

**การศึกษาการใช้สื่อออนไลน์เพื่อความเป็นพลเมือง
พลังสร้างสรรค์ (Active Citizenship) ในศตวรรษที่ 21
ของนิสิตคณะสังคมศาสตร์ มหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ**

**THE STUDY OF ONLINE MEDIA USAGE FOR
THE ACTIVE CITIZENSHIP IN THE 21st
CENTURY OF SRINAKHARINWIROT UNIVERSITY'S
STUDENTS, FACULTY OF SOCIAL SCIENCES**

Received: 30 October, 2021

Revised: 14 February, 2023

Accepted: 21 February, 2023

พิมพ์ตะวัน จันทัน*

Pimtawan Jantan*

*อาจารย์ประจำภาควิชาสังคมวิทยา คณะสังคมศาสตร์ มหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ

*The Lecturer of Sociology, Social Sciences, Srinakharinwirot University

*Email: pimtawan.viewy@gmail.com

บทคัดย่อ

งานศึกษานี้มีวัตถุประสงค์ 1) เพื่อศึกษาการใช้สื่อออนไลน์เพื่อสร้างความเป็นพลเมืองพลังสร้างสรรค์ (Active Citizenship) ในศตวรรษที่ 21 ของนิสิตคณะสังคมศาสตร์ 2) เพื่อศึกษาแนวทางการพัฒนานิสิตคณะสังคมศาสตร์ มหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ สู่ความเป็นพลเมืองพลังสร้างสรรค์ การวิจัยนี้เป็นวิจัยแบบผสม (Mixed Method) โดยการสุ่มคัดเลือกแบบอาสาสมัคร สำหรับวิจัยเชิงปริมาณทำการเก็บรวบรวมข้อมูลด้วยแบบสอบถามจากนิสิตระดับปริญญาตรี จำนวน 100 คน และสำหรับวิจัยเชิงคุณภาพทำการสัมภาษณ์เชิงลึกกับนิสิตจำนวน 20 คน คณาจารย์ผู้สอนในระดับปริญญาตรี จำนวน 15 คนและเจ้าหน้าที่รับผิดชอบงานด้านกิจกรรมนิสิตของคณะสังคมศาสตร์ จำนวน 5 คน วิธีการรวบรวมข้อมูลด้วยแบบสอบถามข้อมูลและการสัมภาษณ์เชิงลึก การวิเคราะห์ข้อมูลแบ่งเป็น 2 ตอน คือ การวิเคราะห์ข้อมูลเชิงปริมาณโดยใช้การวิเคราะห์ข้อมูลทางสถิติคือ ค่าเฉลี่ย ร้อยละ และการวิเคราะห์ข้อมูลเชิงคุณภาพ โดยการวิเคราะห์คำหลัก ผลการวิจัยพบว่า 1) นิสิตมีพฤติกรรมการใช้สื่อออนไลน์บนพื้นฐานของกฎหมายและกติกาสังคมมากที่สุด รองลงมาคือการใช้สื่อออนไลน์ด้วยความเคารพสิทธิและไม่ละเมิดสิทธิของผู้อื่น การใช้สื่อออนไลน์อย่างสร้างสรรค์และสร้างประโยชน์แก่สังคมและใช้สื่อออนไลน์เพื่อการมีส่วนร่วมต่อกิจกรรมทางสังคม 2) แนวทางการพัฒนานิสิตสู่ความเป็นพลเมืองพลังสร้างสรรค์ มี 5 แนวทาง คือ 1) การใช้สื่อออนไลน์อย่างถูกต้อง 2) มีวิจรณ์ญาณในการใช้สื่อออนไลน์ 3) การได้รับการสนับสนุนจากคณะและมหาวิทยาลัยในการทำกิจกรรมต่าง ๆ 4) การใช้สื่อออนไลน์บนพื้นฐานของกฎหมาย 5) การใช้สื่อออนไลน์เพื่อการขับเคลื่อนสังคม

คำสำคัญ: การใช้สื่อออนไลน์ ความเป็นพลเมืองสร้างสรรค์ในศตวรรษที่ 21 นวัตกรรมสังคมศาสตร์

Abstract

This research aims to study using online media for building active citizenship in the twenty-first century of students of the Faculty of Social Sciences, Srinakharinwirot University, and to study development guidelines for students of the Faculty of Social Sciences, Srinakharinwirot University in order to be active citizens. This research is Mixed Method and survey research with a volunteer selection. The sample used in the research included 120 students from Srinakharinwirot University's Faculty of Social Sciences' first and fourth years, 15 lecturers who teach for a Bachelor's Degree, and 5 officers in charge of student activities from the Faculty of Social Sciences. The used methodologies are surveys and in-depth interviews. There are 2 parts of data analysis: quantitative and qualitative. Quantitative data analysis uses statistical data analysis, such as mean and percentage. Qualitative data analysis uses keyword analysis. Results found that: 1) students' online media behavior was on the basis of laws and social rules, followed by using online media with respect for others' rights and non-infringement of

others' rights, using online media with creativity and building societal benefits, and using online media for engagement in social activities, 2) there are 5 development guidelines for students in order to be active citizens: 1) proper use of online media, 2) discretion in utilizing online media, 3) faculty and university support for activities, 4) use of online media in accordance with laws, and 5) use of online media for social movement.

Keywords: Using Online Media, Active Citizenship in the Twenty-First Century, Students of the Faculty of Social Sciences

บทนำ

ในปัจจุบันโลกมีการเปลี่ยนแปลงอย่างไม่หยุดนิ่ง สื่อออนไลน์เป็นสิ่งที่มีความจำเป็นที่เปรียบเสมือนปัจจัยที่ทำให้ในการดำรงชีวิต มนุษย์มีการใช้สื่อออนไลน์เพื่อศึกษาและเรียนรู้ เป็นเครื่องมือสำคัญในการพัฒนาและส่งเสริมความรู้ความคิดให้กับพลเมืองของประเทศในศตวรรษที่ 21 ที่โลกมีการเปลี่ยนแปลงอย่างรวดเร็วตามกระแส

โลกาภิวัตน์ที่เปลี่ยนแปลงไปทางด้านเทคโนโลยีการสื่อสารการคิดค้นและพัฒนาองค์ความรู้ นวัตกรรมต่าง ๆ ได้มีการเปลี่ยนแปลงไปอย่างรวดเร็วแผนการศึกษาแห่งชาติ ฉบับที่ 12 (พ.ศ. 2560-2579) ที่กำลังใช้ในปัจจุบันนี้ ได้มีระบุอย่างชัดเจนเรื่องการต้องการสร้างพลเมืองของชาติผ่านการ ปฏิรูปการศึกษายุคดิจิทัลอย่างสร้างสรรค์ ในศตวรรษที่ 21 ดังนั้นคุณลักษณะของพลเมืองที่ต้องการคือ ผู้ที่มีทักษะความเป็นพลเมืองพลังสร้างสรรค์ (Active Citizenship) พลเมืองผู้นำพลังสร้างสรรค์ (Active Citizenship) ในศตวรรษที่ 21 ในทรรชนะเชิงรัฐศาสตร์ หมายถึง กลุ่มคนที่มีจิตสำนึกในการ แสดงบทบาทความเป็นพลเมือง มีความกระตือรือร้นในการรวมพลังขับเคลื่อนตนเอง เห็นความสำคัญ ของการพัฒนาและการขับเคลื่อนสังคมและประเทศชาติ ในการมุ่งสร้างให้เกิดสังคมยุคใหม่ที่มีความ เท่าเทียม มีอิสรภาพในการพัฒนาสังคมโดยกลุ่มคนในสังคม เน้นคนเป็นแกนหลักในการพัฒนาสังคม เรียกว่า พลเมืองขับเคลื่อน (Active citizen) (Hoskins et al., 2006) เป็นกลุ่มพลเมืองที่มีความสำคัญ อย่างยิ่ง ถ้ารัฐใดหรือประเทศใดในโลกมีจำนวนของพลเมืองขับเคลื่อนมาก ก็จะทำให้ที่นั้นมีโอกาส ในการเปลี่ยนแปลงและพัฒนาคน สังคมและประเทศให้มีประสิทธิภาพยิ่งขึ้น การมีคุณลักษณะของ ความเป็นพลเมือง (Citizenship) รวมกับพลังและความตระหนักต่อการรับผิดชอบต่อสังคมในฐานะ สมาชิกทางสังคม ทำให้เกิดพลเมืองขับเคลื่อน (Active Citizen) ขึ้น ซึ่งพลเมืองขับเคลื่อนนี้เป็น คุณลักษณะที่สำคัญอย่างยิ่งในการสร้างความเป็นพลเมืองในยุคดิจิทัล (Digital Citizenship) ซึ่งเป็น พลเมืองในปัจจุบัน ที่มีการใช้เครื่องมือดิจิทัล เช่น สื่อมีเดีย อินเทอร์เน็ต สมาร์ทโฟน ในการสร้างสรรค์ สังคมให้ทุกคนได้มีส่วนร่วมในการพัฒนาสังคมยุคดิจิทัลให้ดีขึ้น (Glassman, 2012) สอดคล้องกับเป้า หมายของยุทธศาสตร์ที่ 3 การพัฒนาคนทุกช่วงวัยและการสร้างสังคมแห่งการเรียนรู้ ข้อ 3.1 ผู้เรียน ต้องมีทักษะและคุณลักษณะพื้นฐานของพลเมืองไทยและทักษะที่จำเป็นในศตวรรษที่ 21 ต้องมีการ ก้าวทันเทคโนโลยี มุ่งสร้างผู้เรียนที่มีคุณลักษณะและทักษะการเรียนรู้ในศตวรรษที่ 21 เพิ่มขึ้น ผู้เรียน ต้องมีการแสดงออกถึงความมีวินัยและการมีจิตสาธารณะเพิ่มขึ้น ตั้งแต่ระดับชั้นประถมศึกษาเป็นต้น ขึ้นไปจนถึงระดับอุดมศึกษา ควรจัดกิจกรรมให้มีการสะท้อนคุณลักษณะเหล่านี้ (สำนักงานเลขาธิการ สภาการศึกษา, 2560)

นิสิตระดับปริญญาตรี คณะสังคมศาสตร์ มหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ หนึ่งในกรณีศึกษาที่อยู่ในระดับอุดมศึกษาในประเทศไทย มีอัตราการใช้อินเทอร์เน็ตในการเรียนการสอน การค้นคว้าข้อมูลต่าง ๆ ในอัตราสูง ทั้งในด้านการเรียนการสอนและการจัดทำกิจกรรม โครงการต่าง ๆ มีการใช้อินเทอร์เน็ตอย่างแพร่หลายและนิสิตนักศึกษาใช้อินเทอร์เน็ตในการเรียนรู้ที่รวดเร็วและมีการพัฒนาการใช้อยู่ตลอดเวลา ซึ่งการใช้อินเทอร์เน็ตนั้นมีการใช้เพื่อประโยชน์ในการพัฒนาตนเอง และสังคม และในทางตรงกันข้ามอาจเป็นโทษถ้าใช้ในทางที่ผิดหรือขาดความระมัดระวังในการใช้อินเทอร์เน็ต ดังนั้นผู้วิจัยจึงต้องการสำรวจการใช้อินเทอร์เน็ตเพื่อความเป็นพลเมืองผู้นำพลังสร้างสรรค์ (Active Citizenship) ในศตวรรษที่ 21 ว่ามีผลการใช้ในด้านต่าง ๆ อย่างไรและต้องการจะพัฒนาด้านใดบ้าง และผู้วิจัยจะนำผลการวิจัยที่เกิดขึ้นเป็นฐานในการพัฒนาผู้เรียนโดยการสร้างหลักสูตรเสริมในการพัฒนาผู้เรียนให้เกิดคุณลักษณะของผู้เรียนในยุคดิจิทัล (Digital Citizenship) ในอนาคตต่อไป

วัตถุประสงค์ของโครงการวิจัย

การวิจัยเรื่องการสำรวจการใช้อินเทอร์เน็ตเพื่อความเป็นพลเมืองพลังสร้างสรรค์ (Active Citizenship) ในศตวรรษที่ 21 ของนิสิตคณะสังคมศาสตร์ มหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ จุดมุ่งหมายการวิจัย ดังนี้

- 1) เพื่อศึกษาการใช้อินเทอร์เน็ตเพื่อช่วยสร้างความเป็นพลเมืองพลังสร้างสรรค์ (Active Citizenship) ในศตวรรษที่ 21 ของนิสิตคณะสังคมศาสตร์ มหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ
- 2) เพื่อศึกษาแนวทางการพัฒนานิสิตคณะสังคมศาสตร์ มหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒสู่ความเป็นพลเมืองสร้างสรรค์

ขอบเขตของโครงการวิจัย

การวิจัยครั้งนี้ เป็นการวิจัยเชิงสำรวจ ได้กำหนดขอบเขตการวิจัยไว้ดังนี้ ตัวแปรที่ศึกษาประกอบด้วย

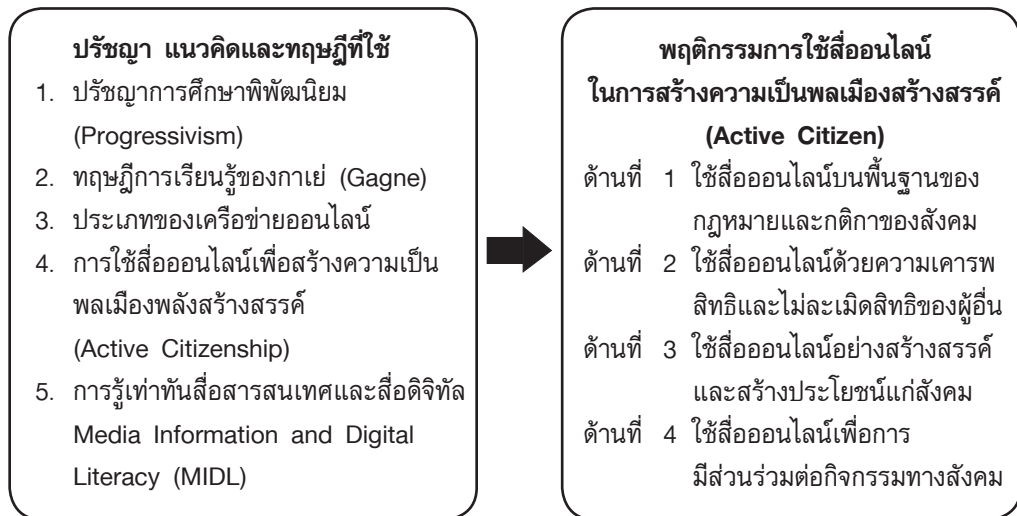
ตัวแปรต้น คือ การใช้อินเทอร์เน็ตเพื่อความเป็นพลเมืองพลังสร้างสรรค์ (Active Citizenship) ในศตวรรษที่ 21 ของนิสิตคณะสังคมศาสตร์ มหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ
ตัวแปรตาม คือ พฤติกรรมการใช้อินเทอร์เน็ตในการสร้างความเป็นพลเมืองสร้างสรรค์ (Active Citizen) ในส่วนขอบเขตด้านประชากรและพื้นที่ ใช้ประชากรที่ใช้ในการวิจัย ได้แก่ นิสิตมหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ ปีการศึกษา 2562 นิสิตชั้นปี 1-4 คณะสังคมศาสตร์ มหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ จำนวน 120 คน

กลุ่มตัวอย่าง

กลุ่มตัวอย่างที่ใช้ในการวิจัย ได้แก่ นิสิตชั้นปี 1-4 คณะสังคมศาสตร์ มหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ จำนวน 120 คน คณาจารย์ผู้สอนในระดับปริญญาตรี จำนวน 15 คนและเจ้าหน้าที่รับผิดชอบงานด้านกิจกรรมนิสิตของคณะสังคมศาสตร์ จำนวน 5 คน โดยการสุ่มคัดเลือกแบบอาสาสมัคร (Voluntary Sampling) การวิจัยนี้เป็นงานวิจัยเชิงสำรวจ (Survey Research) โดยวิธีการเก็บข้อมูลจะแบ่งออกเป็น 2 ตอน คือ ตอนที่ 1 การสำรวจการศึกษาการใช้อินเทอร์เน็ตเพื่อความเป็นพลเมืองพลังสร้างสรรค์ (Active Citizenship) ในศตวรรษที่ 21 ของนิสิตคณะสังคมศาสตร์ มหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ และกับกลุ่มตัวอย่างคือ นิสิตชั้นปี 1-4 คณะสังคมศาสตร์

มหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ การวิเคราะห์ข้อมูลเชิงปริมาณโดยใช้การวิเคราะห์ข้อมูลทางสถิติคือ ค่าเฉลี่ย ร้อยละ และ ตอนที่ 2 การสอบถามแนวทางการพัฒนานิสิตสู่ความเป็นพลเมืองสร้างสรรค์ (Active Citizenship) โดยวิธีการการสัมภาษณ์เชิงลึก (In-depth Interview) และนำมาวิเคราะห์ข้อมูลเชิงคุณภาพ โดยการวิเคราะห์คำหลัก (Domain Analysis)

กรอบแนวความคิดของโครงการวิจัย



การทบทวนวรรณกรรม

ปรัชญาการศึกษาพิพัฒนิยม (Progressivism)

ผู้วิจัยได้ทบทวนวรรณกรรมเรื่อง ปรัชญาการศึกษา เพื่อเข้าใจรากฐานความคิดและความเชื่อที่เหมาะสม ปรัชญาการศึกษานั้นคือ ปรัชญาประยุกต์ที่นำปรัชญาทั่วไปมาประยุกต์ใช้เพื่อให้เกิดประโยชน์ต่อการศึกษา เพื่อให้การศึกษาเป็นรากฐานไปสู่การพัฒนามนุษย์ เพราะการศึกษาเป็นรากฐานทางสังคมและประเทศ มนุษย์อยู่กับการศึกษาตั้งแต่วัยเริ่มเข้าโรงเรียน จนกระทั่งสู่การจบการศึกษาเข้าสู่การทำงาน การศึกษาจึงมีบทบาทที่สำคัญในการพัฒนาคนและประเทศ (พัฒนา ชัชพงศ์, 2541) ผู้วิจัยได้นำหลักปรัชญาการศึกษาที่มีความเชื่อที่สอดคล้องต่อหลักสูตรประถมศึกษา พุทธศักราช 2521 (ฉบับปรับปรุง พ.ศ. 2533) ที่กล่าวไว้ว่า การศึกษาควรให้ความสำคัญในการพัฒนาบุคคลในด้านต่าง ๆ ทั้งร่างกาย จิตใจ สติปัญญา และเป็นการเรียนที่ให้ความสำคัญต่อความต้องการของผู้เรียนเป็นหลัก โดยเน้นที่กระบวนการคิด แก้ปัญหา สร้างสรรค์สิ่งใหม่มากกว่าการท่องจำ และให้ยึดนักเรียนเป็นศูนย์กลาง (Child-Centered) และสร้างประสบการณ์การเรียนรู้แบบร่วมมือ (อรนุช ลิมตศิริ, 2556) โดยปรัชญาการศึกษาที่จะนำมากล่าวคือ ปรัชญาพิพัฒนิยม (Progressivism) ซึ่งมีความเชื่อว่าโรงเรียนมีหน้าที่ถ่ายทอดความรู้ ความเชื่อ วัฒนธรรมจากคนรุ่นหนึ่งสู่คนรุ่นอื่น ซึ่งความเชื่อนี้ให้ความสำคัญกับผู้เรียนเป็นศูนย์กลาง (Child-Centered) โดยพิจารณาจากความต้องการ ปัญหา ประสบการณ์ของผู้เรียนเป็นหลัก มีจุดมุ่งหมายในการเรียนคือ การพัฒนาศักยภาพผู้เรียนให้มากที่สุด โดยการสอนเน้นการทำงานเป็นกลุ่ม กระบวนการคิด การวิเคราะห์ การแก้ปัญหา และการสร้างสรรค์สิ่งใหม่ (พัฒนา ชัชพงศ์, 2541)

ทฤษฎีการเรียนรู้ของกาเย่ (Gagne)

ทฤษฎีการเรียนรู้ของกาเย่ (Gagne, 1965) มีแนวคิดต่อสิ่งเร้าและการตอบสนองคล้ายคลึงกับธอร์นไดค์ แต่กาเย่ได้แบ่งการเรียนรู้เป็น 8 แบบ การเรียนรู้แบบการตอบสนองต่อสัญญาณ (Signal Learning) การเรียนรู้ที่ไม่มีการสร้างแรงจูงใจ คือการเรียนรู้ในระดับพื้นฐาน การเรียนรู้แบบการตอบสนองต่อสิ่งเร้า (Stimulus - Response Learning) คือการเรียนรู้แบบสร้างแรงจูงใจให้ผู้เรียนสนใจ การเรียนรู้แบบลูกโซ่ (Chaining) คือการเรียนรู้จากประสบการณ์หรือความรู้เดิมมาเชื่อมโยงกับการตอบสนอง การเรียนรู้แบบสัมพันธ์ด้วยคำพูด (Verbal Association) การเชื่อมโยงความคิด การเรียนรู้แบบจำแนก (Discrimination Learning) การเรียนรู้ถึงการจำแนกความเหมือน ความต่าง การเรียนรู้แบบคิดรวบยอด (Concept Learning) การเข้าใจแต่ละสิ่งว่าเป็นเช่นไร ยกตัวอย่างเช่น การเรียนรู้ในการใช้สื่อออนไลน์เพื่อประโยชน์ในการเรียนการดำรงชีวิตและประโยชน์ในการเรียนรู้ ผู้เรียนต้องเริ่มจากการเรียนรู้ผ่านประสาทสัมผัสจนเกิดการ Construct องค์ความรู้ขึ้นและมีการเชื่อมโยงการคิดรวบยอดแบบเดิมกับความคิดรวบยอดแบบใหม่ นำไปสู่การสร้างสรรคความคิดใหม่ให้เกิดขึ้น การเรียนรู้แบบแก้ปัญหา (Problem Solving) การที่ผู้เรียนสามารถแก้โจทย์ปัญหาภาษาไทย (พัฒนา ชัชพงศ์, 2541; มรุส กระจ่างจันทร์, 2559)

ประเภทของเครือข่ายออนไลน์

เครือข่ายสังคมออนไลน์แบ่งตามเป้าหมายการใช้งานได้ 7 ประเภท (ระวิ แก้วสุกใส และ ชัยรัตน์ จุสาล, 2556) ประกอบด้วย 1. การสร้างและประกาศตัวตน (Identity Network) เป็นการให้ผู้ใช้เข้ามามีบทบาทและสร้างตัวตนของตนขึ้นในเว็บไซต์ เช่น Blog, Microblog เช่น Facebook, Twitter 2. การสร้างและประกาศผลงาน (Creative Network) สำหรับการแสดงออกของผลงานต่าง ๆ ทั่วโลก เช่น YouTube 3. ความสนใจตรงกัน (Passion Network) ทำหน้าที่เก็บสิ่งที่ชอบร่วมกันไว้บนออนไลน์ เช่น E-book 4. เว็บไซต์ที่ทำงานร่วมกัน (Collaboration Network) เป็นการต่อยอดความรู้กันด้วยการเป็นสาธารณะ เช่น Google Maps 5. ประสบการณ์เสมือนจริง (Virtual Reality) เป็นแหล่งรวบรวมเกมส์ออนไลน์ไว้มากมายบนอินเทอร์เน็ต 6. เครือข่ายเพื่อการประกอบอาชีพ (Professional Network) เป็นการนำสื่อออนไลน์มาใช้ในการเผยแพร่ประวัติของตนเอง และ 7. เครือข่ายที่เชื่อมต่อกันระหว่างผู้ใช้ (Peer to Peer) เป็นการเชื่อมต่อกันของผู้ใช้เพื่อแบ่งปัน เช่น Skype

พฤติกรรมการใช้สื่อออนไลน์

พฤติกรรมการใช้สื่อออนไลน์ หมายถึง ลักษณะการใช้บริการเครือข่ายสังคมออนไลน์ หรือกิจกรรมใดๆที่ตอบสนองที่สามารถสังเกตได้ในการใช้สื่อออนไลน์ อาทิ ความถี่ในการใช้ต่อวัน ช่วงเวลา ระยะเวลาที่ใช้ต่อวันและวัตถุประสงค์ในการใช้สื่อออนไลน์ (เอมิกา เหมมินทร์, 2556; กันตพล บรรทัดทอง, 2557; เกวรินทร์ ละเอียดตินันท์, 2557) ตัวอย่างกิจกรรมที่จัดขึ้นในมหาวิทยาลัยผ่านเครือข่ายสังคมออนไลน์ อาทิ การประชาสัมพันธ์ผ่านเว็บเพจมหาวิทยาลัยหรือคณะต่าง ๆ การสร้างกลุ่มเครือข่ายร่วมมือออนไลน์ผ่าน Facebook, Twitter, Line การจัดการเรียนการสอนผ่าน Zoom meeting หรือ Microsoft team การเรียนรู้ผ่าน E-book เป็นต้น

การใช้สื่อออนไลน์เพื่อสร้างความเป็นพลเมืองพลังสร้างสรรค์ (Active Citizenship)

ประชากร (People) หมายถึง คนที่เกิดและอาศัยร่วมกันอยู่ในประเทศใดประเทศหนึ่งหรือพื้นที่ใดพื้นที่หนึ่ง (สำนักงานราชบัณฑิตยสภา, 2556; Campbell, 1998) เป็นการที่ใช้นับคนหรือกลุ่มคนที่มีความหมายเป็นกลาง ไม่มีความเกี่ยวข้องหรือผูกติดกับความสัมพันธ์ด้านการปกครองใด ๆ ในขณะที่ พลเมือง (Citizen) คือ กลุ่มคนที่ได้รับการรับรองจากรัฐ ให้เป็นสมาชิกของรัฐ มีสิทธิเสรีภาพและหน้าที่ ในฐานะสมาชิกของรัฐตามกฎหมายหรือข้อกำหนดของรัฐการปกครองนั้น พลเมืองที่มีการใช้กฎ กติกา ระเบียบ แบบแผนหรือข้อบังคับทางสังคมอย่างเคร่งครัด การมีคุณลักษณะของความเป็นพลเมืองดี (Citizenship) คือ กลุ่มคนที่มีการปฏิบัติตามบทบาทและข้อกำหนดของความเป็นพลเมืองภายใต้ประชาธิปไตย บนพื้นฐานของจริยธรรม สรุปคุณลักษณะดังนี้ (วรารักษ์สามโกเศศ, 2554; ปริญา เทวานฤมิตรกุล, 2555) ได้แก่ การปฏิบัติตามกฎหมายและกติกาของสังคมการเคารพและไม่ละเมิดสิทธิ เสรีภาพของบุคคลอื่น การมีความรับผิดชอบต่อสังคม ตระหนักว่าตนเองเป็นส่วนหนึ่งของสังคมการให้ความร่วมมือต่อกิจกรรมทางสังคม โดยตระหนักว่าตนเองเป็นส่วนหนึ่งของสังคม

กลุ่มคนที่มีจิตสำนึกในการแสดงบทบาทความเป็นพลเมือง มีความกระตือรือร้นในการรวมพลังขับเคลื่อนตนเอง เห็นความสำคัญของการพัฒนาและการขับเคลื่อนสังคมและประเทศชาติ ในการมุ่งสร้างให้เกิดสังคมยุคใหม่ที่มีความเท่าเทียม มีอิสรภาพในการพัฒนาสังคมโดยกลุ่มคนในสังคม เน้นคนเป็นแกนหลักในการพัฒนาสังคม เรียกว่า พลเมืองขับเคลื่อนหรือพลเมืองพลังสร้างสรรค์ (Active citizen) Glassman (2012) เป็นกลุ่มพลเมืองที่มีความสำคัญอย่างยิ่ง ถ้ารัฐใดหรือประเทศใดในโลกมีจำนวนของพลเมืองขับเคลื่อนมาก ก็จะทำให้ที่นั่นมีโอกาสนในการเปลี่ยนแปลงและพัฒนาคน สังคมและประเทศ ให้มีประสิทธิภาพยิ่งขึ้น การมีคุณลักษณะของความเป็นพลเมือง (Citizenship) รวมกับพลังและความตระหนักต่อการรับผิดชอบต่อสังคมในฐานะสมาชิกทางสังคมทำให้เกิดพลเมืองพลัง (Active Citizenship) ขึ้น ซึ่งการใช้สื่อออนไลน์เพื่อความเป็นพลเมืองพลัง (Active Citizenship) ทำได้ดังนี้ 1. ใช้สื่อออนไลน์บนพื้นฐานของกฎหมายและกติกาของสังคม 2. ใช้สื่อออนไลน์ด้วยความเคารพสิทธิและไม่ละเมิดสิทธิของผู้อื่น 3. ใช้สื่อออนไลน์อย่างสร้างสรรค์และสร้างประโยชน์แก่สังคม 4. ใช้สื่อออนไลน์เพื่อการมีส่วนร่วมต่อกิจกรรมทางสังคม 5. ใช้สื่อออนไลน์บนพื้นฐานของจริยธรรม และ 6. ใช้สื่อออนไลน์อย่างรู้เท่าทันสื่อสารสนเทศและสื่อดิจิทัล Media Information and Digital Literacy (MIDL)

การรู้เท่าทันสื่อสารสนเทศและสื่อดิจิทัล Media Information and Digital Literacy (MIDL)

การเข้าถึงสื่อสารสนเทศและสื่อดิจิทัล เป็นสิทธิมนุษยชนขั้นพื้นฐานที่พลเมืองของชาติได้รับสิทธิเพื่อแสวงหาโอกาสทางความรู้และขับเคลื่อนประเทศชาติไปสู่การเปลี่ยนแปลงที่ดีขึ้น การรู้เท่าทันสื่อสารสนเทศและสื่อดิจิทัล หรือภาษาอังกฤษที่เรียกว่า Media Information and Digital Literacy (MIDL) คือ การมีวิจรณ์ญาณในการเข้าถึงสื่อสารสนเทศและสื่อดิจิทัลต่างๆ เป็นการใช้สื่ออย่างเข้าใจ สร้างสรรค์ มีการสังเกต วิเคราะห์ สังเคราะห์ วิพากษ์ ประเมินคุณค่าของสื่อดิจิทัลอย่างมีวิจรณ์ญาณ รวมไปถึงการป้องกันตนเองจากโลกออนไลน์ (สถาบันสื่อเด็กและเยาวชน, 2557) ซึ่งการใช้สื่อเทคโนโลยีนั้นที่เปรียบเสมือนเหรียญสองด้าน ถ้าใช้ไปในทางที่ถูกก็จะเกิดคุณประโยชน์มากมายมหาศาล แต่ถ้าใช้ในทางที่ผิดแล้ว ก็จะเกิดโทษมหาศาลเช่นเดียวกัน นิสิต นักศึกษาในระดับมหาวิทยาลัยนั้นมีความ

ใกล้ชิดกับสื่อเทคโนโลยีผ่านการใช้ในชีวิตประจำวัน ซึ่งเปรียบเสมือนปัจจัยที่ห้าในการดำรงชีวิต ถ้านิสิตที่เป็นพลเมืองหรือพลังขับเคลื่อนชาติ ใช้เทคโนโลยีอย่างสร้างสรรค์และรู้เท่าทันสื่อสารสนเทศ และสื่อดิจิทัลแล้ว ก็จะเป็นพลเมืองที่เป็นพลังที่สร้างสรรค์การเปลี่ยนแปลงและความเจริญงอกงามของสังคม ประเทศชาติและโลกต่อไป

วิธีการศึกษาวิจัย

การวิจัยผู้วิจัยใช้ระเบียบวิธีวิจัยเชิงปริมาณ ในการศึกษาผลการศึกษาการใช้สื่อออนไลน์เพื่อความเป็นพลเมืองพลังสร้างสรรค์ (Active Citizenship) ในศตวรรษที่ 21 ของนิสิตคณะสังคมศาสตร์ มหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ โดยระยะเวลาในการดำเนินการเก็บข้อมูล 3 เดือน ระหว่างวันที่ 1 พฤศจิกายน 2562-1 กุมภาพันธ์ 2563 ในการศึกษาผลของ ผลการศึกษาการใช้สื่อออนไลน์เพื่อความเป็นพลเมืองพลังสร้างสรรค์ (Active Citizenship) ในศตวรรษที่ 21 ของนิสิตคณะสังคมศาสตร์ มหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ ขั้นตอนดำเนินการวิจัยแบ่งออกเป็น 5 ขั้นตอน ดังนี้

ขั้น 1 ศึกษาค้นคว้าข้อมูลจากเอกสารทางวิชาการในต่างประเทศและประเทศไทยในเรื่องของรูปแบบการใช้สื่อออนไลน์และความเป็นพลเมืองพลังสร้างสรรค์ (Active Citizenship)

ขั้น 2 เลือกกลุ่มตัวอย่างที่มีความจำเป็นในการพัฒนาความเป็นพลเมืองพลังสร้างสรรค์ (Active Citizenship) โดยใช้กรณีศึกษาในตอนต้นที่ 1 การสำรวจการศึกษาการใช้สื่อออนไลน์เพื่อความเป็นพลเมืองพลังสร้างสรรค์ (Active Citizenship) ในศตวรรษที่ 21 ของนิสิตคณะสังคมศาสตร์ มหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ คือ นิสิตระดับปริญญาตรี ชั้นปีที่ 1-4 คณะสังคมศาสตร์ มหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒจำนวน 100 คน โดยใช้การการสุ่มคัดเลือกแบบอาสาสมัคร (Voluntary Sampling) ที่อยู่ในขั้นสามารถปรับตัวเข้ากับบริบทของการศึกษาในระดับมหาวิทยาลัยได้และกำลังปฏิบัติกิจกรรมต่าง ๆ ในมหาวิทยาลัยที่เป็นกิจกรรมที่ส่งเสริมความคิดสร้างสรรค์ ชมรมต่าง ๆ และมีการเปิดโอกาสทางความคิดในการสร้างสรรค์สิ่งต่าง ๆ ในมหาวิทยาลัยผ่านชมรมและกิจกรรมที่จัดขึ้น ซึ่งเป็นเวลาเหมาะสมมากที่สุดที่จะศึกษาความเป็นพลเมืองพลังสร้างสรรค์ (Active Citizenship) ในนิสิตระดับปริญญาตรีและตอนต้นที่ 2 การสอบถามแนวทางการพัฒนานิสิตสู่ความเป็นพลเมืองพลังสร้างสรรค์ (Active Citizenship) โดยวิธีการการสัมภาษณ์เชิงลึก (In-depth Interview) และนำมาวิเคราะห์ข้อมูลเชิงคุณภาพ โดยการวิเคราะห์คำหลัก (Domain Analysis) กลุ่มตัวอย่างคือ นิสิตคณะสังคมศาสตร์ จำนวน 20 คน คณาจารย์ผู้สอนในระดับปริญญาตรี จำนวน 15 คนและเจ้าหน้าที่รับผิดชอบงานด้านกิจกรรมนิสิตของคณะสังคมศาสตร์ จำนวน 5 คน

ขั้นที่ 3 ออกแบบเครื่องมือที่ใช้ในการวิจัย เครื่องมือที่ใช้ในการวิจัย คือ แบบสอบถามการศึกษาการใช้สื่อออนไลน์เพื่อความเป็นพลเมืองพลังสร้างสรรค์ (Active Citizenship) ในศตวรรษที่ 21 ชั้นปีที่ 1-4 คณะสังคมศาสตร์ มหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ จำนวน 1 ชุด 15 ข้อคำถาม และแบบสอบถามสัมภาษณ์จำนวน 5 ข้อ ที่เกี่ยวข้องกับแนวทางการพัฒนานิสิตสู่ความเป็นพลเมืองพลังสร้างสรรค์ (Active Citizenship) ในศตวรรษที่ 21 มีการตรวจสอบความเชื่อมั่น (Reliability) และมีการประเมินความสอดคล้อง (IOC) ของข้อคำถาม จากผู้เชี่ยวชาญ จำนวน 3 ท่าน คือ ผู้เชี่ยวชาญด้านพลเมืองจำนวน 2 ท่านและผู้เชี่ยวชาญด้านการวัดและประเมินผลจำนวน 1 ท่าน

ขั้น 4 ดำเนินการวิจัย การวิจัยนี้เป็นวิจัยเชิงสำรวจการศึกษาการใช้สื่อออนไลน์เพื่อความเป็นพลเมืองพลังสร้างสรรค์ (Active Citizenship) ในศตวรรษที่ 21 ของนิสิตคณะสังคมศาสตร์ มหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ โดยมีขั้นตอนดำเนินการ ดังนี้

4.1 วางแผนประชุมดำเนินการกับกลุ่มตัวอย่าง คือ นิสิตชั้นปีที่ 1-4 คณะสังคมศาสตร์ มหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ จำนวน 100 คน และชี้แจงรายละเอียดการทำแบบสอบถามการศึกษาการใช้สื่อออนไลน์เพื่อความเป็นพลเมืองพลังสร้างสรรค์ (Active Citizenship) ในศตวรรษที่ 21

4.2 ให้กลุ่มตัวอย่างทำแบบสอบถามการศึกษาการใช้สื่อออนไลน์เพื่อความเป็นพลเมืองพลังสร้างสรรค์ (Active Citizenship) ในศตวรรษที่ 21 โดยตอบคำถามด้วยสภาพและประสบการณ์จริงที่พบเจอ โดยมีเวลาให้ตอบข้อคำถามเป็นเวลา 2 สัปดาห์

4.3 นำผลของแบบสอบถามมาวิเคราะห์ข้อมูล สถิติที่ใช้ในการวิเคราะห์ข้อมูล ได้แก่ ความถี่ ค่าร้อยละและค่าเฉลี่ย

4.4 ทำการสัมภาษณ์เชิงลึก (In-depth Interview) กับกลุ่มตัวอย่างคือ นิสิตคณะสังคมศาสตร์จำนวน 20 คน คณาจารย์ผู้สอนในระดับปริญญาตรี จำนวน 15 คนและเจ้าหน้าที่รับผิดชอบงานด้านกิจกรรมนิสิตของคณะสังคมศาสตร์ จำนวน 5 คนแล้วนำมาวิเคราะห์ข้อมูลโดยการวิเคราะห์คำหลัก (Domain Analysis)

4.5 รายงานผลข้อมูลทั้งเชิงปริมาณและคุณภาพ

ผลการวิจัย

ในการวิจัยเรื่อง สำนวณการศึกษาการใช้สื่อออนไลน์เพื่อความเป็นพลเมืองพลังสร้างสรรค์ (Active Citizenship) ในศตวรรษที่ 21 ของนิสิตคณะสังคมศาสตร์ มหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ มีจุดประสงค์จุดมุ่งหมายการวิจัย คือ เพื่อศึกษาการใช้สื่อออนไลน์เพื่อสร้างความเป็นพลเมืองพลังสร้างสรรค์ (Active Citizenship) ในศตวรรษที่ 21 ของนิสิตคณะสังคมศาสตร์ มหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ เพื่อเปรียบเทียบการใช้สื่อออนไลน์เพื่อสร้างความเป็นพลเมืองพลังสร้างสรรค์ (Active Citizenship) ในศตวรรษที่ 21 ของนิสิตคณะสังคมศาสตร์ มหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒและ เพื่อวิเคราะห์ความต้องการจำเป็น (Need Analysis) ของการใช้สื่อออนไลน์เพื่อความเป็นพลเมืองพลังสร้างสรรค์ (Active Citizenship) ในศตวรรษที่ 21 ของนิสิตคณะสังคมศาสตร์ มหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ โดยการวิจัยครั้งนี้เป็นการวิจัยเชิงปริมาณ โดยใช้ข้อมูลทางสถิติคือ ค่าเฉลี่ย ร้อยละ โดยแบ่งเป็น 2 ตอน ดังนี้

ตอนที่ 1 ผลการศึกษาการใช้สื่อออนไลน์เพื่อความเป็นพลเมืองพลังสร้างสรรค์ (Active Citizenship) ในศตวรรษที่ 21 ของนิสิตคณะสังคมศาสตร์ มหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ

ตอนที่ 1.1 ผลการสำรวจข้อมูลพื้นฐานของนิสิตระดับปริญญาตรี โดยใช้แบบสอบถามเพื่อสำนวนการศึกษาการใช้สื่อออนไลน์เพื่อความเป็นพลเมืองพลังสร้างสรรค์ (Active Citizenship) ในศตวรรษที่ 21 ของนิสิตคณะสังคมศาสตร์ มหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ โดยมีกลุ่มตัวอย่าง คือ นิสิตระดับปริญญาตรี จำนวน 120 คน ผลปรากฏว่าผู้ตอบแบบสอบถามเป็นเพศชาย ร้อยละ 41.00 และเพศหญิงร้อยละ 59.00 มีอายุระหว่าง 17-20 ปี คิดเป็นร้อยละ 40 อายุ 21-23 ปี คิดเป็นร้อยละ 60 โดยทั้งหมดกำลังศึกษาระดับปริญญาตรี ระดับชั้นปีที่ 1 คิดเป็นร้อยละ 36 ชั้นปีที่ 2 คิดเป็นร้อยละ 50 ชั้นปีที่ 3 คิดเป็นร้อยละ 2 และชั้นปีที่ 4 คิดเป็นร้อยละ 12 และทุกคนเป็นผู้มีประสบการณ์ในการใช้สื่อออนไลน์

ตอนที่ 1.2 ผลการสำรวจการศึกษาการใช้สื่อออนไลน์เพื่อความเป็นพลเมืองพลังสร้างสรรค์ (Active Citizenship) โดยใช้แบบสอบถาม เพื่อสำรวจการศึกษาการใช้สื่อออนไลน์เพื่อความเป็นพลเมืองพลังสร้างสรรค์ (Active Citizenship) ในศตวรรษที่ 21 ของนิสิตคณะสังคมศาสตร์ มหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ โดยมีกลุ่มตัวอย่าง คือ นิสิตระดับปริญญาตรี จำนวน 120 คน ผลปรากฏว่า นิสิตทุกคนเคยมีประสบการณ์ในการใช้สื่อออนไลน์ในการหาข้อมูลผ่านอินเทอร์เน็ต คิดเป็นร้อยละ 100 โปรแกรมที่ใช้ในสื่อออนไลน์มากที่สุดในชีวิตประจำวัน คือ Facebook คิดเป็นร้อยละ 40 รองลงมาคือ Line คิดเป็นร้อยละ 30 YouTube คิดเป็นร้อยละ 21 โดยนิสิตมีพฤติกรรมการใช้สื่อออนไลน์ในการสร้างความเป็นพลเมืองพลังสร้างสรรค์ (Active Citizen) ในด้านที่ 1 ใช้สื่อออนไลน์บนพื้นฐานของกฎหมายและกติกาของสังคม มีพฤติกรรมบ่งชี้คือ ความสามารถใช้สื่อออนไลน์ในการค้นคว้าหาข้อมูลได้ คิดเป็นร้อยละ 100 ใช้สื่อออนไลน์อย่างสร้างสรรค์ คิดเป็นร้อยละ 81 ใช้สื่อออนไลน์ภายใต้กฎหมายที่กำหนด คิดเป็นร้อยละ 73 มีวิจารณญาณในการใช้สื่อ คิดเป็นร้อยละ 69 ใช้สื่อออนไลน์อย่างมีสติและระมัดระวัง คิดเป็นร้อยละ 48 และใช้สื่อออนไลน์ในการสร้างประโยชน์ให้ผู้อื่นคิดเป็นร้อยละ 42 ด้านที่ 2 ใช้สื่อออนไลน์ด้วยความเคารพสิทธิและไม่ละเมิดสิทธิของผู้อื่น มีพฤติกรรมบ่งชี้คือ มีคุณธรรมและจริยธรรมในการใช้สื่อออนไลน์ คิดเป็นร้อยละ 89 ใช้สื่อออนไลน์โดยไม่ละเมิดผู้อื่น คิดเป็นร้อยละ 71 ด้านที่ 3 ใช้สื่อออนไลน์อย่างสร้างสรรค์และสร้างประโยชน์แก่สังคม มีพฤติกรรมบ่งชี้ คือ ใช้สื่อออนไลน์ในการเคลื่อนไหวสังคมไปในทิศทางที่ดีขึ้น คิดเป็นร้อยละ 61 แสดงความคิดเห็นที่เป็นประโยชน์ในการพัฒนาสังคม คิดเป็นร้อยละ 55 สามารถแยกแยะข้อมูลจริงและเท็จได้ คิดเป็นร้อยละ 42 ด้านที่ 4 ใช้สื่อออนไลน์เพื่อการมีส่วนร่วมต่อกิจกรรมทางสังคม มีพฤติกรรมบ่งชี้คือ ใช้สื่อออนไลน์ในการสร้างชิ้นงานที่เป็นประโยชน์ต่อตนเองและผู้อื่น คิดเป็นร้อยละ 67 มีความรับผิดชอบต่อผลของการใช้สื่อออนไลน์ คิดเป็นร้อยละ 34

ตอนที่ 2 ผลการสอบถามแนวทางการพัฒนานิสิตสู่ความเป็นพลเมืองพลังสร้างสรรค์ (Active Citizenship) โดยวิธีการการสัมภาษณ์เชิงลึก (In-depth Interview) และนำมาวิเคราะห์ข้อมูลเชิงคุณภาพ โดยการวิเคราะห์คำหลัก (Domain Analysis) กลุ่มตัวอย่างจำนวนรวม 40 คน คือ นิสิตคณะสังคมศาสตร์จำนวน 20 คน คณาจารย์ผู้สอนในระดับปริญญาตรี จำนวน 15 คนและเจ้าหน้าที่รับผิดชอบงานด้านกิจกรรมนิสิตของคณะสังคมศาสตร์ จำนวน 5 คน เสนอแนวทางการพัฒนาพฤติกรรมการใช้สื่อออนไลน์ในการสร้างความเป็นพลเมืองพลังสร้างสรรค์ (Active Citizen) ของนิสิตคณะสังคมศาสตร์ ผลปรากฏจำแนกเป็น 5 ด้านดังนี้

ด้านที่ 1 นิสิตควรมีแนวทางในการใช้สื่อออนไลน์อย่างถูกต้อง โดยสามารถเข้าถึงสื่อออนไลน์ต่าง ๆ ทั้งสื่อด้านการเรียนการสอนและด้านอื่น ๆ อย่างถูกวิธี และมีการแบ่งเวลาให้ถูกต้องเพื่อประโยชน์สูงสุดของตน ตัวอย่างคำตอบ “ต้องใช้สื่อได้อย่างคล่องตัว ใช้เป็น” “ต้องแบ่งเวลาให้เหมาะสม” “คิดก่อนใช้”

ด้านที่ 2 นิสิตต้องมีวิจารณญาณในการใช้สื่อออนไลน์ โดยการรับและส่งข้อมูลในแต่ละครั้งนั้นควรมีการคิดและวิเคราะห์อย่างถี่ถ้วน ถึงประโยชน์และโทษในการส่งข้อมูล รวมไปถึงควรใช้สื่อออนไลน์เพื่อสร้างประโยชน์แก่ตนเอง สังคมและประเทศชาติมากที่สุด ตัวอย่างคำตอบ “ต้องมีการคิดและวิเคราะห์” “ต้องใช้อย่างระมัดระวัง มีวิจารณญาณ” “ต้องคิดถึงประโยชน์และระวังโทษในการใช้”

ด้านที่ 3 คณะและมหาวิทยาลัยควรสนับสนุนในเรื่องการจัดกิจกรรมเพื่อส่งเสริมการขับเคลื่อนทางสังคมให้นิสิต โดยให้นิสิตเป็นแกนหลักในการคิดสร้างสรรค์ชมรมและโครงการต่าง ๆ เพื่อพัฒนาสังคม เนื่องจากคณะสังคมศาสตร์ ซึ่งตรงกับพันธกิจของคณะสังคมศาสตร์ คือการสร้าง

ประโยชน์เพื่อสังคม ตัวอย่างคำตอบ “อยากให้คณะสนับสนุนโครงการต่าง ๆ ที่จัดขึ้น” “อยากได้สิ่งอำนวยความสะดวก เช่น สถานที่เพื่อประชุมและจัดกิจกรรม”

ด้านที่ 4 นิสิตต้องใช้สื่อออนไลน์บนพื้นฐานของกฎหมายและไม่ละเมิดสิทธิของผู้อื่น รวมไปถึงการเคารพกติกาของสังคม เคารพและยอมรับความแตกต่างที่เกิดขึ้นภายในสังคม ตัวอย่างคำตอบ “ต้องระวังเรื่องการละเมิดคนอื่นหรือบูลลี่คนอื่นให้มาก ๆ”

ด้านที่ 5 นิสิตควรใช้สื่อออนไลน์เพื่อขับเคลื่อนสังคมไปในทางที่ดีและเป็นประโยชน์ต่อสังคม เนื่องจากนิสิตในยุคดิจิทัลนั้น มีความสามารถในการใช้สื่อออนไลน์ในการสร้างชิ้นงานและประชาสัมพันธ์โครงการต่าง ๆ ในโซเชียลมีเดียอย่างมาก ดังนั้นหากใช้ความสามารถด้านนี้ของตนอย่างเป็นประโยชน์แล้วนั้นก็จะทำให้สังคมในยุคดิจิทัลมีการขับเคลื่อนได้อย่างรวดเร็วและเกิดประโยชน์สูงสุด ตัวอย่างคำตอบ “ต้องใช้สื่อในทางที่ถูกต้อง” “ควรใช้เพื่อประโยชน์ต่อสังคม” “เด็กยุคใหม่มีการพัฒนาสื่อออนไลน์ได้หลากหลายและรวดเร็ว”

อภิปรายผลการวิจัย

จากการวิจัยเรื่องการศึกษาการใช้สื่อออนไลน์เพื่อความเป็นพลเมืองพลังสร้างสรรค์ (Active Citizenship) ในศตวรรษที่ 21 ของนิสิตคณะสังคมศาสตร์ มหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ สามารถอภิปรายผลการวิจัย ดังนี้

1. การใช้สื่อออนไลน์เพื่อช่วยสร้างความเป็นพลเมืองพลังสร้างสรรค์ (Active Citizenship) ในศตวรรษที่ 21 ของนิสิตคณะสังคมศาสตร์ มหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ จากผลการวิจัยตั้งข้อสังเกตได้ว่า นิสิตมีการใช้สื่อออนไลน์เพื่อสร้างความเป็นพลเมืองพลังสร้างสรรค์ (Active Citizenship) ในศตวรรษที่ 21 ของนิสิตคณะสังคมศาสตร์ มหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ ในด้านของความสามารถใช้สื่อออนไลน์ในการค้นคว้าหาข้อมูลได้ คิดเป็นร้อยละ 100 และสื่อออนไลน์ที่ใช้มากที่สุดคือ Facebook ซึ่งสอดคล้องกับสถิติพฤติกรรมการใช้สื่อออนไลน์ของสำนักงานพัฒนาธุรกรรมทางอิเล็กทรอนิกส์หรือ ETDA ที่ได้มีรายงานผลสำรวจพฤติกรรมผู้ใช้สื่ออินเทอร์เน็ตในประเทศไทยปี 2563 พบว่า ส่วนใหญ่กลุ่มเยาวชนใน Gen Y และ Gen Z มีการใช้สื่อออนไลน์มากที่สุด และสื่อที่ใช้มากที่สุดที่ Facebook ยิ่งเกิดภาวะโควิด-19 อัตราการใช้สื่อออนไลน์มีการเพิ่มขึ้นอย่างรวดเร็ว เนื่องจากนักเรียน นักศึกษาต้องใช้สื่อออนไลน์ในการเรียนและส่งงานรวมถึงการทำกิจกรรมต่าง ๆ บนโลกออนไลน์ในเวลาว่าง (สำนักงานพัฒนาธุรกรรมทางอิเล็กทรอนิกส์, 2563) นอกจากนี้ ผลการวิจัยด้านที่ 3 ใช้สื่อออนไลน์อย่างสร้างสรรค์และสร้างประโยชน์แก่สังคม และด้านที่ 4 ใช้สื่อออนไลน์เพื่อการมีส่วนร่วมต่อกิจกรรมทางสังคม พบว่า นิสิตส่วนใหญ่มีการใช้สื่อออนไลน์ในการเคลื่อนไหวกิจกรรมต่าง ๆ ของสังคม เช่น การทำกิจกรรมเพื่อเคลื่อนไหวต่าง ๆ ที่ทำให้สังคมมีการขับเคลื่อน จะเห็นได้ชัดเจนจากช่องทีวีและสื่อดิจิทัลต่าง ๆ ซึ่งสอดคล้องกับแนวคิดในเรื่องของการเป็นพลเมืองผู้นำพลังสร้างสรรค์ (Active Citizenship) ในศตวรรษที่ 21 คือกลุ่มคนที่มีจิตสำนึกในการแสดงบทบาทความเป็นพลเมือง มีความกระตือรือร้นในการรวมพลังขับเคลื่อนตนเอง เห็นความสำคัญของการพัฒนาและการขับเคลื่อนสังคมและประเทศชาติ ในการมุ่งสร้างให้เกิดสังคมยุคใหม่ที่มีความเท่าเทียม มีอิสรภาพในการพัฒนาสังคมโดยกลุ่มคนในสังคมเน้นคนเป็นแกนหลักในการพัฒนาสังคม เรียกว่า พลเมืองขับเคลื่อน (Active citizen) Hoskins et al. (2006) แต่มีข้อสังเกตว่า การขับเคลื่อนสังคมนั้นส่วนใหญ่จะมีการกระจุกตัวอยู่ในนิสิตนักศึกษาบางกลุ่มที่เป็นแกนนำ และแนวร่วมในการทำกิจกรรมต่าง ๆ ยังไม่ค่อยมีการแพร่กระจายโดยทั่วไปเท่าใดนั้น

จะเห็นได้จากผลของการสัมภาษณ์เชิงลึกที่นิสิตได้แสดงความคิดเห็นว่า ในปัจจุบันสังคมเริ่มมีการเปลี่ยนแปลงไป มีนิสิตนักศึกษาเริ่มออกมาขับเคลื่อนและพัฒนาสังคมผ่านกิจกรรมต่าง ๆ มากขึ้น แต่ก็ยังมีบางส่วนที่อาจยังไม่ค่อยกล้าในการออกมาทำกิจกรรมเท่าใดนัก เป็นต้น

2. แนวทางการพัฒนานิสิตคณะสังคมศาสตร์ มหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ ในฐานะพลเมืองสร้างสรรค์จะเห็นถึงการพัฒนาพฤติกรรมการใช้สื่อออนไลน์ในการสร้างความเป็นพลเมืองสร้างสรรค์ (Active Citizen) ของนิสิตคณะสังคมศาสตร์ทั้ง 5 ด้าน จะเห็นได้ว่าแนวทางที่นำเสนอมา นั้นเป็นแนวทางที่มุ่งพัฒนาตัวนิสิตนักศึกษาในเรื่องของการใช้เทคโนโลยี แนวทางของคณะและมหาวิทยาลัยในการวางนโยบายและสนับสนุนให้โครงการต่าง ๆ ที่นิสิตนักศึกษาจัดทำขึ้นและเป็นประโยชน์ต่อสังคม หรือขับเคลื่อนสังคมไปในทิศทางที่ดีขึ้น จึงจะเห็นได้ว่า การสร้างพลังของพลเมืองสร้างสรรค์ (Active Citizen) นั้น ไม่ได้ถูกขับเคลื่อนเพียงแค่ตัวบุคคลเพียงฝ่ายเดียว แต่บุคลากรที่มีส่วนเกี่ยวข้องและองค์กรต้องร่วมมือกันในการขับเคลื่อนและสร้างพลเมืองสร้างสรรค์ (Active Citizen) ผู้สังคมให้มากที่สุด เพื่อสังคมจะได้มีการพัฒนาอย่างรวดเร็วและมีประสิทธิภาพ สอดคล้องกับทฤษฎีการเรียนรู้ของกาเย่ (Gagne, 1965) ในเรื่องของการเรียนรู้แบบการตอบสนองต่อสิ่งเร้า (Stimulus-Response Learning) คือการเรียนรู้แบบสร้างแรงจูงใจให้ผู้เรียนสนใจและการเรียนรู้แบบลูกโซ่ (Chaining) คือการเรียนรู้จากประสบการณ์หรือความรู้เดิม เพื่อสนับสนุนผู้เรียน (พัฒนา ชัชพงศ์, 2541; มรุส ประจักษ์นทร์, 2559) ให้มีการใช้ศักยภาพในการใช้สื่อและเทคโนโลยีได้อย่างมีประสิทธิภาพเพื่อประโยชน์ต่อสังคมและประเทศชาติ

บรรณานุกรม

- กันตพล บรรทัดทอง. (2557). พฤติกรรมการใช้เครือข่ายสังคมออนไลน์และความพึงพอใจของกลุ่มคนผู้สูงอายุในเขตกรุงเทพมหานคร [การค้นคว้าอิสระปริญญาโทบริหารธุรกิจ, มหาวิทยาลัยกรุงเทพ]. DSpace at Bangkok University. <http://dspace.bu.ac.th/jspui/handle/123456789/1298>
- เกวรินทร์ ละเอียดตินันท์. (2557). การยอมรับเทคโนโลยีและพฤติกรรมผู้บริโภคทางออนไลน์ที่มีผลต่อการตัดสินใจซื้อหนังสืออิเล็กทรอนิกส์ผู้บริโภคในเขตกรุงเทพมหานคร [การค้นคว้าอิสระปริญญาโทบริหารธุรกิจ, มหาวิทยาลัยกรุงเทพ]. DSpace at Bangkok University. <http://dspace.bu.ac.th/jspui/handle/123456789/1883>
- ปริญญา เทวานฤมิตรกุล. (2555). การศึกษาเพื่อสร้างความเป็นพลเมือง. นานมีบุ๊คส์.
- พัฒนา ชัยพงศ์. (2541). ทฤษฎีและปฏิบัติการพัฒนาหลักสูตรการศึกษาปฐมวัย. ภาควิชาหลักสูตรและการสอน คณะศึกษาศาสตร์ มหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ ประสานมิตร.
- มธุรส ปรภาจันท์. (2559). การพัฒนาหลักสูตรการฝึกอบรมเสริมสร้างความสามารถในการสอนอ่านและวินิจฉัยการอ่านสำหรับครูระดับประถมศึกษาตอนต้น [ปริญญาโทบริหารธุรกิจ, มหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ]. สำนักหอสมุดกลาง มหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ. http://thesis.swu.ac.th/swudis/Cur__Re__Dev/Mathuroth__P.pdf
- ระวี แก้วสุกใส, และ ชัยรัตน์ จุสาล์. (2556). เครือข่ายสังคมออนไลน์: กรณีเฟซบุ๊ก (Facebook) กับการพัฒนาผู้เรียน. วารสารมหาวิทยาลัยนราธิวาสราชนครินทร์, 5(4), 195-205.
- วรกรณ สามโกเศศ. (2554, 3 มีนาคม). การศึกษาเพื่อสร้างความเป็นพลเมือง. มติชน.
- สถาบันสื่อเด็กและเยาวชน. (2557). รายการเด็ก สิทธิเด็ก และการโฆษณา. ใน ชัยณัฏฐา ตั้งพรพิพัฒน์ และ ณัฐพรณ แยมแซไซ (บก.), *Kidchen สูตรเด็ดรายการเด็ก: คู่มือผลิตรายการโทรทัศน์สำหรับเด็ก* (น. 18-19). ผู้แต่ง.
- สำนักงานพัฒนาธุรกรรมทางอิเล็กทรอนิกส์. (2564, 9 เมษายน). *ETDA เผยผลสำรวจ IUB 63 คนไทยใช้เน็ตยังไม่ไหวเกือบครึ่งวัน โควิด-19 มีส่วน*. <https://www.etda.or.th/th/newsevents/pr-news/ETDA-released-IUB-2020.aspx>
- สำนักงานราชบัณฑิตยสภา. (2556). *บทวิทยุรายการ รู้รัก ภาษาไทย*. ผู้แต่ง.
- สำนักงานเลขาธิการสภาการศึกษา. (2560). *แผนการศึกษาแห่งชาติ ฉบับที่ 12 (พ.ศ. 2560-พ.ศ. 2579)*. พริกหวานกราฟิก.
- อรนุช ลิ้มศิริ. (2556). *หลักสูตรและการเรียนการสอนในระดับประถมศึกษา (พิมพ์ครั้งที่ 6)*. ภาควิชาหลักสูตรและการสอน คณะศึกษาศาสตร์ มหาวิทยาลัยรามคำแหง.
- เอมิกา เหมมินทร์. (2556). *พฤติกรรมการใช้และความคิดเห็นเกี่ยวกับผลที่ได้จากการใช้เครือข่ายสังคมออนไลน์ (Social media) ของประชาชนในเขตกรุงเทพมหานคร [วิทยานิพนธ์ปริญญาโทบริหารธุรกิจ, สถาบันบัณฑิตพัฒนบริหารศาสตร์]*. NIDA Wisdom Repository. <http://repository.nida.ac.th/handle/662723737/519>
- Hoskins, B., Jesinghaus, J., Mascherini, M., Munda, G. Nardo, M., Saisana, M., Van Nijlen, D., Vidoni, D., & Villalba, E. (2006). *Measuring active citizenship in Europe*. Publications Office. <https://op.europa.eu/s/xXBf>

- Campbell, D. (1998). *Writing security: United States foreign policy and politics of identity*. Manchester University Press.
- Gagne, R. M. (1965). *The psychological basic of science: A process approach* AAAS. Miscellancaus.
- Glassman, M. (2012). Occupying the noosystem: The evolution of media platforms and webs of community protest. *Berkeley Planning Journal*, 25, 198-209.
<https://doi.org/10.5070/BP325111730>