# การรู้เท่าทันดิจิทัลและการคิดเชิงวิพากษ์ในยุคข้อมูลล้นเกิน
# Digital Literacy and Critical Thinking in the Age of Information Overload

**คังซ่งติง**

**Kang Songting**

คณะสาธารณสุขศาสตร์และสิ่งแวดล้อม, มหาวิทยาลัยหัวเฉียวเฉลิมพระเกียรติ, สมุทรปราการ 10540

Faculty of Public Health and Environment, Huachiew Chalermprakiat University, Samut Prakan 10540

*Corresponding author E-mail: KangSongting@gmail.com

**Received:** *16January2024,* **Revised:** *10 February2024,* **Accepted:** *27 March2024*

## บทคัดย่อ

บทความวิชาการนี้มุ่งศึกษาความสัมพันธ์ระหว่างการรู้เท่าทันดิจิทัล (Digital Literacy) และการคิดเชิงวิพากษ์ (Critical Thinking) ในฐานะสมรรถนะสำคัญที่มนุษย์จำเป็นต้องพัฒนาเพื่อดำรงชีวิตอย่างมีประสิทธิภาพในยุคข้อมูลล้นเกิน (Information Overload) ซึ่งเป็นลักษณะเด่นของโลกในศตวรรษที่ 21 บทความนำเสนอกรอบแนวคิดที่ผสมผสานทฤษฎีการรู้สารสนเทศของ American Library Association ทฤษฎีการคิดเชิงวิพากษ์ของ Paul และ Elder รูปแบบการรู้ดิจิทัลของ Eshet-Alkalai และแนวคิดการรู้เท่าทันสื่อของ Potter มาวิเคราะห์ร่วมกัน ผลการวิเคราะห์ชี้ให้เห็นว่าการรู้เท่าทันดิจิทัลและการคิดเชิงวิพากษ์มิใช่ทักษะที่แยกจากกัน แต่เป็นสมรรถนะที่เสริมซึ่งกันและกันและต้องพัฒนาควบคู่กันไป บทความยังนำเสนอแนวทางปฏิบัติสำหรับสถาบันการศึกษาและองค์กรในการพัฒนาสมรรถนะเหล่านี้อย่างเป็นระบบและยั่งยืนในบริบทสังคมไทย

**คำสำคัญ:** การรู้เท่าทันดิจิทัล, การคิดเชิงวิพากษ์, ข้อมูลล้นเกิน, ข่าวปลอม, สมรรถนะศตวรรษที่ 21

## Abstract

This academic article examines the relationship between digital literacy and critical thinking as essential competencies that individuals must develop to navigate effectively in the age of information overload, a defining characteristic of twenty-first century life. The article integrates the American Library Association framework for information literacy, Paul and Elder's critical thinking model, Eshet-Alkalai's digital literacy framework, and Potter's media literacy theory to conduct a comprehensive analysis. Findings indicate that digital literacy and critical thinking are not separate skills but mutually reinforcing competencies that must be developed together. The article further proposes practical guidelines for educational institutions and

organizations to systematically and sustainably cultivate these competencies within the Thai social context, equipping citizens with the tools necessary to evaluate information responsibly, resist manipulation, and participate constructively in democratic digital society.

**Keywords:** Digital Literacy, Critical Thinking, Information Overload, Fake News, 21st Century Competencies

## บทนำ

ในยุคที่อินเทอร์เน็ตและโซเชียลมีเดียแทรกซึมเข้าสู่ทุกมิติของชีวิตมนุษย์อย่างไม่มีวันหวนกลับ ปริมาณข้อมูลที่มนุษย์ต้องรับมือในแต่ละวันได้เพิ่มขึ้นอย่างไม่เคยมีมาก่อนในประวัติศาสตร์ IBM รายงานว่าในปี ค.ศ. 2025 โลกสร้างข้อมูลใหม่มากกว่า 463 เอกซะไบต์ต่อวัน ซึ่งมากกว่าข้อมูลทั้งหมดที่มนุษยชาติสร้างจนถึงปี ค.ศ. 2003 ถึงหลายเท่า ในบริบทเช่นนี้ ปัญหาไม่ได้อยู่ที่การขาดแคลนข้อมูลอีกต่อไป แต่อยู่ที่ความสามารถในการกลั่นกรอง ประเมิน และใช้ประโยชน์จากข้อมูลที่ถาโถมเข้ามาอย่างไม่หยุดหย่อน ซึ่งต้องการทักษะที่เรียกว่าการรู้เท่าทันดิจิทัลและการคิดเชิงวิพากษ์ในระดับที่สูงกว่าที่เคยจำเป็นในประวัติศาสตร์ที่ผ่านมา

ปัญหาที่เกิดจากการขาดทักษะเหล่านี้มีผลกระทบที่จับต้องได้และรุนแรงในสังคมร่วมสมัย การแพร่กระจายของข่าวปลอม (Fake News) และข้อมูลบิดเบือน (Misinformation) ได้ก่อให้เกิดความเสียหายทั้งในระดับปัจเจกบุคคลและสังคมในวงกว้าง ตั้งแต่การตัดสินใจด้านสุขภาพที่ผิดพลาดจากข้อมูลทางการแพทย์ที่เป็นเท็จ ไปจนถึงการโน้มน้าวความเชื่อทางการเมืองผ่านการปฏิบัติการข้อมูลข่าวสาร (Information Operations) ที่ซับซ้อน การศึกษาของ MIT ในปี ค.ศ. 2018 พบว่าข่าวปลอมบนทวิตเตอร์แพร่กระจายได้เร็วกว่าและกว้างกว่าข่าวจริงถึง 6 เท่า เพราะเนื้อหาที่สร้างอารมณ์ความรู้สึกรุนแรงและความประหลาดใจมีแนวโน้มถูกแชร์มากกว่าเนื้อหาที่ถูกต้องแต่น่าเบื่อ ซึ่งสะท้อนให้เห็นว่าความลำเอียงของจิตใจมนุษย์ (Cognitive Biases) เป็นช่องโหว่สำคัญที่ผู้ไม่หวังดีสามารถใช้ประโยชน์ได้อย่างเป็นระบบ

บทความนี้จึงมุ่งวิเคราะห์องค์ประกอบสำคัญของการรู้เท่าทันดิจิทัลและการคิดเชิงวิพากษ์ รวมถึงความสัมพันธ์ระหว่างทักษะทั้งสอง โดยนำเสนอกรอบแนวคิดเชิงบูรณาการที่สามารถนำไปประยุกต์ใช้ได้ในบริบทการศึกษาและการทำงานของไทย บทความครอบคลุม 5 ประเด็นหลัก ได้แก่ นิยามและกรอบแนวคิดของการรู้เท่าทันดิจิทัล ทฤษฎีการคิดเชิงวิพากษ์และการประยุกต์ใช้ ปรากฏการณ์ข้อมูลล้นเกินและผลกระทบต่อกระบวนการคิด กลยุทธ์การพัฒนาทักษะทั้งสองอย่างบูรณาการ และแนวทางการนำไปสู่การปฏิบัติในระบบการศึกษาไทย ทั้งนี้ด้วยเป้าหมายสูงสุดคือการสร้างพลเมืองดิจิทัลที่มีสติปัญญา ไม่ตกเป็นเหยื่อของการบิดเบือนข้อมูล และสามารถมีส่วนร่วมในสังคมประชาธิปไตยอย่างสร้างสรรค์

ความสำคัญของประเด็นนี้สำหรับสังคมไทยโดยเฉพาะนั้นสูงมาก เนื่องจากประเทศไทยติดอันดับต้นๆ ของโลกในด้านการใช้งานโซเชียลมีเดีย โดยมีผู้ใช้งานอินเทอร์เน็ตมากกว่า 61 ล้านคน หรือร้อยละ 87 ของประชากร และใช้เวลาบนโซเชียลมีเดียเฉลี่ยกว่า 3 ชั่วโมงต่อวัน (Datareportal, 2024) ขณะที่การศึกษาในระบบยังไม่ได้บูรณาการทักษะการคิดเชิงวิพากษ์และการรู้เท่าทันดิจิทัลเข้าสู่หลักสูตรอย่างจริงจังและเป็น

ระบบ ส่งผลให้ประชาชนจำนวนมากเสี่ยงต่อการรับและแพร่กระจายข้อมูลที่ผิดพลาดโดยไม่รู้ตัว การแก้ไขปัญหานี้จึงต้องการการดำเนินการอย่างเร่งด่วนและครอบคลุมทุกระดับของสังคม

## 1. นิยามและกรอบแนวคิดของการรู้เท่าทันดิจิทัล

การรู้เท่าทันดิจิทัล (Digital Literacy) เป็นแนวคิดที่พัฒนาขึ้นและขยายความหมายออกไปอย่างต่อเนื่องตามการเปลี่ยนแปลงของเทคโนโลยี Paul Gilster ผู้บัญญัติศัพท์คำนี้ในปี ค.ศ. 1997 นิยามว่าเป็น "ความสามารถในการเข้าใจและใช้ข้อมูลในรูปแบบดิจิทัลจากแหล่งข้อมูลที่หลากหลาย" แต่นิยามนี้ถูกวิจารณ์ว่าแคบเกินไปในยุคปัจจุบัน Eshet-Alkalai (2004) พัฒนากรอบแนวคิดที่ครอบคลุมมากขึ้น โดยระบุว่าการรู้เท่าทันดิจิทัลประกอบด้วยสมรรถนะ 5 มิติ ได้แก่ การรู้ภาพ (Photo-Visual Literacy) การรู้การสืบค้น (Information Literacy) การรู้สาขา (Branch Literacy) การรู้สังคม-อารมณ์ (Socio-Emotional Literacy) และการรู้การสร้างใหม่ (Re-authoring Literacy) ซึ่งทักษะเหล่านี้ต้องทำงานร่วมกันอย่างบูรณาการเพื่อให้บุคคลสามารถดำรงชีวิตในสภาพแวดล้อมดิจิทัลได้อย่างมีประสิทธิภาพและปลอดภัย

European Commission ได้กำหนดกรอบสมรรถนะดิจิทัลสำหรับพลเมือง (DigComp 2.2) ในปี ค.ศ. 2022 ซึ่งระบุสมรรถนะดิจิทัล 5 ด้านหลักที่พลเมืองในยุคดิจิทัลต้องมี ประกอบด้วย การรู้สารสนเทศและข้อมูล (Information and Data Literacy) การสื่อสารและการทำงานร่วมกัน (Communication and Collaboration) การสร้างเนื้อหาดิจิทัล (Digital Content Creation) ความปลอดภัย (Safety) และการแก้ปัญหา (Problem-Solving) สมรรถนะแต่ละด้านมีการกำหนดระดับความสามารถตั้งแต่ผู้เริ่มต้นจนถึงผู้เชี่ยวชาญ ทำให้สามารถนำไปออกแบบการเรียนรู้และประเมินผลได้อย่างเป็นระบบ กรอบนี้ถูกนำไปใช้ในหลายประเทศในยุโรปและเป็นต้นแบบที่น่าสนใจสำหรับการพัฒนาหลักสูตรดิจิทัลในประเทศไทย

ในบริบทการศึกษา UNESCO (2018) นำเสนอกรอบการรู้เท่าทันสื่อและสารสนเทศ (Media and Information Literacy: MIL) ซึ่งรวมการรู้เท่าทันสื่อ การรู้สารสนเทศ และการรู้ดิจิทัลเข้าด้วยกันเป็นองค์รวม โดยมีศูนย์กลางอยู่ที่การพัฒนาความสามารถของบุคคลในการเข้าถึง วิเคราะห์ ประเมิน สร้าง และแสดงออกผ่านสื่อและเทคโนโลยีดิจิทัลอย่างมีวิจารณญาณ กรอบ MIL เน้นว่าทักษะเหล่านี้ไม่ใช่ทักษะเทคนิคเพียงอย่างเดียว แต่ต้องการทักษะการคิดขั้นสูง ทักษะทางสังคม และความตระหนักด้านจริยธรรมควบคู่กัน ซึ่งทำให้การรู้เท่าทันดิจิทัลในความหมายที่ครบถ้วนต้องบูรณาการกับการคิดเชิงวิพากษ์อย่างแยกไม่ออก

สำหรับบริบทไทย สำนักงานคณะกรรมการดิจิทัลเพื่อเศรษฐกิจและสังคมแห่งชาติ (ONDE) ได้กำหนดกรอบสมรรถนะดิจิทัลสำหรับประชาชน ซึ่งครอบคลุม 4 ด้านหลัก ได้แก่ การใช้ (Use) การเข้าใจ (Understand) การสร้าง (Create) และการเข้าถึง (Access) อย่างไรก็ตาม การศึกษาพบว่าประชาชนไทยส่วนใหญ่มีสมรรถนะด้านการใช้งานในระดับสูง แต่ยังขาดสมรรถนะด้านการเข้าใจและการประเมินคุณค่าของข้อมูลอย่างมีนัยสำคัญ ซึ่งสะท้อนให้เห็นช่องว่างสำคัญระหว่างความสามารถทางเทคนิคกับทักษะการคิดเชิงวิพากษ์ที่จำเป็นต้องแก้ไขอย่างเร่งด่วนในระดับนโยบาย

## 2. จิตวิทยาเชิงบวกกับการค้นพบความหมายในชีวิต

การคิดเชิงวิพากษ์ (Critical Thinking) มีรากฐานจากปรัชญาของโสคราตีสซึ่งเน้นการตั้งคำถามอย่างลึกซึ้งต่อสมมติฐานและความเชื่อที่ยึดถือกันโดยไม่ตรวจสอบ แต่คำนิยามที่ได้รับการยอมรับอย่างกว้างขวางในวงวิชาการปัจจุบันมาจากงานของ Paul และ Elder (2006) ซึ่งนิยามว่าการคิดเชิงวิพากษ์คือ "กระบวนการวินัยทางปัญญาในการนำทักษะและสติปัญญามาตีความ วิเคราะห์ ประเมิน สังเคราะห์ และสร้างแนวคิดอย่างกระตือรือร้นและชำนาญ โดยรับมาจากการสังเกต ประสบการณ์ การไตร่ตรอง การให้เหตุผล หรือการสื่อสาร เพื่อเป็นแนวทางในความเชื่อและการกระทำ" กรอบนี้ระบุมาตรฐานทางปัญญา 9 ประการที่ใช้ประเมินคุณภาพของการคิด ได้แก่ ความชัดเจน ความถูกต้อง ความแม่นยำ ความเกี่ยวข้อง ความลึกซึ้ง ความกว้างขวาง ความสมเหตุสมผล ความสำคัญ และความยุติธรรม

ในยุคดิจิทัล การคิดเชิงวิพากษ์ต้องเผชิญกับความท้าทายใหม่ที่ซับซ้อนกว่าในอดีต ประการแรกคือความลำเอียงทางการยืนยัน (Confirmation Bias) ซึ่งเป็นแนวโน้มของมนุษย์ที่จะค้นหา จดจำ และตีความข้อมูลในลักษณะที่ยืนยันความเชื่อที่มีอยู่แล้ว อัลกอริทึมของโซเชียลมีเดียได้ทำให้ปัญหานี้รุนแรงขึ้นอย่างมาก ด้วยการสร้าง "ห้องสะท้อนเสียง" (Echo Chambers) ที่แสดงเฉพาะเนื้อหาที่สอดคล้องกับความเชื่อเดิม ประการที่สองคือผลกระทบจากความโดดเด่น (Salience Effect) ซึ่งทำให้ข้อมูลที่มีรูปแบบน่าดึงดูด ใช้สีสันและอารมณ์ หรือมาจากบุคคลที่มีชื่อเสียง ได้รับความน่าเชื่อถือมากกว่าข้อมูลที่ถูกต้องแต่นำเสนออย่างน่าเบื่อ ทำให้การตัดสินใจโดยอาศัยรูปแบบแทนเนื้อหากลายเป็นปัญหาเชิงระบบ

Bloom's Taxonomy ซึ่งปรับปรุงใหม่โดย Anderson และ Krathwohl (2001) ให้กรอบที่เป็นประโยชน์ในการพัฒนาทักษะการคิดอย่างเป็นลำดับขั้น ตั้งแต่ระดับต่ำสุดคือการจดจำ (Remember) ไปจนถึงระดับสูงสุดคือการสร้างสรรค์ (Create) โดยผ่านขั้นตอนการเข้าใจ (Understand) การประยุกต์ใช้ (Apply) การวิเคราะห์ (Analyze) และการประเมิน (Evaluate) ในบริบทของการรับมือกับข้อมูลดิจิทัล ทักษะที่จำเป็นมากที่สุดอยู่ในระดับการวิเคราะห์และการประเมิน ซึ่งครอบคลุมความสามารถในการแยกแยะข้อเท็จจริงกับความคิดเห็น การระบุเจตนาของผู้สร้างเนื้อหา การประเมินความน่าเชื่อถือของแหล่งข้อมูล และการตรวจสอบความสอดคล้องของข้อโต้แย้ง ซึ่งล้วนเป็นทักษะที่ต้องฝึกฝนอย่างมีระบบ

แนวคิด SIFT (Stop, Investigate, Find Better Coverage, Trace Claims) ที่พัฒนาโดย Mike Caulfield นักวิชาการด้านการรู้เท่าทันดิจิทัล เสนอกระบวนการคิดเชิงวิพากษ์ที่ปรับให้เหมาะกับพฤติกรรมการรับข้อมูลดิจิทัลในชีวิตจริง ขั้นตอนแรก Stop หมายถึงการหยุดก่อนที่จะแชร์หรือเชื่อข้อมูล ขั้นตอน Investigate หมายถึงการตรวจสอบที่มาของแหล่งข้อมูลก่อน ขั้นตอน Find Better Coverage หมายถึงการค้นหาแหล่งข้อมูลอื่นที่น่าเชื่อถือกว่ามายืนยัน และขั้นตอน Trace Claims หมายถึงการสืบเส้นทางของการอ้างอิงกลับไปยังต้นตอ กรอบนี้ได้รับการยืนยันจากการทดลองว่าช่วยลดการแชร์ข้อมูลที่ผิดพลาดได้อย่างมีประสิทธิภาพ แม้ใช้เวลาเพียงไม่กี่นาทีต่อชิ้นข้อมูล

## 3. ปรากฏการณ์ข้อมูลล้นเกินและผลกระทบต่อกระบวนการคิด

ข้อมูลล้นเกิน (Information Overload) เป็นปรากฏการณ์ที่เกิดขึ้นเมื่อปริมาณข้อมูลที่บุคคลต้องประมวลผลเกินกว่าศักยภาพของระบบการรับรู้และความจำในการทำงาน (Working Memory) จะรองรับได้อย่างมีประสิทธิภาพ นักจิตวิทยา George Miller ระบุในงานวิจัยคลาสสิกของเขาว่ามนุษย์สามารถเก็บข้อมูล

ในความจำระยะสั้นได้เพียง 7±2 หน่วยข้อมูลในคราวเดียว ซึ่งหมายความว่าเมื่อมีข้อมูลเข้ามามากกว่านี้ คุณภาพของการตัดสินใจและการคิดวิเคราะห์จะลดลงอย่างมีนัยสำคัญ งานวิจัยของ Schwartz (2004) เรื่อง The Paradox of Choice ยิ่งยืนยันว่าการมีทางเลือกมากเกินไปไม่ได้นำไปสู่ความสุขหรือการตัดสินใจที่ดีขึ้น แต่กลับนำไปสู่ความเครียด ความวิตกกังวล และความพึงพอใจที่ต่ำลง ซึ่งเป็นรูปแบบที่เห็นได้ชัดเมื่อผู้คนพยายามติดตามข่าวสารในยุคปัจจุบัน

ผลกระทบของข้อมูลล้นเกินต่อกระบวนการคิดมีหลายมิติที่น่ากังวล ประการแรกคือการลดลงของการคิดเชิงลึก (Deep Thinking) งานวิจัยของ Nicholas Carr ที่นำเสนอในหนังสือ The Shallows (2010) ชี้ให้เห็นว่าการใช้อินเทอร์เน็ตอย่างต่อเนื่องเปลี่ยนแปลงรูปแบบการทำงานของสมอง ทำให้มนุษย์มีแนวโน้มที่จะอ่านแบบ F-shaped scanning คือกวาดสายตาอย่างรวดเร็วแทนการอ่านเชิงลึกแบบเส้นตรง ประการที่สองคือการลดลงของช่วงความสนใจ (Attention Span) โดย Microsoft Canada รายงานว่าช่วงความสนใจเฉลี่ยของมนุษย์ลดลงจาก 12 วินาทีในปี ค.ศ. 2000 เหลือเพียง 8 วินาทีในปี ค.ศ. 2015 ซึ่งน้อยกว่าปลาทองเสียอีก และมีความสัมพันธ์กับการเพิ่มขึ้นของการใช้งานอุปกรณ์หลายชิ้นพร้อมกัน (Multitasking)

ปรากฏการณ์ที่น่าเป็นห่วงอีกประการหนึ่งคือการที่โซเชียลมีเดียออกแบบมาให้กระตุ้นการหลั่งสารโดปามีน (Dopamine) ซึ่งเป็นสารสื่อประสาทที่เกี่ยวข้องกับความรู้สึกพึงพอใจและการสร้างนิสัย ผ่านกลไกต่างๆ เช่น การกดไลก์ การแจ้งเตือน และการเลื่อนหน้าจออย่างไม่มีที่สิ้นสุด (Infinite Scrolling) พฤติกรรมเหล่านี้สร้างรูปแบบการรับข้อมูลแบบ "ขนมหวาน" ที่ให้ความพึงพอใจชั่วคราวแต่ขาดคุณค่าทางปัญญา ในระยะยาวสิ่งนี้ลดความสามารถในการอดทนกับเนื้อหาที่ซับซ้อนและต้องใช้ความคิดอย่างต่อเนื่อง ซึ่งเป็นลักษณะสำคัญของข้อมูลที่มีคุณค่าและการคิดเชิงวิพากษ์ที่มีประสิทธิภาพ ทำให้เกิดวงจรที่ทำให้ยิ่งใช้โซเชียลมีเดียมาก ยิ่งยากที่จะคิดอย่างลึกซึ้งและมีวิจารณญาณ

งานวิจัยในบริบทไทยสะท้อนให้เห็นความรุนแรงของปัญหานี้อย่างชัดเจน การสำรวจของ ETDA (สำนักงานพัฒนาธุรกรรมทางอิเล็กทรอนิกส์) ในปี 2567 พบว่าคนไทยร้อยละ 62 เคยแชร์ข่าวโดยไม่ได้ตรวจสอบความถูกต้องก่อน และร้อยละ 78 ยอมรับว่าเคยเชื่อข้อมูลที่ต่อมาพบว่าเป็นเท็จ กลุ่มที่เสี่ยงมากที่สุดคือผู้สูงอายุและผู้ที่มีระดับการศึกษาต่ำกว่ามัธยมปลาย แต่ที่น่าแปลกใจคือระดับการศึกษาสูงไม่ได้เป็นหลักประกันการมีวิจารณญาณเสมอไป เพราะผู้ที่มีความเชี่ยวชาญในสาขาหนึ่งอาจยังขาดทักษะการประเมินข้อมูลในสาขาอื่น ผลการวิจัยเหล่านี้ยืนยันว่าการรู้เท่าทันดิจิทัลและการคิดเชิงวิพากษ์เป็นทักษะที่ต้องพัฒนาอย่างตั้งใจและเป็นระบบ ไม่ใช่สิ่งที่เกิดขึ้นเองโดยธรรมชาติจากการมีการศึกษา

**4. กลยุทธ์การพัฒนาการรู้เท่าทันดิจิทัลและการคิดเชิงวิพากษ์อย่างบูรณาการ**

การพัฒนาการรู้เท่าทันดิจิทัลและการคิดเชิงวิพากษ์อย่างมีประสิทธิผลต้องเริ่มจากความเข้าใจว่าทักษะทั้งสองเชื่อมโยงกันอย่างแยกไม่ออก และต้องออกแบบกระบวนการเรียนรู้ที่พัฒนาทั้งคู่ไปพร้อมกัน กลยุทธ์แรกคือการสอนแบบ Lateral Reading หรือการ "อ่านด้านข้าง" ซึ่งเป็นแนวทางที่นักตรวจสอบข้อเท็จจริงมืออาชีพใช้ แทนที่จะอ่านบทความจากบนลงล่างเพื่อประเมินคุณภาพ นักตรวจสอบจะเปิดแท็บใหม่และค้นหาข้อมูลเกี่ยวกับแหล่งข้อมูลนั้นก่อน เพื่อดูว่าสื่อนั้นมีความน่าเชื่อถือในวงกว้างหรือไม่ งานวิจัยของ Stanford History Education Group พบว่านักเรียนที่ฝึก Lateral Reading สามารถตรวจจับแหล่งข้อมูลที่ไม่น่าเชื่อถือได้ดีกว่านักวิชาชีพและผู้เชี่ยวชาญที่ใช้วิธีอ่านเชิงลึกแบบดั้งเดิมอย่างมีนัยสำคัญ

กลยุทธ์ที่สองคือการใช้ Socratic Questioning หรือการตั้งคำถามแบบโสคราตีส ซึ่งเป็นเทคนิคที่สอนให้ผู้เรียนท้าทายสมมติฐานผ่านชุดคำถามที่เจาะลึกมากขึ้นเรื่อยๆ ในบริบทดิจิทัล คำถามสำคัญที่ควรถามเมื่อพบข้อมูลชิ้นหนึ่ง ได้แก่ ใครสร้างข้อมูลนี้และมีเจตนาอะไร ข้อมูลนี้มีหลักฐานอะไรรองรับ มีมุมมองอื่นที่ถูกละเว้นหรือไม่ แหล่งข้อมูลนี้มีผลประโยชน์ทับซ้อนหรือไม่ และข้อมูลนี้ทำให้รู้สึกอย่างไรและทำไมถึงเป็นเช่นนั้น การฝึกตั้งคำถามเหล่านี้เป็นนิสัยจะสร้างกระบวนการตรวจสอบอัตโนมัติที่ช่วยกรองข้อมูลก่อนที่จะเชื่อหรือแชร์ และช่วยพัฒนาทักษะเมตาคอกนิชัน (Metacognition) ซึ่งเป็นความสามารถในการสังเกตและควบคุมกระบวนการคิดของตนเอง

กลยุทธ์ที่สามคือการออกแบบสภาพแวดล้อมดิจิทัลที่เอื้อต่อการคิดเชิงวิพากษ์ (Epistemic Environment Design) แทนที่จะพยายามต่อสู้กับสภาพแวดล้อมดิจิทัลที่ออกแบบมาให้กระตุ้นการตอบสนองทางอารมณ์ ผู้ใช้สามารถออกแบบสภาพแวดล้อมการรับข้อมูลของตนเองให้เอื้อต่อการคิดอย่างมีวิจารณญาณมากขึ้น เช่น การตั้งค่าการแจ้งเตือนเพื่อลดการขัดจังหวะ การกำหนดเวลาเฉพาะสำหรับการตรวจสอบข่าวสาร การสมัครรับข้อมูลจากแหล่งที่หลากหลายทางมุมมอง การใช้เครื่องมือ Fact-Checking ที่เชื่อถือได้ และการฝึกนิสัย Digital Sabbath หรือการหยุดพักจากอุปกรณ์ดิจิทัลเป็นระยะ เพื่อให้สมองมีเวลาประมวลผลและคิดอย่างลึกซึ้ง

กลยุทธ์ที่สี่คือการเรียนรู้แบบ Project-Based Learning ที่ให้ผู้เรียนได้ฝึกทักษะทั้งสองในบริบทที่สมจริง เช่น โครงการตรวจสอบข้อเท็จจริงข่าวในชุมชน โครงการวิเคราะห์แคมเปญโฆษณาทางการเมืองหรือการค้า โครงการสร้างเนื้อหาดิจิทัลที่มีคุณภาพและมีความรับผิดชอบ หรือโครงการศึกษาการแพร่กระจายของข้อมูลบิดเบือนในชุมชนท้องถิ่น การเรียนรู้ในบริบทจริงเหล่านี้ช่วยให้ทักษะถูกถ่ายโอนไปสู่การใช้งานในชีวิตประจำวันได้อย่างมีประสิทธิภาพกว่าการเรียนรู้เชิงทฤษฎีในห้องเรียนเพียงอย่างเดียว อีกทั้งยังสร้างแรงจูงใจและความรู้สึกเป็นส่วนหนึ่งของกระบวนการแก้ปัญหาสังคมที่มีความหมาย

**5. แนวทางการพัฒนาระบบการศึกษาไทยสู่การรู้เท่าทันดิจิทัล**

การพัฒนาระบบการศึกษาไทยให้บูรณาการทักษะการรู้เท่าทันดิจิทัลและการคิดเชิงวิพากษ์อย่างจริงจังต้องอาศัยการเปลี่ยนแปลงเชิงระบบในหลายระดับพร้อมกัน ในระดับหลักสูตร สถาบันการศึกษาควรเปลี่ยนจากการสอนทักษะดิจิทัลในฐานะวิชาเพิ่มเติมต่างหาก ไปสู่การบูรณาการทักษะเหล่านี้เข้าสู่ทุกรายวิชา ตัวอย่างเช่น วิชาภาษาไทยควรรวมการวิเคราะห์ข้อความดิจิทัลและการระบุเทคนิคการชักชวน วิชาสังคมศึกษาควรรวมการวิเคราะห์สื่อทางการเมืองและการตรวจสอบข้อมูลทางประวัติศาสตร์ และวิชาวิทยาศาสตร์ควรรวมการประเมินงานวิจัยและการแยกแยะวิทยาศาสตร์จากวิทยาศาสตร์เทียม (Pseudoscience) การบูรณาการเช่นนี้ทำให้ทักษะถูกฝึกในบริบทที่หลากหลายและมีโอกาสถ่ายโอนสูงกว่า

ในระดับครูและบุคลากรทางการศึกษา การพัฒนาทักษะของครูเป็นปัจจัยสำคัญที่สุดในการขับเคลื่อนการเปลี่ยนแปลงหลักสูตร เพราะครูที่ขาดทักษะการคิดเชิงวิพากษ์และการรู้เท่าทันดิจิทัลตนเองย่อมไม่สามารถสอนได้อย่างมีประสิทธิผล การพัฒนาครูในด้านนี้ต้องครอบคลุมทั้งทักษะการประเมินแหล่งข้อมูล เทคนิคการสอนการคิดเชิงวิพากษ์ที่เหมาะกับแต่ละช่วงวัย การออกแบบกิจกรรมที่ฝึกทักษะเหล่านี้ในบริบทของวิชาที่สอน และการประเมินทักษะการคิดที่ซับซ้อนกว่าการทดสอบความจำแบบเดิม สถาบันผลิตครูและหน่วยงานที่รับผิดชอบการพัฒนาครูประจำการต้องให้ความสำคัญกับการพัฒนาในด้านนี้เป็นลำดับแรก

ในระดับสังคมและนโยบาย การพัฒนาระบบนิเวศที่เอื้อต่อการรู้เท่าทันดิจิทัลต้องการความร่วมมือจากหลายภาคส่วน ภาครัฐควรส่งเสริมและสนับสนุนองค์กรตรวจสอบข้อเท็จจริง (Fact-Checking Organizations) ที่เป็นอิสระและเชื่อถือได้ พัฒนากฎหมายและมาตรการที่สร้างความรับผิดชอบให้แก่แพลตฟอร์มดิจิทัลในการจัดการข้อมูลบิดเบือน และสร้างกลไกการรายงานและแจ้งเตือนสำหรับประชาชน ภาคเอกชนโดยเฉพาะบริษัทเทคโนโลยีควรออกแบบผลิตภัณฑ์ที่ส่งเสริมการตัดสินใจอย่างมีสติแทนที่จะเพียงกระตุ้นการมีส่วนร่วม และภาคประชาสังคมควรสร้างวัฒนธรรมการตรวจสอบข้อมูลในชุมชนผ่านสื่อท้องถิ่นและผู้นำชุมชน

ตัวอย่างความสำเร็จจากต่างประเทศที่น่าศึกษาและปรับใช้ได้กับบริบทไทยมีหลายกรณี ฟินแลนด์บูรณาการการคิดเชิงวิพากษ์และการรู้เท่าทันสื่อเข้าสู่ทุกรายวิชาตั้งแต่ระดับประถมศึกษา ส่งผลให้ฟินแลนด์ติดอันดับต้นๆ ของดัชนีการต้านทานข่าวปลอม (Resilience to Fake News Index) เอสโตเนียพัฒนาหลักสูตรดิจิทัลแบบครบวงจรตั้งแต่ชั้นประถม และผสมผสานการเขียนโปรแกรมกับการคิดเชิงวิพากษ์อย่างแยกไม่ออก ไต้หวันตอบสนองต่อการโจมตีทางข้อมูลข่าวสารด้วยการเพิ่มการศึกษาด้านการรู้เท่าทันสื่อในหลักสูตรแห่งชาติอย่างเร่งด่วน บทเรียนร่วมกันของทุกประเทศคือการบูรณาการทักษะเหล่านี้เข้าสู่การศึกษากระแสหลักตั้งแต่วัยเด็ก ไม่ใช่การเพิ่มเติมในภายหลัง เป็นปัจจัยสำคัญที่สุดของความสำเร็จ

**ตารางที่ 1** สรุปกรอบแนวคิดและกลยุทธ์สำหรับการรู้เท่าทันดิจิทัลและการคิดเชิงวิพากษ์

| กรอบแนวคิด / ผู้พัฒนา | สมรรถนะหลักที่เน้น | จุดเด่น | การประยุกต์ใช้ในบริบทไทย |
|---|---|---|---|
| DigComp 2.2 (EU) | 5 ด้าน: ข้อมูล, สื่อสาร, สร้างเนื้อหา, ความปลอดภัย, แก้ปัญหา | ครอบคลุมและวัดได้ มีระดับความสามารถชัดเจน | ใช้เป็นกรอบประเมินสมรรถนะดิจิทัลระดับชาติและออกแบบหลักสูตร |
| MIL Framework (UNESCO) | เข้าถึง วิเคราะห์ ประเมิน สร้าง และแสดงออกผ่านสื่อ | บูรณาการสื่อ ข้อมูล และดิจิทัลเป็นองค์รวม | พัฒนาหลักสูตรครูและบูรณาการในทุกรายวิชา |
| Paul & Elder Critical Thinking | มาตรฐานปัญญา 9 ประการ: ชัดเจน ถูกต้อง ลึกซึ้ง ยุติธรรม | เป็นระบบและวัดได้ ใช้ได้ในทุกบริบท | ฝึกการตั้งคำถามและวิเคราะห์ข้อมูลในทุกวิชา |
| SIFT Method (Caulfield) | Stop, Investigate, Find Better Coverage, Trace Claims | ใช้ง่าย เหมาะกับชีวิตจริง พิสูจน์ประสิทธิผล | ฝึกนักเรียนและประชาชนให้ตรวจสอบข่าวก่อนแชร์ |
| Lateral Reading (Stanford) | ตรวจสอบแหล่งข้อมูลด้านข้างก่อนอ่านเนื้อหาเชิงลึก | มีประสิทธิภาพสูงกว่าการอ่านเชิงลึกแบบเดิม | บูรณาการในห้องสมุดโรงเรียนและวิชาภาษาไทย-สังคม |
| Bloom's Taxonomy (ปรับปรุง) | พัฒนาการคิดจากจำ เข้าใจ ประยุกต์ วิเคราะห์ ประเมิน สร้าง | เป็นที่ยอมรับสากล ออกแบบการสอนได้ชัดเจน | ออกแบบกิจกรรมการเรียนรู้ที่พัฒนาการคิดขั้นสูงในทุกระดับ |

## สรุป

บทความนี้ได้นำเสนอการวิเคราะห์เชิงบูรณาการระหว่างการรู้เท่าทันดิจิทัลและการคิดเชิงวิพากษ์ในฐานะสมรรถนะคู่ที่ขาดไม่ได้ในยุคข้อมูลล้นเกิน ข้อค้นพบสำคัญคือทักษะทั้งสองมิใช่สิ่งที่แยกจากกันหรือพัฒนาแยกกันได้อย่างมีประสิทธิผล แต่เป็นสมรรถนะที่เสริมซึ่งกันและกันในเชิงพื้นฐาน การรู้เท่าทันดิจิทัลให้เครื่องมือและความรู้เกี่ยวกับสภาพแวดล้อมดิจิทัล ขณะที่การคิดเชิงวิพากษ์ให้กระบวนการทางปัญญาที่จำเป็นในการใช้เครื่องมือเหล่านั้นอย่างมีประสิทธิภาพ บุคคลที่มีทักษะดิจิทัลสูงแต่ขาดการคิดเชิงวิพากษ์อาจ

กลายเป็นผู้แพร่กระจายข้อมูลบิดเบือนได้อย่างมีประสิทธิภาพสูง ในขณะที่บุคคลที่มีการคิดเชิงวิพากษ์แต่ขาดทักษะดิจิทัลก็ไม่สามารถนำทักษะนั้นไปใช้ในสภาพแวดล้อมที่ข้อมูลส่วนใหญ่ดำรงอยู่ในรูปแบบดิจิทัลได้

ความท้าทายสำคัญที่สังคมไทยและสังคมโลกกำลังเผชิญคือการที่เทคโนโลยีพัฒนาเร็วกว่าความสามารถของระบบการศึกษาในการปรับตัว โดยเฉพาะการมาของปัญญาประดิษฐ์ (Artificial Intelligence) ที่สามารถสร้างเนื้อหาที่น่าเชื่อถือรวมถึงภาพและเสียงสังเคราะห์ (Deepfake) ได้อย่างสมจริงยิ่งขึ้นเรื่อยๆ ทำให้ทักษะการประเมินข้อมูลแบบเดิมอาจไม่เพียงพออีกต่อไป ในอนาคตอันใกล้ การรู้เท่าทันดิจิทัลต้องขยายไปรวมถึงการรู้เท่าทัน AI (AI Literacy) ซึ่งครอบคลุมความเข้าใจว่า AI ทำงานอย่างไร มีความลำเอียงอะไร และมีข้อจำกัดอะไร เพื่อให้สามารถใช้ประโยชน์จากเทคโนโลยีได้อย่างชาญฉลาดและไม่ตกเป็นเหยื่อของมัน

ข้อเสนอแนะสำหรับการปฏิบัติมีสามระดับ ระดับบุคคลควรเริ่มจากการฝึกนิสัยง่ายๆ เช่น การหยุดก่อนแชร์ข้อมูล การตรวจสอบแหล่งที่มาเสมอ และการกำหนดเวลาใช้สื่อดิจิทัลอย่างมีสติ ระดับสถาบันการศึกษาควรทบทวนหลักสูตรและวิธีการสอนเพื่อบูรณาการทักษะเหล่านี้เข้าสู่ทุกรายวิชาอย่างเป็นระบบ พร้อมกับพัฒนาครูให้มีสมรรถนะที่จำเป็น และระดับนโยบายควรสร้างระบบนิเวศที่สนับสนุนการรู้เท่าทันดิจิทัลในระดับสังคม ผ่านการส่งเสริมองค์กรตรวจสอบข้อเท็จจริง การกำกับดูแลแพลตฟอร์มดิจิทัล และการสร้างวัฒนธรรมการตรวจสอบข้อมูลในชุมชน การดำเนินการพร้อมกันทั้งสามระดับเท่านั้นที่จะสร้างการเปลี่ยนแปลงที่ยั่งยืนและมีพลังพอที่จะรับมือกับความซับซ้อนของยุคข้อมูลล้นเกิน

## เอกสารอ้างอิง


Anderson, L. W., & Krathwohl, D. R. (Eds.). (2001). *A taxonomy for learning, teaching, and assessing: A revision of Bloom's educational objectives*. Longman.

Carr, N. (2010). *The shallows: What the internet is doing to our brains*. W. W. Norton.

Caulfield, M. (2019). *SIFT (The four moves)*. Pressbooks. https://hapgood.us/2019/06/19/sift

DataReportal. (2024). *Digital 2024: Thailand*. https://datareportal.com/reports/digital-2024-thailand

Eshet-Alkalai, Y. (2004). Digital literacy: A conceptual framework for survival skills in the digital era. *Journal of Educational Multimedia and Hypermedia, 13*(1), 93–106.

European Commission. (2022). *DigComp 2.2: The digital competence framework for citizens*. Publications Office of the European Union.

Gilster, P. (1997). *Digital literacy*. Wiley.

McGrew, S., Breakstone, J., Ortega, T., Smith, M., & Wineburg, S. (2018). Can students evaluate online sources? Learning from assessments of civic online reasoning. *Theory & Research in Social Education, 46*(2), 165–193.

Miller, G. A. (1956). The magical number seven, plus or minus two: Some limits on our capacity for processing information. *Psychological Review, 63*(2), 81–97.

Paul, R., & Elder, L. (2006). Critical thinking: The nature of critical and creative thought. *Journal of Developmental Education, 30*(2), 34–35.

Potter, W. J. (2004). *Theory of media literacy: A cognitive approach*. SAGE Publications.

Schwartz, B. (2004). *The paradox of choice: Why more is less*. Ecco.

Vosoughi, S., Roy, D., & Aral, S. (2018). The spread of true and false news online. *Science, 359*(6380), 1146–1151.

สำนักงานพัฒนาธุรกรรมทางอิเล็กทรอนิกส์ (ETDA). (2567). *รายงานผลการสำรวจพฤติกรรมผู้ใช้อินเทอร์เน็ตในประเทศไทย ปี 2567*. ETDA.

สำนักงานคณะกรรมการดิจิทัลเพื่อเศรษฐกิจและสังคมแห่งชาติ. (2565). *กรอบสมรรถนะดิจิทัลสำหรับประชาชน*. กระทรวงดิจิทัลเพื่อเศรษฐกิจและสังคม.