

ความเป็นพลเมืองในระบอบประชาธิปไตยกับการรู้ดิจิทัล

Democratic Citizenship and Digital Literacy

ศุภณัฐ เพิ่มพูนวิวัฒน์*

Supanat Permpoonwiwat**

ศรัณยู หมั่นทรัพย์***

Saranyu Mansap****

จารุวรรณ แก้วมะโน*****

Jaruwan Kaewmano*****

บทความนี้

Received

26 มกราคม 2565

Revised

18 พฤษภาคม 2565

Accepted

30 พฤษภาคม 2565

บทคัดย่อ

การวิจัยครั้งนี้มีวัตถุประสงค์เพื่อ 1) ศึกษาการรู้ดิจิทัลของพลเมืองในระบอบประชาธิปไตยของไทย 2) ศึกษาความสัมพันธ์ระหว่างพลเมืองในระบอบประชาธิปไตยของไทยกับการรู้ดิจิทัล และ 3) ศึกษาแนวทางส่งเสริมการรู้ดิจิทัลให้กับพลเมืองในระบอบประชาธิปไตย

วิธีวิจัยประกอบด้วยการสำรวจความคิดเห็นจากกลุ่มตัวอย่างจำนวน 400 คน ด้วยแบบสอบถามและเก็บข้อมูลเชิงคุณภาพด้วยการสนทนากลุ่ม และสัมภาษณ์ผู้ทรงคุณวุฒิจำนวน 13 คน สถิติที่ใช้ในการวิเคราะห์ข้อมูลได้แก่ ร้อยละ ค่าคะแนนเฉลี่ย ค่าเบี่ยงเบนมาตรฐาน เปรียบเทียบความคิดเห็นและพฤติกรรมด้วย f-test (ANOVA) และวิเคราะห์ความสัมพันธ์ ด้วยค่าสัมประสิทธิ์สหสัมพันธ์แบบเพียร์สัน - Pearson Product Moment Correlation Coefficient (r) ระหว่างพลเมืองในระบอบประชาธิปไตยและการรู้ดิจิทัล

* ผู้อำนวยการสำนักสันติวิธีและธรรมาภิบาล สถาบันพระปกเกล้า

** Director of The office for Peace and Governance, King Prajadhipok's Institute.

*** นักวิชาการผู้ชำนาญการ สถาบันพระปกเกล้า (ดร.)

**** Senior Academics, King Prajadhipok's Institute. (Ph.D.)

***** นักวิชาการผู้ชำนาญการ สถาบันพระปกเกล้า

***** Senior Academics, King Prajadhipok's Institute.

ผลการวิจัยพบว่า ด้านความเป็นพลเมืองในระบบประชาธิปไตย ผู้ตอบแบบสอบถามมีความเป็นพลเมืองในระบบประชาธิปไตยระดับมาก ($\bar{X} = 3.28$) โดยให้คุณค่ากับประชาธิปไตยระดับมาก ($\bar{X} = 3.39$) มีพฤติกรรมแสดงการให้คุณค่าประชาธิปไตยเป็นบางครั้ง ($= 2.45$)

ด้านการรู้ดิจิทัล ผู้ตอบแบบสอบถามมีการรู้ดิจิทัลอยู่ในระดับมาก ($\bar{X} = 2.61$) โดยมีความสามารถในการใช้ดิจิทัลในระดับมาก ($\bar{X} = 2.89$) และมีพฤติกรรมที่แสดงออกถึงการรู้ดิจิทัลบางครั้ง ($\bar{X} = 2.45$)

ความเป็นพลเมืองในระบบประชาธิปไตยมีความสัมพันธ์กับการรู้ดิจิทัลในทางบวกระดับกลางถึงสูง ($r = .455$) โดย การติดตามข่าวประเด็นทางสังคมที่เกี่ยวกับการละเมิดสิทธิ มีความสัมพันธ์กับการรู้ดิจิทัลในระดับสูงถึงสูงมาก คือ ($r = .502$) และความสัมพันธ์ระหว่าง การสนใจเรื่องราวในชุมชน การสนใจติดตามข่าวเกี่ยวกับการเมือง นักการเมือง พรรคการเมือง นโยบายรัฐบาล มีความสัมพันธ์กับการรู้ดิจิทัลในระดับปานกลางถึงสูง ($r = .387$) แสดงให้เห็นความสำคัญของการใส่ใจประเด็นสิทธิ และการมีส่วนร่วมกับการรู้ดิจิทัล

งานวิจัยมีข้อเสนอให้ภาครัฐกำหนดกรอบการทำงานการพัฒนาพลเมืองประชาธิปไตยที่รู้ดิจิทัลขึ้นในระดับชาติ ลดความซ้ำซ้อนและบูรณาการการทำงานส่งเสริมการรู้ดิจิทัลทั้งความรู้และปฏิบัติการเข้าด้วยกันอย่างเป็นระบบ มีองค์กรกลางเชื่อมโยงและติดตามสถานะการรู้ดิจิทัลของพลเมืองในสังคม และเป็นศูนย์รวบรวมข้อมูลองค์ความรู้ ความก้าวหน้าทางวิทยาการ รวมทั้งเครื่องมือส่งเสริมการรู้ดิจิทัลของพลเมืองที่ทุกฝ่ายใช้ประโยชน์ร่วมกัน และ กำหนดให้นำประเด็นการรู้ดิจิทัลบรรจุไว้ในกระบวนการเรียนการสอนซึ่งสามารถทำได้โดยทันที สำหรับหน่วยงานที่ทำงานส่งเสริมการรู้ดิจิทัลควรเชื่อมโยงคุณค่าประชาธิปไตยเข้าไว้ในงานรู้ดิจิทัล และ ควรมีการวิจัยติดตามประเมินการรู้ดิจิทัลของพลเมืองตามแนวทางสากลเพื่อทันต่อสถานการณ์การเปลี่ยนแปลงของเทคโนโลยีและพฤติกรรมผู้ใช้งานในโลกดิจิทัล

คำสำคัญ : พลเมือง, พลเมืองดิจิทัล, การรู้ดิจิทัล

Abstract

The objectives of this research were 1) to study the digital literacy of Thai people in democratic regime, 2) to study the correlation between Thai democratic citizenship and digital literacy, and 3) to study the ways to promote digital literacy among Thai democratic citizens.

The research method consisted of a survey of opinions by means of questionnaires from a sample of 400 people, and qualitative data were collected through group discussion and interviews with 13 experts. The statistics used in the data analysis were

percentage, mean score, and standard deviation. Opinion and behavior were compared with f-test (ANOVA) and correlation analysis was done between democratic citizens and digital literacy using Pearson Product Moment Correlation Coefficient (r).

The results showed that sample group had a high level of democratic citizenship ($\bar{X} = 3.28$), with a high level of democratic values ($\bar{X} = 3.39$), and sometime-demonstrated democratic values ($\bar{X} = 2.45$). The sample group had a high level of digital literacy ($\bar{X} = 2.61$), with a high level of digital proficiency ($\bar{X} = 2.89$), and sometime demonstrated digital literacy behavior ($\bar{X} = 2.45$)

Democratic citizenship was positively correlated with digital literacy at a medium to high level ($r = .455$). Awareness of rights is highly correlated to digital literacy, and public participation is correlated to digital literacy.

The research recommends that the government should establish a key framework for developing digitally literate democratic citizens at a national level. An authority should be established to collect knowledge, information, and develop tools to promote digital literacy and evaluate digital literacy status, and integrate digital literacy into the teaching and learning process. For agencies working to promote digital literacy, democratic values should be integrated into their work or developed into a curriculum for effective implementation, and there should be research to monitor and assess digital literacy of citizens according to international principles to keep up with changing situations of technology and the digital world.

Keywords: Citizenship, digital citizenship, digital literacy

บทนำ

ใน พ.ศ. 2564 ประชากรโลกจำนวน 7.8 พันล้านคน มีผู้ใช้เทคโนโลยีดิจิทัลทั้งฮาร์ดแวร์ โปรแกรมประยุกต์ หรือ แอปพลิเคชัน ผ่านเครือข่ายอินเทอร์เน็ต ประมาณ 5.27 พันล้านคน คิดเป็นร้อยละ 67.5 ใช้อินเทอร์เน็ต ประมาณ 4.80 พันล้านคน คิดเป็นร้อยละ 61 และใช้ โซเชียลมีเดีย 4.48 พันล้านคน คิดเป็นร้อยละ 57 (Internet World Stat, 2021, online; Worldometers, 2021, online; Kemp, 2021, online) ในประเทศไทย มีสถิติรายงานว่า ประชาชนไทยร้อยละ 69 อยู่บนโลกออนไลน์และเป็นประเทศที่ใช้โซเชียลมีเดียเป็นช่องทางหลักในการติดตามข่าวเป็นอันดับ 1 และเป็นประเทศที่เชื่อข่าวจากโซเชียลมีเดียเป็นอันดับ 2 ของโลก (Kemp, 2021, online) ขณะที่%๐สำนักงานพัฒนาธุรกรรมทางอิเล็กทรอนิกส์ สำรวจพบว่า ในปี พ.ศ. 2563 คนไทยใช้อินเทอร์เน็ตเฉลี่ยวันละ 11 ชั่วโมง 25 นาที (นับรวมทุกอุปกรณ์อิเล็กทรอนิกส์) เพิ่มขึ้นจากปี 2562 ถึง 1 ชั่วโมง 3 นาที และเพิ่มขึ้น 3 เท่าตัวจากปี 2556 ที่เริ่มสำรวจ

สถิติดังกล่าวแสดงให้เห็นอิทธิพลของเทคโนโลยีดิจิทัลที่มีต่อวิถีชีวิตของพลเมือง ความเป็นพลเมืองเปลี่ยนแปลงสู่พลเมืองดิจิทัล การแลกเปลี่ยนข้อมูล และเข้ามีส่วนร่วมทางการเมืองไร้ขอบเขตของประเด็น พื้นที่ และเวลา ความเป็นพลเมืองขยายตัวไปจากระดับรัฐหรือประเทศ กลายเป็นพลเมืองโลก (global citizen) ที่ยึดโยงกับคุณค่าประชาธิปไตยและสิทธิมนุษยชน รวมทั้งต้องมีความรู้ความสามารถในการใช้ชีวิตที่รู้ดิจิทัล (digital literacy)

แนวคิดการรู้ดิจิทัลเพื่อพัฒนาประชากรให้เท่าทันต่อการเปลี่ยนแปลงของโลกดิจิทัล UNESCO กำหนดไว้ 7 ลักษณะ คือ การรู้และเข้าใจคอมพิวเตอร์ การเข้าถึง และประเมินข้อมูล การจัดการข้อมูล การดัดแปลงข้อมูล การสร้างสรรค์ข้อมูล การส่งต่อข้อมูล และ การใช้ข้อมูลอย่างปลอดภัย (UNESCO, 2018, p.7) ในประเทศไทย

กระทรวงดิจิทัลเพื่อเศรษฐกิจและสังคมกำหนดในแผนพัฒนายุทธศาสตร์ที่ 3 ว่าด้วยการสร้างสังคมคุณภาพและทั่วถึงเท่าเทียมด้วยเทคโนโลยีดิจิทัล มีเป้าหมายให้ประชาชนมีความตระหนัก มีความรู้ ความเข้าใจ มีทักษะ และใช้เทคโนโลยีดิจิทัลให้เกิดประโยชน์ และสร้างสรรค์ (กระทรวงดิจิทัลเพื่อเศรษฐกิจและสังคม, 2559, ออนไลน์) และเกิดหน่วยงานส่งเสริมการรู้เท่าทันสื่อและดิจิทัล มีงานศึกษาเกี่ยวกับการรู้เท่าทันสื่อและดิจิทัล (พีระ จิโรสภณ และคณะ, 2559, น. 25; พีรวิชัย คำเจริญ และวีรพงษ์ พลนิกรกิจ, 2561, น. 25-26) และงานศึกษาความเป็นพลเมืองดิจิทัล (Chawaporn Dhamanitayakul, 2018, p. 52 ; ัญญฎาญจน์ สุภรัตน์เมธี และนุชประภา โมกข์ศาสตร์, 2562, น. 51-55) ซึ่งพบว่าพลเมืองในระบอบประชาธิปไตยกับโลกดิจิทัลเป็นสิ่งที่เชื่อมโยงกัน ความเป็นประชาธิปไตยทำให้พลเมืองมีเสรีภาพในการใช้ดิจิทัล มีการเคารพและยอมรับความคิดเห็นที่แตกต่าง มีความรับผิดชอบ ใช้อย่างสร้างสรรค์ ใช้หลักเหตุและผล ใช้ภาษาแบบสันติวิธี นำเสนอข้อมูลที่เป็นประโยชน์ รู้สิทธิ หน้าที่ และความรับผิดชอบตามกฎหมาย ไม่สร้างหลักฐานที่เป็นเท็จ ไม่ละเมิดการใช้ทรัพยากรคอมพิวเตอร์ โดยที่ตนเองไม่มีสิทธิ และคำนึงถึงผลกระทบที่จะเกิดขึ้นต่อสังคมอันเกิดจากการกระทำของตน

จากความเปลี่ยนแปลงของสังคมและเทคโนโลยีสู่โลกดิจิทัล และความจำเป็นของการรู้ดิจิทัล งานวิจัยนี้จึงกำหนดขึ้นเพื่อหาแนวทางส่งเสริมการรู้ดิจิทัลสำหรับพลเมืองในระบอบประชาธิปไตย โดยสำรวจความเป็นพลเมืองในระบอบประชาธิปไตยและการรู้ดิจิทัลหาความสัมพันธ์ระหว่างการเป็นพลเมืองในระบอบประชาธิปไตยและการรู้ดิจิทัลว่าเป็นไปในทิศทางใด และหากต้องการส่งเสริมการรู้ดิจิทัลสำหรับพลเมืองในระบอบประชาธิปไตยควรทำอย่างไร ทั้งนี้ เพื่อนำผลการวิจัยไปใช้ประโยชน์ในทางปฏิบัติต่อไป

วัตถุประสงค์ของการวิจัย

- 1) ศึกษาการรู้ดิจิทัลของพลเมืองในระบอบประชาธิปไตย
- 2) ศึกษาความสัมพันธ์ระหว่างพลเมืองในระบอบประชาธิปไตยกับการรู้ดิจิทัล
- 3) ศึกษาแนวทางส่งเสริมการรู้ดิจิทัลให้กับพลเมืองในระบอบประชาธิปไตย

กรอบแนวคิด

จากการทบทวนวรรณกรรมการรู้ดิจิทัลและพลเมืองในระบอบประชาธิปไตยกับการรู้ดิจิทัล นำไปสู่แนวคิดหลัก 2 แนวคิด ที่คณะผู้วิจัยนำมาอธิบายว่าพลเมืองในระบอบประชาธิปไตยใช้เทคโนโลยีดิจิทัลอย่างไรหรือไม่ อย่างไร ได้แก่

1) แนวคิดการรู้ดิจิทัลเพื่อการพัฒนาที่ยั่งยืน (UNESCO, 2018, p. 7) แนวคิดการพัฒนารู้ดิจิทัลของประชาชนที่นำไปใช้ทั่วโลกของ UNESCO นั้นประกอบไปด้วย หมวดการรวบรวมและการจัดการข้อมูล (collecting and managing information) และ หมวดการผลิตและการแลกเปลี่ยนข้อมูล (producing and exchanging information) รวม 7 ลักษณะของการรู้ดิจิทัล ดังนี้

1. การรู้และเข้าใจคอมพิวเตอร์ คือ การรู้และเข้าใจคอมพิวเตอร์และอุปกรณ์เข้าถึงสื่อดิจิทัล สามารถเลือกใช้ได้อย่างเหมาะสมและบรรลุวัตถุประสงค์ รู้จักและป้องกันความปลอดภัยในการใช้อุปกรณ์เครื่องมือ รู้ว่าอุปกรณ์เครื่องมือไม่ปลอดภัยและพึงระวัง
2. การเข้าถึงและประเมินข้อมูล คือ ความสามารถในการเข้าถึงข้อมูลที่ต้องการใช้ประโยชน์ สามารถประเมินคุณภาพ เป็นความจริง (facts) ประโยชน์ และแหล่งที่มาที่เชื่อถือได้ของข้อมูลและเนื้อหา

3. การจัดการข้อมูล คือ การจำแนก การจัดระเบียบข้อมูล การรีพอร์ตข้อมูล เพื่อใช้ประโยชน์จากข้อมูล สารสนเทศ และ เนื้อหา ที่ได้รับมาได้สูงสุด

4. การดัดแปลงข้อมูล คือ ความสามารถในการปรับแก้ให้ดีขึ้น หรือการบูรณาการข้อมูล สารสนเทศ หรือ เนื้อหาสู่องค์ความรู้ โดยตระหนักและเข้าใจต่อการต้องได้รับอนุญาตหรือการได้รับสิทธิก่อนการนำเข้า

5. การสร้างสรรค์ข้อมูล คือ การสร้างเนื้อหาเพื่อแสดงออกในสื่อดิจิทัล อย่างสร้างสรรค์ โดยตระหนักถึงวัตถุประสงค์ วิธีที่ใช้ และผู้รับเนื้อหา อย่างเหมาะสม โดยเฉพาะในกรณีโต้ตอบหรือมีส่วนร่วมกับสาธารณะ ซึ่งควรเป็นไปเพื่อประโยชน์ต่อสังคมส่วนรวม

6. การส่งต่อข้อมูล คือ การส่งต่อข้อมูลที่ผ่านการพิจารณาอย่างรอบคอบ ตรวจสอบสิ่งที่ต้องการส่งต่อ ยึดหลักการแสดงออกอย่างเคารพต่อผู้อื่นทางความคิด อัตลักษณ์ วัฒนธรรม ความหลากหลาย และรับผิดชอบต่อส่วนรวม

7. การใช้ข้อมูลอย่างปลอดภัย คือ การป้องกันอุปกรณ์ เนื้อหา ข้อมูลส่วนบุคคล และความเป็นส่วนตัวเพื่อสุขภาพกาย สภาพจิตใจ ในสภาพแวดล้อมดิจิทัล เพราะตระหนักถึงผลกระทบของเทคโนโลยีและสื่อดิจิทัลที่เกิดขึ้นได้ต่อสังคม

2) แนวคิดการเป็นพลเมืองในระบอบประชาธิปไตย ที่ประกอบด้วยการยึดถือคุณค่าประชาธิปไตยซึ่งได้จากการทบทวนวรรณกรรมความเป็นพลเมืองในงานของ Marshall, T.H. (1950, pp. 42-47), Adrent, Hannah (2019, online), Russell, Dalton (2009, pp. 20-32), Westheimer, Joel (2015, pp. 35-41) เอนก เหล่าธรรมทัศน์ (2551, น. 40-50) และจารุวรรณ แก้วมะโน (2561, น. 20) และงานศึกษาความเป็นพลเมืองดิจิทัลของ Chawaporn Dhamanitayakul (2018, p. 52) และณัฐกาญจน์ ศุภรัตน์เมธี และ นุชประภา โมกข์ศาสตร์ (2562, น. 51-55) ดังนี้

1. การเคารพและยอมรับ คือ การปฏิบัติต่อกันด้วยความเสมอภาคและเท่าเทียมและเป็นธรรม เคารพและยอมรับในความแตกต่างหลากหลาย ด้วยความอดทนอดกลั้น และสันติวิธี ปฏิบัติต่อกันอย่างเท่าเทียมกัน

2. การมีเหตุผล คือ การเป็นผู้มีและใช้เหตุผล คิดวิเคราะห์บนพื้นฐานของข้อมูล ข้อเท็จจริง เชื่อมโยงความสัมพันธ์ในเรื่องต่างๆ ด้วยเหตุผลและข้อมูล

3. ความรับผิดชอบ คือ การเป็นผู้ที่มีความรับผิดชอบ ต่อหน้าที่ ต่อตนเอง และผู้อื่น ทำหน้าที่ตามกฎหมายและตามบทบาททางสังคม และมีพฤติกรรมที่แสดงออกถึงการเป็นผู้รับผิดชอบ

4. หลักนิติธรรม คือการยึดหลักกฎหมายระเบียบ ข้อบังคับ กฎหมายของสังคม เพื่ออยู่อย่างมีความสุข ยึดคุณธรรมจริยธรรม และความโปร่งใส

ตรวจสอบได้ มีการแสดงออกถึงการเป็นผู้ยึดหลักการตามกฎหมายข้อบังคับเพื่อความสุขส่วนรวม

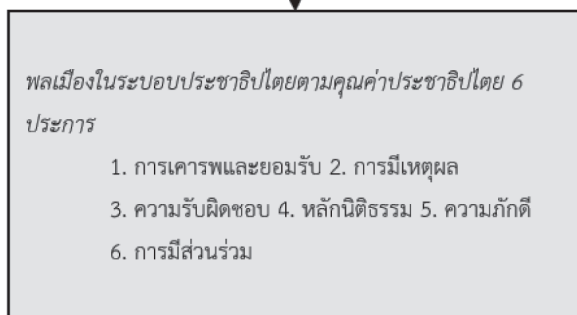
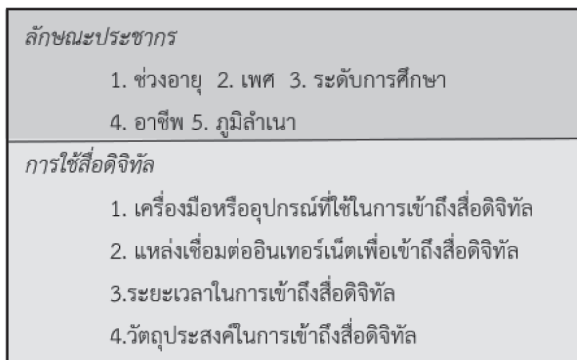
5. ความรักดี คือ การภูมิใจ และผูกพันรักดีต่อชุมชน และออกด้วยเสียสละเพื่อส่วนรวม การธำรงรักษาอัตลักษณ์ของตน

6. การมีส่วนร่วม คือ การร่วมกับส่วนรวมทั้งทางความคิดเห็นและการปฏิบัติ อาจแสดงออกด้วยการป้องกัน จัดการ แก้ไข และพัฒนาส่วนรวม ในประเด็นต่างๆ ด้วยสำนึกสาธารณะที่มุ่งประโยชน์ส่วนรวม

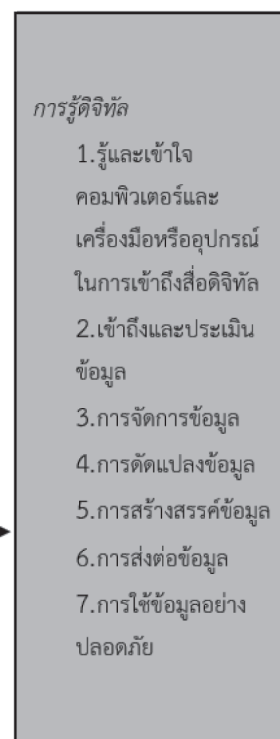
จากแนวคิดทั้ง 2 คณะผู้วิจัยกำหนดการยึดคุณค่าประชาธิปไตยเป็นตัวแปรต้นหรือตัวแปรอิสระ และการรู้ดิจิทัลเป็นตัวแปรตาม กล่าวคือ เพื่อวิเคราะห์ว่าผู้ตอบแบบสอบถามที่ยึดคุณค่าประชาธิปไตยนั้นมีการรู้ดิจิทัลเพียงใด และมีความสัมพันธ์กันหรือไม่

ภาพที่ 1 แสดงกรอบแนวคิดการวิจัย

ตัวแปรอิสระ



ตัวแปรตาม



ระเบียบวิธีวิจัย

กลุ่มตัวอย่างและการสุ่มตัวอย่าง – จากการสุ่มจังหวัดเป้าหมายและสุ่มกลุ่มตัวอย่างประชากรจากจังหวัดเป้าหมายจำนวน 400 ตัวอย่าง ตามสูตรของ Cochran (Cochran, 1977, p. 76) ระดับความเชื่อมั่นที่ 95% ค่าความคลาดเคลื่อน 0.05 เพื่อเป็นตัวแทนประชากรทั้ง 4 ภาค สำหรับการเก็บข้อมูลเชิงคุณภาพ และ กำหนดกลุ่มเป้าหมายเชิงคุณภาพ ประกอบด้วย คุณสมบัติ นักวิชาการ นักสื่อสารมวลชน ผู้แทนภาคประชาสังคมที่ทำงานด้านส่งเสริมการรู้ดิจิทัล

เครื่องมือที่ใช้ในการวิจัย ผู้วิจัยพัฒนาแบบสอบถามแบบสนทนากลุ่ม และแบบสัมภาษณ์ โดยพัฒนาคำถามสำหรับแบบสอบถามจากความหมายของลักษณะ 7 ประการของการรู้ดิจิทัล และ คุณค่าประชาธิปไตย 6 ประการ คำถามจะครอบคลุมนิยามความหมายของลักษณะดังกล่าว จากนั้นนำไปให้ผู้เชี่ยวชาญ 5 คน ประกอบด้วยด้านรัฐศาสตร์ด้านความเป็นพลเมือง ด้านการรู้เท่าทันสื่อ เพื่อพิจารณาความเที่ยงตรงตามเนื้อหา และปรับปรุงแบบสอบถามตามข้อเสนอของผู้เชี่ยวชาญ และนำไปหาความเชื่อมั่นกับกลุ่มทดลองจำนวน 50 ชุด พัฒนาเป็นแบบสอบถามจำนวน 55 ข้อ ประกอบด้วย

ส่วนที่ 1 : ข้อมูลทั่วไปและพฤติกรรมการใช้สื่อดิจิทัล จำนวน 10 คำถาม

ส่วนที่ 2 : คุณค่าประชาธิปไตย ประกอบด้วย ความคิดเห็นต่อคุณค่าประชาธิปไตย 6 ประการ และ พฤติกรรมแสดงออกต่อคุณค่าประชาธิปไตย 6 ประการ เพื่อวิเคราะห์พลเมืองในระบอบประชาธิปไตย จำนวน 24 คำถาม

ส่วนที่ 3 : การรู้ดิจิทัล จากแนวคิด UNESCO ทั้งความคิดเห็นและพฤติกรรมการใช้รู้ดิจิทัล จำนวน 21 คำถาม

กำหนดระดับคะแนน 1-4 เกณฑ์แปลความหมายจากคะแนนตามแนวคิดของ เบสท์ (Best, 1981, p. 82)

เครื่องมือได้รับการทดสอบความเที่ยงตรง (validity) และ ความเชื่อมั่น (reliability) โดยผลของการทดสอบความเชื่อมั่นเท่ากับ 0.87 อยู่ในระดับสูง เก็บข้อมูลระหว่างเดือน มิถุนายน – เดือน สิงหาคม 2564

การวิเคราะห์ข้อมูลและสถิติที่ใช้ ค่าร้อยละ ค่าคะแนนเฉลี่ย และค่าเบี่ยงเบนมาตรฐาน ใช้สถิติทดสอบ f-test ในการวิเคราะห์ความแปรปรวน (ANOVA) ค่าสัมประสิทธิ์สหสัมพันธ์แบบเพียร์สัน - Pearson Product Moment Correlation Coefficient (r) ที่ความหมายของระดับความสัมพันธ์ของ De Vaus (De Vaus, 2002, p. 259) และวิเคราะห์เนื้อหา (Content Analysis) สำหรับข้อมูลเชิงคุณภาพ

ผลการวิจัย

ข้อมูลทั่วไปของผู้ตอบแบบสอบถาม

ผู้ตอบแบบสอบถาม ใช้มือถือสมาร์ทโฟนในการเข้าถึงอินเทอร์เน็ต ใช้แหล่งอินเทอร์เน็ตส่วนตัวจากมือถือหรือที่พกอาศัย ใช้เวลา 5-6 ชั่วโมงต่อวันในการออนไลน์ เพื่อติดต่อสนทนากับเพื่อน

ความเป็นพลเมืองในระบอบประชาธิปไตยของผู้ตอบแบบสอบถาม

จากผลการวิจัยผู้ตอบแบบสอบถามมีความเป็นพลเมืองในระบอบประชาธิปไตย อยู่ระดับมาก ($\bar{X} = 3.28$) ให้คุณค่ากับประชาธิปไตยอยู่ในระดับมาก ($\bar{X} = 3.39$) มีพฤติกรรมแสดงการให้คุณค่าประชาธิปไตยเป็นบางครั้ง ($\bar{X} = 2.45$)

การให้คุณค่าประชาธิปไตยของผู้ตอบแบบสอบถามเรียงจากมากไปน้อย ดังนี้ คุณค่าของคนทุกคนที่แม้มีความแตกต่างกันแต่ทุกคนเป็นคนเหมือนกัน จึงต้องเคารพกันและกัน (เห็นด้วยอย่างยิ่ง/ $\bar{X} = 3.68$)

การปฏิบัติต่อกันอย่างเท่าเทียมเป็นเรื่องสำคัญในการอยู่ร่วมกันใน ชุมชน และสังคม (เห็นด้วยอย่างยิ่ง $/\bar{X} = 3.66$) การอยู่ร่วมกันในสังคมประชาธิปไตยต้องใช้เหตุใช้ผลต่อกันในประเด็นต่างๆ ที่เกิดขึ้นในสังคม (เห็นด้วยอย่างยิ่ง $/\bar{X} = 3.59$) คนในสังคมเดียวกันอยู่ภายใต้กฎหมายเดียวกัน และต้องบังคับใช้กฎหมายอย่างมีมาตรฐานเดียวกัน (เห็นด้วยอย่างยิ่ง $/\bar{X} = 3.58$) การปฏิบัติต่อกันอย่างไม่เท่าเทียมจะต้องแก้ไขและต้องใช้ความอดทนอดกลั้น และไม่ใช้ความรุนแรงทั้งทางกาย วาจา (เห็นด้วยอย่างยิ่ง $/\bar{X} = 3.56$) การปฏิบัติต่อกันอย่างไม่เท่าเทียม เช่น การลำเอียง การเลือกที่รักมักที่ชัง เป็นเรื่องที่ยอมรับไม่ได้ (เห็นด้วยอย่างยิ่ง $/\bar{X} = 3.47$) การแสดงออกต่อความคิดเห็นที่ไม่ตรงกับท่าน ต้องใช้ถ้อยคำที่สุภาพเหมาะสม (เห็นด้วยอย่างยิ่ง $/\bar{X} = 3.42$) การใช้ข้อมูลในการวิเคราะห์ต้องเป็นข้อมูลที่มาจากแหล่งข้อมูลที่เชื่อถือได้ จะตรวจสอบแหล่งที่มาของข้อมูลทุกครั้ง (เห็นด้วยอย่างยิ่ง $/\bar{X} = 3.42$) การละเลยไม่รับผิดชอบต่อการกระทำใดๆ เป็นสิ่งที่ไม่ถูกต้อง และการกระทำใดๆ ตามใจชอบจะเกิดผลกระทบต่อผู้อื่นเสมอ (เห็นด้วยอย่างยิ่ง $/\bar{X} = 3.42$) ปรากฏการณ์ต่างๆ ในสังคมล้วนเกิดจากความสัมพันธ์ทั้งทางลบและทางบวกของผู้คนสังคม (เห็นด้วยอย่างยิ่ง $/\bar{X} = 3.31$) การแก้ไขหรือป้องกันปัญหาของชุมชนและการพัฒนาชุมชนเป็นเรื่องที่ต้องทำ ทั้งอาจทำด้วยตนเองและทำร่วมกับผู้อื่น (เห็นด้วยอย่างยิ่ง $/\bar{X} = 3.30$) ชุมชนที่อยู่มีสิ่งดีๆ ที่ทำให้ ไม่อยากออกจากชุมชนนี้ (เห็นด้วย $/\bar{X} = 3.19$) ผู้มีส่วนช่วยทำให้ชุมชน สังคม หรือประเทศดีขึ้นกว่านี้ได้ และจะลงมือทำ (เห็นด้วย $/\bar{X} = 3.17$) กฎหมายคือเครื่องมือที่ทำให้ส่วนรวมมีความสุข (เห็นด้วย $/\bar{X} = 3.16$) การออกจากชุมชนที่อยู่ในปัจจุบันเพื่อแสวงหาสิ่งที่ดีกว่าเป็นสิ่งที่ควรทำ (ไม่ค่อยเห็นด้วย $/\bar{X} = 2.42$)

การแสดงพฤติกรรมที่สอดคล้องกับคุณค่าประชาธิปไตยของผู้ตอบแบบสอบถาม เรียงตามลำดับ

จากมากไปน้อย ดังนี้ ปฏิบัติตามกฎหมาย (ทุกครั้ง $/\bar{X} = 3.59$) หากรู้ว่าเป็นสิ่งที่ผิดกฎหมาย จะไม่กระทำการใดๆ ที่ละเมิดกฎหมายนั้น (ทุกครั้ง $/\bar{X} = 3.41$) ไม่เคยปฏิบัติตนให้เป็นปัญหา เช่น ไม่เป็นปัญหาต่อครอบครัว หรือไม่เป็นปัญหาต่อสังคม (บ่อยครั้ง $/\bar{X} = 3.06$) ติดตามข่าวเกี่ยวกับการเมือง นักการเมือง พรรคการเมือง นโยบายรัฐบาล (บ่อยครั้ง $/\bar{X} = 2.94$) สนใจเรื่องราวที่เกิดขึ้นในชุมชน และสังคมนรอบตัว ทั้งปัญหา และความเป็นไป ไม่ว่าเรื่องนั้นจะเกี่ยวข้องหรือส่งผลกับท่านหรือไม่ก็ตาม (บ่อยครั้ง $/\bar{X} = 2.92$) ติดตามข่าวประเด็นทางสังคมที่เกี่ยวกับการละเมิดสิทธิ (บ่อยครั้ง $/\bar{X} = 2.90$) มีส่วนร่วมในการแก้ไขปัญหาหรือพัฒนาส่วนรวมและชุมชน (บ่อยครั้ง $/\bar{X} = 2.77$)

วัตถุประสงค์ที่ 1 การรู้ดิจิทัลของพลเมืองในระบบประชาธิปไตยของไทย

ผลการวิจัยผู้ตอบแบบสอบถาม มีการรู้ดิจิทัลอยู่ในระดับมาก ($\bar{X} = 2.61$) มีความสามารถในการใช้ดิจิทัลในระดับมาก ($\bar{X} = 2.89$) และมีพฤติกรรมที่แสดงออกถึงการรู้ดิจิทัลบางครั้ง ($\bar{X} = 2.45$)

ความสามารถในการรู้ดิจิทัลของผู้ตอบแบบสอบถาม เรียงจากมากไปน้อย ดังนี้ สามารถใช้สื่อดิจิทัลเพื่อหาข้อมูลที่ท่านต้องการ (ระดับมาก $/\bar{X} = 3.07$) คัดกรองข้อมูลเพื่อนำมาใช้ประโยชน์ได้เสมอ (ระดับมาก $/\bar{X} = 3.00$) เข้าใจและวิเคราะห์ข้อมูลข่าวสารที่ได้รับจากสื่อดิจิทัลได้เป็นอย่างดี (ระดับมาก $/\bar{X} = 2.93$) รู้ว่าข้อมูลใดเชื่อถือได้หรือไม่ได้ (ระดับมาก $/\bar{X} = 2.91$) สามารถใช้อุปกรณ์เครื่องมือดิจิทัลเพื่ออำนวยความสะดวกหรือช่วยในการแก้ปัญหาในการเรียนหรือการทำงาน (ระดับมาก $/\bar{X} = 2.89$) ประเมินผลที่เกิดขึ้นจากข้อมูลข่าวสารออนไลน์ (ระดับมาก $/\bar{X} = 2.83$) จัดการกำจัดข้อมูลที่ไม่ใช้หรือใช้แล้วได้อย่างมีประสิทธิภาพ (ระดับมาก $/\bar{X} = 2.82$) จำแนกและ

จัดการข้อมูลจำนวนมากได้อย่างเป็นระบบและสามารถค้นหาได้ (ระดับมาก/ $\bar{X}$ = 2.77) จัดการกับข้อมูลที่ไม่เป็นจริง หรือ ข้อมูลที่เป็นข่าวปลอมทั้งทางบวกและทางลบของผู้คนในสังคม (ระดับมาก/ $\bar{X}$ = 2.76)

พฤติกรรมการใช้สื่อดิจิทัลของผู้ตอบแบบสอบถามเรียงจากมากไปน้อย ดังนี้ เคารพต่อความเป็นส่วนตัวของผู้อื่นในการใช้สื่อดิจิทัล (ทุกครั้ง/ $\bar{X}$ = 3.29) ตรวจสอบความถูกต้องของข้อมูลข่าวสารก่อนส่งต่อให้ผู้อื่น (บ่อยครั้ง/ $\bar{X}$ = 3.06) ส่งต่อข้อมูลผ่านสื่อดิจิทัลที่ท่านคิดว่ามีประโยชน์ต่อส่วนรวม (บ่อยครั้ง/ $\bar{X}$ = 2.95) เข้าชมเว็บไซต์ที่มีประโยชน์และมีเนื้อหาที่สร้างสรรค์ (บ่อยครั้ง/ $\bar{X}$ = 2.84) ใช้สื่อดิจิทัลเพื่อช่วยแก้ปัญหาต่างๆ ที่เกิดขึ้นในชีวิตประจำวัน (บ่อยครั้ง/ $\bar{X}$ = 2.79) ตรวจสอบความเชื่อถือได้ของข้อมูลที่ได้รับผ่านทางออนไลน์ (บ่อยครั้ง/ $\bar{X}$ = 2.68) เมื่อทำกิจกรรมใดๆ ท่านโพสต์ข้อมูล หรือ ส่งต่อข้อมูลให้ผู้อื่นได้รู้เสมอ (บางครั้ง/ $\bar{X}$ = 2.46) ใช้สื่อดิจิทัลในการออกเสียง (voting) เพื่อสนับสนุนหรือไม่สนับสนุน หรือการแสดงความคิดเห็นของท่าน ในฐานะสมาชิกของสังคมเพื่อประโยชน์ต่อชุมชน สังคม (บางครั้ง/ $\bar{X}$ = 2.32) โพสต์หรือนำรูป เนื้อหา ข้อความ โดยไม่อ้างอิงแหล่งที่มา (บางครั้ง/ $\bar{X}$ = 1.94) แสดงออกทางสื่อออนไลน์ ไม่ว่าจะเป็นตัวอักษร รูป วิดีโอคลิป หรืออื่นๆ โดยไม่คำนึงว่าจะส่งผลกระทบต่อใคร เพราะเป็นสิทธิ และเสรีภาพในการแสดงออก (ไม่เคยทำ/ $\bar{X}$ = 1.67) ใช้ข้อมูลของผู้อื่น หรือปลอมตัวตนของท่านเป็นผู้อื่นในการใช้สื่อดิจิทัล (ไม่เคยทำ/ $\bar{X}$ = 1.42) ส่งต่อข้อความหรือข้อมูลที่แสดงความไม่เคารพต่อผู้อื่น เช่น การล้อเลียน การใช้คำที่แสดงความเกลียดชัง หรือบิดเบือน ข้อความทำให้เกิดความเข้าใจผิด (ไม่เคยทำ/ $\bar{X}$ = 1.48)

ผลเปรียบเทียบความแตกต่างของการรู้ดิจิทัลตามลักษณะประชากรของผู้ตอบแบบสอบถาม พบว่า

ภูมิสำเนา มีค่าสถิติ F เท่ากับ 7.906 และระดับนัยสำคัญ เท่ากับ .000 ซึ่งน้อยกว่า 0.05 แสดงว่า **ภูมิสำเนาที่แตกต่างกันมีการรู้ดิจิทัลที่แตกต่างกัน**

ช่วงอายุ มีค่าสถิติ F เท่ากับ 20.883 และระดับนัยสำคัญ เท่ากับ .000 ซึ่งน้อยกว่า 0.05 แสดงว่า **ช่วงอายุที่แตกต่างกันมีการรู้ดิจิทัลที่แตกต่างกัน** เมื่อเปรียบเทียบความแตกต่างของค่าเฉลี่ยการรู้ดิจิทัลรายคู่ที่ระดับนัยสำคัญทางสถิติ 0.05 พบว่า

กลุ่มช่วงอายุน้อยกว่า 24 ปี มีการรู้ดิจิทัล แตกต่างกับกลุ่มช่วงอายุระหว่าง 51-56 ปี และกลุ่มช่วงอายุ 57 ปีขึ้นไป

กลุ่มช่วงอายุระหว่าง 51-56 ปี และกลุ่มช่วงอายุ 57 ปีขึ้นไป มีการรู้ดิจิทัล แตกต่างกับ ทุกกลุ่ม ซึ่งเมื่อพิจารณาจากค่าเฉลี่ย พบว่า กลุ่มช่วงอายุ 57 ปีขึ้นไป มีค่าเฉลี่ยต่ำกว่าทุกกลุ่ม

การศึกษา มีค่าสถิติ F เท่ากับ 13.847 และระดับนัยสำคัญ เท่ากับ .000 ซึ่งน้อยกว่า 0.05 แสดงว่า มีความแตกต่างของค่าเฉลี่ยอย่างน้อย 1 คู่ **การศึกษาที่แตกต่างกันมีการรู้ดิจิทัลที่แตกต่างกัน**

วัตถุประสงค์ที่ 2 ความสัมพันธ์ระหว่างพลเมืองในระบอบประชาธิปไตยกับการรู้ดิจิทัล

ผลการวิจัยพบว่า ความเป็นพลเมืองในระบอบประชาธิปไตย กับ การรู้ดิจิทัล มีความสัมพันธ์ในระดับกลางถึงสูง ($r = .455$)

ตารางที่ 1 แสดงค่าความสัมพันธ์ระหว่างความเป็นพลเมืองประชาธิปไตยกับการรู้ดิจิทัล

	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

จากตารางแสดง ความสัมพันธ์ระหว่างความเป็นพลเมืองประชาธิปไตยกับการรู้ดิจิทัล พบว่าค่าสัมประสิทธิ์สหสัมพันธ์ แสดงความสัมพันธ์ทางบวกในระดับปานกลางถึงสูง นัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .01 ($r = .455$) โดยมีค่า Sig. (2-Tailed) เท่ากับ .000 หมายความว่า ความเป็นพลเมืองในระบอบประชาธิปไตยมีความสัมพันธ์ทางบวกกับการรู้ดิจิทัล

การติดตามข่าวประเด็นทางสังคมที่เกี่ยวข้องกับการละเมิดสิทธิ มีความสัมพันธ์กับการรู้ดิจิทัล ในระดับสูงถึงสูงมาก ($r = .502$)

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

ความสัมพันธ์ในระดับต่ำถึงปานกลาง ($r = .298$ ถึง $r = .255$) ได้แก่ การตัดสินใจทำหรือไม่ทำอะไรใดๆ โดยคำนึงถึงสิ่งที่ต้องรับผิดชอบต่อ การละเลยไม่รับผิดชอบต่อ

ต่อการกระทำใดๆ หรือกระทำการใดๆ ตามใจชอบ จะเกิดผลกระทบต่อผู้อื่น ปรากฏการณ์ต่างๆ ในสังคม ล้วนเกิดจากความสัมพันธ์ทั้งทางลบและบวกของผู้คนสังคม และการกระทำความผิดๆ อย่างรับผิดชอบ ทั้งต่อตนเองและต่อผู้อื่น

วัตถุประสงค์ที่ 3 แนวทางส่งเสริมการรู้ดิจิทัลให้กับพลเมืองในระบอบประชาธิปไตย

จากการสัมภาษณ์และสนทนากลุ่มพบว่า การรู้ดิจิทัลมักเกิดขึ้นผ่านการเรียนรู้ทางสังคม แม้ประเทศไทยมีการส่งเสริมการรู้ดิจิทัลผ่านหน่วยงานภาครัฐและองค์กรอิสระ รวมทั้งกลุ่มองค์กรต่างๆ แต่ยังขาดการเชื่อมโยงแลกเปลี่ยนความรู้และทรัพยากรเพื่อใช้ส่งเสริมให้กับพลเมืองอย่างเป็นระบบ รวมทั้งการเข้าถึงองค์ความรู้นั้นไม่ปรากฏอยู่ในระบบการเรียนรู้ที่สามารถสร้างและส่งเสริมพลเมืองรู้ดิจิทัลได้ตั้งแต่วัยเยาว์ นอกจากนี้ระบบการศึกษายังไม่ได้พัฒนาทักษะคิดวิเคราะห์ให้กับผู้เรียนซึ่งส่งผลต่อการรู้ดิจิทัลที่ต้องใช้เหตุผลใช้การวิเคราะห์ไม่มากนักน้อย จึงมีข้อเสนอต่อแนวทางการส่งเสริมการรู้ดิจิทัลให้กับพลเมืองในระบอบประชาธิปไตยของไทย คือ

1) ส่งเสริมให้มีหน่วยงานด้านสร้างและส่งเสริมการรู้ดิจิทัลให้พลเมืองโดยบูรณาการ องค์ความรู้ ทรัพยากร เครื่องมือ และทุนสนับสนุนที่มีอยู่อย่างกระจัดกระจาย ให้บูรณาการการเรียนรู้ความเป็น

พลเมืองประชาธิปไตยและการรู้ดิจิทัล และส่งเสริมและ
พัฒนาการคิดวิเคราะห์ให้กับพลเมือง (critical thinking)
ผ่านระบบการศึกษาตั้งแต่ระดับพื้นฐาน

2) กำหนดการพัฒนาพลเมืองดิจิทัลเป็นเป้าหมาย
แห่งชาติ โดยทุกฝ่ายวางกรอบร่วมกัน สนับสนุนให้มีเวที
แลกเปลี่ยนทางด้านวิชาการ และประสบการณ์การทำงาน
ด้านการพัฒนาพลเมืองดิจิทัลอย่างสม่ำเสมอทุกปี
(Annual National Consortium) เพื่อสำรวจ
สถานะการเรียนรู้ดิจิทัลของพลเมืองไทยอย่างต่อเนื่อง
มีการเพิ่มเติมความรู้และวิจัยเกี่ยวกับการเรียนรู้ดิจิทัล
ของพลเมืองในสังคมไทยในมิติต่างๆ อย่างสม่ำเสมอ

3) ส่งเสริมให้เกิดการเรียนรู้ต่อเนื่อง โดยภาค
ประชาสังคมเข้ามามีบทบาทส่งเสริมพลเมืองในสังคมดิจิทัล
โดยยึดหลักปกป้องตนเอง (self-protection) และ
ปกป้องสังคม (social protection) ไปพร้อมกันด้วย
(อุษา บิ๊กส์กิน, สัมภาษณ์, 2564, 29 กรกฎาคม)

4) ส่งเสริมให้มีการพัฒนาองค์ความรู้ เครื่องมือ
ประยุกต์ใช้ความรู้ และการพัฒนาผู้ถ่ายทอดความรู้
ที่ครอบคลุมการรู้ดิจิทัล ด้วยการเสริมอำนาจให้พลเมือง
สามารถดูแลตนเองได้ ยกระดับการรู้ดิจิทัลของพลเมือง
จากการไม่เป็นผู้ส่งต่อข้อมูลที่ไม่ถูกต้องไปสู่การเป็น
ผู้แก้ไขข้อมูลให้ถูกต้องก่อนส่งต่อ (corrector) (สุภิญญา
กลางณรงค์, สัมภาษณ์, 2564, 9 สิงหาคม)

5) การรู้ดิจิทัลต้องพัฒนาควบคู่ไปกับพลเมืองที่มี
และใช้สิทธิและเสรีภาพในการพูดและแสดงความคิดเห็น
อย่างมีความรับผิดชอบ รู้กฎหมาย และรู้จักความเป็น
ส่วนตัวและใส่ใจต่อความปลอดภัยทั้งต่อตนเองและผู้อื่น
และ เสนอให้แพลตฟอร์มต่างๆ มีบทบาทในการจัดการ
มารยาททางดิจิทัล (digital etiquette) ของพลเมือง
ด้วย

ทั้งนี้ เงื่อนไขความสำเร็จของการส่งเสริมการรู้ดิจิทัล
คือ พลเมืองรู้ดิจิทัลต้องอยู่ในบริบทสังคมประชาธิปไตย

ที่เข้าถึงดิจิทัลได้อย่างเท่าเทียม ทัวทั้ง มีช่องทางและ
เครื่องมือในการเข้าถึงดิจิทัล

อภิปรายผลการวิจัย

จากผลการวิจัยที่พบความแตกต่างของค่าเฉลี่ย
กลุ่มช่วงอายุ 57 ปีขึ้นไป มีค่าเฉลี่ยต่ำกว่าทุกกลุ่ม และ
ช่วงอายุน้อยกว่า 24 ปี ที่มีค่าเฉลี่ยสูงกว่าทุกกลุ่ม
สอดคล้องกับงานศึกษาทั่วโลกด้านความสามารถใน
การใช้ดิจิทัลของช่วงวัยที่ดิจิทัลเนทีฟ (digital native)
หรือผู้เกิดในยุคดิจิทัลจะมีความสามารถในการเรียนรู้
ดิจิทัลได้เร็ว และมีระดับความสามารถในการใช้ดิจิทัล
สูงกว่าผู้อพยพดิจิทัล (digital migrant) ซึ่งส่วนใหญ่เป็น
วัยทำงานและผู้สูงอายุ ซึ่งถึงแม้ว่าจะสามารถใช้
งานดิจิทัลได้แต่ทักษะในการใช้งานดิจิทัลจะน้อยกว่า
กลุ่มดิจิทัลเนทีฟโดยเปรียบเทียบ จึงควรมุ่งเป้าหมาย
การส่งเสริมการรู้ดิจิทัลให้กลุ่มเป้าหมายดังกล่าวให้
เพิ่มขึ้น รวมทั้งพัฒนาทักษะในการใช้เทคโนโลยีดิจิทัล
เพื่อผลิตและสร้างสรรค์สื่อดิจิทัลด้วยตัวเอง การปกป้อง
ตรวจสอบข้อมูล ใช้ข้อมูลอย่างสร้างสรรค์และ
การดัดแปลงเพื่อประโยชน์สาธารณะอย่างไม่ละเมิดสิทธิ
และไม่ละเมิดลิขสิทธิ์

จากค่าความสัมพันธ์แสดงให้เห็นว่าการยึดคุณค่า
ประชาธิปไตยซึ่งเป็นตัวแปรต้นในการศึกษา
มีความสัมพันธ์กับการรู้ดิจิทัลซึ่งเป็นตัวแปรตาม ซึ่งเป็น
ความสัมพันธ์ทางบวก โดยแสดงให้เห็นว่า การรู้ดิจิทัล
มีความสัมพันธ์ในระดับสูงถึงสูงมากกับคุณค่า
ประชาธิปไตยการใส่ใจต่อส่วนรวมและการติดตาม
ประเด็นการละเมิดสิทธิ และในระดับปานกลางถึงสูง
กับ การสนใจเรื่องราวในชุมชน การติดตามข่าวเกี่ยวกับการเมือง นักการเมือง พรรคการเมือง นโยบายรัฐบาล
การเชื่อว่าตนสามารถช่วยทำให้ชุมชน สังคม
หรือประเทศดีขึ้น กล่าวได้ว่าพลเมืองที่ใส่ใจส่วนรวมจะมี
การใช้เทคโนโลยีดิจิทัลอย่างรู้ดิจิทัล จึงควรส่งเสริมเรื่อง
การมีส่วนร่วมและการใส่ใจในสาธารณะให้กับพลเมือง

ให้เพิ่มขึ้น อย่างไรก็ตาม นอกจากการมีส่วนร่วมแล้ว ความภูมิใจในตนและอัตลักษณ์ของตน การยึดหลักกฎหมาย ความรับผิดชอบ การใช้เหตุผล และการปฏิบัติต่อกันอย่างเคารพและยอมรับ ต่างมีความสัมพันธ์ทางบวกทั้งสิ้น อาจกล่าวได้ว่า การรู้ดิจิทัลจะปรากฏคุณค่าประชาธิปไตยพื้นฐานเสมอ พลเมืองพึงใช้สิทธิเสรีภาพที่มีอยู่เพื่อปกป้องศักดิ์ศรีความเป็นมนุษย์และเสรีภาพของผู้อื่นในสังคมร่วมกัน ในลักษณะของปกป้องตนเองและปกป้องสังคม ซึ่งในที่สุดจะนำไปสู่การแสดงออกที่เคารพต่อกัน ดังนั้น การส่งเสริมการรู้ดิจิทัลในพลเมืองระบบประชาธิปไตย ควรบูรณาการเนื้อหาสาระและหลักการประชาธิปไตยไปพร้อมกัน

ความสำคัญที่เป็นฐานของการรู้ดิจิทัลและการเป็นพลเมืองในระบบประชาธิปไตยไปพร้อมกันคือการสร้างพลเมืองที่มีความสามารถในการใช้เหตุผลเพราะการใช้เหตุผลเป็นส่วนสำคัญของการคิดวิเคราะห์และสัมพันธ์กับการรู้ดิจิทัล (Belshaw, 2011, pp. 47, 181) ทั้งการคิดวิเคราะห์ต่อสถานการณ์ต่างๆ ในฐานะผู้ใช้ ผู้ผลิต และผู้สื่อสาร (Starkey, 2012, pp. 68, 107) การสร้างพลเมืองยังต้องการการเรียนรู้ตลอดชีวิต (lifelong learning) ไปพร้อมๆ กับโลกเทคโนโลยีที่เปลี่ยนแปลงไปอย่างรวดเร็วด้วย ดังนั้น สิ่งแวดล้อมที่ไม่ใช่รัฐ เช่น ภาคประชาสังคม และครอบครัว สามารถทำหน้าที่ในฐานะตัวกลางทางสารสนเทศ ร่วมให้องค์ความรู้ในทุกระดับได้ตั้งแต่ปฐมวัย เพื่อสร้างภูมิคุ้มกันต่อการรู้ดิจิทัล (พิรวิชัย คำเจริญ และวีรพงษ์ พลนิกรกิจ, 2561, น. 27-28)

ข้อเสนอแนะ

จากผลการวิจัย มีข้อเสนอเพื่อนำไปใช้ดังนี้

1. บูรณาการความเป็นพลเมืองในระบบประชาธิปไตย (Democratic citizenship) กับการรู้ดิจิทัล (Digital literacy) ความรู้ทั้งสองมาบูรณาการ

ร่วมกันเพื่อเผยแพร่ อบรม หรือในการศึกษา โดยกำหนดกรอบการทำงานหลัก (framework) ที่ครอบคลุมมิติในการพัฒนาพลเมืองประชาธิปไตยที่รู้ดิจิทัลขึ้นในระดับชาติ เพื่อเป็นเข็มมุ่งให้ทุกฝ่าย ทุกหน่วยงาน เช่น กระทรวงศึกษาธิการ ควรปรับปรุงหลักสูตรการศึกษาขั้นพื้นฐาน สอนการคิดวิเคราะห์และการใช้เหตุผล โดยเริ่มตั้งแต่ระดับปฐมวัย ทั้งนี้ ครูผู้สอนต้องได้รับการพัฒนาความรู้ดังกล่าวด้วยเช่นกัน กระทรวงดิจิทัลเพื่อเศรษฐกิจและสังคม ควรเป็นหน่วยงานกลางในการเชื่อมทรัพยากรและเป็นศูนย์กลางของการขับเคลื่อน ทั้งนี้อาจร่วมกับ สำนักงานคณะกรรมการกิจการกระจายเสียง กิจการโทรทัศน์และโทรคมนาคม (กสทช.) ในด้านเทคโนโลยี สถาบันสื่อเด็กและเยาวชน (สสย.) ซึ่งเป็นองค์กรเอกชนที่มีเนื้อหาให้ความสำคัญกับการรู้เท่าทันสื่อสารสนเทศและสื่อดิจิทัล และ มูลนิธิการศึกษาเพื่อสร้างพลเมืองไทย (Thai Civic Education Foundation – TCE Foundation) ควรเป็นหน่วยสนับสนุนด้านองค์ความรู้และเชื่อมโยงเครือข่ายเข้าสู่กระบวนการบูรณาการทรัพยากร

ทั้งนี้ หน่วยงานของรัฐที่มีอำนาจหน้าที่ในการส่งเสริมความเป็นพลเมืองสามารถนำประเด็นรู้ดิจิทัลเข้าบรรจุไว้ในกระบวนการเรียนการสอนได้โดยทันที สำหรับหน่วยงานที่ทำงานด้านการส่งเสริมการรู้ดิจิทัลสามารถแนะนำแนวคิดหรือการเชื่อมโยงคุณค่าประชาธิปไตยเข้าร่วมไว้ในงานที่ดำเนินการอยู่ได้ในทันทีเช่นกัน

- 2) ต้องลดความซ้ำซ้อน กำหนดให้มีตัวกลางเชื่อมโยง ติดตามสถานะการรู้ดิจิทัลของคนในสังคม กำกับให้การส่งเสริมการรู้ดิจิทัลเป็นไปตามเป้าหมาย และเป็นศูนย์รวบรวมข้อมูลองค์ความรู้ ข้อมูลความก้าวหน้าทางวิทยาการ และเครื่องมือส่งเสริมการรู้ดิจิทัลของพลเมืองที่ทุกฝ่ายสามารถเข้ามาใช้ประโยชน์ร่วมกัน ทั้งนี้รูปแบบของตัวกลางอาจเป็นองค์กรภาครัฐที่ปรับจากหน่วยงานเดิม หรือเป็นภาคประชาสังคม หรือเป็นเอกชน ที่มีความคล่องตัวและมีงบประมาณสนับสนุน

3) ควรมีการวิจัยเพื่อติดตามประเมินการรู้ดิจิทัลของพลเมือง ตามแนวทางของ UNESCO ที่ใช้ในการส่งเสริมการรู้ดิจิทัลในพื้นที่ทั่วโลก เพื่อพัฒนาแนวทางในการทำงานส่งเสริมการรู้ดิจิทัลอย่างมีประสิทธิภาพขึ้น

ตามลักษณะ ซึ่งต้องดำเนินการอย่างรวดเร็วเพื่อทันต่อสถานการณ์ การเปลี่ยนแปลงของเทคโนโลยีและพฤติกรรมผู้ใช้งานในโลกดิจิทัล เพื่อนำผลมาใช้ในการทันการณ์

รายการอ้างอิง

ภาษาไทย

- กระทรวงดิจิทัลเพื่อเศรษฐกิจและสังคม. (2559). *แผนพัฒนาดิจิทัลเพื่อเศรษฐกิจและสังคม*. สืบค้นจาก https://onde.go.th/view/1/Digital_Development_for_National_Economic_and_Social_Development/EN-US
- จารุวรรณ แก้วมะโน. (2561). *รายงานวิจัยโครงการวิจัยวัดความเป็นพลเมืองในพื้นที่บูรณาการจังหวัดร้อยเอ็ด*. กรุงเทพฯ: สำนักส่งเสริมการเมืองภาคพลเมือง สถาบันพระปกเกล้า.
- ณัฐกาญจน์ ศุภรัตน์เมธี และนุชประภา โมกข์ศาสตร์. (2562). *การรู้เท่าทันสื่อสังคมออนไลน์ของเยาวชนเพื่อความเป็นพลเมืองในสังคมประชาธิปไตย*. กรุงเทพฯ: สำนักวิจัยและพัฒนา สถาบันพระปกเกล้า
- พีรวิทย์ คำเจริญ และวีรพงษ์ พลนิกรกิจ. (2561). เด็กกับการรู้เท่าทันดิจิทัล. *วารสารวิชาการนวัตกรรมสื่อสารสังคม*, 6(2), 22-30.
- พีระ จิโรธภณ และคณะ. (2559). *ความรู้เท่าทันการสื่อสารยุคดิจิทัลกับบทบาทในการกำหนดแนวทางการปฏิรูปการสื่อสารในสังคมไทย*. กรุงเทพฯ: มหาวิทยาลัยธุรกิจบัณฑิต
- สุภิญญา กลางณรงค์. ผู้ร่วมก่อตั้ง COFACT- พื้นที่ตรวจสอบข่าวลวง และต่อต้านการก่อกวนกระจายเสียง กิจกรรมโทรทัศน์ และกิจการโทรคมนาคมแห่งชาติ. (2564, 9 สิงหาคม). สัมภาษณ์.
- อุษา บิ๊กกินส์. อาจารย์ประจำ คณะนิเทศศาสตร์และนวัตกรรมการจัดการ สถาบันบัณฑิตพัฒนบริหารศาสตร์. (2564, 29 กรกฎาคม). สัมภาษณ์.
- เอนก เหล่าธรรมทัศน์. (2551). *การเมืองภาคพลเมือง*. กรุงเทพฯ: สำนักพิมพ์คณะรัฐมนตรีและราชกิจจานุเบกษา.

ภาษาอังกฤษ

- Arendt, Hannah. (2019). *Conception of Citizenship in Stanford Encyclopedia of Philosophy*. Retrieved from <https://plato.stanford.edu/archives/fall2019/entries/arendt/>
- Belshaw, Douglas A.J., (2011). *What is Digital Literacy?: A Pragmatic investigation. (Doctor Dissertation) Durham University, Department of Education, Durham*. Retrieved from <http://creativecommons.org/publicdomain/zero/1.0/>
- Best, J. W. (1981). *Research in Education*. (4th edition.). New Jersey: Prentice – Hall Inc.
- Chawaporn Dhamanitayakul. (2018). *Conceptualizing Digital Citizenship for Digital Natives in Thailand. (Doctor Dissertation) National Institute of Development Administration, The Graduate School of Communication Arts and Management Innovation, Bangkok*.
- Cochran, W.G. (1977). *Sampling Techniques*. (3rd edition), New York: John Wiley & Sons.
- De Vaus, D.A. (2002). *Survey in Social Research*. (5th edition). New Zealand: Allen & Unwin Publishing.

- Kemp, Simon. (2021). *Digital 2021: The Latest Insights into the State of Digital*. Retrieved from <https://wearesocial.com/uk/blog/2021/01/digital-2021-the-latest-insights-into-the-state-of-digital/>
- Internet World Stats. (2021). *Internet World Stats – Usage and Population Statistics*. Retrieved from <https://www.internetworldstats.com/stats.htm>
- Marshall, T.H. (1950). *Citizenship and Social Class*. Cambridge: Cambridge University Press.
- Russell, Dalton. (2009). *The Good Citizen*. Washington: CQ press.
- Starkey, Louise. (2012). *Teaching and Learning in the Digital Age*. London: Routledge.
- UNESCO. (2018). *A Global Framework of Reference on Digital Literacy Skills for Indicator 4.4.2. Information Paper No. 51 June 2018 UIS/2018/ICT/IP/51*. Retrieved from <http://uis.unesco.org/sites/default/files/documents/ip51-global-framework-reference-digital-literacy-skills-2018-en.pdf>
- Westheimer, Joel. (2015). *What Kind of Citizen? Educating Our Children for the Common Good*. New York: Teachers College Press.
- Worldometer. (2021). *World Population*. Retrieved from <https://www.worldometers.info/th/>