

ความเป็นพลเมืองดิจิทัลในประเทศไทย

Digital Citizenship in Thailand

ขวัญชนก อายูยีน,

อุษา งามมีศรี และ สมใจ สืบเสาะ

มหาวิทยาลัยเทคโนโลยีราชมงคลรัตนโกสินทร์

Kwanchanok Aryuyuen,

Usa Ngammeeesri and Somjai Seubsor

Rajamangala University of Technology Rattanakosin, Thailand

Corresponding Author, E-mail: kwanchanok.ary@rmutr.ac.th

บทคัดย่อ

บทความนี้มีวัตถุประสงค์เพื่อนำเสนอแนวความคิดเกี่ยวกับความเป็นพลเมืองดิจิทัล และแนวทางการเป็นพลเมืองดิจิทัลในประเทศไทย ซึ่งความเป็นพลเมืองดิจิทัลเป็นทักษะที่สำคัญในปัจจุบัน เนื่องจากเทคโนโลยีดิจิทัลได้มีการพัฒนาไปอย่างรวดเร็วทำให้มีการใช้เทคโนโลยีดิจิทัลในการดำเนินชีวิตแทบทุกด้าน โดยองค์ประกอบที่สำคัญของการเป็นพลเมืองดิจิทัลในประเทศไทยเป็นสิ่งสำคัญที่ประชาชนไทยควรรู้ เพื่อให้สามารถดำเนินชีวิตได้อย่างเท่าทัน และปลอดภัย ดังนั้นหน่วยงานที่เกี่ยวข้องควรมีการจัดการเรียนรู้หรือพัฒนาทักษะความเป็นพลเมืองดิจิทัลให้กับประชาชนรุ่นใหม่ ให้สามารถเข้าถึง รู้เท่าทัน ไม่ตกเป็นเครื่องมือหรือถูกชักจูงไปในทางที่ผิด และมีทักษะที่จำเป็นต่อการดำเนินชีวิตในยุคดิจิทัลได้อย่างเหมาะสม

คำสำคัญ: พลเมืองดิจิทัล; ความเป็นพลเมืองดิจิทัล

Abstract

This article aims to present the concept of digital citizenship and guidelines for digital citizenship in Thailand. Digital citizenship is an important skill today because digital technology has developed rapidly, digital technology in almost every aspect of life. The important elements of digital citizenship in Thailand are important that Thai people should know to be able to live life in a timely and safe manner. Therefore, relevant agencies should organize learning or develop digital citizenship skills for the new generation of citizens to be able to access, know and not become a tool or be led in the wrong way and have the skills necessary to live life appropriately in the digital age.

Keyword: Digital Citizen; Digital Citizenship

* วันที่รับบทความ : 12 กันยายน 2566; วันที่แก้ไขบทความ 28 กันยายน 2566; วันที่ตอบรับบทความ : 29 กันยายน 2566

Received: September 12, 2023; Revised: September 28, 2023; Accepted: September 21, 2023

บทนำ

ในปัจจุบัน โลกมีการเปลี่ยนแปลงทางเทคโนโลยีดิจิทัลไปอย่างรวดเร็ว ความก้าวหน้าทางดิจิทัลนั้นเข้ามามีบทบาทในการดำเนินชีวิตทุก ๆ ด้าน ส่งผลกระทบต่อเศรษฐกิจ สังคม และวัฒนธรรมของประเทศไทย ซึ่งสร้างความท้าทายให้กับคนในสังคมไทย ด้วยการทำให้เทคโนโลยีเป็นส่วนหนึ่งของชีวิตประจำวัน โดยเฉพาะการติดต่อสื่อสาร การแลกเปลี่ยนข้อมูล หรือแม้แต่การทำธุรกรรมการเงิน เทคโนโลยีดิจิทัลจึงมีสำคัญในการขับเคลื่อนให้เกิดเป็นสังคมดิจิทัล ประชาชนจะต้องมีความรู้ความเข้าใจในเทคโนโลยีดิจิทัลเพื่อที่จะสามารถดำเนินชีวิตในยุคสมัยแห่งการเปลี่ยนแปลงนี้ได้อย่างปลอดภัย สามารถใช้งานเทคโนโลยีได้อย่างมีประสิทธิภาพ และมีความรับผิดชอบต่อสังคม

ความเป็นพลเมืองดิจิทัล (digital citizenship) คือแนวคิดและแนวปฏิบัติที่สำคัญซึ่งจะช่วยให้พลเมืองเรียนรู้ว่าจะใช้ประโยชน์จากเทคโนโลยีดิจิทัลและปกป้องตนเองจากความเสี่ยงต่าง ๆ อย่างไร รวมทั้งรู้จักเคารพสิทธิของตนเองและมีความรับผิดชอบต่อสังคมในโลกสมัยใหม่ ไปจนถึงเข้าใจผลกระทบของเทคโนโลยีดิจิทัลที่มีต่อสังคม และใช้มันเพื่อสร้างการเปลี่ยนแปลงทางสังคมในเชิงบวก ความเปลี่ยนแปลงเหล่านี้อาจสร้างโอกาสและความท้าทายใหม่ๆ มากขึ้น ทั้งในด้านเศรษฐกิจ การเมือง สังคม และการเข้าถึงโอกาสในการเรียนรู้ ซึ่งแม้ว่าเทคโนโลยีดิจิทัลอาจกลายเป็นส่วนหนึ่งของสังคมไปแล้ว แต่ยังมีบุคคลจำนวนมากที่ยังขาดทักษะและความรู้ที่จำเป็นในการควบคุมความปลอดภัยจากการใช้งานดิจิทัล รวมถึงขาดความรู้ความเข้าใจในเรื่องสิทธิและความรับผิดชอบในโลกยุคดิจิทัล

ประเทศไทยได้ให้ความสำคัญกับการพัฒนาเศรษฐกิจดิจิทัล โดยได้มีการผลักดันนโยบายการปรับเปลี่ยน ประเทศไทยให้ก้าวสู่ยุคประเทศไทย 4.0 และได้กำหนดแผนพัฒนาดิจิทัลเพื่อเศรษฐกิจโดยกระทรวงเทคโนโลยีสารสนเทศเพื่อการสื่อสารที่มียุทธศาสตร์ในการดำเนินงาน 6 ข้อ ได้แก่ 1) พัฒนาโครงสร้างพื้นฐานดิจิทัลประสิทธิภาพสูงให้ครอบคลุมทั่วประเทศ 2) ขับเคลื่อนเศรษฐกิจด้วยเทคโนโลยีดิจิทัล 3) สร้างสังคมคุณภาพด้วยเทคโนโลยีดิจิทัล 4) การปรับเปลี่ยนภาครัฐสู่การเป็นรัฐบาลดิจิทัล 5) พัฒนากำลังคนให้พร้อมเข้าสู่ยุคเศรษฐกิจและสังคมดิจิทัล และ 6) สร้างความเชื่อมั่นในการใช้เทคโนโลยีดิจิทัล (กระทรวงเทคโนโลยีสารสนเทศและการสื่อสาร, 2559 อ้างถึงใน มนตร์รัตน์ แก้วเกิด, 2564: 66 – 78)

จากปัญหาต่าง ๆ ที่เกิดขึ้นจากการใช้งานสื่อดิจิทัล สะท้อนให้เห็นว่าปัญหาดังกล่าวได้ส่งผลกระทบต่อเด็กและเยาวชนเป็นวงกว้าง และมีแนวโน้มที่เพิ่มจำนวน และสถานการณ์ที่รุนแรงอย่างต่อเนื่อง ในขณะที่โลกปัจจุบันได้เข้าสู่โลกดิจิทัลอย่างแท้จริง การใช้ชีวิตของมนุษย์ในยุคปัจจุบันมีความเกี่ยวข้องกับโลกออนไลน์อย่างไม่สามารถแยกออกจากกันได้ ดังนั้นเด็กในยุคดิจิทัลจะต้องเป็นผู้ที่ดำรงชีวิตอยู่ในโลกยุคดิจิทัลอย่างมีคุณภาพ โดยแนวคิดความเป็นพลเมืองดิจิทัล (digital citizenship) คือ การใช้เทคโนโลยีและการสื่อสารดิจิทัลในการกระทำหรือมีส่วนร่วมในกิจกรรมที่เกี่ยวข้องกับการเป็นพลเมือง การเชื่อมโยงกับชุมชน หรือการมีส่วนร่วมในการตัดสินใจทางสังคมและการปกครอง เช่น การสนับสนุนแคมเปญทางสังคมผ่านสื่อสังคม

ออนไลน์ หรือการใช้แพลตฟอร์มการเรียนออนไลน์เพื่อพัฒนาทักษะและความรู้ต่าง ๆ ในสังคมดิจิทัลครบวงจร และเมื่อผู้คนมีส่วนร่วมในรูปแบบนี้ เรียกว่า "พลเมืองดิจิทัล" หรือ "พลเมืองแห่งยุคดิจิทัล" ซึ่งสามารถมีผลในการเปลี่ยนแปลงและพัฒนาสังคมและการปกครองในยุคดิจิทัลที่เปลี่ยนแปลงอย่างรวดเร็ว ความเป็นพลเมืองดิจิทัลช่วยให้ผู้คนมีความตระหนักถึงความรับผิดชอบในการใช้เทคโนโลยีอย่างมีสติและความเข้าใจเกี่ยวกับผลกระทบที่อาจเกิดขึ้น และสร้างสังคมออนไลน์ที่ค่อนข้างปลอดภัยและรับผิดชอบต่อสังคมโดยรวม สอดคล้องกับ ทรรศนะของวรพจน์ วงศ์กิจรุ่งเรือง (2561) ที่กล่าวว่า ความเป็นพลเมืองดิจิทัล (digital citizenship) คือแนวคิดและแนวปฏิบัติ ที่สำคัญซึ่งจะช่วยให้พลเมืองเรียนรู้ว่าจะใช้ประโยชน์จากเทคโนโลยีดิจิทัลและปกป้องตนเองจากความเสี่ยงต่าง ๆ อย่างไร รวมทั้งรู้จักเคารพสิทธิของตนเอง และมีความรับผิดชอบต่อสังคมในโลกสมัยใหม่ ไปจนถึงเข้าใจผลกระทบของเทคโนโลยีดิจิทัลที่มีต่อสังคมและใช้มันเพื่อสร้างการเปลี่ยนแปลงทางสังคมในเชิงบวก (วรพจน์ วงศ์กิจรุ่งเรือง, 2561)

ดังนั้น หน่วยงานที่เกี่ยวข้องควรมีการจัดการเรียนรู้หรือพัฒนาทักษะความเป็นพลเมืองดิจิทัลให้กับประชาชนรุ่นใหม่ ให้สามารถเข้าถึง รู้เท่าทัน ไม่ตกเป็นเครื่องมือหรือถูกชักจูงไปในทางที่ผิด และมีทักษะที่จำเป็นต่อการดำเนินชีวิตในยุคดิจิทัลได้อย่างเหมาะสม

ความหมายและคุณลักษณะเบื้องต้นของพลเมืองดิจิทัล

การใช้เทคโนโลยีสารสนเทศอย่างสม่ำเสมอและมีประสิทธิภาพเป็นคุณลักษณะเบื้องต้นของการเป็นพลเมืองในยุคดิจิทัลนอกจากนี้บุคคลผู้นั้นจะต้องมีทักษะและความรู้ที่หลากหลายในการใช้อินเทอร์เน็ตผ่านอุปกรณ์และช่องทางการสื่อสารประเภทต่าง ๆ เช่น โซเชียลเน็ตเวิร์ก (Facebook, Twitter, Instagram, Line) และอุปกรณ์อิเล็กทรอนิกส์รูปแบบใหม่ (แท็บเล็ต และมือถือสมาร์ทโฟน) เป็นต้น อย่างไรก็ตามมีผู้ตั้งข้อสังเกตว่าทักษะการใช้อินเทอร์เน็ตและเทคโนโลยีสารสนเทศเพื่อประโยชน์ในการดำรงชีวิตประจำวันไม่เพียงพอต่อคุณลักษณะของการเป็นพลเมืองดิจิทัลที่สมบูรณ์ หากแต่บุคคลผู้นั้นจะต้องใช้เทคโนโลยีดังกล่าวในทางที่จะก่อให้เกิดประโยชน์ต่อบุคคลอื่นและสังคม เช่น การเคารพสิทธิและหน้าที่ของผู้อื่นตลอดจนการใช้เทคโนโลยีเพื่อสื่อสารกับภาครัฐและภาคเอกชนเพื่อก่อให้เกิดการเปลี่ยนแปลงในทางที่ดีและถูกต้อง

นักวิชาการหลายคนได้ให้ความหมายของความเป็นพลเมืองดิจิทัลเอาไว้ ดังนี้

Ribble Mike S., Gerald Bailey. (2004 : 6) กล่าวว่า พลเมืองดิจิทัล คือ บรรทัดฐานของพฤติกรรมเกี่ยวกับการใช้เทคโนโลยี

Karen Mossberger, Caroline J. Tolbert, and Ramona S. McNeal. (2004) พลเมืองดิจิทัล (Digital citizen) คือ การมีบรรทัดฐานของพฤติกรรมความรับผิดชอบต่อเรื่องการใช้เทคโนโลยีการที่เหมาะสม เข้าใจความซับซ้อนในปัญหา การละเมิดความผิดในการใช้เทคโนโลยีดิจิทัล

Karen Mossberger. (2008 : 173) พลเมืองดิจิทัล (Digital citizen) คือ ผู้ใช้อินเทอร์เน็ตเพื่อเข้าร่วมเป็นส่วนหนึ่งในกิจกรรมของกลุ่มสังคม เพื่อการมีส่วนร่วมในสังคม การเมืองของรัฐซึ่งจะต้องมีทักษะความรู้ และการใช้ เข้าถึงอินเทอร์เน็ตผ่านคอมพิวเตอร์ โทรศัพท์มือถือและอุปกรณ์พกพาที่สามารถเชื่อมต่ออินเทอร์เน็ตได้

Ribble Mike S. (2015 :15) พลเมืองดิจิทัล หมายถึง การใช้เทคโนโลยีอย่างเหมาะสมและมีความรับผิดชอบ เพื่อการดำเนินกิจกรรมการทำงานร่วมกันกับผู้อื่นเพื่อการสร้างสรรค์สังคม

UNESCO (2017 : 22) พลเมืองดิจิทัล หมายถึง ผู้ใช้เครื่องมือดิจิทัลที่สามารถเข้าถึงค้นหา และสร้างข้อมูลได้อย่างมีประสิทธิภาพ มีส่วนร่วมกับผู้ใช้รายอื่น มีลักษณะที่ใช้งานอย่างมีจริยธรรมและนำทางสู่สภาพแวดล้อมออนไลน์ที่ปลอดภัยและมีความรับผิดชอบในขณะเดียวกันก็ควรตระหนักเกี่ยวกับการใช้สิทธิของตนเองไม่ให้เกิดผลกระทบต่อผู้อื่น

กระทรวงดิจิทัลเพื่อเศรษฐกิจและสังคม (2560) ได้ให้ความหมายของคำว่าพลเมืองดิจิทัลไว้ว่า พลเมืองดิจิทัล คือ ประชาชนผู้ใช้เทคโนโลยีสารสนเทศอย่างสม่ำเสมอและมีประสิทธิภาพ โดยมีความสามารถในการเข้าถึงเทคโนโลยีสารสนเทศ การส่งรับสารอย่างมีมารยาท การเข้าใจและเคารพต่อกฎระเบียบและกฎหมาย การใช้เทคโนโลยีอย่างเหมาะสม และการส่งเสริมความปลอดภัยในการใช้เทคโนโลยี เป็นต้น

โดยสรุป พลเมืองดิจิทัล หมายถึง การมีปฏิสัมพันธ์กับบุคคลอื่นโดยใช้เครื่องมือและทรัพยากรดิจิทัล โดย การใช้งานดิจิทัลของพลเมืองดิจิทัลจะต้องมีพฤติกรรมและการปฏิบัติที่มีความเหมาะสม มีความตระหนักถึงความปลอดภัย สามารถส่งรับสารอย่างมีมารยาท เข้าใจและเคารพต่อกฎระเบียบและกฎหมาย มีจริยธรรมและไม่ส่งผลกระทบต่อตนเองและผู้อื่น

คุณลักษณะที่ดีของพลเมืองดิจิทัล

พลเมืองดิจิทัลที่มีคุณลักษณะที่ดี (Good Digital Citizens) มีองค์ประกอบหลายประการ สรุปได้โดยย่อ ดังนี้ (วรลักษณ์ สงวนแก้ว, 2558)

1. การตระหนักถึงความสามารถในการเข้าถึงเทคโนโลยีสารสนเทศของผู้อื่น

ผู้ใช้เทคโนโลยีสารสนเทศทุกคนควรตระหนักว่าบุคคลมีโอกาสดำเนินการเข้าถึงและมีศักยภาพใช้เทคโนโลยีสารสนเทศที่แตกต่างกัน พลเมืองดิจิทัลที่ดีจึงไม่ควรเลือกปฏิบัติและดูหมิ่นบุคคลผู้ขาดทักษะการใช้เทคโนโลยีฯ หากแต่จะต้องช่วยกันแสวงหามาตรการต่าง ๆ เพื่อเสริมสร้างความเสมอภาคในการเข้าถึงเทคโนโลยี อันจะทำให้สังคมและประเทศนั้น ๆ ก้าวเข้าสู่ยุคดิจิทัลได้อย่างภาคภูมิใจ

2. การเป็นผู้ประกอบการและผู้บริโภคที่มีจริยธรรม

เป็นที่ทราบกันโดยทั่วไปว่าเทคโนโลยีสารสนเทศได้เปลี่ยนแปลงระบบตลาดแบบดั้งเดิม (Traditional Marketplace) ไปสู่ตลาดในระบบอิเล็กทรอนิกส์ (Electronic Marketplace) และได้รับความนิยมอย่างแพร่หลายดังจะเห็นได้จากความหลากหลายของประเภทสินค้าที่สามารถซื้อขายได้ในระบบออนไลน์

ตลอดจนบริการประเภทต่าง ๆ ที่ผู้บริโภคสามารถทำธุรกรรมได้อย่างสะดวก พลเมืองยุคดิจิทัลจะต้องมีความซื่อสัตย์และมีศีลธรรมในการทำนิติกรรมและธุรกรรมทุกประเภทบนโลกออนไลน์ เช่น ไม่ซื้อขายและทำธุรกรรมที่ผิดกฎหมาย เช่น การดาวน์โหลดสิ่งที่มีลิขสิทธิ์โดยไม่จ่ายค่าลิขสิทธิ์ การดาวน์โหลดซอฟต์แวร์โดยไม่จ่ายค่าลิขสิทธิ์ การดาวน์โหลดสื่อที่มีลิขสิทธิ์โดยไม่จ่ายค่าลิขสิทธิ์ การดาวน์โหลดสื่อที่มีลิขสิทธิ์โดยไม่จ่ายค่าลิขสิทธิ์ เป็นต้น

3. การเป็นผู้ส่งสารและรับสารที่มีมรรยาท

รูปแบบการสื่อสารได้มีการพัฒนาและเปลี่ยนแปลงไปอย่างมากในช่วงศตวรรษที่ 21 ดังจะเห็นได้จากรูปแบบการสื่อสารผ่านอินเทอร์เน็ตที่สะดวก รวดเร็วและมีความเชื่อมโยงทั่วโลก เช่น อีเมลและโซเชียลมีเดียหลากหลายประเภท ปัจจุบันมีผู้ใช้ข้อได้เปรียบของช่องทางการสื่อสารดังกล่าวอย่างไม่เหมาะสม เช่น การส่งสารที่มีเจตนาหมิ่นประมาทผู้อื่นและการส่งสารที่มีเจตนาให้สังคมเกิดความแตกแยก ทั้งที่กระทำไปโดยเจตนาหรือรู้เท่าไม่ถึงการณ์ ดังนั้น พลเมืองดิจิทัลที่ดีจะต้องมีมรรยาทและความรับผิดชอบต่อการกระทำของตนในโลกออนไลน์ หรือ ที่เรารู้จักกันดีในนามของ (Digital Etiquette) ที่จะเป็เครื่องมือในการย้ำเตือนสติตลอดจนการกระทำที่เหมาะสมในการสื่อสารทุกประเภทในยุคดิจิทัล

4. การเคารพต่อกฎหมายและกฎระเบียบ

ปัจจุบันการทำธุรกรรมและนิติกรรมทางอิเล็กทรอนิกส์อยู่ภายใต้บังคับของกฎหมายและกฎระเบียบว่าด้วยการทำธุรกรรมทางอิเล็กทรอนิกส์ซึ่งมีวัตถุประสงค์หลักในการป้องกันและปราบปรามการละเมิด ในรูปแบบต่าง ๆ ที่มีลักษณะเป็นอาชญากรรมทางอิเล็กทรอนิกส์ เช่น การลักขโมยและการจารกรรมข้อมูลประเภทต่าง ๆ เช่น ข้อมูลทางธุรกิจและข้อมูลส่วนบุคคล ตลอดจนมาตรการคุ้มครองเกี่ยวกับทรัพย์สินทางปัญญาในรูปแบบต่าง ๆ ดังนั้น พลเมืองยุคดิจิทัลที่ดีจะต้องตระหนักและรับทราบถึงกฎหมายและกฎระเบียบดังกล่าว ตลอดจนมีความยับยั้งชั่งใจต่อการกระทำของตนที่อาจเป็นการละเมิดสิทธิของบุคคลอื่น

5. การใช้เทคโนโลยีให้มีความเหมาะสมและไม่ส่งผลเสียต่อสุขภาพ

การใช้เทคโนโลยีสารสนเทศที่ขาดความเหมาะสมอาจส่งผลเสียต่อสุขภาพโดยรวม เช่น ความเครียดต่อสุขภาพกายและสุขภาพจิตตลอดจนการก่อให้เกิดการสูญเสียสัมพันธภาพในสังคมได้ พลเมืองยุคดิจิทัลจะต้องควบคุมการใช้อุปกรณ์อิเล็กทรอนิกส์ให้มีความเหมาะสมเพื่อป้องกันมิให้เกิดอาการเสพติดต่อสิ่งดังกล่าวจนเกิดผลเสียต่อสุขภาพโดยรวมได้ นอกจากนี้ การลดปริมาณการสื่อสารแบบออนไลน์มาเป็นรูปแบบการสื่อสารแบบดั้งเดิมในบางโอกาสจะก่อให้เกิดผลดีต่อสัมพันธภาพของบุคคลใกล้ชิดอีกด้วย

6. เรียนรู้วิธีการเสริมสร้างความปลอดภัยในการใช้เทคโนโลยี

พลเมืองดิจิทัลนอกจากจะต้องเป็นผู้ที่มีทักษะในการใช้เทคโนโลยีอย่างมีประสิทธิภาพแล้วจะต้องเฝ้ารู้และให้ความสำคัญกับมาตรการเพื่อความปลอดภัยและการคุ้มครองข้อมูลส่วนบุคคลด้วย (Digital Security) เนื่องจากในยุคดิจิทัลนั้นผู้ไม่เจตนากระทำผิดและหลอกลวงสามารถใช้เทคโนโลยีที่มีความทันสมัยเพื่อหลอกลวงผู้อื่นได้ง่ายกว่ากระบวนการสื่อสารแบบดั้งเดิม วิธีการเสริมสร้างความปลอดภัยในการใช้

เทคโนโลยีสารสนเทศ ที่สามารถกระทำได้อย่างง่ายมีหลากหลายวิธี เช่น การติดตั้งระบบป้องกันการจารกรรม และการทำลายข้อมูลให้กับอุปกรณ์การสื่อสารทุกประเภท ตลอดจนรู้เท่าทันต่อรูปแบบและกลอุบายของอาชญากรอิเล็กทรอนิกส์ที่มีมีการพัฒนารูปแบบของการกระทำผิดอยู่เสมอ

Mike Ribble (2015 : 15) ได้ให้นิยามความเป็นพลเมืองดิจิทัลไว้ว่า เป็นเรื่องที่พลเมืองในยุคนี้ต้องเรียนรู้และควรจะทำความเข้าใจในเรื่องต่าง ๆ ของเทคโนโลยีดิจิทัล สามารถใช้เทคโนโลยีดิจิทัลได้อย่างถูกต้องและปลอดภัย และที่สำคัญต้องถูกตามหลักของกฎหมายทางเทคโนโลยีดิจิทัล

ซึ่งได้แบ่งคุณลักษณะความเป็นพลเมืองดิจิทัล เป็นคุณลักษณะใหญ่ ดังนี้

1. เคารพตนเองและเคารพผู้อื่น ประกอบด้วย

1.1 มารยาทในการใช้งานดิจิทัล (Digital Etiquette) หมายถึง ความรู้ ความเข้าใจในการใช้สื่อเทคโนโลยีดิจิทัลอย่างมีมารยาท มีความเหมาะสม และมีความเคารพต่อผู้อื่น เช่น การใช้งานอุปกรณ์เทคโนโลยีที่สาธารณะควรคำนึงถึงสถานที่และกาลเทศะด้วยเช่นเดียวกับความประพฤติอื่นๆ ซึ่งควรมีการสอนและปลูกฝังมารยาททางดิจิทัลตั้งแต่วัยเป็นนักเรียน เพื่อที่จะได้ดำเนินชีวิตในยุคดิจิทัลได้อย่างเหมาะสมต่อไป

1.2 การเข้าถึงสื่อดิจิทัล (Digital Access) หมายถึง ความสามารถในการเข้าถึงเทคโนโลยีดิจิทัลของผู้ใช้ ซึ่งผู้ใช้แต่ละคนมีระดับการเข้าถึงที่แตกต่างกัน ทั้งนี้ขึ้นอยู่กับสถานภาพทางเศรษฐกิจและสังคม ความทุพพลภาพ สถานที่อยู่ รวมถึงปัจจัยอื่น ๆ จึงควรส่งเสริมให้มีความเท่าเทียมกันในการเข้าถึงอย่างเสมอภาคและทั่วถึง การมีส่วนร่วมในกิจกรรมทางสังคมออนไลน์หรืออินเทอร์เน็ตอย่างเต็มตัว

1.3 การปฏิบัติตามกฎหมายดิจิทัล (Digital Law) หมายถึง การมีความรับผิดชอบต่อการกระทำทางอิเล็กทรอนิกส์ มีการตระหนักรวมถึงต้นตอต่อกฎหมาย หรือ นโยบายจากภาครัฐเกี่ยวกับการใช้เทคโนโลยีดิจิทัล เช่น การเข้าถึงข้อมูลบนอินเทอร์เน็ตบางประเภท การโพสต์ข้อความพาดพิงหรือข้อความที่ไม่เหมาะสมถึงผู้อื่น การละเมิดทรัพย์สินทางปัญญา การปลอมแปลงอัตลักษณ์ การละเมิดสิทธิส่วนบุคคล การดาวน์โหลดหรือแลกเปลี่ยนข้อมูล การส่งข้อความทางเพศ หรือสื่อลามก การขโมยข้อมูล รวมถึงการสร้างและเผยแพร่ไวรัส เป็นต้น ซึ่งผู้ใช้เทคโนโลยีดิจิทัลทุกคนต้องรับผิดชอบต่อการกระทำ ของตนเอง ถึงแม้ว่าการเข้าถึงและใช้อินเทอร์เน็ต การดาวน์โหลดเอกสาร เพลง หนังสือหรือการโพสต์รูป ข้อความ การค้นหาสิ่งที่ต้องการและอื่น ๆ ได้ง่ายขึ้นเป็นจุดแข็งของดิจิทัล แต่บ่อยครั้งที่นักเรียนเชื่อมต่อข้อมูลจากอินเทอร์เน็ตแล้วไม่พิจารณาว่าสิ่งที่ทำนั้นถูกต้อง หรือผิดกฎหมายหรือไม่ จึงควรมีการสอนนักเรียนให้มีความรู้ความเข้าใจถึงสิ่งที่ควรปฏิบัติในสังคมดิจิทัล ควรมีการจัดโครงสร้างสังคมดิจิทัล และปรับแก้กฎหมายในบางประเด็น เพื่อให้ทันต่อการเปลี่ยนแปลง โดยจะต้องมีหน่วยงานภาครัฐคอยดูแลการใช้งานให้เหมาะสม และดำเนินการกับผู้ที่ไม่ปฏิบัติตามกฎหมาย เพื่อที่จะสร้างคนรุ่นใหม่ให้เป็นพลเมืองดิจิทัลที่มีคุณภาพ

2. พัฒนาตนเองและสัมพันธ์กับผู้อื่น ประกอบด้วย

2.1 การสื่อสารดิจิทัล (Digital Communication) หมายถึง การติดต่อสื่อสารที่มีความหลากหลาย ทั้งวิธีการสื่อสาร การแลกเปลี่ยนข้อมูลผ่านทางระบบอิเล็กทรอนิกส์ เช่น การใช้โทรศัพท์มือถือ การใช้สื่อสังคมออนไลน์ การส่งข้อความ ซึ่งการสื่อสารที่ใช้ระบบดิจิทัลส่งเสริมให้สามารถเข้าถึงอีกผู้หนึ่งได้อย่างรวดเร็ว และมีผู้เข้ามาภายใต้ธุรกิจมีการใช้อีเมลมากกว่าโทรศัพท์ เพราะสามารถเก็บรักษาข้อมูลไว้ และแม้ว่าจะลบข้อความไปแล้ว ระบบปฏิบัติการสามารถดึงข้อมูลกลับมาได้ใหม่ รูปแบบเหล่านี้ได้สร้างโครงสร้างทางสังคมใหม่ของผู้ใช้เทคโนโลยีสารสนเทศและการสื่อสาร ดังนั้นต้องตระหนักว่า เมื่อไหร่ อย่างไร จึงสามารถใช้เทคโนโลยีที่เหมาะสมในการเผยแพร่ข้อมูลข่าวสารออกไป

2.2 การรู้เท่าทันสื่อดิจิทัล (Digital Literacy) หมายถึง การเรียนรู้เกี่ยวกับเทคโนโลยีเพื่อให้ผู้ใช้งานสามารถใช้งานได้อย่างเหมาะสมที่สุด สามารถกระตุ้นการเรียนรู้แบบใหม่ๆ โดยเลือกวิธีที่สร้างสรรค์ โดยการอบรมการใช้เทคโนโลยีเหล่านั้นอย่างเพียงพอประกอบกับการเรียนรู้การใช้เทคโนโลยีด้วยตนเอง ซึ่งในปัจจุบันการเรียนการสอนมีการนำเทคโนโลยีเข้าไปใช้มากขึ้นและซับซ้อนขึ้นทุกปี แต่การสอนคอมพิวเตอร์ยังเป็นการเรียนแบบเดิม ๆ ไม่ได้สอนเกี่ยวกับการใช้เทคโนโลยีที่เหมาะสม ซึ่งนักเรียนรุ่นใหม่ต้องการการเรียนรู้ใหม่ ๆ เกี่ยวกับดิจิทัล การใช้งานดิจิทัลอย่างสร้างสรรค์ โรงเรียนควรจัดทำหลักสูตรที่นักเรียนสนใจและต้องการ เช่น หลักสูตรพลเมืองดิจิทัล หลักสูตรผู้ประกอบการค้าด้านเทคโนโลยี เป็นการสร้างโอกาสการเรียนรู้แบบใหม่ให้นักเรียน

2.3 การทำธุรกิจผ่านสื่อดิจิทัล (Digital Commerce) หมายถึง ความสามารถในการซื้อขายสินค้าผ่านระบบอิเล็กทรอนิกส์อย่างชาญฉลาดทั้งในฐานะผู้บริโภคและผู้ผลิต ซึ่งนักเรียนควรได้เรียนรู้เกี่ยวกับการเป็นผู้บริโภคออนไลน์ที่มีวิจารณญาณ มีความสามารถในการคิดวิเคราะห์ความน่าเชื่อถือได้ของข้อมูล ไม่ถูกหลอกลวงขโมยข้อมูลส่วนบุคคล หมายเลขบัตรเครดิต เลขที่บัญชีธนาคาร หรือข้อมูลอื่น ๆ สามารถการป้องกันตนเองจากการถูกหลอกลวงได้

3. การปกป้องตนเองและปกป้องผู้อื่น ประกอบด้วย

3.1 การปฏิบัติตนอย่างมีความรับผิดชอบตามสิทธิของตนเองและสิทธิของผู้อื่น (Digital Rights and Responsibility) หมายถึง การรับรู้ถึงสิทธิ เสรีภาพ ข้อกำหนด หรือข้อตกลงสำหรับทุกคนในโลกดิจิทัล เมื่อทำการสร้าง หรือเผยแพร่ จะต้องได้รับการคุ้มครองสิ่งเหล่านั้นตามสมควร โดยไม่ละเมิดสิทธิ และไม่สร้างความเสียหายแก่ผู้อื่น ซึ่งการเป็นสมาชิกที่สมบูรณ์ของสังคมดิจิทัล หมายความว่าผู้ที่ต้องการอยู่ในกลุ่ม ต้องแสดงความรับผิดชอบในฐานะสมาชิกกลุ่มของสังคมดิจิทัล ต้องปฏิบัติตามกฎกติกาของกลุ่มที่ตั้งไว้ ต้องช่วยเหลือสมาชิกคนอื่น ๆ ที่อยู่ในกลุ่ม เมื่อสร้างผลงานหรือมีการเผยแพร่ข้อมูลต่าง ๆ ผู้เผยแพร่ต้องปกป้องสิ่งที่ทำจากคนอื่นไม่ให้คนอื่นลอกเลียนแบบและตระหนักว่าคนอื่น ๆ ก็ต้องปกป้องงานและข้อมูลของเขาเช่นกัน หากพบเห็นการลอกเลียนแบบควรดำเนินการทันทีโดยรายงานผู้ที่เป็นเจ้าของทรัพย์สินทางปัญญา

หรือผู้ที่ทำหน้าที่ดูแลระบบของเครือข่ายสังคมออนไลน์นั้นเพื่อเป็นการแสดงความรับผิดชอบในฐานะสมาชิกที่ดีของสังคมดิจิทัล

3.2 ความปลอดภัยในการใช้งานดิจิทัล (Digital Security) หมายถึง การรู้ถึงการป้องกันการควบคุมภัยจากโลกดิจิทัล เพื่อรับรองความปลอดภัย ประกอบไปด้วย 2 ส่วนด้วยกัน 1) ความปลอดภัยทางอุปกรณ์ดิจิทัล คือ การป้องกันข้อมูลไม่ให้ผู้อื่นสามารถขโมยข้อมูล หรือรับรู้ข้อมูลส่วนบุคคล 2) ความปลอดภัยจากการใช้งาน เช่น การหลีกเลี่ยงการนัดพบผู้คนจากสื่อสังคมออนไลน์ที่ยังไม่รู้จักดีพอ ซึ่งในการใช้งานดิจิทัลต้องมีความมั่นใจว่าข้อมูลส่วนตัวจะมีความปลอดภัย เครือข่ายออนไลน์ต่าง ๆ มักมีระบบป้องกันข้อมูลที่เป็นระบบซึ่งมีการป้องกันการขโมยข้อมูลและระบบป้องกันไวรัสไว้ในระบบอยู่แล้ว แต่ก็ควรมีการป้องกันข้อมูลส่วนตัวด้วย จึงควรสอนนักเรียนให้เรียนรู้เกี่ยวกับการป้องกันข้อมูลสำคัญ ๆ ของตนเอง เช่น การใส่รหัสผ่านที่ซับซ้อน การป้องกันจากไวรัสคอมพิวเตอร์ และควรมีการช่วยป้องกันข้อมูลสำคัญของผู้อื่นด้วย

3.3 การใช้งานดิจิทัลโดยไม่ส่งผลเสียต่อสุขภาพและพลานามัย (Digital Health and Wellness) หมายถึง ความเป็นอยู่ที่ดีทั้งทางด้านกายภาพและจิตใจในโลกเทคโนโลยีดิจิทัล ผู้ใช้เทคโนโลยีดิจิทัลจะต้องมีความรู้ ความเข้าใจถึงความเสี่ยงดังกล่าว เช่น อาการมือชาจากการทำงานกับคอมพิวเตอร์ รวมถึงอาการตาล้าและท่าทางที่ไม่เหมาะสมสามารถพบได้ทั่วไปในกิจกรรมที่เกี่ยวข้องกับเทคโนโลยีดิจิทัล ส่วนความเป็นอยู่ที่ดีด้านจิตใจนั้น เช่น การเสพติดอินเทอร์เน็ต หรือ ความเครียดจากการใช้เทคโนโลยีดิจิทัล ซึ่งสามารถก่อให้เกิดปัญหาทั้งทางกายภาพและจิตใจ ควรมีการกำหนดระยะเวลาในการใช้ในแต่ละครั้งให้เหมาะสม การเปลี่ยนอิริยาบถทั้งด้านร่างกายและสายตาให้ได้พักบ้างในระหว่างการใช้งานดิจิทัล และควรถือเป็นเรื่องจำเป็นที่ครูต้องสอนนักเรียนให้ทราบถึงผลร้ายของการใช้งานดิจิทัลที่ไม่เหมาะสม

สำนักงานพัฒนาธุรกรรมอิเล็กทรอนิกส์ (ETDA) (2564) ซึ่งเป็นองค์กรในการขับเคลื่อนเศรษฐกิจและสังคมด้วยธุรกรรมทางอิเล็กทรอนิกส์โดยสร้างความร่วมมือกับทุกภาคส่วน เพื่อรองรับการเปลี่ยนแปลงอย่างเท่าทันกับสถานการณ์โลก ได้เล็งเห็นความสำคัญของการพัฒนาประชาชนคนไทยให้สามารถใช้งานโลกดิจิทัลทั้งการทำธุรกรรม และทำกิจกรรมต่างๆ บนโลกดิจิทัลอย่างรู้เท่าทันให้สามารถเป็นพลเมืองดิจิทัลได้โดยสมบูรณ์ จึงได้พัฒนาคู่มือเนื้อหาสำหรับหลักสูตร Digital Citizen เพื่อให้ประชาชนได้นำไปใช้สำหรับศึกษาเรียนรู้ และเป็นแนวทางในการใช้ชีวิต อีกทั้งยังสามารถทำธุรกรรมบนโลกดิจิทัลอย่างรู้เท่าทัน มั่นคง และปลอดภัยภายใต้บริบทความฉลาดทางดิจิทัลทั้งหมด 5 ด้าน ได้แก่ 1) อัตลักษณ์ดิจิทัล คือ ภาพลักษณ์และตัวตนในโลกดิจิทัล ซึ่งเกิดขึ้นจากข้อมูลทุกอย่างที่เผยแพร่อยู่บนโลกออนไลน์ที่จะเป็นข้อมูลให้ผู้อื่นจดจำตัวตนของเราในโลกดิจิทัล ตั้งแต่ชื่อ นามสกุล หมายเลขประจำตัวประชาชน รูปภาพ เบอร์โทรศัพท์ ข้อมูลการติดต่อที่ถูกบันทึกและจัดเก็บในรูปแบบดิจิทัล หรืออิเล็กทรอนิกส์ เพื่อระบุและยืนยันตัวตนของบุคคลหรือองค์กรในสายตาของระบบคอมพิวเตอร์และเครือข่ายอินเทอร์เน็ต

2) การใช้เทคโนโลยีอย่างเหมาะสม (Digital Use) คือ การใช้เทคโนโลยีดิจิทัลให้เป็นประโยชน์และเหมาะสมตามวัตถุประสงค์และความต้องการของผู้ใช้ โดยไม่ก่อให้เกิดผลกระทบต่อสุขภาพ อารมณ์ สภาพจิตใจ และความสัมพันธ์กับครอบครัว ซึ่งอาจจะต้องจัดสรรเวลาการใช้งาน และเลือกอุปกรณ์เทคโนโลยีที่เหมาะสมกับการใช้งาน

3) การจัดการความปลอดภัยในโลกดิจิทัล (Digital Security) คือ กระบวนการและมาตรการที่ใช้เพื่อปกป้องข้อมูลและระบบคอมพิวเตอร์จากการบุกรุกและการละเมิดความเป็นส่วนตัวในสภาพแวดล้อมดิจิทัล การจัดการความปลอดภัยในโลกดิจิทัลมีความสำคัญอย่างมากเนื่องจากเทคโนโลยีและอินเทอร์เน็ตมีบทบาทสำคัญในชีวิตประจำวันของผู้คนและธุรกิจทุกประเภท ดังนั้น การป้องกันข้อมูลและระบบคอมพิวเตอร์จากการถูกบุกรุกหรือการโจมตีมีความสำคัญเพื่อรักษาความลับและความคงเส้นคงวาของข้อมูลและระบบเทคโนโลยีอย่างมีประสิทธิภาพและความมั่นคง ซึ่งในการใช้งานดิจิทัลต้องมีความมั่นใจว่าข้อมูลส่วนตัวจะมีความปลอดภัย เครือข่ายออนไลน์ต่าง ๆ มักมีระบบป้องกันข้อมูลที่เป็นระบบซึ่งมีการป้องกันการขโมยข้อมูลและระบบป้องกันไวรัสไว้ในระบบอยู่แล้ว แต่ก็ควรมีการป้องกันข้อมูลส่วนตัวด้วย จึงควรสอนประชาชนให้เรียนรู้เกี่ยวกับการป้องกันข้อมูลสำคัญ ๆ ของตนเอง เช่น การใส่รหัสผ่านที่ซับซ้อน การป้องกันจากไวรัสคอมพิวเตอร์ และควรมีการช่วยป้องกันข้อมูลสำคัญของผู้อื่นด้วย

4) การรู้เท่าทันดิจิทัล (Digital Literacy) คือ ความสามารถและความเข้าใจในการใช้เทคโนโลยีดิจิทัลและสื่อดิจิทัลอย่างมีประสิทธิภาพ รวมถึงการจัดการข้อมูลและข้อมูลดิจิทัล การเป็นผู้เข้าใจและผู้ใช้สื่อออนไลน์ การเข้าใช้เครื่องมือและแอปพลิเคชันออนไลน์ และการมีความสามารถในการคัดเลือกและประเมินข้อมูลที่พบบนอินเทอร์เน็ตและสื่ออื่น ๆ ในโลกดิจิทัลการรู้เท่าทันดิจิทัลเป็นทักษะสำคัญในสมัยปัจจุบันเนื่องจากโลกดิจิทัลเติบโตขึ้นอย่างรวดเร็ว คนที่มีการรู้เท่าทันดิจิทัลสามารถใช้เทคโนโลยีเพื่อการเรียนรู้ การทำงาน การสื่อสาร และการแก้ไขปัญหาในชีวิตประจำวันอย่างมีประสิทธิภาพมากขึ้น

5) การสื่อสารดิจิทัล (Digital Communication) คือ การติดต่อสื่อสารที่มีความหลากหลาย ทั้งวิธีการสื่อสาร การแลกเปลี่ยนข้อมูลผ่านทางระบบอิเล็กทรอนิกส์ เช่น การใช้โทรศัพท์มือถือ การใช้สื่อสังคมออนไลน์ การส่งข้อความ ซึ่งการสื่อสารที่ใช้ระบบดิจิทัลส่งเสริมให้สามารถเข้าถึงกันได้อย่างรวดเร็ว และมีผู้ใช้งานมากมายที่มีธุรกิจมีการใช้อีเมลมากกว่าโทรศัพท์ เพราะสามารถเก็บรักษาข้อมูลไว้ และแม้ว่าจะลบข้อความไปแล้ว ระบบปฏิบัติการสามารถดึงข้อมูลกลับมาได้ใหม่ รูปแบบเหล่านี้ได้สร้างโครงสร้างทางสังคมใหม่ของผู้ใช้เทคโนโลยีสารสนเทศและการสื่อสาร ดังนั้นต้องตระหนักว่า เมื่อไหร่ อย่างไร จึงสามารถใช้เทคโนโลยีที่เหมาะสมในการเผยแพร่ข้อมูลข่าวสารออกไป

สรุป

จากการศึกษาเอกสารและงานวิจัยที่เกี่ยวข้องพบว่า เทคโนโลยีดิจิทัลเข้ามามีบทบาทที่สำคัญในการดำเนินชีวิตในด้านต่าง ๆ ไม่ว่าจะเป็นด้านการเรียน การดำเนินชีวิต หรือแม้แต่การทำธุรกรรมการเงิน เทคโนโลยีดิจิทัล จึงมีส่วนในการขับเคลื่อนให้เกิดเป็นสังคมดิจิทัล ซึ่งคุณลักษณะความเป็นพลเมืองดิจิทัลเป็นทักษะความสามารถที่จะสามารถศึกษาเรียนรู้ ปฏิบัติงานในชีวิตประจำวัน เพื่อจะได้เป็นอยู่อย่างสมบูรณ์แบบในโลกยุคดิจิทัล มีการใช้สื่อใหม่ที่มีความทันสมัยและสามารถสื่อสารได้อย่างรวดเร็ว ไร้ขอบเขต การเป็นพลเมืองดิจิทัลนั้น แตกต่างจากการเป็นพลเมืองในศตวรรษก่อนหน้า การใช้ชีวิตในสังคมโลกและในสังคมออนไลน์ได้ขยายแนวความคิดความเป็นพลเมืองออกไป ความเป็นพลเมืองทุกวันนี้จึงไม่ได้ถูก ตีกรอบแคบ ๆ อีกต่อไป

การเป็นพลเมืองดิจิทัลในประเทศไทยนั้นจำเป็นที่จะต้องใช้เทคโนโลยีดิจิทัลอย่างมีประสิทธิภาพ มีความรับผิดชอบต่อการใช้เทคโนโลยีในทางที่สร้างประโยชน์ ไม่เป็นอันตรายต่อตัวเองและสังคม มีความเข้าใจถึงความสำคัญของความปลอดภัย ความเป็นส่วนตัวในโลกดิจิทัล และคำนึงถึงการใช้งานอย่างมีความรับผิดชอบและอย่างสร้างสรรค์ เนื่องจากสังคมดิจิทัลที่เติบโตอย่างรวดเร็วในด้านเทคโนโลยีและอินเทอร์เน็ต การเรียนรู้และการใช้เทคโนโลยีดิจิทัลอย่างเป็นประจำช่วยให้ผู้คนมีสิทธิ์ได้รับประโยชน์จากโอกาสทางดิจิทัล และเป็นส่วนสำคัญในการสร้างสังคมและเศรษฐกิจดิจิทัลที่ยั่งยืนในประเทศไทย

เอกสารอ้างอิง

- กระทรวงดิจิทัลเพื่อเศรษฐกิจและสังคม. (2560). *รายงานผลการสำรวจพฤติกรรมผู้ใช้อินเทอร์เน็ตในประเทศไทย ปี 2560*. กรุงเทพมหานคร: สำนักยุทธศาสตร์ สำนักงานพัฒนาธุรกรรมทางอิเล็กทรอนิกส์ (องค์การมหาชน).
- ชวนนท์ จันทร์สุข และคณะ. (2560). *ความสามารถในการบริหารเวลาของนักศึกษาพยาบาล วิทยาลัยพยาบาลบรมราชชนนี ชัยนาท* [เอกสารนำเสนอ]. การประชุมวิชาการ ระดับชาติ ครั้งที่ 14 . 7-8 ธันวาคม 2560. มหาวิทยาลัยเกษตรศาสตร์ วิทยาเขตกำแพงแสน นครปฐม, ประเทศไทย.
- มนต์รัตน์ แก้วเกิด และคณะ (2564). ความต้องการจำเป็นในการบริหารงานวิชาการของโรงเรียนมัธยมศึกษาตามแนวความคิดความเป็นพลเมืองดิจิทัล. *วารสารมนุษยศาสตร์และสังคมศาสตร์ มหาวิทยาลัยราชภัฏพิบูลสงคราม*. 15 (1), 66 – 78.
- ล้วน สายยศ และอังคณา สายยศ. (2543). *เทคนิคการวิจัยทางการศึกษา* (พิมพ์ครั้งที่ 3). สุวีริยาสาส์น.
- ล้วน สายยศ และอังคณา สายยศ. (2547). *การวัดด้านจิตพิสัย* สุวีริยาสาส์น.
- วรพจน์ วงศ์กิจรุ่งเรือง. (2561). *คู่มือพลเมืองดิจิทัล*. กรุงเทพมหานคร: สำนักงานส่งเสริมเศรษฐกิจดิจิทัล กระทรวงดิจิทัลเพื่อเศรษฐกิจและสังคม.

- วรลักษณ์ สงวนแก้ว. (2558). Digital Citizens: พลเมืองดิจิทัล. ออนไลน์. สืบค้นเมื่อ 20 กรกฎาคม 2565.
แหล่งที่มา [https://www.stou.ac.th/study/sumrit/1-59\(500\)/page2-1-59\(500\).html](https://www.stou.ac.th/study/sumrit/1-59(500)/page2-1-59(500).html).
- วิญญา วิศาลาภรณ์. (2548). การสร้างแบบทดสอบ. จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย.
- สมนึก ภัททิยธนี. (2541). การวัดผลการศึกษา. ประสานการพิมพ์.
- สำนักงานพัฒนาธุรกรรมอิเล็กทรอนิกส์ (ETDA). (2564). ส่งต่อความรู้สู่พลเมืองดิจิทัล. ออนไลน์. สืบค้นเมื่อ 5 มกราคม 2566. แหล่งที่มา: <https://www.etda.or.th/th/Our-Service/edc.aspx>.
- Bernardo Tabuenca et al. (2022). *Mind the gap: smoothing the transition to higher education fostering time management skills*. Universal Access in the Information Society, 2022 (21), 367-379.
- Hafiz Muhammad Ather Khan. (2016). *Exploring Relationship of Time Management with Teachers' Performance*. Bulletin of Education and Research, 38 (2), 249-263.
- Hair, J. et al. (2010). *Multivariate data analysis* (7th ed.). Upper saddleRiver, New Jersey : Pearson Education International.
- Mehdi Beyramijam. (2020). *Work-Family Conflict among Iranian Emergency Medical*.
- Mossberger, Karen. (2008). *Toward digital citizenship: Addressing inequality in the information age*. In *Routledge Handbook of Internet Politics*. Edited by Andrew Chadwick & Philip N. Howard. New York: Routledge.
- Razali et al. (2017). *The Impact of Time Management on Students' Academic Achievement*. Journal of Physics : Conference Series, 995 (2018), 1-7.
- Ribble, M. (2015). *Digital Citizenship in Schools: Nine Elements All Students Should Know*. (3rd ed.). Washington DC: International Society for Technology in Education.
- Ribble, Mike S.; Bailey, Gerald D.; Ross, Tweed W. 2004. Digital Citizenship: Addressing Appropriate Technology Behavior. *Learning & Leading with Technology*, v32 n1 p6-9, 11.
- Richelle V. Adams et al. (2019). *Impact of Time Management Behaviors on Undergraduate Engineering Students' Performance*. SAGE Publications, pp.199-211.
- UNESCO. (2017). *Digital Citizenship Education in Asia-Pacific Outcome Document*. Bangkok: UNESCO Asia and Pacific Regional Bureau for Education.