

การพัฒนาสื่อออนไลน์เพื่อป้องกันการใช้ความรุนแรงของเด็กวัยรุ่น

สหะ พุกศิริวงศ์ชัย

คณะครุศาสตร์ มหาวิทยาลัยราชภัฏนครปฐม

Corresponding author: saha@webmail.npru.ac.th

บทคัดย่อ

การพัฒนาสื่อออนไลน์เพื่อป้องกันการใช้ความรุนแรงของเด็กวัยรุ่น ดำเนินการในรูปแบบการวิจัยและพัฒนา มีวัตถุประสงค์ของการวิจัย 1) เพื่อพัฒนาสื่อออนไลน์ในรูปแบบโมชันอินโฟกราฟิกในการป้องกันการใช้ความรุนแรงสำหรับเด็กวัยรุ่น 2) เพื่อประเมินประสิทธิภาพสื่อออนไลน์ในรูปแบบโมชันอินโฟกราฟิกในการป้องกันการใช้ความรุนแรงสำหรับเด็กวัยรุ่น 3) เพื่อศึกษาผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนและศึกษาความพึงพอใจของนักเรียนต่อสื่อออนไลน์ในรูปแบบโมชันอินโฟกราฟิกในการป้องกันการใช้ความรุนแรงสำหรับเด็กวัยรุ่น และ 4) เพื่อนำเสนอแนวทางการเผยแพร่สื่อออนไลน์ในรูปแบบโมชันอินโฟกราฟิกในการป้องกันการใช้ความรุนแรงสำหรับเด็กวัยรุ่น กลุ่มตัวอย่างที่ใช้ในการวิจัยครั้งนี้ได้มาโดยการเลือกแบบเจาะจง ประกอบด้วย เด็กวัยรุ่น ผู้บริหารโรงเรียน ครูในโรงเรียน และเจ้าหน้าที่หน่วยงานรณรงค์ป้องกันการใช้ความรุนแรง รวมทั้งสิ้น 97 คน เครื่องมือที่ใช้ คือ แบบสัมภาษณ์ ชุดสื่อออนไลน์ในรูปแบบโมชันอินโฟกราฟิก แบบประเมินสื่อแบบทดสอบวัดผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน และแบบประเมินความพึงพอใจ ผลการวิจัยพบว่า 1) สื่อที่เหมาะสมในการป้องกันการใช้ความรุนแรง ควรเป็นสื่อออนไลน์ที่เข้าถึงง่าย มีเนื้อหาที่น่าสนใจ น่าติดตาม เหมาะสมกับเพศและวัย เป็นสื่อเพื่อให้ความรู้กับวัยรุ่น ครอบครัว ผู้บริหารและครูในโรงเรียน โดยมีองค์ประกอบด้านเนื้อหาเกี่ยวกับพัฒนาการวัยรุ่น ทักษะป้องกันความรุนแรง การสื่อสารเชิงบวก ความเข้าใจสาเหตุของความรุนแรงและทักษะของผู้ช่วยเหลือ 2) สื่อออนไลน์มีประสิทธิภาพ 80.32/82.40 ตามเกณฑ์มาตรฐาน 80/80 ที่กำหนดไว้ 3) ผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนโดยคะแนนหลังเรียนสูงกว่าก่อนเรียนอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ 0.05 ซึ่งเป็นไปตามสมมติฐานที่ตั้งไว้ ผลประเมินความพึงพอใจของนักเรียนต่อสื่อออนไลน์มีระดับความพึงพอใจมากที่สุด และ 4) ได้แนวทางการเผยแพร่สื่อออนไลน์ ซึ่งทำได้โดยทำหนังสือแจ้งและส่งชุดโครงการสื่อให้หน่วยงานการศึกษาที่เกี่ยวข้อง หน่วยงานทางสาธารณสุขจังหวัด สถาบันแห่งชาติเพื่อการพัฒนาเด็กและครอบครัว รวมถึงมูลนิธิสร้างเสริมความปลอดภัยในเด็ก และทำการเผยแพร่ในสื่อสังคมออนไลน์

คำสำคัญ : 1. สื่อออนไลน์ 2. เด็กวัยรุ่น 3. การป้องกันความรุนแรง

The development of online media to prevent youth violence

Saha Puksirivongchai

Faculty of Education, Nakhon Pathom Rajabhat University,

Nakhon Pathom 73000, Thailand

Corresponding author: saha@webmail.npru.ac.th

Abstract

The development of online media to prevent violence in adolescents carried out in the form of research and development aimed to 1) develop online media in motion infographics to prevent youth violence; 2) evaluate the effectiveness of online media in motion infographics; 3) study academic achievement and students' satisfaction with online media in motion infographics; and 4) introduce guidelines for disseminating online media in motion infographics. The research samples were selected by purposive sampling consisting of adolescents, school administrators, school teachers, and officers from the anti-youth violence campaign units, totaling 97 people. The research tools included interview forms, online media in motion infographic forms, media evaluation forms, achievement tests, and satisfaction assessment forms. The results revealed that 1) proper online media to prevent violence should be easy to access, full of interesting and engaging content, and suitable for all genders and ages. The media should educate adolescents, families, school administrators, and teachers. It should include content on adolescents' development, anti-violence skills, positive communication, understanding the causes of violence, and skills for victim rescuers; 2) The efficiency of online media was 80.32/82.40 according to the established 80/80 benchmark; 3) The posttest achievement scores were higher than pretest ones at the 0.05 level which was in line with the hypothesis. The results of students' satisfaction with online media had the highest level of satisfaction; 4). The suggested guidelines for disseminating online media were to send a written notice and online media project packages to the relevant education organizations, provincial public health organizations, the National Institute for Child and Family Development, the foundation for child safety promotion, and to publish on social media.

Keywords: 1. Online media 2. Adolescents 3. Violence prevention

บทนำ

ปัญหาความรุนแรงในช่วงวัยรุ่นเกิดจากหลายสาเหตุ มักพบว่าการเลี้ยงดูของพ่อแม่ การแข่งขันสูงทางด้านการศึกษากการมุ่งเน้นด้านรายได้ ด้านเศรษฐกิจ และค่านิยมที่เปลี่ยนไปทำให้เกิดปัญหาความรุนแรงในสังคมไทย ผลกระทบจากปัญหาความรุนแรงในวัยรุ่นเป็นปัญหาความรุนแรงต่อสังคม ซึ่งจะส่งผลกระทบต่อตนเองและผู้อื่นในหลายๆ ด้าน ทั้งการก่ออาชญากรรมโดยใช้ความรุนแรง ทำร้ายผู้อื่น ให้ได้รับบาดเจ็บหรือเสียชีวิต กลุ่มวัยรุ่นระหว่างสถาบันที่ใช้ความรุนแรง ส่งผลกระทบระยะสั้นและระยะยาว ปัญหาที่เกิดขึ้นในครอบครัวเป็นจุดเริ่มต้นที่ก่อปัญหาอาชญากรรม หากเราสามารถสกัดตั้งแต่ต้นได้ โดยเฉพาะการเสริมสร้างสถาบันครอบครัวให้เข้มแข็ง จะช่วยลดหรือขจัดปัญหาความรุนแรงให้หมดไปได้ (Social Development News Team, 2019) จากผลการวิจัยของ Rattanaajirapong (2017) ที่ได้ศึกษาวิจัยเรื่อง “ปัจจัยที่ส่งผลต่อพฤติกรรมกรรมการกระทำรุนแรงของนักเรียนชายอาชีวศึกษาในจังหวัดนครปฐม” พบว่า การได้รับอิทธิพลจากสื่อ จากกลุ่มเพื่อนหรือรุ่นพี่ และสัมพันธภาพภายในครอบครัว เป็นปัจจัยที่ส่งผลต่อพฤติกรรมกรรมการกระทำรุนแรงของนักเรียนชายอาชีวศึกษาในจังหวัดนครปฐม จากรายงานการวิจัยดังกล่าวข้างต้น จะเห็นได้ว่า จังหวัดนครปฐมเป็นจังหวัดหนึ่งที่มีการใช้ความรุนแรงในเด็กวัยรุ่น และปัจจัยที่ส่งผลต่อการใช้ความรุนแรงที่สำคัญ คือ อิทธิพลจากสื่อ ดังนั้น จะเห็นว่าสื่อมีอิทธิพลต่อการรับรู้ ส่งผลกระทบต่อพฤติกรรมของวัยรุ่นอย่างมาก นอกจากนี้ งานวิจัยของ Dhanasobhon (2008) ได้ศึกษาการพัฒนาทรัพยากรการเรียนรู้อิเล็กทรอนิกส์เพื่อป้องกันความรุนแรงสำหรับเด็กวัยรุ่น ผลการสังเคราะห์ความรู้และงานวิจัย ได้เป็นหลักการและรูปแบบที่ใช้ในการออกแบบและพัฒนาสื่อทรัพยากรการเรียนรู้อิเล็กทรอนิกส์ที่เน้นให้ผู้ใช้งานเกิดทักษะความรู้ในการป้องกันตนเองจากความรุนแรง มีรูปแบบเป็นเกมและกิจกรรมเชิงปฏิสัมพันธ์เพื่อการเรียนรู้ด้วยตนเอง และได้ให้ข้อเสนอแนะในการทำวิจัย คือ การวิจัยเพื่อพัฒนาสื่อที่สร้างความต้องการ ความพึงพอใจแก่เยาวชนในวัยรุ่นและให้มีความรู้ความเข้าใจเกี่ยวกับการป้องกันตนเองจากความรุนแรง ทำให้เห็นว่าการใช้สื่อสมัยใหม่สามารถเข้าถึงเด็กวัยรุ่นได้ดี และการวิจัยเพื่อหารูปแบบใหม่เป็นสิ่งจำเป็น

ในการนำสื่อการศึกษามาเป็นเครื่องมือที่ช่วยพัฒนาการเรียนรู้ของผู้เรียนนั้น ผู้สอนจะต้องมีการประยุกต์ใช้ให้สอดคล้องกับเนื้อหาเพื่อให้ผู้เรียนเกิดการเรียนรู้ได้

อย่างรวดเร็วและเข้าใจง่ายขึ้น สื่อการศึกษาสร้างสรรค์ควรใช้ควบคู่ไปกับเนื้อหาสาระที่เน้นให้ผู้เรียนเน้นการผลิตสื่อที่แตกต่างไปจากสื่อเดิม ๆ เพื่อกระตุ้นความสนใจ ทำให้สื่อการศึกษานั้น ๆ แตกต่างจากที่ผู้เรียนเคยเห็นมา จะทำให้การตอบสนองการเรียนรู้ของผู้เรียนให้มากขึ้นด้วยระยะเวลาที่สั้นลง ด้วยความแปลกใหม่และแตกต่างจากที่ผู้เรียนเคยเห็นมา (Mingsiritham, 2013) การจัดการศึกษามีความจำเป็นต้องหาวิธีการในการสื่อสารถึงผู้เรียนเพื่อให้เกิดการเรียนรู้ร่วมกับการสื่อสารด้วยเทคโนโลยีสารสนเทศสมัยใหม่ให้มีความเหมาะสม เนื่องจากสื่อทุกสื่อมีคุณลักษณะเฉพาะแตกต่างกัน มีข้อดีและข้อจำกัดที่แตกต่างกัน การใช้สื่อสมัยใหม่ในการจัดการเรียนรู้ผสมผสานสื่อดั้งเดิมให้เข้ากับบริบทของผู้เรียนเป็นสิ่งสำคัญ ทำให้ต้องอาศัยการออกแบบ วิธีการในรูปแบบต่าง ๆ และความคิดสร้างสรรค์ในการผลิตสื่อให้มีความเหมาะสมเข้ากับยุคสมัย

การใช้สื่อสมัยใหม่ในการจัดการเรียนรู้ผสมผสานสื่อดั้งเดิมให้เข้ากับบริบทของผู้เรียนเป็นสิ่งสำคัญ ทำให้ต้องอาศัยการออกแบบและวิธีการในรูปแบบต่าง ๆ ในการผลิตสื่อให้มีความเหมาะสมเข้ากับยุคสมัย เพื่อให้หน่วยงานที่เกี่ยวข้องได้นำผลการวิจัยไปใช้ประโยชน์ต่อไป

วัตถุประสงค์ของการวิจัย

1. เพื่อพัฒนาสื่อออนไลน์ในรูปแบบโมชันอินโฟกราฟิกในการป้องกันการใช้ความรุนแรงสำหรับเด็กวัยรุ่น
2. เพื่อประเมินประสิทธิภาพสื่อออนไลน์ในรูปแบบโมชันอินโฟกราฟิกในการป้องกันการใช้ความรุนแรงสำหรับเด็กวัยรุ่น
3. เพื่อนำเสนอแนวทางการเผยแพร่สื่อออนไลน์ในรูปแบบโมชันอินโฟกราฟิกในการป้องกันการใช้ความรุนแรงสำหรับเด็กวัยรุ่น

การศึกษาเอกสารที่เกี่ยวข้องและกรอบแนวคิดการวิจัย แนวคิดทฤษฎีเกี่ยวกับวัยรุ่น

ความหมายของคำว่า วัยรุ่น คือ วัยที่พัฒนาจากเด็กไปสู่ผู้ใหญ่ นับเป็นช่วงวัยที่มีความพร้อมทางด้านร่างกายและจิตใจ ซึ่งเป็นวัยที่อยู่ในช่วงหัวเลี้ยวหัวต่อของชีวิต ส่วนอายุของวัยรุ่น ผู้วิจัยยึดถือตามพระราชบัญญัติศาลเยาวชนและครอบครัวและวิธีพิจารณาคดีเยาวชนและครอบครัว พ.ศ. 2553 และพระราชบัญญัติส่งเสริมการพัฒนาเด็กและเยาวชนแห่งชาติ พ.ศ. 2550 ซึ่งวัยรุ่น คือ ช่วงวัยที่มีอายุระหว่าง 15-25 ปี

ปัญหาเกี่ยวกับวัยรุ่น ได้แก่ 1) ปัญหาด้านพัฒนาการ พัฒนาการของวัยรุ่นสามารถแบ่งออกเป็น 4 ด้าน คือ ด้านร่างกาย ด้านอารมณ์ ด้านสังคม และด้านสติปัญญา 2) ปัญหายาเสพติด สถานการณ์การติดยาเสพติดของเด็กและเยาวชนนั้น มีแนวโน้มเพิ่มขึ้นทุกปี ทั้งนี้ ครอบครัวซึ่งอาจกล่าวได้ว่าเป็นหน่วยพื้นฐานและสำคัญที่สุดของสังคมและถือเป็นสถาบันที่หล่อหลอมพฤติกรรมทั้งทางบวกและทางลบ บุคคลจะไม่สามารถพัฒนาไปได้ดีและใช้ชีวิตอย่างมีความสุขหากปราศจากครอบครัวที่ดี 3) ปัญหาการทะเลาะวิวาทและใช้ความรุนแรง รูปแบบของการทะเลาะวิวาทมีแนวโน้มที่จะทวีความรุนแรงขึ้น จากในอดีตนักเรียนที่ทะเลาะกันจะใช้เพียงการชกต่อยหรือตีกันด้วยไม้ แต่ในระยะหลังมีการใช้อาวุธในการต่อสู้กัน และ 4) ปัญหาการก่ออาชญากรรม และการกระทำผิดกฎหมาย วัยรุ่นที่ประกอบอาชญากรรม หรือกระทำความผิดกฎหมาย มักจะมาจากครอบครัวที่แตกแยก ขาดความอบอุ่น เมื่อมาพบกับเพื่อนที่มีพื้นฐานครอบครัวใกล้เคียงกันจึงพากันใช้เวลาว่างในทางที่ไม่เกิดประโยชน์

แนวคิดทฤษฎีเกี่ยวกับความขัดแย้ง

ความหมายของความขัดแย้ง ความขัดแย้งเป็นความรู้สึกหรือเป็นปฏิกริยาในทางลบที่บุคคลหรือกลุ่มบุคคลทั้งสองเห็นว่ามีความคิด ความเชื่อ ค่านิยม และเป้าหมายที่ไปด้วยกันไม่ได้ ตลอดจนมีความรู้สึกว่าตนเองนั้นถูกอีกฝ่ายขัดขวางมิให้กระทำในสิ่งที่ต้องการ นำไปสู่ความรู้สึกที่เป็นอคติต่ออีกฝ่าย แต่ก็มิใช่เป็นสิ่งที่เลวร้ายเสมอไป เพราะความขัดแย้งอาจจะนำมาซึ่งการพัฒนา

ความขัดแย้ง สามารถแบ่งออกเป็น 5 ประเภท (Morris, 2004) ดังนี้ 1) ความขัดแย้งทางข้อมูล (data conflicts) หรือความขัดแย้งที่เกี่ยวกับข่าวสาร ข้อเท็จจริง ได้แก่ การขาดแคลนข้อมูลข่าวสาร ความเข้าใจผิด การสื่อความหมายไม่ตรงกัน 2) ความขัดแย้งทางผลประโยชน์ (interest conflicts) ได้แก่ การแย่งชิงทรัพยากรที่มีจำกัด การแข่งขันช่วงชิงกันเพื่อตอบสนองความต้องการทางอารมณ์หรือสิ่งนามธรรม เช่น ความรัก ความนับถือ ความภาคภูมิใจในตนเอง การยอมรับ อำนาจ ตำแหน่ง หน้าที่ 3) ความขัดแย้งทางค่านิยม (value conflicts) ได้แก่ มุมมอง ความคิด และปรัชญา หรือความเชื่อที่แตกต่างกัน 4) ความขัดแย้งทางความสัมพันธ์ (relationship conflicts) ได้แก่ บุคลิกที่แตกต่างกัน พฤติกรรมทางลบที่เกิดซ้ำๆ กัน มุมมองที่ไม่ตรงกัน หรือการสื่อความหมายที่ไม่ตรงกัน และ 5) ความขัดแย้ง

ทางโครงสร้าง (structural conflicts) การแก่งแย่งอำนาจหรือหน้าที่ ความไม่เท่าเทียมหรือความไม่ยุติธรรมอันเนื่องมาจากอำนาจการควบคุมจากความเป็นเจ้าของ

แนวคิดทฤษฎีเกี่ยวกับความรุนแรง

องค์การอนามัยโลก (WHO) ได้นิยามความรุนแรงไว้ว่า หมายถึง การจงใจใช้กำลังหรืออำนาจทางกายเพื่อข่มขู่ หรือกระทำต่อตนเอง ต่อผู้อื่น ต่อกลุ่ม บุคคล หรือชุมชน ซึ่งมีผลทำให้เกิดหรือมีแนวโน้มที่จะมีผลให้เกิดการบาดเจ็บ ตาย หรือเป็นอันตรายต่อจิตใจ หรือเป็นการยับยั้งการเจริญงอกงาม ทำให้สูญเสียสิทธิบางประการ และขาดการได้รับในสิ่งที่สมควรจะได้รับ

ประเภทของความรุนแรงตามนิยามของโยฮัน กัลตุง (Johan Galtung) แบ่งได้ดังนี้ (Satha-Anand, 1996)

1) ความรุนแรงทางตรง (direct violence) เป็นปรากฏการณ์ที่เห็นได้ชัดเจน และคนทั่วไปน่าจะเห็นพ้องต้องกันว่าเป็นความรุนแรง เพราะมีร่องรอยปรากฏให้เห็นบนร่างกายของมนุษย์ในรูปของบาดแผล รวมทั้งความเสียหายต่อวัตถุและทรัพย์สินของผู้คน

2) ความรุนแรงเชิงโครงสร้าง (structural violence) หมายถึง โครงสร้างที่ทำให้เกิดความได้เปรียบ เสียเปรียบระหว่างคนในสังคมที่แตกต่างกัน ผู้ที่มีอำนาจมากกว่าเอารัดเอาเปรียบผู้ที่มีอำนาจน้อยกว่า บางครั้งความรุนแรงเชิงโครงสร้าง อาจเรียกอีกอย่างหนึ่งว่า ความอยุติธรรมทางสังคม (social injustice)

3) ความรุนแรงเชิงวัฒนธรรม (cultural violence) เป็นความเชื่อในเรื่องความรุนแรงจากค่านิยม ความคิด ความเชื่อของวัฒนธรรมในสังคม เกิดการเอารัดเอาเปรียบ รวมทั้งการทำร้ายร่างกายและจิตใจระหว่างคนในสังคม

แนวทางการดูแลช่วยเหลือวัยรุ่นที่มีพฤติกรรมความรุนแรง มาตรการสำหรับกลุ่มเด็ก Visanuyothin, & Arunruang (2013) ได้ให้มาตรการ ไว้ดังนี้

1) การป้องกันในเด็กปกติ ต้องเริ่มต้นตั้งแต่มารดาตั้งครรภ์ ให้มารดามีสุขภาพกายและใจที่แข็งแรง รวมทั้งการดูแลเด็กให้ปลอดภัยจากอุบัติเหตุและโรคทางสมอง

2) การป้องกันในเด็กและวัยรุ่นกลุ่มเสี่ยง สิ่งสำคัญ คือ การเข้าถึงเด็กและวัยรุ่นกลุ่มเสี่ยงโดยเร็วที่สุด ด้วยการช่วยให้เด็กและวัยรุ่นมีการพัฒนาความเข้มแข็งในด้านต่าง ๆ รู้สึกว่าตนเองสามารถทำสิ่งที่ดีและประสบความสำเร็จได้

3) การป้องกันในเด็กและวัยรุ่นที่มีปัญหาแล้ว กลยุทธ์ที่สำคัญ คือ การบำบัดรักษาและการฝึกทักษะด้านสังคม

แก้ปัญหากลุ่มมีปัญหา ด้วยการจัดบริการให้การปรึกษา
จิตบำบัด ให้ยารักษาอาการทางจิตเวช และฝึกทักษะทาง
สังคม โดยใช้วิธีการทางพฤติกรรม (behavioral approach)

แนวคิดทฤษฎีเกี่ยวกับสื่อออนไลน์

เครือข่ายสังคมออนไลน์ เป็นรูปแบบของเว็บไซต์ที่มี
เครือข่ายความสัมพันธ์เสมือนโยงใยให้บุคคลที่มีเรื่อง
ที่สนใจเหมือนกันมาพูดคุยกัน สามารถเชื่อมโยงระหว่าง
บุคคลอีกบุคคลหนึ่งได้ เป็นการสร้างเครือข่ายสังคม สำหรับ
ผู้ใช้งานในอินเทอร์เน็ต เขียนและอธิบายความสนใจ กิจกรรม
ที่ได้ทำ และเชื่อมโยงกับความสนใจและกิจกรรมของผู้อื่น

เครือข่ายสังคมออนไลน์ มีการแบ่งตามวัตถุประสงค์
เป้าหมายการใช้งาน คุณลักษณะของการให้บริการตาม
เว็บไซต์ ได้เป็น 7 ประเภท (Kaewsuksai, & Jussapalo,
2013) ดังนี้

1) สร้างและประกาศตัวตน (identity network) เป็นการ
ให้ผู้ใช้งานได้มีพื้นที่ในการสร้างตัวตนขึ้นมาบนเว็บไซต์
เป็นการเผยแพร่เรื่องราวของผู้ใช้งานผ่านทางอินเทอร์เน็ต
โดยลักษณะของการเผยแพร่มีทั้งรูปภาพ วิดีโอ การเขียน
ข้อความลงในบล็อก (blog)

2) สร้างและประกาศผลงาน (creative network) เป็น
สังคมสำหรับผู้ที่ต้องการแสดงออกและนำเสนอผลงาน
ของตัวเองได้จากทั่วทุกมุมโลก จึงมีเว็บไซต์ให้บริการพื้นที่
เสมือนเป็นหอศิลป์ (gallery) ที่ใช้จัดโชว์ผลงานของตัวเอง
ไม่ว่าจะเป็นวิดีโอ รูปภาพ เพลง อีกทั้งยังมีจุดประสงค์หลัก
เพื่อแชร์เนื้อหาระหว่างผู้ใช้เว็บไซต์ใช้ฝากหรือแบ่งปัน โดยใช้
วิธีเดียวกันแบบเว็บฝากภาพ แต่เว็บนี้เน้นเฉพาะไฟล์ที่เป็น
มัลติมีเดีย

3) ความสนใจตรงกัน (passion network) ทำหน้าที่เก็บ
สิ่งที่ชอบไว้บนเครือข่าย เป็นการสร้างที่คั่นหนังสือออนไลน์
(online bookmarking) มีแนวคิดเพื่อให้ผู้ใช้สามารถเก็บ
หน้าเว็บเพจที่ค้นไว้ในเครื่องคนเดียวนำมาเก็บไว้บน
เว็บไซต์ได้ เพื่อที่จะได้เป็นการแบ่งปันให้กับคนที่มี

ความชอบในเรื่องเดียวกัน สามารถใช้เป็นแหล่งอ้างอิงในการ
เข้าไปหาข้อมูลได้ นอกจากนี้ ยังสามารถโหวตเพื่อให้
คะแนนกับที่คั่นหนังสือออนไลน์ที่ผู้ใช้คิดว่ามีประโยชน์และ
เป็นที่นิยม

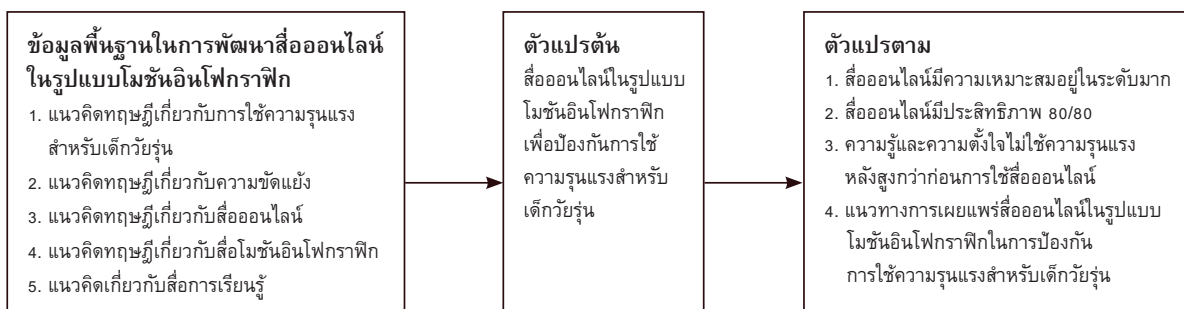
4) เวิร์กทำงานร่วมกัน (collaboration network) เป็นที่
ที่ต้องการความคิด ความรู้ และการต่อยอดจากผู้ที่มีความรู้
เพื่อให้ความรู้ที่ได้มีการปรับปรุงอย่างต่อเนื่องและเกิดการ
พัฒนาในที่สุด ซึ่งหากมองจากแรงจูงใจที่เกิดขึ้นแล้ว คนที่
เข้ามาในสังคมนี้มักจะเป็นคนที่มีความภูมิใจที่ได้เผยแพร่
สิ่งที่ตนเองรู้และทำให้เกิดประโยชน์ต่อสังคมเพื่อรวบรวม
ข้อมูลความรู้ในเรื่องต่าง ๆ

5) ประสบการณ์เสมือนจริง (virtual reality) มีลักษณะ
เป็นเกมออนไลน์ (online games) ซึ่งเป็นเว็บที่นิยมมาก
เพราะเป็นแหล่งรวบรวมเกมไว้มากมาย มีลักษณะเป็นวิดีโอ
เกมที่ผู้ใช้สามารถเล่นบนเครือข่ายอินเทอร์เน็ต เกมออนไลน์นี้
มีลักษณะเป็นเกม 3 มิติ ที่ผู้ใช้นำเสนอตัวตนตามบทบาท
ในเกม ผู้เล่นสามารถติดต่อปฏิสัมพันธ์กับผู้เล่นคนอื่น ๆ ได้
เสมือนอยู่ในโลกแห่งความเป็นจริง

6) เครือข่ายเพื่อการประกอบอาชีพ (professional
network) เพื่อการงานโดยจะเป็นการนำประโยชน์จาก
เครือข่ายสังคมออนไลน์มาใช้ในการเผยแพร่ประวัติผลงาน
ของตนเองและสร้างเครือข่ายเข้ากับผู้อื่น นอกจากนี้ บริษัท
ที่ต้องการคนมาร่วมงาน สามารถเข้ามาหาจากประวัติของ
ผู้ใช้ที่อยู่ในเครือข่ายสังคมออนไลน์นี้ได้

7) เครือข่ายที่เชื่อมต่อกันระหว่างผู้ใช้ (Peer to Peer:
P2P) เป็นการเชื่อมต่อกันระหว่างเครื่องผู้ใช้ด้วยกันโดยตรง
จึงทำให้เกิดการสื่อสารหรือแบ่งปันข้อมูลต่าง ๆ ได้อย่าง
รวดเร็วและตรงถึงผู้ใช้ทันที

จากที่มาปัญหาของการวิจัย รวมถึงการกำหนดแนวคิด
ทฤษฎี เป็นข้อมูลพื้นฐานในการพัฒนาสื่อออนไลน์เพื่อ
ป้องกันการใช้ความรุนแรงของเด็กวัยรุ่น ดังแสดงในภาพที่ 1



ภาพที่ 1 กรอบแนวคิดการวิจัย

ขอบเขตการวิจัย

ผู้วิจัยได้กำหนดขอบเขตของการวิจัย ดังนี้

1. พื้นที่ในการวิจัย คือ โรงเรียนในสังกัดสำนักงานเขตพื้นที่การศึกษาประถมศึกษานครปฐม เขต 1

2. ขอบเขตด้านประชากร ประชากรที่ใช้ในการศึกษาครั้งนี้คือ เด็กวัยรุ่น ผู้บริหารโรงเรียน ครูในโรงเรียน และเจ้าหน้าที่หน่วยงานรณรงค์ป้องกันการใช้ความรุนแรงในจังหวัดนครปฐม

3. กลุ่มตัวอย่างที่ใช้ในการวิจัย แบ่งได้ดังนี้

3.1 นักเรียนในโรงเรียนขยายโอกาส สังกัดสำนักงานเขตพื้นที่การศึกษาประถมศึกษานครปฐม เขต 1 รวมทั้งสิ้น 87 คน ได้มาโดยการสุ่มแบบแบ่งชั้น โดยแบ่งเป็นชั้นการหาประสิทธิภาพของสื่อ แบ่งออกเป็นกลุ่มเล็ก จำนวน 3 คน กลุ่มปานกลาง จำนวน 9 คน กลุ่มใหญ่ จำนวน 25 คน และในชั้นการทดลองจริง จำนวน 50 คน

3.2 ผู้มีส่วนได้ส่วนเสียจากการนำผลงานไปใช้ประโยชน์ จำนวน 10 คน ได้มาโดยการเลือกแบบเจาะจง แบ่งเป็น โรงเรียนในสังกัดสำนักงานเขตพื้นที่การศึกษาประถมศึกษา นครปฐมฯ เขต 1 จำนวน 5 คน และหน่วยงานรณรงค์ป้องกันการใช้ความรุนแรงสำหรับเด็กวัยรุ่น จำนวน 5 คน

การเก็บรวบรวมข้อมูล

1. เก็บรวบรวมข้อมูลที่ได้จากแบบประเมินคุณภาพสำหรับผู้เชี่ยวชาญด้านสื่อออนไลน์ในรูปแบบโมชันอินโฟกราฟิกและด้านเนื้อหาการป้องกันการใช้ความรุนแรงสำหรับเด็กวัยรุ่น

2. แบบทดสอบวัดผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนระหว่างเรียน

3. แบบทดสอบวัดผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนก่อนเรียนและหลังเรียน เพื่อวัดความรู้และความตั้งใจในการไม่ใช้ความรุนแรงในเด็กวัยรุ่น

4. แบบประเมินความพึงพอใจของนักเรียนต่อสื่อออนไลน์

การวิเคราะห์ข้อมูล

ผู้วิจัยดำเนินการวิเคราะห์ข้อมูลดังนี้

1. หาประสิทธิภาพของสื่อออนไลน์ในรูปแบบโมชันอินโฟกราฟิกกับเกณฑ์ที่กำหนด คือ 80/80

2. หาประสิทธิภาพของสื่อออนไลน์ในรูปแบบโมชันอินโฟกราฟิกโดยเปรียบเทียบผลการเรียนรู้ของกลุ่มตัวอย่างจากการเรียนโดยสื่อออนไลน์ในรูปแบบโมชันอินโฟกราฟิกเพื่อป้องกันการใช้ความรุนแรงสำหรับเด็กวัยรุ่นที่ได้จากการทดสอบก่อนเรียนและหลังเรียน แล้ววิเคราะห์โดยสถิติ t-test for dependent samples

3. ประเมินความพึงพอใจของนักเรียนต่อสื่อออนไลน์โดยหาค่าเฉลี่ย

วิธีดำเนินการวิจัย

การวิจัยครั้งนี้ดำเนินการในรูปแบบการวิจัยและพัฒนา (Research and Development: R&D) โดยพัฒนาชุดการพัฒนาสื่อออนไลน์เพื่อป้องกันการใช้ความรุนแรงของเด็กวัยรุ่น ซึ่งผู้วิจัยได้แบ่งขั้นตอนของการวิจัยออกเป็น 3 ระยะ ดังนี้

ระยะที่ 1 การพัฒนาสื่อออนไลน์ในรูปแบบโมชันอินโฟกราฟิกเพื่อป้องกันการใช้ความรุนแรงสำหรับเด็กวัยรุ่น โดยมีขั้นตอนดำเนินการวิจัย ดังนี้

1) ศึกษาข้อมูลพื้นฐานเกี่ยวกับสื่อออนไลน์ในรูปแบบโมชันอินโฟกราฟิกและการป้องกันการใช้ความรุนแรงสำหรับเด็กวัยรุ่นจากเอกสาร ตำรา และงานวิจัยที่เกี่ยวข้อง

2) ออกแบบและพัฒนาสื่อออนไลน์ในรูปแบบโมชันอินโฟกราฟิกเพื่อป้องกันการใช้ความรุนแรงสำหรับเด็กวัยรุ่น

3) ดำเนินการตรวจสอบคุณภาพบท สตอรี่บอร์ด และตัวอย่างตัวละครหลัก โดยผู้เชี่ยวชาญด้านสื่อออนไลน์ในรูปแบบโมชันอินโฟกราฟิก และด้านการป้องกันการใช้ความรุนแรงสำหรับเด็กวัยรุ่น ด้านละ 3 คน รวมจำนวนทั้งสิ้น 6 คน โดยการเลือกแบบเจาะจง (purposive sampling)

4) นำคำแนะนำจากผู้เชี่ยวชาญด้านเนื้อหาและด้านการผลิตสื่อไปปรับปรุงแก้ไขบทและสตอรี่บอร์ด

5) ประเมินคุณภาพชุดสื่อโมชันอินโฟกราฟิกเพื่อป้องกันการใช้ความรุนแรงด้านเนื้อหาและด้านการผลิตสื่อจากผู้เชี่ยวชาญ จำนวน 6 คน อีกครั้ง แล้วแก้ไขจนเสร็จสมบูรณ์

ระยะที่ 2 การดำเนินการหาประสิทธิภาพของสื่อออนไลน์ในรูปแบบโมชันอินโฟกราฟิกเพื่อป้องกันการใช้ความรุนแรงสำหรับเด็กวัยรุ่น โดยมีขั้นตอนดำเนินการวิจัย ดังนี้

1) ทดสอบสื่อที่พัฒนาขึ้น โดยใช้กับกลุ่มตัวอย่างกลุ่มเล็ก จำนวน 3 คน กลุ่มปานกลาง จำนวน 9 คน กลุ่มใหญ่ จำนวน 25 คน เพื่อหาประสิทธิภาพของสื่อออนไลน์ในรูปแบบโมชันอินโฟกราฟิก โดยใช้เกณฑ์ที่กำหนด คือ 80/80 E_1 และ E_2 และปรับปรุงสื่อในแต่ละขั้นตอนจนได้สื่อที่สมบูรณ์

2) นำสื่อออนไลน์ในรูปแบบโมชันอินโฟกราฟิกเพื่อป้องกันการใช้ความรุนแรงสำหรับเด็กวัยรุ่นไปทดลองใช้จริงกับกลุ่มตัวอย่างที่ไม่เคยชมชุดสื่อออนไลน์ในรูปแบบโมชันอินโฟกราฟิกนี้มาก่อนและหาประสิทธิภาพสื่อ

3) นำผลการทดลองใช้ มาวิเคราะห์และสังเคราะห์เพื่อ

ปรับปรุงสื่อออนไลน์ในรูปแบบโมชันอินโฟกราฟิกเพื่อป้องกันการรั่วไหลของข้อมูลสำหรับเด็กวัยเรียนให้มีความสมบูรณ์
ระยะที่ 3 การศึกษานำเสนอแนวทางการเผยแพร่สื่อออนไลน์ในรูปแบบโมชันอินโฟกราฟิกเพื่อป้องกันการรั่วไหลของข้อมูลสำหรับเด็กวัยเรียน โดยมีขั้นตอนดำเนินการวิจัย ดังนี้

1) ดำเนินการติดต่อหน่วยงานที่เกี่ยวข้อง ผู้ได้รับประโยชน์ หรือผู้มีส่วนได้ส่วนเสียจากการนำผลงานไปใช้ประโยชน์

2) วางแผนนำเสนอแนวทางการเผยแพร่สื่อออนไลน์ในรูปแบบโมชันอินโฟกราฟิกเพื่อป้องกันการรั่วไหลของข้อมูลสำหรับเด็กวัยเรียน ศึกษาแนวทางการเผยแพร่และขยายผลการใช้สื่อออนไลน์ในรูปแบบโมชันอินโฟกราฟิก โดยการสัมภาษณ์เชิงลึกจากบุคคลของหน่วยงานที่เกี่ยวข้อง

ตารางที่ 1 แสดงผลการทดลองสื่อออนไลน์ ครั้งที่ 1

สื่อออนไลน์เพื่อป้องกันการรั่วไหลของข้อมูลของเด็กวัยเรียน	จำนวนผู้เรียน	จำนวนข้อ	ค่าร้อยละ
แบบฝึกหัดระหว่างเรียน (E1)	3	25	73.33
แบบทดสอบหลังเรียน (E2)	3	20	76.66

จากตารางที่ 1 แสดงว่า สื่อออนไลน์เพื่อป้องกันการรั่วไหลของข้อมูลของเด็กวัยเรียนมีประสิทธิภาพของคะแนนแบบฝึกหัดระหว่างเรียน และคะแนนแบบทดสอบหลังเรียน

ตารางที่ 2 แสดงผลการทดลองสื่อออนไลน์ ครั้งที่ 2

สื่อออนไลน์เพื่อป้องกันการรั่วไหลของข้อมูลของเด็กวัยเรียน	จำนวนผู้เรียน	จำนวนข้อ	ค่าร้อยละ
แบบฝึกหัดระหว่างเรียน (E1)	9	25	86.22
แบบทดสอบหลังเรียน (E2)	9	20	80

จากตารางที่ 2 แสดงว่า สื่อออนไลน์เพื่อป้องกันการรั่วไหลของข้อมูลของเด็กวัยเรียน มีประสิทธิภาพของคะแนนแบบฝึกหัดระหว่างเรียน และคะแนนแบบทดสอบหลังเรียน มีค่า 86.22/80 ซึ่งสูงกว่าเกณฑ์ 70/70 ที่ตั้งไว้

ตารางที่ 3 แสดงผลการทดลองสื่อออนไลน์ ครั้งที่ 3

สื่อออนไลน์เพื่อป้องกันการรั่วไหลของข้อมูลของเด็กวัยเรียน	จำนวนผู้เรียน	จำนวนข้อ	ค่าร้อยละ
แบบฝึกหัดระหว่างเรียน (E1)	25	25	80.32
แบบทดสอบหลังเรียน (E2)	25	20	82.40

ผลการวิจัย

1. การวิเคราะห์หาประสิทธิภาพสื่อออนไลน์

จากการวิเคราะห์องค์ประกอบของเนื้อหาสื่อที่เหมาะสมกับการป้องกันความรุนแรงเป็นสื่อออนไลน์ที่เข้าถึงง่าย มีเนื้อหาที่น่าสนใจ น่าติดตาม เหมาะสมกับเพศและวัย เป็นสื่อเพื่อให้ความรู้กับวัยเรียน ครอบครัว ผู้บริหารและครู ในโรงเรียน โดยมีองค์ประกอบด้านเนื้อหาเกี่ยวกับพัฒนาการวัยเรียน ทักษะป้องกันความรุนแรง การสื่อสารเชิงบวก ความเข้าใจสาเหตุของความรุนแรงและทักษะของผู้ช่วยเหลือ โดยแบ่งเป็น 5 ตอน ๆ ละ 5 นาที จากนั้นนำสื่อออนไลน์ไปหาประสิทธิภาพตามขั้นตอน ดังนี้

การทดลองครั้งที่ 1 เป็นการทดลองรายบุคคล จำนวน 3 คน ซึ่งผลการทดลองปรากฏดังตารางที่ 1

มีค่า 73.33/76.66 ซึ่งสูงกว่าเกณฑ์ 60/60 ที่ตั้งไว้

การทดลองครั้งที่ 2 เป็นการทดลองกลุ่มย่อย จำนวน 9 คน ซึ่งผลการทดลองปรากฏดังตารางที่ 2

การทดลองครั้งที่ 3 เป็นการทดสอบภาคสนามโดยใช้กลุ่มตัวอย่างจริง จำนวน 25 คน ซึ่งผลการทดลองปรากฏดังตารางที่ 3

จากตารางที่ 3 แสดงว่า บทเรียนวีดิทัศน์ เรื่อง การตัดต่อภาพยนตร์ มีประสิทธิภาพของคะแนนแบบฝึกหัดระหว่างเรียน และคะแนนแบบทดสอบหลังเรียนมีค่า 80.32/82.40 ซึ่งสูงกว่าเกณฑ์ 80/80 ที่ตั้งไว้

2. การวิเคราะห์หาผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน

การวิเคราะห์หาผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน พบว่า ผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนจากการทำแบบทดสอบก่อนเรียนและหลังจากการเรียนด้วยสื่อออนไลน์ คะแนนเฉลี่ยหลังเรียนสูงกว่าคะแนนเฉลี่ยก่อนเรียนอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ 0.05 ดังแสดงในตารางที่ 4

ตารางที่ 4 แสดงค่าเฉลี่ยของคะแนนทดสอบก่อนเรียนและหลังเรียน และค่า t เพื่อทดสอบความมีนัยสำคัญของความแตกต่างระหว่างก่อนเรียนและหลังเรียนจากสื่อออนไลน์เพื่อป้องกันการใช้ความรุนแรงของเด็กวัยรุ่น

กลุ่มตัวอย่าง	N	$\bar{X}$	SD	t	Sig
ก่อนเรียน	50	8.82	2.677	-11.198	0.000
หลังเรียน	50	14.28	3.741		

4. การวิเคราะห์แนวทางการเผยแพร่สื่อออนไลน์ในรูปแบบโมชันอินโฟกราฟิกในการป้องกันการใช้ความรุนแรงสำหรับเด็กวัยรุ่น

ชุดสื่อออนไลน์ในรูปแบบโมชันอินโฟกราฟิกในการป้องกันการใช้ความรุนแรงสำหรับเด็กวัยรุ่นสามารถนำไปเป็นสื่อการเรียนรู้การสอนหรืออบรมเพื่อสร้างการเรียนรู้เนื่องจากในคลิปมีการตั้งคำถาม สามารถทำให้เกิดกระบวนการแลกเปลี่ยนเรียนรู้ได้ เนื่องจากเนื้อหาดี กระชับ มีความเข้าใจง่าย เป็นประโยชน์ มีความน่าเชื่อถือ มีวิธีการนำไปปฏิบัติได้จริง โดยใช้ได้ทั้งกับวัยรุ่น ครอบครัว ครู หรือสามารถใช้เชื่อมโยงทั้งชุด หรือใช้แยกแต่ละตอนตามแต่ละกลุ่มเป้าหมายหรือวัตถุประสงค์การใช้งาน เนื่องจากแต่ละตอนมีความชัดเจนในประเด็นเนื้อหา โดยมีแนวทางการเผยแพร่ ดังนี้

4.1 ส่งชุดโครงการสื่อให้หน่วยงานการศึกษาที่เกี่ยวข้องเพื่อการประชาสัมพันธ์ให้เกิดการนำไปใช้ เช่น สำนักงานคณะกรรมการการศึกษาขั้นพื้นฐาน กระทรวงศึกษาธิการ สายด่วนกระทรวงศึกษาธิการ 1579 สำนักงานคณะกรรมการการอาชีวศึกษา และจัดส่งตามสถานศึกษาให้ครูใช้เป็นสื่อในการเรียนรู้ ทั้งในรายวิชาของหลักสูตรที่เกี่ยวข้อง เช่น วิชาสุขศึกษา วิชาสังคม หรือวิชาเลือกทักษะชีวิต หรือการใช้ในกิจกรรมเสริมหลักสูตรแบบออนไลน์ หรือบรรจุเป็น

3. การวิเคราะห์ความพึงพอใจของนักเรียนต่อสื่อออนไลน์

การวิเคราะห์ความพึงพอใจของนักเรียนต่อชุดสื่อออนไลน์ในการทดลองภาคสนาม จำนวน 50 คน ในประเด็นด้านเนื้อหา ด้านสื่อ และด้านการนำไปใช้ พบว่า ชุดสื่อออนไลน์เพื่อป้องกันการใช้ความรุนแรงของเด็กวัยรุ่นมีความพึงพอใจของนักเรียน โดยมีค่าเฉลี่ยด้านเนื้อหา ร้อยละ 81 ด้านสื่อ ร้อยละ 80 และด้านการนำไปใช้ ร้อยละ 77 ซึ่งด้านเนื้อหาและด้านสื่อ อยู่ในช่วงร้อยละ 80-100 เป็นระดับความพึงพอใจมากที่สุด ส่วนด้านการนำไปใช้ อยู่ในช่วงร้อยละ 70-79 เป็นระดับความพึงพอใจมาก

MOOC ของการเรียนรู้ระดับมัธยมศึกษาหรืออาชีวศึกษา

4.2 สร้างลิงก์เพื่อวางเผยแพร่ในสื่อสังคมออนไลน์ (social media) โดยคำที่วางเป็นคำที่เชิญชวน น่าสนใจ ทำให้ต้องการค้นหาหรือต้องติดตามอย่างต่อเนื่อง โดยเมื่อดูจบทุกคลิปอาจทำทดสอบ และได้รับใบประกาศนียบัตรแบบดิจิทัล หรือสร้าง Auto reward แบบง่ายที่สามารถทำในรูปแบบออนไลน์

4.3 ส่งชุดสื่อแบบลิงก์หรือ QR Code ทำหนังสือแจ้งให้หน่วยงานทางสาธารณสุขจังหวัดเผยแพร่ส่งต่อให้ทางสาธารณสุขตำบลและอำเภอ เพื่อเป็นแนวทางให้ อสม. หรือ อสส. รับลิงก์ผ่านไลน์เพื่อการเผยแพร่ในครอบครัวในชุมชน ที่ตนดูแล หรือเด็กในชุมชน เกิดการแชร์ในระดับบุคคลทั้งในเด็กที่เข้าในระบบการศึกษาและเด็กที่ออกจากระบบการศึกษาแล้ว

4.4 ส่งชุดสื่อให้องค์กรบริหารส่วนตำบล เพื่อขอชี้แจงประโยชน์ที่จะได้รับจากสื่อนี้กับส่วนงานระดับหมู่บ้าน เช่น ประธานชุมชน หัวหน้าชุมชน อาสาสมัครพัฒนาหมู่บ้าน (อพม.) เพื่อเป็นการเปิดเวทีแลกเปลี่ยนเรียนรู้และการเผยแพร่ให้คนในชุมชนผ่านแกนนำ

4.5 สามารถส่งให้สถาบันแห่งชาติเพื่อการพัฒนาเด็กและครอบครัว มหาวิทยาลัยมหิดล และมูลนิธิสร้างเสริมความปลอดภัยในเด็ก

สรุปและอภิปรายผลการวิจัย

สรุปผลการวิจัย

1. ได้ชุดสื่อออนไลน์เพื่อป้องกันการใช้ความรุนแรงของ
เด็กวัยรุ่น 1 ชุด

2. ประเมินประสิทธิภาพสื่อออนไลน์ในรูปแบบโมชัน
อินโฟกราฟิกในการป้องกันการใช้ความรุนแรงสำหรับเด็ก
วัยรุ่น ดังนี้

2.1 ได้สื่อออนไลน์ที่มีประสิทธิภาพ 80.32/82.40 ตาม
เกณฑ์มาตรฐาน 80/80 ที่กำหนดไว้

2.2 ได้ผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนคะแนนหลังเรียนสูงกว่า
ก่อนเรียนอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ 0.05 ซึ่งเป็นไป
ตามสมมติฐานที่ตั้งไว้

2.3 ได้ผลประเมินความพึงพอใจของนักเรียนต่อ
สื่อออนไลน์ระดับความพึงพอใจมากที่สุด

3. ได้แนวทางการเผยแพร่สื่อออนไลน์ในรูปแบบโมชัน
อินโฟกราฟิกในการป้องกันการใช้ความรุนแรงสำหรับเด็กวัยรุ่น

อภิปรายผลการวิจัย

จากการวิจัยสามารถอภิปรายผลได้ดังนี้

1. การพัฒนาสื่อออนไลน์ในรูปแบบโมชันอินโฟกราฟิก
ในการป้องกันการใช้ความรุนแรงสำหรับเด็กวัยรุ่น 1 ชุด
มีการศึกษาสภาพปัญหาการป้องกันการใช้ความรุนแรง
สำหรับเด็กวัยรุ่น ใช้แบบสัมภาษณ์แบบมีโครงสร้าง
ในการสัมภาษณ์เชิงลึกโดยมีเกณฑ์การคัดเลือกของ
กลุ่มตัวอย่างที่ชัดเจน ทำให้ได้ข้อมูลถูกต้อง พบปัญหา
การป้องกันการใช้ความรุนแรงสำหรับเด็กวัยรุ่นเกี่ยวข้องกับ
ตัววัยรุ่น ครอบครัว และสังคมในโรงเรียน ว่าเกิดจากการ
ขาดความเข้าใจพัฒนาการของวัยรุ่น ขาดทักษะการสื่อสาร
เชิงบวก ขาดทักษะการแก้ปัญหา ขาดความเข้าใจในสาเหตุ
ของการใช้ความรุนแรงในวัยรุ่น และขาดทักษะของผู้ช่วยเหลือ
เมื่อวัยรุ่นได้รับการกระทำความรุนแรง สอดคล้องกับ
Rattanajirapong (2017) ที่ได้ศึกษาปัจจัยที่ส่งผลต่อ
พฤติกรรมกระทำความรุนแรงของนักเรียนชายอาชีวศึกษา
ในจังหวัดนครปฐม โดยผลการวิจัยพบว่า พฤติกรรม
กระทำความรุนแรง การได้รับอิทธิพลจากกลุ่มเพื่อนหรือรุ่นพี่
การได้รับอิทธิพลจากสื่อ อยู่ในระดับน้อย การเห็นคุณค่าใน
ตนเอง และสัมพันธภาพภายในครอบครัวอยู่ในระดับปานกลาง
และการได้รับอิทธิพลจากสื่อ การได้รับอิทธิพลจากกลุ่มเพื่อน
หรือรุ่นพี่ และความสัมพันธภาพภายในครอบครัว สามารถ
ร่วมทำนายพฤติกรรมกระทำความรุนแรงของนักเรียนชาย
อาชีวศึกษาในจังหวัดนครปฐม ได้ร้อยละ 48.9 อย่างมี

นัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ 0.01 และสอดคล้องกับงานวิจัย
ของ Kesa, & Jitpiromsri (2015) ซึ่งได้ศึกษารูปแบบความ
รุนแรงและปัจจัยที่กำหนดการใช้ความรุนแรง ตลอดจน
ศึกษาการจัดการต่อความรุนแรงเชิงวัฒนธรรมของวัยรุ่น
พบว่า 1) รูปแบบความรุนแรงในวัยรุ่นมีหลายลักษณะ
ในฐานะเหี่ยจากการกระทำความรุนแรง ผู้กระทำความ
รุนแรง และเหยื่อและผู้กระทำความรุนแรงในเวลาเดียวกัน
2) ปัจจัยที่เป็นตัวกำหนดการใช้ความรุนแรง พบว่า
ครอบครัว เพื่อน โรงเรียน กิจกรรม ชุมชน บทบาทองค์กร
ทางศาสนา และความเข้มแข็งของผู้นำ เมื่อโครงสร้างทาง
สังคมอ่อนแอก่อให้เกิดความรุนแรงเชิงโครงสร้างและ
ถูกพัฒนาเป็นความรุนแรงเชิงวัฒนธรรม ส่งผลต่อระบบ
ความคิด ความเชื่อของชุมชนและวัยรุ่น ก่อให้เกิดความ
รุนแรงทางตรง นอกจากนี้ ข้อมูลประเด็นปัญหาการป้องกัน
การใช้ความรุนแรงสำหรับเด็กวัยรุ่นเกี่ยวข้องกับตัววัยรุ่น
ครอบครัว และสังคมในโรงเรียน แบ่งเป็นหลายระดับและ
หลายภาคส่วนเกี่ยวข้องกัน สอดคล้องกับงานวิจัยของ
Gunmintra (2019) ที่ศึกษาความรุนแรงในครอบครัว ปัญหาและ
แนวทางป้องกัน จากการวิจัยพบว่า ปัญหาความรุนแรง
ในครอบครัวมีสาเหตุและปัจจัยที่เกี่ยวข้องหลายประการ
ทั้งสาเหตุส่วนบุคคล คือ ความผิดปกติของจิตและบุคลิกภาพ
สาเหตุทางภาวะสังคมจิตวิทยา สาเหตุจากสังคมและ
วัฒนธรรม โดยเฉพาะความเชื่อและค่านิยมเกี่ยวกับความ
แตกต่างระหว่างบทบาทของชายและหญิง การยอมรับความ
แตกต่างเชิงอำนาจ แนวทางการป้องกันปัญหาความรุนแรง
ในครอบครัว แบ่งเป็น 4 ระดับ ได้แก่ 1) การป้องกันปัญหา
ในระดับบุคคล โดยการปลูกฝังให้บุคคลใช้เหตุผล
อย่างเหมาะสม ส่งเสริมคุณธรรม จริยธรรม และให้บุคคล
เรียนรู้ผ่านตัวแบบที่เหมาะสม 2) การป้องกันปัญหาความ
รุนแรงในระดับครอบครัว เน้นการสร้างสัมพันธภาพที่ดี
ในครอบครัว การปลูกฝังความเชื่อและค่านิยมที่เหมาะสม
3) การป้องกันปัญหาความรุนแรงในระดับชุมชน เน้นการ
มีส่วนร่วมของคนในชุมชนและการจัดสภาพแวดล้อมในชุมชน
เพื่อป้องกันปัญหาความรุนแรง และ 4) การป้องกันความ
รุนแรงในระดับชาติ เน้นการบูรณาการการดำเนินงาน
ของทุกภาคส่วนให้ทำงานไปพร้อมกันอย่างมีประสิทธิภาพ

การวิเคราะห์ด้านเนื้อหาของสื่อออนไลน์เพื่อป้องกันการ
ใช้ความรุนแรงของเด็กวัยรุ่น ข้อมูลที่ได้จากการศึกษา
สภาพปัญหาการป้องกันการใช้ความรุนแรงสำหรับเด็กวัยรุ่น
ทำให้ทราบปัญหา คือ ขาดความเข้าใจพัฒนาการวัยรุ่น

ขาดทักษะการแก้ปัญหา ขาดการสื่อสารเชิงบวก ขาดความเข้าใจสาเหตุการใช้ความรุนแรง และขาดทักษะของผู้ช่วยเหลือ ทำให้ต้องใช้สื่อออนไลน์เพื่อสื่อสารเนื้อหาที่มีความจำเป็น โดยสอดคล้องกับกลุ่มเป้าหมาย คือ วัยรุ่น ครอบครัว และโรงเรียน โดยวิเคราะห์องค์ประกอบด้านเนื้อหาของสื่อออนไลน์ตามกลุ่มเป้าหมาย โดยมีองค์ประกอบด้านเนื้อหาเกี่ยวกับพัฒนาการวัยรุ่น ทักษะป้องกันความรุนแรง การสื่อสารเชิงบวก ความเข้าใจสาเหตุของความรุนแรง และทักษะของผู้ช่วยเหลือ ดังนั้น การวิเคราะห์องค์ประกอบด้านเนื้อหาของสื่อเป็นขั้นตอนสำคัญในกระบวนการสร้างสื่อ ทำให้การสื่อสารได้เนื้อหาตรงกับกลุ่มเป้าหมาย ทำให้เกิดความรู้ ความเข้าใจทั้งการกระตุ้นเตือน ปลุกจิตสำนึก เป็นสิ่งเร้าให้เกิดแบบอย่าง ตัวอย่างเชิงสัญลักษณ์ที่เข้าใจกว่าการสอนด้วยการเผชิญหน้า เพราะสื่อออนไลน์เป็นการเรียนรู้เกิดขึ้นได้ทุกที่ตลอดเวลา วัยรุ่นสามารถเข้าถึงและเรียนรู้ได้ด้วยตนเอง มีความสอดคล้องกับงานวิจัยของ Lomchavakarn (2021) ที่ได้ทำการวิจัยเรื่องสื่อที่ทำให้ความรุนแรงในครอบครัวไทยลดลง

ผลการวิจัยพบว่า วิธีปฏิบัติที่ดี (best practices) เป็นการถอดบทเรียนการสนทนากลุ่มย่อย (focus group discussion) และการสัมภาษณ์เชิงลึกเกี่ยวข้องกับสื่อสร้างสรรค์จากทุกภาคส่วน เพื่อช่วยให้ความรุนแรงในครอบครัวไทยลดลง ผลที่ได้พบว่า “วิธีปฏิบัติที่ดี” พบประเด็นที่น่าสนใจ คือ หน่วยงานภาครัฐ องค์กรสื่อ องค์กรสาธารณะประโยชน์ (NGO) ภาคประชาสังคมและภาคประชาชน จะเน้นการทำงานเชิงบูรณาการ ทั้งการบูรณาการสื่อที่ใช้ และการบูรณาการการทำงานร่วมกันกับทุกภาคส่วนที่เกี่ยวข้อง โดยเฉพาะการเปิดกว้างให้ทุกฝ่ายเข้าไปมีส่วนร่วมในการช่วยกันลดความรุนแรงในครอบครัว อีกทั้งการเน้นย้ำเรื่องการเริ่มเป็นสื่อบุคคลที่ดีด้วยตนเอง ทำหน้าที่ของตนเองในครอบครัว จากนั้นร่วมสอดส่องดูแลป้องกันด้วยการไม่ส่งเสริมการเผยแพร่หรือสนับสนุนสื่อที่ไม่ดี สื่อที่ไม่เหมาะสม สื่อที่รุนแรงต่าง ๆ อีกทั้งช่วยกันสร้างสรรค์สื่อดี ๆ ออกสู่สังคมร่วมกัน

2. ประสิทธิภาพสื่อออนไลน์ในรูปแบบโมชันอินโฟกราฟิกในการป้องกันการใช้ความรุนแรงสำหรับเด็กวัยรุ่น ได้สื่อออนไลน์ที่มีประสิทธิภาพ 80.32/82.40 ตามเกณฑ์มาตรฐาน 80/80 ที่กำหนดไว้ ได้ผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนที่แสดงให้เห็นว่า คะแนนหลังเรียนสูงกว่าก่อนเรียนอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ 0.01 ซึ่งเป็นไปตามสมมติฐานที่ตั้งไว้ และได้ผลประเมินความพึงพอใจของนักเรียนต่อสื่อออนไลน์ระดับความพึงพอใจมากที่สุด เนื่องด้วยมีการใช้กระบวนการพัฒนา

สื่ออย่างเป็นระบบ มีการพัฒนาสื่อออนไลน์โดยตรวจสอบประสิทธิภาพในทุกขั้นตอนการผลิต เริ่มตั้งแต่เนื้อหาที่มีการวิเคราะห์แล้วมาพัฒนาบทสื่อออนไลน์ในรูปแบบโมชันอินโฟกราฟิกในแต่ละตอน โดยมีผู้เชี่ยวชาญด้านเนื้อหาและด้านการผลิตสื่อเป็นผู้ประเมินสื่อแล้วปรับปรุงสื่อให้มีความสมบูรณ์ตามคำแนะนำของผู้เชี่ยวชาญ หลังจากนั้นผลิตสื่อออนไลน์ขึ้น นำสื่อที่ผลิตขึ้นให้ผู้เชี่ยวชาญด้านเนื้อหาและด้านการผลิตสื่อเป็นผู้ประเมินสื่อแล้วปรับปรุงสื่อให้มีความสมบูรณ์ตามคำแนะนำของผู้เชี่ยวชาญ เมื่อแก้ไขจนผ่าน จึงนำไปทดลองใช้กับกลุ่มตัวอย่าง โดยมีการใช้กลุ่มตัวอย่างขนาดต่างกัน ตั้งแต่กลุ่มเล็ก จำนวน 3 คน กลุ่มปานกลาง จำนวน 9 คน และกลุ่มใหญ่ จำนวน 25 คน หลังจากนั้นนำไปทดลองใช้ภาคสนามกับกลุ่มตัวอย่าง จำนวน 50 คน ในแต่ละขั้นตอนในการทดลองกับแต่ละกลุ่มตัวอย่างต่างขนาดมีการวัดผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนและความพึงพอใจต่อการเรียนด้วยชุดสื่อออนไลน์แล้วนำมาปรับปรุงแก้ไขให้สื่อมีความสมบูรณ์ขึ้น จึงทำให้ได้ประสิทธิภาพสื่อออนไลน์ตามเกณฑ์ที่ตั้งไว้ รวมถึงได้ผลประเมินความพึงพอใจของนักเรียนต่อสื่อออนไลน์ระดับความพึงพอใจมากที่สุด เป็นการใช้กระบวนการผลิตสื่ออย่างเป็นระบบ สอดคล้องกับงานวิจัยของ Dhanasobhon (2008) ได้สังเคราะห์ความรู้และงานวิจัยด้านการป้องกันความรุนแรง ออกแบบและพัฒนาทรัพยากรการเรียนรู้อิเล็กทรอนิกส์ เพื่อป้องกันความรุนแรงสำหรับเด็กวัยรุ่นในรูปแบบเว็บไซต์ และซีดีรอม หลังจากสังเคราะห์ความรู้ จัดหมวดหมู่ จัดทำตารางวิเคราะห์เนื้อหา สร้างโครงสร้างเมนู เขียนสคริปต์เนื้อหากิจกรรม และแก้ไขปรับปรุงตามข้อเสนอแนะของผู้ทรงคุณวุฒิแล้ว จึงจัดทำเป็นสื่อต้นแบบพัฒนา โดยมีเนื้อหาแบ่งออกเป็น 6 เรื่อง คือ อารมณ์ความรู้สึก ยาเสพติด ความสัมพันธ์ทางเพศ อาชญากรรม ข้อคิดชวนรู้ และสายด่วนช่วยได้ นักเรียนที่ได้อ่านใช้ส่วนใหญ่เห็นด้วยว่าสื่อชุดนี้ให้ความรู้เกี่ยวกับการป้องกันความรุนแรงได้เหมาะกับวัย และสนุกกับเกมและกิจกรรม และการวิเคราะห์องค์ประกอบด้านเนื้อหาของสื่อออนไลน์ให้เกี่ยวข้องกับวัยรุ่น ครอบครัวและโรงเรียน เป็นการบูรณาการการทำงานร่วมกันกับทุกภาคส่วนที่เกี่ยวข้อง

3. ได้แนวทางการเผยแพร่สื่อออนไลน์ในรูปแบบโมชันอินโฟกราฟิกในการป้องกันการใช้ความรุนแรงสำหรับเด็กวัยรุ่น จากการวิเคราะห์แนวทางการเผยแพร่สื่อออนไลน์ ได้แนวทางการเผยแพร่สื่อออนไลน์ โดยส่งชุดโครงการสื่อให้หน่วยงานการศึกษาที่เกี่ยวข้องเพื่อการประชาสัมพันธ์ให้เกิดการนำไปใช้ เผยแพร่ในสื่อสังคมออนไลน์ในช่องทางต่าง ๆ

รวมถึงหน่วยงานทางสาธารณสุขจังหวัด เพื่อการเผยแพร่
ส่งต่อให้ทางสาธารณสุขตำบลและอำเภอ เพื่อเป็นแนวทาง
ให้ อสม. หรือ อสส. รับลิงก์ผ่านไลน์เพื่อการเผยแพร่ใน
ครอบครัวในชุมชนที่ตนดูแล และสถาบันแห่งชาติเพื่อการ
พัฒนาเด็กและครอบครัว เนื่องด้วยการใช้เกณฑ์การคัดเข้า
สำหรับบุคคลที่ให้ข้อมูลในการสัมภาษณ์เชิงลึกที่มี
ประสบการณ์และแบ่งกลุ่มผู้ให้ข้อมูลได้ครอบคลุมประเด็น
ของการนำเสนอไป

ข้อเสนอแนะ

ข้อเสนอแนะในการนำผลวิจัยไปใช้

1. นำสื่อออนไลน์ในรูปแบบโมชันอินโฟกราฟิกในการ
ป้องกันการใช้ความรุนแรงสำหรับเด็กวัยรุ่นไปใช้ตาม
แนวทางการเผยแพร่กับหน่วยงานที่มีส่วนเกี่ยวข้อง
2. ติดตามผลการใช้ชุดสื่อออนไลน์ในการป้องกันการใช้
ความรุนแรงของเด็กวัยรุ่นอย่างต่อเนื่อง เพื่อนำข้อมูลมา
ปรับปรุงแก้ไขสื่อออนไลน์ให้สมบูรณ์

ข้อเสนอแนะในการวิจัยครั้งต่อไป

1. ศึกษาปัจจัยอื่นที่ส่งผลต่อปัญหาในการป้องกันการใช้
ความรุนแรงของเด็กวัยรุ่น
2. มีการใช้เทคนิคการส่งเสริมการลดความรุนแรงใน
เชิงปฏิบัติรูปแบบอื่นนอกจากการให้ความรู้หรือให้ข้อมูล
3. ควรมีการวิจัยขยายผลที่เกิดขึ้นกับวัยรุ่นในระดับชั้นอื่น
เช่น อาชีวศึกษา มัธยมศึกษาตอนปลาย เป็นต้น

References

- Dhanasobhon, Sontawil. (2008). **Development of Electronic Learning Resources on Violence Prevention for the Adolescents** (การพัฒนาทรัพยากรการเรียนรู้อิเล็กทรอนิกส์เพื่อป้องกันความรุนแรงสำหรับเด็กวัยรุ่น). [Online]. Retrieved February 11, 2019 from <http://www.thaiedresearch.org/index.php/home/paperview/157/?topicid=10>
- Gunmintra, Chalasai. (2019). Domestic Violence: Problems and Prevention (ความรุนแรงในครอบครัว: ปัญหาและแนวทางป้องกัน). In **Proceedings of RSU Research Conference**, (pp. 984-997). Pathum Thani: Rangsit University.
- Kaewsuksai, Rawi, & Jussapalo, Chairat. (2013). Online social network: Facebook usage for the learners' development (เครือข่ายสังคมออนไลน์ : กรณี เฟสบุ๊ค (Facebook) กับการพัฒนาผู้เรียน). **Princess of Naradhiwas University Journal**, 5(4): 195-205.
- Kesa, Sa-edah, & Jitpiromsri, Srisompob. (2015). Adolescent and cultural violent in Muang district, Satun province (วัยรุ่นกับความรุนแรงเชิงวัฒนธรรมในอำเภอเมือง จังหวัดสตูล). **Parichart Journal**, 28(3): 154-166.
- Lomchavakarn, Piyachat. (2021). The media aimed to reduce domestic violence (สื่อที่ทำความรุนแรงในครอบครัวไทยลดลง). **STOU Academic Journal of Research and Innovation (Humanities and Social Science)**, 1(1): 11-20.
- Mingsiritham, Kemmanat. (2013). Social media: Creative media for education (Social Media สื่อสร้างสรรค์เพื่อการศึกษา). **Veridian E-Journal, Silpakorn University (Humanities, Social Sciences and Arts)**, 6(1): 72-81.
- Morris, C. (2004). **Conflict Management and Apology** (การจัดการความขัดแย้งและการขอโทษ). Bangkok: King Prajadhipok's Institute.
- Rattanajirapong, Pathitta. (2017). **Factors Effecting the Violence Behavior of Male Students in Vocational College in Nakhon Pathom Province** (ปัจจัยที่ส่งผลต่อพฤติกรรมความรุนแรงของนักเรียนชายอาชีวศึกษาในจังหวัดนครปฐม). Master's dissertation, Silpakorn University, Nakhon Pathom, Thailand.
- Satha-Anand, Chaiwat. (1996). **Peace Theory, Way of Culture** (สันติทฤษฎีวิถีวัฒนธรรม). Bangkok: Komol Keem Thong Foundation.
- Social Development News Team. (2019). **Unlocking Violent Behavior : ACT promote protection of the family, gap filling mechanism** (ปลดล็อกความรุนแรง : เจาะ พ.ร.บ.ส่งเสริมคุ้มครองครอบครัวอุดช่องว่างเสริมกลไกการทำงาน). Thairath Online. [Online]. Retrieved August 1, 2019 from <https://www.thairath.co.th/news/local/1593806>
- Visanuyothin, Taweessin, & Arunruang, Patcharin. (2013). **Guidelines to Help Adolescents with Violent Behavior for Public Health Officer** (แนวทางการดูแลช่วยเหลือวัยรุ่นที่มีพฤติกรรมความรุนแรงสำหรับบุคลากรสาธารณสุข). Bangkok: Deenadoo Media Plus.