

มนุษย์กับความเป็นพลเมืองดิจิทัล

Human : Digital Citizenship

Received: June 02, 2021

Revised: June 27, 2021

Accepted: July 07, 2021

สุวรรณี ไหวท์¹, สุวัฒน์ รักขันโท² และ สิริวัฒน์ ศรีเครือดง³

Suwannee White, Suwatsan Ragkhanto and Siriwat Srikrhuedong

(suwanneeC1986@gmail.com and noonsuwat@gmail.com)

บทคัดย่อ

บทความนี้มุ่งเน้นการเป็นพลเมืองดิจิทัลในศตวรรษที่ 21 ที่ต้องเรียนรู้ เข้าใจและใช้เทคโนโลยีดิจิทัลเป็น อย่างมีความรับผิดชอบ สร้างสรรค์ และมีความเป็นเจ้าของด้านดิจิทัล ครอบคลุมทักษะสำคัญของการเป็นพลเมืองดิจิทัล (DQ : Digital Intelligence Quotient) 8 ประการ ได้แก่ ทักษะในการรักษาอัตลักษณ์ที่ดีของตนเอง ทักษะการคิดวิเคราะห์ที่มี วิจารณ์ญาณที่ดี ทักษะการรักษาความปลอดภัยของตนเองในโลกไซเบอร์ ทักษะการรักษา ข้อมูลส่วนตัว ทักษะการจัดสรรเวลาหน้าจอ ทักษะการบริหารจัดการข้อมูลที่มีการทิ้งไว้บนโลก ออนไลน์ และทักษะการรับมือกับการกลั่นแกล้งบนโลกไซเบอร์ และสิ่งสำคัญที่คอยกำกับให้ การเป็นพลเมืองดิจิทัลที่มีคุณภาพก่อประโยชน์ไม่ก่อโทษทั้งต่อตนเองและผู้อื่นนั้น คือ การใช้ เทคโนโลยีดิจิทัลอยู่บนหลักของเบญจศีล(ศีล 5) เบญจธรรม(ธรรม 5) ซึ่งการดำรงชีวิตให้อยู่ใน ศีลในธรรมนั้นย่อมทำให้ชีวิตมีความปกติสุข ปลอดภัย เปรียบเสมือนการมียานพาหนะที่มี สมรรถนะดีเยี่ยมและได้ขับขึ้ไปบนเส้นทางที่มีพื้นถนนราบเรียบ มีแสงสว่างเพียงพอ ย่อมทำให้ ไปถึงจุดหมายได้รวดเร็วและปลอดภัยนั่นเอง

คำสำคัญ: พลเมืองดิจิทัล, เทคโนโลยีดิจิทัล, ทักษะดิจิทัล, เบญจศีล-เบญจธรรม

Abstract

This article focuses on the 21st century digital citizen who must learn, understand and use digital technology as a Responsible, creative and digital ownership. It covers 8 key skills of digital citizenship (DQ: Digital Intelligence

¹ หลักสูตรพุทธศาสตร์ดุษฎีบัณฑิต สาขาวิชาพุทธจิตวิทยา คณะมนุษยศาสตร์ มหาวิทยาลัยมหาจุฬาลงกรณราชวิทยาลัย

^{2,3} ภาควิชาจิตวิทยา คณะมนุษยศาสตร์ มหาวิทยาลัยมหาจุฬาลงกรณราชวิทยาลัย

Quotient) which are: Skills to maintain a good identity of one's own, Analytical thinking skills with good judgment, Self-security skills in cyberspace, Personal data protection skills, Screen Time Allocation Skills, Online Data Management Skills, Skills for dealing with cyberbullying. And the important thing that governs the quality of being a good digital citizen that benefits and does not harm both oneself and others are: use digital technology based on the principles of Bejasil (5 precepts) and Bejatham (Dhamma 5). To live in accordance with the virtues in the Dhamma will lead to a life of happiness and safety. It is like having a vehicle with excellent performance and driving on smooth roads have enough light would make it possible to reach the destination quickly and safely.

Keywords: Digital Citizenship, Digital Technology, Digital Intelligence Quotient, Bejasil Bejatham

บทนำ

โลกในศตวรรษที่ 21 เป็นโลกของความเปลี่ยนแปลงทุกด้าน ทั้งด้านสังคม เศรษฐกิจ การเมือง วัฒนธรรม ทำให้โลกเกิดความผันผวน (Volatility) ไม่แน่นอน (Uncertainty) ซับซ้อน (Complexity) และคลุมเครือ (Ambiguity) ไม่สามารถคาดเดาสถานการณ์ล่วงหน้าได้ (VUCA World) ซึ่งแต่ละสถานการณ์จะมีปัจจัยผลักดัน ผลกระทบ แนวทางการแก้ไขที่แตกต่างกัน ซึ่งไม่มีวิธีการแก้ไขที่ตายตัว และนอกจากสถานการณ์โลกที่ผันผวนเปลี่ยนแปลงแล้วยังมีปัจจัยทางสังคมอื่น ๆ ที่ช่วยกระตุ้นให้เกิดความเปลี่ยนแปลง เช่น ความวุ่นวายทางการเมืองอันเกิดจากความไม่เคารพสิทธิของกันและกันในระบบประชาธิปไตยอย่างแท้จริง ความผันผวนทางเศรษฐกิจที่ไม่มีความแน่นอน และมูลค่าจากระบบเศรษฐกิจสร้างความได้เปรียบเสียเปรียบในสังคม ความอ่อนด้อยของคุณภาพการศึกษาที่เกิดจากแนวคิดการจัดการศึกษาที่ไม่ได้เน้นความต้องการการเรียนรู้ของผู้เรียนและไม่ตอบสนองฐานการดำเนินชีวิตจริงของผู้เรียน ความเลื่อมล้ำของคนในสังคมที่ห่างชั้นมากขึ้นทุกขณะ รวมถึงการถูกคุกคามด้วยเชื้อโรคและไวรัสสายพันธุ์ใหม่ ๆ ที่มีความรุนแรงและส่งผลกระทบต่อวิถีชีวิตมนุษย์ทั่วโลกจนยากจะควบคุม เช่น ไวรัสโคโรนา (COVID-19) เป็นต้น ส่งผลให้พฤติกรรมกรบิโรค วิถีชีวิตและอารยธรรมของมนุษยชาติเปลี่ยนแปลงไปตลอดกาล

จากข้อมูลการวิเคราะห์ของ Mindshare ได้ระบุว่าสองพฤติกรรมที่เปลี่ยนไปแล้ว และอาจไม่กลับไปเป็นเหมือนเดิมอีกก็คือเรื่อง การใช้เทคโนโลยีดิจิทัลในชีวิตประจำวัน และการใส่ใจสุขภาพ เพราะเป็นสิ่งที่หลายคนได้ถูกผลักดันให้เรียนรู้ และมีประสบการณ์กันเป็นที่เรียบร้อยแล้ว เมื่อต้องถูกจำกัดให้สร้างระยะห่างทางสังคมและใช้ชีวิตอยู่กับบ้านเป็นส่วนใหญ่ ความจำเป็นที่ต้องหาทางออกในการใช้ชีวิต ไม่ว่าจะเป็นการซื้อขายสินค้าผ่านออนไลน์ (E-Commerce) สิ่งของกินของใช้ต่าง ๆ หาความบันเทิง เรียนรู้ผ่านออนไลน์ (E-Learning) หรือแม้กระทั่งการประชุมการทำงานจากบ้าน (Work From Home) เพื่อหลีกเลี่ยงการพบปะและสัมผัสกัน (Contactless Payment) ซึ่งทำให้คนส่วนใหญ่โดยเฉพาะคนรุ่นใหม่ มองเทคโนโลยีเป็นทางออกที่ดีและสะดวกต่อการดำเนินชีวิตทั้งสิ้น และเมื่อถึงเวลาที่สถานการณ์และมาตรการทุกอย่างคลี่คลายลงทุกคนต้องกลับไปใช้ชีวิตปกติในรูปแบบใหม่ สไตล์ New Normal เทคโนโลยีก็ยังคงเป็นตัวช่วยที่ทำให้เราสามารถสร้าง Hybrid-Life ที่ผสมทั้งชีวิตออฟไลน์และออนไลน์พร้อมใส่ใจสุขภาพได้อย่างลงตัว สิ่งที่เกิดขึ้นแล้วนี้จึงกลายเป็นส่วนหนึ่งของการใช้ชีวิตปกติของผู้คนไปแล้วในปัจจุบันหากใครที่ยังไม่คุ้นชินก็คงต้องพยายามปรับตัว และเรียนรู้เพื่อที่จะดำเนินชีวิตได้อย่างเท่าทันและเพื่อประโยชน์สุขต่อตนเองต่อไป

โลกยุคสังคมเทคโนโลยีดิจิทัล

จากความเปลี่ยนแปลงของโลกดังกล่าวมนุษย์ทุกคนต้องเรียนรู้ ยอมรับ และต้องพยายามอยู่รอดในโลกของความผันผวนนี้ให้ได้ด้วยการพัฒนาตนเองอย่างต่อเนื่อง ไม่หยุดนิ่งตลอดจนต้องเรียนรู้การวางแผนชีวิตเชิงรุกตลอดชีวิต และต้องตระหนักถึงการเปลี่ยนแปลงเชิงนวัตกรรมและเทคโนโลยีดิจิทัลของโลก (World of Innovation and Digital Technology Change) ที่กำลังก้าวเข้าสู่ยุคปัญญาประดิษฐ์ หรือ AI (Artificial Intelligence) ซึ่งเป็นเทคโนโลยีจำลองความฉลาดของมนุษย์ โดยการพัฒนาระบบอัจฉริยะที่มีความสามารถในการรับรู้ เรียนรู้ ใช้เหตุผล และตัดสินใจเลือกทางเลือกที่ดีที่สุดจากการวิเคราะห์ข้อมูลที่เกี่ยวข้อง พิจารณาทางเลือกต่าง ๆ และผลลัพธ์ของทางเลือกนั้น ๆ ที่เป็นไปได้ทั้งหมด ภายใต้สภาวะแวดล้อมหรือเงื่อนไขที่กำหนด โดยจะเห็นได้จากระบบ AI ที่ใช้อยู่ในชีวิตประจำวัน ได้แก่ ระบบนำทางที่ช่วยคำนวณสภาพการจราจรและแนะนำเส้นทางการเดินทางที่รวดเร็วหลีกเลี่ยงสภาพการจราจรแออัด รวมถึงบอกเวลาการเดินทางได้อย่าง

ถูกต้องแม่นยำ ระบบแนะนำสินค้าและเสนอขายตามพฤติกรรมและความสนใจของผู้บริโภค ระบบสั่งงานด้วยเสียง โดยจะช่วยแปลงเสียงพูดเป็นตัวอักษรและทำความเข้าใจข้อความเหล่านั้นเพื่อสั่งงานระบบคอมพิวเตอร์อื่น ๆ ให้ทำหน้าที่ตามที่ผู้ใช้สั่งงาน ระบบสแกนใบหน้า โดย AI จะเปรียบเทียบใบหน้าจากการสแกนกับข้อมูลที่มีอยู่ในระบบเพื่อตรวจสอบว่าใบหน้านี้เป็นใคร เพื่อใช้ในการยืนยันตัวตนเพื่อปลดล็อคระบบต่าง ๆ ระบบแปลภาษา จะช่วยแปลข้อความหรือคำพูดตามความหมายหรือตามความรู้สึกได้อย่างแม่นยำมากขึ้น ระบบแชทบอท (Chatbot) เป็นระบบช่วยสนทนา ตอบคำถาม ให้ข้อมูล โดย AI ช่วยให้แชทบอทสามารถเข้าใจภาษามนุษย์และเลียนแบบการสนทนาของมนุษย์ได้อย่างถูกต้องมากขึ้น

ความเป็นมนุษย์ในโลกดิจิทัล หากเปรียบกับประดิษฐกรรมของมนุษย์ที่ได้สร้างความเปลี่ยนแปลงครั้งใหญ่ในประวัติศาสตร์ของมนุษยชาติแล้ว เทคโนโลยีดิจิทัลที่ปรากฏเป็นรูปธรรม คือ คอมพิวเตอร์ อินเทอร์เน็ต สื่อดิจิทัล และเครือข่ายทางสังคมต่าง ๆ นับได้ว่าเป็นนวัตกรรมที่เปลี่ยนแปลงคุณค่า และรูปแบบการดำเนินชีวิตของมนุษย์ในโลกปัจจุบันอย่างกว้างขวางและรวดเร็วที่สุดในช่วงเวลาเพียงไม่นานโลกดิจิทัลทำให้เกิดสิ่งที่ไม่เคยคิดว่าจะเป็นไปได้ข้อมูลข่าวสารถูกเผยแพร่แลกเปลี่ยน และสามารถถูกสืบค้นได้เพียงด้วยการกระดิกปลายนิ้ว ในขณะที่ความสัมพันธระหว่างมนุษย์กับมนุษย์ก็ถูกกำกับและปรับรูปไปตามเทคโนโลยีการสื่อสารใหม่ ๆ มนุษย์กับมนุษย์มีปฏิสัมพันธ์กันโดยตรงน้อยลงใน “สังคมก้มหน้า” ยิ่งเมื่อระบบคอมพิวเตอร์และเทคโนโลยีดิจิทัลพัฒนา Algorithm และทำให้เครื่องจักรสร้างเรียนรู้เป็น Learning machine และสร้าง “ปัญญาประดิษฐ์” ที่มีศักยภาพบางด้านสูงกว่ามนุษย์ เครื่องจักรเหล่านี้ไม่เพียงสามารถทำงานแทนมนุษย์ แต่ยังสามารถเป็นระบบที่มีอิทธิพลเหนือการตัดสินใจของมนุษย์ สามารถควบคุมกำกับความรู้และพฤติกรรมของมนุษย์ หรือเมื่อจินตนาการไปในอนาคตว่าเครื่องจักรเหล่านี้ถูกพัฒนาจนสามารถ “คิด” และ “ตัดสินใจ” ได้เอง และอาจตัดสินใจต่อต้านขัดขืนหรือเป็นปฏิปักษ์กับมนุษย์ คำถามต่าง ๆ เกี่ยวกับความเป็นมนุษย์ในโลกดิจิทัลจึงเกิดขึ้นตามมาอย่างมากมายอะไรคือ “ความเป็นมนุษย์” ที่เครื่องจักรเครื่องกลหรืออัลกอริทึม (Algorithm) ไม่สามารถทำแทนได้ เราจะรักษา “ความเป็นมนุษย์” ที่กำลังถูกคุกคามจากเทคโนโลยีดิจิทัลได้อย่างไร หรือ “ความเป็นมนุษย์” มีความหมายอย่างไร และความหมายของความเป็นมนุษย์เปลี่ยนแปลงไปอย่างไรในโลกยุคดิจิทัล และสำหรับวิชามานุษยวิทยา การเปลี่ยนแปลงดังกล่าวนี้มีความหมายอย่างไรต่ออนาคตของมานุษยวิทยา ในฐานะสาขาวิชาการสำคัญที่ศึกษาเกี่ยวกับความเป็นมนุษย์

ความก้าวหน้าทางเทคโนโลยีก่อให้เกิดธุรกิจ และแรงงานในอนาคตจึงต้องมี “ทักษะชุดดิจิทัล” ที่สามารถทำงานร่วมกับหุ่นยนต์และระบบอัตโนมัติได้ทำให้เกิดแรงกดดันให้แรงงานต้องพัฒนาทักษะใหม่นี้ตามกลุ่มการใช้ประโยชน์ตลอดเวลาหากต้องการอยู่ในตลาดแรงงานต่อไปสอดคล้องกับรายงาน The Future of Jobs Report 2018 ของ World Economic Forum ซึ่งสำรวจความคิดเห็นของผู้ประกอบการทั่วโลกต่อความจำเป็นในการพัฒนาทักษะมนุษย์ภายในปี 2565 พบว่ากว่า 75% ของบริษัทต่าง ๆ ทั่วโลกมีแนวโน้มนำเทคโนโลยี เช่น Big data Analytics, Web-enabled market, Internet of Things (IoT), Cloud computing มาใช้ในกระบวนการทางธุรกิจเพิ่มมากขึ้นทำให้เกิดข้อกังวลถึงการเลิกจ้าง และการว่างงานของแรงงานมนุษย์มหาศาลสำหรับกิจกรรมที่สามารถใช้เทคโนโลยีเข้ามาทดแทนแรงงานมนุษย์ในทางตรงข้ามธุรกิจยังต้องการยกระดับ และมีความต้องการกลุ่มบุคลากรที่มีทักษะในกลุ่มงานที่สอดคล้องกับเทคโนโลยีหรือมีทักษะเฉพาะ เช่น การวิเคราะห์ข้อมูลและพัฒนานวัตกรรม การออกแบบพัฒนาซอฟต์แวร์และแอปพลิเคชัน เป็นกรอบความสามารถสำคัญที่ผู้ประกอบการในตลาดแรงงานต้องการมากยิ่งขึ้น เช่นเดียวกับทักษะที่เกี่ยวข้องกับมนุษย์ (human skill) เช่น การให้บริการด้วยใจ (mindful service) ความคิดริเริ่มสร้างสรรค์ (creative thinking) ภาวะผู้นำ (leadership) มีแนวโน้มที่ยังคงเป็นที่ต้องการต่อไป ผลการสำรวจแสดงให้เห็นว่ามากกว่า 54% ของแรงงานทั้งหมดต้องได้รับการพัฒนาทักษะทั้งการฟื้นฟูทักษะ (reskill) และ การเพิ่มทักษะ (up skilled)

ในส่วนของประเทศไทยผลรายงานระบุว่าผู้ประกอบการให้ความเห็นสอดคล้องกับภาพรวมทั่วโลกแรงงานไทยต้องได้รับการพัฒนาทักษะทั้งด้านทักษะเฉพาะทางเทคนิค (technical skill) โดยเฉพาะการคิดวิเคราะห์ (analytical thinking) และการคิดเชิงนวัตกรรม (innovative thinking) และความคิดเชิงสร้างสรรค์ (creative thinking) และความคิดริเริ่ม (initiative thinking) รวมถึงทักษะมนุษย์ (human skill) ที่สามารถเข้าใจจิตใจและอารมณ์ของผู้อื่นได้ ทักษะเหล่านี้หุ่นยนต์ไม่สามารถเรียนรู้ได้ ดังนั้นการพัฒนาทักษะที่กล่าวมาข้างต้นย่อมช่วยรักษาพื้นที่ทางทักษะของมนุษย์เหนือกว่าหุ่นยนต์ได้ นอกจากนี้ทักษะที่กล่าวมาข้างต้นยังมีองค์ประกอบที่สำคัญในการสร้างผลลัพธ์ในยุคยุค 5.0 การสร้างตัวแบบการเพิ่มทักษะจึงเป็นแนวทางการช่วยเพิ่มประสิทธิภาพกระบวนการได้ด้วยเหตุผลข้างต้นจึงเป็นที่มาของการพัฒนาชุดสมรรถนะดิจิทัลในทุนมนุษย์จึงเป็นกลไกสำคัญหนึ่งในการพัฒนาและยกระดับสมรรถนะดิจิทัล ซึ่งเป็นเป้าหมายหลักของการสร้างตัวแบบ

การยกระดับสมรรถนะดิจิทัลในทุนมนุษย์ โดยกำหนดนิยามของ “สมรรถนะดิจิทัล” หมายความรวมถึง การผสมรวมความรู้ (knowledge) ทักษะ (skill) ทักษะคติ (attitude) และนำช่องว่าง (Gap) ระหว่างความสามารถ (capability) มาประยุกต์ใช้เพื่อการเกิดเป็นผลลัพธ์ของงานตามมาตรฐาน สื่อสาร บูรณาการจัดการสารสนเทศเกิดเป็นประโยชน์ และสร้างประสิทธิภาพอย่างปลอดภัย เหมาะสม สร้างสรรค์ และหาข้อสรุปเลือกใช้การตัดสินใจ แก้ปัญหาที่เกี่ยวข้องกับงานโดยใช้ทฤษฎีและเทคนิคอย่างอิสระ

ความเป็นพลเมืองดิจิทัล (Digital Citizenship)

ความเป็นพลเมืองดิจิทัล (Digital Citizenship) คือ การเป็นพลเมืองผู้ฉลาดในการใช้งานสื่อดิจิทัลและสื่อสังคมออนไลน์ที่เข้าใจบรรทัดฐานของการปฏิบัติตัวให้เหมาะสม มีความรับผิดชอบในการใช้เทคโนโลยี โดยเฉพาะอย่างยิ่ง การสื่อสารในยุคดิจิทัลเป็นการสื่อสารที่ไร้พรมแดนสมาชิกของโลกออนไลน์ คือ ทุกคนที่ใช้เครือข่ายอินเทอร์เน็ตบนโลกใบนี้ ผู้ใช้สื่อสังคมออนไลน์มีความหลากหลายทางเชื้อชาติ อายุ ภาษา และวัฒนธรรม พลเมืองดิจิทัลจึงต้องเป็นพลเมืองที่มีความรับผิดชอบ มีจริยธรรม เห็นอกเห็นใจ และเคารพผู้อื่น มีส่วนร่วมและมุ่งเน้นความเป็นธรรมในสังคม ตลอดจนจนถึงการทำความเข้าใจผลกระทบของเทคโนโลยีดิจิทัลที่มีต่อสังคม และใช้เพื่อสร้างการเปลี่ยนแปลงทางสังคมในเชิงบวกได้ โดยทั่วไปความเป็นพลเมืองดิจิทัลต้องมี 3 ลักษณะสำคัญ คือ

1. **ความรับผิดชอบต่อสังคมดิจิทัล (Digital Responsibility)** การเป็นสังคมดิจิทัลที่มีการสื่อสารผ่านระบบออนไลน์เป็นส่วนใหญ่ สิ่งที่ต้องระวัง และแยกแยะให้ชัดเจนคือ ข้อมูลที่ปรากฏในสื่อออนไลน์นั้นเป็นข้อมูลจริงหรือข้อมูลปลอม กรณีนี้กระทรวงดิจิทัลเพื่อเศรษฐกิจและสังคม (MDES) พบว่าจากการรวบรวมข้อมูลตั้งแต่วันที่ 1 พฤศจิกายน 2562 – 18 ธันวาคม 2563 มีข้อความข่าวที่ต้องคัดกรองทั้งหมด 39,209,284 ข้อความ มีข้อความที่เข้าเกณฑ์ดำเนินการตรวจสอบ 20,829 ข้อความ และหลังจากคัดกรองแล้วพบจำนวนเรื่องที่ต้องดำเนินการตรวจสอบ 7,420 เรื่อง โดยร้อยละ 56 เป็นข้อความข่าวในหมวดสุขภาพ รองลงมา ข้อความข่าวเรื่องนโยบายของรัฐ ข้อความข่าวเกี่ยวกับเศรษฐกิจ และข้อความข่าวเกี่ยวกับภัยพิบัติ คิดเป็นร้อยละ 38 คิดเป็นร้อยละ 4 และคิดเป็นร้อยละ 2 ตามลำดับ โดยสรุปในรอบปี 2563 มีสัดส่วนข่าวปลอม ข่าวจริง และข่าวบิดเบือนอยู่ที่ อัตรา 7 ต่อ 2 ต่อ 1

ดังนั้น พลเมืองดิจิทัลต้องรู้หลักปฏิบัติตัวอันเป็นที่ยอมรับในโลกออนไลน์ มีมรรยาทให้เกียรติผู้อื่น ไม่สร้างหรือเผยแพร่ข้อมูลที่อาจสร้างความวุ่นวายหรือความเสื่อมเสียต่อสังคมทั้งในแง่ของกฎหมายและศีลธรรมอันดีงาม รวมถึง การรู้จักเลือกและคัดกรองในการเสพข้อมูลจริงอันเป็นประโยชน์ต่อตนเอง และรู้จักอันตรายต่าง ๆ ที่แฝงอยู่ในสังคมดิจิทัล เช่น การหลอกลวงให้หลงเชื่อเพื่อประโยชน์ทางการค้า การพนัน การใส่ร้ายป้ายสีบุคคลหรือองค์กรเพื่อทำลายให้เกิดความเสื่อมเสีย การขโมยข้อมูลส่วนตัวเพื่อสวมรอย (Identity theft) และผู้ใช้ปลอมจำนวนมากที่แอบแฝงอยู่ในเครือข่ายอินเทอร์เน็ตในสังคมดิจิทัล เป็นต้น

2. ความคิดสร้างสรรค์ทางดิจิทัล (Digital Creativity) รายงานวิจัยที่สร้างขึ้นโดยไมโครซอฟท์และไอดีซี ระบุว่าแทบทุกองค์กรในประเทศไทยต่างกำลังเดินทางไปบนเส้นทางของการขับเคลื่อนธุรกิจด้วยปัญญาประดิษฐ์ หรือ AI ทั้งสิ้น แต่จากการสำรวจกลับพบว่า มีองค์กรในไทยเพียงร้อยละ 20 เท่านั้นที่เดินทางไปบนเส้นทางนี้เพื่อให้องค์กรมีความรู้และทักษะด้านเทคโนโลยี ตลอดจนสร้างเสริมความคิดสร้างสรรค์ เตรียมความพร้อมให้กับองค์กรเดินเข้าสู่ยุคของ AI อย่างเต็มร้อย จากรายงานการวิจัยฉบับนี้ชี้ว่า ผู้นำองค์กรธุรกิจไทยตอบตรงกันเกินครึ่งว่า ทักษะที่มีความสำคัญที่สุดสำหรับบุคลากรในอนาคต ได้แก่ ความคิดสร้างสรรค์ (52%) ทักษะทางดิจิทัล (51%) และทักษะการคิดวิเคราะห์หรือทักษะด้านสถิติ (50%) นอกจากนี้ ผลวิจัยยังคาดการณ์ว่าปริมาณแรงงานที่มีทักษะครบทั้งสามด้านนี้ และมีความสามารถในการวิจัยและการพัฒนาเชิงวิทยาศาสตร์ จะไม่เพียงพอต่อความต้องการของตลาดในอีก 3 ปีข้างหน้า ดังนั้นการมีความสามารถในการใช้เทคโนโลยีและเครื่องมือดิจิทัลต่าง ๆ ให้เป็นประโยชน์ต่อตนเองและประชาคม รวมถึงการสร้างแหล่งความรู้ดิจิทัลที่กระจายองค์ความรู้สู่สังคม และการรู้จักใช้ความคิดสร้างสรรค์เพื่อสร้างมูลค่าทางเศรษฐกิจ เช่น การเขียนโค้ด การเขียนโปรแกรม การสร้างแอปพลิเคชันใหม่ ๆ ที่เป็นประโยชน์แก่ตนเองและสังคมทั้งในแง่ของมูลค่าและคุณค่า การสร้างคอนเทนต์ และศิลปะในรูปแบบดิจิทัลได้เป็นต้น เท่ากับเป็นการเตรียมความพร้อมให้ตนเองมีทักษะ ใช้เป็น และเข้าถึงความเป็นพลเมืองดิจิทัลที่จะช่วยให้ตนเองอยู่รอด และดำเนินชีวิตได้อย่างมีความสุขในสังคมดิจิทัล

3. ความเป็นเจ้าของด้านดิจิทัล (Digital Entrepreneurship) เมื่อสังคมก้าวเข้าสู่สังคมดิจิทัล รูปแบบการแลกเปลี่ยนสินค้าและการซื้อขายในตลาดการค้าได้เปลี่ยนแปลงไปโดยสิ้นเชิงจากระบบตลาดแบบดั้งเดิม (Traditional Marketplace) ไปสู่ระบบตลาดอิเล็กทรอนิกส์ (Electronic Marketplace) หรือ การพาณิชย์อิเล็กทรอนิกส์ (E-Commerce) ที่มีมูลค่ามหาศาลและกำลังได้รับความนิยมอย่างแพร่หลาย ดังจะเห็นได้จากความหลายหลาย

ของประเภทสินค้าที่สามารถซื้อหาได้ในระบบออนไลน์ โดยศูนย์วิเคราะห์เศรษฐกิจทีเอ็มบี หรือ TMB Analytics ระบุว่าจากเหตุการณ์ของเชื้อโควิด-19 ทำให้พฤติกรรมการซื้อสินค้าของผู้บริโภคมาสู่ระบบออนไลน์มากขึ้น โดยประเมินว่ามูลค่าที่แท้จริงของการใช้จ่ายในหมวดค้าส่งค้าปลีกผ่านช่องทาง e-commerce ในปี 2563 เติบโตที่ 19% คิดเป็นมูลค่าใช้จ่ายต่อเดือนที่เพิ่มขึ้นจากปีก่อนโดยเฉลี่ยเดือนละ 14,900 ล้านบาท เมื่อเทียบกับกรณีเหตุการณ์ปกติที่ไม่มีโรคระบาดซึ่งคาดว่าจะขยายตัวที่ 9% หรือใช้จ่ายเพิ่มขึ้นจากปีก่อนเดือนละประมาณ 7,600 ล้านบาท ซึ่งประเมินเป็นมูลค่าใช้จ่ายรวมบนระบบออนไลน์ที่เพิ่มขึ้นทั้งปี 87,700 ล้านบาท จากช่วงเวลาปกติคิดเป็น 1.5% ของการบริโภคภาคเอกชน หรือ 0.8% ของ GDP ทั้งปี ดังนั้นการมีความรับผิดชอบต่อสังคมดิจิทัล และการมีความคิดสร้างสรรค์ทางดิจิทัลยังไม่เพียงพอต่อมีความสามารถในการใช้ประโยชน์จากเทคโนโลยีดิจิทัลเพื่อให้เกิดคุณค่าและมูลค่าแก่ตนเองและสังคมด้วย เช่น การสร้างสรรค์และคิดค้นนวัตกรรมและเทคโนโลยีใหม่เพื่อการบริการทางดิจิทัลที่ดียิ่งขึ้นกว่าเดิม การสร้างอาชีพ สร้างรายได้ผ่านระบบดิจิทัล เป็นต้น

ทักษะการเป็นพลเมืองดิจิทัล (DQ : Digital Intelligence Quotient)

การเป็นพลเมืองในยุคดิจิทัลเกี่ยวข้องกับประชากรทุกช่วงวัย ทุกเพศ ทุกระดับการศึกษา ทุกอาชีพ ทุกความเชื่อ ซึ่งการมีความฉลาดทางดิจิทัล (DQ: Digital Intelligence Quotient) ได้แก่ การมีความสามารถทางสังคม อารมณ์ และการรับรู้ เป็นส่วนสำคัญที่จะทำให้สามารถเผชิญกับความท้าทายของวิถีดิจิทัล และสามารถปรับตัวให้เข้ากับชีวิตดิจิทัลได้ ความฉลาดทางดิจิทัลครอบคลุมทั้งความรู้ ทักษะ ทักษะคิดและค่านิยมที่จำเป็นต่อการใช้ชีวิตในฐานะสมาชิกของโลกออนไลน์ กล่าวอีกนัยหนึ่งคือ ทักษะการใช้สื่อและการเข้าสังคมในโลกออนไลน์

ความฉลาดทางดิจิทัล หรือ DQ เป็นผลมาจากศึกษาและพัฒนาของ DQ institute ซึ่งเป็นหน่วยงานที่เกิดจากความร่วมมือกันของภาครัฐและเอกชนทั่วโลก ได้ดำเนินงานประสานงานกับ เวลด์ อีโคโนมิก ฟอรัม (World Economic Forum: WEF) ที่มุ่งให้เด็ก ๆ ทุกประเทศได้รับการศึกษาด้านทักษะพลเมืองดิจิทัลที่มีคุณภาพ และใช้ชีวิตบนโลกออนไลน์อย่างปลอดภัยด้วยความก้าวหน้าของเทคโนโลยีสมัยใหม่ ระดับทักษะความฉลาดทางดิจิทัลของเด็กไทยตามรายงาน DQ report 2018 ยังอยู่ในระดับต่ำ ทั้งนี้ เนื่องจากสำนักงานส่งเสริมเศรษฐกิจดิจิทัล (ดีป้า) กระทรวงดิจิทัลเพื่อเศรษฐกิจและสังคม สำนักงานคณะกรรมการการศึกษาขั้นพื้นฐาน (สพฐ.) กระทรวงศึกษาธิการ และ DQ Institute ร่วมกัน

ทำโครงการ #DQEveryChild โดยศึกษาเด็กไทยอายุระหว่าง 8 – 12 ปี ทั่วประเทศ จำนวน 1,300 คน ผ่านแบบสำรวจออนไลน์ DQ Screen Time Test ชุดเดียวกันกับเด็กประเทศอื่น ๆ รวมกลุ่มตัวอย่างทั่วโลกทั้งสิ้น 37,967 คน พบว่าเด็กไทยมีความเสี่ยงจากภัยออนไลน์ถึงร้อยละ 60 ในขณะที่ค่าเฉลี่ยของการศึกษาครั้งนี้จาก 29 ประเทศทั่วโลกอยู่ที่ร้อยละ 56 ภัยออนไลน์ที่พบจากการศึกษาชุดนี้ ได้แก่ การกลั่นแกล้งบนโลกออนไลน์ การถูกล่อลวงออกไปพบคนแปลกหน้าจากสื่อสังคมออนไลน์ ปัญหาการเล่นเกม เด็กติดเกม ปัญหาการเข้าถึงสื่อลามกอนาจาร ดาวน์โหลดภาพหรือวิดีโอที่ช่วยยั่วยุอารมณ์เพศ และพูดคุยเรื่องเพศกับคนแปลกหน้าในโลกออนไลน์ ดังนั้น ทักษะความฉลาดทางดิจิทัลจึงควรที่จะถูกนำมาใช้ในการพัฒนาคุณภาพและความสามารถของเยาวชนไทยและรวมถึงประชากรไทยทุกคน ทักษะสำคัญ 8 ประการของการเป็นพลเมืองดิจิทัล มีดังนี้

1. ทักษะในการรักษาอัตลักษณ์ที่ดีของตนเอง (Digital Citizen Identity) คือ ทักษะในการสร้างความสมดุล บริหารจัดการและรักษาอัตลักษณ์ที่ดีของตนเองไว้ได้ทั้งในส่วนของโลกออนไลน์และโลกความจริง อัตลักษณ์ที่ดีในการเป็นพลเมืองดิจิทัล 3 ประการ ได้แก่ การเรียนรู้และพัฒนาการสื่อสารกับผู้อื่นอย่างมีวิจารณญาณที่เหมาะสม คิดก่อนโพสต์ และคิดก่อนแชร์ ใช้สื่อดิจิทัลเพื่อส่งเสริมการเรียนรู้และติดตามการเปลี่ยนแปลงของโลกและนวัตกรรมเทคโนโลยีอยู่เสมอ การนับถือตนเองและผู้อื่น สนับสนุนการเข้าถึงสื่อดิจิทัลและสิทธิเท่าเทียมทางดิจิทัล ปฏิบัติต่อผู้อื่นในสังคมออนไลน์ด้วยความเคารพ ไม่กลั่นแกล้งคุกคามทางไซเบอร์ ไม่ละเมิดสิทธิ และหรือฉกฉวยอัตลักษณ์ ทรัพย์สิน หรืองานอื่นใดของผู้อื่นที่เผยแพร่ในแบบดิจิทัล การป้องกันตนเองป้องกันผู้อื่นและมีความรับผิดชอบทั้งทางร่างกายและจิตใจให้ห่างไกลจากความเสี่ยงของโรคร้ายที่เกิดจากเทคโนโลยี รวมถึงรู้จักป้องกันข้อมูลส่วนตัวจากผู้ไม่หวังดีในโลกไซเบอร์ และรู้จักการรักษาความปลอดภัยของข้อมูลและอุปกรณ์ดิจิทัล

2. ทักษะการคิดวิเคราะห์มีวิจารณญาณที่ดี (Critical Thinking) คือการมีความสามารถในการวิเคราะห์แยกแยะระหว่างข้อมูลที่ต้องการและข้อมูลที่ผิด ข้อมูลที่มีประโยชน์และข้อมูลที่อันตราย ข้อมูลติดต่อทางออนไลน์ที่น่าตั้งข้อสงสัยและน่าเชื่อถือได้ เมื่อใช้อินเทอร์เน็ตจะรู้ว่าเนื้อหาอะไร เป็นสาระ มีประโยชน์ รู้เท่าทันสื่อและสารสนเทศ สามารถวิเคราะห์และประเมินข้อมูลจากแหล่งข้อมูลที่หลากหลายได้ เข้าใจรูปแบบการหลอกลวงต่าง ๆ ในโลกไซเบอร์ เช่น ข่าวดราม่า สินค้าปลอม เว็บปลอม ภาพตัดต่อ การกระตุ้นยั่วยุให้มีพฤติกรรมก้าวร้าว เป็นต้น

3. **ทักษะการรักษาความปลอดภัยของตนเองในโลกไซเบอร์ (Cybersecurity Management)** คือ การมีความสามารถป้องกันข้อมูลด้วยการสร้างระบบความปลอดภัยที่เข้มแข็ง ป้องกันการโจรกรรมข้อมูลหรือการโจมตีทางออนไลน์ได้ มีทักษะในการรักษาความปลอดภัยของตนเองในโลกออนไลน์ รวมถึงการปกป้องอุปกรณ์ดิจิทัลข้อมูลที่จัดเก็บและข้อมูลส่วนตัวไม่ให้เสียหาย สูญหาย หรือถูกโจรกรรมจากผู้ไม่หวังดีในโลกไซเบอร์ การรักษาความปลอดภัยทางดิจิทัลนี้มีความสำคัญมาก นั่นคือ ถือเป็นการรักษาความปลอดภัยส่วนบุคคลและสามารถป้องกันการขโมยอัตลักษณ์ ป้องกันการโจรกรรมข้อมูล และป้องกันความเสียหายของข้อมูลและอุปกรณ์ เป็นต้น

4. **ทักษะในการรักษาข้อมูลส่วนตัว (Privacy Management)** คือ การมีความสามารถในการบริหารจัดการข้อมูลส่วนตัว รู้จักปกป้องข้อมูลส่วนตัวในโลกออนไลน์ โดยเฉพาะการแชร์ข้อมูลออนไลน์เพื่อป้องกันความเป็นส่วนตัวทั้งของตนเองและผู้อื่น รู้เท่าทันภัยคุกคามทางอินเทอร์เน็ต เช่น มัลแวร์ ไวรัสคอมพิวเตอร์ และกลลวงทางไซเบอร์ เป็นต้น

5. **ทักษะในการจัดสรรเวลาหน้าจอ (Screen Time Management)** คือ การมีความสามารถในการบริหารจัดการเวลาใช้สื่อดิจิทัล รวมไปถึงการควบคุมเพื่อให้เกิดสมดุลระหว่างโลกออนไลน์และโลกภายนอก ตระหนักถึงอันตรายจากการใช้เวลาหน้าจอมากเกินไป รวมถึงผลเสียของการเสพติดสื่อดิจิทัล

6. **ทักษะในการบริหารจัดการข้อมูลที่ผู้ใช้งานมีการทิ้งไว้บนโลกออนไลน์ (Digital Footprints)** คือ การมีความสามารถเข้าใจธรรมชาติของการใช้ชีวิตในโลกดิจิทัลว่าจะหลงเหลือร่องรอยข้อมูลทิ้งไว้เสมอ รวมไปถึงเข้าใจผลลัพธ์ที่อาจเกิดขึ้น เพื่อการดูแลสิ่งเหล่านี้อย่างมีความรับผิดชอบ โดยเฉพาะร่องรอยเท้าดิจิทัล (Digital Footprints) หรือร่องรอยการกระทำต่าง ๆ ที่ผู้ใช้งานทิ้งร่องรอยเอาไว้ในโลกออนไลน์ โซเชียลมีเดีย เว็บไซต์หรือโปรแกรมสนทนา เช่นเดียวกับร่องรอยเท้าของคนเดินทาง เช่น การลงทะเบียน อีเมล การโพสต์ข้อความหรือรูปภาพ เป็นต้น ดังนั้นเมื่อถูกส่งเข้าโลกไซเบอร์แล้วจะทิ้งร่องรอยข้อมูลส่วนตัวของผู้ใช้งานไว้ให้ผู้อื่นติดตามได้เสมอ แม้ผู้ใช้งานจะลบไปแล้ว ขณะเดียวกันหากเป็นการกระทำที่ผิดกฎหมายหรือศีลธรรม ก็อาจมีผลกระทบต่อชื่อเสียงและภาพลักษณ์ของผู้กระทำได้

7. **ทักษะในการรับมือกับการกลั่นแกล้งบนโลกไซเบอร์ (Cyberbullying Management)** คือ การมีความสามารถในการป้องกันตนเองจากการถูกกลั่นแกล้งหรือรวมถึงการถูกหลอกลวงจากผู้ประสงค์ร้ายในโลกไซเบอร์ เช่น การว่าร้าย ใสความ ชูทำร้าย การ

ใช้ถ้อยคำหยาบคาย การถูกคุกคามทางเพศ การแอบอ้างตัวตน การแบล็กเมล การสร้างกลุ่มในโซเชียลเพื่อทำการโจมตีผู้อื่นโดยเฉพาะ เป็นต้น รวมถึงมีทักษะในการจัดการและรับมือการถูกคุกคามกลั่นแกล้งบนโลกไซเบอร์อย่างชาญฉลาด

8. ทักษะการใช้เทคโนโลยีอย่างมีจริยธรรม (Digital Empathy) คือ การมีความเห็นอกเห็นใจ มีการสร้างความสัมพันธ์ที่ดีกับผู้อื่นบนโลกออนไลน์ แม้จะเป็นการสื่อสารที่ไม่ได้เห็นหน้ากันก็ตาม มีปฏิสัมพันธ์อันดีต่อคนรอบข้าง ไม่ว่าพ่อแม่ ครู เพื่อนทั้งในโลกออนไลน์และในชีวิตจริง ไม่ด่วนตัดสินผู้อื่นจากข้อมูลออนไลน์แต่เพียงอย่างเดียว จะเป็นกระบอกเสียงที่ดีให้ผู้ที่ต้องการความช่วยเหลือ

โดยสรุป คือ การจะเป็นพลเมืองดิจิทัลที่ดีนั้น ต้องมีความฉลาดทางดิจิทัล ซึ่งประกอบด้วยชุดทักษะทั้ง 8 ประการนี้ และต้องมีความรู้เชิงเทคโนโลยีและทักษะการคิดขั้นสูง หรือที่เรียกว่า “ความรู้ดิจิทัล (Digital Literacy)” เพื่อให้สามารถใช้ประโยชน์จากข้อมูลข่าวสารในโลกไซเบอร์ รู้วิธีป้องกันตนเองจากความเสี่ยงต่าง ๆ ในโลกออนไลน์ เข้าใจถึงสิทธิความรับผิดชอบ และจริยธรรมที่สำคัญในยุคดิจิทัล และใช้ประโยชน์จากอินเทอร์เน็ตในการมีส่วนร่วมทางการเมือง เศรษฐกิจ สังคม และวัฒนธรรม ที่เกี่ยวกับตนเอง ชุมชน ประเทศ และพลเมืองบนโลก ได้อย่างสร้างสรรค์นั่นเอง

“ธรรม” สำหรับพลเมืองดิจิทัล

การเป็นพลเมืองดิจิทัลนอกจากต้องมีความฉลาดทางดิจิทัล (Digital Intelligence Quotient) แล้ว สิ่งที่ต้องมีควบคู่กันไป คือ ต้องมี “ธรรม” ในการใช้เทคโนโลยีดิจิทัล คำว่า “ธรรม” ในที่นี้หมายถึง “ศีล” และ “ธรรม” ที่จำเป็นสำหรับพลเมืองดิจิทัล

การมีศีลในการเป็นพลเมืองดิจิทัล หมายถึง การมีความประพฤติที่ดีงามในการใช้เทคโนโลยีดิจิทัล ศีลถือเป็นข้อปฏิบัติตนขั้นพื้นฐานในทางพระพุทธศาสนาเพื่อควบคุมพฤติกรรมทางกายและวาจาให้ตั้งอยู่ในความดีงาม มีความปกติสุข ไม่เบียดเบียนตนเองและผู้อื่น เป็นสิ่งช่วยให้อยู่ร่วมกันในสังคมอย่างสงบสุขตามสมควร หากมีผู้ใดทำผิดศีลข้อใดข้อหนึ่งหรือหลายข้อแล้วก็จะแสดงพฤติกรรมหรือการกระทำที่ผิดปกติของมนุษย์ออกมา ซึ่งจะก่อให้เกิดความสับสนวุ่นวายเกิดความเดือดร้อนทั้งต่อตนเอง หมู่คณะและสังคมส่วนรวมได้ โดยศีลพื้นฐานสำหรับพลเมืองดิจิทัล คือ หลักเบญจศีล หรือศีล 5 ได้แก่

1. ปาณาติปาตา เวรมณี (การละเว้นการเบียดเบียน การทำลายชีวิตของคน และสัตว์) โดยมีจุดมุ่งหมายเพื่อขัดเกลาจิตใจให้เกิดมีความเมตตา มองเห็นคุณค่าของชีวิต และจิตใจของผู้อื่นและสัตว์ต่าง ๆ เหมือนกับชีวิตของตน

2. อทินนาทานา เวรมณี (การละเว้นด้วยการถือเอาหรือลักขโมยสิ่งของของคนอื่นที่เจ้าของเขาไม่ได้ให้ด้วยการยินยอม โดยมีจุดมุ่งหมายเพื่อขัดเกลาให้เคารพในกรรมสิทธิ์ทรัพย์สินหรือสิ่งของของผู้อื่น ไม่เบียดเบียนหรือกระทำด้วยเล่ห์กลเพื่อให้ได้มาซึ่งทรัพย์สินหรือเพื่อหวังประโยชน์ในทางทุจริต

3. กาเมสุมิฉฉาจารา เวรมณี (การละเว้นจากการประพฤตินอกใจในกาม และเมถุนธรรมทั้งปวง) โดยมีจุดมุ่งหมายเพื่อขัดเกลาให้ทั้งชายและหญิงเกิดจิตใจมั่นคง มีความรักเดียวใจเดียว ไม่มักมากมัวเมาในกาม ตามหลักของศีล หญิงต้องห้ามสำหรับชาย ได้แก่ หญิงที่มีสามี และยังคงคู่กันอยู่ในปัจจุบัน หญิงที่มีผู้ปกครองดูแล เช่น บิดา มารดา และไม่เกิดความยินยอมทั้งจากฝ่ายหญิงและผู้ปกครอง และหญิงที่จารีตห้าม เช่น แม่ แม่ยาย ย่า ยาย ลูก หลาน เหลน ที่อยู่ในวงศ์ญาติของตน ชายต้องห้ามสำหรับหญิง ได้แก่ ชายอื่นทุกคนที่มีภรรยาครองคู่กันอยู่ และชายที่จารีตห้าม เช่น ภิกษุ สามเณร และนักบวชทั้งในศาสนาของตนและในศาสนาอื่น ๆ เป็นต้น

4. มุสาวาทา เวรมณี (การละเว้นจากการพูดเท็จ การพูดโกหกเพื่อให้ผู้อื่นหลงเชื่อ) โดยมีจุดมุ่งหมายเพื่อขัดเกลาจิตใจให้เป็นผู้มีวาจาอันสุจริต ไม่พูดเท็จ ไม่พูดโกหก ไม่พูดให้เกิดความแตกแยกในหมู่คณะ ควรพูดแต่ความจริงที่จะเกิดประโยชน์แก่ตนและคนรอบข้าง

5. สุราเมรยมัชชปมาทัฏฐานา เวรมณี (การเว้นจากการกระทำที่เป็นเหตุทำให้ขาดสติสัมปชัญญะด้วยเครื่องมีนเมา ทั้งในรูปของการดื่มและการเสพในวิธีต่าง ๆ) โดยมีจุดมุ่งหมายเพื่อขัดเกลาจิตใจให้ละเว้นการดื่มหรือการเสพเครื่องมีนเมาหรือสารเสพติดทุกชนิด และถือครองสติสัมปชัญญะของตนให้มั่นคง

องค์ประกอบสำหรับการปฏิบัติตามหลักศีล 5 ได้แก่

1. การประพฤติตามหลักสุจริต 3 คือ กายสุจริต คือ การประพฤติปฏิบัติตัวด้วยความสุจริต ประพฤติในสิ่งที่ดีงาม ละเว้นการประพฤติที่ขัดต่อศีลธรรม วชิสุจริต คือ การพูดด้วยวาจาสุจริต พูดสิ่งที่ถูกต้องดีงาม มโนสุจริต คือ การนึกคิดในสิ่งที่สุจริตและดีงาม ไม่นึกคิดในทางที่ผิดต่อศีลธรรมอันดีงาม

2. ประพฤติตามหลักอารยธรรมที่สอดคล้องกับหลักกุศลกรรมบถ 10 คือ

2.1 การประพฤติทางกาย 3 ประการ ได้แก่ การละเว้นการเบียดเบียนและการฆ่าสัตว์และสิ่งมีชีวิตต่าง ๆ และให้มีเมตตาช่วยเหลือผู้อื่นและสรรพสัตว์ตามกำลังของตน การละเว้นการแย่งชิง การขโมยทรัพย์สิน การบีบคั้น การเอารัดเอาเปรียบคนอื่นเพื่อให้ได้มาในสิ่งที่ตนต้องการ และให้ความเคารพในสิทธิของบุคคลอื่น การละเว้นการประทุษร้ายในกามสำหรับผู้มีคู่ครอง และการละเว้นการล่อลวง การลวงละเมิดทางเพศต่อผู้อื่นทั้งชายและหญิงด้วยการใช้กำลังหรือการบีบบังคับไม่ว่าจะด้วยวิธีการใด ๆ

2.2 ทางวาจา 4 ประการ ได้แก่ การละเว้นการพูดเท็จ การกล่าวโกหกหรือหลอกลวงเพื่อให้ผู้อื่นเชื่อเพื่อหวังผลประโยชน์ ควรกล่าวคำสัตย์ที่เป็นจริงเพื่อให้เกิดประโยชน์แก่ผู้อื่นและตนเอง การละเว้นการพูดส่อเสียด การพูดให้ร้ายผู้อื่น รวมถึงการละเว้นการพูดยุยงให้ผู้อื่นเกิดความเข้าใจผิดและเกิดความบาดหมางกัน การละเว้นการพูดคำหยาบ คำไม่สุภาพที่จะทำให้ผู้อื่นเกิดโทสะ เกิดความไม่สบาย ควรพูดแต่คำที่สุภาพนุ่มนวลที่ทำให้คนฟังเกิดความรู้สึกดีหรือสบายใจ และการละเว้นการพูดโอ้อวด พูดเกินความเป็นจริง พูดเหลวไหลเพื่อจ้อเพื่อให้คนอื่นหลงเชื่อหรือชื่นชอบในตัวตนหรือหลงเชื่อในบุคคลที่ตนชื่นชอบ

2.3 ทางใจ 3 ประการ ได้แก่ การไม่คิดหาผลประโยชน์หรือกอบโกยทรัพย์สินจากผู้อื่นในทางที่ผิด ให้คิดเป็นผู้ให้ทั้งในทรัพย์สิน และการให้ข้อคิดเห็นที่เป็นประโยชน์ไม่คิดเพ็งเล็งคิดเอาแต่ได้ฝ่ายเดียว การไม่คิดมุ่งร้ายหรือเบียดเบียนผู้อื่นทั้งทางกาย ทางใจ ทางกลอุบาย ควรคิดปรารภณาดีต่อผู้อื่นเป็นหลัก และการมีความคิดเป็นกลางถูกต้องตามหลักสัมมาทิฐิเข้าใจในความเป็นไปของวัฏจักรที่ไม่มีความแน่นอนทั้งในชีวิตและทรัพย์สิน

“ธรรม” ที่พลเมืองดิจิทัลต้องมีประจำใจและยึดถือปฏิบัติเป็นหลักที่มาคู่กับ “ศีล” ธรรมนี้ทำให้ผู้ปฏิบัติเจริญก้าวหน้า ปลอดภัย ปลอดภัย เพิ่มพูนความดีงามให้แก่ชีวิตตนเอง ชีวิตผู้อื่น และรวมถึงสังคมโลก คือ หลักเบญจธรรม หรือ ธรรม 5 ได้แก่

1. เมตตากรุณา คือ บุคคลใดที่มีความเมตตากรุณาอยู่ประจำใจ ย่อมไม่ฆ่า ไม่เบียดเบียนผู้อื่นให้เกิดความลำบากหรือเดือดร้อนด้วยรู้ดีว่าทุกชีวิตย่อมรักสุขเกลียดทุกข์รักตัวกลัวตายเช่นเดียวกัน เป็นความปรารถนาให้ผู้อื่นหรือสรรพสัตว์พ้นทุกข์ หรือการเห็นผู้อื่นหรือสรรพสัตว์เป็นทุกข์หรือตกอยู่ในทุกข์แล้วทนอยู่ไม่ได้ต้องหาทางช่วยเหลือเต็มที่โดยไม่หวังผลตอบแทนด้วยความปรารถนาอยากให้ผู้อื่นพ้นทุกข์ ความปรารถนาให้สรรพสิ่งเป็นอิสระจากความทุกข์เมื่อมีความเมตตากรุดังนี้ทำให้ไม่ผิดศีลข้อที่ 1

2. สัมมาอาชีพรู้ คือ ประกอบอาชีพที่สุจริตมีรายได้ รู้จักใช้จ่าย และที่สำคัญรู้จักคำว่าพอดี และมีhiriโอดตปปะ คือ ความละเอียดและเกรงกลัวต่อผลของบาป ได้แก่ การเว้นมิจฉา อาชีวะ อันได้แก่ การเลี้ยงชีพ การแสวงหาปัจจัยมาบริโภคโดยวิธีการที่ไม่ชอบ เช่น การโกง หรือหลอกลวง การประจบสอพลอ การบีบบังคับขู่เข็ญ และการต่อลาภด้วยลาภ หรือด้วยการแสวงหาลาภโดยไม่ประกอบด้วยความเพียร (สัมมาวายามะ) เช่น ขี้เกียจ อยากรได้มาง่าย ๆ โดยไม่ต้องอาศัยกำลังแห่งสติปัญญาและร่างกาย มีความโลภที่ไม่ชอบธรรม เช่น เปียตเบียนลูกจ้าง ทำลายสิ่งแวดล้อม สังคม เป็นต้น รวมถึงการไม่ประกอบมิจฉาอาชีวะ 5 ประเภท ได้แก่ สัตตถณิชา คือ การขายอาวุธ สัตตถณิชา คือ การค้าขายมนุษย์ มังสถณิชา คือ การค้าสัตว์มีชีวิตต้องห้าม มัชชถณิชา คือ การค้าขายน้ำเมา ตลอดจนการค้าสารเสพติดทุกชนิด และ วิสถณิชา คือ การค้าขายยาพิษ ซึ่งเป็นอันตรายต่อผู้ใช้รวมทั้งเป็นอันตรายต่อสัตว์ เมื่อปฏิบัติได้ดังนี้จึงทำให้ไม่ผิดศีลข้อที่ 2

3. ความสำรวมอินทรีย คือ การสำรวมระมัดระวัง ตา หู จมูก ลิ้น กายและใจ ไม่ให้ผลอไหลไปตามสิ่งที่สัมผัสหรือมายั่ว รวมถึงการไม่สอดสายส่งอินทรียออกไปเที่ยวกระทบหรือผัสสะกับรูป เสียง กลิ่น รส โผฏฐัพพะ และธรรมารมณ์ที่ไม่จำเป็น แต่ด้วยเหตุที่มนุษย์ย่อมไม่สามารถสำรวมอินทรียได้ตลอดเวลา ดังนั้น เมื่อเกิดการกระทบแล้ว ก็ให้สำรวมระวังไม่ให้ยินดี ยินร้ายในเวลาเห็นรูป ฟังเสียง ดมกลิ่น ลิ้มรส ถูกต้องโผฏฐัพพะ รู้ธรรมารมณ์ด้วยใจ ด้วยการวางอุเบกขาไม่ไปพัวพันหรือยุ่งเกี่ยวกับนั่นเอง เมื่อความสำรวมเกิดขึ้น ทำให้ไม่ผิดศีลข้อที่ 3

4. ความซื่อสัตย์ คือ สัจจะ ได้แก่ การพูดความจริง ทำในสิ่งที่จริงหากขยายความตามศัพท์ว่า “สัจจะ” แยกได้ 3 ลักษณะคือ มีความจริง ความตรง และความแท้ “จริง” คือ ไม่เล่น ไม่เหลวไหล “ตรง” คือ ความประพฤติทางกาย วาจา ไม่บิดพลิ้ว ไม่บ่ายเบี่ยง “แท้” คือ ไม่เหลวไหล คำว่าสัจจะตรงข้ามกับคำว่า “อสังจะ หรือ อสัง” ซึ่งแปลว่า ไม่จริง บิดพลิ้ว ในทางปฏิบัติ สัจจะ คือ ความรับผิดชอบ หมายถึง หากจะทำอะไรแล้ว ต้องตั้งใจทำจริง ทำอย่างสุดความสามารถจนสำเร็จผล เมื่อรักษาสัจจะดังนี้ ทำให้ไม่ผิดศีลข้อที่ 4

5. สติ คือ การรู้สึกตัว ซึ่งเป็นหัวหน้าฝ่ายกุศลทำให้ชีวิตไม่ประมาทเพราะรู้ว่าอะไรคืออะไรชั่วทำให้ไม่เกลือกกลั้วกับสิ่งที่จะทำให้ชีวิตตกต่ำ เช่น รู้ว่าสุราเมื่อดื่มแล้วก็ทำให้มีเมมาและขาดสติ เมื่อขาดสติก็ส่งผลให้ทำอะไรออกไปอย่างไรสติจนเกิดโทษต่อตนเองและผู้อื่น การมีสติจึงทำให้ไม่ผิดศีลในทุกข้อ

เบญจศีล (ศีล 5) และเบญจธรรม (ธรรม 5) นี้ เป็นหลักพื้นฐานของการเป็นพลเมืองดิจิทัลที่จะสามารถช่วยให้ดำเนินชีวิตอยู่กับสังคมดิจิทัลได้อย่างปกติสุข และเป็นประโยชน์ทั้งแก่ตนเองและผู้อื่น เพราะหากพลเมืองดิจิทัลยึดถือและปฏิบัติตามหลักธรรมทั้งสองนี้แล้วจะทำให้เป็นผู้มีสติปัญญา รู้สึกตัวอยู่เสมอ ไม่ประมาท มีความละเอียดและเกรงกลัวต่อความผิด ความชั่ว ไม่ก่อสิ่งเลวร้ายแก่สังคม เป็นผู้มีความซื่อสัตย์สุจริต ยุติธรรม มีเมตตากรุณา เป็นผู้ใฝ่หาความรู้ ความสามารถในการประกอบอาชีพ เพื่อความมั่นคง และเป็นผู้ที่สังคมอาศัยเป็นแกนหรือฐานในการพัฒนาความดีงามแก่สังคมได้

บทสรุป : มนุษย์กับการเป็นพลเมืองดิจิทัล

โลกศตวรรษที่ 21 จะพัฒนาเป็นโลกดิจิทัลที่สมบูรณ์แบบมากขึ้นที่ส่งผลกระทบต่อและสร้างความเปลี่ยนแปลงแก่วิถีชีวิต สังคม เศรษฐกิจ การเมือง การศึกษา ความเชื่อ วัฒนธรรม และรวมถึงความมั่นคง เป็นต้น อย่างสิ้นเชิง การเกิดขึ้นของนวัตกรรมหรือสิ่งประดิษฐ์ใหม่ๆ ตลอดเวลาเพื่อช่วยอำนวยความสะดวกในการดำเนินชีวิตแก่มนุษย์ และเชื่อมโลกทั้งโลกให้เป็นเครือข่ายเดียวกันด้วยระบบอินเทอร์เน็ตทำให้การดำเนินชีวิตสะดวก สบาย และง่ายขึ้น ซึ่งไม่มีมนุษย์คนใดสามารถหลีกเลี่ยงความเป็นสังคมดิจิทัลได้ เมื่อเราต้องเข้าสู่การเป็นสังคมดิจิทัลอย่างหลีกเลี่ยงไม่ได้เราจะพบกับผู้คนมากมายทั้งที่รู้จัก ไม่รู้จัก เคยพบเจอกัน ไม่เคยพบเจอกัน ทั้งคนดีและคนไม่ดี ปะปนกันไป

ดังนั้น การเป็นพลเมืองดิจิทัลจึงต้องดำเนินไปพร้อมกับการมีความรับผิดชอบต่อสังคมดิจิทัล (Digital Responsibility) ที่ครอบคลุมทักษะสำคัญของการเป็นพลเมืองดิจิทัล หรือ DQ (Digital Intelligence Quotient) 8 ประการ ควบคู่ไปกับการใช้ดิจิทัลอย่างมีหลัก มีเบจศีล(ศีล 5) เบจธรรม(ธรรม 5) เพื่อความไม่ประมาท มีสติปัญญาอยู่กับตัวเสมอ เพื่อไม่ให้ก่อโทษต่อตนเองและผู้อื่น อีกทั้งการมีศีล มีธรรมอยู่ประจำใจจะสามารถทำให้เรารับมือกับปัญหาที่เกิดขึ้นบนโลกไซเบอร์ได้

การนำหลักเบญจศีล เบญจธรรม มาใช้ควบคู่กับทักษะ 8 ประการ ของการเป็นพลเมืองดิจิทัล เช่น มีทักษะในการรักษาอัตลักษณ์ที่ดีของตนเอง คือ การประพฤติตนให้อยู่ในศีล ในธรรม ประพฤติปฏิบัติตนด้วยความสุจริตดีงาม มีสติอยู่เสมอไม่ไปพัวพันหรือไม่ยุ่งเกี่ยว ไม่เปลืองไปทำสิ่งที่ก่อให้เกิดผลเสียต่อตนเองและผู้อื่น มีการคิดวิเคราะห์มีวิจารณญาณที่ดี

ว่าอะไรควร อะไรไม่ควร มีการรักษาความปลอดภัยของตนเองในโลกไซเบอร์ รักษาข้อมูลส่วนตัว ระวังการใด ๆ ด้วยความระมัดระวังและสำรวมทั้งทาง กาย วาจา ใจ รู้จักจัดสรรเวลาหน้าจอ ไม่อยู่กับหน้าจอบนโลกออนไลน์จนลืมคนข้างกาย เช่น ครอบครัวหรือคนที่คุณรักซึ่งอาจทำให้เกิดปัญหาทางด้านความสัมพันธ์ได้ มีทักษะในการบริหารจัดการข้อมูลที่มีการทิ้งไว้บนโลกออนไลน์ คือมีสติในการลงข้อมูลรวมถึงรูปภาพต่าง ๆ ไม่ควรแสดงสิ่งที่ไม่ดีงามหรือล่อแหลม อานาจาร จนดึงดูดให้คนไม่ดีเข้ามาและสร้างความเดือดร้อนอันตรายให้กับตนเอง และครอบครัว เป็นต้น และข้อมูลที่สื่อออกไปนั้นจะต้องไม่ทำร้าย เบียดเบียน ส่อเสียดให้ร้ายผู้อื่น ควรมีวาจาอันสุจริต ไม่กล่าวเท็จหรือโกหก เพราะเมื่อมีการลงข้อมูลไว้บนโน มีทักษะในการรับมือกับการกลั่นแกล้งบนโลกไซเบอร์ ซึ่งการมีเบญจศีล เบญจธรรมอยู่ในประจำนั้นจะทำให้เราสามารถทำความเข้าใจต่อสิ่งต่าง ๆ มีความคิดเป็นกลางรัฐธรรมนูญด้วยการวางใจให้มีอุเบกขามีสัมมาทิฐิเข้าใจในความเป็นไปของวัฏจักรที่ไม่มีความแน่นอน เข้าใจได้ว่าไม่มีใครสามารถคิดเห็นตรงกับเราไปได้ทุกเรื่อง และการมีศีล มีธรรมทำให้เรามีความเมตตากรุณาอยู่ประจำใจ สามารถใช้เทคโนโลยีได้อย่างมีจริยธรรม สร้างประโยชน์ให้กับตนเองและส่วนรวมในสังคมได้อย่างปลอดภัยและสุขใจ

รายการอ้างอิง

- ธนัชพร แก้วฉืด และ อัญชลี วิมลศิลป์. (2563). *ตัวแบบการยกระดับสมรรถนะดิจิทัลในทุนมนุษย์*. วารสารบัณฑิตวิทยาลัย มหาวิทยาลัยรามคำแหง ฉบับเทคโนโลยีการศึกษา, 4(1). สืบค้น 4 มีนาคม 2564, จาก http://edtechjournal.ru.ac.th/journals/9_1593682270.pdf
- พระพรหมคุณาภรณ์ (ป.อ. ปยุตโต). (2552). *พุทธธรรม ฉบับปรับปรุงและขยายความ* (พิมพ์ครั้งที่ 11). กรุงเทพมหานคร: โรงพิมพ์มหาจุฬาลงกรณราชวิทยาลัย.
- “_____”. (2554). *พจนานุกรมพุทธศาสตร์ ฉบับประมวลธรรม* (พิมพ์ครั้งที่ 34). นนทบุรี : เอส.อาร์ พรินติ้ง แมสโปรดักส์.
- สำนักวิจัยสังคมและสุขภาพ. (2562). *ความเป็นมนุษย์ในโลกดิจิทัล*. สืบค้น 4 มีนาคม 2564, จาก <http://www.shi.or.th/content/45122/1/>
- RYT9. (2563). *TMB Analytics เผยการใช้จ่ายผ่านออนไลน์ช่วงโควิด ช่วยพยุงการบริโภคและเศรษฐกิจไทยในช่วงวิกฤตได้ระดับหนึ่ง*. สืบค้น 8 มีนาคม 2564, จาก <https://www.ryt9.com/s/iq03/3123389>.

- SALIKA Knowledge Sharing Space. (2562). ผลวิจัยไมโครซอฟท์ ย้ำ ความคิดสร้างสรรค์ คือทักษะสำคัญที่สุด ในโลกอนาคตที่ AI เป็นใหญ่. สืบค้น 8 มีนาคม 2564, จาก <https://www.salika.co/2019/04/05/microsoft-research-ai-creativity-skill/>
- THE BANGKOK INSIGHT. (2563). สรุปสถิติออนไลน์ 63 แจ้งความ พ.ร.บ.คอมพิวเตอร์ฯ 7 พัน URLs ข่วปลอม 39 ล้านข้อความ. สืบค้น 8 มีนาคม 2563, จาก <https://www.mdes.go.th/>
- The Story Thailand. (2563). ชีวิตโลก New Normal และการปรับใช้เทคโนโลยีดิจิทัล อย่างราบรื่น. สืบค้น 8 มีนาคม 2564, จาก <https://www.thestorythailand.com/31/05/2020/1704/>