



การพัฒนาทักษะการเรียนรู้ สู่พลเมืองดิจิทัล

DEVELOPING LEARNING SKILLS FOR DIGITAL CITIZENSHIP

ญาสินี เกิดผลเสรีชู
Yasinee Kertpolsert

สำนักงานคณะกรรมการกิจการกระจายเสียง กิจการโทรทัศน์
และกิจการโทรคมนาคมแห่งชาติ กรุงเทพฯ 10400
Office of the National Broadcasting and Telecommunications Commission,
Bangkok 10400 Thailand

Corresponding E-mail : yasinee.k@nbtc.go.th

Received Date July 18, 2022
Revised Date October 26, 2022
Accepted Date October 31, 2022

บทคัดย่อ

ความฉลาดทางดิจิทัลเป็นหนึ่งในทักษะสำคัญในศตวรรษที่ 21 ที่จำเป็นต้องได้รับการพัฒนาเพื่อนำไปสู่ความเป็นพลเมืองดิจิทัลที่สามารถประกอบอาชีพและดำรงชีวิตได้อย่างมีคุณภาพ บทความนี้มีวัตถุประสงค์เพื่อศึกษาทักษะการเรียนรู้วัฒนธรรมและความสามารถของความฉลาดทางดิจิทัล ซึ่งเป็นพื้นฐานสู่การเป็นพลเมืองดิจิทัล เพื่อศึกษาบทบาทของ กสทช. และ สำนักงาน กสทช. ในการขับเคลื่อนพลเมืองดิจิทัลสู่การพัฒนาประเทศไทย พร้อมทั้งเสนอข้อเสนอแนะต่อการเสริมสร้างความเป็นพลเมืองดิจิทัลในประเทศไทย โดยศึกษาเอกสารทางวิชาการและรายงานวิจัยทั้งของประเทศไทยและต่างประเทศ ผลการศึกษาพบว่า การจะเป็นพลเมืองดิจิทัลที่สมบูรณ์ รู้เท่าทันสื่อ จะต้องมีความรู้ ทักษะการเรียนรู้วัฒนธรรมและความสามารถของความฉลาดทางดิจิทัล 8 ประการ ได้แก่ เอกสิทธิ์พลเมืองดิจิทัล การบริหารจัดการเวลาบนโลกดิจิทัล การจัดการการระรานทางไซเบอร์ การจัดการความปลอดภัยบนระบบเครือข่าย การจัดการความเป็นส่วนตัว การคิดอย่างมีวิจารณญาณ รอยเท้าดิจิทัล และความเห็นอกเห็นใจและสร้างสัมพันธภาพที่ดีกับผู้อื่นทางดิจิทัล ซึ่ง กสทช. และสำนักงาน กสทช. มีบทบาทในการให้ความรู้ ออกนโยบายและแนวปฏิบัติเพื่อคุ้มครองผู้บริโภคอย่างต่อเนื่องในการขับเคลื่อนความเป็นพลเมืองดิจิทัลเพื่อนำไปสู่การพัฒนาประเทศไทย ทั้งนี้ หากมีการผสมผสานการใช้เทคโนโลยีดิจิทัลเพื่อการเรียนรู้ที่เหมาะสม จะเป็นบรรทัดฐานในการใช้เทคโนโลยีในการสร้างสรรค์นวัตกรรมอย่างชาญฉลาดและปลอดภัย

คำสำคัญ: พลเมืองดิจิทัล การเรียนรู้ การรู้เท่าทันดิจิทัล ความฉลาดทางดิจิทัล

Abstract

Digital intelligence is one of the 21st century's essential skills. To achieve the digital citizenship, digital intelligence needs to be developed so that people can earn their living and have good quality of life. This article aims to study the learning skills and digital intelligence, which are the foundation of digital citizenship, among Thai people in order to review the roles of the NBTC and the NBTC Office in encouraging digital citizen to drive Thailand forward. Suggestions were also proposed in a bid to forge the digital citizenship in Thailand. From reviewing academic documents and researches both in Thailand and from overseas, it was found that in order to be a smart digital citizen with digital literacy, and to achieve the digital intelligence quotient, eight skills need to be developed, namely, digital citizen identity, screen time management, cyberbullying management, network security management, privacy management, critical thinking, digital footprint, and digital empathy. The roles of the NBTC and the NBTC Office were to educate, set up policies, and create guidelines for consumer protection on a continual basis in order to move Thailand forward with digital citizenship. An appropriate use of digital technologies in learning and education would set a standard of smart and safe use of technologies for innovative creation.

Keywords: Digital citizenship, Learning, Digital literacy, Digital intelligent quotient

1. บทนำ

ในสังคมปัจจุบัน เทคโนโลยีไม่ได้มีบทบาทเพียงแค่อำนวยความสะดวกในการดำเนินชีวิตและการสื่อสารของคนในสังคมเท่านั้น แต่ยังเข้ามามีบทบาทในการเปลี่ยนแปลงพฤติกรรม มุมมอง วิถีคิด ทักษะคิด ค่านิยมทางสังคม และวัฒนธรรมของผู้ใช้อีกด้วย (ฐิตินัน บัญญาภาพ คอมมอน, 2556) เทคโนโลยีสร้างความท้าทายให้กับคนในสังคมทุกช่วงวัยจนเกิดเป็นสังคมดิจิทัลที่ทำให้มนุษย์แลกเปลี่ยนเรียนรู้ เชื่อมโยง และผสมผสานกันด้วยเทคโนโลยีสารสนเทศ ทำให้เทคโนโลยีเป็นส่วนหนึ่งของชีวิตประจำวัน โดยเฉพาะการติดต่อสื่อสาร การแลกเปลี่ยนข้อมูล หรือแม้แต่การทำธุรกรรมการเงิน เทคโนโลยีสารสนเทศจึงมีส่วนในการขับเคลื่อนให้เกิดเป็นสังคมดิจิทัล การใช้ชีวิตอย่างสมดุลในโลกดิจิทัลจึงเป็นเรื่องยากและท้าทายผู้คนรุ่นใหม่ในปัจจุบัน

ประเทศไทยให้ความสำคัญกับเรื่องดังกล่าวอย่างจริงจังหลังจากที่รัฐบาลผลักดันนโยบายเศรษฐกิจดิจิทัล (Digital economy) เพื่อเสริมสร้างความเข้มแข็งให้กับระบบเศรษฐกิจ โดยกระทรวงดิจิทัลเพื่อเศรษฐกิจและสังคมได้ให้ความสำคัญและกำหนดไว้ในแผนพัฒนายุทธศาสตร์ที่ 3 ว่าด้วยการสร้างสังคมคุณภาพและทั่วถึงเท่าเทียมด้วยเทคโนโลยีดิจิทัล โดยมีเป้าหมายให้ประชาชนทุกคนมีความตระหนัก มีความรู้ ความเข้าใจ มีทักษะ

การใช้เทคโนโลยีดิจิทัลให้เกิดประโยชน์และสร้างสรรค์ (Ministry of Digital Economy and Society, 2016 อ้างถึงในศุภณัฐ เพิ่มพูนวิวัฒน์ และคณะ, 2564) ทั้งนี้ ความฉลาดทางดิจิทัล หรือ DQ เป็นผลจากการศึกษาและพัฒนาของ DQ Institute ซึ่งเป็นหน่วยงานที่เกิดจากความร่วมมือกันของภาครัฐและเอกชนทั่วโลก ได้ดำเนินงานประสานงานกับเวทีเศรษฐกิจโลก World Economic Forum (WEF) ที่มุ่งให้เด็ก ๆ ทุกประเทศ ได้รับการศึกษาด้านทักษะพลเมืองดิจิทัลที่มีคุณภาพ และใช้ชีวิตบนโลกออนไลน์อย่างปลอดภัยด้วยความก้าวหน้าของเทคโนโลยีสมัยใหม่ ระดับทักษะความฉลาดทางดิจิทัลของเด็กไทยตามรายงาน DQ report 2018 ยังอยู่ในระดับต่ำ ทั้งนี้ เนื่องจากสำนักงานส่งเสริมเศรษฐกิจดิจิทัล กระทรวงดิจิทัลเพื่อเศรษฐกิจและสังคม สำนักงานคณะกรรมการการศึกษาขั้นพื้นฐาน (สพฐ.) กระทรวงศึกษาธิการ และ DQ Institute ร่วมกันทำโครงการ #DQEveryChild โดยศึกษาเด็กไทยอายุระหว่าง 8-12 ปีทั่วประเทศ จำนวน 1,300 คน ผ่านแบบสำรวจออนไลน์ DQ screen time test ชุดเดียวกันกับเด็กประเทศอื่น ๆ รวมกลุ่มตัวอย่างทั่วโลกทั้งสิ้น 37,967 คน พบว่า เด็กไทยมีความเสี่ยงจากภัยออนไลน์ถึงร้อยละ 60 ในขณะที่ค่าเฉลี่ยของการศึกษารั้งนี้จาก 29 ประเทศทั่วโลก อยู่ที่ร้อยละ 56 ภัยออนไลน์ที่พบจากการศึกษาชุดนี้ได้แก่ การกลั่นแกล้งบนโลกออนไลน์ การถูกล่อลวงออกไปพบคนแปลกหน้าจากสื่อสังคมออนไลน์ ปัญหาการเล่นเกม เด็กติดเกม ปัญหาการเข้าถึงสื่อลามกอนาจาร ดาวยุติภาพหรือวิดีโอที่ยั่วยุอารมณ์ทางเพศ และพูดคุยเรื่องเพศกับคนแปลกหน้าในโลกออนไลน์ ดังนั้น ทักษะความฉลาดทางดิจิทัลจึงควรที่จะถูกนำมาใช้ในการพัฒนาคุณภาพและความสามารถของเยาวชนไทยและรวมถึงประชากรไทยทุกคน (สุวรรณี ไวท์ และคณะ, 2564) ด้วยเหตุนี้ การให้ความสำคัญกับพลเมืองในยุคดิจิทัลจึงเป็นสิ่งที่ควรให้ความสำคัญ โดยเฉพาะสถาบันการศึกษามีหน้าที่ต้องเตรียมทักษะให้ผู้เรียนมีความพร้อมให้มากกว่าภายในศตวรรษที่ 21 เช่น ทักษะในการคิดวิเคราะห์ ความคิดสร้างสรรค์ การทำงานร่วมกัน การรู้เท่าทันสื่อ การรู้เท่าทันเทคโนโลยี ความเป็นผู้นำ การทำงานให้มีประสิทธิภาพ และการเข้าสังคม และทักษะที่ต้องเพิ่มเข้ามาเป็นอย่างยิ่ง ได้แก่ การเสพสื่อออนไลน์ การหาข้อมูลร่วมกับผู้อื่นทางออนไลน์ การคัดกรองข่าวลวง (Fake news) และการใช้ชีวิตอย่างสมดุลบนโลกดิจิทัล การทำให้ผู้เรียนมีความฉลาดทางดิจิทัล (Digital Intelligence Quotient: DQ) ร่วมกับการมีทักษะการเรียนรู้และนวัตกรรมจะช่วยให้ผู้เรียนสามารถเผชิญกับความท้าทายกับเทคโนโลยีใหม่ ๆ ในอนาคต (ธนวัฒน์ เจริญญา และสุภาณี เส็งศรี, 2563)

ความฉลาดทางดิจิทัลและทักษะการเรียนรู้และนวัตกรรมจึงเป็นหนึ่งในทักษะของผู้เรียนในศตวรรษที่ 21 ที่ผู้เรียนจำเป็นต้องได้รับการพัฒนา เพื่อนำไปสู่ความเป็นพลเมืองดิจิทัล (Digital citizenship) ที่จะสามารถประกอบอาชีพและดำรงชีวิตได้อย่างมีคุณภาพจึงจัดเป็นทักษะเชิงประยุกต์ (Applied skills) ที่ต้องผสมผสานทักษะต่าง ๆ เข้าด้วยกัน เน้นการอยู่บนพื้นฐานความคิดสร้างสรรค์ การสื่อสารและความร่วมมือ (บุญชนก ธรรมวงศา, 2561) ทั้งนี้ ในการจัดการศึกษาในศตวรรษที่ 21 ต้องมีการผสมผสานความฉลาดทางดิจิทัล ซึ่งถือเป็นทักษะร่วมของทุกคนในสังคม ได้แก่ เอกลักษณ์พลเมืองดิจิทัล (Digital citizen identity) การบริหารจัดการเวลาบนโลกดิจิทัล (Screen time management) การจัดการการระรานทางไซเบอร์ (Cyberbullying management) การจัดการความปลอดภัยบนระบบเครือข่าย (Cyber security management) การจัดการความเป็นส่วนตัว (Privacy management) การคิดอย่างมีวิจารณญาณ (Critical thinking) รอยเท้าดิจิทัล

(Digital footprint) และความเห็นอกเห็นใจและสร้างสัมพันธ์ภาพที่ดีกับผู้อื่นทางดิจิทัล (Digital empathy) หากบุคคลมีการผสมผสานทักษะการเรียนรู้วัฒนธรรมและความสามารถทั้ง 8 ประการของความฉลาดทางดิจิทัล จะทำให้บุคคลนั้นมีความสามารถในการบริหารจัดการตนเอง รู้ผิดรู้ถูก และรู้เท่าทันสื่อ เป็นบรรทัดฐานในการใช้เทคโนโลยีดิจิทัลเพื่อการเรียนรู้ที่เหมาะสม และเรียนรู้ที่จะใช้เทคโนโลยีในการสร้างสรรค์นวัตกรรมอย่างชาญฉลาดและปลอดภัย (ชนวัฒน์ เจริญญา และสุภาณี เส็งศรี, 2563)

2. วัตถุประสงค์การศึกษา

2.1 เพื่อศึกษาทักษะการเรียนรู้วัฒนธรรมและความสามารถของความฉลาดทางดิจิทัล ซึ่งเป็นพื้นฐานสู่การเป็นพลเมืองดิจิทัล

2.2 ศึกษาบทบาทของ กสทช. และสำนักงาน กสทช. ในการขับเคลื่อนพลเมืองดิจิทัลสู่การพัฒนาประเทศไทย

2.3 เสนอข้อเสนอแนะต่อการเสริมสร้างความเป็นพลเมืองดิจิทัลในประเทศไทย

3. วิธีการศึกษา

ศึกษาและรวบรวมข้อมูลจากเอกสารทางวิชาการ (Documentary study) โดยเป็นเอกสารชั้นรองหรือเอกสารทุติยภูมิ (Secondary document) ได้แก่ บทความทางวิชาการ บทความวิจัย บทสัมภาษณ์ และรายงานวิจัยทั้งในประเทศไทยและต่างประเทศ โดยมีวิธีการคัดเลือกจากเอกสารที่มีความเกี่ยวข้องกับทางวิชาการ มีการอ้างอิงผลงานจากต่างประเทศ และมีบทวิเคราะห์ที่เป็นประโยชน์ต่อการขับเคลื่อนความเป็นพลเมืองดิจิทัล โดยเฉพาะอย่างยิ่งที่เกี่ยวข้องกับทักษะการเรียนรู้วัฒนธรรมและความสามารถทั้ง 8 ประการของความฉลาดทางดิจิทัล แนวคิดเกี่ยวกับการพัฒนาความเป็นพลเมืองดิจิทัลในประเทศไทย และบทบาทของ กสทช. และสำนักงาน กสทช. ในการขับเคลื่อนพลเมืองดิจิทัล โดยนำบทวิเคราะห์ของผู้มีพหุมาประกอบกับการสังเคราะห์เอกสารและงานวิจัยของประเทศไทยและต่างประเทศ เพื่อตรวจสอบความชัดเจนและความถูกต้องของข้อมูลก่อนสังเคราะห์และนำเสนอผลการศึกษตามวัตถุประสงค์ของบทความต่อไป

4. นิยามศัพท์เฉพาะ

4.1 ความเป็นพลเมืองดิจิทัล (Digital citizenship) หมายถึง ความเป็นพลเมืองที่มีความสามารถในการใช้อินเทอร์เน็ตในการบริหารจัดการ ควบคุม กำกับตน รู้ผิดรู้ถูก และรู้เท่าทัน เป็นบรรทัดฐานในการใช้เทคโนโลยีดิจิทัลอย่างเหมาะสม มีความรับผิดชอบ เรียนรู้ที่จะใช้เทคโนโลยีอย่างชาญฉลาดและปลอดภัย พลเมืองดิจิทัลจึงต้องตระหนักถึงโอกาสและความเสี่ยงในโลกดิจิทัล และเข้าใจถึงสิทธิและความเป็นส่วนตัวในโลกออนไลน์ โดยความเป็นพลเมืองดิจิทัล ประกอบด้วย มิติที่ 1 การเคารพสิทธิของบุคคลอื่น ประกอบด้วย ด้านจริยธรรมและจรรยาบรรณ ด้านการเข้าถึงและสิทธิที่เท่าเทียมกันในการใช้อินเทอร์เน็ต ด้านกฎหมายและการละเมิดสิทธิในการใช้อินเทอร์เน็ต มิติที่ 2 การให้ความรู้ ประกอบด้วย ด้านความรู้และทักษะในการสื่อสาร ด้านการรู้เท่าทันสื่อเพื่อเรียนรู้ ถ่ายทอด และการใช้ประโยชน์จากเทคโนโลยี ด้านความรู้ในเชิงพาณิชย์เพื่อการติดต่อซื้อขายออนไลน์ตามกฎหมาย มิติที่ 3 การปกป้องความเป็นส่วนตัวและความปลอดภัย ประกอบด้วย ด้านความถูกต้องและความรับผิดชอบในการใช้ ด้านความปลอดภัยในการใช้เพื่อปกป้องความเป็นส่วนตัว ด้านการดูแลสุขภาพกายและใจเพื่อป้องกันผลกระทบจากโลกดิจิทัล ทั้งนี้ การเป็นพลเมืองดิจิทัลที่สมบูรณ์จึงต้องมีทักษะที่สำคัญนั่นคือ ความฉลาดทางดิจิทัล

4.2 ความฉลาดทางดิจิทัล (Digital Intelligence Quotient: DQ) หมายถึง กลุ่มความสามารถทางสังคม อารมณ์ และการรับรู้ที่จะทำให้คนคนหนึ่งสามารถเผชิญกับความท้าทายของชีวิตดิจิทัลและสามารถปรับตัวให้เข้ากับชีวิตดิจิทัลได้ ความฉลาดทางดิจิทัลครอบคลุมทั้งความรู้ ทักษะ ทักษะคิด และค่านิยมที่จำเป็นต่อการใช้ชีวิตในฐานะสมาชิกของโลกออนไลน์ กล่าวอีกนัยหนึ่งคือ ทักษะการใช้สื่อและการเข้าสังคมในโลกออนไลน์ มีองค์ประกอบ 8 ประการ ประกอบด้วย เกล็ดลักษณะพลเมืองดิจิทัล การบริหารจัดการเวลาบนโลกดิจิทัล การจัดการการระรานทางไซเบอร์ การจัดการความปลอดภัยบนระบบเครือข่าย การจัดการความเป็นส่วนตัว การคิดอย่างมีวิจารณญาณ รอยเท้าดิจิทัล และความเห็นอกเห็นใจและสร้างสัมพันธภาพที่ดีกับผู้อื่นทางดิจิทัล

4.3 เกล็ดลักษณะพลเมืองดิจิทัล (Digital citizen identity) ซึ่งเป็น 1 ใน 8 ขององค์ประกอบของ DQ เกล็ดลักษณะพลเมืองดิจิทัลเป็นความสามารถในการสร้างและบริหารจัดการอัตลักษณ์ที่ดีของตนเองไว้ได้อย่างดีทั้งในโลกออนไลน์และโลกความจริง อัตลักษณ์ที่ดี คือ การที่ผู้ใช้สื่อดิจิทัลสร้างภาพลักษณ์ในโลกออนไลน์ของตนเองในแง่บวก ทั้งความคิด ความรู้สึก และการกระทำ โดยมีวิจารณญาณในการรับส่งข่าวสารและแสดงความคิดเห็น มีความเห็นอกเห็นใจผู้ร่วมใช้งานในสังคมออนไลน์ และรู้จักรับผิดชอบต่อการกระทำไม่กระทำการที่ผิดกฎหมายและจริยธรรมในโลกออนไลน์

5. ผลการศึกษา

5.1 ความหมายและองค์ประกอบของความเป็นพลเมืองดิจิทัล

ความเป็นพลเมืองดิจิทัลเป็นพลเมืองที่มีความสามารถในการใช้อินเทอร์เน็ตในการบริหารจัดการ ควบคุม กำกับตน รู้ผิดรู้ถูก และรู้เท่าทัน เป็นบรรทัดฐานในการใช้เทคโนโลยีดิจิทัลอย่างเหมาะสม มีความรับผิดชอบ เรียนรู้ที่จะใช้เทคโนโลยีอย่างชาญฉลาดและปลอดภัย พลเมืองดิจิทัลจึงต้องตระหนักถึงโอกาสและความเสี่ยงในโลกดิจิทัล เข้าใจถึงสิทธิและความรับผิดชอบในโลกออนไลน์ โดยความเป็นพลเมืองดิจิทัลนับเป็นมาตรฐานหนึ่งทางด้านเทคโนโลยีการศึกษาที่เสนอโดยสมาคมเทคโนโลยีการศึกษานานาชาติ (International Society for Technology in Education: ISTE) เพื่อให้ผู้เรียนสามารถแสดงความเข้าใจประเด็นทางสังคม วัฒนธรรม และความเป็นมนุษย์ที่เกี่ยวข้องกับเทคโนโลยีสารสนเทศ และปฏิบัติตนอย่างมีจริยธรรมและตามครรลองกฎหมายให้ข้อมูลข่าวสารได้อย่างปลอดภัย ถูกกฎหมาย ซึ่งมีความสำคัญในทักษะการเรียนรู้ในศตวรรษที่ 21 อันเป็นทักษะสำคัญที่จะทำให้เป็นพลเมืองดิจิทัลที่สมบูรณ์ (ฉัตรพงศ์ ชูแสงนิล, 2561)

ในปี ค.ศ. 2007 Ribble & Bailey ได้จำแนกองค์ประกอบของพฤติกรรมที่ทำให้เกิดความเป็นพลเมืองดิจิทัลออกเป็น 9 องค์ประกอบ และต่อมาได้ศึกษาวิจัยเพิ่มเติมและได้จัด 9 องค์ประกอบนั้นเป็น 3 มิติดังนี้ (Ribble & Bailey, 2007 อ้างถึงในพัชตรีวิภา โพธิ์ศรี, 2561)

มิติที่ 1 เคารพสิทธิของบุคคลอื่น (Respect) ประกอบด้วย

- 1) ด้านจริยธรรมและจรรยาบรรณ (Digital etiquette)
- 2) ด้านการเข้าถึงและสิทธิที่เท่าเทียมกันในการใช้อินเทอร์เน็ต (Digital access)
- 3) ด้านกฎหมายและการละเมิดสิทธิในการใช้อินเทอร์เน็ต (Digital law)

มิติที่ 2 ให้ความรู้ (Educate) ประกอบด้วย

- 4) ด้านความรู้และทักษะในการสื่อสาร (Digital communication)
- 5) ด้านการรู้เท่าทันสื่อ เพื่อเรียนรู้ถ่ายทอดและการใช้ประโยชน์จากเทคโนโลยี (Digital literacy)
- 6) ด้านความรู้ในเชิงพาณิชย์ เพื่อการติดต่อซื้อขายออนไลน์ตามกติกา (Digital commerce)

มิติที่ 3 ปกป้องความเป็นส่วนตัวและความปลอดภัย (Protect) ประกอบด้วย

- 7) ด้านความถูกต้องและความรับผิดชอบในการใช้ (Digital rights & responsibilities)
- 8) ด้านความปลอดภัยในการใช้เพื่อปกป้องความเป็นส่วนตัว (Digital security: Self-protection)
- 9) ด้านการดูแลสุขภาพกายและใจเพื่อป้องกันผลกระทบจากโลกดิจิทัล (Digital health & wellness)

นอกจากนี้ Moonsun (2016, อ้างถึงในสุภิญญา กลางณรงค์ และณภัทร เรืองนภากุล, 2564) ยังได้นิยามความเป็นพลเมืองดิจิทัลออกเป็น 3 มิติ คือ

- 1) มิติความรู้เกี่ยวกับสื่อและสารสนเทศ ซึ่งพลเมืองดิจิทัลต้องมีความรู้และสามารถเข้าถึงใช้สร้างสรรค์ ประเมิน สังเคราะห์ และสื่อสารข้อมูลข่าวสารผ่านเครื่องมือดิจิทัล
- 2) มิติจริยธรรม พลเมืองดิจิทัลจะต้องใช้อินเทอร์เน็ตได้อย่างปลอดภัย มีจริยธรรม มีความรับผิดชอบต่อตระหนักถึงผลกระทบที่อาจเกิดต่อสังคม เศรษฐกิจและความรับผิดชอบต่อออนไลน์
- 3) มิติการมีส่วนร่วมทางการเมืองและสังคม พลเมืองดิจิทัลจะสามารถมีส่วนร่วมทางการเมือง เศรษฐกิจและสังคม โดยใช้อินเทอร์เน็ตเป็นเครื่องมือ

การจะเป็นพลเมืองดิจิทัลที่สมบูรณ์จึงต้องมีทักษะที่สำคัญนั่นคือ ความฉลาดทางดิจิทัล โดยความฉลาดทางดิจิทัล คือ กลุ่มความสามารถทางสังคม อารมณ์ และการรับรู้ ที่จะทำให้คนหนึ่งคนใดสามารถเผชิญกับความท้าทายของชีวิตดิจิทัล และสามารถปรับตัวให้เข้ากับชีวิตดิจิทัลได้ ความฉลาดทางดิจิทัลครอบคลุมทั้งความรู้ ทักษะ ทศนคติ และค่านิยมที่จำเป็นต่อการใช้ชีวิตในฐานะสมาชิกของโลกออนไลน์ กล่าวอีกนัยหนึ่งคือ ทักษะการใช้สื่อและการเข้าสังคมในโลกออนไลน์ (สรานนท์ อินทนนท์, 2563) ความฉลาดทางดิจิทัลเป็นผลจากการศึกษาและพัฒนาของ DQ Institute หน่วยงานที่เกิดจากความร่วมมือกันของภาครัฐและเอกชนทั่วโลก หรือกันในเวทีเศรษฐกิจโลก World Economic Forum (WEF) ที่มุ่งมั่นให้เด็ก ๆ ทุกประเทศได้รับการศึกษาด้านทักษะพลเมืองดิจิทัลที่มีคุณภาพและใช้ชีวิตบนโลกออนไลน์อย่างปลอดภัยด้วยความก้าวหน้าของเทคโนโลยีสมัยใหม่ ความฉลาดทางดิจิทัลเป็นกรอบแนวคิดที่ครอบคลุมความสามารถทางเทคนิคความรู้ความเข้าใจ และความคิดทางสังคมที่มีพื้นฐานอยู่ในค่านิยมทางศีลธรรมที่ช่วยให้บุคคลเผชิญกับความท้าทายทางดิจิทัล โดยบทความนี้จะกล่าวถึงทักษะการเรียนรู้วัฒนธรรมและความสามารถ 8 ประการของความฉลาดทางดิจิทัลในระดับพลเมืองดิจิทัล ซึ่งเป็นความสามารถในการใช้เทคโนโลยีดิจิทัลและสื่อในรูปแบบที่ปลอดภัย รับผิดชอบ และมีจริยธรรม ดังแสดงในภาพที่ 1 ดังนี้ (ฉัตรพงศ์ ชูแสงนิล, 2562)



ภาพที่ 1 DQ framework

ที่มา: DQ Institute (n.d., as cited in Buchanan, 2018)

5.1.1 เอกลักษณ์พลเมืองดิจิทัล

เอกลักษณ์พลเมืองดิจิทัลเป็นความสามารถในการสร้างและบริหารจัดการอัตลักษณ์ที่ดีของตนเองไว้ได้อย่างดีทั้งในโลกออนไลน์และโลกความจริง อัตลักษณ์ที่ดี คือ การที่ผู้ใช้สื่อดิจิทัลสร้างภาพลักษณ์ในโลกออนไลน์ของตนเองในแง่บวก ทั้งความคิด ความรู้สึก และการกระทำโดยมีวิจารณญาณในการรับส่งข่าวสาร และแสดงความคิดเห็น มีความเห็นอกเห็นใจผู้ร่วมใช้งานในสังคมออนไลน์และรู้จักรับผิดชอบต่อการกระทำไม่กระทำการที่ผิดกฎหมายและจริยธรรมในโลกออนไลน์ เช่น การละเมิดลิขสิทธิ์ การกลั่นแกล้ง หรือการใช้อาวุธที่สร้างความเกลียดชังผู้อื่นทางสื่อออนไลน์ ดังแสดงในภาพที่ 2



ภาพที่ 2 การส่งเสริมเอกลักษณ์พลเมืองดิจิทัล

ที่มา: สรานนท์ อินทพันธ์ (2563)

5.1.2 การบริหารจัดการเวลาบนโลกดิจิทัล

การบริหารจัดการเวลาบนโลกดิจิทัลเป็นความสามารถควบคุมตนเองในการจัดสรรเวลาใช้งานอุปกรณ์ดิจิทัลและเทคโนโลยีได้อย่างมีประสิทธิภาพ รวมถึงการใช้งานสื่อสังคม (Social media) และเกมออนไลน์ (Online games) ด้วยความรับผิดชอบต่อตนเอง สามารถบริหารเวลาที่ใช้อุปกรณ์ดิจิทัล รวมถึงไปถึงการควบคุมเพื่อให้เกิดสมดุลระหว่างโลกออนไลน์และโลกความเป็นจริง อีกทั้งตระหนักถึงอันตรายและสุขภาพจากการใช้เวลาหน้าจอานเกินไปและผลเสียของการเสพติดสื่อดิจิทัล

5.1.3 การจัดการการระรานทางไซเบอร์

การจัดการการระรานทางไซเบอร์เป็นความสามารถในการป้องกันตนเอง การมีภูมิคุ้มกันในการรับมือและจัดการกับสถานการณ์การกลั่นแกล้งบนอินเทอร์เน็ตได้อย่างชาญฉลาด การใช้อินเทอร์เน็ตเป็นเครื่องมือหรือช่องทางเพื่อป้องกันการเกิดการคุกคาม ล่อลวง กลั่นแกล้งบนโลกอินเทอร์เน็ตและสื่อสังคมออนไลน์ โดยกลุ่มเป้าหมายส่วนใหญ่เป็นกลุ่มเด็กจนถึงเด็กวัยรุ่น การระรานทางไซเบอร์คล้ายกันกับการกลั่นแกล้งในรูปแบบอื่น หากแต่การกลั่นแกล้งประเภทนี้จะกระทำผ่านสื่อออนไลน์หรือสื่อดิจิทัล เช่น การส่งข้อความ

ทางโทรศัพท์ ผู้กลั่นแกล้งอาจจะเป็นเพื่อนร่วมชั้น คนรู้จักในสื่อสังคมออนไลน์ หรืออาจจะเป็นคนแปลกหน้าก็ได้ แต่ส่วนใหญ่ผู้ที่กระทำจะรู้จักกับผู้ที่ถูกกลั่นแกล้ง รูปแบบของการกระทำความผิดส่วนใหญ่เป็นการว่าร้าย ใส่ความ ชูทำร้าย หรือใช้ถ้อยคำหยาบคาย การคุกคามทางเพศผ่านสื่อออนไลน์ การแอบอ้างตัวตนของผู้อื่น การแบล็กเมล (Blackmail) การหลอกลวง การสร้างกลุ่มในโซเชียลเพื่อโจมตีโดยเฉพาะ

5.1.4 การจัดการความปลอดภัยบนระบบเครือข่าย

การจัดการความปลอดภัยบนระบบเครือข่ายเป็นความสามารถในการสำรวจ ตรวจสอบ การป้องกันและการรักษาความปลอดภัยของข้อมูลในระบบเครือข่าย ป้องกันข้อมูลด้วยการสร้างระบบความปลอดภัยที่เข้มแข็งและป้องกันการโจรกรรมข้อมูลหรือการถูกโจมตีออนไลน์ได้ มีทักษะในการรักษาความปลอดภัยของตนเองในโลกออนไลน์ การรักษาความปลอดภัยของตนเองในโลกไซเบอร์คือ การปกป้องอุปกรณ์ ดิจิทัลข้อมูลที่จัดเก็บและข้อมูลส่วนตัวไม่ให้เสียหาย สูญหาย หรือถูกโจรกรรมจากผู้ไม่หวังดีในโลกไซเบอร์

5.1.5 การจัดการความเป็นส่วนตัว

การจัดการความเป็นส่วนตัวเป็นความสามารถในการจัดการกับความเป็นส่วนตัวของตนเอง และของผู้อื่น การใช้ข้อมูลออนไลน์ร่วมกัน การแบ่งปันผ่านสื่อดิจิทัล ซึ่งรวมถึงการบริหารจัดการ รู้จักป้องกัน ข้อมูลส่วนบุคคลของตนเอง เช่น การส่งต่อข้อมูลต่าง ๆ ด้วยเครื่องมือดิจิทัล หรือการแบ่งปัน การขโมยข้อมูล อัตลักษณ์ โดยต้องมีความสามารถในการฝึกฝนใช้เครื่องมือหรือวิธีการในการป้องกันข้อมูลตนเองได้เป็นอย่างดี รวมถึงการปิดกั้นการสืบค้นข้อมูลต่าง ๆ ในเว็บไซต์ เพื่อรักษาความเป็นส่วนตัว ความเป็นส่วนตัวในโลกออนไลน์ คือ สิทธิการปกป้องข้อมูลความเป็นส่วนตัวในโลกออนไลน์ของผู้ใช้งานที่บุคคลหรือการบริหารจัดการข้อมูลส่วนตัว รวมถึงการใช้ดุลยพินิจปกป้องข้อมูลส่วนบุคคลและข้อมูลที่เป็นความลับของผู้อื่น

5.1.6 การคิดอย่างมีวิจารณญาณ

การคิดอย่างมีวิจารณญาณ หมายถึง ความสามารถในการตัดสินใจของบุคคลว่า ควรเชื่อหรือไม่ควรเชื่อ ควรทำหรือไม่ควรทำ บนความคิดเชิงเหตุและผล มีความสามารถในการวิเคราะห์แยกแยะระหว่าง ข้อมูลที่ถูกต้องและข้อมูลที่ผิด ข้อมูลที่มีเนื้อหาเป็นประโยชน์และข้อมูลที่เข้าข่ายอันตราย ข้อมูลติดต่อทางออนไลน์ที่น่าเชื่อถือและไม่น่าเชื่อถือ เมื่อใช้อินเทอร์เน็ต ทราบว่าเนื้อหาใดมีประโยชน์ รู้เท่าทันสื่อและสารสนเทศ สามารถวิเคราะห์และประเมินข้อมูลจากแหล่งข้อมูลที่หลากหลายได้ เข้าใจรูปแบบการหลอกลวงต่าง ๆ ในสื่อดิจิทัล เช่น ข่าวปลอม เว็บไซต์ปลอม ภาพตัดต่อ ข้อมูลอันเป็นเท็จ ดังแสดงในภาพที่ 3

การคิดวิเคราะห์อย่างมีวิจารณญาณที่ดี มีองค์ประกอบดังนี้



ภาพที่ 3 การคิดอย่างมีวิจารณญาณ

ที่มา: สรานนท์ อินทนนท์ (2563)

5.1.7 ร่องรอยทางดิจิทัล

การเข้าใจธรรมชาติของการใช้ชีวิตในโลกดิจิทัลว่าจะหลงเหลือร่องรอยข้อมูลทิ้งไว้เสมอ รวมไปถึงเข้าใจผลลัพธ์ที่อาจเกิดขึ้น เพื่อการดูแลสิ่งเหล่านี้อย่างมีความรับผิดชอบ รอยเท้าดิจิทัล คือ คำที่ใช้เรียกร่องรอยการกระทำต่าง ๆ ที่ผู้ใช้งานทิ้งรอยเอาไว้ในโลกออนไลน์ สื่อสังคม เว็บไซต์ หรือโปรแกรมสนทนา เช่นเดียวกับรอยเท้าของคนเดินทาง ข้อมูลดิจิทัล เช่น การลงทะเบียนอีเมล การโพสต์ข้อความหรือรูปภาพ เมื่อถูกส่งเข้าโลกไซเบอร์แล้ว จะทิ้งร่องรอยข้อมูลส่วนตัวของผู้ใช้งานไว้ให้ผู้อื่นติดตามได้เสมอแม้ผู้ใช้งานจะลบไปแล้ว ดังนั้น หากเป็นการกระทำที่ผิดกฎหมายศีลธรรม ก็อาจมีผลกระทบต่อชื่อเสียงและภาพลักษณ์ของผู้กระทำได้ง่าย ๆ ว่า รอยเท้าดิจิทัล คือ ทุกสิ่งทุกอย่างในโลกอินเทอร์เน็ตที่บ่งบอกถึงเรื่องของเรา

5.1.8 ความเห็นอกเห็นใจและสร้างสัมพันธภาพที่ดีกับผู้อื่นทางดิจิทัล

ความเห็นอกเห็นใจและสร้างสัมพันธภาพที่ดีกับผู้อื่นทางดิจิทัลเป็นความสามารถในการเข้าใจผู้อื่น การตอบสนองความต้องการของผู้อื่น การแสดงความเห็นใจและการแสดงน้ำใจต่อผู้อื่น บนโลกดิจิทัลได้อย่างเหมาะสม มีปฏิสัมพันธ์อันดีต่อคนรอบข้าง ไม่ว่าจะเป็นพ่อแม่ ครู เพื่อนทั้งในโลกออนไลน์และในชีวิตจริง ไม่ด่วนตัดสินผู้อื่นจากข้อมูลออนไลน์แต่เพียงอย่างเดียว และจะเป็นกระบอกเสียงให้ผู้ที่ต้องการความช่วยเหลือในโลกออนไลน์

จะเห็นว่าความฉลาดทางดิจิทัลในระดับพลเมืองดิจิทัลเป็นทักษะที่สำคัญสำหรับนักเรียนและบุคคลทั่วไปในการสื่อสารในโลกออนไลน์เป็นอย่างยิ่ง ทั้งเอกลักษณ์พลเมืองดิจิทัล การบริหารจัดการเวลาบนโลกดิจิทัล การจัดการการระรานทางไซเบอร์ การจัดการความปลอดภัยบนระบบเครือข่าย การจัดการความเป็นส่วนตัว การคิดอย่างมีวิจารณญาณ ร่องรอยทางดิจิทัล และความเห็นอกเห็นใจและสร้างสัมพันธภาพที่ดีกับผู้อื่นทางดิจิทัล หากบุคคลมีทักษะการเรียนรู้วัฒนธรรมและความสามารถของความฉลาดทางดิจิทัลทั้ง 8 ประการ จะทำให้บุคคลนั้นมีความสามารถในการใช้อินเทอร์เน็ตในการบริหารจัดการ ควบคุม กำกับตน รู้ผิดรู้ถูก และรู้เท่าทัน เป็นบรรทัดฐานในการใช้เทคโนโลยีดิจิทัลอย่างเหมาะสม เพื่อการเรียนรู้ที่จะใช้เทคโนโลยีอย่างชาญฉลาดและปลอดภัยต่อไป

5.2 ปัจจัยที่ส่งเสริมความเป็นพลเมืองดิจิทัล

จากงานวิจัย Digital Intelligence Quotient (DQ): A conceptual framework & methodology for teaching and measuring digital citizenship ได้กล่าวถึงปัจจัยที่ส่งเสริมความฉลาดทางดิจิทัล ประกอบด้วยความรู้ ทักษะ และพฤติกรรม แบ่งตามทักษะการเรียนรู้และวัฒนธรรมและความสามารถทั้ง 8 ประการของความฉลาดทางดิจิทัล ดังแสดงในตารางที่ 1 ดังนี้ (DQ Institute, 2017)

ตารางที่ 1 สมรรถนะในการส่งเสริมความรู้ ทักษะ และพฤติกรรมเพื่อนำไปสู่ความเป็นพลเมืองดิจิทัล

สมรรถนะ	ความรู้	ทักษะ	ทัศนคติ/พฤติกรรม
เอกลักษณ์พลเมืองดิจิทัล	ความรู้เกี่ยวกับสื่อทางดิจิทัลและเทคโนโลยี	- ทักษะในการระบุตัวตนทางดิจิทัล - ความเป็นพลเมืองโลก	- พฤติกรรมที่สอดคล้องกันของผู้บริโภคสื่อ - ความซื่อสัตย์ - สมรรถนะส่วนบุคคล
การบริหารจัดการเวลาบนโลกดิจิทัล	ความรู้เกี่ยวกับการจัดการบริหารเวลา การใช้งานสื่อบนหน้าจอ การทำงานที่หลากหลาย และผลกระทบจากการใช้งาน	ทักษะการบริหารจัดการเวลา	- พฤติกรรมการใช้สื่อ - การควบคุมตนเอง

สมรรถนะ	ความรู้	ทักษะ	ทัศนคติ/พฤติกรรม
การจัดการการระรานทางไซเบอร์	ความรู้เกี่ยวกับการจัดการการระรานทางไซเบอร์และผลกระทบต่อความสัมพันธ์	- ทักษะการควบคุมอารมณ์ - ทักษะการจัดการเมื่อเผชิญสถานการณ์การระรานทางไซเบอร์	- พฤติกรรมเมื่อต้องเกี่ยวข้องกับการระรานทางไซเบอร์ - ทัศนคติต่อการระรานทางไซเบอร์ - ความเห็นอกเห็นใจผู้อื่น
การจัดการความปลอดภัยบนระบบเครือข่าย	ความรู้เกี่ยวกับการจัดการความปลอดภัยบนระบบเครือข่าย	- ทักษะการจัดการความปลอดภัยของข้อมูลส่วนตัว - ทักษะที่จะป้องกันและจัดการกับอันตรายของระบบเครือข่าย	- พฤติกรรมในการจัดการความปลอดภัยบนระบบเครือข่าย - ทัศนคติในเรื่องการจัดการความปลอดภัยบนระบบเครือข่าย
การจัดการความเป็นส่วนตัว	ความรู้เกี่ยวกับการจัดการความเป็นส่วนตัวของข้อมูล	- ทักษะการป้องกันความเป็นส่วนตัวของข้อมูลตนเองและผู้อื่น - ทักษะในการบริหารจัดการ	- พฤติกรรมในการแบ่งปันข้อมูลส่วนบุคคล - ทัศนคติในการแบ่งปันข้อมูลส่วนบุคคล
การคิดอย่างมีวิจารณญาณ	การรู้เท่าทันสื่อและข้อมูล	- ทักษะในการป้องกันสื่อและข่าวที่หลอกลวง - ทักษะในการป้องกันการติดต่อกับบุคคลอันตราย - ทักษะในการรับรู้สื่อที่ไม่เหมาะสมและอันตราย	- พฤติกรรมและทัศนคติในการรับรู้สื่อ - การมีวิจารณญาณในการรับรู้ข้อมูล - การไม่เผยแพร่สื่อที่อันตรายและคุกคามทางเพศ - การควบคุมการสนทนาและติดต่อกับบุคคลแปลกหน้า
ร่องรอยทางดิจิทัล	ความรู้เกี่ยวกับร่องรอยทางดิจิทัลและการติดตาม	ทักษะในการควบคุมร่องรอยทางดิจิทัลและการติดตาม	- พฤติกรรมเกี่ยวกับร่องรอยทางดิจิทัล - ทัศนคติเกี่ยวกับร่องรอยทางดิจิทัล
ความเห็นอกเห็นใจและสร้างสัมพันธ์ที่ดีกับผู้อื่นทางดิจิทัล	ความรู้เกี่ยวกับความเห็นอกเห็นใจและสร้างสัมพันธ์ที่ดีกับผู้อื่นทางดิจิทัล	ทักษะในการควบคุมการใช้งานสื่อด้วยความเห็นอกเห็นใจและสร้างสัมพันธ์ที่ดีโดยไม่ตัดสินผู้อื่น	ความเห็นอกเห็นใจผู้อื่น

ที่มา: DQ Institute (2017)

จากตารางที่ 1 พบว่า ทักษะการเรียนรู้วัฒนธรรมและความสามารถทั้ง 8 ประการของความฉลาดทางดิจิทัล ประกอบด้วย สมรรถนะทั้งความรู้ ทักษะและพฤติกรรมในการส่งเสริมความฉลาดทางดิจิทัลที่แตกต่างกัน อาทิ การส่งเสริมเอกลักษณ์พลเมืองดิจิทัล ประกอบด้วย ความรู้เกี่ยวกับสื่อทางดิจิทัลและเทคโนโลยี ทักษะในการระบุอัตลักษณ์ตัวตน และความเป็นพลเมืองโลก (Global citizenship) รวมถึงการรับรู้สมรรถภาพ และศักยภาพที่มีอยู่ภายในตัวเอง การส่งเสริมความฉลาดทางดิจิทัลด้านความเห็นอกเห็นใจและสร้างสัมพันธ์ภาพที่ดีกับผู้อื่นทางดิจิทัล ประกอบด้วย ทักษะในการสื่อสารในโลกออนไลน์ที่ถูกต้อง และความสามารถในการเข้าใจความรู้สึกของผู้อื่น

นอกจากนี้ ผู้เขียนได้ศึกษารายงานการวิจัยเรื่อง ความเป็นพลเมือง: บทสำรวจสถานะความเป็นพลเมืองกับการรู้ดิจิทัล (ศุภณัฐ เพิ่มพูนวิวัฒน์ และคณะ, 2564) โดยการวิจัยนี้ใช้การวิจัยเชิงปริมาณในการสำรวจการรู้ดิจิทัลของพลเมืองในระบอบประชาธิปไตยของไทย (Survey research) จำนวน 400 ชุด จากจังหวัดตัวแทน 4 ภาค ได้แก่ ภาคกลาง ภาคเหนือ ภาคตะวันออกเฉียงเหนือ และภาคใต้ในประเทศไทย โดยทำการสุ่มตัวอย่างแบบเป็นระบบ (Systematic random sampling) จากรายชื่อประชากรของจังหวัดที่ได้รับการสุ่มเพื่อเป็นตัวแทนของภาค 4 ภาคซึ่งแบ่งภาคแบบกว้าง โดยเรียงรายชื่อของทุกหน่วยประชากรเป็นระบบตามบัญชีรายชื่อ และใช้ตัวเลขสัดส่วนของขนาดกลุ่มตัวอย่างและประชากรของจังหวัด มาใช้เป็นช่วงของการสุ่มประชากร เริ่มสุ่มประชากรหน่วยแรกด้วย และสุ่มหน่วยต่อไปนับจากช่วงสัดส่วนที่คำนวณไว้ และเก็บข้อมูลเชิงคุณภาพเพื่อเก็บข้อมูลข้อเสนอแนะในการพัฒนาพลเมืองให้รู้ดิจิทัล ด้วยการสนทนากลุ่มและสัมภาษณ์ผู้ทรงคุณวุฒิ 13 คน วิเคราะห์ข้อมูลโดยค่าร้อยละ ค่าเฉลี่ย และส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน วิเคราะห์ความแปรปรวน (ANOVA) และสัมประสิทธิ์สหสัมพันธ์ (Pearson correlation coefficient) โดยมีวัตถุประสงค์วิจัยเพื่อศึกษาการรู้ดิจิทัลของพลเมืองในระบอบประชาธิปไตยของไทย ความสัมพันธ์ระหว่างพลเมืองในระบอบประชาธิปไตยของไทยกับการรู้ดิจิทัล และศึกษาแนวทางส่งเสริมการรู้ดิจิทัลให้กับพลเมืองในระบอบประชาธิปไตย

จากผลการวิจัยเชิงปริมาณดังกล่าวพบว่า ผู้ตอบแบบสอบถามมีการรู้ดิจิทัลในระดับมากและมีความสัมพันธ์กับความเป็นพลเมืองในระบอบประชาธิปไตย โดยเฉพาะพลเมืองที่ใส่ใจต่อเรื่องส่วนรวม จากข้อมูลเชิงคุณภาพพบว่า ประเทศไทยมีองค์ความรู้เพื่อส่งเสริมการรู้ดิจิทัลให้กับพลเมืองอยู่ไม่น้อย อาทิ ผลงานของสถาบันสื่อเด็กและเยาวชน (สสย.) ทำการศึกษาวิจัยเพื่อกำหนดทิศทางการเรียนรู้ของเด็กตั้งแต่ประถมวัย ประถมศึกษา มัธยมศึกษา มัธยมศึกษาตอนปลาย มหาวิทยาลัย วัยทำงาน และวัยสูงอายุ หรือการวิจัยของมูลนิธิการศึกษาเพื่อสร้างพลเมืองไทย (Thai Civic Education Foundation: TCE Foundation) เพื่อพัฒนาคู่มือเกี่ยวกับการเรียนรู้ดิจิทัลของพลเมืองในทุกช่วงวัย โดยผสมผสานเข้ากับองค์ความรู้เรื่องการรู้เท่าทันสื่อสารสนเทศและสื่อดิจิทัล (Media Information and Digital Literacy: MIDL) ขณะที่สำนักงานพัฒนาธุรกรรมทางอิเล็กทรอนิกส์ (Electronic Transactions Development Agency: ETDA) ได้นำองค์ความรู้ที่มีอยู่มาต่อยอดเป็นงานวิจัยเกี่ยวกับสมรรถนะการสื่อสารและการพัฒนาคู่มือการรู้เท่าทันดิจิทัล (Digital literacy)

นอกจากนั้นยังพบอีกว่า ความสามารถในการใช้ดิจิทัลของคนไทยขึ้นอยู่กับช่วงวัยที่มีความแตกต่างของการเรียนรู้ดิจิทัลและทักษะในการใช้ จากผลการวิจัยชี้ให้เห็นว่าผู้ที่เป็นดิจิทัลเนทีฟ (Digital native) หรือเกิดในยุคดิจิทัลจะมีความสามารถในการเรียนรู้ดิจิทัลได้รวดเร็ว และมีระดับความสามารถในการใช้ดิจิทัลได้สูงกว่าผู้ที่อพยพดิจิทัล (Digital migrant) ซึ่งส่วนใหญ่เป็นวัยทำงานและผู้สูงอายุ ซึ่งถึงแม้ว่าจะสามารถใช้งานดิจิทัลได้ แต่ทักษะในการใช้งานดิจิทัลจะน้อยกว่ากลุ่มดิจิทัลเนทีฟโดยเปรียบเทียบประเด็นนี้ ผลเชิงปริมาณจากงานวิจัยได้ยืนยันความแตกต่างของการรู้ดิจิทัลของช่วงวัยเรื่องของช่วงอายุ ความแตกต่างของค่าเฉลี่ยกลุ่มช่วงอายุ 57 ปีขึ้นไป มีค่าเฉลี่ยต่ำกว่าทุกกลุ่ม และช่วงอายุน้อยกว่า 24 ปี ที่มีค่าเฉลี่ยสูงกว่าทุกกลุ่ม และสอดคล้องกับแนวคิดดิจิทัลเนทีฟ โดยแสดงผลชัดเจนด้านทักษะในการใช้ดิจิทัล ตั้งแต่ระดับพื้นฐานในการเข้าใช้งาน การอ่าน การเขียน การโพสต์ข้อความ การแสดงความเห็น ผลระดับกลางคือ การส่งต่อข้อมูล ผลระดับสูงคือ การเป็นผู้ผลิตและสร้างสรรค์สื่อดิจิทัลในรูปแบบต่าง ๆ ผลระดับสูงที่สุดคือ ระดับของการตรวจสอบและแก้ไข ในการศึกษาชี้ให้เห็นว่า พลเมืองไทยส่วนใหญ่มีระดับการเป็นพลเมืองดิจิทัลในเรื่องของการใช้งานแค่ระดับพื้นฐานและระดับกลางเท่านั้น กล่าวคือ สามารถเข้าใช้เว็บไซต์ได้ สามารถอ่านสื่อบันเทิงได้ตอบ และส่งต่อข้อมูลดิจิทัลได้เท่านั้น ส่วนใหญ่ยังไม่มีทักษะในการผลิตและสร้างสรรค์สื่อดิจิทัลด้วยตัวเอง และยังขาดความตระหนักรู้ในการปกป้องตรวจสอบข้อมูลก่อนเชื่อและส่งต่อไปยังผู้อื่น ซึ่งสอดคล้องกับผลการวิจัยในครั้งนี้ที่ผลเชิงปริมาณที่แม้ค่าคะแนนภาพรวมการรู้ดิจิทัลทั้งความสามารถและพฤติกรรมจะอยู่ในระดับมาก แต่ค่าคะแนนที่อยู่ในลำดับต่ำที่สุดคือ การดัดแปลงและสร้างสรรค์ ซึ่งเป็นทักษะในการใช้เทคโนโลยีดิจิทัลระดับสูงดังกล่าว

อย่างไรก็ตาม รองศาสตราจารย์ยืน ภู่วรรณ (2564) ได้กล่าวว่า ชีวิตวิถีใหม่อยู่กับการใช้ดิจิทัลในการทำกิจกรรมต่าง ๆ การพัฒนาทักษะที่จำเป็นสำหรับการดำเนินชีวิตในเรื่องแรก คือ “ทักษะการแก้ปัญหา” การคิดอย่างเป็นระบบเพื่อใช้เทคโนโลยีช่วยแก้ปัญหา ทักษะนี้เน้นความสามารถในการแสวงหาความรู้ นำความรู้มาใช้ให้เกิดประโยชน์ และวางลำดับการคิดเพื่อแก้ปัญหาต่าง ๆ มีความสามารถในการคิดวิเคราะห์ปัญหาต่าง ๆ ไม่ว่าจะเป็นสาเหตุหรือผลกระทบที่อาจเกิดขึ้น และนำไปสู่การคิดแก้ปัญหาอย่างเป็นระบบและเหมาะสม

ทักษะที่สอง คือ “ความคิดสร้างสรรค์” คือ ความสามารถในการคิดหรือออกแบบสร้างสรรค์สิ่งใหม่ ๆ ที่มีประสิทธิภาพ มีประโยชน์ หรือคุ้มค่ากว่าของเดิมที่มีอยู่ รวมไปถึงการต่อยอดแนวคิดเดิม ๆ สู่สิ่งใหม่ โดยการทำให้เกิดการเรียนรู้ ด้วยการนำเอาความรู้มาสร้างสรรค์ คิด และทำต่อได้ด้วยตนเอง ความคิดสร้างสรรค์ทำให้เกิดการพัฒนาและสร้างนวัตกรรมให้เกิดขึ้น

ความฉลาดทางดิจิทัลรวมถึงการเห็นคุณค่าของเทคโนโลยีดิจิทัล เห็นความสำคัญของการใช้เทคโนโลยี เรียนรู้และเข้าใจเทคโนโลยีอย่างสร้างสรรค์ และรู้ทันเทคโนโลยี ประยุกต์ใช้เทคโนโลยีได้อย่างเหมาะสม สามารถดำเนินชีวิตร่วมกับเทคโนโลยีอย่างมีความสุข ต้องเข้าใจว่าเทคโนโลยีมีส่วนช่วยให้เกิดการเรียนรู้ได้มากและเร็ว ต้นทุนต่ำ สามารถประยุกต์ใช้ประโยชน์ต่อการเรียนรู้ได้ในทุกระดับ ตั้งแต่การเรียนรู้ระดับบุคคล ระดับกลุ่ม การแลกเปลี่ยนเรียนรู้ หรือการเรียนรู้ร่วมกัน

ความฉลาดทางดิจิทัลยังเกี่ยวข้องกับการทำงานที่ใช้ดิจิทัล การเข้าใจชีวิตในโลกยุควิถีใหม่ที่ต้องพึ่งพาดิจิทัล เข้าใจว่าดิจิทัลเกี่ยวข้องกับชีวิตความเป็นอยู่อย่างไร ต้องใช้ชีวิตอย่างมีค่า สามารถอยู่ร่วมกับผู้อื่นในสังคมดิจิทัลในโลกไซเบอร์ได้อย่างมีความสุข สามารถปฏิบัติตัวได้เหมาะสม มีกาลเทศะ มีคุณธรรม มีจริยธรรม สามารถยอมรับในความแตกต่างของผู้อื่นได้ ซึ่งเรื่องนี้เป็นเรื่องจำเป็นที่จะลดความขัดแย้งที่เกิดขึ้นในประเทศได้มาก นอกจากนี้ สิทธิในการกระทำ การแสดงออกในการสื่อสาร หรือเสรีภาพในการนำเสนอ ต้องมาพร้อมกับความรับผิดชอบ ซึ่งรวมถึงความรับผิดชอบต่อตนเองและความรับผิดชอบต่อสังคม การกระทำต้องไม่เข้าข่ายละเมิดสิทธิผู้อื่น หมิ่นประมาท หรือกระทำผิดกฎหมาย และต้องมีความรับผิดชอบต่อสิทธิเสรีภาพในการกระทำการสร้างสื่อและเผยแพร่สื่อต้องไม่ให้ผิดกฎหมาย การใช้สิทธิและเสรีภาพอย่างถูกต้องพร้อมรับผิดชอบจะทำให้การอยู่ร่วมกันในสังคมมีความสุข การกระทำที่ไม่ขัดต่อกฎหมายโดยคำนึงถึงคุณธรรม จริยธรรม ศีลธรรมอันดีงามของสังคม ถือเป็นพื้นฐานที่ทุกคนพึงต้องทราบ เพื่อจะอยู่ในโลกไซเบอร์ที่มีการเชื่อมโยงผู้คนจากทุกประเทศให้รับรู้ข่าวสารร่วมกันอย่างมีความสุข

5.3 แนวโน้มและทิศทางของพลเมืองดิจิทัลในปัจจุบัน

รายงานการวิจัยเรื่อง ความเป็นพลเมือง: บทสำรวจสถานะความเป็นพลเมืองกับการรู้ดิจิทัล (ศุภณัฐ เพิ่มพูนวิวัฒน์ และคณะ, 2564) ได้ศึกษางานวิจัย โดย รศ. ดร.อุษา บิ๊กกินส์ กล่าวว่า “แนวทางการส่งเสริมการเรียนรู้ดิจิทัลของพลเมืองไทยต้องมีการส่งเสริมอย่างน้อยใน 2 เรื่อง คือ การคุ้มครองตนเอง (Self-protection) และการคุ้มครองทางสังคม (Social protection) โดยการคุ้มครองตนเองมี 3 เรื่อง 1) การสร้างสมดุลทางกายภาพและไซเบอร์ เด็กปัจจุบันไม่มีสมดุลในเรื่องการใช้เวลา เราต้องสร้างสมดุล 2) การฝึกการคิดวิเคราะห์ เราต้องเสริมเรื่องนี้เพราะเป็นเรื่องหลักในการใช้สื่อดิจิทัล และ 3) การจัดการความปลอดภัยกับสื่อดิจิทัลซึ่งเป็นปัญหากับทั้งเด็กและผู้ใหญ่ เราต้องปลูกฝังกับทุกคน ส่วนเรื่องการคุ้มครองสังคม อย่างแรกคือต้องมีมารยาททางดิจิทัล ส่วนที่สอง คือ เสรีภาพและสิทธิในทางดิจิทัล เรามีเสรีภาพในการเสนอความเห็น แต่ในขณะเดียวกันแต่ละคนก็มีเสรีภาพในการแสดงความเห็นของเขาเช่นกัน สุดท้ายเป็นเรื่องจิตสำนึกในโลกดิจิทัล ซึ่งสิ่งนี้จะสัมพันธ์กับเรื่องของการคุ้มครองตนเองและสังคมของดิจิทัล หากสามารถผลักดันเรื่องนี้ในทุกส่วนเข้าไปในการใช้ดิจิทัลนั้นก็將會ช่วยทำให้เกิดจิตสำนึกได้” (อุษา บิ๊กกินส์, 2564 อ้างถึงในศุภณัฐ เพิ่มพูนวิวัฒน์ และคณะ, 2564)

นอกจากนี้ ศ. ดร.ปณิตา วรรณพิรุณ ยังกล่าวว่า “สิ่งที่พลเมืองดิจิทัลจำเป็นต้องมีคือ วัคซีนดิจิทัล คือ ต้องรู้เท่าทันดิจิทัล ต้องเป็นคน 3D นั่นคือ มีการรู้เท่าทันดิจิทัล นอกเหนือจากนี้จึงจำเป็นต้องมีการพัฒนากำลังคนทุกภาคส่วน ในอย่างน้อย 3 องค์ประกอบ คือ KSA ซึ่งรวมกันเป็นสมรรถนะ โดย K ในที่นี้ คือ ความรู้ (Knowledge) S คือ ทักษะ (Skill) คือ สามารถนำความรู้ไปใช้ในการแก้ไขปัญหาในชีวิตประจำวันและสามารถแก้ไขปัญหาได้ ส่วน A คือ มีเจตคติในการใช้ดิจิทัลที่ดี (Attitude) หรือที่เรียกว่ามีความฉลาดทางดิจิทัล ซึ่งอันนี้สำคัญมาก เพราะเราจะพบว่า ตอนนี้มีปัญหาในการใช้ดิจิทัลมาก ๆ ทั้งด้านบวก ด้านลบ เราต้องสร้างความฉลาดทางดิจิทัลขึ้นมา เนื่องจากเป็นชุดความสามารถทั้งการรับรู้ สติปัญญา อารมณ์ สังคมที่จะทำให้นคน

ในยุคดิจิทัลสามารถเผชิญหน้ากับความท้าทาย ทำให้เขาสามารถปรับตัวกับโลกดิจิทัลได้” จากผลการวิจัยข้างต้น จะเห็นได้ว่า ในส่วนของเนื้อหาที่พึงตระหนักในการพัฒนาองค์ความรู้สำหรับส่งเสริมพลเมืองดิจิทัลนั้น อย่างน้อย ควรมีองค์ประกอบ (3D) ดังต่อไปนี้ (ปณิตา วรรณพิรุณ, 2564 อ้างถึงในศุภณัฐ เพิ่มพูนวิวัฒน์ และคณะ, 2564)

5.3.1 การเข้าถึงดิจิทัล (Digital access) ซึ่งหมายถึง การเชื่อมต่อสัญญาณอินเทอร์เน็ต และการใช้งานอินเทอร์เน็ต

5.3.2 การใช้ดิจิทัล (Digital usage) ซึ่งประกอบด้วย การค้นหาข้อมูล การโพสต์ การส่งต่อข้อมูล หรือการแชร์ การตรวจสอบข้อมูล การเข้าใช้แพลตฟอร์มระดมความเห็นต่าง ๆ การใช้งานโซเชียลมีเดีย

5.3.3 การรู้เท่าทันดิจิทัล (Digital literacy) ซึ่งประกอบด้วย

- 1) การรู้เท่าทันสื่อสารสนเทศและสื่อดิจิทัล ควรมีลักษณะเป็นองค์รวม เป็นการเรียนรู้แบบไม่แยกส่วน อาทิ เป็นการเรียนการสอนแบบบูรณาการระหว่างสื่อสารสนเทศ ประเภทต่าง ๆ ไม่เฉพาะสื่อดิจิทัล ซึ่งรวมไปถึงการเรียนการสอนให้เกิดการคิดวิเคราะห์ ประเมินเนื้อหาที่เข้าถึงทางดิจิทัลและแหล่งข้อมูลของสื่อดิจิทัลอย่างมีวิจารณญาณ ภายใต้หลักคุณค่าพลเมืองประชาธิปไตย (Digital citizen)
- 2) การคุ้มครองตนเองจากสื่อดิจิทัล ซึ่งประกอบด้วย ก) การสร้างสมดุลทางกายภาพ และไซเบอร์ (Cyber and physical balance) ไม่ใช่ชีวิตโดยติดกับโลกไซเบอร์ มากเกินไปเพราะอาจกระทบต่อความสัมพันธ์ได้ ข) ฝึกการคิดวิเคราะห์ให้แก่ คนในสังคมมากยิ่งขึ้นอย่างต่อเนื่อง และ ค) การจัดการความปลอดภัยทางดิจิทัล (Digital security management) ซึ่งหมายถึง การป้องกันรหัส การไม่เข้าเว็บไซต์ ที่ต้องสงสัยหรือดาวน์โหลด (Download) ข้อมูลที่คาดว่าจะไวรัส การตรวจสอบ ความน่าเชื่อถือของข้อมูลก่อนการทำการกิจกรรมต่าง ๆ รวมไปถึงการไม่เปิดเผยข้อมูล ส่วนบุคคลมากเกินไป
- 3) การคุ้มครองทางสังคม เรื่องนี้มีความสำคัญไม่แพ้กับเรื่องการคุ้มครองตนเอง เนื่องจากการคุ้มครองทางสังคมจะช่วยสร้างความตระหนักให้แก่ผู้ใช้งานดิจิทัลได้ตระหนักถึง ผลกระทบอันเกิดจากการกระทำทางดิจิทัลของตนได้กว้างขวางออกไป อันอาจส่งผล ต่อการใช้ดิจิทัลที่มีคุณภาพ ระมัดระวัง และมีความรับผิดชอบมากขึ้น โดยเนื้อหา ในส่วนนี้อาจประกอบไปด้วย ก) มีมารยาททางดิจิทัล (Digital courtesy) ตระหนักถึง การสื่อสารที่นำไปสู่การล่วงละเมิดหรือสร้างความเสียหายให้แก่ผู้อื่นได้ ข) ตระหนักถึง เสรีภาพและสิทธิทางดิจิทัล (Digital rights and freedom) ของผู้ใช้งานไม่เฉพาะตน

กล่าวคือ ตระหนักว่าการแสดงความเห็นเป็นสิทธิ แต่การใช้สิทธิในการแสดงความเห็นทางดิจิทัลจะต้องไม่กลายเป็นการหมิ่นประมาทผู้อื่นที่ผู้ใช้งานพึงตระหนัก คือ การกระทำต่าง ๆ ในโลกไซเบอร์นั้นย่อมส่งผลกระทบต่อโลกเสมือนจริงไปพร้อมกัน และ ค) มีจิตสำนึกทางสังคมดิจิทัล (Digital social contribution) หมายถึง การเป็นผู้มีจิตสาธารณะในสื่อสังคม ซึ่งเป็นจิตสาธารณะที่คำนึงถึงผลกระทบจากการใช้ดิจิทัลที่จะมีต่อสังคมและผู้อื่นในภาพรวม

- 4) จริยธรรมในการใช้ดิจิทัล อาทิ มีความรับผิดชอบในการใช้ดิจิทัล คำนึงถึงผลกระทบจากการใช้ดิจิทัลที่อาจส่งผลกระทบต่อตนเองในชีวิตจริงหรือกระทบต่อสังคมในภาพรวม และไม่ใช้การสื่อสารทางดิจิทัลเพื่อสร้างความแตกแยกชิงชังระหว่างคนกลุ่มต่าง ๆ ในสังคม การนำภาพหรือชิ้นส่วนดิจิทัลอื่นมาใช้โดยไม่ได้ตระหนักถึงสิทธิ์ว่าทำได้หรือไม่ บางครั้งผู้นำชิ้นส่วนดิจิทัล ภาพ หรือข้อมูลจากสื่ออินเทอร์เน็ตมาแล้วคิดว่าใคร ๆ ก็มีสิทธิ์ใช้ได้ ความจริงหาเป็นเช่นนั้นไม่ เช่น ภาพในอินเทอร์เน็ตจำนวนมากได้รับการคุ้มครองความเป็นเจ้าของสิทธิ์ของผู้สร้างหรือผู้ประดิษฐ์ ผู้ใดจะละเมิดลิขสิทธิ์ไม่ได้ กฎหมายตามพระราชบัญญัติลิขสิทธิ์ปี พ.ศ. 2537 ห้ามการกระทำซ้ำหรือดัดแปลงงานที่มีเจ้าของเผยแพร่ต่อสาธารณชน ถ้านำมาใช้ประกอบเขียนผลงาน จำเป็นต้องขอเจ้าของลิขสิทธิ์เสียก่อน อย่างไรก็ตาม มีข้อยกเว้นให้นำไปใช้ในเชิงประโยชน์สาธารณะได้บางกรณี เช่น การเรียนการสอนที่ไม่ได้กระทำเชิงธุรกิจ การวิจัย หรือศึกษางาน อันมิใช่การกระทำเพื่อการค้าหากำไร เช่น ทำซ้ำ ดัดแปลง นำออกแสดง เพื่อประโยชน์การเรียนการสอนของตน หรือทำบทสรุปโดยผู้สอน หรือสถาบันการศึกษาเพื่อสอบ เพื่อแจกจ่าย หรือจำหน่ายแก่ผู้เรียนในชั้นเรียน โดยไม่ได้แสวงหากำไร และข้อยกเว้นเพื่อประโยชน์ในการวิจัยและการศึกษา ตรีปไตที่เจ้าของสิทธิ์ไม่เสียผลประโยชน์ แต่บางครั้งขอบเขตของกฎหมายที่จะถูกฟ้องและไม่ถูกฟ้องก็ยากที่จะรู้ได้ (ยีน ญูววรรณ, 2564)

การส่งเสริมให้พลเมืองใช้ข้อมูลอย่างสร้างสรรค์และการดัดแปลงเพื่อประโยชน์สาธารณะอย่างไม่ละเมิดสิทธิและลิขสิทธิ์ เป็นสิ่งที่ต้องส่งเสริมการตระหนักถึงสิทธิเสรีภาพของตนและผู้อื่น เคารพสิทธิของตนและไม่ใช้สิทธิของตนไปละเมิดสิทธิของผู้อื่น เคารพความแตกต่างหลากหลาย เคารพพหุภาคีภาพ และมีความรับผิดชอบต่อสังคมไปพร้อมกันกับความรู้สื่อดิจิทัล การคิดวิเคราะห์ ประเมินเนื้อหาที่เข้าถึงทางดิจิทัลและแหล่งข้อมูลของสื่อดิจิทัลอย่างมีวิจารณญาณ การรู้การใช้ การรู้ความปลอดภัย การแสดงออกอย่างเข้าใจบุคคลอื่น (Empathy) มีองค์ความรู้ในการคุ้มครองตนเองและคุ้มครองทางสังคม และเจตคติการมีความรับผิดชอบต่อส่วนรวมถือเป็นสิ่งที่จำเป็นต่อการส่งเสริมความเป็นพลเมืองดิจิทัลในสังคมไทย

5.4 บทบาทของ กสทช. และ สำนักงาน กสทช. ในการขับเคลื่อนพลเมืองดิจิทัลสู่การพัฒนาประเทศไทย

การเข้าสู่ยุค “ประเทศไทย 4.0” “เป็นการปรับเปลี่ยนโครงสร้างเศรษฐกิจไปสู่เศรษฐกิจที่ขับเคลื่อนด้วยนวัตกรรม (Value-based economy)” โดยมีฐานคิดหลัก คือ เปลี่ยนจากการผลิตสินค้า “โภคภัณฑ์” ไปสู่สินค้าเชิง “นวัตกรรม” เปลี่ยนจากการขับเคลื่อนประเทศด้วยภาคอุตสาหกรรม ไปสู่การขับเคลื่อนด้วยเทคโนโลยี ความคิดสร้างสรรค์และนวัตกรรม เปลี่ยนจากการเน้นภาคการผลิตสินค้าไปสู่การเน้นภาคบริการมากขึ้น การนำเทคโนโลยีที่ทันสมัยมาช่วยการพัฒนาประเทศ และการเปลี่ยนแปลงอย่างก้าวกระโดด ด้วยพลังของตลาดและการบริโภคนี้ทำให้การปรับตัวให้ทันต่อการเปลี่ยนแปลงดังกล่าวของภาครัฐ ภาคธุรกิจ และภาคสังคม เป็นสิ่งจำเป็นอย่างยิ่ง กสทช. ซึ่งมีหน้าที่ในการจัดสรรคลื่นความถี่ในกิจการกระจายเสียง กิจการโทรทัศน์ และกิจการโทรคมนาคม จึงมีบทบาทที่สำคัญในยุคปัจจุบัน โดยเฉพาะกรณีของประเทศไทยภายหลังการจัดสรรคลื่นความถี่ให้บริการอินเทอร์เน็ตความเร็วสูงแบบไร้สาย ส่งผลต่อการดำรงชีวิตของพลเมืองยุคดิจิทัลในปัจจุบันที่เปลี่ยนไป

ในปี ค.ศ. 2020 (พ.ศ. 2563) ที่สถานการณ์ทั่วโลกตกอยู่ในภาวะวิกฤติด้านสุขภาพจากโควิด-19 ที่กระทบรุนแรงต่อระบบสุขภาพ เศรษฐกิจ สังคม การเมือง ส่งผลให้ประชากรทั่วโลกรวมถึงประเทศไทยต้องปรับพฤติกรรมและวิถีชีวิตด้วยการทำงานและใช้ชีวิตอยู่ในบ้านเป็นเวลายาวนาน โดยมีกิจกรรมผ่านบริการโทรคมนาคมและปรับตัวเข้าสู่ยุคดิจิทัลมากขึ้นทั้งการประชุมออนไลน์ การทำงาน การเรียน การจับจ่ายใช้สอย และการทำธุรกรรมในชีวิตประจำวัน บทบาทของเทคโนโลยีมีอิทธิพลต่อพลเมืองและกระตุ้นให้เกิดการปรับตัวครั้งใหญ่ของทุกภาคส่วน ผลักดันให้พลเมืองเปลี่ยนผ่านสู่ระบบดิจิทัลอย่างเร็วขึ้นอีก จนกลายเป็นสิ่งที่เรียกว่าวิถีปกติใหม่ (New normal) อีกทั้งมาตรการควบคุมโรคกลายเป็นเหตุจำเป็นให้ภาครัฐต้องมีการเก็บข้อมูลส่วนบุคคลของประชาชนเพื่อติดตามการเคลื่อนไหวของผู้ติดเชื้อด้วยเช่นกัน (Contact tracing) เหตุปัจจัยเหล่านี้ก่อให้เกิดการตั้งคำถามถึงจุดสมดุลระหว่างความมั่นคงปลอดภัยสาธารณะในการใช้ชีวิตเชื่อมต่อโลกออนไลน์ ความเป็นส่วนตัว การคุ้มครองข้อมูลส่วนบุคคล (Data protection) การเข้าถึงข้อมูลของภาครัฐและเอกชน และการเปิดเผยข้อมูลของภาครัฐให้สาธารณชนได้เข้าถึงและใช้ประโยชน์ (Open data) อีกทั้งเมื่อราคาของโทรศัพท์แบบสมาร์ทโฟน (Smart phone) ในตลาดมีราคาถูกลง คนจำนวนมากเข้าถึงได้มากขึ้น จึงทำให้เกิดการบริการผ่านระบบออนไลน์ที่แพร่หลายอย่างรวดเร็วในสังคมไทย ทั้งนี้ การเปลี่ยนแปลงอย่างก้าวกระโดดดังกล่าว เป็นการปฏิวัติอุตสาหกรรมครั้งที่สี่ (The fourth industrial revolution) ที่ไม่ได้หมายถึงแค่ระบบและจักรกลอัจฉริยะที่เชื่อมโยงกันได้นั้น แต่มีขอบเขตที่กว้างขวางกว่านั้นมาก (สุภิญญา กลางณรงค์ และณภัทร เรืองนภกุล, 2564)

ยกตัวอย่างกรณีกิจการสื่อสารมวลชนซึ่งได้รับผลกระทบจากเทคโนโลยีสารสนเทศแบบใหม่ผ่านสื่อสังคม เห็นได้จากปรากฏการณ์ของสื่อสิ่งพิมพ์รวมถึงสถานีโทรทัศน์ที่ต้องทยอยปิดกิจการลง เพราะพฤติกรรมของผู้บริโภคที่เปลี่ยนแปลงไป เนื่องจากประชาชนส่วนใหญ่ โดยเฉพาะกลุ่มวัยรุ่นและวัยทำงานที่รับสื่อผ่านโทรศัพท์เคลื่อนที่มากกว่าการรับชมโทรทัศน์ หรือการที่ประชาชนจับจ่ายใช้สอยผ่านแพลตฟอร์ม (Platform)

ออนไลน์และทำธุรกรรมผ่านโทรศัพท์ไร้สายมากขึ้นอย่างก้าวกระโดด รวมไปถึงการพัฒนานวัตกรรม การใช้สมองกลอัจฉริยะ ปัญญาประดิษฐ์ (Artificial intelligence) และเทคโนโลยีภาคพลเมืองมาแก้ปัญหาสังคมมากขึ้น (Civic technology) โจทย์สำคัญ คือ ในขณะที่ภาครัฐมีภารกิจในการส่งเสริมนวัตกรรมด้านเทคโนโลยี แต่ก็ต้องระมัดระวังและรับมือผลกระทบด้านลบที่มากับยุคดิจิทัลด้วยเช่นกัน อาทิ ปัญหาการแพร่ระบาดของข้อมูลแพลตฟอร์มข่าวสาร (Infodemic) ทั้งในลักษณะความเข้าใจผิด (Misinformation) และการตั้งใจบิดเบือน (Disinformation) หรือปรากฏการณ์ที่เรียกกันว่าข่าวลวง รวมไปถึงด้านมืดในยุคดิจิทัลและอาชญากรรมไซเบอร์ (Cyber crime) ที่กลายเป็นเรื่องใกล้ตัวประชาชนมากขึ้น เพราะสามารถเกิดขึ้นจากที่ใดก็ได้กับใครก็ได้แบบไร้พรมแดน (สุภิญญา กลางณรงค์ และณภัทร เรืองนภากุล, 2564)

ศาสตราจารย์พิเศษ ดร.กิตติพงษ์ กิตยารักษ์ กล่าวไว้ในงานเสวนาของสถาบันเพื่อการยุติธรรมแห่งประเทศไทยว่า อาชญากรรมไซเบอร์เป็นปัญหาใหญ่ต่อการพัฒนาไปสู่ความเป็น “พลเมืองดิจิทัล” จึงต้องการความร่วมมือจากทุกฝ่ายที่ต้องร่วมมือให้ได้ในทุกมิติ ตั้งแต่การรับมือกับความหลากหลายของรูปแบบอาชญากรรมที่ซับซ้อนมากขึ้น โอกาสในการก่ออาชญากรรมผ่านเครือข่ายอินเทอร์เน็ตทำได้ง่าย สะดวก แบนเนียน และป้องกันยากขึ้น ส่วนประเด็นเรื่องกฎหมาย ต้องพิจารณาให้มีความหลากหลายและทันสมัยมากยิ่งขึ้น ต้องคำนึงถึงประสิทธิภาพในการบังคับใช้กฎหมาย เพราะฝ่ายอาชญากรรมสามารถก่อเหตุได้โดยไม่มีพรมแดน ไม่ต้องมีข้อตกลง ไม่ต้องมีสนธิสัญญา ในขณะที่ฝ่ายเจ้าหน้าที่ซึ่งมีหน้าที่รวบรวมพยานหลักฐานกลับมีข้อจำกัดทั้งเรื่องพรมแดน ความร่วมมือระหว่างประเทศ เช่น การส่งพยานหลักฐานต้องมีกระบวนการในการร่วมมือที่ซับซ้อน ทั้งยังเห็นว่า การสร้างความสมดุลระหว่างอำนาจรัฐกับการรักษาสิทธิเสรีภาพของประชาชน เป็นอีกหนึ่งความท้าทายในการจัดการกับปัญหายัยคุกคามทางไซเบอร์ หากไม่มีการกำกับดูแลที่เหมาะสม ก็จะนำไปสู่การใช้อำนาจที่ไม่ถูกต้อง (กิตติพงษ์ กิตยารักษ์, 2563 อ้างถึงใน กระทรวงยุติธรรม, 2563)

กสทช. และ สำนักงาน กสทช. ตระหนักถึงภัยคุกคามทางไซเบอร์ดังกล่าวข้างต้นที่ประเทศไทยจะต้องเผชิญในอนาคตอย่างที่มีอาจหลีกเลี่ยงได้ จึงได้ดำเนินการออกนโยบายและแนวปฏิบัติในการรักษาความมั่นคงปลอดภัยด้านสารสนเทศ ให้ความรู้และส่งเสริมการดำเนินการอย่างต่อเนื่อง เพื่อดำเนินการป้องกันรับมือ และลดความเสี่ยงจากภัยคุกคามด้านไซเบอร์ เพื่อให้การดำเนินการใด ๆ ด้วยวิธีการทางอิเล็กทรอนิกส์มีความมั่นคง ปลอดภัย และเชื่อถือได้ ประกอบกับรัฐบาลได้กำหนดให้ยุทธศาสตร์การรักษาความปลอดภัยในโลกไซเบอร์เป็นยุทธศาสตร์ระดับชาติ โดยเป็นหนึ่งในยุทธศาสตร์การพัฒนาเศรษฐกิจและสังคมดิจิทัลของรัฐบาล เพื่อเป็นกรอบแนวทางในการป้องกันหรือลดผลกระทบที่เกิดจากภัยคุกคามในรูปแบบใหม่ให้เป็นไปในทิศทางเดียวกัน ทั้งนี้ ต้องอาศัยความร่วมมือของทั้งจากภาครัฐ ภาคเอกชน และประชาชนทั่วประเทศต่อไป นอกจากนี้ กสทช. และ สำนักงาน กสทช. ยังริเริ่มให้ความรู้ในรูปแบบต่าง ๆ เช่น การบรรยายโดยผู้เชี่ยวชาญ การสัมมนา และจัดสรรหนังสือเกี่ยวกับภัยคุกคามทางไซเบอร์เพื่อให้ความรู้และแจกจ่ายให้กับภาครัฐ ภาคเอกชน และประชาชนผู้สนใจ อาทิ Cyber war สงครามไซเบอร์ โดย ไพรัตน์ พงศ์พานิชย์ แปล Richard A. Clarke and Robert Knake เขียน เพื่อเป็นการส่งเสริมทักษะความรู้ทางดิจิทัลให้แก่พลเมืองยุคดิจิทัลในปัจจุบันให้ทันต่อสถานการณ์การเปลี่ยนแปลงของโลกยุคดิจิทัลดังกล่าว

6. การอภิปรายผล

6.1 ทักษะการเรียนรู้วัฒนธรรมและความสามารถของความฉลาดทางดิจิทัล 8 ประการ

ความเป็นพลเมืองดิจิทัลเป็นพลเมืองที่มีความสามารถในการใช้อินเทอร์เน็ตในการบริหารจัดการ ควบคุม กำกับตน รู้ผิดรู้ถูก และรู้เท่าทัน เป็นบรรทัดฐานในการใช้เทคโนโลยีดิจิทัลอย่างเหมาะสม มีความรับผิดชอบ เรียนรู้ที่จะใช้เทคโนโลยีอย่างชาญฉลาดและปลอดภัย โดยการจะเป็นพลเมืองดิจิทัลที่สมบูรณ์ต้องมีทักษะที่สำคัญนั้นคือ ความฉลาดทางดิจิทัล ซึ่งทักษะการเรียนรู้วัฒนธรรมและความสามารถ 8 ประการของความฉลาดทางดิจิทัลที่ส่งผลให้บุคคลสามารถบริหารจัดการตนเอง รู้ผิดรู้ถูก และรู้เท่าทันสื่อ ได้แก่ เอกลักษณ์ พลเมืองดิจิทัล การบริหารจัดการเวลาบนโลกดิจิทัล การจัดการการระรานทางไซเบอร์ การจัดการความปลอดภัยบนระบบเครือข่าย การจัดการความเป็นส่วนตัว การคิดอย่างมีวิจารณญาณ รอยเท้าดิจิทัล และความเห็นอกเห็นใจ และสร้างสัมพันธ์ภาพที่ดีกับผู้อื่นทางดิจิทัล ซึ่งหากมีการผสมผสานการใช้เทคโนโลยีดิจิทัลเพื่อการเรียนรู้ที่เหมาะสม จะเป็นบรรทัดฐานในการใช้เทคโนโลยีในการสร้างสรรค์นวัตกรรมอย่างชาญฉลาดและปลอดภัย

อย่างไรก็ตาม ปัจจัยที่ส่งเสริมความเป็นพลเมืองดิจิทัล ได้แก่ การส่งเสริมความรู้ ทักษะ พฤติกรรม และสมรรถนะเพื่อนำไปสู่ความเป็นพลเมืองดิจิทัล อาทิ ความรู้เท่าทันสื่อและข้อมูล ความซื่อสัตย์ สมรรถนะส่วนบุคคล ทักษะการควบคุมอารมณ์ ทักษะการบริหารจัดการเวลา การรู้ดิจิทัล และการรู้เท่าทันดิจิทัล การศึกษาแนวโน้มและทิศทางของพลเมืองดิจิทัลในยุคปัจจุบัน จากรายงานการวิจัยเรื่อง ความเป็นพลเมือง: บทสำรวจสถานะความเป็นพลเมืองกับการรู้ดิจิทัล (ศุภณัฐ เพิ่มพูนวิวัฒน์ และคณะ, 2564) พบว่า ปัจจุบันการเรียนรู้ดิจิทัลของพลเมืองไทยยังมีปัญหาหลายประการ โดยอาจแบ่งออกเป็นปัญหาใหญ่ ๆ 3 ประการ คือ ปัญหาด้านการเข้าถึงดิจิทัล (Digital access) ปัญหาด้านความสามารถในการใช้งานดิจิทัล (Digital usage) และปัญหาเรื่องความฉลาดทางดิจิทัล (Digital intelligence) โดยด้านปัญหาการเข้าถึงดิจิทัล (Digital access) นับเป็นอีกปัญหาหนึ่งที่ยังคงพบได้ในปัจจุบัน ที่จะส่งผลกระทบต่อการเรียนรู้ดิจิทัลของพลเมืองในสังคมไทย ทั้งนี้ เพราะหากพลเมืองไม่สามารถเข้าใช้งานอินเทอร์เน็ตได้ ความสามารถในการเรียนรู้และรู้เท่าทันดิจิทัลย่อมเกิดขึ้นไม่ได้เช่นเดียวกัน นอกจากนี้ความสามารถในการใช้ดิจิทัลเป็นอีกปัญหาหนึ่งที่พบได้บ่อยมากกับผู้ใช้ดิจิทัลซึ่งอยู่ในช่วงวัยผู้ใหญ่และผู้สูงอายุ รวมไปถึงผู้ที่เพิ่งเริ่มต้นในการใช้งานดิจิทัล ทั้งนี้ เพราะความสามารถในการเข้าถึงอินเทอร์เน็ตนั้นไม่ได้หมายความว่าผู้นั้นจะมีความสามารถในการใช้ดิจิทัล นอกจากนี้ ปัญหาเรื่องการรู้เท่าทันดิจิทัล (Digital literacy) ข้อมูลจากการสัมภาษณ์ผู้ทรงคุณวุฒิชี้ไปในทิศทางเดียวกันว่าการรู้เท่าทันดิจิทัลของพลเมืองกำลังกลายเป็นปัญหาใหญ่ของพลเมืองดิจิทัล โดยการรู้เท่าทันดิจิทัลในที่นี้เป็นทักษะที่ไปไกลกว่าเรื่องของความสามารถในการเข้าถึงอินเทอร์เน็ต ทักษะในการผลิตหรือส่งต่อเนื้อหาในแพลตฟอร์มออนไลน์ แต่ครอบคลุมมิติด้านการวิเคราะห์ประเมินผลเนื้อหา การตัดสินใจเลือกเชื่อและทำกิจกรรมกับเนื้อหาที่ได้รับมา ไม่ว่าจะเป็นการผลิต การส่งต่อ การแสดงความคิดเห็น เหล่านี้เป็นทักษะที่สำคัญที่จะช่วยให้พลเมืองมีความรู้เท่าทันดิจิทัล

6.2 บทบาทของ กสทช. และ สำนักงาน กสทช. ในการขับเคลื่อนพลเมืองดิจิทัลสู่การพัฒนาประเทศไทย

บทบาทของ กสทช. และ สำนักงาน กสทช. ในการขับเคลื่อนพลเมืองดิจิทัลสู่การพัฒนาประเทศไทย ได้แก่ การดำเนินการออกนโยบายและแนวปฏิบัติในการรักษาความมั่นคงปลอดภัยด้านสารสนเทศ ให้ความรู้ และส่งเสริมการดำเนินการอย่างต่อเนื่อง เพื่อดำเนินการป้องกัน รับมือ และลดความเสี่ยงจากภัยคุกคามด้านไซเบอร์ เพื่อให้การดำเนินการใด ๆ ด้วยวิธีการทางอิเล็กทรอนิกส์มีความมั่นคง ปลอดภัย และเชื่อถือได้ การตระหนักในสำคัญของการใช้เทคโนโลยีที่ถูกต้อง และการใช้เทคโนโลยีอย่างปลอดภัยและสร้างสรรค์ การมีคุณธรรมและจริยธรรมในการใช้เทคโนโลยีและปฏิบัติตามหลักกฎหมายและนิติธรรม จะช่วยให้เราสามารถเป็นพลเมืองดิจิทัลที่ใช้ชีวิตในโลกดิจิทัลได้อย่างสมดุล นอกจากนี้ยังมุ่งมั่นในการพัฒนาและคุ้มครองประชาชน ผู้บริโภคสื่อ ทั้งในเรื่องของการถูกละเมิดละเลยในสิทธิและเสรีภาพ และการถูกเอาเปรียบจากผู้ประกอบกิจการ ตรวจสอบ กำกับ และควบคุมการใช้งานสื่ออย่างต่อเนื่อง และส่งเสริมความเป็นพลเมืองดิจิทัล โดยการให้ความรู้แก่พลเมืองดิจิทัลให้มีความฉลาดทางดิจิทัล เพื่อการใช้เทคโนโลยีอย่างสมดุลและสร้างสรรค์ต่อไป อย่างไรก็ตาม การส่งเสริมทักษะการเรียนรู้สู่พลเมืองดิจิทัลต้องอาศัยความร่วมมือทั้งจากหน่วยงานภาครัฐ ภาคเอกชน และภาคประชาชน

6.3 ข้อเสนอแนะต่อการเสริมสร้างความเป็นพลเมืองดิจิทัลในประเทศไทย

มีข้อเสนอแนะต่อการเสริมสร้างความเป็นพลเมืองดิจิทัลในประเทศไทยว่า การทำให้ผู้เรียนมีความฉลาดทางดิจิทัลร่วมกับการมีทักษะการเรียนรู้และนวัตกรรมจะช่วยให้ผู้เรียนสามารถเผชิญกับความท้าทายกับเทคโนโลยีใหม่ ๆ ในอนาคต (ธนวัฒน์ เจริญญา และ สุภาณี เส่งศรี, 2563) สถาบันการศึกษาของประเทศไทยควรมีการบรรจุหลักสูตรการเสริมสร้างความเป็นพลเมืองดิจิทัลเป็นหลักสูตรบังคับให้แก่ผู้เรียน รวมถึงเสริมสร้างกิจกรรมในการให้ความรู้แก่เด็กและเยาวชนโดยสอดแทรกหลักการมีคุณธรรมและจริยธรรมในการใช้เทคโนโลยี และจัดหลักสูตรการอบรมทักษะการเรียนรู้ทางดิจิทัลอย่างต่อเนื่อง เพื่อให้เยาวชนไทยตระหนักและเล็งเห็นถึงสำคัญของการเป็นพลเมืองดิจิทัล โดยภาครัฐต้องร่วมมือกับสถาบันครอบครัว รวมถึงภาคเอกชนในการกระตุ้นให้ผู้เรียนเกิดการตระหนักถึงการมีความฉลาดทางดิจิทัลเพื่อการป้องกัน รับมือ และลดความเสี่ยงจากภัยคุกคามด้านไซเบอร์ เสริมสร้างทักษะการเรียนรู้ นวัตกรรมและความสามารถ 8 ประการของความฉลาดทางดิจิทัลเพื่อการใช้สื่อออนไลน์อย่างปลอดภัย รวมถึงภาครัฐต้องมีการบัญญัติกฎหมายป้องกันการคุกคามทางไซเบอร์ที่เคร่งครัดและรัดกุม เพื่อไม่ให้คนไทยตกเป็นเหยื่อของภัยจากโลกออนไลน์โดยใช้ทักษะความฉลาดทางดิจิทัลเป็นเครื่องป้องกัน นอกจากนี้ การรู้จักเคารพสิทธิของตนเองและมีความรับผิดชอบต่อสังคมในโลกสมัยใหม่ ไปจนถึงเข้าใจผลกระทบของเทคโนโลยีดิจิทัลที่มีต่อสังคมและใช้มันเพื่อสร้างการเปลี่ยนแปลงทางสังคมในเชิงบวก ยังคงเป็นสิ่งที่ต้องดำเนินการอย่างต่อเนื่อง เพราะแม้เราอาจจะใช้อินเทอร์เน็ตราวกับมันเป็นส่วนหนึ่งของชีวิตไปแล้ว แต่ดูเหมือนคนจำนวนมากยังขาดทักษะและความรู้ที่จำเป็นต่อการใช้

ประโยชน์จากโอกาสดังกล่าว ยังไม่รู้วิธีลดผลกระทบจากความเสี่ยงในโลกออนไลน์ รวมถึงขาดความเข้าใจ เรื่องสิทธิและความรับผิดชอบในโลกยุคดิจิทัล หากบุคคลมีการผสมผสานทักษะการเรียนรู้นวัตกรรมและความสามารถของความฉลาดทางดิจิทัลจะทำให้บุคคลนั้นมีความสามารถในการบริหารจัดการตนเอง รู้ผิดรู้ถูก และรู้เท่าทันสื่อ เป็นบรรทัดฐานในการใช้เทคโนโลยีดิจิทัลในการเรียนรู้อย่างเหมาะสม และสามารถเรียนรู้ที่จะใช้เทคโนโลยีในการสร้างสรรค์นวัตกรรมอย่างชาญฉลาดและปลอดภัย

7. บทสรุป

ความฉลาดทางดิจิทัลและทักษะการเรียนรู้นวัตกรรมเป็นหนึ่งในทักษะของผู้เรียนในศตวรรษที่ 21 ที่ผู้เรียนจำเป็นต้องได้รับการพัฒนาเพื่อนำไปสู่ความเป็นพลเมืองดิจิทัลที่สามารถประกอบอาชีพและดำรงชีวิตได้อย่างมีคุณภาพ โดยพลเมืองดิจิทัลเป็นพลเมืองที่มีความสามารถในการใช้อินเทอร์เน็ตในการบริหารจัดการ ควบคุม กำกับตน รู้ผิดรู้ถูก และรู้เท่าทัน เป็นบรรทัดฐานในการใช้เทคโนโลยีดิจิทัลอย่างเหมาะสม มีความรับผิดชอบในการเรียนรู้ที่จะใช้เทคโนโลยีอย่างชาญฉลาดและปลอดภัย การจะเป็นพลเมืองดิจิทัลที่สมบูรณ์จึงต้องมีทักษะการเรียนรู้นวัตกรรมและความสามารถของความฉลาดทางดิจิทัล 8 ประการ อันได้แก่ 1) เอกลักษณ์พลเมืองดิจิทัล 2) การบริหารจัดการเวลาบนโลกดิจิทัล 3) การจัดการการระรานทางไซเบอร์ 4) การจัดการความปลอดภัยบนระบบเครือข่าย 5) การจัดการความเป็นส่วนตัว 6) การคิดอย่างมีวิจารณญาณ 7) รอยเท้าดิจิทัล และ 8) ความเห็นอกเห็นใจและสร้างสัมพันธภาพที่ดีกับผู้อื่นทางดิจิทัล ซึ่งหากมีการผสมผสานการใช้เทคโนโลยีดิจิทัลเพื่อการเรียนรู้ที่เหมาะสม จะเป็นบรรทัดฐานในการใช้เทคโนโลยีในการสร้างสรรค์นวัตกรรมได้อย่างปลอดภัย

การให้ความสำคัญกับพลเมืองในยุคดิจิทัลจึงเป็นสิ่งที่ควรให้ความสำคัญโดยเฉพาะสถาบันการศึกษา ซึ่งมีหน้าที่ต้องเตรียมทักษะผู้เรียนให้มีความพร้อม โดยมีปัจจัยในการส่งเสริมทักษะที่สำคัญ อันได้แก่ ทักษะในการคิดวิเคราะห์ ความคิดสร้างสรรค์ การทำงานร่วมกัน การรู้เท่าทันสื่อ การรู้เท่าทันเทคโนโลยี ความเป็นผู้นำ การทำงานให้มีประสิทธิภาพ และการเข้าสังคม และทักษะที่ต้องเพิ่มเข้ามาเป็นอย่างยิ่ง ได้แก่ การเสพสื่อออนไลน์ การหาข้อมูลร่วมกับผู้อื่นทางออนไลน์ การคัดกรองข่าวลวง และการใช้ชีวิตอย่างสมดุลบนโลกดิจิทัล โดย กสทช. และ สำนักงาน กสทช. มีบทบาทในการให้ความรู้ ออกรายนโยบายและแนวปฏิบัติเพื่อคุ้มครองผู้บริโภคอย่างต่อเนื่อง เพื่อขับเคลื่อนความเป็นพลเมืองดิจิทัลเพื่อนำไปสู่การพัฒนาประเทศไทยอย่างไรก็ตาม การส่งเสริมทักษะการเรียนรู้สู่พลเมืองดิจิทัล ต้องอาศัยความร่วมมือทั้งจากหน่วยงานภาครัฐ ภาคเอกชน และภาคประชาชน การตระหนักในความสำคัญของการใช้เทคโนโลยีที่ถูกต้อง การใช้เทคโนโลยีอย่างปลอดภัยและสร้างสรรค์ และการมีคุณธรรม และจริยธรรมในการใช้เทคโนโลยีและปฏิบัติตามหลักกฎหมายและนิติธรรม จะช่วยให้เราสามารถเป็นพลเมืองดิจิทัลที่ใช้ชีวิตในโลกดิจิทัลได้อย่างสมดุล

8. ข้อเสนอแนะ

8.1 ข้อเสนอแนะต่อการศึกษาในอนาคต

8.1.1 ควรมีการศึกษาวิจัยเกี่ยวกับดัชนีชี้วัดความเป็นพลเมืองดิจิทัลของสังคมไทย เพื่อส่งเสริมปัจจัยในการพัฒนาทักษะการเรียนรู้ให้แก่พลเมืองในยุคดิจิทัล และเพื่อเป็นการประเมินถึงการรับรู้ดิจิทัลของพลเมืองของประเทศไทย โดยอาจสนับสนุนงบประมาณในการวิจัย รวมถึงนำผลการวิจัยทั้งในและต่างประเทศมาประยุกต์และปรับใช้ให้มากยิ่งขึ้น

8.1.2 การสนับสนุนบทบาทของพลเมืองของประเทศไทยในด้านต่าง ๆ ควรครอบคลุมทักษะความฉลาดทางดิจิทัล โดยอาจปรับนิยามของพลเมืองในระบอบประชาธิปไตยให้มีทักษะการเรียนรู้นวัตกรรมและความสามารถ 8 ประการของความฉลาดทางดิจิทัลให้ชัดเจนมากยิ่งขึ้น

8.1.3 ส่งเสริมการแลกเปลี่ยนเรียนรู้ระหว่างหน่วยงานที่เกี่ยวข้อง โดยอาจถอดบทเรียนจากงานวิจัยหรือผลการศึกษาต่าง ๆ เพื่อกระตุ้นให้เกิดการตื่นตัวและตระหนักถึงความสำคัญของการพัฒนาทักษะการเรียนรู้ด้านความฉลาดทางดิจิทัลให้เกิดขึ้นในสังคมอย่างยั่งยืน

8.2 ข้อเสนอแนะเชิงนโยบายสำหรับกิจการสื่อสาร

8.2.1 กสทช. ควรส่งเสริมนโยบายการพัฒนาสื่อและการบริโภคสื่ออย่างสร้างสรรค์โดยให้ความสำคัญกับบทบาทของความเป็นพลเมืองดิจิทัลโดยการพัฒนาความฉลาดทางดิจิทัลให้กับประชาชน

8.2.2 ภาครัฐควรส่งเสริมบทบาทของสถาบันการศึกษา โดยกระตุ้นให้ผู้เรียนใช้เทคโนโลยีอย่างมีวิจารณญาณ ส่งเสริมทักษะความฉลาดทางดิจิทัลให้เป็นหลักสูตรสำคัญของผู้เรียนที่ต้องเรียนรู้ รวมถึงเผยแพร่หลักสูตรดังกล่าวให้แก่ประชาชนและบุคคลทั่วไปอย่างทั่วถึง

8.2.3 พลเมืองในยุคดิจิทัลจะต้องมีการพัฒนาทักษะการเรียนรู้และนวัตกรรมอย่างต่อเนื่องตระหนักในความสำคัญของการใช้เทคโนโลยีที่ถูกต้อง และการใช้เทคโนโลยีอย่างปลอดภัยและสร้างสรรค์ มีคุณธรรมและจริยธรรมในการใช้เทคโนโลยีและปฏิบัติตามหลักกฎหมายและศีลธรรม โดยครอบครัวและสถาบันการศึกษาควรมีส่วนร่วมในการพัฒนาอย่างจริงจัง

8.2.4 ภาครัฐ ภาคเอกชน และภาคประชาชน ควรร่วมมือกันกำกับและควบคุมการใช้ดิจิทัลให้เป็นไปในทางที่ถูกต้องเหมาะสม โดยเฉพาะการคุ้มครองประชาชนผู้บริโภคสื่อ ทั้งในเรื่องของการถูกละเมิดละเลยในสิทธิและเสรีภาพ และการถูกเอาเปรียบจากผู้ประกอบกิจการ รวมถึงสนับสนุนให้เกิดการวิจัยเพื่อเพิ่มพูนต่อยอดความรู้ให้มากยิ่งขึ้น โดยอาจสนับสนุนงบประมาณในการวิจัย พร้อมทั้งเปิดพื้นที่ให้เกิดการแลกเปลี่ยนผลการวิจัยเกี่ยวกับการเรียนรู้ดิจิทัลของพลเมืองในสังคมไทยในมิติต่าง ๆ อย่างสม่ำเสมอ

8.2.5 ผู้ประกอบการภาครัฐและเอกชนต้องสร้างความปลอดภัยทางเทคโนโลยีให้แก่ผู้บริโภคและประชาชนทั่วไป โดยออกกฎระเบียบที่เกี่ยวข้องเพื่อป้องกันอันตรายจากการใช้สื่อและเทคโนโลยี

รายการเอกสารอ้างอิง

- กระทรวงยุติธรรม. (2563). *อาชญากรรมทางไซเบอร์ ภัยคุกคามจากวิถีใหม่ยุคโควิด-19 ผู้เชี่ยวชาญแนะรัฐเร่งให้ความรู้*.
<https://www.moj.go.th/view/45017>
- ฉัตรพงศ์ ชูแสงนิล. (2561). *ยุคแห่งพลเมืองดิจิทัล*. คลังความรู้ SciMath. <https://www.scimath.org/article-technology/item/8659-2018-09-11-07-58-08>
- ฉัตรพงศ์ ชูแสงนิล. (2562). *ความฉลาดทางดิจิทัล (Digital intelligence)*. คลังความรู้ SciMath. <https://www.scimath.org/article-technology/item/10611-digital-intelligence>
- ฐิตินัน บัญญาภาพ คอมมอน. (2556). *บทบาทของสื่อใหม่ในการสร้างค่านิยมทางสังคมและอัตลักษณ์ของเยาวชนในเขตกรุงเทพมหานคร*. กรุงเทพฯ: คณะนิเทศศาสตร์ มหาวิทยาลัยธุรกิจบัณฑิต.
- ธนวัฒน์ เจริญญา และสุภาณี เสียงศรี. (2563, กรกฎาคม-ธันวาคม). *ความฉลาดทางดิจิทัลกับทักษะการเรียนรู้และนวัตกรรมในศตวรรษที่ 21. วารสารวิจัยและนวัตกรรม, 3(2)*. <https://so06.tci-thaijo.org/index.php/ivebjournal/article/view/245251>
- บุญชนก ธรรมวงศา. (2561). *4CS : สี่ทักษะการเรียนรู้ที่ควรมี ฝึกกันได้ และไม่ต้องใช้พรสวรรค์*. The Potential. <https://thepotential.org/2018/10/19/4cs- for-21stcentury-learning/>.
- พักตร์วิภา โพธิ์ศรี. (2561). *บทบาทการศึกษาต่อการพัฒนาความเป็นพลเมืองดิจิทัล*. *วารสารการศึกษาและการพัฒนาสังคม, 14(1)*, <https://edu.buu.ac.th/vesd/a2561-1.pdf>
- ยีน ภู่วรรณ. (2564). *ความฉลาดรู้ดิจิทัล (DQ Digital- Quotient)*. *ชีวิตวิถีใหม่และความฉลาดทางดิจิทัล*. <https://learningdq-dc.ku.ac.th/course/?c=5&l=5>
- ศุภณัฐ เพิ่มพูนวิวัฒน์, ศรัณยู หมั่นทรัพย์, และจารุวรรณ แก้วมะโน. (2564). *ความเป็นพลเมือง : บทสำรวจสถานะความเป็นพลเมืองกับการรู้ดิจิทัล*. สำนักส่งเสริมการเมืองภาคพลเมือง สถาบันพระปกเกล้า. <https://www.kpi.ac.th/knowledge/research/data/1194?page=3>
- สรานนท์ อินทนนท์. (2563). *ความฉลาดทางดิจิทัล (DQ Digital Intelligence)*. มูลนิธิส่งเสริมสื่อเด็กและเยาวชน (สสย.). <http://cclickthailand.com/fact-sheet-ความฉลาดทางดิจิทัล-dq-digital-intelligence/>
- สุภิญญา กลางณรงค์ และณภัทร เรืองนาคกุล. (2564). *ความเป็นพลเมืองยุคดิจิทัลกับการรับมือด้านมีดออนไลน์ในวิถีปรกติใหม่*. ห้องสมุดงานวิจัยมหาวิทยาลัยแม่โจ้. <https://librae.mju.ac.th/acticleDetail.aspx?qid=1198>
- สุวรรณี ไหว้, สุวัฒน์ รักขันโท, และสิริวัฒน์ ศรีเครือดง. (2564). *มนุษย์กับความเป็นพลเมืองดิจิทัล Human : Digital Citizenship. วารสาร มจร มนุษยศาสตร์ปริทรรศน์, 7(2)*, <https://so03.tci-thaijo.org/index.php/human/article/download/252744/171896/942885>
- Buchanan, R. (2018). *How to help children build a positive presence online*. World Economic Forum. <https://www.weforum.org/agenda/2018/01/why-children-should-be-taught-to-build-a-positive-online-presence>
- DQ Institute. (2017). *Digital Intelligence (DQ): A Conceptual Framework & Methodology for Teaching and Measuring Digital Citizenship*. <https://www.dqinstitute.org/wp-content/uploads/2017/08/DQ-Framework-White-Paper-Ver1-31Aug17.pdf>