

ตัวบ่งชี้การรู้เท่าทันสื่อ สารสนเทศ และดิจิทัล (MIDL) ระดับบุคคล ช่วงวัยทำงานเพื่อส่งเสริมความเป็นพลเมืองประชาธิปไตย¹

Indicators of Media Information and Digital Literacy in Working Age for Democratic Citizen

วีโรจน์ สุทธิสีมา², พิมลพรรณ ไชยบัณฑิต³ และ ศศิธร ยูวโกศล⁴

Viroj Suttisima, Pimolpan Chainan และ Sasithorn Yuwkosol

Received: January 18, 2019

Revised: June 11, 2019

Accepted: June 15, 2019

บทคัดย่อ

การศึกษาเรื่องการพัฒนาตัวบ่งชี้การเท่าทันสื่อ สารสนเทศ และดิจิทัลเพื่อส่งเสริมความเป็นพลเมืองในระบบประชาธิปไตยระดับช่วงวัยทำงาน มีวัตถุประสงค์ในการดำเนินงาน คือ (1) เพื่อศึกษา สภาพการณ์เกี่ยวกับการเข้าถึงและการใช้สื่อ สารสนเทศ และดิจิทัลเพื่อส่งเสริมความเป็นพลเมืองประชาธิปไตยของบุคคล ช่วงวัยทำงาน (2) เพื่อศึกษาและพัฒนาคุณลักษณะและสมรรถนะในการรู้เท่าทันสื่อ สารสนเทศ และดิจิทัล สำหรับพลเมืองประชาธิปไตยของบุคคลช่วงวัยทำงาน (3) เพื่อพัฒนาตัวบ่งชี้การรู้เท่าทันสื่อ สารสนเทศ และดิจิทัลระดับบุคคลช่วงวัยทำงาน เพื่อส่งเสริมความเป็นพลเมืองประชาธิปไตย การศึกษาครั้งนี้ใช้วิธีการวิจัย ได้แก่ (1) การวิจัยเอกสาร (2) การสนทนากลุ่ม โดยมีผลการศึกษา คือ การแบ่งตัวชี้วัดพลเมืองประชาธิปไตยเป็นสมรรถนะ 4 ด้าน อันสอดคล้องกับแนวคิดการรู้เท่าทันสื่อ ได้แก่ ด้านที่ 1 การเข้าถึงสื่อ สารสนเทศ และการใช้เทคโนโลยีดิจิทัลอย่างปลอดภัย ด้านที่ 2 วิเคราะห์ วิพากษ์ และประเมินสื่อ สารสนเทศ และเทคโนโลยีดิจิทัล ด้านที่ 3 สร้างสรรค์ เนื้อหาและข้อมูลสารสนเทศ และด้านที่ 4 ประยุกต์ใช้ และสร้างการเปลี่ยนแปลง

ข้อค้นพบคือ ช่วงวัยทำงาน 26-60 ปี เป็นช่วงวัยที่มีประชากรกลุ่มใหญ่ มีประสบการณ์การใช้สื่อ และหลากหลายกว่าช่วงวัยอื่นๆ ตลอดจนเป็นกลุ่มผู้สร้างสื่อกลุ่มหลักของสังคม การสร้างและการนำตัวบ่งชี้ การรู้เท่าทันสื่อไปใช้ จึงต้องคำนึงถึงสมรรถนะที่ครอบคลุมช่วงวัยที่กว้างมาก โดยได้กำหนดค่าน้ำหนัก ให้กับสมรรถนะทั้ง 4 ด้านไม่เท่ากัน เนื่องจากพลเมืองในแต่ละช่วงวัยมีพัฒนาการ มีบทบาททางสังคม ตลอดจนการใช้ประโยชน์จากสื่อต่างๆ ที่แตกต่างกัน

คำสำคัญ : การรู้เท่าทันสื่อ/ สารสนเทศ/ ดิจิทัล/ พลเมืองประชาธิปไตย/ วัยทำงาน

Abstract

The study on the Development of Indicators of Media Information and Digital Literacy to promote Democratic Citizen in Working Age. The objectives of the study were; (1) to study the situation on access and use of media information and digital literacy in working age for democratic citizen (2) to study and develop the characteristics and performance in

¹ งานวิจัยนี้ได้รับทุนสนับสนุนจากสถาบันสื่อเด็กและเยาวชน พ.ศ. 2560-2561

² อาจารย์ ดร. คณะนิเทศศาสตร์ มหาวิทยาลัยกรุงเทพ

³ อาจารย์ ดร. คณะการสื่อสารมวลชน มหาวิทยาลัยเชียงใหม่

⁴ อาจารย์ ดร. วิทยาลัยนวัตกรรมการสื่อสารสังคม มหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ

media information and digital literacy for democratic citizen in working age, and (3) to develop indicators of media information and digital literacy in working age for democratic citizen

Research methods for this study were; (1) documentary research, and (2) focus group. The result of this study was divided democratic citizen into the performance indicators that according to Media Literacy Concept in 4 aspects. The first aspect was the access to media information and the use of digital technology safely. The second aspect was the critical analysis and evaluation of media information and digital technology. The third aspect was creating content and media information and the fourth aspect was the application and creation of changing.

The study was found that 26 to 60 years of working age was a large group and experienced using media and more diverse than the other age range as well as being the main group media creator of society. The creation and implementation of indicators of media information for using must consider the competencies that cover a wide age range by determining the weight of the performance in 4 aspects unequally due to the citizen has different in each stage of development, social role, as well as taking advantages of a variety of different media.

Keywords : Media Literacy / Information / Digital / Democratic Citizen / Working Age

บทนำ

การรู้เท่าทันสื่อเป็นปัจจัยสำคัญในการสร้างพลเมืองที่มีความกระตือรือร้น (Active Citizen) มีเสรีภาพในการเข้าถึงและเลือกเก็บข้อมูลข่าวสารเพื่อให้มีข้อมูลที่เพียงพอต่อการใช้ชีวิตและตัดสินใจ ทั้งยังสามารถปกป้องตนเองและผู้อื่นจากสารที่เป็นอันตราย มุ่งร้ายหรือไม่พึงประสงค์ได้ (Silver, 2009) หากไม่มีนโยบายและยุทธศาสตร์ด้านการรู้เท่าทันสื่อและสารสนเทศที่ชัดเจนก็จะยิ่งเกิดความไม่เท่าเทียมระหว่างผู้ที่สามารถเข้าถึงและไม่สามารถเข้าถึงสารสนเทศและสื่อ ความเหลื่อมล้ำในการมีเสรีภาพการแสดงความคิดเห็น รวมทั้งความไม่เท่าเทียมกันระหว่างกลุ่มคนที่สามารถและไม่สามารถหา วิเคราะห์

วิพากษ์ และประยุกต์ข้อมูลและสารจากสื่อสำหรับการตัดสินใจด้วย (UNESCO, 2013)

สำหรับสังคมไทย การศึกษาของสถาบันสื่อเด็กและเยาวชน และเครือข่ายการศึกษาเพื่อสร้างพลเมืองประชาธิปไตย (2559) พบว่า การรู้เท่าทันสื่อ สารสนเทศและดิจิทัล เป็นหลักการที่สอดคล้องและช่วยเสริมสร้างความเป็นพลเมืองประชาธิปไตยได้ โดยอธิบายคุณลักษณะพลเมืองประชาธิปไตยที่เท่าทันสื่อ สารสนเทศและดิจิทัลว่าเป็นพลเมืองที่มีสมรรถนะในการเข้าถึง เข้าใจ วิเคราะห์ตีความ ตรวจสอบ และคิดอย่างมีวิจารณญาณ สามารถประเมินประโยชน์และโทษในการเลือกรับ ใช้ประโยชน์ และสร้างสรรค์สื่อ สารสนเทศ และดิจิทัล เป็นเครื่องมือในการต่อรองอำนาจและสร้างการเปลี่ยนแปลงในฐานะพลเมืองประชาธิปไตยยุคดิจิทัล (สถาบันสื่อเด็กและเยาวชน และเครือข่ายการศึกษาเพื่อสร้างพลเมืองประชาธิปไตย, 2559)

พลเมืองดิจิทัล หรือ Digital Citizens เป็นกระแสที่แพร่หลายไปทั่วโลก นับตั้งแต่อินเทอร์เน็ตและเทคโนโลยีสารสนเทศได้เข้ามามีบทบาทในการดำเนินกิจกรรมต่างๆ ในชีวิตประจำวัน ประเทศไทยให้ความสำคัญกับเรื่องดังกล่าวอย่างจริงจังหลังจากที่รัฐบาลผลักดันนโยบายเศรษฐกิจดิจิทัล (Digital Economy) เพื่อเสริมสร้างความเข้มแข็งให้กับระบบเศรษฐกิจและเตรียมความพร้อมเข้าสู่ประชาคมอาเซียนในอนาคตอันใกล้นี้ในยุคปัจจุบันเทคโนโลยีสารสนเทศมีความเกี่ยวข้องกับการใช้ชีวิตประจำวัน

การพัฒนาผู้เรียนแต่ละช่วงวัยให้เป็นพลเมืองประชาธิปไตยที่รู้เท่าทันสื่อ สารสนเทศ และดิจิทัล ควรครอบคลุมคุณลักษณะ ความรู้และทักษะ ในแต่ละมิติของการพัฒนา จึงมีลักษณะที่แตกต่างกันออกไป ในแต่ละช่วงวัย โดยช่วงวัยทำงาน (26 - 60 ปี) มีความสำคัญไม่น้อยไปกว่าช่วงวัยอื่นๆ เพราะไม่เพียงจะเป็นกำลังสำคัญในด้านการขับเคลื่อนทางเศรษฐกิจ แต่ยังมีปริมาณของพลเมืองในช่วงวัยดังกล่าวมากที่สุดอีกด้วย โดยตัวเลขของสำนักงานสถิติแห่งชาติ จากการสำรวจสำมะโนเมื่อปี พ.ศ. 2553 (จัดทำทุก 10 ปี) พบว่าประเทศไทยมีประชากรในช่วงวัยระหว่าง 26 - 60 ปี รวมทั้งสิ้นร้อยละ 53.4 ของประชากรทั้งประเทศ (สำนักงานสถิติแห่งชาติ, สืบค้นเมื่อ 29 กันยายน 2560)

การฝึกฝนให้เกิดความเป็นพลเมืองประชาธิปไตย จะต้องคำนึงถึงมิติทางด้านกิจกรรมต่าง ๆ ในชีวิต โดยกลุ่มคนวัยทำงานจะประกอบกิจกรรมด้านสื่อกับประเด็นที่หลากหลาย เช่น การลงทุน การเท่าทันสุขภาพ สิ่งแวดล้อม งาน

อาสาสมัคร โดยสิ่งที่อยู่ในความสนใจ ได้แก่ กิจกรรมทางด้านความก้าวหน้าทางเทคโนโลยี และเศรษฐกิจ จึงต้องผนวกกิจกรรมด้านการเริ่มธุรกิจใหม่ การสร้างเศรษฐกิจระดับย่อย ไปจนถึงการทำธุรกรรมทางการเงินแบบ ตลอดจนประเด็นของการมีครอบครัว ทำให้ต้องออกแบบกิจกรรมด้านครอบครัวกับการใช้สื่อเพื่อคนกลุ่มวัยนี้อีกด้วย

ตามที่กล่าวมา เพื่อให้เกิดความรู้ที่กระจ่างชัดสำหรับการพัฒนาพลเมืองประชาธิปไตยสำหรับคนวัยทำงาน การศึกษาถึงสภาพการณ์ที่แท้จริงเกี่ยวกับการเข้าถึงและการใช้สื่อ สารสนเทศ และดิจิทัลเพื่อส่งเสริมความเป็นพลเมืองประชาธิปไตยของคนวัยทำงานจึงมีความสำคัญ โดยมุ่งเน้นไปยังพฤติกรรมและความต้องการเกี่ยวกับการเข้าถึงและการใช้สื่อ สารสนเทศ และดิจิทัลของวัยทำงาน ตลอดจนสำรวจถึงปัญหาจากการใช้สื่อ สารสนเทศ และดิจิทัล และผลกระทบต่อความเป็นพลเมืองประชาธิปไตยในช่วงวัยดังกล่าว

ข้อสงสัยในงานศึกษายังรวมไปถึงการค้นหาคุณลักษณะและสมรรถนะของพลเมืองประชาธิปไตย ในวัยทำงานที่รู้เท่าทันสื่อ สารสนเทศ และดิจิทัล ตลอดจนถึงการวิจัยเพื่อเกิดประโยชน์แก่นักศึกษาคณะศึกษาศาสตร์มหาวิทยาลัยราชภัฏรำไพพรรณี การรู้เท่าทันสื่อ สารสนเทศ และดิจิทัลระดับบุคคล เพื่อส่งเสริมความเป็นพลเมืองประชาธิปไตย สำหรับช่วงวัยทำงานอีกด้วย

วัตถุประสงค์การวิจัย

1. เพื่อศึกษาสภาพการณ์เกี่ยวกับการเข้าถึงและการใช้สื่อ สารสนเทศ และดิจิทัลเพื่อส่งเสริมความเป็นพลเมืองประชาธิปไตยของบุคคลช่วงวัยทำงาน
2. เพื่อศึกษาและพัฒนาคุณลักษณะและสมรรถนะในการรู้เท่าทันสื่อ สารสนเทศ และดิจิทัล สำหรับพลเมืองประชาธิปไตยของบุคคลช่วงวัยทำงาน
3. เพื่อพัฒนาตัวบ่งชี้การรู้เท่าทันสื่อ สารสนเทศ และดิจิทัลระดับบุคคลช่วงวัยทำงาน เพื่อส่งเสริมความเป็นพลเมืองประชาธิปไตย

วิจัยและวิธีดำเนินการวิจัย

การศึกษานี้จะมุ่งเน้นไปยังการหา “ตัวบ่งชี้” การรู้เท่าทันสื่อ สารสนเทศ และดิจิทัลระดับบุคคล โดยเก็บข้อมูลจากงานวิจัยและผู้อยู่ในกลุ่มวัยทำงาน อายุระหว่าง 26-60 ปี โดยเน้นกลุ่มตัวอย่างในเขตกรุงเทพมหานครเป็น

หลัก ซึ่งมีการกระจายไปยังนอกเหนือเขตดังกล่าวบ้างบางส่วน

ในการศึกษาครั้งนี้ มีวิธีการศึกษาและขั้นตอนการดำเนินงาน เรียงตามลำดับดังต่อไปนี้

การวิจัยเอกสาร (Documentary Research)

ดำเนินงานโดยค้นคว้าจากงานวิจัยที่มีปรากฏในฐานข้อมูลของไทย บทความจากสื่อมวลชน รายงานประจำปีของหน่วยงานที่เกี่ยวข้อง หลักสูตร บทเรียน โครงการเกี่ยวกับการส่งเสริมการรู้เท่าทันสื่อ สารสนเทศ และดิจิทัล และความเป็นพลเมืองประชาธิปไตยเพื่อให้ได้คุณลักษณะและสมรรถนะในการรู้เท่าทันสื่อ สารสนเทศ และดิจิทัลสำหรับพลเมืองประชาธิปไตยของบุคคลช่วงวัยทำงาน รวมทั้งสิ้น 96 ฉบับ

การสนทนากลุ่ม (Focus Group)

ร่วมกับผู้เชี่ยวชาญและผู้มีส่วนได้ส่วนเสีย เพื่อรับฟังข้อคิดเห็นและข้อเสนอแนะของคุณลักษณะ และสมรรถนะ รวมถึงแนวทางในการพัฒนาตัวบ่งชี้ในการรู้เท่าทันสื่อ สารสนเทศ และดิจิทัลสำหรับพลเมืองประชาธิปไตยของบุคคลช่วงวัยทำงาน ที่นักวิจัยเสนอเป็นกรอบเบื้องต้น ดึงมีรายนามผู้เข้าร่วมสนทนากลุ่มดังต่อไปนี้

- 1) ดร.เจษฎา ศาลาทอง
- 2) คุณธนากร จงอักษร
- 3) คุณจิรินทร์ เปรมชัยพร
- 4) คุณอาทิตย์ สุริยวงศ์กุล
- 5) คุณธีรพล บั้วงาม
- 6) ผศ.ดร.สุปราณี วัฒนสิน

สรุปผลและอภิปรายผลการวิจัย

จากวัตถุประสงค์การศึกษา ผู้วิจัยได้ข้อค้นพบเกี่ยวกับ 1) สภาพการณ์เกี่ยวกับการเข้าถึงและการใช้สื่อ สารสนเทศ และดิจิทัล 2) คุณลักษณะและสมรรถนะในการรู้เท่าทันสื่อ สารสนเทศ และดิจิทัล สำหรับพลเมืองประชาธิปไตยของบุคคลช่วงวัยทำงาน และ 3) ตัวบ่งชี้การรู้เท่าทันสื่อ สารสนเทศ และดิจิทัลระดับบุคคลช่วงวัยทำงาน เพื่อส่งเสริม ความเป็นพลเมืองประชาธิปไตย ดังต่อไปนี้

1. สถานการณ์การใช้สื่อในช่วงวัยทำงาน

พฤติกรรมการใช้สื่อของผู้อยู่ในวัยทำงาน จากผลการสำรวจผู้ใช้อินเทอร์เน็ตในประเทศไทย ประจำปี 2560 ของสำนักงานพัฒนาธุรกรรมทางอิเล็กทรอนิกส์ (องค์การ

มหาชน) กระทรวงเทคโนโลยีสารสนเทศและการสื่อสาร หรือ ETDA พบว่า เมื่อพิจารณาจากผู้ช่วยทำงาน คือ กลุ่ม GenY และ GenX นั้น GenY เป็นกลุ่มที่มีการใช้อินเทอร์เน็ตโดยเฉลี่ยสูงที่สุด ซึ่งในวันทำงาน/วันเรียน หนึ่งสัปดาห์ใช้ 7.12 ชั่วโมง/วัน ส่วนวันหยุดใช้ 7.36 ชั่วโมง/ต่อวัน

สื่อสังคมออนไลน์ที่นิยมใช้กันมากที่สุด คือ YouTube รองลงมา คือ Line และ Facebook ส่วน GenX ในวันทำงาน/วันเรียนหนึ่งสัปดาห์ใช้ 5.48 ชั่วโมง/วัน ส่วนวันหยุดใช้ 5.18 ชั่วโมง/ต่อวัน Line เป็นสื่อสังคมออนไลน์ที่ Gen X นิยมใช้ในการติดต่อสื่อสารมากที่สุด รองลงมา คือ Facebook และ YouTube ส่วนกิจกรรมออนไลน์ อันดับต้นๆ ได้แก่ การใช้สื่อสังคมออนไลน์ การค้นหาข้อมูลทางอินเทอร์เน็ต การใช้เพื่อรับส่งอีเมล การซื้อสินค้าและบริการทางออนไลน์ การทำธุรกรรมทางการเงินออนไลน์ ในส่วนของปัญหาจากการใช้อินเทอร์เน็ตที่ประสบ นอกเหนือจากเรื่องโครงสร้างพื้นฐาน คือ ปริมาณโฆษณาออนไลน์ที่รบกวน เกิดปัญหาจากการใช้อินเทอร์เน็ต ตลอดจนถูกรบกวนด้วยอีเมลขยะ นอกจากนี้ พฤติกรรมในการใช้ที่เกี่ยวข้องกับการรู้เท่าทันสื่อซึ่งมีการเปลี่ยนแปลงไปในทิศทางที่เพิ่มมากขึ้น คือ ผู้ใช้อินเทอร์เน็ตจะให้ข้อมูลประวัติส่วนตัวเท่าที่จำเป็น รวมทั้งระมัดระวังการพูด การโพสต์ทางออนไลน์ และจะเลือกสรรคนที่พูดคุยด้วยมากยิ่งขึ้นกว่ารอบปีที่ผ่านมา

ด้านพฤติกรรมการใช้สื่อในสังคมสารสนเทศของกลุ่มช่วงวัยทำงาน ในฐานะพลเมืองที่ส่งผลกระทบต่อสังคมและได้รับความสนใจศึกษาและหาแนวทางแก้ไข ได้แก่ การสื่อสารสร้างความเกลียดชังผ่านสื่อออนไลน์ รวมถึงการข่มเหงกันในโลกออนไลน์ ในขณะที่ผลกระทบในระดับบุคคลผู้ใช้อินเทอร์เน็ตเป็นเวลานาน โดยไม่ทำกิจกรรมร่วมกับผู้อื่นจะมีอารมณ์ซึมเศร้าและขาดสัมพันธภาพกับคนรอบข้าง นำมาซึ่งสุขภาพกาย และสุขภาพจิตใจ

นอกจากนี้ มีงานวิจัยระบุว่า ควรพัฒนาด้านทักษะการตอบสนองต่อข้อมูลข่าวสารอย่างรู้ทัน มีสติใช้ปัญญา ใคร่ครวญ เนื่องจากสื่อในยุคใหม่ทำให้ผู้คนกลัวอาการ Fear of Missing out หรือกลัวตกกระแส จึงขาดความยังคิด นำไปสู่การไม่ตรวจสอบข้อเท็จจริง และรีบแบ่งปันเผยแพร่ข้อมูลต่อ อันถือเป็นส่วนหนึ่งของความรู้เท่าทันสื่อของคนในสังคม

2. คุณลักษณะและสมรรถนะในการรู้เท่าทันสื่อ สารสนเทศ และดิจิทัล เพื่อเสริมสร้างความเป็นพลเมืองในระบอบ

ประชาธิปไตยของกลุ่มเป้าหมายที่พึงประสงค์

บุคคลวัยทำงานเป็นช่วงวัยที่สมบูรณ์พร้อมทางด้านร่างกาย ความคิด และจิตใจ เพราะเป็นวัยที่สั่งสมความรู้ ทักษะ และประสบการณ์ต่างๆ ตั้งแต่วัยเด็กจนมีพัฒนาการ และศักยภาพด้านต่างๆ พร้อมเต็มที่ ในวัยผู้ใหญ่ อีกทั้งวัยทำงานเป็นวัยที่มีความสัมพันธ์เชื่อมโยงกับช่วงวัยอื่นๆ ทั้งวัยเด็กและวัยผู้สูงอายุ เพราะเป็นคนที่ให้ความรู้ คำแนะนำ ข้อชี้แนะแก่บุคคลที่อยู่ภายใต้การดูแลของตน ดังนั้น พฤติกรรมต่างๆ ของวัยทำงานจึงส่งผลกระทบต่อบุคคลอื่น ด้วยอย่างหลีกเลี่ยงไม่ได้

2.1) สมรรถนะด้านที่ 1: การเข้าถึงสื่อ สารสนเทศ และการใช้เทคโนโลยีดิจิทัลอย่างปลอดภัย

บุคคลในวัยทำงานต้องมีความรู้และสามารถเข้าถึงสื่อได้ตามความต้องการ จัดการและควบคุมตนเองได้ในขณะใช้สื่อ ในขณะเดียวกันก็สามารถให้คำแนะนำหรือวางแผนแนวทางในการใช้สื่อที่เหมาะสมให้กับบุคคลในการดูแลของตนเอง อันได้แก่ บุตรหลาน และผู้สูงอายุในครอบครัวได้ด้วย รวมถึงเข้าถึงและแพร่กระจายข้อมูลผ่านสื่อ โดยตระหนักถึงสิทธิทั้งของตนเองและบุคคลอื่นในฐานะพลเมืองที่อยู่ภายใต้กรอบรัฐธรรมนูญ

2.2) สมรรถนะด้านที่ 2: วิเคราะห์ วิพากษ์ และประเมินสื่อ สารสนเทศ และเทคโนโลยีดิจิทัล

บุคคลในวัยทำงานควรมีการสั่งสมความรู้ในด้านต่างๆ ที่นำมาใช้ในการตัดสินใจแสดงพฤติกรรมทางการสื่อสาร มีวิจารณญาณในการตัดสินใจประเมินคุณค่า รวมถึงมีความคิดที่สามารถมองเห็นความเชื่อมโยง ของสิ่งต่างๆ ได้อย่างเป็นระบบ นอกจากนี้ บุคคลต้องมีความรู้เกี่ยวกับปัจจัยแวดล้อมที่ส่งผลกระทบต่อการทำงานของสื่อ ทั้งด้านธุรกิจ ทุน กฎหมาย อำนาจและอุดมการณ์ของสังคม

2.3) สมรรถนะด้านที่ 3: สร้างสรรค์เนื้อหาและข้อมูล สารสนเทศ

บุคคลวัยทำงานในฐานะพลเมืองผู้ตระหนักถึงสิทธิหน้าที่ และศักยภาพของตนเองในการแสดงความคิดเห็น ขอบต่อสังคม บุคคลควรมีความสามารถในการสร้างสรรค์ อย่างสร้างสรรค์ รวมถึงเมื่อสามารถเข้าถึงสื่อได้กว้างขวาง และหลากหลาย บุคคลสามารถจัดการข้อมูลที่มีแต่ละคน เพื่อนำไปสู่การสร้างสรรค์และเผยแพร่ ในฐานะข้อมูล สารสนเทศที่มีประโยชน์ต่อสังคมได้

2.4) สมรรถนะด้านที่ 4: ประยุกต์ใช้และสร้างการเปลี่ยนแปลง

บุคคลในวัยทำงานที่เป็นพลเมืองที่กระตือรือร้นจะ

สามารถใช้สื่อเป็นเครื่องมือ ช่องทาง และพื้นที่ในการแสดงออกซึ่งความคิดของตนเองเพื่อสร้างการอภิปรายโต้แย้งและการเคลื่อนไหวทางสังคม อันเป็นพื้นฐานของสังคมประชาธิปไตยที่เข้มแข็งได้ อีกทั้งคนในช่วงวัยทำงานจะเป็นผู้ที่ไม่ได้คำนึงถึงเฉพาะผลกระทบทั้งทางบวกและทางลบของสื่อต่อตนเอง แต่ยังคงคำนึงถึงบุคคลอื่นในสังคมด้วย บุคคลวัยทำงานจึงควรมีบทบาทในการร่วมตรวจสอบเนื้อหาที่ถูกเผยแพร่ผ่านสื่อ และร่วมกำกับดูแลในกรณีที่พบความไม่เหมาะสม รวมทั้งเสนอแนวทางสร้างความเปลี่ยนแปลงในทางเกิดประโยชน์ต่อสังคม

ทั้งนี้ พลเมืองประชาธิปไตย คือ พลเมืองที่มีสมรรถนะในการเข้าถึง เข้าใจ วิเคราะห์ ตีความ ตรวจสอบและคิดอย่างมีวิจารณญาณ มีสมรรถนะ 4 ด้านตามที่กล่าวไป และยังสามารถถูกพัฒนาให้เป็นพลเมืองประชาธิปไตยอย่างสมบูรณ์ใน 4 มิติ ได้แก่

- 1) สามารถรู้จักตนเองและทักษะชีวิต รู้จักตนเองเท่าทันอารมณ์และความคิด เคารพในคุณค่าและเข้าใจผู้อื่นได้
- 2) สามารถอยู่ร่วมกันในยุค สื่อ สารสนเทศ และ

ดิจิทัล โดยสืบค้นข้อมูลอย่างมีวิจารณญาณ เคารพสิทธิความเป็นส่วนตัวของตนเองและผู้อื่น ตลอดจนถึงผลิตและเผยแพร่สื่อเพื่อการเปลี่ยนแปลงทางสังคมได้

3) สามารถอยู่ร่วมกันในสังคมประชาธิปไตยได้ โดยเข้าใจปัญหาเชิงโครงสร้าง ตื่นตัวต่อข้อถกเถียงในสังคม กระตือรือร้นจะร่วมแก้ปัญหา เคารพความเป็นมนุษย์ของตนเองและผู้อื่น ตลอดจนเชื่อมั่นในพลังของพลเมืองที่จะเปลี่ยนแปลงสังคมด้วยวิธีการประชาธิปไตย

4) สามารถอยู่ร่วมกันในสังคมพหุวัฒนธรรม สื่อสารและอยู่ร่วมกันอย่างสันติ เคารพในความแตกต่างและศักดิ์ศรีความเป็นมนุษย์ ตลอดจนแก้ปัญหาด้วยสันติวิธี

3. ตัวบ่งชี้พฤติกรรมตัวบ่งชี้การรู้เท่าทันสื่อ สารสนเทศ และดิจิทัลระดับบุคคลช่วงวัยทำงาน เพื่อส่งเสริมความเป็นพลเมืองประชาธิปไตย (MIDL)

ตัวบ่งชี้ที่สร้างขึ้นประกอบด้วยตัวบ่งชี้ของสมรรถนะในด้านต่าง ๆ 4 ด้าน โดยในแต่ละด้านจะมีสมรรถนะย่อยที่แสดงถึงความรู้และทักษะที่จำเป็น ได้แก่ K คือ ด้านความรู้ A คือ ด้านเจตคติหรือคุณลักษณะ และ P คือ ทักษะ

ตารางที่ 1 แสดงตัวบ่งชี้พฤติกรรม MIDL (ของช่วงวัยทำงาน 26-60 ปี)

ด้านที่ 1 เข้าถึงสื่อ สารสนเทศ และใช้เทคโนโลยีดิจิทัลอย่างปลอดภัย (Access: M+I+D)	
สมรรถนะย่อย	ตัวบ่งชี้พฤติกรรม
1.1 เข้าใจบทบาทหน้าที่และวิธีการเข้าถึงสื่อ สารสนเทศ และเทคโนโลยีดิจิทัล (K)	1. อธิบายขอบเขตและบทบาทของสื่อ สารสนเทศ และเทคโนโลยีดิจิทัล 2. อธิบายวิธีการทำงานของสื่อ สารสนเทศ และเทคโนโลยีดิจิทัลแต่ละประเภท 3. อธิบายวิธีการเข้าถึงสื่อ สารสนเทศและเทคโนโลยีดิจิทัล
1.2 เข้าใจความหลากหลายของสื่อและประโยชน์การใช้งานที่ตอบสนองวัตถุประสงค์ที่แตกต่างกัน (K)	1. จำแนกประเภทและเปรียบเทียบคุณสมบัติและธรรมชาติของสื่อและเทคโนโลยีดิจิทัลที่แตกต่างกันได้ 2. อธิบายประโยชน์ในการใช้งานสื่อและเทคโนโลยีดิจิทัล เพื่อตอบสนองวัตถุประสงค์ที่แตกต่างกันได้
1.3 เข้าใจหลักการ และสามารถเข้าถึงสื่อ สารสนเทศ และเทคโนโลยีดิจิทัล ได้อย่างถูกต้องและปลอดภัย (K A P)	1. อธิบายหลักการใช้สื่อ สารสนเทศและดิจิทัลอย่างถูกต้อง และปลอดภัยในการเข้าถึง ส่งต่อ และกระจายข้อมูลให้กับผู้อื่น 2. เข้าถึงสื่อ สารสนเทศ และเทคโนโลยีดิจิทัล ได้อย่างถูกต้องและปลอดภัย 3. ประเมินความเสี่ยง ความปลอดภัย และผลที่อาจเกิดจากการใช้สื่อ สารสนเทศ และเทคโนโลยีดิจิทัล
1.4 เข้าใจความต้องการของตนเองในการใช้สารสนเทศ รู้ช่องทางการเข้าถึง การได้มาซึ่งข้อมูล เข้าถึงและเลือกใช้สารสนเทศได้สอดคล้องเหมาะสม (K P)	1. เลือกใช้ช่องทางการเข้าถึงและแพร่กระจายข้อมูลข่าวสารได้อย่างเหมาะสม 2. แยกแยะและเลือกใช้ข้อมูลและสารสนเทศที่ตรงกับความต้องการของตนเองและเคารพสิทธิผู้อื่น

1.5 ใช้เทคโนโลยีดิจิทัลในเชิงเทคนิคในการเข้าถึง ส่งต่อ และกระจายข้อมูลให้กับผู้อื่นได้อย่างปลอดภัย (K A P)	<ol style="list-style-type: none"> เลือกใช้เทคโนโลยีดิจิทัลให้เหมาะสมกับช่องทางการสื่อสารเพื่อเข้าถึง ส่งต่อ และกระจายข้อมูล ได้อย่างมีประสิทธิภาพและปลอดภัย วิเคราะห์ถึงความเสี่ยง ความปลอดภัย และผลที่อาจเกิดจากการใช้ สื่อ สารสนเทศ และเทคโนโลยีดิจิทัล สามารถป้องกันตนเองจากอันตรายของการเข้าถึง ส่งต่อ และกระจาย ข้อมูลได้
ด้านที่ 1 เข้าถึงสื่อ สารสนเทศ และใช้เทคโนโลยีดิจิทัลอย่างปลอดภัย (Access: M+I+D)	
สมรรถนะย่อย	ตัวบ่งชี้พฤติกรรม
1.6 รู้เท่าทันตนเองในขณะที่เปิดรับสื่อ จัดสรรเวลาการใช้ สื่อ และเทคโนโลยีดิจิทัลได้อย่างเหมาะสม (A P)	<ol style="list-style-type: none"> ใช้เวลากับสื่อให้เหมาะสมโดยรู้เวลาและระยะเวลาที่เหมาะสมในการใช้ สื่อและเข้าถึงข้อมูล ประเมินถึงผลทางบวกและทางลบจากการเปิดรับสื่อและใช้เทคโนโลยี ดิจิทัลในชีวิตประจำวัน อธิบายความรู้สึกและความคิดของตนเองในขณะที่เปิดรับสื่อได้ เท่าทันและจัดการอารมณ์จากการใช้สื่อและข้อมูลข่าวสารที่ได้รับ ให้คำแนะนำในการจัดการอารมณ์และจัดสรรเวลาในการใช้สื่อ และ เทคโนโลยีดิจิทัลแก่บุคคลอื่นได้
ด้านที่ 2 วิเคราะห์ วิพากษ์ และประเมินสื่อ สารสนเทศ และเทคโนโลยีดิจิทัล (Analyze)	
สมรรถนะย่อย	ตัวบ่งชี้พฤติกรรม
2.1 รู้และเข้าใจโครงสร้างอุตสาหกรรมสื่อ (K)	<ol style="list-style-type: none"> อธิบายความสัมพันธ์เชิงอำนาจ และวิเคราะห์ผลกระทบของทุน และ การเมือง ที่มีต่อการทำงานของสื่อ อธิบายถึงโครงสร้างอุตสาหกรรมสื่อได้
2.2 วิเคราะห์เงื่อนไขการทำหน้าที่ของสื่อ	1. วิเคราะห์เงื่อนไขการทำหน้าที่ของสื่อในสังคมประชาธิปไตยได้
2.3 กลไกการกำกับติดตามสื่อในสังคมประชาธิปไตย (K)	<ol style="list-style-type: none"> วิเคราะห์กฎหมายและกลไกเกี่ยวกับการกำกับดูแลสื่อ วิเคราะห์กลไกกำกับติดตามสื่อในสังคมประชาธิปไตยได้
2.4 วิเคราะห์ความแตกต่างของสื่อและเนื้อหา แต่ละ ประเภทที่มาและวัตถุประสงค์ของการสื่อสารและ เปรียบเทียบความแตกต่างของการใช้ประโยชน์จากสื่อ สารสนเทศและดิจิทัลได้ (K)	<ol style="list-style-type: none"> วิเคราะห์ที่มาและวัตถุประสงค์ของสื่อ สารสนเทศ และเทคโนโลยี ดิจิทัลได้ อธิบายและเปรียบเทียบความแตกต่างของกลไกการทำงานของสื่อ แต่ละประเภทได้ วิเคราะห์ความแตกต่างมิติทางสังคม วัฒนธรรม การเมือง เศรษฐกิจ ที่ส่งผลต่อสื่อแต่ละประเภท
ด้านที่ 2 วิเคราะห์ วิพากษ์ และประเมินสื่อ สารสนเทศ และเทคโนโลยีดิจิทัล (Analyze)	
ตัวบ่งชี้พฤติกรรม	ตัวบ่งชี้พฤติกรรม
2.5 วิเคราะห์การประกอบสร้างของสื่อ และความหมาย แฝงที่อยู่ในเนื้อหาสื่อได้ (K A)	<ol style="list-style-type: none"> วิเคราะห์การประกอบสร้างของสื่อได้ วิเคราะห์ความหมายแฝงที่อยู่ในเนื้อหาสื่อได้ อธิบายได้ถึงบริบทเบื้องหลังและกระบวนการ ที่สื่อใช้ประกอบสร้าง ความหมาย วิเคราะห์ประเด็นสำคัญ และข้อมูลที่ได้รับจากการใช้สื่อ สารสนเทศ และเทคโนโลยีดิจิทัลได้
2.6 ประเมินคุณค่าและความน่าเชื่อถือของสื่อ มี วิจารณ์ญาณในการรับสื่อ สารสนเทศและเทคโนโลยีดิจิทัล (K A)	<ol style="list-style-type: none"> แยกแยะเนื้อหาสื่อที่ดี/ไม่ดี มีประโยชน์/ไม่มีประโยชน์ และมีคุณค่า หรือไม่มีคุณค่า เหมาะสม /ไม่เหมาะสมได้ ตรวจสอบที่มาและความถูกต้องของข้อมูลได้ อธิบายปัจจัยและองค์ประกอบที่ส่งผลต่อความน่าเชื่อถือ และไม่น่า เชื่อถือของสื่อได้ ตีความข้อมูลที่ได้รับการใช้สื่อ สารสนเทศ และเทคโนโลยีดิจิทัล ประเมินความน่าเชื่อถือ ประโยชน์และคุณค่า

ด้านที่ 2 วิเคราะห์ วิพากษ์ และประเมินสื่อ สารสนเทศ และเทคโนโลยีดิจิทัล (Analyze)	
ตัวบ่งชี้พฤติกรรม	ตัวบ่งชี้พฤติกรรม
2.7 ตระหนักถึงผลกระทบของการเผยแพร่สื่อ สารสนเทศ และเทคโนโลยีดิจิทัลที่มีต่อตนเอง ผู้อื่น และสังคม (K A)	1. วิเคราะห์ถึงผลการส่งต่อและการผลิตซ้ำข้อมูล สารสนเทศที่มีต่อตนเอง ผู้อื่น และสังคม 2. ประเมินความเสี่ยง ความปลอดภัย และผลที่อาจเกิด จากการใช้สื่อ สารสนเทศ และเทคโนโลยีดิจิทัล
ด้านที่ 3 สร้างสรรค์เนื้อหาและข้อมูลสารสนเทศ (Create)	
สมรรถนะย่อย	ตัวบ่งชี้พฤติกรรม
3.1 ตระหนักถึงวัตถุประสงค์ในฐานะผู้สร้างสื่อ เผยแพร่ และส่งต่อข้อมูลสารสนเทศ อย่างมีจริยธรรมและรับผิดชอบในฐานะพลเมือง (K A)	1. อธิบายวัตถุประสงค์ในการสร้างสรรค์ ถ่ายทอด หรือ เผยแพร่ข้อมูล ข่าวสาร 2. ปฏิบัติตนตามกฎหมายที่เกี่ยวข้องกับการสร้างสรรค์และเผยแพร่งาน สร้างสรรค์ 3. สร้าง เผยแพร่ เนื้อหาผ่านสื่อ สารสนเทศ และเทคโนโลยีดิจิทัล โดยตระหนักถึงสถานะของตนเอง ในการเป็นผู้ผลิตเนื้อหา 4. เปิดกว้างและยอมรับคำวิพากษ์วิจารณ์เกี่ยวกับสิ่งที่สื่อสารออกไป
ด้านที่ 3 สร้างสรรค์เนื้อหาและข้อมูลสารสนเทศ (Create)	
สมรรถนะย่อย	ตัวบ่งชี้พฤติกรรม
3.2 ใช้เทคโนโลยีดิจิทัลและวิธีการอื่นๆ ในการสร้าง สื่อ สารสนเทศ สังเคราะห์ เป็นความรู้ จัดระบบข้อมูล สารสนเทศ เพื่อนำมาใช้ประโยชน์ (K A P)	1. อธิบาย/ยกตัวอย่างการใช้เทคโนโลยีดิจิทัลและวิธีการอื่นๆ ในการ สร้างสื่อ สารสนเทศที่สามารถสร้างผลกระทบ ทั้งเชิงบวกและเชิงลบต่อ ชุมชนและสังคม 2. เปรียบเทียบคุณลักษณะของเทคโนโลยีที่เหมาะสมเพื่อสังเคราะห์และ จัดการข้อมูลให้เป็นระบบเพื่อสะดวกต่อการนำไปใช้ได้ 3. วิเคราะห์คุณค่าหรือประโยชน์ของการใช้เทคโนโลยีดิจิทัลเพื่อ สังเคราะห์และจัดระบบความรู้ 4. เลือกใช้เทคโนโลยีและช่องทางการสื่อสารที่เหมาะสมได้ 5. จัดระบบข้อมูลข่าวสารและสารสนเทศ เพื่อนำมาใช้ประโยชน์ใน อนาคต
ด้านที่ 4 ประยุกต์ใช้และสร้างการเปลี่ยนแปลง (Reflect & Act)	
สมรรถนะย่อย	ตัวบ่งชี้พฤติกรรม
4.1 ตระหนักถึงบทบาทของตนเองในการสร้าง และใช้ สื่อสารสนเทศเพื่อแสดงออกในฐานะพลเมือง (K A)	1. ปฏิบัติตนตามบทบาทของตนเองในการสร้าง และใช้สื่อสารสนเทศ เพื่อแสดงออกในฐานะพลเมือง 2. มีส่วนร่วมในฐานะพลเมืองในการแสดงความคิดเห็นเกี่ยวกับ ประเด็นปัญหาของสังคมหรือเคลื่อนไหวต่อสู้เพื่อความยุติธรรม
4.2 เลือกใช้ช่องทาง และวิธีการสื่อสารเพื่อสร้างการ เปลี่ยนแปลงที่เหมาะสมกับวัตถุประสงค์ กลุ่มเป้าหมาย และบริบททางสังคมวัฒนธรรม (K A P)	1. ประเมิน ตัดสินใจและเลือกใช้ช่องทาง และวิธีการสื่อสาร ต่างๆ ที่เหมาะสมกับวัตถุประสงค์ กลุ่มเป้าหมาย และบริบททาง สังคมวัฒนธรรม เพื่อสร้างการเปลี่ยนแปลงและมีส่วนร่วมตามวิถี ประชาธิปไตย 2. ประเมินผลตอบรับจากกลุ่มเป้าหมายที่รับสื่อ และผลกระทบจาก การสื่อสารของตนเอง
4.3 ริเริ่มและมีส่วนร่วมในการสร้างและใช้สื่อสารสนเทศใน การแก้ไขปัญหา ตรวจสอบ และสร้างการเปลี่ยนแปลงใน ทางบวกและเป็นประโยชน์ ให้เกิดขึ้นในระดับบุคคล กลุ่ม หรือสังคม (K A P)	1. มีส่วนร่วมและการพูดคุย แลกเปลี่ยน ถกเถียงอย่างสร้างสรรค์ 2. ใช้สื่อสารสนเทศในการแก้ไขปัญหาตรวจสอบ และสร้างการ เปลี่ยนแปลง 3. สามารถเสนอแนะแนวทางการใช้สื่อในการตรวจสอบ และสร้างการ เปลี่ยนแปลงในทางบวกให้กับช่วงวัยอื่นๆ

จากการวิจัย มีวิธีการนำตัวบ่งชี้การรู้เท่าทันสื่อ สารสนเทศ และดิจิทัลเพื่อส่งเสริมความเป็นพลเมืองประชาธิปไตยของวัยทำงานที่พัฒนาขึ้นไปประยุกต์ใช้ดังนี้

1. การนำสมรรถนะ และตัวบ่งชี้พฤติกรรมที่ได้จากผลการศึกษา สามารถนำไปพัฒนาต่อเป็นแบบวัด การรู้เท่าทันสื่อ สารสนเทศและดิจิทัล ในลักษณะของแบบประเมินตนเอง โดยแบบวัดดังกล่าว ต้องผ่านกระบวนการสร้างดัชนี (index) ย่อย จากตัวบ่งชี้พฤติกรรม และนำไปตรวจสอบคุณภาพและความถูกต้อง (validation) จนได้แบบวัดที่เป็นมาตรฐาน

2. ช่วงวัยทำงาน 26-60 ปี เป็นช่วงวัยที่ของประชากรกลุ่มนี้ใหญ่ และมีประสบการณ์การใช้สื่อมาก และหลากหลายกว่าช่วงวัยก่อนหน้า ตลอดจนเป็นกลุ่มผู้สร้างสื่อกลุ่มหลักของสังคม การสร้าง และการนำตัวบ่งชี้การรู้เท่าทันสื่อ สารสนเทศและดิจิทัลเพื่อส่งเสริมความเป็นพลเมืองประชาธิปไตยไปใช้ จึงต้องคำนึงถึงสมรรถนะที่ครอบคลุมช่วงวัยที่กว้างมากที่สุด ตลอดจนคำนึงถึงลักษณะประชากรที่มีความแตกต่างกัน เช่น อาชีพ พื้นที่อยู่อาศัย การศึกษาชาติพันธุ์วรรณา เป็นต้น

3. การกำหนดค่านำหนักให้กับสมรรถนะทั้ง 4 ด้าน เนื่องจากพลเมืองในแต่ละช่วงวัยมีพัฒนาการ มีบทบาททางสังคม ตลอดจนการใช้ประโยชน์จากสื่อต่างๆ ที่แตกต่างกัน ดังนั้นการเป็นพลเมืองประชาธิปไตยของช่วงวัยต่างๆ อาจเน้นสมรรถนะทั้ง 4 ด้านในระดับที่ไม่เท่ากัน

ข้อเสนอแนะที่ได้จากผลการวิจัย

1. การรู้เท่าทันสื่อถือเป็นการเรียนรู้ตลอดชีวิต โดยอย่างยิ่งสำหรับพลเมืองประชาธิปไตยในยุคดิจิทัลที่ต้องการข้อมูลข่าวสาร และสารสนเทศมาใช้ประกอบการตัดสินใจ ทั้งในระดับบุคคล และสังคม ตลอดจนถึงในมิติของการเมือง เศรษฐกิจ และสังคม ดังนั้นหากผู้เกี่ยวข้องในระดับนโยบายสร้างให้การรู้เท่าทันสื่อเป็นวาระแห่งชาติ ย่อมเป็นการสร้างทักษะพื้นฐานอันดีให้กับพลเมืองของประเทศที่มีสมรรถนะในการใช้สื่อ สารสนเทศ และดิจิทัล

ในการส่งเสริมศักยภาพต่างๆ ของตนเอง เข้าใจโครงสร้างเชิงอำนาจ บริบททางสังคมและเศรษฐกิจของประเทศและโลก รวมถึงสามารถใช้สื่อ สารสนเทศ และดิจิทัลอย่างกระตือรือร้นในการสร้างการเปลี่ยนแปลงทางบวกต่างๆ มีส่วนร่วมทางสังคม มีจิตสาธารณะ และเน้นความยุติธรรม

2. กลุ่มคนช่วงวัยทำงานแม้เป็นพลเมืองกลุ่มที่มีพลังในการขับเคลื่อนสังคมที่สำคัญ ทั้งในเชิงเศรษฐกิจ สังคม และวัฒนธรรม แต่การเสริมสร้างสมรรถนะการรู้เท่าทันสื่อไม่สามารถตัดตอนศึกษาได้โดยแยกขาดจากช่วงวัยอื่น กลุ่มคนในทุกช่วงวัยล้วนมีความเกี่ยวข้องสัมพันธ์กัน เช่น กลุ่มช่วงวัยทำงานมีบทบาท ทั้งความเป็นผู้ประกอบการ บุคลากร บทบาทในอาชีพการงาน และผู้ดูแลผู้สูงวัยในครอบครัว เป็นต้น ดังนั้น การนำตัวบ่งชี้การรู้เท่าทันสื่อ สารสนเทศ และดิจิทัลไปใช้ จึงต้องพิจารณาถึงเรื่องนี้ด้วย ในการวางกรอบแนวคิดและสร้างเครื่องมือวัดต่อไป

ข้อเสนอแนะในการวิจัยครั้งต่อไป

1. เนื่องจากสื่อเป็นแหล่งข้อมูลเรียนรู้ที่สำคัญในยุคสังคมสารสนเทศ จึงมีการขยายแนวคิดเรื่องการรู้เท่าทันสื่อไปใช้ในบริบทเฉพาะมากขึ้นโดยนักวิชาการแต่ละศาสตร์ เช่น การรู้เท่าทันสื่อเชิงสุขภาพ การรู้เท่าทันสื่อสังคมออนไลน์ การรู้เท่าทันคอมพิวเตอร์ ฯลฯ ดังนั้น การศึกษาวิจัยต่อไปจึงอาจมีการทบทวนวรรณกรรมที่ครอบคลุมมากขึ้น และมีการบูรณาการการศึกษาเรื่องของการรู้เท่าทันสื่อในสังคมดิจิทัล

2. การศึกษาเรื่องการรู้เท่าทันสื่อ สารสนเทศและดิจิทัลเพื่อการพัฒนาพลเมืองประชาธิปไตยที่เป็นอุดมคตินั้น ผู้มีส่วนได้ส่วนเสียในเรื่องนี้ คือ ทุกภาคส่วนของสังคม การสร้างตัวชี้วัดเพื่อประเมินหรือศึกษาสมรรถนะการรู้เท่าทันสื่อจึงควรมาจากการใช้วิธีวิทยาการวิจัยที่หลากหลาย เพื่อให้ได้ข้อมูลทั้งเชิงกว้างและเชิงลึก ตลอดจนการวิจัยแบบมีส่วนร่วมของผู้มีส่วนได้ส่วนเสีย และอาจเป็นการทำงานร่วมกันของผู้เกี่ยวข้อง ผู้รับผิดชอบ และนักวิชาการจากหลากหลายสาขา

เอกสารอ้างอิง

- วรลักษณ์ สงวนแก้ว. (2560). **Digital Citizens: พลเมืองดิจิทัล**. สืบค้นเมื่อ 29 กันยายน 2560. จาก [http://www.stou.ac.th/study/sumrit/1-59\(500\)/page2-1-59\(500\).html](http://www.stou.ac.th/study/sumrit/1-59(500)/page2-1-59(500).html)
- สำนักงานสถิติแห่งชาติ. (2553). **การสำรวจสำมะโนประชากรไทย ปี 2553**. สืบค้นเมื่อ 29 กันยายน 2560, จาก http://www.nso.go.th/sites/2014/Documents/pop/2553/Results_report2553.pdf
- สถาบันสื่อเด็กและเยาวชน และเครือข่ายการศึกษาเพื่อสร้างพลเมืองประชาธิปไตย. (2559). **กรอบแนวคิดในการพัฒนาหลักสูตรการเรียนรู้เท่าทันสื่อ สารสนเทศ และดิจิทัลเพื่อสร้างพลเมืองประชาธิปไตย**. ใน *โรงแรมแมนดาริน, เอกสารประกอบการประชุมโต๊ะกลม การพัฒนา กรอบแนวคิด และหลักสูตรการเรียนรู้เท่าทันสื่อ สารสนเทศ และดิจิทัล เพื่อสร้างพลเมืองในระบอบประชาธิปไตย*. กรุงเทพฯ: อุกษา บิ๊กกินส์. (2555). **การเรียนรู้เท่าทันสื่อและสารสนเทศ (Media and Information Literacy)**. *สุทธิปริทัศน์*. 26(80): 146-162.
- Catts, R. 2012. Indicators of adult information literacy. *Journal of Information Literacy*. 6(2): 4-18.
- Celot, P. (2014). **Media Literacy European Policy Recommendations: EAVI'S VERSION**. Retrieved August 18, 2017 from <http://www.eavi.eu/wordpress/wpcontent/uploads/2010/06/eavi%202014%20media%20literacy%20eu%20policy%20recommendations.pdf>
- Frau-Meigs, D., Flores, J., Tort, F., & Velez, I. (2014, May). MIL Policies in Europe. **Presentation presented at the European Media Literacy Forum 2014**. Retrieved September 15, 2017 from http://ppemi.ens-cachan.fr/lib/exe/fetch.php/colloque140528/presentation_unesco_session_6.pdf
- ISTE Publication. (2004). **Digital Citizenship: Addressing Appropriate Technology Behavior. Learning and Leading with Technology Magazine**. 32(1).
- ISTE Publication. (2009). **Passport to Digital Citizenship. Learning and Leading with Technology Magazine**. 36(4).
- Livingstone, S. (2004). What is media literacy?. *Intermedia*. 32(3): 18-20.
- Karen Mossberger, Caroline J. Tolbert, and Ramona S. McNeal. (2011). **Digital Citizenship : The Internet, Society and Participation**, The MIT Press (London, England).
- Livingstone, Sonia and Van Couvering, Elizabeth and Thumim, Nancy (2005) **Adult media literacy: a review of the research literature**. Department of Media and Communications, London School of Economics and Political Science, London, UK.
- McDougall, J., Livingstone, S., Sefton-Green, J., & Fraser, P. (2014). **Media and Information Policies in the UK**. ANR TRANSLIT and COST "Transforming Audiences/Transforming Societies". Retrieved September 15, 2017 from http://eprints.lse.ac.uk/57103/1/Livingstone_media_information_literacy_2014_author.pdf
- Mihailidis, P., & Thevenin, B. (2013). Media Literacy as a Core Competency for Engaged Citizenship in Participatory Democracy. *American Behavior Scientist*. 57(11).
- Mossberger, K., Tolbert, C. J. & McNeal, R. S. (2011). **Digital Citizenship: The Internet, Society and Participation**. London, England: The MIT Press.
- Ofcom. (2009). **Audit of learning-related media literacy policy development**. Retrieved August 23, 2017 from http://stakeholders.ofcom.org.uk/binaries/research/media-literacy/Education_Policy_Audit_for_1.pdf
- Silver, A. (2009). A European Approach to Media Literacy: Moving toward an Inclusive Knowledge Society. In Divina Frau-Meigs and Jordi Torrent (Eds.), **Mapping Media Education Policies in the World: Visions, Programmes, and Challenges (pp. 11-13)**. New York, NY: The United Nations-Alliance of Civilizations in co-operation with Grupo Comunicar.
- UNESCO. (2011). **Policy Brief: Digital Literacy in Education**. Retrieved August 1, 2017 from <http://unesdoc.unesco.org/images/0021/002144/214485e.pdf>
- _____. (2013). **Media and Information Literacy: Policy and Strategy Guidelines**. Retrieved from August 20, 2017 <http://www.unesco.org/new/en/communication-and-information/resources/publications-and-communication-materials/publications/full-list/media-and-information-literacy-policy-and-strategy-guidelines/>
- _____. (2016). **Media and Information Literacy**. Retrieved August 3, 2017 from <http://www.unesco.org/new/en/communication-and-information/media-development/media-literacy/mil-as-composite-concept/>