

เด็กยุคดิจิทัลภายใต้สังคมแห่งสื่อออนไลน์และการเรียนรู้ทางสังคม
The Digital Generation Kinds within Social Media Society and Social Learning

วิไลภรณ์ จิรวัดนเศรษฐ์

อาจารย์พิเศษ, คณะวิทยาการจัดการ มหาวิทยาลัยราชภัฏนครราชสีมา
E-mail: wilaiphorn31@gmail.com

บทคัดย่อ

เด็กยุคใหม่ที่เรียกว่าเด็กเจนเนอเรชันแซตหรือดิจิทัลเจนเนอเรชันเป็นกลุ่มเด็กที่ชีวิตเกิดมาท่ามกลางความเจริญของสื่อออนไลน์ แต่มีความน่าเป็นห่วงด้านแนวคิด พฤติกรรมและบรรทัดฐานทางสังคมที่เกิดปัญหาต่าง ๆ ในสังคมมากขึ้นทุกวัน เพราะเขาอยู่ท่ามกลางเทคโนโลยีที่สามารถสร้างประโยชน์และโทษได้ในเวลาเดียวกัน ซึ่งปัญหาที่เกิดขึ้นสำหรับเด็กในเจนเนอเรชันก็คือ การใช้สื่อออนไลน์ในด้านลบมากกว่าด้านบวก เช่น ติดเฟซบุ๊ก ไลน์ ติดเกมออนไลน์ ชีวิตดำรงอยู่กับอินเทอร์เน็ต โทรศัพท์มือถือแบบสมาร์ทโฟนและแท็บเล็ต มากกว่าสนใจการเรียน ดังนั้นกระบวนการทำงานภายใต้ทฤษฎีการเรียนรู้ทางสังคม จึงต้องเป็นการทำงานแบบ 3 ประสานคือ ผู้ปกครอง ครูและเด็ก เพื่อแลกเปลี่ยนความรู้ทัศนคติซึ่งกันและกัน อันจะเป็นการปกป้องเด็ก ๆ จากผลกระทบด้านลบทั้งหลายที่เกิดจากสื่อออนไลน์ เช่น การวางแผนเพื่อทำงานร่วมกันระหว่างผู้ปกครอง ครู และเด็ก โดยการเปิดใจยอมรับในกระแสของสื่อออนไลน์ พร้อมทั้งจะพูดคุยและใช้สื่อร่วมกันในลักษณะของเวลาคุณภาพของครอบครัว และเป็นแบบอย่างที่ดีต่อเด็ก ๆ รวมทั้งการสอนให้เด็กรู้เท่าทันสื่อออนไลน์ รวมทั้งสอดแทรกเนื้อหาเข้าไปในบทเรียนต่างๆ เป็นต้น

คำสำคัญ: เจนเนอเรชันแซต, ดิจิทัลเจนเนอเรชัน, สื่อสังคมออนไลน์, การเรียนรู้ทางสังคม

Abstract

Children in Generation Z or Digital Generation are born in the society of social media. The most concern regarding to opinion, behaviour and social norm that have much more negative effects and social problems. Due to their lives are surrounding by lots of social media that could influence them both positive and negative effect. On the other hand, kids in the Digital Generation spend their time with social media in the negative side much more than the positive one. For examples chatting on Facebook or Line all day, playing Online Games, Using internet, Smartphone and tablet much more than study. Thus, 3 elements in the process of Social Learning Theory are parents, teachers and kids must work together for integrating their knowledge and opinion to protect the negative effects from social media. Such as, parents and teachers work together, open their mind to adopt social media, communicate with their kids regularly, together using social media for the family's quality time, advise them to understand both positive and negative effect and discuss all problems in the classroom.

Keywords: digital generation, generation z, social media, social learning

บทนำ

ในสังคมปัจจุบันนี้ปฏิเสธไม่ได้ว่า มีหลากหลายสื่อออนไลน์ (social media) และเทคโนโลยีการสื่อสาร (telecommunication technology) ที่เข้ามามีบทบาทในชีวิตประจำวันของทุกคนในสังคมทั้งเด็กและผู้ใหญ่ ตั้งแต่ต้นจนจบ เช่น โทรศัพท์มือถือแบบสมาร์ทโฟน (smartphone) แท็บเล็ต (tablet) การสื่อสารผ่านเฟซบุ๊ก (facebook) ไลน์ (line) และหลากหลายแอปพลิเคชัน (applications) เป็นต้น หลาย ๆ คนก็กังวลว่าสิ่งเหล่านี้จะให้โทษมากกว่าคุณ แต่เมื่อเราอยู่ในยุคและสังคมของการคิดค้นนวัตกรรม โดยเฉพาะนวัตกรรมด้านเทคโนโลยีการสื่อสารจึงเป็นที่มาว่าเราจะทำอย่างไรกับรูปแบบการใช้ชีวิตและการเรียนรู้ของเด็กๆ ทุกวันนี้ ซึ่งได้ชื่อว่าเป็นเด็กยุคดิจิทัล (digital generation) หรือเจนเนอเรชันแซด (generation z) เกิดมาพร้อมกับสื่อออนไลน์ที่หลากหลาย ชีวิตจึงผูกพันอยู่กับสื่อและเทคโนโลยี ผู้ปกครองและครูจะช่วยให้เขาอยู่กับสื่อได้อย่างสร้างสรรค์และได้รับประโยชน์ทางการเรียนรู้ในยุคดิจิทัลได้อย่างไร

สังคมยุคดิจิทัลกับสื่อใหม่

คำที่ได้ยินเสมอควบคู่กับคำว่าสังคมยุคดิจิทัลก็คือคำว่า “สื่อใหม่” เพราะมีความสัมพันธ์กับรูปแบบการดำรงชีวิต พฤติกรรมและการเรียนรู้ของเด็กยุคดิจิทัล ซึ่งกาญจนา แก้วเทพ และนิคม ชัยขุนพล (2544) ได้แบ่งประเภทของ “สื่อใหม่” ไว้ 3 ประเภทใหญ่ ๆ คือ

1. เทคโนโลยีคอมพิวเตอร์ (computer technology) อันหมายถึง เทคโนโลยี ทุกประเภทที่เกี่ยวข้องกับการใช้คอมพิวเตอร์
2. เทคโนโลยีทางการสื่อสารคมนาคม (telecommunication technology) ได้แก่ เครื่องมือเพื่อการสื่อสารโทรคมนาคมต่าง ๆ ได้แก่ โทรศัพท์เคลื่อนที่ (mobile phone) เครื่องโทรสาร (fax) เป็นต้น
3. เทคโนโลยีระบบสื่อสาร (communication system technology) หมายถึง ระบบการสื่อสารและ / หรือเครือข่ายที่เป็นส่วนเชื่อมในการแลกเปลี่ยนข้อมูล อิเล็กทรอนิกส์ในรูปแบบข้อมูลดิจิทัล เช่น เครือข่ายโทรศัพท์ดิจิทัล ระบบสื่อสารเครือข่ายเคเบิลใยแก้ว (fibre optic system) ระบบดาวเทียม เป็นต้น

กาญจนา แก้วเทพ และนิคม ชัยขุนพล (2544) อธิบายว่า “สื่อใหม่” (new media) เป็นนวัตกรรมที่มีความหลากหลาย มีคุณสมบัติทั้งในเชิงเทคนิค ในเชิงสังคม และมีคุณสมบัติที่ช่วยส่งเสริมให้การจัดการเรียนรู้ของครูผู้สอนสะดวก ง่าย รวดเร็ว เนื่องจากเป็นรูปแบบการสื่อสารสองทาง (two – way communication) มีความสามารถเคลื่อนที่ได้สูง (mobility) ทำให้สะดวกต่อการพกพาไปในที่ต่าง ๆ (compactable) สามารถดัดแปลงเปลี่ยนรูปได้ (convertibility) สามารถเชื่อมต่อกันโดยง่าย (connectivity) สามารถใช้ประโยชน์ได้ในทุกที่ (ubiquity) มีความรวดเร็วในการสื่อสาร (speed of communication) มีลักษณะที่ไร้พรมแดน (absence of boundaries) และมีความเป็นดิจิทัล (digitalization)

สื่อใหม่ (new media) มีความสามารถในการปฏิสัมพันธ์กับผู้ใช้ได้ เพื่อใช้ส่งข้อมูลข่าวสารไปยังกลุ่มเป้าหมายทั้งเฉพาะบุคคลและเครือข่ายอื่น ๆ และเป็นเครื่องมือสำคัญในการเข้าถึงผู้เรียนในรูปแบบการเรียนการสอนแบบสมัยใหม่ช่วยสร้างความน่าสนใจให้กับบทเรียน สร้างเครือข่ายความรู้แลกเปลี่ยนระหว่างกัน โดยการสื่อสารต้องอาศัยเทคโนโลยีเข้ามาช่วยทำให้การสื่อสารนั้น ๆ สามารถกระทำได้สะดวก รวดเร็วและมีประสิทธิภาพมากขึ้น

ชีวิตเด็กยุคดิจิทัล

จุฑา ภัคติกุล (2559) อธิบายว่า “เด็กยุคดิจิทัล” (digital generation) หมายถึง เด็กที่เกิดในช่วงปลายศตวรรษที่ 20 เป็นต้นมา (ตั้งแต่ปี ค.ศ.1995) โดยเฉพาะเด็กที่เกิดตั้งแต่ปี ค.ศ.2000 จนถึงปัจจุบันซึ่งเป็นช่วงที่มีการพัฒนาของสื่อดิจิทัลอย่างรวดเร็ว จึงเรียกเด็กกลุ่มนี้อีกอย่างว่า digital native (ชนพื้นเมืองดิจิทัล) หมายถึง เด็กที่เติบโตและคุ้นเคยกับเทคโนโลยียุคดิจิทัลมาตั้งแต่เกิด

ในอีกมุมมองหนึ่ง จุฑา ภัคติกุล (2559) ได้อ้างอิงแนวคิดของ เอียน จูคส์ นักการศึกษาชาวแคนาดา ผู้แต่งหนังสือเรื่อง “understanding the digital generation” เกี่ยวกับเด็กในยุคดิจิทัล ว่าลักษณะของเด็กยุคดิจิทัลเป็นผลจากวิถีการเรียนรู้ผ่านสื่อเทคโนโลยีและอุปกรณ์ดิจิทัลตั้งแต่วัยเด็ก นั่นคือเด็กยุคนี้มีความจำเกี่ยวกับภาพ (visual memory) และการประมวลผลข้อมูลจากภาพได้ดีกว่าข้อความตัวหนังสือสามารถแยกแยะข้อมูลภาพและเสียงได้ดีกว่าคนยุคก่อน ชอบมองภาพที่มีสีสันสดใสที่กระตุ้นให้เกิดความสนใจมากกว่า

สี่มีด ๆ ทิม ๆ นอกจากนั้นลักษณะการกวาดสายตาเมื่อหาข้อมูลบนหน้าจอมอนิเตอร์ของเด็กยุคนี้ก็จะแตกต่างกับลักษณะการกวาดสายตาในการอ่านหนังสือ นั่นคือ เมื่ออ่านหนังสือเราจะค่อย ๆ กวาดสายตาจากซ้ายไปขวาจากบนลงล่าง ในขณะที่ลักษณะคล้ายตัวอักษร z เรียกว่า การกวาดสายตาแบบ “z pattern” แต่ในเด็กที่มองหน้าจอมอนิเตอร์เขาจะกวาดสายตาจากบนลงล่างเมื่อเจอเรื่องที่สนใจจึงจะสแกนจากซ้ายไปขวา เป็นการมองแบบสแกนหาข้อมูลแทนการอ่านเนื้อหาทั้งหมด คือมีลักษณะคล้ายตัวอักษร f หรือที่เรียกว่าการกวาดสายตาแบบ “f pattern”

ซึ่งสอดคล้องกับข้อมูลจาก นิพนธ์ ชาญอัมพร และ ชาติรี ใต้ฟ้าพูล (2558) ในการศึกษาเรื่องรูปแบบการดำเนินชีวิตและความคิดเห็น ต่อบทการโทรทัศน์ของเด็กเจนเนอเรชันแซด นั่นคือ กลุ่มคนที่เกิดในช่วงกลางทศวรรษที่ 90 ถึง ค.ศ.2010 เรียกว่า digital natives และเป็นกลุ่มคนที่อยู่ในเจนเนอเรชันแซด (generation z) ซึ่งเป็นกลุ่มคนที่เกิดมาในช่วงที่โลกกำลังเผชิญกับความท้าทาย เช่น การก่อการร้ายและความตระหนักเกี่ยวกับสิ่งแวดล้อม เป็นกลุ่มคนที่ผูกพันกับการใช้อุปกรณ์อิเล็กทรอนิกส์และเทคโนโลยีอย่างอินเทอร์เน็ต เว็บไซต์ และสื่อสังคมออนไลน์ มีความรู้ความสามารถด้านเทคโนโลยี เชื่อมต่อกับสังคมทั่วโลกในรูปแบบของโลกเสมือน ยืดหยุ่น ฉลาดและอดทนต่อวัฒนธรรมที่แตกต่างได้

การพัฒนาทางเทคโนโลยีอย่างก้าวกระโดดทำให้เจนเนอเรชันแซดมีความแตกต่างจากเจนเนอเรชันอื่น ๆ การแพร่หลายของอินเทอร์เน็ตได้สร้างโลกที่ไร้ขอบเขตของเจนเนอเรชันแซด ทำให้เด็กใน เจนเนอเรชันนี้ สามารถเข้าถึงข้อมูลได้เร็วกว่าเจนเนอเรชันอื่นๆ รสนิยมของพวกเขาจึงสามารถเปลี่ยนแปลงได้อย่างรวดเร็ว ซึ่งความก้าวหน้าทางเทคโนโลยีทำให้โทรศัพท์มือถือสมาร์ทโฟนออนไลน์และอินเทอร์เน็ตมีอิทธิพลต่อการเปิดรับสื่อของเจนเนอเรชันแซดมากขึ้นทุกวัน จนส่งผลให้ในปัจจุบันเจนเนอเรชันแซดเริ่มปฏิเสธสื่อโทรทัศน์แบบดั้งเดิมมากขึ้น ความสำคัญของโทรทัศน์เริ่มลดน้อยลงอย่างมีนัยสำคัญ และเห็นว่าการรับชมโทรทัศน์มีความสำคัญน้อยกว่าการเล่นเฟซบุ๊ก (นิพนธ์ ชาญอัมพร และ ชาติรี ใต้ฟ้าพูล (2558) จากงานวิจัยเรื่องรูปแบบการดำเนินชีวิตและความคิดเห็นต่อบทการโทรทัศน์ของเด็กเจนเนอเรชันแซดของนิพนธ์ ชาญอัมพร และ ชาติรี ใต้ฟ้าพูล (2558)

ได้นำเสนอรูปแบบการดำเนินชีวิตของเด็กเจนเนอเรชันแซด โดยแบ่งออกเป็น 7 รูปแบบ คือ

1. **กลุ่มเด็กสมัยนิยม (modern kid)** เป็นกลุ่มเด็กที่ชื่นชอบเทคโนโลยีและกิจกรรมเพื่อความสนุกสนานบันเทิงต่างๆ

2. **กลุ่มเด็กกระตือรือร้น (active kid)** เป็นกลุ่มเด็กที่ชื่นชอบการทำกิจกรรมกลางแจ้ง เล่นกีฬาและอ่านหนังสือเรียน

3. **กลุ่มเด็กชอบสังคม (sociable kid)** เป็นกลุ่มเด็กที่ให้ความสำคัญกับเพื่อนและครอบครัว ชอบทำกิจกรรมร่วมกับครอบครัว

4. **กลุ่มเด็กช่างฝัน (dreamy kid)** เป็นกลุ่มเด็กที่ชื่นชอบกิจกรรมเชิงสร้างสรรค์และส่งเสริมจินตนาการ มีโลกส่วนตัวสูง

5. **กลุ่มเด็กฉลาด (smart kid)** เป็นกลุ่มเด็กที่ชื่นชอบกิจกรรมที่ช่วยพัฒนาไหวพริบสติปัญญา

6. **กลุ่มเด็กเมือง (urban kid)** เป็นกลุ่มเด็กที่ใช้ชีวิต แบบเด็กทั่วไปที่อาศัยอยู่ในเขตเมือง

7. **กลุ่มเด็กอยากรู้อยากเห็น (curious kid)** เป็นกลุ่มเด็กที่ชื่นชอบการเสริมสร้างความรู้และประสบการณ์ใหม่ ๆ ให้กับตนเอง

ปัญหาใหญ่ที่เกิดขึ้นในปัจจุบันสำหรับเด็กเจนเนอเรชันแซดหรือดิจิทัลเจนเนอเรชันไม่ได้มีเพียงแค่ว่าเขาเหล่านั้นถูกจัดอยู่ในกลุ่มประเภทใด แต่คือปัญหาที่เด็ก ๆ และผู้ปกครองในเจนเนอเรชันนี้ตกอยู่ในสภาวะของการเสพติดมากเกินไปและใช้สื่อใหม่ที่ถูกคิดค้นและนำเสนอไปในด้านที่ส่งผลลบต่อชีวิตมากกว่าผลดี ดังที่แพง ชินพงค์ (2559) ได้เขียนบทความถึงสถานการณ์การติดสื่อดิจิทัลของเด็กรุ่นใหม่ว่า เมื่อลูกวัย 7 ขวบ ร้องที่จะเล่นเกมหรือดูการ์ตูนในแท็บเล็ตหรือสมาร์ทโฟนของผู้ปกครองอยู่ตลอดเวลา หากลูกวัย 10 - 12 ขวบ สายตาจ้องอยู่กับแท็บเล็ตหรือสมาร์ทโฟนที่อยู่ใต้มือได้เป็นวัน ๆ โดยที่ไม่สนใจจะทำกิจกรรมอื่นเลย นั่นแสดงว่าลูกของคุณกำลังเสพติดการเล่นแท็บเล็ตหรือสมาร์ทโฟนเข้าแล้ว สัญญาณเตือนว่าลูกเสพติดแท็บเล็ตหรือสมาร์ทโฟน คือ

1. เริ่มดื้อและร้องไห้งอแงเมื่อถึงเวลาที่ต้องทำกิจกรรมอื่น

2. ไม่อยากไปโรงเรียนแต่ต้องการอยู่บ้านเพื่อเล่นแท็บเล็ต หรือขอเอาแท็บเล็ตหรือสมาร์ทโฟนติดไปโรงเรียนด้วย

3. ไม่สามารถจะนั่งนิ่ง ๆ เมื่อเวลาออกไปรับประทานอาหารนอกบ้าน โดยขอมมีแท็บเล็ตหรือสมาร์ตโฟนเป็นตัวช่วยวางไว้ตรงหน้าเสมอ นั่นคือ สัญญาณเริ่มต้นที่บอกให้รู้ว่าลูกของเราติดแท็บเล็ตและสมาร์ตโฟนแล้ว

ปัญหาด้านพฤติกรรมและการเรียนรู้ของเด็กยุคดิจิทัล

เบรน วอลเลซ (Brain, 2013) ผู้บริหารของบริษัทด้านการตลาดและสื่อต่าง ๆ ในอเมริกา ชื่อ newsourcing, inc., ได้นำเสนอแนวคิดเกี่ยวกับผลกระทบที่เกิดจากสื่อออนไลน์ ที่เกิดขึ้นกับเด็กอเมริกัน (the effects of media and technology on young children in the u.s.) โดยข้อมูลที่น่าคิดคือ แม้แต่ประเทศ ที่ได้รับการยกย่องว่าเป็นผู้นำทางการศึกษา เทคโนโลยีและการเมือง ก็เกิดปัญหาสังคมที่กระทบกับพัฒนาการของเด็กที่เกิดจากการใช้สื่อดิจิทัลที่ผิดแนวทาง และใช้เวลาอยู่ในโลกของสื่อออนไลน์เช่นกัน โดยปัญหาต่าง ๆ ที่เกิดกับเด็ก อาทิเช่น การเสียเวลาไปกับสื่อต่าง ๆ มากเกินไป ซึ่งพบว่า 42 % ของเด็กอเมริกันที่อายุตั้งแต่ 8 ปีและต่ำกว่านั้นมีโทรทัศน์ในห้องนอน จำนวน 29% มีเครื่องเล่นดีวีดีในห้องนอน เด็ก 11% มีเครื่องเล่นวิดีโอเกมในห้อง และ 4% มีคอมพิวเตอร์ในห้องนอน ซึ่งส่งผลให้เด็กใช้เวลาในการชมรายการโทรทัศน์ถึง 53 นาทีต่อวัน แต่กลับใช้เวลาในการอ่านหนังสือเพียง 23 นาทีต่อวัน

ในอเมริกาต่างตระหนักและกังวลมากต่อปัญหาที่เกิดขึ้นจากสื่อและเทคโนโลยีที่จะเกิดขึ้นกับเด็ก ๆ โดย 73 % ของผู้ปกครองบอกว่า เขาจะใส่ใจให้มากขึ้นต่อการใช้เวลาในการดูโทรทัศน์ของเด็ก รวมไปถึงผลกระทบด้านลบทั้งหลายที่จะเกิดจากโซเชียลมีเดีย อาทิ การละเมิดความเป็นส่วนตัว ปัญหาพฤติกรรมทางเพศ ความรุนแรงในโลกไซเบอร์ การขโมยข้อมูลส่วนตัว ความก้าวร้าว และสองในสามของผู้ปกครองบอกว่า ลูก ๆ ของเขา คือกลุ่มที่มีความเสี่ยงต่อผลกระทบด้านลบจากสื่อออนไลน์

Brain Wallace (2013) ยังนำเสนออีกว่า สิ่งที่ชัดเจนมากของผลกระทบด้านลบจากสื่อและเทคโนโลยี ก็คือ ผลกระทบต่อสมาธิและการเรียนรู้ของเด็ก โดย 42 % ของผู้ปกครองเห็นตรงกันว่า ในปี 2020 คนรุ่นใหม่ที่ใช้เทคโนโลยีมาก ๆ จะมีปัญหาต่อระบบสมาธิและทักษะทางความคิดในระดับลึก ทำให้ไม่สามารถ

ใส่ใจทำอะไรนาน ๆ ได้ และครูชาวอเมริกันก็เชื่อว่าสื่อและเทคโนโลยีส่งผลอย่างมากต่อระดับสมาธิของเด็ก ทำให้เป็นเด็กที่มีสมาธิสั้น

สำหรับในประเทศไทย มีข้อมูลจากกรมกิจการเด็กและเยาวชน (2556) ซึ่งนำเสนอผลการสำรวจสุขภาพเด็กไทยใน ปีพ.ศ. 2556 พบว่า กลุ่มผู้ที่มีอายุระหว่าง 6-25 ปี มีปัญหาการติดเกมเป็น 1 ใน 3 ของปัญหาใหญ่ในสังคมไทยที่มีผลกระทบทางเศรษฐกิจสูงมาก โดยพบว่า เด็ก 1 คน มีค่าใช้จ่ายในการเล่นเกมนาน 1,160 บาท ต่อเดือน และจากผลสำรวจของสถาบันเด็กและวัยรุ่นราชนครินทร์ กรมสุขภาพจิต พบว่า ในปี พ.ศ. 2556 มีเด็กติดเกมมากถึง 2.5 ล้านคน จากจำนวนเด็ก 18 ล้านคน จึงถือได้ว่าปัญหาเด็กติดเกมในปัจจุบันกำลังอยู่ในขั้นวิกฤติและทวีความรุนแรงเพิ่มมากขึ้นทุกปี

แบบสำรวจของสำนักงานวัฒนธรรมจังหวัดร่วมกับสถาบันสุขภาพจิตและวัยรุ่น ซึ่งสำรวจในปี 2556 เรื่อง “เด็กไทยกับไอที” (2556) โดยเก็บข้อมูลเด็กและเยาวชน พบว่าในจำนวนตัวอย่างเป็นเด็กติดเกม ซึ่งคิดเป็นสัดส่วนร้อยละ 15 เล่นเกมออนไลน์ (online game) โลกออนไลน์ (line) เฟซบุ๊ก (facebook) และ เมื่อนำมาเปรียบเทียบกับสถิติจำนวนเยาวชนที่มีอยู่ในปี 2556 จำนวน 18 ล้านคน ทำให้ทราบว่า มีเด็กไทยติดเกมแล้วมากกว่า 2.7 ล้านคน โดยพฤติกรรมของเด็กที่ติดเกม คือ

1. จะมีพฤติกรรมก้าวร้าว รุนแรง จนถึงขั้นทำร้ายพ่อแม่ผู้ปกครอง หรือพยายามฆ่าตัวตายเมื่อถูกห้ามไม่ให้เล่นเกม

2. นอนหลับไม่เพียงพอแต่ในบ้านเพื่อเล่นเกมและไม่นอนในเวลากลางคืน

3. มีปัญหาการเรียนตกต่ำ ไม่เข้าร่วมกิจกรรม อารมณ์แปรปรวนง่าย ซึ่งเด็กกลุ่มนี้ถือว่าเข้าข่ายติดเกมรุนแรงต้องเข้าบำบัดรักษา ซึ่งในความเป็นจริงมีเด็กที่เข้ามารักษา มีจำนวนน้อยมาก เฉลี่ยปีละ 30-40 คนเท่านั้น

อีกข้อมูลที่น่าสนใจจากการสำรวจในโครงการติดตามสภาวะการเด็กในหัวข้อ “1 วันในชีวิตเด็กไทย” สำนักงานคณะกรรมการการศึกษา ขั้นพื้นฐาน โดย อมรรวิช นาคทร พบว่าสิ่งแรกที่เด็กส่วนใหญ่ร้อยละ 51.1 ทำหลังตื่นนอน คือ การอ่านข้อความในโทรศัพท์มือถือ เช่นเดียวกับสิ่งสุดท้ายที่เด็กร้อยละ 35 ทำก่อนนอน คือ ใช้โทรศัพท์มือถือ เล่นเฟซบุ๊ก (facebook) และ โลกออนไลน์ (line) ทั้งนี้ เพราะปัจจุบันเด็กไทยอยู่กับสื่อมากขึ้น โดยตัวเลขเด็กที่ใช้โทรศัพท์มือถือสูงขึ้น 2 – 3 เท่าใน

1 ปี เพราะในโทรศัพท์มือถือมีทุกสิ่งทุกอย่างที่เด็กต้องการ ทั้งอินเทอร์เน็ต เฟซบุ๊ก ไลน์ กล้องถ่ายรูปและเกมต่าง ๆ โดยเด็กร้อยละ 75.7 ใช้สื่อออนไลน์บ่อยจนถึงประจำ ซึ่งนักเรียนหญิงจะใช้สื่อออนไลน์มากกว่านักเรียนชาย และยังพบเด็กร้อยละ 20.3 ใช้มือถือระหว่างคาบเรียนบ่อยถึงประจำ เด็กร้อยละ 42.5 รู้สึกทนนไม่ได้ถ้าอยู่คนเดียวโดยไม่มีโทรศัพท์ และเด็กร้อยละ 28.7 โดยเฉพาะเด็กชายระบุว่าเคยถูกคุกคามทางเพศจากเพื่อนใหม่ที่รู้จักกันทางสื่อออนไลน์

การรวบรวมผลการวิจัยของสำนักงานรัฐบาลอิเล็กทรอนิกส์ ได้นำเสนอผลการวิจัยเรื่อง “ใครเป็นใครบนเครือข่ายสังคมออนไลน์: ความหลากหลายทางคุณลักษณะและพฤติกรรม” ของ ดร.ปิยวัฒน์ เกตุวงศา อาจารย์ประจำสถาบันวิจัยประชากรและสังคม มหาวิทยาลัยมหิดล พบว่า กลุ่มประชากรที่ใช้เครือข่ายสังคมออนไลน์ส่วนใหญ่ยังคงเป็นกลุ่มเยาวชน (อายุ 15 – 24 ปี) แต่มีการขยายตัวของจำนวนผู้ใช้เครือข่ายสังคมออนไลน์ไปสู่กลุ่มอื่นๆ อีกด้วย โดยเฉพาะในกลุ่มเด็กและผู้สูงอายุ

โดยผลการวิจัยพบว่า ตั้งแต่เทคโนโลยีการสื่อสารพัฒนาอย่างก้าวล้ำ สื่อออนไลน์กลับส่งผลในด้านลบต่อชีวิตประจำวันและความสัมพันธ์ของคนในสังคมอย่างชัดเจนยิ่งขึ้น จนกลายเป็นประเด็นทางสังคมที่ทั้งสื่อ กฎหมายและประชาชนเองจะต้องให้ความสำคัญในการป้องกันและแก้ไขปัญหาเหล่านี้ โดยเฉพาะกับกลุ่มวัยรุ่นที่ใช้เวลาไปกับสื่อออนไลน์วันละหลายชั่วโมง จนอาจนำไปสู่ความขัดแย้ง ทะเลาะวิวาท จนถึงขั้นทำร้ายร่างกายตามมา อีกทั้ง “การที่ไม่มีตัวตน หรือมีตัวตนซ่อนเร้นในโลกออนไลน์ ทำให้คนมีอิสระในการแสดงความคิดเห็นหรือแสดง “ความรุนแรง” ออกมาในสังคมมากขึ้น โดยเฉพาะในสังคมวัยรุ่นสมัยนี้ที่มีการสื่อสารห้วนสั้น สั้นๆ แรงๆ หรือวัฒนธรรมแบบสามคำสี่พยางค์ อย่างเวลาที่เราพูดห้วนๆ จะมีความแรงอยู่ด้วย ซึ่งจะนำไปสู่การวิวาทง่ายขึ้น” การทะเลาะวิวาท ในสังคมออนไลน์มีหลายกรณี เช่น “ทะเลาะในเฟซบุ๊กแล้วไปต่อในไลน์ หรือทะเลาะในไลน์แล้วไปต่อในเฟซบุ๊ก แล้วออกมาเคลียร์กันตัวต่อตัว” จาก ความรุนแรงทางความสัมพันธ์ในการสื่อสาร กลายเป็นความรุนแรงทางกายภาพ (สำนักงานรัฐบาลอิเล็กทรอนิกส์, 2558)

นายแพทย์อภิชาติ จริยาวิลาศ จิตแพทย์โรงพยาบาลศรีธัญญา กรมสุขภาพจิต กระทรวง

สาธารณสุข (2558) ให้คำแนะนำว่า เพื่อป้องกันปัญหาที่ตามมา ควรระวังบุคคลที่จะสื่อสารด้วย เพราะอาจมีอาชญากรรมแฝงตัว และไม่ควรหมกมุ่นในการใช้สื่อมากเกินไป ดังนั้นสิ่งที่เราสามารถทำได้ในการป้องกันภัยที่มาจากสื่อออนไลน์ ก็คือการรู้เท่าทันสื่อ (media literacy) โดยต้องเข้าใจสภาพของสื่อออนไลน์ว่าเป็นสังคมที่มีทั้งพื้นที่ส่วนตัวและพื้นที่สาธารณะ อีกทั้งเรียนรู้การสื่อสารและการมีปฏิสัมพันธ์บนโลกออนไลน์กับชีวิตจริง เพราะความรอบคอบและมีสติทุกครั้งในการสื่อสารและแสดงความคิดเห็นต่างๆ บนโลกออนไลน์ คือวิธีป้องกันภัยร้ายได้อย่างดี

งานวิจัยของ วิไลลักษณ์ ทองคำบรรจง และคณะ (2554) เรื่องปัจจัยเชิงเหตุและผลของพฤติกรรมติดอินเทอร์เน็ตของนักเรียนมัธยมศึกษา ในเขตกรุงเทพมหานคร ได้ผลตัวแปรที่ส่งผลต่อพฤติกรรมการติดสื่อออนไลน์ของเด็ก ก็คือปัจจัยสภาพแวดล้อมในครอบครัว และปัจจัยสภาพแวดล้อมในกลุ่มเพื่อน โดยพฤติกรรมติดเกมออนไลน์ได้รับอิทธิพลทางลบโดยตรงจากอิทธิพลของเพื่อนในการใช้อินเทอร์เน็ตอย่างเหมาะสม ซึ่งการแก้ปัญหาให้พฤติกรรมมีผลในทางบวกโดยตรงด้วยการควบคุมการใช้อินเทอร์เน็ตก็คือ การใส่ใจของครอบครัว นั่นเพราะปัจจัยส่วนบุคคลที่ส่งผลต่อพฤติกรรมติดเกมออนไลน์ของเด็กก็คือ อิทธิพลโดยตรงจากความเหงา

ทฤษฎีการเรียนรู้ทางสังคมและการรู้เท่าทันสื่อกับสถานการณ์เด็กยุคดิจิทัล

ในทางสังคมศาสตร์และการสื่อสาร มีทฤษฎีที่มักนำมาใช้ในการศึกษาความเป็นไป การเปลี่ยนแปลงหรือหาผลที่จะเกิดขึ้นกับการเรียนรู้และบรรทัดฐานที่เปลี่ยนไปในสังคม นั่นคือ “ทฤษฎีการเรียนรู้ทางสังคม” (social learning theory)

อดีตนั้นทฤษฎีการเรียนรู้ทางสังคมถูกนำมาใช้มากในการศึกษาอิทธิพลของสื่อกระแสหลักที่มีต่อพฤติกรรมหรือการเรียนรู้ของคนในสังคม ซึ่งสื่อกระแสหลักก็คือ วิทยุ โทรทัศน์ และหนังสือพิมพ์ ดังที่ กาญจนา แก้วเทพ (2544) กล่าวว่า ในทฤษฎีการเรียนรู้ทางสังคม สื่อมวลชนจะได้รับมอบหมายบทบาทหลักให้เป็น “ผู้บ่มเพาะ” ให้สมาชิกในสังคม โดยในทางจิตวิทยามองว่ามนุษย์เกิดมามีแต่แรงขับเคลื่อนตามธรรมชาติ แต่เมื่อต้องมาอยู่ร่วมกันในสังคมก็ต้องผ่านกระบวนการขัดเกลาทาง

สังคม (socialized) เพื่อกำหนดรูปแบบการแสดงออกในการตอบสนองแรงขับเคลื่อนตามธรรมชาติว่าทำอะไรจึงจะเหมาะสม เช่น เมื่อหิวก็ต้องทำมาหากิน เป็นต้น

ส่วนในสาขาสังคมวิทยา กระบวนการอบรมบ่มเพาะ เป็นการเตรียมปัจเจกบุคคลให้พร้อมที่จะเข้ามามีชีวิตร่วมอยู่ในกลุ่มด้วยการให้ความรู้ความเข้าใจ ไม่ว่าจะเป็นกลุ่มที่บุคคลต้องมีชีวิตอยู่ร่วมด้วยจริง ๆ ที่เรียกว่า “กลุ่มปฐมภูมิ” นั่นคือ พ่อ แม่ เพื่อนที่โรงเรียน เพื่อนร่วมงาน เป็นต้น หรือกลุ่มที่บุคคลไม่ได้ใช้ชีวิตร่วมด้วยตลอดเวลา ไม่ได้ผูกพัน แต่มีเหตุที่ต้องใช้ชีวิตร่วมกัน เช่น โรงพยาบาล เมื่อเราเจ็บป่วย เป็นต้น (กาญจนา แก้วเทพ, 2547)

แต่เมื่อมองดูสังคมในยุคปัจจุบัน จะพบว่าการอบรมบ่มเพาะ การแสดงออกทางพฤติกรรม บรรทัดฐานต่าง ๆ ในสังคมไม่ได้เกิดจากสื่อกระแสหลักเพียงเท่านั้น แต่สื่อกระแสรองกลับมีแนวโน้มว่าจะทรงอิทธิพลนำสื่อกระแสหลักมากขึ้นทุกวัน อย่าง “สื่อออนไลน์” ที่ประกอบไปด้วยแพลตฟอร์ม (platform) และแอปพลิเคชัน (application) มากมาย จากการพัฒนานวัตกรรมและเทคโนโลยีสารสนเทศ ก็เริ่มส่งผลกระทบต่ออบรมเพาะในสังคมที่เปลี่ยนไปและไร้ขีดจำกัดของเวลาและสถานที่ (time and space)

เพื่อเป็นการคุ้มครองและให้ความรู้เพื่อให้ประชาชนรู้เท่าทันสื่อ รัฐบาลจึงมีพระราชบัญญัติกองทุนพัฒนาสื่อปลอดภัยและสร้างสรรค์ในปี 2558 โดยมีวัตถุประสงค์เพื่อรณรงค์ ส่งเสริม และสนับสนุนการพัฒนาสื่อปลอดภัยและสร้างสรรค์ ส่งเสริมให้มีการพัฒนาศักยภาพของผู้ผลิตสื่อปลอดภัยและสร้างสรรค์ ส่งเสริมสนับสนุนให้ประชาชนโดยเฉพาะเด็ก เยาวชน และครอบครัวมีทักษะในการรู้เท่าทันสื่อ ฝ้าระวังสื่อที่ไม่ปลอดภัยและไม่สร้างสรรค์ สามารถใช้สื่อในการพัฒนาตนเอง ชุมชนและสังคม ส่งเสริมสนับสนุนการมีส่วนร่วมของประชาชน ส่งเสริมให้มีการศึกษาวิจัย อบรม พัฒนาองค์ความรู้และสร้างนวัตกรรมด้านสื่อปลอดภัยและสร้างสรรค์ ส่งเสริมบุคคลองค์กรชุมชน องค์กรเอกชน องค์กรสาธารณะประโยชน์ ส่วนราชการ รัฐวิสาหกิจ หรือหน่วยงานอื่นของรัฐ ที่ดำเนินกิจกรรมเกี่ยวกับสื่อให้มีการผลิตและพัฒนาสื่อปลอดภัยและสร้างสรรค์ และดำเนินการส่งเสริมให้มีสื่อปลอดภัยและสร้างสรรค์ที่ทุกคนสามารถเข้าถึงและใช้ประโยชน์ได้อย่างทั่วถึง (กรมกิจการเด็กและเยาวชน, 2559)

ในความเป็นจริงกฎหมายหรือพระราชบัญญัติต่าง ๆ ที่ออกมา ก็คงยากที่จะเป็นผลหากผู้ปกครองไม่คำนึงถึงผลกระทบของสื่อที่มีต่อเด็กและเยาวชน ดังผลการสำรวจของเว็บไซต์ the Asian parent ภาณูจนา แก้วเทพ, 2547) ซึ่งเป็นเว็บเกี่ยวกับแม่และเด็ก ได้เปิดเผยผลรายงานการสำรวจ “การใช้สมาร์ทโฟนและแท็บเล็ตของเด็ก: กรณีศึกษาในเอเชียตะวันออกเฉียงใต้” โดยสำรวจความคิดเห็นตัวอย่างของผู้ปกครอง 2,714 คน ที่มีลูกในช่วงวัย 3-8 ปีอย่างน้อย 3,900 คน ในอินโดนีเซีย มาเลเซีย ฟิลิปปินส์ สิงคโปร์ และไทย โดยผลการสำรวจระบุว่า ผู้ปกครองมากถึง 98% ในเอเชียตะวันออกเฉียงใต้ หรือ เอเชียอาคเนย์ อนุญาตให้ลูกเล่นสมาร์ทโฟนและแท็บเล็ต และ 80% อนุญาตให้เด็กได้ใช้อุปกรณ์สื่อสารต่าง ๆ เพื่อประโยชน์ทางการศึกษาเป็นอันดับ 1 รองลงมา คือต้องการให้ลูกได้เรียนรู้การใช้เทคโนโลยีตั้งแต่ยังเด็ก 68 %, ให้ใช้เพื่อความสนุกสนานของลูก 57% และเพื่อให้ลูกเจ็บบหรืออ่อนแอ 55%

แม้ผู้ปกครองจะอนุญาตให้ลูกเล่นสมาร์ทโฟนและแท็บเล็ตได้ แต่ก็ยังคงกังวลเกี่ยวกับผลเสียต่าง ๆ ที่ตามมา อันได้แก่ ผลเสียต่อสุขภาพของเด็ก ๆ 92% ความเสี่ยงที่เด็ก ๆ จะเสพติดการใช้สมาร์ทโฟนและแท็บเล็ต 90% และการเข้าถึงเนื้อหาที่ไม่เหมาะสม 88% นอกจากนี้ผู้ปกครองยังกังวลเรื่องการซื้อแอปพลิเคชันและค่าใช้จ่ายต่าง ๆ ที่มาจากแอปพลิเคชัน 67% และกังวลว่าเด็ก ๆ จะทำให้อุปกรณ์เสียหายด้วย 60% โดยผลการสำรวจยังระบุว่า 41% ของเด็ก มีแนวโน้มที่จะเล่นอุปกรณ์ทั้งแท็บเล็ตและสมาร์ตโฟนนานกว่า 1 ชั่วโมงต่อหนึ่งครั้ง เด็กส่วนใหญ่ใช้เพื่อการเล่นเกม ดูวิดีโอ และแอปพลิเคชันการศึกษา (เดลินิวส์, 2558)

จุดประสงค์ในการใช้ก็แตกต่างกันไปตามช่วงอายุของเด็กด้วย เด็กวัย 3-5 ปีส่วนมากจะใช้แอปพลิเคชันการศึกษา ดูวิดีโอและเล่นเกม ในขณะที่เด็กวัย 6-8 ปี จะใช้อุปกรณ์สื่อสารในการเล่นเกมนานกว่า ซึ่งตรงข้ามกับความต้องการของผู้ปกครองที่ต้องการให้ลูกใช้สมาร์ทโฟนและแท็บเล็ตเพื่อส่งเสริมด้านการศึกษา

ภายใต้การศึกษาเรื่องการเรียนรู้ทางสังคม เพื่อให้การเรียนรู้เกิดประสิทธิผลทางบวก จึงมีการศึกษาควบคู่กับทฤษฎีการรู้เท่าทันสื่อ (media literacy) นั่นเพราะการเป็นผู้บริโภคสื่อในปัจจุบัน ไม่ใช่แค่การรับมาและใช้ตามที่ผู้ผลิตสื่อต้องการเท่านั้น เราต้อง

รู้ให้เท่าทันว่าสื่อต่างๆ จะสร้างผลกระทบต่อทั้งด้านลบและด้านบวกอย่างไร โดยเฉพาะสื่อออนไลน์ที่ส่งผลโดยตรงต่อเด็กและเยาวชนในยุคดิจิทัล

การรู้เท่าทันสื่อออนไลน์

เอกสารของกรมกิจการเด็กและเยาวชน อธิบายถึง การรู้เท่าทันสื่อออนไลน์ ว่าหมายถึงความสามารถของบุคคลในการเข้าถึงสื่อออนไลน์เพื่อการใช้งานตามวัตถุประสงค์ ความสามารถวิเคราะห์แยกแยะข้อมูล ตรวจสอบข้อเท็จจริงและความคิดเห็น ความสามารถในการตีความเชิงคุณค่า ประเมินสาระประโยชน์และโทษ ผลกระทบเนื้อหาของสื่อออนไลน์ ความสามารถในการคิดเชิงวิพากษ์และมองเห็นบริบททางสังคมอื่นๆ ที่เกี่ยวเนื่องกับสื่อ โดยที่ไม่ตกอยู่ภายใต้อิทธิพลสื่อหรือเป็นทาสของสื่อและเทคโนโลยี ความสามารถในการเลือกรับและใช้ประโยชน์จากสื่อในทางสร้างสรรค์สังคม อาทิเช่น การแนะนำจากผู้ปกครอง หรือครูควรจะสอดแทรกเนื้อหาของประเด็นต่างๆ ที่เป็นกระแสในสื่อออนไลน์เพื่อเป็นแบบฝึกหัดหรือกรณีตัวอย่างในชั้นเรียน

แพง ชินพงศ์ นำเสนอเทคนิคเพื่อให้ผู้ปกครองรู้เท่าทันสื่อ ด้วยเทคนิคการแยกลูกออกจากเครื่องมือสื่อสาร ดังนี้

1. เป็นแบบอย่างที่ดี เด็กเรียนรู้จากการมองดูมากกว่าการพูด ดังนั้น การปฏิบัติตัวเป็นแบบอย่างที่ดีของคุณพ่อคุณแม่จะทำให้ลูกซึมซับพฤติกรรมเหล่านั้น เมื่อลูกเห็นตัวอย่างว่าคุณพ่อคุณแม่ใช้เวลาในการอ่านหนังสือ หรือทำกิจกรรมอื่น ๆ ที่มีประโยชน์มากกว่าการเล่นแท็บเล็ตหรือสมาร์ทโฟนตลอดเวลาทั้งวัน ลูกก็จะเลียนแบบและทำตาม ดังนั้นในทุกช่วงเวลาของครอบครัว คุณพ่อคุณแม่ควรกำจัดเครื่องมือสื่อสารออกไปและใช้เวลาพูดคุยทำกิจกรรมร่วมกับลูกจะดีกว่า

2. ทำกิจกรรมร่วมกับลูก ส่งเสริมให้ลูกได้ร่วมทำกิจกรรมกับโรงเรียน เช่น การเล่นกีฬา การเข้าร่วมชมรม การเข้าร่วมชมรมศิลปะ ซึ่งนอกจากจะเป็นการใช้เวลาว่างให้เป็นประโยชน์แล้วยังดีและมีคุณค่ากว่าการปล่อยให้ลูกใช้เวลาจมอยู่กับเล่นแท็บเล็ตหรือสมาร์ทโฟนทั้งวันโดยไม่ได้อะไรเลย

3. ออกกฎของบ้านและกำหนดเวลาชัดเจน คุณพ่อคุณแม่เป็นผู้ดูแลบ้านและสร้างกฎระเบียบต่าง ๆ ภายในครอบครัว โดยควรมีกฎชัดเจนว่าทุกคนในครอบครัวจะไม่เล่นแท็บเล็ตหรือสมาร์ทโฟนตลอดเวลา โดยคุณพ่อคุณแม่ควรกำหนดเวลาว่าลูก

สามารถเล่นแท็บเล็ตหรือสมาร์ทโฟนได้เวลาไหนและมากน้อยเท่าไร ตัวอย่างเช่น ก่อนเวลาทานอาหารเย็นเราต้องเตือนลูกล่วงหน้าว่าจะถึงเวลาทานอาหารเย็นแล้ว อีก 10 นาที ให้วางแท็บเล็ตลง การเตือนล่วงหน้าจะทำให้ลูกรู้จักการวางแผนและเรียนรู้การเคารพสิทธิส่วนบุคคลด้วย

4. ทาร์ทส์ผ่าน เครื่องคอมพิวเตอร์ แท็บเล็ต และสมาร์ทโฟน

คุณพ่อคุณแม่ควรตั้งรหัสไว้เพื่อที่จะป้องกันไม่ให้ลูกเข้าไปเล่นหรือดาวน์โหลดโปรแกรมต่าง ๆ ได้ตามอำเภอใจ

ผลการวิจัยของ วิลลิสซัน ทองคำบรรจง และคณะ (2554) ซึ่งสามารถอ้างอิงสนับสนุนแนวคิดของแพง ชินพงศ์ ด้วยเรื่องของการเป็นแบบอย่างที่ดีของผู้ปกครองเพื่อให้ลูกไม่เสพติดสื่อตลอดเวลา นั่นคือแบบอย่างของผู้ปกครองในการรับสื่อมีอิทธิพลทางลบโดยตรงต่อพฤติกรรมติดสนทนาออนไลน์ และแบบอย่างของผู้ปกครองในการรับสื่อมีอิทธิพลทางบวกโดยอ้อมต่อพฤติกรรมการเรียนอย่างเหมาะสมโดยผ่านพฤติกรรมติดสนทนาออนไลน์ ดังนั้น ผลที่ได้ชี้ให้เห็นว่า หากนักเรียนได้รับการเป็นแบบอย่างที่ดีของบิดามารดาในการรับสื่อมากเท่าไรก็จะส่งผลต่อการที่นักเรียนจะมีพฤติกรรมติดสนทนาออนไลน์น้อยลง และมีพฤติกรรมการเรียนที่เหมาะสมมากขึ้น จากผลการวิจัยที่พบในการศึกษาครั้งนี้สามารถอภิปราย ได้ว่าการเรียนรู้จากตัวแบบถือเป็นการเรียนรู้พฤติกรรมในกระบวนการถ่ายทอดทางสังคม บิดามารดาถือเป็นตัวแบบที่มีความสำคัญเป็นอย่างยิ่ง เพราะเป็นสิ่งแวดล้อมที่ใกล้ ตัวเด็ก ถ้าบิดามารดาเป็นแบบอย่างที่ดี เด็กก็จะซึมซับสิ่งที่เห็นไปในจิตใจจนนำไปสู่การปฏิบัติและมีพฤติกรรมที่พึงประสงค์ในอนาคตและห่างไกลจากพฤติกรรมที่ไม่พึงประสงค์

ซึ่งสอดคล้องกับ งามตา วรินทร์านนท์ (อ้างถึงใน วิลลิสซัน ทองคำบรรจง และคณะ, 2554) ที่ได้กล่าวถึงการที่ผู้ปกครองปฏิบัติตนเป็นแบบอย่างที่ดีแก่เด็ก ว่าเป็นการปลูกฝังอบรมเด็กด้วยการทำให้เห็น ซึ่งถือเป็นวิธีการปลูกฝัง ถ่ายทอดลักษณะทางจิตใจและพฤติกรรมที่ให้ผลดีมากกว่าการสอนโดยตรง และสอดคล้องกับงานวิจัยของ koolstra & lucassen ที่พบว่าเด็กจะเลียนแบบผู้ปกครองในการเปิดรับสื่อมวลชนทั้งแบบอย่างที่เป็นพฤติกรรมเหมาะสมและไม่เหมาะสม

งานวิจัยของ บุษผา เมฆศรีทองคำ และอรุณยา สิงห์สงบ (2552) ศึกษาสภาพการณ์ใช้สื่ออินเทอร์เน็ตของเด็กและเยาวชนไทยตามช่วงพัฒนาการแห่งวัย ผลการศึกษาข้อมูลภาคสนามด้วยการสัมภาษณ์เจาะลึก

กลุ่มตัวอย่างในประเด็นเกี่ยวกับการแก้ไขปัญหาการใช้สื่อ อินเทอร์เน็ตคือผู้ปกครองควรดูแลบุตรหลาน พร้อมให้คำแนะนำที่เป็นประโยชน์ ดังที่ว่า “พ่อแม่ต้องคอยสอดส่องดูแลว่าตอนนี้ลูก ๆ กำลังทำอะไรอยู่ แต่ไม่ควรถึงขั้นจับผิด ฝึกลงโทษการผิด พุดคุยกับลูก ๆ อย่างเข้าใจถึงการเล่นเน็ต พวกเขาจะได้ไม่รู้สึกอึดอัดและไม่ปิดบังเรื่องที่เขาคิด เขาทำ” และงานวิจัยของ ตะวัน เศรษฐ์ชื่นนันท์ (2549) พบว่าผู้ติดเกมออนไลน์บางรายไม่สนใจ หรือให้ความสำคัญกับคำตักเตือนของผู้ปกครองมากนัก อาจจะประชดประชันด้วยการฝ่าฝืนคำสั่ง หรือจงใจเล่นเกม นาน ขึ้น กว่าเดิม อย่างไรก็ตาม ในบางรายอาจใช้วิธีแก้ปัญหาโดยหลีกเลี่ยงการให้ผู้ปกครองเห็น แต่ไปหาเวลาเล่นเกมที่ร้านอินเทอร์เน็ตคาเฟ่ หรือเล่นเกมในเวลาที่ผู้ปกครองไม่ทราบแทน

จึงสรุปได้ว่า งานวิจัยที่ศึกษาส่วนใหญ่ พบว่า ผลการวิจัย แบบอย่างพฤติกรรมของผู้ปกครองที่แสดงออกในเรื่องการบริโภคข้อมูลข่าวสาร จากสื่อมวลชน มีความสำคัญกับการเป็นแบบอย่างให้กับลูกเป็นอย่างยิ่ง และส่งผลต่อการมีพฤติกรรมบริโภคสื่อที่เหมาะสม ซึ่งสอดคล้องกับผลการวิจัยในต่างประเทศ โดยพบว่าเด็กจะเลียนแบบพฤติกรรมชมโทรทัศน์ของผู้ปกครอง ทั้งจากการเลือกประเภทของรายการโทรทัศน์ และเวลาที่ใช้ไปกับการชมรายการโทรทัศน์ (วิไลลักษณ์ ทองคำบรรจง และคณะ, 2554)

การจัดการเรียนรู้ด้วยสื่อใหม่: พลิกวิกฤตเป็นโอกาสใช้สื่อให้เด็กเรียนรู้อย่างเท่าทัน

ถึงแม้ว่าจะเป็นเรื่องยากมากที่จะแยกเด็กกับสื่อ ดิจิทัลและสื่อออนไลน์ออกจากกันโดยสิ้นเชิง แต่ประเด็นสำคัญคือ ทำอย่างไรให้เด็ก ๆ อยู่กับสื่อใหม่เหล่านี้ได้อย่างเกิดประโยชน์ในชีวิตและการเรียนรู้

สถาบันสื่อเด็กและเยาวชนจัดทำแผนงาน สื่อสร้างสุขภาวะเยาวชน เพื่อส่งเสริมการพัฒนากระบวนการสร้างสรรค์สื่อและการเผยแพร่สื่อที่มีคุณภาพต่อเด็ก เยาวชน ครอบครัว และสังคมผ่านกระบวนการมีส่วนร่วมของทุกภาคส่วนด้วยวิธีการพัฒนาช่องทางเผยแพร่สื่อสร้างสรรค์ สนับสนุนการผลิตสื่อเด็กและเยาวชนที่มีเนื้อหาในการส่งเสริมคุณลักษณะที่พึงประสงค์ การพัฒนาศักยภาพผู้ผลิตสื่อ การสร้างกระแสสังคมและการมีส่วนร่วมในการพัฒนาสื่อ การผลักดันนโยบายและกฎหมายที่เกี่ยวข้อง

กรมกิจการเด็กและเยาวชน นำเสนอว่า ผู้ปกครองควรตั้งคอมพิวเตอร์ไว้ในที่ที่ทุกคนสามารถจะมองเห็นได้ เพื่อจะทราบว่าลูกกำลังทำอะไรอยู่และสามารถจะกำหนดเวลาได้ว่าลูกควรจะเล่นเวลาใดและนานแค่ไหน อีกทั้งควรเสริมกิจกรรมอ่านและอื่นๆ เช่น อ่านหนังสือนิทานด้วยกัน ทำอาหารด้วยกัน ปลูกต้นไม้ เลี้ยงสัตว์ด้วยกัน ออกไปท่องเที่ยวด้วยกัน ล้วนเป็นกิจกรรมที่เด็ก ๆ ชื่นชอบ อีกทั้งช่วยให้ลูกหยุดและลดการเล่นแท็บเล็ต หรือสมาร์ทโฟนได้อย่างไม่ยากเลย

ผลการวิจัยของ วิไลลักษณ์ ทองคำบรรจง และคณะ(2554) ได้ให้ข้อเสนอแนะว่า ควรศึกษาตัวแปรกิจกรรมที่เหมาะสมที่เด็กทำร่วมกับเพื่อน โดยศึกษาเฉพาะกิจกรรมที่ไม่สามารถกระทำผ่านสื่ออินเทอร์เน็ตเปลี่ยนเป็นกิจกรรมที่เป็นประโยชน์ต่อพัฒนาการของเด็กแทน เช่น การเล่นกีฬา การออกกำลังกาย การบำเพ็ญประโยชน์เพื่อสังคม การซ่อมดนตรี ฯลฯ เพื่อความน่าเรียนที่ทำกิจกรรมดังกล่าวมากขึ้นจะส่งผลให้มีพฤติกรรมติดอินเทอร์เน็ตมากขึ้นหรือน้อยลง

การแก้ปัญหาเรื่องการใช้สื่อใหม่หรือสื่อสังคมออนไลน์และเทคโนโลยีการสื่อสารมากเกินไปในเด็กและเยาวชน ควรจะเป็นการทำงานร่วมกันอย่างจริงจังทั้งผู้ปกครองและโรงเรียน ดังข้อเสนอแนะจากงานวิจัยของ วิไลลักษณ์ ทองคำบรรจง และคณะ(2554) นำเสนอเพิ่มเติมไว้ดังนี้

1. โรงเรียน ควรส่งเสริมกิจกรรมการใช้ อินเทอร์เน็ตในทางสร้างสรรค์ให้นักเรียนและเพื่อน ได้กระทำร่วมกัน อย่างไรก็ตามนอกจากจะส่งเสริมกิจกรรมการใช้อินเทอร์เน็ตอย่างสร้างสรรค์ ควรหา กิจกรรมที่เหมาะสมอื่น ไม่เฉพาะส่งเสริมการใช้ อินเทอร์เน็ตเท่านั้น เช่น การแข่งขันกีฬา การแข่งขันตอบ ปัญหาวิชาการ ทั้งนี้การใช้งานอินเทอร์เน็ตมากเกินไปอาจ นำมาซึ่งผลกระทบด้านอื่นได้
2. ผู้ปกครองและโรงเรียนควรอบรมและปลูกฝัง ให้นักเรียนเป็นผู้มีความสามารถในการควบคุมตนเอง หรือ มีวินัยในตนเองและเห็นคุณค่าในตนเอง
3. ผู้ปกครองควรให้ความสนใจใส่ใจและควรมีการ ส่งเสริมการทำกิจกรรมร่วมกันภายในครอบครัว เพื่อให้ เกิดความรัก ความเข้าใจและความผูกพันในครอบครัว
4. ในการใช้งานอินเทอร์เน็ต ผู้ปกครองควรเอา ใจใส่ดูแล ทำความเข้าใจพูดคุย ใช้เหตุผลและให้ คำแนะนำการใช้อินเทอร์เน็ตของเยาวชน มากกว่าการเข้าไปควบคุมและจำกัดการใช้งานอย่างเข้มงวด

อมรรัตน์ แซ่กวาง (2016) ได้แนะนำแนวทางการเรียนการสอนโดยผ่านแนวคิดเรื่องเส้นทางครูจาก “ยุคเก่า” สู่ “ยุคใหม่” ในการพัฒนาการเรียนการสอนของครูที่กำลังผลักดันให้เป็นชุมชนการเรียนรู้ เพื่อเป็นเส้นทางพัฒนาการสอนในยุคการเปลี่ยนแปลงสู่ยุคศตวรรษที่ 21 ที่ต้องใช้ทักษะการเรียนรู้ ทักษะชีวิต และทักษะการสื่อสารด้วยเทคโนโลยี ครูจะต้องพัฒนาตนเองอย่างสม่ำเสมอเพื่อให้มีคุณภาพ มีความสามารถ เหมาะกับการเป็น ครูยุคใหม่ สื่อการเรียน การสอนเป็นสิ่งสำคัญที่มีบทบาทสำคัญในการจัดการเรียนรู้ เนื่องจากเป็นตัวกลางที่ช่วยให้การสอนเป็นไปอย่างมีประสิทธิภาพ ทำให้ผู้เรียนเข้าใจความหมายในเนื้อหาบทเรียนได้ตรงตามกับผู้สอนต้องการ บทบาทของครูไทยในศตวรรษที่ 21 จึงต้องเปลี่ยนแปลง งานสำคัญของครู คือ การช่วยให้ผู้เรียนเกิดการเรียนรู้ มีความรู้ และมีทักษะตามที่หลักสูตรที่วางไว้ ซึ่งได้มีการกำหนดให้เป็นยุทธศาสตร์การทำงานเพื่อการจัดการศึกษาเรียนรู้ในยุคใหม่นี้ให้เกิดประสิทธิภาพสูงสุดและการพัฒนาสื่อการเรียนการสอนในรูปแบบมัลติมีเดีย เพื่อนำเสนอข้อมูลผ่านระบบเครือข่ายคอมพิวเตอร์

ก็มีความจำเป็นมากขึ้นต่อการให้บริการการศึกษาผ่านอินเทอร์เน็ต หรือ เรียกว่าอีเลิร์นนิง (e-learning) โดยมีการพัฒนาสื่อใหม่ (new media) ให้เป็นช่องทางเทคโนโลยีการสื่อสารหรืออินเทอร์เน็ต และการพัฒนาสื่อทางสังคม (social media) เป็นเครื่องมือที่นำมาใช้ในเชิงบูรณาการของเนื้อหาผ่านการถ่ายทอดจากการเขียนและการส่งผ่านข้อมูลผ่านทางเว็บไซต์หรือเว็บเพจ โดยสื่อประเภทดังกล่าวสามารถนำมาใช้ในการเรียนการสอนของครูได้หลากหลายรูปแบบ วิวัฒนาการของสื่อทางการศึกษาจากอดีตสู่ปัจจุบัน ซึ่งมีการเปลี่ยนแปลงและพัฒนาในรูปแบบไปอย่างรวดเร็ว ล้วนมีคุณค่าแก่การปรับใช้ในวงการศึกษาให้เหมาะสมกับสภาพการณ์ทางสังคมในปัจจุบัน

บทสรุป 3 ประสานเพื่อคุณภาพเด็กยุคดิจิทัล

ในกระบวนการการเรียนรู้ทางสังคมเพื่อให้เด็ก ๆ รู้เท่าทันสื่อ และสามารถอยู่ในสังคมที่เต็มไปด้วยเทคโนโลยีและสื่อมากมายที่พร้อมจะดึงเขาไปทางที่ไม่ถูกต้องดังาม ควรประกอบไปด้วยการทำงานร่วมกันในลักษณะ 3 ประสาน คือผู้ปกครอง ครู และเด็ก ๆ เพื่อคุณภาพของเด็กยุคดิจิทัล

1. **ผู้ปกครอง** แม้จะไม่ใช่มนุษย์ที่เกิดในยุคของเทคโนโลยีการสื่อสารที่ทันสมัยเหมือนทุกวันนี้ แต่การหาเวลาศึกษาทำความเข้าใจและเข้าใจระบบต่าง ๆ ของสื่อออนไลน์และเทคโนโลยีการสื่อสาร เพื่อใช้ในการสื่อสารและให้คำแนะนำกับลูก ๆ ได้ โดยไม่ใช้ความกลัวของตนเองไปปิดกั้นการเรียนรู้ที่ถูกต้อง ก็จะเป็นหนึ่งในเกราะป้องกันผลกระทบในด้านลบจากสื่อออนไลน์และเทคโนโลยีการสื่อ และผู้ปกครองควรหาเวลาพูดคุยใช้สื่อต่างๆ ร่วมกับลูกเพื่อเวลาที่มีคุณภาพของครอบครัว

2. **ครู** คืออีกกลุ่มบุคคลที่มีความสำคัญต่อการเรียนรู้และบ่มเพาะความรู้ ความคิดและพฤติกรรมต่าง ๆ ให้แก่เด็ก การสอดแทรกเนื้อหาสาระในชั้นเรียน นำเอาประเด็นและตัวอย่างต่างๆ ที่เกิดขึ้นในสังคมอันเป็นผลของสื่อออนไลน์และเทคโนโลยีการสื่อสาร ทั้งด้านลบและด้านบวก

3. **เด็ก** เปิดใจและเข้าใจความห่วงใยของผู้ปกครองและครู โดยให้ความร่วมมือในการทำกิจกรรมต่าง ๆ ที่เป็นประโยชน์ต่อการเรียนรู้ให้เท่าทันสื่อ

ดังนั้น ปัจจัยสำคัญของการส่งเสริมการเรียนรู้ทางสังคมให้รู้เท่าทันสื่อออนไลน์และเทคโนโลยีต่าง ๆ ของเด็กในยุคดิจิทัลจึงไม่ใช่การปฏิเสธสื่อและเทคโนโลยี แต่สำคัญที่ว่าผู้ปกครองและครูจะเรียนรู้และรู้เท่าทันสื่อได้อย่างไร เพื่อปลูกฝังให้เด็กตระหนักถึงทั้งคุณและโทษของการใช้ชีวิตอยู่กับสื่อและเทคโนโลยีได้อย่างคุ้มค่าและเกิดประโยชน์สูงสุดต่อชีวิตทั้งการเรียน การดำรงชีวิตแนวคิดและพฤติกรรมต่าง ๆ

เอกสารอ้างอิง

- กาญจนา แก้วเทพ และนิคม ชัยขุนพล. (2544). *ศาสตร์แห่งสื่อและวัฒนธรรมศึกษา*. กรุงเทพฯ: เอดิสันเพรสโปรดักชั่น.
- กาญจนา แก้วเทพ. (2547). *การศึกษาสื่อมวลชนด้วยทฤษฎีวิพากษ์*. กรุงเทพฯ: แบรินด์เอจ.
- กรมกิจการเด็กและเยาวชน (ม.ป.ป). *การรู้เท่าทันสื่อออนไลน์ของเด็กและเยาวชน*. สืบค้นเมื่อ 30 ตุลาคม 2559. <http://www.dcy.go.th/webnew/upload/news/news_th>
- จุฑา ภักดีกุล. (2015). *เด็กยุคดิจิทัล*. *สารานุกรมศึกษาศาสตร์*. สืบค้นเมื่อ 20 ตุลาคม 2559. <http://ejournals.sw.u.ac.th/index.php/ENEDU/article/download>

- เดลินิวส์. (2558). *เผยพ่อแม่ในเอเชียอาคเนย์ เลี้ยงลูกด้วยสมาร์ทโฟน-แท็บเล็ต*. สืบค้นเมื่อ 30 ตุลาคม 2559. <<http://www.whaf.or.th/?p=3490>>
- ตะวันเศรษฐ์ เซ็นนันท์. (2549). *พฤติกรรมและผลกระทบของการเสพติดเกมออนไลน์ของกลุ่มผู้เล่นเกมในระดับ นักเรียนนักศึกษา . จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย*. <http://www.dcy.go.th/webnew/upload/news/news_th>
- นิพนธ์ ชาญอัมพร และ ธาตรี ใต้ฟ้าพล.(2558). *รูปแบบการดำเนินชีวิตและความคิดเห็นต่อรายการโทรทัศน์ของเด็กเจนเนอเรชั่นแซตวารสารการประชาสัมพันธ์และการ โฆษณา 8*.
- บุษผา เมฆศรีทองคำ และอรุรยา สิงห์สงบ. (2552). *สภาพการใช้สื่ออินเทอร์เน็ตของเด็กและเยาวชนไทยตามช่วงพัฒนาการแห่งวัย. รายงานการวิจัยฉบับสมบูรณ์. กรุงเทพฯ: สำนักงานคณะกรรมการการวิจัยแห่งชาติ (วช).*
- แพง ชินพงศ์. (2559). *4 วิธีช่วยให้ลูกเลิกเสพติดแท็บเล็ต/สมาร์ทโฟน*. สืบค้นเมื่อ 2 พฤศจิกายน 2559. <<http://www.manager.co.th/QOL/ViewNews.aspx?NewsID=9590000044026>>
- วิไลลักษณ์ ทองคำบรรจง และคณะ. (2554). *ปัจจัยเชิงเหตุและผลของพฤติกรรมติดอินเทอร์เน็ตของ นักเรียนมัธยมศึกษา ในเขตกรุงเทพมหานคร*. สืบค้นเมื่อ 30 ตุลาคม 2559. วารสารพฤติกรรมศาสตร์ 17 (2) <<http://ejournals.swu.ac.th/index.php/jbst/article/view/1577>>
- สำนักงานรัฐบาลอิเล็กทรอนิกส์ (องค์การมหาชน). (2558) *สื่อออนไลน์ ประโยชน์เยอะ ภัยร้ายแยะ*. สืบค้นเมื่อ 2 พฤศจิกายน 2559. <https://www.ega.or.th/th/content/890/19_04/>
- อมรรัตน์ แซ่กวาง. (2016) *การจัดการเรียนรู้ด้วยสื่อใหม่. วารสารมนุษยศาสตร์ 8(1) สืบค้นเมื่อ 25 ตุลาคม 2559.* <<http://www.ir.sru.ac.th/bitstream> >
- Wallace, Brain. (2013). *The effect of media and technology on young children in the U.S. viewed 20 October 2016.* <<http://www.socialmediatoday.com/content/effects-media-and-technology-young-children-us-infographic>>