

พลเมืองดิจิทัลกับมิติด้านการมีส่วนร่วมทางการเมืองและสังคม

Digital Citizens and The Dimensions of Political and Social Engagement

พนิดา อุปหนอง,* อังคณา อ่อนธานี,** และจักรกฤษณ์ จันทะคุณ***

Punnida Ubpanong, Angkana Onthanee, and Jakkrit Jantakoon

Received: April 24, 2021 Revised: May 19, 2021 Accepted: June 24, 2021

บทคัดย่อ

การมีส่วนร่วมทางการเมืองและสังคมของพลเมืองท่ามกลางยุคดิจิทัลนั้นต้องคำนึงถึงวิถีชีวิตทุกมิติทั้งในโลกแห่งความจริงและโลกเสมือนจริงที่เชื่อมโยงมนุษย์ให้มีปฏิสัมพันธ์กันได้อย่างรวดเร็วส่งผลให้สถานภาพของมนุษย์ต่อการเป็นสมาชิกของสังคมไม่ได้จำกัดเพียงเฉพาะความเป็นพลเมืองที่ถูกแบ่งตามเส้นเขตแดนของแต่ละประเทศ หรือคนที่มีสิทธิและหน้าที่ในฐานะประชาชนของประเทศใดประเทศหนึ่ง หรือประชาชนที่อยู่ภายใต้การปกครองเดียวกันและมีวัฒนธรรมเดียวกันเท่านั้นแต่ได้ขยายขอบเขตสู่ “ความเป็นพลเมืองดิจิทัล” (Digital Citizenship) ซึ่งต้องเป็นผู้ที่คำนึงถึงบรรทัดฐานของพฤติกรรมอันถูกต้องและเหมาะสมเมื่อใช้เทคโนโลยี ดังนั้นการมีส่วนร่วมทางการเมืองและสังคมของพลเมือง จึงเปลี่ยนแปลงไปตามบริบทของการเปลี่ยนแปลงเป็นต้องรู้จักใช้ศักยภาพของอินเทอร์เน็ตในการมีส่วนร่วมทางการเมืองและสังคม อินเทอร์เน็ตเป็นได้ทั้งเครื่องมือในการเพิ่มกระบวนการมีส่วนร่วมทางการเมือง เช่น การใช้อินเทอร์เน็ตในการรับฟังความเห็นของประชาชนก่อนออกกฎหมาย การลงคะแนนเสียงอิเล็กทรอนิกส์ (E-Voting) หรือการยื่นคำร้องออนไลน์ (Online Petition) จากข้อมูลข้างต้นแสดงให้เห็นว่าทุกสรรพสิ่งบนอินเทอร์เน็ตทำให้เกิดชุมชนโลกเสมือนจริง เทคโนโลยีดิจิทัลกลายเป็นปัจจัยที่ 5 ของมนุษย์ ส่งผลให้มนุษย์ได้ก้าวเข้าสู่กระบวนทัศน์ใหม่ทางเทคโนโลยี (New Technological Paradigm) อันมีผลทำให้พฤติกรรมในการดำรงชีวิตของมนุษย์เปลี่ยนแปลงไปจากเดิม

คำสำคัญ: การมีส่วนร่วม, การมีส่วนร่วมทางการเมืองและสังคม, พลเมืองดิจิทัล

* นิสิตหลักสูตรการศึกษาดุษฎีบัณฑิต สาขาวิชาหลักสูตรและการสอน มหาวิทยาลัยนเรศวร

** ผู้ช่วยศาสตราจารย์ ดร. ภาควิชาการศึกษา คณะศึกษาศาสตร์ มหาวิทยาลัยนเรศวร

*** ผู้ช่วยศาสตราจารย์ ดร. ภาควิชาการศึกษา คณะศึกษาศาสตร์ มหาวิทยาลัยนเรศวร

Abstract

The political and social participation of citizens in the digital age must take into account all dimensions of life, both in the real world and in the virtual world, that connect human beings to interact quickly, resulting in the status of human beings. Membership of society is not limited to citizenship that is divided along the border of each country. Or people who have rights and duties as citizens of a particular country Or people under the same rulership and having the same culture, but expanding the scope to "Digital Citizenship", which must take into account the correct and appropriate norms of behavior when using technology. Therefore, citizens' political and social participation changes according to the context of change, it is necessary to know how to use the Internet's potential for political and social participation. The Internet is both a tool for increasing political participation, such as the use of the Internet to listen to public opinion before legislation. E-Voting or online petition As the above information shows, everything on the Internet. Create a virtual world community Digital technology has become the fifth human factor, allowing humans to enter a new technological paradigm, resulting in a change in human behavior.

Keywords: Participation, Political and Social Engagement, Digital Citizen

บทนำ

ยุคดิจิทัล (Digital Age) เป็นยุคของอิเล็กทรอนิกส์ที่เกี่ยวข้องกับเทคโนโลยีที่มีความรวดเร็วในการติดต่อสื่อสาร การส่งผ่านข้อมูลต่าง ๆ หรือสื่อมีเดียต่าง ๆ ที่ทุกคนสามารถเข้าถึงและส่งต่อได้อย่างรวดเร็วทุกที่ทุกเวลา (เอกชัย กี่สุขพันธ์, 2559, หน้า 14) ครอบคลุมมิติความหลากหลายในการดำเนินชีวิตที่มีการเปลี่ยนแปลงอย่างรวดเร็ว ที่นำไปสู่การอยู่ร่วมกับสื่ออย่างมีคุณภาพและเกิดประสิทธิภาพสูงสุด (โสภิตา วีรกุลเทวัญ, 2561, หน้า 36) ทั้งนี้ “ความเป็นพลเมืองดิจิทัล (Digital Citizenship)” ถือว่าเป็นสมรรถนะที่สำคัญอย่างยิ่งสำหรับพลเมืองในยุคดิจิทัล ที่จะต้องมีความสามารถในการใช้อินเทอร์เน็ตเพื่อมีส่วนร่วมในสังคมเศรษฐกิจดิจิทัล มีความรับผิดชอบ มีการปฏิบัติเทคโนโลยีและการสื่อสารได้อย่างมีประสิทธิภาพ ซึ่งการเป็นพลเมืองดิจิทัลที่มีคุณภาพนั้นจำเป็นต้องมีทักษะและความรู้ทั้งในเชิงเทคโนโลยีและการคิดขั้นสูง เพื่อใช้ประโยชน์จากข้อมูลข่าวสารในโลกไซเบอร์ รู้จักป้องกันตนเองจากความเสี่ยงต่าง ๆ ในโลกออนไลน์ เข้าใจถึงสิทธิหน้าที่และจริยธรรมที่สำคัญในยุคดิจิทัล และใช้ประโยชน์จากอินเทอร์เน็ตในการมีส่วนร่วมทางการเมือง สังคม และวัฒนธรรม ทั้งเพื่อตนเอง ชุมชน ประเทศ และโลก (วรพจน์ วงศ์กิจรุ่งเรือง, 2561, หน้า 13) การเกิดคุณลักษณะของความเป็นพลเมืองดิจิทัล จะช่วยให้สามารถเข้าถึงข้อมูลข่าวสาร และมีทักษะในการใช้งานสื่อสังคมออนไลน์ และสื่อดิจิทัลอย่างเข้าใจ มีความตระหนักรู้เกี่ยวกับการปฏิบัติตัวให้เหมาะสม สามารถจัดการกับสิ่งต่าง ๆ ที่เกิดขึ้นบนโลกออนไลน์อย่างมีวิจารณญาณ การมีจริยธรรมและความรับผิดชอบในการใช้เทคโนโลยีที่สามารถสร้างคุณค่าต่อตนเอง ครอบครัว และสังคมได้ (Rogow, 2002, pp. 80 - 81) รวมทั้งรู้จักเคารพสิทธิหน้าที่ของตนเองและมีความรับผิดชอบต่อสังคมในโลกสมัยใหม่ ไปจนถึงเข้าใจผลกระทบของเทคโนโลยีดิจิทัลที่มีต่อสังคม และใช้มันเพื่อสร้างการเปลี่ยนแปลงทางสังคมในเชิงบวก (วรพจน์ วงศ์กิจรุ่งเรือง, 2561, หน้า 13)

การแสดงความคิดเห็นและการชุมนุมทางการเมืองในประเทศไทยในยุคหลังนี้มีการสื่อสารผ่านสื่อสังคมออนไลน์มากขึ้น โดยสื่อสังคมออนไลน์ได้เข้ามามีบทบาทต่อการมีส่วนร่วมในรูปแบบการชุมนุมเรียกร้องทางการเมือง มีการรายงานความเคลื่อนไหว ประชาสัมพันธ์ และแจ้งข่าวสารกันอย่างแพร่หลาย ผู้เข้าร่วมชุมนุมสามารถถ่ายทอดรูปภาพ วิดีโอของตน เพื่อแบ่งปันให้กับคนรู้จักบนสื่อสังคมออนไลน์ แลกเปลี่ยนแนวคิดและชักชวนให้เข้าร่วมกิจกรรมทางการเมืองกับตนได้อย่างสะดวกและรวดเร็วมากขึ้น แต่ประชาชนส่วนใหญ่ขาดจิตสำนึกในความเป็นพลเมือง ไม่ยอมรับฟังความคิดเห็นที่แตกต่าง ขาดการเคารพสิทธิเสรีภาพของคนอื่น ขาดความรู้ในหน้าที่พลเมือง จนส่งผลให้เกิดความแตกแยกและความขัดแย้งขึ้นอันนำไปสู่การใช้ความรุนแรงในสังคม (มานิจ สุขสมจิตร, 2558, หน้า 9 -14) รวมถึงประเทศไทยยังคงมีการจำกัดสิทธิเสรีภาพของพลเมืองในด้านการแสดงออกทางความคิดเห็น (สำนักงานเลขาธิการสภาการศึกษา กระทรวงศึกษาธิการ, 2557, หน้า 44) โดยเฉพาะอย่างยิ่งบทบาททางการเมืองของนักศึกษาที่ต้องยอมรับว่า เป็นกลุ่มคนที่ยังมีบทบาทต่อการเมืองเป็นอย่างมากเพราะในอนาคตกลุ่มนักศึกษาจะเป็นกลุ่มคนที่ทำหน้าที่ขับเคลื่อนให้ระบบการเมืองไทยซึ่งเป็นสังคมประชาธิปไตยไปสู่การพัฒนาที่เต็มรูปแบบและมีความสมบูรณ์มากที่สุด (อนูรัตน์ อนันนทธร, เอกวิทย์ มณีธร, และธีระ กุลสวัสดิ์, 2555, หน้า 233 - 256) ทั้งนี้นักศึกษาใช้ช่องทางการสื่อสารทางการเมืองโดยใช้สื่อดิจิทัล ได้แก่ Facebook, YouTube, Line, Twitter และ Clubhouse ในการค้นหาตลอดจนได้รับทราบข่าวสารด้วยวิธีการสื่อสารทางการเมืองจากพรรคการเมืองต่าง ๆ โดยมีการแสดงความคิดเห็น การเสนอแนะนโยบายซึ่งเป็นความคิดที่เป็นการใช้เสรีภาพตามระบอบประชาธิปไตย (นุกุล ชื่นพัก, วรลักษณ์

ลลิตศศิวิมล, อับดุลเราะมัน มอลอ, และสามารถ วราดิศัย, 2562, หน้า 921 - 929) ซึ่งนลินี ทองประเสริฐ (2555) ได้ให้ข้อเสนอแนะเพิ่มเติมว่ามหาวิทยาลัยควรใช้สังคมออนไลน์เป็นสื่อกลางในการจัดกิจกรรมที่ฝึกและกระตุ้นนิสิตนักศึกษาเข้ากลุ่มและมีส่วนร่วมในการแลกเปลี่ยนความคิดเห็นในทางการเมือง วิเคราะห์สื่อโดยเฉพาะสื่อออนไลน์ให้รับข้อมูลและข่าวสารจากสื่อที่ให้ข้อเท็จจริง ไม่หลงเชื่อกับสื่อที่ยัดเยียดความคิด ความเชื่ออุดมการณ์ที่ขัดต่อระบอบการปกครองแบบประชาธิปไตย รวมทั้งส่งเสริมให้นิสิตนักศึกษารวมกลุ่มกันเป็นแกนนำที่มีความรู้ความเข้าใจ สามารถวิเคราะห์ แยกแยะข้อมูลข่าวสารทางการเมือง ชักชวนเพื่อน ๆ ให้เข้าร่วมกลุ่มเครือข่ายสังคมประชาธิปไตย จะเป็นอีกช่องทางหนึ่งในการใช้สังคมออนไลน์อย่างเป็นประโยชน์ต่อการพัฒนาพลเมืองให้กับสังคมและประเทศต่อไป

“พลเมืองดิจิทัล” “การเมืองดิจิทัล” และ “สังคมดิจิทัล” เป็นอย่างไร

ประการแรกที่จะต้องทำความเข้าใจ คือคำว่า “พลเมืองดิจิทัล” (Digital Citizenship) ซึ่งอาจจะมองในประเด็นที่กว้างออกไปโดยนิยามว่าเป็น ผู้ที่ใช้เทคโนโลยีสารสนเทศและการสื่อสารสม่ำเสมอเพื่อที่จะมีส่วนร่วมในการศึกษามีส่วนร่วมในสังคม วัฒนธรรม มีส่วนร่วมทางการเมืองและทำหน้าที่พลเมืองดี พลเมืองดิจิทัลช่วยเพิ่มโอกาสความเท่าเทียมกัน ช่วยจัดความแตกต่างทางชนชั้นวรรณะ ให้ความเคารพและปกป้องความเป็นส่วนตัวของตนเองและผู้อื่น พลเมืองดิจิทัลเริ่มต้นด้วยการลงชื่อเข้าใช้เพื่อสามารถใช้งานรับส่งอีเมล (E-Mail) โฟสต์รูป ใช้ในการค้า การบริการ หรือการมีส่วนร่วมในกิจกรรมต่าง ๆ บนสื่อดิจิทัล (International Society for Technology in Education, 2016; NetSafe New Zealand, 2015) ซึ่งการเข้าใช้งานนั้นอาจจะมีจุดมุ่งหมายหลายประการในการใช้เพื่อประโยชน์ทางใดทางหนึ่ง อาทิ กฎหมาย การเมือง เศรษฐกิจสังคม และวัฒนธรรมเข้ามาเกี่ยวข้อง ซึ่งสอดคล้องกับแนวคิดความเป็นพลเมืองดิจิทัลที่ Ribble (2011, หน้า 64) ได้ให้นิยามไว้ว่า หมายถึง บรรทัดฐานที่เป็นแนวทางการประพฤติปฏิบัติในการใช้เทคโนโลยีอย่างเหมาะสมและมีความรับผิดชอบ สามารถใช้ข้อมูลและเทคโนโลยีได้อย่างถูกต้องและปลอดภัยที่สำคัญต้องถูกตามหลักของกฎหมาย แต่อย่างไรก็ตามการเป็นพลเมืองดิจิทัลนั้นเป็นอะไรที่มากกว่าการใช้เทคโนโลยีดิจิทัล เพราะการเป็นพลเมืองในยุคดิจิทัลจะต้องเป็น พลเมืองที่ประพฤติปฏิบัติตนเพื่อใช้เทคโนโลยีดิจิทัลได้อย่างเหมาะสมและรับผิดชอบต่อ ครอบคลุมถึงความปลอดภัย และไม่เกิดผลกระทบที่ร้ายแรงต่อตนเองและผู้อื่น

เทคโนโลยีสารสนเทศและการสื่อสารได้เข้ามามีบทบาทและมีการพัฒนาอย่างก้าวกระโดด พลเมืองสามารถเข้าถึงอุปกรณ์และอินเทอร์เน็ตได้มากยิ่งขึ้น ส่งผลต่อการเปลี่ยนแปลงทางสังคมพฤติกรรมของพลเมืองในสังคมที่ต้องปรับเปลี่ยนไปในทุก ๆ มิติ รวมถึงด้านการเมือง หรือ การเมืองดิจิทัล ซึ่งมีการศึกษาเกี่ยวกับการมีส่วนร่วมทางการเมืองของพลเมืองดิจิทัล และได้ให้ความหมายของคำว่า “การเมืองดิจิทัล” (Digital Politics) ที่เป็นที่มาของคำว่า **ประชาธิปไตยดิจิทัล (Digital Democracy)** ซึ่งหมายถึง การมีส่วนร่วมทางการเมืองผ่านเทคโนโลยีสารสนเทศ (Kenneth L., Hacker, & Jan Van Dijk, 2000) ได้เกิดขึ้นตั้งแต่ในระดับท้องถิ่น ระดับภูมิภาค ระดับชาติ และระดับโลก โดยมีภาคส่วนเข้ามาเกี่ยวข้อง เช่น รัฐบาล ผู้ที่มาจากการเลือกตั้ง การใช้สื่อ การตั้งกลุ่มพรรคการเมือง กลุ่มผลประโยชน์ กลุ่มองค์กรภาคประชาสังคม กลุ่มองค์กรภาครัฐระหว่างประเทศ กลุ่มพลเมืองผู้มีสิทธิออกเสียงเลือกตั้ง (วีระ เลิศสมพร, 2559, หน้า 138 - 160) การเกิดขึ้นของประชาธิปไตยดิจิทัลดังกล่าว เกิดขึ้นจากการขยายตัวของอินเทอร์เน็ต ซึ่งเป็น

ช่องทางการสื่อสารที่ช่วยให้ผู้คนเข้าถึงข้อมูลที่หลากหลายได้ด้วยต้นทุนที่ไม่สูง อาทิ เว็บไซต์ อีเมล สื่อสังคม (Social Media) วิดีโอสตรีมมิง เว็บบอร์ด (วรพจน์ วงศ์กิจรุ่งเรือง, 2561, หน้า 46) ส่งผลต่อพฤติกรรมของคนในสังคมที่หันมาให้ความสนใจสื่อที่หลากหลายมากขึ้น รวมถึงสื่อด้านการเมือง รูปแบบของการนำเสนอของสื่อ จึงปรับเปลี่ยนมาเป็นการสร้างเนื้อหาด้านการเมืองเพื่อตอบสนองคนเฉพาะกลุ่ม รวมถึงช่องทางออนไลน์ที่ช่วยส่งเสริมให้เกิดปฏิสัมพันธ์ภายในกลุ่มการเมืองและการสร้างความร่วมมือระหว่างคนในสังคมมากยิ่งขึ้น (Winston, 2004, pp. 119 - 122) การรวมกลุ่มดังกล่าวเห็นได้จากการเคลื่อนไหวทางการเมืองที่สำคัญ เช่น ในประเทศไทยที่เห็นได้ชัดเจนในปี พ.ศ. 2563 ในการมีส่วนร่วมทางการเมืองของนิสิตนักศึกษา และนักเรียน เกี่ยวกับการประท้วงในสถาบันทางการศึกษาของไทย ซึ่งนิสิตนักศึกษาใช้ช่องทางการสื่อสารทางการเมือง โดยใช้ Facebook, YouTube, Line, Twitter และ Clubhouse ในการค้นหาตลอดจนได้รับทราบข่าวสารด้วยวิธีการสื่อสารทางการเมืองจากพรรคการเมืองต่าง ๆ โดยมีการแสดงความคิดเห็น การเสนอแนะนโยบายซึ่งเป็นความคิดที่มีเสรีภาพตามระบอบประชาธิปไตย (นุกูล ชื่นพิง, วรลักษณ์ ลลิตศิริวิมล, อับดุลเราะมัน มอลอ, และสามารถ วราดิศัย, 2562, หน้า 921 - 929) นอกจากการใช้ดิจิทัลเพื่อการเคลื่อนไหวทางสังคมของประชาชนในการเรียกร้องข้อเสนอ (หรือประท้วง) ต่อรัฐบาลแล้ว ด้านภาครัฐเองก็มีการปรับตัวเช่นกัน โดยได้นำเทคโนโลยีมาพัฒนาช่องทางในการเข้ามามีส่วนร่วมของภาคประชาชนซึ่งสามารถแบ่งระดับการมีส่วนร่วมออกเป็น 3 ระดับ (อุมาภรณ์ บุฟไชย, 2561, หน้า 3113 - 3130) คือ

ระดับที่ 1 การให้ข้อมูล ภาครัฐให้ข้อมูลแก่ประชาชน/ภาคเอกชน แบบช่องทางเดียว

ระดับที่ 2 การปรึกษาหารือ (E - Engaging) การให้ประชาชนมาร่วมให้ข้อคิดเห็นเสนอแนะ โดยเจรจาโต้ตอบผ่านช่องทางออนไลน์ เช่น เสวนาออนไลน์

ระดับที่ 3 การร่วมปฏิบัติ (E - Empowering) การให้ประชาชนเข้ามามีส่วนร่วมตัดสินใจ เพื่อกำหนดนโยบาย โดยมีการแสดงความคิดเห็นและลงมือปฏิบัติร่วมกัน เช่น การออกเสียงออนไลน์ การสำรวจความคิดเห็นด้วยแบบสอบถาม

ตัวอย่างของการนำเทคโนโลยีสารสนเทศมาใช้ส่งเสริมการมีส่วนร่วมในประเทศไทย ในปี 2563 ทางกรุงเทพมหานครได้เริ่มนำระบบเทคโนโลยีสารสนเทศมาส่งเสริมการมีส่วนร่วมของประชาชนมากขึ้น โดยได้มีการพัฒนาชุดคำถามและแบบสำรวจความคิดเห็นของประชาชนเพื่อเป็นข้อมูลประกอบการจัดทำแผนกลุ่มเขตและแผนพัฒนาชุมชนของคนในพื้นที่กรุงเทพมหานคร รวมถึงในหลาย ๆ พื้นที่ของประเทศไทย หน่วยงานภาครัฐก็ได้มีการใช้สื่อออนไลน์อย่างเช่น Line หรือ Facebook เป็นช่องทางเบื้องต้นในการสื่อสารกับประชาชน ทั้งในด้านการแจ้งข่าวประชาสัมพันธ์ และการรับฟังเสียงของประชาชน นอกจากการใช้เป็นช่องทางในการแลกเปลี่ยนข้อมูลระหว่างรัฐแล้ว เทคโนโลยีดิจิทัลยังถูกนำมาใช้เป็นเครื่องมือในการเคลื่อนไหวเพื่อแสดงข้อเรียกร้องต่อรัฐบาล เช่น การต่อต้านนโยบายซิงเกิลเกตเวย์ (Single Gateway) โดยภาคประชาชนได้มีการร่วมลงชื่อผ่านทางเว็บ Change.org มากถึง 3 แสนรายชื่อ และนำรายชื่อดังกล่าวยื่นต่อสภานิติบัญญัติ (รัฐกร ชนะวงศ์, 2563) รวมถึงมีการรวมกลุ่มโจมตีเว็บไซต์ของรัฐบาล เพื่อแสดงความไม่เห็นด้วยต่อนโยบายดังกล่าว จนนำไปสู่การยกเลิกการพิจารณานโยบาย (นิชคุณ ตูพลาทงกูร, 2561, หน้า 93 - 94) ตลอดจนการใช้ช่องทางออนไลน์นัดชุมนุมเพื่อแสดงความไม่พอใจต่อรัฐบาลพลเอกประยุทธ์ ในช่วงต้นปี 2563 (รัฐกร ชนะวงศ์, 2563)

จากการมีส่วนร่วมข้างต้นเกิดการเปลี่ยนแปลงของสังคมเรียกได้ว่าเป็นสังคมก้าวข้ามมาอยู่ในยุคของดิจิทัลแล้ว ถ้าถามว่าประชากรโลกตอนนี้ประเทศไหนมีจำนวนมากที่สุด อาจจะต้องตอบว่าประเทศจีน แต่นั่นอาจจะเป็นความคิดที่ผิดถ้าเรามองในมุมมองของ “สังคมดิจิทัล” (Digital Society) ประเทศที่ประชากรมากที่สุดในตอนนี้คือ ประเทศที่ชื่อว่า Facebook มีการค้าขายในรูปแบบใหม่ที่มีลักษณะ Online สังคมที่เกิดขึ้นบนโลกออนไลน์สามารถเชื่อมต่อกันได้ และโลกออฟไลน์ใช้โดยปราศจากการเชื่อมต่อ มีลักษณะเชื่อมโยงกันอย่างลงตัว ผู้คนสามารถดำเนินกิจกรรมต่าง ๆ สอดคล้องกับรูปแบบการดำเนินชีวิต (Life Style) ของตนเองได้ ทั้งในรูปแบบบุคคลและแบบเครือข่าย เมื่อได้ก็ได้ (Whenever) และที่ไหนก็ได้ (Wherever) โดยอำนาจในการออกแบบอยู่ในมือของผู้บริโภคโดยสมบูรณ์ สังคมดิจิทัลเป็นบทสรุปจากวิวัฒนาการของผู้บริโภคและสังคม ซึ่งเดินทางมาถึงจุดที่มีการยกระดับสู่ความเป็นดิจิทัลทั้งหมด ในภาพรวมนั้นหมายความว่า ทุกองค์ประกอบในสังคมถูกเพาะบ่มมาจนมีความพร้อมและก้าวเข้าสู่ความเป็นดิจิทัลด้วยตนเองอย่างสมบูรณ์ ไม่ว่าสิ่งนั้นจะเกิดขึ้นด้วยความตั้งใจหรือโดยธรรมชาติก็ตาม โดยมีโครงสร้างของสังคมดิจิทัลซึ่งเป็นปัจจัยสำคัญที่ก่อให้เกิดการขับเคลื่อนสังคมดิจิทัล ประกอบด้วย

1. อุปกรณ์ดิจิทัลพกพา (Digital Mobile Devices) จากอุปกรณ์ดิจิทัลสู่อุปกรณ์ดิจิทัลพกพา ผู้บริโภคสามารถเข้าสู่โลกออนไลน์ได้ทุกที่ทุกเวลา และเริ่มต้นทุกอย่างได้ด้วยตัวเอง

2. กิจกรรมดิจิทัล (Digital Activities) จากการสื่อสารผ่านเครือข่ายสังคมออนไลน์สู่กิจกรรมที่เชื่อมโยง ผู้บริโภคเข้าไว้ด้วยกัน โดยมีเป้าหมายที่ไม่ใช่การเชื่อมโยง หากแต่เป็นการมีส่วนร่วม (Engaged) กับกิจกรรมต่าง ๆ

3. ผู้บริโภคสัญชาติดิจิทัล (Digital Natives) จากประชากรโลกสู่ผู้บริโภคสัญชาติดิจิทัล พฤติกรรมของพวกเขามีลักษณะเฉพาะร่วมกันและสอดคล้องกันทั่วโลก พวกเขาดำเนินชีวิตในสังคมดิจิทัลและเป็นแกนกลางในการขับเคลื่อนสังคมดิจิทัล ซึ่งได้เปลี่ยนวิถีชีวิตที่พวกเขาเฝ้าตนเองไปโดยสิ้นเชิง (ปิยะชาติ อิศรภักดี, 2559, หน้า 66)

และนอกจากนี้เราอาจจะนิยามความหมายของ “สังคมดิจิทัล” หมายถึง การดำเนินปฏิสัมพันธ์ของคนในสังคมทุกภาคส่วนผ่านการใช้เทคโนโลยีสารสนเทศหรือเทคโนโลยีดิจิทัล เพื่อประโยชน์ในการติดต่อสื่อสารและการดำเนินชีวิตประจำวันที่มีความสะดวก ความสบายและความรวดเร็วเพิ่มมากยิ่งขึ้น อาทิเช่น การติดต่อสื่อสารระหว่างสมาชิกในกลุ่มไลน์ (LINE) การอ่านและการรับชมข่าวสารผ่านโทรศัพท์ เคลื่อนที่ (Smartphone) การถ่ายทอดสดเรื่องราวต่าง ๆ ผ่านบริการบนอินเทอร์เน็ต (Facebook Live) การรับชมภาพยนตร์ผ่านทางออนไลน์ (วีระเลิศสมพร, 2563, หน้า 138 - 160)

ดังนั้นผู้เขียนขออธิบายความหมายของคำว่า “พลเมืองดิจิทัลกับมิติการมีส่วนร่วมทางการเมืองและสังคม” ว่าหมายถึง พลเมืองที่มีสังคม หรือ ชุมชนในรูปแบบใหม่ที่มีลักษณะ Online สังคมที่เกิดขึ้นบนโลกออนไลน์สามารถเชื่อมต่อกันได้ และโลกปราศจากการเชื่อมต่อ (Offline) มีการเชื่อมโยงกันอย่างลงตัว ผู้คนสามารถดำเนินกิจกรรมต่าง ๆ ผ่านโทรศัพท์เคลื่อนที่ (Smartphone) หรือเทคโนโลยีอื่น ๆ ที่สอดคล้องกับกิจกรรมที่ชอบทำของตนเอง เช่น การมีส่วนร่วมในสังคมทางวัฒนธรรม การมีส่วนร่วมทางการเมือง และทำหน้าที่พลเมืองดี การแสดงความคิดเห็น การลงคะแนนเสียงเลือกตั้ง การตรวจสอบข้อมูลต่าง ๆ และการเสนอแนะนโยบายผ่านวิดีโอสตรีมมิ่งต่อภาครัฐ เป็นต้น ซึ่งภาวะความเป็นพลเมืองดิจิทัล มีองค์ประกอบที่สำคัญ 4 ข้อ (Gerodimos, 2012, pp. 26 - 31) ได้สรุปไว้ดังนี้

1. การเข้าถึง (Access) หมายถึง สิทธิของพลเมืองที่สามารถเข้าถึงเทคโนโลยีสารสนเทศ และการสื่อสารอย่างเท่าเทียมและเป็นสากล

2. การมีส่วนร่วมภายใต้ความรู้สึกผูกพัน (Engagement) หมายถึง การที่พลเมืองมีแรงดลใจ มีความเชื่อมั่น มีการศึกษาเกี่ยวกับการเมืองอันนำไปสู่ความรู้สึกผูกพันกับเรื่องราว ความเป็นมาเป็นไป และกระบวนการต่าง ๆ ทางการเมือง ซึ่งเชื่อมโยงนำไปสู่การเข้าไปมีส่วนร่วมทางการเมืองด้วยความเต็มใจ ด้วยความรู้สึกผูกพันอย่างแท้จริง มิใช่ด้วยรูปแบบหรือการถูกบังคับ

3. การปรึกษาหารือเพื่อแสวงหาทางออก (Deliberation) หมายถึง การที่พลเมือง ซึ่งมีความคิดเห็นและแนวคิดที่แตกต่างกัน สามารถพูดคุยสนทนากันด้วยเหตุด้วยผลในลักษณะปรึกษาหารือเพื่อนำไปสู่การหาทางออกร่วมกันในเรื่องนั้น ๆ

4. การเชื่อมโยงกันระหว่างพลเมืองกับผู้ปกครอง (Link Between Civic Input and Public Policy Output) หมายถึง ผู้ปกครองหรือรัฐบาลเปิดช่องทางการสื่อสารเพื่อรับฟังความคิดเห็น ข้อวิพากษ์วิจารณ์และข้อเสนอแนะจากพลเมืองในกระบวนการนโยบาย ตั้งแต่ขั้นตอนในการกำหนดนโยบาย การดำเนินนโยบาย ไปจนถึงขั้นตอนการประเมินนโยบาย

ภายใต้การเชื่อมโยงเทคโนโลยีสารสนเทศและการสื่อสารรูปแบบต่าง ๆ กับประเด็นการมีส่วนร่วมของพลเมืองและความเป็นประชาธิปไตย สามารถจำแนกลักษณะนิสัยของพลเมืองในยุคปัจจุบัน (Five New Civic Habits) ออกเป็น 5 ประการ (Papacharissi, 2010, pp. 137 - 167) สรุปได้ดังนี้

1. การสร้างเครือข่ายสังคมออนไลน์ด้วยตนเอง ในยุคเทคโนโลยีสารสนเทศที่ก้าวไกล คนแต่ละคนในสังคมสามารถกำหนดและควบคุมตนเองในการเชื่อมโยงสัมพันธ์กับกลุ่มหรือเครือข่ายสังคมออนไลน์ได้โดยอิสระ รวมถึง การแสดงออกซึ่งความคิดเห็นของตนให้ผู้อื่นได้เห็นได้รับรู้ซึ่งวิเคราะห์ได้ว่ามีความเป็นประชาธิปไตยค่อนข้างมากในประเด็นองค์ประกอบเรื่องเสรีภาพแต่สำหรับความเป็นประชาธิปไตยในประเด็นองค์ประกอบเรื่องความเสมอภาคยังคงถูกตั้งคำถามอยู่ถึงโอกาสในการเข้าถึงระบบเครือข่ายคอมพิวเตอร์ (Internet) ของคนแต่ละคน ในสังคมมีความเท่าเทียมกันหรือไม่การเข้าถึงถูกจำกัดด้วยเรื่องของรายได้ เพศวัย ชนชั้น และอื่น ๆ หรือไม่อย่างไร และถึงแม้ว่าเทคโนโลยีสารสนเทศที่นำมา ซึ่งเสรีภาพในการสร้างเครือข่ายสังคมออนไลน์ด้วยตนเองของปัจเจกชนแต่ละคนในสังคมแสดงให้เห็นถึงความเป็นประชาธิปไตยได้ในระดับหนึ่งก็ได้หมายความว่า การดำเนินปฏิสัมพันธ์ซึ่งกันและกันของผู้คนในสังคมเครือข่ายออนไลน์จะแสดงให้เห็นความเป็นประชาธิปไตยตามไปด้วยซึ่งอาจจะไม่ใช่ก็ได้ หากการดำเนินปฏิสัมพันธ์นั้นไม่สอดคล้องกับองค์ประกอบต่าง ๆ ของความเป็นประชาธิปไตย

2. ภาวะความหลงตัวเองแบบใหม่ (ยึดตนเป็นศูนย์กลาง): การเขียนบล็อก ในกรณีของคนทำเว็บไซต์เพื่อนำเสนอข้อมูล ความคิด ความรู้ที่ตนเองสนใจโดยเฉพาะบล็อกเกอร์ (Blogger) ในฐานะที่ Blogger เป็นผู้นำทางความคิด (ผู้สามารถสร้างอิทธิพลทางความคิดแก่คนที่เข้ามาอ่านข้อความในบล็อก) Blogger จะใช้บล็อกของตนเสมือนหนึ่งเป็นเวทีสาธารณะ (เปรียบเสมือนเวทีแห่งการเทศนาธรรม) สำหรับแสดงออก ซึ่งความคิดเห็นที่มีต่อประเด็นสาธารณะต่าง ๆ มีการสอดแทรก เรื่องราวและความคิดเห็นต่าง ๆ ของตนเองลงไปในโพสต์แต่ละครั้ง แต่ละประเด็นในลักษณะเสริมเพิ่มเติมให้แตกต่างจากการรายงานข่าวของสื่อมวลชนกระแสหลักทั่วไปอย่างเช่นทีวีวิทยุ เป็นต้น

ลักษณะเช่นนี้ ได้รับการวิพากษ์วิจารณ์ว่ามีผลทำให้ความมีเสถียรภาพของสภาพแวดล้อมทางการเมืองและความเป็นประชาธิปไตยถดถอยลงด้วยเพราะ Blogger เน้นเรื่องการแสดงออก ซึ่งความคิดเห็นของตนเป็นความสำคัญลำดับแรก ส่วนเรื่องการสนทนาแลกเปลี่ยนความคิดเห็นระหว่างบุคคลต่าง ๆ ในลักษณะแสวงหาทางออกร่วมกัน เป็นเรื่องรองลงไปหรือไม่เน้นให้ความสำคัญ (กระทำบ้างในบางโอกาส) อีกเสียงวิพากษ์วิจารณ์หนึ่ง คือ Blogger ถูกมองว่าไม่ได้สร้างความเป็นสาธารณะหรือพื้นที่สาธารณะ หากทำให้สภาพแวดล้อมทางการเมืองเกิดช่องว่างช่องโหว่เสมือนเป็นรูพรุนเสียมากกว่า จึงมีผู้ตั้งคำถามที่น่าขบคิดเกิดขึ้นว่า การดำเนินบทบาทของ Blogger เน้นเรื่อง “ความเป็นพื้นที่ส่วนบุคคล (Private Sphere)” หรือ “ความเป็นพื้นที่สาธารณะ (Public Sphere)” อย่างไหนมากกว่ากัน ซึ่งมีคำตอบออกมาว่าการดำเนินบทบาทของ Blogger เป็นไปในลักษณะทับซ้อนกัน (Overlap) ซึ่งไม่ได้ช่วยเรื่องการฟื้นฟูความเป็นพื้นที่สาธารณะให้ดีขึ้นแต่อย่างใด

3. การเสียดสีล้อเลียนในยูทูป (YouTube) ในยุคสังคมออนไลน์ผู้คนให้ความสนใจโพลออนไลน์เรื่องตลกและการตลกล้อเลียนทางการเมืองมากขึ้น โดยในส่วนของเรื่องตลกและการตลกล้อเลียนทางการเมือง ยูทูปสามารถตอบโจทย์นี้ได้เป็นอย่างดี ทำให้ได้รับความนิยมอย่างรวดเร็ว มีการอัปโหลด (Upload) คลิปล้อเลียนนักการเมืองเพื่อให้เกิดความขำขัน ลงในยูทูปได้อย่างอิสระ ไม่มีข้อจำกัด หากมองในมุมหนึ่งอาจถือเป็นเรื่องของความหลากหลายในความคิดเห็นของผู้คนในสังคมพหุนิยม ในขณะที่อีกมุมมองหนึ่งอาจได้รับการตั้งคำถามเชิงวิพากษ์ได้ว่า การกระทำลักษณะเช่นนี้ส่งผลอย่างไรต่อประเด็นเรื่องความมีเสถียรภาพของสภาพแวดล้อมทางการเมืองและความเป็นประชาธิปไตย

4. การเป็นส่วนหนึ่งของการรวบรวมและคัดกรองข่าวสาร พฤติกรรมในการดูหรือเสพข่าวสารของคนในยุคดิจิทัลเปลี่ยนไปจากเดิมที่ดูข่าวจากโทรทัศน์ อ่านข่าวหนังสือพิมพ์ยามเช้าที่บ้าน เปิดดูและอ่านข่าวสารจากอินเทอร์เน็ตในเวลาใดและสถานที่ใดก็ได้ รวมถึงยกระดับของการมีส่วนร่วมที่สามารถเป็นผู้นำเสนอหรือรายงานข่าวได้ด้วยตนเองอย่างอิสระ โดยไม่ต้องร่วมกับสื่อดั้งเดิมใด ๆ (โทรทัศน์ หนังสือพิมพ์ วิทยุ) อย่างเช่น การส่งข้อความหรือข่าวสารสั้น ๆ ผ่านทวิตเตอร์ เป็นต้น หรือนำเสนอข่าวผ่านบล็อกและช่องทางอื่น ๆ ที่สื่อสมัยใหม่ต่าง ๆ จะเป็นผู้รวบรวม (และอาจคัดกรองด้วย) แล้วนำเสนอต่อไปยังสาธารณชนอีกทอดหนึ่ง ผู้ที่ทำเช่นนี้ได้รับการเรียกขานว่าเป็น “นักข่าวพลเมือง” และสำหรับรูปแบบของเนื้อหาที่ผลิตขึ้นมานำเสนอ เรียกว่า “สื่อพลเมือง” ซึ่งถือเป็นการหนุนเสริมให้เกิดความเป็นประชาธิปไตยมากขึ้นเมื่อพิจารณาในประเด็นของความมีอิสระและการมีส่วนร่วมของพลเมืองในระบอบประชาธิปไตย

5. การเคลื่อนไหวทางออนไลน์ในลักษณะพหุนิยมเชิงคู่ปรับ-คู่แข่ง (The Agonistic Pluralism of Online Activism) ขบวนการเคลื่อนไหวทางสังคมหรือทางการเมืองในยุคสมัยใหม่ใช้อินเทอร์เน็ตเป็นเครื่องมือสำคัญ ในการขับเคลื่อนให้บรรลุเป้าหมายที่ตั้งไว้โดยใช้งบประมาณไม่มากและมีความรวดเร็วในการสร้างแนวร่วมทั้งจากในประเทศและต่างประเทศ ซึ่งลักษณะพฤติกรรมการเคลื่อนไหวทางออนไลน์ของคนในยุคดิจิทัล มีความสอดคล้องกันกับแนวคิดเรื่อง “ลักษณะพหุนิยมเชิงคู่ปรับ-คู่แข่ง” ในงานเขียนทางวิชาการ Mouffe (2005, p. 129) ที่อธิบายว่า ความเป็นประชาธิปไตยคือการเปลี่ยนแปลงจาก “ความสัมพันธ์เชิงปรปักษ์ (Antagonism)” ไปสู่ “ความสัมพันธ์เชิงคู่ปรับ-คู่แข่ง (Agonism)” กล่าวคือ การเคลื่อนไหว ทางออนไลน์ของคนในสังคมดำเนินไปโดยมุ่ง

แสดงออก ซึ่งจุดยืนความไม่เห็นด้วยต่อประเด็นเรื่องใดเรื่องหนึ่งให้แก่ขยายกระจายสู่การรับรู้ของสาธารณชน โดยที่คู่ขัดแย้งต่าง ๆ จะไม่มุ่งทำลายล้างอีกฝ่าย แต่คงไว้ซึ่งระดับความขัดแย้งของตนเองในระดับที่ยังสามารถยืนยันในจุดยืนของตัวเองได้พร้อม ๆ กับการเคารพในจุดยืนของอีกฝ่ายเช่นเดียวกัน

แนวทางการพัฒนาการมีส่วนร่วมของพลเมืองดิจิทัล

Hale, Musso, & Weare (1999, pp. 92 - 114) ได้อธิบายถึงแนวทางการพัฒนาการมีส่วนร่วมของพลเมืองประกอบด้วย

1. การเสริมสร้างการศึกษาแก่พลเมืองให้แสดงบทบาทหรือมีส่วนร่วมในระบบการเมือง อย่างมีความหมายหรือมีนัยสำคัญ

2. การเสริมสร้างให้พลเมืองมีความกระตือรือร้นในการแสดงออกเกี่ยวกับประเด็นสาธารณะ การมีปฏิสัมพันธ์ซึ่งกันและกันระหว่างบุคคลและระหว่างกลุ่ม ซึ่งนำไปสู่ความเป็นชุมชนทางการเมือง

3. การเสริมสร้างความเชื่อมโยงการมีปฏิสัมพันธ์ระหว่างรัฐบาลกับพลเมือง

อินเทอร์เน็ตและเว็บไซต์สามารถนำมาใช้ในการพัฒนาระบบการประชาธิปไตยและแนวทาง 3 แนวทางข้างต้นได้ โดยมีข้อคำถามที่นำขบคิด ดังนี้

อินเทอร์เน็ตและเว็บไซต์มีส่วนช่วยเพิ่มเติมเรื่องข้อมูลและสารสนเทศอันนำไปสู่การเสริมสร้างการศึกษาแก่พลเมือง ซึ่งยังไม่ใช้สิ่งชี้วัดความมีประสิทธิภาพของประชาธิปไตยเพียงประการเดียว หากต้องพิจารณาประเด็นที่ว่าด้วยพลเมืองมีความสามารถในการเข้าใจและพิจารณาทางเลือกนโยบายต่าง ๆ ได้ว่า นโยบายนำมาซึ่งประโยชน์ส่วนรวมอย่างไร และนำมาซึ่งประโยชน์ส่วนบุคคลอย่างไร

อินเทอร์เน็ตและเว็บไซต์มีส่วนช่วยเสริมสร้างความเชื่อมโยงการมีปฏิสัมพันธ์ระหว่างรัฐบาลกับพลเมืองต่ออย่างไรก็ตามปฏิสัมพันธ์ดังกล่าวต้องเป็นไปในเชิงปรึกษาหารือเพื่อแสวงหาทางออกร่วมกัน

มุมมองระหว่างอินเทอร์เน็ตและเว็บไซต์กับการมีส่วนร่วมของพลเมืองไม่ได้มีเพียงภาพเชิงบวกแห่งความเป็นดินแดนอุดมคติ (Utopia) หากยังมีภาพตรงข้ามแห่งความเป็นดินแดนที่ประสบกับปัญหาต่าง ๆ (Dystopia) ที่ก่อให้เกิดผลกระทบเชิงลบต่อปรากฏการณ์ทางด้านสังคมและการเมือง 4 ประการ ดังนี้

1. **ภาวะสารสนเทศท่วมท้น (Information Overload)** ด้วยข้อมูลและสารสนเทศต่าง ๆ จำนวนมากที่มีอยู่บนอินเทอร์เน็ต ส่งผลให้ผู้ใช้อินเทอร์เน็ต มีลักษณะของการดูแบบผ่าน ๆ ดูแบบไว ๆ และดูเชิงสรุป มากกว่าการดูเพื่อจดจำและใคร่ครวญไตร่ตรอง

2. **อคติในการเลือก/ความเป็นแบบเดียวกันหรือพวกเดียวกัน (Selectivity Bias/Homogeneity)** ในโลกของบล็อก (Blogosphere) จากการสำรวจผู้อ่านบล็อกที่เกี่ยวกับเรื่องการเมือง พบว่า มีการแบ่งแยกหรือเลือกข้างทางการเมืองกันอย่างชัดเจนระหว่าง บล็อกที่นิยมในแนวคิดอนุรักษ (Conservative Blogs) กับบล็อกที่นิยมในแนวคิดเสรีนิยม (Liberal Blogs) ซึ่งถือเป็นเรื่องของความเป็นแบบเดียวกันหรือพวกเดียวกัน

ในกรณีเฟซบุ๊กที่ถึงแม้ว่าปัญหาเรื่องความเป็นแบบเดียวกันหรือพวกเดียวกันไม่มากเท่ากับกรณีบล็อก แต่ผู้ใช้เฟซบุ๊กส่วนใหญ่ก็หลีกเลี่ยงที่จะถกเถียงกันในประเด็นทางการเมือง ด้วยเพราะอาจทำให้กระทบความสัมพันธ์ที่ดี

กับคนในครอบครัว ญาติ หรือเพื่อนทางเฟซบุ๊ก เช่นนี้แล้วอาจแสดงถึงนัยของความตั้งใจในการเลือก (อคติ) ในอีกรูปแบบหนึ่งที่จะหลีกเลี่ยงการสนทนากันในประเด็นทางการเมือง

3. การเคลื่อนไหวผลักดันประเด็นสังคมหรือการเมืองผ่านสื่ออินเทอร์เน็ตแบบทำน้อยแต่ได้มาก (Slacktivism) ผู้เข้าร่วมไม่ต้องลงแรงมาก ประหยัดเวลา แต่ได้กระแสตอบรับสูง ตัวอย่างเช่น การล่ำรายชื่อบนอินเทอร์เน็ต เป็นต้น ยกตัวอย่างกรณีเฟซบุ๊กที่ถูกมองว่าอาจมีข้อดีในแง่การกระจายสารสนเทศต่าง ๆ แต่ไม่ใช่สิ่งที่พัฒนาไปสู่ความเป็นนักเคลื่อนไหวที่มีความรู้สึกผูกพันอย่างเข้มข้นหรือการมีส่วนร่วมอย่างเข้มข้น ในประเด็นของการเคลื่อนไหวทำกิจกรรมต่าง ๆ ผู้ที่เข้ามาร่วมลงรายชื่อในประเด็นทางสังคมหรือการเมืองอาจได้อารมณ์ ของการมีส่วนร่วมและความเป็นนักเคลื่อนไหวอยู่บ้างในระดับหนึ่ง แต่ยังคงไม่ถึงระดับที่ถาวรและยั่งยืน อย่างไรก็ตาม แทนที่จะถกเถียงกัน ในประเด็นที่ว่า เฟซบุ๊กดีหรือไม่สำหรับการระดมพลังทางการเมือง (Political Mobilization) ควรตั้งโจทย์ใหม่ว่า เมื่อไหร่ เฟซบุ๊กสามารถทำให้เกิดผลดีต่อการระดมพลังทางการเมือง

4. ความเหลื่อมล้ำทางดิจิทัลในการเข้าถึงสารสนเทศและความรู้ (Digital Divide) ช่องทางการให้บริการเครือข่ายสังคมออนไลน์ (Social Network Service/SNS) อาทิ เว็บไซต์ เฟซบุ๊ก และอื่น ๆ ถูกวิจารณ์ถึงความไม่เท่าเทียมกันของพลเมืองในการเข้าถึงสารสนเทศและความรู้ผ่านช่องทางเหล่านั้น เช่น ระหว่างประชากรในเมืองใหญ่กับประชากรในชนบท ระหว่างกลุ่มประชากรที่มีเพศ อายุต่างกัน ระหว่างผู้ที่มีระดับการศึกษาต่างกัน ระหว่างผู้ที่มีเชื้อชาติและวัฒนธรรมที่ต่างกัน รวมถึงโอกาสในการเข้าถึงสารสนเทศและความรู้ของผู้พิการที่อาจน้อยกว่าบุคคลทั่วไปอีกด้วย หรืออาจเปรียบเทียบความเหลื่อมล้ำระหว่างคนในประเทศต่าง ๆ โดยประเทศที่มั่งคั่งมีความพร้อมมากกว่าประเทศยากจน

แนวโน้มการพัฒนาพลเมืองดิจิทัลในระบบการศึกษา

1. ระดับการศึกษาปฐมวัย เด็กปฐมวัยอยู่ในช่วงวัยที่มีการพัฒนาอย่างรวดเร็วในยุคที่มีการขับเคลื่อนด้านเทคโนโลยีสารสนเทศอย่างไม่หยุดนิ่ง เด็กวัยนี้จึงจำเป็นต้องมีทักษะในศตวรรษที่ 21 เพื่อสร้างโอกาสสำคัญในการเติบโตเป็นพลเมืองที่มีความสามารถในการรู้เท่าทันสื่อภายใต้มิติแห่งความหลากหลายด้านสื่อเทคโนโลยี ดังนั้นเด็กวัยนี้จะเติบโตมาพร้อมกับการมีสื่อเทคโนโลยีรอบตัวที่มีอิทธิพลต่อการรับรู้ทั้งทางตรงและทางอ้อม กล่าวคือสื่อและเทคโนโลยีเปรียบเสมือนกลไกสำคัญในการดำเนินชีวิตและพัฒนาการเรียนรู้ของเด็กไทยในศตวรรษที่ 21 ทำให้เด็กสามารถเรียนรู้ได้ตามรูปแบบที่ตนเองสนใจ รวมถึงเป็นเครื่องมือในการอำนวยความสะดวกเพื่อให้เด็ก สามารถลดข้อจำกัดในเรื่องของเนื้อหา เวลา และสถานที่ ได้อีกด้วย ภายใต้การดูแลอย่างใกล้ชิดจากผู้ปกครองและครู ดังนั้นเด็กปฐมวัย ควรได้เรียนรู้จากสื่อที่มีลักษณะเป็น “สื่อปฏิสัมพันธ์” (Interactive Media) เช่น โปรแกรมคอมพิวเตอร์ หรือแอปพลิเคชัน ที่สร้างสรรค์ หรือรายการโทรทัศน์ที่เหมาะสมกับวัยเด็ก ที่เด็กสามารถโต้ตอบได้ในลักษณะต่าง ๆ ได้ อย่างมีความหมาย มีเนื้อหาหรือข้อมูลที่ปรากฏในสื่อดิจิทัลสามารถปรับเปลี่ยนได้ตามการใช้งานของเด็ก ส่งเสริมให้เด็กเกิดการเรียนรู้และสร้างเสริมจินตนาการ รวมถึงสร้างทักษะพื้นฐานให้เด็กสามารถคิดวิเคราะห์ สังเคราะห์ได้ และเป็นสื่อที่เปิดโอกาสให้มีส่วนร่วมในการเรียนรู้ร่วมกับผู้อื่น ภายใต้บรรยากาศที่อบอุ่น เป็นมิตร เพื่อสร้างคุณค่าให้แก่เด็กปฐมวัยในการใช้สื่อดิจิทัลให้เกิดประสิทธิภาพสูงสุด (ชนิพรรณ จาติเสถียร, 2560, หน้า 88 - 89)

2. ระดับการศึกษาขั้นพื้นฐาน ความเป็นพลเมืองดิจิทัลของหลักสูตรแกนกลางการศึกษาขั้นพื้นฐาน พุทธศักราช 2551 กระทรวงศึกษาธิการ (2551, หน้า 7 - 19) กำหนดไว้ในสมรรถนะที่ 5 คือ ความสามารถในการใช้เทคโนโลยีเพื่อให้นักเรียนสามารถเลือกและใช้เทคโนโลยีสำหรับการเรียนรู้ การสื่อสาร การทำงาน การแก้ปัญหาอย่างสร้างสรรค์ ถูกต้องเหมาะสม และมีคุณธรรม และในมาตรฐานการเรียนรู้และตัวชี้วัดกลุ่มสาระการเรียนรู้คณิตศาสตร์ วิทยาศาสตร์ และสาระภูมิศาสตร์ ในกลุ่มสาระการเรียนรู้สังคมศึกษา ศาสนา และวัฒนธรรม (ฉบับปรับปรุง พ.ศ. 2560) ตามหลักสูตรแกนกลางการศึกษาขั้นพื้นฐาน พุทธศักราช 2551 เน้นการสอนนักเรียนให้มีสมรรถนะทางเทคโนโลยี ต้องออกแบบการเรียนรู้ให้นักเรียนมีความรู้ ความเข้าใจ ใช้ความรู้และทักษะทางด้านวิทยาศาสตร์ คณิตศาสตร์ และศาสตร์อื่น ๆ เพื่อแก้ปัญหาหรือพัฒนางานอย่างมีความคิดสร้างสรรค์ อีกทั้งมีความความเข้าใจในการใช้ที่เหมาะสม เลือกใช้เทคโนโลยีในทางสร้างสรรค์ต่อชีวิต สังคม สิ่งแวดล้อม มีส่วนร่วมในการจัดการเทคโนโลยีที่ยั่งยืน และมีคุณธรรม จริยธรรมในการใช้งานด้วย นอกจากนี้ คุณาธิป จำปานิล (2563, หน้า 116 - 127) ได้ทำวิจัยเรื่อง แนวทางการสร้างความ เป็นพลเมืองดิจิทัลของนักเรียนระดับมัธยมศึกษา ผลการวิจัยพบว่า นักเรียนควรมีทักษะการใช้ดิจิทัล เช่น การใช้โปรแกรมคอมพิวเตอร์เพื่อสร้างผลงานและประมวลผล การเข้าถึงอินเทอร์เน็ต การเลือกเว็บไซต์เพื่อสืบค้น ข้อมูลที่สนใจและเป็นประโยชน์ต่อการเรียนรู้ สามารถกลั่นกรองสาระสำคัญ ประเมินความน่าเชื่อถือของข้อมูลโดยใช้ การคิดวิเคราะห์และคิดอย่างมีวิจารณญาณ เลือกใช้เครือข่ายสังคมออนไลน์ เพื่ออำนวยความสะดวกในการติดต่อกับ บุคคลอื่น เช่น Facebook Line จดหมายอิเล็กทรอนิกส์ นำองค์ความรู้มาสร้างสรรค์นวัตกรรมที่ช่วยอำนวยความสะดวก ในชีวิตและเป็นประโยชน์

3. ระดับการศึกษาดูมศึกษา การศึกษาระดับอุดมศึกษาเป็นกลุ่มคนในช่วง Generation Z ที่เกิด เติบโต และใช้ชีวิตอยู่ท่ามกลางช่วงเวลาแห่งเทคโนโลยีดิจิทัล จึงมีความจำเป็นอย่างยี่งที่จะต้องเตรียมความพร้อมให้กับ พลเมืองกลุ่มนี้ให้มีความเป็นพลเมืองดิจิทัลที่สามารถใช้ประโยชน์จากเทคโนโลยีดิจิทัลได้อย่างเหมาะสม มีความ รับผิดชอบ ใช้ในลักษณะที่เกิดประโยชน์ ปลอดภัยทั้งต่อตนเองและไม่ก่อให้เกิดผลกระทบที่ร้ายแรงต่อผู้อื่น รวมถึง สามารถรับมือกับผลกระทบจากภัยออนไลน์ที่เกิดขึ้นต่อตนเองได้ จากงานวิจัยของ วรณกร พรประเสริฐ, เทียมจันทร์ พานิชย์ผลินไชย, ปกรณ์ ประจัญบาน, และน้ำทิพย์ อองอาจวานิชย์ (2562, หน้า 217 - 234) ได้ศึกษาเรื่อง ความเป็น พลเมืองดิจิทัลของนิสิตนักศึกษาระดับปริญญาตรีในสถาบันอุดมศึกษาของรัฐ พบว่า ความเป็นพลเมืองดิจิทัลของนิสิต นักศึกษาระดับปริญญาตรี ในสถาบันอุดมศึกษาของรัฐ ส่วนใหญ่อยู่ในระดับต่ำ ทั้งนี้เป็นเพราะกลุ่มนิสิตนักศึกษาเหล่านี้ อยู่ในสภาพแวดล้อมไปด้วยเทคโนโลยีดิจิทัล โดยเฉพาะสมาร์ทโฟน และสื่อโซเชียลมีเดีย หรืออาจกล่าวได้ว่า เทคโนโลยีดิจิทัลได้กลายเป็นส่วนหนึ่งในการดำเนินชีวิตของนิสิตนักศึกษาไปแล้ว ประกอบกับการใช้งานผ่าน เทคโนโลยีดิจิทัลนั้นรวดเร็วเพียงปลายนิ้วสัมผัสบนสมาร์ทโฟน ทำให้เกิดปัญหาต่าง ๆ ตามมาไม่ว่าจะเป็นการกลั่น แก่ล้างทางไซเบอร์ (Cyberbullying) การหลงเชื่อโฆษณาชวนเชื่อ การด่าทอกันในโลกออนไลน์และนำมาซึ่งปัญหาการ ทะเลาะวิวาทกันในชีวิตจริง อีกทั้งอิทธิพลของเทคโนโลยีดิจิทัลทำให้เกิดสังคมก้มหน้า ปฏิสัมพันธ์ระหว่างครอบครัว และครอบครัวน้อยลง การรับรู้เรื่องราวจากสังคมภายนอกเพิ่มมากขึ้นซึ่งนั้นส่งผลต่อการใช้ชีวิต กระบวนการคิด ภาวะทางอารมณ์ และการยับยั้งชั่งใจ ด้วยสาเหตุเหล่านี้จึงทำให้นิสิตนักศึกษามีความเป็นพลเมืองดิจิทัลในระดับที่ต่ำ

กว่าที่พึงประสงค์ ดังนั้นนิสิตนักศึกษาควรเรียนรู้ว่าจะใช้ประโยชน์จากเทคโนโลยีดิจิทัลอย่างไรจึงจะปกป้องตนเองจากความเสี่ยงต่าง ๆ ได้อย่างเหมาะสม เป็นไปตามแนวคิดของการขยายตัวของเทคโนโลยีดิจิทัลอย่างไร้ขีดจำกัด

บทสรุป

การเป็นพลเมืองดิจิทัลที่มีมิติด้านการมีส่วนร่วมทางการเมืองและสังคม เป็นรากฐานสำคัญของการปกครองระบอบประชาธิปไตย พลเมืองดิจิทัลควรที่จะต้องตระหนักและได้เรียนรู้ว่าจะใช้ประโยชน์จากเทคโนโลยีดิจิทัลและปกป้องตนเองจากความเสี่ยงต่าง ๆ รวมทั้งรู้จักเคารพสิทธิหน้าที่ของตนเอง และมีความรับผิดชอบต่อสังคมในโลกสมัยใหม่ ไปจนถึงเข้าใจผลกระทบของเทคโนโลยีดิจิทัลที่มีต่อสังคมได้เป็นอย่างดี ในระดับการศึกษาควรมีการส่งเสริมการมีส่วนร่วมในกิจกรรมทางการเมืองการปกครองในระบบประชาธิปไตย ด้วยรูปแบบที่สอดคล้องกับโลกยุคดิจิทัลที่มีการเข้าถึงข่าวสารทุกส่วนได้อย่างรวดเร็ว มีหลักสูตรความเป็นพลเมืองดิจิทัลที่สามารถให้ผู้เรียนในระดับต่าง ๆ ใช้ประโยชน์จากเทคโนโลยีดิจิทัลได้อย่างเหมาะสม ส่งเสริมแนวทางการพัฒนาตน การเป็นสมาชิกที่ดีของครอบครัว การเป็นสมาชิกที่ดีของโรงเรียน การเป็นสมาชิกที่ดีของชุมชน รวมถึงเป็นพลเมืองดีของประเทศชาติและสังคมโลกได้อย่างสมบูรณ์แบบ ทั้งนี้ในส่วนของภาครัฐควรมีการออกแบบช่องทางให้ประชาชนเข้ามามีส่วนร่วมทางการเมืองและสังคมให้มากยิ่งขึ้น เพื่อให้การบริหารงานของภาครัฐสามารถตอบสนองตรงตามความต้องการของประชาชน เพื่อสร้างการเปลี่ยนแปลงทางการเมืองและสังคมในระบอบประชาธิปไตยในเชิงบวกต่อไป

เอกสารอ้างอิง

- กระทรวงศึกษาธิการ. (2551). **หลักสูตรแกนกลางการศึกษาขั้นพื้นฐานพุทธศักราช 2551**. กรุงเทพมหานคร: กระทรวงศึกษาธิการ.
- คุณาธิป จำปานิล. (2563, มกราคม - มิถุนายน). แนวทางการสร้างความเป็นพลเมืองดิจิทัลของนักเรียนระดับมัธยมศึกษา. **วารสารบริหารการศึกษา มหาวิทยาลัยขอนแก่น, 16(1)**, 116-127.
- ชนิพรรณ จาติเสถียร. (2560). **การใช้สื่อเทคโนโลยีสำหรับเด็กปฐมวัย**. กรุงเทพมหานคร: สมาคมอนุบาลศึกษาแห่งประเทศไทยในพระบรมราชูปถัมภ์พระบาทสมเด็จพระเทพรัตนราชสุดาสยามบรมราชกุมารี.
- นลินี ทองประเสริฐ. (2555, กรกฎาคม - ธันวาคม). บทบาทของสังคมออนไลน์ต่อสำนักทางการเมืองของนิสิตนักศึกษา มหาวิทยาลัยในภาคตะวันออกเฉียงเหนือตอนล่าง. **วารสาร มจร.วิชาการ, 16(31)**, 65-76.
- นิชคุณ ตูवलางกูร. (2561, มกราคม - เมษายน). การเคลื่อนไหวทางสังคมด้านการเมืองในยุคดิจิทัล: กรณีศึกษาการคัดค้านร่างพระราชบัญญัตินิรโทษกรรม และการต่อต้านระบบชิงเกล็ดเว่ย. **วารสารศาสตร์, 11(1)**, 93-94.
- นุกูล ชื่นพัก, วรลักษณ์ ลลิตศศิวิมล, อับดุลเราะมัน มอลอ, และสามารถ วราดิศัย. (2562). การใช้สื่อสังคมออนไลน์ในการสื่อสารทางการเมืองและการตัดสินใจเลือกตั้งของนักศึกษาระดับอุดมศึกษาในจังหวัดสงขลา. ใน **การประชุมมหาดใหญ่วิชาการระดับชาติและนานาชาติ ครั้งที่ 10 วันที่ 12 - 13 กรกฎาคม 2562** (หน้า 921 - 929). สงขลา: มหาวิทยาลัยมหาดใหญ่.
- ปิยะชาติ อิศรภักดี. (2559). **Branding 4.0 (การสร้างชื่อตราผลิตภัณฑ์เครื่องหมายการค้าชื่อการค้าชื่อตราผลิตภัณฑ์)**. มหาวิทยาลัยกรุงเทพ: อมรินทร์ฮาวทู.
- มานิจ สุขสมจิตร. (2558, เมษายน). ความเป็นพลเมืองในระบบประชาธิปไตย. **รัฐธรรมนูญฉบับปฏิรูปเป็นอย่างไร, 1(7)**, 9 - 14.
- รัฐกร ชนะวงศ์. (2563). **ประชาธิปไตยดิจิทัลกับการมีส่วนร่วมทางการเมือง**. สืบค้น กุมภาพันธ์ 2, 2564, จาก <http://www.polsci.tu.ac.th/direk/view.aspx?id=478>.
- วรพจน์ วงศ์กิจรุ่งเรือง. (2561). **คู่มือพลเมืองดิจิทัล**. กรุงเทพมหานคร: สำนักงานส่งเสริมเศรษฐกิจดิจิทัล กระทรวงดิจิทัลเพื่อเศรษฐกิจและสังคม.
- วรรณกร พรประเสริฐ, เทียมจันทร์ พานิชย์ผลินไชย, ปกรณ์ ประจัญบาน, และน้ำทิพย์ องอาจวานิชย์. (2563, กรกฎาคม - กันยายน). การพัฒนาแบบวัดและเกณฑ์ปกติความเป็นพลเมืองดิจิทัลของนิสิตนักศึกษาในสถาบันอุดมศึกษา. **วารสารศึกษาศาสตร์ มหาวิทยาลัยนเรศวร, 22(3)**, 217 - 234.
- วีระ เลิศสมพร. (2563). ประชาธิปไตยอิเล็กทรอนิกส์: เสริมสร้างหรืออุดหนุน. **วารสารรัฐศาสตร์และรัฐประศาสนศาสตร์ มหาวิทยาลัยเชียงใหม่, 7(1)**, 138-160.

สำนักงานเลขาธิการสภาการศึกษา กระทรวงศึกษาธิการ. (2557). **แผนแม่บทเทคโนโลยีสารสนเทศ**

และการสื่อสารเพื่อการศึกษา กระทรวงศึกษาธิการ พ.ศ. 2554-2556. กรุงเทพมหานคร:
กระทรวงศึกษาธิการ.

โสภิตา วีรกุลเทวัญ. (2561). **เท่าทันสื่อ: อำนาจในมือพลเมืองดิจิทัล.** กรุงเทพมหานคร: มูลนิธิส่งเสริม
สื่อเด็กและเยาวชน สถาบันสื่อเด็กและเยาวชน.

อนุรัตน์ อนันทนาธร, เอกวิทย์ มณีธร, และธีระ กุลสวัสดิ์. (2555, พฤษภาคม - สิงหาคม). แบบจำลองความรู้
ความเข้าใจทางการเมือง ความโน้มเอียงทางการเมืองและการมีส่วนร่วมทางการเมืองของนักศึกษา
สถาบันการศึกษาในเขตพื้นที่ภาคตะวันออกเฉียงเหนือของประเทศไทย. **วารสารการเมือง การบริหาร และ
กฎหมาย, 4(2), 233-258.**

อุมาภรณ์ บุพไชย. (2561, พฤษภาคม - สิงหาคม). การพัฒนาสู่เมืองอัจฉริยะ: บทบาทของสื่อออนไลน์
ในการประสานการมีส่วนร่วมในงานผังเมือง. **Veridian E-Journal Silpakorn University, 11(2),**
3113 – 3130.

เอกชัย กี่สุขพันธ์. (2559). **การบริหารสถานศึกษายุคดิจิทัล (School Management in Digital Era).**
สืบค้นเมื่อ กุมภาพันธ์ 12, 2564, จาก [https://www.trueplookpanya.com/knowledge/
content/52232/-edu-teaartedu-teaart-teaartdir](https://www.trueplookpanya.com/knowledge/content/52232/-edu-teaartedu-teaart-teaartdir).

Gerodimos, R. (2005, November - December). Democracy and the Internet: Access, Engagement
and Deliberation. **Systematics, Cybernetics and Informatics, 3(6), 26-31.**

Hale, M., Musso, J., & Weare, C. (1999). Developing Digital Democracy: Evidence from
California Municipal Web Pages. In B.N. Hague & B.D.Loader (Eds.).
Digital Democracy: Discourse and Decision Making in The Information Age.
London: Routledge.

International Society for Technology in Education. (2016). **Digital Citizenship.** Retrieved
February, 2021, from <https://www.iste.org/learn/digital-citizenship>.

Kenneth L. Hacker., & Dijk, J.V. (2000). **Digital Democracy Issues of Theory and Practice.**
London: SAGE Publications.

Mouffe, C. (2005). **On the Political.** Abingdon: Routledge.

Netsafe New Zealand. (2015). **Digital Citizenship on New Zealand School; Overview.**
Retrieved February 12, 2021, from [https://netsafe.org.nz/wp-content/uploads/2015/
09/Digital_Citizenship_in_New_Zealand_Schools_Overview.pdf](https://netsafe.org.nz/wp-content/uploads/2015/09/Digital_Citizenship_in_New_Zealand_Schools_Overview.pdf).

Papacharissi, Z. A. (2010). **A Private Sphere: Democracy in a Digital Age.** London: Cambridge
Polity Press.

- Ribble. (2011). **Digital Citizenship in School** (2nd Ed). Eugene, Oregon: The International Society for Technology in Education.
- Rogow. (2002). **ABCs of Media Literacy: What Can Pre-Schoolers Learn?**. Retrieved February 2, 2021, from <http://www.medialit.org/reading-room/abcs-media-literacy-what-can-pre-schoolers-learn>.
- Single Gateway. (2558). **แจกแค็ตล็อก “ซิงเกิล เกตเวย์”**. Retrieved February 12, 2021, from https://thaipublica.org/jabted_issue/%E0%B9%81%E0%B8%88%E0%B8%87%E0%B9%81%E0%B8%84%E0%B9%88%E0%B8%A8%E0%B8%B6%E0%B8%81%E0%B8%A9%E0%B8%B2-%E0%B8%8B%E0%B8%B4%E0%B8%87%E0%B9%80%E0%B8%81%E0%B8%B4%E0%B8%A5-%E0%B9%80%E0%B8%81%E0%B8%95/.
- Winston, D. (2004). **Digital Democracy and the New Age of Reason**. in Henry Jenkins and David Thorburn (eds.), *Democracy and New Media*, Cambridge: MIT Press.

