



ทักษะทางดิจิทัลกับการทำงานของเยาวชนอาเซียน*

ปิยะขวัญ ชมชื่น**

๑. บทนำ

บริบทของสังคมโลกที่กำลังเผชิญกับยุคความก้าวหน้าทางเทคโนโลยีดิจิทัล การเชื่อมโยงอย่างไร้พรมแดน การเติบโตของตลาดดิจิทัล อุตสาหกรรมพาณิชย์อิเล็กทรอนิกส์ ความสามารถของเทคโนโลยีปัญญาประดิษฐ์ (AI) ตลอดจนความท้าทายในการเข้าสู่การปฏิวัติอุตสาหกรรมครั้งที่ ๔ หรือ (The Fourth Industrial Revolution)^๑ ทำให้หลายประเทศตระหนักถึงการพัฒนาความรู้และทักษะที่จำเป็นใหม่ ๆ เพื่อเพิ่มคุณภาพแก่ประชากรในประเทศของตน โดยทักษะด้านเทคโนโลยีสารสนเทศและการสื่อสาร (Information and Communication Technologies: ICTs) จะเป็นทักษะที่จำเป็นชุดใหม่ในศตวรรษที่ ๒๑ ที่มีผลกระทบต่อรูปแบบความสัมพันธ์ทั้งทางเศรษฐกิจ การเมือง สังคมและวัฒนธรรม ตลอดจนภูมิทัศน์ในการเรียนรู้ที่เปลี่ยนไป

๒. ทักษะทางดิจิทัลกับการประกอบอาชีพของเยาวชนอาเซียน

World Economic Forum ได้เผยแพร่ผลสำรวจของเยาวชนอาเซียนเกี่ยวกับทักษะทางดิจิทัลและการทำงานในอนาคต^๒ โดยกลุ่มเป้าหมายเป็นเยาวชนอายุ ๑๕ - ๓๕ ปี จำนวน ๕๖,๐๐๐ คน จาก ๖ ประเทศสมาชิกอาเซียน ได้แก่ อินโดนีเซีย มาเลเซีย ฟิลิปปินส์ สิงคโปร์ เวียดนามและไทย ซึ่งผลสำรวจดังกล่าวสะท้อนมุมมองทางดิจิทัลของเยาวชนอาเซียนที่น่าสนใจหลายประการ

ประการแรก ผลสำรวจพบว่าเยาวชนอาเซียนตระหนักถึงศักยภาพของเทคโนโลยีและความท้าทายในยุคการปฏิวัติอุตสาหกรรมครั้งที่ ๔ รวมถึงโอกาสการจ้างงานสำหรับตลาดแรงงานในอนาคต โดยมากกว่าร้อยละ ๙.๒ เชื่อว่าทักษะที่พวกเขาใช้อยู่ในปัจจุบันมีความล้าหลัง และมากกว่าร้อยละ ๕๒.๔ ต้องการพัฒนาทักษะด้านต่าง ๆ ตลอดเวลาเพื่อให้มีความสามารถและประสบความสำเร็จในตลาดแรงงานในอนาคต สิ่งเหล่านี้แสดงให้เห็นว่าเยาวชนอาเซียนมีความคิดในเชิงก้าวหน้าและมีความต้องการเรียนรู้ที่ตอบสนองต่อรูปแบบการเรียนรู้ตลอดชีวิต (Lifelong Learning) รวมถึงข้อกังวลเกี่ยวกับการพัฒนาทักษะให้ทันสมัยอยู่เสมอของเยาวชนอาเซียนอาจมีผลต่อทัศนคติในการทำงานและการเผชิญหน้ากับการเปลี่ยนแปลงทาง

* บทความนี้เผยแพร่เมื่อวันที่ ๓๐ ตุลาคม พ.ศ.๒๕๖๒

** บุคลากรจัดทำข้อมูลกฎหมาย ฝ่ายอาเซียนและกิจการต่างประเทศ สำนักงานคณะกรรมการกฤษฎีกา

^๑ “การปฏิวัติอุตสาหกรรมครั้งที่ ๔ หรือที่ภาษาอังกฤษเรียกกันว่า “Fourth Industrial Revolution” หรือ “4IR” เป็นการปฏิวัติด้านเทคโนโลยีและระบบดิจิทัล ซึ่งส่งผลกระทบต่อวิถีการดำเนินชีวิต ปฏิสัมพันธ์ระหว่างประชาชน วิถีการทำงาน และยังช่วยขยายโอกาสในการเข้าถึงข้อมูล การพัฒนาปัญญาประดิษฐ์ พัฒนาการด้านอินเทอร์เน็ต วัสดุศาสตร์ และวิทยาศาสตร์คอมพิวเตอร์” บทความประเทศไทยกับการขับเคลื่อนอาเซียนสู่ยุคปฏิวัติอุตสาหกรรมครั้งที่ ๔ เว็บไซต์สำนักเลขาธิการอาเซียนแห่งชาติ กรมอาเซียน กระทรวงการต่างประเทศ สืบค้นเมื่อ ๓ ตุลาคม พ.ศ. ๒๕๖๒

<https://www.asean2019.go.th/th/news/%E0%B8%9B%E0%B8%A3%E0%B8%B0%E0%B9%80%E0%B8%97%E0%B8%A8%E0%B9%84%E0%B8%97%E0%B8%A2%E0%B8%81%E0%B8%B1%E0%B8%9A%E0%B8%81%E0%B8%B2%E0%B8%A3%E0%B8%82%E0%B8%B1%E0%B8%9A%E0%B9%80%E0%B8%84%E0%B8%A5%E0%B8%B7/>

^๒ รายงาน ASEAN Youth Technology, Skills and the Future of Work, August 2019, World Economic Forum สืบค้นเมื่อ

๑ ตุลาคม พ.ศ. ๒๕๖๒ http://www3.weforum.org/docs/WEF_ASEAN_Youth_Survey_2019_Report.pdf



เทคโนโลยี และผลสำรวจระบุเหตุผลอันดับหนึ่งที่ทำให้เยาวชนอาเซียนเปลี่ยนงานคือต้องการเรียนรู้ทักษะใหม่ ๆ มากกว่ารายได้ที่เพิ่มขึ้น โดยมากกว่าร้อยละ ๕.๗ ระบุว่าเทคโนโลยีได้เข้ามาแทนที่งานของพวกเขา

ประการที่สอง เยาวชนอาเซียนให้ความสำคัญกับการอบรมและพัฒนาทักษะของตนเองเป็นอย่างมาก แต่ในแง่โอกาสในการเรียนรู้หรือลักษณะการสอนงานอาจยังถูกจำกัดอยู่ในรูปแบบการฝึกงานแบบ on the job training คือ กิจกรรมสร้างการเรียนรู้ด้วยการให้ผู้รับการสอนงานมีประสบการณ์ตรง (Direct Experience) กับงานที่จะสอนซึ่งมากกว่าร้อยละ ๑๔.๑ ระบุว่าได้เรียนรู้ทักษะที่สำคัญและจำเป็นกับการทำงานผ่านการเรียนรู้แบบ on the job training และกลุ่มที่ทำงานในบริษัทข้ามชาติ (Multi National Corporation : MNC) จะเรียนรู้โดย on the job training มากกว่าผู้ที่ทำงานในธุรกิจขนาดเล็ก และขนาดกลาง (SMEs) หรือธุรกิจครอบครัว นอกจากนี้เยาวชนมากกว่าร้อยละ ๘๑.๔ เชื่อว่าการฝึกงานแบบได้ลงมือทำจริงสำคัญกว่าการศึกษาพื้นฐานแบบปัจจุบัน

ประการที่สาม ประเภทขององค์กรที่เยาวชนอาเซียนต้องการทำงาน โดยส่วนมากสนใจที่จะเป็นผู้ประกอบการ หรือทำงานในบริษัทข้ามชาติ โดยมีเพียงร้อยละ ๗.๕ ที่สนใจทำงานในภาควิสาหกิจขนาดกลาง และขนาดย่อม (SMEs) เนื่องจากโอกาสในการพัฒนาทักษะการทำงานน้อยกว่าองค์กรขนาดใหญ่

ประการที่สี่ เยาวชนอาเซียนมีความสนใจงานด้านเทคโนโลยีมากกว่างานด้านอื่น ๆ โดยเยาวชนร้อยละ ๗ ที่ทำงานภาคเทคโนโลยีในปัจจุบันต้องการทำงานด้านนี้ในอนาคตเพิ่มขึ้นคิดเป็นร้อยละ ๑๖ ภาคการผลิตมีเยาวชนที่ทำงานส่วนนี้ในปัจจุบันร้อยละ ๑๕ และต้องการอยู่ในภาคการผลิตต่อไปเพียงร้อยละ ๑๒ ภาคอุตสาหกรรมปัจจุบันมีเยาวชนทำงานอยู่ร้อยละ ๔ และอนาคตมีความต้องการอยู่ในสาขานี้เพียงร้อยละ ๒ นอกจากนี้ ด้านการศึกษาที่มีความสำคัญต่อการพัฒนาคุณภาพแรงงานในระบบเศรษฐกิจปัจจุบันมีเยาวชนทำงานอยู่สาขานี้ร้อยละ ๘ แต่อนาคตมีความต้องการทำงานด้านนี้เพียงร้อยละ ๕ โดยเฉพาะเยาวชนประเทศอินโดนีเซียที่มีความต้องการประกอบอาชีพในภาคการศึกษาลดลงจากร้อยละ ๑๐.๒ เป็นร้อยละ ๖.๑

ประการสุดท้าย ทักษะที่เยาวชนอาเซียนให้ความสำคัญ ผลสำรวจระบุว่าเยาวชนอาเซียนให้ความสำคัญกับการพัฒนาความคิดสร้างสรรค์และศักยภาพเชิงนวัตกรรมการใช้เทคโนโลยีเป็นทักษะที่สำคัญที่สุดในอนาคต ตามมาด้วยความสามารถด้านภาษาที่ถูกให้ความสำคัญมากกว่าความรู้พื้นฐานด้าน STEM^๓ แบบเดิมที่เน้นการเรียนรู้ทางวิทยาศาสตร์ เทคโนโลยี กระบวนการทางวิศวกรรม คณิตศาสตร์ และการให้ความสำคัญกับทักษะทางภาษาของเยาวชนอาเซียนสอดคล้องกับผลสำรวจที่มากกว่าร้อยละ ๔๖.๔ ของเยาวชนอาเซียนต้องการที่จะทำงานในต่างประเทศในอีก ๓ ปีข้างหน้า โดยเชื่อว่าการได้รับประสบการณ์จากต่างประเทศจะช่วยพัฒนาทักษะด้านภาษาและทักษะการทำงานในยุคการปฏิวัติอุตสาหกรรมครั้งที่ ๔ นอกจากนี้ ผลสำรวจดังกล่าวอาจกล่าวอีกนัยหนึ่งได้ว่าเยาวชนอาเซียนให้ความสำคัญกับการพัฒนาทักษะด้าน soft skills กล่าวคือ เรื่องของความฉลาดทางอารมณ์ ทักษะเชิงวิพากษ์ การปรับตัว การทำงานเป็นทีม และภาวะผู้นำ มากกว่าทักษะด้าน hard skills หรือ ทักษะทาง STEM โดยมีความเชื่อว่าพวกเขามีความสามารถในการใช้ทักษะด้าน soft skills ได้ดีกว่าทักษะ hard skills อย่างไรก็ดี ผลการประเมินความสามารถของเยาวชนอาเซียนที่มีทักษะต่างกัน แสดงว่าเยาวชนอาเซียนยังมีจุดอ่อนในด้านการออกแบบเทคโนโลยี เช่น การเขียนโปรแกรมซอฟต์แวร์ การวิเคราะห์ข้อมูล ทักษะการใช้ภาษา รวมถึงด้านคณิตศาสตร์

^๓ “STEM”: science, technology, engineering and maths



และวิทยาศาสตร์ ซึ่งจุดอ่อนดังกล่าวเป็นเรื่องเกี่ยวกับการเรียนรู้ในวิชา STEM ที่อาจเป็นอุปสรรคต่อการทำงานและแรงบันดาลใจของเยาวชนอาเซียนในการทำงานด้านเทคโนโลยีในอนาคต แต่ถึงอย่างไรบทบาทการทำงานในภาคของเทคโนโลยีสารสนเทศและการสื่อสารไม่ได้จำกัดหรือมีความต้องการเฉพาะผู้มีความสามารถทางเทคโนโลยีหรือทักษะทางเทคนิคด้าน STEM องค์กรประกอบอื่น ๆ ในเรื่องของการพัฒนาธุรกิจ การตลาดและสายงานอื่น ๆ ในสาขาเทคโนโลยียังคงมีความจำเป็นที่ต้องอาศัยผู้ที่มีทักษะด้าน soft skills เป็นจำนวนมาก ตลอดจนกระแสดังกล่าวต้องการเป็นผู้ประกอบการของเยาวชนอาเซียนและการเกิดขึ้นของ Digital Platform สำเร็จรูปต่าง ๆ ทำให้ผู้ประกอบการไม่จำเป็นต้องใช้ทักษะทาง STEM ในการพัฒนา Application Platform แต่สามารถอาศัย Digital Platform อาทิ online payment systems, social media ร่วมกับทักษะด้าน soft skills ของตนประกอบธุรกิจ E – Commerce บนโลกออนไลน์ได้ทั้งในระดับชุมชน ภูมิภาค และทั่วโลก

๓. การพัฒนาทางดิจิทัลในกรอบอาเซียน

ความร่วมมือของอาเซียนในปัจจุบันได้เปลี่ยนสู่ความร่วมมือแบบข้ามพรมแดน ไร้รอยต่อ ซึ่งขณะนี้หลายประเทศของอาเซียนกำลังตื่นตัวและมีการเติบโตทางเศรษฐกิจดิจิทัล เกิดโอกาสในการสร้างกิจกรรมดิจิทัลมากมายในอาเซียน อาเซียนจึงมีความพยายามที่จะพัฒนาให้พลเมืองของประเทศสมาชิกมีความสามารถและมีทักษะพื้นฐานในการใช้เทคโนโลยีดิจิทัล ผ่านการกำหนดกิจกรรมทั้งระหว่างอาเซียนกับประเทศนอกภูมิภาค และภายในอาเซียนเอง โดยในปี ๒๕๕๘ ประเทศสมาชิกอาเซียนได้รับรองแผนแม่บทเทคโนโลยีสารสนเทศและการสื่อสารอาเซียน ปี ๒๕๖๓ หรือ ASEAN ICT Masterplan 2020 (AIM 2020)^๔ ซึ่งเป็นแผนแม่บทด้านเทคโนโลยีสารสนเทศและการสื่อสาร ฉบับที่ ๒ ของอาเซียนที่ประเทศสมาชิกได้ร่วมกันจัดทำและจะนำมาใช้ระหว่างปี พ.ศ. ๒๕๕๙ – ๒๕๖๓ โดยแผนแม่บทดังกล่าวได้กำหนดเป้าหมาย ยุทธศาสตร์ และข้อริเริ่มที่เกี่ยวกับการพัฒนาและการปรับเปลี่ยนทางเศรษฐกิจ การพัฒนาโครงสร้างพื้นฐานด้าน ICT การสร้างนวัตกรรม ตลอดจนการพัฒนาทุนมนุษย์ด้านศักยภาพและความสามารถด้าน ICT โดยเฉพาะในกลุ่มที่ด้อยโอกาส ซึ่งมีความจำเป็นต้องดำเนินการลดช่องว่างระหว่างอุปสงค์และอุปทานของทรัพยากรบุคคลด้าน ICT อย่างต่อเนื่อง กำหนดทักษะพื้นฐานที่จำเป็นต้องพัฒนาและเป็นที่ต้องการในภูมิภาค ปิดช่องโหว่โดยระบุกลุ่มสำคัญที่ต้องได้รับการพัฒนาเป็นลำดับแรก รวมถึงริเริ่มแผนงานหารือระหว่างภาครัฐ ภาคเอกชนและภาควิชาการเกี่ยวกับทรัพยากรบุคคลด้าน ICT และพิจารณาถึงการเคลื่อนย้ายบุคลากรด้าน ICT ข้ามพรมแดนเพื่อระบุและจัดการช่องว่างด้านทักษะระหว่างประเทศสมาชิกอาเซียน จนถึงขับเคลื่อนการใช้งานกรอบมาตรฐานวิชาชีพ (ASEAN Mutual Recognition Arrangement - MRA) เพื่อกำหนดมาตรฐานวิชาชีพเฉพาะด้าน ICT ให้แล้วเสร็จ

ด้านโครงสร้างพื้นฐาน แผนแม่บทดังกล่าวได้กำหนดให้อาเซียนจำเป็นต้องสร้างสภาพแวดล้อมที่เอื้อต่อการเรียนรู้ทางเทคโนโลยีและการดำเนินธุรกิจออนไลน์ ส่งเสริมการพัฒนาเมืองอัจฉริยะ สนับสนุนการพัฒนาประชาคมเศรษฐกิจอาเซียนด้านสินค้าและบริการ ICT กำหนดกฎระเบียบโทรคมนาคมให้มีทิศทางเดียวกัน จัดทำแนวทางเพื่อความร่วมมือด้านกฎระเบียบเกี่ยวกับคลื่นความถี่ของอาเซียน ส่งเสริมการพัฒนาตลาดสื่อและเนื้อหา (Media and Content) สนับสนุนการผลิตการใช้สื่อรูปแบบใหม่ในอาเซียน พัฒนา

^๔ The ASEAN ICT Masterplan 2020 https://www.moc.go.th/images/843/The_ASEAN_ICT_Masterplan_2020.pdf
สืบค้นเมื่อ ๓ ตุลาคม พ.ศ. ๒๕๖๒



Application Programming Interface หรือ API^๕ สำหรับภาษาท้องถิ่นในอาเซียนและโปรแกรมเสริม (Plugins) เพื่อนำเสนอเนื้อหาของเว็บไซต์เป็นภาษาอังกฤษและภาษาท้องถิ่นในภูมิภาคอาเซียนโดยใช้ระบบแปลภาษา และจัดให้มีเว็บไซต์ของอาเซียนที่แสดงผลเป็นภาษาที่ใช้ในภูมิภาคอาเซียนเพื่อสนับสนุนการพัฒนาเนื้อหาหลากหลายภาษา

ท้ายที่สุด การขับเคลื่อนการดำเนินการตามแผนแม่บทเทคโนโลยีสารสนเทศและการสื่อสารอาเซียน ดังกล่าวในด้านการพัฒนาทุนมนุษย์อย่างเข้มข้นจะช่วยให้พลเมืองอาเซียนมีทักษะที่จำเป็นสำหรับสนับสนุนกิจกรรมเศรษฐกิจดิจิทัล มีองค์ความรู้เรื่องดิจิทัลและความปลอดภัยในโลกออนไลน์ ตลอดจนการเข้าใจถึงแนวทางการบริหารจัดการเทคโนโลยีสารสนเทศของภาครัฐในทิศทางเดียวกันซึ่งจะช่วยให้เกิดความคล่องตัวในกิจกรรมดิจิทัลของประเทศสมาชิกอาเซียนและเป็นสิ่งสำคัญที่จะช่วยส่งเสริมให้แผนแม่บทการเชื่อมโยงอาเซียน หรือ ASEAN Connectivity Master Plan บรรลุผลด้วยอีกทางหนึ่ง

^๕ Application Programming Interface - API คือ ช่องทางการเชื่อมต่อระหว่างเว็บไซต์หนึ่งไปยังอีกเว็บไซต์หนึ่ง หรือเป็นการเชื่อมต่อระหว่างผู้ใช้งานกับ Server หรือจาก Server เชื่อมต่อไปหา Server ซึ่ง API เปรียบได้เป็นภาษาคอมพิวเตอร์ที่ทำให้คอมพิวเตอร์สามารถสื่อสารและแลกเปลี่ยนข้อมูลกันได้อย่างอิสระ