

บทที่ 6 การเป็นพลเมืองดิจิทัล

ภาชญา เชี่ยวชาญ

ในยุคของเทคโนโลยีที่ได้นำพามนุษย์ก้าวสู่สังคมดิจิทัลอย่างเต็มรูปแบบ ประเทศไทยจึงเล็งเห็นถึงการนำเทคโนโลยีดิจิทัลมาใช้เป็นเครื่องมือสำคัญในการขับเคลื่อนการพัฒนาประเทศซึ่งสามารถตอบปัญหาความท้าทายที่ประเทศกำลังเผชิญอยู่หรือเพิ่มโอกาสในการพัฒนาทางเศรษฐกิจและสังคม ประเด็นหนึ่งที่มีความสำคัญ คือ การพัฒนาศักยภาพของคนในประเทศทั้งบุคลากรด้านเทคโนโลยีบุคลากรที่ทำงานในภาคเกษตรอุตสาหกรรมและบริการรวมถึงคนทั่วไปที่จะต้องชาญฉลาดรู้เท่าทันสื่อเท่าทันโลก โดยมีเป้าหมายที่จะเตรียมความพร้อมให้บุคลากรทุกกลุ่มมีความรู้และทักษะที่เหมาะสมต่อการดำเนินชีวิตและการประกอบอาชีพในยุคดิจิทัล และได้กำหนดกรอบยุทธศาสตร์การพัฒนา 6 ด้าน ซึ่งมียุทธศาสตร์ที่เกี่ยวข้องกับการพัฒนาคนสู่การเป็นพลเมืองดิจิทัล ได้แก่ ยุทธศาสตร์ที่ 3 ว่าด้วยการสร้างสังคมคุณภาพที่ทั่วถึงเท่าเทียมด้วยเทคโนโลยีดิจิทัล เป็นการพัฒนาบริการต่างๆ ของรัฐผ่านเทคโนโลยีดิจิทัลมีการรวบรวมและแปลงข้อมูลองค์ความรู้ให้อยู่ในรูปแบบดิจิทัลที่ประชาชนทุกกลุ่มสามารถเข้าถึงและมีทักษะที่สามารถนำเทคโนโลยีดิจิทัลไปใช้ประโยชน์ได้โดยง่าย สะดวกอย่างมีความรับผิดชอบต่อสังคม เป็นการสร้างสังคมดิจิทัลที่มีคุณภาพ

(Digital Society) มุ่งหวังที่จะลดความเหลื่อมล้ำทางโอกาสของประชาชนที่เกิดจากปัญหาต่างๆ และให้ความสำคัญกับการพัฒนาพลเมืองที่ฉลาดเพื่อให้เกิดการใช้เทคโนโลยีดิจิทัลอย่างสร้างสรรค์ด้วยการส่งเสริมแนวปฏิบัติที่ดีในโลกดิจิทัลโดยบรรจุเรื่องการรู้เท่าทันสื่อที่เป็นมาตรฐานในหลักสูตรการศึกษาทุกระดับดำเนินการวัดระดับที่มีเกณฑ์กำหนดชัดเจนรองรับให้เกิดความรู้ด้านการรู้เท่าทันสื่อในวงกว้างโดยมุ่งเน้นในเรื่องความสามารถในการแยกแยะ วิเคราะห์สื่อ และข้อมูลข่าวสาร การใช้เทคโนโลยีอย่างมีความรับผิดชอบต่อสังคมและการไม่ละเมิดสิทธิในทรัพย์สินทางปัญญา เมื่อมีโครงสร้างพื้นฐานและพลเมืองดิจิทัลที่พร้อมแล้วนั้น เทคโนโลยีดิจิทัลจะเป็นเครื่องมือในการยกระดับคุณภาพชีวิตของคนทุกกลุ่มผ่านบริการดิจิทัลต่างๆ และยุทธศาสตร์ที่ 5 ว่าด้วยการพัฒนากำลังคนให้พร้อมเข้าสู่ยุคเศรษฐกิจและสังคมดิจิทัล เพื่อให้เป็นบุคลากรที่ทำงานด้วยความสามารถในการสร้างสรรค์และใช้เทคโนโลยีดิจิทัลอย่างชาญฉลาดในการประกอบอาชีพและความเชี่ยวชาญตามระดับมาตรฐานสากลเพื่อสร้างให้เกิดการจ้างงานที่มีคุณค่าสูงรองรับการพัฒนาประเทศในยุคเศรษฐกิจและสังคมที่ใช้เทคโนโลยีดิจิทัลเป็นปัจจัยหลักในการขับเคลื่อน (กระทรวงเทคโนโลยีสารสนเทศและการสื่อสาร, 2559)

อาจกล่าวได้ว่าเทคโนโลยีดิจิทัลเป็นเครื่องมือในการยกระดับคุณภาพชีวิตของคนทุกกลุ่มผ่านบริการดิจิทัลตามแผนพัฒนาดิจิทัลเพื่อเศรษฐกิจและสังคม ดังนั้น องค์การภาครัฐและเอกชน รวมถึงสถาบันการศึกษาจึงให้ความสำคัญต่อการเป็นพลเมืองดิจิทัล (Digital Citizenship) ซึ่งเป็นบุคคลที่จะต้องมีความรู้และทักษะเพื่อใช้เทคโนโลยีดิจิทัลได้อย่างมีประสิทธิภาพในการมีส่วนร่วมในสังคม สื่อสารกับผู้อื่นสร้างและบริโภคเนื้อหาดิจิทัล รวมถึงการมีพฤติกรรมที่เหมาะสมและมีความรับผิดชอบเกี่ยวกับการใช้เทคโนโลยี ซึ่งเกี่ยวข้องกับทักษะการรู้ดิจิทัล (Digital Literacy) ที่เป็นความสามารถในการใช้เทคโนโลยีดิจิทัล เครื่องมือสื่อสารและเครือข่ายเพื่อการเข้าถึง การจัดการ การบูรณาการ การประเมินและการสร้างสรรค์สารสนเทศ เพื่อนำมาใช้ในการเรียนรู้ในภาคการศึกษานั้น รัฐบาลได้พยายามสร้างนโยบายต่างๆ เพื่อพัฒนาระบบการศึกษาให้ผู้สอนและผู้เรียนมีทักษะที่เข้มแข็ง นำไปสู่การเตรียมความพร้อมและพัฒนาคอนสุมการเป็นพลเมืองดิจิทัล

ซึ่งไม่เพียงแต่จะต้องมีทักษะและความรู้ที่หลากหลายในการใช้อินเทอร์เน็ตผ่านอุปกรณ์และช่องทางการสื่อสารประเภทต่างๆ เพื่อประโยชน์ในการดำรงชีวิตประจำวัน แต่คุณลักษณะของการเป็นพลเมืองดิจิทัลที่สมบูรณ์ จะต้องใช้เทคโนโลยีดังกล่าว ในทางที่ก่อให้เกิดประโยชน์ต่อบุคคลอื่นและสังคม เช่น การใช้เทคโนโลยีเพื่อสื่อสารกับภาครัฐและภาคเอกชนเพื่อก่อให้เกิดการเปลี่ยนแปลงในทางที่ดีและถูกต้อง โดยเฉพาะกลุ่มเยาวชนไปสู่การเป็นพลเมืองดิจิทัลด้วยคุณลักษณะที่ดี ได้แก่ การตระหนักถึงความสามารถในการเข้าถึงเทคโนโลยีสารสนเทศของผู้อื่น การเป็นผู้ประกอบการและผู้ประกอบการที่มีจริยธรรม การเป็นผู้ส่งสารและรับสารที่มีมารยาท ทักษะการรู้ด้านกฎหมายเทคโนโลยีสารสนเทศ การใช้เทคโนโลยีให้มีความเหมาะสมและไม่ส่งผลกระทบต่อสุขภาพ เรียนรู้วิธีการเสริมสร้างความปลอดภัยในการใช้เทคโนโลยี และการสร้างสภาพแวดล้อมการเรียนรู้ ดังนั้นการสร้างสภาพแวดล้อมทางดิจิทัลที่มีรากฐานให้ผู้เรียนพัฒนาทักษะการแก้ไขปัญหาอย่างเป็นระบบ อันจะทำให้พวกเขาได้รับประโยชน์จากงานที่ใช้เทคโนโลยีสูงในอนาคต

ดังนั้น ความสำคัญในการพัฒนากำลังคนโดยการส่งเสริมให้มีทักษะการรู้ดิจิทัลและทักษะอื่นๆ ที่นำไปสู่ความเป็นพลเมืองดิจิทัล โดยเฉพาะกลุ่มนักเรียนและนักศึกษาซึ่งกำลังศึกษาเฉพาะด้านเพื่อการประกอบอาชีพให้นักศึกษารู้จักการเป็นพลเมืองดิจิทัลและสามารถใช้เทคโนโลยีในทางที่สร้างสรรค์ เกิดประโยชน์ต่อตนเองและผู้อื่น และปลอดภัยจากภัยคุกคามต่างๆ ที่มาพร้อมกับเทคโนโลยีเหล่านี้ได้โดยจัดการเรียนรู้ จัดสภาพแวดล้อมและสร้างแรงจูงใจให้นักศึกษาได้พัฒนาทักษะความรู้ด้านต่างๆ ด้วยสิ่งที่จะกระตุ้นให้นักศึกษามีส่วนร่วมในการเป็นพลเมืองดิจิทัล ซึ่งการเป็นพลเมืองดิจิทัลนั้นไม่ได้เป็นเพียงผู้ใช้เทคโนโลยีดิจิทัล แต่มีความตระหนักและมีความสามารถในการกำหนดและศึกษาความเป็นไปได้ของการมีส่วนร่วมในแง่บวกและลบของการออนไลน์รวมถึงการมองเห็นถึงความสำคัญและความรับผิดชอบต่อเนื้อหาและการกระทำของตนเมื่อใช้อินเทอร์เน็ต สมาร์ทโฟน สื่อและเทคโนโลยีดิจิทัลโดยจะต้องคำนึงถึงความปลอดภัยในการพัฒนาและปฏิบัติตามกฎหมาย และมีพฤติกรรมทาง

จริยธรรมในยุคสื่อดิจิทัลในบทนี้จะได้กล่าวถึงทักษะความเข้าใจและการใช้เทคโนโลยีดิจิทัล มารยาทดิจิทัล และการรู้เท่าทันดิจิทัลสู่การเป็นพลเมืองดิจิทัลที่ดี

6.1 ทักษะความเข้าใจและใช้เทคโนโลยีดิจิทัล

ความเป็นพลเมืองดิจิทัล (Digital Citizenship) หมายถึง บรรทัดฐานของพฤติกรรมและกฎที่ต้องปฏิบัติตามให้เหมาะสมเมื่อใช้เทคโนโลยี และมีความรับผิดชอบเกี่ยวกับการใช้เทคโนโลยี รวมถึงคุณภาพของการตอบสนองต่อการเป็นสมาชิกในชุมชนดิจิทัล (Terry Heick) ซึ่งหลักการที่สร้างพลเมืองดิจิทัล ได้แก่ จริยธรรมดิจิทัล สื่อดิจิทัลและการรู้สารสนเทศ ข้อตกลง และการมีส่วนร่วมแบบดิจิทัลตามการวิเคราะห์แนวคิด

6.1.1 ทักษะความเข้าใจและใช้เทคโนโลยีดิจิทัล

ทักษะความเข้าใจและใช้เทคโนโลยีดิจิทัล เป็นทักษะด้านดิจิทัลพื้นฐานที่จะเป็นตัวช่วยสำคัญ สำหรับบุคคลทั่วไปในการดำเนินชีวิต การปฏิบัติงาน การสื่อสาร และการทำงานร่วมกันกับผู้อื่นในสังคมดิจิทัล สำหรับองค์กรนั้นหากมีบุคลากรที่มีความเข้าใจและสามารถใช้งานเทคโนโลยีดิจิทัลได้อย่างมีประสิทธิภาพแล้วนั้นจะช่วยสร้างคุณค่า (Value Co-Creation) และความคุ้มค่าในการดำเนินงาน (Economy of Scale) ขององค์กรเพื่อการก้าวไปสู่การเป็นส่วนหนึ่งของแผนประเทศไทย 4.0 อีกทั้งยังเป็นเครื่องมือช่วยให้อุตสาหกรรมสามารถเรียนรู้และพัฒนาตนเองเพื่อให้ได้รับโอกาสการทำงานที่ดีและเติบโตก้าวหน้าในสายงานอาชีพอีกด้วย

6.1.1.1 องค์ประกอบของการเป็นพลเมืองดิจิทัล 9 ประการ (Ribble, Baily and Ross, 2004; Ribble, 2016) ได้แก่

1) การเข้าถึงเทคโนโลยีดิจิทัล (Digital Access) สิทธิเท่าเทียมกันในการใช้อินเทอร์เน็ตโดยพิจารณาถึงอุปสรรคในการเข้าถึงเทคโนโลยีสารสนเทศและการสื่อสารที่ทันสมัย แต่ละคนจะสะท้อนวิธีการของพวกเขาในการค้นหาข้อมูลโดยใช้เทคโนโลยีดิจิทัล และสิ่งนี้จะแตกต่างกันอย่างไรหากพวกเขามีการ จำกัดการเข้าถึง นอกจากนี้เรายังจะถามว่าการเข้าถึงเทคโนโลยีดิจิทัลที่จำกัด มีผลต่อการมีส่วนร่วมในสังคมอย่างไร และพฤติกรรมการค้นหาข้อมูลแตกต่างกันอย่างไร ทางออนไลน์ทุกวันนี้คนส่วนใหญ่สามารถเข้าถึงอินเทอร์เน็ตได้ แต่ทุกคนไม่เหมือนกัน จึงควรคำนึงถึงความจริงที่ว่าสถานะทางเศรษฐกิจและสังคม หรือสถานที่หมายความว่า บางคนไม่สามารถเข้าถึงเทคโนโลยีได้ง่ายเหมือนที่เราทำ

2) การค้าทางดิจิทัล (Digital Commerce) ซื้อขายออนไลน์แบบมีกติกา เราสามารถซื้อสินค้าต่างๆ ผ่านทางออนไลน์และส่งไปยังบ้านของเรา อย่างไรก็ตาม มีความเสี่ยงที่เกี่ยวข้องกับการซื้อออนไลน์ดังนั้น จึงเป็นเรื่องสำคัญที่จะต้องตระหนักถึงสิ่งนี้และมองหาเว็บไซต์การชำระเงินที่ปลอดภัยซึ่งปกป้องข้อมูลของเราและเงินของเรา

3) การสื่อสารดิจิทัล (Digital Communication) แลกเปลี่ยนข้อมูลข่าวสารที่เหมาะสมอินเทอร์เน็ตช่วยให้เราสื่อสารและแลกเปลี่ยนข้อมูลได้ง่ายกว่าที่เคย อย่างไรก็ตาม การตระหนักและระวังสิ่งที่เราแบ่งปันอาจหมายถึง การหลีกเลี่ยงอันตรายและสถานการณ์ที่น่าอัปยศที่อาจส่งผลกระทบต่อเราในอนาคต

4) การรู้ดิจิทัล (Digital Literacy) คือ การเรียนรู้ ถ่ายทอด และใช้ประโยชน์จากเทคโนโลยี การรู้ดิจิทัลช่วยให้เราสามารถศึกษาและทำงานได้อย่างมีประสิทธิภาพ ตัวอย่างเช่น การเรียนรู้วิธีดำเนินการวิจัยออนไลน์ที่มีประโยชน์ ระบุแหล่งที่เชื่อถือได้และไม่น่าเชื่อถือ รวมถึงใช้ชุดซอฟต์แวร์มาตรฐาน เช่น Microsoft Office ล้วนเป็นทักษะที่สำคัญ

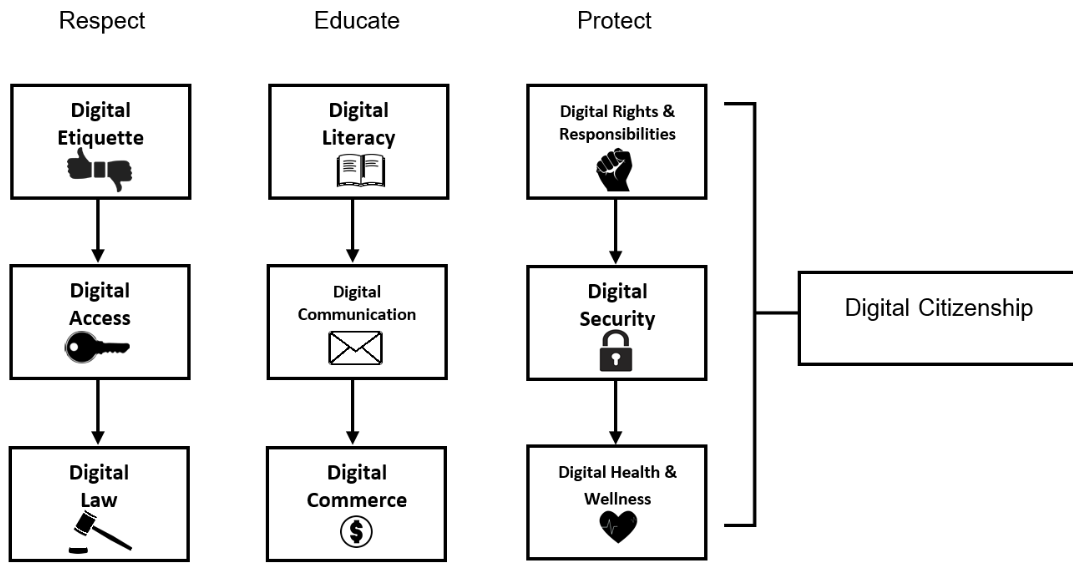
5) มารยาททางดิจิทัล (Digital Etiquette) คือ การรู้กาลเทศะ ประพฤติดี มีมารยาทในการใช้สื่อสังคมออนไลน์ซึ่งควรเพิ่มการระมัดระวังให้มากขึ้นเกี่ยวกับวิธีที่เราดำเนินการต่างๆ บนอินเทอร์เน็ตมีความสำคัญมากกว่าที่เคย ปฏิบัติตนอย่างเหมาะสมเคารพผู้อื่น และรับผิดชอบในขณะโพสต์ และแบ่งปันออนไลน์เป็นแนวทางที่ดีสำหรับการใช้งานอย่างปลอดภัย

6) กฎหมายดิจิทัล (Digital Law) คือ การละเมิดสิทธิและการกระทำที่ผิดกฎหมาย โดยครอบคลุมการแฮก การขโมยข้อมูลส่วนตัว การลอกเลียนแบบหรือการขโมยทรัพย์สินทางปัญญา เมื่อมีการพัฒนาเทคโนโลยี การออกกฎหมายกำลังเปลี่ยนแปลงอยู่ตลอดเวลา ดังนั้น ตัวเราเองจึงได้รับข่าวสารและทันสมัยเกี่ยวกับสิ่งที่ถูกกฎหมายและยอมรับได้เป็นกุญแจสำคัญ

7) สิทธิและความรับผิดชอบทางดิจิทัล (Digital Responsibilities) คือ ความมีอิสระในการแสดงออก แต่ต้องเคารพสิทธิและมีความรับผิดชอบแบบดิจิทัลในทุกการกระทำของเรา รวมถึงสิ่งต่างๆ เช่น ความเป็นส่วนตัวและเสรีภาพในการพูด อย่างไรก็ตาม สิ่งสำคัญคือต้องดำเนินการเกี่ยวกับสิทธิเหล่านี้ด้วยความเคารพและรับผิดชอบและปกป้องหรือรายงานกรณีที่คุณคามผู้อื่น

8) สภาพร่างกายและสุขภาพทางดิจิทัล (Digital Health & Wellness) คือ การดูแลสุขภาพกายและใจให้ห่างไกลผลกระทบจากโลกดิจิทัล ผู้ใช้เทคโนโลยีทุกคน ควรตระหนักถึงผลกระทบที่อาจเกิดขึ้นกับสภาพร่างกายและอารมณ์ ผู้ใช้หลายคนใช้เวลาหลายชั่วโมงในแต่ละวันเพื่อดูหน้าจอหรือใช้งานอยู่บนโลกออนไลน์ ดังนั้น การตระหนักถึงผลของสิ่งนี้จะเกิดต่อร่างกายและจิตใจซึ่งเป็นสิ่งสำคัญต่อการมีสุขภาพที่ดี

9) ความปลอดภัยทางดิจิทัล (Digital Security) คือ การระวังทุกการใช้งาน ความมั่นใจในความปลอดภัยเว็บไซต์ และโลกออนไลน์เต็มไปด้วยความเสี่ยงและอันตราย แต่โดยการเรียนรู้และระมัดระวัง เช่น ใช้รหัสผ่านที่มีประสิทธิภาพเว็บไซต์ที่น่าเชื่อถือ และการปกป้องอุปกรณ์ด้วยไฟร์วอลล์และซอฟต์แวร์ป้องกันไวรัส เราสามารถออนไลน์ได้พร้อมการปกป้องในระดับหนึ่ง



ภาพที่ 6.1 ความสัมพันธ์ของ 9 องค์ประกอบสู่ความเป็นพลเมืองดิจิทัล

6.1.2 มาตรฐานด้านทักษะความเข้าใจและใช้เทคโนโลยีดิจิทัล

แนวคิดและมาตรฐานที่ครอบคลุมความสามารถของทักษะการรู้เท่าทันดิจิทัล ซึ่งจะ เป็นระบบ ถูกสร้างขึ้นบนกรอบการเรียนรู้การศึกษาของ OECD ในปี 2030 และเป็นความร่วมมือกันของ 25 แนวทางการรู้เท่าทันดิจิทัลที่ใช้กันทั่วโลก สอดคล้องกับการเตรียมความพร้อมประชาชนและ กำลังคนของไทยในการขับเคลื่อนประเทศตามนโยบายประเทศไทย 4.0 ได้นั้น ประชาชนจะต้องมี ความรู้และทักษะในการใช้เทคโนโลยีดิจิทัลได้อย่างถูกต้องและมีมาตรฐานสากลในบทนี้จะได้กล่าวถึง มาตรฐานด้านทักษะความเข้าใจและใช้เทคโนโลยีดิจิทัล ดังนี้

6.1.2.1 UNESCO's Digital Citizenship Competency Framework

ซึ่งอธิบายวิธีการ 3 ขั้นตอน ของการพัฒนาการศึกษาที่สามารถวางแผนกับ 6 ด้านของงานครูเพื่อสร้างกรอบของ 18 โมดูลเกี่ยวกับความสามารถของครู ดังนี้

- 1) ความรู้เทคโนโลยี (Technology Literacy) ทำให้นักเรียนสามารถใช้ เทคโนโลยีสารสนเทศเพื่อเรียนรู้ได้อย่างมีประสิทธิภาพมากขึ้น
- 2) องค์ความรู้ในเชิงลึก (Knowledge Deepening) ทำให้นักเรียนได้รับความรู้ลึกๆจริงเกี่ยวกับวิชาในโรงเรียนและนำไปใช้กับปัญหาที่ซับซ้อนและเป็นจริงในโลก
- 3) การสร้างความรู้ (Knowledge Creation) ซึ่งจะช่วยให้นักเรียน ประชาชน และแรงงาน เพื่อสร้างความรู้ใหม่ที่จำเป็นสำหรับสังคมที่มีความสามัคคีมากขึ้น บรรลุเป้าหมาย และสร้าง สังคมที่ดี กรอบมาตรฐานนี้สังเกตเห็นถึงความสำคัญของครูผู้สอนที่จะส่งเสริมและสนับสนุนในเยาวชนมี ความรู้ ทักษะและความคิดที่จะสามารถนำไปพัฒนาตนเองสู่การเป็นพลเมืองดิจิทัลที่มีคุณภาพ

6.1.2.2 The European Commission's Digital Competence Framework

คณะกรรมการการยุโรปได้พัฒนา Dig Comp ซึ่งเป็นกรอบอ้างอิงเพื่ออธิบายความหมายของ ความสามารถในการดิจิทัล โดยไม่ได้มุ่งเน้นไปที่อุปกรณ์หรือซอฟต์แวร์ แต่พยายามที่จะสนับสนุนการใช้เทคโนโลยีดิจิทัลของคนมีความมั่นใจที่สำคัญและมีความรับผิดชอบ รวมถึงเป็นกรอบเสนอคำอธิบายที่ครอบคลุมของความรู้ทักษะและทัศนคติที่ผู้คนที่ต้องการใน 5 ประเด็นสำคัญโดยที่ Dig Comp เป็นกรอบที่สามารถนำไปใช้ได้ฟรีและมีความยืดหยุ่นที่สามารถปรับให้รองรับการพัฒนาและความเข้าใจในความสามารถทางดิจิทัลในทุกสถานการณ์ ซึ่งสามารถใช้ได้หลายวิธี ได้แก่ สนับสนุนนโยบายและการปฏิบัติเพื่อพัฒนาทักษะดิจิทัล, การประเมินทักษะดิจิทัล, สนับสนุนการฝึกอบรมครูผู้สอน ผู้ฝึกสอน และครูเพื่อให้ได้ทักษะดิจิทัล, เพื่อออกแบบโปรแกรมและโอกาสในการเรียนรู้ และเพื่อรับรู้และรับรองทักษะ Dig Comp สามารถใช้งานโดยพนักงาน, ผู้ฝึกอบรม, นักการศึกษา, ผู้กำหนดนโยบายและบุคคลอื่นๆ ที่สนใจในการพัฒนาและทำความเข้าใจเกี่ยวกับความสามารถด้านดิจิทัล

6.1.2.3 US Common Sense's Digital Literacy Framework

ในสหรัฐฯ ได้จัดตั้งองค์กรขึ้นมาเพื่อสร้างมาตรฐานในการพัฒนาการเป็นพลเมืองดิจิทัลของประชาชน นักเรียนทุกคนต้องการทักษะการเป็นพลเมืองดิจิทัลในการมีส่วนร่วมอย่างเต็มที่ในชุมชนของพวกเขาและตัดสินใจอย่างชาญฉลาดทางออนไลน์และในชีวิต โดยพัฒนาหลักสูตรความเป็นพลเมืองเพื่อพัฒนาตั้งแต่กลุ่มเด็ก Common Sense เริ่มต้นในปี 2003 ที่ซึ่งเป็นแหล่งรวบรวมความบันเทิงและเทคโนโลยีชั้นนำสำหรับครอบครัวและโรงเรียน ในทุกวันผู้ปกครองและนักการศึกษาหลายล้านคนให้ความไว้วางใจเพื่อช่วยให้พวกเขานำทางโลกดิจิทัลกับลูกของพวกเขา ร่วมกับผู้กำหนดนโยบายผู้นำอุตสาหกรรมและพันธมิตรสื่อทั่วโลก เรากำลังสร้างโลกดิจิทัลที่ทำงานได้ดีขึ้นสำหรับเด็กทุกคน ทุกครอบครัว และชุมชนของพวกเขา ทาง Common Sense สร้างมาตรฐานการพัฒนาเด็กและเยาวชนโดยแบ่งออกเป็น 3 ส่วน ได้แก่

1) Common Sense Media จัดเรทของภาพยนตร์ รายการทีวี หนังสือ และสื่ออื่นๆ เพื่อให้ผู้ปกครองสามารถรู้สึกสบายใจเกี่ยวกับตัวเลือกความบันเทิงที่พวกเขาทำเพื่อลูกๆ

2) Common Sense Education สนับสนุนสิ่งต่างๆ ที่จำเป็นสำหรับโรงเรียนและนักการศึกษาเพื่อเสริมพลังให้กับพลเมืองยุคดิจิทัล หลักสูตรต่างๆ เพื่อเป็นการเตรียมความพร้อมให้กับนักเรียนด้วยทักษะการเรียนรู้ตลอดชีวิต และสนับสนุนผู้สอนด้วยการฝึกอบรมโดยให้ครอบครัวและชุมชนเข้าร่วม

3) Common Sense Kids Action ร่วมกับผู้กำหนดนโยบายผู้นำธุรกิจและผู้สนับสนุนอื่นๆ เพื่อให้แน่ใจว่าเด็กทุกคนมีโอกาสประสบความสำเร็จ รูปแบบการสนับสนุนของเราเน้น

ถึงกฎหมายที่เกี่ยวข้องกับเทคโนโลยีเพื่อแจ้งให้ผู้ปกครองและนักการศึกษาทราบ ระเบียบวิธีแก้ปัญหา สำหรับความเป็นอยู่แบบดิจิทัลและกฎหมาย

6.1.2.4 International Computer Driving License (ICDL)

เป็นโปรแกรมทดสอบวัดระดับทักษะความสามารถในการใช้งานโปรแกรม คอมพิวเตอร์ ความรู้พื้นฐานการใช้คอมพิวเตอร์ การสื่อสารทางอินเทอร์เน็ตและอื่นๆ ด้วยวุฒิบัตรที่เป็น มาตรฐานสากลด้านทักษะความเข้าใจและใช้เทคโนโลยีดิจิทัล ที่ได้รับการรับรองและรับรองจาก สถาบันคุณวุฒิวิชาชีพ (องค์การมหาชน) หรือ TPQI ให้เป็นมาตรฐานคุณวุฒิด้านทักษะความเข้าใจ และใช้เทคโนโลยีดิจิทัล (Digital Literacy) ของประเทศไทย ตั้งแต่ปลายปี 2559 โดย TPQI จะกำหนด มาตรฐานสมรรถนะหลัก ในการทำงานด้านคอมพิวเตอร์และสารสนเทศว่ามีคุณสมบัติเหมาะสมที่จะ นำมาใช้เป็นเครื่องมือประเมิน เนื่องจากครอบคลุมทุกสมรรถนะที่มาตรฐานของประเทศไทยกำหนดไว้ และมีระบบการทดสอบออนไลน์ที่มีคุณภาพสูง สามารถประเมินทักษะของแต่ละบุคคลได้อย่างถูกต้อง แม่นยำ ได้ผลทันที รวมทั้งผลที่ได้มีรายละเอียดที่สามารถนำไปวิเคราะห์สมรรถนะด้านต่างๆ ได้ด้วย ซึ่งจำเป็นสำหรับนักเรียน นิสิตนักศึกษา คนทำงาน และบุคคลทั่วไป

ในโลกยุคดิจิทัลทุกวันนี้ในเรื่องของสมรรถนะความสามารถด้านการใช้ดิจิทัล (Digital Literacy) ของบุคลากรผู้ปฏิบัติงาน แบ่งออกเป็น 3 ระดับ ได้แก่

ระดับที่ 1 ทักษะขั้นพื้นฐาน ในการรับรู้และเข้าถึงโลกดิจิทัล ได้แก่ การใช้งาน คอมพิวเตอร์ การใช้งานอินเทอร์เน็ต และการใช้ดิจิทัลเพื่อความมั่นคงปลอดภัย โดยกำหนด คุณลักษณะของผลการเรียนรู้ที่พึงประสงค์ (Learning Outcome) คือ เป็นผู้ที่มีสมรรถนะในการเข้าถึง โลกดิจิทัล สามารถใช้งานอุปกรณ์ไอที และติดต่อสื่อสารบนสื่ออินเทอร์เน็ตได้อย่างปลอดภัย โดยตระหนักถึงกฎหมายและจริยธรรม รวมทั้งรู้จักและเข้าใช้บริการพื้นฐานและทำธุรกรรมออนไลน์ ขั้นต้นได้

ระดับที่ 2 ทักษะขั้นต้นสำหรับการทำงาน ได้แก่ การใช้งานคอมพิวเตอร์ การ ใช้งานอินเทอร์เน็ต การใช้โปรแกรมประมวลผลคำ การใช้โปรแกรมตารางคำนวณ การใช้โปรแกรม นำเสนอ และการใช้ดิจิทัลเพื่อความมั่นคงปลอดภัย โดยกำหนดคุณลักษณะของผลการเรียนรู้ที่พึง ประสงค์ (Learning Outcome) คือ เป็นผู้สามารถใช้งานเครื่องมือด้านดิจิทัลหรือแอปพลิเคชันขั้นต้น สำหรับการทำงานได้

ระดับที่ 3 ทักษะขั้นประยุกต์สำหรับการทำงาน การทำงานร่วมกันด้วยดิจิทัล ได้แก่ การใช้งานคอมพิวเตอร์ (Computer Basics) การใช้งานอินเทอร์เน็ต (Online Basics) การใช้ โปรแกรมประมวลผลคำ (Word Processing Basic) การใช้โปรแกรมตารางคำนวณ (Spreadsheet Basics) การใช้โปรแกรมนำเสนอ (Presentation Basics) การทำงานร่วมกันแบบออนไลน์ (Online Collaboration) การใช้โปรแกรมสร้างสื่อดิจิทัล (Web Editing) และการใช้ดิจิทัลเพื่อความมั่นคง

ปลอดภัย (IT Security) โดยกำหนดคุณลักษณะของผลการเรียนรู้ที่พึงประสงค์ (Learning Outcome) คือ เป็นผู้สามารถเลือกใช้งานเครื่องมือต่างๆ ด้านดิจิทัล ได้หลากหลายและประยุกต์ใช้ในงานได้มากขึ้น

6.1.3 แนวทางการพัฒนาทักษะความเข้าใจและใช้เทคโนโลยีดิจิทัล

ในบทนี้จะนำเสนอแนวทางในการพัฒนาทักษะความเข้าใจและใช้เทคโนโลยีดิจิทัลของกลุ่มเด็กและเยาวชนที่ซึ่งเป็นดิจิทัลเนทีฟในประเด็นต่างๆ ดังนี้

6.1.3.1 ประเด็นของครอบครัว

บทบาทสำคัญของสถาบันครอบครัวในการทำหน้าที่อบรมสั่งสอนสมาชิกของครอบครัวให้เป็นคนดีโดยจะต้องรู้วิธีการอยู่ร่วมกับสังคม รู้บทบาทหน้าที่ของตนเอง ซึ่งเมื่อนำมาประยุกต์ใช้ในการวิเคราะห์การทำหน้าที่ของครอบครัวในการดูแลลูกที่เป็นกลุ่ม (Gen Z) หรือดิจิทัลเนทีฟ นั้น สามารถอธิบายได้ว่าครอบครัวเปรียบเสมือนเป็นส่วนหนึ่งของสังคม สมาชิกของครอบครัวต้องทำบทบาทหน้าที่ของตนเองให้ดีที่สุด พ่อแม่ซึ่งถือเป็นปัจเจกบุคคลมีหน้าที่ในการดูแลการใช้สื่อดิจิทัลของดิจิทัลเนทีฟ ปลูกฝังให้ใช้สื่อดิจิทัลไปในทางสร้างสรรค์ สอนให้ใช้สื่อดิจิทัลอย่างปลอดภัย สอนให้มีความรอบคอบในการเข้าสังคมออนไลน์ สอนให้รับผิดชอบในสิ่งที่เขียน/พูด และกระทำลงไปในโลกออนไลน์ ซึ่งสิ่งต่างๆ เหล่านี้ เป็นปัจจัยสำคัญที่จะนำไปสู่การเป็นพลเมืองในยุคดิจิทัล (Digital Citizen) ได้ในที่สุด ภายใต้กรอบของการรู้ดิจิทัล คือ รู้ใช้ (Use) รู้เข้าใจ (Understand) และรู้สร้างสรรค์ (Create)

เมื่อทุกสิ่งกำลังจะเป็นดิจิทัลเยาวชนในปัจจุบันใช้ชีวิตอยู่บนโลกออนไลน์เป็นส่วนใหญ่อำนาจให้เกิดความเสี่ยงในการใช้สื่อดิจิทัลที่ไม่เหมาะสม เยาวชนกลุ่มดิจิทัลเนทีฟมักจะไม่นับพ่อแม่เกี่ยวกับสิ่งที่เกิดขึ้นบนเว็บไซต์ ทำให้ผู้ปกครองไม่รู้เลยว่าเด็กใช้เวลาในการใช้อินเทอร์เน็ตไปเท่าไร และทำอะไรบ้าง และผู้ปกครองบางส่วนไม่มีความรู้เรื่องการใช้อินเทอร์เน็ตและการป้องกันภัยคุกคามที่มาจากโลกออนไลน์ พ่อแม่ยุคใหม่ที่มีลูกอยู่ในกลุ่มดิจิทัลเนทีฟควรมีความรู้เกี่ยวกับคอมพิวเตอร์และอินเทอร์เน็ตเพราะจะทำให้สามารถตรวจสอบว่าลูกใช้งานบนโลกออนไลน์อย่างเกิดประโยชน์หรือไม่ สามารถแนะนำลูกในการใช้อินเทอร์เน็ตยุคใหม่ได้ทันต่อกระแสความเปลี่ยนแปลงทางสังคม ครอบครัวมีบทบาทในการเตือนให้ลูกให้มีความตระหนักรู้ถึงความเสี่ยงและภัยคุกคามที่เกิดจากโลกออนไลน์

ดังนั้น สถาบันครอบครัวควรเสริมสร้างทักษะการรู้ดิจิทัลให้แก่เยาวชน โดยการปลูกฝังทักษะในการคิดเชิงวิเคราะห์และสอนให้เยาวชนเรียนรู้การใช้สื่อดิจิทัลอย่างรู้เท่าทัน รวมไปถึงการดูแลเอาใจใส่พฤติกรรมการใช้สื่อดิจิทัลของเยาวชนพฤติกรรมเสี่ยงต่างๆ ที่เยาวชนทำบนโลกออนไลน์ อาจเกิดจากความเข้าใจที่ผิดหรือรู้เท่าไม่ถึงการณ์ พวกเขาอาจมีความเข้าใจว่า โลกออนไลน์สามารถเรียนรู้ได้ไม่มีจำกัดและเลือกเนื้อหาเป็น ก็จะทำให้ได้รับประโยชน์ได้อย่างเต็มที่และนำไปประยุกต์ใช้กับสังคมแบบดิจิทัลได้ในอนาคตด้วย นอกจากนี้พ่อแม่ผู้ปกครองจำเป็นต้องหาความรู้และเพิ่มทักษะของตัวเองเกี่ยวกับโลกออนไลน์ให้มากยิ่งขึ้น ควรเรียนรู้ทักษะการใช้อินเทอร์เน็ตเพื่อสร้าง

ประสบการณ์ร่วมกับเยาวชนในด้านทักษะการใช้สื่อดิจิทัล และลดช่องว่างในการสื่อสารกับเยาวชน (ชนิษฐาจิตแสง, 2557 อ้างถึงในสุภารักษ์จตุระกุล, 2559)

ดังนั้น จึงจำเป็นต้องอย่างยิ่งที่จะต้องใส่ใจและสังเกตพฤติกรรมของเยาวชนในการใช้สื่อดิจิทัล เนื่องจากสื่อมีอิทธิพลต่อการเรียนรู้ของเด็กตั้งแต่เยาว์วัยการเรียนรู้ผ่านสื่อที่สำคัญ เป็นการเรียนรู้การใช้ชีวิตอย่างมีสุขภาวะ ซึ่งเป็นการสร้างเสริมรูปแบบการใช้ชีวิตที่เด็กคุ้นเคยปฏิบัติจนเคยชินและกลายเป็นวิถีชีวิตที่ดีเมื่อเติบโตขึ้นนอกจากนี้การปล่อยให้เด็กอยู่กับสื่อโดยขาดการมีส่วนร่วมและการชี้แนะจากผู้ปกครองจะทำให้เด็กได้รับข้อมูลและประสบการณ์ที่เกินกว่าจะใช้เหตุผลตามวัยของตน พิจารณาทำความเข้าใจ ตัดสินใจไม่ได้ว่าข้อมูลที่ได้รับเป็นอย่างไร (วิมลทิพย์มุสิกพันธ์, 2555)

6.1.3.2 ประเด็นของสถาบันการศึกษาและผู้สอน

สถาบันศึกษามีหน้าที่ให้ความรู้กับผู้เรียน การเรียนรู้เป็นกระบวนการทางสังคมทำให้ระบบการเรียนการสอนในปัจจุบันได้มีการปรับเปลี่ยนไปจากเดิมที่ผู้สอนเป็นผู้ที่ให้ความรู้กับผู้เรียน โดยที่ผู้เรียนจะต้องเรียนรู้เพื่อให้ได้ความรู้หรือคำตอบการเรียนรู้ที่วานี้เกิดจากการสำรวจค้นคว้าหาข้อมูลการฝึกปฏิบัติการทดลองรวมถึงการเรียนรู้ผ่านสิ่งต่างๆ รอบตัว สารสนเทศเป็นสิ่งสำคัญต่อการเรียนรู้สื่อดิจิทัลทำให้เกิดโอกาสในการช่วยให้ผู้เรียนเข้าถึงและมีปฏิสัมพันธ์กับแหล่งสารสนเทศและกลุ่มผู้เรียนด้วยกันเป็นลักษณะของการเรียนรู้ที่ทำให้ผู้เรียนสนุกกับการเรียน

โดยการเรียนรู้จากการแก้ปัญหา (Problem Based Learning) และเรียนรู้จากการลงมือทำ (Learning by Doing) การศึกษาเป็นเครื่องมือในการพัฒนาตัวผู้เรียนโดยผู้เรียนควรมีความเข้าใจและตระหนักในตนเองควรมีส่วนร่วมในการจัดทิศทางของการพัฒนาตนเองจากความสนใจปัญหาของตนเอง (พรพิมลพจนานพิมล, 2559) ในด้านการศึกษารพัฒนาสังคมและสวัสดิภาพของมนุษย์ การศึกษา และผู้สอนมีส่วนสำคัญในการส่งเสริมและสนับสนุนคนรุ่นใหม่เพื่อให้กลายเป็นพลเมืองและผู้มีส่วนร่วมในสังคมที่ประสบความสำเร็จ

ดังนั้น จึงเป็นเรื่องสำคัญสำหรับระบบการศึกษาเพื่อให้ทันกับการใช้เทคโนโลยีดิจิทัลที่ใช้ในชีวิตประจำวันทั้งในระดับมืออาชีพภาคีรัฐและเอกชน (Sadaf Salavati, 2016) โดยมีเป้าหมายที่ครอบคลุมการปลูกฝังการแสวงหาความรู้ตลอดชีวิตของผู้เรียนและผู้สอน ด้วยการพัฒนาหลักสูตร และแนวการสอนที่มีความยืดหยุ่นสำหรับการเรียนรู้และความสามารถที่ได้จากการจ้างงาน หรือประสบการณ์นอกหลักสูตร (นิตยา วังศ์ใหญ่, 2560)

ซึ่งประเทศไทยกำลังปรับเปลี่ยนมาตรฐานการเรียนรู้และตัวชี้วัด (ฉบับปรับปรุง พ.ศ. 2560) ตามหลักสูตรแกนกลางการศึกษาขั้นพื้นฐาน พุทธศักราช 2551 ให้นักเรียนเกิดการใช้ทักษะการคิดเชิงคำนวณ ความรู้ทางด้านวิทยาการคอมพิวเตอร์และเทคโนโลยี และการสื่อสารในการแก้ปัญหาที่พบในชีวิตจริงได้อย่างมีประสิทธิภาพ (กระทรวงศึกษาธิการ, 2560) ส่วนหนึ่งที่นักเรียนไม่ผ่านการคัดเลือกเข้าเรียนในมหาวิทยาลัยหรือต้องออกจากมหาวิทยาลัย

ด้วยการไม่มีทักษะดังกล่าวแสดงให้เห็นว่าเราจำเป็นต้องสอนทักษะการเป็นพลเมืองดิจิทัลผ่านกระบวนการเรียนการสอนและการใช้ชีวิตในมหาวิทยาลัยซึ่งสถาบันอุดมศึกษาเป็นสถานที่ที่นักศึกษาแสวงหาการทำให้เกิดความเป็นสังคมนิยมของตนเอง และแสวงหา พัฒนา ความรู้ทักษะ ทักษะคนดี และคุณลักษณะที่ส่งผลต่อวิถีที่นักศึกษากระทำและมีส่วนร่วมกับสังคมในวงกว้าง ความพยายามในการกำหนดการเรียนรู้อย่างชัดเจนเกี่ยวกับความสามารถทางสังคมและพลเมืองของการศึกษาระดับสูงนั้น ไม่ค่อยแพร่หลายเท่ากับการศึกษาและส่งเสริมทักษะที่สามารถถ่ายทอดได้ แม้ว่าจะมีความซ้ำซ้อนกันระหว่างทักษะด้านมนุษยสัมพันธ์ สังคม และวัฒนธรรมที่มีความสำคัญต่อการเป็นพลเมืองที่แข็งแกร่งและทักษะที่จำเป็นสำหรับการประกอบวิชาชีพที่ประสบความสำเร็จ สถาบันอุดมศึกษาจึงมีบทบาทนำร่วมกับเอกชนในการพัฒนาและขับเคลื่อนกลุ่มเทคโนโลยีและอุตสาหกรรมเป้าหมายพร้อมกับการวิจัยเพื่อตอบโจทย์ประเด็นท้าทายของประเทศ

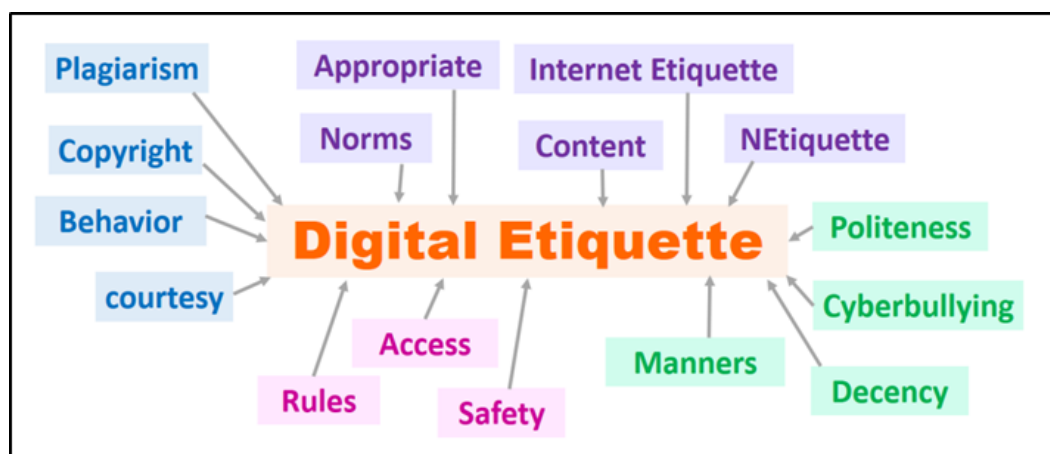
มหาวิทยาลัยทั้งไทยและต่างประเทศให้ความสำคัญกับการพัฒนาหลักสูตร ส่งเสริมองค์ความรู้และประสบการณ์ของผู้เรียนในวิชาชีพเฉพาะด้าน มุ่งเน้นการจัดการเรียนการสอน โดยใช้เทคโนโลยีดิจิทัลเป็นสื่อ เพื่อในผู้เรียนมีทักษะด้านนวัตกรรมดิจิทัลที่สอดคล้องกับสังคมดิจิทัลได้ โดยเฉพาะอย่างยิ่งการศึกษาในปัจจุบันตามแผนการศึกษาอาเซียน พ.ศ. 2559-2563 THE ASEAN Work Plan On Education 2016–2020) ได้กำหนดประเด็นการยกระดับคุณภาพและสร้างโอกาสการเข้าถึงการศึกษาขั้นพื้นฐานสำหรับทุกคน โดยการพัฒนากาใช้เทคโนโลยีสารสนเทศและการสื่อสาร เพื่อสนับสนุนการพัฒนาด้านวิชาชีพ การเรียนรู้ตลอดชีวิต ส่งเสริมการดำเนินงานในการพัฒนาคนให้สอดคล้องกับความต้องการของตลาดงาน

ซึ่งสอดคล้องกับนโยบายการสร้างพลเมืองดิจิทัลในเอเชียแปซิฟิกผ่านโครงการเกี่ยวกับความปลอดภัย มีประสิทธิภาพ และรับผิดชอบต่อการใช้เทคโนโลยีสารสนเทศและการสื่อสาร โดยมีนโยบายส่งเสริมความเป็นพลเมืองยุคดิจิทัลผ่านโครงการดังกล่าว มีวัตถุประสงค์เพื่อส่งเสริมการเจรจาด้ำนนโยบายในการสร้างขีดความสามารถของภาคการศึกษาในการสร้างสภาพแวดล้อมระบบดิจิทัลที่ปลอดภัยสำหรับเด็กๆ และเพื่อให้เด็กมีความกลับสู่สภาพเดิมของชีวิต มีประสิทธิภาพและรับผิดชอบต่อเทคโนโลยีสารสนเทศและการสื่อสาร (UNESCO, 2016)

6.2 มารยาททางดิจิทัล

6.2.1 แนวคิดของมารยาททางดิจิทัล

มารยาททางดิจิทัล (Digital Etiquette) หมายถึง มาตรฐานทางอิเล็กทรอนิกส์ของการดำเนินการและเป็นกฎที่แสดงถึงวิธีที่เหมาะสมและสุภาพของพฤติกรรมการใช้งานเทคโนโลยีดิจิทัล (Ribble & Bailey, 2007) เช่น การหลอกลวงและการกลั่นแกล้งในโลกออนไลน์ การเจาะระบบคอมพิวเตอร์ การดาวน์โหลดที่ผิดกฎหมาย การขโมยความคิดและการใช้ภาษาที่ไม่ดีบนอินเทอร์เน็ต ในฐานะที่เป็นผู้มีส่วนร่วมในสังคมที่ขับเคลื่อนด้วยเทคโนโลยี เราคาดว่าจะมีพฤติกรรมและทางเลือกที่เหมาะสมในสังคมดิจิทัลรวมทั้งเข้าใจถึงผลกระทบของทางเลือกเหล่านั้นผู้ใช้เทคโนโลยีดิจิทัลต้องรู้จักและเข้าใจคนอื่นเมื่อใช้เทคโนโลยีและเข้าใจว่าการใช้เทคโนโลยีจะส่งผลกระทบต่อผู้อื่นอย่างไร



ภาพที่ 6.2 องค์ความรู้ที่ค้นพบเกี่ยวกับมารยาททางดิจิทัล

6.2.2 ประเด็นปัญหาและแนวทางส่งเสริมมารยาททางดิจิทัล

โลกดิจิทัลที่ปราศจากมารยาททางดิจิทัลจะกลายเป็นสถานที่ที่ไม่เป็นมิตรหรือเป็นอันตรายถึงความรู้สึกผิดพลาด ด้วยการสื่อสารและการเกิดและแพร่กระจายของสารสนเทศที่รวดเร็วและหลากหลายช่องทางบนระบบออนไลน์ จึงทำให้จากการที่ผู้สร้างและผู้รับสารสนเทศมีความไม่ระมัดระวังในการสื่อสาร ก่อให้เกิดพฤติกรรมสารสนเทศในรูปแบบดิจิทัลที่ไม่เหมาะสม เช่น การส่งสารที่มีเจตนาหมิ่นประมาทผู้อื่นและการส่งสารที่มีเจตนาให้สังคมเกิดความแตกแยก ทั้งที่กระทำไปโดยเจตนาหรือรู้เท่าไม่ถึงการณ์ ดังนั้นพลเมืองดิจิทัลที่ดีจะต้องมีมารยาทและความรับผิดชอบต่อ การกระทำของตนในโลกออนไลน์ หรือมารยาททางดิจิทัล (Digital Etiquette) ที่เป็นสิ่งที่จะช่วยป้องกันภัยคุกคามและส่งเสริมพฤติกรรมสารสนเทศที่ดีในการใช้อินเทอร์เน็ตและเครือข่ายสังคมออนไลน์ ประเทศต่างๆ และประเทศไทยเองให้ความสำคัญอย่างมากและมีการวิจัยในองค์ประกอบต่างๆ ของการเป็นพลเมืองดิจิทัลรวมถึงเพื่อสร้างความรู้ความเข้าใจพฤติกรรมสารสนเทศและส่งเสริมมารยาททาง

ดิจิทัลให้กับกลุ่มนักเรียนนักศึกษาด้วยกลยุทธ์และวิธีการต่างๆ ปัจจัยหลักที่ส่งผลต่อมารยาททางดิจิทัล ได้แก่ ครอบครัวสภาพแวดล้อมการเรียนรู้เนื้อหาและสื่อบนระบบออนไลน์โรงเรียน/มหาวิทยาลัย และการขโมยความคิดหรือคัดลอกผลงาน

6.2.2.1 ปัจจัยที่มีผลต่อการส่งเสริมมารยาททางดิจิทัล

- 1) ด้านองค์กร ได้แก่ โครงสร้างพื้นฐานทางเทคโนโลยี, โครงสร้างองค์กรหรืองบประมาณอาคารสถานที่หรือสภาพแวดล้อม, แหล่งหรือทรัพยากรสารสนเทศดิจิทัล
- 2) ด้านการเรียนการสอน ได้แก่ กิจกรรมการเรียนการสอนด้านเทคโนโลยีดิจิทัล, สภาพแวดล้อมต่อการเรียนรู้, การฝึกอบรมทางด้านเทคโนโลยีหรือความร่วมมือกับอาจารย์และหลักสูตร
- 3) ด้านทัศนคติ ได้แก่ ทัศนคติต่อมารยาททางดิจิทัลของแต่ละกลุ่มบุคคล, มุมมองขององค์กรที่มีบทบาทเพื่อส่งเสริมมารยาทดิจิทัล, ทัศนคติต่อการใช้อินเทอร์เน็ตและสื่อออนไลน์
- 4) ด้านครอบครัว ได้แก่ ทัศนคติของครอบครัวต่อมารยาททางดิจิทัล, การสอนและการปลูกฝังมารยาททางสังคมและทางดิจิทัล

6.2.3 มารยาททางดิจิทัลในการเป็นพลเมืองดิจิทัล

ทำไมต้องให้ความสำคัญกับมารยาททางดิจิทัล ก็เพราะว่า หากโลกดิจิทัลปราศจากมารยาททางดิจิทัลจะกลายเป็นสถานที่ที่ไม่เป็นมิตรหรือเป็นอันตรายถึงความรู้สึกผิดพลาดซึ่งโดยทั่วไปแล้วเป็นสถานที่ที่คุณไม่ต้องการเข้ามาหากใช้งานบนระบบออนไลน์ทุกวันอาจจะนำมาสู่ความไม่สุภาพในชีวิตจริงถ้าใช้ความหยาบคายและใช้รูปแบบดิจิทัลที่ไม่ดีก็จะเกิดรอยเท้าดิจิทัล (Digital Footprint) ในทางที่ไม่ดีซึ่งจะเป็นผลกระทบในเชิงในอนาคต แต่จะไม่เกิดสิ่งเหล่านั้นหากใช้มารยาททางดิจิทัลเป็นกฎเกณฑ์และแนวทางที่มีบทบาทสำคัญในการรักษาความสงบความปลอดภัยบนออนไลน์ พลเมืองดิจิทัลควรตระหนักถึงมารยาทในการใช้อินเทอร์เน็ต (Netiquette) สื่อสารกับผู้อื่นอย่างสุภาพ คิดถึงผลกระทบที่จะเกิดกับผู้อื่น และเป็นแบบอย่างที่ดี ซึ่งจะช่วยให้เกิดบรรยากาศที่ดีในการใช้เทคโนโลยีดิจิทัลและโลกออนไลน์

6.2.3.1 ตัวอย่างของมารยาทดิจิทัลที่ไม่เหมาะสม ได้แก่

- 1) การใช้เทคโนโลยีในการกลั่นแกล้งผู้อื่นบนโลกออนไลน์ (Cyberbullying)
- 2) ความไม่เต็มใจที่จะแบ่งปันเทคโนโลยีสาธารณะหรือใช้เพื่อให้เกิดประโยชน์ต่อตนเองในเชิงธุรกิจ
- 3) การใช้กล้องในโทรศัพท์มือถืออย่างไม่เหมาะสม เช่น ถ่ายวิดีโอแบบถ่ายทอดสดที่ติดภาพของผู้อื่นโดยไม่เต็มใจ ไม่รู้หรือเกิดความเสียหายต่อผู้อื่น
- 4) การใช้การสื่อสารจะเกิดขึ้นสำหรับปัญหาที่ไม่เกี่ยวข้องกับการเรียนในระหว่างเวลาเรียน

5) การโกหก มีความซื่อสัตย์ต่อผู้อื่นและไม่เสแสร้งปลอมตัวเป็นคนอื่น เว้นแต่กรณีนี้

6.2.3.2 จำเป็นต้องปกปิดอัตลักษณ์

- 1) ตัวอย่างของมารยาทดิจิทัลที่เหมาะสม ได้แก่
 - (1) ตัวอย่างที่ 1 การเสนอที่จะแบ่งปันเทคโนโลยีกับผู้อื่น
 - (2) ตัวอย่างที่ 2 แจ้งผู้ใหญ่ถึงการใช้เทคโนโลยีในทางที่ผิดเพื่อลดการกลั่นแกล้งบนโลกไซเบอร์
 - (3) ตัวอย่างที่ 3 ตรวจสอบข้อความเกี่ยวกับการสื่อสารที่เกิดขึ้นในช่วงเวลาส่วนตัว
 - (4) ตัวอย่างที่ 4 ไม่ส่งเสริมความขัดแย้ง หลีกเลี่ยงการใช้ภาษารุนแรงและก้าวร้าว หลีกเลี่ยงการประชดประชัน เราต้องเข้าใจว่าการสื่อสารผ่านอินเทอร์เน็ตนั้นไม่เห็นภาษากายและสีหน้าซึ่งช่วยในการสื่อสาร ดังนั้นการแสดงความเห็นเชิงประชดประชันอาจทำให้เกิดความเข้าใจผิดได้ง่าย
 - (5) ตัวอย่างที่ 5 ใช้อินเทอร์เน็ตโดยคำนึงถึงผลกระทบที่มีต่อผู้อื่น เช่น ไม่แชร์ข้อมูลส่วนตัวของเพื่อนในหน้าเฟซบุ๊ก ไม่ส่งต่ออีเมลส่วนตัวให้คนอื่นโดยไม่ได้รับอนุญาต
 - (6) ตัวอย่างที่ 6 ไม่โพสต์หรือแชร์ข้อมูลส่วนบุคคลทั้งของตนเองและผู้อื่นที่อาจนำภัยอันตรายมาได้ โดยเฉพาะกับคนไม่รู้จักและเว็บไซต์ที่น่าสงสัยและไม่รองรับการเข้ารหัส เช่น ไม่แชร์แผนการท่องเที่ยวที่อาจทำให้ผู้ไม่ประสงค์ดีรู้ว่าผู้แชร์จะไม่อยู่บ้าน ณ เวลาใด
 - (7) ตัวอย่างที่ 7 การใช้อินเทอร์เน็ตให้เหมาะสมกับสถานการณ์และบริบท เช่น ไม่ส่งข้อความหรือเล่นโทรศัพท์มือถือระหว่างที่สนทนากับผู้อื่นหรือขณะร่วมโต๊ะอาหาร หรือเรียนรู้กฎของชุมชนออนไลน์ที่เราสนใจก่อนเข้าร่วม
 - (8) ตัวอย่างที่ 8 ไม่กระทำการโพสต์ความรู้สึกส่วนตัวเกี่ยวกับงานหรือความสัมพันธ์ หากต้องการสื่อสารในเรื่องที่มีอารมณ์ความรู้สึกเข้ามาเกี่ยวข้องมากๆ พยายามสื่อสารกับคนที่เกี่ยวข้องโดยตรงด้วยช่องทางที่มีความเป็นส่วนตัว
 - (9) ตัวอย่างที่ 9 ไม่แชร์ข้อมูลหรือข่าวสารโดยไม่ได้ตรวจสอบให้ดีก่อน โดยเฉพาะในกรณีที่น่าจะทำให้บุคคลหรือองค์กรใดเสื่อมเสียชื่อเสียง

ผู้ที่ใช้งานโลกออนไลน์ทุกคนไม่ได้ตระหนักถึงวิธีการใช้มารยาทดิจิทัลในลักษณะที่เหมาะสม โดยเฉพาะกลุ่มดิจิทัลเนทีฟที่อาจเป็นเพราะขาดความรู้และการสัมผัสเกี่ยวกับมารยาทดิจิทัลในสภาพแวดล้อมการเรียนรู้หรือสถาบันการศึกษา ดังนั้นจึงเป็นเรื่องสำคัญที่จะต้องให้ความรู้และจัดระดับการรับรู้ให้กับเด็กเกี่ยวกับมารยาททางดิจิทัล มารยาทดิจิทัลจึงเป็นพื้นฐาน

บางอย่างจะเหมือนกับการเคารพผู้อื่นปฏิบัติตามกฎของเว็บไซต์ที่คุณใช้หรือเพียงแค่ใจดีกับผู้อื่น และเป็นวิธีที่อาจจะปฏิบัติต่อผู้อื่นในชีวิตจริงหรืออย่างน้อยก็ควรจะปฏิบัติต่อพวกเขาอย่างไร

นอกจากนี้ยังเกี่ยวกับวิธีที่ผู้ใช้เขียนข้อความออนไลน์ แม้ว่าอาจจะไม่ได้ตั้งใจที่จะให้ความหมายและให้เป็นเพียงการล้อเล่น แต่บางคนสามารถใช้วิธีที่ผิดเพราะความเห็นอกเห็นใจหรือความรู้สึกไม่สามารถถ่ายโอนไปยังข้อความ ภาครัฐและสถาบันการศึกษาในทุกวันนี้กำลังสร้างแนวทางปฏิบัติที่ดีที่สุดและนโยบายการใช้งานที่ยอมรับได้ความคาดหวังของกฎเกณฑ์ทางมารยาทดิจิทัลสำหรับการใช้เทคโนโลยีและผลที่ตามมาสำหรับการละเมิดกฎ ปัจจุบันมีผู้ใช้หลายคนที่ใช้ช่องทางการสื่อสารดังกล่าวอย่างไม่เหมาะสม เช่น การส่งสารที่มีเจตนาหมิ่นประมาทผู้อื่นและการส่งสารที่มีเจตนาให้สังคมเกิดความแตกแยก ทั้งที่กระทำไปโดยเจตนาหรือรู้เท่าไม่ถึงการณ์

ดังนั้น พลเมืองดิจิทัลที่ดีจะต้องมีมารยาทและความรับผิดชอบต่อการกระทำของตนในโลกออนไลน์ (Digital Etiquette) ที่จะเป็นเครื่องมือในการย้ำเตือนสติตลอดจนการกระทำที่เหมาะสมในการสื่อสารทุกประเภทในยุคดิจิทัลมีความเกี่ยวข้องกับกาใช้ชีวิตประจำวันอย่างหลีกเลี่ยงไม่ได้จึงมีความจำเป็นอย่างยิ่งที่ทุกคนควร เสริมสร้างศักยภาพการใช้เทคโนโลยีดังกล่าวอย่างชาญฉลาดและก้าวเข้าสู่ความเป็นพลเมืองในยุคดิจิทัลได้อย่างมีประสิทธิภาพ

6.3 การรู้เท่าทันดิจิทัลสู่การเป็นพลเมืองดิจิทัล

6.3.1 ความสำคัญของการรู้เท่าทันดิจิทัลสู่การเป็นพลเมืองดิจิทัล

พลเมืองดิจิทัล (Digital Citizens) เป็นบุคคลที่มีทักษะและความรู้เพื่อใช้เทคโนโลยีดิจิทัลได้อย่างมีประสิทธิภาพในการมีส่วนร่วมในสังคมสื่อสารกับผู้อื่นทำการสร้างและบริโภคเนื้อหาดิจิทัล รวมถึงมีพฤติกรรมสารสนเทศที่เหมาะสมและมีความรับผิดชอบเกี่ยวกับการใช้เทคโนโลยีความเข้าใจในประเด็นด้านมนุษย์ วัฒนธรรม และสังคมที่เกี่ยวข้องกับเทคโนโลยีตลอดจนการปฏิบัติตามกฎหมายและจริยธรรม (Diana Fingal, 2017) ในการแบ่งกลุ่มคน (Generation) ในยุคเทคโนโลยีกำลังขยายกว้างขึ้นเรื่อยๆ ในขณะที่เด็กเริ่มมีความรู้มากกว่าพ่อแม่เกี่ยวกับแนวโน้มออนไลน์ล่าสุดและความก้าวหน้าทางเทคโนโลยี (Winn, Matthew R., 2011)

การเป็นพลเมืองดิจิทัล (Digital Citizenship) เป็นการเรียนรู้ที่จะเคารพในสิทธิของผู้อื่นและการเรียนรู้ที่จะมีปฏิสัมพันธ์กับเทคโนโลยีโลกใหม่ที่ยิ่งใหญ่มากขึ้น การใช้อินเทอร์เน็ตอย่างมีความรับผิดชอบและมีจริยธรรมไม่ใช่สิ่งที่เด็กๆ หรือวัยรุ่นโดยเฉพาะพิจารณาว่ามีความสำคัญและผลกระทบร้ายแรงกำลังเริ่มเกิดขึ้นอันเป็นผลมาจากพฤติกรรมออนไลน์ที่ประมาทและไม่เหมาะสม และการเป็นพลเมืองดิจิทัลที่ดีภายในชุมชนออนไลน์ส่วนหนึ่งเกิดจากการเรียนรู้มารยาททางอีเมลเกี่ยวกับวิธีการป้องกันและการคุกคามทางโลกไซเบอร์ รวมถึงการเรียนรู้เกี่ยวกับด้านการรักษาความปลอดภัย เช่น วิธีการปกป้องข้อมูลส่วนตัวและวิธีการรักษาความปลอดภัยขณะสื่อสารผ่านระบบออนไลน์

ความสำคัญของพลเมืองดิจิทัลเกิดขึ้นจากชุมชนดิจิทัลที่กลายเป็นสิ่งที่จำเป็นและมีอิทธิพลมากขึ้น ทำให้การเป็นพลเมืองที่ดีมีความสำคัญต่อความปลอดภัยและการใช้บริการออนไลน์ผ่านระบบเครือข่ายอินเทอร์เน็ต ข้อมูลส่วนบุคคลและข้อมูลทางการเงินสามารถเข้าถึงได้โดยผู้อื่นทางออนไลน์ การคุมคามทางไซเบอร์มีผลกระทบที่รุนแรงซึ่งอาจเป็นผลมาจากพลเมืองดิจิทัลที่ขาดความรับผิดชอบ และไม่มีความรู้เท่าทัน ดังนั้น การสอนการเป็นพลเมืองดิจิทัล ช่วยให้นักเรียนมีส่วนร่วมในการสอน นักเรียนให้เป็นส่วนหนึ่งของชุมชนทั้งระบบออนไลน์และออฟไลน์ (Earnie Kramer, 2013)

ในสหรัฐอเมริกาแนวคิดเกี่ยวกับการเป็นพลเมืองดิจิทัลอย่างเป็นทางการเป็นรูปธรรมมากขึ้น เหตุผลประการหนึ่งคืองานที่ประพันธ์โดย Mike Ribble เขาได้สร้างชุดรูปแบบที่กำหนดองค์ประกอบของพลวัตดิจิทัลที่ดี เขาเป็นผู้นำในขบวนการเป็นพลเมืองดิจิทัลที่เป็นหลักฐานจากหนังสือสองเล่มของเขาเรื่อง Digital Citizenship in Schools และการเลี้ยงดูเด็กในสังคมดิจิทัล รวมถึงการเป็นพลเมืองดิจิทัล ในมาตรฐานเทคโนโลยีการศึกษาแห่งชาติสถาบันการศึกษาในสหรัฐอเมริกาให้ความสำคัญกับการพัฒนาประชาชนในเป็นพลเมืองดิจิทัล อาทิเช่น โครงการการเป็นพลเมืองดิจิทัล ของมหาวิทยาลัยแห่งรัฐอิลลินอยส์ มีวัตถุประสงค์เพื่อให้สภาพแวดล้อมการศึกษาที่สูงขึ้นและมุ่งเน้นประเด็นต่างๆ เช่นการละเมิดลิขสิทธิ์ จากดาววิดีโอภาพยนตร์และเพลง (Villano, 2008)

ดังนั้น การเป็นพลเมืองดิจิทัล จึงเป็นผู้ใช้งานและผู้บริโภคสื่อที่เป็นส่วนสำคัญของพลเมืองในศตวรรษที่ 21 คือการใช้สื่อเพื่อแนะนำตนเอง แสดงความเห็น ติดต่อบริการและโต้ตอบกับชุมชนของเรา รูปแบบการเป็นพลเมืองดิจิทัลโดยทั่วไปจะถูกล้อมรอบไปด้วยองค์ประกอบต่างๆ เช่น สิทธิและความรับผิดชอบการมีส่วนร่วมหรือการมีส่วนร่วมของพลเมือง บรรทัดฐานของพฤติกรรมหรือมารยาทและความรู้สึกของการเป็นสมาชิกและการเป็นสมาชิกในชุมชนดิจิทัล ซึ่งสอดคล้องกับพลเมืองในแง่ดั้งเดิมที่เข้าใจสื่อดิจิทัลและสามารถใช้งาน ได้กลายเป็นส่วนสำคัญของการเป็นพลเมือง

เนื่องจากข้อความในสื่อและเครื่องมือต่างๆ เช่น Facebook และ Twitter ใช้สำหรับการขับเคลื่อนและการจัดการเปลี่ยนแปลงของสังคมทั่วโลก จึงมีความสำคัญมากสำหรับเยาวชนในการที่จะสามารถดูสื่อได้อย่างมีวิจารณญาณและเตรียมพร้อมที่จะมีส่วนร่วมด้วยพลเมืองดิจิทัลในเชิงบวก ของชุมชน ในการทำเช่นนี้พวกเขาจำเป็นต้องมีทักษะมากมายที่เราเชื่อมโยงกับสื่อและการรู้ดิจิทัลเพื่อให้สามารถรู้และใช้สิทธิที่พวกเขาถือเป็นผู้บริโภคในฐานะสมาชิกของชุมชนออนไลน์ พลเมืองของชาติและในฐานะความเป็นมนุษย์

การรู้ดิจิทัล (Digital Literacy) คณะทำงานของสมาคมห้องสมุดอเมริกัน เป็นผู้ริเริ่มให้มีการรณรงค์ทักษะการรู้ดิจิทัล ได้ให้ความหมายของการรู้ดิจิทัลว่า คือความสามารถทั้งการตระหนักรู้และทักษะทางเทคนิคในการใช้สารสนเทศและเทคโนโลยีการสื่อสารต่างๆ เพื่อค้นหาประเมิน สร้างและสื่อสารสารสนเทศตามต้องการ (Newman, 2012) ทักษะการรู้ดิจิทัล หมายถึงความสามารถในการใช้เทคโนโลยีดิจิทัลเครื่องมือสื่อสารและเครือข่ายเพื่อการเข้าถึง การจัดการ การบูรณาการ การประเมิน

และการสร้างสรรค์สารสนเทศเพื่อนำมาใช้ในการเรียนรู้ ทักษะการรู้ดิจิทัลมีความหมายมากกว่าทักษะด้านการใช้เทคโนโลยีอย่างง่าย แต่เป็นความเข้าใจรวมถึงทักษะที่ซับซ้อนมากขึ้นขององค์ประกอบและการวิเคราะห์ เป็นความสามารถในการสร้างความหลากหลายของเนื้อหาในการใช้เครื่องมือดิจิทัลต่างๆ

ทักษะการรู้ดิจิทัลมีความสำคัญอย่างมาก ในการเรียนรู้ซึ่งนำไปสู่วิชาชีพ ผู้สอนหรือผู้พัฒนาระบบการเรียนรู้จำเป็นต้องทำความเข้าใจกับวิธีดึงดูดให้ผู้เรียนสนใจในเนื้อหาการเรียนรู้ เพื่อให้ผู้เรียนมีคุณสมบัติตามข้อกำหนด การสำรวจความเข้าใจเกี่ยวกับความสำคัญของความพอดีระหว่างทักษะที่พัฒนาขึ้นเพื่อการศึกษาและการปฏิบัติงาน และแสดงให้เห็นว่าทัศนคติของผู้เรียนต่อการใช้เทคโนโลยีสารสนเทศและการสื่อสารอาจส่งอิทธิพลทางบวกหรือทางลบจากบริบทการทำงานของผู้เรียน อย่างไรก็ตาม ทักษะการรู้ดิจิทัลยังจำเป็นต้องใช้ในระดับอื่นๆ ไม่เพียงแต่สำหรับคุณสมบัติเฉพาะทางวิชาชีพและความสำคัญของการศึกษา แต่ยังใช้เพื่อการศึกษาทั่วไปทั้งที่บ้านและที่ทำงานอีกด้วย แต่ผู้เรียนโดยเฉพาะผู้ที่ทำงานอยู่อาจพบว่าเป็นการยากที่จะเชื่อมต่อระหว่างพื้นที่ต่างๆ ในชีวิตของพวกเขาเกี่ยวกับการรู้ดิจิทัล (Beetham and Oliver, 2010, Benfield and Sharpe, 2011) ผู้เรียนอาจต้องการใช้ทักษะดิจิทัลและเครื่องมือที่ใช้ในบ้านแยกจากบริบททางการศึกษา และการทำงาน (Margaryan, Littlejohn and Vojt, 2011 Gros, Garcia and Escofet, 2012) ทักษะการรู้ดิจิทัลซึ่งเป็นหนึ่งในประเด็นหลักของการเป็นพลเมืองดิจิทัลตามแนวคิดของ (Ribble, 2014) และนโยบายการพัฒนาดิจิทัลเพื่อเศรษฐกิจและสังคม แผนพัฒนาด้านเทคโนโลยีสารสนเทศและการสื่อสารให้ความสำคัญในการทักษะดิจิทัลของคนในประเทศเพื่อเตรียมความพร้อมสู่การเป็นสังคมดิจิทัล

ในปัจจุบันที่กำลังเข้าสู่ยุคดิจิทัล เราควรเตรียมความพร้อมอย่างไรกับการเป็นพลเมืองดิจิทัล ไม่ว่าจะเป็นประชาชนทั่วไป นักเรียน/นักศึกษา เยาวชน หรือกลุ่มคนในสายงานอาชีพต่างๆ ที่ในทุกวันนี้เริ่มใช้งานอุปกรณ์เทคโนโลยีมากขึ้น ทั้งที่บ้าน ที่ทำงาน สถาบันการศึกษา สถานที่สาธารณะ และหน่วยงานต่างๆ ทั่วไป ทุกคนมีการเตรียมตัวหรือเตรียมความพร้อม ที่จะเป็พลเมืองดิจิทัลที่ดีแล้วหรือยัง อาทิเช่น กฎเกณฑ์ด้านต่างๆ ด้านปลอดภัยและความรับผิดชอบต่อเทคโนโลยีในโลกของเทคโนโลยีเสมือนจริงนั้น พลเมืองดิจิทัลจะต้องมีความรู้ความเข้าใจ ความรู้สึกนึกคิด จริยธรรมต่อสังคม และทักษะด้านเทคโนโลยีต่างๆ การปฏิสัมพันธ์ของทักษะเหล่านี้ก่อให้เกิดพลเมืองดิจิทัลที่เหมาะสมสำหรับศตวรรษที่ 21 (Dede, 2010) ทักษะการรู้ดิจิทัลจึงเป็นความสำคัญประเด็นหนึ่งที่จะนำไปสู่การเป็นพลเมืองดิจิทัลที่ดีได้ และมีส่วนในทุกประเภทของอาชีพและในชีวิตประจำวัน การรู้ดิจิทัลและข้อมูลรวมถึงความรู้พื้นฐานด้านตรรกะและคณิตศาสตร์มีความสำคัญมากขึ้นและควรได้รับการพิจารณาว่าเป็นทักษะที่สามารถถ่ายทอดได้ในสาขาต่างๆ ความรู้และความเข้าใจที่ลึกซึ้งยิ่งขึ้นเกี่ยวกับกระบวนการและเทคโนโลยีดิจิทัลนี้ควรแตกต่างจากความสามารถที่เรียบง่ายในการใช้งาน (ET2020–Peer Learning Activity (PLA), 2016) นักศึกษามหาวิทยาลัยเอกชน มีการรู้ดิจิทัลในองค์ประกอบที่ 4 ทักษะการตระหนักรู้ในระดับต่ำกว่าเมื่อเทียบกับนักศึกษามหาวิทยาลัยของรัฐ จึงควรมีการวางแผนกลยุทธ์เร่ง

พัฒนานักศึกษาให้มีความรู้ดิจิทัลในด้านการตระหนักรู้เพิ่มมากขึ้นโดยจัดเป็นรายวิชาศึกษาทั่วไป รายวิชาเฉพาะหรือบูรณาการในการเรียนการสอนรายวิชาต่างๆ รวมทั้งการวัดและติดตามผลอย่างต่อเนื่องเมื่อพบปัญหาหรืออุปสรรคในการดำเนินการจะได้แก้ไขได้ทันเวลาที่ (แวนตาเตซาทวิวรรณ และ อัจศราประเสริฐสิน, 2559)

นักวิชาการและนักวิจัยจำเป็นต้องมีการวิจัยเพิ่มเติมเพื่อกำหนดเป้าหมายการใช้เทคโนโลยี ข้อมูลที่รวบรวมเป็นรากฐานสำหรับการศึกษาต่อไปซึ่งจะช่วยให้ผู้นำด้านการศึกษาของเราสามารถแก้ไขปัญหาเกี่ยวกับหลักสูตรที่เกี่ยวข้องกับการใช้เทคโนโลยีทางจริยธรรมของนักเรียนทั้งโรงเรียนและที่บ้าน การเข้าถึงและการใช้เครื่องมือดิจิทัลจะยังคงเป็นจุดเด่นของการศึกษาและการนันทนาการ สร้างระบบสนับสนุนที่เป็นอันหนึ่งอันเดียวกันของผู้ใหญ่ให้มีความรอบรู้หรือการเป็นตัวอย่างที่ดี และควมมีส่วนร่วมของผู้ปกครอง ผู้นำในชุมชน โดยจัดการประชุมวางแผน เพื่ออภิปรายถึงวิธีการที่โรงเรียนและสถานที่ตั้งที่สามารถทำให้เกิดความร่วมมือกัน และสร้าง โอกาสให้ครูได้สังเกตการณ์แนวทางปฏิบัติที่ดี เพื่อสอนเพื่อนร่วมงานด้วยจุดแข็งของพวกเขาโดยเฉพาะอย่างยิ่งในการเป็นพลเมืองดิจิทัล

การศึกษาระดับอุดมศึกษาต้องใช้การรู้ทางวิชาการ (Academic Literacy) เดิมเป็นการเรียนการสอนที่มุ่งเน้นสาระความรู้จากห้องเรียนโดยเฉพาะจากหนังสือและตำราแต่ปัจจุบันสื่อการเรียนรู้อิจิทัลเกิดขึ้นมากมาย แหล่งเรียนรู้ขนาดใหญ่และใกล้ตัวนักศึกษามากที่สุดคือสารสนเทศดิจิทัล การรู้ทางวิชาการจึงหมายถึงรวมถึงการเรียนรู้ในยุคปัจจุบันที่จำเป็นต้องอาศัยการรู้ดิจิทัลเป็นสำคัญ (Simpson & Obdalova, 2014) การรู้ดิจิทัลทำให้ผู้เรียนสามารถเข้าถึงสารสนเทศได้อย่างง่ายดายและประสบความสำเร็จด้านการเรียน (UNESCO, 2004) ประกอบกับสภาวะแวดล้อมปัจจุบันรายล้อมไปด้วยเทคโนโลยีดิจิทัล นักศึกษาที่ไม่มีการรู้ดิจิทัลก็จะมีประสิทธิภาพในการเรียนและการจ้างงานต่ำไป ด้วย ซึ่งการพัฒนาทักษะการรู้ดิจิทัลนั้น จึงจำเป็นต้องอาศัยการรู้สารสนเทศ การรู้ดิจิทัล การเรียนรู้ และทักษะด้านต่างๆที่เกี่ยวข้อง การเกิดแรงจูงใจ การได้รับการส่งเสริมที่ดีและเหมาะสม รวมถึงฝึกฝน และอยู่ในสภาพแวดล้อมของเทคโนโลยีดิจิทัล จะเป็นสิ่งสำคัญต่อการพัฒนาทักษะดิจิทัล โดยการรู้ดิจิทัลนั้นเป็นส่วนหนึ่งของประเด็นการเป็นพลเมืองดิจิทัล

ดังนั้น การพัฒนาทักษะของบัณฑิตและคุณสมบัติทั่วไปของนักศึกษา ทักษะด้านการเป็นพลเมืองดิจิทัลของบัณฑิตจากมหาวิทยาลัยมักไม่ได้เป็นเรื่องที่ถูกอภิปรายหรือทำการวิจัยและการออกแบบหลักสูตร บางทักษะทั่วไปและทักษะของบัณฑิต อาทิเช่น ทักษะความรู้สารสนเทศ จริยธรรม ความเป็นมืออาชีพที่มหาวิทยาลัยได้สอดแทรกไว้ในหลักสูตร ซึ่งอาจกล่าวได้ว่าเพื่อส่งเสริมทักษะในการรับผิดชอบ การมีส่วนร่วมในการเป็นพลเมืองที่ดี อย่างไรก็ตามการเปลี่ยนแปลงของสภาพสังคมและนโยบายในการพัฒนาชาติเป็นสิ่งสำคัญที่จะขับเคลื่อนและความพยายามในการปรับปรุงสังคม (Richards, 2010, Bennett et al 2008) จึงเป็นความท้าทายที่มหาวิทยาลัยควรมีหลักสูตรและหรือ

กระบวนการเรียนการสอนที่มีความรับผิดชอบมากขึ้นในการส่งเสริมทักษะความรู้ต่างๆ ของผู้เรียนสู่การเป็นพลเมืองดิจิทัล เช่น การคิดวิเคราะห์อย่างสร้างสรรค์ การสังเคราะห์ การสร้างและการประเมินความรู้สามารถช่วยให้นักศึกษากลายเป็นพลเมืองที่มีส่วนร่วมและมีความมุ่งมั่น การเรียนการสอนแบบดั้งเดิมที่ผสมผสานกับการเรียนรู้เทคโนโลยีดิจิทัล มีความสำคัญในการพัฒนาทัศนคติในการปฏิบัติตามอย่างเต็มที่ และส่งเสริมในการเป็นพลเมืองดิจิทัลของนักศึกษาไปด้วยความคุ้นชินเหมือนการดำรงชีวิตตามปกติ โดยอยู่บนพื้นฐานของการตระหนักรู้และรับผิดชอบต่อเทคโนโลยี นำเทคโนโลยีไปปรับใช้ประยุกต์ใช้สู่การพัฒนานวัตกรรมก่อให้เกิดประโยชน์ต่อตนเองและสังคม

6.3.2 พลเมืองดิจิทัลกับการรู้เท่าทันรัฐและเอกชน

ประเทศไทยอยู่ระหว่างการปฏิรูปประเทศสู่การเป็นประเทศที่ขับเคลื่อนด้วยนวัตกรรมที่เรียกกันว่าประเทศไทย 4.0 หรือ ดิจิทัลไทยแลนด์ด้านนโยบายการปฏิรูปประเทศไทยสู่ดิจิทัลไทยแลนด์ เป้าหมายที่ 3 พัฒนาทุนมนุษย์สู่ยุคดิจิทัล ด้วยการเตรียมความพร้อมให้บุคลากรทุกกลุ่ม มีความรู้และทักษะความเข้าใจและใช้เทคโนโลยีดิจิทัลที่เหมาะสมต่อการดำเนินชีวิตและการประกอบอาชีพในยุคดิจิทัล โดยมีแผนปฏิบัติการยุทธศาสตร์ 5 ที่จะมุ่งเน้นการพัฒนากำลังคนให้พร้อมเข้าสู่ยุคเศรษฐกิจและสังคมดิจิทัล มีเป้าหมายของการขับเคลื่อนยุทธศาสตร์ คือ การผลิตกำลังคนที่เพียงพอและเหมาะสมกับบริบททางเศรษฐกิจและสังคมดิจิทัลในยุคเศรษฐกิจและสังคมที่ใช้เทคโนโลยีดิจิทัลเป็นปัจจัยหลักในการขับเคลื่อน การเปลี่ยนแปลงจากเทคโนโลยีดิจิทัลทำให้เกิดบริบทความต้องการกำลังคนลักษณะของการจ้างงานตลอดจนสภาพแวดล้อมของการพัฒนากำลังคนดิจิทัลเปลี่ยนไปจากเดิม

การพัฒนากำลังให้พร้อมเข้าสู่ยุคเศรษฐกิจและสังคมดิจิทัลจึงมุ่งเน้นที่จะพัฒนาให้ประเทศไทยเป็นศูนย์กลางกำลังคนทางด้านดิจิทัลของภูมิภาค พัฒนาระบบนิเวศของการทำงานรูปแบบใหม่ที่อาศัยเทคโนโลยีดิจิทัลเป็นแกนกลางสำคัญในการขับเคลื่อนกิจกรรมที่มุ่งเน้นการสร้างคุณค่าให้กับระบบเศรษฐกิจและสังคม ตลอดจนเป็นศูนย์รวมธุรกิจเทคโนโลยีดิจิทัลรูปแบบใหม่ที่เป็นพื้นฐานสำคัญของการพัฒนากำลังคนดิจิทัล การพัฒนากำลังคนดิจิทัลมุ่งเน้นการสร้างและพัฒนาบุคลากรวัยทำงานให้มีความสามารถในการสร้างสรรค์ ใช้เทคโนโลยีอย่างชาญฉลาดในการประกอบอาชีพ รวมถึงการพัฒนาทักษะด้านเทคโนโลยีดิจิทัลในบุคลากรภาครัฐ ภาคเอกชน ทั้งที่ประกอบอาชีพในสาขาเทคโนโลยีดิจิทัลโดยตรงและทุกสาขาอาชีพ ให้มีความรู้ความสามารถและความเชี่ยวชาญระดับมาตรฐานสากล มุ่งเน้นการพัฒนากำลังคน ใน 3 กลุ่มหลักกล่าวคือ บุคลากรวัยทำงานทั่วไป ผู้เชี่ยวชาญด้านเทคโนโลยีดิจิทัลและผู้บริหารระดับสูง

ทั้งนี้ ทางภาครัฐและภาคเอกชนจึงมีการวางนโยบายที่จะพัฒนาทักษะและทัศนคติของบุคลากรให้สามารถใช้ประโยชน์จากเทคโนโลยีดิจิทัลได้อย่างรอบรู้ เท่าทันการเปลี่ยนแปลงของเทคโนโลยีจึงเป็นที่มาของโครงการทักษะความเข้าใจและการใช้เทคโนโลยีดิจิทัล (Digital Literacy) สำหรับบุคลากรภาครัฐ โดยสำนักงานคณะกรรมการข้าราชการพลเรือน และสถาบันคุณวุฒิวิชาชีพ

(องค์การมหาชน) ภายใต้สำนักนายกรัฐมนตรี รวมทั้งโครงการอื่นๆ อีกมากมายในการกระตุ้นและยกระดับทักษะความเข้าใจและใช้เทคโนโลยีดิจิทัลให้กับประชาชน (ICDL Thailand, 2560)



ภาพที่ 6.3 แผนยุทธศาสตร์การพัฒนาดิจิทัลเพื่อเศรษฐกิจและสังคม
ที่มา: แผนพัฒนาดิจิทัลเพื่อเศรษฐกิจและสังคม (Digital Thailand, 2559)

เทคโนโลยีนั้นอาจเป็นเหมือนกับดาบสองคมถ้าเราสร้างพลังที่ดี ก็สามารถชนะพลังด้านมืดได้ รัฐต้องปล่อยให้พลเมืองเติบโตและรวมพลังกัน แต่รัฐอาจกลายเป็นพลังด้านมืดเสียเองซึ่งจะทำให้ประชาชนเกิดการต่อต้าน แต่ทุกฝ่ายก็หวังว่าคนไทยจะเป็นพลเมืองที่เข้มแข็งในโลกดิจิทัลเพื่อสร้างสังคมที่เป็นธรรมและยั่งยืนได้อย่างแท้จริง ดังนั้น รัฐและผู้มีอำนาจเนื่องจากรัฐเป็นผู้มีบทบาทสำคัญในการส่งเสริมให้ประชาชนเติบโตเป็นพลเมืองดิจิทัลได้อย่างรู้เท่าทัน เข้มแข็ง มีศักดิ์ศรีและรับมือได้ในทุกมิติ และสนับสนุนให้พลเมืองสามารถอยู่ในสังคมโลกได้โดยไม่ตกเทรนด์

วิธีคิดในการใช้อำนาจแบบสั่งการควบคุม เป็นอุปสรรคอย่างยิ่งในการสร้างสังคมประชาธิปไตยที่เคารพหลักนิติธรรม เคารพศักดิ์ศรีความเป็นมนุษย์ดังนั้นความฉลาดในการรับสื่อสำหรับพลเมือง จึงจำเป็นต้องรู้ข้อจำกัดในการนำเสนอข่าวสารของสื่อที่เกิดขึ้นภายใต้เงื่อนไขของกฎกติกาที่รัฐกำหนด และยังเมื่อกฎกติกาไม่ได้มีความชัดเจน บรรยากาศของการเซ็นเซอร์ตัวเองก็เกิดขึ้นตามมา นอกเหนือจากการควบคุมการสื่อสารโดยรัฐแล้ว การนำเสนอของสื่อมวลชนล้วนเป็นการนำเสนอผ่านตัวกรองต่างๆ และมีการประกอบสร้างความจริงชุดหนึ่งๆ ในการนำเสนออยู่แล้ว

การรู้เท่าทันสื่อดิจิทัล และบทบาทของเอกชนนั้น การเสพสื่อดิจิทัลในยุคปัจจุบันเกิดขึ้นมาควบคู่กับระบบการตลาดดิจิทัลในอีกรูปแบบหนึ่งที่แตกต่างจากการโฆษณาในยุคหนังสือพิมพ์ โทรทัศน์และวิทยุโดยสิ้นเชิง นักการตลาดดิจิทัลจึงเป็นอีกอาชีพหนึ่งที่จะต้องปรับเปลี่ยนเทคนิคการขายและการโฆษณาเพื่อให้เข้าถึงและเจาะจงกลุ่มเป้าหมายมากขึ้น เมื่อเราแต่ละคนเข้าไปดูข้อมูลสินค้าหรือบริการตามเว็บไซต์ หรือสื่อสังคมออนไลน์ ไม่ว่าจะเป็นการเดินทาง การสั่งซื้อสินค้าและรับบริการในเวลาต่อมาเราจะพบโฆษณาของเว็บก่อนหน้าที่เราไปเยี่ยมชมแถมด้วยบรรดาโฆษณาสินค้าที่นำเสนอมาปรากฏให้เราได้รับชมอีกครั้งเมื่อเราเข้าไปในเว็บอื่นๆ ต่อไป ปฏิสัมพันธ์ใดๆ ที่เราเข้าไปทำที่หน้าเว็บไซต์ หรือแอปพลิเคชัน ไม่ว่าจะเป็นการคลิกอะไร พิมพ์คำว่าอะไรเปิดหน้าต่างไหน ถือเป็นข้อมูลที่เทคโนโลยีดิจิทัลทำการบันทึกและประมวลผลเพื่อใช้เป็นช่องทางของสื่อโฆษณาดิจิทัลที่หวนกลับมาเข้าไปเข้าถึงคนเหล่านั้นอีกครั้ง

กระบวนการที่เกิดขึ้นคือการทำการกำหนดเป้าหมายใหม่ (Retargeting) อีกทั้งยังเป็นการศึกษาพฤติกรรมสารสนเทศของผู้ใช้งานเว็บไซต์หรือแอปพลิเคชันเหล่านั้นด้วย จากกรณีดังกล่าวจึงถือเป็นตัวอย่างหนึ่งของการเปลี่ยนแปลงอันเนื่องมาจากองค์กรเอกชนซึ่งเลือกใช้เทคโนโลยีดิจิทัลช่วยเก็บข้อมูลของผู้เข้าชมและนำมาประมวลผลเพื่อสร้างช่องทางการตลาดในการเข้าประชิดตัว ผู้เสพสื่ออย่างเฉพาะเจาะจงให้ตรงกับความสนใจและความต้องการ อีกบทบาทหนึ่งขององค์กรเอกชนในการเข้ามาเกี่ยวข้องกับกาโพสต์ข้อความของพลเมืองดิจิทัล ได้แก่ เฟซบุ๊ก ซึ่งทดลองใช้ปัญญาประดิษฐ์ (Artificial Intelligence) เพื่อมาช่วยสอดส่องกาโพสต์ของผู้ใช้เฟซบุ๊กที่สื่อเค้าว่าจะนำไปสู่การฆ่าตัวตายและการก่อการร้าย โดยมีกฎเกณฑ์ต่างๆ ในการใช้งานเฟซบุ๊กดังที่ได้กล่าวไปในบทที่ 5 ซึ่งมีการทำงานของระบบตรวจจับความเสี่ยงการฆ่าตัวตายที่เริ่มทดสอบซอฟต์แวร์มาตั้งแต่เดือนมีนาคม พ.ศ. 2560 ว่า ขึ้นตอนเริ่มจากการค้นหาข้อความส่วนตัว การแสดงความคิดเห็น รวมทั้งการถ่ายทอดสดเฟซบุ๊กที่มีสัญญาณบ่งชี้ว่า ผู้ใช้เหล่านั้นอาจมีความคิดที่จะทำร้ายตัวเองหรืออาจถึงฆ่าตัวตาย เมื่อพบความเสี่ยง ซอฟต์แวร์นี้จะพยายามกระทำการต่างๆ เพื่อยับยั้งการเกิดเหตุการณ์เหล่านั้น การใช้ปัญญาประดิษฐ์มาช่วยสอดส่องพฤติกรรมของผู้ใช้เฟซบุ๊ก ก่อให้เกิดเสียงวิจารณ์ถึงการละเมิดความเป็นส่วนตัวที่อาจทำให้สถานการณ์เลวร้ายลงไปอีก และมีข้อเสนอว่าเฟซบุ๊กควรเตรียมแผนจัดการการคุกคามรังแกบนโลกไซเบอร์มากกว่าป้องกันการฆ่าตัวตายที่ปลายเหตุ

ในประเทศไทยนั้นบทบาทของภาคเอกชนมีส่วนในการกำกับดูแลเนื้อหาในอินเทอร์เน็ต ตามพระราชบัญญัติว่าด้วยการกระทำ ความผิดเกี่ยวกับคอมพิวเตอร์ ซึ่งระบุภาระรับผิดชอบอยู่ที่ตัวกลาง สารระสำคัญคือ หากผู้ให้บริการจงใจสนับสนุนหรือยินยอมให้มีการกระทำ ความผิดตามที่กฎหมาย กำหนดไว้ในระบบคอมพิวเตอร์ที่อยู่ในความควบคุมจะได้รับโทษ ดังนั้นเมื่อเว็บไซต์มีการพัฒนา เข้าสู่ยุค 2.0 อย่างเต็มรูปแบบผู้ใช้อินเทอร์เน็ตสามารถผลิตเนื้อหาเข้าสู่เว็บไซต์ต่างๆ ได้เอง โดยผ่าน แอปพลิเคชันต่างๆ ไม่ว่าจะเป็นเฟซบุ๊ก ทวิตเตอร์ เป็นต้น ทำให้การผลิตและกลั่นกรองเนื้อหาเปลี่ยน รูปแบบไปด้วยลักษณะอันเปิดกว้าง และกระจายศูนย์มากยิ่งขึ้นทำให้ผู้ใช้บริการอินเทอร์เน็ตต้องอาศัย ความระมัดระวังในการกำกับดูแลเนื้อหาภายใต้ข้อกำหนดตามกฎหมายกรณีการจำกัดการเข้าถึง เฟซบุ๊กภายใต้สถานการณ์ความขัดแย้งทางการเมืองที่เกิดขึ้นใน พ.ศ. 2558 เป็นเหตุการณ์เพียงช่วงเวลา สั้นๆ ที่สร้างผลกระทบต่อผู้ใช้วงกว้าง ก่อให้เกิดความโกลาหล ความไม่พอใจสร้างเสียงวิพากษ์วิจารณ์ จากพลเมืองจำนวนมากทั้งกลุ่มที่ใช้เฟซบุ๊กเป็นพื้นที่แสดงความคิดเห็นทางการเมือง การค้าขาย ออนไลน์ ตลอดจนการติดต่อสื่อสารทั่วไป

ปรากฏการณ์นี้นับเป็นหลักฐานชิ้นสำคัญที่ทำให้เราตระหนักชัดเจนว่า เสรีภาพในการ สื่อสารบนพื้นที่ออนไลน์ เป็นเสรีภาพที่ทั้งภาครัฐและเอกชนที่ดำเนินการให้บริการด้านโทรคมนาคม สามารถเข้ามาแทรกแซงการเข้าถึงของพลเมืองได้ในหลายรูปแบบสื่อในฐานะเอกชน ภาครัฐกำกับ ควบคุมอยู่แล้ว แต่เพื่อประโยชน์ของส่วนรวม ไม่ใช่เพื่อเสริมสร้างอำนาจของกลุ่มใดกลุ่มหนึ่ง เขาเห็นว่า สิ่งที่รัฐต้องทำกับสื่อ คือ ทำให้สังคมเข้มแข็งพอจะตรวจสอบและกำกับสื่อผ่านตลาดได้อย่างมี ประสิทธิภาพ เช่น เผยแพร่ความรู้ที่จะทำให้ฉลาดในการรับสื่อ (Media Literacy) แก่เด็กและเยาวชนใน สถานศึกษา, สนับสนุนองค์กรสังคมที่ทำงานด้านประเมินสื่อให้ได้ทำงานและได้เผยแพร่ผลการ วิเคราะห์ของตนต่อสังคม เป็นต้น ดังนั้นหากตลาดและสังคมทำงานร่วมกัน โดยมีสังคมนำจะเป็น การกำกับควบคุมที่มีประสิทธิภาพและทำให้สื่อมีคุณภาพต่อส่วนรวมได้มาก

ดังนั้น พลเมืองดิจิทัลที่เป็นบุคคลที่ได้พัฒนาทักษะและความรู้เพื่อใช้อินเทอร์เน็ตและ เทคโนโลยีดิจิทัลอย่างมีประสิทธิภาพซึ่งจะต้องรู้เท่าทัน ตระหนักรู้ และมีจิตสำนึกในการใช้เทคโนโลยี ดิจิทัลและอินเทอร์เน็ตในลักษณะที่รับผิดชอบและเหมาะสมเพื่อการมีส่วนร่วมและเป็นพลเมืองที่ดีใน สังคมยุคดิจิทัล

6.3.3 สิทธิของพลเมืองดิจิทัล

สิทธิและความรับผิดชอบของพลเมืองดิจิทัลในศตวรรษที่ 21 ซึ่งพลเมืองที่ดีเป็น พลเมืองที่เข้าใจในสิทธิและความรับผิดชอบ ซึ่งเป็นองค์ประกอบสำคัญต่อการสร้างสังคมประชาธิปไตย ที่ดี พลเมืองดิจิทัลเองก็ต้องตระหนักถึงสิทธิและความรับผิดชอบของตนเช่นเดียวกัน เพียงแต่สิทธิและ ความรับผิดชอบในยุคดิจิทัลได้ถูกตีความและต่อยอดให้สัมพันธ์กับการเปลี่ยนแปลงของเทคโนโลยี

สิทธิ หมายถึง เสรีภาพขั้นพื้นฐานที่รัฐบาลมีพันธะหน้าที่ต้องปกป้องและส่งเสริม สิทธิ บางอย่างถูกบัญญัติไว้ในกฎหมายระดับประเทศ ขณะที่สิทธิบางประการถูกรับรองไว้ในปฏิญญาสากล ว่าด้วยสิทธิมนุษยชน ซึ่งตั้งอยู่บนหลักการเรื่องอิสรภาพ ความเท่าเทียม และความเสมอภาค เช่น เสรีภาพในการแสดงความคิดเห็น เสรีภาพในการรวมกลุ่มและการสมาคม เสรีภาพสื่อ เสรีภาพในการนับถือ ศาสนา เสรีภาพในความเป็นส่วนตัว อย่างไรก็ตาม สิทธิมีข้อจำกัดและต้องมาพร้อมกับความรับผิดชอบในการคำนึงถึงประโยชน์ส่วนรวมและหลักจริยธรรม เช่น การเคารพสิทธิ ความเชื่อ และความเห็นของผู้อื่น

6.3.3.1 สิทธิในการเข้าถึงและไม่ถูกเลือกปฏิบัติ

สิทธิในการเข้าถึงอินเทอร์เน็ตควรเป็นสิทธิขั้นพื้นฐานสำหรับมนุษย์ทุกคน บางประเทศ เช่น ฟินแลนด์และเอสโตเนีย กำหนดให้การเข้าถึงอินเทอร์เน็ตเป็นสิทธิมนุษยชนขั้นพื้นฐาน การเข้าถึงอินเทอร์เน็ตไม่เพียงช่วยเปิดโอกาสทางเศรษฐกิจ การเมือง และวัฒนธรรมให้กับผู้ใช้ แต่ยัง เสริมสร้างสิทธิมนุษยชนขั้นพื้นฐานหลายอย่าง อาทิ เสรีภาพในการแสดงออก สิทธิในการเข้าถึง การศึกษา สิทธิในการสมาคมและชุมนุมโดยสันติ สิทธิในการมีส่วนร่วมกับรัฐบาล การจำกัดสิทธิในการ เชื่อมต่ออินเทอร์เน็ตนั้นส่งผลกระทบต่อโอกาสและสิทธิขั้นพื้นฐานของมนุษย์เป็นอย่างยิ่ง

ด้วยเหตุนี้ สิทธิในการเข้าถึงอินเทอร์เน็ตโดยไม่ถูกตัดการเชื่อมต่อหรือถูกเลือกปฏิบัติจากผู้ให้บริการอินเทอร์เน็ต หรือผู้ให้บริการเนื้อหาออนไลน์ ไม่ว่าจะอยู่บนฐานของอะไรก็ตาม เช่น เพศ ชาติพันธุ์ ภาษา ศาสนา ความเชื่อทางการเมือง จึงถือเป็นสิทธิขั้นพื้นฐานในยุคดิจิทัล ยกเว้นแต่กรณีที่มีการกำหนดไว้ในกฎหมายชัดเจน กระทั่งกับสิทธิของผู้อื่น หรือส่งผลกระทบต่อความมั่นคงของ ชาติ ความสงบเรียบร้อย และศีลธรรมอันดีของประชาชน หรือกรณีที่มีการผิดสัญญาไม่จ่ายเงินค่าบริการ อินเทอร์เน็ต (แต่ผู้ให้บริการอินเทอร์เน็ตควรใช้มาตรการตัดสัญญาเป็นมาตรการสุดท้ายเท่านั้น) หรือ กรณีที่พ่อแม่หรือผู้ปกครองควบคุมการใช้อินเทอร์เน็ตของเด็กและผู้เยาว์ให้เหมาะสม หากมีการตัดการ เชื่อมต่ออินเทอร์เน็ต ผู้ให้บริการอินเทอร์เน็ตควรแจ้งผู้ใช้ให้ทราบถึงเหตุผลและข้อกฎหมายที่ใช้เป็นฐาน ในการตัดอินเทอร์เน็ต รวมถึงแจ้งให้ผู้ใช้ทราบถึงกระบวนการร้องเรียนและคำขอให้มีการเชื่อมต่อ อินเทอร์เน็ต ซึ่งสิทธิในการเข้าถึงอินเทอร์เน็ตครอบคลุมถึงประเด็นต่างๆ ดังนี้

1) ดิจิทัลเพื่อคนทั้งมวล

ดิจิทัลเพื่อคนทั้งมวลคือแนวคิดที่เรียกร้องให้คนทุกคนมีสิทธิเข้าถึง รวมถึงใช้ประโยชน์จากสื่อดิจิทัลและช่องทางการสื่อสารที่หลากหลายในฐานะเครื่องมือสำคัญใน ชีวิตประจำวัน เช่น การสื่อสาร การเข้าถึงความรู้ การทำธุรกรรม โดยรัฐบาลควรดำเนินมาตรการ ส่งเสริมให้เกิดการเข้าถึงอินเทอร์เน็ตอย่างทั่วถึง ด้านราคาที่เหมาะสม มีคุณภาพเชื่อถือได้ และรองรับ กลุ่มคนที่หลากหลาย โดยเฉพาะกลุ่มคนที่อยู่ในพื้นที่ห่างไกล มีรายได้น้อย เป็นคนกลุ่มน้อยของสังคม หรือต้องการความช่วยเหลือเป็นพิเศษ เช่น ผู้พิการ รวมถึงควรจัดให้มีจุดบริการอินเทอร์เน็ตอย่างทั่วถึง เช่น ศูนย์กลางชุมชน ห้องสมุด โรงเรียน คลินิก รวมทั้งคำนึงถึงการเข้าถึงอินเทอร์เน็ตผ่านโทรศัพท์มือถือ

หรือแท็บเล็ต ซึ่งมีความสำคัญมากขึ้นในยุคที่คนเข้าถึงอินเทอร์เน็ตผ่านอุปกรณ์เคลื่อนที่มากขึ้นเรื่อยๆ และเป็นการลดความเหลื่อมล้ำในการเข้าถึงการบริการอินเทอร์เน็ตของประชาชนอีกทางหนึ่งด้วย

2) คุณภาพบริการ

คุณภาพบริการขั้นต่ำซึ่งประชาชนควรมีสติเข้าถึงได้นั้นต้องสอดคล้องกับการเปลี่ยนแปลงของเทคโนโลยีที่เรียก้องการให้ข้อมูลมากขึ้นเรื่อยๆ อีกทั้งการเข้าถึงจะต้องมีราคาถูกลงและมีความเท่าเทียมมากขึ้น ตัวอย่างเช่น การเข้าถึงอินเทอร์เน็ตของนักเรียนในกรุงเทพมหานครที่มีคอมพิวเตอร์ส่วนตัวใช้ในโรงเรียน กับนักเรียนต่างจังหวัดที่ใช้อินเทอร์เน็ตได้เฉพาะที่ห้องสมุดโรงเรียน แม้ทั้งคู่จะเข้าถึงอินเทอร์เน็ตได้เหมือนกัน แต่โอกาสจากการเรียนรู้นั้นแตกต่างกันอย่างสิ้นเชิง

3) เสรีภาพในการเลือกใช้อุปกรณ์ แอปพลิเคชัน และระบบปฏิบัติการ

การเข้าถึงยังครอบคลุมถึงเสรีภาพในการเลือกใช้อุปกรณ์ แอปพลิเคชัน และระบบปฏิบัติการตามที่เรารู้สึกว่าจำเป็น ซึ่งจะเกิดขึ้นได้ต่อเมื่อโครงสร้างการสื่อสารและโปรโตคอลทำงานข้ามระบบได้ รวมถึงรักษามาตรฐานแบบเปิด (Open Standard) เอาไว้ นอกจากนี้อินเทอร์เน็ตจะต้องเปิดให้ทุกคนมีสิทธิในการสร้างสรรค์เนื้อหา แอปพลิเคชัน และบริการต่างๆ โดยไม่ต้องผ่านกระบวนการตรวจสอบหรือผ่านการรับรองจากผู้มีอำนาจ

4) ความเป็นกลางของเครือข่าย

สถาปัตยกรรมของอินเทอร์เน็ตต้องได้รับการปกป้องให้มีความเป็นกลาง หรือที่เรียกว่าความเป็นกลางของเครือข่าย (Net Neutrality) กล่าวคือ ต้องมีลักษณะเปิด เท่าเทียม และไม่เลือกปฏิบัติ เพื่อเป็นแพลตฟอร์มในการนำเสนอเนื้อหาและบริการออนไลน์อย่างเป็นกลาง ไม่มีใครได้สิทธิพิเศษ

6.3.3.2 เสรีภาพในการแสดงความคิดเห็นและการเข้าถึงข้อมูล

เสรีภาพในการแสดงออกเป็นสิทธิที่มีความสำคัญต่อสังคมประชาธิปไตยและการพัฒนาของมนุษย์ หลักการสากลยืนยันถึงสิทธิในการแสดงตัวตน มุมมอง ความคิด ความเห็น รวมทั้งสิทธิในการเข้าถึงและเผยแพร่ข้อมูล/ความเห็นของผู้อื่นบนโลกออนไลน์ได้อย่างเสรี เสรีภาพดังกล่าวครอบคลุมถึงการพูดทางการเมือง มุมมองทางศาสนา ความเห็นและการแสดงออกที่ไม่สร้างความขุ่นเคือง และอาจรวมถึงการแสดงออกที่อาจสร้างความขุ่นเคืองและสร้างความรำคาญใจให้กับผู้อื่นด้วย ซึ่งต้องพิจารณาควบคู่กับเงื่อนไขอื่นๆ เช่น กฎหมายและวัฒนธรรมในแต่ละประเทศ เสรีภาพในการแสดงความคิดเห็นไม่ใช่สิทธิที่ไร้ข้อจำกัด และต้องคำนึงถึงสิทธิอื่นๆ เช่น สิทธิในการปกป้องชื่อเสียง และความเป็นส่วนตัวของผู้อื่น รวมถึงผลประโยชน์สาธารณะด้วย เช่น เพื่อปกป้องความมั่นคงของชาติ หรือความสงบเรียบร้อย

การแทรกแซงเสรีภาพในการแสดงออกต้องได้รับการบัญญัติไว้ในกฎหมายด้วย โดยกฎหมายนั้นต้องกำหนดขอบเขตข้อห้ามให้ชัดเจนและวางกรอบให้แคบเท่าที่จำเป็น เพื่อให้

ประชาชนเข้าใจและกำกับพฤติกรรมการแสดงความคิดเห็นได้อย่างถูกต้อง รวมถึงต้องไม่ทำโดยเลือกปฏิบัติ มีเหตุผลอันชอบธรรมตามหลักสากล ขอบเขตการแทรกแซงต้องเหมาะสม อีกทั้งยังต้องมีกลไกในการแจ้งให้ผู้ที่ถูกแทรกแซงสิทธิเสรีภาพทราบถึงสิทธิในการร้องเรียนให้มีการแก้ไขสิทธิเสรีภาพในการแสดงความคิดเห็นและเข้าถึงข้อมูลครอบคลุมประเด็นต่างๆ ดังนี้

1) เสรีภาพจากการเซ็นเซอร์

ประชาชนทุกคนมีสิทธิในการใช้อินเทอร์เน็ตโดยปราศจากการเซ็นเซอร์ทุกรูปแบบ การคุกคามข่มขู่การแสดงออกผ่านอินเทอร์เน็ตนั้นถือเป็นการละเมิดเสรีภาพการเซ็นเซอร์ผ่านการบล็อกและฟิเตอร์ โดยเฉพาะการบล็อกเนื้อหาล่วงหน้าเพื่อไม่ให้ประชาชนทั้งหมดเข้าถึงได้นั้น ถือเป็นการเซ็นเซอร์ที่ขาดความชอบธรรม เว้นแต่เนื้อหาเฉพาะนั้นๆ ถูกตัดสินว่าผิดกฎหมายและผ่านกระบวนการตรวจสอบความชอบด้วยกฎหมายแล้ว นอกจากนี้ มาตรการใดๆ ที่ใช้ในการบล็อกเนื้อหาเฉพาะนั้นๆ จะต้องทำภายใต้ขอบเขตที่จำกัดที่สุด และไม่ส่งผลให้ประชาชนไม่สามารถเข้าถึงข้อมูลอื่นๆ ได้ เช่น หากพบว่ามีเนื้อหาที่ผิดกฎหมายในเว็บบอร์ด มาตรการการบล็อกก็ควรจำกัดที่กระทู้ที่ผิดกฎหมายเท่านั้น ไม่ใช่ปิดกั้นการเข้าถึงทั้งเว็บบอร์ด

โดยที่ผู้ให้บริการอินเทอร์เน็ตไม่ควรถูกกดดันหรือบังคับโดยกฎหมายให้นำเนื้อหาออก บล็อกเนื้อหา หรือเปิดเผยข้อมูลส่วนบุคคลของผู้ใช้ หากเนื้อหาดังกล่าวไม่ผิดกฎหมาย นอกจากนั้นรัฐยังมีหน้าที่คุ้มครองและเคารพเสรีภาพในการแสดงออกและสิทธิในการสื่อสารของประชาชน ซึ่งรวมถึงการสื่อสารระหว่างบุคคล เช่น การออกกฎหมายเพื่อป้องกันการดักฟังและคุ้มครองข้อมูลส่วนบุคคล ผู้ให้บริการอินเทอร์เน็ตรวมถึงผู้ให้บริการเนื้อหาและผู้ให้บริการออนไลน์ ต้องเคารพสิทธิเสรีภาพในการแสดงออก กระนั้นก็ตาม ผู้ให้บริการเนื้อหาและบริการออนไลน์บางรายอาจมีนโยบายห้ามเนื้อหาและพฤติกรรมบางอย่าง เช่น ประชวรจจา ภาพอนาจาร แต่ต้องทำภายใต้หลักเกณฑ์ที่ไม่ละเมิดหลักสากล รวมถึงมีกระบวนการที่โปร่งใสในการเปิดเผยข้อมูล และเปิดช่องทางให้มีการตรวจสอบการบล็อกหรือฟิเตอร์เนื้อหา เพื่อเป็นข้อมูลให้ผู้ใช้อัดสินใจว่าจะเลือกใช้บริการออนไลน์นั้นๆ หรือไม่

2) สิทธิในข้อมูล

ประชาชนทุกคนมีสิทธิในการค้นหา เข้าถึง และส่งต่อข้อมูลและความคิดผ่านอินเทอร์เน็ต ซึ่งมีสิทธิเข้าถึงและใช้ข้อมูลของรัฐบาล โดยรัฐบาลควรดำเนินการเปิดเผยข้อมูลในเวลาอันเหมาะสมและในรูปแบบที่สามารถเข้าถึงและนำไปใช้ได้ง่าย นอกจากนั้นเรายังสามารถแชร์งานและสร้างสรรค์งานจากการปรับเปลี่ยนงานต้นฉบับของผู้อื่น แต่สิทธิดังกล่าวต้องพิจารณาควบคู่กับสิทธิของผู้ผลิตงานต้นฉบับที่จะได้รับการคุ้มครองลิขสิทธิ์ โดยระบบลิขสิทธิ์ต้องไม่บั่นทอนศักยภาพของอินเทอร์เน็ตในการสร้างสรรค์และต่อยอดเนื้อหา ซึ่งหลักการสำคัญในการพิจารณาคือ หลักการใช้อย่างเป็นธรรม (Fair Use)

นอกจากเราจะมีสิทธิในการใช้ผลงานสร้างสรรค์ของผู้อื่นตามหลักการใช้อย่างเป็นธรรมแล้ว หากผลงานสร้างสรรค์อยู่ภายใต้สัญญาอนุญาตครีเอทีฟคอมมอนส์ (Creative Commons) เราก็สามารถนำผลงานนั้นไปใช้โดยไม่ต้องขออนุญาตเจ้าของผลงาน แต่ต้องใช้ภายใต้ขอบเขตการอนุญาตที่เจ้าของกำหนด เช่น ห้ามนำไปใช้เพื่อการค้า ห้ามดัดแปลง ครีเอทีฟคอมมอนส์จะช่วยให้ส่งเสริมการเผยแพร่ การใช้ และการต่อยอดผลงานสร้างสรรค์ของผู้อื่น รวมถึงผลงานสร้างสรรค์ของเราเอง ซึ่งช่วยสร้างเนื้อดินที่เหมาะสมกับการเติบโตของวัฒนธรรมเสรีในโลกอินเทอร์เน็ต

6.3.3.3 สิทธิในการชุมนุมและการสมาคมออนไลน์

ทุกคนมีเสรีภาพที่จะเลือกใช้เว็บไซต์ แอปพลิเคชัน หรือบริการออนไลน์ใดๆ เพื่อการจัดตั้ง ชับเคลื่อน และมีส่วนร่วมในการชุมนุมหรือการสมาคม เช่น การใช้อินเทอร์เน็ตเพื่อจัดตั้งสหภาพแรงงาน โดยการมีส่วนร่วมดังกล่าวผ่านอินเทอร์เน็ตจะต้องไม่ถูกบล็อกหรือฟิเตอร์ มีสิทธิในการใช้เครื่องมือดิจิทัลเพื่อสร้างการมีส่วนร่วมและตรวจสอบกระบวนการกำหนดนโยบายและกฎหมายทั้งในระดับท้องถิ่น ระดับประเทศ และระดับโลก เช่น การจัดทำเว็บไซต์เพื่อให้ผู้สนใจติดตามประเด็นการกำกับดูแลอินเทอร์เน็ต พูดยุคแลกเปลี่ยน และมีสิทธิใช้อินเทอร์เน็ตเพื่อขับเคลื่อนและมีส่วนร่วมในการประท้วงทั้งในโลกออนไลน์และโลกจริง สิ่งที่ต้องตระหนักคือ หากการประท้วงนำไปสู่ความรุนแรง การทำลายทรัพย์สิน หรือทำความเสียหายให้กับระบบอินเทอร์เน็ตอาจต้องเผชิญกับปัญหาทางกฎหมายอินเทอร์เน็ตได้กลายเป็นเครื่องมือสำคัญสำหรับประชาชนในการมีส่วนร่วมในสังคมประชาธิปไตย ดังนั้นรัฐจึงควรส่งเสริมให้มีการใช้เครื่องมือดิจิทัลในกระบวนการประชาธิปไตยมากขึ้น เช่น ส่งเสริมการมีส่วนร่วมอิเล็กทรอนิกส์ (e-Participation) หรือการสร้างรัฐบาลอิเล็กทรอนิกส์ (e-Government) ซึ่งให้บริการงานภาครัฐผ่านเครือข่ายออนไลน์มากขึ้น

6.3.3.4 สิทธิในความเป็นส่วนตัวและการคุ้มครองข้อมูลส่วนบุคคล

ในโลกดิจิทัลที่มีการเก็บข้อมูลส่วนบุคคลไว้มากมาย พลเมืองมีสิทธิเรียกร้องชีวิตส่วนตัวในอินเทอร์เน็ต รวมถึงความเป็นส่วนตัวในการสื่อสารถึงกัน นอกจากนี้พลเมืองมีสิทธิรับรู้ว่าคุณสมบัติส่วนตัวอะไรบ้างที่ถูกบันทึกไว้ จะถูกใช้อย่างไร และเราจะจัดการอะไรกับมันได้บ้าง สิทธิในความเป็นส่วนตัวครอบคลุมสิทธิต่างๆ ดังนี้

1) การออกกฎหมายความเป็นส่วนตัว

รัฐมีหน้าที่ในการจัดทำและบังคับใช้กฎหมายคุ้มครองความเป็นส่วนตัวและข้อมูลส่วนบุคคลของประชาชน โดยกฎหมายดังกล่าวจะต้องสอดคล้องกับหลักสิทธิมนุษยชนสากลและมาตรฐานการคุ้มครองผู้บริโภค และต้องระบุถึงการป้องกันการละเมิดความเป็นส่วนตัวโดยรัฐและบริษัทเอกชนด้วย ซึ่งในประเทศไทยได้ออกพระราชบัญญัติคุ้มครองข้อมูลส่วนบุคคล พ.ศ. 2562 ดังที่กล่าวไว้ในบทที่ 5

เจ้าหน้าที่ของรัฐและองค์กรเอกชนจะต้องปฏิบัติตามกฎระเบียบและกระบวนการในการจัดการกับข้อมูลส่วนบุคคล การเก็บ ใช้ เปิดเผย และรักษาข้อมูลส่วนบุคคล จะต้องทำโดยโปร่งใสและได้มาตรฐาน และการนำข้อมูลส่วนบุคคลไปใช้ต้องได้รับความยินยอมจากเจ้าของข้อมูลก่อน พลเมืองทุกคนมีสิทธิรับรู้ว่ามีข้อมูลส่วนตัวอะไรบ้างที่ถูกนำไปใช้หรือส่งต่อให้กับบุคคลที่สามด้วยวัตถุประสงค์อะไร รวมถึงมีสิทธิควบคุมข้อมูลส่วนตัวของเราเอง

ไม่ว่าจะเป็นการเข้าถึง ตรวจสอบความถูกต้อง การกู้คืน การขอให้ลบข้อมูลส่วนบุคคล และมีสิทธิได้รับแจ้งเมื่อข้อมูลของตนถูกส่งต่อให้บุคคลที่สาม ถูกนำไปใช้ในทางที่ผิด หายหรือถูกขโมยเมื่อผู้ให้บริการออนไลน์หรือหน่วยงานรัฐมีความจำเป็นต้องขอข้อมูลส่วนบุคคล ควรเก็บข้อมูลเท่าที่จำเป็นจริงๆ และต้องเก็บภายในระยะเวลาที่จำเป็นต่อการใช้งานเท่านั้น โดยเมื่อใช้ข้อมูลเสร็จเรียบร้อยแล้วจะต้องลบข้อมูลนั้นทิ้ง การคุ้มครองข้อมูลส่วนบุคคลควรอยู่ภายใต้การกำกับดูแลขององค์กรอิสระที่สามารถทำงานอย่างโปร่งใสโดยปราศจากอิทธิพลทางการเมืองหรือผลประโยชน์เชิงพาณิชย์

2) นโยบายและการตั้งค่าความเป็นส่วนตัว

ผู้ให้บริการออนไลน์ต้องประกาศนโยบายความเป็นส่วนตัวที่ชัดเจนและให้ผู้ใช้งานเข้าถึงได้ง่าย รวมถึงการตั้งค่าความเป็นส่วนตัวต้องทำได้ง่าย ครอบคลุมรอบด้าน และคำนึงผลประโยชน์ของผู้ใช้เป็นหลัก เช่น การตั้งค่าตั้งต้นให้ปกป้องความเป็นส่วนตัวของผู้ใช้ให้มากที่สุด แล้วหากผู้ใช้งานต้องการเปิดเผยข้อมูลมากขึ้น ก็ให้เป็นทางเลือกของผู้ใช้เอง ผู้ให้บริการออนไลน์ต้องแจ้งให้ผู้ใช้งานทุกครั้งหากมีการเปลี่ยนแปลงเงื่อนไขการใช้บริการ โดยเฉพาะนโยบายการเก็บข้อมูลผู้ใช้งาน และการตั้งค่าความเป็นส่วนตัว

3) มาตรฐานการรักษาความลับและบูรณภาพของระบบ

ระบบเทคโนโลยีสารสนเทศต้องมีมาตรฐานการรักษาความลับ (confidentiality) และบูรณภาพของระบบ (Integrity หมายถึง การรักษาความปลอดภัยเพื่อป้องกันไม่ให้ซอฟต์แวร์อันตรายเข้ามาปรับเปลี่ยนข้อมูลหรือไฟล์ของเราได้) เพื่อป้องกันไม่ให้คุณคนอื่นเข้าสู่ระบบโดยปราศจากความยินยอม

4) การคุ้มครองตัวตนออนไลน์

ประชาชนทุกคนมีสิทธิที่จะสร้างตัวตนในโลกออนไลน์และได้รับความเคารพในตัวตนนั้นๆ ซึ่งรวมถึงการเลือกไม่เปิดเผยตัวตนแท้จริง ทว่าสิทธิดังกล่าวจะต้องไม่ถูกใช้ในทางที่ผิดหรือเป็นภัยต่อผู้อื่น นอกจากนี้ ข้อมูลการพิสูจน์ตัวตน เช่น ลายเซ็นดิจิทัล รหัสผ่าน พินโค้ด จะต้องไม่ถูกนำไปใช้หรือเปลี่ยนแปลงโดยปราศจากความยินยอมของเจ้าของ

5) สิทธิในการไม่เปิดเผยตัวและการเข้ารหัส

พลเมืองทุกคนมีสิทธิในการสื่อสารแบบนิรนามในโลกออนไลน์ และมีสิทธิในการใช้เทคโนโลยีการเข้ารหัสเพื่อรักษาความเป็นส่วนตัว ความปลอดภัย และการสื่อสารแบบนิรนาม

6) เสรีภาพจากการสอดแนม

พลเมืองทุกคนมีเสรีภาพที่จะสื่อสารโดยปราศจากการสอดแนมในโลกออนไลน์ เช่น การติดตามข้อมูลพฤติกรรมการใช้อินเทอร์เน็ตของเรา

7) ความเป็นส่วนตัวในที่ทำงาน

ประชาชนมีสิทธิในความเป็นส่วนตัวในที่ทำงาน เช่น การส่งอีเมลส่วนตัวในบริษัท ผู้จ้างมีหน้าที่แจ้งให้ทราบถึงการตรวจสอบและติดตามข้อมูลการสื่อสารในที่ทำงาน หากไม่มีการแจ้งล่วงหน้า ให้ถือว่าพนักงานมีความเป็นส่วนตัวในการใช้อินเทอร์เน็ตในที่ทำงาน สิทธิต้องมาพร้อมกับความรับผิดชอบซึ่งเป็นองค์ประกอบสำคัญในการสร้างสังคมออนไลน์ที่ดี สิ่งที่เราไม่ต้องการเห็นในโลกจริงก็มักเป็นสิ่งที่เราไม่ต้องการในโลกไซเบอร์ด้วยเช่นกัน เช่น การพูดจาด้วยคำพูดรุนแรง การละเมิดสิทธิในผลงานผู้อื่น การขโมยตัวตนของผู้อื่น เราในฐานะพลเมืองมีความรับผิดชอบต่อสังคมที่จะต้องหลีกเลี่ยงการกระทำดังกล่าว รวมถึงสนับสนุนให้ผู้อื่นมีหน้าที่ความรับผิดชอบ เช่นเดียวกันการเรียนรู้และเข้าใจถึงสิทธิและความรับผิดชอบในยุคดิจิทัลมีความสำคัญต่อการเป็นพลเมืองที่ดีและการสร้างสังคมที่ดีในเวลาเดียวกัน

พลเมืองดิจิทัลที่เข้มแข็ง เป็นพลเมืองที่เข้าใจสิทธิดิจิทัลขั้นพื้นฐาน ปกป้องสิทธิให้กับตนเองและพลเมืองคนอื่น รวมถึงเรียกร้องให้รัฐสร้างเงื่อนไข เช่น การออกกฎหมาย การกำหนดนโยบาย ที่ช่วยการันตีสิทธิเหล่านั้น นอกจากนี้พลเมืองดิจิทัลที่ดียังต้องเข้าใจบทบาทหน้าที่ของตน รับผิดชอบต่อตนเองและสังคม รวมถึงมีจริยธรรมและเคารพกฎหมาย เพื่อร่วมสร้างสรรค์สังคมออนไลน์และออฟไลน์ที่ดีร่วมกัน โครงการพัฒนาทักษะและการเป็นพลเมืองดิจิทัล

ดังนั้น การเป็นพลเมืองดิจิทัลนั้นไม่เพียงแต่ต้องเข้าใจแนวคิดพลเมืองที่สอดคล้องกับยุคสมัย สร้างทักษะและความรู้ดิจิทัลอย่างรอบด้าน ปกป้องตนเองจากภัยคุกคามออนไลน์ ตระหนักถึงสิทธิและความรับผิดชอบในยุคดิจิทัล และมองหาโอกาสด้านต่างๆ ที่อินเทอร์เน็ตช่วยสร้างขึ้น แต่ยังคงเข้าใจประเด็นท้าทายใหม่ๆ และมีส่วนร่วมในการกำหนดเงื่อนไขที่ช่วยให้อินเทอร์เน็ตส่งเสริมสังคมที่เราอยากเห็นด้วยความมีจริยธรรมและสามัญสำนึกที่ดีต่อตนเอง ผู้อื่นและสังคม

สรุป

เทคโนโลยีดิจิทัลเป็นหนึ่งในเครื่องมือในการยกระดับคุณภาพชีวิตของคนทุกกลุ่มผ่านบริการดิจิทัลต่างๆ ตามแผนพัฒนาดิจิทัลเพื่อเศรษฐกิจและสังคมที่นำไปสู่ความเป็นพลเมืองดิจิทัล (Digital Citizenship) ซึ่งบรรทัดฐานของพฤติกรรมและกฎที่ต้องปฏิบัติตามให้เหมาะสมเมื่อใช้เทคโนโลยี และมีความรับผิดชอบเกี่ยวกับการใช้เทคโนโลยีประกอบไปด้วยองค์ประกอบ 9 ประการ ในความเป็นพลเมืองดิจิทัลต้องมีมารยาททางดิจิทัล (Digital Etiquette) ที่เป็นมาตรฐานทางอิเล็กทรอนิกส์และกฎที่แสดงถึงวิธีที่เหมาะสมและสุขภาพของพฤติกรรมการใช้งานเทคโนโลยีดิจิทัล

ซึ่งมีปัจจัยที่มีผลต่อการส่งเสริมมารยาททางดิจิทัล ได้แก่ ด้านองค์กร ด้านการเรียนการสอน ด้านทัศนคติ และด้านครอบครัว ในปัจจุบันเกิดปัญหามากมายในการใช้อินเทอร์เน็ตและสื่อสังคมออนไลน์ ในความไม่เหมาะสมด้านมารยาททางดิจิทัลเช่น การกลั่นแกล้งผู้อื่นบนโลกออนไลน์ (Cyberbullying) ที่ซึ่งเด็กรุ่นใหม่อาจจะยังขาดการตระหนักถึงมารยาทและสิ่งที่ควรหรือไม่ควรทำ ทั้งในโลกออนไลน์และโลกความเป็นจริงนอกจากนั้นสิ่งสำคัญอีกประการหนึ่งของการเป็นพลเมืองดิจิทัลคือ การรู้เท่าทันดิจิทัล (Digital Literacy) ที่จะต้องรู้เท่าทันเทคโนโลยี ตระหนักรู้ พัฒนาทักษะ และความรู้ และมีจิตสำนึก เพื่อการใช้งานอินเทอร์เน็ตและเทคโนโลยีดิจิทัลอย่างถูกต้อง เหมาะสม และมีประสิทธิภาพ

คำถามทบทวน

1. จงอธิบายเกี่ยวกับมาตรฐานและแนวทางการพัฒนาด้านทักษะความเข้าใจและใช้เทคโนโลยีดิจิทัล
2. จงอธิบายความหมายและความสำคัญของมารยาททางดิจิทัล
3. มารยาททางดิจิทัลที่เหมาะสมส่งผลต่อการเป็นพลเมืองดิจิทัลอย่างไร
4. จงยกตัวอย่างมารยาททางดิจิทัลที่เหมาะสมในการใช้งานสื่อสังคมออนไลน์
5. จงอธิบายถึงสิทธิของพลเมืองดิจิทัลในประเด็นของการเข้าถึงและความเหลื่อมล้ำด้านเทคโนโลยี
6. จงอธิบายว่าการที่ประชาชนมีความรู้เท่าทันรัฐและเอกชนนั้น ส่งผลดีต่อประชาชนอย่างไร
7. การรู้เท่าทันดิจิทัลมีความสำคัญต่อการนำไปสู่การเป็นพลเมืองดิจิทัลได้อย่างไร
8. ประเด็นใดในองค์ประกอบของการเป็นพลเมืองดิจิทัลที่มีความสำคัญที่สุดสำหรับกลุ่มเด็กและเยาวชนอย่างไร เพราะเหตุใด
9. สิทธิและความรับผิดชอบของบุคคลในโลกความเป็นจริงกับโลกออนไลน์ มีความเหมือนหรือแตกต่างกันอย่างไร เพราะเหตุใด
10. การเป็นพลเมืองดิจิทัลมีความสำคัญต่อบุคคลแต่ละกลุ่มอย่างไร และสำคัญต่อการพัฒนาประเทศไทยอย่างไร