

ความเป็นพลเมืองดิจิทัลของเจนเอเรชั่นซีในจังหวัดตรัง

Digital Citizenship of Generation Z, Trang Province

ณรงค์ฤทธิ์ ปรีสุทธิ์กุล

มหาวิทยาลัยสงขลานครินทร์ วิทยาเขตตรัง

Narongrit Parisutkul

Prince of Songkla university, Trang campus

E-mail: narongrit.p@psu.ac.th

บทคัดย่อ

การนำนโยบายไทยแลนด์ 4.0 และรัฐบาลดิจิทัลไปปฏิบัติจะสำเร็จไม่ได้หากประชาชนในประเทศขาดความรู้เรื่องความเป็นพลเมืองดิจิทัล โดยเฉพาะเจนเอเรชั่นซี ดังนั้น งานวิจัยนี้มีวัตถุประสงค์เพื่อ 1.ศึกษาความเป็นพลเมืองดิจิทัลของเจนเอเรชั่นซีในจังหวัดตรัง 2.ศึกษาปัจจัยที่มีอิทธิพลต่อความเป็นพลเมืองดิจิทัลของเจนเอเรชั่นซีในจังหวัดตรัง เป็นการวิจัยเชิงปริมาณ กลุ่มตัวอย่างจำนวน 384 คน สุ่มข้อมูลแบบโควต้า ในแต่ละเขตอำเภอ และเลือกตัวอย่างแบบเป็นระบบ ใช้แบบสอบถามปลายปิด มีค่าความสอดคล้องเท่ากับ 1.00 ทุกข้อ วิเคราะห์ข้อมูลโดยใช้ค่าเฉลี่ย ส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน และการวิเคราะห์การถดถอยพหุคูณ (Multiple Regression Analysis, MRA)

ผลวิจัยพบว่า 1.เจนเอเรชั่นซีมีความเป็นพลเมืองดิจิทัลในภาพรวมอยู่ในระดับสูงที่สุดเมื่อพิจารณาเป็นรายด้านพบว่าด้านกิจกรรมบนสื่อสังคมดิจิทัลสูงสุด รองลงมาคือด้านจริยธรรมทางดิจิทัล ด้านการใช้งานระบบดิจิทัล ตามลำดับและน้อยที่สุดคือด้านการรักษาอัตลักษณ์และข้อมูลส่วนบุคคลอยู่ในระดับสูง และ 2. ปัจจัยที่มีอิทธิพลต่อความเป็นพลเมืองดิจิทัลอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05 คือด้านการใช้เหตุผลเชิงจริยธรรม (X3) ด้านการรับรู้ความสามารถดิจิทัลของตนเอง(X2) และด้านทัศนคติ (X1) ซึ่งพบว่าทั้ง 3 ปัจจัยสามารถร่วมกันพยากรณ์ความเป็นพลเมืองดิจิทัลได้ร้อยละ 68.3 จากผลการวิจัย การใช้เหตุผลเชิงจริยธรรม การรับรู้ความสามารถดิจิทัลของตนเอง และทัศนคติ เป็นปัจจัยที่ส่งผลต่อความเป็นพลเมืองดิจิทัลของเจนเอเรชั่นซีในประเทศไทย

คำสำคัญ: เจนเอเรชั่นซี; ความเป็นพลเมืองดิจิทัล; การรักษาอัตลักษณ์ส่วนบุคคล; เหตุผลเชิงจริยธรรม

Abstract

Due to the implementation of Thailand 4.0 and digital government policies, these initiatives will not effective if Thai citizens, especially generation Z, lack of understanding and competency in digital citizenship. The research reported in this article aimed to 1) study the digital citizenship of Gen-z in Trang province; and 2) investigate factors that influence the digital citizenship of Gen-z in Trang Province. The research is quantitative by using online questionnaire which consists of 384 participants, selected through quota sampling from each district of Trang province and Systematic sampling. It is close-ended questionnaire, with each items having an item objective congruence (IOC) index of 1.00. Mean, standard deviation, and multiple regression analysis with the stepwise method were adopted for the analysis.

The results of the analysis indicate that firstly, the digital citizenship of overall generation Z in Trang province was at a high level. The analysis per each aspect found that that digital social media activities were the highest, followed by digital ethics, and uses of digital systems. In contrast, identity and personal protection was the lowest level. Secondly, the factors that influence the digital citizenship of Generation Z of Trang province with a statistical significance of 0.05 include moral reasoning (X3), digital self-efficacy (X2), and attitude (X1). The combination of these three factors can predict the digital citizenship of generation Z at 68.3% Based on the results of this study, it is highly recommended that, in order to promote the digital citizenship of generation Z, the respective authorities need to promote the aforementioned three factors, including moral reasoning, digital self-efficacy, and internet among the Gen-z. The promotion of the three factors can be done through workshop or training. Likewise,

Keywords: citizenship; Generation Z; identity and personal protection; moral reasoning

บทนำ

ในระยะเวลาที่ผ่านมาเทคโนโลยีดิจิทัลคือสิ่งสำคัญในชีวิต ทำให้เราสามารถรับรู้ข้อมูลและแชร์ข้อมูลระหว่างกันได้อย่างรวดเร็วด้วยเครื่องมือที่สะดวกต่อการใช้งาน ผ่านอุปกรณ์โทรศัพท์มือถือ แท็บเล็ต และเครื่องคอมพิวเตอร์ โดยมีช่องทางการติดต่อสื่อสาร (แอปพลิเคชัน) ที่หลากหลาย และบางช่องทางสามารถส่งสารได้ในรูปแบบภาพและเสียงอย่างมีประสิทธิภาพ เช่น Facebook, Line, X, Tiktok, Youtube ทำให้ผู้ใช้งานสามารถเป็นได้ทั้งผู้รับสารผู้ผลิตสาร และผู้แชร์สารได้ในคราวเดียว เทคโนโลยีดิจิทัลเป็นสิ่งที่ทำให้เกิดการปรับเปลี่ยนพฤติกรรมของคนในสังคมไปอย่างสิ้นเชิง เช่นพฤติกรรมการซื้อขายของผ่านระบบออนไลน์ ที่ทำให้การค้าในรูปแบบเก่า เช่นร้านค้าปลีกชุมชน หรือในตลาดนัดชุมชนมียอดขายลดลง การหาข้อมูลการเรียนการสอนในห้องเรียนผ่านระบบออนไลน์ทำให้ห้องสมุดมีผู้เข้ารับบริการน้อยลง หรือแม้กระทั่งการอบรมสั่งสอนของผู้ปกครองที่มีต่อบุตรหลานถูกปรับเปลี่ยนรูปแบบเนื่องจากพุดคยผ่านระบบออนไลน์ (Disruptive Technology) ทำให้ขาดปฏิสัมพันธ์ระหว่างกัน โดยเฉพาะประชากรกลุ่มเจนเออร์ซันซีที่เกิดขึ้นในช่วงปีพุทธศักราช 2540-2555 มีอายุอยู่ในช่วง 12-27 ปี ซึ่งเติบโตมาพร้อมกับการใช้เทคโนโลยีดิจิทัลที่

ทันสมัย คนกลุ่มนี้ส่วนหนึ่งอยู่ในวัยทำงานและส่วนหนึ่งกำลังอยู่ในช่วงอายุที่ต้องศึกษาเล่าเรียนในระดับมัธยมศึกษาและระดับมหาวิทยาลัย คนกลุ่มเจเนอเรชันซีเป็นกลุ่มที่ได้รับผลกระทบโดยตรงจากการพัฒนาของเทคโนโลยีดิจิทัลเนื่องจากผู้ปกครองสนับสนุนการใช้อุปกรณ์เทคโนโลยีเพื่อใช้สำหรับการเรียนและใช้งานประเภทอื่น ผลสำรวจพบว่าเจเนอเรชันซีใช้อินเทอร์เน็ตเฉลี่ยวันละ 8 ชั่วโมง 24 นาที มากกว่าเจเนอเรชันเอกซ์ซึ่งใช้งานอินเทอร์เน็ตเฉลี่ยวันละ 5 ชั่วโมง 52 นาที (กระทรวงดิจิทัลเพื่อเศรษฐกิจและสังคม 2565: 35-36)

การศึกษาเรื่องพลเมืองดิจิทัลที่ผ่านมา ให้ความสำคัญกับคุณสมบัติที่พลเมืองดิจิทัลควรปฏิบัติได้มีจำนวน 9 ข้อประกอบด้วย 1. สิทธิเท่าเทียมในการใช้อินเทอร์เน็ต 2.มีความสามารถในการซื้อขายออนไลน์ 3. แลกเปลี่ยนข่าวสารที่เหมาะสม 4.เรียนรู้และการใช้ประโยชน์จากเทคโนโลยี 5.รู้มารยาททางดิจิทัล 6.รู้กฎหมายดิจิทัล 7.เคารพเสรีภาพและมีความรับผิดชอบทางออนไลน์ 8.ดูแลสุขภาพและการใช้ดิจิทัลที่ไม่ส่งผลต่อสุขภาพ 9.ความปลอดภัยทางดิจิทัล (Ribble 2015: 23-56) ซึ่งอาจสรุปได้ว่า พลเมืองดิจิทัลควรมีความสามารถในการใช้ระบบอินเทอร์เน็ตในการใช้งานได้อย่างรู้เท่าทัน รู้มารยาทในการใช้งาน รู้เท่าทันสื่อดิจิทัล มีวิจารณญาณในการตัดสินใจได้ว่าสิ่งใดควรเชื่อหรือไม่ควรเชื่อ เข้าใจในสิทธิและหน้าที่ของตนเอง พร้อมทั้งมีความสามารถในการบริหารความเสี่ยงที่อาจเกิดขึ้นกับตนเองในการใช้เทคโนโลยีดิจิทัล จากการพัฒนาบรรณกรรมและงานวิจัยทั้งในและต่างประเทศ พบว่าการศึกษาความเป็นพลเมืองดิจิทัล ประกอบไปด้วยตัวแปร 4 ด้านดังนี้

ด้านการรักษาอัตลักษณ์และข้อมูลส่วนบุคคล (Self-identity) หมายถึงการทราบว่าคุณสมบัติส่วนบุคคลใดควรเผยแพร่และข้อมูลใดไม่ควรเผยแพร่ รู้จักวิธีการป้องกันข้อมูลส่วนตัว และทราบวิธีการจัดการความเสี่ยงของข้อมูลตนเองในระบบดิจิทัลได้ นักวิชาการที่เห็นว่าการเป็นพลเมืองดิจิทัลควรประกอบไปด้วยการรักษาอัตลักษณ์และข้อมูลส่วนบุคคลคือ Ribble (2015: 23-56) กล่าวว่าพลเมืองดิจิทัลควรมีความเข้าใจเรื่องความปลอดภัยในการใช้งานทางดิจิทัล เพื่อปกป้องความเป็นส่วนตัว นักวิชาการที่วิจัยและใช้ตัวแปรการรักษาอัตลักษณ์และข้อมูลส่วนบุคคลมาเป็นส่วนหนึ่งของการศึกษาความเป็นพลเมืองดิจิทัลคือ ธัญธัช วิภัติภูมิประเทศ (2567: 48) รยากร สุวรรณ และคณะ (2566: 7) Jamal and Rizvi (2023: 59) Suphattanakul et al., (2023: 1499-1505) และจตุรรัตน์ ทองคำชื่นวิวัฒน์ (2564: 237)

ด้านกิจกรรมบนสื่อสังคมดิจิทัล (Activity in online) หมายถึงพลเมืองดิจิทัลสามารถใช้ระบบอินเทอร์เน็ตเพื่อประโยชน์ในการมีส่วนร่วมเพื่อแสดงความคิดเห็นบนสื่อออนไลน์เช่น การมีส่วนร่วมทางการเมืองได้อย่างเหมาะสม รู้จักวิธีการรักษาความสัมพันธ์กับผู้อื่นในสังคมออนไลน์ และสามารถจัดการธุรกรรมทางการเงินในระบบอินเทอร์เน็ตได้อย่างถูกต้อง สอดคล้องกับ Ribble (2015: 23-56) ที่กล่าวว่าพลเมืองดิจิทัลควรมีความสามารถในการซื้อขายของออนไลน์ มีการแลกเปลี่ยนข่าวสารที่เหมาะสมผ่านระบบออนไลน์ได้

นักวิชาการที่ใช้ตัวแปรกิจกรรมบนสื่อสังคมดิจิทัลมาเป็นส่วนหนึ่งของการศึกษาความเป็นพลเมืองดิจิทัลคือ Suphattanakul et al., (2023: 1499-1505) และ จุไรรัตน์ ทองคำชื่นวิวัฒน์ (2564: 238)

ด้านการใช้งานระบบดิจิทัล (Fluency for digital environment) หมายถึงพลเมืองดิจิทัลมีความสามารถในการเข้าถึง ใช้งานและสื่อสารข้อมูลผ่านระบบอินเทอร์เน็ตได้ เช่นมีความสามารถในการใช้คอมพิวเตอร์ แท็บเล็ตได้อย่างเชี่ยวชาญ สอดคล้องกับ Ribble (2015: 23-56) ที่กล่าวว่าพลเมืองดิจิทัลควรมีการเรียนรู้และใช้ประโยชน์จากเทคโนโลยีได้ และสามารถให้ความรู้ผู้อื่นเกี่ยวกับการใช้ระบบออนไลน์ได้ นักวิชาการที่ใช้ตัวแปรการใช้งานระบบดิจิทัลมาเป็นส่วนหนึ่งในการศึกษาความเป็นพลเมืองดิจิทัลคือ Ruenphongphun et al., (2022: 379) Suphattanakul et al., (2023: 1499-1505) และ จุไรรัตน์ ทองคำชื่นวิวัฒน์ (2564: 238)

ด้านจริยธรรมทางดิจิทัล (Ethics for Digital) หมายถึงพลเมืองดิจิทัลควรรู้กฎหมายที่เกี่ยวข้องกับระบบออนไลน์เช่นพระราชบัญญัติว่าด้วยการกระทำความผิดเกี่ยวกับคอมพิวเตอร์ การรู้จักสิทธิและหน้าที่ของตนเองและผู้อื่น มีความรู้เกี่ยวกับทรัพย์สินทางปัญญาที่เกี่ยวข้องกับดิจิทัล มีมารยาททางดิจิทัล สอดคล้องกับ Ribble (2015: 23-56) ที่กล่าวว่าพลเมืองดิจิทัลควรเคารพสิทธิผู้อื่น มีจริยธรรมและจรรยาบรรณ รู้มารยาททางดิจิทัล นักวิชาการที่ใช้ตัวแปรจริยธรรมทางดิจิทัลมาเป็นส่วนหนึ่งในการศึกษาความเป็นพลเมืองดิจิทัลคือ Ruenphongphun et al., (2022: 380) Jamal and Rizvi (2023: 59) ธัญธัช วิภัติภูมิประเทศ (2567: 48) ทรายกร สุวรรณ และคณะ (2566 : 6) Suphattanakul et al., (2023: 1499-1505) และจุไรรัตน์ ทองคำชื่นวิวัฒน์ (2564: 238)

ปัจจัยตัวแปรที่ส่งผลต่อความเป็นพลเมืองดิจิทัล

ปัจจัยทัศนคติ (Attitude) สามารถสรุปความหมายได้ว่าทัศนคติ คือ ความรู้ ความเชื่อ ความนึกคิดต่อสิ่งใดสิ่งหนึ่ง เช่นชอบหรือไม่ชอบ ยอมรับหรือไม่ปฏิเสธ ควรให้ความสำคัญหรือไม่ควรให้ความสำคัญ ดังนั้นทัศนคติจึงส่งผลต่อความคิด และการปฏิบัติ หรือพฤติกรรมในรูปแบบใดรูปแบบหนึ่ง (พงค์สัมพันธ์ ศรีสมทรัพย์ และปิยะนุช เงินคล้าย, 2550: 75 , สร้อยตระกูล (ติวยานนท์) อรรถมานะ, 2541 : 64) ทั้งนี้มีงานวิจัยที่ศึกษาปัจจัยทัศนคติที่ส่งผลต่อความเป็นพลเมืองดิจิทัล คืองานของ Liu and Liu, (2021: 1-4) ชูชิต ชายทวีปและคณะ (2565: 147-160) และธัญธัช วิภัติภูมิประเทศ (2567: 48-51) ที่ทำการศึกษาเรื่องทัศนคติส่งผลต่อความเป็นพลเมืองดิจิทัลของเจนเอเรชั่นซี และผลการวิจัยพบว่าทัศนคติดีมีอิทธิพลต่อความเป็นพลเมืองดิจิทัล

ปัจจัยการรับรู้ความสามารถดิจิทัลของตนเอง (Computer Self-Efficacy: CSE) คือการนำแนวคิดเรื่องการรับรู้ความสามารถของตนเองมาประยุกต์ใช้ อธิบายว่าได้ว่าความเชื่อว่าคุณมีความสามารถในการทำงานให้สำเร็จ หรือบรรลุเป้าหมายตามที่วางไว้ได้ ผู้ที่มีการรับรู้ความสามารถของตนเองสูงจะมีแรงบันดาลใจและความพากเพียรในการทำงานให้บรรลุผลสำเร็จ หรือบรรลุเป้าหมายได้ (Bandura,1997)

งานวิจัยที่ใช้ตัวแปรการรับรู้ความสามารถของตนเองมาใช้ในการศึกษาความเป็นพลเมืองดิจิทัลคือ งานวิจัยของธัญธัช วิกิติภูมิประเทศ (2567: 47) ชูชิต ชายทวีปและคณะ (2565: 147-160) Choi and Park (2023: บทคัดย่อ) และLiu and Liu (2021: 1-4) ที่พบว่าการรับรู้ความสามารถดิจิทัลของตนเองส่งผลและมีอิทธิพลต่อความเป็นพลเมืองดิจิทัล

ปัจจัยการใช้เหตุผลเชิงจริยธรรมคือการที่บุคคลสามารถทราบได้ว่าสิ่งใดเหมาะสมหรือไม่เหมาะสม ควรปฏิบัติหรือไม่ควรปฏิบัติ มีความรับผิดชอบและยังคิดในการกระทำหรือการตัดสินใจในเรื่องส่วนตัวและส่วนรวม ทราบว่าการกระทำดังกล่าวจะส่งผลกระทบต่อตนเองและบุคคลอื่นได้ (Paul & Elder, 2006) ทั้งนี้ปัจจัยการใช้เหตุผลเชิงจริยธรรมได้มีงานวิจัยของ Choi and Park (2023: บทคัดย่อ) และ ทรายกร สุวรรณ และคณะ (2566: 6) ที่ใช้ปัจจัยดังกล่าวมาศึกษาความเป็นพลเมืองดิจิทัลซึ่งผลการวิจัยพบว่าการมีเหตุผลเชิงจริยธรรมมีอิทธิพลต่อความเป็นพลเมืองดิจิทัล

การวิจัยในครั้งนี้ผู้วิจัยเลือกพื้นที่ศึกษาคือจังหวัดตรังเนื่องจากการกำหนดแผนการพัฒนาเมืองอัจฉริยะ “เมืองศรีตรัง” (Sri-Trang City) โดยมุ่งให้มีการนำเทคโนโลยีสารสนเทศมาพัฒนาจังหวัดตรังใน 3 มิติ ได้แก่ มิติสิ่งแวดล้อมอัจฉริยะ (Smart Environment) มิติเศรษฐกิจอัจฉริยะ (Smart Economy) และ มิติการดำรงชีวิตอัจฉริยะ (Smart Living) การพัฒนาเมืองอัจฉริยะจะเป็นไปไม่ได้เลยหากประชาชนในจังหวัดตรังยังขาดซึ่งความเป็นพลเมืองดิจิทัลที่ดี จากเหตุผลดังกล่าวผู้วิจัยจึงประสงค์ศึกษาเรื่องความเป็นพลเมืองดิจิทัลของเจนเอเรชั่นซีในจังหวัดตรัง เพื่อค้นหาระดับความเป็นพลเมืองดิจิทัล และปัจจัยที่ส่งผลกระทบต่อความเป็นพลเมืองดิจิทัลเพื่อนำผลที่ได้ไปใช้ในการพัฒนาความเป็นพลเมืองดิจิทัลในจังหวัดตรัง

วัตถุประสงค์การวิจัย

1. เพื่อศึกษาความเป็นพลเมืองดิจิทัลของเจนเอเรชั่นซีในจังหวัดตรัง
2. เพื่อศึกษาปัจจัยที่มีอิทธิพลต่อความเป็นพลเมืองดิจิทัลของเจนเอเรชั่นซีในจังหวัดตรัง

ระเบียบวิธีวิจัย

งานวิจัยนี้ใช้ระเบียบวิธีวิจัยเชิงปริมาณ (Quantitative Method) มีวิธีการดำเนินการวิจัยดังนี้ ประชากรและกลุ่มตัวอย่าง

ประชากรที่ศึกษา เป็นประชาชนที่อาศัยอยู่ในจังหวัดตรัง อยู่ในช่วยวัยเจนเอเรชั่นซี อายุอยู่ระหว่าง 18-27 ปี จำนวน 86,647 คน (กรมอนามัย, 2565) กำหนดขนาดกลุ่มตัวอย่างโดยใช้ตารางของเครซีและมอร์แกน พบว่า จำนวนอยู่ในช่วง 75,000-100,000 คน เก็บกลุ่มตัวอย่าง 384 คน เพื่อป้องกันข้อมูลที่ผู้ตอบแบบสอบถามให้ข้อมูลไม่ครบถ้วนหรือมีข้อผิดพลาดผู้วิจัยจึงเก็บข้อมูลเพิ่มเติมอีก 16 ชุด รวมเป็น 400 ชุด ทั้งนี้ผู้วิจัยได้เก็บข้อมูลจำนวนกลุ่มตัวอย่างแบบโควต้า (Quota Sampling) โดยแบ่งเป็นเขตอำเภอ จังหวัดตรังมี

10 อำเภอ ผู้วิจัยกำหนดเก็บข้อมูลอำเภอละ 40 ชุดคำถาม และเลือกตัวอย่างแบบเป็นระบบ (Systematic sampling))

การตรวจสอบคุณภาพเครื่องมือด้วยผู้เชี่ยวชาญ

เครื่องมือที่ใช้ในการวิจัยประกอบด้วยแบบสอบถาม(Questionnaire) ปลายปิด กำหนดประเด็นคำถามเป็น 2 หัวข้อคือ 1.ด้านความเป็นพลเมืองดิจิทัล และ2.ด้านปัจจัยที่ส่งผลต่อความเป็นพลเมืองดิจิทัล แบบสอบถามในแต่ละข้อคำถามเป็นแบบมาตราส่วนประมาณค่า (Rating Scale) 5 ระดับ กำหนดเกณฑ์การให้คะแนนดังนี้

ระดับ 1 เท่ากับ 1 คะแนน หมายถึง น้อยที่สุด

ระดับ 2 เท่ากับ 2 คะแนน หมายถึง น้อย

ระดับ 3 เท่ากับ 3 คะแนน หมายถึง ปานกลาง

ระดับ 4 เท่ากับ 4 คะแนน หมายถึง มาก

ระดับ 5 เท่ากับ 5 คะแนน หมายถึง มากที่สุด คือ (Best, 1977: 14)

การตรวจสอบคุณภาพค่าความตรงเชิงเนื้อหา (Content Validity) โดยพิจารณาจากความคิดเห็นผู้เชี่ยวชาญ 3 คน กำหนดเกณฑ์ให้คะแนน ด้วยการให้คะแนนและความคิดเห็นรายข้อดังนี้

1 คะแนน เท่ากับแน่ใจว่าข้อคำถามมีความสอดคล้อง

0 คะแนน เท่ากับไม่แน่ใจว่าข้อคำถามสอดคล้องหรือไม่

-1 คะแนน เท่ากับแน่ใจว่าข้อคำถามไม่มีความสอดคล้อง

ผู้วิจัยนำผลคะแนนมาวิเคราะห์ด้วยสูตรหาค่าความสอดคล้องระหว่างข้อคำถามกับวัตถุประสงค์ IOC (Index Objective Congruence) ซึ่งควรมีค่าตั้งแต่ 0.50 ขึ้นไป (Rovinelli and Hambleton, 1976: 1-37) ทั้งนี้เครื่องมือฉบับนี้มีค่าคะแนนเท่ากับ 1.00 ทุกข้อ โดยผู้เชี่ยวชาญทั้ง 3 ท่านมีความเชี่ยวชาญด้านรัฐประศาสนศาสตร์ สังกัดมหาวิทยาลัยสงขลานครินทร์ จากนั้นผู้วิจัยได้นำเครื่องมือทำการหาค่าความเชื่อถือได้ของแบบสอบถาม (Reliability) เก็บข้อมูลจากกลุ่มผู้ที่เกิดระหว่างปี2540-2555 ในจังหวัดพัทลุงซึ่งมีลักษณะใกล้เคียงกับกลุ่มตัวอย่าง จำนวน 30 คน วิเคราะห์ตามสูตรการหาค่าสัมประสิทธิ์แอลฟาตามวิธีของครอนบาค (Cronbach) ได้ค่าความเชื่อมั่นของแบบสอบถามดังนี้ ด้านความเป็นพลเมืองดิจิทัล .918 ตัวแปรด้านทัศนคติ. 918 ตัวแปรด้านการรับรู้ความสามารถดิจิทัลของตนเอง .922 ตัวแปรด้านการใช้เหตุผลเชิงจริยธรรม .927 และภาพรวมของข้อคำถามได้เท่ากับ 0.955 ซึ่งมีค่าใกล้เคียง 1 แสดงว่าแบบสอบถามมีค่าความเชื่อมั่นมาก (กัลยา วานิชปัญญา, 2566: 34-36)

วิจัยฉบับนี้ผ่านการรับรองจริยธรรมการวิจัยในมนุษย์ สาขาสังคมศาสตร์และพฤติกรรมศาสตร์ มหาวิทยาลัยสงขลานครินทร์ รหัสหนังสือรับรอง PSU IRB 2023-LL-Cm-024 (internal) เมื่อวันที่ 14 กันยายน 2566

การเก็บรวบรวมข้อมูล

ผู้วิจัยเก็บข้อมูลเชิงปริมาณด้วยด้วยการลงพื้นที่ภาคสนามในแต่ละอำเภอ และเก็บข้อมูลโดยใช้โปรแกรม Google Form ด้วยการสร้างแบบสอบถามออนไลน์ สร้างเป็น 2 รูปแบบคือ QR Code และ URL ของคำถามในโปรแกรม Google Form ส่งไฟล์คำถามผ่านระบบ Line และ Facebook Massager เก็บข้อมูลแยกตามอำเภอในจังหวัดตรังอำเภอละ 40 ชุดและเลือกตัวอย่างแบบเป็นระบบ

เกณฑ์การวิเคราะห์ข้อมูลกำหนดไว้ดังนี้

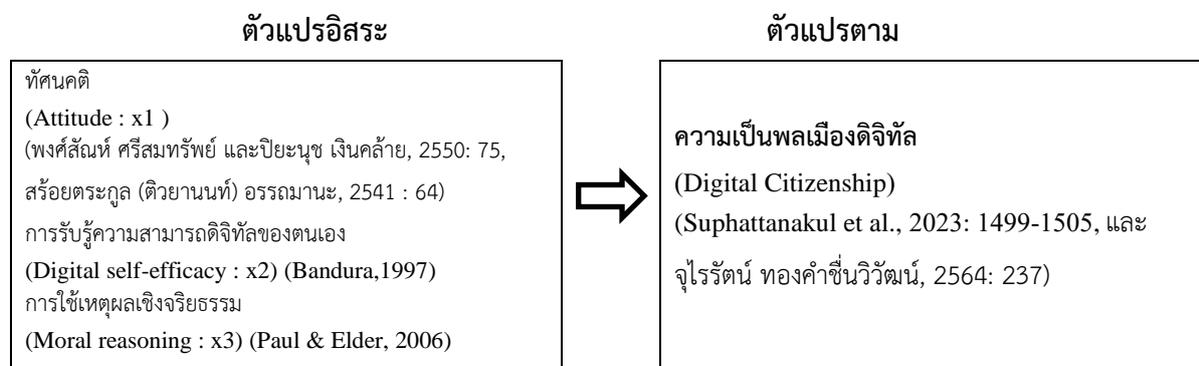
วัตถุประสงค์ข้อที่ 1 ข้อมูลระดับ ความเป็นพลเมืองดิจิทัล ใช้วิธีการวิเคราะห์ด้วยค่าเฉลี่ย (สัญลักษณ์ \bar{X}) และส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน (สัญลักษณ์ S.D.) โดยมีเกณฑ์ในการวัดระดับความคิดเห็นดังนี้

- 4.21 ถึง 5.00 หมายถึงระดับสูงสุด
- 3.41 ถึง 4.20 หมายถึงระดับสูง
- 2.61 ถึง 3.40 หมายถึงระดับปานกลาง
- 1.81 ถึง 2.60 หมายถึงระดับต่ำ
- 1.00 ถึง 1.80 หมายถึงระดับต่ำที่สุด (Best, 1977: 14)

วัตถุประสงค์ข้อที่ 2 การวิเคราะห์ปัจจัยที่มีอิทธิพลต่อความเป็นพลเมืองดิจิทัลของเจเนอเรชันซี ผู้วิจัยใช้เครื่องมือสำหรับวิเคราะห์ปัจจัยที่มีอิทธิพลต่อความเป็นพลเมืองดิจิทัลของเจเนอเรชันซี ด้วยการวิเคราะห์การถดถอยพหุคูณ (Multiple Regression Analysis, MRA) แบบ Stepwise

กรอบแนวคิดในการวิจัย

การวิจัยนี้ผู้วิจัยได้สังเคราะห์แนวคิด ทฤษฎีและผลการวิจัยของนักวิชาการที่ศึกษาเกี่ยวกับความเป็นพลเมืองดิจิทัล ทศนคติ การรับรู้ความสามารถดิจิทัลของตนเอง และการใช้เหตุผลเชิงจริยธรรม ได้กำหนดกรอบแนวคิดการวิจัยดังนี้



แผนภาพที่ 1 กรอบแนวคิดในการวิจัย

ผลการวิจัย

การศึกษาความเป็นพลเมืองดิจิทัลตามวัตถุประสงค์ข้อที่ 1 พบว่าเจเนอเรชันซีในจังหวัดตรังมีความเป็นพลเมืองดิจิทัลในภาพรวมอยู่ที่ระดับสูงที่สุด แสดงผลการวิจัยดังตารางที่ 1

ตารางที่ 1 ความเป็นพลเมืองดิจิทัลของเจเนอเรชันซีในจังหวัดตรัง

Table 1. Digital Citizenship of Generation Z, Trang provinces

ความเป็นพลเมืองดิจิทัลของเจเนอเรชันซี (Digital Citizenship of Generation Z)	\bar{X}	SD.	ความหมาย
ด้านการรักษาอัตลักษณ์และข้อมูลส่วนบุคคล (Self-identity)	4.18	.58	สูง
ด้านกิจกรรมบนสื่อสังคมดิจิทัล (Activity in online)	4.26	.55	สูงที่สุด
ด้านการใช้งานระบบดิจิทัล (Fluency for digital environment)	4.25	.56	สูงที่สุด
ด้านจริยธรรมทางดิจิทัล (Ethics for Digital)	4.25	.55	สูงที่สุด
รวม(Total)	4.26	.51	สูงที่สุด

จากตารางที่ 1 พบว่าความเป็นพลเมืองดิจิทัลในภาพรวมอยู่ที่ระดับสูงที่สุด (\bar{X} = 4.26) เมื่อพิจารณาเป็นรายด้านพบว่าด้านที่มีระดับสูงที่สุด 3 ลำดับคือ ด้านกิจกรรมบนสื่อสังคมดิจิทัล สูงที่สุด (\bar{X} = 4.26) รองลงมาคือด้านจริยธรรมทางดิจิทัล (\bar{X} = 4.25) และด้านการใช้งานระบบดิจิทัล (\bar{X} = 4.25) ตามลำดับ และน้อยที่สุดคือด้านการรักษาอัตลักษณ์และข้อมูลส่วนบุคคลอยู่ในระดับสูง (\bar{X} = 4.18)

ผลการวิเคราะห์ปัจจัยที่ส่งผลต่อความเป็นพลเมืองดิจิทัลของเจเนอเรชันซี ตามวัตถุประสงค์ข้อที่ 2 พบว่าปัจจัยการใช้เหตุผลเชิงจริยธรรม การรับรู้ความสามารถดิจิทัลของตนเอง และทัศนคติส่งผลต่อความเป็นพลเมืองดิจิทัลสามารถแสดงได้ตามตารางที่ 2

ตารางที่ 2 ปัจจัยที่ส่งผลต่อความเป็นพลเมืองดิจิทัลของเจนเอเรชั่นซี

Table 2. Factors Affecting Satisfaction of Digital Citizenship of Generation Z

ตัวแปร	B	S.E.	β	t	p-value
การใช้เหตุผลเชิงจริยธรรม (X3) (digital responsibility behavior)	.435	.033	.471	11.483*	.000
การรับรู้ความสามารถดิจิทัลของตนเอง (X2) (digital self efficacy)	.242	.043	.255	5.691*	.000
ทัศนคติ (X1) (Attitude)	.187	.035	.203	5.377*	.003
Constant=.826 R ² =.683 Adjusted R ² =.681 F295.170					

*มีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ.05

จากตารางที่ 2 วิเคราะห์ผลตามวัตถุประสงค์ข้อที่ 2 พบว่าปัจจัยทัศนคติ การรับรู้ความสามารถดิจิทัลของตนเอง และ การใช้เหตุผลเชิงจริยธรรมส่งผลต่อความเป็นพลเมืองดิจิทัล สอดคล้องกับสมมุติฐานที่ตั้งไว้คือ ทัศนคติ (x1) การรับรู้ความสามารถดิจิทัลของตนเอง (x2) และ การใช้เหตุผลเชิงจริยธรรม (x3) โดยใช้วิธีการคัดเลือกแบบขั้นตอนพบว่าทั้ง 3 ปัจจัยมีอิทธิพลต่อความเป็นพลเมืองดิจิทัลของเจนเอเรชั่นซี อย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ .05 ดังนี้ การใช้เหตุผลเชิงจริยธรรม (x3) การรับรู้ความสามารถดิจิทัลของตนเอง (x2) และทัศนคติ (x1) ตามลำดับ ทั้ง 3 ปัจจัยสามารถร่วมพยากรณ์ความเป็นพลเมืองดิจิทัลได้ร้อยละ 68.3 โดยปัจจัยที่มีอิทธิพลต่อความเป็นพลเมืองดิจิทัลของเจนเอเรชั่นซี มากที่สุดคือการใช้เหตุผลเชิงจริยธรรม (β =.471) รองลงมาคือการรับรู้ความสามารถดิจิทัลของตนเอง (β =.255) และน้อยที่สุดคือทัศนคติ (β =.203) สามารถนำผลการวิเคราะห์เขียนเป็นสมการพยากรณ์ได้ดังนี้

Digital Citizenship =.203 (Internet attitude)+.255 (Digital self-efficacy)+.471 (Moral reasoning) หมายความว่าหากมีการพัฒนาใน 3 ด้าน ได้แก่ทัศนคติ การรับรู้ความสามารถดิจิทัลของตนเอง และ การใช้เหตุผลเชิงจริยธรรม ด้านละ 1 หน่วยจะทำให้ความเป็นพลเมืองดิจิทัลของเจนเอเรชั่นซี สูงขึ้น 0.203, 0.255, 0.471 หน่วยตามลำดับ

อภิปรายผลการวิจัย

1. จากผลการวิเคราะห์เจเนอเรชันซีในจังหวัดตรงมีความเป็นพลเมืองดิจิทัลในระดับสูงที่สุด อาจเนื่องมาจากปัจจุบันมีการเรียนการสอนในรูปแบบผสมผสานระหว่างรูปแบบออนไลน์และออฟไลน์ ร่วมกับภาครัฐส่งเสริมการใช้เทคโนโลยีดิจิทัลผ่านทางนโยบายที่หลากหลายเช่นไทยแลนด์ 4.0 รัฐบาลดิจิทัล ซึ่งต้องมีการใช้งานผ่านแอปพลิเคชันที่ภาครัฐจัดทำขึ้น เช่นแอปพลิเคชัน พร้อมเพย์ ThaiID ทางรัฐ เพื่อเข้าถึงนโยบายภาครัฐ จึงทำให้เจเนอเรชันซี ต้องมีอุปกรณ์และเครือข่ายอินเทอร์เน็ตที่มีคุณภาพและเหมาะสม จากการสำรวจ (กระทรวงดิจิทัลเพื่อเศรษฐกิจและสังคม, 2566: 44-45) พบว่าเจเนอเรชันซี มีการใช้งานอินเทอร์เน็ตโดยมีเป้าหมายเพื่อติดต่อสื่อสาร กิจกรรมสนทนา การเพื่อการศึกษา ติดตามข่าวสาร และทำธุรกรรมทางการเงิน โดยเฉพาะอย่างยิ่งเจเนอเรชันซี อยู่ในช่วงวัยที่ต้องมีการเรียนการสอนระดับมัธยมศึกษา และระดับมหาวิทยาลัย ทำให้มีความจำเป็นอย่างยิ่งในการใช้เทคโนโลยีเพื่อการศึกษาเรียนรู้จึงส่งผลให้ระดับความเป็นพลเมืองดิจิทัลสูงที่สุด สอดคล้องกับงานวิจัยของชูชิต ชายทวีป และคณะ (2565: บทคัดย่อ) และ Ruenphongphun et al., 2022: บทคัดย่อ) ที่พบว่ากลุ่มเจเนอเรชันซี มีระดับความเป็นพลเมืองดิจิทัลอยู่ในระดับสูงที่สุด

เมื่อพิจารณาความเป็นพลเมืองดิจิทัลในรายด้านพบว่าเจเนอเรชันซี มีด้านการรักษาอัตลักษณ์และข้อมูลส่วนบุคคลอยู่ในระดับสูง ซึ่งแตกต่างกับด้านอื่นๆที่อยู่ในระดับสูงที่สุด อาจเนื่องมาจากเจเนอเรชันซี ไม่ให้ความสำคัญกับการจัดการความเสี่ยงของข้อมูลตนเองในระบบดิจิทัล ขาดความรู้ในประเด็นความปลอดภัยของบัญชีที่เกี่ยวข้องกับการเงินว่าควรมีการเปลี่ยนรหัสในแอปพลิเคชันที่เกี่ยวข้องกับเงินทุก 3 เดือน ไม่ควรใช้รหัสป้องกันเหมือนกันทุกแอปพลิเคชัน หรือแม้กระทั่งการตั้งรหัสไม่ควรใช้เลขที่มีความสัมพันธ์กับวันเดือนปีเกิด จึงทำให้ระดับด้านการรักษาอัตลักษณ์และข้อมูลส่วนบุคคลอยู่ในระดับต่ำกว่าด้านกิจกรรมบนสื่อสังคมดิจิทัล ด้านการใช้งานระบบดิจิทัล และด้านจริยธรรมทางดิจิทัล สอดคล้องกับงานวิจัยของ ธัญธัช วิภัติภูมิประเทศ (2567: 43-51) ที่พบว่าทักษะการรักษาข้อมูลส่วนบุคคลของเจเนอเรชันซี อยู่ในระดับต่ำ ถึงแม้จะสามารถแยกแยะ วิเคราะห์ข้อมูลที่ถูกต้องและไม่ถูกต้องได้ แต่ยังขาดความสามารถในการรักษาอัตลักษณ์ ขาดการรู้เท่าทันภัยจากอินเทอร์เน็ต ขาดการปกป้องข้อมูลความเป็นส่วนตัวของผู้ใช้ระบบดิจิทัล สอดคล้องกับชูชิต ชายทวีป และคณะ (2565: บทคัดย่อ) ที่พบว่าทักษะความเป็นพลเมืองดิจิทัลด้านการป้องกันตนเองและคนอื่นจากภัยของอินเทอร์เน็ตอยู่ในระดับน้อยที่สุดเมื่อเทียบกับทักษะดิจิทัลที่ทำการประเมิน สอดคล้องกับงานวิจัยต่างประเทศของ Jamal and Rizvi (2023: 59) ที่พบว่าด้านการรักษาอัตลักษณ์และความปลอดภัยของข้อมูลอยู่ในระดับที่ต่ำที่สุด ไม่สอดคล้องกับงานวิจัยของจุไรรัตน์ ทองคำชื่นวิวัฒน์ (2564: 240) ที่พบว่า การรักษาอัตลักษณ์และข้อมูลส่วนบุคคลของเจเนอเรชันซี มีค่าเฉลี่ยอยู่ในระดับมากที่สุด ทั้งนี้อาจจะเป็นเพราะการศึกษาดังกล่าวทำการศึกษาเจเนอเรชันซีในเขตพื้นที่กรุงเทพซึ่งเป็นเมืองหลวง ซึ่งมีความเจริญทาง

เทคโนโลยีดิจิทัล มีบริบทที่แตกต่างกับจังหวัดตรัง ซึ่งเป็นเมืองรองที่มีขนาดเล็ก ทำให้เจนเอเรชั่นซี มีการรักษาอัตลักษณ์และข้อมูลส่วนบุคคลที่แตกต่างกับผู้ที่อยู่อาศัยในเมืองใหญ่

2. จากผลการวิเคราะห์พบว่าปัจจัยการใช้เหตุผลเชิงจริยธรรม การรับรู้ความสามารถดิจิทัลของตนเอง และทัศนคติ สามารถร่วมพยากรณ์ความเป็นพลเมืองดิจิทัลได้ร้อยละ 68.3 ทั้งนี้สามารถแยกอภิปรายรายปัจจัยได้ดังนี้

2.1 ปัจจัยเหตุผลเชิงจริยธรรมมีอิทธิพลต่อความเป็นพลเมืองดิจิทัลของเจนเอเรชั่นซีในจังหวัดตรัง อธิบายโดยใช้แนวคิดของ Paul & Elder (2006) ได้ว่า เจนเอเรชั่นซีทราบว่าสิ่งใดควรทำ และไม่ควรถ้าใช้ในการใช้งานดิจิทัล มีความคิดก่อนทำและทราบถึงผลจากการกระทำในสังคมออนไลน์ว่าจะเกิดผลดีและเสียอย่างไรพฤติกรรมดังกล่าวจึงแสดงออกมาซึ่งการเป็นพลเมืองดิจิทัลที่ดี สอดคล้องกับงานวิจัยของ รยากร สุวรรณ และคณะ (2566: 13) ที่พบว่าการมีเหตุผลเชิงจริยธรรม โดยเฉพาะการมีความรับผิดชอบบนโลกดิจิทัลมีอิทธิพลต่อระดับความเป็นพลเมืองดิจิทัล สอดคล้องกับงานวิจัยที่ประเทศเกาหลีใต้ของ Choi and Park (2023: บทคัดย่อ) ที่พบว่าปัจจัยเหตุผลเชิงจริยธรรมมีอิทธิพลต่อความเป็นพลเมืองดิจิทัล

2.2 ปัจจัยการรับรู้ความสามารถดิจิทัลของตนเองพบว่ามีอิทธิพลต่อความเป็นพลเมืองดิจิทัลของเจนเอเรชั่นซีในจังหวัดตรัง อธิบายโดยใช้แนวคิดเรื่องการรับรู้ความสามารถตนเองว่าเมื่อเจนเอเรชั่นซีมีความเชื่อว่าตนเองมีความสามารถในการใช้งานเทคโนโลยีดิจิทัลให้บรรลุเป้าหมายตามที่วางไว้ได้ จะมีแรงบันดาลใจ ความพากเพียรและตั้งใจที่จะศึกษาเรียนรู้การใช้งานเทคโนโลยีดิจิทัลอยู่เสมอ ส่งผลให้มีการติดตามความรู้ และสามารถใช้งานเทคโนโลยีดิจิทัลใหม่ได้ซึ่งเป็นปัจจัยหนึ่งของการเป็นพลเมืองดิจิทัลที่ดี ซึ่งสอดคล้องกับการศึกษาของธัญธัช วิภัติภูมิประเทศ (2567: 49-51) ชูชิต ชายทวีป และคณะ (2565: 147-160) ที่พบว่าการประเมินประสิทธิภาพตนเองเกี่ยวกับการใช้ดิจิทัลตนเองที่สูงจะส่งผลต่อความเป็นพลเมืองดิจิทัลที่สูงขึ้น สอดคล้องกับการศึกษาในต่างประเทศของ Liu and Liu, (2021: 8) ศึกษาที่ประเทศจีนพบว่าเจนเอเรชั่นซี ที่มีระดับการรับรู้ความสามารถตนเองด้านดิจิทัลที่สูงจะมีความเป็นพลเมืองดิจิทัลที่สูงขึ้นตามไปด้วย และการศึกษาของ Choi and Park (2023 : บทคัดย่อ) ในประเทศเกาหลีใต้ที่พบว่าปัจจัยการรับรู้ความสามารถด้านดิจิทัลของตนเองส่งผลต่อความเป็นพลเมืองดิจิทัล

2.3 ปัจจัยทัศนคติมีอิทธิพลต่อความเป็นพลเมืองดิจิทัลของเจนเอเรชั่นซีในจังหวัดตรัง สามารถอธิบาย ได้ว่าเมื่อเจนเอเรชั่นซีต้องใช้เทคโนโลยีดิจิทัลเพื่อการเรียน การทำงาน การพักผ่อน และรับสวัสดิการของรัฐ ก่อให้เกิดประโยชน์และความสะดวกสบายในการดำเนินชีวิต ส่งผลให้เจนเอเรชั่นซีมีทัศนคติที่ดีต่อการใช้เทคโนโลยีดิจิทัล จึงส่งผลให้เจนเอเรชั่นซีสามารถดำเนินชีวิตร่วมกับเทคโนโลยีดิจิทัลได้อย่างมีคุณภาพและมีความสุขซึ่งการใช้เทคโนโลยีได้และมีกิจกรรมเกี่ยวกับระบบดิจิทัลเป็นปัจจัยหนึ่งของความเป็นพลเมืองดิจิทัล สอดคล้องกับการศึกษาของธัญธัช วิภัติภูมิประเทศ (2567: 49-51) ที่พบว่าปัจจัยทัศนคติส่งผลต่อการเป็น

พลเมืองดิจิทัลและสอดคล้องกับงานวิจัยในต่างประเทศของ Liu and Liu, (2021: 8) ศึกษาที่ประเทศจีนพบว่าทัศนคติต่ออินเทอร์เน็ตส่งผลต่อความเป็นพลเมืองดิจิทัล

ข้อเสนอแนะ

จากการศึกษาเรื่องความเป็นพลเมืองดิจิทัลของเจนเนอเรชันซีในจังหวัดตรังสามารถนำผลวิจัยที่ได้มาจัดทำข้อเสนอแนะเชิงนโยบายและข้อเสนอแนะในการวิจัยครั้งต่อไปได้ดังนี้

1. ข้อเสนอแนะเชิงนโยบาย

เพื่อให้แผนการพัฒนาเมืองอัจฉริยะ “เมืองศรีตรัง (Sri-Trang City)” สำเร็จ ภาครัฐโดยเฉพาะอย่างยิ่ง องค์กรปกครองส่วนท้องถิ่นและโรงเรียนในจังหวัดตรัง ควรพัฒนาความเป็นพลเมืองดิจิทัลให้กับประชาชนในจังหวัดตรังในประเด็นดังนี้

1.1 จากผลการวิจัยพบว่าความเป็นพลเมืองดิจิทัลในด้านการรักษาอัตลักษณ์และข้อมูลส่วนบุคคลมีค่าเฉลี่ยต่ำที่สุด ดังนั้นควรสอดแทรกองค์ความรู้เกี่ยวกับความเป็นพลเมืองดิจิทัลในด้านการรักษาอัตลักษณ์และข้อมูลส่วนบุคคลผ่านการประชาสัมพันธ์ หรืออบรมให้ความรู้ หรือในรายวิชาที่สอนในระดับมัธยมหรือมหาวิทยาลัยที่เกี่ยวข้องกับความเป็นพลเมืองให้สอดแทรกเนื้อหาดังกล่าวในรายวิชาเพื่อเจนเนอเรชันซีทราบถึงวิธีปฏิบัติตนที่เหมาะสมเกี่ยวกับการรักษาอัตลักษณ์และข้อมูลส่วนบุคคล เพื่อป้องกันความผิดพลาดและความเสียหายที่จะเกิดขึ้นในอนาคต

2 จากผลการวิจัยพบว่าปัจจัยทัศนคติ ปัจจัยการรับรู้ความสามารถดิจิทัลของตนเอง และปัจจัยการใช้เหตุผลเชิงจริยธรรมมีอิทธิพลต่อความเป็นพลเมืองดิจิทัล ดังนั้นควรจัดทำหลักสูตรระยะสั้นให้ความรู้เรื่องการใช้เทคโนโลยีที่ถูกต้องเพื่อให้เจนเนอเรชันซีเกิดทัศนคติที่ดี มีความมั่นใจในความสามารถดิจิทัลซึ่งจะส่งผลต่อความเป็นพลเมืองดิจิทัลที่สูงขึ้น

2. ข้อเสนอแนะในการวิจัยครั้งต่อไป

ผู้ที่ศึกษาเรื่องความเป็นพลเมืองดิจิทัลของเจนเนอเรชันซี ควรศึกษาเพิ่มเติมในประเด็นต่อไปนี้

1 ควรมีการศึกษาความเป็นพลเมืองดิจิทัลของเจนเนอเรชันซี โดยแบ่งกลุ่มในแต่ละช่วงอายุให้ชัดเจน คือ กลุ่มที่ศึกษาระดับมัธยมศึกษา กลุ่มที่ศึกษาระดับมหาวิทยาลัย กลุ่มที่ไม่ได้เรียนระดับมหาวิทยาลัย กลุ่มที่ศึกษาระดับอาชีวศึกษา และกลุ่มที่ทำงานแล้ว เพื่อเปรียบเทียบระดับความเป็นพลเมืองดิจิทัล และปัจจัยที่ส่งผลต่อความเป็นพลเมืองดิจิทัลของแต่ละกลุ่ม เพื่อนำผลไปสู่การพัฒนาทักษะการเป็นพลเมืองดิจิทัลของแต่ละกลุ่มอายุของเจนเนอเรชันซีให้สูงขึ้น

2. การศึกษาความเป็นพลเมืองดิจิทัลของเจนเอเรชั่นซี ควรศึกษาตัวแปรที่เกี่ยวข้อง อาทิ ตัวแปรด้านปัจจัยประชากรศาสตร์ ตัวแปรด้านพฤติกรรมการใช้อินเทอร์เน็ต และตัวแปรด้านสังคม เพื่อเพิ่มความหลากหลายของแนวทางในการศึกษาเรื่องพลเมืองดิจิทัล

3. การศึกษาโดยเลือกใช้เทคนิคทางสถิติรูปแบบอื่นเช่น การวิเคราะห์โมเดลสมการโครงสร้าง จะทำให้การศึกษามีความน่าสนใจและมีความสามารถในการอธิบายปรากฏการณ์ในบริบทนี้ได้อีกมิติหนึ่ง

4. การศึกษาวิจัยเชิงคุณภาพเพื่อให้สามารถเข้าใจธรรมชาติของความเป็นพลเมืองดิจิทัลได้เชิงลึกมากยิ่งขึ้น

เอกสารอ้างอิง

- กระทรวงดิจิทัลเพื่อเศรษฐกิจและสังคม. (2565). รายงานผลการสำรวจพฤติกรรมผู้ใช้อินเทอร์เน็ตในประเทศไทย ปี 2565. *ออนไลน์*. สืบค้นเมื่อ 5 มีนาคม 2567. แหล่งที่มา: www.eta.or.th/getattachment/78750426-4a58-4c36-85d3-d1c11c3db1f3/IUB-65-Final.pdf.aspx
- กรมอนามัย. (2565). ประชากรทะเบียนราษฎร. *ออนไลน์*. สืบค้นเมื่อ 19 กุมภาพันธ์ 2567. แหล่งที่มา: <http://dashboard.anamai.moph.go.th/population/pop-all/changwat?year=2022&cw=92>
- กัลยา วานิชย์บัญชา. (2566). สถิติสำหรับงานวิจัย. (พิมพ์ครั้งที่ 14). กรุงเทพมหานคร: จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย.
- จุไรรัตน์ ทองคำชื่นวิวัฒน์. (2564). ความสัมพันธ์ระหว่างทักษะความฉลาดทางดิจิทัลกับพฤติกรรม การเป็นพลเมืองดิจิทัลของเยาวชนไทยใน กรุงเทพมหานคร. *วารสารนิเทศ ศาสตรปริทัศน์*. 25 (3), 232-243.
- ชูชิต ชายทวีป, พิศณี พรหมเทพ และ ธนิษฐา สมัย. (2565). ทักษะความเป็นพลเมืองดิจิทัลของนักศึกษาในสถาบันอุดมศึกษาเอกชน. *วารสารวิชาการมหาวิทยาลัยราชภัฏศรีสะเกษ*. 16 (3), 147-156
- ธัญธัช วิภัติภูมิประเทศ. (2567). ทักษะการเป็นพลเมืองดิจิทัลของนักศึกษาระดับปริญญาตรี. *วารสารมนุษยศาสตร์ และ สังคมศาสตร์ มหาวิทยาลัยมหาสารคาม*. 43 (1), 43-53.
- พงศ์สันต์ ศรีสมทรัพย์ และปิยะนุช เงินคล้าย. (2550). *องค์การและการจัดการ*. กรุงเทพมหานคร: มหาวิทยาลัยรามคำแหง.
- รยากร สุวรรณ, สุริยจรัส เตชะตันมินสกุล, ธรรมพร ตันตรา และ สถาพร แสงสุโพธิ์. (2566). การศึกษาคุณสมบัติการเป็นพลเมืองดิจิทัลของสมาชิกสภาเยาวชน อำเภอแม่แตง จังหวัดเชียงใหม่. *วารสารวิชาการวิทยาลัยบริหารศาสตร์*. 6 (2), 1-16.
- สร้อยตระกูล (ดิทยานนท์) อรรถมานะ. (2541). *พฤติกรรมองค์การ : ทฤษฎีและการประยุกต์*. สำนักพิมพ์มหาวิทยาลัยธรรมศาสตร์

Best, J. w. (1977). *Research in Education*. (3rd ed). New jersey: Prentice hall Inc,

Bandura, A. (1997). *Self-efficacy: The exercise of control*. Macmillan.

- Choi, M., & Park, H. J. (2023). Korean adolescents' profiles of digital citizenship and its relations to internet ethics: implications for critical digital citizenship education. *Cambridge Journal of Education*. 53 (4), 567–586. <https://doi.org/10.1080/0305764X.2023.2191929>
- Jamal B, & Rizvi S. (2023). Analysis of the Digital Citizenship Practices among University Students in Pakistan. *Pakistan Journal of Distance & Online Learning*. 9 (1), 50-68 <http://doi.org/10.30971/pjdo1.v9i1.1399>
- Liu, Y., & Liu, Q. (2021). Factors influencing teachers' level of digital citizenship in underdeveloped regions of China. *South African Journal of Education*. 41 (4), <https://doi.org/10.15700/saje.v41n4a1886>
- Paul, R., & Elder, L. (2006). *The thinker's guide to understanding the foundations of ethical reasoning*. Foundation Critical Thinking.
- Ribble, M. (2015). Digital citizenship in schools: Nine elements all students should know. International Society for Technology in Education.
- Rovinelli, R. J., & Hambleton, R. K. (1976). On the use of content specialists in the assessment of criterion-referenced test item validity.
- Ruenphongphun, P., Sukkamart, A., & Pimdee, P. (2022). Developing Thai undergraduate online digital citizenship skills (DCS) under the New Normal. *Journal of Higher Education Theory and Practice*. 22 (9), 370-385. <https://doi.org/10.18844/wjet.v13i3.5937>
- Suphattanakul, O., Maliwan, E., Eiamnate, N., & Thadee, W. (2023). Developing Digital Citizenship in Municipality: Factors and Barriers. *International Journal of Sustainable Development & Planning*. 18 (5), 1499-1505.