



พลเมืองดิจิทัล: บทสังเคราะห์องค์ประกอบของพฤติกรรมการเป็นพลเมืองดิจิทัล * DIGITAL CITIZENSHIP: A SYNTHESIS OF THE DIGITAL CITIZENSHIP BEHAVIOUR



ปาจริย์ ติวสิขเรศ, ศรัณย์ พิมพ์ทอง

Pacharee Tiwsikhares, Saran Pimthong

มหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ

Srinakharinwirot University

Corresponding Author E-mail: tiw.pacharee@gmail.com

บทคัดย่อ

สังคมดิจิทัลในปัจจุบัน เป็นภาพสะท้อนของการพัฒนาเทคโนโลยีและนวัตกรรมดิจิทัลที่รวดเร็วและมีอิทธิพลต่อการเปลี่ยนแปลงทางสังคม การพัฒนาดังกล่าวส่งผลต่อวิถีชีวิตประจำวันและพฤติกรรมของประชาชน ทั้งในบริบทโลกทางกายภาพและโลกออนไลน์ การทำความเข้าใจถึงพฤติกรรมการเป็นพลเมืองดิจิทัล เป็นกลไกสำคัญในการใช้ชีวิตในโลกดิจิทัลได้อย่างมีประสิทธิภาพ บทความชิ้นนี้จึงมุ่งนำเสนอผลการสังเคราะห์พฤติกรรมการเป็นพลเมืองดิจิทัลที่มีนักวิชาการทั้งต่างประเทศและในประเทศได้นำเสนอไว้ พบว่า พฤติกรรมสำคัญที่เป็นองค์ประกอบของการเป็นพลเมืองดิจิทัลมี 5 ประการ ได้แก่ 1) พฤติกรรมมีส่วนร่วมในโลกดิจิทัล 2) พฤติกรรมการรับผิดชอบในโลกดิจิทัล 3) พฤติกรรมการทำตามกฎหมายในโลกดิจิทัล 4) พฤติกรรมการพัฒนาตนเองอย่างต่อเนื่อง และ 5) พฤติกรรมเคารพผู้อื่นในโลกดิจิทัล

คำสำคัญ: พลเมืองดิจิทัล; เทคโนโลยีดิจิทัล; สังคมดิจิทัล

Abstract

Digital society is the result of the rapid development of digital technology and innovation. It changes today's society and causes people to change their lifestyles. Understanding digital citizenship behaviour is an important mechanism for living in the digital world. This article aims to present the synthesis of the components of the digital citizenship. Digital citizenship behaviour can be classified into five elements: 1) engaging behaviour in the digital world; 2) responsible behaviour in the digital world 3) lawful behaviour in the digital

* Received October 12, 2022; Revised November 11, 2022; Accepted November 11, 2022



world 4) continuous improvement behaviour 5) respecting behaviour in the digital world.

Keywords: Digital Citizenship; Digital Technology; Digital Society

บทนำ

โลกปัจจุบันมีการเปลี่ยนแปลงตามเทคโนโลยีดิจิทัลที่พัฒนาไปอย่างรวดเร็ว เกิดเป็น Digitalization คือ การนำเทคโนโลยีดิจิทัลผสมผสานกับกระบวนการทำงาน วิธีการทำงาน และการใช้ชีวิตทั่วไป ส่งผลให้เกิดสภาพสังคมที่เรียกว่า VUCA ประกอบด้วย 4 คำ ได้แก่ V Volatility การเปลี่ยนแปลงที่รวดเร็ว หรือการปรับเปลี่ยนอย่างฉับพลัน สังคมจึงเกิดความผันผวนสูง U Uncertainty ความไม่แน่นอน ข้อมูลที่มีอยู่เปลี่ยนแปลงได้เสมอ C Complexity ข้อมูลมีความซับซ้อนมีหลายปัจจัยที่เกี่ยวข้องกับสิ่งที่ต้องการศึกษา และ A: Ambiguity ข้อมูลต่างมีความคลุมเครือ (Minciu & Dobrea, 2020) บุคคลทั่วโลกจึงมีอาจปฏิเสธการนำเทคโนโลยีดิจิทัลมาใช้ในชีวิตประจำวันได้ ดังนั้น การดำรงชีวิตในสังคม VUCA จะต้องมีความสมบัติ มีทักษะที่จำเป็นสำหรับโลกดิจิทัล ประชาชนจึงต้องปรับตัวให้ทันกับการเปลี่ยนแปลงดังกล่าว

ประเทศไทยให้ความสำคัญกับการสังคมดิจิทัลเช่นกัน มีการกำหนดนโยบายเพื่อรองรับการเปลี่ยนแปลงอย่างรวดเร็วและรุนแรงเนื่องจากความก้าวหน้าของเทคโนโลยีดิจิทัล รัฐบาลกำหนดให้นำเทคโนโลยีดิจิทัลเป็นเครื่องมือในการปฏิรูปประเทศสู่การเป็นประเทศไทย 4.0 ใช้เป็นแนวทางพัฒนาประเทศ ให้สอดคล้องกับกระแสโลกที่นำเทคโนโลยีดิจิทัลมาประยุกต์ใช้ในการทำงาน มีการกำหนดนโยบายนำประเทศสู่ “ดิจิทัลไทยแลนด์” (Digital Thailand) คือ ประเทศไทยสามารถสร้างสรรค์และใช้ประโยชน์จากเทคโนโลยีดิจิทัลได้เต็มประสิทธิภาพ มีการพัฒนาโครงสร้างพื้นฐาน ข้อมูลนวัตกรรม ทุนมนุษย์ และอื่นๆ เพื่อขับเคลื่อนการพัฒนาประเทศไปสู่ความมั่นคง มั่งคั่ง และยั่งยืน กระทรวงดิจิทัลเพื่อเศรษฐกิจและสังคม ได้จัดทำแผนระดับชาติว่าด้วยการพัฒนาดิจิทัลเพื่อเศรษฐกิจและสังคม มีเป้าหมายเพื่อ เพิ่มขีดความสามารถในการแข่งขันระดับโลกด้วยนวัตกรรมและเทคโนโลยีดิจิทัล ยกย่องคุณภาพชีวิตประชาชน สังคมด้วยข้อมูลและบริการผ่านสื่อดิจิทัล พัฒนาทุนมนุษย์สู่ยุคดิจิทัล ปฏิรูปการทำงานการให้บริการภาครัฐด้วยเทคโนโลยีดิจิทัล (สำนักงานคณะกรรมการดิจิทัลเพื่อเศรษฐกิจและสังคมแห่งชาติ, 2562) แผนดังกล่าวจะประสบความสำเร็จได้นั้น นอกจากส่งเสริมโครงสร้างพื้นฐานทางเทคโนโลยีดิจิทัลแล้ว ยังต้องส่งเสริมและพัฒนา ปัจจัยด้านทรัพยากรมนุษย์

การศึกษาอัตลักษณ์ วิถีคิด และชีวิต 4.0 ของชาวดิจิทัลไทย คือ บุคคลที่เกิดมาพร้อมกับการใช้เทคโนโลยี หรือบุคคลที่ใช้เทคโนโลยีในการดำเนินชีวิต เทคโนโลยีดิจิทัลส่งผลให้เกิดแบบแผนใหม่ในการดำเนินชีวิต เนื่องจากมีการเชื่อมต่อกับโลกออนไลน์ การจัดการชีวิต การสร้างความสัมพันธ์กับบุคคลอื่นนอกจากดำเนินในโลกกายภาพแล้ว ยังมีในโลกออนไลน์ด้วย การเรียนรู้การทำงานที่อยู่ในโลกกายภาพ สามารถขยายพื้นที่ไปสู่โลกออนไลน์ได้เช่นกัน (จุลนิ เที่ยนไทย,

2563) นอกจากนี้ผลการสำรวจพฤติกรรมผู้ใช้อินเทอร์เน็ตในประเทศไทย ปี 2564 และ ปี 2565 พบว่า กิจกรรมออนไลน์ที่คนไทยนิยมทำมาก คือ การติดต่อสื่อสารออนไลน์ กิจกรรมสร้างความบันเทิง เช่น การดูรายการ ดูหนัง ฟังเพลง การซื้อขายสินค้าออนไลน์ การค้นหาข้อมูลออนไลน์ การอ่านข่าว บทความออนไลน์ การทำธุรกรรมการเงินออนไลน์ (สำนักงานพัฒนาธุรกรรมทางอิเล็กทรอนิกส์, 2564; สำนักงานพัฒนาธุรกรรมทางอิเล็กทรอนิกส์, 2565) จากข้อมูลดังกล่าวสามารถกล่าวได้ว่า คนไทยนำเทคโนโลยีดิจิทัลมาใช้ในการดำเนินชีวิตประจำวันกันทั้งในด้านการดำเนินชีวิตส่วนตัว การเรียน การทำงาน

ในต่างประเทศมีการสำรวจการใช้สื่อสังคมออนไลน์โดยนักมานุษยวิทยาใน 9 พื้นที่ 8 ประเทศ ได้แก่ ประเทศอังกฤษ ประเทศอิตาลี ประเทศตุรกี ประเทศตรินิแดด ประเทศชิลี ประเทศบราซิล ประเทศอินเดีย ประเทศจีนพื้นที่ชนบท ประเทศจีนพื้นที่อุตสาหกรรม พบว่า ประชาชนในทุกประเทศมีการใช้สื่อสังคมออนไลน์ มีกิจกรรมที่ทำในสื่อสังคมออนไลน์ เช่น การติดต่อสื่อสารระหว่างกัน การโพสต์ภาพ กิจกรรมความบันเทิง การเล่นเกม ซึ่งแต่ละประเทศจะมีปริมาณการใช้งานมากน้อยแตกต่างกันไปในแต่ละด้าน (Miller et al., 2016)

จากข้อมูลการสำรวจการใช้งานอินเทอร์เน็ตเพื่อเข้าถึงโลกออนไลน์ พบว่า ไม่ว่าในประเทศไทยหรือต่างประเทศ ประชาชนมีการใช้เทคโนโลยีดิจิทัลเป็นส่วนหนึ่งของชีวิตประจำวัน พฤติกรรม การดำเนินชีวิต การจัดการชีวิต วิธีคิด การทำงาน การสร้างความสัมพันธ์กับบุคคลอื่น การสร้างและนำเสนอตัวตน จะมีอยู่ทั้งในบริบทของโลกทางกายภาพและโลกออนไลน์ (จุลณี เทียนไทย, 2563) ด้วยสถานการณ์นี้ทำให้มุมมองต่อพฤติกรรมการเป็นพลเมืองต่างไปจากเดิม จากขอบเขตความหมายของพลเมืองแบบดั้งเดิม คือ คุณสมบัติของบุคคลที่พึงรับผิดชอบต่อสิทธิและเสรีภาพของตนเองและผู้อื่น ขอบเขตของพฤติกรรมการเป็นพลเมืองแบบดั้งเดิม ไม่ครอบคลุมสภาพสังคมที่มีบริบทโลกออนไลน์รวมอยู่ด้วย จึงมีนักวิชาการนำเสนอแนวคิด การเป็นพลเมืองดิจิทัล กล่าวคือ มีคุณลักษณะตามพลเมืองแบบดั้งเดิมและเพิ่มการมีทักษะการใช้งานเทคโนโลยีดิจิทัลอย่างเหมาะสม กระทำกิจกรรมต่างๆในโลกดิจิทัล มีส่วนร่วมในโลกดิจิทัลได้อย่างสร้างสรรค์ เป็นพลเมืองที่อยู่ในโลกกายภาพและโลกดิจิทัลได้อย่างมีคุณภาพ (Mossberger et al., 2008)

ผู้เขียนได้เล็งเห็นความสำคัญของการสังเคราะห์องค์ประกอบของการเป็นพลเมืองดิจิทัล เพื่อทำความเข้าใจแนวคิด มุมมองการเป็นพลเมืองที่สามารถอยู่ในโลกกายภาพจริงและโลกดิจิทัลได้อย่างมีคุณภาพ ซึ่งสามารถใช้เป็นแนวทางในการพัฒนาทรัพยากรมนุษย์ให้ครอบคลุมลักษณะการเป็นพลเมืองดิจิทัล นำไปสู่การกำหนดนโยบายหรือแผนการดำเนินงานขององค์กรต่างๆ เพื่อพัฒนาบุคลากรในหน่วยงานให้มีความรู้และทักษะการทำงานที่เหมาะสมกับการเปลี่ยนแปลงในสังคมที่มีบริบททั้งสังคมทางกายภาพและสังคมออนไลน์



พฤติกรรมการเป็นพลเมืองดิจิทัล

ที่ผ่านมามุมมองต่อการเป็นพลเมือง คือ การเป็นสมาชิกของสังคมของประเทศ เป็นกำลังของประเทศภายใต้การดูแลควบคุมของผู้ปกครอง มีสิทธิเสรีภาพ มีบทบาทหน้าที่ในการขับเคลื่อนประเทศ (สำนักงานเลขาธิการสภาผู้แทนราษฎร, 2555) และการเป็นพลเมืองดี คือ บุคคลที่ให้ความสำคัญกับประเด็นทางสังคม การช่วยเหลือสังคม การเป็นอาสาสมัคร หรือให้ความสำคัญทางการเมือง การมีส่วนร่วมทางการเมืองในรูปแบบประชาธิปไตย (Kligler & Thorson, 2016; Dalton, 2016; Hooghe et al., 2016) ด้วยเหตุผลของความก้าวหน้าด้านเทคโนโลยีดิจิทัลที่มีบทบาทต่อการดำเนินชีวิต ได้ขยายมุมมองของพฤติกรรมการเป็นพลเมืองจากบรรทัดฐานเดิม โดยเพิ่มมิติการใช้ชีวิตในโลกดิจิทัลมีนิกวิชาการหรือองค์กรต่าง ๆ ได้ศึกษาเรื่อง พลเมืองดิจิทัล (Digital Citizenship) โดยพัฒนามาจากแนวคิดที่มีอยู่ ได้แก่ เรื่องการรู้เท่าทันสื่อและสารสนเทศ (Media and Information Literacy) การรู้สารสนเทศ (Information Literacy) เรื่องการรู้ดิจิทัล (Digital Literacy) (Park & Tan, 2016) และพัฒนาเป็นพลเมืองดิจิทัล คือ บุคคลที่มีส่วนร่วมในโลกออนไลน์ มีความสัมพันธ์กับการใช้เทคโนโลยีดิจิทัล มีทักษะที่สามารถอาศัยในสังคมกายภาพและสังคมออนไลน์ได้ (Mossberger & McNeal, 2008) มีนิกวิชาการที่ศึกษาองค์ประกอบของพลเมืองดิจิทัล (Digital Citizenship) จากกลุ่มตัวอย่างต่าง ๆ ได้รวบรวมและนำเสนอ ดังนี้

คาเรน และริบบิล (Curran & Ribble, 2017) กำหนดองค์ประกอบของพลเมืองดิจิทัล กลุ่มครูและนักเรียนประเทศสหรัฐอเมริกา ไว้ 3 องค์ประกอบ คือ 1) การเคารพตนเองและการเคารพผู้อื่นมีพฤติกรรมย่อย คือ มีความสามารถในการเข้าถึงเทคโนโลยีสารสนเทศ มีมารยาทในการใช้ดิจิทัล มีการเคารพต่อกฎหมายและไม่ละเมิดสิทธิดิจิทัล 2) การพัฒนาดตนเองและปฏิสัมพันธ์กับผู้อื่นมีพฤติกรรมย่อย คือ มีการซื้อขายออนไลน์ มีการเป็นผู้รับ-ส่งสารและการรู้ดิจิทัล 3) การปกป้องตนเองและปกป้องผู้อื่นมีพฤติกรรมย่อย คือ มีความรับผิดชอบในโลกออนไลน์มีสุขภาพการใช้ดิจิทัลที่ดีและความปลอดภัยในการใช้ดิจิทัล

สมาคมเทคโนโลยีการศึกษานานาชาติ (The International Society for Technology in Education (ISTE) ศึกษาคุณลักษณะของพลเมืองดิจิทัลในกลุ่มนักเรียน ประเทศในเขตเอเชียแปซิฟิก จำนวน 22 ประเทศ และกำหนดคุณลักษณะการเป็นพลเมืองดิจิทัล 4 องค์ประกอบ ได้แก่ 1) ความเข้าใจมนุษย์ วัฒนธรรมและสังคมที่เกี่ยวข้องกับเทคโนโลยี การประพฤติปฏิบัติถูกต้องทางกฎหมายและทางจริยธรรม 2) ฝึกฝนสนับสนุนในการใช้ข้อมูลและเทคโนโลยีให้ปลอดภัยถูกกฎหมายรับผิดชอบและแสดงเจตคติที่ดีในการใช้เทคโนโลยีสำหรับทำงานร่วมกันในโลกออนไลน์ 3) แสดงความรับผิดชอบต่อส่วนบุคคลต่อการเรียนรู้แบบตลอดชีวิต 4) แสดงความเป็นผู้นำในการเป็นพลเมืองดิจิทัล (Park & Tan, 2016)

โจนส์ และมิชเชล (Jones & Mitchell, 2016) เสนอคุณลักษณะพลเมืองดิจิทัลของนักเรียนระดับมัธยมศึกษาอายุ 11-17 ปี ในประเทศสหรัฐอเมริกา กำหนดคุณลักษณะการเป็นพลเมืองดิจิทัล 2 องค์ประกอบ ได้แก่ 1) พฤติกรรมเคารพนับถือผู้อื่นในโลกออนไลน์ และ 2) การมีส่วนร่วมในโลกออนไลน์

โชว และคณะ (Choi et al., 2017) เสนอคุณลักษณะพลเมืองดิจิทัลของนักศึกษาตั้งแต่ปริญญาตรีถึงปริญญาเอก ในประเทศสหรัฐอเมริกา และกำหนดคุณลักษณะการเป็นพลเมืองดิจิทัล 5 องค์ประกอบ ได้แก่ 1) การเคลื่อนไหวทางสังคมและการเมืองในอินเทอร์เน็ต 2) ทักษะการใช้งานอินเทอร์เน็ต เทคโนโลยีและอุปกรณ์ที่เกี่ยวข้อง 3) การรับรู้และตระหนักสถานการณ์ที่เกิดขึ้นระดับท้องถิ่นและระดับโลก 4) มุมมองเชิงวิพากษ์ในอินเทอร์เน็ต และ 5) มีการใช้งานเครือข่ายอินเทอร์เน็ต

คิม และโชว (Kim & Choi, 2018) เสนอคุณลักษณะพลเมืองดิจิทัลของครูฝึกสอนและครูประจำการ ประเทศเกาหลีใต้ กำหนดโมเดลองค์ประกอบการเป็นพลเมืองดิจิทัล S.A.F.E. Model ประกอบด้วย 4 องค์ประกอบ ได้แก่ 1) การมีอัตลักษณ์ของตนในสิ่งแวดล้อมดิจิทัล 2) การทำกิจกรรมในโลกออนไลน์ 3) การมีความคล่องแคล่วในการใช้เครื่องมือเทคโนโลยีดิจิทัล และ 4) การมีคุณธรรมจริยธรรมในสิ่งแวดล้อมดิจิทัล

กรกนก แหดวง (2561) ให้ความหมายของพฤติกรรมการเป็นพลเมืองดีบนโลกดิจิทัล คือ บุคคลที่ใช้อินเทอร์เน็ตและเทคโนโลยีดิจิทัลในการสื่อสารและการกระทำต่าง ๆ ในสังคมที่มีบุคคลอื่นอยู่ด้วย ซึ่งก่อให้เกิดประโยชน์ต่อตนเอง ผู้อื่น ตลอดจนสังคม ประกอบด้วย 4 องค์ประกอบ ได้แก่ 1) พฤติกรรมการทำตามกฎบนโลกดิจิทัลมีพฤติกรรมย่อย คือ การกระทำต่าง ๆ ในโลกดิจิทัลที่เป็นไปตามกฎหมายที่กำหนดไว้ในโลกดิจิทัล 2) พฤติกรรมการเคารพผู้อื่นบนโลกดิจิทัล มีพฤติกรรมย่อย คือ การกระทำในโลกดิจิทัลที่แสดงออกถึงการเคารพสิทธิ ความแตกต่างของผู้อื่น และความเสมอภาค 3) พฤติกรรมการมีส่วนร่วมบนโลกดิจิทัล มีพฤติกรรมย่อย คือ การกระทำการปฏิบัติในโลกดิจิทัลที่เกิดจากความสมัครใจของตนเอง ซึ่งแสดงออกถึงการเป็นส่วนหนึ่งของการบำเพ็ญประโยชน์หรือกิจกรรมอื่นที่เป็นประโยชน์ต่อสังคม และ 4) พฤติกรรมการรับผิดชอบบนโลกดิจิทัล มีพฤติกรรมย่อย คือ การปฏิบัติในโลกดิจิทัล ที่แสดงออกว่าไม่เบียดเบียนตนเองผู้อื่นและสังคมและยอมรับผลที่เกิดขึ้นอันเนื่องมาจากการกระทำของตนเองทั้งทางบวกและทางลบผู้เขียนได้สังเคราะห์องค์ประกอบของพลเมืองดิจิทัลจากแนวคิดของนักวิชาการทั้งหก และนำเสนอในรูปแบบของตาราง ดังนี้



ตารางที่ 1 การสังเคราะห์องค์ประกอบของพฤติกรรมการเป็นพลเมืองดิจิทัล

นักวิชาการ	พฤติกรรมพลเมืองดิจิทัล					
	การมีส่วนร่วม มีความเคลื่อนไหว	การรับผิดชอบต่ออัตลักษณ์ของตน	การทำตามกฎ	การพัฒนาตนเอง	การเคารพผู้อื่น	ผู้นำ
คาเรน และ ธิเบต	✓	✓	✓	✓	✓	
ISTE	✓	✓	✓	✓		✓
โจนส์ และ มิซเชล	✓				✓	
โซว และคณะ	✓			✓		
คิม และ โซว	✓	✓	✓	✓		
กรรณก แวดวง	✓	✓	✓		✓	
จำนวนความสอดคล้อง	6	4	4	4	3	1

จากการสังเคราะห์คุณลักษณะพฤติกรรมการเป็นพลเมืองดิจิทัลและเลือกคุณลักษณะที่สอดคล้องกัน สามารถสรุปองค์ประกอบของพฤติกรรมการเป็นพลเมืองดิจิทัล ได้ 5 องค์ประกอบ ดังนี้

พฤติกรรมการมีส่วนร่วมในโลกดิจิทัล

เป็นพฤติกรรมที่นักวิชาการทุกคนมีความคิดเห็นสอดคล้องกันว่า เป็นการกระทำที่แสดงออกถึงการเป็นพลเมืองดิจิทัล เมื่อสังเคราะห์การกระทำย่อยของนักวิชาการแต่ละท่านสามารถให้ความหมายว่า เป็น การเข้าถึงการใช้เทคโนโลยีดิจิทัลเพื่อสื่อสารกับบุคคลอื่นในโลกออนไลน์ มีส่วนร่วมทำกิจกรรมกับบุคคลอื่นในโลกออนไลน์อย่างสร้างสรรค์

พฤติกรรมการมีส่วนร่วมในโลกดิจิทัลเป็นพฤติกรรมที่มีนักวิชาการทั้งในประเทศไทยและต่างประเทศสนใจศึกษาอยู่เสมอ เช่น จุลนี เทียนไทย (2563) ศึกษาพฤติกรรมของชาวดิจิทัลไทย กลุ่มเด็กรุ่นใหม่ที่เกิดมาพร้อมกับเทคโนโลยี ว่าเป็นกลุ่มที่มีความสามารถในการใช้เทคโนโลยีได้ตลอด มีทักษะความสามารถที่หลากหลายในการเข้าถึงโลกดิจิทัล ซึ่งเป็นคุณสมบัติหนึ่งของการเป็นคนไทย 4.0 ที่จะพัฒนาสู่ประเทศไทย 4.0 และสำนักงานพัฒนาธุรกรรมทางอิเล็กทรอนิกส์สำรวจพฤติกรรมผู้ใช้อินเทอร์เน็ตในประเทศไทยเป็นประจำทุกปี พบแนวโน้มการใช้งาน การมีส่วนร่วมในโลกดิจิทัลเพิ่มขึ้นในแต่ละปี โดยเฉพาะในช่วงการแพร่ระบาดของไวรัสโควิด 19 เป็นปัจจัยให้มีการใช้งานอินเทอร์เน็ตเพิ่มขึ้นทั้งด้านจำนวนผู้ใช้ เวลาที่ใช้ ตลอดจนกิจกรรมที่ทำในโลกออนไลน์ ในต่างประเทศกลุ่มนักมานุษยวิทยา (Miller et al., 2016) ได้สำรวจการใช้สื่อสังคมออนไลน์ใน 9 พื้นที่ 8 ประเทศ ได้แก่ ประเทศอังกฤษ ประเทศอิตาลี ประเทศตุรกี ประเทศตรินิแดด ประเทศชิลี ประเทศบราซิล ประเทศอินเดีย ประเทศจีนพื้นที่ชนบท และประเทศจีนพื้นที่อุตสาหกรรม ในกลุ่มตัวอย่างทุกเพศและช่วงอายุตั้งแต่ 13-80 ปี

พบว่า ประชาชนในทุกประเทศมีการใช้สื่อสังคมออนไลน์ ประเทศจีนพื้นที่อุตสาหกรรม เข้าถึงสื่อสังคมออนไลน์มากที่สุด 89% ประเทศอิตาลีและประเทศอังกฤษ เข้าถึงสื่อสังคมออนไลน์น้อยที่สุด 46% การใช้สื่อสังคมออนไลน์หลายแพลตฟอร์ม ตัวอย่างกิจกรรมที่แสดงให้เห็นถึงการมีส่วนร่วมในโลกดิจิทัล เช่น การโพสต์ภาพในสังคมออนไลน์ ประเทศชิลีมีสัดส่วนคนที่โพสต์มากที่สุด ประเทศอังกฤษมีสัดส่วนน้อยที่สุด หรือ กิจกรรมความบันเทิง การเล่นเกม ประเทศจีนพื้นที่อุตสาหกรรมมีสัดส่วนการเล่นเกมนออนไลน์มากที่สุด ประเทศอิตาลีมีสัดส่วนการเล่นเกมนออนไลน์น้อยที่สุด

จากการศึกษาองค์ประกอบและงานวิจัยที่เกี่ยวข้องกับพฤติกรรมการมีส่วนร่วมในโลกดิจิทัล พบว่า พฤติกรรมการมีส่วนร่วมในโลกดิจิทัลจะทำให้เกิดพลวัตในโลกออนไลน์และส่งผลกระทบต่อการขับเคลื่อนสังคมทั้งโลกกายภาพและโลกดิจิทัลต่อไป ดังนั้น การมีส่วนร่วมในโลกดิจิทัลเป็นพฤติกรรมบ่งชี้ถึงการเป็นพลเมืองดิจิทัลได้อย่างชัดเจน

พฤติกรรมการรับผิดชอบในโลกดิจิทัล

มีนักวิชาการ 4 ท่านที่มีความคิดเห็นสอดคล้องกันว่าพฤติกรรมนี้เป็นองค์ประกอบของพลเมืองดิจิทัล เมื่อสังเคราะห์การกระทำย่อยของนักวิชาการแต่ละท่าน มีลักษณะคล้ายคลึงกัน คือ การมีมารยาทในการสื่อสารออนไลน์ การนึกถึงผลที่จะเกิดขึ้นกับบุคคลอื่นเพราะการกระทำของตนเองในโลกออนไลน์รับผิดชอบต่อการกระทำของตนเองในโลกออนไลน์

มีการสำรวจปัญหาที่เกิดจากการขาดพฤติกรรมการรับผิดชอบต่อโลกดิจิทัลทั้งในประเทศไทยและต่างประเทศ เช่น การกลั่นแกล้งกันในพื้นที่ไซเบอร์ หรือที่นิยมเรียกว่า Cyberbullying แม้การกระทำจะเกิดในโลกดิจิทัลแต่สามารถส่งผลกระทบทั้งร่างกาย จิตใจ อารมณ์และสังคมได้ วีริวิชัย เลิศรัตน์ธำรงกุล (2564) กล่าวว่า เยาวชนใช้เวลากับสื่อออนไลน์เป็นระยะเวลาที่ยาวนาน จนพื้นที่ออนไลน์เป็นส่วนหนึ่งของชีวิต ปัญหาที่พบได้ในกลุ่มนักเรียนจึงมีแนวโน้มความรุนแรงเพิ่มขึ้นทุกปี ประเทศญี่ปุ่นมีสถิติการกลั่นแกล้งกันในพื้นที่ไซเบอร์ในโรงเรียนสูงที่สุดในโลก รองลงมาคือ ประเทศไทย รูปแบบการกลั่นแกล้งในพื้นที่ออนไลน์ แทนการกลั่นแกล้งทางกายภาพ ในโลกออนไลน์สื่อสังคมออนไลน์ไม่จำเป็นต้องแสดงตัวตนจริง มีความสะดวกในการใช้งาน จึงใช้ช่องทางออนไลน์ที่เป็นสาธารณะต่าง ๆ ทำร้ายผู้อื่น คุกคาม ข่มขู่ คุกคามผู้อื่นให้ได้รับความเสียหาย ความอับอาย โดยไม่นึกถึงผลกระทบที่ตามในทั้งฐานะของผู้ส่งสารหรือในฐานะของผู้ที่โดนกลั่นแกล้ง เป็นพฤติกรรมแสดงถึงการขาดมารยาทในการสื่อสารกันในโลกออนไลน์ ในต่างประเทศมีการศึกษาเรื่องมารยาทการใช้อินเทอร์เน็ตตั้งแต่ปี 2537 เป็นช่วงที่คนจำนวนมากเริ่มใช้งานอินเทอร์เน็ต โดยใช้คำว่า Netiquette มาจากการผสมคำระหว่าง Network และ Etiquette ว่าด้วยสิ่งที่ควรปฏิบัติและไม่ควรปฏิบัติในการสื่อสารออนไลน์ปัจจุบันมีคำว่า Digital Etiquette หรือมารยาทดิจิทัลซึ่งถือเป็นกลไกในการ



ป้องกันและลดปัญหาที่อาจจะเกิดขึ้นในสังคมออนไลน์ได้ มารยาทดิจิทัลนั้นจะเป็นมาตรฐานที่คนในสังคมยึดถือปฏิบัติเพื่อให้อยู่ร่วมกันในสังคมออนไลน์ได้ (ฐิตินันท์ ผิวนิล, 2562)

พฤติกรรมกรรมการรับผิดชอบในโลกดิจิทัล เป็นพฤติกรรมจำเป็นของพลเมืองดิจิทัลสำหรับการมีส่วนร่วมในโลกออนไลน์โดยบนพื้นฐานความคิดการมีความรับผิดชอบต่อตนเอง ต่อบุคคลอื่น และต่อสังคม ส่งผลให้สังคมออนไลน์ขับเคลื่อนไปอย่างราบรื่น

พฤติกรรมกรรมการทำตามกฎในโลกดิจิทัล

มีนักวิชาการ 4 ท่านที่มีความคิดเห็นตรงกันว่าพฤติกรรมนี้เป็นองค์ประกอบของพลเมืองดิจิทัล เมื่อสังเคราะห์การกระทำย่อยของนักวิชาการแต่ละท่าน มีลักษณะคล้ายคลึงกัน คือ การปฏิบัติในโลกออนไลน์ที่ถูกกฎหมายและถูกจริยธรรม โดยไม่ละเมิดลิขสิทธิ์ของบุคคลอื่น ไม่ขโมยข้อมูลของบุคคลอื่น ปฏิบัติตามข้อกำหนดในการเผยแพร่เนื้อหาในโลกออนไลน์

การกลั่นแกล้งกันในพื้นที่ไซเบอร์ ส่งผลกระทบต่อผู้ถูกกลั่นแกล้งให้ได้รับความอับอาย ขาดหน้า ความรุนแรงของผลกระทบจากการกลั่นแกล้งยกระดับให้เกิดความเสียหายทั้งด้านชีวิต และทรัพย์สิน เช่น การใช้อุบายให้ผู้อื่นเปิดเผยข้อมูลส่วนตัว การขโมยอัตลักษณ์ออนไลน์ แล้วนำไปใช้ทำธุรกรรมทางการเงินโดยเจ้าตัวไม่รู้เรื่องใด ๆ นำไปสู่การเกิดอาชญากรรมทางคอมพิวเตอร์ในรูปแบบฟิชซิง (Phishing) ก่อให้เกิดความเสียหายต่อประชาชนและเศรษฐกิจในประเทศ ในประเทศไทยมีการกำหนดกฎหมายที่เกี่ยวข้องกับการใช้งานคอมพิวเตอร์ มีการกำหนดบทลงโทษของการกระทำความผิด เช่น การใช้ username / password ของผู้อื่น Login เข้าสู่ระบบ โดยไม่ได้รับการอนุญาต จะถูกจำคุกไม่เกิน 6 เดือน ปรับไม่เกิน 1 หมื่นบาท หรือทั้งจำทั้งปรับ การโพสต์หรือแชร์ข้อมูลปลอม หรือเผยแพร่ข้อมูลที่ไม่เหมาะสม เป็นเหตุให้ผู้อื่นได้รับความอับอายเสียหาย จะถูกจำคุกไม่เกิน 3-5 ปี ปรับไม่เกิน 1-6 แสนบาท หรือทั้งจำทั้งปรับ (ราชกิจจานุเบกษา, 2560)

การที่บุคคลไม่มีพฤติกรรมกรรมการรับผิดชอบในโลกดิจิทัลอาจได้รับการลงโทษทางสังคม เช่น การไม่ได้รับการยอมรับในสังคม แต่เมื่อมีบทบัญญัติทางกฎหมายจะมีบทลงโทษทางกฎหมายที่ชัดเจน เมื่อบุคคลรู้กฎระเบียบและปฏิบัติตามกฎระเบียบเพื่อไม่ต้องโดนลงโทษ เป็นการควบคุมการเกิดเหตุการณ์ไม่พึงประสงค์ขึ้น ดังนั้น พฤติกรรมการทำตามกฎในโลกดิจิทัล จะควบคุมการเกิดอาชญากรรมในโลกออนไลน์ส่งผลให้สังคมออนไลน์เป็นไปอย่างราบรื่น เช่นเดียวกับพฤติกรรมกรรมการรับผิดชอบในโลกดิจิทัล

พฤติกรรมการพัฒนาตนเองอย่างต่อเนื่อง

มีนักวิชาการ 4 ท่านที่มีความคิดเห็นสอดคล้องกันว่าพฤติกรรมนี้เป็นองค์ประกอบของพลเมืองดิจิทัล เมื่อสังเคราะห์การกระทำย่อยของนักวิชาการแต่ละท่าน มีลักษณะคล้ายคลึงกัน

คือ การมีความกระตือรือร้นเรียนรู้สิ่งใหม่ในโลกดิจิทัลเรียนรู้การใช้เครื่องมือเทคโนโลยี แอปพลิเคชัน และซอฟต์แวร์ที่ผลิตใหม่เพื่อพัฒนาตนเองอยู่เสมอ

การพัฒนาประชาชนในมิติของการเมืองการปกครอง ต้องการให้เกิดพลเมืองที่ตื่นตัว เนื่องจากจะเป็นกลุ่มประชาชนที่เป็นกลไกพัฒนาประเทศไปสู่เป้าหมายที่ต้องการได้ ลักษณะสำคัญของพลเมืองที่ตื่นตัวประการหนึ่ง คือ เป็นผู้รู้จักการแสวงหาความรู้ กระตือรือร้นที่จะมีส่วนร่วม เรียนรู้ถึงการเปลี่ยนแปลงที่เกิดขึ้นในสังคม (วินิจ ผาเจริญ, 2563) เทคโนโลยีดิจิทัลมีการพัฒนาให้ความก้าวหน้าอยู่เสมอ นวัตกรรมใหม่ถูกพัฒนาอยู่ตลอด ทั้งในด้านของเนื้อหาสาระหรือเครื่องมือต่าง ๆ ซึ่งมีอิทธิพลต่อประชาชนทุกช่วงวัย ดังนั้น ไม่ว่าเด็กผู้ใหญ่จำเป็นต้องอยู่อย่างคนร่วมสมัยในยุคดิจิทัลบุคคลจึงจำเป็นต้องเรียนรู้ ติดตามสิ่งใหม่ ๆ ที่เกิดขึ้นเพื่อให้ทันกับความเปลี่ยนแปลงที่เกิดขึ้น ปรับตัวให้เข้ากับสถานการณ์ที่เปลี่ยนแปลงและมีสิ่งใหม่เกิดขึ้นทุกวัน เป็นการเรียนรู้ตลอดชีวิตทั้งในบริบทโลกทางกายภาพและโลกดิจิทัล (เสาวลักษณ์ พันธบุตร, 2560)

จากแนวคิดในการพัฒนาพลเมืองในมิติการเมืองการปกครองหรือในบริบทโลกดิจิทัล มีลักษณะสอดคล้องกันในการการเรียนรู้ การปรับตัวให้เข้ากับการเปลี่ยนแปลงที่เกิดขึ้น เพื่อให้สามารถอยู่ในสังคมได้อย่างร่วมสมัย ดังนั้น พฤติกรรมการพัฒนาตนเองอย่างต่อเนื่อง เป็นพฤติกรรมสำคัญของการเป็นพลเมืองดิจิทัล ที่อยู่ท่ามกลางโลกดิจิทัลที่มีการปรับเปลี่ยนอย่างรวดเร็ว ซึ่งส่งผลต่อวิถีชีวิต สังคม เศรษฐกิจ

พฤติกรรมการเคารพผู้อื่นในโลกดิจิทัล

มีนักวิชาการ 3 ท่านที่มีความคิดเห็นสอดคล้องกันว่าพฤติกรรมนี้เป็นองค์ประกอบของพลเมืองดิจิทัล คือ ยอมรับความคิดที่แตกต่างของบุคคลอื่นในโลกออนไลน์ไม่ละเมิดสิทธิ ไม่กระทำการหมิ่นประมาทบุคคลอื่นอยู่ร่วมกับบุคคลอื่นในโลกออนไลน์ได้อย่างสันติ

ฐิตินันท์ ผิวนิล (2562) อธิบายว่า ข้อปฏิบัติของพลเมืองในสังคมออนไลน์ที่ดี จะต้องรู้จักกาลเทศะ การประพฤตินี้ มีมารยาท รวมถึงการเอาใจเขามาใส่ใจเรา เป็นพฤติกรรมที่ช่วยให้เกิดการใช้เทคโนโลยีดิจิทัลอย่างมีจริยธรรม เข้าใจ เห็นใจผู้ที่มีความคิดเห็นแตกต่างจากตนเอง จะเป็นส่วนหนึ่งในการสร้างสังคมออนไลน์ให้ดีขึ้น ปราวีณยา สุวรรณณัฐโชติ (2561) นำเสนอแนวทางการปฏิบัติต่อผู้อื่นในโลกออนไลน์มีประเด็นที่ต้องคำนึงถึง คือ ความเป็นทางการในการสื่อสาร ส่งผลให้ต้องพิจารณาความสัมพันธ์ระหว่างผู้ส่งสารและผู้รับสาร และระดับความเป็นสาธารณะของเนื้อหา จึงต้องเลือกใช้ภาษา และช่องทางให้เหมาะสม โดยปลูกฝังให้มีทักษะการเอาใจเขามาใส่ใจเราทางดิจิทัล คือ การฝึกปฏิบัติต่อผู้อื่นเหมือนที่ต้องการให้เขาปฏิบัติต่อเรา การฝึกการโพสต์ข้อความที่ดีและเป็นจริง ไม่กลั่นแกล้งผู้อื่นในโลกดิจิทัล คิดไตร่ตรองการโพสต์ นึกถึงผลที่จะตามมาในอนาคต การฝึกคิดก่อนคลิก รวมทั้งการตรวจสอบข้อมูลก่อนโพสต์ การฝึก



การใช้เหตุผลในการสื่อสารกับบุคคลที่มีความคิดเห็นแตกต่างกัน ไม่ใช่ถ้อยคำที่สร้างความแตกแยก และฝึกให้อภัยผู้อื่น

พฤติกรรมและการแพร่ผู้อื่นในโลกดิจิทัล จะมุ่งเน้นที่การยอมรับความแตกต่างระหว่างบุคคล โดยเฉพาะบุคคลในโลกดิจิทัลที่มีความหลากหลายอย่างมากทั้งทางด้านมุมมอง ความคิด และการที่โลกมีขนาดเล็กลงจากความก้าวหน้าทางเทคโนโลยีดิจิทัล ทำให้การสื่อสารระหว่างบุคคลจากคนละมุมโลกเป็นไปอย่างสะดวก ทำให้เห็นถึงความแตกต่างทางด้านรูปร่างหน้าตา ด้วยเช่นกัน การมองความแตกต่างด้วยความไม่เข้าใจเป็นสาเหตุให้เกิดปัญหาการกลั่นแกล้งในพื้นที่ไซเบอร์ เป็นต้นเหตุของการเกิดอาชญากรรมตามมา หากบุคคลเข้าใจถึงความแตกต่างของบุคคล และยอมรับความแตกต่างโดยยังคงอยู่ร่วมกันในสังคมออนไลน์ได้ จะเป็นการสร้างสังคมในโลกดิจิทัลที่ดี ดังนั้น องค์ประกอบของการเป็นพลเมืองดิจิทัลจึงควรมี พฤติกรรมการแพร่ผู้อื่นในโลกดิจิทัล

พฤติกรรมการเป็นผู้นำในโลกดิจิทัล มีเพียงสมาคมเทคโนโลยีการศึกษานานาชาติ (ISTE) เท่านั้น ที่กำหนดองค์ประกอบด้านนี้ และผู้เขียนมีความคิดเห็นว่า ไม่ใช่ประชาชนทุกคนที่จะมีคุณสมบัติเป็นผู้นำประชาชนโดยทั่วไปสามารถเป็นพลเมืองดิจิทัลได้โดยไม่ต้องมีองค์ประกอบข้อนี้ หากมีองค์ประกอบด้านอื่นครบก็สามารถอยู่ในโลกดิจิทัลได้อย่างมีประสิทธิภาพ และยังคงรักษาให้น่าอยู่ได้ ดังนั้น จึงไม่ได้นำพฤติกรรมนี้เป็นองค์ประกอบของพฤติกรรมการเป็นพลเมืองดิจิทัล จากการสังเคราะห์พฤติกรรมการเป็นพลเมืองดิจิทัลจากนักวิชาการ สามารถแสดงได้ดังภาพที่ 1



ภาพที่ 1 องค์ประกอบของพฤติกรรมการเป็นพลเมืองดิจิทัล

สรุป

โลกปัจจุบันที่ใช้เทคโนโลยีดิจิทัลในการขับเคลื่อนสังคมและเศรษฐกิจ ประชาชนทุกกลุ่มจำเป็นต้องใช้เทคโนโลยีดิจิทัลในการดำเนินชีวิตประจำวัน ลักษณะของพฤติกรรมการเป็นพลเมืองจึงขยายมุมมองเป็น พฤติกรรมการเป็นพลเมืองดิจิทัลซึ่งมีองค์ประกอบย่อย 5 องค์ประกอบ ได้แก่ 1) พฤติกรรมการมีส่วนร่วมในโลกดิจิทัล 2) พฤติกรรมการรับผิดชอบต่อโลกดิจิทัล 3) พฤติกรรมการทำตามกฎในโลกดิจิทัล 4) พฤติกรรมการพัฒนาตนเองอย่างต่อเนื่อง

และ 5) พฤติกรรมการเคารพผู้อื่นในโลกดิจิทัล ในการพัฒนาทรัพยากรมนุษย์หรือการพัฒนาคุณลักษณะที่พึงประสงค์ของเยาวชนในด้านการใช้เทคโนโลยี ควรมีการวางแผนการพัฒนาให้ครอบคลุมองค์ประกอบทั้งห้าด้าน ซึ่งจะเป็นการพัฒนาพฤติกรรมการเป็นพลเมืองดิจิทัลที่ยั่งยืน ซึ่งจะส่งผลให้เกิดสังคมในโลกดิจิทัลที่เป็นสังคมแห่งการแลกเปลี่ยนเรียนรู้ เมื่อทรัพยากรบุคคลในหน่วยงานมีคุณลักษณะของการเป็นพลเมืองดิจิทัลจะเป็นกลไกในการพัฒนาองค์กรต่อไป

เอกสารอ้างอิง

- กรรณก แหดวง. (2561). ปัจจัยทางจิตสังคมที่เกี่ยวข้องกับพฤติกรรมการเป็นพลเมืองดีบนโลกดิจิทัลของนักเรียนระดับชั้นมัธยมศึกษาตอนปลายของโรงเรียนในสังกัดสำนักงานคณะกรรมการการศึกษาขั้นพื้นฐานในเขตกรุงเทพมหานคร (วิทยานิพนธ์วิทยาศาสตรมหาบัณฑิต สาขาการวิจัยพฤติกรรมศาสตร์ประยุกต์) กรุงเทพฯ: มหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ.
- จุลณี เทียนไทย และคณะ. (2563). *อัตลักษณ์ วิถีคิด และชีวิต 4.0 ของชาวดิจิทัลไทย : การสังเคราะห์ผลการวิจัยสู่การใช้ประโยชน์เชิงนโยบาย* (รายงานการวิจัย). กรุงเทพฯ: สำนักงานการวิจัยแห่งชาติ.
- ฐิตินันท์ ผิวนิล. (2562). *มารยาทดิจิทัล: ข้อกำหนดในการสื่อสารออนไลน์ที่พลเมืองดิจิทัลไทยควรตระหนัก* (รายงานการวิจัย). กรุงเทพฯ: มหาวิทยาลัยรามคำแหง.
- ปราวีณา สุวรรณณัฐโชติ. (2561) *วัดดัชนีคัมภีรณยุคดิจิทัล : ประเด็นจริยธรรมและข้อควรรู้ทางกฎหมาย*. กรุงเทพฯ: จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย.
- พระราชบัญญัติว่าด้วยการกระทำความผิดเกี่ยวกับคอมพิวเตอร์ (ฉบับที่ 2) พ.ศ.2560. (2560, 10 พฤษภาคม). *ราชกิจจานุเบกษา*. เล่ม 134 ตอนที่ 10.
- วินิจ ฝาเจริญ. (2563). การพัฒนาพลเมืองสู่โมเดลพลเมืองที่ตื่นตัวในสังคมประชาธิปไตยของไทย. *วารสารพุทธสังคมวิทยาปริทรรศน์*, 5(1), 54-65.
- วีรวิทย์ เลิศรัตน์ธารกุล. (2564). การกลั่นแกล้งกันในพื้นที่ไซเบอร์ของนักเรียนระดับมัธยมศึกษาตอนต้น: ความชุก วิธีการจัดการปัญหา และพฤติกรรมเสี่ยง. *วารสารวิชาการและวิจัย มหาวิทยาลัยภาคตะวันออกเฉียงเหนือ*, 11(1), 275-289.
- สำนักงานคณะกรรมการดิจิทัลเพื่อเศรษฐกิจและสังคมแห่งชาติ. (2562). *นโยบายและแผนระดับชาติว่าด้วยการพัฒนาดิจิทัลเพื่อเศรษฐกิจและสังคม* (พ.ศ.2561-2580). กรุงเทพฯ: กระทรวงดิจิทัลเพื่อเศรษฐกิจและสังคม.
- สำนักงานเลขาธิการสภาผู้แทนราษฎร. (2555). *พลเมืองในระบอบประชาธิปไตย*. กรุงเทพฯ: สำนักงานเลขาธิการสภาผู้แทนราษฎร.
- _____. (2564). *รายงานผลการสำรวจพฤติกรรมผู้ใช้อินเทอร์เน็ตในประเทศไทย ปี 2564*. กรุงเทพฯ: กระทรวงดิจิทัลเพื่อเศรษฐกิจและสังคม.



- _____. (2565). รายงานผลการสำรวจพฤติกรรมผู้ใช้อินเทอร์เน็ตในประเทศไทย ปี 2565. กรุงเทพฯ: กระทรวงดิจิทัลเพื่อเศรษฐกิจและสังคม.
- เสาวลักษณ์ พันธบุตร. (2560). อยู่อย่างคนร่วมสมัยในยุคดิจิทัล. *วารสารวิชาการนวัตกรรมสื่อสารสังคม*, 5(2), 161-167.
- Choi, M., et al. (2017). What It Means To Be A Citizen In The Internet Age: Development Of A Reliable And Valid Digital Citizenship Scale. *Computers & Education*, 107(2017), 100-112.
- Curran, M. B. F. X., & Ribble, M. (2017). P-20 Model Of Digital Citizenship. *New Directions for Student Leadership*, 2017(153), 35-46.
- Dalton, R. J. (2016). *The good citizen : How a Younger Generation is Reshaping American politics*. California: CQ Press.
- Hooghe, M., et al. (2016). A Comparative Analysis Of 'Good Citizenship': A Latent Class Analysis Of Adolescents' Citizenship Norms In 38 Countries. *International Political Science Review*, 37(1), 115-129.
- Jones, L. M., & Mitchell, K. J. (2016). Defining And Measuring Youth Digital Citizenship. *New Media & Society*, 18(9), 2063-2079.
- Kim, M., & Choi, D. (2018). Development Of Youth Digital Citizenship Scale And Implication For Educational Setting. *Journal of Educational Technology & Society*, 21(1), 155-171.
- Kligler-Vilenchik, N., & Thorson, K. (2016). Good Citizenship As A Frame Contest: Kony2012, Memes, And Critiques Of The Networked Citizen. *New Media & Society*, 18(9), 1993-2011.
- Miller, D., et al. (2016). *How the World Changed Social Media*. UCL Press.
- Minciu, M., et al. (2020). New Decision Systems In The VUCA World. *Management & Marketing*, 15(2), 236-254.
- Mossberger, K., et al. (2008). *Digital citizenship*. The MIT Press.
- Park, J., & Tan, M. (2016). *A Policy Review: Building Digital Citizenship In Asia-Pacific Through Safe, Effective And Responsible Use Of ICT*. APEID-ICT In Education, UNESCO Asia-Pacific Regional Bureau Of Education.

