

ทักษะการรู้เท่าทันสื่อสำหรับเด็กและเยาวชนเพื่อส่งเสริมความเป็นพลเมืองดิจิทัล

ชโรชนีษ์ ชัยมินทร์¹

บทคัดย่อ

เด็กและเยาวชนอยู่ในช่วงวัยที่มีการพัฒนาทักษะเพื่อการเรียนรู้อย่างรวดเร็วในยุคที่มีการขับเคลื่อนด้านเทคโนโลยีสารสนเทศและการสื่อสารอย่างไม่หยุดนิ่ง เด็กวัยนี้จำเป็นต้องมีทักษะการเรียนรู้ในศตวรรษที่ 21 เพื่อสร้างโอกาสสำคัญในการเติบโตเป็นพลเมืองดิจิทัลที่มีทักษะรู้เท่าทันสื่อภายใต้มิติความหลากหลายด้านสื่อสารมวลชน สื่อสารสนเทศ และสื่อดิจิทัล บทความนี้นำเสนอเกี่ยวกับความหมายของการรู้เท่าทันสื่อ ความเป็นมาและความสำคัญของทักษะการรู้เท่าทันสื่อ องค์ประกอบของการรู้เท่าทันสื่อ แนวคิดเกี่ยวกับพลเมืองดิจิทัล ความสำคัญของการรู้เท่าทันสื่อและคุณค่าการเป็นพลเมืองดิจิทัลของเด็กและเยาวชน การพัฒนาเด็กและเยาวชนให้เกิดทักษะการรู้เท่าทันสื่อ รวมถึงบทบาทของพ่อแม่ ผู้ปกครอง และครูในการส่งเสริมทักษะการรู้เท่าทันสื่อเพื่อการเป็นพลเมืองดิจิทัล

คำสำคัญ: ทักษะการรู้เท่าทันสื่อ, เด็กและเยาวชน, พลเมืองดิจิทัล

(Received: 2 February 2023; Revised: 2 April 2023; Accepted: 7 April 2023)

¹ ผู้ช่วยศาสตราจารย์ในหลักสูตรสารสนเทศศาสตร์และบรรณารักษศาสตร์ คณะมนุษยศาสตร์ และสังคมศาสตร์ มหาวิทยาลัยราชภัฏเชียงใหม่ อีเมล: charochinee_cha@g.cmru.ac.th

Media Literacy Skill for Children and Youth to Develop Digital Citizenship

Charochinee Chaimin¹

Abstract

Children and youth are at an age where they develop skills for rapid learning in an era of dynamic information and communication technology. Children of this age need learning skills of the 21st century to create important opportunities to grow into digital citizens with media literacy skills in many areas, for example, mass communication, information media, and digital media. This article presents the meaning of media literacy, the background and importance of media literacy skills, element of media literacy, the concept of digital citizenship, the importance of media literacy, and the value of digital citizenship for children and youth, developing children and youth to have media literacy skills and the role of parents, guardians and teachers in promoting media literacy skills for digital citizenship.

Keywords: Media Literacy Skills, Children and Youth, Digital Citizenship

¹ Assistant professor in Information Science and Library Science, Faculty of Humanity and Social Science, Chiang Mai Rajabhat University E-mail: charochinee_cha@g.cmru.ac.th

บทนำ

ในยุคสมัยที่โลกถูกเชื่อมโยงด้วยเทคโนโลยีสารสนเทศและอินเทอร์เน็ต สื่อสารสนเทศและสื่อดิจิทัล จึงเป็นเครื่องมือหลักในการเรียนรู้และใช้ประโยชน์สำหรับเด็กและเยาวชน ซึ่งเป็นผู้ที่อยู่ในวัยตั้งแต่แรกเกิดจนถึงอายุ 24 ปี การส่งเสริมให้เด็กและเยาวชนเกิดความรู้ความเข้าใจเกี่ยวกับสื่อสารมวลชน สื่อสารสนเทศ และสื่อดิจิทัล จะช่วยส่งเสริมให้เกิดทักษะการรู้เท่าทันสื่อ และเป็นการเรียนรู้ที่มีความหมายกับชีวิตของเด็กและเยาวชนเอง ทั้งนี้ การเรียนรู้เพื่อให้เกิดทักษะการรู้เท่าทันสื่อ นอกจากจะสร้างความตระหนักและเกิดทักษะที่จะเป็นภูมิคุ้มกันให้กับเด็กและเยาวชนแล้ว ยังเป็นการส่งเสริมให้เกิดการแสดงออกทางความคิดอย่างมีเหตุผลต่อเรื่องราวที่เกิดขึ้นในชีวิตผ่านสื่อต่าง ๆ ซึ่งสามารถใช้ความรู้ทางเทคโนโลยีสารสนเทศและการสื่อสารในการเรียนรู้และแบ่งปันความรู้แก่ผู้อื่น ป้องกันตนเองไม่ให้ตกเป็นเหยื่อของการถูกกลั่นแกล้งบนโลกไซเบอร์ มีทักษะการรู้เท่าทันสื่อดิจิทัล เช่น การรู้เท่าทันมิชชีฟออนไลน์ที่ส่ง SMS หลอกหลวงเพื่อล้วงข้อมูลส่วนตัวหลอกให้คลิกลิงก์เพื่อยืนยันตัวตนผ่านบัญชีส่วนตัว ข้อมูลหมายเลขบัตรประชาชน ชื่อ-ที่อยู่ หมายเลขด้านหลังบัตรประชาชนเพื่อใช้ในการซื้อของออนไลน์ กู้ยืมเงินออนไลน์ เป็นต้น นอกจากนี้ ต้องรู้จักการเคารพตนเองและผู้อื่นในโลกออนไลน์ ซึ่งเป็นคุณลักษณะสำคัญของการเป็นพลเมืองดิจิทัล

ความหมายของการรู้เท่าทันสื่อ

การรู้เท่าทันสื่อ เป็นความสามารถที่จะเข้าถึง เข้าใจการสื่อสารในรูปแบบต่าง ๆ อย่างมีประสิทธิภาพ (Baran & Davis, 2006) เป็นความสามารถของบุคคลในการเข้าถึง วิเคราะห์ ประเมิน และสื่อสารเนื้อหาในรูปแบบต่าง ๆ ได้ ผู้ที่รู้เท่าทันสื่อจะสามารถถอดรหัส ประเมิน วิเคราะห์ และผลิตสื่อสิ่งพิมพ์และสื่ออิเล็กทรอนิกส์ (Potter, 2005) นอกจากนี้ยังเป็นกระบวนการอันเกิดจากการผสมผสานทักษะต่าง ๆ ได้แก่ การคิดอย่างสร้างสรรค์ การสื่อสาร การคิดอย่างมีวิจารณญาณ การรับรู้ การตีความ การวิเคราะห์ การประเมินข้อความจากสื่อ และการสอนเทคโนโลยี (Fedorov, 2015)

การรู้เท่าทันสื่อ โดยเฉพาะสำหรับเด็กและเยาวชนจะต้องรู้จักวิเคราะห์ ประเมินสิ่งที่ได้รับจากสื่อและสามารถเลือกสรรสิ่งที่มีคุณค่าและใช้ประโยชน์จากสื่อได้ (Sirithai, 2004) เป็นการพัฒนาความคิดอ่านและปัญญาที่มีเป้าหมายสูงสุด คือ การสร้างการรับรู้สื่ออย่างมีวิจารณญาณ สามารถแยกแยะความคิดเห็นออกจากความจริง สามารถตัดสินใจในสิ่งที่สื่อนำเสนอได้อย่างเที่ยงตรง เป็นผู้รับสื่อที่มีพลังอำนาจและกระตือรือร้น คือ ไม่ยอมรับอิทธิพลสื่อโดยคหฤและ ไม่ตัดสินใจว่าสื่อเป็นสิ่งอันตราย แต่เป็นผู้รับสื่อและใช้สื่อที่มีจุดยืนทางสังคม เข้าใจตนเอง เข้าใจ

สังคม เข้าใจสิ่งที่สื่อนำเสนอ สามารถมีส่วนร่วมตอบโต้หรือแสดงความคิดเห็นต่อสื่อด้วยวิธีการต่าง ๆ ที่เหมาะสมได้ (Apiwantanakron, 2013) นอกจากนี้ยังเป็นวิธีการศึกษาที่เตรียมความสามารถในการเข้าถึง การวิเคราะห์ การประเมิน การสร้าง และการมีส่วนร่วมเกี่ยวข้องกับข่าวสารต่าง ๆ ซึ่งมีรูปแบบที่หลากหลายทั้งจากสื่อสิ่งพิมพ์ วิทยุทัศน์ และอินเทอร์เน็ต (Maitaouthong, 2014) การรู้เท่าทันสื่อ จึงเป็นทักษะหรือกระบวนการในการใช้สื่อต่าง ๆ ได้อย่างมีวิจารณญาณ มีการคิดวิเคราะห์อย่างมีเหตุผล สามารถประเมินคุณค่าของสื่อและสร้างสรรค์สื่อขึ้นมาได้

ความเป็นมาและความสำคัญของทักษะการรู้เท่าทันสื่อ

แผนการศึกษาแห่งชาติ มีเป้าหมายด้านผู้เรียน โดยมุ่งพัฒนาผู้เรียนทุกคนให้มีคุณลักษณะ และทักษะการเรียนรู้ในศตวรรษที่ 21 (3Rs8Cs) ประกอบด้วย 3Rs ได้แก่ (1) การอ่านออก (Reading) (2) การเขียนได้ (Writing) และ (3) การคิดเลขเป็น (Arithmetic) และ 8Cs ได้แก่ (1) ทักษะการคิดอย่างมีวิจารณญาณและทักษะในการแก้ปัญหา (Critical Thinking and Problem Solving) (2) ทักษะด้านการสร้างสรรค์และนวัตกรรม (Creativity and Innovation) (3) ทักษะด้านความเข้าใจต่างวัฒนธรรมต่างกระบวนการทัศน์ (Cross-Cultural Understanding) (4) ทักษะด้านความร่วมมือ การทำงานเป็นทีม และภาวะผู้นำ (Collaboration, Teamwork and Leadership) (5) ทักษะด้านการสื่อสาร สารสนเทศ และการรู้เท่าทันสื่อ (Communications, Information and Media Literacy) (6) ทักษะด้านคอมพิวเตอร์และเทคโนโลยีสารสนเทศและการสื่อสาร (Computing and ICT Literacy) (7) ทักษะอาชีพและทักษะการเรียนรู้ (Career and Learning Skills) และ (8) ความมีเมตตา กรุณา มีวินัย คุณธรรม จริยธรรม (Compassion) (Office of the Education Council, 2017)

ทักษะด้านการสื่อสาร สารสนเทศ และการรู้เท่าทันสื่อ (Communications, Information and Media Literacy) ซึ่งเป็นหนึ่งในทักษะการเรียนรู้ในศตวรรษที่ 21 เป็นคุณลักษณะที่สำคัญในแผนการศึกษาแห่งชาติของกระทรวงศึกษาธิการ เนื่องจากการสื่อสารเกี่ยวข้องกับมนุษย์ทุกเพศ ทุกวัย โดยเฉพาะอย่างยิ่งในเด็กและเยาวชน ที่อาศัยอยู่ในสังคมปัจจุบันซึ่งเป็นสังคมข้อมูล ข่าวสาร และเมื่อเทคโนโลยีทางการสื่อสารมีการพัฒนาไปอย่างรวดเร็ว กระบวนการสื่อสารก็พัฒนาและเปลี่ยนแปลงมากขึ้นตามไปด้วย ทั้งในด้านผู้ส่งสาร สาร ผู้รับสาร และสื่อ หรือช่องทางการสื่อสารที่อยู่ในยุคสื่อหลอมรวม (Media Convergence) ส่งผลกระทบต่อเนื่องต่อเด็กและเยาวชนซึ่งเป็นประชากรรุ่นใหม่ที่เปิดรับสื่อในหลากหลายช่องทาง

การที่เด็กและเยาวชนจะรู้เท่าทันสื่อได้นั้น จำเป็นต้องมีทักษะการรู้เท่าทันสื่อ ซึ่งตามกรอบแนวคิดขององค์การเพื่อการศึกษา วิทยาศาสตร์ และวัฒนธรรมแห่งสหประชาชาติ (UNESCO) ประกอบด้วย (1) การเข้าถึง/การใช้ (Access/Use) เป็นการเข้าถึงสื่อทุกประเภทซึ่งเป็น

เครื่องมือที่มีประสิทธิภาพในการทำความเข้าใจสังคมและการมีส่วนร่วมในสังคมประชาธิปไตย (2) เข้าใจ (Understand) เป็นการพัฒนาทักษะสำหรับการวิเคราะห์สื่ออย่างมีวิจารณญาณ ไม่ว่าจะเป็นข่าวหรือสื่อบันเทิง โดยมุ่งเน้นไปที่ความสามารถของบุคคลและผู้ใช้สื่อ และ (3) สร้างสรรค์ (Create) ส่งเสริมผลิต การสร้างสรรค์และปฏิสัมพันธ์ในสื่อแขนงต่าง ๆ (Medialiteracynow, 2022) สำหรับในประเทศไทยนักวิชาการได้สรุปไว้ว่าทักษะการรู้เท่าทันสื่อประกอบด้วย การเข้าถึงสื่อ การวิเคราะห์สื่อและเนื้อหา การประเมินค่าสื่อ และการสร้างสรรค์สื่อ (Yenjabok, 2009) ทักษะการรู้เท่าทันสื่อจึงเป็นพื้นฐานสำคัญในการพัฒนาเด็กและเยาวชนให้มีความสามารถในการรู้เท่าทันสื่อในสังคมข่าวสารยุคปัจจุบัน ผู้มีส่วนเกี่ยวข้องทั้งพ่อแม่ ผู้ปกครอง และครูจำเป็นต้องมีการเตรียมความพร้อมตั้งแต่วัยเด็ก โดยบูรณาการทักษะการรู้เท่าทันสื่อเข้าสู่ระบบการศึกษาของประเทศไทย และจัดวางให้อยู่ในกรอบแนวคิดของการเรียนรู้ตลอดชีวิตในทุกระดับ ทุกวัย และครอบคลุมทุกสื่อ

องค์ประกอบของการรู้เท่าทันสื่อ

การรู้เท่าทันสื่อ (Media literacy) เป็นแนวคิดที่ระบุไว้ในยุทธศาสตร์การดำเนินงานด้านสื่อสารมวลชนขององค์การยูเนสโก ภายใต้กรอบแนวคิดเรื่องการส่งเสริมเสรีภาพในการแสดงออกและการเสริมสร้างสมรรถนะในการเข้าถึงข้อมูลข่าวสารและความรู้อย่างทั่วถึงและเท่าเทียมกัน ดังนั้น เด็กและเยาวชนจึงต้องมีการพัฒนาทักษะเพื่อการรู้เท่าทันสื่อใน 4 องค์ประกอบ ดังนี้ (Yenjabok, 2009)

1. การเข้าถึง (Access) คือ การได้รับสื่อประเภทต่าง ๆ ได้อย่างเต็มที่และรวดเร็ว สามารถรับรู้และเข้าใจเนื้อหาของสื่อประเภทต่าง ๆ ได้อย่างเต็มความสามารถ มีการแสวงหาข่าวสารได้จากสื่อหลายประเภทและไม่ถูกจำกัดอยู่กับสื่อประเภทใดประเภทหนึ่งมากเกินไป มีความสามารถในการเก็บข้อมูลที่เกี่ยวข้องและเป็นประโยชน์ พร้อมทั้งทำความเข้าใจความหมายอย่างมีประสิทธิภาพ โดยอ่านเนื้อหาจากสื่ออื่น ๆ และทำความเข้าใจอย่างถ่องแท้ จดจำ และเข้าใจความหมายของคำศัพท์ สัญลักษณ์ และเทคนิคที่ใช้ในการสื่อสาร พัฒนากลยุทธ์เพื่อสืบค้นข้อมูลจากแหล่งต่าง ๆ ที่หลากหลาย และเลือกกรองข้อมูลประเภทต่าง ๆ ที่เกี่ยวข้องให้สอดคล้องกับวัตถุประสงค์ที่ต้องการ โดยขอบเขตของการเข้าถึงสื่อ เด็กและเยาวชนต้องมีความเข้าใจว่าสื่อเทคโนโลยี และอินเทอร์เน็ตทำงานอย่างไร สามารถค้นหาเนื้อหาสารสนเทศ ตลอดจนรู้จักแหล่งข้อมูลออนไลน์ต่าง ๆ รู้วิธีการเข้าถึงสื่อจากความรู้หรือประสบการณ์ มีส่วนร่วมในการใช้สื่อร่วมกับผู้อื่นในสังคมไม่ว่าจะเป็นพ่อแม่ ผู้ปกครอง ครู เพื่อน รวมถึงคนที่อยู่ในสังคมทั้งออนไลน์และสังคมโลกแห่งความเป็นจริงและสามารถเข้าใจกระบวนการรู้เท่าทันสื่อได้เป็นอย่างดี

2. การวิเคราะห์สื่อและเนื้อหา (Analysis) เป็นการตีความเนื้อหาสื่อตามองค์ประกอบของสื่อแต่ละประเภทว่าสิ่งที่สื่อนำเสนอ นั้นส่งผลกระทบต่อสังคมบ้าง โดยใช้พื้นฐานความรู้เดิมและประสบการณ์ในการคาดการณ์ถึงผลที่จะเกิดขึ้น หรืออาจใช้วิธีการวิเคราะห์เปรียบเทียบการแยกองค์ประกอบย่อยต่าง ๆ หรือการวิเคราะห์ข้อมูลเชิงเหตุและผล การทำความเข้าใจเนื้อหาของสื่อ บริบทที่ต้องการสื่อ ซึ่งในกระบวนการวิเคราะห์สื่อและเนื้อหา นี้ เด็กและเยาวชนสามารถใช้ทักษะการคิดวิเคราะห์โดยการฝึกตั้งคำถามเกี่ยวกับตัวสื่อ ฝึกสังเกตลักษณะของสื่อพร้อมตั้งคำถามเกี่ยวกับตัวสื่อ นั้น ๆ ฝึกวิเคราะห์และแลกเปลี่ยนความคิดเห็นเพื่อหาคำตอบหรือข้อสงสัย พร้อมแลกเปลี่ยนความคิดกับเพื่อน ครู หรือผู้ปกครอง เพื่อประเมินเจตนาและคุณค่าของสื่อและหาข้อสรุปว่าสื่อ นั้นมีความน่าเชื่อถือเพียงใด นำไปสู่ประเด็นของการประเมินคุณค่าสื่อต่อไป

3. การประเมินค่าสื่อ (Evaluate) คือ หลังจากที่เด็กและเยาวชน ได้วิเคราะห์และทำความเข้าใจสื่อแล้ว ควรจะทำการประเมินค่าสื่อที่นำมาเสนอว่ามีคุณภาพและคุณค่ามากน้อยเพียงไร ไม่ว่าจะเป็นเนื้อหาที่สื่อนำเสนอ หรือวิธีการนำเสนอในรูปแบบใดก็ตาม สื่อ ได้ใช้เทคนิคอะไรที่ก่อให้เกิดความสนใจและเกิดความพอใจมากขึ้น หรือทำให้หลงเชื่อไปโดยขาดการวิเคราะห์อย่างถ่องแท้

4. การสร้างสรรค์ (Create) การรู้เท่าทันสื่อ รวมถึงการพัฒนาทักษะการสร้างสื่อในแบบฉบับของตนเองขึ้นมาเมื่อมีความรู้ ความเข้าใจ สามารถวิเคราะห์ วิจัย ประเมินค่าสื่อ ได้อย่างถ่องแท้แล้วเด็กและเยาวชนจะต้องเปลี่ยนบทบาทเป็นผู้ผลิตที่จะต้องค้นคว้าข้อมูล เนื้อหามาประกอบตามเทคโนโลยีของสื่อหรือรูปแบบขององค์ประกอบของสื่อแต่ละประเภท เพื่อที่จะสามารถสื่อสารให้ได้ตามวัตถุประสงค์การสื่อสารที่ตน ได้วางไว้ การพัฒนาทักษะนี้จึงเป็นบทสรุปที่ทำให้กระบวนการรู้เท่าทันสื่อตามองค์ประกอบของการรู้เท่าทันสื่อ ได้อย่างสมบูรณ์ที่สุด

จากองค์ประกอบของการรู้เท่าทันสื่อที่กล่าวมา เด็กและเยาวชนจึงต้องมีการพัฒนาทักษะเพื่อการรู้เท่าทันสื่อ ใน 4 องค์ประกอบ ได้แก่ ทักษะการเข้าถึงสื่อในหลากหลายประเภท ทำความเข้าใจความหมายของสื่อ พัฒนากลยุทธ์เพื่อสืบค้นข้อมูล การวิเคราะห์ตีความสื่อและเนื้อหา ประเมินคุณค่าสื่อ และคัดเลือกข้อมูลจากสื่อเพื่อนำมาสร้างสรรค์และใช้ตามวัตถุประสงค์

แนวคิดเกี่ยวกับพลเมืองดิจิทัล

พลเมืองดิจิทัล (Digital Citizenship) เป็นแนวคิดแนวปฏิบัติที่ให้พลเมืองได้เรียนรู้และมีความสามารถในการใช้ประโยชน์จากเทคโนโลยีอย่างชาญฉลาด มีการบริหารจัดการ กำกับตนเองได้ รู้เท่าทันและสามารถป้องกันตนเองจากความเสี่ยงต่าง ๆ ที่อาจเกิดขึ้นจากการใช้เทคโนโลยีดิจิทัล รวมทั้งเคารพสิทธิตนเองและผู้อื่น และมีความรับผิดชอบต่อสังคม

พลเมืองดิจิทัลนั้นควรมีทักษะและความรู้ด้านดิจิทัลในหลากหลายด้าน ที่ช่วยให้การใช้ชีวิตในยุคดิจิทัลเกิดประสิทธิภาพมากที่สุด ไม่ว่าจะเป็นทักษะด้านการรู้สารสนเทศ ทักษะการรู้เท่าทันสื่อ และทักษะอื่น ๆ ที่จะช่วยให้สามารถใช้สื่อดิจิทัลได้อย่างเข้าใจ รู้เท่าทันข้อมูลและสารสนเทศที่มีความน่าเชื่อถือ โดยทักษะสำคัญในการเป็นพลเมืองดิจิทัลที่จะทำให้อยู่ในสังคมได้อย่างเข้าใจและปลอดภัย ประกอบด้วย 8 ทักษะ คือ (Office of Knowledge Management and Development, 2022)

1. ทักษะในการรักษาอัตลักษณ์ที่ดีของตนเอง (Digital Citizen Identity) ความสามารถในการสร้างและจัดการภาพลักษณ์ของตนเองในสื่อสังคมออนไลน์ในเชิงบวก ภายใต้พื้นฐานความเป็นจริง รับผิดชอบในการกระทำ ไม่ทำผิดกฎหมายและละเมิดจริยธรรม
2. ทักษะในการบริหารจัดการเวลาในโลกดิจิทัล (Screen Time Management) สามารถบริหารเวลาและควบคุมตนเองในโลกออนไลน์กับในชีวิตจริงได้อย่างสมดุล
3. ทักษะการรับมือการกลั่นแกล้งบนโลกไซเบอร์ (Cyberbullying Management) มีความสามารถในการรับมือ ป้องกัน และมีภูมิคุ้มกันกับการข่มขู่บนโลกไซเบอร์อย่างเหมาะสมและไม่ใช้อารมณ์เหนือเหตุผล
4. ทักษะการรักษาความปลอดภัยของตนเองบนโลกไซเบอร์ (Cyber Security Management) ความสามารถในการป้องกันการถูกโจรกรรมข้อมูลหรือถูกโจมตีในโลกออนไลน์ได้ เช่น การกำหนดรหัสผ่านต่าง ๆ ให้ปลอดภัย
5. ทักษะในการจัดการความเป็นส่วนตัว (Privacy Management) รักษาความเป็นส่วนตัวในโลกออนไลน์ของตนเองและผู้อื่นได้ เพื่อความปลอดภัยทางข้อมูล
6. ทักษะการคิดวิเคราะห์อย่างมีวิจารณญาณ (Critical Thinking) สามารถคิดวิเคราะห์แยกแยะข้อมูลที่ถูกต้องหรือไม่ถูกต้อง วิเคราะห์ข้อมูลที่เป็นประโยชน์ โดยใช้วิจารณญาณและการตรวจสอบที่ถูกต้อง เช่น ภาพตัดต่อต่าง ๆ ข่าวลวง เป็นต้น
7. ทักษะในการบริหารจัดการข้อมูล ร่องรอยทางดิจิทัล (Digital Footprint) ความสามารถในการคิด เข้าใจ ความเป็นไปในโลกดิจิทัลว่าจะทิ้งร่องรอยและประวัติไว้เสมอ ซึ่งอาจส่งผลกระทบต่อการใช้ชีวิตในอนาคต
8. ทักษะการใช้เทคโนโลยีอย่างมีความเห็นอกเห็นใจและสร้างสัมพันธภาพที่ดีกับผู้อื่น (Digital Empathy) มีความเห็นอกเห็นใจ มีปฏิสัมพันธ์ที่ดีต่อกันในโลกออนไลน์ มีการช่วยเหลือซึ่งกันและกัน

จากแนวคิดเกี่ยวกับพลเมืองดิจิทัล พบว่า เป็นการสร้างแนวปฏิบัติที่ให้พลเมืองได้เรียนรู้ และมีความสามารถในการใช้ประโยชน์จากเทคโนโลยีอย่างชาญฉลาด โดยการสร้างแนวปฏิบัติ

ของการเป็นพลเมืองดิจิทัลที่ดี ซึ่งประกอบด้วยทักษะการรักษาอัตลักษณ์ที่ดีของตนเอง การบริหารจัดการเวลาในโลกดิจิทัล การรับมือการกลั่นแกล้งบนโลกไซเบอร์ การรักษาความปลอดภัยของตนเองบนโลกไซเบอร์ การจัดการความเป็นส่วนตัว การคิดวิเคราะห์อย่างมีวิจารณญาณ การบริหารจัดการข้อมูล ร่องรอยทางดิจิทัล และการใช้เทคโนโลยีอย่างมีความเห็นอกเห็นใจและสร้างสัมพันธภาพที่ดีกับผู้อื่น

ในการสร้างแนวปฏิบัติของการเป็นพลเมืองดิจิทัลที่ดีให้เกิดขึ้นกับเด็กและเยาวชน ซึ่งหน่วยงานที่เกี่ยวข้องและสถานศึกษาต่างให้ความสนใจและนำแนวคิดเกี่ยวกับพลเมืองดิจิทัลมากำหนดแนวทางการพัฒนาทักษะด้านความรู้เท่าทันสื่อและดิจิทัลเพื่อสร้างให้เด็กและเยาวชนไทยเป็นพลเมืองดิจิทัลที่สามารถใช้ความรู้ทางเทคโนโลยีสารสนเทศและการสื่อสารในการเรียนรู้และเพื่อแบ่งปันความรู้แก่ผู้อื่น ป้องกันตนเองไม่ให้ตกเป็นเหยื่อของการถูกกลั่นแกล้งบนโลกไซเบอร์ และในขณะเดียวกันก็ต้องไม่เป็นผู้ที่กลั่นแกล้งผู้อื่นในโลกไซเบอร์ ซึ่งถือเป็นการเคารพตนเองและผู้อื่นในสังคมออนไลน์

ความสำคัญของการรู้เท่าทันสื่อและคุณค่าการเป็นพลเมืองดิจิทัลของเด็กและเยาวชน

การรู้เท่าทันสื่อมีความสำคัญเพราะเป็นการเพิ่มพลังความสามารถในการเรียนรู้ เพื่อให้เข้าใจธรรมชาติ การนำเสนอของสื่อมวลชน สื่อสารสนเทศ และสื่อดิจิทัล เกิดเป็นความตระหนักถึงอิทธิพลของเนื้อหาจากสื่อระมัดระวังในการเลือกสรรข้อมูล ข่าวสาร และสามารถนำสิ่งที่เลือกรับมาใช้ให้เป็นประโยชน์ต่อการดำเนินชีวิต การรู้เท่าทันสื่อจึงเป็นเรื่องของการเรียนรู้ การเลือกรับและใช้ประโยชน์จากสื่อในทางสร้างสรรค์ เป็นประโยชน์ต่อเด็กและเยาวชนเอง ครอบครัว ชุมชน และสังคม โดยผู้ที่รู้เท่าทันสื่อจะไม่ตกอยู่ในอิทธิพลของสื่อได้โดยง่าย รู้จักยับยั้งชั่งใจจากสื่อมาเป็นประโยชน์ต่อการเรียนรู้และการดำรงชีวิต เด็กและเยาวชนที่ใช้ชีวิตอยู่ในยุคที่เต็มไปด้วยสื่อที่หลากหลาย จึงต้องมีทักษะการรู้เท่าทันสื่อ เนื่องจากสื่อมีความสำคัญอย่างยิ่งในหลายประการ ดังนี้ (Masterman, 1985)

1. สื่อมีอิทธิพลอย่างมากโดยเฉพาะอย่างยิ่งในสังคมประชาธิปไตย เด็กและเยาวชนจำเป็นต้องมีทักษะการคิดวิเคราะห์ การแสดงออกในแบบของตนเอง และการมีส่วนร่วม ซึ่งทักษะเหล่านี้เกิดขึ้นจากการรู้เท่าทันสื่อ ช่วยให้เด็กและเยาวชนเป็นพลเมืองในอนาคตที่มีความเข้าใจวาทกรรมทางการเมือง สามารถตัดสินใจในการลงคะแนนเสียงได้ รวมถึงแสดงออกตามวิถีทางในสังคมประชาธิปไตยได้อย่างเหมาะสม

2. เด็กและเยาวชนซึ่งเป็นผู้บริโภคสื่อมีจำนวนมาก และอาจถูกรอบงำโดยสื่อที่เผยแพร่ข่าวสารในแต่ละวัน เช่น โทรศัพท์มือถือ เครื่องข่ายสังคมออนไลน์ เกมออนไลน์ โทรทัศน์ เพลง

วิทยุ หนังสือพิมพ์ นิตยสาร ป้ายโฆษณา และอินเทอร์เน็ต เป็นต้น หากเด็กและเยาวชนมีทักษะ การรู้เท่าทันสื่อจะช่วยให้มีความปลอดภัยจากรูปภาพและสารที่นำเสนอผ่านสื่อต่าง ๆ ได้

3. อิทธิพลของสื่อเป็นตัวกำหนดการรับรู้ ความเชื่อและทัศนคติ โดยประสบการณ์ การรับสื่อของเด็กและเยาวชนมีผลกระทบสำคัญต่อความเข้าใจ การตีความ และการกระทำของ ตนเอง การรู้เท่าทันสื่อจะช่วยให้เด็กและเยาวชนสามารถเข้าใจอิทธิพลของสื่อและช่วยแยกตนเอง ออกจากอิทธิพลของสื่อได้

4. ความสำคัญที่เพิ่มขึ้นของการสื่อสารที่เห็นได้และการใช้สารสนเทศในการดำเนินชีวิต ประจำวันของเด็กและเยาวชน มักได้รับอิทธิพลจากรูปภาพที่ได้พบเห็น เช่น ตราสัญลักษณ์ของ หน่วยงาน ป้ายประกาศ โทศภัทท์มือถือ และเว็บไซต์บนอินเทอร์เน็ต การเรียนรู้วิธีการอ่านสิ่งที่ ต้องการสื่อสารด้วยภาพเป็นสิ่งจำเป็นสำหรับการเรียนรู้และดำเนินชีวิตในโลกของสื่อที่มีความ หลากหลาย

5. การรวบรวม ประมวลผลสารสนเทศ และการบริการสารสนเทศ เป็นส่วนสำคัญ ในการพัฒนาประเทศ สารสนเทศมีความสำคัญอย่างมากในบริบทสังคมและมีความจำเป็นสำหรับ การเรียนรู้ตลอดชีวิต การรู้เท่าทันสื่อจะช่วยให้เด็กและเยาวชนสามารถเข้าใจว่าสารสนเทศมาจาก ไหน วิธีการวิเคราะห์ สังเคราะห์สารสนเทศที่เผยแพร่ในสื่อต่าง ๆ ทำอย่างไร และจะนำสารสนเทศ ที่ได้รับมาใช้ให้เกิดประโยชน์ในการเรียนรู้ตลอดชีวิตได้อย่างไร

จากความสำคัญของการรู้เท่าทันสื่อ สามารถสรุปได้ว่า หากเด็กและเยาวชนมีทักษะ การรู้เท่าทันสื่อ จะสามารถคิดวิเคราะห์ แสดงออกตามวิถีทางในสังคมประชาธิปไตยได้อย่าง เหมาะสม ช่วยให้มีความปลอดภัยจากรูปภาพและสารที่นำเสนอผ่านสื่อต่าง ๆ ได้ โดยปราศจาก การครอบงำจากสื่อ ทำให้เข้าใจอิทธิพลของสื่อและช่วยแยกตนเองออกจากอิทธิพลของสื่อได้ รู้จัก เรียนรู้วิธีการอ่านสิ่งที่ต้องการสื่อสารด้วยภาพ ซึ่งเป็นสิ่งจำเป็นสำหรับการเรียนรู้และดำเนินชีวิต ในโลกของสื่อที่มีความหลากหลาย สามารถวิเคราะห์ สังเคราะห์สารสนเทศที่เผยแพร่ในสื่อต่าง ๆ และนำสารสนเทศที่ได้รับมาใช้ให้เกิดประโยชน์ในการเรียนรู้ตลอดชีวิตได้

สำหรับการเป็นพลเมืองดิจิทัลนั้น มีคุณค่าและมีความสำคัญต่อการดำรงชีวิตของเด็กและ เยาวชนในศตวรรษที่ 21 เป็นอย่างมาก โดย Pantuwaiakul & Nuasri (2019) ได้กำหนดคุณค่าในการ เป็นพลเมืองดิจิทัลใน 2 มิติ ดังนี้

1. คุณค่าต่อตนเอง เด็กและเยาวชนตั้งแต่ปฐมวัยเติบโตมาพร้อมกับการมีสื่อและ เทคโนโลยีรอบตัวที่มีอิทธิพลต่อการรับรู้ทั้งทางตรงและทางอ้อม กล่าวคือ สื่อสารมวลชน สื่อ สารสนเทศ และสื่อดิจิทัลเปรียบเสมือนกลไกสำคัญในการดำเนินชีวิตและพัฒนการเรียนรู้ของ เด็กไทยในศตวรรษที่ 21 ทำให้เด็กสามารถเรียนรู้ได้ตามรูปแบบที่ตนเองสนใจ เป็นเครื่องมืออำนวยความสะดวก

ความสะดวกเพื่อให้เด็กและเยาวชนสามารถลัดข้อจำกัดในเรื่องของเนื้อหา เวลา และสถานที่ได้อีกด้วย ทั้งนี้ต้องอยู่ภายใต้การดูแลอย่างใกล้ชิดจากพ่อแม่ ผู้ปกครองและครู ซึ่งเด็กควรได้เรียนรู้จากสื่อที่มีลักษณะเป็นสื่อปฏิสัมพันธ์ (Interactive Media) เช่น โปรแกรมคอมพิวเตอร์ แอปพลิเคชันที่สร้างสรรค์ หรือรายการ โทรทัศน์ที่เหมาะสมกับวัยที่เด็กสามารถโต้ตอบในลักษณะต่าง ๆ ได้อย่างมีความหมาย เนื้อหาหรือข้อมูลที่ปรากฏในสื่อดิจิทัลสามารถปรับเปลี่ยนได้ตามการใช้งานของเด็ก ส่งเสริมให้เด็กเกิดการเรียนรู้และสร้างเสริมจินตนาการ รวมถึงสร้างทักษะพื้นฐานให้เด็กและเยาวชนสามารถคิดวิเคราะห์ แยกแยะได้ (Chartisathian, Meesomarn, & Chaiyakan, 2017) ทั้งนี้สื่อประเภทต่าง ๆ จึงเป็นสิ่งที่เปิดโอกาสให้เด็กได้มีส่วนร่วมในการเรียนรู้ร่วมกับผู้อื่น ภายใต้บรรยากาศอันอบอุ่นและเป็นมิตร เพื่อสร้างคุณค่าให้แก่เด็กในการใช้สื่อให้เกิดประสิทธิภาพสูงสุด

2. คุณค่าต่อสังคม การเป็นพลเมืองดิจิทัลที่มีคุณภาพเกิดจากความสามารถในการเรียนรู้ผ่านแหล่งเรียนรู้ออนไลน์ของเด็กและเยาวชน ซึ่งเป็นช่องทางการแบ่งปันและเผยแพร่คลังข้อมูลทรัพยากรสารสนเทศ และแลกเปลี่ยนความรู้ผ่านเครือข่ายอินเทอร์เน็ตและสื่อสังคมออนไลน์ต่าง ๆ ระหว่างเด็กและบุคคลอื่น หรือกับชุมชนและองค์กรต่าง ๆ ได้ในเวลาอันรวดเร็ว (Sidhisamarn & Intarak, 2019) ซึ่งอิทธิพลของสื่อที่เข้ามามีบทบาทในชีวิตประจำวันของเด็ก ทำให้การใช้ชีวิตในสังคมทั้งออนไลน์และสังคมโลกแห่งความเป็นจริงมีความสะดวกสบาย นำไปสู่การพัฒนาความสัมพันธ์เชิงสังคมได้แน่นแฟ้นยิ่งขึ้น แต่ในขณะเดียวกันก็ต้องตระหนักถึงการใช้อย่างต่าง ๆ โดยคำนึงถึงความเหมาะสมของการใช้งาน โดยเฉพาะเด็กเล็กที่พ่อแม่ผู้ปกครองและครูควรเอาใจใส่เป็นพิเศษ เนื่องจากเป็นวัยที่ยังขาดทักษะการรู้เท่าทันสื่อดิจิทัล ดังนั้นการใช้สื่อดิจิทัลกับเด็กวัยนี้ จึงต้องศึกษาและทำความเข้าใจเกี่ยวกับการใช้สื่อที่สอดคล้องกับพัฒนาการและการเรียนรู้ที่เหมาะสมกับวัยของเด็ก

การพัฒนาเด็กและเยาวชนให้เกิดทักษะการรู้เท่าทันสื่อ

เมื่อเด็กและเยาวชนเปิดรับสื่อ โดยเฉพาะอย่างยิ่งตั้งแต่ระดับปฐมวัย หลักพื้นฐานที่สุดในการที่จะสอนให้เด็กเริ่มรู้จัก ต้องเป็นไปในแบบที่เข้าใจความสามารถตามพัฒนาการการเรียนรู้ของเด็ก คือ เริ่มสอนให้รู้ว่าอะไรคือ โฆษณา สิ่งใดคือเรื่องจริงหรือไม่จริง ย้ำและสอนแบบง่าย ๆ และทำความเข้าใจกับความหมายของ “จริง” และ “ไม่จริง” ของเด็ก เพื่อหาแนวทางให้เด็กได้เรียนรู้ อันจะเป็นพื้นฐานของความมีเหตุผลในวัยที่โตขึ้น ทั้งนี้ จุดเริ่มต้นหลักสูตรการรู้เท่าทันสื่อสำหรับเด็กและเยาวชน ควรเริ่มตั้งแต่ปฐมวัย โดยพ่อแม่ผู้ปกครอง และครูจะเป็นผู้เริ่มต้นได้ดีที่สุด

การฝึกทักษะการรู้เท่าทันสื่อสำหรับเด็กและเยาวชน โดยการเริ่มต้นตั้งแต่ในระดับปฐมวัย มีวิธีการ 3 ส่วน ที่สามารถนำมาเริ่มต้นกับเด็ก เมื่อเด็ก ๆ รับสาร โดยเฉพาะอย่างยิ่งจากสื่อ

โทรทัศน์ หรือสื่อที่เป็นภาพเคลื่อนไหวจากหน้าจอต่าง ๆ เช่น ยูทูป ดิจิต็อก และสื่อสังคมออนไลน์
ดังนี้ (Anawatsiriwong & Anawatsiriwong, 2018)

1. การระบุผู้เล่าเรื่อง โดยเริ่มจากการทำให้เด็กและเยาวชนมีนิสัยในการตั้งคำถามว่า
“ใครเป็นผู้เล่าเรื่อง?” ซึ่งหมายถึง “ใครเป็นผู้ส่งสาร” นั่นเอง

2. ความเข้าใจเรื่องราว ฝึกการเล่าซ้ำเพื่อพูดคุยเรื่องนั้น หรือสะท้อนความคิดเห็นเกี่ยวกับ
เรื่องใด ๆ เด็กและเยาวชนจะให้ความหมายด้วยตนเองจากสิ่งที่ได้ดู อ่าน หรือฟัง ดังนั้น การขอให้
เด็กเล่าเรื่องซ้ำ เป็นวิธีการที่มีคุณค่ามากกว่าการตรวจสอบความเข้าใจ เมื่อเด็กเล่าจะช่วยให้เห็นถึง
สิ่งที่เด็กเลือกให้ความสำคัญ ซึ่งจะเป็นการบอกได้เป็นอย่างดีว่าอะไรอยู่ในใจเด็ก นอกจากนี้
การเล่าเรื่องซ้ำจะทำให้เด็กได้อยู่ในบทบาทของผู้เล่าเรื่อง ทำให้เด็กได้ทดลองการเป็นผู้ผลิตสื่อ
ที่ไม่ใช่เป็นเพียงผู้บริโภคสื่อเท่านั้น โดยการตั้งคำถามกับเด็กเกี่ยวกับสิ่งที่เขาได้เห็น ได้ดูมาและ
การฟังคำตอบของเด็กอย่างตั้งใจ คือ วิธีการที่กำลังนำไปสู่การส่งเสริมนิสัยของการคิดวิเคราะห์
และการอภิปรายเกี่ยวกับสื่อ แต่ทั้งนี้ต้องตระหนักว่า การสนทนานั้นไม่ควรแทนที่บทสนทนาด้วย
การทดสอบ เพราะการขอให้เด็กเล่าเรื่องในสื่อซ้ำอีกครั้ง ก็เพื่อให้เด็กมีโอกาสได้ฝึกพูดฝึกสื่อสาร
ในสิ่งที่ได้เปิดรับมา

3. การเรียนรู้ภาษาสื่อ เด็กและเยาวชนสามารถเรียนรู้ทั้งภาพและเสียงจากสื่อต่าง ๆ เช่น
ภาพปรากฏหน้าเต็มจอเรียกว่าภาพระยะใกล้ (Close-up) ภาพมุมกว้าง (Wide Shot) และยังเข้าใจ
“มุมมอง” ของภาพด้วย นอกเหนือจากการระบุว่าเป็นภาพใกล้ ภาพไกล ภาพมุมกว้าง ภาพแทน
สายตา ผู้ใหญ่ควรให้เด็กสังเกตสิ่งต่าง ๆ ที่ปรากฏเป็นฉากหลังที่สร้างขึ้นเป็นสถานการณ์ของเรื่อง
ฝึกให้เด็กสังเกตและจดจำสถานการณ์จำเพาะ อีกประการหนึ่งคือการลองถามเด็กว่าเสียงดนตรีที่ได้
ยินทำให้เขารู้สึกอย่างไร รู้สึกต่างกันอย่างไรเมื่อได้ยินเสียงเพลงประเภทต่าง ๆ

หากผู้ใหญ่เห็นว่าความรู้เท่าทันสื่อเป็นสิ่งสำคัญต่อชีวิตในยุคดิจิทัล ก็ควรให้เด็กและ
เยาวชนเริ่มเรียนรู้การรู้เท่าทันสื่อให้เร็วที่สุดเท่าที่จะเป็นไปได้ และให้พัฒนาทักษะการเรียนรู้
ในชีวิตประจำวันอย่างต่อเนื่องและสอดคล้องกับพัฒนาการตั้งแต่ระดับปฐมวัย โดยการเรียนรู้เท่าทันสื่อ
ที่ผู้ใหญ่สามารถจัดเตรียมให้แก่เด็กและเยาวชนได้ มีดังนี้ (Anawatsiriwong & Anawatsiriwong,
2018)

1. พัฒนาและนำศาสตร์การสอนที่มีประสิทธิภาพมาใช้เพื่อกระตุ้นแรงจูงใจและความ
สนใจของเด็กและเยาวชน โดยเฉพาะในวัยเรียน โดยใช้การเรียนรู้ผ่านช่องทางสื่อสารทางดิจิทัล
แบบต่าง ๆ (Digital Platforms)

2. พัฒนาความสามารถและศักยภาพทางด้านภาษา ได้แก่ การอ่านและการเขียนผ่านสื่อ ดิจิทัลและสื่อแบบดั้งเดิม รวมถึงพัฒนาการด้านสังคมและการเป็นพลเมือง (เรียนรู้สิทธิ หน้าที่ และความรับผิดชอบ)

3. เพิ่มพูนความรู้และทักษะในการสื่อสารที่เป็นการรู้เท่าทันแบบหลากหลาย (Multi-Literacy) เพื่อให้เด็กและเยาวชนสามารถมีส่วนร่วมในการดำเนินชีวิตในสังคมได้อย่างมีประสิทธิภาพ

4. ส่งเสริมให้เด็กมีความคิดริเริ่มสร้างสรรค์มาร่วมตัวกันด้วยสื่อดิจิทัล โดยการสร้าง กิจกรรมนอกห้องเรียน ให้ความรู้และทักษะทางดิจิทัลแบบ Multi-literate มาสู่การเรียนรู้ใน ห้องเรียน

5. บ่มเพาะความสามารถในการคิดสร้างสรรค์และการคิดอย่างมีวิจารณญาณด้วยสื่อ ดิจิทัล รวมทั้งส่งเสริมให้โรงเรียนเป็นสถานที่ที่ครูและนักเรียนสามารถแลกเปลี่ยนแบ่งปันกัน ในด้านความคิดสร้างสรรค์ความรู้ นวัตกรรม ความรับผิดชอบ และการริเริ่มการทำกิจกรรมเพื่อสังคม

6. ส่งเสริมการเรียนรู้แบบการใช้การตั้งคำถามเป็นหลัก (Inquiry-led Learning) และการ ทำงานแบบโครงการ (Project-based Work) รวมถึงการทำงานในสื่อต่าง ๆ เช่น การบันทึกโปรแกรม รายการวิทยุในรูปแบบดิจิทัลเผยแพร่ผ่านอินเทอร์เน็ต (Radio Podcasts) การจัดรายการสด เช่น วิทยุ ในโรงเรียน (Live Podcasts) การเผยแพร่เนื้อหาภาพและเสียงผ่านอินเทอร์เน็ต (Broadcasting) การทำสิ่งพิมพ์ดิจิทัล (Digital Publishing) การจัดทำบล็อกและเนื้อหาเว็บ เป็นต้น

8. ส่งเสริมการเข้าถึงและใช้สื่อดิจิทัลให้กว้างขวางขึ้น เช่น การพัฒนาห้องสมุดในชุมชน หรือห้องสมุดประชาชนเพื่อนำไปสู่การศึกษาดิจิทัล (Digital Education)

จะเห็นได้ว่าการพัฒนาเด็กและเยาวชนเพื่อให้เกิดทักษะการรู้เท่าทันสื่อ จะต้องเริ่ม ปลูกฝังตั้งแต่ในระดับปฐมวัยโดยพ่อแม่ผู้ปกครองร่วมมือกับครู อาจารย์ในสถานศึกษา โดยการ ปลูกฝังให้เกิดทักษะการรู้เท่าทันสื่อเหล่านี้ ต้องฝึกให้เด็กรู้จักการตั้งคำถามเมื่อได้รับสื่อต่าง ๆ สามารถบอกเล่าเรื่องราวที่ได้รับรู้หรือเรียนรู้ เข้าใจภาษาสื่อประเภทต่าง ๆ ทั้งสื่อสารมวลชน สื่อ สารสนเทศ และสื่อดิจิทัล เมื่อเด็กและเยาวชนอยู่ในวัยเรียนและเรียนรู้การใช้สื่อจากการเรียน การสอน ครูผู้สอนควรใช้การเรียนรู้ผ่านช่องทางการสื่อสารทางดิจิทัลแบบต่าง ๆ เพื่อเติมเต็ม ประสบการณ์ด้านการใช้สื่อที่หลากหลายทั้งในห้องเรียนและนอกห้องเรียน

บทบาทของพ่อแม่ ผู้ปกครอง และครูในการส่งเสริมทักษะการรู้เท่าทันสื่อเพื่อการเป็นพลเมือง ดิจิทัล

สำหรับเด็กและเยาวชนที่ต้องเติบโตและเป็นพลเมืองดิจิทัลที่ดีในอนาคตนั้น การมีความรู้ ความเข้าใจในเรื่องของเทคโนโลยีสารสนเทศและการสื่อสารและใช้งานเทคโนโลยีเหล่านั้นได้

อย่างมีประสิทธิภาพ รวมถึงสามารถแบ่งปันความรู้ด้านเทคโนโลยีสารสนเทศและการสื่อสารให้กับผู้อื่นได้ ทั้งนี้เด็กและเยาวชนจะต้องมีทักษะการรู้เท่าทันสื่อ สารสนเทศ และดิจิทัล ที่ได้รับการสนับสนุนจากพ่อแม่ ผู้ปกครอง และครู ในลักษณะต่าง ๆ ดังนี้ (The Institute for the Promotion of Teaching Science and Technology, 2018)

1. การรู้ดิจิทัล เนื่องจากการเรียนรู้ไม่ได้เกิดเฉพาะในห้องเรียน เด็กและเยาวชนสามารถเรียนรู้ได้จากเพื่อน พ่อแม่ผู้ปกครอง บุคคลที่มีองค์ความรู้ในชุมชน นอกจากแหล่งข้อมูลที่เป็นบุคคลต่าง ๆ แล้ว ยังสามารถเรียนรู้ได้จากแหล่งข้อมูลออนไลน์และสื่อดิจิทัลต่าง ๆ แต่ข้อมูลและสารสนเทศที่ได้รับเหล่านั้นไม่ว่าจะมาจากแหล่งใดก็ตาม เด็กและเยาวชนจะต้องวิเคราะห์ได้ว่าข้อมูลจากสื่อเหล่านั้นมีความถูกต้องและสามารถนำมาใช้เพื่อเป็นองค์ความรู้ของตนเองได้

2. การมีทักษะทางการสื่อสาร เทคโนโลยีสารสนเทศและการสื่อสารในยุคปัจจุบัน ทำให้เด็กและเยาวชนสามารถติดต่อสื่อสารกับผู้อื่นได้ทั่วโลกผ่านแพลตฟอร์มหรือสื่อกลางที่ใช้ในการติดต่อสื่อสารในรูปแบบต่าง ๆ ทั้งนี้ต้องคำนึงถึงรูปแบบของสารและสื่อกลางที่จะใช้ในการติดต่อสื่อสารและแบ่งปันความรู้ให้แก่ผู้อื่นได้อย่างเหมาะสม อีกทั้งต้องระวังการทิ้งร่องรอยดิจิทัลที่เกิดจากการสื่อสารในสื่อสังคมออนไลน์ ไม่ว่าจะเป็นภาพถ่าย การเขียนแสดงความคิดเห็น การแบ่งปันหรือการโพสต์ที่ไม่เหมาะสมบนโลกออนไลน์ เนื่องจากอาจส่งผลกระทบต่อตนเองต่อไปในอนาคตในการเข้าศึกษาต่อหรือการทำงาน

3. การหลีกเลี่ยงอาชญากรรมทางดิจิทัล ในยุคที่ใช้การติดต่อสื่อสารผ่านเครือข่ายอินเทอร์เน็ตและ โปรแกรมสนทนาออนไลน์ เด็กและเยาวชนมักถูกหลอกลวงทางอินเทอร์เน็ต (Scam) ที่เกิดจากผู้ที่หลอกลวงส่งอีเมลหรือลิงก์ให้ยืนยันบัญชีส่วนตัว เช่น ข้อมูลหมายเลขบัตรประชาชน ชื่อ-ที่อยู่ หมายเลขด้านหลังบัตรประชาชนไปใช้ในการซื้อของออนไลน์ ไปกู้ยืมเงินออนไลน์ เป็นต้น หรือการโจรกรรมข้อมูลเอกลักษณ์บุคคล (Identify Theft) ซึ่งเป็นการหลอกลวงที่นำข้อมูลส่วนบุคคลไปใช้ในการเปิดบัญชีหรือสั่งซื้อสินค้าออนไลน์ รวมทั้งการทำธุรกรรมการเงินต่าง ๆ โดยอาจใช้การหลอกลวงแบบฟิชซิง (Phishing) คือ ใช้อีเมลหรือเว็บไซต์ปลอมในการขอข้อมูลจากเหยื่อ ลักษณะการหลอกลวงเหล่านี้ไม่เพียงแต่เป็นวิธีการหลอกลวงที่เกิดกับเด็กเท่านั้น ผู้ใหญ่หรือคนที่ใช้การติดต่อสื่อสารทางช่องทางออนไลน์ต่างก็ได้รับผลกระทบด้วยเช่นกัน จึงเป็นความจำเป็นอย่างยิ่งที่พ่อแม่ ผู้ปกครอง และครูอาจารย์ จะต้องสอดส่องดูแลการใช้งานอินเทอร์เน็ตและสื่อสังคมออนไลน์ต่าง ๆ เพื่อไม่ให้เด็กและเยาวชนตกเป็นเหยื่อการหลอกลวงเหล่านี้

4. เด็กและเยาวชนที่มีทักษะการรู้เท่าทันสื่อต้องคำนึงถึงความเป็นส่วนตัวของตนเองและผู้อื่น รับผิดชอบต่อกำหนดในการเผยแพร่เนื้อหา การแชร์ หรือส่งต่อเนื้อหาของผู้อื่น และ

คำนึงถึงผลกระทบที่อาจก่อให้เกิดปัญหาที่จะตามมาจากการกระทำที่ไม่เหมาะสมเหล่านั้น ดังนั้นพ่อแม่ผู้ปกครองและครูควรให้ความดูแลเอาใจใส่เพื่อไม่ให้เกิดผลกระทบกับตัวเด็กและผู้เกี่ยวข้องทั้งหมด

5. การคำนึงถึงความเป็นส่วนตัว (Privacy) เป็นสิทธิส่วนบุคคลที่ปกปิดไม่ให้ผู้อื่นทราบข้อมูลบางอย่าง โดยระดับความเป็นส่วนตัวนั้นจะขึ้นอยู่กับแต่ละบุคคลและบริบทด้านสังคมและวัฒนธรรม บางครั้งการใช้บริการต่าง ๆ บนอินเทอร์เน็ตแบบไม่เสียค่าใช้จ่าย อาจแลกมาด้วยการที่ต้องเปิดเผยข้อมูลส่วนตัว เสมือนว่าใช้ข้อมูลส่วนตัวเพื่อจ่ายค่าบริการในการใช้งาน ดังนั้น เด็กและเยาวชน รวมถึงพ่อแม่ผู้ปกครองที่ต้องดูแลเอาใจใส่เด็กในเรื่องการให้ข้อมูลส่วนตัวกับบุคคลอื่น ซึ่งเป็นสิ่งที่ต้องระมัดระวังและสอนให้เด็กรู้จักป้องกันตนเองจากผลกระทบที่อาจตามมาจากการเปิดเผยข้อมูลส่วนตัว ในด้านความเป็นส่วนตัวของบุคคลอื่นก็เป็นสิ่งที่ไม่ควรไปละเมิดเช่นเดียวกัน เช่น การถ่ายภาพด้วยโทรศัพท์มือถือในสถานที่ที่ไม่เหมาะสม สถานที่ที่ห้ามถ่ายภาพ และการถ่ายภาพบุคคลอื่น โดยไม่ได้รับอนุญาต แสดงถึงการไม่รู้จักรักษาความเป็นส่วนตัวของผู้อื่น พ่อแม่ผู้ปกครองและครูควรสอนให้เด็กได้รับรู้และเข้าใจถึงสิทธิความเป็นส่วนตัวเหล่านี้ และพึงปฏิบัติต่อผู้อื่นอย่างถูกต้อง เช่น การขออนุญาตเจ้าของสถานที่และบุคคลอื่นที่ต้องการถ่ายภาพ เป็นต้น

6. การคำนึงถึงสิทธิและความรับผิดชอบ อินเทอร์เน็ตเป็นพื้นที่แห่งความสร้างสรรค์ที่เปิดโอกาสให้ทุกคนได้เผยแพร่เนื้อหาโดยไม่มีค่าใช้จ่าย ผลงานที่เผยแพร่ในอินเทอร์เน็ตเป็นทรัพย์สินทางปัญญาของผู้ผลิตคิดค้นและสร้างสรรค์ ซึ่งได้รับการคุ้มครองจากกฎหมายลิขสิทธิ์ (Copyright) โดยอัตโนมัติ ดังนั้นหากเด็กและเยาวชนนำผลงานของผู้อื่นมาใช้หรือเผยแพร่โดยไม่ได้รับอนุญาต จะเป็นการกระทำที่ผิดกฎหมายลิขสิทธิ์ หากเด็กต้องการเป็นผู้สร้างสรรค์ผลงานและเผยแพร่ต่อสาธารณะ พ่อแม่ผู้ปกครองและครู อาจให้คำแนะนำสำหรับเด็กให้เลือกที่จะเผยแพร่ผลงานใน 2 ลักษณะ คือ เผยแพร่ผลงานให้เป็นสมบัติสาธารณะ (Public Domain) ซึ่งทางเลือกนี้ทำให้ผู้สร้างสรรค์ผลงานไม่สามารถเรียกร้องสิทธิ์ได้ แม้แต่เครดิตของผลงาน หรือการเผยแพร่ผลงานที่อนุญาตให้ผู้อื่นนำไปใช้ได้หรือพัฒนาต่อยอด ซึ่งเจ้าของผลงานสามารถเลือกที่จะเผยแพร่ผลงานพร้อมด้วยสัญญาอนุญาต (License) ที่อนุญาตให้มีการนำผลงานไปใช้ต่อภายใต้เงื่อนไขบางอย่างได้ โดยการใช้สัญญาอนุญาตครีเอทีฟคอมมอนส์ (Creative Commons: CC) ซึ่งเป็นกลุ่มของสัญญาอนุญาตที่มีทางเลือกในการเผยแพร่ผลงานที่หลากหลาย โดยผู้เผยแพร่ผลงานสามารถเลือกได้ว่าต้องการอนุญาตให้นำไปใช้งานต่อในลักษณะใด (Creativecommons, 2022)

ฉะนั้น บทบาทของพ่อแม่ ผู้ปกครอง และครูในการส่งเสริมทักษะการรู้เท่าทันสื่อเพื่อการเป็นพลเมืองดิจิทัล ควรที่จะสอนให้เด็กและเยาวชนได้คำนึงถึงสิ่งต่าง ๆ ทั้ง 6 ด้าน คือ ต้อง

วิเคราะห์ได้ว่าข้อมูลจากสื่อเหล่านั้นมีความถูกต้องและสามารถนำมาใช้เพื่อเป็นองค์ความรู้ของตนเองได้ ระวังระวังการทิ้งร่องรอยดิจิทัลที่เกิดจากการสื่อสารในสื่อสังคมออนไลน์ ไม่ว่าจะเป็นภาพถ่าย การเขียนแสดงความคิดเห็น การแบ่งปันหรือการโพสต์ที่ไม่เหมาะสมบนโลกออนไลน์ รู้จักการหลีกเลี่ยงอาชญากรรมทางดิจิทัลที่หลอกลวงผ่านอีเมลหรือลิงก์ให้ยืนยันบัญชีส่วนตัว หลีกเลี่ยงภัยที่เกิดจากการโจรกรรมข้อมูลเอกลักษณ์บุคคลที่ใช้ในการเปิดบัญชีหรือสั่งซื้อสินค้าออนไลน์ การทำธุรกรรมการเงินต่าง ๆ ระวังระวังในการเผยแพร่เนื้อหา การแชร์ หรือส่งต่อเนื้อหา ของผู้อื่น กำเนียงถึงผลกระทบที่อาจก่อให้เกิดปัญหาสุขภาพกายและสภาพจิตใจ ระวังเรื่องความเป็นส่วนตัวหรือสิทธิส่วนบุคคล รู้จักป้องกันตนเองจากผลกระทบที่อาจจะตามมาจากการเปิดเผยข้อมูลส่วนตัว และคำนึงถึงการนำผลงานของผู้อื่นมาใช้หรือเผยแพร่ โดยไม่ได้รับอนุญาต ซึ่งจะเป็นการกระทำที่ผิดกฎหมายลิขสิทธิ์

สำหรับการบ่มเพาะให้เด็กและเยาวชนมีทักษะที่จำเป็นในการเป็นพลเมืองดิจิทัลนั้น พ่อแม่ ผู้ปกครอง และครู สามารถพัฒนาให้เกิดทักษะการเป็นพลเมืองดิจิทัลหรือให้เด็กเกิดความทางฉลาดทางดิจิทัลครอบคลุม 8 ทักษะ ดังนี้ (DQ Institute, 2017; Pantuwoiakul & Nuasri, 2019)

1. ทักษะในการรักษาอัตลักษณ์ที่ดีของตนเอง (Digital Citizen Identity) เป็นความสามารถในการสร้างและจัดการอัตลักษณ์ความเป็นพลเมืองดิจิทัลที่ดีทั้งในโลกออนไลน์และโลกแห่งความจริง โดยตั้งอยู่บนพื้นฐานของคุณธรรม พ่อแม่ ผู้ปกครอง และครูควรให้ความสำคัญกับการพัฒนาลักษณะนิสัยด้านบวก ทั้งด้านความคิด ความรู้สึก และการกระทำในการใช้สื่อและเทคโนโลยีดิจิทัล ผู้ใหญ่ควรเป็นแบบอย่างที่ดีและหลีกเลี่ยงการใช้คำพูดหรือการแสดงออกในลักษณะดูหมิ่นผู้อื่นในโลกออนไลน์ สร้างพฤติกรรมที่พึงประสงค์ให้แก่เด็กให้มีความเห็นอกเห็นใจผู้ร่วมใช้งานในสังคมออนไลน์ รู้จักรับผิดชอบต่อการกระทำ ไม่ทำผิดกฎหมายและละเมิดจริยธรรม สามารถดูแลตัวเองให้รอดพ้นจากพิษภัยในโลกออนไลน์ นำไปสู่การรักษาอัตลักษณ์ที่ดีของตนเองในการใช้สื่อและเทคโนโลยีดิจิทัล

2. ทักษะในการบริหารจัดการเวลาในโลกดิจิทัล (Screen Time Management) ความสามารถบริหารเวลาและควบคุมตนเองในโลกออนไลน์กับในชีวิตจริงได้อย่างสมดุล พ่อแม่ ผู้ปกครอง และครู ควรมีการกำหนดระยะเวลาการใช้สื่อให้เหมาะสมกับวัย เช่น เด็กที่มีอายุ 3 ปีขึ้นไป ควรใช้สื่อเทคโนโลยีทุกประเภทรวมกันแล้วไม่เกิน 1-2 ชั่วโมง ต่อหนึ่งวัน สร้างข้อตกลงร่วมกันในการใช้สื่อที่ชัดเจนสลับกับการทำกิจกรรมอื่น ๆ เพื่อไม่ให้เด็กอยู่หน้าจอเป็นเวลานาน ฝึกให้เด็กมีทักษะในการจำแนกและเชื่อมโยงจากสิ่งที่ปรากฏในจอกับเรื่องจริง เพื่อสร้างพื้นฐานของการมีทักษะการรู้เท่าทันสื่อให้แก่เด็กและเยาวชนต่อไปในอนาคต

3. ทักษะการรับมือการกลั่นแกล้งบนโลกไซเบอร์ (Cyberbullying Management) พ่อแม่ ผู้ปกครอง และครูเปรียบเสมือนผู้พิทักษ์สิทธิแทนตัวเด็ก มีบทบาทสำคัญในการสอดส่องดูแล เพื่อป้องกันภัยร้ายที่เกิดขึ้นในโลกออนไลน์ที่ส่งผลทั้งร่างกายและจิตใจของเด็ก ในขณะที่เดียวกันก็ ต้องพึงระวังตนเองในการโพสต์ แชร์ภาพถ่าย วิดีโอของเด็กในเชิงล้อเลียน เสียดสี หรือแม้แต่เพื่อความบันเทิงโดยไม่ได้รับการยินยอมจากเด็ก เพื่อลดความเสี่ยงในการถูกคุกคามในรูปแบบต่าง ๆ ทั้งในปัจจุบันและอนาคต

4. ทักษะการรักษาความปลอดภัยของตนเองบนโลกไซเบอร์ (Cyber Security Management) พ่อแม่ ผู้ปกครอง และครู ต้องมีบทบาทในการสร้างระบบการเข้าถึงข้อมูลและตระหนักรู้ในการป้องกันข้อมูลที่ไม่พึงประสงค์ให้แก่เด็กและเยาวชน ด้วยการตั้งค่าความเป็นส่วนตัว (Privacy Setting) และตั้งค่าความปลอดภัยของโปรแกรมในการค้นหาในสมาร์ตโฟน แท็บเล็ต เพื่อจำกัดทางเลือกในการเข้าถึงข้อมูลที่มีความเสี่ยงโดยศึกษาการตั้งค่าระบบการควบคุมอุปกรณ์และทำความเข้าใจเกี่ยวกับการตั้งค่าระบบความเป็นส่วนตัวและความปลอดภัยของข้อมูล เพื่อคัดกรองคุณภาพของสื่อที่เด็กจะได้รับ (Anawatsiriwong, & Anawatsiriwong, 2018)

5. ทักษะในการจัดการความเป็นส่วนตัว (Privacy Management) รักษาความเป็นส่วนตัวในโลกออนไลน์ พ่อแม่ ผู้ปกครอง และครู ควรตระหนักและให้ความสำคัญในการรักษาความเป็นส่วนตัวเบื้องต้นที่เกี่ยวข้องกับเด็กและเยาวชน เช่น การระวังในการลงรูปภาพหรือคลิปวิดีโอของเด็กบนสื่อสังคมออนไลน์ การเช็กอินที่อยู่ปัจจุบันของเด็ก ฯลฯ เพื่อป้องกันการถูกขโมยข้อมูลความเป็นส่วนตัวไปเผยแพร่ในทางที่ไม่เหมาะสมหรือการเข้าหาเด็กในช่วงเวลาที่พ่อแม่ ผู้ปกครอง หรือครู ไม่ได้อยู่ดูแลตลอดเวลา

6. ทักษะการคิดวิเคราะห์อย่างมีวิจารณญาณ (Critical Thinking) เป็นความสามารถในการคิดวิเคราะห์แยกแยะข้อมูลที่ถูกต้องหรือไม่ถูกต้อง วิเคราะห์ข้อมูลที่เป็นประโยชน์ โดยใช้วิจารณญาณและการตรวจสอบที่ถูกต้อง การพัฒนาทักษะด้านนี้ควรเน้นให้เด็กและเยาวชนได้ฝึกการจำแนกสื่อที่มีคุณค่าและสื่อที่มีความเสี่ยง โดยใช้กระบวนการปลูกฝังจากผู้ใหญ่อย่างต่อเนื่อง และสม่ำเสมอ รวมถึงการปฏิบัติตนเป็นแบบอย่าง เช่น การแสดงความคิดเห็นร่วมกันเกี่ยวกับสิ่งที่เกิดขึ้นในสื่อต่าง ๆ ทั้งที่เหมาะสมและไม่เหมาะสม รวมถึงการให้ความสำคัญกับการจัดสภาพแวดล้อมที่เอื้อให้เด็กและเยาวชนได้เรียนรู้เกี่ยวกับสื่อที่มีคุณภาพ

7. ทักษะในการบริหารจัดการข้อมูล ร่องรอยทางดิจิทัล (Digital Footprint) เป็นความสามารถในการคิด เข้าใจความเป็นไปในโลกดิจิทัลว่าจะทิ้งร่องรอยและประวัติไว้เสมอ ซึ่งอาจส่งผลต่อการใช้ชีวิตในอนาคต เนื่องจากเด็กและเยาวชนส่วนใหญ่จะมีปฏิสัมพันธ์กับสื่อหรือหน้าจอในเชิงการเล่นเพื่อความสนุกสนานเท่านั้น แต่ในทางตรงกันข้ามพ่อแม่ ผู้ปกครอง และครู

มักจะโพสต์ข้อมูลส่วนตัวของเด็ก ทั้งชื่อเด็ก รูปภาพ หรือคลิปวิดีโอ เพียงเพราะอยากให้เห็นความน่ารักของเด็ก ซึ่งอาจเป็นช่องทางให้แก่ผู้ไม่หวังดีล่วงข้อมูลส่วนตัวของเด็ก นำไปสู่การเกิดอันตรายต่อเด็กได้ ดังนั้น ผู้ใหญ่ควรตระหนักและระมัดระวังในการโพสต์ข้อมูล รูปภาพ หรือคลิปวิดีโอ ที่สามารถระบุพื้นที่ที่เด็กอาศัยอยู่ หรือข้อมูลที่อาจทิ้งร่องรอยที่จะส่งผลกระทบต่อความรู้สึกของเด็กได้ในอนาคต

8. ทักษะการใช้เทคโนโลยีอย่างมีความเห็นอกเห็นใจและสร้างสัมพันธภาพที่ดีกับผู้อื่น (Digital Empathy) การมีความเห็นอกเห็นใจและมีปฏิสัมพันธ์ที่ดีต่อกันในโลกออนไลน์ ทักษะเหล่านี้ อาจจะเป็นเรื่องเล็กน้อยซึ่งจะต้องอาศัยระยะเวลาในการรับรู้และสร้างความตระหนักในเด็กและเยาวชน พ่อแม่ ผู้ปกครอง และครู ควรปลูกฝังความรู้สึกเห็นอกเห็นใจและเป็นตัวอย่างในการสร้างความสัมพันธ์อันดีกับผู้อื่นบนโลกออนไลน์ เช่น การแสดงพฤติกรรมที่เหมาะสมผ่านการแสดงออก ในขณะที่ใช้สื่อเทคโนโลยีต่าง ๆ ปฏิบัติต่อผู้อื่นด้วยความเคารพต่อความรู้สึกและให้เกียรติซึ่งกันและกันในขณะที่ใช้สื่อทั้งในออนไลน์และในชีวิตจริง

บทสรุป

การพัฒนาทักษะการรู้เท่าทันสื่อเพื่อหล่อหลอมให้เด็กและเยาวชนพัฒนาตนเองให้เป็นพลเมืองดิจิทัล เป็นสิ่งสำคัญในการนำไปสู่การวางรากฐานการเติบโตขึ้นเพื่อเป็นพลเมืองที่สมบูรณ์ มีความเห็นอกเห็นใจผู้อื่นในสังคมรวมถึงผู้ร่วมใช้งานในสังคมออนไลน์ มีความรับผิดชอบต่อการกระทำที่เกิดขึ้นในสังคมออนไลน์ มีจริยธรรมในการดำเนินชีวิตและรู้จักการยับยั้งชั่งใจต่อการกระทำที่ผิดกฎหมาย พัฒนาไปสู่การเป็นพลเมืองที่รู้เท่าทันสื่อ สารสนเทศ และดิจิทัลที่ช่วยทำให้สังคมน่าอยู่และพัฒนาไปในทางที่ดีขึ้น

References

- Anawatsiriwong, T. & Anawatsiriwong, P. (2018). **MIDL for kids**. Bangkok: Child Media.
[In Thai]
- Apiwantanakron, T. (2013). **Process learning toward media literacy**. Retrieved December 3, 2022, from https://www.wattana.ac.th/www/news/1-2%20PL_to_ML.pdf
[In Thai]
- Baran, S. J. & Davis, D. (2006). **Introduction to mass communication: media literacy and culture** (4th ed.). Boston: McGraw Hill.
- Chartisathian, C., Meesomarn, K. & Chaiyakan, A. (2017). **Use of media and technology for early childhood**. Bangkok: Plus Press. [In Thai]
- Creativecommons. (2022). **Creative commons: CC**. Retrieved December 10, 2022, from <https://creativecommons.org/>
- DQ Institute. (2017). **Digital intelligence (DQ): a conceptual framework & methodology for teaching and measuring digital citizenship**. Singapore: DQ Institute.
- Fedorov, A. (2015). **Media literacy education: Moscow: ICO “Information for all**. Retrieved December 3, 2022, from https://papers.ssrn.com/sol3/papers.cfm?abstract_id=2625083
- Maitaouthong, T. (2014). Media literacy: skill for 21th Century learning. **Journal of Information Science**, 32(3), 74-91. [In Thai]
- Masterman, L. (1985). **Teaching the media**. London: Comedia Publishing Group.
- Medialiteracynow. (2022). **What is media literacy?** Retrieved December 5, 2022, from <https://medialiteracynow.org/what-is-media-literacy/>
- Ministry of Education, Office of the Education Council. (2017). **National education plan 2017-2036. Type 1**. Bangkok: Chili Sweet Graphic. [In Thai]
- Office of Knowledge Management and Development (OKMD). (2022). **8 Digital citizenship skills**. Retrieved December 4, 2022, from <https://www.okmd.or.th/okmd-kratooktomkit/4673/> [In Thai]
- Pantuwoiakul, K. & Nuasri, M. (2019). Young children as digital citizens: Opportunity or risk. **Journal of Education Studies**, 47(2), 1-23. [In Thai]
- Potter, W. J. (2005). **Theory of media literacy**. London: Sage.

Sidhisamarn, S. & Intarak, P. (2019). Digital media management for early childhood. **Journal of Educational Administration, Silpakorn University, 10(1)**, 636-647. [In Thai]

Sirithai, N. (2004). **Knowledge of media literacy for health, immunity, good health for children and youth**. Bangkok: The National Health Commission Office. [In Thai]

The Institute for the Promotion of Teaching Science and Technology. (2018). **Computing science**. Bangkok: Chulalongkorn University Printing House. [In Thai]

Yenjabok, Porntip. (2009). **Decryption of ideas for media literacy: a guide to learning, know the media**. Bangkok: Offset Creation. [In Thai]