หัวข้อการพัฒนา :

ความฉลาดทางดิจิทัล Digital Intelligence

สรุปสาระสำคัญ

ความฉลาดทางด้านดิจิทัล ประกอบด้วยทักษะ 8 ข้อ ได้แก่ 1) Digital Citizen Identity ทักษะในการรักษาอัตลักษณ์ที่ดีของตนเอง เป็นความสามารถในการสร้างและบริหารจัดการอัตลักษณ์ที่ดีของตนเองไว้ได้อย่างดีทั้งในโลกออนไลน์และโลกความจริง 2) Critical Thinking ทักษะการคิดวิเคราะห์มีวิจารณญาณที่ดี เป็นความสามารถในการวิเคราะห์แยกแยะระหว่างข้อมูลที่ถูกต้องและข้อมูลที่ผิด 3) Cybersecurity Management ทักษะในการรักษาความปลอดภัยของตนเองในโลกไซเบอร์ เป็นความสามารถในการป้องกันข้อมูลด้วยการสร้างสรรค์ระบบความปลอดภัยที่เข้มแข็ง 4) Privacy Management ทักษะในการรักษาข้อมูลส่วนตัว มีดุลพินิจในการรักษาข้อมูลส่วนตัว โดยเฉพาะการแชร์ข้อมูลออนไลน์เพื่อป้องกันความเป็นส่วนตัวทั้งของตนเองและผู้อื่น 5) Screen Time Management ทักษะในการจัดสรรเวลาหน้าจอ เป็นความสามารถในการบริหารเวลาในการใช้อุปกรณ์ยุคดิจิทัล รวมไปถึงการควบคุมเพื่อให้เกิดความสมดุลระหว่างโลกออนไลน์และโลกภายนอก 6) Digital Footprints ทักษะในการบริหารจัดการข้อมูลที่ผู้ใช้งานมีการทิ้งไว้บนโลกออนไลน์ เป็นความสามารถในการเข้าใจธรรมชาติของการใช้ชีวิตในโลกดิจิทัลว่าจะหลงเหลือร่องรอย ข้อมูลทิ้งไว้เสมอ รวมไปถึงเข้าใจผลลัพธ์ที่อาจเกิดขึ้น เพื่อการดูแลสิ่งเหล่านี้อย่างมีความรับผิดชอบ 7) Cyberbullying Management ทักษะในการรับมือกับการกลั่นแกล้งบนโลกออนไลน์ เป็นความสามารถในการรับรู้ และรับมือการคุกคาม ข่มขู่บนโลกออนไลน์ได้อย่างชาญฉลาด 8) Digital Empathy ทักษะการใช้เทคโนโลยีอย่างมีจริยธรรม มีดุลพินิจในการบริหารจัดการข้อมูลส่วนตัว โดยเฉพาะการแชร์ข้อมูลออนไลน์เพื่อป้องกันความเป็นส่วนตัวทั้งของตนเองและผู้อื่น

โลกดิจิทัล คือ พื้นที่ในการพูดคุยแลกเปลี่ยนประสบการณ์ พื้นที่ในการซื้อ-ขายสินค้า ทำธุรกรรม เฉพาะสมาชิกที่เป็นผู้คน หรือพลเมืองดิจิทัลเท่านั้น ความแตกต่างของการค้นหาและเข้าถึงสิ่งที่ต้องการระหว่างโลกดิจิทัลกับโลกความจริง คือ โลกดิจิทัลสามารถเข้าถึงได้สะดวกกว่าด้วยอุปกรณ์พกพา และนำสื่อมาใช้ได้ง่าย สะดวกทุกที่ทุกเวลา แต่โลกความจริงนั้นมีข้อจำกัดในการการเข้าถึง ต้องเดินทางไปยังที่เก็บข้อมูลหรือต้องรอข่าวสารจากหนังสือพิมพ์ สำหรับการพูดคุย ติดต่อกับผู้คนที่ไม่ค่อยได้พบกัน โลกดิจิทัลสามารถทำได้อย่างรวดเร็ว ส่งข้อความในแอพพลิเคชั่น หรือหากมีเรื่องด่วนสามารถโทรด้วยภาพและเสียง ส่วนในโลกความจริงต้องรอให้ว่างตรงกัน ต้องอยู่ในสถานที่เดียวกัน และมีข้อจำกัดในการพูดคุย ในส่วนของการเผยแพร่สื่อ เนื้อหา และบอกเล่าประสบการณ์ โลกดิจิทัลสามารถใช้โซเชียลมีเดียโพสต์แบ่งปันความรู้สึก และเผยแพร่รูปภาพ วีดีโอที่เป็นประโยชน์กับผู้อ่าน ส่วนโลกความจริง อาจจะจำกัดการเผยแพร่ด้วยการบอกเล่า และรับรู้ได้แค่บุคคลใกล้ชิด เช่น ครอบครัว เพื่อน

มารยาทในโลกดิจิทัล สิ่งที่ควรทำ ได้แก่ ใส่ใจและให้เกียรติไม่ต่างจากโลกความจริง แบ่งปันสิ่งดีๆ และสร้างสรรค์ ตรวจสอบการส่งข้อมูลให้ตรงกับกลุ่ม และปฏิบัติตามกฎออนไลน์ สิ่งที่ไม่ควรทำ ได้แก่ การแสดงความคิดเห็นด้วยถ้อยคำรุนแรง แสดงอารมณ์ขันที่หมิ่นเหม่เสียดสี ส่งต่อข้อมูลที่เราไม่แน่ใจว่าเป็นความจริง และใช้โซเชียลมีเดียในการให้ร้ายผู้อื่น

อัตลักษณ์ดิจิทัล คือ อัตลักษณ์ดิจิทัลที่เป็นข้อมูลเดียวกับโลกความจริง ได้แก่ ชื่อ-นามสกุล รูปภาพประจำตัว วันเดือนปีเกิด เลขประจำตัวประชาชน หมายเลขบัตรเครดิตหรือบัญชีธนาคาร อัตลักษณ์ในโลกดิจิทัล คือ อัตลักษณ์ที่เกิดจากกิจกรรมบนโลกดิจิทัล ได้แก่ บัญชีและรหัสผ่าน สถานที่ที่เช็กอิน พฤติกรรมและประวัติ การค้นหาข้อมูล การกดถูกใจ เนื้อหา ข้อความ กลุ่มหรือสังคม เพื่อนหรือบุคคลหรือองค์กร

ผลจากการสร้างอัตลักษณ์ดิจิทัลในทางบวก ได้แก่ ผู้คนจดจำเราในทางที่ดี สร้างความสัมพันธ์ที่ดีกับคนรอบตัว เปิดโอกาสมากมาย และอยู่ในสังคมดิจิทัลที่น่าอยู่ สำหรับผลจากการสร้างอัตลักษณ์ดิจิทัลในทางลบ ได้แก่ ผู้คนจดจำเราในทางที่ไม่ดี ความสัมพันธ์ที่ไม่ดี ถูกระรานในโลกดิจิทัล (ผู้คนมุ่งร้าย) ถูกโจรกรรมทางดิจิทัล เสียโอกาสในหน้าที่การงาน และส่งผลต่อสภาพจิตใจ

กฎหมายที่เกี่ยวข้องกับสิทธิและความเป็นส่วนตัวในโลกดิจิทัล ประกอบด้วย 1) กฎหมาย Personal Data Protection Act (PDPA) คือ กฎหมายคุ้มครองข้อมูลส่วนบุคคล โดยระบุให้องค์กรหรือหน่วยงานเก็บข้อมูลส่วนบุคคลของประชาชนไม่ว่าจะเป็นบริษัทเอกชน หรือหน่วยงานภาครัฐ ต้องไม่นำข้อมูลส่วนตัวของเราไปใช้โดยที่เราไม่ยินยอม กฎหมายยังคุ้มครองไปถึงข้อมูลที่มีความอ่อนไหว (Sensitive Data) เช่น เชื้อชาติ เผ่าพันธุ์ ความเชื่อ ศาสนา ความเห็นทางการเมือง พฤติกรรมทางเพศ และอื่นๆ ทั้งหมด โดยมีโทษ แบ่งออกเป็น โทษทางอาญา จำคุกไม่เกิน 1 ปี และปรับสูงสุด 1 ล้านบาท โทษทางแพ่ง จ่ายสินไหมไม่เกิน 2 เท่าของสินไหมที่แท้จริง และโทษทางปกครอง ปรับไม่เกิน 5 ล้านบาท และ 2) พ.ร.บ. ว่าด้วยการกระทำความผิดเกี่ยวกับคอมพิวเตอร์ ปี 2550 และ 2560 ได้แก่ การแก้ไข ดัดแปลง หรือทำให้ข้อมูลผู้อื่นเสียหาย (มาตรา 9-10 จำคุกไม่เกิน 5 ปี ปรับไม่เกิน 1 แสนบาทหรือทั้งจำทั้งปรับ) การส่งข้อมูลหรืออีเมลก่อกวนผู้อื่นหรือส่งอีเมลสแปม (มาตรา 11 โทษจำคุกไม่เกิน 2 ปี ปรับไม่เกิน 4 หมื่นบาท หรือทั้งจำทั้งปรับ) และนำข้อมูลที่ผิด พ.ร.บ. เข้าสู่ระบบคอมพิวเตอร์ (มาตรา 14 จำคุกไม่เกิน 3 ปี ปรับไม่เกิน 6 แสนบาท หรือทั้งจำทั้งปรับ)

การนำความรู้ไปใช้ประโยชน์

สามารถนำความรู้ที่เกี่ยวข้องกับทักษะด้านดิจิทัลต่างๆ รวมถึงเรื่องมารยาทในโลกดิจิทัล ว่าสิ่งใดควรทำและสิ่งใดไม่ควรทำเพื่อมาปรับใช้ รวมทั้งได้รับความรู้ด้านกฎหมายที่เกี่ยวข้องกับสิทธิและความเป็นส่วนตัวในโลกดิจิทัล เพื่อใช้เป็นแนวทางในการปฏิบัติต่อไป