

## ทักษะและปัจจัยในการรู้เท่าทันสื่อสังคมออนไลน์ของเจนเนอเรชันอัลฟ่า

### Skills and Factors in Social Media Literacy among Generation Alpha.

กรณีย์พัฒน์ อิมประเสริฐ

คณะบริหารธุรกิจ มหาวิทยาลัยราชพฤกษ์, kaimpr@rpu.ac.th

#### บทคัดย่อ

บทความวิชาการนี้มีวัตถุประสงค์เพื่อศึกษา 1) รูปแบบในการใช้สื่อสังคมออนไลน์ของเจนเนอเรชันอัลฟ่า 2) ทักษะและปัจจัยในการรู้เท่าทันสื่อสังคมออนไลน์ของเจนเนอเรชันอัลฟ่า ด้วยวิธีการเก็บรวบรวมเอกสารที่เกี่ยวข้อง ผลการศึกษาพบว่า เจนเนอเรชันอัลฟ่ามีรูปแบบในการใช้สื่อสังคมออนไลน์ ดังนี้ 1) สามารถในการเข้าถึงข้อมูลและเทคโนโลยีทางอินเทอร์เน็ตอย่างคล่องแคล่ว 2) มีรูปแบบการเรียนรู้ที่หลากหลาย แต่ในขณะเดียวกันอาจเผชิญความเสี่ยง เช่น ภาวะพึ่งพาเทคโนโลยี ปัญหาด้านสมาธิ และการรับข้อมูลที่ไม่ผ่านการกลั่นกรอง และ 3) ให้ความสำคัญกับการสื่อสาร การเรียนรู้ และการสร้างปฏิสัมพันธ์ในสื่อสังคมออนไลน์ ควรมีทักษะในการรู้เท่าทันสื่อสังคมออนไลน์ 5 ทักษะ ได้แก่ 1) การเข้าถึงข้อมูล 2) การวิเคราะห์และประเมินค่า 3) การสร้างและสื่อสารเนื้อหา 4) การสะท้อนผลกระทบต่อสังคมและตนเอง และ 5) การลงมือทำเพื่อปรับเปลี่ยนพฤติกรรม และปัจจัยที่ส่งผลต่อการรู้เท่าทันสื่อของเด็ก ประกอบด้วย 1) เทคโนโลยีและเนื้อหา 2) ความตระหนักรู้ 3) คุณค่าที่รับรู้จากสื่อ 4) ความสามารถและความมั่นใจในตนเอง 5) เครือข่ายทางสังคม 6) บริบทของครอบครัว และ 7) สภาพแวดล้อมทางการศึกษาและสถานที่ทำงาน

**คำหลัก:** การรู้เท่าทันสื่อ สื่อสังคมออนไลน์ เจนเนอเรชันอัลฟ่า

#### Abstract

This academic article aims to study 1) the patterns of social media usage among Generation Alpha and 2) the skills and factors contributing to Generation Alpha's social media literacy, using a literature review method. The study found that Generation Alpha exhibits the following patterns in using social media: 1) They are proficient in accessing information and technology via the internet; 2) They have diverse learning styles, but at the same time may face risks such as tech dependence, attention deficit problems, and exposure to unverified information; and 3) They prioritize communication, learning, and

interaction on social media. Five essential skills for media literacy are: 1) accessing information, 2) analyzing and evaluating information, 3) creating and communicating content, 4) reflecting on the impact on society and oneself, and 5) taking action to change behavior. Factors influencing children's media literacy include: 1) technology and content, 2) awareness, 3) perceived values from the media, 4) self-efficacy and confidence, 5) social networks, 6) family context, and 7) educational and workplace environment.

**Keywords:** Media Literacy, Social Media, Generation Alpha

## บทนำ

ในปัจจุบัน สื่อสังคมออนไลน์ (Social Media) ได้กลายเป็นปัจจัยสำคัญที่กำหนดวิถีชีวิตของมนุษย์ ไม่เพียงแต่เปลี่ยนแปลงวิธีการสื่อสารและการแลกเปลี่ยนข้อมูลเท่านั้น แต่ยังส่งผลกระทบต่อรูปแบบการเรียนรู้ การสร้างความสัมพันธ์ ตลอดจนสุขภาพจิตและคุณภาพชีวิตของผู้คน โดยเฉพาะอย่างยิ่งในกลุ่มเด็กเจนเนอเรชันอัลฟา (Generation Alpha) ซึ่งอยู่ในช่วงวัยที่มีการพัฒนาทางร่างกายและจิตใจอย่างต่อเนื่อง การเข้าถึงสื่อสังคมออนไลน์ตั้งแต่อายุยังน้อยทำให้เจนเนอเรชันอัลฟา (Generation Alpha) กลายเป็น “Digital Natives” ที่เติบโตขึ้นมาพร้อมกับเทคโนโลยีและไม่สามารถแยกออกจากบริบทชีวิตประจำวันได้ (OKMD,2024) เจนเนอเรชันอัลฟา (Generation Alpha) เป็นกลุ่มเด็กที่เกิดและเติบโตขึ้นมาท่ามกลางการพัฒนาเทคโนโลยีดิจิทัลขั้นสูงและแพลตฟอร์มออนไลน์ที่ซับซ้อนมากขึ้น ไม่ว่าจะเป็น YouTube, TikTok, Instagram, หรือแพลตฟอร์มเกมออนไลน์ โดยแพลตฟอร์มเหล่านี้ไม่เพียงแต่เป็นพื้นที่สนทนา หากยังเป็นช่องทางการเรียนรู้ การเข้าถึงสังคม และแม้แต่การสร้างตัวตนของตนเอง ซึ่งแตกต่างจากเจนเนอเรชันก่อนหน้า ซึ่งเป็นคนรุ่นพ่อรุ่นแม่อย่างสิ้นเชิง (enfababy.com,2025) จากรายงานของ starfishlabz (2024) พบว่า เจนเนอเรชันอัลฟาทั่วโลกกว่า 70% มีการใช้อินเทอร์เน็ตและสื่อสังคมออนไลน์อย่างน้อยวันละ 3 ชั่วโมง และมีแนวโน้มเพิ่มสูงขึ้นเรื่อย ๆ การใช้สื่อสังคมออนไลน์ในปริมาณมากและต่อเนื่องนี้ แม้จะสร้างโอกาสด้านการเรียนรู้และการเข้าถึงข้อมูลข่าวสาร แต่ขณะเดียวกันก็อาจนำไปสู่ปัญหาทางสุขภาพจิต เช่น ความเครียด ความวิตกกังวล ภาวะซึมเศร้า รวมถึงการเปรียบเทียบตนเองกับผู้อื่นในโลกออนไลน์ด้วย เจนเนอเรชันอัลฟาใช้ชีวิตแทบทั้งหมดอยู่บนสื่อดิจิทัล ข้อมูลข่าวสารที่ได้รับมักผ่านอัลกอริทึมที่ปรับตามพฤติกรรมการใช้งาน และข้อมูลเหล่านี้มีเป็นจำนวนมาก ทั้งจริงและเท็จ บางครั้งอาจเป็นช่องทางของมิจฉาชีพได้ ส่งผลให้เด็กกลุ่มนี้ต้องมีการรับรู้และการเรียนรู้ที่ต่างไปจากเด็กรุ่นก่อน ๆ บทความนี้ จึงจำเป็นเพราะความเปลี่ยนแปลงทางเทคโนโลยีดิจิทัลได้เข้ามามีอิทธิพลต่อวิถีชีวิตของเด็กในเจนเนอเรชันอัลฟา ทำให้พฤติกรรมและวิถีคิดของพวกเขาแตกต่างจากเด็กในยุคก่อน เพื่อให้เด็กเจนเนอเรชันอัลฟาสามารถเติบโตขึ้นมาอย่างมีคุณภาพ พร้อมรับมือกับการเปลี่ยนแปลง ให้พวกเขาสามารถ

ปรับตัวและเติบโตในสังคมที่ซับซ้อน รวมถึงใช้สื่อสังคมออนไลน์อย่างสร้างสรรค์ และช่วยป้องกันปัญหาต่อคุณภาพชีวิตของเด็กในอนาคต

### ข้อมูลทั่วไปของเจเนอเรชันอัลฟ่า

Gen Alpha คือเด็กที่เกิดในปี พ.ศ. 2553 หรือ ค.ศ. 2010 จนถึงปัจจุบัน เด็กกลุ่มนี้เติบโตมาพร้อมเทคโนโลยีโดยสมบูรณ์แบบ มีเทคโนโลยีเป็นส่วนหนึ่งของชีวิตและมองเป็นเรื่องปกติในชีวิตประจำวัน เด็กเจนนี้สามารถค้นหาหรือเข้าถึงข้อมูลใหม่ ๆ ได้ตลอดเวลาโดยไม่ต้องพึ่งพาพ่อแม่ ความพิเศษของเด็กกลุ่มนี้คือ มีการใช้อินเทอร์เน็ตทุกวันเฉลี่ย 47.4% และมีแนวโน้มการใช้อินเทอร์เน็ตเพิ่มขึ้นต่อเนื่อง Gen Alpha ไม่เคยใช้ชีวิตโดยขาดสมาร์ทโฟนและมีพฤติกรรมแสดงออกผ่านโลกออนไลน์เร็ว จึงส่งผลกระทบต่อพฤติกรรมการใช้ชีวิตและความคิดของเด็กเจนนี้หลายมิติ เช่น พวกเขาคุ้นเคยกับการเปลี่ยนแปลง การศึกษาเปลี่ยน ทำให้เขามีมุมมองในมิติโลกการเรียนรู้และอาชีพการงานเปลี่ยนไป เด็กกลุ่มนี้จะมีความคิดและความต้องการคนละแบบกับคนรุ่นก่อนที่เติบโตมาในยุคสมัยที่แตกต่าง การศึกษาของเด็ก Gen Alpha จะมีความเป็นปัจเจกมากขึ้น คือมีความเฉพาะบุคคลและเฉพาะทาง โดยพวกเขาสามารถที่จะศึกษาหาความรู้ได้จากโลกออนไลน์ตามความสนใจโดยไม่จำเป็นต้องเรียนรู้อะไรในห้องเรียน ซึ่งถ้าตามแนวคิดนี้ การศึกษาแบบ Home school จะได้รับความนิยมมากขึ้น เพราะนอกจากจะได้เรียนรู้ตามความสนใจของแต่ละบุคคลแล้ว ผู้ปกครองยังรู้สึกเบาใจเพราะเด็กจะไม่ได้รับผลกระทบที่ไม่เหมาะสมจากระบบโรงเรียนแต่อย่างใดก็ดี แม้รูปแบบการศึกษาจะเปลี่ยนไป แต่ก็ยังมีปัญหาที่ต้องพบเจอสำหรับเด็กใน Generation นี้ เช่น โรคสมาธิสั้นเทียมที่เกิดจากการใช้เทคโนโลยีอย่างไม่เหมาะสม หรือการมีศีลธรรมบกพร่อง อันเป็นผลจากการเรียนรู้ด้วยตัวเอง โดยไม่ผ่านการกลั่นกรองหรือชี้แนะ จึงเป็นเรื่องสำคัญที่ผู้ใหญ่จะต้องเตรียมตัวรับมืออย่างเหมาะสม (enfababy.com,2025)

Gen Alpha มีความเป็นปัจเจกคนสูง จึงสามารถอยู่คนเดียวได้อย่างสบายใจ ทำให้ Human Relationship ขาดหาย ผู้ปกครองจึงควรต้องเพิ่มทักษะชีวิตและทักษะทางสังคมให้กับเขา เช่น การอยู่ร่วมกับคนอื่นในสังคม การเห็นอกเห็นใจและเข้าใจความรู้สึก รวมถึงการมีน้ำใจและเอื้อเฟื้อกับผู้อื่นด้วย โดยเริ่มต้นง่าย ๆ จากการสร้างปฏิสัมพันธ์ในครอบครัว เช่น การพูดคุยถึงประเด็นต่าง ๆ ให้เขาได้แสดงความคิดและความรู้สึกของตัวเอง การทำกิจกรรมต่าง ๆ ร่วมกัน และการให้ได้เล่นกับเพื่อนวัยเดียวกัน เพื่อให้เกิดการปรับตัวเข้าหากัน การสอนให้วางแผน เพื่อทำงานหลายอาชีพในอนาคตได้ ผู้ปกครองของเจเนอเรชันอัลฟ่าควรเปลี่ยนทัศนคติค่านิยมและความเชื่อใหม่ให้ทันกับโลกที่เปลี่ยนไป และยอมรับว่าความเปลี่ยนแปลงในโลกปัจจุบันที่เปิดกว้างขึ้นมากกว่าโลกที่เราเคยรู้จัก รวมถึงอาชีพที่เราเคยคิดว่าดีที่สุดในขณะนี้ อาจไม่ใช่ความต้องการในอนาคตที่เด็กยุค Gen Alpha อยากเป็นก็ได้ เพราะยุคที่เทคโนโลยีดิจิทัลก้าวไกลยังมีอาชีพเกิดใหม่อีกมากมาย ที่ชาว Alpha Generation ให้ความสนใจเป็นพิเศษ ผู้ปกครองควรสอนพวกเขาให้รู้จักการวางแผนการแบ่งเวลา และการจัดลำดับความสำคัญในสิ่งที่เขาอยากทำ รวมถึง

การส่งเสริมให้ได้ใช้ความสามารถอย่างเต็มที่ ซึ่งจะทำให้เรามีความสุขและประสบความสำเร็จได้ (starfishlabz, 2024)

## แนวคิดเกี่ยวกับสื่อสังคมออนไลน์ (Social Media)

ปัจจุบันสื่อสังคมออนไลน์เข้ามามีอิทธิพลต่อการดำรงชีวิตของมนุษย์ รวมถึงเทคโนโลยีของระบบการสื่อสารเปลี่ยนแปลงไปจากเดิมและพัฒนานวัตกรรมให้มี ความก้าวหน้า เกิดการเชื่อมโยงข้อมูลถึงกันได้ง่ายขึ้น ผู้คนทั่วโลกสามารถทำความรู้จักและแลกเปลี่ยนเรียนรู้ข่าวสารร่วมกัน ทั้งยังสามารถเข้าถึงแหล่งข้อมูลข่าวสารได้สะดวกสบายและรวดเร็วมากขึ้น จึงขอสรุปความหมายของสื่อสังคมออนไลน์ ดังนี้

## ความหมายของสื่อสังคมออนไลน์

Special Report Digital, 2024) ให้ความหมายของสื่อสังคมออนไลน์ หมายถึง เครื่องมือติดต่อสื่อสารที่สามารถใช้งานได้ผ่านระบบอินเทอร์เน็ตบนโลกออนไลน์ที่สามารถเข้าถึงแหล่งข้อมูล แลกเปลี่ยนความรู้ ไอเดียและความคิดเห็น ทั้งยังสามารถสร้างเนื้อหา ส่งต่อข้อความและข่าวสารระหว่างกัน ผ่านอุปกรณ์อิเล็กทรอนิกส์ที่เชื่อมต่ออินเทอร์เน็ต ในขณะที่ วิกานดา พรสกุลวานิช (2565) ได้ให้ความหมายสื่อสังคมออนไลน์ หมายถึง ซอฟต์แวร์ที่ส่งการด้วยโปรแกรมคอมพิวเตอร์สำหรับการทำงานผ่านระบบอินเทอร์เน็ต เป็นเครื่องมือการสื่อสารที่ผู้รับสารสามารถสร้างเนื้อหาหรือรูปภาพขึ้นเองได้ ถ่ายทอดมาจากเหตุการณ์ ประสบการณ์ เรื่องราว บทความ แล้วนำมาเผยแพร่ผ่านช่องทางและเครือข่ายบนโลกออนไลน์ ไม่ว่าจะเป็น ข้อความ รูปภาพ วิดีโอ เสียง โดยสามารถแลกเปลี่ยนข้อมูลได้อย่างรวดเร็ว และใช้ประโยชน์ร่วมกัน สอดคล้องกับที่ จุฬามาศ ฉัตรสุริยวงศ์ (2564) ให้ความหมายคำว่า สื่อสังคมออนไลน์ หมายถึง การรวมตัวกันของกลุ่มคนหรือเครือข่ายสังคมบนโลกของอินเทอร์เน็ต เพื่อทำความรู้จักกัน ติดต่อสื่อสารกัน เชื่อมโยงข้อมูลระหว่างกัน สร้างการแบ่งปันความรู้ ประสบการณ์ร่วมกัน แลกเปลี่ยนมุมมองซึ่งกันและกัน ผ่านช่องทางใดช่องทางหนึ่งที่มีความหลากหลายให้ผู้คนได้สร้างความสัมพันธ์กัน

จากที่กล่าวมาข้างต้น จึงสรุปว่า สื่อสังคมออนไลน์ หมายถึง เครือข่ายสังคมที่มีการติดต่อสื่อสารและเชื่อมต่อข้อมูลระหว่างกันผ่านระบบอินเทอร์เน็ต สามารถแลกเปลี่ยนข่าวสาร ความรู้ ความคิดเห็น และพูดคุยสนทนาระหว่างบุคคลหรือกลุ่มคน โดยใช้งานได้ทุกที่ทุกเวลา เข้าถึงได้ง่าย สะดวก รวดเร็วผ่านอุปกรณ์อิเล็กทรอนิกส์ทั้งคอมพิวเตอร์และโทรศัพท์มือถือสมาร์ทโฟน

## ประเภทของสื่อสังคมออนไลน์

ประเภทของสื่อสังคมออนไลน์มีหลายประเภท ซึ่งสำนักงานกองทุนสนับสนุนสร้างเสริมสุขภาพ (2564) ได้แบ่งประเภทของสื่อสังคมออนไลน์ไว้ 10 ประเภท ดังนี้

1. เครือข่ายสังคม (Social Networking Site) คือ การสร้างพื้นที่บนโลกออนไลน์มีลักษณะเป็นเครือข่ายที่ให้บุคคลหรือกลุ่มคนที่สนใจข่าวสารเดียวกัน แล้วรวมตัวกันจัดตั้งกลุ่มขึ้นมาเพื่อทำการสื่อสาร พูดคุยโต้ตอบกันได้ พร้อมทั้งแบ่งปันข้อมูลและประสบการณ์ร่วมกัน ไม่ว่าจะเป็น ข้อความ รูปภาพ หรือวิดีโอ สามารถเพิ่มเติม แก้ไข ลบ เปลี่ยนแปลงเนื้อหาของข้อมูลได้ ปัจจุบันมีผู้ใช้งานสื่อสังคมออนไลน์อย่างแพร่หลาย เช่น Line Facebook Google+ เป็นต้น และมีกลุ่มเครือข่ายสังคมออนไลน์รูปแบบใหม่ ที่ได้รับความนิยม อย่าง Clubhouse ทั้งยังมีการพัฒนารูปแบบใหม่เพิ่มขึ้นเรื่อย ๆ

2. เว็บไซต์ที่ให้บริการแบ่งปันสื่อออนไลน์ (Video and photo sharing website) เป็นการนำเสนอข้อมูลผ่านระบบอินเทอร์เน็ตที่ผู้ใช้งานสามารถผลิตเนื้อหาสาระ รูปภาพ หรือวิดีโอ แล้วอัปโหลดขึ้นเว็บไซต์เพื่อเผยแพร่ข้อมูลสู่สาธารณะบนโลกออนไลน์ มีเว็บไซต์ที่ได้รับความนิยมอย่าง YouTube Instagram SlideShare เป็นต้น

3. ไมโครบล็อก (Micro-blog) เป็นเว็บไซต์ที่ผลิตและเผยแพร่ข้อความแบบสั้น ๆ กระชับ ได้ใจความ โดยกำหนดให้ผู้สร้างใช้เครื่องหมายหรือสัญลักษณ์ # (Hashtag) ในการเชื่อมต่อบุคคลหรือกลุ่มที่สนใจในข่าวสารลักษณะเดียวกัน ซึ่งสามารถใช้งานได้ทั้งส่วนบุคคลและองค์กร มักได้รับความนิยมในกลุ่มวัยรุ่น เช่น Twitter TikTok เป็นต้น

4. บล็อกส่วนบุคคลและองค์กร (Personal and corporate blogs) เป็นเว็บไซต์ที่ผู้เขียนสามารถสร้างเนื้อหาและบันทึกเรื่องราวที่ตนสนใจ ถ่ายทอดด้วยอารมณ์ ความรู้สึกและประสบการณ์ผ่านตัวอักษร เสมือนได้เขียนไดอารีออนไลน์ เน้นการใช้ภาษาที่เข้าใจง่ายและไม่เป็นทางการ มักเรียกผู้เขียนว่า “Blogger” ปัจจุบันเป็นอาชีพออนไลน์ที่สามารถสร้างรายได้เป็นอย่างดี

5. บล็อกที่มีสื่อสิ่งพิมพ์เป็นเจ้าของเว็บไซต์ (Blogs hosted by media outlet) เป็นเว็บไซต์ที่นำเสนอข้อมูลข่าวสารผ่านสื่อสิ่งพิมพ์ โดยเนื้อหาที่นำมาลงนั้น จะมีความเป็นทางการน้อยกว่าเนื้อหาข่าวในหนังสือพิมพ์แต่เป็นทางการมากกว่าบล็อก

6. วิกีและพื้นที่สาธารณะของกลุ่ม (Wikis and online collaborative space) เป็นเว็บไซต์ที่เป็นพื้นที่สาธารณะบนออนไลน์หรือสารานุกรมเสรีที่มีได้หลากหลายภาษา เพื่อรวบรวมข้อมูล เอกสาร และเป็นแหล่งความรู้ที่บุคคลทั่วไปเข้ามาใช้งานได้ หรือเรียกกันว่า “วิกิพีเดีย” ถูกจัดวางเป็นหมวดหมู่ เช่น สถานที่สำคัญ บุคคลที่มีชื่อเสียง เป็นต้น โดยสามารถแก้ไขและเพิ่มเติมข้อความได้

7. กระดานสนทนาหรือพื้นที่แสดงความคิดเห็น (Forums, Discussion board and group) เป็นเว็บไซต์ที่สร้างขึ้นเป็นลักษณะที่เรียกว่า “กระทู้” เพื่อเป็นพื้นที่ในการแสดงความคิดเห็นหรือเสนอแนะ

ผ่านโลกออนไลน์ โดยเป็นการรวมตัวของกลุ่มคนที่มีความชอบและความสนใจในข้อมูลเดียวกัน สามารถเป็นได้ทั้งกลุ่มส่วนตัวและสาธารณะ เช่น Pantip MThai Google Group เป็นต้น

8. เกมออนไลน์ที่มีผู้เล่นหลายคน (Online multiplayer gaming platform) เป็นเว็บไซต์ที่รวมกลุ่มคนที่มีความชื่นชอบในการเล่นเกมนออนไลน์ โดยสามารถร่วมเล่นกับผู้อื่น ๆ ได้ เป็นการทำความรู้จักเพื่อนหรือสังคมใหม่ ๆ ผ่านทางเครือข่ายอินเทอร์เน็ต ได้รับการพัฒนาซอฟต์แวร์ให้มีความทันสมัยอยู่เรื่อย ๆ มักได้รับความนิยมในกลุ่มเด็กและเยาวชน เช่น ROV PUBG Valorant เป็นต้น

9. ข้อความสั้น (Instant messaging) เป็นการรับและส่งข้อความแบบสั้น ๆ ผ่านโทรศัพท์มือถือ โดยสามารถพูดคุยโต้ตอบกับผู้ร่วมสนทนาได้ในทันที หากมีผู้รับสารและผู้ส่งสารออนไลน์อยู่ในช่วงเวลานั้น

10. การแสดงตนว่าอยู่ ณ สถานที่ใด (Geo-spatial tagging) เป็นเว็บไซต์ที่สามารถโพสต์หรือแชร์ตำแหน่งของสถานที่ผู้ส่งสารอยู่ในขณะนั้น เพื่อให้ผู้รับสารทราบว่าอยู่ในสถานที่ใด โดยสามารถเพิ่มรูปภาพ พร้อมแสดงความคิดเห็นผ่านช่องทางออนไลน์ได้ เช่น Facebook Foursquare เป็นต้น

จากผลการศึกษาสรุปได้ว่า นวัตกรรมของเทคโนโลยีดิจิทัลมีการพัฒนาไปอย่างต่อเนื่อง ข้อมูลข่าวสารแพร่กระจายอย่างรวดเร็วบนโลกออนไลน์ ทำให้ผู้รับสารและผู้ส่งสารอาจไม่ทันระมัดระวังในการใช้งานสื่อสังคมออนไลน์ ที่มีทั้งคุณและโทษ สามารถเป็นได้ทั้งแหล่งเรียนรู้และคลังข้อมูล ขณะเดียวกันก็เป็นเหมือนภัยทางไซเบอร์ เพราะผู้ใช้งานไม่จำเป็นต้องแสดงตัวตน โดยไม่ต้องรับผิดชอบในความถูกต้องของเนื้อหาที่มีการส่งต่อหรือแสดงความคิดเห็นที่ไม่ได้คำนึงถึงจริยธรรมสื่อ ซึ่งอาจส่งผลกระทบต่อสังคมในวงกว้าง

### แนวคิดเกี่ยวกับการรู้เท่าทันสื่อสังคมออนไลน์ (Social Media Literacy)

การรู้เท่าทันสื่อสังคมออนไลน์ได้ตั้งที่ W. Potter, (2014) ได้ให้ความหมายของคำว่า การรู้เท่าทันสื่อสังคมออนไลน์ หมายถึง บุคคลสามารถวิเคราะห์ วิจาร์ณ และประเมินค่าสื่อได้ การไม่ตกเป็นเหยื่อของสิ่งที่สื่อนำเสนอได้ง่าย มีภูมิคุ้มกันในการแยกแยะและสังเคราะห์ข่าวสารบนแห่งความเป็นจริงกับโลกที่สื่อสร้างขึ้นมา หรือการที่ผู้ส่งสารสามารถใช้สื่อเป็นเครื่องมือในการสื่อสารได้หลายรูปแบบเพื่อความต้องการของตน ซึ่งตรงกับที่ UNESCO, (2013) ได้ให้ความหมายของ การรู้เท่าทันสื่อสังคมออนไลน์ หมายถึง เป็นทักษะความเชี่ยวชาญของบุคคล เพื่อใช้ในการตีความและกรองข้อมูลว่าเป็นเนื้อหาประเภทใด จากแหล่งข่าวใด ก็สามารถประเมินได้ด้วยตนเองว่า ข้อมูลจากสื่อ่นั้นเป็นข่าวจริงหรือข่าวปลอม โดยอาศัยความรู้ลึก ความรู้ และประสบการณ์ที่สั่งสมมา ตรงกับที่ อุษา บิ๊กกินส์ (2566) ให้ความหมายของคำว่า การรู้เท่าทันสื่อสังคมออนไลน์ หมายถึง บุคคลที่มีทักษะความสามารถในการเข้าถึง วิเคราะห์ ประเมิน และใช้สื่ออย่างชาญฉลาด เนื่องจากสื่อในปัจจุบันเข้ามามีอิทธิพลในการดำเนินชีวิตประจำวันและเชื่อมโยง

ข้อมูลข่าวสารที่ส่งผ่านกันได้อย่างรวดเร็ว ทำให้มักถูกครอบงำจากสื่อได้ง่าย ดังนั้นการมีทักษะการรู้เท่าทันสื่อจะต้องใช้กระบวนการทางความคิดอย่างสร้างสรรค์ผ่านประสบการณ์ที่ผ่านมา

จึงสามารถสรุปความหมายเกี่ยวกับการรู้เท่าทันสื่อสังคมออนไลน์ว่า หมายถึง ทักษะความสามารถในการป้องกันการถูกชักจูงจากสื่ออย่างมีวิจารณญาณและการไม่หลงเชื่อข่าวสารจากสื่อได้ง่าย และสามารถตีความ วิเคราะห์ แยกแยะ ประเมิน และรู้จักการตั้งคำถามได้ว่า ข่าวสารนั้นเป็นข่าวจริงหรือข่าวปลอม แหล่งข่าวมาจากที่ใด ข้อมูลมีความน่าเชื่อถือหรือไม่ จุดประสงค์ในการสื่อสารคืออะไร มีประโยชน์อะไรแอบแฝงหรือไม่ รวมถึงการสร้างสรรค์เนื้อหาให้เกิดประโยชน์กับผู้รับสาร

### ทักษะที่จำเป็นในการรู้เท่าทันสื่อ

การรู้เท่าทันสื่อในปัจจุบัน จะหมายถึงสื่อต่าง ๆ ทางสังคมออนไลน์ จำเป็นต้องมีทักษะ ซึ่ง ญัตติกฎาญจน์ ศุภรัตน์เมธี และนุชประภา โมกข์ศาสตร์ (2563) ได้กำหนดทักษะการรู้เท่าทันสื่อไว้ 5 ประการ ดังนี้

1. การเข้าถึง (Access) เป็นการเริ่มต้นทักษะความสามารถในการเข้าถึงสื่อและการทำความเข้าใจในเนื้อหานั้น ๆ โดยสื่อแต่ละประเภทก็จำเป็นต้องใช้ทักษะการสื่อสารที่แตกต่างกันออกไป เช่น การใช้เครื่องมือเครือข่ายสังคมออนไลน์ของ Google ผู้ใช้งานเพียงแค่ว่าที่ต้องการบางคำก็สามารถค้นหาข้อมูลที่เกี่ยวข้องได้ แต่การใช้เครื่องมือของไมโครบล็อก ผู้ใช้งานจะต้องพิมพ์คำว่า # (Ha) นำหน้าก่อนค้นหาข้อมูล โปรแกรมถึงจะประมวลผลข้อมูลที่มีลักษณะเดียวกัน

2. การวิเคราะห์ (Analyze) เป็นขั้นตอนของทักษะความสามารถในการคิดวิเคราะห์และประเมินค่า โดยเป็นทักษะจะต้องอาศัยการพิจารณาองค์ประกอบในการผลิตเนื้อหา เช่น ผู้ผลิตเนื้อหาวัตถุประสงค์ ทศนคติ ข้อเท็จจริง ความน่าเชื่อถือ และผลกระทบที่อาจจะเกิดขึ้น ทั้งยังต้องประเมินคุณค่าของข่าวจากสถานการณ์ความเป็นจริงของสังคม การเมือง เศรษฐกิจ และวัฒนธรรม

3. การผลิตสาร/การสื่อสาร (Create/Communication) เป็นทักษะความสามารถในการผลิตเนื้อหา โดยการใช้ความคิดสร้างสรรค์ตามทศนคติ ความเชื่อ และประสบการณ์ที่ผ่านมา เพื่อถ่ายทอดความคิดเห็นของตน เป็นความสามารถในการเลือกใช้วิธีการสร้างเนื้อหาให้ตรงตามวัตถุประสงค์ เช่น กลยุทธ์การเล่าเรื่อง (Storytelling) การโน้มน้าวใจ การชี้แจงแถลงข่าว การใช้ภาพอินโฟกราฟิก และลีลาในการสนทนาโต้ตอบ โดยจะต้องเลือกวิธีการให้เหมาะสมกับผู้รับสารในแต่ละประเภท

4. การสะท้อน (Reflect) เป็นทักษะความสามารถที่มีความสอดคล้องกับคุณธรรมและค่านิยมของสังคม คือความสามารถในการตระหนักถึงผลกระทบ ความเดือดร้อน และความเสียหายที่อาจจะเกิดขึ้น เพราะสิ่งเหล่านี้จะเป็นเสียงสะท้อนกลับมายังผู้ส่งสาร เนื่องจากในปัจจุบันสื่อสังคมออนไลน์มีอิทธิพลในการสร้างผลกระทบกับสังคมอย่างรวดเร็ว ซึ่งผู้ใช้งานจำเป็นต้องมีความรับผิดชอบต่อสังคม การเคารพสิทธิส่วนบุคคล และลิขสิทธิ์ของผลงานต่าง ๆ

5. การลงมือทำ (Act) เป็นขั้นตอนของการลงมือทำเพื่อให้เกิดการเปลี่ยนแปลงพฤติกรรม การผลิตและเผยแพร่สื่อ ทั้งของตนเองและผู้อื่น โดยเป็นการนำทักษะความสามารถทั้งหมดมาประยุกต์ใช้ ในการทบทวนเนื้อหา แลกเปลี่ยนมุมมอง และแก้ไขปัญหาของตนเอง ครอบครัว สังคม และประเทศชาติ

จากที่กล่าวมาข้างต้นจึงสามารถสรุปได้ว่าทักษะเกี่ยวกับการรู้เท่าทันสื่อที่คนในยุคปัจจุบันควรมี จะต้องประกอบด้วยทักษะ 5 ประการ ได้แก่ การเข้าถึง (Access) การวิเคราะห์ (Analyze) การผลิตสาร/ การสื่อสาร การสะท้อน (Reflect) การลงมือทำ (Act) เพื่อที่จะอยู่ในสังคมได้อย่างสงบสุขและปลอดภัย

### ปัจจัยที่มีผลต่อการรู้เท่าทันสื่อสังคมออนไลน์

สำนักงานกองทุนสนับสนุนสร้างเสริมสุขภาพ (2564) ได้เสนอความเห็นเกี่ยวกับปัจจัยที่มีผลต่อการรู้เท่าทันสื่อไว้ ดังนี้

1. การออกแบบเทคโนโลยีและเนื้อหา (Design) หากออกแบบเนื้อหาที่ไม่มีคุณภาพ ก็ย่อมมีผลทำให้การรู้เท่าทันสื่อของนักเรียนมีความจำเป็นมากขึ้น
2. ความตระหนักรู้ของผู้บริโภคสื่อ (Consumer Awareness) เป็นปัจจัยที่มีความสำคัญที่ทำให้เนื้อหาของสื่อมีความน่าเชื่อถือ
3. คุณค่าที่รับรู้ได้ (Perceived Value) สื่อที่มีคุณค่า ทำให้ผู้รับสารสามารถรับรู้ข้อมูลข่าวสารได้กว้างขวาง และสามารถเรียนรู้ได้อย่างไม่มีข้อจำกัด จึงทำให้เกิดการรู้เท่าทันสื่อมากขึ้น
4. ความสามารถในตนเอง (Self-efficacy) ทักษะการรู้เท่าทันสื่อมีความเชื่อมโยงกับความมั่นใจในตนเอง เพื่อทำให้เรารู้จักการค้นคว้าหาความรู้และประสบการณ์ในการท่องอินเทอร์เน็ตมากขึ้น
5. เครือข่ายทางสังคม (Social Networks) การส่งเสริมให้ผู้คนได้มาพบปะกันและสร้างเป็นเครือข่ายทางสังคม ทำให้คนเปิดกว้างทางความคิดมากขึ้น
6. ส่วนประกอบทางครอบครัว (Family Composition) สถาบันครอบครัว โดยเฉพาะครอบครัวที่มีเด็ก ๆ อยู่ในบ้าน เป็นจุดเริ่มต้นสำคัญในการช่วยเพิ่มการรู้เท่าทันสื่อกับการเข้าถึงสื่อใหม่ ๆ และเทคโนโลยีใหม่ ๆ ได้ง่ายขึ้น เพราะเด็ก ๆ จะสามารถทำให้เกิดการเปลี่ยนแปลงการลดช่องว่างระหว่างวัยได้ และมีส่วนช่วยสร้างความเข้าใจทักษะการรู้เท่าทันสื่อให้กับผู้ใหญ่และผู้สูงอายุภายในบ้าน
7. สถานที่ทำงาน/โรงเรียน (Work and School) ในที่ทำงานหรือโรงเรียนจะทำให้เกิดการเรียนรู้กับสื่อใหม่อย่างต่อเนื่อง ทำให้ได้มีโอกาสเพิ่มพูนความรู้และประสบการณ์เพิ่มขึ้น ส่งผลให้เกิดการรู้เท่าทันสื่อมากขึ้นด้วย
8. ผู้มีส่วนได้ส่วนเสียที่เกี่ยวข้องกับสถาบัน (Institutional Stakeholders) ไม่ว่าจะเป็นนักวิชาการ สื่อมวลชน ชุมชน ผู้บริโภค โรงงาน และรัฐบาล ล้วนแล้วแต่มีความสอดคล้องทำให้ผู้รับสารมีประสบการณ์เพิ่มขึ้นและมีความเชี่ยวชาญการรู้เท่าทันสื่อ

จากข้อมูลดังกล่าวข้างต้น สะท้อนให้เห็นว่าทั้งผู้ปกครองและเด็กจำเป็นต้องมีทักษะความสามารถในการรู้เท่าทันสื่อสังคมออนไลน์ ได้แก่ การเข้าถึง การวิเคราะห์ การประเมินค่า และการสร้างสรรค์ สามารถตีความหมาย ไตร่ตรอง และแยกแยะเนื้อหาสาระของสื่อได้ เป็นผู้ใช้สื่ออย่างมีสติ รวมถึงการใช้สื่อให้เกิดประโยชน์และมีส่วนร่วมในการพัฒนาสื่อสังคมออนไลน์ให้ดีขึ้น

## บทสรุป

เจเนอเรชันอัลฟ่า เติบโตมากับเทคโนโลยีดิจิทัลและสื่อสังคมออนไลน์อย่างสมบูรณ์ มีความสามารถในการเข้าถึงข้อมูลและเรียนรู้สิ่งใหม่ ๆ ได้ด้วยตนเอง โดยไม่ต้องพึ่งพาผู้ปกครอง การเรียนรู้ของเด็กกลุ่มนี้มีความเฉพาะตัวและตอบสนองต่อความสนใจส่วนบุคคลสูง เจเนอเรชันอัลฟ่าใช้สมาร์ทโฟน แท็บเล็ต และอินเทอร์เน็ตเป็นส่วนหนึ่งของชีวิตประจำวัน เด็กเจนนี้มีมุมมองต่อการเรียนรู้และอาชีพแตกต่างจากคนรุ่นก่อน การศึกษาหรือการเรียนรู้ออนไลน์มีความเหมาะสมกับเด็กกลุ่มนี้ เพราะสามารถตอบสนองต่อความสนใจเฉพาะบุคคล แม้การใช้เทคโนโลยีจะช่วยเสริมการเรียนรู้และพัฒนาความคิดสร้างสรรค์ เจเนอเรชันอัลฟ่าก็เผชิญความเสี่ยงหลายประการ เช่น ภาวะสมาธิสั้นเทียม ปัญหาการมีศีลธรรมบกพร่อง และขาดทักษะด้านมนุษยสัมพันธ์ อาจทำให้เด็กขาดทักษะการอยู่ร่วมกับผู้อื่น การเห็นอกเห็นใจ และการแบ่งปัน ดังนั้น การดูแลและแนะนำจากผู้ปกครองยังมีความสำคัญ เพื่อให้เด็กสามารถพัฒนาทั้งด้านสติปัญญา อารมณ์ และสังคมอย่างสมดุล สื่อสังคมออนไลน์มีบทบาทสำคัญในชีวิตประจำวันของเด็กและเยาวชน เป็นแหล่งข้อมูล ข่าวสาร และความรู้ที่สะดวก รวดเร็ว และหลากหลาย ทั้งนี้ สื่อสังคมออนไลน์มีหลายประเภท แต่ละประเภทมีรูปแบบการสื่อสารและการเข้าถึงข้อมูลที่แตกต่างกัน และสามารถส่งผลกระทบต่อพฤติกรรม ความคิด และทักษะทางสังคมของเด็กทั้งในเชิงบวกและเชิงลบ

ทักษะการรู้เท่าทันสื่อสังคมออนไลน์ (Social Media Literacy) เป็นทักษะสำคัญสำหรับเด็กและผู้ปกครอง เพื่อให้สามารถแยกแยะ วิเคราะห์ ประเมินค่า และสร้างสรรค์เนื้อหาได้อย่างมีวิจารณญาณ การรู้เท่าทันสื่อประกอบด้วย 5 ทักษะหลัก ได้แก่ การเข้าถึงข้อมูล (Access), การวิเคราะห์และประเมินค่า (Analyze), การสร้างและสื่อสารเนื้อหา (Create/Communicate), การสะท้อนผลกระทบต่อสังคมและตนเอง (Reflect), และการลงมือทำเพื่อปรับเปลี่ยนพฤติกรรม (Act) และ

ปัจจัยที่ส่งผลต่อการรู้เท่าทันสื่อ ประกอบด้วย การออกแบบเทคโนโลยีและเนื้อหา ความตระหนักของผู้บริโภคสื่อ คุณค่าที่รับรู้จากสื่อ ความสามารถและความมั่นใจในตนเอง เครือข่ายทางสังคม บริบทของครอบครัว และสภาพแวดล้อมทางการศึกษาและสถานที่ทำงาน

สรุปว่า เด็กเจเนอเรชันอัลฟ่ามีทั้งโอกาสและความเสี่ยงจากเทคโนโลยีและสื่อสังคมออนไลน์ การรู้เท่าทันสื่อและทักษะชีวิตเป็นสิ่งจำเป็น ผู้ปกครองที่สามารถปรับตัวและสร้างสภาพแวดล้อมที่เอื้อต่อการเรียนรู้ จะช่วยให้เด็กใช้สื่ออย่างสร้างสรรค์ ปลอดภัย และเติบโตอย่างสมดุลทั้งด้านสติปัญญา อารมณ์

และสังคม จะช่วยให้เราเห็นอัลฟ่าเติบโตและพร้อมรับมือกับความเปลี่ยนแปลงของโลกดิจิทัลและสังคมยุคใหม่อย่างยั่งยืน

### เอกสารอ้างอิง

- จุฑามาศ ฉัตรสุริยาวงศ์ (2564) พฤติกรรมการเปิดรับสื่อสังคมออนไลน์กับการรู้เท่าทันสื่อของนักศึกษา  
ในเขตกรุงเทพมหานคร. สารนิพนธ์ วารสารศาสตรมหาบัณฑิต มหาวิทยาลัยธรรมศาสตร์.
- ณัฐกาญจน์ ศุภรัตน์เมธี และนุชประภา โมกข์ศาสตร์ (2563). การรู้เท่าทันสื่อสังคมออนไลน์ของ  
เยาวชนเพื่อการเป็นพลเมืองในสังคมประชาธิปไตย. สำนักพิมพ์ บริษัท เอ.พี. กราฟิค ดีไซน์และ  
การพิมพ์ จำกัด.
- วิกานดา พรสกุลวานิช (2565). ฉบับพิมพ์ครั้งที่ 3 แก้ไขปรับปรุง. สื่อใหม่และการจัดการการสื่อสาร.  
กรุงเทพฯ: สำนักพิมพ์มหาวิทยาลัยธรรมศาสตร์.
- สำนักงานกองทุนสนับสนุนการสร้างเสริมสุขภาพ. (2564). รู้เท่าทันสื่อ ทักษะใหม่กระชับพื้นที่ปลอดภัย  
ออนไลน์. ค้นเมื่อ 4 ตุลาคม 2568 จาก <https://resourcecenter.thaihealth.or.th/article>
- อุษา บิ๊กกินส์ (2566). พลเมืองฉลาดรู้เท่าทันดิจิทัล. กรุงเทพฯ: สำนักพิมพ์สถาบันบัณฑิตพัฒนบริหาร  
ศาสตร์.
- Enfababy.com. (2568) *NEW GEN*. 2 Oct. 2025 from <https://www.enfababy.com/blogs/lifestyle/gen-alpha>
- SPECIAL REPORT DIGITAL (2024) *Your ultimate guide to the evolving digital world*. 2 Oct.  
2025 from <https://wearesocial.com/uk/blog/2024/01/digital-2024>
- Starfishlabz (2024) *Gen Alpha*. 2 Oct. 2025 from <https://www.starfishlabz.com/blog/140-gen-alpha>
- OKMD. (2024) *Gen Alpha*. 2 Oct. 2025 from <https://www.okmd.or.th/okmd-opportunity/>
- UNESCO. (1981). *Quality of Life: An Orientation to Population Education*. UNESCO Regional  
Office for Education in Asia and The Pacific. Bangkok, Thailand.
- W. James Potter. (2014). *Media Literacy*. California: Sage