

Psycho - Social Factors Affected Good Citizenship Behavior in Digital World of High School Students under the Basic of Education Commission in Bangkok¹

Kornkanok Kaeduang², Saran Pimthong³, and Pitchayane Poonpol⁴

Received: November 29, 2018 Revised: January 13, 2019 Accepted: January 17, 2019

Abstract

At present, the world enters the digital age. It has the fast communication, brings to the problem of improper digital media using. The purpose of this study aims to study the predictive power of psycho - social factors affected good citizenship behavior in digital world on four sides: rule-making behavior, respect others people behavior, participation behavior and responsibility behavior in digital world. The samples are consisting 400 high school students under the basic of education commission in Bangkok, selected by two-step random. The research consists of six instruments in the form of summated rating scale. The reliability values range from .70 to .85. The data are analyzed by multiple regression analysis: Enter & Stepwise analysis. The findings are as follows: The independent factor involve to rule-making behavior and respect others people behavior in digital world is good attitude to good digital citizenship ($\beta = .32, .45$). Moreover, the independent factor involve to participation behavior and responsibility behavior in digital world is openness to experience personality ($\beta = .39, .28$). These variables are very important to develop the student's behavioral. Therefore, the school should promote the policy on student development in the use of digital media. It focuses on organizing learning activities that cultivate and develop good attitude to good digital citizenship and openness to experience personality. To make more good citizenship behavior in digital world.

Keyword: good digital citizenship, rule-making, respect others people, participation, responsibility

¹ This paper submitted in partial fulfillment of Master's Thesis in Applied Behavioral Science Research, Behavioral Science Research institute, Srinakharinwirot University

² Graduate Student, Master degree in Applied Behavioral Science Research, Behavioral Science Research institute, Srinakharinwirot University. E-mail: tangmay.1234@hotmail.com

³ Assistant Professor at Behavioral Science Research institute, Srinakharinwirot University. E-mail: saranpimthong@gmail.com

⁴ Lecturer at Behavioral Science Research institute, Srinakharinwirot University. E-mail: a.pitchayane@gmail.com

ปัจจัยทางจิตสังคมที่ส่งผลต่อพฤติกรรมการเป็นพลเมืองดีบนโลกดิจิทัลของนักเรียน ระดับชั้นมัธยมศึกษาตอนปลายของโรงเรียนในสังกัดสำนักงานคณะกรรมการ การศึกษาขั้นพื้นฐาน ในเขตกรุงเทพมหานคร¹

กรกนก แสงดวง² ศรัณย์ พิมพ์ทอง³ และ พิชญานิษฐ์ พูนพล⁴

บทคัดย่อ

ในปัจจุบันโลกได้ก้าวเข้าสู่ยุคเทคโนโลยีดิจิทัล มีการติดต่อสื่อสารที่รวดเร็ว ส่งผลให้เกิดปัญหาจากการใช้สื่อดิจิทัลที่ไม่เหมาะสม การวิจัยครั้งนี้จึงมีจุดมุ่งหมายเพื่อศึกษาอำนาจการทำนายของปัจจัยทางจิตและปัจจัยทางสังคมที่ส่งผลต่อพฤติกรรมการเป็นพลเมืองดีบนโลกดิจิทัลรายด้าน 4 ด้าน ซึ่งได้แก่ พฤติกรรมการทำตามกฎบนโลกดิจิทัล พฤติกรรมการเคารพผู้อื่นบนโลกดิจิทัล พฤติกรรมมีส่วนร่วมบนโลกดิจิทัล และพฤติกรรมการรับผิดชอบบนโลกดิจิทัล กลุ่มตัวอย่าง คือ นักเรียนที่กำลังศึกษาในระดับชั้นมัธยมศึกษาตอนปลายของโรงเรียนในสังกัดสำนักงานคณะกรรมการการศึกษาขั้นพื้นฐาน ในเขตกรุงเทพมหานคร จำนวน 400 คน ด้วยการสุ่มสองขั้นตอน เก็บข้อมูลด้วยแบบสอบถามแบบมาตราประมาณค่า 6 ระดับ จำนวน 6 ตอน ที่มีค่าความเชื่อมั่นตั้งแต่ .70 ถึง .85 สถิติที่ใช้ในการวิเคราะห์ คือ การวิเคราะห์การถดถอยพหุคูณ ผลการวิจัยพบว่า ตัวแปรที่ส่งผลต่อพฤติกรรมการทำตามกฎบนโลกดิจิทัลและพฤติกรรมการเคารพผู้อื่นบนโลกดิจิทัลมากที่สุด คือ เจตคติที่ดีต่อการเป็นพลเมืองดีบนโลกดิจิทัล ($\beta = .32, .45$) และตัวแปรที่ส่งผลต่อพฤติกรรมการมีส่วนร่วมบนโลกดิจิทัลและพฤติกรรมการรับผิดชอบบนโลกดิจิทัลมากที่สุด คือ บุคลิกภาพแบบเปิดใจรับประสบการณ์ ($\beta = .39, .28$) ซึ่งตัวแปรเหล่านี้ล้วนมีความสำคัญต่อการพัฒนาพฤติกรรมของนักเรียน ดังนั้นโรงเรียนควรส่งเสริมนโยบายเกี่ยวกับการพัฒนานักเรียนด้านการใช้สื่อดิจิทัล โดยเน้นการจัดกิจกรรมการเรียนรู้ที่ปลูกฝังและพัฒนาเจตคติที่ดีต่อการเป็นพลเมืองดีบนโลกดิจิทัล และบุคลิกภาพแบบเปิดใจรับประสบการณ์ ที่จะทำให้นักเรียนมีพฤติกรรมการเป็นพลเมืองดีบนโลกดิจิทัลเพิ่มขึ้นต่อไป

คำสำคัญ: พลเมืองดีบนโลกดิจิทัล การทำตามกฎ การเคารพผู้อื่น การมีส่วนร่วม การรับผิดชอบ

¹ บทความวิจัยนี้เป็นส่วนหนึ่งของวิทยานิพนธ์ระดับมหาบัณฑิต สาขาวิชาการวิจัยพฤติกรรมศาสตร์ประยุกต์ สถาบันวิจัยพฤติกรรมศาสตร์ มหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ

² นิสิตระดับมหาบัณฑิต สาขาวิชาการวิจัยพฤติกรรมศาสตร์ประยุกต์ สถาบันวิจัยพฤติกรรมศาสตร์ มหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ
อีเมล: tangmay.1234@hotmail.com

³ ผู้ช่วยศาสตราจารย์ ประจำสถาบันวิจัยพฤติกรรมศาสตร์ มหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ อีเมล: saranpimthong@gmail.com

⁴ อาจารย์ ประจำสถาบันวิจัยพฤติกรรมศาสตร์ มหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ อีเมล: a.pitchayane@gmail.com

ที่มาและความสำคัญของปัญหาการวิจัย

ในปัจจุบันโลกได้ก้าวเข้าสู่ยุคเทคโนโลยีดิจิทัล ทำให้เกิดความสะดวกรวดเร็วในการติดต่อสื่อสารและการกระทำสิ่งต่างๆ ผ่านระบบดิจิทัล แต่ถึงอย่างไรก็ยังมีโทษจากการใช้งานเทคโนโลยีดิจิทัลเหล่านั้น ดังที่เห็นได้จากการสำรวจความคิดเห็นจากเด็กและเยาวชนที่มีอายุไม่เกิน 25 ปี เกี่ยวกับพฤติกรรมการเล่นแล้้งบนโลกดิจิทัลที่เคยพบเห็น พบว่า ร้อยละ 29.18 ระบุว่า เป็นการโพสต์คำทอ พุดจาสื่อเสียด ให้ร้ายดูถูก หรือข่มขู่ทำร้าย รองลงมาร้อยละ 17.04 ระบุว่า เป็นการแอบอ้าง การสวมรอย หรือปลอมแปลงเป็นผู้อื่น ร้อยละ 14.30 ระบุว่า เป็นการหลอกลวง ฉ้อโกง ต้มตุ๋น ร้อยละ 13.67 ระบุว่า เป็นการสร้างกลุ่มในโซเชียลเพื่อโจมตีโดยเฉพาะ ร้อยละ 11.39 ระบุว่า เป็นการแบล็กเมล์กัน และร้อยละ 11.06 ระบุว่า เป็นการคุกคามทางเพศแบบออนไลน์ (Nidapoll, 2017)

นอกจากนี้ยังมีงานวิจัยที่ศึกษาเกี่ยวกับปัญหาต่างๆ ที่เกิดขึ้นบนโลกดิจิทัล และหาแนวทางการแก้ไข ปัญหาเหล่านั้น ดังเช่น Palmer (2015) ที่ศึกษาเกี่ยวกับผลกระทบของเทคโนโลยีในการล่วงละเมิดทางเพศและการแสวงหาผลประโยชน์ในเด็ก งานวิจัยของ Samoh, Boonmongkon, Ojanen, Samakmeekarom and Guadamuz (2014) ซึ่งศึกษาเกี่ยวกับการรับรู้ของเยาวชนต่อการกลั่นแกล้งกันในโลกดิจิทัล โดยศึกษาในแง่ของความหมาย รูปแบบ สาเหตุ ผลกระทบ และวิธีจัดการกับปัญหาการกลั่นแกล้งกันในโลกดิจิทัล ในกลุ่มเยาวชนที่มีช่วงอายุ 15-24 ปี และงานวิจัยของ Charoenwanit (2017) ที่ได้ศึกษาผลกระทบและนำเสนอวิธีการป้องกันการกลั่นแกล้งกันในโลกดิจิทัลของวัยรุ่น

พฤติกรรมการเล่นเป็นพลเมืองดีบนโลกดิจิทัลได้แนวคิดมาจากการสังเคราะห์ความหมายจากงานวิจัยต่างๆ ทั้งไทยและต่างประเทศ ซึ่งเป็นการเชื่อมโยงกันระหว่างพฤติกรรมการเล่นเป็นพลเมืองดี (World Association of Technology Teachers, 2000; Shon & Hillman, 2015; Panthumanawin, 2007; Klaykaew, 2014; Viphatphumiprathes, 2013) กับพลเมืองดิจิทัล (Ribble et al., 2004; Richards, 2010; Netsafe, 2016; Jone & Mitchell, 2016; Choi et al., 2017) ทั้งนี้มีงานวิจัยหลายงานที่ศึกษาเกี่ยวกับพฤติกรรมที่พึงประสงค์ในบริบทที่ใกล้เคียงกัน และพบว่าพฤติกรรมที่พึงประสงค์เหล่านั้นมีสาเหตุมาจากทั้งปัจจัยทางจิต ได้แก่ เจตคติที่ดีต่อพฤติกรรมที่พึงประสงค์ (Vorcherbanca, 2016; Viyaritt, 2012; Janpipatpong, 2016) การรู้เท่าทันสื่อดิจิทัล (Janpipatpong, 2016; Tansuwannond et al., 2010) และบุคลิกภาพแบบเปิดใจรับประสบการณ์ (Patki & Abhyankar, 2016) สำหรับปัจจัยทางสังคม ได้แก่ การรับรู้บรรทัดฐานทางสังคมบนโลกดิจิทัล (Vorcherbanca, 2016; Janpipatpong, 2016) และการมีแบบอย่างที่ดีจากสื่อดิจิทัล (Silavanich, 2016; Joyrod et al., 2010) ซึ่งจากการทบทวนงานวิจัยที่เกี่ยวข้องกับพฤติกรรมการเล่นเป็นพลเมืองดีดิจิทัลนี้ ยังไม่พบงานวิจัยที่ศึกษาปัจจัยที่ส่งผลให้บุคคลเกิดพฤติกรรมการเล่นเป็นพลเมืองดีบนโลกดิจิทัลในประเทศไทย โดยจะพบแต่เพียงงานวิจัยที่ศึกษาเกี่ยวกับพฤติกรรมการเล่นเป็นพลเมืองดี (Viphatphumiprathes, 2013; Makaramani, 2013) แต่สำหรับงานวิจัยที่เกี่ยวข้องกับพลเมืองดิจิทัลนั้น จะเป็นงานวิจัยในต่างประเทศเป็นส่วนใหญ่

จากผลการสำรวจการใช้อินเทอร์เน็ตในปี 2017 ตามกลุ่มอายุในประเทศ พบว่า กลุ่มอายุ 12-17 ปี คิดเป็นร้อยละ 21 ของทั้งหมด ซึ่งมากกว่ากลุ่มอายุอื่นๆ (Statista, 2017) และจากผลการสำรวจการใช้เทคโนโลยี

สารสนเทศและการสื่อสาร พบว่า กลุ่มอายุ 15-24 ปี มีการใช้อินเทอร์เน็ตสูงที่สุด คือ ร้อยละ 85.9 (National Statistical Office, Electronic Transactions Development Agency, 2016) จากผลการสำรวจกลุ่มอายุของผู้ใช้อินเทอร์เน็ตที่กล่าวมานี้ สามารถสรุปได้ว่า กลุ่มนักเรียนในช่วงอายุ 15-17 ปี หรือนักเรียนในระดับชั้นมัธยมศึกษาตอนปลายมีปริมาณการใช้อินเทอร์เน็ตสูงที่สุด และเป็นกลุ่มที่เหมาะสมต่อการศึกษาพฤติกรรมการเป็นพลเมืองดิจิทัลมากที่สุด และเป็นกลุ่มที่สามารถพัฒนาความเป็นพลเมืองดิจิทัลที่ดี เพื่อการเป็นเยาวชนที่ดีในสังคมอนาคตต่อไป

ด้วยเหตุนี้ ผู้วิจัยจึงมีความสนใจที่จะศึกษาปัจจัยทางจิตสังคมที่เกี่ยวข้องกับพฤติกรรมการเป็นพลเมืองดิจิทัลของนักเรียนระดับชั้นมัธยมศึกษาตอนปลายของโรงเรียนในสังกัดสำนักงานคณะกรรมการการศึกษาขั้นพื้นฐาน กรุงเทพมหานคร โดยอาศัยทฤษฎีการรู้คิดสังคม (Social Cognitive Theory) ของ Bandura (1986) และแนวคิดอื่นๆ มาเป็นกรอบแนวคิดในการสังเคราะห์เอกสารและวิเคราะห์พฤติกรรม โดยพิจารณาจากปัจจัยทางจิต ได้แก่ เจตคติที่ดีต่อการเป็นพลเมืองดิจิทัล การรู้เท่าทันสื่อดิจิทัล และบุคลิกภาพแบบเปิดใจรับประสบการณ์ และปัจจัยทางสังคม ได้แก่ การรับรู้บรรทัดฐานทางสังคมบนโลกดิจิทัล และการมีแบบอย่างที่ดีจากสื่อดิจิทัล ซึ่งได้ศึกษาทั้งในกลุ่มรวม พร้อมทั้งแบ่งกลุ่มตามความถี่ในการใช้อินเทอร์เน็ต และ ความรู้เกี่ยวกับกฎหมายบนโลกดิจิทัล โดยทั้งสองปัจจัยนี้มีความสำคัญที่จะทำให้เกิดพฤติกรรมของบุคคล ซึ่งผลที่ได้จากการวิจัยเป็นการสร้างองค์ความรู้ใหม่ และสามารถนำไปใช้ในการวางแผนการพัฒนาและสร้างเสริมพฤติกรรมการเป็นพลเมืองดิจิทัลต่อไป

วัตถุประสงค์การวิจัย

เพื่อศึกษาอำนาจการทำนายและค้นหาตัวทำนายของปัจจัยทางจิตและปัจจัยทางสังคมที่ส่งผลต่อพฤติกรรมการเป็นพลเมืองดิจิทัลรายด้าน 4 ด้าน ซึ่งได้แก่ พฤติกรรมการทำตามกฎบนโลกดิจิทัล พฤติกรรมการเคารพผู้อื่นบนโลกดิจิทัล พฤติกรรมมีส่วนร่วมบนโลกดิจิทัล และพฤติกรรมการรับผิดชอบบนโลกดิจิทัล ของนักเรียน

แนวคิดทฤษฎีที่เกี่ยวข้อง

การวิจัยครั้งนี้เป็นการศึกษาเพื่อค้นหาปัจจัยทางจิตและปัจจัยทางสังคมที่ส่งผลต่อพฤติกรรมการเป็นพลเมืองดิจิทัลรายด้าน 4 ด้านของนักเรียน โดยผู้วิจัยได้แบ่งการประมวลเอกสารเป็น 2 ส่วน ดังนี้

ส่วนที่ 1 พฤติกรรมการเป็นพลเมืองดิจิทัล

พฤติกรรมการเป็นพลเมืองดิจิทัลเป็นการเชื่อมโยงกันระหว่างพฤติกรรมการเป็นพลเมืองดิจิทัลกับพลเมืองดิจิทัล โดยในการศึกษานั้นได้แนวคิดมาจากการสังเคราะห์งานวิจัยต่างๆ และสรุปความหมายได้ว่า พฤติกรรมการเป็นพลเมืองดิจิทัล หมายถึง การกระทำบนโลกดิจิทัลที่ก่อให้เกิดผลดีต่อตนเอง ผู้อื่น และสังคม ซึ่งในการศึกษาองค์ประกอบของพฤติกรรมการเป็นพลเมืองดิจิทัลนั้น ได้มีการสังเคราะห์จากงานวิจัยทั้งในประเทศและต่างประเทศ โดยพิจารณาจากองค์ประกอบของพฤติกรรมการเป็นพลเมืองดี (World Association of Technology Teachers, 2000; Shon & Hillman, 2015; Panthumanawin, 2007;

Klaykaew, 2014; Viphatphumiprathes, 2013) กับ พลเมืองดิจิทัล (Ribble et al., 2010; Netsafe, 2016; Jone & Mitchell, 2016; Choi et al., 2017) โดยได้พิจารณาองค์ประกอบที่มีผู้ให้ความสำคัญเป็นส่วนมาก ได้ทั้งหมด 4 ด้าน คือ 1) พฤติกรรมการทำตามกฎบนโลกดิจิทัล หมายถึง การกระทำในโลกดิจิทัลของนักเรียนที่บุคคลอื่นยอมรับและสอดคล้องกับกฎหมายที่กำหนดไว้ในโลกดิจิทัล 2) พฤติกรรมการเคารพผู้อื่นบนโลกดิจิทัล หมายถึง การกระทำในโลกดิจิทัลของนักเรียนที่แสดงถึงการเคารพสิทธิ ความเสมอภาค และความแตกต่างของบุคคลอื่น 3) พฤติกรรมมีส่วนร่วมบนโลกดิจิทัล หมายถึง การกระทำในโลกดิจิทัลของนักเรียนที่แสดงถึงการเข้าร่วมเป็นส่วนหนึ่งของกิจกรรมต่างๆ ที่มีประโยชน์ต่อสังคม หรือกิจกรรมบำเพ็ญประโยชน์ต่างๆ ด้วยความสมัครใจ และ 4) พฤติกรรมการรับผิดชอบต่อบนโลกดิจิทัล หมายถึง การกระทำในโลกดิจิทัลของนักเรียนที่แสดงออกถึงการไม่เบียดเบียนตนเองและสังคม นอกจากนี้ยังยอมรับผลของการกระทำของตนเองอย่างเต็มที่ ไม่ว่าการกระทำนั้นจะถูกหรือผิดก็ตาม

จากการทบทวนงานวิจัยที่เกี่ยวข้องกับพฤติกรรมการเป็นพลเมืองดีบนโลกดิจิทัลพบว่า มีงานวิจัยที่ศึกษาเกี่ยวกับพฤติกรรมการเป็นพลเมืองดี และพลเมืองดิจิทัลในบริบทใกล้เคียงกัน โดยในต่างประเทศได้มีงานวิจัยที่ศึกษาเกี่ยวกับความเที่ยงตรงและความเชื่อมั่นของเครื่องมือวัดความเป็นพลเมืองสำหรับคนที่เป็นโรคจิตเภทของ O'Connell et al. (2017) เช่นเดียวกับในประเทศไทย ที่มีการศึกษาเกี่ยวกับพฤติกรรมความเป็นพลเมืองของเยาวชนในมหาวิทยาลัยราชภัฏสวนสุนันทาของ Makaramani (2013) สำหรับงานวิจัยที่เกี่ยวข้องกับพลเมืองดิจิทัลนั้น ส่วนใหญ่จะเป็นงานวิจัยในต่างประเทศ เช่น งานวิจัยเกี่ยวกับความเป็นพลเมืองดิจิทัลของ Jone and Mitchell (2016) ที่ศึกษาเกี่ยวกับการเคารพกันในโลกออนไลน์ และการยึดมั่นผูกพันในการเป็นพลเมืองออนไลน์ นอกจากนี้ยังมี Choi et al. (2017) ที่ศึกษาเกี่ยวกับทักษะทางเทคโนโลยี การรับรู้เกี่ยวกับท้องถิ่น/โลก มุมมองอย่างมีวิจารณ์ญาณ (Critical Perspective) และการสร้างเครือข่าย กับความเป็นพลเมืองดิจิทัล

ส่วนที่ 2 แนวคิด ทฤษฎี และงานวิจัยที่ใช้ในการวิเคราะห์สาเหตุของพฤติกรรม

ในการวิจัยครั้งนี้ ผู้วิจัยได้ศึกษาทั้งปัจจัยทางจิตและปัจจัยทางสังคมที่ส่งผลต่อพฤติกรรมการเป็นพลเมืองดีบนโลกดิจิทัล ซึ่งสอดคล้องกับทฤษฎีการรู้คิดทางสังคม (Social Cognitive Theory) ของ Bandura (1986) และได้ใช้เป็นแนวทางในการกำหนดกรอบแนวคิดการวิจัย ซึ่งจากการทบทวนเอกสารและงานวิจัยที่เกี่ยวข้องสามารถสรุปความหมายและองค์ประกอบของแต่ละตัวแปรได้ ดังนี้

เจตคติที่ดีต่อการเป็นพลเมืองดีบนโลกดิจิทัล หมายถึง ลักษณะทางจิตของนักเรียนที่ประกอบความรู้เชิงประเมินค่าเกี่ยวกับประโยชน์ของการเป็นพลเมืองดีบนโลกดิจิทัล ความรู้สึกพึงพอใจและไม่พึงพอใจการกระทำต่างๆ ที่เกิดขึ้นบนโลกดิจิทัล และแนวโน้มที่จะแสดงพฤติกรรมการเป็นพลเมืองดีบนโลกดิจิทัล ซึ่งจากการทบทวนงานวิจัยเกี่ยวกับเจตคติแสดงให้เห็นว่า เจตคติมีความสัมพันธ์และมีอำนาจในการทำนายพฤติกรรมต่างๆ เช่น ในงานวิจัยของ Vorchertbanca (2016) พบว่า เจตคติที่ดีต่อการทำงานตามมาตรฐานจริยธรรมมีความสัมพันธ์ทางบวกกับพฤติกรรมการทำงานตามมาตรฐานจริยธรรม ($r = .79, p < .01$) และสามารถเป็นตัวทำนายพฤติกรรมการทำงานตามมาตรฐานจริยธรรมได้ ($\beta = .46$) และงานวิจัยของ Viyaritt (2012) ที่พบว่า เจตคติที่ดีต่อพฤติกรรมรับผิดชอบต่อสามารถเป็นตัวทำนายพฤติกรรมรับผิดชอบต่อพนักงานขับรถเช่าได้ ($\beta = .51$)

นอกจากนี้ยังมีงานวิจัยที่ศึกษาเกี่ยวกับพฤติกรรมการใช้เฟซบุ๊กด้วยปัญญาของ Janpipatpong (2016) ที่พบว่า เจตคติที่ดีต่อการใช้เฟซบุ๊กด้วยปัญญา มีความสัมพันธ์ทางบวกกับพฤติกรรมการใช้เฟซบุ๊กด้วยปัญญา ($r = .71$, $p < .01$) และยังสามารถเป็นตัวทำนายพฤติกรรมการใช้เฟซบุ๊กด้วยปัญญาได้ ($\beta = .13$)

การรู้เท่าทันสื่อดิจิทัล หรือ Digital Media Literacy เป็นตัวแปรที่มีการศึกษากันอย่างแพร่หลายในต่างประเทศ ซึ่งสรุปได้ว่าการรู้เท่าทันสื่อดิจิทัล หมายถึง การรับรู้ของนักเรียนถึงความสามารถของตนเองในการเข้าใจข้อมูลข่าวสารจากสื่อดิจิทัล สามารถวิเคราะห์ ตีความ และประเมินค่าข้อมูลต่างๆ จากสื่อดิจิทัลได้ โดยคำนึงถึงผลกระทบที่อาจจะเกิดขึ้นตามมาจากสื่อดิจิทัลเหล่านั้นได้ โดย Hallaq (2016) ได้ศึกษาและแบ่งการรู้เท่าทันสื่อดิจิทัลออกเป็น 5 องค์ประกอบ คือ 1) ความตระหนักในสื่อ 2) การเข้าถึงสื่อ 3) ความตระหนักในจริยธรรม 4) การประเมินสื่อ และ 5) การผลิตสื่อ นอกจากนี้ยังได้สร้างและพัฒนาแบบสอบถามเกี่ยวกับการรู้เท่าทันสื่อดิจิทัลที่มีคุณภาพออกมา สำหรับในประเทศไทยได้มีงานวิจัยที่แสดงให้เห็นว่า การรู้เท่าทันสื่อดิจิทัลมีความสัมพันธ์และมีอำนาจในการทำนายพฤติกรรมต่างๆ เช่น การศึกษาเกี่ยวกับปัจจัยภายในบุคคลและสภาพแวดล้อมทางสังคมที่เกี่ยวข้องกับพฤติกรรมการใช้เฟซบุ๊กด้วยปัญญาของ Janpipatpong (2016) ที่พบว่า นักศึกษาที่มีการรู้เท่าทันสื่อออนไลน์มาก เป็นผู้ที่มีพฤติกรรมการใช้เฟซบุ๊กด้วยปัญญามาก ($r = .65$, $p < .01$) และการรู้เท่าทันสื่อออนไลน์นี้ยังสามารถเป็นตัวทำนายพฤติกรรมการใช้เฟซบุ๊กด้วยปัญญาได้ ($\beta = .17$) และงานวิจัยของ Tansuwannond et al. (2010) ที่ศึกษาเกี่ยวกับพฤติกรรมการบริโภคสื่อด้วยปัญญา พบว่า การรู้เท่าทันสื่อมีความสัมพันธ์ทางบวกกับพฤติกรรมการบริโภคสื่อด้วยปัญญา ($r = .47$, $p < .01$) และยังสามารถเป็นตัวทำนายพฤติกรรมการบริโภคสื่อด้วยปัญญาได้ ($\beta = .27$)

บุคลิกภาพแบบเปิดใจรับประสบการณ์ เป็นองค์ประกอบหนึ่งของบุคลิกภาพห้าองค์ประกอบ (Big Five Personality) ของ Costa and McCrae (1992) และ BIG FIVE INVENTORY (BFI) ของ John and Srivastava (1999) โดยบุคลิกภาพแบบเปิดใจรับประสบการณ์ (Openness to Experience) ว่าเป็นลักษณะบุคลิกภาพของบุคคลที่ชอบความหลากหลาย ต้องการให้มีการแสดงความคิดเห็นในกิจกรรมต่างๆ และมีความสุขกับการคบค้าสมาคมกับบุคคลอื่น โดยได้แบ่งออกเป็น 6 องค์ประกอบย่อย คือ 1) การเป็นคนช่างฝัน (Fantasy) 2) การซาบซึ้งในความงาม (Aesthetics) 3) การเปิดเผยความรู้สึก (Feelings) 4) การปฏิบัติตัว (Actions) 5) การมีความคิด (Ideas) และ 6) การยอมรับค่านิยม (Values) จากการทบทวนงานวิจัยที่เกี่ยวข้อง พบว่า มีการศึกษาบุคลิกภาพแบบเปิดใจรับประสบการณ์กับพฤติกรรมในบริบทที่ใกล้เคียงกับการเป็นพลเมืองดีบนโลกดิจิทัล ได้แก่ การศึกษาเกี่ยวกับการใช้บุคลิกภาพห้าองค์ประกอบในการทำนายพฤติกรรมการจัดการความเป็นพลเมือง งานวิจัยของ Patki and Abhyankar (2016) ซึ่งพบว่าพนักงานที่มีบุคลิกภาพแบบเปิดใจรับประสบการณ์มากเป็นผู้ที่มีพฤติกรรมการจัดการความเป็นพลเมืองระดับบุคคล และระดับองค์กรมาก ($r = .36$ และ $r = .43$, $p < .01$) และบุคลิกภาพแบบเปิดใจรับประสบการณ์นี้ยังสามารถเป็นตัวทำนายการจัดการความเป็นพลเมืองระดับบุคคล และระดับองค์กรได้ ($\beta = 2.77$ และ $\beta = 2.50$)

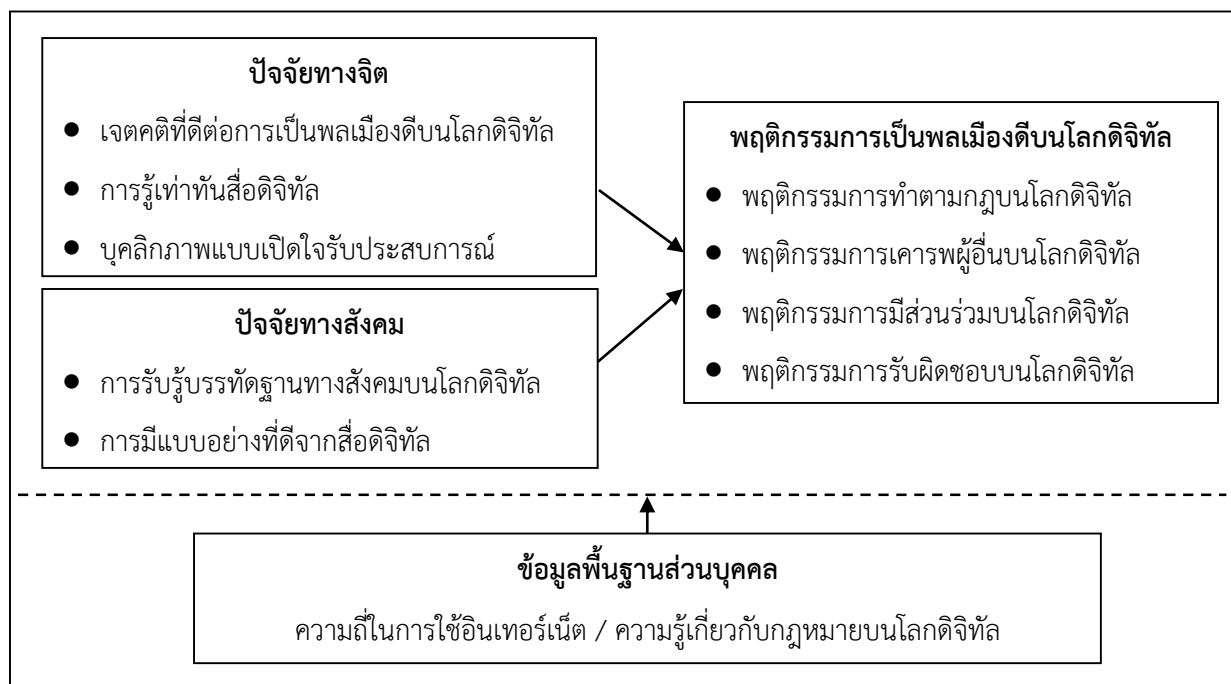
การรับรู้บรรทัดฐานทางสังคมบนโลกดิจิทัล หมายถึง การรับรู้ของนักเรียนเกี่ยวกับการกระทำต่างๆ ที่บุคคลในสังคมบนโลกดิจิทัลมีความเห็นว่าเหมาะสมหรือไม่เหมาะสม และรับรู้ถึงสิ่งที่บุคคลในสังคมบนโลกดิจิทัล

คาดหวังให้เรากระทำหรือไม่กระทำออกมา ซึ่งตามแนวคิด Ajzen and Fishbein (1980, p. 57) ได้มีการนำเสนอ การวัดการรับรู้บรรทัดฐานทางสังคมออกเป็น 2 วิธี คือ 1) การวัดทางตรง เป็นการประเมินความเชื่อที่มีต่อ ความคิดของบุคคลอื่นที่มีอิทธิพลกับตน และคิดว่าตนควรกระทำหรือไม่ควรกระทำพฤติกรรมนั้น และ 2) การวัด ทางอ้อม เป็นการวัดความเชื่อของบุคคลที่ใกล้ชิดต่อการกระทำของตน ซึ่งได้มาจากการรับรู้ความคาดหวังของ บุคคลรอบข้าง และตนจะใช้การรับรู้ที่ได้มาตัดสินใจที่จะกระทำตามบุคคลที่ใกล้ชิด จากการที่ทบทวนงานวิจัยที่ เกี่ยวข้องแสดงให้เห็นว่า การรับรู้บรรทัดฐานทางสังคมมีความสัมพันธ์และมีอำนาจในการทำนายพฤติกรรมต่างๆ เช่น งานวิจัยของ Vorcherbanca (2016) ที่พบว่า การรับรู้บรรทัดฐานทางสังคมมีความสัมพันธ์ทางบวกกับ พฤติกรรมการทำงานตามมาตรฐานจริยธรรม ($r = .60, p < .01$) และยังสามารถเป็นตัวทำนายพฤติกรรมการทำงานตามมาตรฐานจริยธรรมได้ ($\beta = 0.45$) นอกจากนี้ยังมีงานวิจัยของ Janpipatpong (2016) ที่พบว่า นักศึกษาที่มีการรับรู้บรรทัดฐานทางสังคมมาก เป็นผู้ที่มีพฤติกรรมการใช้เฟซบุ๊กด้วยปัญญา (r = .70, p < .01) และการรับรู้บรรทัดฐานทางสังคมยังสามารถเป็นตัวทำนายพฤติกรรมการใช้เฟซบุ๊กด้วยปัญญาได้ ($\beta = 0.09$)

การมีแบบอย่างที่ดีจากสื่อดิจิทัล หมายถึง การที่นักเรียนได้พบเห็นแบบอย่าง พฤติกรรมที่เป็น ผลเมืองดีจากสื่อดิจิทัลต่างๆ ซึ่งสอดคล้องกับการเรียนรู้ด้วยการสังเกตตัวแบบ เป็นแนวคิดของ Bandura (1986) ที่เชื่อว่า การเรียนรู้ส่วนใหญ่ของบุคคลเกิดจากการสังเกตตัวแบบ เพราะตัวแบบเพียงคนเดียวสามารถถ่ายทอดทั้ง ความคิดและการแสดงออกให้บุคคลอื่นปฏิบัติตามได้ (Mapobsuk, 2005, p.347) จากการทบทวนงานวิจัยที่ เกี่ยวข้องแสดงให้เห็นว่า การมีแบบอย่างมีความสัมพันธ์และมีอำนาจในการทำนายพฤติกรรมต่างๆ เช่น งานวิจัย ของ Silavanich (2016) ที่พบว่า การมีแบบอย่างในการทำงานมีความสัมพันธ์ทางบวกกับพฤติกรรมการทำงาน อย่างมีความรับผิดชอบ ($r = .36, p < .01$) และยังสามารถเป็นตัวทำนายพฤติกรรมการทำงานอย่างมีความ รับผิดชอบของฝ่ายผลิตรายการโทรทัศน์ได้ ($\beta = 0.24$) สอดคล้องกับงานวิจัยของ Joyrod et al. (2010) ที่พบ ผลการวิจัยว่า นักเรียนที่ได้รับตัวแบบจากเพื่อนมาก เป็นผู้ที่มีพฤติกรรมใช้อินเทอร์เน็ตอย่างมีวิจารณญาณ มาก ($r = .37, p < .01$) และการได้รับแบบอย่างจากเพื่อนยังสามารถเป็นตัวทำนายพฤติกรรมใช้อินเทอร์เน็ต อย่างมีวิจารณญาณได้ ($\beta = 0.15$)

กรอบแนวคิดการวิจัย

ในการศึกษาปัจจัยทางจิตสังคมที่เกี่ยวข้องกับพฤติกรรมที่เป็นพลเมืองดีบนโลกดิจิทัล ผู้วิจัยนำทฤษฎีการ รู้คิดทางสังคม (Social Cognitive Theory) ของ Bandura (1986) มาเป็นกรอบในการศึกษาและกำหนดตัวแปร นอกจากนี้ยังได้นำแนวคิดอื่นๆ และงานวิจัยที่เกี่ยวข้องมาวิเคราะห์สาเหตุของการเกิดพฤติกรรมที่เป็นพลเมืองดี บนโลกดิจิทัล ซึ่งได้แก่ แนวคิดเกี่ยวกับเจตคติ การรู้เท่าทันสื่อดิจิทัล บุคลิกภาพแบบเปิดใจรับประสบการณ์ การ รับรู้บรรทัดฐานทางสังคม และการมีแบบอย่าง ดังนั้นผู้วิจัยจึงสนใจศึกษา ตัวแปรเชิงสาเหตุของพฤติกรรมที่เป็น พลเมืองดีบนโลกดิจิทัล คือ 1) ปัจจัยทางจิต ได้แก่ เจตคติที่ดีต่อการเป็นพลเมืองดีบนโลกดิจิทัล การรู้เท่าทันสื่อ ดิจิทัล และบุคลิกภาพแบบเปิดใจรับประสบการณ์ 2) ปัจจัยทางสังคม ได้แก่ การรับรู้บรรทัดฐานทางสังคมบนโลก ดิจิทัล และการมีแบบอย่างที่ดีจากสื่อดิจิทัล ดังแสดงในภาพประกอบ 1



ภาพประกอบ 1 กรอบแนวคิดในการวิจัย

สมมติฐานการวิจัย

1. ปัจจัยทางจิต ได้แก่ เจตคติที่ดีต่อการเป็นพลเมืองดีบนโลกดิจิทัล การรู้เท่าทันสื่อดิจิทัล บุคลิกภาพแบบเปิดใจรับประสบการณ์ และปัจจัยทางสังคม ได้แก่ การรับรู้บรรทัดฐานทางสังคมบนโลกดิจิทัล การมีแบบอย่างที่ดีจากสื่อดิจิทัล สามารถร่วมกันทำนายพฤติกรรมกรการเป็นพลเมืองดีบนโลกดิจิทัลรายด้าน 4 ด้าน ซึ่งได้แก่ พฤติกรรมการทำตามกฎบนโลกดิจิทัล พฤติกรรมการเคารพผู้อื่นบนโลกดิจิทัล พฤติกรรมมีส่วนร่วมบนโลกดิจิทัล และพฤติกรรมกรรับผิดชอบบนโลกดิจิทัล

2. ปัจจัยทางจิต และปัจจัยทางสังคมบางตัวที่เป็นตัวทำนาย อย่างมีนัยสำคัญทางสถิติ

วิธีดำเนินการวิจัย

งานวิจัยนี้เป็นงานวิจัยเชิงปริมาณ ซึ่งผ่านการรับรองจากคณะกรรมการจริยธรรมการวิจัยในมนุษย์จากสถาบันยุทธศาสตร์ทางปัญญาและวิจัย มหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ เอกสารรับรองเลขที่ SWUEC/X-196/2561

ประชากร คือ นักเรียนที่กำลังศึกษาในระดับชั้นมัธยมศึกษาตอนปลาย ของโรงเรียนในสังกัดสำนักงานคณะกรรมการการศึกษาขั้นพื้นฐาน (สพฐ.) ในเขตกรุงเทพมหานคร ประจำปีการศึกษา 2561 ซึ่งมีโรงเรียนทั้งหมด 119 แห่ง และมีจำนวนนักเรียนทั้งสิ้น 108,478 คน (Office of the Basic Education Commission, 2017)

กลุ่มตัวอย่าง คือ นักเรียนที่กำลังศึกษาในระดับชั้นมัธยมศึกษาตอนปลาย ของโรงเรียนในสังกัดสำนักงานคณะกรรมการการศึกษาขั้นพื้นฐาน (สพฐ.) ในเขตกรุงเทพมหานคร ประจำปีการศึกษา 2561 กำหนดขนาดกลุ่มตัวอย่างโดยใช้ตารางสำเร็จรูปของ Krejcie and Morgan (1970, pp.607-610) ซึ่งกำหนดค่าสัดส่วนของลักษณะที่สนใจของประชากรเท่ากับ .50 ระดับความคลาดเคลื่อนที่ยอมรับได้ร้อยละ 5 และระดับความเชื่อมั่นร้อยละ 95

คิดเป็นจำนวนกลุ่มตัวอย่างเท่ากับ 384 คน และเพื่อให้ได้กลุ่มตัวอย่างที่เป็นตัวแทนของประชากรดีขึ้นและป้องกันการได้รับแบบสอบถามตอบกลับที่ไม่สมบูรณ์ จึงกำหนดกลุ่มตัวอย่างเพิ่มขึ้นอีก เป็นขนาดกลุ่มตัวอย่างที่ 400 คน แล้วหากกลุ่มตัวอย่างด้วยการสุ่มสองขั้นตอน (Two Stage Sampling) โดยขั้นที่ 1 เป็นการสุ่มอย่างง่าย (Simple Sampling) ด้วยวิธีการจับสลาก จากโรงเรียนทั้งหมด 119 โรงเรียน ได้มา 4 โรงเรียน และขั้นที่ 2 เป็นการสุ่มแบบชั้นภูมิตามสัดส่วน (Proportional Stratified Random Sampling) โดยใช้ระดับชั้นเป็นตัวแบ่ง ซึ่งได้แก่ ชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 4, 5 และ 6 ตามลำดับ

เครื่องมือที่ใช้และคุณภาพของเครื่องมือ ในการวิจัยครั้งนี้ ใช้แบบสอบถามพฤติกรรมการเป็นพลเมืองดีบนโลกดิจิทัลและปัจจัยทางจิตสังคมที่เกี่ยวข้อง จำนวน 6 ตอน โดยแต่ละข้อมีลักษณะเป็นมาตราประมาณค่า 6 ระดับ ตั้งแต่ “ปฏิบัติมากที่สุด” จนถึง “ไม่ปฏิบัติเลย” สำหรับแบบวัดตัวแปรตาม และ ตั้งแต่ “จริงที่สุด” จนถึง “ไม่จริงเลย” สำหรับแบบวัดตัวแปรอิสระ ซึ่งมีทั้งข้อคำถามที่ผู้วิจัยสร้างขึ้นเองตามขอบเขตของนิยามเชิงปฏิบัติการ และข้อคำถามที่ผู้วิจัยปรับปรุงมาจากแบบวัดอื่นๆ ซึ่งได้แก่ แบบวัด Online digital citizenship ของ Jones and Mitchell (2016) แบบวัด Digital citizenship dimensions ของ Nordin et al. (2016) แบบวัด The digital citizenship ของ Choi et al. (2017) แบบวัด The Digital Online Media Literacy Assessment (DOMLA) ของ Hallaq (2016) แบบวัดบุคลิกภาพห้าองค์ประกอบ The Revised NEO Personality Inventory (NEO-PI-R) ของ Costa and McCrae (1995) และแบบวัด Big Five Inventory (BFI) ของ John and Srivastava (1999) โดยมีการหาคุณภาพของเครื่องมือด้วยการหาความเที่ยงตรงตามเนื้อหา (Content Validity: IOC) โดยผู้เชี่ยวชาญ 3 ท่าน ได้ค่า IOC ตั้งแต่ 0.33 ถึง 1 แล้วนำมาปรับทดลองใช้กับนักเรียนที่มีลักษณะเหมือนกับกลุ่มตัวอย่างจำนวน 100 คน จากนั้นนำผลไปวิเคราะห์หาค่าอำนาจจำแนกรายข้อ และค่าความเชื่อมั่น จนได้เครื่องมือที่นำไปใช้จริง ซึ่งมีค่าความเชื่อมั่น (α) ของเครื่องมือแต่ละตอน ดังนี้ ตอนที่ 1 พฤติกรรมการเป็นพลเมืองดีบนโลกดิจิทัล ได้ $\alpha = .72$ ตอนที่ 2 เจตคติที่ดีต่อการเป็นพลเมืองดีบนโลกดิจิทัล ได้ $\alpha = .70$ ตอนที่ 3 การรู้เท่าทันสื่อดิจิทัล ได้ $\alpha = .71$ ตอนที่ 4 บุคลิกภาพแบบเปิดใจรับประสบการณ์ ได้ $\alpha = .78$ ตอนที่ 5 การรับรู้บรรทัดฐานทางสังคมบนโลกดิจิทัล ได้ $\alpha = .85$ และตอนที่ 6 การมีแบบอย่างที่ดีจากสื่อดิจิทัล ได้ $\alpha = .77$

การวิเคราะห์ข้อมูล นำข้อมูลที่ได้จากการเก็บรวบรวมข้อมูลมากำหนดรหัสและบันทึกข้อมูลลงในโปรแกรม จากนั้นวิเคราะห์ค่าอำนาจการทำนายโดยใช้สถิติวิเคราะห์การถดถอยพหุคูณแบบนำเข้า (Multiple Regression Analysis: Enter) และค้นหาตัวทำนายที่สำคัญโดยใช้สถิติวิเคราะห์การถดถอยพหุคูณแบบเป็นขั้น (Multiple Regression Analysis: Stepwise) ที่ส่งผลต่อพฤติกรรมการเป็นพลเมืองดีบนโลกดิจิทัลรายด้าน 4 ด้าน ซึ่งได้แก่ พฤติกรรมการทำตามกฎบนโลกดิจิทัล พฤติกรรมการเคารพผู้อื่นบนโลกดิจิทัล พฤติกรรมมีส่วนร่วมบนโลกดิจิทัล และพฤติกรรมมารับผิดชอบบนโลกดิจิทัล

ผลการวิจัย

สำหรับผลการวิจัย ผู้วิจัยได้แบ่งเป็น 2 ส่วน โดย ส่วนที่ 1 เป็นผลการวิเคราะห์ข้อมูลส่วนบุคคลของกลุ่มตัวอย่าง และส่วนที่ 2 เป็นผลการวิเคราะห์การถดถอยพหุคูณ เพื่อทดสอบสมมติฐาน

ส่วนที่ 1 ผลการวิเคราะห์ข้อมูลส่วนบุคคลของกลุ่มตัวอย่าง ทั้งนี้ผู้วิจัยได้มีการแบ่งกลุ่มตัวอย่างตามความถี่ในการใช้อินเทอร์เน็ต และความรู้เกี่ยวกับกฎหมายบนโลกดิจิทัล เป็นกลุ่มมาก-น้อย โดยใช้ค่ามัธยฐานในการแบ่งกลุ่ม พบว่า กลุ่มตัวอย่างมีความถี่ในการใช้อินเทอร์เน็ตอยู่ระหว่าง 1.50 – 21.00 ชั่วโมงต่อวัน ค่ามัธยฐานเท่ากับ 8.00 จึงแบ่งเป็นกลุ่มที่ความถี่ในการใช้อินเทอร์เน็ตน้อย (1.50 – 8.00 ชั่วโมงต่อวัน) จำนวน 228 คน คิดเป็นร้อยละ 57.00 และกลุ่มที่ความถี่ในการใช้อินเทอร์เน็ตมาก (8.01 – 21.00 ชั่วโมงต่อวัน) จำนวน 172 คน คิดเป็นร้อยละ 43.00 และความรู้เกี่ยวกับกฎหมายบนโลกดิจิทัลอยู่ระหว่าง 1 – 10 คะแนน ค่ามัธยฐานเท่ากับ 8.00 จึงแบ่งเป็นกลุ่มที่มีความรู้เกี่ยวกับกฎหมายบนโลกดิจิทัลน้อย (1 – 8 คะแนน) จำนวน 247 คน คิดเป็นร้อยละ 61.75 และกลุ่มที่มีความรู้เกี่ยวกับกฎหมายบนโลกดิจิทัลมาก (9 – 10 คะแนน) จำนวน 153 คน คิดเป็นร้อยละ 38.25

ส่วนที่ 2 ผลการวิเคราะห์การถดถอยพหุคูณ เพื่อตรวจสอบสมมติฐาน พบว่า ความสามารถในการร่วมกันทำนายพฤติกรรมกาเป็นพลเมืองดีบนโลกดิจิทัลรายด้าน 4 ด้าน ซึ่งได้แก่ พฤติกรรมการทำตามกฎบนโลกดิจิทัล พฤติกรรมการเคารพผู้อื่นบนโลกดิจิทัล พฤติกรรมมีส่วนร่วมบนโลกดิจิทัล และพฤติกรรมการรับผิดชอบต่อโลกดิจิทัล ของตัวแปรอิสระ 5 ตัวแปร ได้ผลดังนี้

ตาราง 1

ลำดับความสำคัญของตัวทำนายของตัวแปรอิสระที่มีผลต่อพฤติกรรมการทำตามกฎบนโลกดิจิทัลของนักเรียนที่มีข้อมูลพื้นฐานส่วนบุคคลต่างๆ

กลุ่ม	จำนวน (คน)	% ทำนาย (enter)	ตัวทำนาย (stepwise)	R ²	F	b	Beta	t	a	SE
รวม	400	10.30	1	.10	45.56**	.46	.32	6.75	2.79	.33
ความถี่ในการใช้อินเทอร์เน็ต										
- น้อย	228	10.70	1	.11	29.72**	.50	.34	5.45	2.63	.45
- มาก	172	8.90	1, 2	.10	10.22**	.30, .29	.22, .18	2.78, 2.27	2.06	.64
ความรู้เกี่ยวกับกฎหมายบนโลกดิจิทัล										
- น้อย	247	11.80	1	.13	37.17**	.50	.36	6.10	2.52	.40
- มาก	153	4.10	1	.04	7.54**	.33	.22	2.75	3.50	.60

จากตาราง 1 พฤติกรรมการทำตามกฎบนโลกดิจิทัล พบว่า ในกลุ่มรวม ร้อยละในการทำนาย 10.30 มีตัวแปรสำคัญ ได้แก่ เจตคติที่ดีต่อการเป็นพลเมืองดีบนโลกดิจิทัล ($\beta = .32$) เมื่อพิจารณาในกลุ่มย่อย พบว่า ในกลุ่มที่ความถี่ในการใช้อินเทอร์เน็ตน้อย ร้อยละในการทำนาย 10.70 มีตัวแปรสำคัญ ได้แก่ เจตคติที่ดีต่อการเป็นพลเมืองดีบนโลกดิจิทัล ($\beta = .34$) ในกลุ่มที่ความถี่ในการใช้อินเทอร์เน็ตมาก ร้อยละในการทำนาย 8.90 มีตัวแปรสำคัญ ได้แก่ เจตคติที่ดีต่อการเป็นพลเมืองดีบนโลกดิจิทัล ($\beta = .22$) และความรู้เท่าทันสื่อดิจิทัล ($\beta = .18$) ตามลำดับ ในกลุ่มที่มีความรู้เกี่ยวกับกฎหมายบนโลกดิจิทัลน้อย ร้อยละในการทำนาย 11.80 มีตัวแปรสำคัญ

ได้แก่ เจตคติที่ดีต่อการเป็นพลเมืองดีบนโลกดิจิทัล ($\beta = .36$) และในกลุ่มที่มีความรู้เกี่ยวกับกฎหมายบนโลกดิจิทัล มาก ร้อยละในการทำนาย 4.10 มีตัวแปรสำคัญ ได้แก่ เจตคติที่ดีต่อการเป็นพลเมืองดีบนโลกดิจิทัล ($\beta = .22$)

ตาราง 2

ลำดับความสำคัญของตัวทำนายของตัวแปรอิสระที่มีผลต่อพฤติกรรมและการเคารพผู้อื่นบนโลกดิจิทัลของนักเรียนที่มีข้อมูลพื้นฐานส่วนบุคคลต่างๆ

กลุ่ม	จำนวน (คน)	% ทำนาย (enter)	ตัวทำนาย (stepwise)	R ²	F	b	Beta	t	a	SE
รวม	400	34.70	1, 3, 4	.34	70.18**	.52, .21, .15	.45, .13, .16	9.34, 3.26, 3.25	.73	.36
ความถี่ในการใช้อินเทอร์เน็ต										
- น้อย	228	36.50	1, 5	.36	65.69**	.64, .13	.54, .14	9.11, 2.32	1.29	.32
- มาก	172	34.30	1, 3, 4	.34	30.15**	.35, .31, .24	.32, .20, .25	4.13, 3.20, 3.19	.66	.51
ความรู้เกี่ยวกับกฎหมายบนโลกดิจิทัล										
- น้อย	247	40.80	1, 3, 5	.40	56.66**	.59, .20, .13	.53, .12, .14	9.14, 2.43, 2.42	.60	.44
- มาก	153	20.10	1, 4, 3	.21	14.25**	.41, .17, .21	.34, .17, .15	4.22, 2.09, 2.023	1.19	.66

** $p < .01$

หมายเหตุ: 1 คือ เจตคติที่ดีต่อการเป็นพลเมืองดีบนโลกดิจิทัล 2 คือ การรู้เท่าทันสื่อดิจิทัล 3 คือ บุคลิกภาพแบบเปิดใจรับประสบการณ์ 4 คือ การรับรู้บรรทัดฐานทางสังคมบนโลกดิจิทัล 5 คือ การมีแบบอย่างที่ดีจากสื่อดิจิทัล

จากตาราง 2 พฤติกรรมการเคารพผู้อื่นบนโลกดิจิทัล พบว่า ในกลุ่มรวม ร้อยละในการทำนาย 34.70 มีตัวแปรสำคัญ ได้แก่ เจตคติที่ดีต่อการเป็นพลเมืองดีบนโลกดิจิทัล ($\beta = .45$) บุคลิกภาพแบบเปิดใจรับประสบการณ์ ($\beta = .13$) และการรับรู้บรรทัดฐานทางสังคมบนโลกดิจิทัล ($\beta = .16$) ตามลำดับ เมื่อพิจารณาในกลุ่มย่อย พบว่า ในกลุ่มที่ความถี่ในการใช้อินเทอร์เน็ตน้อย ร้อยละในการทำนาย 36.50 มีตัวแปรสำคัญ ได้แก่ เจตคติที่ดีต่อการเป็นพลเมืองดีบนโลกดิจิทัล ($\beta = .54$) และการมีแบบอย่างที่ดีจากสื่อดิจิทัล ($\beta = .14$) ตามลำดับ ในกลุ่มที่มีความถี่ในการใช้อินเทอร์เน็ตมาก ร้อยละในการทำนาย 34.30 มีตัวแปรสำคัญ ได้แก่ เจตคติที่ดีต่อการเป็นพลเมืองดีบนโลกดิจิทัล ($\beta = .32$) บุคลิกภาพแบบเปิดใจรับประสบการณ์ ($\beta = .20$) และการรับรู้บรรทัดฐานทางสังคมบนโลกดิจิทัล ($\beta = .25$) ตามลำดับ ในกลุ่มที่มีความรู้เกี่ยวกับกฎหมายบนโลกดิจิทัลน้อย ร้อยละในการทำนาย 40.80 มีตัวแปรสำคัญ ได้แก่ เจตคติที่ดีต่อการเป็นพลเมืองดีบนโลกดิจิทัล ($\beta = .53$) บุคลิกภาพแบบเปิดใจรับประสบการณ์ ($\beta = .12$) และการมีแบบอย่างที่ดีจากสื่อดิจิทัล ($\beta = .14$) ตามลำดับ และในกลุ่มที่มีความรู้เกี่ยวกับกฎหมายบนโลกดิจิทัลมาก ร้อยละในการทำนาย 20.10 มีตัวแปรสำคัญ ได้แก่ เจตคติที่ดีต่อการเป็น

พลเมืองดีบนโลกดิจิทัล ($\beta = .34$) การรับรู้บรรทัดฐานทางสังคมบนโลกดิจิทัล ($\beta = .17$) และบุคลิกภาพแบบเปิดใจรับประสบการณ์ ($\beta = .15$) ตามลำดับ

ตาราง 3

ลำดับความสำคัญของตัวทำนายของตัวแปรอิสระที่มีผลต่อพฤติกรรมการมีส่วนร่วมบนโลกดิจิทัลของนักเรียนที่มีข้อมูลพื้นฐานส่วนบุคคลต่างๆ

กลุ่ม	จำนวน (คน)	% ทำนาย (enter)	ตัวทำนาย (stepwise)	R ²	F	b	Beta	t	a	SE
รวม	400	15.50	3, 1	.16	38.56**	.77, -.25	.39, -.17	8.44, -3.65	.92	.51
ความถี่ในการใช้อินเทอร์เน็ต										
- น้อย	228	16.60	3, 5	.16	22.56**	.85, -.16	.40, -.13	6.56, -2.15	.03	.67
- มาก	172	14.20	3, 1	.15	16.37**	.70, -.28	.39, -.22	5.38, -2.99	1.44	.69
ความรู้เกี่ยวกับกฎหมายบนโลกดิจิทัล										
- น้อย	247	17.60	3, 1	.18	27.76**	.83, -.29	.41, -.21	7.02, -3.65	.87	.63
- มาก	153	11.40	3	.12	21.54**	.67	.35	4.64	.19	.71

จากตาราง 3 พฤติกรรมการมีส่วนร่วมบนโลกดิจิทัล พบว่า ในกลุ่มรวม ร้อยละในการทำนาย 15.50 มีตัวแปรสำคัญ ได้แก่ บุคลิกภาพแบบเปิดใจรับประสบการณ์ ($\beta = .39$) และเจตคติที่ดีต่อการเป็นพลเมืองดีบนโลกดิจิทัล ($\beta = -.17$) ตามลำดับ เมื่อพิจารณาในกลุ่มย่อย พบว่า ในกลุ่มที่ความถี่ในการใช้อินเทอร์เน็ตน้อย ร้อยละในการทำนาย 16.60 มีตัวแปรสำคัญ ได้แก่ บุคลิกภาพแบบเปิดใจรับประสบการณ์ ($\beta = .40$) และการมีแบบอย่างที่ดีจากสื่อดิจิทัล ($\beta = -.13$) ตามลำดับ ในกลุ่มที่ความถี่ในการใช้อินเทอร์เน็ตมาก ร้อยละในการทำนาย 14.20 มีตัวแปรสำคัญ ได้แก่ บุคลิกภาพแบบเปิดใจรับประสบการณ์ ($\beta = .39$) และเจตคติที่ดีต่อการเป็นพลเมืองดีบนโลกดิจิทัล ($\beta = -.22$) ตามลำดับ ในกลุ่มที่มีความรู้เกี่ยวกับกฎหมายบนโลกดิจิทัลน้อย ร้อยละในการทำนาย 17.60 มีตัวแปรสำคัญ ได้แก่ บุคลิกภาพแบบเปิดใจรับประสบการณ์ ($\beta = .41$) และเจตคติที่ดีต่อการเป็นพลเมืองดีบนโลกดิจิทัล ($\beta = -.21$) ตามลำดับ และในกลุ่มที่มีความรู้เกี่ยวกับกฎหมายบนโลกดิจิทัลมาก ร้อยละในการทำนาย 11.40 มีตัวแปรสำคัญ ได้แก่ บุคลิกภาพแบบเปิดใจรับประสบการณ์ ($\beta = .35$)

จากตาราง 4 พฤติกรรมการรับผิดชอบบนโลกดิจิทัล พบว่า ในกลุ่มรวม ร้อยละในการทำนาย 26.80 มีตัวแปรสำคัญ ได้แก่ บุคลิกภาพแบบเปิดใจรับประสบการณ์ ($\beta = .28$) การมีแบบอย่างที่ดีจากสื่อดิจิทัล ($\beta = .19$) การรู้เท่าทันสื่อดิจิทัล ($\beta = .17$) และเจตคติที่ดีต่อการเป็นพลเมืองดีบนโลกดิจิทัล ($\beta = .15$) ตามลำดับ เมื่อพิจารณาในกลุ่มย่อย พบว่า ในกลุ่มที่ความถี่ในการใช้อินเทอร์เน็ตน้อย ร้อยละในการทำนาย 29.50 มีตัวแปรสำคัญ ได้แก่ เจตคติที่ดีต่อการเป็นพลเมืองดีบนโลกดิจิทัล ($\beta = .24$) การรู้เท่าทันสื่อดิจิทัล ($\beta = .24$) การมีแบบอย่างที่ดีจากสื่อดิจิทัล ($\beta = .21$) และบุคลิกภาพแบบเปิดใจรับประสบการณ์ ($\beta = .19$) ตามลำดับ ในกลุ่มที่มีความถี่ในการใช้อินเทอร์เน็ตมาก ร้อยละในการทำนาย 26.80 มีตัวแปรสำคัญ ได้แก่ บุคลิกภาพแบบเปิดใจรับประสบการณ์ ($\beta = .44$) และการมีแบบอย่างที่ดีจากสื่อดิจิทัล ($\beta = .24$) ตามลำดับ ในกลุ่มที่มีความรู้เกี่ยวกับ

กฎหมายบนโลกดิจิทัลน้อย ร้อยละในการทำนาย 31.20 มีตัวแปรสำคัญ ได้แก่ บุคลิกภาพแบบเปิดใจรับประสบการณ์ ($\beta = .30$) การมีแบบอย่างที่ดีจากสื่อดิจิทัล ($\beta = .24$) การรู้เท่าทันสื่อดิจิทัล ($\beta = .18$) และเจตคติที่ดีต่อการเป็นพลเมืองดีบนโลกดิจิทัล ($\beta = .14$) ตามลำดับ และในกลุ่มที่มีความรู้เกี่ยวกับกฎหมายบนโลกดิจิทัลมาก ร้อยละในการทำนาย 16.50 มีตัวแปรสำคัญ ได้แก่ บุคลิกภาพแบบเปิดใจรับประสบการณ์ ($\beta = .31$) และเจตคติที่ดีต่อการเป็นพลเมืองดีบนโลกดิจิทัล ($\beta = .23$) ตามลำดับ

ตาราง 4

ลำดับความสำคัญของตัวทำนายของตัวแปรอิสระที่มีผลต่อพฤติกรรมการรับผิดชอบบนโลกดิจิทัลของนักเรียนที่มีข้อมูลพื้นฐานส่วนบุคคลต่างๆ

กลุ่ม	จำนวน (คน)	% ทำนาย (enter)	ตัวทำนาย (stepwise)	R ²	F	b	Beta	t	a	SE
รวม	400	26.80	3, 5, 2, 1	.27	37.48**	.41, .17, .21, .17	.28, .19, .17, .15	5.86, 3.90, 3.63, 3.09	.10	.38
ความถี่ในการใช้อินเทอร์เน็ต										
-น้อย	228	29.50	1, 2, 5, 3	.30	25.12**	.28, .29, .19, .29	.24, .24, .21, .19	3.84, 3.85, 3.35, 2.98	-.41	.53
-มาก	172	26.80	3, 5	.26	30.80**	.61, .22	.44, .24	6.66, 3.60	.85	.49
ความรู้เกี่ยวกับกฎหมายบนโลกดิจิทัล										
-น้อย	247	31.20	3, 5, 2, 1	.32	29.26**	.46, .21, .22, .14	.30, .24, .18, .14	5.41, 3.97, 3.17, 2.16	-.22	.46
-มาก	153	16.50	3, 1	.15	14.31**	.45, .28	.31, .23	4.13, 3.00	1.16	.67

** มีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .01

หมายเหตุ: 1 คือ เจตคติที่ดีต่อการเป็นพลเมืองดีบนโลกดิจิทัล 2 คือ การรู้เท่าทันสื่อดิจิทัล 3 คือ บุคลิกภาพแบบเปิดใจรับประสบการณ์ 4 คือ การรับรู้บรรทัดฐานทางสังคมบนโลกดิจิทัล 5 คือ การมีแบบอย่างที่ดีจากสื่อดิจิทัล

อภิปรายผลการวิจัย

จากผลการวิจัยพบว่า ตัวแปรทางจิตและตัวแปรทางสังคมแต่ละตัวแปรสามารถร่วมกันทำนายพฤติกรรมการเป็นพลเมืองดีบนโลกดิจิทัลรายด้านทั้ง 4 ด้านได้ ดังนี้

1. เจตคติที่ดีต่อการเป็นพลเมืองดีบนโลกดิจิทัลสามารถร่วมทำนายพฤติกรรมการเป็นพลเมืองดีบนโลกดิจิทัลรายด้านทั้ง 4 ด้านได้ ซึ่งสอดคล้องกับแนวคิดของนักจิตวิทยาหลายท่าน ดังเช่น Allport (1935, p.810) ที่กล่าวว่า เจตคติเป็นตัวกำหนดการตอบสนองของบุคคลต่อสิ่งของและสถานการณ์ที่มีความสัมพันธ์กัน และ LaPiere (1934, pp.230-237) ยังได้อธิบายถึงเจตคติว่าเป็นแนวโน้มที่มีอิทธิพลต่อการกระทำหรือสิ่งที่เราแสดงออกมา นอกจากนี้ผลการวิจัยที่ได้ยังสอดคล้องกับผลงานวิจัยต่างๆ ที่ศึกษาเกี่ยวกับเจตคติว่า มีอำนาจในการทำนายพฤติกรรมต่างๆ เช่น ในงานวิจัยของ Vorchertbanca (2016) พบว่า เจตคติที่ดีต่อการทำงานตาม

มาตรฐานจริยธรรมสามารถเป็นตัวทำนายพฤติกรรมการทำงานตามมาตรฐานจริยธรรมได้ งานวิจัยของ Viyaritt (2012) ที่พบว่า เจตคติที่ดีต่อพฤติกรรมรับผิดชอบสามารถเป็นตัวทำนายพฤติกรรมรับผิดชอบของพนักงานขับรถเช่าได้ และงานวิจัยของ Janpipatpong (2016) ที่พบว่า เจตคติที่ดีต่อการใช้เฟซบุ๊กด้วยปัญญาสามารถเป็นตัวทำนายพฤติกรรมการใช้เฟซบุ๊กด้วยปัญญาได้

2. การรู้เท่าทันสื่อดิจิทัลสามารถร่วมทำนายพฤติกรรมการทำงานตามกฎบนโลกดิจิทัล และพฤติกรรมการรับผิดชอบต่อบนโลกดิจิทัลได้ ซึ่งสอดคล้องกับผลวิจัยต่างๆ เช่น งานวิจัยของ Janpipatpong (2016) ที่พบว่า การรู้เท่าทันสื่อออนไลน์สามารถเป็นตัวทำนายพฤติกรรมการใช้เฟซบุ๊กด้วยปัญญาได้ และงานวิจัยในกลุ่มนักเรียนของ Charoenrut (2012) ที่พบว่า การรับรู้เท่าทันสื่อสามารถเป็นตัวทำนายพฤติกรรมการบริโภคด้วยปัญญาได้ นอกจากนี้ยังมีงานวิจัยของ Tansuwannond et al. (2010) ที่พบว่า การรู้เท่าทันสื่อสามารถเป็นตัวทำนายพฤติกรรมการบริโภคสื่อด้วยปัญญาได้ ซึ่งผลการวิจัยที่กล่าวมานั้นต่างแสดงให้เห็นว่า การรู้เท่าทันสื่อดิจิทัลมีอำนาจในการทำนายพฤติกรรมต่างๆ ได้

3. บุคลิกภาพแบบเปิดใจรับประสบการณ์สามารถร่วมทำนายพฤติกรรมการเคารพผู้อื่นบนโลกดิจิทัล พฤติกรรมมีส่วนร่วมบนโลกดิจิทัล และพฤติกรรมการรับผิดชอบต่อบนโลกดิจิทัลได้ ซึ่งสอดคล้องกับแนวคิดของ Allport (1961, p.28) ที่กล่าวว่า บุคลิกภาพเป็นตัวกำหนดพฤติกรรม คุณลักษณะประจำตัว และความคิดของแต่ละบุคคล และแนวคิดของ Choochom (2002, p.22) ที่ได้กล่าวว่า บุคลิกภาพเป็นลักษณะของแต่ละบุคคลที่แสดงรูปแบบของพฤติกรรม เป็นการผสมกันระหว่างคุณลักษณะ อารมณ์ ความรู้สึกนึกคิด และลักษณะการรู้คิด สำหรับบุคลิกภาพแบบเปิดใจรับประสบการณ์นั้นก็เป็นองค์ประกอบหนึ่งของบุคลิกภาพที่สามารถร่วมกันทำนายพฤติกรรมต่างๆ ได้ ซึ่งสอดคล้องกับผลการวิจัยของ Patki and Abhyankar (2016) ซึ่งพบว่าบุคลิกภาพแบบเปิดใจรับประสบการณ์สามารถเป็นตัวทำนายการจัดการความเป็นพลเมืองระดับบุคคล และระดับองค์กรได้

4. การรับรู้บรรทัดฐานทางสังคมบนโลกดิจิทัลสามารถร่วมทำนายพฤติกรรมการเคารพผู้อื่นบนโลกดิจิทัลได้ ซึ่งสอดคล้องกับแนวคิดของ Ajzen and Fishbein (1980, p.57) ที่กล่าวว่า การรับรู้บรรทัดฐานทางสังคมของผู้อื่นที่ตนให้ความสำคัญหรือบุคคลอื่นมีอิทธิพลต่อตนเองมีผลต่อการกระทำของตนว่าตนควรกระทำหรือไม่กระทำ พฤติกรรมนั้นออกมา หรือกระทำออกมามากน้อยเพียงใด นอกจากนี้ยังสอดคล้องกับผลการวิจัยต่างๆ ที่ศึกษาเกี่ยวกับตัวแปรนี้ เช่น งานวิจัยของ Vorchertbanca (2016) ที่พบว่า การรับรู้บรรทัดฐานทางสังคมสามารถเป็นตัวทำนายพฤติกรรมการทำงานตามมาตรฐานจริยธรรมได้ นอกจากนี้ยังมีงานวิจัยของ Janpipatpong (2016) ที่พบว่า การรับรู้บรรทัดฐานทางสังคมสามารถเป็นตัวทำนายพฤติกรรมการใช้เฟซบุ๊กด้วยปัญญาได้ ซึ่งผลการวิจัยที่กล่าวมานั้นต่างแสดงให้เห็นว่า การรับรู้บรรทัดฐานทางสังคมมีอำนาจในการทำนายพฤติกรรมต่างๆ ได้

5. การมีแบบอย่างที่ดีจากสื่อดิจิทัลสามารถร่วมทำนายพฤติกรรมการเคารพผู้อื่นบนโลกดิจิทัล พฤติกรรมมีส่วนร่วมบนโลกดิจิทัล และพฤติกรรมการรับผิดชอบต่อบนโลกดิจิทัลได้ สอดคล้องกับการเรียนรู้ด้วยการสังเกต ตัวแบบ ซึ่งเป็นแนวคิดของ Bandura (1986) ที่เชื่อว่า การเรียนรู้ส่วนใหญ่ของบุคคลเกิดจากการสังเกตตัวแบบ เพราะตัวแบบเพียงคนเดียวสามารถถ่ายทอดทั้งความคิดและการแสดงออกให้บุคคลอื่นปฏิบัติตามได้ (Mapobsuk, 2005, p.347) ซึ่งแสดงให้เห็นว่า การมีแบบอย่างนั้นย่อมส่งผลให้บุคคลแสดงพฤติกรรมต่างๆ ออกมาได้

นอกจากนี้ยังสอดคล้องกับผลงานวิจัยต่างๆ เช่น งานวิจัยของ Silavanich (2016) ที่พบว่า การมีแบบอย่างในการทำงานสามารถเป็นตัวทำนายพฤติกรรมการทำงานอย่างมีความรับผิดชอบของฝ่ายผลิตรายการโทรทัศน์ได้ และงานวิจัยของ Joyrod et al. (2010) ที่ได้ผลการวิจัยว่า การได้รับแบบอย่างจากเพื่อนสามารถเป็นตัวทำนายพฤติกรรมการใช้อินเทอร์เน็ตอย่างมีวิจารณญาณได้

ข้อเสนอแนะ

ข้อเสนอแนะในการนำผลการวิจัยไปใช้

จากผลการวิจัยพบตัวแปรที่ควรนำไปใช้ในการพัฒนาพฤติกรรมความเป็นพลเมืองดีบนโลกดิจิทัลรายด้านดังนี้

1. เจตคติที่ดีต่อการเป็นพลเมืองดีบนโลกดิจิทัลเป็นตัวแปรที่ส่งผลกระทบมากที่สุดต่อพฤติกรรมการทำตามกฎบนโลกดิจิทัลและพฤติกรรมเคารพผู้อื่นบนโลกดิจิทัล ซึ่งพฤติกรรมการทำตามกฎบนโลกดิจิทัลในกลุ่มที่มีความถนัดในการใช้อินเทอร์เน็ตมากนั้น จะมีตัวแปรการรู้เท่าทันสื่อดิจิทัลเพิ่มเข้ามา เพราะฉะนั้นในกลุ่มนี้จำเป็นต้องพัฒนานักเรียนทั้งในด้านเจตคติที่ดีต่อการเป็นพลเมืองดีบนโลกดิจิทัลและการรู้เท่าทันสื่อดิจิทัล สำหรับพฤติกรรมเคารพผู้อื่นบนโลกดิจิทัลนั้น นอกจากตัวแปรเจตคติที่ส่งผลแล้ว บุคลิกภาพแบบเปิดใจรับประสบการณ์ การรับรู้บรรทัดฐานทางสังคมบนโลกดิจิทัล และการมีแบบอย่างที่ดีจากสื่อดิจิทัล ก็ส่งผลต่อการพัฒนานักเรียนด้านนี้สมควรจะต้องพัฒนาทั้งลักษณะภายในของนักเรียน และสภาพสังคมที่ส่งผลกระทบต่อตัวของนักเรียนควบคู่กันไป

2. บุคลิกภาพแบบเปิดใจรับประสบการณ์เป็นตัวแปรที่ส่งผลกระทบมากที่สุดต่อพฤติกรรมมีส่วนร่วมบนโลกดิจิทัลและพฤติกรรมรับผิดชอบต่อบนโลกดิจิทัล โดยพฤติกรรมมีส่วนร่วมบนโลกดิจิทัลนั้น นอกจากบุคลิกภาพที่ส่งผลแล้ว เจตคติที่ดีต่อการเป็นพลเมืองดีบนโลกดิจิทัลก็ส่งผลกระทบด้วยเช่นกัน นอกจากนี้ในกลุ่มที่มีความถนัดในการใช้อินเทอร์เน็ตน้อยพบว่า การมีแบบอย่างที่ดีจากสื่อดิจิทัลมีผลต่อกลุ่มนี้เพิ่มเข้ามา สำหรับพฤติกรรมรับผิดชอบต่อบนโลกดิจิทัลมีตัวแปรอื่นที่ส่งผลอีกคือ การมีแบบอย่างที่ดีจากสื่อดิจิทัล การรู้เท่าทันสื่อดิจิทัล และเจตคติที่ดีต่อการเป็นพลเมืองดีบนโลกดิจิทัล เพราะฉะนั้นการพัฒนาพฤติกรรมทั้งสองจำเป็นต้องอาศัยแบบอย่างที่ดีจากสื่อดิจิทัลด้วย

จากผลดังกล่าวสามารถนำไปใช้ในการพัฒนาพฤติกรรมความเป็นพลเมืองดีบนโลกดิจิทัลได้ โดยในระดับโรงเรียน ควรนำผลการวิจัยที่ได้ไปใช้ในการจัดกิจกรรมการเรียนรู้ โดยพัฒนาบุคลิกภาพแบบเปิดใจรับประสบการณ์ของนักเรียน ให้นักเรียนได้เรียนรู้ถึงการยอมรับความแตกต่างระหว่างบุคคล การควบคุมอารมณ์ของตนเอง ให้ความสำคัญกับความรู้สึกของตนเองและผู้อื่น เพื่อเสริมสร้างการเป็นพลเมืองดี และโรงเรียนควรจัดกิจกรรมให้นักเรียนได้เรียนรู้ถึงปัญหาสังคมที่เกิดขึ้นบนโลกดิจิทัล ทำให้นักเรียนได้รู้จักการใช้สื่อดิจิทัล และรู้เท่าทันสื่อดิจิทัลเหล่านั้น เสนอแนะให้เห็นว่าพฤติกรรมความเป็นพลเมืองดีบนโลกดิจิทัลมีความจำเป็นและจะส่งผลดีต่อสังคมในปัจจุบันอย่างไร เพื่อให้นักเรียนเกิดเจตคติที่ดีต่อการเป็นพลเมืองดีบนโลกดิจิทัล นอกจากนี้ควรเชื่อมโยงให้เห็นถึงบุคคลที่พบจากสื่อดิจิทัลทั้งแบบอย่างที่ดีและไม่ดี พร้อมทั้งแสดงให้เห็นถึงความคิดเห็นของคนในสังคมที่มีต่อบุคคลเหล่านั้น เพื่อให้นักเรียนได้รับรู้ถึงบรรทัดฐานทางสังคมบนโลกดิจิทัล และเห็นแบบอย่างที่ดีจากสื่อดิจิทัลดังกล่าว สำหรับองค์กรอื่นๆ ที่เกี่ยวกับสื่อดิจิทัล เช่น กระทรวงดิจิทัลเพื่อเศรษฐกิจและสังคม และ

สื่อมวลชนต่างๆ ควรนำเสนอประเด็นปัญหาที่พบบนโลกดิจิทัล พร้อมทั้งอธิบายถึงข้อดี ข้อเสีย ให้เห็นอย่างชัดเจน เพื่อแสดงให้เห็นถึงการเป็นแบบอย่างที่ดีและไม่ดี และปลูกฝังบรรทัดฐานที่ดีให้แก่บุคคลในสังคม โดยการรณรงค์การใช้สื่อดิจิทัลอย่างเหมาะสม เน้นการปฏิบัติตามกฎหมายเกี่ยวกับคอมพิวเตอร์ การเคารพบุคคลอื่นบนโลกดิจิทัล โดยการแสดงความคิดเห็นและแสดงออกด้วยพฤติกรรมที่เหมาะสม การมีส่วนร่วมบนโลกดิจิทัล และการรับผิดชอบต่อการกระทำของตนเองบนโลกดิจิทัล เพื่อพัฒนาพฤติกรรมการเป็นพลเมืองดีบนโลกดิจิทัลของบุคคลในสังคมให้มากยิ่งขึ้นต่อไป

ข้อเสนอแนะในการทำวิจัยครั้งต่อไป

1. จากผลการวิจัยทำให้ทราบปัจจัยเชิงสาเหตุที่ส่งผลต่อพฤติกรรมการเป็นพลเมืองดีบนโลกดิจิทัล ดังนั้นจึงควรศึกษาต่อในลักษณะการวิจัยเชิงคุณภาพ เพื่อทำความเข้าใจคุณลักษณะของตัวแปรในเชิงลึก และสืบค้นตัวแปรอื่นๆ ที่ส่งผลต่อการเกิดพฤติกรรม และพัฒนาต่อในลักษณะการวิจัยเชิงทดลอง โดยมุ่งเน้นปัจจัยที่มีความสำคัญ อาทิเช่น เจตคติที่ดีต่อการเป็นพลเมืองดีบนโลกดิจิทัล เพื่อสร้างโปรแกรมการฝึกอบรมและเสริมสร้างพฤติกรรมการเป็นพลเมืองดีบนโลกดิจิทัลต่อไป

2. การวิจัยครั้งนี้ได้ศึกษากับนักเรียนที่กำลังศึกษาในระดับชั้นมัธยมศึกษาตอนปลาย ของโรงเรียนในสังกัดสำนักงานคณะกรรมการการศึกษาขั้นพื้นฐาน (สพฐ.) ในเขตกรุงเทพมหานคร ซึ่งข้อค้นพบที่ได้จะครอบคลุมเฉพาะกลุ่มนักเรียนกลุ่มนี้เท่านั้น ดังนั้นควรขยายลักษณะของกลุ่มตัวอย่างให้ครอบคลุมนักเรียนในระดับชั้นมัธยมศึกษาตอนปลายในทุกลักษณะโรงเรียน หรือพื้นที่ต่างๆ ทั้งในและนอกเขตกรุงเทพมหานคร นอกจากนี้ควรขยายกลุ่มตัวอย่างเป็นเยาวชนช่วงอายุ 15 – 24 ปี เพื่อให้ครอบคลุมช่วงอายุของคนไทยที่มีปริมาณการใช้อินเทอร์เน็ตสูงที่สุด

เอกสารอ้างอิง

Ajzen, I. & Fishbein, M. (1980). *Understanding attitude and predicting social behavior*.

Englewood Cliffs, NJ: Prentice- Hall.

Allport, G. (1935). *Handbook of social psychology*. Worcester, MA: Clark University Press.

Allport, G. (1961). *Pattern and growth in personality*. NY: Holt, Rinehart and Winston.

Bandura, A. (1986). *Social foundations of thought and action: A social cognitive theory*.

Englewood Cliffs, NJ: Prentice-Hall.

Charoenrut, L. (2012). *Analysis of factors affect on intellectual consumption behavior of secondary education in the secondary education service office area 2 by multiple group analysis* (Master's thesis). Retrieved from <http://ir.swu.ac.th/xmlui/handle/123456789/3805>

Charoenwanit, S. (2017). *Kān rangkǎē kan phān phūnthī sai boē : phonkrathop læ kān pōngkan naiwairun* [Cyber Bullying: Impacts and Preventions in Adolescents]. *Thai Science and Technology Journal*, 25(4), 639-648.

- Choi, M., Glassman M., & Cristol D. (2017). What it means to be a citizen in the internet age: Development of a reliable and valid digital citizenship scale. *Computers & Education*, 107, 100-112. DOI: 10.1016/j.compedu.2017.01.002
- Choochom, O. (2002). *Wichā wōpō hāōīsōng kānsāng læ phatthana khruāngmū wat thāng phruttikam sāt* [RB 502 Construction and development of measuring instruments in behavioral science]. Bangkok: Behavioral Science Research institute.
- Costa, P. T. & McCrae, R. R. (1992). *Revised NEO Personality Inventory (NEO-PI-R) and NEO Five Factor Model (NEO-FFI) professional manual*. Odessa, FL: Psychological Assessment Resources.
- Costa, P. T., & McCrae, R. R. (1995). Domains and facets: Hierarchical personality assessment using the revised NEO personality inventory. *Personality Assessment*, 64(1), 21-50. doi:10.1207/s15327752jpa6401_2
- Hallaq, T. (2016). Evaluating online media literacy in higher education: Validity and reliability of the Digital Online Media Literacy Assessment (DOMLA). *Media Literacy Education*, 8(1), 62-84.
- Janpipatpong, T. (2016). *Personal and social environmental factors related to intellectual Facebook consumption behavior of undergraduate students in Bangkok metropolis* (Master's thesis). Retrieved from <http://bsris.swu.ac.th/thesis/56199130339RB6992555f.pdf>
- John, O. P. & Srivastava, S. (1999). The Big Five trait taxonomy: History, measurement, and theoretical perspectives. In L. Pervin & O. P. John (Eds.). *Handbook of personality: Theory and research* (2nd ed.). New York: Guilford. doi:10.4236/ojpp.2016.62019
- Jones, L. M., & Mitchell, K. J. (2016). Defining and measuring youth digital citizenship. *SAGE New Media & Society*, 18(9), 2063-2079. doi: 10.1177/1461444815577797
- Joyrod, P., Kasemnet, L., & Jinng, P. (2010). Patchai thī mī phon tō phruttikamkān rap sū 'intoēnet yāng mī wichānanayān khōng nakriān chuāng chan thī sī nai khēt Krung Thēp Mahā Nakhōn [Factors affecting critical internet-consumption behavior of senior high school students in Bangkok]. *Warasan Phuettikammasat*, 16(1), 1-29.
- Klaykaew, K. K. (2014). Botbat khōng khroṃkhruā nai kān plūkfang læ phatthana khwāmpen phonlamuāng dī tām rabōp prachāthipatai hai kap dek læ yaowachon [The role of families in the fostering and development of children becoming good citizens in a democratic society]. *Warasan Phuettikammasat*, 20(1), 1-18.

- Krejcie, R. V., & Morgan, E. W. (1970). Determining sample size for research activity. *Education and Psychological Measurement*, 30, 607-610. doi:10.1177/001316447003000308
- LaPiere, R. T. (1934). Attitudes vs. action. *Social Forces*, 13, 230-237. doi: 10.1093/ije/dyp398
- Makaramani, R. (2013). Phruttikam khwāmpen phonlamuāng khōng yaowachon nai mahawitthayaḷairāṭchaphat suānsunantha [Citizenship behaviors of youth in Suan Sunandha Rajabhat University]. *Research and Development Journal Suan Sunandha Rajabhat University*, 5, 74-84.
- Mapobsuk, V. (2005). *Chittawitthayaṭhuāpai* [General Psychology]. Bangkok: Sūn songsoēm wichākān.
- National Statistical Office, Electronic Transactions Development Agency. (2016). *Survey of information and communication technology*. Retrieved from <http://www.nso.go.th/sites/2014/DocLib13/.pdf>
- Netsafe. (2016). *From literacy to fluency to citizenship: Digital citizenship in education*. Wellington, NZ: Netsafe.
- Nidapoll. (2017, March 31). *Re: Attitudes of Thai children and youth to online bullying behavior* [Web blog message]. Retrieved from <http://nidapoll.nida.ac.th/index.php?op=polls-detail&id=521#>
- Nordin, M. S., Ahmad, B. T. T., Zubairi, A. M., Ismail, N. A. H., Rahman, A. H. A., Trayek, F. A. A., & Ibrahim, M. B. (2016). Psychometric properties of a digital citizenship questionnaire. *International Education Studies*, 9(3), 71-80. doi:10.5539/ies.v9n3p71
- O'Connell, M. J., Clayton, A., & Rowe, M. (2017). Reliability and validity of a newly developed measure of citizenship among persons with mental illnesses. *Community Mental Health*, 53(3), 367-374. doi:10.1007/s10597-016-0054-y
- Office of the Basic Education Commission. (2017). *Number of schools by education area*. Retrieved from http://data.bopp-obec.info/emis/area_school.php
- Palmer, T. (2015). *Digital dangers: The impact of technology on the sexual abuse and exploitation of children and young people*. Retrieved from http://www.barnardos.org.uk/onlineshop/pdf/digital_dangers_report.pdf
- Panthumanawin, D. (2007). Pok kotmaī kap phruttikam choēng chāriyatham [Laws and moral behavior]. *Journal of Social Development*, 9(1), 1-29.

- Patki, S. M. & Abhyankar, S. C. (2016). Big Five personality factors as predictors of organizational citizenship behavior: A complex interplay. *The International Journal of Indian Psychology*, 3(2), 136-146.
- Ribble, M. S., Bailey, G. D., & Ross, T. W. (2004). Digital citizenship addressing appropriate technology behavior. *ISTE International Society for Technology in Education*, 32(1), 6-12.
- Richards, R. (2010). Digital citizenship and web 2.0 tools. *MERLOT Journal of Online Learning and Teaching*, 6(2), 516-522.
- Samoh, N., Boonmongkon, P., Ojanen, T. T., Samakmeekarom, R., & Guadamuz, T. E. (2014). *kānraprū khōng yaowachon tō kān rangkæ kan nai phūnthī sai bōē* [Youth perceptions on cyberbullying]. *Journal of Behavioral Science for Development*, 6(1), 351-363.
- Shon, J. & Hillman, S. (2015). *Defining civic and citizenship education or what is the good citizen?*. Retrieved from <http://manoa.hawaii.edu/hepc/wpcontent/uploads/The-Good-Citizen-HEPC-May-6th-2015.pdf>
- Silavanich, P. (2016). *Psychological and work environment factors related to the responsible work behavior of behind-the-scenes entertainment industry employees* (Master's thesis). Retrieved from <http://bsris.swu.ac.th/thesis/56199130368RB6992555f.pdf>
- Statista. (2017). *Distribution of internet users in Mexico as of April 2017, by age*. Retrieved from <https://www.statista.com/statistics/278044/age-distribution-of-internet-users-in-mexico/>
- Tansuwannond, C., Wongpinpech, P., & Leesattrupa, C. (2010). *Patchai thī kiēokhōng kap phruttkam kān bōrīphōk sū duāi panya khōng nakriān radap 'udomsuksā nai khēt Krung Thēp Mahā Nakhōn* [Factors related to intellectual media consumption behavior of undergraduate students in Bangkok]. *Warasan Phuettikammasat*, 16(1), 122-135.
- Viphatphumiprathes, T. (2013). *Phon khōng kānchai kitkamkān riānrū dōi chai panya pen thān nai wichākān suksā phūā sāng phonlamūāng thī mī tō khwām tranak nai khwāmpen phonlamūāng khōng naksuksā* [Effects of civic education's problem-based learning activities on citizenship awareness of university students]. *Journal of Education Prince of Songkla University Pattani Campus*, 24(2), 43-57.
- Viyaritt, J. (2012). *Psychosocial factors and social norm perceived related to responsibility behavior of rental-car drivers in Bangkok* (Master's thesis). Retrieved from http://thesis.swu.ac.th/swuthesis/App_Beh_Sci_Res/Junsuda_V.pdf

- Vorchertbanca, N. (2016). *Psycho-Social factors involed in working behavior with ethics standard of the police officers in Mookdaharn province* (Master's thesis). Retrieved from <http://bsris.swu.ac.th/thesis/55199130440RB6992555f.pdf>
- World Association of Technology Teachers. (2000). *What is a good citizen?.* Retrieved from http://www.technologystudent.com/PDF_PSE1/citizen3a.pdf