บทที่ 6

การเป็นพลเมืองดิจิทัล

วิชา 0001406 การรู้เท่าทันดิจิทัล

สาขาวิชาเทคโนโลยีสารสนเทศ
Department of Information Technology

จุดประสงค์การเรียนการสอน

- อธิบายความหมายและความสำคัญของการเป็นพลเมืองดิจิทัล
- สามารถประยุกต์ใช้สารสนเทศในชีวิตประจำวันได้
- ทราบถึงทักษะความเข้าใจและใช้เทคโนโลยีดิจิทัล มารยาททางดิจิทัล และการรู้เท่าทันดิจิทัลสู่การเป็นพลเมืองดิจิทัล

เนื้อหา

6.1 ทักษะความเข้าใจและใช้เทคโนโลยีดิจิทัล

6.1.1 ทักษะความเข้าใจและใช้เทคโนโลยีดิจิทัล

6.1.2 มาตรฐานด้านทักษะความเข้าใจและใช้เทคโนโลยีดิจิทัล

6.1.3 แนวทางการพัฒนาทักษะความเข้าใจและใช้เทคโนโลยีดิจิทัล

6.2 มารยาททางดิจิทัล

6.2.1 แนวคิดของมารยาททางดิจิทัล

6.2.2 ประเด็นปัญหาและแนวทางส่งเสริมมารยาททางดิจิทัล

6.2.3 มารยาททางดิจิทัลในการเป็นพลเมืองดิจิทัล

6.3 การรู้เท่าทันดิจิทัลสู่การเป็นพลเมืองดิจิทัล

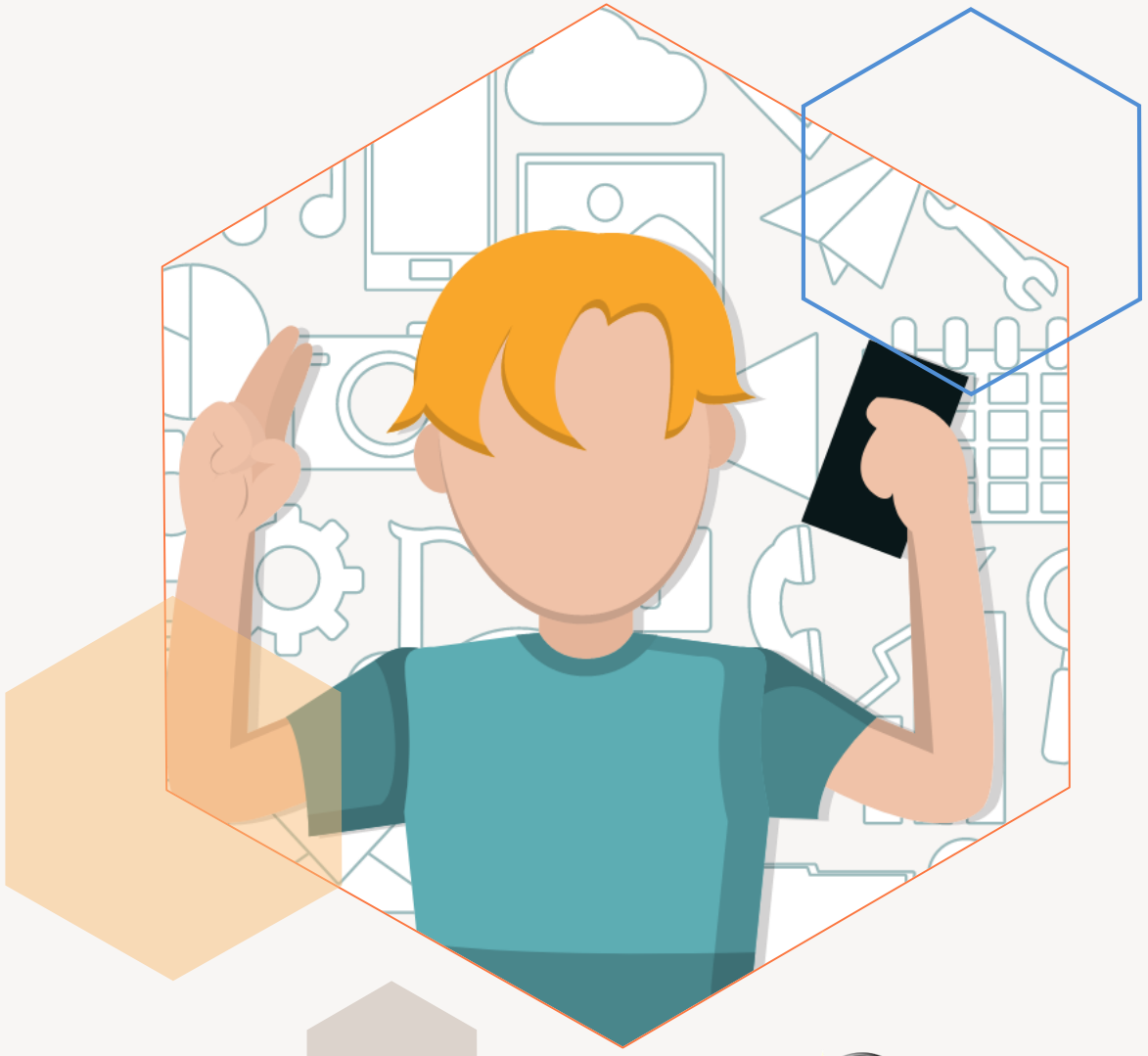
6.3.1 ความสำคัญของการรู้เท่าทันดิจิทัลสู่การเป็นพลเมืองดิจิทัล

6.3.2 พลเมืองดิจิทัลกับการรู้เท่าทันรัฐและเอกชน

6.3.3 สิทธิของพลเมืองดิจิทัล

6.1

ทักษะความเข้าใจและใช้เทคโนโลยีดิจิทัล



สาขาวิชาเทคโนโลยีสารสนเทศ
Department of Information Technology

บทนำ

ในยุคของเทคโนโลยีที่ได้นำพามนุษย์ก้าวสู่สังคมดิจิทัลอย่างเต็มรูปแบบ ประเทศไทยจึงเล็งเห็นถึงกรนำเทคโนโลยีดิจิทัลมาใช้เป็นเครื่องมือสำคัญในการขับเคลื่อนการพัฒนาประเทศ ซึ่งสามารถตอบปัญหาความท้าทายที่ประเทศกำลังเผชิญอยู่หรือเพิ่มโอกาสในการพัฒนาทางเศรษฐกิจและสังคม ประเด็นหนึ่งที่มีความสำคัญ คือ การพัฒนาศักยภาพของคนในประเทศทั้งบุคลากรด้านเทคโนโลยีบุคลากรที่ทำงานในภาคเกษตรอุตสาหกรรมและบริการรวมถึงคนทั่วไปที่จะต้องชาญฉลาด รู้เท่าทันสื่อเท่าทันโลก โดยมีเป้าหมายที่จะเตรียมความพร้อมให้บุคลากรทุกกลุ่มมีความรู้และทักษะที่เหมาะสมต่อการดำเนินชีวิตและการประกอบอาชีพในยุคดิจิทัล และได้กำหนดกรอบยุทธศาสตร์การพัฒนา 6 ด้าน ซึ่งมียุทธศาสตร์ที่เกี่ยวข้องกับการพัฒนาคนสู่การเป็นพลเมืองดิจิทัล ได้แก่ ยุทธศาสตร์ที่ 3 ว่าด้วยการสร้างสังคมคุณภาพที่ทั่วถึงเท่าเทียมด้วยเทคโนโลยีดิจิทัล เป็นการพัฒนาบริการต่าง ๆ ของรัฐผ่านเทคโนโลยีดิจิทัลมีการรวบรวมและแปลงข้อมูลองค์ความรู้ให้อยู่ในรูปแบบดิจิทัลที่ประชาชนทุกกลุ่มสามารถเข้าถึงและมีทักษะที่สามารถนำเทคโนโลยีดิจิทัลไปใช้ประโยชน์ได้โดยง่าย สะดวกอย่างมีความรับผิดชอบต่อสังคม เป็นการสร้างสังคมดิจิทัลที่มีคุณภาพ

6.1.1 ทักษะความเข้าใจและใช้เทคโนโลยีดิจิทัล

ทักษะความเข้าใจและใช้เทคโนโลยีดิจิทัล

ทักษะความเข้าใจและใช้เทคโนโลยีดิจิทัล เป็นทักษะด้านดิจิทัลพื้นฐานที่จะเป็นตัวช่วยสำคัญสำหรับบุคคลทั่วไปในการดำเนินชีวิต การปฏิบัติงาน การสื่อสาร และการทำงานร่วมกันกับผู้อื่นในสังคมดิจิทัล สำหรับองค์กรนั้นหากมีบุคลากรที่มีความเข้าใจและสามารถใช้งานเทคโนโลยีดิจิทัลได้อย่างมีประสิทธิภาพแล้วจะช่วยสร้างคุณค่า (Value Co-Creation) และความคุ้มค่าในการดำเนินงาน (Economy of Scale) ขององค์กรเพื่อการก้าวไปสู่การเป็นส่วนหนึ่งของแผนประเทศไทย 4.0 อีกทั้งยังเป็นเครื่องมือช่วยให้บุคลากรสามารถเรียนรู้และพัฒนาตนเองเพื่อให้ได้รับโอกาสการทำงานที่ดีและเติบโตก้าวหน้าในสายงานอาชีพอีกด้วย

6.1.1 ความรู้พื้นฐานเกี่ยวกับการรู้เท่าทันดิจิทัล

องค์ประกอบของการเป็นพลเมืองดิจิทัล

1. การเข้าถึงเทคโนโลยีดิจิทัล (Digital Access) มีสิทธิเท่าเทียมกันในการใช้อินเทอร์เน็ต
2. การค้าทางดิจิทัล (Digital Commerce) การซื้อขายออนไลน์แบบมีกติกา
3. การสื่อสารดิจิทัล (Digital Communication) การแลกเปลี่ยนข้อมูลข่าวสารที่เหมาะสมอินเทอร์เน็ต
4. การรู้ดิจิทัล (Digital Literacy) การเรียนรู้ ถ่ายทอด และใช้ประโยชน์จากเทคโนโลยี
5. มารยาททางดิจิทัล (Digital Etiquette) การรู้กาลเทศะ ประพฤติดี มีมารยาทในการใช้สื่อสังคมออนไลน์
6. กฎหมายดิจิทัล (Digital Law) การละเมิดสิทธิและการกระทำที่ผิดกฎหมาย
7. สิทธิและความรับผิดชอบทางดิจิทัล (Digital Responsibilities) ความมีอิสระในการแสดงออก

6.1.1 ความรู้พื้นฐานเกี่ยวกับการรู้เท่าทันดิจิทัล

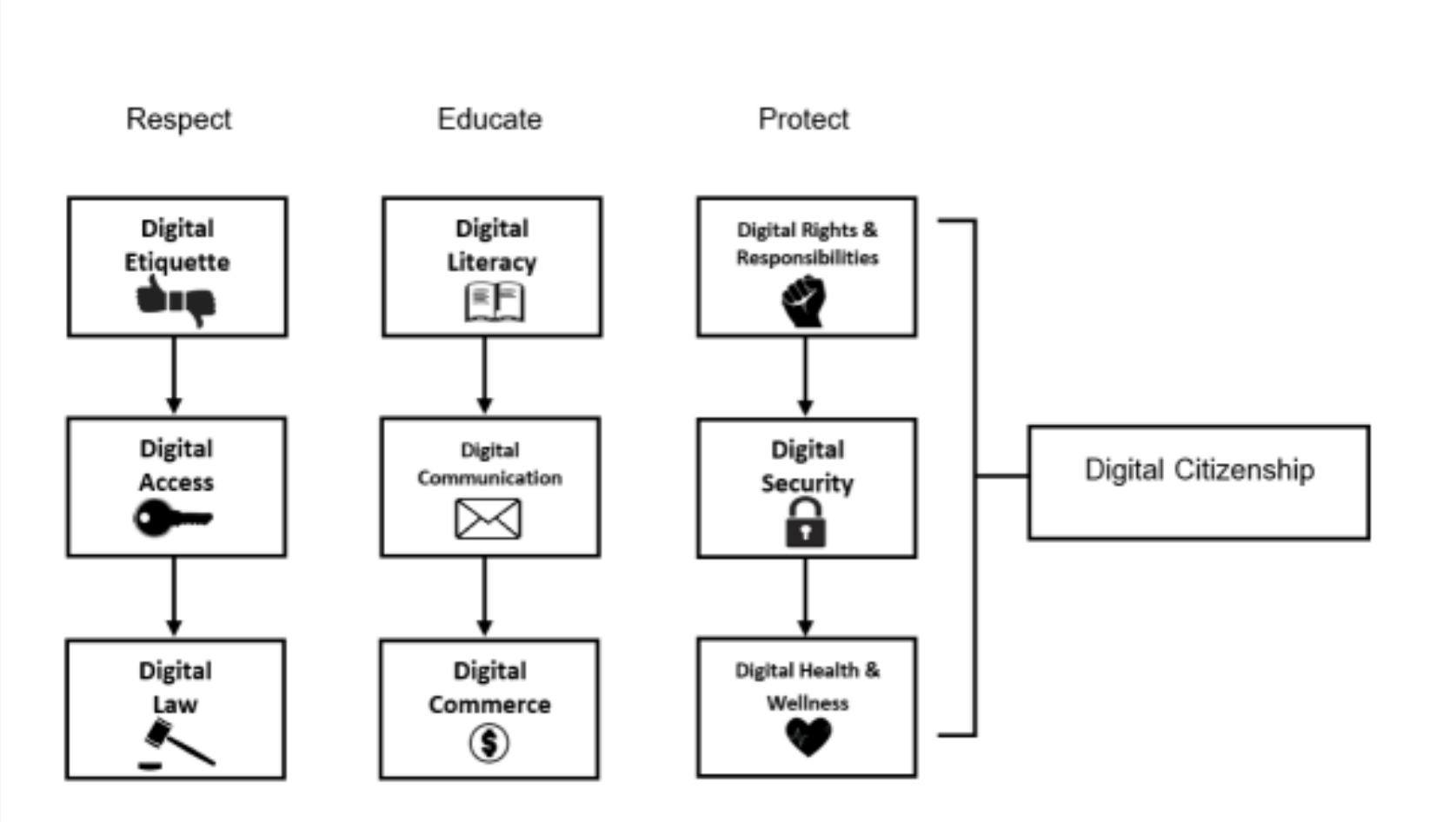
องค์ประกอบของการเป็นพลเมืองดิจิทัล

8. สภาพร่างกายและสุขภาพทางดิจิทัล (Digital Health & Wellness) การดูแลสุขภาพกายและใจให้ห่างไกลผลกระทบจากโลกดิจิทัล

9. ความปลอดภัยทางดิจิทัล (Digital Security) การระวังทุกการใช้งานความมั่นใจในความปลอดภัยเว็บไซต์ และโลกออนไลน์เต็มไปด้วยความเสี่ยงและอันตราย

6.1.1 ความรู้พื้นฐานเกี่ยวกับการรู้เท่าทันดิจิทัล

ความสัมพันธ์ของ 9 องค์ประกอบสู่ความเป็นพลเมืองดิจิทัล



6.1.2 มาตรฐานด้านทักษะความเข้าใจและใช้เทคโนโลยีดิจิทัล

6.1.2.1 UNESCO's Digital Citizenship Competency Framework

- วิธีการ 3 ขั้นตอนของการพัฒนาการศึกษาที่สามารถวางแผนกับ 6 ด้านของงานครู ดังนี้

1) ความรู้เทคโนโลยี (Technology Literacy) ทำให้นักเรียนสามารถใช้เทคโนโลยีสารสนเทศเพื่อเรียนรู้ได้อย่างมีประสิทธิภาพมากขึ้น

2) องค์ความรู้ในเชิงลึก (Knowledge Deepening) ทำให้นักเรียนได้รับความรู้ลึกรู้จริงเกี่ยวกับวิชาในโรงเรียนและนำไปใช้กับปัญหาที่ซับซ้อนและเป็นจริงในโลก

3) การสร้างความรู้ (Knowledge Creation) ซึ่งจะช่วยให้นักเรียน ประชาชน และแรงงาน เพื่อสร้างความรู้ใหม่ที่จำเป็นสำหรับสังคมที่มีความสามัคคีมากขึ้น บรรลุเป้าหมายและสร้างสังคมที่ดี กรอบมาตรฐานนี้เล็งเห็นถึงความสำคัญของครูผู้สอนที่จะส่งเสริมและสนับสนุนในเยาวชนมีความรู้ ทักษะและความคิดที่จะสามารถนำไปพัฒนาตนเองสู่การเป็นพลเมืองดิจิทัลที่มีคุณภาพ

6.1.2 มาตรฐานด้านทักษะความเข้าใจและใช้เทคโนโลยีดิจิทัล

6.1.2.2 The European Commission's Digital Competence Framework

- คณะกรรมาธิการยุโรปได้พัฒนา Dig Comp ซึ่งเป็นกรอบอ้างอิงเพื่ออธิบายความหมายของความสามารถในการดิจิทัล โดยไม่ได้มุ่งเน้นไปที่อุปกรณ์หรือซอฟต์แวร์ แต่พยายามที่จะสนับสนุนการใช้เทคโนโลยีดิจิทัลของคนมีความมั่นใจที่สำคัญและมีความรับผิดชอบรวมถึงเป็นกรอบเสนอคำอธิบายที่ครอบคลุมของความรู้ทักษะและทัศนคติที่ผู้คนต้องการใน 5 ประเด็นสำคัญโดยที่ Dig Comp เป็นกรอบที่สามารถนำไปใช้ได้ฟรีและมีความยืดหยุ่นที่สามารถปรับให้รองรับการพัฒนาและความเข้าใจในความสามารถทางดิจิทัลในทุกสถานการณ์ ซึ่งสามารถใช้ได้หลายวิธี ได้แก่ สนับสนุนนโยบายและการปฏิบัติเพื่อพัฒนาทักษะดิจิทัล, การประเมินทักษะดิจิทัล, สนับสนุนการฝึกอบรมครูผู้สอน ผู้ฝึกสอน และครูเพื่อให้ได้ทักษะดิจิทัล, เพื่อออกแบบโปรแกรมและโอกาสในการเรียนรู้ และเพื่อรับรู้ และรับรองทักษะ Dig Comp สามารถใช้งานโดยพนักงาน, ผู้ฝึกอบรม, นักการศึกษา, ผู้กำหนดนโยบายและบุคคลอื่น ๆ ที่สนใจในการพัฒนาและทำความเข้าใจเกี่ยวกับความสามารถด้านดิจิทัล

6.1.2 มาตรฐานด้านทักษะความเข้าใจและใช้เทคโนโลยีดิจิทัล

6.1.2.3 US Common Sense's Digital Literacy Framework

สร้างมาตรฐานการพัฒนาเด็กและเยาวชนโดยแบ่งออกเป็น 3 ส่วน ได้แก่

- 1) Common Sense Media จัดเรทของภาพยนตร์ รายการทีวี หนังสือ และสื่ออื่น ๆ
- 2) Common Sense Education สนับสนุนสิ่งต่าง ๆ ที่จำเป็นสำหรับโรงเรียนและนักเรียน หลักสูตรต่าง ๆ เพื่อเป็นการเตรียมความพร้อมให้กับนักเรียนด้วยทักษะการเรียนรู้ตลอดชีวิต และสนับสนุนผู้สอนด้วยการฝึกอบรมโดยให้ครอบครัวและชุมชนเข้าร่วม
- 3) Common Sense Kids Action ร่วมกับผู้กำหนดนโยบายผู้นำธุรกิจและผู้สนับสนุนอื่น ๆ เพื่อให้แน่ใจว่าเด็กทุกคนมีโอกาสประสบความสำเร็จ รูปแบบการสนับสนุนจะเน้นถึงกฎหมายที่เกี่ยวข้องกับเทคโนโลยีเพื่อแจ้งให้ผู้ปกครองและนักเรียนทราบ พร้อมระบุวิธีแก้ปัญหาสำหรับความเป็นอยู่แบบดิจิทัลและกฎหมาย

6.1.2 มาตรฐานด้านทักษะความเข้าใจและใช้เทคโนโลยีดิจิทัล

6.1.2.4 International Computer Driving License (ICDL)

สมรรถนะความสามารถด้านการใช้ดิจิทัล (Digital Literacy) ของบุคลากรผู้ปฏิบัติงาน แบ่งออกเป็น 3 ระดับ ได้แก่

- **ระดับที่ 1 ทักษะขั้นพื้นฐานในการรับรู้และเข้าถึงโลกดิจิทัล** สามารถใช้งานอุปกรณ์ไอที และติดต่อสื่อสารบนสื่ออินเทอร์เน็ตได้อย่างปลอดภัย โดยตระหนักถึงกฎหมายและจริยธรรม รวมทั้งรู้จักและเข้าใช้บริการพื้นฐานและทำธุรกรรมออนไลน์ขั้นต้นได้
- **ระดับที่ 2 ทักษะขั้นต้นสำหรับการทำงาน** สามารถใช้งานเครื่องมือด้านดิจิทัลหรือแอปพลิเคชันขั้นต้นสำหรับการทำงานได้
- **ระดับที่ 3 ทักษะขั้นประยุกต์สำหรับการทำงานร่วมกันด้วยดิจิทัล** สามารถเลือกใช้งานเครื่องมือต่าง ๆ ด้านดิจิทัล ได้หลากหลายและประยุกต์ใช้ในงานได้มากขึ้น

6.1.3 แนวทางการพัฒนาทักษะความเข้าใจและใช้เทคโนโลยีดิจิทัล

- **6.1.3.1 ประเด็นของครอบครัว** สถาบันครอบครัวควรเสริมสร้างทักษะการรู้ดิจิทัลให้แก่เยาวชน โดยการปลูกฝังทักษะในการคิดเชิงวิเคราะห์และสอนให้เยาวชนเรียนรู้การใช้สื่อดิจิทัลอย่างรู้เท่าทัน รวมไปถึงการดูแลเอาใจใส่พฤติกรรมการใช้สื่อดิจิทัลของเยาวชน
- **6.1.3.2 ประเด็นของสถาบันการศึกษาและผู้สอน** มีเป้าหมายที่ครอบคลุมการปลูกฝังการแสวงหาความรู้ตลอดชีวิตของผู้เรียนและผู้สอน ด้วยการพัฒนาหลักสูตร และแนวการสอนที่มีความยืดหยุ่นสำหรับการเรียนรู้และความสามารถที่ได้จากการจ้างงาน หรือประสบการณ์นอกหลักสูตร

6.2

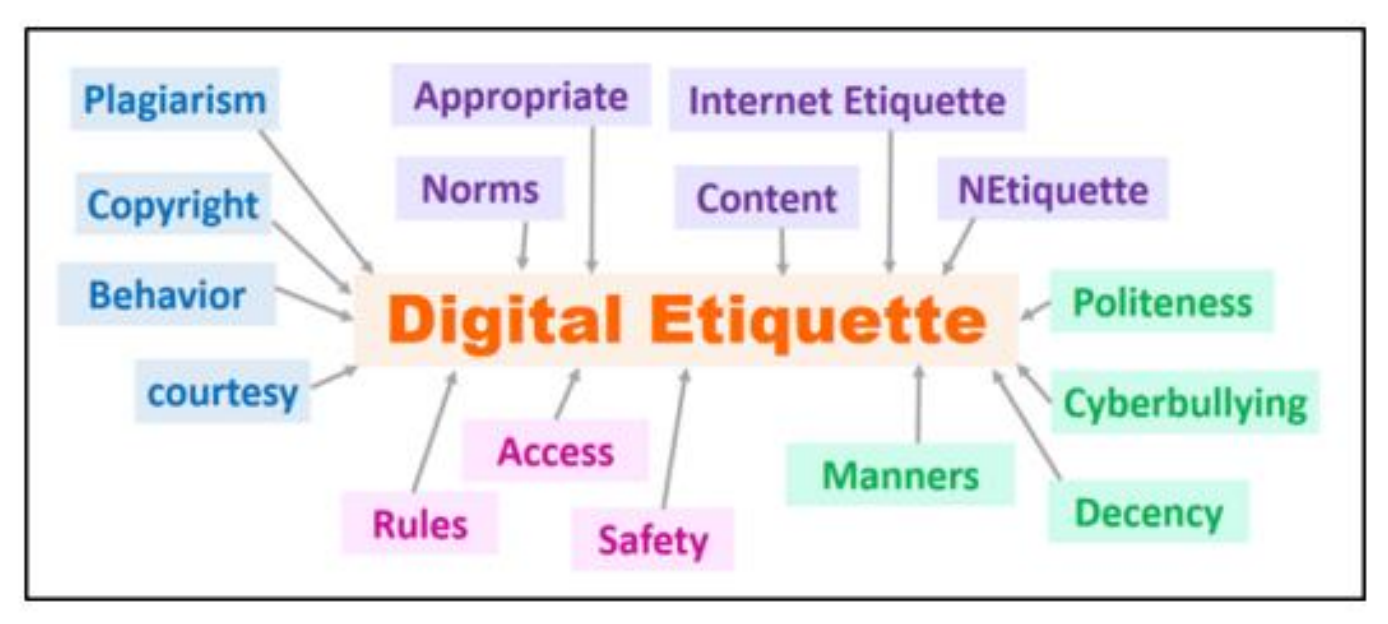
มารยาททางดิจิทัล

สาขาวิชาเทคโนโลยีสารสนเทศ
Department of Information Technology

6.2.1 แนวคิดของมารยาททางดิจิทัล

มารยาททางดิจิทัล (Digital Etiquette)

- หมายถึง มาตรฐานทางอิเล็กทรอนิกส์ของการดำเนินการและเป็นกฎที่แสดงถึงวิธีที่เหมาะสมและสุภาพของพฤติกรรมการใช้งานเทคโนโลยีดิจิทัล (Ribble & Bailey, 2007)



6.2.2 ประเด็นปัญหาและแนวทางส่งเสริมมารยาททางดิจิทัล

ปัจจัยที่มีผลต่อการส่งเสริมมารยาททางดิจิทัล

1) **ด้านองค์กร** ได้แก่ โครงสร้างพื้นฐานทางเทคโนโลยี, โครงสร้างองค์กรหรืองบประมาณอาคารสถานที่หรือสภาพแวดล้อม, แหล่งหรือทรัพยากรสารสนเทศดิจิทัล

2) **ด้านการเรียนการสอน** ได้แก่ กิจกรรมการเรียนการสอนด้านเทคโนโลยีดิจิทัล, สภาพแวดล้อมต่อการเรียนรู้, การฝึกอบรมทางด้านเทคโนโลยีหรือความร่วมมือกับอาจารย์และหลักสูตร

3) **ด้านทัศนคติ** ได้แก่ ทัศนคติต่อมารยาททางดิจิทัลของแต่ละกลุ่มบุคคล,มุมมองขององค์กรที่มีบทบาทเพื่อส่งเสริมมารยาทดิจิทัล, ทัศนคติต่อการใช้อินเทอร์เน็ตและสื่อออนไลน์

4) **ด้านครอบครัว** ได้แก่ ทัศนคติของครอบครัวต่อมารยาททางดิจิทัล, การสอนและการปลูกฝังมารยาททางสังคมและทางดิจิทัล

6.2.3 มารยาททางดิจิทัลในการเป็นพลเมืองดิจิทัล

- **มารยาททางดิจิทัล** เป็นกฎเกณฑ์และแนวทางที่มีบทบาทสำคัญในการรักษาความสงบความปลอดภัยบนออนไลน์ พลเมืองดิจิทัลควรตระหนักถึงมารยาทในการใช้อินเทอร์เน็ต (Netiquette) สื่อสารกับผู้อื่นอย่างสุภาพ คิดถึงผลกระทบที่จะเกิดกับผู้อื่น และเป็นแบบอย่างที่ดี ซึ่งจะช่วยให้เกิดบรรยากาศที่ดีในการใช้เทคโนโลยีดิจิทัลและโลกออนไลน์

6.2.3 มารยาททางดิจิทัลในการเป็นพลเมืองดิจิทัล

6.2.3.1 ตัวอย่างของมารยาทดิจิทัลที่ไม่เหมาะสม

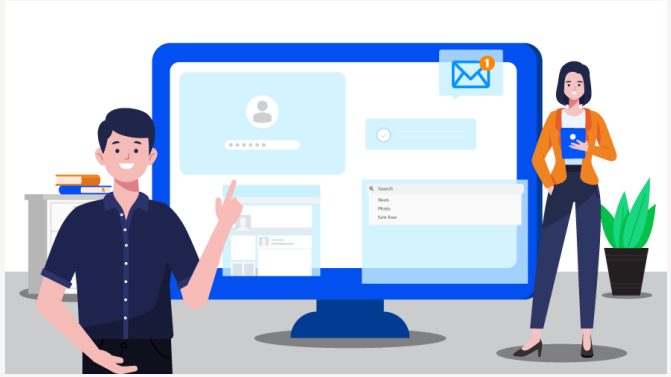
1) การใช้เทคโนโลยีในการกลั่นแกล้งผู้อื่นบนโลกออนไลน์ (Cyberbullying)

2) ความไม่เต็มใจที่จะแบ่งปันเทคโนโลยีสาธารณะหรือใช้ เพื่อให้เกิดประโยชน์ต่อตนเองในเชิงธุรกิจ

3) การใช้กล้องในโทรศัพท์มือถืออย่างไม่เหมาะสม เช่น ถ่ายวีดิโอแบบถ่ายทอดสดที่ติดภาพของผู้อื่นโดยไม่เต็มใจ ไม่รู้หรือเกิดความเสียหายต่อผู้นั้น

4) การใช้การสื่อสารจะเกิดขึ้นสำหรับปัญหาที่ไม่เกี่ยวข้องกับการเรียนในระหว่างเวลาเรียน

5) การโกหก มีความซื่อสัตย์ต่อผู้อื่นและไม่เสแสร้งปลอมตัวเป็นคนอื่น



6.3

การรู้เท่าทันดิจิทัลสู่การเป็นพลเมืองดิจิทัล

สาขาวิชาเทคโนโลยีสารสนเทศ
Department of Information Technology

6.3.1 ความสำคัญของการรู้เท่าทันดิจิทัลสู่การเป็นพลเมืองดิจิทัล

พลเมืองดิจิทัล (Digital Citizens)

เป็นบุคคลที่มีทักษะและความรู้ เพื่อใช้เทคโนโลยีดิจิทัลได้อย่างมีประสิทธิภาพในการมีส่วนร่วมในสังคมสื่อสารกับผู้อื่น รวมถึงมีพฤติกรรมสารสนเทศที่เหมาะสมและมีความรับผิดชอบเกี่ยวกับการใช้เทคโนโลยี ความเข้าใจในประเด็นด้านมนุษย์ วัฒนธรรม และสังคมที่เกี่ยวข้องกับเทคโนโลยีตลอดจนการปฏิบัติตามกฎหมายและจริยธรรม (Diana Fingal, 2017)

6.3.2 พลเมืองดิจิทัลกับการรู้เท่าทันรัฐและเอกชน

- ภาครัฐและภาคเอกชนมีการวางนโยบายที่จะพัฒนาทักษะและทัศนคติของบุคลากรให้สามารถใช้ประโยชน์จากเทคโนโลยีดิจิทัลได้อย่างรอบรู้ เท่าทันการเปลี่ยนแปลงของเทคโนโลยีจึงเป็นที่มาของโครงการทักษะความเข้าใจและการใช้เทคโนโลยีดิจิทัล (Digital Literacy) สำหรับบุคลากรภาครัฐ โดยสำนักงานคณะกรรมการข้าราชการพลเรือน และสถาบันคุณวุฒิวิชาชีพ (องค์การมหาชน) ภายใต้สำนักนายกรัฐมนตรี รวมทั้งโครงการอื่น ๆ อีกมากมายในการกระตุ้นและยกระดับทักษะความเข้าใจและใช้เทคโนโลยีดิจิทัลให้กับประชาชน (ICDL Thailand, 2560)
- พลเมืองดิจิทัล เป็นบุคคลที่ได้พัฒนาทักษะและความรู้เพื่อใช้อินเทอร์เน็ตและเทคโนโลยีดิจิทัลอย่างมีประสิทธิภาพซึ่งจะต้องรู้เท่าทัน ตระหนักรู้ และมีจิตสำนึกในการใช้เทคโนโลยีดิจิทัลและอินเทอร์เน็ตในลักษณะที่รับผิดชอบและเหมาะสมเพื่อการมีส่วนร่วมและเป็นพลเมืองที่ดีในสังคมยุคดิจิทัล

6.3.2 พลเมืองดิจิทัลกับการรู้เท่าทันรัฐและเอกชน

แผนยุทธศาสตร์การพัฒนาดิจิทัลเพื่อเศรษฐกิจและสังคม

6.3.3 สิทธิของพลเมืองดิจิทัล

- **สิทธิของพลเมืองดิจิทัล** คือ สิทธิ เสรีภาพขั้นพื้นฐานที่รัฐบาลมีพันธะหน้าที่ต้องปกป้องและส่งเสริม สิทธิบางอย่างถูกบัญญัติไว้ในกฎหมายระดับประเทศ ขณะที่สิทธิบางประการถูกรับรองไว้ในปฏิญญาสากลว่าด้วยสิทธิมนุษยชน ซึ่งตั้งอยู่บนหลักการเรื่องอิสรภาพ ความเท่าเทียม และความเสมอภาค

6.3.3.1 สิทธิในการเข้าถึงและไม่ถูกเลือกปฏิบัติ

สิทธิในการเข้าถึงอินเทอร์เน็ตครอบคลุมถึงประเด็นต่าง ๆ ดังนี้

1) ดิจิทัลเพื่อคนทั้งมวล
2) คุณภาพบริการ
3) เสรีภาพในการเลือกใช้ซอฟต์แวร์ แอปพลิเคชัน และระบบปฏิบัติการ
4) ความเป็นกลางของเครือข่าย

6.3.3 สิทธิของพลเมืองดิจิทัล

6.3.3.2 เสรีภาพในการแสดงความเห็นและการเข้าถึงข้อมูล

1) เสรีภาพจากการเซนเซอร์ ประชาชนทุกคนมีสิทธิในการใช้อินเทอร์เน็ตโดยปราศจากการเซ็นเซอร์ทุกรูปแบบ การคุกคามข่มขู่การแสดงออกผ่านอินเทอร์เน็ตนั้นถือเป็นการละเมิดเสรีภาพ การเซ็นเซอร์ผ่านการบล็อกและฟิลเตอร์ โดยเฉพาะการบล็อกเนื้อหาล่วงหน้าเพื่อไม่ให้ประชาชนทั้งหมดเข้าถึงได้นั้น ถือเป็นการเซ็นเซอร์ที่ขาดความชอบธรรม เว้นแต่เนื้อหาเฉพาะนั้น ๆ ถูกตัดสินว่าผิดกฎหมายและผ่านกระบวนการตรวจสอบความชอบด้วยกฎหมายแล้ว

2) สิทธิในข้อมูล ประชาชนทุกคนมีสิทธิในการค้นหา เข้าถึง และส่งต่อข้อมูลและความคิดผ่านอินเทอร์เน็ต ซึ่งมีสิทธิเข้าถึงและใช้ข้อมูลของรัฐบาล โดยรัฐบาลควรดำเนินการเปิดเผยข้อมูลในเวลาอันเหมาะสมและในรูปแบบที่สามารถเข้าถึงและนำไปใช้ต่อได้ง่าย นอกจากนั้นเรายังสามารถแชร์งานและสร้างสรรค์งานจากการปรับเปลี่ยนงานต้นฉบับของผู้อื่น แต่สิทธิดังกล่าวต้องพิจารณาควบคู่กับสิทธิของผู้ผลิตงานต้นฉบับที่จะได้รับการคุ้มครองลิขสิทธิ์โดยระบบลิขสิทธิ์ต้องไม่บั่นทอนศักยภาพของอินเทอร์เน็ตในการสร้างสรรค์และต่อยอดเนื้อหา ซึ่งหลักการสำคัญในการพิจารณาคือ หลักการใช้อย่างเป็นธรรม (Fair Use)

6.3.3 สิทธิของพลเมืองดิจิทัล

6.3.3.3 สิทธิในการชุมนุมและการสมาคมออนไลน์

ทุกคนมีเสรีภาพที่จะเลือกใช้เว็บไซต์ แอปพลิเคชัน หรือบริการออนไลน์ใด ๆ เพื่อการจัดตั้งขับเคลื่อนและมีส่วนร่วมในการชุมนุมหรือการสมาคม เช่น การใช้อินเทอร์เน็ตเพื่อจัดตั้งสหภาพแรงงาน ดังนั้น รัฐจึงควรส่งเสริมให้มีการใช้เครื่องมือดิจิทัลในกระบวนการประชาธิปไตยมากขึ้น เช่น ส่งเสริมการมีส่วนร่วมอิเล็กทรอนิกส์ (e-Participation) หรือการสร้างรัฐบาลอิเล็กทรอนิกส์ (e-Government) ซึ่งให้บริการงานภาครัฐผ่านเครือข่ายออนไลน์มากขึ้น

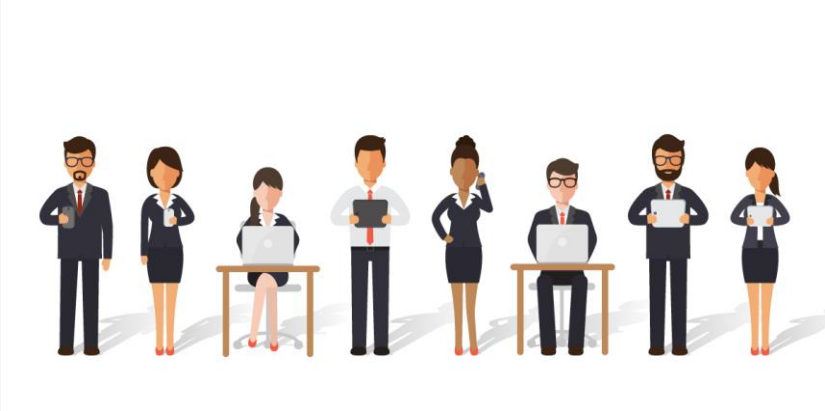
6.3.3 สิทธิของพลเมืองดิจิทัล

6.3.3.4 สิทธิในความเป็นส่วนตัวและในการคุ้มครองข้อมูลส่วนบุคคล

1) การออกกฎหมายความเป็นส่วนตัว
2) นโยบายและการตั้งค่าความเป็นส่วนตัว
3) มาตรฐานการรักษาความลับและบูรณภาพของระบบ
4) การคุ้มครองตัวตนออนไลน์
5) สิทธิในการไม่เปิดเผยตัวและใช้การเข้ารหัส
6) เสรีภาพจากการสอดแนม
7) ความเป็นส่วนตัวในที่ทำงาน

บทสรุป

- เทคโนโลยีดิจิทัลเป็นหนึ่งเครื่องมือในการยกระดับคุณภาพชีวิตของคนทุกกลุ่มผ่านบริการดิจิทัลต่าง ๆ ตามแผนพัฒนาดิจิทัลเพื่อเศรษฐกิจและสังคมที่นำไปสู่ความเป็นพลเมืองดิจิทัล (Digital Citizenship)
- บรรทัดฐานของพฤติกรรมและกฎที่ต้องปฏิบัติตามให้เหมาะสมเมื่อใช้เทคโนโลยีและมีความรับผิดชอบเกี่ยวกับการใช้เทคโนโลยีประกอบไปด้วยองค์ประกอบ 9 ประการ
- ในความเป็นพลเมืองดิจิทัลต้องมีมารยาททางดิจิทัล (Digital Etiquette) ที่เป็นมาตรฐานทางอิเล็กทรอนิกส์และกฎที่แสดงถึงวิธีที่เหมาะสมและสุภาพของพฤติกรรมการใช้งานเทคโนโลยีดิจิทัล
- ปัจจัยที่มีผลต่อการส่งเสริมมารยาททางดิจิทัล ได้แก่ ด้านองค์กร ด้านการเรียนการสอน ด้านทัศนคติ และด้านครอบครัว



บทสรุป

- ปัจจุบันเกิดปัญหามากมายในการใช้อินเทอร์เน็ตและสื่อสังคมออนไลน์ ในความไม่เหมาะสมด้านมารยาททางดิจิทัลเช่น การกลั่นแกล้งผู้อื่นบนโลกออนไลน์ (Cyberbullying) ที่ซึ่งเด็กรุ่นใหม่อาจจะยังขาดการตระหนักถึงมารยาทและสิ่งที่ควรหรือไม่ควรทำ ทั้งในโลกออนไลน์และโลกความเป็นจริง นอกจากนั้นสิ่งสำคัญอีกประการหนึ่งของการเป็นพลเมืองดิจิทัลคือ การรู้เท่าทันดิจิทัล (Digital Literacy) ที่จะต้องรู้เท่าทันเทคโนโลยี ตระหนักรู้ พัฒนาทักษะและความรู้ และมีจิตสำนึก เพื่อการใช้งานอินเทอร์เน็ตและเทคโนโลยีดิจิทัลอย่างถูกต้อง เหมาะสม และมีประสิทธิภาพ

คำถามทบทวน

1. จงอธิบายเกี่ยวกับมาตรฐานและแนวทางการพัฒนาด้านทักษะความเข้าใจและใช้เทคโนโลยีดิจิทัล
2. จงอธิบายความหมายและความสำคัญของมารยาททางดิจิทัล
3. มารยาททางดิจิทัลที่เหมาะสมส่งผลต่อการเป็นพลเมืองดิจิทัลอย่างไร
4. จงยกตัวอย่างมารยาททางดิจิทัลที่เหมาะสมในการใช้งานสื่อสังคมออนไลน์
5. จงอธิบายถึงสิทธิของพลเมืองดิจิทัลในประเด็นของการเข้าถึงและความเหลื่อมล้ำด้านเทคโนโลยี
6. จงอธิบายว่าการที่ประชาชนมีความรู้เท่าทันรัฐและเอกชนนั้น ส่งผลดีต่อประชาชนอย่างไร
7. การรู้เท่าทันดิจิทัลมีความสำคัญต่อการนำไปสู่การเป็นพลเมืองดิจิทัลได้อย่างไร

คำถามทบทวน

8. ประเด็นใดในองค์ประกอบของการเป็นพลเมืองดิจิทัลที่มีความสำคัญที่สุดสำหรับกลุ่มเด็กและเยาวชนอย่างไร เพราะเหตุใด

9. สิทธิและความรับผิดชอบของบุคคลในโลกความเป็นจริงกับโลกออนไลน์ มีความเหมือนหรือแตกต่างกันอย่างไร เพราะเหตุใด

10. การเป็นพลเมืองดิจิทัลมีความสำคัญต่อบุคคลแต่ละกลุ่มอย่างไร และสำคัญต่อการพัฒนาประเทศชาติอย่างไร

Next

บทที่ 7

สภาพแวดล้อมดิจิทัล