

บทความปริทัศน์ เรื่อง ทักษะจำเป็นเน้นสร้างคุณภาพสู่การเรียนรู้ตลอดชีวิต

ESSENTIAL SKILLS FOCUS ON CREATING QUALITY HUMAN RESOURCE FOR LIFELONG LEARNING

สรียา ทับทัน*

Sareeya Thabthan*

E-mail: sareeya.th@kmitl.ac.th*

Received: August 25, 2023

Revised: August 28, 2023

Accepted: August 29, 2023

ABSTRACT

This review article presents information from books, documents, academic paper, and research related to digital literacy which emphasizes on three essential skills namely digital communication skills, media and information literacy skills, and digital intelligence quotient skills. The author discusses the digital literacy curriculum and media literacy indicator. The responsible agency is the Ministry of Digital Economy and Society, Children and Youth Media Institute, Office of the Consumer Protection Board, Thai Health Promotion Foundation and Educational institutions to provide knowledge and understanding with building digital immunity, improve creatively communication, stay up-to-date on cyber security threats, and develop the necessary skills. So that, everyone can challenge in the digital age effectively and be a quality person in a lifelong learning society.

Keywords: Essential skills, Media and information literacy, Digital intelligence quotient, Lifelong learning

บทคัดย่อ

บทความปริทัศน์ฉบับนี้เป็นการนำเสนอข้อมูล เอกสารวิชาการที่เกี่ยวข้องกับการรู้เท่าทันสื่อดิจิทัล โดยเน้นทักษะจำเป็น 3 ด้าน ได้แก่ ทักษะการสื่อสารยุคดิจิทัล ทักษะการรู้เท่าทันสื่อและสารสนเทศ และทักษะความฉลาดทางดิจิทัล ซึ่งเป็นทักษะสำคัญในปัจจุบัน ที่ต้องอ่านสื่อออก เขียนสื่อได้ ผู้เขียนได้กล่าวถึงหลักสูตรความเข้าใจดิจิทัลที่พัฒนาขึ้น โดยมีหน่วยงานที่รับผิดชอบ คือ กระทรวงดิจิทัลเพื่อเศรษฐกิจและสังคม สถาบันสื่อเด็กและเยาวชน สำนักงานคุ้มครองผู้บริโภค สำนักงานกองทุนสนับสนุนการเสริมสุขภาพ และสถาบันการศึกษา เพื่อให้ความรู้ ความเข้าใจ สร้างภูมิคุ้มกันให้รู้จักสื่อสารอย่างสร้างสรรค์ รู้เท่าทันภัยคุกคามต่าง ๆ ทางสื่อออนไลน์ และพัฒนาทักษะจำเป็นเพื่อให้ทุกคนสามารถเผชิญกับความท้าทาย การเปลี่ยนแปลงที่เกิดขึ้นในยุคดิจิทัลได้อย่างมีประสิทธิภาพ จนเกิดทักษะการเรียนรู้ด้วยตนเองและการเรียนรู้ตลอดชีวิต

คำสำคัญ: ทักษะจำเป็น, การรู้เท่าทันสื่อและสารสนเทศ, ความฉลาดทางดิจิทัล, การเรียนรู้ตลอดชีวิต

*Corresponding author E-mail: sareeya.th@kmitl.ac.th
ภาควิชาภาษา คณะศิลปศาสตร์ สถาบันเทคโนโลยีพระจอมเกล้าเจ้าคุณทหารลาดกระบัง กรุงเทพมหานคร 10520
Department of Languages, School of Liberal Arts,
King Mongkut's Institute of Technology Ladkrabang, Bangkok 10520 Thailand

1. บทนำ

การรู้หนังสือหรือการอ่านออกเขียนได้ (Literate) คือการสื่อสารที่สำคัญของมนุษย์ นั่นคือสามารถเขียนหนังสือ เข้าใจตัวอักษร เข้าใจกฎไวยากรณ์ของภาษานั้น ๆ เพื่อสื่อสารออกมาได้ แต่ปัจจุบันแค่การอ่านออกเขียนได้ อาจไม่เพียงพอ หากมนุษย์ไม่เข้าใจสิ่งที่แอบแฝงอยู่ในข้อมูลนั้นหรือแปลความหมายไม่ถูกต้อง ข้อมูลใดมีประโยชน์ ข้อมูลใดไร้ค่า ความสามารถที่สำคัญอย่างยิ่งต่อการอยู่รอดและอยู่ดีในปัจจุบันคือ การอ่านออกเขียนได้เชิงข้อมูล (Data literacy) ความสามารถในการบริโภคข้อมูลเพื่อความรู้ และผลิตต่อได้อย่างเป็นเรื่องเป็นราว รวมทั้งคิดกับข้อมูลได้อย่างลึกซึ้ง การที่เราเข้าใจข้อมูลในชีวิตประจำวัน สามารถตีความและนำไปใช้ประโยชน์ได้ เช่น อ่านคนเป็น โดยตีความจากข้อมูลพฤติกรรม ทำให้ไม่ถูกหลอกง่าย ๆ ความฉลาดทางสังคมสามารถตีความข้อมูลทางสังคมที่ตนประสบและวางแผนได้สอดคล้องเหมาะสม เช่น สังเกตว่าเพื่อนเครียดก็อย่าพูดตลกยั่ว ดังคำกล่าวที่ว่า “คนไม่อ่านพฤติกรรม ไม่ต่างอะไรจากการอ่านหนังสือไม่ออกฉันใด คนไม่สามารถตีความข้อมูลรอบตัวได้ ก็ไม่ต่างอะไรจากคนหูตาพิการฉันนั้น” (Samakoses, 2017, pp. 45-48)

จากข้อมูลสถิติศูนย์บริหารการรับแจ้งความออนไลน์ สำนักงานตำรวจแห่งชาติ ตั้งแต่ 1 มีนาคม 2565-28 มิถุนายน 2566 พบว่า สถิติคดีอาชญากรรมออนไลน์ที่คนไทยตกเป็นเหยื่อสูงที่สุด 5 อันดับได้แก่ 1) หลอกหลวงซื้อขายสินค้าหรือบริการ จำนวน 108,383 ครั้ง 2) หลอกหลวงให้โอนเงิน 38,669 ครั้ง 3) หลอกหลวงให้กู้เงิน 35,121 ครั้ง 4) หลอกหลวงให้ลงทุนผ่านระบบคอมพิวเตอร์ 23,545 ครั้ง 5) ชุมชู่ทางโทรศัพท์ (Call center) 21,482 ครั้ง กองบัญชาการตำรวจสอบสวนกลาง (บข.ก.) โดยกองบังคับการปราบปรามการกระทำความผิดเกี่ยวกับอาชญากรรมทางเทคโนโลยี คาดการณ์ว่ามิถุนายนจะเพิ่มการเข้าถึงเหยื่อมากขึ้นโดยการส่งข้อความสั้น โทรศัพท์หาเหยื่อ โฆษณาชวนเชื่อผ่านสื่อสังคมออนไลน์ (National Police Agency, 2023, Online)

จะเห็นได้ว่าทักษะจำเป็นที่จะเป็นภูมิคุ้มกันให้แก่คนในยุคปัจจุบันคือการเข้าใจดิจิทัล (Digital literacy) เข้าใจการสื่อสารรู้เท่าทันสื่อและสารสนเทศ ผู้เขียนเคยเขียนบทความปริทัศน์เรื่องการรู้เท่าทันสื่อและสารสนเทศ (Thabthan, 2014, pp. 1-7) ว่าทักษะการรู้เท่าทันสื่อและสารสนเทศนั้นมีความสำคัญและจำเป็นอย่างยิ่งต่อการศึกษาทุกระดับ ตั้งแต่ระดับประถมศึกษา มัธยมศึกษา และระดับอุดมศึกษาเพราะเด็กและเยาวชนไทยประสบภาวะเสี่ยงจากการเปิดรับสื่ออย่างไม่ถูกต้องขาดความสามารถในการเข้าถึงสาร ความสามารถในการวิเคราะห์สาร ประเมินสารและนำไปใช้ในทางที่เกิดประโยชน์ ซึ่งแสดงถึงการขาดทักษะการรู้เท่าทันสื่อและสารสนเทศ จึงควรให้ความรู้ กระตุ้นเตือนให้ตระหนักถึงความสำคัญของทักษะดังกล่าวเพราะเป็นพื้นฐานที่นำไปสู่การเรียนรู้ด้วยตนเองและการเรียนรู้ตลอดชีวิต หากบุคคลมีการพัฒนาคุณภาพของตนอยู่เสมอ บุคคลที่เป็นผู้รู้เท่าทันสื่อและสารสนเทศจึงถือเป็นทรัพยากรมนุษย์ที่มีคุณค่าที่สุดในยุคนี้

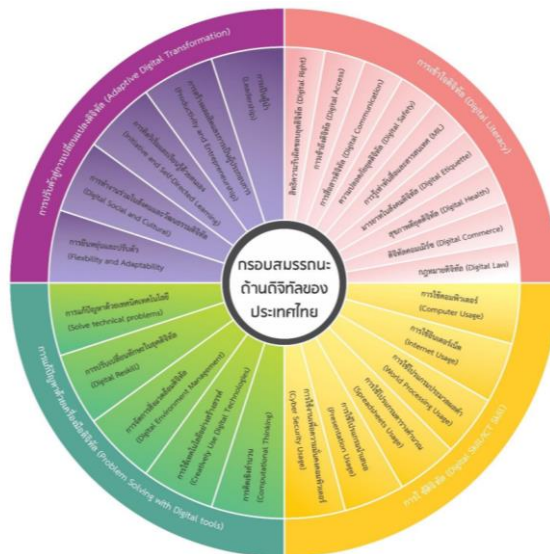
จากการศึกษาค้นคว้า ผู้เขียนพบความก้าวหน้าและชัดเจนขึ้นหลายเรื่อง จึงขอนำมากล่าวไว้ในบทความนี้ ทั้งเรื่องของหลักสูตรการเข้าใจดิจิทัล (Digital literacy) สำหรับพลเมืองไทย ของสำนักงานคณะกรรมการการดิจิทัลเพื่อเศรษฐกิจและสังคมแห่งชาติ กระทรวงดิจิทัลเพื่อเศรษฐกิจและสังคม (Ministry of Digital Economy and Society [MDES], 2018a, Online) ตัวบ่งชี้การรู้เท่าทันสื่อ สารสนเทศและดิจิทัลระดับบุคคลเพื่อส่งเสริมความเป็นพลเมืองประชาธิปไตย โดยสถาบันสื่อเด็กและเยาวชน (Children and Youth Media Institute [CYMI], n.d., Online) กรอบสมรรถนะด้านดิจิทัลสำหรับพลเมืองไทย ของสำนักงานคณะกรรมการการดิจิทัลเพื่อเศรษฐกิจและสังคมแห่งชาติ กระทรวงดิจิทัลเพื่อเศรษฐกิจและสังคม (MDES, 2018b, Online), ความเป็นมา ปัญหาและความท้าทายที่เกิดขึ้นในศตวรรษที่ 21 พบประเด็นปัญหา ดังนี้ ปัญหาการโจมตีทางระบบเครือข่าย อาทิ การแพร่กระจายมัลแวร์ผ่านอีเมล การหลอกให้คลิกลิงก์ การปลอมแปลงข้อความขึ้นเพื่อหลอกให้เหยื่อเปิดเผยข้อมูล ปัญหาการคุกคามทางไซเบอร์ เป็นการทำพฤติกรรมที่ไม่เหมาะสมของคนในโลกออนไลน์ ได้แก่ การกลั่นแกล้งทางไซเบอร์ (Cyberbullying) เพื่อล้อเลียน กลั่นแกล้งให้อับอายหรือเสื่อมเสียชื่อเสียง การคุกคามทำให้เจ็บปวดหรือถูกตัดออกจากกลุ่ม ปัญหาการสื่อสารที่สร้างความเกลียดชัง (Hate speech) การใช้ภาษาหยาบคาย รุนแรง เหยียดหยาม มีอคติ ลดทอนความเป็นมนุษย์ พูดถึงคนอื่นเชิงลบ ยั่วยุปลุกปั่น สร้างความเข้าใจผิดด้วยข้อมูลผิด ๆ ล้วนเป็นปัญหาที่พบมากขึ้น การส่งต่อพฤติกรรมความรุนแรง การเลียนแบบพฤติกรรม หากยังปล่อยให้ปัญหานี้เกิดขึ้นและไม่เร่งแก้ไข จะทำให้เกิดผลเสียตามมาอีกมากมายทั้งระดับบุคคล ครอบครัวและสังคม การสร้างภูมิคุ้มกันทางสื่อออนไลน์จึงเป็นเรื่องเร่งด่วน

เอกสารกรอบสมรรถนะด้านดิจิทัลสำหรับพลเมืองไทย สำนักงานคณะกรรมการการดิจิทัลเพื่อเศรษฐกิจและสังคมแห่งชาติ กระทรวงดิจิทัลเพื่อเศรษฐกิจและสังคม ทาง MDES (2018b, Online) กล่าวถึงที่มาและความสำคัญของการส่งเสริมและพัฒนาให้เกิดความเข้าใจดิจิทัลจากนโยบายและแผนระดับชาติว่าด้วยการพัฒนาดิจิทัลเพื่อเศรษฐกิจและสังคม พ.ศ. 2561-2580 ซึ่งมีเป้าหมายภาพรวมคือเพิ่มขีดความสามารถในการแข่งขันทางเศรษฐกิจของประเทศด้วยการใช้นวัตกรรมและเทคโนโลยีดิจิทัลสร้างโอกาสทางสังคมอย่างเท่าเทียมด้วยข้อมูลข่าวสารและบริการต่าง ๆ ผ่านสื่อดิจิทัลเพื่อยกระดับคุณภาพชีวิตของประชาชน

เตรียมความพร้อมให้บุคลากรทุกกลุ่มมีความรู้และทักษะที่เหมาะสมต่อการดำเนินชีวิตและการประกอบอาชีพในยุคดิจิทัล และปฏิรูปกระบวนการทำงานและการให้บริการของภาครัฐด้วยเทคโนโลยีดิจิทัลและการใช้ประโยชน์จากข้อมูล เพื่อให้การปฏิบัติงานเกิดความโปร่งใส มีประสิทธิภาพและประสิทธิผล ซึ่งการสร้างความพร้อมภาคประชาชนให้เกิดการรับรู้ มีความรู้และทักษะที่เหมาะสมต่อการดำเนินชีวิตและใช้ประโยชน์ จำเป็นต้องสร้างการเข้าใจดิจิทัล (Digital literacy) เพื่อให้ประชาชนสามารถใช้ประโยชน์จากดิจิทัลได้อย่างสร้างสรรค์และรับผิดชอบ ตลอดจนรองรับการเข้าถึงข้อมูลข่าวสารและการบริการผ่านช่องทางอิเล็กทรอนิกส์

กรอบสมรรถนะด้านดิจิทัลสำหรับพลเมืองไทยที่ได้พัฒนาขึ้นนั้น แบ่งเป็น 4 ด้านเพื่อให้สอดคล้องกับบริบทของประเทศไทย ดังรูปที่ 1 ได้แก่

1. ด้านการเข้าใจดิจิทัล (Digital literacy) เพื่อให้พลเมืองมีความสามารถเข้าถึง วิเคราะห์และสร้างข้อมูลสารสนเทศและเนื้อหาสื่อได้อย่างเหมาะสม ถูกต้อง ปลอดภัย ไม่ละเมิดกฎหมาย
2. ด้านการใช้ดิจิทัล (Digital skill/ICT skill) เพื่อให้พลเมืองใช้เครื่องมือดิจิทัลพื้นฐานได้อย่างมีประสิทธิภาพ เพื่อเป็นต้นทุนต่อยอดในการประยุกต์ใช้งาน การประกอบอาชีพ การดำเนินชีวิตประจำวัน และการพัฒนาตนเอง
3. ด้านการแก้ปัญหาด้วยเครื่องมือดิจิทัล (Problem solving with digital tools) เพื่อให้พลเมืองใช้เครื่องมือดิจิทัลหรือเทคโนโลยีเพื่อแก้ปัญหาต่าง ๆ ได้ และใช้งานอย่างสร้างสรรค์
4. ด้านการปรับตัวสู่การเปลี่ยนแปลงดิจิทัล (Adaptive digital transformation) เพื่อให้พลเมืองมีความสามารถในการเอาตัวรอดในโลกยุคปัจจุบันและอนาคตที่มีแนวโน้มการเปลี่ยนแปลงที่รวดเร็วได้อย่างคล่องแคล่ว (Digital Agility) และสามารถใช้เทคโนโลยีเพื่อการเปลี่ยนแปลงชีวิตในทางที่ดีขึ้น หรือเกิดเป็นวัฒนธรรมดิจิทัลได้ (Digital culture) โดยสามารถสร้างสรรค์นวัตกรรมที่มีความแตกต่างกัน รวมถึงสามารถพัฒนาตนเองได้อย่างยั่งยืน



รูปที่ 1 กรอบสมรรถนะด้านดิจิทัลของประเทศไทย
ที่มา: MDES (2018b, Online)

หลักสูตรการเข้าใจดิจิทัล (Digital literacy) สำหรับพลเมืองไทย พ.ศ. 2562 กระทรวงดิจิทัลเพื่อเศรษฐกิจและสังคม เป็นหลักสูตรที่ใช้สำหรับพัฒนาให้บุคคลมีสมรรถนะในการเข้าถึง ค้นหา คัดกรอง วิเคราะห์ สังเคราะห์ ประเมิน จัดการ ประยุกต์ใช้ สื่อสาร สร้าง แบ่งปัน และติดตามข้อมูล (Data) สารสนเทศ (Information) และสาร (Content media) ได้อย่างเหมาะสม ปลอดภัย มีความรับผิดชอบ มีมารยาท เคารพสิทธิและกฎหมาย ด้วยเครื่องมือและเทคโนโลยีที่เหมาะสมและหลากหลาย ประกอบด้วย 9 รายวิชาได้แก่ สิทธิและความรับผิดชอบยุคดิจิทัล การเข้าถึงดิจิทัล การสื่อสารยุคดิจิทัล ความปลอดภัยยุคดิจิทัล การรู้เท่าทันสื่อและสารสนเทศ แนวปฏิบัติในสังคมดิจิทัล สุขภาพดิจิทัล ดิจิทัลคอมเมอร์ซ และกฎหมายดิจิทัล โดยจุดประสงค์ของหลักสูตรคือ พัฒนาประชาชนทุกคนให้มีความตระหนัก มีความรู้ ความเข้าใจทักษะการใช้เทคโนโลยีดิจิทัลให้เกิดประโยชน์และสร้างสรรค์ พัฒนาประชาชนทุกคนให้มีทักษะการเข้าใจดิจิทัล สามารถนำความรู้ ทักษะ

คุณลักษณะเพื่อใช้เครื่องมือและเทคโนโลยีดิจิทัลในการเรียนรู้ ดำเนินชีวิตประจำวัน และประกอบอาชีพได้อย่างเหมาะสม
ยั่งยืน สู่การเป็นพลเมืองแห่งศตวรรษที่ 21 หรือพลเมืองยุคดิจิทัล

บทความนี้ผู้เขียนได้เลือกทักษะจำเป็นที่เกี่ยวข้องกับการสื่อสารมานำเสนอเป็น 3 ส่วนหลัก ได้แก่ ทักษะการสื่อสารยุคดิจิทัล
ทักษะการรู้เท่าทันสื่อและสารสนเทศ และทักษะความฉลาดทางดิจิทัลเพื่อให้ทุกคนนำไปจัดการ ป้องกันตัวเองไม่ให้ตกเป็นเหยื่อ
ทักษะการสื่อสารยุคดิจิทัล (Digital communication)

ทักษะการสื่อสารดิจิทัลเป็นการเรียนรู้หลักสำคัญของการสื่อสาร การสื่อสารยุคดิจิทัลหรือการสื่อสารผ่านสังคมออนไลน์
เพื่อสามารถแยกแยะพื้นที่ส่วนตัวและพื้นที่สาธารณะ เรียนรู้วิธีรับมือปัญหาการสื่อสารยุคดิจิทัล ได้แก่ การจัดการสารที่ผิด
กฎหมายและผิดจริยธรรม การพูดคุยกับคนแปลกหน้าทางออนไลน์ การรับมือกับเหตุการณ์ที่มีอคติทางออนไลน์ วาจาแห่งความ
เกลียดชัง และตระกราะวิบัติ

ทักษะการรู้เท่าทันสื่อและสารสนเทศ (Media and information literacy)

ผศ.ดร.ธาม เชื้อสถาปนศิริ อ้างถึงใน Office of the Consumer Protection Board and Suan Dusit University
(2014, p. 77) เสนอแนวคิดการรู้เท่าทันสื่อในยุคของการโพสต์ โลกและแชร์ข้อมูลผ่านสื่อใหม่ ไว้ 5 มิติ ดังนี้ มิติพื้นที่ (Space)
ตระหนักว่าพื้นที่ของสื่อใหม่นั้น มีพื้นที่ส่วนตัวหรือสาธารณะ แต่เป็นพื้นที่ส่วนตัวบนพื้นที่สาธารณะ มิติเวลา (Time) มนุษย์ใน
ยุคสังคมสารสนเทศใช้เวลากับสื่อมากขึ้น การรู้ตัวว่าใช้เวลากับสื่อมากเกินไป เกินความจำเป็น อาจตกหลุมพรางความเร็ว รับ
กดโลก กดแชร์อย่างรวดเร็ว มิติตัวตน (Self) ความรู้สึกต่อตัวตนที่แท้จริง ความรู้สึกต่อร่างอวตารในสื่อออนไลน์ ความสับสนเรื่อง
อัตลักษณ์ตัวตนกับตัวตนที่อยากจะเป็น มิติความเป็นจริง (Reality) รู้เท่าทันความจริง ข้อเท็จจริง การประกอบสร้างความจริง
และมิติสังคม (Social) สื่อมีผลกระทบมากมายต่อชีวิต ทักษะคิด ความรู้ พฤติกรรมและจิตวิญญาณ พลังสร้างสรรค์และทำลาย
เกิดผลกระทบต่อสังคมได้ทั้งหมด จึงต้องรู้เท่าทันตนเอง เป็นผู้ใช้สื่อในสังคมข้อมูลข่าวสารยุคใหม่ เข้าใจกฎกติกาการอยู่ร่วมกัน
และตระหนักถึงความรับผิดชอบต่อสังคม

ทักษะการรู้เท่าทันสื่อและสารสนเทศเป็นการเรียนรู้หลักพื้นฐานของสื่อและผู้ให้บริการสื่อ แนวคิดการรู้เท่าทันสื่อและ
สารสนเทศ การวิเคราะห์ วิพากษ์ ตีความหมาย ประเมินผล สรุปผล แยกข้อเท็จจริง ข้อคิดเห็น ประเมินคุณค่าของสื่อและ
สารสนเทศ การรู้เท่าทันข่าวปลอม การรู้เท่าทันโฆษณาชวนเชื่อ รวมถึงการจัดการสื่อและสารสนเทศเบื้องต้น ได้แก่ เอกสาร
เสียงบันทึก ภาพนิ่ง และภาพเคลื่อนไหวได้

ตารางที่ 1 ตัวอย่างหน่วยการเรียนรู้ หัวข้อและเนื้อหาการเรียนรู้ หลักสูตรการเข้าใจดิจิทัล

หลักสูตรการเข้าใจดิจิทัล (Digital literacy) พ.ศ. 2562	
รายวิชา DL3 การสื่อสารยุคดิจิทัล	รายวิชา DL5 การรู้เท่าทันสื่อและสารสนเทศ
ผลลัพธ์การเรียนรู้ สามารถสร้างสารและแสดงออกอย่างสร้างสรรค์ สามารถสื่อสารความรู้อย่างมีประสิทธิภาพและมีจริยธรรม สามารถมีส่วนร่วมในกิจกรรมสังคมสาธารณะ สามารถเฝ้าสังเกตทิศทางของสื่อและสารสนเทศ รวมถึงกระแสสังคม	ผลลัพธ์การเรียนรู้ สามารถเข้าใจบริบทของสื่อและผู้เผยแพร่สื่อ สามารถประเมินผลข้อมูล ข่าวสารและสารสนเทศ สามารถประเมินคุณค่า สารสนเทศและเนื้อหาสื่อและผู้ให้บริการสื่อและ สารสนเทศ สามารถจัดการระบบสารสนเทศและเนื้อหาสื่อ (กระบวนการ) ได้
หน่วยการเรียนรู้ หน่วยที่ 1 เข้าใจพื้นฐานการสื่อสาร หน่วยที่ 2 การสื่อสารยุคดิจิทัล การสื่อสารผ่านสังคมออนไลน์ หน่วยที่ 3 การจัดการปัญหาการสื่อสารยุคดิจิทัล หน่วยที่ 4 เครื่องมือสื่อสารยุคดิจิทัล	หน่วยการเรียนรู้ หน่วยที่ 1 เข้าใจหลักการพื้นฐานของสื่อและผู้เผยแพร่สื่อ หน่วยที่ 2 เข้าใจแนวคิดการรู้เท่าทันสื่อและสารสนเทศ หน่วยที่ 3 วิเคราะห์ วิพากษ์สื่อและสารสนเทศ หน่วยที่ 4 ประเมินคุณค่าสื่อและสารสนเทศ หน่วยที่ 5 รู้เท่าทันข่าวปลอม หน่วยที่ 6 รู้เท่าทันโฆษณาชวนเชื่อ หน่วยที่ 7 จัดการสื่อและสารสนเทศดิจิทัลเบื้องต้น

ตารางที่ 1 (ต่อ) ตัวอย่างหน่วยการเรียนรู้ หัวข้อและเนื้อหาการเรียนรู้ หลักสูตรการเข้าใจดิจิทัล

หลักสูตรการเข้าใจดิจิทัล (Digital literacy) พ.ศ. 2562	
รายวิชา DL3 การสื่อสารยุคดิจิทัล	รายวิชา DL5 การรู้เท่าทันสื่อและสารสนเทศ
ตัวอย่างเนื้อหาที่เรียนรู้ สิ่งที่ไม่ควรสื่อสารยุคดิจิทัล ได้แก่ ข้อมูลส่วนตัว เอกสารสำคัญ โพสต์แสดงทรัพย์สินมีค่า โพสต์ตำแหน่งที่ตั้งหรือแสดงกิจกรรมชีวิตประจำวันของตนเอง โพสต์ว่าร้ายผู้อื่น ระบายอารมณ์ ใช้คำพูดไม่สุภาพ แบ่งปันเนื้อหาข้อมูลที่เป็นเท็จ ฯลฯ สิ่งที่ควรสื่อสารยุคดิจิทัล ได้แก่ เผยแพร่ความรู้ที่เป็นประโยชน์ พูดถึงปัญหาเพื่อหาทางแก้ไข ขอความช่วยเหลือหรือระดมทุนช่วยเหลือ ความบันเทิงอย่างสร้างสรรค์	ตัวอย่างเนื้อหาที่เรียนรู้ การวิเคราะห์ 5W1H กระบวนการคิดเชิงวิพากษ์ การตั้งคำถาม การพิจารณา และการสรุปลักษณะของข่าวปลอม กระบวนการเกิดข่าวปลอม การตรวจสอบ

อย่างไรก็ดี การวางแผนเพื่อพัฒนาสมรรถนะการรู้เท่าทันสื่อสารสนเทศและดิจิทัลนั้น ต้องอาศัยความร่วมมือและกระทำทั้งเชิงนโยบาย และแนวทางการขับเคลื่อน หน่วยงานที่เกี่ยวข้องกับการกำหนดบทบาทผู้รับผิดชอบ ไม่ว่าจะเป็นกระทรวงดิจิทัลเพื่อเศรษฐกิจและสังคม กระทรวงศึกษาธิการ กระทรวงวัฒนธรรม สำนักงานคณะกรรมการกิจการกระจายเสียง กิจการโทรทัศน์ และกิจการโทรคมนาคมแห่งชาติ และภาคส่วนอื่น ๆ เอกชนและประชาชน ร่วมสร้างเครือข่าย เร่งขับเคลื่อนทิศทางการตระหนักรู้เทคโนโลยีสารสนเทศ กำหนดยุทธศาสตร์ นโยบาย เป้าหมาย ตัวชี้วัด รวมถึงกลยุทธ์ที่สามารถผลักดันให้เกิดพลเมืองดิจิทัล (Digital citizenship) และปรับเปลี่ยนสถานะไปสู่ “พลเมืองดิจิทัลอัจฉริยะ” (Smart digital citizenship) ของประเทศไทย ภายในปี พ.ศ. 2566 นี้ (Thai Health Promotion Foundation & Mahidol University, 2022, Online)



รูปที่ 2 ข้อเสนอแนะเชิงนโยบายในการพัฒนาการรู้เท่าทันสื่อและดิจิทัล

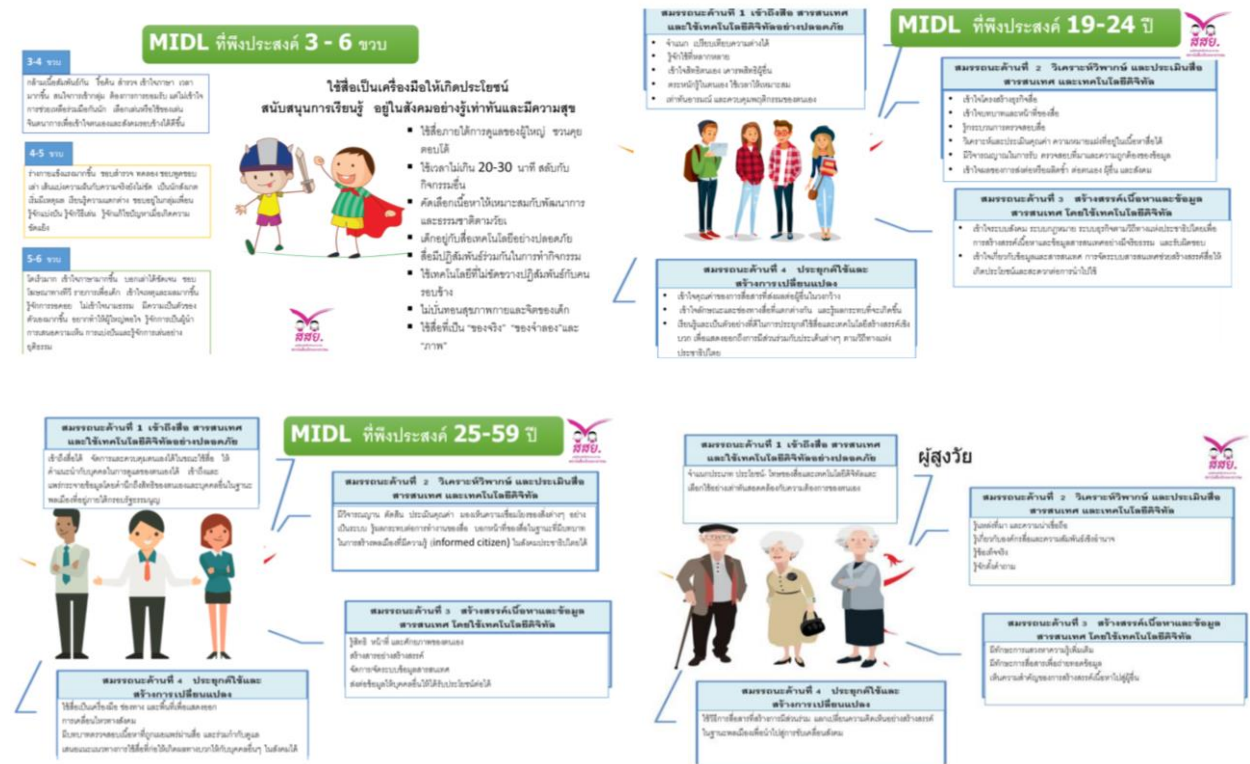
ที่มา: Thai Health Promotion Foundation & Mahidol University (2022, Online)

หากต้องการตอบแบบสำรวจสถานภาพและวัดสมรรถนะการรู้เท่าทันสื่อและสารสนเทศเพื่อเป็นข้อมูลพื้นฐานในการวิเคราะห์ภาพรวมของประเทศไทยด้านต่าง ๆ สามารถเข้าไปตอบแบบสำรวจและทดสอบได้ ทาง URL: <http://midlkids.com/> สำหรับเด็กอายุ 3-12 ปี และ URL: <http://dl-baseline.com/> สำหรับบุคคลทั่วไป อายุ 13 ปีขึ้นไป

ส่วนสถาบันสื่อเด็กและเยาวชน (สสย.) ได้ทำงานร่วมกับศูนย์ประสานงานเครือข่ายการศึกษาเพื่อสร้างพลเมืองในระบบประชาธิปไตย (Thai civil education center) ได้ขยายและพัฒนาแนวคิดการรู้เท่าทันสื่อสารสนเทศและดิจิทัล เพื่อนำไปสู่การส่งเสริมความเป็นพลเมือง และเริ่มพัฒนาตัวบ่งชี้การรู้เท่าทันสื่อ สารสนเทศและดิจิทัลในแต่ละช่วงวัย ได้แก่ ช่วยปฐมวัย (3-6 ปี) ประถมศึกษา (7-12 ปี) มัธยมศึกษา (13-18 ปี) มหาวิทยาลัย (19-24 ปี) วัยทำงาน (25-59 ปี) และผู้สูงอายุ (60 ปีขึ้นไป)

ซึ่งนับเป็นครั้งแรกที่ได้พัฒนาตัวบ่งชี้การรู้เท่าทันสื่อแยกตามช่วงวัย ตัวบ่งชี้วัดสมรรถนะหลักในการรู้เท่าทันสื่อ สารสนเทศและดิจิทัล 4 ด้าน คือ

- 1) เข้าถึงสื่อ สารสนเทศและใช้เทคโนโลยีอย่างปลอดภัย (Access)
- 2) วิเคราะห์ วิพากษ์และประเมินสื่อ สารสนเทศและดิจิทัล (Analyze and evaluate)
- 3) สร้างสรรค์เนื้อหา และข้อมูลสารสนเทศ โดยใช้เทคโนโลยีดิจิทัล (Create)
- 4) ประยุกต์ใช้และสร้างการเปลี่ยนแปลง (Reflect & act)



รูปที่ 3 สมรรถนะและตัวบ่งชี้การรู้เท่าทันสื่อ สารสนเทศและดิจิทัลที่พึงประสงค์ เพื่อสร้างความเป็นพลเมือง ในกลุ่มคนแต่ละช่วงวัย
ที่มา: CYMI (n.d., Online)

ทั้งนี้ พบว่าพฤติกรรมและปัญหาของการใช้สื่อ สารสนเทศและดิจิทัลของแต่ละช่วงวัยนั้นแตกต่างกัน การดำเนินการเพื่อเพิ่มสมรรถนะการรู้เท่าทันสื่อ สารสนเทศและดิจิทัลจึงแตกต่างกันไป ยกตัวอย่างเช่น ช่วงมัธยมศึกษา (13-18 ปี) วัยนี้นิยมใช้สื่อออนไลน์ จึงพบเนื้อหาไม่เหมาะสม ทั้งความรุนแรง การพนัน ลามกอนาจาร เหตุผลการเข้าถึงเพราะความอยากรู้อยากเห็น เพื่อความบันเทิง เพื่อนชักชวน เป็นต้น ส่วนช่วงมหาวิทยาลัย (19-24 ปี) พบปัญหาไม่เท่าทันตัวเอง ไม่ยอมรับว่าติดอินเทอร์เน็ต หรือใช้ความรุนแรง การบริโภคสื่ออย่างไม่รู้เท่าทัน อาทิ ถูกหลอกลวงผ่านแอปพลิเคชัน หลงซื้อคำโฆษณาสินค้า ขณะที่ผู้สูงวัย (60 ปีขึ้นไป) พบอัตราการเติบโตของการใช้งานสังคมออนไลน์เพิ่มมากที่สุดเมื่อเทียบกับวัยอื่น เน้นใช้สื่อเพื่อคลายความเหงา สร้างความสุขทางใจและสร้างปฏิสัมพันธ์ ปัญหาที่พบคือ ใช้สื่อไม่เหมาะสม ติดการใช้ไลน์จนลืมเวลา ส่งข้อความหรือภาพอย่างไม่เหมาะสม มักแชร์ข้อมูลโดยเข้าใจว่าน่าเชื่อถือ นอกจากเอกสารตัวบ่งชี้การรู้เท่าทันสื่อ สารสนเทศและดิจิทัลที่พัฒนาขึ้นนี้ ยังมีกิจกรรมและการส่งเสริมการรู้เท่าทันสื่อให้คนคว้าข้อมูลได้ ทาง <http://clickthailand.com> เป็นเว็บไซต์ที่รวบรวมองค์ความรู้เกี่ยวกับประเด็นการเท่าทันสื่อ สารสนเทศและดิจิทัล ของสถาบันสื่อเด็กและเยาวชน

ทักษะความฉลาดทางดิจิทัล

ความฉลาดทางดิจิทัล (Digital intelligence quotient: DQ) หรือความสามารถทางสังคม อารมณ์และการรับรู้ที่จะทำให้แต่ละคนสามารถเผชิญกับความท้าทายหรือบททดสอบของชีวิตดิจิทัลและสามารถปรับตัวให้เข้ากับชีวิตดิจิทัลได้ ทักษะที่จำเป็น ไม่ว่าจะเป็นทักษะการสื่อสาร ทักษะการเอาตัวรอด ทักษะชีวิตล้วนต้องปรับเปลี่ยนไปตามเทคโนโลยี หากตั้งรับไม่ทัน ก็อาจส่งผลเสียต่อตนเอง ครอบครัวและสังคมได้ จากการสำรวจและพูดคุยกับนักศึกษาพบว่าประสบปัญหาจากการใช้สื่อสังคมออนไลน์หลายด้าน ทั้งการตกเป็นเหยื่อ การรับข้อมูลผิด ๆ ขวบปลอม ข้อมูลไม่ถูกต้อง การหลงกลโฆษณาชวนเชื่อ การรู้สึกด้อยค่า เพราะการเปรียบเทียบ เห็นชีวิตของคนอื่นทางออนไลน์ การใช้เวลาหมดไปกับกิจกรรมออนไลน์จนเสียเวลา เสียเงิน เสียการเรียน ฯลฯ ภาวะของการหงุดหงิดจากการเสพติดโซเชียล สื่อความรวดเร็ว และยังพบปัญหาภาวะส่ายตา คอ บ่า ไหล่ นิ้วมือล็อกเพราะใช้งานอุปกรณ์อิเล็กทรอนิกส์เป็นเวลานาน ผู้เขียนเป็นครู ผู้สอนรายวิชาภาษาสื่อสารมวลชน ได้นำแนวคิดเรื่องการรู้เท่าทันสื่อ มาฝึกให้นักศึกษาได้วิเคราะห์ วิพากษ์สื่อ รู้เท่าทันข่าวปลอม รู้เท่าทันโฆษณาชวนเชื่อ และกลยุทธ์ทางการตลาด รายวิชาการฟังและการอ่านเพื่อพัฒนาคุณภาพชีวิต ให้ความรู้ความเข้าใจเกี่ยวกับทักษะการรับสารเชิงสร้างสรรค์ แนวคิดเรื่องคุณภาพชีวิตองค์กรแห่งความสุข (Happy workplace) สำนักงานกองทุนสนับสนุนการสร้างเสริมสุขภาพ (Thai Health Promotion Foundation, n.d., Online) การจัดสมดุลชีวิตให้เกิดความสุข 8 ด้าน (HAPPY8) ซึ่งครอบคลุมทั้งการพัฒนาคุณภาพชีวิตส่วนตัว (Happy brain/Happy body/ Happy heart/ Happy soul/ Happy relax/ Happy money) ครอบครัว (Happy family) และสังคม (Happy society) หากคน ซึ่งเป็นทรัพยากรที่สำคัญที่สุดในองค์กร ไม่มีความสุข ไม่รู้เท่าทัน ขาดทักษะที่จำเป็นสำหรับการรับมือกับโลกดิจิทัล ก็เป็นเรื่องยากที่องค์กร สังคมนั้นจะพัฒนาได้อย่างมีคุณภาพ

ผู้เขียนจึงขอกล่าวถึงทักษะความฉลาดทางดิจิทัล โดยสรุปเนื้อหาและเชื่อมโยงข้อมูลใหม่ จากเอกสาร 8 ทักษะความฉลาดทางดิจิทัล ของนักศึกษาวิชาชีพรูการเป็นพลเมือง 4.0 (Nak-in et al., 2021, pp. 3-7) และความฉลาดทางดิจิทัลกับทักษะการเรียนรู้และนวัตกรรมในศตวรรษที่ 21 (Jaroesa & Sengri, 2020, pp. 25-26) เพื่อให้เกิดความเข้าใจ และนำไปเป็นส่วนหนึ่งของกิจกรรม โครงการ เพื่อพัฒนาทักษะของนักศึกษา หรือนำไปศึกษาวิจัยให้เกิดแนวทาง องค์ความรู้ใหม่ ๆ เพิ่มเติม

ความฉลาดทางดิจิทัล 8 ด้าน สู่การพัฒนาทักษะที่จำเป็น ได้แก่

1. การแสดงตัวตนบนโลกดิจิทัล (Digital identity) ความสามารถในการสร้าง จัดการลักษณะเฉพาะของตนเองบนโลกออนไลน์ สู่ทักษะการรักษาอัตลักษณ์ที่ดีของตนเอง (Digital citizen identity) คือสามารถสร้างและบริหารจัดการอัตลักษณ์ที่ดีของตนเองไว้ได้อย่างดีทั้งโลกออนไลน์และโลกความจริง โดยมีวิจารณ์ญาณในการรับส่งข่าวสาร แสดงความคิดเห็น และรู้จักรับผิดชอบต่อการกระทำ เช่น ไม่ละเมิดลิขสิทธิ์ ไม่กลั่นแกล้งหรือใช้วาจาสร้างความเกลียดชังผู้อื่นทางออนไลน์

2. การใช้เครื่องมือและสื่อดิจิทัล (Digital use) ความสามารถในการใช้งาน ควบคุมและจัดการอุปกรณ์ดิจิทัลและสื่อดิจิทัล เพื่อให้เกิดความสมดุลระหว่างชีวิตออนไลน์และออฟไลน์ สู่ทักษะการจัดการสรรเวลาหน้าจอ (Screen time management) คือสามารถบริหารเวลาที่ใช้อุปกรณ์ดิจิทัล ควบคุมเพื่อให้เกิดสมดุล ตระหนักถึงอันตรายจากการใช้งานหน้าจอจนเกินไป การเสพติดโซเชียล ซึ่งส่งผลทั้งสุขภาพร่างกาย สุขภาพจิต

3. ความปลอดภัยทางดิจิทัล (Digital safety) ความสามารถในการหลีกเลี่ยง จัดการความเสี่ยงบนโลกออนไลน์ ไม่ว่าจะเป็นความเสี่ยงจากพฤติกรรมการใช้งาน ความเสี่ยงจากเนื้อหา ความเสี่ยงจากการติดต่อกับผู้อื่น สู่ทักษะการบริหารจัดการข้อมูลที่ใช้กันทั้งไบนโลกออนไลน์ (Digital footprints) คือสามารถเข้าใจธรรมชาติของการใช้ชีวิตในโลกดิจิทัลว่าจะหลงเหลือร่องรอยข้อมูลทิ้งไว้เสมอ เข้าใจผลลัพธ์ที่อาจจะเกิดขึ้น จึงต้องระมัดระวังและใช้อย่างมีความรับผิดชอบ

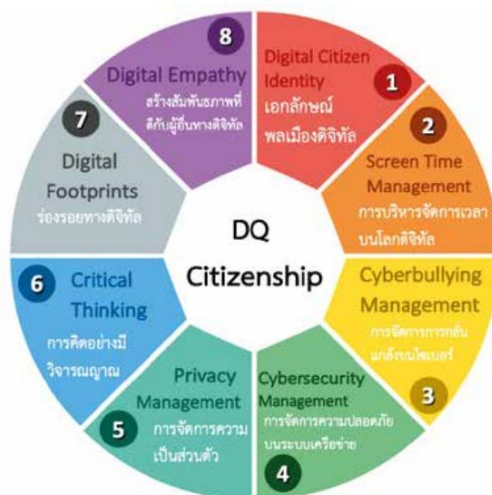
4. ความมั่นคงปลอดภัยทางดิจิทัล (Digital security) ความสามารถในการตรวจจับภัยคุกคามทางไซเบอร์ มีความเข้าใจ และสามารถเลือกแนวทางปฏิบัติที่ดีที่สุด เลือกใช้เครื่องมือเพื่อรักษาความปลอดภัยที่เหมาะสม สู่ทักษะการรักษาความปลอดภัยของตนเองในโลกไซเบอร์ (Cyber security management) คือปกป้องอุปกรณ์ดิจิทัลที่จัดเก็บข้อมูลส่วนตัวไม่ให้เสียหาย สูญหาย หรือถูกโจรกรรม

5. ความฉลาดทางอารมณ์บนโลกดิจิทัล (Digital emotional intelligence) ความสามารถในการเข้าสังคมโลกออนไลน์ คือเข้าใจ เห็นใจ มีน้ำใจต่อผู้อื่นบนโลกดิจิทัล ตระหนักและควบคุมอารมณ์ สู่ทักษะการใช้เทคโนโลยีอย่างมีจริยธรรม (Digital empathy) คือเห็นอกเห็นใจและสร้างความสัมพันธ์ที่ดีกับผู้อื่น แม้จะเป็นการสื่อสารที่ไม่ได้เห็นหน้ากัน ไม่ด่วนตัดสินผู้อื่นจากข้อมูลออนไลน์ คิดก่อนโพสต์ สื่อสารกับผู้อื่นด้วยเจตนาที่ดี ไม่ใช้วาจาสร้างความเกลียดชัง และอื่น ๆ

6. การสื่อสารดิจิทัล (Digital communication) ความสามารถในการสื่อสาร ปฏิสัมพันธ์และทำงานร่วมกับผู้อื่นโดยใช้เทคโนโลยีและสื่อดิจิทัลได้ ทั้งในแง่การติดต่อสื่อสาร ความร่วมมือ และร่องรอยทางดิจิทัล สู่ทักษะการรับมือกับการกลั่นแกล้งบนโลกไซเบอร์ (Cyberbullying management) คือการข่มขู่ คุกคาม กลั่นแกล้ง เผยแพร่ข้อมูลเท็จ ใส่ร้ายด้วยถ้อยคำรุนแรง ทำให้เกิดความเสียหาย เข้าใจผิด

7. การรู้ดิจิทัล (Digital literacy) ความสามารถในการค้นหา ประเมินผล ใช้ประโยชน์ แบ่งปันและสร้างสรรค์เนื้อหา รวมถึงความสามารถในการประมวลผล การคิดซึ่งครอบคลุมการคิดอย่างมีวิจารณญาณ การคิดสร้างสรรค์เนื้อหา การคิดเชิงประมวลผล สู่ทักษะการคิดวิเคราะห์ มีวิจารณญาณที่ดี (Critical thinking) คือสามารถแยกแยะเนื้อหาที่มีประโยชน์ ไม่มีประโยชน์ เข้าข่ายอันตราย ข้อมูลใดถูกต้อง ข้อมูลใดไม่ถูกต้อง วิเคราะห์และประเมินข้อมูลจากหลายแหล่งเพื่อหาคำตอบให้ชัดเจนก่อนเชื่อหรือนำไปส่งต่อ

8. สิทธิทางดิจิทัล (Digital rights) ความสามารถในการเข้าใจและรักษาสิทธิส่วนบุคคล สิทธิเสรีภาพตามกฎหมาย รวมถึงสิทธิในความเป็นส่วนตัว ทรัพย์สินทางปัญญา เสรีภาพในการพูด แสดงความคิดเห็น สู่ทักษะการรักษาข้อมูลส่วนตัว (Privacy management) คือความสามารถในการบริหารจัดการข้อมูลส่วนตัว รู้จักป้องกัน รู้เท่าทันภัยคุกคามทางอินเทอร์เน็ต เคารพในสิทธิของทุกคน รู้ว่าข้อมูลใดควรเผยแพร่ ข้อมูลใดไม่ควรเผยแพร่



รูปที่ 3 ความฉลาดทางดิจิทัล 8 ด้าน
ที่มา: Jaroensa and Sengsri (2020, p. 26)

ผู้คนในศตวรรษนี้ไม่สามารถใช้ความรู้และทักษะบางอย่างในอดีตมาแก้ปัญหาในปัจจุบันได้ การจัดการศึกษาและการเรียนรู้ในศตวรรษที่ 21 จึงไม่ใช่กระบวนการถ่ายทอดความรู้ แต่คือการส่งเสริมทักษะการเรียนรู้ตลอดชีวิตให้แก่ผู้คน ผู้เขียนเห็นด้วยกับข้อเสนอแนะของ Suttisima et al. (2019, p. 201) ที่ว่าการรู้เท่าทันสื่อถือเป็นการเรียนรู้ตลอดชีวิต ในยุคดิจิทัลที่คนต้องการข้อมูลข่าวสารและสารสนเทศมาประกอบการตัดสินใจ ฉลาด รู้เท่าทัน ใช้สื่อ สารสนเทศและดิจิทัลอย่างกระตือรือร้น จึงควรผลักดันนโยบายการรู้เท่าทันสื่อเป็นวาระแห่งชาติ เร่งสร้างทักษะพื้นฐานที่จำเป็นอย่างยั่งยืนให้แก่พลเมืองของประเทศ สอดคล้องกับองค์การศึกษาวิทยาศาสตร์และวัฒนธรรมแห่งสหประชาชาติ (UNESCO) ได้กำหนดเป้าหมายการเรียนรู้ของมนุษย์ ในสังคมแห่งการเรียนรู้ไว้ 4 ประการ คือ การส่งเสริมการเรียนรู้เพื่อรู้ (Learning to know) เน้นองค์ความรู้ การต่อยอดการเรียนรู้เพื่อปฏิบัติจริง (Learning to do) เน้นการพัฒนาทักษะ พัฒนาสมรรถนะ และศักยภาพตนเอง การเรียนรู้เพื่อชีวิต (Learning to be) เป็นการรู้จักตนเองและพัฒนาทักษะชีวิตได้เต็มที่ตามศักยภาพ และการปรับตัวอยู่ในสังคมได้อย่างมีความสุข การเรียนรู้ที่จะอยู่ร่วมกัน (Learning to live together) เน้นการเรียนรู้ในการอยู่ร่วมกันอย่างสันติ พึ่งพากันและกัน

บทสรุป แนวโน้มที่ควรศึกษาและพัฒนาต่อไป

หน่วยงานภาครัฐและเอกชน ร่วมกันกำหนดทิศทาง นโยบาย ขับเคลื่อน เชิงรุกและเชิงรับควบคู่กันไป การให้ความรู้ การสร้างหลักสูตร การกำหนดตัวบ่งชี้ การส่งเสริมสนับสนุนทุนวิจัย ควบบูรณาการทุกภาคส่วน เพื่อให้เกิดการขับเคลื่อนอย่างสมบูรณ์ อาทิ จัดทำแคมเปญต่าง ๆ ที่นำไปใช้ได้จริงเพื่อส่งเสริมข้อมูลเกี่ยวกับความสามารถทางไซเบอร์ ทั้งแง่การสร้างการรับรู้และการมีส่วนร่วม ออกแบบสื่อเพื่อการรณรงค์เกี่ยวกับการใช้งาน ความปลอดภัย ความเสี่ยง ฝึกอบรมระยะสั้น ระยะยาว ให้แก่ประชาชนกลุ่มเสี่ยง เด็ก เยาวชน และกลุ่มผู้สูงอายุ ให้มีทักษะและความรู้ต่าง ๆ ที่จำเป็นเพื่อพัฒนาความสามารถทางไซเบอร์ เช่น การเข้ารหัส ความปลอดภัยของเครือข่าย และการวิเคราะห์ข้อมูล ข้อพิจารณาด้านจริยธรรม

หน่วยงานที่เกี่ยวข้องด้านการจัดการศึกษาและการเรียนรู้ควรมีเป้าหมายสำคัญในการพัฒนาคนในฐานะพลเมืองให้เป็นคนคุณภาพ ที่สมบูรณ์ทั้งร่างกายและจิตใจ มีสติปัญญา มีคุณธรรม จริยธรรมและวัฒนธรรม ดำรงชีวิตอย่างสมดุล มีทักษะจำเป็นและสามารถอยู่ร่วมกับผู้อื่นอย่างมีความสุข รวมถึงสร้างโอกาสให้คนได้เข้าถึงสื่อเทคโนโลยี เครื่องมือ และแหล่งเรียนรู้ที่มีคุณภาพ เพราะโลกอนาคตนั้น การศึกษาและการเรียนรู้ไม่ได้อยู่ในห้องเรียน แต่เป็นการเรียนรู้ตลอดชีวิต และเลือกเรียนรู้ในแบบของตัวเอง (Self- directed learning) ซึ่งนับเป็นการเรียนรู้อย่างรู้เท่าทัน ไม่ว่าจะอยู่ในบทบาท หน้าที่ใดก็ตาม ทุกคนล้วนเป็นประชาชนพลเมืองโลก ดังนั้น เมื่อโลกเปลี่ยน เทคโนโลยีพัฒนาไปอย่างก้าวกระโดด การปฏิบัติตนให้เหมาะสมกับโลกรูปแบบใหม่ มีความรับผิดชอบในการใช้สื่อ ใช้เทคโนโลยี รู้จักเคารพสิทธิของตนเอง ของผู้อื่น และตระหนักถึงผลกระทบของเทคโนโลยีดิจิทัลที่มีต่อสังคม มีวิจารณญาณ มีภูมิคุ้มกัน มีทักษะจำเป็น ก็มั่นใจได้ว่าจะเป็นคนคุณภาพในยุคของสังคมแห่งการเรียนรู้ได้

เอกสารอ้างอิง

- Children and Youth Media Institute. (n.d.) *Individual Media, Information and Digital Literacy Indicators to promote democratic citizenship*. <http://cclickthailand.com/wp-content/uploads/pdf> (in Thai)
- Jaroensa, T., & Sengsri, S. (2020). Digital intelligence quotient and creativity and innovation skills in 21st century. *Journal for Research and Innovation, Institute of Vocational Education Bangkok*, 3(2), 21-29. (in Thai)
- Nak-in, N., Sengsri, S., Kaewurai, R., & Phumpuang, K. (2021). 8 Skills “digital intelligence quotient” of students in the teaching profession to citizenship 4.0. *Graduate School Journal Chiang Rai Rajabhat University*, 14(1), 1-11. (in Thai)
- National Police Agency. (2023, July 16). *Statistical data of the online complaint management center between 1 March 2022 – 28 June 2023*. <http://www.nationtv.tv> (in Thai)
- Office of the Consumer Protection Board & Suan Dusit University. (2014). *Media literacy*. <https://lib.nbtc.go.th/book-detail/3113> (in Thai)
- Thai Health Promotion Foundation & Mahidol University, Engineering. (2022). *Publications Media Literacy Survey Results Information and Digital of the Thai People for the Year 2022*. <https://resourcecenter.thaihealth.or.th/mediadol/48ba3a4a-b7f3-ed11-80ff-00155d1aab6e/4a2a3eeb5a13961165899c28148f15b1.pdf>
- Ministry of Digital Economy and Society, Office of the National Digital Economy and Society Commission. (2018a). *Digital literacy for thai citizens*. Online Publications. <https://itm.eg.mahidol.ac.th/itm/wp-content/uploads/2020/04/MDES-ONDE-Digital-Literacy.pdf> (in Thai)
- Ministry of Digital Economy and Society, Office of the National Digital Economic and Social Commission. (2018b). *Digital competence framework for thai citizens*. https://web.parliament.go.th/assets/portals/1/files/digital_competence_framework_for_thai_citizens.pdf (in Thai)

Samakoses, V. (2017). *Global change*. Openworlds. (in Thai)

Suttisima, V., Chainan, P., & Yuwkosol, S. (2019). Indicators of media information and digital literacy in working age for democratic citizen. *Journal of Social Communication Innovation*, 7(1), 194-202. (in Thai)

Thabthan, S. (2014). Media and information literacy. *Journal of Industrial Education*, 13(2), 1-7. (in Thai)

Thai Health Promotion Foundation. (n.d.) *Happy Workplace*. <https://happy8workplace.thaihealth.or.th/about/what-is-it> (in Thai)



Happy Workplace



C-click สถาบันสื่อเด็กและเยาวชน



หลักสูตรการเข้าใจดิจิทัล MDES



กรอบสมรรถนะ MDES



Thai Health Promotion Foundation