

สื่อใหม่กับวัยรุ่นไทยใช้อย่างไรให้เกิดประโยชน์

How to Thai adolescent use New media for advantage?

อาจารย์ลฎาภา ศรีพสุธา¹, นางสาวสุภาวดี สุวรรณแทน², นายพงศกร ทองพันธุ์²

Ladapa Sripasuda¹, Supawadee Suwannathen² and Phongsakorn Thongpan²

¹อาจารย์ประจำสาขาวิชานิเทศศาสตร์ คณะวิทยาการจัดการ มหาวิทยาลัยราชภัฏสกลนคร

²นักวิชาการศึกษา สถาบันวิจัยและพัฒนา มหาวิทยาลัยราชภัฏสกลนคร

บทคัดย่อ

ความก้าวหน้าทางเทคโนโลยีสามารถเปลี่ยนโฉมหน้าของสื่อเก่ากลายเป็นสื่อใหม่ (New Media) ที่ทันสมัยในยุคปัจจุบัน ผู้รับสารสามารถเลือกรับสารที่ตนเองสนใจ มีส่วนร่วมและโต้ตอบกับผู้ส่งสารได้ทันที ทุกที่ ทุกเวลา และมีอุปกรณ์เช่นโทรศัพท์เคลื่อนที่แบบสมาร์ทโฟน แท็บเล็ต แล็ปท็อป และสัญญาณอินเทอร์เน็ต ซึ่งเป็นพลังมหาศาลและสร้างสรรค์ให้สื่อมีประสิทธิภาพ รวดเร็ว สะดวกสบาย สื่อใหม่นับเป็นเครื่องมือสำคัญในการขับเคลื่อนให้ไทยแลนด์ก้าวไปสู่ยุค 4.0 มีความมั่นคง มั่งคั่ง และยั่งยืน ซึ่งสื่อใหม่ส่งผลกระทบต่อประเทศทั้งด้านการเมือง เศรษฐกิจ สังคม วัฒนธรรม รูปแบบการดำเนินชีวิตประจำวัน (lifestyle) ของมนุษย์ที่ต้องแข่งขันกับเวลาให้มากขึ้น โดยเฉพาะวัยรุ่น การเข้ามาของสื่อใหม่ทำให้วัยรุ่นที่อยู่ในช่วงการศึกษาระดับอุดมศึกษาสามารถสร้างความรู้ด้วยตนเองอย่างมีประสิทธิภาพ พัฒนาความคิด พัฒนาทักษะในการสืบค้น วิเคราะห์และประเมินค่า ตลอดจนการเสริมสร้างความตระหนักในสิทธิของบุคคลและความรับผิดชอบต่อสังคมอย่างมีจริยธรรม โดยใช้ความคิดอย่างสร้างสรรค์ในการสื่อสาร โดยเลือกแอปพลิเคชัน สื่อสังคมออนไลน์ และเว็บไซต์เครือข่ายทางสังคมทั่วไป ตามจุดมุ่งหมายของการใช้งานไม่ว่าจะเป็นการสร้างสังคม เครือข่าย การสืบค้นข้อมูล การนำเสนอ หรือแม้แต่การจัดทำแฟ้มสะสมผลงาน อย่างเช่น ค้นหาข้อมูลได้ตลอด 24 ชั่วโมง บนอินเทอร์เน็ต การทำรายงาน การเข้า Google เพื่อค้นหาข้อมูล ใช้แอปพลิเคชันต่างๆ ประโยชน์ของสื่อใหม่คือ เป็นเครื่องมือที่ช่วยส่งเสริมการเรียนรู้ ทำให้ง่าย สะดวก เหมาะสมกับวัยและความสนใจของวัยรุ่น เพราะมีชีวิตชีวาจากคุณลักษณะและคุณประโยชน์อันมากมายของสื่อใหม่สามารถประยุกต์ใช้ได้ดี แต่ต้องกลั่นกรอง ตรวจสอบความถูกต้องอย่างรู้เท่าทัน เพราะสื่อใหม่มีอิทธิพลสูงและอาจทำให้เกิดผลกระทบด้านลบได้ง่ายหากใช้อย่างไม่ระมัดระวัง เช่น อาจได้รับข้อมูลข่าวสารที่ผิดพลาด ถูกหลอกลวงและตกเป็นเหยื่อ ของมิจฉาชีพที่แฝงตัวมา และตกลงไปในกับดักของสื่อใหม่ที่อาจทำให้วัยรุ่นเสพติดสื่อสังคมออนไลน์หมกมุ่นอยู่กับตัวเองในโลกเสมือนจริง

คำสำคัญ สื่อใหม่ ผลกระทบสื่อ ยุค 4.0 วัยรุ่น การเรียนรู้ด้วยตนเอง

ABSTRACT

The technology revolution were changed old media to “new media”.Receiver has ability to choose message they interested, engage and interact with sender immediately, anywhere, anytime. Just have a device such as smartphone tablet laptop and internet access. A smart device and internet access are the power that can create an effectively fast convenient. New Media is as a tool for nation movement to Thailand 4.0 era. The Thailand 4.0 era has stability, prosperity and sustainability. New media had affect of politics, economics, society, culture and easy life style in a single day are against the time.

The arrival of new media, especially for adolescents and young adults that study in school or university, the adolescents can create an effective knowledge by themselves, improve critical thinking, improve search skill, analyze and evaluation including increasing human right awareness and social responsibility. Consequently, the adolescents use creative idea in communication, by selected social network for creating social connection, searching, presenting, even do a portfolio such as searching for information via internet access 24 hour a day, do a report, googling for application. Additionally, new media as a tool for improve learning, easy and convenient, it is suitable for adolescent because new media is so lively. As mentioned above, new media is more advantage and useful but just scrutinize and verify by media literacy. Since new media is great influent, may be cause an negative affect if used inappropriately e.g. receive and incorrect information, victim of the criminal and addict social media, obsessed with yourself in the cyber world.

Keywords : new media, affect of media, Thailand 4.0 era, adolescent, self learning

บทนำ

ในอดีตวิทยุกระจายเสียง วิทยุโทรทัศน์ และสิ่งพิมพ์ ไม่ว่าจะเป็นหนังสือพิมพ์หรือนิตยสาร ถือเป็นสื่อหลักที่นำเสนอข่าวสาร ความรู้ ความบันเทิง และโฆษณา ประชาสัมพันธ์สินค้า/บริการแก่ผู้รับสาร ในรูปแบบของการสื่อสารทางเดียว โดยที่ผู้รับสารเป็นเพียงผู้รับอย่างไม่มีทางเลือก ไม่มีส่วนร่วมและโต้ตอบได้ แต่ในยุคปัจจุบัน ความก้าวหน้าทางเทคโนโลยีสามารถเปลี่ยนโฉมหน้าของสื่อเก่ากลายเป็นสื่อใหม่ที่ไร้รอยต่ออย่างยิ่ง ผู้รับสารสามารถเลือกรับสารด้วยสื่อที่ตนเองสนใจเท่านั้น อีกทั้งยังมีส่วนร่วมและสามารถโต้ตอบได้ทันทีเกือบทุกที่ ทุกเวลา และมีโทรศัพท์เคลื่อนที่แบบสมาร์ตโฟน แท็บเล็ต แล็ปท็อป และสัญญาณอินเทอร์เน็ตซึ่งเป็นพลังมหาศาลและสร้างสรรค์ให้สื่อมีประสิทธิภาพที่ดีเยี่ยมมากขึ้น ที่สำคัญลดค่าใช้จ่ายไปได้มาก แทนที่จะเดินทางไปหาก็สามารถดูผ่านวิดีโอถึงกันได้ทันที เช่น ผ่าน Skype, Facebook Messenger (iTubb, 2011) นอกจากนี้ความรวดเร็วและความสะดวกของสื่อใหม่ยังทำให้รูปแบบการดำเนินชีวิตประจำวัน (lifestyle) ของมนุษย์ที่ต้องแข่งขันกับเวลาง่ายขึ้นอีกด้วย

ขอบเขตของบทความ

ศึกษาผลกระทบของสื่อใหม่ต่อวัยรุ่นในด้านการใช้ชีวิตประจำวัน และด้านการเรียน

คำจำกัดความ

สื่อใหม่ (New Media) คือ สื่อที่มีลักษณะสามารถปรับเปลี่ยนได้ตามแต่ละคนได้ มีความเป็นนวัตกรรม และมีแนวคิดทุกที่ ทุกเวลา คือสามารถรับชมสื่อใหม่ได้ทุกที่ ทุกเวลา ทุกโอกาส

ยุค 4.0 คือ วิสัยทัศน์เชิงนโยบาย ที่เปลี่ยนเศรษฐกิจแบบเดิมไปสู่เศรษฐกิจที่ขับเคลื่อนด้วยนวัตกรรม โดยมีแนวคิด “ทำน้อย ได้มาก” (ปานระพี ธิพัฒน์, 2560)

วัยรุ่น คือ ผู้ที่อยู่ในช่วงอายุ 18-21 ปี ซึ่งเป็นช่วงชีวิตที่อยู่ตรงกลางระหว่างวัยที่เป็นเด็กกับวัยที่แสดงความเป็นผู้ใหญ่ และกำลังเรียนในระดับอุดมศึกษา

ผลกระทบสื่อสมัยใหม่ คือ การที่สื่อใหม่เข้ามาสร้างผลกระทบทั้งในเชิงบวกและเชิงลบอย่างไรต่อสังคม

การเรียนรู้ด้วยตนเอง คือ กระบวนการเรียนรู้ที่ผู้เรียนริเริ่มการเรียนรู้ด้วยตนเอง ตามความสนใจ ความต้องการ และความถนัด มีเป้าหมาย รู้จักแสวงหาแหล่งทรัพยากรของการเรียนรู้ โดยเลือกวิธีการเรียนรู้ จากสื่อใหม่ด้วยตนเอง

แนวคิดของสื่อใหม่

สื่อใหม่ คือ สื่อที่ทำให้ผู้ส่งสารและผู้รับสารสามารถส่งสารและรับสารได้พร้อมกันทั้งสองทาง โดยรวมภาพและเสียงไปพร้อมกันได้ ข้อมูลข่าวสารทุกรูปแบบจะถูกแปลงเป็นรหัสสำหรับคอมพิวเตอร์ ทำให้สามารถอ่านและ

ส่งผ่านคอมพิวเตอร์ได้รวดเร็ว ตอบสนองความต้องการของผู้รับสารได้อย่างดี ผู้รับสารและผู้ส่งสารสามารถโต้ตอบกัน ที่สำคัญสื่อใหม่ทุกชนิดมีอิสระ ทั้งการนำเสนอ ขนาด และรูปแบบ (พัสนันท์ ปัญญาพร, 2555)

สื่อใหม่มีลักษณะที่โดดเด่น ดังนี้ (พัสนันท์ ปัญญาพร, 2555)

1. ไม่จำกัดเวลา เพราะสามารถเลือกส่งสารและรับสารได้ในเวลาที่ต้องการ
2. ไม่จำกัดสถานที่ เพราะสามารถเข้าถึงสื่อใหม่ได้โดยมีอินเทอร์เน็ตและอุปกรณ์ เช่น คอมพิวเตอร์ โทรศัพท์เคลื่อนที่แบบสมาร์ตโฟน แท็บเล็ต เป็นต้น
3. ไม่จำกัดขนาดของขอบเขต เพราะสื่อใหม่สามารถเผยแพร่ได้ทั่วโลก หรือเจาะจงแค่บางกลุ่มได้
4. อิสระด้านรูปแบบ ตามการออกแบบของผู้ส่งสาร เช่น ลักษณะเป็นคลิปสั้น บทความ วีดีโอ เป็นต้น
5. อิสระจากศูนย์กลางการตลาดสร้างเนื้อหา ผู้ผลิตที่ผู้รับสารสามารถสร้างสื่อได้เอง เช่น คลิปใน YouTube บทความลงเว็บไซต์ส่วนตัว ทำให้เผยแพร่สื่อไปได้อย่างรวดเร็ว ตอบสนองความต้องการด้านสื่อได้อย่างดี

สื่อใหม่ในยุค 4.0

ด้วยแนวคิดของสื่อใหม่เป็นแนวคิดที่สอดคล้องกับยุคประเทศไทย 4.0 โดยรัฐบาลได้วางวิสัยทัศน์ให้ประเทศเปลี่ยนจากการผลิตสินค้า “โภคภัณฑ์” ไปสู่สินค้าเชิง “นวัตกรรม” และเปลี่ยนจากการขับเคลื่อนประเทศด้วยภาคอุตสาหกรรม ไปสู่การขับเคลื่อนด้วยเทคโนโลยี ความคิดสร้างสรรค์ และนวัตกรรม การมาของสื่อใหม่จึงเรียกได้ว่า ถูกที่ ถูกเวลา เนื่องจากเทคโนโลยีสื่อใหม่เป็นเครื่องมือสำคัญในการขับเคลื่อนให้ไทยแลนด์ก้าวไปสู่ยุค 4.0 มีความมั่นคง มั่งคั่ง และยั่งยืน ซึ่งสื่อใหม่มีผลกระทบต่อประเทศแยกเป็นรายด้าน ได้ดังนี้

1) ผลกระทบของสื่อใหม่ต่อการเมือง

ในมิติการเมือง สื่อใหม่มีบทบาทมากขึ้น ในลักษณะการประชาสัมพันธ์นักการเมือง การสร้างเสริมภาพในการแสดงความคิดเห็นในสื่อสังคมออนไลน์ การใช้สื่อสังคมออนไลน์ในการกระจายข่าวซึ่งทำได้ในทุกที่ ทุกเวลา และมีผู้คนเข้าถึงได้จำนวนมาก สอดคล้องกับพฤติกรรมของคน

ยุค 4.0 สถาบันประชาธิปไตยที่เข้มแข็งขึ้นเนื่องจากคนมีเสรีภาพ แสดงความคิดเห็นได้อิสระมากขึ้น หากใช้ในทางไม่ดีก็จะสร้างความเสียหายได้ในวงกว้าง เช่น ที่ประเทศอังกฤษ นายจอร์แดน แบล็กชอร์ อายุ 20 ปี และนายเพอร์รี ชัตคลิฟฟ์-คีนเน อายุ 22 ปี ปลุกระดมผู้คนผ่านเฟซบุ๊กให้ก่อความวุ่นวายในบ้านเมือง โดยเครือข่ายเฟซบุ๊กที่แบล็กชอร์ตั้งขึ้นใช้ชื่อว่า “Smash Down Northwich Town”

ด้วยเหตุผลทางการเมืองทำให้หลายประเทศเลือกที่จะใช้วิธีการป้องกัน โดยประเทศจีนได้นำร่องการบล็อกเฟซบุ๊ก, กูเกิ้ล เพราะเห็นว่าประชาชนในแถบตะวันออกกลางใช้สื่อสังคมออนไลน์ในการโค่นล้มรัฐบาลสำเร็จ จีนจึงมองว่าเทคโนโลยีอาจใช้เป็นเครื่องมือของผู้ต้องการก่อปฏิวัติได้

ในขณะเดียวกัน สื่อใหม่ได้สร้างความเป็นพลเมืองเข้มแข็งเพราะสามารถใช้ในการประชาสัมพันธ์ข้อมูลให้ประชาชนเกิดจิตสำนึก ห่วงเห่หมทรพยกรและปลุกระดมให้ลุกขึ้นต่อสู้ ดังที่เห็นในประเทศมาเลเซียเมื่อปี พ.ศ. 2550 ที่มีการประท้วงตามท้องถนนเพื่อเรียกร้องการปฏิรูปการเลือกตั้งใหม่ ดังนั้นในกรณีนี้ สื่อใหม่สามารถสร้างความเข้มแข็งของพลเมืองได้จริงโดยมีสังคมออนไลน์เป็นเครื่องมือตนเอง (Kingkom, 2011)

2) ผลกระทบสื่อใหม่ต่อเศรษฐกิจโลก

สื่อใหม่มีบทบาทอย่างมากในการลงทุน การค้า เพราะสามารถเชื่อมโยงโลกการค้าจากทุกทิศเชื่อมมาสู่กันและกันได้อย่างง่ายดาย ก่อให้เกิดเม็ดเงินหมุนเวียนในระบบเศรษฐกิจ เช่น การลงทุนในตลาดหุ้น การซื้อขายสัญญาล่วงหน้าที่สามารถสั่งซื้อผ่านอินเทอร์เน็ตได้

นอกจากนี้ยังเกิดการซื้อขายสินค้าออนไลน์ซึ่งใช้อินเทอร์เน็ตเป็นสื่อกลางทำให้เกิดรายได้มากขึ้น และยังเกิดการลงทุนคลังสินค้าเทคโนโลยีและดิจิทัลฮาร์ดแวร์ด้วยสะท้อนถึงแนวคิด 4.0 ในปัจจุบันที่ผู้คนหันมาซื้อสินค้าผ่านอินเทอร์เน็ต ใช้ระบบออนไลน์ในการดำเนินชีวิตมากขึ้น

3) ผลกระทบสื่อใหม่ต่อวัฒนธรรมโลก

ในแง่ของวัฒนธรรม สื่อใหม่ได้ทำหน้าที่แพร่ขยายข่าว อัศจรรย์และกิจกรรมไปสู่ทั่วโลก ดังเช่นท่า Planking ที่นิยมกันทั่วโลกโดยเฉพาะแถบเอเชียจนมีผู้นำไป

เลียนแบบทำตามจำนวนมาก หลังจากทำท่า Planking ก็นำไปโพสต์บนอินเทอร์เน็ต จนมีผู้ติดตามและทำตาม จากนั้น Planking ก็ได้นิยมมากขึ้นอีกเมื่อมีดารารหรือคนดังนำไปทำตามจนเกิดเป็นข่าว สิ่งนี้แสดงให้เห็นอิทธิพลของสื่อใหม่ที่แพร่กระจายข่าวรวดเร็วและทำให้เกิดกิจกรรมธรรมดาๆ ในอดีตกลายเป็นกิจกรรมยอดนิยมทั่วโลกไปสักพักใหญ่ มีการเลียนแบบมากมายและบอกต่อยิ่งปัจจุบันมีสังคมออนไลน์ก็สามารถแพร่กระจายกิจกรรมไปได้รวดเร็วมาก แต่กดแชร์เมื่อไรก็ตาม ก็เกิดการแพร่กระจายข่าวได้ (Kingkom, 2011)

4) ผลกระทบสื่อใหม่ต่อสื่อดั้งเดิม

ในยุค 4.0 ที่ประเทศขับเคลื่อนด้วยนวัตกรรม ผู้คนต้องใช้ชีวิตเร่งรีบเพื่อการแข่งขันทั้งแข่งกับตัวเอง แข่งกับคู่แข่ง และแข่งกับเวลา คนจึงมีพฤติกรรมที่เปลี่ยนไป เสาะแสวงหาวิธีใหม่ในการเสพสื่อที่รวดเร็วและตอบสนองต่อการดำเนินชีวิต คนจึงเสพข่าวสารความบันเทิงเพื่อหย่อนใจผ่านโลกออนไลน์มากขึ้น ส่วนหนึ่งมาจากไม่ต้องกังวลเผ้าหน้าจอเพื่อรอชมแต่สามารถรับชมย้อนหลังได้โดยไม่พลาด ตอนสำคัญ และปัจจุบันสื่อใหม่ยังเอื้อให้ผู้สร้างสรรค์เนื้อหาได้เอง จึงเกิดการนำเทคโนโลยีและเทคนิคที่ต่างกันไปมารวมกัน จนเกิดนวัตกรรมสื่อ การหลอมรวมกันของสื่อ ซึ่งมาจากผู้บริโภคเลือกใช้สื่อที่หลากหลายเพื่อตอบสนองความต้องการและวัตถุประสงค์ส่วนตัว การสื่อสารเติบโตต่อเนื่อง ยกตัวอย่างเช่น

Apple iPods เป็นอุปกรณ์ที่สามารถรวมระบบเพลงและการจัดการรายการเพลงมาไว้เป็นอันเดียว เช่น Joox, Spotify ที่ให้ผู้ใช้จัดรายการเพลงได้อย่างอิสระ

Video เช่น Youtuber สร้างคลิปเอง จัดรายการและสร้างแนวทางของวิดีโอเองเพื่อนำเสนอไอเดีย บทบาทต่างๆ เช่น รายการโมเมพาเพลิน มีการแต่งหน้าจากคุณโมเมเพื่อโชว์เครื่องสำอาง โชว์เทคนิคการแต่งหน้าต่างๆ

Smart Phone ส่งข้อความได้เอง สร้างแอปพลิเคชันเอง ส่งคลิปเสียง ส่งข้อความทาง Line ได้ทั้งหมดนี้ก่อให้เกิดเครือข่าย สร้างชุมชนออนไลน์ผ่านอินเทอร์เน็ต และส่งผลให้สื่อเติบโต ผู้บริโภคมีอิสระเต็มที่ในการรับสื่อเสพสื่อและตอบสนองแบบโต้ตอบได้ เช่น สามารถแสดงความคิดเห็น

กด Like, Share ได้ และเกิดแนวความคิดการรวมกันของสื่อ ซึ่งมี การรวมของสื่อ 4 รูปแบบด้วยกัน ดังนี้ (สุรวิทย์ วงษ์ทิพย์, 2559)

1. การรวมกันของบริการ ข้อมูลเดียวสามารถนำเสนอในหลายช่องทางเช่น รายการในช่อง Workpoint สามารถออกในโทรทัศน์และบน YouTube ได้ ตอบสนองคนในปัจจุบันที่นิยมเสพคอนเทนต์ได้ทุกที่ ที่ใดก็ได้ที่ผู้บริโภคสะดวก

2. การรวมกันเป็นเครือข่ายในอุปกรณ์เดียวกัน สามารถให้การสื่อสารได้หลายแบบ เช่น สายโทรศัพท์สามารถให้บริการได้ทั้งอินเทอร์เน็ตและโทรศัพท์ได้ โดยมีผู้ให้บริการอินเทอร์เน็ต เช่น 3BB, True เป็นต้น

3. การรวมกันของเครื่องรับอุปกรณ์ชนิดหนึ่ง เช่น สมาร์ทโฟน สามารถใช้งานได้หลายประเภท ตอบสนองการเสพคอนเทนต์ของผู้คนที่นิยมเสพสื่อใหม่ได้จากอุปกรณ์ใดก็ได้ เช่น ส่งอีเมล ดู YouTube ส่งข้อความ เล่นสังคมออนไลน์ เป็นต้น

4. การรวมกันในด้านการตลาด สื่อดั้งเดิมที่ปรับตัวด้วยการพลิกโฉมหรือหลอมรวมกับสื่อใหม่ทำให้เกิดการเปลี่ยนแปลงในด้านการตลาดของธุรกิจสื่อ มีการซื้อขายหุ้นในธุรกิจโทรคมนาคมและอุตสาหกรรมเทคโนโลยีสารสนเทศมากมาย

สื่อใหม่กับพฤติกรรมของวัยรุ่น

เมื่อสื่อใหม่ในยุคเทคโนโลยี 4.0 มีบทบาทต่อการพัฒนาประเทศและคนที่ต้องขับเคลื่อนด้วยนวัตกรรม ทำให้พฤติกรรมการสื่อสารไวขึ้น คนเสพข่าวอย่างรวดเร็ว สั้น กระชับ และรอคอยน้อยลง การแพร่กระจายข่าวเป็นไปอย่างรวดเร็ว จากแต่ก่อนการกระจายข่าวอาจใช้เวลาถึง 1 วัน ปัจจุบันสามารถกระจายข่าวได้ภายในระยะเวลาไม่กี่นาที ในเครือข่ายสังคมออนไลน์ จากที่เป็นผู้รับสารเพียงอย่างเดียว กลายมาเป็นผู้สร้างสารหรือเนื้อหา (content) เพื่อแชร์สิ่งต่างๆ ในช่องทางสื่อใหม่ได้มากขึ้นสามารถแสดงอัตลักษณ์ ตัวตน รูปถ่าย ความสนใจต่างๆ ผู้คนในสังคมออนไลน์ที่เห็นก็จะเข้าใจตัวตนของเราได้ดี จากเหตุนี้เองก่อให้เกิดเว็บไซต์ User-generated content เป็นเว็บไซต์ที่ผู้ใช้สามารถกำหนดและสร้างเนื้อหาได้เอง เช่น Facebook,

YouTube แล้วเผยแพร่ บอกสิ่งที่ตัวเองชอบ พูดคุยแลกเปลี่ยนกับผู้ที่ชื่นชอบเหมือนๆ กันในทั่วทุกมุมโลก สื่อสังคมออนไลน์จึงเป็นเหมือนบ้านและชุมชนที่มีคนมากมายอยู่อาศัย (จิตินัน บุญภาพ คอมมอน, 2556)

แน่นอนว่าสื่อใหม่ย่อมมีผลต่อวัยรุ่นอย่างมาก เพราะวัยนี้มักเปิดรับเทคโนโลยีใหม่ๆ อยากลองอยากเรียนรู้และนำไปใช้ในวัตถุประสงค์ต่างๆ ดังนี้

1. วัยรุ่นใช้สื่อใหม่ในการสานสัมพันธ์ ในยุค 4.0 เทคโนโลยีเอื้อให้คนแชร์ แสดงตัวตนและเผยแพร่ข้อความมากขึ้น โดยย้ายจากบนออฟไลน์ มาเป็นบนออนไลน์ โดยตัววัยรุ่นก็อยากเผยแพร่สิ่งต่างๆ เช่นกัน แต่จะมีบางเหตุการณ์ที่วัยรุ่นไม่กล้าทำในชีวิตจริงจึงต้องไปทำในออนไลน์ นั่นคือการบอกรัก แสดงความรักแก่พ่อแม่ ผู้ปกครองและเพื่อน โดยทำผ่านส่งข้อความ

2. วัยรุ่นชอบทำอะไรที่รวดเร็ว วัยรุ่นมักไม่ค่อยรอคอย ใจร้อนและพร้อมจะเปลี่ยนพฤติกรรมหากเจอสิ่งที่ดีกว่าและทำได้จริง การเข้ามาของสื่อใหม่ทำให้วัยรุ่นไม่ต้องรอคอยมากนัก อย่างเช่นค้นคว้าข้อมูลได้ตลอด 24 ชั่วโมง บนอินเทอร์เน็ต การทำรายงาน การเข้า Google ค้นหาข้อมูล ใช้แอปพลิเคชันต่างๆ

3. วัยรุ่นใช้แสดงออกและเรียนรู้ทางสังคม ยุค 4.0 หรือยุคใหม่นี้ การใช้ระบบออนไลน์เข้ามามีผลมาก ทำให้พฤติกรรมวัยรุ่นหลายคนที่มีพฤติกรรมไม่กล้าแสดงออกในโลกที่แท้จริง แต่พอใจที่จะแสดงออกบนโลกออนไลน์ เพราะสามารถแสดงอารมณ์ แสดงความคิดได้เต็มที่ เพราะไม่มีผู้ใหญ่คอยควบคุม และทุกคนเท่าเทียม จึงกล้าแสดงออก

4. ผลกระทบด้านครอบครัว สื่อใหม่มีผลต่อการสร้างความสัมพันธ์ในครอบครัว ในด้านบวก สื่อใหม่จะกระชับความสัมพันธ์ของคนในครอบครัว ไม่ว่าจะเป็นญาติพี่น้อง หรือกลุ่มเพื่อน ถึงอยู่ห่างไกลแต่การติดต่อสื่อสารผ่านสื่อสังคมออนไลน์ ซึ่งเป็นข้อดีที่ทำให้ความสัมพันธ์ในครอบครัวไม่มีระยะห่าง สามารถติดต่อกันได้ตลอดเวลา แต่ผลกระทบด้านลบ สื่อใหม่อาจจะทำให้คนในครอบครัวมีปัจจัยความเสี่ยงด้านความปลอดภัย เพราะสามารถติดต่อได้ทุกที่ทุกเวลากับบุคคลแปลกหน้า

5. ผลกระทบต่อสังคม การติดต่อสื่อสารกันทางสังคมเครือข่ายออนไลน์ ทำให้คนมีความสามารถในการเข้ามามีบทบาทในสังคมมากขึ้น เพราะผู้คนสามารถที่จะสื่อสารกับทุกคนที่ต้องการ แต่ผลกระทบด้านลบ ความเปลี่ยนแปลงของสังคมและการสื่อสารทำให้เกิดการหลุดร่วงเรื่องเวลาและพื้นที่ ทำให้เวลาในการทำกิจกรรมสังคมของมนุษย์โลกลดลง

6. ผลกระทบด้านการเรียน ผู้ที่มีอายุระหว่าง 18-21 ปี ถือเป็นวัยรุ่นและวัยของการศึกษา มีการเปลี่ยนแปลงพัฒนาทางด้านสติปัญญาที่สูงขึ้นจนมีความคิดเป็นรูปธรรมและความสามารถในการคิดวิเคราะห์สิ่งต่างๆ ได้มากขึ้น จึงเรียนรู้เทคโนโลยีต่างๆ ได้อย่างรวดเร็ว และนำสื่อใหม่มาใช้ประโยชน์เพื่อให้รูปแบบการดำเนินชีวิตประจำวันมีความทันสมัยและง่ายยิ่งขึ้น สอดคล้องกับการสำรวจของสำนักงานสถิติแห่งชาติ ในปี พ.ศ. 2559 ที่พบว่ากลุ่มอายุที่มีการใช้อินเทอร์เน็ตสูงสุดคือ อายุ 18-24 ปี คิดเป็นร้อยละ 85.90 (สำนักงานสถิติแห่งชาติ, 2559) นอกจากนี้ยังนำสื่อใหม่มาช่วยในการเรียนรู้ด้วยตนเอง โดยออกไปท่องโลกกว้างแบบ World Wide Web แทนการจำกัดเฉพาะอยู่ในห้องเรียนหรือห้องสมุดเท่านั้น ช่วยเตรียมตัวตามหัวข้อที่กำลังจะเรียนได้ล่วงหน้า ซึ่งทำให้มีความรู้ความเข้าใจได้รวดเร็วขึ้น สะดวกต่อการติดต่อสื่อสาร สามารถสร้างสรรค์งานหรือกิจกรรมได้หลากหลายรูปแบบ สืบค้นความรู้และข้อมูลต่างๆ ได้ง่ายขึ้น โดยมีการแลกเปลี่ยนประสบการณ์ทั้งแบบรายบุคคลและแบบรายกลุ่ม ทำให้สะดวกต่อการศึกษามากยิ่งขึ้น (Terri L. Schmitt, Susan S. Sims-Giddens, Richard G. Booth, 2012)

สื่อใหม่ทำให้วัยรุ่นสามารถสร้างความรู้ด้วยตนเองอย่างมีประสิทธิภาพ พัฒนามาความคิดและ พัฒนาทักษะในการสืบค้น วิเคราะห์และประเมินค่า ตลอดจนการเสริมสร้างความตระหนักในสิทธิของบุคคลและความรับผิดชอบต่อสังคมอย่างมีจริยธรรม โดยใช้ความคิดอย่างสร้างสรรค์ในการสื่อสาร (กิตติพงษ์ พุ่มพวง, 2558) โดยเลือกแอปพลิเคชันสื่อสังคมออนไลน์ และเว็บไซต์เครือข่ายทางสังคมทั่วไปตามจุดมุ่งหมายของการใช้งานไม่ว่าจะเป็นการสร้างสังคม

เครือข่าย การสืบค้นข้อมูล การนำเสนอ การจัดทำ
แฟ้มสะสมผลงาน หรือแม้แต่การฝึกภาษา ยกตัวอย่างเช่น

1. Google ซึ่งเป็น Search Engine Site ที่นิยมเป็น
อันดับหนึ่งของโลก ในเกือบทุกๆ ประเทศ รวมถึงประเทศ
ไทย ใช้สำหรับการค้นหาข้อมูลบนเว็บไซต์ที่ต้องการทราบ
โดยการกรอกข้อมูลหรือคำ (Keyword) ที่ต้องการสืบค้นลง
ไป แล้วเว็บไซต์จะทำการประมวลผลผลลัพธ์ต่างๆ ออกมาให้
ผู้สืบค้นข้อมูลทราบ ได้อย่างสะดวก รวดเร็วและมี
ประสิทธิภาพสูง สามารถใช้งานได้ตลอดเวลา รวมทั้งให้
ผลลัพธ์ที่ตรงกับความต้องการของผู้สืบค้นข้อมูล

2. Facebook เป็นสื่อสังคมออนไลน์ที่เป็น ที่รู้จัก
และนิยมของคนทั่วโลกมากที่สุด ปัจจุบันคนทั่วโลก มีการ
ใช้ facebook ประมาณ 20 ล้านคน (Internet World Stats,
2017) ซึ่งเพิ่มขึ้นจากปีก่อนๆ ถึงสองเท่า โปรแกรมประยุกต์
facebook ช่วยให้ผู้ใช้สามารถพิมพ์ ข้อความ ส่งภาพ เสียง
และมีสัญลักษณ์ที่ใช้แทนอารมณ์ (emoji) ที่ทำให้เกิด
ความรู้สึกร่วมในเรื่องราวเหตุการณ์ สามารถนำเสนอ
ความคิดหรือเรื่องราวของตนเอง สื่อสาร และส่งต่อออก
ไปสู่สาธารณะชนหรือเฉพาะกลุ่มหรือ กลุ่มปิดได้ซึ่งกิจกรรม
ต่างๆ เหล่านี้สามารถนำไปประยุกต์ ใช้ในการจัดการเรียน
การสอนเพื่อกระตุ้นการเรียนรู้ โดยการแลกเปลี่ยนความ
คิดเห็น ข้อมูล และความรู้ เป็นการสร้างปฏิสัมพันธ์
ระหว่างเพื่อนในชั้นเรียนและ ผู้สอนแบบการตอบสนอง
ทันทีและสามารถบันทึกไว้ได้ อย่างง่ายดายและทันสมัย

3. Piktochart เป็นฟรีโปรแกรมสำหรับการนำเสนอ
การจัดทำแผนที่ความคิด (mind mapping)

4. Google Document เป็นฟรีโปรแกรมที่สามารถ
สร้างงานนำเสนอเก็บไว้บนอินเทอร์เน็ต เพิ่มพื้นที่จัดเก็บ
และเพิ่มความพร้อมในการใช้งาน

5. YouTube เป็นโปรแกรมประยุกต์ที่เป็น ที่นิยม
ในบุคคลทุกเพศ ทุกวัย สามารถสร้างภาพนิ่ง และ
ภาพเคลื่อนไหว และส่งต่อเพื่อเผยแพร่ (upload) ได้อย่าง
ง่ายดายและสะดวก รวมทั้งสามารถดูสื่อต่างๆ จากทั่วโลก
ที่มีการส่งข้อมูลและความรู้ทุกประเภท

6. Google Site เป็นฟรีไซต์สร้าง เว็บเพจ หรือแฟ้ม
สะสมผลงานอิเล็กทรอนิกส์โดยสามารถ ตั้งค่าต่างๆ
เพื่อความเป็นส่วนตัวในการแบ่งปันเนื้อหาที่ถูกพัฒนาขึ้น

7. Wordpress เป็นฟรีบล็อก (blogging site) สามารถ
ตั้งค่าสำหรับการเขียนงานมอบหมายต่างๆ แฟ้มสะสม
ผลงานอิเล็กทรอนิกส์และบล็อก หน้าเว็บ สามารถป้องกัน
ได้ด้วยรหัสผ่าน

8. BBC Learning English เป็นช่องทางสำหรับการ
ฝึกภาษาอังกฤษ ที่ได้ทั้งไวยากรณ์ คำศัพท์ การออกเสียง
มีแบบทดสอบเพื่อประเมินการเรียนรู้ของตนเอง และมีไฟล์
เสียงภาษาอังกฤษสั้นๆ ที่เรียกว่า 6 Minutes English
ซึ่งสามารถดาวน์โหลดมาในรูปแบบ MP3 เพื่อเอาไว้ฝึกฟัง
ได้ง่ายๆ อีกด้วย

ประโยชน์ของสื่อใหม่จะเป็นเครื่องมือที่ช่วยส่งเสริม
การเรียนรู้ ทำให้ง่าย สะดวก เหมาะสมกับวัยและความ
สนใจของวัยรุ่น เพราะมีชีวิตชีวา สามารถแบ่งปันข้อมูล
ต่างๆ ทั้งเรื่องวิชาการและเรื่องส่วนตัว ใส่ภาพถ่าย วิดีโอที่
ชอบ เพลงที่ใช้ และอิมโজด้วยเทคนิคที่น่าสนใจเข้าไปใน
เว็บไซต์ได้ง่ายๆ ทำให้ไม่น่าเบื่อ การเรียนรู้จึงเป็นไปอย่าง
น่าสนใจ และข้อมูลเข้าถึงทุกคนได้ (แอนณา อิมจำลอง
และวิไลวรรณ จงวิไลเกษม, 2556; สุกัญญา ชารสินธุ์
และเจนรบ พลเดช, 2559) ซึ่งการเปิดการแลกเปลี่ยน
เรียนรู้กับครูผู้สอน เพื่อนร่วมชั้นเรียน หรือผู้ที่สนใจ
ในเรื่องนั้นๆ โดยการเปิดการแลกเปลี่ยนแนวคิด ความรู้
ในรูปแบบของกระดานสนทนาในรายวิชาเรียน (ภัทราวดี
ธีเลอร์ และกรทักษ์ ธาดาศิริธรรม, 2555) และผู้สอนสร้าง
บทเรียนให้มีความน่าสนใจ เปิดการรับรู้ของผู้เรียนด้วยการ
พัฒนาสื่อการเรียน โดยใช้เทคโนโลยีโลกเสมือนผสาน
โลกจริง (Augmented Reality: AR) ทำให้ผู้เรียนเกิดการรับรู้
และสร้างการจดจำของผู้เรียนได้ดี (เชียรทศ ประพฤติชอบ,
2560)

แนวทางการใช้สื่อสมัยใหม่ให้เกิดประโยชน์ และปลอดภัย

การใช้สื่อใหม่มีผลต่อการปรับเปลี่ยนรูปแบบพฤติกรรมในการดำเนินชีวิตประจำวัน ทั้งในด้านความสัมพันธ์ภายในครอบครัว โรงเรียน และกลุ่มเพื่อนฝูง ตลอดจนการใช้เวลาว่าง กล่าวคือ มีการนำเอาสื่อใหม่มาใช้ในทุกกิจกรรม การสื่อสารมากขึ้น ซึ่งสอดคล้องกับแนวคิดเกี่ยวกับการใช้สื่อกับวิถีชีวิตประจำวันของวัยรุ่นที่กล่าวว่า สังคมในปัจจุบัน วัยรุ่นกำลังให้ความสำคัญกับข้อมูลข่าวสารจากสื่อประเภทต่างๆ ทำให้ทั้งกิจกรรมการเรียนรู้และกิจกรรมการพักผ่อนของวัยรุ่นมีความจำเป็นต้องบริโภคสื่อ (Media Consumption) ทำให้เกิดการใช้สื่อเพื่อเป็นเครื่องมือหาเลี้ยงชีพประจำวัน (Instrumentality) การใช้สื่อเนื่องจากเป็นนิสัย (Habitual) การใช้สื่อเพื่อจัดตารางเวลาของชีวิตประจำวัน การใช้สื่อเพื่อการบริโภค เช่น ติดตามข่าวอาชญากรรม เพื่อตอบสนองความตื้นตัน อยากรู้ อยากเห็น เป็นต้น (พัฒน์ บุญฤทธิ์รุ่งโรจน์, 2546) ขณะเดียวกันสื่อใหม่ยังมีผลกระทบในเชิงลบต่อวัยรุ่นหลายประการ ดังนี้

1. สื่อใหม่ทำให้เกิดการลอกเลียนแบบและตามกระแสที่ผิดๆ หลายครั้ง การเลียนแบบพฤติกรรมจากสื่อใหม่มักเป็นพฤติกรรมที่ไม่ดี ดังที่ได้กล่าวว่าสื่อใหม่หรืออินเทอร์เน็ตนั้นเปิดกว้าง ใครก็สร้างเนื้อหาเองได้ และไม่มี การควบคุมเนื้อหา ความถูกต้องเหมาะสม จึงเกิดการเลียนแบบที่ไม่ดี เช่น การแต่งตัวล่อแหลม การซื้อของตามดาราย่างฟุ่มเฟือย ยุคนี้เป็นยุคที่ใครๆ ก็ดังได้ง่าย ทั้งในทางที่ดีและไม่ดี หลายคนต้องการมีตัวตนในโลกออนไลน์ เพราะเป็นโลกที่เปิดโอกาสให้แสดงตัวตนได้ง่าย จึงเกิดการเรียกร้องความสนใจที่ไม่ถูกต้องนัก เช่น การโชว์ภาพเปลือย การโพสต์ข้อความล่อแหลมเพื่อให้คนติดตาม กดไลค์และกดแชร์ อาจนำมาสู่การขายบริการทางเพศได้

2. สื่อใหม่ทำให้วัยรุ่นใจร้อน อารมณ์รุนแรงและมีความอดทนน้อย สื่อใหม่ทำให้การเสพสื่อขาวเป็นไปอย่างรวดเร็ว ได้ทุกที่ ทุกเวลา สะดวกในการใช้ชีวิต แต่ก็อาจทำให้คนใจร้อน ไม่รอคอย ที่สำคัญทำให้หลายคนเกิดอาการเบื่อหน่ายขึ้น ไม่อดทนมากนัก เพราะคาดหวังความรวดเร็วเป็นอันดับแรก เมื่อมาอยู่ในโลกความเป็นจริงที่เชื่องช้ากว่า

ออนไลน์หลายเท่าจึงต้องปรับตัว เพราะความเป็นจริงไม่ได้เร็วเหมือนในโลกออนไลน์เสมอไป

3. สื่อใหม่กับการสร้างค่านิยมการเสพติดสื่อใหม่ พฤติกรรมของคนหลากหลายวัยโดยเฉพาะวัยรุ่น ที่นิยมใช้สื่อใหม่มากเกินไป เกิดการเสพติดสื่อใหม่จนควบคุมยาก มีอาการติดมือถือ ติดสังคมออนไลน์ตลอดเวลา ไม่ยอมพัก เกิดปัญหาใช้สื่อใหม่จนขาดสติไม่รู้กาลเทศะ เช่น เล่นมือถือขณะขับรถ ใช้สังคมออนไลน์ในเวลาเรียน และเวลาทำงาน

4. วัยรุ่นและสื่อใหม่กับการใช้ภาษา ในยุคที่ทุกอย่างขับเคลื่อนด้วยความรวดเร็ว การสื่อสารจึงเป็นไปอย่างรวดเร็ว ทำให้การใช้ภาษาเปลี่ยนไป ลดรูป ลดคำให้สั้นจนภาษาผิดเพี้ยนไปซึ่งบางครั้งตั้งใจหรือไม่ตั้งใจก็ได้ โดยเน้นการสื่อสารในรูปแบบกระชับ อาจไม่ถูกหลักไวยากรณ์ และที่สำคัญอาจทำให้เกิดการสื่อสารห้วนๆ ทุมิไฟเพราะหลายครั้งการสื่อสารบนโลกออนไลน์ผ่านตัวอักษรไม่สามารถเดาอารมณ์และท่าทางได้ การพิมพ์ข้อความสั้นๆ ห้วนๆ อาจทำให้ผู้รับสารเข้าใจผิดว่าอารมณ์ของผู้ส่งสารไม่ดี และเกิดความไม่เข้าใจและขัดแย้งกันได้ (ฐิตินันท์ บุญภาพคอมมอน, 2557)

5. สื่อใหม่ทำให้วัยรุ่นหมกมุ่นกับการใช้สื่อใหม่จนเกิดพฤติกรรมการแยกตัวจากสังคม หงุดหงิดง่าย ขาดปฏิสัมพันธ์กับคนรอบข้าง เกิดปัญหาการเข้าสังคม เพราะมีเพื่อนแต่ในโลกออนไลน์เท่านั้น (จเรวัฒน์ เทวรัตน์, 2557; สุกัญญา ฆารสินธุ์ และเจนรบ พลเดช, 2559)

6. สูญเสียเวลาโดยเปล่าประโยชน์ ทำให้นอนดึกแล้วตื่นสายจนเสียการเรียน

7. การใช้สื่อสังคมออนไลน์มากเกินไปทำให้เป็นอันตรายต่อสุขภาพ ร่างกาย โดยเฉพาะปัญหาด้านสายตาจากการเพ่งมองเป็นเวลานาน และทำให้เกิดอาการปวดและเมื่อยล้าแขนขาเพราะนั่งในท่าเดียวเป็นเวลานาน

8. ถูกล่อลวงจากมิชชันนารี เพราะเปิดเผยตัวตนและข้อมูลส่วนบุคคลของตนเองในสังคมออนไลน์มากเกินไป โดยอาจนำมาสู่ปัญหายาเสพติด การคุกคามทางเพศ ทั้งการส่งข้อความ คลิปลามกอนาจาร ขั้รุนแรงอาจเกิดการข่มขืนได้

9. การกลั่นแกล้งรังแกบนสังคมออนไลน์ (cyberbullying) เช่น การโพสต์คำทอ พุดจาใส่เสียให้ร้าย หรือทำร้าย ผ่านช่องทางการสนทนา หรือโพสต์อย่างโจ่งแจ้ง ที่หน้าโซเชียลมีเดียของผู้ถูกรังแก การนำความลับหรือ ภาพลับของเพื่อนมาเปิดเผยมาโพสต์ประจาน และแสดง ความคิดเห็นอย่างสนุกสนานเกินเลยขาดความยั้งคิดว่าเพื่อน จะรู้สึกอย่างไรเพราะบางคน อับอาย ไม่กล้าออกมาเจอผู้คน และอาจฆ่าตัวตายได้ เป็นต้น

สื่อใหม่ที่วัยรุ่นรับรู้มีปริมาณข้อมูลข่าวสารมากมาย มหาศาลทั้งดีและไม่ดี ทักษะที่จำเป็นในการรับมือกับ สื่อใหม่ คือ การรู้เท่าทันสื่อ เพื่อแยกแยะสื่อใหม่ที่รับรู้ โดยพิจารณาเลือกรับเฉพาะส่วนที่มีประโยชน์ ประโยชน์ ในการดำเนินชีวิต ซึ่งการรู้เท่าทันสื่อ สามารถแบ่งออกหลักๆ ได้ 3 ประการ คือ (สุภารักษ์ จูตระกูล, 2559)

1. รู้ใช้ คือ ทักษะการใช้เทคโนโลยีที่หลากหลายให้เกิดประโยชน์
2. รู้เข้าใจ คือ ทักษะสำหรับการคิดวิเคราะห์ แยกแยะ ประเมินสื่อในบริบทแวดล้อมต่างๆ อย่างมีวิจารณญาณ
3. รู้สร้างสรรค์ คือ ทักษะความสามารถในการสร้าง เนื้อหาของสื่อใหม่อย่างมีประสิทธิภาพภายใต้จริยธรรม

เอกสารอ้างอิง

- กิตติพงษ์ พุ่มพวง. (2558). การจัดกิจกรรมการเรียนรู้ด้วยทฤษฎีเชื่อมโยงความรู้ (Connectivism) ผ่านสื่อสังคมออนไลน์. *วารสารศิลปศาสตร์ปริทัศน์*, 10(19), 1-13.
- จเรวัฒน์ เทวรัตน์. (2557). *การพัฒนาเครือข่ายสังคมออนไลน์ของศูนย์วิทยพัฒนา มหาวิทยาลัยสุโขทัยธรรมาธิราช นครศรีธรรมราช สำหรับนักศึกษา. นครศรีธรรมราช: มหาวิทยาลัยสุโขทัยธรรมาธิราช นครศรีธรรมราช.*
- ฐิตินัน บุญภาพ ค่อมมอน. (2556). *บทบาทของสื่อใหม่ในการสร้างค่านิยมทางสังคมและอัตลักษณ์ของเยาวชนไทย ในเขตกรุงเทพมหานคร. กรุงเทพฯ: มหาวิทยาลัยธุรกิจบัณฑิต.*
- _____. (2557). *สื่อใหม่กับการเรียนรู้และการสร้างค่านิยมทางสังคมของเยาวชนไทย. เข้าถึงได้จาก* http://annualconference.ku.ac.th/cd53/13_034_0285.pdf.
- เจียรทศ ประพฤติชอบ (2560). การใช้ประโยชน์และความพึงพอใจของนักศึกษาสถาบันเทคโนโลยีไทย-ญี่ปุ่น ต่อสื่อธรรมะในรูปแบบโลกเสมือนผสานโลกจริง. *Pulinet Journal*, 4(2), 19-27.
- ปานระพี ธิพันธ์. (2560). *Thailand 4.0 คืออะไร. เข้าถึงได้จาก* <https://www.it24hrs.com/2017/thailand-4-0/>.
- พัฒน์ บุญฤทธิ์รุ่งโรจน์. (2546). *แบบแผนการเปิดรับสื่อมวลชนและการนำไปใช้ในชีวิตประจำวัน ของผู้ประกอบการอาชีพ ข้าราชการรับจ้าง. วิทยานิพนธ์ นศ.ม. กรุงเทพฯ: จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย.*

สรุป

สื่อใหม่สามารถเข้าถึงได้ทุกที่ ทุกเวลา วัยรุ่นที่นิยม เสพสื่อใหม่สามารถประยุกต์ใช้ประโยชน์ของเนื้อหาในสื่อ ใหม่ โดยต้องมีการรู้เท่าทันสื่อ เพื่อให้สามารถใช้และสร้าง สื่อให้เกิดประโยชน์ ภายใต้จริยธรรม และสามารถใช้อินเทอร์เน็ตในการประยุกต์ใช้ให้เหมาะสมกับรูปแบบการดำเนิน ชีวิตประจำวัน การทำงาน และการเรียน ซึ่งในด้านการเรียน นั้นผู้เรียนสามารถเข้าถึงเนื้อหาการเรียนในรูปแบบที่ หลากหลาย สามารถเรียนรู้ด้วยตนเอง พร้อมทั้งสามารถ ทบทวนบทเรียนได้ตามความสะดวกเหมาะสมของตนเอง และผู้สอนสามารถพัฒนาสื่อการเรียนการสอนให้ น่าสนใจมากขึ้น รวมถึงการใช้สื่อสังคมออนไลน์เป็น เครื่องมือเชื่อมโยงผู้สอนและผู้เรียนเข้าด้วยกันทั้งแบบกลุ่ม และรายบุคคล เพื่อการสื่อสารที่รวดเร็ว นอกจากนี้การรับ ข้อมูลข่าวสารด้านสุขภาพจากสื่อต่างๆ ยังส่งเสริมด้าน สุขภาพต่อผู้รับสื่อได้อีกด้วย จากคุณลักษณะและ คุณประโยชน์อันมากมายของสื่อใหม่สามารถประยุกต์ใช้ ข้อดีได้ แต่ต้องกลั่นกรอง ตรวจสอบความถูกต้องอย่างรู้เท่า ทน เพราะสื่อใหม่มีอิทธิพลสูงและอาจทำให้เกิดผลกระทบ ด้านลบได้ง่ายหากใช้อย่างไม่ระมัดระวัง

- พัสนันท์ ปัญญาพร. (2555). แนวความคิดเกี่ยวกับสื่อใหม่ (New Media). เข้าถึงได้จาก <http://photosanan.blogspot.com/2012/03/new-media.html>.
- ภัทรารัตน์ ชีเลอร์ และกรทักษ์ ชาติธรรม. (2555). แนะนำ Pinterest สื่อใหม่กับการเรียนการสอนยุคศตวรรษที่ 21. *วารสารนักบริหาร*, 32(4), 131-138.
- สำนักงานสถิติแห่งชาติ. (2559). *สรุปผลที่สำคัญ สํารวจการมีการใช้เทคโนโลยีสารสนเทศและการสื่อสารในครัวเรือน พ.ศ. 2559*. เข้าถึงได้จาก <http://service.nso.go.th/nso/nsopublish/themes/files/ict59.pdf>.
- สุกัญญา ชารลีนธุ์ และเจนรบ พลเดช. (2559). พฤติกรรมการใช้สื่อสังคมออนไลน์ของนักศึกษาพยาบาลศาสตร์สังกัดเอกชนในจังหวัดอุดรธานี. *การประชุมวิชาการและนำเสนอผลงานวิจัยระดับชาติราชธานีวิชาการ ครั้งที่ 1 “สร้างเสริมสหวิทยาการผสมผสานวัฒนธรรมไทย ก้าวอย่างมั่นใจเข้าสู่ AC”*. หน้า 25-36. วันที่ 29 กรกฎาคม 2559 ณ มหาวิทยาลัยราชธานี จังหวัดอุบลราชธานี.
- สุภารักษ์ จูตระกูล. (2559). ครอบครัวยุคใหม่กับการรู้เท่าทันสื่อดิจิทัล (Digital Literacy) ของดิจิทัลเนทีฟ (Digital Natives). *วารสารวิทยาการจัดการ มหาวิทยาลัยราชภัฏเชียงราย*, 11(1), 99-118.
- สุริรักษ์ วงษ์ทิพย์. (2560). *ผลกระทบของเทคโนโลยีสื่อใหม่ในสังคม*. เข้าถึงได้จาก <http://readgur.com/doc/2624747/ผลกระทบของเทคโนโลยี-สื่อใหม่ในสังคม>.
- แอนณา อิมจำลอง และวิไลวรรณ จงวิไลเกษม. (2556). การใช้เฟซบุ๊กเป็นช่องทางการสื่อสารการเรียนการสอนทางด้านนิเทศศาสตร์. *วารสารนิเทศศาสตร์ธุรกิจบัณฑิต*, 7(1), 75-93.
- Internet World Stats. (2017). Facebook users in the world. Retrieved from <http://www.internetworldstats.com/facebook.htm>.
- iTubb. (2011). สื่อเก่า (Traditional Media) ปะทะกับสื่อใหม่ (New Media) จะเกิดอะไรขึ้น. เข้าถึงได้จาก <https://tarbby.wordpress.com/2011/06/01/สื่อเก่าtraditional-media-ปะทะกับ-สื่อ/>.
- Kingkom. (2011). สื่อใหม่กับการเปลี่ยนแปลงโลกในหลายมิติ. เข้าถึงได้จาก <http://kompickup.blogspot.com/2011/09/blog-post.html>.
- Terri L. Schmitt, Susan S. Sims-Giddens, Richard G. Booth. (2012). Social media use in nursing education. *The Online Journal of Issues in Nursing*, 17(3), 2.