

รายงานวิจัย

เรื่อง

ความเป็นพลเมือง : บทสำรวจสถานะความเป็นพลเมืองกับการรู้ดิจิทัล

Citizenship and Digital Literacy Survey

โดย

ศุภณัฐ เพิ่มพูนวิวัฒน์

ศรัณยู หมั่นทรัพย์

จารุวรรณ แก้วมะโน

สำนักส่งเสริมการเมืองภาคพลเมือง

สถาบันพระปกเกล้า

ปีงบประมาณ 2564

รายงานวิจัย เรื่อง ความเป็นพลเมือง : บทสำรวจสถานะความเป็นพลเมืองกับการรู้ดิจิทัล
Citizenship and Digital Literacy Survey

by

Supanat Permpoonwiwat

Saranyu Mansap

Jaruwan Kaewmano

King Prajadhipok's Institute

2021

ชื่อวิจัย ความเป็นพลเมือง : บทสำรวจสถานะความเป็นพลเมืองกับการรู้ดิจิทัล
ชื่อผู้วิจัย ศุภณัฐ เพิ่มพูนวิวัฒน์, ศรัณยู หมั่นทรัพย์ และ จารุวรรณ แก้วมะโน
ปีงบประมาณ 2564

บทคัดย่อ

การวิจัยครั้งนี้มีวัตถุประสงค์เพื่อศึกษาการรู้ดิจิทัลของพลเมืองในระบอบประชาธิปไตยของไทย ความสัมพันธ์ระหว่างพลเมืองในระบอบประชาธิปไตยของไทยกับการรู้ดิจิทัล และ ศึกษาแนวทางส่งเสริมการรู้ดิจิทัลให้กับพลเมืองในระบอบประชาธิปไตย วิธีวิจัยประกอบด้วยการสำรวจความคิดเห็นจากกลุ่มตัวอย่าง 400 คน ด้วยแบบสอบถามจำนวน 45 ข้อ ที่ได้รับการพัฒนามาด้วยค่าความเที่ยงตรงตามเนื้อหา (IOC) 0.5 ถึง 1 และ ค่าความเชื่อมั่น Cronbach's Alpha ที่ 0.84 และเก็บข้อมูลเชิงคุณภาพด้วยการสนทนากลุ่ม และ สัมภาษณ์ กรอบการวิจัยพลเมืองในระบอบประชาธิปไตยประกอบด้วย 6 คุณค่าประชาธิปไตยที่ผู้ตอบสอบถามยึดมั่นและแสดงออก และการรู้ดิจิทัลของ UNESCO ทั้งด้านความสามารถและพฤติกรรม ข้อมูลจากการวิจัยแบ่งออกเป็นข้อมูลเชิงปริมาณวิเคราะห์โดยร้อยละ (%) ค่าเฉลี่ย (\bar{X}) ส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน (S.D.) วิเคราะห์ความแปรปรวน (ANOVA) และสัมประสิทธิ์สหสัมพันธ์ (Pearson's Product Moment Correlation Coefficient) ข้อมูลเชิงคุณภาพวิเคราะห์โดยการวิเคราะห์เชิงเนื้อหา

ผลการวิจัยพบว่าผู้ตอบแบบสอบถาม ยึดมั่นและแสดงออกคุณค่าประชาธิปไตยในระดับมาก ($\bar{X} = 3.28$) มีการรู้ดิจิทัลทั้งด้านความสามารถและการแสดงออกในระดับมาก ($\bar{X} = 2.61$) และพบความสัมพันธ์ระหว่างความเป็นพลเมืองในระบอบประชาธิปไตยกับการรู้ดิจิทัลในระดับกลางถึงสูง ($r = .455$) นัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05 และพบว่าความสัมพันธ์ระหว่างผู้ตอบแบบสอบถามที่ติดตามประเด็นสิทธิ สัมพันธ์กับการรู้ดิจิทัลในระดับสูงถึงสูงมาก ($r = .502$) และพบว่าผู้ตอบแบบสอบถามที่มีลักษณะคุณค่าและพฤติกรรมต่อไปนี้ ความสัมพันธ์กับการรู้ดิจิทัลในระดับปานกลางถึงสูง ($r = .387$ ถึง $r = .305$) สนใจเรื่องราวในชุมชน สนใจติดตามข่าวเกี่ยวกับการเมือง นักการเมือง พรรคการเมือง นโยบายรัฐบาล สามารถเป็นผู้มีส่วนช่วยให้ส่วนรวมดีขึ้น วิเคราะห์ข้อมูลโดยวิเคราะห์ความเชื่อถือได้ของแหล่งข้อมูลและแหล่งที่มาของข้อมูล การจะแก้ไข ป้องกัน หรือ พัฒนาส่วนรวมด้วยตนเองและร่วมกับผู้อื่น การไม่ปฏิบัติตนให้เป็นปัญหาต่อส่วนรวม และ มีส่วนร่วมในการแก้ไขปัญหาหรือพัฒนาส่วนรวม ข้อมูลเชิงคุณภาพพบว่าการรู้ดิจิทัลจำเป็นต้องส่งเสริมต่อเนื่องต่อไปผ่านกระบวนการศึกษาเรียนรู้แบบคิดวิเคราะห์และฝึกฝนการรู้ดิจิทัลที่ยึดคุณค่าประชาธิปไตยเป็นพื้นฐาน ยึดหลักปกป้องตนเอง และ ปกป้องสังคม โดยดำเนินการทั้งในระบบและนอกระบบการศึกษา ด้วยหน่วยกลางที่ภาคประชาสังคมต้องสนับสนุน และสามารถบูรณา

การความรู้ และทรัพยากรที่มีอยู่ในปัจจุบัน และพัฒนาองค์ความรู้และส่งเสริมการรู้ดิจิทัลอย่างทัน
การณ์ต่อการเปลี่ยนแปลง

คำสำคัญ: พลเมือง, พลเมืองดิจิทัล, การรู้ดิจิทัล

Title	Citizenship and Digital Literacy Survey
Author	Supanat Permpoonwiwat, Saranyu Mansap and Jaruwan Kaewmano
Fiscal Years	2021

ABSTRACT

The purpose of this research was to study the digital literacy of citizens in the democratic regime of Thailand. The relationship between citizens in a democratic system of Thailand and digital literacy, and a study of ways to promote digital literacy to citizens in a democratic system. The methodology consisted of a survey of 400 subjects with 45 questionnaires developed with a content validity (IOC) of 0.5 to 1 and a Cronbach's Alpha of 0.84. Research's framework consist of democratic citizen with 6 democratic values that respondents uphold and express and UNESCO's digital literacy concept both competence and behavior. The collected quantitative data analyzed by percentage (%), mean (\bar{x}), standard deviation (S.D.), analysis of variance (ANOVA), and Pearson's Product Moment Correlation Coefficient. Qualitative data were analyzed by content analysis.

The findings were as follow:

The respondents adherence to and express democratic values at a high level ($\bar{x} = 3.28$), digital literacy in both competence and expression at a high level ($\bar{x} = 2.61$), and a correlation was found between democratic citizenship and digital literacy at a moderate to High ($r = .455$), statistically significant at the .05 level. A correlation also found between respondents who tracked the issue of rights violations. It was associated with very high levels of digital literacy ($r = .502$), and it was found the correlation between digital literacy with some value and behavioral traits at a moderate to high level ($r = .387$ to $r = .305$) such as Interest in community issues. Interested in politics, politicians, political parties, government policies. Be a contributor for the public. Analyzing source of the data and reliability of the data. Collaborate with others to developing community. The qualitative data showed that digital literacy needs to be further promoted through a process of analytical learning and digital literacy practice based on democratic values. Adhering to the principles of

self-defense and social protection by working both in the formal and non-formal education systems. Also added suggestion to set up central unit that civil society support to integrate knowledge and resources and develop a body of knowledge and promote digital literacy in a timely manner in response to changes

Key words: Citizen, Digital Citizens, Digital literacy

กิตติกรรมประกาศ

งานวิจัยฉบับนี้สำเร็จได้ด้วยความอนุเคราะห์ของบุคคลหลายฝ่าย ตั้งแต่คณะกรรมการกำกับโครงการวิจัย และคณะกรรมการอ่าน ทั้งนายวิวัฒน์ ชัยภาคภูมิ รองเลขาธิการสถาบัน ผู้ช่วยศาสตราจารย์ ดร. พรทิพย์ เย็นจะบก ดร. ศุภธิดา พรหมพยัคฆ์ และ นายศุภณัฐ เพิ่มพูนวิวัฒน์ ผู้อำนวยการสำนักส่งเสริมการเมืองภาคพลเมือง ที่ให้การสนับสนุนส่งเสริมงานวิจัยในทุกด้าน ซึ่งคณะผู้วิจัยขอขอบพระคุณมา ณ โอกาสนี้

คณะผู้วิจัย

กันยายน 2564

สารบัญ

	หน้า
บทคัดย่อ	i
Abstract	iii
กิตติกรรมประกาศ	ก
สารบัญ	ข
สารบัญภาพ และ ตาราง	ง
บทที่ 1 บทนำ	1
1.1 ความเป็นมาและความสำคัญ	1
1.2 วัตถุประสงค์การวิจัย	5
1.3 ขอบเขตการวิจัย	5
1.4 เชิงปฏิบัติการของคำศัพท์ที่เกี่ยวข้อง	5
1.5 กรอบแนวคิดในการวิจัย	10
บทที่ 2 ทบทวนวรรณกรรมที่เกี่ยวข้อง	14
2.1 พลเมืองในระบอบประชาธิปไตย	14
2.2 การรู้ดิจิทัล (Digital literacy)	22
2.3 งานวิจัยที่เกี่ยวข้อง	34
บทที่ 3 ระเบียบวิธีวิจัย	41
3.1 ประชากรและกลุ่มตัวอย่าง	41
3.2 เครื่องมือที่ใช้ในการวิจัย	42
3.3 สถิติที่ใช้ในการวิจัย และการวิเคราะห์ข้อมูล	44
บทที่ 4 ผลการวิเคราะห์ข้อมูล	47
4.1 ข้อมูลทั่วไปของผู้ตอบแบบสอบถาม	47
4.2 วัตถุประสงค์ของงานวิจัยข้อที่ 1	52
4.3 วัตถุประสงค์ของงานวิจัยข้อที่ 2	68
4.4 วัตถุประสงค์ของงานวิจัยข้อที่ 3	74
บทที่ 5 สรุป อภิปรายผล และข้อเสนอแนะ	96
5.1 สรุปผลการวิจัย	96
5.2 อภิปรายผล การวิจัย	98
5.3 ข้อเสนอแนะ	100
รายการอ้างอิง	104
ภาคผนวก	

ภาคผนวก ก	112
ภาคผนวก ข	120
ภาคผนวก ค	125
ภาคผนวก ง	128
ภาคผนวก จ	140
ภาคผนวก ฉ	141

สารบัญภาพและตาราง

หน้า

ภาพที่ 1.1 แสดงกรอบแนวคิดในการวิจัย	11
ตารางที่ 4.1 แสดงจำนวนร้อยละ ข้อมูลทั่วไปของผู้ตอบแบบสอบถาม	47
ตารางที่ 4.2 แสดงการให้คุณค่าประชาธิปไตยของผู้ตอบแบบสอบถาม	52
ตารางที่ 4.3 แสดงพฤติกรรมกรการให้คุณค่าประชาธิปไตยของผู้ตอบแบบสอบถาม	55
ตารางที่ 4.4 แสดง ความเป็นพลเมืองในระบอบประชาธิปไตย ของผู้ตอบแบบสอบถาม	56
ตารางที่ 4.5 แสดง ความสามารถในการรู้ดิจิทัล ของผู้ตอบแบบสอบถาม	56
ตารางที่ 4.6 แสดง พฤติกรรมรู้ดิจิทัล ของผู้ตอบแบบสอบถาม	58
ตารางที่ 4.7 แสดง การรู้ดิจิทัล ของผู้ตอบแบบสอบถาม	59
ตารางที่ 4.8 แสดงผลการเปรียบเทียบความแตกต่างของความเป็นพลเมือง ในระบอบประชาธิปไตย จำแนกตามลักษณะประชากรกลุ่มต่าง ๆ ของผู้ตอบแบบสอบถาม	60
ตารางที่ 4.9 แสดงผลการเปรียบเทียบความแตกต่างของการรู้ดิจิทัล ตามลักษณะประชากรของผู้ตอบแบบสอบถาม	61
ตารางที่ 4.10 แสดงการเปรียบเทียบความแตกต่างของการรู้ดิจิทัลรายคู่ของภูมิภาค	62
ตารางที่ 4.11 แสดงการเปรียบเทียบความแตกต่างของค่าเฉลี่ยการรู้ดิจิทัลรายคู่ ของกลุ่มอายุ	63
ตารางที่ 4.12 แสดงการเปรียบเทียบความแตกต่างของค่าเฉลี่ยการรู้ดิจิทัลรายคู่ ของอาชีพ	64
ตารางที่ 4.13 แสดงการเปรียบเทียบความแตกต่างของค่าเฉลี่ยการรู้ดิจิทัลรายคู่ ของการศึกษา	67
ตารางที่ 4.14 แสดงค่าความสัมพันธ์ระหว่างการให้คุณค่าประชาธิปไตย และ พฤติกรรมกรแสดงออกซึ่งคุณค่าประชาธิปไตย กับ ความสามารถในการรู้ดิจิทัล	69
ตารางที่ 4.15 แสดงค่าความสัมพันธ์ระหว่างการให้คุณค่าประชาธิปไตย และ พฤติกรรมกรแสดงออกซึ่งคุณค่าประชาธิปไตย กับ ความพฤติกรรมกรรู้ดิจิทัล	69
ตารางที่ 4.16 แสดงค่าความสัมพันธ์ระหว่างการให้คุณค่าประชาธิปไตย และ พฤติกรรมกรแสดงออกซึ่งคุณค่าประชาธิปไตย กับ การรู้ดิจิทัล	70
ตารางที่ 4.17 แสดงค่าความสัมพันธ์ระหว่างความเป็นพลเมืองประชาธิปไตย กับ การรู้ดิจิทัล	71

ตารางที่ 4.18 แสดงค่าความสัมพันธ์ระหว่างความเป็นพลเมืองประชาธิปไตย
กับการรู้ดิจิทัล จำแนกรายชื่อ

71

บทที่ 1

บทนำ

1.1 ความเป็นมาและความสำคัญ

ยุคดิจิทัล ยุคที่เทคโนโลยีมีการเปลี่ยนแปลงและพัฒนาอย่างรวดเร็ว ความก้าวหน้าทางเทคโนโลยีแห่งศตวรรษที่ 21 นี้ ได้สร้างพลเมืองแบบใหม่ขึ้นเป็นพลเมืองที่ดำรงชีวิตอยู่ท่ามกลางเทคโนโลยีสารสนเทศและการสื่อสาร (ICT) เครื่องมือดิจิทัลที่พัฒนาขึ้นอย่างหลากหลาย เข้าถึงง่าย ราคาถูก และมีบทบาทอยู่ในทุกส่วนของชีวิตประจำวัน (Everyday life) ทำให้วัตถุประสงค์ของผู้ใช้กว้างขวางขึ้น ตั้งแต่การใช้เพื่อความบันเทิง การค้นหาและแบ่งปันข้อมูล การสื่อสาร การบริโภค การเข้าถึงกฎหมาย ฯลฯ และได้เปลี่ยนชีวิตผู้คน ชุมชน สังคม และทำให้โครงสร้างระบบเศรษฐกิจเปลี่ยนแปลง สร้างโอกาสในการเติบโตและเพิ่มประสิทธิภาพในการผลิต ทำให้การมีส่วนร่วมของพลเมืองในทางการเมืองที่เคยถูกจำกัดในพื้นที่สังคม ขยายขอบเขตและเปลี่ยนลักษณะของความเป็นพลเมืองที่สามารถเข้าร่วมกระบวนการทางสังคมและการเมืองได้ทุกที่ทุกเวลา การเปลี่ยนสู่ยุคดิจิทัลทำให้ความเป็นพลเมืองที่ต้องเกี่ยวข้องกับกระบวนการตัดสินใจในฐานะเจ้าของอำนาจปกครองเปลี่ยนแปลงไป ยุคดิจิทัลทำให้พื้นที่ออนไลน์กลายเป็นพื้นที่เปิดในการถกเถียงทางการเมือง ไปจนถึงการใช้เป็นเครื่องมือและควบคุมการเมือง เช่น facebook หรือ twitter ที่ใช้เพื่อกิจกรรมและสำหรับการเคลื่อนไหวหรือขับเคลื่อนทางการเมืองเช่นที่ปรากฏทั่วโลก ในทางสังคม เทคโนโลยีดิจิทัลทำให้ความรู้ทุกอย่างเกิดขึ้นใหม่ ๆ ผ่านช่องทางการสื่อสารไร้พรมแดน การแลกเปลี่ยนข้อมูลและแบ่งปันมุมมองเกิดขึ้นอย่างไร้ขอบเขตของพื้นที่และเวลา ไร้ข้อจำกัดของขนาดและจำนวน และกลายเป็นส่วนหนึ่งของชีวิตปัจจุบัน

เครือข่ายสังคมและการสื่อสารทางสังคมผ่านการใช้อินเทอร์เน็ตได้รับความนิยมเพิ่มขึ้นเกือบทุกคนที่ใช้บริการและใช้แอปพลิเคชันในฐานะวิธีการหลักของการสื่อสาร การบริโภค การพักผ่อน ทำงาน การจัดการ และการบันเทิง ในปี 2013 (Holt, 2013) มากกว่า 500 ล้านทวีตในทวีตเตอร์ ต่อวัน และ 24 ล้านโพสต์ในเฟสบุ๊ก ต่อวัน (Glenday, 2013) และยังมี IG Flickr สำหรับโพสต์รูป Youtube สำหรับคลิปวิดีโอ และความคิดเห็นที่ส่งอิทธิพลต่อสังคมใน Blog, Pinterest

ในปี 2021/2564 ประชากรโลก 7.8 พันล้านคน มีผู้ใช้เทคโนโลยีดิจิทัลทั้งฮาร์ดแวร์ (hardware) เช่น สมาร์ทโฟน (Smartphone) แท็บเล็ต หรือ อุปกรณ์อื่น ๆ และ โปรแกรมประยุกต์ หรือ แอปพลิเคชัน ผ่านเครือข่าย อินเทอร์เน็ต ประมาณ 5.27 พันล้านคน คิดเป็นร้อยละ 67 เพิ่มจาก 4.38 พันล้านคนในปี 2019 ใช้อินเทอร์เน็ต ประมาณ 4.80 พันล้านคน คิดเป็นร้อยละ 61 และ ใช้โซเชียลมีเดีย 4.48 พันล้านคน คิดเป็นร้อยละ 57 (Internet World Stat, 2021) และ

(<https://www.worldometers.info/th/>, 2021) สำหรับประเทศไทยเว็บไซต์ we are social รายงานว่าประชาชนไทยร้อยละ 69 อยู่บนโลกออนไลน์ ใช้โซเชียลมีเดียเป็นช่องทางหลักในการอัปเดตข่าวเป็นอันดับ 1 ของโลกในปีนี เชื่อข่าวจากโซเชียลมีเดียเป็นอันดับ 2 ของโลก ร้อยละ 26.2 มีความกังวล เรื่องข้อมูลส่วนตัว จำนวนผู้ใช้ Social Media เป็นร้อยละ 78.7 ของจำนวนประชากร ใช้ Social Media 2.48 ชั่วโมงต่อวัน (<https://datareportal.com/reports/digital-2021-july-global-statshot>) และ <https://wearesocial.com/digital-2021>

ขณะที่ สำนักงานพัฒนาธุรกรรมทางอิเล็กทรอนิกส์ (Electronic Transactions Development Agency – ETDA) สำรวจประชากรในปี 2563 พบว่า คนไทยใช้อินเทอร์เน็ตเฉลี่ยวันละ 11 ชั่วโมง 25 นาที (นับรวมทุกอุปกรณ์อิเล็กทรอนิกส์) เพิ่มขึ้นจากปี 2562 ถึง 1 ชั่วโมง 3 นาที และเมื่อเปรียบเทียบกับปีที่เริ่มสำรวจ คือปี 2556 คนไทยใช้อินเทอร์เน็ตเฉลี่ยเพียงวันละ 4 ชั่วโมง 36 นาทีเท่านั้น คิดเป็นอัตราการเติบโตที่เพิ่มขึ้นถึง 3 เท่าตัว ETDA พบว่าชั่วโมงการใช้อินเทอร์เน็ตต่อชั่วโมงมีความแตกต่างกัน คือ กลุ่มนักเรียนนักศึกษา ใช้อินเทอร์เน็ตเฉลี่ยต่อวันสูงที่สุดที่ 12 ชั่วโมง 43 นาที รองลงมา ได้แก่ อาชีพอิสระ/ฟรีแลนซ์ อยู่ที่ 11 ชั่วโมง 28 นาที พนักงาน/ลูกจ้างเอกชน อยู่ที่ 11 ชั่วโมง 10 นาที เจ้าของกิจการ/ประกอบธุรกิจส่วนตัว อยู่ที่ 10 ชั่วโมง 21 นาที ว่างาน/ไม่มีงานทำ อยู่ที่ 10 ชั่วโมง 10 นาที ข้าราชการพนักงาน เจ้าหน้าที่ หรือผู้ปฏิบัติงานอื่นของส่วนราชการ วิชากิจ/ องค์กรอิสระ/ องค์กรมหาชน/ หน่วยงานของรัฐอื่น ๆ อยู่ที่ 9 ชั่วโมง 41 นาที และพ่อบ้าน/แม่บ้าน อยู่ที่ 9 ชั่วโมง 1 นาที ภาคตะวันออกเฉียงเหนือมีการใช้อินเทอร์เน็ตโดยเฉลี่ยต่อวันมากที่สุด 11 ชั่วโมง 29 นาที รองลงมา คือ ภาคเหนือ 11 ชั่วโมง 28 นาที กรุงเทพฯ 11 ชั่วโมง 25 นาที ภาคใต้ 11 ชั่วโมง 23 นาที และภาคกลาง 11 ชั่วโมง 22 นาที แหล่งเข้าถึงอินเทอร์เน็ต คือ บ้าน/ที่พักอาศัย ร้อยละ 67.8 รองลงมาคือ สถานที่สาธารณะ (เช่น ห้างสรรพสินค้า ร้านอาหาร/คาเฟ่) ร้อยละ 45.4 ที่ทำงาน ร้อยละ 30.19 ร้านอินเทอร์เน็ต/ร้านเกม ร้อยละ 21.39 สถานศึกษา ร้อยละ 17.3 และระหว่างเดินทาง (เช่น รถไฟฟ้า/รถโดยสาร) ร้อยละ 16.2% ตามลำดับ สำหรับสื่อสังคมออนไลน์ พบว่าความนิยม คือ Facebook ร้อยละ 98.29 YouTube ร้อยละ 97.5 และ LINE ร้อยละ 96.0 นอกจากนี้ มีความนิยมเพิ่มขึ้น ต่อ TikTok ที่มีผู้ใช้ร้อยละ 35.8

สถิติดังกล่าวทั้งระดับโลกและประเทศไทย แสดงให้เห็นชัดเจนถึงอิทธิพลของเทคโนโลยีดิจิทัลที่ทำให้เชื่อมต่อระหว่างเครื่องมือและซอฟต์แวร์ที่มีนัยสำคัญต่อทุก ๆ มิติของชีวิตในปัจจุบัน ซึ่งเราต้องปรับตัวเปลี่ยนแปลงเพราะการมีของอินเทอร์เน็ต หรือจะปรับอินเทอร์เน็ตต้องเปลี่ยนและปรับให้เข้ากับชีวิตและการทำงานของมนุษย์ และ เราต้องพัฒนาทักษะใหม่ ๆ และวิธีการติดต่อสื่อสารใหม่ เพราะอินเทอร์เน็ต และ เราจะวิวัฒนาการต่อไปอย่างไรกับอินเทอร์เน็ต คำตอบที่เป็นหัวใจคือ

การส่งเสริมให้มีการใช้อินเทอร์เน็ตและเทคโนโลยีดิจิทัลอย่างมีประสิทธิภาพ สร้างผลิตภาพ และปลอดภัย

การพัฒนาและส่งเสริมการเป็นพลเมืองที่ใช้อินเทอร์เน็ตและเทคโนโลยีดิจิทัล อย่างมีทักษะ รู้จักและเท่าทันดิจิทัล (Digital literacy) จึงสำคัญและจะส่งเสริมให้พลเมืองสามารถใช้ดิจิทัลให้เกิดประโยชน์และมีประสิทธิภาพในด้านต่าง ๆ ดังที่ รุ่งเกียรติ รัตนบานชื่น (2563) กล่าวว่า การใช้ความรู้ทางด้านเศรษฐกิจที่จะสามารถใช้ให้เกิดประโยชน์สูงสุดต่อเศรษฐกิจได้นั้นสิ่งสำคัญที่จะช่วยให้ทำนายได้ก็คือความรู้ดิจิทัล (Digital literacy) ของพลเมือง เช่นเดียวกับทางสังคมที่เทคโนโลยีดิจิทัลที่ทำให้ทุกคนส่งเสียงและได้ยินได้เท่ากัน และเป็นโอกาสของข้อมูลให้หลังไหลอยู่ในโลกออนไลน์จนเปรียบดังสึนามิข้อมูล (overwhelming) พลเมืองก็ต้องเป็นพลเมืองที่มีความรู้ดิจิทัล (Digital literacy) เช่นกัน และสำหรับในทางการเมืองที่พลเมืองนอกจากมีความรู้ ทักษะ และความโน้มเอียงต่อประชาธิปไตยแล้ว ความรู้ ความเข้าใจ มีทักษะการใช้เทคโนโลยีดิจิทัลก็มีความจำเป็นอย่างยิ่ง โดยเฉพาะในช่วงเวลาที่ผ่านมาได้ปรากฏการใช้เทคโนโลยีดิจิทัลเป็นเครื่องมือทางการเมืองเพื่อการสร้างคะแนนนิยม การใช้ประทุษวาจา (hate speech) เพื่อโจมตีฝ่ายตรงข้าม การสร้างข่าวปลอม (fake news) เพื่อเอื้อประโยชน์ต่อตนเอง และอื่น ๆ ซึ่งผู้ใช้ต้องได้รับการส่งเสริมให้รู้ด้านลบของเทคโนโลยีดิจิทัลดังกล่าว

สำหรับพลเมืองระบอบประชาธิปไตยที่เทคโนโลยีได้เปิดพื้นที่สาธารณะให้เข้ามีส่วนร่วมออนไลน์ (Online civic participation) การแสดงความคิดเห็นสาธารณะออนไลน์ (Public opinion) การเป็นพื้นที่เคลื่อนไหวทางการเมืองออนไลน์ (Online political movement) รวมทั้งเป็นพื้นที่ของการช่วงชิงอำนาจทางการเมืองในรูปแบบใหม่ ทำให้ความหมายของพลเมืองกำลังเปลี่ยนแปลงไปจากการแสดงออกทางกายภาพบนพื้นที่ (on ground) สู่พลเมืองบนคลาวด์ (on cloud) ซึ่งหมายถึงทุกพื้นที่ในโลกออนไลน์สามารถแสดงออกซึ่งความเป็นพลเมืองตลอดเวลา ทุกรูปแบบ ทุกประเด็น ปราศจากขอบเขตและไร้ข้อจำกัด และสามารถสร้างผลกระทบทั้งทางบวกและทางลบเป็นวงกว้างถึงระดับต่อสังคมโลก และเปลี่ยนความเป็นพลเมืองในระดับรัฐหรือประเทศกลายเป็นพลเมืองโลก (global citizen) พลเมืองในระบอบประชาธิปไตยที่ยังจำเป็นต้องมีความระมัดระวังและมีความรู้ดิจิทัล

ความสำคัญของเทคโนโลยีดิจิทัลและความรู้ ความเข้าใจดิจิทัล (Digital literacy) ดังกล่าวกระทรวงดิจิทัลเพื่อเศรษฐกิจและสังคมให้ความสำคัญและกำหนดไว้ในแผนพัฒนายุทธศาสตร์ที่ 3 ว่าด้วยการสร้างสังคมคุณภาพและทั่วถึงเท่าเทียมด้วยเทคโนโลยีดิจิทัล โดยมีเป้าหมายให้ประชาชนทุกคนมีความตระหนักรู้ มีความรู้ ความเข้าใจ มีทักษะการใช้เทคโนโลยีดิจิทัลให้เกิดประโยชน์ และสร้างสรรค์ (Ministry of Digital Economy and Society, 2016) ความสำคัญของการรู้ดิจิทัลยังเป็นหนึ่งในทักษะแห่งศตวรรษที่ 21 ที่สอดคล้องกับการรู้พื้นฐาน (Basic Literacies) ของพลเมือง

แห่งศตวรรษด้วย องค์การสหประชาชาติจึงกำหนดให้การรู้ดิจิทัลเป็นสาระประการหนึ่งเพื่อการพัฒนาที่ยั่งยืน (Sustainable Development Goals - SDGs) โดย UNESCO ผลักดันให้ประเทศต่าง ๆ ทั่วโลก นำเทคโนโลยีดิจิทัลไปใช้เพื่อการพัฒนาเยาวชนและผู้ใหญ่ให้มีทักษะเพื่อประกอบอาชีพ สร้างงาน และเป็นผู้ประกอบการภายในปี 2030 (เป้าหมาย 4.4) โดยตัวบ่งชี้คือทักษะการใช้ดิจิทัล (ตัวบ่งชี้ 4.4.1) และเพิ่มจำนวนประชากรที่ความสามารถทางดิจิทัลอย่างน้อยในระดับต่ำสุดตามมาตรฐานของสหประชาชาติ (ตัวบ่งชี้ที่ 4.4.2) และเพิ่มอัตราความสำเร็จของการศึกษาที่เกี่ยวข้องกับการรู้ดิจิทัล (Digital literacy) อย่างเหมาะสมกับกลุ่มอายุ เหมาะสมกับกิจกรรมทางเศรษฐกิจ และในหลักสูตรต่าง ๆ (ตัวบ่งชี้ที่ 4.4.3) โดยแนวคิดพลเมืองที่รู้ดิจิทัล UNESCO กำหนดกรอบไว้ 2 หมวดสาระสำคัญของผู้ใช้เทคโนโลยีดิจิทัล คือ หมวดการรวบรวมและการจัดการข้อมูล (collecting and managing information) กับ หมวดการผลิตและการแลกเปลี่ยนข้อมูล (Producing and exchanging information) หมวดแรกประกอบด้วย 3 ลักษณะคือ การรู้และเข้าใจคอมพิวเตอร์ เข้าถึงและประเมินข้อมูล และ การจัดการข้อมูล หมวดที่ 2 ประกอบด้วย 4 ลักษณะคือ การดัดแปลงข้อมูล การสร้างสรรค์ข้อมูล การส่งต่อข้อมูล และ การใช้ข้อมูลอย่างปลอดภัย

เมื่อการรู้ดิจิทัลมีความสำคัญและจำเป็นต่อพลเมือง งานด้านการส่งเสริมความเป็นพลเมืองในโลกดิจิทัลจึงมีความสำคัญขึ้น ในต่างประเทศมีการศึกษาวิจัยการรู้ดิจิทัลของพลเมืองเพื่อนำผลการศึกษาไปใช้พัฒนาและส่งเสริมพลเมืองจำแนกได้ 4 กลุ่ม ได้แก่ กลุ่มที่เน้นความสำคัญของจริยธรรม กลุ่มการรู้เท่าทันสื่อและข้อมูล, กลุ่มการมีส่วนร่วมในดิจิทัล และ กลุ่มวิพากษ์ ซึ่งจะเห็นได้ว่าความเป็นพลเมืองในโลกดิจิทัลสามารถทำความเข้าใจได้หลายมุมมอง และมีมิติ และความสัมพันธ์ ที่แตกต่างจากชีวิตพลเมืองแบบออฟไลน์ สำหรับในประเทศไทยมีงานที่เกี่ยวกับการรู้ดิจิทัล ซึ่งพบว่ามีการใช้ความหมายของ Digital literacy ไปในความหมายของการรู้เท่าทัน ตามกระแสนของงานศึกษาการรู้เท่าทันสื่อ (Media literacy) เช่น พิระ จิโรโสภณ และ คณะ (2559) พีรวิษญ์ คำเจริญ และ วีรพงษ์ พลนิกรกิจ (2561) ญัฐกาญจน์ ศุภรัตน์เมธี และ นุชประภา โมกษ์ ศาสตร์ (2562) อย่างไรก็ตามยังไม่มียานที่สำรวจว่าพลเมืองไทยมีการรู้ดิจิทัลอย่างไร ซึ่งจะเป็นข้อมูลพื้นฐานต่อด้านส่งเสริมการรู้ดิจิทัลและการพัฒนาพลเมืองตามแนวทางการพัฒนาพลเมืองแห่งศตวรรษต่อไปได้

นอกจากความสำคัญของการเป็นพลเมืองที่ต้องรู้ดิจิทัลเพื่อตอบสนองต่อการพัฒนาทั้งทางสังคม เศรษฐกิจและการเมือง และการเป็นพลเมืองแห่งศตวรรษแล้ว ความสำคัญของการพัฒนาและส่งเสริมความเป็นพลเมืองในระบอบประชาธิปไตย ยังต้องการพลเมืองที่ต้องรู้ เข้าใจ และใช้ทักษะอย่างถูกต้องด้วย เพื่อเป็นรากฐานของการพัฒนาการเมือง โดยเฉพาะภาวะการเคลื่อนไหวทางการเมืองที่เกิดขึ้นในปี พ.ศ. 2563 ที่สื่อดิจิทัลมีบทบาททางการเมืองในการมีส่วนร่วมทางการเมือง

เมืองรูปแบบต่าง ๆ ทั้งการเคลื่อนไหวทางการเมือง การรวบรวมรายชื่อเพื่อเข้าชื่อเสนอกฎหมาย การรณรงค์เรื่องสิทธิพลเมืองและสิทธิมนุษยชน การตรวจสอบทุจริต และ อื่น ๆ รวมทั้งมีการใช้สื่อดิจิทัลในลักษณะที่ไม่มีความถูกต้องทางการเมือง (Political correctness) เช่น การโจมตีบุคคลอื่น การสร้างข่าวปลอม การปลุกกระแสทางการเมือง การที่สื่อดิจิทัลมีบทบาทอย่างมากในทางการเมืองดังกล่าว งานส่งเสริมและพัฒนาพลเมืองในระบอบประชาธิปไตยจึงต้องให้ความสำคัญกับการรู้ดิจิทัล เพื่อพลเมืองในระบอบประชาธิปไตยของไทยจะได้ใช้อย่างรู้ เข้าใจ และมีทักษะ อันจะนำไปสู่สังคมการเมืองที่ดีต่อไป

ด้วยความสำคัญและเหตุผลดังกล่าวผู้วิจัยเห็นความสำคัญในการศึกษาการรู้ดิจิทัลของพลเมืองไทย โดยให้ความสำคัญกับการเป็นพลเมืองไทยในฐานะพลเมืองในระบอบประชาธิปไตยที่มีสิทธิเสรีภาพในการใช้สื่อดิจิทัลและการแสดงออกและต้องยึดคุณค่าประชาธิปไตยไว้เป็นแนวทางในการปฏิบัติร่วมกับการรู้ดิจิทัล โดยมีคำถามในการวิจัยว่า พลเมืองในระบอบประชาธิปไตยของไทยมีการรู้ดิจิทัลอย่างไร และ ความเป็นพลเมืองในระบอบประชาธิปไตยของไทยมีความสัมพันธ์กับการรู้ดิจิทัลอย่างไร และ การส่งเสริมพลเมืองไทยให้พลเมืองในระบอบประชาธิปไตยของไทยรู้ดิจิทัลควรทำอย่างไร

1.2 วัตถุประสงค์การวิจัย

การวิจัยครั้งนี้มีวัตถุประสงค์เพื่อ

1. ศึกษาการรู้ดิจิทัลของพลเมืองในระบอบประชาธิปไตยของไทย
2. ศึกษาความสัมพันธ์ระหว่างพลเมืองในระบอบประชาธิปไตยของไทยกับการรู้ดิจิทัล
3. เพื่อศึกษาแนวทางส่งเสริมการรู้ดิจิทัลให้กับพลเมืองในระบอบประชาธิปไตยของไทย

1.3 ขอบเขตการวิจัย

การวิจัยนี้กำหนดขอบเขตประชากรทั่วประเทศ ครอบคลุมกลุ่มประชากร (Demography) ทุกช่วงอายุ

1.4 นิยามเชิงปฏิบัติการของคำศัพท์ที่เกี่ยวข้อง

ผู้วิจัยกำหนดนิยามเชิงปฏิบัติการ ดังนี้

- 1.4.1 ความเป็นพลเมืองในระบอบประชาธิปไตย

นิยามความหมายของพลเมืองมีหลายแนวคิด แนวคิดที่สัมพันธ์กับความเป็นพลเมืองในโลกดิจิทัลแนวคิดหนึ่งคือการแบ่งความเป็นพลเมืองในขอบเขตของรัฐ คือ ความเป็นพลเมืองของประเทศ (National citizenship) ความเป็นพลเมืองโลก (Global citizenship) และ พลเมืองดิจิทัล (Digital citizenship) สำหรับการวิจัยในครั้งนี้ ผู้วิจัยใช้แนวคิดระบอบการปกครองเป็นกรอบขอบเขตความเป็นพลเมือง คือ พลเมืองในระบอบประชาธิปไตย

ในระบอบประชาธิปไตยระบอบที่อำนาจการปกครองเป็นของประชาชนและมีหลักการพื้นฐานของการปกครอง แนวคิดพลเมืองจึงต้องสอดคล้องกับระบอบ คือ เป็นพลเมืองที่มีส่วนร่วมในการปกครอง และต้องยึดหลักการพื้นฐานของการปกครองระบอบประชาธิปไตยไว้เป็นคุณค่าหลัก (core values) ในการดำเนินชีวิต

จากการทบทวนวรรณกรรมคุณค่าและลักษณะความเป็นพลเมืองในระบอบประชาธิปไตยของนักวิชาการ Adrent, Hannah, (2006) Dalton, Russel (2009), Marshall, T.H. (1950), Westheimer, Joel (2015) ศ.ดร. เอนก เหล่าธรรมทัศน์ (2551) ร่วมกับคุณค่าประชาธิปไตยที่ส่งเสริมกันในประเทศทั่วโลกตามรายงานของ International Civic and Citizenship Education Study 2009 และ 2016 พบว่าคุณค่าประชาธิปไตยที่ยึดร่วมกันสามารถสรุปได้ 6 ประการดังนี้

1. การเคารพและยอมรับ (Respect) 2. การมีเหตุผล (Reasonable) 3. ความรับผิดชอบ (Responsibility) 4. หลักนิติธรรม (Rule of Law) 5. ความภักดี (Royalty) 6. การมีส่วนร่วม (Public Participation)

ซึ่งผู้วิจัยนำคุณค่าประชาธิปไตยทั้ง 6 ประการ มาใช้เป็นนิยามเชิงปฏิบัติการสำหรับความเป็นพลเมืองในระบอบประชาธิปไตยในงานวิจัยนี้ โดยมีความหมายถึง การเป็นพลเมืองที่ยึดหลักคุณค่าประชาธิปไตยทั้ง 6 ประการ โดยมีขอบเขตความหมายของแต่ละคุณค่า ดังนี้

1. การเคารพและยอมรับ (Respect) การปฏิบัติต่อกันด้วยความเสมอภาคและเท่าเทียม และเป็นธรรม เคารพและยอมรับในความแตกต่างหลากหลาย ด้วยความอดทน อดกลั้น และสันติวิธี

2. การมีเหตุผล (Reasonable)
มีเหตุผล คิดวิเคราะห์บนพื้นฐานของข้อมูล ข้อเท็จจริง เชื่อมโยงความสัมพันธ์อย่างมีเหตุผล

3. ความรับผิดชอบ (Responsibility)
การเป็นผู้ที่มีความรับผิดชอบ – ต่อหน้าที่ ต่อตนเอง และผู้อื่น ทำหน้าที่ตามกฎหมาย และตามบทบาททางสังคม และมีพฤติกรรมที่แสดงออกถึงการเป็นผู้รับผิดชอบ

4. หลักนิติธรรม (Rule of Law)

หลักนิติธรรม ตามกฎหมาย ระเบียบ ข้อบังคับ กติกาของสังคม เพื่ออยู่อย่างมีความสุข ยึด
คุณธรรมจริยธรรม และ ความโปร่งใส ตรวจสอบได้

5. ความภักดี (Royalty)

การภาคภูมิใจ และ ผู้กษัตริย์ต่อชุมชน เสียสละเพื่อส่วนรวม เพื่อธำรงรักษาไว้ซึ่งส่วนร่วม

6. การมีส่วนร่วม (Public Participation)

การมีส่วนร่วมทางการเมืองในระบอบประชาธิปไตย – แสดงความคิดเห็น ลงมือปฏิบัติ
ติดตามตรวจสอบ และรับประโยชน์ร่วมกัน การมีส่วนร่วมในการป้องกัน จัดการ แก้ไข และพัฒนา
การเมือง เศรษฐกิจ และสังคม การมีจิตสำนึกสาธารณะที่มุ่งประโยชน์ส่วนรวม เอื้อเฟื้อ แบ่งปัน มี
น้ำใจ

1.4.2 การรู้ดิจิทัล (Digital Literacy)

ความหมายของการรู้ (Literacy) เปลี่ยนแปลงไปตามเวลาและบริบทของการพัฒนา
เทคโนโลยี การรู้ (Literacy) สมัยก่อนอุตสาหกรรมคือการเขียน การอ่าน การบันทึก การคัดลอก
จนเมื่อเกิดการพิมพ์และอุตสาหกรรมการพิมพ์ที่ส่งต่อและเผยแพร่ข้อมูลข่าวสารในรูปแบบสิ่งพิมพ์
เรียกการรู้สิ่งพิมพ์ (Print literacy) เมื่อมีการพัฒนาเทคโนโลยีทำให้ส่งข้อมูลข่าวสารและสื่อสาร
ด้วยเสียงและภาพผ่านวิทยุโทรทัศน์ เรียกการรู้เท่าทันสื่อ (Media literacy) ซึ่งเริ่มปรากฏ
ความหมายของการรู้เท่าทันและใช้เป็นความหมายของการรู้และเข้าใจในเนื้อหาของสื่อที่ส่งออกมา
จากสื่อเหล่านั้น และเมื่อเข้าสู่ยุคสารสนเทศที่ข้อมูลข่าวสารมีจำนวนมากมีการเข้ารหัสผ่าน
เทคโนโลยี เรียกการรู้สารสนเทศ (Information Literacy) (Zurkowski, 1974) และเมื่อสารสนเทศ
ส่งผ่านเว็บในรูปแบบไฮเปอร์เท็กซ์ (Hypertext) ของ World Wide Web และการเกิดขึ้นของ
โปรแกรมค้นหาสารสนเทศ ให้เข้าถึงสารสนเทศได้มากขึ้น เกิดอุปกรณ์อัจฉริยะเข้าถึงอินเทอร์เน็ต
และเกิดการส่งผ่านข้อมูลข่าวสารที่กลายเป็นชีวิตประจำวัน เกิดเป็น การรู้ดิจิทัล (Digital) ซึ่งมี
นิยามความหมายที่หลากหลาย ดังนี้

Glister (1997) ให้ความหมายว่า เป็นความสามารถในการทำความเข้าใจและใช้
สารสนเทศ ในรูปแบบต่าง ๆ จากหลากหลายแหล่ง ที่นำเสนอด้วยคอมพิวเตอร์ผ่านเครือข่าย
อินเทอร์เน็ต

Bawden (2001) ให้ความหมายว่า เป็นความสามารถในการอ่านและประมวลรายการ
สารสนเทศในรูปแบบของไฮเปอร์เท็กซ์ หรือ มัลติมีเดีย (multimedia) ที่สามารถนำไปใช้งานได้

Martin & Grudziecki (2006) ให้ความหมายว่า เป็นความตระหนัก ทักษะ และ
ความสามารถของบุคคลในการใช้เครื่องมือดิจิทัลอย่างเหมาะสม และใช้ในการอำนวยความสะดวก
ในการระบุ (identity) เข้าถึง (access) จัดการ (manage) บูรณาการ (integrate) ประเมิน

(evaluate) วิเคราะห์ (analyse) และสังเคราะห์ (synthesize) ทรัพยากรดิจิทัล การสร้างความรู้ใหม่ การแสดงออกโดยการสร้างสื่อและสื่อสารกับผู้อื่นในบริบทของสถานการณ์ต่าง ๆ ในชีวิต เพื่อแสดงออกและสะท้อนต่อสังคม

Steele (2009) ให้ความหมายว่า เป็นความสามารถในการค้นหา (find) ประเมิน (evaluate) การใช้ (use) การสร้าง (create) สารสนเทศโดยใช้เทคโนโลยีดิจิทัล และ อินเทอร์เน็ต

Hobbs (2010) ให้ความหมายว่า เป็นความสามารถในการเข้าถึง (access) สารสนเทศ โดยการระบุแหล่งและสืบค้นสารสนเทศ วิเคราะห์ (analyse) จากความหลากหลายรูปแบบอย่างมีวัตถุประสงค์ สามารถประเมิน (evaluate) คุณภาพ ความน่าเชื่อถือของเนื้อหาที่ได้รับ การสร้าง (create) เนื้อหาหลากหลายรูปแบบโดยใช้ภาษา ภาพ เสียงและเครื่องมือและเทคโนโลยีดิจิทัล สะท้อน (reflect) พฤติกรรมการสื่อสาร และกำกับตนเองด้วยความรับผิดชอบ ต่อสังคม และมีหลักจริยธรรม การปฏิบัติต่อสังคม โดยการทำงานของตนเองและร่วมมือเพื่อแบ่งความรู้และการแก้ปัญหาในครอบครัว ที่ทำงาน ชุมชน สังคม และมีส่วนร่วมตั้งสมาชิกในชุมชน

JISC (2012) ให้ความหมายว่า เป็นความสามารถที่เหมาะสมกับปัจเจกบุคคลเพื่อการดำรงชีวิต การเรียนรู้ และการทำงานในสังคมดิจิทัล

British Computer Society (BCS) (2013) ให้ความหมายว่า เป็นความสามารถในการใช้เทคโนโลยีดิจิทัลอย่างเหมาะสมกับการดำรงชีวิต การเรียนรู้ การทำงาน และการมีส่วนร่วมในชีวิตสมัยใหม่ของสังคม วัฒนธรรม การเมือง และเศรษฐกิจ ดิจิทัล การรู้ดิจิทัลเป็นมากกว่าทักษะทางเทคโนโลยีสารสนเทศ (Information Technology) แต่รวมถึงพฤติกรรมด้านดิจิทัล การปฏิบัติการ และอัตลักษณ์

ธิดา แซ่ซัน และ ทศนีย์ หมอสอน (2016) ให้ความหมายว่า เป็นความตระหนักถึงความรู้ ความเข้าใจ (understand) การประเมิน (evaluate) การจัดการ (manage) และ การใช้ (use) สารสนเทศอย่างมีวิจารณญาณ สามารถประเมินและใช้เทคโนโลยีดิจิทัลได้อย่างเหมาะสม เพื่อสร้าง (create) สารสนเทศได้ด้วยตนเอง โดยสามารถสื่อสาร (communicate) ไปยัง กลุ่มชุมชนเครือข่ายที่มีปฏิสัมพันธ์ร่วมกัน และ สะท้อนกลับทางสังคมอย่างมีจริยธรรม (ethical)

การรู้ดิจิทัล มีการนำไปใช้ในนัยยะของการวิพากษ์ เรียก การรู้ดิจิทัลเชิงวิพากษ์ (Critical digital literacy) ซึ่งประกอบด้วยการมีทักษะ สมรรถนะ และมุมมองเชิงวิเคราะห์ ของบุคคลเพื่อใช้ เข้าใจ และสร้างสื่อดิจิทัล (Folgerpedia, 2016) และ (Teachthough, 2018) โดยกลุ่มทักษะเหล่านั้นต้องประกอบด้วยความสามารถในการถอดรหัส (Decoding) การกำหนดความหมาย (Meaning making) การวิเคราะห์ (Analysing) ตัวตน (Persona) และ การใช้ (Using)

UNESCO (2019) การรู้ดิจิทัล คือ การรู้และเข้าใจคอมพิวเตอร์ การเข้าถึงและประเมินข้อมูล การจัดการข้อมูล การดัดแปลงข้อมูล การสร้างสรรค์ข้อมูล การส่งต่อข้อมูล และ การใช้ข้อมูลอย่างปลอดภัย

พีริวิชฌ์ คำเจริญ และ วีรพงษ์ พลนิกรกิจ (2561) เสนอบทความเกี่ยวกับทักษะที่ต้องมีเพื่อการรู้เท่าทันดิจิทัล (ความหมายของ Digital literacy ในบทความนี้) คือ ทักษะเข้าถึง ทักษะการวิเคราะห์ ทักษะการประเมิน ทักษะการสร้างสรรค์ ทักษะการสื่อสาร ทักษะแห่งการสะท้อนกลับ และ ทักษะในการปฏิบัติ

จากการทบทวนความหมายและทักษะการรู้ดิจิทัล พบว่าประกอบด้วย มิติด้านความรู้ ทักษะ สมรรถนะ และ ความสามารถที่ต้องการในการใช้ การติดต่อสื่อสาร และการสร้างสรรค์เพื่อสร้างผลิตภาพ (productive) การวิพากษ์ ความปลอดภัย และจริยธรรม ซึ่งกรอบการรู้ดิจิทัลที่กำหนดโดย UNESCO ครอบคลุมมิติดังกล่าวและนำไปใช้ในประเทศต่าง ๆ ทั่วโลก การวิจัยครั้งนี้จึงนำกรอบดังกล่าวมาใช้เป็นกรอบหลักและใช้ ‘การรู้ดิจิทัล’ เป็นคำในความหมายสำหรับ Digital literacy โดยผู้ใช้สื่อดิจิทัลต้องต้องประกอบด้วย ความรู้ ความเข้าใจ และทักษะ ตามกรอบการรู้ดิจิทัลของ UNESCO โดยมีนิยามความหมายดังนี้

1. การรู้และเข้าใจคอมพิวเตอร์และอุปกรณ์ในการเข้าถึงสื่อดิจิทัล คือ การรู้และเข้าใจอุปกรณ์เข้าถึงสื่อดิจิทัล และเลือกใช้อย่างเหมาะสม และใช้ให้บรรลุวัตถุประสงค์ รู้จักและป้องกันความปลอดภัยในการใช้อุปกรณ์เครื่องมือ รู้ว่าอุปกรณ์เครื่องมือไม่ปลอดภัยและพึงระวัง
2. การเข้าถึงและประเมินข้อมูล คือ ความสามารถในการเข้าถึงข้อมูลที่ต้องการใช้ ประโยชน์ และสามารถประเมิน คุณภาพ เป็นความจริง (facts) ประโยชน์ และ แหล่งที่มาที่เชื่อถือของข้อมูลและเนื้อหา
3. การจัดการข้อมูล คือ การจำแนก การจัดระเบียบข้อมูล เพื่อการใช้ประโยชน์ จากข้อมูล สารสนเทศ และ เนื้อหา ที่ได้รับมาได้สูงสุด
4. การดัดแปลงข้อมูล คือ ความสามารถในการปรับแก้ให้ดีขึ้น หรือ การบูรณาการข้อมูล สารสนเทศ หรือ เนื้อหา สู่องค์ความรู้ โดยตระหนักและเข้าใจต่อการต้องได้รับอนุญาตก่อนการ ทำซ้ำหรือการได้รับสิทธิ
5. การสร้างสรรค์ข้อมูล คือ การสร้างเนื้อหาเพื่อแสดงออกในสื่อดิจิทัล อย่างสร้างสรรค์ โดยตระหนักถึงวัตถุประสงค์ วิธีที่ใช้ และ ผู้รับเนื้อหา อย่างเหมาะสม โดยเฉพาะในกรณีโต้ตอบหรือมีส่วนร่วมกับสาธารณะ ซึ่งควรเป็นเพื่อประโยชน์ต่อสังคมส่วนรวม
6. การส่งต่อข้อมูล คือ การส่งต่อข้อมูลผ่านการพิจารณาอย่างรอบคอบ ตรวจสอบสิ่งที่ต้องการส่งต่อ ยึดหลักการแสดงออกอย่างเคารพต่อผู้อื่น ทางความคิด อัตลักษณ์ วัฒนธรรม ความหลากหลาย และ รับผิดชอบต่อส่วนรวม

7. การใช้ข้อมูลอย่างปลอดภัย คือ การป้องกัน อุปกรณ์ เนื้อหา ข้อมูลส่วนบุคคล และ ความเป็นส่วนตัว เพื่อสุขภาพกาย สภาพจิตใจ ในสภาพแวดล้อมดิจิทัล เพราะตระหนักถึง ผลกระทบของเทคโนโลยีและสื่อดิจิทัล ที่เกิดขึ้นได้ต่อสังคม

1.5 กรอบแนวคิดในการวิจัย

จากวัตถุประสงค์ที่ต้องการ กรอบแนวคิดในการวิจัยเพื่อตอบวัตถุประสงค์ ประกอบด้วย ความเป็นพลเมืองในระบอบประชาธิปไตย และการรู้ดิจิทัล ดังนี้

1.5.1 แนวคิดพลเมืองในระบอบประชาธิปไตย (Democratic Citizenship) ด้วย
คุณค่าประชาธิปไตย 6 ประการ

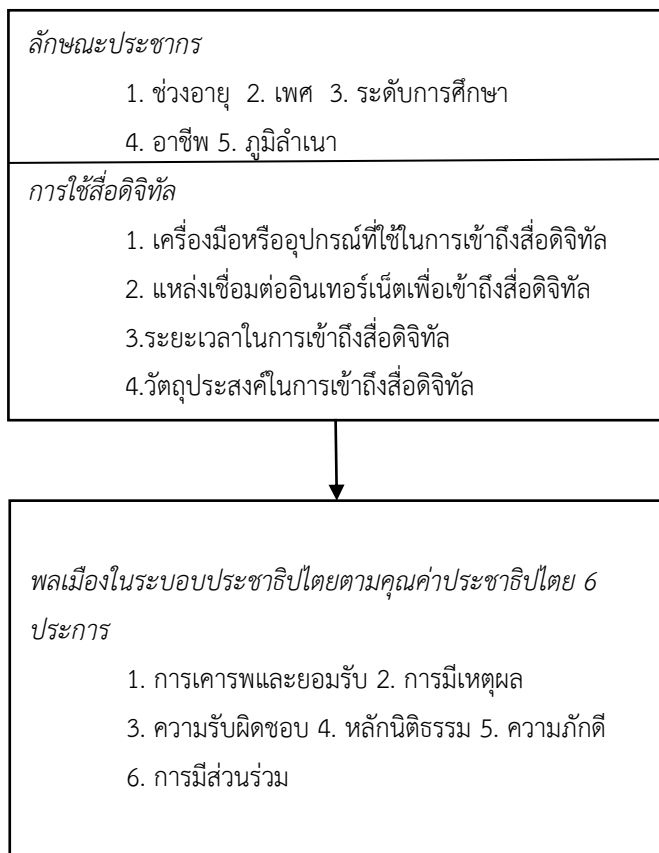
1.5.2 แนวคิดการรู้ดิจิทัล (Digital literacy) ตามกรอบของ UNESCO

1.5.2.1 หมวดการรวบรวมและการจัดการข้อมูล (collecting and managing information) ประกอบด้วย คือ รู้และเข้าใจคอมพิวเตอร์ซึ่งในที่นี้รวมถึงเครื่องมือหรือ อุปกรณ์อื่นที่ใช้เข้าถึงดิจิทัลด้วย การเข้าถึงและประเมินข้อมูล และ การจัดการข้อมูล

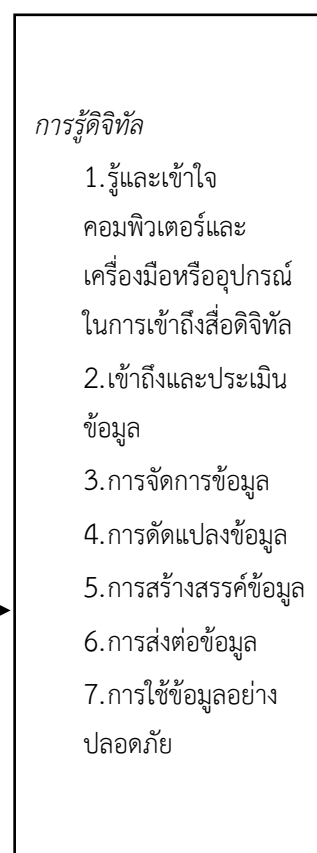
1.5.2.2 หมวดการผลิตและการแลกเปลี่ยนข้อมูล (Producing and exchanging information) ประกอบด้วย การดัดแปลงข้อมูล การสร้างสรรค์ข้อมูล การส่งต่อข้อมูล และ การใช้ข้อมูลอย่างปลอดภัย ซึ่งเป็นสาระสำคัญของผู้ใช้เทคโนโลยีดิจิทัล

แสดงกรอบการวิจัย ดังภาพ แสดงกรอบการวิจัยพลเมืองในระบอบประชาธิปไตย กับ การรู้ดิจิทัล

ตัวแปรอิสระ



ตัวแปรตาม



ภาพที่ 1.1 แสดงกรอบแนวคิดการวิจัย

คำอธิบายภาพ เพื่อตอบวัตถุประสงค์ ข้อที่ 1 และ ข้อที่ 2

ข้อที่ 1 ศึกษาการรู้ดิจิทัลของพลเมืองในระบอบประชาธิปไตยของไทย

ตัวแปรอิสระ คือ ลักษณะทั่วไปของประชากร และ พฤติกรรมการใช้ดิจิทัล ประกอบด้วย ช่วงอายุ เพศ ระดับการศึกษา อาชีพ ภูมิภาค (ภาค) และ พฤติกรรมการใช้สื่อดิจิทัล ประกอบด้วย เครื่องมือหรืออุปกรณ์ที่ใช้ แหล่งเชื่อมต่ออินเทอร์เน็ตเพื่อเข้าถึงสื่อดิจิทัล ระยะเวลาในการใช้สื่อดิจิทัล วัตถุประสงค์ในการเข้าถึงสื่อดิจิทัล และ สื่อดิจิทัล หรือ แพลตฟอร์มโซเชียลมีเดีย ที่ใช้

ตัวแปรตาม คือ การรู้ดิจิทัลของกลุ่มตัวอย่าง

ข้อที่ 2 ศึกษาความสัมพันธ์ระหว่างพลเมืองในระบอบประชาธิปไตยของไทยกับการรู้ดิจิทัล

ตัวแปรอิสระ คือ พลเมืองในระบอบประชาธิปไตยตามคุณค่าประชาธิปไตย 6 ประการ

ตัวแปรตาม คือ การรู้ดิจิทัลของกลุ่มตัวอย่าง

ทั้งนี้ รายละเอียดดังนี้

คุณค่าประชาธิปไตย ประกอบด้วย

1. การเคารพและยอมรับ หมายถึง การปฏิบัติต่อกันด้วยความเสมอภาคและเท่าเทียมและเป็นธรรม เคารพและยอมรับในความแตกต่างหลากหลาย ด้วยความอดทน อดกลั้น และสันติวิธี
2. การมีเหตุผล หมายถึง คิดวิเคราะห์บนพื้นฐานของข้อมูล ข้อเท็จจริง เชื่อมโยงความสัมพันธ์อย่างมีเหตุผล
3. ความรับผิดชอบ หมายถึง การเป็นผู้ที่มีความรับผิดชอบ – ต่อหน้าที่ ต่อตนเอง และผู้อื่น ทำหน้าที่ตามกฎหมาย และตามบทบาททางสังคม และมีพฤติกรรมที่แสดงออกถึงการเป็นผู้รับผิดชอบ
4. หลักนิติธรรม หมายถึง ยึดแนวปฏิบัติ ตามกฎหมาย ระเบียบ ข้อบังคับ กติกาของสังคม เพื่ออยู่อย่างมีความสุข ยึดคุณธรรมจริยธรรม และ ความโปร่งใส ตรวจสอบได้
5. ความรักดี หมายถึง การภาคภูมิใจ และ ผูกพันรักดีต่อชุมชน เสียสละเพื่อส่วนรวม เพื่อดำรงรักษาไว้ซึ่งส่วนรวม
6. การมีส่วนร่วม หมายถึง การมีส่วนร่วมทางการเมืองในระบอบประชาธิปไตย – แสดงความคิดเห็น ลงมือปฏิบัติ ติดตามตรวจสอบ และรับประโยชน์ร่วมกัน การมีส่วนร่วมในการป้องกันจัดการ แก้ไข และพัฒนาการเมือง เศรษฐกิจ และสังคม การมีจิตสำนึกสาธารณะที่มุ่งประโยชน์ส่วนรวม เอื้อเฟื้อ แบ่งปัน มีน้ำใจ

การรู้ดิจิทัล ประกอบด้วย

1. การรู้และเข้าใจคอมพิวเตอร์ หมายถึง การรู้และเข้าใจคอมพิวเตอร์และเครื่องมือหรืออุปกรณ์เพื่อเข้าถึงสื่อดิจิทัล รู้และเข้าใจอุปกรณ์ รู้และเข้าใจวิธีในการใช้ และเลือกใช้อย่างเหมาะสม เช่น รู้จักโปรแกรม หรือ แอปพลิเคชัน ที่จะใช้ให้บรรลุวัตถุประสงค์ รู้จักและป้องกันความปลอดภัยในการใช้เครื่องมือหรืออุปกรณ์เหล่านั้น เช่น การป้องกันไวรัส หรือ การขโมยข้อมูลดิจิทัล รู้ว่าอุปกรณ์เครื่องมือไม่ปลอดภัยและพึงระวัง
2. การเข้าถึงและประเมินข้อมูล หมายถึง ความสามารถในการเข้าถึงข้อมูลที่ต้องการใช้ประโยชน์ โดยวิเคราะห์ ประเมินอย่างเข้าใจในข้อมูลเหล่านั้น ว่ามีคุณภาพ มีประโยชน์ เป็นความจริง (facts) ประโยชน์ และ แหล่งที่มาที่เชื่อถือได้ ของข้อมูลและเนื้อหา
3. การจัดการข้อมูล หมายถึง การจำแนก การจัดระเบียบข้อมูล และการรีพอร์ตข้อมูลสารสนเทศ และ เนื้อหา ที่ได้รับที่จากการค้นหา การค้นคว้า ได้รับจากคนอื่น เพื่อการใช้ประโยชน์สูงสุด

4. การดัดแปลงข้อมูล หมายถึง ความสามารถในการทำให้ดีขึ้น อาจแก้ไข หรือ การบูรณาการข้อมูล สารสนเทศ หรือ เนื้อหา สู่องค์ความรู้ โดยตระหนักและเข้าใจต่อการต้องได้รับอนุญาตก่อนการทำซ้ำหรือการได้รับสิทธิ

5. การสร้างสรรค์ข้อมูล หมายถึง ความสามารถในการสร้างเนื้อหาเพื่อแสดงออกในสื่อดิจิทัล โดยตระหนักถึงวัตถุประสงค์ วิธีที่ใช้ และ ผู้รับเนื้อหา โดยเฉพาะในกรณีโต้ตอบหรือมีส่วนร่วมกับสาธารณะ การสร้างสรรค์เนื้อหาต้องมีวัตถุประสงค์เพื่อประโยชน์ต่อสังคม

6. การส่งต่อข้อมูล หมายถึง การส่งต่อข้อมูลโดยพิจารณาอย่างรอบคอบ ตรวจสอบสิ่งที่ต้องการส่งต่อ ยึดหลักความรับผิดชอบต่อส่วนรวมและสังคม ให้ความร่วมมือกับสังคมในการใช้สื่อดิจิทัล ยึดหลักจริยธรรมในการแสดงออกและปฏิบัติต่ออัตลักษณ์ของบุคคล ต่อวัฒนธรรม และต่อความหลากหลาย อย่างรับผิดชอบต่อส่วนรวม

7. การใช้ข้อมูลอย่างปลอดภัย หมายถึง ความสามารถในการป้องกัน อุปกรณ์ เนื้อหา ข้อมูลส่วนบุคคล และความเป็นส่วนตัว สุขภาพกาย สภาพจิตใจ ในสภาพแวดล้อมดิจิทัล ใช้เทคโนโลยีดิจิทัลเพื่อสังคมโดยรวม รวมทั้งตระหนักถึงผลกระทบของเทคโนโลยีดิจิทัลและการใช้เทคโนโลยีดิจิทัล ที่เกิดขึ้นได้ต่อสังคม

บทที่ 2

ทบทวนวรรณกรรมที่เกี่ยวข้อง

ในบทที่ 2 นี้จะเป็นการทบทวนวรรณกรรมและงานวิจัยที่เกี่ยวข้องกับงานวิจัยชิ้นนี้ ใน 2 เรื่องคือ แนวคิดเรื่องพลเมืองในระบบประชาธิปไตย และแนวคิดเรื่องการรู้เท่าทันดิจิทัล ซึ่งจะนำมาใช้เป็นกรอบแนวคิดหลักสำหรับการวิจัยเพื่อสำรวจบทบาทสำรวจสถานะความเป็นพลเมืองกับการรู้ดิจิทัลในครั้งนี้

2.1 พลเมืองในระบบประชาธิปไตย

พลเมือง (citizen) เป็นแนวคิดที่ได้รับความสนใจศึกษามาเป็นเวลานานแล้ว ในวงการวิชาการยอมรับกันว่าแนวคิดเรื่องพลเมืองนั้นได้รับการกล่าวถึงอย่างเป็นระบบมาตั้งแต่ 2500 ปีก่อนคริสตกาล โดยนักปรัชญาการเมืองคนสำคัญคือเพลโต (Plato) และอริสโตเติล (Aristotle) ที่ได้ชี้ให้เห็นว่าพลเมืองคือองค์ประกอบที่สำคัญต่อการเมืองการปกครองที่มีเสถียรภาพ ดังนั้น การพัฒนาศักยภาพของมนุษย์ให้ตระหนักในบทบาทหน้าที่ของพลเมืองในการเป็นส่วนหนึ่งของรัฐที่จะร่วมกันนำพามนุษย์และรัฐบรรลุสู่ความสมบูรณ์แห่งชีวิตไปได้พร้อมกันจึงเป็นสิ่งสำคัญ (วีระสมบูรณ์ 2561, น. 157-180)

ด้วยเหตุนี้ คุณลักษณะทัศนคติและพฤติกรรมของพลเมืองจึงได้รับความสนใจศึกษากันมาเป็นเวลานานเพื่อให้พลเมืองมีคุณลักษณะที่สนับสนุนต่อระบอบการปกครองของรัฐนั้นๆ ซึ่งแน่นอนว่าระบอบการปกครองของแต่ละรัฐย่อมแตกต่างกันออกไปขึ้นอยู่กับจุดเน้นและอุดมการณ์ของแต่ละรัฐ เอนก เหล่าธรรมทัศน์ (2551, น. 7-10) ชี้ให้เห็นว่าการปกครองของกรีกจะถือว่าพลเมืองถือเป็นส่วนหนึ่งของนครรัฐ ดังนั้น พวกเขาต้องพร้อมที่จะควบคุมตนเองเพื่อประโยชน์ของนครรัฐ รักชาติ (patriotism) และยกให้ผลประโยชน์ส่วนรวมอยู่เหนือผลประโยชน์ส่วนตนและพลเมืองจะต้องมีส่วนร่วมเป็นส่วนหนึ่งของการปกครองของนครรัฐ ด้วยเหตุนี้ รูปแบบการปกครองของกรีกจึงเป็นแบบประชาธิปไตยทางตรงที่ผลัดเปลี่ยนหมุนเวียนให้พลเมืองทุกคนได้เข้ามามีโอกาสในการปกครองด้วยวิธีการจับฉลาก พลเมืองกรีกจึงต้องเป็นได้ทั้งผู้ปกครองและผู้ถูกปกครองในคนเดียวกันขึ้นอยู่กับโอกาส พวกเขาไม่สามารถนิ่งดูตายต่อความเป็นไปของนครรัฐได้แต่ต้องพร้อมที่จะเข้าไปมีส่วนร่วมในกิจการสาธารณะ

ข้างต้นเป็นตัวอย่างของความเป็นพลเมืองในระบบประชาธิปไตยแบบกรีกโบราณ ซึ่งในปัจจุบันนี้แม้จะมีการปกครองในระบบประชาธิปไตยที่อำนาจการปกครองอยู่ที่ประชาชนเช่นกัน กระนั้น ประชาชนก็ไม่ได้มีการใช้อำนาจการปกครองทางตรงแบบกรีก เนื่องด้วยจำนวนของประชากรที่มีเป็นจำนวนมากต่างออกไปจากนครรัฐสมัยโบราณของกรีก ทำให้การปกครองใน

ระบอบประชาธิปไตยกระทำได้ผ่านการเลือกผู้แทนของตนเข้าไปทำหน้าที่ในการบริหารบ้านเมืองแทนประชาชนในสภาซึ่งเป็นรูปแบบการปกครองที่ได้รับการยอมรับและนำไปใช้ในหลายประเทศทั่วโลก ซึ่งเรียกกันว่าระบอบประชาธิปไตยแบบผู้แทน (representative democracy) โดยส่วนผสมของรูปแบบการปกครองนั้นอาจแตกต่างกันออกไปในแต่ละประเทศ อาทิ ในบางประเทศนั้นอาจมีการเปิดโอกาสให้ประชาชนใช้สิทธิเสรีภาพของตนผ่านการมีส่วนร่วมทางการเมืองทางตรง (direct participation) ได้ด้วยนอกเหนือจากการใช้อำนาจผ่านผู้แทน อาทิ การลงประชามติต่อร่างกฎหมาย หรือต่อนโยบายสาธารณะบางประการ เป็นต้น

ฉะนั้น แม้รูปแบบการปกครองและวิธีการปกครองจะมีส่วนผสมแตกต่างกันออกไปในแต่ละรัฐ อย่างไรก็ตาม สิ่งสำคัญก็คือการปกครองในระบอบประชาธิปไตยนั้นจะมีหลักการสำคัญบางประการที่แตกต่างออกไปจากการปกครองในรูปแบบเผด็จการ มีงานวิชาการหลายชิ้นที่ทำการศึกษาลึกประชาธิปไตยและการพัฒนาประชาธิปไตย ในที่นี้ขอยกตัวอย่าง อาทิ งานเรื่องรากฐานประชาธิปไตย (Foundation of Democracy) ของศูนย์พลเมืองศึกษาประเทศสหรัฐอเมริกา (Center for Civic Education United State of America) (2549) ได้ระบุหลักสำคัญของประชาธิปไตยไว้ 4 ประการ ประกอบด้วย หลักอำนาจหน้าที่ (Authority) ความเป็นส่วนตัว (Privacy) ความรับผิดชอบ (responsibility) ความยุติธรรม (justice)

ขณะที่ สถาบันพระปกเกล้า โดยความร่วมมือกับ IDEA (2008, pp.28-29) เห็นพ้องกันว่า หลักการและค่านิยมพื้นฐานของประชาธิปไตยนั้นประกอบด้วย 7 ข้อ คือ 1.ยึดหลักการมีส่วนร่วม (participation) บนฐานของสิทธิพลเมือง สิทธิทางเศรษฐกิจและการเมือง 2.ให้ความสำคัญกับหลักการมอบอำนาจ (authorization) เช่นมีการเลือกตั้งที่อิสระเที่ยงธรรมและความสามารถในการควบคุมผู้บริหารที่ได้รับการเลือกตั้ง 3.ยึดหลักการเป็นตัวแทน (representation) 4.มีสำนึกรับผิดชอบ (accountability) ทั้งทางกฎหมายและการเมือง 5.ยึดหลักความโปร่งใส (transparency) ตรวจสอบได้ 6.หลักการตอบสนอง (responsiveness) ของรัฐบาลต่อผู้มีสิทธิเลือกตั้ง 7.ความเป็นน้ำหนึ่งใจเดียวกัน (solidarity) ในแง่ของความแตกต่างตามหลักสิทธิมนุษยชนและกฎหมาย

ในงานเรื่อง Civitas : A framework of civic education มีการระบุค่านิยมประชาธิปไตยหลัก (core democratic values) ที่ประเทศสหรัฐอเมริกาใช้ในการเรียนการสอนสำหรับพลเมือง (civic education) ในชั้นเรียนประกอบด้วย ค่านิยมพื้นฐาน 10 ข้อ คือ 1.พลเมืองพึงมีสิทธิในการมีชีวิตและได้รับการคุ้มครองโดยกฎหมาย (life) 2.พลเมืองพึงมีเสรีภาพในการเชื่อและปฏิบัติได้ตามความเชื่อซึ่งรัฐไม่อาจเข้าแทรกแซงได้ เช่น เสรีภาพในการประกอบอาชีพ เสรีภาพในการแสดงออก 3.พลเมืองมีเสรีภาพในการแสวงหาความสุขสบายเท่าที่ไม่ผิดกฎหมาย (liberty) 4.พลเมืองต้องตระหนักถึงความดีร่วม (common good) 5.พลเมืองพึงมีความซื่อสัตย์สุจริต 6.พลเมืองพึงมีความรับผิดชอบ 7.พลเมืองพึงมีความเคารพในสิทธิของผู้อื่น 8.พลเมืองพึงมีความอดทน 9.พลเมืองพึงมีความกล้าหาญ 10.พลเมืองพึงมีความซื่อสัตย์สุจริต

5.พลเมืองต้องได้รับการปฏิบัติอย่างเป็นธรรมและปฏิบัติต่อผู้อื่นอย่างเป็นธรรม (justice) 6.พลเมืองต้องได้รับความเท่าเทียมกันทางด้านกฎหมาย สังคมและเศรษฐกิจ (equality) 7.พลเมืองต้องยอมรับความหลากหลาย (diversity) 8.พลเมืองต้องกล่าวความจริง (truth) 9.พลเมืองต้องให้ความเคารพต่อนโยบายและเจ้าหน้าที่รัฐ (popular sovereignty) 10.พลเมืองต้องรักชาติ (patriotism)

จากข้างต้น จึงสรุปได้ว่าระบอบประชาธิปไตย (democracy) นั้นให้ความสำคัญกับสิทธิเสรีภาพของมนุษย์อย่างมาก ประชาชนที่อยู่ภายใต้ระบอบการปกครองนี้ จะได้รับการการรับรองสิทธิตามกฎหมายให้สามารถแสดงออกทางการเมือง มีส่วนร่วมทางการเมือง เพื่อปกป้องสิทธิขั้นพื้นฐานของตนได้ผ่านกลไกทางการเมืองที่ได้รับการออกแบบมาเพื่อรองรับกับการมีส่วนร่วมทางการเมืองของประชาชนทั้งทางตรงและทางอ้อม ไม่ว่าจะเป็นการเลือกตั้ง การทำประชามติ การจัดทำข้อเสนอเชิงนโยบายและร่างกฎหมาย รวมไปถึงการถอดถอนนักการเมือง เป็นต้น กระบวนการเหล่านี้ต่างล้วนถูกออกแบบมาเพื่อส่งเสริมต่อการมีส่วนร่วมในการปกครองตนเองโดยประชาชน (แม้จะกระทำผ่านการเลือกผู้แทนก็ตาม) เพื่อประโยชน์ของประชาชนส่วนใหญ่ อันเป็นการยืนยันสถานะของการเป็นเจ้าของอำนาจอธิปไตยอย่างแท้จริงตามนิยามประชาธิปไตยอันโด่งดังของอับราฮัม ลินคอล์น (Abraham Lincoln) ที่ว่าประชาธิปไตยเป็นการปกครอง “ของประชาชน โดยประชาชน เพื่อประชาชน”

ในแง่การปกครองในระบอบประชาธิปไตย จึงเป็นระบอบที่มีคุณประโยชน์ในการที่แต่ละฝ่ายที่มีความรู้ความสามารถที่หลากหลายจะสามารถนำความรู้ความสามารถและความถนัดของตนมาช่วยเหลือกิจการบ้านเมืองให้เจริญรุ่งเรืองต่อไปได้ แตกต่างจากการปกครองในระบอบเผด็จการที่ประชาชนจะไม่ได้มีโอกาสให้ใช้สิทธิเสรีภาพในการเข้าไปมีส่วนร่วมทางการเมือง เพราะพลเมืองในระบอบนี้ถูกกำหนดให้มีบทบาทเพียงรับฟังและปฏิบัติตามคำสั่ง/นโยบายและข้อกำหนดที่รัฐได้บังคับใช้ลงมาเท่านั้นโดยไม่อาจมีข้อโต้แย้ง

อย่างไรก็ตาม ภายใต้การเปิดโอกาสให้ประชาชนสามารถเข้าไปมีส่วนร่วมทางการเมืองได้ นั้น ก็มีความเสี่ยงเช่นเดียวกัน โดยเฉพาะอย่างยิ่งในเรื่องของความขัดแย้งที่อาจเกิดขึ้นอันเนื่องมาจากความคิดเห็นที่แตกต่างกันของสมาชิกในสังคม แม้ความขัดแย้งจะเป็นสิ่งปกติที่สามารถเกิดขึ้นได้เสมอในสังคมประชาธิปไตย เนื่องจากในสังคมประชาธิปไตยนั้นความหลากหลายจะได้รับการยอมรับและมีพื้นที่ให้กับความคิดเห็นที่แตกต่างกันอยู่เสมอ อย่างไรก็ตาม ความขัดแย้งเห็นต่างอาจกลายเป็นปัญหาได้ไม่น้อย หากความหลากหลายและความเห็นต่างถูกเลือกปฏิบัติและไม่มีพื้นที่ให้ความหลากหลายเหล่านั้น เมื่อเป็นเช่นนี้คุณลักษณะของพลเมืองในระบอบประชาธิปไตยจึงมีความสำคัญและแตกต่างออกไปจากคุณลักษณะของพลเมืองในระบอบการปกครองเผด็จการ เพื่อส่งเสริมให้พลเมืองในระบอบประชาธิปไตยสามารถปกป้องสิทธิเสรีภาพของตนไว้ได้ตามหลักประชาธิปไตยสากล แต่ในขณะเดียวกันก็ต้องไม่นำไปสู่การใช้สิทธิเสรีภาพของตนกระทั่งละเมิดสิทธิ

เสรีภาพของผู้อื่นกระทั่งนำมาสู่ความรุนแรง แบ่งแยกฝักฝ่าย และไม่สามารถหาข้อยุติร่วมกันเพื่อผลประโยชน์ส่วนรวมของประเทศชาติได้ ส่งผลให้การศึกษาเรื่องคุณลักษณะของพลเมืองในระบอบประชาธิปไตยว่าควรเป็นเช่นใดนั้นจึงได้รับความสนใจศึกษามาโดยตลอด

ยกตัวอย่าง เช่น Westheimer, Joel and Kahne, Joseph (2004) ได้จำแนกพลเมืองในระบอบประชาธิปไตยออกเป็น 3 ประเภท ตามคุณธรรมและการแสดงออกในการแก้ไขปัญหา ประกอบด้วย 1.พลเมืองที่มีความรับผิดชอบ (personally responsible citizen) ซึ่งหมายถึงผู้ที่ทำหน้าที่อย่างรับผิดชอบ ให้ความร่วมมือในการปฏิบัติตามกฎหมายและกิจกรรมนโยบายต่างๆ 2.พลเมืองที่มีส่วนร่วม (the participatory citizen) ในที่นี้คือผู้ที่มีส่วนร่วมในกิจการของพลเมืองและชีวิตทางสังคมของชุมชนในระดับท้องถิ่นระดับรัฐและระดับชาติ และ 3.พลเมืองที่มุ่งสร้างความเป็นธรรม (the justice oriented citizen) หมายถึง ผู้ที่ให้ความสำคัญกับงานส่วนรวมที่เกี่ยวข้องกับชีวิตและประเด็นปัญหาของชุมชน โดยสนใจอย่างชัดเจนในเรื่องของความยุติธรรม และติดตามความยุติธรรมทางสังคม โดยพลเมืองทั้ง 3 ประเภทนี้จะมีการแสดงออกทางการเมืองที่แตกต่างกันในการแก้ไขปัญหา

ด้าน Angela Wentz Faulconer (2004 ในถวิลวดี บุรีกุล และคณะ 2557 น. 37-38) ได้จำแนกพลเมืองในระบอบเสรีประชาธิปไตยออกเป็น 3 ประเภท ตามจริยธรรมที่พลเมืองพึงมี คือ 1. จริยธรรมแบบพลเมืองสำหรับชุมชน ซึ่งจะประกอบไปด้วยการให้ความร่วมมือ การมีส่วนร่วม ความระมัดระวัง ความเป็นเลิศในการอภิปราย และการปฏิบัติตามกฎหมาย 2.จริยธรรมแบบเสรีนิยม หมายถึงความภักดีต่ออุดมคติเสรีนิยมในแง่ของการเชื่อในเสรีภาพ อดทน และเคารพต่อสิทธิ 3.จริยธรรมในการปกครองตนเอง หมายถึง ความสามารถในการปกครองตนเอง ความรับผิดชอบ และความยับยั้งชั่งใจ

Jacques Thomassen (1995, p.385) ก็ชี้ให้เห็นไปในทิศทางเดียวกันว่าคุณลักษณะของพลเมือง ในระบอบประชาธิปไตยนั้นควรมีคุณลักษณะดังต่อไปนี้ 1. มีเสรีภาพในการแสดงออก (Freedom of expression) 2.มีเสรีภาพของสื่อมวลชน (freedom of press) 3. มีเสรีภาพอย่างเท่าเทียม (being free equality) 4.มีสิทธิและหน้าที่อย่างเท่าเทียมกัน (equal rights and duties) 5.สามารถส่งเสียงเพื่อส่งผลต่อการตัดสินใจทางการเมืองได้ (having a say in political decision) 6.ยึดหลักอำนาจเป็นของประชาชน (popular sovereignty)

ด้าน เอนก เหล่าธรรมทัศน์ (2551, น. 32) กล่าวว่าพลเมืองในระบอบเสรีประชาธิปไตยนั้นพลเมืองพึงมีการมีส่วนร่วมทางการเมืองได้ทั้งทางตรงและทางอ้อม โดยเฉพาะอย่างยิ่งพึงได้รับการรับรองสิทธิในการมีส่วนร่วมทางการเมืองที่ไกลไปกว่าการมีส่วนร่วมตามหลักประชาธิปไตยผ่านตัวแทน (representative democracy) ยกตัวอย่างเช่น การแสดงความคิดเห็นหรือเข้าไปดูแลการ

ออกนโยบายกฎหมายของภาครัฐ และการมีส่วนร่วมในการกำกับตรวจสอบพฤติกรรมของ
นักการเมือง เป็นต้น

ขณะที่ กระทรวงศึกษาธิการ (2559, น. 19-20) กล่าวถึงคุณลักษณะของพลเมืองไทยที่พึง
ปรารถนาไว้ 6 ประการ ประกอบด้วย

1. มีอิสรภาพและพึ่งตนเองได้ เพราะระบอบประชาธิปไตยนั้น เป็นระบอบการปกครองที่
ประชาชนเป็นเจ้าของอำนาจสูงสุด ประชาชนมีฐานะเป็นเจ้าของประเทศ และมีสิทธิ
เสรีภาพ พลเมืองในระบอบนี้จึงเป็นอิสระชน ที่ต้องพึ่งพาและสามารถรับผิดชอบตัวเองได้
ไม่ตกอยู่ภายใต้อำนาจอิทธิพล หรือระบบอุปถัมภ์
2. เห็นคนเท่าเทียมกัน มองโครงสร้างของสังคมเป็นแนวระนาบ (Horizontal) ไม่ใช่แนวตั้ง
(vertical)
3. ยอมรับความแตกต่าง ไม่ว่าจะเป็นเรื่องการเลือกอาชีพ วิถีชีวิต ความเชื่อทางศาสนาหรือ
ความคิดเห็นทางการเมือง และเพื่อป้องกันไม่ให้เกิดความแตกแยกในสังคม พลเมืองใน
ระบอบประชาธิปไตยจะต้องยอมรับและเคารพความแตกต่างของบุคคลเพื่อให้สามารถอยู่
ร่วมกันได้ ไม่ใช่ความรุนแรงกับผู้เห็นต่าง
4. เคารพสิทธิผู้อื่น ใช้สิทธิของตนเองโดยไม่ละเมิดสิทธิของผู้อื่น
5. รับผิดชอบต่อสังคม พลเมืองในระบอบประชาธิปไตย ต้องใช้สิทธิ เสรีภาพของตนเองอย่าง
รับผิดชอบต่อสังคมและส่วนรวม มีสำนึกความเป็นเจ้าของประเทศ และมีส่วนร่วมในการ
แก้ไขปัญหาและพัฒนาสังคมให้ดีขึ้น
6. เข้าใจระบอบประชาธิปไตยและมีส่วนร่วม ระบอบประชาธิปไตยจะประสบความสำเร็จได้
ถ้าพลเมืองเข้าใจหลักการพื้นฐานของการปกครอง ในระบอบประชาธิปไตยตามสมควร ทั้ง
ในเรื่องหลักประชาธิปไตยหรือการปกครองโดยประชาชน และหลักนิติรัฐ หรือการปกครอง
โดยกฎหมาย เข้าใจการเลือกตั้ง การมีส่วนร่วมทางการเมืองของพลเมือง ติดตามความ
เป็นไปมีส่วนร่วมทางการเมืองในระดับชาติและระดับท้องถิ่น เคารพกติกาและใช้วิถีทาง
ประชาธิปไตยในการแก้ไขปัญหา โดยไม่ใช้กำลังหรือความรุนแรง

ด้านปริญญา เทวานฤมิตรกุล (2553, น. 482-483) ได้ระบุคุณลักษณะความเป็นพลเมืองที่พึง
ปรารถนาไว้ 6 ประการประกอบด้วย

1. มีอิสรภาพ (liberty) และพึ่งตัวเองได้ (independent) ไม่อยู่ภายใต้การครอบงำของ
ระบบอุปถัมภ์
2. เคารพสิทธิผู้อื่น ไม่ใช่สิทธิเสรีภาพของตนไปละเมิดสิทธิเสรีภาพของผู้อื่น
3. เคารพความแตกต่าง มีทักษะในการฟัง และยอมรับความคิดเห็นที่แตกต่างจากตัวเอง

4. เคารพความเสมอภาค เคารพศักดิ์ศรีความเป็นมนุษย์ของผู้อื่น และเห็นคนเท่าเทียมกันมองคนเป็นแนวระนาบไม่ใช่แนวตั้ง
5. เคารพกติกา เคารพกฎหมาย ใช้กติกาในการแก้ปัญหา ไม่ใช่กำลัง และยอมรับผลของการละเมิดกฎหมาย
6. รับผิดชอบต่อสังคม ตระหนักว่าตัวเองเป็นส่วนหนึ่งของสังคมกระตือรือร้นที่จะรับผิดชอบต่อและร่วมแก้ไขปัญหาสังคมโดยเริ่มต้นที่ตัวเอง

ในงานวิจัยเรื่องการวัดความเป็นพลเมืองในพื้นที่บูรณาการ (จากรูธรรม แก้วมะโน 2562) ได้ทำการสำรวจงานวิจัยและงานวิชาการทั้งภาษาไทยและภาษาต่างประเทศที่เกี่ยวข้องกับหลักประชาธิปไตยและคุณลักษณะความเป็นพลเมืองในระบอบประชาธิปไตยจำนวน 22 ชิ้น ได้ชี้ให้เห็นว่าคุณลักษณะความเป็นพลเมืองในระบอบประชาธิปไตยนั้นได้รับการกล่าวถึงหลากหลาย แต่โดยหลักแล้วจะตั้งอยู่บนหลักการประชาธิปไตยเรื่อง สิทธิ เสรีภาพ ความเสมอภาค และการมีส่วนร่วมทางการเมือง ซึ่งสรุปได้จำนวน 14 คุณลักษณะ ประกอบด้วย 1) ความรับผิดชอบต่อสังคมตนเองและผู้อื่น การไม่ละทิ้งหน้าที่และการมีวินัย 2) การเคารพในสิทธิเสรีภาพ สิทธิมนุษยชน 3) การเคารพและปฏิบัติตามกฎหมาย 4) การยึดมั่นในหลักความเสมอภาค เท่าเทียม 5) การมีความรักดีต่อชุมชนและประเทศชาติ 6) การมีส่วนร่วมในการเมืองทุกระดับ 7) ความมีเหตุผล การคิดวิเคราะห์อย่างมีวิจารณญาณ (Critical thinking) การรู้จักแยกแยะผิดชอบชั่วดี 8) การเป็นผู้ที่มีความซื่อสัตย์สุจริต 9) เป็นผู้มีจิตสำนึกต่อส่วนรวม ยึดประโยชน์ส่วนรวม เต็มใจเปลี่ยนการใช้ชีวิตเพื่อประโยชน์ส่วนรวม 10) การเป็นผู้มีความรู้ความเข้าใจในประชาธิปไตย ใฝ่รู้ ใฝ่ศึกษา และใส่ใจในประเด็นทางการเมืองและสังคม 11) การเป็นผู้มีน้ำใจประชาธิปไตย 12) เห็นความสำคัญของการพึ่งพาอาศัยกัน มีความเอื้ออาทรต่อกัน 13) การเป็นผู้นำที่ดี การยอมรับมติของเสียงส่วนใหญ่ 14) การตระหนักในความสามารถทางการเมืองของตนเอง (Political Efficacy) เชื่อมั่นในศักยภาพในการเป็นพลเมืองของตนเองในการมีศักยภาพทางการเมือง และสามารถทำงานร่วมกับผู้อื่นได้

ขณะที่ สำนักส่งเสริมการเมืองภาคพลเมือง สถาบันพระปกเกล้า ได้ทำการศึกษาคุณลักษณะความเป็นพลเมืองในระบอบประชาธิปไตย ในงานเรื่อง “รากฐานประชาธิปไตยเพื่อพลเมืองไทยที่พึงปรารถนา” (2557) และเสนอคุณลักษณะความเป็นพลเมืองในระบอบประชาธิปไตยไว้ 5 ประการ ประกอบด้วย มีเหตุผล (reasonable) มีวินัย (discipline) มีความรับผิดชอบต่อสังคม (responsible) มีความซื่อสัตย์/ซื่อตรง (integrity) และมีจิตสาธารณะ (public mind) โดยมีรายละเอียดดังนี้

1. **มีเหตุผล (reasonable)** หมายถึง พลเมืองจะต้องเป็นผู้ที่ยึดหลักเหตุผลในการคิดพิจารณา วิเคราะห์เหตุการณ์ต่างๆบนฐานของข้อมูลข้อเท็จจริงและไม่ใช้กำลังในการตัดสินปัญหา

2. **มีวินัย (discipline)** หมายถึง พลเมืองพึงตระหนักถึงความสำคัญของการเป็นผู้เคารพรักษากฎกติกาของสังคม และไม่ละเมิดสิทธิของผู้อื่น
3. **ซื่อสัตย์ (integrity)** หมายถึง พลเมืองพึงตระหนักถึงคุณธรรมจริยธรรมอันดีของพลเมือง โดยเฉพาะอย่างยิ่ง ซื่อตรงต่อบทบาทหน้าที่ของตนและไม่บิดเบือนประโยชน์ของส่วนรวมมาเป็นของตน
4. **มีความรับผิดชอบ (responsibility)** หมายถึง การตระหนักถึงประโยชน์ส่วนรวม ทราบดีว่าพฤติกรรมของตนทุกอย่างจะส่งผลกระทบต่อส่วนรวม และพร้อมที่จะรับผิดชอบและชอบจากการกระทำของตน
5. **มีจิตสาธารณะ (publicness)** หมายถึง การตระหนักถึงศักยภาพของตนในการแสดงออกเพื่อประโยชน์ส่วนรวม โดยเริ่มต้นจากตนเองในครอบครัว โรงเรียน ชุมชนของตน และพร้อมที่จะเสียสละประโยชน์ส่วนตนบางประการเพื่อประโยชน์ส่วนรวม

จากผลการสำรวจวรรณกรรมที่เกี่ยวข้องข้างต้นจะเห็นได้ว่าคุณลักษณะความเป็นพลเมืองในระบอบประชาธิปไตยที่ได้รับการกล่าวถึงมีหลายคุณลักษณะที่มีความคล้ายคลึงกัน สำหรับงานวิจัยชิ้นนี้ได้วิเคราะห์และสังเคราะห์แล้วพบว่า มีคุณลักษณะของพลเมืองประชาธิปไตยอย่างน้อย 6 ประการที่พึงคำนึงถึงนอกเหนือจากเรื่องของสิทธิเสรีภาพและการมีส่วนร่วมทางการเมือง เพื่อสนับสนุนให้ระบอบการปกครองประชาธิปไตยของรัฐเป็นไปอย่างมีคุณภาพและไม่นำไปสู่ความเห็นที่แตกแยกรุนแรง โดยแนวคิดพลเมืองประชาธิปไตยที่สรุปไว้ในที่นี้ประกอบด้วยแนวคิดความเป็นพลเมือง 6 ประการ หรือ 5Rs 1P ประกอบด้วย

1. **การเคารพและยอมรับ (Respect)** หมายถึง การเคารพตนเองและเคารพผู้อื่น (respect) ปฏิบัติต่อกันด้วยความเสมอภาค เท่าเทียมและเป็นธรรม เคารพและยอมรับในความแตกต่างหลากหลาย ด้วยความอดทน อดกลั้น และยึดหลักการสันติวิธีเป็นแนวทางในการปฏิบัติ
2. **การมีเหตุผล (Reasonable)** หมายถึง พลเมืองในระบอบประชาธิปไตยต้องยึดมั่นในหลักเหตุผล ในการดำเนินชีวิต คิดและวิเคราะห์บนพื้นฐานของข้อมูลข้อเท็จจริงไม่ใช่อารมณ์ความรู้สึกเป็นเครื่องตัดสิน
3. **การมีสำนึกความรับผิดชอบ (Responsibility)** หมายถึง การเป็นผู้ที่มีความรับผิดชอบต่อหน้าที่ ของตนเอง ต่อสังคม และประเทศชาติ ผ่านการปฏิบัติหน้าที่ตามกฎหมาย ตามบทบาททางสังคม และมีพฤติกรรมที่แสดงออกถึงการเป็นผู้รับผิดชอบต่อการกระทำของตน โดยคำนึงถึงประโยชน์ที่สังคมส่วนรวมจะได้รับ และเต็มใจที่จะรับผลทั้งความผิดและความชอบของการปฏิบัติตามความรับผิดชอบนั้น และไม่ทำตนให้เป็นปัญหาของสังคม

4. **การยึดหลักนิติธรรม (Rule of Law)** หมายถึง การเป็นผู้ที่ยึดมั่นเคารพและปฏิบัติตามกฎหมาย กฎระเบียบ ข้อบังคับ กติกาที่เป็นธรรมของสังคม เพื่อนำไปสู่ความมีวินัยในการอยู่ร่วมกัน รวมทั้งการยึดหลักกฎหมายไว้เป็นแนวทางในการดำเนินชีวิตและการตัดสินใจ
5. **การมีสำนึกรักบ้านเกิด (Royalty)** หมายถึง การเป็นผู้ที่มีความตระหนักรู้ในความสำคัญของชุมชนที่อยู่ ภาคภูมิใจ ผูกพัน และภักดีต่อชุมชนและประเทศชาติ ให้ความสำคัญต่อส่วนรวม เสียสละเพื่อส่วนรวม และเห็นความจำเป็นของการดำรงรักษาชุมชนและชาติให้ดำรงต่อไปอย่างมีความสุขและสันติ
6. **การมีส่วนร่วม (Participation)** หมายถึง การเข้ามีส่วนร่วมทางการเมืองและทางสังคมในทุกระดับ ตั้งแต่การแสดงความคิดเห็น การร่วมปฏิบัติ ร่วมติดตามผล และร่วมรับผล รวมถึงการมีส่วนร่วมทั้งในการแก้ไข ป้องกัน และพัฒนาทางการเมือง เศรษฐกิจ และสังคม เพื่อประโยชน์ส่วนรวม เป็นต้น

ข้างต้นเป็นคุณลักษณะของพลเมืองในระบอบประชาธิปไตย 6 ประการที่งานวิจัยชิ้นนี้ นำมาใช้เป็นกรอบในการวิจัยและสำรวจสถานะความเป็นพลเมืองดิจิทัลของสังคมไทยว่ามีความสอดคล้องกับคุณลักษณะของพลเมืองประชาธิปไตยหรือไม่ในมิติใดบ้าง โดยในที่นี้ผู้วิจัยได้ร่วมกัน กำหนดแนวทางการสำรวจความเป็นพลเมืองประชาธิปไตยดิจิทัลไว้ดังนี้

1. **การเคารพและยอมรับ (Respect)** ในที่นี้ยกตัวอย่างเช่น ในการใช้ดิจิทัลผู้นั้นมีการแสดงความคิดเห็นด้วยถ้อยคำที่สุภาพให้เกียรติ ไม่ใช่ถ้อยคำที่แสดงถึงความเกลียดชัง (hate speech) และไม่มีการแสดงความคิดเห็นที่แสดงถึงการเหยียดเพศสภาพ หรือความแตกต่างหลากหลายในเรื่องของเชื้อชาติศาสนา รวมถึงไปถึงความเห็นต่างของผู้อื่น ตลอดจนเคารพแหล่งที่มาของข้อมูล ไม่มีการดัดแปลงผลิตซ้ำข้อมูลซึ่งเป็นข้อเท็จจริง ให้กลายเป็นเท็จ และมีความอดทนอดกลั้นต่อความคิดเห็นที่แตกต่างจากของตนและไม่ได้ตอบกลับไปด้วยอารมณ์ เป็นต้น
2. **การมีเหตุผล (Reasonable)** ในที่นี้ยกตัวอย่างเช่น ในการใช้ดิจิทัลผู้นั้นมีการตรวจสอบความน่าเชื่อถือของข้อมูลก่อนตัดสินใจเชื่อหรือส่งต่อข้อมูลทางอินเทอร์เน็ต เช่น ตรวจสอบแหล่งข้อมูลหรือเนื้อหาของข้อมูลประเภทเดียวกันผ่านแพลตฟอร์มอื่นให้หลากหลาย เข้าถึงแหล่งข้อมูลสำหรับชุดข้อมูลประเภทเดียวกันมากกว่า 2 แหล่งข้อมูล และอ่านข้อมูลอย่างจริงจัง รอบด้าน ทบทวนและวิเคราะห์เนื้อหาของข้อมูลที่ได้รับเพื่อทำความเข้าใจต่อข้อมูลที่ได้รับ เป็นต้น

3. **การมีสำนึกความรับผิดชอบ (Responsibility)** ในที่นี้ยกตัวอย่างเช่น ในการใช้ดิจิทัล ผู้ใช้นั้นมีการแสดงความเห็นหรือโพสต์ข้อความต่างๆในโซเชียลมีเดียเป็นไปโดยรอบคอบ ตั้งอยู่บนฐานของความรู้ที่ได้รับการพิสูจน์และยอมรับจากสังคม มีหลักฐานและข้อเท็จจริงรองรับ ตระหนักถึงผลกระทบอันอาจเกิดจากการแสดงความเห็นหรือโพสต์หรือส่งต่อข้อความต่างๆในโซเชียลมีเดียทุกครั้ง ต้องได้มีการตรวจสอบแหล่งที่มาและมั่นใจได้ว่าเป็นข้อมูลอันเป็นเท็จ เป็นต้น
4. **การยึดหลักนิติธรรม (Rule of Law)** ในที่นี้ยกตัวอย่างเช่น ผู้ใช้นั้นไม่นำเข้าข้อมูลอันเป็นเท็จ ไม่ส่งต่อข้อมูลที่เป็นเท็จหรืออนาจาร ไม่ใช่ช่องทางออนไลน์เพื่อเข้าถึงแหล่งข้อมูลโดยไม่ได้รับการอนุญาต และไม่ใช้ช่องทางออนไลน์เพื่อแสวงหาประโยชน์โดยไม่ชอบ เป็นต้น
5. **การมีสำนึกกรักบ้านเกิด (Royalty)** ในที่นี้ยกตัวอย่างเช่น ในการใช้ดิจิทัลผู้ใช้นั้นไม่มีการโพสต์หรือส่งต่อข้อมูลอันอาจส่งผลให้เกิดความขัดแย้งแตกแยกของคนในชุมชน/สังคม ในการกดไลค์และร่วมส่งต่อข้อมูลเป็นไปเพื่อประโยชน์ในการระดมความช่วยเหลือต่อประเด็นปัญหาต่างๆ หรือเป็นไปเพื่อร่วมสนับสนุนผลงานหรือสินค้าของชุมชน เป็นต้น
6. **การมีส่วนร่วม (Participation)** ในที่นี้ยกตัวอย่างเช่น ในการใช้ดิจิทัลผู้ใช้นั้นมีการแสดงความคิดเห็นต่อประเด็นนโยบายและปัญหาทางการเมืองในโลกออนไลน์ มีการร่วมลงชื่อในการรณรงค์ผ่านแพลตฟอร์มออนไลน์ หรือร่วมแสดงความคิดเห็นและประชาพิจารณ์ต่อกฎระเบียบผ่านแพลตฟอร์มออนไลน์ เป็นต้น

โดยสำหรับงานวิจัยชิ้นนี้ คุณลักษณะของพลเมืองในระบอบประชาธิปไตยทั้ง 6 ประการข้างต้น ถือเป็นส่วนหนึ่งในการรู้เท่าทันดิจิทัลของพลเมืองด้วย โดยการรู้เท่าทันดิจิทัลของพลเมืองนั้นจะได้รับการกล่าวถึงโดยละเอียดในส่วนถัดไป

2.2 การรู้ดิจิทัล (Digital literacy)

การรู้หนังสือ (มาจากภาษาละติน *litteratus*) เป็นแนวคิดที่มีความหมายหลากหลายและมีการพัฒนาอยู่ตลอดเวลา ทักษะที่จำเป็นสำหรับบุคคลสังคมที่ง่ายที่สุดคือรูปแบบการรู้หนังสือที่คือการสามารถอ่าน เขียน และเข้าใจภาษาของตนได้ (Bawden, 2001 อ้างถึงใน Ana Maria Ramalho Correia, 2015)

การพัฒนาล่าสุดของเทคโนโลยีสารสนเทศและการสื่อสาร (information and communication[s] technology – ICT) และอินเทอร์เน็ต ทำให้บุคคลสามารถเข้าถึงข้อมูลได้ง่ายขึ้น ผลกระทบของอินเทอร์เน็ตและทรัพยากรอิเล็กทรอนิกส์และดิจิทัลอื่น ๆ ทำให้ผู้คนสามารถใช้

วิธีการและแหล่งที่มาได้มากกว่าที่เคย เพื่อตอบสนองความต้องการข้อมูลของพวกเขา พวกเขาได้เน้นย้ำถึงความสำคัญของการได้มาซึ่งทักษะใหม่ๆ สำหรับการใช้ข้อมูลในรูปแบบดิจิทัล ทักษะเหล่านี้ถูกห่อหุ้มไว้ในคำว่า "การรู้สารสนเทศ" เป็นทักษะที่จำเป็นต้องมีเพิ่มเติมเพื่อให้ได้รับประโยชน์จากข้อมูลที่ส่งในสื่อต่าง ๆ ผ่านเทคโนโลยีสารสนเทศและการสื่อสาร (ICT)

นอกจาก ความก้าวหน้าของระบอบประชาธิปไตย วิวัฒนาการของเศรษฐกิจได้เปลี่ยนจากการต้องการช่างฝีมือที่มีทักษะ ผ่านการผลิตเชิงอุตสาหกรรมไปสู่สังคมข้อมูลและความรู้ที่ข้อมูลเข้ามาแทนที่ที่ดินและทุนเป็นแหล่งความมั่งคั่ง การแทรกซึมของเทคโนโลยีสารสนเทศและการสื่อสารที่เพิ่มขึ้นและการแพร่กระจายของข้อมูลที่ถูกจัดเก็บไว้ในคอมพิวเตอร์เป็นเครื่องบ่งชี้ที่แน่ชัดว่าข้อมูลกำลังกลายเป็นศูนย์กลางของระบบสังคม เศรษฐกิจ และการเมือง ทำให้การรู้เทคโนโลยีสารสนเทศและการสื่อสารในรูปแบบดิจิทัลจึงสำคัญมาก

"การรู้สารสนเทศ" ถูกนำมาใช้ครั้งแรกในปี 1974 โดย Zurkowski ประธานสมาคมอุตสาหกรรมสารสนเทศแห่งสหรัฐอเมริกาในขณะนั้น เพื่อระบุตัวบุคคลที่ "ได้รับการฝึกอบรมในการใช้แหล่งข้อมูลสารสนเทศในการทำงานของพวกเขา" ในเวลาต่อมา ความหมายได้ขยายขอบเขตและมีความหลากหลายขึ้น ดังที่ บอว์เดน (Bawden, 2001) ได้ทบทวน คำศัพท์ที่หลากหลายและความหมายที่กว้างขวาง แต่มักใช้ในความหมายเหมือนกัน เช่น การรู้เทคโนโลยีสารสนเทศ การรู้เท่าทันดิจิทัล การรู้ดิจิทัล การรู้สารสนเทศทางอิเล็กทรอนิกส์ การรู้เท่าทันสื่อ การรู้เท่าทันเครือข่าย เป็นต้น

Doyle (1994) (อ้างถึงใน Ana Maria Ramalho Correia, 2015) ให้คำจำกัดความผู้รู้สารสนเทศว่า คือ การที่เป็นบุคคลที่ ตระหนักถึงความจำเป็นของข้อมูล ตระหนักว่าข้อมูลที่ต้องการและครบถ้วนเป็นพื้นฐานสำหรับการตัดสินใจอย่างชาญฉลาด ระบุแหล่งที่มาของข้อมูลที่เป็นไปได้ เข้าถึงแหล่งข้อมูลได้ด้วยวิธีต่าง ๆ รวมถึงการใช้คอมพิวเตอร์และเทคโนโลยีอื่น ๆ สามารถประเมินข้อมูล จัดระเบียบข้อมูลเพื่อการใช้งาน สามารถบูรณาการข้อมูลใหม่เข้ากับองค์ความรู้ที่มีอยู่ และใช้ข้อมูลในการคิดอย่างมีวิจารณญาณและการแก้ปัญหา

Glister (1997) ให้ความหมายว่า เป็นความสามารถในการทำความเข้าใจและใช้สารสนเทศ ในรูปแบบต่าง ๆ จากหลากหลายแหล่ง ที่นำเสนอด้วยคอมพิวเตอร์ผ่านเครือข่ายอินเทอร์เน็ต

Bawden (2001) ให้ความหมายว่า เป็นความสามารถในการอ่านและประมวลรายการสารสนเทศในรูปแบบของไฮเปอร์เท็กซ์ หรือ มัลติมีเดีย (multimedia) ที่สามารถนำไปใช้งานได้

Webber และ Johnston (2001) (อ้างถึงใน Ana Maria Ramalho Correia, 2015) เสนอคำจำกัดความไว้ว่า การรู้สารสนเทศคือการนำเอาข้อมูลที่เหมาะสมมาใช้ร่วมกับการตระหนักรู้ อย่างมีวิจารณญาณถึงความสำคัญของการใช้ข้อมูลอย่างชาญฉลาดและมีจริยธรรมในสังคม

Martin & Grudziecki (2006) ให้ความหมายว่า เป็นความตระหนัก ทักษะคติ และความสามารถของบุคคลในการใช้เครื่องมือดิจิทัลอย่างเหมาะสม และใช้ในการอำนวยความสะดวกในการระบุ (identity) เข้าถึง (access) จัดการ (manage) บูรณาการ (integrate) ประเมิน (evaluate) วิเคราะห์ (analyse) และสังเคราะห์ (synthesize) ทฤษฎาดิจิทัล การสร้างความรู้ใหม่ การแสดงออกโดยการสร้างสื่อและสื่อสารกับผู้อื่นในบริบทของสถานการณ์ต่าง ๆ ในชีวิต เพื่อแสดงออกและสะท้อนต่อสังคม

Steele (2009) ให้ความหมายว่า เป็นความสามารถในการค้นหา (find) ประเมิน (evaluate) การใช้ (use) การสร้าง (create) สารสนเทศโดยใช้เทคโนโลยีดิจิทัล และ อินเทอร์เน็ต

Hobbs (2010) ให้ความหมายว่า ความสามารถในการเข้าถึง (access) สารสนเทศโดยการระบุแหล่งและสืบค้นสารสนเทศ วิเคราะห์ (analyse) จากความหลากหลายรูปแบบอย่างมีวัตถุประสงค์ สามารถประเมิน (evaluate) คุณภาพ ความน่าเชื่อถือของเนื้อหาที่ได้รับ การสร้าง (create) เนื้อหาหลากหลายรูปแบบโดยใช้ภาษา ภาพ เสียงและเครื่องมือและเทคโนโลยีดิจิทัล สะท้อน (reflect) พฤติกรรมการสื่อสาร และกำกับตนเองด้วยความรับผิดชอบ ต่อสังคม และมีหลักจริยธรรม การปฏิบัติต่อสังคม โดยการทำงานของตนเองและร่วมมือเพื่อแบ่งความรู้และการแก้ปัญหาในครอบครัว ที่ทำงาน ชุมชน สังคม และมีส่วนร่วมตั้งสมาชิกในชุมชน

JISC (2012) การรู้เท่าทันดิจิทัล คือ ความสามารถที่เหมาะสมกับปัจเจกบุคคลเพื่อการดำรงชีวิต การเรียนรู้ และการทำงานในสังคมดิจิทัล

British Computer Society (BCS),2013) การรู้เท่าทันดิจิทัล คือ ความสามารถทั้งหมดที่เป็นวิธีที่ทำให้ปัจเจกบุคคลมีความเหมาะสมสำหรับการดำรงชีวิต การเรียนรู้ การทำงาน ในสังคมดิจิทัล, การรู้เท่าทันดิจิทัลเกี่ยวกับการที่จะสามารถทำให้การใช้เทคโนโลยีในการมีส่วนร่วมในชีวิตสมัยใหม่ของสังคม วัฒนธรรม การเมือง และเศรษฐกิจ การรู้เท่าทันดิจิทัลเป็นมากกว่าทักษะทาง IT (Information Technology) ด้วยการอธิบายถึงพฤติกรรมด้านดิจิทัล ปฏิบัติการ และเอกลักษณ์

ธิดา แซ่ซัน และ ทศนีย์ หมอสอน (2016) ให้ความหมายว่า ความตระหนักถึงความรู้ ความเข้าใจ (understand) การประเมิน (evaluate) การจัดการ (manage) การใช้ (use) สารสนเทศอย่างมีวิจารณญาณ มีความสามารถประเมินและใช้เทคโนโลยีดิจิทัลอย่างเหมาะสม เพื่อสร้าง (create) สารสนเทศได้ด้วยตนเอง โดยสามารถสื่อสาร (communicate) ไปยัง กลุ่มชุมชนเครือข่าย มีปฏิสัมพันธ์ร่วมกัน และ สะท้อนกลับทางสังคมอย่างมีจริยธรรม (ethical)

สำนักงานคณะกรรมการข้าราชการพลเรือน ให้ความหมายถึง ทักษะความเข้าใจและใช้เทคโนโลยีดิจิทัล หรือ Digital literacy หมายถึง ทักษะในการนำเครื่องมือ อุปกรณ์ และเทคโนโลยีดิจิทัลที่มีอยู่ในปัจจุบัน อาทิ คอมพิวเตอร์ โทรศัพท์ แท็บเล็ต โปรแกรมคอมพิวเตอร์ และสื่อออนไลน์ มาใช้ให้เกิดประโยชน์สูงสุด ในการสื่อสาร การปฏิบัติงาน และการทำงานร่วมกัน หรือใช้

เพื่อพัฒนากระบวนการทำงาน หรือระบบงานในองค์กรให้มีความทันสมัยและมีประสิทธิภาพ ทักษะดังกล่าวครอบคลุมความสามารถ 4 มิติ คือ การใช้ (Use) เข้าใจ (Understand) การสร้าง (create) เข้าถึง (Access) เทคโนโลยีดิจิทัล ได้อย่างมีประสิทธิภาพ

Backingham, 2006 (อ้างถึงใน พีรวิชญ์ คำเจริญ และ วีรพงษ์ พลนิกรกิจ, 2561a) ให้ความหมาย ตาม การรู้ดิจิทัล คือ ความสามารถในการใช้งานคอมพิวเตอร์และการสืบค้นสารสนเทศ โดยเริ่มต้นจาก พื้นฐานการใช้อินเทอร์เน็ตในการเรียนรู้ ค้นหา และเลือกเครื่องมือดิจิทัล เช่น เบราวเซอร์ (Browser) ไฮเปอร์ลิงค์ (Hyperlink) เสิร์ชเอนจิน (Search engine) เป็นต้น

UNESCO (2019) การรู้เท่าทันดิจิทัล คือ การมีลักษณะของการรู้และเข้าใจคอมพิวเตอร์ การเข้าถึงและประเมินข้อมูล และการจัดการข้อมูล การดัดแปลงข้อมูล (transforming) การสร้างสรรค์ข้อมูล (creating) การส่งต่อข้อมูล (sharing) และ การใช้ข้อมูลอย่างปลอดภัย (safely and security)

พีรวิชญ์ คำเจริญ และ วีรพงษ์ พลนิกรกิจ (2561b) เสนอทักษะที่ต้องมีเพื่อการรู้เท่าทันดิจิทัล คือ การเข้าถึง การวิเคราะห์ การประเมิน การสร้างสรรค์ การสื่อสาร ทักษะแห่งการสะท้อนกลับ และ ทักษะในการปฏิบัติ

จากการทบทวนความหมายและทักษะการรู้เท่าทันดิจิทัล พบว่าประกอบด้วย มิติด้านความรู้ ทักษะ สมรรถนะ และ ความสามารถที่ต้องการในการใช้ การติดต่อสื่อสาร และการสร้างสรรค์เพื่อสร้างผลผลิตภาพ (productive) การวิพากษ์ ความปลอดภัย และจริยธรรม

สำหรับการวิจัยครั้งนี้ นำการรู้เท่าทันดิจิทัลที่กำหนดโดย UNESCO เป็นแนวทางในการวิจัยซึ่งครอบคลุมนิยามความหมายที่สำคัญและสอดคล้องร่วมกัน ดังนี้

1. การรู้และเข้าใจคอมพิวเตอร์
2. การเข้าถึงและประเมินข้อมูล
3. การจัดการข้อมูล
4. การดัดแปลงข้อมูล (transforming)
5. การสร้างสรรค์ข้อมูล (creating)
6. การส่งต่อข้อมูล (sharing)
7. การใช้ข้อมูลอย่างปลอดภัย (safely and security)

ห้องสมุดแห่งชาติและมหาวิทยาลัยในสหราชอาณาจักร (SCONUL, 1999) ได้พัฒนาเสาหลักแห่งการรู้สารสนเทศเพื่อพัฒนาพลเมืองให้ก้าวหน้าจากทักษะพื้นฐานไปสู่ทักษะที่ซับซ้อนขึ้น (Webber and Johnston 2001) และเพื่อเป็นกรอบในการตรวจสอบความรู้สารสนเทศ ที่พลเมือง

ทั่วไปต้องการเพื่อเป็นพลเมืองที่กระตือรือร้นและมีประสิทธิภาพ โดย สามารถแบ่งออกเป็นสองชุดของทักษะ คือ รู้วิธีค้นหาและเข้าถึงข้อมูล และ รู้วิธีทำความเข้าใจข้อมูลและนำไปใช้งาน

โดย การรู้วิธีค้นหาและเข้าถึงข้อมูล ประกอบด้วย ความตระหนักถึงความต้องการข้อมูล – รู้ว่าสิ่งที่รู้ รู้ว่าอะไรไม่รู้ และระบุช่องว่างของความรู้และไม่รู้

สามารถแยกแยะวิธีการจัดการกับช่องว่าง – รู้ว่าแหล่งข้อมูลใดมีแนวโน้มที่จะตอบสนองความต้องการข้อมูลของตน

สร้างกลยุทธ์ในการค้นหา – รู้วิธีพัฒนาและปรับแต่งกลยุทธ์การค้นหา

ค้นหาและเข้าถึง – รู้วิธีเข้าถึงแหล่งข้อมูลและเครื่องมือค้นหาเพื่อเข้าถึงและดึงข้อมูล

การรู้วิธีทำความเข้าใจและใช้ข้อมูล ประกอบด้วย การสามารถเปรียบเทียบและประเมิน – รู้วิธีประเมินความเกี่ยวข้องและคุณภาพของข้อมูลที่ได้มา

จัดระเบียบ ประยุกต์ใช้ และสื่อสาร – รู้วิธีเชื่อมโยงความรู้ใหม่กับสิ่งที่ทราบแล้วจากประสบการณ์ที่ผ่านมา เพื่อดำเนินการหรือตัดสินใจ และสามารถถ่ายทอดความรู้เกี่ยวกับการกระทำหรือการตัดสินใจเหล่านี้ไปยังผู้อื่นได้ตามความจำเป็น

การสังเคราะห์และสร้างสรรค์ – รู้วิธีเชื่อมโยงความรู้ใหม่กับสิ่งที่รู้แล้ว เพื่อสร้างข้อมูลเชิงลึกที่สดใหม่และสร้างความรู้ใหม่

อย่างไรก็ตาม เป้าหมายของการค้นหาและเข้าถึง การเข้าใจและใช้ ข้อมูลดังกล่าว ของข้อมูลสารสนเทศดังกล่าว ตามที่ผู้พัฒนาได้พัฒนาขึ้นนั้น (SCONUL Pillars) ผู้พัฒนาเห็นว่าจะเป็นเรื่องจริงและบรรลุได้หากการเรียนรู้เพื่อการรู้สารสนเทศรวมอยู่ในหลักสูตรของการศึกษาทุกระดับและมีโอกาสสำหรับการเรียนรู้ตลอดชีวิต โดยเฉพาะการค้นหาและการเข้าถึง แต่สำหรับการทำความเข้าใจและใช้ข้อมูล นั้นเป็นประเด็นที่ต้องการโอกาสในการเรียนรู้และเรียกร้องความเป็นพลเมืองที่กระตือรือร้นและมีประสิทธิภาพมากขึ้นไปอีก

ในความสัมพันธ์ของความเป็นพลเมืองที่จะส่งเสริมการรู้เทคโนโลยีเพื่อการสื่อสารดังกล่าว ทำให้ความจำเป็นของการพัฒนาพลเมืองให้มีประสิทธิภาพเพื่อใช้ประโยชน์จากเทคโนโลยีสารสนเทศ โอกาสจากการเข้าถึงอินเทอร์เน็ตและโอกาสจากเครื่องมือที่เชื่อมต่อนำพลเมืองทุกคนสู่ข้อมูลจำนวนมากไม่สิ้นสุดได้ทวีความสำคัญมากขึ้นทุกวัน เพราะโอกาสที่ผู้คนจะมีส่วนร่วมในชีวิตทางเศรษฐกิจ การเมือง และวัฒนธรรมขึ้นอยู่กับความสามารถในการเข้าถึงและใช้บริการข้อมูลและการสื่อสาร พลเมืองต้องการทักษะและเครื่องมือในการค้นหาเส้นทางการสื่อสาร ข้อมูล และผู้ชมอย่างทันท่วงทีและในรูปแบบที่เหมาะสม โดยเฉพาะในสังคมประชาธิปไตย สังคมที่ต้องการพลเมืองที่มีเหตุผล ใช้ข้อมูล ข้อเท็จจริง มีความรับผิดชอบ มีส่วนร่วม นั้น ทักษะเหล่านี้ยิ่งจำเป็นขึ้น

การแพร่หลายของอินเทอร์เน็ตทำให้เกิดความสนใจในการประยุกต์ใช้กับการเมืองในระบอบประชาธิปไตย อินเทอร์เน็ตเปิดโอกาสให้ประชาชนมีส่วนร่วมมากขึ้นในกิจการสาธารณะ ตัวอย่างเช่น เครือข่ายพลเมืองได้เชื่อมโยงพลเมืองในชุมชนท้องถิ่นเข้าด้วยกัน ทำให้เข้าถึงข้อมูลสาธารณะได้ง่ายขึ้นและส่งเสริมการมีส่วนร่วมของพลเมืองมากขึ้น ในการบริหารรัฐกิจและการกำกับดูแล อินเทอร์เน็ตถูกใช้เพื่อกระจายอำนาจการบริหารงาน นักเคลื่อนไหวออนไลน์ ที่เข้าร่วมในการรณรงค์หาเสียง การเลือกตั้ง และกิจกรรมอื่นๆ ประสบความสำเร็จอย่างโดดเด่น ระบบการเมืองเสมือนจริงแบบใหม่กำลังเกิดขึ้น ซึ่งรัฐบาลและสังคมพลเมืองกำลังปรับตัวเข้ากับเทคโนโลยีสารสนเทศและการสื่อสารเพื่อสร้างโอกาสใหม่ในการส่งเสริมการมีส่วนร่วมและการมีส่วนร่วมของพลเมือง

อินเทอร์เน็ตได้จัดเตรียมวิธีการใหม่ๆ เพื่อบรรลุการสื่อสารแบบกลุ่มต่อกลุ่ม ผ่านกระดานข่าว กลุ่มสนทนา และแพลตฟอร์มที่เกิดขึ้นใหม่อยู่ตลอดเวลา

เทคโนโลยีใหม่นี้มีความสามารถในการขจัดอุปสรรคและให้ความโปร่งใสมากขึ้นในกระบวนการกำหนดนโยบาย ส่งเสริมการมีส่วนร่วมของประชาชนในวงกว้างในการตัดสินใจ และสร้างโอกาสใหม่สำหรับการระดมพลในการรณรงค์หาเสียง และ อาจนำไปสู่ การตอบโต้รัฐเจ้าหน้าที่รัฐไปถึงการปลดออกจากตำแหน่ง

การส่งเสริมความเป็นพลเมืองในระบอบประชาธิปไตยในโลกดิจิทัล ที่ระบบเสมือนจริงกำลังมีอิทธิพลทั้งทางเศรษฐกิจสังคมและการเมืองจึงสำคัญ ทั้งในเชิงนโยบายและกลยุทธ์ ที่สอดแทรกอยู่ในการศึกษาและกระบวนการทางสังคม ที่เตรียมผู้คนให้มีส่วนร่วมอย่างแข็งขันและมีประสิทธิภาพในการปกครองตนเอง ไม่เพียงแต่ยอมรับคำสั่งของผู้อื่นอย่างเฉยเมยและยอมรับความต้องการของพวกเขาโดยไม่ต้องคิด ในสังคมประชาธิปไตย แนวโน้มที่จะส่งผลกระทบต่อเปลี่ยนแปลงทางการเมืองและสังคมขึ้นอยู่กับพลเมืองของคนที่มีความรู้ ทักษะ และความตั้งใจที่จะทำให้เกิดการเปลี่ยนแปลง ลักษณะเหล่านี้เป็นผลผลิตของการศึกษาพลเมืองที่ดี ซึ่งเตรียมประชาชนให้พร้อมสำหรับการมีส่วนร่วมอย่างแข็งขันและมีประสิทธิภาพในชุมชน

ทั้งนี้ ความเป็นพลเมืองในระบอบประชาธิปไตยในโลกดิจิทัล ควรแสวงหาความรู้ที่ต้องคิดอย่างรอบคอบและมีความรับผิดชอบ โดยมีรากฐานและแสดงออกถึงทัศนคติที่ให้ความเคารพต่อผู้อื่นในสังคมและส่วนรวม ใช้งานข้อมูลอย่างเป็นประโยชน์และสร้างสรรค์ ดังนั้น การรู้ดิจิทัลเพื่อตอบสนองต่อสภาพแวดล้อมที่เปลี่ยนแปลงตลอดเวลาอย่างมีประสิทธิภาพ ผู้คนต้องการมากกว่าแค่ฐานความรู้ แต่ยังต้องการทักษะและเทคนิคในการสำรวจ การเชื่อมต่อ การใช้ข้อมูลในทางปฏิบัติ การใช้ข้อมูลให้เกิดประโยชน์สูงสุดทั้งในที่ทำงานและในชีวิตประจำวัน ซึ่งข้อมูลที่เป็นประโยชน์มากที่สุดเมื่อทำการตัดสินใจในการลงคะแนนออกเสียงหรือเมื่อตัดสินใจในฐานะพลเมือง หรือเพื่อมีส่วนร่วมในชีวิตชุมชน พลเมืองยังต้องสามารถประเมินรายการข่าว โฆษณา และคำปราศรัยหาเสียง รวม

ไปถึงการตระหนักได้ว่ามีการใช้สติอย่างไม่เหมาะสมเพื่อโน้มน้าวการคิดในประเด็นที่ซับซ้อนได้อีกด้วย

ในประเทศไทย ความก้าวหน้าทางเทคโนโลยีและการเข้าถึงอินเทอร์เน็ต และจำนวนผู้ใช้เครื่องมือในการเชื่อมต่ออินเทอร์เน็ตติดอยู่ในอันดับของโลก มีความพยายามเป็น e-Government คือ การส่งข้อมูลและบริการของรัฐบาลผ่านทางอินเทอร์เน็ตและวิธีการทางดิจิทัลอื่น ๆ การเข้าถึงข้อมูลของรัฐบาลและภาครัฐผ่านระบบอินเทอร์เน็ต และใช้ช่องทางอินเทอร์เน็ตในการสร้างเนื้อหา และสื่อสารกับประชาชน ประเทศไทยมีความพยายามพัฒนาโครงสร้างพื้นฐานทางเทคโนโลยี และกำหนดกฎระเบียบข้อบังคับเพื่อการปกป้องข้อมูล ไปจนถึงการกำหนดเป็นวิสัยทัศน์และยุทธศาสตร์ชาติ ซึ่งเป้าหมายทั้งหมดของรัฐจะบรรลุได้ย่อมต้องการพลเมืองที่รู้ดิจิทัล

พลเมืองดิจิทัล หมายถึง พลเมืองที่มีความฉลาดทางดิจิทัล (Digital Intelligence) ที่ประกอบด้วยความรู้ทางเทคนิค ทางจิตใจ และ ทางสังคม สมรรถนะที่สำคัญต่อชีวิตดิจิทัล ประกอบด้วย ความรู้ ทักษะ ทักษะคิด และการให้คุณค่า ที่ต้องมีในการออนไลน์ เพื่อให้มั่นใจได้ว่าจะสามารถจัดการกับความท้าทายและความต้องการของยุคสมัยดิจิทัลได้

ความฉลาดทางดิจิทัล (DQ: Digital Intelligence Quotient) คือ กลุ่มความสามารถทางสังคม อารมณ์ และการรับรู้ ที่จะทำให้นักคนหนึ่งสามารถเผชิญกับความท้าทายของชีวิตดิจิทัล และสามารถปรับตัวให้เข้ากับชีวิตดิจิทัลได้ ความฉลาดทางดิจิทัลครอบคลุมทั้งความรู้ ทักษะ ทักษะคิด และค่านิยม ที่จำเป็นต่อการใช้ชีวิตในฐานะสมาชิกของโลกออนไลน์ กล่าวอีกนัยหนึ่งคือ ทักษะการใช้สื่อและ การเข้าสังคมในโลกออนไลน์ ความฉลาดทางดิจิทัล เป็นผลจากศึกษาและพัฒนาของ DQ institute หน่วยงานที่เกิดจากความ ร่วมมือกันของภาครัฐและเอกชนทั่วโลกประสานงานร่วมกับ เวลต์อีโคโนมิกฟอรัม (World Economic Forum) ที่มุ่งมั่นให้เด็กๆ ทุกประเทศได้รับการศึกษาด้าน ทักษะพลเมืองดิจิทัลที่มีคุณภาพและใช้ชีวิต บนโลกออนไลน์อย่างปลอดภัยด้วยความก้าวหน้าของเทคโนโลยีสมัยใหม่ อย่างไรก็ตาม ระดับทักษะ ความฉลาดทางดิจิทัลของเด็กไทยตามรายงาน DQ report 2018 ยังอยู่ในระดับต่ำ ทั้งนี้เนื่องจาก สำนักงานส่งเสริมเศรษฐกิจดิจิทัล (ดีป้า) กระทรวงดิจิทัลเพื่อเศรษฐกิจและสังคม, สำนักงานคณะ กรรมการการศึกษาขั้นพื้นฐาน (สพฐ.) กระทรวงศึกษาธิการ และ DQ Institute ร่วมกันทำโครงการ #DQEveryChild โดยศึกษาเด็กไทย อายุ 8-12 ปี ทั่วประเทศ 1,300 คน ผ่านแบบสำรวจออนไลน์ DQ Screen Time Test ชุดเดียวกันกับเด็กประเทศอื่นๆ รวมกลุ่มตัวอย่างทั่วโลกทั้งสิ้น 37,967 คน ผลการศึกษาพบว่า เด็กไทยมีความเสี่ยงจากภัยออนไลน์ถึง 60% ในขณะที่ค่าเฉลี่ยของการศึกษา ครั้งนี้อยู่ที่ 56% (จาก 29 ประเทศทั่วโลก) ภัยออนไลน์ที่พบจากการศึกษาชุดนี้ประกอบไปด้วย การกลั่นแกล้งบนโลกออนไลน์, ถูก ล่อลวงออกไปพบคนแปลกหน้าจากสื่อสังคมออนไลน์, ปัญหา การเล่นเกม เด็กติดเกม, ปัญหาการเข้าถึงสื่อลามกอนาจาร, ดาวนโหลดภาพหรือวิดีโอที่ยั่วยุอารมณ์เพศ และพูดคุยเรื่องเพศกับคน

แปลกหน้าในโลกออนไลน์ ดังนั้น ทักษะความฉลาดทางดิจิทัลจึงควรที่จะถูกนำมาใช้ในการพัฒนาคุณภาพและความสามารถของเยาวชนไทย (เข้มพร วิรุณราพันธ์ และ ลักขมี คงลาภ (บก.), 2563)

การใช้ดิจิทัลโดยปราศจากความฉลาดทางดิจิทัลนั้น อาจส่งผลกระทบต่อให้เกิดปัญหามากมายหลายประการ ยกตัวอย่างเช่นการใช้สื่อดิจิทัลด้วยภาษาที่สร้างการกดทับ ละเมิดสิทธิ และสร้างความเกลียดชัง (hate speech) อันอาจส่งผลกระทบต่อปัญหาเรื่องการกลั่นแกล้งบนโลกออนไลน์ (cyber bully) การทำร้ายร่างกายและอาจเลยไปถึงการฆ่าตัวตายของผู้ที่ถูกกลั่นแกล้งและถูกรังเกียจตามมากมายเป็นอาชญากรรมทางสังคมอันสืบเนื่องจากความเกลียดชัง (hate crime) ได้

ร.ศ.ยีน ภู่วรรณ (2564) ชี้ให้เห็นว่าการพูดให้เกลียดชัง (Hate Speech) นับเป็นปัญหาการใช้งานดิจิทัลซึ่งไม่อาจหลีกเลี่ยงได้เนื่องจากในการใช้งานดิจิทัลนั้น ผู้คนสามารถปกปิดตัวตนได้เพื่อให้พวกเขาสามารถแสดงความคิดเห็นได้อย่างเต็มที่โดยที่ผู้อื่นไม่มีทางทราบได้ว่าเขาเป็นใครเมื่อเป็นเช่นนี้จึงเอื้ออย่างยิ่งต่อการแสดงความคิดเห็นที่ขาดความเกรงใจ และอาจนำไปสู่การใช้คำพูดและภาษาที่รุนแรง หยาดคาย ที่ผู้คนในสังคมจะไม่พูดเมื่อต้องเผชิญหน้ากับผู้อื่นในสังคม เมื่อเป็นเช่นนี้จึงทำให้การใช้ภาษาที่รุนแรงหยาดคายละเมิดสิทธิกลั่นแกล้งและอาจนำไปสู่การทำร้ายผู้อื่นจึงเกิดขึ้นได้ง่ายในโลกไซเบอร์ การพูดให้เกลียดชัง (Hate Speech) ทำได้หลายรูปแบบไม่ว่าจะเป็นการเลือกใช้ภาษาถ้อยคำที่แสดงเป็นตัวอักษรโดยการโพสต์ การแสดงความคิดเห็น การเปล่งวาจาด้วยภาษาที่สื่อเสียดว่าร้าย การใช้ภาพประกอบเพื่อลดทอนคุณค่าความเป็นมนุษย์ของบุคคลหรือล้อเลียนปมด้อยของผู้อื่น การแต่งและร้องเพลง การใช้สื่อสัญลักษณ์อื่นๆ ในทางเสียดให้ร้าย เป็นต้น สถานการณ์เหล่านี้แท้จริงแล้วเกิดขึ้นแม้ในโลกแห่งความเป็นจริงแต่สิ่งต่างออกไปคือ ในโลกดิจิทัลสื่อที่ผลิตขึ้นมาด้วยความแค้นความเกลียดชังเหล่านี้สามารถถูกแพร่กระจายออกไปได้อย่างรวดเร็วและง่ายดายผ่านเครือข่ายอินเทอร์เน็ต

ร.ศ.ยีน ภู่วรรณ (2564) ยังได้ชี้ให้เห็นอีกว่า เรื่องของการพูดให้เกลียดชัง (Hate Speech) นั้นมีความเชื่อมโยงกับการกลั่นแกล้งกันบนโลกออนไลน์ (cyber bully) อย่างมาก เพราะการกลั่นแกล้งกันบนโลกออนไลน์นั้นเกี่ยวพันกับการใช้ภาษาถ้อยคำที่เหยียดหยาม ดูถูก รุนแรง และทำให้อับอาย อันเกี่ยวพันกับการพูดให้เกลียดชังแต่ถึงแม้จะไม่ใช่การทำร้ายทางกายภาพโดยตรง ทว่ากลับส่งผลกระทบต่อล่วงละเมิดสิทธิ คุณภาพชีวิตในโลกแห่งความเป็นจริงได้ด้วย กระทั่งในบางกรณีอาจนำไปสู่การคุกคามทำร้ายในโลกแห่งความเป็นจริงจนทำให้ผู้นั้นมีอาการท้อแท้ ซึมเศร้า วิดกกังวลและอาจนำไปสู่การทำร้ายตัวเองหรือผู้อื่นได้ ผู้ที่กระทำการรังแกกันบนโลกไซเบอร์ จึงอาจกลายเป็นส่วนหนึ่งของการก่ออาชญากรรมได้หากขาดการยั้งคิด

Asia Centre report ได้ระบุองค์ประกอบของการพูดให้เกลียดชัง (Hate Speech) ไว้ 4 ประเภท คือ 1)การว่าร้ายเรื่องเชื้อชาติศาสนา (race and religion) 2) การว่าร้ายเรื่องการเป็นผู้อพยพหรือผู้ลี้ภัย (migrant workers and refugees) 3) การว่าร้ายเรื่องอุดมการณ์ทางการเมือง

(political ideology and values) และ 4) การว่าร้ายเรื่องเพศสภาพทางเลือกต่างๆ (gender and sexual minorities) (Bamaejuri Sohkhet, 2020) โดยที่ Asia Centre report ได้ชี้ให้เห็นว่าสถานการณ์การใช้การพูดให้เกลียดชัง (Hate Speech) ของประเทศไทยรุนแรงมากขึ้นเมื่อมีการเคลื่อนไหวทางการเมือง ข้อมูลจากกรมสุขภาพจิต (2563) ได้ชี้ให้เห็นว่าสถานการณ์การใช้ถ้อยคำแห่งความชิงชังกำลังเพิ่มมากขึ้นเรื่อยๆ โดยเฉพาะอย่างยิ่งเมื่อประเทศไทยกำลังประสบปัญหาโรคระบาดโควิด 19 ระลอกที่ 2 ที่มีจุดแพร่เชื้อใหญ่มาจากตลาดกุ่มสดที่จังหวัดสมุทรสาคร ซึ่งว่ากันว่าชนวนเหตุในครั้งนี้คือแรงงานชาวพม่า จึงทำให้แรงงานชาวพม่าถูกรังเกียจจากสังคมและนำไปสู่การใช้ถ้อยคำที่รุนแรงเหยียดหยามทำร้ายร่างกายและจิตใจ สร้างความเกลียดชังและสุมเสี่ยงต่อการนำไปสู่การใช้ความรุนแรงในที่สุด (Bangkok post. 2020.; กรมสุขภาพจิต 2563) ดังเหตุการณ์ข่าวที่ปรากฏขึ้นหลายกรณีว่านายจ้างได้นำตัวลูกจ้างชาวพม่าไปปล่อยทิ้งไว้ข้างทางบ้างหรือนำไปทิ้งที่จังหวัดอื่น (อมรินทร์ทีวี, 2563)

ดูเหมือนภายใต้สถานการณ์การเรียกร้องของภาคประชาชนต่อเรื่องต่างๆท่ามกลางปัญหาทางด้านสังคมการเมืองที่กำลังเพิ่มมากขึ้น กำลังทำให้สถานการณ์การพูดให้เกลียดชังปรากฏมากขึ้นในโลกออนไลน์ทั่วโลก ข้อมูลจาก Statista ระบุว่า ในปี 2018 วัยรุ่นชาวอเมริกันราวร้อยละ 52 ระบุว่าพวกเขาพบคำพูดที่แสดงความเกลียดชังบนโลกออนไลน์ โดยเฉพาะอย่างยิ่งการแสดงความคิดเห็นทางด้านเชื้อชาติ (Joseph Johnson, 2021) ซึ่งปฏิเสธไม่ได้ว่าขณะนั้นสหรัฐอเมริกาภายใต้การบริหารของประธานาธิบดีโดนัลด์ ทรัมป์ กำลังดำเนินนโยบายอเมริกันเฟิร์ส (American first) ซึ่งส่งผลให้ประเทศไม่เปิดรับต่อชาวต่างประเทศมากนัก นักวิเคราะห์ทั่วโลกกล่าวว่าแนวโน้มของอาชญากรรมจากการใช้วาจาเพื่อสร้างความเกลียดชัง (hate crime) ทั่วโลกกำลังสะท้อนการเปลี่ยนแปลงของบรรยากาศทางการเมือง อันสืบเนื่องมาจากการที่สื่อสังคมออนไลน์สามารถขยายความขัดแย้งออกไปได้อย่างกว้างขวางผ่านการใช้ภาษาที่รุนแรงและข่าวปลอมต่างๆ ในปี 2019 เอฟบีไอ (FBI) ได้รับรายงานเหตุการณ์อาชญากรรมที่เกิดจากการใช้ภาษาเพื่อสร้างความเกลียดชังจำนวนกว่า 7,314 ครั้ง โดยส่วนใหญ่เป็นอาชญากรรมที่เกิดจากอคติที่ได้รับอิทธิพลจากข้อมูลข่าวสารที่มีอคติ โดยได้รับแรงจูงใจจากอคติทางเชื้อชาติ/ชาติพันธุ์/บรรพบุรุษ และแรงกระตุ้นจากศาสนามากที่สุดร้อยละ 57.6 อาชญากรรมจากความเกลียดชังในสหราชอาณาจักรที่ถูกระบุว่าเกี่ยวข้องกับภาษาที่รุนแรงทางออนไลน์ โดยรวมอยู่ที่ร้อยละ 33 (Aimee O'Driscoll, 2021) เป็นต้น

ไม่เพียงแต่การพูดให้เกลียดชัง (Hate Speech) เท่านั้นที่กำลังกลายเป็นปัญหามากขึ้นและก่อให้เกิดปัญหาอาชญากรรมตามมา “ข่าวปลอม” (fake news) ก็เป็นอีกปัญหาหนึ่งซึ่งกำลังเกิดขึ้นและนำพาผู้ใช้ดิจิทัลที่ไม่รู้เท่าทันไปสู่ความเสียหายและอาชญากรรมได้ Shevon Desai, Hailey Mooney และ Jo Angela Oehrli (2021) ให้ความหมายข่าวปลอมไว้ได้น่าสนใจว่าข่าวปลอมในที่นี้

แก่นแท้ของมันคือข่าวที่ถูกสร้างขึ้นโดยไม่มีข้อเท็จจริง แหล่งที่มา หรือคำพูดที่ตรวจสอบได้ บางครั้งเรื่องราวเหล่านี้อาจเป็นโฆษณาชวนเชื่อที่ออกแบบมาโดยเจตนาเพื่อทำให้ผู้อ่านเข้าใจผิด หรืออาจออกแบบมาโดยเฉพาะเพื่อจูงใจทางเศรษฐกิจหรือทำกำไรจากจำนวนคนที่คลิกเข้าไปที่เรื่องราวนั้นด้วยเหตุนี้จึงทำให้ในช่วงเวลาไม่กี่ปี ข่าวปลอมได้แพร่ขยายไปทั่วโซเซียลมีเดีย ส่วนหนึ่งเป็นเพราะเรื่องราวเหล่านี้ถูกแชร์ทางออนไลน์อย่างง่ายดายและรวดเร็ว ใน The Columbia Journalism Review (Mattha Busby, Isaan Khan and Eve Watling, 2017) ชี้ให้เห็นว่าข่าวปลอมนั้นมีอยู่หลายรูปแบบ โดยอาจมาในรูปแบบที่บริบทไม่ถูกต้อง เว็บไซต์ตั้งใจออกแบบมาเพื่อล้อเลียนกับเว็บไซต์ซึ่งเป็นที่รู้จักเพื่อหวังผลทางเศรษฐกิจ เป็นเว็บไซต์ที่นำเสนอข่าวปลอม หรือเป็นเพียงข้อมูลปลอม หรือเนื้อหาที่มีการจัดการข้อมูลบางอย่างเพื่อหวังผลบางอย่าง เป็นต้น ในแง่นี้หากผู้ใช้ดิจิทัลไม่รู้เท่าทันความเป็นเท็จของข้อมูลอาจทำให้ผู้นั้นกลายเป็นส่วนหนึ่งของวงจรการหลอกลวงและอาจกลายเป็นส่วนหนึ่งของอาชญากรรมได้โดยไม่รู้ตัว

ดังนั้น ผู้ใช้ดิจิทัลจึงควรมีความระมัดระวัง ตระหนักถึงสิทธิเสรีภาพ และมีเหตุผลอยู่เสมอในการใช้งาน หรือกล่าวคือมีความเป็นพลเมืองดิจิทัล (digital citizenship) ซึ่งในที่นี้คือเป็นพลเมืองผู้ใช้งานสื่อดิจิทัลและสื่อสังคมออนไลน์ที่เข้าใจบรรทัดฐานของ การปฏิบัติตัวให้เหมาะสมและมีความรับผิดชอบในการใช้เทคโนโลยี โดยเฉพาะอย่างยิ่ง การสื่อสาร ในยุคดิจิทัลเป็นการสื่อสารที่ไร้พรมแดน สมาชิกของโลกออนไลน์คือ ทุกคนที่ใช้เครือข่ายอินเทอร์เน็ต บนโลกใบนี้ ผู้ใช้สื่อสังคมออนไลน์มีความหลากหลายทางเชื้อชาติ อายุ ภาษา และวัฒนธรรม พลเมืองดิจิทัลจึงต้องเป็นพลเมืองที่มีความรับผิดชอบ มีจริยธรรม เห็นอกเห็นใจและเคารพผู้อื่น มีส่วนร่วม และมุ่งเน้นความเป็นธรรมในสังคม การเป็นพลเมืองในยุคดิจิทัลนั้น มีทักษะที่สำคัญ 8 ประการ ดังนี้

1. ทักษะในการรักษาอัตลักษณ์ที่ดีของตนเอง (Digital Citizen Identity)

สามารถสร้างและบริหารจัดการอัตลักษณ์ที่ดีของตนเองไว้ได้อย่างดีทั้งในโลกออนไลน์และโลกความจริง อัตลักษณ์ที่ดีคือ การที่ผู้ใช้สื่อดิจิทัลสร้างภาพลักษณ์ในโลกออนไลน์ของตนเองในแง่บวก ทั้งความคิด ความรู้สึก และการกระทำ โดยมีวิจรรย์ญาณในการรับส่งข่าวสารและแสดงความคิดเห็น มีความเห็นอก เห็นใจผู้ร่วมใช้งานในสังคมออนไลน์ และรู้จักรับผิดชอบต่อการกระทำ ไม่กระทำการที่ผิดกฎหมาย (Digital law and Digital rights) และจริยธรรมในโลกออนไลน์ เช่น การละเมิดลิขสิทธิ์ การกลั่นแกล้งหรือการใส่ร้ายที่สร้างความเกลียดชังผู้อื่นทางสื่อออนไลน์ เป็นต้น

2. ทักษะการคิดวิเคราะห์ มีวิจรรย์ญาณที่ดี (Critical thinking)

สามารถในการวิเคราะห์แยกแยะระหว่างข้อมูลที่ต้องการและข้อมูลที่ผิด ข้อมูลที่มีเนื้อหาเป็นประโยชน์ และข้อมูลที่เข้าข่ายอันตราย ข้อมูลติดต่อทางออนไลน์ที่น่าตั้งข้อสงสัยและน่าเชื่อถือได้เมื่อใช้อินเทอร์เน็ต จะรู้ว่าเนื้อหาอะไร เป็นสาระ มีประโยชน์ รู้เท่าทันสื่อและสารสนเทศ สามารถ

วิเคราะห์และประเมิน ข้อมูลจากแหล่งข้อมูลที่หลากหลายได้ เข้าใจรูปแบบการหลอกลวงต่างๆ ในโลกไซเบอร์ เช่น ข่าวดปลอม เว็บปลอม ภาพตัดต่อ เป็นต้น

การคิดวิเคราะห์อย่างมีวิจารณญาณมีองค์ประกอบดังนี้

- 1) ความรู้ สามารถอธิบายและจดจำข้อมูลได้
- 2) ความเข้าใจ สามารถจัดระเบียบ และเลือกข้อเท็จจริงและความคิดมาใช้ได้
- 3) การประยุกต์ สามารถนำข้อเท็จจริงและกฎข้อบังคับมาสร้างความคิดใหม่ ๆ ได้
- 4) การวิเคราะห์ สามารถแยกความคิดและเรื่องต่าง ๆ ออกมาเป็นข้อย่อย ๆ ได้
- 5) การสังเคราะห์ สามารถนำความคิดย่อย ๆ มารวมเป็นความคิดที่ใหญ่ขึ้นได้
- 6) การประเมิน สามารถพัฒนาความคิดเห็นและจัดลำดับความสำคัญได้

3. ทักษะในการรักษาข้อมูลส่วนตัว (Privacy management)

มีคุณพินิจในการบริหารจัดการข้อมูลส่วนตัว รู้จักปกป้องข้อมูลความส่วนตัวในโลกออนไลน์ โดยเฉพาะ การแชร์ข้อมูลออนไลน์เพื่อป้องกันความเป็นส่วนตัวทั้งของตนเองและผู้อื่น รู้เท่าทันภัยคุกคามทาง อินเทอร์เน็ต เช่น มัลแวร์ ไวรัสคอมพิวเตอร์ และกลลวงทางไซเบอร์ ด้วยแนวทางในการปฏิบัติดังนี้

- 1) ไม่ควรตั้งรหัสผ่านของบัญชีใช้งานที่ง่ายเกินไป
- 2) ตั้งรหัสผ่านหน้าจอสมาาร์ทโฟนอยู่เสมอ
- 3) แชร์ข้อมูลส่วนตัวในสื่อโซเชียลอย่างระมัดระวัง
- 4) ใส่ใจกับการตั้งค่าความเป็นส่วนตัว ระมัดระวังในการเปิดเผยชื่อและที่ตั้งของเรา และปฏิเสธแอปพลิเคชันที่พยายามเข้าถึงข้อมูลส่วนตัวของเรา
- 5) อย่าใช้ไวไฟสาธารณะเมื่อต้องกรอกข้อมูลส่วนตัว เช่น ออนไลน์ช้อปปิ้ง หรือ ธุรกรรมธนาคาร หรือ การลงทะเบียนในสื่อสังคมออนไลน์
- 6) รู้เท่าทันภัยคุกคามทางอินเทอร์เน็ต

4. ทักษะในการบริหารจัดการข้อมูลของผู้ใช้งานที่ไว้บนโลกออนไลน์ (Digital footprints)

สามารถเข้าใจธรรมชาติของการใช้ชีวิตในโลกดิจิทัลว่าจะหลงเหลือร่องรอยข้อมูลทิ้งไว้เสมอ รวมไปถึง เข้าใจผลลัพธ์ที่อาจเกิดขึ้น เพื่อการดูแลสิ่งเหล่านี้อย่างมีความรับผิดชอบ รอยเท้าดิจิทัล (Digital Footprints) คืออะไร รอยเท้าดิจิทัลคือ คำที่ใช้เรียกร่องรอยการกระทำต่างๆ ที่ผู้ใช้งานทิ้งรอยเอาไว้ในโลกออนไลน์ โซเชียล มีเดีย เว็บไซต์หรือโปรแกรมสนทนา เช่นเดียวกับรอยเท้าของคนเดินทาง ข้อมูลดิจิทัล เช่น การลงทะเบียน อีเมล การโพสต์ข้อความหรือรูปภาพ เมื่อถูกส่งเข้าโลกไซเบอร์แล้วจะทิ้งร่องรอยข้อมูลส่วนตัวของ ผู้ใช้งานไว้ให้ผู้อื่นติดตามได้เสมอ แม้ผู้ใช้งานจะลบไปแล้ว ดังนั้น หากเป็นการกระทำที่ผิดกฎหมาย หรือศีลธรรม ก็อาจมีผลกระทบต่อชื่อเสียงและภาพลักษณ์ของผู้กระทำ กล่าวง่ายๆ รอยเท้าดิจิทัลคือ ทุกสิ่งทุกอย่างในโลกอินเทอร์เน็ตที่บอกเรื่องของเรา

5. ทักษะการใช้เทคโนโลยีอย่างมีจริยธรรม (Digital Empathy)

มีความเห็นอกเห็นใจ และสร้างความสัมพันธ์ที่ดีกับผู้อื่นบนโลกออนไลน์ แม้จะเป็นการสื่อสารที่ไม่ได้เห็นหน้ากัน มีปฏิสัมพันธ์อันดีต่อกันรอบข้าง ไม่ว่าจะพ่อแม่ ครู เพื่อนทั้งในโลกออนไลน์และในชีวิตจริง ไม่ด่วนตัดสินผู้อื่นจากข้อมูลออนไลน์แต่เพียงอย่างเดียว และจะเป็นการบอกเสียงให้ผู้ที่ต้องการความช่วยเหลือ คิดก่อนจะโพสต์ลงสังคมออนไลน์ (Think Before You Post) ใครครวญก่อนที่จะโพสต์รูปหรือข้อความลงในสื่อออนไลน์ ไม่โพสต์ขณะกำลังอยู่ในอารมณ์โกรธ สื่อสารกับผู้อื่นด้วยเจตนาดี ไม่ใช่จากที่สร้างความเกลียดชังทางออนไลน์ ไม่นำข้อมูลส่วนตัว ของผู้อื่น ไม่กลั่นแกล้งผู้อื่นผ่านสื่อดิจิทัล โดยอาจตั้งคำถามกับตัวเองก่อนโพสต์ว่า

T – is it true? เรื่องที่จะโพสต์เป็นเรื่องจริงหรือไม่?

H – is it hurtful? เรื่องที่จะโพสต์ทำให้ใครเดือดร้อนหรือไม่?

I – is it illegal? เรื่องที่จะโพสต์ผิดกฎหมายหรือไม่?

N – is it necessary? เรื่องที่จะโพสต์มีสาระหรือความจำเป็นหรือไม่?

K – is it kind? เรื่องที่จะโพสต์มีเจตนาดีหรือไม่?

6. ทักษะในการรักษาความปลอดภัยของตนเอง (Cyber Security management)

สามารถป้องกันข้อมูลด้วยการสร้างระบบความปลอดภัยที่เข้มแข็ง และป้องกันการโจรกรรมข้อมูล หรือการโจมตีออนไลน์ได้ มีทักษะในการรักษาความปลอดภัยของตนเองในโลกออนไลน์ การรักษาความปลอดภัยของตนเองในโลกไซเบอร์คือ การปกป้องอุปกรณ์ดิจิทัลข้อมูลที่จัดเก็บและข้อมูลส่วนตัว ไม่ให้เสียหาย สูญหาย หรือถูกโจรกรรมจากผู้ไม่หวังดีในโลกไซเบอร์ การรักษาความปลอดภัยทางดิจิทัลมีความสำคัญ ดังนี้

- 1) เพื่อรักษาความเป็นส่วนตัวและความลับ หากไม่ได้รักษาความปลอดภัยให้กับอุปกรณ์ดิจิทัล ข้อมูลส่วนตัวและข้อมูลที่เป็นความลับอาจรั่วไหลหรือถูกโจรกรรมได้
- 2) เพื่อป้องกันการขโมยอัตลักษณ์ การขโมยอัตลักษณ์เริ่มมีจำนวนที่มากขึ้น เนื่องจากมีการทำธุรกรรมทางออนไลน์มากขึ้น ผู้คนเริ่มทำการชำระค่าสินค้าผ่านอินเทอร์เน็ต และทำธุรกรรมกับธนาคารทางออนไลน์ หากไม่มีการรักษาความปลอดภัยที่เพียงพอ มิฉะนั้นอาจเข้าถึงข้อมูลที่เกี่ยวข้องกับบัตรเครดิตและข้อมูลส่วนตัวของผู้ใช้งานและนำไปสวมรอยทำธุรกรรม เช่น ชื้อสินค้า กู้ยืมเงิน หรือ ใช้เพื่อผลประโยชน์อื่น ๆ
- 3) เพื่อป้องกันการโจรกรรมข้อมูล เนื่องจากข้อมูลต่าง ๆ มักเก็บรักษาในรูปของดิจิทัลไม่ว่าจะเป็นเอกสารภาพถ่าย หรือ คลิปวิดีโอ ข้อมูลเหล่านี้ อาจถูกโจรกรรมเพื่อนำไปขายต่อ หรือ เรียกค่าไถ่
- 4) เพื่อป้องกันความเสียหายของข้อมูลหรืออุปกรณ์ ภัยคุกคามทางไซเบอร์อาจส่งผลเสียหายต่อข้อมูลและอุปกรณ์ดิจิทัลได้ ผู้ไม่หวังดีบางรายอาจมุ่งหวังให้เกิดอันตรายต่อข้อมูล

และอุปกรณ์ที่เก็บรักษามากกว่าที่จะโจรกรรมข้อมูลนั้น ภัยคุกคามอย่างไวรัสคอมพิวเตอร์ มัลแวร์ หรือ อื่น ๆ สามารถสร้างความเสียหายร้ายแรงให้กับระบบปฏิบัติการหรือคอมพิวเตอร์ได้

7. ทักษะในการจัดการกับการกลั่นแกล้งบนโลกไซเบอร์ (Cyberbullying management)

การกลั่นแกล้งบนโลกไซเบอร์คือ การใช้อินเทอร์เน็ตเป็นเครื่องมือหรือช่องทางเพื่อก่อให้เกิดการคุกคาม ล่อลวงและการกลั่นแกล้งบนโลกอินเทอร์เน็ตและสื่อสังคมออนไลน์ โดยกลุ่มเป้าหมายมักจะเป็น กลุ่มเด็กจนถึงเด็กวัยรุ่น การกลั่นแกล้งบนโลกไซเบอร์คล้ายกันกับการกลั่นแกล้งในรูปแบบอื่น หากแต่การกลั่นแกล้งประเภทนี้จะกระทำผ่านสื่อออนไลน์หรือสื่อดิจิทัล เช่น การส่งข้อความทางโทรศัพท์ ผู้กลั่นแกล้งอาจจะเป็นเพื่อนร่วมชั้น คนรู้จักในสื่อสังคมออนไลน์ หรืออาจจะเป็นคนแปลกหน้าก็ได้ แต่ส่วนใหญ่ผู้ที่กระทำจะรู้จักผู้ที่ถูกกลั่นแกล้ง

8. ทักษะในการจัดสรรเวลาหน้าจอ (Screen time management)

สามารถในการบริหารเวลาที่ใช้อุปกรณ์ยุคดิจิทัล รวมไปถึงการควบคุมเพื่อให้เกิดสมดุลระหว่างโลกออนไลน์ และโลกภายนอก ตระหนักถึงอันตรายจากการใช้เวลาหน้าจอจนเกินไป การทำงานหลายอย่างในเวลาเดียวกัน และผลเสียของการเสพติดสื่อดิจิทัล

2.3 งานวิจัยที่เกี่ยวข้อง

Douglas A.J. Belshaw. (2011) ได้ศึกษาการรู้ดิจิทัลในหนังสือ What is digital literacy? A Pragmatic investigation และแบ่งความสามารถของการรู้เท่าทันดิจิทัลเป็น 8 องค์ประกอบ (The eight essential elements of digital literacy) ดังนี้

1) การเข้าใจวัฒนธรรมดิจิทัล (Cultural) คือ ความสามารถในการรับรู้สิ่งแวดล้อมดิจิทัลในรูปแบบที่หลากหลายและมองเห็นวัฒนธรรมทางเทคโนโลยีที่เปลี่ยนแปลงตลอดเวลา

2) ความรู้จำ (Cognitive) คือ ความสามารถในการจดจำสารสนเทศภายใต้สิ่งแวดล้อมดิจิทัลและวัฒนธรรมทางเทคโนโลยีที่หลากหลาย

3) การสร้างความหมาย (Constructive) คือความสามารถในการสร้างสิ่งใหม่การใช้หรือการนำเอกสารสนเทศต่าง ๆ มาประยุกต์เพื่อสารสนเทศรูปแบบใหม่

4) การสื่อสาร (Communicative) คือ ความสามารถในการใช้เทคโนโลยีดิจิทัลเพื่อการสื่อสารภายใต้สิ่งแวดล้อมทางดิจิทัลและเครือข่ายดิจิทัล

5) ความมั่นใจ (Confident) คือ ความสามารถของผู้ใช้งานเทคโนโลยีดิจิทัล ในการเลือกใช้สื่อดิจิทัลประเภทต่าง ๆ ได้อย่างสร้างสรรค์

6) การสร้างสรรค์ (Creative) คือ ความสามารถในการสร้างสรรค์ต่าง ๆ ด้วยวิธีการหรือรูปแบบใหม่โดยใช้เทคโนโลยีดิจิทัลในการปฏิบัติงานให้บรรลุวัตถุประสงค์

7) การมีวิจารณ์ญาณ (Critical) คือ ความสามารถในการสะท้อนกลับการรู้เท่าทัน ทั้ง 6 องค์ประกอบที่กล่าวมาข้างต้น เพื่อการวิเคราะห์สารสนเทศต่าง ๆ ได้อย่างมีวิจารณ์ญาณ

8) ความเป็นพลเมือง (Civic) คือ ความสามารถในการใช้เทคโนโลยีดิจิทัล เพื่อการนำไปสู่ประเด็นการเคลื่อนไหวทางสังคมหรือความเป็นพลเมืองดิจิทัล

พีระ จิรโสภณ และ คณะ. (2559). รายงานผลการวิจัยเรื่อง ความรู้เท่าทันการสื่อสารยุคดิจิทัล กับบทบาทในการกำหนดแนวทางการปฏิรูปการสื่อสารในสังคมไทย. โดยการศึกษาวิจัยกลุ่มเป้าหมายของงานวิจัยคือผู้ที่มีอายุ 18 ปีขึ้นไป ในกรุงเทพมหานคร งานดังกล่าว พัฒนาคำถามจากกรอบ - การใช้สื่อและการเป็นเจ้าของสื่อ การรู้เท่าทันการสื่อสาร และบทบาทในการสื่อสารที่สะท้อนความเป็นพลเมืองในระบอบประชาธิปไตยและทัศนคติต่อการส่งเสริมการรู้เท่าทันการสื่อสารในสังคมไทย พบว่า ระดับการรู้เท่าทันการสื่อสาร ส่วนใหญ่อยู่ในกลุ่มระดับปานกลาง ร้อยละ 54.5 รองลงมาเป็นกลุ่มระดับต่ำ ร้อยละ 30.75 และกลุ่มระดับสูงเพียงร้อยละ 14.75 และมีข้อเสนอให้นำรายได้ภาษีของธุรกิจที่เกี่ยวกับการสื่อสารมาเป็นกองทุนเพื่อส่งเสริมการรู้ทันการสื่อสารให้กับหน่วยงานและองค์กรต่าง ๆ ที่เกี่ยวข้องและมีบทบาทในการผลักดันการรู้เท่าทันการสื่อสารในสังคม

รวมทั้งเสนอในการส่งเสริมการรู้เท่าทันการสื่อสารในยุคดิจิทัลต้องดำเนินการโดยหลายภาคส่วน ไม่ให้ตกเป็นภาระของภาคส่วนใดภาคส่วนหนึ่ง ซึ่งประกอบด้วย หน่วยงานรัฐ สถานศึกษาและบุคลากรทางการศึกษา ภาคสังคม และผู้ให้บริการสื่อและสื่อออนไลน์ และต้องมีความจำเป็นในการจัดการความรู้เรื่องการเท่าทันการสื่อสาร และ พัฒนาตัวชี้วัดและการประเมินสมรรถนะที่เป็นมาตรฐาน เพื่อนำมาพัฒนาอย่างมีเป้าหมายและชัดเจน และต้องมุ่งเน้นการปกป้อง (protectionism approach) และการส่งเสริมเชิงบวก (positive approach) และมองการเรียนรู้การรู้เท่าทันสื่อว่าเป็นเครื่องมือในการส่งเสริมความเป็นประชาธิปไตย (Livingstone, 2004 อ้างถึงใน พีระ จิรโสภณ. น. 118)

งานดังกล่าวมีข้อเสนอว่าควรให้นิยามความหมายของการรู้เท่าทันสื่อและการสื่อสารในประเทศไทยยังแตกต่างกัน การวินิจฉัยการเป็นผู้รู้เท่าทันดิจิทัลหรือไม่ก็ยังไม่สอดคล้องกัน ซึ่งส่งผลให้การขับเคลื่อนการรู้เท่าทันในสังคมไม่เป็นไปอย่างมีเป้าหมายที่ชัดเจนร่วมกัน

Piatip Phuapan, Chantana Viriyavejakul, Paitoon Pimdee. 2016 ศึกษาทักษะการรู้ดิจิทัลในกลุ่มนักศึกษาปีสุดท้ายของมหาวิทยาลัยทั้งของรัฐและเอกชน 9 แห่ง จำนวน 400 คน พบว่า ตัวชี้วัดทักษะที่สำคัญที่สุดของการพัฒนาการรู้ดิจิทัล (Digital literacy) คือ ความสามารถในการประเมิน (ability to evaluate) โดยศึกษาจากมิติ ทักษะการรู้ดิจิทัลในการใช้เครื่องมือดิจิทัล และการสื่อสาร การเข้าถึงระบบเครือข่าย การจัดการ การบูรณาการ การประเมิน และการสร้างและสื่อสารข้อมูล ที่การสร้างสังคมแห่งความรู้ มิติที่ 2 นำแนวคิดการเรียนรู้ของ Bloom's

Taxonomy ที่รวมเอาการจำ ความเข้าใจ การประยุกต์ การประเมิน การสร้างสรรค์ และการสื่อสาร มิติที่ 3 มาตรฐานการศึกษาระดับอุดมศึกษาของไทย ที่ประกอบด้วย คุณธรรมจริยธรรม ทักษะทาง ปัญญา ทักษะปฏิสัมพันธ์ระหว่างบุคคลและความรับผิดชอบ ทักษะในการวิเคราะห์และสื่อสาร และ ทักษะทางตัวเลขและเทคโนโลยีการสื่อสารและสารสนเทศ

พีรวิชญ์ คำเจริญ และ วีรพงษ์ พลนิกรกิจ. 2561a. ได้นำเสนอการกำหนดนิยามความหมาย ของการรู้ดิจิทัล ว่าการรู้ดิจิทัลมีขอบเขตที่กว้างและมีส่วนเกี่ยวข้องกับ “ผู้ผลิต” ได้แก่ ผู้แต่ง ผู้เขียน ผู้ส่งสาร และ ผู้บริโภค ได้แก่ ผู้ชม ผู้อ่าน ผู้รับสาร ที่ล้วนต้องมีความสามารถในการอ่านและการ เขียน (Hartley, 2011 อ้างถึงใน พีรวิชญ์ คำเจริญ และวีรพงษ์ พลนิกรกิจ, 2561a) และ ยังหมายถึง ความสามารถในการสำรวจและเผชิญกับสถานการณ์ของเทคโนโลยีใหม่ ด้วยวิธีการที่ยืดหยุ่นเพื่อใช้ ประโยชน์ จากเทคโนโลยี รวมถึงการมีทักษะวิเคราะห์ คัดเลือกและประเมินสารสนเทศอย่างมี วิจารณญาณ โดยผู้ใช้ควรมีความตระหนักในความรับผิดชอบส่วนบุคคล (Personal responsibility) และเคารพสิทธิซึ่งกันและกัน (Calvani, Fini and Ranieri, 2009 อ้างถึงใน พีรวิชญ์ คำเจริญ และ วีรพงษ์ พลนิกรกิจ, 2561a) รวมไปถึงการเลือกใช้เครื่องมือดิจิทัลให้เหมาะสมกับวัตถุประสงค์ของ การทำงาน ประกอบด้วย การจัดการข้อมูล การผลิตเนื้อหาดิจิทัล (Digital content) และมีส่วนร่วม หรือกิจกรรมร่วมกับสิ่งแวดล้อมทางดิจิทัล (Digital environment) เพื่อการนำเสนอ แก้ปัญหา และ แบ่งปันสารสนเทศ (Summey, 2013, อ้างถึงใน พีรวิชญ์ คำเจริญ และวีรพงษ์ พลนิกรกิจ, 2561a) ดังนั้น การรู้เท่าทันดิจิทัล จึงประกอบไปด้วยความรู้ (Knowledge) ทศนคติ (Attitudes) และทักษะ (Skills) (Covello, 2010, อ้างถึงใน พีรวิชญ์ คำเจริญ และ วีรพงษ์ พลนิกรกิจ, 2561a) และ อธิบาย ความหมายของ การรู้เท่าทันดิจิทัลด้วยสูตร การรู้เท่าทันดิจิทัล = ความรู้เครื่องมือดิจิทัล + การคิด อย่างมีวิจารณญาณ (Critical thinking) + การมีปฏิสัมพันธ์ทางสังคม (Anyangwe, 2012, อ้างถึง ใน พีรวิชญ์ คำเจริญ และวีรพงษ์ พลนิกรกิจ, 2561a)

พีรวิชญ์ คำเจริญ และ วีรพงษ์ พลนิกรกิจ. 2561b . ในบทความ เด็กกับการรู้เท่าทันดิจิทัล ได้กล่าวถึง การรู้เท่าทันดิจิทัลมีความเกี่ยวข้องกับการเล่น ศิลปะ และ การเล่าเรื่อง ดังนั้น การรู้ ดิจิทัลในกรณีของเด็ก ภาษาจึงมีทักษะ การใช้ภาษาและเนื้อหาที่ต่างกัน รวมถึงเกี่ยวข้องกับการ สนทนา (Dialogue) การเจรจา (Negotiation) การพุดคุย (Polyphony) การเปิดใจกว้าง (Openness) ความยืดหยุ่น (Flexibility) การวิพากษ์วิจารณ์ (Criticism) และ การร่วมมือ (Collaboration) (Fantin and Gardello, 2008 อ้างถึง พีรวิชญ์ คำเจริญ และ วีรพงษ์ พลนิกร กิจ. 2561b) (การเชื่อมโยงสู่ความเป็นพลเมืองและต้องยึดหลักประชาธิปไตยได้) และได้อธิบายถึง ทักษะของการรู้เท่าทันดิจิทัลซึ่งได้รวบรวมจากนักวิชาการ โดยพีรวิชญ์ คำเจริญ และ วีรพงษ์ พล นิกรกิจ. 2561b ได้สรุปทักษะการรู้เท่าทันดิจิทัลไว้ 7 ทักษะ และ ให้ความหมายไว้ ดังนี้

1) ทักษะการเข้าถึง (Access skill) คือ ความสามารถในการเลือกและใช้เครื่องมือดิจิทัลได้อย่างเหมาะสม ประกอบด้วยฮาร์ดแวร์และซอฟต์แวร์เพื่อการเข้าถึงแหล่งสารสนเทศที่มีความหลากหลาย เพื่อตอบสนองการเรียนรู้ การหาความรู้ ความบันเทิง และติดต่อข่าวสารสนเทศได้ โดยผู้ใช้งานควรมีทักษะในการอ่าน การฟัง และสามารถแสวงหาข้อมูลที่ต้องการจากแหล่งสารสนเทศ และจัดเก็บสารสนเทศประเภทต่าง ๆ ได้อย่างเหมาะสม

2) ทักษะการวิเคราะห์ (Analysis skill) คือความสามารถในการทำความเข้าใจสารสนเทศและสัญลักษณ์ต่าง ๆ ได้อย่างถูกต้อง โดยผู้ใช้งานควรมีทักษะการอ่านและเขียน เพื่อจำแนกเนื้อหาสาร รวมถึงระบุประเภทของสื่อดิจิทัล แหล่งที่มา และกลุ่มผู้รับสารเป้าหมายได้

3) ทักษะการประเมิน (Evaluation skill) คือ ความสามารถในการตัดสินคุณภาพ และคุณประโยชน์ของสารสนเทศที่ได้มาจากแหล่งสารสนเทศต่าง ๆ โดยผู้ใช้งานต้องมีความสามารถในการกลั่นกรอง และคัดแยกสารสนเทศได้อย่างมีวิจารณญาณ

4) ทักษะการสร้างสรรค์ (Creative skill) คือ ความสามารถในการสร้างสารสนเทศด้วยเทคโนโลยีดิจิทัลโดยวิธีการปรับ ประยุกต์ ออกแบบ ประดิษฐ์หรือเขียนสารสนเทศในรูปแบบต่าง ๆ เช่น เว็บไซต์ กระดานสนทนา บล็อก รูปภาพและวิดีโอ เกมคอมพิวเตอร์ สื่อสังคม เป็นต้น ทั้งนี้การสร้างสารสนเทศที่หลากหลาย ต้องเหมาะสมกับผู้รับสารกลุ่มเป้าหมายต่าง ๆ

5) ทักษะการสื่อสาร (Communication skill) คือ ความสามารถในการเลือกช่องทางการสื่อสารเนื้อหาดิจิทัล (Digital content) ไปยังกลุ่มเป้าหมายได้อย่างเหมาะสม ภายใต้สิ่งแวดล้อมดิจิทัล เช่น สื่อออนไลน์ เกมคอมพิวเตอร์ สถานการณ์จำลอง เว็บไซต์ สื่อสังคม เป็นต้น โดยใช้อุปกรณ์เทคโนโลยีดิจิทัลต่าง ๆ เช่น คอมพิวเตอร์ ไอแพด (ipad) ไอพอด (ipod) แท็บเล็ต (Tablet) โทรศัพท์สมาร์ทโฟน (Smartphone) เป็นต้น ทั้งนี้ ผู้ใช้งานต้องคำนึงถึงความปลอดภัย (security) และความรับผิดชอบในการใช้สื่อดิจิทัลของตนเองอีกด้วย

6) ทักษะการสะท้อนกลับ (Reflect skill) คือความสามารถในการแสดงความคิดเห็น การโต้ตอบและการเชื่อมโยงเนื้อหาดิจิทัลไปยังบุคคลอื่นในลักษณะต่าง ๆ เช่น การเสนอความเห็นด้วยหรือไม่เห็นด้วยอย่างมีเหตุผล การให้คำแนะนำ การสอนผู้อื่นได้ เป็นต้น โดยทักษะการสะท้อนกลับจะต้องอยู่บนพื้นฐานความรับผิดชอบ ต่อสังคมและจริยธรรมที่มีต่อส่วนรวม

7) ทักษะการปฏิบัติ (Taking action skill) คือ ความสามารถในการทำงานและการร่วมมือกับบุคคลอื่น ๆ หรือสังคมในสิ่งแวดล้อมดิจิทัล โดยการแบ่งปันความรู้ การแก้ไขปัญหา และการร่วมพัฒนาเพื่อเป็นประโยชน์ต่อสังคมส่วนรวมได้อย่างเหมาะสม

Surat Sukman and Others. 2018 ทำการศึกษาเปรียบเทียบมาตรฐานการรู้ดิจิทัล ของประเทศไทยกับประเทศอื่นๆ ในขณะที่รัฐส่งเสริมบุคลากรโดยสำนักงานคณะกรรมการข้าราชการพลเรือน (ก.ล.ต.) ทำงานร่วมกับสถาบันคุณวุฒิวิชาชีพแห่งประเทศไทย (องค์การมหาชน) ผล

การศึกษาพบว่ามาตรฐาน Bass Modules ของประเทศไทยเป็นไปตามมาตรฐานของประเทศอื่น ๆ ได้แก่ ความสามารถในการใช้คอมพิวเตอร์ การออนไลน์ การใช้โปรแกรม และ การใช้สเปรดชีท (spreadsheet) ในระดับพื้นฐาน แต่ชุดความรู้ดิจิทัลระดับกลาง เช่น การรู้ดิจิทัลในรูปแบบของสื่อดิจิทัล การสนทนา การนำเสนอ การใช้ข้อมูล ความปลอดภัยทางเทคโนโลยีสารสนเทศ ความร่วมมือกันออนไลน์ การแก้ไขภาพ การแก้ไขเว็บ การวางแผนโครงการ การตลาดดิจิทัล และระดับสูง ได้แก่ ความสามารถในการใช้สื่อ โปรแกรม เทคโนโลยี ในระดับก้าวหน้า ยังมีความแตกต่างจากประเทศอื่น ๆ และ เมื่อเปรียบเทียบกับประเทศที่กำหนดมาตรฐานการรู้ดิจิทัลกับประเทศรัฐอาหรับและยุโรป ประเทศไทยกำหนดมาตรฐาน Digital Literacy ใว้น้อยที่สุด

ณัฐกาญจน์ ศุภรัตน์เมธี และ นุชประภา โมกข์ศาสตร์.(2562). การรู้เท่าทันสื่อสังคมออนไลน์ของเยาวชนเพื่อการเป็นพลเมืองในสังคมประชาธิปไตย. ได้ทำการศึกษาเชิงคุณภาพเพื่อพัฒนาตัวชี้วัดการรู้เท่าทันสื่อสังคมออนไลน์ของเยาวชนในสังคมประชาธิปไตย โดยแบ่งเป็น 2 กลุ่ม ได้แก่ การรับข้อมูลเข้า และการส่งข้อมูลออก โดยตัวชี้วัดเกี่ยวกับ “การรับข้อมูลเข้า” ประกอบด้วย การมีทักษะในการเข้าถึงข้อมูล (Access) โดยสามารถเลือกรับข้อมูลข่าวสารและสื่อการเมืองจากแหล่งที่หลากหลาย; ทักษะในการวิเคราะห์และประเมินข้อมูล (Analyze and Evaluate) คือสามารถแยกความจริงออกจากความเห็น สามารถวิเคราะห์ความน่าเชื่อถือของข้อมูล และการตระหนักในหน้าที่พลเมือง คือสามารถร้องเรียนหน่วยงานที่เกี่ยวข้องเมื่อพบเห็นการทำผิดกฎหมาย ส่วนตัวชี้วัดเกี่ยวกับ “การส่งข้อมูลออก” ประกอบด้วย การมีทักษะในการผลิตสื่อ (Create) คือสามารถเลือกวิธีการนำเสนอที่เหมาะสมกับวัตถุประสงค์และเนื้อหาที่ต้องการนำเสนอ การมีส่วนร่วม (Participate) ในการใช้สื่อสังคมออนไลน์อย่างสร้างสรรค์ คือการเคารพความคิดเห็นที่แตกต่าง การโต้แย้งโดยใช้หลักเหตุและผล การใช้ภาษาแบบสันติวิธี การไม่ใช้ถ้อยคำดูหมิ่นผู้อื่น และการนำเสนอหรือแชร์ข้อมูลที่เป็นประโยชน์ต่อผู้อื่นและสังคม และการรู้สิทธิ หน้าที่ และความรับผิดชอบตามกฎหมาย คือไม่ใช้คอมพิวเตอร์ทำร้ายหรือละเมิดผู้อื่น สร้างหลักฐานที่เป็นเท็จ ละเมิดการใช้ทรัพยากรคอมพิวเตอร์โดยที่ตนเองไม่มีสิทธิ์ (Copyright) และต้องคำนึงถึงผลกระทบที่จะเกิดขึ้นต่อสังคมอันเกิดจากการกระทำของตน มีจำนวนตัวชี้วัดรวมทั้งสิ้น 25 ตัวชี้วัด และมีนำไปพัฒนาแบบสอบถามเพื่อวัดการรู้เท่าทันสื่อ เช่น วัดการรู้เท่าทันสื่อด้านการโต้แย้งโดยใช้หลักเหตุผลและเคารพความคิดเห็นที่เห็นต่าง การวัดด้านการวิเคราะห์และตีความความหมายของข้อมูล การวัดด้านการผลิตสื่ออย่างสร้างสรรค์ที่ไม่นำไปสู่การสร้างความแตกแยกของคนในชาติ การวัดด้านการใช้ภาษาแบบสันติวิธีที่ไม่นำไปสู่การข่มขู่ ปลูกปั่น เป็นต้น

และมีข้อเสนอ ที่สอดคล้องกับ พีระ จิโรโสภณ (2559) กล่าวคือ การรู้เท่าทันสื่อยังเป็นทักษะที่มีความเกี่ยวข้องกับการเป็นพลเมืองที่เข้มแข็งในสังคมประชาธิปไตย อย่างไรก็ตามในการส่งเสริมให้เกิดการรู้เท่าทันสื่อสังคมออนไลน์ในกลุ่มเด็กและเยาวชนจำเป็นต้องบูรณาการความ

ร่วมมือหน่วยงานต่างๆ ทั้งภาครัฐ ภาคเอกชน ภาคประชาสังคม และประชาชน เพื่อสร้างความตระหนักหรือสำนึกสาธารณะ (public awareness) ถึงผลกระทบของสื่อสังคมออนไลน์ที่มีต่อเยาวชนและสังคมในภาพรวม ทั้งนี้เพื่อสร้าง “ภูมิคุ้มกัน” ในการบริโภคสื่อให้กับเด็ก เยาวชน และนิสิตนักศึกษาที่บริโภคข้อมูลข่าวสารอย่างท่วมท้นผ่านสื่อสังคมออนไลน์ในแต่ละวัน

Audrey Yue, Elmie Nekmat และ Annisa R. Beta. (2019) ในการศึกษาความเป็นพลเมือง แต่ภาคปฏิบัติของพลเมืองในอีกมิติหนึ่งของการเป็นพลเมือง ของออเดรีย พบคำตอบว่าแนวคิดเรื่องพลเมืองดิจิทัลสามารถให้ส่งเสริมคุณภาพของการมีส่วนร่วมของพลเมืองออนไลน์ได้อย่างไร ที่ได้ศึกษากับกลุ่มเยาวชนมุสลิมหญิง ในอินโดนีเซีย และ กลุ่ม LGBT สิงคโปร์ โดยวิธีวิทยาแบบผสม พบว่า พลเมืองดิจิทัลเป็นพื้นฐานที่สำคัญของการมีส่วนร่วมของพลเมืองที่ไม่เพียงทำให้สังคมน่าอยู่ขึ้น แต่ยังทำให้เกิดรูปแบบใหม่ของการสร้างพลเมืองในสังคมที่มีความเป็นกลุ่มก้อนและมีความเป็นอนุรักษ์นิยมสูง

รุ่งเกียรติ รัตนบานชื่น (2563) นำเสนอผลวิจัย "ทำความเข้าใจพลวัตของระบบเศรษฐกิจดิจิทัลผ่านการศึกษาทักษะด้านดิจิทัลของครัวเรือนไทย" กล่าวว่า ผู้คนในปัจจุบันจำเป็นต้องทำความเข้าใจโครงสร้างระบบเศรษฐกิจที่เปลี่ยนไปในยุค Digital Economy ระบบเศรษฐกิจดิจิทัลนั้น ที่ประกอบด้วยปัจจัยหลัก 3 ประการ ได้แก่ คือ โครงสร้างพื้นฐานด้านดิจิทัลได้แก่โครงข่ายที่เกี่ยวข้องกับการเชื่อมต่ออินเทอร์เน็ต รูปแบบการดำเนินธุรกิจใหม่จากการนำเทคโนโลยีดิจิทัลมาประยุกต์ใช้เช่น Platform business หรือ Everything as a service model และ กระบวนการผลิตใหม่ที่มีการนำ Robotics หรือ Artificial Intelligence มาใช้เพิ่มประสิทธิภาพของห่วงโซ่การผลิตการเปลี่ยนผ่านสู่ระบบเศรษฐกิจดิจิทัลนี้ อาจทำให้สังคมอยู่ในสถานะ Digital Divide หรือสถานการณ์ที่ประชากรบางกลุ่มไม่สามารถได้รับประโยชน์ได้อย่างเต็มที่ ดังนั้น แนวทางหนึ่งที่สามารถนำมาใช้เพื่อชี้วัดพลวัตที่เกิดขึ้นในระบบเศรษฐกิจดิจิทัลคือการสร้างดัชนีชี้วัดที่เรียกว่า Digital literacy หรือทักษะความรู้ด้านดิจิทัลของประชาชน ซึ่งถือเป็นทักษะความรู้ใหม่ที่สามารถนำมาใช้ประเมินว่าครัวเรือนไทยและภาคธุรกิจไทยมีความพร้อมต่อการเปลี่ยนผ่านไปสู่ระบบเศรษฐกิจดิจิทัลได้มากเพียงใด ซึ่งผลของการวิเคราะห์พฤติกรรมการใช้ผลิตภัณฑ์และบริการทางการเงิน กรณีศึกษาของการวิจัยผลกระทบของระดับ Digital literacy ต่อการเข้าถึงบริการทางการเงิน พบว่าสามารถจำแนกผลกลุ่มตัวอย่างเป็น 3 กลุ่ม ได้แก่ กลุ่ม Digital fluency Digital neutral และ Digital illiterate โดย กลุ่ม Digital fluency มีการใช้บัตรเครดิต และการลงทุนในกองทุนรวมที่สูงโดดเด่นกว่ากลุ่มอื่น เป็นลูกค้าของธนาคารมากที่สุดจำนวนอย่างน้อย 3 แห่งขึ้นไป เป็นกลุ่มที่ให้ความสำคัญกับความหลากหลายของผลิตภัณฑ์สำหรับการตัดสินใจเลือกเป็นลูกค้าหลายธนาคาร

สำหรับลักษณะของผลิตภัณฑ์ที่ผู้บริโภคในกลุ่ม Digital fluency ให้ความสำคัญคือการมี Mobile banking applications ที่ครอบคลุมและตอบโจทย์ความต้องการแบบรอบด้าน ในขณะที่กลุ่ม Digital neutral และ Digital illiterate ให้ความสำคัญกับการอำนวยความสะดวกที่สาขาของธนาคารผ่านการประยุกต์ใช้เครื่อง Automated machines ให้มากขึ้นเท่านั้น

บทที่ 3 ระเบียบวิธีวิจัย

เพื่อบรรลุวัตถุประสงค์ในการวิจัย ผู้วิจัยใช้การวิจัยเชิงปริมาณในการสำรวจการรับรู้ดิจิทัลของพลเมืองในระบอบประชาธิปไตยของไทย (survey research) โดยการศึกษาเอกสาร (documentary research) แนวคิดและการศึกษาที่เกี่ยวข้อง พัฒนาแบบสอบถามและดำเนินการสำรวจ ผู้วิจัยใช้การวิจัยเชิงคุณภาพเพื่อเก็บข้อมูลข้อเสนอแนะในการพัฒนาพลเมืองให้รู้ดิจิทัล ด้วยการสนทนากลุ่ม และการสัมภาษณ์เชิงลึก โดยดำเนินการ ดังนี้

3.1 ประชากรและกลุ่มตัวอย่าง

เชิงปริมาณ

3.1.1 เพื่อศึกษาความเป็นพลเมืองประชาธิปไตยและการรับรู้ดิจิทัล ของประชากรที่อายุ 13 ปีขึ้นไปทั่วประเทศไทยจำนวน 60.1 ล้านคน ผู้วิจัยทำการสุ่มตัวอย่างแบบเป็นระบบ (Systematic random sampling) จากรายชื่อประชากรของจังหวัดที่ได้รับการสุ่มเพื่อเป็นตัวแทนของภาค 4 ภาคซึ่งแบ่งภาคแบบกว้าง โดยเรียงรายชื่อของทุกหน่วยประชากร จปฐ. เป็นระบบตามบัญชีรายชื่อและใช้ตัวเลขสัดส่วนของขนาดกลุ่มตัวอย่างและประชากรของจังหวัดนั้น มาใช้เป็นช่วงของการสุ่มประชากร เริ่มสุ่มประชากรหน่วยแรกด้วย และ สุ่มหน่วยต่อไปนับจากช่วงสัดส่วนที่คำนวณไว้

สำหรับขนาดของกลุ่มตัวอย่างของจำนวนประชากรที่อายุ 13 ปี ขึ้นไปจำนวน 60.1 ล้านคน ที่ไม่พบการทำงานศึกษาแสดงความเป็นพลเมืองประชาธิปไตยหรือการเป็นผู้รู้ดิจิทัลในกลุ่มประชากรดังกล่าว ดังนั้น เพื่อให้ได้ขนาดกลุ่มตัวอย่างที่มีเชื่อถือได้ของประชากร ผู้วิจัยใช้สูตรคำนวณขนาดของกลุ่มตัวอย่างของประชากรที่ไม่ทราบจำนวนและที่ความเหมาะสมสำหรับประชากรจำนวนมากของ Cochran (Cochran,1997:76)

$$n = \frac{p(1-p)z^2}{e^2}$$

ระดับความเชื่อมั่นที่ 95% ค่าความคลาดเคลื่อน 0.05 จำนวนขนาดของกลุ่มตัวอย่างได้ 384 ตัวอย่าง และกำหนดตัวอย่างที่คาดว่าจะไม่สามารถเก็บข้อมูลได้ประมาณ 5 % กำหนดกลุ่มตัวอย่าง 400 ราย เพื่อความคลาดเคลื่อนในการเก็บข้อมูล

3.1.2 เก็บข้อมูลกับกลุ่มตัวอย่างตามรายชื่อที่ได้จากการสุ่มด้วยแบบสอบถาม โดยขออนุญาตเข้าเก็บข้อมูลตามระเบียบและตามกระบวนการตามหลักจริยธรรมการวิจัยในมนุษย์

เชิงคุณภาพ

3.1.3 รวบรวมรายชื่อผู้ทรงคุณวุฒิ ประกอบด้วยคุณสมบัติ นักวิชาการ นักสื่อสารมวลชน ผู้แทนภาคประชาสังคมที่ทำงานด้านส่งเสริมการรู้ดิจิทัล ตามคำแนะนำของกรรมการ โดยกำหนดหลักเกณฑ์ในการพิจารณาคัดเลือกกลุ่มตัวอย่างสำหรับกระบวนการวิจัยเชิงคุณภาพเพื่อร่วมสนทนา

กลุ่มหรือสัมภาษณ์ คือ ต้องมีความรู้ความเข้าใจในการส่งเสริมการรู้ดิจิทัล และการส่งเสริมความเป็นพลเมืองในระบอบประชาธิปไตยทั้งในฐานะผู้สอน ผู้ศึกษาวิจัย ผู้รณรงค์ขับเคลื่อน และเป็นบุคคลที่ได้แสดงบทบาทและมีผลงานอันเป็นที่ยอมรับและเป็นผู้นำความคิด

3.1.4 กำหนดเก็บข้อมูลจากผู้ทรงคุณวุฒิ โดยการสนทนากลุ่มและการสัมภาษณ์ 10 -15 คน ตามหลักการขออนุญาตเข้าเก็บข้อมูลตามระเบียบและตามกระบวนการตามหลักจริยธรรมการวิจัยในมนุษย์

3.2 เครื่องมือที่ใช้ในการวิจัยและการเก็บรวบรวมข้อมูล

3.2.1 เชิงปริมาณ เก็บข้อมูลด้วยแบบสอบถาม

(1) ผู้วิจัยพัฒนาแบบสอบถามขึ้นจากการสำรวจวรรณกรรม แนวคิดทฤษฎี เอกสาร งานวิจัย และรายงานการศึกษาทั้งในและต่างประเทศ

(2) เครื่องแบบสอบถามจะประกอบด้วย 3 ส่วน ได้แก่

ส่วนที่ 1 : ข้อมูลทั่วไปของผู้ตอบแบบสอบถาม - ข้อมูลทั่วไปของผู้ตอบแบบสอบถาม เพื่อเป็นข้อมูลในการวิเคราะห์ลักษณะทั่วไปของประชา กรและพฤติกรรมการใช้สื่อดิจิทัล ผู้วิจัยพัฒนาขึ้นจากแนวคิดของพฤติกรรมกรการใช้สื่อ เครื่องมือ และเทคโนโลยีดิจิทัล จากกรอบแนวคิดของ UNESCO และ ปรับปรุงจากการพัฒนาข้อคำถามของแบบสอบถามและกำหนดเป็นการประเมินตนเอง self – reported ตามแนวคิด Department of Education ประเทศออสเตรเลีย (Smart School - Survey : Digital literacy – general skills), *Measuring Digital Skills. From Digital Skills to Tangible Outcomes* โดย Van Deursen, A.J.A.M., Helsper, E.J. & Eynon, R. (2014). และ งานวิจัยระดับปริญญาเอกของ Chawaporn Dhamanitayakul (2018) ดังรายละเอียดการพัฒนาคำถามเพื่อสร้างแบบสอบถามการวิจัยแสดงไว้ในภาคผนวก และ กำหนดลักษณะของข้อคำถามเป็นแบบตัวเลือก (multiple choices) หลังการประเมิน Item-Objective Congruence (IOC) และ หาค่าความเชื่อมั่น (reliability) ด้วยวิธีหาค่าสัมประสิทธิ์อัลฟา (Cronbach's Alpha) ของแบบสอบถาม มีจำนวนคำถามทั้งหมด 10 ข้อ

ส่วนที่ 2 : คุณค่าประชาธิปไตยประกอบด้วยความคิดเห็นต่อคุณค่าประชาธิปไตย 6 ประการ และ พฤติกรรมแสดงออกของผู้ตอบแบบสอบถาม เพื่อวิเคราะห์พลเมืองในระบอบประชาธิปไตยตามคุณค่าประชาธิปไตย 6 ประการ ประกอบด้วยข้อคำถาม 24 ข้อ

ข้อ 1-15 กำหนดเกณฑ์พิจารณาระดับความคิดเห็น และมาตรวัดระดับคะแนน คือ ระดับ 1 หมายถึง ไม่เห็นด้วยอย่างยิ่ง ระดับที่ 2 หมายถึง ไม่ค่อยเห็นด้วย ระดับที่ 3 หมายถึง เห็นด้วย ระดับที่ 4 หมายถึง เห็นด้วยอย่างยิ่ง

ข้อ 16-24 กำหนดเกณฑ์พิจารณาระดับความถี่ของพฤติกรรม และมาตรวัดระดับคะแนน คือ ระดับที่ 1 หมายถึง ไม่เคยเลย ระดับที่ 2 หมายถึง บางครั้ง ระดับที่ 3 หมายถึง บ่อยครั้ง ระดับที่ 4 หมายถึง ทุกครั้ง

ทั้งนี้ กำหนดเกณฑ์การแปลความหมายจากคะแนนที่มีค่าตั้งแต่ 1-4 โดยพิจารณาเป็นระดับตามแนวคิดของ เบสท์ (Best, 1981, p 82) ดังนี้

$$\text{สูตรอัตราภาคชั้น} = (\text{คะแนนสูงสุด}-\text{คะแนนต่ำสุด})/\text{จำนวนช่วงชั้น} = (4-1)/4 = 0.75$$

ดังนั้น เกณฑ์ช่วงคะแนนเฉลี่ย 4 ช่วง คือ ระดับคะแนน 1-1.75 หมายถึง ไม่เห็นด้วยอย่างยิ่ง / ไม่เคยแสดงพฤติกรรมเลย 1.76-2.5 หมายถึง ไม่ค่อยเห็นด้วย / แสดงพฤติกรรมบางครั้ง 2.51-3.25 หมายถึง เห็นด้วย / แสดงพฤติกรรมบ่อยครั้ง และ 3.26-4 หมายถึง เห็นด้วยอย่างยิ่ง / แสดงพฤติกรรมทุกครั้ง

ส่วนที่ 3 การรู้ดีจิตล ผู้วิจัยพัฒนาจากแนวคิด UNESCO และพัฒนาข้อคำถามขึ้นตามนิยามความหมายเชิงปฏิบัติการ (รายละเอียดแสดงไว้ในภาคผนวก ก) ลักษณะของข้อคำถามเป็นแบบมาตราส่วนประมาณค่า (rating scale) 4 ระดับ จำนวน 21 ข้อ ประกอบด้วย

ข้อ 25-33 กำหนดเกณฑ์พิจารณาระดับความสามารถ และมาตรวัดระดับคะแนน คือ ระดับ 1 หมายถึง น้อยที่สุด ระดับที่ 2 หมายถึง น้อย ระดับที่ 3 หมายถึง มาก ระดับที่ 4 หมายถึง มากที่สุด

ข้อ 34-45 กำหนดเกณฑ์พิจารณาความถี่ของพฤติกรรม และมาตรวัดระดับคะแนน คือ ระดับที่ 1 หมายถึง ไม่เคยเลย ระดับที่ 2 หมายถึง บางครั้ง ระดับที่ 3 หมายถึง บ่อยครั้ง ระดับที่ 4 หมายถึง ทุกครั้ง

ทั้งนี้ กำหนดเกณฑ์การแปลความหมายจากคะแนนที่มีค่าตั้งแต่ 1-4 โดยพิจารณาเป็นระดับตามแนวคิดของ เบสท์ (Best, 1981, p 82) ดังนี้

$$\text{สูตรอัตราภาคชั้น} = (\text{คะแนนสูงสุด}-\text{คะแนนต่ำสุด})/\text{จำนวนช่วงชั้น} = (4-1)/4 = 0.75$$

ดังนั้น เกณฑ์ช่วงคะแนนเฉลี่ย 4 ช่วง คือ ระดับคะแนน 1-1.75 หมายถึง น้อยที่สุด / ไม่เคยแสดงพฤติกรรมเลย 1.76-2.5 หมายถึง น้อย / แสดงพฤติกรรมบางครั้ง 2.51-3.25 หมายถึง มาก / แสดงพฤติกรรมบ่อยครั้ง และ 3.26-4 หมายถึง มากที่สุด / แสดงพฤติกรรมทุกครั้ง

(3) ทดสอบความเที่ยงตรง (validity) และ ความเชื่อมั่น (reliability) ของแบบสอบถามตามหลักการ เพื่อปรับปรุงคุณภาพแบบสอบถาม

- 1) นำแบบสอบถามที่พัฒนาแล้วเสนอต่อผู้ทรงคุณวุฒิ 5 ท่าน ประกอบด้วย ผู้ทรงคุณวุฒิด้านการรู้ดิจิทัล 1 ท่าน ด้านพลเมืองดิจิทัล 2 ท่าน และด้าน รัฐศาสตร์ 2 ท่าน
- 2) นำแบบสอบถามที่ปรับปรุงตามการพิจารณาของผู้ทรงคุณวุฒิไปทดสอบ (try out) กับกลุ่มทั่วไปจำนวน 30 ฉบับ เพื่อทดสอบความเที่ยงของแบบสอบถามเพื่อหาค่าสัมประสิทธิ์อัลฟาของคอนบราค (Cronbach's alpha coefficient) ระหว่าง 0 ถึง 1 โดยพิจารณาที่ค่ามากกว่า 0.7 ซึ่งผลของการทดสอบความเชื่อมั่นเท่ากับ 0.87 ซึ่งถือได้ว่าแบบสอบถามมีระดับความเชื่อมั่นอยู่ใน ระดับสูง
- 3) เก็บข้อมูลภาคสนาม โดยยึดหลักการตามระเบียบและ กระบวนการตามหลักจริยธรรมการวิจัยในมนุษย์

3.2.2 เชิงคุณภาพ เก็บข้อมูลด้วยการสนทนากลุ่มและการสัมภาษณ์เชิงลึก

- (1) ผู้วิจัยสร้างแนวคำถามตามโครงสร้าง (Structured interview) จัดเป็นข้อตามวัตถุประสงค์การวิจัย ทั้งนี้ ในการสัมภาษณ์อาจจะมีการถามตามบริบทของคำตอบของผู้ให้ข้อมูล และอาจเจาะลึกเพื่อให้ได้ข้อมูล
- (2) เก็บข้อมูลจากนักวิชาการ นักสื่อสารมวลชน ผู้แทนภาคประชาสังคม ที่ทำงานด้านส่งเสริมการรู้ดิจิทัล โดยการสนทนากลุ่มและการสัมภาษณ์ 10-15 คน

3.3 สถิติที่ใช้ในการวิจัย และ การวิเคราะห์ข้อมูล

3.3.1 การหาจำนวนกลุ่มตัวอย่างจากประชากรด้วยสูตรของ Cochran ระดับความเชื่อมั่นที่ 95% ค่าความคลาดเคลื่อน 0.05

3.3.2 การหาค่าความเชื่อมั่นของเครื่องมือ (Reliability Test) ใช้วิธีหาค่าสัมประสิทธิ์อัลฟา (Cronbach's Alpha)

3.3.3 การวิเคราะห์สถิติเชิงพรรณนา (Descriptive Statistics) เพื่ออธิบายลักษณะของกลุ่มตัวอย่างผู้ตอบแบบสอบถาม ด้วยการวิเคราะห์ข้อมูลด้วยโปรแกรมสำเร็จรูป SPSS/PC+ โดยดำเนินการตามขั้นตอน ดังนี้

3.3.3.1 การวิเคราะห์สถิติเชิงพรรณนา (Descriptive Statistics) เพื่ออธิบายลักษณะของกลุ่มตัวอย่างผู้ตอบแบบสอบถาม ดังนี้

- 1) ค่าร้อยละ (percentage) เพื่อใช้อธิบายส่วนที่ 1 ข้อมูลทั่วไปของผู้ตอบแบบสอบถาม ได้แก่ เพศ พ.ศ. ที่เกิด การศึกษา อาชีพ ภูมิภาคที่ใช้ในการ

เข้าถึงสื่อดิจิทัล แหล่งอินเทอร์เน็ตที่ใช้เพื่อเข้าถึงสื่อดิจิทัล เวลาที่ใช้ในสื่อดิจิทัลในหนึ่งวัน
วัตถุประสงค์ในการใช้สื่อดิจิทัล และ สื่อดิจิทัล และ สื่อสังคมออนไลน์ที่ใช้ ของผู้ตอบแบบสอบถาม

2) ค่าคะแนนเฉลี่ย (Mean) และ ค่าเบี่ยงเบนมาตรฐาน (Standard Deviation) เพื่อใช้อธิบายลักษณะข้อมูล ส่วนที่ 2 คุณค่าประชาธิปไตย ทั้งความคิดเห็น และพฤติกรรมและ ส่วนที่ 3 การรู้ดิจิทัล ทั้งความสามารถและพฤติกรรม ของกลุ่มตัวอย่างด้วยการ วิเคราะห์จากคะแนนค่าเฉลี่ยในการแปลความหมาย

3.3.4 การวิเคราะห์สถิติเชิงอนุมาน (Inferential Statistics) เป็นสถิติที่ใช้ทดสอบ และอธิบายความสัมพันธ์ของตัวแปรต้น และ ตัวแปรตาม ตามวัตถุประสงค์ข้อที่ 2 เพื่อวิเคราะห์ ความสัมพันธ์ของความเป็นพลเมืองในระบบประชาธิปไตย ที่ยึดตามหลักคุณค่าประชาธิปไตย 6 ประการ กับ การรู้ดิจิทัล โดยใช้สถิติทดสอบ f-test ในการวิเคราะห์ความแปรปรวนค่าความ แปรปรวน (ANOVA) เปรียบเทียบความแตกต่างระหว่างค่าเฉลี่ยของกลุ่มตัวอย่างที่มีมากกว่า 2 กลุ่ม หรือ 3 กลุ่มขึ้นไป ซึ่งหากพบความแตกต่างอย่างมีนัยสำคัญที่ระดับ .05 จะทำการทดสอบ ความแตกต่างรายคู่ด้วยวิธีการ LSD (Least Significant Difference Test)

3) ค่าสัมประสิทธิ์สหสัมพันธ์แบบเพียร์สัน - Pearson Product Moment Correlation Coefficient (r) เพื่อใช้หาค่าความสัมพันธ์ของตัวแปร 2 ตัวที่เป็นอิสระ ต่อกันและมีมาตราวัดอันตรภาค (interval) หรือ อัตราส่วน (ratio) ซึ่งแบบสอบถามวัดระดับความ คิดเห็น ความสามารถ และ พฤติกรรม เป็นอันตรภาค และมีการแจกแจงความน่าจะเป็นแบบปกติ

ทั้งนี้ ค่า r (สัมประสิทธิ์) กับระดับความสัมพันธ์ มีความหมายของระดับความสัมพันธ์ (Vaus, 2001) ดังนี้

- .01-.09 มีความสัมพันธ์กันเล็กน้อย
- .10-.29 มีความสัมพันธ์กันระดับต่ำถึงกลาง
- .30-.49 มีความสัมพันธ์กันระดับกลางถึงสูง
- .50-.69 มีความสัมพันธ์กันระดับสูงถึงสูงมาก
- .70-.89 มีความสัมพันธ์กันระดับสูงมาก
- .90-.99 มีความสัมพันธ์กับเกือบสมบูรณ์

โดย เครื่องหมาย +,- หน้าตัวเลขสัมประสิทธิ์สหสัมพันธ์ จะบอกถึงทิศทางของ ความสัมพันธ์ กล่าวคือ r มีเครื่องหมาย + หมายถึง การมีความสัมพันธ์กันไปในทิศทาง เดียวกัน (ตัวแปรหนึ่งมีค่าสูง อีกตัวหนึ่งจะมีค่าสูงไปด้วย)

r มีเครื่องหมาย - หมายถึง การมีความสัมพันธ์กันไปในทิศทางตรงกันข้าม (ตัวแปรหนึ่งมี ค่าสูง ตัวแปรอีกตัวหนึ่งจะมีค่าต่ำ)

ทั้งนี้ ผลจากการวิเคราะห์ทางสถิติจะนำมาจัดตาราง แปลความหมาย อภิปรายและสรุปผล
ในรูปของการบรรยาย และอธิบายเป็นความเรียงได้ตาราง

3.3.5 วิเคราะห์ข้อมูลเชิงคุณภาพโดยวิเคราะห์เนื้อหา (Content Analysis) ที่ได้
จากการบันทึกในการสนทนากลุ่มและการสัมภาษณ์ โดยการจัดหมวดหมู่และประเภทข้อมูลโดย
วิเคราะห์คำหลัก จำแนกและจัดการข้อมูลตามองค์ประกอบการรู้ดิจิทัล และวิเคราะห์ส่วนประกอบ
ข้อเสนอของการส่งเสริมการรู้ดิจิทัลตามองค์ประกอบเหล่านั้น โดยอ้างอิงร่วมกับทฤษฎี วรรณกรรม
และงานวิจัยที่เกี่ยวข้อง และจัดทำบทวิเคราะห์ในรูปของการบรรยายเป็นความเรียง

บทที่ 4 ผลการวิเคราะห์ข้อมูล

การวิจัยครั้งนี้ จะนำเสนอผลจากข้อมูลเชิงปริมาณจากแบบสอบถามและข้อมูลเชิงคุณภาพจากการสัมภาษณ์และการสนทนากลุ่ม และ อภิปรายผล ตามวัตถุประสงค์การวิจัย โดยกำหนดหัวข้อนำเสนอ ดังนี้

4.1 ข้อมูลทั่วไปของผู้ตอบแบบสอบถาม

4.2 วัตถุประสงค์ของงานวิจัยข้อที่ 1 การรับรู้จิตของพลเมืองในระบอบประชาธิปไตยของไทย

4.3 วัตถุประสงค์ของงานวิจัยข้อที่ 2 ความสัมพันธ์ระหว่างพลเมืองในระบอบประชาธิปไตยของไทยกับการรับรู้จิต

4.4 วัตถุประสงค์ของงานวิจัยข้อที่ 3 แนวทางส่งเสริมการรับรู้จิตให้กับพลเมืองในระบอบประชาธิปไตยของไทย

4.1 ข้อมูลทั่วไปของผู้ตอบแบบสอบถาม

ข้อมูลทั่วไปของผู้ตอบแบบสอบถาม แสดงดังตารางต่อไปนี้

ตารางที่ 4.1 แสดงจำนวนร้อยละ ข้อมูลทั่วไปของผู้ตอบแบบสอบถาม

ข้อมูลทั่วไป	จำนวน	ร้อยละ
เพศ		
ชาย	196	49.0
หญิง	203	50.7
ไม่ระบุ	1	0.3
ช่วงอายุ		
น้อยกว่า 24 ปี	91	22.8
ระหว่าง 25-40 ปี	102	25.5
ระหว่าง 41-56 ปี	108	27
57 ปีขึ้นไป	99	24.8
การศึกษา		

ข้อมูลทั่วไป	จำนวน	ร้อยละ
ประถมศึกษา	97	24.3
มัธยมศึกษาตอนต้น	77	19.3
มัธยมศึกษาตอนปลาย	77	19.3
อาชีวศึกษา	50	12.5
ปริญญาตรี	78	19.5
สูงกว่าปริญญาตรี	10	2.5
การศึกษานอกโรงเรียน	1	0.3
อื่น ๆ	6	1.5
อาชีพ		
นักเรียน นักศึกษา	47	11.8
ข้าราชการและรัฐวิสาหกิจ	26	6.5
เกษตรกร	102	25.5
ค้าขาย	49	12.3
รับจ้าง	125	31.3
เจ้าของธุรกิจ	12	3.0
อื่น ๆ	34	8.5
ภูมิลำเนา		
กลาง	128	32
เหนือ	80	20
ตะวันออกเฉียงเหนือ	144	36
ใต้	48	12
อุปกรณ์ที่ใช้ในการเข้าถึงสื่อดิจิทัล		
มือถือ / สมาร์ทโฟน	388	97
แท็บเล็ต	47	88.3
โน้ตบุ๊ก	77	19.3
ทีวีอัจฉริยะ (Smart TV)	38	9.5
อื่น ๆ	10	2.5
แหล่งอินเทอร์เน็ตที่ใช้เพื่อเข้าถึงสื่อดิจิทัล		
อินเทอร์เน็ตส่วนตัวจากมือถือ หรือ Home Wi-Fi	371	92.8
ที่โรงเรียน Free Wi-Fi	26	6.5

ข้อมูลทั่วไป	จำนวน	ร้อยละ
ที่ทำงาน Free Wi-Fi	53	13.3
Wi-Fi ของรัฐ เช่น อินเทอร์เน็ตประชารัฐ	32	8.0
ศูนย์/จุดบริการ อินเทอร์เน็ตสาธารณะ	39	9.8
ที่ร้านอินเทอร์เน็ต/ร้านเกม	7	1.8
อื่น ๆ	15	3.8
ในแต่ละวันที่ใช้งานสื่อดิจิทัล		
น้อยกว่า 1 ชั่วโมง	59	14.8
1-2 ชั่วโมง	48	12
2- 3 ชั่วโมง	48	12
3 - 4 ชั่วโมง	44	11.0
4 - 5 ชั่วโมง	48	12.0
5-6 ชั่วโมง	137	34.3
วัตถุประสงค์ในการออนไลน์		
ค้นคว้าหาข้อมูล	82	20.5
สนทนากับเพื่อน	287	71.8
ติดตามข่าวสารกลุ่มเพื่อน	189	47.3
เล่นเกม	98	24.5
ความบันเทิง	285	71.3
ดู/ซื้อสินค้า	168	42
ติดตามข่าวสารบ้านเมือง การเมือง และ นโยบายของรัฐ	201	50.2
ค้นหาข้อมูลที่สนใจ	156	39
อื่น ๆ	18	4.5
สื่อดิจิทัล หรือ สื่อสังคมออนไลน์ (Social Media) ที่ใช้	จำนวน (ชั่วโมง)	ร้อยละ
Facebook (เฟซบุ๊ก)	327	81.8
Instagram (อินสตาแกรม)	103	25.8
Twitter (ทวิตเตอร์)	54	13.5
YouTube (ยูทูป)	296	74
FB live (เฟซบุ๊กไลฟ์)	27	6.8
Webpage (เว็บเพจ)	9	2.3
Website (เว็บไซต์)	54	13.5

ข้อมูลทั่วไป	จำนวน	ร้อยละ
Line (ไลน์)	300	75
Club House (คลับเฮาส์)	8	2.0
อื่น ๆ	19	4.8

ตารางที่ 4.1 แสดงผลผู้ตอบแบบสอบถามทั้งหมด 400 คน จำแนกเป็นชายจำนวน 196 คน คิดเป็นร้อยละ 49 หญิงจำนวน 203 คน คิดเป็นร้อยละ 50.7 และ ไม่ระบุเพศจำนวน 1 คน คิดเป็นร้อยละ 0.3 ผู้ตอบแบบสอบถาม อายุต่ำกว่า 24 ปี จำนวน 91 คน คิดเป็นร้อยละ 22.8 อายุระหว่าง 25-40 ปี จำนวน 102 คน คิดเป็นร้อยละ 25.5 อายุระหว่าง 41-56 จำนวน 108 คน คิดเป็นร้อยละ 27 อายุ 57 ขึ้นไป จำนวน 99 คน คิดเป็นร้อยละ 24.8

การศึกษาของผู้ตอบแบบสอบถาม / ผู้ตอบแบบสอบถามมีการศึกษา ระดับประถมศึกษา จำนวน 97 คน คิดเป็นร้อยละ 0.3 มัธยมศึกษาตอนต้น จำนวน 77 คน คิดเป็นร้อยละ 19.3 มัธยมศึกษาตอนปลาย จำนวน 77 คน คิดเป็นร้อยละ 19.3 อาชีวศึกษา จำนวน 50 คน คิดเป็นร้อยละ 12.5 ปริญญาตรี จำนวน 78 คน คิดเป็นร้อยละ 19.5 สูงกว่า ปริญญาตรี จำนวน 10 คน คิดเป็นร้อยละ 2.5 การศึกษานอกโรงเรียน จำนวน 1 คน คิดเป็นร้อยละ 0.3 และ อื่น ๆ จำนวน 6 คน คิดเป็นร้อยละ 1.5

ผู้ตอบแบบสอบถาม มีภูมิลำเนาอยู่ในภาคกลางจำนวน 128 คน คิดเป็นร้อยละ 32 ภาคเหนือจำนวน 80 คน คิดเป็นร้อยละ 20 ภาคตะวันออกเฉียงเหนือ จำนวน 144 คน คิดเป็นร้อยละ 36 ภาคใต้ จำนวน 48 คน คิดเป็นร้อยละ 12

ผู้ตอบแบบสอบถามใช้อุปกรณ์เข้าถึงสื่อดิจิทัล ดังนี้ มือถือ / สมาร์ทโฟน จำนวน 388 คน คิดเป็นร้อยละ 97 จากจำนวนผู้ตอบแบบสอบถามในข้อนี้ทั้งหมด แท็บเล็ต จำนวน 47 คน คิดเป็นร้อยละ 97 จากจำนวนผู้ตอบแบบสอบถามในข้อนี้ทั้งหมด โน้ตบุ๊ก จำนวน 77 คน คิดเป็นร้อยละ 19.3 จากจำนวนผู้ตอบแบบสอบถามในข้อนี้ทั้งหมด ทีวี่อีจรียะ จำนวน 38 คน คิดเป็นร้อยละ 9.5 จากจำนวนผู้ตอบแบบสอบถามในข้อนี้ทั้งหมด

แหล่งอินเทอร์เน็ตที่ใช้เพื่อเข้าถึงสื่อดิจิทัล ของผู้ตอบแบบสอบถาม ได้แก่ อินเทอร์เน็ตส่วนตัวจากมือถือ หรือ Home Wi-Fi จำนวน 371 คน คิดเป็นร้อยละ 92.8 จากจำนวนผู้ตอบแบบสอบถามในข้อนี้ทั้งหมด ที่โรงเรียน Free Wi-Fi จำนวน 26 คน คิดเป็นร้อยละ 6.5 จากจำนวนผู้ตอบแบบสอบถามในข้อนี้ทั้งหมด ที่ทำงาน Free Wi-Fi จำนวน 53 คน คิดเป็นร้อยละ 13.3 จากจำนวนผู้ตอบแบบสอบถามในข้อนี้ทั้งหมด

Wi-Fi ของรัฐ เช่น อินเทอร์เน็ตประชารัฐ จำนวน 32 คน คิดเป็นร้อยละ 8.0 จากจำนวนผู้ตอบแบบสอบถามในข้อนี้ทั้งหมด

ศูนย์/จุดบริการ อินเทอร์เน็ตสาธารณะ จำนวน 39 คน คิดเป็นร้อยละ 9.8 จากจำนวนผู้ตอบแบบสอบถามในข้อนี้ทั้งหมด

ที่ร้านอินเทอร์เน็ต/ร้านเกม จำนวน 7 คน คิดเป็นร้อยละ 1.8 จากจำนวนผู้ตอบแบบสอบถามในข้อนี้ทั้งหมด

อื่น ๆ จำนวน 15 คน คิดเป็นร้อยละ 3.8 จากจำนวนผู้ตอบแบบสอบถามในข้อนี้ทั้งหมด สำหรับ จำนวนชั่วโมงที่ผู้ตอบแบบสอบถาม ใช้งานสื่อดิจิทัล น้อยกว่า 1 ชั่วโมง จำนวน 59 คน คิดเป็นร้อยละ 14.8

1-2 ชั่วโมง จำนวน 48 คน คิดเป็นร้อยละ 12

2-3 ชั่วโมง จำนวน 48 คน คิดเป็นร้อยละ 12

3-4 ชั่วโมง จำนวน 44 คน คิดเป็นร้อยละ 11

4-5 ชั่วโมง จำนวน 48 คน คิดเป็นร้อยละ 12

5-6 ชั่วโมง จำนวน 137 คน คิดเป็นร้อยละ 34.3

ผู้ตอบแบบสอบถามมีวัตถุประสงค์ ใช้งานสื่อดิจิทัล เรียงตามลำดับมากไปน้อย ดังนี้ สนทนากับเพื่อน จำนวน 287 คิดเป็นร้อยละ 71.8 จากจำนวนผู้ตอบแบบสอบถามในข้อนี้ทั้งหมด เพื่อความบันเทิง จำนวน 285 คนคิดเป็นร้อยละ 71.3 จากจำนวนผู้ตอบแบบสอบถามในข้อนี้ทั้งหมด ติดตามข่าวสารบ้านเมือง การเมือง และ นโยบายของรัฐ จำนวน 201 คน คิดเป็นร้อยละ 50.2 จากจำนวนผู้ตอบแบบสอบถามในข้อนี้ทั้งหมด ติดตามข่าวสารกลุ่มเพื่อน จำนวน 189 คน คิดเป็นร้อยละ 47.3 จากจำนวนผู้ตอบแบบสอบถามในข้อนี้ทั้งหมด ดู/ซื้อสินค้า จำนวน 168 คน คิดเป็นร้อยละ 42 จากจำนวนผู้ตอบแบบสอบถามในข้อนี้ทั้งหมด ค้นหาข้อมูลที่สนใจ จำนวน 156 คน คิดเป็นร้อยละ 39 จากจำนวนผู้ตอบแบบสอบถามในข้อนี้ทั้งหมด เล่นเกม จำนวน 98 คน คิดเป็นร้อยละ 24.5 จากจำนวนผู้ตอบแบบสอบถามในข้อนี้ทั้งหมด ค้นหาข้อมูลเพื่อทำการบ้าน จำนวน 82 คน คิดเป็นร้อยละ 4.5 จากจำนวนผู้ตอบแบบสอบถามในข้อนี้ทั้งหมด และ อื่น ๆ จำนวน 18 คน คิดเป็นร้อยละ 20.5 จากจำนวนผู้ตอบแบบสอบถามในข้อนี้ทั้งหมด

สื่อดิจิทัล หรือ สื่อสังคมออนไลน์ ที่ผู้ตอบแบบสอบถามใช้ เรียงตามลำดับ ดังนี้

Facebook (เฟซบุ๊ก) จำนวน 327 คน คิดเป็นร้อยละ 81.8 จากจำนวนผู้ตอบแบบสอบถามในข้อนี้ทั้งหมด

Line (ไลน์) จำนวน 300 คน คิดเป็นร้อยละ 75 จากจำนวนผู้ตอบแบบสอบถามในข้อนี้ทั้งหมด

YouTube (ยูทูป) จำนวน 296 คน คิดเป็นร้อยละ 74 จากจำนวนผู้ตอบแบบสอบถามในข้อนี้ทั้งหมด

Instagram (อินสตาแกรม) จำนวน 103 คน คิดเป็นร้อยละ 25.8 จากจำนวนผู้ตอบแบบสอบถามในข้อนี้ทั้งหมด

Twitter (ทวิตเตอร์) จำนวน 54 คน คิดเป็นร้อยละ 13.5 จากจำนวนผู้ตอบแบบสอบถามในข้อนี้ทั้งหมด เท่ากับ Website (เว็บไซต์) จำนวน 54 คน คิดเป็นร้อยละ 13.5 จากจำนวนผู้ตอบแบบสอบถามในข้อนี้ทั้งหมด

FB live (เฟซบุ๊กไลฟ์) จำนวน 27 คน คิดเป็นร้อยละ 6.8 จากจำนวนผู้ตอบแบบสอบถามในข้อนี้ทั้งหมด

Platform อื่น ๆ จำนวน 19 คน คิดเป็นร้อยละ 4.8 จากจำนวนผู้ตอบแบบสอบถามในข้อนี้ทั้งหมด

Webpage (เว็บเพจ) จำนวน 9 คน คิดเป็นร้อยละ 2.3 จากจำนวนผู้ตอบแบบสอบถามในข้อนี้ทั้งหมด

Club House (คลับเฮาส์) จำนวน 8 คน คิดเป็นร้อยละ 2.0 จากจำนวนผู้ตอบแบบสอบถามในข้อนี้ทั้งหมด

4.2 วัตถุประสงค์ของงานวิจัยข้อที่ 1

วัตถุประสงค์ของงานวิจัยข้อที่ 1 การรู้ดิจิทัลของพลเมืองในระบอบประชาธิปไตยของไทย เพื่อตอบวัตถุประสงค์ข้อนี้ ผู้วิจัยได้ออกแบบสอบถามความคิดเห็นต่อการให้คุณค่าประชาธิปไตย และพฤติกรรมตามคุณค่าประชาธิปไตยเพื่อพิจารณาประกอบกันในการประเมิน *ความเป็นพลเมืองในระบอบประชาธิปไตย* ของกลุ่มเป้าหมาย และได้ออกแบบสอบถามความสามารถในการใช้ดิจิทัล และพฤติกรรมการใช้ดิจิทัลเพื่อใช้พิจารณาประกอบกันในการประเมินการรู้ดิจิทัลของกลุ่มเป้าหมาย

เพื่ออธิบายวัตถุประสงค์การรู้ดิจิทัลของพลเมืองในระบอบประชาธิปไตยดังกล่าว จึงนำเสนอผลความเป็นพลเมืองในระบอบประชาธิปไตยของกลุ่มเป้าหมาย ประกอบกับการนำเสนอผลการรู้ดิจิทัลของกลุ่มเป้าหมาย แสดงดังตารางต่อไปนี้

ตารางที่ 4.2 แสดงการให้คุณค่าประชาธิปไตยของผู้ตอบแบบสอบถาม

การให้คุณค่าประชาธิปไตย	\bar{x}	SD.	ระดับ
ท่านเห็นว่าคนเราทุกคนมีความแตกต่างกันแต่ทุกคนเป็นคนเหมือนกัน จึงต้องเคารพกันและกัน	3.68	.583	เห็นด้วยอย่างยิ่ง

การให้คุณค่าประชาธิปไตย	\bar{x}	SD.	ระดับ
ท่านเห็นว่าการปฏิบัติต่อกันอย่างเท่าเทียมเป็นเรื่องสำคัญในการอยู่ร่วมกันใน ชุมชน และสังคม	3.66	.579	เห็นด้วยอย่างยิ่ง
ท่านเห็นว่าการปฏิบัติต่อกันอย่างไม่เท่าเทียมจะต้องแก้ไขและต้องใช้ความอดทนอดกลั้น และไม่ใช้ความรุนแรงทั้งทางกาย วาจา	3.56	.651	เห็นด้วยอย่างยิ่ง
ท่านเห็นว่าการปฏิบัติต่อกันอย่างไม่เท่าเทียม เช่น การลำเอียง การเลือกที่รักมักที่ชัง เป็นเรื่องที่ยอมรับไม่ได้	3.47	.759	เห็นด้วยอย่างยิ่ง
ท่านเห็นว่าการแสดงออกต่อความคิดเห็นที่ไม่ตรงกับท่าน ต้องใช้ถ้อยคำที่สุภาพเหมาะสม	3.45	.686	เห็นด้วยอย่างยิ่ง
ท่านเห็นว่าการอยู่ร่วมกันในสังคมประชาธิปไตยต้องใช้เหตุใช้ผลต่อกันในประเด็นต่าง ๆ ที่เกิดขึ้นในสังคม	3.59	.619	เห็นด้วยอย่างยิ่ง
ท่านเห็นว่าการใช้ข้อมูลในการวิเคราะห์ต้องเป็นข้อมูลที่มาจากแหล่งข้อมูลที่เชื่อถือได้ และท่านจะตรวจสอบแหล่งที่มาของข้อมูลทุกครั้ง	3.42	.743	เห็นด้วยอย่างยิ่ง
ท่านเห็นว่าปรากฏการณ์ต่าง ๆ ในสังคมล้วนเกิดจากความสัมพันธ์ทั้งทางลบและทางบวกของผู้คนในสังคม	3.31	.640	เห็นด้วยอย่างยิ่ง
ท่านเห็นว่าการละเลยไม่รับผิดชอบต่อการกระทำใด ๆ หรือกระทำการใด ๆ ตามใจชอบจะเกิดผลกระทบต่อผู้อื่นเสมอ	3.42	.690	เห็นด้วยอย่างยิ่ง
ท่านเห็นว่าคุณหมายคือเครื่องมือที่ทำให้ส่วนรวมมีความสุข	3.16	.817	เห็นด้วย
ท่านเห็นว่าคนในสังคมเดียวกันอยู่ภายใต้กฎหมายเดียวกัน และ ต้องบังคับใช้กฎหมายอย่างมีมาตรฐานเดียวกัน	3.58	.608	เห็นด้วยอย่างยิ่ง
ท่านเห็นว่าชุมชนที่ท่านอยู่มีสิ่งดี ๆ ที่ทำให้ ท่านไม่อยากจะออกจากชุมชนนี้	3.19	.768	เห็นด้วย

การให้คุณค่าประชาธิปไตย	\bar{x}	SD.	ระดับ
ท่านเห็นว่า การออกจากชุมชนที่อยู่ในปัจจุบันเพื่อ แสวงหาสิ่งที่ดีกว่าเป็นสิ่งที่ควรทำ	2.42	1.040	ไม่ค่อยเห็น ด้วย
ท่านเห็นว่าท่านสามารถเป็นผู้มีส่วนช่วยทำให้ ชุมชน สังคม หรือประเทศ ดีขึ้นกว่านี้ได้ และจะ ลงมือทำ	3.17	.740	เห็นด้วย
ท่านเห็นว่าการแก้ไขหรือป้องกันปัญหาของชุมชน และการพัฒนาชุมชนเป็นเรื่องที่ท่านต้องทำ ทั้ง อาจทำด้วยตนเองและทำร่วมกับผู้อื่น	3.30	.719	เห็นด้วย อย่างยิ่ง
เฉลี่ย	3.39	.539	เห็นด้วย อย่างยิ่ง

ตารางที่ 4.2 พบว่าผู้ตอบแบบสอบถามจำนวนทั้งสิ้น 400 คน มีความคิดเห็นต่อคุณค่า
ประชาธิปไตย เรียงตามลำดับ ดังนี้

ความเห็นต่อคุณค่าของคนทุกคนที่แม้มีความแตกต่างกันแต่ทุกคนเป็นคนเหมือนกัน จึงต้อง
เคารพกันและกัน ในระดับเห็นด้วยอย่างยิ่ง ($\bar{x} = 3.68$) เห็นว่าการปฏิบัติต่อกันอย่างเท่าเทียมเป็น
เรื่องสำคัญในการอยู่ร่วมกันใน ชุมชน และสังคม ในระดับเห็นด้วยอย่างยิ่ง ($\bar{x} = 3.66$) ความเห็นต่อ
การอยู่ร่วมกันในสังคมประชาธิปไตย ต้องใช้เหตุใช้ผลต่อกันในประเด็นต่าง ๆ ที่เกิดขึ้นในสังคม ใน
ระดับเห็นด้วยอย่างยิ่ง ($\bar{x} = 3.59$) ความเห็นต่อคนในสังคมเดียวกันอยู่ภายใต้กฎหมายเดียวกัน
และ ต้องบังคับใช้กฎหมายอย่างมีมาตรฐานเดียวกัน ในระดับเห็นด้วยอย่างยิ่ง ($\bar{x} = 3.58$) ความเห็น
เห็นว่าการปฏิบัติต่อกันอย่างไม่เท่าเทียมจะต้องแก้ไขและต้องใช้ความอดทนอดกลั้น และไม่ใช้ความ
รุนแรงทั้งทางกาย วาจา ในระดับเห็นด้วยอย่างยิ่ง ($\bar{x} = 3.56$) ความเห็นว่าการปฏิบัติต่อกันอย่างไม่
เท่าเทียม เช่น การลำเอียง การเลือกที่รักมักที่ชัง เป็นเรื่องที่ยอมรับไม่ได้ ในระดับเห็นด้วยอย่างยิ่ง ($\bar{x} = 3.47$) ความเห็นว่าการแสดงออกต่อความคิดเห็นที่ไม่ตรงกับท่าน ต้องใช้ถ้อยคำที่สุภาพ
เหมาะสม ความเห็นว่าการใช้ข้อมูลในการวิเคราะห์ต้องเป็นข้อมูลที่มาจากแหล่งข้อมูลที่เชื่อถือได้
และท่านจะตรวจสอบแหล่งที่มาของข้อมูลทุกครั้ง ในระดับเห็นด้วยอย่างยิ่ง ($\bar{x} = 3.42$) ความเห็น
ว่าการละเลยไม่รับผิดชอบต่อการกระทำใด ๆ หรือกระทำการใด ๆ ตามใจชอบจะเกิดผลกระทบต่อ
ผู้อื่นเสมอ ในระดับเห็นด้วยอย่างยิ่ง ($\bar{x} = 3.42$) ความเห็นว่าการปรากฏการณ์ต่าง ๆ ในสังคมล้วนเกิด
จากความสัมพันธ์ทั้งทางลบและทางบวกของผู้คนสังคม ในระดับเห็นด้วยอย่างยิ่ง ($\bar{x} = 3.31$) เห็น
ว่าการแก้ไขหรือป้องกันปัญหาของชุมชนและการพัฒนาชุมชนเป็นเรื่องที่ท่านต้องทำ ทั้งอาจทำด้วย

ตนเองและทำร่วมกับผู้อื่น ในระดับเห็นด้วยอย่างยิ่ง ($\bar{x} = 3.30$) ความเห็นว่าชุมชนที่ท่านอยู่มีสิ่งดี ๆ ที่ทำให้ ท่านไม่อยากจะออกจากชุมชนนี้ ในระดับเห็นด้วย ($\bar{x} = 3.19$) ความเห็นว่าท่านสามารถเป็นผู้มีส่วนช่วยทำให้ชุมชน สังคม หรือประเทศ ดีขึ้นกว่านี้ได้ และจะลงมือทำ ในระดับเห็นด้วย ($\bar{x} = 3.17$) ความเห็นว่ากฎหมายคือเครื่องมือที่ทำให้ส่วนรวมมีความสุข ในระดับเห็นด้วย ($\bar{x} = 3.16$) ความเห็นต่อการออกจากชุมชนที่อยู่ในปัจจุบันเพื่อแสวงหาสิ่งที่ดีกว่าเป็นสิ่งที่ควรทำ ในระดับไม่ค่อยเห็นด้วย ($\bar{x} = 2.42$ SD = 1.040)

ตารางที่ 4.3 แสดงพฤติกรรมทำให้คุณค่าประชาธิปไตยของผู้ตอบแบบสอบถาม

พฤติกรรมแสดงการให้คุณค่าประชาธิปไตย	\bar{x}	SD.	ระดับ
ท่านกระทำสิ่งใด ๆ ท่านจะทำอย่างรับผิดชอบทั้งต่อตนเองและต่อผู้อื่นเสมอ	3.37	.666	ทุกครั้ง
ท่านตัดสินใจทำหรือไม่ทำสิ่งใด ๆ โดยคำนึงถึงสิ่งที่ต้องรับผิดชอบเสมอ	3.36	.697	ทุกครั้ง
ท่านไม่เคยปฏิบัติตนให้เป็นปัญหา เช่น ไม่เป็นปัญหาต่อครอบครัว หรือ ไม่เป็นปัญหาต่อสังคม	3.06	1.030	บ่อยครั้ง
ท่านเป็นผู้ปฏิบัติตามกฎหมาย	3.59	.627	ทุกครั้ง
หากรู้ว่าเป็นสิ่งที่ผิดกฎหมาย ท่านไม่กระทำการใด ๆ ที่ละเมิดกฎหมายนั้น	3.41	.934	ทุกครั้ง
ท่านสนใจเรื่องราวที่เกิดขึ้นในชุมชน และสังครรอบตัว ทั้งปัญหา และ ความเป็นไป ไม่ว่าเรื่องนั้นจะเกี่ยวข้องหรือส่งผลกับท่านหรือไม่ก็ตาม	2.92	.758	บ่อยครั้ง
ท่านมีส่วนร่วมในการแก้ไขปัญหาหรือพัฒนาส่วนรวมและชุมชน	2.77	.841	บ่อยครั้ง
ท่านติดตามข่าวประเด็นทางสังคมที่เกี่ยวกับการละเมิดสิทธิ	2.90	.819	บ่อยครั้ง
ท่านติดตามข่าวเกี่ยวกับการเมือง นักการเมือง พรรคการเมือง นโยบายรัฐบาล	2.94	.825	บ่อยครั้ง
เฉลี่ย	2.45	.710	บางครั้ง

ตารางที่ 4.3 แสดงพฤติกรรมที่สอดคล้องกับคุณค่าประชาธิปไตยของผู้ตอบแบบสอบถาม เรียงตามลำดับ ดังนี้ เป็นผู้ปฏิบัติตามกฎหมาย ในระดับทุกครั้ง ($\bar{x} = 3.59$) หากรู้ว่าเป็นสิ่งที่ผิดกฎหมาย ท่านไม่กระทำการใด ๆ ที่ละเมิดกฎหมายนั้น ในระดับทุกครั้ง ($\bar{x} = 3.41$) ท่านไม่เคยปฏิบัติตนให้เป็นปัญหา เช่น ไม่เป็นปัญหาต่อครอบครัว หรือ ไม่เป็นปัญหาต่อสังคม ในระดับบ่อยครั้ง ($\bar{x} = 3.06$) ติดตามข่าวเกี่ยวกับการเมือง นักการเมือง พรรคการเมือง นโยบายรัฐบาล ในระดับบ่อยครั้ง ($\bar{x} = 2.94$) สนใจเรื่องราวที่เกิดขึ้นในชุมชน และสังคมรอบตัว ทั้งปัญหา และ ความ เป็นไป ไม่ว่าเรื่องนั้นจะเกี่ยวข้องหรือส่งผลกับท่านหรือไม่ก็ตาม ระดับบ่อยครั้ง ($\bar{x} = 2.92$) ติดตามข่าวประเด็นทางสังคมที่เกี่ยวกับการละเมิดสิทธิ ระดับบ่อยครั้ง ($\bar{x} = 2.90$) มีส่วนร่วมในการแก้ไขปัญหาหรือพัฒนาส่วนรวมและชุมชน ระดับบ่อยครั้ง ($\bar{x} = 2.77$)

โดยภาพรวมพฤติกรรมแสดงออกเป็นบางครั้ง ($\bar{x} = 2.45$)

ตารางที่ 4.4 แสดง ความเป็นพลเมืองในระบอบประชาธิปไตย ของผู้ตอบแบบสอบถาม

ข้อความ	\bar{x}	SD.	ระดับ
การให้คุณค่าประชาธิปไตยของกลุ่มเป้าหมาย	3.39	.539	มาก
พฤติกรรมแสดงการให้คุณค่าประชาธิปไตย	2.45	.710	บางครั้ง
ความเป็นพลเมืองในระบอบประชาธิปไตย (รวม)	3.28	.387	มาก

ตารางที่ 4.4 ภาพรวมความเป็นพลเมืองในระบอบประชาธิปไตย ของผู้ตอบแบบสอบถาม อยู่ระดับมาก ($\bar{x} = 3.28$) โดยมีการให้คุณค่ากับประชาธิปไตยอยู่ในระดับมาก ($\bar{x} = 3.39$) และมีพฤติกรรมแสดงการให้คุณค่าประชาธิปไตยเป็นบางครั้ง ($\bar{x} = 2.45$)

ตารางที่ 4.5 แสดง ความสามารถในการรู้ดิจิทัล ของผู้ตอบแบบสอบถาม

ความสามารถในการใช้ดิจิทัล	\bar{x}	SD.	ระดับ
ท่านสามารถใช้อุปกรณ์เครื่องมือดิจิทัลเพื่ออำนวยความสะดวกหรือช่วยในการแก้ปัญหาในการเรียนหรือการทำงาน	2.89	.970	มาก
ท่านสามารถใช้สื่อดิจิทัลเพื่อหาข้อมูลที่ท่านต้องการ	3.07	.965	มาก
ท่านสามารถรู้ว่าข้อมูลใดเชื่อถือได้หรือไม่ได้	2.91	.858	มาก

ความสามารถในการใช้ดิจิทัล	\bar{x}	SD.	ระดับ
ท่านสามารถเข้าใจและวิเคราะห์ข้อมูลข่าวสารที่ได้รับจากสื่อดิจิทัลได้เป็นอย่างดี	2.93	.807	มาก
ท่านสามารถประเมิน ผลที่เกิดขึ้นจากข้อมูลข่าวสารออนไลน์	2.83	.825	มาก
ท่านสามารถจัดการกับข้อมูลที่ไม่เป็นจริง หรือ ข้อมูลที่เป็นข่าวปลอมทั้งทางบกและทางลของผู้คนในสังคม	2.76	.851	มาก
ท่านสามารถคัดกรองข้อมูลเพื่อนำมาใช้ประโยชน์ได้เสมอ	3.00	.797	
ท่านสามารถจำแนกและจัดการข้อมูลจำนวนมากได้อย่างเป็นระบบและสามารถค้นหาได้ เช่น เก็บรูปไว้เป็นอัลบั้ม เก็บบทความไว้เป็นแฟ้มข้อมูล	2.77	.965	มาก
ท่านสามารถจัดการกำจัดข้อมูลที่ไม่ใช้หรือใช้แล้วได้อย่างมีประสิทธิภาพ	2.82	.938	มาก
เฉลี่ย	2.89	.779	มาก

ตารางที่ 4.5 พบว่าผู้ตอบแบบสอบถาม จำนวน 400 คน มีความสามารถในการรู้ดิจิทัลเรียงตามลำดับ ดังนี้ สามารถใช้สื่อดิจิทัลเพื่อหาข้อมูลที่ท่านต้องการ ระดับมาก ($\bar{x} = 3.07$) คัดกรองข้อมูลเพื่อนำมาใช้ประโยชน์ได้เสมอ ($\bar{x} = 3.00$) เข้าใจและวิเคราะห์ข้อมูลข่าวสารที่ได้รับจากสื่อดิจิทัลได้เป็นอย่างดี ระดับมาก ($\bar{x} = 2.93$) รู้ว่าข้อมูลใดเชื่อถือได้หรือไม่ได้ ระดับมาก ($\bar{x} = 2.91$) สามารถใช้อุปกรณ์เครื่องมือดิจิทัลเพื่ออำนวยความสะดวกหรือช่วยในการแก้ปัญหาในการเรียนหรือการทำงาน ระดับมาก ($\bar{x} = 2.89$) ประเมิน ผลที่เกิดขึ้นจากข้อมูลข่าวสารออนไลน์ ระดับมาก ($\bar{x} = 2.83$) จัดการกำจัดข้อมูลที่ไม่ใช้หรือใช้แล้วได้อย่างมีประสิทธิภาพ ระดับมาก ($\bar{x} = 2.82$) จำแนกและจัดการข้อมูลจำนวนมากได้อย่างเป็นระบบและสามารถค้นหาได้ เช่น เก็บรูปไว้เป็นอัลบั้ม เก็บบทความไว้เป็นแฟ้มข้อมูล ระดับมาก ($\bar{x} = 2.77$) จัดการกับข้อมูลที่ไม่เป็นจริง หรือข้อมูลที่เป็นข่าวปลอมทั้งทางบกและทางลของผู้คนในสังคม ระดับมาก ($\bar{x} = 2.76$)

ตารางที่ 4.6 แสดง พฤติกรรมรู้ดิจิทัล ของผู้ตอบแบบสอบถาม

พฤติกรรมการใช้ดิจิทัล	\bar{x}	SD.	ระดับ
ท่านตรวจสอบความเชื่อถือได้ของข้อมูลที่ได้รับผ่านทางออนไลน์	2.68	.872	บ่อยครั้ง
ท่านโพสต์หรือนำรูป เนื้อหา ข้อความ โดยไม่อ้างอิงแหล่งที่มา	1.94	.936	บางครั้ง
ท่านใช้ข้อมูลของผู้อื่น หรือ ปลอมตัวตนของท่านเป็นผู้อื่น ในการใช้สื่อดิจิทัล	1.48	.964	ไม่ทำเลย
ท่านแสดงออกทางสื่อออนไลน์ ไม่ว่าจะเป็นตัวอักษร รูป วิดีโอคลิป หรือ อื่น ๆ โดยไม่คำนึงว่าจะส่งผลกระทบต่อใคร เพราะเป็นสิทธิ และเสรีภาพในการแสดงออก	1.67	.971	ไม่ทำเลย
ท่านใช้สื่อดิจิทัลเพื่อช่วยแก้ปัญหาต่าง ๆ ที่เกิดขึ้นในชีวิตประจำวัน เช่น ค้นหาข้อมูลที่เป็นประโยชน์ต่อครอบครัว สังคม หรือ สุขภาพ	2.79	.901	บ่อยครั้ง
ท่าน ใช้สื่อดิจิทัลในการออกเสียง (voting) เพื่อสนับสนุนหรือไม่สนับสนุน หรือ การแสดงความคิดเห็นของท่าน ในฐานะสมาชิกของสังคมเพื่อประโยชน์ต่อชุมชน สังคม	2.32	1.024	บางครั้ง
ท่านเคารพต่อความเป็นส่วนตัวของผู้อื่นในการใช้สื่อดิจิทัล	3.29	.813	ทุกครั้ง
ท่านตรวจสอบความถูกต้องของข้อมูลข่าวสารก่อนส่งต่อให้ผู้อื่น	3.06	.978	บ่อยครั้ง
บ่อยครั้งท่านส่งต่อข้อมูลผ่านสื่อดิจิทัลที่ท่านคิดว่ามีประโยชน์ต่อส่วนรวม	2.95	.981	บ่อยครั้ง
ท่านส่งต่อข้อความหรือข้อมูลที่แสดงความไม่เคารพต่อผู้อื่น เช่น การล้อเลียน การใช้คำที่แสดงความเกลียดชัง หรือ บิดเบือนข้อความทำให้เกิดความเข้าใจผิด	1.42	.830	ไม่ทำเลย
ท่านเข้าชมเว็บไซต์ที่มีประโยชน์ และมีเนื้อหาที่สร้างสรรค์	2.84	.852	บ่อยครั้ง

พฤติกรรมการใช้ดิจิทัล	\bar{x}	SD.	ระดับ
เมื่อทำกิจกรรมใด ๆ ท่านโพสต์ข้อมูล หรือ ส่งต่อข้อมูลให้ผู้อื่นได้รู้เสมอ	2.46	.876	บางครั้ง
เฉลี่ย	2.45	.710	บางครั้ง

ตารางที่ 4.6 พบว่ากลุ่มเป้าหมายที่ตอบแบบสอบถามมีพฤติกรรมการใช้ดิจิทัล เรียงตามลำดับ ดังนี้ เคารพต่อความเป็นส่วนตัวของผู้อื่นในการใช้สื่อดิจิทัล ในระดับทุกครั้ง ($\bar{x} = 3.29$) ตรวจสอบความถูกต้องของข้อมูลข่าวสารก่อนส่งต่อให้ผู้อื่น ในระดับบ่อยครั้ง ($\bar{x} = 3.06$) ส่งต่อข้อมูลผ่านสื่อดิจิทัลที่ท่านคิดว่ามีประโยชน์ต่อส่วนรวม ในระดับบ่อยครั้ง ($\bar{x} = 2.95$) เข้าชมเว็บไซต์ที่มีประโยชน์และมีเนื้อหาที่สร้างสรรค์ ในระดับบ่อยครั้ง ($\bar{x} = 2.84$) ใช้สื่อดิจิทัลเพื่อช่วยแก้ปัญหาต่าง ๆ ที่เกิดขึ้นในชีวิตประจำวัน เช่น ค้นหาข้อมูลที่เป็นประโยชน์ต่อครอบครัว สังคม หรือ สุขภาพ ในระดับบ่อยครั้ง ($\bar{x} = 2.79$) ตรวจสอบความเชื่อถือได้ของข้อมูลที่ได้รับผ่านทางออนไลน์ ในระดับบ่อยครั้ง ($\bar{x} = 2.68$) เมื่อทำกิจกรรมใด ๆ ท่านโพสต์ข้อมูล หรือ ส่งต่อข้อมูลให้ผู้อื่นได้รู้เสมอ ในระดับบางครั้ง ($\bar{x} = 2.46$) ใช้สื่อดิจิทัลในการออกเสียง (voting) เพื่อสนับสนุนหรือไม่สนับสนุน หรือ การแสดงความคิดเห็นของท่าน ในฐานะสมาชิกของสังคมเพื่อประโยชน์ต่อชุมชน สังคม ในระดับบางครั้ง ($\bar{x} = 2.32$) โพสต์หรือนำรูป เนื้อหา ข้อความ โดยไม่อ้างอิงแหล่งที่มา ในระดับบางครั้ง ($\bar{x} = 1.94$) แสดงออกทางสื่อออนไลน์ ไม่ว่าจะเป็นตัวอักษร รูป วิดีโอ คลิป หรือ อื่น ๆ โดยไม่คำนึงว่าจะส่งผลกระทบต่อใคร เพราะเป็นสิทธิ และเสรีภาพในการแสดงออก ในระดับไม่เคยทำ ($\bar{x} = 1.67$) ใช้ข้อมูลของผู้อื่น หรือ ปลอมตัวตนของท่านเป็นผู้อื่น ในการใช้สื่อดิจิทัล ในระดับไม่เคยทำ ($\bar{x} = 1.42$) ส่งต่อข้อความหรือข้อมูลที่แสดงความไม่เคารพต่อผู้อื่น เช่น การล้อเลียน การใช้คำที่แสดงความเกลียดชัง หรือ บิดเบือนข้อความทำให้เกิดความเข้าใจผิด ในระดับ ไม่เคยทำ ($\bar{x} = 1.48$)

ตารางที่ 4.7 แสดง การรู้ดิจิทัล ของผู้ตอบแบบสอบถาม

ข้อความ	\bar{x}	SD.	ระดับ
ความสามารถในการใช้ดิจิทัล	2.89	.779	มาก
พฤติกรรมแสดงถึงการรู้ดิจิทัล	2.45	.710	แสดงออก บางครั้ง
ภาพรวมการรู้ดิจิทัล	2.61	.622	มาก

ตารางที่ 4.7 ภาพรวมการรู้ดิจิทัลของผู้ตอบแบบสอบถาม อยู่ระดับมาก ($\bar{X} = 2.61$) โดยมีความสามารถในการใช้ดิจิทัล อยู่ในระดับมาก ($\bar{X} = 2.89$) และมีพฤติกรรมการแสดงรู้ดิจิทัล เป็นบางครั้ง ($\bar{X} = 2.45$)

เมื่อนำข้อมูลมาวิเคราะห์ความแตกต่างของการรู้ดิจิทัลของผู้ตอบแบบสอบถามกลุ่มต่าง ๆ พบดังนี้

ตารางที่ 4.8 แสดงผลการเปรียบเทียบความแตกต่างของความเป็นพลเมืองในระบบประชาธิปไตย จำแนกตามลักษณะประชากรกลุ่มต่าง ๆ ของผู้ตอบแบบสอบถาม

		Sum of Squares	df	Mean Square	F	Sig.
ภูมิลำเนา	Between Groups	1.559	3	.520	3.527	.015
	Within Groups	58.354	396	.147		
เพศ	Between Groups	.500	2	.250	1.670	.190
	Within Groups	59.413	397	.150		
กลุ่มอายุ	Between Groups	1.132	3	.377	2.543	.056
	Within Groups	58.781	396	.148		
การศึกษา	Between Groups	2.209	7	.316	2.148	.038
	Within Groups	57.026	388	.147		
อาชีพ	Between Groups	.830	6	.138	.913	.485
	Within Groups	58.761	388	.151		

*มีนัยสำคัญที่ระดับ 0.05

ตารางที่ 4.8 การวิเคราะห์ความแปรปรวนทางเดียว ที่นัยสำคัญระดับ 0.05 เพื่อเปรียบเทียบความแตกต่างของค่าเฉลี่ยความเป็นพลเมืองในระบบประชาธิปไตย ของผู้ตอบแบบสอบถาม พบว่า

เพศ มีค่าสถิติ F เท่ากับ 1.670 และระดับนัยสำคัญ เท่ากัน .190 ซึ่งมากกว่า 0.05 แสดงว่าเพศที่แตกต่างกันมีความเป็นพลเมืองในระบบประชาธิปไตยไม่แตกต่างกัน

ภูมิฐานะ มีค่าสถิติ F เท่ากับ 3.527 และระดับนัยสำคัญ เท่ากัน .015 ซึ่งน้อยกว่า 0.05 แสดงว่าภูมิฐานะที่แตกต่างกันมีความเป็นพลเมืองในระบบประชาธิปไตยที่แตกต่างกัน

กลุ่มอายุ มีค่าสถิติ F เท่ากับ 2.543 และระดับนัยสำคัญ เท่ากัน .056 ซึ่งมากกว่า 0.05 แสดงว่ากลุ่มอายุที่แตกต่างกันมีความเป็นพลเมืองในระบบประชาธิปไตยไม่แตกต่างกัน

การศึกษา มีค่าสถิติ F เท่ากับ 2.148 และระดับนัยสำคัญ เท่ากัน .038 ซึ่งน้อยกว่า 0.05 แสดงว่าการศึกษที่แตกต่างกันมีความเป็นพลเมืองในระบบประชาธิปไตยแตกต่างกัน

อาชีพ มีค่าสถิติ F เท่ากับ .913 และระดับนัยสำคัญ เท่ากัน .485 ซึ่งมากกว่า 0.05 แสดงว่าอาชีพที่แตกต่างกันมีความเป็นพลเมืองในระบบประชาธิปไตยไม่แตกต่างกัน

ตารางที่ 4.9 แสดงผลการเปรียบเทียบความแตกต่างของการรู้ดิจิทัล ตามลักษณะประชากรของผู้ตอบแบบสอบถาม

		Sum of Squares	df	Mean Square	F	Sig.
ภูมิฐานะ	Between Groups	8.726	3	2.909	7.906	.000
	Within Groups	145.696	396	.368		
เพศ	Between Groups	1.805	2	.902	2.347	.097
	Within Groups	152.617	397	.384		
กลุ่มอายุ	Between Groups	21.093	3	7.031	20.883	.000
	Within Groups	133.329	396	.337		
การศึกษา	Between Groups	30.437	7	4.348	13.847	.000
	Within Groups	121.841	388	.314		
อาชีพ	Between Groups	17.443	6	2.907	8.281	.000
	Within Groups	136.207	388	.351		

*มีนัยสำคัญที่ระดับ 0.05

ตารางที่ 4.9 การวิเคราะห์ความแปรปรวนทางเดียว ที่นัยสำคัญระดับ 0.05 เพื่อเปรียบเทียบความแตกต่างของค่าเฉลี่ยการรู้ดิจิทัลของผู้ตอบแบบสอบถาม พบว่า พบว่า เพศ มี

ค่าสถิติ F เท่ากับ 2.347 และระดับนัยสำคัญ เท่ากัน .097 ซึ่งมากกว่า 0.05 แสดงว่าเพศที่แตกต่างกันมีการรู้ดิจิทัลไม่แตกต่างกัน

ภูมิลำเนา มีค่าสถิติ F เท่ากับ 7.906 และระดับนัยสำคัญ เท่ากัน .000 ซึ่งน้อยกว่า 0.05 แสดงว่ามีความแตกต่างของค่าเฉลี่ยอย่างน้อย 1 คู่ ภูมิลำเนาที่แตกต่างกันมีการรู้ดิจิทัลที่แตกต่างกัน

ช่วงอายุ มีค่าสถิติ F เท่ากับ 20.883 และระดับนัยสำคัญ เท่ากับ .000 ซึ่งน้อยกว่า 0.05 แสดงว่ามีความแตกต่างของค่าเฉลี่ยอย่างน้อย 1 คู่ ช่วงอายุที่แตกต่างกันมีการรู้ดิจิทัลที่แตกต่างกัน

การศึกษา มีค่าสถิติ F เท่ากับ 13.847 และระดับนัยสำคัญ เท่ากับ .000 ซึ่งน้อยกว่า 0.05 แสดงว่ามีความแตกต่างของค่าเฉลี่ยอย่างน้อย 1 คู่ การศึกษาที่แตกต่างกันมีการรู้ดิจิทัลที่แตกต่างกัน

อาชีพ มีค่าสถิติ F เท่ากับ 8.281 และระดับนัยสำคัญ เท่ากับ .000 ซึ่งมากกว่า 0.05 แสดงว่ามีความแตกต่างของค่าเฉลี่ยอย่างน้อย 1 คู่ อาชีพที่แตกต่างกันมีการรู้ดิจิทัลที่แตกต่างกัน

สรุป การรู้ดิจิทัลของผู้ตอบแบบสอบถามมีความแตกต่างกันตามภูมิลำเนา ช่วงอายุ การศึกษา และอาชีพ

ตารางที่ 4.10 แสดงการเปรียบเทียบความแตกต่างของการรู้ดิจิทัลรายคู่ของภูมิลำเนา

		Mean			95% Confidence Interval	
		Difference	Std.		Lower	Upper
		(I-J)	Error	Sig.	Bound	Bound
ภาคกลาง	ภาคเหนือ	.41647*	.08645	.000	.2465	.5864
	ภาคตะวันออกเฉียงเหนือ	.20684*	.07368	.005	.0620	.3517
	ภาคใต้	.17194	.10266	.095	-.0299	.3738
ภาคเหนือ	ภาคกลาง	-.41647*	.08645	.000	-.5864	-.2465
	ภาคตะวันออกเฉียงเหนือ	-.20962*	.08458	.014	-.3759	-.0433
	ภาคใต้	-.24453*	.11074	.028	-.4622	-.0268
	ภาคกลาง	-.20684*	.07368	.005	-.3517	-.0620
	ภาคเหนือ	.20962*	.08458	.014	.0433	.3759

		Mean Difference (I-J)	Std. Error	Sig.	95% Confidence Interval	
					Lower Bound	Upper Bound
ภาคตะวันออกเฉียงเหนือ	ภาคใต้	-.03490	.10109	.730	-.2337	.1638
	ภาคกลาง	-.17194	.10266	.095	-.3738	.0299
	ภาคเหนือ	.24453*	.11074	.028	.0268	.4622
	ภาคตะวันออกเฉียงเหนือ	.03490	.10109	.730	-.1638	.2337

*. The mean difference is significant at the 0.05 level.

ตารางที่ 4.10 แสดงการเปรียบเทียบความแตกต่างของค่าเฉลี่ยการรู้ดิจิทัลรายคู่ของภูมิภาค ที่ระดับนัยสำคัญทางสถิติ 0.05 พบว่า

ภาคกลาง มีการรู้ดิจิทัล แตกต่างกับ ภาคเหนือ และ ภาคตะวันออกเฉียงเหนือ
ภาคเหนือ มีการรู้ดิจิทัล แตกต่างกับ ภาคตะวันออกเฉียงเหนือ และ ภาคใต้
ภาคตะวันออกเฉียงเหนือ มีการรู้ดิจิทัล แตกต่างกับ ภาคกลาง และ ภาคเหนือ
ภาคใต้ มีการรู้ดิจิทัล แตกต่างกับ ภาคเหนือ

ตารางที่ 4.11 แสดงการเปรียบเทียบความแตกต่างของค่าเฉลี่ยการรู้ดิจิทัลรายคู่ของกลุ่มอายุ

		Mean Difference (I-J)	Std. Error	Sig.	95% Confidence Interval	
					Lower Bound	Upper Bound
น้อยกว่า 24 ปี	ระหว่าง 25-40 ปี	.08462	.08367	.312	-.0799	.2491
	ระหว่าง 51-56 ปี	.26358*	.08257	.002	.1013	.4259
	57 ปีขึ้นไป	.60698*	.08427	.000	.4413	.7726
ระหว่าง 25-40 ปี	น้อยกว่า 24 ปี	-.08462	.08367	.312	-.2491	.0799
	ระหว่าง 51-56 ปี	.17897*	.08011	.026	.0215	.3365
	57 ปีขึ้นไป	.52236*	.08186	.000	.3614	.6833
ระหว่าง 51-56 ปี	น้อยกว่า 24 ปี	-.26358*	.08257	.002	-.4259	-.1013
	ระหว่าง 25-40 ปี	-.17897*	.08011	.026	-.3365	-.0215
	57 ปีขึ้นไป	.34339*	.08074	.000	.1847	.5021

		Mean Difference (I-J)	Std. Error	Sig.	95% Confidence Interval	
					Lower Bound	Upper Bound
57 ปีขึ้นไป	น้อยกว่า 24 ปี	-.60698*	.08427	.000	-.7726	-.4413
	ระหว่าง 25-40 ปี	-.52236*	.08186	.000	-.6833	-.3614
	ระหว่าง 51-56 ปี	-.34339*	.08074	.000	-.5021	-.1847

*. The mean difference is significant at the 0.05 level.

ตารางที่ 4.11 แสดงการเปรียบเทียบความแตกต่างของค่าเฉลี่ยการรู้ดิจิทัลรายคู่ของกลุ่มอายุ ที่ระดับนัยสำคัญทางสถิติ 0.05 พบว่า

กลุ่มช่วงอายุน้อยกว่า 24 ปี มีการรู้ดิจิทัล แตกต่างกับ กลุ่มช่วงอายุระหว่าง 51-56 ปี และกลุ่มช่วงอายุ 57 ปีขึ้นไป

กลุ่มช่วงอายุระหว่าง 25-40 ปี มีการรู้ดิจิทัล แตกต่างกับ กลุ่มช่วงอายุระหว่าง 51-56 ปี และกลุ่มช่วงอายุ 57 ปีขึ้นไป

กลุ่มช่วงอายุระหว่าง 51-56 ปี มีการรู้ดิจิทัล แตกต่างกับ ทุกกลุ่ม

กลุ่มช่วงอายุ 57 ปีขึ้นไป มีการรู้ดิจิทัล แตกต่างกับ ทุกกลุ่ม

ซึ่งเมื่อพิจารณาจากค่าเฉลี่ย พบว่า กลุ่มช่วงอายุ 57 ปีขึ้นไป มีค่าเฉลี่ยต่ำกว่าทุกกลุ่ม

ตารางที่ 4.12 แสดงการเปรียบเทียบความแตกต่างของค่าเฉลี่ยการรู้ดิจิทัลรายคู่ของอาชีพ

		Mean Difference (I-J)	Std. Error	Sig.	95% Confidence Interval	
					Lower Bound	Upper Bound
นักเรียน	ข้าราชการและ	.01436	.14481	.921	-.2704	.2991
นักศึกษา	รัฐวิสาหกิจ					
	เกษตรกร	.55067*	.10445	.000	.3453	.7560
	ค้าขาย	.36501*	.12097	.003	.1272	.6029
	รับจ้าง	.13940	.10138	.170	-.0599	.3387
	เจ้าของธุรกิจ	-.08592	.19163	.654	-.4627	.2908
	อาชีพอื่นๆ	.35156*	.13339	.009	.0893	.6138
ข้าราชการและ	นักเรียน นักศึกษา	-.01436	.14481	.921	-.2991	.2704
รัฐวิสาหกิจ	เกษตรกร	.53631*	.13017	.000	.2804	.7922

	Mean Difference (I-J)	Std. Error	Sig.	95% Confidence Interval	
				Lower Bound	Upper Bound
	ค้าขาย	.35066*	.14376	.015	.0680 .6333
	รับจ้าง	.12505	.12771	.328	-.1260 .3761
	เจ้าของธุรกิจ	-.10028	.20678	.628	-.5068 .3063
	อาชีพอื่นๆ	.33720*	.15436	.030	.0337 .6407
เกษตรกร	นักเรียน นักศึกษา	-.55067*	.10445	.000	-.7560 -.3453
	ข้าราชการและ รัฐวิสาหกิจ	-.53631*	.13017	.000	-.7922 -.2804
	ค้าขาย	-.18565	.10299	.072	-.3881 .0168
	รับจ้าง	-.41126*	.07906	.000	-.5667 -.2558
	เจ้าของธุรกิจ	-.63659*	.18082	.000	-.9921 -.2811
	อาชีพอื่นๆ	-.19911	.11733	.090	-.4298 .0316
	ค้าขาย	นักเรียน นักศึกษา	-.36501*	.12097	.003
ข้าราชการและ รัฐวิสาหกิจ		-.35066*	.14376	.015	-.6333 -.0680
เกษตรกร		.18565	.10299	.072	-.0168 .3881
รับจ้าง		-.22561*	.09986	.024	-.4220 -.0293
เจ้าของธุรกิจ		-.45094*	.19084	.019	-.8261 -.0757
อาชีพอื่นๆ		-.01346	.13225	.919	-.2735 .2466
รับจ้าง		นักเรียน นักศึกษา	-.13940	.10138	.170
	ข้าราชการและ รัฐวิสาหกิจ	-.12505	.12771	.328	-.3761 .1260
	เกษตรกร	.41126*	.07906	.000	.2558 .5667
	ค้าขาย	.22561*	.09986	.024	.0293 .4220
	เจ้าของธุรกิจ	-.22533	.17906	.209	-.5774 .1267
	อาชีพอื่นๆ	.21215	.11460	.065	-.0132 .4375
	เจ้าของธุรกิจ	นักเรียน นักศึกษา	.08592	.19163	.654
ข้าราชการและ รัฐวิสาหกิจ		.10028	.20678	.628	-.3063 .5068

	Mean Difference (I-J)	Std. Error	Sig.	95% Confidence Interval		
				Lower Bound	Upper Bound	
เกษตรกร	.63659*	.18082	.000	.2811	.9921	
ค้าขาย	.45094*	.19084	.019	.0757	.8261	
รับจ้าง	.22533	.17906	.209	-.1267	.5774	
อาชีพอื่นๆ	.43748*	.19894	.028	.0463	.8286	
อาชีพอื่นๆ	นักเรียน นักศึกษา	-.35156*	.13339	-.6138	-.0893	
	ข้าราชการและ รัฐวิสาหกิจ	-.33720*	.15436	-.6407	-.0337	
	เกษตรกร	.19911	.11733	.090	-.0316	.4298
	ค้าขาย	.01346	.13225	.919	-.2466	.2735
	รับจ้าง	-.21215	.11460	.065	-.4375	.0132
	เจ้าของธุรกิจ	-.43748*	.19894	.028	-.8286	-.0463

*. The mean difference is significant at the 0.05 level.

ตารางที่ 4.12 แสดงการเปรียบเทียบความแตกต่างของค่าเฉลี่ยการรู้ดิจิทัลรายคู่ของอาชีพ
ที่ระดับนัยสำคัญทางสถิติ 0.05 พบว่า

นักเรียน นักศึกษา มีการรู้ดิจิทัล แตกต่างกับ เกษตรกร ค้าขาย และ อาชีพ อื่น ๆ

ข้าราชการ รัฐวิสาหกิจ มีการรู้ดิจิทัล แตกต่างกับ เกษตรกร ค้าขาย และ อาชีพ อื่น ๆ

เกษตรกร มีการรู้ดิจิทัล แตกต่างกับ นักเรียน นักศึกษา ข้าราชการรัฐวิสาหกิจ รับจ้าง และ
เจ้าของธุรกิจ

ค้าขาย มีการรู้ดิจิทัล แตกต่างกับ นักเรียน นักศึกษา ข้าราชการรัฐวิสาหกิจ รับจ้าง และ
เจ้าของธุรกิจ

รับจ้าง มีการรู้ดิจิทัล แตกต่างกับ เกษตรกร และ ค้าขาย

เจ้าของธุรกิจ มีการรู้ดิจิทัล แตกต่างกับ เกษตรกร ค้าขาย และ อาชีพอื่น ๆ

อาชีพอื่น มีการรู้ดิจิทัล แตกต่างกับ นักเรียน นักศึกษา ข้าราชการรัฐวิสาหกิจ และ เจ้าของ
ธุรกิจ

ตารางที่ 4.13 แสดงการเปรียบเทียบความแตกต่างของค่าเฉลี่ยการรับรู้ดิจิทัลรายคู่ของการศึกษา

		Mean Difference (I-J)	Std. Error	Sig.	95% Confidence Interval	
					Lower Bound	Upper Bound
ประถมศึกษา	มัธยมศึกษาตอนต้น	-.51690*	.08561	.000	-.6852	-.3486
	มัธยมศึกษาตอนปลาย	-.59617*	.08561	.000	-.7645	-.4278
	อาชีวศึกษา	-.49862*	.09765	.000	-.6906	-.3066
	ปริญญาตรี	-.68756*	.08530	.000	-.8553	-.5198
	สูงกว่าปริญญาตรี	-.68746*	.18629	.000	-1.0537	-.3212
	อื่นๆ	-.73531*	.28617	.011	-1.2980	-.1727
มัธยมศึกษาตอนต้น	ประถมศึกษา	.51690*	.08561	.000	.3486	.6852
	มัธยมศึกษาตอนปลาย	-.07926	.09040	.381	-.2570	.0985
	อาชีวศึกษา	.01828	.10187	.858	-.1820	.2186
	ปริญญาตรี	-.17066	.09011	.059	-.3478	.0065
	สูงกว่าปริญญาตรี	-.17055	.18853	.366	-.5412	.2001
	อื่นๆ	-.21841	.28764	.448	-.7839	.3471
มัธยมศึกษาตอนปลาย	ประถมศึกษา	.59617*	.08561	.000	.4278	.7645
	มัธยมศึกษาตอนต้น	.07926	.09040	.381	-.0985	.2570
	อาชีวศึกษา	.09755	.10187	.339	-.1027	.2978
	ปริญญาตรี	-.09140	.09011	.311	-.2686	.0858
	สูงกว่าปริญญาตรี	-.09129	.18853	.629	-.4620	.2794
	อื่นๆ	-.13915	.28764	.629	-.7047	.4264
อาชีวศึกษา	ประถมศึกษา	.49862*	.09765	.000	.3066	.6906
	มัธยมศึกษาตอนต้น	-.01828	.10187	.858	-.2186	.1820
	มัธยมศึกษาตอนปลาย	-.09755	.10187	.339	-.2978	.1027
	ปริญญาตรี	-.18894	.10161	.064	-.3887	.0108
	สูงกว่าปริญญาตรี	-.18883	.19430	.332	-.5708	.1932
	อื่นๆ	-.23669	.29145	.417	-.8097	.3363
ปริญญาตรี	ประถมศึกษา	.68756*	.08530	.000	.5198	.8553
	มัธยมศึกษาตอนต้น	.17066	.09011	.059	-.0065	.3478

		Mean Difference (I-J)	Std. Error	Sig.	95% Confidence Interval	
					Lower Bound	Upper Bound
	มัธยมศึกษาตอนปลาย	.09140	.09011	.311	-.0858	.2686
	อาชีวศึกษา	.18894	.10161	.064	-.0108	.3887
	สูงกว่าปริญญาตรี	.00011	.18840	1.000	-.3703	.3705
	อื่นๆ	-.04775	.28755	.868	-.6131	.5176
สูงกว่า	ประถมศึกษา	.68746*	.18629	.000	.3212	1.0537
ปริญญาตรี	มัธยมศึกษาตอนต้น	.17055	.18853	.366	-.2001	.5412
	มัธยมศึกษาตอนปลาย	.09129	.18853	.629	-.2794	.4620
	อาชีวศึกษา	.18883	.19430	.332	-.1932	.5708
	ปริญญาตรี	-.00011	.18840	1.000	-.3705	.3703
	อื่นๆ	-.04786	.33183	.885	-.7003	.6046
อื่นๆ	ประถมศึกษา	.73531*	.28617	.011	.1727	1.2980
	มัธยมศึกษาตอนต้น	.21841	.28764	.448	-.3471	.7839
	มัธยมศึกษาตอนปลาย	.13915	.28764	.629	-.4264	.7047
	อาชีวศึกษา	.23669	.29145	.417	-.3363	.8097
	ปริญญาตรี	.04775	.28755	.868	-.5176	.6131
	สูงกว่าปริญญาตรี	.04786	.33183	.885	-.6046	.7003

*. The mean difference is significant at the 0.05 level.

ตารางที่ 4.13 เปรียบเทียบความแตกต่างของค่าเฉลี่ยการรู้ดิจิทัลรายคู่ของการศึกษา ที่ระดับนัยสำคัญทางสถิติ 0.05 พบว่า

ผู้ตอบแบบสอบถามที่ มีการศึกษาระดับประถมศึกษา มีการรู้ดิจิทัล แตกต่างกับมัธยมศึกษาตอนต้น มัธยมศึกษาตอนปลาย อาชีวศึกษา ปริญญาตรี สูงกว่าปริญญาตรี และอื่น ๆ

4.3 วัตถุประสงค์ของงานวิจัยข้อที่ 2

วัตถุประสงค์ของงานวิจัยข้อที่ 2 คือการศึกษาความสัมพันธ์ระหว่างพลเมืองในระบอบประชาธิปไตยของไทยกับการรู้ดิจิทัล แสดงดังตาราง

ตารางที่ 4.14 แสดงค่าความสัมพันธ์ระหว่างการให้คุณค่าประชาธิปไตย และ พฤติกรรมการแสดงออกซึ่งคุณค่าประชาธิปไตย กับ ความสามารถในการรู้ดิจิทัล

	ความสามารถในการรู้ดิจิทัล		
	Pearson Correlation	Sig. (2-tailed)	ระดับความสัมพันธ์
การให้คุณค่าประชาธิปไตย	.327**	.000	ระดับกลางถึงสูง
พฤติกรรมต่อคุณค่าประชาธิปไตย	.331**	.000	ระดับกลางถึงสูง

ตารางที่ 4.14 วิเคราะห์ความสัมพันธ์ระหว่างการให้คุณค่าประชาธิปไตย และ พฤติกรรมการแสดงออกซึ่งคุณค่าประชาธิปไตย กับ ความสามารถในการรู้ดิจิทัล

การให้คุณค่าประชาธิปไตย มีความสัมพันธ์กับความสามารถในการรู้ดิจิทัล ในระดับต่ำถึงปานกลาง ค่าสัมประสิทธิ์สหสัมพันธ์ ($r = .327$) ค่า Sig. (2-Tailed) เท่ากับ .000 นัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05

พฤติกรรมประชาธิปไตย มีความสัมพันธ์กับความสามารถในการรู้ดิจิทัล ในระดับปานกลางถึงสูง ค่าสัมประสิทธิ์สหสัมพันธ์ ($r = .331$) ค่า Sig. (2-Tailed) เท่ากับ .000 นัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05

ตารางที่ 4.15 แสดงค่าความสัมพันธ์ระหว่างการให้คุณค่าประชาธิปไตย และ พฤติกรรมการแสดงออกซึ่งคุณค่าประชาธิปไตย กับ ความพฤติกรรมการรู้ดิจิทัล

	พฤติกรรมในการรู้ดิจิทัล		
	Pearson Correlation	Sig. (2-tailed)	ระดับความสัมพันธ์
การให้คุณค่าประชาธิปไตย	.249**	.000	ระดับต่ำถึงกลาง
พฤติกรรมต่อคุณค่าประชาธิปไตย	.304**	.000	ระดับกลางถึงสูง

ตารางที่ 4.15 วิเคราะห์ความสัมพันธ์ระหว่างการให้คุณค่าประชาธิปไตย และ พฤติกรรมการแสดงออกซึ่งคุณค่าประชาธิปไตย กับ ความพฤติกรรมการรู้ดิจิทัล พบว่า

การให้คุณค่าประชาธิปไตย มีความสัมพันธ์กับพฤติกรรมการรู้ดิจิทัล ในระดับต่ำถึงปานกลาง ค่าสัมประสิทธิ์สหสัมพันธ์ ($r = .249$) ค่า Sig. (2-Tailed) เท่ากับ .000 นัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05

พฤติกรรมประชาธิปไตย มีความสัมพันธ์กับพฤติกรรมการรู้ดิจิทัล ในระดับปานกลางถึงสูง ค่าสัมประสิทธิ์สหสัมพันธ์ ($r = .304$) ค่า Sig. (2-Tailed) เท่ากับ .000 นัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05

ตารางที่ 4.16 แสดงค่าความสัมพันธ์ระหว่างการให้คุณค่าประชาธิปไตย และ พฤติกรรมการแสดงออกซึ่งคุณค่าประชาธิปไตย กับ การรู้ดิจิทัล

	การรู้ดิจิทัล		
	Pearson Correlation	Sig. (2-tailed)	ระดับความสัมพันธ์
การให้คุณค่าประชาธิปไตย	.328**	.000	รกลางถึงสูง
พฤติกรรมต่อคุณค่าประชาธิปไตย	.385**	.000	กลางถึงสูง
รวม	.455**	.000	กลางถึงสูง

** . Correlation is significant at the 0.01 level (2-tailed)

ตารางที่ 4.16 วิเคราะห์ความสัมพันธ์ระหว่างการให้คุณค่าประชาธิปไตย และ พฤติกรรมการแสดงออกซึ่งคุณค่าประชาธิปไตย กับ การรู้ดิจิทัล พบว่า

การให้คุณค่าประชาธิปไตย มีความสัมพันธ์กับการรู้ดิจิทัล ในระดับปานกลางถึงสูง ค่าสัมประสิทธิ์สหสัมพันธ์ ($r = .328$) ค่า Sig. (2-Tailed) เท่ากับ .000 นัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05

พฤติกรรมประชาธิปไตย มีความสัมพันธ์กับการรู้ดิจิทัล ในระดับปานกลางถึงสูง ค่าสัมประสิทธิ์สหสัมพันธ์ ($r = .385$) ค่า Sig. (2-Tailed) เท่ากับ .000 นัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05

ตารางที่ 4.17 แสดงค่าความสัมพันธ์ระหว่างความเป็นพลเมืองประชาธิปไตย กับ การรู้ดิจิทัล

	การรู้ดิจิทัล		
	Pearson Correlation	Sig. (2-tailed)	ระดับความสัมพันธ์
พลเมืองประชาธิปไตย	.455**	.000	ระดับกลางถึงสูง

** Correlation is significant at the 0.01 level (2-tailed)

** $p < .01$

r = Pearson's Product Moment Correlation Coefficients

ตารางที่ 4.17 วิเคราะห์ความสัมพันธ์ระหว่างความเป็นพลเมืองประชาธิปไตย กับ การรู้ดิจิทัล พบว่า ค่าสัมประสิทธิ์สหสัมพันธ์ แสดงความสัมพันธ์ในระดับปานกลางถึงสูงนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .01 ($r = .455$) โดยมีค่า Sig. (2-Tailed) เท่ากับ .000 หมายความว่า ความเป็นพลเมืองในระบอบประชาธิปไตยมีความสัมพันธ์ทางบวกกับการรู้ดิจิทัล

ตารางที่ 4.18 แสดงค่าความสัมพันธ์ระหว่างความเป็นพลเมืองประชาธิปไตย กับ การรู้ดิจิทัล จำแนกรายข้อ

รายข้อ	การรู้ดิจิทัล		
	Pearson Correlation	Sig. (2-tailed)	ระดับความสัมพันธ์
การใช้ข้อมูลในการวิเคราะห์ต้องเป็นข้อมูล ที่มาจากแหล่งที่มาของข้อมูลทุกครั้ง	.320**	.000	กลางถึงสูง
ปรากฏการณ์ต่างๆ ในสังคมล้วนเกิดจาก ความสัมพันธ์ทั้งทางลบและบวกของผู้คน สังคม	.281**	.000	ต่ำถึงกลาง
การละเลยไม่รับผิดชอบต่อการกระทำใดๆ หรือกระทำการใดๆ ตามใจชอบจะเกิด ผลกระทบต่อผู้อื่นเสมอ	.290**	.000	ต่ำถึงกลาง

รายชื่อ	การรู้ดิจิทัล		
	Pearson Correlation	Sig. (2-tailed)	ระดับความสัมพันธ์
ท่านสามารถเป็นผู้มีส่วนช่วยให้ชุมชนสังคม หรือประเทศ ดีขึ้นกว่านี้ได้และจะลงมือทำ	.356**	.000	กลางถึงสูง
การแก้ไขหรือป้องกันปัญหาและพัฒนาชุมชนเป็นเรื่องที่ท่านอาจทำด้วยตนเองและร่วมกับผู้อื่น	.311**	.000	กลางถึงสูง
ท่านกระทำสิ่งใดๆ ท่านจะอย่างไร้ขีดขอบทั้งต่อตนเองและต่อผู้อื่นเสมอ	.255**	.000	ต่ำถึงกลาง
ท่านตัดสินใจทำหรือไม่ทำสิ่งใดๆ โดยคำนึงถึงสิ่งที่ต้องรับผิดชอบต่อเสมอ	.298**	.000	ต่ำถึงกลาง
ท่านไม่เคยปฏิบัติตนให้เป็นปัญหา เช่น ไม่เป็นปัญหาต่อครอบครัว หรือปัญหาต่อสังคม	.306**	.000	กลางถึงสูง
ท่านสนใจเรื่องราวที่ในชุมชน ไม่ว่าเรื่องนั้นจะเกี่ยวข้องหรือส่งผลกับท่านหรือไม่ก็ตาม	.387**	.000	กลางถึงสูง
ท่านมีส่วนร่วมในการแก้ไขปัญหาหรือพัฒนาส่วนรวมและชุมชน	.305**	.000	กลางถึงสูง
ท่านติดตามข่าวประเด็นทางสังคมที่เกี่ยวข้องกับการละเมิดสิทธิ	.502**	.000	สูงถึงสูงมาก
ท่านติดตามข่าวเกี่ยวกับการเมืองนักการเมือง พรรคการเมือง นโยบายรัฐบาล	.384**	.000	กลางถึงสูง

** . Correlation is significant at the 0.01 level (2-tailed).

* . Correlation is significant at the 0.05 level (2-tailed).

ตารางที่ 4.18 วิเคราะห์ความสัมพันธ์ระหว่างความเป็นพลเมืองประชาธิปไตย กับ การรู้ดิจิทัล จำแนกรายชื่อเรียงตามลำดับ พบว่า

การติดตามข่าวประเด็นทางสังคมที่เกี่ยวกับการละเมิดสิทธิ มีความสัมพันธ์ กับ การรู้ดิจิทัล ในระดับสูงถึงสูงมาก ที่ค่าสัมประสิทธิ์สหสัมพันธ์ ($r = .502$) ค่า Sig. (2-Tailed) เท่ากับ .000 นัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05

การสนใจเรื่องราวในชุมชน มีความสัมพันธ์กับการรู้ดิจิทัล ในระดับกลางถึงสูง ที่ ค่าสัมประสิทธิ์สหสัมพันธ์ ($r = .387$) ค่า Sig. (2-Tailed) เท่ากับ .000 นัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05

การสนใจติดตามข่าวเกี่ยวกับการเมือง นักการเมือง พรรคการเมือง นโยบายรัฐบาล มีความสัมพันธ์กับการรู้ดิจิทัล ในระดับกลางถึงสูง ที่ ค่าสัมประสิทธิ์สหสัมพันธ์ ($r = .384$) ค่า Sig. (2-Tailed) เท่ากับ .000 นัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05

การสามารถเป็นผู้มีส่วนช่วยทำให้ชุมชน สังคม หรือประเทศ ดีขึ้นกว่านี้และจะลงมือทำ มีความสัมพันธ์กับการรู้ดิจิทัล ในระดับกลางถึงสูง ที่ ค่าสัมประสิทธิ์สหสัมพันธ์ ($r = .356$) ค่า Sig. (2-Tailed) เท่ากับ .000 นัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05

การใช้ข้อมูลในการวิเคราะห์ต้องเป็นข้อมูลที่มาจากแหล่งที่มาของข้อมูลทุกครั้ง มีความสัมพันธ์กับการรู้ดิจิทัล ในระดับกลางถึงสูง ที่ ค่าสัมประสิทธิ์สหสัมพันธ์ ($r = .320$) ค่า Sig. (2-Tailed) เท่ากับ .000 นัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05

การแก้ไขหรือป้องกันปัญหาและพัฒนาชุมชนเป็นเรื่องที่ท่านอาจทำด้วยตนเองและร่วมกับผู้อื่น มีความสัมพันธ์กับการรู้ดิจิทัล ในระดับกลางถึงสูง ที่ ค่าสัมประสิทธิ์สหสัมพันธ์ ($r = .311$) ค่า Sig. (2-Tailed) เท่ากับ .000 นัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05

การไม่ปฏิบัติตนให้เป็นปัญหา เช่น ไม่เป็นปัญหาต่อครอบครัว หรือปัญหาต่อสังคม มีความสัมพันธ์กับการรู้ดิจิทัล ในระดับกลางถึงสูง ที่ ค่าสัมประสิทธิ์สหสัมพันธ์ ($r = .306$) ค่า Sig. (2-Tailed) เท่ากับ .000 นัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05

การมีส่วนร่วมในการแก้ไขปัญหาหรือพัฒนาส่วนรวมและชุมชน มีความสัมพันธ์กับการรู้ดิจิทัล ในระดับกลางถึงสูง ที่ ค่าสัมประสิทธิ์สหสัมพันธ์ ($r = .305$) ค่า Sig. (2-Tailed) เท่ากับ .000 นัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05

การตัดสินใจทำหรือไม่ทำอะไร โดยคำนึงถึงสิ่งที่ต้องรับผิดชอบเสมอ มีความสัมพันธ์กับการรู้ดิจิทัล ในระดับต่ำถึงกลาง ที่ ค่าสัมประสิทธิ์สหสัมพันธ์ ($r = .298$) ค่า Sig. (2-Tailed) เท่ากับ .000 นัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05

การละเลยไม่รับผิดชอบต่อภาระใดๆ หรือกระทำการใดๆ ตามใจชอบจะเกิดผลกระทบต่อผู้อื่นเสมอ มีความสัมพันธ์กับการรู้ดิจิทัล ในระดับต่ำถึงกลาง ที่ ค่าสัมประสิทธิ์สหสัมพันธ์ ($r = .290$) ค่า Sig. (2-Tailed) เท่ากับ .000 นัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05

ปรากฏการณ์ต่างๆ ในสังคมล้วนเกิดจากความสัมพันธ์ทั้งทางลบและบวกของผู้คนสังคม มี

ความสัมพันธ์กับการรู้ดิจิทัล ในระดับต่ำถึงกลาง ที่ ค่าสัมประสิทธิ์สหสัมพันธ์ ($r = .281$) ค่า Sig. (2-Tailed) เท่ากับ .000 นัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05

การกระทำสิ่งใด ๆ อย่างรับผิดชอบทั้งต่อตนเองและต่อผู้อื่น มีความสัมพันธ์กับการรู้ดิจิทัล ในระดับต่ำถึงกลาง ที่ ค่าสัมประสิทธิ์สหสัมพันธ์ ($r = .255$) ค่า Sig. (2-Tailed) เท่ากับ .000 นัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05

4.4 วัตถุประสงค์ของงานวิจัยข้อที่ 3

เพื่อศึกษาและค้นหาแนวทางส่งเสริมการรู้ดิจิทัลให้กับพลเมืองในระบบประชาธิปไตยของไทย ผู้วิจัยเก็บข้อมูลจากผู้ทรงคุณวุฒิ 13 คน จากการสัมภาษณ์และการสนทนากลุ่ม พบว่า

ปัจจุบันสถานะการเรียนรู้ดิจิทัลของพลเมืองไทยยังมีปัญหาหลายประการ จำแนกออกได้เป็น 3 ปัญหาหลัก คือ ปัญหาด้านการเข้าถึงดิจิทัล (digital access) ปัญหาด้านความสามารถในการใช้งานดิจิทัล (digital usage) และปัญหาเรื่องการรู้เท่าทันดิจิทัล (digital literacy) ในส่วนนี้ ผู้วิจัยจะแบ่งการนำเสนอผลการวิจัยออกเป็น 3 ส่วนคือ ส่วนของสถานะการเรียนรู้ดิจิทัลของพลเมืองไทย สาเหตุของปัญหาและแนวทางส่งเสริมพลเมืองดิจิทัลในสังคมไทย

1.สถานะการเรียนรู้ดิจิทัลของพลเมืองไทย

จากการวิจัยพบว่าปัจจุบันการเรียนรู้ดิจิทัลของพลเมืองไทยยังมีปัญหาหลายประการ โดยอาจแบ่งออกเป็นปัญหาใหญ่ๆ 3 ประการ คือ ปัญหาด้านการเข้าถึงดิจิทัล (digital access) ปัญหาด้านความสามารถในการใช้งานดิจิทัล (digital usage) และปัญหาเรื่องความฉลาดทางดิจิทัล (digital intelligence)

1.1 ด้านปัญหาการเข้าถึงดิจิทัล (digital access)

การเข้าถึงดิจิทัล (digital access) นับเป็นอีกปัญหาหนึ่งที่ยังคงพบได้ในปัจจุบัน ที่จะส่งผลกระทบต่อการเรียนรู้ดิจิทัลของพลเมืองในสังคมไทย ทั้งนี้เพราะหากพลเมืองไม่สามารถเข้าใช้งานอินเทอร์เน็ตได้ความสามารถในการเรียนรู้และรู้เท่าทันดิจิทัลย่อมเกิดขึ้นไม่ได้เช่นเดียวกัน สำหรับปัญหาการเข้าถึงดิจิทัลนี้เกิดขึ้นจากสาเหตุอย่างน้อย 2 ประการคือ การขาดโครงสร้างพื้นฐานของอินเทอร์เน็ต และการขาดอุปกรณ์เครื่องมือสื่อสารในการเข้าใช้งานอินเทอร์เน็ต

ข้อมูลจากการสนทนากลุ่มผู้ทรงคุณวุฒิทางด้านการศึกษาและส่งเสริมการเรียนรู้ดิจิทัลของพลเมืองไทย ชี้ให้เห็นไปในทิศทางเดียวกันว่า การเข้าถึงดิจิทัลนับเป็นอีกหนึ่งปัญหาที่ยังคงปรากฏอยู่ในสังคมไทย ทวีช ลักษณะสง่า ครูชำนาญการพิเศษ โรงเรียนสิรินธรราชวิทยาลัย กล่าวว่า “สังคมไทยยังมีปัญหาเรื่องโครงสร้างพื้นฐานจริงๆ มีนักเรียนนักศึกษาจำนวนมากที่ขาดแคลนอุปกรณ์ สัญญาณอินเทอร์เน็ต ซึ่งเป็นภาระอย่างมากในการเรียนออนไลน์” ทวีช ลักษณะสง่า จึงเสนอว่า “จะเป็นไปได้

ใหม่ที่มีการเข้าถึงอินเทอร์เน็ตจะเป็นสิทธิขั้นพื้นฐานของประชาชน เพื่อลดความเหลื่อมล้ำของการเข้าถึงดิจิทัล” ซึ่งสอดคล้องกับผู้ทรงคุณวุฒิอีกหลายท่าน อาทิ รศ.ดร.ปณิตา วรณพิรุณ อาจารย์ประจำสาขาเทคโนโลยีสารสนเทศและการสื่อสาร วิทยาลัยพระจอมเกล้าพระนครเหนือ ที่กล่าวว่า “เครือข่ายอินเทอร์เน็ตและไวไฟควรเป็นปัจจัยพื้นฐานที่รัฐให้การสนับสนุน เช่นเดียวกับไฟฟ้า น้ำประปา เพื่อให้ค่าใช้จ่ายถูกลง รัฐต้องสนับสนุนเรื่องนี้”

แท้จริงแล้วในแผนแม่บทเทคโนโลยีสารสนเทศและการสื่อสาร ฉบับที่ 3 (พ.ศ. 2559-2563) ของสำนักงานปลัดกระทรวง (ทั้งส่วนกลางและส่วนภูมิภาค) ได้กำหนดเป้าหมายในการพัฒนาโครงสร้างพื้นฐาน ICT ความเร็วสูง (Broadband) ให้กระจายไปสู่ประชากรอย่างทั่วถึงเท่าเทียมกัน เหมือนการเข้าถึงบริการสาธารณสุขขั้นพื้นฐานทั่วไป โดยมุ่งหมายให้อย่างน้อยร้อยละ 80 ของประชากรทั่วประเทศ ภายในปีพ.ศ. 2558 จะต้องสามารถเข้าถึงโครงข่ายโทรคมนาคมและอินเทอร์เน็ตความเร็วสูงได้ อย่างไรก็ตามในทางปฏิบัติยังพบว่าช่องว่างในการเข้าถึงโครงสร้างพื้นฐาน ICT ของสังคมไทยยังคงอยู่ในสัดส่วนที่สูง

ข้อมูลจาก International Telecommunication Union (ITU) (TDR, 2018) ชี้ให้เห็นไปในทิศทางเดียวกันว่าในปี 2560 ประเทศไทยยังมีปัญหาเรื่องช่องว่างดิจิทัลอย่างมาก กล่าวคือ ผลการวิจัยชี้ให้เห็นว่าครัวเรือนในประเทศไทยส่วนใหญ่ยังไม่มีคอมพิวเตอร์ มีเพียง 21% ของครัวเรือนไทยที่มีคอมพิวเตอร์ ซึ่งต่ำกว่าค่าเฉลี่ยของโลกซึ่งอยู่ที่ 49% และค่าเฉลี่ยของประเทศกำลังพัฒนาซึ่งอยู่ที่ 38% โดยความสามารถในการเข้าถึงดิจิทัลยังแตกต่างกันออกไปตามรายได้และภูมิภาคอีกด้วย ข้อมูลระบุว่าครัวเรือนที่มีรายได้น้อยกว่า 2 แสนบาทต่อปีจะมีเพียง 3% เท่านั้นที่สามารถเข้าถึงดิจิทัลได้ โดยกรุงเทพมหานครมีสัดส่วนครัวเรือนที่มีคอมพิวเตอร์สูงสุด 42% ซึ่งมากกว่าสองเท่าของภูมิภาคอื่น คือ 21% ในภาคกลาง, 19% ในภาคเหนือ, 17% ในภาคใต้ และ 14% ในภาคตะวันออกเฉียงเหนือ โดยปัญหานี้ชัดเจนมากขึ้นเมื่อประเทศไทยประสบกับปัญหาโรคระบาดไวรัสโควิด 19 ซึ่งทำให้รัฐบาลประกาศให้สถานศึกษาต้องจัดการเรียนการสอนออนไลน์ เนื่องจากนักเรียนบางส่วนไม่สามารถเข้าถึงคอมพิวเตอร์และอินเทอร์เน็ตที่โรงเรียนและมหาวิทยาลัยได้เช่นเดิมอีกต่อไป

แม้แต่ในแผนแม่บทเทคโนโลยีสารสนเทศและการสื่อสาร (สรอ.) ระยะ 3 ปี (พ.ศ. 2558-2560) ยังยอมรับว่าปัญหาส่วนหนึ่งที่ยังพบอยู่ในเรื่องของการพัฒนา ICT ของไทยก็คือ การที่ประเทศไทยยังมีโครงสร้างพื้นฐานด้าน ICT ของประเทศไทยยังไม่ดีพอ ประกอบกับ ปัญหาเครือข่ายช้าและไม่มีประสิทธิภาพ จึงทำให้ประชาชนยังไม่สามารถเข้าถึงบริการของ สรอ. ได้เท่าที่ควร

นอกเหนือจากโครงสร้างพื้นฐานในการเข้าถึงอินเทอร์เน็ตแล้ว ในการใช้งานดิจิทัลก็พบว่ามีโครงสร้างพื้นฐานบางประการ ข้อมูลจากสำนักงานคณะกรรมการธุรกิจการขยายเสียง กิจการโทรทัศน์และกิจการโทรคมนาคมแห่งชาติ ใน รายงานดัชนีชี้วัดในกิจการโทรคมนาคมของประเทศ

ไทย 2560-2561 ซึ่งให้เห็นว่า ปัจจุบันประเทศไทยยังมีปัญหาการพัฒนาและเชื่อมเครือข่าย ICT ไปสู่ การเปลี่ยนผ่านทางด้านดิจิทัล ประเทศไทยถูกจัดอันดับอยู่ในอันดับที่ 51 จากทั้งหมด 79 ประเทศที่ มีการศึกษาในการพัฒนาเรื่องดังกล่าว เนื่องจากประเทศไทยยังมีปัญหาเรื่องช่องว่างในการพัฒนา โครงสร้างพื้นฐานของอินเทอร์เน็ต ไม่ว่าจะเป็นเรื่อง อุปสงค์ (Demand) อุปทาน (Supply) ที่ไม่ เท่ากัน ประสบการณ์ ความชำนาญและศักยภาพในการเข้าถึงอินเทอร์เน็ตของผู้คน รวมไปถึงปัญหาเชิงโครงสร้างอย่างอินเทอร์เน็ตบรอดแบนด์ (Broadband) ดาต้าเซ็นเตอร์ (Data Center) คลาวด์ (Cloud) บิ๊กดาต้า (Big Data) และอินเทอร์เน็ตออฟธิงส์ (IoT) ที่ยังจำเป็นต้อง ได้รับการพัฒนาอีกมาก

บทความเรื่อง Digital Thailand ของ Danuvasin Charoen (2018) ซึ่งให้เห็นว่าร้อยละ 89.2% ของผู้ใช้งานอินเทอร์เน็ตอยู่ในกรุงเทพมหานคร รองลงมาเป็นภาคกลางเหนือใต้ และ ตะวันออกเฉียงเหนือ โดยผู้ใช้งานดิจิทัลส่วนใหญ่ใช้งานผ่านโทรศัพท์เคลื่อนที่ อย่างไรก็ตาม Danuvasin Charoen ซึ่งให้เห็นว่า มีความแตกต่างระหว่างผู้เข้าถึงออนไลน์ในเขตเทศบาลและนอก เขตเทศบาล กล่าวคือในพื้นที่เขตเทศบาลนั้น มีผู้ใช้คอมพิวเตอร์และอินเทอร์เน็ตมากเป็นสองเท่า ของผู้ที่อยู่นอกเขตเทศบาล เนื่องจากปัญหาการพัฒนาโครงสร้างพื้นฐานในการเข้าถึงอินเทอร์เน็ตที่ ยังไม่ทั่วถึง บทความชิ้นนี้เสนอว่าประเทศไทยจำเป็นต้องพัฒนาโครงสร้างพื้นฐานดิจิทัลทั้งแบบมี สายและไร้สายให้รองรับบรอดแบนด์ความเร็วสูงและสามารถเชื่อมต่อได้ทั่วประเทศ เพื่อให้ราคา บริการต่ำลงและได้คุณภาพที่ดีขึ้น รวมไปถึงควรมีการพัฒนาศูนย์ข้อมูลและบริการคลาวด์คอมพิวเตอร์ สำหรับองค์กรภาครัฐและเอกชน

1.2 ปัญหาด้านความสามารถในการใช้ดิจิทัล (digital usage)

ความสามารถในการใช้ดิจิทัลเป็นอีกปัญหาหนึ่งที่พบได้บ่อยมากกับผู้ใช้อินเทอร์เน็ตซึ่งอยู่ในช่วง วัยผู้ใหญ่และผู้สูงอายุ รวมไปถึงผู้ที่เพิ่งเริ่มต้นในการใช้งานดิจิทัล ทั้งนี้เพราะการมีความสามารถในการ เข้าถึงอินเทอร์เน็ตนั้นไม่ได้หมายความว่าผู้นั้นจะมีความสามารถในการใช้ดิจิทัล รศ.ดร.อุษา บิ๊ก กิ้นส์ อาจารย์ประจำ คณะนิเทศศาสตร์และนวัตกรรมการจัดการ สถาบันบัณฑิตพัฒนบริหารศาสตร์ ได้แบ่งผู้ที่ใช้งานดิจิทัลออกเป็น 2 กลุ่มใหญ่ๆตามช่วงวัย คือ กลุ่มที่เป็นดิจิทัลเนทีฟ (digital native) ซึ่งส่วนใหญ่เป็นกลุ่มเด็กรุ่นใหม่ที่มีการส่งสารรับสารด้วยดิจิทัลต่างออกไปจากคนรุ่นก่อน คนกลุ่มนี้เรียนรู้ที่จะใช้ดิจิทัลตั้งแต่เยาว์วัย ต่างออกไปจากคนรุ่นก่อนหน้าซึ่งไม่ได้เกิดมาในยุคดิจิทัล ทำให้มีลักษณะเป็นเสมือนผู้อพยพทางดิจิทัล (digital migrant) ที่จำเป็นต้องเรียนรู้การใช้ดิจิทัลกัน ใหม่ซึ่งส่วนใหญ่เป็นกลุ่มวัยผู้ใหญ่และกลุ่มผู้สูงอายุ

ข้อมูลจาก UNESCO กำหนดพื้นฐานในการเรียนรู้ดิจิทัลไว้ว่าจะต้อง ประกอบด้วย ความสามารถในการรู้ความเข้าใจคอมพิวเตอร์หรือเครื่องมืออุปกรณ์ดิจิทัล ความสามารถในการ เข้าถึงและความสามารถในการรู้และใช้ดิจิทัล รวมไปถึงเรื่องของการจัดการ สร้างสรรค์ ดัดแปลง

ข้อมูลดิจิทัล จึงกล่าวได้ว่าความสามารถในการใช้ดิจิทัลมีความสัมพันธ์กับทักษะการเรียนรู้เกี่ยวกับ อินเทอร์เน็ตและดิจิทัลหลายเรื่อง โดยสามารถแบ่งออกได้เป็น 3 เรื่องใหญ่ๆ คือ 1) ความสามารถในการเข้าใช้ออนไลน์ (online access) ซึ่งเรื่องนี้จะสัมพันธ์กับความรู้เรื่องส่วนประกอบของระบบ คอมพิวเตอร์ การใช้งานเครื่องคอมพิวเตอร์และเข้าใช้งานคอมพิวเตอร์และเชื่อมต่ออินเทอร์เน็ต เบื้องต้น 2) การมีความรู้ความเข้าใจการเข้าใช้อินเทอร์เน็ต บริการต่างๆในดิจิทัลแพลตฟอร์ม รวมไปถึงเป็นผู้ใช้งานดิจิทัลที่มีสติและมีการประเมินเนื้อหาที่เข้าถึง และ 3) ความสามารถในการผลิต และสร้างสรรค์ข้อมูลออนไลน์ เพื่อส่งเสริมให้เกิดปฏิสัมพันธ์ในการใช้ดิจิทัลที่มากขึ้น (Chawaporn Dhamanitayakul, 2018: pp.37-41)

จากข้างต้นจะเห็นได้ว่า การใช้ดิจิทัลอย่างมีประสิทธิภาพนั้นผู้ใช้จะต้องมีทักษะหลาย ประการ ไม่ว่าจะเป็นความเข้าใจเรื่องวิธีการเข้าใช้งานอินเทอร์เน็ต ซึ่งจำเป็นต้องรู้จักอุปกรณ์ คอมพิวเตอร์รวมถึงสิ่งที่แสดงผลอยู่บนหน้าจอของคอมพิวเตอร์ก่อนเข้าใช้งานอินเทอร์เน็ต การ เชื่อมต่ออินเทอร์เน็ต การรู้จัก search engine การรู้จักแพลตฟอร์มต่างๆในโลกดิจิทัล การรู้จัก ประเภทของข้อมูลดิจิทัล การรู้จักกิจกรรมต่างๆในโลกดิจิทัลและเรียนรู้ที่จะร่วมกับกิจกรรมเหล่านั้น กับผู้อื่นในโลกดิจิทัลได้ เป็นต้น อย่างไรก็ตาม เรื่องความสามารถในการใช้ดิจิทัลนั้นยังคงเป็นปัญหา ในคนบางกลุ่ม โดยเฉพาะผู้ที่ไม่ได้เกิดในยุคดิจิทัล (digital native)

ข้อมูลจากผู้ทรงคุณวุฒิได้ชี้ให้เห็นว่ากลุ่มผู้ใช้ดิจิทัลที่ไม่ได้เป็นดิจิทัลเนทีฟอาจจะมีปัญหาใน การใช้งานมากกว่า “การใช้ดิจิทัลมีอยู่อย่างน้อย 4 ระดับคือ การเข้าถึง การใช้ การสร้าง และการ แก้ไขปัญหา สำหรับประชาชนทั่วไปในปัจจุบันนี้ยังมีความสามารถในระดับพื้นฐาน ในเรื่องของการ เข้าถึง เข้าใจเนื้อหาและแก้ไขปัญหาก็ได้ แต่ยังไม่สามารถผลิตหรือสร้างเนื้อหาได้มากนัก” รศ.ดร.ปณิ ตา วรณพิรุณ กล่าว ซึ่งสอดคล้องกับข้อมูลจาก รุ่งเกียรติ รัตนบานชื่น ในงานวิจัยเรื่องระบบ เศรษฐกิจดิจิทัลกับความพร้อมของครัวเรือนไทยผ่านการศึกษา “Digital literacy” (กรุงเทพฯธุรกิจ, 2563; TNN Online, 2564) ซึ่งเป็นการประเมินความพร้อมของคนไทยในการเข้าสู่ยุคดิจิทัล 4 ด้าน ประกอบด้วย การเข้าถึงเทคโนโลยีผ่านอุปกรณ์ (digital technology assess) ทักษะในการทำงาน เทคโนโลยีดิจิทัล (digital skills) ความเข้าใจการทำงานของเทคโนโลยี (digital knowledge) และ การตระหนักถึงความเสี่ยงในการใช้งานดิจิทัล (cyber risk awareness) ผลการวิจัยระบุว่าปัจจุบัน ผู้คนในสังคมกว่าร้อยละ 21 เป็นกลุ่มที่ยังไม่มีทักษะความรู้ด้านดิจิทัล (Digital illiterate) ร้อยละ 55 เป็นผู้ที่มีทักษะความรู้ด้านดิจิทัลระดับกลางๆ (Digital neutral) มีเพียงร้อยละ 26 ที่เป็นผู้มี ทักษะความรู้ด้านดิจิทัลในระดับคล่องแคล่ว (Digital fluency) โดยภาพรวมจากการวิจัยพบว่าคน ไทยยังมีทักษะความรู้ด้านดิจิทัลในระดับพื้นฐาน และบางส่วนร้อยละ 18 ยังมีความรู้ทางดิจิทัล ค่อนข้างต่ำ

ข้อมูลจาก International Institute for Management Development (IMD) ประจำปี 2563 ระบุไปในทิศทางเดียวกันว่าประเทศไทยจัดอยู่ในอันดับที่ 39 ของประเทศที่มีความสามารถในการแข่งขันทางดิจิทัล จากทั้งหมด 63 ประเทศสมาชิกที่ได้รับการประเมิน ซึ่งเป็นที่น่าสังเกตว่าแม้คนไทยใช้ "อินเทอร์เน็ต" สูงกว่าค่าเฉลี่ยการเข้าใช้อินเทอร์เน็ตของทั่วโลกที่ 6 ชั่วโมง 54 นาที ข้อมูลจาก We Are Social ผ่านรายงาน Digital 2021 Global Overview Report ชี้ให้เห็นว่าคนไทยเข้าใช้งานอินเทอร์เน็ตเฉลี่ยวันละ 8 ชั่วโมง 44 นาที แต่กลับมี "ทักษะดิจิทัล" อยู่ที่อันดับ 39 จาก 63 ประเทศ ส่วนหนึ่งอาจเป็นเพราะว่าแม้คนไทยส่วนใหญ่จะสามารถใช้เทคโนโลยีดิจิทัลพื้นฐานได้ แต่กิจกรรมที่เกิดขึ้นผ่านเทคโนโลยีดิจิทัลมักจะถูกใช้ไปเพื่อความบันเทิง และเพื่อการบริโภคเป็นหลัก

1.3 ปัญหาเรื่องการรู้เท่าทันดิจิทัล (digital literacy)

ข้อมูลจากการสัมภาษณ์ผู้ทรงคุณวุฒิซึ่งไปในทิศทางเดียวกันว่าการรู้เท่าทันดิจิทัลของพลเมืองกำลังกลายเป็นปัญหาใหญ่ของพลเมืองดิจิทัล โดยการรู้เท่าทันดิจิทัลในที่นี้เป็นทักษะที่ไปไกลกว่าเรื่องของความสามารถในการเข้าถึงอินเทอร์เน็ต ทักษะในการผลิตหรือส่งต่อเนื้อหาในแพลตฟอร์มออนไลน์ แต่ครอบคลุมมิติด้านการวิเคราะห์ประเมินผลเนื้อหา การตัดสินใจเลือกเชื่อ และทำกิจกรรมกับเนื้อหาที่ได้รับมา ไม่ว่าจะเป็นผลิต การส่งต่อ การแสดงความคิดเห็น เหล่านี้เป็นทักษะที่สำคัญที่จะช่วยให้พลเมืองมีความรู้เท่าทันดิจิทัล

รศ.ดร.ไพฑูรย์ พิมติ จากสถาบันเทคโนโลยีพระจอมเกล้าเจ้าคุณทหารลาดกระบัง กล่าวว่า “ทักษะในการใช้ดิจิทัลตรงนี้ไม่ได้มีเพียงการเข้าใช้ การเข้าถึง การสร้าง แต่สิ่งที่เป็นประเด็นในเรื่องนี้คือความเข้าใจ เมื่อเข้าไปในดิจิทัล ถามว่าเราเข้าใจโลกนี้น้อยแค่ไหน คนที่ใช้เข้าใจหรือรู้ถึงผลกระทบที่ตามมาจากการใช้ดิจิทัลแค่ไหน รู้เรื่องของชาวปลอมแค่ไหน ตระหนักถึงผลกระทบของการใช้งานดิจิทัลว่าจะสร้างผลเสียให้แก่สังคมแค่ไหนอย่างไร ปัญหาคือหลายคนที่ใช้ดิจิทัลอาจไม่ระมัดระวังในเรื่องนี้กันมากนัก”

ด้าน รศ.ดร.อุษา บิ๊กกินส์ กล่าวว่า “สังคมไทยยังขาดจิตสาธารณะในสื่อโซเชียล เรามีแต่จิตสาธารณะในโลกแห่งความเป็นจริง เป็นการซื้อของแจก แต่ในสังคมออนไลน์ที่ทำให้เราทำกันหมดในเรื่องของสิทธิเสรีภาพแน่นอนว่าเรามี freedom of speech แต่คำถามคือขอบเขตในการแสดงออกที่ควรจะเป็นของเราอยู่ตรงไหน เรารู้เท่าทันสิ่งที่เราแสดงออกไปแค่ไหนว่าจะส่งผลกระทบต่อเราในโลกแห่งความเป็นจริง สังคมไทยยังขาดวิจาร์ณญาณ การวิเคราะห์และการประเมิน ซึ่งเป็นปัญหาสำคัญในการใช้ดิจิทัล และอาจทำให้เกิดการเอนเอียงไปทางฝ่ายใดฝ่ายหนึ่งได้อย่างง่ายดาย อันนำไปสู่ความแตกแยกในสังคม สังคมไทยควรสร้าง social protection ให้มากขึ้น นอกเหนือไปจาก self-protection ที่ตอนนี้เราอาจมีอยู่บ้าง”

ขณะที่ ผศ.อรรถพล อนันตวรสกุล จากคณะครุศาสตร์ จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย กล่าวว่า “นอกจากอคติในการเลือกรับรู้ข้อมูลข่าวสารจากแหล่งข้อมูลที่ตัวเองเชื่อที่ทำให้เกิดช่องว่างในความรู้แล้ว ปัญหาอีกด้านอยู่ที่การปล่อยข้อมูลของรัฐบาล Fake news ต่างๆ การเรียนการสอนในเรื่องนี้จึงจำเป็นต้องเชื่อมโยงกับประเด็นเชิงจริยธรรมด้วย ซึ่งปัจจุบันเรื่องนี้กำลังกลายเป็นเรื่องใหญ่ เพราะสังคมไทยพูดเรื่องการรู้ดิจิทัลแยกส่วนกับ literacy ส่วนอื่นๆ ทำให้เราเลือกฟังสิ่งที่อยากฟัง และเลือกเชื่อสิ่งที่อยากเชื่อ กระทั่งปิดหูปิดตา digital literacy จึงสำคัญมาก”

จากบทสัมภาษณ์ผู้ทรงคุณวุฒิข้างต้นชี้ให้เห็นถึงปัญหาใหญ่ของการเข้าถึงดิจิทัลว่า มีความลึกซึ้งอย่างมาก เกี่ยวข้องกับวิจารณ์ญาณในการใช้งานของแต่ละบุคคลและไกลไปกว่าเรื่องทางเทคนิคที่จะส่งผลให้ผู้นั้นสามารถเรียกได้ว่าเป็นพลเมืองดิจิทัล ซึ่งสอดคล้องกับผลการวิจัยของ รุ่งเกียรติ รัตนบานชื่น (กรุงเทพฯธุรกิจ, 2563; TNN Online, 2564) ที่ชี้ให้เห็นว่าทักษะในเรื่องของการรู้เท่าทันดิจิทัลความสามารถในการติดตามและตรึงตรองต่อเนื้อหาที่ได้รับ (cognitive skills) รวมไปถึงทักษะทางด้านสังคม (social-emotional skills) อันเกิดขึ้นจากการเข้าถึงดิจิทัลและใช้ดิจิทัลของผู้คนในสังคมไทยยังอยู่ในระดับต่ำ ดังจะเห็นว่ามิข่าวสารเกี่ยวกับการใช้งานดิจิทัลโดยขาดความรับผิดชอบตรึงตรองและขาดทักษะทางด้านสังคมมากมาย อาทิ การสร้างและปล่อยข่าวปลอม การกดไลค์หรือแชร์ข้อมูลที่ไม่เป็นจริงออกไปทั้งโดยตั้งใจและไม่ตั้งใจ การใช้คำพูดที่หยาบคายและสร้างความเกลียดชัง (hate speech) รวมไปถึงการเลือกเข้าถึงเฉพาะบางชุดข้อมูลโดยปราศจากการพยายามเข้าถึงข้อมูลอย่างรอบด้าน เป็นต้น

จึงกล่าวโดยสรุปได้ว่าปัญหาเรื่องการรู้เท่าทันดิจิทัล (digital literacy) นั้นสามารถแบ่งออกเป็น 3 ปัญหาใหญ่ๆ คือ 1) ปัญหาการผลิตและส่งต่อข่าวปลอม (fake news) ซึ่งเรื่องนี้สืบเนื่องมาจากปัญหาการรู้เท่าทันเนื้อหาที่เข้าถึง หรือก็คือปัญหาการขาดความยั้งคิดและตรึงตรองตรวจสอบข้อมูลที่ได้เข้าถึงก่อนที่จะเชื่อ แชร์ หรือ ผลิตซ้ำข้อมูลเหล่านั้นออกไป อันส่งผลให้ผู้นั้นเป็นส่วนหนึ่งในวงจรของข่าวปลอม ที่อาจสร้างผลกระทบต่อสังคมโดยรวมได้ 2) ปัญหาการเลือกใช้ภาษาในการสื่อสารที่สร้างความเกลียดชัง (hate speech) และ 3) ปัญหาการเลือกรับรู้ข้อมูลอย่างมีอคติ โดยแต่ละประเด็นปัญหามีรายละเอียดดังต่อไปนี้

1.3.1 การผลิตและส่งต่อข่าวปลอม (Fake news)

ในส่วนของการสร้างและปล่อยข่าวปลอมนั้นนับว่ายังเป็นปัญหาใหญ่ของสังคมไทย ศูนย์ต่อต้านข่าวปลอมได้เผยแพร่ว่าในปี 2546 ที่ผ่านมามีข่าวปลอมปรากฏในสังคมออนไลน์อย่างต่อเนื่อง โดยส่วนใหญ่เกี่ยวข้องกับเรื่องเศรษฐกิจ ปากท้อง และการเงิน ยกตัวอย่างเช่น ข่าวเรื่องคลินิกแก้หนักดอกเบ็ญร้อยละ 2 บาท ดำเนินการผ่านธนาคารออมสิน กรุงเทพฯ และ ธ.ก.ส ข่าวเรื่องธนาคารออมสินให้กู้ฉุกเฉิน 10,000 บาท และข่าวเรื่องพบผู้ติดเชื้อโควิด-19 ที่วัดสังฆทาน จำนวน

300 ราย เป็นต้น โดยสิ่งที่เป็นปัญหาก็คือข่าวปลอมเหล่านั้นกลับได้รับแชร์ซ้ำหลายรอบ แม้ศูนย์ต่อต้านข่าวปลอมจะระบุไว้ในเว็บไซต์แล้วว่าข่าวดังกล่าวเป็นข่าวปลอมก็ตาม (กรุงเทพฯธุรกิจ, 2564)

นอกจากการแชร์ข่าวปลอมโดยปราศจากการตรวจสอบแล้ว จากการสำรวจยังพบอีกว่าในบางครั้งข่าวปลอมที่ได้รับการตรวจสอบจากศูนย์ต่อต้านข่าวปลอมและมีการประกาศผ่านทางเว็บไซต์เรียบร้อยแล้ว ก็ยังไม่ได้มีการนำข่าวนั้นออกจากเว็บไซต์ข่าวปกติ ยกตัวอย่างเช่น ข่าวเรื่องกฟภ. ขยายเวทที่लयกเว้นเก็บค่าไฟ ออกไป 6 เดือน ซึ่งมีข่าวออกมาเมื่อ 24 กรกฎาคม 2564 แต่เมื่อวันที่ 31 กรกฎาคม 2564 ทางศูนย์ต่อต้านข่าวปลอมก็ได้ออกมาชี้ให้เห็นว่าข่าวดังกล่าวเป็นข่าวปลอม ทว่าเมื่อเข้าไปตรวจสอบกลับยังพบว่ามีสำนักข่าวบางเว็บไซต์ยังคงไม่แก้ไขหรือลบหรือชี้แจงเรื่องโพสต์ข่าวปลอมดังกล่าว ซึ่งอาจสร้างความเข้าใจผิดให้แก่ผู้ใช้งานได้ เรื่องนี้นับเป็นความรับผิดชอบร่วมกันระหว่างผู้ผลิตเนื้อหาในดิจิทัลกับผู้ใช้ดิจิทัล กล่าวคือผู้ที่ผลิตเนื้อหาจำเป็นต้องตรวจสอบเนื้อหาข้อมูลต่างๆก่อนโพสต์ขณะที่ผู้อ่านในฐานะผู้ใช้ดิจิทัลก็ควรมีการตรวจสอบข่าวเดียวกันนี้จากแหล่งข้อมูลหลายแหล่งก่อน

ด้าน พ.ต.อ.กฤษณะ พัฒนเจริญ รองโฆษกสำนักงานตำรวจแห่งชาติ เผยว่าในห้วงเดือนมิถุนายน 2564 ทางสำนักงานตำรวจแห่งชาติ ได้รับข้อมูลจากศูนย์ต่อต้านข่าวปลอม กระทรวงดิจิทัลว่าพบผู้ที่เกี่ยวข้องกับการสร้างข่าวปลอม และอยู่ในข่ายที่ต้องดำเนินคดีกว่า 50 คดี โดยเป็นเรื่องที่เกี่ยวข้องกับการแพร่ระบาดของโรคโควิด-19 จำนวนกว่า 30 คดี (คมชัดลึก, 2564) ขณะที่รัฐมนตรีว่าการกระทรวงดิจิทัลเพื่อเศรษฐกิจและสังคม (ดีอีเอส) นายชัยวุฒิ ธนาคมานุสรณ์ ได้เปิดเผยข้อมูลสถิติข่าวปลอมใน “กิจกรรมสร้างการรับรู้ เพื่อรู้เท่าทันและรับมือกับข่าวปลอม” ซึ่งจัดขึ้นที่ จ.เชียงราย เมื่อวันที่ 16 ก.ค. 2564 ว่าจากการเก็บรวบรวมข้อมูลเชิงลึกโดยศูนย์ต่อต้านข่าวปลอม ย้อนหลังไปช่วง 9 เดือนที่ผ่านมา (1 ต.ค. 63-30 มิ.ย. 64) พบข้อมูลน่าสนใจเกี่ยวกับพฤติกรรมเผยแพร่ข่าวปลอมของคนไทยว่า มีจำนวนผู้โพสต์ข่าวปลอม 587,039 คน และจำนวนผู้แชร์ข่าวปลอม 20,294,635 คน ส่วนกลุ่มที่มีพฤติกรรมดังกล่าวมากกว่า 90% อยู่ในช่วงอายุ 18-34 ปี โดยจากการรับแจ้งเบาะแส และติดตามการสนทนาบนโลกออนไลน์เกี่ยวกับข่าวปลอม ในช่วง 9 เดือนที่ผ่านมา มีข้อความข่าวที่ต้องคัดกรองทั้งหมด 145,515,605 ข้อความ ข้อความข่าวที่เข้าเกณฑ์ดำเนินการตรวจสอบ 13,165 ข้อความ และพบข้อความข่าวที่ต้องดำเนินการตรวจสอบจำนวน 5,010 เรื่อง (ไทยรัฐออนไลน์, 2564)

1.3.2 การใช้ภาษาที่สร้างความเกลียดชัง (hate speech)

ในส่วนของการใช้ถ้อยคำที่หยาบคาย ล่วงละเมิด หรือสร้างความเกลียดชังนั้นก็นับเป็นอีกปัญหาใหญ่ที่พบมากและสะท้อนให้เห็นถึงความไม่รู้เท่าทันดิจิทัลของผู้คนส่วนมากในสังคมไทย ซึ่งวาทะที่สร้างความเกลียดชังนั้น มิได้ทั้งการใช้วาทะที่ผิดมารยาท ละเมิดผู้อื่น ทำให้ผู้อื่นเกิดความเสียหายหรือที่เรียกกันว่าเป็นการล้อเลียนบนโลกออนไลน์ หรือ “ไซเบอร์บูลลี่” (cyber bully) อีก

ประเภทคือการใช้วาจาเพื่อสร้างให้เกิดความเกลียดชังแก่ตัวบุคคลหรือแก่คนบางกลุ่มแก่ความคิด ความเชื่อบางประเด็นที่เรียกว่า hate speech ดังที่ ข้อมูลจาก Social Media Monitoring for Peace ได้ชี้ให้เห็นว่าปัจจุบันมีความคิดเห็นเกี่ยวกับวาจาสร้างความเกลียดชังนักร้อยบน YouTube, Facebook และ Twitter โดยลักษณะของการใช้คำพูดที่แสดงความเกลียดชัง (hate speech) นั้น อาจเป็นได้ทั้งการใช้ภาษาเหยียดลักษณะทางกายภาพ เหยียดหยามเพศสภาพ ศาสนาวัฒนธรรมวิถี ชีวิตความเป็นอยู่ เพื่อกระตุ้นการเลือกปฏิบัติให้เกิดขึ้น ซึ่งการใช้ภาษาในลักษณะที่สร้างความ เกลียดชังยังดำรงอยู่ในสังคมเรื่อยมา โดยเฉพาะอย่างยิ่งเหตุการณ์ดังกล่าวเพิ่มขึ้นอย่างมากเมื่อ ประเทศไทยประสบปัญหาโรคระบาดโควิด 19 ระลอกที่ 2 ที่มีจุดแพร่เชื้อใหญ่มาจากตลาดกุ่มสดที่ จังหวัดสมุทรสาคร โดยแรงงานชาวพม่า ซึ่งส่งผลให้เกิดการแสดงความคิดเห็นในลักษณะเหยียดหยาม สร้างความเกลียดชังและสุมเสี่ยงต่อการนำไปสู่การใช้ความรุนแรงในที่สุด (Bangkok post, 2020; กรมสุขภาพจิต, 2563)

“สถานการณ์ตอนนี้แย่มาก digital citizen นั้นด้อยลงทุกเจนเนอเรชั่น มีอารมณ์รุนแรง มี การถ่ายทอดอย่างที่ไม่มีการควบคุม ไม่ตระหนักถึงการรับสารส่งสารอย่างมีมารยาท การใช้ เทคโนโลยีเหล่านี้มีพัฒนาการด้อยลงอย่างชัดเจน” ทิพรรัตน์ สิทธิวงศ์ หัวหน้าภาควิชาเทคโนโลยีและ สื่อสารการศึกษา คณะศึกษาศาสตร์ มหาวิทยาลัยนเรศวร กล่าว

ข้อมูลจากกรมสุขภาพจิต ชี้ให้เห็นว่าปัจจุบันพฤติกรรมกลั่นแกล้งทางออนไลน์ หรือ “ไซเบอร์บูลลี่” (cyber bully) ของเด็กไทยติดอันดับ 2 ของโลกรองจากญี่ปุ่น ผลสำรวจพบ เด็กกว่า 91% เคยถูกบูลลี่ ตบหัว ล้อพ่อแม่ พุดจาเหยียดหยาม โดยร้อยละ 41.78 เป็นการบูลลี่ด้วยวาจา เช่น เช่น นินทา ตำหนิ ชกต่อย ล้อปมด้อย พุดเชิงให้ร้าย เสียดสี กลั่นแกล้งในสื่อออนไลน์ (กรม สุขภาพจิต 2563) ข้อมูลจากสถาบัน DQ (DQ Institute) ได้เผยให้เห็นว่าปัจจุบันเด็กไทยอายุ 8-19 ปีต้องเผชิญกับความเสี่ยงในโลกไซเบอร์ในอัตราที่สูงกว่าในประเทศอื่นๆ โดยเด็กชายมีความเสี่ยง มากกว่าเด็กหญิงอยู่ที่ 53% ขณะที่เด็กหญิงมีความเสี่ยงที่ 41% ซึ่งมากกว่าค่าเฉลี่ยของ ปรากฏการณ์นี้ทั่วโลกซึ่งอยู่ที่ 29% (AIS, 2020)

นอกจากนั้น สิ่งที่น่าสนใจคือการใช้วาจาสร้างความเกลียดชังทางการเมืองเป็นปรากฏการณ์ ที่เพิ่มขึ้นอย่างมากในประเทศไทย เมื่อประเทศไทยประสบกับโรคระบาดโควิด 19 และปัญหา ทางการเมือง ซึ่งไม่เพียงแต่ประชาชนเท่านั้นที่มีการใช้วาจาสร้างความเกลียดชังในโลกออนไลน์ แม้ว่าจะเป็นไปได้เพื่อแสดงความคิดเห็นทางการเมือง แต่ในขณะเดียวกันรัฐบาลก็กำลังกลายเป็น เงื่อนไขที่กระตุ้นให้สถานการณ์ดังกล่าวเพิ่มขึ้นไปอีกโดยการแจ้งข้อหารวมไปถึงอาจมีการจับกุมผู้ที่ กล่าววาจาสร้างความเกลียดชังให้แก่รัฐบาล โดยอาศัยอำนาจทางกฎหมายที่มีอยู่และพระราช กำหนดสถานการณ์ฉุกเฉิน (Bamaejuri Sohkhlet, 2020)

ซึ่งเรื่องนี้ที่น่าสนใจอยู่ไม่น้อยว่าเส้นกั้นระหว่างการแสดงความคิดเห็นทางการเมืองกับการใช้วาจาสร้างความเกลียดชังอยู่ที่ใดและขอบเขตในการแสดงความคิดเห็นหรือการแสดงออกทางการเมืองนั้นอยู่ที่ใด ดังที่ สุภิญญา กลางณรงค์ ได้ตั้งข้อสังเกตว่า “hate speech มันเป็นมลภาวะและการที่ซึมซับเรื่อง hate speech มากๆ ก็เครียดและอาจนำไปสู่หลายเรื่อง เราต้องค่อยๆดึงกลับมาไม่ให้สุดโต่ง การที่ใช้คำบางอย่าง ก็อดทนได้ ในทางประชาธิปไตยแต่ถ้าหากมันสุดโต่งมากไปก็ต้องดึงกลับมา แต่ว่าสุดท้ายมันกลายเป็นว่าใครจะเป็นคนดึงกลับมา และเรื่องนี้มันเป็นพลวัตรมากหลายคนหลายครั้งเมื่อใช้คำพูดเหล่านั้นออกไปกลับรู้สึกคุ้นชินและยอมรับมันไปในที่สุด ทำให้ความรุนแรงเพิ่มมากขึ้นเรื่อยๆ แต่ระดับการยอมรับก็เพิ่มขึ้นเรื่อยๆไปพร้อมกัน คำถามคือจุดไหนเป็นจุดที่เกินเลยไปใครจะเป็นคนบอก” ซึ่งข้อสังเกตดังกล่าวชี้ชวนให้ทุกฝ่ายต้องหันกลับมาทบทวนและวางกติการ่วมกันเกี่ยวกับการแสดงความคิดเห็นบนโลกออนไลน์เช่นใดเพื่อลดมลภาวะของการใช้ภาษาการสื่อสาร แต่ในขณะเดียวกันก็ไม่ละเมิดสิทธิเสรีภาพในการแสดงความคิดเห็นของประชาชน

1.3.3 การรับรู้และเลือกรับข้อมูลอย่างมีอคติ

การใช้สื่อดิจิทัลโดยมีอคตินับเป็นอีกปัญหาหนึ่งที่กำลังเกิดขึ้นในสังคมไทย ผลจากการสนทนากลุ่ม (focus group) ผู้ทรงคุณวุฒิและผู้เชี่ยวชาญในการจัดการเรียนการสอนทางด้านดิจิทัลและผู้วิจัยในหัวข้อดังกล่าวพบว่าอคติในการเลือกรับข่าวสารนั้นเป็นสิ่งที่เกิดขึ้นมาโดยตลอดในการใช้งานดิจิทัล แม้ปฏิเสธไม่ได้ว่าอคติหรือการเลือกรับรู้เป็นธรรมชาติของมนุษย์ อย่างไรก็ตามปัญหาของการเลือกรับรู้ และรับฟังเฉพาะเรื่องที่ตนชอบและพึงพอใจก็อาจส่งผลกระทบต่อการเรียนรู้ดิจิทัลได้ ดังที่ ดร. ตรี บุญเจือ กล่าวว่า “เป็นเรื่องธรรมดาที่มนุษย์จะมีอคติ ความขัดแย้งเป็นเรื่องธรรมชาติของมนุษย์ ในสังคมดิจิทัลหากเราเลือกที่จะรับฟังข่าวเฉพาะที่เราชอบ ก็ยากที่จะเกิดการเรียนรู้ได้”

เรื่องการเลือกรับรู้ข่าวสารนี้กำลังกลายเป็นปัญหาที่ทวีความรุนแรงเพิ่มมากขึ้นเมื่อสถานการณ์ทางการเมืองมีการแบ่งฝ่ายทางความคิดอย่างชัดเจน อันส่งผลให้ผู้ใช้ดิจิทัลบางกลุ่มเลือกที่จะรับฟังและเชื่อข่าวสารจากฝ่ายที่มีความคิดเช่นเดียวกันกับตนเป็นหลัก ซึ่งอคติที่เกิดขึ้นนั้นเชื่อมโยงไปสู่ปัญหาอื่นๆ อาทิ การผลิตและแชร์ข่าวสารที่ไม่เป็นจริง การใช้ภาษาที่รุนแรงสร้างความเกลียดชังเพื่อหวังผลทางการเมือง เป็นต้น แม้ว่าส่วนหนึ่งอาจมองได้ว่าเป็นอีกรูปแบบหนึ่งของพลเมืองประชาธิปไตยภายในโลกดิจิทัลที่มีการเคลื่อนไหวทางการเมือง แต่ก็ไม่สามารถปฏิเสธได้ว่าการเลือกรับข้อมูลจากบางแหล่งข้อมูลโดยเฉพาะเรื่องที่ยากฟังหรือประเด็นที่ตรงตามความเห็นของผู้ใช้งาน อาจทำให้ผู้ใช้ดิจิทัลเกิดช่องว่างทางความรู้ขึ้นและนำไปสู่ความเอนเอียง ขาดการยับยั้งการประเมินและวิเคราะห์อย่างรอบด้าน ซึ่งนอกจากจะแสดงให้เห็นปัญหาของการรู้เท่าทันสื่อแล้วเสี่ยงต่อการถูกปลุกปั่นและใช้ประโยชน์ทางการเมือง

2. สาเหตุของปัญหา

จากผลการวิจัยชี้ให้เห็นว่าพลเมืองไทยในปัจจุบันยังประสบกับปัญหาหลายประการที่ส่งผลกระทบต่อความเป็นพลเมืองดิจิทัล ผู้ที่สามารถเข้าถึงและใช้งานดิจิทัล รวมไปถึงสามารถรู้เท่าทันสื่อดิจิทัล และแสดงออกในโลกดิจิทัลได้อย่างมีความรับผิดชอบ ซึ่งผลจากการวิจัยและสนทนากลุ่ม (focus group) ระหว่างผู้วิจัยกับผู้ทรงคุณวุฒิและผู้เชี่ยวชาญในการจัดการเรียนการสอนทางด้านดิจิทัลรวมไปถึงผู้วิจัยในหัวข้อดังกล่าว พบว่ามีสาเหตุหลายประการที่ส่งผลกระทบต่อความเป็นพลเมืองดิจิทัลของผู้นคนในสังคมไทย

2.1 ประการแรก ความล่าช้าในการจัดการเทคโนโลยีของภาครัฐ ซึ่งผลจากการวิจัยชี้ให้เห็นว่าปัจจุบันสังคมไทยมีประสบกับปัญหาโครงสร้างพื้นฐานของอินเทอร์เน็ต ปัญหาการขาดอุปกรณ์และความสามารถในการเข้าถึงและใช้งานอินเทอร์เน็ต นอกเหนือจากโครงสร้างพื้นฐานทางอินเทอร์เน็ตแล้ว เรื่องนโยบาย (framework) ในการพัฒนาพลเมืองดิจิทัลก็มีความสำคัญ

ผู้ช่วยศาสตราจารย์ ดร.อนุชา โสมาบุตร ผู้อำนวยการศูนย์นวัตกรรมการเรียนการสอนมหาวิทยาลัยขอนแก่น กล่าวว่า “หากเราจะตั้งหลักกับเรื่องนี้ประเทศไทยควรต้องมี framework อย่างเช่น EU สิงคโปร์ เกาหลี ออสเตรเลีย เราควรมี ไม่เช่นนั้นแต่ละหน่วยงานก็จะไปคนละทิศคนละทาง เราต้องสร้างกรอบขึ้นมาก่อน ซึ่งอาจปรับได้เรื่อยๆ ได้ เพราะปัญหาตอนนี้คือเรายังไม่มีการบอกว่าพลเมืองดิจิทัลของไทยหน้าตาของมันควรจะเป็นอย่างไร”

กล่าวได้ว่า นโยบายในการพัฒนาพลเมืองดิจิทัลของสังคมไทยในปัจจุบันยังขาดความชัดเจนไม่เป็นไปในทิศทางเดียวกัน ส่งผลให้การดำเนินโครงการส่งเสริมความรู้ดิจิทัลให้แก่พลเมืองของหน่วยงานต่างๆ เป็นไปในลักษณะของการดำเนินการเพื่อให้บรรลุตัวชี้วัดมากกว่าที่จะบรรลุเป้าหมายในการพัฒนาพลเมืองดิจิทัลที่พึงปรารถนาอย่างบูรณาการ ตามแนวทางการพัฒนาพลเมืองดิจิทัลในภาพรวมที่รัฐกำหนดไว้ ปัจจุบันรัฐยังกำหนดมาตรการรองรับการเปลี่ยนแปลงดิจิทัลได้อย่างล่าช้ากว่าที่ควรจะเป็น

2.2 ประการที่สอง การขาดองค์ความรู้การเรียนรู้ดิจิทัลแบบบูรณาการ ในเรื่องนี้ ผศ.อรรถพล อนันตวรสกุล จากคณะครุศาสตร์ จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย กล่าวไว้ได้อย่างเห็นภาพว่า “อันที่จริงประเทศไทยมีหลายหน่วยงานที่ทำเรื่องนี้อย่างเช่น สสย. (สถาบันสื่อเด็กและเยาวชน) เป็นแผนงานภายใต้ สสส. (สำนักงานกองทุนสนับสนุนการสร้างเสริมสุขภาพ) ที่เคลื่อนเรื่องนี้มาโดยตลอด เพื่อกำหนดทิศทางการเรียนรู้ของเด็กตั้งแต่ปฐมวัย ประถมศึกษา มัธยมต้น มัธยมปลาย มหาวิทยาลัย วัยทำงานและวัยสูงอายุ ด้าน Thai Civic เองก็ได้พัฒนา framework ใหญ่เรื่องการรู้เท่าทันสื่อและกำลังต่อยอดมาเป็นงานวิจัยเกี่ยวกับสมรรถนะที่กำลังพัฒนาอยู่ในขณะนี้เช่นกัน ... ตอนนี้เราไม่ได้เริ่มจากศูนย์ แต่ว่าสิ่งที่เป็นปัญหาที่สำคัญขาด alignment ต่างคนต่างทำไม่มีการแชร์ข้อมูลกัน ตลอด 4 ปีนี้”

ผลจากการวิจัยชี้ให้เห็นว่า ปัจจุบันในสังคมไทยมีความพยายามจากหลายหน่วยงานในการพัฒนาองค์ความรู้ด้านการรู้เท่าทันดิจิทัลให้กับคนหลายช่วงวัย ผลจากการสัมภาษณ์และการศึกษาเอกสาร สามารถสรุปได้ว่าปัจจุบันมีการทำงานวิจัยที่เกี่ยวข้องกับการเรียนรู้ดิจิทัลโดยหลายหน่วยงาน อาทิ งานวิจัยตัวชี้วัดเรื่องการส่งเสริมการรู้เท่าทันสื่อเพื่อสร้างพลเมืองประชาธิปไตย กับการสร้างการปกป้องทางสังคม (social protection) สำหรับเด็ก ของสถาบันสื่อเด็กและเยาวชน (สสย.) เพื่อกำหนดทิศทางการเรียนรู้ของเด็กตั้งแต่ประถมวัย ประถมศึกษา มัธยมต้น มัธยมปลาย มหาวิทยาลัย วัยทำงานและวัยสูงอายุ การวิจัยและพัฒนาคู่มือเกี่ยวกับการเรียนรู้ดิจิทัลของพลเมืองในทุกช่วงวัยโดยผสมผสานเข้ากับองค์ความรู้เรื่องการรู้เท่าทันสื่อสารสนเทศและสื่อดิจิทัล (Media Information and Digital Literacy: MIDL) ของมูลนิธิการศึกษาเพื่อสร้างพลเมืองไทย (Thai Civic Education Foundation – TCE Foundation) ซึ่งปัจจุบันกำลังต่อยอดมาเป็นงานวิจัยเกี่ยวกับสมรรถนะการสื่อสาร และการพัฒนาคู่มือ digital literacy ของสำนักงานพัฒนาธุรกรรมทางอิเล็กทรอนิกส์ (Electronic Transactions Development Agency: EDDA) ซึ่งจะประกอบไปด้วยกรอบแนวคิดพลเมืองดิจิทัล และแนวทางการอบรม เป็นต้น

อย่างไรก็ตาม ต้องยอมรับว่าองค์ความรู้เหล่านี้จำเป็นต้องได้รับการทบทวนตรวจสอบว่าเพียงพอและเท่าทันกับการเปลี่ยนแปลงทางสังคม เศรษฐกิจและการเมืองที่เกิดขึ้นในปัจจุบันหรือไม่ สิ่งที่สำคัญคือองค์ความรู้ที่ผลิตขึ้นมาเหล่านี้ยังขาดการบูรณาการระหว่างกันเนื่องจากยังไม่เคยมีการแลกเปลี่ยนเพื่อจัดขบวนการวิจัยเรื่องดังกล่าวอย่างจริงจังว่าปัจจุบันองค์ความรู้เรื่องดิจิทัลอยู่จุดใด ยังขาดเรื่องใด และจะพัฒนาต่อไปในเรื่องใด เพื่อให้พลเมืองดิจิทัลของไทยมีความรู้ทั้งด้านการใช้ดิจิทัลและการใช้ดิจิทัลอย่างมีวิจารณญาณ

นอกจากนั้น เรื่องการขาดคลังความรู้และคลังรวบรวมสื่อการสอนก็เป็นอีกส่วนหนึ่งต่อการพัฒนาองค์ความรู้เรื่องดิจิทัล ดังที่ ผู้ช่วยศาสตราจารย์ ดร.อนุชา โสมาบุตร กล่าวว่า “เรื่องความรู้เราควรมีคลังความรู้ซึ่งมาจากหลายที่ซึ่งเป็นความเชี่ยวชาญ เพราะ อว. (กระทรวงการอุดมศึกษา วิทยาศาสตร์ วิจัยและนวัตกรรม) อาจไม่ครบในเชิงทักษะ อาจมีแค่เชิงทฤษฎี เราจำเป็นต้องมีเจ้าภาพที่จะรวบรวมองค์ความรู้แล้วแปะไว้ให้คนที่สนใจมาเรียนรู้ได้ อย่างเช่นครูก็สามารถมาหยิบเนื้อหาไปสอนได้ด้วย” ทั้งนี้เพราะผลจากการวิจัยชี้ให้เห็นว่าปัจจุบันครูผู้สอนเรื่องพลเมืองดิจิทัลต้องพัฒนาและสร้างองค์ความรู้และเครื่องมือในการถ่ายทอดด้วยตนเอง ไม่มีคลังข้อมูลและองค์ความรู้ที่รวมไว้เป็นส่วนกลางซึ่งได้รับการตรวจสอบและประเมินจากผู้เชี่ยวชาญว่าถูกต้องและสามารถนำไปใช้ได้ ส่งผลให้ข้อมูลที่ครูผู้สอนพยายามแสวงหานั้นอาจเป็นคุณภาพต่ำและไม่มีคุณภาพมากพอที่จะนำไปผลิตสื่อการเรียนรู้ได้อย่างมีประสิทธิภาพ ถึงขั้นที่เป็นชุดข้อมูลที่ผิด ด้วยเหตุนี้การขาดองค์ความรู้และคลังความรู้จึงเป็นปัญหาอีกประการที่ทำให้การเรียนรู้เรื่องดิจิทัลของ

พลเมือง กระจัดกระจายและไม่สามารถบูรณาการไปสู่เป้าหมายสูงสุดในการเป็นพลเมืองดิจิทัลของประเทศได้

2.3 ประการที่สาม การขาดวิจารณญาณในการใช้ดิจิทัล ผลการวิจัยชี้ให้เห็นว่าคนไทยรับรู้ข้อมูลได้อย่างรวดเร็วมาก แต่ความสามารถในการเลือกใช้เลือกแชร์ข้อมูลดิจิทัลยังพบว่าไม่มีการตรวจสอบข้อมูลอย่างจริงจัง และมีการเลือกเข้าถึงและเลือกแชร์ข้อมูลด้วยอคติและผลประโยชน์ทางการเมือง ดังที่ วศิน ปั่นทอง จากคณะรัฐศาสตร์ มหาวิทยาลัยธรรมศาสตร์ ชี้ให้เห็นว่า “ความท้าทายอย่างหนึ่งคือการอนุวัตดิจิทัลและความสามารถของสังคมในการดูดซึมเอาสภาวะดิจิทัลนี้มาใช้ในชีวิตของตัวเองไม่เท่ากัน ในสังคมมี civic text ที่เกิดขึ้นเยอะมาก แต่ว่าสังคมไม่สามารถจะใช้ประโยชน์จาก text นั้นได้อย่างเต็มที่” ส่วนหนึ่งเป็นเพราะการเรียนรู้ดิจิทัลของพลเมืองไทยยังคงเป็นแบบแยกส่วน การเรียนรู้ดิจิทัลแยกออกจาก literacy ส่วนอื่นๆ เช่น ไม่มีการเชื่อมโยงกับประเด็นเชิงจริยธรรม ประเด็นทางด้านสังคม การเมือง การเท่าทันสื่อสารสนเทศและสื่อดิจิทัล (MIDL) อีกทั้งการเรียนรู้ยังถูกแยกออกจากบริบททางสังคม “เราอาจไม่สามารถแยกการรู้เท่าทันสื่อออกจากบริบททางสังคมที่เราอยู่ได้ สิ่งที่สำคัญตอนนี้อาจไม่ใช่เรื่องการเข้าถึงแต่เป็นเรื่องความเข้าใจที่เราจะสามารถใช้ประโยชน์จากเนื้อหาเหล่านั้นได้ และนั่นก็เชื่อมโยงกับวิถีคิดของผู้เหล่านั้นด้วย เช่น การตรวจสอบข้อเท็จจริงหรือข่าวปลอมและนำไปสู่การร้องเรียนได้” ดร. ตรี บุญเจือ ผู้อำนวยการสำนักบริหารเรื่องร้องเรียนและคุ้มครองผู้บริโภคในกิจการกระจายเสียงและโทรทัศน์ และสำนักงาน กสทช. กล่าว

นอกจากนั้นผู้เรียนยังไม่ได้รับการอบรมให้เกิดความตระหนักถึงความเชื่อมโยงระหว่างปฏิบัติการในโลกดิจิทัลกับโลกแห่งความเป็นจริง เช่น การที่นักเรียนเลือกที่จะ copy ข้อมูลที่ค้นหาได้จากอินเทอร์เน็ตไปใช้ในรายงานทันทีนั้น อาจส่งผลต่อการเรียนรู้ของนักเรียนและเป็นผลร้ายมากกว่าผลดี “คนไทยดูดข้อมูลเร็วมากแต่ความสามารถในการขาดวิจารณญาณในการคิดกับข้อมูลเหล่านั้น เด็กเหล่านี้ทำการบ้านไว้มาก แทบจะก๊อปปี้แปะมาเลย” รศ ดร ฉันทนา วิริยเวชกุล กล่าว

ขณะที่ การที่ผู้ใช้ดิจิทัลเลือกแสดงความคิดเห็นด้วยภาษาที่รุนแรงและสร้างความเกลียดชังก็อาจส่งผลต่อการละเมิดสิทธิผู้อื่นกระทั่งนำไปสู่การฟ้องร้องกันในโลกแห่งความเป็นจริง เมื่อประกอบกับการที่เนื้อหาในแพลตฟอร์มออนไลน์จำนวนมาก หลายเรื่องไม่มีผู้ที่ตรวจสอบ (verify) ว่าถูกหรือผิด ทำให้หลายครั้งมีการแชร์เรื่องราวที่ไม่ถูกต้องออกไปและสร้างความเข้าใจผิดแก่คนในสังคม

2.4 ประการที่สี่ สถานการณ์ทางด้านการเมือง เป็นอีกเงื่อนไขหนึ่งที่ส่งผลต่อการเรียนรู้ดิจิทัลของพลเมือง ดังที่ สาโรจน์ แวมณี นักวิชาการอิสระ กล่าวว่า “ปัจจัยการแตกขั้วทางการเมืองของไทย เป็นปัจจัยหนึ่ง ตอนนี้ทุกเรื่องก็ถูกโยงไปเป็นการเมืองหมด ขั้วทางการเมืองเป็น

บริบทของไทยที่อาจทำให้คนที่รับสารกลางๆ ไม่รู้ว่าข่าวใดจริงหรือปลอม การด้อยค่าข้อมูลของอีกฝ่ายก็พบมาก หากต้องการส่งเสริม MIDL อาจจะต้องพูดถึงเรื่องการถือครองอำนาจรัฐ โดยเฉพาะกระทรวงศึกษา อันที่จริงการที่เราจะรู้เท่าทันเรื่องใดเรื่องหนึ่งได้ วิธีการสอนให้ตั้งคำถามสำคัญ”

เหตุการณ์การรู้เท่าทันดิจิทัลลดลงไปอย่างมาก เมื่อสถานการณ์ทางการเมืองมีความแตกแยกทางความคิดเพิ่มมากขึ้น เพราะสถานการณ์เหล่านั้นส่วนหนึ่งได้ส่งผลให้เกิดสถานการณ์การแสดงความคิดเห็นทางการเมืองในโลกดิจิทัลที่มีลักษณะของการเลือกข้างและรุนแรงมากขึ้น ดังที่ สุภิญญา กลางณรงค์ กล่าวไว้ว่า “ปัจจุบันเรื่อง hate speech มันกลายเป็นเครื่องมือของการต่อต้านรัฐบาลเพราะว่าเขาเองไม่มีการต่อรอง นี่คือเหตุผลของฝั่งเด็กที่วิจารณ์รัฐบาล” สถานการณ์ทางการเมือง จึงเป็นสิ่งที่เร้าหนึ่งที่ทำให้เกิดการแสดงความคิดเห็นการผลิตและแชร์ข้อมูลในลักษณะที่เลือกข้างและรุนแรง ทั้งนี้เพื่อหวังผลทางการเมือง ปัจจัยนี้นับเป็นเรื่องท้าทายต่อการส่งเสริมการใช้ดิจิทัลของพลเมืองอย่างมีความรับผิดชอบและรู้เท่าทันซึ่งเป็นคุณลักษณะสำคัญอีกประการหนึ่งของพลเมืองดิจิทัลนอกเหนือการแสดงความคิดเห็นและมีส่วนร่วมผ่านดิจิทัล

3. แนวทางส่งเสริมการพลเมืองดิจิทัลในสังคมไทย

แม้จากผลการวิจัยจะชี้ให้เห็นว่าการพัฒนาพลเมืองดิจิทัลในประเทศไทยยังประสบกับความท้าทายหลายประการ อย่างไรก็ตาม การพัฒนาพลเมืองดิจิทัลในประเทศก็เป็นเรื่องสำคัญและไม่อาจหลีกเลี่ยงได้ ทั้งยังจำเป็นต้องได้รับการพัฒนาอย่างรีบด่วน จากผลการวิจัยที่ชี้ให้เห็นถึงปัญหาและสาเหตุแห่งปัญหาข้างต้น งานวิจัยชิ้นนี้จึงได้รวบรวมแนวทางและข้อเสนอแนะในการพัฒนาพลเมืองดิจิทัลจากทั้งข่าวสาร งานวิจัยและประสบการณ์ของผู้ทรงคุณวุฒิรวมไปถึงผู้ที่มีส่วนเกี่ยวข้อง และพัฒนาขึ้นเป็นข้อเสนอแนะในการส่งเสริมพลเมืองดิจิทัลในประเทศไทยทั้งสิ้น 3 ประการ ประกอบด้วยการพัฒนาเชิงนโยบาย การพัฒนาองค์ความรู้ และการจัดตั้งองค์กรกลางเพื่อเชื่อมประสานทุกฝ่ายที่เกี่ยวข้องกับการส่งเสริมพลเมืองดิจิทัล โดยมีรายละเอียดดังต่อไปนี้

ประการที่ 1 การพัฒนานโยบายเพื่อส่งเสริมพลเมืองดิจิทัลทั้งในเชิงกายภาพและในเชิงความคิดอย่างมีส่วนร่วม

จากผลการวิจัยที่ชี้ให้เห็นว่าปัญหาใหญ่อีกประการหนึ่งที่ส่งผลต่อการส่งเสริมพลเมืองดิจิทัลในสังคมไทยก็คือปัญหาการขาดกรอบการทำงานหลัก (framework) ในการพัฒนาพลเมืองดิจิทัลแห่งชาติที่จะช่วยมอบทิศทางในการพัฒนาพลเมืองดิจิทัลของหน่วยงานที่เกี่ยวข้องทั้งหลายให้เป็นไปในทิศทางเดียวกันไม่ทับซ้อนกันแต่บูรณาการระหว่างพันธกิจต่างๆ เพื่อให้บรรลุวัตถุประสงค์การพัฒนาพลเมืองดิจิทัลแห่งชาติ “รัฐต้องมีนโยบายที่ชัดเจนของรัฐไม่ใช่แค่กระทรวงใดกระทรวงเดียว ทุกกระทรวงควรต้องถือตำราชุดเดียวกัน เราจะได้มีแนวทางการเสนอโครงการในทิศทาง

เดียวกันไป” ผู้ช่วยศาสตราจารย์ ดร.อนุชา โสมาบุตร ผู้อำนวยการศูนย์นวัตกรรมการเรียนการสอน มหาวิทยาลัยขอนแก่น กล่าว

นอกจากนั้น ปัญหาอีกประการหนึ่งที่ยังคงปรากฏอยู่กระทั่งปัจจุบันก็คือการขาดแคลนโครงสร้างพื้นฐานทางด้านอินเทอร์เน็ต อุปกรณ์อินเทอร์เน็ต และความสามารถในการเข้าถึงสัญญาณอินเทอร์เน็ต ซึ่งปัญหาเหล่านี้ไม่อาจแก้ไขได้โดยหน่วยงานใดหน่วยงานหนึ่งเท่านั้น แต่จะต้องแก้ไขเชิงนโยบายในภาพรวม วศิน ปั่นทอง ให้ข้อเสนอว่า “ประสบการณ์จากต่างประเทศ มีการดำเนินนโยบายเรื่อง digitalization อย่างต่อเนื่อง ไม่เคยหายไปแม้ว่าเปลี่ยนรัฐบาล ยกตัวอย่างเช่น ประเทศเอสโตเนียจะมีโครงการติดอินเทอร์เน็ตในโรงเรียนทั่วประเทศ ตั้งแต่ 1997 เขาทำคู่กันกับการนำดิจิทัลเทคโนโลยีมาใช้ในภาครัฐและมีการจัดอบรมให้แก่ประชาชนด้วย” วศิน ปั่นทองมองว่าโครงสร้างพื้นฐานเป็นสิ่งสำคัญ อย่างไรก็ตาม การพัฒนาโครงสร้างพื้นฐานนั้นควรเป็นไปโดยการมีส่วนร่วมระหว่างภาครัฐและภาคประชาชนเพื่อให้เกิดการพัฒนาสอดคล้องกับความต้องการและความเป็นจริง เขายกตัวอย่างโครงการ today I design ที่เปิดโอกาสให้ประชาชนได้สามารถแสดงความคิดเห็นต่อภาครัฐ และสำนักนายกก็จะประมวลข้อมูลและส่งให้คณะรัฐมนตรีพิจารณา อีกตัวอย่างคือ ประเทศไต้หวัน ที่เปิดโอกาสให้ประชาชนสามารถร่วมสร้างรังสรรค์ความเปลี่ยนแปลงกับภาครัฐได้ผ่านโครงการ civic text “หากประชาชนได้รับโอกาสในการเข้าไปมีส่วนร่วมทางการเมืองผ่านดิจิทัลเทคโนโลยี ก็จะเป็นตัวเร่งปฏิกิริยาความสนใจและการมีส่วนร่วมของพลเมือง” วศิน ปั่นทอง กล่าว

ด้วยเหตุนี้ การส่งเสริมพลเมืองดิจิทัล จะต้องเริ่มต้นจากการปรับปรุงนโยบายอย่างน้อยใน 2 เรื่อง เรื่องแรกภาครัฐจำเป็นต้องพัฒนากรอบการทำงานหลัก (framework) ในการพัฒนาพลเมืองดิจิทัลขึ้นเป็นวาระแห่งชาติเพื่อใช้เป็นแนวทางในการส่งเสริมและสร้างพลเมืองดิจิทัลให้เป็นไปในทิศทางเดียวกัน ในปัจจุบันหลายประเทศได้มีการวางกรอบการพัฒนาพลเมืองดิจิทัล (digital citizen frame work) ไว้แล้ว อาทิ สหภาพยุโรป (EU) ประเทศสิงคโปร์ ประเทศออสเตรเลีย เป็นต้น โดยกรอบการพัฒนาพลเมืองอาจแบ่งออกเป็นช่วงเป็นหลายระดับ ทั้งยังอาจจะมีการปรับเปลี่ยนได้ทุกปีเพื่อให้สอดคล้องกับการเปลี่ยนแปลงทางด้านสังคมเศรษฐกิจและการเมือง

โดยในการพัฒนากรอบการพัฒนาพลเมืองดิจิทัลแห่งชาตินั้น ทุกฝ่ายที่เกี่ยวข้องควรมีโอกาสเข้ามามีส่วนร่วมคิดวิเคราะห์และวางกรอบการพัฒนาพลเมืองดิจิทัลร่วมกับภาครัฐด้วย เพื่อให้รอบดั่งกล่าวมีประสิทธิภาพ ตอบสนองต่อความเป็นจริงและสามารถปฏิบัติได้ ลัดข้อกังขา สงสัยและช่วยให้กรอบการพัฒนาดังกล่าวได้รับการยอมรับในฐานะกรอบการพัฒนาแห่งชาติอย่างแท้จริง โดยการมีส่วนร่วมของภาคส่วนต่างๆอาจแตกต่างกันออกไปขึ้นอยู่กับประสบการณ์และความถนัด อาทิ ในส่วนของนักวิจัยและนักวิชาการที่ศึกษาเกี่ยวกับการพัฒนาพลเมืองดิจิทัล อาจเป็นกลุ่มที่สามารถเข้าถึงได้ด้วยการสนทนากลุ่มเพื่อให้ได้ข้อมูลเชิงทฤษฎีรวมไปถึงประสบการณ์จาก

ต่างประเทศ ขณะนี้หน่วยงานต่างๆที่ทำหน้าที่ส่งเสริมการเรียนรู้ดิจิทัลให้แก่พลเมืองก็อาจมีส่วนร่วมในการแลกเปลี่ยนประสบการณ์การทำงานที่ผ่านมาของตนได้ ด้านประชาชนอาจเป็นกลุ่มที่สามารถให้ข้อมูลในเชิงปฏิบัติจากประสบการณ์การใช้ดิจิทัลของพวกเขา เป็นต้น

ข้อมูลที่ได้จากการภาคส่วนต่างๆนั้น จะเป็นประโยชน์ต่อภาครัฐอย่างยิ่งในการกำหนดนโยบายการพัฒนาพลเมืองดิจิทัลทั้งในเชิงกายภาพ ในการพัฒนาโครงสร้างพื้นฐานทางอินเทอร์เน็ต และในเชิงความคิดในเรื่องของกรอบการพัฒนาพลเมืองดิจิทัลอย่างมีส่วนร่วมต่อไป นอกจากนี้รัฐบาลอาจกำหนดนโยบายอื่นๆเพื่อสนับสนุนการพัฒนาพลเมืองดิจิทัล อาทิ กำหนดให้การเข้าถึงอินเทอร์เน็ตจะเป็นสิทธิขั้นพื้นฐานของประชาชน การสนับสนุนทุนวิจัยให้นักวิชาการผู้สนใจศึกษาเรื่องพลเมืองดิจิทัล การจัดตั้งองค์กรกลางเพื่อบูรณาการการทำงานระหว่างภาคส่วนต่างๆที่เกี่ยวข้อง ตลอดจนการสนับสนุนให้มีเวทีแลกเปลี่ยนทางด้านวิชาการและประสบการณ์การทำงานด้านการพัฒนาพลเมืองดิจิทัลอย่างสม่ำเสมอทุกปี เพื่อสำรวจสถานะการเรียนรู้ดิจิทัลของพลเมืองไทยอย่างต่อเนื่อง

ประการที่ 2 การพัฒนาองค์ความรู้

การพัฒนาองค์ความรู้เป็นสิ่งสำคัญอีกประการหนึ่งในการพัฒนาพลเมืองดิจิทัล โดยองค์ความรู้ในที่นี้ ไม่ได้มีเพียงองค์ความรู้เชิงทฤษฎีเท่านั้น แต่ควรครอบคลุมไปถึงการพัฒนาเครื่องมือในการถ่ายทอดองค์ความรู้ และการพัฒนาผู้ถ่ายทอดไปพร้อมกัน “มีอย่างน้อยสามเรื่องที่ต้องพัฒนาอย่างแรกคือ การเสริมองค์ความรู้ เราต้องสร้างองค์ความรู้ที่ควรจะต้องใช้ได้จริง เพราะตอนนี้ยังกระจัดกระจาย อย่างที่สอง คือ เครื่องมือคือการทำให้องค์ความรู้เหล่านี้ถ่ายทอดไปที่กลุ่มเป้าหมายของเราได้อย่างมีประสิทธิภาพ และ อย่างที่สามคือผู้ถ่ายทอด” รศ.ดร.อุษา บิ๊กกินส์ กล่าว

ด้านทิพรรัตน์ สิทธิวงศ์ หัวหน้าภาควิชาเทคโนโลยีและสื่อสารการศึกษา คณะศึกษาศาสตร์ มหาวิทยาลัยนเรศวร กล่าวว่า “ในการเรียนรู้ดิจิทัลควรบูรณาการไม่ควรแยกส่วนและควรลงไปพัฒนาทั้งกระบวนการไม่ใช่แค่ใช้เทคโนโลยีเป็นเท่านั้น ไม่ใช่วิธีการใช้แต่ต้องมี action ที่ชัดเจน ตั้งแต่นโยบายภาครัฐ กระบวนการที่เกี่ยวข้อง ทุกฝ่ายต้องเป็นตัวอย่างที่ดี มีนโยบายชัดเจน ผู้ใหญ่เองก็ไม่ได้เป็นตัวอย่างที่ดี” ซึ่งสอดคล้องกับสิ่งที่ ผศ.อรรถพล อนันตวรสกุล กล่าวว่า “เราควรมีการทบทวนกันในเรื่องการเรียนการสอนนี้ และบูรณาการระหว่างภาคส่วนต่างๆที่เกี่ยวข้องกับการเรียนการสอนเรื่อง MIDL ”

ดังนั้นงานวิจัยชิ้นนี้จึงเสนอการพัฒนาองค์ความรู้ครอบคลุม 3 ด้าน คือ องค์ความรู้เชิงวิชาการ การพัฒนาเครื่องมือเพื่อประยุกต์ใช้องค์ความรู้สู่คนในสังคมตามช่วงวัย และการพัฒนาผู้ถ่ายทอด โดยแต่ละด้านมีรายละเอียดดังต่อไปนี้

ด้านที่ 1 การพัฒนาองค์ความรู้เชิงทฤษฎี

แม้ที่ผ่านไม่อาจปฏิเสธได้ว่าแนวคิดเรื่องพลเมืองดิจิทัล การใช้ดิจิทัล และ การรู้เท่าทันดิจิทัล จะได้รับความสนใจศึกษาโดยนักวิชาการผู้สนใจและหน่วยงานที่เกี่ยวข้องอยู่ไม่น้อย ทว่าองค์ความรู้เหล่านั้นกลับยังไม่มีเวทีในการเผยแพร่หรือแลกเปลี่ยนอย่างเหมาะสมและมากพอที่จะทำให้ผู้ที่เกี่ยวข้องทุกฝ่ายได้เห็นชุดความรู้เรื่องพลเมืองดิจิทัลได้ทั้งหมด ไม่สามารถพัฒนาขึ้นมาเป็นองค์ความรู้ที่จะมอบทิศทางการศึกษาที่เหมาะสมให้แก่หน่วยงานที่เกี่ยวข้องได้ “เรื่องนี้ต้องทำเป็นองค์ความรู้ การสอนเรื่องดิจิทัลนั้นไม่ควรสอนแบบแยกส่วนแต่ควรที่จะเป็น *literacy* แบบที่เป็นพื้นฐานของการเป็นพลเมืองเลย โดยเรื่องนี้ควรเติมเข้าไปในทุกสายวิชา” ผู้ช่วยศาสตราจารย์ ดร. อนุชา โสมาบุตร กล่าว และว่า “แต่สิ่งที่พบตอนนี้คือภาครัฐยังล่าช้าอย่างมาก” ทำให้หลายครั้งการพัฒนาองค์ความรู้ของหลายหน่วยงานมีความทับซ้อน ทำซ้ำ ทั้งยังไม่อาจมีคำตอบให้แก่ประเด็นร่วมสมัยได้ในบางกรณี นอกจากนี้ ในความเป็นจริงแล้วการเรียนรู้ดิจิทัลไม่ได้เกี่ยวข้องกับด้านการศึกษาเพียงมิติเดียว แต่เกี่ยวข้องกับทุกฝ่ายตามความถนัด อาทิ ขณะที่กระทรวงศึกษาธิการอาจเน้นการทำงานไปที่การพัฒนาหลักสูตรหรือผู้ถ่ายทอดเป็นหลัก แต่ด้านกระทรวงดิจิทัลอาจเน้นไปที่การพัฒนาองค์ความรู้การพัฒนาการวิจัย เป็นต้น

ดังนั้น การเปิดเวทีแลกเปลี่ยนและรับฟังความคิดเห็นของหลายฝ่ายจะช่วยให้การเรียนรู้ดิจิทัลครอบคลุมหลายมิติและเป็นประโยชน์ในชีวิตประจำวันมากยิ่งขึ้น โดยเพื่อให้การจัดเวทีแลกเปลี่ยนเหล่านี้เป็นไปได้มากขึ้นและเป็นไปในวงกว้างภาครัฐอาจเข้ามาช่วยสนับสนุนหรือมอบทุนอุดหนุนสำหรับการวิจัยเพื่อพัฒนาพลเมืองดิจิทัลให้มากยิ่งขึ้นไปพร้อมกัน โดยในการพัฒนาองค์ความรู้ สิ่งที่จะต้องดำเนินการไปคู่กันก็คือการเปิดเวทีแลกเปลี่ยนเรียนรู้ระหว่างภาคส่วนต่างๆที่เกี่ยวข้องเพื่อแลกเปลี่ยนชุดความรู้และประสบการณ์ที่แต่ละฝ่ายต่างดำเนินการไปแล้ว ซึ่งจะเป็นประโยชน์ต่อการพัฒนาองค์ความรู้หลายประการ ทั้งในมิติของการทบทวนบทบาทการส่งเสริมพลเมืองดิจิทัลที่ผ่านมาของภาคส่วนต่างๆ การวิเคราะห์ส่วนที่ขาดและส่วนที่ควรเพิ่มเติมขึ้นมาเพื่อให้การวิจัยเพื่อพัฒนาพลเมืองดิจิทัลที่จะดำเนินการต่อไปลดความทับซ้อน ไม่ใช่การทำซ้ำและมีลักษณะของการบูรณาการการทำงานร่วมกันของหลายฝ่ายมากขึ้น ที่สำคัญคือมีความทันสมัยสอดคล้องกับสถานการณ์และความต้องการของสังคมที่เปลี่ยนแปลงไปอย่างมีประสิทธิภาพ

สำหรับการพัฒนาองค์ความรู้เพื่อพัฒนาพลเมืองดิจิทัลนั้น สามารถกระทำได้ในหลายรูปแบบ อาทิ จัดทำเป็นงานวิจัยแบบบูรณาการ การจัดทำเป็นหลักสูตรเพื่อใช้สำหรับนักเรียนในระบบการศึกษา หรือนอกระบบการศึกษา หรืออาจจัดทำเป็นคู่มือสำหรับผู้ใช้งานทั่วไปตามช่วงอายุหรืออาชีพ เป็นต้น ทั้งนี้เพราะองค์ความรู้เกี่ยวกับพลเมืองดิจิทัลนั้นไม่ควรจำกัดอยู่เฉพาะกลุ่มเป้าหมายที่เป็นนักเรียนหรือเยาวชนเท่านั้น แต่ควรครอบคลุมประชากรทุกช่วงวัย เนื่องจากสภาพการณ์ปัจจุบันผู้คนในสังคมทุกระดับไม่อาจหลีกเลี่ยงการใช้ดิจิทัลได้ ดังนั้น การพัฒนาองค์ความรู้พลเมืองดิจิทัลจำเป็นต้องคำนึงถึงความแตกต่างหลากหลายดังกล่าวด้วย เนื่องจากจะส่งผล

ต่อการพัฒนาเนื้อหา เครื่องมือ และวิธีการให้รองรับต่อความแตกต่างเหล่านั้น เช่น มีการจัดหลักสูตรที่มีเนื้อหาหรือกิจกรรมที่สอดคล้องกับช่วงวัยและระดับการศึกษา เป็นต้น

รศ.ดร.อุษา บิ๊กกินส์ กล่าวว่า “แนวทางการส่งเสริมการเรียนรู้ดิจิทัลของพลเมืองไทย ต้องมีการส่งเสริมอย่างน้อยใน 2 เรื่องคือ การคุ้มครองตนเอง (self-protection) และ การคุ้มครองทางสังคม (social protection) โดยการคุ้มครองตนเองมีสามเรื่อง 1 คือการสร้างสมดุลทางกายภาพและไซเบอร์ เด็กปัจจุบันไม่มีสมดุลในเรื่องการใช้เวลา เราต้องสร้างสมดุล 2 คือการฝึกการคิดวิเคราะห์ เราต้องเสริมเรื่องนี้เพราะเป็นเรื่องหลักในการใช้สื่อดิจิทัล และ 3 คือการจัดการความปลอดภัยกับสื่อดิจิทัลซึ่งเป็นปัญหากับทั้งเด็กและผู้ใหญ่ เราต้องปลูกฝังกับทุกคน ส่วนเรื่องการคุ้มครองสังคม อย่างแรกคือต้องมีมารยาททางดิจิทัล ส่วนที่สอง คือเสรีภาพและสิทธิในทางดิจิทัล เรามีเสรีภาพในการเสนอความเห็น แต่ในขณะเดียวกันแต่ละคนก็มีเสรีภาพในการแสดงความคิดเห็นของเขาเช่นกัน สุดท้ายเป็นเรื่องจิตสำนึกในโลกดิจิทัล ซึ่งสิ่งนี้จะสัมพันธ์กับเรื่องของการคุ้มครองตนเองและสังคมของดิจิทัลหากสามารถผลักดันเรื่องนี้ในทุกส่วนเข้าไปในการใช้ดิจิทัลนั้นก็จะช่วยให้เกิดจิตสำนึกได้”

ด้าน รศ.ดร.ปณิตา วรณพิรุณ กล่าวว่า “สิ่งที่พลเมืองดิจิทัลจำเป็นต้องมีคือ วัคซีนดิจิทัล คือต้องรู้เท่าทัน ดิจิทัล ต้องเป็นคน 3 D นั่นคือมีการรู้เท่าทันดิจิทัล (digital literacy) นอกเหนือจากการรู้ดิจิทัล ซึ่งเรื่องนี้จำเป็นต้องมีการพัฒนากำลังคนทุกภาคส่วน ในอย่างน้อยๆ 3 องค์ประกอบ คือ KSA ซึ่งรวมกันเป็นสมรรถนะ โดย K ในที่นี้คือความรู้ หรือ knowledge S คือทักษะ หรือ skill คือสามารถนำความรู้ไปใช้ในการแก้ไขปัญหาในชีวิตประจำวันและสามารถแก้ไขปัญหาได้ ส่วน A คือมีเจตคติในการใช้ดิจิทัลที่ดี (attitude) หรือที่เรียกว่ามีความฉลาดรู้เท่าทันในการใช้ดิจิทัล (digital intelligent quotient) หรือ DQ ซึ่งอันนี้สำคัญมาก เพราะเราจะพบว่าตอนนี้มีปัญหาจากการในการใช้ดิจิทัลมากๆ ทั้งด้านบวก ด้านลบ เราต้องสร้าง DQ ขึ้นมา เพราะมันเป็นชุดความสามารถทั้งการรับรู้ สถิติปัญญา อารมณ์สังคมที่จะทำให้คนในยุคดิจิทัลสามารถเผชิญหน้ากับความท้าทาย ทำให้เขาสามารถปรับตัวกับโลกดิจิทัลได้”

จากผลการวิจัยข้างต้น จะเห็นได้ว่าในส่วนของเนื้อหาที่พึงตระหนักในการพัฒนาองค์ความรู้สำหรับส่งเสริมพลเมืองดิจิทัลนั้น อย่างน้อยควรมีองค์ประกอบดังต่อไปนี้

1. การเข้าถึงดิจิทัล (digital access) ซึ่งหมายถึงการเชื่อมต่อสัญญาณอินเทอร์เน็ตและการใช้งานอินเทอร์เน็ต
2. การใช้ดิจิทัล (digital usage) ซึ่งประกอบด้วย การค้นหาข้อมูล การโพสต์ การแชร์ การตรวจสอบข้อมูล การเข้าใช้แพลตฟอร์มระดมความเห็นต่างๆ การใช้งานโซเชียลมีเดีย เป็นต้น
3. การรู้เท่าทันดิจิทัล ซึ่งประกอบด้วย

3.1. เรื่องการรู้เท่าทันสื่อสารสนเทศและสื่อดิจิทัล (digital literacy) ควรมีลักษณะเป็นองค์รวมเป็นการเรียนรู้แบบไม่แยกส่วน อาทิ เป็นการเรียนการสอนแบบบูรณาการระหว่างสื่อสารสนเทศประเภทต่างๆ ไม่เฉพาะสื่อดิจิทัล (Media Information and Digital Literacy : MIDL) ซึ่งรวมไปถึงการเรียนการสอนให้เกิดการคิดวิเคราะห์ (critical thinking) ประเมินเนื้อหาที่เข้าถึงทางดิจิทัลและแหล่งข้อมูลของสื่อดิจิทัลอย่างมีวิจารณญาณ ภายใต้อิทธิพลเมืองประชาธิปไตย (digital citizen)

3.2. เรื่องการคุ้มครองตนเองจากสื่อดิจิทัล (self-protection) ซึ่งประกอบด้วย ก) การสร้างสมดุล ทางกายภาพและไซเบอร์ (cyber and physical balance) ไม่ใช่ชีวิตโดยติดกับโลกไซเบอร์มากเกินไปเพราะอาจกระทบต่อความสัมพันธ์ได้ ข) ฝึกการคิดวิเคราะห์ (critical thinking) ให้แก่คนในสังคมมากยิ่งขึ้นอย่างต่อเนื่อง และ ค) การจัดการความปลอดภัยทางดิจิทัล (digital security management) ซึ่งหมายถึงการป้องกันรหัส การไม่เข้าเว็บไซต์ที่ต้องสงสัย หรือดาวน์โหลดข้อมูลที่คาดว่าจะป็นไวรัส การตรวจสอบความน่าเชื่อถือของข้อมูลก่อนการดำกิจกรรมต่างๆ รวมไปถึงการเปิดเผยข้อมูลส่วนบุคคลจนมากเกินไป เป็นต้น

3.3. เรื่องการปกป้องสังคม (social protection) เรื่องนี้มีความสำคัญไม่แพ้กับเรื่อง การคุ้มครองตนเอง เนื่องจากการปกป้องสังคม จะช่วยสร้างความตระหนักให้แก่ผู้ใช้งานดิจิทัลได้ตระหนักถึงผลกระทบกันเกิดจากการกระทำทางดิจิทัลของตนได้กว้างขวางออกไปอันอาจส่งผลต่อการใช้ดิจิทัลที่มีคุณภาพระมัดระวังและมีความรับผิดชอบมากขึ้น โดยเนื้อหาในส่วนนี้อาจประกอบไปด้วย ก) มีมารยาททางดิจิทัล (digital courtesy) ตระหนักถึงการสื่อสารที่นำไปสู่การล่วงละเมิดหรือสร้างความเสียหายให้แก่ผู้อื่นได้ ข) ตระหนักถึงเสรีภาพและสิทธิทางดิจิทัล (digital rights and freedom) ของผู้ใช้งานไม่เฉพาะตน กล่าวคือ ตระหนักว่าการแสดงความเห็นเป็นสิทธิ แต่การใช้สิทธิในการแสดงความคิดเห็นทางดิจิทัลจะต้องไม่กลายเป็นการหมิ่นประมาทผู้อื่น ผู้ใช้งานพึงตระหนักคือการกระทำต่างๆในโลกไซเบอร์นั้นย่อมส่งผลต่อโลกเสมือนจริงไปพร้อมกัน และ ค) มีจิตสำนึกทางสังคมดิจิทัล (digital social contribution) หมายถึงการเป็นผู้จิตสาธารณะในสื่อโซเชียล ซึ่งแตกต่างออกไปจากการเป็นจิตอาสาทางกายภาพ เช่น แจกของ กวาดถนน แต่เป็นจิตสาธารณะที่คำนึงถึงผลกระทบจากการใช้ดิจิทัลที่จะมีต่อสังคมและผู้อื่นในภาพรวม

4. จริยธรรมในการใช้ดิจิทัล อาทิ มีความรับผิดชอบในการใช้ดิจิทัล คำนึงถึงผลกระทบจากการใช้ดิจิทัลที่อาจส่งผลกระทบต่อตนเองในชีวิตจริงหรือกระทบต่อสังคมในภาพรวม และไม่ใช้การสื่อสารทางดิจิทัลเพื่อสร้างความแตกแยกซึ่งซึ่งระหว่างคนกลุ่มต่างๆในสังคม เป็นต้น

เหล่านี้เป็นเนื้อหาเพียงบางส่วนที่ผลจากการวิจัยชี้ให้เห็นว่าควรมีการกล่าวถึงเรื่องเหล่านั้นเอาไว้ในแบบเรียน หลักสูตร เป็นส่วนหนึ่งขององค์ความรู้เรื่องพลเมืองดิจิทัลเท่านั้น ไม่ได้หมายความว่าเหล่านี้เป็นทั้งหมดขององค์ความรู้ เพราะองค์ความรู้ย่อมต้องมีการเปลี่ยนแปลงมีพัฒนาการอยู่เสมอจึงสามารถปรับเปลี่ยนเพิ่มเติมได้ตามความเหมาะสม

ด้านที่ 2 การพัฒนาเครื่องมือเพื่อประยุกต์ใช้องค์ความรู้

นอกเหนือจากการพัฒนาองค์ความรู้ด้านเนื้อหาทฤษฎี การส่งเสริมพลเมืองดิจิทัลจำเป็นต้องมีการพัฒนาเครื่องมือในการถ่ายทอดองค์ความรู้ไปสู่เป้าหมายกลุ่มต่างๆด้วย ซึ่งด้านนักวิชาการผู้ทรงคุณวุฒิมองว่าปัจจุบันเรื่องของเครื่องมือที่พัฒนาขึ้นเพื่อประยุกต์ใช้กับองค์ความรู้ด้านต่างๆเพื่อส่งเสริมพลเมืองดิจิทัลในสังคมไทยยังมีน้อย จำเป็นต้องมีการทบทวนแลกเปลี่ยนแนวทางการประยุกต์ใช้ให้มากยิ่งขึ้น โดยรูปแบบของเครื่องมือและการประยุกต์ใช้ชุดข้อมูลพลเมืองดิจิทัลด้านต่างๆอาจเป็นไปได้ในหลายรูปแบบ อาทิ อาจมาในรูปแบบของหลักสูตรการศึกษาทั้งในและนอกระบบโรงเรียน โดยหลักสูตรในระบบโรงเรียนนั้นอาจผนวกเครื่องมือดังกล่าวเข้าไปในแต่ละรายวิชาที่มีการเรียนการสอนอยู่แล้วไม่จำกัดเฉพาะวิชาใดวิชาหนึ่งเพื่อให้นักเรียนได้ซึมซับการใช้ดิจิทัลในชีวิตประจำวันในทุกมิติ นอกจากนี้ อาจพัฒนาเครื่องมือออกมาในรูปแบบของแอปพลิเคชันในมือถือ โดยองค์ความรู้จะถูกนำเสนอในรูปแบบที่เข้าใจง่าย สนุก น่าสนใจ ติดตาม โดยอาจจะเป็นเกมหรือชุดความรู้สั้นๆ ที่สามารถเข้าอ่านได้ด้วยแอปพลิเคชัน หรือนำเสนอข้อมูลในรูปแบบของอินโฟกราฟฟิก (infographic) หรือแอนิเมชัน เป็นต้น ในส่วนนี้ ภาครัฐควรให้การสนับสนุนรูปแบบต่างๆแก่การสร้างนวัตกรรมและพัฒนาทักษะส่วนนี้ไปพร้อมกันกับการพัฒนาองค์ความรู้มิติอื่นๆ

แต่ทั้งนี้ทั้งนั้น การพัฒนาเครื่องมือจะต้องคำนึงถึง องค์ความรู้ ผู้ถ่ายทอดและผู้รับสารไปพร้อมกัน เช่นการนำเสนอชุดข้อมูลให้แก่เด็กเล็กอาจต้องพิจารณาถึงความสนุกและน่าสนใจของเนื้อหา การพัฒนาเครื่องมือออกมาในรูปแบบของเกม การ์ตูนแอนิเมชัน หรือเพลง อาจช่วยสร้างความเข้าใจได้มากกว่าการอ่าน แต่สำหรับนักเรียนที่อยู่ในระดับที่สูงขึ้นไป อาจนำเสนอชุดข้อมูลที่มีตัวอักษรได้มากขึ้น แต่ทั้งนี้ทั้งนั้นก็ต้องคำนึงขอบเขตระยะเวลาในการรับรู้ของผู้เรียนด้วยไม่ควรยาวเกินระยะเวลาการเรียนรู้เพราะอาจจะทำให้ขาดความสนใจไป ขณะที่การเรียนการสอนตามหลักสูตรนั้น แม้ว่าเครื่องมือที่พัฒนาขึ้นมาจะอยู่ในรูปแบบของหลักสูตร อย่างไรก็ตาม วิธีการถ่ายทอดและผู้ถ่ายทอดก็มีส่วนสำคัญอย่างยิ่งต่อการเรียนรู้ ซึ่งเรื่องของผู้ถ่ายทอดนั้นจะกล่าวถึงต่อไปในส่วนที่ 3

อย่างไรก็ตาม การพัฒนาเครื่องมือที่นอกจากจะต้องคำนึงถึงองค์ความรู้ที่ต้องการถ่ายทอด กลุ่มเป้าหมายที่ต้องการถ่ายทอดแล้ว ก็ยังจำเป็นต้องคำนึงถึงผู้ที่ทำการถ่ายทอดและวัตถุประสงค์ในการถ่ายทอดไปพร้อมกัน โดยวัตถุประสงค์ในการถ่ายทอดองค์ความรู้นั้นไม่ได้สิ้นสุดเพียงแต่การสร้างความรู้ความเข้าใจ แต่ยังรวมไปถึงการที่เครื่องมือที่พัฒนาขึ้นต้องสามารถกระตุ้นสำนึกสร้างความตระหนักให้แก่ผู้ใช้ดิจิทัลไปพร้อมกันได้ด้วย เพราะสุดท้ายแล้วการเป็นพลเมืองดิจิทัลไม่ใช่เพียงการเรียนรู้ในห้องเรียนแต่เป็นการเรียนรู้ที่ต้องมีการใช้ในชีวิตประจำวันด้วย ดังนั้น หากเครื่องมือที่พัฒนาขึ้นสามารถนำองค์ความรู้ต่างๆสอดแทรกเข้าไปอยู่ในชีวิตประจำวันของผู้คนในทุกระดับผ่านช่องทางต่างๆได้ ก็จะช่วยส่งผลให้เครื่องมือที่มีประสิทธิภาพในการถ่ายทอดได้มากยิ่งขึ้น

ด้านที่ 3 การพัฒนาผู้ถ่ายทอด

การถ่ายทอดความรู้นับเป็นอีกเงื่อนไขหนึ่งที่สำคัญอย่างยิ่งต่อการส่งเสริมพลเมืองดิจิทัล ทั้งนี้เพราะผู้ถ่ายทอดคือองค์ประกอบที่จะทำให้องค์ความรู้และเครื่องมือที่พัฒนาขึ้นถูกนำไปใช้อย่างมีประสิทธิภาพ ด้วยเหตุนี้ การพัฒนาผู้ถ่ายทอดองค์ความรู้จึงมีความสำคัญ โดยคนกลุ่มนี้ต้องมีความพร้อมทั้งในเรื่องของเนื้อหาและวิธีการถ่ายทอดองค์ความรู้สู่กลุ่มเป้าหมายที่แตกต่างกัน รวมไปถึงทราบเรื่องการใช้เครื่องมือและมีคุณธรรมจริยธรรม การพัฒนาเครื่องมือขึ้นมาสำหรับผู้ถ่ายทอดอาจเป็นอีกหนทางหนึ่งที่จะช่วยสนับสนุนให้เกิดการพัฒนาผู้ถ่ายทอดได้ โดยพร้อมกันนี้อาจมาพร้อมกับการอบรมและจัดเวทีแลกเปลี่ยนการดำเนินงานกับผู้ที่มีบทบาทในการถ่ายทอดเป็นระยะ

อย่างไรก็ตาม ผู้ถ่ายทอดในที่นี้ควรตีความออกไปให้ไกลกว่าครูผู้สอน ทั้งนี้เพราะในความเป็นจริงแล้วผู้ใช้ดิจิทัลคือกลุ่มคนทุกช่วงวัย และการเรียนรู้ดิจิทัลก็ไม่ได้จำกัดไว้เฉพาะในชั้นเรียนแต่อยู่ในทุกแพลตฟอร์มออนไลน์ที่ผู้ใช้ได้มีโอกาสใช้งาน ดังนั้น การเรียนรู้ดิจิทัลจึงเกิดขึ้นได้ทุกที่ทุกเวลา ครูผู้สอนจึงไม่ได้เป็นผู้ถ่ายทอดองค์ความรู้เพียงฝ่ายเดียว แต่ทุกฝ่ายในสังคมสามารถเป็นสื่อบุคคลที่จะถ่ายทอดองค์ความรู้ที่สำคัญของการเป็นพลเมืองดิจิทัลให้แก่กันและกัน ดังที่รศ.ดร.อุษาบักกิ้นส์ กล่าวไว้ว่า “ผู้ถ่ายทอดสามารถที่จะแบ่งเป็นครู ผู้ปกครอง และผู้นำชุมชน ไม่เฉพาะโรงเรียนเท่านั้นจะทำให้การถ่ายทอดขยายวงเป็นวงกว้าง”

ดังนั้น การขยายแนวทางการพัฒนาผู้ถ่ายทอดให้ครอบคลุมทั้งในส่วนของผู้ปกครอง ผู้สูงอายุ ผู้นำชุมชน รวมไปถึงสื่อมวลชน จึงมีความสำคัญและควรดำเนินการคู่ขนานไปกับการพัฒนาครูผู้สอน โดยการพัฒนาผู้ถ่ายทอดในแต่ละกลุ่มควรคำนึงถึงกลุ่มเป้าหมายที่ผู้ถ่ายทอดแต่ละกลุ่มจะได้มีโอกาสสัมผัส สถานการณ์ที่พวกเขาต้องพบเจอ ประกอบกันด้วย เพราะในสภาพแวดล้อมสถานการณ์และกลุ่มเป้าหมายที่แตกต่างกัน ย่อมใช้เครื่องมือในการถ่ายทอดที่แตกต่างกันออกไป

ประการที่ 3 การจัดตั้งองค์กรกลางเพื่อเชื่อมโยงการส่งเสริมพลเมืองดิจิทัลแบบบูรณาการ

นอกเหนือจากการจัดทำกรอบการพัฒนาพลเมืองดิจิทัล การพัฒนาองค์ความรู้ เครื่องมือ ตลอดจนการพัฒนาทักษะให้แก่ผู้ถ่ายทอดแล้ว สิ่งหนึ่งที่ต้องจัดให้มีขึ้นก็คือการจัดให้มี “องค์กรกลาง” ที่จะทำหน้าที่เชื่อมประสานกรอบการพัฒนาพลเมืองระดับชาติเข้ากับการพัฒนา องค์ความรู้และเครื่องมือต่างๆ ดังที่ ผู้ทรงคุณวุฒิให้ความเห็นไว้ว่า

“การมี *national consortium* เรื่องนี้จำเป็นอย่างยิ่ง กับการทำงานข้ามกระทรวง เพราะ ขณะนี้แต่ละกระทรวงก็ต่างอยู่กับตัวชีวิตของตัวเอง และต่างทำงานตอบโจทย์ของแต่ละกระทรวง ทำให้การใช้งบประมาณไม่เต็มประสิทธิภาพเท่าที่ควรจะเป็น อย่างน้อยต้องมีพื้นที่ในการถกเถียง *dialogue* ว่าเราทำงานนี้ในชุดความคิดอะไร เพราะเรื่องนี้มีหลายส่วนร่วมกันและขับเคลื่อนร่วมกัน ไม่ใช่ผูกพันว่าเป็นรัฐบาลชุดไหนๆ แต่เป็นวาระทางสังคม เป็นโจทย์ใหญ่ ที่หากเราไม่มีข้อมูล ไหลเวียนมาให้เห็นว่าใครทำอะไรบ้าง มีจุดไหนที่เป็นจิ๊กซอว์ที่หายไปในการขับเคลื่อนงาน ทุกคนก็ ตั้งงบบฯ ตั้งตัวชีวิตแล้วก็ทำงานและรายงานตามตัวชีวิตไปว่าทำแล้วแต่ไม่เกิด *impact* อะไรทั้งสิ้น เรื่องนี้เป็นปัญหาใหญ่” ผศ.อรรถพล อนันตวรสกุล กล่าว

รศ.ดร.อุษา บิ๊กกินส์ กล่าวไปในทำนองเดียวกันว่า “การทำงานของกระทรวงศึกษาธิการก็ดี หรือการทำงานของกระทรวง DE และ กสทช. ต่างก็มีเป้าหมายที่มุ่งไปที่การรู้เท่าทันดิจิทัล แต่สิ่งที่ หายไปคือการบูรณาการของสามสี่ฝ่ายเหล่านี้ ภาคประชาสังคมเราก็เห็นความพยายามของพวกเขา เช่นกัน แต่ก็ยังขาดการบูรณาการกัน หากเราต้องการให้เป็นรูปธรรมในเรื่องนี้ก็คือต้องมีองค์กร กลางที่จะเชื่อมโยงและผลักดันการทำงานทั้งสามส่วน ทั้งเรื่องขององค์ความรู้ เครื่องมือและผู้ ถ่ายทอดเข้าด้วยกัน”

ที่ผ่านมาปฏิเสธไม่ได้ว่าแม้สังคมไทยจะมีองค์ความรู้เกี่ยวกับการเรียนรู้ดิจิทัลและการ พัฒนาพลเมืองดิจิทัลอยู่บ้าง ทว่าก็ยังกระจุกกระจาย การมีองค์กรกลางเข้ามาช่วยเชื่อมประสาน ภาคส่วนต่างๆที่เกี่ยวข้องอาจทำให้คลังความรู้เรื่องพลเมืองดิจิทัลมีความชัดเจนมากขึ้น โดยบทบาท ขององค์กรกลางคือ การเชื่อมประสานและผลักดันการทำงานของทุกฝ่าย ทั้งด้านการวิจัย การ พัฒนาเครื่องมือ และการเสริมทักษะให้แก่ผู้ถ่ายทอดมีความชัดเจนต่อเนื่อง สอดคล้องและบรรลุ ตามวัตถุประสงค์ของกรอบการพัฒนาพลเมืองดิจิทัลระดับชาติ นอกจากนั้น องค์กรกลางควรมี บทบาทในฐานะ “คลังความรู้” ผู้ซึ่งรวบรวมข้อมูลการวิจัยมาจากแหล่งต่างๆทั้งภาคทฤษฎีและ ภาคปฏิบัติ ชุดเครื่องมือ และคู่มือในการถ่ายทอดองค์ความรู้ต่างๆไว้ด้วย เพื่อแก้ไขปัญหาการเข้าถึง ข้อมูลที่ผิดพลาด และปัญหาการขาดแคลนองค์ความรู้รวมไปถึงเครื่องมือในการถ่ายทอด เพราะใน คลังความรู้นี้ผู้ที่สนใจไม่จำเป็นต้องเป็นครูผู้สอนแต่เป็นผู้ที่มีความสนใจสามารถเข้ามาเลือกใช้และ นำชุดเครื่องมือไปประยุกต์ใช้ได้

อีกบทบาทที่สำคัญขององค์กรกลางคือการทำหน้าที่เป็นเสมือนเจ้าภาพเปิดพื้นที่ให้มีการ พุดคุยแลกเปลี่ยนระหว่างภาคส่วนต่างๆที่เกี่ยวข้องอยู่เสมอทั้งภาคทฤษฎีและภาคปฏิบัติ เพื่อให้การ

พัฒนาองค์ความรู้ เครื่องมือ ตลอดจนทักษะในการถ่ายทอด มีความเท่าทันและเป็นปัจจุบันมากขึ้น ข้อมูลที่ไหลเวียนเข้ามาอย่างสม่ำเสมอและรวบรวมไว้ในองค์กรกลางจะเป็นวัตถุดิบทางความคิดชั้นดีที่จะทำให้ทิศทางการพัฒนาพลเมืองดิจิทัลมีความชัดเจนมากขึ้นว่าเรื่องใดที่มีมากพอแล้ว เรื่องใดที่ยังไม่ครบ และเรื่องใดที่ขาดหายไป

องค์กรกลางในที่นี้อาจเป็นได้ทั้งองค์กรภาครัฐ องค์กรอิสระ หรือแม้แต่องค์กรภาคประชาสังคม ขึ้นอยู่กับความพร้อมและการได้รับการยอมรับจากทุกภาคส่วนให้รับบทบาทดังกล่าว โดยการดำเนินงานขององค์กรกลางควรได้รับการสนับสนุนจากภาครัฐทั้งด้านกฎระเบียบ บุคลากรและงบประมาณบางส่วน เพื่อให้การขับเคลื่อนเป็นไปอย่างต่อเนื่อง

บทที่ 5

สรุปผลการวิจัย อภิปรายผล และข้อเสนอแนะ

การวิจัยครั้งนี้มีวัตถุประสงค์เพื่อศึกษาการรู้ดิจิทัลของพลเมืองในระบบประชาธิปไตยของไทย ความสัมพันธ์ระหว่างพลเมืองในระบบประชาธิปไตยของไทยกับการรู้ดิจิทัล และ ศึกษาแนวทางส่งเสริมการรู้ดิจิทัลให้กับพลเมืองในระบบประชาธิปไตย ผู้วิจัยใช้การวิจัยเชิงปริมาณในการสำรวจการรู้ดิจิทัลของพลเมืองในระบบประชาธิปไตยของไทย (survey research) จำนวน 400 ชุด จากจังหวัดตัวแทน 4 ภาค สุ่มรายชื่ออย่างเป็นระบบ ด้วยแบบสอบถามจำนวน 45 ข้อ ที่ได้รับการพัฒนามาด้วยค่าความเที่ยงตรงตามเนื้อหา (IOC) 0.5 ถึง 1 และ ค่าความเชื่อมั่น Cronbach's Alpha ที่ 0.84 และเก็บข้อมูลเชิงคุณภาพเพื่อเก็บข้อมูลข้อเสนอแนะในการพัฒนาพลเมืองให้รู้ดิจิทัล ด้วยการสนทนากลุ่ม และ สัมภาษณ์ ผู้ทรงคุณวุฒิ 13 คน วิเคราะห์ข้อมูลโดยค่าร้อยละ ค่าเฉลี่ย และส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน วิเคราะห์ความแปรปรวน (ANOVA) และสัมประสิทธิ์สหสัมพันธ์ (Pearson correlation coefficient) ข้อมูลเชิงคุณภาพวิเคราะห์โดยการวิเคราะห์เชิงเนื้อหา

5.1 สรุปผลการวิจัย

จากข้อมูลเชิงปริมาณพบว่า ข้อมูลทั่วไปของผู้ตอบแบบสอบถาม คือ ผู้ที่มีมือถือสมาร์ทโฟนในการเข้าถึงอินเทอร์เน็ต ใช้แหล่งอินเทอร์เน็ตจากส่วนตัวจากมือถือหรือที่พกอาศัย ใช้แพลตฟอร์ม face book เป็นส่วนใหญ่ และใช้เวลาถึง 5-6 ชั่วโมงต่อวันในการออนไลน์ วัตถุประสงค์ในการใช้เพื่อติดต่อสนทนากับเพื่อนมากที่สุด

5.1.1 วัตถุประสงค์ของงานวิจัยข้อที่ 1 พบว่าผู้ตอบแบบสอบถามมีความเป็นพลเมืองในระบบประชาธิปไตยในระดับมาก ($\bar{X} = 3.28$) โดยเห็นด้วยกับคุณค่าประชาธิปไตยทั้ง 6 ประการในระดับมาก และมีพฤติกรรมแสดงออกที่สอดคล้องกับคุณค่าประชาธิปไตยบางครั้ง ผู้ตอบแบบสอบถามที่มีความเป็นพลเมืองในระบบประชาธิปไตยในระดับมากเหล่านั้น มีความสามารถในการใช้ดิจิทัลในระดับมาก และมีพฤติกรรมที่แสดงออกถึงการรู้ดิจิทัลบ่อยครั้ง กล่าวได้ว่า ผู้ตอบแบบสอบถาม มีการรู้ดิจิทัลอยู่ในระดับมาก ($\bar{X} = 2.61$) ทั้งการรู้และเข้าใจคอมพิวเตอร์และเครื่องมือหรืออุปกรณ์เข้าถึงสื่อดิจิทัล การเข้าถึงและประเมินข้อมูลจากสื่อดิจิทัล การจัดการข้อมูล การดัดแปลงข้อมูล การสร้างสรรค์ข้อมูล การส่งต่อข้อมูล การใช้ข้อมูลอย่างปลอดภัย

5.1.2 วัตถุประสงค์ของงานวิจัยข้อที่ 2 พบว่า ความเป็นพลเมืองในระบบประชาธิปไตยกับการรู้ดิจิทัล มีความสัมพันธ์ในระดับกลางถึงสูง ($r = .455$) และมีคุณค่าประชาธิปไตยที่สัมพันธ์กับการรู้ดิจิทัล เรียงจากลำดับมากไปน้อย ดังนี้

ความสัมพันธ์ในระดับสูงถึงสูงมาก ได้แก่ การติดตามข่าวประเด็นทางสังคมที่เกี่ยวกับการละเมิดสิทธิ มีความสัมพันธ์ กับ การรู้ดิจิทัล ในระดับสูงถึงสูงมาก ($r = .502$)

ความสัมพันธ์ในระดับปานกลางถึงสูง ($r = .387$ ถึง $r = .305$) ได้แก่ การสนใจเรื่องราวในชุมชน การสนใจติดตามข่าวเกี่ยวกับการเมือง นักการเมือง พรรคการเมือง นโยบายรัฐบาล การสามารถเป็นผู้มีส่วนช่วยชุมชน สังคม หรือประเทศ การใช้ข้อมูลในการวิเคราะห์ต้องมาจากแหล่งข้อมูลที่เชื่อถือได้ จะตรวจสอบแหล่งที่มาของข้อมูลทุกครั้ง การแก้ไขหรือป้องกันปัญหาและพัฒนาชุมชนเป็นเรื่องที่จะทำด้วยตนเองและร่วมกับผู้อื่น การไม่ปฏิบัติตนให้เป็นปัญหา ต่อครอบครัว ต่อสังคม การมีส่วนร่วมในการแก้ไขปัญหาหรือพัฒนาส่วนรวมและชุมชน

ความสัมพันธ์ในระดับต่ำถึงปานกลาง ($r = .298$ ถึง $r = .255$) ได้แก่ การตัดสินใจทำหรือไม่ทำอะไร โดยคำนึงถึงที่ต้องรับผิดชอบ การละเลยไม่รับผิดชอบต่อการกระทำใดๆ หรือกระทำการใดๆ ตามใจชอบจะเกิดผลกระทบต่อผู้อื่น ปรากฏการณ์ต่างๆ ในสังคมล้วนเกิดจากความสัมพันธ์ทั้งทางลบและบวกของผู้คนสังคม และการกระทำสิ่งใด ๆ อย่างรับผิดชอบต่อตนเองและต่อผู้อื่น

5.1.3 วัตถุประสงค์ของงานวิจัยข้อที่ 3

ผลจากการวิจัยพบว่าที่ผ่านมาหลายภาคส่วนในสังคมไทยที่ดำเนินการในเรื่องดังกล่าว ทั้งที่เป็นไปโดยบทบาทหน้าที่หรือโดยความสนใจ ในส่วนที่เป็นไปโดยบทบาทหน้าที่นั้นส่วนใหญ่ดำเนินการโดยหน่วยงานภาครัฐและองค์กรอิสระต่างๆ อาทิ กระทรวงศึกษาธิการ กระทรวงดิจิทัลเพื่อเศรษฐกิจและสังคม กระทรวงการอุดมศึกษา วิทยาศาสตร์ วิจัยและนวัตกรรม (อว.) และสถาบันสื่อเด็กและเยาวชน (สสย.) เป็นต้น ส่วนกลุ่มที่ดำเนินการตามความสนใจส่วนใหญ่คือนักวิจัยและนักวิชาการที่มีความสนใจศึกษาการรู้เท่าทันดิจิทัล ซึ่งที่ผ่านมาสามารถแบ่งความพยายามในการส่งเสริมการรู้ดิจิทัลให้กับพลเมืองออกได้เป็น 3 ประการคือ 1) การส่งเสริมการเข้าถึงดิจิทัล (digital access) 2) การส่งเสริมการใช้งานดิจิทัล (digital usage) และ 3) การส่งเสริมการรู้เท่าทันดิจิทัล (digital literacy)

สำหรับ แนวทางส่งเสริมการรู้ดิจิทัลให้กับพลเมืองในระบอบประชาธิปไตยของไทย พบว่ามีข้อเสนอให้ส่งเสริมการสร้างความคิดวิเคราะห์ให้กับพลเมือง (critical thinking) ควรมีหน่วยงานทำงานด้านสร้างและส่งเสริมการรู้ดิจิทัลให้พลเมืองโดยเฉพาะทั้งนี้ไม่เป็นหน่วยงานเดียว ๆ แต่ต้องบูรณาการหน่วยงานที่เกี่ยวข้องเข้าร่วมทำงานได้ ภาคประชาสังคมต้องมีบทบาท และไม่ปล่อยให้หน้าที่ในการส่งเสริมการรู้ดิจิทัลเป็นของหน่วยงานหรือองค์กรเดียว เพราะเป็นหน้าที่และเป็นความรับผิดชอบร่วมกันของทุกหน่วยงานทุกระดับ มีข้อเสนอการสร้างสังคมดิจิทัล การรู้ดิจิทัลของพลเมืองในสังคม ต้องสร้างวัฒนธรรมดิจิทัลด้วยจึงสำเร็จ เนื้อหาที่ควรส่งเสริมให้พลเมืองเพื่อรู้ดิจิทัลในฐานะผู้ใช้ ต้องยึดหลักปกป้องตนเอง และ ปกป้องสังคมส่วนร่วม การเข้าถึงอินเทอร์เน็ตต้องทำ

ควบคู่ไปพร้อมกับเพื่อไม่ให้เกิดความเหลื่อมล้ำ

5.2 อภิปรายผลการวิจัย

จากผลการวิจัยเชิงปริมาณพบว่า ผู้ตอบแบบสอบถามมีการรู้ดิจิทัลในระดับมาก และมีความสัมพันธ์กับความเป็นพลเมืองในระบอบประชาธิปไตย โดยเฉพาะพลเมืองที่ใส่ใจต่อเรื่องส่วนรวมที่ปรากฏค่าความสัมพันธ์ระดับสูงกับการติดตามประเด็นการละเมิดสิทธิ และระดับปานกลางถึงสูงในการสนใจเรื่องราวในชุมชน การสนใจติดตามข่าวเกี่ยวกับการเมือง นักการเมือง พรรคการเมือง นโยบายรัฐบาล การเชื่อว่าตนสามารถช่วยทำให้ชุมชน สังคม หรือประเทศดีขึ้น หรือการมีส่วนร่วมในการแก้ไขปัญหาหรือพัฒนาส่วนรวมและชุมชน นั้น อธิบายได้ถึงคุณค่าประชาธิปไตยเรื่องประเด็นสิทธิที่มีความสำคัญต่อการนำไปสู่การรู้ดิจิทัล และการมีส่วนร่วมก็จะไปสู่อะไรก็ตามของการรู้ดิจิทัลได้ ดังนั้นจึงควรส่งเสริมการติดตามประเด็นสิทธิ และส่งเสริมการมีส่วนร่วมของพลเมืองให้เกิดขึ้น สำหรับการรู้ดิจิทัลที่อยู่ในระดับมากนั้นยังพบประเด็นควรส่งเสริม คือ การสร้างสรรค์และดัดแปลงข้อมูล ให้สามารถปฏิบัติได้อย่างถูกต้องเหมาะสม ไปพร้อมกันด้วย

จากข้อมูลเชิงคุณภาพพบว่าประเทศไทย มีองค์ความรู้เพื่อส่งเสริมการรู้ดิจิทัลให้กับพลเมืองอยู่จำนวนไม่น้อย อาทิ ผลงานของสถาบันสื่อเด็กและเยาวชน (สสย.) ที่ทำการศึกษาวิจัยเพื่อกำหนดทิศทางการเรียนรู้ของเด็กตั้งแต่ปฐมวัย ประถมศึกษา มัธยมต้น มัธยมปลาย มหาวิทยาลัย วัยทำงานและวัยสูงอายุ หรือการวิจัยของมูลนิธิการศึกษาเพื่อสร้างพลเมืองไทย (Thai Civic Education Foundation – TCE Foundation) เพื่อพัฒนาคู่มือเกี่ยวกับการเรียนรู้ดิจิทัลของพลเมืองในทุกช่วงวัยโดยผสมผสานเข้ากับองค์ความรู้เรื่องการรู้เท่าทันสื่อสารสนเทศและสื่อดิจิทัล (Media Information and Digital Literacy: MIDL) ขณะที่ สำนักงานพัฒนาธุรกรรมทางอิเล็กทรอนิกส์ (Electronic Transactions Development Agency: EDDA) ได้นำองค์ความรู้ที่มีอยู่มาต่อยอดเป็นงานวิจัยเกี่ยวกับสมรรถนะการสื่อสาร และการพัฒนาคู่มือการรู้เท่าทันดิจิทัล (digital literacy) เป็นต้น แต่ยังคงขาดการเชื่อมโยงแลกเปลี่ยนความรู้และประสบการณ์เหล่านั้นอย่างเป็นระบบ เพื่อให้เกิดความก้าวหน้าและพัฒนาองค์ความรู้

นอกจากนี้ยังพบว่า สถานการณ์สังคมการเมืองในประเทศไทยปัจจุบัน ยังสะท้อนพฤติกรรมการใช้ภาษาที่รุนแรงเหยียดหยามและสร้างความเกลียดชัง และการใช้ข่าวปลอมและข้อมูลอันไม่เป็นจริงผ่านช่องทางดิจิทัลเพิ่มมากขึ้น ซึ่งเหล่านี้ได้ยืนยันถึงความสัมพันธ์ระหว่างการรู้ดิจิทัลและความเป็นพลเมืองในระบอบประชาธิปไตยเช่นกัน

ข้อมูลเชิงคุณภาพยังพบอีกว่า ความสามารถในการใช้ดิจิทัลของคนไทย ขึ้นอยู่กับ ช่วงวัยที่มีความแตกต่างของการเรียนรู้ดิจิทัล และทักษะในการใช้ จากผลการวิจัยชี้ให้เห็นว่าผู้ที่

ดิจิทัลเนทีฟ (digital native) หรือเกิดในยุคดิจิทัลนั้นจะมีความสามารถในการเรียนรู้ดิจิทัลได้เร็วไว้ และมีความสามารถในการใช้ดิจิทัลได้สูงกว่าผู้ที่อพยพดิจิทัล (digital migrant) ซึ่งส่วนใหญ่เป็นวัยทำงานและผู้สูงอายุ ซึ่งถึงแม้ว่าจะสามารถใช้งานดิจิทัลได้แต่ทักษะในการใช้งานดิจิทัลจะน้อยกว่ากลุ่มดิจิทัลเนทีฟโดยเปรียบเทียบ

ประเด็นนี้ ผลเชิงปริมาณจากงานวิจัยได้ยืนยันความแตกต่างของการรู้ดิจิทัลของช่วงวัย เรื่องของช่วงอายุ ความแตกต่างของค่าเฉลี่ยกลุ่มช่วงอายุ 57 ปีขึ้นไป มีค่าเฉลี่ยต่ำกว่าทุกกลุ่ม และช่วงอายุน้อยกว่า 24 ปี ที่มีค่าเฉลี่ยสูงกว่าทุกกลุ่ม และสอดคล้องกับแนวคิด ดิจิทัลเนทีฟ (digital native) ชัดเจน

ด้าน ทักษะในการใช้ดิจิทัล ตั้งแต่ระดับพื้นฐาน ในการเข้าใช้งาน การอ่าน การเขียน การโพสต์ข้อความ การแสดงความเห็น ระดับกลางคือการส่งต่อข้อมูล ระดับสูงคือการเป็นผู้ผลิตและสร้างสรรค์สื่อดิจิทัลในรูปแบบต่างๆ ระดับสูงที่สุดคือระดับของการตรวจสอบและแก้ไข นั้น ในการศึกษาชี้ให้เห็นว่าพลเมืองไทยส่วนใหญ่มีระดับการเป็นพลเมืองดิจิทัลในเรื่องของการใช้งานแค่ระดับพื้นฐานและระดับกลางเท่านั้น กล่าวคือสามารถเข้าใช้เว็บไซต์ได้ สามารถอ่าน สืบค้น เขียนโต้ตอบ และส่งต่อข้อมูลดิจิทัลได้เท่านั้น ส่วนใหญ่ยังไม่มี ทักษะในการผลิตและสร้างสรรค์สื่อดิจิทัลด้วยตัวเอง และ ยังขาดความตระหนักรู้ในการปกป้องตรวจสอบข้อมูลก่อนเชื่อและส่งต่อไปยังผู้อื่น ซึ่งสอดคล้องกับผลการวิจัยในครั้งนี้ที่ผลเชิงปริมาณ ที่แม้ค่าคะแนนภาพรวมการรู้ดิจิทัลทั้งความสามารถและพฤติกรรมจะอยู่ในระดับมาก แต่ค่าคะแนนที่อยู่ในลำดับต่ำที่สุดคือการตัดแปลงและสร้างสรรค์ ซึ่งเป็นทักษะในการใช้เทคโนโลยีดิจิทัลระดับสูงดังกล่าว การส่งเสริมให้พลเมืองใช้ข้อมูลอย่างสร้างสรรค์และการตัดแปลงเพื่อประโยชน์สาธารณะอย่างไม่ละเมิดสิทธิ และไม่ละเมิดลิขสิทธิ์ เป็นสิ่งที่ต้องส่งเสริม ด้านความตระหนักรู้ในการปกป้องตรวจสอบข้อมูลก่อนเชื่อและส่งต่อไปยังผู้อื่นที่พบต้องการการส่งเสริมนั้น สามารถยกระดับการเป็นผู้ตรวจสอบก่อนส่งต่อ สู่ระดับพลเมืองที่ต้องมีบทบาทในฐานะผู้แก้ไข (corrector) (สุภิญญา กลางณรงค์, สัมภาษณ์) ข้อมูลให้ถูกต้อง เพื่อไม่ให้เกิดการแพร่กระจายของข้อมูลที่ไม่ถูกต้องและส่งต่อข้อมูลที่ถูกต้องแทน -ทั้งนี้จะเห็นว่าการรู้ดิจิทัลทั้งความสามารถและพฤติกรรมนั้นจะปรากฏคุณค่าประชาธิปไตยอยู่เป็นพื้นฐานเสมอ โดยเฉพาะที่พลเมืองพึงใช้สิทธิเสรีภาพที่มีอยู่เพื่อปกป้องศักดิ์ศรีความเป็นมนุษย์และเสรีภาพของผู้คนในสังคมร่วมกัน ในลักษณะของ social protection (อุษา บิ๊กส์กิน, 29 กรกฎาคม 2564) ซึ่งในที่สุดจะนำไปสู่การลดลงของการใช้ภาษาที่สร้างความเกลียดชัง (hate speech) และ การล้อเลียนกลั่นแกล้งในโลกออนไลน์ (cyber bully) ได้

การส่งเสริมการรู้ดิจิทัลในพลเมืองระบอบประชาธิปไตย จึงต้องบูรณาการเนื้อหา การตระหนักถึงสิทธิเสรีภาพของตนและผู้อื่น เคารพสิทธิของตนและไม่ใช้สิทธิของตนไปละเมิดสิทธิของผู้อื่น เคารพความแตกต่างหลากหลาย เคารพพหุภักติภาพและมีความรับผิดชอบต่อสังคมไปพร้อมกัน

กับความรู้ สื่อดิจิทัล (Media Information and Digital Literacy : MIDL) การคิดวิเคราะห์ (critical thinking) ประเมินเนื้อหาที่เข้าถึงทางดิจิทัลและแหล่งข้อมูลของสื่อดิจิทัลอย่างมีวิจรรย์ญาณ การรู้การใช้ การรู้ความปลอดภัย การแสดงออกอย่างเข้าใจบุคคลอื่น (empathy)

โดยมุ่งให้ผู้เรียนมีองค์ความรู้ในการปกป้องตนเอง (self-protection) และปกป้องสังคม (social protection) ซึ่งแสดงนัยยะเจตคติการมีความรับผิดชอบต่อส่วนรวม

อย่างไรก็ตาม การพัฒนาเนื้อหาดังกล่าวต้องตระหนักถึงองค์ความรู้และประสบการณ์เดิมที่มีอยู่ในหน่วยงานและองค์กรเดิมเพื่อต่อยอด และคำนึงถึงการผนวกรวมเข้ากับระบบการศึกษาที่ต้องพัฒนาเหตุผลเพราะการใช้เหตุผลเป็นส่วนสำคัญของการคิดวิเคราะห์และสัมพันธ์กับการรู้ดิจิทัล (Doug Douglas A.J. Belshaw, 2011 , p.14) และยังเป็นความสามารถที่ผู้ใช้เทคโนโลยีดิจิทัลทุกคนต้องมี ดังข้อมูลที่ว่า ความสามารถในการคิดวิเคราะห์ต่อสถานการณ์หรือทางเลือกคือความสำคัญทั้งในฐานะผู้ใช้ ผู้ผลิต และผู้สื่อสาร ในสภาพแวดล้อมดิจิทัล (Starkey, 2012 p.54) และ ต้องส่งเสริมการให้การศึกษา นอกกระบบและการศึกษาตลอดชีวิต (life long learning) ในประเด็นดังกล่าวสภาพแวดล้อมที่ไม่ใช่รัฐ เช่น ภาคประชาสังคม และครอบครัว สามารถทำหน้าที่ในฐานะตัวกลางทางสารสนเทศ ร่วมให้ความรู้ดิจิทัล ผ่านสื่อ ผ่านท้องถิ่น ผ่านห้องสมุด ผ่านการบริการทางสังคม อย่างต่อเนื่อง ตั้งแต่ปฐมวัย เพื่อสร้างภูมิคุ้มกันต่อการใช้ดิจิทัล ซึ่งอาจกระทำผ่านแอปพลิเคชันที่มีอยู่ในมือของพวกเขาเองก็ได้ เช่น การจัดการปัญหาการรังแกผ่านโลกออนไลน์ ของแอปพลิเคชัน ReThink และ Stopit หรือแอปพลิเคชัน “Media Watch ฝ่าสื่อ” เพื่อใช้ในการติดตาม ตรวจสอบ แจ้งเตือน ร้องเรียน ฝ่าละออง หรือแอปพลิเคชัน “KidsDee” เพื่อการคัดกรองสื่อออนไลน์สำหรับเด็กวัย 2-6 ขวบ ในการช่วยแก้ปัญหาการดูวิดีโอที่ไม่เหมาะสมผ่านอินเทอร์เน็ต ซึ่งทำไปพร้อมกับการส่งเสริมการรู้เท่าทันดิจิทัลอย่างเป็นระบบได้ (พีริวิชญ์ คำเจริญ และ วีรพงษ์ พลนิกรกิจ. 2561)

5.3 ข้อเสนอแนะ

5.3.1 ข้อเสนอแนะจากผลการวิจัย

ผลจากการวิจัยพบความสัมพันธ์ของความเป็นพลเมืองในระบอบประชาธิปไตยกับการรู้ดิจิทัล ยืนยันหลักการรู้ดิจิทัลที่ต้องอยู่บนพื้นฐานการเคารพสิทธิของตนและผู้อื่น การคำนึงถึงความปลอดภัยของตนเองและส่วนรวม ซึ่งเป็นคุณค่าประชาธิปไตยที่พลเมืองในระบอบต้องยึดมั่น ดังนั้นซึ่งหากต้องการส่งเสริมให้พลเมืองรู้ดิจิทัล เท่าทันโลกแห่งการเปลี่ยนแปลง และเป็นพลเมืองที่นำพาประเทศไปสู่ประเทศ 4.0 อย่างรู้เท่าทันแล้ว ภาครัฐในฐานะกลไกหลักของการเสริมสร้างพลเมืองเพื่อตอบรับกับการพัฒนาประเทศและพัฒนาความมั่นคง มั่งคั่งแล้ว จึงย่อมต้องให้ความสำคัญกับ

การส่งเสริมพลเมืองภายใต้แนวคิดสร้างพลเมืองประชาธิปไตยที่รู้ดิจิทัล เท่าทันเทคโนโลยี ได้ตั้งข้อเสนอต่อไปนี้

1. ภาครัฐผู้มีอำนาจหน้าที่ ต้องพัฒนากรอบการทำงานหลัก (framework) ที่ครอบคลุมมิติในการพัฒนาพลเมืองประชาธิปไตยที่รู้ดิจิทัลขึ้นในระดับชาติ เพื่อเป็นกรอบการทำงานและเป็นเข็มมุ่ง ให้ทุกฝ่าย ทุกหน่วยงาน และรวมทั้ง ลดความซ้ำซ้อนและบูรณาการการทำงานให้มีประสิทธิภาพ ทั้งนี้ ภาครัฐควรกำหนดการเรียนรู้ดิจิทัลเป็นวาระแห่งชาติ เพื่อให้สอดคล้องกับเป้าหมายในการพัฒนาประเทศสู่ประเทศ 4.0 ซึ่งจะละเลยการพัฒนาทรัพยากรบุคคลให้รู้ดิจิทัลและเท่าทันเทคโนโลยีดังกล่าวไม่ได้

2. ภาครัฐผู้มีอำนาจหน้าที่ ต้องส่งเสริมการรู้ดิจิทัลที่สามารถทำพร้อมกันไปกับการส่งเสริมความเป็นพลเมืองในระบอบประชาธิปไตย ดังนั้น ผู้เกี่ยวข้องกับงานด้านการส่งเสริมความเป็นพลเมืองในระบอบประชาธิปไตยและการรู้ดิจิทัลควรบูรณาการเข้าด้วยกัน เมื่อมีการบูรณาการด้านเนื้อหาแล้ว การบูรณาการระบบหรือโครงสร้างเพื่อสร้างภูมิคุ้มกันในช่วงเวลาหนึ่งและเพื่อเกิดการเรียนรู้ตลอดชีวิตสำหรับช่วงอายุหนึ่ง ผู้มีอำนาจหน้าที่ควรจัดให้มีตัวกลางเชื่อมโยง ติดตามสถานะการรู้ดิจิทัลของคนในสังคม กำกับให้การส่งเสริมการรู้ดิจิทัลเป็นไปตามเป้าหมาย และยังเป็นศูนย์รวบรวมข้อมูลองค์ความรู้ ข้อมูล ความก้าวหน้าทางวิทยาการ และเครื่องมือส่งเสริมการรู้ดิจิทัลของพลเมือง ทุกฝ่ายสามารถเข้ามาใช้ประโยชน์ร่วมกัน ทั้งนี้รูปแบบตัวกลางอาจเป็นองค์กร ที่เป็นรัฐที่ปรับจากหน่วยงานเดิม หรือเป็นภาคประชาสังคม หรือเป็นเอกชน ที่มีความคล่องตัวและมีงบประมาณพร้อม

3. หน่วยงานของรัฐที่มีอำนาจหน้าที่ในการส่งเสริมความเป็นพลเมืองควรนำประเด็นรู้ดิจิทัลเข้าบรรจุไว้ในกระบวนการเรียนการสอน ซึ่งสามารถทำได้โดยทันที สำหรับหน่วยงานที่ทำงานด้านการส่งเสริมการรู้เท่าทันดิจิทัล อาจนำแนวคิดหรือการเชื่อมโยงคุณค่าประชาธิปไตยเข้าร่วมไว้ในงานเพื่อเชื่อมโยงความเข้าใจต่อการเป็นพลเมืองในระบอบประชาธิปไตยเช่นกัน ทั้งนี้ ในที่สุดเมื่อเกิดตัวกลางขึ้นไม่ว่าในรูปแบบใด ๆ หน่วยงานที่ทำงานที่เกี่ยวข้องจะสามารถเข้าถึงองค์ความรู้ต่าง ๆ เหล่านั้นได้ และ จะเกิดการต่อยอดความรู้ของการส่งเสริมพลเมืองประชาธิปไตยแบบบูรณาการ ที่ต่อเนื่องยั่งยืนต่อไป

4. ข้อเสนอดังกล่าวมาแล้วจะบรรลุเป้าหมายได้สมบูรณ์ขึ้น เมื่อการเข้าถึงดิจิทัลของประชาชนเป็นไปอย่างทั่วทุกพื้นที่ทั่วประเทศ ดังนั้น ภาครัฐควรเร่งสนับสนุนให้เกิดการพัฒนาการเข้าถึงดิจิทัลของพลเมืองอย่างทั่วถึงครอบคลุม โดยแบ่งการพัฒนาออกเป็นการพัฒนาโครงสร้างพื้นฐานทางด้านอินเทอร์เน็ต และจัดให้อินเทอร์เน็ตเป็นโครงสร้างพื้นฐานแบบเดียวกันกับไฟฟ้า น้ำประปา สนับสนุนเครื่องมือในการเข้าถึงดิจิทัลในรูปแบบต่างๆ อาทิ อาจเป็นการสนับสนุนศูนย์

คอมพิวเตอร์ในระดับชุมชน เพื่อลดช่องว่างในการเข้าถึงดิจิทัล และนำไปสู่ความสามารถในการเรียนรู้ดิจิทัลของผู้คนในสังคมได้มากขึ้น

5. ภาครัฐควรสนับสนุนให้เกิดการศึกษาวิจัยเรื่องการเรียนรู้ดิจิทัลให้มากขึ้น โดยอาจสนับสนุนงบประมาณในการวิจัย พร้อมทั้ง เปิดพื้นที่ให้เกิดการแลกเปลี่ยนผลการวิจัยเกี่ยวกับการเรียนรู้ดิจิทัลของพลเมืองในสังคมไทยในมิติต่าง ๆ อย่างสม่ำเสมอ

5.3.2 ข้อเสนอแนะเชิงวิชาการ

การส่งเสริมพลเมืองประชาธิปไตยกับการรู้ดิจิทัลเพื่อคุณภาพพลเมือง การศึกษาวิจัยอย่างเป็นระบบและต่อเนื่องมีความจำเป็นเพื่อติดตามและประเมิน ดังนั้น เพื่อต่อยอดหรือเสริมส่วนที่จะสร้างองค์ความรู้และนำไปสู่การปฏิบัติจากงานวิจัยฉบับนี้ ผู้วิจัยมีข้อเสนอดังต่อไปนี้

1. พลเมืองรู้ดิจิทัลภายใต้ระบอบการปกครองประชาธิปไตยของไทย จำเป็นต้องพัฒนาการรู้ดิจิทัลอย่างต่อเนื่อง เมื่อพิจารณาตามแนวคิดของ UNESCO การรู้ดิจิทัลและการใช้ดิจิทัลอย่างปลอดภัยนั้นต้องให้ความสำคัญเพื่อปกป้องพลเมืองและสังคม ทั้งนี้ ควรทำการศึกษาและสำรวจแนวทางในการส่งเสริมและสร้างการเรียนรู้ดิจิทัลการใช้ดิจิทัลอย่างปลอดภัย รวมไปถึงการวิจัยเชิงปฏิบัติการเพื่อสร้างสำนึกถึงความสัมพันธ์ระหว่างปฏิบัติการในโลกดิจิทัลกับโลกแห่งความเป็นจริง เพื่อส่งเสริมความฉลาดในการใช้ดิจิทัลให้แก่พลเมืองไทยในทุกระดับทุกสาขาอาชีพด้วย

2. เพื่อการทำงานด้านการส่งเสริมความเป็นพลเมืองในระบอบประชาธิปไตยเป็นไปอย่างเท่าทันการเปลี่ยนแปลงของโลกเทคโนโลยีและสังคมดิจิทัล จึงควรปรับนิยามความหมายของพลเมืองให้ครอบคลุมความเป็นพลเมืองดิจิทัลด้วย

3. ควรมีการวิจัยประเมินการรู้ดิจิทัลของพลเมือง โดยเฉพาะเจาะจง 7 ประเด็น ตามนิยามของ UNESCO ซึ่งเป็นหลักการสากลที่สามารถนำผลอธิบายเปรียบเทียบกับพื้นที่อื่นได้ งานวิจัยดังกล่าวเพื่อพัฒนาเป็นแนวทางในการทำงานส่งเสริมการรู้ดิจิทัลอย่างเฉพาะเจาะจงขึ้น ทั้งนี้งานวิจัยเพื่อประเมินการรู้ดิจิทัลดังกล่าว ต้องดำเนินการอย่างรวดเร็วเพื่อทันต่อสถานการณ์การเปลี่ยนแปลงของเทคโนโลยีและพฤติกรรมผู้ใช้งานในโลกดิจิทัล และนำผลมาใช้ได้ทันการณ์

3. จากการวิจัยครั้งนี้ซึ่งมีวัตถุประสงค์ตรวจสอบความสัมพันธ์การยึดถือคุณค่าความเป็นพลเมืองและการรู้ดิจิทัล กับพฤติกรรมการแสดงออกที่ผู้วิจัยพัฒนาแบบสอบถามที่มีลักษณะประเมินตนเองที่มักเกิดความโน้มเอียงของการตอบนั้น ผลการวิจัยพบว่าระหว่างการยึดถือคุณค่าหรือการมีความตระหนัก กับ พฤติกรรมนั้น ยังมีช่องว่างของการยึดถือหรือตระหนัก กับ พฤติกรรม ซึ่งควรมีการศึกษาวิจัยต่อไปว่า เมื่อบุคคลยึดถือและตระหนักแล้ว พฤติกรรมจะแสดงออกอย่างไร สอดคล้องตามคุณค่าที่ยึดถือได้อย่างไร จากข้อมูลเชิงคุณภาพที่สะท้อนพฤติกรรมการใช้คำพูดหรือภาษาที่เกลียดชัง การใช้ข่าวหรือข้อมูลปลอมที่มีเพิ่มขึ้นนั้นชี้นำไปสู่คำถามในการวิจัยได้ว่า ช่องว่าง

ระหว่างการเรียนรู้ว่าควรปฏิบัติสิ่งใดกับสิ่งที่ปฏิบัติจริงของการใช้ดิจิทัล คือ อะไร และจะอย่างไรให้
การรู้ดิจิทัลนั้น นำไปสู่การปฏิบัติอย่างมีประสิทธิภาพ

รายการอ้างอิง

- กรมสุขภาพจิต. ห่วง!! พฤติกรรม "บูลลี่" เด็กไทยติดอันดับ 2 ของโลก เกือบครึ่งคิดตอบโต้เอาคืน.
[10 มกราคม 2563] <https://www.dmh.go.th/news-dmh/view.asp?id=30148>
- กาญจนา หฤธรรมพงศ์. (2562). การรู้ดิจิทัลของนักศึกษาระดับปริญญาตรีมหาวิทยาลัยวลัยลักษณ์วารสารนวัตกรรมการเรียนรู้ ปีที่ 5 ฉบับที่ 2 กรกฎาคม-ธันวาคม 2562
กรุงเทพฯธุรกิจ. “เปิด '10 ชาวปลอม' ที่ถูกแชร์ซ้ำ บ่อยสุด ปี 64 ฟุ่งเป้า 'เศรษฐกิจ'”. 3 ส.ค. 2564.
<https://www.bangkokbiznews.com/news/detail/948166>
- เข็มพร วิรุณราพันธ์ และ ลักษณ์ คงลาภ (บก.) (2563). สถาบันสื่อเด็กและเยาวชน. *ความฉลาดทางดิจิทัล พิมพ์ครั้งที่ 3. มุลินิส่งเสริมสื่อเด็กและเยาวชน (สสย.): บริษัท วอล์ค ออน คลาวด์ จำกัด เข้าถึงจาก*
http://cclickthailand.com/wp-content/uploads/2020/04/dq_FINAL.pdf
- คมชัดลึก. “สำรวจแกลง 50 "เฟคนิวส์" กำลังระบาด เตือนโทษคุก5ปี-ปรับ1แสน”.
<https://www.komchadluek.net/news/crime/474027> 12 กรกฎาคม 2564
- จรรุวรรณ แก้วมะโน. (2561). รายงานวิจัยโครงการวิจัยวัดความเป็นพลเมืองในพื้นที่บูรณาการจังหวัดร้อยเอ็ด. สำนักส่งเสริมการเมืองภาคพลเมือง สถาบันพระปกเกล้า.
- จรรุวรรณ แก้วมะโน. (2562). รายงานวิจัยฉบับสมบูรณ์โครงการวัดความเป็นพลเมืองในพื้นที่บูรณาการ. สำนักส่งเสริมการเมืองภาคพลเมือง สถาบันพระปกเกล้า เอกสารอัดสำเนา.
- ชัชฎา อัครศรีวร นากาโอคะ และ กฤษณ์ท สนนทวิ. (2562). ปัจจัยที่มีอิทธิพลต่อการรู้เท่าทันข้อมูลและสื่อดิจิทัลของเยาวชนในเขตกรุงเทพมหานคร. วารสารวิชาการนวัตกรรมสื่อสารสังคม มหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ. ปีที่ 7 ฉบับที่ 1 (13) มกราคม-มิถุนายน 2562 เข้าถึงจาก
<https://so06.tci-thaijo.org/index.php/jcosci/article/view/199856>
- ณัฐกาญจน์ ศุภรัตน์เมธี และ นุชประภา โมกข์ศาสตร์.(2562). *การรู้เท่าทันสื่อสังคมออนไลน์ของเยาวชนเพื่อการเป็นพลเมืองในสังคมประชาธิปไตย*. สำนักวิจัยและพัฒนา สถาบันพระปกเกล้า
- ไทยรัฐออนไลน์ “ไซเบอร์ บูลลี่” ฟุ้งทั่วโลก ความชั่วร้ายในโลกออนไลน์”. [24.4.2564]
<https://www.thairath.co.th/lifestyle/woman/health/2075810>
- ไทยรัฐออนไลน์. “เผยสถิติ 9 เดือน ไทยแชร์ข่าวปลอม 20 ล้านคน เป็นผู้โพสต์เองเกือบ 6 แสน”.
(16 ก.ค. 2564) <https://www.thairath.co.th/news/politic/2142330>
- พิชญาพร ประครองใจ และเอกรงค์ ปั่นพงษ์. (2562). รู้เท่าทันสื่อดิจิทัลกับบทบาทของผู้บริโภค. วารสารการสื่อสารมวลชน มหาวิทยาลัยเชียงใหม่ ปีที่ 7 ฉบับที่ 1 มกราคม-มิถุนายน 2562

(133-146)

พีรวิษณุ คำเจริญ และ วีรพงษ์ พลนิกรกิจ. (2561a). การรู้เท่าทันดิจิทัล : วิวัฒนาการ ความหมาย และการสังเคราะห์ทักษะ. วารสารวิทยาการสารสนเทศและเทคโนโลยีประยุกต์ 1(2) 2561.

พีรวิษณุ คำเจริญ และ วีรพงษ์ พลนิกรกิจ. (2561b). เด็กกับการรู้เท่าทันดิจิทัล. วารสารวิชาการ นวัตกรรมสื่อสารสังคม. ปีที่ 6 ฉบับที่ 2(12) ก.ค.-ธ.ค.2561. น. 22-30

พีระ จิโรสภณ และ คณະ. (2559). รายงานผลการวิจัยเรื่อง ความรู้เท่าทันการสื่อสารยุคดิจิทัล กับบทบาทในการกำหนดแนวทางการปฏิรูปการสื่อสารในสังคมไทย. มหาวิทยาลัย ชุรุทกิจบัณฑิตย

ธิดา แซ่ซัน และ ทศนีย์ หมอสอน. (2559) การรู้ดิจิทัล : นิยาม องค์ประกอบ และสถานการณ์ในปัจจุบัน (Digital Literacy : Definition, component, and Current Situation.) วารสาร สารสนเทศศาสตร์ ปีที่ 34 ฉบับที่ 4 (ตุลาคม - ธันวาคม 2559) น. 117- 145

ธีรพัฒน์ วงศ์คุ้มสิน. (2562) ทักษะการรู้เท่าทันสื่อ การรู้เท่าทันสื่อ และความฉลาดทางอารมณ์ของ นิสิตมหาวิทยาลัยเกษตรศาสตร์ ในวารสารสังคมศาสตร์และมนุษยศาสตร์ ปีที่ 46 (ฉบับที่ 2) 127-161

เย็น ภู่วรรณ. “การทำร้าย การสร้างวาทะเกลียดชัง และการปกป้องตนเองการปกป้องความเป็น ส่วนตัว”. กุมภาพันธุ์ 2564 <https://learningdq-dc.ku.ac.th/course/?c=7&l=5>

รุ่งเกียรติ รัตนบานชื่น. (2563) บทความวิจัยเรื่อง ทำความเข้าใจพลวัตของระบบเศรษฐกิจดิจิทัลผ่าน การศึกษาทักษะด้านดิจิทัลของครัวเรือนไทย ในงาน BOT Symposium 2020 : Restructuring the Thai Economy ลงวันที่ 28 กันยายน 2563 สืบค้นเมื่อ 1 ตุลาคม 2563

<https://www.moneyandbanking.co.th/article/digitalliteracy-28092020>

รุ่งเกียรติ รัตนบานชื่น. “Digital literacy ทักษะใหม่สำหรับคนไทย 4.0”. กรุงเทพธุรกิจ. [11 สิงหาคม 2563] <https://www.bangkokbiznews.com/blog/detail/650858>

วลัยลักษณ์ อมรสิริพงศ์. (2561). การรู้สารสนเทศของนักศึกษาปริญญาตรี มหาวิทยาลัยราชภัฏ นครปฐม. วารสารสารสนเทศศาสตร์ ปีที่ 36 ฉบับที่ 3 กรกฎาคม-กันยายน 2561 น. 42-66.

วีระ สมบูรณ์. 2561. ทฤษฎีการเมืองกับความสัมพันธ์ระหว่างประเทศ. กรุงเทพฯ: ภาพพิมพ์, หน้า 157-180.

แววตา เตชาทวิวรรณ และ อัจฉรา ประเสริฐสิน. (2559). รายงานการพัฒนาแบบวัดการรู้ดิจิทัล สำหรับนักศึกษาระดับปริญญาตรี. กรุงเทพฯ ฯ : ภาควิชาบรรณารักษศาสตร์และสารสนเทศ

ศาสตร์ คณะมนุษยศาสตร์ มหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ.
แหวตา เตชาทวิวรรณ และ อัจฉรา ประเสริฐสิน (2559). การประเมินการรู้ดิจิทัลของนักศึกษา
ระดับปริญญาตรีในเขต กรุงเทพมหานครและปริมณฑล. กรุงเทพฯ ฯ วารสารสารสนเทศ
ศาสตร์ ปีที่ 34 ฉบับที่ 4 (ตุลาคม - ธันวาคม 2559)
ศรัณยู หมั่นทรัพย์, (บก.). (2557). หนังสือหลักสูตรและคู่มือ รากฐานประชาธิปไตยเพื่อพลเมือง
ไทยที่พึงปรารถนา. สำนักส่งเสริมการเมืองภาคพลเมือง, สถาบันพระปกเกล้า. กรุงเทพฯ:
ชั้นแพคเกจจิง.
ศูนย์พลเมืองศึกษา ประเทศสหรัฐอเมริกา, เขียน, สถาบันพระปกเกล้า, แปล. รากฐาน
ประชาธิปไตย. นนทบุรี: สถาบันพระปกเกล้า, 2549.
ศูนย์ต่อต้านข่าวปลอม “ข่าวเรื่องกฟภ. ขยายเวลายกเว้นเก็บค่าไฟ ออกไป 6 เดือน”. 31 ก.ค.
2564. <https://www.antifakenewscenter.com>
สถาบันพัฒนาธุรกรรมทางอิเล็กทรอนิกส์.Thailand Internet Use Behavior 2020 เข้าถึงจาก
<https://www.etda.or.th/th/newsevents/pr-news/ETDA-released-IUB-2020.aspx>
สรียา ทับทัน. 2557. บทความปริทัศน์การรู้เท่าทันสื่อและสารสนเทศ. วารสารครุศาสตร์
อุตสาหกรรม ปีที่ 13 ฉบับที่ 2 พฤษภาคม-สิงหาคม 2557 น.1-6
สรัญญา จันทรชูสกุล, อัจฉรา ประเสริฐสิน และ พินดา วราสุนันท์. 2560. การพัฒนามาตรวัดการ
รู้เท่าทันสื่อและสารสนเทศสำหรับนักเรียนระดับชั้นมัธยมศึกษา. วารสารการวัดผล
การศึกษา มหาวิทยาลัยมหาสารคาม ปีที่ 23 ฉบับที่ 2 : ธันวาคม พ.ศ. 2560 คณะ
ศึกษาศาสตร์ มหาวิทยาลัยมหาสารคาม
สำนักงานคณะกรรมการข้าราชการพลเรือน. Digital Literacy คืออะไร. สืบค้นจาก
<https://www.ocsc.go.th/DLProject/mean-dlp>
สำนักการคุ้มครองผู้บริโภคในกิจการกระจายเสียงและกิจการโทรคมนาคม (บส.) สำนักงาน กสทช.
2558. รายงานสรุปการสัมมนาว่าด้วยการรู้เท่าทันสื่อและสารสนเทศในยุคดิจิทัล เอกสาร
อิเล็กทรอนิกส์ เข้าถึงจาก
http://bcp.nbtc.go.th/uploads/items/attachments/45645a27c4f1adc8a7a835976064a86d/_a4ca3ce89880d7e3d6b06912d23f2f68.pdf
สำนักงานคณะกรรมการดิจิทัลเพื่อเศรษฐกิจและสังคมแห่งชาติ. 2562 รายงานผลการสำรวจข้อมูล
สถานภาพการรู้เท่าทันสื่อและสารสนเทศของประเทศไทย ปี พ.ศ. 2562 เข้าถึงจาก
<https://itm.eg.mahidol.ac.th/itm/wp-content/uploads/2020/04/MDES-ONDE-MIL-Survey-2019-%E0%B8%A0%E0%B8%B2%E0%B8%9E%E0%B8%A3%E0%B8%A7%E0%B8%>

A1%E0%B8%9B%E0%B8%A3%E0%B8%B0%E0%B9%80%E0%B8%97%E0%B8%
%A8.pdf

สำนักงาน ก.พ. “Digital literacy คืออะไร”. <https://www.ocsc.go.th/DLProject/mean-dlp>

[3.8.2021]

สถิติการปราบปรามการละเมิดทรัพย์สินทางปัญญารายเดือน ของสำนักงานตำรวจแห่งชาติ กรม
สอบสวนคดีพิเศษ และกรมศุลกากร ปี พ.ศ. 2564

[https://www.ipthailand.go.th/th/protect-
005/item/f2564.html?category_id=2168](https://www.ipthailand.go.th/th/protect-005/item/f2564.html?category_id=2168)

สำนักงานสถิติแห่งชาติ กระทรวงดิจิทัลเพื่อเศรษฐกิจและสังคม. 2563 รายงานตัวชี้วัด ITU
โครงการสำรวจ ICT ครั้วเรือน 2562

[http://www.nso.go.th/sites/2014/DocLib13/%E0%B8%94%E0%B9%89%E0%B8%B2%E0%B8%99ICT/%E0%B8%95%E0%B8%B1%E0%B8%A7%E0%B8%8A%E0%B8%B5%E0%B9%89%E0%B8%A7%E0%B8%B1%E0%B8%94ITU/ITU_62.p
df](http://www.nso.go.th/sites/2014/DocLib13/%E0%B8%94%E0%B9%89%E0%B8%B2%E0%B8%99ICT/%E0%B8%95%E0%B8%B1%E0%B8%A7%E0%B8%8A%E0%B8%B5%E0%B9%89%E0%B8%A7%E0%B8%B1%E0%B8%94ITU/ITU_62.pdf)

อมรินทร์ทีวี. “พม่าถูกทิ้งข้างถนนแฉยับ นายจ้างไทยใช้รถ 4 คันมาปล่อย อังคณโรจน์ต่างด้าวหาย
วับ (คลิป)”. [23 ธ.ค.2563]. <https://www.amarintv.com/news/detail/59694>

อพัชชา ช้างขวัญยืน, 2016, "การจัดการเรียนการสอนแบบห้องเรียนกลับด้านร่วมกับการเรียนรู้
แบบโครงการ รายวิชาคอมพิวเตอร์สารสนเทศขั้นพื้นฐาน สำหรับนิสิตปริญญาตรี". การ
ประชุมวิชาการระดับชาติ "นเรศวรวิจัย" ครั้งที่ 12.

อพัชชา ช้างขวัญยืน, บทความวิจัยพฤติกรรมการใช้สื่อสังคมออนไลน์และทักษะการรู้เท่าทันสื่อ
สังคมออนไลน์ของนิสิต ปริญญาตรี มหาวิทยาลัยนเรศวร วารสารศึกษาศาสตร์
มหาวิทยาลัยศิลปากร ปีที่ 16 ฉบับที่ 1 (2018): (January - June) วารสารศึกษาศาสตร์
มหาวิทยาลัยศิลปากร (มกราคม-มิถุนายน 2561) -

อลิษา ตรีโรจนานันท์. 2562. การรู้เท่าทันสื่อของพระสงฆ์ในภาคเหนือของประเทศไทย. วารสารการ
สื่อสารมวลชน มหาวิทยาลัยเชียงใหม่ ปีที่ 7 ฉบับที่ 1 มกราคม-มิถุนายน 2562 น. 1-24

อัปสร เสถียรทิพย์ และ คณะ (2560) การวิจัยเรื่อง “การศึกษาความรุนแรงทางโซเชียลมีเดียและ
การรับรู้ของวัยรุ่น เข้าถึงจาก

<https://www.healthymediahub.com/media/detail>

Aimee O'Driscoll. “20+ Online hate crime statistics and facts”. [15 August 2021]

- <https://www.comparitech.com/blog/information-security/online-hate-crime-statistics/>
- AIS. “Using Digital Intelligence to Fight Against Cyberbullying”. [6 June 2020]
https://www.ais.th/networkforthais/content/en/content_01.html
- Ana Maria Ramalho Correia. (2015). Information literacy for an active and effective citizenship Article for UNESCO, the U.S. National Commission on Libraries and Information Science, and the National Forum on Information Literacy
<https://www.researchgate.net/publication/228765129>
- Audrey Yue, Elmie Nekmat and Annisa R. Beta. “Digital Literacy Through Digital Citizenship: Online Civic Participation and Public Opinion Evaluation of Youth Minorities in Southeast Asia” *Media and Communication* (ISSN: 2183–2439) 2019, Volume 7, Issue 2, Pages 100–114
- Aytekin Isman and Ozlem Canan Gungoren. 2014. Digital Citizenship. *TOJET: The Turkish Online Journal of Educational Technology* – January 2014, volume 13 issue 1
- Bangkok post. We must all act to curb hate speech. 27 Dec 2020.
<https://www.bangkokpost.com/opinion/postbag/2041739/we-must-all-act-to-curb-hate-speech>
- Bamaejuri Sohkhet. “Critical voices at risk from political hate speech”. [12 Nov 2020] <https://prachatai.com/english/node/8908>
- Bain & Company. (2018). *ADVANCING TOWARDS ASEAN DIGITAL INTEGRATION Empowering SMEs to Build ASEAN’s Digital Future*. Bain & Co.
- Bawden, D. (2001). *Information and Digital Literacies: a Review of Concepts*. *Journal of Documentation*, 57(2), 218-259.
- Best, J. W. (1981). *Research in Education* 4 th ed. New Jersey : Prentice – Hall Inc., 1981, p. 182
- Cassie Hague and Ben Williamson (Futurelab Innovation In Education.) 2009. Digital participation, digital literacy, and school subjects : A review of the policies, literature and evidence. Retrieved from www.futurelab.org.uk
- Chawaporn Dhamanitayakul. (2018). *Conceptualizing Digital Citizenship for Digital Natives in Thailand*. Dissertation of Doctor of Philosophy (Communication

- Arts and Innovation). The Graduate School of Communication Arts and Management Innovation, National Institute of Development Administration.
- Danuvasin Charoen. Digital Thailand. NIDA Case Research Journal. Vol. 10 No. 2 (July-December 2018)
- De Vaus, David A. (2001) Research design in social research. London : Sage Publications.
- Deloitte. (2018). Everything as a Service A new era of value delivery. Monitor Deloitte.
- Digital 2021. Retrived from <https://wearesocial.com/digital-2021>
- Douglas A.J. Belshaw. 2011. What is digital literacy? A Pragmatic investigation. U.K. <http://doubelshaw.com/thesis>.
- ERIA-OECD. (2014). ASEAN SME Policy Index 2014: Towards competitive and innovative ASEAN SMEs. Jakarta: Economic Research Institute for ASEAN and East Asia (ERIA).
- Fernanda R. Rosa. 2014. *Proposal for a digital literacy index: results of the methodological formulation*. International Communication Association Pre-Conference "Communication and 'The Good Life' Around the World After Two Decades of the Digital Divide," Seattle May 22, 2014. *Retrieved from* https://www.academia.edu/12017863/Proposal_for_a_digital_literacy_index_results_of_the_methodological_formulation?auto=download&email_work_card=download-paper
- Folgerpedia (2016). *Teaching critical digital literacy* Retrieved from : https://folgerpedia.folger.edu/Teaching_critical_digital_literacy#:~:text=Critical%20digital%20literacy%20is%20a,create%20digital%20media%20and%20tools.
- Glister, P. (1997). *Digital literacy*. New York: John Wiley
- Hobbs, R. (2010). *Digital and media literacy: A plan of action* (knight commission on the information needs of communities in a democracy). Washington, DC: Aspen Institute & Knight Foundatio
- Internet World Stats. 2521 Retrived from <https://www.internetworldstats.com>
- JISC. (2012). *Developing digital literacies: Briefing paper*. Retrieved 20 October 2020,

- from
http://www.jisc.ac.uk/media/documents/publications/briefingpaper/2012/Developing_Digital_Literacies.pdf
- JISC. (2014). *Developing digital literacies*. Retrieved 20 October 2020, from
<https://www.jisc.ac.uk/guides/developing-digital-literacies>
- Joseph Johnson. (2018) “U.S. teens encountering hate speech on social media 2018, by type”. [Jan 25, 2021]
<https://www.statista.com/statistics/945392/teenagers-who-encounter-hate-speech-online-social-media-usa/>
- Lisa M. Jones. and Kimberly J. Mitchell. Defining and measuring youth digital Citizenship. (Abstract) First Published March 25, 2015
<https://journals.sagepub.com/doi/abs/10.1177/1461444815577797>
- Martin, A., & Grudziecki, J. (2006). *DigEuLit : Concepts and Tools for Digital Literacy Development*. ITALICS: Innovations In Teaching & Learning In Information & Computer Sciences, 5(4), 246-264.
- Marketingoops. (2019). *ล้วง Insight การใช้งาน “ดิจิทัล” ทั่วโลก 2019 “คนไทย” ใช้เน็ต 9 ชั่วโมงต่อวัน-มือถือนี่มี 99 แอปฯ!! เข้าถึงจาก*
<https://www.marketingoops.com/reports/global-and-thailand-digital-trend-2019/> เมื่อ 20 กันยายน 2020
- Mattha Busby, Isaan Khan and Eve Watling. “Monitoring online conversations revealed a serious problem with the sharing of misleading campaign information”. [21 June 2017].
<https://firstdraftnews.org/articles/misinfo-types-uk-election/>
- Ng, W. (2012). Can we teach digital natives digital literacy? . *Computers and Education*, 59(3), 1065-1078.
- OECD. (2019). *Southeast Asia Going Digital: Connecting SMEs*. OECD.
- Piatip Phuapan, Chantana Viriyavejakul, Paitoon Pimdee. 2016. Research article, “ An Analysis of Digital Literacy Skills among Thai University Seniors” *International Journal of Emerging Technologies of Learning (IJET) online-journal* Vol 11, No 03 (2016) > Phuapan Retrieved from

- <https://www.semanticscholar.org/paper/An-Analysis-of-Digital-Literacy-Skills-among-Thai-Phuapan-Viriya-vejaku/04daf265fbedf98a70b9f8fadf4e2bf5a2e41d8b>
- Shevon Desai, Hailey Mooney and Jo Angela Oehrli. [22 July 2021]
<https://guides.lib.umich.edu/fakenews>
- Smart School - Survey : *Digital literacy – general skills* (Students) Retrieved from :
http://www.tooraps.vic.edu.au/Survey_Digital%20Literacy_General_Students.pdf
- Surat Sukman and Others. Comparison of Digital Literacy Standard between Thailand and Other Countries. *International Journal of the Computer, the Internet and Management* Vol.26 No.3 (September-December, 2018) pp. 93-97
- Teachthought. (2018). *5 Dimensions Of Critical Digital Literacy: A Framework*. Retrieved from : <https://www.teachthought.com/literacy/5-dimensions-of-critical-digital-literacy/>
- Van Deursen, A.J.A.M., Helsper, E.J. & Eynon, R. (2014). *Measuring Digital Skills*. From Digital Skills to Tangible Outcomes project report. Available at:
www.oii.ox.ac.uk/research/projects/?id=112
- World Meter. ผู้ใช้อินเทอร์เน็ตในโลกนี้. 2021/2564. <https://www.worldometers.info/th/>
- Zafar Abbas and Allah Nawaz. 2014. Digital-Literacy as the Predictor of Political-Participation a Survey of University Graduates in Dikhan, KP, Pakistan
Global Journal of HUMAN-SOCIAL SCIENCE: F Political Science. Volume 14 Issue 8 Version 1.0 Year 2014
- Zurkowski, P. (1994). *The information service environment: relationships and priorities*. Washington, DC: National Commission on Libraries and Information Science

ภาคผนวก ก
การพัฒนาคำถามเพื่อสร้างแบบสอบถามการวิจัย
เรื่อง

“ความเป็นพลเมือง: บทสำรวจสถานะความเป็นพลเมืองกับการรู้ดิจิทัล”

คำถามประกอบด้วย 3 ส่วน ดังนี้

ส่วนที่ 1 ข้อมูลทั่วไปประกอบด้วยข้อมูลส่วนบุคคลและการเข้าถึงและการใช้ดิจิทัล

ส่วนที่ 2 ความเป็นพลเมืองในระบอบประชาธิปไตย ตามคุณค่า 6 ประการ

ส่วนที่ 3 การรู้ดิจิทัล

คำถามส่วนที่ 1 ข้อมูลทั่วไป คือ ข้อมูลส่วนบุคคลและการเข้าถึงและการใช้ดิจิทัล

ประกอบด้วยชุดคำถามที่เกี่ยวข้อง ดังนี้

- 1.ข้อมูลทั่วไปของผู้ตอบแบบสอบถาม
- 2.อุปกรณ์ที่ใช้ในการเข้าถึงสื่อดิจิทัล
- 3.แหล่งเชื่อมต่ออินเทอร์เน็ตเพื่อเข้าถึงสื่อดิจิทัล
- 4.ระยะเวลาในการเข้าถึงสื่อดิจิทัล
- 5.วัตถุประสงค์ในการเข้าถึงสื่อดิจิทัล
- 6.สื่อดิจิทัล หรือ แพลตฟอร์มโซเชียลมีเดีย ที่ใช้งาน

คำถามส่วนที่ 2 ความเป็นพลเมืองในระบอบประชาธิปไตย ตามคุณค่าประชาธิปไตย 6 ประการ แสดงดังตาราง

ความหมาย (definition)	นิยามเชิงปฏิบัติการ	คำถามที่เกี่ยวข้อง
<p>7. การเคารพและยอมรับ (Respect) การปฏิบัติต่อกันด้วยความเสมอภาคและเท่าเทียมและเป็นธรรม เคารพและยอมรับในความแตกต่างหลากหลาย ด้วยความอดทนอดกลั้น และสันติวิธี</p>	<p>การเคารพในบุคคลอื่น เห็นความแตกต่างระหว่างกันเป็นเรื่องธรรมชาติ รวมทั้งความคิดเห็นที่แตกต่าง ในความแตกต่างทางความคิดเห็น วัฒนธรรม ความเชื่อ ประเพณีปฏิบัติ โดยไม่แสดงออกผ่านการใช้คำ ล้อเลียน หรือ คำที่แสดงออกถึงอคติ การแสดงความเห็นอย่างเคารพบุคคลอื่น</p>	<p>1) ท่านเห็นว่าคนเราทุกคนมีความแตกต่างกันแต่ทุกคนเป็นคนเหมือนกัน จึงต้องเคารพกันและกัน</p> <p>2) การปฏิบัติต่อกันอย่างเท่าเทียมเป็นเรื่องสำคัญในการอยู่ร่วมกันใน ชุมชน และสังคม</p> <p>3) ท่าน เห็นว่าการปฏิบัติต่อกันอย่างไม่เท่าเทียมจะต้องแก้ไขและต้องใช้ความอดทนอดกลั้น และไม่ใช้ความรุนแรงทั้งทางกาย วาจา</p> <p>4) ท่านยอมรับไม่ได้จากการปฏิบัติต่อกันอย่างไม่เท่าเทียม เช่น การลำเอียง การเลือกที่รักมักที่ชัง</p> <p>5) ท่านเห็นว่าการแสดงออกอย่างตรงไปตรงมาต่อความคิดเห็นที่ไม่ตรงกับท่านต้องใช้ถ้อยคำสุภาพเหมาะสม</p>
<p>2. การมีเหตุผล (Reasonable) มีเหตุผล คิดวิเคราะห์บนพื้นฐานของข้อมูล ข้อเท็จจริง เชื่อมโยงความสัมพันธ์อย่างมีเหตุผล</p>	<p>การสามารถคิด วิเคราะห์บนพื้นฐานของข้อมูล ข้อเท็จจริง และความถูกต้อง และเชื่อมโยงความสัมพันธ์ระหว่างปรากฏการณ์ต่าง ๆ ที่เกิดขึ้น</p>	<p>6) ท่านเห็นว่าการอยู่ร่วมกันในสังคมประชาธิปไตย ต้องใช้เหตุใช้ผลต่อกันในประเด็นต่าง ๆ ที่เกิดขึ้นในสังคม</p> <p>7) ท่านเห็นว่าการจะเป็นผู้ที่ใช้เหตุใช้ผลในการคิดและตัดสินใจ ต้องใช้ข้อมูลที่มีจำนวนมากพอเท่านั้นที่จะช่วยให้การตัดสินใจของท่านเป็นไปอย่างมีประสิทธิภาพ</p>

ความหมาย (definition)	นิยามเชิงปฏิบัติการ	คำถามที่เกี่ยวข้อง
		8) การใช้ข้อมูลในการวิเคราะห์ต้องเป็นข้อมูลที่มาจากแหล่งข้อมูลที่เชื่อถือได้ และท่านจะตรวจสอบแหล่งที่มาของข้อมูลทุกครั้ง 9) ท่านคิดว่าปัญหาทุกปัญหามีที่มาหรือสาเหตุของปัญหา และท่านสามารถวิเคราะห์สาเหตุของปัญหาได้เสมอ 10) ท่านคิดว่าปรากฏการณ์ต่าง ๆ ในสังคมล้วนเกิดจากความสัมพันธ์ทั้งทางลบทางบวกของผู้คนสังคม
3.ความรับผิดชอบ (Responsibility) การเป็นผู้ที่มีความรับผิดชอบ – ต่อหน้าที่ ต่อตนเอง และผู้อื่น ทำหน้าที่กฎหมาย และตามบทบาททางสังคม และมีพฤติกรรมที่แสดงออกถึงการเป็นผู้รับผิดชอบ	การตระหนักว่าการกระทำของตนในฐานะบุคคลหนึ่ง จะส่งผลกระทบต่อส่วนรวมและสังคม โดยเฉพาะการกระทำสู่ส่วนรวม ในการใช้สื่อดิจิทัล และบุคคลต้องรับผิดชอบต่อสิ่งที่ตนกระทำนั้นเสมอ	11) ท่านเห็นว่าการรับผิดชอบต่อส่วนรวมเป็นเรื่องของทุกคนและทุกคนต้องให้ความสำคัญ 12) ท่านได้ชื่อว่าเป็นคนที่รับผิดชอบต่อทำหน้าที่ ต่อตนเอง ต่อครอบครัว ต่อบุคคลอื่น ต่อชุมชน และสังคม 13) ท่านตัดสินใจทำหรือไม่ทำอะไรใด ๆ โดยคำนึงถึงสิ่งที่ต้องรับผิดชอบต่อเสมอ 14) ท่านไม่เคยปฏิบัติตนให้เป็นปัญหาต่อตนเอง ครอบครัว บุคคลอื่น ชุมชน และสังคม 15) ท่านเห็นว่าการละเลยไม่รับผิดชอบต่อการทำใด ๆ หรือกระทำการใด ๆ ตามใจชอบจะเกิดผลกระทบต่อผู้อื่นเสมอ
4.หลักนิติธรรม (Rule of Law) ยึดแนวปฏิบัติตามกฎหมาย ระเบียบ ข้อบังคับ กติกาของสังคม เพื่ออยู่อย่างมี	ปฏิบัติตามกฎหมาย กฎระเบียบ ข้อบังคับ กติกาใด ของสังคม	16) ท่านเชื่อว่ากฎหมายคือเครื่องมือที่ทำให้ส่วนรวมมีความสุข

ความหมาย (definition)	นิยามเชิงปฏิบัติการ	คำถามที่เกี่ยวข้อง
ความสุข ยึดคุณธรรมจริยธรรม และ ความโปร่งใส ตรวจสอบได้	ยึดหลักความโปร่งใส ตรวจสอบได้	<p>17) ท่านคิดว่าคนในสังคมเดียวกันอยู่ภายใต้กฎหมายเดียวกันต้องได้รับการปฏิบัติเหมือนกัน และการทำใด ๆ ที่ส่งผลต่อสังคมต้องมีหลักกฎหมายในการบังคับใช้ให้เป็นไปในทิศทางเดียวกัน</p> <p>18) ท่านเป็นผู้ปฏิบัติตามกฎหมายเสมอ</p> <p>19) หากรู้ว่าเป็นสิ่งที่ผิดกฎหมายท่านจะไม่ปฏิบัติใด ๆ เพื่อละเมิดกฎหมาย</p> <p>20) หากมีการทำผิดกฎหมาย การพยายามหลีกเลี่ยงเพื่อไม่ต้องได้รับการลงโทษเป็นเรื่องธรรมดา</p>
5.สำนึกรักบ้านเกิด (Royalty) - ภาคภูมิใจ ความผูกพัน และภักดีต่อชุมชน สังคม เห็นความจำเป็นของการธำรงรักษาชุมชน สังคมและชาติให้ดำรง	ความผูกพัน ภาคภูมิใจ และปรารถนาดีต่อชุมชนและสังคมที่อาศัยอยู่ แสดงออกซึ่งการส่งเสริมการดำรงอยู่ และไม่กระทำใด ๆ ที่นำความเดือดร้อน และ สร้างความขัดแย้งแตกแยกต่อชุมชนและสังคม	<p>21) ท่าน คิดว่าชุมชนที่ท่าน อยู่มีสิ่งดี ๆ ที่ทำให้ ท่าน ไม่อยากออกจากชุมชนนี้</p> <p>22) ท่าน สนใจเรื่องราวที่เกิดขึ้นในชุมชน และสังครอบตัว ทั้งปัญหา และ ความเป็นไป ไม่ว่าเรื่องนั้นจะเกี่ยวข้องหรือส่งผลกับท่านหรือไม่ก็ตาม</p> <p>23) ท่าน คิดว่าถ้ามีโอกาสจะย้ายออกจากชุมชนที่ ท่าน อยู่ในปัจจุบันเพื่อแสวงหาสิ่งที่ดีกว่า</p> <p>24) ท่าน เห็นว่า ท่าน สามารถเป็นผู้ที่ทำให้ชุมชน สังคม หรือประเทศ ดีขึ้นกว่านี้ได้ และจะทำลงมือทำ</p> <p>25) ท่านคิดว่าการแก้ไขหรือป้องกันปัญหาของชุมชนและการพัฒนาชุมชนเป็นเรื่องที่ท่าน ต้องทำ ทั้งอาจทำด้วยตนเองและทำร่วมกับผู้อื่น</p>

ความหมาย (definition)	นิยามเชิงปฏิบัติการ	คำถามที่เกี่ยวข้อง
6.การมีส่วนร่วม (Public Participation) การมีส่วนร่วมทางการเมืองในระบบ ประชาธิปไตย - แสดงความคิดเห็น ลงมือ ปฏิบัติ ติดตามตรวจสอบ และรับประโยชน์ ร่วมกัน การมีส่วนร่วมในการป้องกัน จัดการ แก้ไข และพัฒนาการเมือง เศรษฐกิจ และ สังคม การมีจิตสำนึกสาธารณะที่มุ่งประโยชน์ ส่วนรวม เอื้อเฟื้อ แบ่งปัน มีน้ำใจ	การแสดงออกทั้งการร่วมคิด และ รวมลงมือปฏิบัติ กับ ชุมชนและสังคม เพื่อ แก้ปัญหา พัฒนา และ ป้องกัน ชุมชนและสังคม	26) ท่านเห็นว่าการมีส่วนร่วมทางการเมืองเป็นสิทธิที่ใครจะเข้ามีส่วนร่วมหรือไม่ก็ได้ 27) ท่านมีส่วนร่วมในการแก้ไขปัญหาหรือพัฒนาส่วนรวมและชุมชน 28) ท่านสนใจและติดตามข่าวประเด็นทางสังคมที่เกี่ยวกับการละเมิดสิทธิ 29) ท่าน ติดตามข่าวเกี่ยวกับการเมือง นักการเมือง พรรคการเมือง นโยบายรัฐบาล 30) ท่านเคยแสดงความคิดเห็นประเด็นทางสังคมและการเมือง ในสื่อดิจิทัล

คำถามส่วนที่ 3 การรู้ดิจิทัลตามแนวคิด แสดงดังตาราง

ความหมาย (definition)	นิยามเชิงปฏิบัติการ	คำถามที่เกี่ยวข้อง
1.รู้และเข้าใจคอมพิวเตอร์และอุปกรณ์ในการ เข้าถึงสื่อดิจิทัล - การรู้และเข้าใจอุปกรณ์ เข้าถึงสื่อดิจิทัล และเลือกใช้ได้อย่างเหมาะสม และใช้ให้บรรลุวัตถุประสงค์ รู้จักและป้องกัน ความปลอดภัยในการใช้อุปกรณ์เครื่องมือ รู้	รู้จักอุปกรณ์ที่ใช้ เลือกใช้ให้ บรรลุวัตถุประสงค์ได้อย่าง เหมาะสม มีการป้องกันความ	1) ท่านสามารถใช้อุปกรณ์เครื่องมือดิจิทัลเพื่ออำนวยความสะดวกหรือช่วยในการ แก้ปัญหาในการเรียนหรือการทำงาน 2) ท่านติดตั้งโปรแกรมแอนตี้ไวรัส เพื่อปกป้องอุปกรณ์ดิจิทัล 3) ท่าน มีชื่อผู้เข้าใช้ username และ รหัสผ่าน ในการเข้าใช้ในคอมพิวเตอร์หรือระบบ การติดต่อสื่อสาร

ความหมาย (definition)	นิยามเชิงปฏิบัติการ	คำถามที่เกี่ยวข้อง
ว่าอุปกรณ์เครื่องมือไม่ปลอดภัยและพึงระวัง	ปลอดภัยในการใช้อุปกรณ์ เครื่องมือและสื่อดิจิทัล	4) ท่านคือผู้ที่ใช้อุปกรณ์และเข้าถึงสื่อดิจิทัลได้อย่างถูกต้องกับเวลาและสถานที่ 5) ท่านรู้ว่าการใช้เทคโนโลยีดิจิทัลมีจุดคืออะไรและจุดเสียอย่างไร
2. การเข้าถึง และ ประเมิน ข้อมูล - ความสามารถในการเข้าถึงข้อมูลที่ต้องการใช้ ประโยชน์ และสามารถประเมิน คุณภาพ เป็นความจริง (facts) ประโยชน์ และ แหล่งที่มาที่เชื่อถือของข้อมูลและเนื้อหา	รู้และสามารถเข้าถึง แหล่งข้อมูลที่เชื่อถือ และ ให้ ข้อมูลที่มีคุณภาพ มีประโยชน์ และนำมาใช้ได้ สอบความ เชื่อถือของข้อมูล	6) ท่านรู้ว่าจะใช้สื่อดิจิทัลเพื่อหาข้อมูลที่ท่านต้องการได้อย่างไร 7) ท่านรู้ว่าจะดูอย่างไรว่าข้อมูลใดเชื่อถือได้หรือไม่ได้ 8) ท่านตรวจสอบความเชื่อถือของข้อมูลเสมอ 9) ท่านเข้าใจและวิเคราะห์ข้อมูลข่าวสารที่ได้รับจากสื่อดิจิทัลได้เป็นอย่างดี 10) ท่าน สามารถประเมินผลกระทบที่เป็นไปได้ที่เกิดจากข้อมูลข่าวสารออนไลน์
3.การจัดการข้อมูล - การจำแนก การจัด ระเบียบข้อมูล เพื่อการใช้ประโยชน์ จาก ข้อมูล สารสนเทศ และ เนื้อหา ที่ได้รับมาได้ สูงสุด	การจำแนกข้อมูลที่ได้ตาม วัตถุประสงค์ที่ต้องการ การจัดการข้อมูลอย่างเป็น ระบบเพื่อการใช้ประโยชน์	11) ท่านแยกแยะข้อมูลข่าวสารออนไลน์ระหว่างความคิดเห็นและข้อเท็จจริงเสมอ 12) ท่านรู้ว่าจะจัดการอย่างไรกับเนื้อหาข้อมูลที่ไม่เป็นจริง หรือ เป็นข่าวปลอม 13) ท่านสามารถคัดกรองข้อมูลเพื่อนำมาใช้ประโยชน์ได้เสมอ 14) ท่านสามารถจำแนกและจัดการข้อมูลจำนวนมากได้อย่างเป็นระบบและสามารถ ค้นหาได้ เช่น เก็บรูปไว้เป็นอัลบั้ม เก็บบทความไว้เป็นแฟ้มข้อมูล 15) ท่านสามารถจัดการกำจัดข้อมูลที่ไม่ใช้หรือใช้แล้วได้อย่างมีประสิทธิภาพ
4.การดัดแปลงข้อมูล - ความสามารถในการ ปรับแก้ให้ดีขึ้น หรือ การบูรณาการข้อมูล สารสนเทศ หรือ เนื้อหา สู่องค์ความรู้ โดย ตระหนักและเข้าใจต่อการต้องได้รับอนุญาต	การดัดแปลงเพื่อใช้ประโยชน์ หรือ พัฒนาต่อยอดโดยได้รับ การอนุญาตหรือไม่ละเมิด หรือ มีการอ้างอิง	16) ท่านคัดลอกข้อความของคนอื่นโดยไม่อ้างอิงเสมอ 17) ท่านดาวน์โหลด (download) เพลงหรือหนังฟรี ในอินเทอร์เน็ต แม้รู้ว่าเป็นการ กระทำที่ผิดกฎหมาย 18) ท่านใช้ข้อมูลของผู้อื่น หรือ ปลอมตัวตนของท่านเป็นผู้อื่น ในการใช้สื่อดิจิทัล

ความหมาย (definition)	นิยามเชิงปฏิบัติการ	คำถามที่เกี่ยวข้อง
ก่อนการทำซ้ำหรือการได้รับสิทธิ		<p>19) ท่านคิดว่าการโพสต์สาธารณะ รูป เนื้อหา ข้อความโดยไม่อ้างอิงเป็นเรื่องธรรมดาและไม่ผิดอะไร</p> <p>20) ท่านรู้ว่าต้องการอะไรจากการดัดแปลงข้อมูล ข้อความ เนื้อหาในสื่อดิจิทัล และจะรอการได้รับอนุญาตหรือจะอ้างอิงแหล่งข้อมูลเสมอ</p>
5.การสร้างสรรคข้อมูล - การสร้างเนื้อหาเพื่อแสดงออกในสื่อดิจิทัล อย่างสร้างสรรค์ โดยตระหนักถึงวัตถุประสงค์ วิธีที่ใช้ และ ผู้รับเนื้อหา อย่างเหมาะสม โดยเฉพาะในกรณีโต้ตอบหรือมีส่วนร่วมับสาธารณะ ซึ่งควรเป็นเพื่อประโยชน์ต่อสังคมส่วนรวม	การสร้างเนื้อหา ข้อมูล หรือสารสนเทศใด ๆ ที่เป็นไปอย่างสร้างสรรค์ต่อ สังคม ผู้รับ และจะไม่ก่อให้เกิดผลทางลบ ต่อสังคม	<p>21) ท่าน คัดเลือกคำ ภาษาที่เหมาะสม และ เลือกใช้วิธีการในการแสดงออกในสื่อดิจิทัลอย่างเหมาะสมเสมอ</p> <p>22) ท่าน ตระหนักว่ารูป วิดีโอคลิป และ การแสดงออกทางความคิดของท่าน ในทางออนไลน์จะไม่ส่งผลกระทบต่อผู้อื่นไม่ว่าในด้านใด ๆ</p> <p>23) ท่านโดยตัวท่านเองหรือร่วมกับผู้อื่นสร้างสื่อดิจิทัล เช่น เพจ เว็บไซต์ หรือ อื่น ๆ เพื่อประโยชน์สำหรับส่วนรวม เช่น เพื่อเพื่อน โรงเรียน ชุมชน ประเทศ หรือประเด็นต่าง ๆ ของ โลก</p> <p>24) ท่าน ใช้สื่อดิจิทัลเพื่ออำนวยความสะดวกหรือช่วยในการแก้ปัญหาต่าง ๆ เช่น ใช้ข้อมูลข่าวสารเพื่อแก้ไขปัญหาสุขภาพ หรือ ปัญหาอื่น ๆ ของท่านของครอบครัวหรือส่วนรวม</p> <p>25) ท่าน ใช้สื่อดิจิทัลในการออกเสียง (voting) เพื่อสนับสนุนหรือ ไม่สนับสนุน หรือ การแสดงความคิดเห็นของท่าน ในฐานะสมาชิกของสังคมเพื่อประโยชน์ต่อชุมชน สังคม ประเทศ หรือ โลก</p>

ความหมาย (definition)	นิยามเชิงปฏิบัติการ	คำถามที่เกี่ยวข้อง
<p>6.การส่งต่อข้อมูล –</p> <p>การส่งต่อข้อมูลที่ผ่านการพิจารณาอย่างรอบคอบ ตรวจสอบสิ่งที่ต้องการส่งต่อ ยึดหลักการแสดงออกอย่างเคารพต่อผู้อื่น ทางความคิด อัตลักษณ์ วัฒนธรรม ความหลากหลาย และ รับผิดชอบต่อส่วนรวม</p>	<p>การพิจารณาและตรวจสอบข้อมูล เนื้อหา อย่างรอบคอบ ก่อนส่งต่อ โดยยึดหลักการเคารพต่อผู้อื่น ในทางความคิด อัตลักษณ์ วัฒนธรรม ความหลากหลาย และ ความรับผิดชอบต่อส่วนรวม</p>	<p>26) ท่านเคารพต่อสิทธิส่วนตัวของผู้อื่นในการใช้สื่อดิจิทัลเสมอ</p> <p>27) ท่าน ตรวจสอบความถูกต้องของข้อมูลข่าวสารก่อนส่งต่อเสมอ</p> <p>28) ท่าน ตระหนักว่าข้อความ เนื้อหา รูป วิดีโอคลิป ที่ท่านจะส่งต่อผ่านสื่อดิจิทัล จะไม่ส่งผลกระทบต่อผู้อื่นไม่ว่าในด้านใด ๆ</p> <p>29) ทุกครั้งที่ส่งต่อข้อมูลผ่านสื่อดิจิทัลท่านตระหนักว่าข้อมูลนั้นมีประโยชน์ต่อส่วนรวมอย่างไรเสมอ</p> <p>30) ท่านไม่เคยส่งต่อข้อความหรือข้อมูลที่แสดงความไม่เคารพต่อผู้อื่น เช่น การล้อเลียน (bullying) การใช้วาจาที่แสดงความเกลียดชัง (hate speech) หรือ บิดเบือนข้อความทำให้เกิดความเข้าใจผิด (information misleading)</p>
<p>7.การใช้ข้อมูลอย่างปลอดภัย - การป้องกันอุปกรณ์ เนื้อหา ข้อมูลส่วนบุคคล และความเป็นส่วนตัว เพื่อสุขภาพกาย สภาพจิตใจ ในสภาพแวดล้อมดิจิทัล เพราะตระหนักถึงผลกระทบของเทคโนโลยีและสื่อดิจิทัล ที่เกิดขึ้นได้ต่อสังคม</p>	<p>การป้องกัน อุปกรณ์ เนื้อหา ข้อมูลส่วนบุคคล และความเป็นส่วนตัว เพื่อสุขภาพกาย และจิตใจ ด้วยความตระหนักถึงผลกระทบของเทคโนโลยีและสื่อดิจิทัล ที่เกิดขึ้นได้ต่อบุคคลและสังคม</p>	<p>31) ท่านเข้าชมเว็บไซต์ที่มีประโยชน์และมีเนื้อหาที่สร้างสรรค์เสมอ</p> <p>32) ท่านชอบสนทนากับผู้ที่ท่านไม่รู้จักในสื่อดิจิทัล</p> <p>33) ท่านไม่เปิดเผยข้อมูลส่วนตัวลงบนสื่อดิจิทัล หรือ ไม่กำหนดสถานะเป็นสาธารณะเพื่อข้อมูลส่วนตัวไม่ต้องเปิดเผยในสื่อดิจิทัล</p> <p>34) ทุกคนมีเสรีในการทำอะไรก็ได้ในสื่อดิจิทัล รวมทั้งมีสิทธิที่จะแสดงความคิดเห็น หรือ โปสต์ลงในสื่อดิจิทัล เมื่อมีความไม่ยินดีหรือไม่พอใจกับสิ่งใด ๆ</p> <p>35) เมื่อทำกิจกรรมใด ๆ ท่านโพสต์ข้อมูล หรือ ส่งต่อข้อมูลให้ผู้อื่นได้รู้เสมอ</p>

ภาคผนวก ข

การประเมิน Item-Objective Congruence (IOC) ของแบบสอบถาม

การหาค่า IOC คือ ค่าความเที่ยงตรงของแบบสอบถาม หรือค่าสอดคล้องระหว่างข้อคำถาม กับวัตถุประสงค์ หรือเนื้อหา (IOC : Index of item objective congruence) ปกติแล้วจะให้ ผู้เชี่ยวชาญตรวจสอบ ตั้งแต่ 3คนขึ้นไปในการตรวจสอบโดยให้เกณฑ์ในการตรวจพิจารณาข้อคำถาม ดังนี้

ให้คะแนน +1 ถ้าแน่ใจว่าข้อคำถามวัดได้ตรงตามวัตถุประสงค์

ให้คะแนน 0 ถ้าไม่แน่ใจว่าข้อคำถามวัดได้ตรงตามวัตถุประสงค์

ให้คะแนน -1 ถ้าแน่ใจว่าข้อคำถามวัดได้ไม่ตรงตามวัตถุประสงค์

แล้วนำผลคะแนนที่ได้จากผู้เชี่ยวชาญมาคำนวณหาค่า IOC ตามสูตร

การหาค่าIOC คือ หาผลรวมของคะแนนในแต่ละข้อ แล้วนำมาหารด้วยจำนวนผู้เชี่ยวชาญ คือ (ผลรวมคะแนน/จำนวนผู้เชี่ยวชาญ, สำหรับผู้เชี่ยวชาญ 5 ท่าน เท่ากับ $5/5 = 1.00$ จากนั้นนำ ผลไปเทียบกับเกณฑ์ที่ตั้งไว้ จากผลการหาค่าความเที่ยงตรงของแบบสอบถาม IOC แสดงว่า ข้อคำถามมีความเที่ยงตรงสูงนำไปใช้ได้ ส่วนข้ออื่น ๆ ก็ทำหลักการเดียวกันทั้งหมดทุกข้อคำถาม กรณีผู้เชี่ยวชาญ 5 ค่าคะแนน 0.6-1 มีค่าความเที่ยงตรง ใช้ได้ ถ้าน้อยกว่าถือว่าใช้ไม่ได้ต้อง ปรับปรุง

ค่า IOC ของแบบสอบถาม เป็นดังนี้

ข้อที่	คะแนนความคิดเห็นของผู้ทรง					คะแนน	ค่า IOC	ผล	
	คนที่ 1	คนที่ 2	คนที่ 3	คนที่ 4	คนที่ 5			ใช้ได้ 0.5-1.0	ใช้ไม่ได้ ต่ำกว่า 0.5 ตัดออก หรือปรับปรุงใหม่
1	1	1	1	1	1	5	1.00	ใช้ได้	
2	1	1	1	1	1	5	1.00	ใช้ได้	
3	1	1	1	0	1	4	0.80	ใช้ได้	

ข้อที่	คะแนนความคิดเห็นของผู้ทรง					คะแนน	ค่า IOC	ผล	
	คนที่ 1	คนที่ 2	คนที่ 3	คนที่ 4	คนที่ 5			ใช้ได้ 0.5-1.0	ใช้ไม่ได้ ต่ำกว่า 0.5 ตัดออก หรือปรับปรุงใหม่
4	1	1	1	0	1	4	0.80	ใช้ได้	
5	1	1	0	1	1	4	0.80	ใช้ได้	
6	1	1	0	1	1	4	0.80	ใช้ได้	
7 ¹	1	1	0	0	0	2	0.40		ตัดออก
8	1	1	0	1	1	4	0.80	ใช้ได้	
9	1	1	0	0	1	3	0.60	ใช้ได้	
10	1	1	0	1	1	4	0.80	ใช้ได้	
11	1	1	0	1	1	4	0.80	ใช้ได้	
12	0	1	0	1	1	3	0.60	ใช้ได้	
13	1	1	0	1	1	4	0.80	ใช้ได้	
14	1	1	0	0	1	3	0.60	ใช้ได้	
15	1	1	0	1	1	4	0.80	ใช้ได้	
16	1	1	0	0	1	3	0.60	ใช้ได้	
17	1	1	0	1	1	4	0.80	ใช้ได้	
18	1	1	0	0	1	3	0.60	ใช้ได้	
19	1	1	1	0	1	4	0.80	ใช้ได้	
20	0	1	1	0	1	3	0.60	ใช้ได้	
21	1	1	0	0	1	3	0.60	ใช้ได้	
22	1	1	1	1	1	5	1.00	ใช้ได้	

¹ ท่านเห็นว่าการจะเป็นผู้ที่ใช้เหตุใช้ผลในการคิดและตัดสินใจ ต้องใช้ข้อมูลที่มีจำนวนมากพอเท่านั้น ที่จะช่วยให้การตัดสินใจของท่านเป็นไปอย่างมีประสิทธิภาพ

ข้อที่	คะแนนความคิดเห็นของผู้ทรง					คะแนน	ค่า IOC	ผล	
	คนที่ 1	คนที่ 2	คนที่ 3	คนที่ 4	คนที่ 5			ใช้ได้ 0.5-1.0	ใช้ไม่ได้ ต่ำ กว่า 0.5 ตัด ออก หรือ ปรับปรุง ใหม่
23	1	1	-1	1	1	3	0.60	ใช้ได้	
24	1	1	1	1	1	5	1.00	ใช้ได้	
25	1	1	1	1	1	5	1.00	ใช้ได้	
26	1	1	1	1	1	5	1.00	ใช้ได้	
27	1	1	1	0	1	4	0.80	ใช้ได้	
28	1	1	1	0	1	4	0.80	ใช้ได้	
29	1	1	1	0	1	4	0.80	ใช้ได้	
30	1	1	1	1	1	5	1.00	ใช้ได้	
31	1	1	1	1	1	5	1.00	ใช้ได้	
32	1	1	1	1	1	5	1.00	ใช้ได้	
33	1	1	1	0	1	4	0.80	ใช้ได้	
34	1	1	1	0	1	4	0.80	ใช้ได้	
35	1	1	1	1	1	5	1.00	ใช้ได้	
36	1	1	1	1	1	5	1.00	ใช้ได้	
37	1	1	1	1	1	5	1.00	ใช้ได้	
38	1	1	1	1	1	5	1.00	ใช้ได้	
39	1	1	1	1	1	5	1.00	ใช้ได้	
40	1	0	1	1	1	4	0.80	ใช้ได้	
41	1	1	1	1	1	5	1.00	ใช้ได้	
42	1	1	1	1	1	5	1.00	ใช้ได้	
43	1	1	1	1	1	5	1.00	ใช้ได้	
44	1	1	1	1	1	5	1.00	ใช้ได้	

ข้อที่	คะแนนความคิดเห็นของผู้ทรง					คะแนน	ค่า IOC	ผล	
	คนที่ 1	คนที่ 2	คนที่ 3	คนที่ 4	คนที่ 5			ใช้ได้ 0.5-1.0	ใช้ไม่ได้ ต่ำ กว่า 0.5 ตัด ออก หรือ ปรับปรุง ใหม่
45	1	1	1	1	1	5	1.00	ใช้ได้	
46	1	1	0	1	1	4	0.80	ใช้ได้	
47	1	1	0	1	1	4	0.80	ใช้ได้	
48	1	1	0	1	1	4	0.80	ใช้ได้	
49	1	1	1	1	1	5	1.00	ใช้ได้	
50	1	1	1	1	1	5	1.00	ใช้ได้	
51	1	1	0	1	1	4	0.80	ใช้ได้	
52	1	1	0	1	1	4	0.80	ใช้ได้	
53	1	1	0	1	1	4	0.80	ใช้ได้	
54	1	1	1	1	1	5	1.00	ใช้ได้	
55	1	1	1	1	1	5	1.00	ใช้ได้	
56	1	1	1	1	1	5	1.00	ใช้ได้	
57	1	1	1	1	1	5	1.00	ใช้ได้	
58	1	1	1	1	1	5	1.00	ใช้ได้	
59	1	1	1	1	1	5	1.00	ใช้ได้	
60	1	1	1	1	1	5	1.00	ใช้ได้	
61	1	1	1	1	1	5	1.00	ใช้ได้	
62	1	1	1	1	1	5	1.00	ใช้ได้	
63	1	1	1	1	1	5	1.00	ใช้ได้	
64	1	1	1	0	1	4	0.80	ใช้ได้	
65	1	1	1	1	1	5	1.00	ใช้ได้	

ข้อที่	คะแนนความคิดเห็นของผู้ทรง					คะแนน	ค่า IOC	ผล	
	คนที่ 1	คนที่ 2	คนที่ 3	คนที่ 4	คนที่ 5			ใช้ได้ 0.5-1.0	ใช้ไม่ได้ ต่ำ กว่า 0.5 ตัด ออก หรือ ปรับปรุง ใหม่
						IOC ทั้ง ฉบับ	0.87		

ภาคผนวก ค

การหาค่าความเชื่อมั่น (reliability) ของแบบสอบถาม

กลุ่มผู้วิจัยนำแบบสอบถามที่แก้ไขปรับปรุงแล้วไปทดลองใช้ (try-out) กับกลุ่มประชากรที่ไม่ใช่กลุ่มตัวอย่างที่จะศึกษาจำนวน 50 ชุด เพื่อตรวจสอบว่าคำถามสามารถสื่อความหมายตรงตามความต้องการ มีความเหมาะสมเพียงใด และนำไปวิเคราะห์หาค่าสัมประสิทธิ์แอลฟา (Alpha - Coefficient) ด้วยวิธีการของ Cronbach ด้วยโปรแกรมสำเร็จรูป spss for windows พบว่า มีค่าสัมประสิทธิ์แอลฟา เท่ากับ 0.848 มีความเชื่อมั่นในระดับสูง

คำอธิบาย

Reliability Statistics

Cronbach's Alpha	N of Items
.848	50

Item-Total Statistics

	Scale Mean if Item Deleted	Scale Variance if Item Deleted	Corrected Item-Total Correlation	Cronbach's Alpha if Item Deleted
คตต.	142.1000	73.472	.625	.838
เท่าเทียม	142.0667	75.099	.437	.842
อดทนอดกลั้น	142.1667	76.213	.283	.845
ไม่รับการลำเอียง	142.3000	74.769	.452	.842
แสดงออกอย่างสุภาพ	142.0333	76.585	.223	.846
สังคมใช้เหตุผล	142.1333	73.430	.540	.839
แหล่งที่มาของข้อมูล	142.8667	68.878	.736	.832
คสพ.ของคนกับ ปกก	142.3333	73.540	.605	.839
ทำเพราะรพช.	142.4667	78.120	.049	.851
ไม่ปฏิบัติตนเป็นปท.	142.4667	72.602	.803	.836

ไม่รพช.เกิดผลกระทบ	142.0667	78.202	.048	.850
กม.เครื่องมือส่วนรวม	142.6333	77.689	.123	.848
กม.มาตรฐานเดียวกัน	142.0667	74.823	.471	.842
ทำตามกม.	142.4667	72.602	.803	.836
ไม่ทำผิดกม.	142.4333	73.220	.693	.837
ชุมชนดีไม่ยากออก	143.0333	76.861	.193	.847
สนใจเรื่องในชุมชน	143.0333	75.137	.381	.843
มีโอกาสจะออกจากชุมชน	143.7333	77.237	.359	.845
ทำมีส่วนช่วยชุมชน	142.8000	79.062	-.036	.850
แก้ไขปัญหาชุมชนทุกคน ต้องทำ	142.5667	79.151	-.050	.852
ท่านมีส่วนร่วม	143.4000	70.662	.870	.832
ติดตามข่าว กก.สิทธิ	143.0333	74.930	.356	.843
ติดตามข่าวการเมือง	142.5000	81.431	-.299	.856
ใช้อุปกรณ์ดิจิทัลเป็น	142.3667	73.344	.640	.838
รู้ว่าจะใช้หาข้อมูลได้ อย่างไร	142.5000	78.466	.041	.849
รู้ว่าข้อมูลใดเชื่อถือได้	142.9667	77.413	.180	.847
ตรวจสอบความน่าเชื่อถือ ของข้อมูล	142.8333	78.833	.006	.849
เข้าใจและวิเคราะห์ข้อมูล	142.8000	77.200	.381	.845
ประเมินผลที่เกิดการข้อมูล ออนไลน์	143.1667	78.282	.048	.850
รู้ว่าจัดการข่าวปลอมอย่า ไร	142.8333	77.316	.289	.846
คัดกรองข้อมูลมาใช้ ประโยชน์ได้	142.7333	78.961	.000	.848
จำแนกและจัดการข้อมูลได้	142.9667	77.413	.180	.847
กำจัดข้อมูลที่ไม่ใช่แล้ว	143.0000	76.483	.289	.845
ใช้ข้อมูลคนอื่นปลอดภัย	144.6000	80.662	-.293	.853

โพลต์โดยไม่อ้างอิ	144.1667	72.695	.501	.840
การแสดงออกส่งผลต่อท่าน	142.6333	70.654	.777	.833
ใช้สื่อเพื่อแก้ไขปัญหา	143.1667	81.040	-.208	.858
ใช้สื่อดิจิทัลเพื่อความเสี่ยง	143.3000	79.872	-.129	.853
เคารพสิทธิส่วนตัว	142.4333	80.254	-.181	.853
ตรวจสอบความถูกต้องก่อนส่งต่อ	142.5333	73.223	.800	.837
ตระหนักต่อประโยชน์ส่วนรวม	142.8667	77.775	.104	.849
ไม่ล้อเลียน	142.6333	73.620	.432	.841
เข้าเว็บมีปย.	142.8667	79.982	-.184	.852
มีเสรีที่โพสต์สิ่งไม่พอใจ	143.4333	71.564	.503	.839
ทำกิจกรรมแล้วโพลต์เสมอ	143.3333	75.264	.200	.849

ภาคผนวก ง
แบบสอบถามเพื่อการวิจัย
เรื่อง

“ความเป็นพลเมือง: บทสำรวจสถานะความเป็นพลเมืองกับการรู้ดิจิทัล”
สำนักส่งเสริมการเมืองภาคพลเมือง

คำนำแบบสอบถาม

สำนักส่งเสริมการเมืองภาคพลเมือง สถาบันพระปกเกล้าได้จัดทำแบบสอบถามนี้ขึ้นเพื่อเก็บรวบรวมข้อมูลพลเมืองในระบอบประชาธิปไตยของไทยที่ยึดคุณค่าประชาธิปไตยกับการรู้ดิจิทัล ทั้งนี้ ข้อมูลที่ได้รับจะถูกนำไปประมวลผลเป็นภาพรวมและนำไปใช้ประโยชน์เพื่อพัฒนาการรู้ดิจิทัลของพลเมืองในระบอบประชาธิปไตยของไทยต่อไป แบบสอบถามมีทั้งหมด 3 ส่วน จำนวน 45 ข้อ

ส่วนที่ 1 ข้อมูลทั่วไปของผู้ตอบแบบสอบถาม

ส่วนที่ 2 คุณค่าประชาธิปไตยสำหรับพลเมืองในระบอบประชาธิปไตย

ส่วนที่ 3 การรู้ดิจิทัล

คณะผู้วิจัยขอขอบคุณท่านที่สละเวลาให้ความร่วมมือในการตอบแบบสอบถาม และขอให้ท่านประสบแต่ความสุขความสำเร็จตลอดไป

สำนักส่งเสริมการเมืองภาคพลเมือง
สถาบันพระปกเกล้า

ส่วนที่ 1 : ข้อมูลทั่วไปของผู้ตอบแบบสอบถาม

คำชี้แจงสำหรับผู้ตอบแบบสอบถาม : โปรดเขียนเครื่องหมาย ✕ ลงใน หน้าข้อความ
ซึ่งตรงกับความเป็นจริงของท่าน

- 1) เพศ 1) ชาย 2) หญิง 3) เพศทางเลือก
- 2) ระบุปี พ.ศ. ที่เกิด.....
- 3) การศึกษาสูงสุด
- 1) ประถมศึกษา 2) มัธยมศึกษาตอนต้น
- 3) มัธยมศึกษาตอนปลาย
- 4) อาชีวศึกษา 5) ปริญญาตรี
- 6) สูงกว่าปริญญาตรี
- 7) การศึกษานอกโรงเรียน
- 8) อื่น ๆ.....
- 4) อาชีพ
- 1) นักเรียน นักศึกษา
- 2) ข้าราชการและรัฐวิสาหกิจ
- 3) เกษตรกร
- 4) ค้าขาย
- 5) รับจ้าง
- 6) เจ้าของธุรกิจ
- 7) อื่น ๆ
- 5) ภูมิลำเนา (ระบุจังหวัด).....
- 6) อุปกรณ์ที่ใช้ในการเข้าถึงสื่อดิจิทัล (เลือกได้มากกว่า 1 ข้อ)
- 1) มือถือ / สมาร์ทโฟน 2) แท็บเล็ต 3) โน้ตบุ๊ก
- 4) ทีวีอัจฉริยะ (Smart TV) 5) อื่น ๆ ระบุ.....

7) แหล่งอินเทอร์เน็ตที่ใช้เพื่อเข้าถึงสื่อดิจิทัล (เลือกได้มากกว่า 1 ข้อ)

- 1) อินเทอร์เน็ตส่วนตัวจากมือถือ หรือ Home Wi-Fi
- 2) ที่โรงเรียน Free Wi-Fi
- 3) ที่ทำงาน Free Wi-Fi
- 4) Wi-Fi ของรัฐ เช่น อินเทอร์เน็ตประชารัฐ
- 5) ศูนย์/จุดบริการ อินเทอร์เน็ตสาธารณะ เช่น ร้านกาแฟ ห้องสมุด ร้านค้า
- 6) ที่ร้านอินเทอร์เน็ต/ร้านเกม
- 7) อื่น ๆ ระบุ.....

8) ในแต่ละวันท่านใช้งานสื่อดิจิทัลเป็นเวลาประมาณกี่ชั่วโมง

- 1) น้อยกว่า 1 ชั่วโมง
- 2) 1-2 ชั่วโมง
- 3) 2- 3 ชั่วโมง
- 4) 3 - 4 ชั่วโมง
- 5) 4 - 5 ชั่วโมง
- 6) 5-6 ชั่วโมง
- 7) 6 ชั่วโมง ขึ้นไป

9) วัตถุประสงค์ในการใช้สื่อดิจิทัล (เลือกได้มากกว่า 1 ข้อ)

- 1) ค้นคว้าหาข้อมูล
- 2) สนทนากับเพื่อน
- 3) ติดตามข่าวสารกลุ่มเพื่อน
- 4) เล่นเกม
- 5) ความบันเทิง (เช่น ดูหนัง ฟังเพลง อัปเดตคลิป เป็นต้น)
- 6) ดู/ซื้อสินค้า
- 7) ติดตามข่าวสารบ้านเมือง การเมือง และ นโยบายของรัฐ
- 8) อื่น ๆ ระบุ.....

10) สื่อดิจิทัล หรือ สื่อสังคมออนไลน์ (Social Media) ที่ท่านใช้ คือข้อใด (เลือกได้มากกว่า 1 ข้อ)

- 1) Facebook (เฟซบุ๊ก)
- 2) Instagram (อินสตาแกรม)
- 3) Twitter (ทวิตเตอร์)
- 4) YouTube (ยูทูป)
- 5) FB live (เฟซบุ๊กไลฟ์)
- 6) Webpage (เว็บเพจ)
- 7) Website (เว็บไซต์)
- 8) Line (ไลน์)

9) Club House (คลับเฮาส์)

10) อื่น ๆ โปรดระบุ.....

ส่วนที่ 2 : คุณค่าประชาธิปไตย

คำชี้แจงสำหรับผู้ตอบ : แบบสอบถามส่วนนี้ ต้องการสอบถามความคิดเห็นของท่านที่มีต่อ “คุณค่าประชาธิปไตย 6 ประการสำหรับพลเมืองในระบอบประชาธิปไตย” ซึ่งประกอบด้วย “การเคารพและยอมรับบุคคลอื่น การใช้เหตุผลในการกระทำการใด ๆ ด้วยข้อมูล และ ข้อเท็จจริง มีความรับผิดชอบ ยึดหลักกฎหมายเป็นแนวปฏิบัติ รักดีต่อชุมชนและส่วนรวม และ มีส่วนร่วมกับส่วนรวม”

โปรดอ่านข้อความในแต่ละข้อ พิจารณาว่าท่านมีความคิดเห็นอย่างไร และทำเครื่องหมายกากบาท (**x**) ลงในช่อง สี่เหลี่ยม () ที่ท่านเห็นว่าตรงกับความคิดเห็นของท่าน (ตัวอย่างดังภาพ)

ข้อความ		ความคิดเห็นของท่าน			
		ไม่เห็นด้วยอย่างยิ่ง (1)	ไม่ค่อยเห็นด้วย (2)	เห็นด้วย (3)	เห็นด้วยอย่างยิ่ง (4)
1.	ท่านเห็นว่าคนเราทุกคนมีความแตกต่างกัน แต่ทุกคนเป็นคนเหมือนกัน จึงต้องเคารพกันและกัน	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
2.	ท่านเห็นว่าการปฏิบัติต่อกันอย่างเท่าเทียม เป็นเรื่องสำคัญในการอยู่ร่วมกันใน ชุมชน และสังคม	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
3.	ท่านเห็นว่าการปฏิบัติต่อกันอย่างไม่เท่าเทียมจะต้องแก้ไขและต้องใช้ความอดทนอดกลั้น และไม่ใช้ความรุนแรงทั้งทางกาย วาจา	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
4.	ท่านเห็นว่าการปฏิบัติต่อกันอย่างไม่เท่าเทียม เช่น การลำเอียง การเลือกที่รักมักที่ชัง เป็นเรื่องที่ยอมรับไม่ได้	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>

ข้อความ		ความคิดเห็นของท่าน			
		ไม่เห็นด้วย อย่างยิ่ง (1)	ไม่ค่อย เห็นด้วย (2)	เห็นด้วย (3)	เห็นด้วยอย่างยิ่ง (4)
5.	ท่านเห็นว่าการแสดงออกต่อความคิดเห็นที่ไม่ตรงกับท่าน ต้องใช้ถ้อยคำที่สุภาพเหมาะสม	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
6.	ท่านเห็นว่าการอยู่ร่วมกันในสังคมประชาธิปไตย ต้องใช้เหตุใช้ผลต่อกันในประเด็นต่าง ๆ ที่เกิดขึ้นในสังคม	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
7.	ท่านเห็นว่าการใช้ข้อมูลในการวิเคราะห์ต้องเป็นข้อมูลที่มาจากแหล่งข้อมูลที่เชื่อถือได้ และท่านจะตรวจสอบแหล่งที่มาของข้อมูลทุกครั้ง	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
8.	ท่านเห็นว่าปรากฏการณ์ต่าง ๆ ในสังคม ล้วนเกิดจากความสัมพันธ์ทั้งทางลบและทางบวกของผู้คนสังคม	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
9.	ท่านเห็นว่าการละเลยไม่รับผิดชอบต่อการกระทำใด ๆ หรือกระทำการใด ๆ ตามใจชอบจะเกิดผลกระทบต่อผู้อื่นเสมอ	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
10.	ท่านเห็นว่ากฎหมายคือเครื่องมือที่ทำให้ส่วนรวมมีความสุข	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
11.	ท่านเห็นว่าคนในสังคมเดียวกันอยู่ภายใต้กฎหมายเดียวกัน และ ต้องบังคับใช้กฎหมายอย่างมีมาตรฐานเดียวกัน	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>

ข้อความ		ความคิดเห็นของท่าน			
		ไม่เห็นด้วย อย่างยิ่ง (1)	ไม่ค่อย เห็นด้วย (2)	เห็นด้วย (3)	เห็นด้วยอย่างยิ่ง (4)
12.	ท่านเห็นว่าชุมชนที่ท่านอยู่มีสิ่งดี ๆ ที่ทำให้ท่านไม่อยากจะออกจากชุมชนนี้	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
13.	ท่านเห็นว่า การออกจากชุมชนที่อยู่ในปัจจุบันเพื่อแสวงหาสิ่งที่ดีกว่าเป็นสิ่งที่ควรทำ	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
14.	ท่านเห็นว่าท่านสามารถเป็นผู้มีส่วนช่วยทำให้ชุมชน สังคม หรือประเทศ ดีขึ้นกว่านี้ได้ และจะลงมือทำ	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
15.	ท่านเห็นว่าการแก้ไขหรือป้องกันปัญหาของชุมชนและการพัฒนาชุมชนเป็นเรื่องที่ท่านต้องทำ ทั้งอาจทำด้วยตนเองและทำร่วมกับผู้อื่น	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>

โปรดอ่านข้อความ ในแต่ละข้อและตอบ โดยทำเครื่องหมาย กากบาท (✕) ลงในช่อง
 สี่เหลี่ยม (□) ที่ตรงกับพฤติกรรมของท่าน (ตัวอย่างดังภาพ ✕)

ข้อความ		พฤติกรรมของท่าน			
		ไม่เคยเลย (1)	บางครั้ง(2)	บ่อยครั้ง (3)	ทุกครั้ง (4)
16.	ท่านกระทำสิ่งใด ๆ ท่านจะทำอย่าง รับผิดชอบทั้งต่อตนเองและต่อผู้อื่นเสมอ	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
17.	ท่านตัดสินใจทำหรือไม่ทำสิ่งใด ๆ โดยคำนึง สิ่งที่จะต้องรับผิดชอบต่อเสมอ	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
18.	ท่านไม่เคยปฏิบัติตนให้เป็นปัญหา เช่น ไม่ เป็นปัญหาต่อครอบครัว หรือ ไม่เป็นปัญหา ต่อสังคม	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
19	ท่านเป็นผู้ปฏิบัติตามกฎหมาย	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
20.	หากรู้ว่าเป็นสิ่งที่ผิดกฎหมาย ท่านไม่กระทำ การใด ๆ ที่ละเมิดกฎหมายนั้น	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
21.	ท่านสนใจเรื่องราวที่เกิดขึ้นในชุมชน และ สังคมรอบตัว ทั้งปัญหา และ ความเป็นไป ไม่ว่าเรื่องนั้นจะเกี่ยวข้องหรือส่งผลกับท่าน หรือไม่ก็ตาม	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
22.	ท่านมีส่วนร่วมในการแก้ไขปัญหาหรือ พัฒนาส่วนรวมและชุมชน	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>

ข้อความ		พฤติกรรมของท่าน			
		ไม่เคยเลย (1)	บางครั้ง(2)	บ่อยครั้ง (3)	ทุกครั้ง (4)
23.	ท่านติดตามข่าวประเด็นทางสังคมที่เกี่ยวกับการละเมิดสิทธิ	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
24.	ท่านติดตามข่าวเกี่ยวกับการเมือง นักการเมือง พรรคการเมือง นโยบายรัฐบาล	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>

ส่วนที่ 3 การรู้ดิจิทัล

คำชี้แจงสำหรับผู้ตอบ : แบบสอบถามส่วนนี้ ต้องการสอบถามท่านเกี่ยวกับ “การรู้ดิจิทัล” ซึ่งหมายถึง “การรู้และเข้าใจคอมพิวเตอร์และเครื่องมือหรืออุปกรณ์เข้าถึงสื่อดิจิทัล สามารถการเข้าถึงและประเมินข้อมูลจากสื่อดิจิทัลอย่างมีประสิทธิภาพ การจัดการข้อมูลที่มีอยู่อย่างเป็นระบบ การดัดแปลงข้อมูล การสร้างสรรค์ข้อมูล การส่งต่อข้อมูล เป็นไปอย่างมีจริยธรรม และ สามารถการใช้ข้อมูลอย่างปลอดภัย”

โปรดอ่านข้อความ ในแต่ละข้อและตอบ โดยทำเครื่องหมาย กากบาท (✕) ลงในช่องสี่เหลี่ยม () ที่ตรงกับความสามารถของท่าน (ตัวอย่างดังภาพ)

ข้อความ		ความสามารถของท่าน			
		น้อยที่สุด (1)	น้อย (2)	มาก (3)	มากที่สุด(4)
25.	ท่านสามารถใช้อุปกรณ์เครื่องมือดิจิทัลเพื่ออำนวยความสะดวกหรือช่วยในการแก้ปัญหาในการเรียนหรือการทำงาน	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
26.	ท่านสามารถใช้สื่อดิจิทัลเพื่อหาข้อมูลที่ท่านต้องการ	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>

ข้อความ		ความสามารถของท่าน			
		น้อยที่สุด (1)	น้อย (2)	มาก (3)	มากที่สุด(4)
27.	ท่านสามารถรู้ข้อมูลใดเชื่อถือได้หรือไม่ได้	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
28.	ท่านสามารถเข้าใจและวิเคราะห์ข้อมูลข่าวสารที่ได้รับจากสื่อดิจิทัลได้เป็นอย่างดี	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
29.	ท่านสามารถประเมิน ผลที่เกิดขึ้นจากข้อมูลข่าวสารออนไลน์	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
30.	ท่านสามารถจัดการกับข้อมูลที่ไม่เป็นจริงหรือ ข้อมูลที่เป็นข่าวปลอมทั้งทางบวกและทางลบของผู้คนในสังคม	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
31.	ท่านสามารถคัดกรองข้อมูลเพื่อนำมาใช้ประโยชน์ได้เสมอ	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
32.	ท่านสามารถจำแนกและจัดการข้อมูลจำนวนมากได้อย่างเป็นระบบและสามารถค้นหาได้ เช่น เก็บรูปไว้เป็นอัลบั้ม เก็บบทความไว้เป็นแฟ้มข้อมูล	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
33.	ท่านสามารถจัดการกำจัดข้อมูลที่ไม่ใช้หรือใช้แล้วได้อย่างมีประสิทธิภาพ	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>

โปรดอ่านข้อความ ในแต่ละข้อและตอบ โดยทำเครื่องหมาย กากบาท (✕) ลงในช่อง
 สี่เหลี่ยม (□) ที่ตรงกับพฤติกรรมของท่าน (ตัวอย่างดังภาพ ✕)

ข้อความ		พฤติกรรมของท่าน			
		ไม่เคยเลย (1)	บางครั้ง(2)	บ่อยครั้ง (3)	ทุกครั้ง (4)
34.	ท่านตรวจสอบความเชื่อถือได้ของข้อมูลที่ได้รับผ่านทางออนไลน์	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
35.	ท่านโพสต์หรือนำรูป เนื้อหา ข้อความ โดยไม่อ้างอิงแหล่งที่มา	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
36.	ท่านใช้ข้อมูลของผู้อื่น หรือ ปลอมตัวตนของท่านเป็นผู้อื่น ในการใช้สื่อดิจิทัล	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
37.	ท่านแสดงออกทางสื่อออนไลน์ ไม่ว่าจะเป็นตัวอักษร รูป วิดีโอคลิป หรือ อื่น ๆ โดยไม่คำนึงว่าจะส่งผลกระทบต่อใคร เพราะเป็นสิทธิ และเสรีภาพในการแสดงออก	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
38.	ท่านใช้สื่อดิจิทัลเพื่อช่วยแก้ปัญหาต่าง ๆ ที่เกิดขึ้นในชีวิตประจำวัน เช่น ค้นหาข้อมูลที่เป็นประโยชน์ต่อครอบครัว สังคม หรือ สุขภาพ	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
39.	ท่าน ใช้สื่อดิจิทัลในการออกเสียง (voting) เพื่อสนับสนุนหรือ ไม่สนับสนุน หรือ การแสดงความคิดเห็นของท่าน ในฐานะสมาชิกของสังคมเพื่อประโยชน์ต่อชุมชน สังคม	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>

ข้อความ		พฤติกรรมของท่าน			
		ไม่เคยเลย (1)	บางครั้ง(2)	บ่อยครั้ง (3)	ทุกครั้ง (4)
40.	ท่านเคารพต่อความเป็นส่วนตัวของผู้อื่นในการใช้สื่อดิจิทัล	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
41.	ท่านตรวจสอบความถูกต้องของข้อมูลข่าวสารก่อนส่งต่อให้ผู้อื่น	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
42.	ท่านส่งต่อข้อมูลผ่านสื่อดิจิทัลที่ท่านคิดว่ามีประโยชน์ต่อส่วนรวม	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
43.	ท่านส่งต่อข้อความหรือข้อมูลที่แสดงความไม่เคารพต่อผู้อื่น เช่น การล้อเลียน การใช้คำที่แสดงความเกลียดชัง หรือ บิดเบือนข้อความทำให้เกิดความเข้าใจผิด	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
44.	ท่านเข้าชมเว็บไซต์ที่มีประโยชน์และมีเนื้อหาที่สร้างสรรค์	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
45.	เมื่อทำกิจกรรมใด ๆ ท่านโพสต์ข้อมูล หรือส่งต่อข้อมูลให้ผู้อื่นได้รู้เสมอ	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>

ขอขอบคุณที่ให้ความร่วมมือในการตอบแบบสอบถาม

ภาคผนวก จ

แนวทางคำถามในการสนทนากลุ่มและการสัมภาษณ์

สำหรับงานวิจัย ความเป็นพลเมือง : บทสำรวจสถานะความเป็นพลเมืองกับการรู้ดิจิทัล
ระยะเวลาในการสนทนากลุ่มประมาณ 3 ชั่วโมง / ในการสัมภาษณ์ไม่เกิน 1 ชั่วโมง 30 นาที

คำถาม

1. ความคิดเห็นของท่านต่อการรู้ดิจิทัลของพลเมืองไทย
 - 1.1 ท่านคิดว่าสถานการณ์การรู้ดิจิทัลในสังคมไทยในปัจจุบันเป็นอย่างไร
 - 1.2 ท่านคิดว่าพลเมืองไทยจำเป็นต้องมีการรู้ดิจิทัลมากขึ้นน้อยเพียงใด เพราะเหตุใด
 - 1.3 ท่านคิดว่าความสัมพันธ์ของความเป็นพลเมืองไทย และ การรู้ดิจิทัล ในสังคมไทยเป็นอย่างไร
2. ความคิดเห็นของท่านต่อการส่งเสริมการรู้ดิจิทัลให้กับพลเมืองไทย ว่าควรทำอย่างไร หากมีผู้เกี่ยวข้องกับการส่งเสริมการรู้ดิจิทัล โปรดระบุ
3. ความคิดเห็นของท่านต่อการดำเนินงานการของหน่วยงานและองค์การที่เกี่ยวข้องต่อการส่งเสริมการรู้ดิจิทัล เช่น กระทรวงศึกษาธิการ กระทรวงดิจิทัลเพื่อเศรษฐกิจและสังคม ฯลฯ พร้อมข้อเสนอ
4. ความคิดเห็นของท่านในการผลักดันการส่งเสริมการรู้ดิจิทัลของพลเมืองไทยไปสู่การปฏิบัติให้ประสบผล พร้อมปัจจัยและ เงื่อนไขความสำเร็จของการปฏิบัติ

ภาคผนวก ฉ
บันทึกการสนทนากลุ่มและการ

วันที่ 29 กรกฎาคม 2564 เวลา 13.30-15.30 น.

สถานที่ ผ่านระบบZoom ของสถาบันพระปกเกล้า

ชื่อ ผู้ดำเนินรายการสนทนากลุ่ม (Moderator)

ดร.ศรัณยู หมั่นทรัพย์ และ นางสาวจากรุวรรณ แก้วมะโน

ชื่อ ผู้ช่วยการดำเนินรายการ (Assistant)

นายชูศักดิ์ ปัญญามูล

รายชื่อ และ ตำแหน่ง ผู้เข้าร่วมสนทนากลุ่ม

1. รองศาสตราจารย์ ดร.ไพฑูรย์ พิมพ์ รองศาสตราจารย์ สถาบันเทคโนโลยีพระจอมเกล้าเจ้าคุณทหารลาดกระบัง
2. รองศาสตราจารย์ ดร. ทิพรรัตน์ สิทธิวงศ์ หัวหน้าภาควิชาเทคโนโลยีและสื่อสารการศึกษา คณะศึกษาศาสตร์มหาวิทยาลัย นเรศวร
3. ผู้ช่วยศาสตราจารย์ ดร.อนุชา โสมาบุตร ผู้อำนวยการศูนย์นวัตกรรมการเรียนการสอน มหาวิทยาลัยขอนแก่น
4. รองศาสตราจารย์ ดร. ฉันทนา วิริยเวชกุล รองศาสตราจารย์/ครุศาสตร์อุตสาหกรรม สถาบันเทคโนโลยีพระจอมเกล้าเจ้าคุณทหารลาดกระบัง
5. รองศาสตราจารย์ ดร. อุษา บิ๊กกินส์ อาจารย์ประจำ คณะนิเทศศาสตร์และนวัตกรรมการจัดการ สถาบันบัณฑิตพัฒนบริหารศาสตร์
6. นายทวิช ลักษณะสง่า ครูชำนาญการพิเศษ โรงเรียนสิรินธรราชวิทยาลัย
7. นายสาโรจน์ แวมณี นักวิชาการอิสระ ภาคประชาสังคมด้าน MILD
8. ดร. ทรี บุญเจือ ผู้อำนวยการสำนักบริหารเรื่องร้องเรียนและคุ้มครองผู้บริโภค ในกิจการกระจายเสียงและ โทรทัศน์/ สำนักงาน กสทช.
9. นายอรรถพล ศิริมูล ศึกษานิเทศก์ สำนักงานเขตพื้นที่การศึกษามัธยมศึกษา น่าน
10. ผู้ช่วยศาสตราจารย์ อรรถพล อนันตวรสกุล อาจารย์ประจำ คณะครุศาสตร์ จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย

11. อาจารย์ วศิน ปั่นทอง
การสัมภาษณ์

อาจารย์ประจำ คณะรัฐศาสตร์ มหาวิทยาลัยธรรมศาสตร์

วันที่ 9 สิงหาคม 2564 และ วันที่ 13 สิงหาคม 2564 เวลา 13.30-15.30 น.

สถานที่ ผ่านระบบZoom ของสถาบันพระปกเกล้า

ชื่อ ผู้สัมภาษณ์

ดร.ศรัณยู หมั่นทรัพย์ และ นางสาวจากรวรรณ แก้วมะโน นักวิจัย และ ผู้ช่วยวิจัย นายชูศักดิ์
ปัญญามูล

รายชื่อ และ ตำแหน่งผู้ให้สัมภาษณ์

วันที่ 9 สิงหาคม 2564 เวลา 13.30-15.30 น.

1. นางสาว สุภิญญา กลางณรงค์ อธิการบดี กรรมการกระจายเสียง กิจการโทรทัศน์ และ
กิจการโทรคมนาคมแห่งชาติ ปัจจุบัน ผู้ร่วมก่อตั้ง COFACT org พื้นที่ตรวจสอบข่าวลวง

วันที่ 13 สิงหาคม 2564 เวลา 13.30-15.30 น.

2. รองศาสตราจารย์ ดร.ปณิตา วรรณพิรุณ ผู้อำนวยการศูนย์วิจัยการจัดการนวัตกรรมและเทคโนโลยี
มหาวิทยาลัยเทคโนโลยีพระจอมเกล้า พระนครเหนือ