

การบ่มเพาะมารยาทดิจิทัล: วิธีสอนออนไลน์เพื่อการเปลี่ยนแปลงสู่ความเป็นพลเมืองก้าวหน้าในห้องเรียนสังคมศึกษาเสมือนจริง

The Cultivating Digital Etiquette: Transformative Online Teaching Approach to Pro-Active Citizenship in the Social Studies Virtual Reality Classrooms

ชรินทร์ มั่งคั่ง¹ และ นิติกร แก้วปัญญา²

Charin Mangkhang¹ and Nitikorn Kaewpanya²

^{1,2}คณะศึกษาศาสตร์ มหาวิทยาลัยเชียงใหม่

^{1,2}Faculty of Education, Chiang Mai University, Thailand.

E-mail: ¹charin.mangkhang@cmu.ac.th

Received October 2, 2021; Revised October 27, 2021; Accepted December 11, 2021

บทคัดย่อ

สถานการณ์การเปลี่ยนแปลงสังคมโลกเข้าสู่ยุคหลังดิจิทัล ผู้คนมีเสรีภาพในการสื่อสารและแบ่งปันค่านิยม และองค์ความรู้สังคมโลกไร้พรมแดน โลกออนไลน์กลายเป็นพื้นที่ปฏิสัมพันธ์ทางสังคมและถูกนำมาบูรณาการในการพัฒนาคุณภาพชีวิตของพลเมืองหลายองค์กร เช่น การจัดการเรียนการสอนในระบบออนไลน์ การจัดการสุขภาพ การแก้ปัญหาคความยากจน จากสถานการณ์ในปัจจุบันพบว่า ผู้คนในโลกออนไลน์ยังคงขาดสำนึกความรับผิดชอบในการใช้สื่อสังคมออนไลน์เป็นจำนวนมาก ซึ่งก่อให้เกิดผลกระทบในวงกว้าง การศึกษามารยาทดิจิทัลของพลเมืองก้าวหน้าผ่านห้องเรียนดิจิทัลพลิกพลันจะช่วยให้เกิดแนวทางการปฏิบัติที่ดีในการใช้พื้นที่สังคมออนไลน์บนโลกดิจิทัลของพลเมืองโลกได้อย่างมีประสิทธิภาพ

คำสำคัญ: มารยาทดิจิทัล; วิธีสอนออนไลน์; พลเมืองก้าวหน้า; ห้องเรียนสังคมศึกษาเสมือนจริง

Abstract

The world is transforming into a post-digital society. As a result, people gain the freedom to communicate, share values and knowledge in a society without borders. The virtual world has become a social interaction space while being integrated to enhance the life quality of citizens in many organizations, such as online class management, health management, and poverty alleviation. From the current circumstances, numerous online users still lack responsibility in handling social media

which can cause widespread impact. The study of the digital etiquette of pro-active citizens through digital disruption classrooms will provide good practice for effective use of the online space in the digital world of global citizens.

Keywords: Digital Etiquette; Online Teaching Approach; Pro-Active Citizens; Social Studies Virtual Reality Classrooms

บทนำ

แนวคิดนวยุคนิยม (Modernism) และมนุษยนิยมแนวใหม่ (Neo-Humanism) ได้ทำให้เกิดคำถามต่อจุดอิมพัลส์ของยุคดิจิทัล (Digital age) ที่กำลังคืบคลานเข้ามา ซึ่งความก้าวหน้าทางเทคโนโลยีกำลังลดทอนคุณค่าของความเป็นมนุษย์ และส่งผลให้ผู้คนขาดสำนึกการมีส่วนร่วมของสังคม ทำให้เกิดแนวคิดเรื่องสังคมหลังดิจิทัล (Post Digital Society) ที่มุ่งนำเสนอมุมมองทางเลือกระหว่างมนุษย์กับเทคโนโลยี (Knox, 2019) โดยเกิดความท้าทายที่จะศึกษาความก้าวหน้า และประสิทธิภาพของเทคโนโลยีในอนาคตที่จะต้องกลับมามองของพลเมืองให้คืนสู่ความเป็น “ธรรมชาติ” และ “ความเป็นมนุษย์” มากยิ่งขึ้น โดยยังสามารถดำรงชีวิตท่ามกลางเทคโนโลยีที่เปลี่ยนแปลงโลกอย่างพลิกพลัน (Disruption) เพื่อขับเคลื่อนความเป็นมนุษย์ที่เท่าเทียมในสังคมอนาคต

สังคมพลิกพลัน (Disruption Society) เป็นปรากฏการณ์ที่มนุษย์พยายามจะมีการปรับตัวในสังคมที่เกิดการเปลี่ยนแปลงอย่างรุนแรงกับความเชื่อแบบเดิมที่กำลังเสื่อมถอยที่สังคมกำลังเผชิญในปรากฏการณ์ใหม่ที่เกิดขึ้นจากการย้ายถิ่น ภัยพิบัติธรรมชาติ สิ่งแวดล้อม เทคโนโลยี การลดจำนวนประชากร เศรษฐกิจ การเมือง และโรคระบาดนั้นเป็นสถานการณ์ที่มนุษย์มีการเปลี่ยนแปลงรูปแบบการดำรงชีวิตในอนาคต (Beck, 2017) โดยสภาพสังคมมีการเปลี่ยนผ่าน (The Transformational Society) สังคมมีการเปลี่ยนกระบวนทัศน์พื้นฐานซึ่งจะเป็นสิ่งที่ท้าทาย ระหว่างการเรียกร้องให้สังคมถนอมรักษา แต่ก็ยังให้คุณค่าเทคโนโลยีใหม่ (Bezold, 2009) ซึ่งปรากฏการณ์นี้เองที่ทำให้ระบบการศึกษาจะต้องกลับมาทบทวน และเตรียมนักเรียนให้พร้อมต่อความเป็นไปได้ในมิติต่าง ๆ ที่จะเกิดกับพลเมืองโลก ไม่ว่าจะเป็นการเปลี่ยนแปลงสภาพอากาศ สถานการณ์โรคระบาด ปัญญาประดิษฐ์ที่เข้ามาทดแทนทรัพยากรมนุษย์ในระบบการผลิต หรือปฏิสัมพันธ์ของผู้คนที่เปลี่ยนไป ซึ่งล้วนแต่จะส่งผลกระทบต่อวิถีชีวิตของผู้คนที่เปลี่ยนไปอย่างสิ้นเชิงในอนาคต

โลกกำลังก้าวสู่โลกที่ไร้พรมแดนอย่างเต็มรูปแบบไม่มีขอบเขตในการเข้าถึงข้อมูลข่าวสารการติดต่อสื่อสารเป็นไปด้วยความสะดวกรวดเร็ว สื่อเทคโนโลยีที่ทันสมัยเข้ามามีบทบาทในการดำเนินชีวิตกับคนในทุกเพศทุกวัยโดยเฉพาะในวัยรุ่น มีการแพร่กระจายของสื่อและเทคโนโลยีสารสนเทศที่หลากหลายอย่างรวดเร็วมีการรับส่งสารผ่านการใช้อุปกรณ์การติดต่อสื่อสารต่างๆ เช่น โทรทัศน์ โทรศัพท์ แท็บเล็ต คอมพิวเตอร์ฯ (สำนักงานสถิติแห่งชาติ, 2561) การใช้เทคโนโลยีดิจิทัลเป็นส่วนหนึ่งของพฤติกรรมของ

มนุษย์ที่ใหญ่ขึ้น ซึ่งได้รับอิทธิพลจากระบบความเชื่อและทิศทางการคุณค่าตามที่สังคมส่วนใหญ่ได้กำหนดขึ้น จากผลการสำรวจการใช้เทคโนโลยีเพื่อการศึกษาของคณะกรรมการการศึกษาขั้นพื้นฐานพบว่า เทคโนโลยีเป็นสิ่งที่ช่วยเพิ่มโอกาสทางการศึกษาให้สะดวก รวดเร็ว เท่าทันและทั่วถึง ในผู้เรียนทุกเพศทุกวัยและทุกระบบการศึกษา ทั้งการศึกษาในระบบ นอกกระบบและการศึกษาตามอัธยาศัย ถ้ามีการใช้อย่างถูกต้อง และรู้ประโยชน์ การใช้เทคโนโลยีนี้นั้นสามารถใช้เป็นเครื่องมือในการจัดการเรียนการสอนที่มีประสิทธิภาพ และสร้างความเท่าเทียมในการรับรู้ข่าวสารต่าง ๆ สะดวก รวดเร็วและก้าวทันสถานการณ์โลกอย่างสม่ำเสมอไม่มีขีดจำกัดทางการเรียนรู้ (กระทรวงศึกษาธิการ, 2558) จากการศึกษางานวิจัยเกี่ยวกับทักษะดิจิทัล พบว่า พลเมืองของโลกที่มีอายุต่ำกว่า 18 ปี ในปัจจุบัน เกิดและเติบโตมาพร้อมกับเทคโนโลยีสารสนเทศที่อำนวยความสะดวกให้กับชีวิต ซึ่งส่งผลให้การดำเนินชีวิตส่วนใหญ่มีความสอดคล้องกับการใช้เทคโนโลยีสารสนเทศเป็นอย่างมาก เช่น การเรียนการสอน การติดต่อสื่อสาร และการแลกเปลี่ยนสินค้าและบริการ เป็นต้น โดยพลเมืองโลกเหล่านี้ส่วนที่จะต้องเติบโตเป็นกำลังหลักสำคัญของสังคมโลกในอนาคต

จากบริบททั้งของโลกและของประเทศไทยที่เปลี่ยนไปอันเป็นผลมาจากความก้าวหน้าอย่างรวดเร็วของเทคโนโลยียุคดิจิทัลและการสื่อสารผ่านเครือข่ายอินเทอร์เน็ตเหล่านี้ ส่งผลต่อพฤติกรรมกรรมการสร้างการใช้และการสื่อสารสารสนเทศของคนในสังคม อันได้แก่ การนำสารสนเทศดิจิทัลมาใช้เรียงเรียงโดยการดัดแปลงการทำสำเนาในรูปแบบต่าง ๆ จากนั้นแบ่งปันโดยการโพสต์เผยแพร่สารสนเทศเหล่านี้เป็นสิ่งที่สามารถทำได้โดยง่ายทั้งที่บ้านที่ทำงานในห้องเรียนหรือแม้กระทั่งในที่สาธารณะต่าง ๆ ซึ่งสังคมมักคาดหวังว่าผู้ทำกิจกรรมดังกล่าวควรทราบที่ต้องกระทำภายใต้กฎหมาย รวมถึงมีการพิจารณาไตร่ตรองในเรื่องความเหมาะสมต่าง ๆ แต่ก็พบว่ามักมีการกระทำในการใช้และเผยแพร่สารสนเทศดิจิทัลด้วยความไม่ตระหนักรู้ว่าสิ่งใดเป็นเรื่องที่ผิดหรือไม่เหมาะสมอยู่เสมอ เนื่องจากสื่อดิจิทัลมีพลังในการขับเคลื่อนการพัฒนาการเรียนรู้ของคนและการพัฒนาเศรษฐกิจและสังคม คนในสังคมจึงต้องมีความรู้ความเข้าใจในสื่อดิจิทัล การรับส่ง การใช้การจัดการสื่อดิจิทัลและกระบวนการทำงานกับเทคโนโลยีสารสนเทศรวมถึงการจัดการกับอารมณ์ของตนในสังคมสื่อออนไลน์ซึ่งเหล่านี้คือการรู้ดิจิทัล (Digital Literacy: DL) (พรชนิตร์ สีนาราช, 2560) นอกจากการรู้ดิจิทัลแล้วนั้นสิ่งสำคัญในการใช้เทคโนโลยีสารสนเทศ และการมีปฏิสัมพันธ์ในพื้นที่สังคมออนไลน์นั้นคือ “มารยาทดิจิทัล” ซึ่งถือได้ว่าเป็นแนวทางสำคัญในการใช้พื้นที่สังคมออนไลน์ที่มีประสิทธิภาพ และจะช่วยส่งผลให้เกิดการกระทำผิดในสังคมออนไลน์ลดลง และทำให้สังคมออนไลน์ในยุคหลังดิจิทัลมีเสถียรภาพ และเหมาะสมกับพลเมืองโลกในอนาคต

มารยาทดิจิทัล เป็นมาตรฐานความประพฤติทางสังคมออนไลน์ที่เป็นที่ยอมรับ เป็นบรรทัดฐานของการใช้งานเทคโนโลยีดิจิทัล การมีส่วนร่วมทางออนไลน์ และปฏิสัมพันธ์ทางสังคมกับผู้อื่นในโลกเสมือนจริง มารยาทดิจิทัลช่วยให้เกิดพฤติกรรมที่เหมาะสม การกระทำหรือขั้นตอนการใช้เทคโนโลยีในห้องเรียน และให้ความรู้แก่นักเรียนโดยพิจารณาถึงการแยกส่วนของการใช้เทคโนโลยีที่ไม่เหมาะสมและขาดความรับผิดชอบ อื่น ๆ ตัวอย่างเช่น หลักเกณฑ์มารยาทดิจิทัลสร้างการรับรู้ว่านักเรียนควรเก็บโทรศัพท์มือถือไว้

ในโหมดเงียบในห้องเรียนเช่นเดียวกับ ไม่รบกวนกระบวนการสอนและการเรียนรู้ที่กำลังดำเนินอยู่นอกจากนี้ แนวทางปฏิบัติจะสอนพวกเขาเกี่ยวกับการปฏิบัติต่อผู้อื่นด้วยความปลอดภัยและสุภาพและไม่ละเมิดกฎความเป็นส่วนตัวและการละเมิด (Ribble, 2015; Nordin et al., 2016).

พลเมืองก้าวหน้า (Pro-Active Citizen) ในมิติความเป็นพลเมืองดิจิทัล (Digital Citizenship) เป็นพลเมืองที่มีความสามารถในการใช้อินเทอร์เน็ตในการบริหารจัดการ ควบคุม กำกับตน รู้ผิดรู้ถูก และรู้เท่าทัน เป็นบรรทัดฐานในการใช้เทคโนโลยีดิจิทัลอย่างเหมาะสมมีความรับผิดชอบ เรียนรู้ที่จะใช้เทคโนโลยีอย่างชาญฉลาดและปลอดภัย พลเมืองดิจิทัลจึงต้องตระหนักถึงโอกาสและความเสี่ยงในโลกดิจิทัล เข้าใจถึงสิทธิและความรับผิดชอบในโลกออนไลน์ (ฉัตรพงศ์ ชูแสงนิล, 2562) ความเป็นพลเมืองก้าวหน้า (Pro-Active Citizenship: PAC) นับเป็นมาตรฐานหนึ่งของพลเมืองในสังคมที่มีการเปลี่ยนแปลงทางเทคโนโลยีการศึกษาในยุค Thailand 4.0 ซึ่งต้องบ่มเพาะให้พลเมืองสามารถแสดงความเข้าใจประเด็นทางสังคม วัฒนธรรม และความเป็นมนุษย์ที่เกี่ยวข้องกับเทคโนโลยีสารสนเทศ และปฏิบัติตนอย่างมีจริยธรรมตามครรลองกฎหมายให้ใช้ข้อมูลข่าวสารได้อย่างปลอดภัย ถูกกฎหมาย ซึ่งเป็นความสามารถในการใช้เทคโนโลยีดิจิทัลและสื่อในรูปแบบที่ปลอดภัย รับผิดชอบ และมีจริยธรรม โดยความเป็นพลเมืองก้าวหน้าจะต้องเกิดจากการเปลี่ยนแปลงภายในตนเองซึ่งเกิดจากการเรียนรู้ที่มีเป้าหมายเพื่อการเปลี่ยนแปลงมุมมอง ทศนคติ และโลกทัศน์ของนักเรียน ที่มีต่อตนเอง ชุมชน ประเทศและโลก ซึ่งนักเรียนนั้นมีบทบาทหน้าที่สำคัญในการเป็นแรงขับเคลื่อนการเปลี่ยนแปลงของโลก การเรียนรู้เพื่อการเปลี่ยนแปลงจึงเป็นการเตรียมความพร้อมให้กับพลเมืองโลกได้สามารถที่จะเรียนรู้ และก้าวสู่การเปลี่ยนแปลงของโลกในอนาคตได้อย่างมีประสิทธิภาพ (Cranton, 2016; Mangkhang & Kaewpanya, 2021)

ด้วยเหตุนี้ จึงเป็นสิ่งสำคัญอย่างมากในสังคมอนาคตที่ห้องเรียนสังคมศึกษาจะต้องเตรียมพลเมืองให้พร้อมต่อการเปลี่ยนแปลง และเป็นผู้ใช้เทคโนโลยีสารสนเทศอย่างเหมาะสม เพื่อสร้างสังคมออนไลน์ที่น่าอยู่ และสงบสุข นอกจากนั้นการพัฒนามารยาทดิจิทัลยังช่วยจัดการการกลั่นแกล้งบนโซเชียล การจัดการความปลอดภัยบนระบบเครือข่าย การจัดการความเป็นส่วนตัว ร่องรอยทางดิจิทัล ฯลฯ ที่เกิดขึ้นในสังคมโลกและสังคมไทยในปัจจุบัน นอกจากนั้นจะช่วยส่งเสริมให้พลเมืองโลกและพลเมืองไทยมีความสามารถในการบริหารจัดการตนเองรู้เท่าทันสื่อ และใช้เทคโนโลยีสารสนเทศอย่างสร้างสรรค์และปลอดภัย

มารยาทดิจิทัลสู่การเป็นพลเมืองก้าวหน้าในห้องเรียนสังคมศึกษาเสมือนจริง

ในการศึกษาพลเมืองก้าวหน้า (Pro-Active Citizen) ได้มีงานทางวิชาการหลายชิ้นที่นำเสนอแนวคิดพลเมืองก้าวหน้าในมิติของพลเมืองดิจิทัล (Digital Citizens) ซึ่งกล่าวถึงบุคคลที่มีความสามารถในการใช้งานสื่อดิจิทัลและสื่อสังคมออนไลน์ได้อย่างมีประสิทธิภาพ เข้าใจถึงสิทธิและความรับผิดชอบในโลกออนไลน์มีจริยธรรมในการใช้เทคโนโลยีดิจิทัลสามารถรักษาความปลอดภัยให้กับตนเองรวมทั้งตระหนักถึง

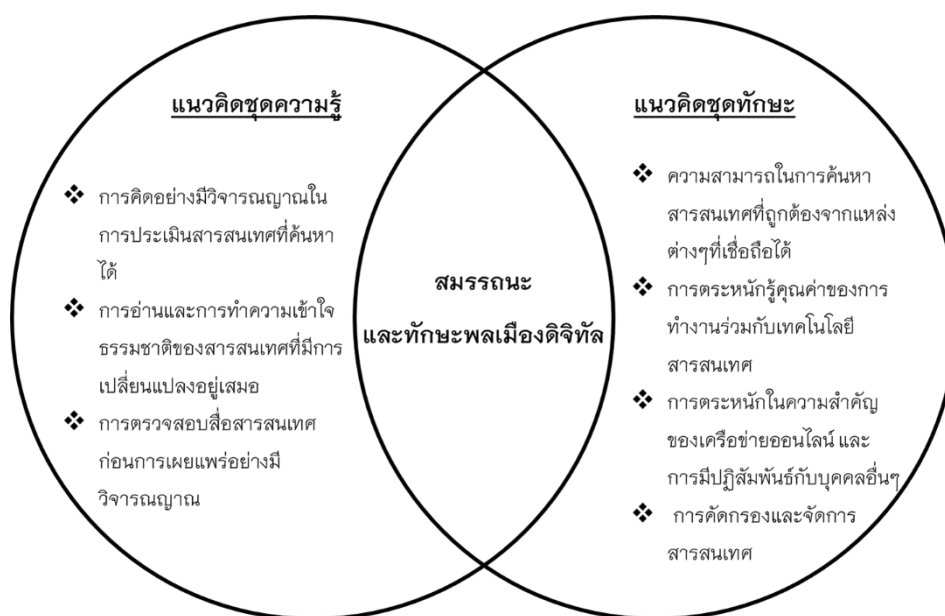
โอกาสและความเสี่ยงในโลกดิจิทัล (ทวนทอง เชาวกิริติพงศ์ และสมชัย วงษ์นายะ, 2563) การจะเป็นพลเมืองดิจิทัลที่ดีนั้น เราจะต้องมีชุดทักษะและความรู้ทั้งในเชิงเทคโนโลยีและการคิดขั้นสูง หรือที่เรียกว่า “ความรู้ดิจิทัล” (digital literacy) เพื่อใช้ประโยชน์จากข้อมูลข่าวสารในโลกไซเบอร์ รู้จักป้องกันตนเองจากความเสี่ยงต่าง ๆ ในโลกออนไลน์ เข้าใจถึงสิทธิ ความรับผิดชอบ และจริยธรรมที่สำคัญในยุคดิจิทัล และใช้ประโยชน์จากอินเทอร์เน็ตในการมีส่วนร่วมทางการเมือง เศรษฐกิจ และสังคม-วัฒนธรรม ทั้งเพื่อตนเอง ชุมชน ประเทศ และโลก (วรพจน์ วงศ์กิจรุ่งเรือง, 2561) นอกจากความรู้ และทักษะทางดิจิทัลแล้วนั้น พลเมืองดิจิทัลในอนาคตจึงต้องตระหนักถึงความสำคัญของการใช้พื้นที่ออนไลน์เสมือนเป็นพื้นที่สาธารณะรูปแบบหนึ่ง ซึ่งทุกคนมีอิสระในการใช้พื้นที่ในการแสดงความคิดเห็น แบ่งปันข้อมูล และเผยแพร่ข่าวสารต่าง ๆ แต่จะต้องระลึกรู้เสมอว่า ในพื้นที่ออนไลน์นั้นยังคงเป็นพื้นที่ส่วนร่วมที่ทุกคนสามารถที่จะเข้ามาแบ่งปันพื้นที่ร่วมกันได้ จึงจะต้องมีแนวปฏิบัติ หรือบรรทัดฐานทางสังคมดิจิทัลที่จะช่วยควบคุมให้การใช้พื้นที่ออนไลน์ดังกล่าวไม่คุกคามความเป็นส่วนตัว หรือสร้างความไม่ปลอดภัยให้กับผู้ใช้

ในอดีตนั้นยังไม่ปรากฏคำว่า “มารยาทดิจิทัล” ซึ่งมักจะพบคำว่า “การรู้ดิจิทัล” หรือ “ทักษะดิจิทัล” เสียมากกว่า ซึ่ง Gilster (1997) นักวิชาการที่ศึกษาการรู้ดิจิทัลในยุคแรก ๆ ก็ได้ให้ความหมายของการรู้ดิจิทัลว่า เป็นความสามารถในการทำความเข้าใจการใช้สารสนเทศ ครอบคลุมถึงความเข้าใจของบุคคลในการทำงานกับทรัพยากรสารสนเทศดิจิทัลในรูปแบบต่าง ๆ นอกจากนั้น William & Minnion (2007) ได้เสนอว่า การรู้ดิจิทัลเป็นแนวคิดกว้าง ๆ ที่ให้ความสำคัญกับการสร้างความรู้จากแหล่งที่หลากหลาย และการใช้ความคิดแบบมีวิจารณญาณเท่ากับการรู้คอมพิวเตอร์ที่เน้นทักษะด้านเทคโนโลยีสารสนเทศ จากการศึกษาของนักวิชาการหลายท่านมักจะกล่าวถึง จริยธรรม ความรับผิดชอบ หรือสำนักในการใช้พื้นที่ออนไลน์ หรือเทคโนโลยีดิจิทัล ซึ่งนำไปกล่าวรวมในการรู้ หรือทักษะทางดิจิทัลโดยไม่ได้กล่าวอย่างชัดเจนในข้อปฏิบัติ หรือแนวทางที่เหมาะสมในเรื่องจริยธรรม หรือความเหมาะสมในการใช้พื้นที่ดิจิทัล ผู้ศึกษาจึงขอเสนอคำว่า “มารยาทดิจิทัล” ซึ่งจะกล่าวถึง บรรทัดฐาน ข้อปฏิบัติ และแนวทางสำคัญที่จะช่วยให้พลเมืองดิจิทัลสามารถใช้เทคโนโลยีดิจิทัลที่เหมาะสม และนำไปสู่การสร้างพื้นที่ออนไลน์ที่สร้างสรรค์

มารยาทดิจิทัล จึงเป็นการสร้างบรรทัดฐานทางสังคมออนไลน์ ซึ่งอยู่ในรูปแบบกรอบกฎหมาย โครงสร้างทางสังคม มาตรฐาน หรือกฎเกณฑ์ของพฤติกรรมที่เหมาะสมในบริบทสภาพแวดล้อมดิจิทัล รวมไปถึงสำนักสาธารณะเกี่ยวกับการใช้ การรับส่ง และการเผยแพร่ข้อมูลข่าวสารทางอิเล็กทรอนิกส์ นอกจากนั้นยังรวมถึงจริยธรรมทางวิชาการในบริบทดิจิทัลที่ข้อมูลข่าวสารสามารถเผยแพร่ได้อย่างรวดเร็วอีกด้วย ซึ่งในปัจจุบันมีการใช้อย่างแพร่หลายในสถานการณ์โรคระบาดที่เกิดขึ้น ซึ่งส่งผลโดยตรงต่อการติดต่อสื่อสาร และปฏิสัมพันธ์ทางสังคมที่เปลี่ยนแปลงไป การรักษามารยาทดิจิทัลจึงถือเป็นการมีจิตสำนึกสาธารณะ และสำนักรับผิดชอบในการใช้พื้นที่สังคมออนไลน์ที่ช่วยลดผลกระทบของการใช้เทคโนโลยี

แนวคิดเรื่องการเรียนรู้ดิจิทัลสู่การสร้างสมรรถนะ และทักษะพลเมืองดิจิทัล

จากการศึกษาของ Gilster (1997), Soby (2003), Martin (2006), Bowden (2007) และ Cordell (2013) ได้เสนอการนำแนวคิดเรื่องการเรียนรู้ดิจิทัลเพื่อนำไปสู่การสร้างสมรรถนะ และทักษะพลเมืองดิจิทัลไว้ดังแผนภาพที่ 1



ภาพที่ 1 การวิเคราะห์แนวคิดเรื่องการเรียนรู้ดิจิทัลสู่การสร้างสมรรถนะ และทักษะพลเมืองดิจิทัล

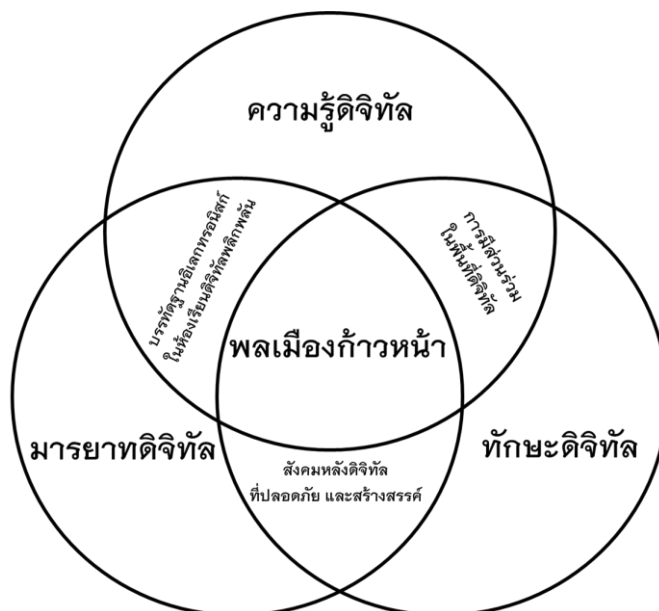
ที่มา: ชรินทร์ มั่งคั่ง และนิติกร แก้วปัญญา (2564)

นอกจากนี้ Bowden (2007) ยังได้เสนอว่า การรู้ดิจิทัลเป็นแนวคิดที่กว้างเป็นการเชื่อมโยงการเรียนรู้ต่าง ๆ ที่เกี่ยวข้อง โดยมีสมรรถนะและทักษะทางคอมพิวเตอร์และเทคโนโลยีสารสนเทศและการสื่อสารเป็นพื้นฐานสำคัญนอกจากนี้ยังต้องมุ่งเน้นทักษะทางสังคมในการประเมินสารสนเทศ ทั้งหมดนี้รวมกันเป็นชุดของความรู้ ความเข้าใจ และทัศนคติ จากการศึกษารอบแนวคิดข้างต้นสามารถสรุปได้ว่า พลเมืองดิจิทัลจึงต้องประกอบด้วย ความรู้ดิจิทัล ทักษะดิจิทัล และมารยาทดิจิทัล โดยมีรายละเอียดดังนี้

1. ความรู้ดิจิทัล ซึ่งเป็นความรู้ที่จำเป็นในบริบทดิจิทัล มุ่งสร้างความรู้เรื่องการเลือกใช้เทคโนโลยีที่หลากหลายให้เหมาะสมและมีประสิทธิภาพนำเสนอข้อมูลข่าวสารอย่างมีวิจารณญาณและรู้เท่าทันสื่อเป็นต้น

2. ทักษะดิจิทัล ซึ่งเป็นทักษะ หรือความสามารถในการใช้เทคโนโลยีสารสนเทศ และการสื่อสาร การจัดเก็บและสร้างความรู้ การสื่อสารและเผยแพร่สารสนเทศดิจิทัลและกระบวนการคิดอย่างเป็นระบบเป็นต้น

3. มารยาทดิจิทัล ซึ่งเป็น การมีจิตสำนึกสาธารณะต่อการใช้งานเทคโนโลยีสารสนเทศและการสื่อสาร การตระหนักถึงความปลอดภัยในการใช้ข้อมูลข่าวสาร และข้อมูลส่วนบุคคล การทำความเข้าใจว่าพื้นที่ออนไลน์เป็นพื้นที่สาธารณะที่ใช้อยู่ร่วมกันกับบุคคลอื่น ๆ ในสังคมซึ่งจะต้องมีขอบเขตในการใช้และมีแนวทางปฏิบัติที่ตรงกัน เป็นต้น ซึ่งสามารถสรุปเป็นแผนภาพดังภาพที่ 2



ภาพที่ 2 คุณลักษณะความเป็นพลเมืองก้าวหน้าในห้องเรียนเสมือนจริง

ที่มา: ชรินทร์ มั่งคั่ง และนิติกร แก้วปัญญา (2564)

คุณลักษณะความเป็นพลเมืองก้าวหน้าในห้องเรียนเสมือนจริงนั้นจะต้องตระหนักเป็นพื้นฐานสำคัญว่า พื้นที่ดิจิทัล หรือสังคมออนไลน์นั้นเปรียบเสมือนพื้นที่สาธารณะในสังคมจริง การกระทำใดใดในพื้นที่ดิจิทัลนั้นก็เปรียบเสมือนกระทำในพื้นที่ความเป็นจริงในสังคม ซึ่งจะช่วยให้พลเมืองมีสำนึกในบทบาทและหน้าที่ของตนเองในการดูแลรักษาความสงบเรียบร้อยในสังคมออนไลน์

มารยาทดิจิทัล: คุณลักษณะความเป็นพลเมืองก้าวหน้าในห้องเรียนเสมือนจริง

มารยาทถูกใช้แทนพฤติกรรมหรือกริยาเชิงประจักษ์ที่มีความสุภาพเรียบร้อยเหมาะสมกับเวลา สถานการณ์ ความสัมพันธ์ระหว่างบุคคลและวิธีปฏิบัติที่ยอมรับกันในสังคมนั้น ๆ (คุณากร คงจันทร์, นันทิยา ดวงกุ่มเมศ และสิรินทร พิบูลภาณุวัฒน์, 2564) โดยมารยาทถือว่าเป็น แบบแผนพฤติกรรมที่สังคมได้ให้การยอมรับว่าเป็นสิ่งที่ถูกต้องและถูกถ่ายทอดเป็นบรรทัดฐานทางสังคมในรุ่นต่อมา โดยมารยาทถือเป็นวัฒนธรรมหนึ่งที่สามารถเปลี่ยนแปลงได้ตามกาลเวลา ในสังคมที่อยู่ในยุคหลังดิจิทัลได้มีมารยาททางสังคมที่พลิกผัน (Disruption Society) ไปจากเดิม การปฏิบัติตนที่ย้อนแย้งกับมารยาทที่ระบบการศึกษาไทยกำหนดไว้ในแบบเรียนสังคมศึกษา ศาสนาและวัฒนธรรม ดังกรณีตัวอย่างต่อไปนี้

1. มารยาทการรับประทานอาหาร ซึ่งในมารยาทไทยนั้นการพูดคุยระหว่างรับประทานอาหารนั้นถือเป็นสิ่งที่ไม่สมควรที่จะกระทำ ด้วยเหตุผลของความสุภาพเรียบร้อย และการป้องกันอันตรายจากการสำลักอาหารที่จะเกิดขึ้น แต่ในปัจจุบันพบว่า มีอาชีพประเภทหนึ่งที่เกิดขึ้นมาจากบรรทัดฐานทางสังคมนี้ได้แก่ อาชีพนักกินโชว์ หรือ ยูทูบเบอร์รีวิวอาหาร ที่มีการรับประทานอาหารในรูปแบบต่าง ๆ พร้อมกับพรรณานารสชาติ ความอร่อย รวมถึงความรู้สึกของตนที่มีต่ออาหารประเภทนั้น ๆ ระหว่างรับประทานอาหาร

อาหาร ซึ่งกำลังเป็นที่สนใจ และให้ความนิยมเป็นอย่างมาก ซึ่งในกรณีนี้จำเป็นที่จะต้องทบทวนบรรทัดฐานใหม่เกี่ยวกับมารยาทบนโต๊ะอาหารในสังคมวิถีใหม่ที่เกิดขึ้น

2. กาลเทศะในการติดต่อสื่อสาร ซึ่งเป็นบรรทัดฐานทางสังคมมายาวนานในเรื่องการติดต่อสื่อสารกับบุคคลอื่นที่จะต้องเคารพความเป็นส่วนตัว และมีช่วงเวลาที่เหมาะสมในการติดต่อสื่อสาร เช่น การส่งจดหมายในทุกเดือน การโทรศัพท์ในเหตุจำเป็นของการทำงาน หรือเหตุด่วนเหตุร้าย เป็นต้น แต่ในปัจจุบันการติดต่อสื่อสารมีความสะดวกเป็นอย่างมากซึ่งกล่าวได้ว่าสามารถที่จะติดต่อสื่อสารได้ทุกเวลา ดังนั้นถึงจะสามารถติดต่อสื่อสารได้ทุกเวลาแต่ก็ควรมีการทบทวนเรื่องของกาลเทศะที่เหมาะสม เช่น การติดต่อในเวลาทำการของสำนักงาน หรือติดต่อเฉพาะเรื่องที่สำคัญ ยกเว้นในกลุ่มเพื่อน หรือกลุ่มสังสรรค์ที่สามารถติดต่อกันอย่างเป็นกันเอง ซึ่งการแบ่งช่วงเวลา และความเหมาะสมในการติดต่อสื่อสารในกลุ่มทางสังคมแต่ละประเภทจะช่วยให้การใช้เทคโนโลยีการสื่อสารเป็นไปอย่างสร้างสรรค์มากขึ้น

แนวทางการบ่มเพาะมารยาทดิจิทัลผ่านวิธีสอนออนไลน์เพื่อการเปลี่ยนแปลงสู่ความเป็นพลเมืองก้าวหน้า

แนวทางการบ่มเพาะมารยาทดิจิทัลผ่านวิธีสอนออนไลน์เพื่อการเปลี่ยนแปลงสู่ความเป็นพลเมืองก้าวหน้า ซึ่งครูสังคมศึกษาจะต้องเป็นผู้ขับเคลื่อน และผลักดันให้นักเรียนได้เกิดมารยาทดิจิทัลที่ดี โดยแบ่งออกเป็น 3 ระดับ ได้แก่ (Shea, 1994; Gilster, 1997; Soby, 2003; Martin, 2006; Bowden, 2007; Ribble, 2015; Cordel, 2013; Nordin, et al, 2016; ชรินทร์ มั่งคั่ง, 2559; Akhwani, 2019; Mangkhang & Kaewpanya, 2021)

1. ระดับบุคคล

	วิจารณ์ญาณ	การมีวิจารณ์ญาณในการเผยแพร่ข้อมูลส่วนบุคคลของตนเองบนโลกสาธารณะ ให้ความสำคัญต่อการเผยแพร่ข้อมูลที่จะก่อให้เกิดภัยคุกคามความเป็นส่วนตัวของตนเอง และตระหนักว่า "ไม่มีพื้นที่สาธารณะที่เที่ยงแท้ และไม่มีพื้นที่ที่ปลอดภัยถาวร"
	วิเคราะห์	การวิเคราะห์แยกแยะระหว่างข้อมูลที่ถูกต้องและข้อมูลที่ผิด ข้อมูลที่ปลอดภัยและข้อมูลที่เข้าข่ายอันตรายเป็นภัยคุกคามต่อความปลอดภัยของตนเองและผู้อื่น เช่น ข่าวปลอม ช่องทางการโอนเงินในกรณีต่างๆ เป็นต้น
	บริหารเวลา	การบริหารเวลาในการใช้อุปกรณ์ดิจิทัล รวมถึงการควบคุมการใช้พื้นที่ออนไลน์ และพื้นที่จริงอย่างสมดุล
	ตระหนักความเป็นส่วนบุคคล	การจัดการกับร่องรอยทางดิจิทัลที่ผู้อื่นทั้งไวบนโลกออนไลน์ ซึ่งจะต้องอาศัยความเข้าใจธรรมชาติของการใช้ชีวิตในโลกดิจิทัลว่าจะหลงเหลือร่องรอยข้อมูลไว้เสมอ ซึ่งสามารถเข้าถึงข้อมูลเหล่านั้นได้ ควรตระหนักว่าร่องรอยทางดิจิทัลของผู้อื่นเป็นเรื่องส่วนบุคคล และไม่ควรถูกเข้าถึงข้อมูลเหล่านั้นโดยไม่ได้รับอนุญาต
	ใช้ถ้อยคำสุภาพ	ควรสื่อสารหรือสนทนาด้วยถ้อยคำสุภาพเรียบร้อย ไม่สื่อสารด้วยการแสดงถ้อยคำที่หยาบคาย คุกคามทางเพศ หรือแสดงให้เห็นถึงการข่มขู่เชิงอำนาจ
	แต่งกายตามกาลเทศะ	การแต่งกายในพื้นที่สาธารณะออนไลน์นั้นควรแต่งกายตามกาลเทศะ ซึ่งอยู่บนฐานคิดที่ว่าพื้นที่ออนไลน์เปรียบเสมือนพื้นที่สาธารณะรูปแบบหนึ่งด้วย

2. ระดับกลุ่มสังคม หรือเครือข่ายเฉพาะ

	การรับมือการภัยคุกคาม	การรับรู้และรับมือกับการคุกคามชุมชนโลกออนไลน์ได้อย่างชาญฉลาด มีไหวพริบในการใช้ข้อมูล การสื่อสารในโลกดิจิทัล ไม่เป็นผู้สร้าง หรือเผยแพร่ข้อมูลที่เป็นเท็จ หรือเป็นข้อมูลที่ใช้ใน การกลั่นแกล้ง หรือคุกคามผู้อื่นในสังคมออนไลน์
	การแบ่งปันข้อมูล	การแบ่งปันข้อมูลในโลกดิจิทัลควรใช้ข้อมูลข่าวสารที่เป็นจริง มีความสุภาพเรียบร้อย หากเป็นความ คิดเห็นส่วนตัว หรืออารมณ์ควรรู้จักตรวจสอบก่อนโพสต์ และแสดงออกอย่างสร้างสรรค์ ไม่ประชดประชัน หรือเหน็บแนมให้เกิดความเสียหาย
	การใช้งานเครือข่าย	ไม่ใช้เครือข่ายทางออนไลน์เป็นเครื่องมือเพื่อฉ้อโกงผู้อื่น หรือกระทำการใดที่ผิดกฎหมาย เช่น การจัดตั้ง กลุ่มแชร์ลูกโซ่ กลุ่มขายวีดิโอทางเพศ หรือกลุ่มสำหรับการกลั่นแกล้งทางโลกออนไลน์ เป็นต้น
	มารยาทในการใช้งาน	ไม่หยอกเย้า เหยียดหยาม ให้ร้าย คำว่า ช่มเหิง หรือรังแกผู้อื่นทางสื่อสังคมต่าง ๆ เพื่อเป็นความบันเทิง ในโลกออนไลน์
	ร่วมมือ	ร่วมสร้างเครือข่ายทางสังคมออนไลน์ที่สร้างสรรค์ แบ่งปันพื้นที่ความสุขร่วมกัน

3. ระดับสาธารณะ

	ไม่เพิกเฉยต่อ การกลั่นแกล้ง	ไม่เพิกเฉยต่อปัญหาการกลั่นแกล้งทางสังคมออนไลน์ และร่วมกันสร้างพื้นที่สาธารณะทางออนไลน์ อย่างสร้างสรรค์
	ไม่เผยแพร่ข้อมูลเท็จ	ไม่เผยแพร่ข้อมูลข่าวสารอันเป็นเท็จหรือเป็นภัยคุกคามอันจะก่อให้เกิดอันตรายต่อผู้อื่น อีกทั้งไม่เผยแพร่ร่องรอยทางดิจิทัลของผู้อื่นในพื้นที่สาธารณะต่างๆ
	แสดงความคิดเห็น อย่างมีวิจารณญาณ	ในโลกออนไลน์การแสดงความคิดเห็นที่ขัดแย้งมักจะมีมากกว่าที่จะแสดงความคิดเห็นในสังคมออนไลน์ มากกว่าในชีวิตจริง เนื่องจากไม่กังวลถึงความสัมพันธ์ ดังนั้นจึงจะต้องมีการแสดงความคิดเห็นที่ขัดแย้งอย่าง มีวิจารณญาณ ถกเถียงกันด้วยเหตุและผล ไม่ใช้อารมณ์ในการแสดงความคิดเห็น
	มีสติในการเผยแพร่ ข้อมูล	ในการเผยแพร่ข้อมูลส่วนบุคคลในพื้นที่สาธารณะให้ตระหนักเสมอว่าพื้นที่สาธารณะเป็นพื้นที่ที่ทุกคนสามารถ แสดงความคิดเห็น ตั้งข้อสังเกตและคำถามได้ จึงจะต้องมีการเผยแพร่ข้อมูลส่วนบุคคลอย่างมีวิจารณญาณ และตัดสินใจให้ดีก่อนการเผยแพร่ข้อมูลเหล่านั้น
	มีจริยธรรม	ไม่คัดลอก เปลี่ยนแปลงเองหรือดัดแปลงข้อมูลข่าวสารของผู้อื่น และนำมาเผยแพร่เป็นข้อมูลของตนเอง ซึ่งถือว่าเป็นการกระทำผิดตามกฎหมาย

โดยแนวทางที่เหมาะสมในการประยุกต์ใช้มารยาทดิจิทัลในห้องเรียนดิจิทัลพลิกพลันนั้น ขึ้นอยู่กับ บริบทในพื้นที่นั้นๆ รวมไปถึงความสัมพันธ์ระหว่างบุคคลหรือกลุ่มบุคคลที่มีปฏิสัมพันธ์ร่วมกัน นอกจากนั้น ควรที่จะมีการปลูกฝังมารยาทดิจิทัล ในระดับครอบครัว โรงเรียน และองค์กรต่างๆ ของสังคม เพื่อให้ มารยาทดิจิทัลในชีวิตจริง ถูกนำไปใช้ในโลกออนไลน์ ซึ่งจะต้องอาศัยความร่วมมือของทุกภาคส่วนในการ เสริมสร้างมารยาทดิจิทัลให้กับพลเมืองใหม่ในสังคมวิถีใหม่ที่จะเกิดขึ้นในอนาคต

สรุป

มารยาทดิจิทัล ถือเป็นบรรทัดฐานทางสังคมที่สำคัญที่จะต้องปลูกฝังให้กับพลเมืองในสถานการณ์ ห้องเรียนพลิกพลัน ซึ่งมารยาทที่อิงตามแบบเรียนสังคมศึกษาที่ระบบการศึกษาได้กำหนดขึ้นนั้นไม่ เป็นไปตามบรรทัดฐานเดิมอีกต่อไป ทั้งมารยาทในชีวิตประจำวัน การมีปฏิสัมพันธ์ร่วมกับผู้อื่น หรือการที่ สัดส่วนในชีวิตจริงจะถูกแบ่งให้กับชีวิตในโลกออนไลน์ ซึ่งการที่พลเมืองดิจิทัลจะต้องใช้ชีวิตแบบทวิลักษณ์ (Hybrid) หรือ มีชีวิตแบ่งออกเป็นสองโลก มักจะทำให้เกิดความสับสนในการนำเอามารยาทหรือทักษะ ดิจิทัลมาใช้ระหว่างชีวิตจริงและชีวิตเสมือนในโลกออนไลน์ การทำความเข้าใจ และปลูกฝังเรื่องมารยาท

ดิจิทัลจึงเป็นสิ่งสำคัญที่ควรทำตั้งแต่ระดับครอบครัวเพื่อที่จะสามารถกลมเกลียวเมืองในสังคมวิถีใหม่ ให้เติบโตเป็นพลเมืองก้าวหน้าที่มีคุณภาพ และร่วมสร้างสังคมออนไลน์ที่มีเสถียรภาพ ปลอดภัยและสร้างสรรค์ต่อไป

เอกสารอ้างอิง

- กระทรวงศึกษา. (2558). *นโยบายรัฐมนตรีว่าการกระทรวงศึกษาธิการ*. กรุงเทพฯ: สำนักปลัดกระทรวง
กระทรวงศึกษาธิการ.
- คุณากร คงจันทร์, นันทิยา ดวงภูมิเมศ และสิรินทร พิบูลภานุวัธน์. (2564). มารยาทการสื่อสารผ่านสื่อ
สังคมออนไลน์ของคนไทย. *วารสารปาริชาติ*, 34(1), 155–175.
- ฉัตรพงศ์ ชูแสงนิล. (2562). *ความฉลาดทางดิจิทัล (Digital intelligence)*. สืบค้นเมื่อ 15 มิถุนายน 2564,
จาก <https://www.scimath.org/article-technology/item/10611-digital-intelligence>
- ชรินทร์ มั่งคั่ง. (2559). *อนาคตวิทยา: ทฤษฎีและเทคนิคการจัดการเรียนรู้สังคมศึกษา*. เชียงใหม่: ไดมอนด์
กราฟิก กรุ๊ป.
- ทวนทอง เขาวงกตพิงค์, และสมชัย วงษ์นายะ. (2563). แนวทางการพัฒนาความเป็นพลเมืองดิจิทัลของ
นักศึกษาคณะครุศาสตร์มหาวิทยาลัยราชภัฏกำแพงเพชร. *วารสารมนุษยศาสตร์และสังคมศาสตร์*,
26(4), 72–85.
- พรชนิตร์ สีนาราช. (2560). ทักษะการรู้ดิจิทัลเพื่อพัฒนาคุณภาพการเรียนรู้. *วารสารห้องสมุด*, 61(2),
76–92.
- วรพจน์ วงศ์กิจรุ่งเรือง. (2561). *คู่มือพลเมืองดิจิทัล*. กรุงเทพฯ: สำนักงานส่งเสริมเศรษฐกิจดิจิทัล
กระทรวงดิจิทัลเพื่อเศรษฐกิจและสังคม.
- สำนักงานสถิติแห่งชาติ. (2561). *การสำรวจเทคโนโลยีสารสนเทศและการสื่อสารในครัวเรือน*. สืบค้นเมื่อ
16 มิถุนายน 2564, จาก <http://www.nso.go.th/sites/2014/Pages/News/2561/N26-10-61.aspx>
- Akhwani. (2019). Strategy of Digital Etiquette Education of Elementary School Students. *PrimaryEdu-
Journal of Primary Education*, 3(2), 43–54. <https://doi.org/10.22460/pej.v3i2.1378>
- Beck, U. (2017). *The Metamorphosis of the World*. UK: Polity Press.
- Bezold, C. (2009). Jim Dator's Alternative Futures and the Path to IAF's Aspirational Futures. *Journal
of Futures Studies*, 14(2), 123–134.
- Bowden, D. (2007). *Origins and concepts of digital literacy*. New York: Lang Pub.
- Cordell, R. (2013). Information literacy and digital literacy: Competing or complementary? *Communication
in Information literacy*, 7(2), 177–183.
- Cranton, P. (2016). *Understanding & Promoting Transformative Learning: A Guide to Theory and
Practice*. (3rd ed.). United States: Stylus Publishing.

- Gilster, P. (1997). *Digital literacy*. New York: John Wiley & Son.
- Hargittai, E. (2005). Survey measures of web-oriented digital literacy. *Social Science Computer Review*, 23(3), 371–379.
- Knox, J. (2019). What Does the ‘Postdigital’ Mean for Education? Three Critical Perspectives on the Digital, with Implications for Educational Research and Practice. *Postdigital Science and Education*, 1(1), 357–370.
- Mangkhang, C., & Kaewpanya, N. (2021). The Scenarios Perspective of Social Studies Pedagogy to Next Citizenship in the 22nd Century. *Turkish Online Journal of Qualitative Inquiry*, 12(8), 5172–5180.
- Martin, A. (2006). *Literacies for the digital age*. London: Facet Pud.
- Nordin, M.S., et al. (2016). Psychometric properties of a digital citizenship questionnaire. *International Education Studies*, 9(3), 71–80. <https://doi.org/10.5539/ies.v9n3p71>
- Ribble, M. (2015). *Digital Citizenship in Schools: Nine elements all students should know*. (3rd ed.). USA: International Society for Technology in Education.
- Shea, V. (1994). *Netiquette*. San Francisco: Albion Books.
- Soby, M. (2003). *Digital competence– from education policy to pedagogy: The Norwegian context*. New York: Lang Pub.
- William, P., & Minnian, A. (2007). *Exploring the challenges of developing digital literacy in the context of special education needs*. Australia: Auslib Pr.