

สื่อสร้างสรรค์เพื่อการศึกษา Prosocial Media for Education

พรราว อรุณรังสีเวช^{1*} และ สิริพร มีนะนันท์²

Proud Arunrangsiewed and Siriporn Meenanant

^{1*} สาขาวิชาภาพเคลื่อนไหวและสื่อผสม คณะวิทยาการจัดการ มหาวิทยาลัยราชภัฏสวนสุนันทา

Animation and Multimedia Program, Faculty of Management Science, Suan Sunandha Rajabhat University

² สาขาวิชาวารสารศาสตร์ คณะวิทยาการจัดการ มหาวิทยาลัยราชภัฏสวนสุนันทา

Journalism Program, Faculty of Management Science, Suan Sunandha Rajabhat University

* Corresponding author e-mail: parunran@nyit.edu, siriporn.me@ssru.ac.th

บทคัดย่อ

สื่อสร้างสรรค์ที่ถูกกล่าวถึงในบทความนี้คือ (1) สื่อที่ถูกผลิตขึ้นมาเพื่อใช้ในการศึกษา (2) สื่อทั่วไปที่มีเนื้อหาในทางบวก และ (3) การนำสื่อทั่วไปมาใช้ในชั้นเรียน การใช้สื่อเพื่อการเรียนการสอนนี้สามารถเพิ่มความสนใจในการเรียนให้กับผู้เรียน และสามารถพัฒนาผลการเรียนรู้ในบทเรียนนั้นๆ ให้ดียิ่งขึ้น โดยเฉพาะอย่างยิ่งการใช้สื่อบันเทิง เช่น ภาพยนตร์และการ์ตูน ซึ่งเป็นสื่อที่ผู้เรียนมีความสนใจอยู่แล้ว ผู้สอนควรให้โจทย์เพื่อให้ผู้เรียนได้คิดวิเคราะห์สื่อตามหัวข้อของบทเรียน ตลอดจนการเรียบเรียงเรื่องราวในสื่อขึ้นมาใหม่ เพื่อลดความรุนแรงและเติมเต็มสาระเกี่ยวกับคุณธรรมที่เหมาะสมกับผู้รับชมสื่อ นอกจากนี้ผู้สอนอาจเลือกใช้วิธีการสื่อสารที่ผู้เรียนคุ้นเคยเช่นการใช้สังคมออนไลน์ และนำเสนอตนเองว่ามีความชอบในสื่อที่คล้ายคลึงกับผู้เรียน จะทำให้ผู้เรียนเกิดความสนใจในการเรียนมากยิ่งขึ้น อันจะเป็นผลดีต่อพวกเขาทั้งในปัจจุบันและในอนาคต

คำสำคัญ: สื่อสร้างสรรค์ การใช้สื่อในการเรียนการสอน ผลกระทบจากสื่อ

Abstract

This article includes the findings of previous research based on (1) educational media, (2) prosocial media, and (3) the methods regarding the use of entertainment media for education. To incorporate media in classroom could help increase students' learning motivation, heighten class performance, and improve learning process. Entertainment media such as films and animated films should be used, since most students have prior preference which is a positive source for enhancing their learning motivation. The instructors could assign the students to analyze the media, which will result in the development of their thinking skills. Students may rewrite the plot by removing the violence and increasing the prosocial message. Moreover, the instructors should use the same social network sites or applications as their students and perform themselves as the fans of media which the students like. This will help the students identify with their instructors and their learning motivation will be maximized. As the results of this, this process could benefit the students in various aspects in both classroom context and their future career.

Key words: Prosocial Media, Media-Based Learning, Media Effect

1. บทนำ

นักวิชาการจำนวนมากได้ให้ความสำคัญกับการวิจัยเรื่องผลเสียที่เยาวชนได้รับจากสื่อ เพื่อหาแนวทางการแก้ปัญหา และหาข้อแนะนำในการปรับปรุงสื่อ (Chraif & Anitei, 2011; Helfgott, 2015; Gentile, Coyne & Walsh, 2011) ในขณะเดียวกัน นักวิจัยบางท่านได้มุ่งความสนใจในการศึกษาข้อดีของการบริโภคสื่อ (Greitemeyer & Osswald, 2011; Saleem, Anderson & Gentile, 2012a) แต่งานวิชาการในลักษณะนี้ยังมีจำนวนน้อยมาก แตกต่างกับงานศึกษาเกี่ยวกับผลเสียที่ได้รับจากสื่อที่มีประวัติศาสตร์อันยาวนาน เริ่มตั้งแต่ผลเสียจากการรับชมโทรทัศน์ ซึ่งถูกศึกษาครั้งแรกในยุค 1960s (Berkowitz & Rawlings, 1963; Eron, 1963; Arunrangsiwed, 2014a) จนกระทั่งเร็วๆ นี้ Helfgott (2015) ได้พบว่าผู้บริโภคสื่อภาพยนตร์บางคนได้ผันตัวไปเป็นฆาตกรและเลียนแบบวิธีการฆาตกรรมจากสื่อ เมื่อนักวิชาการสามารถมั่นใจได้ว่าสื่อสามารถส่งผลเสียแก่ผู้บริโภค จึงเป็นการสมควรที่จะตั้งคำถามว่า สื่อสามารถสร้างผลกระทบในทางดีให้แก่ผู้บริโภคได้เช่นกันหรือไม่ (Hogan, 2012) ตลอดจนคำถามที่ว่าเยาวชนสามารถเรียนรู้สิ่งดี จากสื่อ และเลียนแบบพฤติกรรมที่ดีเหล่านั้นได้ด้วยหรือไม่ บทความวิชาการนี้มีวัตถุประสงค์เพื่อชี้ให้เห็นถึงลักษณะของสื่อที่มีเนื้อหาสร้างสรรค์ ประเภทต่างๆ และการนำมาใช้ให้เกิดประโยชน์ โดยเฉพาะอย่างยิ่งการนำมาใช้เพื่อการศึกษา โดยผู้เขียนได้ทำการรวบรวมผลที่ได้จากงานวิจัยที่ทำการทดลองใช้สื่อดังกล่าวในชั้นเรียน ทั้งนี้เพื่อมุ่งหาข้อเสนอแนะการนำสื่อมาใช้ในการเรียนการสอนในอนาคต

สื่อหนึ่งๆ สามารถให้ผลกระทบทั้งทางบวกและทางลบ ที่เป็นเช่นนี้เพราะในภาพยนตร์ เกมส์ หรือการ์ตูนหนึ่งๆ อาจมีทั้งเนื้อหาแง่บวกและแง่ลบปะปนกัน (Ostrov, Gentile, & Crick, 2006) ทั้งนี้อาจเป็นเพราะมีผู้ผลิตสื่อจำนวนมากที่ไม่มากที่ให้ความสำคัญกับการนำเสนอเนื้อหาเชิงสร้างสรรค์ ดังที่สามารถเห็นได้จากการนำเสนอข่าว (Meyers, 1996) และการสร้างภาพยนตร์ (Nalkur, Jamieson & Romer, 2010) ที่หวังเพียงกำไร และไม่คำนึงถึงผลที่อาจเกิดกับผู้บริโภคและผู้ที่ถูกพาดพิง ดังนั้นแล้ว จึงควรที่จะรวบรวมข้อมูลและจัดจำแนกสื่อและการใช้สื่อเชิงสร้างสรรค์ เพื่อให้ผู้ผลิตสื่อ คณาจารย์ และนักศึกษานิสิตศาสตร์ผู้ที่จะเติบโตไปทำงานในสายอาชีพได้พบแนวทางการนำเสนอสื่ออย่างเหมาะสม

บทความวิชาการนี้ได้แบ่งชนิดของสื่อสร้างสรรค์เป็น 3 ประเภท ตามวัตถุประสงค์การสร้างสื่อและรูปแบบการนำมาใช้งาน คือ สื่อที่ถูกสร้างเพื่อใช้ในการศึกษาโดยเฉพาะ สื่อทั่วไปที่มีเนื้อหาในทางสร้างสรรค์ และสื่อทั่วไปที่ถูกใช้เพื่อการศึกษาในชั้นเรียน

2. สื่อเพื่อการศึกษา

ปัจจุบัน นักเรียนนักศึกษาหลายคนมีโอกาที่จะเข้าถึงสื่อเพื่อการศึกษา โดยส่วนใหญ่สื่อเพื่อการศึกษาจะอยู่ในรูปแบบของเว็บไซต์และแอปพลิเคชันที่สามารถดาวน์โหลดมาใช้กันได้ฟรี สื่อเหล่านี้ถูกใช้ทั้งในห้องเรียนและยังเป็นแหล่งความรู้ที่ผู้เรียนสามารถขวนขวายหาเพิ่มเติมได้ด้วยตนเอง การใช้สื่อเพื่อการศึกษาเป็นประเด็นที่นักวิชาการให้ความสนใจในช่วงปี ค.ศ. 2000 ถึงช่วงปี 2012 หลังจากอินเทอร์เน็ตเป็นที่นิยมกันอย่างแพร่หลาย ในยุคนั้นคำว่า การศึกษาผ่านสื่อ (Media-based Learning) มักจะหมายถึง การใช้สื่อที่ถูกผลิตขึ้นมาเพื่อใช้ประกอบการสอนในชั้นเรียน ไม่ว่าจะอยู่ในรูปแบบ เว็บไซต์ วิดีโอ แอนิเมชัน เกมส์ และสื่ออื่นๆ ที่สามารถโต้ตอบสื่อสารกับผู้เรียนได้ (Interactive Media) ครูและอาจารย์มักใช้สื่อเหล่านี้ควบคู่กับการบรรยายเนื้อหาในบทเรียน โดยทั่วไปแล้วสื่อเพื่อการศึกษาเหล่านี้มีได้รวมถึง ไฟล์นำเสนอจากโปรแกรม PowerPoint หากแต่หมายถึงสื่อที่สามารถโต้ตอบสื่อสารได้ มีภาพเคลื่อนไหว และมีความน่าดึงดูดในการใช้งานมากกว่า PowerPoint (Arunrangsiwed, 2014b)

แอนิเมชันเป็นรูปแบบสื่อที่ได้รับความนิยม และถูกสร้างเพื่อดึงดูดความสนใจของนักเรียน มีใช้เพียงความตื่นตาตื่นใจเท่านั้น แอนิเมชันยังช่วยอธิบายเรื่องที่ยากได้ดีกว่าคำพูดหรือตัวหนังสือ (Rieber, 1990) ครูและอาจารย์ นิยมใช้สื่อการสอนในรูปแบบแอนิเมชันเพื่อเสริมความเข้าใจแก่ผู้เรียนในบทเรียนที่ยากและมีความซับซ้อน (Kehoe, Stasko & Taylor, 2001) ทั้งนี้ เพราะภาพเคลื่อนไหวสามารถอธิบายปรากฏการณ์ที่ซับซ้อนได้อย่างชัดเจน ทั้งยังช่วยสร้างความจำที่อยู่ในรูปแบบของภาพ และความจำในรูปแบบของเรื่องราว (Hwang, Tam, Lam & Lam, 2012)

ตัวอย่างสื่อเพื่อการศึกษาในยุคแรกที่ยังมีการพัฒนาและปรับปรุงจนถึงปัจจุบัน เช่น แอนิเมชันแสดงการเกิดจักรวาลและการเคลื่อนที่ของดวงดาวต่างๆ (Badre, Beranek, Morris, & Stasko, 1991; Rebetz, Bétrancourt, Sangin, & Dillenbourg, 2010) แอปพลิเคชันที่ชื่อว่า GoSkyWatch Planetarium ถือเป็นสื่อทางการศึกษาที่ใช้ได้ดีและสะดวกสำหรับผู้สนใจดาราศาสตร์ แอปพลิเคชันนี้สามารถนำมาใช้แทนแผนที่ดาว ผู้ใช้สามารถดูการเคลื่อนที่ของดาวทั้งในอดีต ปัจจุบันและอนาคต ทำให้สามารถทำนายอุปราคาและปรากฏการณ์อื่นๆ ทางท้องฟ้าได้อย่างแม่นยำ นอกจากนี้ ยังมีการบอกข้อมูลดวงดาวแต่ละดวง และระยะห่างจากโลกมนุษย์ ส่วนวิชาเรียนอื่นๆ ที่เคยมีงานวิจัยรับรองว่า สื่อเพื่อการศึกษาสามารถใช้ได้ผลและทำให้เด็กเรียนนักศึกษาที่มีผลการเรียนที่ต่ำขึ้น คือ วิชาเคมี (Tasker & Dalton, 2008) และชีววิทยา (Stith, 2004) จะเห็นได้ว่าสื่อเพื่อการศึกษาจำนวนมากถูกสร้างสรรค์ขึ้นเพื่อให้ความรู้และสร้างความเข้าใจ

เกี่ยวกับศาสตร์ต่างๆ และมีจำนวนหนึ่งที่ถูกยืนยันผลลัพธ์ของการใช้งานโดยนักวิจัยและผู้สอน ผลการวิจัยดังกล่าว อาจเป็นเหตุให้องค์กรผู้ผลิตสื่อให้ความสำคัญกับการสร้างสรรค์สื่อเพื่อการศึกษาในรูปแบบใหม่ ๆ จนถึงปัจจุบัน

แต่อย่างไรก็ตาม สื่อการสอนไม่สามารถทดแทนการบรรยายและการสอนโดยครูอาจารย์ได้ทั้งหมด สื่อการสอนจะให้ได้ผลดี ก็ต่อเมื่อมีการใช้ควบคู่กับการบรรยายเท่านั้น หากมีการใช้สื่อการสอนเพียงอย่างเดียวโดยไม่มีการบรรยายเลย ผลการเรียนรู้ก็จะต่ำลง (Jarc, Feldman, & Heller, 2000) ต่อมามีการทดลองโดยแยกพิจารณาระหว่างนักเรียนที่มีความรู้พื้นฐานดีกับนักเรียนที่มีความรู้พื้นฐานต่ำ Zhu และ Grabowski (2006) พบว่าสื่อเพื่อการศึกษาสามารถใช้ได้ผลดีกับนักเรียนที่มีความรู้พื้นฐานต่ำ แต่นักเรียนที่มีความรู้พื้นฐานดีอยู่แล้วจะเหมาะกับการเรียนที่ผู้สอนบรรยายให้ฟังมากกว่า จากงานวิจัยดังกล่าว สามารถอธิบายได้ว่า สื่อที่มีทั้งภาพและตัวอักษรแสดงควบคู่กันไปจะช่วยให้เกิดความเข้าใจและความจำต่อเด็กที่มีความรู้พื้นฐานต่ำ (Mayer & Anderson, 1992, cited in Zhu & Grabowski, 2006) แต่ในความคิดเห็นของผู้เขียน นักศึกษาที่มีความรู้พื้นฐานต่ำอาจมีความคุ้นเคยกับสื่อบันเทิง เช่น การ์ตูน ภาพยนตร์ และดนตรี มากกว่านักเรียนที่มีความรู้พื้นฐานสูง เมื่อสื่อการสอนมีรูปแบบคล้ายคลึงกับสื่อบันเทิง พวกเขาจึงสามารถรับรู้และเข้าใจได้ดี จนก่อให้เกิดพัฒนาการด้านการเรียนรู้

ดังนั้น จึงสามารถกล่าวได้ว่า สื่อเพื่อการศึกษาที่มีประโยชน์ต่อการเรียนรู้ของเยาวชน โดยสามารถเพิ่มพูนความรู้และความเข้าใจให้กับพวกเขาได้ โดยเฉพาะอย่างยิ่งในบทเรียนที่ยาก แต่อย่างไรก็ตาม การเข้าชั้นเรียนและการสอนโดยครูหรืออาจารย์ก็มีความสำคัญอย่างขาดไม่ได้

ปัญหาของสื่อเพื่อการศึกษาคือ สื่อเหล่านี้ต้องอาศัยบุคลากร 3 ฝ่าย เพื่อที่จะผลิตสื่อได้อย่างมีประสิทธิภาพ คือ (1) ผู้ที่มีความตระหนักถึงความสำคัญของการศึกษาที่จะสามารถให้ทุนสนับสนุนในการสร้างสรรค์สื่อ (2) บุคคลที่มีความรู้เกี่ยวกับบทเรียนดังกล่าว และ (3) ผู้ที่มีความเชี่ยวชาญในการผลิตสื่อ เช่น คนที่มีความสามารถในการเขียนโปรแกรม สร้างงานแอนิเมชัน และออกแบบเกมส์ เป็นต้น จึงไม่ใช่เรื่องง่ายเลยที่จะเกิดสื่อเพื่อการศึกษาขึ้นมาแต่ละชิ้น และยิ่งไปกว่านั้น ในภาคเรียนหนึ่งๆ นักเรียนจำเป็นต้องเรียนถึง 15 สัปดาห์ ทำให้สื่อเพื่อการศึกษาที่ถูกนำมาใช้อาจซ้ำกัน และจำเจ จากปัญหาดังกล่าว นักวิชาการและอาจารย์ได้หันมาศึกษาสื่อบันเทิงที่มีเนื้อหาเชิงสร้างสรรค์ ซึ่งสามารถส่งผลดีกับเยาวชนผู้รับชมสื่อ เพราะสื่อที่มีเนื้อหาสร้างสรรค์เหล่านี้ สามารถถูกใช้ควบคู่กับการสอนได้เช่นกัน

3. สื่อทั่วไปที่มีเนื้อหาในทางสร้างสรรค์

ในฐานะผู้สอนในกลุ่มสาขาวิชาจิตศาสตร์ ผู้เขียนมีความตระหนักถึงความสำคัญของการสร้างสรรค์สื่อที่มีเนื้อหาเชิงบวก เพราะผู้ที่เรียนจบสาขาวิชาจิตศาสตร์จะเติบโตไปเป็นผู้ผลิตสื่อหรือร่วมผลิตสื่อในสายอาชีพ โดยการผลิตสื่อชิ้นนั้น จำเป็นต้องมีคุณธรรมจริยธรรมในการพิจารณาว่าเนื้อหาใดสมควรถูกนำเสนอ โดยเฉพาะอย่างยิ่ง เมื่อสื่อดังกล่าวมีเยาวชนเป็นกลุ่มผู้ชมหลัก

เมื่อสื่อที่มีเนื้อหาที่เหมาะสมได้ถูกผลิตขึ้น สื่อดังกล่าวจะสามารถส่งผลดีให้กับผู้บริโภคได้ไม่น้อย ผู้ปกครองที่จบการศึกษาในระดับสูง เช่น ระดับปริญญาตรี มีความเชื่อดังกล่าวเช่นกัน คือ การ์ตูนที่มีเนื้อหาที่ดี สามารถให้ข้อคิด และเป็นแหล่งการเรียนรู้จากเด็กเล็ก (Ivrendi & Ozdemir, 2010) เพียงความคิดเห็นของผู้ปกครองอาจมิได้พิสูจน์ผลกระทบในเชิงบวกได้เท่ากับงานวิจัยที่มีการทดลองจริงกับกลุ่มเยาวชน ตัวอย่างที่พบในงานวิจัยด้านนี้ เช่น งานวิจัยเกี่ยวกับเกมส์ที่มีเนื้อหาในทางบวก Greitemeyer และ Osswald (2011) พบว่าเกมส์เหล่านี้สามารถทำให้ผู้เล่นได้เรียนรู้เนื้อหาที่ดี และนำพฤติกรรมที่ดีนั้นไปใช้ในชีวิตจริง นอกจากนี้ Greitemeyer (2011) ยังพบว่าเกมส์ที่มีเนื้อหาที่ดี มิใช่เป็นเพียงการเสริมสร้างพฤติกรรมที่ดีในกลุ่มผู้เล่น แต่ยังสามารถช่วยลดพฤติกรรมที่ก้าวร้าวและรุนแรงได้อีกด้วย ผลการวิจัยนี้มีความสอดคล้องกับการค้นพบของ Saleem, Anderson, และ Gentile (2012a) ทั้งสามพบว่าเนื้อหาที่ดีที่แฝงอยู่ในเกมส์นั้น จะช่วยลดความคิดและพฤติกรรมก้าวร้าวในเด็กเล็ก เด็กเล็กจะเล่นกันโดยใช้ความรุนแรงน้อยลง และยังเพิ่มการช่วยเหลือซึ่งกันและกันในกลุ่มเพื่อน (Saleem, Anderson & Gentile, 2012a) นักวิจัยกลุ่มเดียวกันนี้ได้ศึกษาเพิ่มเติมเกี่ยวกับหัวข้อดังกล่าวในเด็กโต และพบว่าเกมส์ที่มีเนื้อหาเหมาะสมนั้นช่วยลดความก้าวร้าว (Aggressiveness) ในเด็กโตได้เช่นกัน (Saleem, Anderson, & Gentile, 2012b)

นอกจากเกมส์ที่มีเนื้อหาเชิงสร้างสรรค์แล้วนั้น สื่ออื่นๆ ที่มีงานวิจัยรับรองว่าสามารถส่งผลดีกับผู้บริโภคคือ เพลง ภาพยนตร์ ข่าว โฆษณา และสื่อในอินเทอร์เน็ต Prot และคณะ (2014) ได้ค้นพบว่า เนื้อหาที่สนับสนุนจริยธรรมในเพลง สามารถก่อให้เกิดความคิด ความรู้สึก และพฤติกรรมเชิงสร้างสรรค์ในผู้ฟังเพลง เช่น การมีความเห็นอกเห็นใจผู้อื่น ซึ่งเป็นจิตลักษณะหรืออุปนิสัยในทางดี เนื้อหาเชิงสร้างสรรค์สามารถพบได้ในภาพยนตร์และข่าว สื่อเหล่านี้สามารถนำเสนอปัญหาสังคมที่ยังไม่ได้รับการแก้ไข ตลอดจนนำเสนอประเด็นที่คนส่วนใหญ่ควรให้ความสำคัญ เช่น ความเหลื่อมล้ำทางสังคม และความยากจน เป็นต้น การนำเสนอประเด็นเหล่านี้ทำให้ผู้รับชมสื่อได้ตระหนัก และหาแนวทางแก้ไขต่อไป กล่าวคือ ภาพยนตร์เรื่องหนึ่งๆ สามารถมี Agenda Setting (จัดวาระ) ได้เช่นเดียวกับข่าว เพราะ Agenda Setting

ทำให้ผู้ชมได้คิด จนเกิดเป็นกระแส หรือ Public Opinion และในที่สุดจะนำไปสู่การแก้ไขโดยองค์กรที่มีหน้าที่รับผิดชอบหรือแก้ไขโดยประชาชนเอง (Brown & Singhal, 1993)

ตัวอย่างภาพยนตร์ที่มีการจัดวาระ ได้แก่ เรื่องหนึ่งใจ..เดียวกัน (2008) ซึ่งนำเสนอเหตุการณ์คู่ขนานกับการสร้างรัฐสภาใหม่ในช่วงดังกล่าว ภาพยนตร์แอนิเมชันเรื่อง Zootopia (2016) นำเสนอการยอมรับ และความขัดแย้ง ท่ามกลางความหลากหลายของชนชาติที่อยู่ร่วมกัน ถือเป็น การแสดงถึงทางออกของปัญหาและความจริงเกี่ยวกับปัญหาที่เกิดขึ้นในหลายพื้นที่ในโลกของเรา รวมถึงประเทศสหรัฐอเมริกาที่เรียกวัฒนธรรมของตนเองว่า “Melting Pot” คือการหลอมรวมวัฒนธรรมอันหลากหลายของชนชาติต่างๆ ที่มาอาศัยอยู่ในที่เดียวกัน ภาพยนตร์ซีรีส์ เรื่อง The Divergent เป็นภาพยนตร์ที่มีสตรีเป็นผู้นำถึง 5 คน แสดงให้เห็นถึงบทบาทของสตรีในโลกปัจจุบัน และเรื่อง Star Wars : The Force Awakens (2015) ที่มีตัวเอกหรือวีรบุรุษเป็นคนที่เก็บขยะและภารโรง นับว่าเป็นการยกย่องชนชั้นแรงงาน

การสร้างภาพยนตร์และสื่อบันเทิงเช่นนี้ ถือเป็น การที่ผู้ผลิตสื่อแสดงความรับผิดชอบต่อสังคม (Brown & Singhal, 1997) ผู้ผลิตสื่อต้องมีความตระหนักว่า ผู้ชมมิเพียงใช้สื่อเพื่อความบันเทิง แต่พวกเขายังเรียนรู้จากสื่อ ทั้งโดยตั้งใจและไม่ตั้งใจ (Brown & Singhal, 1990) องค์กรต่างๆ ที่เกี่ยวข้อง ไม่ว่าจะเป็นรัฐบาล และสถาบันการศึกษา ถึงจะมีผู้ผลิตสื่อโดยตรง ก็สามารถมีส่วนร่วมในการพัฒนาเนื้อหาในสื่อได้ (Strasburger & Hogan, 2013) เช่น การให้ข้อเสนอแนะกับการจัดระดับความเหมาะสมของรายการโทรทัศน์ไทย เป็นต้น

ภาพยนตร์บางเรื่องที่น่าสนใจเสนอเหตุการณ์รุนแรง เช่น การฆาตกรรม ยังสามารถส่งผลดีในผู้ชมได้ในบางแง่มุม อย่างไรก็ตามผู้ชมที่รับชมภาพยนตร์แนวฆาตกรรมและสืบสวนสอบสวน พวกเขาจะได้รับการปลูกฝังให้ช่วยเหลือผู้อื่นที่ถูกทำร้าย (Hust et al., 2013) ซึ่งอาจเป็นการเลียนแบบพฤติกรรมของตัวละครฝ่ายดีในภาพยนตร์ พรราว อรุณรังสีเวช (Arunrangsiwed, 2015) อิศรี ไพเราะ (Pairoa & Arunrangsiwed, 2016) และปิวิตร มงคลประสิทธิ์ (Mongkolprasit & Arunrangsiwed, 2016) ได้ศึกษาสาเหตุที่นำมาซึ่งการเลียนแบบพฤติกรรมตัวละครในสื่อ หนึ่งในสาเหตุดังกล่าวคือการอินไปกับตัวละครตัวเอก ตัวละครที่ผู้ชมมักจะอินและเลียนแบบพฤติกรรมมีลักษณะดังนี้ ตัวละครนั้นต้องมีความเป็น คนดี เป็นวีรบุรุษหน้าตาดี และเป็นตัวละครที่มีความคล้ายคลึงกับตัวผู้ชมเอง

สื่อต่างๆ ยังเป็นช่องทางที่สามารถใช้ส่งสารถึงกลุ่มเป้าหมายได้อย่างมีประสิทธิภาพ เช่น การรณรงค์เกี่ยวกับสุขภาพ ความรับผิดชอบต่อเพศ และการใช้ถุงยางอนามัย ซึ่งสามารถถูกประชาสัมพันธ์ผ่านช่องทางการโฆษณาทางโทรทัศน์ ทางวิทยุ และทางอินเทอร์เน็ต (Keller & Brown, 2002) ช่องทางการสื่อสารผ่านอินเทอร์เน็ตมีความสำคัญไม่น้อย เพราะเป็นช่องทางที่สามารถนำสื่อที่มีอยู่เดิมหลายชนิดมาจัดแสดงและสามารถถูกค้นหาได้ง่ายโดยคนทั่วไป นอกจากนี้อินเทอร์เน็ตยังมีรูปแบบการสื่อสารที่หลากหลาย ในทุกๆ ระดับ ตั้งแต่การสื่อสารกับตนเอง การสื่อสารกับกลุ่ม ตลอดจนการสื่อสารกับประชาชนทั้งประเทศ เว็บไซต์และแอปพลิเคชันที่มีการควบคุมดูแลเป็นอย่างดีโดยผู้ดูแลเว็บไซต์สามารถสร้างผลดีให้กับกลุ่มผู้ใช้ได้ไม่น้อย Han และ Brazeal (2015) พบว่า เมื่อผู้เข้าใช้เว็บไซต์เห็นผู้ใช้คนอื่น ๆ เขียนโต้ตอบสื่อสารด้วยคำพูดที่สุภาพ เขาก็จะใช้คำพูดที่สุภาพตาม Arunrangsiwed (2013) ได้ศึกษาประสิทธิภาพการนำเว็บไซต์และสื่ออิเล็กทรอนิกส์มาใช้เพื่อส่งเสริมการท่องเที่ยวเชิงอนุรักษ์ และวัฒนธรรม; ในการควบคุมระดับความรุนแรง และกลุ่มผู้ชมวิดีโอในเว็บไซต์และแอปพลิเคชัน Youtube มีผลการสำรวจ พบว่า วิดีโอใน Youtube มีระดับความรุนแรงน้อยกว่ารายการโทรทัศน์ทั่วไป (Weaver, Zelenkauskaitė, & Samson, 2012) นอกเหนือจากการบริหารและดูแลสื่อออนไลน์แล้ว ผู้ใช้สื่อเองสามารถเลือกใช้งานสื่อออนไลน์ในเชิงสร้างสรรค์ เช่น แม่ที่มีลูกเล็ก ได้ใช้สังคมออนไลน์ในการปรึกษา และขอความช่วยเหลือจากผู้อื่นเกี่ยวกับการเลี้ยงลูก (Morris, 2014) และ Bannon, McGlynn, McKenzie, และ Quayle (2015) ยังพบว่าเยาวชนสามารถเรียนรู้ความเป็นตนเองและรู้จักตนเองมากขึ้นจากการใช้สังคมออนไลน์ Chiu, Cheng, Huang, และ Chen (2013) ได้สนับสนุนว่า การเป็นส่วนหนึ่งของสังคมออนไลน์และการรู้จักตัวตนของตนเอง ทำให้ผู้ใช้สังคมออนไลน์มีความรู้สึกดีในระหว่างการใช้งานในสื่ออื่นๆ

จากตัวอย่างข้างต้น จะเห็นได้ว่าสื่อต่างๆ สามารถถูกนำเสนออย่างสร้างสรรค์ มิใช่เพียงด้วยศิลปะ แต่ด้วยเนื้อหาที่ช่วยพัฒนาคน และแนวทางการดำเนินชีวิต ส่งเสริมให้สังคมตระหนักต่อปัญหา ตลอดจนมีการแก้ไขปัญหาต่างๆ เมื่อทราบเช่นนี้แล้ว สถาบันการศึกษา ผู้ปกครอง และครู อาจารย์ จึงเห็นสมควรว่า สื่อที่มีเนื้อหาเชิงสร้างสรรค์เหล่านี้ ควรที่จะถูกนำมาใช้ในห้องเรียน

4. การใช้สื่อที่มีอยู่เดิมเพื่อการศึกษา

นักวิชาการไม่อาจปฏิเสธได้เลยว่าการบริโภคสื่อบันเทิง (Sloan, Sawyer, Warner, & Jones, 2014) และการใช้สังคมออนไลน์ (Ellison, Vitak, Gray, & Lampe, 2014; Theocharis & Quintelier, 2016) เป็นส่วนสำคัญของชีวิตหลายคน โดยเฉพาะอย่างยิ่ง เยาวชนซึ่งมีแรงจูงใจที่จะใช้สื่อดังกล่าว และได้รับการเติมเต็มในสิ่งที่พวกเขาต้องการจากการใช้สื่อเหล่านี้ (นันทกฤษ ภพชนกันนท์, ภัสวลี นิตเกษตรสุทร, และธีรารักษ์ โพธิ์สุวรรณ, 2559) จึงเกิดเป็นคำถาม

เกี่ยวกับการนำสื่อที่กลุ่มวัยรุ่นหรือเยาวชนมีความคุ้นเคยและชื่นชอบ มาเป็นส่วนหนึ่งของการเรียนรู้ในชั้นเรียน การใช้สื่อบันเทิงประกอบการเรียนการสอนจะทำให้เกิดผลดีและสร้างแรงจูงใจในการเรียนรู้ได้หรือไม่?

Turan (2014) ได้สัมภาษณ์ครูผู้สอนคณิตศาสตร์ และสรุปความคิดเห็นของครูได้ว่า ถ้านำตัวการ์ตูนที่เด็กนักเรียนชื่นชอบมาใส่ในบทเรียนคณิตศาสตร์ น่าจะทำให้เด็กๆ มีความสนใจในบทเรียนมากยิ่งขึ้น แต่ ณ ที่นี้ การนำตัวการ์ตูนหรือสื่อบันเทิงมาประกอบอย่างเดียวนั้นอาจไม่เพียงพอที่จะดึงดูดให้นักเรียนทุกคนตั้งใจเรียน เพราะสิ่งที่จะทำให้เด็กนักเรียนมีความสนใจการเรียนในชั้นเรียนมากยิ่งขึ้น คือตัวของครูผู้สอนเองที่จะทำให้นักเรียนค้นพบว่า ผู้สอนคือผู้รักสื่อเช่นเดียวกับผู้เรียน เขามีความชอบและมีความเข้าใจรสนิยมของผู้เรียน Simon (2012) ได้ใช้คำว่า Connoisseurship ซึ่งมีความหมายว่าการที่ครูมีความเข้าใจในสิ่งที่ผู้เรียนสนใจ และเมื่อผู้เรียนเห็นเช่นนั้น จะเกิดความเชื่อมั่นในตัวของคุณครู โดยกรณีศึกษาในบทความดังกล่าวครูที่มีลักษณะเช่นนี้สามารถทำให้นักเรียนที่เรียนอ่อนและไม่ค่อยกล้าแสดงออก กลายมาเป็นคนที่มีส่วนร่วมในชั้นเรียนมากขึ้น และกล้าที่จะพูดคุยกับครู สิ่งนี้ที่ Simon (2012) ได้แนะนำและทดลองปฏิบัตินั้นตรงกับหนึ่งใน 10 ลักษณะของครูสอนที่มีประสิทธิภาพ ซึ่งเขียนโดย Coombe (2014) โดยข้อดังกล่าว มีเนื้อความว่าครูสอนควรเรียนรู้วัฒนธรรมของผู้เรียน สามารถพูดคุยกับนักเรียนด้วยภาษาเดียวกันได้ รวมถึงสามารถให้กำลังใจ และเป็นแรงบันดาลใจให้แก่ผู้เรียน

นอกจากความรู้ความเข้าใจเกี่ยวกับสิ่งที่ผู้เรียนชื่นชอบแล้วนั้น ผู้สอนควรสื่อสารด้วยวิธีการเดียวกับผู้เรียน เช่น ใช้เฟสบุ๊คแทนอีเมล การที่ผู้สอนใช้เฟสบุ๊ค ติดต่อสื่อสารกับผู้เรียน เป็นการทำให้ผู้เรียนไม่ต้องมีการปรับตัวเพื่อสื่อสารในรูปแบบที่ตนไม่คุ้นเคย และยังเป็นการเปิดโอกาสให้ผู้เรียนมีโอกาสพูดคุยกับผู้สอนนอกชั้นเรียน ทั้งเรื่องเรียน และเรื่องอื่นๆ ที่สนใจ ในเฟสบุ๊คยังมีสิ่งที่ผู้ใช้ชอบร่วมกัน (Mutual Interest) เช่น สถานที่ ภาพยนตร์ และเพลง เป็นต้น เมื่อผู้เรียนเห็นว่าครูอาจารย์ของตนชื่นชอบในสิ่งเดียวกับตน ก็จะเกิดความรู้สึกว่ามีอะไร เหมือนๆ กัน (Shared Identity) และเกิดความรู้สึกเป็นกันเองกับอาจารย์ (Grosbeck, Bran, & Tiru, 2011)

การใช้สื่อบันเทิงที่นักเรียนนักศึกษาสนใจเป็นส่วนหนึ่งของการเรียนการสอน มีตัวอย่างเช่น การฉายภาพยนตร์ที่นักศึกษาชื่นชอบเพื่ออธิบายบทเรียน (Arunrangsiwed, 2016) วิธีดังกล่าวสามารถทำให้เกิด Shared Identity เพราะผู้เรียนจะทราบว่าครูหรืออาจารย์รู้จักภาพยนตร์หรือการ์ตูนเรื่องเดียวกับที่พวกเขาชื่นชอบ ตัวอย่างการนำภาพยนตร์มาใช้เพื่อการสอนที่ผู้เขียนบทความเคยทดลองปฏิบัติคือ การนำภาพยนตร์แนว Action ที่เต็มไปด้วยวิฤต อย่างเรื่อง Batman: The Dark Knight (2008) หรือ Terminator Genisys (2015) มาให้นักศึกษานานาชาติได้ศึกษาเรียนรู้ การใช้กลยุทธ์การสื่อสารเพื่อตอบรับกับวิฤต ซึ่งกลยุทธ์นี้ถูกเขียนขึ้นโดย Coombs (2007) ภาพยนตร์แอนิเมชันของบริษัท Walt Disney ยังสามารถนำมาใช้เพื่อพัฒนาคุณธรรมจริยธรรมในเด็กเล็กได้อีกด้วย (ธนารวรรณ อัสวราชันต์, 2558) ในสหรัฐอเมริกา การเรียนวิชาจิตวิทยาในระดับปริญญาตรี จะมีการนำภาพยนตร์ที่เกี่ยวกับโรงพยาบาลจิตเวช และสถานกักกันมาเป็นกรณีศึกษา ให้นักศึกษาวิเคราะห์อาการทางจิตของตัวละครแต่ละตัว ได้แก่ ภาพยนตร์เรื่อง One Flew Over the Cuckoo's Nest (1975) และ Girl, Interrupted (1999) และในคณะสถาปัตยกรรมศาสตร์ เคยมีการฉายภาพยนตร์เรื่อง Do the Right Thing (1989) เพื่อแสดงให้เห็นถึงความสัมพันธ์ของคนในชุมชน ซึ่งเป็นสิ่งที่สถาปนิกต้องคำนึงถึงในการออกแบบสิ่งที่แปลกใหม่และนำคนกลุ่มใหม่ๆ (ผู้อาศัย) เข้าไปในชุมชนนั้นๆ

ตัวอย่างข้างต้น เป็นการนำสื่อบันเทิงที่ผู้เรียนรู้จักเข้ามาใช้ในการสอน แต่นั่นมิใช่วิธีการเดียวที่ผู้สอนสามารถทำได้ ผู้สอนสามารถนำกิจกรรมที่แฟน ๆ ของสื่อบันเทิงชื่นชอบเข้ามาเป็นกิจกรรมในชั้นเรียน เช่น การเขียนนิยายต่อเติมจากภาพยนตร์ หรือการ์ตูน การวาดภาพตัวการ์ตูนที่ผู้เรียนชอบ การทำวิดีโอที่มีแนวคิดคล้ายคลึงกับภาพยนตร์ที่ผู้เรียนสนใจ เป็นต้น การนำกิจกรรมเหล่านี้มาใช้ในชั้นเรียนจะก่อให้เกิดแรงจูงใจในการเรียนรู้ (Arunrangsiwed & Beck, 2016) นักวิจัยในด้านการศึกษาก็ให้ข้อเสนอแนะจากการทดลองใช้กิจกรรมดังกล่าวกับนักเรียนของตนเองว่า การเขียนนิยายต่อเติมจากสื่อบันเทิงที่ผู้เรียนชื่นชอบสามารถช่วยให้ผู้เรียนสามารถเขียนได้ยาวขึ้น และเขียนได้ดีขึ้น (Black, 2006; Black, 2009; Chen, 2007) เมื่อผู้เรียนมีความกระตือรือร้นที่จะทำการบ้าน สิ่งก็ตามมาคือ พวกเขาจะสามารถเรียนได้ดีและประสบความสำเร็จในการศึกษา (Trautwein & Lüdtke, 2009) Bahoric และ Swaggerty (2015) ผู้มีความเชี่ยวชาญเกี่ยวกับทักษะการรู้ทันสื่อ และทักษะแห่งศตวรรษที่ 21 ได้แนะนำให้ครูอาจารย์ใช้กิจกรรมของแฟน ๆ ของสื่อมาใช้ในการเรียนการสอน เพราะจะทำให้ผู้เรียนเกิดความอยากรู้ ต้องการเรียนรู้ และสร้างสรรค์งานด้วยตนเอง ผู้เรียนยังมีโอกาสเรียนรู้นอกชั้นเรียนและใช้เทคโนโลยีประกอบในระหว่างการทำกิจกรรม และสามารถโพสต์ผลงานในอินเทอร์เน็ตเมื่อสร้างสรรค์ชิ้นงานสำเร็จ ผู้สอนสามารถออกแบบโจทย์ที่เน้นทักษะการรู้ทันสื่อ เช่น ให้เขียนเนื้อเรื่องของภาพยนตร์เรื่องใดเรื่องหนึ่งใหม่ โดยใช้โครงเรื่องเดิม แต่ผู้เรียนต้องปรับปรุงเนื้อหาให้มีความมอดุติธรรมทางสังคม ลดลง โดยขจัดการลุ่มหลงด้านอื่นล่องหน้าจากลักษณะภายนอก (Stereotype) และการให้ความเท่าเทียมระหว่างเพศ โดยเฉพาะสตรี (Feminism) และชนกลุ่มน้อยหรือผู้ด้อยโอกาส (Minority)

ดังนั้นจึงสามารถสรุปได้ว่าในกิจกรรมต่างๆ หากมีการวางแผนการใช้สื่อและการทำกิจกรรมอย่างดีแล้ว จะสามารถเอื้ออำนวยประโยชน์แก่ผู้เรียนได้มากมาย ทั้งทักษะการคิดริเริ่มสร้างสรรค์ การพัฒนาจริยธรรม การรู้ทันสื่อ

ทักษะการใช้เทคโนโลยี และยังช่วยให้ผู้เรียนเกิดความกระตือรือร้น เกิดความสนใจที่จะต่อยอดความรู้ด้วยตนเอง รวมถึงการฝึกทักษะนอกชั้นเรียนที่มีประโยชน์ต่อการศึกษา

5. ประสบการณ์การใช้สื่อที่มีอยู่เดิมเพื่อการศึกษา

ผู้เขียน (ชื่อแรก) ได้ทดลองนำภาพยนตร์มาใช้เป็นสื่อการสอน เพราะได้ตระหนักเห็นถึงความสำคัญของการใช้สื่อสร้างแรงจูงใจในการเรียนรู้ (Arunrangsiwed, 2016) โดยหัวข้อแรกที่นำมาให้ผู้เรียนได้วิเคราะห์คือ การใช้กลยุทธ์การสื่อสารเพื่อตอบรับกับวิกฤต (Situational Crisis Communication Theory) ซึ่งเขียนขึ้นโดย Coombs (2007) ผู้สอนจะบรรยายถึงกลยุทธ์การรับมือกับวิกฤต 16 ข้อ แก่นักศึกษาในกลุ่มสาขาวิชานิเทศศาสตร์ เมื่อบรรยายเสร็จผู้เรียนจะได้ชมภาพยนตร์ที่มีเหตุการณ์วิกฤตอยู่ และวิเคราะห์ว่าตัวละครใช้กลยุทธ์ข้อใดในการรับมือกับวิกฤต ในกระบวนการนี้ ผู้เรียนจะชมภาพยนตร์ 4 เรื่อง สัปดาห์เว้นสัปดาห์ ที่ต้องมีการเว้นเนื่องจากผู้เรียนและผู้สอนจะอภิปรายผลการวิเคราะห์ร่วมกัน หลังจากที่เกิดกิจกรรมเสร็จสิ้นลง ผลที่ผู้สอนได้พบคือผู้เรียนมีความเข้าใจกลยุทธ์การรับมือกับวิกฤตมากขึ้นเรื่อยๆ แต่ผลการวิเคราะห์ของภาพยนตร์เรื่องที่ 3 และ 4 มีความแตกต่างกันไม่มาก จำนวนข้อที่สามารถวิเคราะห์ได้ถูกต้อง ไม่แตกต่างกันอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติ จึงสามารถสรุปได้ว่า ผู้ที่จะนำวิธีการสอนนี้ไปใช้ สามารถให้ผู้เรียนวิเคราะห์ภาพยนตร์เพียง 3 เรื่องก็เพียงพอ ไม่จำเป็นต้องมีการชมภาพยนตร์เรื่องที่ 4

ในภาคเรียนต่อมา ผู้สอนได้ใช้วิธีการสอนเช่นนี้กับนักศึกษานิเทศศาสตร์อีก 2 กลุ่ม โดยใช้ภาพยนตร์เรื่อง Zootopia (2016) หัวข้อที่ให้วิเคราะห์คือ Stereotype และ Anti-Stereotype Stereotype คือ การสุมเอาผู้อื่นลวงหน้าจากลักษณะภายนอก เช่น ชายผิวดำต้องเด่นแร้พ่วง หรือหญิงผิวดำมักเป็นแม่ที่เลี้ยงลูกตามลำพัง และ Anti-Stereotype คือ การยอมรับว่าลักษณะนิสัยและความสามารถของผู้อื่น ไม่ได้ขึ้นอยู่กับลักษณะภายนอก เช่น การยอมรับว่าผู้หญิงก็สามารถเรียนฟิสิกส์ได้ดีเทียบเท่ากับผู้ชาย เป็นต้น การสอนครั้งนี้เป็นส่วนหนึ่งของงานวิจัยที่อยู่ระหว่างดำเนินการ ยังไม่ได้ถูกวิเคราะห์ทางสถิติ ดังนั้นจึงไม่สามารถสรุปได้อย่างแน่ชัด แต่สิ่งที่ผู้สอนได้พบระหว่างการทำอภิปรายหลังวิเคราะห์ภาพยนตร์นั้น คือผู้เรียนเห็นถึงข้อเสียของ Stereotype และแสดงความตั้งใจว่าจะไม่ตัดสินคุณค่าของผู้อื่นเพียงเพราะเพศ ชนชั้น หรือเชื้อชาติ

จากการสอนด้วยการให้วิเคราะห์ภาพยนตร์ในภาคเรียนแรก วิธีการนี้สามารถเพิ่มความเข้าใจและการวิเคราะห์เชิงวิชาการให้แก่ผู้เรียน ส่วนในภาคเรียนต่อมาผู้เรียนได้แสดงให้เห็นการอภิปรายร่วมกันว่า ได้เรียนรู้เรื่องคุณค่าของมนุษย์ และคุณธรรมจริยธรรม ซึ่งผู้เรียนได้แสดงความตั้งใจว่าจะนำไปปฏิบัติในชีวิตจริง ผู้เขียนบทความมีความเชื่อมั่นว่า ครูและอาจารย์ที่จะนำวิธีการสอนนี้ไปใช้ จะใช้ได้ผลดีเช่นกัน แต่ต้องคัดเลือกภาพยนตร์ให้เหมาะกับหัวข้อที่จะให้ผู้เรียนวิเคราะห์ และควรตัดบางฉากที่ไม่เหมาะสมออกไปเสียก่อน

จากบทความ สามารถสังเกตเห็นวิวัฒนาการของงานวิจัย โดยเริ่มจากการผลิตสื่อเพื่อการศึกษาโดยเฉพาะ การนำสื่อบันเทิงที่มีอยู่แล้วมาใช้ในชั้นเรียน และทำที่สุดคือการให้โจทย์แก่ผู้เรียนเพื่อคิดวิเคราะห์ปรับปรุงสื่อที่มีอยู่เดิมให้มีเนื้อหาที่เหมาะสมยิ่งขึ้น การใช้สื่อในการเรียนการสอนถือเป็นเรื่องสำคัญสำหรับครูและอาจารย์ในทุกสาขาวิชา และการผลิตสื่อที่มีเนื้อหาสร้างสรรค์เป็นหัวข้อที่ควรปลูกฝังให้กับนักศึกษานิเทศศาสตร์ ทั้งนี้พวกเขาควรได้ฝึกปฏิบัติการวางแผนเรื่อง การนำเสนองาน ตลอดจนการสร้างสรรค์ชิ้นงานที่อยู่ในรูปแบบสื่อตามสาขาวิชาที่ตนเรียนอยู่ โดยเน้นให้ผู้รับชมสื่อได้รับสารที่มีคุณค่าแก่สังคมและชวนให้คิดวิเคราะห์ตาม ผู้ผลิตสื่อยังควรที่จะหลีกเลี่ยงการนำเสนอความรุนแรงที่ดูสมจริงเกินไป และควรคิดค้นหาวิธีทำให้สื่อภาพยนตร์รวมถึงการ์ตูนสำหรับเด็ก มีความบันเทิงสนุกสนานได้ โดยไม่จำเป็นต้องเพิ่มระดับความรุนแรง งานวิจัยและบทความวิชาการในอนาคต ควรมีการทดลองนำสื่อมาใช้เพื่อการศึกษาตั้งแต่สื่อเพื่อการศึกษาที่ผลิตขึ้นเอง สื่อบันเทิงที่มีอยู่แล้ว ตลอดจนการนำกิจกรรมของแฟน ๆ ของสื่อมาปรับใช้เป็นการบ้านของผู้เรียน และทำที่สุด ควรมีการประเมินการเรียนรู้ตามหัวข้อที่ต้องการสอน ว่าการเรียนรู้โดยใช้สื่อเป็นเครื่องมือ นั้นมีผลดีไม่น้อยเพียงใดและอย่างไร หากมีผลงานวิชาการลักษณะนี้ถูกตีพิมพ์เผยแพร่และได้รับการสานต่อโดยการนำไปปฏิบัติอย่างแพร่หลาย ผู้เขียนหวังเป็นอย่างยิ่งว่าการเรียนการสอนทั้งในโรงเรียนและระดับอุดมศึกษา จะได้รับการพัฒนาทั้งด้านการคิดวิเคราะห์ของผู้เรียน และความสนใจของพวกเขาที่มีต่อเนื้อหาที่เรียน

7. เอกสารอ้างอิง

ธนาวรรณ อัครราชันต์. (2558). อิทธิพลของการ์ตูนดิสนีย์ที่มีผลต่อคุณธรรมจริยธรรมของเด็กปฐมวัย. *วารสารคณะศึกษาศาสตร์ มหาวิทยาลัยมหาสารคาม*, 21(2) : 164-172.

นนทกฤษ ภพชนกันท์, ภัสวาลี นิตินิเทศรสุทร และธรรารักษ์ โพธิ์สุวรรณ. (2559). พฤติกรรมการใช้การสื่อสารและผลกระทบจากการใช้เฟสบุ๊คของนักศึกษามหาวิทยาลัยปทุมธานี. *วารสารวิทยาการจัดการ*. 3(1) : 37-52.

- Arunrangsiwed, P. (2014b). *The Experimental Research Design of Animation-Based Learning Research*. Proceedings of The 10th National and International Social Science Symposium: Social Innovation for Sustainable Development in ASEAN Community (การประชุมสังคมนศาสตร์วิชาการระดับชาติและนานาชาติ ครั้งที่ 10: นวัตกรรมทางสังคมเพื่อการพัฒนาอย่างยั่งยืนในประชาคมอาเซียน). Chiang Rai, Thailand: Chiang Rai Rajabhat University.
- Arunrangsiwed, P. & Beck, C.S. (2016). Positive and Negative Light of Fan Practices (ผลดีและผลเสียของการทำกิจกรรมของแฟน). *Suan Sunandha Rajabhat University Journal of Management Science (วารสารวิทยาการจัดการ มหาวิทยาลัยราชภัฏสวนสุนันทา)*, 3(2).
- Arunrangsiwed, P. (2013). *The Effects of Website for Temples in Bangyai and Bangkruay District on Thai Tourist Attractions*. Proceedings of The 5th International Science, Social Science, Engineer and Energy Conference 2013. Kanjanaburi, Thailand: Suan Sunandha Rajabhat University.
- Arunrangsiwed, P. (2014a). The Documentary Analysis of Meta-Analysis Research in Violence of Media. World Academy of Science, Engineering and Technology, *International Journal of Social, Behavioral, Educational, Economic, Business and Industrial Engineering*, 8(1), 77-80.
- Arunrangsiwed, P. (2015). Be Like Me & Follow Me : A Relationship between Homophily and Belief of Superheroes' Fans. *Rangsit University Journal of Communication Art (นิเทศศาสตร์ปริทัศน์)*, 18(2), 35-50.
- Arunrangsiwed, P. (2016). Teaching Method in Situational Crisis Communication Theory: A Literature Review. World Academy of Science, Engineering and Technology, *International Journal of Social, Behavioral, Educational, Economic, Business and Industrial Engineering*, 10(8), 2652-2655.
- Badre, A., Beranek, M., Morris, J. M., & Stasko, J. (1991). *Assessing Program Visualization Systems as Instructional Aids*. In International Conference on Computer Assisted Learning (pp. 87-99). Springer Berlin Heidelberg.
- Bahoric, K., & Swaggerty, E. (2015). Fanfiction: Exploring In-and Out-of-School Literacy Practices. *Effective Writing Instruction: Colorado Reading Journal*, Summer 2015, 25-31.
- Bannon, S., McGlynn, T., McKenzie, K., & Quayle, E. (2015). The Internet and Young People with Additional Support Needs (ASN): Risk and safety. *Computers in Human Behavior*, 53, 495-503.
- Berkowitz, L., & Rawlings, E. (1963). Effects of film violence on inhibitions against subsequent aggression. *The Journal of Abnormal and Social Psychology*, 66(5), 405.
- Black, R. W. (2006). Language, Culture, and Identity in Online Fanfiction. *E-Learning and Digital Media*, 3(2), 170-184.
- Black, R. W. (2009). Online Fan Fiction and Critical Media Literacy. *Journal of Computing in Teacher Education*, 26(2), 75-80.
- Brown, W. J., & Singhal, A. (1990). Ethical Dilemmas of Prosocial Television. *Communication Quarterly*, 38(3), 268-280.
- Brown, W. J., & Singhal, A. (1993). Ethical Considerations of Promoting Prosocial Messages Through the Popular Media. *Journal of Popular Film and Television*, 21(3), 92-99.
- Brown, W. J., & Singhal, A. (1997). *Ethical guidelines for promoting prosocial messages through the popular media*. In *the eye of the beholder: Critical perspectives in popular film and television*, 207-223.
- Chen, J. S. (2007). A study of fan culture: Adolescent experiences with animé/manga doujinshi and cosplay in Taiwan. *Visual Arts Research*, 14-24.
- Chiu, C. M., Cheng, H. L., Huang, H. Y., & Chen, C. F. (2013). Exploring individuals' subjective well-being and loyalty towards social network sites from the perspective of network externalities: The Facebook case. *International Journal of Information Management*, 33(3), 539-552.

- Chraif, M., & Anitei, M. (2011). *The Physiological Effects of Cartoons Blood Scenes on the Youngsters in Romania*. *Procedia-Social and Behavioral Sciences*, 30, 465-470.
- Coombe, C. (2014). *10 Characteristics of Highly Effective EF/SL Teachers*. *Perspectives (TESOL Arabia)*, 22(2).
- Coombs, W. T. (2007). Attribution theory as a guide for post-crisis communication research. *Public Relations Review*, 33(2), 135-139.
- Ellison, N. B., Vitak, J., Gray, R., & Lampe, C. (2014). Cultivating social resources on social network sites: Facebook relationship maintenance behaviors and their role in social capital processes. *Journal of Computer-Mediated Communication*, 19(4), 855-870.
- Eron, L. D. (1963). Relationship of TV viewing habits and aggressive behavior in children. *The Journal of Abnormal and Social Psychology*, 67(2), 193.
- Gentile, D. A., Coyne, S., & Walsh, D. A. (2011). *Media Violence, Physical Aggression, and Relational Aggression in School Age Children: a Short-Term Longitudinal Study*. *Aggressive behavior*, 37(2), 193-206.
- Greitemeyer, T. (2011). Effects of Prosocial Media on Social Behavior When and Why does Media Exposure Affect Helping and Aggression?. *Current Directions in Psychological Science*, 20(4), 251-255.
- Greitemeyer, T., & Osswald, S. (2011). Playing Prosocial Video Games Increases the Accessibility of Prosocial Thoughts. *The Journal of social psychology*, 151(2), 121-128.
- Grosbeck, G., Bran, R., & Tiru, L. (2011). Dear teacher, what should I write on my wall? A case study on academic uses of Facebook. *Procedia-Social and Behavioral Sciences*, 15, 1425-1430.
- Han, S. H., & Brazeal, L. M. (2015). Playing nice: modeling civility in online political discussions. *Communication Research Reports*, 32(1), 20-28.
- Helfgott, J. B. (2015). Criminal behavior and the copycat effect: Literature review and theoretical framework for empirical investigation. *Aggression and violent behavior*, 22, 46-64.
- Hogan, M. J. (2012). Prosocial effects of media. *Pediatric Clinics of North America*, 59(3), 635-645.
- Hust, S. J., Marett, E. G., Lei, M., Chang, H., Ren, C., McNab, A. L., & Adams, P. M. (2013). Health promotion messages in entertainment media: crime drama viewership and intentions to intervene in a sexual assault situation. *Journal of health communication*, 18(1), 105-123.
- Hwang, I., Tam, M., Lam, S. L., & Lam, P. (2012). Review of Use of Animation as a Supplementary Learning Material of Physiology Content in Four Academic Years. *Electronic Journal of e-Learning*, 10(4), 368-377.
- Ívrendi, A., & Özdemir, A. A. (2010). Mothers' evaluation of cartoons' influence on early childhood children. *Procedia-Social and Behavioral Sciences*, 2(2), 2561-2566.
- Jarc, D. J., Feldman, M. B., & Heller, R. S. (2000). Assessing the benefits of interactive prediction using web-based algorithm animation courseware. *ACM SIGCSE Bulletin*, 32(1), 377-381.
- Kehoe, C., Stasko, J., & Taylor, A. (2001). Rethinking the evaluation of algorithm animations as learning aids: an observational study. *International Journal of Human-Computer Studies*, 54(2), 265-284.
- Keller, S. N., & Brown, J. D. (2002). Media interventions to promote responsible sexual behavior. *Journal of Sex Research*, 39(1), 67-72.
- Mayer, R. E., & Anderson, R. B. (1992). The instructive animation: Helping students build connections between words and pictures in multimedia learning. *Journal of educational Psychology*, 84(4), 444-452.

- Meyers, M. (1996). *News coverage of violence against women: Engendering blame*. Sage Publications.
- Monkolprasit, P., & Arunrangsiwed, P. (2016). The Effect of Prior Characteristic on Perceived Prosocial Content in Media. World Academy of Science, Engineering and Technology, *International Journal of Social, Behavioral, Educational, Economic, Business and Industrial Engineering*, 10(12), 3526-3530.
- Morris, M. R. (2014, February). *Social networking site use by mothers of young children*. In Proceedings of the 17th ACM conference on Computer supported cooperative work & social computing (pp. 1272-1282). ACM.
- Nalkur, P. G., Jamieson, P. E., & Romer, D. (2010). The effectiveness of the motion picture association of America's rating system in screening explicit violence and sex in top-ranked movies from 1950 to 2006. *Journal of Adolescent Health*, 47(5), 440-447.
- Ostrov, J. M., Gentile, D. A., & Crick, N. R. (2006). Media exposure, aggression and prosocial behavior during early childhood: A longitudinal study. *Social Development*, 15(4), 612-627.
- Pairoa, I., & Arunrangsiwed, P. (2016). An Overview on the Effectiveness of Brand Mascot and Celebrity Endorsement. World Academy of Science, Engineering and Technology, *International Journal of Social, Behavioral, Educational, Economic, Business and Industrial Engineering*, 10(12), 3519-3525.
- Prot, S., Gentile, D. A., Anderson, C. A., Suzuki, K., Swing, E., Lim, K. M., ... & Liau, A. K. (2014). Long-term relations among prosocial-media use, empathy, and prosocial behavior. *Psychological science*, 25(2), 358-368.
- Rebetez, C., Bétrancourt, M., Sangin, M., & Dillenbourg, P. (2010). Learning from animation enabled by collaboration. *Instructional science*, 38(5), 471-485.
- Rieber, L. P. (1990). Animation in computer-based instruction. *Educational technology research and development*, 38(1), 77-86.
- Simon, R. (2012). "Without Comic Books, There Would Be No Me": Teachers as Connoisseurs of Adolescents' Literate Lives. *Journal of Adolescent & Adult Literacy*, 55(6), 516-526.
- Saleem, M., Anderson, C. A., & Gentile, D. A. (2012a). Effects of prosocial, neutral, and violent video games on children's helpful and hurtful behaviors. *Aggressive Behavior*, 38(4), 281-287.
- Saleem, M., Anderson, C. A., & Gentile, D. A. (2012b). Effects of prosocial, neutral, and violent video games on college students' affect. *Aggressive Behavior*, 38(4), 263-271.
- Sloan, E. D., Sawyer, C., Warner, T. D., & Jones, L. A. (2014). Adolescent Entertainment or Violence Training? The Hunger Games. *Journal of Creativity in Mental Health*, 9(3), 427-435.
- Stith, B. J. (2004). Use of animation in teaching cell biology. *Cell Biology Education*, 3(3), 181-188.
- Strasburger, V. C. & Hogan, M. J. (2013). Children, adolescents, and the media. *Pediatrics*, 132(5), 958-961.
- Tasker, R., & Dalton, R. (2008). Visualizing the molecular world—Design, evaluation, and use of animations. In *Visualization: Theory and practice in science education* (pp. 103-131). Springer Netherlands.
- Theocharis, Y., & Quintelier, E. (2016). Stimulating citizenship or expanding entertainment? The effect of Facebook on adolescent participation. *New media & society*, 18(5), 817-836.
- Trautwein, U., & Lüdtke, O. (2009). Predicting homework motivation and homework effort in six school subjects: The role of person and family characteristics, classroom factors, and school track. *Learning and Instruction*, 19(3), 243-258.

- Turan, B. (2014). The Opinions of Teachers on the Use of Cartoon Character in the Mathematics Lesson. *Procedia-Social and Behavioral Sciences*, 141, 1386-1391.
- Weaver, A. J., Zelenkauskaite, A., & Samson, L. (2012). The (non) violent world of YouTube: Content trends in web video. *Journal of Communication*, 62(6), 1065-1083.
- Zhu, L., & Grabowski, B. L. (2006). Web-based animation or static graphics: Is the extra cost of animation worth it?. *Journal of Educational Multimedia and Hypermedia*, 15(3), 329.

ผู้เขียน (Authors)



Proud Arunrangsiwed is currently a full time lecturer at Faculty of Management Science, Suan Sunandha Rajabhat University. She obtained the bachelor's degree in Architecture Technology from New York Institute of Technology and the master's degree in Interactive and Digital Media from University of Sydney. Now, she is a doctoral student in Communication Studies program at Bangkok University. Her research fields are media effect, media violence, feminism, and media literacy.



Siriporn Meenan was born in 13th February 1981 in Bangkok, Thailand. She accomplished a bachelor of Arts (Journalism) from Thammasat University, Thailand in 2004. Then in 2011, she completed her master of Arts (Communication Arts) from Chulalongkorn University, Thailand. Currently, Siriporn is working as a full-time lecturer in Journalism, Communication Arts for the Faculty of Management Sciences, Suan Sunandha Rajabhat University, Bangkok, Thailand.