถามข้อมูลกับนักศึกษาของท่าน เพื่อเก็บเป็นข้อมูลพื้นฐานก่อนที่จะดำเนินการส่งเสริมหรือหาหนทางแก้ไขแก่นักศึกษาของท่านได้ เพื่อเป็นการป้องกันไม่ให้สื่อออนไลน์นำพาชีวิตไปในทางที่ผิด โดยขาดการคิดพิจารณา ก็จะส่งผลให้นักศึกษาของมีคุณภาพในการเรียน การใช้ชีวิตโดยมีสื่อออนไลน์เป็นตัวช่วยได้ ถ้ามีความรู้เท่าทันสื่อสังคมออนไลน์ก็จะสามารถเปลี่ยนแปลงในทางที่ดีได้หากทุกคนรู้จักใช้อย่างมีสติและรู้เท่าทันเทคโนโลยี ว่าเวลาไหนควรใช้เวลาไหนควรว่างเว้น ใช้อย่างไร อย่าวรอให้ถึงภาวะที่สื่อสังคมออนไลน์ในโลกดิจิทัลมีความฉลาดรอบรู้มาก แต่จิตใจของมนุษย์เริ่มแย่งลงทุกวันจนเกิดความล้มเหลวในการเข้าสังคม อยากรกลายเป็น “สังคมก้มหน้า” เพราะในระยะยาวย่อมเกิดผลเสียต่อนักศึกษาและสังคมไทยอย่างแน่นอน

Reference

- A-J (Alias). (2020). General students in Bangkok. (15 January - 16 March 2020).
Interview
- Boonrod, A. (2020). "Understanding the Connected Consumers behavior of Thai people in the digital society age". Retrieved from <http://www.bangkokbiznews.com/blog/detail/641241>
- Boyd, D., Lalita P. Translation (2018). Understanding the new world of adolescents in the Internet era. Bangkok: Bookscape
- David, M. (2020). Facebook Impacts Our Social Behavior. Turns Out, we are Obsessed. From <https://siliconangle.com/2011/02/23/Facebook-impacts-our-social-behavior-turns-out-were-obsessed/> (12 April 2020).
- Electronic Transactions Development Agency (ETDA). (2016). User Behavior Survey Report. Thailand Internet User Profile 2016. Bangkok: Electronic Transactions Development Agency.
- Jobs DB (Thailand). (2020). "Learn, adapt, keep pace with 6 business trends. Work in the digital age". Retrieved from <https://th.jobsdb.com/th-th/articles/>
- Jun Dara, P. (2018). Society Depends "Just Look Up". Bangkok: Book Express.
Phanphimon Wipulakorn, female doctor. "Nomophobia" Fear of the lack of a mobile phone. Retrieved from <https://med.mahidol.ac.th/ramachannel/home/article/>
- Miller, D., Costa, E., Haynes, N. (2019). Jindanon T. Translation. Why We Post: Shining Social Media Culture Through Digital Anthropology. Bangkok: Bookscape
- National Statistical Office. (2016). Executive Summary: Use of Information and Communication Technology. In the household 2016. Bangkok: National Statistical Office.
- Office of the Royal Society of Thailand. (2020). The Dictionary of the Royal Institute of Thailand 2011. Retrieved from <http://www.royin.go.th/dictionary/>.
----- . The Dictionary of Contemporary Education Terms, 2015. Retrieved From <http://www.royin.go.th/dictionary/>
- Panyamethikul, S. (2015). Language and Internet. Bangkok: Print Corner

- Pantabutr, S. (2020). "Living like a contemporary in the digital age". Retrieved from <https://www.tcithaijo.org/index.php/jcosci/article/view/111551>
- Potter, W. James. (2014). Media Literacy. (7th ed.). University of California, Santa Barbara, US: Sage Publications.
- Suksida, T. (2020). "Digital Human" and the Fundamentals of Safe Living in the Digital Age. <http://blog.dpu.ac.th/ajtonrak/index.php/2018/04/10/digital-human-world/>
- Sukonrattanamethee, N. and Moktar, N. (2019). Social media literacy of youth for citizenship in democratic society. Bangkok: Research and Development Office King Prajadhipok's Institute
- Thien Thai, J. (2020). Impact of social media Towards changes in Thai society and culture "Retrieved from <https://www.chula.ac.th/news/27969/>.
- Viwatpanich, N. (2015). Developing social media literacy skills. Journal of Graduate Studies Valaya Alongkorn Rajabhat University Under Royal Patronage, Year 9, Issue 3, September - December 2015.
- Williamson, Andy. (2020). Social Media Guidelines for Parliaments. Retrieved from <http://www.ipu.org/PDF/publications/SMG2013EN.pdf>
- William F. Ogburn. (2020). Culture Lag. Retrieved from https://www.baanjomyut.com/library/social_sciences/33.html
- Zeevi, D. (2020). The Ultimate History of Facebook [INFOGRAPHIC]. Retrieved from <https://www.socialmediatoday.com/content/ultimate-history-facebook-infographic>



Assistant Professor, Nakrob Narksuwan, Ph.D., Ph.D., Cultural Sciences
Faculty of Culture Mahasarakham University Lecturer of the
Department of Humanities and Social Sciences, Faculty of Service
Industry, Dusit Thani College.