

การส่งเสริมความฉลาดทางดิจิทัลของสังคมไทย

Promotion for the Digital intelligence quotient of Thai society

อติพร เกิดเรือง | Atiporn Gerduang¹

บทคัดย่อ

ความฉลาดทางดิจิทัล เป็นความสามารถในการเข้าถึงอินเทอร์เน็ตและข้อมูลสื่อดิจิทัล ส่งผลให้สังคมโลกก้าวไปสู่สถานะที่ทุกสิ่งจะเชื่อมโยงเข้าด้วยกัน (Internet of Everything) หรือ อินเทอร์เน็ตของสรรพสิ่ง (Internet of Things: IoT) เป็นการเชื่อมโยงข้อมูลข่าวสารเข้าหากันอย่างใกล้ชิดดังที่ไม่เคยปรากฏขึ้นมาก่อนในประวัติศาสตร์ สถานะดังกล่าวจะนำไปสู่โอกาสที่มากมายของพลเมืองในยุคดิจิทัล แต่ในมุมนกลับกันก็นำมาสู่ความไม่แน่นอนต่อภัยคุกคามด้วยเช่นกัน เมื่อผู้อยู่ในวัยผู้ใหญ่ในวันนี้เริ่มสูงอายุขึ้น ขณะที่เด็กและเยาวชน ซึ่งเป็นพลเมืองยุคใหม่เริ่มเติบโตเข้าสู่ระบบการศึกษา จบการศึกษากลับไปประกอบสัมมาชีพ ต้องประสบกับสภาพแวดล้อมในอนาคตที่เปลี่ยนแปลงอย่างรวดเร็วตามการพัฒนาของเทคโนโลยี จึงเป็นเรื่องที่ยากที่จะคาดเดาต่อสถานการณ์ในอนาคต ด้วยเงื่อนไขเหล่านี้เอง พลเมืองในยุคดิจิทัล อาจหมายรวมถึงเด็กและเยาวชนในวันนี้ ควรได้รับการติดอาวุธทางปัญญา โดยส่งเสริมให้เกิดสมรรถนะความฉลาดทางดิจิทัล เพื่อให้เด็กและเยาวชนสามารถรับมือกับภัยคุกคามต่าง ๆ ที่อาจเกิดขึ้นในอนาคต ขณะเดียวกันหน้าที่ความเป็นพลเมืองในยุคดิจิทัล ก็ต้องมีความหวังว่า ในอนาคตอันใกล้นี้ พลเมืองไทยจะมีความตระหนักรู้ในการดำรงชีวิตที่สร้างคุณค่าและมีความรับผิดชอบต่อสังคมมากขึ้น เนื่องจากในโลกปัจจุบันมีภัยคุกคามหรือสถานะปัญหาที่หลากหลายตามสภาพและแหล่งที่มา แต่สิ่งที่จะช่วยให้สังคมเดินหน้าไปในทิศทางที่ดีนั้น พลเมืองในยุคดิจิทัล ควรมีคุณลักษณะที่สำคัญ ได้แก่ การเคารพและให้เกียรติกัน การยอมรับและเข้าใจซึ่งกันและกัน การเห็นอกเห็นใจกัน การลดความเหลื่อมล้ำของข้อมูลและข่าวสาร รวมถึงการสร้างสัมพันธภาพของบุคคลมีการแบ่งปันเกื้อกูล อันเป็นการเตรียมความพร้อมและรับมือกับสังคมในยุคดิจิทัลได้อย่างมั่นคงปลอดภัย เพื่อนำไปสู่การพัฒนาประเทศร่วมกันอย่างมั่นคง มั่งคั่ง และยั่งยืน ต่อไปในอนาคต

คำสำคัญ: ความฉลาดทางดิจิทัล, หน้าที่พลเมืองในยุคดิจิทัล, สังคมไทย

¹ สถาบันรัฐประศาสนศาสตร์และธรรมาภิบาล มหาวิทยาลัยชั้นวัตร

Abstract

Digital intelligence is the capability to access the internet and digital media information which results in approaching the Internet of Everything Internet of Things (IoT) condition of the world. This links information and news in an integrated way which has never previously happened in history. This condition will provide plenty of opportunities for digital citizens. On the other hand, it can also lead to instability of threats. While adults get older, children and youths who are new citizens are also growing to access the educational system. They graduate and work, thus needing to face an environment which is rapidly changing according to the development of technology. It is difficult to predict situations in the future. Under these conditions, digital citizens are needed, meaning today's youth should be promoted toward digital intelligence, which can be considered as intellectual weaponry as it fosters competencies in areas such as: 1) Knowledge of digital presence and the ability to effectively manage an identity, both online and in the real world; 2) it can effectively divide the time to use technology equipment; 3) the ability to intelligently cope with cyber bullying, etc. At the same time, the responsibilities of digital citizens include the expectation that Thai citizens will realize how to lead lives that create value and have social responsibility. This is because there are various threats or problems according to the conditions and sources at present. However, what helps society to move on in the correct way is that digital citizens should have some important characteristics including respect for others, acceptance and understanding, sympathy, reduction of inequality in information and news, and the creation of relationships and sharing between people. These characteristics help to prepare readiness to handle the digital era stably and safely for secure wealth and sustainable national development.

Keywords: Digital intelligence, Digital citizen responsibility, Thai society

บทนำ

"ไทยแลนด์ 4.0" (Thailand 4.0) จัดเป็นกรอบแนวทางการดำเนินการตามนโยบายเศรษฐกิจและสังคมดิจิทัล เพื่อสร้างโอกาสทางสังคมอย่างเท่าเทียมด้วยข้อมูลข่าวสารและบริการต่าง ๆ ผ่านสื่อดิจิทัล ประชาชนทุกคนจะได้เข้าถึงอินเทอร์เน็ต ช็อปปิ้งออนไลน์ อีคอมเมิร์ซ ทำธุรกรรมการเงินผ่านแอปพลิเคชัน การสื่อสารพูดคุยคงยังไม่เพียงพอที่จะพาสังคมไทยเข้าสู่ดิจิทัลไทยแลนด์ได้ พลเมืองไทยควรต้องสามารถสร้างสรรค์และใช้ประโยชน์จากเทคโนโลยีอย่างเต็มศักยภาพในการพัฒนาโครงสร้างพื้นฐาน นวัตกรรม ข้อมูล ทุนมนุษย์ และทรัพยากรอื่น ๆ เพื่อขับเคลื่อนพัฒนาเศรษฐกิจ และสังคมไปสู่ความมั่นคง มั่งคั่ง และยั่งยืน ขณะเดียวกันควรต้องมีการสร้างการรับรู้ให้กับเด็กและเยาวชนรวมถึงประชาชนต่อการปรับเปลี่ยนมุมมองของการสร้างความสามารถในการแข่งขัน การเตรียมความพร้อมเพื่อรับมือต่อความเปลี่ยนแปลงของโลกและสถานการณ์ต่าง ๆ อย่างรอบด้านและมีประสิทธิภาพ อย่างไรก็ตาม ภารกิจพัฒนาคุณลักษณะของพลเมืองเพื่อเตรียมความพร้อมในการพัฒนาทักษะในศตวรรษที่ 21 จึงเป็นเรื่องที่สำคัญต่อการพัฒนาและขับเคลื่อนประเทศอย่างยิ่ง เนื่องจากเด็กและเยาวชนจัดเป็นกลุ่มเป้าหมายที่มีความเสี่ยงที่จะได้รับผลกระทบจากภัยที่มาอย่างหลากหลายรูปแบบของสังคมสมัยใหม่อย่างหลีกเลี่ยงไม่ได้ โดยเฉพาะภัยจากสื่อดิจิทัล ซึ่งกลุ่มเด็กและเยาวชนถือเป็นส่วนหนึ่งของพลเมืองที่กำลังจะเติบโตขึ้นเป็นพลเมืองของประเทศ ดังนั้น การรู้เท่าทันสื่อดิจิทัลของเด็กและเยาวชนในปัจจุบันจึงมีความสำคัญต่อ

การดำเนินชีวิตของพลเมืองในอนาคตเป็นอย่างยิ่ง อันเป็นการสร้างความตระหนักรู้ของเด็กและเยาวชนให้สามารถมีความรู้เท่าทันสื่อดิจิทัล สามารถเริ่มจากการสร้างการรับรู้ ความเข้าใจ วิเคราะห์ ประเมินค่าในเบื้องต้น หรือรวมถึงการพัฒนาคุณลักษณะใหม่ ๆ เพื่อเป็นการเตรียมความพร้อมในตนเอง ควบคู่กับความรับผิดชอบต่อสังคมให้มากขึ้นและรับผิดชอบต่อการใช้สื่อและเทคโนโลยีดิจิทัลให้เกิดประโยชน์และใช้ในเชิงสร้างสรรค์มากกว่านำไปใช้ในทางที่ไม่ถูกต้อง

สถานการณ์ปัจจุบัน ได้มีการรายงานถึงความเสี่ยงของเด็กไทยที่ได้รับภัยจากโลกออนไลน์โดยสำนักงานส่งเสริมเศรษฐกิจดิจิทัล กระทรวงดิจิทัลเพื่อเศรษฐกิจและสังคม สำนักงานคณะกรรมการการศึกษาขั้นพื้นฐาน กระทรวงศึกษาธิการ และ DQ Institute ร่วมกันศึกษาเด็กไทยอายุ 8 - 12 ปี ทั่วประเทศ จำนวน 1,300 คน ผ่านแบบสำรวจออนไลน์ DQ Screen Time Test ชัดเจนเท่ากับเด็กประเทศอื่น ๆ รวมกลุ่มตัวอย่างทั่วโลกทั้งสิ้น 37,967 คน ผลการศึกษาพบว่า เด็กไทยมีความเสี่ยงจากภัยออนไลน์ถึงร้อยละ 60 ในขณะที่ค่าเฉลี่ยภัยจากโลกออนไลน์ของ 29 ประเทศทั่วโลก เฉลี่ยอยู่ที่ร้อยละ 56 ภัยออนไลน์ดังกล่าว ประกอบด้วย การกลั่นแกล้งบนโลกออนไลน์ (Cyber bullying) การล่อลวงออกไปพบคนแปลกหน้าจากสื่อสังคมออนไลน์ ปัญหาการติดเกม เด็กติดเกม ปัญหาการเข้าถึงสื่อลามกอนาจาร การดาวน์โหลดภาพหรือวิดีโออยู่ยั่วอารมณ์ทางเพศ และพูดคุยเรื่องเพศกับคนแปลกหน้าในโลกออนไลน์ (กรุงเทพฯธุรกิจ, 2561: ออนไลน์) ในขณะที่ มีผู้ทำนายไว้ว่าอีก 20 ปีข้างหน้าต่างชาติจะเข้ามายุติอาชืพคนไทยเกือบหมด เพราะเด็กในปัจจุบันสนใจแต่คุยโทรศัพท์ เล่นไลน์ทั้งวันทั้งคืน ไม่สนใจเรียน ตั้งแแก้ง ติดยา มั่วเซ็กส์ ฯลฯ ขณะที่ครูก็สอนไปวัน ๆ ตามหน้าที่ เข้มงวดอะไรก็ได้ ตีก็ไม่ได้ เด็กสอบตกก็ต้องให้ผ่านกลัวเสียผลการประกันคุณภาพการศึกษา การวัดเข้าทำงานที่ไม่ได้วัดที่ความสามารถ ประกอบกับเด็กสมัยนี้ไม่ยอมลำบาก ไม่อดทน ไม่มีวินัย ไม่มีความรับผิดชอบต่อ (วิทยา ดำรงเกียรติศักดิ์, 2562) สอดคล้องกับ ปัญญพนต์ พูนสวัสดิ์ (2559: ออนไลน์) และ Park (2016: online) ที่ได้กล่าวว่า เด็กอายุ 8 - 9 ปี ใช้สื่ออินเทอร์เน็ตตลอดเวลาในการสื่อสารและพูดคุยกับเพื่อนผ่านเครือข่ายออนไลน์ และมีการใช้สื่อดิจิทัลเพิ่มขึ้นกว่าเดิมเฉลี่ย 7 ชั่วโมงต่อวัน สถานการณ์ดังที่กล่าวมาประกอบกับระดับทักษะความฉลาดทางดิจิทัลของเด็กไทยยังอยู่ในระดับต่ำ ดังนั้น ทักษะความฉลาดทางดิจิทัล จึงควรที่จะถูกนำมาใช้ในการพัฒนาคุณภาพและความสามารถของเยาวชนไทย ให้มีความเป็นพลเมืองดิจิทัลที่เหมาะสมเกิดขึ้นในสังคมไทย

สถานการณ์ในการใช้สื่อดิจิทัลของเด็กและเยาวชนไทยถือมีความเปราะบางในการเข้าถึงสื่อดิจิทัลที่ไม่เหมาะสม และมีแนวโน้มทวีความรุนแรงมากขึ้นในทุกขณะ ส่งผลให้ประเทศไทยอาจต้องหันกลับมาทบทวนมิติในเชิงสังคมให้รอบด้านมากขึ้นต่อการพัฒนาพลเมืองในยุคดิจิทัลให้ชัดเจนยิ่งขึ้น อันนำไปสู่การกำหนดยุทธศาสตร์พัฒนาของประเทศไทยให้เกิดความตระหนักรู้เกี่ยวกับภัยของโลกออนไลน์ เพื่อนำไปสู่การเตรียมความพร้อมและกำหนดมาตรการสำคัญในการสร้างความมั่นคง และเสริมสร้างศักยภาพการเรียนรู้ทางด้านดิจิทัลให้มีความพร้อมทั้งด้านร่างกายและจิตใจ สามารถเข้าใจหรือเสี่ยงทำในสิ่งที่ไม่ก่อให้เกิดผลเชิงลบต่อตนเองในโลกออนไลน์ รวมถึงการส่งเสริมความฉลาดทางดิจิทัลควบคู่กันไปด้วย

การใช้สื่อดิจิทัลในปัจจุบันจึงมีอิทธิพลต่อเด็กและเยาวชนไทยซึ่งเป็นกลุ่มที่จะเป็นกำลังสำคัญของสังคมไทยอย่างมาก การตระหนักรู้ถึงการใช้สื่อดิจิทัลจึงมีความสำคัญต่อผู้เกี่ยวข้องทุกภาคส่วนที่ต้องร่วมมือกันในการสร้างความตระหนักรู้และสร้างสังคมให้เกิดความฉลาดทางดิจิทัลให้มากขึ้นกว่าเดิม ซึ่งบทความนี้จะเป็นการเติมเต็มองค์ความรู้เพื่อนำเสนอแนวทางการขับเคลื่อนความฉลาดทางดิจิทัลเพื่อพัฒนาพลเมืองไทย โดยผู้เกี่ยวข้องสามารถนำแนวคิดหรือข้อเสนอไปปรับใช้ให้เกิดประสิทธิภาพ สามารถกำหนดและวางแผนเพื่อขยายผลไปสู่การปฏิบัติได้อย่างสัมฤทธิ์ผล อันจะเป็นการเสริมเติมเต็มความพร้อมของบุคคล เด็ก และเยาวชนซึ่งถือเป็นพลเมืองในอนาคต ให้มีความพร้อมความสามารถ ความฉลาดในยุคดิจิทัล เพื่อใช้ชีวิตอยู่ในสังคม

ออนไลน์โดยไม่ให้ตนเองหรือผู้อื่นเดือดร้อน และไม่เป็นการละเมิดของครอบครัว สถานศึกษา สังคมโดยรวมและภาครัฐ ในการเป็นพลเมืองดิจิทัลที่มีความรู้ความเข้าใจในเรื่องสังคมออนไลน์อย่างถูกต้องเหมาะสมต่อไป

ลักษณะของคนในสังคมที่ได้รับอิทธิพลจากบริบทสังคมในแต่ละช่วงเวลา

การเปลี่ยนผ่านของสังคมแต่ละยุคสมัยนั้น มีความสำคัญอย่างยิ่งต่อผู้คนโดยทั่วไปในการสร้างความรู้ความเข้าใจต่อการพัฒนาของระบบสังคม เศรษฐกิจ วิทยาศาสตร์และเทคโนโลยี ซึ่งเป็นการบอกเล่าเรื่องราวในอดีต เพื่อสร้างการรับรู้ในเชิงเปรียบเทียบและวิเคราะห์ถึงความก้าวหน้าในการปรับเปลี่ยนกระบวนการทัศน์ของสังคมและวัฒนธรรมในการสร้างระบบของสังคมผ่านยุคสมัยต่าง ๆ โดยปกตินักสังคมศาสตร์มองว่าการเปลี่ยนยุคสู่ยุคหนึ่งจะต้องใช้ช่วงเวลาประมาณ 20 ปี เนื่องจากกระแสสังคมเปลี่ยนผ่าน มีความเป็นพลวัตที่เปลี่ยนไปทั้งด้านพฤติกรรม สังคม ความสนใจ ค่านิยม ลักษณะนิสัยผู้คน เนื่องจากเป็นเพราะสภาพบริบทสังคมได้เปลี่ยนแปลงชุดความรู้ใหม่เกิดขึ้นตลอดเวลา ซึ่งจำแนกเป็น 5 ระยะ โดยมีรายละเอียดดังนี้ (กมลทิพย์ แจ่มกระจ่าง, 2560)

1) ยุค Baby bloomer หรือ Gen B (พ.ศ. 2489 - 2507) พฤติกรรมของผู้คนกลุ่มนี้จะมีชีวิตเพื่อทำงาน เคารพกฎ กติกา อดทนสูง หุ่นทำงาน จนประสบความสำเร็จ วางรากฐานที่มั่นคง เป็นพวกอนุรักษ์นิยม เคร่งครัดในขนบธรรมเนียมประเพณี ซึ่งปัจจุบันคนกลุ่มนี้เข้าสู่สังคมผู้สูงอายุอย่างเต็มตัว

2) ยุค Generation X หรือ Gen X (พ.ศ. 2508 - 2522) เป็นกลุ่มที่เกิดมาช่วงของสถานการณ์โลกสงบและมั่นคงมากขึ้น และเป็นช่วงที่มีการพัฒนาเทคโนโลยีและสื่อในยุคต้น ๆ เช่น วีดิโอ เกม คอมพิวเตอร์ เป็นกลุ่มคนที่มีทัศนคติแตกต่างจากคนกลุ่มแรก ให้ความสำคัญกับความสมดุลระหว่างงานกับครอบครัว เป็นตัวของตัวเองสูง มีความทะเยอทะยาน ทำงานตามหน้าที่ พฤติกรรมใช้เทคโนโลยีไม่พรั้าเพื่อโดยใช้เพื่อการทำงานเป็นส่วนใหญ่

3) ยุค Generation Y หรือ Gen Y (พ.ศ. 2523-2540) เป็นคนที่เกิดมาในยุคเปลี่ยนแปลงความเจริญก้าวหน้าทางเทคโนโลยีและอินเทอร์เน็ต มีเครื่องมือเทคโนโลยีในชีวิตประจำวันมากมาย เช่น สมาร์ทโฟน โทรศัพท์ดิจิทัล ไอโฟน มีความสามารถในการใช้งานด้านเทคโนโลยีทั้งการทำงานและติดต่อสื่อสาร มักให้ความสำคัญกับโซเชียลมีเดีย เฟซบุ๊ก

4) ยุค Generation Z หรือ Gen Z (พ.ศ. 2540 - 2552) คนกลุ่มนี้เกิดมาในยุคที่มีความเจริญก้าวหน้าทางเทคโนโลยี มีสิ่งอำนวยความสะดวกมากขึ้น คนมีความรู้ความสามารถใช้เทคโนโลยี เรียนรู้เร็ว จะเน้นการสื่อสารผ่านข้อความบนหน้าจอ แชท พุดคุย หรือเรียกว่า สังคมก้มหน้า แคร่ข้อความผ่านโซเชียลมีเดีย แสดงความเห็นของตัวตนจากทัศนคติ คนกลุ่มนี้ไม่ชอบเป็นลูกจ้าง มักชอบความเป็นอิสระสูง มีแนวทางเป็นของตนเอง ดูคล้ายเป็นคนก้าวร้าวกว่ายุคก่อน ๆ แต่จะมีความฉลาดมากกว่าคนยุคก่อน เนื่องจากเข้าถึงข้อมูลข่าวสารได้รวดเร็ว

5) ยุค Generation Alpha หรือ Gen α (พ.ศ. 2553 - 2567) คนกลุ่มนี้เกิดในช่วงที่โลกมีประชากรประมาณ 2 พันล้านคน โดยในอนาคตคนกลุ่มนี้จะคุ้นเคยกับเทคโนโลยีที่ล้ำสมัย สามารถสืบเสาะท่องโลกออกสำรวจ คนกลุ่มนี้อาจไม่เข้าห้องเรียนและอาจเรียนโดยเรียนผ่านเทคโนโลยี AR (Augment reality) คนกลุ่มนี้เติบโตควบคู่กับเทคโนโลยีอันชาญฉลาดกว่ายุคก่อน แต่หากขาดมาตรการควบคุมก็จะก่อให้เกิดปัญหาได้ง่ายกว่าคนยุคก่อน

เมื่อยุคสมัยได้แปรเปลี่ยนไปกลายเป็นยุคที่เทคโนโลยีที่ล้ำสมัยเข้ามามีบทบาทในการสื่อสารอย่างมากมาย ผู้คนจึงมีการสื่อสารอย่างหลากหลายมากขึ้น แต่ก็หนีไม่พ้นองค์ประกอบสำคัญ ได้แก่ ผู้ส่งสาร สาร สื่อ และผู้รับสาร ซึ่งมีผลต่อการดำรงชีวิตทำให้ผู้คนมีช่องทางการสื่อสารในลักษณะเครือข่ายมากขึ้น โดยเฉพาะอุปกรณ์การสื่อสารและสื่อดิจิทัลที่พัฒนาและแข่งขันกันอยู่ตลอดเวลา ปัจจุบันได้กลายเป็นส่วนสำคัญที่ขาดมิได้ในการดำรงชีวิต ไม่ว่าจะเป็นมา

ในรูปแบบสมาร์ทโฟน ซอฟต์แวร์ จดหมายอิเล็กทรอนิกส์ การพูดสนทนาผ่านข้อความ หรือในรูปของวิดีโอคอล ผ่านการพูดคุยแบบเห็นหน้าทั้งผู้รับและผู้ส่งสารด้วยโปรแกรมสื่อสารต่าง ๆ ที่อำนวยความสะดวกให้การใช้ชีวิตประจำวันง่ายขึ้น มีเนื้อหาสาระในรูปของสื่อดิจิทัลในแบบออนไลน์มากขึ้น จึงทำให้บริบทในการสื่อสารในโลกยุคปัจจุบันกลายเป็นสิ่งที่กำหนดรูปแบบการใช้ชีวิตของผู้คนในสังคมเป็นอย่างยิ่ง ส่วนข้อเสียนั้นก็อาจส่งผลให้เกิดปัญหาเชิงสังคมอย่างหลีกเลี่ยงไม่ได้ ฉะนั้น การสร้างความตระหนักรู้ให้เกิดขึ้นกับเด็กและเยาวชนในเรื่อง “ความฉลาดทางดิจิทัล” จึงมีความจำเป็นที่ต้องสร้างความรู้ความเข้าใจแก่ผู้คนในสังคมให้เกิดความตระหนักในการดำรงชีวิตซึ่งเป็นไปตามยุคสมัยที่เปลี่ยนไป ดังที่ Park (2016) ได้กล่าวว่า การศึกษาในอนาคตของเรามุ่งเน้นเกี่ยวกับทักษะแรงงาน หากแต่ไม่ควรมุ่งเน้นไปที่วิธีการสอนบุคคลให้แข่งขันกับเครื่องจักรและเทคโนโลยี แต่จะนำไปใช้ในการช่วยเพิ่มศักยภาพของมนุษยชาติ หากเราทราบว่ามีความเร็วกว่ามนุษย์ เราคงจะไม่ไปแข่งขันกับมัน แต่เราจะใช้การเข้ามาแทน กล่าวคือ ประเด็นที่สังคมมีความกังวลว่าการพัฒนาปัญญาประดิษฐ์ (Artificial Intelligence : AI) ที่พัฒนามากขึ้นเรื่อย ๆ จะมาแย่งงานมนุษย์ แท้ที่จริงแล้วมนุษย์ควรเป็นผู้ควบคุมหรือบริหารจัดการการนำ AI มาใช้ประโยชน์ โดยใช้ AI เป็นเครื่องมือในการตัดสินใจแก้ไขปัญหาต่าง ๆ จะเป็นแนวทางที่เหมาะสมกว่า

ความฉลาดทางดิจิทัล

การพัฒนาทักษะด้านความฉลาดของมนุษย์มีการคิดค้นหาวิธีการมาอย่างต่อเนื่องตั้งแต่ในอดีตที่ผ่านมา แนวคิดเกี่ยวกับ ความฉลาดทางดิจิทัล (Digital Intelligence Quotient: DQ) เป็นแนวคิดในยุคใหม่ที่มุ่งสะท้อนถึงวิถีของมนุษย์ในปัจจุบันซึ่งเป็นสิ่งที่ตื่นตัวอย่างมากในการมุ่งพัฒนาพลเมืองให้เป็นมนุษย์ที่สมบูรณ์ และทันต่อสถานการณ์ที่เปลี่ยนแปลงไปอย่างรวดเร็ว มีความสอดคล้องกับนโยบายยุทธศาสตร์ชาติ สะท้อนความสำคัญในการพัฒนาสมรรถนะหรือทักษะที่จำเป็นในการเตรียมความพร้อมให้ทันกับการเปลี่ยนแปลงอย่างฉับพลัน ซึ่งความฉลาดของมนุษย์จึงเป็นปัจจัยสำคัญที่จะนำไปสู่ประสิทธิภาพการบริหารขององค์กร รวมถึงเทคโนโลยีและปัจจัยสนับสนุนอื่น ๆ ที่เกี่ยวข้อง (อติพร เกิดเรือง, 2558)

ความฉลาดทางดิจิทัล (DQ: Digital Intelligence Quotient) จึงถือเป็นสมรรถนะสำคัญประการหนึ่งที่สังคมมีความมุ่งหวังต่อการพัฒนาพลเมืองเพื่อให้ทันกับการเปลี่ยนแปลงของโลกดิจิทัล และหมายรวมถึงกลุ่มความสามารถทางสังคม อารมณ์ และการรับรู้ ที่จะทำให้นักคนหนึ่งสามารถเผชิญกับความท้าทายของชีวิตดิจิทัล และสามารถปรับตัวให้เข้ากับชีวิตดิจิทัลได้ ความฉลาดทางดิจิทัลครอบคลุมทั้งความรู้ ทักษะ ทักษะคิดและค่านิยมที่จำเป็นต่อการใช้ชีวิตในฐานะสมาชิกของโลกออนไลน์ และเป็นสิ่งที่จำเป็นและสำคัญมากในการติดต่อกับโลกดิจิทัล (Digital world) ความเร็ว (fast) ออนไลน์และสถานการณ์จริง หรือกล่าวอีกนัยหนึ่งก็คือ ทักษะการใช้สื่อและการเข้าสังคมในโลกออนไลน์ (สรานนท์ อินทนนท์, 2561 และวิทยา ดำรงเกียรติศักดิ์, 2562)

อย่างไรก็ดี การเป็นพลเมืองที่ดีในอนาคตจำเป็นต้องมองไปถึงเรื่องราวของนวัตกรรมหรือโลกยุคหลังเทคโนโลยีสารสนเทศและการสื่อสาร เพื่อก้าวเข้าสู่โลกยุค 4.0 ดังที่ สำนักงานกองทุนสนับสนุนการเสริมสร้างสุขภาพ (2561) ได้กล่าวว่า ความฉลาดทางดิจิทัล เป็นกลุ่มความสามารถทางสังคม อารมณ์ และการรับรู้ ที่จะทำให้นักคนหนึ่งสามารถเผชิญกับความท้าทายของชีวิตให้สามารถปรับตัวเข้ากับชีวิตดิจิทัลได้ และยังคงครอบคลุมไปถึงความรู้ ทักษะ ทักษะคิดและค่านิยมที่จำเป็นต่อการใช้ชีวิตในฐานะสมาชิกของโลกออนไลน์ ซึ่งมุ่งเน้นให้เด็กและเยาวชนทุกคนมีทักษะพลเมืองดิจิทัลที่มีคุณภาพ และใช้ชีวิตบนโลกออนไลน์อย่างปลอดภัย ด้วยความก้าวหน้าทางเทคโนโลยีสมัยใหม่ เป็นการป้องกันและสร้างความตระหนักรู้ของภัยในโลกออนไลน์ จนเกิดทักษะความสามารถทางดิจิทัล ขณะเดียวกัน การมีทัศนคติในการรับสื่อดิจิทัลในรูปแบบต่าง ๆ จึงควรมีความตระหนัก

รู้เท่าทันสื่อดิจิทัลเพื่อป้องกันตนเองจากการตกเป็นเหยื่อในกระบวนการสื่อสารทางสังคมออนไลน์ โดยแนวทางสำคัญที่มีอิทธิพลต่อการตระหนักรู้ในการเข้าถึงสื่อมี 5 ประการ (Potter, 2005) ประกอบด้วย

- 1) ทุกคนมีหน้าที่ในการเพิ่มพูนความรู้ให้เท่าทันสื่อ และมีความรับผิดชอบต่อการใช้สื่อ
- 2) ควรให้ความสนใจถึงผลกระทบที่สื่อมวลชนมีต่อผู้รับสาร
- 3) ผู้รับสารควรต้องมีความตระหนักในการตีความและสื่อความหมายในแนวคิดของตน
- 4) การรู้เท่าทันสื่อนั้นควรให้ความสำคัญต่อการสร้างความหมายร่วมของคนในสังคม และคำนึงถึง

ความแตกต่างระหว่างบุคคล

5) การรู้เท่าทันสื่อเชื่อว่าความรู้ของผู้รับสารที่ได้รับจากประสบการณ์ตรงและความรู้จากสื่อ มีส่วนในการเสริมสร้างอำนาจของผู้รับสารในฐานะผู้บริโภคข่าวสารมากขึ้น

ทั้งนี้ จากงานเวิร์คช็อปโคโนมิกฟอรัมปี 2559 ได้กล่าวถึง สมรรถนะและทักษะชีวิตในโลกยุคดิจิทัล หรือ “ความฉลาดทางดิจิทัล” ที่จำเป็นในศตวรรษที่ 21 ไว้จำนวน 8 ทักษะ (DQ Institute, 2017) โดยสามารถสรุปวิเคราะห์สาระสำคัญ ดังตาราง 1

ตาราง 1 ความรู้ ทักษะ ทักษะคิด/พฤติกรรม/ค่านิยมของสมรรถนะด้านความฉลาดทางดิจิทัล

สมรรถนะ	ความหมาย	ความรู้	ทักษะ	ทักษะคิด / พฤติกรรม / ค่านิยม
1. การรักษา อัตลักษณ์ที่ดีของ ตนเอง (Digital citizen identity)	การสอนเด็กให้มีความรู้ ความเข้าใจในเรื่องของ การมีตัวตนบนโลกดิจิทัล และสามารถบริหารจัดการ ตัวตนทั้งบนโลกออนไลน์ และโลกแห่งความเป็นจริง ได้อย่างมีประสิทธิภาพ	ความรู้เกี่ยวกับสื่อ ดิจิทัลและ เทคโนโลยี	● ทักษะในการสร้าง ข้อมูลประจำตัวทาง ดิจิทัลให้สอดคล้องกับ ตัวตนทางออฟไลน์ ● การเป็นพลเมือง โลก	● ความสอดคล้อง ระหว่างพฤติกรรม ออนไลน์และออฟไลน์ ● ความซื่อสัตย์ ● การรับรู้ ความสามารถของตนเอง
2. การจัดสรรเวลา หน้าจอ (Screen time management)	ฝึกเด็กให้สามารถแบ่ง เวลาในการใช้งานอุปกรณ์ เทคโนโลยีได้อย่างมี ประสิทธิภาพ รวมถึงการ เล่นเกมออนไลน์และ โซเชียลมีเดียอย่าง รับผิดชอบ	ความรู้เกี่ยวกับเวลา การใช้งานหน้าจอ และผลกระทบต่อ การพัฒนาทักษะ	● ทักษะการบริหาร เวลา	● การใช้เวลาหน้าจอ และพฤติกรรมการใช้สื่อ ดิจิทัล ● การควบคุมตนเอง
3. การรับมือกับการ คุกคามทางโลก ออนไลน์ (Cyber bullying management)	เด็กมีความสามารถในการ รับมือกับปัญหาการ กลั่นแกล้งบนโลกไซเบอร์ ได้อย่างชาญฉลาด	ความรู้เกี่ยวกับการ กลั่นแกล้งในโลก ไซเบอร์และ ผลกระทบต่อ ความสัมพันธ์ของ โลกออนไลน์	● ทักษะในการ ควบคุมอารมณ์ ● ทักษะในการจัดการ กับเหตุการณ์การ กลั่นแกล้งทาง อินเทอร์เน็ต	● พฤติกรรมมีส่วนร่วม ร่วมในการกลั่นแกล้ง ทางอินเทอร์เน็ต ● ทักษะคิดต่อการ กระทำที่เป็นการกลั่น แกล้งทางอินเทอร์เน็ต ● ความมั่นใจ

สมรรถนะ	ความหมาย	ความรู้	ทักษะ	ทัศนคติ / พฤติกรรม / ค่านิยม
4. การรักษาความปลอดภัยในโลกออนไลน์ (Cyber security management)	ฝึกเด็กให้มีความรู้ความเข้าใจและสามารถดูแลด้านความปลอดภัยของข้อมูลบนโลกไซเบอร์ได้ เช่น การสร้างพาสเวิร์ดที่เจาะได้ยาก หรือการรับมือกับภัยคุกคามบนโลกดิจิทัล	ความรู้ด้านความปลอดภัยในโลกไซเบอร์	- ทักษะในการสร้างรหัสผ่านที่แข็งแกร่งและเก็บรักษาอย่างปลอดภัย - ทักษะในการตรวจจับและจัดการกับภัยคุกคามทางไซเบอร์ (เช่น SCAM / SPAM / Phishing)	- พฤติกรรมความปลอดภัยทางไซเบอร์ - ทัศนคติเกี่ยวกับความปลอดภัยทางไซเบอร์
5. การรักษาข้อมูลส่วนตัว (Privacy management)	ฝึกเด็กให้มีความเข้าใจในเรื่องความเป็นส่วนตัวทั้งของตนเองและของผู้อื่น ซึ่งรวมถึงการบริหารจัดการข้อมูลส่วนบุคคล	ความรู้เกี่ยวกับข้อมูลส่วนบุคคลและความเป็นส่วนตัว	- ทักษะในการปกป้องข้อมูลส่วนบุคคลของตนเองและผู้อื่น - ทักษะในการจัดการ	- พฤติกรรมการแบ่งปันข้อมูลส่วนบุคคล - ทัศนคติต่อการแบ่งปันข้อมูลส่วนบุคคล - การตั้งค่าความเป็นส่วนตัวในตัวโน้ตบุ๊กมีเดีย - การเคารพสิทธิของผู้อื่น
6. การคิดวิเคราะห์ที่มีวิจารณญาณที่ดี (Critical thinking)	การฝึกเด็กให้ มีความสามารถในการคิดวิเคราะห์ แยกแยะข้อมูลบนโลกดิจิทัล ตั้งแต่ว่าเป็นข้อมูลจริงหรือปลอม มาจากแหล่งที่มีความน่าเชื่อถือไหม เป็นประโยชน์หรือเป็นอันตราย	การเรียนรู้ด้านสื่อและสารสนเทศอย่างมีวิจารณญาณ	- ทักษะในการตรวจจับข้อมูลและข่าวเท็จ - ทักษะในการบล็อกผู้ติดต่อที่ไม่ต้องการ - ทักษะในการบล็อกเนื้อหาที่มีความรุนแรงและไม่เหมาะสม	- พฤติกรรมการใช้สื่อและทัศนคติ - การประเมินข้อมูลออนไลน์ - การใช้เนื้อหาออนไลน์ที่รุนแรงและ / หรือเรื่องเพศ - การแชทและพบปะกับคนแปลกหน้าออนไลน์
7. การบริหารจัดการข้อมูล (Digital footprints)	การฝึกเด็กให้มีความเข้าใจต่อสิ่งที่ตนเองทิ้งเอาไว้บนโลกดิจิทัล ซึ่งบางครั้งอาจถูกผู้อื่นสะกดรอยตามจากสิ่งเล็ก ๆ น้อย ๆ เหล่านั้น จนอาจมีผลกระทบต่องานในโลกแห่งความเป็นจริงได้ เพื่อให้เด็ก ๆ รู้จักบริหารจัดการชีวิตบนโลกดิจิทัลอย่างรับผิดชอบ	ความรู้เกี่ยวกับการบริหารจัดการสื่อดิจิทัล	ทักษะในการควบคุม และระบบความปลอดภัยทางดิจิทัล	- พฤติกรรมความปลอดภัยทางดิจิทัล - ทัศนคติเกี่ยวกับความปลอดภัยทางดิจิทัล

สมรรถนะ	ความหมาย	ความรู้	ทักษะ	ทัศนคติ / พฤติกรรม / ค่านิยม
8. การใช้เทคโนโลยีอย่างมีจริยธรรม (Digital empathy)	ฝึกเด็กให้มีความสามารถในการแสดงน้ำใจบนโลกออนไลน์ได้อย่างเหมาะสม	● ความรู้เรื่องการเอาใจใส่ของจริยธรรมทางเทคโนโลยี ● กลไกการมีส่วนร่วมบนโลกออนไลน์อย่างรู้เท่าทัน	● ทักษะในการสื่อสารออนไลน์และการตัดสินใจในการใช้เทคโนโลยี	● ความรับผิดชอบและการเอาใจใส่ต่อสังคม

จากที่กล่าวไว้ข้างต้น สมรรถนะความฉลาดทางดิจิทัลจึงมีความจำเป็นอย่างยิ่งที่ควรส่งเสริมให้เด็กและเยาวชนที่จะเป็นวัยผู้ใหญ่ในอนาคต ควรตระหนักถึงความเป็นพลเมืองยุคดิจิทัลที่มีคุณภาพ เพื่อเป็นเครื่องมือในการตรวจสอบได้ว่า เด็กและเยาวชนรู้จักจุดอ่อนและจุดแข็งในตัวเองมากน้อยเพียงใดเกี่ยวกับความฉลาดทางดิจิทัล เพื่อจะได้นำไปพัฒนาตนเองในด้านสมรรถนะทางดิจิทัล ส่วนในระดับผู้กำหนดนโยบายควรมีความตระหนักถึงความสำคัญของการสร้างสมรรถนะของความฉลาดทางดิจิทัล หน่วยงานด้านการศึกษาคควรให้ความสำคัญกับหลักสูตรในการพัฒนาทักษะความฉลาดทางดิจิทัล และที่สำคัญที่สุดคือ ทุกภาคส่วนต้องร่วมมือกันในการพัฒนาบุตรหลานให้มีคุณภาพ ทั้งระดับครอบครัว สถานศึกษา สังคม และชุมชน อย่าผลักภาระให้ฝ่ายใดฝ่ายหนึ่งแต่เพียงลำพัง เพื่อให้มั่นใจได้ว่าเด็กและเยาวชนจะมีทักษะและสมรรถนะเพียงพอ และสามารถเอาตัวรอดได้ในยุคแห่งโลกดิจิทัล

ดังนั้น การเป็นพลเมืองที่มีความฉลาดทางดิจิทัล ในลำดับแรกควรกำหนดจุดมุ่งหมายในการสื่อสารผ่านสื่อดิจิทัล และควรต้องรู้เท่าทันต่อความคิด ความรู้สึกอย่างมีสติ พร้อมวิเคราะห์และประเมินข้อมูลข่าวสารของสื่อดิจิทัลอย่างรอบคอบ ที่ผู้ใช้สื่อและผู้รับสื่อดิจิทัลควรต้องมีความความตระหนักและความรับผิดชอบต่อสังคมให้เกิดประโยชน์ทั้งต่อตนเอง ชุมชน และสังคมในเชิงสร้างสรรค์ เหมาะควรแก่การเป็นพลเมืองที่ดีของสังคม

หน้าที่ของพลเมืองในยุคดิจิทัล

สำนักงานราชบัณฑิตยสภา ให้นิยาม “พลเมือง” หมายถึง คนที่มีสิทธิและหน้าที่ในฐานะประชาชนของประเทศใดประเทศหนึ่ง หรือประชาชนที่อยู่ภายใต้การปกครองเดียวกันและมักมีวัฒนธรรมเดียวกัน ส่วนในความเข้าใจของคนทั่วไป พลเมืองคือบุคคลที่เกิดในประเทศนั้น ๆ หรือได้รับสัญชาติและมีความจงรักภักดีต่อรัฐ รวมทั้งหมายถึงกลุ่มคนที่มีสิทธิและความรับผิดชอบร่วมกันในฐานะสมาชิกของสังคม อย่างไรก็ตาม ทุกวันนี้เราดำรงชีวิต ทำงาน และเรียนรู้อยู่ในสังคมที่เชื่อมต่อกันในระดับโลก อีกทั้งเรายังทำกิจกรรมต่าง ๆ ในโลกออนไลน์มากขึ้นเรื่อย ๆ จนโลกเสมือนและโลกจริงแทบจะหลอมรวมเป็นเนื้อเดียวกัน การนิยามความเป็นพลเมืองโดยยึดติดกับ “ประเทศใดประเทศหนึ่ง” และไม่สนใจข้อเท็จจริงที่ว่าชีวิตของเราส่วนหนึ่งได้เข้าไปอยู่ในโลกดิจิทัล อาจไม่สอดคล้องกับความเป็นจริงในโลกสมัยใหม่อีกต่อไป (สำนักงานส่งเสริมเศรษฐกิจดิจิทัล, 2562: ออนไลน์) การเริ่มเข้าสู่ยุคความเป็นพลเมืองในยุคดิจิทัล (Digital Citizenship) จึงเป็นหลักการสำคัญในการใช้ชีวิตในสังคมโลก และสังคมออนไลน์ที่ต้องเปลี่ยนแปลงไปจากการเปลี่ยนผ่านของเทคโนโลยี ดังที่ บาร์โลว์ (Bartlow, 2010) ได้กล่าวว่า พัฒนาการของอินเทอร์เน็ต และความแพร่หลายของการสื่อสารผ่านเครือข่ายคอมพิวเตอร์กำลังอยู่ในห้วงเวลาแห่งเทคโนโลยีที่จะนำไปสู่การเปลี่ยนแปลงครั้งสำคัญที่สุด ความเป็นพลเมืองทุกวันนี้ยังรวมถึงการทำความเข้าใจปรากฏการณ์ทั้งในระดับท้องถิ่น ระดับชาติ และระดับโลกไปพร้อม ๆ กัน รวมถึงการใช้ชีวิต

ในโลกออนไลน์อย่างมีความรับผิดชอบ มีจริยธรรมและปลอดภัยให้เกิดเป็นพลเมืองในยุคดิจิทัลที่ทันต่อการเปลี่ยนแปลงในโลกยุคศตวรรษที่ 21 (สำนักงานส่งเสริมเศรษฐกิจดิจิทัล, 2562: ออนไลน์)

ในขณะที่ ความเป็นพลเมืองดิจิทัล หมายถึง พลเมืองผู้ใช้งานสื่อดิจิทัลและสื่อสังคมออนไลน์ที่เข้าใจ บรรทัดฐานของการปฏิบัติตัวให้เหมาะสมและมีความรับผิดชอบในการใช้เทคโนโลยี โดยเฉพาะอย่างยิ่งการสื่อสาร ในยุคดิจิทัล เป็นการสื่อสารที่ไร้พรมแดน ผู้ใช้สื่อสังคมออนไลน์มีความหลากหลายทางเชื้อชาติ อายุ ภาษา และ วัฒนธรรม หน้าที่ของพลเมืองดิจิทัล จึงต้องเป็นพลเมืองที่มีความรับผิดชอบ มีจริยธรรม เห็นอกเห็นใจและเคารพผู้อื่น มีส่วนร่วมและมุ่งเน้นความเป็นธรรมในสังคม (สรานนท์ อินทนนท์, 2561 และสำนักงานส่งเสริมสังคมแห่งการเรียนรู้และคุณภาพเยาวชน, 2562)

หน้าที่ของพลเมืองดิจิทัล จึงควรมีความสามารถในการใช้เทคโนโลยีและสื่อดิจิทัลได้อย่างชาญฉลาด ปลอดภัย มีความรับผิดชอบ และมีประสิทธิภาพ เคารพสิทธิและหน้าที่ของผู้อื่น ตลอดจนการใช้เทคโนโลยี เพื่อก่อให้เกิดการเปลี่ยนแปลงในทางที่ดีและถูกต้อง พร้อมทั้งต้องมีความรับผิดชอบต่อการกระทำของตนบนโลกออนไลน์โดยต้องยึดมั่นสติจากการกระทำที่เหมาะสมในการสื่อสารสังคมดิจิทัลทุกประเภท (ชุมชนของ "นักเรียน การตลาดตลอดชีวิต", 2559: ออนไลน์) ความเป็นพลเมืองดิจิทัล ยังเป็นการเปิดโอกาสและยับยั้งความท้าทาย ใหม่ ๆ ให้กับเด็กและเยาวชน ให้สามารถเข้าถึงข้อมูลโดยไร้ข้อจำกัดเชิงภูมิศาสตร์ เข้าร่วมชุมชนที่มีความสนใจ ร่วมกัน สร้างสรรค์แนวคิดใหม่ในการแก้ไขปัญหา และทำให้เสียงของพลเมืองดังขึ้นในสังคม แต่ขณะเดียวกัน ก็ต้องเผชิญกับความเสี่ยงใหม่ ๆ อย่างหลีกเลี่ยงไม่ได้ เช่น การสอดแนมความเป็นส่วนตัว อาชญากรรม คอมพิวเตอร์ ดังนั้น หน้าที่พลเมืองดิจิทัล จึงต้องตระหนักถึงโอกาสและความเสี่ยงในโลกดิจิทัล พัฒนาทักษะ และความรู้ที่จำเป็นในโลกยุคใหม่ และควรเข้าใจถึงสิทธิและความเป็นส่วนตัวในโลกออนไลน์เป็นสำคัญ โดยอาจ สามารถสรุปเป็นแนวทางในการทำหน้าที่พลเมืองดิจิทัล พอสังเขปได้ดังนี้

1) พลเมืองไทยต้องมีความรอบรู้และเข้าใจความเปลี่ยนแปลงทั้งในระดับโลก ภายในประเทศ และ ระหว่างประเทศเพื่อนบ้าน จึงควรต้องมีความสามารถในการสื่อสารได้หลายภาษา ต้องเปิดกว้างเรียนรู้ ข้ามวัฒนธรรม ยอมรับความหลากหลายทางวัฒนธรรม หลากหลายความคิด ความเชื่อ ชาติพันธุ์ หลากหลายทางเพศ รวมทั้งความต่างใน Generation ที่มีอย่างน้อย 5 รุ่นคือ Gen B, Gen x, Gen Y, Gen Z และ Gen Alpha ดังจะเห็นได้ว่า คนรุ่นใหม่จะแตกต่างจากคนยุคก่อนอย่างมากและมีความคิดเป็นของตัวเองสูง การมีความรู้ ภาษาที่สองหรือที่สามจะเป็นผลดีต่อการเป็นพลเมืองดิจิทัลเพื่อประโยชน์ในการรับสารและใช้ข้อมูลข่าวสาร ในโลกไซเบอร์ อันนำไปสู่การรู้จักป้องกันความเสี่ยงและภัยต่าง ๆ ในโลกออนไลน์ เข้าใจสิทธิ ความเป็นส่วนตัว ในข้อมูลข่าวสารยุคดิจิทัล รวมถึงการใช้ประโยชน์จากการมีส่วนร่วมทางการเมือง เศรษฐกิจ สังคมและวัฒนธรรม ทั้งเพื่อตนเอง ชุมชน ประเทศ และโลก

2) การสร้างการรับรู้ให้เด็กและเยาวชนเปิดรับและเข้าใจในสาขาวิชาและศาสตร์ต่าง ๆ อย่างบูรณาการ เนื่องจากความรู้เรื่องเดียวไม่สามารถที่จะแก้ไขปัญหาในปัจจุบันได้ซึ่งเป็นเรื่องสำคัญสำหรับยุคอนาคต ควรต้องอาศัย มิติด้านการมีส่วนร่วมทางสังคมเป็นเครื่องมือในการเสริมศักยภาพในการเป็นพลเมืองดิจิทัล

3) การส่งเสริมและพัฒนาเด็กและเยาวชนให้มีความคิดสร้างสรรค์ในการจัดการแก้ไขปัญหา รวมทั้ง การพัฒนาทางเลือกด้วยนวัตกรรมใหม่ ๆ เพราะการแก้ปัญหาปัจจุบันด้วยวิธีคิดและวิธีการแบบเดิมไม่สามารถ จัดการปัญหาได้อย่างมีประสิทธิภาพอีกต่อไป จึงต้องมีวิธีคิดต่อการแก้ไขปัญหาด้วยมุมมองใหม่ รูปแบบวิธีการใหม่ ที่ใช้ทรัพยากรน้อยลง ใช้เวลาน้อยลง แต่มีทักษะในการใช้ความฉลาดทางดิจิทัล เพื่อสร้างความแตกต่างและ การแข่งขันได้ พลเมืองดิจิทัลต้องมีความรู้ความสามารถในการเข้าถึง การใช้ สร้างสรรค์ ประเมิน สังเคราะห์ และสื่อสารข้อมูลข่าวสารผ่านเครื่องมือดิจิทัล ดังนั้น พลเมืองดิจิทัลต้องมีความรู้ด้านเทคนิคในการเข้าถึง และใช้เครื่องมือดิจิทัล เช่น คอมพิวเตอร์ สมาร์ทโฟน แท็บเล็ต ได้อย่างเชี่ยวชาญ รวมถึงทักษะในการรู้เท่าทัน

เช่น ทักษะการคิดอย่างมีวิจารณญาณ ซึ่งจำเป็นต่อการจัดประเภท วิเคราะห์ ตีความ เข้าใจข้อมูล และประเมินค่าของสื่อข้อมูลข่าวสาร

4) การปลูกฝังคุณธรรมจริยธรรมให้กับเด็กและเยาวชนให้มีความเข้มแข็ง เคารพในความเป็นมนุษย์ของคนในสังคม โดยต้องมีความรับผิดชอบ รู้จักคุณค่าและจริยธรรมจากการใช้เทคโนโลยี ต้องตระหนักถึงผลพวงทางสังคม การเมือง เศรษฐกิจ และวัฒนธรรมที่เกิดจากการใช้สื่อดิจิทัล รวมถึงต้องรู้จักสิทธิและความรับผิดชอบทางข้อมูลออนไลน์ อาทิ เสรีภาพในการพูด การเคารพสิทธิทางทรัพย์สินทางปัญญาของผู้อื่น การป้องกันตนเอง และชุมชนจากความเสี่ยงของสื่อออนไลน์ เช่น การกลั่นแกล้ง สิ่งเสพติด ภาพลามกอนาจาร เป็นต้น

แนวทางการส่งเสริมความฉลาดทางดิจิทัลสังคมไทยในอนาคต

นโยบายดิจิทัลเพื่อเศรษฐกิจและสังคม (Digital Economy) เป็นนโยบายที่สำคัญเกี่ยวข้องกับการนำเทคโนโลยีสารสนเทศมาประยุกต์ใช้ให้เข้ากับกิจกรรมทางเศรษฐกิจและสังคมแผนพัฒนาเศรษฐกิจและสังคมดิจิทัลของประเทศ ระยะ 20 ปี (พ.ศ. 2561 – 2580) ได้กำหนดทิศทาง การขับเคลื่อนการพัฒนาประเทศที่ยั่งยืนโดยใช้เทคโนโลยีดิจิทัล สอดคล้องกับยุทธศาสตร์ชาติ และแผนพัฒนาเศรษฐกิจและสังคมแห่งชาติ ซึ่งคาดหวังว่าประเทศไทยสามารถสร้างสรรค์และใช้ประโยชน์จากเทคโนโลยีดิจิทัลอย่างเต็มศักยภาพ มีเป้าหมาย 4 ประการ ได้แก่ เพิ่มขีดความสามารถในการแข่งขัน สร้างโอกาสทางสังคมอย่างเท่าเทียม เตรียมความพร้อมบุคลากรและปฏิรูปการทำงาน การให้บริการ ภาครัฐ เน้นการพัฒนาระยะยาวอย่างยั่งยืน

นอกจากนั้น การขับเคลื่อนเข้าสู่ความเป็นดิจิทัลนั้นมีความสำคัญต่อการพัฒนาประเทศในทุก ๆ ด้าน ในอนาคต หากจะดำเนินการให้ประสบความสำเร็จจะอาศัยการส่งเสริมหรือพัฒนาเพียงส่วนใดส่วนหนึ่งไม่ได้ การพัฒนาไปสู่ความฉลาดทางดิจิทัลของสังคมไทยนั้น จำเป็นอย่างยิ่งจะต้องได้รับการส่งเสริมจากหลายภาคส่วน ประกอบด้วย ส่วนที่หนึ่ง คือการมีโครงสร้างพื้นฐานดิจิทัล มีขนาดเพียงพอและมีค่าบริการไม่สูงกว่าประเทศอื่น ในภูมิภาค ส่วนที่สอง คือ ภาคประชาชน การยกระดับคุณภาพชีวิต และการเข้าถึงบริการสาธารณะของประชาชนทุกคน ทุกกลุ่ม ทุกท้องถิ่น อย่างทั่วถึงและเท่าเทียม และส่วนที่สาม คือ ภาคธุรกิจสร้างผู้ประกอบการและธุรกิจดิจิทัลและสร้างขีดความสามารถในการแข่งขันทางธุรกิจ สร้างความมั่นใจให้กับผู้ใช้และผู้ทำงานในระบบเศรษฐกิจดิจิทัล และสิ่งสำคัญยิ่ง คือ พัฒนากำลังคน การวิจัย พัฒนา และนวัตกรรมรวมทั้งระบบการศึกษาระดับพื้นฐาน

แนวทางการเป็นพลเมืองที่มีความฉลาดทางดิจิทัลของกลุ่มเด็กและเยาวชน ซึ่งกำลังจะเติบโตเป็นกำลังสำคัญของชาติ จึงต้องเสริมสร้างสมรรถนะ 8 ประการ ประกอบด้วย

- 1) มีความรู้ความเข้าใจในเรื่องของการมีตัวตนบนโลกดิจิทัล และสามารถบริหารจัดการตัวตนทั้งบนโลกออนไลน์และโลกแห่งความเป็นจริงได้อย่างมีประสิทธิภาพ เช่น การส่งเสริมให้เด็กและเยาวชนแสดงความสามารถในทางสร้างสรรค์ผ่านสื่อดิจิทัลออนไลน์ อันนำไปสู่การประกอบอาชีพและมีงานทำอย่างสุจริตได้
- 2) สามารถแบ่งเวลาในการใช้งานอุปกรณ์เทคโนโลยีได้อย่างมีประสิทธิภาพ รวมถึงการเล่นเกมนอนไลน์และโซเชียลมีเดียอย่างรับผิดชอบ เช่น การส่งเสริมให้เด็กและเยาวชนเรียนรู้ภาษาที่สองและสามผ่านโปรแกรมยูทูบหรือช่องทางอื่น ๆ ในการสื่อสารเพื่อเพิ่มทักษะให้สอดคล้องกับโลกในศตวรรษที่ 21
- 3) มีความสามารถในการรับมือกับปัญหาการกลั่นแกล้งบนโลกไซเบอร์ได้อย่างชาญฉลาด เช่น การส่งเสริมให้เด็กและเยาวชนตระหนักถึงการป้องกันภัยที่อยู่ในโลกดิจิทัล โดยเฉพาะการติดต่อสื่อสารหรือทำความรู้จักกับบุคคลที่ไม่เคยรู้จัก

4) มีความรู้ความเข้าใจและสามารถดูแลด้านความปลอดภัยของข้อมูลบนโลกไซเบอร์ได้ เช่น การสร้างพาสเวิร์ดที่เจาะได้ยาก หรือการรับมือกับภัยคุกคามบนโลกดิจิทัล เช่น การส่งเสริมให้เด็กและเยาวชนมีความรู้และความเข้าใจถึงการใช้งานผ่านระบบเครือข่ายดิจิทัลได้อย่างปลอดภัย

5) มีความเข้าใจในเรื่องความเป็นส่วนตัวทั้งของตนเองและของผู้อื่น ซึ่งรวมถึงการบริหารจัดการข้อมูลส่วนบุคคล เช่น การแชร์ข้อมูลต่าง ๆ ด้วยเครื่องมือดิจิทัล เช่น การส่งเสริมให้เด็กและเยาวชนเลือกรับเนื้อหาสาระและข้อมูลอย่างคิดใคร่ครวญต่อสื่อดิจิทัลที่พบเห็นในชีวิตประจำวันอย่างถูกต้องเหมาะสม

6) มีความสามารถในการคิด วิเคราะห์ แยกแยะข้อมูลบนโลกดิจิทัล ตั้งแต่ว่าเป็นข้อมูลจริงหรือปลอม มาจากแหล่งที่มีความน่าเชื่อถือไหม เป็นประโยชน์หรือเป็นอันตราย เช่น การส่งเสริมให้เด็กและเยาวชนเข้าใจ คิดวิเคราะห์ ถึงข้อดีและข้อเสียของสื่อดิจิทัลในชีวิตประจำวันได้

7) มีความเข้าใจต่อสิ่งที่ตนเองทั้งเอาไว้นบนโลกดิจิทัล ซึ่งบางครั้งอาจถูกผู้อื่นสะกดรอยตามจากสิ่งเล็ก ๆ น้อย ๆ เหล่านั้น จนอาจมีผลกระทบต่อชีวิตในโลกแห่งความเป็นจริงได้ เพื่อให้เด็ก ๆ รู้จักบริหารจัดการชีวิตบนโลกดิจิทัลอย่างรับผิดชอบ เช่น การส่งเสริมให้เด็กและเยาวชนรู้จักวิธีใช้สื่อดิจิทัลและรักษาระบบความปลอดภัยส่วนบุคคลในการทำธุรกรรม

8) มีความสามารถในการแสดงน้ำใจบนโลกออนไลน์ได้อย่างเหมาะสม เช่น การส่งเสริมให้เด็กและเยาวชนมีวิจารณญาณในการแสดงความรู้สึก การมีส่วนร่วมผ่านเครือข่ายสื่อดิจิทัลอย่างรู้เท่าทัน

นอกจากนี้ ต้องส่งเสริมให้มีสภาพแวดล้อมที่เอื้อต่อการลงทุนและประยุกต์ใช้เทคโนโลยีดิจิทัล และสร้างความพร้อมด้านไอซีทีโดยรวมของประเทศ เพื่อยกอันดับขีดความสามารถในการแข่งขันระหว่างประเทศ

บทสรุป

ในปัจจุบันโลกมีการเปลี่ยนแปลงอย่างรวดเร็ว จากยุค Analog ไปสู่ยุค Digital และยุค Robotic จึงทำให้เทคโนโลยีดิจิทัลมีอิทธิพลต่อการดำรงชีวิตและการทำงาน หน้าที่ของพลเมืองจึงต้องปรับตัวให้สอดคล้องกับบริบทของการเปลี่ยนแปลง เนื่องจากการเปลี่ยนผ่านเทคโนโลยีแบบดั้งเดิมไปสู่ระบบดิจิทัลอาจเกิดปัญหาที่ส่งผลกระทบต่อสังคม เศรษฐกิจ และวัฒนธรรม ขนบธรรมเนียม ประเพณีที่เป็นอยู่เดิม ประกอบกับภัยคุกคามต่าง ๆ ที่อยู่ในสังคมสมัยใหม่ อันเป็นการป้องกันความเสี่ยงที่อาจเกิดจากการใช้เทคโนโลยีที่ไม่เหมาะสม เช่น การสูญเสียการเป็นส่วนตัว ความปลอดภัยในชีวิตและทรัพย์สิน การโจรกรรมข้อมูล การโจมตีทางไซเบอร์ เป็นต้น ความฉลาดทางดิจิทัล เป็นทักษะด้านพื้นฐานที่จะเป็นตัวช่วยสำคัญ สำหรับพลเมืองในโลกยุคดิจิทัลในการศึกษา เรียนรู้ การใช้ชีวิตประจำวัน การปฏิบัติงาน การสื่อสาร และการติดต่อกันกับผู้อื่นในสังคม และเป็นการช่วยสังคมในการสร้างคุณค่าของประเทศ เพื่อก้าวไปสู่การเป็นประเทศไทย 4.0 อีกทั้งยังเป็นเครื่องมือช่วยให้เด็กและเยาวชน สามารถเรียนรู้และพัฒนาตนเองเพื่อให้ได้รับโอกาสในการศึกษา โอกาสในการทำงาน และการเจริญเติบโตอันเป็นพลเมืองที่มีศักยภาพ ซึ่งการเข้าใจและรู้เท่าทันสื่อดิจิทัล โดยใช้สมรรถนะของความฉลาดทางดิจิทัล จะส่งผลทำให้เด็กและเยาวชน มีความภาคภูมิใจต่อการทำหน้าที่พลเมืองอย่างเข้มแข็ง สามารถอยู่ในสังคมได้ปลอดภัยมากขึ้น สามารถคิดวิเคราะห์และตัดสินใจได้อย่างมีประสิทธิภาพมากขึ้น สามารถบริหารเวลาจากการใช้งานอุปกรณ์ดิจิทัลได้มากขึ้น และช่วยสร้างสมดุลในชีวิต มีเครื่องมือช่วยในการเรียนรู้และเติบโตอย่างเหมาะสมภายใต้สังคมในโลกยุคดิจิทัล

เอกสารอ้างอิง

ภาษาไทย

- กมลทิพย์ แจ่มกระจ่าง. (2560). *แนวทางการพัฒนามนุษย์ยุค Thailand 4.0*. กรุงเทพฯ: รายงานสืบเนื่องสัมมนาวิชาการ (Proceedings) โครงการคุุณภูมิบัณฑิต สาขาวิชานโยบายสังคม คณะสังคมศาสตร์ มหาวิทยาลัยธรรมศาสตร์ ร่วมกับ สมาคมสภาการศึกษาสังคมสงเคราะห์และสวัสดิการสังคมไทย, หน้า 60-65.
- กรุงเทพธุรกิจ. (2561). *เด็กไทยยังเสี่ยงภัยไซเบอร์ พบตัวเลขสูงกว่าค่าเฉลี่ย*. สืบค้นเมื่อวันที่ 8 กุมภาพันธ์ 2561, จาก <https://www.dmh.go.th/news-dmh/view.asp?id=27540>
- ชุมชนของ "นักเรียนการตลาดตลอดชีวิต". (2559). *รู้จักตัวชี้วัดใหม่ "DQ" อัจฉริยภาพทางดิจิทัล กับ 8 ทักษะที่เด็ก ๆ ต้องใช้ได้อย่างชาญฉลาด*. สืบค้นเมื่อวันที่ 19 ตุลาคม 2559, จาก <https://www.thumbsup.in.th/2016/10/how-digital-intelligence-important-for-all-children/>
- ปัญญาพนธ์ พูนสวัสดิ์. (2559). *Digital Natives นักเรียนยุคดิจิทัลกับห้องเรียนบน M-Learning*. สืบค้นเมื่อวันที่ 14 มกราคม 2561, จาก <http://www.digitalagemag.com/digital-natives-นักเรียนยุคดิจิทัลกับห้องเรียนบน-m-learning/>
- วิทยา ดำรงเกียรติศักดิ์. (2562). *ความฉลาดทางดิจิทัล (Digital Quotient)*. เชียงใหม่: คณะเทคโนโลยีสารสนเทศและการสื่อสาร มหาวิทยาลัยแม่โจ้.
- สรานนท์ อินทนนท์. (2561). *ความฉลาดทางดิจิทัล (DQ Digital Intelligence)*. กรุงเทพฯ: มูลนิธิส่งเสริมสื่อเด็กและเยาวชน (สสย.).
- สำนักงานกองทุนสนับสนุนการเสริมสร้างสุขภาพ. (2561). *ความฉลาดทางดิจิทัล (DQ Digital Intelligence)*. สืบค้นเมื่อวันที่ 19 ธันวาคม 2562, จาก <https://www.kruachieve.com/ดาวน์โหลด/ดาวน์โหลดฟรี-หนังสือ-คว-2/>
- สำนักงานส่งเสริมสังคมแห่งการเรียนรู้และคุณภาพเยาวชน. (2562). *8 ทักษะ 'ความฉลาดทางดิจิทัล' ที่จำเป็นต่อการเรียนรู้ของเด็กเยาวชนในศตวรรษที่ 21*. สืบค้นเมื่อวันที่ 24 พฤศจิกายน 2559, จาก <http://www.qlf.or.th/Home/Contents/1137>
- สำนักงานส่งเสริมเศรษฐกิจดิจิทัล กระทรวงดิจิทัลเพื่อเศรษฐกิจและสังคม. (2562). *การพัฒนาทักษะและการเป็นพลเมืองดิจิทัล (Digital Citizenship)*. สืบค้นเมื่อวันที่ 16 สิงหาคม 2562, จาก <https://thaidigizen.com/digital-citizenship/ch1-digital-citizenship/>
- อติพร เกิดเรือง. (2558). *การวิเคราะห์ต้นทุนประสิทธิผลเพื่อการประเมินผลนโยบายสาธารณะ*. วารสารมหาวิทยาลัยหอการค้าไทย. 35(2): 174-183.

ภาษาอังกฤษ

- DQ Institute. (2017). *A Conceptual Framework & Methodology for Teaching and Measuring Digital Citizenship*. Innovation Centre Singapore.
- John P. Barlow. (2010). "Is There a There in Cyberspace?" Utne Reader (March-April 1995): 50-56, Quote in Barry Wellman, "Studying the Internet Through the Ages," in The Handbook of Internet Studies, edited by Robert Burnett, Mia Consalvo and Charles Ess ,UK: Wiley-Blackwell.
- Park, Y. (2016). *8 digital skills we must teach our children*. Retrieved August 20, 2017, from <https://www.weforum.org/agenda/2016/06/8-digital-skills-we-must-teach-our-children>
- Potter, W. James. (2005). *Media Literacy (3rd ed.)*. California: Sage.