

การส่งเสริมการรู้เท่าทันสื่อ สารสนเทศ และดิจิทัล สำหรับเด็กและเยาวชน: กรณีศึกษาจากเกาหลีใต้ สิงคโปร์ และสหราชอาณาจักร¹

พรรษาสิริ กุหลาบ²

บทคัดย่อ

บทความนี้นำเสนอการวิเคราะห์นโยบาย การดำเนินงาน และบทบาทของภาคส่วนต่างๆ ในการส่งเสริมการรู้เท่าทันสื่อ สารสนเทศ และดิจิทัล (Media, Information, and Digital Literacy: MIDL) สำหรับเด็กและเยาวชนในต่างประเทศ โดยใช้ระเบียบวิธีวิจัยเชิงคุณภาพ ด้วยวิธีวิจัยเอกสารและเลือกประเทศกรณีศึกษา 3 ประเทศ ได้แก่ สาธารณรัฐเกาหลี (เกาหลีใต้) สิงคโปร์ และสหราชอาณาจักร

ผลการศึกษาพบว่า นโยบาย การดำเนินงาน และบทบาทของภาคส่วนต่างๆ ในการส่งเสริม MIDL สำหรับเด็กและเยาวชนในประเทศกรณีศึกษา โดยเฉพาะในรอบ 5 ปีที่ผ่านมา เน้นเรื่องการรู้เท่าทันดิจิทัล (digital literacy) โดยเฉพาะการปกป้องคุ้มครองเด็กและเยาวชนจากเนื้อหาอันตรายทางสื่อออนไลน์และความเสี่ยงในการใช้สื่อดิจิทัล ผ่านกิจกรรมการให้ความรู้และการฝึกอบรม รวมทั้งยังพบการส่งเสริมทักษะการใช้สื่อให้เด็กและเยาวชนผลิตเนื้อหาอย่างมีความคิดสร้างสรรค์ ขณะเดียวกัน ก็ให้ความสำคัญกับการให้ความรู้แก่บุคลากรในสถาบันที่เกี่ยวข้องกับการปกป้องคุ้มครองและส่งเสริมการเรียนรู้ของ

* วันที่รับบทความ 6 มกราคม 2563; วันที่แก้ไขบทความ 11 กุมภาพันธ์ 2563; วันที่ตอบรับบทความ 27 กุมภาพันธ์ 2563.

¹ บทความนี้เป็นส่วนหนึ่งของโครงการวิจัยเรื่อง โครงการพัฒนาตัวบ่งชี้ระดับสังคมและข้อเสนอเชิงนโยบายในการส่งเสริมการรู้เท่าทันสื่อ สารสนเทศ และดิจิทัล เพื่อการปกป้องคุ้มครองเด็กและเยาวชน (2562) ซึ่งได้รับทุนสนับสนุนการวิจัยจากสำนักงานกองทุนสนับสนุนการวิจัย (สกว.) โดยมีคณะผู้วิจัยคือ เข็มพร วิรุณราพันธ์ อรรถพล อนันตวรสกุล พรรษาสิริ กุหลาบ และณภัทร เรืองนามกุล ผู้เขียนเป็นผู้วิจัยส่วนกรณีศึกษาต่างประเทศ

² อาจารย์ ดร. ประจำภาควิชาวารสารสนเทศ คณะนิเทศศาสตร์ จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย

เด็กและเยาวชน โดยเฉพาะครอบครัวและโรงเรียน ที่สำคัญ การออกแบบและดำเนินนโยบายอยู่บนพื้นฐานของการสำรวจและศึกษาเพื่อติดตามสถานการณ์การใช้สื่อ สารสนเทศ และสื่อดิจิทัลของเด็กและเยาวชน รวมทั้งประชาชนทั่วไป เพื่อเป็นหลักฐานเชิงประจักษ์ในการกำหนดนโยบายต่างๆ

ผลการศึกษายังชี้ให้เห็นว่า บริบททางการเมือง สังคม วัฒนธรรม เศรษฐกิจ และภูมิทัศน์สื่อ มีอิทธิพลต่อการกำหนดนโยบาย การดำเนินงาน และบทบาทของภาคส่วนต่างๆ ในการส่งเสริม MIDL สำหรับเด็กและเยาวชน ปัจจัยเหล่านี้ส่งผลให้การส่งเสริมการคิดวิเคราะห์ การวิพากษ์ และการผลิตสื่อ เพื่อแสดงถึงอัตลักษณ์ ความคิดเห็น และความต้องการของเด็กและเยาวชน ซึ่งเป็นรากฐานที่สำคัญในการสร้างเสริมสิทธิและเสรีภาพของพลเมือง รวมถึงการมีส่วนร่วมของพลเมืองในสังคมประชาธิปไตย ไม่ปรากฏเด่นชัด เมื่อเทียบกับการปกป้องคุ้มครองเด็กและเยาวชนจากเนื้อหาที่เป็นภัยและความเสี่ยงในการใช้สื่อมวลชน สารสนเทศ และสื่อดิจิทัล

คำสำคัญ: การรู้เท่าทันสื่อ สารสนเทศ และดิจิทัล การรู้เท่าทันสื่อ เด็กและเยาวชน พลเมืองในระบอบประชาธิปไตย

The Promotion of Media, Information, and Digital Literacy for Children and Youth: Case Studies from South Korea, Singapore, and the United Kingdom

Phansasiri Kularb³

Abstract

This article presents an analysis of policy, implementation, and role of different sectors in promoting Media, Information, and Digital Literacy (MIDL) for children and youth in three countries: South Korea, Singapore, and the United Kingdom, using qualitative research methodology by conducting documentary research and purposively selecting three case studies.

The findings show that policy, implementation, and role of different sectors in promoting MIDL for children and youth in the case study countries, notably during the past five years, focus on digital literacy, particularly on protection of children and youth from harmful online content and risks in digital media usage. The study also finds the promotion of media use skills so that children and youth can produce content with creativity. These are carried out through educational and training activities. Moreover, educating people in institutions relevant to children and youth protection and learning, particularly families and schools, is given high importance. Most importantly, policy designing and implementation is based on surveys and studies that track the use

³ Lecturer, Department of Journalism, Faculty of Communication Arts, Chulalongkorn University.

of media, information, and digital media by children and youth, as well as the public in general, which become empirical evidence in policy-making decision.

The findings also indicate that political, socio-cultural and economic contexts, as well as media landscape can shape policy design, implementation, and role of different sectors in promoting MIDL for children and youth. These factors render the promotion of critical thinking, criticism, and media production to present children and youth's identity, opinions, and needs – which is fundamental to enhancing citizen's rights and freedom, as well as civic participation in democratic society, less discernible, compared to the protection of children and youth from harmful content and risks in using mass media, information, and digital media.

Keywords: Media, Information, and Digital Literacy (MIDL), media literacy, children and youth, democratic citizenship

ที่มาและความสำคัญของปัญหา

ภูมิทัศน์สื่อและพัฒนาการด้านเทคโนโลยีสารสนเทศและการสื่อสารที่มีพลวัตอย่างรวดเร็วและหลอมรวมหลายช่องทางในช่วง 1-2 ทศวรรษที่ผ่านมา ทำให้การส่งเสริมการรู้เท่าทันสื่อ (media literacy) มักดำเนินควบคู่ไปกับการรู้เท่าทันสารสนเทศ (information literacy) และการรู้เท่าทันสื่อดิจิทัล (digital literacy) เพื่อให้สอดคล้องกับพฤติกรรมการใช้สื่อและสารสนเทศที่เปลี่ยนแปลงอยู่เสมอของประชาชน โดยเฉพาะเด็กและเยาวชน รวมทั้งสร้างสมรรถนะที่เอื้อต่อการเรียนรู้และการใช้ชีวิตในศตวรรษที่ 21 ของกลุ่มทางสังคมต่างๆ

มีการศึกษาที่พบว่า เด็กและเยาวชนอยู่ในสภาพแวดล้อมที่สาร (message) จากสื่อบันเทิงและสื่อประชานิยม (popular culture) เป็นตัวกลางในการกล่อมเกลாதงทางสังคม (socialization) สามารถเข้าถึงสารจากสื่อในปริมาณมาก ขณะที่เยาวชนก็ใช้เวลาบริโภคสื่อบันเทิงมากขึ้น ไม่ว่าจะเป็นจากโทรทัศน์ อินเทอร์เน็ต ดนตรีกระแสนิยม ภาพยนตร์ และวิดีโอเกม ดังนั้น การใช้ประโยชน์จัดการ (manipulate) และสร้างสรรค์สารสนเทศจึงมีความสำคัญมากขึ้นสำหรับแรงงานที่มีความรู้ ซึ่งต้องพึ่งพาอินเทอร์เน็ตและเครื่องมือคอมพิวเตอร์มากขึ้นเรื่อยๆ (Hobbs, 2007 cited in Koltay, 2011: 212)

องค์การการศึกษาวิทยาศาสตร์และวัฒนธรรมแห่งสหประชาชาติ (UNESCO) เห็นว่า ทั้งสื่อสารมวลชนและข้อมูลข่าวสาร (information) ล้วนมีความสำคัญต่อการใช้ชีวิตและการมีส่วนร่วมของพลเมืองในกระบวนการต่างๆ ในสังคมประชาธิปไตย เนื่องจากเป็นสมรรถนะที่ส่งเสริมสิทธิของปัจเจกในการ “สื่อสารและแสดงความเห็น รวมทั้งค้นหา รับ และส่งต่อข้อมูลและความคิด” UNESCO จึงผนวกแนวคิดการรู้เท่าทันสื่อและการรู้เท่าทันสารสนเทศเข้าด้วยกัน และเสนอให้ใช้คำว่า Media and Information Literacy (MIL) (UNESCO, 2016) โดยขับเคลื่อนแนวคิดนี้อย่างต่อเนื่องผ่านการจัดทำหลักสูตรการรู้เท่าทันสื่อและสารสนเทศ ข้อเสนอแนะเชิงยุทธศาสตร์และนโยบาย และกรอบตัวบ่งชี้ด้าน MIL เพื่อให้ผู้มีส่วนได้ส่วนเสียนำไปพิจารณาประกอบการกำหนดนโยบายต่อไป

ด้าน Renee Hobbs นักวิชาการด้านการรู้เท่าทันสื่อและผู้ก่อตั้ง Media Education Lab ได้พัฒนาชุดทักษะที่ส่งเสริมสมรรถนะทั้งด้านการรู้เท่าทันสื่อและการรู้เท่าทันดิจิทัล (media and digital literacy) เพื่อขยายโอกาสของพลเมืองในการมีส่วนร่วมในกิจกรรมทางการเมืองและสังคมในยุคดิจิทัล ซึ่งครอบคลุมการเข้าถึง เผยแพร่ และเข้าใจข้อมูลที่พบทางสื่อดิจิทัล รวมทั้งการประเมินความน่าเชื่อถือและคุณภาพของสื่อดิจิทัล (Martens and Hobbs, 2015)

หลายฝ่ายเห็นพ้องกันว่า การรู้เท่าทันสื่อ สารสนเทศ และสื่อดิจิทัล เป็นสมรรถนะสำคัญในการเสริมสร้างสังคมประชาธิปไตย Aviva Silver หัวหน้าฝ่ายโครงการสื่อและการรู้เท่าทันสื่อแห่งคณะกรรมการการยุโรป ระบุว่า การรู้เท่าทันสื่อเป็นปัจจัยสำคัญในการสร้างเสริมพลเมืองที่มีความกระตือรือร้น (active citizen) มีเสรีภาพในการเข้าถึงและเลือกรับข้อมูลข่าวสาร เพื่อให้มีข้อมูลที่เพียงพอต่อการใช้ชีวิตและตัดสินใจ ทั้งยังสามารถปกป้องตนเองและผู้อื่นจากสารที่เป็นอันตราย มุ่งร้าย หรือไม่พึงประสงค์ได้ (Silver, 2009: 12) ขณะที่ UNESCO เห็นว่า การรู้เท่าทันสื่อและสารสนเทศเป็นรากฐานสำคัญที่จะขยายโอกาสในการเข้าถึงข้อมูลและความรู้ สร้างเสริมเสรีภาพในการแสดงความคิดเห็นและคุณภาพการศึกษา (UNESCO, 2013: 7)

UNESCO ยังชี้ว่า หากไม่มีนโยบายและยุทธศาสตร์ด้านการรู้เท่าทันสื่อและสารสนเทศที่ชัดเจน ก็ยังเกิดความไม่เท่าเทียมระหว่างผู้ที่สามารถเข้าถึงและไม่สามารถเข้าถึงสารสนเทศและสื่อ ความเหลื่อมล้ำในการมีเสรีภาพการแสดงความคิดเห็น รวมทั้งความไม่เท่าเทียมกันระหว่างกลุ่มคนที่สามารถและไม่สามารถหา วิเคราะห์ วิพากษ์ และประยุกต์ข้อมูลและสารจากสื่อสำหรับการตัดสินใจด้วย (ibid.: 12)

ผู้วิจัยจึงสนใจศึกษานโยบาย รูปแบบการดำเนินงาน และบทบาทของภาคส่วนต่างๆ ในการส่งเสริมการรู้เท่าทันสื่อ สารสนเทศ และดิจิทัล (Media,

Information, and Digital Literacy: MIDL)⁴ สำหรับเด็กและเยาวชนในต่างประเทศเพื่อเป็นองค์ความรู้สำหรับการกำหนดนโยบาย วางแผนการดำเนินงาน สร้างตัวชี้วัดด้าน MIDL และสร้างเครือข่ายในการส่งเสริม MIDL โดยเฉพาะสำหรับเด็กและเยาวชนในประเทศไทย โดยเลือกประเทศกรณีศึกษา 3 ประเทศที่มีนโยบาย การดำเนินงานและบทบาทของภาคส่วนต่างๆ ในการดำเนินงานด้าน MIDL ที่โดดเด่น ได้แก่ สาธารณรัฐเกาหลี (เกาหลีใต้) สิงคโปร์ และสหราชอาณาจักร โดยมีคำถามวิจัย 2 ข้อ ได้แก่

1. นโยบายและรูปแบบการดำเนินงานด้านการส่งเสริม MIDL สำหรับเด็กและเยาวชนในประเทศกรณีศึกษา มีอะไรบ้าง
2. ภาคส่วนใดบ้างที่มีส่วนเกี่ยวข้องในการดำเนินงานด้านการส่งเสริม MIDL สำหรับเด็กและเยาวชน ในประเทศกรณีศึกษา

แนวคิดเกี่ยวกับการรู้เท่าทันสื่อ สารสนเทศ และดิจิทัล

แนวคิดการรู้เท่าทันสื่อ การรู้เท่าทันสารสนเทศ และการรู้เท่าทันดิจิทัล มีต้นกำเนิดและจุดเน้นที่แตกต่างกัน แต่การรู้เท่าทันสื่อมักถูกอธิบายในฐานะแนวคิดที่ครอบคลุมแนวคิดอื่นๆ (umbrella concept) เนื่องจากการทำความเข้าใจสื่อทุกแบบ ('panmedia') และครอบคลุมการตีความเนื้อหาที่ถูกนำเสนอผ่านสื่อทั้งช่องทางดั้งเดิมและดิจิทัล (Koltay, 2011: 214) แม้จะมีจุดต่าง แต่คุณสมบัติพื้นฐานที่ทุกแนวคิดมีเหมือนกันคือ การประเมินอย่างวิพากษ์ (critical evaluation)

การรู้เท่าทันสื่อเป็นแนวคิดที่นักวิชาการด้านการศึกษาและสื่อมวลชนศึกษานำเสนอเพื่อมุ่งให้ผู้เรียนมีทักษะในการค้นหาและตรวจสอบข้อมูล รวมถึง

⁴ การใช้คำว่า การรู้เท่าทันสื่อ สารสนเทศ และดิจิทัล หรือ MIDL ในงานวิจัยนี้ ผู้วิจัยไม่ได้ต้องการชี้ว่าแนวคิดการรู้เท่าทันสื่อ การรู้เท่าทันสารสนเทศ และการรู้เท่าทันดิจิทัล เป็นแนวคิดเดียวกันและใช้แทนกันได้ (synonymous) เนื่องจากแต่ละแนวคิดมีจุดเน้นและรายละเอียดที่ต่างกันดังที่จะอธิบายในส่วนบททบทวรรณกรรม แต่ผู้วิจัยใช้คำดังกล่าวเพื่อแสดงให้จุดร่วมของทั้งสามแนวคิด และความสอดคล้องกับแนวคิดความเป็นพลเมืองสังคมประชาธิปไตย ซึ่งเป็นกรอบการวิเคราะห์ในงานวิจัย เพื่อจะได้เก็บข้อมูลและวิเคราะห์ข้อมูลเกี่ยวกับนโยบาย การดำเนินงาน และภาคส่วนให้ครอบคลุมการรู้เท่าทันทั้ง 3 ด้าน รวมถึงการอภิปรายผลต่อไป.

เข้าใจบทบาทสื่อในสังคม ซึ่งนำไปสู่การแสดงความคิดเห็นตามบทบาทของประชาชนในสังคมประชาธิปไตยได้ (อุษา บิ๊กกินส์, 2555: 150) Sonia Livingstone ให้นิยามการรู้เท่าทันสื่อว่าเป็น “ความสามารถในการเข้าถึง วิเคราะห์ ประเมินและสร้างสรรค์สารผ่านบริบทที่หลากหลาย” (Livingstone, 2004: 18) ซึ่งสอดคล้องกับนิยามเชิงปฏิบัติการของ Ofcom องค์การกำกับดูแลด้านกิจการแพร่ภาพกระจายเสียงและโทรคมนาคมของสหราชอาณาจักร สำหรับการดำเนินงานเพื่อส่งเสริมการรู้เท่าทันสื่อขององค์กร (Ofcom, 2009) อันได้แก่

1. **การเข้าถึง (Access)** ซึ่งหมายถึงการใช้ (use) การท่องไปในแหล่งข้อมูล (navigate) และการจัดการ (manage)
2. **การทำความเข้าใจ (Understand)** ซึ่งรวมถึงการอ่าน (read) การถอดรื้อ (deconstruct) และการประเมิน (evaluate)
3. **การสร้างสรรค์ (Create)** ซึ่งหมายถึงการผลิต (produce) การแจกจ่าย (distribute) และการตีพิมพ์ (publish)

ส่วนแนวคิดการรู้เท่าทันสารสนเทศ ถูกริเริ่มโดยนักวิชาการและนักวิชาชีพด้านบรรณารักษศาสตร์และสารสนเทศศาสตร์ที่เห็นว่า การใช้ข้อมูลข่าวสารเป็นส่วนสำคัญของการเรียนรู้ทั้งในและนอกระบบ โดยมีฐานคิดหลักคือ การที่คนสามารถรู้ได้ว่าเมื่อใดที่ตนต้องการข้อมูลข่าวสาร และสามารถระบุชี้ตำแหน่ง ประเมิน และใช้สารสนเทศเพื่อแก้ปัญหาในชีวิตได้ (American Library Association, 1989 cited in Koltay, 2011: 218) ผู้เรียนจึงต้องมีความรู้และทักษะในการเข้าถึงเครื่องมือและแหล่งข้อมูลที่หลากหลาย รวมทั้งสามารถดึงและเลือกข้อมูลที่มีอยู่ในแหล่งต่างๆ อย่างรอบคอบ เพื่อตัดสินใจในมิติต่างๆ จุดเน้นของการเรียนการสอนด้านการรู้เท่าทันสารสนเทศคือ การตระหนักรู้ถึงคุณภาพ ความจริงแท้ (authenticity) และความน่าเชื่อถือของสารสนเทศ (Hobbs, 2006 cited in Koltay, 2011: 218)

ส่วนการรู้เท่าทันดิจิทัลหรือการเข้าใจดิจิทัลถูกพัฒนาจากแนวคิดในทศวรรษที่ 1990 ที่มีเป้าหมายเพื่อพัฒนาความสามารถในการอ่านและเข้าใจ

ไฮเปอร์เท็กซ์⁵ (Bawden, 2001 cited in Koltay, 2011: 215-6) การรู้เท่าทันสื่อดิจิทัลจึงไม่เป็นเพียงความสามารถในการใช้เทคโนโลยีการสื่อสารและสารสนเทศต่างๆ แต่ยังรวมถึงความเข้าใจต่อสารสนเทศที่ถูกส่งผ่านทางสื่อดิจิทัล (Gilster, 1998 cited in Lankshear and Knobel, 2008: 4) โดยมีสมรรถนะหลัก 4 ประการ ได้แก่ การค้นหาทางอินเทอร์เน็ต (internet searching) การใช้ไฮเปอร์เท็กซ์อย่างมีทิศทาง (hypertext navigation) การรวบรวมความรู้ (knowledge assembly) และการประเมินเนื้อหา (content evaluation) (Bawden, 2008 cited in Koltay, 2011: 216) Koltay ยังตั้งข้อสังเกตว่า การรู้เท่าทันดิจิทัลมักถูกใช้ในความหมายที่จำกัดและเจาะจงไปที่การใช้เทคโนโลยีสารสนเทศและการสื่อสารอย่างมีประสิทธิภาพ (ibid.)

การศึกษานโยบายเกี่ยวกับการรู้เท่าทันสื่อที่ผ่านมา ได้เสนอแนวทางกำหนดและประเมินนโยบายด้านนี้ไว้หลากหลาย แต่มีจุดร่วมกันคือ ผู้กำหนดนโยบายควรทำความเข้าใจแนวคิดนี้ให้กระจ่างและเชื่อมโยงกับสังคมประชาธิปไตยที่พลเมืองมีส่วนร่วม Paolo Celot จาก European Association for Viewers Interests (EAVI)⁶ เสนอว่า การออกแบบนโยบายเพื่อเสริมสร้างและส่งเสริมการรู้เท่าทันสื่อ ต้องระบุถึงสมรรถนะในการคิดเชิงวิพากษ์หรือการประเมิน (critical thinking competences--evaluate) และความสามารถในการมีส่วนร่วม หรือการสร้างสรรค์และการสื่อสาร (participatory abilities--creation and communication) ซึ่งเป็นแก่นของการรู้เท่าทันสื่อ (Celot, 2014) ส่วน Ofcom มีแนวทางในการตรวจสอบ (audit) วาระและนโยบายด้านการส่งเสริมการรู้เท่าทันสื่อขององค์กรออกเป็น 3 ด้านกว้างๆ ได้แก่ (1) การเรียนรู้และทักษะ (learning and skills) (2) การมีส่วนร่วมทางดิจิทัล การมีส่วนร่วมและการดำเนินการเพื่อบริการสาธารณะ (digital inclusion, participation & delivery of public services) และ (3) ความปลอดภัย การปกป้อง และความมั่นคง

⁵ ไฮเปอร์เท็กซ์ (hypertext) หมายถึงข้อความ ข้อมูล หรือเอกสารที่สามารถเชื่อมโยงไปยังข้อมูลอื่นๆ ที่เกี่ยวข้องในระบบเครือข่าย เช่น อินเทอร์เน็ต ได้

⁶ European Association for Viewers Interests (EAVI) เป็นองค์กรอิสระและไม่แสวงกำไรระหว่างชาติ ที่ทำงานด้านการส่งเสริมการรู้เท่าทันสื่อในสหภาพยุโรป

(safety, protection and security) (Ofcom, 2009) ขณะที่การศึกษาที่สำรวจนโยบายด้านการรู้เท่าทันสื่อและสารสนเทศของประเทศต่างๆ ในยุโรป เสนอกรอบการศึกษาเปรียบเทียบกับนโยบายที่เป็นรูปธรรม 7 ประการ ได้แก่ (1) นิยามการรู้เท่าทันสื่อ (definition) (2) กรอบนโยบาย (policy framework) (3) การเรียนการสอนและการฝึกอบรม (training) (4) ทรัพยากร (resources) (5) ทุนสนับสนุน (funding) (6) ผู้ที่เกี่ยวข้อง (other Actors) และ (7) การประเมินผล (evaluation) (Frau-Meigs et al., 2014)

นอกจากนี้ การศึกษาและขับเคลื่อนแนวคิดการรู้เท่าทันสื่อก็มีแนวทาง (approach) หรือ “แบบจำลองเชิงวาทกรรม” (discursive models) ที่แตกต่างกัน (McDougall et al., 2014: 7) งานวิจัยนี้จึงประมวลแบบจำลองที่สามารถนำมาใช้ในการวิเคราะห์แนวทางและจุดเน้นของนโยบายการรู้เท่าทันสื่อ 4 แบบ (ibid.; เน้นข้อความตามต้นฉบับ) ได้แก่

1. *Social Models* ซึ่งเน้นสมรรถนะในการปฏิสัมพันธ์กับสื่อและให้ความหมายต่อสารที่หลากหลายและขึ้นอยู่กับกลุ่มทางสังคมของผู้ใช้ รวมทั้งพิจารณาว่า สมรรถนะในการใช้และให้ความหมายต่อสื่อถูกแจกจ่ายในสังคมอย่างไร

2. *Competence Models* ซึ่งเน้นวัตถุประสงค์ในการ “ปกป้อง” (“protectionist”) ในการใช้และให้ความหมายกับสื่อ ทั้งยังเป็นแนวทางที่นำประเด็นอายุและบริบทแวดล้อมมาพิจารณาประกอบกับการรู้เท่าทันสื่อ

3. *Citizenship Models* ซึ่งสอดคล้องกับทฤษฎีพื้นที่สาธารณะของ Habermas (1993 cited in McDougall et al, 2014: 7) กล่าวคือ เน้นการสร้างการมีส่วนร่วมในสังคมสมัยใหม่ ซึ่งเป็นฐานของการศึกษาด้านพลเมือง อย่างไรก็ตาม McDougall และคณะตั้งข้อสังเกตว่า แนวทางนี้สามารถนำไปสู่จุดเน้นในการสร้าง “ความสามารถที่จะได้รับการจ้างงาน” (“employability”) ตามแนวคิดเสรีนิยมใหม่ แทนที่จะเป็นคุณค่าด้านประชาธิปไตยได้

4. *Creativity Models* ซึ่งเน้นบทบาทของเว็บ 2.0 ที่เอื้อให้เกิดความคิดสร้างสรรค์

ดังที่ได้กล่าวไปข้างต้นว่า นักวิชาการรวมถึงหน่วยงานที่ศึกษาและทำงานด้านการรู้เท่าทันสื่อ สารสนเทศ และดิจิทัล ไม่เพียงเห็นว่า แนวคิดนี้มีความสำคัญต่อการพัฒนาสมรรถนะการเรียนรู้และการใช้ชีวิตในศตวรรษที่ 21 สำหรับเด็กและเยาวชน แต่ยังเป็นรากฐานสำคัญต่อการส่งเสริมความเป็นพลเมืองในสังคมประชาธิปไตยให้กับคนรุ่นใหม่ด้วย Paul Mihailidis เสนอว่า ในยุคสมัยที่สื่อดิจิทัลเป็นส่วนหนึ่งในการใช้ชีวิตของประชาชน โดยเฉพาะเยาวชน การเตรียมคนยุคต่อไปสำหรับชีวิตที่มีส่วนร่วมและสร้างประโยชน์ต่อสาธารณะ (civic good) จึงเป็นสิ่งสำคัญ ด้วยเหตุนี้ การให้ความรู้เรื่องการรู้เท่าทันสื่อดิจิทัลควรเปลี่ยนจากจุดเน้นที่ตัวปัจเจกบุคคลกับความเข้าใจของปัจเจกบุคคลต่อเนื้อหาสื่อ ไปสู่บทบาทการเป็นผู้มีส่วนร่วมในการกระทำ (actor) ในระบบนิเวศของพลเมืองที่มีการสื่อสารผ่านสื่อ เพื่อให้ผู้คนเข้าใจการครอบครองเทคโนโลยีต่างๆ ในการใช้ชีวิตประจำวันอย่างเป็นองค์รวมและมีเป้าหมาย (Mihailidis, 2016: 240-241)

สำหรับสังคมไทย การศึกษาของสถาบันสื่อเด็กและเยาวชน และเครือข่ายการศึกษาเพื่อสร้างพลเมืองประชาธิปไตย (2559: 6) อธิบายคุณลักษณะพลเมืองประชาธิปไตยที่เท่าทันสื่อ สารสนเทศ และดิจิทัล ว่าเป็น

“...พลเมืองที่มีสมรรถนะในการเข้าถึง เข้าใจ วิเคราะห์ ตีความ ตรวจสอบ และคิดอย่างมีวิจารณญาณ สามารถประเมินประโยชน์และโทษในการเลือกรับ ใช้ประโยชน์ และสร้างสรรค์สื่อ สารสนเทศ และดิจิทัล เพื่อสร้างความเข้าใจเกี่ยวกับโครงสร้างอำนาจรัฐ ทุน สื่อ ตลอดจนบริบททางสังคมและเศรษฐกิจ เป็นผู้ที่เคารพสิทธิและอยู่ร่วมกับผู้อื่นในสังคมที่หลากหลายได้อย่างรับผิดชอบ และสามารถใช้อิสระ สารสนเทศ และดิจิทัลเป็นเครื่องมือในการต่อรองอำนาจ และสร้างการเปลี่ยนแปลง ในฐานะพลเมืองประชาธิปไตยยุคดิจิทัล ที่กระตือรือร้นในการมีส่วนร่วม และมุ่งเน้นความยุติธรรมทางสังคมเป็นสำคัญ”

งานวิจัยนี้ใช้แนวคิดการรู้เท่าทันสื่อ การรู้เท่าทันสารสนเทศ และการรู้เท่าทันดิจิทัล แนวคิดความเป็นพลเมืองประชาธิปไตย (สถาบันสื่อเด็ก

และเยาวชน และเครือข่ายการศึกษาเพื่อสร้างพลเมืองประชาธิปไตย, 2559; Mihailidis, 2016) รวมทั้งแนวทางการวิเคราะห์และประเมินการดำเนินงานด้านการรู้เท่าทันสื่อ (Ofcom, 2009; Frau-Meigs et al., 2014; McDougall et al., 2014) เพื่อเป็นกรอบการเก็บข้อมูลและวิเคราะห์นโยบาย รูปแบบการดำเนินงาน และบทบาทของภาคส่วนต่างๆ ในการส่งเสริมการรู้เท่าทันสื่อ สารสนเทศ และดิจิทัลในประเทศกรณีศึกษาต่อไป

ระเบียบวิธีวิจัย⁷

ผู้วิจัยใช้ระเบียบวิธีวิจัยเชิงคุณภาพด้วยการวิเคราะห์กรณีศึกษาและวิจัยเอกสาร โดยเลือกประเทศกรณีศึกษา 3 ประเทศ ได้แก่ สาธารณรัฐเกาหลี (เกาหลีใต้) สิงคโปร์ และสหราชอาณาจักร เนื่องจากผู้มีส่วนได้ส่วนเสีย (stakeholders) ที่เกี่ยวกับงานด้าน MIDL รวมทั้งด้านเด็กและเยาวชนในแต่ละประเทศ มีนโยบาย การดำเนินงาน และบทบาทที่โดดเด่นในการส่งเสริม MIDL มีหน่วยงานภาครัฐที่รับผิดชอบการดำเนินงานด้าน MIDL ชัดเจน รวมทั้งมีบริบททางสังคมวัฒนธรรม การเมือง ภูมิทัศน์สื่อ และพฤติกรรมการใช้สื่อที่สอดคล้องแนวคิดพลเมืองในระบอบประชาธิปไตย และคล้ายกับสังคมไทยในบางประเด็น⁸

เนื่องจากระยะเวลาในการวิจัยที่จำกัด ผู้วิจัยจึงกำหนดขอบเขตการสืบค้นเอกสารเพื่อให้สามารถประมวลและวิเคราะห์ข้อมูลได้ตามกำหนด ได้แก่ หนังสือ การศึกษาและงานวิจัย รายงานของหน่วยงาน เอกสารราชการ บทความ

⁷ อ่านรายละเอียดเกี่ยวกับเกณฑ์การคัดเลือกประเทศกรณีศึกษา วิธีการเก็บข้อมูล และแนวทางการวิเคราะห์ข้อมูลได้ในบทที่ 3 ของรายงานโครงการวิจัยฉบับสมบูรณ์ เรื่อง *โครงการพัฒนาตัวบ่งชี้ระดับสังคมและข้อเสนอเชิงนโยบายในการส่งเสริมการรู้เท่าทันสื่อ สารสนเทศ และดิจิทัล เพื่อการปกป้องคุ้มครองเด็กและเยาวชน* โดย เข้มพร วิรุณราชพันธ์, อรรถพล อนันตวรสกุล, พรชาสสิริ กุหลาบ และณภัทร เรืองนภากุล (2562).

⁸ งานวิจัยเลือกประเทศกรณีศึกษาที่มีนโยบาย การดำเนินงาน และบทบาทการส่งเสริม MIDL ที่โดดเด่น แม้จะไม่ใช่ประเทศที่มีผลประเมินระดับ MIDL สูงสุด และมีผลการประเมินในด้านการปกครองและเศรษฐกิจที่ต่างจากไทย เนื่องจากต้องการพิจารณาองค์ประกอบทางการเมือง สังคม และภูมิทัศน์สื่อที่คล้ายกับไทย เท่านั้น ได้แก่ ระบบประชาธิปไตยแบบรัฐสภา ความหลากหลายทางทางสังคมและวัฒนธรรม นโยบายด้านเศรษฐกิจสร้างสรรค์และนวัตกรรมเทคโนโลยี รวมทั้งภูมิทัศน์สื่อที่หมายถึงการมีองค์กรสื่อสาธารณะ สื่อของรัฐ สื่อด้านการศึกษา และองค์กรกำกับดูแลสื่อ

บทวิเคราะห์ และรายงานทางสื่อมวลชน ที่เผยแพร่ตั้งแต่ปี พ.ศ. 2551 จนถึง 2561 (ค.ศ. 2008-2018) ซึ่งเป็นปีที่ดำเนินการวิจัย โดยใช้คำสำคัญ ได้แก่ media literacy policy, information literacy policy, digital literacy policy ค้นหาร่วมกับชื่อประเทศเป็นภาษาอังกฤษ และคำว่า นโยบาย การรู้เท่าทันสื่อ การรู้เท่าทันสารสนเทศ การรู้เท่าทันดิจิทัล (หรือ ดิจิตอล) ค้นหาร่วมกับชื่อประเทศเป็นภาษาไทย ในการสืบค้นจาก Google, Google Scholars และฐานข้อมูลงานวิจัยออนไลน์ EBSCO

ขอบเขตการวิจัยและข้อจำกัดดังกล่าว ทำให้เอกสารที่ค้นหาได้อาจไม่ครอบคลุมวรรณกรรมที่เกี่ยวข้องทั้งหมด อีกทั้งวรรณกรรมส่วนใหญ่เป็นการศึกษารูปแบบกิจกรรมและวัดระดับการรู้เท่าทันสื่อฯ งานวิจัยนี้จึงอาจไม่สามารถวิเคราะห์ภาพรวมและทิศทางของนโยบายในขณะนี้ นอกจากนี้ งานวิจัยยังไม่พบข้อมูลที่ทันสมัยสถานการณ์เกี่ยวกับการประเมินผลนโยบาย ระดับ MIDL ของเด็กและเยาวชนในประเทศกรณีศึกษา รวมถึงการหาความสัมพันธ์ระหว่างการดำเนินกิจกรรมและระดับ MIDL ของเด็กและเยาวชน จึงไม่สามารถชี้ให้เห็นว่านโยบายและรูปแบบการดำเนินงานที่พบมีประสิทธิภาพและประสิทธิผลในการส่งเสริม MIDL หรือไม่ อย่างไร

ผลการศึกษา⁹

ในส่วนนี้ ผู้วิจัยจะนำเสนอนโยบายและรูปแบบการดำเนินงานในการส่งเสริมการรู้เท่าทันสื่อ สารสนเทศ และดิจิทัล สำหรับเด็กและเยาวชนของประเทศกรณีศึกษาโดยสังเขป โดยแบ่งการนำเสนอออกเป็นการทำงานของผู้มีส่วนได้ส่วนเสียกลุ่มต่างๆ ได้แก่ ภาครัฐ สถาบันการศึกษา ภาคเอกชน และภาคประชาสังคม ตามกรอบการศึกษาเปรียบเทียบนโยบายที่เสนอโดย Frau-Meigs et al. (2014) เพื่อให้เห็นแนวทางและลักษณะของนโยบายและกิจกรรมของ

⁹ อ่านรายละเอียดเกี่ยวกับผลการวิจัยได้ในบทที่ 5 ของรายงานโครงการวิจัยฉบับสมบูรณ์ เรื่อง *โครงการพัฒนาตัวบ่งชี้ระดับสังคมและข้อเสนอเชิงนโยบายในการส่งเสริมการรู้เท่าทันสื่อ สารสนเทศ และดิจิทัล เพื่อการปกป้องคุ้มครองเด็กและเยาวชน* โดย เข็มพร วิรุณราพันธ์, อรรถพล อนันตวรสกุล, พรชาสี ภูหลวง และณภัทร เรืองนภากุล (2562).

แต่ละภาคส่วน ก่อนจะสรุปประเด็นที่เป็นจุดร่วมและแตกต่างของแต่ละประเทศในช่วงท้าย

ก. สาธารณรัฐเกาหลี (เกาหลีใต้)

เกาหลีใต้ถูกเลือกเป็นประเทศกรณีศึกษา เนื่องจากการศึกษาเบื้องต้นพบว่า มีกฎหมายด้านสื่อแพร่ภาพกระจายเสียง (Broadcasting Act) ที่กำหนดให้ มีกองทุนสำหรับการศึกษาด้านสื่อ (media education)¹⁰ เพื่อประโยชน์สาธารณะ เมื่อปี ค.ศ. 2000 (Jeong et al., 2009) ในทิศทางเดียวกับพระราชบัญญัติองค์กรจัดสรรคลื่นความถี่และกำกับการประกอบกิจการวิทยุกระจายเสียง วิทยุโทรทัศน์ และกิจการโทรคมนาคม พ.ศ. 2553 ของไทย ที่กำหนดให้องค์กรกำกับดูแลจัดกองทุนเพื่อส่งเสริมความสามารถในการรู้เท่าทันสื่อเทคโนโลยีด้านการใช้คลื่นความถี่และเทคโนโลยีสารสนเทศให้กับประชาชน

งานวิจัยของ Hyeon-Seon Jeong et al. (2009) ระบุว่า การมีข้อกำหนดในกฎหมายถือเป็นจุดเปลี่ยนให้ภาคประชาสังคมที่บุกเบิกการเคลื่อนไหวเรื่องการเฝ้าระวังและตรวจสอบสื่อมวลชนในปลายทศวรรษที่ 1980 หันมาทำงานส่งเสริมการศึกษาด้านสื่อและการรู้เท่าทันสื่อเพิ่มขึ้น และเอื้อให้การดำเนินงานด้านนี้มีความต่อเนื่องพอสมควร นอกจากนี้ ในช่วงทศวรรษที่ 1999 และ 2000 พัฒนาการทางเทคโนโลยีสื่อและการสื่อสารส่งผลให้สื่อมีต้นทุนต่ำและพฤติกรรมการใช้สื่อเป็นส่วนหนึ่งของชีวิตชาวเกาหลีใต้ นักการศึกษาจึงเห็นความสำคัญของการศึกษาด้านสื่อ รวมทั้งให้ความสำคัญกับการใช้สื่อดิจิทัล อินเทอร์เน็ต เกม และ

¹⁰ การศึกษาด้านสื่อ (media education) หมายถึง แนวทางการสอนเกี่ยวกับการสื่อสารมวลชน โดยมีจุดมุ่งหมายเพื่อให้ผู้เรียนได้ทำความเข้าใจกับข้อมูลข่าวสารประเภทต่างๆ ผลกระทบและอิทธิพลของการสื่อสาร และมีความเชี่ยวชาญในการสื่อความหมายผ่านช่องทางและรูปแบบต่างๆ เพื่อประโยชน์ในการดำรงชีวิตในสังคมสารสนเทศ ขณะที่การรู้เท่าทันสื่อ (media literacy) ถือเป็นผลลัพธ์ของการศึกษาด้านสื่อที่ทำให้บุคคลสามารถใช้สื่อและสื่อสารได้อย่างมีประสิทธิภาพ (Alexander Federov. 2003. Media Education and Media Literacy: Experts' Opinions. In: UNESCO: MENTOR. A Media Education Curriculum for Teachers in the Mediterranean [pdf], p.1. UNESCO. Available at: <https://unesdoc.unesco.org/ark:/48223/pf0000134205?posInSet=3&queryId=bd73ee3b-a36f-4585-8d3e-967cba74f006>) บางครั้งนักวิชาการก็ใช้ทั้งสองคำนี้ในความหมายเดียวกัน หรือใช้คำว่า การรู้เท่าทันสื่อในฐานะเป็นส่วนหนึ่งของการศึกษาด้านสื่อ (Sholle and Denski, 1994 cited in Christ and Potter, 1998: 5-15).

เทคโนโลยีการสื่อสารเคลื่อนที่เมื่อพบว่าประชาชน โดยเฉพาะเด็กและเยาวชน ใช้ประโยชน์จากสื่อกลุ่มนี้มากขึ้น

งานวิจัยชิ้นนี้ยังชี้ให้เห็นผู้มีส่วนได้ส่วนเสียจากภาคส่วนต่างๆ ที่มีความเชี่ยวชาญที่หลากหลาย ทั้งด้านสื่อสารมวลชน ศิลปะ การศึกษา และสื่อดิจิทัล อีกทั้งยังมีกลุ่มเป้าหมายทั้งกลุ่มเด็กและเยาวชนโดยตรง รวมถึงผู้ที่เกี่ยวข้อง เช่น บุคลากรในสถาบันการศึกษา ผู้ปกครอง นอกจากนี้ รูปแบบการดำเนินงานก็มีเป้าหมายเพื่อเปลี่ยนแปลงทั้งในระดับโครงสร้าง เช่น การออกแบบหลักสูตร การศึกษาวิจัยเพื่อกำหนดนโยบาย และระดับปัจเจก เช่น โครงการอบรม เป็นต้น (Jeong et al., 2009)

ภาครัฐ

ผลการวิจัยพบว่า องค์กรภาครัฐที่ทำงานด้านสื่อและศิลปวัฒนธรรม เป็นเสมือนเจ้าภาพในการดำเนินงานส่งเสริม MIDL สำหรับเด็กและเยาวชน โดย Korea Communication Commission (KCC) องค์กรกำกับดูแลด้านการสื่อสาร มีบทบาทหลักในการดูแลกองทุนและให้ทุนสนับสนุนการวิจัยและการดำเนินงานของภาคส่วนต่างๆ ขณะที่หน่วยงานอื่นๆ เน้นการจัดกิจกรรมอบรม เด็กและเยาวชนโดยส่งผู้เชี่ยวชาญด้านสื่อและศิลปะไปร่วมสอนในโรงเรียน รวมถึงผลิตรายการการศึกษาและการให้คำแนะนำเพื่อให้ครูและผู้ปกครองนำไปใช้ต่อไป เช่น Korean Internet Safety Commission (KISCOM) องค์กรกำกับดูแลเนื้อหาอินเทอร์เน็ต Korean Broadcasting Institute (KBI) หน่วยงานด้านการวิจัย สังกัดกระทรวงวัฒนธรรมและการท่องเที่ยวที่สร้างขึ้นเพื่อสนับสนุนกิจการด้านการแพร่ภาพกระจายเสียง Korea Arts and Culture Education Service (KACES) หน่วยงานที่ก่อตั้งขึ้นโดยกระทรวงวัฒนธรรม การกีฬา และการท่องเที่ยว กับกระทรวงศึกษาธิการและวิทยาศาสตร์เทคโนโลยี เพื่อดูแลและติดตามการดำเนินงานตามแผนการส่งเสริมการศึกษาวัฒนธรรมและศิลปะ และคณะกรรมการเยาวชนแห่งชาติ (National Youth Commission) สังกัดกระทรวงสุขภาพสวัสดิการ และกิจการครอบครัว ซึ่งมีเป้าหมายในการปกป้องคุ้มครองเด็กและเยาวชนจากสภาพแวดล้อมที่เป็นภัย (Jeong et al., 2009)

บทบาทที่ชัดเจนของภาครัฐเกาหลีได้อีกประการคือ การป้องกันการติดเกมออนไลน์และการติดอินเทอร์เน็ต เนื่องจากรัฐบาลมีแผนยุทธศาสตร์ระยะยาวในการป้องกัน รวมทั้งมีหน่วยงานรัฐอย่างน้อย 8 องค์กรที่รับผิดชอบเรื่องนี้ นอกจากนี้ การดำเนินงานยังมีความโดดเด่นด้านการศึกษาวิจัยเพื่อนำข้อค้นพบมาใช้ในการกำหนดนโยบาย และการประสานงานระหว่างภาคส่วนต่างๆ เนื่องจากเห็นร่วมกันว่า การเล่นเกมและการใช้อินเทอร์เน็ตมากเกินไปของเด็กและเยาวชน เป็นการคุกคามสุขภาพของสาธารณะ แม้จะไม่ได้ระบุถึงการนำแนวคิดการรู้เท่าทันสื่อ สารสนเทศ และดิจิทัลมาใช้อย่างชัดเจน แต่การให้ความรู้เรื่องสื่อดิจิทัลก็มีความสำคัญและเป็นส่วนหนึ่งของการแก้ปัญหาการติดเกมและอินเทอร์เน็ตได้ (King et al., 2018: 14)

สถาบันการศึกษา

แต่เดิมสถาบันการศึกษายังไม่มีบทบาทชัดเจนในการดำเนินงานด้านการศึกษาสื่อมากนัก แต่เมื่อบริบททางการเมือง ภูมิทัศน์สื่อ และเทคโนโลยีทางการสื่อสารเปลี่ยนไป ครูจำนวนหนึ่งเริ่มให้ความสนใจกับสื่อและจัดเป็นรายวิชา เนื่องจากกังวลถึงผลกระทบของสื่อและวัฒนธรรมประชานิยม (popular culture) ที่มีต่อเด็กและเยาวชน (Ahn and Jeon, 1999: 205 cited in Jeong et al., 2009: 117) อย่างไรก็ตาม มุมมองนี้ก็ยังไม่เน้นแนวทางการปกป้องคุ้มครองมากกว่าการวิพากษ์เนื้อหาสื่อ

จุดเปลี่ยนสำคัญคือ การปฏิรูปหลักสูตรระดับชาติของกระทรวงศึกษาธิการ ที่เริ่มในปี ค.ศ. 2007 ซึ่งได้ผนวกการศึกษาเกี่ยวกับสื่อเข้าเป็นส่วนหนึ่งของหลักสูตรด้วย การปรับหลักสูตรขนาดใหญ่นี้สะท้อนความพยายามของเกาหลีใต้ในการแก้ปัญหาในระบบการศึกษา เพื่อรับมือกับความท้าทายของการเรียนรู้ในศตวรรษที่ 21 โดยไม่มุ่งเป้าไปที่ความเป็นเลิศทางวิชาการหรือผลสัมฤทธิ์ทางการศึกษาเพียงอย่างเดียว แต่ให้ความสำคัญกับความสุขในการเรียนรู้ของนักเรียน และความเป็นอิสระในการออกแบบการเรียนรู้การสอนของครูด้วยการปฏิรูปหลักสูตรในแนวทางนี้จึงเปลี่ยนจากการส่งมอบความรู้ (knowledge delivery) ไปเป็นการพัฒนาสมรรถนะ (competency development) มากขึ้น (So and Kang, 2014)

ผลจากการปฏิรูปหลักสูตรคือการบูรณาการแนวคิดว่ารู้เท่าทันสื่อ สารสนเทศ และดิจิทัลในรายวิชาบังคับสำหรับนักเรียนระดับประถมและมัธยมศึกษา (อายุ 5-16) ปี เช่น วิชาภาษาเกาหลี วิชาจริยธรรม วิชาสังคมศึกษา ที่เสริมมุมมองการวิเคราะห์และวิพากษ์เนื้อหาสื่อ เสริมภาพในการแสดงความคิดเห็น รวมถึงการใช้อินเทอร์เน็ตที่คำนึงถึงการปกป้องข้อมูลส่วนบุคคลและความเป็นส่วนตัว ขณะที่วิชาฝึกทักษะ (practical studies) เน้นทักษะการใช้คอมพิวเตอร์ เพื่อค้นหาและเก็บข้อมูล (Jeong et al., 2009: 117-8) อย่างไรก็ตาม Jeong et al. วิเคราะห์ว่า แม้การเปลี่ยนแปลงหลักสูตรจะทำให้เด็กและเยาวชนจะได้เรียนรู้เกี่ยวกับสื่อ แต่แนวทางในการศึกษาสื่อค่อนข้างจำกัด เพราะสะท้อนมุมมองการปกป้องคุ้มครอง กล่าวคือ เน้นให้เห็นมิติเชิงลบของสื่อและเน้นการนำไปใช้มากกว่าการคิดวิเคราะห์ (ibid.)

นอกจากการปรับปรุงหลักสูตรแล้ว บรรณารักษ์ประจำห้องสมุดโรงเรียนก็มีบทบาทเป็นครูสอนทักษะการรู้เท่าทันสารสนเทศ (Lo et al., 2014) โดยปัจจัยเอื้อคือการที่รัฐบาลมีแผนแม่บท 5 ปี (ค.ศ. 2003-2007) ในการปรับห้องสมุดโรงเรียนให้ทันสมัย และจ้างบรรณารักษ์อาสาเข้ามาประจำห้องสมุดเพื่อส่งเสริมการใช้ห้องสมุดในการเรียนการสอน และบูรณาการการใช้ห้องสมุดเข้ากับหลักสูตรของโรงเรียน (Han, 2006 cited in Lo et al., 2014: 318) ทั้งนี้ เพราะรัฐบาลเห็นว่า โครงสร้างพื้นฐานด้านสารสนเทศ รวมถึงระบบห้องสมุดที่ทันสมัยทั้งในเชิงกายภาพและคุณภาพของหนังสือ เป็นส่วนหนึ่งของการศึกษา ซึ่งเป็นรากฐานในการสร้างเศรษฐกิจที่เข้มแข็ง จึงประกาศใช้นโยบายด้านการศึกษาตามปรัชญาการศึกษาแบบประชาธิปไตยและพัฒนานิยม (progressivism)¹¹

¹¹ ปรัชญาการศึกษาแบบพัฒนานิยมหรือพัฒนาการนิยม (progressivism) ให้ความสำคัญกับการศึกษาในฐานะกระบวนการถ่ายทอดทางวัฒนธรรมที่เปลี่ยนแปลงไปตามบริบทแวดล้อม ดังนั้น นักการศึกษาในแนวทางนี้จึงเน้นการเรียนรู้ที่มีผู้เรียนเป็นศูนย์กลาง มีอิสระในความคิด เน้นการแก้ปัญหา ความร่วมมือ และการมีส่วนร่วมตามวิถีประชาธิปไตย โดยครูมีบทบาทเป็นผู้ให้คำแนะนำและคำปรึกษา เพื่อให้ผู้เรียนได้เรียนรู้ในสิ่งที่สนใจและสัมพันธ์กับการใช้ชีวิตของตน รวมถึงสามารถนำประสบการณ์ที่ได้ไปปรับใช้ในการใช้ชีวิตในอนาคตต่อไป (อ่านเพิ่มเติมได้ที่ <http://www.moe.go.th/datacenter/index.php?mod=Courses&op=showcontent&cid=151&qid=&lid=1370&sid=&page=>)

ซึ่งกลายเป็นสภาพแวดล้อมที่เอื้อต่อการดำเนินงานของห้องสมุดโรงเรียน (Han, 2006 cited in Lo et al., 2014: 334)

ภาคเอกชน

การดำเนินงานของภาคส่วนนี้เน้นการฝึกฝนทักษะการใช้สื่อ โดยองค์กรสื่อจะเน้นกลุ่มเป้าหมายประชาชนทั่วไปและการผลิตวิดีโอ ขณะที่ผู้ให้บริการอินเทอร์เน็ตเน้นสนับสนุนเด็กและเยาวชนในการผลิตและเผยแพร่เนื้อหาที่มีเดีย แม้การดำเนินงานของภาคส่วนนี้จะมีโอกาสในการสร้างนวัตกรรมใหม่ๆ แต่ก็น่าจะพัฒนาด้านการเสริมสร้างสภาพแวดล้อมทางการสื่อสารที่ดีขึ้น โดยเปิดโอกาสให้ผู้มีส่วนร่วมน้อยอย่างแข็งขันและสามารถวิพากษ์ได้ด้วย (Jeong et al., 2009: 122)

ภาคประชาสังคม

การดำเนินงานของภาคประชาสังคมช่วยขับเคลื่อนมิติการวิพากษ์สื่อและสิทธิการสื่อสารให้ชัดเจนมากกว่าบทบาทของภาครัฐ สถาบันการศึกษา และสถาบันสื่อ เหตุที่เป็นเช่นนี้เพราะภาคประชาสังคมเห็นว่า การรู้เท่าทันสื่อเป็นฐานคิดหนึ่งในการเคลื่อนไหวทางสังคมของพลเมือง Jeong et al. (2009) จำแนกการทำงานของภาคประชาสังคมออกเป็น 3 แนวทาง ได้แก่ (1) การจับจ้องมองสื่อ (media watch) ซึ่งส่วนใหญ่จะเป็นการติดตามการทำงานของสื่อมวลชน อันเป็นส่วนหนึ่งของการเคลื่อนไหวด้านการจับจ้องสื่อในระดับประเทศและระดับโลก ที่เกี่ยวข้องกับการพัฒนาประชาธิปไตย (2) การรู้เท่าทันสื่อ (media literacy) ซึ่งมีเป้าหมายเพื่อพัฒนาสิทธิของผู้ชมผ่านการวิพากษ์เนื้อหาสื่อ และ (3) การผลิตสื่อ (media production) ที่ไม่เพียงแต่พัฒนาการรู้เท่าทันสื่อของผู้ชมผ่านการผลิต แต่ยังเปิดโอกาสให้ผู้ชมได้แสดงความคิดเห็นผ่านสื่ออย่างจริงจังมากกว่าที่จะวิเคราะห์และวิพากษ์เนื้อหาสื่ออย่างเดียว

ทั้งนี้ การจับจ้องมองสื่อและการรู้เท่าทันสื่อมุ่งเป้าเพื่อพัฒนาความตระหนักรู้ในประเด็นสาธารณะและสวัสดิการสำหรับผู้ชม ขณะที่การผลิตสื่อถือเป็นการเคลื่อนไหวที่เข้มข้นกว่า เนื่องจากมุ่งพัฒนาสิทธิของผู้ชมไปพร้อมๆ กับการตระหนักถึงสิทธิในการเข้าถึงพื้นที่สาธารณะและองค์กรสาธารณะ ผ่าน

การเสริมสร้างศักยภาพของปัจเจกในการแสดงออกอย่างสร้างสรรค์ นอกจากนี้ การเติบโตของการให้การศึกษาด้านการผลิตสื่อก็ยังสอดคล้องกับการขยายอย่างรวดเร็วของเทคโนโลยีดิจิทัลในประเทศ

ข. สิงคโปร์

Sun Sun Lim and Elmie Nekmat (2009) พบว่า ภาครัฐของสิงคโปร์ มีบทบาทเชิงรุกในการขับเคลื่อนนโยบายและการดำเนินงานที่ส่งเสริมการรู้เท่าทันสื่อ สารสนเทศ และดิจิทัล โดยระบุว่า Media Literacy Council (MLC) ซึ่งเป็นหน่วยงานที่ก่อตั้งขึ้นเมื่อปี ค.ศ. 2014 เพื่อส่งเสริมค่านิยมหลักในการรู้เท่าทันสื่อ มีความโดดเด่นในการเป็นแหล่งข้อมูลเกี่ยวกับการรู้เท่าทันสื่อและสื่อดิจิทัลให้กับสาธารณะ โดยเฉพาะกลุ่มผู้ปกครองกับกลุ่มเด็กและเยาวชน รวมทั้งยังมีความร่วมมือกับภาควิชาการและสนับสนุนการศึกษาวิจัยในด้านนี้ เช่นเดียวกับ National Internet Advisory Committee และ InfoComm Development Authority (IDA) องค์กรกำกับดูแลอินเทอร์เน็ตและโทรคมนาคม ที่ได้จัดกิจกรรมการส่งเสริม MIDL อย่างสม่ำเสมอ ทั้งยังเน้นบทบาทของผู้ปกครองในการเลี้ยงดูเด็กและเยาวชนเพื่อให้มีสุขภาวะทางอินเทอร์เน็ต (cyber wellness)¹² ด้วย

เมื่อพิจารณานโยบายและกิจกรรมที่เกี่ยวข้อง ผู้เขียนพบว่า แนวทางการดำเนินงานมุ่งเน้นให้เกิดการเปลี่ยนแปลงใน 2 ระดับ คือ ระดับโครงสร้างสังคม และระดับปัจเจก ที่มุ่งเสริมศักยภาพของเด็กและเยาวชน สถาบันครอบครัว และสถาบันการศึกษา

ภาครัฐ

การมี MLC เป็นองค์กรรัฐด้านการรู้เท่าทันสื่อโดยเฉพาะช่วยให้นิยามและทิศทางในการกำหนดนโยบายและการดำเนินงานส่งเสริมการรู้เท่าทันสื่อ

¹² กระทรวงศึกษาธิการของสิงคโปร์อธิบายว่า แนวคิดสุขภาวะทางอินเทอร์เน็ต (cyber wellness) คือ การทำความเข้าใจกับพฤติกรรมทางออนไลน์และการตระหนักรู้ว่า จะปกป้องตนเองในพื้นที่ไซเบอร์อย่างไร โดยมีแกนหลักคือความเคารพ การใช้อย่างรับผิดชอบ และการมีอิทธิพลในเชิงบวกต่อเพื่อน ๆ (Ministry of Education, 2009 cited in Weninger, 2017b: 6)

สารสนเทศ และดิจิทัลมีความชัดเจน อีกทั้งยังสะท้อนฐานคิดทางสังคมและวัฒนธรรมของท้องถิ่นผ่านการระบุค่านิยมหลัก ได้แก่ *ความเห็นอกเห็นใจ (empathy) ความรับผิดชอบ (responsibility) ความเคารพ (respect) ความซื่อตรง (integrity) การสร้างแรงบันดาลใจเชิงบวกให้ผู้อื่น (inspiring others positively) และ ความมีไหวพริบและการตัดสินใจที่ดี (astuteness and discernment)* (Weninger, 2017a: 7; เน้นข้อความตามต้นฉบับ) ซึ่งมีอิทธิพลอย่างยิ่งต่อเนื้อหาและลักษณะกิจกรรมและแหล่งข้อมูลด้าน MIDL ที่ MLC เผยแพร่สู่สาธารณะ นอกจากนี้ หน่วยงานภาครัฐ โดยเฉพาะ IDA ก็มีบทบาทในการให้ความรู้ต่อสาธารณะ โดยเน้นการจัดฝึกอบรมและการรณรงค์เรื่องการใช้ประโยชน์จากสื่อใหม่และเทคโนโลยีการสื่อสารใหม่ๆ (Lim and Nekmat, 2009)

อย่างไรก็ตาม MLC และหน่วยงานภาครัฐก็ถูกวิพากษ์วิจารณ์ว่า ได้รับอิทธิพลจากรัฐบาลในการกำหนดนโยบายและดำเนินงานที่อาจไม่สอดคล้องกับแนวคิดการรู้เท่าทันสื่อ แนวทางของสังคมประชาธิปไตย และการคุ้มครองสิทธิของเด็กและเยาวชนอย่างเต็มที่ เช่น การกำหนดแนวปฏิบัติทางอินเทอร์เน็ต (Internet Code of Conduct) ที่ไม่พิจารณาข้อเสนอจากภาคประชาชน (Ng, 1 August 2012) หรือการกำหนดตัวบังคับเกี่ยวกับการกลั่นแกล้งทางออนไลน์ (cyberbullying) ที่ผิวเผินเกินไป โดยเน้นพฤติกรรมการใช้ที่รบกวนผู้อื่นมากกว่า การตั้งคำถาม คติวิเคราะห์ และวิพากษ์เนื้อหา (Coconuts Singapore, 26 October 2018) เป็นต้น

Csilla Weninger (2017a) ชี้ว่า องค์ประกอบด้านการรู้เท่าทันสื่อที่ถูกละเลยในสิงคโปร์คือ การส่งเสริมให้เด็กและเยาวชนผลิตสื่ออย่างสร้างสรรค์เพื่อแสดงอัตลักษณ์และความคิดเห็น งานวิจัยของเธอพบว่า จากแหล่งข้อมูลออนไลน์ 15 หัวข้อของ MLC มีเพียงเรื่องเดียวที่เน้นเกี่ยวกับการกระทำ และชี้ให้เห็นช่องทางต่างๆ ที่เยาวชนสามารถสร้างการเปลี่ยนแปลงได้ผ่านสื่อดิจิทัล เช่น การสร้างความตระหนักรู้เกี่ยวกับการล่วงละเมิด (abuse) การรวบรวมข้อมูลจากผู้ใช้สื่อออนไลน์ (crowd-sourcing) การสอนและการเรียนรู้ รวมทั้งให้นานักมากับมิติด้านจริยธรรมของการรู้เท่าทันสื่อ โดยเน้นเรื่องความรับผิดชอบ ภูมิปัญญา

และความระมัดระวังเมื่อใช้สื่อ งานวิจัยวิเคราะห์ว่า ข้อมูลส่วนใหญ่มีนัยเชิงปกป้องคุ้มครองแบบพ่อปกครองลูก (protectionist and paternalistic) เช่น การให้คำแนะนำว่า อะไรควรทำ อะไรไม่ควรทำ แต่กลับให้ความสำคัญน้อยอย่างยิ่งต่อการกระตุ้นให้เกิดการใช้สื่อที่เป็นนวัตกรรมและการใช้สื่ออย่างแข็งขัน (innovative and active) รวมทั้งไม่มีการอภิปรายเรื่องเครื่องมือสื่อ การสร้างสื่อของเยาวชน และไม่ใช่อุปสรรคชัดเจนเกี่ยวกับโครงการทางสังคมเกี่ยวกับสื่อที่เยาวชนสามารถมีส่วนร่วม

งานวิจัยของ Sun Sun Lim et al. (2011) ได้ข้อค้นพบที่ใกล้เคียงกันจากการศึกษาโครงการประกวดผลิตแอนิเมชันระดับนักเรียนและนักศึกษาที่จัดโดยภาครัฐ เพื่อส่งเสริมหลักสูตรการศึกษาระดับชาติ (national education programme) ผลการศึกษาพบว่า แม้โครงการจะกระตุ้นให้เกิดการผลิตสื่อ แต่ผลงานที่มีเนื้อหาสนับสนุนนโยบายด้านการศึกษาของรัฐจะได้รับการส่งเสริมมากกว่าผลงานที่อาจเหนือกว่าในเชิงเทคนิค แต่ไม่ได้สนับสนุนแนวทางการศึกษาที่รัฐกำหนดมากนัก เมื่อเป็นเช่นนี้ ศักยภาพในการเข้าไปมีส่วนร่วมของเด็กและเยาวชนผ่านการผลิตสื่อ จึงถูกครอบงำโดยวิธีคิดที่รัฐกำหนด

เมื่อไม่ได้ให้ความสำคัญกับการผลิตและการกระทำที่ต้องอาศัยความร่วมมือและการมีส่วนร่วม องค์ประกอบเรื่องสุนทรียะของสื่อก็หายไปด้วย อาจกล่าวได้ว่า มิติการเสริมพลังให้กับเด็กและเยาวชนซึ่งนักวิชาการด้านการรู้เท่าทันสื่อโดยเฉพาะในโลกตะวันตกเสนอแนะ ได้หายไปจากแนวทางที่ MLC ให้การศึกษาสู่สาธารณะ (Weninger, 2017a: 2, 7-8)

สถาบันการศึกษา

กระทรวงศึกษาธิการของสิงคโปร์จัดทำแนวทางการสอนทักษะการรู้เท่าทันสารสนเทศขึ้นตั้งแต่ปี ค.ศ. 1997 (Lin et al., 2015: 431) แต่ยังไม่มีการบรรจุการศึกษาด้านสื่อ รวมถึงการรู้เท่าทันสื่อและสื่อดิจิทัลเข้าไปในหลักสูตรระดับประถมและมัธยมศึกษาชัดเจน ต่อมาเมื่อประชาชนเข้าถึงสื่ออย่างแพร่หลายและใช้สื่อประเภทต่างๆ มากขึ้น กระทรวงศึกษาธิการจึงจัดทำชุดคู่มือเบื้องต้นเรื่องสุขภาวะทางอินเทอร์เน็ต (cyber wellness starter kit) เรื่องประโยชน์

และความเสี่ยงจากการใช้อินเทอร์เน็ตให้โรงเรียนนำไปใช้ โดยมีหัวข้อที่เกี่ยวข้อง ตั้งแต่การสร้างความสัมพันธ์เพื่อแสวงหาผลประโยชน์จากเด็กผ่านช่องทางออนไลน์ (online grooming) ภาพโป๊เปลือย การติดเกม และความเสี่ยงจากการดาวน์โหลดแบบผิดกฎหมาย

ในปี ค.ศ. 2010 กระทรวงศึกษาธิการได้นำกรอบคิดเรื่องสมรรถนะใน ศตวรรษที่ 21 มาใช้ในการพัฒนาหลักสูตร โดยระบุคุณลักษณะของผู้เรียนที่พึงประสงค์ 4 ประการ ได้แก่ *ผู้มีความมั่นใจ ผู้ที่เรียนรู้ด้วยตนเอง ผู้มีส่วนร่วมที่กระตือรือร้น และ พลเมืองที่ใส่ใจสังคม (concerned citizen)* (Lin et al., 2015: 430; เน้นข้อความตามต้นฉบับ) ทั้งนี้ ทักษะหลัก 3 ประการที่นักเรียนควรจะมีได้แก่ (1) ทักษะด้านสารสนเทศและการสื่อสาร (2) ความรู้พื้นฐานด้านความเป็นพลเมือง (civic literacy) การตระหนักรู้เกี่ยวกับประชาคมโลก และ ทักษะข้ามวัฒนธรรม และ (3) การคิดวิเคราะห์และสร้างสรรค์ (critical and inventive thinking) โดยยึดตามหลักค่านิยมที่ถูกระบุในหลักสูตรของโรงเรียน ได้แก่ *ความเคารพ ความรับผิดชอบ ความซื่อสัตย์ (integrity) ความใส่ใจ ความยืดหยุ่น และ ความสมานฉันท์* (ibid.; เน้นข้อความตามต้นฉบับ) นอกจากนี้ การรู้เท่าทันสื่อยังเป็นส่วนหนึ่งในการศึกษาสำหรับครูและการฝึกอบรมครูใน ศตวรรษที่ 21 ด้วย (Lin et al., 2015: 433)

Lim and Nekmat (2009) ชี้ว่า ปัจจัยสำคัญที่เอื้อต่อการส่งเสริมการเรียนการสอนเกี่ยวกับสื่อในโรงเรียนคือ การใช้เทคโนโลยีสารสนเทศในชั้นเรียนที่เพิ่มขึ้น ซึ่งเป็นผลจากแผนแม่บท 10 ปีด้านเทคโนโลยีสารสนเทศและการสื่อสาร หรือ Intelligent Nation 2015 (iN2015) ของ IDA ที่ตั้งเป้าหมายให้สิงคโปร์ เป็นผู้นำโลกด้านเทคโนโลยีการศึกษาผ่านการส่งเสริมนวัตกรรมต่างๆ กระทรวงศึกษาธิการตอบสนองนโยบายนี้โดยมีโครงการ “โรงเรียนแห่งอนาคต” (Future Schools) ซึ่งในเริ่มแรกได้กำหนดโรงเรียนนำร่อง 5 โรงเรียนเพื่อทดสอบการใช้เทคโนโลยีในระบบการศึกษา งานวิจัยพบว่า แนวทางการเรียนการสอนของโรงเรียนในโครงการ Future Schools ขยายแนวคิด “การรู้เท่าทัน” (literacies) ให้กว้างและครอบคลุมการศึกษาและวิเคราะห์เนื้อหาหลากหลายรูปแบบ

(multimodal texts) อวัจนภาษา (body language) สัญญะ (semiotics) สถานการณ์ วัฒนธรรม เป็นต้น เพื่อเตรียมพร้อมให้พวกเขาเป็นพลเมืองโลกในอนาคต (Ng, 2013 cited in Chung et al., 2017: 397) แนวทางดังกล่าวสอดคล้องกับฐานคิดของ MIDL เนื่องจากในสภาวะที่ข้อมูลข่าวสารท่วมท้นนักเรียนจำเป็นต้องมีความสามารถในการตัดสินใจและประเมินความน่าเชื่อถือ (reliability) และความเที่ยงตรง (validity) ของแหล่งข้อมูลข่าวสารต่างๆ นอกจากนี้ในสภาพแวดล้อมเช่นนี้ นักเรียนไม่เพียงเป็นผู้รับสาร แต่ต้องเป็นผู้มีส่วนร่วมอย่างกระตือรือร้นในการค้นหา สังเคราะห์ และเผยแพร่ข้อมูลข่าวสารได้ (Ng, 2013 cited in Chung et al., 2017: 398)

อย่างไรก็ตาม เมื่อการรู้เท่าทันสื่อ สารสนเทศ และดิจิทัล รวมถึงการศึกษาด้านสื่อ ยังไม่ได้ถูกนำไปบูรณาการในหลักสูตรของโรงเรียนในวงกว้างอย่างชัดเจน ประกอบกับทิศทางของนโยบายและการดำเนินงานการส่งเสริม MIDL ของภาครัฐที่เน้นการใช้ประโยชน์จากสื่ออย่างมีประสิทธิภาพและมีสุขภาวะดังที่ได้อธิบายข้างต้น มิติด้านการคิดวิเคราะห์และวิพากษ์ของเด็กและเยาวชนจึงยังไม่ได้รับการส่งเสริมอย่างเต็มที่นัก นอกจากนี้ ขณะที่การรู้เท่าทันสารสนเทศที่ถูกบรรจุในนโยบายการศึกษาและมีแนวทางการสอนชัดเจน แต่การรู้เท่าทันสื่อกลับได้รับการสนับสนุนจากกระทรวงศึกษาธิการน้อย กล่าวคือ ไม่มีแนวทางการเรียนการสอนเรื่องการรู้เท่าทันสื่อ แม้จะเป็นส่วนหนึ่งของการฝึกอบรมครูก็ตาม ดังนั้น หน่วยงานที่เกี่ยวข้องจึงควรบูรณาการแนวคิดการรู้เท่าทันสื่อและการรู้เท่าทันสารสนเทศเข้าด้วยกัน เพื่อให้การดำเนินงานหลักสูตรเป็นไปอย่างมีประสิทธิภาพยิ่งขึ้น (Lin et al., 2015: 433)

ภาคเอกชนและภาคประชาสังคม

ธุรกิจเพื่อสังคม (social enterprise) และภาคประชาสังคม มีส่วนสำคัญในการจัดหลักสูตรและโครงการอบรมในระดับชุมชนให้เด็ก เยาวชน และผู้ประกอบการ รวมทั้งเข้าไปจัดกิจกรรมในโรงเรียน งานของ TOUCH ซึ่งเป็นองค์กรการกุศลระดับชุมชน เน้นการส่งเสริมสุขภาวะทางอินเทอร์เน็ต ทั้งการให้คำปรึกษา การฝึกอบรมผู้ประกอบการ และการแนะนำพฤติกรรมการเล่นเกมที่

ไม่เป็นภัยต่อสุขภาพของเด็กและเยาวชน ขณะทำงานของธุรกิจเพื่อสังคมตอบ โจทย์ช่องว่างที่สถาบันการศึกษายังไม่สามารถทำได้เต็มที่ เช่น บริษัท Kingmaker จัดโครงการอบรมเกี่ยวกับการผลิตสื่อให้กับนักเรียนระดับประถมศึกษาโดยเฉพาะ ขณะที่ DQ Institute ซึ่งเป็นสถาบันวิจัยที่พัฒนาแนวคิดเรื่อง ความฉลาดทางดิจิทัล (Digital Intelligence)¹³ ก็ให้บริการและจัดจำหน่าย ชุดประเมินระดับการรู้เท่าทันดิจิทัลและความรู้ที่เกี่ยวข้องอื่นๆ ของเด็กและเยาวชน ให้แก่สถาบันการศึกษาและผู้สนใจ

โดยสรุป นโยบายและรูปแบบการดำเนินงานส่งเสริม MIDL สำหรับ เด็กและเยาวชนของสิงคโปร์เน้นเรื่องการรู้เท่าทันดิจิทัลที่สอดคล้องกับบริบท ทางเทคโนโลยีการสื่อสารและสารสนเทศและพฤติกรรมการใช้สื่อของประชาชน และพัฒนาหลักสูตรที่เสริมสร้างสมรรถนะการเรียนรู้และการใช้ชีวิตในศตวรรษ ที่ 21 โดยภาครัฐมีบทบาทสำคัญในการดำเนินนโยบายและกิจกรรมที่เกี่ยวข้อง อย่างไรก็ตาม Lin et al. (2015: 434) ชี้ว่า ปัญหาของนโยบายและการดำเนินงานส่งเสริมการรู้เท่าทันสื่อของภาครัฐคือ การกำหนดนิยามที่แตกต่างกันและ ไม่ครอบคลุมแนวคิดการรู้เท่าทันสื่อ สอดคล้องกับ Lim et al. (2011) และ Weninger (2017a; 2017b) ที่ชี้ว่า บริบททางการเมือง สังคม และวัฒนธรรม

¹³ DQ Institute อธิบายว่า ความฉลาดทางดิจิทัล (Digital Intelligence: DQ) เป็นชุดสมรรถนะเชิงเทคนิค การรับรู้ (cognitive) อารมณ์ และสังคม ที่เอื้อให้ปัจเจกบุคคลเผชิญกับความท้าทายต่างๆ และปรับตัวเข้ากับความต้องการของการใช้ชีวิตในยุคดิจิทัลได้ ประกอบด้วย 8 มิติกว้างๆ ได้แก่ การแสดงตัวตนบนโลกดิจิทัล (digital identity) การใช้เครื่องมือและสื่อดิจิทัล (digital use) ความปลอดภัยทางดิจิทัล (digital safety) ความมั่นคงปลอดภัยทางดิจิทัล (digital security) ความฉลาดทางอารมณ์บนโลกดิจิทัล (digital emotional intelligence) การสื่อสารดิจิทัล (digital communication) การรู้ดิจิทัล (digital literacy) และ สิทธิทางดิจิทัล (digital rights) ทั้งนี้ ความฉลาดทางดิจิทัลแบ่งออกเป็น 3 ระดับ ได้แก่ ความเป็นพลเมืองดิจิทัล (digital citizenship) การสร้างสรรค์ทางดิจิทัล (digital creativity) และการเป็นผู้ประกอบการดิจิทัล (digital entrepreneurship) ชุดสมรรถนะดังกล่าวจึงเป็นการผสมผสานความรู้เท่าทันดิจิทัลด้านต่างๆ รวมทั้งการพัฒนาทักษะในยุคดิจิทัล เพื่อเตรียมความพร้อมให้กับปัจเจกในการเป็นพลเมืองยุคดิจิทัลที่มีสติปัญญา ความสามารถ และรับผิดชอบ ซึ่งสามารถใช้ ควบคุม และสร้างสรรค์เทคโนโลยีได้อย่างรับผิดชอบ เพื่อการพัฒนาที่ดีศรี ความมั่นคง และสุขภาวะที่ดีทั้งในระดับบุคคลและสังคม (DQ Institute, n.d. [online], retrieved 3 January 2020 from <https://www.dqinstitute.org/dq-framework/>; ปณิศา วรรณพิรุณ และนาโงะ วัฒนชัย [2560], “ความฉลาดทางดิจิทัล”, *วารสารพัฒนาเทคนิคศึกษา มหาวิทยาลัยเทคโนโลยีพระจอมเกล้าพระนครเหนือ*. 29(102): 12-20, สืบค้นเมื่อ 3 มกราคม 2563 จาก http://www.ited.kmutnb.ac.th/ejournal/view_content.php?contentID=66)

ของสิงคโปร์ มีผลต่อการกำหนดนโยบายและหลักสูตรที่ส่งเสริม MIDL ในประเทศ ทั้งโครงสร้างทางการเมืองที่ถูกครอบงำโดยพรรคการเมืองใหญ่พรรคเดียวเป็นหลัก มีการควบคุมและปิดกั้นเสรีภาพในการเข้าถึงข้อมูล เสรีภาพสื่อ และเสรีภาพในการแสดงความคิดเห็น และการจำกัดการแสดงความคิดเห็นและการมีส่วนร่วมทางการเมืองของประชาชน โดยเฉพาะอย่างยิ่งทางสื่อออนไลน์

ด้วยเหตุนี้ นโยบายและการดำเนินงานด้าน MIDL ของสิงคโปร์ จึงให้ความสำคัญต่อทักษะการใช้สื่ออย่างมีความรับผิดชอบและการมีสุขภาพทางอินเทอร์เน็ต อันจะนำไปสู่การเป็นผู้บริโภคสื่อและแรงงานคุณภาพในการพัฒนาเศรษฐกิจและสังคมของประเทศ มากกว่าการส่งเสริมให้เด็กและเยาวชนได้เป็นผู้ใช้สื่อที่มีความกระตือรือร้น ผ่านการคิดวิเคราะห์ วิจารณญาณ และการผลิตเนื้อหาสื่อ เพื่อแสดงออกทางความคิดเห็น ความคิดสร้างสรรค์ และอัตลักษณ์ของกลุ่มสังคมที่หลากหลายได้

ค. สหราชอาณาจักร

สหราชอาณาจักรถูกเลือกเป็นประเทศกรณีศึกษาในงานวิจัยนี้ เนื่องจากการค้นคว้าเบื้องต้นพบว่า มีการสำรวจ ศึกษา และวิจัยเกี่ยวกับ MIDL จำนวนมาก และงานเหล่านี้มีอิทธิพลทั้งในเชิงวิชาการและในการนำไปปฏิบัติ ส่วนหนึ่งเพราะมีการสร้างเครือข่ายและการประสานงานกันระหว่างนักวิชาการ ภาครัฐ และภาคประชาสังคม โดยเฉพาะในการส่งเสริมการรู้เท่าทันดิจิทัล ซึ่งมีหน่วยงานที่ทำงานด้านนี้กว่า 30 แห่ง อีกทั้งผู้มีส่วนได้ส่วนเสียยังมีความเชี่ยวชาญที่หลากหลาย ไม่ว่าจะเป็น Ofcom ซึ่งเป็นองค์กรกำกับดูแล BBC องค์กรสื่อสารสาธารณะ หน่วยงานด้านเด็กและเยาวชน รวมไปถึงองค์กรการกุศลของบรรษัทเอกชน องค์กรไม่หวังผลกำไร และห้องสมุด (McDougall and Pereira, 2017: 11-12) จึงถือเป็นต้นแบบหนึ่งที่ควรศึกษา

ภาครัฐ

Ofcom ถูกกำหนดเป็นเจ้าภาพหลักในการดำเนินงานด้านการรู้เท่าทันสื่อ โดยผลงานโดดเด่นคือ การจัดทำรายงานประจำปีเกี่ยวกับสถานการณ์การใช้

สื่อและการรู้เท่าทันสื่อของเด็กและเยาวชน และประชาชน รวมทั้งรายงานเรื่อง Internet Citizen ที่เป็นผลสำรวจทั้งเชิงปริมาณและคุณภาพเกี่ยวกับพฤติกรรม การใช้อินเทอร์เน็ตของพลเมือง นอกจากนี้ Children's Commissioner for England องค์กรอิสระของรัฐที่รับผิดชอบด้านการส่งเสริมและคุ้มครองสิทธิเด็ก ตามอนุสัญญาว่าด้วยสิทธิเด็กของสหประชาชาติและกฎหมายด้านสิทธิมนุษยชน ก็จัดทำหลักสูตรการสอนเยาวชนเกี่ยวกับสิทธิต่างๆ ที่ควรใช้ในการใช้สื่อสังคม ออนไลน์และการเป็นพลเมืองดิจิทัล

อย่างไรก็ตาม Sonia Livingstone ซึ่งศึกษาเรื่องการรู้เท่าทันสื่อและสื่อดิจิทัลกับเด็กและเยาวชนมาอย่างต่อเนื่อง ชี้ว่า ในระยะหลัง Ofcom ได้ลดบทบาทด้านนี้ลง และแม้จะมีความพยายามจาก BBC ในการขับเคลื่อนด้านนี้ แต่งานที่เกี่ยวกับเด็กและเยาวชนก็แยกส่วนกัน จึงมองไม่เห็นยุทธศาสตร์ที่ชัดเจน (McDougall and Pereira, 2017: 13) ขณะที่ Richard Wallis and David Buckingham (2016) ชี้ว่า แม้รัฐบาลจะกำหนดให้การรู้เท่าทันสื่อเป็นนโยบายหนึ่งของประเทศ และเป็นส่วนหนึ่งของพระราชบัญญัติการสื่อสาร (Communication Act 2003) ที่มีผลบังคับใช้เมื่อปี พ.ศ. 2546 แต่ในทางปฏิบัติ การที่กฎหมายระบุให้ Ofcom เป็นองค์กรหลักในการขับเคลื่อนนโยบาย กลายเป็นการจำกัดขอบเขตความเข้าใจต่อแนวคิดการรู้เท่าทันสื่อของผู้กำหนดนโยบาย ผู้ดำเนินนโยบาย และสังคมในวงกว้าง เพราะ Ofcom เป็นหน่วยงานกำกับดูแลด้านสื่อแพร่ภาพกระจายเสียง ดังนั้น การดำเนินนโยบายที่ผ่านมาจึงถูกปรับขอบเขตให้อยู่เพียงงานที่เกี่ยวข้องงานหลักของ Ofcom ซึ่งให้ความสำคัญกับการศึกษาพฤติกรรมการใช้สื่อดั้งเดิมและสื่อดิจิทัล แม้การศึกษาเหล่านี้จะมีข้อมูลที่เข้มข้นและต่อเนื่องซึ่งเป็นประโยชน์ต่อการทำความเข้าใจสถานการณ์ แต่ก็เป็นแนวทางทางวิจัยตลาด (market research) เป็นหลัก ถึงแม้จะมีหน่วยงานอื่นๆ ที่พยายามดำเนินงานส่งเสริมการรู้เท่าทันสื่อในบริบทที่กว้างไปจากนิยามที่กำหนดโดย Ofcom แต่ก็ไม่ได้รับการส่งเสริมทั้งด้านทุนสนับสนุนและการยอมรับจากองค์กรต่างๆ เท่าที่ควร

องค์กรสื่อสารสาธารณะ

กฎบัตรและข้อตกลงซึ่งกำหนดบทบาทหน้าที่ของ BBC ระบุว่า การรู้เท่าทันสื่อถือเป็นภารกิจหนึ่งที่ BBC ในฐานะองค์กรสื่อแพร่ภาพกระจายเสียงสาธารณะต้องช่วยให้ประชาชน “สร้างความมั่นใจและทักษะ และกระตุ้นให้ผู้ชมเคลื่อนจากการบริโภคอย่างนิ่งเฉย (passive consumption) ไปสู่การมีส่วนร่วมอย่างกระตือรือร้น (active participation) และการเข้าร่วมอย่างสร้างสรรค์ (constructive engagement)” (BBC Media Literacy Strategy, 2013: 3) ภารกิจนี้ถือเป็นองค์ประกอบสำคัญของเป้าหมายต่อสาธารณะของ BBC ทั้งการรักษาความเป็นพลเมืองและประชาสังคม การส่งเสริมการเรียนรู้และการศึกษารวมถึงการกระตุ้นให้เกิดความคิดสร้างสรรค์และวัฒนธรรมที่ดีงาม

ก่อนหน้านี้ ยุทธศาสตร์การรู้เท่าทันสื่อของ BBC จะเน้นไปที่การพัฒนาทักษะการเข้าถึง (access) และใช้ (use) สื่อ โดยเฉพาะการเข้าถึงและใช้สื่อดิจิทัลสำหรับผู้ที่ยังไม่เคยใช้ อย่างไรก็ตาม ผลการศึกษาในช่วงต่อมาพบว่าการเสริมสร้างทักษะการเข้าถึงสื่อออนไลน์ควรควบคู่ไปกับการพัฒนาทักษะการทำความเข้าใจ (understand) และสร้างสรรค์ (create) เพื่อให้ประชาชนมีส่วนร่วมและได้รับประโยชน์สูงสุดจากเนื้อหาและบริการที่หลากหลายของ BBC ทางออนไลน์ ยุทธศาสตร์การรู้เท่าทันสื่อของ BBC ในปี ค.ศ. 2013 จึงเน้นการรู้เท่าทันสื่อดิจิทัล ซึ่งสอดคล้องกับยุทธศาสตร์ของ Go ON UK เครือข่ายการกุศลขององค์กรพันธมิตรที่มุ่งกระตุ้นและสนับสนุนให้ประชาชน ภาคธุรกิจ และองค์กรการกุศลได้รับประโยชน์สูงสุดจากการใช้สื่อออนไลน์ และทำให้สหราชอาณาจักรเป็นประเทศที่มีทักษะดิจิทัลสูงสุด (ibid.: 4) ในส่วนของเด็กและเยาวชนนั้น ยุทธศาสตร์ของ BBC เน้นการทำความเข้าใจความเสี่ยงออนไลน์ การสร้างภูมิคุ้มกันทางอารมณ์เพื่อลดอันตรายที่เป็นผลจากกิจกรรมออนไลน์ และการเป็นแหล่งข้อมูลเกี่ยวกับการรับมือและเยียวยาผลกระทบหรืออันตรายจากการใช้สื่อออนไลน์ให้กับเด็กและเยาวชน

กิจกรรมของ BBC เกี่ยวกับการส่งเสริมการรู้เท่าทันสื่อ สารสนเทศ และดิจิทัล เช่น โครงการ BBC School Report ที่จัดอบรมการเป็นนักข่าวให้

กับนักเรียนและนำผลงานของเด็กและเยาวชนไปเผยแพร่ทางช่องทางของ BBC การจัดอบรมเรื่องข่าวและข้อมูลปลอม (fake news and fake information) ในโรงเรียน และการจัดทำเว็บไซต์ที่เป็นแหล่งข้อมูลออนไลน์สำหรับนักการศึกษา และผู้ปกครองเกี่ยวกับบทเรียนและคู่มือเรื่องการรู้เท่าทันสื่อ เป็นต้น

สถาบันการศึกษา

ผลการสำรวจของ Julian McDougall and Luis Pereira (2017) พบว่า แนวทวิวิชาการมีงานวิจัยเกี่ยวกับการรู้เท่าทันสื่อและดิจิทัลอย่างสม่ำเสมอ ส่วนประเด็นที่มีการขับเคลื่อน ได้แก่ การรู้เท่าทันแนวคิดเกี่ยวกับพลเมืองหรือความเป็นพลเมือง (civic literacy/citizenship) การให้ความรู้เรื่องการรู้เท่าทันสื่อดิจิทัล การเชื่อมโยงระหว่างภาคส่วนที่เกี่ยวข้องทั้งภาคเอกชนและภาคประชาสังคม การอบรมครู อย่างไรก็ตาม งานที่ยังขาดคือ การประเมินระดับการรู้เท่าทันสื่อดิจิทัล นโยบายและกฎหมายที่ส่งเสริมการรู้เท่าทันสื่อดิจิทัล นโยบายการให้การศึกษาด้านการรู้เท่าทันสื่อดิจิทัลสำหรับผู้เรียนที่มีความต้องการพิเศษ (special needs education) กลไกการกำกับดูแลร่วมกัน การรายงานในระดับชาติ และการให้ทุน

นอกจากนี้ การที่ Ofcom ซึ่งเป็นหน่วยงานด้านการสื่อสารเป็นเจ้าภาพหลักในการกำหนดนโยบายด้านการรู้เท่าทันสื่อ ทำให้หน่วยงานด้านการศึกษาไม่ค่อยมีบทบาท และอาจไม่เห็นความสำคัญในการบรรจุการรู้เท่าทันสื่อให้เป็นส่วนหนึ่งของหลักสูตรเท่าที่ควร แม้หน่วยงานด้านการศึกษาจะมองว่า การรู้เท่าทันสื่อถูกผนวกเข้าเป็นส่วนหนึ่งของวิชาด้านความเป็นพลเมือง เทคโนโลยีการสื่อสารและสารสนเทศ และภาษาอังกฤษอยู่แล้ว แต่ก็ไม่สะท้อนความสำคัญของแนวคิดนี้ อย่างชัดเจนนัก (Wallis and Buckingham, 2016)

ภาคประชาสังคมและภาคเอกชน

การดำเนินงานส่งเสริมการรู้เท่าทันสื่อและการรู้เท่าทันดิจิทัลของภาคประชาสังคม ที่ทำงานด้านความปลอดภัยทางอินเทอร์เน็ต ได้แก่ การจัดทำเว็บไซต์เพื่อเป็นแหล่งข้อมูลออนไลน์เกี่ยวกับความรู้เท่าทันสื่อและดิจิทัลให้เด็ก เยาวชน ผู้ปกครอง และครู การจัดอบรมให้ผู้เกี่ยวข้อง และการจัดการประชุมและ

สัมมนาเพื่อเผยแพร่ความรู้ ขณะที่ภาคเอกชนและอุตสาหกรรมยังไม่มีบทบาทโดดเด่นในด้านการจัดกิจกรรม แต่เป็นส่วนสำคัญในการสนับสนุนทุนดำเนินงาน

ตัวอย่างเช่น Internet Matters องค์กรการกุศลซึ่งได้รับเงินสนับสนุนจากบริษัทผู้ให้บริการอินเทอร์เน็ตขนาดใหญ่ในสหราชอาณาจักรหลายบริษัทจัดทำเว็บไซต์ให้คำแนะนำแก่ผู้ปกครองเกี่ยวกับการดูแลให้เด็กและเยาวชนใช้อินเทอร์เน็ตอย่างปลอดภัยและสร้างสรรค์ ส่วน UK Safer Internet Centre ซึ่งเป็นการร่วมงานระหว่างองค์กรการกุศล 3 แห่งที่มีพันธกิจในการสร้างอินเทอร์เน็ตให้เป็นพื้นที่ปลอดภัยสำหรับเด็กและเยาวชน ได้จัดงาน Safer Internet Day จัดอบรม และเป็นฐานข้อมูลออนไลน์เรื่องการใช้อินเทอร์เน็ตอย่างปลอดภัยให้เด็ก ผู้ปกครอง และครู ขณะที่ Childnet Digital Leaders Programme ของ Childnet ซึ่งเป็นความร่วมมือระหว่างภาคเอกชน สถาบันการศึกษา และภาคประชาสังคมในท้องถิ่น ก็มุ่งให้การศึกษาแก่ผู้ปกครองในการคุ้มครองเด็กและเยาวชนจากความเสี่ยงทางอินเทอร์เน็ต รวมทั้งให้ความสำคัญกับการเสริมสร้างศักยภาพและความมั่นใจของเด็กและเยาวชนในการใช้ประโยชน์จากสื่อดิจิทัล

นอกจากนี้ องค์กรที่ทำงานด้านการเลี้ยงดูและการปกป้องคุ้มครองเด็กและเยาวชนก็ดำเนินงานส่งเสริมการรู้เท่าทันสื่อและดิจิทัลในทิศทางเดียวกัน เช่น โครงการ Digital Families ของ Parent Zone องค์กรธุรกิจเพื่อสังคมที่ทำงานด้านการให้คำแนะนำกับผู้ปกครองในการดูแลลูกในยุคดิจิทัล หรือ National Society for the Prevention of Cruelty to Children (NSPCC) ก็จัดทำเว็บไซต์และโครงการอบรมให้ครูและนักเรียนเรื่องการใช้สื่อออนไลน์อย่างปลอดภัย และการรับมือกับการกลั่นแกล้งออนไลน์ เป็นต้น

โดยสรุป แม้สหราชอาณาจักรจะเป็นต้นแบบที่ดีในการศึกษานโยบายและการดำเนินงานส่งเสริม MIDL เนื่องจากมีประวัติการศึกษาวิจัยด้านนี้ที่ยาวนาน โดยเฉพาะการสำรวจและวิจัยอย่างสม่ำเสมอ การนำผลการศึกษาไปใช้ในการออกแบบนโยบาย การมีหน่วยงานจากหลายภาคส่วนและมีความเชี่ยวชาญต่างๆ ที่ดำเนินงานด้านนี้ รวมถึงการสร้างแหล่งข้อมูลออนไลน์ให้กับสถาบันที่เกี่ยวข้องกับการดูแลเด็กและเยาวชน แต่ Livingstone วิเคราะห์ว่า หน่วยงาน

เหล่านี้ยังขาดการประสานเพื่อเชื่อมโยงทุกงานเข้าด้วยกัน ขณะที่การตัดสินใจของรัฐบาลที่ปล่อยให้โรงเรียนดำเนินการกันเองก็ไม่เกิดประโยชน์เต็มที่ ดังนั้นการรู้เท่าทันจึงเป็นไปในลักษณะที่ตอบโจทย์การทำงาน (functional literacy) แต่อาจจะยังไม่เป็นการรู้เท่าทันเชิงวิพากษ์ (critical literacy) (McDougall and Pereira, 2017: 13)

อภิปรายผล

นโยบายและรูปแบบการดำเนินงานเพื่อส่งเสริม MIDL สำหรับเด็กและเยาวชนในประเทศกรณีศึกษาทั้งสาม ให้น้ำหนักกับการรู้เท่าทันดิจิทัล โดยเฉพาะการปกป้องคุ้มครองเด็กและเยาวชนจากเนื้อหาอันตรายและความเสี่ยงในการใช้สื่อดิจิทัล เนื่องจากสื่อดิจิทัลเป็นส่วนสำคัญในชีวิตประจำวันและการเรียนรู้ของเด็กและเยาวชนในปัจจุบัน นอกจากนี้ ยังพบการส่งเสริมทักษะการใช้สื่อให้เด็กและเยาวชนผลิตเนื้อหา (ทั้งการผลิตใหม่และผลิตซ้ำ) อย่างมีความคิดสร้างสรรค์ผ่านการให้การศึกษา การฝึกอบรม และการจัดกิจกรรมต่างๆ ขณะเดียวกันก็ให้ความสำคัญกับการให้ความรู้แก่บุคลากรในสถาบันที่เกี่ยวข้องกับการปกป้องคุ้มครองและส่งเสริมการเรียนรู้ของเด็กและเยาวชน ได้แก่ ครอบครัว โรงเรียน ที่สำคัญ การออกแบบและดำเนินนโยบายยังอยู่บนพื้นฐานของการสำรวจและศึกษาเพื่อติดตามสถานการณ์การใช้สื่อ สารสนเทศ และสื่อดิจิทัลของเด็กและเยาวชน และประชาชน

การดำเนินนโยบายเช่นนี้มองเห็นสื่อทั้งแบบดั้งเดิมและดิจิทัล รวมถึง MIDL ว่า เป็นเครื่องมือในการส่งเสริมศักยภาพการเรียนรู้และสมรรถนะในศตวรรษที่ 21 ของเด็กและเยาวชน รวมทั้งสอดคล้องกับการเสริมสร้างพลเมืองประชาธิปไตยที่มีจริยธรรมและความรับผิดชอบ รู้จักปกป้องตนเองจากภัยและความเสี่ยงจากสื่อ และจะไม่ก่อผลเสียต่อสังคมตามกรอบบรรทัดฐานและค่านิยมของสังคมนั้นๆ อย่างไรก็ตาม การส่งเสริมการคิดวิเคราะห์ การวิพากษ์ และการผลิตสื่อเพื่อแสดงถึงอัตลักษณ์ ความคิดเห็น และความต้องการของเด็กและเยาวชน ซึ่งเป็นรากฐานที่สำคัญอีกประการหนึ่งของการมีเสรีภาพในการแสดงความคิดเห็นและการมีส่วนร่วมในสังคมประชาธิปไตย ยังไม่ปรากฏเด่นชัดนัก

เมื่อพิจารณาตามแบบจำลองเชิงวาทกรรมในการวิเคราะห์จุดเน้นของนโยบายการรู้เท่าทันสื่อที่ McDougall et al. (2014: 7) นำเสนอ ผู้วิจัยเห็นว่านโยบายและแนวทางการดำเนินงานส่วนใหญ่เป็นไปตาม *Competence Models* กล่าวคือ เน้นสมรรถนะที่จะปกป้องคุ้มครองผู้ใช้จากอันตรายและความเสี่ยงในการใช้และให้ความหมายต่อสื่อ ขณะที่การส่งเสริมทักษะด้านการใช้และผลิตสื่อซึ่งเป็นส่วนหนึ่งของ *Citizenship Models* ก็เน้นการสร้างแรงงานคุณภาพ ผู้มี “ความสามารถสำหรับการจ้างงาน” มากกว่าการแสดงออกทางอัตลักษณ์และความคิดซึ่งจะนำไปสู่การมีส่วนร่วมทางสังคมการเมือง ส่วนนโยบายและรูปแบบการดำเนินงานตาม *Social Models* ซึ่งให้ความสำคัญต่อความต้องการใช้สื่อ (ที่อาจแตกต่างกัน) ของกลุ่มสังคมต่างๆ และ *Creativity Models* ซึ่งเน้นบทบาทของสื่อดิจิทัลและออนไลน์ในการเอื้อให้เกิดความคิดสร้างสรรค์ เช่น การส่งเสริมทักษะและพื้นที่ในการผลิตสื่อของเด็กและเยาวชน ก็มีไม่มากนัก นอกจากนี้ เมื่อใช้เกณฑ์การประเมินการดำเนินงานส่งเสริมการรู้เท่าทันสื่อของ Ofcom (2009) มาพิจารณา ก็พบว่า นโยบายและการดำเนินงานของประเทศกรณีศึกษาเน้นการส่งเสริมด้านการเรียนรู้และทักษะ รวมถึงความปลอดภัย การปกป้อง และความมั่นคง แต่ด้านการมีส่วนร่วมยังไม่เด่นชัด

ข้อค้นพบนี้สอดคล้องกับการวิเคราะห์ของ Weninger (2017a) ที่ชี้ว่าสภาพการณ์ทางการเมือง สังคม วัฒนธรรม เศรษฐกิจ และสถานการณ์สื่อในประเทศนั้นๆ มีอิทธิพลต่อความเข้าใจและการกำหนดนิยาม MIDL ของผู้มีส่วนได้ส่วนเสียและหน่วยงานที่เกี่ยวข้อง ผลที่เกิดขึ้นคือ หน่วยงานภาครัฐที่ควรจะเป็นเจ้าภาพในการกำหนดทิศทางของนโยบายและงานที่ส่งเสริม MIDL ในระดับประเทศอาจเลือกให้น้ำหนักกับมิติใดมิติหนึ่งของ MIDL ที่สอดคล้องกับนโยบายด้านอื่นๆ ของประเทศ โดยเฉพาะการเมือง เศรษฐกิจ และสังคม แต่ละเลยมิติที่เกี่ยวข้องกับการพัฒนาศักยภาพทางสิทธิเสรีภาพและการมีส่วนร่วมในสังคมประชาธิปไตยของพลเมือง

ปัญหาอีกประการหนึ่งเมื่อภาคส่วนต่างๆ ที่มีนโยบายและทำงานด้าน MIDL มีความเชี่ยวชาญต่างกัน รวมถึงมีความเข้าใจที่หลากหลายและแตกต่าง

เกี่ยวกับแนวคิดนี้ คือการที่ต่างฝ่ายต่างทำงานโดยไม่ได้พิจารณาจุดร่วมของนโยบาย กิจกรรม และทรัพยากรที่สามารถใช้ร่วมกันหรือประสานความร่วมมือกันได้ อีกทั้งความเปลี่ยนแปลงอย่างรวดเร็วของสังคมและเทคโนโลยีสารสนเทศ และการสื่อสาร ก็ทำให้ภาคส่วนต่างๆ ต้องเผชิญกับความท้าทายใหม่ๆ ที่ต้องรับมือและแก้ไข จนไม่มีเวลามาทะเลาะและทบทวนการทำงานอย่างลึกซึ้ง ทำให้ไม่สามารถนำผลการทำงานมาสังเคราะห์ให้เห็นภาพรวม พัฒนาการ เงื่อนไขและอุปสรรค เพื่อกำหนดยุทธศาสตร์ต่อไปได้อย่างชัดเจน (Wallis and Buckingham, 2016; McDougall and Pereira, 2017)

โดยสรุป ผลการศึกษาชี้ให้เห็นว่า ประเทศกรณีศึกษามีนโยบาย กิจกรรม และผู้มีส่วนได้ส่วนเสียที่มีบทบาทในการส่งเสริม MIDL สำหรับเด็กและเยาวชนที่โดดเด่น อีกทั้งยังมีผลประเมิน MIDL ในระดับที่น่าพอใจ¹⁴ โดยให้ความสำคัญต่อการให้ความรู้แก่เด็ก เยาวชน รวมทั้งบุคลากรที่เกี่ยวข้องกับการศึกษาและการดูแลเด็กและเยาวชน เพื่อให้คนรุ่นใหม่เติบโตพร้อมกับสมรรถนะในการใช้ชีวิตในศตวรรษที่ 21 โดยเฉพาะการใช้สื่อดิจิทัลในการเข้าถึงข้อมูลและการปกป้องตนเองจากความเสี่ยง เช่น ภาวะการติดเกมหรืออินเทอร์เน็ต หรือการกลั่นแกล้งทางออนไลน์ เพื่อเป็นพลเมืองที่รับผิดชอบและเป็นแรงงานคุณภาพในการพัฒนาเศรษฐกิจของประเทศต่อไป

แม้ประเด็นที่ถูกวิพากษ์คือ การไม่ให้นำหนักกับแนวคิดพลเมืองประชาธิปไตยมากนัก อย่างไรก็ตาม องค์ประกอบที่มีอยู่แล้วถือเป็นรากฐานที่เอื้อให้แนวคิด MIDL ถูกนำไปขับเคลื่อนต่อไปได้ ทั้งการมีหน่วยงานรัฐเป็นหลักในการขับเคลื่อนนโยบาย การสร้างองค์ความรู้และงานวิจัยในการพัฒนานโยบายและแนวทางการดำเนินงาน การมีแหล่งข้อมูล คู่มือ สื่อการสอน และการฝึกอบรม

¹⁴ ดัชนีด้านการรู้เท่าทันสื่อ (Media Literacy Index) ประจำปี ค.ศ. 2019 ที่จัดทำโดย The European Policies Initiative (EuPI) of the Open Society Institute-Sofia ประเมินให้สหราชอาณาจักรมี 60 คะแนนอยู่ในอันดับที่ 12 จาก 35 ประเทศในยุโรป ส่วนประเทศที่มีดัชนีด้านการรู้เท่าทันสื่อสูงที่สุดในยุโรปคือ ฟินแลนด์ มี 78 คะแนน (ดูเพิ่มเติมได้ที่ https://osis.bg/wp-content/uploads/2019/11/MediaLiteracyIndex2019_-ENG.pdf) ขณะที่ผลการสำรวจโดยเว็บไซต์ Statista.com เมื่อปี ค.ศ. 2017 พบว่าจากจำนวนชาวเกาหลีใต้ที่เข้าร่วมการสำรวจ 9,788 คน มากกว่าครึ่งมีความสามารถในการใช้อินเทอร์เน็ตและการสื่อสารผ่านสื่อดิจิทัล (ดูเพิ่มเติมได้ที่ <https://www.statista.com/statistics/764433/south-korea-media-literacy-by-ability/>)

เพื่อให้ผู้เกี่ยวข้องสามารถค้นคว้าและนำไปใช้ได้ และเครือข่ายภาคเอกชนและภาคประชาสังคมที่กระตือรือร้น ประเด็นที่นักวิชาการเสนอให้ประเทศเหล่านี้ดำเนินการจึงเป็นเรื่องการกำหนดนิยามให้ครอบคลุมและสอดคล้องกัน ทั้งในเชิงแนวคิดและทำงานระหว่างภาคส่วนต่างๆ รวมถึงมีการสำรวจและประเมินผลอย่างสม่ำเสมอ เพื่อให้แนวทางการดำเนินงานเป็นเอกภาพ และเสริมสร้างศักยภาพในการมีส่วนร่วมทางสังคมของคนรุ่นใหม่

สำหรับประเทศไทย บทเรียนจากประเทศกรณีศึกษาเพื่อให้การออกแบบและดำเนินนโยบายด้านการส่งเสริม MIDL สำหรับเด็กและเยาวชนมีประสิทธิภาพคือ การทำความเข้าใจและบูรณาการแนวคิดการรู้เท่าทันสื่อ การรู้เท่าทันสารสนเทศ และการรู้เท่าทันดิจิทัล ความเป็นพลเมืองในสังคมประชาธิปไตย และการพัฒนาสมรรถนะของมนุษย์ในศตวรรษที่ 21 การประสานงานระหว่างองค์กรต่างๆ เพื่อหาจุดร่วม วางยุทธศาสตร์ และแบ่งปันทรัพยากร รวมทั้งการติดตาม ประเมินผล และทบทวนนโยบายและโครงการเป็นสิ่งจำเป็น ขณะที่การสร้างระบบและกลไกส่งเสริม MIDL ให้กับบุคลากรที่ดูแลเด็กและเยาวชนอย่างครูและผู้ปกครองก็มีความสำคัญ เนื่องจากเป็นสถาบันหลักในการปกป้องคุ้มครองและส่งเสริมศักยภาพการเรียนรู้ของเด็กและเยาวชนให้เติบโตเป็นพลเมืองที่มีคุณภาพในการพัฒนาทางสังคมและเศรษฐกิจ รวมทั้งตระหนักถึงคุณค่าของสังคมประชาธิปไตยและมีส่วนร่วมในกระบวนการทางการเมืองและสังคมต่อไป

บรรณานุกรม

ภาษาไทย

สถาบันสื่อเด็กและเยาวชน และเครือข่ายการศึกษาเพื่อสร้างพลเมืองประชาธิปไตย (2559), *กรอบแนวคิดในการพัฒนาหลักสูตรการรู้เท่าทันสื่อ สารสนเทศ และดิจิทัล เพื่อสร้างพลเมืองประชาธิปไตย*, เอกสารประกอบการประชุมโต๊ะกลม การพัฒนา กรอบแนวคิด และหลักสูตรการรู้เท่าทันสื่อ สารสนเทศ และดิจิทัล เพื่อสร้างพลเมืองในระบอบประชาธิปไตย ณ โรงแรมแมนดาริน กรุงเทพฯ เมื่อวันที่ 22 มิถุนายน 2559.

อุษา บิ๊กกินส์ (2555), "การรู้เท่าทันสื่อและสารสนเทศ", *สุทธิปริทัศน์*, 26(80): 147-161.

ภาษาอังกฤษ

Chung, W et al. (2017), "Preparing Students for a New Global Age: Perspectives from a Pioneer 'Future School' in Singapore", in Choo, S. et al. (eds.), *Educating for the 21st Century: Perspectives, Policies and Practices from Around the World*. Singapore: Springer: 389-401.

King, D. et al. (2018), "Policy and Prevention Approaches for Disordered and Hazardous Gaming and Internet Use: an International Perspective", *Prevention Science*, 19(2): 233-249.

Koltay, T. (2011), "The Media and the Literacies: Media Literacy, Information Literacy, Digital Literacy", *Media, Culture & Society*, 33(2): 211-221.

Lankshear, C. and Knobel, M. (2008), "Introduction: Digital Literacies—Concepts, Policies and Practices", in Lankshear, C. and Knobel, M. (eds.). *Digital Literacies: Concepts, Policies and Practices*, New York, NY: Peter Lang: 1-16.

Lim, S. and Nekmat, E. (2009), "Media Education in Singapore—New Media, New Literacies?", in Cheung, C. (ed.), *Media Education in Asia*, Dordrecht: Springer: 185-197.

Lim, S. et al. (2011), "Singapore's Experience in Fostering Youth Media Production—the Implications of State-led School and Public Education Initiatives", in Fisherkeller, J. (ed.), *International Perspectives on Youth Media: Cultures of Production and Education* (Vol. 12), New York: Peter Lang: 84-102.

Lin, T. et al. (2015), "The Construct of Media and Information Literacy in Singapore Education System: Global Trends and Local Policies", *Asia Pacific Journal of Education*, 35(4): 423-437.

Livingstone, S. (2004), "What is Media Literacy?", *Intermedia*, 32(3): 18-20.

Martens, H. and Hobbs, R. (2015), "How Media Literacy Supports Civic Engagement in a Digital Age", *Atlantic Journal of Communication*. 23(2): 120-137.

- Mihailidis, P. (2016), "The Mobile Citizen: How a Media Literate Generation is Reshaping the Global Public Sphere", in Frechette, J. and Williams, B. (eds.), *Media Education for a Digital Generation*, New York, NY: Routledge: 235-243.
- Silver, A. (2009), "A European Approach to Media Literacy: Moving toward an Inclusive Knowledge Society", in Frau-Meigs, D. and Torrent, J. (eds.), *Mapping Media Education Policies in the World: Visions, Programmes, and Challenges*, New York, NY: The United Nations-Alliance of Civilizations in co-operation with Grupo Comunicar: 11-13.
- So, K. and Kang, J. (2014), "Curriculum Reform in Korea: Issues and Challenges for Twenty-first Century Learning", *Asia-Pacific Edu Res*, 23(4): 795-803.
- Wallis, R. and Buckingham, D. (2016), "Media Literacy: The UK's Undead Cultural Policy", *International Journal of Cultural Policy*, 25(2): 188-203.
- Weninger, C. (2017a), "Media Literacy Education in Singapore: Connecting Theory, Policy and Practice", in Chan, K. et al. (eds.), *Multidisciplinary Approaches to Media Literacy*, Beijing: Communication University of China Press: 399-416.
- _____. (2017b), "The "Vernacularization" of Global Education Policy: Media and Digital Literacy as Twenty-first Century Skills in Singapore", *Asia Pacific Journal of Education*, 37(4): 1-17.

สื่อออนไลน์

- BBC Media Literacy Strategy May 2013 [pdf]. (2013), retrieved 3 January 2020 from http://www.bbc.co.uk/learning/overview/about/assets/bbc_media_literacy_strategy_may2013.pdf
- Celot, P. (2014), *Media Literacy European Policy Recommendations: EAVI'S VERSION* [pdf], retrieved 3 January 2020 from <http://www.eavi.eu/wordpress/wp-content/uploads/2010/06/eavi%202014%20media%20literacy%20eu%20policy%20recommendations.pdf>
- Frau-Meigs, D. et al. (2014), *MIL Policies in Europe* [pdf], Presentation presented at the European Media Literacy Forum 2014, 28 May 2014, retrieved 3 January 2020 from http://ppemi.ens-cachan.fr/lib/exe/fetch.php/colloque140528/presentation_unesco_session_6.pdf
- Jeong, H. et al. (2009), "History, Policy, and Practices of Media Education in South Korea", in Frau-Meigs, D. and Torrent, J. (eds.), *Mapping Media Education Policies in the World: Visions, Programmes and Challenges*, retrieved 12 January 2019 from <http://www.unesco.org/new/en/communication-and-information/>

- resources/publications-and-communication-materials/publications/full-list/mapping-media-education-policies-in-the-world-visions-programmes-and-challenges//
- Lo, P. et al. (2014), "The Roles of the School Librarians as Information Literacy Specialists: A Comparative Study between Hong Kong, Shanghai, South Korea, Taipei and Japan", *New Library World*, 115(7/8): 314-339, <https://doi.org/10.1108/NLW-01-2014-0012>
- McDougall, J. and Pereira, L. (2017), *Digital Literacy and Education: Grid Report by Country* [pdf], retrieved 3 January 2020 from https://www.is1401eln.eu/fotos/editor2/meetings/uk_report.pdf
- McDougall, J. et al. (2014), "Media and Information Policies in the UK [pdf]", *ANR TRANSLIT and COST "Transforming Audiences/Transforming Societies"*, retrieved 3 January 2020 from http://eprints.lse.ac.uk/57103/1/Livingstone_media_information_literacy_2014_author.pdf
- Media Literacy Council Slammed for Oversimplifying Indications of Cyberbullying Children (2018), *Coconuts Singapore*, 26 August 2018, retrieved 12 January 2019 from <https://coconuts.co/singapore/news/media-literacy-council-slammed-oversimplifying-indications-cyberbullying-children/>
- Ng, E. (2012), Media Literacy Council is yet Another Attempt at Stifling Dissent, *Sgpolitics.net*, 1 August 2012, retrieved 12 January 2019 from <http://www.sgpolitics.net/?p=7781>
- Ofcom (2009), *Audit of learning-related media literacy policy development* [pdf], *Ofcom*, retrieved 3 January 2020 from http://stakeholders.ofcom.org.uk/binaries/research/media-literacy/Education_Policy_Audit_for_1.pdf
- UNESCO (2013), *Media and Information Literacy: Policy and Strategy Guidelines* [pdf], Paris, UNESCO, retrieved 3 January 2020 from <http://www.unesco.org/new/en/communication-and-information/resources/publications-and-communication-materials/publications/full-list/media-and-information-literacy-policy-and-strategy-guidelines/>
- _____. (2016), "Media and Information Literacy", *UNESCO*, retrieved 3 January 2020 from <http://www.unesco.org/new/en/communication-and-information/media-development/media-literacy/mil-as-composite-concept/>