

การรู้เท่าทันเรื่องเพศบนเครือข่ายสังคมออนไลน์
ของนักเรียนระดับประถมศึกษาตอนปลาย



นางสาวณญาดา เยี่ยมราษฎร์

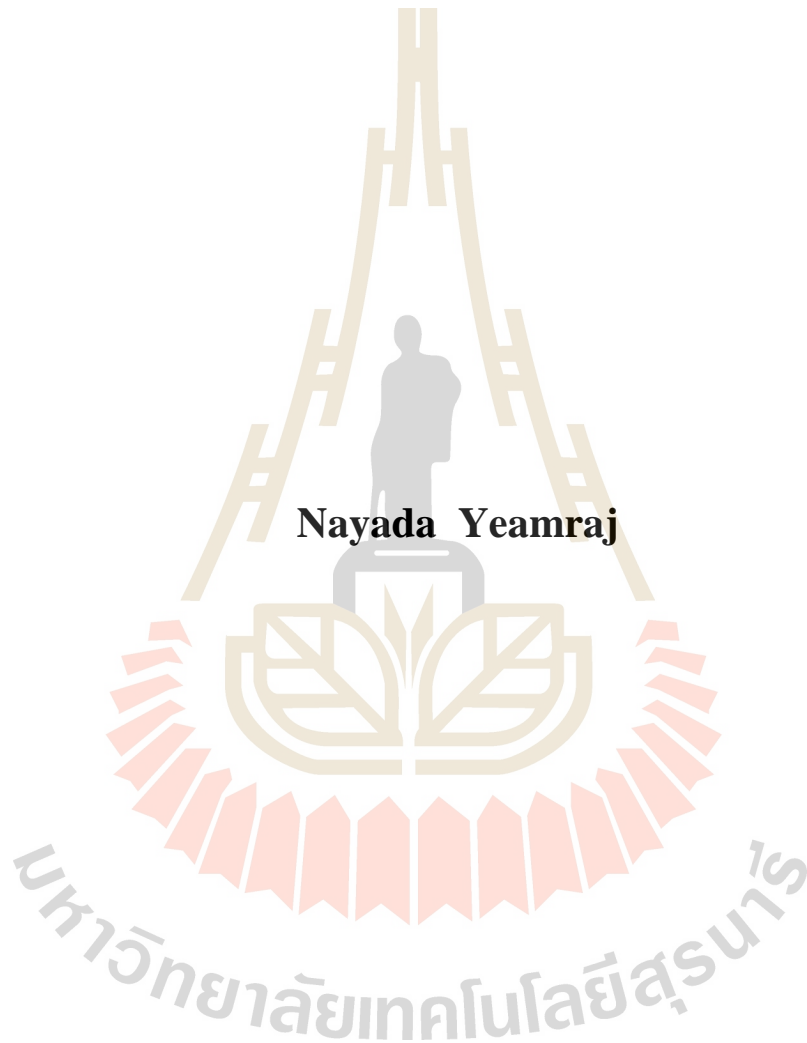
วิทยานิพนธ์นี้เป็นส่วนหนึ่งของการศึกษาตามหลักสูตรปริญญาวิทยาศาสตรมหาบัณฑิต

สาขาวิชาเทคโนโลยีสารสนเทศ

มหาวิทยาลัยเทคโนโลยีสุรนารี

ปีการศึกษา 2560

**SEXUAL LITERACY ON ONLINE SOCIAL NETWORK
OF ELEMENTARY SCHOOL STUDENTS**



Nayada Yeamraj

**A Thesis Submitted in Partial Fulfillment of the Requirements for the
Degree of Master of Information Science in Information Technology**

Suranaree University of Technology

Academic Year 2017

การรู้เท่าทันเรื่องเพศบนเครือข่ายสังคมออนไลน์ของนักเรียนระดับประถมศึกษาตอนปลาย

มหาวิทยาลัยเทคโนโลยีสุรนารี อนุมัติให้นักเรียนชั้นมัธยมศึกษาตอนปลาย
ตามหลักสูตรปริญาวิทยาศาสตรบัณฑิต

คณะกรรมการสอบวิทยานิพนธ์



(รองศาสตราจารย์ ดร.ชรา อังสกุล)

ประธานกรรมการ



(ผู้ช่วยศาสตราจารย์ ดร.หนึ่งหทัย ขอผลกลาง)

อาจารย์ที่ปรึกษา



(อาจารย์ ดร.นิตาสล จำนงศรี)

กรรมการ

มหาวิทยาลัยเทคโนโลยีสุรนารี



(รองศาสตราจารย์ ดร.นิตาสล จำนงศรี)

รักษาการแทนรองอธิการบดีฝ่ายวิชาการ

และประกันคุณภาพ



(รองศาสตราจารย์ ดร.ชรา อังสกุล)

คณบดีสำนักวิชาเทคโนโลยีสังคม

ณญาดา เข็มราษฎร์ : การรู้เท่าทันเรื่องเพศบนเครือข่ายสังคมออนไลน์ของนักเรียนระดับ
ประถมศึกษาตอนปลาย (SEXUAL LITERACY ON ONLINE SOCIAL NETWORK OF
ELEMENTARY SCHOOL STUDENTS)

อาจารย์ที่ปรึกษา : ผู้ช่วยศาสตราจารย์ ดร.หนึ่งหทัย ขอผลกลาง, 116 หน้า.

การวิจัยครั้งนี้จึงมีวัตถุประสงค์เพื่อศึกษา 1) เพื่อวิเคราะห์การรู้เท่าทันเรื่องเพศบนเครือข่าย
สังคมออนไลน์ของเด็กระดับประถมศึกษาตอนปลาย 2) เพื่อเสนอแนวทางในการออกแบบสื่อ
การรู้เท่าทันเรื่องเพศบนเครือข่ายสังคมออนไลน์สำหรับนักเรียนระดับประถมศึกษาตอนปลาย
โดยรวบรวมข้อมูลจากบทความ เอกสาร หนังสือวิชาการ และใช้แบบสอบถามประกอบการสัมภาษณ์
เป็นเครื่องมือวิจัย เก็บข้อมูลจากนักเรียนระดับประถมศึกษาตอนปลาย โรงเรียนวัดสระแก้ว จังหวัด
นครราชสีมา จำนวน 225 คน เพื่อนำมาวิเคราะห์และเสนอแนวทางในการออกแบบสื่อการรู้เท่าทัน
เรื่องเพศบนเครือข่ายสังคมออนไลน์สำหรับนักเรียนระดับประถมศึกษาตอนปลาย

ผลการวิจัย พบว่า นักเรียนมีการรู้เท่าทันเรื่องเพศบนเครือข่ายสังคมออนไลน์โดยรวมอยู่ใน
ระดับสูง โดยมีค่าเฉลี่ย 11.84 ยกเว้นการวิเคราะห์และประเมินเนื้อหาเรื่องเพศบนเครือข่ายสังคม
ออนไลน์เท่านั้นที่อยู่ในระดับปานกลาง และแนวทางในการออกแบบสื่อการรู้เท่าทันเรื่องเพศ
นักเรียนมีความเห็นว่าการที่พ่อแม่เล่าให้ลูกฟัง เป็นสื่อที่มีความน่าสนใจที่สุดสำหรับใช้ในการ
การเรียนรู้เรื่องเพศ คิดเป็นร้อยละ 35.1

สาขาวิชาเทคโนโลยีสารสนเทศ
ปีการศึกษา 2560

ลายมือชื่อนักศึกษา ณญาดา เข็มราษฎร์
ลายมือชื่ออาจารย์ที่ปรึกษา ดร.หนึ่งหทัย ขอผลกลาง

NAYADA YEAMRAJ : SEXUAL LITERACY ON ONLINE SOCIAL NETWORK OF ELEMENTARY SCHOOL STUDENTS. THESIS ADVISOR : ASST. PROF. NEUNGHATHAI KHOPOLKLANG, Ph.D., 116 PP.

SEXUAL LITERACY ON SOCIAL NETWORK OF ELEMENTARY SCHOOL STUDENTS

The objectives of this study were to explore: 1) to analyze sexual literacy on social networks of elementary school children. 2) to propose guidelines for the design of sexual literacy on social networks for elementary school children. The information is compiled from article, documents and academic books. A set of questionnaires and interview were used for data collection administered with 225 elementary school students in Watsakaew School to analyze and propose guidelines for designing sexual literacy on social networks for elementary school students.

The research results were found that children have a high overall sexual literacy on social networks at 11.84, except for the analysis and assessment of sexual content on social networks that is moderate. The Guidelines of sexual literacy on social networks shows that children's opinion, talking with parents is the most interesting materials for learning about sex at 35.1

School of Information Technology

Academic Year 2017

Student's Signature *Nayada Yeamraj*

Advisor's Signature *Neunghathai Khopolklang*

กิตติกรรมประกาศ

วิทยานิพนธ์ฉบับนี้ สำเร็จลุล่วงด้วยดี ผู้วิจัยขอกราบขอบพระคุณ ผู้ช่วยศาสตราจารย์ ดร. หนึ่งหทัย ขอมผลกลาง อาจารย์ที่ปรึกษา ที่ให้คำแนะนำ ข้อคิด และคำปรึกษาที่ดีเสมอมา รวมถึงให้กำลังใจในระหว่างการทำวิจัยมาโดยตลอด ผู้วิจัยจึงขอขอบพระคุณเป็นอย่างสูงมา ณ โอกาสนี้

ขอขอบพระคุณรองศาสตราจารย์ ดร.ธรา อังสกุล ประธานกรรมการสอบวิทยานิพนธ์ อาจารย์ ดร.นิสาชล จันทงศรี กรรมการสอบวิทยานิพนธ์ ที่ได้สละเวลาอันมีค่าในการให้คำแนะนำ ในการแก้ไข ปรับปรุง อันเป็นประโยชน์ต่อการแก้ไขวิทยานิพนธ์ให้มีคุณค่ามากยิ่งขึ้น

ขอขอบพระคุณคุณครูผู้ประสานงานเก็บข้อมูลในโรงเรียน คุณครูเขาวานิตย์ กอบสันเทียะ และขอขอบคุณ โรงเรียนวัดสระแก้ว จังหวัดนครราชสีมา ที่ให้ความร่วมมือในการเก็บข้อมูล แบบสอบถามเป็นอย่างดี

ขอขอบพระคุณคณาจารย์ พี่ ๆ จากสาขาวิชาเทคโนโลยีสารสนเทศทุกท่าน ที่ให้โอกาสในการศึกษา และมอบความช่วยเหลือ ความหวังดี และเป็นกำลังใจอย่างดีมาโดยตลอด ทำให้สามารถดำเนินการทำวิจัยให้สำเร็จลุล่วงไปได้ด้วยดี

สุดท้ายนี้ ขอขอบคุณครอบครัว ที่ให้การเลี้ยงดูอบรมและส่งเสริมการศึกษาเป็นอย่างดี ตลอดมา และเป็นกำลังใจสำคัญ จนทำให้ผู้วิจัยประสบความสำเร็จในชีวิตตลอดมา

ณญาดา เข็มราษฎร์

มหาวิทยาลัยเทคโนโลยีสุรนารี

สารบัญ

หน้า

บทคัดย่อ (ภาษาไทย).....	ก
บทคัดย่อ (ภาษาอังกฤษ).....	ข
กิตติกรรมประกาศ	ค
สารบัญ.....	ง
สารบัญตาราง	ช
สารบัญภาพ.....	ฉ
บทที่	
1 บทนำ	1
1.1 ความสำคัญและที่มาของปัญหาการวิจัย	1
1.2 วัตถุประสงค์ของการวิจัย.....	9
1.3 สมมติฐานการวิจัย.....	9
1.4 ข้อตกลงเบื้องต้น.....	9
1.5 ขอบเขตของการวิจัย	9
1.6 ประโยชน์ที่คาดว่าจะได้รับ	10
1.7 คำอธิบายศัพท์.....	11
2 ปรัชญาวรรณกรรมและงานวิจัยที่เกี่ยวข้อง	13
2.1 แนวคิดเกี่ยวกับการรู้เท่าทันสื่อดิจิทัล	13
2.1.1 ความหมายของการรู้เท่าทันสื่อดิจิทัล	13
2.1.2 กรอบการวัดการรู้เท่าทันสื่อดิจิทัล.....	14
2.1.3 ปัจจัยที่เกี่ยวข้องกับการรู้เท่าทันสื่อดิจิทัล.....	23
2.2 แนวคิดเกี่ยวกับเครือข่ายสังคมออนไลน์.....	26
2.2.1 ที่มาและความหมายของเครือข่ายสังคมออนไลน์.....	26
2.2.2 ประเภทของเครือข่ายสังคมออนไลน์.....	27
2.2.3 รูปแบบเนื้อหาเรื่องเพศบนเครือข่ายสังคมออนไลน์	28
2.3 แนวคิดเกี่ยวกับจิตวิทยาเด็ก	30
2.3.1 วัยเด็กตอนต้น (Early Childhood)	30

สารบัญ (ต่อ)

หน้า

2.3.2	วัยเด็กตอนปลาย (Late Childhood).....	31
2.3.3	วัยแรกรุ่น (Puberty)	31
2.3.4	แนวคิดเกี่ยวกับทัศนคติ.....	32
2.4	แนวคิดเกี่ยวกับเรื่องเพศ.....	35
2.4.1	แนวคิดเพศสภาพ	35
2.4.2	ลักษณะเนื้อหาเรื่องเพศ	36
2.4.3	คุณลักษณะที่ดีของเด็กและเยาวชน	38
2.4.4	การรู้เท่าทันเรื่องเพศ	39
2.4.5	กรอบการวัดการรู้เท่าทันเรื่องเพศ	39
2.5	งานวิจัยที่เกี่ยวข้อง	43
2.6	กรอบแนวคิดการวิจัย	46
3	วิธีดำเนินการวิจัย.....	51
3.1	วิธีวิจัย	51
3.2	ประชากรและกลุ่มตัวอย่าง.....	51
3.3	ตัวแปรที่ทำการวิจัย.....	54
3.4	เครื่องมือที่ใช้ในการวิจัย	56
3.5	การสร้างและหาประสิทธิภาพของเครื่องมือ	57
3.6	การเก็บรวบรวมข้อมูล.....	58
3.7	การวิเคราะห์ข้อมูล.....	59
3.8	การนำเสนอข้อมูล.....	61
4	ผลการวิเคราะห์ข้อมูล.....	62
4.1	การรายงานผลการวิจัย	62
4.1.1	ปัจจัยส่วนบุคคล.....	63
4.1.2	การรู้เท่าทันเรื่องเพศบนเครือข่ายสังคมออนไลน์	67
4.1.3	แนวทางการพัฒนาสื่อการรู้เท่าทันเรื่องเพศบนเครือข่ายสังคมออนไลน์	74
4.1.4	เปรียบเทียบผลการวิเคราะห์ระหว่างเพศชายและหญิง.....	75

สารบัญ (ต่อ)

หน้า

4.2	วิเคราะห์แนวทางการออกแบบสื่อการเรียนรู้เท่าทันเรื่องเพศบนเครือข่ายสังคมออนไลน์	82
4.3	กรอบแนวทางการออกแบบสื่อการเรียนรู้เท่าทันเรื่องเพศบนเครือข่ายสังคมออนไลน์ สำหรับเด็กระดับประถมศึกษาตอนปลาย	86
4.3.1	ประเภทและรูปแบบสื่อ	87
4.3.2	แนวทางเนื้อหาเรื่องเพศที่ปรากฏบนสื่อ	87
4.4	ต้นแบบสื่อการเรียนรู้เท่าทันเรื่องเพศบนเครือข่ายสังคมออนไลน์สำหรับเด็กระดับ ประถมศึกษา	89
5	บทสรุป	92
5.1	สรุปผลการวิจัย	92
5.1.1	ปัจจัยส่วนบุคคล	92
5.1.2	การเรียนรู้เท่าทันเนื้อหาเรื่องเพศบนเครือข่ายสังคมออนไลน์	93
5.1.3	แนวทางการพัฒนาสื่อสำหรับเด็กบนเครือข่ายสังคมออนไลน์	93
5.2	อภิปรายผล	95
5.3	ข้อจำกัดของการวิจัย	99
5.4	การประยุกต์ผลการวิจัย	99
5.5	ข้อเสนอแนะ	99
5.5.1	ข้อเสนอแนะทั่วไป	99
5.5.2	ข้อเสนอแนะในการวิจัยต่อไป	100
	รายการอ้างอิง	101
	ภาคผนวก	107
	ภาคผนวก ก. แบบสอบถามเรื่อง การรู้เท่าทันเรื่องเพศบนเครือข่ายสังคมออนไลน์ ของเด็กระดับประถมศึกษาตอนปลาย	108
	ประวัติผู้เขียน	116

สารบัญตาราง

ตารางที่	หน้า
4.1	แสดงจำนวนและร้อยละ จำแนกตามลักษณะประชากรศาสตร์.....63
4.2	แสดงจำนวนและร้อยละ จำแนกตามปัจจัยบุคคลการเข้าใช้เครือข่ายสังคมออนไลน์.....63
4.3	แสดงจำนวน ร้อยละ ค่าเฉลี่ย และระดับความถี่การใช้งานเครือข่ายสังคมออนไลน์.....65
4.4	แสดงจำนวน ร้อยละ ค่าเฉลี่ย และระดับกิจกรรมที่ใช้งานเครือข่ายสังคมออนไลน์.....66
4.5	แสดงจำนวน ร้อยละ ค่าเฉลี่ย และระดับทัศนคติในเรื่องเพศของกลุ่มตัวอย่าง.....67
4.6	แสดงจำนวน ร้อยละ การรู้เท่าทันเรื่องเพศบนเครือข่ายสังคมออนไลน์ ด้านที่ 1 การเข้าถึงสื่อเรื่องเพศบนเครือข่ายสังคมออนไลน์.....68
4.7	แสดงคะแนนเฉลี่ย การรู้เท่าทันเรื่องเพศบนเครือข่ายสังคมออนไลน์ ด้านที่ 1 การเข้าถึงสื่อเรื่องเพศบนเครือข่ายสังคมออนไลน์.....68
4.8	แสดงจำนวน ร้อยละ การรู้เท่าทันเรื่องเพศบนเครือข่ายสังคมออนไลน์ ด้านที่ 2 การทำความเข้าใจเนื้อหาเกี่ยวกับเรื่องเพศ.....69
4.9	แสดงคะแนนเฉลี่ย การรู้เท่าทันเรื่องเพศบนเครือข่ายสังคมออนไลน์ ด้านที่ 2 การทำความเข้าใจเนื้อหาเกี่ยวกับเรื่องเพศ.....70
4.10	แสดงจำนวน ร้อยละ การรู้เท่าทันเรื่องเพศบนเครือข่ายสังคมออนไลน์ ด้านที่ 3 การวิเคราะห์และประเมินเนื้อหาเรื่องเพศบนเครือข่ายสังคมออนไลน์.....70
4.11	แสดงคะแนนเฉลี่ย การรู้เท่าทันเรื่องเพศบนเครือข่ายสังคมออนไลน์ ด้านที่ 3 การวิเคราะห์และประเมินเนื้อหาเรื่องเพศบนเครือข่ายสังคมออนไลน์.....70
4.12	แสดงจำนวน ร้อยละ การรู้เท่าทันเรื่องเพศบนเครือข่ายสังคมออนไลน์ ด้านที่ 4 การมีปฏิสัมพันธ์อย่างปลอดภัยต่อเนื้อหาเรื่องเพศบนเครือข่ายสังคมออนไลน์...72
4.13	แสดงคะแนนเฉลี่ย การรู้เท่าทันเรื่องเพศบนเครือข่ายสังคมออนไลน์ ด้านที่ 4 การมีปฏิสัมพันธ์อย่างปลอดภัยต่อเนื้อหาเรื่องเพศบนเครือข่ายสังคมออนไลน์...73
4.14	แสดงค่าเฉลี่ย ระดับการรู้เท่าทันเรื่องเพศบนเครือข่ายสังคมออนไลน์ รวม 4 ด้าน.....73
4.15	แสดงจำนวน ร้อยละ บทเรียนเรื่องเพศที่กลุ่มตัวอย่างมีความเห็นว่าควรสอน.....75
4.16	แสดงจำนวน ร้อยละ ประเภทของสื่อที่ใช้ในการเรียนรู้เรื่องเพศที่มีความน่าสนใจ.....74
4.17	แสดงจำนวน ร้อยละ รายละเอียดของสื่อสอนเรื่องเพศที่มีผลในการดึงดูดความน่าสนใจ.....75

4.18	แสดงจำนวน ค่าเฉลี่ย ส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน และนัยสำคัญทางสถิติ การใช้งานเครือข่ายสังคมออนไลน์ จำแนกตามเพศ.....	76
4.19	แสดงจำนวน ค่าเฉลี่ย ส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน และนัยสำคัญทางสถิติ กิจกรรมที่ใช้งานบนเครือข่ายสังคมออนไลน์ จำแนกตามเพศ.....	77
4.20	แสดงจำนวน ค่าเฉลี่ย ส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน และนัยสำคัญทางสถิติ ระดับทัศนคติในเรื่องเพศ จำแนกตามเพศ.....	77
4.21	แสดงจำนวน ค่าเฉลี่ย ส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน และนัยสำคัญทางสถิติการรู้เท่าทัน เรื่องเพศบนเครือข่ายสังคมออนไลน์ ด้านที่ 1 การเข้าถึงสื่อเรื่องเพศบนเครือข่ายสังคมออนไลน์.....	77
4.22	แสดงจำนวน ค่าเฉลี่ย ส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน และนัยสำคัญทางสถิติการรู้เท่าทัน เรื่องเพศบนเครือข่ายสังคมออนไลน์ ด้านที่ 2 การทำความเข้าใจ เนื้อหาเกี่ยวกับเรื่องเพศ.....	79
4.23	แสดงจำนวน ค่าเฉลี่ย ส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน และนัยสำคัญทางสถิติการรู้เท่าทัน เรื่องเพศบนเครือข่ายสังคมออนไลน์ ด้านที่ 3 การวิเคราะห์และประเมินเนื้อหา เรื่องเพศบนเครือข่ายสังคมออนไลน์.....	80
4.24	แสดงจำนวน ค่าเฉลี่ย ส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน และนัยสำคัญทางสถิติการรู้เท่าทัน เรื่องเพศบนเครือข่ายสังคมออนไลน์ ด้านที่ 4 การมีปฏิสัมพันธ์อย่างปลอดภัยต่อเนื้อหา เรื่องเพศบนเครือข่ายสังคมออนไลน์.....	81
4.25	แสดงค่าเฉลี่ย ระดับการรู้เท่าทันเรื่องเพศบนเครือข่ายสังคมออนไลน์ รวม 4 ด้าน จำแนกตามเพศ.....	81

สารบัญญภาพ

ภาพที่	หน้า
1.1	ระยะเวลาการใช้งานอินเทอร์เน็ต เครือข่ายสังคมออนไลน์ ของประชากร ในประเทศไทยจำแนกตามกลุ่มอายุ.....2
1.2	แสดงร้อยละของประชากรที่มีการใช้เครือข่ายสังคมออนไลน์ จำแนกตามกลุ่มอายุ พ.ศ. 2554-2557.....2
2.1	การรู้เท่าทันสื่อดิจิทัล (Digital Literacy).....19
2.2	สมรรถนะของการรู้เท่าทันสื่อและดิจิทัล.....20
2.3	กรอบการวัดการรู้เท่าทันสื่อดิจิทัล.....23
2.4	แบบจำลองกระบวนการพื้นฐานในการเกิดและพัฒนาทัศนคติ.....33
2.5	องค์ประกอบการรู้เท่าทันเรื่องเพศบนเครือข่ายสังคมออนไลน์.....49
2.6	กรอบแนวคิดในการวิจัย.....50
4.1	กรอบแนวทางการออกแบบสื่อการรู้เท่าทันเรื่องเพศบนเครือข่ายสังคมออนไลน์ สำหรับเด็กระดับประถมศึกษาตอนปลาย.....86
4.2	หน้าแรกของเว็บไซต์ I Know หนูรู้.....89
4.3	แสดงเนื้อหาที่สำคัญในการรู้เท่าทันเรื่องเพศ.....89
4.4	แสดงหน้าสำหรับคุณหนู.....90
4.5	แสดงหน้าสำหรับพ่อแม่.....90

บทที่ 1

บทนำ

1.1 ความสำคัญและที่มาของปัญหาการวิจัย

เด็กระดับประถมศึกษา เป็นวัยที่เตรียมตัวเพื่อเติบโตเป็นเด็กวัยรุ่นและวัยผู้ใหญ่ เด็กวัยนี้จะใช้ชีวิตส่วนใหญ่มากับสังคมนอกบ้าน เริ่มเรียนรู้ค่านิยมทางสังคมและเริ่มสนใจเรื่องเพศ เมื่ออินเทอร์เน็ตเข้ามามีบทบาทสำคัญต่อการดำรงชีวิตของมนุษย์ เด็กที่อยู่ในช่วงวัยกำลังอยากรู้อยากเห็น จึงยากที่จะหลีกเลี่ยงไม่ให้ใช้เครือข่ายสังคมออนไลน์ เมื่อเด็กได้มีโอกาสเข้าใช้เครือข่ายสังคมออนไลน์และพบเจอสื่อที่ไม่เหมาะสมเรื่องเพศ อาทิ โฆษณา สื่อลามกอนาจาร จึงสามารถก่อให้เกิดความสนใจได้ง่าย และเกิดเป็นปัญหาการรู้ไม่เท่าทันดิจิทัลของเด็กประถมศึกษา

ในศตวรรษที่ 21 ประเทศไทยได้ก้าวสู่ยุคเทคโนโลยีสารสนเทศอย่างรวดเร็วและต่อเนื่อง อินเทอร์เน็ตได้เข้ามามีบทบาทสำคัญต่อการดำรงชีวิตของประชาชน ในการใช้เป็นเครื่องมือเข้าถึงข้อมูล ติดต่อสื่อสารได้อย่างสะดวก รวดเร็ว และหลายช่องทาง (สำนักงานสถิติแห่งชาติ, 2560) จากการสำรวจพฤติกรรมการใช้อินเทอร์เน็ตในปี 2560 จำนวน 25,101 คน ของสำนักงานพัฒนาธุรกรรมทางอิเล็กทรอนิกส์ พบว่า ประชาชนใช้เวลากับอินเทอร์เน็ตในช่วงวันทำงาน/วันเรียนโดยเฉลี่ยอยู่ที่ 6 ชม. 30 นาทีต่อวัน และวันหยุดโดยเฉลี่ยอยู่ที่ 6 ชม. 48 นาทีต่อวัน เทียบเท่ากับว่าในแต่ละวันประชาชนใช้เวลา 1 ใน 4 ของวันเพื่อเข้าใช้อินเทอร์เน็ต ซึ่งกิจกรรมที่ถูกเข้าใช้ผ่านอินเทอร์เน็ตมากที่สุด คือ เครือข่ายสังคมออนไลน์

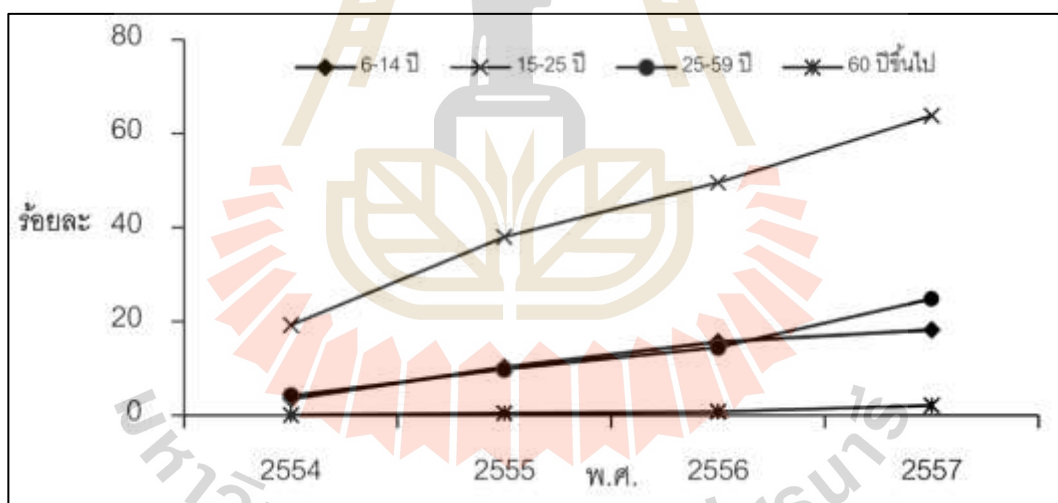
เครือข่ายสังคมออนไลน์ เป็นการสื่อสารผ่านอินเทอร์เน็ต ที่ผู้ใช้สามารถรับ ส่ง และแบ่งปันข้อมูลข่าวสาร ทั้งแบบเดี่ยวและแบบกลุ่ม มีลักษณะที่สำคัญมากประการหนึ่ง คือ สามารถปฏิสัมพันธ์สองทางร่วมกันได้ทันที ผู้รับสารมีส่วนร่วมในการสร้างเนื้อหา โดยอุปกรณ์ปลายทางของผู้ใช้ คือ อุปกรณ์อิเล็กทรอนิกส์ที่มีจอแสดงผล เช่น สมาร์ทโฟน แท็บเล็ต หรือคอมพิวเตอร์ (พนา ทองมีอาคม, 2559) และจากการสำรวจของสำนักงานพัฒนาธุรกรรมทางอิเล็กทรอนิกส์ในปี 2560 พบว่า ประเภทของเครือข่ายสังคมออนไลน์ที่เด็กใช้งานมาก 5 อันดับแรก ได้แก่ ยูทูป (ร้อยละ 99.4) เฟซบุ๊ก (ร้อยละ 97.7) ไลน์ (ร้อยละ 88.2) อินสตาแกรม (ร้อยละ 69.0) ทวิตเตอร์ (ร้อยละ 27.4) ตามลำดับ

เมื่อพิจารณาข้อมูลด้านระยะเวลาการใช้งานเครือข่ายสังคมออนไลน์ ของประชากรในประเทศไทยจำแนกตามกลุ่มอายุ พบว่า ประชาชนในเจนเนอเรชั่น Z (ผู้ที่เกิดตั้งแต่ปี พ.ศ. 2544 เป็นต้นไป) หรือ เด็กและเยาวชนที่มีอายุต่ำกว่า 16 ปี เป็นผู้ที่เข้าใช้เครือข่ายสังคมออนไลน์โดยเฉลี่ย 3 ชม. 42 นาทีต่อวัน ดังแสดงในภาพที่ 1.1

	Gen Z	Gen Y	Gen X	Baby Boomer
อินเทอร์เน็ต	7 ชม. 12 นาที/วัน	7 ชม. 36 นาที/วัน	5 ชม. 18 นาที/วัน	4 ชม. 12 นาที/วัน
เครือข่ายสังคมออนไลน์	3 ชม. 42 นาที/วัน	3 ชม. 42 นาที/วัน	3 ชม. /วัน	2 ชม. 36 นาที/วัน

ที่มา : สำนักงานพัฒนาธุรกรรมทางอิเล็กทรอนิกส์, 2560

ภาพที่ 1.1 ระยะเวลาการใช้งานอินเทอร์เน็ต เครือข่ายสังคมออนไลน์
ของประชากรในประเทศไทยจำแนกตามกลุ่มอายุ



ที่มา : ปิยวัฒน์ เกตุวงศา และ ศุทธิดา ชนวนวัน, 2558

ภาพที่ 1.2 แสดงร้อยละของประชากรที่มีการใช้เครือข่ายสังคมออนไลน์
จำแนกตามกลุ่มอายุ พ.ศ. 2554-2557

ภาพที่ 1.2 แสดงร้อยละการใช้เครือข่ายสังคมออนไลน์ จำแนกตามกลุ่มอายุ โดยใช้วิธีการวิเคราะห์ข้อมูลทุติยภูมิที่ได้จากการสำรวจการใช้เทคโนโลยีสารสนเทศและการสื่อสารในครัวเรือน ตั้งแต่ พ.ศ. 2554-2557 ของสำนักงานสถิติแห่งชาติ กระทรวงเทคโนโลยีสารสนเทศและการสื่อสาร (ปิยวัฒน์ เกตุวงศา และ ศุทธิดา ชนวนวัน, 2558) ข้อมูลดังกล่าวแสดงให้เห็นว่า กลุ่มประชากรวัยเด็ก

(อายุ 6-14 ปี) มีอัตราการใช้งานเครือข่ายสังคมออนไลน์ เพิ่มขึ้นจากร้อยละ 3.5 ในปี 2554 เป็นร้อยละ 18.2 ในปี 2557 แม้ว่าร้อยละการใช้งานเครือข่ายสังคมออนไลน์ดังกล่าวจะไม่สูงเมื่อเทียบกับประชากรกลุ่มเยาวชน (อายุ 15-24 ปี) และกลุ่มผู้ใหญ่ (อายุ 25-59 ปี) แต่ก็สะท้อนให้เห็นว่าสังคมออนไลน์มีแนวโน้มแพร่หลายไปสู่กลุ่มประชากรวัยเด็กมากขึ้น

กลุ่มประชากรวัยเด็กที่มีช่วงอายุระหว่าง 6-12 ปี เรียกว่า วัยเด็กตอนปลาย หรือเด็กประถมศึกษา ลักษณะทางพัฒนาการที่เกิดขึ้นในวัยนี้ คือ การเตรียมตัวเพื่อเติบโตเป็นเด็กวัยรุ่นและวัยผู้ใหญ่ เด็กวัยนี้จะใช้ชีวิตส่วนใหญ่มากับสังคมนอกบ้าน จะให้ความเป็นเพื่อนกับผู้อื่น สร้างมิตรภาพกับกลุ่ม เริ่มเรียนรู้ค่านิยมทางสังคมจากกลุ่มเพื่อน เริ่มสนใจเรื่องเพศ มีร่างกายเปลี่ยนแปลงไปตามเพศ และเริ่มสนใจเพศตรงข้าม (จิตวิทยาพัฒนาการวัยเด็กตอนปลาย, 2560) นอกจากนี้ เด็กจะมีวิธีการเรียนรู้ที่อ้างอิงสื่อ มากกว่าการเรียนรู้จากโลกจริง (ชาม เชื้อสถาปนศิริ, 2560) เครือข่ายสังคมออนไลน์จึงมีอิทธิพลกับเด็กทั้งด้านบวกและด้านลบ เนื่องจากสภาพทางสังคมที่เปลี่ยนไป สถาบันครอบครัวที่เป็นสถาบันหลักในการขัดเกลาทางสังคมไม่สามารถทำหน้าที่ได้อย่างเต็มที่ สื่อจึงเป็นทางเลือกสำหรับเด็กเพื่อใช้ในการคลายความอยากรู้อยากเห็น และเพื่อความเพลิดเพลิน แต่เนื่องจากกลุ่มเป้าหมายของสื่อไม่ใช่เด็ก เนื้อหาที่ปรากฏในเครือข่ายสังคมออนไลน์ส่วนใหญ่ จึงมีความไม่เหมาะสม (พรทิพย์ เย็นจะบก, 2558) เมื่อเด็กที่อยู่ในช่วงวัยที่กำลังอยากรู้อยากเห็น ได้เข้าใช้เครือข่ายสังคมออนไลน์ และพบเจอสื่อที่ไม่เหมาะสมเรื่องเพศ อาทิ สื่อลามกอนาจาร จึงสามารถก่อให้เกิดความสนใจได้ง่าย (ชาม เชื้อสถาปนศิริ, 2560)

การใช้เครือข่ายสังคมออนไลน์ของเด็กและเยาวชนในการเข้าถึงข้อมูลที่ไม่เหมาะสมทั้งในทางที่ตั้งใจและพลัดหลงเข้าไปใช้บริการ เช่น สื่อลามกอนาจาร ที่ขาดการควบคุมตรวจสอบ ศรีดา ดันทะอธิพานิช นำเสนอสรุปผลการสำรวจ “เด็กกับภัยออนไลน์” พบว่า หนึ่งในปัญหาที่น่ากังวล คือ เด็กชั้นประถมศึกษาสามารถเข้าถึงเนื้อหาทางเพศในสื่อออนไลน์ได้ในระดับที่ไม่ต่างจากเด็กชั้นมัธยมศึกษา (รายงานการเสวนา “เด็กและเยาวชนไทย รู้คิด รู้เท่าทัน สร้างสรรค์เทคโนโลยี”, 2561) นอกจากนี้ ศูนย์สร้างสรรค์งานออกแบบ (TCDC) สำนักงานบริหารและพัฒนาองค์ความรู้ (2559) ได้คาดคะเนว่าในปี 2568 จะมีประชากรของเด็กยุคใหม่มากถึงสองพันล้านคนจำนวน 3 ใน 4 จะมีอุปกรณ์สื่อสารเคลื่อนที่ที่เป็นของตัวเอง สามารถปฏิสัมพันธ์กับเทคโนโลยี และเรียนรู้การใช้อุปกรณ์สื่อสารก่อนการเรียนรู้การใช้สาธารณูปโภค เพราะเด็กไม่คิดว่าเทคโนโลยีเป็นเพียงเครื่องมือ แต่ได้รวมเทคโนโลยีเหล่านั้นไว้เป็นสิ่งเดียวกับการใช้ชีวิต เครือข่ายสังคมออนไลน์เป็นสื่อดิจิทัลซึ่งยังไม่สามารถควบคุมเนื้อหาที่ไม่เหมาะสมได้อย่างมีประสิทธิภาพเหมือนอย่างสื่อเก่า เช่น สื่อโทรทัศน์ที่สามารถจัดระดับความเหมาะสมทางด้านอายุของผู้รับชมได้ ทำให้เด็กระดับประถมศึกษาตอนปลายสามารถได้รับสื่อที่ไม่เหมาะสมกับช่วงอายุ การคาดคะเนของศูนย์สร้างสรรค์งานออกแบบ (TCDC) สำนักงานบริหารและพัฒนาองค์ความรู้ และจากผลการสำรวจ “เด็กกับภัยออนไลน์” จึงให้เห็นว่า แนวโน้มในอนาคต เด็กจะมีเทคโนโลยีเป็นปัจจัยหนึ่งในการดำรงชีวิต และสามารถเข้าถึงสื่อที่ไม่เหมาะสมได้อย่างสะดวก รวดเร็ว และขาดการควบคุม

นอกจากนั้น การเสวนาเรื่อง “ผลกระทบของการโฆษณา (ไม่ดี) บนอินเทอร์เน็ตต่อเยาวชนในยุคดิจิทัล” ของสำนักงานพัฒนาธุรกรรมทางอิเล็กทรอนิกส์ (องค์การมหาชน) (2558) นำเสนอผลสำรวจโฆษณาบนอินเทอร์เน็ต โดยการเข้าเว็บเพจยอดนิยมรวม 430 เว็บ พบว่า ร้อยละ 62.22 เป็นโฆษณาเกี่ยวกับอุตสาหกรรมทางเพศบนเว็บไซต์ละเมิดลิขสิทธิ์ หรือเวทิวเสวนา เรื่อง “เพศในสื่อสมัยใหม่” นพ.คมสันต์ เกียรติรุ่งฤทธิ์ กล่าวว่า การเข้าถึงสื่อที่มีความเกี่ยวข้องกับเรื่องเพศในเครือข่ายสังคมออนไลน์ทำได้ง่าย และอยู่ในรูปแบบของการหลอกล่อให้กดเข้าไปรับชม พบว่า ร้อยละ 50 ของเด็กเคยเห็นรูปลามกอนาจารในอินเทอร์เน็ตผ่านการค้นหา นอกจากนี้ คำว่าเซ็กซ์ยังเป็นคำสับคั่นที่ได้รับความนิยม (ผู้จัดการออนไลน์, 2560) อีกทั้งผลสำรวจสถานการณ์เด็กกับภัยออนไลน์ในปี 2560 โดย ศูนย์ COPAT โดยมีกลุ่มตัวอย่างเป็นเด็กอายุ 9-18 ปี จำนวน 10,846 คน จากทั่วประเทศ ร้อยละ 13.7 พบเห็นเนื้อหาเกี่ยวกับเรื่องเพศทางสื่อออนไลน์ทุกวันหรือเกือบทุกวัน โดยช่องทางที่เด็กได้รับเนื้อหาเกี่ยวกับเรื่องเพศมากที่สุดร้อยละ 66.69 คือ เครือข่ายสังคมออนไลน์ (รายงานการเสวนา “เด็กและเยาวชนไทย รู้คิด รู้เท่าทัน สร้างสรรค์เทคโนโลยี”, 2561) สะท้อนให้เห็นว่า ในปัจจุบันเรื่องเพศไม่ใช่เรื่องไกลตัวสำหรับเด็กในระดับประถมศึกษา เด็กสามารถพบเจอเรื่องเพศบนเครือข่ายสังคมออนไลน์ ทั้งที่ตั้งใจและบังเอิญพบเจอได้ง่าย

การที่เด็กระดับประถมศึกษาตอนปลายสามารถเข้าถึงสื่อเรื่องเพศได้อย่างสะดวก รวดเร็ว ด้วยความสามารถของเครือข่ายสังคมออนไลน์ นอกจากการที่เด็กรับสารเรื่องเพศแล้ว เด็กยังสามารถเป็นผู้สร้างเนื้อหาสื่อได้ จึงทำให้การแสดงออกเรื่องเพศไม่ใช่เรื่องที่ไกลตัวเด็กอีกต่อไป เด็กสามารถแสดงถ้อยคำ รูป หรือคลิปวิดีโอบนพื้นที่สาธารณะได้อย่างสะดวก สามารถนำไปสู่ปัญหาทางสังคมในด้านต่างๆ เช่น พฤติกรรมการเล่นแบบและการแสดงออกบนเครือข่ายสังคมออนไลน์ อาทิ การเลียนแบบการโชว์รูปร่างบวมหวิว การเผยให้เห็นหน้าอก การเปิดเผยอวัยวะเพศ การแต่งชุดว่ายน้ำ เพื่อเรียกร้องความสนใจ ซึ่งแสดงให้เห็นถึงการแสดงออกเรื่องเพศบนเครือข่ายสังคมออนไลน์ที่สุ่มเสี่ยงมากสำหรับเด็ก เนื่องมาจากเด็กขาดการทำความเข้าใจเนื้อหา วิเคราะห์และประเมินอย่างถูกต้อง และไม่ได้รับการดูแลอย่างใกล้ชิด รู้สึกว่าการกระทำดังกล่าวเป็นที่ชื่นชมและเป็นเรื่องธรรมดาที่สามารถยอมรับได้สำหรับบุคคลทั่วไป (วรัชญ์ ครุจิต, 2562), พนา ทองมี อาคม, 2559)

การขาดโอกาสเรียนรู้เรื่องเพศ และการเข้าถึงเครือข่ายสังคมออนไลน์ทุกรูปแบบได้โดยไร้ขีดจำกัด ยังส่งผลให้เด็กมีพฤติกรรมทางเพศเร็วขึ้น การเปิดภาพโป๊ สื่อลามกนั้นมีผลกระทบต่อพัฒนาการและค่านิยมทางเพศ ทำให้กลายเป็นคนที่มีเพศสัมพันธ์แบบไม่รับผิดชอบ (ยงยุทธ วงศ์ภิรมย์ศานต์, 2547) จากการสำรวจในโครงการติดตามสภาวะการณ์เด็กในหัวข้อ “1 วันในชีวิตเด็กไทย” สำนักงานคณะกรรมการการศึกษาขั้นพื้นฐาน พบว่า เด็กร้อยละ 28.7 โดยเฉพาะเด็กชายระบุว่าเคยถูกคุกคามทางเพศจากเพื่อนใหม่ที่รู้จักกันทางเครือข่ายสังคมออนไลน์ (วิไลภรณ์

จิรวัดนเศรษฐ์, 2560) นอกจากนี้การเข้าถึงเรื่องเพศบนเครือข่ายสังคมออนไลน์ยังเป็นส่วนหนึ่งของ ปัญหาการตั้งครรภ์ในวัยเด็ก ในช่วงปี 2546-2558 มีรายงานการคลอดในเด็กอายุต่ำกว่า 15 ปีในประเทศไทยสูงถึงประมาณปีละ 3,000 คน โดยที่จำนวนเด็กอายุ 10-15 ปี ที่คลอดบุตรซ้ำหรือคลอด เป็นครั้งที่สองขึ้นไป มีมากถึง 12,700 คน ปัญหาการตั้งครรภ์ในวัยเด็ก ก่อให้เกิดผลกระทบในหลายด้าน เช่น ความเสี่ยงต่อการทำแท้งที่ไม่ปลอดภัย เสียโอกาสทางการศึกษา ขาดความพร้อมในการเลี้ยงดูบุตร และบุตรเติบโตมาอย่างไม่มีคุณภาพ เป็นต้น (ยุทธศาสตร์การป้องกันและแก้ไข ปัญหาการตั้งครรภ์ในวัยรุ่นระดับชาติ พ.ศ. 2560-2569) นอกจากนี้ ยังมีหลากหลายงานวิจัยที่ชี้ให้เห็นว่าเด็กมีปัญหาจากการเข้าใช้เครือข่ายสังคมออนไลน์

เมื่อเด็กได้รับชมสื่อที่ไม่เหมาะสม สามารถนำไปสู่การลอกเลียนแบบพฤติกรรมทางเพศ และเป็นตัวกระตุ้นให้เกิดการกระทำทางเพศ เช่น งานวิจัยของ สมเดช รุ่งศรีสวัสดิ์ (2553) ที่พบว่าวัยรุ่นส่วนใหญ่เปิดรับสื่อลามกทางอินเทอร์เน็ต 1-3 ครั้งต่อสัปดาห์ โดยเหตุผลหลักคืออยากดู อยากลอง และต้องการปลดปล่อยอารมณ์ทางเพศ ซึ่งการกระทำเหล่านี้อาจส่งผลให้เกิดพฤติกรรมเลียนแบบจนกลายเป็นอาชญากรรมทางเพศ ดังเช่น ยูพาพร ปิยะพงษ์ (2554) ที่ศึกษาอิทธิพลของสื่อลามกที่มีผลต่อการกระทำผิดทางเพศของเด็กและเยาวชน พบว่า เด็กและเยาวชนที่กระทำผิดทางเพศทั้ง 220 คน เคยรับชมสื่อลามก จนนำไปสู่การลอกเลียนแบบพฤติกรรมทางเพศ และเป็นตัวกระตุ้นให้เกิดการกระทำผิดทางเพศ จากตัวอย่างงานวิจัยสามารถสังเกตได้ว่าวัยรุ่นและเยาวชนในสังคมไทยอยู่ในภาวะที่น่าเป็นห่วงอันเนื่องมาจากผลของการเปิดรับสื่อลามกบนอินเทอร์เน็ต ซึ่งอาจมีอิทธิพลต่อเด็กและเยาวชนที่ยังขาดวิจารณญาณในการรับสื่อ เราจึงต้องตระหนักว่าเราไม่สามารถหยุดยั้งหรือสกัดกั้นการบริโภคสื่อได้ จึงต้องหาวิธีการที่จะทำให้เด็กบริโภคสื่อได้อย่างมีวิจารณญาณ แยกแยะ และสิ่งสำคัญคือเด็กต้องมีความรู้เท่าทัน

จากการประมวลผลวิจัยข้างต้น ได้ชี้ให้เห็นว่า เด็กในสังคมไทยยังขาดการวิเคราะห์ และหลงใหลไปกับสิ่งที่สื่อนำเสนอ การที่เด็กจะสามารถพบเจอหรือเข้าใจเรื่องเพศบนเครือข่ายสังคมออนไลน์ได้อย่างปลอดภัยนั้น เด็กจะต้องมีความรู้เท่าทันสื่อ (พรทิพย์ เย็นจะบก, 2558) ซึ่งงานวิจัยในครั้งนี้ ผู้วิจัยมีความสนใจศึกษาการรู้เท่าทันเรื่องเพศบนเครือข่ายสังคมออนไลน์ ผู้วิจัยจึงได้ตั้งกรอบในการวิจัยจากการรู้เท่าทันสองด้าน คือ การรู้เท่าทันเรื่องเพศ และการรู้เท่าทันสื่อดิจิทัล 1) แนวคิดการรู้เท่าทันเรื่องเพศ ผู้วิจัยได้นำแนวคิดจาก จุฑิยาพร กันตารณวัฒน์ (2558) ที่ศึกษาการรู้เท่าทันเรื่องเพศของวัยรุ่นในบริบทของสังคมไทย โดยนิยาม “การรู้เท่าทันเรื่องเพศ” คือ การที่บุคคลรับรู้ เข้าใจตนเองและผู้อื่นเกี่ยวกับการเปลี่ยนแปลงทางด้านร่างกาย จิตใจและอารมณ์ที่เกิดขึ้นตามธรรมชาติของวัย ยอมรับความหลากหลายของวิถีชีวิตทางเพศและสัมพันธ์ทางเพศ เรียนรู้เรื่องเพศอย่างเหมาะสม เลือกรับรู้สื่อ ข้อมูล ข่าวสารจากแหล่งต่าง ๆ เกี่ยวกับเรื่องเพศอย่างมีวิจารณญาณ รวมถึง ปฏิบัติตนอย่างถูกต้อง ดูแลสุขภาพทางเพศ รู้จักป้องกันตนเองจากการมีเพศสัมพันธ์ที่ไม่ปลอดภัย เห็นคุณค่าในตัวเอง สามารถตัดสินใจอย่างมีสติ พร้อมรับผิดชอบผลที่ตามมา รวมทั้งจัดการกับปัญหาและปรับตัวกับสถานการณ์ที่เกิดขึ้น

นอกจากนั้น ฐิยาพร กันตารณวัฒน์ ได้กล่าวถึงเนื้อหาเกี่ยวกับเรื่องเพศ ครอบคลุม 3 มิติ ได้แก่ (1) มิติด้านกาย (2) มิติด้านจิตใจ และ (3) มิติด้านสังคม มิติด้านกายคือความรู้เกี่ยวกับการเปลี่ยนแปลงด้านร่างกายตามธรรมชาติ เข้าใจในเรื่องการเจริญเติบโต พัฒนาการทางเพศตามวัย ที่เกี่ยวข้องสัมพันธ์กับร่างกาย จิตใจ อารมณ์ และสังคม รู้สาเหตุที่ทำให้เกิดโรคติดต่อทางเพศสัมพันธ์ รู้วิธีป้องกันตนเองจากการมีเพศสัมพันธ์ที่ไม่ปลอดภัย รู้วิธีการคุมกำเนิดที่ถูกต้อง ในขณะที่เนื้อหาเรื่องเพศในมิติด้านจิตใจเกี่ยวกับการเท่าทันทางอารมณ์ของตัวเอง รู้จักและเข้าใจอารมณ์ทางเพศของตนเอง รู้อาการปกติทางเพศในรูปแบบต่าง ๆ รู้วิธีการปรับตัวเมื่อมีปัญหาเกิดขึ้น และเนื้อหาเรื่องเพศในมิติด้านสังคม คือความรู้เกี่ยวกับเรื่องเพศในสังคม การวางตัวทางสังคมเกี่ยวกับเพศตรงข้าม ค่านิยมทางเพศ ความเท่าเทียมกันทางเพศ จริยธรรมทางเพศ และวิธีการเข้าถึงความรู้เกี่ยวกับเรื่องเพศที่ถูกต้อง ซึ่งความรู้ในมิตินี้จะช่วยให้วัยรุ่นมีความเข้าใจและรู้จักวิธีป้องกันตัวเมื่ออยู่ในสถานการณ์ที่เสี่ยงได้เพิ่มขึ้น และคุณลักษณะของบุคคลที่มีการรู้เท่าทันเรื่องเพศในวัยรุ่น คือ ลักษณะของบุคคลที่แสดงออกเกี่ยวกับเรื่องเพศ 4 ด้าน ประกอบด้วย ด้านความรู้ ความเข้าใจและความคิด ด้านการประยุกต์ใช้ความรู้ ด้านความสามารถในการเผชิญปัญหา และด้านความสามารถในการปรับตัวฟื้นคืน

อีกหนึ่งแนวคิดที่ใช้ในการตั้งกรอบการวิจัยในครั้งนี้ คือ 2 แนวคิดการรู้เท่าทันสื่อดิจิทัล (Digital literacy) เป็นแนวคิดที่ได้รับการยอมรับอย่างกว้างขวางในระดับสากล การรู้เท่าทันสื่อดิจิทัล หมายถึง ความสามารถของบุคคลในการเข้าถึงและรับข่าวสารจากสื่อดิจิทัลบนเครือข่ายอินเทอร์เน็ต ความสามารถของบุคคลบนการตระหนักรู้ ที่บุคคลจะใช้ความรู้เหล่านี้ในการทำ ความเข้าใจ วิเคราะห์ ประเมิน และวิพากษ์เนื้อหาข่าวสารจากสื่อดิจิทัล แล้วจัดเก็บเนื้อหาข่าวสารจากสื่อด้วยตนเอง โดยที่ไม่หลงรับรู้ เชื่อ คิด และมีพฤติกรรมไปตามที่สื่อดิจิทัลกำหนด และจะสะสมเป็นความรู้ นำไปสู่พฤติกรรมตอบสนองต่อสื่อดิจิทัล และพัฒนาเป็นความเคยชินหรือนิสัยการใช้และตอบสนองต่อสื่อดิจิทัล โดยไม่หลงไปตามสื่อ

การรู้เท่าทันดิจิทัลเกี่ยวข้องกับปัจจัยหลายด้าน เช่น ปัจจัยทางด้านลักษณะส่วนบุคคล Buckingham et al. (2005) (อ้างใน บุษพา เมฆศรีทองคำ, 2554) กล่าวถึงปัจจัยด้านลักษณะส่วนบุคคลที่ส่งผลต่อการรู้เท่าทันสื่อ ที่สามารถเชื่อมโยงกับเด็กได้ คือ 1) อายุ เป็นปัจจัยที่มีผลต่อการเข้าถึงและการตอบสนองต่อสื่อ เมื่อเปรียบเทียบระหว่างผู้ที่มีอายุมากกับคนวัยหนุ่มสาว พบว่าผู้ที่มีอายุมากมีระดับของการเข้าถึงสื่อใหม่น้อยกว่าคนวัยหนุ่มสาว แต่มีความเข้าใจอย่างพิถีพิถันสูงกว่า 2) เพศ เป็นปัจจัยที่มีนัยยะสำคัญที่เชื่อมโยงกับทักษะของการเข้าถึงสื่อ เช่น เพศชายมีโอกาสในการสร้างสรรค์เนื้อหาสื่อในเว็บไซต์และสื่อชุมชนมากกว่าเพศหญิง นอกจากนี้ สรรยญา จันทร์ชูสกุล (2560), ขจรจิต บุณนาค (2555) และ Chang et al. (2011) ยังได้ศึกษาเกี่ยวกับการรู้เท่าทันสื่อของนักเรียนระดับประถมศึกษาตอนปลาย และระดับมัธยมศึกษา จำแนกตามตัวแปรเพศ โดยพบว่าเพศชายมีการรู้เท่าทันสื่อและสารสนเทศต่ำกว่าเพศหญิงอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติ

นอกจากนี้ พนม คลีฉายา (2559) ได้สังเกตเห็นปัญหาการรู้เท่าทันสื่อดิจิทัลของเด็กในสังคมไทย เด็กที่จะเติบโตเป็นทรัพยากรมนุษย์ที่สำคัญในอนาคต กลับตกอยู่ภายใต้อิทธิพลของเนื้อหาในสื่อดิจิทัลและไม่รู้เท่าทัน จึงมีความจำเป็นที่จะต้องที่จะต้องยกระดับการรู้เท่าทันสื่อดิจิทัลของเด็ก พนม คลีฉายา ได้ประยุกต์แนวคิดจากนักวิชาการหลายท่านและนำเสนอกรอบการวัดการรู้เท่าทันดิจิทัลของบุคคลว่า สามารถวัดได้จากความสามารถของบุคคล 4 ด้าน ได้แก่ ความสามารถในการเข้าถึงสื่อดิจิทัล ความสามารถในการทำความเข้าใจเนื้อหา ความสามารถในการวิเคราะห์และประเมินเนื้อหา และการมีปฏิสัมพันธ์อย่างปลอดภัยต่อเนื้อหา ทำให้งานวิจัยนี้มีความน่าเชื่อถือและมีความสอดคล้อง ผู้วิจัยจึงได้ประยุกต์ใช้ในการทำงานวิจัยในครั้งนี้

จากการสำรวจงานวิจัยการรู้เท่าทันเรื่องเพศบนเครือข่ายสังคมออนไลน์ พบว่า งานวิจัยส่วนใหญ่จะเน้นที่การศึกษาในกลุ่มประชากรวัยรุ่น อย่างไรก็ตาม จากการสำรวจเอกสารทางด้านข้อมูลสถิติการเข้าถึงสื่อลามกอนาจารของเด็ก สถิติการเพิ่มขึ้นของการตั้งครรภ์ในเด็กอายุ 10-15 ปี แสดงให้เห็นถึงพฤติกรรมในการเปิดรับสื่อลามกอนาจารและพฤติกรรมกรรมมีเพศสัมพันธ์ก่อนวัยอันควรที่เพิ่มมากขึ้น นอกจากนี้ยังมีพฤติกรรมการเล่นแบบการโชว์รูปวามหวิวนบนเครือข่ายสังคมออนไลน์ เพื่อเรียกร้องความสนใจ ซึ่งพฤติกรรมทางเพศของเด็กดังกล่าวมีความเชื่อมโยงกับการรู้เท่าทันสื่อเรื่องเพศบนเครือข่ายสังคมออนไลน์ เนื่องจากเด็กขาดการทำความเข้าใจเนื้อหาวิเคราะห์และประเมินอย่างถูกต้อง จึงเลียนแบบพฤติกรรมดังกล่าว

การแก้ปัญหาด้วยการห้ามไม่ให้เด็กเข้าใช้เครือข่ายสังคมออนไลน์สามารถทำได้ยากเนื่องจากเทคโนโลยีก้าวกระโดดอย่างรวดเร็ว ทำให้เกิดปัญหาเรื่องสิ่งชั่วร้ายสำหรับเด็กมากขึ้น เช่น เรื่องเพศ และเด็กเป็นวัยที่เสี่ยงต่อการถูกล่อลวงมากที่สุด เพราะคนร้ายเห็นช่องโหว่ว่าเด็กที่ใช้เครือข่ายสังคมออนไลน์ไม่มีความรู้เท่าทันสื่อมากพอ จึงหลอกล่อให้เด็กตกเป็นเหยื่อ (พรทิพย์ เย็นจะบก, 2558) ดังนั้น การเพิ่มทักษะด้านการรู้เท่าทันสื่อบนเครือข่ายสังคมออนไลน์โดยเฉพาะเนื้อหาที่เกี่ยวข้องกับเพศนั้น จึงมีความจำเป็นในการสร้างภูมิคุ้มกัน ให้เด็กมีความรู้เท่าทันและใช้เนื้อหาในสื่อดิจิทัลบนเครือข่ายสังคมออนไลน์ โดยไม่เสี่ยงหรือก่อให้เกิดอันตรายต่อตนเอง ทำให้เด็กมีทักษะในการใช้สื่ออย่างชาญฉลาด สามารถคัดกรองข้อมูลที่ไม่เหมาะสมออกไปได้ อย่างไรก็ตาม การรู้เท่าทันสื่อไม่สามารถเรียนรู้ได้ตามลำพัง แต่จำเป็นจะต้องส่งเสริมโดยอาศัยกระบวนการเรียนรู้อย่างต่อเนื่อง โดยเฉพาะในสถานศึกษา ผู้สอนจำเป็นต้องการอาศัยสื่อการเรียนการสอนในการสร้างความรู้ความเข้าใจแก่เด็ก เพื่อเป็นมุมมองและรับฟังความคิดเห็นต่าง ๆ ของเด็ก การเพิ่มการตระหนักรู้ในกระบวนการสื่อสาร โดยต้องไม่มีการกำหนดความผิดถูก แต่เน้นความเข้าใจที่เพิ่มมากขึ้นของเด็ก ผู้สอนควรที่จะเลือกสรรคำถามที่ช่วยให้เด็กสามารถเกิดการแลกเปลี่ยนได้ การสนทนาต้องเน้นการกระตุ้นและสร้างการมีส่วนร่วมในการเป็นผู้ฟังและผู้ตอบสนองต่อคนอื่น เพื่อการสร้างโอกาสในการเรียนรู้ใหม่ ๆ (โครงการวัยมันส์เท่าทันสื่อ, 2552)

กวีศรา ทองดี (2558) ได้ศึกษาและพัฒนาาระดับการรู้เท่าทันสื่อโดยใช้ชุดฝึกอบรมแบบผสมความจริงเรื่อง “การรู้เท่าทันสื่อโฆษณา” สำหรับเด็กและเยาวชน โดยการนำเทคโนโลยีสมัยใหม่ผสมกับเนื้อหา พบว่า คะแนนสอบหลังเรียนโดยใช้ชุดฝึกอบรมแบบผสมความจริงสูงกว่าก่อนเรียน ความพึงพอใจของผู้เข้าอบรมอยู่ในระดับความพึงพอใจมากที่สุด เพราะกิจกรรมการเรียนเป็นไปด้วยความสนุกสนาน จะเห็นได้ว่าสื่อสามารถช่วยให้เด็กมีความสนใจและกระตือรือร้นในการเรียน มีความเข้าใจในเนื้อหาและสนใจที่จะเรียนรู้ กิจกรรมมีระยะเวลาไม่นานและใช้เทคโนโลยีที่น่าสนใจ ทำให้ผู้เรียนเกิดความพึงพอใจ

จากที่กล่าวมาข้างต้นจะเห็นได้ว่า ปัญหาการรู้เท่าทันสื่อบนเครือข่ายสังคมออนไลน์ในเนื้อหาที่เกี่ยวกับเพศ สำหรับเด็กระดับประถมศึกษาตอนปลาย เช่น การขาดการทำความเข้าใจวิเคราะห์และประเมินเนื้อหาที่เกี่ยวกับเพศอย่างถูกต้อง จึงเลียนแบบพฤติกรรม มีพฤติกรรมในการเปิดรับสื่อลามกอนาจาร และมีพฤติกรรมการมีเพศสัมพันธ์ก่อนวัยอันควรที่เพิ่มมากขึ้น ถือเป็นปัญหาที่มีความสำคัญ เนื่องจากเด็กในวัยดังกล่าวจะเติบโตเป็นวัยรุ่น และเป็นผู้ใหญ่ซึ่งเป็นทรัพยากรที่สำคัญในการพัฒนาประเทศในอนาคต ยังตกอยู่ภายใต้อิทธิพลของเนื้อหาในเครือข่ายสังคมออนไลน์เนื่องจากอาจจะมีการรู้เท่าทันต่ำ ดังนั้น ผู้วิจัยจึงสนใจที่จะศึกษาเรื่อง “การรู้เท่าทันเรื่องเพศบนเครือข่ายสังคมออนไลน์ของนักเรียนระดับประถมศึกษาตอนปลาย” ว่าเด็กยังขาดการรู้เท่าทันในเรื่องเพศหรือการรู้เท่าทันสื่อดิจิทัลจริงหรือไม่ หรือเด็กขาดทักษะการรู้เท่าทันในด้านใด จึงทำให้เกิดปัญหาในสังคม โดยผ่านการวิเคราะห์การรู้เท่าทันเรื่องเพศบนเครือข่ายสังคมออนไลน์ของนักเรียนระดับประถมศึกษาตอนปลาย จากการนำพื้นฐานแนวคิดเรื่องคุณลักษณะของเครือข่ายสังคมออนไลน์ การรู้เท่าทันสื่อดิจิทัล และการรู้เท่าทันเรื่องเพศ มาใช้ในการวิเคราะห์

เมื่อผู้วิจัยวิเคราะห์การรู้เท่าทันเรื่องเพศบนเครือข่ายสังคมออนไลน์ของนักเรียนระดับประถมศึกษาตอนปลายเสร็จสิ้น จากผลการสำรวจ ไม่ว่าจะระดับการรู้เท่าทันจะอยู่ในเกณฑ์ใดก็ตาม ผู้วิจัยจะวิเคราะห์แนวทางการออกแบบสื่อการรู้เท่าทันเรื่องเพศบนเครือข่ายสังคมออนไลน์ ที่มีความเหมาะสมกับเด็กระดับประถมศึกษาตอนปลาย จากการที่สื่อออนไลน์มีคุณสมบัติที่มีทั้งประโยชน์และโทษ ดังนั้นผู้วิจัยจึงสนใจในการใช้สื่อออนไลน์นี้ในการให้ความรู้ โดยมีเนื้อหาครอบคลุมถึงความรู้เรื่องเพศ และการรู้เท่าทันเรื่องเพศบนเครือข่ายสังคมออนไลน์ ซึ่งเป็นการปกป้อง สร้างภูมิคุ้มกันได้อย่างตรงจุด ให้เด็กสามารถเข้าใจเครือข่ายสังคมออนไลน์ ได้อย่างสร้างสรรค์ ปลอดภัย และเกิดประโยชน์มากที่สุด

1.2 วัตถุประสงค์ของการวิจัย

1.2.1 เพื่อวิเคราะห์การรู้เท่าทันเรื่องเพศบนเครือข่ายสังคมออนไลน์ของนักเรียนระดับประถมศึกษาตอนปลาย

1.2.2 เพื่อเสนอแนวทางในการออกแบบสื่อการรู้เท่าทันเรื่องเพศบนเครือข่ายสังคมออนไลน์สำหรับนักเรียนระดับประถมศึกษาตอนปลาย

1.3 สมมติฐานการวิจัย

1.3.1 การรู้เท่าทันเรื่องเพศบนเครือข่ายสังคมออนไลน์ของนักเรียนระดับชั้นประถมศึกษาตอนปลายอยู่ในระดับต่ำ

1.3.2 เพศชายมีระดับการรู้เท่าทันเรื่องเพศบนเครือข่ายสังคมออนไลน์ต่ำกว่าเพศหญิงอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติ

1.4 ขอบเขตของเบื้องต้น

1.4.1 การวิจัยครั้งนี้ ศึกษาวิเคราะห์ที่ระดับประถมศึกษาตอนปลาย ที่เคยใช้ และ/หรือ ยังใช้เครือข่ายสังคมออนไลน์ในขณะที่ดำเนินการเก็บข้อมูลวิจัย

1.4.2 การวิจัยครั้งนี้ เก็บข้อมูลการรู้เท่าทันเรื่องเพศบนเครือข่ายสังคมออนไลน์ของนักเรียนระดับประถมศึกษาตอนปลาย ในเดือนเมษายน ถึง เดือนกรกฎาคม พ.ศ. 2561

1.5 ขอบเขตของการวิจัย

ในการศึกษาครั้งนี้เป็นการวิจัยเชิงปริมาณ ซึ่งมุ่งเน้นที่การวิเคราะห์ระดับการรู้เท่าทันเรื่องเพศบนเครือข่ายสังคมออนไลน์ของนักเรียนระดับประถมศึกษาตอนปลาย โดยมีขอบเขตดังนี้

1.5.1 ขอบเขตด้านประชากรและกลุ่มตัวอย่าง

ประชากรที่ใช้ในการวิจัยเพื่อศึกษาค้นคว้าสำหรับการวิจัยครั้งนี้คือ เด็กนักเรียนระดับประถมศึกษาตอนปลาย พิจารณาจากการที่เคยและ/หรือใช้เครือข่ายสังคมออนไลน์เพื่อวัตถุประสงค์ใดวัตถุประสงค์หนึ่ง โดยจากการศึกษาจังหวัดที่มีสถิติจำนวนผู้ใช้อินเทอร์เน็ตมากที่สุดในภาคตะวันออกเฉียงเหนือ จากผลการสำรวจของ สำนักงานสถิติแห่งชาติปี 2560 พบว่า จังหวัดที่มีการใช้อินเทอร์เน็ตมากที่สุด คือ จังหวัดนครราชสีมา และจำนวนเด็กอายุ 9-12 ปี ในจังหวัดนครราชสีมาคือจำนวน 126,739 คน (กรมการปกครอง กระทรวงมหาดไทย, 2560) ใช้การคำนวณตามสูตรประมาณขนาดกลุ่มตัวอย่างของ Taro Yamane โดยผู้วิจัยได้กำหนดระดับความเชื่อมั่นเท่ากับร้อยละ 95 และระดับความคลาดเคลื่อนที่ยอมรับได้ไม่น้อยกว่าร้อยละ 7 ได้ขนาดของกลุ่มตัวอย่างจำนวน 204 คน คน แต่เพื่อป้องกันข้อมูล missing และกลุ่มตัวอย่างถอนตัวออกจากการวิจัย จึงเพิ่มจำนวนกลุ่มตัวอย่างอีกร้อยละ 10 จึงได้กลุ่มตัวอย่างทั้งสิ้น 225 คน

1.5.2 ขอบเขตด้านเนื้อหา

การศึกษาครั้งนี้มุ่งศึกษาระดับการรู้เท่าทันเรื่องเพศบนเครือข่ายสังคมออนไลน์ สำหรับนักเรียนระดับประถมศึกษาตอนปลาย และวิเคราะห์แนวทางในการออกแบบสื่อการรู้เท่าทันเรื่องเพศบนเครือข่ายสังคมออนไลน์สำหรับนักเรียนระดับประถมศึกษาตอนปลาย โดยแบ่งเนื้อหาออกเป็น 2 ส่วน ดังนี้

1.5.2.1 การรู้เท่าทันเรื่องเพศบนเครือข่ายสังคมออนไลน์ โดยมีองค์ประกอบ 4 ด้าน คือ 1) ด้านการเข้าถึงสื่อเรื่องเพศบนเครือข่ายสังคมออนไลน์ 2) ด้านการทำความเข้าใจเนื้อหาเกี่ยวกับเรื่องเพศ 3) ด้านการวิเคราะห์และประเมินเนื้อหาเรื่องเพศบนเครือข่ายสังคมออนไลน์ 4) ด้านการมีปฏิสัมพันธ์อย่างปลอดภัยต่อเนื้อหาเรื่องเพศบนเครือข่ายสังคมออนไลน์

1.5.2.2 แนวทางในการออกแบบสื่อการรู้เท่าทันเรื่องเพศบนเครือข่ายสังคมออนไลน์ 3 ด้าน คือ 1) แนวทางเนื้อหาเรื่องเพศ 2) ประเภทสื่อที่มีความน่าสนใจ 3) องค์ประกอบของสื่อที่ดึงดูดความน่าสนใจ

1.5.3 ขอบเขตด้านเวลา

ระยะเวลาในการดำเนินการวิจัย ตั้งแต่เดือนเมษายน พ.ศ. 2561 ถึงเดือนกรกฎาคม พ.ศ. 2561

1.5.4 ขอบเขตด้านพื้นที่

พื้นที่ในการดำเนินการวิจัย คือ โรงเรียนวัดสระแก้ว จังหวัดนครราชสีมา

1.6 ประโยชน์ที่คาดว่าจะได้รับ

1.6.1 ผลการศึกษาด้านการรู้เท่าทันเรื่องเพศบนเครือข่ายสังคมออนไลน์ของนักเรียนระดับประถมศึกษาตอนปลาย เป็นประโยชน์ต่อหน่วยงานที่เกี่ยวข้อง เช่น สถาบันการศึกษา กระทรวงสาธารณสุข กระทรวงเทคโนโลยีสารสนเทศและการสื่อสาร เพื่อนำไปเป็นข้อมูลประกอบการพิจารณาแนวทางป้องกันที่เกี่ยวข้อง เช่น การกำหนดระดับการเข้าถึงข้อมูลทางเพศที่ไม่เหมาะสมบนเครือข่ายสังคมออนไลน์สำหรับเด็ก และสร้างเครื่องมือในการเสริมสร้างการรู้เท่าทันเรื่องเพศบนเครือข่ายสังคมออนไลน์

1.6.2 สามารถวิเคราะห์แนวทางในการออกแบบสื่อให้สอดคล้องและเหมาะสมในการนำไปเพิ่มทักษะการรู้เท่าทันเรื่องเพศบนเครือข่ายสังคมออนไลน์ของนักเรียนระดับชั้นประถมศึกษา

1.7 คำอธิบายศัพท์

1.7.1 เด็กระดับประถมศึกษาตอนปลาย ซึ่งในงานวิจัยนี้หมายถึง นักเรียนระดับประถมศึกษาตอนปลาย ที่กำลังศึกษาใน โรงเรียนวัดสระแก้ว จังหวัดนครราชสีมา ที่เคยใช้ และ/หรือยังใช้ เครื่องข่ายสังคมออนไลน์

1.7.2 เครื่องข่ายสังคมออนไลน์ ซึ่งในงานวิจัยนี้หมายถึง รูปแบบของเว็บไซต์หรือ โปรแกรมประยุกต์ในการสร้างเครือข่ายสังคมบนอินเทอร์เน็ต ที่ได้ระดับประถมศึกษาตอนปลาย ใช้ทำกิจกรรมเพื่อความบันเทิงหรือกิจกรรมเพื่อเชื่อมโยงกับผู้อื่น การแสดงข้อมูลส่วนตัว รูปภาพ ผลงาน พบปะ แสดงความคิดเห็น แลกเปลี่ยนประสบการณ์ หรือความสนใจร่วมกัน เช่น ไลน์ เฟซบุ๊ก ยูทูป อินสตาแกรม ทวิตเตอร์ เป็นต้น

1.7.3 การรู้เท่าทันเครือข่ายสังคมออนไลน์ ซึ่งในงานวิจัยนี้หมายถึง ความสามารถของ เด็กระดับประถมศึกษาตอนปลาย ในการเข้าถึงและรับข่าวสารจากเครือข่ายสังคมออนไลน์ ความสามารถของเด็กระดับประถมศึกษาตอนปลาย ที่จะใช้ความรู้เท่าทันในการทำความเข้าใจ วิเคราะห์ ประเมิน และวิพากษ์เนื้อหาข่าวสารจากเครือข่ายสังคมออนไลน์ โดยที่ไม่หลงรับรู้ เชื่อ คิด และมีพฤติกรรมไปตามที่เครือข่ายสังคมออนไลน์ปรากฏให้เห็น จะสะสมเป็นความรู้ นำไปสู่ พฤติกรรมตอบสนองต่อเครือข่ายสังคมออนไลน์ในทางที่ดี

1.7.4 เนื้อหาด้านเพศ ซึ่งในงานวิจัยนี้หมายถึง เนื้อหาด้านเพศที่ปรากฏบนเครือข่าย สังคมออนไลน์ ทั้งในรูปแบบของข้อความ ภาพ วิดีโอ สัญลักษณ์ โดยเป็นเนื้อหาด้านเพศที่ ครอบคลุม 3 ด้าน ได้แก่ ด้านร่างกาย ด้านจิตใจ และด้านสังคม โดยมีรายละเอียด ดังนี้

1.7.4.1 เนื้อหาเรื่องเพศด้านร่างกาย ซึ่งในงานวิจัยนี้หมายถึง เนื้อหาเรื่องเพศที่ เกี่ยวกับการเจริญพันธุ์ในเพศชายและเพศหญิง อวัยวะในระบบสืบพันธุ์ การสืบพันธุ์ การ เปลี่ยนแปลงทางสรีระ ตัวตนทางเพศ เพศสภาพ ความพึงพอใจทางเพศ รวมถึง การรักษาร่างกายให้ ไม่มีโรคภัย การดูแลสุขภาพอนามัยทางเพศ มีความสามารถในการหลีกเลี่ยงการมีเพศสัมพันธ์ที่ไม่ ปลอดภัย การคุมกำเนิด

1.7.4.2 เนื้อหาเรื่องเพศด้านจิตใจ ซึ่งในงานวิจัยนี้หมายถึง เนื้อหาเรื่องเพศที่ เกี่ยวข้องกับทักษะในการใช้ชีวิตทางจิตใจและอารมณ์ การแสดงความรู้สึก การตัดสินใจ ต่อรอง ปฏิเสธ เข้าใจการควบคุมตนเอง การจัดการพฤติกรรมทางเพศ ู้ทันอารมณ์หรือความรู้สึกทางเพศ ความรัก ขอมรับการแลกเปลี่ยนความคิดเห็นที่เหมือนหรือแตกต่างกัน เคารพสิทธิของผู้อื่น ไม่มีอคติกับเพศ ทางเลือก

1.7.4.3 เนื้อหาเรื่องเพศด้านสังคม ซึ่งในงานวิจัยนี้หมายถึง เนื้อหาเรื่องเพศที่เกี่ยวกับการปรับตัวและแสดงออกทางสังคม รู้และเข้าใจบทบาททางเพศในบริบทของสังคมวัฒนธรรมไทย ไม่ละเมิดผู้อื่น การวางตัวกับเพศตรงข้าม ความรุนแรงทางเพศ การมีเพศสัมพันธ์ การแต่งงาน ชีวิตครอบครัว การวางแผนครอบครัว รวมถึง ความสามารถในการเอาตัวรอดจากสถานการณ์ที่เสี่ยง หาทางออกที่เหมาะสม สามารถเข้าถึงความช่วยเหลือในการรับคำปรึกษาได้



บทที่ 2

ปริทัศน์วรรณกรรมและงานวิจัยที่เกี่ยวข้อง

ในการวิจัยเรื่อง “การรู้เท่าทันเรื่องเพศบนเครือข่ายสังคมออนไลน์ของนักเรียนระดับประถมศึกษาตอนปลาย” ผู้วิจัยได้ใช้แนวคิด และงานวิจัยที่เกี่ยวข้อง ที่สามารถนำมาประยุกต์ใช้ดังต่อไปนี้

- 2.1 แนวคิดเกี่ยวกับการรู้เท่าทันสื่อดิจิทัล
- 2.2 แนวคิดเกี่ยวกับเครือข่ายสังคมออนไลน์
- 2.3 แนวคิดเกี่ยวกับจิตวิทยาเด็ก
- 2.4 แนวคิดเกี่ยวกับเรื่องเพศ
- 2.5 งานวิจัยที่เกี่ยวข้อง
โดยมีรายละเอียด ดังนี้

2.1 แนวคิดเกี่ยวกับการรู้เท่าทันสื่อดิจิทัล

2.1.1 ความหมายของการรู้เท่าทันสื่อดิจิทัล

จากแนวคิดการรู้เท่าทันสื่อในยุคของสื่อมวลชนกระแสหลัก เช่น โทรทัศน์ หนังสือพิมพ์ ได้พัฒนาสู่สื่อใหม่ที่เกิดขึ้นจากเทคโนโลยีสารสนเทศและการสื่อสารระบบดิจิทัล ซึ่งในปัจจุบันเป็นเครื่องมือหลักที่ใช้ในสังคมทั้งในด้านการเขียน การเรียน การเมืองและความบันเทิง ดังนั้นบุคคลที่ใช้สื่อจึงต้องมีทักษะที่จะใช้เผยแพร่เนื้อหาและมีความเข้าใจผ่านระบบดิจิทัล (พนม คลี่ฉายา, 2559) การรู้เท่าทันสื่อ และการรู้เท่าทันสื่อดิจิทัล เป็นเรื่องที่มีความทับซ้อนกัน จึงกำหนดความหมายรวม คือ ความสามารถในการเข้าถึงสื่อ ความสามารถในการวิเคราะห์สื่อ ความสามารถในการแต่งหรือสร้างสื่อ ความสามารถในการสะท้อนความคิดเห็นที่มีต่อสื่อ และความสามารถในการปฏิบัติ/แสดงพฤติกรรมที่เกี่ยวข้องกับสื่อ (Center for Media Literacy, 2014 อ้างใน มนต์ ขอเจริญ, 2559)

นอกจากนั้นยังมีนักวิชาการ ที่ได้ให้ความหมายของคำว่า “การรู้เท่าทันสื่อดิจิทัล” ไว้ในวรรณคดีที่หลากหลาย ดังนี้

เด่นพงษ์ สุดภักดี (2557) ได้กล่าวว่า การรู้เท่าทันดิจิทัล หรือ ทักษะการรู้ดิจิทัล คือ ทักษะของการใช้เทคโนโลยีดิจิทัลที่มีประสิทธิภาพ ทักษะการคิดเชิงวิเคราะห์และประเมินสารสนเทศดิจิทัล ทักษะการทำงานร่วมกันทางออนไลน์ และทักษะการสร้างความรู้ความตระหนักรู้ในการใช้เทคโนโลยี

นิธิตา วิวัฒน์พาณิชย์ (2558) ได้นิยาม การรู้เท่าทันสื่อสังคมออนไลน์ เป็นความสามารถที่ผู้ใช้สื่อแสดงออกถึงความตระหนักต่อผลกระทบของสื่อสังคมออนไลน์ สามารถเข้าใจในสิ่งที่สื่อนำเสนอผ่านสื่อสังคมออนไลน์ สามารถวิเคราะห์ตีความเนื้อหาสาระที่แฝงอยู่ในสาร สามารถประเมินคุณค่าสารในสื่อสังคมออนไลน์ สามารถใช้สื่อสังคมออนไลน์ให้เกิดประโยชน์ต่อตนเองและสังคม ตลอดจนสามารถนำเสนอหรือเผยแพร่ข้อมูลในมิติผู้สร้างสรรค์เนื้อหาให้ปรากฏในสื่อสังคมออนไลน์อย่างมีความรับผิดชอบต่อสังคม

พนม กลิ่นฉายา (2559) ได้กล่าวถึงความหมายของการรู้เท่าทันสื่อดิจิทัล ไว้ว่า การรู้เท่าทันสื่อดิจิทัลเป็นความสามารถของบุคคลในการเข้าถึงและรับข่าวสารจากสื่อดิจิทัลบนเครือข่ายอินเทอร์เน็ต ความสามารถของบุคคลในการตระหนักรู้ ที่บุคคลจะใช้ความรู้เหล่านี้ในการทำความเข้าใจ วิเคราะห์ ประเมิน และวิพากษ์เนื้อหาข่าวสารจากสื่อดิจิทัล แล้วจัดการจัดเก็บเนื้อหาข่าวสารจากสื่อด้วยตนเอง โดยที่ไม่หลงรับรู้ เชื่อ คิด และมีพฤติกรรมไปตามที่สื่อดิจิทัลกำหนด และจะสะสมเป็นความรู้ นำไปสู่พฤติกรรมการตอบสนองต่อสื่อดิจิทัล และพัฒนาเป็นความเคยชินหรือนิสัยการใช้และตอบสนองต่อสื่อดิจิทัลโดยไม่หลงไปตามสื่อ

มนต์ ขจรเจริญ (259) ได้สรุปการรู้เท่าทันสื่อดิจิทัลว่าหมายถึง การมีความรู้ ความเข้าใจ และความสามารถในการวิเคราะห์และวินิจฉัยเกี่ยวกับกิจกรรมการสื่อสารยุคดิจิทัล หรือยุคเทคโนโลยีด้านสารสนเทศในบริบทต่าง ๆ โดยพิจารณาทั้งกระบวนการสื่อสารครอบคลุมองค์ประกอบด้านผู้ส่งสาร (แหล่งสาร) ผู้รับสาร (ผู้ตีความสาร) ตัวสาร สื่อ (ช่องทาง) ผลการสื่อสาร และบริบทการสื่อสาร”

ดังนั้น ผู้วิจัยจึงสรุปความหมายของการรู้เท่าทันสื่อดิจิทัล ได้ว่า การที่บุคคลมีความสามารถในการเข้าถึง/เข้าใช้สื่อดิจิทัล ได้อย่างมีความรู้ ความเข้าใจ สามารถวิเคราะห์ ประเมินเนื้อหา ได้อย่างถูกต้องโดยไม่หลงเชื่อตามสิ่งที่สื่อกำหนด และสามารถนำไปประยุกต์ใช้ในชีวิตได้อย่างมีประโยชน์ต่อตนเองและสังคม

2.1.2 กรอบการวัดการรู้เท่าทันสื่อดิจิทัล

Center for media literacy นำเสนอกรอบทักษะการรู้เท่าทันสื่อที่ชื่อว่า “Process Skills: success for life” เป็นข้อเสนอแนะเกี่ยวกับทักษะที่เยาวชนจะต้องมีในการก้าวเข้าสู่ศตวรรษที่ 21 ในรายงานเรื่อง Learning for the 21st Century ซึ่งพัฒนาโดยผู้นำองค์กรเอกชนและนักการศึกษา ภายใต้กรอบแนวคิด CML MediaLit KitTM ที่ผู้เรียนจะไม่เพียงแต่เพิ่มความรู้เกี่ยวกับเนื้อหาสาระของสื่อในปัจจุบันเท่านั้น แต่พวกเขาจะต้องเรียนรู้และปฏิบัติทักษะ ดังต่อไปนี้

1. การเข้าถึง (Access) เป็นทักษะที่ผู้เรียนสามารถที่จะเก็บข้อมูลที่เกี่ยวข้อง และใช้ประโยชน์จากข้อมูลนั้นตลอดจนทำความเข้าใจความหมายกล่าวคือ

- สามารถที่จะจดจำเข้าใจศัพท์ต่าง ๆ สัญลักษณ์เทคนิคในการสื่อสาร
- พัฒนากลยุทธ์ในการจัดวางข้อมูลจากแหล่งข้อมูลอันหลากหลาย
- รู้จักจัดแบ่งประเภทของข้อมูลตามจุดประสงค์ของงาน

2. การวิเคราะห์ (Analyze) เป็นทักษะที่ผู้เรียนสามารถที่จะพิจารณาการออกแบบรูปแบบของเนื้อหาสื่อ โครงสร้าง สามารถใช้แนวคิดในด้านศิลปะ วรรณกรรม สังคม การเมือง เศรษฐกิจ ในการทำความเข้าใจบริบทที่เนื้อหาข่าวสารนั้นถูกสร้างขึ้น เช่น

- ใช้ความรู้ประสบการณ์ที่มีทำนายผลลัพธ์ที่จะเกิดขึ้น
- ตีความข่าวสาร โดยใช้แนวคิดเกี่ยวกับจุดประสงค์ ผู้รับสาร มุมมอง รูปแบบ

ประเภท บุคลิกลักษณะ โครงเรื่อง แก่นเรื่อง อารมณ์ฉาก และบริบท

- ใช้กลยุทธ์ต่าง ๆ ไม่ว่าจะเป็นการเปรียบเทียบ การขัดแย้ง การให้ข้อเท็จจริง ความคิดเห็น เหตุและผล การเรียงลำดับ และผลที่ตามมา

3. การประเมิน (Evaluate) เป็นทักษะที่ผู้เรียนสามารถที่จะเชื่อมโยงเนื้อหาสารกับประสบการณ์ของพวกเขา และตัดสินความถูกต้อง คุณภาพ ความเกี่ยวข้องของเนื้อหาสาร เช่น

- สามารถชื่นชม มีความพึงพอใจในการตีความเนื้อหาสารที่มีประเภทและรูปแบบที่แตกต่างกัน

- ประเมินคุณภาพของเนื้อหาสารจากเนื้อหาและรูปแบบ
- ตัดสินคุณค่าของเนื้อหาสารจากหลักทางศีลธรรม ศาสนา และหลักการ

ประชาธิปไตย

- สามารถที่จะโต้ตอบ ไม่ว่าจะโดยการเขียน การพิมพ์ทางอิเล็กทรอนิกส์ต่อเนื้อหาสาระ ที่มีความซับซ้อนอันหลากหลาย

4. สร้างสรรค์ (Create) เป็นฐานในการเขียนแสดงออกถึงความคิดสร้างสรรค์ การใช้คำ ใช้เสียง และภาพอย่างมีประสิทธิภาพ เพื่อจุดประสงค์อันหลากหลาย สามารถใช้เทคโนโลยีในการสร้างสรรค์ติดต่อและแพร่กระจายเนื้อหา เช่น

- การระดมความคิด การวางแผน การวางและทบทวนกระบวนการ
- การใช้ภาษาพูดและเขียนอย่างมีประสิทธิภาพ เชี่ยวชาญในกฎของการใช้ภาษา
- สร้างและเลือกภาพได้อย่างมีประสิทธิภาพเพื่อให้เป้าหมายอย่างหลากหลาย
- ใช้เทคโนโลยีการสื่อสารในการสร้างเนื้อหาสาร

สัญญา จันทรชุกุล (2560) ได้กำหนดองค์ประกอบ ตัวบ่งชี้การรู้เท่าทันสื่อและสารสนเทศสำหรับนักเรียนระดับชั้นมัธยมศึกษา สรุปได้ดังนี้

1. **เข้าถึง (Access)** หมายถึง การที่บุคคลตระหนักรู้ว่าตนเองมีความต้องการใช้สารสนเทศใด โดยสามารถกำหนดนิยามขอบเขตเนื้อหาของสารสนเทศที่ต้องการได้ เลือกใช้วิธีการเครื่องมือในการสืบค้นสารสนเทศจากสื่อต่าง ๆ ได้อย่างหลากหลาย สามารถเข้าถึงสารสนเทศที่ต้องการอย่างมีประสิทธิภาพและมีประสิทธิผล ทั้งในมิติของการใช้เวลา และค่าใช้จ่าย สามารถใช้สารสนเทศตามหลักจริยธรรม คำนึงถึงสิทธิส่วนบุคคล ลิขสิทธิ์ ถูกกฎหมาย และปลอดภัย รวมถึงสามารถจัดเก็บสารสนเทศได้อย่างเป็นระบบ โดยมีตัวบ่งชี้ที่ใช้วัดองค์ประกอบการรู้เท่าทันสื่อด้านการเข้าถึง ทั้งหมด 4 ตัวบ่งชี้ ดังนี้

ตัวบ่งชี้ที่ 1.1 กำหนดขอบเขตและเลือกใช้วิธีการ/เครื่องมือในการสืบค้นสารสนเทศจากสื่อต่าง ๆ ได้อย่างหลากหลาย

ตัวบ่งชี้ที่ 1.2 เข้าถึงสารสนเทศที่ต้องการอย่างมีประสิทธิภาพ

ตัวบ่งชี้ที่ 1.3 เข้าถึงสารสนเทศตามหลักจริยธรรม คำนึงถึงสิทธิส่วนบุคคล ลิขสิทธิ์ ถูกกฎหมาย และปลอดภัย

ตัวบ่งชี้ที่ 1.4 จัดเก็บสารสนเทศได้อย่างเป็นระบบ

2. **วิเคราะห์ (Analyze)** หมายถึง ความสามารถในการระบุว่าใครเป็นผู้สร้างเนื้อหาของสื่อ เข้าใจวัตถุประสงค์ของสื่อ กลุ่มเป้าหมายของสื่อคือใคร สามารถตีความหมายของสื่อโดยแยกแยะข้อเท็จจริงและข้อคิดเห็น ระบุได้ว่าสื่อใช้เทคนิคอะไรในการดึงดูดความสนใจ วิเคราะห์เนื้อหาของสื่อที่แฝงอิทธิพลต่อความเชื่อและพฤติกรรมได้ สามารถใช้ความรู้และประสบการณ์เดิมเพื่อทำนายผลกระทบจากสิ่งที่สื่อนำเสนอที่มีต่อตนเอง ผู้อื่น และสังคม อย่างสมเหตุสมผลตามหลักจริยธรรมและกฎหมาย โดยมีตัวบ่งชี้ที่ใช้วัดองค์ประกอบการรู้เท่าทันสื่อด้านการวิเคราะห์ ทั้งหมด 4 ตัวบ่งชี้ ดังนี้

ตัวบ่งชี้ที่ 2.1 ระบุองค์ประกอบของสื่อ ประกอบด้วยผู้ผลิต วัตถุประสงค์ของสื่อ และกลุ่มเป้าหมายของสื่อ

ตัวบ่งชี้ที่ 2.2 ตีความหมายของสื่อ โดยแยกแยะข้อเท็จจริงและข้อคิดเห็น และเทคนิคที่สื่อใช้ในการดึงดูดความสนใจ

ตัวบ่งชี้ที่ 2.3 วิเคราะห์เนื้อหาของสื่อที่แฝงอิทธิพลต่อความเชื่อและพฤติกรรมได้

ตัวบ่งชี้ที่ 2.4 ทำนายผลกระทบจากสิ่งที่สื่อนำเสนอที่มีต่อตนเอง ผู้อื่น และสังคมอย่างสมเหตุสมผลตามหลักจริยธรรมและกฎหมาย

3. ประเมิน (Evaluate) หมายถึง ความสามารถในการตัดสินคุณค่าของสื่อที่ผ่านกระบวนการวิเคราะห์ ประกอบด้วย การตัดสินคุณค่าและความน่าเชื่อถือของเนื้อหาสื่อและสารสนเทศจากแหล่งข้อมูลต่าง ๆ และผู้ให้บริการสื่อและสารสนเทศในสังคม ความทันสมัย ทันเหตุการณ์ และความเหมาะสมของสื่อและสารสนเทศตามหลักจริยธรรมและกฎหมาย โดยมีตัวบ่งชี้ที่ใช้วัดองค์ประกอบความรู้เท่าทันสื่อด้านการประเมิน ทั้งหมด 3 ตัวบ่งชี้ ดังนี้

ตัวบ่งชี้ที่ 3.1 ตัดสินคุณค่าและความน่าเชื่อถือของสื่อและสารสนเทศจากแหล่งข้อมูลที่หลากหลายอย่างมีวิจารณญาณ

ตัวบ่งชี้ที่ 3.2 ตัดสินได้ว่าสื่อและสารสนเทศทันต่อเหตุการณ์และการนำไปใช้ประโยชน์

ตัวบ่งชี้ที่ 3.3 ประเมินความเหมาะสมของสื่อและสารสนเทศตามหลักจริยธรรมและกฎหมาย

4. ใช้ (Use) หมายถึง ความสามารถเลือกใช้สารสนเทศจากสื่อต่าง ๆ ไปใช้และเผยแพร่ได้อย่างมีวิจารณญาณ ถูกต้องและเหมาะสมกับจุดประสงค์ที่ต้องการ โดยคำนึงถึงมารยาท การรुकล้าสิทธิส่วนบุคคล ลิขสิทธิ์ หลักจริยธรรมและกฎหมาย รวมถึงผลกระทบที่อาจเกิดขึ้นต่อตนเอง ผู้อื่น และสังคม โดยมีตัวบ่งชี้ที่ใช้วัดองค์ประกอบความรู้เท่าทันสื่อด้านการใช้ ทั้งหมด 3 ตัวบ่งชี้ ดังนี้

ตัวบ่งชี้ที่ 4.1 เลือกใช้สารสนเทศจากสื่อต่าง ๆ ได้อย่างมีวิจารณญาณ ถูกต้องและเหมาะสมกับจุดประสงค์ที่ต้องการ

ตัวบ่งชี้ที่ 4.2 เลือกใช้สารสนเทศจากสื่อต่าง ๆ โดยคำนึงถึงมารยาท การรुकล้าสิทธิส่วนบุคคล ลิขสิทธิ์หลักจริยธรรมกฎหมาย และผลกระทบที่อาจเกิดขึ้นกับตนเอง ผู้อื่น และสังคม

ตัวบ่งชี้ที่ 4.3 เผยแพร่สารสนเทศหรือแสดงความคิดเห็นอย่างมีวิจารณญาณ โดยคำนึงถึงมารยาท การรुकล้าสิทธิส่วนบุคคล ลิขสิทธิ์ หลักจริยธรรมและกฎหมาย ผลกระทบที่อาจเกิดขึ้นต่อตนเอง ผู้อื่น และสังคม

5. สร้างสรรค์ (Create) หมายถึง ความสามารถในการบูรณาการความรู้เดิมและความรู้ใหม่ได้อย่างมีประสิทธิภาพตรงตามวัตถุประสงค์ นำไปสู่การผลิตและเรียบเรียงเนื้อหาสารสนเทศ การออกแบบและสร้างสรรค์สื่อในรูปแบบต่าง ๆ ที่เกี่ยวข้องกับการเรียนหรือชีวิตประจำวัน โดยนำเสนอสื่อและสารสนเทศผ่านช่องทางการเผยแพร่ได้อย่างเหมาะสม คำนึงถึงความถูกต้อง หลักจริยธรรม สิทธิส่วนบุคคล ลิขสิทธิ์ และถูกกฎหมาย โดยมีตัวบ่งชี้ที่ใช้วัดองค์ประกอบความรู้เท่าทันสื่อด้านการสร้างสรรค์ ทั้งหมด 3 ตัวบ่งชี้ ดังนี้

ตัวบ่งชี้ที่ 5.1 เรียบเรียงเนื้อหาเพื่อใช้ในการเรียนหรือชีวิตประจำวันได้อย่างมีประสิทธิภาพ

ตัวบ่งชี้ที่ 5.2 การออกแบบสร้างสรรค์และนำเสนอสื่อและสารสนเทศได้อย่างเหมาะสม

ตัวบ่งชี้ที่ 5.3 สร้างสรรค์และนำเสนอสื่อโดยคำนึงถึงหลักความถูกต้อง จริยธรรม สิทธิส่วนบุคคลลิขสิทธิ์ และถูกกฎหมาย

การรู้เท่าทันดิจิทัล มีประเด็นที่สำคัญได้แก่ อำนาจในการรับรู้ ความปลอดภัยและความเป็นส่วนตัว ความคิดสร้างสรรค์ จริยธรรม รวมทั้งการใช้สื่อดิจิทัลด้วยความรับผิดชอบ การรู้เท่าทันดิจิทัลสำหรับเยาวชนเป็นสิ่งที่มียู่ทั้งในโรงเรียน และนอกโรงเรียน และเกี่ยวข้องกับความสามารถและทักษะการใช้อินเทอร์เน็ตอีกด้วย (Meyers, Erickson, Small, 2556) ความสามารถสำหรับทักษะการรู้เท่าทันดิจิทัล สามารถแบ่งเป็นส่วนสำคัญ 3 ส่วนดังภาพที่ 2.2 ได้แก่ (สุภารักษ์ จูตระกูล, 2559)

1. **การใช้ (Use)** หมายถึง ทักษะมวลรวมในการใช้คอมพิวเตอร์และอินเทอร์เน็ตที่หลากหลายตั้งแต่พื้นฐาน เช่น การใช้โปรแกรมคอมพิวเตอร์เบื้องต้น ไปถึงเทคนิคขั้นสูงสำหรับการเข้าถึงและใช้ความรู้ เช่น การใช้โปรแกรมค้นหา (search engine) รวมถึงเทคโนโลยีอุบัติใหม่ เช่น คลาวด์ คอมพิวติง (cloud computing)

2. **การเข้าใจ (Understand)** หมายถึง ทักษะที่ช่วยให้เกิดการคิด วิเคราะห์ ประเมิน สังเคราะห์ สื่อดิจิทัลจนทำให้เข้าใจถึงบริบทต่างๆ ที่เกี่ยวข้องกับเนื้อหานั้นๆ การพัฒนาทักษะการจัดการสารสนเทศและความรับผิดชอบต่อสิทธิความเป็นเจ้าของ การมีส่วนร่วมในสังคมดิจิทัล

3. **การสร้างสรรค (Create)** หมายถึง ทักษะในการผลิตหรือสร้างเนื้อหาผ่านเทคโนโลยีที่หลากหลายอย่างถูกต้องและสร้างสรรค์ การสื่อสารโดยใช้ความหลากหลายของสื่อดิจิทัลเป็นเครื่องมือ โดยคำนึงถึงจริยธรรม การปฏิบัติทางสังคมและการสะท้อนสิ่งที่ฝังอยู่ในการเรียนรู้ และการใช้ชีวิตประจำวัน (สุภารักษ์ จูตระกูล, 2559)

Hobbs (2010) ได้กล่าวถึงสมรรถนะของการรู้เท่าทันสื่อและดิจิทัล หมายถึง การเข้าถึง (Access) การวิเคราะห์และประเมิน (Analyze and evaluate) การสร้างสรรค์ (Create) การสะท้อนกลับ (Reflect) และการกระทำ (Act) ดังแสดงในภาพที่ 2.3 ซึ่งสามารถขยายความในประเด็น ต่าง ๆ ดังนี้

1. **การเข้าถึง (Access)** หมายถึง การค้นหาและใช้สื่อและเทคโนโลยีอย่างมีทักษะ และใช้ข้อมูลข่าวสารที่เหมาะสมและสำคัญกับผู้อื่น



ที่มา : Canada's Centre for Digital and Media literacy

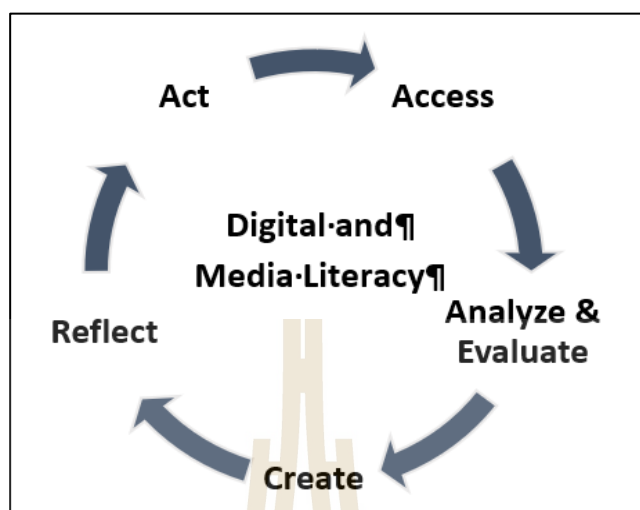
ภาพที่ 2.1 การรู้เท่าทันสื่อดิจิทัล (Digital Literacy)

2. การวิเคราะห์และประเมิน (Analyze and evaluate) คือ การเข้าใจเนื้อหาสาระและการใช้ความคิดวิพากษ์เพื่อวิเคราะห์ถึงคุณภาพของสาร ความสัจยจริง ความน่าเชื่อถือ และความคิดเห็น ขณะที่พิจารณาถึงผลกระทบที่อาจจะเกิดขึ้นหรือผลที่ตามมาของเนื้อหาสาระ

3. การสร้างสรรค์ (Create) คือ การประกอบหรือการสร้างขึ้น ในที่นี้หมายถึง การสร้างสรรค์เนื้อหา และความมั่นใจในการแสดงออกทางความคิดของตนโดยที่ตระหนักรู้ถึงจุดประสงค์ ผู้ชม ผู้ฟัง และเทคนิคในการประกอบสร้าง

4. การสะท้อนกลับ (Reflect) คือ การนำมาประยุกต์ใช้อย่างมีความรับผิดชอบทางสังคมและมีจริยธรรมเพื่อแสดงถึงอัตลักษณ์และประสบการณ์ของตนเอง ซึ่งหมายรวมถึงการประพฤติและการปฏิบัติ

5. การกระทำ (Act) คือ การทำงานส่วนตนและส่วนรวมเพื่อแบ่งปันความรู้และแก้ปัญหาในระดับครอบครัว การทำงาน ชุมชน รวมถึงการมีส่วนร่วมในฐานะสมาชิกของชุมชนท้องถิ่น ภูมิภาค และประเทศชาติ



ที่มา : Hobbs (2010)

ภาพที่ 2.2 สมรรถนะของการรู้เท่าทันสื่อและดิจิทัล

นิธิตา วิวัฒน์พาณิชย์ (2558) ได้กล่าวถึงองค์ประกอบการรู้เท่าทันสื่อสังคมออนไลน์ว่า ประกอบด้วยความสามารถ 5 ด้าน ดังนี้

1. ความตระหนัก หมายถึง ความสามารถรับรู้อย่างมีสติเกี่ยวกับพฤติกรรมการใช้สื่อสังคมออนไลน์ของตนเอง และผลกระทบของสื่อสังคมออนไลน์
2. เข้าใจ หมายถึง ความสามารถเข้าใจธรรมชาติและสภาพของความเป็นสื่อสังคมออนไลน์ แลเข้าใจว่าข้อมูลต่าง ๆ ถูกสร้างขึ้นด้วยเจตนาเสมอ
3. วิเคราะห์ หมายถึง ความสามารถแยกแยะองค์ประกอบของสื่อ ตีความนัยยะที่แฝงอยู่ในสาร ทราบจุดประสงค์และกลุ่มเป้าหมายของสารนั้น
4. ประเมิน หมายถึง ความสามารถประเมินคุณค่าของสื่อสังคมออนไลน์ ความน่าเชื่อถือของข้อมูล สามารถเชื่อมโยงเนื้อหาในสื่อสังคมออนไลน์กับบริบทอื่น ๆ เช่น เศรษฐกิจ สังคมการเมือง ค่านิยม
5. การใช้สื่อสังคมออนไลน์ หมายถึง ความสามารถสร้างเนื้อหาและ/หรือการเผยแพร่เนื้อหาในสื่อสังคมออนไลน์ให้เกิดประโยชน์ ได้อย่างมีประสิทธิภาพ และมีความรับผิดชอบต่องสังคม

พนม คลีณาษา (2559) ได้เสนอนิยามกรอบการวัดการรู้เท่าทันสื่อดิจิทัล (ภาพที่ 2.4) โดยชี้ว่าการวัดระดับการรู้เท่าทันดิจิทัลสามารถวัดได้จากความสามารถของบุคคล 4 ด้าน ดังนี้

ด้านที่ 1 ความสามารถในการเข้าถึง (Access) สื่อดิจิทัล ในด้านการครอบครองอุปกรณ์เชื่อมต่ออินเทอร์เน็ต การเข้าถึงเนื้อหาและบริการที่มีอยู่บนอินเทอร์เน็ต รวมทั้งการควบคุมการใช้

งานอินเทอร์เน็ต การค้นหาเนื้อหาบนอินเทอร์เน็ต สามารถสร้างหรือผลิตเนื้อหาด้วยตนเอง การเป็นผู้ที่สามารถใช้งานปฏิสัมพันธ์ (Interactivity) ตอบโต้ และสร้างการมีส่วนร่วมบนอินเทอร์เน็ต ได้ เข้าถึงข้อมูลจากอินเทอร์เน็ตมาใช้ในการใช้งานของตนเองได้ ประกอบด้วย

ตัวบ่งชี้ที่ 1 การสามารถเข้าถึงเนื้อหาและข้อมูลเรื่องเพศบนเครือข่ายสังคมออนไลน์

- อุปกรณ์ที่ใช้เชื่อมต่ออินเทอร์เน็ต
- โปรแกรมที่ใช้เชื่อมต่ออินเทอร์เน็ต
- วิธีการเข้าถึงเว็บไซต์

ตัวบ่งชี้ที่ 2 การควบคุมการใช้งานด้วยตนเอง

- การค้นหาข้อมูลด้วยเสิร์ชเอนจิน
- การสามารถสร้างปฏิสัมพันธ์บนสื่อดิจิทัล
- การแสดงความคิดเห็น
- การสร้างเนื้อหาด้วยตนเอง

ตัวบ่งชี้ที่ 3 การนำข้อมูลมาใช้งาน

ด้านที่ 2 ความสามารถในการทำความเข้าใจเนื้อหา (Understanding) สื่อดิจิทัล เป็นความสามารถในการประเมินเนื้อหาได้ สามารถทำความเข้าใจเนื้อหาในสื่อดิจิทัล และใช้ความคิดเชิงวิพากษ์ไปวิเคราะห์คุณภาพ ความถูกต้อง ความน่าเชื่อถือของเนื้อหาและมุมมองของผู้ผลิตเนื้อหา ความสามารถในการเข้าใจเนื้อหาอย่างแจ่มชัดทั้งทางตรงและโดยนัย โดยตีความถึงความสัมพันธ์ระหว่างตัวบทที่สร้างด้วยเทคโนโลยีกับการอ่านตัวบท วิเคราะห์การทำหน้าที่ของภาษาในสื่อดิจิทัล เข้าใจการผลิตว่าเนื้อหาที่ผลิตขึ้นเป็นแบบการสื่อสารของบุคคล/กลุ่มหนึ่งที่ต้องการสื่อความหมายโดยมีวัตถุประสงค์ โดยเฉพาะอิทธิพลเชิงธุรกิจการค้า ซึ่งมักจะแฝงมากับเนื้อหา มีการตระหนักรู้ในฐานะผู้รับสารว่า สื่อมีวิธีการเข้าถึงกลุ่มเป้าหมายโดยเฉพาะ และรู้ว่ากลุ่มเป้าหมายแต่ละกลุ่มใช้และตอบสนองต่อเนื้อหาแตกต่างกันไป ประกอบด้วย

ตัวบ่งชี้ที่ 1 ความเข้าใจและวิพากษ์เนื้อหา

- คุณภาพ
- ความถูกต้อง
- ความน่าเชื่อถือ

ตัวบ่งชี้ที่ 2 ความเข้าใจตามเนื้อหาโดยตรงและโดยนัย

- ความเข้าใจตามเนื้อหา
- การระบุความหมายโดยนัย
- การระบุวัตถุประสงค์เชิงการค้าของเจ้าของเนื้อหา

ตัวบ่งชี้ที่ 3 การรู้ว่าเนื้อหาสามารถส่งถึงกลุ่มเป้าหมายตรงกลุ่มตามที่ต้องการ

ด้านที่ 3 ความสามารถวิเคราะห์และประเมินเนื้อหา (Evaluation) ในด้านผลกระทบของเนื้อหาได้ทั้งด้านดีและด้านเสี่ยงต่ออันตรายจากการใช้อินเทอร์เน็ต สามารถนำหลักการด้านความรับผิดชอบและจริยธรรมมาใช้ในการจัดการกับเนื้อหา เพื่อให้สามารถเข้ากับพฤติกรรมกรมสื่อสารและสร้างเป็นประสบการณ์ชีวิตของตนเองได้ ประกอบด้วย

ตัวบ่งชี้ที่ 1 การประเมินคุณค่า

ตัวบ่งชี้ที่ 2 การประเมินความเสี่ยงต่ออันตราย

ตัวบ่งชี้ที่ 3 การประเมินความรับผิดชอบและจริยธรรม

ตัวบ่งชี้ที่ 4 การจัดการกับเนื้อหาในด้านการนำมาใช้เป็นประสบการณ์

ด้านที่ 4 การมีปฏิสัมพันธ์อย่างปลอดภัยต่อเนื้อหา (Response) เป็นความตั้งใจของบุคคลที่จะไม่หลงรับรู้ว่า เชื่อ คิด หรือแสดงพฤติกรรมไปตามที่สื่อดิจิทัลกำหนด ประกอบด้วย

ตัวบ่งชี้ที่ 1 การไม่หลงรับรู้ว่า เชื่อ ตามที่สื่อกำหนด

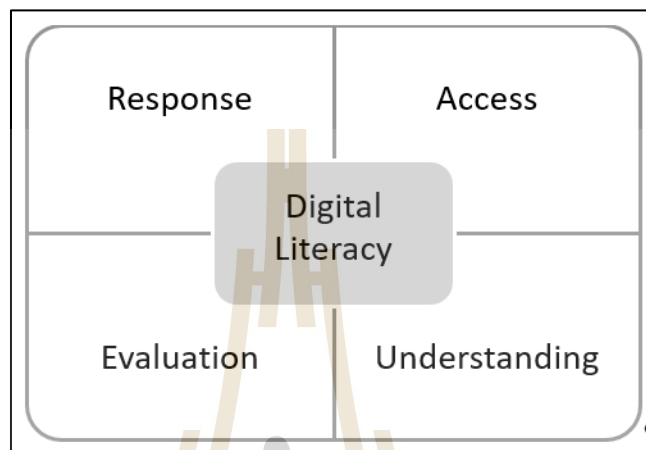
ตัวบ่งชี้ที่ 2 พฤติกรรมที่ไม่เป็นไปตามที่สื่อกำหนด

ผู้วิจัย ได้นำนิยามกรอบการวัดการรู้เท่าทันสื่อดิจิทัล ของพนม คลีณา (2559) มากำหนดขอบเขตข้อคำถามการรู้เท่าทันสื่อดิจิทัลในแบบสอบถามวัดการรู้เท่าทันเรื่องเพศบนเครือข่ายสังคมออนไลน์ของนักเรียนระดับประถมศึกษา โดยใช้องค์ประกอบที่วัดได้จากความสามารถของบุคคล 4 ด้าน คือ ความสามารถในการเข้าถึง ความสามารถในการทำความเข้าใจเนื้อหา ความสามารถวิเคราะห์และประเมินเนื้อหา การมีปฏิสัมพันธ์อย่างปลอดภัยต่อเนื้อหา

จากงานวิจัยของพนม คลีณา ได้ประยุกต์แนวคิดจากนักวิชาการหลายท่าน ได้แก่ Livingstone, Bober & Helsper (2005) Buckingham (2008) Hobbs (2010) Leung (2010) มากำหนดนิยามและนำเสนอกรอบการวัดการรู้เท่าทันดิจิทัลของบุคคลว่า สามารถวัดได้จากความสามารถของบุคคล 4 ด้าน ได้แก่ ความสามารถในการเข้าถึงสื่อดิจิทัล (Access) ความสามารถในการทำความเข้าใจเนื้อหา (Understanding) ความสามารถในการวิเคราะห์และประเมินเนื้อหา (Evaluation) และการมีปฏิสัมพันธ์อย่างปลอดภัยต่อเนื้อหา (Response) และทำการวิจัยเรื่อง การใช้งาน ความเสี่ยง การรู้เท่าทันสื่อดิจิทัล

นอกจากนั้นยังวิเคราะห์แนวทางการสอนเพื่อการรู้เท่าทันสื่อดิจิทัล สำหรับนักเรียนมัธยมในประเทศไทย โดยมีการสัมภาษณ์เจาะลึก จากนักเรียนจำนวน 16 คน โดยมีประเด็นข้อคำถามที่เกี่ยวข้องสอดคล้องกับการรู้เท่าทันสื่อดิจิทัล คือ การใช้งาน และความเสี่ยงจากการใช้งานสื่อดิจิทัล ได้แก่ 1) การครอบครองอุปกรณ์เชื่อมต่ออินเทอร์เน็ต 2) การใช้งาน และกิจกรรมบนอินเทอร์เน็ต 3) ความเสี่ยงในการใช้งานอินเทอร์เน็ต 4) ความเชื่อถือเนื้อหาบนอินเทอร์เน็ต 5) สิ่งใหม่ ความแปลก ความลับของนักเรียนกับอินเทอร์เน็ต เพื่อทำความเข้าใจเชิงลึกและนำข้อมูล

มาตรฐานเครื่องมือ คือแบบสอบถาม โดยใช้กลุ่มตัวอย่าง 720 คน จากจังหวัดที่มีการใช้อินเทอร์เน็ตมากที่สุดในแต่ละภาค ครอบคลุมนักเรียนที่ใช้เครือข่ายสังคมออนไลน์ทั่วประเทศ ผู้วิจัยจึงได้ประยุกต์ใช้ในการทำงานวิจัยในครั้งนี้



ภาพที่ 2.3 กรอบการวัดความรู้เท่าทันสื่อดิจิทัลของพนม คลีณาษา (2559)

2.1.3 ปัจจัยที่เกี่ยวข้องกับการรู้เท่าทันสื่อดิจิทัล

การรู้เท่าทันดิจิทัลเกี่ยวข้องกับปัจจัยหลายด้าน เช่น ปัจจัยทางด้านลักษณะส่วนบุคคล และปัจจัยด้านสภาพแวดล้อม ปัจจัยทางด้านลักษณะบุคคลที่เกี่ยวข้องกับการรู้เท่าทันดิจิทัล ได้แก่ ปัจจัยด้านอายุ เพศ สถานภาพสังคม เศรษฐกิจ ซึ่งปัจจัยดังกล่าวมีผลต่อการเข้าถึงอินเทอร์เน็ตเช่นกัน การที่เด็กมีโอกาสนในการใช้อินเทอร์เน็ตเพื่อการเรียนรู้ ก็มีความเสี่ยงที่เด็กอาจจะเกิดอันตรายจากการใช้อินเทอร์เน็ต ดังนั้นการเพิ่มทักษะการรู้เท่าทันสื่อดิจิทัลให้แก่เด็ก จะเป็นการลดความเสี่ยงที่จะเกิดขึ้นได้ (Livingstone, 2008; Gui & Argentin, 2011) Gui & Argentin (2011) และ Lueng & Lee (2011) ระบุว่าปัจจัยพื้นฐานครอบครัวส่งผลกระทบต่อทักษะการใช้งานอินเทอร์เน็ต โดยที่เด็กที่ผู้ปกครองมีรายได้สูงจะใช้เวลากับเครือข่ายสังคมออนไลน์มาก และพบว่ารายได้ระดับสูงจะมีการวิเคราะห์เนื้อหาอินเทอร์เน็ตสูง

Buckingham et al. (2005 อ้างใน บุษพา เมฆศรีทองคำ, 2554) กล่าวถึงปัจจัยที่ส่งผลต่อการรู้เท่าทันสื่อ ดังนี้

1. **อายุ (Age)** เป็นปัจจัยที่มีผลต่อการเข้าถึงและการตอบสนองต่อสื่อ ซึ่งเมื่อเปรียบเทียบระหว่างผู้ที่มีอายุมากกับคนวัยหนุ่มสาว พบว่า ผู้ที่มีอายุมากมีระดับของการเข้าถึงสื่อใหม่น้อยกว่าคนวัยหนุ่มสาว แต่มีความเข้าใจอย่างพินิจวิเคราะห์สูงกว่า

2. **สถานภาพทางเศรษฐกิจและสังคม (Socio Economic status: SES)** หมายถึง รายได้ การศึกษาและระดับชั้นทางสังคม ซึ่งล้วนมีผลต่อการเข้าถึง ความเข้าใจ และการสร้างสรรค์

ในมิติของการรู้เท่าทันสื่อ เช่น รายได้มีความสำคัญต่อการเข้าถึงสื่อ หรือการศึกษาที่มีความสำคัญอย่างมากต่อความเข้าใจอย่างพินิจพิเคราะห์

3. **เพศ (Gender)** เป็นปัจจัยที่มีนัยยะสำคัญที่เชื่อมโยงกับทักษะระดับสูงที่เพิ่มขึ้น โดยอยู่บนพื้นฐานของการเข้าถึงสื่อ เช่น เพศชายมีโอกาสในการสร้างสรรค์เนื้อหาสื่อในเว็บไซต์ และสื่อชุมชนมากกว่าเพศหญิง

4. **ความพิการหรือการไร้ความสามารถ (Disability)** ซึ่งเป็นอุปสรรคสำคัญของประชาชนอย่างมีนัยยะสำคัญ แต่ทั้งนี้ขึ้นกับลักษณะของเทคโนโลยีและลักษณะของการรู้เท่าทันสื่อ

5. **การออกแบบของเทคโนโลยีและเนื้อหา (Design)** พบว่า ถ้าสื่อและแบบเรียนทางการสื่อสารและเทคโนโลยีได้รับการออกแบบมาอย่างดี ดังนั้นความจำเป็นในเรื่องของทักษะการรู้เท่าทันสื่อของประชาชนก็จะลดน้อยลง แต่ถ้าหากว่าการออกแบบเทคโนโลยีและเนื้อหาไม่มีคุณภาพ ย่อมมีผลทำให้ความจำเป็นในการรู้เท่าทันสื่อของประชาชนเพิ่มมากขึ้น

6. **ความตระหนักรู้ของผู้บริโภค (Consumer awareness)** ซึ่งเป็นปัจจัยสำคัญในการก่อให้เกิดความเชื่อถือในเนื้อหาสื่อ ตลอดจนสถาบันสื่อและในบริบทที่เป็นข้อกำหนดของสื่อ อันจะเป็นการลดความเชื่อที่ไร้เหตุผล

7. **คุณค่าที่รับรู้ได้ (Perceived value)** เช่น อินเทอร์เน็ตเป็นสื่อที่มีคุณค่าที่รับรู้ได้ จึงทำให้การรู้เท่าทันสื่อสามารถเพิ่มขึ้นอย่างมีนัยยะสำคัญ

8. **ความสามารถในตน (Self-efficacy)** เป็นองค์ประกอบสำคัญของการรู้เท่าทันสื่อ โดยเป็นการผสมผสานเชื่อมโยงระหว่างทักษะและความมั่นใจในตนเองในการใช้สื่อ ซึ่งนำไปสู่การค้นคว้าและการเรียนรู้ที่มากขึ้น

9. **เครือข่ายทางสังคม (Social Network)** มีบทบาทสำคัญต่อบุคคลในการส่งเสริมเพื่อให้ได้รับและคงไว้ซึ่งการเข้าถึงสื่อ โดยเฉพาะเครือข่ายที่ไม่เป็นทางการจะช่วยส่งเสริมทุนทางสังคมในชุมชนได้เป็นอย่างดี

10. **ส่วนประกอบทางครอบครัว (Family composition)** กล่าวคือ ครอบครัวที่มีเด็กในบ้าน จะช่วยเพิ่มการรู้เท่าทันสื่อในแง่ของการเข้าถึงสื่อใหม่ได้ง่ายขึ้น โดยเด็กสามารถทำให้เกิดการเปลี่ยนแปลงในเรื่องของช่องว่างระหว่างวัยและช่วยส่งเสริมการเรียนรู้ของผู้ปกครองของตนอย่างไม่มีเป็นทางการ

11. **สถานที่ทำงาน (Work)** ช่วยให้บุคคลที่ทำงานกับเทคโนโลยีสื่อใหม่ได้มีโอกาสเรียนรู้และเพิ่มประสบการณ์มากขึ้น ส่งผลให้การรู้เท่าทันสื่อเพิ่มขึ้น

12. **ผู้มีส่วนได้ส่วนเสียที่เกี่ยวข้องกับสถาบัน (Institutional stakeholders)** โดยผู้มีส่วนได้ส่วนเสียทั้งหลาย ไม่ว่าจะเป็นนักการศึกษา กลุ่มบริโภค โรงงานอุตสาหกรรม และรัฐบาล

ล้วนมีส่วนเกี่ยวข้องร่วมกันในการทำให้ประชาชนมีประสบการณ์และความชำนาญด้านสื่อ ข้อมูล ข่าวสาร และการสื่อสารได้อย่างลึกซึ้งและกว้างขวาง ซึ่งย่อมส่งผลให้การรู้เท่าทันสื่อเพิ่มมากขึ้น

จินดารัตน์ บวรบริหาร (2548) ศึกษาเกี่ยวกับความรู้เท่าทันในการใช้สื่ออินเทอร์เน็ต ของนักเรียนมัธยมศึกษาตอนปลายในกรุงเทพมหานคร เพื่อต้องการจะทราบว่านักเรียนมัธยมศึกษา ตอนปลายมีความรู้เท่าทันสื่ออินเทอร์เน็ตมากน้อยเพียงไร รวมทั้งสามารถประเมินความเสี่ยงบน อินเทอร์เน็ตและป้องกันตัวเองออกจากความเสี่ยงนั้นได้หรือไม่ อย่างไร ซึ่งผลการศึกษา พบว่า รายได้ของครอบครัว และระดับการศึกษาของผู้ปกครองที่แตกต่างกันจะทำให้ความรู้เท่าทันสื่อ อินเทอร์เน็ตแตกต่างกันด้วย โดยผู้ปกครองที่มีรายได้มากกว่า 20,000 บาทขึ้นไป จะมีความรู้เท่าทัน สื่ออินเทอร์เน็ตมากกว่าผู้ปกครองที่มีรายได้น้อยกว่า 20,000 บาท ส่วนผู้ปกครองที่จบการศึกษา ระดับปริญญาตรีขึ้นไป จะมีความรู้เท่าทันสื่ออินเทอร์เน็ตมากกว่าผู้ปกครองที่จบการศึกษาระดับ ประถมศึกษาถึงมัธยมศึกษาตอนต้น

ขนิษฐา จิตแสง (2557) ศึกษาความสัมพันธ์ระหว่างปัจจัยด้านบุคคลและกลุ่มบุคคลกับ ทักษะการรู้เท่าทันสื่ออินเทอร์เน็ตของเยาวชนในเขตเทศบาลนครขอนแก่น เพื่อค้นหาว่าปัจจัยใน แต่ละด้านมีผลต่อการรู้เท่าทันสื่ออินเทอร์เน็ตมากน้อยเพียงใด และแต่ละปัจจัยมีความสัมพันธ์กัน หรือ ไม่ ซึ่งผลการศึกษาพบว่า เพื่อน ครอบครัว โรงเรียน เป็นปัจจัยที่มีผลต่อทักษะการรู้เท่าทันสื่อ อินเทอร์เน็ต การแนะนำในการใช้สื่อจากเพื่อนและ โรงเรียนมีความสัมพันธ์กับการเข้าถึงสื่อ อินเทอร์เน็ต และการให้คำแนะนำการใช้สื่ออินเทอร์เน็ตจากครอบครัวและ โรงเรียนมีความสัมพันธ์ กับการทำความเข้าใจเนื้อหาบนสื่ออินเทอร์เน็ต

ในส่วนของปัจจัยด้านสภาพแวดล้อมนั้น พบว่า การใช้อินเทอร์เน็ตที่บ้านมีผล ต่อทักษะการใช้งาน และการเรียนรู้ด้วยตนเองมีความสัมพันธ์เชิงบวกกับทักษะการใช้งาน ในขณะที่ การเรียนรู้จากครอบครัวมีความสัมพันธ์เชิงลบกับทักษะการใช้งาน ขนิษฐา จิตแสง (2557) สรุปประเด็น การศึกษาด้านความสัมพันธ์ระหว่างปัจจัยด้านบุคคล และกลุ่มบุคคลกับทักษะการรู้เท่าทันสื่อ อินเทอร์เน็ตของเยาวชน โดยระบุว่าสมาชิกในครอบครัวได้ให้คำแนะนำเกี่ยวกับเว็บไซต์ในการสืบค้น มากที่สุด (ร้อยละ 16.80) และครอบครัวมีความสัมพันธ์เชิงบวกกับความสามารถในการทำความเข้าใจเนื้อหาบนสื่ออินเทอร์เน็ต ซึ่งแสดงให้เห็นถึง อิทธิพลครอบงำ ซึ่งได้แก่ ผู้ปกครองและ ครอบครัว ที่มีต่อการรู้เท่าทันดิจิทัลของเด็ก ปัจจัยอื่น ๆ ที่เสี่ยงต่อการรู้เท่าทันดิจิทัล ได้แก่ ระยะเวลา และประสบการณ์ในการใช้อินเทอร์เน็ต (จินดารัตน์ บวรบริหาร, 2548) จากการวิเคราะห์ ข้อมูลของ Brent พบว่า แม้ว่าเด็กจะมีความสามารถทางสื่อดิจิทัลมาก โดยเฉพาะการสืบค้นข้อมูล ต่าง ๆ แต่ไม่ได้หมายความว่าเด็กจะได้เรียนรู้หรือมีความรู้ดีจากทักษะนี้ และที่สำคัญคือ เด็กวัยนี้ยังมีทักษะในการวิเคราะห์และประเมินเนื้อหาในระดับไม่สูงนัก ในขณะที่ Livingstone, Bober & Helsper (2005) (อ้างในพนม คลีญา, 2559)

สรุปให้เห็นว่าเด็กจะมีทักษะและความสามารถในการใช้อินเทอร์เน็ต โดยปัจจัยที่ส่งผลต่อการรู้เท่าทันคือ เมื่อเด็กที่ใช้อินเทอร์เน็ตอย่างชำนาญจะสามารถหาข้อมูลเปรียบเทียบจากแหล่งข้อมูลอื่นในอินเทอร์เน็ตได้ ในขณะที่เด็กที่เริ่มใช้อินเทอร์เน็ตจะไม่สามารถทำได้

ผู้วิจัย ได้นำปัจจัยที่เกี่ยวข้องกับการรู้เท่าทันดิจิทัล มากำหนดขอบเขตข้อคำถามให้เหมาะสมในแบบสอบถามวัดการรู้เท่าทันเรื่องเพศบนเครือข่ายสังคมออนไลน์ของนักเรียนระดับประถมศึกษา โดยใช้ปัจจัย ได้แก่ 1) เพศ เนื่องจาก เด็กในวัยนี้เริ่มสนใจเรื่องเพศ มีร่างกายเปลี่ยนแปลงไปตามเพศ และเริ่มสนใจเพศตรงข้าม (จิตวิทยาพัฒนาการวัยเด็กตอนปลาย, 2560) และจากงานวิจัยและผลสำรวจที่เกี่ยวข้องกับการรู้เท่าทันสื่อ พบว่า เพศเป็นปัจจัยที่มีนัยยะสำคัญที่เชื่อมโยงกับทักษะของการเข้าถึงสื่อ เช่น เพศชายมีโอกาสในการสร้างสรรค์เนื้อหาสื่อในเว็บไซต์ และสื่อชุมชนมากกว่าเพศหญิง นอกจากนี้ สรรยัญญา จันทร์ชูสกุล (2560), ขจรจิต บุญนาค (2555) และ Chang et al. (2011) ยังได้ศึกษาเกี่ยวกับการรู้เท่าทันสื่อของนักเรียนระดับประถมศึกษาตอนปลาย และระดับมัธยมศึกษา จำแนกตามตัวแปรเพศ โดยพบว่าเพศชายมีการรู้เท่าทันสื่อและสารสนเทศต่ำกว่าเพศหญิงอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติ 2) ประสบการณ์ในการใช้เครือข่ายสังคมออนไลน์ เนื่องจากการเรียนรู้ด้วยตนเองมีความสัมพันธ์เชิงบวกกับทักษะการใช้งาน และ 3) คำแนะนำจากครอบครัว เพื่อน และ โรงเรียนในการใช้เครือข่ายสังคมออนไลน์ เพราะครอบครัวมีความสัมพันธ์เชิงบวกกับความสามารถในการทำความเข้าใจเนื้อหาบนสื่อ ซึ่งแสดงให้เห็นถึงอิทธิพลครอบครัว ซึ่ง ได้แก่ ผู้ปกครองและเพื่อนมีผลต่อการรู้เท่าทันดิจิทัลของเด็ก

2.2 แนวคิดเกี่ยวกับเครือข่ายสังคมออนไลน์

2.2.1 ที่มาและความหมายของเครือข่ายสังคมออนไลน์

เครือข่ายสังคมออนไลน์ (Social Network) หรือ ในภาษาไทยมีชื่อใช้เรียกหลายอย่างด้วยกัน เช่น เครือข่ายสังคม เครือข่ายมิตรภาพ กลุ่มสังคมออนไลน์ เป็นต้น เป็นผลที่เกิดจากการพัฒนาเทคโนโลยีเว็บในระยยะที่ 2 (WEB 2.0) และในระยยะที่ 3 (WEB 3.0) ก่อให้เกิดการมีปฏิสัมพันธ์กันระหว่างกลุ่มคนที่รวมกันบนเครือข่ายอินเทอร์เน็ต (จารุวัจน์ สองเมือง, 2554) ผู้ใช้สามารถสร้างเนื้อหา แลกเปลี่ยน และกระจายข้อมูลข่าวสารเพื่อแบ่งปันถึงกันได้ทั้งในระดับบุคคล กลุ่ม และองค์กร

เครือข่ายสังคมออนไลน์ หมายถึง สังคม หรือการรวมตัวกันเพื่อสร้างความสัมพันธ์ในรูปของกลุ่มคนรูปแบบหนึ่ง ที่ปรากฏเกิดขึ้นบนอินเทอร์เน็ต ที่เรียกว่าชุมชนออนไลน์ ทำให้ผู้คนสามารถทำความรู้จัก แลกเปลี่ยนความคิดเห็น แบ่งปันประสบการณ์ร่วมกันและเชื่อมโยงกันในทิศทางใด ทิศทางหนึ่ง โดยมีการขยายตัวผ่านการติดต่อสื่อสารอย่างเป็นทางการ (ระวิ แก้วสุกใส และ ชัยรัตน์ จุสปาโล, 2556)

2.2.2 ประเภทของเครือข่ายสังคมออนไลน์

เครือข่ายสังคมออนไลน์ สามารถแบ่งตามวัตถุประสงค์ เป้าหมายการใช้งาน และคุณลักษณะของการให้บริการตามเว็บไซต์ได้เป็น 7 ประเภท (เศรษฐพงศ์ มะลิสุวรรณ, 2554) ดังนี้

1. **ประเภทการเขียนบทความ (Weblog)** เป็นระบบจัดการเนื้อหา (Content Management System: CMS) รูปแบบหนึ่งซึ่งทำให้ผู้ใช้สามารถเขียนบทความที่เรียกว่า โพสต์ (Post) และทำการเผยแพร่ได้โดยง่าย เป็นการเปิดโอกาสให้คนที่มีความสามารถในด้านต่าง ๆ สามารถเผยแพร่ความรู้ดังกล่าวด้วยการเขียนได้อย่างเสรี ซึ่งอาจจะถูกนำมาใช้ได้ 3 รูปแบบ คือ 1) Blog ที่จัดทำโดยบริษัท (Corporate Blog) โดยมีจุดมุ่งหมายเพื่อพุดจา สื่อสารกับลูกค้า เช่น Starbucks Gossip 2) Microblog มีลักษณะเป็นการโพสต์ข้อความสั้น ไม่เกิน 140 ตัวอักษร เช่น Twitter 3) Blog ที่เขียนจากบุคคลอิสระ ที่มีความสามารถเขียนเรื่องที่ตนถนัด และมีผู้ติดตามจำนวนมาก ซึ่ง Blog ในรูปแบบหลังนี้ ปัจจุบันนักการตลาดนิยมให้บุคคลอิสระได้เข้ามาทดลองใช้สินค้า (Testimonial) แทนการใช้ดาราหรือบุคคลที่มีชื่อเสียงมาโฆษณา ให้บุคคลอิสระเขียนข้อความในลักษณะสนับสนุนหรือแนะนำสินค้า จนกลายเป็นกลยุทธ์ Marketing Influencer

2. **ประเภทแหล่งข้อมูลหรือความรู้ (Data / Knowledge)** เป็นเว็บที่รวบรวมข้อมูลความรู้ในเรื่องต่างๆ ในลักษณะเนื้อหาอิสระ ทั้งวิชาการ ภูมิศาสตร์ ประวัติศาสตร์ สินค้า หรือบริการ โดยมุ่งเน้นให้บุคคลที่มีความรู้ในเรื่องต่าง ๆ เหล่านั้น เป็นผู้เข้ามาเขียนหรือแนะนำ ส่วนใหญ่มักเป็นนักวิชาการ นักวิชาชีพ หรือ ผู้เชี่ยวชาญ ที่เห็นได้ชัดเจน เช่น Wikipedia ที่เป็นสารานุกรมออนไลน์หลายภาษา Google earth เว็บไซต์แผนที่ได้ทุกมุมโลกให้ความรู้ทางภูมิศาสตร์การท่องเที่ยวเดินทาง การจราจร หรือ ที่พัก dig หรือ diggZy Favorites Online เป็นเว็บทำหน้าที่เก็บ URL ของเว็บไซต์ที่ชื่นชอบไว้ดูภายหลัง เป็นต้น

3. **ประเภทเกมออนไลน์ (Online games)** เป็นเว็บที่นิยมมากเพราะเป็นแหล่งรวบรวมเกมไว้มากมาย จะมีลักษณะเป็นวิดีโอเกมที่เล่นบนคอมพิวเตอร์ โดยเฉพาะบนเครือข่ายอินเทอร์เน็ต ซึ่งเกมออนไลน์นี้ ผู้เล่นสามารถที่จะสนทนา เล่น แลกเปลี่ยนสิ่งของในเกมกับบุคคลอื่น ๆ ในเกมได้ และสาเหตุที่มีผู้นิยมมาก เนื่องจาก ผู้เล่นได้เข้าสังคม จึงรู้สึกสนุกที่จะมีเพื่อนเล่นเกมไปด้วยกันมากกว่าการเล่นคนเดียว อีกทั้ง มีกราฟิกที่สวยงามมาก และมีกิจกรรมต่าง ๆ เพิ่ม เช่น อาวุธเครื่องแต่งตัวใหม่ ที่ เช่น Second Life, Audition, Ragnarok, Pangya เป็นต้น

4. **ประเภทชุมชนออนไลน์ (Community)** เป็นเว็บที่เน้นการหาเพื่อนใหม่ หรือการตามหาเพื่อนเก่าที่ไม่ได้เจอกันเป็นเวลานาน การสร้างประวัติของตนเอง โดยการใส่รูปภาพ กราฟฟิกที่แสดงถึงความเป็นตัวตนของเรา (Identity) ให้เพื่อนที่อยู่ในเครือข่ายได้รู้จักเรามากยิ่งขึ้น และยังมีลักษณะของการแลกเปลี่ยนเรื่องราว ถ่ายทอดประสบการณ์ต่าง ๆ ร่วมกัน เช่น Facebook, MySpace และ MyFriend เป็นต้น

5. **ประเภทฝากรูปภาพ (Photo management)** เว็บไซต์เน้นฝากเฉพาะรูปภาพ (Photo) โดยไม่เปลืองฮาร์ดดิสก์ส่วนตัว อพโหลดรูปภาพจากกล้องถ่ายรูป หรือโทรศัพท์มือถือไปเก็บไว้บนเว็บ ซึ่งสามารถแชร์ภาพหรือซื้อขายภาพกันได้อย่างง่าย เช่น Flickr Photoshop Express และ Photobucket

6. **ประเภทสื่อ (Media)** เว็บไซต์ใช้ฝากหรือแบ่งปัน (Sharing) ไฟล์ประเภทมัลติมีเดียอย่าง คลิปวิดีโอ ภาพยนตร์ เพลง เป็นต้น โดยใช้วิธีเดียวกันแบบเว็บฝากภาพ แต่เน้นเฉพาะไฟล์ที่เป็น มัลติมีเดีย เช่น YouTube, Yahoo Video, Ustream.tv เป็นต้น

7. **ประเภทซื้อ-ขาย (Business / commerce)** เว็บไซต์ธุรกิจออนไลน์ ที่เน้นการซื้อขายสินค้า หรือบริการต่าง ๆ ผ่านเว็บไซต์ (E-commerce) เช่น การซื้อขายรถยนต์ หนังสือ หรือ ที่พักอาศัย ซึ่งเป็นเว็บที่ได้รับความนิยมมาก เช่น Amazon eBay Tarad และ Pramool เป็นต้น แต่เว็บไซต์ประเภทนี้ยังไม่ถือว่าเป็น Social Network ที่แท้จริง เนื่องจากมิได้เปิดโอกาสให้ผู้ใช้บริการแชร์ข้อมูลกัน ได้หลากหลาย นอกจากเน้นการสั่งซื้อและแนะนำสินค้าเป็นส่วนใหญ่

2.2.3 ประเภทเนื้อหาเรื่องเพศบนเครือข่ายสังคมออนไลน์

เครือข่ายสังคมออนไลน์เป็นสื่อที่มีอิทธิพลต่อพฤติกรรมของเด็กและเยาวชนเป็นอย่างมากในปัจจุบัน โดยการใช้เครือข่ายสังคมออนไลน์ก่อให้เกิดผลดี คือ ช่วยในการค้นคว้าหาข้อมูลใหม่ ๆ และสามารถรับรู้ข้อมูลข่าวสาร ความเคลื่อนไหวต่าง ๆ ในสังคม ในขณะที่เดียวกันการเข้าถึงข้อมูลดังกล่าว อาจทำให้เด็กและเยาวชนมีโอกาสรับรู้ข้อมูลข่าวสารที่อาจมีการสอดแทรกค่านิยมที่ไม่พึงประสงค์ อย่างเช่นสื่อลามกบนอินเทอร์เน็ต โดย วีรพงษ์ พวงเล็ก (2553) รวบรวมรูปแบบการเปิดรับสื่อเรื่องเพศบนเครือข่ายสังคมออนไลน์ มีดังต่อไปนี้

1. เว็บไซต์ลามก ภาพที่เห็นภายนอกไม่มีความแตกต่างจากเว็บไซต์เพื่อความบันเทิงทั่วไป ที่มีลักษณะของข่าวบันเทิง ฟังเพลงออนไลน์ ดาวน์โหลดเกม หาเพื่อน แต่บางพื้นที่ของเว็บไซต์เหล่านี้ จะมีส่วนของการแสดงเรื่องราวและเนื้อหาทางเพศอย่างชัดเจน ไม่ว่าจะเป็นเว็บบอร์ดที่ให้คนทั่วไปเขียนและส่งเรื่องราว เรื่องเล่าทางเพศ (Sex Story) ห้องแสดงภาพแอบถ่าย (X Gallery) ภาพลามก และกระดานข่าว (Webboard) หรือกระดานหาเพื่อน หาแฟน หรือหาคู่นอน การเสนอขายบริการทางเพศ อีกทั้งยังเป็นสถานที่ขายสินค้าอุปกรณ์ที่ใช้ตอบสนองทางเพศ เช่น ภาพยนตร์ลามก เป็นต้น (ชายไทย รักษาชาติ, 2548)

2. การติดต่อสื่อสารผ่านเครือข่ายสังคม เป็นการติดต่อสื่อสารจากทั่วทุกมุมโลก ซึ่งเป็นที่นิยมมากในกลุ่มวัยรุ่น เนื่องจากผู้ใช้สามารถนำภาพส่วนตัวและข้อมูลส่วนตัว โพสต์บนเว็บอย่างเปิดเผย เพราะเชื่อว่าคนนอกกลุ่มที่ไม่ได้รับอนุญาตให้เข้าชมจะไม่ได้รับชมเนื้อหาของตน เช่น เฟซบุ๊ก (Facebook)

3. การสนทนาออนไลน์ เป็นการที่คู่สนทนาสามารถสนทนาแบบกลุ่ม และสามารถส่งข้อความตัวอักษร ภาพเคลื่อนไหว และเสียงของคู่สนทนา รวมไปถึงการสนทนาผ่านกล้องวคิน บำรุงชีพ (2552) กล่าวว่า ผู้ที่เข้ามาใช้โปรแกรมการสนทนาออนไลน์มีวัตถุประสงค์ด้วยกัน 3 ประการ คือ 1) เข้าไปเล่นเพื่อต้องการหาเพื่อนคุย เพื่อความสนุกสนานเพียงอย่างเดียว 2) เข้าไปเล่นเพื่อต้องการหาคู่หรือหาเซ็กซ์ และ 3) เข้าไปเล่นเพื่อต้องการหาเพื่อนเสพยาเสพติด

4. คลิปลามก สามารถดาวน์โหลดไว้รับชมภายหลังได้ ซึ่งคลิปลามกมีทั้งคลิปที่ได้รับการยินยอมและไม่ยินยอมให้เผยแพร่ เป็นที่นิยมของเยาวชน จากข้อมูลในปี 2551 พบว่าในเว็บไซต์กูเกิ้ล (www.google.com) พบคำค้นว่า คลิปเซ็กซ์ประมาณ 4,150,000 รายการ คลิปแอบถ่ายประมาณ 1,470,000 รายการ คลิปโป๊ประมาณ 1,530,000 รายการ และคลิปข่มขืนประมาณ 645,000 รายการ (อาชญาช่าวสด, 2552)

5. การ์ตูนลามก เป็นอีกหนึ่งรูปแบบในการเผยแพร่ภาพลามกอนาจารและแสดงท่าทางการมีเพศสัมพันธ์ผ่านทางสื่อเครือข่ายสังคมออนไลน์ ภาพลามกและภาพการร่วมเพศ มีทั้งภาพขาวดำ ภาพสี และภาพเคลื่อนไหว ส่วนมากไม่ต้องเสียค่าใช้จ่าย มีการแปลเป็นภาษาไทย ซึ่งต้นฉบับของการ์ตูนลามกเหล่านี้มีให้ดาวน์โหลดมากมาย ทั้งในเว็บไซต์ของไทยและต่างประเทศ

6. เรื่องเล่าทางเพศ โดยเนื้อหาของเรื่องเล่าทางเพศนี้ คือการถ่ายทอดเรื่องราวประสบการณ์ที่ผู้บริโภคสื่อสามารถเขียนส่งเข้ามายังเว็บไซต์ โดยไม่อาจหาข้อสรุปได้ว่าเป็นเรื่องจริงหรือไม่ ชายไทย รักษาชาติ (2548) ทำการวิจัยเรื่อง “การค้าหญิง มิติเรื่องเพศวิถี และสื่อลามกในอินเทอร์เน็ต” ได้ตั้งข้อสังเกตคือ เนื้อหาที่ถูกส่งเข้ามา ถูกทำให้เชื่อว่าเป็นเรื่องจริง ซึ่งเนื้อหาที่ถูกนำเสนอเข้ามา ถือเป็นต้นแบบให้ผู้อ่านมีพฤติกรรมเลียนแบบและกระตุ้นอารมณ์ความรู้สึกของผู้อ่าน

ผู้วิจัยได้ใช้แนวคิดเกี่ยวกับเครือข่ายสังคมออนไลน์ และรูปแบบเนื้อหาเรื่องเพศบนเครือข่ายสังคมออนไลน์ เพื่อวิเคราะห์ว่าเครือข่ายสังคมออนไลน์ต่าง ๆ ที่ปรากฏให้เด็กระดับประถมศึกษาเข้าใช้ มีประเภท และลักษณะอย่างไร พร้อมกำหนดตัวเลือกในแบบสอบถามวัดระดับการรู้เท่าทันเรื่องเพศบนเครือข่ายสังคมออนไลน์ของนักเรียนระดับประถมศึกษาว่า เด็กระดับประถมศึกษาได้เข้าใช้เครือข่ายสังคมออนไลน์ประเภทใดบ้าง โดยคัดเลือกจากเครือข่ายสังคมออนไลน์ที่มีสถิติการใช้งานสูงสุดจากการสำรวจของสำนักงานพัฒนาธุรกรรมทางอิเล็กทรอนิกส์ ในปี 2560 พบว่า ประเภทของเครือข่ายสังคมออนไลน์ที่เด็กใช้งานมาก 5 อันดับแรก ได้แก่ ยูทูป (ร้อยละ 99.4) เฟซบุ๊ก (ร้อยละ 97.7) ไลน์ (ร้อยละ 88.2) อินสตาแกรม (ร้อยละ 69.0) ทวิตเตอร์ (ร้อยละ 27.4) ตามลำดับ

2.3 แนวคิดเกี่ยวกับจิตวิทยาเด็ก

เด็กจะมีชีวิตที่ดีมีคุณค่า ต้องเริ่มต้นจากการดูแล ปลูกฝังด้วยความรัก ความเข้าใจ ควบคู่กับพัฒนาการของเด็ก ที่เรียนรู้ ฝึกหัด ฝึกฝนตนเอง โดยมีครู พ่อแม่ ผู้ปกครองคอยให้คำแนะนำ อบรมสั่งสอน เป็นการบ่มนิสัย แก้ไขพฤติกรรมและสร้างความเป็นผู้มีระเบียบวินัยให้เกิดขึ้น ซึ่งเป็นรากฐานของการนำไปสู่ความสำเร็จและคุณภาพในการดำรงชีวิตต่อไป (สำนักงานกองทุนสนับสนุนการสร้างเสริมสุขภาพ, 2560)

อิริซาเบธ เฮอรัลล็อก (Elizabeth Hurlock) (อ้างใน จิราภรณ์ ตั้งกิตติภรณ์, 2557) ได้ลำดับขั้นพัฒนาการของเด็กออกเป็น 3 ระยะ คือ

- | | |
|------------------------------------|---------------|
| 1. วัยเด็กตอนต้น (Early Childhood) | อายุ 2-6 ปี |
| 2. วัยเด็กตอนปลาย (Late Childhood) | อายุ 6-12 ปี |
| 3. วัยแรกรุ่น (Puberty) | อายุ 12-15 ปี |

2.3.1 วัยเด็กตอนต้น (Early Childhood)

ระยะเด็กตอนต้นเริ่มตั้งแต่อายุ 2-6 ปี เป็นระยะที่เด็กเริ่มพัฒนาจากความเป็นทารกซึ่งช่วยเหลือตนเองไม่ได้ มาสู่ความสามารถในการเคลื่อนไหวได้อย่างอิสระ เด็กสามารถเริ่มใช้ภาษาในการติดต่อกับสิ่งแวดล้อมได้ เด็กเริ่มออกจากสังคมในครอบครัวไปสู่สังคมภายนอก มีความอยากรู้อยากเห็นประกอบกับความกระตือรือร้นที่จะทำสิ่งต่าง ๆ ด้วยตนเอง ทำให้เด็กวัยนี้มีความซุกซน

2.3.1.1 พัฒนาการทางร่างกายของเด็กตอนต้น

อัตราการเจริญเติบโตในวัยนี้ค่อนข้างช้าเมื่อเทียบกับวัยทารก ร่างกายท่อนบนจะเติบโตช้ากว่าท่อนล่าง ศีรษะจะเจริญงอกเต็มที่จนเกือบไม่มีการเปลี่ยนแปลง ในขณะที่แขนและขาจะยาวขึ้น ลักษณะความเป็นทารกจะหายไป และค่อย ๆ เปลี่ยนแปลงเข้าใกล้เคียงผู้ใหญ่มากขึ้น กระดูกจะแข็งแรงกว่าเดิม เด็กสามารถเคลื่อนไหวและทำกิจกรรมต่าง ๆ ได้ด้วยตนเองดีขึ้น เป็นระยะที่เหมาะสมที่สุดที่จะฝึกให้มีสุขนิสัยที่ดี เพื่อเตรียมตัวให้เด็กออกไปเผชิญกับสังคมนอกบ้าน

2.3.1.2 พัฒนาการทางสังคมและอารมณ์ของเด็กตอนต้น

สังคมของเด็กวัยนี้กว้างขวางขึ้น แทนที่เด็กจะติดพ่อแม่ เด็กจะเริ่มติดเพื่อน และใช้เวลากับเพื่อนมากขึ้น ในระยะนี้เด็กจะมีอารมณ์หงุดหงิดและโกรธง่ายกว่าวัยทารก เนื่องจากวัยนี้มีเหตุการณ์ที่ทำให้เด็กรู้สึกขัดใจมากขึ้น บางคนโกรธเมื่อไม่ได้สิ่งที่ต้องการ บางคนโกรธเนื่องจากการทำกิจกรรมนั้นถูกขัดขวาง บางคนโกรธเพราะไม่ได้รับอิสระ หรือเพราะเด็กเรียนรู้ประสบการณ์ว่า วิธีชนะที่เร็วและง่ายที่สุด คือ การแสดงอารมณ์โกรธ พ่อแม่จึงต้องพยายามทำความเข้าใจถึงธรรมชาติและความต้องการของเด็กวัยนี้ ควรเปิดโอกาสให้เด็กมีอิสระในการทำ

กิจกรรมต่าง ๆ คอยให้คำแนะนำช่วยเหลือเมื่อเด็กเกิดความขัดแย้ง ควรปลูกฝังความเชื่อมั่นในตนเองให้เด็ก อารมณ์ที่พบมากในวัยเด็กตอนต้นอีกประการหนึ่ง คือ อารมณ์อิจฉาริษยา เนื่องจากเด็กรู้สึกว่าคุณกำลังจะสูญเสียสิ่งที่เป็นที่รักไปให้แก่บุคคลอื่น อาจจะเป็นวัตถุสิ่งของหรือนามธรรม เช่น ความรักความสนใจ โดยทั่วไปอารมณ์อิจฉานี้จะน้อยลงเมื่อเด็กเริ่มมีโอกาสสังสรรค์กับบุคคลอื่นนอกบ้าน

2.3.2 วัยเด็กตอนปลาย (Late Childhood)

ระยะเด็กตอนปลายเริ่มตั้งแต่อายุ 6-12 ปี วัยนี้กลุ่มเพื่อนจะมีบทบาทมากต่อชีวิตและการเจริญเติบโตของเด็ก ผู้ใหญ่มีส่วนเข้าถึงเด็กได้น้อย พัฒนาการด้านร่างกายโดยทั่วไป จะไม่มีการเปลี่ยนแปลงมากนัก บางครั้งเรียกวัยนี้ว่าเป็นระยะสงบ เนื่องจากเด็กจะมีพัฒนาการทางสังคมและเชาว์ปัญญาเป็นส่วนใหญ่

2.3.2.1 พัฒนาการทางร่างกายของเด็กตอนปลาย

โดยทั่วไปการเจริญเติบโตจะเป็นแบบค่อยเป็นค่อยไปช้า ๆ และสม่ำเสมอ ด้านส่วนสูงและน้ำหนัก เด็กหญิงจะโตเร็วกว่าเด็กชายวัยเดียวกัน ระบบการทำงานของอวัยวะต่าง ๆ จะเจริญเติบโตเต็มที่และเริ่มเปลี่ยนแปลงเข้าสู่ลักษณะของผู้ใหญ่

2.3.2.2 พัฒนาการทางสังคมและอารมณ์ของเด็กตอนปลาย

เนื่องจากเป็นระยะเข้าโรงเรียน เด็กจะใช้ชีวิตส่วนใหญ่อยู่นอกบ้านมากกว่าครอบครัวของตน กลุ่มเพื่อนจึงมีอิทธิพลต่อชีวิตของเด็กในวัยนี้มาก เด็กในวัยนี้ยังไม่สนใจเพื่อนเพศตรงข้าม แต่เด็กจะพยายามเลียนแบบและเรียนบทบาททางเพศจากบุคคลที่ใกล้ชิดหรือบุคคลที่ตนชื่นชม การได้ร่วมกลุ่มเพื่อน ช่วยทำให้การเลียนแบบและเรียนบทบาททางเพศสะดวกและรวดเร็วยิ่งขึ้น ถ้าเด็กไม่ได้มีโอกาสเรียนรู้เกี่ยวกับบทบาททางเพศที่เหมาะสม เมื่อเข้าสู่วัยรุ่นหรือวัยผู้ใหญ่ เด็กจะมีความกังวลใจสูง และมีความรู้สึกขัดแย้งในด้านความต้องการและการประพฤติให้เหมาะสมกับเพศของตน ส่วนพัฒนาการทางด้านอารมณ์นั้น เด็กเริ่มเข้าใจอารมณ์ของตนเองและของผู้อื่นดีขึ้น รู้จักควบคุมและแสดงอารมณ์ออกอย่างเหมาะสมขึ้น รู้จักกลัวในสิ่งที่เป็เหตุเป็นผลมากกว่าวัยเด็กตอนต้น วัยเด็กตอนปลายจะมีจะมีอารมณ์ต่าง ๆ มากขึ้น ทั้งอารมณ์ในแง่ดีน่าพึงใจ เช่น ความรัก ความเห็นใจ ความสงสาร และอารมณ์ในแง่ไม่น่าพึงใจ เช่น โกรธเกลียด หรืออิจฉาริษยา

2.3.3 วัยแรกรุ่น (Puberty)

วัยแรกรุ่น เริ่มตั้งแต่อายุ 12-15 ปี เป็นวัยคาบเกี่ยวระหว่างความเป็นเด็กและความเป็นผู้ใหญ่ ถือเป็นระยะหัวเลี้ยวหัวต่อของชีวิต พัฒนาการทางกายจะเจริญเติบโตถึงขีดสมบูรณ์เพื่อทำหน้าที่อย่างเต็มที่ ในขณะที่พัฒนาการทางด้านจิตใจยังไม่เจริญเท่าที่ควร ความไม่สัมพันธ์กันของพัฒนาการทั้ง 2 ด้าน จึงมีผลทำให้เด็กวัยนี้ต้องเผชิญปัญหาต่าง ๆ ได้ง่าย

2.3.3.1 พัฒนาการทางร่างกายของวัยแรกรุ่น

ร่างกายทั้งภายในและภายนอกจะมีการเปลี่ยนแปลงอย่างรวดเร็ว การเปลี่ยนแปลงภายนอกได้แก่ ส่วนสูง น้ำหนัก สัดส่วนของร่างกาย ตลอดจนรูปลักษณ์หน้าตา และการเปลี่ยนแปลงภายใน เช่น การทำงานของต่อมไร้ท่อ โดยเฉพาะต่อมใต้สมองและต่อมเพศจะทำหน้าที่สมบูรณ์ขึ้น อวัยวะต่าง ๆ ที่เกี่ยวข้องกับระบบการสืบพันธุ์จะเจริญเต็มที่ เพื่อเตรียมพร้อมสำหรับการสืบพันธุ์ โดยสังเกตจากเด็กหญิงจะเริ่มมีประจำเดือน เด็กชายจะเริ่มมีการหลั่งน้ำอสุจิ และยังมี การเปลี่ยนแปลง มีลักษณะทุติยภูมิทางเพศ ซึ่งเป็นลักษณะที่แบ่งแยกความเป็นชายหนุ่ม ความเป็นหญิงสาว เช่น ขนาดสะโพกและทรวงอกของเด็กหญิงขยายโตขึ้น ในขณะที่เด็กชายจะมีหนวดเคราและเสียงเริ่มแตก เป็นต้น

2.3.3.2 พัฒนาการทางสังคมและอารมณ์ของวัยแรกรุ่น

วัยแรกรุ่นจะให้ความสำคัญและผูกพันกับเพื่อนมากกว่าวัยเด็กตอนปลาย และกลุ่มเพื่อนจะเปลี่ยนจากกลุ่มเพื่อนเพศเดียวกัน ไปสู่เพื่อนเพศตรงข้าม วัยนี้กลุ่มเพื่อนจะมีอิทธิพลต่อชีวิตและจิตใจเด็กมาก ในขณะที่ครอบครัวมีอิทธิพลน้อยลง เด็กจะเข้ากลุ่มกับเพื่อนเพื่อพบปะสังสรรค์ร่วมเล่น เรียน ทำงาน และแลกเปลี่ยนความคิดเห็นซึ่งกันและกัน อารมณ์ของเด็กวัยนี้จะมีทุกประเภท ไม่ว่าจะเป็นอารมณ์วิตกกังวล รัก อิจฉา โกรธ เกลียด คดีดิ่ง กลัว เบื่อหน่าย หรืออยากรู้ อยากเห็น ลักษณะการแสดงออกของอารมณ์ที่เด่นในวัยแรกรุ่น คือ จะเร่าร้อน อ่อนไหว เปลี่ยนแปลงง่าย บางครั้งสับสนไม่มั่นคง บางครั้งอารมณ์พุ่งพล่าน ควบคุมอารมณ์ไม่ค่อยได้ ในขณะที่บางครั้งจะเก็บกดอารมณ์ไม่กล้าแสดงออก ซึ่งอารมณ์เหล่านี้จะค่อย ๆ สงบทุเลาลงในวัยรุ่นตอนปลาย เนื่องจากมีประสบการณ์ชีวิตและเริ่มปรับตัวเข้ากับสภาพแวดล้อมต่าง ๆ ได้ดีขึ้น

2.3.4 แนวคิดเกี่ยวกับทัศนคติ

ทัศนคติเป็นองค์ประกอบที่สำคัญอย่างหนึ่ง ดังนั้นจึงจำเป็นต้องเข้าใจถึงความหมายของทัศนคติ และกระบวนการที่ใช้ในการเปลี่ยนแปลง ทัศนคติเป็นแนวคิดที่มีความสำคัญมาก แนวคิดหนึ่งทางจิตวิทยาสังคม และการสื่อสาร ซึ่งมีการใช้คำนี้กันอย่างแพร่หลาย ทัศนคติ เป็นความสัมพันธ์ที่อยู่ระหว่างความรู้สึก และความเชื่อ หรือการรู้ของบุคคลกับแนวโน้มที่จะมีพฤติกรรมโต้ตอบกันในทางใดทางหนึ่ง ต่อเป้าหมายของทัศนคติ ความรู้สึก

ทัศนคติจึงเป็นเรื่องของจิตใจ ท่าที่ ความรู้สึกนึกคิด และความโน้มเอียงของบุคคลที่มีต่อข้อมูลข่าวสาร และการเปิดรับข้อมูลข่าวสารต่างๆ ซึ่งเป็นไปได้ทั้งเชิงบวกและเชิงลบ และทัศนคติมีผลให้การแสดงพฤติกรรมออกมา จะเป็นได้ว่าทัศนคติ ประกอบด้วย ความคิดที่มีผลต่ออารมณ์ และความรู้สึกนั้น ออกมาโดยทางพฤติกรรม (สุจิตรา ดิษธรรม, 2551)

ซิมบาโด และ เอบบีเซน (Zimbardo and Ebbesen, 1969) (อ้างใน พรทิพย์ บุญนิพัทธ์, 2539) ได้แยกองค์ประกอบของทัศนคติได้ 3 ประการ คือ

1. องค์ประกอบด้านความรู้ (The Cognitive Component) คือ ส่วนที่เป็นความเชื่อของบุคคลที่เกี่ยวกับสิ่งต่างๆ ทั่วไป ทั้งที่ชอบ และไม่ชอบ หากบุคคลมีความรู้ หรือคิดว่าสิ่งใดดี มักจะมีทัศนคติที่ดีต่อสิ่งนั้น แต่หากมีความรู้มาก่อนว่าสิ่งใดไม่ดี ก็จะมีทัศนคติที่ไม่ดีต่อสิ่งนั้น

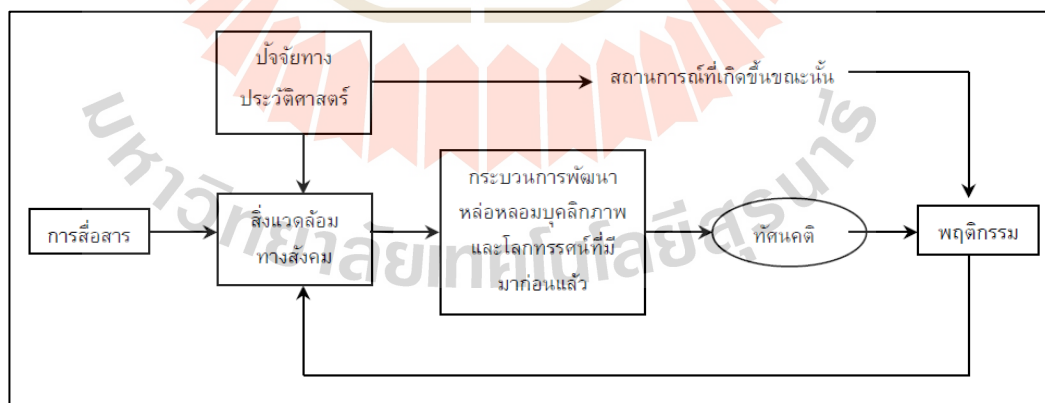
2. องค์ประกอบด้านความรู้สึก (The Affective Component) คือ ส่วนที่เกี่ยวข้องกับอารมณ์ที่เกี่ยวข้องกับสิ่งต่างๆ ซึ่งมีผลแตกต่างกันไปตามบุคลิกภาพของคนนั้น เป็นลักษณะที่เป็นค่านิยมของแต่ละบุคคล

3. องค์ประกอบด้านพฤติกรรม (The Behavioral Component) คือ การแสดงออกของบุคคลต่อสิ่งหนึ่ง หรือบุคคลหนึ่ง ซึ่งเป็นผลมาจากองค์ประกอบด้านความรู้ ความคิด ความรู้สึก

- กระบวนการพื้นฐานในการเกิดและพัฒนาทัศนคติ

ทัศนคติ เป็นความชอบ ไม่ชอบของแต่ละคน เป็นสิ่งที่สังเกตเห็นไม่ได้ เป็นเพียงสภาพการรับรู้และจิตสำนึก เป็นแนวโน้มของคน ๆ หนึ่งที่มีต่อสิ่งเร้าหรือเรื่องบางเรื่อง รวมถึงความรู้สึก อคติ ความกลัว ความคิด และความรู้สึกอื่น ๆ ที่มีต่อเรื่องต่าง ๆ

นิวซอม และซิกฟรีด ได้สร้างแบบจำลองที่อธิบายถึงกระบวนการพื้นฐานในการเกิด และพัฒนาทัศนคติ (D.Newsom และ T.Siegfried, 1981, อ้างใน อรวรรณ ปิรันธน์โอวาท, 2542) ดังภาพที่ 2.1



ภาพที่ 2.4 แบบจำลองกระบวนการพื้นฐานในการเกิดและพัฒนาทัศนคติ

(Newsom & Siegfried, 1981 อ้างใน อรวรรณ ปิรันธน์โอวาท, 2542)

จากแบบจำลองดังกล่าว มีรายละเอียดดังนี้

1. ปัจจัยทางประวัติศาสตร์ (Historical Factors) หมายถึง ลักษณะทางด้านชีวประวัติของแต่ละคน เช่น สถานที่เกิด สถานภาพทางเศรษฐกิจและสังคม ปทัสถานทางสังคม บุคลิกภาพเงื่อนไขทางการเมืองและทางสังคม เหล่านี้เป็นสิ่งกำหนดลักษณะของคน ๆ หนึ่ง ซึ่งเป็นปัจจัยนำไปสู่การเกิดทัศนคติของคน ๆ นั้นได้

2. สิ่งแวดล้อมทางสังคม (Social Environment) หมายถึง ปฏิสัมพันธ์ของมนุษย์ที่มีต่อกันและกัน อาทิ การสื่อสาร การโน้มน้าวใจ กลุ่มและปทัสถานของกลุ่ม ประสบการณ์ องค์กรประกอบเหล่านี้ล้วนมีบทบาทในการสร้างทัศนคติของแต่ละบุคคลทั้งสิ้น

3. กระบวนการหล่อหลอมพัฒนาบุคลิกภาพและโลกทัศน์ที่สั่งสมไว้ (Personality Process and Predispositions) เป็นกระบวนการขั้นพื้นฐานในการสร้างทัศนคติของแต่ละบุคคล สิ่งเหล่านี้ได้แก่ ความคิด ความเห็นเกี่ยวกับเรื่องต่าง ๆ ในสังคม การปกป้องตัวเอง ลักษณะเฉพาะของแต่ละคน ความเชื่อ ความรู้ อารมณ์และพฤติกรรมทำให้ทัศนคติของแต่ละคนแตกต่างกันออกไป

จากแนวคิดของนิวมอมและซิกฟรีด (อ้างใน อรวรรณ ปีลันชน์โอวาท, 2542) แสดงให้เห็นว่า ปัจจัยทางด้านประวัติศาสตร์ สิ่งแวดล้อมทางสังคม กระบวนการหล่อหลอมพัฒนาบุคลิกภาพ เป็นปัจจัยหนึ่งที่สามารถสร้างทัศนคติได้ ควบคู่กับสถานการณ์ที่เกิดขึ้นในขณะหนึ่ง ทัศนคติและสถานการณ์จะนำไปสู่พฤติกรรม ที่จะเกิดตามมา นอกจากนี้ ยังมีข้อสรุปจากนักวิชาการว่าทัศนคติเกิดจากการเรียนรู้ ไม่ได้ติดตัวมาแต่กำเนิด และสรุปแหล่งสำคัญที่ทำให้เกิดทัศนคติไว้ดังนี้ (อรวรรณ ปีลันชน์โอวาท, 2542)

- สิ่งที่เป็นแบบอย่าง (Models) การเลียนแบบผู้อื่นทำให้เกิดทัศนคติขึ้นได้ เช่น การเลียนแบบพ่อแม่ซึ่งเป็นแหล่งที่มีอิทธิพลต่อบุคคลอย่างมาก เมื่อพ่อแม่ไม่ชอบ ลูกก็มักไม่ชอบสิ่งนั้นไปด้วย

- ประสบการณ์เฉพาะอย่าง (Specific Experience) เมื่อบุคคลมีประสบการณ์เฉพาะอย่างต่อสิ่งใดสิ่งหนึ่งในทางที่ดีหรือไม่ดี ก็จะทำให้เขาเกิดทัศนคติในเรื่องนั้น ๆ ไปตามทิศทางของประสบการณ์ที่เขาได้รับ

- ความเกี่ยวข้องกับสถาบัน (Institutional Factors) ทัศนคติหลายอย่างเกิดขึ้นเนื่องจาก ความเกี่ยวข้องกับสถาบัน เช่น โรงเรียน ที่ทำงาน เป็นต้น

- การติดต่อสื่อสารกับบุคคลอื่น (Communication from Others) การได้ติดต่อสื่อสารกับบุคคลอื่นจะทำให้บุคคลเกิดทัศนคติจากการรับรู้ข่าวสารนั้นได้ เช่น เด็กที่ได้รับการสั่งสอนว่าทำอย่างนั้นไม่ดี สิ่งนั้นดีหรือไม่ดี ก็จะทำให้เด็กเกิดมีทัศนคติต่อการกระทำต่าง ๆ ตามที่ได้เรียนรู้มา

ผู้วิจัย ได้นำแนวคิดเกี่ยวกับจิตวิทยาเด็ก เพื่อวัดระดับการรู้เท่าทันเรื่องเพศบนเครือข่ายสังคมออนไลน์ของนักเรียน ในงานวิจัยนี้ เลือกวิจัยในเด็กระดับประถมศึกษาตอนปลาย เนื่องจากวัยเด็กตอนปลาย เป็นวัยคาบเกี่ยวกับระยะก่อนวัยรุ่น ลักษณะพัฒนาการที่สำคัญ คือ การเตรียมตัว

เพื่อเติบโตเป็นวัยรุ่น ที่พร้อมจะเผชิญและรับผิดชอบต่อตนเอง เด็กวัยนี้ใช้ชีวิตส่วนใหญ่กับสังคมนอกบ้าน เลียนแบบบุคคลที่ตนชื่นชอบ เริ่มเรียนรู้ค่านิยมทางสังคมจากกลุ่มเพื่อนและบุคคลรอบข้าง สามารถพัฒนาความคิดเชิงวิเคราะห์ได้ และเนื่องจากผลจากงานวิจัยผลของการเปิดรับสื่อออนไลน์ต่อพฤติกรรมทางเพศของนักศึกษามหาวิทยาลัย (ศิริพร เสรีदानนท์, 2554) พบว่าช่วงอายุที่นักศึกษาชายเริ่มรู้จักและสัมผัสสื่อออนไลน์อยู่ระหว่างช่วงอายุ 10-13 ปี ส่วนนักศึกษาหญิงเมื่อช่วงอายุ 14-16 ปี นอกจากนั้นปัญหาการตั้งครรภ์ในวัยรุ่น เด็กช่วงอายุ 10-15 ปี ที่คลอดบุตรซ้ำหรือคลอดเป็นครั้งที่สองขึ้นไป มีมากถึง 12,700 คน (ยุทธศาสตร์การป้องกันและแก้ไขปัญหาการตั้งครรภ์ในวัยรุ่นระดับชาติ พ.ศ. 2560-2569) เพราะฉะนั้นเด็กระดับประถมศึกษาตอนปลายจึงเหมาะแก่การเพิ่มทักษะการรู้เท่าทันเรื่องเพศบนเครือข่ายสังคมออนไลน์

2.4 แนวคิดเกี่ยวกับเรื่องเพศ

2.4.1 แนวคิดเพศสภาพ

แนวคิดเพศสภาพ เป็นแนวคิดพื้นฐานในความพยายามที่จะทำความเข้าใจถึงความเชื่อมโยงระหว่างเพศ บทบาทของเพศชาย บทบาทของเพศหญิงตามที่สังคมประกอบกรสร้างขึ้นมา และความเข้าใจในความแตกต่างระหว่างมนุษย์หญิงและชาย จนเกิดขึ้นของการตั้งคำถามถึงความแตกต่างระหว่างเพศ กับบทบาทในการดำรงชีวิตของแต่ละเพศสภาพ ที่จะนำไปสู่การศึกษาและวิเคราะห์บทบาทของหญิงชายในสังคมได้ เพศ เป็นสภาวะร่างกายที่ธรรมชาติให้มา คนในทุกสังคมและวัฒนธรรมมีส่วนร่วม และไม่สามารถทำการเปลี่ยนแปลงสภาพดังกล่าวได้ แต่เพศสภาพหมายถึง รูปแบบของการกระทำที่เชื่อมโยงถึงความ เป็นเพศ โดยกำหนดให้แสดงบทบาททางเพศชายและหญิง ตามคุณสมบัติที่ผันแปรไปตามบริบททางวัฒนธรรมและเงื่อนไขทางประวัติศาสตร์ (ทิพอาภา วรสุข, 2551)

นิตา ชูโต และคณะ (2538) กล่าวว่า เพศภาวะหรือบทบาทของหญิงชาย เป็นบทบาทที่ปฏิบัติกันมาตามความเคยชินว่า ผู้หญิงควรทำอะไร อย่างไร ผู้ชายควรทำอะไร อย่างไร และยึดมั่นเอาเองว่า บทบาทเหล่านั้นเป็นเรื่องของเพศใดเพศหนึ่ง หากผู้ใดไม่ทำตามถือว่าเป็นเรื่องผิดปกตินั้น เป็นที่ยอมรับของสังคม บทบาทที่คิดว่าเป็นบทบาทหญิงชายเป็นสิ่งที่มนุษย์สั่งสอนและกำหนดขึ้นเป็นบทบาทที่ได้รับการอบรมสั่งสอนถ่ายทอดผ่านระบบครอบครัว การศึกษาและสังคมแวดล้อมของบุคคลนั้น ๆ

ฉันทจิต จริยจรรยาโรจน์ (2541) มีความเห็นถึงลักษณะของบุคคลที่แสดงในความเป็นหญิง ความเป็นชาย โดยจะแสดงออกทางพฤติกรรม การพูด การแสดงออกถึงความรู้สึกและอารมณ์ที่บุคคลเรียนรู้ได้จากการสังเกตบุคคลรอบข้างแล้วนำมาปฏิบัติให้เหมาะสมกับเพศของตนตามที่สังคมกำหนด โดยเฉพาะการเรียนรู้จากบทบาทของครอบครัวอย่างใกล้ชิด บทบาทของพ่อ บทบาทของแม่ ความสัมพันธ์ภายในครอบครัวที่มีผลต่ออิทธิพลการเรียนรู้ของเด็ก เป็นต้น

กฤตยา อาชวนิจกุลและวรรณมา ทองสีมา (2548) กล่าวว่า ความเป็นเพศ หรือความเป็นหญิงความเป็นชาย เป็นเรื่องของการประกอบสร้างทางสังคม มีกระบวนการทางสังคมและวัฒนธรรมที่ทำให้เกิดความเป็นหญิงชายขึ้นมา โดยมีจะอิงกับเพศทางสรีระ คุณลักษณะของแต่ละเพศที่ถูกกำหนด ไม่ใช่สิ่งที่เกิดขึ้นตามธรรมชาติ แต่ได้ถูกสร้างขึ้นโดยผ่านกระบวนการขจัดเกลาทางสังคมที่หล่อหลอมมาจากแม่แบบทางพฤติกรรมจากสถาบันทางสังคม อันได้แก่ ครอบครัว โรงเรียน สื่อมวลชน และสิ่งแวดล้อมด้านต่าง ๆ

ชลิดาภรณ์ ส่งสัมพันธ์ (2551) สรุป เพศสภาพ ได้ว่าหมายถึง ความเป็นหญิง ความเป็นชาย ที่มาจากความรู้สึกส่วนตัว และหรือจากสถานภาพทางกฎหมาย เป็นสิ่งที่สังคมและวัฒนธรรมปลูกฝัง ให้แสดงบทบาทหญิงหรือบทบาทชาย ดังนั้น เพศที่ถูกกำหนดโดยสังคมนี้อาจเปลี่ยนแปลงได้ตามสภาวะการณ์และเงื่อนไขในอีกยุคสมัยหนึ่งได้ คุณลักษณะของแต่ละเพศที่ปรากฏไม่ใช่สิ่งที่เกิดขึ้นตามธรรมชาติ แต่ได้ถูกสร้างขึ้นโดยผ่านกระบวนการขจัดเกลาทางสังคมซึ่งเป็นส่วนหนึ่งของความเป็นตัวตนทางสังคม ดังนั้น ความเป็นเพศจึงเป็นตัวกำหนดความเป็นตัวตน ทักษะ และความสัมพันธ์ที่มีต่อผู้อื่นของคนในแต่ละเพศ ดังนั้น คำว่า เพศ (Sex) กับเพศสภาพ (Gender) จึงมีความแตกต่างกัน เนื่องจากเพศ (Sex) เป็นลักษณะทางกายภาพที่อาจเปลี่ยนไม่ได้ แต่เพศสภาพ (Gender) เปลี่ยนแปลงได้เพราะเป็นสิ่งที่ถูกสร้างและให้คุณค่าจากสังคม

กฤตยา อาชวนิจกุล (2554) ได้ให้ความหมายของ เพศสภาพ ว่าหมายถึง ภาวะแห่งเพศที่ถูกประกอบสร้างทางสังคม เพศสภาพที่เราคุ้นเคยคือความเป็นหญิงและความเป็นชาย เพศสภาพจึงเป็นเรื่องของบทบาท ที่สังคมกำหนดให้กับสถานะทางเพศซึ่งดูจากเพศสรีระ คือหญิง ชาย และหากสังคมเกิดการกำหนดสถานะทางเพศว่าอาจมาจากองค์ประกอบอื่น ๆ นอกเหนือจากเพศสรีระ สถานะทางเพศก็จะมีเพิ่มมากขึ้น เช่น เกย์ กะเทย ทอม ดี เป็นต้น อันจะนำไปสู่การกำหนดบทบาทเพศต่าง ๆ มากกว่าหญิงและชาย

การนำแนวคิดเพศสภาพ มาใช้ในการวิจัยครั้งนี้ เพื่อแสดงให้เห็นถึงความแตกต่างของหญิงชาย ที่ถูกแบ่งแยกมาจากความเป็นเพศที่ติดตัวมาแต่กำเนิด และถูกขจัดเกลาจากสถาบันต่าง ๆ ในสังคม เช่น ครอบครัว โรงเรียน ที่มีความแตกต่างกันไปในแต่ละสังคม แต่ละวัฒนธรรม

2.4.2 ลักษณะเนื้อหาเรื่องเพศ

สำนักงานคณะกรรมการการศึกษาขั้นพื้นฐาน กำหนดให้หลักสูตรเพศศึกษา ประกอบด้วยเนื้อหา 6 เรื่อง คือ

1. พัฒนาการทางเพศ (Human Sexuality Development) มีเนื้อหาครอบคลุมเรื่องการเจริญเติบโตและพัฒนาการทางเพศแต่ละช่วงวัย ทั้งทางร่างกาย จิตใจ อารมณ์ และสังคม เน้นสาระเกี่ยวกับการเปลี่ยนแปลงทางสรีระเมื่อเข้าสู่วัยหนุ่มสาว พัฒนาการทางเพศ การสืบพันธุ์ ภาพลักษณ์ต่อร่างกาย (Body Image) ตัวตนทางเพศ และความพึงพอใจทางเพศ (Sexual Identity and orientation)

2. สุขภาพทางเพศ (Sexual Health) หรือสุขภาพทางเพศ (Sexual and Reproductive Health) เป็นเนื้อหาเกี่ยวกับการดูแลสุขภาพอนามัยทางเพศที่เหมาะสมตามวัย มีสาระเกี่ยวกับการหลีกเลี่ยงผลกระทบที่ไม่พึงประสงค์จากความสัมพันธ์ทางเพศ การมีเพศสัมพันธ์ที่ปลอดภัย วิธีการคุมกำเนิด การป้องกันโรคติดต่อทางเพศสัมพันธ์และเอดส์ การล่วงละเมิดทางเพศ ความรุนแรงทางเพศ และอนามัยเจริญพันธุ์

3. สัมพันธภาพระหว่างบุคคล (Relationships) เป็นเนื้อหาในมิติของครอบครัว เพื่อน การคบเพื่อนต่างเพศ ความรัก การใช้ชีวิตคู่ การแต่งงาน การเป็นพ่อแม่

4. ทักษะส่วนบุคคล (Values, Attitudes and Skills หรือ Personal Skills) เป็นทักษะที่มีความจำเป็นในการดำเนินชีวิต ได้แก่

- การให้คุณค่ากับสิ่งต่าง ๆ ซึ่งระบบการให้คุณค่านี้เป็นตัวชี้นำพฤติกรรมเป้าหมาย และการดำเนินชีวิตของเรา

- การสื่อสารรับฟัง การแลกเปลี่ยนความรู้สึกนึกคิดที่สอดคล้องหรือแตกต่างกัน

- การตัดสินใจ การต่อรอง การทำความเข้าใจ เพื่อบรรลุความตั้งใจหรือเลือกทางเลือกที่ตนรับผิดชอบบรรลุผล

- การรักษาและยืนยันในความเป็นตัวของตัวเอง สามารถแสดงความรู้สึก ความต้องการ ของตนเอง โดยเคารพในสิทธิของผู้อื่น

- การจัดการกับแรงกดดันจากเพื่อน สิ่งแวดล้อม และอคติทางเพศ การแสวงหาคำแนะนำ ความช่วยเหลือ การจำแนกแยกแยะข้อมูลที่ต้องการออกจากข้อมูลที่ไม่ถูกต้อง

5. พฤติกรรมทางเพศ (Sexual Behavior) มีเนื้อหาเกี่ยวกับพฤติกรรมทางเพศที่พัฒนาไปตามช่วงชีวิต การเรียนรู้อารมณ์เพศ การจัดการอารมณ์เพศ การช่วยตัวเอง จินตนาการทางเพศ การแสดงออกทางเพศ การละเว้นการมีเพศสัมพันธ์ การตอบสนองทางเพศ

6. สังคมและวัฒนธรรม (Social, Culture and Human Rights) เป็นเนื้อหาสาระเกี่ยวกับวิธีการเรียนรู้และการแสดงออกในเรื่องเพศของบุคคลที่ได้รับอิทธิพลจากสิ่งแวดล้อม และบรรยากาศทางสังคม วัฒนธรรม บทบาททางเพศในบริบทของสังคม วัฒนธรรม กฎหมาย สิทธิส่วนบุคคล ศิลปะ และสื่อต่าง ๆ

การจัดเนื้อหาเรื่องเพศ สุขชาติ โสภณประยูร และวรรณี โสภณประยูร (2531) ได้แบ่งลักษณะเนื้อหาความรู้เรื่องเพศออกเป็น 4 ลักษณะ คือ

1. ลักษณะทางชีววิทยา (Biological Aspect) คือ เรื่องที่เกี่ยวกับกายวิภาค และสรีรวิทยาของร่างกายมนุษย์เป็นส่วนใหญ่ เช่น โครงสร้างและหน้าที่ของอวัยวะต่าง ๆ ในระบบสืบพันธุ์ของเพศชายและเพศหญิง ลักษณะพันธุกรรมที่เกี่ยวกับเพศ ความเจริญเติบโตทางเพศในร่างกาย (Bio-sexual Development หรือ Physical Development) การมีหนวดเครา ขนรักแร้ เลียงแตก การมีประจำเดือน การสืบพันธุ์ การปฏิสนธิ การตั้งครรภ์ การคลอดบุตร เป็นต้น

2. ลักษณะทางสุขวิทยา (Hygienic Aspect) คือ เรื่องที่เกี่ยวกับสุขภาพ การระวังรักษา ร่างกายให้ปราศจากโรคภัยไข้เจ็บ หรือความผิดปกติทางเพศ เช่น ข้อควรระวังรักษา และสุขปฏิบัติ เกี่ยวกับอวัยวะเพศ ข้อควรปฏิบัติขณะมีประจำเดือน การตรวจโลหิตก่อนการแต่งงาน กามโรค ความผิดปกติของอวัยวะเพศ เป็นต้น

3. ลักษณะทางจิตวิทยา (Psychology Aspect) คือ เรื่องที่เกี่ยวกับจิตใจ และอารมณ์ เช่น ความเจริญเติบโตทางเพศในด้านจิตใจ (Psycho - Development) การเปลี่ยนแปลงทางด้านจิตใจ และอารมณ์เมื่อเข้าสู่วัยรุ่น แรงขับทางเพศ การระบายอารมณ์ทางเพศ ทักษะติดต่อเพศตรงข้าม ความรัก ความต้องการ หรือความรู้สึกทางเพศ ความปกติทางด้านจิตใจและอารมณ์ เป็นต้น

4. ลักษณะทางสังคมวิทยา (Sociological Aspect) คือ เรื่องที่เกี่ยวกับการปรับตัวให้ เข้ากับสังคมและมาตรฐานความประพฤติ หรือกฎเกณฑ์ทางสังคม เช่น ความเจริญเติบโตทางเพศ ในด้านสังคม (Socio - sexual Development) ความสัมพันธ์ระหว่างเพศ การมีเพศสัมพันธ์ อิทธิพล ของเหตุการณ์และสิ่งแวดล้อม การเกี่ยวพาราณี การเลือกคู่ครอง การแต่งงาน ชีวิตสมรส หรือชีวิต ครอบครัว การวางแผนครอบครัว ประเพณีและวัฒนธรรมต่าง ๆ

2.4.3 คุณลักษณะที่ดีเรื่องเพศของเด็กและเยาวชน

คุณลักษณะที่ดีของเด็กและเยาวชน (Desirable Sexuality Healthy Individual) เมื่อเด็ก และเยาวชนได้เรียนรู้เรื่องเพศอย่างเป็นกระบวนการอย่างต่อเนื่อง จะมีคุณลักษณะดังนี้

1. ด้านความคิด ความรู้

- เข้าใจพัฒนาการทางเพศของมนุษย์ ซึ่งเป็นส่วนสำคัญของการดำเนินชีวิต ทางสังคม

- เข้าใจความต้องการของตนเอง อธิบายเชิงเหตุและผลได้

- แยกแยะระหว่างข้อเท็จจริงกับความเชื่อได้

2. ด้านทัศนคติ

- ยอมรับและเคารพความแตกต่างระหว่างบุคคล

- ไม่ตัดสินคนอื่นโดยใช้ความเชื่อ ทัศนคติของตนเองเป็นที่ตั้ง ไม่เห็นว่าความเชื่อ ความชอบที่ต่างไปจากเราเป็นเรื่องผิด

- เคารพการตัดสินใจของตัวเอง ซื่อสัตย์ต่อความรู้สึกของตนเอง

- รับรู้ และยอมรับผลที่จะตามมาจากการตัดสินใจ

- เห็นเรื่องเพศเป็นเรื่องธรรมชาติ สวยงามและมีความหลากหลาย

- ความสุขทางเพศเป็นสิทธิอันชอบธรรมของทั้งหญิงชาย มีความหลากหลาย ของรสนิยม และไม่ใช้เรื่องผิดหากไม่ละเมิดสิทธิหรือข่มเหงทำร้ายผู้อื่น

3. ด้านอารมณ์

- มีความสุข สุขภาพจิตดี พอใจในสภาวะการณ์ของตัวเอง
- ปรับตัวให้เข้ากับสภาวะการณ์
- รู้ทันอารมณ์ของตนเอง บอกได้ว่าชอบ ไม่ชอบ

4. ด้านทักษะ

- เอาตัวรอด สามารถจัดการกับสถานการณ์ หาทางออกที่เหมาะสม เป็นผลดีแก่ตัวเอง ปลอดภัย พึงพอใจ เลือกได้ รับผิดชอบได้
- ควบคุมตัวเองได้ ไม่ละเมิดผู้อื่น
- สื่อสารบอกความต้องการของตัวเอง ได้สอดคล้องกับโอกาส เวลา และสามารถรับฟังความคิดเห็นที่แตกต่างได้

2.4.4 การรู้เท่าทันเรื่องเพศ

จิตรกรรณ์ บุญถนอม (2558) ได้กล่าวถึง การรู้เท่าทันเรื่องเพศ (Sexual Literacy) ว่า หมายถึง ความสามารถของวัยรุ่นในการเข้าใจเรื่องเพศ รู้จักตนเองในด้านร่างกาย จิตใจ อารมณ์และสังคม มีเจตคติที่ดีต่อการเรียนรู้เรื่องเพศ รู้จักการคิดพิจารณาไตร่ตรองตัดสินใจในเรื่องเพศด้วยการใช้เหตุผลจากข้อเท็จจริง สามารถเสริมสร้างความรู้เรื่องเพศด้วยการสืบค้นจากหลากหลายแหล่งข้อมูล ตลอดจนสามารถประยุกต์ใช้ข้อมูลเรื่องเพศในชีวิตประจำวันได้ รวมถึงมีความสามารถในการต่อรองและปฏิเสธเมื่อเผชิญต่อสถานการณ์เสี่ยงทางเพศ

ฐิยาพร กันตารณวัฒน์ (2558) ได้นิยาม การรู้เท่าทันเรื่องเพศ ว่าหมายถึง การที่บุคคลรับรู้ เข้าใจตนเองและผู้อื่นเกี่ยวกับการเปลี่ยนแปลงทางด้านร่างกาย จิตใจและอารมณ์ที่เกิดขึ้นตามธรรมชาติของวัย ยอมรับความหลากหลายของวิถีชีวิตทางเพศและสัมพันธภาพทางเพศ เรียนรู้เรื่องเพศอย่างเหมาะสม เลือกรับรู้สื่อ ข้อมูล ข่าวสารจากแหล่งต่าง ๆ เกี่ยวกับเรื่องเพศอย่างมีวิจารณญาณ รวมถึง ปฏิบัติตนอย่างถูกต้อง ดูแลสุขภาพทางเพศ รู้จักป้องกันตนเองจากการมีเพศสัมพันธ์ที่ไม่ปลอดภัย เห็นคุณค่าในตัวเอง สามารถตัดสินใจอย่างมีสติ พร้อมรับผิดชอบผลที่ตามมา รวมทั้งจัดการกับปัญหาและปรับตัวกับสถานการณ์ที่เกิดขึ้น

2.4.5 กรอบการวัดการรู้เท่าทันเรื่องเพศ

จิตรกรรณ์ บุญถนอม (2558) สรุปองค์ประกอบการรู้เท่าทันเรื่องเพศ 5 ด้าน ประกอบด้วย ด้านความรู้เรื่องเพศ ด้านเจตคติ ด้านการเข้าถึงข้อมูล ด้านทักษะ และด้านการประยุกต์ใช้ โดยมีรายละเอียด ดังนี้

ด้านที่ 1 ด้านความรู้เรื่องเพศ ประกอบด้วย การมีความรู้เกี่ยวกับการเปลี่ยนแปลงและการทำงานของระบบสืบพันธุ์ การดูแลสุขอนามัย การตั้งครรรภ์ในวัยรุ่น โรคติดต่อทางเพศสัมพันธ์ และเอดส์ ความรู้เรื่องความรักและสัมพันธ์ภาพ และการล่วงละเมิดทางเพศ

ด้านที่ 2 ด้านเจตคติ ประกอบด้วย การมีเจตคติที่ดีต่อเรื่องเพศศาสตร์ศึกษาพฤติกรรมทางเพศในทางบวก การป้องกันการติดโรคติดต่อทางเพศสัมพันธ์ การป้องกันการตั้งครรรภ์และการทำแท้ง

ด้านที่ 3 ด้านการเข้าถึงข้อมูล ประกอบด้วย การรู้จักแหล่งข้อมูลเรื่องเพศ การรู้และสามารถสืบค้นข้อมูลเรื่องเพศจากแหล่งข้อมูล การรู้และสามารถใช้ความสำคัญเรื่องเพศเพื่อการสืบค้นข้อมูล การสืบค้นข้อมูลอย่างมีจริยธรรม ความสามารถในการจำแนกข้อมูลจากข้อเท็จจริงกับการแสดงความคิดเห็นและความสามารถในการเปรียบเทียบข้อมูลจากแหล่งที่หลากหลาย

ด้านที่ 4 ด้านทักษะ ประกอบด้วย ความสามารถในการคิดอย่างมีวิจารณญาณในสถานการณ์ต่าง ๆ ในเรื่องเพศ ความสามารถในการตัดสินใจในสถานการณ์ต่าง ๆ ในเรื่องเพศ ความสามารถในการเจรจาต่อรอง และความสามารถในการปฏิเสธเพื่อการหลีกเลี่ยงสถานการณ์เสี่ยงที่จะนำไปสู่อันตรายทางเพศ

ด้านที่ 5 ด้านการประยุกต์ใช้ ประกอบด้วย ความสามารถในการดูแลสุขภาพทางเพศ สามารถสังเกตความคิดปกติของร่างกายและอวัยวะสืบพันธุ์เบื้องต้นได้ ความสามารถในการสังเกตอาการของโรคติดต่อทางเพศสัมพันธ์ ความสามารถในการวางแผนทางความรัก และความสามารถในการวางแผนอย่างเหมาะสม การสร้างสัมพันธ์ภาพและรักษาสัมพันธภาพ ความสามารถในการวางแผนทางป้องกันการล่วงละเมิดทางเพศ และการบอกแหล่งหรือหน่วยงานให้ความช่วยเหลือด้านการล่วงละเมิดทางเพศ

ฐิยาพร กันตารณวัฒน์ (2558) ได้นำเสนอ คุณลักษณะของบุคคลที่มีความรู้เท่าทันเรื่องเพศในวัยรุ่น คือ ลักษณะของบุคคลที่แสดงออกเกี่ยวกับเรื่องเพศ 4 ด้าน ประกอบด้วย ด้านความรู้ ความเข้าใจและความคิด ด้านการประยุกต์ใช้ความรู้ ด้านความสามารถในการเผชิญปัญหา และด้านความสามารถในการปรับตัวฟื้นคืน โดยมีรายละเอียด ดังต่อไปนี้

ด้านที่ 1 ด้านความรู้ ความเข้าใจ และความคิด หมายถึง เป็นบุคคลที่มีความรู้และความเข้าใจเกี่ยวกับเรื่องเพศครอบคลุมทั้งในมิติด้านกาย จิต สังคม ซึ่งมีรายละเอียดดังนี้

- มิติด้านกาย มีความรู้เกี่ยวกับการเปลี่ยนแปลงด้านร่างกายตามธรรมชาติ เข้าใจในเรื่องการเจริญเติบโต พัฒนาการทางเพศตามวัยที่เกี่ยวข้องสัมพันธ์กับร่างกาย จิตใจ อารมณ์ และสังคม รู้สาเหตุที่ทำให้เกิดโรคติดต่อทางเพศสัมพันธ์ รู้วิธีป้องกันตนเองจากการมีเพศสัมพันธ์ที่ไม่ปลอดภัย รู้วิธีการคุมกำเนิดที่ถูกต้อง

- มิติด้านจิตใจ มีความรู้เกี่ยวกับการเท่าทันทางอารมณ์ของตัวเอง รู้จักและเข้าใจอารมณ์ทางเพศของตนเอง รู้อาการปกติทางเพศในรูปแบบต่าง ๆ รู้วิธีการปรับตัวเมื่อมีปัญหาเกิดขึ้น

- มิติด้านสังคม มีความรู้เกี่ยวกับเรื่องเพศในสังคม การวางตัวทางสังคมเกี่ยวกับเพศตรงข้าม ค่านิยมทางเพศ ความเท่าเทียมกันทางเพศ จริยธรรมทางเพศ และวิธีการเข้าถึงความรู้เกี่ยวกับเรื่องเพศที่ถูกต้อง ซึ่งความรู้ในมิตินี้จะช่วยให้วัยรุ่นมีความเข้าใจและรู้จักวิธีป้องกันตัวเมื่ออยู่ในสถานการณ์ที่เสี่ยงได้เพิ่มขึ้น

ด้านที่ 2 ด้านการประยุกต์ใช้ความรู้ หมายถึง บุคคลที่สามารถนำความรู้และความเข้าใจเกี่ยวกับเรื่องเพศไปประยุกต์ใช้ในชีวิตประจำวันได้ ซึ่งมีรายละเอียดดังนี้

- สามารถดูแลสุขภาพอนามัยทางเพศได้ตามวัย เช่น การดูแลรักษาอวัยวะในระบบสืบพันธุ์อนามัยการเจริญพันธุ์ สังเกตการเปลี่ยนแปลงต่าง ๆ และความผิดปกติในลักษณะและหน้าที่ของอวัยวะเพศ การหลีกเลี่ยงอันตรายจากการชอกช้ำ บาดเจ็บ อักเสบ และติดเชื้อ รวมถึงการถูกล่วงเกินทางเพศ

- สามารถดูแลสุขภาพทางร่างกาย จิตใจ และสังคมอย่างเหมาะสมในชีวิตประจำวัน

- สามารถป้องกันตนเองจากการมีเพศสัมพันธ์ที่ไม่ปลอดภัยที่ก่อให้เกิดโรคติดต่อทางเพศสัมพันธ์ หรือการตั้งครรภ์ที่ไม่ตั้งใจ

- สามารถจัดการสถานการณ์ที่เกี่ยวข้องกับเรื่องเพศและประเมินความเสี่ยงต่อสถานการณ์นั้น หลีกเลี่ยงการอยู่ในสถานการณ์ที่ไม่ปลอดภัยโดยเฉพาะเพศหญิงที่จะไม่ประมาทในการดำเนินชีวิตแต่ละวัน สังเกตสิ่งรอบตัวอยู่ตลอดเวลา เช่น ไม่เดินทางในที่เปลี่ยว ไม่อยู่ลำพังในยามวิกาล ไม่ยอมให้ผู้ชายที่เป็นคู่รักหรือไม่ใช่คู่รักของตนเองล่อลวงและล่วงละเมิดทางเพศ

- สามารถยับยั้งชั่งใจที่จะมีเพศสัมพันธ์หากยังไม่มีความพร้อมที่จะรับผิดชอบกับผลที่จะตามมา และควบคุมความสัมพันธ์ให้อยู่ในความถูกต้องเหมาะสม

- สามารถควบคุมตัวเองได้ ไม่ละเมิดผู้อื่น และจัดการอารมณ์ทางเพศได้อย่างถูกต้องโดยไม่ขัดกับกฎหมายหรือจารีตประเพณี

- สามารถปฏิบัติตนตามบทบาทและหน้าที่ตามเพศสภาพและเพศวิถีของตน ตลอดจนการแสดงออกทางเพศที่มีความหลากหลายในสังคม

- สามารถมีสัมพันธภาพที่ดีกับคนรอบข้าง เช่น เพื่อนต่างเพศ ครอบครัว และสังคม ตามบทบาทเพศวิถีของตนและผู้อื่น

- สามารถเลือกรับรู้สื่อข้อมูลข่าวสารต่างๆจากแหล่งต่างๆเกี่ยวกับเรื่องเพศ
อย่างมีวิจารณญาณ

ด้านที่ 3 ด้านความสามารถในการเผชิญปัญหา หมายถึง เป็นบุคคลที่สามารถใช้
ความคิดวิจารณ์ และเหตุผลในการตัดสินใจแก้ปัญหาด้านเพศในเรื่องต่าง ๆ ที่เกิดขึ้นได้
ทันทั่วทั้งที่มีรายละเอียดดังนี้

- สามารถวิเคราะห์สาเหตุของปัญหาโดยการพิจารณาจากตัวเองก่อน เพื่อ
ช่วยให้เกิดการเรียนรู้จากสิ่งที่เคยทำผิด และหาทางแก้ไขได้อย่างถูกต้องเหมาะสม

- สามารถเข้าใจผลกระทบและความยุ่งยากที่มีต่อการดำเนินชีวิตหากต้อง
ประสบกับปัญหา

- สามารถควบคุมตนเองให้ผ่านพ้นเหตุการณ์ที่เป็นปัญหาหรือสถานการณ์
ที่ยากลำบาก มีสติในการต่อสู้กับปัญหา และเลือกวิธีแก้ปัญหาให้เหมาะสมกับสถานการณ์ที่ตนเอง
กำลังเผชิญอยู่

- สามารถรับมือกับความขัดแย้งของปัญหา และพยายามจัดให้หมดไป
อย่างถูกวิธี

- สามารถจัดการกับสถานการณ์ หาทางออกที่เหมาะสมเป็นผลดีกับตนเอง

- สามารถแสวงหาความรู้และเข้าถึงความช่วยเหลือในการรับคำปรึกษา

ด้านที่ 4 ด้านความสามารถในการปรับตัวฟื้นคืน หมายถึง เป็นบุคคลที่รู้จักปรับตัว
มีความยืดหยุ่นในสถานการณ์ต่าง ๆ ได้อย่างเหมาะสม มีความเข้มแข็งทางจิตใจ มีรายละเอียดดังนี้

- สามารถรู้เท่าทันอารมณ์ความรู้สึกของตนเองและผู้อื่น จัดการกับอารมณ์
ความรู้สึกสุขและทุกข์ของตัวเองได้ ดูแลจิตใจตนเองให้ทนอยู่ได้ในสถานการณ์ที่กดดัน มีความ
มั่นคงทางอารมณ์

- สามารถยอมรับผลที่จะตามมาจากการตัดสินใจของตนเองได้ และถ้าผล
ออกมาไม่ดีก็พร้อมจะปรับตัว และเลือกวิธีการอื่นที่ดีกว่าในการจัดการกับสถานการณ์ที่เกิดขึ้น

- สามารถมีความหวังและแรงใจที่จะดำเนินชีวิตต่อไปภายใต้สถานการณ์ที่
กดดัน ซึ่งความหวังและกำลังใจนี้อาจมาจากการสร้างด้วยตนเองหรือคนรอบข้างก็ได้

- สามารถมีความมั่นใจและพร้อมที่จะเอาชนะปัญหาอุปสรรคที่เกิดจาก
สถานการณ์วิกฤต ซึ่งความมั่นใจนี้เกิดจากการรับรู้ความสามารถของตนเองที่เชื่อมั่นว่าตนทำได้

จะเห็นได้ว่าจุดมุ่งหมายสำคัญของการมีเนื้อหาเรื่องเพศนั้น เพื่อเสริมสร้างคุณภาพ
ให้กับเด็ก โดยเน้นถึงการรู้จักตนเอง รู้จักป้องกันตนจากสถานการณ์เสี่ยง รู้จักเคารพสิทธิของผู้อื่น
มีเจตคติที่ดีในเรื่องเพศ มีความรับผิดชอบ สามารถแก้ไขปัญหาได้อย่างเหมาะสม ซึ่งในการศึกษา
การรู้เท่าทันเรื่องเพศบนเครือข่ายสังคมออนไลน์ของนักเรียนระดับประถมศึกษา ในการวิจัยครั้งนี้

ผู้วิจัยได้ศึกษาเนื้อหาเรื่องเพศศึกษา คุณลักษณะที่ดีของเด็กและเยาวชนในเรื่องเพศ และการรู้เท่าทันเรื่องเพศ จากการทบทวนเอกสาร และงานวิจัยที่เกี่ยวข้อง ผู้วิจัยได้รวบรวมเนื้อหาเรื่องเพศให้มีความเหมาะสมกับเด็กระดับประถมศึกษา โดยศึกษาในขอบเขต 3 ด้าน คือ 1) เนื้อหาเรื่องเพศด้านร่างกาย 2) เนื้อหาเรื่องเพศด้านจิตใจ 3) เนื้อหาเรื่องเพศด้านสังคม โดยมีรายละเอียด ดังนี้

1. เนื้อหาเรื่องเพศด้านร่างกาย หมายถึง เนื้อหาเรื่องเพศที่เกี่ยวกับการเจริญพันธุ์ ในเพศชายและเพศหญิง อวัยวะในระบบสืบพันธุ์ การสืบพันธุ์ การเปลี่ยนแปลงทางสรีระ ตัวตนทางเพศ เพศสภาพ ความพึงพอใจทางเพศ รวมถึง การรักษาร่างกายให้ไม่มีโรคภัย การดูแลสุขอนามัยทางเพศ มีความสามารถในการหลีกเลี่ยงการมีเพศสัมพันธ์ที่ไม่ปลอดภัย การคุมกำเนิด

2. เนื้อหาเรื่องเพศด้านจิตใจ หมายถึง เนื้อหาเรื่องเพศที่เกี่ยวกับทักษะในการใช้ชีวิตทางจิตใจและอารมณ์ การแสดงความรู้สึก การตัดสินใจ ต่อรอง ปฏิเสธ เข้าใจการควบคุมตนเอง การจัดการพฤติกรรมทางเพศ รู้ทันอารมณ์หรือความรู้สึกทางเพศ ความรัก ยอมรับการแลกเปลี่ยนความคิดเห็นที่เหมือนหรือแตกต่างกัน เคารพสิทธิของผู้อื่น ไม่มีอคติกับเพศทางเลือก

3. เนื้อหาเรื่องเพศด้านสังคม หมายถึง เนื้อหาเรื่องเพศที่เกี่ยวกับการปรับตัวและแสดงออกทางสังคม รู้และเข้าใจบทบาททางเพศในบริบทของสังคม วัฒนธรรมไทย ไม่ละเมิดผู้อื่น การวางตัวกับเพศตรงข้าม ความรุนแรงทางเพศ การมีเพศสัมพันธ์ การแต่งงาน ชีวิตครอบครัว การวางแผนครอบครัว รวมถึง ความสามารถในการเอาตัวรอดจากสถานการณ์ที่เสี่ยง หากทางออกที่เหมาะสม สามารถเข้าถึงความช่วยเหลือในการรับคำปรึกษาได้

2.5 งานวิจัยที่เกี่ยวข้อง

ผู้วิจัยได้สำรวจและรวบรวมงานวิจัยที่เกี่ยวข้องกับการรู้เท่าทันเรื่องเพศบนเครือข่ายสังคมออนไลน์ของนักเรียนระดับประถมศึกษาตอนปลาย ดังนี้

ภาณุวัฒน์ กองราช (2554) ศึกษาพฤติกรรมการใช้เครือข่ายสังคมออนไลน์ของวัยรุ่นในประเทศไทย : กรณีศึกษาเฟซบุ๊ก พบว่า กลุ่มตัวอย่างส่วนใหญ่เป็นเพศหญิง กิจกรรมส่วนใหญ่ที่ใช้คือ การโต้ตอบบนกระดานสนทนา การเข้าร่วมกลุ่มต่าง ๆ การเล่นเกม การตอบคำถาม การแบ่งปันรูปภาพ การแบ่งปันวิดีโอ การค้นหาเพื่อน การส่งข้อความ การกดชอบ ซึ่งพบว่า เกิดพฤติกรรมความหลงใหลจนผิดปกติ เนื่องจากความเพลิดเพลินและอิทธิพลทางสังคม ทำให้เครือข่ายสังคมออนไลน์มีอัตราในการใช้เพิ่มมากขึ้นจนเกิดเป็นการติดการเข้าใช้งาน และอาจทำให้รู้สึกกังวลหรือหมกมุ่นจนต้องเข้าไปใช้อีก

ยุพาพร ปิวะพงษ์ (2554) ศึกษาอิทธิพลของสื่อลามกที่มีผลต่อการกระทำผิดทางเพศของเด็กและเยาวชน ศึกษาเฉพาะกรณี : ศูนย์ฝึกและอบรมเด็กและเยาวชนในเขตกรุงเทพมหานครและปริมณฑล พบว่า ปัจจัยด้านพฤติกรรมของการเปิดรับสื่อลามกและทัศนคติของเด็กและเยาวชนที่มีต่อ

สื่อลามกส่วนใหญ่เชื่อว่า สื่อลามกมีอิทธิพลต่อการกระทำผิดทางเพศ เพราะเด็กและเยาวชนที่กระทำผิดทางเพศทั้ง 220 คน เคยรับชมสื่อลามก จนนำไปสู่การลอกเลียนแบบพฤติกรรมทางเพศ และเป็นตัวกระตุ้นให้เกิดการกระทำผิดทางเพศ สำหรับปัจจัยทางด้านกลุ่มเพื่อน พบว่า กลุ่มเพื่อนมีอิทธิพลในการกระทำผิดในการแนะนำ เรียนรู้วิธีการมีเพศสัมพันธ์ ตลอดจนพฤติกรรมรวมโทรมหญิงจากการบอกเล่าของกลุ่มเพื่อน

ศิริพร เสรีदानนท์ (2554) ศึกษาผลของการเปิดรับสื่ออนาจารต่อพฤติกรรมทางเพศของนักศึกษามหาวิทยาลัย: การประยุกต์เทคนิคการตอบสนองเชิงสุ่ม และแนวทางแก้ไขป้องกันปัญหาการเปิดรับสื่ออนาจาร โดยพบว่า นักศึกษามากกว่าร้อยละ 80 มีการเปิดรับสื่ออนาจารผ่านอินเทอร์เน็ต โดยใช้บริการผ่านเฟซบุ๊ก และสมาร์ตโฟนเป็นส่วนใหญ่ที่บ้านพักของตนเอง ที่หอพัก และที่บ้านเพื่อน ตามลำดับ นักศึกษาส่วนมากรู้จักเว็บไซต์อนาจาร 1-3 เว็บไซต์ ส่วนใหญ่เปิดรับตามโอกาสที่อำนวยให้ และใช้เวลาในการเปิดรับตามแต่ความสะดวกซึ่งมักจะไม่เกินครั้งละ 1 ชั่วโมง โดยมีแรงจูงใจในการเปิดรับสื่ออนาจารมาจากเพื่อน จากสื่อประเภทต่าง ๆ และจากตนเองตามลำดับ ส่วนช่วงอายุในการเริ่มเปิดรับสื่ออนาจาร พบว่านักศึกษาชายส่วนใหญ่เริ่มรู้จักและสัมผัสสื่ออนาจารเมื่อช่วงอายุ 10-13 ปี ส่วนนักศึกษาหญิงเมื่อช่วงอายุ 14-16 ปีมากที่สุด

ธนกฤต ดิพลภักดิ์ (2556) ศึกษาการเปิดรับสื่อเกมออนไลน์ พฤติกรรม และผลกระทบของการเล่นเกมออนไลน์ประเภท MMORPG ของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาตอนปลาย พบว่า มีพฤติกรรมการเล่นเกมออนไลน์ประเภท MMORPG มากกว่า 4 ปี มีการเล่นเกมทุกวัน วันละ 2-3 ชั่วโมง/วัน ในช่วง 20.00 น.-24.00 น. และมีผลกระทบจากการเล่นเกมออนไลน์ประเภท MMORPG อยู่ในระดับปานกลาง ได้แก่ ผลกระทบด้านสุขภาพ ผลกระทบด้านการเงิน ผลกระทบด้านการศึกษา ผลกระทบด้านความสัมพันธ์ในครอบครัว และผลกระทบด้านความสัมพันธ์ในกลุ่มเพื่อน

กวิศรา ทองดี (2557) ศึกษาการพัฒนาระดับการรู้เท่าทันสื่อ โดยใช้ชุดฝึกอบรมแบบผสมผสานความจริงเรื่องการรู้เท่าทันสื่อโฆษณา สำหรับเด็กและเยาวชน และพบว่า กลุ่มตัวอย่างมีความคิดเห็นร้อยละ 98.54 เห็นด้วยกับการพัฒนาการรู้เท่าทันสื่อโดยใช้ชุดฝึกอบรมแบบผสมผสานความจริงเรื่องการรู้เท่าทันสื่อโฆษณา สำหรับเด็กและเยาวชน และมีความต้องการเรียนรู้จากสื่อชุดฝึกอบรมแบบผสมผสานความจริง ในระดับมาก เพราะสื่อที่ได้สร้างขึ้นมามีคุณภาพทั้งในด้านเนื้อหา และได้ใช้เทคโนโลยีสมัยใหม่มาใช้ในการนำเสนอ ทำให้เด็กมีความสนใจ กระตือรือร้น และเข้าใจในเนื้อหาการรู้เท่าทันสื่อมากขึ้น

ขนิษฐา จิตแสง (2557) ศึกษาทักษะการรู้เท่าทันสื่ออินเทอร์เน็ตของเยาวชนในเขตเทศบาลนครขอนแก่น พบว่า เยาวชนร้อยละ 52.80 มีความสามารถในการเข้าถึงสื่ออินเทอร์เน็ตในระดับปานกลาง ร้อยละ 62.00 มีความสามารถในการทำความเข้าใจเนื้อหาจากสื่ออินเทอร์เน็ตในระดับต่ำ และมีความสามารถในการมีส่วนร่วมผ่านสื่ออินเทอร์เน็ตในระดับมาก นอกจากนี้ยังพบว่า ความสามารถในการเข้าถึงสื่ออินเทอร์เน็ตมีความสัมพันธ์เชิงบวกกับเพศ

ดาวธา วีระพันธ์ (2558) พัฒนาแอนิเมชัน เรื่อง ความรู้เกี่ยวกับการกระทำความผิดเกี่ยวกับคอมพิวเตอร์สำหรับเยาวชน พบว่า คุณภาพของแอนิเมชันที่พัฒนาขึ้นสรุปในภาพรวมมีคุณภาพอยู่ในระดับดีมาก ผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนของนักเรียนหลังเรียนด้วยแอนิเมชัน เรื่องความรู้เกี่ยวกับการกระทำความผิดเกี่ยวกับคอมพิวเตอร์สูงกว่าก่อนเรียนอย่างมีนัยสำคัญ เพราะแอนิเมชันที่พัฒนาขึ้นนี้ช่วยให้เนื้อหาที่อ่านแล้วเข้าใจยาก สามารถเกิดความสนใจ และสามารถเข้าใจในเนื้อหาได้ง่าย

จิตรภรณ์ บุญถนอม (2558) ศึกษาเชิงคุณภาพปฐมบทการพัฒนาตัวบ่งชี้การรู้เท่าทันเรื่องเพศ โดยการพัฒนาแบบจำลองเชิงทฤษฎีการเรียนรู้เรื่องเพศ มีขั้นตอนในการศึกษา คือ 1) การทบทวนเอกสารและวรรณกรรมที่เกี่ยวข้อง 2) การสร้างเครื่องมือในการวิจัย 3) การสัมภาษณ์เชิงลึกผู้เชี่ยวชาญ 4) การตรวจสอบและยืนยันข้อมูลด้วยการสนทนากลุ่ม ผลการศึกษาพบว่า แบบจำลองเชิงทฤษฎีการเรียนรู้เท่าทันเรื่องเพศ ประกอบด้วย 5 องค์ประกอบหลัก คือ 1) การรู้เท่าทันเรื่องเพศด้านความรู้ 2) การรู้เท่าทันเรื่องเพศด้านเจตคติ 3) การรู้เท่าทันเรื่องเพศด้านการเข้าถึงข้อมูล 4) การรู้เท่าทันเรื่องเพศด้านทักษะ 5) การรู้เท่าทันเรื่องเพศด้านการประยุกต์ใช้

ฐิยาพร กันตารณวัฒน์ (2558) ศึกษาการรู้เท่าทันเรื่องเพศของวัยรุ่นในบริบทสังคมไทย เพื่ออธิบายคุณลักษณะของบุคคลที่มีการรู้เท่าทันเรื่องเพศ และนำเสนอแนวทางการพัฒนาเพื่อเสริมสร้างการรู้เท่าทันเรื่องเพศ พบว่า คุณลักษณะของบุคคลที่มีการรู้เท่าทันเรื่องเพศในวัยรุ่น ประกอบด้วย 4 ด้าน คือ ด้านความรู้ ความเข้าใจและความคิด ด้านการประยุกต์ใช้ความรู้ ด้านความสามารถในการเผชิญปัญหา และด้านความสามารถในการปรับตัวฟื้นคืน

สาริศา จันทรอพร (2559) ศึกษาภาวะการณ์ปัจจุบัน กับการเสริมสร้างการรู้เท่าทันสื่อสังคมออนไลน์ในวัยรุ่น พบว่า ร้อยละ 92.8 มีการใช้งานสื่อสังคมออนไลน์ เพื่อเข้าถึงสื่อชนิดต่าง ๆ ได้แก่ โลกโซเชียล และยูทูป ผ่านโทรศัพท์มือถือเป็นส่วนใหญ่ เพื่อจุดประสงค์ในการพูดคุยแลกเปลี่ยนข่าวสาร ซึ่งกันและกัน การให้คำปรึกษาแบบกลุ่ม โดยเน้นความจริง สามารถพัฒนาการรู้เท่าทันสื่อสังคมออนไลน์ดีขึ้นได้ และนักเรียนที่เข้าร่วมการปรึกษาแบบกลุ่มโดยเน้นความจริง มีแนวโน้มที่จะพัฒนาการรู้เท่าทันสื่อสังคมออนไลน์ดีกว่านักเรียนกลุ่มควบคุม

สมเดช รุ่งศรีสวัสดิ์ (2553) ศึกษาวิจัยเรื่องการเปิดรับสื่อลามกทางอินเทอร์เน็ตและพฤติกรรมการมีเพศสัมพันธ์ของวัยรุ่น ซึ่งพบว่าวัยรุ่นส่วนใหญ่เปิดรับสื่อลามกทางอินเทอร์เน็ต 1-3 ครั้งต่อสัปดาห์ โดยเหตุผลหลักคืออยากรู้อยากลอง และต้องการปลดปล่อยอารมณ์ทางเพศ กลุ่มตัวอย่างร้อยละ 7 เคยมีเพศสัมพันธ์กับคนที่เพิ่งรู้จักผ่านทางอินเทอร์เน็ต นอกจากนี้ยังพบว่า หากเปิดรับสื่อลามกบนอินเทอร์เน็ตแล้วมีอารมณ์ กลุ่มตัวอย่างวัยรุ่นมากกว่าครึ่งต้องการระบายออกทางเพศทันที

จากการสำรวจงานวิจัยที่เกี่ยวข้องกับการรู้เท่าทันเรื่องเพศบนเครือข่ายสังคมออนไลน์ของนักเรียนระดับประถมศึกษาในช่วงหลายปีที่ผ่านมา พบว่า งานวิจัยส่วนใหญ่ให้ความสนใจกับเครือข่ายสังคมออนไลน์เป็นจำนวนมาก แต่จะวิเคราะห์ในวัยรุ่น หรือในช่วงอายุ 13 ปีขึ้นไป เป็นงานวิจัยที่ไม่เกี่ยวข้องกับเด็กระดับประถมศึกษาโดยตรง และศึกษาการรู้เท่าทันสื่อ และการรู้เท่าทันเรื่องเพศแยกออกจากกัน แต่ในปัจจุบันการเข้าถึงเครือข่ายสังคมออนไลน์สำหรับเด็กระดับประถมศึกษา มีแนวโน้มในการเข้าใช้งานมากขึ้น และเรื่องเพศเป็นประเด็นที่เด็กสามารถพบได้ง่ายในเครือข่ายสังคมออนไลน์ เพราะฉะนั้นในงานวิจัยครั้งนี้ จึงทำการดัดกรอบการวัดการรู้เท่าทันสื่อ ดิจิทัลและกรอบการรู้เท่าทันเรื่องเพศมาใช้ เพื่อศึกษาการรู้เท่าทันเรื่องเพศบนเครือข่ายสังคมออนไลน์ โดยมุ่งเน้นไปที่เด็กระดับประถมศึกษา

2.6 กรอบแนวคิดการวิจัย

จากการทบทวนแนวคิดเกี่ยวกับเครือข่ายสังคมออนไลน์ แนวคิดเกี่ยวกับจิตวิทยาเด็ก แนวคิดเกี่ยวกับเรื่องเพศ แนวคิดเกี่ยวกับการรู้เท่าทันสื่อดิจิทัล และงานวิจัยที่เกี่ยวข้อง ผู้วิจัยได้ประยุกต์กรอบในการศึกษาการรู้เท่าทันเรื่องเพศบนเครือข่ายสังคมออนไลน์ของนักเรียนระดับประถมศึกษาตอนปลาย ซึ่งครอบคลุมเนื้อหาเรื่องเพศ 3 ด้าน คือ 1) เนื้อหาเรื่องเพศด้านร่างกาย 2) เนื้อหาเรื่องเพศด้านจิตใจ และ 3) เนื้อหาเรื่องเพศด้านสังคม ดังนี้

1. เนื้อหาเรื่องเพศด้านร่างกาย หมายถึง เนื้อหาเรื่องเพศที่เกี่ยวกับการเจริญพันธุ์ในเพศชายและเพศหญิง อวัยวะในระบบสืบพันธุ์ การสืบพันธุ์ การเปลี่ยนแปลงทางสรีระ ตัวตนทางเพศ เพศสภาพ ความพึงพอใจทางเพศ รวมถึง การรักษาร่างกายให้ไม่มีโรคภัย การดูแลสุขภาพอนามัยทางเพศ มีความสามารถในการหลีกเลี่ยงการมีเพศสัมพันธ์ที่ไม่ปลอดภัย การคุมกำเนิด

2. เนื้อหาเรื่องเพศด้านจิตใจ หมายถึง เนื้อหาเรื่องเพศที่เกี่ยวกับทักษะในการใช้ชีวิตทางจิตใจและอารมณ์ การแสดงความรู้สึก การตัดสินใจ ต่อรอง ปฏิเสธ เข้าใจการควบคุมตนเอง การจัดการพฤติกรรมทางเพศ รู้ทันอารมณ์หรือความรู้สึกทางเพศ ความรัก ยอมรับการแลกเปลี่ยนความคิดเห็นที่เหมือนหรือแตกต่างกัน เคารพสิทธิของผู้อื่น ไม่มีอคติกับเพศทางเลือก

3. เนื้อหาเรื่องเพศด้านสังคม หมายถึง เนื้อหาเรื่องเพศที่เกี่ยวกับการปรับตัวและแสดงออกทางสังคม รู้และเข้าใจบทบาททางเพศในบริบทของสังคม วัฒนธรรมไทย ไม่ละเมิดผู้อื่น การวางตัวกับเพศตรงข้าม ความรุนแรงทางเพศ การมีเพศสัมพันธ์ การแต่งงาน ชีวิตครอบครัว การวางแผนครอบครัว รวมถึง ความสามารถในการเอาตัวรอดจากสถานการณ์ที่เสี่ยง หากทางออกที่เหมาะสม สามารถเข้าถึงความช่วยเหลือในการรับคำปรึกษาได้

โดยที่การรู้เท่าทันเรื่องเพศบนเครือข่ายสังคมออนไลน์ มีองค์ประกอบ 4 ด้าน ได้แก่

- 1) ด้านการเข้าถึงสื่อเรื่องเพศบนเครือข่ายสังคมออนไลน์
- 2) ด้านการทำความเข้าใจเนื้อหาเกี่ยวกับเรื่องเพศ
- 3) ด้านการวิเคราะห์และประเมินเนื้อหาเรื่องเพศบนเครือข่ายสังคมออนไลน์
- 4) ด้านการมีปฏิสัมพันธ์อย่างปลอดภัยต่อเนื้อหาเรื่องเพศบนเครือข่ายสังคมออนไลน์ (ภาพที่ 2.5) โดยมีรายละเอียด ดังนี้

1. ด้านการเข้าถึงสื่อเรื่องเพศบนเครือข่ายสังคมออนไลน์

ตัวบ่งชี้ที่ 1 การสามารถเข้าถึงเนื้อหาและข้อมูลเรื่องเพศบนเครือข่ายสังคมออนไลน์

- อุปกรณ์ที่ใช้เชื่อมต่อเครือข่ายสังคมออนไลน์
- ประเภทโปรแกรมที่ใช้เชื่อมต่อเครือข่ายสังคมออนไลน์
- วิธีการเข้าถึงเครือข่ายสังคมออนไลน์

ตัวบ่งชี้ที่ 2 การควบคุมการใช้งานด้วยตนเอง

- สามารถค้นหาข้อมูลเรื่องเพศผ่านทางเครือข่ายสังคมออนไลน์
- สามารถสร้างเนื้อหา แสดงความคิดเห็นเรื่องเพศบนเครือข่ายสังคมออนไลน์

2. ด้านการทำความเข้าใจเนื้อหาเกี่ยวกับเรื่องเพศ

ตัวบ่งชี้ที่ 1 ความเข้าใจและวิพากษ์เนื้อหาเรื่องเพศ

- คุณภาพ
- ความถูกต้อง
- ความน่าเชื่อถือ

ตัวบ่งชี้ที่ 2 ความเข้าใจตามเนื้อหาเรื่องเพศโดยตรงและโดยนัย

- ความเข้าใจตามเนื้อหา
- การระบุความหมายโดยนัย
- การระบุวัตถุประสงค์เชิงการค้าของเจ้าของเนื้อหา

ตัวบ่งชี้ที่ 3 การรู้ว่าเนื้อหาเรื่องเพศสามารถส่งถึงกลุ่มเป้าหมายตามที่ผู้ส่งต้องการ

- การระบุเป้าหมายตามที่ผู้ส่งต้องการ

3. ด้านการวิเคราะห์และประเมินเนื้อหาเรื่องเพศบนเครือข่ายสังคมออนไลน์

ตัวบ่งชี้ที่ 1 การประเมินคุณค่า

- การประเมินประโยชน์ของเนื้อหาเรื่องเพศบนเครือข่ายสังคมออนไลน์

ตัวบ่งชี้ที่ 2 การประเมินความเสี่ยงต่ออันตราย

- สามารถวิเคราะห์ปัญหาที่เกิดขึ้นจากเนื้อหาเรื่องเพศบนเครือข่ายสังคมออนไลน์

ตัวบ่งชี้ที่ 3 การประเมินความรับผิดชอบและจริยธรรม

- การประเมินความรับผิดชอบและจริยธรรมของเนื้อหาเรื่องเพศบนเครือข่ายสังคมออนไลน์

ตัวบ่งชี้ที่ 4 การจัดการกับเนื้อหาในด้านการนำมาใช้เป็นประสบการณ์

- สามารถเลือกวิธีแก้ปัญหาที่เหมาะสมกับเนื้อหาเรื่องเพศบนเครือข่ายสังคมออนไลน์

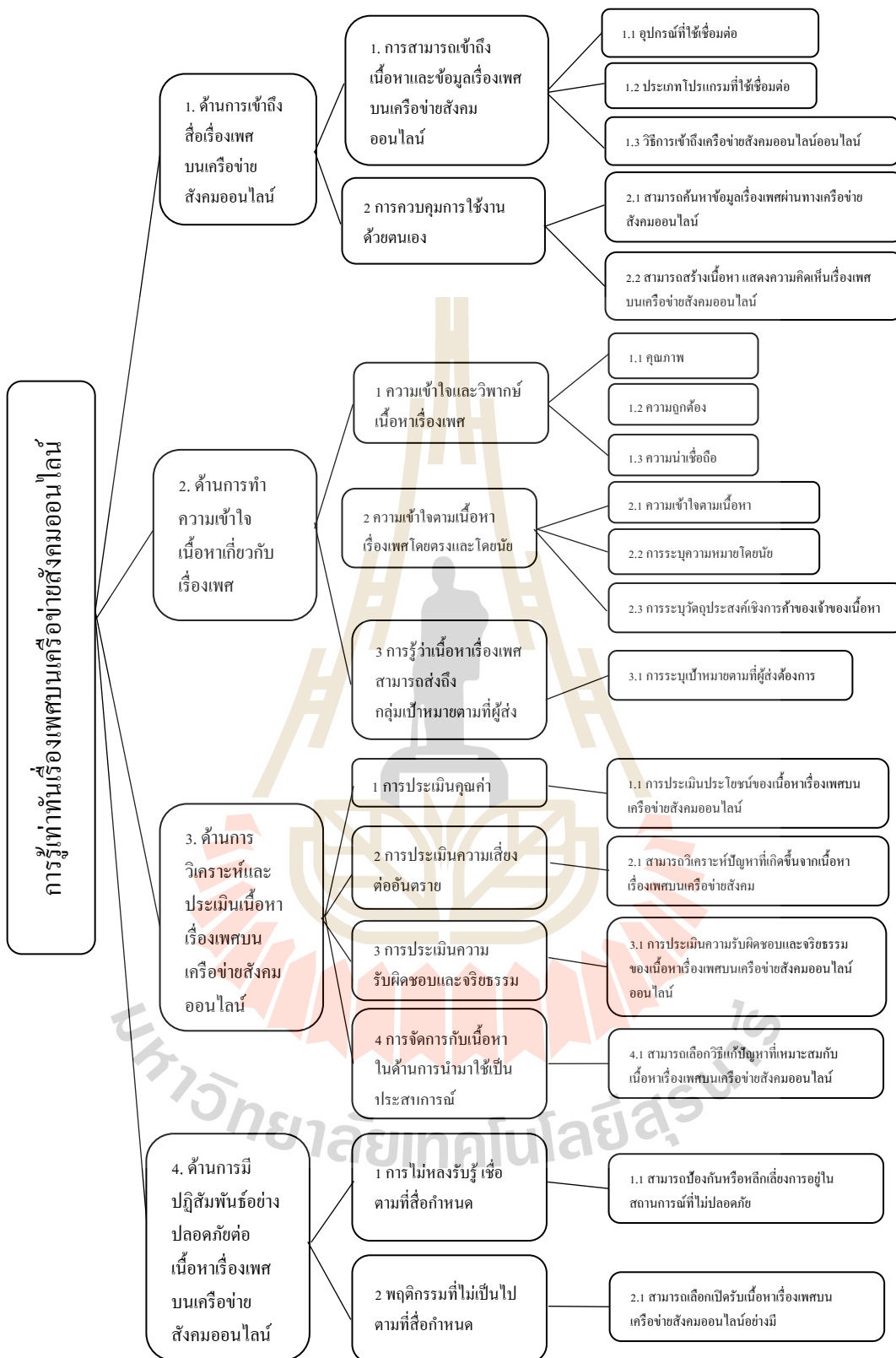
4. ด้านการมีปฏิสัมพันธ์อย่างปลอดภัยต่อเนื้อหาเรื่องเพศบนเครือข่ายสังคมออนไลน์

ตัวบ่งชี้ที่ 1 การไม่หลงรับรู้ เชื่อ ตามที่สื่อกำหนด

- สามารถป้องกันหรือหลีกเลี่ยงการอยู่ในสถานการณ์ที่ไม่ปลอดภัย

ตัวบ่งชี้ที่ 2 พฤติกรรมที่ไม่เป็นไปตามที่สื่อกำหนด

- สามารถเลือกเปิดรับเนื้อหาเรื่องเพศบนเครือข่ายสังคมออนไลน์อย่างมีวิจารณญาณ



ภาพที่ 2.5 องค์ประกอบการรู้เท่าทันเรื่องเพศบนเครือข่ายสังคมออนไลน์

งานวิจัยครั้งนี้ผู้วิจัยจะใช้กรอบการวัดการรู้เท่าทันเรื่องเพศบนเครือข่ายสังคมออนไลน์ ตามที่ได้กล่าวมาข้างต้นเป็นกรอบแนวคิดในการวิจัยนี้ ดังแสดงในรูปที่ 2.6



ภาพที่ 2.6 กรอบแนวคิดในการวิจัย

กรอบแนวคิดการวิจัยในการวิจัยเรื่อง “การรู้เท่าทันเรื่องเพศบนเครือข่ายสังคมออนไลน์ ของนักเรียนระดับประถมศึกษาตอนปลาย” จะครอบคลุมเนื้อหาเรื่องเพศ 3 ด้าน คือ เนื้อหาเรื่องเพศ ด้านร่างกาย เนื้อหาเรื่องเพศด้านจิตใจ และเนื้อหาเรื่องเพศด้านสังคม โดยมีองค์ประกอบของการรู้เท่าทันเรื่องเพศบนเครือข่ายสังคมออนไลน์ 4 ด้าน ได้แก่

ด้านที่ 1 การเข้าถึงสื่อเรื่องเพศบนเครือข่ายสังคมออนไลน์

ด้านที่ 2 การทำความเข้าใจเนื้อหาเกี่ยวกับเรื่องเพศ

ด้านที่ 3 การวิเคราะห์และประเมินเนื้อหาเรื่องเพศบนเครือข่ายสังคมออนไลน์

ด้านที่ 4 การมีปฏิสัมพันธ์อย่างปลอดภัยต่อเนื้อหาเรื่องเพศบนเครือข่ายสังคมออนไลน์

โดยจะทำการศึกษาผลของปัจจัยภายในและปัจจัยภายนอกของเด็กระดับประถมศึกษาตอนปลาย ที่มีต่อระดับการรู้เท่าทันเรื่องเพศบนเครือข่ายสังคมออนไลน์ ปัจจัยภายใน ประกอบด้วย ปัจจัยด้านกายภาพ ปัจจัยด้านจิตวิทยา และปัจจัยด้านพฤติกรรมการใช้เครือข่ายสังคมออนไลน์ ในขณะที่ปัจจัยภายนอก ได้แก่ แรงจูงใจและคำแนะนำในการใช้เครือข่ายสังคมออนไลน์ นอกจากนี้ จะทำการศึกษาแนวทางการออกแบบสื่อการรู้เท่าทันเรื่องเพศบนเครือข่ายสังคมออนไลน์ที่เด็กต้องการ และจากผลการศึกษข้างต้น ผู้วิจัยจะทำการวิเคราะห์แนวทางการออกแบบสื่อการรู้เท่าทันเรื่องเพศบนเครือข่ายสังคมออนไลน์ให้เหมาะสมกับนักเรียนระดับประถมศึกษาตอนปลาย

บทที่ 3

วิธีดำเนินการวิจัย

ในการวิจัยเรื่อง “การรู้เท่าทันเรื่องเพศบนเครือข่ายสังคมออนไลน์ของนักเรียนระดับประถมศึกษาตอนปลาย” ผู้วิจัยได้กำหนดวิธีการวิจัย ดังต่อไปนี้

3.1 วิธีวิจัย

การวิจัยครั้งนี้ ใช้ระเบียบวิธีวิจัยแบบผสมผสาน (Mixed Method) โดยการใช้แบบสอบถามและการสัมภาษณ์ เพื่อนำมาวิเคราะห์ระดับการรู้เท่าทันเรื่องเพศบนเครือข่ายสังคมออนไลน์ของนักเรียนระดับประถมศึกษาตอนปลาย และพัฒนาสื่อการรู้เท่าทันเรื่องเพศบนเครือข่ายสังคมออนไลน์ของนักเรียนระดับประถมศึกษาตอนปลาย โดยดำเนินการวิจัยตามลำดับขั้น ดังต่อไปนี้

1. การวิจัยเชิงสำรวจ สถานภาพส่วนบุคคล การรู้เท่าทันเนื้อหาเรื่องเพศบนเครือข่ายสังคมออนไลน์ ของกลุ่มนักเรียนระดับประถมศึกษาตอนปลาย และแนวทางการพัฒนาสื่อการรู้เท่าทันเรื่องเพศบนเครือข่ายสังคมออนไลน์
2. การสัมภาษณ์นักเรียนระดับประถมศึกษาตอนปลาย จะใช้ในกรณีที่ข้อมูลจากการวิจัยเชิงสำรวจไม่ชัดเจน หรือค้นพบประเด็นที่ผิดปกติจากที่ควรจะเป็น ค้นพบข้อแตกต่างจากทฤษฎี ผู้วิจัยจะใช้วิธีการสัมภาษณ์เพื่อวิเคราะห์การรู้เท่าทันเนื้อหาเรื่องเพศบนเครือข่ายสังคมออนไลน์ โดยคัดเลือกจากเด็กที่สมัครใจ และมีความรู้ในเรื่องการใช้เครือข่ายสังคมออนไลน์

3.2 ประชากรและกลุ่มตัวอย่าง

3.2.1 ประชากรที่ศึกษา

นักเรียนที่ศึกษาระดับประถมศึกษาตอนปลายของสถาบันการศึกษาในประเทศไทย ทั้งเพศชายและเพศหญิง

3.2.2 กลุ่มตัวอย่างที่ศึกษา

นักเรียนที่ศึกษาระดับประถมศึกษาตอนปลายของสถาบันการศึกษาในประเทศไทย ทั้งเพศชายและเพศหญิง ใช้วิธีสุ่มตัวอย่างอย่างเจาะจง โดยกำหนดคุณสมบัติของกลุ่มตัวอย่าง โดยเลือกเด็กระดับประถมศึกษาตอนปลาย อายุระหว่าง 9-12 ปีในจังหวัดที่มีสถิติจำนวนผู้ใช้

อินเทอร์เน็ตมากที่สุดในภาคตะวันออกเฉียงเหนือ จากผลการสำรวจของ สำนักงานสถิติแห่งชาติ ปี 2560 พบว่า จังหวัดที่มีการใช้อินเทอร์เน็ตมากที่สุด คือ จังหวัดนครราชสีมา และจำนวนเด็กอายุ 9-12 ปี ในจังหวัดนครราชสีมาคือจำนวน 126,739 คน (กองสถิติเศรษฐกิจ สำนักงานสถิติแห่งชาติ, 2560)

ใช้การคำนวณตามสูตรประมาณขนาดกลุ่มตัวอย่างของ Taro Yamane โดยผู้วิจัยได้ กำหนดระดับความเชื่อมั่นเท่ากับร้อยละ 95 และระดับความคลาดเคลื่อนที่ยอมรับได้ไม่น้อยกว่า ร้อยละ 7 ได้ขนาดของกลุ่มตัวอย่างจำนวน 204 คน คน แต่เพื่อป้องกันข้อมูล missing และกลุ่ม ตัวอย่างถอนตัวออกจากการวิจัย จึงเพิ่มจำนวนกลุ่มตัวอย่างอีกร้อยละ 10 จึงได้กลุ่มตัวอย่างทั้งสิ้น 225 คน ตามสูตรต่อไปนี้

$$n = \frac{N}{1 + Ne^2}$$

โดยการแทนค่า

n คือ จำนวนกลุ่มตัวอย่างที่ต้องการ

N คือ จำนวนของประชากร

e คือ ความคลาดเคลื่อนที่ยอมรับได้

แทนค่าตามสูตร ได้ผลดังนี้

$$n = \frac{126,739}{1 + 126,739(0.07)^2}$$

$$n = 203.75$$

รวมกลุ่มตัวอย่างทั้งสิ้น 225 คน

เกณฑ์การคัดเลือกผู้เข้าร่วมการวิจัย (Inclusion criteria) ต้องมีคุณสมบัติครบทุกข้อ ดังต่อไปนี้

1. กำลังศึกษาในระดับประถมศึกษาตอนปลาย
2. มีประสบการณ์หรือใช้เครือข่ายสังคมออนไลน์
3. มีความสามารถในการอ่านภาษาไทย
4. ผู้ปกครองยินยอมให้บุตรหลานในปกครองตอบแบบสอบถาม

เกณฑ์การคัดออกผู้เข้าร่วมการวิจัย (Exclusion criteria)

1. ต้องการยกเลิกการตอบแบบสอบถามของงานวิจัย
2. ไม่มีเอกสารยินยอมจากผู้ปกครองให้บุตรหลานในปกครองตอบแบบสอบถาม

การวิจัยครั้งนี้เลือกโรงเรียนวัดสระแก้วในจังหวัดนครราชสีมาในการเก็บข้อมูลจากกลุ่มตัวอย่าง เนื่องจากเป็นโรงเรียนที่มีการเปิดสอนในระดับประถมศึกษา และทางโรงเรียนวัดสระแก้วยินดีให้ผู้วิจัยเก็บข้อมูล เด็กที่ถูกคัดเลือกในการตอบแบบสอบถามมีลักษณะตรงกับวัตถุประสงค์ของการวิจัย ได้แก่ เป็นเด็กในระดับประถมศึกษาตอนปลาย ที่เคยและหรือใช้เครือข่ายสังคมออนไลน์ สอดคล้องกับประชากรที่ต้องการศึกษาในการวิจัยในครั้งนี้ เด็กในโรงเรียนวัดสระแก้วเป็นกลุ่มตัวอย่างเด็กในเมืองที่มีโอกาสในการเข้าใช้เครือข่ายสังคมออนไลน์ และมีเครื่องมือสื่อสารเป็นของตนเอง เช่น โทรศัพท์มือถือพกพาแบบสมาร์ตโฟน หรือมีเครื่องคอมพิวเตอร์ที่บ้านที่สามารถเชื่อมต่ออินเทอร์เน็ตได้ สามารถในการอ่านภาษาไทย รวมถึงผู้ปกครองของเด็กและเด็กกลุ่มตัวอย่างยินยอมในการตอบแบบสอบถาม ผู้วิจัยมีวิธีการในการเก็บข้อมูลจากกลุ่มตัวอย่างโดยสุ่มตัวอย่างแบบแบ่งกลุ่ม (Cluster Random Sampling) แบ่งกลุ่มตัวอย่างออกเป็น 3 กลุ่ม คือ ระดับประถมศึกษาปีที่ 4 ระดับประถมศึกษาปีที่ 5 และระดับประถมศึกษาปีที่ 6 หลังจากนั้นให้คุณครูหัวหน้าในแต่ละระดับชั้นเลือกแจกแบบสอบถามโดยวิธีสุ่มแบบง่าย โดยเลือกระดับชั้นละ 2 ห้องเรียน

3.3 ตัวแปรที่ทำการวิจัย

3.3.1 ตัวแปรต้น ได้แก่

3.3.1.1 ปัจจัยภายใน

- 1) ด้านกายภาพ
 - เพศ
- 2) ด้านจิตวิทยา
 - ทักษะคิดเรื่องเพศ
- 3) ด้านพฤติกรรมการใช้เครือข่ายสังคมออนไลน์
 - ความถี่ในการใช้งานเครือข่ายสังคมออนไลน์
 - กิจกรรมที่ทำบนเครือข่ายสังคมออนไลน์

3.3.1.2 ปัจจัยภายนอก

- 1) แรงจูงใจและคำแนะนำในการใช้เครือข่ายสังคมออนไลน์

- ด้านครอบครัว
- ด้านเพื่อน
- ด้านโรงเรียน

3.3.2 ตัวแปรตาม ได้แก่

การรู้เท่าทันเรื่องเพศบนเครือข่ายสังคมออนไลน์ ซึ่งครอบคลุมเนื้อหาเรื่องเพศ 3 ด้าน คือ เนื้อหาเรื่องเพศด้านร่างกาย เนื้อหาเรื่องเพศด้านจิตใจ และเนื้อหาเรื่องเพศด้านสังคม โดยมีองค์ประกอบของการรู้เท่าทันเรื่องเพศบนเครือข่ายสังคมออนไลน์ 4 ด้าน ได้แก่

1. ด้านการเข้าถึงสื่อเรื่องเพศบนเครือข่ายสังคมออนไลน์

ตัวบ่งชี้ที่ 1 การสามารถเข้าถึงเนื้อหาและข้อมูลเรื่องเพศบนเครือข่ายสังคมออนไลน์

- อุปกรณ์ที่ใช้เชื่อมต่อเครือข่ายสังคมออนไลน์
- ประเภทโปรแกรมที่ใช้เชื่อมต่อเครือข่ายสังคมออนไลน์
- วิธีการเข้าถึงเครือข่ายสังคมออนไลน์

ตัวบ่งชี้ที่ 2 การควบคุมการใช้งานด้วยตนเอง

- สามารถค้นหาข้อมูลเรื่องเพศผ่านทางเครือข่ายสังคมออนไลน์
- สามารถสร้างเนื้อหา แสดงความคิดเห็นเรื่องเพศบนเครือข่ายสังคมออนไลน์

2. ด้านการทำความเข้าใจเนื้อหาเกี่ยวกับเรื่องเพศ

ตัวบ่งชี้ที่ 1 ความเข้าใจและวิพากษ์เนื้อหาเรื่องเพศ

- คุณภาพ
- ความถูกต้อง
- ความน่าเชื่อถือ

ตัวบ่งชี้ที่ 2 ความเข้าใจตามเนื้อหาเรื่องเพศโดยตรงและโดยนัย

- ความเข้าใจตามเนื้อหา
- การระบุความหมายโดยนัย
- การระบุวัตถุประสงค์เชิงการค้าของเจ้าของเนื้อหา

ตัวบ่งชี้ที่ 3 การรู้ว่าเนื้อหาเรื่องเพศสามารถส่งถึงกลุ่มเป้าหมายตามที่ผู้ส่งต้องการ

- การระบุเป้าหมายตามที่ผู้ส่งต้องการ

3. ด้านการวิเคราะห์และประเมินเนื้อหาเรื่องเพศบนเครือข่ายสังคมออนไลน์

ตัวบ่งชี้ที่ 1 การประเมินคุณค่า

- การประเมินประโยชน์ของเนื้อหาเรื่องเพศบนเครือข่ายสังคมออนไลน์
- ตัวบ่งชี้ที่ 2 การประเมินความเสี่ยงต่ออันตราย
- สามารถวิเคราะห์ปัญหาที่เกิดขึ้นจากเนื้อหาเรื่องเพศบนเครือข่ายสังคมออนไลน์
- ตัวบ่งชี้ที่ 3 การประเมินความรับผิดชอบและจริยธรรม
- การประเมินความรับผิดชอบและจริยธรรมของเนื้อหาเรื่องเพศบนเครือข่ายสังคมออนไลน์
- ตัวบ่งชี้ที่ 4 การจัดการกับเนื้อหาในด้านการนำมาใช้เป็นประสบการณ์
- สามารถเลือกวิธีแก้ปัญหาที่เหมาะสมกับเนื้อหาเรื่องเพศบนเครือข่ายสังคมออนไลน์
4. ด้านการมีปฏิสัมพันธ์อย่างปลอดภัยต่อเนื้อหาเรื่องเพศบนเครือข่ายสังคมออนไลน์
- ตัวบ่งชี้ที่ 1 การไม่หลงรับรู้ เชื่อ ตามที่สื่อกำหนด
- สามารถป้องกันหรือหลีกเลี่ยงการอยู่ในสถานการณ์ที่ไม่ปลอดภัย
- ตัวบ่งชี้ที่ 2 พฤติกรรมที่ไม่เป็นไปตามที่สื่อกำหนด
- สามารถเลือกเปิดรับเนื้อหาเรื่องเพศบนเครือข่ายสังคมออนไลน์อย่างมีวิจารณญาณ

3.4 เครื่องมือที่ใช้ในการวิจัย

ผู้วิจัยใช้แบบสอบถามเป็นเครื่องมือในการเก็บข้อมูล ด้วยวิธีการอธิบายแนวแบบสอบถามแก่ครูผู้สอน และขอความร่วมมือจากนักเรียน ในการตอบแบบสอบถาม ข้อคำถามในแบบสอบถามจะเป็นการวัดการรู้เท่าทันเรื่องเพศบนเครือข่ายสังคมออนไลน์ ที่พัฒนาขึ้นตามกรอบแนวคิดของการวิจัย โดยแบ่งเป็น 3 ส่วน ดังนี้

ส่วนที่ 1 ปัจจัยส่วนบุคคล 9 ข้อคำถาม

ส่วนที่ 2 การรู้เท่าทันเนื้อหาเรื่องเพศบนเครือข่ายสังคมออนไลน์ 17 ข้อคำถาม

ส่วนที่ 3 แนวทางการพัฒนาสื่อสำหรับเด็กบนเครือข่ายสังคมออนไลน์ 3 ข้อคำถาม

3.5 การสร้างและหาประสิทธิภาพของเครื่องมือ

การวิจัย “การรู้เท่าทันเรื่องเพศบนเครือข่ายสังคมออนไลน์ของนักเรียนระดับประถมศึกษาตอนปลาย” ใช้แบบสอบถามเป็นเครื่องมือในการเก็บข้อมูลเชิงปริมาณ ผู้วิจัยมีขั้นตอนในการทดสอบแบบสอบถามที่ใช้ในด้านการตรวจสอบความเที่ยงตรง (Validity) และความเชื่อมั่น (Reliability) ดังนี้

ความเที่ยงตรง (Validity) ใช้การตรวจสอบโดยให้ผู้เชี่ยวชาญ 3 ท่าน โดยมีคุณสมบัติ 3 ด้านประกอบด้วย 1) ด้านเด็กและวัยรุ่น คือ จิตแพทย์เด็ก 2) ด้านสถิติ คือ คือนักวิจัยทางสถิติ และ 3) ด้านสื่อสารมวลชน คือ นักวิชาการด้านสื่อใหม่ ตรวจสอบความครบถ้วน ความถูกต้อง ในด้านเนื้อหา (Content Validity) ความสอดคล้องกับงานวิจัย ความเหมาะสมของภาษาที่ใช้ (Wording) หลังจากนั้น นำแบบสอบถามมาปรับปรุงแก้ไขตามคำแนะนำ และนำไปทดสอบความเชื่อมั่น (Reliability) การรู้เท่าทันเนื้อหาเรื่องเพศบนเครือข่ายสังคมออนไลน์ กับเด็กที่ไม่ใช่กลุ่มตัวอย่าง แต่มีลักษณะคล้ายกับกลุ่มตัวอย่าง จำนวน 30 คน แล้วนำผลทดสอบในส่วนของการวัดตัวแปรมาตรวัดประเมินค่า (Summated Rating Scale) โดยใช้สูตรสัมประสิทธิ์แอลฟาของครอนบาค (Cronbach's alpha coefficient) ดังนี้

$$\alpha = \frac{n}{n-1} \left[1 - \frac{\sum S_i^2}{S_t^2} \right]$$

เมื่อ α แทน	ค่าสัมประสิทธิ์ความเชื่อมั่น
n แทน	ค่าจำนวนข้อคำถาม
S_i^2 แทน	ค่าคะแนนความแปรปรวนแต่ละข้อ
S_t^2 แทน	ค่าคะแนนความแปรปรวนทั้งหมด

ผลการทดสอบความเชื่อมั่น (Reliability) ของแบบสอบถาม ทดสอบความเชื่อมั่นค่าที่ได้ คือ

- ด้านการเข้าถึงสื่อ	$\alpha = 0.721$
- ด้านการทำความเข้าใจเนื้อหา	$\alpha = 0.715$
- ด้านการวิเคราะห์และประเมินเนื้อหา	$\alpha = 0.956$
- ด้านการมีปฏิสัมพันธ์อย่างปลอดภัยต่อเนื้อหา	$\alpha = 0.813$

3.6 การเก็บรวบรวมข้อมูล

ในการเก็บรวบรวมข้อมูล ผู้วิจัยจะคำนึงตามหลักจริยธรรมการวิจัยในมนุษย์ เนื่องจากงานวิจัยในครั้งนี้ เป็นการวิจัยในเด็กที่มีอายุต่ำกว่า 18 ปี เพราะฉะนั้นจะต้องให้ความสำคัญกับความปลอดภัยสำหรับเด็กที่จะเข้าร่วมทำแบบสอบถาม ผู้วิจัยจะยื่นหนังสือขออนุญาตจากโรงเรียนที่ต้องการวิจัย หนังสือขอความยินยอมจากเด็กผู้เข้าร่วมวิจัย และหนังสืออนุญาตจากผู้ปกครองในการตอบแบบสอบถาม การยื่นเอกสารชี้แจงฉบับง่าย ประกอบด้วย ข้อความแนะนำตัวของผู้วิจัย ที่มา วัตถุประสงค์ เหตุผลที่เด็กได้รับเชิญเข้าร่วมตอบแบบสอบถาม กระบวนการในแบบสอบถาม ประโยชน์ การปกป้องความเสี่ยงที่อาจเกิด ความสมัครใจและสามารถยกเลิกการตอบแบบสอบถาม ได้ทันทีโดยไม่ต้องบอกกล่าว วิธีการทำลายข้อมูลเมื่อเสร็จสิ้นงานวิจัย และให้ผู้ปกครองร่วมลงนามในหนังสือเจตนายินยอม ซึ่งมีเกณฑ์การคัดเลือก คือ เด็กในระดับประถมศึกษาตอนปลาย ที่เคยใช้ และ/หรือยังใช้เครือข่ายสังคมออนไลน์ และเกณฑ์ยุติการวิจัยรายบุคคล เมื่อแบบสอบถามก่อให้เกิดผลกระทบทางจิตใจ มีความอึดอัดใจ หรือเด็กไม่สบายจนไม่สามารถทำแบบสอบถามได้

ในการเก็บรวบรวมข้อมูลเชิงปริมาณ ผู้วิจัยจะลงพื้นที่ด้วยตนเอง โดยการแจกแบบสอบถาม จำนวน 225 ชุด เพื่อเก็บข้อมูลในประเด็น การรู้เท่าทันเรื่องเพศบนเครือข่ายสังคมออนไลน์ของนักเรียนระดับประถมศึกษาตอนปลาย โดยผู้วิจัยจะแบ่งเด็กออกเป็นแต่ละระดับชั้น คือ ชั้นประถมศึกษาปีที่ 4 ถึงชั้นประถมศึกษาปีที่ 6 ธิบายให้เด็กทราบว่าแบบสอบถามนี้ ไม่มีการตามสืบถึงตัวเด็กได้

ในการเก็บรวบรวมข้อมูลเชิงคุณภาพเพื่อเป็นข้อมูลเสริม ในกรณีที่ข้อมูลจากการวิจัยเชิงสำรวจไม่ชัดเจน ค้นพบประเด็นที่ผิดปกติกจากที่ควรจะเป็น หรือค้นพบข้อแตกต่างจากทฤษฎี ผู้วิจัยจะใช้การสัมภาษณ์ กับเด็กระดับประถมศึกษาตอนปลาย โดยขอความยินยอมของเด็กผู้เข้าร่วมวิจัยจากการขออนุญาตผู้ปกครอง โดยการยื่นเอกสารชี้แจงฉบับง่าย และให้ผู้ปกครองร่วมลงนามในหนังสือเจตนายินยอม แบบสัมภาษณ์จะมีประเด็นข้อคำถามเกี่ยวข้องกับการรู้เท่าทันเรื่องเพศบนเครือข่ายสังคมออนไลน์ ผู้วิจัยจะเข้าไปสนทนากับเด็ก หลังจากนั้นจะจดแบบบันทึกของผู้ให้สัมภาษณ์ เพื่อเป็นข้อมูลเสริมในการวิเคราะห์ร่วมกับแบบสอบถามและแนวคิดทฤษฎีที่เกี่ยวข้อง

3.7 การวิเคราะห์ข้อมูล

ข้อมูลที่ได้จากการเก็บข้อมูลโดยการสำรวจจากแบบสอบถาม จะใช้การวิเคราะห์ข้อมูลด้วยเครื่องคอมพิวเตอร์ โดยใช้โปรแกรม Microsoft Office Excel ในการเรียงเรียงข้อมูล และโปรแกรมสำเร็จรูปทางสถิติ SPSS for Windows โดยใช้สถิติ Independent Samples t-test มีรายละเอียดดังนี้

1. สถิติเชิงพรรณนา (Descriptive Statistic) ใช้พรรณนาคุณลักษณะข้อมูลทั่วไปของผู้ตอบแบบสอบถาม โดยใช้การแจกแจงความถี่ (Frequencies) ค่าร้อยละ (Percentage) ค่าเฉลี่ย (Mean) และ ส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน (Standard Deviation)

2. การวิเคราะห์ Independent Samples t-test เพื่อหาความสัมพันธ์ระหว่างตัวแปรแต่ละกลุ่มที่สนใจ ว่ามีความแตกต่างกันหรือไม่

ผู้วิจัยกำหนดการแปลความหมาย การวัดตามความเหมาะสมของตัวแปรและให้สอดคล้องกับการวิเคราะห์ทางสถิติ ดังนี้

1. ตัวแปรด้านสถานภาพส่วนบุคคลของเด็กระดับระดับประถมศึกษาตอนปลาย ในหัวข้อ เพศ อายุ ระดับชั้นการศึกษา ประสบการณ์ในการใช้เครือข่ายสังคมออนไลน์ วัดตัวแปรระดับนามบัญญัติ (Nominal Scale)

2. ตัวแปรด้านสถานภาพส่วนบุคคลของเด็กระดับระดับประถมศึกษาตอนปลาย ในหัวข้อ ความถี่การใช้งานเครือข่ายสังคมออนไลน์ กิจกรรมที่ทำบนเครือข่ายสังคมออนไลน์ ผู้วิจัยกำหนดการวัดตัวแปรระดับอันตรภาค (Interval Scale) โดยใช้มาตรวัดประเมินค่า (Summated Rating Scale) 5 ระดับ ดังนี้

เป็นประจำ	มีค่าคะแนน	5	คะแนน
บ่อย ๆ	มีค่าคะแนน	4	คะแนน
ทำบ้างไม่ทำบ้าง	มีค่าคะแนน	3	คะแนน
ทำน้อยมาก	มีค่าคะแนน	2	คะแนน
ไม่เคยทำเลย	มีค่าคะแนน	1	คะแนน

การแปลความหมายของค่าเฉลี่ย ผู้วิจัยได้กำหนดเกณฑ์ดังนี้

ค่าเฉลี่ย	4.21 - 5.00	หมายถึง	เป็นประจำ
ค่าเฉลี่ย	3.41 - 4.20	หมายถึง	บ่อย ๆ
ค่าเฉลี่ย	2.61 - 3.40	หมายถึง	ทำบ้างไม่ทำบ้าง
ค่าเฉลี่ย	1.81 - 2.60	หมายถึง	ทำน้อยมาก
ค่าเฉลี่ย	1.00 - 1.80	หมายถึง	ไม่เคยทำเลย

3. ตัวแปรทัศนคติเกี่ยวกับเรื่องเพศ ผู้วิจัยกำหนดการวัดตัวแปรระดับอันตรภาค (Interval Scale) โดยใช้มาตราวัดประเมินค่า (Summated Rating Scale) 5 ระดับ ดังนี้

เห็นด้วยอย่างยิ่ง	มีค่าคะแนน	5	คะแนน
เห็นด้วย	มีค่าคะแนน	4	คะแนน
ไม่แน่ใจ	มีค่าคะแนน	3	คะแนน
ไม่เห็นด้วย	มีค่าคะแนน	2	คะแนน
ไม่เห็นด้วยอย่างยิ่ง	มีค่าคะแนน	1	คะแนน

การแปลความหมายของค่าเฉลี่ย ผู้วิจัยได้กำหนดเกณฑ์ดังนี้

ค่าเฉลี่ย	1.00 - 1.80	หมายถึง	ไม่เห็นด้วยมาก ๆ
ค่าเฉลี่ย	1.81 - 2.60	หมายถึง	ไม่เห็นด้วย
ค่าเฉลี่ย	2.61 - 3.40	หมายถึง	ไม่แน่ใจ
ค่าเฉลี่ย	3.41 - 4.20	หมายถึง	เห็นด้วย
ค่าเฉลี่ย	4.21 - 5.00	หมายถึง	เห็นด้วยมาก ๆ

4. ตัวแปรการรู้เท่าทันเนื้อหาเรื่องเพศบนเครือข่ายสังคมออนไลน์ ผู้วิจัยได้กำหนดค่าคะแนนดังนี้

ให้ค่าคำตอบที่ถูกต้อง แทน 1 คะแนน

ให้ค่าคำตอบที่ตอบผิด/ไม่ตอบ แทน 0 คะแนน

โดยแบ่งเป็นการรู้เท่าทันเนื้อหาเรื่องเพศบนเครือข่ายสังคมออนไลน์ 4 ด้าน และรวม 4 ด้าน ซึ่งมีเกณฑ์การให้ความหมายระดับของค่าเฉลี่ยดังนี้

ด้านที่ 1 ด้านการเข้าถึงสื่อเรื่องเพศบนเครือข่ายสังคมออนไลน์

ค่าเฉลี่ย	0.00 - 0.80	หมายถึง	ต่ำมาก
ค่าเฉลี่ย	0.81 - 1.60	หมายถึง	ต่ำ
ค่าเฉลี่ย	1.61 - 2.40	หมายถึง	ปานกลาง
ค่าเฉลี่ย	2.41 - 3.20	หมายถึง	สูง
ค่าเฉลี่ย	3.21 - 4.00	หมายถึง	สูงมาก

ด้านที่ 2 ด้านการทำความเข้าใจเนื้อหาเกี่ยวกับเรื่องเพศ

ค่าเฉลี่ย	0.00 - 1.40	หมายถึง	ต่ำมาก
ค่าเฉลี่ย	1.41 - 2.80	หมายถึง	ต่ำ
ค่าเฉลี่ย	2.81 - 4.20	หมายถึง	ปานกลาง
ค่าเฉลี่ย	4.21 - 5.60	หมายถึง	สูง
ค่าเฉลี่ย	5.61 - 7.00	หมายถึง	สูงมาก

ด้านที่ 3 ด้านการวิเคราะห์และประเมินเนื้อหาเรื่องเพศบนเครือข่ายสังคมออนไลน์

ค่าเฉลี่ย	0.00 - 0.80	หมายถึง	ต่ำมาก
ค่าเฉลี่ย	0.81 - 1.60	หมายถึง	ต่ำ
ค่าเฉลี่ย	1.61 - 2.40	หมายถึง	ปานกลาง
ค่าเฉลี่ย	2.41 - 3.20	หมายถึง	สูง
ค่าเฉลี่ย	3.21 - 4.00	หมายถึง	สูงมาก

ด้านที่ 4 ด้านการมีปฏิสัมพันธ์อย่างปลอดภัยต่อเนื้อหาเรื่องเพศบนเครือข่ายสังคมออนไลน์

ค่าเฉลี่ย	0.00 - 0.40	หมายถึง	ต่ำมาก
ค่าเฉลี่ย	0.41 - 0.80	หมายถึง	ต่ำ
ค่าเฉลี่ย	0.81 - 1.20	หมายถึง	ปานกลาง
ค่าเฉลี่ย	1.21 - 1.60	หมายถึง	สูง
ค่าเฉลี่ย	1.61 - 2.00	หมายถึง	สูงมาก

การรู้เท่าทันเรื่องเพศบนเครือข่ายสังคมออนไลน์ โดยรวมทั้ง 4 ด้าน

ค่าเฉลี่ย	0.00 - 3.40	หมายถึง	ต่ำมาก
ค่าเฉลี่ย	3.41 - 6.80	หมายถึง	ต่ำ
ค่าเฉลี่ย	6.81 - 10.20	หมายถึง	ปานกลาง
ค่าเฉลี่ย	10.21 - 13.60	หมายถึง	สูง
ค่าเฉลี่ย	13.61 - 17.00	หมายถึง	สูงมาก

3.8 การนำเสนอข้อมูล

ผู้วิจัยรายงานนำเสนอผลการวิจัย ในบทที่ 4 และบทที่ 5 โดยแบ่งออกเป็น 4 หัวข้อ ดังนี้
บทที่ 4 ผลการวิเคราะห์ข้อมูล

4.1 รายงานผลการวิจัยเชิงสำรวจ พร้อมด้วยตารางผลการวิเคราะห์ข้อมูล

4.2 เเคราะห์การออกแบบสื่อการเรียนรู้เท่าทันเรื่องเพศบนเครือข่ายสังคมออนไลน์ของ

นักเรียนระดับประถมศึกษาตอนปลาย

บทที่ 5 บทสรุป

5.1 สรุปอภิปรายผล

5.2 ข้อเสนอแนะสำหรับการวิจัย

บทที่ 4

ผลการวิเคราะห์ข้อมูล

4.1 การรายงานผลการวิจัย

การวิจัยเรื่อง “การรู้เท่าทันเรื่องเพศบนเครือข่ายสังคมออนไลน์ของนักเรียนระดับประถมศึกษาตอนปลาย” เป็นการวิจัยเชิงปริมาณ ผู้วิจัยได้ใช้แบบสอบถามเป็นเครื่องมือในการเก็บข้อมูลจากกลุ่มตัวอย่างแต่ละระดับประถมศึกษาตอนปลาย ในจังหวัดนครราชสีมา จำนวน 225 คน

ผู้วิจัยได้นำข้อมูลมาวิเคราะห์โดยใช้โปรแกรมสำเร็จรูปทางสถิติ และนำเสนอในรูปแบบของตารางความถี่ ร้อยละ ค่าเฉลี่ย ส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน Independent Samples t-test โดยแบ่งผลการวิจัยออกเป็น 4 ส่วน ดังนี้

ส่วนที่ 1 บัณฑิตส่วนบุคคล ได้แก่ เพศ อายุ ระดับชั้นการศึกษา บัณฑิตบุคคลการใช้เครือข่ายสังคมออนไลน์ การครอบครองสื่อดิจิทัล ความถี่ในการใช้งานเครือข่ายสังคมออนไลน์ กิจกรรมที่เกี่ยวข้องบนเครือข่ายสังคมออนไลน์ ทศนคติในเรื่องเพศ

ส่วนที่ 2 การรู้เท่าทันเรื่องเพศบนเครือข่ายสังคมออนไลน์ ได้แก่ ความสามารถในการเข้าถึง ความสามารถในการทำความเข้าใจเนื้อหา ความสามารถในการวิเคราะห์และประเมินเนื้อหา การมีปฏิสัมพันธ์อย่างปลอดภัยต่อเนื้อหา

ส่วนที่ 3 แนวทางการพัฒนาสื่อการรู้เท่าทันเรื่องเพศบนเครือข่ายสังคมออนไลน์ ได้แก่ สื่อเรื่องเพศ แหล่งการเรียนรู้เรื่องเพศ คุณลักษณะที่น่าสนใจของสื่อเรื่องเพศ

ส่วนที่ 4 เปรียบเทียบผลการวิเคราะห์ระหว่างเพศชายและหญิง ได้แก่ บัณฑิตส่วนบุคคล การรู้เท่าทันเรื่องเพศบนเครือข่ายสังคมออนไลน์

4.1.1 ปัจจัยส่วนบุคคล

ตารางที่ 4.1 แสดงจำนวนและร้อยละ จำแนกตามลักษณะประชากรศาสตร์

ลักษณะประชากรศาสตร์	จำนวน	ร้อยละ
1. เพศ		
ชาย	101	44.9
หญิง	124	55.1
2. อายุ		
9	35	15.6
10	77	34.2
11	75	33.3
12	38	16.9
3. ระดับชั้นการศึกษา		
ประถมศึกษาปีที่ 4	66	29.3
ประถมศึกษาปีที่ 5	58	25.8
ประถมศึกษาปีที่ 6	101	44.9

n = 225

จากตารางที่ 4.1 แสดงจำนวนและร้อยละของเด็กระดับชั้นประถมศึกษาตอนปลายกลุ่มตัวอย่าง จำแนกตามเพศ อายุ ระดับชั้นการศึกษา อธิบายได้ว่า กลุ่มตัวอย่างเป็นเพศหญิงมากกว่าเพศชายเล็กน้อย คิดเป็นร้อยละ 55.1 และร้อยละ 44.9 มีช่วงอายุระหว่าง 9-12 ปี โดยส่วนใหญ่มีอายุ 10 และ 11 ปี คิดเป็นร้อยละ 34.3 และ 33.3 มีการศึกษาในระดับชั้นประถมศึกษาปีที่ 4 ร้อยละ 29.3 ชั้นประถมศึกษาปีที่ 5 และ 6 คิดเป็นร้อยละ 25.8 และ 44.9 ตามลำดับ

ตารางที่ 4.2 แสดงจำนวนและร้อยละ จำแนกตามปัจจัยบุคคลการใช้เครือข่ายสังคมออนไลน์

ปัจจัยบุคคลการใช้เครือข่ายสังคมออนไลน์	จำนวน	ร้อยละ
4. ใครเป็นคนสอนน้องใช้เครือข่ายสังคมออนไลน์		
พ่อแม่	118	52.4
เพื่อน	31	13.8
พี่น้อง	34	15.1
ญาติ	7	3.1
ครู	17	7.6
อื่นๆ เช่น ศึกษาด้วยตนเอง	18	8.0

ตารางที่ 4.2 แสดงจำนวนและร้อยละ จำแนกตามปัจจัยบุคคลกรเข้าใช้เครือข่ายสังคมออนไลน์
(ต่อ)

ปัจจัยบุคคลกรเข้าใช้เครือข่ายสังคมออนไลน์	จำนวน	ร้อยละ
5. ใครเคยกล่าวตักเตือนน้อง เรื่องการเล่นเครือข่ายสังคมออนไลน์ เช่น ให้เล่นน้อยลง		
พ่อแม่	203	90.2
เพื่อน	3	1.3
พี่น้อง	9	4.0
ญาติ	0	0.0
ครู	3	1.3
อื่นๆ	7	3.1
6. ส่วนใหญ่ใครเป็นคนแนะนำเว็บไซต์ แอปพลิเคชัน โปรแกรม ให้น้องเข้าไปเล่น		
พ่อแม่	34	15.1
เพื่อน	88	39.1
พี่น้อง	48	21.3
ญาติ	1	0.4
ครู	40	17.8
อื่นๆ เช่น ศึกษาด้วยตนเอง	14	6.2

n = 225

จากตารางที่ 4.2 แสดงจำนวนและร้อยละ จำแนกตามปัจจัยบุคคลกรเข้าใช้เครือข่ายสังคมออนไลน์ อธิบายได้ว่า กลุ่มตัวอย่างร้อยละ 52.4 เคยเรียนรู้การใช้เครือข่ายสังคมออนไลน์จากพ่อแม่ รองลงมาคือ พี่น้องและเพื่อน คิดเป็นร้อยละ 15.1 และ 13.8 ตามลำดับ นอกจากนี้พ่อแม่มีส่วนในการตักเตือนกลุ่มตัวอย่างส่วนใหญ่ในเรื่องการใช้เครือข่ายสังคมออนไลน์ คิดเป็นร้อยละ 90.2 และร้อยละ 39.1 ของกลุ่มตัวอย่าง เคยได้รับคำแนะนำให้รู้จักเว็บไซต์ แอปพลิเคชัน โปรแกรมจากเพื่อน รองลงมาคือจากพี่น้อง ครู และ พ่อแม่ คิดเป็นร้อยละ 21.3, 17.8 และ 15.1 ตามลำดับ

ตารางที่ 4.3 แสดงจำนวน ร้อยละ ค่าเฉลี่ย และระดับความถี่การใช้งานเครือข่ายสังคมออนไลน์

ประเภทสื่อดิจิทัล	ระดับความถี่การใช้งานแต่ละวัน					ค่าเฉลี่ย	S.D.	ระดับ
	เป็นประจำ	บ่อยๆ	ทำบ้างไม่ ทำบ้าง	ทำน้อยมาก	ไม่เคยทำเลย			
อุปกรณ์ที่ใช้เครือข่ายสังคมออนไลน์								
1. สมาร์ทโฟน	87 (38.7)	45 (20.0)	68 (30.2)	8 (3.6)	17 (7.6)	3.79	1.21	บ่อยๆ
2. คอมพิวเตอร์/ คอมพิวเตอร์พกพา	15 (6.7)	28 (12.4)	58 (25.8)	81 (36.0)	43 (19.1)	2.52	1.13	ทำน้อย มาก
3. ไอแพด / แท็บเล็ต	13 (5.8)	23 (10.2)	39 (17.3)	76 (33.8)	74 (32.9)	2.22	1.18	ทำน้อย มาก
ประเภทเครือข่ายสังคมออนไลน์								
4. ยูทูป (YouTube)	151 (67.1)	45 (20.0)	23 (10.2)	4 (1.8)	2 (0.9)	4.51	0.82	เป็น ประจำ
5. เฟซบุ๊ก (Facebook)	65 (28.9)	39 (17.3)	30 (13.3)	33 (14.7)	58 (25.8)	3.09	1.58	ทำบ้าง ไม่ ทำบ้าง
6. โปรแกรมสนทนา เช่น ไลน์ วิตทอป วีแชท	49 (21.8)	49 (21.8)	50 (22.2)	27 (12.0)	50 (22.2)	3.09	1.45	ทำบ้าง ไม่ ทำบ้าง
7. อินสตาแกรม	35 (15.6)	23 (10.2)	33 (14.7)	22 (9.8)	112 (49.8)	2.32	1.54	ทำน้อย มาก
8. ทวิตเตอร์	15 (6.7)	7 (3.1)	31 (13.8)	42 (18.7)	130 (57.8)	1.82	1.19	ทำน้อย มาก
9. อื่นๆ เช่น เกมส์ ออนไลน์ TIKYOK	10 (4.4)	17 (7.6)	12 (5.3)	8 (3.6)	21 (9.3)	0.85	1.52	ไม่เคย ทำเลย

n = 225

จากตารางที่ 4.3 แสดงจำนวนร้อยละ ค่าเฉลี่ย และระดับความถี่การใช้งานเครือข่ายสังคมออนไลน์ อธิบายได้ว่า ประเภทอุปกรณ์ที่กลุ่มตัวอย่างระบุว่าใช้บ่อย ได้แก่ สมาร์ทโฟน ประเภทอุปกรณ์ที่กลุ่มตัวอย่างระบุว่าใช้น้อย ได้แก่ คอมพิวเตอร์/คอมพิวเตอร์พกพา และไอแพด เมื่อพิจารณาในรายละเอียดโปรแกรมหรือเว็บไซต์เครือข่ายสังคมออนไลน์ที่กลุ่มตัวอย่างใช้เป็นประจำ ได้แก่ ยูทูป โปรแกรมหรือเว็บไซต์เครือข่ายสังคมออนไลน์ที่กลุ่มตัวอย่างใช้ปานกลาง ได้แก่ เฟซบุ๊ก และโปรแกรมสนทนา เช่น ไลน์ โปรแกรมหรือเว็บไซต์เครือข่ายสังคมออนไลน์ที่กลุ่มตัวอย่างใช้น้อย ได้แก่ อินสตาแกรม และทวิตเตอร์

ตารางที่ 4.4 แสดงจำนวน ร้อยละ ค่าเฉลี่ย และระดับกิจกรรมที่ใช้งานเครือข่ายสังคมออนไลน์

ประเภทเครือข่ายสังคมออนไลน์	ระดับความถี่การใช้งานแต่ละวัน					ค่าเฉลี่ย	S.D.	ระดับ
	เป็นประจำ	บ่อยๆ	ทำบ้างไม่ทำบ้าง	ทำน้อยมาก	ไม่เคยทำเลย			
1. ใช้ดูหนัง ดูการ์ตูน ฟังเพลง	130 (57.8)	67 (29.8)	22 (9.8)	5 (2.2)	1 (0.4)	4.42	0.79	เป็นประจำ
2. ใช้โพสต์รูป วิดีโอ เรื่องราวของตนเอง	18 (8.0)	31 (13.8)	54 (24.0)	56 (24.9)	66 (29.3)	2.46	1.26	ทำน้อยมาก
3. ใช้หาเพื่อนใหม่	27 (12.0)	21 (9.3)	51 (22.7)	42 (18.7)	84 (37.3)	2.40	1.38	ทำน้อยมาก
4. ใช้สั่งซื้อสินค้า หรือหาข้อมูลสินค้าที่ต้องการ	12 (5.3)	16 (7.1)	26 (11.6)	34 (15.1)	137 (60.9)	1.81	1.21	ทำน้อยมาก
5. ค้นหาข้อมูลเกี่ยวกับเรื่องเพศ	2 (0.9)	4 (1.8)	13 (5.8)	27 (12.0)	179 (79.6)	1.32	0.74	ไม่เคยทำเลย
6. ดูภาพหรือคลิปโป๊	0 (0.0)	2 (0.9)	5 (2.2)	7 (3.1)	211 (93.8)	1.10	0.44	ไม่เคยทำเลย

n = 225

จากตารางที่ 4.4 แสดงจำนวนร้อยละ ค่าเฉลี่ย และระดับกิจกรรมที่ใช้งานเครือข่ายสังคมออนไลน์ อธิบายได้ว่า กิจกรรมที่กลุ่มตัวอย่างใช้งานเครือข่ายสังคมออนไลน์ด้วยความถี่ในระดับเป็นประจำ ได้แก่ ใช้ดูหนัง ดูการ์ตูน ฟังเพลง กิจกรรมที่ใช้งานเครือข่ายสังคมออนไลน์ด้วยความถี่ในระดับใช้น้อย ได้แก่ (1) ใช้โพสต์รูป วิดีโอ เรื่องราวของตนเอง (2) ใช้หาเพื่อนใหม่ (3) ใช้สั่งซื้อสินค้า หรือหาข้อมูลสินค้าที่ต้องการ และกิจกรรมที่ใช้งานเครือข่ายสังคมออนไลน์ที่กลุ่มตัวอย่างส่วนใหญ่ระบุว่าไม่เคยใช้ ได้แก่ การค้นหาข้อมูลเกี่ยวกับเรื่องเพศ และ ดูภาพหรือคลิปโป๊ อย่างไรก็ตามมีกลุ่มตัวอย่างไม่เกินร้อยละ 4 ที่ระบุว่าค้นหาข้อมูลเกี่ยวกับเรื่องเพศ และ ดูภาพหรือคลิปโป๊ บ่อยๆจนถึงเป็นประจำ

ตารางที่ 4.5 แสดงจำนวน ร้อยละ ค่าเฉลี่ย และระดับทัศนคติในเรื่องเพศของกลุ่มตัวอย่าง

ลักษณะทัศนคติ ในเรื่องเพศ	ระดับความเห็นด้วย					ค่าเฉลี่ย	S.D.	ระดับ
	เห็นด้วย อย่างยิ่ง	เห็นด้วย	ไม่แน่ใจ	ไม่เห็นด้วย	ไม่เห็นด้วย อย่างยิ่ง			
1. ผู้ชายและผู้หญิงควรมี ความเท่าเทียมกันผู้ชาย ไม่ควรทำร้ายผู้หญิง	156 (69.3)	49 (21.8)	13 (5.8)	2 (0.9)	5 (2.2)	4.55	0.83	เห็นด้วย อย่างยิ่ง
2. หากต้องการคุยเรื่องเพศ ควรปรึกษาผู้ปกครอง มากกว่าเพื่อน	126 (56.0)	57 (25.3)	24 (10.7)	3 (1.3)	15 (6.7)	4.23	1.13	เห็นด้วย
3. การนัดพบคนแปลกหน้าที่ รู้จักผ่านเครือข่ายสังคม ออนไลน์ อาจทำให้เกิด อันตรายได้	146 (64.9)	35 (15.6)	8 (3.6)	3 (1.3)	33 (14.7)	4.15	1.43	เห็นด้วย
4. คนที่ถูกล่วงละเมิดทาง เพศนั้น เป็นคนที่ประมาท ไม่มีความระมัดระวัง	74 (32.9)	49 (21.8)	59 (26.2)	23 (10.2)	20 (8.9)	3.60	1.28	เห็นด้วย
5. การมีอารมณ์ทางเพศเป็น เรื่องปกติ ไม่น่าอาย	18 (8.0)	46 (20.4)	86 (38.2)	38 (16.9)	37 (16.4)	2.87	1.16	ไม่แน่ใจ
6. การเป็นกะเทยเป็นสิ่งที่ ไม่ดี	33 (14.7)	15 (6.7)	90 (40.0)	52 (23.1)	35 (15.6)	2.82	1.22	ไม่แน่ใจ

n = 225

จากตารางที่ 4.5 แสดงจำนวน ร้อยละ ค่าเฉลี่ย และระดับทัศนคติในเรื่องเพศของกลุ่มตัวอย่าง อธิบายได้ว่า กลุ่มตัวอย่างมีทัศนคติโดยรวมด้วยความถี่ในระดับ เห็นด้วยมาก ๆ ในเรื่อง (1) ผู้ชายและผู้หญิงควรมีความเท่าเทียมกัน ผู้ชายไม่ควรทำร้ายผู้หญิง กลุ่มตัวอย่างมีทัศนคติ เห็นด้วย ในเรื่อง (1) การนัดพบคนแปลกหน้าที่รู้จักผ่านเครือข่ายสังคมออนไลน์ อาจทำให้เกิดอันตรายได้ (2) หากต้องการคุยเรื่องเพศ ควรปรึกษาผู้ปกครอง มากกว่าเพื่อน (3) คนที่ถูกล่วงละเมิดทางเพศนั้น เป็นคนที่ประมาท ไม่มีความระมัดระวัง ในขณะที่กลุ่มตัวอย่างมีทัศนคติไม่แน่ใจด้วยในเรื่อง (1) การมีอารมณ์ทางเพศเป็นเรื่องปกติ ไม่น่าอาย และ (2) การเป็นกะเทยเป็นสิ่งที่ไม่ดี

4.1.2 การรู้เท่าทันเรื่องเพศบนเครือข่ายสังคมออนไลน์

การรู้เท่าทันเรื่องเพศบนเครือข่ายสังคมออนไลน์ ซึ่งครอบคลุมเนื้อหาเรื่องเพศ 33 ด้าน คือ เนื้อหาเรื่องเพศด้านร่างกาย เนื้อหาเรื่องเพศด้านจิตใจ และเนื้อหาเรื่องเพศด้านสังคม โดยผู้วิจัย วิเคราะห์การรู้เท่าทันเรื่องเพศบนเครือข่ายสังคมออนไลน์ 4 ด้าน ดังนี้

1. ด้านการเข้าถึงสื่อเรื่องเพศบนเครือข่ายสังคมออนไลน์
2. ด้านการทำความเข้าใจเนื้อหาเกี่ยวกับเรื่องเพศ
3. ด้านการวิเคราะห์และประเมินเนื้อหาเรื่องเพศบนเครือข่ายสังคมออนไลน์
4. ด้านการมีปฏิสัมพันธ์อย่างปลอดภัยต่อเนื้อหาเรื่องเพศบนเครือข่ายสังคมออนไลน์

ตารางที่ 4.6 แสดงจำนวน ร้อยละ การรู้เท่าทันเรื่องเพศบนเครือข่ายสังคมออนไลน์
ด้านที่ 1 การเข้าถึงสื่อเรื่องเพศบนเครือข่ายสังคมออนไลน์

การเข้าถึงสื่อเรื่องเพศบนเครือข่ายสังคมออนไลน์	ผู้ตอบถูก	
	จำนวน	ร้อยละ
การสามารถเข้าถึงเนื้อหาและข้อมูลเรื่องเพศบนเครือข่ายสังคมออนไลน์		
1. ประเภทโปรแกรมที่ใช้เชื่อมต่อเครือข่ายสังคมออนไลน์	210	93.3
2. วิธีการเข้าถึงเครือข่ายสังคมออนไลน์	149	66.2
การควบคุมการใช้งานด้วยตนเอง		
1. สามารถค้นหาข้อมูลเรื่องเพศผ่านทางเครือข่ายสังคมออนไลน์	127	56.4
2. สามารถสร้างเนื้อหา แสดงความคิดเห็นเรื่องเพศบนเครือข่ายสังคมออนไลน์	123	54.7

n = 225

จากตารางที่ 4.6 แสดงจำนวน ร้อยละ การรู้เท่าทันเรื่องเพศบนเครือข่ายสังคมออนไลน์ ด้านที่ 1 การเข้าถึงสื่อเรื่องเพศบนเครือข่ายสังคมออนไลน์ อธิบายได้ว่า กลุ่มตัวอย่างมีความสามารถในการเข้าถึงสื่อเรื่องเพศบนเครือข่ายสังคมออนไลน์ โดยมีความรู้เรื่องประเภทโปรแกรมที่ใช้เชื่อมต่อเครือข่ายสังคมออนไลน์ ได้มากที่สุด คิดเป็นร้อยละ 93.3 และรู้วิธีการเข้าถึงเครือข่ายสังคมออนไลน์ ร้อยละ 66.2 ส่วนในประเด็นความสามารถค้นหาข้อมูลเรื่องเพศผ่านทางเครือข่ายสังคมออนไลน์ และความสามารถสร้างเนื้อหา แสดงความคิดเห็นเรื่องเพศบนเครือข่ายสังคมออนไลน์ มีจำนวนน้อยที่สุด คิดเป็นร้อยละ 56.4 และ 54.7 ตามลำดับ

ตารางที่ 4.7 แสดงคะแนนเฉลี่ย การรู้เท่าทันเรื่องเพศบนเครือข่ายสังคมออนไลน์
ด้านที่ 1 การเข้าถึงสื่อเรื่องเพศบนเครือข่ายสังคมออนไลน์

คะแนน	จำนวน	ร้อยละ	ค่าเฉลี่ย	S.D.	ระดับ
0 คะแนน	1	0.4			
1 คะแนน	27	12.0			
2 คะแนน	66	29.3	2.71	0.992	สูง
3 คะแนน	74	32.9			
4 คะแนน	57	25.3			

n = 225

จากตารางที่ 4.7 แสดงคะแนนเฉลี่ย การรู้เท่าทันเรื่องเพศบนเครือข่ายสังคมออนไลน์ ด้านที่ 1 การเข้าถึงสื่อเรื่องเพศบนเครือข่ายสังคมออนไลน์ อธิบายได้ว่า กลุ่มตัวอย่างโดยรวมมีระดับการรู้เท่าทันเรื่องเพศบนเครือข่ายสังคมออนไลน์ ด้านการเข้าถึง อยู่ในระดับสูง โดยมีค่าเฉลี่ย 2.71

หมายเหตุ : เกณฑ์ค่าเฉลี่ย 5 ระดับ

ค่าเฉลี่ย	0.00 - 0.80	หมายถึง	ต่ำมาก
ค่าเฉลี่ย	0.81 - 1.60	หมายถึง	ต่ำ
ค่าเฉลี่ย	1.61 - 2.40	หมายถึง	ปานกลาง
ค่าเฉลี่ย	2.41 - 3.20	หมายถึง	สูง
ค่าเฉลี่ย	3.21 - 4.00	หมายถึง	สูงมาก

ตารางที่ 4.8 แสดงจำนวน ร้อยละ การรู้เท่าทันเรื่องเพศบนเครือข่ายสังคมออนไลน์ ด้านที่ 2 การทำความเข้าใจเนื้อหาเกี่ยวกับเรื่องเพศ

การทำความเข้าใจเนื้อหาเกี่ยวกับเรื่องเพศ	ผู้ตอบถูก	
	จำนวน	ร้อยละ
ความเข้าใจและวิพากษ์เนื้อหาเรื่องเพศ		
1. คุณภาพ	157	69.8
2. ความถูกต้อง	197	87.6
3. ความน่าเชื่อถือ	189	84.0
ความเข้าใจตามเนื้อหาเรื่องเพศโดยตรงและโดยนัย		
1. ความเข้าใจตามเนื้อหา	136	60.4
2. การระบุความหมายโดยนัย	190	84.4
3. การระบุวัตถุประสงค์เชิงการค้าของเจ้าของเนื้อหา	203	90.2
การรู้ว่าเนื้อหาเรื่องเพศสามารถส่งถึงกลุ่มเป้าหมายตามที่ผู้ส่งต้องการ		
1. การระบุเป้าหมายตามที่ผู้ส่งต้องการ	186	82.7

n = 225

จากตารางที่ 4.8 แสดงจำนวน ร้อยละ การรู้เท่าทันเรื่องเพศบนเครือข่ายสังคมออนไลน์ ด้านที่ 2 การทำความเข้าใจเนื้อหาเกี่ยวกับเรื่องเพศ อธิบายได้ว่า กลุ่มตัวอย่างมีความสามารถในการทำความเข้าใจตามเนื้อหาเรื่องเพศด้านการระบุวัตถุประสงค์เชิงการค้าของเจ้าของเนื้อหามากที่สุด คิดเป็นร้อยละ 90.2 รองลงมาคือ ความเข้าใจและวิพากษ์เนื้อหาเรื่องเพศด้านความถูกต้อง การระบุความหมายโดยนัย ความน่าเชื่อถือ และการระบุเป้าหมายตามที่ผู้ส่งต้องการ ตามลำดับ

ตารางที่ 4.9 แสดงคะแนนเฉลี่ย การรู้เท่าทันเรื่องเพศบนเครือข่ายสังคมออนไลน์ ด้านที่ 2
การทำความเข้าใจเนื้อหาเกี่ยวกับเรื่องเพศ

คะแนน	จำนวน	ร้อยละ	ค่าเฉลี่ย	S.D.	ระดับ
0 คะแนน	1	0.4			
1 คะแนน	1	0.4			
2 คะแนน	7	3.1			
3 คะแนน	11	4.9			
4 คะแนน	18	8.0	5.59	1.386	สูง
5 คะแนน	54	24.0			
6 คะแนน	63	28.0			
7 คะแนน	70	31.1			

n = 225

จากตารางที่ 4.9 แสดงคะแนนเฉลี่ย การรู้เท่าทันเรื่องเพศบนเครือข่ายสังคมออนไลน์ ด้านที่ 2 การทำความเข้าใจเนื้อหาเกี่ยวกับเรื่องเพศ อธิบายได้ว่า กลุ่มตัวอย่างโดยรวมมีระดับ การรู้เท่าทันเรื่องเพศบนเครือข่ายสังคมออนไลน์ ด้านการทำความเข้าใจเนื้อหา อยู่ในระดับสูง โดยมีค่าเฉลี่ย 5.59

หมายเหตุ : เกณฑ์ค่าเฉลี่ย 5 ระดับ

ค่าเฉลี่ย	0.00 - 1.40	หมายถึง	ต่ำมาก
ค่าเฉลี่ย	1.41 - 2.80	หมายถึง	ต่ำ
ค่าเฉลี่ย	2.81 - 4.20	หมายถึง	ปานกลาง
ค่าเฉลี่ย	4.21 - 5.60	หมายถึง	สูง
ค่าเฉลี่ย	5.61 - 7.00	หมายถึง	สูงมาก

ตารางที่ 4.10 แสดงจำนวน ร้อยละ การรู้เท่าทันเรื่องเพศบนเครือข่ายสังคมออนไลน์ ด้านที่ 3
การวิเคราะห์และประเมินเนื้อหาเรื่องเพศบนเครือข่ายสังคมออนไลน์

การวิเคราะห์และประเมินเนื้อหาเรื่องเพศบนเครือข่ายสังคมออนไลน์	ผู้ตอบถูก	
	จำนวน	ร้อยละ
การประเมินคุณค่า		
- การประเมินประโยชน์ของเนื้อหาเรื่องเพศบนเครือข่ายสังคมออนไลน์	144	64.0
การประเมินความเสี่ยงต่ออันตราย		
- สามารถวิเคราะห์ปัญหาที่เกิดขึ้นจากเนื้อหาเรื่องเพศบนเครือข่ายสังคมออนไลน์	24	10.7

ตารางที่ 4.10 แสดงจำนวน ร้อยละ การรู้เท่าทันเรื่องเพศบนเครือข่ายสังคมออนไลน์ ด้านที่ 3
การวิเคราะห์และประเมินเนื้อหาเรื่องเพศบนเครือข่ายสังคมออนไลน์ (ต่อ)

การวิเคราะห์และประเมินเนื้อหาเรื่องเพศบนเครือข่ายสังคมออนไลน์	ผู้ตอบถูก	
	จำนวน	ร้อยละ
การประเมินความรับผิดชอบและจริยธรรม		
- การประเมินความรับผิดชอบและจริยธรรมของเนื้อหาเรื่องเพศ บนเครือข่ายสังคมออนไลน์	138	61.3
การจัดการกับเนื้อหาในด้านการนำมาใช้เป็นประสพการณ์		
- สามารถเลือกวิธีแก้ปัญหาที่เหมาะสมกับเนื้อหาเรื่องเพศ บนเครือข่ายสังคมออนไลน์	162	72.0

n = 225

จากตารางที่ 4.10 แสดงจำนวน ร้อยละ การรู้เท่าทันเรื่องเพศบนเครือข่ายสังคมออนไลน์ ด้านที่ 3 การวิเคราะห์และประเมินเนื้อหาเรื่องเพศบนเครือข่ายสังคมออนไลน์ อธิบายได้ว่า กลุ่มตัวอย่างมีความสามารถในการวิเคราะห์และประเมินเนื้อหาเรื่องเพศ ในด้านการนำมาใช้เป็นประสพการณ์ มากที่สุด ร้อยละ 72.0 กลุ่มตัวอย่างมีความสามารถในการประเมินประโยชน์ของเนื้อหาเรื่องเพศบนเครือข่ายสังคมออนไลน์ และการประเมินความรับผิดชอบและจริยธรรมใกล้เคียงกัน ร้อยละ 64.0 และ ร้อยละ 61.3 ตามลำดับ

ตารางที่ 4.11 แสดงคะแนนเฉลี่ย การรู้เท่าทันเรื่องเพศบนเครือข่ายสังคมออนไลน์ ด้านที่ 3
การวิเคราะห์และประเมินเนื้อหาเรื่องเพศบนเครือข่ายสังคมออนไลน์

คะแนน	จำนวน	ร้อยละ	ค่าเฉลี่ย	S.D.	ระดับ
0 คะแนน	8	3.6			
1 คะแนน	49	21.8			
2 คะแนน	89	39.6	2.08	0.873	ปานกลาง
3 คะแนน	75	33.3			
4 คะแนน	4	1.8			

n = 225

จากตารางที่ 4.11 แสดงคะแนนเฉลี่ย การรู้เท่าทันเรื่องเพศบนเครือข่ายสังคมออนไลน์ ด้านที่ 3 การวิเคราะห์และประเมินเนื้อหาเรื่องเพศบนเครือข่ายสังคมออนไลน์ อธิบายได้ว่า กลุ่มตัวอย่างโดยรวมมีระดับการรู้เท่าทันเรื่องเพศบนเครือข่ายสังคมออนไลน์ ด้านการการวิเคราะห์และประเมินเนื้อหา อยู่ในระดับปานกลาง โดยมีค่าเฉลี่ย 2.08

หมายเหตุ : เกณฑ์ค่าเฉลี่ย 5 ระดับ

ค่าเฉลี่ย	0.00 - 0.80	หมายถึง	ต่ำมาก
ค่าเฉลี่ย	0.81 - 1.60	หมายถึง	ต่ำ
ค่าเฉลี่ย	1.61 - 2.40	หมายถึง	ปานกลาง
ค่าเฉลี่ย	2.41 - 3.20	หมายถึง	สูง
ค่าเฉลี่ย	3.21 - 4.00	หมายถึง	สูงมาก

ตารางที่ 4.12 แสดงจำนวน ร้อยละ การรู้เท่าทันเรื่องเพศบนเครือข่ายสังคมออนไลน์ ด้านที่ 4

การมีปฏิสัมพันธ์อย่างปลอดภัยต่อเนื้อหาเรื่องเพศบนเครือข่ายสังคมออนไลน์

การมีปฏิสัมพันธ์อย่างปลอดภัยต่อเนื้อหาเรื่องเพศ บนเครือข่ายสังคมออนไลน์	ผู้ตอบถูก	
	จำนวน	ร้อยละ
การไม่หลงรับรู้ เชื่อ ตามที่สื่อกำหนด		
1. สามารถป้องกันหรือหลีกเลี่ยงการอยู่ในสถานการณ์ที่ไม่ปลอดภัย	177	78.7
พฤติกรรมที่ไม่เป็นไปตามที่สื่อกำหนด		
2. สามารถเลือกเปิดรับเนื้อหาเรื่องเพศบนเครือข่ายสังคมออนไลน์อย่างมี วิจารณญาณ	152	67.6

n = 225

จากตารางที่ 4.12 แสดงจำนวน ร้อยละ การรู้เท่าทันเรื่องเพศบนเครือข่ายสังคมออนไลน์ ด้านที่ 4 การมีปฏิสัมพันธ์อย่างปลอดภัยต่อเนื้อหาเรื่องเพศบนเครือข่ายสังคมออนไลน์ อธิบายได้ว่า กลุ่มตัวอย่างมีความสามารถในการมีปฏิสัมพันธ์อย่างปลอดภัยต่อเนื้อหาด้านการไม่หลงรับรู้ เชื่อ ตามที่สื่อกำหนด คิดเป็นร้อยละ 78.7 มากกว่าพฤติกรรมที่ไม่เป็นไปตามที่สื่อกำหนด คิดเป็นร้อยละ 67.6

ตารางที่ 4.13 แสดงคะแนนเฉลี่ย การรู้เท่าทันเรื่องเพศบนเครือข่ายสังคมออนไลน์ ด้านที่ 4

การมีปฏิสัมพันธ์อย่างปลอดภัยต่อเนื้อหาเรื่องเพศบนเครือข่ายสังคมออนไลน์

คะแนน	จำนวน	ร้อยละ	ค่าเฉลี่ย	S.D.	ระดับ
0 คะแนน	20	8.9			
1 คะแนน	81	36.0	1.46	0.654	สูง
2 คะแนน	124	55.1			

n = 225

จากตารางที่ 4.13 แสดงคะแนนเฉลี่ย การรู้เท่าทันเรื่องเพศบนเครือข่ายสังคมออนไลน์ ด้านที่ 4 การมีปฏิสัมพันธ์อย่างปลอดภัยต่อนิวหาเรื่องเพศบนเครือข่ายสังคมออนไลน์ อธิบายได้ว่า กลุ่มตัวอย่างโดยรวมมีระดับการรู้เท่าทันเรื่องเพศบนเครือข่ายสังคมออนไลน์ ด้านการมีปฏิสัมพันธ์อย่างปลอดภัยต่อนิวหา อยู่ในระดับสูง โดยมีค่าเฉลี่ย 1.46

หมายเหตุ : เกณฑ์ค่าเฉลี่ย 5 ระดับ

ค่าเฉลี่ย	0.00 - 0.40	หมายถึง	ต่ำมาก
ค่าเฉลี่ย	0.41 - 0.80	หมายถึง	ต่ำ
ค่าเฉลี่ย	0.81 - 1.20	หมายถึง	ปานกลาง
ค่าเฉลี่ย	1.21 - 1.60	หมายถึง	สูง
ค่าเฉลี่ย	1.61 - 2.00	หมายถึง	สูงมาก

ตารางที่ 4.14 แสดงค่าเฉลี่ย ระดับการรู้เท่าทันเรื่องเพศบนเครือข่ายสังคมออนไลน์ รวม 4 ด้าน

การรู้เท่าทันเรื่องเพศบนเครือข่ายสังคมออนไลน์	ค่าเฉลี่ย	S.D.	ระดับ
1. การเข้าถึงสื่อเรื่องเพศบนเครือข่ายสังคมออนไลน์	2.71	0.992	สูง
2. การทำความเข้าใจเนื้อหาเกี่ยวกับเรื่องเพศ	5.59	1.386	สูง
3. การวิเคราะห์และประเมินเนื้อหาเรื่องเพศบนเครือข่ายสังคมออนไลน์	2.08	0.873	ปานกลาง
4. การมีปฏิสัมพันธ์อย่างปลอดภัยต่อนิวหาเรื่องเพศบนเครือข่ายสังคมออนไลน์	1.46	0.654	สูง
รวม 4 ด้าน	11.84		สูง

n = 225

จากตารางที่ 4.14 แสดงค่าเฉลี่ย ระดับการรู้เท่าทันเรื่องเพศบนเครือข่ายสังคมออนไลน์ รวม 4 ด้าน อธิบายได้ว่า กลุ่มตัวอย่างมีการรู้เท่าทันเรื่องเพศบนเครือข่ายสังคมออนไลน์โดยรวม 4 ด้าน อยู่ในระดับสูง โดยมีค่าเฉลี่ย 11.84 โดยมีเพียงด้านการวิเคราะห์และประเมินเนื้อหาเรื่องเพศบนเครือข่ายสังคมออนไลน์ เท่านั้นที่อยู่ในระดับปานกลาง

หมายเหตุ : เกณฑ์ค่าเฉลี่ย 5 ระดับ

ค่าเฉลี่ย	0.00 - 3.40	หมายถึง	ต่ำมาก
ค่าเฉลี่ย	3.41 - 6.80	หมายถึง	ต่ำ
ค่าเฉลี่ย	6.81 - 10.20	หมายถึง	ปานกลาง
ค่าเฉลี่ย	10.21 - 13.60	หมายถึง	สูง
ค่าเฉลี่ย	13.61 - 17.00	หมายถึง	สูงมาก

4.1.3 แนวทางการพัฒนาสื่อการเรียนรู้เท่าทันเรื่องเพศบนเครือข่ายสังคมออนไลน์

ตารางที่ 4.15 แสดงจำนวน ร้อยละ บทเรียนเรื่องเพศที่กลุ่มตัวอย่างมีความเห็นว่าควรสอน

บทเรียนเรื่องเพศ	จำนวน	ร้อยละ
การป้องกันจากการมีเพศสัมพันธ์	83	36.9
วิธีการดูแลสุขอนามัย	48	21.3
การเปลี่ยนแปลงของร่างกาย	43	19.1
โรคติดต่อทางเพศสัมพันธ์	24	10.7
การวางตัวกับเพศตรงข้าม	20	8.9
วิธีการคุมกำเนิด	7	3.1

n = 225

จากตารางที่ 4.15 แสดง จำนวน ร้อยละ บทเรียนเรื่องเพศที่กลุ่มตัวอย่างมีความเห็นว่าควรสอน อธิบายได้ว่า กลุ่มตัวอย่างมีความเห็นว่า บทเรียนเรื่องเพศเรื่องการป้องกันจากการมีเพศสัมพันธ์ เป็นเรื่องที่ควรสอนมากที่สุด คิดเป็นร้อยละ 36.9 และรองลงมาคือเรื่องวิธีการดูแลสุขอนามัย และเรื่องการเปลี่ยนแปลงของร่างกาย คิดเป็นร้อยละ 21.3 และ 19.1 ตามลำดับ

ตารางที่ 4.16 แสดงจำนวน ร้อยละ ประเภทของสื่อที่ใช้ในการเรียนรู้เรื่องเพศที่มีความน่าสนใจ

ประเภทของสื่อ	จำนวน	ร้อยละ
พ่อแม่เล่าให้ฟัง	79	35.1
เว็บไซต์ให้ความรู้ทางอินเทอร์เน็ต	53	23.6
จากหนังสือหรือสารคดี	29	12.9
คุณครูเปิดให้ดู	24	10.7
คลิปการ์ตูนในยูทูป	20	8.9
แอปพลิเคชันในมือถือ	12	5.3
หนังสือการ์ตูนที่เป็นเล่ม	8	3.6

n = 225

จากตารางที่ 4.16 แสดงจำนวน ร้อยละ ประเภทของสื่อที่ใช้ในการเรียนรู้เรื่องเพศที่มีความน่าสนใจ อธิบายได้ว่า ร้อยละ 35.1 ของกลุ่มตัวอย่างมีความเห็นว่า พ่อแม่เล่าให้ฟัง เป็นสื่อที่มีความน่าสนใจที่สุดสำหรับใช้ในการเรียนรู้เรื่องเพศ เว็บไซต์ให้ความรู้ทางอินเทอร์เน็ต มีอันดับรองลงมา คิดเป็นร้อยละ 23.6 ในขณะที่สื่อประเภทแอปพลิเคชัน ในมือถือ และหนังสือการ์ตูน ที่เป็นเล่ม มีความน่าสนใจน้อยที่สุด คิดเป็นร้อยละ 5.3 และ 3.6 ตามลำดับ

ตารางที่ 4.17 แสดงจำนวน ร้อยละ รายละเอียดของสื่อสอนเรื่องเพศ ที่มีผลในการดึงดูด
ความน่าสนใจ

รายละเอียดของสื่อ	จำนวน	ร้อยละ
เนื้อหาเข้าใจง่าย	132	58.7
เป็นเรื่องราวใกล้ตัว	119	53.1
เนื้อหาที่มีความสนุกสนานเพลิดเพลิน	93	41.3
การ์ตูนที่มีสีสัน	78	34.7
การ์ตูนที่เคลื่อนไหวได้	58	25.8
การ์ตูนที่มีเสียงดนตรี	58	25.8
เนื้อหาที่มีหลายตอนแบบสั้นๆ	52	23.1
ตัวละครไม่เยอะเกินไป	29	12.9
ตัวหนังสือไม่เยอะ	22	9.8

n = 225

จากตารางที่ 4.17 แสดงจำนวน ร้อยละ รายละเอียดของสื่อสอนเรื่องเพศ ที่มีผลในการดึงดูดความน่าสนใจ อธิบายได้ว่า สื่อที่มีเนื้อหาเข้าใจง่าย และเป็นเรื่องราวใกล้ตัว เป็นวิธีที่สามารถดึงดูดความสนใจมากที่สุด คิดเป็นร้อยละ 58.7 และ 53.1 ตามลำดับ รองลงมาคือ เนื้อหาที่มีความสนุกสนานเพลิดเพลิน และ การ์ตูนที่มีสีสัน คิดเป็นร้อยละ 41.3 และ 34.7 ตามลำดับ ต่อมาคือ การ์ตูนที่เคลื่อนไหวได้ การ์ตูนที่มีเสียงดนตรี และเนื้อหาที่มีหลายตอนแบบสั้นๆ คิดเป็นร้อยละ 25.8, 25.8 และ 23.1 ตามลำดับ

4.1.4 เปรียบเทียบผลการวิเคราะห์ระหว่างเพศชายและหญิง

จากการเก็บข้อมูลกลุ่มตัวอย่างนักเรียนระดับประถมศึกษาตอนปลาย แบ่งกลุ่มตัวอย่างออกเป็น 2 กลุ่ม คือ เพศชายจำนวน 101 คน และเพศหญิงจำนวน 124 คน เพื่อเปรียบเทียบผลวิเคราะห์ว่า ผลการประเมินทั้ง 2 กลุ่มมีความแตกต่างกัน โดยวิเคราะห์ทางสถิติ ด้วยวิธี Independent Samples t-test โดยแสดง 2 ส่วน คือ (1) ปัจจัยส่วนบุคคล ได้แก่ การครอบครองสื่อดิจิทัล ความถี่ในการใช้งานเครือข่ายสังคมออนไลน์ กิจกรรมที่เกี่ยวข้องบนเครือข่ายสังคมออนไลน์ ทักษะคิดในเรื่องเพศ (2) การรู้เท่าทันเรื่องเพศบนเครือข่ายสังคมออนไลน์ ได้แก่ ความสามารถในการเข้าถึง ความสามารถในการทำความเข้าใจเนื้อหา ความสามารถในการวิเคราะห์และประเมินเนื้อหา การมีปฏิสัมพันธ์อย่างปลอดภัยต่อเนื้อหา

ตารางที่ 4.18 แสดงจำนวน ค่าเฉลี่ย ส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน และนัยสำคัญทางสถิติการใช้งาน
เครือข่ายสังคมออนไลน์ จำแนกตามเพศ

ประเภทสื่อดิจิทัล	จำนวน	ค่าเฉลี่ย	S.D	t	df	p-value
อุปกรณ์ที่เข้าใช้เครือข่ายสังคมออนไลน์						
1. สมาร์ทโฟน	101	3.72	1.25	-0.70	208.97	0.48
	124	3.84	1.18			
2. คอมพิวเตอร์/ คอมพิวเตอร์พกพา	101	2.37	1.13	-1.78	212.62	0.07
	124	2.64	1.12			
3. ไอแพด / แท็บเล็ต	101	2.04	1.17	-2.11	213.22	0.03*
	124	2.37	1.16			
ประเภทเครือข่ายสังคมออนไลน์						
4. ยูทูป (YouTube)	101	4.59	0.75	1.47	222.14	0.14
	124	4.44	0.86			
5. เฟสบุ๊ก (Facebook)	101	2.97	1.55	-1.01	216.19	0.31
	124	3.19	1.60			
6. โปรแกรมสนทนา เช่น ไลน์ วอทแอป วิแชท	101	3.03	1.51	-0.54	206.38	0.58
	124	3.14	1.39			
7. อินสตาแกรม	101	1.96	1.31	-3.30	222.89	0.00*
	124	2.61	1.64			
8. ทวิตเตอร์	101	1.79	1.13	-0.34	219.84	0.73
	124	1.85	1.23			

* ระดับนัยสำคัญทางสถิติ .05

จากตารางที่ 4.18 แสดงจำนวน ค่าเฉลี่ย ส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน และนัยสำคัญทางสถิติการใช้งานเครือข่ายสังคมออนไลน์ จำแนกตามเพศ อธิบายได้ว่า ค่าเฉลี่ยของอุปกรณ์สื่อดิจิทัลที่เข้าใช้เครือข่ายสังคมออนไลน์ และประเภทเครือข่ายสังคมออนไลน์ มีนัยสำคัญไม่แตกต่างกัน ยกเว้นประเภทไอแพด/แท็บเล็ต และอินสตาแกรม ที่เพศหญิงสูงกว่าเพศชาย และมีความแตกต่างอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05

ตารางที่ 4.19 แสดงจำนวน ค่าเฉลี่ย ส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน และนัยสำคัญทางสถิติกิจกรรม
ที่ใช้งานบนเครือข่ายสังคมออนไลน์ จำแนกตามเพศ

กิจกรรมบนเครือข่ายสังคมออนไลน์	จำนวน	ค่าเฉลี่ย	S.D	t	df	p-value
1. ใช้คู่มือ คูการ์ตูน ฟังเพลง	101	4.42	0.79	-0.10	214.64	0.91
	124	4.43	0.79			
2. ใช้โพสต์รูป วิดีโอ เรื่องราวของ ตนเอง	101	2.16	1.18	-3.35	219.52	0.00*
	124	2.71	1.28			
3. ใช้หาเพื่อนใหม่	101	2.57	1.45	1.69	202.36	0.09
	124	2.26	1.30			
4. ใช้สั่งซื้อสินค้า หรือหาข้อมูลสินค้า ที่ต้องการ	101	1.88	1.26	0.80	205.24	0.42
	124	1.75	1.15			
5. ค้นหาข้อมูลเกี่ยวกับเรื่องเพศ	101	1.43	0.93	1.76	151.44	0.08
	124	1.24	0.53			
6. ดูภาพหรือคลิปโป๊	101	1.14	0.47	1.11	199.08	0.26
	124	1.07	0.40			

* ระดับนัยสำคัญทางสถิติ .05

จากตารางที่ 4.19 แสดงจำนวน ค่าเฉลี่ย ส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน และนัยสำคัญทางสถิติ
กิจกรรมที่ใช้งานบนเครือข่ายสังคมออนไลน์ จำแนกตามเพศ อธิบายได้ว่า เพศหญิงและเพศชาย
มีกิจกรรมส่วนใหญ่บนเครือข่ายสังคมออนไลน์ที่ไม่แตกต่างกันอย่างมีนัยสำคัญ ยกเว้นกิจกรรม
การโพสต์รูปวิดีโอ เรื่องราวของตนเอง ซึ่งเพศหญิงมีการโพสต์รูปวิดีโอ เรื่องราวของตนเองปานกลาง
ในขณะที่เพศชายมีการโพสต์รูปวิดีโอ เรื่องราวของตนเองน้อย

ตารางที่ 4.20 แสดงจำนวน ค่าเฉลี่ย ส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน และนัยสำคัญทางสถิติระดับทัศนคติ
ในเรื่องเพศ จำแนกตามเพศ

ทัศนคติในเรื่องเพศ	จำนวน	ค่าเฉลี่ย	S.D	t	df	p-value
1. ผู้ชายและผู้หญิงควรมีความเท่าเทียมกัน ผู้ชายไม่ควรทำร้ายผู้หญิง	101	4.36	1.00	-3.09	157.16	0.00*
	124	4.71	0.60			
2. หากต้องการคุยเรื่องเพศ ควรปรึกษา ผู้ปกครอง มากกว่าเพื่อน	101	4.08	1.31	-1.71	175.32	0.08
	124	4.35	0.93			
3. การนัดพบคนแปลกหน้าที่รู้จักผ่าน เครือข่ายสังคมออนไลน์ อาจทำให้ เกิดอันตรายได้	101	4.10	1.49	-0.44	206.44	0.65
	124	4.19	1.38			

ตารางที่ 4.20 แสดงจำนวน ค่าเฉลี่ย ส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน และนัยสำคัญทางสถิติระดับทัศนคติ
ในเรื่องเพศ จำแนกตามเพศ (ต่อ)

ทัศนคติในเรื่องเพศ	จำนวน	ค่าเฉลี่ย	S.D	t	df	p-value
4. คนที่ถูกล่วงละเมิดทางเพศนั้น เป็นคนที่ ที่ประมาณ ไม่มีความระมัดระวัง	101	3.58	1.30	-0.12	211.23	0.90
	124	3.60	1.26			
5. การมีอารมณ์ทางเพศเป็นเรื่องปกติ ไม่น่าอาย	101	2.99	1.18	1.44	209.07	0.15
	124	2.77	1.12			
6. การเป็นกะเทยเป็นสิ่งที่ไม่ดี	101	3.20	1.34	4.27	181.83	0.00*
	124	2.51	1.00			

* ระดับนัยสำคัญทางสถิติ .05

จากตารางที่ 4.20 แสดงจำนวน ค่าเฉลี่ย ส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน และนัยสำคัญทางสถิติ
ระดับทัศนคติในเรื่องเพศ จำแนกตามเพศ อธิบายได้ว่า เพศชายและเพศหญิงมีทัศนคติในเรื่องเพศ
ที่แตกต่างกัน ในด้านผู้ชายและผู้หญิงควรมีความเท่าเทียมกัน ผู้ชายไม่ควรทำร้ายผู้หญิง ในขณะที่
ทัศนคติในเรื่องการเป็นกะเทยเป็นสิ่งที่ไม่ดีนั้น เพศชายไม่แน่ใจ แต่ผู้หญิงไม่เห็นด้วยกับทัศนคติ
ดังกล่าว

ตารางที่ 4.21 แสดงจำนวน ค่าเฉลี่ย ส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน และนัยสำคัญทางสถิติการรู้เท่าทัน
เรื่องเพศบนเครือข่ายสังคมออนไลน์ ด้านที่ 1 การเข้าถึงสื่อเรื่องเพศบนเครือข่าย
สังคมออนไลน์

การเข้าถึงสื่อเรื่องเพศบนเครือข่าย สังคมออนไลน์	จำนวน	ค่าเฉลี่ย	S.D	t	df	p-value
การสามารถเข้าถึงเนื้อหาและข้อมูลเรื่องเพศบนเครือข่ายสังคมออนไลน์						
1. ประเภทโปรแกรมที่ใช้เชื่อมต่อ เครือข่ายสังคม ออนไลน์	101	2.91	0.40	-0.74	217.18	0.46
	124	2.95	0.42			
2. วิธีการเข้าถึงเครือข่ายสังคมออนไลน์	101	1.66	0.55	-2.41	221.92	0.01*
	124	1.85	0.63			
การควบคุมการใช้งานด้วยตนเอง						
1. สามารถค้นหาข้อมูลเรื่องเพศผ่าน ทางเครือข่ายสังคมออนไลน์	101	2.74	1.37	-2.79	198.09	0.00*
	124	3.23	1.18			
2. สามารถสร้างเนื้อหา แสดงความ คิดเห็นเรื่องเพศบนเครือข่ายสังคม ออนไลน์	101	2.14	0.98	-1.43	216.83	0.15
	124	2.33	1.01			

* ระดับนัยสำคัญทางสถิติ .05

จากตารางที่ 4.21 แสดงจำนวน ค่าเฉลี่ย ส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน และนัยสำคัญทางสถิติการรู้เท่าทันเรื่องเพศบนเครือข่ายสังคมออนไลน์ ด้านที่ 1 การเข้าถึงสื่อเรื่องเพศบนเครือข่ายสังคมออนไลน์ อธิบายได้ว่า เพศหญิงและเพศชายมีความแตกต่างทางด้านวิธีการเข้าถึงเครือข่ายสังคมออนไลน์ และความสามารถค้นหาข้อมูลเรื่องเพศผ่านทางเครือข่ายสังคมออนไลน์ อย่างมีนัยสำคัญ โดยที่เพศหญิงมีความสามารถในด้านดังกล่าวสูงกว่าเพศชาย

ตารางที่ 4.22 แสดงจำนวน ค่าเฉลี่ย ส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน และนัยสำคัญทางสถิติการรู้เท่าทันเรื่องเพศบนเครือข่ายสังคมออนไลน์ ด้านที่ 2 การทำความเข้าใจเนื้อหาเกี่ยวกับเรื่องเพศ

การทำความเข้าใจเนื้อหาเกี่ยวกับเรื่องเพศ	จำนวน	ค่าเฉลี่ย	S.D	t	df	p-value
ความเข้าใจและวิพากษ์เนื้อหาเรื่องเพศ						
1. คุณภาพ	101	1.41	0.49	3.05	195.43	0.00*
	124	1.22	0.41			
2. ความถูกต้อง	101	1.78	0.41	-3.71	143.15	0.00*
	124	1.95	0.21			
3. ความน่าเชื่อถือ	101	1.82	0.38	-0.66	205.81	0.50
	124	1.85	0.35			
ความเข้าใจตามเนื้อหาเรื่องเพศโดยตรงและโดยนัย						
1. ความเข้าใจตามเนื้อหา	101	1.43	0.49	0.83	211.74	0.40
	124	1.37	0.48			
2. การระบุความหมายโดยนัย	101	1.14	0.34	-0.63	219.55	0.52
	124	1.17	0.37			
3. การระบุวัตถุประสงค์เชิงการค้าของเจ้าของเนื้อหา	101	1.09	0.28	-0.39	219.02	0.69
	124	1.10	0.30			
การรู้ว่เนื้อหาเรื่องเพศสามารถส่งถึงกลุ่มเป้าหมายตามที่ผู้ส่งต้องการ						
1. การระบุเป้าหมายตามที่ผู้ส่งต้องการ	101	1.19	0.39	0.52	208.13	0.60
	124	1.16	0.36			

* ระดับนัยสำคัญทางสถิติ .05

จากตารางที่ 4.22 แสดงจำนวน ค่าเฉลี่ย ส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน และนัยสำคัญทางสถิติการรู้เท่าทันเรื่องเพศบนเครือข่ายสังคมออนไลน์ ด้านที่ 2 การทำความเข้าใจเนื้อหาเกี่ยวกับเรื่องเพศ อธิบายได้ว่า เพศหญิงและเพศชายมีความแตกต่างในความเข้าใจและวิพากษ์เนื้อหาเรื่องเพศด้านคุณภาพ และ ความถูกต้องอย่างมีนัยสำคัญ โดยที่เพศหญิงมีความเข้าใจและวิพากษ์เนื้อหาเรื่องเพศ ด้านคุณภาพต่ำกว่าเพศชาย แต่มีความเข้าใจและวิพากษ์เนื้อหาเรื่องเพศ ด้านความถูกต้องสูงกว่าเพศชาย

ตารางที่ 4.23 แสดงจำนวน ค่าเฉลี่ย ส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน และนัยสำคัญทางสถิติการรู้เท่าทัน เรื่องเพศบนเครือข่ายสังคมออนไลน์ ด้านที่ 3 การวิเคราะห์และประเมินเนื้อหาเรื่อง เพศบนเครือข่ายสังคมออนไลน์

การวิเคราะห์และประเมินเนื้อหาเรื่องเพศบนเครือข่ายสังคมออนไลน์	จำนวน	ค่าเฉลี่ย	S.D	t	df	p-value
การประเมินคุณค่า						
- การประเมินประโยชน์ของเนื้อหาเรื่องเพศบนเครือข่ายสังคมออนไลน์	101	2.79	0.77	-1.23	220.31	0.21
	124	2.93	0.85			
การประเมินความเสี่ยงต่ออันตราย						
- สามารถวิเคราะห์ปัญหาที่เกิดขึ้นจากเนื้อหาเรื่องเพศบนเครือข่ายสังคมออนไลน์	101	3.25	1.16	-1.95	197.41	0.05
	124	3.53	0.99			
การประเมินความรับผิดชอบและจริยธรรม						
- การประเมินความรับผิดชอบและจริยธรรมของเนื้อหาเรื่องเพศบนเครือข่ายสังคมออนไลน์	101	3.12	0.69	0.23	211.68	0.81
	124	3.10	0.68			
การจัดการกับเนื้อหาในด้านการนำมาใช้เป็นประสบการณ์						
- สามารถเลือกวิธีแก้ปัญหาที่เหมาะสมกับเนื้อหาเรื่องเพศบนเครือข่ายสังคมออนไลน์	101	2.73	0.78	-3.16	192.21	0.00*
	124	3.04	0.64			

* ระดับนัยสำคัญทางสถิติ .05

จากตารางที่ 4.23 แสดงจำนวน ค่าเฉลี่ย ส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน และนัยสำคัญทางสถิติการรู้เท่าทันเรื่องเพศบนเครือข่ายสังคมออนไลน์ ด้านที่ 3 การวิเคราะห์และประเมินเนื้อหาเรื่องเพศบนเครือข่ายสังคมออนไลน์ อธิบายได้ว่า เพศหญิงและเพศชายมีความแตกต่างในการจัดการกับเนื้อหาในด้านการนำมาใช้เป็นประสบการณ์ อย่างมีนัยสำคัญ

ตารางที่ 4.24 แสดงจำนวน ค่าเฉลี่ย ส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน และนัยสำคัญทางสถิติการรู้เท่าทัน เรื่องเพศบนเครือข่ายสังคมออนไลน์ ด้านที่ 4 การมีปฏิสัมพันธ์อย่างปลอดภัย ต่อเนื้อหาเรื่องเพศบนเครือข่ายสังคมออนไลน์

การมีปฏิสัมพันธ์อย่างปลอดภัย						
ต่อเนื้อหาเรื่องเพศบนเครือข่ายสังคมออนไลน์	จำนวน	ค่าเฉลี่ย	S.D	t	df	p-value
การไม่หลงรับรู้ เชื่อ ตามที่สื่อกำหนด						
1. สามารถป้องกันหรือหลีกเลี่ยงการอยู่ในสถานการณ์ที่ไม่ปลอดภัย	101	2.39	0.80	1.79	189.81	0.07
	124	2.21	0.64			
พฤติกรรมที่ไม่เป็นไปตามที่สื่อกำหนด						
2. สามารถเลือกเปิดรับเนื้อหาเรื่องเพศบนเครือข่ายสังคมออนไลน์อย่างมีวิจารณญาณ	101	1.65	0.91	3.66	159.01	0.00*
	124	1.27	0.56			

* ระดับนัยสำคัญทางสถิติ .05

จากตารางที่ 4.24 แสดงจำนวน ค่าเฉลี่ย ส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน และนัยสำคัญทางสถิติ การรู้เท่าทันเรื่องเพศบนเครือข่ายสังคมออนไลน์ ด้านที่ 4 การมีปฏิสัมพันธ์อย่างปลอดภัยต่อเนื้อหา เรื่องเพศบนเครือข่ายสังคมออนไลน์ อธิบายได้ว่า เพศหญิงและเพศชายมีความแตกต่างด้าน พฤติกรรมที่ไม่เป็นไปตามที่สื่อกำหนด อย่างมีนัยสำคัญ โดยที่เพศชายสามารถเลือกเปิดรับเนื้อหา เรื่องเพศบนเครือข่ายสังคมออนไลน์อย่างมีวิจารณญาณได้สูงกว่าเพศหญิง

ตารางที่ 4.25 แสดงค่าเฉลี่ย ระดับการรู้เท่าทันเรื่องเพศบนเครือข่ายสังคมออนไลน์ รวม 4 ด้าน จำแนกตามเพศ

การรู้เท่าทันเรื่องเพศบนเครือข่ายสังคมออนไลน์	เพศชาย			เพศหญิง		
	ค่าเฉลี่ย	S.D	ระดับ	ค่าเฉลี่ย	S.D	ระดับ
1. การเข้าถึง	2.53	0.855	สูง	2.85	1.075	สูง
2. การทำความเข้าใจ	5.36	1.308	สูง	5.78	1.423	สูงมาก
3. การวิเคราะห์และประเมินเนื้อหา	2.06	0.858	ปานกลาง	2.10	0.887	ปานกลาง
4. การมีปฏิสัมพันธ์อย่างปลอดภัย	1.32	0.677	สูง	1.58	0.613	สูง
รวม 4 ด้าน	11.27	3.698	สูง	12.31	3.998	สูง

* ระดับนัยสำคัญทางสถิติ .05

จากตารางที่ 4.25 แสดงค่าเฉลี่ย ระดับการรู้เท่าทันเรื่องเพศบนเครือข่ายสังคมออนไลน์ รวม 4 ด้าน จำแนกตามเพศ อธิบายได้ว่า กลุ่มตัวอย่างเพศชายและเพศหญิง มีการรู้เท่าทันเรื่องเพศบนเครือข่ายสังคมออนไลน์ รวม 4 ด้านในระดับสูง โดยเพศหญิงมีค่าเฉลี่ยรวม 4 ด้าน สูงกว่าเพศชาย และเมื่อพิจารณารู้อู่เท่าทันเรื่องเพศบนเครือข่ายสังคมออนไลน์ในแต่ละด้าน พบว่า ทั้งเพศหญิงและเพศชายมีการรู้เท่าทันเรื่องเพศบนเครือข่ายสังคมออนไลน์ด้านการเข้าถึงและการมีปฏิสัมพันธ์อย่างปลอดภัย ในระดับสูง ในขณะที่ด้านการวิเคราะห์และประเมินเนื้อหาอยู่ในระดับปานกลาง เพศหญิงมีค่าเฉลี่ยทุกด้านสูงกว่าเพศชาย โดยเฉพาะด้านการทำความเข้าใจ ซึ่งเพศหญิงมีค่าเฉลี่ยในระดับสูงมาก ในขณะที่เพศชายอยู่ในระดับสูง

4.2 วิเคราะห์แนวทางการออกแบบสื่อการรู้เท่าทันเรื่องเพศบนเครือข่ายสังคมออนไลน์

ตามที่ได้วิเคราะห์ผลวิจัยข้างต้น สามารถนำมาเป็นองค์ความรู้พื้นฐานสำหรับการพัฒนา หรือออกแบบแนวทางในการสร้างสื่อการรู้เท่าทันเรื่องเพศบนเครือข่ายสังคมออนไลน์ โดยแบ่ง ออกเป็น 3 ส่วน คือ 1) อุปกรณ์ โปรแกรม 2) กระบวนการเรียนรู้ 3) วิธีการสอน โดยมีรายละเอียด ดังต่อไปนี้

1. อุปกรณ์ โปรแกรม

จากผลการวิจัย พบว่า แนวทางการออกแบบสื่อการรู้เท่าทันเรื่องเพศบนเครือข่ายสังคมออนไลน์ สำหรับนักเรียนระดับประถมศึกษา ควรครอบคลุมการใช้งานอุปกรณ์หรือสื่อดิจิทัลที่เด็ก ใช้มาก ได้แก่ โทรศัพท์มือถือแบบสมาร์ตโฟน โดยมีค่าเฉลี่ย 3.79 คอมพิวเตอร์ตั้งโต๊ะ/ คอมพิวเตอร์พกพา โดยมีค่าเฉลี่ย 2.52 และประเภทเครือข่ายสังคมออนไลน์ที่ใช้มาก ได้แก่ ยูทูบ โดยมีค่าเฉลี่ย 4.51 เฟซบุ๊ก โดยมีค่าเฉลี่ย 3.09 และโปรแกรมสนทนา โดยมีค่าเฉลี่ย 3.09 เนื้อหา เรื่องเพศควรสอดแทรกอยู่ในรูปแบบภาพยนตร์ การ์ตูน เนื่องจากผลการวิจัยในด้านกิจกรรมที่ใช้ บนเครือข่ายสังคมออนไลน์ เด็กส่วนใหญ่เข้าใช้เครือข่ายสังคมออนไลน์เพื่อรับชมภาพยนตร์ รับชมการ์ตูน และฟังเพลง เป็นประจำ โดยมีค่าเฉลี่ย 4.42 เนื้อหาภายในสื่อต้องประกอบไปด้วย องค์ประกอบที่สามารถดึงดูดความสนใจของเด็ก จากผลการวิจัยสามารถเรียงลำดับจากมากไปน้อย ได้แก่ เนื้อหาเข้าใจง่าย คิดเป็นร้อยละ 58.7 เป็นเรื่องราวใกล้ตัว คิดเป็นร้อยละ 53.1 มีความ สนุกสนานเพลิดเพลิน คิดเป็นร้อยละ 41.3 เป็นการ์ตูนที่มีสีสัน คิดเป็นร้อยละ 34.7 และเป็นการ์ตูน ที่เคลื่อนไหวได้ คิดเป็นร้อยละ 25.8

ประเภทของสื่อที่มีความน่าสนใจในการสอนเรื่องเพศสำหรับเด็ก จากผลการวิจัย พบว่า การที่ผู้ปกครองหรือพ่อแม่เล่าให้ฟัง เป็นสื่อที่มีความน่าสนใจที่สุดในการเรียนรู้เรื่องเพศ คิดเป็นร้อยละ 35.1 อันดับรองลงมาคือ เว็บไซต์ให้ความรู้ทางอินเทอร์เน็ต คิดเป็นร้อยละ 23.6 ส่วนหนังสือการ์ตูนแบบเล่ม เป็นสื่อที่เด็กให้ความสนใจน้อยที่สุด คิดเป็นร้อยละ 3.6 เพราะฉะนั้น

ผู้ปกครองหรือพ่อแม่ ควรเป็นสื่อกลางที่ให้คำแนะนำ ให้ความรู้เรื่องเพศกับบุตร ซึ่งอาจใช้เว็บไซต์ ให้ความรู้ทางอินเทอร์เน็ตที่เด็กให้ความสนใจเป็นอันดับสอง เป็นช่องทางในการเรียนรู้ร่วมกัน หรือการสร้างกลุ่มหรือชุมชนออนไลน์ บนโปรแกรมสนทนา เว็บไซต์ ที่เน้นการสนทนา แสดงความคิดเห็นแลกเปลี่ยนซึ่งกันและกัน แทนการท่องจำหรือทำความเข้าใจตามหนังสือเท่านั้น

2. ประเด็นการเรียนรู้

การเรียนรู้เท่าทันเรื่องเพศบนเครือข่ายสังคมออนไลน์ 4 ด้าน ควรให้สอดคล้องกับแต่ละด้านดังนี้

1) ด้านการเข้าถึงสื่อเรื่องเพศบนเครือข่ายสังคมออนไลน์ ผลการวิจัยชี้ให้เห็นว่าเด็กมีความสามารถในการเข้าถึงในระดับสูง โดยมีค่าเฉลี่ย 2.71 แต่เมื่อเปรียบเทียบการเรียนรู้เท่าทันเรื่องเพศบนเครือข่ายสังคมออนไลน์จำแนกตามเพศ พบว่ามีความแตกต่าง เด็กจำนวนหนึ่งมีความสับสนในการเลือกวิธีการเข้าถึงเครือข่ายสังคมออนไลน์ และการค้นหาข้อมูลเรื่องเพศผ่านทางเครือข่ายสังคมออนไลน์ อย่างมีนัยสำคัญทางสถิติ นอกจากนี้ยังพบว่ามีเด็กบางส่วน เคยเข้าถึงเนื้อหาที่ไม่เหมาะสม ซึ่งผู้วิจัยตั้งเห็นว่าไม่ควรที่จะละเลย เนื่องจากยังมีเด็กบางส่วนเคยเข้าใช้เครือข่ายสังคมออนไลน์เพื่อคุณภาพหรือคลิปโป๊ ดังนั้นควรเน้นให้รู้เท่าทันว่าการเข้าถึงเครือข่ายสังคมออนไลน์แบบไหนที่เกิดประโยชน์กับตนเอง เพื่อปกป้องและป้องกันตนเองจากความเสี่ยงที่อาจเกิดขึ้น

2) ด้านการทำความเข้าใจเนื้อหาเกี่ยวกับเรื่องเพศ ผลการวิจัยชี้ให้เห็นว่าเด็กมีความสามารถในการทำความเข้าใจเนื้อหาเกี่ยวกับเรื่องเพศในระดับสูง โดยมีค่าเฉลี่ย 5.59 เมื่อพิจารณาตามรายข้อซึ่ง เด็กมีความสามารถในการเข้าใจความถูกต้อง ความน่าเชื่อถือของสื่อเรื่องเพศ เข้าใจความหมายโดยนัย รู้ว่าวัตถุประสงค์ของเจ้าของเนื้อหาว่าต้องการสื่ออะไร และเข้าใจว่าเรื่องเพศสามารถปรากฏให้เห็นได้บนเครือข่ายสังคมออนไลน์ แต่เมื่อเปรียบเทียบการเรียนรู้เท่าทันเรื่องเพศบนเครือข่ายสังคมออนไลน์จำแนกตามเพศ พบว่า เด็กบางส่วนยังมีความสับสนกับเนื้อหาเรื่องเพศ และคุณภาพของสื่อเรื่องเพศ อย่างมีนัยสำคัญทางสถิติ ดังนั้นการสอนควรเน้นย้ำทักษะการเข้าใจตามเนื้อหาเรื่องเพศ รวมทั้งเสนอว่าสื่อสามารถปรับเสริมเติมแต่ง ให้มีความสวยงามเพื่อโฆษณาชวนเชื่อให้เด็กสนใจได้

3) ด้านการวิเคราะห์และประเมินเนื้อหาเรื่องเพศบนเครือข่ายสังคมออนไลน์ ผลการวิจัยชี้ให้เห็นว่าเด็กมีความสามารถด้านการวิเคราะห์และประเมินเนื้อหาเรื่องเพศบนเครือข่ายสังคมออนไลน์ในระดับปานกลาง โดยมีค่าเฉลี่ย 2.08 จากผลการวิจัย พบว่า ความสามารถวิเคราะห์ปัญหาที่เกิดขึ้นจากเนื้อหาเรื่องเพศบนเครือข่ายสังคมออนไลน์ มีจำนวนของผู้ตอบถูกที่ค่อนข้างน้อย (ร้อยละ 10.7) และเมื่อเปรียบเทียบการเรียนรู้เท่าทันเรื่องเพศบนเครือข่ายสังคมออนไลน์จำแนกตามเพศ พบว่า มีความแตกต่างในการเลือกวิธีแก้ปัญหาที่เหมาะสมกับเนื้อหาเรื่องเพศบนเครือข่าย

สังคมออนไลน์ อย่างมีนัยสำคัญทางสถิติ ดังนั้นการสอนให้รู้เท่าทันเรื่องเพศบนเครือข่ายสังคมออนไลน์ ควรให้ความสำคัญกับการให้ความรู้ความเข้าใจเกี่ยวกับการเปลี่ยนแปลงทางเพศตามวัย กล่าวคือ บางประเด็นที่เกิดขึ้นอาจไม่ใช่เรื่องที่ผิด เช่น การเกิดอารมณ์ทางเพศจากการรับชมสื่อบางประเภท หรือบางประเด็นที่สามารถเกิดขึ้นเป็นปัญหาจริงในชีวิตประจำวัน เน้นให้เด็กได้มีการวิเคราะห์ปัญหา เพื่อป้องกันตนเองจากความเสี่ยงที่อาจเกิดขึ้นในอนาคต

4) ด้านการมีปฏิสัมพันธ์อย่างปลอดภัยต่อเนื้อหาเรื่องเพศบนเครือข่ายสังคมออนไลน์ ผลวิจัยชี้ให้เห็นว่าเด็กมีความสามารถด้านการมีปฏิสัมพันธ์อย่างปลอดภัยต่อเนื้อหาเรื่องเพศบนเครือข่ายสังคมออนไลน์ในระดับสูง โดยมีค่าเฉลี่ย 1.46 เด็กสามารถเลือกที่จะไม่หลงรับรู้ว่าสื่อที่กำหนด แต่เมื่อเปรียบเทียบการรู้เท่าทันเรื่องเพศบนเครือข่ายสังคมออนไลน์จำแนกตามเพศ พบว่าเด็กยังมีความสับสนอยู่เล็กน้อยในการเลือกเปิดรับเนื้อหาเรื่องเพศอย่างมีวิจารณญาณ อย่างมีนัยสำคัญทางสถิติ ดังนั้นการสอนให้รู้เท่าทันเรื่องเพศบนเครือข่ายสังคมออนไลน์ ควรนำเหตุการณ์ที่อาจเกิดขึ้นบนเครือข่ายสังคมออนไลน์ มาให้เด็กได้วิเคราะห์ ก่อนการตัดสินใจตอบสนองต่อเนื้อหา เพื่อให้เด็กสามารถประยุกต์ใช้จริง หากเหตุการณ์เหล่านั้นเกิดขึ้นกับตนเอง

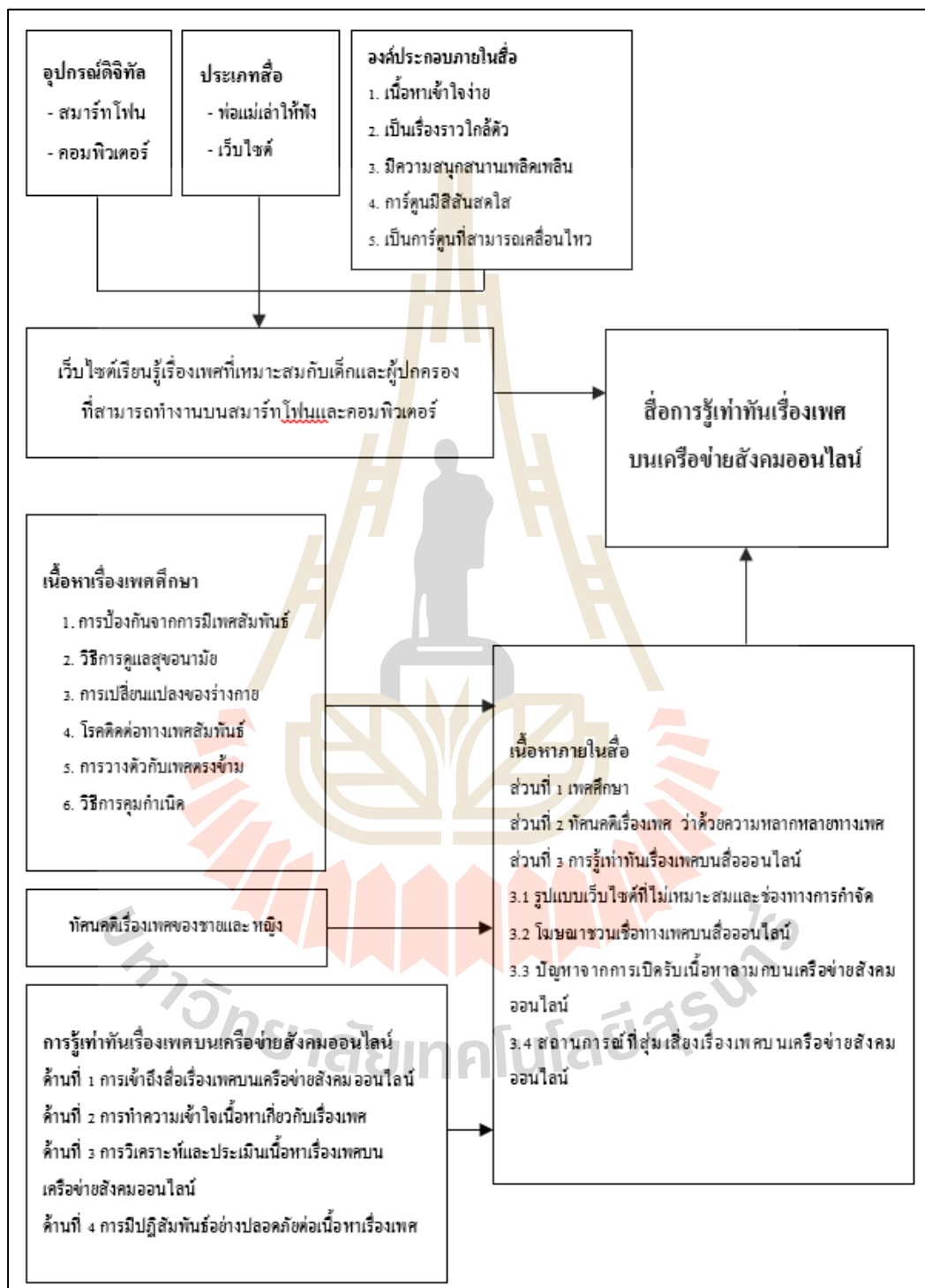
นอกจากนี้ผลการวิจัยยังชี้ว่า ทักษะคิดของเพศชายและเพศหญิงในเรื่องความแตกต่างทางเพศมีความแตกต่างกัน เพศหญิงมีทักษะคิดทางเพศดีกว่าเพศชาย สอดคล้องกับ วีรพงษ์ พวงเล็ก (2557) ที่ศึกษาปัจจัยของการเปิดรับเนื้อหาทางเพศ พบว่า เพศที่แตกต่างกันส่งผลให้ทัศนคติมีความแตกต่างกัน เพศชายมีทัศนคติน้อยกว่าเพศหญิง อาจเป็นเพราะสังคมไทยได้มีการปลูกฝังค่านิยมให้กับเพศชายว่า เพศชายเป็นเพศที่ถูกยกย่องว่าเป็นผู้นำ ต้องมีความเข้มแข็งและแข็งแกร่ง ดังนั้นขอบเขตของเนื้อหาด้านทัศนคติ ควรให้ความสำคัญกับการไม่ตัดสินคนอื่นโดยใช้ความเชื่อ ทัศนคติของตนเองเป็นที่ตั้ง ไม่เห็นว่าความเชื่อ ความชอบที่ต่างไปจากเราเป็นเรื่องผิด เนื้อหาการสอนควรมีความแตกต่างกัน โดยออกแบบเนื้อหาการสอนบนพื้นฐานความแตกต่างของความคิดและประสบการณ์ในการใช้เครือข่ายสังคมออนไลน์ของแต่ละเพศ

ผลการวิจัยชี้ว่า เนื้อหาเรื่องเพศที่เด็กทั้งเพศชายและเพศหญิงให้ความสำคัญว่าควรจะสอนมากที่สุด มีความคิดเห็นไม่ต่างกัน คือ การป้องกันจากการมีเพศสัมพันธ์ คิดเป็นร้อยละ 36.9 แต่ในขณะที่เด็กเลือกตอบวิธีการคุมกำเนิด น้อยที่สุด คิดเป็นร้อยละ 3.1 ซึ่งเป็นประเด็นที่สำคัญไม่ต่างกัน เพราะฉะนั้นขอบเขตเนื้อหาเรื่องเพศ ควรมุ่งเน้นไปที่การป้องกันจากการมีเพศสัมพันธ์เพื่อให้เด็กเกิดความสนใจ และเพิ่มเติมเนื้อหาในด้านอื่นสอดแทรกร่วมเข้าไป เพื่อเสริมความรู้ทักษะให้เด็กมีการรู้เท่าทันเรื่องเพศบนเครือข่ายสังคมออนไลน์ได้อย่างครบถ้วนและปกป้องตนเองจากความเสี่ยงได้มากที่สุด

3. วิธีการสอนการรู้เท่าทันเรื่องเพศบนเครือข่ายสังคมออนไลน์

ผลการวิจัยสรุปได้ว่า เด็กส่วนใหญ่ยังให้ความสำคัญกับสถาบันครอบครัว โดยหากต้องศึกษาเรื่องเพศ ทางเลือกสื่อที่เด็กคิดว่าน่าสนใจที่สุด คือ การที่พ่อแม่เล่าให้ฟัง คิดเป็นร้อยละ 35.1 รองลงมา คือ เว็บไซต์ให้ความรู้ทางอินเทอร์เน็ต คิดเป็นร้อยละ 23.6 เพราะฉะนั้นการพูดคุยเรื่องเพศและ/หรือการรู้เท่าทันเรื่องเพศบนเครือข่ายสังคมออนไลน์ ควรจะรวมสถาบันครอบครัวกับเทคโนโลยีไว้ด้วยกัน พ่อแม่อาจมีส่วนร่วมในการเข้าใช้เครือข่ายสังคมออนไลน์ และสอดแทรกเนื้อหาเรื่องเพศที่เด็กอาจพบเจอ หรือข้อควรระวังต่าง ๆ โดยการออกแบบวิธีการพูดคุยกับเด็กควรใช้เรื่องราวใกล้ตัว เนื่องจากเป็นองค์ประกอบของสื่อที่ดึงดูดความน่าสนใจจากเด็กได้ คิดเป็นร้อยละ 53.1 ที่สามารถเพิ่มความรู้และทักษะในกาวิเคราะห์ ประเมินเนื้อหา และนำไปประยุกต์ใช้ได้จริง สอดคล้องกับงานวิจัยของ พนม คลีณา (2559) ที่เสนอวิธีการสอนการรู้เท่าทันสื่อดิจิทัลที่เน้นกระบวนการเรียนรู้โดยใช้ปัญหา ร่วมกับการศึกษาผ่านเหตุการณ์จริงในแบบกรณีศึกษา ซึ่งจะเปิดโอกาสให้เด็กแสดงความคิดเห็น วิเคราะห์ หาทางแก้ไข นอกจากนี้ ยังทำให้พ่อแม่ผู้ปกครอง ได้ทราบถึงปัญหา หรือสิ่งที่เด็กสงสัย สอดคล้องกับ พญ.จิราภรณ์ อรุณากูร (2561) ที่ได้พัฒนาคู่มือคุยกับลูกเรื่องเพศ ได้กล่าวไว้ว่าเด็กวัยกำลังโต เจอกับความสงสัยมากมายกับเรื่องราวด้านเพศ ทั้งร่างกายของตนเอง การวางตัวกับเพื่อน และคนที่ตัวเองรู้สึกชอบ ทั้งการตัดสินใจในสถานการณ์ต่าง ๆ กัน ควรปลูกฝังให้เด็กเริ่มเข้าใจว่าเรื่องเพศไม่ใช่เรื่องไกลตัว สามารถพูดคุยกับพ่อแม่ได้ และไม่น่าอาย ทำให้เด็กกล้าที่จะพูดคุยเรื่องเพศกับพ่อแม่ ไม่ต้องคิดเอง หรือถามเพื่อนวัยเดียวกันที่อาจขาดวุฒิภาวะ ทำให้ตัดสินใจพลาดได้

4.3 กรอบแนวทางการออกแบบสื่อการเรียนรู้เท่าทันเรื่องเพศบนเครือข่ายสังคมออนไลน์ สำหรับนักเรียนระดับประถมศึกษาตอนปลาย



ภาพที่ 4.1 กรอบแนวทางการออกแบบสื่อการเรียนรู้เท่าทันเรื่องเพศบนเครือข่ายสังคมออนไลน์
สำหรับนักเรียนระดับประถมศึกษาตอนปลาย

จากการวิเคราะห์แนวทางการออกแบบสื่อการเรียนรู้เท่าทันเรื่องเพศบนเครือข่ายสังคมออนไลน์ ของนักเรียนระดับประถมศึกษาตอนปลาย สามารถพัฒนาเป็นกรอบแนวทางการออกแบบสื่อการเรียนรู้เท่าทันเรื่องเพศบนเครือข่ายสังคมออนไลน์สำหรับนักเรียนระดับประถมศึกษาตอนปลาย ดังแสดงตามภาพที่ 4.1 อธิบายได้ดังนี้

4.3.1 ประเภทและรูปแบบสื่อ

4.3.1.1 ควรออกแบบสื่อการเรียนรู้เท่าทันเรื่องเพศบนเครือข่ายสังคมออนไลน์บนอุปกรณ์ดิจิทัล ที่เด็กส่วนใหญ่เข้าใช้ คือ สมาร์ทโฟน และคอมพิวเตอร์

4.3.1.2 ควรออกแบบการสอนสื่อการเรียนรู้เท่าทันเรื่องเพศบนเครือข่ายสังคมออนไลน์ จากสื่อที่เด็กเห็นว่าน่าสนใจ คือ พ่อแม่เล่าให้ฟัง และเว็บไซต์ และบวกกับปัจจัยบุคคลการใช้เครือข่ายสังคมออนไลน์ของกลุ่มตัวอย่างส่วนใหญ่ พบว่า พ่อแม่ยังเป็นบุคคลที่สอนและเป็นบุคคลที่คอยว่ากล่าวตักเตือนเรื่องการใช้เครือข่ายสังคมออนไลน์ เพราะฉะนั้น พ่อแม่จึงถือเป็นสื่อสำคัญที่สามารถสอนการเรียนรู้เท่าทันเรื่องเพศผ่านเครือข่ายสังคมออนไลน์ได้อย่างมีประสิทธิภาพมากที่สุด ให้กับเด็กในวัยนี้

4.3.1.3 องค์ประกอบภายในสื่อต้องประกอบไปด้วยสิ่งที่สามารถดึงดูดความสนใจของเด็ก จากผลการวิจัยสามารถเรียงลำดับจากมากไปน้อย ได้แก่ 1) เนื้อหาเข้าใจง่าย 2) เป็นเรื่องราวใกล้ตัว 3) มีความสนุกสนานเพลิดเพลิน 4) การ์ตูนมีสีสันสดใส และ 5) เป็นการ์ตูนที่สามารถเคลื่อนไหว ตามลำดับ

4.3.2 แนวทางเนื้อหาเรื่องเพศที่ปรากฏบนสื่อ

จากผลการวิจัย ที่ทำการวิเคราะห์ เนื้อหาเรื่องเพศที่เด็กสนใจ ทักษะคิดเรื่องเพศของชาย และหญิง และการรู้เท่าทันเรื่องเพศบนเครือข่ายสังคมออนไลน์ 4 ด้าน สามารถสรุปแนวทางเนื้อหาเรื่องเพศที่ปรากฏบนสื่อ ได้ดังนี้

4.3.2.1 เนื้อหาด้านเพศศึกษา โดยการเรียงลำดับจากประเด็นที่เด็กต้องการเรียนรู้มากที่สุดถึงน้อยที่สุด ได้แก่

- 1) การให้ความรู้ด้านการป้องกันจากการมีเพศสัมพันธ์
- 2) การให้ความรู้ด้านวิธีการดูแลสุขอนามัย
- 3) การให้ความรู้ด้านการเปลี่ยนแปลงของร่างกาย
- 4) การให้ความรู้ด้านโรคติดต่อทางเพศสัมพันธ์
- 5) การให้ความรู้ด้านการวางตัวกับเพศตรงข้าม
- 6) การให้ความรู้ด้านวิธีการคุมกำเนิด

4.3.2.2 ทักษะคิดเรื่องเพศระหว่างเพศชายและเพศหญิงที่แตกต่างกัน อาจจะนำมาซึ่งความไม่รู้เท่าทันเรื่องเพศบนเครือข่ายสังคมออนไลน์ เพราะฉะนั้นควรให้ความรู้ในการยอมรับและเคารพความแตกต่างระหว่างบุคคล ไม่ตัดสินคนอื่น โดยใช้ความเชื่อ ทัศนคติของตนเองเป็นที่ตั้ง ไม่เห็นว่าความเชื่อ ความชอบที่ต่างไปจากเราเป็นเรื่องผิด ให้ได้ระดับประถมศึกษาเริ่มมีความเข้าใจว่าเรื่องเพศเป็นเรื่องที่หลากหลาย โดยปรากฏเป็นเนื้อหาในสื่อในหัวข้อ “ความหลากหลายทางเพศ”

4.3.2.3 การรู้เท่าทันเรื่องเพศบนเครือข่ายสังคมออนไลน์ จำแนกตาม 4 ด้าน ต่อไปนี้

ด้านที่ 1 การเข้าถึงสื่อเรื่องเพศบนเครือข่ายสังคมออนไลน์ ควรสอนและมุ่งเน้นในประเด็นที่มีนัยสำคัญ ได้แก่ ตัวบ่งชี้ที่ 1 การสามารถเข้าถึงเนื้อหาและข้อมูลเรื่องเพศบนเครือข่ายสังคมออนไลน์ ว่าด้วยประเด็นวิธีการเข้าถึงเครือข่ายสังคมออนไลน์ และตัวบ่งชี้ที่ 2 การควบคุมการใช้งานด้วยตนเอง ว่าด้วยประเด็นความสามารถค้นหาข้อมูลเรื่องเพศผ่านทางเครือข่ายสังคมออนไลน์ โดยปรากฏเป็นเนื้อหาในสื่อในหัวข้อ “รูปแบบเว็บไซต์ที่ไม่เหมาะสมและช่องทางการกำจัด”

ด้านที่ 2 การทำความเข้าใจเนื้อหาเกี่ยวกับเรื่องเพศ ควรสอนและมุ่งเน้นในประเด็นที่มีนัยสำคัญ ได้แก่ ตัวบ่งชี้ที่ 1 ความเข้าใจและวิพากษ์เนื้อหาเรื่องเพศ ว่าด้วยประเด็นคุณภาพ และความถูกต้อง โดยปรากฏเป็นเนื้อหาในสื่อในหัวข้อ “โฆษณาชวนเชื่อทางเพศบนสื่อออนไลน์”

ด้านที่ 3 การวิเคราะห์และประเมินเนื้อหาเรื่องเพศบนเครือข่ายสังคมออนไลน์ ควรสอนและมุ่งเน้นในประเด็นที่มีนัยสำคัญ ได้แก่ ตัวบ่งชี้ที่ 4 การจัดการกับเนื้อหาในด้านการนำมาใช้เป็นประสบการณ์ ว่าด้วยประเด็นความสามารถเลือกวิธีแก้ปัญหาที่เหมาะสมกับเนื้อหาเรื่องเพศบนเครือข่ายสังคมออนไลน์ โดยปรากฏเป็นเนื้อหาในสื่อในหัวข้อ “ปัญหาจากการเปิดรับเนื้อหาลามกบนเครือข่ายสังคมออนไลน์”

ด้านที่ 4 การมีปฏิสัมพันธ์อย่างปลอดภัยต่อเนื้อหาเรื่องเพศบนเครือข่ายสังคมออนไลน์ ควรสอนและมุ่งเน้นในประเด็นที่มีนัยสำคัญ ได้แก่ ตัวบ่งชี้ที่ 2 พฤติกรรมที่ไม่เป็นไปตามที่สื่อกำหนด ว่าด้วยประเด็นความสามารถเลือกเปิดรับเนื้อหาเรื่องเพศบนเครือข่ายสังคมออนไลน์อย่างมีวิจารณญาณ โดยปรากฏเป็นเนื้อหาในสื่อในหัวข้อ “สถานการณ์ที่สัมพันธ์เรื่องเพศบนเครือข่ายสังคมออนไลน์”

4.4 ต้นแบบสื่อการเรียนรู้เท่าทันเรื่องเพศบนเครือข่ายสังคมออนไลน์สำหรับนักเรียนระดับประถมศึกษา

จากแนวทางการออกแบบสื่อการเรียนรู้เท่าทันเรื่องเพศบนเครือข่ายสังคมออนไลน์สำหรับนักเรียนระดับประถมศึกษาตอนปลาย ผู้วิจัยได้ออกแบบเว็บไซต์ที่เหมาะสมกับเด็กและสอดคล้องกับผลการวิจัยข้างต้น ดังนี้



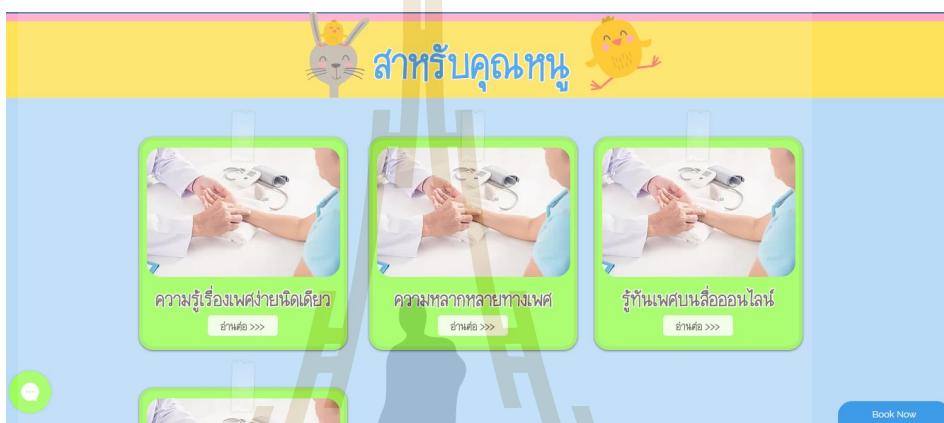
ภาพที่ 4.2 หน้าแรกของเว็บไซต์ I Know หนูรู้

จากภาพที่ 4.2 แสดงหน้าแรกของเว็บไซต์ เลือกใช้สีที่สดใส เพื่อดึงดูดความน่าสนใจจากเด็กระดับประถมศึกษาตอนปลาย แถบเมนูจะประกอบไปด้วย หน้าแรก สำหรับคุณหนู สำหรับพ่อแม่ มัลติมีเดีย กระดานสนทนา และเกี่ยวกับเรา รูปแบบของเว็บไซต์จะเรียบง่าย เพื่อให้เด็กและผู้ปกครองสามารถเข้าชมและค้นหาได้อย่างสะดวก



ภาพที่ 4.3 แสดงเนื้อหาที่สำคัญในการรู้เท่าทันเรื่องเพศ

จากภาพที่ 4.3 ในหน้าแรกของเว็บไซต์ จะแสดงหัวข้อที่สำคัญของการเรียนรู้เรื่องเพศ 3 เรื่อง ได้แก่ การคุยกับลูกเรื่องเพศสำหรับพ่อแม่ การให้ความรู้เรื่องเพศสำหรับเด็ก และการให้ความรู้เรื่องเพศบนสื่อออนไลน์สำหรับเด็ก นอกจากนี้ยังมีการแสดงมัลติมีเดียที่เกี่ยวข้องกับเรื่องเพศเพื่อดึงดูดความน่าสนใจจากเด็กเพื่อให้สอดคล้องกับงานวิจัยที่พบว่า เด็กส่วนใหญ่จะรับชมภาพยนตร์ การ์ตูน และชิ้นชอบองค์ประกอบที่สามารถเคลื่อนไหวได้



ภาพที่ 4.4 แสดงหน้าสำหรับคุณหนู

จากภาพที่ 4.4 ในหน้าสำหรับคุณหนู จะประกอบไปด้วยหัวข้อเนื้อหาที่ให้ความรู้เกี่ยวกับเรื่องเพศสำหรับเด็กที่สอดคล้องกับ เนื้อหาภายในสื่อ 3 ส่วน ได้แก่ ส่วนที่ 1 เพศศึกษา ส่วนที่ 2 ทักษะคิดเรื่องเพศ ว่าด้วยความหลากหลายทางเพศ และส่วนที่ 3 การรู้เท่าทันเรื่องเพศบนสื่อออนไลน์ คือ รูปแบบเว็บไซต์ที่ไม่เหมาะสมและช่องทางการกำจัด โฆษณาชวนเชื่อทางเพศบนสื่อออนไลน์ ปัญหาจากการเปิดรับเนื้อหาลามกบนเครือข่ายสังคมออนไลน์ และสถานการณ์ที่สุ่มเสี่ยงเรื่องเพศบนเครือข่ายสังคมออนไลน์



ภาพที่ 4.5 แสดงหน้าสำหรับพ่อแม่

จากภาพที่ 4.5 ในหน้าสำหรับพ่อแม่ จะประกอบไปด้วย 1) การเตรียมพร้อมคุยกับลูกเรื่องเพศ และ 2) วิธีคุยกับลูกเรื่องเพศ ซึ่งข้อมูลในส่วนนี้อ้างอิงจาก คู่มือ โอกาสทอง คุยกับลูกเรื่องเพศ ของสำนักงานกองทุนสนับสนุนการสร้างเสริมสุขภาพ (สสส.) เพื่อให้สอดคล้องกับประเภทสื่อที่เด็กส่วนใหญ่มีความเห็นว่า การที่พ่อแม่เล่าให้ฟัง เป็นสื่อที่ให้ความน่าสนใจมากที่สุด แต่การที่พ่อแม่จะสามารถเล่าหรือพูดคุยเรื่องเพศกับลูกได้นั้น จะต้องอาศัยความพร้อมของพ่อแม่เช่นกัน ในส่วนนี้จึงจะเป็นส่วนที่เติมเต็มให้สื่อหรือพ่อแม่ มีประสิทธิภาพในการสอนหรือให้คำแนะนำการรู้เท่าทันเรื่องเพศบนเครือข่ายสังคมออนไลน์สำหรับเด็กมากขึ้น

ตัวอย่างต้นแบบสื่อการรู้เท่าทันเรื่องเพศบนเครือข่ายสังคมออนไลน์สำหรับนักเรียนระดับประถมศึกษาตอนปลาย ผู้วิจัยมีสิ่งที่น่าสนใจ คือ 1) ต้นแบบเว็บไซต์นี้จะเป็นแนวทางให้ผู้พัฒนาเว็บไซต์หรือหน่วยงานที่เกี่ยวข้อง 2) เมื่อเด็กและผู้ปกครองเข้าใช้เว็บไซต์ที่พัฒนาผ่านจากกรอบแนวคิดที่เป็นผลมาจากการวิจัยชิ้นนี้ เด็กจะสามารถมีความรู้เรื่องเพศ และมีทักษะการรู้เท่าทันเรื่องเพศบนเครือข่ายสังคมออนไลน์ และสามารถนำความรู้ที่ได้ไปประยุกต์ใช้ในชีวิตจริงได้

บทที่ 5

บทสรุป

การวิจัยเรื่อง “การรู้เท่าทันเรื่องเพศบนเครือข่ายสังคมออนไลน์ของนักเรียนระดับประถมศึกษาตอนปลาย” มีวัตถุประสงค์เพื่อวิเคราะห์การรู้เท่าทันเรื่องเพศบนเครือข่ายสังคมออนไลน์ของนักเรียนระดับประถมศึกษาตอนปลาย และเพื่อเสนอแนวทางในการออกแบบสื่อการรู้เท่าทันเรื่องเพศบนเครือข่ายสังคมออนไลน์สำหรับนักเรียนระดับประถมศึกษาตอนปลาย จำแนกตาม เพศ ทักษะคิดต่อเรื่องเพศ และพฤติกรรมการใช้เครือข่ายสังคมออนไลน์ สถิติที่ใช้ในการทดสอบ คือ Independent Samples t-test เพื่อเปรียบเทียบความสัมพันธ์ระหว่างตัวแปรแต่ละกลุ่ม สามารถสรุปผลการวิจัยได้ ดังนี้

5.1 สรุปผลการวิจัย

การวิจัยเรื่อง “การรู้เท่าทันเรื่องเพศบนเครือข่ายสังคมออนไลน์ของนักเรียนระดับประถมศึกษาตอนปลาย” การวิจัยนี้เป็นการเชิงปริมาณ โดยมีวัตถุประสงค์ 1) เพื่อวิเคราะห์ระดับการรู้เท่าทันเรื่องเพศบนเครือข่ายสังคมออนไลน์ของนักเรียนระดับประถมศึกษาตอนปลาย 2) เพื่อวิเคราะห์ห้ออกแบบสื่อการรู้เท่าทันเรื่องเพศบนเครือข่ายสังคมออนไลน์สำหรับนักเรียนระดับประถมศึกษาตอนปลาย ใช้แบบสอบถามกับนักเรียนระดับประถมศึกษาตอนปลาย โรงเรียนวัดสระแก้ว จังหวัดนครราชสีมา จำนวน 225 คน โดยแบ่งเป็น 3 ส่วน ดังนี้

- ส่วนที่ 1 ปัจจัยส่วนบุคคล
- ส่วนที่ 2 การรู้เท่าทันเนื้อหาเรื่องเพศบนเครือข่ายสังคมออนไลน์
- ส่วนที่ 3 แนวทางการพัฒนาสื่อสำหรับเด็กบนเครือข่ายสังคมออนไลน์

5.1.1 ปัจจัยส่วนบุคคล

กลุ่มตัวอย่างส่วนใหญ่เป็นเพศหญิง โดยส่วนใหญ่อายุระหว่าง 10-11 ปี ส่วนใหญ่พ่อแม่เป็นบุคคลที่สอนและเป็นบุคคลที่คอยว่ากล่าวตักเตือนเรื่องการใช้เครือข่ายสังคมออนไลน์ แต่ในขณะที่เดียวกันบุคคลที่แนะนำเว็บไซต์ แอปพลิเคชัน โปรแกรมต่าง ๆ พบว่าเพื่อน เป็นบุคคลที่แนะนำมากที่สุด ร้อยละ 39.1

กลุ่มตัวอย่างส่วนใหญ่ ใช้สมาร์ตโฟนเป็นประจำร้อยละ 38.7 รองลงมาคือ คอมพิวเตอร์ ตั้งโต๊ะ คอมพิวเตอร์พกพา และ ไอแพด แท็บเล็ต ในระดับที่ไม่แตกต่างกัน กลุ่มตัวอย่างใช้งานเครือข่ายสังคมออนไลน์ความถี่การใช้งานในระดับเป็นประจำ ได้แก่ ยูทูป ระดับปานกลาง ได้แก่ เฟซบุ๊ก โปรแกรมสนทนา ระดับน้อย ได้แก่ อินสตาแกรม ทวิตเตอร์ กิจกรรมส่วนใหญ่ใช้เพื่อดูภาพยนตร์ ดูการ์ตูน ฟังเพลง เป็นประจำ คิดเป็นร้อยละ 57.8 รองลงมาคือ ใช้โพสต์รูป วิดีโอ เรื่องราวของตนเอง (ค่าเฉลี่ย 2.46) ใช้หาเพื่อนใหม่ (ค่าเฉลี่ย 2.40) ที่อยู่ในระดับที่ไม่แตกต่างกัน นอกจากนี้ ข้อค้นพบในกิจกรรมที่ใช้บนเครือข่ายสังคมออนไลน์ การค้นหาข้อมูลเรื่องเพศ และดูภาพหรือคลิปโป๊ แม้ว่าระดับค่าเฉลี่ยจะอยู่ในเกณฑ์ที่ไม่เคยใช้ แต่ยังมีกลุ่มตัวอย่างบางส่วน ระบุว่าค้นหาข้อมูลเรื่องเพศ และดูภาพหรือคลิปโป๊อยู่บ้าง

5.1.2 การรู้เท่าทันเนื้อหาเรื่องเพศบนเครือข่ายสังคมออนไลน์

การรู้เท่าทันเรื่องเพศบนเครือข่ายสังคมออนไลน์ ผลการวิจัยชี้ให้เห็นว่ากลุ่มตัวอย่างมีการรู้เท่าทันเรื่องเพศบนเครือข่ายสังคมออนไลน์ โดยรวม 4 ด้าน คือ ด้านที่ 1 ความสามารถในการเข้าถึง (Access) ด้านที่ 2 ความสามารถในการทำความเข้าใจเนื้อหา (Understanding) ด้านที่ 3 ความสามารถวิเคราะห์และประเมินเนื้อหา (Evaluation) และด้านที่ 4 การมีปฏิสัมพันธ์อย่างปลอดภัยต่อเนื้อหา (Response) ในระดับสูง แต่เมื่อพิจารณาตามเนื้อหาในแต่ละด้าน พบว่า ด้านที่ 3 การวิเคราะห์และประเมินเนื้อหาเรื่องเพศบนเครือข่ายสังคมออนไลน์ อยู่ในระดับปานกลาง (ค่าเฉลี่ย 2.08)

5.1.3 แนวทางการพัฒนาสื่อสำหรับเด็กบนเครือข่ายสังคมออนไลน์

การรู้เท่าทันเรื่องเพศบนเครือข่ายสังคมออนไลน์ สำหรับนักเรียนระดับประถมศึกษา ควรครอบคลุมการใช้งานอุปกรณ์หรือสื่อดิจิทัลที่นักเรียนใช้มาก ได้แก่ โทรศัพท์มือถือแบบสมาร์ตโฟน คอมพิวเตอร์ตั้งโต๊ะ/คอมพิวเตอร์พกพา ควรออกแบบการสอนสื่อการรู้เท่าทันเรื่องเพศบนเครือข่ายสังคมออนไลน์จากสื่อที่เด็กเห็นว่าน่าสนใจ คือ พ่อแม่เล่าให้ฟัง และเว็บไซต์ พ่อแม่จึงถือเป็นสื่อสำคัญที่สามารถสอนการรู้เท่าทันเรื่องเพศผ่านเครือข่ายสังคมออนไลน์ได้อย่างมีประสิทธิภาพมากที่สุดให้กับเด็กในวัยนี้ โดยองค์ประกอบภายในสื่อต้องประกอบไปด้วยสิ่งที่สามารถดึงดูดความสนใจของเด็ก ได้แก่ 1) เนื้อหาเข้าใจง่าย 2) เป็นเรื่องราวใกล้ตัว 3) มีความสนุกสนานเพลิดเพลิน 4) การ์ตูนมีสีสันสดใส และ 5) เป็นการ์ตูนที่สามารถเคลื่อนไหว ตามลำดับ

แนวทางเนื้อหาเรื่องเพศที่ปรากฏบนสื่อ จากผลการวิจัย ที่ทำการวิเคราะห์ เนื้อหาเรื่องเพศที่เด็กสนใจ ทักษะคิดเรื่องเพศของชายและหญิง และการรู้เท่าทันเรื่องเพศบนเครือข่ายสังคมออนไลน์ 4 ด้าน สามารถสรุปแนวทางเนื้อหาเรื่องเพศที่ปรากฏบนสื่อ ได้ดังนี้

1. เนื้อหาด้านเพศศึกษา ได้แก่ 1) การให้ความรู้ด้านการป้องกันจากการมีเพศสัมพันธ์ 2) การให้ความรู้ด้านวิธีการดูแลสุขอนามัย 3) การให้ความรู้ด้านการเปลี่ยนแปลงของร่างกาย 4) การให้ความรู้ด้านโรคติดต่อทางเพศสัมพันธ์ 5) การให้ความรู้ด้านการวางตัวกับเพศตรงข้าม 6) การให้ความรู้ด้านวิธีการคุมกำเนิด

2. ทักษะคิดเรื่องเพศระหว่างเพศชายและเพศหญิงที่แตกต่างกัน ควรให้ความรู้ในการยอมรับและเคารพความแตกต่างระหว่างบุคคล ไม่เห็นว่าคุณเชื่อ ความชอบที่ต่างไปจากเราเป็นเรื่องผิด ให้เด็กระดับประถมศึกษาเริ่มมีความเข้าใจว่าเรื่องเพศเป็นเรื่องที่หลากหลาย โดยปรากฏเป็นเนื้อหาในสื่อในหัวข้อ “ความหลากหลายทางเพศ”

3. การรู้เท่าทันเรื่องเพศบนเครือข่ายสังคมออนไลน์ จำแนกตาม 4 ด้าน ต่อไปนี้
ด้านที่ 1 การเข้าถึงสื่อเรื่องเพศบนเครือข่ายสังคมออนไลน์ โดยปรากฏเป็นเนื้อหาในสื่อในหัวข้อ “รูปแบบเว็บไซต์ที่ไม่เหมาะสมและช่องทางการกำจัด”

ด้านที่ 2 การทำความเข้าใจเนื้อหาเกี่ยวกับเรื่องเพศ โดยปรากฏเป็นเนื้อหาในสื่อในหัวข้อ “โฆษณาชวนเชื่อทางเพศบนสื่อออนไลน์”

ด้านที่ 3 การวิเคราะห์และประเมินเนื้อหาเรื่องเพศบนเครือข่ายสังคมออนไลน์ โดยปรากฏเป็นเนื้อหาในสื่อในหัวข้อ “ปัญหาจากการเปิดรับเนื้อหาลามกบนเครือข่ายสังคมออนไลน์”

ด้านที่ 4 การมีปฏิสัมพันธ์อย่างปลอดภัยต่อเนื้อหาเรื่องเพศบนเครือข่ายสังคมออนไลน์ โดยปรากฏเป็นเนื้อหาในสื่อในหัวข้อ “สถานการณ์ที่ลุ่มเสี่ยงเรื่องเพศบนเครือข่ายสังคมออนไลน์”

โดยสรุป เด็กส่วนใหญ่ยังให้ความสำคัญกับสถาบันครอบครัว หากต้องศึกษาเรื่องเพศทางเลือกสื่อที่เด็กคิดว่าน่าสนใจที่สุด คือ การที่พ่อแม่เล่าให้ฟัง รองลงมา คือ เว็บไซต์ให้ความรู้ทางอินเทอร์เน็ต เพราะฉะนั้นการพูดคุยเรื่องเพศและ/หรือการรู้เท่าทันเรื่องเพศบนเครือข่ายสังคมออนไลน์ ควรจะรวมสถาบันครอบครัวกับเทคโนโลยีไว้ด้วยกัน พ่อแม่อาจมีส่วนร่วมในการเข้าใช้เครือข่ายสังคมออนไลน์ และสอดแทรกเนื้อหาเรื่องเพศที่เด็กอาจพบเจอ หรือข้อควรระวังต่าง ๆ โดยการออกแบบวิธีการพูดคุยกับเด็ก ควรใช้เรื่องราวใกล้ตัวที่สามารถเพิ่มความรู้อะไรสักอย่างในการวิเคราะห์ ประเมินเนื้อหา และนำไปประยุกต์ใช้ได้จริง

5.2 อภิปรายผล

การวิจัยเรื่อง “การรู้เท่าทันเรื่องเพศบนเครือข่ายสังคมออนไลน์ของนักเรียนระดับประถมศึกษาตอนปลาย” พบว่า กลุ่มตัวอย่างส่วนใหญ่เป็นเพศหญิง โดยส่วนใหญ่มีอายุระหว่าง 10-11 ปี เป็นวัยที่กำลังพัฒนาไปสู่วัยรุ่น มีการเปลี่ยนแปลงทางเพศในหลายด้าน ได้แก่ 1) ด้านร่างกาย เช่น เพศชายจะเสียงแตก มีกล้ามเนื้อ เริ่มมีผื่นเป็ยก เพศหญิง เริ่มมีหน้าอก และประจำเดือน 2) ด้านจิตใจ เช่น เชื่อมั่นในตนเอง แต่ก็ต้องการคำแนะนำ รักเพื่อน สนใจและต้องการเรียนรู้เรื่องเพศแต่ขี้เขิน สนใจเพศตรงข้าม สนใจการแต่งกายตามยุคสมัย 3) การเปลี่ยนแปลงทางด้านอารมณ์ เช่น อารมณ์เปลี่ยนแปลงได้ง่ายและเร็ว ชอบการพ้อฝัน มีความต้องการทางเพศในระยะสั้น ๆ และ 4) การเปลี่ยนแปลงทางด้านสังคม เช่น ต้องการเป็นที่ยอมรับของเพื่อน เริ่มพึ่งเพื่อนมากกว่าพ่อแม่ ชอบเลียนแบบเพื่อนและสังคม เริ่มสนใจเพื่อนต่างเพศ (ชูชาติ รอดถาวร, 2559)

ปัจจัยบุคคลการเข้าใช้เครือข่ายสังคมออนไลน์ของกลุ่มตัวอย่างส่วนใหญ่ พบว่า พ่อแม่จะเป็นบุคคลที่สอนและยังเป็นบุคคลที่คอยว่ากล่าวตักเตือนเรื่องการใช้เครือข่ายสังคมออนไลน์ แต่ในขณะที่วัยรุ่นบุคคลที่แนะนำเว็บไซต์ แอปพลิเคชัน โปรแกรมต่าง ๆ นั้น พบว่า เพื่อนเป็นบุคคลที่แนะนำมากที่สุด ร้อยละ 39.1 สอดคล้องกับการวิจัยของ ขนิษฐา จิตแสง (2557) ที่ได้สรุปปัจจัยด้านบุคคลที่มีผลต่อทักษะการรู้เท่าทันสื่อเครือข่ายสังคมออนไลน์ โดย เพื่อน ครอบครัว โรงเรียน มีผลต่อการรู้เท่าทันสื่อเครือข่ายสังคมออนไลน์ การแนะนำในการใช้สื่อจากเพื่อนมีความสัมพันธ์กับการเข้าถึงสื่อเครือข่ายสังคมออนไลน์ นอกจากนี้ ยังพบว่า กลุ่มตัวอย่างบางส่วน เรียนรู้และค้นหาเครือข่ายสังคมออนไลน์ด้วยตนเอง

การใช้งานเครือข่ายสังคมออนไลน์ของกลุ่มตัวอย่างส่วนใหญ่ ใช้สมาร์ตโฟนเป็นประจำ ร้อยละ 38.7 รองลงมาคือ คอมพิวเตอร์ตั้งโต๊ะ คอมพิวเตอร์พกพา และ ไอแพด แท็บเล็ต ในระดับที่ไม่แตกต่างกันมาก กลุ่มตัวอย่างโดยรวมใช้งานเครือข่ายสังคมออนไลน์อยู่ในระดับปานกลาง เมื่อพิจารณาในรายละเอียด สามารถสรุปความถี่การใช้งานในระดับเป็นประจำ ได้แก่ ยูทูบ ระดับปานกลาง ได้แก่ เฟซบุ๊ก โปรแกรมสนทนา ระดับน้อย ได้แก่ อินสตาแกรม ทวิตเตอร์ สอดคล้องกับการสำรวจของสำนักงานพัฒนาธุรกรรมทางอิเล็กทรอนิกส์ในปี 2560 ซึ่งพบว่า ประเภทของเครือข่ายสังคมออนไลน์ที่มีผู้ใช้งานมาก 3 อันดับแรก ได้แก่ ยูทูบ เฟซบุ๊ก และ โปรแกรมสนทนาออนไลน์ ตามลำดับ

กิจกรรมที่ใช้บนเครือข่ายสังคมออนไลน์ของกลุ่มตัวอย่างส่วนใหญ่ นั้น จะใช้เพื่อดูภาพยนตร์ ดูการ์ตูน ฟังเพลง เป็นประจำ คิดเป็นร้อยละ 57.8 (ค่าเฉลี่ย 4.42) กล่าวคือ ส่วนใหญ่จะใช้เครือข่ายสังคมออนไลน์เพื่อความบันเทิง ดังผลการวิจัยของ บุปผา เมฆศรีทองคำ (2552) ที่พบว่ารูปแบบการใช้เครือข่ายสังคมออนไลน์ของวัยเด็กตอนกลางและตอนปลาย จนถึงวัยรุ่นใช้เครือข่ายสังคมออนไลน์เพื่อความบันเทิง และแม้ว่าพฤติกรรมการใช้จะมีความหลากหลายแต่ก็มี

วัตถุประสงค์ที่ไม่ได้แตกต่างกัน สอดคล้องกับผลวิจัยรองลงมา คือ ใช้โพสต์รูป วิดีโอ เรื่องราวของตนเอง (ค่าเฉลี่ย 2.46) ใช้หาเพื่อนใหม่ (ค่าเฉลี่ย 2.40) ที่อยู่ในระดับที่ไม่แตกต่างกันมาก นอกจากนี้ข้อค้นพบในกิจกรรมที่ใช้บนเครือข่ายสังคมออนไลน์ การค้นหาข้อมูลเรื่องเพศ และรูปภาพหรือคลิปวีดีโอ ถึงแม้ว่าระดับค่าเฉลี่ยจะอยู่ในเกณฑ์ที่ไม่เคยใช้ แต่ยังมีกลุ่มตัวอย่างบางส่วน ระบุว่าค้นหาข้อมูลเรื่องเพศ และรูปภาพหรือคลิปวีดีโออยู่บ้าง สอดคล้องกับพัฒนาการของช่วงวัยเด็กที่เริ่มให้ความสนใจและต้องการเรียนรู้เรื่องเพศ

ทัศนคติในเรื่องเพศ กลุ่มตัวอย่างส่วนใหญ่มีทัศนคติโดยรวมด้วยความดีในระดับ เห็นด้วยมาก ๆ ในเรื่องผู้ชายและผู้หญิงควรมีความเท่าเทียมกัน ผู้ชายไม่ควรทำร้ายผู้หญิง สอดคล้องกับการปฏิบัติให้เหมาะสมกับเพศตามวัฒนธรรมไทยที่ถูกปลูกฝังว่า เพศหญิง เป็นเพศที่ได้รับการยกย่องว่าเป็นเพศแม่ และเพศชายต้องเป็นสุภาพบุรุษ ต้องให้เกียรติและยกย่องเพศหญิง (ชูชาติ รอดถาวร, 2561) กลุ่มตัวอย่างมีทัศนคติ เห็นด้วย ในเรื่อง 1) การนัดพบคนแปลกหน้าที่รู้จักผ่านเครือข่ายสังคมออนไลน์ อาจทำให้เกิดอันตรายได้ 2) หากต้องการคุยเรื่องเพศ ควรปรึกษาผู้ปกครอง มากกว่าเพื่อน และ 3) คนที่ถูกล่วงละเมิดทางเพศนั้น เป็นคนที่ประมาท ไม่มีความระมัดระวัง ในขณะที่กลุ่มตัวอย่างมีทัศนคติไม่แน่ใจด้วยในเรื่อง (1) การมีอารมณ์ทางเพศเป็นเรื่องปกติ ไม่น่าอาย และ (2) การเป็นกะเทยเป็นสิ่งที่ไม่ดี ทัศนคติของกลุ่มตัวอย่างมีความแตกต่างจากคำแนะนำของพญ.จิราภรณ์ อรุณากูร (2561) ว่าด้วยเรื่องอารมณ์ทางเพศเป็นเรื่องธรรมชาติที่เกิดขึ้นกับทุกวัย ถ้าหากเด็กเข้าใจว่าเป็นความผิด เด็กอาจไม่กล้าพูดคุยหรือปรึกษาปัญหาเรื่องเพศ และการเปิดใจยอมรับความหลากหลายทางเพศมีความสำคัญ เพราะเรื่องเพศเป็นสิ่งที่อยู่ใกล้ตัว ความหลากหลายทางเพศไม่ใช่สิ่งผิด ต้องเคารพตัวตนของผู้อื่น

การรู้เท่าทันเรื่องเพศบนเครือข่ายสังคมออนไลน์ ผลการวิจัยชี้ให้เห็นว่ากลุ่มตัวอย่างมีการรู้เท่าทันเรื่องเพศบนเครือข่ายสังคมออนไลน์ โดยรวมในระดับสูง ซึ่งไม่ได้ผลตรงตามสมมติฐานข้อที่ 1) ระดับการรู้เท่าทันเรื่องเพศบนเครือข่ายสังคมออนไลน์ของนักเรียนระดับชั้นประถมศึกษาตอนปลายอยู่ในระดับต่ำ ข้อค้นพบดังกล่าว สามารถอธิบายได้ด้วยปัจจัยที่เกี่ยวข้องที่ทำให้เกิดการรู้เท่าทันเรื่องเพศบนเครือข่ายสังคมออนไลน์ระดับสูง ได้ดังนี้

ปัจจัยแรก คือ การสอนและการว่ากล่าวตักเตือนจากพ่อแม่ในการใช้เครือข่ายสังคมออนไลน์ เห็นได้จากผลการสำรวจพบว่า จำนวนร้อยละ 52.4 ของกลุ่มตัวอย่าง พ่อแม่เป็นบุคคลที่สอนใช้เครือข่ายสังคมออนไลน์ และพ่อแม่ยังเป็นบุคคลที่คอยว่ากล่าวตักเตือนในการใช้เครือข่ายสังคมออนไลน์ ร้อยละ 90.2 สอดคล้องกับผลสรุปของพนม คลีฉายา (2559) ที่วิเคราะห์การรู้เท่าทันสื่อดิจิทัลในเด็กระดับมัธยมศึกษา พบว่า เด็กจำนวนร้อยละ 78.5 มีคนในครอบครัวให้คำแนะนำในการใช้สื่อดิจิทัล ชี้ให้เห็นว่า เด็กมีทักษะและเรียนรู้การใช้สื่อดิจิทัลได้เป็นอย่างดีหากได้รับการอบรม และขนิษฐา จิตแสง (2557) ที่สรุปไปในทางเดียวกันว่าการได้รับการอบรมหรือคำแนะนำการใช้เครือข่ายสังคมออนไลน์ เป็นปัจจัยที่เกี่ยวข้องกับการรู้เท่าทันสื่อของบุคคล พ่อแม่ ผู้ปกครอง ถือเป็นอิทธิพลรอบข้างที่มีส่วนให้เด็กมีการรู้เท่าทันสื่อเป็นอย่างดี

ปัจจัยที่สอง คือ ความสามารถของกลุ่มตัวอย่าง ทักษะคิดของกลุ่มตัวอย่าง ดังความเห็นของ Vanwynsberghe, Paulussen & Verdegem (2011) (อ้างใน พนม คลีณาษา, 2559) ว่าการรู้เท่าทันสื่อนั้นเริ่มต้นจากความสามารถด้านสื่อของบุคคล ได้แก่ ทักษะการใช้สื่อ ความรู้เกี่ยวกับสื่อ ทักษะคิดและความสามารถในตนเอง และปัจจัยด้านการใช้สื่อของบุคคล ซึ่งรวมทั้งเทคโนโลยีและเนื้อหาของสื่อ ที่มีความหลากหลายต่างกัน ซึ่งกลุ่มตัวอย่างมีการครอบครองและใช้สื่อดิจิทัลหลายประเภท มีความสามารถในการเข้าถึงและใช้งานในระดับสูง (ค่าเฉลี่ย 2.71) และกลุ่มตัวอย่างมีทัศนคติและตระหนักว่า การนัดพบคนแปลกหน้าที่รู้จักผ่านเครือข่ายสังคมออนไลน์อาจทำให้เกิดอันตรายได้ในระดับเห็นด้วย (ค่าเฉลี่ย 4.15)

เมื่อพิจารณาการรู้เท่าทันเรื่องเพศบนเครือข่ายสังคมออนไลน์ ผลการวิจัยโดยรวม 4 ด้านอยู่ในระดับสูง แต่เมื่อพิจารณาตามเนื้อหาในแต่ละด้าน พบว่า ด้านที่ 3 การวิเคราะห์และประเมินเนื้อหาเรื่องเพศบนเครือข่ายสังคมออนไลน์ อยู่ในระดับปานกลาง (ค่าเฉลี่ย 2.08) สอดคล้องกับความคิดของ Brent (อ้างในพนม คลีณาษา, 2559) ที่ได้วิเคราะห์พฤติกรรมการใช้สื่อดิจิทัลของเด็กว่า แม้เด็กจะมีความสามารถในการเข้าใช้ แต่ก็ไม่ได้หมายความว่าเด็กจะเรียนรู้หรือมีความรู้ดีจากทักษะนี้และที่สำคัญ คือ วัยนี้ยังมีทักษะในเชิงวิเคราะห์หรือประเมินเนื้อหาในระดับไม่สูงมากนัก นอกจากนั้นผลสรุปที่ได้ มีความแตกต่างจากผลสำรวจสถานการณ์เด็กกับภัยออนไลน์ 25600 โดย ศูนย์ COPAT ซึ่งผลสรุปว่าร้อยละ 75.01 ของเด็กเชื่อว่าเมื่อเผชิญปัญหาภัยหรือความเสี่ยงออนไลน์ เด็กสามารถจัดการเองได้ และร้อยละ 77.90 ของเด็กเชื่อว่า เมื่อเพื่อนของเด็กเผชิญปัญหาภัยหรือความเสี่ยงออนไลน์ เด็กสามารถช่วยเหลือเพื่อนของเขาได้ ซึ่งความเชื่อสุดท้ายนี้ถือเป็นความเชื่อที่น่ากลัว เพราะเด็กจะสามารถช่วยเหลือเพื่อนได้จริงหรือ หากเกิดปัญหาเกิดขึ้น เมื่อเปรียบเทียบกับผลวิจัยที่ได้ ว่าเด็กมีการวิเคราะห์และประเมินเนื้อหาเรื่องเพศบนเครือข่ายสังคมออนไลน์ในระดับปานกลาง

- เปรียบเทียบพิจารณาการใช้เครือข่ายสังคมออนไลน์จำแนกตามกลุ่มเพศ

จากการเก็บข้อมูลกลุ่มตัวอย่างนักเรียนระดับประถมศึกษาตอนปลาย แบ่งกลุ่มตัวอย่างออกเป็น 2 กลุ่ม คือ เพศชายจำนวน 101 คน และเพศหญิงจำนวน 124 คน เมื่อเปรียบเทียบพิจารณาการใช้งานเครือข่ายสังคมออนไลน์ และกิจกรรมที่ใช้งานบนเครือข่ายสังคมออนไลน์ จำแนกตามกลุ่มเพศ พบว่า เพศหญิง ใช้งานเครือข่ายสังคมออนไลน์ ประเภทอินสตาแกรม และมีกิจกรรมการโพสต์รูป วิดีโอ เรื่องราวของตนเอง มากกว่าเพศชาย อย่างมีนัยสำคัญทางสถิติ แสดงให้เห็นว่า เพศหญิงจะมีการเปลี่ยนแปลงทางเพศด้านสังคมเร็วกว่าเพศชาย เช่น ต้องการเป็นที่ยอมรับ ชอบเลียนแบบเพื่อนสังคม ชอบเปรียบเทียบตนเองกับเพื่อน สอดคล้องกับตัวอย่างเว็บไซต์ the Selfieexploratory project ที่ทำการวิเคราะห์การลงภาพถ่ายของตัวเองทุกๆ 3,800 ภาพในอินสตาแกรมจาก 5 ประเทศทั่วโลก และพบว่าภาพผู้หญิงมากกว่าผู้ชายอยู่เสมอ

จากผลการวิจัยกิจกรรมที่ใช้งานบนเครือข่ายสังคมออนไลน์ แม้ว่าการค้นหาข้อมูล เรื่องเพศ และการดูภาพหรือคลิปโป๊ โดยรวมจะมีการใช้ในระดัปลดลง แต่เมื่อพิจารณา รายละเอียด พบว่า กลุ่มตัวอย่างเพศชายบางส่วน มีกิจกรรมดูภาพหรือคลิปโป๊ สอดคล้องกับ สิริพร เสรีตานนท์ (2554) ที่ศึกษาผลของการเปิดรับสื่ออนาจารต่อพฤติกรรมทางเพศของนักศึกษา มหาวิทยาลัย ว่าช่วงอายุในการเริ่มเปิดรับสื่ออนาจาร นักศึกษาชายส่วนใหญ่เริ่มรู้จักและสัมผัสสื่ออนาจารเมื่อช่วงอายุ 10-13 ปี กล่าวคือ เด็กเริ่มสนใจเรื่องเพศตรงข้าม มีความอยากรู้อยากเห็นในเรื่องเพศมากขึ้น

ทัศนคติในเรื่องเพศ เมื่อจำแนกออกตามกลุ่มเพศ เพศชายและเพศหญิงมีทัศนคติในเรื่องเพศที่แตกต่างกันอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติ ในประเด็นข้อคำถามที่ 1) ผู้ชายและผู้หญิงควรมีความเท่าเทียมกัน ผู้ชายไม่ควรทำร้ายผู้หญิง เมื่อพิจารณาจำนวนเพศหญิงที่ให้คำตอบว่าเห็นด้วยมาก ๆ มีจำนวน 97 คน คิดเป็นร้อยละ 78.2 ในขณะที่เพศชายให้คำตอบว่าเห็นด้วยมาก ๆ จำนวน 59 คน คิดเป็นร้อยละ 58.4 และ 2) การเป็นกะเทยเป็นสิ่งที่ไม่ดี เมื่อพิจารณาจำนวนเพศชายที่ให้คำตอบว่าเห็นด้วยมาก ๆ มีจำนวน 27 คน ในขณะที่เพศหญิงมีเพียง 6 คนที่เห็นด้วยมาก ๆ กับข้อคำถามนี้

เมื่อเปรียบเทียบพิจารณาการรู้เท่าทันเรื่องเพศบนเครือข่ายสังคมออนไลน์ จำแนกตามกลุ่มเพศ แม้ว่ากลุ่มตัวอย่างจะรู้เท่าทันเรื่องเพศในระดับสูง แต่เมื่อพิจารณาเนื้อหาอย่างละเอียด พบว่า เพศหญิงมีค่าเฉลี่ยการรู้เท่าทันเรื่องเพศบนเครือข่ายสังคมออนไลน์ทุกด้านสูงกว่าเพศชาย โดยเฉพาะด้านการทำความเข้าใจเนื้อหาเรื่องเพศ ซึ่งเพศหญิงมีค่าเฉลี่ยในระดับสูงมาก (ค่าเฉลี่ย 5.78) ในขณะที่เพศชายอยู่ในระดับสูง (ค่าเฉลี่ย 5.36) ประเด็นที่มีความแตกต่างอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติ คือ ความเข้าใจและวิพากษ์เนื้อหาเรื่องเพศ ในเรื่องของคุณภาพ และความถูกต้อง กล่าวคือ กลุ่มตัวอย่างเพศชายบางคนยังมองว่ารูปภาพโฆษณาชวนเชื่อที่ปรากฏทางเครือข่ายสังคมออนไลน์ ไม่ได้ถูกแต่งให้สวยขึ้นด้วยโปรแกรมคอมพิวเตอร์ และเชื่อว่าโฆษณาชวนเชื่อมีความถูกต้องตามหลักทางการแพทย์มากกว่าเพศหญิง

นอกจากนั้นข้อสังเกตที่พบคือ มีเพียงด้านการวิเคราะห์และประเมินเนื้อหาเรื่องเพศ ที่ทั้งเพศชายและเพศหญิงอยู่ในระดับปานกลางเช่นเดียวกัน อาจตั้งข้อสังเกตได้ว่า กลุ่มตัวอย่างยังมีความเชื่อหรือความคิดที่ผิดเกี่ยวกับเรื่องเพศ ยกตัวอย่างคำถามจากแบบสอบถามข้อ 22) การเปิดเนื้อหาลามกบนเครือข่ายสังคมออนไลน์ เป็นสาเหตุให้เกิดปัญหาใดในสังคม กลุ่มตัวอย่างส่วนใหญ่ตอบว่าการเปิดรับเนื้อหาลามกไม่มีอะไรดี เพศหญิงร้อยละ 78.2 เพศชายร้อยละ 64.3 ซึ่งในความเป็นจริง คำตอบบางข้อ เช่น การเกิดอารมณ์ทางเพศ ทุกวัยสามารถเกิดขึ้นได้ ไม่ใช่เรื่องที่ผิด หรือการเลียนแบบการแต่งกาย จนถูกข่มขืน สาเหตุหลักของปัญหาเกิดจากการไม่ยับยั้งชั่งใจของคนทีกระทำความผิด มากกว่าบุคคลผู้ที่เลียนแบบการแต่งกาย

5.3 ข้อจำกัดของการวิจัย

เนื่องจากกลุ่มตัวอย่างในการเก็บรวบรวมข้อมูล เป็นเด็กระดับประถมศึกษาตอนปลาย ซึ่งจัดอยู่ในกลุ่มตัวอย่างที่เปราะบาง คำถามบางคำถามอาจเกิดความไม่สะดวก ไม่สบายใจในการตอบคำถาม บางคำถามอาจกระทบกระเทือนจิตใจกลุ่มตัวอย่าง หรือบางคำถามอาจจะช้้น่ากลุ่มตัวอย่าง จึงต้องเลือกใช้คำถามที่ไม่เจาะจงโดยตรง เช่น การเลือกใช้ภาพโฆษณาในแบบสอบถามที่ไม่ไปเปลือยจนเกินไป และหากกลุ่มตัวอย่างเกิดความไม่สะดวก ไม่สบายใจต่อการตอบคำถาม ผู้วิจัยยินยอมให้อาสาสมัครสามารถยกเลิกการตอบแบบสอบถามได้ทันทีที่ต้องการ

5.4 การประยุกต์ผลการวิจัย

ผลการวิจัยที่ได้ สถาบันการศึกษาสามารถนำผลการวิจัยไปใช้ในการปรับปรุง และพัฒนาสื่อการสอนการรู้เท่าทันเรื่องเพศบนเครือข่ายสังคมออนไลน์ องค์กรและหน่วยงานที่เกี่ยวข้องสามารถนำผลการวิจัยไปเป็นแนวทางในการพัฒนาทักษะการรู้เท่าทันเรื่องเพศบนเครือข่ายสังคมออนไลน์ให้เหมาะสมกับนักเรียนในระดับประถมศึกษา และเพื่อให้ผู้ปกครองหรือผู้ที่มีความเกี่ยวข้องกับเด็กในวัยนี้ สามารถใช้เป็นแนวทางในการพูดคุยหรือสอนเด็กให้เข้าใจและมีทักษะในการเข้าใช้เครือข่ายสังคมออนไลน์อย่างรู้เท่าทัน

5.5 ข้อเสนอแนะ

5.5.1 ข้อเสนอแนะทั่วไป

จากผลการวิจัยพบว่า เด็กส่วนใหญ่ใช้สมาร์ทโฟนในการเข้าใช้เครือข่ายสังคมออนไลน์ โดยเข้าใช้ยูทูป (Youtube) มากที่สุด และผู้ปกครองเป็นปัจจัยสำคัญที่มีผลต่อการเข้าใช้เครือข่ายสังคมออนไลน์และเป็นบุคคลที่น่าสนใจที่สุดหากเด็กจะต้องเรียนรู้เรื่องเพศ นอกจากนั้นเด็กมีความรู้เท่าทันเรื่องเพศเป็นอย่างดี ยกเว้นในประเด็นการวิเคราะห์และประเมินเนื้อหาเรื่องเพศบนเครือข่ายสังคมออนไลน์ อยู่ในระดับปานกลาง ดังนั้นผู้วิจัยจึงแบ่งข้อเสนอแนะออกเป็น 3 ข้อ ดังนี้

5.5.1.1 ควรใช้ยูทูปเป็นเครื่องมือในการให้ความรู้เด็ก และเลือกใช้โปรแกรมหรือสื่อที่สามารถเข้าใช้ผ่านสมาร์ทโฟนได้อย่างสะดวก หากต้องการทำสื่อให้เด็กเรียนรู้เกี่ยวกับการรู้เท่าทันเรื่องเพศ เนื่องจากเด็กใช้อุปกรณ์สมาร์ทโฟนและเข้าใช้ยูทูปมากที่สุดโดยมีกิจกรรมเพื่อใช้รับชมภาพยนตร์ การ์ตูน หรือฟังเพลง เพราะฉะนั้นสื่อที่ให้ความรู้ควรทำเป็นการ์ตูนสั้นที่มีเรื่องราวใกล้ตัวเด็กและเข้าใจได้ง่าย

5.5.1.2 ผู้ปกครองควรเป็นบุคคลที่ให้ความรู้เรื่องเพศ เรื่องการเข้าใช้เครือข่ายสังคมออนไลน์สำหรับเด็กในช่วงวัยประถมศึกษา เนื่องจากมีความใกล้ชิดกับเด็ก และเด็กยังเล็งเห็นว่าครอบครัวเป็นสื่อที่สำคัญที่สุดในการเรียนรู้ ผู้ปกครองจึงเป็นตัวแปรสำคัญในการแนะนำ ดูแลเอาใจใส่ ผู้ปกครองสามารถพูดคุยกับเด็ก เล่าเรื่องที่สอดแทรกความรู้ ทำให้เด็กเข้าใจความหมายของการรู้เท่าทันเรื่องเพศ และการเข้าใช้เครือข่ายสังคมออนไลน์อย่างเหมาะสม

5.5.1.3 การจัดทำสื่อการเรียนรู้เท่าทันเรื่องเพศให้เด็กในวัยประถมศึกษาเรียนรู้ ควรจัดทำสื่อการสอนหรือบทเรียนที่มุ่งเน้นให้เด็กได้พัฒนาทักษะในการวิเคราะห์และประเมินเนื้อหาเรื่องเพศบนเครือข่ายสังคมออนไลน์ เนื่องจากผลการวิจัยพบว่าเด็กมีทักษะในประเด็นนี้น้อยที่สุด

5.5.2 ข้อเสนอแนะในการวิจัยต่อไป

5.5.2.1 การเก็บข้อมูลกับเด็กในครั้งนี้ แบบสอบถามมีข้อคำถามค่อนข้างมาก และหลายหน้า ทำให้เด็กต้องใช้เวลาในการทำแบบสอบถามค่อนข้างนาน เด็กส่วนน้อยเลิกทำแบบสอบถามเพราะว่ารู้สึกเบื่อหน่าย ในการวิจัยครั้งต่อไป จึงควรลดข้อคำถามให้สั้นและกระชับ และเพิ่มการพูดคุยกับเด็กในขณะที่ทำแบบสอบถาม เพื่อลดความเบื่อหน่ายและไม่เครียดจนเกินไป

5.5.2.2 ควรศึกษากลุ่มตัวอย่างที่มีขนาดใหญ่ เช่น จากโรงเรียนต่าง ๆ ทั้งในเขตอำเภอเมือง และต่างอำเภอ หรือจำแนกเป็นโรงเรียนรัฐบาลกับเอกชน เพื่อความหลากหลายของข้อมูลที่เป็นประโยชน์ในการวิเคราะห์การรู้เท่าทันมากขึ้น

รายการอ้างอิง

- กวิสรา ทองดี. (2557). การพัฒนาระดับการรู้เท่าทันสื่อโดยใช้ชุดฝึกอบรมแบบผสมความจริง เรื่อง การรู้เท่าทันสื่อโฆษณา สำหรับเด็กและเยาวชน. วิทยานิพนธ์ครุศาสตร์
อุตสาหกรรมมหาบัณฑิต สาขาวิชา เทคโนโลยีการเรียนรู้และสื่อสารมวลชน
มหาวิทยาลัยเทคโนโลยีพระจอมเกล้าธนบุรี.
- กองสถิติเศรษฐกิจ สำนักงานสถิติแห่งชาติ. (2560). การสำรวจการมี การใช้เทคโนโลยีสารสนเทศ
และการสื่อสารในครัวเรือน พ.ศ. 2560. [ออนไลน์]. ได้จาก: http://www.nso.go.th/sites/2014/DocLib13ด้านICT/เทคโนโลยีในครัวเรือน/2560/FullReportICT_60.pdf.
- กฤตยา อาชวนิจกุล. (2554). เพศวิถีที่กำลังเปลี่ยนแปลงไปในสังคมไทย. วารสารประชากรและ
สังคม. 15(1), 43-66.
- กฤตยา อาชวนิจกุล และ วรรณมา ทองสีมา. (2548). ผู้หญิง" ในวาทกรรมลัทธิทางเพศ. พิมพ์ครั้งที่ 1.
เชียงใหม่: ศูนย์สตรีศึกษา คณะสังคมศาสตร์ มหาวิทยาลัยเชียงใหม่.
- ขจรจิต บุญนาค. (2555). ความคิดเห็นของวัยรุ่นตอนต้นต่อการรู้เท่าทันสื่อ. การประชุมวิชาการ
มหาวิทยาลัยกรุงเทพ ประจำปี 2555.
- ขนิษฐา จิตแสง. (2557). ทักษะการรู้เท่าทันสื่ออินเทอร์เน็ตของเยาวชนในเขตเทศบาลนคร
ขอนแก่น. นิตยสารสตรีปริทัศน์ 18 (1): 48-49.
- โครงการวัยมันส์เท่าทันสื่อ. (2552). วัยมันส์ เท่าทันสื่อ คู่มือจัดกิจกรรมเพื่อการรู้เท่าทันสื่อเพื่อ
สุขภาพ [ออนไลน์]. ได้จาก: <http://resource.thaihealth.or.th/library/11826>.
- จิตรารักษ์ บุญถนอม. (2558). การศึกษาเชิงคุณภาพปฐมบทการพัฒนาตัวบ่งชี้การรู้เท่าทันเรื่องเพศ.
วารสารคณะศึกษาศาสตร์ มหาวิทยาลัยมหาสารคาม 21(1): 37-49.
- จินดารัตน์ บวรบริหาร. (2548). ความรู้เท่าทันสื่ออินเทอร์เน็ต การประเมินความเสี่ยงและ
พฤติกรรมการป้องกันตัวเองของนักเรียน ชั้นมัธยมปลายในเขตกรุงเทพมหานคร.
จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย/กรุงเทพฯ.
- จิราภรณ์ ตั้งกิตติภากรณ์. (2557). จิตวิทยาทั่วไป. พิมพ์ครั้งที่ 2. บริษัทวี.พรีนซ์ (1991):
จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย.
- จารุวัจน์ สองเมือง. (2554). เครือข่ายสังคมออนไลน์กับห้องเรียน [ออนไลน์]. ได้จาก:
<http://www.muallimthai.com/?p=273>.

- นันทจิต จริยจรรยาโรจน์. (2541). การเปรียบเทียบความพึงพอใจในชีวิตสมรสของกลุ่มสมรสที่มีการจับคู่ของบทบาททางเพศต่างกัน. วิทยานิพนธ์ปริญญาโทมหาบัณฑิต. สาขาจิตวิทยาพัฒนาการบัณฑิตวิทยาลัย. จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย.
- ชลิดาภรณ์ ต่งสัมพันธ์. (2551). หนังสือไปตลาดล่าง: ความรู้ มายาคติและจินตนาการในเรื่องเพศ. กรุงเทพฯ: มูลนิธิสร้างสุขเข้าใจเรื่องสุขภาพผู้หญิง (สคส.).
- ชายไทย รักษาชาติ. (2548). การค้าหญิงกับมิติ เรื่องเพศวิถีและสื่อลามกในอินเทอร์เน็ต. สาขาวิชาสตรีศึกษา. มหาวิทยาลัยเชียงใหม่.
- ชูชาติ รอดถาวร. (2561). หนังสือเรียนรายวิชาพื้นฐาน สุขศึกษาและพลศึกษา ชั้นประถมศึกษาปีที่ 6. พิมพ์ครั้งที่ 1. อักษรเจริญทัศน์. กรุงเทพฯ.
- ฐิยาพร กันตารณวัฒน์. (2558). การรู้เท่าทันเรื่องเพศของวัยรุ่นในบริบทสังคมไทย. วารสารสังคมสงเคราะห์ศาสตร์ 23 (1): 6-30.
- เด่นพงษ์ สุดภักดี. (2557). “การรู้ดิจิทัล”. สรุปการบรรยายเรื่อง เทคโนโลยีสารสนเทศและการสื่อสารในการพัฒนาสื่อการเรียนรู้ดิจิทัลเพื่อการวิจัย ณ มหาวิทยาลัยเกษตรศาสตร์, 21 พฤศจิกายน.
- ดาวธรา วีระพันธ์ และ ชญาภา บาลไชสง. (2558). การพัฒนาแอนิเมชัน เรื่อง ความรู้เกี่ยวกับการกระทำความผิดเกี่ยวกับคอมพิวเตอร์สำหรับเยาวชน. วารสารวิจัยและพัฒนา วไลยอลงกรณ์ ในพระบรมราชูปถัมภ์. 10(1): 40-47.
- ทิพอาภา วรสุข. (2551). ศึกษาวิเคราะห์บทบาทและความสัมพันธ์ระหว่างหญิงชายในครัวเรือน กลุ่มแม่ค้าหาบเร่แผงลอย: ความสัมพันธ์ทางบุคลิกภาพ 3 แบบ (เขตนิคมอุตสาหกรรมศรีนครินทร์ศรีราชา ตำบลหนองขาม อำเภอศรีราชา จังหวัดชลบุรี). วิทยานิพนธ์ปริญญาโทมหาบัณฑิต. มหาวิทยาลัยธรรมศาสตร์.
- ชนกฤดี พิภักดี. (2556). การเปิดรับสื่อ พฤติกรรม และผลกระทบจากการเล่นเกมออนไลน์ประเภท MMORPG (Massively Multiplayer Online Role-Playing Game) ของนักเรียนมัธยมศึกษาตอนปลาย ในเขตกรุงเทพมหานคร. วิทยานิพนธ์นิเทศศาสตรมหาบัณฑิต สาขาการประชาสัมพันธ์ มหาวิทยาลัยสยาม.
- ชาม เชื้อสถาปนศิริ. (2560). การเรียนรู้ของเด็กเจนเนอเรชั่น 'แอลฟา'?. [ออนไลน์] ได้จาก: <https://www.facebook.com/time.chuastapanasiri/posts/10154986781973732>.
- นิตา ชูโต และคณะ. (2538). การประเมินหนังสือเรียนและหนังสืออ่านประกอบการเรียนเชิงถ่ายทอดค่านิยมเกี่ยวกับบทบาทชายหญิง. รายงานการวิจัย, คณะกรรมการส่งเสริมและประสานงาน, กรุงเทพฯ.

- นิธิตา วิวัฒน์พาณิชย์. (2558). การพัฒนาทักษะการรู้เท่าทันสื่อสังคมออนไลน์. วารสารบัณฑิตศึกษา มหาวิทยาลัยราชภัฏวไลยอลงกรณ์ในพระบรมราชูปถัมภ์, 9(3): 210-218.
- บุปผา เมฆศรีทองคำ. (2554). สภาพการใช้อินเทอร์เน็ตของเด็กและเยาวชนไทยตามช่วงแห่งวัย. วารสารนิเทศศาสตร์ มหาวิทยาลัยสุโขทัยธรรมาธิราช. 1(1): 131-149.
- ปิยวัฒน์ เกตุวงศา และศุทธิดา ชนวนัน. (2558). ใครเป็นใครในเครือข่ายสังคมออนไลน์: ความหลากหลายทางคุณลักษณะและพฤติกรรม, สถาบันวิจัยประชากรและสังคม. มหาวิทยาลัยมหิดล.
- ผู้จัดการออนไลน์. (2560). เด็กเข้าถึงสื่อ “ลามก” ง่ายผ่านปลายนิ้ว พ่อแม่มีเวลาดูแลน้อย เนอะพูดคุยเรื่องเพศในครอบครัว [ออนไลน์]. ได้จาก: <https://mgronline.com/qol/detail/9600000015187>.
- พนม เกตุมาน. (2560). จิตวิทยาพัฒนาการวัยเด็กตอนปลาย [ออนไลน์]. ได้จาก: http://www.psyclin.co.th/new_page_56.htm
- พนม คลี่ฉายา. (2559). การใช้งาน ความเสี่ยง การรู้เท่าทันสื่อดิจิทัล และแนวทางการสอนเพื่อการรู้เท่าทันสื่อดิจิทัลสำหรับนักเรียนมัธยมในประเทศไทย. คณะนิเทศศาสตร์ จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย.
- พนา ทองมีอาคม. (2559). เรียนรู้เรื่องสื่อ. จำนวน 1,000 เล่ม. พิมพ์ครั้งที่ 1. กรุงเทพฯ: บริษัทสามเจริญพาณิชย์ (กรุงเทพ) จำกัด.
- พรทิพย์ บุญนิพัทธ์. (2539). พฤติกรรมการเปิดรับสื่อ ความรู้ ทักษะคติ และพฤติกรรมการไปใช้สิทธิเลือกตั้งสมาชิกสภาผู้แทนราษฎร ในวันที่ 17 พ.ย. 2539 ของนักศึกษามหาวิทยาลัยรามคำแหง, วิทยานิพนธ์นิเทศศาสตรมหาบัณฑิต จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย.
- พรทิพย์ เย็นจะบก. (2558). เด็กไทยรู้เท่าทันสื่อฉลาดรู้ฉลาดเลือก. กรุงเทพฯ: สำนักงานปลัดกระทรวงวัฒนธรรม สำนักเฝ้าระวังทางวัฒนธรรม.
- ภาณุวัฒน์ กองราช. (2554). การศึกษาพฤติกรรมการใช้เครือข่ายสังคมออนไลน์ของวัยรุ่นในประเทศไทย : กรณีศึกษา Facebook. วิทยานิพนธ์ปริญญาโทมหาบัณฑิต สาขาการบริหารเทคโนโลยีวิทยาลัยนวัตกรรม มหาวิทยาลัยธรรมศาสตร์
- มนต์ ขจรเจริญ. (2559). การรู้เท่าทันการสื่อสารยุคดิจิทัลของประชาชนในเขตกรุงเทพมหานคร. วารสารนิเทศศาสตร์ธุรกิจบัณฑิตย์, 10(2):205-228.
- ขงยุทธ์ วงศ์ภิรมย์สานต์. (2547). ประกันคุณภาพการศึกษาเชิงระบบกลยุทธ์สู่นาครการศึกษาไทย. วารสารประชาคมวิจัย (56): 11-18.
- ยุพาพร ปิวะพงษ์. (2554). อิทธิพลของสื่อลามกที่มีผลต่อการกระทำผิดทางเพศของเด็กและเยาวชน ศึกษาเฉพาะกรณี: ศูนย์ฝึกและอบรมเด็กและเยาวชนในเขตกรุงเทพมหานครและปริมณฑล, วารสารวิทยบริการ 22(3): 13-28.

- วรัชญ์ ครุจิต. (2562). แนวทางการขับเคลื่อนความรู้เท่าทันสื่อสำหรับเด็กและเยาวชนในต่างประเทศ และแนวทางสำหรับประเทศไทย. วารสารวิชาการ มหาวิทยาลัยราชภัฏพระนคร.
- วีรพงษ์ พวงเล็ก. (2553). สื่อลามกบนอินเทอร์เน็ต: อันตรายที่พึงระวังและแนวทางแก้ปัญหาต่อเยาวชน ไทย. วารสารนักบริหาร 31(2): 223-233.
- วศิน บำรุงชีพ. (21 พฤษภาคม 2552). อินเทอร์เน็ต เซ็กซ์ ยาเสพติด ปัญหาวัยรุ่นไทยอย่ามองข้าม. บางกอกทูเดย์, 43.
- วิไลภรณ์ จิรวัดนเศรษฐ์. (2560). เด็กยุคดิจิทัลภายใต้สังคมแห่งสื่อออนไลน์และการเรียนรู้ทางสังคม. วารสารอนาคตวิทยาทางการศึกษา 1(7).
- ระวี แก้วสุกใส และ ชัยรัตน์ จุสปาโล. (2556). เครือข่ายสังคมออนไลน์ : กรณี เฟสบุ๊ก (Facebook) กับการพัฒนาผู้เรียน. วารสารมหาวิทยาลัยนราธิวาสราชนครินทร์. 5(4): 195-202.
- ศูนย์สร้างสรรค์งานออกแบบ (TCDC) สำนักงานบริหารและพัฒนาองค์ความรู้. (2559). เจาะเทรนด์โลก 2017 โดย TCDC: แฟชั่น วัสดุ เทคโนโลยี สี พื้นที่ไลฟ์สไตล์. พิมพ์ครั้งที่ 1. กรุงเทพฯ.
- ศูนย์ประสานงานขับเคลื่อนการส่งเสริมและปกป้องคุ้มครองเด็กและเยาวชนในการใช้สื่อออนไลน์ (Child Online Protection Action Thailand : COPAT). (2561). รายงานการเสวนา. เด็กและเยาวชนไทย รู้คิด รู้เท่าทัน สร้างสรรค์เทคโนโลยี. กรุงเทพมหานคร.
- ศรีดา ตันทะอชิพานิช. (2561). เด็กกับภัยออนไลน์. ศูนย์ประสานงานขับเคลื่อนการส่งเสริมและปกป้องคุ้มครองเด็กและเยาวชนในการใช้สื่อออนไลน์ (Child Online Protection Action Thailand : COPAT). รายงานการเสวนา. เด็กและเยาวชนไทย รู้คิด รู้เท่าทัน สร้างสรรค์เทคโนโลยี (8-11), กรุงเทพมหานคร.
- ศิริพร เสรีदानนท์. (2554). วิจัยพบนักศึกษาไทยนิยมเสพเว็บโป๊ผ่านสมาร์ตโฟน [ออนไลน์]. ได้จาก: <https://www.thairath.co.th/content/356574>.
- เศรษฐพงศ์ มะลิวรรณ. (2554). เครือข่ายสังคมออนไลน์ กรณีศึกษา: ยูทูป (YouTube) วิดีโอออนไลน์ สื่อเพื่อสร้างสรรค์หรือเพื่อทำลายล้าง. [ออนไลน์]. ได้จาก: http://www.thaiall.com/pdf/our_teacher_24_youtube.pdf.
- สุจิตรา คิชธรรม. (2551). อำนาจพยากรณ์ของแรงจูงใจในการทำงาน ความเชื่อ อำนาจภายในตน และค่านิยมในการทำงาน ต่อพฤติกรรมกรเป็นเจ้าหน้าที่ของรัฐที่ดีตามตัวแบบ “I AM READY”. วิทยาศาสตร์มหาบัณฑิต สาขาจิตวิทยาอุตสาหกรรมและองค์การ มหาวิทยาลัยเชียงใหม่.
- สุชาติ โสมประยูร และวรรณ โสมประยูร. (2531). เพศศึกษา. พิมพ์ครั้งที่ 3. กรุงเทพฯ: ไทยวัฒนาพานิช จำกัด.

- สุภารักษ์ จูตระกูล. (2559). การสื่อสารภายในครอบครัวกับการรู้เท่าทันสื่อดิจิทัลของดิจิทัล เนทีฟ ในกรุงเทพมหานคร. วารสารนิเทศศาสตร์ปริทัศน์ 20: 224-239.
- สมเดช รุ่งศรีสวัสดิ์. (2553). ผลการวิจัย “วัยรุ่น” เปิดรับสื่อลามกและการมีเพศสัมพันธ์. (มติชน, 21 กุมภาพันธ์ 2553 หน้า 5)
- สร้อยญา จันทร์ชูสกุล. (2560). การพัฒนามาตรวัดการรู้เท่าทันสื่อสารสนเทศสำหรับนักเรียนชั้นมัธยมศึกษา. วารสารการวัดผลการศึกษา มหาวิทยาลัยมหาสารคาม. 23(2): 183-198.
- สาริศา จันทร์อาพร. (2559). ภาพการณ์ปัจจุบัน กับการเสริมสร้างการรู้เท่าทันสื่อสังคมออนไลน์ ในวัยรุ่น. วารสารบัณฑิตศึกษา มหาวิทยาลัยราชภัฏวไลยอลงกรณ์ ในพระบรมราชูปถัมภ์. 10(1): 83-91.
- สำนักงานกองทุนสนับสนุนการสร้างเสริมสุขภาพ. (2560). สิ่งเล็กๆที่สร้างลูก [ออนไลน์]. ได้จาก: <http://resource.thaihealth.or.th/media/thaihealth/16267?download>.
- สำนักงานพัฒนาธุรกรรมทางอิเล็กทรอนิกส์ (องค์การมหาชน). (2558). ผลกระทบของการโฆษณา (ไม่ดี) บนอินเทอร์เน็ตต่อเยาวชนในยุคดิจิทัล [ออนไลน์]. ได้จาก: <https://www.etda.or.th/content/high-risk-advertising-and-the-piracy-ecosystem-its-impact-on-the-youth-in-the-digital-age.html>.
- สำนักงานพัฒนาธุรกรรมทางอิเล็กทรอนิกส์. (2560). รายงานผลการสำรวจพฤติกรรมผู้ใช้อินเทอร์เน็ตในประเทศไทยปี 2560. กรุงเทพฯ.
- สำนักอนามัยการเจริญพันธุ์. (2561) ยุทธศาสตร์การป้องกันและแก้ไขปัญหาการตั้งครรภ์ในวัยรุ่นระดับชาติ พ.ศ.2560-2569 [ออนไลน์]. ได้จาก: [http://rh.anamai.moph.go.th/download/all_file/index/actionplan_tp/the-National-Strategy-on-Prevention-and-Solution-of-Adolescent-Pregnancy-B.E.2560-2569\(2017-2026\).pdf](http://rh.anamai.moph.go.th/download/all_file/index/actionplan_tp/the-National-Strategy-on-Prevention-and-Solution-of-Adolescent-Pregnancy-B.E.2560-2569(2017-2026).pdf)
- สำนักงานสถิติแห่งชาติ. (2560). การสำรวจการมีการใช้เทคโนโลยีสารสนเทศและการสื่อสารในครัวเรือน พ.ศ. 2560 [ออนไลน์]. ได้จาก: <http://www.nso.go.th/sites/2014/Pages/สำรวจ/เทคโนโลยีสารสนเทศ/เทคโนโลยีในครัวเรือน.aspx>
- อรวรรณ ปิลาพันธ์โอวาท. (2554). การสื่อสารเพื่อการโน้มน้าวใจ. พิมพ์ครั้งที่ 6. กรุงเทพฯ: สำนักแห่งจุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย.
- อาชญาข่าวสด. (2552). อาชญากรรม: ฝากดีสะเทือนใจพี่ชาย-คู่เกย์หื่น ขยี้น้องสาว. มติชนสุดสัปดาห์. 97-98.
- Chang, C. S., et al. (2011). **Developing and validating a media literacy self-evaluation scale (MLSS) for elementary school students.** The Turkish Online Journal of Educational Technology. 10(2): 63-71.

- Hobbs, R. (2010). **Digital and media literacy: a plan of action**. Washington: The Aspen Institute Communications and Society Program. Canada's Centre for Digital and Media literacy. Digital Literacy Model. [Online]. Available: <http://mediasmarts.ca/digital-media-literacy-fundamentals/digital-literacy-fundamentals>
- Meyers, E. M., Erickson, I., & Small, R. V. (2013). **Digital literacy and informal learning environments: An introduction**. *Learning, Media and Technology*, 38(4), 355-367.





ภาคผนวก



ภาคผนวก ก
แบบสอบถาม เรื่อง การรู้เท่าทันเรื่องเพศบนเครือข่ายสังคมออนไลน์
ของเด็กระดับประถมศึกษาตอนปลาย

มหาวิทยาลัยเทคโนโลยีสุรนารี

แบบสอบถาม

เรื่อง การรู้เท่าทันเรื่องเพศบนเครือข่ายสังคมออนไลน์ ของเด็กระดับประถมศึกษาตอนปลาย

คำชี้แจง :

การวิจัยครั้งนี้เป็นการสำรวจ การรู้เท่าทันเรื่องเพศบนเครือข่ายสังคมออนไลน์ของเด็ก ระดับประถมศึกษา เพื่อนำมาใช้เป็นแนวทางในการพัฒนาสื่อการรู้เท่าทันเรื่องเพศบนเครือข่ายสังคมออนไลน์ของเด็กระดับประถมศึกษา การสำรวจข้อมูล จะกระทำในภาพรวมโดยไม่มีการระบุตัวบุคคล ดังนั้นขอความกรุณาน้องตอบคำถามให้ตรงกับความเป็นจริงมากที่สุด และหากน้องเกิดความอึดอัดใจ ไม่อยากทำแบบสอบถามนี้ น้องสามารถขอยกเลิกการตอบแบบสอบถามนี้ได้ทันที

แบบสอบถามนี้ประกอบด้วย 3 ส่วน ได้แก่ ปัจจัยส่วนบุคคล การรู้เท่าทันเนื้อหาเรื่องเพศบนเครือข่ายสังคมออนไลน์ แนวทางการพัฒนาสื่อการรู้เท่าทันเรื่องเพศบนเครือข่ายสังคมออนไลน์

กรุณาทำเครื่องหมาย ✓ ลงในช่องหรือตาราง ที่ตรงกับข้อมูล ความจริง และความคิดเห็นของน้องมากที่สุด

ส่วนที่ 1 ปัจจัยส่วนบุคคล

1. เพศ

ชาย หญิง

2. อายุ ปี

3. น้องศึกษาอยู่ในชั้นประถมศึกษาปีที่เท่าไร

ชั้นประถมศึกษาปีที่ 4 ชั้นประถมศึกษาปีที่ 5
 ชั้นประถมศึกษาปีที่ 6

4. ใครเป็นคนสอนน้องใช้เครือข่ายสังคมออนไลน์

พ่อแม่ เพื่อน พี่น้อง
 ญาติ ครู อื่นๆ

5. ใครเคยกล่าวตักเตือนน้อง เรื่องการเล่นเครือข่ายสังคมออนไลน์ เช่น ให้เล่นน้อยลง

- พ่อแม่ เพื่อน พี่น้อง
 ญาติ ครู อื่นๆ

6. ส่วนใหญ่ใครเป็นคนแนะนำเว็บไซต์ แอปพลิเคชัน โปรแกรม ให้น้องเข้าไปเล่น

- พ่อแม่ เพื่อน พี่น้อง
 ญาติ ครู อื่นๆ

คำชี้แจง : เครือข่ายสังคมออนไลน์ในที่นี้ คือ เฟซบุ๊ก ยูทูป อินสตราแกรม ทวิตเตอร์ ไลน์ เกมออนไลน์ โดยไม่นับ กูเกิ้ล เกมออฟไลน์

7. น้องใช้งานเครือข่ายสังคมออนไลน์ต่อไปนี้ มากน้อยเพียงใด

ประเภทสื่อดิจิทัล	ระดับความถี่การใช้งานแต่ละวัน				
	เป็นประจำ	บ่อยๆ	ทำบ้าง ไม่ทำ ใช้บ้าง	ทำน้อย มาก	ไม่เคย ทำเลย
อุปกรณ์ที่ใช้เล่นเครือข่ายสังคมออนไลน์					
1. สมาร์ทโฟน					
2. คอมพิวเตอร์ตั้งโต๊ะ/คอมพิวเตอร์พกพา					
3. ไอแพด / แท็บเล็ต					
ประเภทเครือข่ายสังคมออนไลน์					
4. เฟซบุ๊ก (Facebook)					
5. ยูทูป (YouTube)					
6. อินสตราแกรม (Instagram)					
7. ทวิตเตอร์ (Twitter)					
8. โปรแกรมสนทนา เช่น ไลน์ วอทแอป วิแชท					
9. อื่นๆ.....					

8. น้องใช้เครือข่ายสังคมออนไลน์ทำอะไรบ้าง

ลักษณะการใช้เครือข่ายสังคมออนไลน์	ระดับความบ่อยครั้ง				
	เป็นประจำ	บ่อยๆ	ทำบ้าง ไม่ทำ ใช้บ้าง	ทำน้อย มาก	ไม่เคย ทำเลย
1. ใช้โพสต์รูป วิดีโอ เรื่องราวของตนเอง					
2. ใช้หาเพื่อนใหม่					
3. ใช้ดูหนัง ดูการ์ตูน ฟังเพลง					
4. ใช้สั่งซื้อสินค้า หรือหาข้อมูลสินค้าที่ต้องการ					
5. ค้นหาข้อมูลเกี่ยวกับเรื่องเพศ					
6. ดูภาพหรือคลิปโป๊					

9. น้องมีความคิดเห็นในแต่ละประโยคต่อไปนี้ มากน้อยเพียงใด

ลักษณะทัศนคติในเรื่องเพศ	ระดับความเห็นด้วย				
	เห็นด้วย มากๆ	เห็น ด้วย	ไม่ แน่ใจ	ไม่ เห็น ด้วย	ไม่เห็น ด้วย มากๆ
1. ผู้ชายและผู้หญิงควรมีความเท่าเทียมกัน ผู้ชายไม่ควรทำร้ายผู้หญิง					
2. การเป็นกะเทยเป็นสิ่งที่ไม่ดี					
3. การมีอารมณ์ทางเพศเป็นเรื่องปกติ ไม่น่าอาย					
4. การนัดพบคนแปลกหน้าที่รู้จักผ่านเครือข่ายสังคมออนไลน์ อาจทำให้เกิดอันตรายได้					
5. หากต้องการคุยเรื่องเพศ ควรปรึกษาผู้ปกครองมากกว่าเพื่อน					
6. คนที่ถูกล่วงละเมิดทางเพศนั้น เป็นคนที่ประมาท ไม่มีความระมัดระวัง					

ส่วนที่ 2 การรู้เท่าทันเนื้อหาเรื่องเพศบนเครือข่ายสังคมออนไลน์

คำชี้แจง: ให้น้องทำเครื่องหมาย ✓ คำตอบที่คิดว่าถูกต้อง

10. เครือข่ายสังคมออนไลน์ที่น้องสามารถพบเจอเนื้อหาเรื่องเพศ คือข้อใด

- ก. ไมโครซอฟท์ เวิร์ด (Microsoft Word)
- ข. อะโดบี โฟโต้ช้อป (Adobe Photoshop)
- ค. ยูทูป (YouTube) ✓
- ง. วินโดวส์ มีเดียเพลเยอร์ (Window Media Player)

11. หากน้องต้องการจะเข้า เฟซบุ๊ก (Facebook) ต้องทำอะไร

- ก. เปิดสมาร์ตโฟนแล้วส่งข้อความว่าเฟซบุ๊ก (Facebook)
- ข. เข้ากูเกิ้ล (Google) แล้วพิมพ์คำว่าเฟซบุ๊ก (Facebook) ✓
- ค. เข้าห้องสมุดเพื่อนขอยืมเฟซบุ๊ก (Facebook)
- ง. เปิดไมโครซอฟท์เวิร์ด (Microsoft Word) แล้วพิมพ์คำว่าเฟซบุ๊ก (Facebook)

12. หากน้องต้องการเรียนรู้เรื่องเพศ จะค้นหาข้อมูลเรื่องเพศในเครือข่ายสังคมออนไลน์ใดได้บ้าง

- ก. ยูทูป (YouTube)
- ข. เฟซบุ๊ก (Facebook)
- ค. ถามคุณครูจากโปรแกรมสนทนา
- ง. ถูกทุกข้อ ✓

13. หากน้องชื่นชอบรูปของเพื่อนในเฟซบุ๊ก แล้วอยากแสดงความคิดเห็นที่รูปนั้นและต้องการให้ผู้อื่นเห็นด้วย ต้องทำอะไร

- ก. กดไลค์ที่รูปภาพนั้น
- ข. ส่งข้อความอินบอกไปบอกเจ้าของรูป
- ค. พิมพ์ความเห็นในคอมเมนต์ (Comment) ท้ายโพสต์ ✓
- ง. ไม่มีช่องทางให้แสดงความคิดเห็นเลย

คำอธิบาย : ให้น้องดูรูปที่หามา แล้วตอบคำถามข้อ 14-20 ด้านล่าง



14. โฆษณานี้สามารถแต่งให้สวยและให้หน้าสนใจมากขึ้นได้ด้วยโปรแกรมคอมพิวเตอร์ใช่หรือไม่
- ใช่ ✓ ไม่ใช่
15. เนื้อหาในโฆษณานี้ ถูกต้องตามหลักทางการแพทย์ หรือไม่อันตราย
- ใช่ ไม่ใช่ ✓
16. เนื้อหาโฆษณาประเภทนี้ทำให้น้องเชื่อว่ายาประเภทนี้ ทำให้ผิวขาวขึ้นได้ภายใน 7 วัน
- ใช่ ไม่ใช่ ✓
17. โฆษณานี้ต้องการสื่อว่ามียาหรืออุปกรณ์ที่ช่วยเร่งผิวขาว หรือเพิ่มขนาดหน้าอกหญิงได้
- ใช่ ✓ ไม่ใช่
18. โฆษณานี้มีความหมายแฝงเกี่ยวกับการดึงดูดใจเพศตรงข้ามหรือไม่
- ใช่ ✓ ไม่ใช่
19. โฆษณานี้เชิญชวนให้ผู้หญิงซื้อยาหรืออุปกรณ์ทำให้ผิวขาวใช่หรือไม่
- ใช่ ✓ ไม่ใช่
20. โฆษณานี้สามารถปรากฏให้น้องเห็นได้โดยเป็นป๊อปอัพขึ้นหน้าจอระหว่างที่เล่นเครือข่ายสังคมออนไลน์ ใช่หรือไม่
- ใช่ ✓ ไม่ใช่
21. หากน้องพบเจอข้อความในเว็บไซด์ว่าโรคติดต่อทางเพศสัมพันธ์สามารถหายขาดได้แม้ไม่ต้องไปพบแพทย์ น้องคิดว่าคอมเมนต์นี้มีประโยชน์หรือไม่
- ก. มีประโยชน์ เพราะผู้เขียนข้อความต้องการแบ่งปันข้อมูลเรื่องเพศ
- ข. มีประโยชน์ เพราะเครือข่ายสังคมออนไลน์มีความน่าเชื่อถือ
- ค. ไม่แน่ใจ เพราะต้องตรวจสอบข้อเท็จจริงอีกทีก่อน ✓
- ง. ไม่มีประโยชน์ เพราะเราไม่ได้เป็นโรคติดต่อทางเพศสัมพันธ์

22. การเปิดเนื้อหาลามกบนเครือข่ายสังคมออนไลน์ เป็นสาเหตุให้เกิดปัญหาใดในสังคม
- การเกิดอาชกรรมทางเพศ
 - การเลียนแบบการแต่งกาย จนถูกข่มขืน
 - เกิดอาชกรรมทางเพศ แล้วมีเพศสัมพันธ์จนตั้งครรภ์โดยไม่พร้อม ✓
 - ถูกทุกข้อ เพราะการเปิดรับเนื้อหาลามกไม่มีอะไรดี
23. นื่องคิดว่าการโพสต์รูปเปลือยบนเฟซบุ๊ก เป็นเรื่องที่ได้หรือไม่
- ทำได้ เพราะเป็นเรื่องของความสวยความงาม
 - ทำได้ เพราะลงรูปบนพื้นที่ส่วนตัว มีแค่เพื่อนเท่านั้นที่เห็นได้
 - ทำไม่ได้ เพราะเป็นสิ่งที่ไม่ควรทำในสังคมไทย ✓
 - ทำไม่ได้ เพราะคนอื่นจะมองเราว่าเป็นคนไม่ดี
24. หากนื่องพบเจอเว็บไซต์ลามก และต้องการกำจัดให้หมดไป วิธีใดเหมาะสมที่สุด
- แชร์บอกคนอื่นทางเฟซบุ๊ก
 - บอกเพื่อนให้เข้าไปดูว่าไม่เหมาะสม
 - แจ้งหน่วยงานที่เกี่ยวข้อง (ThaiHotLine) เพื่อปิดเว็บไซต์นั้น ✓
 - ไม่ต้องทำอะไร เพราะยังงเว็บลามกก็ไม่หมดไปแน่นอน
25. หากมีผู้ใหญ่หรือคนแปลกหน้าส่งข้อความมาทางไลน์ว่าขอหอมขอกอด โดยจะให้เงินเป็นค่าตอบแทน นื่องควรทำอย่างไร
- ส่งข้อความไปต่อว่าคนนั้นทันที
 - บอกพ่อแม่ว่ามีคนส่งข้อความแบบนี้มาให้ ✓
 - ยอมให้หอมให้กอด ไม่ใช่เรื่องเสียหาย
 - ไม่ยอมให้หอมให้กอด และไม่บอกใครให้รู้เรื่องนี้
26. หากมีคนในเฟซบุ๊กโพสต์รูปและล้อเลียนเพื่อน (เช่น เรื่องสีผิว รูปร่าง ความสูง น้ำหนัก) นื่องควรทำอย่างไร
- เลื่อนผ่าน เพราะไม่ชอบการล้อเลียนเพื่อน ✓
 - เลื่อนผ่าน เพราะไม่ชอบเพื่อนที่ถูกล้อเลียนอยู่แล้ว
 - กดไลค์ และร่วมล้อเลียนเพื่อนด้วย เพราะสนุกดี
 - กดแชร์ เพื่อเพื่อนคนอื่นยังไม่เห็น

ส่วนที่ 3 แนวทางการพัฒนาสื่อการเรียนรู้เท่าทันเรื่องเพศบนเครือข่ายสังคมออนไลน์

27. สื่อสอนเรื่องเพศ ควรจะสอนเรื่องอะไรมากที่สุด

- การเปลี่ยนแปลงของร่างกาย
- วิธีการดูแลสุขภาพอนามัย
- การวางตัวกับเพศตรงข้าม
- การป้องกันจากการมีเพศสัมพันธ์
- วิธีการคุมกำเนิด
- โรคติดต่อทางเพศสัมพันธ์

28. ถ้าจะเรียนรู้เรื่องเพศ นึกคิดว่าการเรียนรู้จากสื่อใด มีความน่าสนใจมากที่สุด

- หนังสือการ์ตูนที่เป็นเล่ม
- พ่อแม่เล่าให้ฟัง
- แอปพลิเคชันในมือถือ
- คุณครูเปิดให้ดู
- คลิปการ์ตูนในยูทูป
- เว็บไซต์ให้ความรู้ทางอินเทอร์เน็ต
- จากหนังสือหรือสารคดี

29. นึกคิดว่าหากมีสื่อสอนเรื่องเพศ ควรจะใช้อะไรดึงดูดความสนใจ (ตอบได้มากกว่า 1 ข้อ)

- การ์ตูนที่มีสีสัน
- เนื้อหาที่มีความสนุกสนานเพลิดเพลิน
- การ์ตูนที่เคลื่อนไหวได้
- เนื้อหาที่มีหลายตอนแบบสั้นๆ
- การ์ตูนที่มีเสียงดนตรี
- เนื้อหาเข้าใจง่าย
- ตัวละครไม่เยอะเกินไป
- เป็นเรื่องราวใกล้ตัว
- ตัวหนังสือไม่เยอะ

ขอขอบคุณน้อง ที่ให้ความร่วมมือในการตอบแบบสอบถามค่ะ

ประวัติผู้เขียน

นางสาวณญาดา เขี่ยมราษฎร์ เกิดเมื่อวันที่ 10 เมษายน พ.ศ. 2534 เริ่มเข้าศึกษาระดับปริญญาตรี ที่คณะศิลปศาสตร์และวิทยาศาสตร์ สาขาวิชาภาษาอังกฤษ มหาวิทยาลัยเกษตรศาสตร์ วิทยาเขตกำแพงแสน จังหวัดนครปฐม สำเร็จการศึกษาเมื่อปี พ.ศ. 2555 ภายหลังสำเร็จได้เข้าศึกษาต่อในหลักสูตรปริญญาวิทยาศาสตรมหาบัณฑิต สาขาวิชาเทคโนโลยีสารสนเทศ มหาวิทยาลัยเทคโนโลยีสุรนารี ในปี พ.ศ. 2556

