

การสร้างความตระหนักรู้ความฉลาดทางดิจิทัลด้วยสัญญาณในภาพยนตร์สั้น
กับนักศึกษาานิเทศศาสตร์ชั้นปีที่ 1 มหาวิทยาลัยราชภัฏพิบูลสงคราม
The Creating Awareness of Digital Quotient with Semiotics on Short
film to the Freshmen students of Communication Arts,
Pibulsongkram Rajabhat University

ยรรยงวรกร ทองแถม *

Yanyongvorakorn Thongyaem,

Received: May 19, 2020 Revised: July 22, 2020 Accepted: July 30, 2020

บทคัดย่อ (Abstract)

การสร้างความตระหนักรู้ความฉลาดทางดิจิทัลด้วยสัญญาณในภาพยนตร์สั้น กับนักศึกษาานิเทศศาสตร์ชั้นปีที่ 1 มหาวิทยาลัยราชภัฏพิบูลสงครามงานวิจัยนี้บูรณาการกับการเรียนการสอนแบบผสมผสานวิธีมี วัตถุประสงค์เพื่อสร้างความตระหนักรู้ความฉลาดทางดิจิทัลด้วยสัญญาณในภาพยนตร์สั้นกับนักศึกษาานิเทศศาสตร์ชั้นปีที่ 1 มหาวิทยาลัยราชภัฏพิบูลสงคราม โดยมีระเบียบวิธีวิจัยคือให้นักศึกษากลุ่มตัวอย่าง 60 คน ประเมินพฤติกรรมตนเองด้วยกิจกรรมความฉลาดทางดิจิทัล และผู้วิจัยนำผลการประเมินตนเองไปสร้างสื่อภาพยนตร์สั้นที่มีสัญญาณของความฉลาดทางดิจิทัลที่เหมาะสมกับผลการประเมินตนเอง จากนั้นนำภาพยนตร์สั้นกลับมาทำกิจกรรมรับชมภาพยนตร์สั้นกับนักศึกษากลุ่มตัวอย่างเพื่อประเมินการสร้างความตระหนักรู้ต่อความฉลาดทางดิจิทัล ผลการทำกิจกรรมรับชมภาพยนตร์สั้นมีสัญญาณของความฉลาดทางดิจิทัลพบว่าการกระตุ้นความเข้าใจในเรื่องของการคิดวิเคราะห์และแยะแยะสารที่ปรากฏบนโลกดิจิทัล ที่ระดับมากที่สุด ที่ 4.52 ด้านความเข้าใจของการที่ร่องรอยในโลกดิจิทัลที่ระดับ มาก ที่ 4.51 และ หลังชมสื่อรณรงค์เกิดความระมัดระวังเรื่องการใช้สื่อและกระตุ้นให้ตนเองใช้สื่อเทคโนโลยีทางดิจิทัลอย่างระมัดระวังมากขึ้นที่ระดับมากที่สุด ที่ 4.53 และสัญญาณที่นักศึกษาให้ความสนใจเป็นอย่างมากคือ แสง เงา และผลกระทบความรุนแรงจากพฤติกรรมการใช้ชีวิตในโลกออนไลน์อย่างไม่มีความตระหนักรู้ในความฉลาดทางดิจิทัล

คำสำคัญ (Keywords): ความฉลาดทางดิจิทัล; สัญญาณ; ภาพยนตร์สั้น

Abstract

The Creating Awareness of Digital quotient with Semiology on short film to the Freshmen students of Communication Arts, Pibulsongkram Rajabhat

* สาขาวิชานิเทศศาสตร์ คณะวิทยาการจัดการ มหาวิทยาลัยราชภัฏพิบูลสงคราม Communication Arts of Management Faculty Pibulsongkram Rajabhat University

University is an integrating research with teaching with mix method research. The objective is Creating Awareness of Digital Quotient with Semiology on short film to the Freshmen students of Communication Arts, Pibulsongkram. The research methodology is sampled 60 students evaluate their own behaviors by digital quotient activities, then use the evaluation result to make a short movie with semiotics of digital quotient according to the result of the self-evaluation. After that, set up a movie watching activity with other sampled students to evaluate the awareness of digital quotient. The results of activity watching short film with semiotics of digital quotients are the stimulation to understand analytical thinking of the messages in the digital world at the highest level of 4.52. The understanding of traces left in digital world is at great level of 4.51. After watching the campaign media, cautions in using media and self-stimulation of using media with care have risen to the highest level of 4.53. The symbols that interest the students the most are lights, shadows, and the effects of violence from online living behaviors without awareness of digital quotient

Keywords: Digital Quotient; Semiotics; Short film

บทนำ (Introduction)

สื่อ คือตัวกลางวาทกรรมบางอย่างที่แฝงอยู่เพื่อต้องการที่จะนำเสนอมุมมองบางอย่างให้ผู้รับสารได้รับรู้ โดยเฉพาะเรื่องทางเพศ หรือตลอดจนเรื่องราวทางอุดมการณ์และวัฒนธรรมต่างๆ (Willis, Louis-Paul & Martin, Caroline., 2011). ภาพยนตร์คือสื่อหนึ่งที่ถูกนิยามไว้ว่า สื่อมีไวยากรณ์ (Grammar) โดยที่เราจะสามารถเห็นได้จาก มุมกล้อง มุมการนำเสนอภาพ ตลอดจนเทคนิควิธีการถ่ายทำที่สามารถทำให้คนที่รับสารเชื่อได้ว่าสื่อที่กำลังนำเสนอข้อความอะไรให้ผู้รับสารรับรู้ หรือแม้กระทั่งบ่งบอกอุดมการณ์บางอย่างที่ภาพยนตร์หรือสื่อที่กำลังนำเสนอได้ (Meyrowitz Joshua, 1998). โดยสื่อที่เป็นภาพยนตร์นั้นคือส่วนสำคัญหนึ่งที่เป็นรูปแบบของความรู้ที่จะสามารถถ่ายทอดสารไปยังผู้รับสารได้เพราะเนื้อหาที่มีการถ่ายทำในภาพยนตร์จะมีส่วนเกี่ยวข้องกับบุคคลที่รับสาร กล่าวคือ ภาพยนตร์ที่สร้างขึ้นนั้นมีการกำหนดผู้รับสารไว้เพื่อวัตถุประสงค์บางอย่าง ซึ่งมีการใช้ภาพยนตร์เป็นสื่อกลางของการอธิบายองค์ความรู้บางอย่างเพิ่มมากขึ้นโดยเฉพาะในยุคปัจจุบัน ทั้งนี้องค์ประกอบสำคัญหนึ่งที่ทำให้ผู้รับสารเกิดความรับรู้และเข้าใจ นั่นคือโครงสร้างสำคัญที่ผู้รับสารจะต้องมีการตีความ ความหมายที่ปรากฏในสื่อ (Arijon Daniel., 1991).

ดังนั้น สื่อภาพยนตร์จึงเป็นสื่อหนึ่งที่มีมักจะถูกใช้ในการสร้างชุดข้อมูลการรับรู้อย่างแพร่หลาย เพราะมีสัญลักษณ์ (Iconic Signs and Code) นี้คือตัวหมายถึงที่มีความหมายที่ลึกซึ้งมากขึ้นจากสิ่งที่ปรากฏ เช่น เมื่อเห็นผู้ที่เรียกตัวเองว่าตำรวจ จะเกี่ยวข้องกับวัฒนธรรมของ ความยุติธรรมหรือความถูกต้อง และตามด้วยรับรู้เพื่อตีความให้เข้าใจในรหัสปริศนา (Enigma Code)

คือรหัสที่ผู้สร้างภาพยนตร์กำหนดเอาไว้ในภาพยนตร์ที่ผู้ดูจะตีความสิ่งที่เห็นในหนัง ซึ่งจะทำให้เกิดการพัฒนาระบบข้อมูลความคิดได้ (Manon de Reeper, 2013)

สำหรับในประเทศไทย แผนงานสื่อสร้างสุขภาวะเยาวชน มีพันธกิจหลักของแผนงาน คือ การส่งเสริมและสนับสนุนกระบวนการเรียนรู้อย่างมีส่วนร่วม ให้เด็กเยาวชนรู้เท่าทันสื่อและใช้สื่อเพื่อพัฒนาตนเอง ซึ่งเป็นการสร้างภูมิคุ้มกันให้แก่เด็ก – เยาวชนในระยะยาว เพราะสื่อทรงอำนาจมากที่สุด เนื่องจากสามารถส่ง “สาร” (Message) ไปได้กว้างขวางมากที่สุด และสามารถสร้าง “ความจริงเสมือน” (Visual Reality) ซึ่งทำให้ผู้รับสารคล้อยตามได้โดยง่ายทั้งภาพและเสียง รวมทั้งสร้างเครือข่ายการรวมกลุ่มคนได้ง่ายดาย จากผลการวิจัยในรอบทศวรรษที่ผ่านมา วิกฤตการณ์นี้กล่าวได้ว่าเป็นอันตรายที่คุกคามต่อสุขภาวะ ทั้งของเด็ก-เยาวชน และสังคมโดยรวมอย่างยิ่ง ทั้งในปัจจุบันและอนาคต (อรศรี งามวิทย์พงศ์, 2551)

อีกทั้งยังพบว่า DQ Institute ซึ่งเป็นหน่วยงานที่สนับสนุนให้มีการพัฒนาสื่อและเทคโนโลยีเพื่อเยาวชนให้เกิดความฉลาดทางดิจิทัลและได้รับรางวัล จาก UNESCO ในการเป็นผู้ริเริ่มในการส่งเสริมเยาวชนด้านความฉลาดทางดิจิทัล ซึ่งได้มีการเสนอวิธีคิดไว้ว่า ควรให้มีการสนับสนุนเยาวชนและพัฒนาระบบสำหรับช่วยพัฒนาความฉลาดทางดิจิทัลดังกล่าว

ภาพ 1 ภาพแนวคิดการพัฒนาความฉลาดทางดิจิทัล



ที่มา : White Paper Digital Intelligence A conceptual framework & methodology for teaching and measuring digital citizenship (August 2017) : 8

จากภาพคือกระบวนการส่งเสริมให้มีความฉลาดทางดิจิทัล 8 ทักษะสำคัญที่จะทำให้เกิดการส่งเสริมให้เยาวชนมีความสามารถทางสังคม อารมณ์ การรับรู้ในสังคมดิจิทัล ด้วยการรู้หน้าที่การเป็นพลเมือง รู้จักควบคุมตนเอง รับมือกับการกลั่นแกล้งออนไลน์ มีความเข้าใจจัดการความปลอดภัย รู้จักการจัดการความเป็นส่วนตัว มีการคิดวิเคราะห์แยกแยะข้อมูลบนโลกดิจิทัลและเข้าใจการทิ้งร่องรอยบนโลกดิจิทัล เพื่อให้เกิดความปลอดภัย มีความมั่นคงทางเศรษฐกิจ มีการ

ปรับตัวยืดหยุ่น เข้าใจในเทคโนโลยีสำหรับอนาคตได้ ยังมีการวิจัยที่บ่งชี้ว่าการส่งเสริมให้มีการกระตุ้นความฉลาดทางดิจิทัลได้มีการทดสอบการใช้สื่อเพื่อสร้างความตระหนักในการใช้สื่อดิจิทัลเพื่อให้เกิดการเปลี่ยนแปลงพฤติกรรมเพื่อลดความเสี่ยงในการใช้ชีวิตของเยาวชน ซึ่งพบว่า ความรู้และทักษะการใช้สื่อมีการทำให้เกิดการพัฒนาความฉลาดทางดิจิทัลได้อย่างน่าสนใจ (Anastasiades & Vitalaki, 2011) จะเห็นได้ว่าสื่อภาพยนตร์อาจมีส่วนในการเป็นเครื่องมือหนึ่งในการสร้างความตระหนักความฉลาดทางดิจิทัลด้วยสัญญาณที่อยู่ในภาพยนตร์สั้นที่พัฒนาขึ้น เพื่อบ่มเพาะเยาวชนให้รู้จักจุดอ่อนและจุดแข็งในตัวเองเพื่อที่พวกเขาจะได้นำไปพัฒนาให้ตนเองประสบความสำเร็จได้ต่อไปภายใต้ยุคสภาวะปัจจุบันแห่งเทคโนโลยีได้

ดังนั้น ผู้วิจัยจึงได้มีการทำกิจกรรมประเมินพฤติกรรมตนเองของนักศึกษาและนำไปสร้างภาพยนตร์สั้นที่มีสัญญาณของการสร้างความตระหนักความฉลาดทางดิจิทัลและนำภาพยนตร์กลับมาให้นักศึกษากลุ่มเดิมได้รับชมอีกครั้งและประเมินผลหลังการรับชม เพื่อวัตถุประสงค์ให้นักศึกษาได้มีการตระหนักในความฉลาดทางดิจิทัลมากขึ้นได้

วัตถุประสงค์ของการวิจัย (Research Objective)

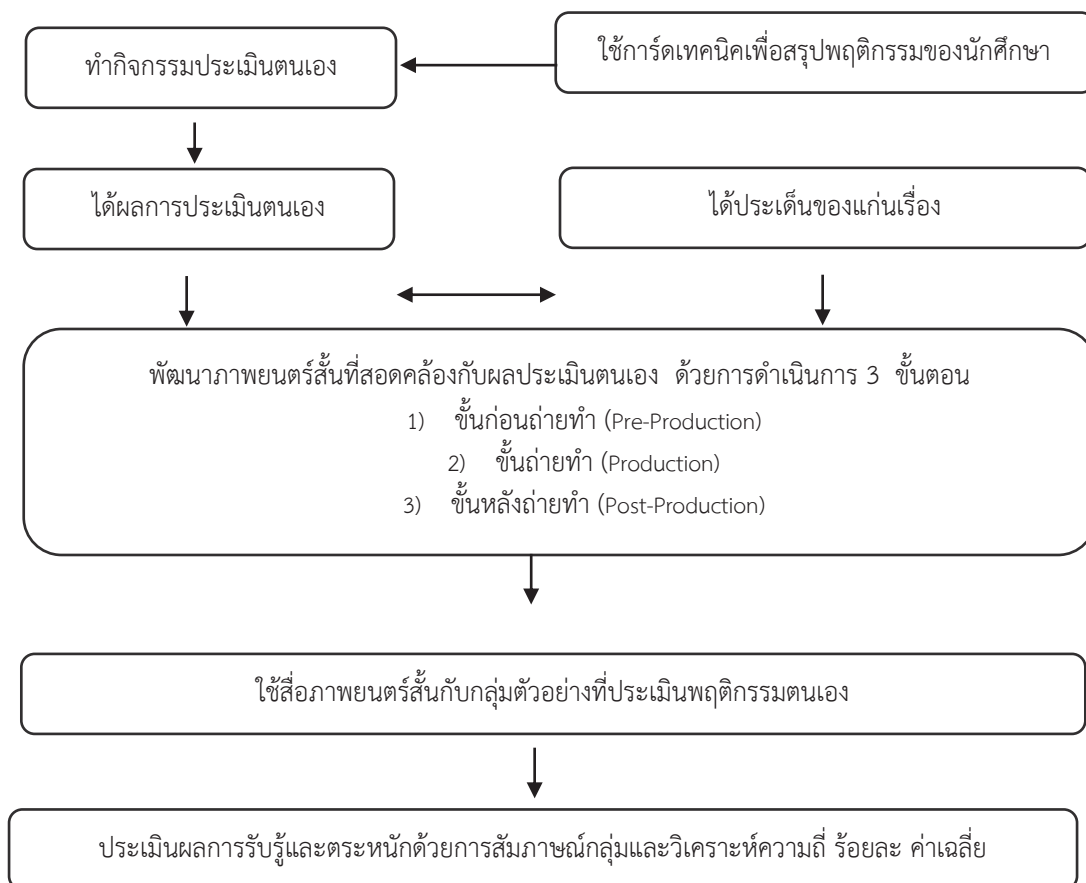
เพื่อสร้างความตระหนักความฉลาดทางดิจิทัลด้วยสัญญาณในภาพยนตร์สั้นกับศึกษานิเทศศาสตร์ชั้นปีที่ 1 มหาวิทยาลัยราชภัฏพิบูลสงคราม

วิธีดำเนินการวิจัย (Research Methods)

รูปแบบวิธีการวิจัย

การวิจัยครั้งนี้เป็นการวิจัยแบบผสมผสานโดยมีการ ศึกษาพฤติกรรมการใช้สื่อของนักศึกษาเพื่อพัฒนาภาพยนตร์สั้นสำหรับสร้างความตระหนักความฉลาดทางดิจิทัลและนำไปใช้กับศึกษานิเทศศาสตร์เพื่อสร้างความตระหนักในความฉลาดทางดิจิทัล ดังภาพ

ภาพ 2. ภาพขั้นตอนการดำเนินการวิจัย



1.1 ใช้กิจกรรมจากการ์ดเทคนิค (Card technique) และ (Matrix Board) ที่นักศึกษา
กลุ่มตัวอย่าง เขียนกระดานและโหวตพฤติกรรมของตนเองว่าพฤติกรรมตนเองว่ามี
การกระทำด้านใดที่ใกล้เคียงประเด็นทั้ง 8 ด้านของทักษะด้านดิจิทัล

1.2 ประเมินผลกิจกรรมพบ ความฉลาดทางดิจิทัลมากที่สุด 3 อันดับ ซึ่งผลลัพธ์ที่ได้คือ
นักศึกษามีพฤติกรรมใกล้เคียงมากที่สุดคือ 1) การละเมิดความเป็นส่วนตัว 2) การชอบ
แชร์คอน 3) การคิดวิเคราะห์ แยกแยะข้อมูลบนโลกดิจิทัล

1.3 นำผลมาพัฒนาเป็นแก่นของภาพยนตร์สั้นและโครงเรื่องของภาพยนตร์สั้น

1.4 พัฒนาภาพยนตร์สั้นอย่างบูรณาการกับการเรียนการสอนกับนักศึกษาด้วย
กระบวนการผลิต 3 ขั้นตอน คือ 1) ขั้นก่อนถ่ายทำ คือการเขียนบทภาพยนตร์สั้นอย่าง
บูรณาการกับนักศึกษา 2) ขั้นตอนการถ่ายทำอย่างบูรณาการร่วมกับนักศึกษา 3)
ขั้นตอนการติดต่อและเผยแพร่กับนักศึกษากลุ่มเป้าหมาย

กลุ่มเป้าหมาย

ประชากรได้แก่นักศึกษานิเทศศาสตรบัณฑิตทั้ง 4 ชั้นปี และได้มีการเลือกกลุ่มตัวอย่างแบบเจาะจง (Purposive sampling) กับนักศึกษากลุ่มตัวอย่างกับนักศึกษานิเทศศาสตรบัณฑิตชั้นปีที่ 1 จำนวน 60 คน เพราะเป็นนักศึกษาที่กำลังปรับตัวและจะต้องได้รับการเตรียมความพร้อมในหลักสูตรนิเทศศาสตรบัณฑิตในการเรียนรู้ที่เหมาะสมกับศตวรรษที่ 21 โดยจะต้องมีทักษะความฉลาดทางดิจิทัล

เครื่องมือที่ใช้ในการวิจัย

3.1 ภาพยนตร์สั้นเรื่องความ(รับ) ลับ ที่พัฒนาและสร้างสรรค์ขึ้นโดยผู้วิจัย ซึ่งได้เนื้อหาจากการ์ตูนเทคนิค (Card technique) และ (Matrix Board)

ภาพ 3 ภาพภาพยนตร์สั้น และ QR Code ที่ใช้ในการจัดกิจกรรม



ที่มา : ยรรยงวรรกร ทองแย้ม

3.2 แบบสำรวจพฤติกรรมการใช้สื่อดิจิทัล

3.3 แบบประเมินการกระตุ้นความฉลาดทางดิจิทัลหลังการรับชม

การเก็บรวบรวมข้อมูล

ผู้วิจัยได้ทำการเก็บข้อมูลกับนักศึกษานิเทศศาสตรบัณฑิตชั้นปีที่ 1 ของสาขาวิชานิเทศศาสตรบัณฑิตในเดือน สิงหาคม 2562 ด้วย การ์ตูนเทคนิค (Card technique) และ (Matrix Board) และ พัฒนาสื่อภาพยนตร์สั้นในเดือน กันยายน 2562 และนำสื่อภาพยนตร์สั้นไปเปิดให้นักศึกษาชั้นปีที่ 1 รับชมอีกครั้งในเดือนตุลาคม 2562 จากนั้นนำข้อมูลใช้แบบสอบถามและใช้การสัมภาษณ์กลุ่มกับตัวแทนนักศึกษานิเทศศาสตรบัณฑิตเพื่อเป็นวิเคราะห์ข้อมูล

การวิเคราะห์ประเมินผล

แบบประเมินการกระตุ้นความฉลาดทางดิจิทัลหลังการรับชม ใช้การหาค่าเฉลี่ย ส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐานและการวิเคราะห์เชิงคุณภาพด้วยการให้เขียนความเห็นและประเมินจากความถี่

การวิเคราะห์เชิงปริมาณ

วิเคราะห์ข้อมูลเชิงปริมาณด้วยการ ใช้สถิติ ร้อยละ ค่าเฉลี่ย ส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน

การวิเคราะห์เชิงคุณภาพ

การวิเคราะห์เชิงคุณภาพใช้การสนทนากลุ่มและจัดลำดับความถี่ของกลุ่มลักษณะคำ หลังการรับชมว่าเกิดความเข้าใจและความรู้สึกร้อยละ อย่างไร เป็นอย่างไร และมีมุมมองอย่างไร ต่อเหตุการณ์ที่เกิดขึ้นในภาพยนตร์สั้น

การตรวจสอบคุณภาพเครื่องมือ

แบบสอบถามได้ทำการทดสอบถามก่อนเบื้องต้นกับประชากรที่ใกล้เคียงกับกลุ่มตัวอย่าง จำนวน 50 คน ซึ่งเป็นนักศึกษาทั่วไป โดยวิธีการหาค่าสัมประสิทธิ์แอลฟาของครอนบาคได้เท่ากับ 0.87 – 0.90 ซึ่งมากกว่า 0.70 ซึ่งถือว่าแบบสอบถามที่ดี

ผลการวิจัย (Research Results)

จากกระบวนการวิจัยที่มีการที่มีการพัฒนาสื่อภาพยนตร์สั้นเพื่อสร้างความตระหนัก ความฉลาดทางดิจิทัลที่เหมาะสมกับนักศึกษานิเทศศาสตร์ และนำไปเปิดให้นักศึกษานิเทศศาสตร์ชั้นปีที่ 1 รับชม

ภาพ 4 ภาพนักศึกษานิเทศศาสตร์รับชมสื่อภาพยนตร์สั้นเพื่อสร้างความตระหนัก ความฉลาดทางดิจิทัล



ที่มา : ยรรยงวรรกร ทองแถม

พบว่ากลุ่มนักศึกษาชั้นปีที่ 1 ที่มีการเข้าร่วมกิจกรรมประเมินตนเองในช่วงที่ 1 ซึ่งพบว่า หลังจากการรับชม เป็นเพศชาย ร้อยละ 54 เพศหญิงร้อยละ 46 โดยมีนักศึกษาเข้าร่วมกิจกรรมนี้ 60 คน ในส่วนของการรับชม เข้าใจเรื่องราวและคุณภาพของบทและการลำดับภาพมากที่สุดที่

ค่าเฉลี่ย 4.50 ลำดับถัดมาคือ ประทับใจในเรื่องราวของภาพที่ระดับมาก ที่ 4.28 และคุณภาพของเสียง ที่ 4.13

นอกจากนี้แล้วการรับชมทำให้เขาเกิดการกระตุ้นสนใจในการคิดวิเคราะห์แยกแยะสารที่ปรากฏบนโลกดิจิทัลเพิ่มขึ้นถึงระดับมากที่สุด และกระตุ้นใจให้เกิดความเข้าใจการทิ้งร่องรอยในโลกดิจิทัลในระดับมากที่สุด และเกิดการแบ่งเวลาในการใช้เทคโนโลยีในระดับมาก

นอกจากนี้หลังจากการสำรวจวิเคราะห์ค่าเฉลี่ยแล้ว ผู้วิจัยยังได้ทำดำเนินการคัดตัวแทนนักศึกษานิเทศศาสตร์ชั้นปีที่ 1 จำนวน 18 คนในชั้นเรียน เพื่อทำการสัมภาษณ์แบบกลุ่ม (Group Interview) ในวันที่ 22 ตุลาคม 2562 สำหรับทำการพิจารณาความถี่ของการแสดงความคิดเห็นหลังจากการชม ซึ่งพบประเด็นที่น่าสนใจดังนี้

ประเด็นที่ 1 พบว่า นักศึกษาที่ดู มีการกระตุ้นให้คิดได้ว่า ควรมีการแยกแยะความจริงกับการแต่งเติม ทั้งภาพและข้อความที่ปรากฏในโลกออนไลน์ เพราะสัญญาณที่ปรากฏในภาพนั้นสะท้อนให้เห็นว่า การรับสารหรือส่งสารโดยไม่วิเคราะห์ผลเสียหรือผลกระทบก่อนนำมาสู่วิกฤติของชีวิตได้

ประเด็นที่ 2 พบว่า การกระตุ้นความฉลาดทางดิจิทัลในด้านการทิ้งร่องรอยในโลกออนไลน์นั้น นักศึกษารับรู้ตัวหมาย ที่เป็นการโพสต์เช็คคือน รูปภาพต่าง ๆ ของตัวเองด้วยการเปิดสาธารณะ ที่มีตัวหมายถึงคือ การที่ผู้รับสารมีการตีความแตกต่างไปจนเป็นเหตุให้ตัวละครในเรื่องเข้าสู่วิกฤติ

ประเด็นที่ 3 พบว่า กลุ่มตัวอย่างเข้าใจว่า การแบ่งเวลามีความสำคัญต่อตนเอง เพราะเมื่อเราใช้ชีวิตในโลกเสมือนจริงมากกว่าจะทำให้โลกจริงนั้นค่อยๆ ถูกลดความสัมพันธ์ลง ทั้งที่เป็นรูปธรรมและมองเห็นจับต้องได้ จนทำให้ตัวละครนั้นเจ็บปวดจากวิกฤติ ซึ่งน่ากลัวและมีความกังวลจะเกิดขึ้นกับตัวเองในตัวละครถึงของภาพยนตร์สั้น

ประเด็นที่ 4 พบว่า กลุ่มตัวอย่างตระหนักถึงสัญญาณที่ปรากฏในหนังว่า บุคลิกภาพภายนอก ทั้งโลกเสมือนจริงและโลกจริงนั้น อาจไม่สามารถบ่งบอกความเป็นคนที่ไวใจได้ จึงควรมีทักษะการวิเคราะห์ตีความตัวเป็นสำคัญ

อีกทั้งพบประเด็นที่น่าสนใจคือ นักศึกษาสามารถรับรู้ได้ถึง การรับสารหรือส่งสารที่ปราศจากการวิเคราะห์การเช็คคือนในสถานที่ต่าง ๆ และไม่สามารถดูแลความปลอดภัยของตนได้ และกังวลเรื่องการแบ่งเวลากับการใช้ชีวิตในโลกเสมือนจริงจนเกินไป ทั้งนี้ กลุ่มตัวอย่างวิเคราะห์ร่วมกันว่า ที่น่าสนใจคือ ตัวละครมีบุคลิกภาพในโลกออนไลน์และในโลกแห่งชีวิตจริงไม่เหมือนกัน

อภิปรายผลการวิจัย (Research Discussion)

จากผลการวิจัยที่พบว่า นักศึกษาชั้นปีที่ 1 พบว่าจากการเล่นเกมปริศนาพฤติกรรมตนเองนั้น นักศึกษาชั้นปีที่ 1 มีพฤติกรรมที่เกี่ยวกับการใช้เทคโนโลยีกับวิจารณญาณ การทิ้งข้อมูลร่องรอยไว้บนโลกออนไลน์และการแบ่งเวลาในการใช้หน้าจอ นำมาสู่ประเด็นการพัฒนาภาพยนตร์สั้น

ในส่วนนี้ มีการพิจารณาถึงแก่นของความฉลาดทางดิจิทัลที่จะนำมาสู่การพัฒนาภาพยนตร์สั้น ให้เกิดเรื่องราวที่กระตุ้นทักษะอย่างสอดคล้องกับผลการวิจัยและสร้างความตระหนักส่งเสริมด้านการคิดวิเคราะห์ที่มีวิจรรย์ญาณที่ดี ทักษะในการบริหารจัดการข้อมูลที่ใช้งาน มีการทิ้งไวบนโลกออนไลน์ ทักษะในการจัดสรรเวลาหน้าจอ มีดุลพินิจในการบริหารจัดการข้อมูลส่วนตัว ตามด้วยทักษะใช้เทคโนโลยีอย่างมีจริยธรรม ทักษะการป้องกันตัวจากภัยคุกคามออนไลน์ ทักษะในการรักษาความปลอดภัยของตนเองในโลกออนไลน์ ทักษะในการรักษาอัตลักษณ์ที่ดีของตนเอง

นอกจากนี้จากผลการวิจัยที่พบว่า หลังการรับชมแล้วคิดว่าตนเองจะใช้ชีวิตบนโลกออนไลน์อย่างระมัดระวังให้มากขึ้นตลอดจนคิดว่าจะตัดเพื่อนหรือคนใกล้ตัวที่ใช้ชีวิตในโลกออนไลน์ ที่อยู่ในระดับมากที่สุดนั้น เป็นเพราะว่า เพื่อนมีอิทธิพลสำคัญที่จะเป็นการสื่อสารแนวระนาบที่ทำให้เกิดความเข้าใจอันดีกันและกันมากขึ้น สอดคล้องกับงานวิจัยของ ขนิษฐา จิตแสง (2557) ในด้าน ความสัมพันธ์ระหว่างปัจจัยด้านบุคคลและกลุ่มบุคคลกับทักษะการรู้เท่าทันสื่อ อินเทอร์เน็ตนั้นพบว่าทำให้คำแนะนำในการใช้สื่อ อินเทอร์เน็ตของเพื่อนและโรงเรียนมีความสัมพันธ์เชิงบวกกับความสามารถในการเข้าถึงสื่ออินเทอร์เน็ต อย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ 0.05 และการให้คำแนะนำในการใช้สื่ออินเทอร์เน็ตของครอบครัวและโรงเรียนมีความสัมพันธ์เชิงบวกกับความสามารถในการทำความเข้าใจเนื้อหาบนสื่ออินเทอร์เน็ต อย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ 0.05 ซึ่งสะท้อนให้เห็นว่า โรงเรียนและชุมชนโรงเรียนตลอดจนเนื้อหาที่อยู่ในโลกออนไลน์มีความสำคัญในการจะรู้เท่าทันสื่อได้มากขึ้น ดังนั้น การกระตุ้นให้เกิดความตระหนักและการรับรู้ข้อมูลข่าวสารที่คัดกรองแล้วจากเพื่อนและจากบทเรียน อาจมีนัยสำคัญทางสถิติที่ส่งผลให้เกิดการกระตุ้นในการสร้างความตระหนักได้

สำหรับในประเด็นที่ โดดเด่นอีกประการคือ กระตุ้นตนให้ใส่ใจการคิดวิเคราะห์และเผยแพร่ที่ปรากฏบนโลกดิจิทัล และ กระตุ้นตนให้ใส่ใจความเข้าใจของการทิ้งร่องรอยในโลกดิจิทัล ที่อยู่ในระดับมาก เป็นเพราะว่า ข้อมูลข่าวสารในปัจจุบันนั้นล่องลอยอยู่ในระบบออนไลน์และระบบคลาวด์ที่เป็น ขาวลางล่อให้คลิก และมีการขอระบุที่อยู่ตัวตน (Check in) ตามสถานที่ต่างๆ ซึ่งก็เคยมีข่าวต่างๆ ที่พบว่า วิเคราะห์สารไม่รอบคอบ เมื่อซื้อสินค้า ก็โดนหลอก หรือแม้กระทั่งเมื่อเช็คอินตอนไม่อยู่บ้าน ก็มีการโจรกรรมทรัพย์สินภายในบ้าน จึงมีความสอดคล้องกับสิ่งที่นักศึกษา รับชมแล้วรู้สึกว่าการกระตุ้นตนเอง 2 ด้านนี้อยู่ในระดับมากที่สุด สอดคล้องกับ วิทยา ดำรงเกียรติศักดิ์ ที่ระบุไว้ในบทความโดยสรุปว่า ปัจจุบันมีตัวชี้วัดความฉลาดเกิดขึ้นมากมายแต่ในยุคนี้ความฉลาดที่ควรพัฒนาไว้อีก 2 ด้าน คือ ความฉลาดทางการสื่อสารและความฉลาดทางดิจิทัล

ในส่วนของสัญญาวิทยาที่ปรากฏในภาพยนตร์ ซึ่งสำคัญมากต่อความรู้สึกของผู้รับชม ในปัจจุบัน ภูมิทัศน์การสื่อสารที่เปลี่ยนไป ทำให้ปัจจัยการรับสารผ่านเทคโนโลยีดิจิทัลนั้น เกิดสิ่งที่ทำให้คนหนุ่มสาวดำเนินชีวิตและบริโภคสินค้าและธรรมเนียมผ่านสื่อใหม่ ซึ่งสอดคล้องกับ The Eight Net Gen Norms ที่ระบุผลสำรวจจากเยาวชนยุคอินเทอร์เน็ตทั่วโลกที่ได้ข้อสรุปที่น่าสนใจ (อัศวิน เนตรโพธิ์แก้ว, 2561) ส่วนแรกคือ เสรีภาพ (Freedom) เยาวชนรุ่นใหม่ให้ความสำคัญกับเสรีภาพ โดยเฉพาะในเรื่องของสิ่งที่ดึงดูดใจในการใช้ชีวิต ลำดับต่อมาคือ การตามใจฉัน

(Customization) เยาวชนรุ่นใหม่เป็นตัวของตัวเองสูงพอใจในสิ่งที่สะท้อนออกมาเป็นตัวตนได้มากกว่า ซึ่งหมายความว่า อรรถประโยชน์ของสินค้าไม่เพียงพอที่จะทำให้เกิดความรู้สึกพิเศษต่อการใช้ ในข้อถัดมาคือ การพินิจพิเคราะห์ (Scrutiny) เยาวชนรุ่นใหม่มีความอยากรู้อยากเห็นมาไม่ว่าจะเป็นเรื่องใดที่ตนเองสนใจ ด้วยสื่อที่เป็นเทคโนโลยีทางดิจิทัลนั้นส่งผลให้เกิดการรับรู้ข้อมูลข่าวสารได้อย่างมากมายทำให้ง่ายต่อการเข้าใจความหมายบางอย่างที่ตนเองสนใจ มีคุณธรรม (Integrity) เยาวชนรุ่นใหม่มีค่านิยมของข้อมูลข่าวสารที่พร้อมจะประจานและป่าวประกาศข้อมูลบางอย่างที่ตนเองเห็นว่าเป็นสิ่งที่เบี่ยงเบนคุณธรรมถูกต้อง ในส่วนถัดมานั้น ในเรื่องความร่วมมือ (Collaboration) เยาวชนรุ่นใหม่ให้ความสนใจในการประสานสัมพันธ์ภาพโดยเฉพาะผ่านระบบอินเทอร์เน็ตซึ่งจะมีผลต่อมุมมองต่อทัศนคติในสังคมด้วย ในอีกมิติหนึ่งคือด้านความบันเทิง (Entertainment) เป็นส่วนที่คนรุ่นใหม่ให้ความสนใจมาก ทั้งการรับรู้ข้อมูลข่าวสารหรือการได้รับความรู้จะต้องมีความบันเทิงควบคู่ไปกับส่วนหนึ่งของชีวิต รวมทั้งในเรื่องความเร็ว (Speed) เยาวชนรุ่นใหม่ คิดเร็ว ทำเร็วและหวังผลเร็ว ส่งผลให้การสื่อสารหรือกระทำการใดที่เชิงซ้ำจะเป็นเรื่องที่น่าอึดอัดใจ ซึ่งความเร็วนั้นติดแน่นอยู่กับวิถีชีวิตของคนรุ่นใหม่และ สุดท้ายคือเรื่องนวัตกรรม (Innovation) เยาวชนคนรุ่นใหม่ใฝ่หาสิ่งที่เป็นความทันสมัยอย่างสม่ำเสมอ โดยเฉพาะการทำให้สถานภาพทางสังคมและภาพลักษณ์ตัวตนเชิงบวกนั้นส่งผลต่อชีวิตและการเสริมสร้างตัวตน

ในแง่มุมของการรับรู้สัญญาณที่ปรากฏในภาพยนตร์เรื่องนี้ พบว่า นักศึกษาตระหนักในตัวแทนความหมายของสัญญาณในภาพยนตร์ จนทำให้เกิดการตระหนักขึ้น เช่น การใช้แสงที่เป็นโทนมืด (Low Key) ในการถ่ายทำ การใช้ความหมายของความหุหุหรือการตีความไว้นั้นและเฉลิมฉลองความรัก ที่เหมือนกับเป็นความฝันสูงสุดที่วัยรุ่นบางกลุ่มคาดหวังซึ่งได้มาจากกิจกรรมในขั้นตอนที่ 1 ของการวิจัย ซึ่งนักศึกษาเองได้รับรู้และตีความเพื่อให้ตัวเองตระหนักถึงการใช้สื่อและเทคโนโลยีที่ปรากฏในตัวหนังมากขึ้น

นอกจากนี้ ยังสอดคล้องกับ สุกิจ ไววัฒน์กร (2542) ได้ทำการศึกษาวิจัยเรื่อง “ความคิดเห็นที่มีต่อความรุนแรงในการเสนอข่าวอาชญากรรมและข่าวอุบัติเหตุในสื่อมวลชนของนักเรียนมัธยมศึกษาตอนปลาย” ที่พบผลการศึกษาในความรุนแรงที่น่าเสนอนั้นยังมีบางสิ่งบางอย่างต้องปรับปรุงแก้ไข นั่นคือ สื่อมวลชนควรที่จะเพิ่มความเข้มงวดในการเสนอความรุนแรง โดยการเซ็นเซอร์หรือตัดทอนความรุนแรงให้น้อยลงกว่าที่เป็นอยู่ในปัจจุบัน นอกจากนี้ยังควรที่จะกำหนดกฎหมายห้ามลงภาพบางชนิด เช่น ภาพศพ ซึ่งจากการวิจัยพบว่า มุมมองของวัยรุ่นนั้นภาพประเภทนี้ส่งผลกระทบต่อความรู้สึกอย่างเด่นชัด หรือภาพที่มีแนวโน้มลามกอนาจาร หรือผิดศีลธรรมจะทำให้เด็กรู้สึกจดจำและความรุนแรงจะกลายเป็นเรื่องปกติในสังคม แต่อย่างไรก็ตาม กลุ่มวัยรุ่นยังต้องการให้มีการนำเสนอภาพข่าวหรือข่าวความรุนแรงในสื่อมวลชนต่อไป เพราะการเสนอข่าวจะได้มีความสมจริง

ยิ่งทำให้เห็นมิติของสัญญาณที่เป็นตัวหมายถึงของ ภาพและเสียงที่ประทับลงในความรู้สึกของเยาวชน ยิ่งโดยเฉพาะในยุคที่สื่อเป็นดิจิทัลและไม่ขึ้นอยู่กับพื้นที่และเวลา มีสถานะเป็นสภาวะล้ำจริง ทำให้มีความสามารถในการเข้าถึงได้อย่างรวดเร็ว (The Ability to Access) และยังมี

ทักษะในการประเมินคุณค่าของสื่อ เพราะในมิติการรับสารเชิงสัญญะนั้น สิ่งที่ย้ำไม่ได้แปลว่าไม่มีอยู่จริง และบางมุมมองของผู้รับสารโดยเฉพาะเยาวชนนั้น ไม่ได้พิจารณาวิเคราะห์ได้ทั้งหมดว่า สื่อคือสิ่งที่สร้างขึ้น ด้วยภาพและเสียงที่ประกอบสร้างขึ้นทำให้เกิดความรู้สึกราวกับว่า เป็นสถานการณ์จริงซึ่งการผลิตแล้วสามารถทำได้อย่างไม่ยากนัก เพราะสื่อ่นั้น สามารถสร้างค่านิยมและอุดมคติได้ ขึ้นอยู่กับการกำกับสัญญะให้สอดคล้องกับวิถีคิดของผู้รับสารในช่วงนั้น

แน่นอนว่าในงานวิจัยนี้ มุ่งเน้นสร้างความตระหนักด้วยสัญญะของความฉลาดทางดิจิทัล ซึ่งหากมองในแง่ของสถาบันการศึกษา รูปแบบการจัดการเรียนการสอนเพื่อให้เยาวชนตระหนักถึงการเป็นพลเมืองดิจิทัลที่มีคุณภาพนั้น ควรให้โอกาสผู้เรียนได้ประเมินและมีผลตอบกลับ (Feedback) ซึ่งการประเมินนั้นสามารถใช้เป็นเครื่องมือที่จะชี้ว่าเยาวชนฯ รู้จักจุดอ่อนและจุดแข็งในตัวเองมากน้อยแค่ไหน เพื่อที่พวกเขาจะได้นำมันไปพัฒนาให้ตนเองประสบความสำเร็จได้ต่อไป

เมื่อทำการสื่อสารเช่นนี้อย่างต่อเนื่อง การใช้สื่อที่ดี มีประโยชน์ให้ผู้รับสารไปมากขึ้นเรื่อยๆ จะเกิดการกล่อมเกลாதองศาทางสังคมได้ในที่สุด ซึ่งอาจทำให้ในอนาคต เยาวชนในปัจจุบันอาจรับรู้และตระหนักในการใช้สื่อออนไลน์และเผยแพร่ให้เป็นตัวอย่างที่ดีเสมือนหน่ออ่อนของนวัตกรรมและเป็นคนรุ่นใหม่ที่มีความฉลาดทางดิจิทัลเป็นพลเมืองที่มีคุณค่าต่อไปในอนาคต

ข้อเสนอแนะการวิจัย (Research Suggestions)

1. ข้อเสนอแนะทั่วไป

ควรมีการพัฒนาทักษะความฉลาดทางดิจิทัลสำหรับเป็นทักษะพื้นฐานให้แก่เยาวชน เนื่องจากเป็นเรื่องที่ไม่ไกลตัวอีกต่อไปและลักษณะของความเป็นพลเมืองในอนาคตอันใกล้จะต้องมีการใช้ความเป็นดิจิทัลอีกหลากหลายเครื่องมือ ทำให้การรับมือข้อมูลข่าวสารจำเป็นที่จะต้องเข้าใจกลไกและการทำงานในฐานะผู้ใช้ (User)

2. ข้อเสนอแนะเพื่อการวิจัยครั้งต่อไป

ควรมีการสนับสนุนให้พัฒนาสื่อสำหรับใช้สร้างความตระหนักในความฉลาดทางดิจิทัล และควรมีการส่งเสริมให้มีการเรียนรู้ทักษะความฉลาดทางดิจิทัลเป็นกระบวนการที่สามารถต่อยอดในงานวิจัยได้ เนื่องจากงานวิจัยนี้มีงบประมาณจำกัด จึงสามารถสร้างสื่อเพื่อสร้างความตระหนักได้เพียง 3 ด้าน ซึ่งยังมีอีก 8 ด้านที่ควรมีการส่งเสริมและสร้างความตระหนักต่อไป

เอกสารอ้างอิง (References)

กาญจนา แก้วเทพ. (2544). การศึกษาสื่อมวลชนด้วยทฤษฎีวิพากษ์ : แนวคิดและตัวอย่าง

งานวิจัย. กรุงเทพฯ : ภาพพิมพ์.

ชนิษฐา จิตแสง. (2557). ความสัมพันธ์ระหว่างปัจจัยด้านบุคคลและกลุ่มบุคคลกับทักษะการรู้เท่าทันสื่ออินเทอร์เน็ตของเยาวชนในเขตเทศบาลนครขอนแก่น. *อินฟอร์เมชั่น*. 21(1), 46-60

สรานนท์ อินทะนน. (2561). *ความฉลาดทางดิจิทัล*. สถาบันส่งเสริมเด็กและเยาวชน สำนักงาน

กองทุนสนับสนุนการสร้างเสริมสุขภาพ : กรุงเทพมหานคร

- สุกิจ ไ้ววัฒนากร. (2542). ความคิดเห็นด้วยภาพความรุนแรงในการนำเสนอข่าวอาชญากรรมและข่าวอุบัติเหตุในสื่อมวลชนของนักเรียนมัธยมศึกษาตอนปลาย. **วิทยานิพนธ์นิเทศศาสตรมหาบัณฑิต**. กรุงเทพมหานคร: จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย.
- อรศรี งามวิทยาพงศ์. (2551). รายงานผลการศึกษา กระบวนการเรียนรู้การเท่าทันสื่อ บทสำรวจและก้าวต่อไป. โรงพิมพ์เซนจูรี : พญาไทย กทมฯ. แผนงานสื่อสร้างสุขภาวะเยาวชน.
- อัศวิน เนตรโพธิ์แก้ว. (2561). **สื่อศาสตร์ หลักการ แนวคิด นวัตกรรม**. ปทุมธานี : นาค.
- Anastasiades, Panagiotis & Elena, Vitalaki. (2011). Promoting Internet Safety in Greek Primary Schools: the Teacher's Role. **Educational Technology & Society**. 14: 71-80.
- Arijon Daniel. (1991). **Grammar of the Film Language**. London: Focal Press.
- DQ Institute. (2017). **White Paper - Digital Intelligence A Conceptual Framework & Methodology for Teaching and Measuring Digital Citizenship**. Singapore : Innovation Centre Nanyang drive
- Manon de Reeper. (2013). **How to Analyse Movies 2: Signs, Codes & Conventions**. [Online]. Source : <https://www.filminquiry.com/analyse-movies-signs/>. [19 May 2020]
- Meyrowitz, Joshua. (1998). Multiple Media Literacies. **Journal of Communication**. 48: 96 - 108.
- Willis, Louis-Paul & Martin, Caroline. (2011). **Media Literacy Through Film Studies: New Media as a Tool for High School Students' Sexual Education**. Conference : InSEA World Congress At : Budapest