

การพัฒนาคุณสมบัติการเป็นพลเมืองดิจิทัลของ
สมาชิกสภาเยาวชนแม่แตง จังหวัดเชียงใหม่



ปริญญารัฐประศาสนศาสตรมหาบัณฑิต
สาขาวิชาการบริหารสาธารณะ
มหาวิทยาลัยแม่โจ้
พ.ศ. 2566

การพัฒนาคุณสมบัติการเป็นพลเมืองดิจิทัลของ
สมาชิกสภาเยาวชนแม่แตง จังหวัดเชียงใหม่



วิทยานิพนธ์นี้เป็นส่วนหนึ่งของความสมบูรณ์ของการศึกษาตามหลักสูตร

ปริญญารัฐประศาสนศาสตรมหาบัณฑิต

สาขาวิชาการบริหารสาธารณะ

สำนักบริหารและพัฒนวิชาการ มหาวิทยาลัยแม่โจ้

พ.ศ. 2566

ลิขสิทธิ์ของมหาวิทยาลัยแม่โจ้

การพัฒนาคุณสมบัติการเป็นพลเมืองดิจิทัลของ
สมาชิกสภาเยาวชนแม่แตง จังหวัดเชียงใหม่

รยากร สุวรรณ

วิทยานิพนธ์นี้ได้รับการพิจารณาอนุมัติให้เป็นส่วนหนึ่งของความสมบูรณ์ของการศึกษา
ตามหลักสูตรปริญญาตรีวิทยาศาสตรมหาบัณฑิต
สาขาวิชาการบริหารสาธารณะ

พิจารณาเห็นชอบโดย

อาจารย์ที่ปรึกษา

อาจารย์ที่ปรึกษาหลัก

(ผู้ช่วยศาสตราจารย์ ดร.สุริยจรัส เตชะตันมินสกุล)

วันที่.....เดือน.....พ.ศ.

อาจารย์ที่ปรึกษาร่วม

(ผู้ช่วยศาสตราจารย์ ดร.ธรรมพร ตันตรา)

วันที่.....เดือน.....พ.ศ.

อาจารย์ที่ปรึกษาร่วม

(ผู้ช่วยศาสตราจารย์ ดร.สถาพร แสงสุโพธิ์)

วันที่.....เดือน.....พ.ศ.

ประธานอาจารย์ผู้รับผิดชอบหลักสูตร

(ผู้ช่วยศาสตราจารย์ ดร.ธรรมพร ตันตรา)

วันที่.....เดือน.....พ.ศ.

สำนักบริหารและพัฒนาวิชาการรับรองแล้ว

.....

(รองศาสตราจารย์ ดร.ณัฐนิน โอภาสพัฒนกิจ)

รองอธิการบดี

วันที่.....เดือน.....พ.ศ.

ชื่อเรื่อง	การพัฒนาคุณสมบัติการเป็นพลเมืองดิจิทัลของสมาชิกสภาเยาวชนแม่แตง จังหวัดเชียงใหม่
ชื่อผู้เขียน	นางสาวรยากร สุวรรณ
ชื่อปริญญา	รัฐประศาสนศาสตรมหาบัณฑิต สาขาวิชาการบริหารสาธารณะ
อาจารย์ที่ปรึกษาหลัก	ผู้ช่วยศาสตราจารย์ ดร.สุริยจรัส เตชะตันมีนสกุล

บทคัดย่อ

งานวิจัย เรื่อง การพัฒนาคุณสมบัติการเป็นพลเมืองดิจิทัลของสมาชิกสภาเยาวชนแม่แตง จังหวัดเชียงใหม่ โดยมีวัตถุประสงค์ในการวิจัย 3 ข้อ คือ 1) เพื่อศึกษาคุณสมบัติการเป็นพลเมืองดิจิทัลของสมาชิกสภาเยาวชนแม่แตงจังหวัดเชียงใหม่ด้านคุณสมบัติการเป็นพลเมืองดิจิทัลของเยาวชนสภาเยาวชน อำเภอแม่แตง จังหวัดเชียงใหม่ 2) เพื่อศึกษาปัจจัยพฤติกรรมที่ส่งผลต่อคุณสมบัติการเป็นพลเมืองดิจิทัลที่ดีของเยาวชนสภาเยาวชน อำเภอแม่แตง จังหวัดเชียงใหม่ และ 3) เพื่อจัดกระบวนการฝึกอบรมพัฒนาคุณสมบัติการเป็นพลเมืองดิจิทัลของสมาชิกสภาเยาวชนแม่แตง อำเภอแม่แตง จังหวัดเชียงใหม่ การวิจัยเป็นการวิจัยรูปแบบผสม โดยใช้แบบสอบถามและ แบบประเมินเป็นเครื่องมือในการเก็บข้อมูลจากกลุ่มเยาวชนแม่แตง จำนวน 150 คน ผลการวิจัย พบว่า ระดับความเป็นพลเมืองดิจิทัล และ พฤติกรรมการเป็นพลเมืองดิจิทัลที่ดี พบว่า โดยภาพรวมอยู่ในระดับปานกลาง โดยมีค่าเฉลี่ยเท่ากับ 3.41 ± 1.08 เมื่อพิจารณาในแต่ละด้าน พบว่า ทักษะที่มีคะแนนอยู่ในระดับมาก ได้แก่ ด้านทักษะในการบริหารจัดการข้อมูล ที่ผู้ใช้งานมีการทิ้งไว้บนโลกออนไลน์ ด้านทักษะในการรักษาความปลอดภัยของตนเองในโลกออนไลน์ ด้านทักษะในการรักษาอัตลักษณ์ที่ดีของตนเอง ตามลำดับ และทักษะที่มีคะแนนอยู่ในระดับปานกลาง ได้แก่ ด้านทักษะในการรักษาข้อมูลส่วนตัว ด้านทักษะในการคิดวิเคราะห์ที่มีวิจารณ์ญาณที่ดี ด้านทักษะในการจัดสรรเวลาหน้าจอ ด้านทักษะในการรับมือกับการคุกคามทางโลกออนไลน์ ด้านทักษะในการใช้เทคโนโลยีอย่างมีจริยธรรม ตามลำดับ ระดับปัจจัยพฤติกรรมการเป็นพลเมืองดิจิทัลที่ดี พบว่า โดยภาพรวมอยู่ในระดับปานกลาง โดยมีค่าเฉลี่ยและส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน 3.18 ± 1.20 ได้แก่ ด้านพฤติกรรมการทำตามกฎบนโลกดิจิทัล ด้านพฤติกรรมเคารพผู้อื่นบนโลกดิจิทัล ด้านพฤติกรรมมีส่วนร่วมบนโลกดิจิทัล ด้านพฤติกรรมรับผิดชอบต่อบนโลกดิจิทัล ตามลำดับ

ปัจจัยความรับผิดชอบต่อบนโลกดิจิทัลส่งผลต่อคุณสมบัติความเป็นพลเมืองดิจิทัล อย่างมีนัยสำคัญทางสถิติ ที่ระดับความเชื่อมั่น 0.05 หรือ ร้อยละ 95 โดยมีค่าอิทธิพลเชิงสาเหตุ เท่ากับ 0.203 ทั้งนี้ พฤติกรรมความรับผิดชอบต่อบนโลกดิจิทัล ได้แก่ การการโพสต์หรือส่งต่อรูปภาพให้ผู้อื่นโดยหวังจะทำให้พวกเขาอับอายหรือได้รับผลเสีย การทบทวนสิ่งที่จะพูดหรือโพสต์ผ่านโซเชียลว่าจะไม่ทำให้ผู้อื่นเสียใจในภายหลัง การระวังสิ่งที่จะโพสต์ลงในโลกโซเชียลว่าจะเกิดผลเสียกับบุคคลอื่นตามมาทีหลังหรือไม่ การไม่สนับสนุนการต่อสู้กันบนโลกโซเชียลแม้มีเหตุพบ และการไม่แสดงความคิดเห็นเชิงลามกต่อโพสต์ของเพื่อน

การวิจัยและพัฒนาได้ออกแบบบทเรียนเพื่อฝึกอบรมเพื่อพัฒนาการเยาวชนแม่แตง ด้านพฤติกรรม

การรับผิดชอบบนโลกดิจิทัล จำนวน 150 คน ผลการฝึกอบรมทำให้เยาวชนอำเภอแม่แตง มีความความรู้ และความเข้าใจเพิ่มขึ้น กล่าวคือ คะแนนวัดความรู้ ความเข้าใจเกี่ยวกับ พฤติกรรมการรับผิดชอบบนโลกดิจิทัลของ สมาชิกสภาเยาวชนแม่แตง จังหวัดเชียงใหม่ แตกต่างกันอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติ ที่ระดับความเชื่อมั่น 0.00 โดย ก่อนการอบรมมีคะแนนเฉลี่ย เท่ากับ 1.81 ส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน เท่ากับ 0.56 และหลังการอบรมมีคะแนนเฉลี่ย เท่ากับ 4.61 ส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน เท่ากับ 0.49

ด้านข้อเสนอแนะเชิงนโยบาย กล่าวคือ ภาครัฐควรสนับสนุนและส่งเสริมการจัดกิจกรรมพัฒนาความเป็นพลเมืองดิจิทัลแก่เยาวชนผ่านแพลตฟอร์มการเรียนรู้ตลอดชีวิตในรูปแบบสื่อที่เยาวชนเข้าใจง่ายและสื่อสารตรงประเด็น ภาครัฐควรจัดการอบรมหลักสูตรพัฒนาความเป็นพลเมืองดิจิทัล จากการประยุกต์หลักสูตรของกระทรวงดิจิทัลเพื่อเศรษฐกิจและสังคม และภาครัฐควรจัดทำคู่มือหรือสื่อการสอนที่สามารถพัฒนาทักษะและความรู้ความเข้าใจในการใช้งานเทคโนโลยีอย่างชาญฉลาดและปลอดภัย เช่น การยกตัวอย่างกรณีศึกษา แนวการแก้ไขปัญหากรณีเฝ้าระวังคุกคามทางไซเบอร์ เป็นต้น

คำสำคัญ : คุณสมบัตินักเรียน, พลเมืองดิจิทัล, การวิเคราะห์การถดถอยพหุคูณ



Title	THE DEVELOPMENT OF DIGITAL CITIZENSHIP QUALIFICATION OF MEMBERS OF THE MAE TAENG YOUTH COUNCIL IN CHIANG MAI PROVINCE
Author	Miss Rayakorn Suwan
Degree	Master of Public Administration in Public Administration
Advisory Committee Chairperson	Assistant Professor Dr. Suriyajaras Techatunminasakul

ABSTRACT

Research Title: Development of Digital Citizenship Competencies among Youth Parliament Members in Mae Taeng District, Chiang Mai Province. Research Objectives: To investigate the digital citizenship competencies of Youth Parliament members in Mae Taeng District, Chiang Mai Province, focusing on their competencies as digital citizens. To examine the behavioral factors influencing the development of good digital citizenship competencies among Youth Parliament members in Mae Taeng District, Chiang Mai Province. To design a training program aimed at enhancing the digital citizenship competencies of Youth Parliament members in Mae Taeng District, Chiang Mai Province. Research Methodology: This research adopts a mixed-methods approach, utilizing surveys and assessments as data collection tools from a sample of 150 Mae Taeng District youth. Research Findings: The research findings indicate that the overall level of digital citizenship competencies and good digital citizenship behaviors among Youth Parliament members in Mae Taeng District, Chiang Mai Province, is at a moderate level, with an average score of 3.41 ± 1.08 . When examining specific aspects of digital citizenship competencies, certain skills scored higher, including data management skills used in the online world, self-security skills in the online environment, and skills related to maintaining a positive online identity, in that order. Skills related to personal data protection, analytical thinking with good judgment, time management in screen use, coping with online threats, and ethical technology use scored at a moderate level.

Regarding the factors influencing good digital citizenship behaviors, the research finds that these behaviors are also at a moderate level overall, with an average score and standard deviation of 3.18 ± 1.20 . The significant statistical influence factor on digital citizenship competencies is the responsibility behaviors in the digital world, with a causal effect of 0.203 at a 95% confidence level. These behaviors include refraining from posting or forwarding images that may embarrass or harm others, being cautious about what to say or post online to avoid causing

harm to others in the future, not supporting online conflicts even when provoked, and refraining from making offensive comments on friends' posts.

As part of the research and development effort, a training program was designed to enhance the digital citizenship competencies of 150 Mae Taeng District youth. The results showed a significant increase in knowledge and understanding of digital citizenship behaviors among Youth Parliament members in Mae Taeng District, Chiang Mai Province, with a statistically significant difference at a confidence level of 0.00. Before training, the average score was 1.81 with a standard deviation of 0.56, and after training, the average score increased to 4.61 with a standard deviation of 0.49.

Policy Recommendations: In terms of policy recommendations, it is suggested that the government should support and promote the development of digital citizenship competencies among youth through lifelong learning platforms in easily understandable and topic-focused media. The government should also consider offering training courses to develop digital citizenship based on the curriculum of the Ministry of Digital Economy and Society, focusing on economic and social aspects. Additionally, the government should create teaching materials or instructional media that can enhance skills and knowledge in using technology wisely and safely, such as providing case studies and cyber threat problem-solving guidelines.

Keywords : qualifications, digital citizenship, multiple regression analysis

กิตติกรรมประกาศ

การจัดทำวิจัยฉบับนี้สำเร็จลุล่วงได้ด้วยดี เนื่องจากได้รับความกรุณาอย่างสูง จากอาจารย์ประธานที่ปรึกษาหลักงานวิจัย ผู้ช่วยศาสตราจารย์ ดร.สุริยจรัส เตชะตันมินสกุล และอาจารย์ที่ปรึกษางานวิจัย ผู้ช่วยศาสตราจารย์ ดร.ธรรมพร ตันตรา และผู้ช่วยศาสตราจารย์ ดร.สถาพร แสงสุโพธิ์ ที่กรุณาสละเวลาอันมีค่า ประสิทธิ์ประสาทวิชา ช่วยเหลือ แนะนำและตรวจแก้ไขข้อบกพร่องต่าง ๆ ให้แก่ผู้วิจัยจน สำเร็จลุล่วงด้วยดีและบรรลุผลในที่สุด ผู้วิจัยจึงขอกราบขอบพระคุณอาจารย์ด้วยความเคารพไว้ ณ โอกาสนี้

ขอขอบพระคุณคณาจารย์ประจำหลักสูตรปริญญารัฐประศาสนศาสตรมหาบัณฑิต สาขาวิชาการบริหารสาธารณะที่ได้ประสิทธิ์ประสาทวิชาอันส่งผลให้การจัดทำวิจัย สำเร็จลุล่วงด้วยดี

ขอขอบพระคุณ สมาชิกสภาเยาวชนแม่แตงจังหวัดเชียงใหม่ ที่ได้กรุณาเสียสละเวลา และให้ความร่วมมืออย่างดียิ่งในการให้ข้อมูลที่มีคุณค่าต่องานวิจัยนี้ และผู้ที่มีส่วนเกี่ยวข้องทุกท่านที่ได้ให้ความร่วมมือในการตอบแบบสัมภาษณ์เป็นอย่างดี ท้ายที่สุดนี้ ขอกราบขอบพระคุณ คณาจารย์ วิทยาลัยบริหารศาสตร์ มหาวิทยาลัยแม่โจ้ ที่ให้การสนับสนุนและอำนวยความสะดวกในการทำงานวิจัยนี้ผู้ศึกษาหวังเป็นอย่างยิ่งว่า งานวิจัยฉบับนี้จะเป็นประโยชน์แก่ผู้สนใจในการศึกษาค้นคว้าเพื่อพัฒนาต่อไปให้มีความทันสมัย สร้างปัญญามหาชนเพื่อการเปลี่ยนแปลงแห่งยุคสมัย และสมบูรณ์ยิ่งขึ้น

สุดท้ายนี้ ขอกราบขอบพระคุณครอบครัวที่มีความสำคัญอย่างมาก ที่คอยให้ความช่วยเหลือสนับสนุน และเป็นกำลังใจด้วยดีเสมอมา ทำให้วิจัยฉบับนี้สำเร็จลุล่วงด้วยดี หากวิจัยฉบับนี้จะมีประโยชน์ผู้วิจัยขอมอบเป็นกตเวทิตาคุณแต่ครอบครัว แก่คณาจารย์ประจำหลักสูตร ปริญญารัฐประศาสนศาสตรมหาบัณฑิต สาขาวิชาการบริหารสาธารณะ วิทยาลัยบริหารศาสตร์ มหาวิทยาลัยแม่โจ้ทุกท่านซึ่งเป็นที่เคารพรักยิ่งของผู้วิจัย

รยากร สุวรรณ

สารบัญ

	หน้า
บทคัดย่อภาษาไทย.....	ค
บทคัดย่อภาษาอังกฤษ.....	จ
กิตติกรรมประกาศ.....	ช
สารบัญ.....	ซ
สารบัญตาราง.....	ญ
สารบัญภาพ.....	ฎ
สารบัญภาพผนวก.....	ฐ
บทที่ 1 บทนำ.....	1
ความสำคัญของปัญหา.....	1
คำถามการวิจัย.....	2
ขอบเขตของการวิจัย.....	3
ประโยชน์ที่คาดว่าจะได้รับ.....	4
นิยามศัพท์เฉพาะ.....	4
บทที่ 2 เอกสารและงานวิจัยที่เกี่ยวข้อง.....	6
วิสัยทัศน์ พันธกิจ นโยบาย ยุทธศาสตร์การพัฒนา กระทรวงดิจิทัลเพื่อเศรษฐกิจและสังคม.....	6
แนวคิดเกี่ยวกับพลเมืองดิจิทัล.....	21
แนวคิดเกี่ยวกับการพัฒนา.....	33
งานวิจัยที่เกี่ยวข้อง.....	34
กรอบแนวคิดการวิจัย.....	45
บทที่ 3 วิธีดำเนินการวิจัย.....	46
สถานที่ดำเนินการวิจัย.....	46

ประชากรและกลุ่มตัวอย่าง	46
เครื่องมือที่ใช้ในการวิจัย	46
การทดสอบเครื่องมือ	47
การเก็บรวบรวมข้อมูล	48
การวิเคราะห์ข้อมูล	48
บทที่ 4 ผลการวิเคราะห์ข้อมูล	51
ตอนที่ 1 ภูมิหลังของผู้ตอบแบบสอบถาม	52
ตอนที่ 2 ผลการวิเคราะห์ระดับความเป็นพลเมืองดิจิทัล 8 ด้าน และทัศนคติที่มีต่อพฤติกรรมการ เป็นพลเมืองดิจิทัลที่ดี	57
ตอนที่ 3 ผลการวิเคราะห์ทัศนคติของเยาวชนต่อปัจจัยที่ส่งผล ต่อการเป็นพลเมืองดิจิทัลที่ดี	63
ตอนที่ 4 ผลการทดสอบสมมติฐานต่อปัจจัยที่ส่งผลต่อการเป็นพลเมืองดิจิทัล	67
บทที่ 5 สรุปผล อภิปรายผล และข้อเสนอแนะ	74
สรุปผลการวิจัย	75
อภิปรายผล	77
ข้อเสนอแนะ	78
บรรณานุกรม	83
ภาคผนวก	85
ภาคผนวก ก แบบสอบถาม	86
ภาคผนวก ค ผลการวิเคราะห์ข้อมูลเชิงปริมาณด้วยสถิติ	100
ภาคผนวก ค การคำนวณเพื่อเปรียบเทียบคะแนนก่อนและหลังการฝึกอบรม ด้านพฤติกรรมความ รับผิดชอบบนโลกดิจิทัล	109
ภาคผนวก ง ภาพการลงพื้นที่วิจัย	112
ประวัติผู้วิจัย	119

สารบัญตาราง

	หน้า
ตารางที่ 1 แสดงจำนวนและร้อยละของผู้ตอบแบบสอบถามจำแนกตามเพศ	52
ตารางที่ 2 แสดงจำนวนและร้อยละอายุของผู้ตอบแบบสอบถาม	52
ตารางที่ 3 แสดงจำนวนและร้อยละด้านระดับการศึกษาของผู้ตอบแบบสอบถาม	53
ตารางที่ 4 แสดงจำนวนและร้อยละข้อมูลค่าใช้จ่ายต่อวันของผู้ตอบแบบสอบถาม	53
ตารางที่ 5 แสดงจำนวนและร้อยละการเล่นเครือข่ายสังคม (ชุมชนออนไลน์) หรือ Social Network ผู้ตอบแบบสอบถาม.....	54
ตารางที่ 6 แสดงจำนวนและร้อยละระยะเวลาในการเล่น Social Network ต่อวันผู้ตอบแบบสอบถาม	55
ตารางที่ 7 แสดงจำนวนและร้อยละสถานที่ที่ใช้เครือข่ายสังคมออนไลน์มากที่สุดผู้ตอบแบบสอบถาม	55
ตารางที่ 8 แสดงจำนวนและร้อยละเหตุผลที่ท่านเข้าใช้เว็บไซต์สังคมออนไลน์ของผู้ตอบแบบสอบถาม	56
ตารางที่ 9 ค่าเฉลี่ยและส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐานของคุณสมบัติพลเมืองดิจิทัล ด้านทักษะในการรักษาอัตลักษณ์ที่ดีของตนเอง (Digital Citizen Identity).....	57
ตารางที่ 10 ค่าเฉลี่ยและส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐานของคุณสมบัติพลเมืองดิจิทัล ด้านทักษะในการรักษาข้อมูลส่วนตัว (Privacy Management).....	58
ตารางที่ 11 ค่าเฉลี่ยและส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐานของคุณสมบัติพลเมืองดิจิทัล ด้านทักษะในการคิดวิเคราะห์ที่มีวิจารณญาณที่ดี (Critical Thinking).....	59
ตารางที่ 12 ค่าเฉลี่ยและส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐานของคุณสมบัติพลเมืองดิจิทัล ด้านทักษะในการจัดสรรเวลาหน้าจอ (Screen Time Management)	59
ตารางที่ 13 ค่าเฉลี่ยและส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐานของคุณสมบัติพลเมืองดิจิทัล ด้านทักษะในการรับมือกับการคุกคามทางโลกออนไลน์ (Cyberbullying Management)	60

ตารางที่ 14	ค่าเฉลี่ยและส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐานของคุณสมบัติพลเมืองดิจิทัล ด้านทักษะในการบริหารจัดการข้อมูล ที่ผู้ใช้งานมีการทิ้งไว้บนโลกออนไลน์ (Digital Footprints)	61
ตารางที่ 15	ค่าเฉลี่ยและส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐานของคุณสมบัติพลเมืองดิจิทัล ด้านทักษะในการรักษาความปลอดภัยของตนเองในโลกออนไลน์ (Cybersecurity Management).....	62
ตารางที่ 16	ค่าเฉลี่ยและส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐานของคุณสมบัติพลเมืองดิจิทัล ด้านทักษะในการใช้เทคโนโลยีอย่างมีจริยธรรม (Digital Empathy).....	62
ตารางที่ 17	ค่าเฉลี่ยและส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐานของพฤติกรรมกรเป็นพลเมืองดิจิทัลที่ดี ด้านพฤติกรรมกรทำตามกฎบนโลกดิจิทัล.....	64
ตารางที่ 18	ค่าเฉลี่ยและส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐานของพฤติกรรมกรเป็นพลเมืองดิจิทัลที่ดี ด้านพฤติกรรมกรเคารพผู้อื่นบนโลกดิจิทัล	65
ตารางที่ 19	ค่าเฉลี่ยและส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐานของพฤติกรรมกรเป็นพลเมืองดิจิทัลที่ดี ด้านพฤติกรรมกรมีส่วนร่วมบนโลกดิจิทัล	66
ตารางที่ 20	ค่าเฉลี่ยและส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐานของพฤติกรรมกรเป็นพลเมืองดิจิทัลที่ดี ด้านพฤติกรรมกรรับผิดชอบบนโลกดิจิทัล	67
ตารางที่ 21	การวิเคราะห์การถดถอยพหุคูณแบบนำตัวแปรเข้าทั้งหมด (Enter Multiple Regression Analysis).....	68
ตารางที่ 22	การเปรียบเทียบคะแนนความรู้ความเข้าใจเกี่ยวกับพฤติกรรมกรรับผิดชอบบนโลกดิจิทัล	69

สารบัญภาพ

	หน้า
ภาพที่ 1 กรอบแนวคิดการวิจัย.....	45



สารบัญภาพผนวก

	หน้า
ภาพผนวกที่ 1 ปรีक्षा เพื่อลงพื้นที่.....	114
ภาพผนวกที่ 2 สัมภาษณ์เยาวชน 150 ราย อำนวยการโดย สภาเยาวชนแม่แตงจังหวัดเชียงใหม่	114
ภาพผนวกที่ 3 นำไปพัฒนา โครงการอบรมเชิงปฏิบัติการพัฒนาศักยภาพเด็กและเยาวชน.....	116



บทที่ 1

บทนำ

ความสำคัญของปัญหา

คนไทยเข้าถึงและใช้อินเทอร์เน็ตเป็นส่วนหนึ่งของชีวิตประจำวันเพิ่มขึ้น จากสถิติปี 2560 แสดงให้เห็นว่า คนไทยเข้าถึงอินเทอร์เน็ตได้ถึง 57 ล้านคนจากประชากรทั้งหมดราว 68 ล้านคน หรือร้อยละ 83.52 และใช้เวลากับอินเทอร์เน็ตโดยเฉลี่ยต่อวันจำนวน 6 ชั่วโมง 24 นาที หรือคิดเป็น 1 ใน 4 ของเวลาแต่ละวัน นอกจากนั้นกิจกรรมที่เกี่ยวข้องกับอินเทอร์เน็ต อาทิ การพบเพื่อนในโซเชียลมีเดีย การติดตามข่าวสารบ้านเมือง การค้นหาข้อมูลสุขภาพ การดูทีวี และฟังเพลงออนไลน์ การซื้อสินค้าออนไลน์ รวมถึงการมีส่วนร่วมทางการเมืองในฐานะพลเมือง ซึ่งพลเมืองในศตวรรษที่ 21 ไม่ว่าจะเป็โอกาสด้านเศรษฐกิจ การเมือง และการเรียนรู้ ใช้อินเทอร์เน็ตเป็นส่วนหนึ่งของการดำรงชีวิต แต่พลเมืองยังขาดทักษะและความรู้ที่จำเป็นต่อการใช้ประโยชน์จากโอกาสดังกล่าว ทำให้เกิดผลกระทบแต่ละด้าน เช่น ยังไม่รู้วิธีลดผลกระทบจากความเสี่ยงในโลกออนไลน์ นำไปสู่การก่ออาชญากรรมบนโลกไซเบอร์ ซึ่งภัยเหล่านี้ก็มาในหลากหลายรูปแบบโดยภัยเกิดจากพฤติกรรมการใช้เครื่องมือค้นหาบนอินเทอร์เน็ต การค้นพบข้อมูลมากเกินไปทำให้ความแม่นยำในการคาดการณ์ลดลง และส่งผลในแง่ลบต่อด้านอารมณ์ของผู้ใช้งาน ข้อมูลมากมายที่สามารถค้นพบในเรื่องเดียวกันนั้นกลับไม่ตรงกัน หรือบางข้อมูลที่มีการนำไปเผยแพร่กลับกลายเป็นข้อมูลพาดพิงบุคคลอื่นก่อให้เกิดความเสียหาย เป็นต้น โดยพลเมืองที่นำข้อมูลไปใช้งาน เสี่ยงเป็นอาชญากรรมเพราะความรู้เท่าไม่ถึงการณ์ เป็นต้น เนื่องจากเข้าถึงอินเทอร์เน็ตนั้นง่ายและรวดเร็ว สามารถเขียนหรือสร้างเนื้อหาได้รวดเร็ว ทำให้มีการป้อนข้อมูลมากมาย แต่ในทางกลับกันกลับ การกลั่นกรองหรือคอยตรวจสอบในปริมาณน้อย จนอาจนำมาซึ่งความเข้าใจผิดและอาจจะทำให้เกิดแตกตื่น ความเสียหายต่อบุคคล และสังคมได้ ซึ่งในเขตอำเภอแม่แตง จังหวัดเชียงใหม่ มีการพัฒนาด้านเทคโนโลยีมายาวนานเพราะเป็นพื้นที่ที่มีสถานที่ท่องเที่ยวมากมาย การอำนวยความสะดวกด้านอินเทอร์เน็ตจึงมีการนำไปใช้ในสถานประกอบการต่าง ๆ รวมไปถึงสถานที่ราชการ สถานศึกษา สภายาวชนแม่แตงมีนโยบายการพัฒนาการลดใช้ความรุนแรงโดยเฉพาะบนสื่อโซเชียลออนไลน์ โดยสมาชิกรู้จักการใช้อินเทอร์เน็ตผ่านอุปกรณ์ เช่น มือถือ แท็บเล็ต คอมพิวเตอร์ซึ่งเป็นเครื่องมือเรียนรู้การใช้งานอินเทอร์เน็ตได้ง่าย ทำให้เยาวชนเข้าถึงโลกไซเบอร์ได้สะดวกรวดเร็ว แต่ในขณะที่เยาวชนเข้าถึงการใช้เทคโนโลยีดังกล่าวในด้านความเป็นพลเมืองดิจิทัล(digital citizenship)นั้นเป็นเรื่องที่ต้องให้เยาวชนได้เรียนรู้ เพราะจะช่วยให้พลเมืองเรียนรู้ว่าจะใช้ประโยชน์จากเทคโนโลยีดิจิทัลและปกป้องตนเองจากความเสี่ยงต่าง ๆ

ในสื่อออนไลน์ รวมทั้งรู้จักเคารพสิทธิของตนเองและมีความรับผิดชอบต่อสังคมในโลกสมัยใหม่ ไปจนถึงเข้าใจผลกระทบของเทคโนโลยีดิจิทัลที่มีต่อสังคม และใช้เพื่อสร้างการเปลี่ยนแปลงทางสังคม ในเชิงบวกได้อย่างมีประสิทธิภาพ (สำนักงานส่งเสริมเศรษฐกิจดิจิทัล กระทรวงดิจิทัลเพื่อเศรษฐกิจและสังคม ร่วมกับบริษัท กูเกิล ประเทศไทยจำกัด) (กระทรวงดิจิทัลเพื่อเศรษฐกิจและสังคม สำนักงานส่งเสริมเศรษฐกิจดิจิทัล, ม.ป.ป.)

เพื่อให้เยาวชนแม่แตงเรียนรู้การใช้ประโยชน์จากเทคโนโลยีดิจิทัลและปกป้องตนเองจากความเสี่ยงต่าง ๆ ในสื่อออนไลน์ รวมทั้งรู้จักเคารพสิทธิของตนเองและมีความรับผิดชอบต่อสังคมในโลกสมัยใหม่ ไปจนถึงเข้าใจผลกระทบของเทคโนโลยีดิจิทัลที่มีต่อสังคม และใช้เพื่อสร้างการเปลี่ยนแปลงทางสังคมในเชิงบวกได้อย่างมีประสิทธิภาพ จึงศึกษาคุณสมบัติความเป็นพลเมืองดิจิทัล และ ปัจจัยพฤติกรรมที่ส่งผลต่อคุณสมบัติการเป็นพลเมืองดิจิทัลที่ดี ของเยาวชนอำเภอแม่แตง จังหวัดเชียงใหม่ โดยนำผลการศึกษานำไปเป็นสารสนเทศในการออกแบบหลักสูตรเพื่อพัฒนาความเป็นพลเมืองดิจิทัลที่ดีของเยาวชนอำเภอแม่แตง จังหวัดเชียงใหม่ ทั้งนี้เป็นการสนองนโยบายของรัฐบาลที่ส่งเสริมให้เยาวชนเตรียมความพร้อมเข้าสู่การเป็นพลเมืองดิจิทัลได้อย่างสมบูรณ์ต่อไป

คำถามการวิจัย

1. การพัฒนาคุณสมบัติการเป็นพลเมืองดิจิทัลของสมาชิกสภาเยาวชนแม่แตงจังหวัดเชียงใหม่ ด้านคุณสมบัติการเป็นพลเมืองดิจิทัลของเยาวชนสภาเยาวชนอำเภอแม่แตง จังหวัดเชียงใหม่ เป็นอย่างไร
2. มีปัจจัยพฤติกรรมใด ที่ส่งผลต่อคุณสมบัติการเป็นพลเมืองดิจิทัลที่ดีของเยาวชนสภาเยาวชน อำเภอแม่แตง จังหวัดเชียงใหม่
3. การอบรมพัฒนาคุณสมบัติการเป็นพลเมืองดิจิทัล สมาชิกสภาเยาวชนแม่แตง อำเภอแม่แตง จังหวัดเชียงใหม่ มีเนื้อหาหลักสูตร กระบวนการ และผล เป็นอย่างไร

วัตถุประสงค์ของการวิจัย

1. เพื่อศึกษาคุณสมบัติการเป็นพลเมืองดิจิทัลของสมาชิกสภาเยาวชนแม่แตงจังหวัดเชียงใหม่ด้านคุณสมบัติการเป็นพลเมืองดิจิทัลของเยาวชนสภาเยาวชน อำเภอแม่แตง จังหวัดเชียงใหม่
2. เพื่อศึกษาปัจจัยพฤติกรรมที่ส่งผลต่อคุณสมบัติการเป็นพลเมืองดิจิทัลที่ดีของเยาวชนสภาเยาวชน อำเภอแม่แตง จังหวัดเชียงใหม่

3. เพื่อจัดกระบวนการฝึกอบรมพัฒนาคุณสมบัติการเป็นพลเมืองดิจิทัลของสมาชิกสภาเยาวชนแม่แตง อำเภอแม่แตง จังหวัดเชียงใหม่

ขอบเขตของการวิจัย

1. ขอบเขตด้านเนื้อหา

การวิจัยมีเนื้อหาครอบคลุม ประเด็น 2 ดังนี้

1. การศึกษาคุณสมบัติด้านดิจิทัลของสมาชิกสภาเยาวชนแม่แตงจังหวัดเชียงใหม่ มีเนื้อหาครอบคลุม 8 ด้าน ได้แก่ 1) ทักษะในการรักษาอัตลักษณ์ที่ดีของตนเอง (Digital Citizen Identity) 2) ทักษะในการรักษาข้อมูลส่วนตัว (Privacy Management) 3) ทักษะในการคิดวิเคราะห์ที่มีวิจารณญาณที่ดี (Critical Thinking) 4) ทักษะในการจัดสรรเวลาหน้าจอ (Screen Time Management) 5) ทักษะในการรับมือกับการคุกคามทางโลกออนไลน์ (Cyberbullying Management) 6) ทักษะในการบริหารจัดการข้อมูลที่ใช้ใช้งานมีการทิ้งไว้บนโลกออนไลน์ (Digital Footprints) 7) ทักษะในการรักษาความปลอดภัยของตนเองในโลกออนไลน์ (Cybersecurity Management) และ 8) ทักษะในการใช้เทคโนโลยีอย่างมีจริยธรรม (Digital Empathy)

2. ปัจจัยที่พฤติกรรมการเป็นพลเมืองดิจิทัล ที่คาดว่าจะส่งผลต่อคุณสมบัติการเป็นพลเมืองดิจิทัลของสมาชิกสภาเยาวชนแม่แตง จังหวัดเชียงใหม่ 4 ด้าน ได้แก่ 1) ด้านพฤติกรรมการทำตามกฎบนโลกดิจิทัล 2) ด้านพฤติกรรมการเคารพผู้อื่นบนโลกดิจิทัล 3) ด้านพฤติกรรมการมีส่วนร่วมบนโลกดิจิทัล และ 4) ด้านพฤติกรรมการรับผิดชอบบนโลกดิจิทัล

2. ขอบเขตด้านพื้นที่

การวิจัยครั้งนี้มีพื้นที่ในการศึกษาคือ อำเภอแม่แตง จังหวัดเชียงใหม่

3. ขอบเขตด้านประชากร

ประชากรที่ใช้ในการศึกษา ได้แก่ เยาวชนจากสภาเด็กและเยาวชนอำเภอแม่แตง จังหวัดเชียงใหม่ จำนวน 150 คน

4. ขอบเขตด้านระยะเวลา

ในการศึกษาวิจัยครั้งนี้ ผู้วิจัยกำหนดระยะเวลาในการศึกษาวิจัยตั้งแต่ เดือนตุลาคม 2563 ถึงเดือนมีนาคม 2564

ประโยชน์ที่คาดว่าจะได้รับ

การศึกษาวิจัยในครั้งนี้ มีประโยชน์ที่คาดว่าจะได้รับ ดังนี้

1. ทราบคุณสมบัติการเป็นพลเมืองดิจิทัลของสมาชิกสภาเยาวชนแม่แตงจังหวัดเชียงใหม่ ด้านคุณสมบัติการเป็นพลเมืองดิจิทัลของเยาวชนสภาเยาวชน อำเภอแม่แตง จังหวัดเชียงใหม่
2. ทราบปัจจัยพฤติกรรมที่ส่งผลต่อคุณสมบัติการเป็นพลเมืองดิจิทัลที่ดีของเยาวชนสภาเยาวชน อำเภอแม่แตง จังหวัดเชียงใหม่
3. เยาวชนที่ผ่านจัดกระบวนการฝึกอบรมพัฒนาคุณสมบัติการเป็นพลเมืองดิจิทัลของสมาชิกสภาเยาวชนแม่แตง อำเภอแม่แตง จังหวัดเชียงใหม่ มีความรู้ ความเข้าใจ ทักษะ ด้านพฤติกรรมการเป็นพลเมืองดิจิทัลที่ดี ที่ครอบคลุม 4 ด้าน ได้แก่ 1) ด้านพฤติกรรมการทำตามกฎบนโลกดิจิทัล 2) ด้านพฤติกรรมเคารพผู้อื่นบนโลกดิจิทัล 3) ด้านพฤติกรรมมีส่วนร่วมบนโลกดิจิทัล และ 4) ด้านพฤติกรรมรับผิดชอบบนโลกดิจิทัล
4. ผลการวิจัยและพัฒนาเป็นต้นแบบในการพัฒนาหลักสูตรเพื่อพัฒนาคุณสมบัติการเป็นพลเมืองดิจิทัล และการพัฒนาพลเมืองให้มีพฤติกรรมเป็นพลเมืองดิจิทัลที่ดี แก่ภาคส่วนที่เกี่ยวข้อง ได้แก่ สถาบันการศึกษา และ สำนักงานพัฒนารัฐบาลดิจิทัล (องค์การมหาชน) กระทรวงเทคโนโลยีสารสนเทศและการสื่อสาร

นิยามศัพท์เฉพาะ

พลเมืองดิจิทัล หมายถึง เยาวชนอำเภอแม่แตงที่ใช้งานอินเทอร์เน็ต เพื่อกิจกรรมที่เกี่ยวข้องกับอินเทอร์เน็ต อาทิ การพบเพื่อนในโซเชียลมีเดีย การติดตามข่าวสารบ้านเมือง การค้นหาข้อมูล สุขภาพ การดูทีวี และฟังเพลงออนไลน์ การซื้อสินค้าออนไลน์ รวมถึงการมีส่วนร่วมทางการเมืองในฐานะพลเมือง

คุณสมบัติการเป็นพลเมืองดิจิทัล หมายถึง คุณสมบัติด้านดิจิทัลของสมาชิกสภาเยาวชนแม่แตงจังหวัดเชียงใหม่ ครอบคลุม 8 ด้าน ได้แก่ 1) ทักษะในการรักษาอัตลักษณ์ที่ดีของตนเอง (Digital Citizen Identity) 2) ทักษะในการรักษาข้อมูลส่วนตัว (Privacy Management) 3) ทักษะในการคิดวิเคราะห์ที่มีวิจารณญาณที่ดี (Critical Thinking) 4) ทักษะในการจัดสรรเวลาหน้าจอ (Screen Time Management) 5) ทักษะในการรับมือกับการคุกคามทางโลกออนไลน์ (Cyberbullying Management) 6) ทักษะในการบริหารจัดการข้อมูลที่ถูกใช้งานมีการทิ้งไว้บนโลกออนไลน์ (Digital Footprints) 7) ทักษะในการรักษาความปลอดภัยของตนเองในโลกออนไลน์ (Cybersecurity Management) และ 8) ทักษะในการใช้เทคโนโลยีอย่างมีจริยธรรม (Digital Empathy)

พฤติกรรมกำรเป็นพลเมืองดิจิทัล หมายถึง พฤติกรรมของสมาชิกสภาเยาวชนแม่แตง จังหวัดเชียงใหม่ 4 ด้าน ได้แก่ 1) ด้านพฤติกรรมกำรทำตามกฎบนโลกดิจิทัล 2) ด้านพฤติกรรมกำรเคารพผู้อื่นบนโลกดิจิทัล 3) ด้านพฤติกรรมกำรมีส่วนร่วมบนโลกดิจิทัล และ 4) ด้านพฤติกรรมกำรรับผิดชอบบนโลกดิจิทัล



บทที่ 2

เอกสารและงานวิจัยที่เกี่ยวข้อง

การวิจัยเรื่อง ผู้ศึกษาได้นำเสนอแนวคิด ทฤษฎี และเอกสารงานวิจัยที่เกี่ยวข้อง ดังนี้

1. วิสัยทัศน์ พันธกิจ นโยบาย ยุทธศาสตร์การพัฒนา กระทรวงดิจิทัลเพื่อเศรษฐกิจและสังคม
2. แนวคิดเกี่ยวกับพลเมืองดิจิทัล
3. แนวคิดเกี่ยวกับการพัฒนา
4. งานวิจัยที่เกี่ยวข้อง
5. กรอบแนวคิดการวิจัย

วิสัยทัศน์ พันธกิจ นโยบาย ยุทธศาสตร์การพัฒนา

กระทรวงดิจิทัลเพื่อเศรษฐกิจและสังคม

สำนักงานปลัดกระทรวงดิจิทัลเพื่อเศรษฐกิจและสังคม ได้จัดทำแผนปฏิบัติราชการกระทรวงดิจิทัล เพื่อเศรษฐกิจและสังคม ประจำปีงบประมาณ พ.ศ. 2565 ขึ้น ตามพระราชกฤษฎีกาว่าด้วยหลักเกณฑ์และวิธีการ บริหารกิจการบ้านเมืองที่ดี พ.ศ. 2546 หมวด 3 มาตรา 9 (1), (2) ได้กำหนดให้ส่วนราชการจัดทำแผนปฏิบัติ ราชการไว้เป็นการล่วงหน้า และแผนปฏิบัติราชการดังกล่าว ต้องมีรายละเอียดขั้นตอน ระยะเวลา และงบประมาณ ที่จะต้องใช้ในการดำเนินการของแต่ละขั้นตอน เป้าหมายของภารกิจ ผลสัมฤทธิ์ และตัวชี้วัดของภารกิจ ของหน่วยงาน ที่สอดคล้องกับนโยบาย พื้นฐานแห่งรัฐและนโยบายของรัฐบาลที่แถลงต่อรัฐสภา อย่างไรก็ตาม พระราชบัญญัติการจัดทำ ยุทธศาสตร์ชาติ พ.ศ. 2560 และพระราชบัญญัติแผนและขั้นตอนการดำเนินการ ปฏิรูปประเทศ พ.ศ. 2560 มีการกำหนดเป้าหมายที่ชัดเจนมีความต่อเนื่องอย่างเป็นระบบ ประกอบกับ คณะรัฐมนตรีมีมติ อนุมัติหลักการร่างพระราชกฤษฎีกาว่าด้วยหลักเกณฑ์และวิธีการบริหารกิจการบ้านเมืองที่ดี (กระทรวงดิจิทัลเพื่อเศรษฐกิจและสังคม, 2565)

เมื่อวันที่ 21 สิงหาคม 2561 แก้ไขเพิ่มเติมหลักเกณฑ์การจัดทำแผนปฏิบัติราชการประจำปี ให้สอดคล้องกับ ยุทธศาสตร์ชาติ แผนการปฏิรูปประเทศ และแผนพัฒนาเศรษฐกิจและสังคมแห่งชาติ นโยบายของคณะรัฐมนตรี ที่แถลงต่อรัฐสภา และแผนอื่นที่เกี่ยวข้องทั้งนี้ คณะรัฐมนตรีได้มีมติเมื่อ วันที่ 4 ธันวาคม 2560 เห็นชอบให้มีการจำแนกแผนออกเป็น 3 ระดับ ประกอบด้วย

แผนระดับที่ 1 แผนยุทธศาสตร์ชาติเป็นเป้าหมายการพัฒนาประเทศ ใช้เป็นกรอบในการจัดทำแผนต่าง ๆ ให้สอดคล้องและบูรณาการกัน

แผนระดับที่ 2 แผนแม่บทภายใต้ ยุทธศาสตร์ชาติ แผนพัฒนาเศรษฐกิจและสังคมแห่งชาติ แผนการปฏิรูปประเทศด้านต่างๆ นโยบาย และแผนระดับชาติว่าด้วยความมั่นคงแห่งชาติ ซึ่งเป็นแผนที่นำ ยุทธศาสตร์ชาติมาเชื่อมโยงกับบริบทประเทศไทยให้เกิดความชัดเจนมากยิ่งขึ้น

แผนระดับที่ 3 คือแผนที่จัดทำขึ้นเพื่อสนับสนุนการ ดำเนินงานของแผนระดับที่ 1 และ แผนระดับที่ 2 สู่การปฏิบัติให้บรรลุเป้าหมายที่กำหนดไว้ หรือจัดทำขึ้นตามที่กฎหมายกำหนด ทั้งนี้ พระราชกฤษฎีกา ว่าด้วยหลักเกณฑ์และวิธีการบริหารกิจการบ้านเมืองที่ดี (ฉบับที่ 2) พ.ศ. 2562 ประกาศเมื่อวันที่ 30 เมษายน 2562 กำหนดให้ส่วนราชการจัดทำแผนปฏิบัติราชการระยะ 5 ปี ซึ่งในวาระเริ่มแรก ให้จัดทำเป็นแผนระยะ 3 ปี โดยมีห้วงระยะเวลาตั้งแต่ปีงบประมาณ พ.ศ.2563 - 2565 เพื่อให้สอดคล้องกับระยะแรกของยุทธศาสตร์ชาติ ปีงบประมาณ พ.ศ. 2561 - 2565

ในการนี้สำนักงานปลัดกระทรวงดิจิทัลเพื่อเศรษฐกิจและสังคม จึงได้จัดทำแผนปฏิบัติราชการ ประจำปีงบประมาณ พ.ศ. 2565 เพื่อใช้เป็นกรอบการดำเนินงานของกระทรวงฯ สำหรับการจัดทำแผนปฏิบัติราชการ ประจำปีงบประมาณ พ.ศ. 2565 นั้น ได้มีการศึกษาโครงสร้างองค์กร จำนวนศูนย์ กอง กลุ่มขึ้นตรง เพื่อให้ทราบถึง ความเชื่อมโยงในการบริหารงาน และทรัพยากรที่สำนักงานปลัดกระทรวงมีอยู่ในปัจจุบัน นอกจากนี้ เพื่อให้การจัดทำแผนปฏิบัติราชการฯ ดังกล่าว สอดคล้องกับนโยบายรัฐบาลจึงได้ศึกษากฎหมาย และนโยบายระดับชาติต่าง ๆ ที่เกี่ยวข้อง เพื่อนำข้อมูลดังกล่าวมาใช้ประกอบการตัดสินใจในการดำเนินนโยบายในด้านต่าง ๆ ของรัฐบาล พร้อมทั้งได้ศึกษา แผนระดับที่ 1 แผนยุทธศาสตร์ชาติ 20 ปี แผนระดับที่ 2 ได้แก่ แผนแม่บทภายใต้ ยุทธศาสตร์ชาติ แผนการปฏิรูปประเทศ 11 ด้าน แผนพัฒนาเศรษฐกิจและสังคมแห่งชาติ ฉบับที่ 12 นโยบายและแผนระดับชาติว่าด้วย ความมั่นคงแห่งชาติ พ.ศ. 2560 - 2565 และแผนระดับที่ 3 ได้แก่ แผนพัฒนาดิจิทัลเพื่อเศรษฐกิจและสังคม แนวคิดอื่น ๆ และยุทธศาสตร์ที่สอดคล้องกับแผนเพิ่มเติมที่ไม่ได้อยู่ในรูปแบบการจัดทำของสำนักงาน สภาพัฒนาการเศรษฐกิจและสังคมแห่งชาติ เช่น นโยบาย รัฐบาล แผนพัฒนารัฐบาลดิจิทัลของประเทศไทย พ.ศ. 2560 - 2564 แนวคิดประเทศไทย 4.0 เป็นต้น

อีกทั้งศึกษาสถานการณ์และแนวโน้มทางเศรษฐกิจและสังคม มีผลต่อการพัฒนางานของ กระทรวงฯ เพื่อพิจารณาแนวทางในการวางยุทธศาสตร์การขับเคลื่อนงาน สำหรับ แผนการดำเนินงานประจำปี พ.ศ. 2565 แผนปฏิบัติราชการฯ ฉบับนี้ได้มีการกำหนดวิสัยทัศน์ พันธกิจ ยุทธศาสตร์ เพื่อให้เหมาะสมกับภารกิจ และเป้าหมายการดำเนินงาน ดังนี้

วิสัยทัศน์ เป็นผู้นำและผลักดันการใช้เทคโนโลยีและนวัตกรรมดิจิทัลเพื่อขับเคลื่อนประเทศไทยไปสู่ประเทศไทย 4.0 พันธกิจ

1. เสนอนโยบาย แผนระดับชาติ และกฎหมายที่เกี่ยวข้องกับการพัฒนาด้านดิจิทัลเพื่อเศรษฐกิจ และสังคม ด้านสถิติ ด้านอุดมศึกษา และสร้างความเชื่อมั่นในการใช้เทคโนโลยีดิจิทัลอย่างมั่นคงปลอดภัย
2. พัฒนา บริหารจัดการ และกำกับดูแล โครงสร้างพื้นฐานการสื่อสาร สารสนเทศ และโทรคมนาคม เพื่อการพัฒนาเศรษฐกิจและสังคมของประเทศ
3. ส่งเสริม สนับสนุนการใช้เทคโนโลยีและนวัตกรรมดิจิทัล ต่อยอดการวิจัยและพัฒนา รวมทั้ง การพัฒนากำลังคนด้านดิจิทัล เพื่อเพิ่มขีดความสามารถในการแข่งขันของประเทศและยกระดับคุณภาพชีวิตของประชาชน
4. ส่งเสริมการบูรณาการและยกระดับประสิทธิภาพการดำเนินงานภาครัฐผ่านการเชื่อมโยงสารสนเทศจากหลายหน่วยงานด้วยเทคโนโลยีดิจิทัล
5. บริหารจัดการระบบสถิติของประเทศ เพื่อสนับสนุนการตัดสินใจ รวมทั้งส่งเสริมและพัฒนา การอุดมศึกษาให้มีประสิทธิภาพ ทันต่อเหตุการณ์ และตอบสนองต่อความต้องการของผู้ใช้บริการ
6. กำกับ ดูแล ติดตาม และประเมินผลนโยบาย แผนระดับชาติ และกฎหมายที่เกี่ยวข้องกับการพัฒนาด้านดิจิทัลเพื่อเศรษฐกิจและสังคม ด้านสถิติ ด้านอุดมศึกษา และสร้างความเชื่อมั่นในการใช้ เทคโนโลยีดิจิทัลอย่างมั่นคงปลอดภัย

ยุทธศาสตร์

- ยุทธศาสตร์ที่ 1 พัฒนาโครงสร้างพื้นฐานดิจิทัลของประเทศ
- ยุทธศาสตร์ที่ 2 เพิ่มศักยภาพการแข่งขันของประเทศ โดยการใช้เทคโนโลยีและนวัตกรรมดิจิทัล
- ยุทธศาสตร์ที่ 3 ยกระดับคุณภาพชีวิตของประชาชนด้วยเทคโนโลยีดิจิทัล
- ยุทธศาสตร์ที่ 4 ส่งเสริมการให้บริการแก่ประชาชน ภาครัฐ และภาคเอกชนในรูปแบบดิจิทัล
- ยุทธศาสตร์ที่ 5 พัฒนากำลังคนให้พร้อมเข้าสู่ยุคดิจิทัล
- ยุทธศาสตร์ที่ 6 สร้างและส่งเสริมความเชื่อมั่นในการใช้เทคโนโลยีดิจิทัลอย่างมั่นคงปลอดภัย
- ยุทธศาสตร์ที่ 7 ส่งเสริมเศรษฐกิจและสังคมที่เป็นมิตรต่อสิ่งแวดล้อมด้วยเทคโนโลยีดิจิทัล

เป้าประสงค์

เป้าประสงค์ที่ 1 ประชาชนเข้าถึงข้อมูลและบริการที่เท่าเทียมโดยผ่านโครงข่ายที่ทั่วถึง และมีประสิทธิภาพ ด้วยราคาที่เหมาะสมและเป็นธรรม

เป้าประสงค์ที่ 2 สนับสนุนการเพิ่มขึ้นของมูลค่าทางเศรษฐกิจจากการนำเทคโนโลยีดิจิทัล มาใช้ในการประกอบธุรกิจ

เป้าประสงค์ที่ 3 ประชาชนมีคุณภาพชีวิตที่ดีขึ้นจากการใช้ประโยชน์จากเทคโนโลยีดิจิทัล

เป้าประสงค์ที่ 4 ภาครัฐมีการปรับเปลี่ยนกระบวนการทำงาน/บริการภาครัฐสู่ระบบดิจิทัล

เป้าประสงค์ที่ 5 กำลังคน มีความรู้และทักษะด้านเทคโนโลยีดิจิทัล ที่สามารถนำไปใช้ประโยชน์ ในการขับเคลื่อนเศรษฐกิจและสังคม

เป้าประสงค์ที่ 6 ทุกภาคส่วนมีความเชื่อมั่นในการใช้เทคโนโลยีดิจิทัล

เป้าประสงค์ที่ 7 ประชาชน ภาครัฐ และเอกชน ได้รับบริการข้อมูลข่าวสารอุตสาหกรรม การ แจ้งเตือนภัยจากสภาวะอากาศ และการแจ้งข่าวแผ่นดินไหวได้อย่างสะดวก รวดเร็ว ทันเหตุการณ์ และมีมาตรฐาน

ยุทธศาสตร์ชาติ 20 ปี (พ.ศ. 2561 - 2580)

วิสัยทัศน์ “ประเทศไทยมีความมั่นคง มั่งคั่ง ยั่งยืน เป็นประเทศพัฒนาแล้ว ด้วยการพัฒนา ตามหลักปรัชญาของเศรษฐกิจพอเพียง” ประกอบด้วย 6 ยุทธศาสตร์ ดังนี้

1. ยุทธศาสตร์ด้านความมั่นคง ประเด็นที่ 1 ความมั่นคง

แผนย่อยด้านการป้องกันและแก้ไขปัญหาที่มีผลกระทบต่อความมั่นคง เช่น การป้องกันและ แก้ไข ปัญหาความมั่นคงทางไซเบอร์ โดยมีแนวคิดในการดำเนินการแก้ไขปัญหาที่สำคัญ ประกอบด้วย (1) กำหนด แนวความคิด มาตรการ มาตรฐาน (2) จัดองค์กร โครงสร้าง อำนาจ และ หน้าที่ (3) กำหนดระบบบริหารจัดการ ในแต่ละระดับ (4) เสริมสร้างและพัฒนาระบบการรายงานใน สถานการณ์ฉุกเฉิน (5) ยกกระดับแนวความคิด ในการปกป้องโครงสร้างพื้นฐานที่สำคัญ (6) พัฒนาการ ป้องกันแก้ไขปัญหาการเผยแพร่ข้อมูลที่กระทบต่อความมั่นคง (7) สร้างความตระหนักรู้ให้แก่ ประชาชนและหน่วยงาน (8) ปรับปรุงแก้ไขกฎหมายที่เกี่ยวข้อง และ (9) พัฒนา ศักยภาพบุคลากร และเทคโนโลยีให้ทันสมัยพร้อมรองรับสถานการณ์

แผนย่อยด้านการพัฒนาศักยภาพของประเทศ ให้พร้อมเผชิญภัยคุกคามที่กระทบต่อความ มั่นคง ของชาติ ได้แก่ การพัฒนาระบบงานข่าวกรองแบบบูรณาการ พัฒนาศักยภาพของประเทศด้าน ความมั่นคง และ พัฒนาระบบการเตรียมพร้อมแห่งชาติ เป็นต้น

แผนย่อยด้านการพัฒนากลไกการบริหารจัดการความมั่นคงแบบองค์รวม ได้แก่ (1) บูรณาการ กลไกการบริหารจัดการความมั่นคง (2) บูรณาการข้อมูลด้านความมั่นคง และ (3) ขับเคลื่อนยุทธศาสตร์ชาติ ด้านความมั่นคง เพื่อให้บรรลุผลสำเร็จอย่างมีประสิทธิภาพ มีเอกภาพ และเป็นรูปธรรมตามเป้าหมายที่กำหนด

ประเด็นที่ 2 การต่างประเทศ

แผนย่อยด้านความร่วมมือเศรษฐกิจและความร่วมมือเพื่อการพัฒนาระหว่างประเทศ เช่น เสริมสร้างความร่วมมือกับต่างประเทศในการขับเคลื่อนเศรษฐกิจบนพื้นฐานของนวัตกรรม และแลกเปลี่ยนองค์ความรู้ เทคโนโลยี และนวัตกรรม รวมถึงเรียนรู้แนวปฏิบัติที่เป็นเลิศจากประเทศที่มี ศักยภาพในสาขา ที่เป็นประโยชน์ต่อการพัฒนาประเทศไทย

2. ยุทธศาสตร์ด้านการสร้างความสามารถในการแข่งขัน

ประเด็นที่ 3 การเกษตรเกษตรอัจฉริยะ ได้แก่ (1) ส่งเสริมการพัฒนาพันธุ์พืช พันธุ์สัตว์ ปังจัยการผลิต เครื่องจักรกลและ อุปกรณ์การเกษตร รวมทั้งเทคโนโลยีและนวัตกรรมการเกษตรแห่ง อนาคต (2) พัฒนาศักยภาพเกษตรกร ในการเข้าถึงและใช้ประโยชน์จากเทคโนโลยีและนวัตกรรมทาง การเกษตร และ (3) สนับสนุนและส่งเสริมการทำระบบฟาร์มอัจฉริยะ ประเด็นที่ 4 อุตสาหกรรมและ บริการแห่งอนาคต

แผนย่อยด้านอุตสาหกรรมและบริการดิจิทัล ข้อมูล และปัญญาประดิษฐ์ ได้แก่ (1) ยกระดับ ความสามารถของผู้ผลิต ผู้พัฒนา และผู้ออกแบบและสร้างระบบของไทยให้มีความสามารถในการ แข่งขันในด้านต่างๆ (2) ผลิตและพัฒนาบุคลากรทั้งทางด้านผู้ใช้ ผู้ผลิต และผู้ให้บริการ ให้มีทักษะ และความเชี่ยวชาญในด้านเทคโนโลยีดิจิทัล แผนปฏิบัติราชการกระทรวงฯ ประจำปีงบประมาณ พ.ศ. 2565 (ฉบับปรับแผน รอบ 6 เดือนหลัง) (3) สร้างความตระหนักรู้และสนับสนุนการลงทุนด้าน เทคโนโลยีดิจิทัล ข้อมูล และปัญญาประดิษฐ์ซึ่งครอบคลุมถึง ระบบอัตโนมัติและหุ่นยนต์ อิเล็กทรอนิกส์อัจฉริยะ อินเทอร์เน็ตในทุกสิ่ง และเทคโนโลยีใหม่ๆ ในอนาคต (4) สร้างโอกาสและ ขยายช่องทางการตลาดทั้งในประเทศและต่างประเทศ และ (5) ส่งเสริมให้มีการลงทุน ใน อุตสาหกรรมและบริการดิจิทัล ข้อมูล และปัญญาประดิษฐ์ทั้งในประเทศและจากต่างประเทศ

แผนย่อยด้านการพัฒนาระบบนิเวศอุตสาหกรรมและบริการแห่งอนาคต อาทิ (1) สนับสนุน การเพิ่มผลิตภาพการผลิตของอุตสาหกรรมและบริการตลอดห่วงโซ่มูลค่า และจัดให้มีเทคโนโลยีและ นวัตกรรม ที่สนับสนุนภาคอุตสาหกรรม (2) กำหนดให้มีการทำการคาดการณ์เทคโนโลยีในอนาคต (3) วางแนวทางการผลิต พัฒนาบุคลากรภาคอุตสาหกรรมและบริการ (4) ส่งเสริมการพัฒนา โครงสร้างพื้นฐานด้านข้อมูลที่สอดคล้องกับ การพัฒนาเศรษฐกิจของประเทศสนับสนุนให้มีข้อมูลเปิด เพื่อเพิ่มศักยภาพการแข่งขันของภาคอุตสาหกรรม และ (5) พัฒนาการให้บริการจัดทรัพย์สินทาง ปัญญาอย่างมีประสิทธิภาพ และส่งเสริมการนำทรัพย์สินทางปัญญา ไปใช้ประโยชน์

ประเด็นที่ 5 การท่องเที่ยว

แผนย่อยด้านการพัฒนาระบบนิเวศการท่องเที่ยว ให้สนับสนุนการใช้เทคโนโลยีและนวัตกรรม ในการพัฒนาและบริหารจัดการ การท่องเที่ยว การพัฒนาธุรกิจการท่องเที่ยว และการพัฒนาฐานข้อมูลกลาง ด้านการท่องเที่ยว เพื่อการวางแผน การกำหนดนโยบาย และการอำนวยความสะดวกให้แก่นักท่องเที่ยว

ประเด็นที่ 6 พื้นที่และเมืองนำอยู่อัจฉริยะ

แผนย่อยด้านการพัฒนาเมืองนำอยู่อัจฉริยะ โดยให้ความสำคัญกับการพัฒนาเมืองให้เป็นเมืองนำอยู่ อัจฉริยะที่สามารถรองรับกิจกรรมทางเศรษฐกิจ ที่อยู่อาศัย ลดความเหลื่อมล้ำและยกระดับคุณภาพชีวิตของประชาชน ในพื้นที่ทุกกลุ่ม และผลักดันการพัฒนาเมืองอัจฉริยะในเมืองที่มีศักยภาพ ซึ่งมีการใช้ประโยชน์จากเทคโนโลยีสมัยใหม่ มาพัฒนาระบบบริหารจัดการเมืองในทุกมิติให้มีประสิทธิภาพสูงสุด โดยแบ่งการพัฒนาเมืองออกเป็น 2 รูปแบบ ประกอบด้วย (1) เมืองศูนย์กลางทางเศรษฐกิจ โดยพัฒนาเมืองศูนย์กลางทางเศรษฐกิจของภาค ได้แก่ กรุงเทพฯ และ ปริมณฑล เชียงใหม่ ขอนแก่น เมืองในระเบียงเขตพัฒนาพิเศษภาคตะวันออก สงขลา และภูเก็ต ให้มีศักยภาพในการดำเนินกิจกรรมทางเศรษฐกิจเทียบเท่าเมืองขนาดใหญ่ในระดับนานาชาติและมีความน่าอยู่ และ (2) เมืองขนาดกลาง เน้นการพัฒนาโครงสร้างพื้นฐานให้ครอบคลุมทั่วถึงและได้มาตรฐาน และส่งเสริมให้เป็นศูนย์กลาง ทางเศรษฐกิจและการบริการสำหรับพื้นที่โดยรอบ เพื่อก่อให้เกิดการสร้างงานในพื้นที่และลดความเหลื่อมล้ำ

ประเด็นที่ 7 โครงสร้างพื้นฐานระบบโลจิสติกส์ และดิจิทัล

แผนย่อยด้านโครงสร้างพื้นฐานด้านดิจิทัล ได้แก่ (1) พัฒนาโครงสร้างพื้นฐานด้านดิจิทัล ทั้งในส่วนของโครงข่ายสื่อสารหลักภายในประเทศและโครงข่ายบรอดแบนด์ความเร็วสูง ให้ครอบคลุมทั่วประเทศ (2) ส่งเสริมให้มีการลงทุนและร่วมใช้ทรัพยากรโครงสร้างพื้นฐานดิจิทัลทั้งในประเทศและต่างประเทศ ทั้งในส่วน ของภาคพื้นดิน เคเบิลใต้น้ำและระบบดาวเทียมสำหรับการเชื่อมโยงกับประเทศเพื่อนบ้าน (3) สนับสนุนให้มี การพัฒนาระบบนิเวศ ทั้งในส่วนโครงสร้างพื้นฐานดิจิทัล ศูนย์ข้อมูลขนาดใหญ่ที่ได้มาตรฐานสากล บุคลากรดิจิทัล สิ่งอำนวยความสะดวก และสภาพแวดล้อมที่เหมาะสม รวมทั้งปรับปรุงกฎหมายที่เกี่ยวข้อง และ (4) กำหนดมาตรการและแนวปฏิบัติสำหรับ ผู้ให้บริการในการคุ้มครองสิทธิส่วนบุคคลและการคุ้มครองข้อมูลส่วนบุคคลของผู้รับบริการ

ประเด็นที่ 8 ผู้ประกอบการและวิสาหกิจขนาดกลางและขนาดย่อมยุคใหม่

แผนย่อยด้านการสร้างความเข้มแข็งผู้ประกอบการอัจฉริยะ อาทิ (1) พัฒนาทักษะความเป็นผู้ประกอบการ โดยวางรากฐานการศึกษาทั้งในระบบและนอกระบบให้กับเยาวชนรุ่นใหม่ให้มีทักษะและจิตวิญญาณ ในการประกอบธุรกิจ (2) สร้างและพัฒนาผู้ประกอบการในทุกระดับให้มีจิตวิญญาณของการเป็นผู้ประกอบการ ขับเคลื่อนธุรกิจด้วยเทคโนโลยี นวัตกรรม และความคิดสร้างสรรค์ในการ

สร้างมูลค่าให้กับสินค้าและบริการ (3) พัฒนาวិสาหกิจเริ่มต้น โดยการส่งเสริมให้ต่อยอดแนวความคิดสามารถนำเทคโนโลยีและนวัตกรรมมาสร้างธุรกิจ และใช้ประโยชน์จากเขตพื้นที่นวัตกรรมในประเทศไทย (4) ส่งเสริมให้ผู้ประกอบการวิสาหกิจขนาดกลาง และขนาดย่อมปรับปรุงแบบธุรกิจใหม่โดยนำเทคโนโลยีดิจิทัลมาปรับใช้กับวิถีการดำเนินธุรกิจตลอดกระบวนการ มากขึ้น และ (5) ส่งเสริมการรวมกลุ่มและสร้างเครือข่ายของผู้ประกอบการทั้งในและต่างประเทศให้เข้มแข็ง

แผนย่อยด้านการสร้างโอกาสเข้าถึงตลาด ได้แก่ (1) สนับสนุนผู้ประกอบการให้มีสินค้าและบริการที่มีอัตลักษณ์และตราสินค้าที่เด่นชัด (2) สร้างและพัฒนาตลาดในประเทศสำหรับสินค้าที่มีคุณภาพ มาตรฐานและสอดคล้องกับวิถีชีวิตของคนรุ่นใหม่ (3) ส่งเสริมผู้ประกอบการในทุกระดับ รวมถึงเกษตรกรและ วิสาหกิจชุมชนในการขยายช่องทางการตลาดผ่านการใช้สื่อแบบดั้งเดิมและบนอินเทอร์เน็ต โดยใช้ประโยชน์ จากเทคโนโลยีดิจิทัลในการเข้าถึงและขยายช่องทางการตลาดทั้งในและต่างประเทศ และ (4) สร้างความพร้อมของผู้ประกอบการในการออกไปลงทุนในต่างประเทศ

แผนย่อยด้านการสร้างระบบนิเวศที่เอื้อต่อการดำเนินธุรกิจผู้ประกอบการและวิสาหกิจขนาดกลางและขนาดย่อมยุคใหม่ อาทิ (1) การส่งเสริมการเข้าถึงและการใช้ประโยชน์จากฐานข้อมูลในการสร้างโอกาส ให้ภาคธุรกิจ (2) สร้างความร่วมมือระหว่างภาครัฐ ภาคเอกชน ภาคการศึกษา และสถาบันวิชาการทั้งในและระหว่าง ประเทศ ในการส่งเสริมและพัฒนาผู้ประกอบการร่วมกัน และ (3) สนับสนุนให้เกิดพื้นที่ทำงานร่วม ทั้งในเชิงกายภาพ และจากการใช้ประโยชน์จากเทคโนโลยีดิจิทัล และนวัตกรรมสำหรับผู้ประกอบการทุกระดับ เพื่อลดต้นทุนของธุรกิจ ประเด็นที่ 9 เขตเศรษฐกิจพิเศษ

แผนย่อยด้านการพัฒนาเขตพัฒนาพิเศษภาคตะวันออก เช่น (1) พัฒนาโครงสร้างพื้นฐานด้านคมนาคมขนส่ง และสาธารณูปโภคที่สำคัญ เพื่อให้สามารถทำงานได้อย่างรวดเร็ว และต่อยอดโครงสร้างพื้นฐาน ทุกระบบให้เชื่อมโยงเข้าสู่พื้นที่เศรษฐกิจ (2) พัฒนาสนามบินอุทธรณ์เป็นสนามบินหลักของเขตพัฒนาพิเศษภาคตะวันออกและเพิ่มขีดความสามารถในการรองรับสินค้าและประสิทธิภาพการบริหารจัดการของท่าเรือแหลมฉบัง ท่าเรือมาตาพุด และท่าเรือสัตหีบ ด้วยเทคโนโลยีและนวัตกรรมที่ทันสมัย (3) ส่งเสริมการลงทุนใน อุตสาหกรรมเป้าหมายพิเศษ รวมทั้งเขตส่งเสริมเศรษฐกิจพิเศษ เพื่อให้เกิดการลงทุนของภาคเอกชน ในอุตสาหกรรมเป้าหมายที่ใช้เทคโนโลยีขั้นสูงให้สามารถสร้างเทคโนโลยีได้ด้วยตนเอง (4) พัฒนาศักยภาพและ คุณภาพแหล่งท่องเที่ยวทั้งเชิงประวัติศาสตร์และวัฒนธรรมเชิงนิเวศและอนุรักษ์ เชิงสุขภาพ แหล่งท่องเที่ยว ทางศิลปวิทยาการ แหล่งท่องเที่ยว เพื่อนันทนาการ รวมทั้งแหล่งท่องเที่ยวสร้างใหม่ (5) พัฒนาโครงสร้างพื้นฐานด้านวิทยาศาสตร์เทคโนโลยีและนวัตกรรม สำหรับการวิจัยต่อยอดเพื่อขยายผลงานวิจัยไปสู่เชิงพาณิชย์ และ พัฒนาศูนย์การเรียนรู้และศูนย์บริการ รวมทั้งจัดทำหลักสูตรการเรียนการสอน และ ฝึกอบรม ต่อยอดโครงสร้างพื้นฐาน ให้เป็นแหล่งสนับสนุนการถ่ายทอดเทคโนโลยีทั้งในและ

ต่างประเทศ และ (6) พัฒนาเมืองในเขตพัฒนาพิเศษ ภาคตะวันออกให้เป็นเมืองอัจฉริยะที่มีความน่าอยู่และทันสมัยระดับนานาชาติ

3. ยุทธศาสตร์การพัฒนาและเสริมสร้างศักยภาพทรัพยากรมนุษย์ ประเด็นที่ 10 การปรับเปลี่ยนค่านิยม และวัฒนธรรม

แผนย่อยด้านการใช้สื่อและสื่อสารมวลชนในการปลูกฝังค่านิยมและวัฒนธรรมของคนในสังคม เช่น พัฒนาสื่อสร้างสรรค์ พัฒนาสื่อเผยแพร่ และพัฒนาระบบโครงสร้างเครือข่ายด้านข้อมูล

ประเด็นที่ 11 การพัฒนาคนตลอดช่วงชีวิต

แผนย่อยด้านการพัฒนาช่วงวัยเรียนและวัยรุ่น เช่น การพัฒนาทักษะที่สอดคล้องกับทักษะ ในศตวรรษที่ 21 การพัฒนาทักษะด้านภาษา ศิลปะ และความสามารถในการใช้เทคโนโลยีที่สอดคล้องกับความสามารถ การพัฒนาทักษะในการวางแผนชีวิตและวางแผนการเงิน ตลอดจนทักษะที่เชื่อมต่อกับโลก การทำงาน พัฒนาทักษะอาชีพที่สอดคล้องกับความต้องการของประเทศ และส่งเสริมและสนับสนุนระบบบริการ สุขภาพและอนามัยที่เชื่อมต่อกันระหว่างระบบสาธารณสุขกับโรงเรียนหรือสถานศึกษา เพื่อเสริมสร้างศักยภาพ ด้านความฉลาดทางเชาวน์ปัญญา และความฉลาดทางอารมณ์

แผนย่อยด้านการพัฒนาและยกระดับศักยภาพวัยแรงงาน โดย ยกระดับศักยภาพ ทักษะและสมรรถนะของคนในช่วงวัยทำงานให้มีคุณภาพมาตรฐานสอดคล้องกับความสามารถเฉพาะบุคคล และความต้องการของตลาดงาน ส่งเสริมและสนับสนุนการพัฒนาทักษะแรงงานฝีมือให้เป็นผู้ประกอบการใหม่ และสามารถพัฒนาต่อยอดความรู้ในการสร้างสรรค์งานใหม่ๆ และมีโอกาสและทางเลือกทำงาน และสร้างงาน ส่งเสริมกลุ่มผู้เชี่ยวชาญต่างชาติและคนไทยที่มีความสามารถพิเศษในต่างประเทศ ทั้งในรูปแบบการทำงาน ชั่วคราวและถาวร

แผนย่อยด้านการส่งเสริมศักยภาพผู้สูงอายุ ได้แก่ (1) ส่งเสริมการมีงานทำของผู้สูงอายุ ให้พึ่งพาตนเองได้ทางเศรษฐกิจ (2) ส่งเสริมและพัฒนาระบบการออม เพื่อสร้างหลักประกันความมั่นคงในชีวิตหลังเกษียณ และ (3) ส่งเสริมสนับสนุนระบบการส่งเสริมสุขภาพดูแลผู้สูงอายุ พร้อมทั้งจัดสภาพแวดล้อม ให้เป็นมิตรกับผู้สูงอายุ

ประเด็นที่ 12 การพัฒนาการเรียนรู้

แผนย่อยด้านปฏิรูปการเรียนรู้ที่ตอบสนองต่อการเปลี่ยนแปลงในศตวรรษที่ 21 ได้แก่ (1) ปรับเปลี่ยนระบบการเรียนรู้ (2) เปลี่ยนโฉมบทบาท “ครู” ให้เป็นครูยุคใหม่ (3) เพิ่มประสิทธิภาพระบบ บริหารจัดการศึกษาในทุกกระดับ ทุกประเภท (4) พัฒนาระบบการเรียนรู้ตลอดชีวิต และ (5) สร้างระบบการศึกษา เพื่อเป็นเลิศทางวิชาการระดับนานาชาติ

4. ยุทธศาสตร์ด้านการสร้างโอกาสความเสมอภาคทางสังคม

ประเด็นที่ 16 เศรษฐกิจฐานราก

แผนย่อยด้านการยกระดับศักยภาพการเป็นผู้ประกอบการธุรกิจ ได้แก่ เสริมสร้างองค์ความรู้และพัฒนาทักษะให้กับกลุ่มผู้มีรายได้น้อย เพื่อยกระดับสู่การเป็นผู้ประกอบการธุรกิจ และบริหารจัดการหนี้สินอย่างยั่งยืน แผนย่อยด้านการสร้างสภาพแวดล้อมและกลไกที่ส่งเสริมการพัฒนาเศรษฐกิจฐานราก ได้แก่ ส่งเสริมและพัฒนากลไกและโครงสร้างอุตสาหกรรมมูลค่าทางเศรษฐกิจและการกระจายรายได้กลับสู่ชุมชน ส่งเสริมให้민วัตรกรรมทางการเงินเพื่อสนับสนุนแหล่งทุนให้กับเศรษฐกิจชุมชน และพัฒนาการใช้จ่ายประโยชน์ที่ดินสาธารณะ

5. ยุทธศาสตร์ด้านการสร้างการเจริญเติบโตบนคุณภาพชีวิตที่เป็นมิตรต่อสิ่งแวดล้อม

ประเด็นที่ 18 การเติบโตอย่างยั่งยืน

แผนย่อยด้านการสร้างการเติบโตอย่างยั่งยืนบนสังคมที่เป็นมิตรต่อสภาพภูมิอากาศ ได้แก่ (1) ลดการปล่อยก๊าซเรือนกระจก (2) ปรับตัวเพื่อลดความสูญเสียและเสียหายจากภัยธรรมชาติและผลกระทบจาก การเปลี่ยนแปลงสภาพภูมิอากาศ และ (3) มุ่งเป้าสู่การลงทุนที่เป็นมิตรต่อสภาพภูมิอากาศในการพัฒนาโครงสร้างพื้นฐานของภาครัฐและภาคเอกชน

6. ยุทธศาสตร์ด้านการปรับสมดุลและพัฒนาระบบการบริหารจัดการภาครัฐ

ประเด็นที่ 20 การบริการประชาชน และประสิทธิภาพภาครัฐ

แผนย่อยด้านการพัฒนาบริการประชาชน ได้แก่ (1) พัฒนารูปแบบบริการภาครัฐเพื่ออำนวยความสะดวก ในการให้บริการประชาชน ผู้ประกอบการ และภาคธุรกิจ (2) พัฒนาการให้บริการภาครัฐผ่านการนำเทคโนโลยีดิจิทัล มาประยุกต์ใช้ ตั้งแต่ต้นจนจบกระบวนการและปฏิบัติงานเทียบได้กับมาตรฐานสากลอย่างคุ้มค่า และ (3) ปรับวิธี การทำงาน จาก “การทำงานตามภารกิจที่กฎหมายกำหนด” เป็น “การให้บริการที่ให้ความสำคัญกับผู้รับบริการ

แผนย่อยด้านการบริหารจัดการการเงินการคลัง ได้แก่ (1) รักษาและเสริมสร้างเสถียรภาพทางเศรษฐกิจมหภาค โดยรักษาวินัยการเงินการคลังภายใต้กรอบความยั่งยืนทางการคลัง (2) พัฒนาระบบเตือน ภัยทางด้านเศรษฐกิจ การเงินและการค้า ให้ทันต่อความก้าวหน้าทางเทคโนโลยี นวัตกรรม (3) จัดทำงบประมาณ ตอบสนองต่อเป้าหมายตามยุทธศาสตร์ชาติ (4) ทบทวน ศึกษา ปรับปรุงและพัฒนาโครงสร้าง ระบบและมาตรการทางภาษี และ (5) กำหนดให้มีการติดตาม ประเมินผลสัมฤทธิ์การดำเนินการตามยุทธศาสตร์ชาติ และผลสัมฤทธิ์ ของแผนงาน/โครงการ

แผนย่อยด้านการปรับสมดุลภาครัฐ อาทิ เปิดโอกาสให้ทุกภาคส่วนเข้ามามีส่วนร่วม ในการดำเนินการบริการสาธารณะและกิจกรรมสาธารณะอย่างเหมาะสม และส่งเสริมบทบาทองค์กรปกครองส่วนท้องถิ่น

แผนย่อยด้านการพัฒนาระบบบริหารงานภาครัฐ ได้แก่ (1) พัฒนาหน่วยงานภาครัฐให้เป็น “ภาครัฐทันสมัย เปิดกว้าง เป็นองค์กรขีดสมรรถนะสูง” (2) กำหนดนโยบายและการบริหารจัดการที่ตั้งอยู่บนข้อมูล และหลักฐานเชิงประจักษ์ มุ่งผลสัมฤทธิ์ มีความโปร่งใส ยืดหยุ่นและคล่องตัวสูง และ (3) ปรับเปลี่ยนรูปแบบ การจัดโครงสร้างองค์การและออกแบบระบบการบริหารงานใหม่ ให้มีความยืดหยุ่น คล่องตัว กระชับ ทันสมัย

แผนย่อยด้านการสร้างและพัฒนาบุคลากรภาครัฐ ได้แก่ (1) ปรับปรุงกลไกในการกำหนดเป้าหมายและนโยบายกำลังคนในภาครัฐให้มีมาตรฐานและเกิดผลในทางปฏิบัติได้อย่างมีประสิทธิภาพ (2) เสริมสร้างความเข้มแข็งในการบริหารงานบุคคลในภาครัฐให้เป็นไปตามระบบคุณธรรมอย่างแท้จริง (3) พัฒนาบุคลากรภาครัฐทุกประเภทให้มีความรู้ความสามารถสูง มีทักษะการคิดวิเคราะห์และการปรับตัวให้ทัน ต่อการเปลี่ยนแปลง และ (4) สร้างผู้นำทางยุทธศาสตร์ในหน่วยงานภาครัฐทุกระดับอย่างต่อเนื่องและเป็นระบบ ประเด็นที่ 21 การต่อต้านการทุจริตและประพฤติมิชอบ

แผนย่อยด้านป้องกันการทุจริตและประพฤติมิชอบ เช่น (1) ปลุกและปลุกจิตสำนึก การเป็นพลเมืองที่ดี มีวัฒนธรรมสุจริต (2) ส่งเสริมการปฏิบัติหน้าที่ของข้าราชการและเจ้าหน้าที่ของรัฐ ให้มีความใสสะอาด (3) พัฒนาค่านิยมของนักการเมืองให้มีเจตนารมณ์ที่แน่วแน่ในการทำตนเป็นแบบอย่างที่ดี มีคุณธรรม จริยธรรม ความซื่อสัตย์สุจริต เห็นแก่ประโยชน์ส่วนรวม (4) ปรับ “ระบบ” เพื่อลดจำนวนคดีทุจริต และประพฤติมิชอบในหน่วยงานภาครัฐ และ (5) ปรับระบบงานและโครงสร้างองค์กรที่เอื้อต่อการลด การใช้ดุลพินิจในการปฏิบัติงานของเจ้าหน้าที่

ประเด็นที่ 22 กฎหมายและกระบวนการยุติธรรม

แผนย่อยด้านการพัฒนากฎหมาย ได้แก่ (1) พัฒนากฎหมาย กฎระเบียบ ข้อบังคับ และมาตรการต่าง ๆ ให้สอดคล้องกับบริบทและเอื้อต่อการพัฒนาประเทศ (2) มีวิธีการบัญญัติกฎหมายอย่างมีส่วนร่วม (3) พัฒนาการบังคับใช้กฎหมาย และ (4) ส่งเสริมเทคโนโลยีดิจิทัล และนวัตกรรมในกระบวนการกฎหมาย

แผนย่อยด้านการพัฒนากระบวนการยุติธรรม อาทิ (1) ปรับวัฒนธรรมองค์กรและทัศนคติเจ้าหน้าที่ ของรัฐในกระบวนการยุติธรรม (2) กำหนดให้หน่วยงานในกระบวนการยุติธรรมทั้งทางแพ่งอาญา และปกครอง มีเป้าหมายและยุทธศาสตร์ร่วมกัน (3) เสริมสร้างพลวัต ความหลากหลาย บูรณาการด้านกระบวนการยุติธรรม ด้วยการมีส่วนร่วมของประชาชน (4) ส่งเสริมพัฒนาระบบการสืบเสาะและการสอดส่องให้มีประสิทธิภาพยิ่งขึ้น (5) กำหนดให้การรวบรวมและการพิสูจน์พยานหลักฐานในกระบวนการยุติธรรมต้องเป็นไปตามมาตรฐานสากล (6) ยกกระดับมาตรการตรวจสอบการประพฤติมิชอบของเจ้าหน้าที่ในกระบวนการยุติธรรมให้มีความน่าเชื่อถือและมีประสิทธิภาพ และ (7) พัฒนามาตรการอื่นแทนโทษทางอาญา เพื่อลดทอนความเป็นโทษทางอาญาที่ไม่จำเป็น

ประเด็นที่ 23 การวิจัยและพัฒนานวัตกรรม

แผนย่อยด้านปัจจัยสนับสนุนในการวิจัยและพัฒนานวัตกรรม อาทิ พัฒนาโครงสร้างพื้นฐาน และสิ่งอำนวยความสะดวกด้านวิทยาศาสตร์เทคโนโลยีสมัยใหม่ที่จำเป็นต่อการสร้างความสามารถในการแข่งขัน ของประเทศที่สำคัญ และส่งเสริมการถ่ายทอดเทคโนโลยี การวิจัยพัฒนา การออกแบบ และวิศวกรรม

ยุทธศาสตร์กระทรวงดิจิทัลเพื่อเศรษฐกิจและสังคม ประจำปีงบประมาณ พ.ศ. 2565

ยุทธศาสตร์ที่ 1 : พัฒนาโครงสร้างพื้นฐานดิจิทัลของประเทศ

ยุทธศาสตร์ที่ 2 : เพิ่มศักยภาพการแข่งขันของประเทศ โดยการใช้เทคโนโลยีและนวัตกรรมดิจิทัล

ยุทธศาสตร์ที่ 3 : ยกระดับคุณภาพชีวิตของประชาชนด้วยเทคโนโลยีดิจิทัล

ยุทธศาสตร์ที่ 4 : ส่งเสริมการให้บริการแก่ประชาชน ภาครัฐ และภาคเอกชนในรูปแบบดิจิทัล

ยุทธศาสตร์ที่ 5 : พัฒนากำลังคนให้พร้อมเข้าสู่ยุคดิจิทัล

ยุทธศาสตร์ที่ 6 : สร้างและส่งเสริมความเชื่อมั่นในการใช้เทคโนโลยีดิจิทัลอย่างมั่นคงปลอดภัย

ยุทธศาสตร์ที่ 7 : ส่งเสริมเศรษฐกิจและสังคมที่เป็นมิตรต่อสิ่งแวดล้อมด้วยเทคโนโลยีดิจิทัล เป้าประสงค์เชิงยุทธศาสตร์

1. ประชาชนเข้าถึงข้อมูลและบริการที่เท่าเทียมโดยผ่านโครงข่ายที่ทั่วถึงและมีประสิทธิภาพ ด้วยราคาที่เหมาะสมและเป็นธรรม

2. สนับสนุนการเพิ่มขึ้นของมูลค่าทางเศรษฐกิจจากการนำเทคโนโลยีดิจิทัลมาใช้ในการประกอบธุรกิจ

3. ประชาชนมีคุณภาพชีวิตที่ดีขึ้นจากการใช้ประโยชน์จากเทคโนโลยีดิจิทัล

4. ภาครัฐมีการปรับเปลี่ยนกระบวนการทำงาน/บริการภาครัฐสู่ระบบดิจิทัล

5. กำลังคน มีความรู้และทักษะด้านเทคโนโลยีดิจิทัล ที่สามารถนำไปใช้ประโยชน์ในการขับเคลื่อน เศรษฐกิจและสังคม

6. ทุกภาคส่วนมีความเชื่อมั่นในการใช้เทคโนโลยีดิจิทัล

7. ประชาชน ภาครัฐ และเอกชน ได้รับบริการข้อมูลข่าวสารอุตสาหกรรม การแจ้งเตือนภัยจากสภาวะอากาศ และการแจ้งข่าวแผ่นดินไหวได้อย่างสะดวก รวดเร็ว ทันเหตุการณ์ และมีมาตรฐาน

แผนปฏิบัติการกระทรวงฯ ประจำปีงบประมาณ พ.ศ. 2565 (ฉบับปรับแผน รอบ 6 เดือน หลัง)

แผนพัฒนารัฐบาลดิจิทัลของประเทศไทย (พ.ศ. 2563 - 2565)

วิสัยทัศน์ : รัฐบาลดิจิทัล เปิดเผย เชื่อมโยง และร่วมกันสร้างบริการที่มีคุณค่าให้ประชาชน
ยุทธศาสตร์ ประกอบด้วย 4 ยุทธศาสตร์ ดังนี้

ยุทธศาสตร์ที่ 1 ยกระดับคุณภาพการให้บริการแก่ประชาชนด้วยเทคโนโลยีดิจิทัล

1) เพิ่มประสิทธิภาพการบริการภาครัฐด้วยเทคโนโลยีดิจิทัลที่ประชาชนเข้าถึงได้ง่าย
สะดวกด้วย การบูรณาการร่วมกัน

2) พัฒนานวัตกรรมบริการดิจิทัลภาครัฐเพื่ออำนวยความสะดวกการให้บริการประชาชน
รองรับวิถี ชีวิตแนวใหม่ (New Normal) หรือรับรองต่อสถานการณ์อุบัติใหม่ที่ประเทศต้องเผชิญ

3) เพิ่มสมรรถนะขีดความสามารถหน่วยงานรัฐ สู่การเป็นองค์กรดิจิทัลรองรับการพัฒนา
ระบบ บริการเพื่อศักยภาพการบริการประชาชน

4) เพิ่มความสามารถ ความมั่นคงปลอดภัยในการประยุกต์ใช้เทคโนโลยีดิจิทัลภาครัฐ พร้อม
ทั้งจัดหากลไกการป้องกันคุ้มครองข้อมูลส่วนบุคคลของประชาชนในการรับบริการจากภาครัฐ

ยุทธศาสตร์ที่ 2 อำนาจความสะดวกภาคธุรกิจไทยด้วยเทคโนโลยีดิจิทัล

1) จัดให้มีระบบบริการดิจิทัลอำนวยความสะดวกผู้ประกอบการ
2) ส่งเสริม สนับสนุนให้เกิดแพลตฟอร์มดิจิทัลภาครัฐที่เอื้อต่อการดำเนินธุรกรรมดิจิทัลใน
ภาคธุรกิจ

3) ทบทวน ปรับปรุงและพัฒนากฎหมาย กฎระเบียบมาตรการที่เอื้อต่อผู้ประกอบการ

4) อำนาจความสะดวกให้ภาคธุรกิจสามารถนำข้อมูลไปพัฒนาบริการและนวัตกรรมที่จะ
เป็นประโยชน์ต่อประเทศในด้านต่างๆ ดำเนินธุรกิจ การตลาด

5) เปิดโอกาสให้นำเทคโนโลยีพร้อมใช้จากผู้ประกอบการเทคโนโลยีดิจิทัลเพื่อเพิ่มโอกาส

ยุทธศาสตร์ที่ 3 ผลักดันให้เกิดธรรมาภิบาลข้อมูลภาครัฐในทุกกระบวนการทำงานของรัฐ

1) จัดให้มีระบบดิจิทัลสนับสนุนการเปิดเผยแลกเปลี่ยน เชื่อมโยงข้อมูลภาครัฐอย่างบูรณาการ
2) พัฒนามาตรฐาน หลักเกณฑ์และวิธีการเกี่ยวกับระบบดิจิทัลในการเชื่อมโยงการเปิดเผย
และ แลกเปลี่ยนข้อมูลระหว่างกันในการบริหารจัดการให้เกิดธรรมาภิบาลทุกขั้นตอน

3) พัฒนากลไก การเปิดเผยข้อมูลการจัดซื้อจัดจ้างภาครัฐให้โปร่งใสมีมาตรการป้องกันการ
การทุจริต

ยุทธศาสตร์ที่ 4 พัฒนากลไกการมีส่วนร่วมของทุกภาคส่วนร่วมขับเคลื่อนรัฐบาลดิจิทัล

1) จัดให้มีระบบบริการดิจิทัล เปิดโอกาสให้ทุกภาคส่วนได้แสดงข้อคิดเห็น ข้อเสนอแนะที่
เป็นประโยชน์ต่อการพัฒนาประเทศ

2) เปิดเผยข้อมูลหรือข่าวสารสาธารณะของหน่วยงานรัฐในรูปแบบและช่องทางดิจิทัล เพื่อให้ ประชาชนเข้าถึงได้โดยสะดวก มีส่วนร่วมและตรวจสอบการดำเนินงานของรัฐ

3) จัดให้มีเวทีหรือช่องทางดิจิทัลเพื่อรับฟังความคิดเห็นในการกำหนดนโยบาย กฎหมาย กฎ ระเบียบ มาตรฐาน มาตรการ การขับเคลื่อนรัฐบาลดิจิทัลกับทุกภาคส่วน

ยุทธศาสตร์ที่ 4 นี้ เป็นการมุ่งเน้นการใช้เทคโนโลยีดิจิทัลในกระบวนการทำงานและการให้บริการภาครัฐเพื่อให้เกิดการปฏิรูปกระบวนการทำงานและขั้นตอนการให้บริการให้มีประสิทธิภาพ ถูกต้อง รวดเร็ว อำนวยความสะดวกให้ผู้ใช้บริการ สร้างบริการของรัฐที่มีธรรมาภิบาล และสามารถให้บริการประชาชน แบบเบ็ดเสร็จ ๓ จุดเดียว ผ่านระบบเชื่อมโยงข้อมูลอัตโนมัติการเปิดเผยข้อมูลของภาครัฐที่ไม่กระทบต่อ สิทธิส่วนบุคคลและความมั่นคงของชาติ ผ่านการจัดเก็บรวบรวม และแลกเปลี่ยนอย่างมีมาตรฐาน ให้ความสำคัญ กับการรักษาความมั่นคงปลอดภัยไซเบอร์ และข้อมูล รวมไปถึงการสร้างแพลตฟอร์ม การให้บริการภาครัฐ เพื่อให้ภาคเอกชนหรือนักพัฒนาสามารถนำข้อมูลและบริการของรัฐไปพัฒนาต่อยอดให้เกิดนวัตกรรมบริการ และสร้างรายได้ให้กับระบบเศรษฐกิจต่อไป

ยุทธศาสตร์ที่ 5: พัฒนากำลังคนให้พร้อมเข้าสู่ยุคเศรษฐกิจและสังคมดิจิทัล

การพัฒนากำลังคนดิจิทัล หมายถึง การสร้างและพัฒนาบุคลากรวัยทำงานให้มีความสามารถในการสร้างสรรค์และใช้เทคโนโลยีดิจิทัลอย่างชาญฉลาดในการประกอบอาชีพ รวมถึงการพัฒนาทักษะ ด้านเทคโนโลยีดิจิทัลในบุคลากรภาครัฐ ภาคเอกชน ทั้งที่ประกอบอาชีพในสาขาเทคโนโลยีดิจิทัลโดยตรงและ ทุกสาขาอาชีพ ให้มีความรู้ความสามารถและความเชี่ยวชาญตามระดับมาตรฐานสากล เพื่อสร้างให้เกิด การจ้างงานที่มีคุณค่าสูงรองรับการพัฒนาประเทศในยุคเศรษฐกิจและสังคมที่ใช้เทคโนโลยีดิจิทัลเป็นปัจจัยหลักในการขับเคลื่อน ยุทธศาสตร์ที่ 5 นี้ มุ่งเน้นการพัฒนา กำลังคนดิจิทัล (digital workforce) ขึ้นมารองรับการทำงาน ในระบบเศรษฐกิจดิจิทัล โดยเน้นทั้งกลุ่มคนทำงานที่จะเป็นกำลังสำคัญในการสร้างผลิตภาพ การผลิต (productivity) ในระบบเศรษฐกิจ และกลุ่มคนที่เป็นผู้เชี่ยวชาญด้านดิจิทัล อย่างไรก็ตาม การเตรียมความพร้อม ให้ประชาชนทั่วไปก็เป็นอีกเรื่องที่สำคัญไม่แพ้กัน

ยุทธศาสตร์ที่ 6: สร้างความเชื่อมั่นในการใช้เทคโนโลยีดิจิทัล

การสร้างพลังขับเคลื่อนประเทศแบบบูรณาการสู่ความมั่นใจในการใช้เทคโนโลยีดิจิทัล หมายถึง การอาศัยมาตรฐาน กฎหมาย กฎ ระเบียบ และกติกา ที่มีประสิทธิภาพทันสมัยและสอดคล้องกับหลักเกณฑ์สากล มาเป็นพลังในการขับเคลื่อนเศรษฐกิจและสังคมดิจิทัลของประเทศ ตลอดจนการสร้างความปลอดภัย การสร้างความเชื่อมั่น และการคุ้มครองสิทธิให้แก่ผู้ใช้งานเทคโนโลยีดิจิทัลในทุกภาคส่วน เพื่อก่อให้เกิด การอำนวยความสะดวก ลดอุปสรรค เพิ่ม

ประสิทธิภาพในการประกอบกิจกรรมที่เกี่ยวข้องต่างๆ พร้อมกับ สร้างแนวทางขับเคลื่อนอย่างบูรณาการ เพื่อรองรับการเติบโตของเทคโนโลยีดิจิทัลในอนาคต

ยุทธศาสตร์ที่ 6 นี้ มุ่งเน้นการสร้างความมั่นคงปลอดภัย และความเชื่อมั่นในการทำธุรกรรมด้วยเทคโนโลยีดิจิทัลให้กับผู้ประกอบการ ผู้ทำงาน และผู้ใช้บริการ ซึ่งถือได้ว่าเป็นปัจจัยพื้นฐานที่ช่วยขับเคลื่อน ประเทศสู่ยุคเศรษฐกิจดิจิทัล และเป็นบทบาทหน้าที่หลักของภาครัฐในการอำนวยความสะดวกให้กับทุกภาคส่วน โดยภารกิจสำคัญยิ่งยวดของยุทธศาสตร์นี้จะครอบคลุมเรื่องมาตรฐาน (standard) การคุ้มครองความเป็นส่วนตัว และข้อมูลส่วนบุคคล (privacy) การรักษาความมั่นคงปลอดภัย (cyber security)

สำนักงานพัฒนาธุรกรรมทางอิเล็กทรอนิกส์

วิสัยทัศน์

“เป็นผู้นำการเปลี่ยนแปลงเพื่อขับเคลื่อนเศรษฐกิจอนาคต ด้วยธุรกรรมทางอิเล็กทรอนิกส์”

"To be a leading change agent for future economy driven
by Electronic transactions"

พันธกิจ

“ช่วยให้คนไทยทำธุรกรรมทางอิเล็กทรอนิกส์ (Go Online) เพื่อโอกาสและชีวิตที่ดีกว่า”

"Go Online For New Opportunity & Better Living"

สำนักงานคณะกรรมการคุ้มครองข้อมูลส่วนบุคคล

หน้าที่และอำนาจของสำนักงานคณะกรรมการคุ้มครองข้อมูลส่วนบุคคล

มาตรา 44 แห่งพระราชบัญญัติคุ้มครองข้อมูลส่วนบุคคล พ.ศ. 2562 กำหนดให้มีหน้าที่และอำนาจ ดังนี้

1. จัดทำร่างแผนแม่บทการดำเนินงานด้านการส่งเสริม และการคุ้มครองข้อมูลส่วนบุคคลที่สอดคล้องกับ นโยบาย ยุทธศาสตร์ชาติ และแผนระดับชาติที่เกี่ยวข้อง รวมทั้งร่างแผนแม่บทและมาตรการแก้ไขปัญหาอุปสรรค การปฏิบัติการตามนโยบาย ยุทธศาสตร์ชาติ และแผนระดับชาติดังกล่าว เพื่อเสนอต่อคณะกรรมการคุ้มครอง ข้อมูลส่วนบุคคล

2. ส่งเสริมและสนับสนุนการวิจัย เพื่อพัฒนาเทคโนโลยีที่เกี่ยวข้องกับการคุ้มครองข้อมูลส่วนบุคคล

3. วิเคราะห์และรับรองความสอดคล้องและความถูกต้องตามมาตรฐาน หรือตามมาตรการหรือกลไกการกำกับดูแลที่เกี่ยวข้องกับการคุ้มครองข้อมูลส่วนบุคคล รวมทั้งตรวจสอบและรับรองนโยบายในการคุ้มครอง ข้อมูลส่วนบุคคล ตามมาตรา 29 แห่งพระราชบัญญัติฯ

4. สำรวจ เก็บรวบรวมข้อมูล ติดตามความเคลื่อนไหวของสถานการณ์ด้านการคุ้มครองข้อมูลส่วนบุคคล และแนวโน้มการเปลี่ยนแปลงด้านการคุ้มครองข้อมูลส่วนบุคคล รวมทั้งวิเคราะห์ และวิจัยประเด็นทางด้าน การคุ้มครองข้อมูลส่วนบุคคลที่มีผลต่อการพัฒนาประเทศ เพื่อเสนอต่อ คณะกรรมการคุ้มครองฯ

5. ประสานงานกับส่วนราชการ รัฐวิสาหกิจ ราชการส่วนท้องถิ่น องค์กรมหาชน หรือ หน่วยงานอื่น ของรัฐเกี่ยวกับการคุ้มครองข้อมูลส่วนบุคคล

6. ให้คำปรึกษาแก่หน่วยงานของรัฐและหน่วยงานของเอกชนเกี่ยวกับการปฏิบัติตาม พระราชบัญญัติฯ

7. เป็นศูนย์กลางในการให้บริการทางวิชาการหรือให้บริการที่เกี่ยวกับการคุ้มครองข้อมูล ส่วนบุคคลแก่ หน่วยงานของรัฐ หน่วยงานของเอกชน และประชาชน รวมทั้งเผยแพร่และให้ความรู้ ความเข้าใจในเรื่อง การคุ้มครองข้อมูลส่วนบุคคล

8. กำหนดหลักสูตรและฝึกอบรมการปฏิบัติหน้าที่ของผู้ควบคุมข้อมูลส่วนบุคคล ผู้ ประมวลผลข้อมูล ส่วนบุคคล เจ้าหน้าที่คุ้มครองข้อมูลส่วนบุคคล ลูกจ้าง ผู้รับจ้าง หรือประชาชน ทั่วไป

9. ทำความตกลงและร่วมมือกับองค์กรหรือหน่วยงานทั้งในประเทศและต่างประเทศใน กิจการที่เกี่ยวกับการดำเนินการตามหน้าที่และอำนาจของสำนักงานฯ เมื่อได้รับความเห็นชอบจาก คณะกรรมการคุ้มครองฯ

10. ติดตามและประเมินผลการปฏิบัติตามพระราชบัญญัติฯ

11. ปฏิบัติหน้าที่อื่นตามที่คณะกรรมการคุ้มครองฯ คณะกรรมการกำกับสำนักงาน คณะกรรมการ คุ้มครองข้อมูลส่วนบุคคล คณะกรรมการผู้เชี่ยวชาญ หรือคณะอนุกรรมการมอบหมาย หรือตามที่กฎหมายกำหนด

ยุทธศาสตร์ที่ 7 : ส่งเสริมเศรษฐกิจและสังคมที่เป็นมิตรต่อสิ่งแวดล้อมด้วยเทคโนโลยีดิจิทัล

เป้าประสงค์เชิงยุทธศาสตร์

1. ประชาชนเข้าถึงข้อมูลและบริการที่เท่าเทียมโดยผ่านโครงข่ายที่ทั่วถึงและมี ประสิทธิภาพ ด้วยราคา ที่เหมาะสมและเป็นธรรม

2. สนับสนุนการเพิ่มขึ้นของมูลค่าทางเศรษฐกิจจากการนำเทคโนโลยีดิจิทัลมาใช้ในการ ประกอบธุรกิจ

3. ประชาชนมีคุณภาพชีวิตที่ดีขึ้นจากการใช้ประโยชน์จากเทคโนโลยีดิจิทัล

4. ภาครัฐมีการปรับเปลี่ยนกระบวนการทำงาน/บริการภาครัฐสู่ระบบดิจิทัล

5. กำลังคน มีความรู้และทักษะด้านเทคโนโลยีดิจิทัล ที่สามารถนำไปใช้ประโยชน์ในการขับเคลื่อน เศรษฐกิจและสังคม
6. ทุกภาคส่วนมีความเชื่อมั่นในการใช้เทคโนโลยีดิจิทัล
7. ประชาชน ภาครัฐ และเอกชน ได้รับบริการข้อมูลข่าวสารอุดมศึกษา การแจ้งเตือนภัยจากสภาวะอากาศ และการแจ้งข่าวแผ่นดินไหวได้อย่างสะดวก รวดเร็ว ทันเหตุการณ์ และมีมาตรฐาน

แนวคิดเกี่ยวกับพลเมืองดิจิทัล

ฐิตาภรณ์ จันทรมณี และคณะ (2562) กล่าวว่า ความเป็นพลเมืองดิจิทัล (digital citizenship) แนวคิดความเป็นพลเมืองดิจิทัลเป็นความสามารถในการใช้อินเทอร์เน็ตเพื่อมีส่วนร่วมในสังคมเศรษฐกิจดิจิทัลอย่างมีประสิทธิภาพ มีความรับผิดชอบ และปลอดภัย การปฏิวัติเทคโนโลยีการสื่อสารได้เปิดโอกาสและหยิบยื่นความท้าทายใหม่ ๆ ให้กับพลเมืองดิจิทัล เราสามารถเข้าถึงข้อมูลโดยไร้ข้อจำกัดเชิงภูมิศาสตร์ เข้าร่วมชุมชนที่มีความสนใจร่วมกัน สร้างสรรค์แนวคิดใหม่ ๆ ในการแก้ไขปัญหา และทำให้เสียงของพลเมืองดังขึ้นในสังคม แต่เราก็ต้องเผชิญกับความเสี่ยงใหม่ ๆ เช่น การสอดแนมความเป็นส่วนตัว อาชญากรรมคอมพิวเตอร์ ดังนั้นเราในฐานะพลเมืองดิจิทัลจึงต้องตระหนักถึงโอกาสและความเสี่ยงในโลกดิจิทัล พัฒนาทักษะและความรู้ที่จำเป็นในโลกใหม่ และเข้าใจถึงสิทธิและความรับผิดชอบในโลกออนไลน์

นอกจากนั้นอาจนิยามความเป็นพลเมืองดิจิทัลออกเป็น 3 มิติ คือ มิติด้านความรู้เกี่ยวกับสื่อและสารสนเทศ พลเมืองดิจิทัลต้องมีความรู้ความสามารถในการเข้าถึง ใช้สร้างสรรค์ ประเมินสังเคราะห์ และสื่อสารข้อมูลข่าวสารผ่านเครื่องมือดิจิทัล ดังนั้นพลเมืองยุคใหม่จึงต้องมีความรู้ด้านเทคนิคในการเข้าถึงและใช้เครื่องมือดิจิทัล เช่น คอมพิวเตอร์ สมาร์ทโฟน แท็บเล็ต ได้อย่างเชี่ยวชาญ รวมถึงทักษะในการรู้คิดขั้นสูง เช่น ทักษะการคิดอย่างมีวิจารณญาณ ซึ่งจำเป็นต่อการเลือกจัดประเภท วิเคราะห์ ตีความ และเข้าใจข้อมูลข่าวสาร

มิติด้านจริยธรรม พลเมืองดิจิทัลจะใช้อินเทอร์เน็ตได้อย่างปลอดภัย มีความรับผิดชอบ และมีจริยธรรมได้อย่างไร พลเมืองที่ดีจะต้องรู้จักคุณค่าและจริยธรรมจากการใช้เทคโนโลยี ต้องตระหนักถึงผลพวงทางสังคม การเมือง เศรษฐกิจ และวัฒนธรรมที่เกิดจากการใช้อินเทอร์เน็ต รวมถึงรู้จักสิทธิและความรับผิดชอบต่อออนไลน์ อาทิ เสรีภาพในการพูด การเคารพทรัพย์สินทางปัญญาของผู้อื่น และการปกป้องตนเองและชุมชนจากความเสี่ยงออนไลน์ เช่น การกลั่นแกล้งออนไลน์ ภัยลามกอนาจาร เต็ก แสปม เป็นต้น

มิติด้านการมีส่วนร่วมทางการเมืองและสังคม พลเมืองดิจิทัลต้องรู้จักใช้ศักยภาพของอินเทอร์เน็ตในการมีส่วนร่วมทางการเมือง เศรษฐกิจ และสังคม อินเทอร์เน็ตเป็นได้ทั้งเครื่องมือเพิ่มการมีส่วนร่วมทางการเมืองในระบบ เช่น รัฐบาลใช้อินเทอร์เน็ตในการรับฟังความเห็นของประชาชน ก่อนออกกฎหมาย การลงคะแนนเสียงอิเล็กทรอนิกส์ (e-Voting) หรือการยื่นคำร้องออนไลน์ (online petition) นอกจากนั้น อินเทอร์เน็ตยังใช้ส่งเสริมการเมืองภาคพลเมืองผ่านวิธีการใหม่ ๆ ซึ่งท้าทายให้เกิดการเปลี่ยนแปลงการเมืองในระดับโครงสร้าง

กล่าวโดยสรุป การจะเป็นพลเมืองดิจิทัลที่ดีนั้น จะต้องมีชุดทักษะและความรู้ทั้งในเชิงเทคโนโลยีและการคิดขั้นสูง หรือที่เรียกว่า “การรู้ดิจิทัล” (Digital Literacy) เพื่อใช้ประโยชน์จากข้อมูลข่าวสารในโลกไซเบอร์ รู้จักป้องกันตนเองจากความเสี่ยงต่าง ๆ ในโลกออนไลน์ เข้าใจถึงสิทธิ ความรับผิดชอบ และจริยธรรมที่สำคัญในยุคดิจิทัล และใช้ประโยชน์จากอินเทอร์เน็ตในการมีส่วนร่วมทางการเมือง เศรษฐกิจ และสังคมวัฒนธรรม ทั้งเพื่อตนเอง ชุมชน ประเทศ และโลก

สถาบันสื่อเด็กและเยาวชน (2562) ความเป็นพลเมืองดิจิทัล คือ พลเมืองผู้ใช้งานสื่อดิจิทัล และสื่อสังคมออนไลน์ที่เข้าใจบรรทัดฐานของการปฏิบัติตัวให้เหมาะสมและมีความรับผิดชอบต่อการใช้เทคโนโลยี โดยเฉพาะอย่างยิ่งการสื่อสารในยุคดิจิทัลเป็นการสื่อสารที่ไร้พรมแดน สมาชิกของโลกออนไลน์ คือ ทุกคนที่ใช้เครือข่ายอินเทอร์เน็ตบนโลกใบนี้ผู้ใช้สื่อสังคมออนไลน์มีความหลากหลายทางเชื้อชาติ อายุ ภาษา และวัฒนธรรม พลเมืองดิจิทัลจึงต้องเป็นพลเมืองที่มีความรับผิดชอบต่อ มีจริยธรรม เห็นอกเห็นใจและเคารพผู้อื่น มีส่วนร่วม และมุ่งเน้นความเป็นธรรมในสังคม การเป็นพลเมืองในยุคดิจิทัลนั้น มีทักษะที่สำคัญ 8 ประการ

1. ทักษะในการรักษาอัตลักษณ์ที่ดีของตนเอง (Digital Citizen Identity) ความสามารถในการสร้างและบริหารจัดการอัตลักษณ์ที่ดีของตนเองไว้ได้อย่างดีทั้งในโลกออนไลน์และโลกความจริง
2. ทักษะในการรักษาข้อมูลส่วนตัว (Privacy Management) มีดุลพินิจในการบริหารจัดการข้อมูลส่วนตัว โดยเฉพาะการแชร์ข้อมูลออนไลน์เพื่อป้องกันความเป็นส่วนตัวทั้งของตนเองและผู้อื่น
3. ทักษะในการคิดวิเคราะห์มีวิจารณญาณที่ดี (Critical Thinking) ความสามารถในการวิเคราะห์แยกแยะระหว่างข้อมูลที่ถูกต้อง และข้อมูลที่ผิด ข้อมูลที่มีเนื้อหาดีและข้อมูลที่เข้าข่ายอันตราย ข้อมูลติดต่อทางออนไลน์ที่น่าตั้งข้อสงสัยและน่าเชื่อถือได้
4. ทักษะในการจัดสรรเวลาหน้าจอ (Screen Time Management) ความสามารถในการบริหารเวลาในการใช้อุปกรณ์ยุคดิจิทัล รวมไปถึงการควบคุมเพื่อให้เกิดสมดุลระหว่างโลกออนไลน์และโลกภายนอก
5. ทักษะในการรับมือกับการคุกคามทางโลกออนไลน์ (Cyberbullying Management) ความสามารถในการรับรู้ และรับมือการคุกคามข่มขู่บนโลกออนไลน์ได้อย่างชาญฉลาด

6. ทักษะในการบริหารจัดการข้อมูล ที่ผู้ใช้งานมีการทิ้งไว้บนโลกออนไลน์ (Digital Footprints) ความสามารถในการเข้าใจธรรมชาติของการใช้ชีวิตในโลกดิจิทัลว่าจะหลงเหลือร่องรอยข้อมูลทิ้งไว้เสมอ รวมไปถึงเข้าใจแพลตฟอร์ม ที่อาจเกิดขึ้น เพื่อการดูแลสิ่งเหล่านี้อย่างมีความรับผิดชอบ

7. ทักษะในการรักษาความปลอดภัยของตนเองในโลกออนไลน์ (Cybersecurity Management) ความสามารถในการป้องกันข้อมูลด้วยการสร้างระบบความปลอดภัยที่เข้มแข็ง และป้องกันการโจรกรรมข้อมูลหรือการโจมตีทางออนไลน์ได้

8. ทักษะในการใช้เทคโนโลยีอย่างมีจริยธรรม (Digital Empathy) ความสามารถในการเห็นอกเห็นใจ และสร้างความสัมพันธ์ที่ดีกับผู้อื่นบนโลกออนไลน์

วรพจน์ วงศ์กิจรุ่งเรือง (2561) กล่าวถึงแนวคิดด้านพลเมืองดิจิทัลมีคุณลักษณะที่ดี (Good Digital Citizenship)

คุณลักษณะที่ดีของพลเมืองดิจิทัลในข้อที่ 1

จะต้องตระหนักถึงความสามารถในการเข้าถึงสารสนเทศทั้งของผู้อื่นและของตนเอง ผู้ใช้ทุกคนต้องตระหนักว่าทุกคนมีโอกาสเข้าถึงดิจิทัลได้เหมือนกัน และขณะเดียวกันก็เข้าถึงได้ต่างกัน เช่นเดียวกันไม่ควรเลือกปฏิบัติไม่ควรดูหมิ่นบุคคลที่ขาดทักษะ ทุกคนมีความตระหนักทุกคนสามารถที่จะใช้ได้เหมือนกันมีความเสมอภาคในการใช้เทคโนโลยีเหมือนกัน

คุณลักษณะที่ดีของพลเมืองดิจิทัลในข้อที่ 2

เมื่ออยู่ในโลกสังคมดิจิทัล ก็จะมีผู้ใช้ข้อมูลดิจิทัล และก็มีผู้ประกอบการหรือผู้บริโภคที่เป็นดิจิทัลนั้นก็ต้องเป็นผู้ประกอบการ หรือผู้บริโภคที่มีจริยธรรมโดยทั่วไป เทคโนโลยีต่าง ๆ ได้เปลี่ยนแปลงอย่างรวดเร็วจากการตลาดแบบปกติไปสู่การตลาดที่เป็นอิเล็กทรอนิกส์หรืออีคอมเมิร์ซ (E-Commerce) การค้าขายโดยใช้เทคโนโลยีสะดวกรวดเร็วไม่ต้องเดินทางอยู่ที่บ้านก็ Shopping ได้ จ่ายสินค้าได้ผ่านบัตรเครดิตซื้อบริการต่าง ๆ ที่เกิดขึ้น อาหาร Shopping ซูเปอร์มาร์เก็ตทุกอย่างสามารถจับจ่ายใช้สอยหรือซื้อขายสินค้าผ่านออนไลน์ ได้ทั้งหมดเป็นที่ได้รับความนิยมอย่างแพร่หลาย สัดส่วนมูลค่าทางการตลาดทั้งเรื่องของกิจกรรมต่าง ๆ ทุกวันนี้สูงขึ้นอย่างต่อเนื่องทุกปีทุกประเทศ

คุณลักษณะที่ดีของพลเมืองดิจิทัลในข้อที่ 3

พัฒนากิจกรรมต่าง ๆ โดยใช้ระบบเทคโนโลยี ระบบอินเทอร์เน็ต ระบบดิจิทัลกันทั้งหมดในเรื่องของการค้าขายสินค้า พลเมืองดิจิทัลก็จะต้องมีความซื่อสัตย์มีคุณธรรมจริยธรรมต่อการทำธุรกรรมต่าง ๆ ที่เกิดขึ้นเมื่อซื้อสินค้าก็ต้องจ่ายเงิน ในขณะที่เดียวกันถ้าเป็นผู้ขายสินค้าก็ต้องมีคุณธรรมกับผู้ซื้อสินค้า เมื่อผู้ซื้อโอนเงินมาให้ก็ต้องส่งของตามกำหนด ส่งของที่ถูกต้อง ส่งของที่มีคุณภาพ ตามที่ได้โฆษณาประชาสัมพันธ์ไว้ให้ถึงมือผู้รับ นี่เป็นเรื่องของการเป็นผู้ประกอบการและผู้บริโภคที่ดีในสังคมดิจิทัล

คุณลักษณะที่ดีของพลเมืองดิจิทัลในข้อที่ 4

เรื่องของจริยธรรมในยุคดิจิทัล การเป็นผู้สื่อสารหรือผู้ส่งสารจะต้องมีมารยาทต้องรู้จักการสื่อสาร ในศตวรรษที่ 21 เทคโนโลยีในปัจจุบันเปลี่ยนแปลงไปอย่างรวดเร็ว ซึ่งจะเห็นว่ารูปแบบการสื่อสารเปลี่ยนไป เมื่อก่อนจะสื่อสารกันโดยใช้อุปกรณ์หรือใช้ช่องทางที่จำกัด เช่น โทรศัพท์ โทรเลข หรือไปรษณีย์ ซึ่งถ้าเทียบกับเทคโนโลยีปัจจุบันถือว่าช้ามาก ข้อมูลจะไปถึงผู้รับใช้เวลาสองวันหรือใช้เวลา 1 ชั่วโมง แต่ในปัจจุบันสื่อสารได้รวดเร็วมากขึ้น สามารถที่จะส่ง SMS สามารถที่จะส่ง Message ไปยังผู้รับหรือสามารถใช้ดิจิทัลไปอย่างรวดเร็ว เหล่านี้คือสิ่งที่ผู้ส่งสารกับผู้รับสารสามารถติดต่อสื่อสารกัน คำว่ามีมารยาทนั้นในสังคมก็จะมีแตกต่างในเรื่องของภาษาวัฒนธรรม ในกลุ่มคนก็ต้องเคารพสิทธิซึ่งกันและกัน มีข้อแตกต่างมากมายมีเจตนาไม่ดี เจตนาบางอย่างก็คือหมิ่นประมาทโดยเจตนาหรือไม่เจตนา สังคมอาจจะเกิดความแตกแยกได้ ถ้าขาดเรื่องของจรรยาบรรณขาดเรื่องมารยาทในการใช้ ถ้าทุกคนจะมองที่ตัวเองเป็นหลักนั้นจะไม่มีใครที่จะสื่อสารกับเราเลย เราก็จะอยู่กับตัวเอง การกระทำที่เหมาะสมในโลกดิจิทัลเราก็จะต้องเป็นทั้งผู้ส่งสารที่ดีและในขณะที่เดียวกันก็เป็นผู้รับสารที่ดีด้วยเช่นเดียวกัน เราจะเป็นคนส่งอย่างเดียวไม่ได้นั้นก็หมายความว่าเราก็ต้องรับฟังความคิดเห็นรับข้อมูลจากคนอื่นด้วยเช่นเดียวกับการกระทำที่เหมาะสมก็จะเป็นสิ่งที่เตือนสติในการทำงานของความเป็นพลเมืองดิจิทัล

ลักษณะที่ดีของพลเมืองดิจิทัลอีกข้อหนึ่งก็คือการเคารพต่อกฎหมายและกฎระเบียบที่ตั้งไว้ในสังคม จะเห็นได้ว่าในสังคมต่าง ๆ ก็จะมีกฎหมายซึ่งเป็นสิ่งที่ควบคุมให้ประชากรหรือให้สมาชิกในสังคมอยู่ภายใต้สังคมเดียวกันอย่างไม่มีปัญหาหรือถ้าเกิดปัญหาที่แก้ด้วยกฎหมาย ก็คือเป็นสิ่งที่จะทำให้ธุรกรรมต่าง ๆ กิจกรรมต่าง ๆ เกิดขึ้นอย่างสงบ รู้ว่าถ้าทำแบบนี้จะผิดกฎหมาย ถ้าทำแบบนี้จะไปละเมิดสิทธิของคนอื่นก็จะทำให้การกระทำกิจกรรมได้ลดบทบาทลงในเรื่องของกฎหมายต่าง ๆ คุ่มครอง บางครั้งกฎหมายก็จะคุ้มครองสิทธิเสรีภาพรวมถึงทรัพย์สินต่าง ๆ ที่เกิดขึ้นในโลกดิจิทัล เช่นเดียวกันนั้นระเบียบต่าง ๆ กฎหมายต่าง ๆ ผู้อยู่ในโลกดิจิทัล จะต้องพึงระวังพึงเข้าใจในกฎหมายทุกอย่าง

คุณลักษณะที่ดีของพลเมืองดิจิทัลในข้อที่ 5

คือการใช้เทคโนโลยีที่เหมาะสมไม่ส่งผลเสียต่อสุขภาพ ซึ่งเป็นเรื่องของแต่ละบุคคลต้องดูแลสุขภาพของทุกคน ๆ ก็รัก มีเจตนาดีที่จะไม่ทำลายสุขภาพตนเอง แต่ในทางกลับกันถ้าเราใช้เทคโนโลยี การทำงานบางอย่างโดยใช้เวลาที่นาน ก็จะส่งผลต่อการดำรงชีวิตหรือส่งผลต่อสุขภาพร่างกายของเรา ในทางดิจิทัลมีเทคโนโลยีที่ส่งผลเสียต่อสุขภาพ อันแรกเลย คือ สายตา การใช้การรับข้อมูลผ่านหน้าจอตลอดเวลาไม่ได้พักก็มีผลต่อสายตา มีผลต่อดวงตา สุขภาพร่างกายไม่หลับไม่นอนเลยใช้อินเทอร์เน็ตตลอด นอนตึกก็ส่งผลต่อการทำงานของร่างกาย ขับรถก็เสี่ยงต่ออุบัติเหตุ การสูญเสียต่าง ๆ ทั้งสุขภาพกายหรือสุขภาพจิตด้วย

บางอย่างผู้ใช้หมกมุ่นกับเรื่องนั้นเครียดจนเกินไปหรือไปทำกิจกรรมบางอย่างแล้วก่อให้เกิดผลกระทบต่อจิตใจ เกิดการสูญเสีย เสียใจทำให้ร่างกายได้รับผลกระทบไปด้วย พลเมืองดิจิทัลที่ดีต้องรู้จักควบคุมการใช้อุปกรณ์ต่าง ๆ รู้อย่างเท่าทัน ถ้าใช้อุปกรณ์เหล่านี้มากเกินไปการนั่งในท่าใดท่าหนึ่งนานเกินไปมันจะเกิดโรคออฟฟิศซินโดรม การใช้มือในการพิมพ์คีย์บอร์ดหรือแป้นพิมพ์มากเกินไปจะเกิดกล้ามเนื้อยึด เกิดนิ้วล็อก เกิดสายตาที่เป็นต้อ พลเมืองดิจิทัลที่ดีจะต้องคำนึงถึงตัวเองด้วย ดูแลตัวเองดูแลสุขภาพลดปริมาณการใช้เทคโนโลยีลงปริมาณการสื่อสารลง อยู่ในโลกของความเป็นจริงให้มากขึ้นให้เวลากับครอบครัว ให้เวลากับภาระหน้าที่ต่าง ๆ

ถ้าเป็นเยาวชนเป็นนักเรียนนักศึกษาก็ต้องให้เวลากับการเรียนมากขึ้น ซึ่งมีงานวิจัยที่สะท้อนออกมาคือว่าสัดส่วนการใช้งานอินเทอร์เน็ตมากขึ้น สัดส่วนการใช้งานดิจิทัลในแต่ละวันของนักเรียนนักศึกษาสูงขึ้น ซึ่งคือไม่ได้สูงขึ้นในทางการเรียนรู้การทำกิจกรรม แต่สูงขึ้นในเรื่องของการสื่อสารในเรื่องของบันเทิง นี่คือนิสัยต่างๆ ที่เกิดขึ้น ในโลกของพลเมืองดิจิทัล

คุณลักษณะที่ดีของพลเมืองดิจิทัลในข้อที่ 6

ต้องเรียนรู้วิธีการสร้างความปลอดภัยในการใช้เทคโนโลยี เราเป็นผู้ใช้เทคโนโลยีและขณะเดียวกันก็ต้องเป็นผู้ป้องกันวิธีการใช้งานต่าง ๆ Digital Security ก็เป็นเรื่องที่สำคัญหรือการคุ้มครองข้อมูลส่วนบุคคลของตนเอง และของผู้อื่นด้วย ถ้ามีโอกาสเราต้องรู้จักรู้เท่าทันคนที่จะมาหลอกลวงเรา จะมาขโมยรหัสผ่าน Username Password ของเรา จะมาขโมยเลขบัญชีที่อยู่ในแอปพลิเคชันของเราจะหลอกโอนเงินจากบัญชีของเราไปอยู่อีกบัญชีหนึ่งของผู้อื่น ต้องรู้ให้เท่าทันการใช้งานต่าง ๆ ต้องให้ง่ายและสะดวก ในขณะเดียวกันต้องรู้ว่าเทคโนโลยีต่าง ๆ ทำอย่างไรให้ปลอดภัย การติดตั้งระบบป้องกันต่าง ๆ การเปลี่ยน Username Password สิ่งสำคัญที่เรียกว่า Password รหัสผ่านต้องเปลี่ยน แล้วก็ใช้ข้อมูลที่เดาได้ยากในการตั้งรหัสผ่าน ข้อมูลต่าง ๆ ที่เป็นการสื่อสาร ต้องตรวจสอบให้ตีว่าข้อมูลเหล่านั้นมาจากไหน ใครเป็นคนส่ง มีการแอบแฝงมาเป็นอาชญากรทางอินเทอร์เน็ตหรือไม่ก็ต้องรู้ว่าสิ่งที่กระทำขึ้นปลอดภัยมากน้อยแค่ไหน อันนี้ก็เป็นเรื่องที่ต้องปฏิบัติ

ตน แต่ในขณะที่เราโลภที่มีแต่ความสะดวกสบาย ในทุกวันนี้สิ่งต่าง ๆ ง่ายตายรวดเร็วหมดแต่ในขณะเดียวกันเราต้องรู้จักป้องกันตนเองต้อง รู้จักที่จะดูแลตนเอง เช่นเดียวกันก็ต้องรู้จักดูแลสังคมในยุคดิจิทัลให้อยู่ในสังคมอย่างมีความสุข

Mossberger et al. (2007) เสนอแนวคิดความเป็นพลเมืองดิจิทัล คือสถานะของการเข้าถึงอินเทอร์เน็ตและเทคโนโลยีการสื่อสารที่จะช่วยส่งเสริมโอกาสที่เท่าเทียมกันแบบประชาธิปไตย ทักษะด้านเทคโนโลยีและสิทธิมนุษยชน ความเป็นพลเมืองดิจิทัล คือ สถานะของการเข้าถึงอินเทอร์เน็ตและเทคโนโลยีการสื่อสาร (ICT) ที่ช่วยส่งเสริมโอกาสที่เท่าเทียมกันแบบประชาธิปไตย เช่นเดียวกับกับทักษะด้านเทคโนโลยีและสิทธิมนุษยชน นอกจากนี้ยังได้พัฒนาวลี "ความเป็นพลเมืองดิจิทัล" เพื่อตอบสนองที่อินเทอร์เน็ตกลายเป็นสถานที่ที่ผู้คนจำนวนมากบริโภคและพูดคุยเกี่ยวกับสื่อและข้อมูล การเข้าถึงอินเทอร์เน็ตอย่างสม่ำเสมอช่วยให้มีการเปิดรับข้อมูลและมุมมองที่กว้างขึ้นและโอกาสที่จะมีส่วนร่วมในการสนทนา เมื่อผู้คนมีความเป็นพลเมืองดิจิทัล "เต็มรูปแบบ" พวกเขาจะสามารถเข้าถึงเว็บได้อย่างสม่ำเสมอและใช้เป็นประจำเพื่อเรียนรู้ทักษะรับข้อมูลมีส่วนร่วมในการสนทนาเกี่ยวกับประเด็นที่สำคัญกับพวกเขา สร้างสื่อเกี่ยวกับหัวข้อที่น่ากังวลและอาจสื่อสารได้กับเจ้าหน้าที่ที่ได้รับ การเลือกตั้งเกี่ยวกับปัญหาหรือข้อกังวลของพวกเขา พวกเขามีความมั่นคงทางเศรษฐกิจมากขึ้นซึ่งขึ้นอยู่กับ การเข้าถึงทักษะและข้อมูลนี้อาจเป็นประโยชน์โดยตรงต่อชีวิตของพวกเขาเมื่อผู้คนไม่สามารถเข้าถึงอินเทอร์เน็ตพวกเขาจะได้รับข้อมูลน้อยลงดังนั้นจึงไม่สามารถตัดสินใจได้อย่างชาญฉลาดสำหรับตนเองหรือชุมชนในวงกว้าง พวกเขายังมีโอกาสทางเศรษฐกิจน้อยกว่าและทักษะที่ต่ำกว่าซึ่งก่อให้เกิดความไม่เท่าเทียมกันทางเศรษฐกิจที่เป็นอันตราย สิ่งนี้ทำให้ระดับการมีส่วนร่วมในกระบวนการทางการเมืองลดลงเพื่อสนับสนุนประชาธิปไตยที่ดีในยุคอินเทอร์เน็ตขอแนะนำให้รัฐบาลจัดหาเครื่องมือดิจิทัลให้กับพลเมืองของตนเพื่อช่วยให้พวกเขารวมอยู่ในกระบวนการทางสังคมและการเมืองอย่างเต็มที่ เพื่อทำให้ชีวิตและชุมชนขยายตัวดีขึ้น เมื่อกลุ่มต่าง ๆ ในสังคมมีสถานะของการเป็นพลเมืองดิจิทัลที่แตกต่างกันอย่างกว้างขวางสิ่งนี้สามารถสร้าง "การแบ่งแยกทางดิจิทัล" ซึ่งกลุ่มที่ร่ำรวยและมีการศึกษามากกว่าจะเข้าถึงอินเทอร์เน็ตได้มากกว่ากลุ่มที่ยากจนและมีการศึกษาน้อย ทางออกหนึ่งในการสนับสนุนการเป็นพลเมืองดิจิทัลอย่างกว้างขวางคือการส่งเสริมการเข้าถึงอินเทอร์เน็ตมากขึ้นในบ้านของผู้คน

TeachThought (n.d.) เสนอการเป็นพลเมืองดิจิทัลที่ดี นั้นต้องสื่อสารบนโซเชียลมีเดียด้วยความชัดเจนและเคารพความเป็นส่วนตัวของผู้อื่นไปจนถึงการคิดอย่างมีวิจารณญาณและรอบคอบเกี่ยวกับแนวคิดและการสนทนาและเหตุการณ์ต่างๆก่อนที่จะตอบสนองหรือมีส่วนร่วมการฝึกฝนความเป็นพลเมืองดิจิทัลที่ดี มักเป็นเรื่องของกฎเหล็กและสามัญสำนึกโดยยกตัวอย่าง 21 ตัวอย่างของการเป็นพลเมืองดิจิทัล ดังนี้

1. คิดอย่างมีวิจารณญาณ (Think Critically) เป็นการคิดอย่างชัดเจนและมีวิจารณญาณ ซึ่งเป็นหัวใจสำคัญของการเป็นพลเมืองทุกรูปแบบ โดยให้พิจารณาและคิดเชิงวิเคราะห์เกี่ยวกับสิ่งที่อ่านทางออนไลน์ โดยเฉพาะอย่างยิ่ง พาดหัวข่าวที่สร้างความตื่นตระหนกและเนื้อหาที่ทำให้เข้าใจผิด หรือมีจุดประสงค์เพื่อกระตุ้นการตอบสนองทางอารมณ์ในผู้อ่าน ตัวอย่างเช่น การหลีกเลียงอคติทางปัญญาและการเข้าใจผิดเชิงตรรกะ ข้อมูลการตรวจสอบข้อเท็จจริง การเข้าใจรายละเอียดปลีกย่อยในประเด็นต่างๆ ที่เกิดขึ้นในเนื้อหาที่ตีพิมพ์หรือโซเชียลมีเดีย และอื่น ๆ ทั้งหมดเป็นตัวอย่างของการเป็นพลเมืองดิจิทัล
2. ตรวจสอบ (Monitor) คือ การตรวจสอบผลสุทธิของกิจกรรมออนไลน์ทั้งผลของออนไลน์ที่มีต่อตนเองและผลกระทบต่อสิ่งต่าง ๆ บนโลกออนไลน์
3. ตอบสนอง (Respond) คือ การตอบคำถามที่ตนเองมีพื้นฐานหรือความรู้ที่จะตอบ การตอบกลับความคิดเห็นที่ตนเองไม่เห็นด้วย แต่เคารพและยอมรับซึ่งกันและกันกับมุมมองอื่น ๆ และมาตรฐาน นี่เป็นตัวอย่างของพลเมืองดิจิทัล
4. มีส่วนร่วม (Contribute) คือ การเพิ่มข้อมูล / บริบทที่เป็นประโยชน์ในการอภิปราย
5. อ้างอิง (Cite) คือ อ้างถึงแหล่งที่มาของแหล่งข้อมูลต้นฉบับหรือสื่อบน twitter หรือติดแท็กผู้ถือสิทธิ์เดิมบน Instagram
6. ยกกระดับ (Elevate) คือ ยกกระดับการสนทนา น้ำเสียงของการโต้ตอบในการสนทนาบน Quora หรือ YouTube เป็นตัวอย่างของการเป็นพลเมืองดิจิทัลที่ดี ตัวอย่างที่เกี่ยวข้องอย่างใกล้ชิด จะตอบสนองต่อความหยาบคายและการเรียกชื่อด้วยสติปัญญาและความกรุณา
7. ปกป้อง (Protect) คือ การปกป้องผู้อื่นจากการกลั่นแกล้งทางอินเทอร์เน็ตหรือการปกป้องข้อมูลบัญชีด้วยรหัสผ่านที่ปลอดภัยมีการเปลี่ยนแปลงเป็นประจำหรือปกป้องเว็บไซต์โดยแจ้งให้ผู้อื่นในไซต์ทราบว่าไม่มีช่องโหว่ทางเทคนิค
8. ชี้แจง (Clarify) คือ ชี้แจงประเด็นข้อมูลหรือจุดยืนของคนอื่นก่อนที่จะพยายามโต้แย้งในระหว่างการอภิปรายออนไลน์
9. ช่วยเหลือ (Help) คือ เมื่อใดก็ตามที่เป็นไปได้ไม่ว่าจะเป็นบนแพลตฟอร์มโซเชียลมีเดีย ส่วนความคิดเห็นของเว็บไซต์หรือที่อื่นก็ตามการช่วยเหลือผู้ที่ต้องการสิ่งนี้คือการเป็นพลเมืองที่ดีได้ทุกที่ทั้งทางออนไลน์หรือนอก
10. สมมติว่าดีที่สุด (Assume the best) คือ โฆษณาในการพูดคุยและการโต้ตอบแบบดิจิทัลเท่านั้นการสมมติว่าคนอื่นดีที่สุดสามารถเป็นพลเมืองดิจิทัลที่ดีได้หากคุณปกป้องตัวเองและลดความเสี่ยงหรือความเสียหายใด ๆ ที่มีต่อคุณหรือชุมชน
11. พิจารณา (Consider) สิ่งที่เกี่ยวข้องกับการคิดเชิงวิพากษ์การพิจารณาแนวคิดจากมุมมองอื่น ๆ มีความสำคัญต่อการเอาใจใส่ซึ่งตัวเองมีความสำคัญต่อการเป็นพลเมืองดิจิทัล

12. รายงาน (Report) หากมีบางสิ่งที่ต้องการรายงานพฤติกรรมที่เป็นอันตรายการกลั่นแกล้งการคุกคามฆ่าตัวตายความรุนแรง ฯลฯ ให้ตรวจสอบว่า "เจ้าหน้าที่" เป็นใครในบริบทนั้นและรายงานว่าเป็นพลเมืองดิจิทัลที่ดี

13. แบ่งปัน (Share) คือ การแบ่งปันความสามารถความหลงใหลหรือความเชี่ยวชาญเฉพาะของตนเองในลักษณะที่สร้างแรงบันดาลใจให้กับผู้อื่นการแบ่งปันเนื้อหาบนโซเชียลมีเดียที่ตนเองคิดว่ามีค่าและต้องการดูเพิ่มเติม

14. ขอบคุณ (Thank) คือ ขอบคุณผู้สร้างเนื้อหาการสนับสนุนด้านเทคนิคผู้ดูแลฟอรัม ฯลฯ สำหรับความพยายามและการมีส่วนร่วมของพวกเขาใน / บนแพลตฟอร์มและชุมชนที่ตนเองพึ่งพาและผลิตเพลทิน

15. คุณลักษณะ (Attribute) การใช้กรอบการระบุแหล่งที่มาครีเอทีฟคอมมอนส์อย่างเหมาะสมเป็นตัวอย่างของการเป็นพลเมืองดิจิทัล

16. อัปเดต (Update) คือ แม้ว่าการอัปเดตทั้งหมดจะไม่ "ดี" แต่การไม่อัปเดตระบบปฏิบัติการแอปเฟิร์มแวร์บนฮาร์ดแวร์และซอฟต์แวร์อื่น ๆ อาจลดความเสถียรของความปลอดภัยของเทคโนโลยีที่คุณใช้ การอัปเดตอย่างชาญฉลาดเป็นตัวอย่างของการเป็น "พลเมืองดิจิทัลที่ดี"

17. ตรวจสอบ (Verify) คือ ต่อด้าน "การโจมตี" บนโซเชียลมีเดียโดยอิงจากเหตุการณ์ที่คุณขาดความเชี่ยวชาญเฉพาะ

18. ปลอดภัย (Secure) คือ ในขณะที่การอัปเดตเทคโนโลยีเป็นส่วนหนึ่งของการรักษาความปลอดภัยดังนั้นการเปลี่ยนรหัสผ่านการรักษาความครอบครองและการควบคุมอุปกรณ์เคลื่อนที่ของคุณโดยใช้เว็บไซต์ที่ปลอดภัย เช่น https ไม่บันทึกผ่านบนคอมพิวเตอร์สาธารณะใช้เฉพาะการเชื่อมต่อ WiFi ที่ปลอดภัยและเปิดและปิด และใน ทั้งหมดนี้คือตัวอย่างของการเป็นพลเมืองดิจิทัล

19. อ่านอย่างละเอียด (Read carefully) คือ รูปแบบของการเป็นพลเมืองดิจิทัลที่ใช้กันทั่วไปและน้อยมาก? การอ่านด้วยความเข้าใจ เช่นเดียวกับการคิดอย่างมีวิจารณญาณการอ่านอย่างรอบคอบและเข้าใจบนโซเชียลมีเดียจะช่วยให้คุณรู้ว่าอะไรคืออะไร พุดก่อนที่คุณจะตอบกลับตัวอย่างเช่นอ่านบทความทั้งหมดหากคุณจะแสดงความคิดเห็น อ่านข้อกำหนดและเงื่อนไขก่อนที่คุณจะยอมรับ อ่าน (และเข้าใจอย่างถ่องแท้) ความคิดเห็นและชุดความคิดเห็นทั้งหมดในบางครั้ง - หากคุณกำลังจะเข้าร่วมใน "การสนทนา" บนโซเชียลมีเดีย

20. ตรวจสอบอีกครั้ง (Double-check) คือ การตรวจสอบสิ่งที่คุณอ้างสิทธิ์เผยแพร่หรือแบ่งปันนั้นเป็นความจริง (เช่นการไม่เผยแพร่ข้อมูลที่ผิดหรือคำบอกเล่า) ในขณะเดียวกันก็ต้องแน่ใจว่าได้กำหนดบริบทอย่างเหมาะสมแม้กระทั่ง "ความจริง" ก็เป็นตัวอย่างของการเป็นพลเมืองดิจิทัลที่ดี

21. การสนับสนุน (Support) คือ สนับสนุนผู้อื่นด้วยการเสนอความคิดเห็นที่เป็นประโยชน์ให้กำลังใจพวกเขาหรือแบ่งปันผลงานที่พวกเขาภาคภูมิใจ เป็นต้น

Ramon Magsaysay State University (n.d.) มีแนวคิดว่าเป็นพลเมืองดิจิทัล หมายถึง ความสามารถในการมีส่วนร่วมในเชิงบวกวิพากษ์วิจารณ์ และมีความสามารถในสภาพแวดล้อมดิจิทัลโดยอาศัยทักษะในการสื่อสารและการสร้างสรรค์ที่มีประสิทธิผล เพื่อฝึกฝนรูปแบบการมีส่วนร่วมทางสังคมที่เคารพในสิทธิและศักดิ์ศรีความเป็นมนุษย์ผ่านการใช้เทคโนโลยีอย่างมีความรับผิดชอบ

คำจำกัดความที่ละเอียดยิ่งขึ้นของ Digital Citizenship คือ การมีส่วนร่วมในเชิงบวกกับเทคโนโลยีดิจิทัล การสร้างการทำงานการแบ่งปันการเข้าถึงสังคมการสืบสวนการเล่นการสื่อสารและการเรียนรู้ การมีส่วนร่วมอย่างกระตือรือร้นและรับผิดชอบ ค่านิยมทักษะทัศนคติความรู้ในชุมชน ระดับท้องถิ่น ระดับชาติ ระดับโลก ในทุกระดับ การเมืองเศรษฐกิจ สังคม วัฒนธรรม มีส่วนร่วมในกระบวนการเรียนรู้ตลอดชีวิต ในสภาพแวดล้อมที่เป็นทางการไม่เป็นทางการและไม่เป็นทางการ และปกป้องศักดิ์ศรีความเป็นมนุษย์อย่างต่อเนื่อง

The Council of Europe's Competences for Democratic Culture (Council of Europe, 2016) ซึ่งเป็นจุดเริ่มต้นสำหรับแนวทางนี้ในการเป็นพลเมืองดิจิทัล โดยสังเกตว่าความสามารถที่พลเมืองจำเป็นต้องได้รับหากพวกเขามีส่วนร่วมอย่างมีประสิทธิภาพในวัฒนธรรมประชาธิปไตยจะไม่ได้มาโดยอัตโนมัติ แต่จำเป็นต้องเรียนรู้และฝึกฝนแทน ด้วยเหตุนี้การศึกษาจึงมีบทบาทสำคัญในการเตรียมเยาวชนให้ใช้ชีวิตในฐานะพลเมืองที่กระตือรือร้นและช่วยให้พวกเขาได้รับทักษะและความสามารถที่จำเป็น

Digital Citizenship Education คือ การเพิ่มขีดความสามารถของเด็กผ่านการศึกษาหรือการได้มาซึ่งความสามารถในการเรียนรู้และการมีส่วนร่วมอย่างกระตือรือร้นในสังคมดิจิทัล นี่คือการรู้ทักษะและความเข้าใจที่จำเป็นสำหรับผู้ใช้ในการใช้และปกป้องสิทธิและความรับผิดชอบตามระบอบประชาธิปไตยทางออนไลน์ และเพื่อส่งเสริมและปกป้องสิทธิมนุษยชนประชาธิปไตยและหลักนิติธรรมในโลกไซเบอร์ในระดับที่ง่ายที่สุด จะพยายามสร้างความมั่นใจว่าผู้ที่ไม่ใช่ “ชาวดิจิทัล” หรือไม่มีโอกาสเป็น “พลเมืองดิจิทัล” หรือ “คนต่างชาติ” จะไม่เป็นคนชายขอบในสังคมอนาคต ด้วยการพัฒนาเทคโนโลยีที่มีราคาไม่แพงนัก “ช่องว่างดิจิทัล” มีแนวโน้มที่จะเป็นช่องว่างของทักษะที่จำเป็นในการใช้เทคโนโลยีขั้นสูงมากกว่าการเข้าถึงเทคโนโลยี ในหลายประเทศโรงเรียนเปิดตัว “Digital Citizenship Education” เพื่อส่งเสริมให้เยาวชนพัฒนาความสามารถทางออนไลน์การมีส่วนร่วมและความคิดสร้างสรรค์ตลอดจนการรับรู้ถึงผลทางกฎหมายของกิจกรรมออนไลน์ การเป็นพลเมืองดิจิทัลแสดงถึงมิติใหม่ของการศึกษาความเป็นพลเมืองที่มุ่งเน้นการสอนให้นักเรียนทำงานใช้ชีวิต และแบ่งปันในสภาพแวดล้อมดิจิทัลในทางบวก

Evans Norman (n.d.) มีแนวคิดด้านพลเมืองดิจิทัล โดยกล่าวว่า แนวคิดเรื่องการปรับเปลี่ยนกระบวนการทัศน์เป็นแนวคิดที่น่าสนใจและทรงพลัง ซึ่งอาจเป็นอันตรายต่อการใช้คำอื่น ๆ มากเกินไป เช่น การเผยแพร่บนเดสก์ท็อปทางด่วนข้อมูลหรือมัลติมีเดีย คงจะเป็นเรื่องน่าเศร้าหากแนวคิดที่ทรงพลังนี้ไม่ได้แบ่งปันกับทุกคนถ้ามนุษย์ตระหนักถึงการปรับเปลี่ยนกระบวนการทัศน์หรือไม่ เพียงแค่นึกภาพว่าการมองย้อนกลับไปในอนาคตเป็นอย่างไรจากมุมมองของคนที่อยู่ในปี 2997 และสังเกตวิวัฒนาการของโลกของเราในการมองย้อนหลังเราจะเห็นการเปลี่ยนแปลงกระบวนการทัศน์และผลกระทบต่อมนุษยชาติไม่มีเวลามีเพียงตอนนี้เรากำลังกลายเป็น “พลเมืองดิจิทัล” อย่างแท้จริง

โลกรอบตัวเรากำลังเปลี่ยนแปลง มันเคลื่อนที่เร็วขึ้นเรามีวิหิตติดตามตัว โทรศัพท์มือถือคอมพิวเตอร์ แล็ปท็อป อินเทอร์เน็ต เรากำลังกลายเป็น “ดิจิทัล” กลายเป็น “สาย” กลายเป็น “พลเมืองดิจิทัล” และข้อมูลก็กลายเป็นสินค้าล้ำค่าที่สุดของเราอย่างรวดเร็วสักครู่มนุษยชาติกำลังหลงนึกภาพวันสุดท้ายของศตวรรษที่แล้ว ลองนึกภาพไฟฟ้าในวัยเด็ก ลองนึกภาพความเป็นไปได้จากไฟฟ้ามาใช้งานที่เปลี่ยนโลก ในบรรดาแอปพลิเคชันเหล่านี้: วิหิตโทรศัพท์โทรศัพท์คอมพิวเตอร์

ปัจจุบันอินเทอร์เน็ตเหมือนไฟฟ้าก่อนหน้านี้กำลังเติมเชื้อเพลิงให้เกิดการบรรจบกันของสื่อทั่วไปในเครื่องใช้และแอปพลิเคชันที่เรายังไม่เคยฝัน แล้วฉันเป็นพลเมืองดิจิทัลฉันชื่อ URL: www.digitalcitizen.com จัดทะเบียน 23 เมษายน 2540 วันที่ลงทะเบียน digitalcitizen.com ภายใน 1,000 วันข้างหน้ามนุษยชาติจะเข้าสู่สหัสวรรษหน้าเมื่อใกล้ถึงปลายศตวรรษที่ 20 และเริ่มนับถอยหลังในช่วง 1,000 วันที่ผ่านมาเรามีโอกาสที่ดีในการวางแผนสำหรับอนาคตของเราเองไม่เคยมีครั้งไหนแบบนี้

เวลาบนเว็บ: 100 วันบนเว็บเหมือนกับ 365 วันในแบบเรียลไทม์ การนับถอยหลังสู่ปี 2001 ถือเป็นจุดเริ่มต้นของเซสชันการค้นพบ 1,000 วัน ในสิบฉบับที่วางจำหน่ายเวลาห่างกัน 100 วัน กลยุทธ์การตีแผ่จะเปิดเผยตัวเอง คำพูดในเพลงของจอห์นเลนนอน "จินตนาการว่าไม่มีประเทศ" ไม่เคยดังไปกว่านี้อย่างที่พวกเขาทำในปัจจุบันกับการถือกำเนิดของอินเทอร์เน็ตอินเทอร์เน็ตเป็นเครื่องมือเปิดใช้งานที่เป็นประชาธิปไตยที่สุดที่ผู้คนเคยสัมผัสสมาธิสองครั้งจากประธานาธิบดีแห่งสหรัฐอเมริกา หรือ อะไรก็ได้หรือที่คุณต้องการปัญหาของโลกจะไม่ได้รับการแก้ไขโดยบุคคลประเทศองค์กร แต่พวกเราทุกคนแบ่งปันและมีส่วนร่วมในการวางแผนการทำงานและการทำงานตามแผนเซสชัน การค้นพบระดับโลกที่มีวิวัฒนาการนี้ก่อตั้งขึ้นบนเว็บซึ่งประกอบด้วยการสัมภาษณ์การค้นพบการสร้างวาระการประชุมกลยุทธ์และการสัมมนาโดยการทดสอบการตรวจสอบและการรายงานกลยุทธ์การดำเนินการและทรัพยากรเพื่อสร้างแผนสำหรับโลกที่เราต้องการ สำหรับวิสัยทัศน์ของเราในศตวรรษหน้าทำความเข้าใจกับปัจจุบันจากมุมมองของอนาคต รายงานสถานะอย่างต่อเนื่องเกี่ยวกับอนาคตที่กำลังพัฒนารอบตัวเรา จะช่วยเตรียมเราให้พร้อมน้ำได้ดีขึ้นก่อนที่จะเราจะเล่นกลยุทธ์ในการสร้างโลกที่ดีขึ้น หากเรามองย้อนกลับไปในยุคสุดท้ายของศตวรรษที่แล้วเราจะเห็นไฟฟ้าในวัยเด็ก

จากไฟฟ้ามาใช้งาน เช่น วิทยุ โทรทัศน์ โทรศัพท์ และคอมพิวเตอร์ ในที่สุดปัจจุบันอินเทอร์เน็ตเหมือนไฟฟ้า ก่อนหน้านี้กำลังเติมเชื้อเพลิงให้เกิดการบรรจบกันของสื่อเหล่านั้นในแอปพลิเคชันและเครื่องมือที่เรายังไม่เคยฝันถึงอินเทอร์เน็ตเป็นไฟฟ้าของยุคสารสนเทศด้วยการเปิดตัวอุปกรณ์ราคาประหยัด เช่น เว็บทีวีผู้คนจำนวนมากขึ้นใช้อินเทอร์เน็ตบนโทรศัพท์โดยไม่ต้องเสียค่าใช้จ่ายจากคอมพิวเตอร์การลงทุนมหาศาลในการเดินสายใหม่ทั่วโลกกำลังดำเนินไป กำลังวางสายไฟเบอร์ออปติกที่อยู่ลึกกลงไปใต้มหาสมุทรเชื่อมโยงทุกทวีป ดาวเทียมเคเบิลใต้ดิน โทรศัพท์และสายไฟฟ้ายาวถูกนำมาใช้เพื่อส่งมอบบริการดิจิทัลไปยังตลาดโลกที่ใหญ่ที่สุดเท่าที่จะเป็นไปได้ พลเมืองดิจิทัลรายใหม่ซึ่งหลายล้านคนสมัครและเชื่อมต่อทุกวันแรงผลักดันที่อยู่เบื้องหลังการเปลี่ยนแปลงนี้คืออินเทอร์เน็ต โทรศัพท์ใช้เวลา 10 ปีและวิทยุใช้เวลา 30 ปีในการเจาะตลาดประเภทนี้ในขณะที่อินเทอร์เน็ตยังคงได้รับแรงผลักดันปัจจุบันมีผู้คนมากกว่า 5.7 พันล้านคนบนโลกที่ใช้สื่อบางรูปแบบในการสื่อสารถ้าเรากำลังพัฒนาจากสังคมผู้ชมที่อยู่เฉย ๆ ไปสู่สังคมการมีส่วนร่วมที่เชื่อมโยงกันของพลเมืองดิจิทัลโดยไม่เพียงแต่เสียง แต่เป็นเครื่องมือในการแสดงออกที่ทรงพลังที่สุดเท่าที่เคยมีมาพลเมืองดิจิทัล: อีก 1,000 วันข้างหน้าซีรีส์ทางโทรทัศน์จะหมุนไปรอบ ๆ Norman Evans ผู้เชี่ยวชาญด้านการตลาดไฮเทคที่มีความคิดและวิสัยทัศน์มากมาย อีแวนส์เป็นที่รู้จักกันดีในสนามอย่างที่ฉันเคยบอกเขาว่านิโคลัสเนโกรปองเตโดยไม่สวมถุงมือ Evans กำลังร่วมมือกับ Martin Trainor โปรดิวเซอร์รายการ Tomorrow, Today ของ CTV เพื่อผลิตซีรีส์รายการโทรทัศน์ที่เน้นแนวคิดคู่แข่งของ "Digital Citizen" และ "Digital Consumer" ซึ่งจะเน้นถึงผลกระทบของอินเทอร์เน็ตและสื่อการสื่อสารอื่น ๆ เกี่ยวกับวิธีที่ผู้คนได้รวบรวมข้อมูลทำธุรกิจให้ความรู้และสร้างความบันเทิงให้กับตัวเอง สื่อระดับโลกแบบเรียลไทม์ที่เต็มไปด้วยมัลติมีเดียนี้กำลังสร้างตลาดและช่องทางใหม่ ๆ มากมายวางไข่เทคโนโลยีและโซลูชันใหม่ ๆ และบังคับให้องค์กรต่าง ๆ ต้องประเมินกลยุทธ์ทางธุรกิจของตนใหม่ ปัจจุบันมีผู้ใช้อินเทอร์เน็ตประมาณ 60 ล้านคน ซึ่งมากกว่าเมื่อสองปีก่อนถึงสองเท่า อย่างไรก็ตามสิ่งสำคัญที่ควรทราบก็คือหลักการของการแสดงของอีแวนส์จะวนเวียนอยู่กับเทคโนโลยีในฐานะโครงสร้างของผู้ชมของเขา และตัวแบบของเขาการดำรงอยู่แทนที่จะเป็นจุดจบในตัวมันเอง ส่วนรายการที่วิจะเทียบเท่ากับการออกอากาศของนิตยสาร Wired Magazine / CNN พบกับ Connections ซึ่งเป็นซีรีส์สารคดีที่ได้รับรางวัลจาก James Burke แทนที่จะเป็น "รายการเทคโนโลยีอื่นๆ" พวกเขาจะไม่สบายและเป็นมิตรกับสิ่งแวดล้อม พวกเขาจะหารือเกี่ยวกับปัญหาไม่ใช่ผลิตภัณฑ์ พวกเขาจะให้ความบันเทิงแจ้งความตกใจเป็นครั้งคราวและให้ความกระจ่าง ผู้คนจะพูดคุยเกี่ยวกับการแสดงรอบเครื่องกรองน้ำ Brita ในที่ทำงานในวันรุ่งขึ้น การแสดงจะจบลงไปด้วยพิชซ่า "ในแบบ BMW" จะทำให้มีการใช้ลิงก์สดไปยังเว็บไซต์และช่องมัลติมีเดียอื่นๆ เป็นประจำ วิดีโอและการพูดคุยจะเน้นนักธุรกิจและพลเมืองที่มีชื่อเสียงและมีประสิทธิภาพสูง จะมีการตรวจสอบสื่อโฆษณา ไม่ได้มีไว้เพื่อเป็นพาหนะในการทำนายอนาคต แต่อีแวนส์จะออกเดินทาง "มองปัจจุบันจากอนาคต" ท่อนสุค

ของทีวี - จะออกอากาศเป็นช่วงๆ ตั้งแต่วันที่ 7 เมษายนเป็นต้นไปปี 1998 คือการนับถอยหลังแห่ง สหัสวรรษ: 1,000 วันก่อนวันที่ 1 มกราคม 2544 อีแวนส์กล่าวว่า "เราไม่ได้พยายามที่จะทำนายอนาคต อย่างไรก็ตามด้วยการทำความเข้าใจปัจจุบันจากมุมมองของอนาคตเราอยู่ในยุคสุดท้ายของ ปลายศตวรรษที่ 20 เราจะมองอย่างไรเมื่อมองย้อนกลับไปจากการพูด ปลายศตวรรษหน้า - เราจะประทับใจกับพฤติกรรมกระทำของเราหรือไม่ ไม่ต่างจากที่เราองสิ่งที่เราทำในยุคสุดท้ายของ ศตวรรษที่สิบเก้าเราสามารถเห็นได้ว่าเกิดอะไรขึ้นตอนนั้นกระแสไฟฟ้ากำลังถูกควบคุม ผู้หญิงไม่ได้ รับการโหวตความเป็นทาสยังคงมีอยู่ เราไม่ได้เรียนรู้วิธีการบินเพียงแค่ตรวจสอบปัจจุบันจากมุมมอง ของอนาคตเราสามารถกำหนดแผนปฏิบัติการที่จะส่งมอบโลกที่เราต้องการ มีชีวิตอยู่อนาคตที่ยั่งยืน เราต้องการให้คนรุ่นหลังได้มาสืบทอด" แต่ละส่วนจะออกอากาศ 100 วันหลังจากช่วงสุดท้าย แต่ละ คนจะมีการเปลี่ยนแปลงที่แตกต่างกันและมีธีมที่แตกต่างกัน จะเป็นรูปแบบอินทรีย์เพื่อสะท้อนให้เห็น ถึงการเปลี่ยนแปลงอย่างรวดเร็วของเทคโนโลยีและการส่งมอบสื่อดิจิทัลแบบผสมผสานนี้ การแสดง เหล่านี้จะกำหนดเป้าหมายไปที่กลุ่มประชากรสำหรับผู้ใหญ่ (เบบี้บูมเมอร์) และด้วยเหตุนี้จะมีธีม สำหรับผู้ใหญ่แต่งงานกับแรงผลักดันทางเศรษฐกิจธุรกิจซึ่งเมื่อการแสดงดำเนินไป บริษัทที่มีความ เข้าใจซึ่งวางตำแหน่งตัวเองสำหรับสภาพอากาศดิจิทัลจะได้รับการจัดทำโปรไฟล์แถมทางเทคโนโลยี จะถูกมองในแง่ที่ว่าอีแวนส์จะนำเสนอแอปพลิเคชันในโลกแห่งความเป็นจริง วิธีที่ผู้คนและธุรกิจใช้ เครื่องมือสื่อสารเหล่านี้มีประสิทธิภาพเพื่อปรับปรุงผลกำไร หรือไลฟ์สไตล์ของพวกเขามากกว่า ตัวผลิตภัณฑ์ ในการอภิปรายเกี่ยวกับการปรับเปลี่ยนกระบวนทัศน์และการรับรู้ที่เปลี่ยนแปลงไป เกี่ยวกับชีวิตเทคโนโลยีสื่อและศีลธรรม อีแวนส์จะพูดคุยเกี่ยวกับหัวข้อที่เป็นที่ถกเถียงกัน เช่น การเมือง ยาเสพติด การผิดประเวณี ตลอดจนการให้ความเห็นเกี่ยวกับวิวัฒนาการของจักรวาลดิจิทัล ธีมทั้งหมดนี้จะถูกตรวจสอบในการแสดงครั้งต่อไปหัวข้อสัมภาษณ์จะรวมถึง Bill Gates ประธาน Microsoft และนักดนตรี Roger Waters ซึ่งซีดี 'Amused to Death' วาดภาพกราฟิกของราคาของ อารยธรรม รวมถึงบุคคลที่เป็นแบบอย่างที่มีเรื่องราวที่เป็นเอกลักษณ์หรือน่าสนใจเพื่อบอกเล่าถึง ผลกระทบของการเปลี่ยนแปลงของอินเทอร์เน็ต.

Digital Citizen พลเมืองดิจิทัล

W.Y.N.I.W.Y.G. What You Need Is What You Get.

W.Y.N.I.W.Y.G. สิ่งที่คุณต้องการคือสิ่งที่คุณจะได้รับมุมมองพลเมืองดิจิทัลของโลกคือมุมมอง ดวงจันทร์ของโลกเหนือดาวเทียม มุมมองที่มุ่งเน้น แต่เพียงความต้องการของพลเมืองที่พวกเขาเคย อยู่ในชีวิต แบ่งออกเป็นประเภทความต้องการพื้นฐานซึ่งประกอบด้วยสิทธิ Digital Citizen รวบรวม ปรัชญาที่แท้จริงของอินเทอร์เน็ต: หมู่บ้านข้อมูลรายชื่อติดต่อเครือข่ายและบริการทั่วโลกที่ปราศจาก ขอบเขตและการสนับสนุนขององค์กร ทุ่มเทเพื่อให้พลเมืองแต่ละคนมีโอกาสสื่อสารกับผู้อื่นได้อย่าง

ง่ายตาย ไม่ว่าจะเป็นทั่วโลก ประเทศ ภูมิภาค เมือง หรือบริเวณใกล้เคียง โดยพื้นฐานแล้วทรัพย์สินของ Digital Citizen เป็นแนวทางสู่โลกผ่านสายตาของอินเทอร์เน็ตที่นำเสนอการเข้าถึงโดยตรงไปยังเนื้อหาของรัฐบาลและองค์กรการกุศลโดยให้บริการในลักษณะที่เป็นเหตุเป็นผลและเป็นมิตร

แนวคิดเกี่ยวกับการพัฒนา

ปหาณี รัฐิวัฒนา (อ้างใน ลาวัลย์ นาคติลก (2561) การพัฒนาเยาวชนมีแนวคิดพื้นฐาน 6 ประการ คือ

1. เยาวชนมีเกียรติ สิทธิ และศักดิ์ศรีของความเป็นมนุษย์
 2. การพัฒนาคนนั้นเป็นกระบวนการที่ต่อเนื่องตลอดชีวิต ในช่วงชีวิตหนึ่ง ๆ ต่างก็มีจุดวิกฤต และจุดเด่นอันเกิดจากการเปลี่ยนแปลงทางสรีระ การรับรู้ โดยเฉพาะด้านการปรับตัว และการปรับบทบาทอันเนื่องมาจากประสบการณ์ และอิทธิพลของสิ่งแวดล้อม
 3. ความสัมพันธ์ระหว่างปัจจัยต่าง ๆ ปรากฏชัดเจน กล่าวคือความยากจน สภาพทุพโภชนาการ การมีโรคภัยไข้เจ็บ ความด้อยโอกาสในการศึกษา ความไม่รู้ การขาดทักษะเชิงอาชีพ การไม่มีงานทำ การเพิ่มประชากร การไม่ได้รับการบริการพื้นฐานที่ทั่วถึง และบริการที่ขาดคุณภาพ ปัจจัยดังกล่าวข้างต้นมีความสัมพันธ์ทั้งทางตรงและทางอ้อม ต่อการพัฒนาเยาวชน โดยทั้งเป็นอุปสรรคต่อการพัฒนาและเสริมให้มีสภาพเศรษฐกิจที่สร้างปัญหาให้แก่เยาวชนเอง อันมีผลทำให้เยาวชนบางกลุ่มกลายเป็นปัญหาสังคมในที่สุด
 4. เยาวชนควรได้รับความสนใจเป็นพิเศษ เพื่อให้เยาวชนเติบโตเป็นผู้ใหญ่ที่มีคุณภาพ
 5. จำเป็นต้องสร้างโอกาสให้เยาวชนทุกคนได้รับการพัฒนาเต็มตามศักยภาพ โดยเฉพาะเยาวชนที่มีโอกาสมากกว่าจะต้องช่วยพัฒนาผู้ด้อยโอกาส
 6. การพัฒนาทรัพยากรมนุษย์เป็นกระบวนการที่สลับซับซ้อน และต้องลงทุนสูงจึงควรระวังมิให้เกิดการสูญเปล่าโดยใช้วิธีการป้องกันมากกว่าการแก้ไข
- ทั้ง 6 ข้อนี้คือแนวความคิดพื้นฐานในการพัฒนาเยาวชนที่คณะกรรมการศึกษาแห่งชาติได้กำหนดเป็นกรอบเพื่อกำหนดนโยบาย และวิธีการหลักในการวางแผนพัฒนาเศรษฐกิจและสังคมแห่งชาติ

ThaiPublica (2560) แนวความคิดเกี่ยวกับการพัฒนาเยาวชน เนื่องจากเยาวชนเป็นกำลังสำคัญที่จะเป็นผู้ใหญ่ในอนาคต ดังนั้นจึงมีการคาดหวังบทบาทที่เยาวชนพึงปฏิบัติ โดยอาจแบ่งความคาดหวังต่อบทบาทของเยาวชนได้ 7 ประการ

1. เยาวชน คือ สมาชิกของครอบครัวและสังคม ซึ่งต้องฝึกฝนอบรมให้รู้จักบทบาทของตนในครอบครัว และการบำเพ็ญประโยชน์ต่อผู้อื่น

2. เยาวชนไทย คือ กำลังในการปกป้องรักษาบ้านเมืองจึงต้องอบรมให้วินัยแบบทหาร และมีความรู้สึกในเรื่องชาตินิยม

3. เยาวชนไทย คือ กำลังในทางเศรษฐกิจจะต้องพัฒนาให้เป็นกำลังผลิตที่พอเพียงกับการขยายตัวทางเศรษฐกิจ โดยอาศัยการศึกษาในระบบโรงเรียนเป็นเครื่องมือ

4. เยาวชนไทย คือ กำลังในการพัฒนาเศรษฐกิจจึงต้องพัฒนาให้เหมาะสมทั้งปริมาณ และคุณภาพโดยอาศัยการศึกษาในรูปแบบต่าง ๆ

5. เยาวชน เป็นทั้งผู้รับการพัฒนาและผู้ดำเนินการพัฒนาด้วย โดยเฉพาะเยาวชนในกลุ่มที่มีระดับการศึกษาสูง จะเป็นทรัพยากรที่มีคุณค่าในการกระจายการพัฒนาไปสู่ผู้ด้อยโอกาส ดังนั้นต้องตระหนักในบทบาทและการมีระเบียบวินัยในตนเอง

6. เยาวชน เป็นผู้สืบทอดวัฒนธรรมเพื่อนำไปใช้ให้เป็นประโยชน์ต่อความอยู่รอดปลอดภัยของสังคมในอนาคต

7. เยาวชน ต้องเป็นคนที่มีความรู้ มีสติปัญญา มีเหตุผล มีคุณธรรม และวัฒนธรรม มีพละทานมัยที่สมบูรณ์ มีทักษะในการประกอบอาชีพ พึ่งตนเองได้ เป็นสมาชิกที่ดีของสังคม มีความรู้ความสามารถ และเป็นกำลังสำคัญในการพัฒนาเศรษฐกิจ และสังคมของประเทศ

จากแนวความคิดเกี่ยวกับเยาวชนทั้งหมดสามารถสรุปได้ว่ามีนโยบายเยาวชนแห่งชาติและมีนโยบายที่ปรากฏจากหน่วยงานภาครัฐแต่ยังไม่มีการพัฒนาเยาวชนล้วน ๆ ในระดับชาติ ทำให้การพัฒนาเยาวชนที่ไร้ทิศทางที่แน่นอน ขาดการปฏิบัติงานที่ต่อเนื่อง ขาดการประสานงาน ทำให้เกิดความเสื่อมศรัทธา และสงสัยในเจตนารมณ์ที่แท้จริงของรัฐบาล

งานวิจัยที่เกี่ยวข้อง

จากการสำรวจสื่อที่แหล่งทุนเยาวชนให้การสนับสนุน (ศึกษาผ่านเนื้อหาสื่อของมูลนิธิสยามกัมมาจล, สถาบันสื่อเด็กและเยาวชน และจุลสาร KIDSDEE โดยเครือข่ายยุวทัศน์ สนับสนุนโดยกระทรวงวัฒนธรรม) กับสื่อที่เยาวชนสนใจ (ศึกษาผ่านเนื้อหาสื่อในสำนักข่าวออนไลน์, Storylog และ Fictionlog) พบว่า สื่อของแหล่งทุนที่ทำงานเกี่ยวข้องกับเยาวชนให้ความสำคัญกับ “ชุมชนทางกายภาพ” มากที่สุดเป็นอันดับหนึ่ง หรือคิดเป็น 16.89% จากทั้งหมด ตามมาด้วย “สุขภาวะและความดีแบบวิถีวิถี” หรือความดีที่ถูกต้องที่สุด หยุดหนึ่ง ไม่เป็นพลวัต เป็นอันดับที่ 2 หรือ 14.21% ในขณะที่กลุ่มสื่อที่เยาวชนให้ความสนใจพบว่าเยาวชนให้ความสำคัญแตกต่างออกไปอันดับที่ 1 “ความสัมพันธ์ระหว่างบุคคล” คิดเป็น 16.8% อันดับที่ 2 “ทบทวนหรือสร้างจริยธรรมและมาายาคติ” คิดเป็น 12.27% อันดับที่ 3 “แวดวงเฉพาะทาง” คิดเป็น 11.47% อันดับที่ 4 “ชีวิตและการพัฒนาตนเอง” คิดเป็น 9.32% อันดับที่ 5 “ทุกขภาวะ” คิดเป็น 8% จะพบว่า อันดับที่ 1 ของทั้งสองกลุ่ม

แตกต่างกันในลักษณะชั่วคราวข้าม และอันดับที่ 2 ของกลุ่มสื่อที่แหล่งทุนให้คุณค่าแตกต่างโดยสิ้นเชิงกับอันดับที่ 2 และ 5 ของกลุ่มสื่อที่เยาวชนให้คุณค่า

ความแตกต่างทางรสนิยมที่เกิดขึ้นเป็นผลให้เกิดการสนับสนุนการทำงานเยาวชนอย่างไม่ตรงจุด ไม่สามารถพัฒนาศักยภาพเยาวชนตามความเหมาะสม และไม่ก่อให้เกิดการเรียนรู้ที่เอื้อให้เยาวชนแก้ปัญหาที่มีผลต่อตนเองหรือกลุ่มตนเองได้

ThaiPublica (2560) ข้อเสนอในปี 2559 เพื่อพัฒนาแนวทางการทำงานคนรุ่นใหม่ดังต่อไปนี้

1. ข้อเสนอเรื่องการพัฒนาความเข้าใจที่มีต่อคนรุ่นใหม่ จากงานวิจัยของ Gen Z Australia พบว่า การแบ่งช่วงวัยออกเป็น 3 ช่วงวัยแบบในสมัยศตวรรษที่ 20 (เด็ก, วัยรุ่น, ผู้ใหญ่) ไม่สามารถนิยามลักษณะของเยาวชนได้อย่างครอบคลุมอีกต่อไป อย่างน้อยจะต้องแบ่งออกเป็น 7 ชั้น โดยเพิ่มช่วง “รอยต่อ” ลงไปด้วย Childhood = วัยเด็ก, Tween = วัยที่อยู่ระหว่างเด็กกับวัยรุ่น, Teenager = วัยรุ่น, Young Adult = วัยผู้ใหญ่ตอนต้น, Kippers = คนหนุ่มสาวที่ต้องพึ่งพาเงินสนับสนุนจากพ่อแม่, Adulthood = วัยผู้ใหญ่ Career-Changer = วัยเปลี่ยนงาน, Downager = วัยที่ชะลอประสิทธิภาพในการทำงานลงสู่วัยเกษียณ การแบ่งช่วงวัยในลักษณะนี้ มาจากการให้น้ำหนักต่อมิติทางวัฒนธรรม ซึ่งรวมถึงมิติทางเทคโนโลยี ในขณะที่การแบ่งแบบเดิมจะให้น้ำหนักกับมิติทางการแพทย์ ที่ดูตามพัฒนาการของร่างกาย สมอ หรือมิติทางด้านกรจ้างแรงงานเป็นหลัก

เมื่อไม่ได้ให้น้ำหนักกับมิติทางวัฒนธรรม ในหลาย ๆ ครั้งการทำงานเด็กเยาวชนในประเทศไทยจึงประเมินศักยภาพของวัยรุ่นได้คลาดเคลื่อนจากความเป็นจริง เช่น เหนารวม Tween-Teenager-Young Adult ให้เป็นเด็กไปทั้งหมด หรือมองว่า Young Adult = Teenager จึงส่งผลต่อความท้าทายที่ไม่ตรงกับศักยภาพที่ควรจะเป็น และเมื่อไม่ได้ให้น้ำหนักกับมิติทางวัฒนธรรมแล้ว การสื่อสาร การสร้างพันธกิจ การสร้างความท้าทายให้กับกลุ่มเยาวชนก็จะคลาดเคลื่อนจากความเป็นจริงก็เช่นกัน

อีกปัจจัยที่องค์กรเด็กและเยาวชนควรทบทวนตนเอง คือ องค์กรสามารถดึงดูดคนรุ่นใหม่ในวัย Teenager ให้เข้ามาร่วมในองค์กรได้หรือไม่ เพราะในหลาย ๆ ครั้ง องค์กรเด็กเยาวชนที่เข้าถึงเด็กตั้งแต่วัยเด็กเล็ก (Childhood-Tween) สามารถหล่อหลอมให้เด็ก ๆ เติบโตและมีคุณค่าในแบบที่องค์กรต้องการ บุคลิกภาพของ Teenager/Young Adult ที่ถูกเลี้ยงโดยองค์กรมาตั้งแต่เด็กจึงเป็นบุคลิกภาพที่ “ตรงตามความประสงค์ขององค์กร” แต่จะไม่สามารถชีวิตในแง่ความหลากหลายและความเป็นจริง องค์กรเด็กจึงควรท้าทายตนเองให้มากขึ้น ในการทำงานร่วมกับ “เด็กที่โตเอง” มาจากข้างนอก นอกจากประเด็นเรื่องเกณฑ์การแบ่งช่วงวัยแล้ว ยังพบว่า กลุ่มแหล่งทุนหรือองค์กรที่ทำงานด้านคนรุ่นใหม่กับกลุ่มคนรุ่นใหม่มีความสนใจที่ต่างกัน โดยเฉพาะความเหลื่อมกันระหว่างชุมชนกายภาพและชุมชนทางความสนใจ

2. ข้อเสนอเรื่องการสื่อสารภาพลักษณ์ที่มีต่อคนรุ่นใหม่

นอกจากมาตรการแก้ปัญหาสังคมแล้ว องค์กรยังต้องเคลื่อนไหวในมิติของ “การส่งเสริมภาพลักษณ์เยาวชนในสื่อ” ส่งเสริมความหลากหลายทางอัตลักษณ์ไม่สนับสนุน “พิมพ์นิยม” ไม่ทางใดก็ทางหนึ่ง ทั้งในทางรูปร่างหน้าตา และในทางบุคลิกภาพที่สนับสนุนเฉพาะบางบุคลิกภาพ ทำให้มีเยาวชนไม่กี่แบบเท่านั้นที่ครอบครองพื้นที่ได้และช่วงชิงความหมายของการเป็นเยาวชนไปจากคนอื่น ๆ เพื่อให้เยาวชนโดยส่วนใหญ่ได้เป็นเจ้าของพื้นที่ในสังคม จะต้องพัฒนาความหลากหลายของเยาวชนในสื่อ ให้เกิดความรู้สึกว่า ไม่ว่าตนจะเป็นใคร มีรูปร่างหน้าตาหรือบุคลิกภาพแบบไหน ก็มีพื้นที่และเป็นส่วนหนึ่งของสังคมได้ ให้ความสำคัญกับการเป็นคนรุ่นใหม่ที่มีความหวัง: ปัจจุบันประเทศไทยประสบปัญหาด้านภาพลักษณ์คนรุ่นใหม่ คนรุ่นใหม่มีภาพลักษณ์ที่ไม่ได้รับความไว้วางใจ ให้บริหารประเทศในอนาคตทั้ง ๆ ที่ในอนาคตคนรุ่นใหม่ 1 คน จะต้องทำงานเพื่อดูแลผู้สูงอายุถึง 6 คน ภาพลักษณ์ของเยาวชนจึงต้องนำไปสู่ความพร้อมในยุค Aging Society ซึ่งคนรุ่นใหม่ควรจะเป็นคนที่สามารถวางใจฝากอนาคตไว้ได้ เมื่อภาพลักษณ์เป็นบวกแล้ว ภาคส่วนต่าง ๆ ต้องเร่งมือพัฒนาคนรุ่นใหม่ให้มีคุณภาพตามมาตรฐานที่สูงขึ้นพร้อม ๆ กับที่คนรุ่นใหม่ก็ต้องพัฒนาตัวเองให้มีคุณภาพตามมาตรฐานนั้น ๆ ด้วย

3. ข้อเสนอเรื่องการส่งเสริมกระบวนการแสดงความคิดเห็นและการดำเนินการกับปัญหาที่ส่งผลกระทบต่อตนเองการพัฒนาคนรุ่นใหม่ต้องสนับสนุนให้เยาวชนมีทักษะแก้ปัญหา โดยปัญหานั้น ๆ จะเป็นปัญหาอะไรก็ได้ ทั้งปัญหาสาธารณะหรือปัญหาส่วนตัว เยาวชนจะต้องรู้สึกว่าคุณภาพที่จะ “รู้ว่าตนเองมีปัญหาอะไร สามารถยืนยันการมีอยู่ของปัญหาได้ และดำเนินการกับปัญหาที่กระทบต่อตนเองได้” ด้วยกระบวนการต่างๆ ต่อไปนี้

1. มีอิสระที่จะแสดงความคิดเห็นและเสี่ยงของตนเอง
2. มีอิสระที่จะให้นำหนักกับปัญหาตามความเป็นจริงของตนเอง
3. เข้าถึงข้อมูลเกี่ยวกับการจัดการปัญหา
4. เข้าถึงชุมชน (ทางกายภาพ/ออนไลน์)
5. ได้รับการส่งเสริมให้เกิดความรู้สึกว่าคุณภาพในการจัดการกับปัญหา (ด้วยตนเอง/ผ่านตัวแทน)

6. มีกระบวนการจัดการให้ปัญหานั้นก้าวหน้าไปในทางที่ดี เป็นการแก้ปัญหาไปข้างหน้า มากกว่าแก้ปัญหาเฉพาะหน้า การจัดการกับปัญหาของตัวเอง เป็นทักษะจำเป็นในการใช้ชีวิตหลังยุคปฏิวัติเทคโนโลยี เป็นทั้งพื้นฐานการคิดเพื่อแก้ปัญหาสังคม และพื้นฐานการคิดเพื่อประกอบอาชีพของตัวเอง

4. ข้อเสนอเรื่องการส่งเสริมความหลากหลายในเชิงประเด็น การให้คุณค่าของแต่ละบุคคล มีความหลากหลายมากขึ้น คนรุ่นใหม่เป็นปัจเจกมากขึ้น การให้คุณค่าเทไปยังประเด็นใดประเด็นหนึ่ง จึงอาจตัดโอกาสในการมีส่วนร่วมในสังคมของคนที่เหลือ เช่น การมองประเด็นการอยู่ร่วมกันในชุมชน มีความหลากหลายสูงมากทั้งในทางชุมชนนิยมและในทางปัจเจกนิยม หากสนับสนุนเพียงอย่างเดียว หนึ่งอีกฝ่ายย่อมอี้อัด อาจรู้สึกว่าคุณบังคับให้เข้าสังคม (ทั้ง ๆ ที่ตนไม่มีความสนใจในประเด็นนั้น ๆ) หรืออี้อัดว่าทำไมคนอื่น ๆ ถึงไม่ให้คุณค่ากับพื้นที่ส่วนรวม (ทั้ง ๆ ที่ตนและกลุ่มของตน พยายามอย่างยิ่งในการดูแลพื้นที่ส่วนรวมไว้) การให้คุณค่าที่มอบพื้นที่ทั้งสองฝ่ายได้พอ ๆ กัน เป็นแนวคิด “ชุมชนนิยมใหม่ (Neo-Collectivism)” ที่มีการเคารพความแตกต่างของปัจเจกเป็นพื้นฐานสู่สังคมที่เคารพและอยู่ร่วมกับความหลากหลายได้บนพื้นฐานของ “สิทธิ” และการมี “คุณภาพชีวิต” มากกว่าบนพื้นฐานของ “ค่านิยม”

ดังนั้น ในแนวทางขับเคลื่อนที่จะเกิดขึ้น ประเด็นที่สนับสนุนจึงควรมีความหลากหลายมากขึ้น เพื่อหนุนเสริมประเด็นที่สำคัญต่อการดำรงชีวิตของปัจเจกไปพร้อม ๆ กัน ทั้งในหมวด “เคารพผู้อื่น” “คุณภาพชีวิต” และ “ความสนใจพึงพอใจส่วนบุคคล”

5. ข้อเสนอเรื่องโครงสร้างองค์กร จากแนวโน้มเรื่องความหลากหลายที่จะมีมากขึ้น และเทคโนโลยีที่มีประสิทธิภาพขึ้น เยาวชนต้องมีทักษะการแก้ปัญหาที่เฉพาะเจาะจงได้ดีขึ้น ดังนั้น องค์กรแหล่งทุนสมควรสนับสนุนการพัฒนาของแวดวงทางวัฒนธรรมความสนใจ ความชำนาญ ตลอดไปจนวิชาชีพเฉพาะทาง ควบคู่ไปกับการสนับสนุนชุมชนทางกายภาพหรือท้องถิ่น เพื่อการพัฒนาที่ยั่งยืนของทั้งตัวองค์กรแหล่งทุนเอง และเยาวชนที่จะได้รับการสนับสนุน องค์กรแหล่งทุน ควรเปิดพื้นที่ให้เยาวชนเข้าไปเป็นส่วนหนึ่งในการบริหารจัดการองค์กร ทั้งในระดับนโยบายและระดับ การดำเนินงานในอัตราส่วนที่มากขึ้นและหลากหลายขึ้น เพื่อแก้ไขปัญหาความเหลื่อมกันทาง วัฒนธรรมที่ผู้วิจัยเห็นว่ากำลังเผชิญอยู่

ผู้วิจัยเห็นว่าปัจจัยสำคัญที่จะแก้ไขปัญหาที่กล่าวมาข้างต้นได้ก็คือการกลับไปทำความเข้าใจ เยาวชนก่อน และ/หรือเพิ่มอัตราส่วนการทำงานของเยาวชนผู้เป็นเจ้าของวัฒนธรรมเข้าไปในองค์กร หรือกระทั่งแยกหน่วยพิเศษออกมาให้อยู่ในความดูแลของเยาวชนด้วยตัวเองอย่างเป็นกิจจะลักษณะ เพื่อสนับสนุนวัฒนธรรมเยาวชนอย่างมีประสิทธิภาพ อย่างที่ได้กล่าวไปแล้วในทุกบทข้างต้น

6. ข้อเสนอเรื่องความเท่าทันรสนิยมของเยาวชน เพื่อการสนับสนุนและบริหารจัดการ การสื่อสารได้อย่างมีประสิทธิภาพความเท่าทันต่อรสนิยมของเยาวชนเป็นปัจจัยสำคัญก่อนจะทำการ จัดการสิ่งอื่น ๆ การผลิตสื่อที่ล้มเหลว เช่น เพลงหรือวิดีโอธรรมรงค์ในเรื่องต่าง ๆ ไม่สามารถเข้าถึง เยาวชนได้ เนื่องจากผู้จัดทำไม่เข้าใจรสนิยมกว้าง ๆ ของเยาวชน โดยต้องพยายามมองหาคุณค่าจาก ความบันเทิงของเยาวชน มากกว่าจัดวางชุดความบันเทิงเอาไว้และให้เยาวชนปรับตัวเข้าหา และ ทบทวนเครื่องมือเรียนรู้หรือบทเรียนจากกระบวนการใด ๆ ว่ากำลังบดบังหรือบิดเบือนเนื้อหาทาง

วัฒนธรรมของเยาวชนหรือไม่ จากการศึกษาสมมติฐานของช่องว่างระหว่างกลุ่มคนทำงานด้านเด็ก เยาวชน และกลุ่มเด็กเยาวชน ได้สำรวจคนรุ่นใหม่อายุไม่เกิน 27 ปี ซึ่งเป็นคนรุ่นใหม่ในเครือข่ายพัฒนาสังคมจำนวน 71 คน เกี่ยวกับคำเรียกแทนตัวเอง, กลุ่มสังคมที่ให้คุณค่า รวมไปถึงชุดคำที่อธิบายความเป็นตัวเองและมุมมองที่มีต่อชุมชน พบว่า เยาวชนต้องการให้เรียกแทนตนเองดังต่อไปนี้

อันดับที่ 1 “ชื่อเฉพาะที่ระบุตัวตนชัดเจน” คิดเป็น 86%

อันดับที่ 2 “คนรุ่นใหม่” คิดเป็น 78%

อันดับที่ 3 “นักเรียน นักศึกษา” คิดเป็น 73%

อันดับที่ 4 “นักสร้างสรรค์” คิดเป็น 71%

และต้องการให้เรียกแทนตนเองด้วยคำต่อไปนี้ น้อยที่สุด

อันดับที่ 1 “เด็ก” คิดเป็น 35%

อันดับที่ 2 “วัยใส” คิดเป็น 36%

อันดับที่ 3 “คนพันธุ์ใหม่” คิดเป็น 41%

จะพบว่า ผู้ทำแบบสำรวจให้ความสำคัญกับการเป็นปัจเจกและถูกนิยามด้วยมุมมองของตนเอง รวมทั้งไม่ชอบถูกเรียกหรือถูกมองว่าเป็นเด็กหรือใส นอกจากนี้ ผู้ทำแบบสำรวจยังไม่ชอบคำว่า น้อง หรือคำที่มีนัยถึงความอาวุโสอีกด้วย เมื่อมาต่อกับกลุ่มสังคมที่มีความหมายหรือมีความสำคัญต่อตนเอง จากผลสำรวจของโครงการ Newground พบว่า คนรุ่นใหม่ให้ความสำคัญกับกลุ่มสังคมดังต่อไปนี้มากที่สุด

อันดับที่ 1 “กลุ่มที่ยึดโยงด้วยความเป็นมนุษย์หรือคุณค่าสากล” คิดเป็น 86%

อันดับที่ 2 “กลุ่มตามความสนใจที่ตัวเองทำอะไรในนั้น” คิดเป็น 67%

อันดับที่ 3 “กลุ่มที่สนใจแลกเปลี่ยนในประเด็นกว้างๆ” คิดเป็น 65%

และให้ความสำคัญกับกลุ่มสังคมดังต่อไปนี้ น้อยที่สุด

อันดับที่ 1 “กลุ่มที่ยึดโยงด้วยความเป็นชาติไทย” คิดเป็น 51%

อันดับที่ 2 “กลุ่มที่ยึดโยงด้วยพื้นที่ที่อยู่อาศัย” คิดเป็น 51%

อันดับที่ 3 “กลุ่มที่ติดตามในฐานะผู้สนับสนุน” คิดเป็น 54%

โดยทางโครงการให้ข้อสังเกตเพิ่มเติมว่า คนที่ให้ความสำคัญกับความเป็นชาติไทยมากที่สุด เป็นกลุ่มคนอายุน้อยในแบบสำรวจ (ต่ำกว่า 15 ปี) ยิ่งอายุเพิ่มขึ้นความสนใจในความเป็นคนชาติไทยจะมึ้น้อยลง ในขณะที่ความสนใจในความเป็นมนุษย์จะมีค่าสูงและกระจายอยู่ในทุกๆ วัย นอกจากนี้จากการสำรวจถ้อยคำที่ดึงดูด หรือสื่อถึงความเป็นตนเองในกลุ่มคนรุ่นใหม่ โดยแบ่งเป็นทั้งหมด 0-9 คะแนน พบว่า ความเป็นตัวเองในแบบสำรวจนี้ให้ผลลัพธ์เป็นภาษาของความเคลื่อนไหวและการปฏิบัติ (ฉันทำอะไร) ในขณะที่ถ้อยคำที่ไม่ดึงดูดเป็นภาษาของนิยามที่ผู้อื่นมองเข้ามา (คนอื่นจะมองว่าฉันเป็นอย่างไร) และเป็นภาษาที่ไม่เคลื่อนไหว หรือดูแข็งข้ำ (ปลุก, รวม) ดังผลลัพธ์ต่อไปนี้

ถ้อยคำที่สื่อถึงความเป็นตนเองได้มาก (เกิน 7.5) ประกอบด้วยถ้อยคำดังต่อไปนี้ อิสระ (8.6) เป็นตัวเอง (8.4) ความเปิดกว้าง (8.2) ความยุติธรรมและความถูกต้อง (8.1) สร้างสรรค์ (8.0) นอกกรอบ (8.0) สิทธิ (7.9) ประสบการณ์ (7.9) ก้าวหน้า (7.8) คุณค่า (7.7) เปลี่ยนแปลง (7.7) ก้าวข้าม (7.7) ทำทลาย (7.6) พัฒนา (7.6) ทดลอง (7.6) ปลดปล่อย (7.6) ค้นหา (7.5) ถ้อยคำที่ไม่สื่อถึงความเป็นตนเองหรือไม่ดึงดูด (ต่ำกว่า 6.0) ประกอบด้วยถ้อยคำดังต่อไปนี้ ใส (3.3) มีค่านิยมที่ถูกต้อง (5.0) เพี้ยว (5.1) ความดี (5.2) เท่ (5.3) แจ่ว (5.3) ปลุกปัญญา (5.6) ตื่นรู้ (5.7) รวมใจ (5.9)

การสำรวจทัศนคติต่อความเป็นชุมชนของคนรุ่นใหม่ โดยสอบถามผู้ทำแบบสอบถามเกี่ยวกับสภาพความเป็นชุมชนในพื้นที่ และความสำคัญของความเป็นชุมชนต่อตนเอง และให้คะแนนตั้งแต่ 0 ถึง 5 คะแนน ได้ค่าเฉลี่ยออกมาดังนี้

1. ในชุมชนทุกประเภท จะประกอบไปด้วยคนที่ให้ความสำคัญกับความสัมพันธ์ภายในชุมชนมากๆ แต่ในขณะที่เดียวกันก็มีคนที่ไม่สนใจความสัมพันธ์ภายในชุมชนหรือให้ความสำคัญกับความเป็นส่วนตัวมากกว่า การนิยามชุมชนจึงควรนับ “ความเป็นส่วนตัว” เข้าไปในการตีความด้วย ผู้ศึกษาได้ให้ข้อสังเกต 5 ประการในด้านทัศนคติต่อความเป็นชุมชนของคนรุ่นใหม่

2. ในชุมชนเมืองมีความหลากหลายสูงมาก ทั้งคนที่ให้ความสำคัญกับการมีคนข้างบ้านที่มีปฏิสัมพันธ์อันดี ไปจนถึงคนที่ต้องการความเป็นส่วนตัวหรือคนที่ยึดโยงกับบุคคลอื่นผ่านความสนใจที่มีร่วมกัน (การหายไปของเพื่อนบ้าน ไม่ส่งผลกระทบต่อชีวิตเท่าการหายไปของร้านกาแฟที่เอาไว้นัดเจอเพื่อน) นิยามชุมชนในสังคมเมืองจึงต้องสอดคล้องกับความหลากหลายของ “รสนิยมความสัมพันธ์” ด้วย

3. หากย้อนกลับไปทิวข้อ “กลุ่มที่ยึดโยงกับตัวเอง” จะพบว่า การยึดโยงด้วยพื้นที่ทางกายภาพมีความสำคัญต่อคนรุ่นใหม่น้อยกว่าการยึดโยงด้วยพื้นฐานความเป็นมนุษย์ ยึดโยงตามความสนใจในการทำกิจกรรม และความสนใจเชิงประเด็น องค์กรที่ทำงานกับเด็กเยาวชนจึงอาจต้องทบทวนการให้น้ำหนักระหว่างชุมชนกายภาพกับชุมชนเชิงวัฒนธรรมว่าน้ำหนักใดจะขับเคลื่อนงานให้มีประสิทธิภาพได้มากกว่ากัน

4. โดยพื้นฐานแล้วทุกชุมชนต้องการส่วนกลางที่เคารพสิทธิเป็นพื้นฐาน และมีคุณภาพชีวิตที่ดีจากการจัดการทรัพยากรส่วนกลาง (สะอาด ปลอดภัย ส่งเสริมสุขภาพ ส่งเสริมโอกาสในการดำเนินชีวิต)

5. ดังนั้น ในการตีความประเด็นชุมชน พื้นฐานของชุมชนที่ดีควรจะวางอยู่บนพื้นฐานของการเคารพสิทธิ ส่วนกลางที่สะอาด ปลอดภัย มีคุณภาพชีวิตที่ดีเป็นพื้นฐาน ในส่วนของนิยามเรื่อง “ปฏิสัมพันธ์ที่ดีกับคนในชุมชน” อาจต้องตีความเพิ่มเติมว่าเป็นไปเพื่อรองรับมิติใดบ้าง (แต่โดยพื้นฐานจะต้องทำให้เกิดความรู้สึก “ปลอดภัย” เป็นพื้นฐาน) ความสัมพันธ์ระหว่างคนในชุมชน อาจดำรงอยู่ในฐานะของรสนิยมมากกว่าบรรทัดฐาน เพื่อให้คนที่นิยม “ความเป็นส่วนตัว” หรือ “สนใจความสัมพันธ์เชิงประเด็นมากกว่าพื้นที่” มีพื้นที่ในสังคมนั้นๆ ด้วย

จากข้อเสนอทั้ง 5 ข้อ เพื่อสนับสนุนให้เกิดผลลัพธ์ในเชิงคุณค่า ซึ่งประกอบด้วย

1. การลดช่องว่างระหว่างกลุ่มคนทำงานด้านเด็กเยาวชน และกลุ่มเด็กเยาวชน ทำให้เยาวชนได้รับการสนับสนุนที่ตรงกับความต้องการ และเพิ่มประสิทธิภาพในการดำเนินงานให้สูงขึ้น
2. เกิดความเข้าใจระหว่างเยาวชนที่มีพื้นฐานแตกต่างกัน มีความสนใจที่หลากหลายนำไปสู่การแลกเปลี่ยนเรียนรู้เพื่อพัฒนาสังคมในอนาคต
3. เยาวชนที่มีประสิทธิภาพแต่ไม่ได้รับการสนับสนุน เพิ่มปริมาณและเพิ่มคุณภาพในการเคลื่อนไหว
4. เยาวชนในฐานะปัจเจกเข้าถึงวิถีคิดที่เป็นประโยชน์ต่อการใช้ชีวิตในอนาคต สามารถจัดการตนเองได้และมีพื้นที่ มีบทบาท รู้สึกเป็นส่วนหนึ่งของสังคม
5. เยาวชนสามารถเข้าถึงทรัพยากรทั้งในเชิงสวัสดิการและงบประมาณภาครัฐเพื่อแก้ปัญหาที่มีผลต่อกลุ่มตนเองได้อย่างเป็นระบบและเป็นธรรม

องค์กรที่ทำงานด้านการพัฒนาหรือสนับสนุนเด็กเยาวชนคนรุ่นใหม่ ทั้งภาครัฐ ภาคเอกชน และประชาสังคมจึงควรสร้างเสริมให้เกิดหลักปฏิบัติที่สอดคล้องกับวัฒนธรรมเยาวชนและอยู่บนกรอบคิดของโลกสมัยใหม่ รวมทั้งภาครัฐต้องมีนโยบายที่เอื้อกับการพัฒนา สนับสนุนพื้นที่ ทรัพยากร งบประมาณ บนฐานความเข้าใจวัฒนธรรมคนรุ่นใหม่ มีการแก้ไขกฎหมายเพื่อสร้างการมีส่วนร่วมของคนรุ่นใหม่ที่หลากหลาย ในสัดส่วนที่เป็นธรรม และต้องมีการสนับสนุนงานวิจัย ให้เกิดการจัดสวัสดิการคนรุ่นใหม่ เพื่อรับช่วงต่อของประเทศได้อย่างเข้มแข็ง และเพื่อให้ประเทศไทยมีประชากรที่มีคุณภาพในอนาคต

ฤทธิ์ติยา ธรรมสวัสดิ์ (2564) ได้ทำการศึกษาเกี่ยวกับปัจจัยเชิงสาเหตุทุกระดับที่ส่งผลต่อความเป็นพลเมืองดิจิทัล ของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาตอนต้น จังหวัดมุกดาหาร จำนวน 30 โรงเรียน ซึ่งใช้วิธีการสุ่มแบบ Multi-stage Random Sampling และเก็บข้อมูลกลุ่มตัวอย่างจำนวน 1,632 คน โดยกำหนดตัวแปรอิสระที่ศึกษา ได้แก่ ปัจจัยที่ส่งผลต่อความเป็นพลเมืองดิจิทัลของนักเรียน แบ่งเป็น 2 ส่วน ดังนี้ ส่วนที่ 1) ตัวแปรระดับนักเรียน จำนวน 4 ตัวแปร ประกอบด้วย 1.1) การยอมรับของผู้ปกครอง 1.2) แรงจูงใจในการใช้สื่อสังคมออนไลน์ 1.3) การเรียนรู้ด้วยตนเอง และ 1.4) ความตระหนักในอิทธิพลของสื่อสังคมออนไลน์ ส่วนที่ 2) ตัวแปรระดับห้องเรียน จำนวน 2 ตัวแปร ประกอบด้วย 2.1) บรรยากาศในชั้นเรียน และ 2.2) พฤติกรรมการสอนของครู ทั้งนี้ตัวแปรตาม ได้แก่ ความเป็นพลเมืองดิจิทัล ประกอบด้วย 8 ตัวบ่งชี้ ได้แก่ 1) การรักษาอัตลักษณ์ที่ดีของตนเอง 2) การจัดการเวลาหน้าจอ 3) การจัดการการคุกคามบนโลกออนไลน์ 4) การจัดการความปลอดภัยของตนเองในโลกออนไลน์ 5) การจัดการข้อมูลส่วนตัว 6) การรู้เท่าทันสื่อและสารสนเทศ 7) การจัดการข้อมูลที่เป็นร่องรอยบนโลกออนไลน์ และ 8) การใช้เทคโนโลยีอย่างมีจริยธรรม ทำการวิเคราะห์ข้อมูลโดยใช้สถิติพรรณนาและวิเคราะห์สัมประสิทธิ์สหสัมพันธ์ (Correlation Analysis)

วิเคราะห์องค์ประกอบเชิงยืนยันชั้นพหุระดับ (MCFA) และวิเคราะห์โมเดลสมการโครงสร้างแบบพหุระดับ (The Multilevel Structure Equation Model : MSEM) พบว่า ความเป็นพลเมืองดิจิทัลของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาตอนต้น จังหวัดมุกดาหาร มีค่าเฉลี่ย 4.01 ± 0.57 โดยรวมอยู่ในระดับมาก ทั้งนี้ด้านการรักษาอัตลักษณ์ที่ดีของตนเอง รองลงมาเป็นด้านการจัดสรรเวลาหน้าจอ และการจัดการการคุกคามบนโลกออนไลน์ที่มีค่าเฉลี่ยต่ำสุด มีค่าเฉลี่ย 4.27 ± 0.50 , 4.10 ± 0.61 และ 3.87 ± 0.71 ตามลำดับ ซึ่งโดยสรุปแล้วตัวแปรระดับนักเรียนที่มีอิทธิพลทางตรงต่อความเป็นพลเมืองดิจิทัลของนักเรียน ได้แก่ ความตระหนักในอิทธิพลของสื่อสังคมออนไลน์ แรงจูงใจในการใช้สื่อสังคมออนไลน์ การเรียนรู้ด้วยตนเอง ในส่วนของตัวแปรระดับห้องเรียนที่มีอิทธิพลทางตรงต่อความเป็นพลเมืองดิจิทัลของนักเรียน ได้แก่ ตัวแปรบรรยากาศในชั้นเรียน แต่ในขณะที่ตัวแปรพฤติกรรมการสอนของครูไม่มีอิทธิพลต่อความเป็นพลเมืองดิจิทัล

เช่นเดียวกันมีนักวิจัยหลายท่านที่ทำการศึกษเกี่ยวกับความเป็นพลเมืองดิจิทัล เช่น ศุภณัฐ เพิ่มพูนวิวัฒน์ และคณะ (2564) ทำการสำรวจสถานะความเป็นพลเมืองกับการรู้ดิจิทัล โดยมีวัตถุประสงค์หลักเพื่อศึกษาความสัมพันธ์ระหว่างพลเมืองในระบอบประชาธิปไตยของไทยและแนวทางส่งเสริมการรู้ดิจิทัล ทำการเก็บข้อมูลจากกลุ่มตัวอย่าง 400 คน ศึกษาตัวแปรอิสระ ได้แก่ คุณค่าประชาธิปไตย 6 ตัวแปร ประกอบด้วย 1) การเคารพและยอมรับ 2) การมีเหตุผล 3) ความรับผิดชอบ 4) หลักนิติธรรม 5) ความภักดี 6) การมีส่วนร่วม และตัวแปรตาม จำนวน 4 ตัวแปร ได้แก่ การรู้ดิจิทัล การใช้สื่อดิจิทัล 1) เครื่องมือหรืออุปกรณ์ที่ใช้ในการเข้าถึงสื่อดิจิทัล 2) แหล่งเชื่อมต่ออินเทอร์เน็ตเพื่อเข้าถึงสื่อดิจิทัล 3) ระยะเวลาในการเข้าถึงสื่อดิจิทัล 4) วัตถุประสงค์ในการเข้าถึงสื่อดิจิทัล ทำการวิเคราะห์โดยใช้สถิติพรรณนา ร้อยละ ค่าเฉลี่ย และวิเคราะห์ความแปรปรวน (ANOVA) และสัมประสิทธิ์สหสัมพันธ์ (Pearson's Product Moment Correlation Coefficient) พบว่า กลุ่มตัวอย่างมีการรับรู้ดิจิทัลในระดับมากและมีพฤติกรรมที่แสดงออกถึงการรู้ดิจิทัลบ่อยครั้ง เช่นในด้านทั้งการรู้และเข้าใจคอมพิวเตอร์และเครื่องมือหรืออุปกรณ์เข้าถึงสื่อดิจิทัล การเข้าถึงและประเมินข้อมูลจากสื่อดิจิทัล การจัดการข้อมูลการดัดแปลงข้อมูล การสร้างสรรค์ข้อมูล การส่งต่อข้อมูล การใช้ข้อมูลอย่างปลอดภัย นอกจากนี้ความเป็นพลเมืองกับการรู้ดิจิทัลมีความสัมพันธ์ในระดับสูงมาก ได้แก่ การติดตามข่าวประเด็นทางสังคมที่เกี่ยวกับการละเมิดสิทธิ มีความสัมพันธ์กับการรู้ดิจิทัล นอกจากนี้ประเด็นการสนใจเรื่องราวในชุมชน การสนใจติดตามข่าวเกี่ยวกับการเมือง นโยบายรัฐบาล การเชื่อว่าตนสามารถช่วยทำให้ชุมชน สังคม หรือประเทศดีขึ้น หรือแม้กระทั่งการมีส่วนร่วมในการแก้ไขปัญหาหรือพัฒนาชุมชน อาจจะกล่าวได้ว่าคุณค่าประชาธิปไตยเรื่องประเด็นสิทธิที่มีความสำคัญต่อการรู้ดิจิทัล อีกทั้งการมีส่วนร่วมเป็นหนึ่งในหนทางการเรียนรู้ของการรู้ดิจิทัลได้ ดังนั้นจึงควรส่งเสริมการติดตามประเด็นสิทธิและการมีส่วนร่วมของพลเมืองให้เกิดขึ้น

กาญจนา เดชสม และรุ่งชัชดาพร เวหะชาติ (2564) ศึกษาการพัฒนาความเป็นพลเมืองดิจิทัลของนักเรียนในศตวรรษที่ 21 โดยมีวัตถุประสงค์เพื่อนำเสนอแนวความคิดและแนวทางการพัฒนาเกี่ยวกับความเป็นพลเมืองดิจิทัล ซึ่งใช้วิธีการศึกษาเอกสารและงานวิจัยที่เกี่ยวข้อง สามารถอธิบายได้ว่าความเป็นพลเมืองดิจิทัล (Digital Citizenship) แบ่งเป็น 3 คุณลักษณะ ได้แก่ 1) มีมารยาทในการใช้งานดิจิทัล 2) มีความรับผิดชอบในการใช้ดิจิทัล และ 3) สร้างนวัตกรรมดิจิทัล ซึ่งพลเมืองดิจิทัลต้องมีความสามารถในการใช้อินเทอร์เน็ตในการบริหารจัดการ ควบคุม กำกับตน รู้ผิดรู้ถูก และรู้เท่าทันเป็นบรรทัดฐานในการใช้เทคโนโลยีดิจิทัลอย่างเหมาะสม มีความรับผิดชอบ เรียนรู้ที่จะใช้เทคโนโลยีอย่างชาญฉลาด และปลอดภัย นอกจากนี้การพัฒนาความเป็นพลเมืองดิจิทัลของนักเรียนในศตวรรษที่ 21 มีแนวทางดังนี้ 1) การพัฒนาหลักสูตรพลเมืองดิจิทัล รวมทั้งจัดการเรียนการสอนบูรณาการเข้าไปในการเรียนรู้ของสาระวิชาต่างๆ เพื่อให้นักเรียนมีความรู้ความเข้าใจที่ดียิ่งขึ้น เพื่อให้เกิดการนำไปใช้ในชีวิตรจริง 2) พัฒนาบุคลากรทั้งผู้บริหารและครู ให้มีความรู้ทักษะความสามารถเชิงบูรณาการ ให้สามารถแก้ไขปัญหาได้ รวมถึงการสร้างความรู้ต้นแบบในการพัฒนาวิชาชีพ สร้างพื้นที่การเรียนรู้ระหว่างครูในวิชาชีพเดียวกัน 3) พัฒนาด้านทรัพยากรและแหล่งเรียนรู้ สนับสนุนและพัฒนารูปแบบการเรียนรู้ที่เหมาะสมแก่ผู้เรียนด้วยกระบวนการดิจิทัล ซึ่งผู้วิจัยได้เสนอแนะในประเด็นเชิงนโยบายแก่หน่วยงานที่รับผิดชอบอย่างกระทรวงศึกษาธิการ ในการพัฒนาความเป็นพลเมืองดิจิทัลของนักเรียนในศตวรรษที่ 21 โดยการกำหนดเป็นวาระแห่งชาติเกี่ยวกับการพัฒนาความเป็นพลเมืองดิจิทัล โดยการวางแผนให้สอดคล้องกับแนวทางและมีเครื่องมือติดตามอย่างเป็นรูปธรรม

สุวรรณณี ไวก์ และคณะ (2564) ได้อธิบายในบทความมนุษย์กับความเป็นพลเมืองดิจิทัล โดยระบุว่าความเป็นพลเมืองดิจิทัลในศตวรรษที่ 21 ต้องมีการเรียนรู้ เข้าใจและใช้เทคโนโลยีดิจิทัลเป็น ซึ่งการเป็นพลเมืองที่ฉลาดในการใช้งานสื่อดิจิทัลและสื่อสังคมออนไลน์ จำเป็นจะต้องเข้าใจบรรทัดฐานของการปฏิบัติตัวให้เหมาะสม เนื่องจากการสื่อสารในยุคดิจิทัลเป็นการสื่อสารที่ไร้พรมแดนของสมาชิกโลกออนไลน์ คือ ทุกคนที่ใช้เครือข่ายอินเทอร์เน็ตบนโลกใบนี้ผู้ใช้สื่อสังคมออนไลน์มีความหลากหลายทางเชื้อชาติ อายุ ภาษา และวัฒนธรรม พลเมืองดิจิทัลจึงต้องเป็นพลเมืองที่มีความรับผิดชอบ มีจริยธรรม เห็นอกเห็นใจ และเคารพผู้อื่น มีส่วนร่วมและมุ่งเน้นความเป็นธรรมในสังคม ตลอดจนจนถึงการทำความเข้าใจผลกระทบของเทคโนโลยีดิจิทัลที่มีต่อสังคม และใช้เพื่อสร้างการเปลี่ยนแปลงทางสังคมในเชิงบวกได้โดยทั่วไปความเป็นพลเมืองดิจิทัลต้องมี 3 ลักษณะ ได้แก่ ความรับผิดชอบต่อสังคมดิจิทัล ความคิดสร้างสรรค์ทางดิจิทัล และความเป็นเจ้าของด้านดิจิทัล นอกจากนี้ทักษะสำคัญของการเป็นพลเมืองดิจิทัล (DQ : Digital Intelligence Quotient) 8 ประการ ได้แก่ 1) ทักษะในการรักษาอัตลักษณ์ที่ดีของตนเอง 2) ทักษะการคิดวิเคราะห์ที่มีวิจารณญาณที่ดี 3) ทักษะการรักษาความปลอดภัยของตนเองในโลกไซเบอร์ 4) ทักษะการรักษาข้อมูลส่วนตัว 5) ทักษะการจัดสรร

เวลาหน้าจอ 6) ทักษะการบริหารจัดการข้อมูลที่มีการทิ้งไว้บนโลกออนไลน์ 7) ทักษะการรับมือกับการกลั่นแกล้งบนโลกไซเบอร์ 8) ทักษะการใช้เทคโนโลยีอย่างมีจริยธรรม ซึ่งโดยสรุปแล้วการเป็นพลเมืองดิจิทัลที่ดีนั้น ต้องมีความฉลาดทางดิจิทัล และต้องมีความรู้เชิงเทคโนโลยีและทักษะคิดเชิงวิเคราะห์ในด้านดิจิทัล อาจจะสามารถกล่าวได้ว่าจำเป็นจะต้องมีความรู้ดิจิทัล (Digital Literacy) เพื่อให้สามารถวิเคราะห์และใช้ประโยชน์จากข้อมูลที่มีได้อย่างมีประสิทธิภาพและสร้างสรรค์

ทวนทอง เขาวงกตพิงศ์ และสมชัย วงษ์นายะ (2563) ทำการศึกษาแนวทางการพัฒนาความเป็นพลเมืองดิจิทัลของนักศึกษาคณะครุศาสตร์ มหาวิทยาลัยราชภัฏกำแพงเพชร ซึ่งมีวัตถุประสงค์เพื่อศึกษาความเป็นพลเมืองดิจิทัลของกรณีศึกษาและประเมินแนวทางการพัฒนาความเป็นพลเมืองดิจิทัล โดยเก็บข้อมูลจากกลุ่มตัวอย่างนักศึกษาชั้นปีที่ 2 จำนวน 196 คน ซึ่งใช้แบบสอบถามส่วนบุคคลประกอบการสัมภาษณ์ ซึ่งในแบบสอบถามความเป็นพลเมืองดิจิทัลประกอบด้วย 9 ด้าน ได้แก่ 1) การเข้าถึงและการใช้งานดิจิทัล (Digital Access and Usage) 2) การมีอัตลักษณ์ทางดิจิทัล (Digital Identity) 3) การรู้ดิจิทัล (Digital Literacy) 4) การสื่อสารทางดิจิทัล (Digital Communication) 5) มารยาทในการใช้งานดิจิทัล (Digital Etiquette) 6) การปฏิบัติตามกฎหมายดิจิทัล (Digital Law) 7) การมีสุขภาพกายและใจที่เมื่อใช้งานดิจิทัล (Digital Health and Wellness) 8) สิทธิและความรับผิดชอบในการใช้งานดิจิทัล (Digital Rights and Responsibility) และ 9) การรักษาความปลอดภัยในการใช้งานดิจิทัล (Digital Security) แล้วทำการวิเคราะห์ข้อมูลค่าเฉลี่ย ร้อยละ และการวิเคราะห์เนื้อหา (Content Analysis) พบว่า ความเป็นพลเมืองดิจิทัลของนักศึกษาคณะครุศาสตร์โดยภาพรวมอยู่ในระดับดีมาก ซึ่ง 3 ด้านแรกที่มีคะแนนสูง ได้แก่ สิทธิและความรับผิดชอบในการใช้งานดิจิทัล ด้านการปฏิบัติตามกฎหมายดิจิทัล และด้านการรักษาความปลอดภัยในการใช้งานดิจิทัล ซึ่งอาจจะกล่าวได้ว่ากลุ่มตัวอย่างมีความรู้ทางดิจิทัลและมีวุฒิภาวะมากพอที่จะวิเคราะห์แยกแยะว่าสิ่งใดดี สิ่งใดไม่ดี สิ่งใดควรทำ นอกจากนี้ผลการประเมินแนวทางการพัฒนาความเป็นพลเมืองดิจิทัลของกลุ่มตัวอย่าง พบว่า ทุกแนวทางมีความเหมาะสมอยู่ในระดับมากที่สุด โดยแนวทางที่มีค่าเฉลี่ยสูงสุด ได้แก่ ปลูกฝังมารยาทและธรรมเนียมปฏิบัติที่ดีในการเข้าเครือข่ายสังคมออนไลน์โดยใช้สติในการรับฟังแสดงความคิดเห็น การโพสต์ภาพ ข้อความ เสี่ยง ที่ไม่ก่อให้เกิดความเสียหายแก่ตนเอง ผู้อื่น และไม่ละเมิดสิทธิ์ผู้อื่น ทั้งนี้ผู้วิจัยได้เสนอแนะให้ผู้ที่เกี่ยวข้องกับกลุ่มตัวอย่าง เช่น คณะครุศาสตร์ โปรแกรมวิชา นำแนวทางการพัฒนาความเป็นพลเมืองดิจิทัลที่ได้จากการวิจัยไปใช้ และอาจารย์ผู้สอนควรสอดแทรกประเด็นเรื่องความเป็นพลเมืองดิจิทัลในระหว่างการสอนเพื่อให้เกิดการปลูกฝังให้นักศึกษามีธรรมเนียมปฏิบัติที่ดีในการเข้าสู่เครือข่ายสังคมอีกด้วย

อลงกรณ์ อัครวโสรธรรม (2563) ได้ประเมินความต้องการจำเป็นในการพัฒนาความเป็นพลเมืองดิจิทัลสำหรับนักศึกษาฝึกประสบการณ์วิชาชีพรู คณะศึกษาศาสตร์ มหาวิทยาลัยรามคำแหง ซึ่งมีวัตถุประสงค์เพื่อประเมินความต้องการจำเป็นในการพัฒนาความเป็นพลเมืองดิจิทัลของกลุ่มตัวอย่างและเพื่อเปรียบเทียบความเป็นพลเมืองดิจิทัล ซึ่งกลุ่มตัวอย่างเป็นนักศึกษาฝึกประสบการณ์วิชาชีพรูคณะศึกษาศาสตร์มหาวิทยาลัยรามคำแหงจำนวน 200 คนได้มาจากการสุ่มแบบแบ่งชั้น ซึ่งมีเครื่องมือในการเก็บข้อมูลเป็นแบบสอบถามประเมินความต้องการจำเป็นในการพัฒนาความเป็นพลเมืองดิจิทัล โดยมีตัวแปรอิสระที่ศึกษา ได้แก่ ปัจจัยส่วนบุคคลของนักศึกษาฝึกประสบการณ์วิชาชีพ ประกอบด้วย 1) เพศ 2) ภาระบววิชาฝึกประสบการณ์วิชาชีพ 3) ปีที่เข้าศึกษา ระดับปริญญาตรี 4) เกรดเฉลี่ย และตัวแปรตาม 9 ด้าน ได้แก่ 1) การเข้าถึงสื่อดิจิทัล 2) การทำธุรกรรมบนโลกดิจิทัล 3) การสื่อสารทางดิจิทัล 4) การรู้เท่าทันสื่อดิจิทัล 5) การใช้สื่อดิจิทัลอย่างมีมารยาท 6) การปฏิบัติตามกฎหมายและกฎระเบียบที่เกี่ยวข้องกับการสื่อสารบนสื่อดิจิทัล 7) การรับรู้ถึงสิทธิและความรับผิดชอบทางสื่อดิจิทัล 8) การใช้งานสื่อดิจิทัลโดยไม่ส่งผลกระทบต่อสุขภาพและพลานามัย 9) การใช้งานสื่อดิจิทัลอย่างปลอดภัยแล้วทำการวิเคราะห์ข้อมูลทางสถิติโดยใช้สถิติพรรณนาประกอบด้วยค่าเฉลี่ยส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐานและการวิเคราะห์ดัชนีความต้องการจำเป็นแบบปรับปรุง จากนั้นทำการวิเคราะห์โดยใช้การทดสอบค่า T และทดสอบความแปรปรวนทางเดียว (One way anova) พบว่า กลุ่มตัวอย่างมีค่าดัชนีความต้องการจำเป็นแบบปรับปรุง ในการพัฒนาความเป็นพลเมืองดิจิทัลอยู่ระหว่าง 0.200 ถึง 0.298 นอกจากนี้ได้จัดอันดับความต้องการจำเป็นเมื่อจำแนกตามองค์ประกอบกลุ่มตัวอย่างมีความต้องการจำเป็นในการพัฒนาความเป็นพลเมืองดิจิทัลสูงสุด 3 ด้าน ได้แก่ 1) ด้านการรู้เท่าทันสื่อดิจิทัล 2) ด้านการรับรู้ถึงสิทธิและความรับผิดชอบทางดิจิทัล และ 3) ด้านการใช้สื่อดิจิทัลอย่างมีมารยาท นอกจากนี้ทำการเปรียบเทียบความเป็นพลเมืองดิจิทัลของกลุ่มตัวอย่างจะเห็นได้ว่าความเป็นพลเมืองดิจิทัลแตกต่างกันอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ 0.05 เมื่อจำแนกตามเพศ ทั้งนี้ผู้วิจัยได้มีข้อเสนอแนะเกี่ยวกับการนำข้อมูลไปใช้ในการพัฒนาต่อยอดให้เกิดกิจกรรมการเรียนรู้ที่จะช่วยส่งเสริมให้นักศึกษาฝึกประสบการณ์วิชาชีพรูมีความสามารถในแต่ละองค์ประกอบของความเป็นพลเมืองดิจิทัล ซึ่งอาจจะพัฒนาเป็นชุดฝึกอบรมในการจัดการเรียนรู้ในชั้นเรียนหรือกิจกรรมเสริมหลักสูตร นอกจากนี้แนวทางการทำวิจัยในอนาคตจะเป็นการศึกษาเกี่ยวกับปัจจัยทางจิตวิทยาที่ส่งผลต่อพฤติกรรมของบุคคลในยุคดิจิทัลและทำการศึกษาถึงการพัฒนาในเชิงพฤติกรรมของพลเมืองดิจิทัลเพิ่มเติมโดยใช้วิธีการวิจัยในรูปแบบต่างๆ เช่น การศึกษาข้อมูลในเชิงคุณภาพเพื่อพัฒนาองค์ความรู้เป็นต้น

กรอบแนวคิดการวิจัย

จากการทบทวนวรรณกรรมและศึกษาผลงานวิจัยที่เกี่ยวข้องกับความเป็นพลเมืองดิจิทัล สามารถกำหนดกรอบแนวคิด ระหว่างตัวแปรอิสระและตัวแปรตามในการวิจัยครั้งนี้ แสดงใน ภาพที่ 1 กรอบแนวคิดการวิจัย



ภาพที่ 1 กรอบแนวคิดการวิจัย

บทที่ 3

วิธีดำเนินการวิจัย

การวิจัยเรื่อง “การพัฒนาคุณสมบัติการเป็นพลเมืองดิจิทัลของสมาชิกสภาเยาวชนแม่แตง จังหวัดเชียงใหม่” ซึ่งเป็นการวิจัยเชิงปริมาณ (Quantitative Research) โดยใช้วิธีการวิเคราะห์โดยใช้สถิติพรรณนา วิเคราะห์ค่าสหสัมพันธ์ (Correlation) และการวิเคราะห์การถดถอยพหุคูณ (Multiple Regression Analysis) โดยมีกระบวนการดำเนินงานวิจัย ดังนี้

สถานที่ดำเนินการวิจัย

การวิจัยครั้งนี้ได้ดำเนินการวิจัยในพื้นที่สภาเด็กและเยาวชน อำเภอแม่แตง จังหวัดเชียงใหม่ โดยมีจำนวนสมาชิกทั้งหมด 150 คน

ประชากรและกลุ่มตัวอย่าง

โดยประชากรในการศึกษาครั้งนี้ ได้แก่ กลุ่มเยาวชนจากสภาเด็กและเยาวชน โดยใช้ One Group Pretest-Posttest Design (Patton, 1987) โดยเก็บข้อมูลกลุ่มตัวอย่างเยาวชนจากสภาเด็กและเยาวชน อำเภอแม่แตง จังหวัดเชียงใหม่ จำนวน 150 คน ซึ่งทำการสุ่มตัวอย่างแบบเจาะจง (Purposive Sampling)

เครื่องมือที่ใช้ในการวิจัย

โดยการใช้เครื่องมือแบบสอบถามโดยการพัฒนาเครื่องมือวิจัยใช้การรวบรวมและการทบทวนวรรณกรรมและทำการเก็บข้อมูลจากการสัมภาษณ์เชิงลึก (Indepth Interview) กับผู้นำเยาวชน ทั้งนี้แบบสอบถามประกอบด้วย 3 ตอน ได้แก่

ตอนที่ 1 ภูมิหลังของผู้ตอบแบบสอบถาม โดยสอบถามเกี่ยวกับ เพศ อายุ ระดับการศึกษา ค่าใช้จ่ายต่อวัน ความชอบเล่นเครือข่ายสังคม (ชุมชนออนไลน์) หรือ Social Network เวลาที่ใช้ในการเล่น Social Network (ต่อวัน) สถานที่ใช้เครือข่ายสังคมออนไลน์ และเหตุผลที่ผ่านเข้าใช้เว็บไซต์สังคมออนไลน์

ตอนที่ 2 แบบสอบถามที่ใช้วัดระดับความเป็นพลเมืองดิจิทัล 8 ด้าน ได้แก่ 1) ทักษะในการรักษาอัตลักษณ์ที่ดีของตนเอง (Digital Citizen Identity) 2) ทักษะในการรักษาข้อมูลส่วนตัว (Privacy Management) 3) ทักษะในการคิดวิเคราะห์ที่มีวิจารณญาณที่ดี (Critical Thinking) 4) ทักษะในการจัดสรรเวลาหน้าจอ (Screen Time Management) 5) ทักษะในการรับมือกับการคุกคามทางโลกออนไลน์ (Cyberbullying Management) 6) ทักษะในการบริหารจัดการข้อมูลที่ผู้ใช้งานมีการทิ้งไว้บนโลกออนไลน์ (Digital Footprints) 7) ทักษะในการรักษาความปลอดภัยของตนเองในโลกออนไลน์ (Cybersecurity Management) และ 8) ทักษะในการใช้เทคโนโลยีอย่างมีจริยธรรม (Digital Empathy)

ตอนที่ 3 แบบสอบถามแสดงทัศนคติของเยาวชนต่อปัจจัยที่ส่งผลต่อการเป็นพลเมืองดิจิทัลที่ดี ซึ่งเป็นตัวแปรอิสระ (X) ที่ศึกษา จำนวน 4 ตัวแปรหลัก ได้แก่ 1) พฤติกรรมการทำตามกฎบนโลกดิจิทัล 2) พฤติกรรมการเคารพผู้อื่นบนโลกดิจิทัล 3) พฤติกรรมมีส่วนร่วมบนโลกดิจิทัล และ 4) พฤติกรรมมารับผิดชอบบนโลกดิจิทัล

การทดสอบเครื่องมือ

ขั้นที่ 1 ศึกษาเอกสารและงานวิจัยที่เกี่ยวข้อง

ขั้นที่ 2 รวบรวมความรู้ที่ได้จากขั้นที่ 1 มาสร้างเป็นข้อคำถามของแบบสอบถามผ่านการนิยามเชิงปฏิบัติการ

ขั้นที่ 3 นำแบบสอบถามที่ได้จากขั้นที่ 2 ไปปรึกษาผู้ทรงคุณวุฒิทางการวิจัย เพื่อตรวจสอบความถูกต้อง สอดคล้องกับวัตถุประสงค์ และสมมติฐานของการวิจัย

ขั้นที่ 4 นำข้อเสนอแนะที่ได้จากขั้นที่ 4 นั้นมาปรับปรุงแก้ไข แล้วนำแบบสอบถามตามที่ได้รับการปรับปรุงแล้วไปทดลองใช้ (Tryout) กับผู้ที่เกี่ยวข้อง จำนวน 30 คน เพื่อคำนวณหาค่าความเชื่อมั่น (Reliability) ค่าสัมประสิทธิ์อัลฟาของครอนบาค (CronbachAlpha) พบว่าแบบสอบถามวัดคุณสมบัติการเป็นพลเมือง มีค่าสัมประสิทธิ์ อัลฟาของครอนบาค เท่ากับ 0.92 และแบบสอบถามพฤติกรรมการเป็นพลเมืองดิจิทัล ค่าสัมประสิทธิ์ อัลฟาของครอนบาค เท่ากับ 0.95 ซึ่งมีค่ามากกว่า 0.7 แปลว่า แบบสอบถามมีความเชื่อมั่นสูง มีความเหมาะสมในการนำมาเป็นเครื่องมือในการวิจัยได้

ขั้นที่ 5 นำแบบสอบถามที่ปรับปรุงแก้ไขสมบูรณ์แล้วจากขั้นที่ 5 ไปเก็บรวบรวมข้อมูล

การเก็บรวบรวมข้อมูล

ผู้วิจัยทำการรวบรวมข้อมูลดังนี้

1. การรวบรวมเอกสารและงานวิจัยที่เกี่ยวข้อง (literature review) ศึกษาข้อมูลและรวบรวมข้อมูลทุติยภูมิ ที่เกี่ยวข้องกับพลเมืองดิจิทัล โดยผู้วิจัยศึกษาเอกสารเฉพาะในส่วนที่มีการเชื่อมโยงถึงข้อมูลที่เป็นประโยชน์ต่อการวิจัย ที่เป็นเอกสารวิชาการ หนังสือ ตำรา บทความทางวิชาการ วารสาร และงานวิจัยที่เกี่ยวข้อง รวมถึงการสืบค้นจากอินเทอร์เน็ต โดยศึกษาเพื่อเก็บข้อมูลประเภทเอกสารและงานวิจัยที่เกี่ยวกับพลเมืองดิจิทัลในมิติจริยธรรม

2. การสัมภาษณ์เจาะลึก (In-depth Interview) ใช้สัมภาษณ์เยาวชน นำประเด็นสัมภาษณ์แบบเจาะลึก เสนอต่ออาจารย์ที่ปรึกษาเพื่อพิจารณาความถูกต้องด้านเนื้อหาลักษณะของข้อคำถาม ตลอดจนภาษาที่ใช้รวมถึงการดำเนินการตรวจสอบความสอดคล้องเชิงโครงสร้าง (Construct validity) เพื่อให้ประเด็นสัมภาษณ์แบบเจาะลึกมีความสอดคล้องกับกรอบแนวคิดและวัตถุประสงค์

3. แบบสอบถาม (Questionnaires) ผู้ศึกษาใช้แบบสอบถามเป็นเครื่องมือในการศึกษา โดยสร้างแบบสอบถามจากแนวคิดทฤษฎีและเอกสารงานวิจัยที่เกี่ยวข้อง อีกทั้งใช้ข้อมูลจากการสัมภาษณ์เจาะลึกที่ได้ทำการวิเคราะห์และสังเคราะห์แล้วมาจัดทำแบบสอบถามมีรายละเอียดในการสร้างแบบสอบถามมีขั้นตอนดังต่อไปนี้

3.1 ทบทวนวรรณกรรมที่เกี่ยวข้องกับการศึกษา โดยรวบรวมจากหนังสือ บทความและผลงานวิจัยต่างๆ รวมถึงข้อมูลจากการสัมภาษณ์ เยาวชน

3.2 นำข้อมูลต่างๆ ที่ได้นำมารวบรวมเพื่อกำหนดขอบเขตเนื้อหาในการสร้างแบบสอบถาม

3.3 นำแบบสอบถามไปปรึกษาอาจารย์เพื่อทำการแก้ไขปรับปรุงเพื่อความเหมาะสมและเที่ยงตรงตามเนื้อหา

3.4 นำแบบสอบถามที่แก้ไขปรับปรุงแล้วไปทดสอบ (Pre-test) เพื่อหาความถูกต้องและเหมาะสมกับกลุ่มประชากรที่ต้องการสำรวจ

การวิเคราะห์ข้อมูล

หลังจากนั้นทำการวิเคราะห์ข้อมูลแบ่งเป็น 4 ส่วน ได้แก่

ส่วนที่ 1 สถิติพรรณนา ค่าร้อยละของข้อมูลทั่วไป และภูมิหลังของผู้ตอบแบบสอบถาม ซึ่งพรรณนาลักษณะข้อมูลเกี่ยวกับ เพศ อายุ ระดับการศึกษา ค่าใช้จ่ายต่อวัน ความชอบเล่นเครือข่ายสังคม เวลาที่ใช้ในการเล่น สถานที่ใช้เครือข่ายสังคมออนไลน์ และเหตุผลที่เข้าใช้เว็บไซต์สังคมออนไลน์

ส่วนที่ 2 การวิเคราะห์ค่าเฉลี่ย ส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐานของคุณสมบัติพลเมืองดิจิทัล และทัศนคติของเยาวชนต่อปัจจัยที่ส่งผลต่อการเป็นพลเมืองดิจิทัลที่ดี ซึ่งโดยการวิเคราะห์ผลค่าเฉลี่ยคำถามคุณสมบัติพลเมืองดิจิทัลและทัศนคติของเยาวชนต่อปัจจัยที่ส่งผลต่อการเป็นพลเมืองดิจิทัลที่ดี โดยใช้มาตราส่วนประมาณค่า (Rating Scale) โดยมีลักษณะของแบบสอบถาม มีคำตอบให้เลือก 5 ระดับตามความสำคัญ คือมากที่สุด มาก ปานกลาง น้อย และน้อยที่สุด โดยแต่ละระดับมีเกณฑ์การให้คะแนน ดังนี้

ระดับความคิดเห็น	ค่าคะแนน
มากที่สุด	5
มาก	4
ปานกลาง	3
น้อย	2
น้อยที่สุด	1

โดยการให้คะแนนแบบ Likert Scale ซึ่งมีค่าคะแนนความคิดเห็นตามลำดับ 5 ลำดับ ซึ่งผู้วิจัยกำหนดระดับการแปลผล โดยคิดจากสูตรการหาค่าพิสัยตามช่วงชั้น ดังนี้

$$\frac{\text{คะแนนสูงสุด} - \text{คะแนนต่ำสุด}}{\text{ช่วงชั้น}} = \frac{5 - 1}{5} = 0.8$$

ช่วงคะแนนการแปลผล ดังนี้

ช่วงคะแนน	4.21 - 5.00	หมายถึง	เห็นด้วยมากที่สุด
ช่วงคะแนน	3.41 - 4.20	หมายถึง	เห็นด้วยมาก
ช่วงคะแนน	2.61 - 3.40	หมายถึง	เห็นด้วยปานกลาง
ช่วงคะแนน	1.81 - 2.60	หมายถึง	เห็นด้วยน้อย
ช่วงคะแนน	1.00 - 1.80	หมายถึง	เห็นด้วยน้อยที่สุด

ส่วนที่ 3 ทำการวิเคราะห์ปัจจัยพฤติกรรมที่ส่งผลต่อคุณสมบัติการเป็นพลเมืองดิจิทัลที่ดีของเยาวชนสภาเยาวชน อำเภอแม่แตง จังหวัดเชียงใหม่ โดยใช้สถิติอนุมาน (Inference Statistic) และเทคนิคสมการถดถอยเชิงเส้นพหุ (Multiple Regression Analysis : MRA)

ส่วนที่ 4 คือ การวิเคราะห์ข้อมูลเชิงคุณภาพ (Qualitative Analysis) ที่ได้จากจากแบบสอบถามปลายเปิด การสัมภาษณ์ และการสนทนากลุ่ม โดยใช้เทคนิคการวิเคราะห์เนื้อหา (Content Analysis)



บทที่ 4

ผลการวิเคราะห์ข้อมูล

การวิจัยนี้เป็นการวิจัยเชิงสำรวจ (Survey research) เพื่อศึกษาการพัฒนาคุณสมบัติการเป็นพลเมืองดิจิทัลของสมาชิกสภาเยาวชนแม่แตงจังหวัดเชียงใหม่ โดยมีวัตถุประสงค์ในการวิจัย 3 ข้อ คือ 1) เพื่อศึกษาคุณสมบัติการเป็นพลเมืองดิจิทัลของสมาชิกสภาเยาวชนแม่แตงจังหวัดเชียงใหม่ ด้านคุณสมบัติการเป็นพลเมืองดิจิทัลของเยาวชนสภาเยาวชน อำเภอแม่แตง จังหวัดเชียงใหม่ 2) เพื่อศึกษาปัจจัยพฤติกรรมที่ส่งผลต่อคุณสมบัติการเป็นพลเมืองดิจิทัลที่ดีของเยาวชนสภาเยาวชน อำเภอแม่แตง จังหวัดเชียงใหม่ และ 3) เพื่อจัดกระบวนการฝึกอบรมพัฒนาคุณสมบัติการเป็นพลเมืองดิจิทัลของสมาชิกสภาเยาวชนแม่แตง อำเภอแม่แตง จังหวัดเชียงใหม่ ในการวิจัยได้จัดเก็บข้อมูลจากกลุ่มตัวอย่างเยาวชนแม่แตง จำนวน 150 คน ผลการวิเคราะห์ข้อมูล แบ่งเป็น 4 ตอน ดังนี้

ตอนที่ 1 ภูมิหลังของผู้ตอบแบบสอบถาม ประกอบด้วย เพศ อายุ ระดับการศึกษา ค่าใช้จ่ายต่อวัน การเล่นเกมซื้อขายสังคม (ชุมชนออนไลน์) หรือ Social Network ระยะเวลาในการเล่น Social Network ต่อวัน สถานที่ที่คุณเข้าใช้เครือข่ายสังคมออนไลน์ และเหตุผลที่ท่านเข้าใช้เว็บไซต์สังคมออนไลน์

ตอนที่ 2 ผลการวิเคราะห์ระดับความเป็นพลเมืองดิจิทัล 8 ด้าน ได้แก่ 1) ทักษะในการรักษาอัตลักษณ์ที่ดีของตนเอง (Digital Citizen Identity) 2) ทักษะในการรักษาข้อมูลส่วนตัว (Privacy Management) 3) ทักษะในการคิดวิเคราะห์ที่มีวิจารณญาณที่ดี (Critical Thinking) 4) ทักษะในการจัดสรรเวลาหน้าจอ (Screen Time Management) 5) ทักษะในการรับมือกับการคุกคามทางโลกออนไลน์ (Cyberbullying Management) 6) ทักษะในการบริหารจัดการข้อมูลที่ผู้ใช้งานมีการทิ้งไว้บนโลกออนไลน์ (Digital Footprints) 7) ทักษะในการรักษาความปลอดภัยของตนเองในโลกออนไลน์ (Cybersecurity Management) และ 8) ทักษะในการใช้เทคโนโลยีอย่างมีจริยธรรม (Digital Empathy)

ตอนที่ 3 ผลการวิเคราะห์ปัจจัยพฤติกรรมที่ส่งผลต่อการเป็นพลเมืองดิจิทัลที่ดี ประกอบด้วย 1) พฤติกรรมการทำตามกฎบนโลกดิจิทัล 2) พฤติกรรมการเคารพผู้อื่นบนโลกดิจิทัล 3) พฤติกรรมการมีส่วนร่วมบนโลกดิจิทัล และ 4) พฤติกรรมการรับผิดชอบบนโลกดิจิทัล

ตอนที่ 4 ผลการวิเคราะห์อิทธิพลเชิงสาเหตุของปัจจัยพฤติกรรมที่ส่งผลต่อคุณสมบัติการเป็นพลเมืองดิจิทัล

ตอนที่ 1 ภูมิหลังของผู้ตอบแบบสอบถาม

1. ข้อมูลด้านเพศ

ตารางที่ 1 แสดงจำนวนและร้อยละของผู้ตอบแบบสอบถามจำแนกตามเพศ

เพศ	จำนวน (คน)	ร้อยละ
ชาย	65	43.33
หญิง	85	56.67
รวม	150	100

จากตารางที่ 1 พบว่า กลุ่มตัวอย่างส่วนใหญ่เป็นเพศหญิง รองลงมาเป็นเพศชาย คิดเป็นร้อยละ 56.67 และ 43.33 ตามลำดับ

2. ข้อมูลด้านอายุ

ตารางที่ 2 แสดงจำนวนและร้อยละอายุของผู้ตอบแบบสอบถาม

อายุ	จำนวน (คน)	ร้อยละ
12-14 ปี	22	14.67
15-17 ปี	87	58.00
18-25 ปี	41	27.33
รวม	150	100

จากตารางที่ 2 พบว่า ส่วนใหญ่กลุ่มตัวอย่างมีอายุ 15-17 ปี รองลงมาเป็นช่วงอายุ 18-25 ปี และอายุ 12-14 ปี ตามลำดับ คิดเป็นร้อยละ 58.00, 27.33 และ 14.67 ตามลำดับ

3. ข้อมูลระดับการศึกษา

ตารางที่ 3 แสดงจำนวนและร้อยละด้านระดับการศึกษาของผู้ตอบแบบสอบถาม

ระดับการศึกษา	จำนวน (คน)	ร้อยละ
ประถมศึกษา	4	2.67
มัธยมศึกษาตอนต้น	12	8.00
มัธยมศึกษาตอนปลาย	119	79.33
ปวช.	2	1.33
ปวส.	4	2.67
ปริญญาตรี	9	6.00
รวม	150	100

จากตารางที่ 3 พบว่า ระดับการศึกษาของกลุ่มตัวอย่างสามอันดับแรกเป็นกลุ่มมัธยมศึกษาตอนปลาย รองลงมาเป็นกลุ่มมัธยมศึกษาตอนต้นและระดับปริญญาตรี คิดเป็นร้อยละ 79.33, 8.00 และ 6.00 ตามลำดับ

4. ข้อมูลค่าใช้จ่ายต่อวัน

ตารางที่ 4 แสดงจำนวนและร้อยละข้อมูลค่าใช้จ่ายต่อวันของผู้ตอบแบบสอบถาม

ค่าใช้จ่ายต่อวัน	จำนวน (คน)	ร้อยละ
น้อยกว่า 30 บาท	7	4.67
30-50 บาท	43	28.67
50-100 บาท	49	32.67
100-200 บาท	12	8.00
200-300 บาท	22	14.67
300 บาทขึ้นไป	17	11.33
รวม	150	100

จากตารางที่ 4 พบว่า ผู้ตอบแบบสอบถามมีค่าใช้จ่ายต่อวันมากที่สุดสามอันดับแรก ได้แก่ 50-100 บาท รองลงมา 30-50 บาท และ 200-300 บาท ตามลำดับ คิดเป็นร้อยละ 32.67, 28.67 และ 14.67 ตามลำดับ

5. ข้อมูลการเล่นเครือข่ายสังคม (ชุมชนออนไลน์) หรือ Social Network

ตารางที่ 5 แสดงจำนวนและร้อยละการเล่นเครือข่ายสังคม (ชุมชนออนไลน์) หรือ Social Network ผู้ตอบแบบสอบถาม

การเล่นเครือข่ายสังคม	จำนวน (คน)	ร้อยละ
Facebook	103	68.67
Twitter	8	5.33
Line	14	9.33
Instagram	19	12.67
WhatsApp	4	2.67
อื่น ๆ	2	1.33
รวม	150	100

จากตารางที่ 5 พบว่า พบว่า ในประเด็นความชอบเล่นเครือข่ายสังคม (ชุมชนออนไลน์) หรือ Social Network ส่วนใหญ่ที่ชอบเล่นสามอันดับแรก ได้แก่ Facebook รองลงมาเป็น Instagram และ Line ตามลำดับ คิดเป็นร้อยละ 68.67, 12.67 และ 9.33 ตามลำดับ

6. ข้อมูลระยะเวลาในการเล่น Social Network ต่อวัน

ตารางที่ 6 แสดงจำนวนและร้อยละระยะเวลาในการเล่น Social Network ต่อวันผู้ตอบแบบสอบถาม

ระยะเวลาในการเล่น Social Network ต่อวัน	จำนวน (คน)	ร้อยละ
น้อยกว่า 30 นาที	19	12.67
30-60 นาที	17	11.33
1-2 ชั่วโมง	34	22.67
2-3 ชั่วโมง	13	8.67
4-5 ชั่วโมง	40	26.67
มากกว่า 5 ชั่วโมง	27	18.00
รวม	150	100

จากตารางที่ 6 พบว่า ทั้งนี้ใช้เวลาในการเล่น Social Network ส่วนใหญ่สามอันดับแรก ได้แก่ วันละ 4-5 ชั่วโมง รองลงมา 1-2 ชั่วโมง และมากกว่า 5 ชั่วโมง ตามลำดับ คิดเป็นร้อยละ 26.67, 22.67 และ 18.00 ตามลำดับ

7. ข้อมูลสถานที่ที่คุณเข้าใช้เครือข่ายสังคมออนไลน์มากที่สุด

ตารางที่ 7 แสดงจำนวนและร้อยละสถานที่ที่เข้าใช้เครือข่ายสังคมออนไลน์มากที่สุดผู้ตอบแบบสอบถาม

สถานที่ที่เข้าใช้เครือข่ายสังคมออนไลน์มากที่สุด	จำนวน (คน)	ร้อยละ
ที่บ้าน	124	82.67
ที่โรงเรียน/มหาวิทยาลัย	20	13.33
ที่ร้านอินเทอร์เน็ต	6	4.00
อื่นๆ โปรดระบุ	0	0.00
รวม	150	100

จากตารางที่ 7 พบว่าผู้ตอบแบบสอบถามอยู่ในสถานที่ที่ใช้เครือข่ายสังคมออนไลน์มากที่สุด คือ ที่บ้าน รองลงมา ที่โรงเรียน/มหาวิทยาลัย และที่ร้านอินเทอร์เน็ต คิดเป็นร้อยละ 82.67, 13.33 และ 4.00 ตามลำดับ

8. ข้อมูลเหตุผลที่ท่านเข้าใช้เว็บไซต์สังคมออนไลน์

ตารางที่ 8 แสดงจำนวนและร้อยละเหตุผลที่ท่านเข้าใช้เว็บไซต์สังคมออนไลน์ของผู้ตอบแบบสอบถาม

เหตุผลที่ท่านเข้าใช้เว็บไซต์สังคมออนไลน์	จำนวน (คน)	ร้อยละ
ติดต่อกับบุคคลที่รู้จัก	72	48.00
เพื่อค้นหาเพื่อนใหม่	35	23.33
อัปเดตสถานะ/ ข้อมูลส่วนตัว/ รูปภาพ	50	33.33
เล่นเกม	59	39.33
หาข้อมูล/ แลกเปลี่ยนข้อมูล	68	45.33
ติดตามข่าวสารศิลปิน / ดารา / บุคคลมีชื่อเสียง	42	28.00
ติดตามข่าวสารของสินค้าผลิตภัณฑ์ หรือ บริการต่าง ๆ	57	38.00
เชิญชวนให้บุคคลอื่น เข้าร่วมเป็นสมาชิกกลุ่ม	15	10.00
เชิญชวนให้บุคคลอื่น ซื้อสินค้า หรือบริการ	26	17.33
เชิญชวนให้บุคคลอื่นเข้าร่วมกิจกรรมที่ตนเองจัดขึ้นหรือที่หน่วยงานอื่นจัดขึ้น	14	9.33
ร่วมกิจกรรมกลุ่มออนไลน์ต่างๆ เช่น อ่านและแสดงความ		
คิดเห็น ร่วมเป็นแฟนคลับ ฯลฯ	32	21.33
อื่นๆ ไปรตระบุ	6	4.00
รวม	150	100

จากตารางที่ 8 พบว่าเหตุผลที่เข้าใช้เว็บไซต์สังคมออนไลน์สามอันดับแรก คือ ติดต่อกับบุคคลที่รู้จัก รองลงมาหาข้อมูล/แลกเปลี่ยนข้อมูลและเล่นเกม ตามลำดับ คิดเป็นร้อยละ 48.00, 45.33 และ 39.33 ตามลำดับ

ตอนที่ 2 ผลการวิเคราะห์ระดับความเป็นพลเมืองดิจิทัล 8 ด้าน และทัศนคติที่มีต่อพฤติกรรมความเป็นพลเมืองดิจิทัลที่ดี

การศึกษาระดับความเป็นพลเมืองดิจิทัลด้วย 8 ด้าน ประกอบด้วยข้อคำถาม จำนวน 16 ข้อ ใช้ โดยแบ่งออกเป็น 8 ด้าน ได้แก่ 1) ด้านทักษะในการรักษาอัตลักษณ์ที่ดีของตนเอง 2) ด้านทักษะในการรักษาข้อมูลส่วนตัว 3) ด้านทักษะในการคิดวิเคราะห์มีวิจารณญาณที่ดี 4) ด้านทักษะในการจัดสรรเวลาหน้าจอ 5) ด้านทักษะในการรับมือกับการคุกคามทางโลกออนไลน์ 6) ด้านทักษะในการบริหารจัดการข้อมูลที่ใช้ทำงานมีการทิ้งไว้บนโลกออนไลน์ 7) ด้านทักษะในการรักษาความปลอดภัยของตนเองในโลกออนไลน์ และ 8) ด้านทักษะในการใช้เทคโนโลยีอย่างมีจริยธรรม และพฤติกรรมความเป็นพลเมืองดิจิทัลที่ดีของสมาชิกสภาเยาวชนแม่แตงจังหวัดเชียงใหม่ คือ ด้านพฤติกรรมการทำตามกฎหมายโลกดิจิทัล ด้านพฤติกรรมเคารพผู้อื่นบนโลกดิจิทัล ด้านพฤติกรรมมีส่วนร่วมบนโลกดิจิทัล และด้านพฤติกรรมรับผิดชอบต่อบนโลกดิจิทัล

จากตารางที่ 9 พบว่าด้านทักษะในการรักษาอัตลักษณ์ที่ดีของตนเอง (Digital Citizen Identity) มีคะแนนความคิดเห็นโดยรวมอยู่ในระดับปานกลาง มีค่าเท่ากับ 3.39 ± 1.11 โดยเมื่อพิจารณารายประเด็น พบว่า ประเด็นการคำนึงถึงความรู้สึกผู้อื่นทุกครั้งที่แสดงความคิดเห็นบนโลกออนไลน์มีความคิดเห็นอยู่ในระดับมาก มีค่าเฉลี่ยเท่ากับ 3.50 ± 1.08 รองลงมาเป็นการพร้อมรับผิดชอบต่อการแสดงความคิดเห็นบนโลกออนไลน์ของตนเองมีความคิดเห็นอยู่ในระดับปานกลางมีค่าเฉลี่ยเท่ากับ 3.28 ± 1.14 ตามลำดับ

ตารางที่ 9 ค่าเฉลี่ยและส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐานของคุณสมบัติพลเมืองดิจิทัล ด้านทักษะในการรักษาอัตลักษณ์ที่ดีของตนเอง (Digital Citizen Identity)

ประเด็นคำถามคุณสมบัติพลเมืองดิจิทัล	สถิติวิเคราะห์		ระดับความคิดเห็น
	ค่าเฉลี่ย (\bar{x})	ส่วนเบี่ยงเบน มาตรฐาน (S.D.)	
1. คุณพร้อมรับผิดชอบต่อการแสดงความคิดเห็นบนโลกออนไลน์ของตนเอง	3.28	1.14	ปานกลาง
2. คุณคำนึงถึงความรู้สึกผู้อื่นทุกครั้งที่แสดงความคิดเห็นบนโลกออนไลน์และการกระทำให้อยู่ในขอบเขตของกฎหมายอยู่เสมอ	3.50	1.08	มาก
ภาพรวม	3.39	1.11	ปานกลาง

จากตารางที่ 10 ด้านทักษะในการรักษาข้อมูลส่วนตัว (Privacy Management) มีคะแนนความคิดเห็นโดยรวมอยู่ในระดับปานกลาง มีค่าเท่ากับ 3.24 ± 1.05 โดยเมื่อพิจารณารายประเด็นพบว่า ประเด็นการปฏิเสธแอปพลิเคชันที่พยายามจะเข้าถึงข้อมูลส่วนตัวหรือไม่เข้าแอปพลิเคชันที่ไม่รู้จัก และประเด็นการเปลี่ยนรหัสผ่านจอสมาาร์ทโฟนและคอมพิวเตอร์อยู่เสมอ มีความเห็นอยู่ในระดับปานกลาง มีค่าเฉลี่ยเท่ากับ 3.46 ± 1.03 และ 3.01 ± 1.06 ตามลำดับ

ตารางที่ 10 ค่าเฉลี่ยและส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐานของคุณสมบัติพลเมืองดิจิทัล ด้านทักษะในการรักษาข้อมูลส่วนตัว (Privacy Management)

ประเด็นคำถามคุณสมบัตพลเมืองดิจิทัล	สถิติวิเคราะห์		ระดับความคิดเห็น
	ค่าเฉลี่ย (\bar{x})	ส่วนเบี่ยงเบน มาตรฐาน (S.D.)	
3. คุณเปลี่ยนรหัสผ่านจอสมาาร์ทโฟนและคอมพิวเตอร์อยู่เสมอ	3.01	1.06	ปานกลาง
4. คุณปฏิเสธแอปพลิเคชันที่พยายามจะเข้าถึงข้อมูลส่วนตัวหรือไม่เข้าแอปพลิเคชันที่ไม่รู้จัก	3.46	1.03	ปานกลาง
ภาพรวม	3.24	1.05	ปานกลาง

จากตารางที่ 11 ด้านทักษะในการคิดวิเคราะห์มีวิจารณ์ญาณที่ดี (Critical Thinking)) มีคะแนนความคิดเห็นโดยรวมอยู่ในระดับปานกลาง มีค่าเท่ากับ 3.45 ± 1.10 โดยเมื่อพิจารณารายประเด็นพบว่า ประเด็นอ่านข้อกำหนดทุกครั้งก่อนสมัครสมาชิกบนอินเทอร์เน็ตและการตรวจสอบข้อมูล/ข่าวสารที่ได้รับจากสื่อออนไลน์ก่อนทุกครั้ง มีความเห็นอยู่ในระดับปานกลาง มีค่าเฉลี่ยเท่ากับ 3.49 ± 1.07 และ 3.41 ± 1.12 ตามลำดับ

ตารางที่ 11 ค่าเฉลี่ยและส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐานของคุณสมบัติพลเมืองดิจิทัล ด้านทักษะในการคิดวิเคราะห์ที่มีวิचारณญาณที่ดี (Critical Thinking)

ประเด็นคำถามคุณสมบัตืพลเมืองดิจิทัล	สถิติวิเคราะห์		ระดับ ความ คิดเห็น
	ค่าเฉลี่ย (\bar{x})	ส่วนเบี่ยงเบน มาตรฐาน (S.D.)	
5. คุณอ่านข้อกำหนดทุกครั้งก่อนสมัครสมาชิกบนอินเทอร์เน็ต	3.49	1.07	ปานกลาง
6. คุณตรวจสอบข้อมูล/ข่าวสารที่ได้รับจากสื่อออนไลน์ก่อนทุกครั้ง	3.41	1.12	ปานกลาง
ภาพรวม	3.45	1.10	ปานกลาง

จากตารางที่ 12 ด้านทักษะในการจัดสรรเวลาหน้าจอ (Screen Time Management) มีคะแนนความคิดเห็นโดยรวมอยู่ในระดับปานกลาง มีค่าเท่ากับ 3.28 ± 1.07 โดยเมื่อพิจารณารายประเด็น พบว่า ประเด็นการลดการใช้อุปกรณ์ดิจิทัลทุกครั้งเวลาที่อยู่กับครอบครัวพ่อแม่ พี่น้องและเพื่อน รวมทั้งประเด็นการจำกัดเวลาในการใช้หน้าจอโทรศัพท์มือถือหรือคอมพิวเตอร์เพื่อเปลี่ยนอิริยาบถ มีความเห็นอยู่ในระดับปานกลาง มีค่าเฉลี่ยเท่ากับ 3.39 ± 1.09 และ 3.17 ± 1.04 ตามลำดับ

ตารางที่ 12 ค่าเฉลี่ยและส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐานของคุณสมบัติพลเมืองดิจิทัล ด้านทักษะในการจัดสรรเวลาหน้าจอ (Screen Time Management)

ประเด็นคำถามคุณสมบัตืพลเมืองดิจิทัล	สถิติวิเคราะห์		ระดับ ความ คิดเห็น
	ค่าเฉลี่ย (\bar{x})	ส่วนเบี่ยงเบน มาตรฐาน (S.D.)	
7. คุณจำกัดเวลาในการใช้หน้าจอโทรศัพท์มือถือหรือคอมพิวเตอร์เพื่อเปลี่ยนอิริยาบถ	3.17	1.04	ปานกลาง
8. คุณลดการใช้อุปกรณ์ดิจิทัลทุกครั้งเวลาที่อยู่กับครอบครัวพ่อแม่ พี่น้อง และเพื่อน	3.39	1.09	ปานกลาง
ภาพรวม	3.28	1.07	ปานกลาง

จากตารางที่ 13 ด้านทักษะในการรับมือกับการคุกคามทางโลกออนไลน์ (Cyberbullying Management) มีคะแนนความคิดเห็นโดยรวมอยู่ในระดับปานกลาง มีค่าเท่ากับ 3.30 ± 1.17 โดยเมื่อพิจารณารายประเด็น พบว่า ประเด็นความสามารถหลีกเลี่ยงตนเองจากสถานการณ์การรังแกกันผ่านโลกไซเบอร์ได้ รวมทั้งประเด็นการไม่สนับสนุนและตักเตือนเพื่อนที่มีพฤติกรรมรังแกบนโลกไซเบอร์ (Cyberbullying) มีความเห็นอยู่ในระดับปานกลาง มีค่าเฉลี่ยเท่ากับ 3.37 ± 1.16 และ 3.23 ± 1.18 ตามลำดับ

ตารางที่ 13 ค่าเฉลี่ยและส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐานของคุณสมบัติพลเมืองดิจิทัล ด้านทักษะในการรับมือกับการคุกคามทางโลกออนไลน์ (Cyberbullying Management)

ประเด็นคำถามคุณสมบัติพลเมืองดิจิทัล	สถิติวิเคราะห์		ระดับ ความ คิดเห็น
	ค่าเฉลี่ย (\bar{x})	ส่วนเบี่ยงเบน มาตรฐาน (S.D.)	
9. คุณสามารถหลีกเลี่ยงตนเองจากสถานการณ์การรังแกกันผ่านโลกไซเบอร์ได้	3.37	1.16	ปานกลาง
10. คุณจะไม่สนับสนุนและตักเตือนเพื่อนที่มีพฤติกรรมรังแกบนโลกไซเบอร์ (Cyberbullying)	3.23	1.18	ปานกลาง
ภาพรวม	3.30	1.17	ปานกลาง

จากตารางที่ 14 ด้านทักษะในการบริหารจัดการข้อมูลที่ใช้งานมีการทิ้งไว้บนโลกออนไลน์ (Digital Footprints) มีคะแนนความคิดเห็นโดยรวมอยู่ในระดับมาก มีค่าเท่ากับ 3.57 ± 0.99 โดยเมื่อพิจารณารายประเด็น พบว่า ประเด็นไตร่ตรองทุกครั้งในการโพสต์หรือแชร์เรื่องราวส่วนตัว เพื่อไม่ให้กระทบต่อชีวิตคุณในอนาคต มีความเห็นอยู่ในระดับมาก มีค่าเฉลี่ยเท่ากับ 3.68 ± 1.06 และประเด็นการยกเลิกหรือปิดบัญชีออนไลน์ต่าง ๆ ที่ไม่ได้ใช้แล้วและลบข้อมูลออกจากเว็บไซต์ที่เก็บข้อมูลต่าง ๆ อยู่เสมอ มีความเห็นอยู่ในระดับปานกลาง มีค่าเฉลี่ยเท่ากับ 3.45 ± 0.91 ตามลำดับ

ตารางที่ 14 ค่าเฉลี่ยและส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐานของคุณสมบัติพลเมืองดิจิทัล ด้านทักษะในการบริหารจัดการข้อมูล ที่ผู้ใช้งานมีการทิ้งไว้บนโลกออนไลน์ (Digital Footprints)

ประเด็นคำถามคุณสมบัติพลเมืองดิจิทัล	สถิติวิเคราะห์		ระดับ ความ คิดเห็น
	ค่าเฉลี่ย (\bar{x})	ส่วนเบี่ยงเบน มาตรฐาน (S.D.)	
11. คุณไม่ไตร่ตรองทุกครั้งในการโพสต์หรือแชร์เรื่องราวส่วนตัว เพื่อไม่ให้กระทบต่อชีวิตคุณในอนาคต	3.68	1.06	มาก
12. คุณยกเลิกหรือปิดบัญชีออนไลน์ต่าง ๆ ที่ไม่ได้ใช้แล้ว และลบข้อมูลออกจากเว็บไซต์ที่เก็บข้อมูลต่าง ๆ อยู่เสมอ	3.45	0.91	ปานกลาง
ภาพรวม	3.57	0.99	มาก

จากตารางที่ 15 ด้านทักษะในการรักษาความปลอดภัยของตนเองในโลกออนไลน์ (Cybersecurity Management) มีคะแนนความคิดเห็นโดยรวมอยู่ในระดับมาก มีค่าเท่ากับ 3.55 ± 1.07 โดยเมื่อพิจารณารายประเด็น พบว่า ประเด็นการหลีกเลี่ยงการเข้าเว็บไซต์ที่ไม่เหมาะสม ไม่คลิกไฟล์แนบแปลกปลอมจากผู้อื่นและระมัดระวังความเสี่ยงจากการเปิดไฟล์ผ่านโปรแกรมอยู่เสมอ มีความเห็นอยู่ในระดับมาก มีค่าเฉลี่ยเท่ากับ 3.61 ± 1.07 และประเด็นการตั้งรหัสผ่านในกิจกรรมที่ทำบนโลกออนไลน์ให้แตกต่างกันมีความเห็นอยู่ในระดับปานกลาง มีค่าเฉลี่ยเท่ากับ 3.49 ± 1.06 ตามลำดับ

ตารางที่ 15 ค่าเฉลี่ยและส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐานของคุณสมบัติพลเมืองดิจิทัล ด้านทักษะในการรักษาความปลอดภัยของตนเองในโลกออนไลน์ (Cybersecurity Management)

ประเด็นคำถามคุณสมบัติพลเมืองดิจิทัล	สถิติวิเคราะห์		ระดับความคิดเห็น
	ค่าเฉลี่ย (\bar{x})	ส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน (S.D.)	
13. คุณตั้งรหัสผ่านในกิจกรรมที่ทำบนโลกออนไลน์ให้แตกต่างกัน	3.49	1.06	ปานกลาง
14. คุณหลีกเลี่ยงการเข้าเว็บไซต์ที่ไม่เหมาะสมไม่คลิกไฟล์แนบแปลกปลอมจากผู้อื่นและระมัดระวังความเสี่ยงจากการเปิดไฟล์ผ่านโปรแกรมอยู่เสมอ	3.61	1.07	มาก
ภาพรวม	3.55	1.07	มาก

จากตารางที่ 16 ด้านทักษะในการใช้เทคโนโลยีอย่างมีจริยธรรม (Digital Empathy) มีคะแนนความคิดเห็นโดยรวมอยู่ในระดับปานกลาง มีค่าเท่ากับ 3.49 ± 1.07 โดยเมื่อพิจารณารายประเด็น พบว่า ประเด็นการมีปฏิสัมพันธ์กับเพื่อนในสังคมออนไลน์ที่ดีและมีการสร้างสัมพันธ์ที่ดีต่อกันเสมอ มีความเห็นอยู่ในระดับมาก มีค่าเฉลี่ยเท่ากับ 3.55 ± 1.07 และประเด็นการความคิดเห็นบนโลกออนไลน์ในเชิงสร้างสรรค์ทุกครั้ง มีความเห็นอยู่ในระดับปานกลาง มีค่าเฉลี่ยเท่ากับ 3.43 ± 1.07 ตามลำดับ

ตารางที่ 16 ค่าเฉลี่ยและส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐานของคุณสมบัติพลเมืองดิจิทัล ด้านทักษะในการใช้เทคโนโลยีอย่างมีจริยธรรม (Digital Empathy)

ประเด็นคำถามคุณสมบัติพลเมืองดิจิทัล	สถิติวิเคราะห์		ระดับความคิดเห็น
	ค่าเฉลี่ย (\bar{x})	ส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน (S.D.)	
15. คุณแสดงความคิดเห็นบนโลกออนไลน์ในเชิงสร้างสรรค์ทุกครั้ง	3.43	1.07	ปานกลาง
16. คุณมีปฏิสัมพันธ์กับเพื่อนในสังคมออนไลน์ที่ดีและมีการสร้างสัมพันธ์ที่ดีต่อกันเสมอ	3.55	1.07	มาก
ภาพรวม	3.49	1.07	ปานกลาง

ตอนที่ 3 ผลการวิเคราะห์ทัศนคติของเยาวชนต่อปัจจัยที่ส่งผล ต่อการเป็นพลเมืองดิจิทัลที่ดี

นอกจากนี้ผลการวิเคราะห์ทัศนคติที่มีต่อพฤติกรรมการเป็นพลเมืองดิจิทัลที่ดีของสมาชิกสภาเยาวชนแม่แตงจังหวัดเชียงใหม่ ประกอบด้วยข้อคำถาม จำนวน 20 ข้อ โดยแบ่งออกเป็น 4 ด้าน ได้แก่ 1) ด้านพฤติกรรมกรรมการทำตามกฎบนโลกดิจิทัล 2) ด้านพฤติกรรมกรรมการเคารพผู้อื่นบนโลกดิจิทัล 3) ด้านพฤติกรรมกรรมการมีส่วนร่วมบนโลกดิจิทัล และ 4) ด้านพฤติกรรมกรรมการรับผิดชอบบนโลกดิจิทัล ซึ่งมีรายละเอียดค่าเฉลี่ยและส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน

จากตารางที่ 17 ด้านพฤติกรรมกรรมการทำตามกฎบนโลกดิจิทัล โดยภาพรวมมีคะแนนความคิดเห็นอยู่ในระดับปานกลาง มีค่าเท่ากับ 3.17 ± 1.32 โดยเมื่อพิจารณารายประเด็นเรียงตามความคิดเห็นจากมากไปน้อย พบว่า ประเด็นการไม่ส่งต่อข้อมูลอันเป็นเท็จที่ส่งผลให้เกิดความเสียหายแก่ผู้อื่น มีความเห็นอยู่ในระดับมาก ค่าเฉลี่ยเท่ากับ 3.52 ± 1.19 รองลงมาเป็นประเด็นการไม่ทำให้ระบบคอมพิวเตอร์ของผู้อื่นเกิดความเสียหาย ตามมาด้วยการไม่ส่ง e-mail โดยปกปิดหรือปลอมแปลง IP address เป็นจำนวนมากจนทำให้ระบบคอมพิวเตอร์ของบุคคลอื่นเกิดความยุ่งยาก ประเด็นการโพสต์รูปภาพของผู้อื่นที่ผ่านการติดต่อและตัดแปลงจนทำให้ผู้นั้นได้รับความอับอายหรือเกิดผลเสียต่อผู้อื่น และการเคยเปิดเผยรหัสผ่านระบบคอมพิวเตอร์ของผู้อื่นจนทำให้ผู้นั้นได้รับความเสียหายในการใช้งาน โดยมีความเห็นอยู่ในระดับปานกลาง มีค่าเฉลี่ยเท่ากับ 3.44 ± 1.29 , 3.43 ± 1.31 , 2.76 ± 1.40 และ 2.68 ± 1.41 ตามลำดับ

ตารางที่ 17 ค่าเฉลี่ยและส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐานของพฤติกรรมกรรมาเป็นพลเมืองดิจิทัลที่ดี ด้าน
พฤติกรรมกรรการทำตามกฎบนโลกดิจิทัล

ประเด็นคำถามทัศนคติที่มีต่อพฤติกรรมกรรมาเป็นพลเมืองดิจิทัลที่ดี	สถิติวิเคราะห์		ระดับ ความ คิดเห็น
	ค่าเฉลี่ย (\bar{x})	ส่วนเบี่ยงเบน มาตรฐาน (S.D.)	
1. ฉันไม่ส่ง e-mail โดยปกปิดหรือปลอมแปลง IP address เป็นจำนวนมากจนทำให้ระบบคอมพิวเตอร์ของบุคคลอื่นเกิดความยุ่งยากในการใช้งาน	3.43	1.31	ปานกลาง
2. ฉันไม่ส่งต่อข้อมูลอันเป็นเท็จที่ส่งผลให้เกิดความเสียหายแก่ผู้อื่น	3.52	1.19	มาก
3. ฉันโพสต์รูปภาพของผู้อื่นที่ผ่านการติดต่อและดัดแปลงจนทำให้ผู้นั้นได้รับความอับอายหรือเกิดผลเสียต่อผู้อื่น	2.76	1.40	ปานกลาง
4. ฉันไม่ทำให้ระบบคอมพิวเตอร์ของผู้อื่นเกิดความเสียหาย	3.44	1.29	ปานกลาง
5. ฉันเคยเปิดเผยรหัสผ่านระบบคอมพิวเตอร์ของผู้อื่นจนทำให้ผู้นั้นได้รับความเสียหาย	2.68	1.41	ปานกลาง
ภาพรวม	3.17	1.32	ปานกลาง

จากตารางที่ 18 ด้านพฤติกรรมกรรการเคารพผู้อื่นบนโลกดิจิทัล โดยภาพรวมมีคะแนนความคิดเห็นอยู่ในระดับปานกลาง มีค่าเท่ากับ 3.16 ± 1.20 โดยเมื่อพิจารณารายประเด็นเรียงตามความคิดเห็นจากมากไปน้อย พบว่า ประเด็นการระวางการโพสต์หรือส่งต่อรูปภาพให้ผู้อื่นเพราะเกรงว่าจะทำให้พวกเขาอับอายหรือได้รับผลเสีย มีความเห็นอยู่ในระดับมาก ค่าเฉลี่ยเท่ากับ 3.49 ± 1.17 รองลงมาเป็นประเด็นการทบทวนสิ่งที่จะพูดหรือโพสต์ผ่านโซเชียลว่าจะไม่ทำให้ผู้อื่นเสียใจในภายหลัง ตามมาด้วยการไม่สนับสนุนการต่อสู้กันบนโลกโซเชียลถึงแม้ว่ามันจะเกิดขึ้นกับตัวเองก็ตาม ตามมาด้วยการไม่ระวางสิ่งที่จะโพสต์ลงในโซเชียลว่าจะเกิดผลเสียกับบุคคลอื่นตามมาทีหลังหรือไม่ และการแสดงความคิดเห็นเชิงลามกต่อโพสต์ของเพื่อน โดยมีความเห็นอยู่ในระดับปานกลาง มีค่าเฉลี่ยเท่ากับ 3.44 ± 1.10 , 3.35 ± 1.13 , 2.81 ± 1.26 และ 2.71 ± 1.33 ตามลำดับ

ตารางที่ 18 ค่าเฉลี่ยและส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐานของพฤติกรรมกาารเป็นพลเมืองดิจิทัลที่ดี ด้าน
พฤติกรรมกาารเคารพผู้อื่นบนโลกดิจิทัล

ประเด็นคำถามทัศนคติที่มีต่อพฤติกรรมกาารเป็นพลเมืองดิจิทัลที่ดี	สถิติวิเคราะห์		ระดับ ความ คิดเห็น
	ค่าเฉลี่ย (\bar{x})	ส่วนเบี่ยงเบน มาตรฐาน (S.D.)	
1. ฉันระวังการโพสต์หรือส่งต่อรูปภาพให้ผู้อื่นเพราะเกรงว่าจะทำให้ พวกเขาอับอายหรือได้รับผลเสีย	3.49	1.17	มาก
2. ฉันทบทวนสิ่งที่จะพูดหรือโพสต์ผ่านโซเชียลว่าจะไม่ทำให้ผู้อื่นเสียใจ ในภายหลัง	3.44	1.10	ปานกลาง
3. ฉันไม่ระวังสิ่งที่จะโพสต์ลงในโซเชียลว่าจะเกิดผลเสียกับ บุคคลอื่นตามมาทีหลังหรือไม่	2.81	1.26	ปานกลาง
4. ฉันไม่สนับสนุนการต่อสู้กันบนโลกโซเชียล ถึงแม้ว่ามันจะเกิดขึ้นกับ ฉันก็ตาม	3.35	1.13	ปานกลาง
5. ฉันแสดงความคิดเห็นเชิงลามกต่อโพสต์ของเพื่อน	2.71	1.33	ปานกลาง
ภาพรวม	3.16	1.20	ปานกลาง

จากตารางที่ 19 ด้านพฤติกรรมกาารมีส่วนร่วมบนโลกดิจิทัล โดยภาพรวมมีคะแนนความ
คิดเห็นอยู่ในระดับปานกลาง มีค่าเท่ากับ 3.07 ± 1.14 โดยเมื่อพิจารณารายประเด็นเรียงตามความ
คิดเห็นจากมากไปน้อย พบว่า ประเด็นการแชร์บทความหรือคลิปวิดีโอที่เป็นประโยชน์ในโซเชียล
รลงลงมาเป็นประเด็นการโพสต์ความคิดเห็นบนฐานหลักการหรือมีที่อ้างอิงได้ ตามมาด้วยการเข้าร่วม
แสดงความคิดเห็นบนเว็บอร์ดต่าง ๆ เพื่อแก้ไขปัญหาของโรงเรียน ชุมชน และสังคม ตามมาด้วย
ประเด็นการเข้าร่วมการร้องเรียนเพื่อแก้ไขปัญหาต่าง ๆ ในโลกโซเชียล และประเด็นการไม่เข้าร่วม
กลุ่มกิจกรรมจิตอาสาหรือการบำเพ็ญประโยชน์ต่าง ๆ ในโลกโซเชียล โดยมีความเห็นอยู่ในระดับปาน
กลาง มีค่าเฉลี่ยเท่ากับ 3.11 ± 1.14 , 3.09 ± 1.11 , 3.07 ± 1.15 , 3.06 ± 1.17 และ 3.04 ± 1.15
ตามลำดับ

ตารางที่ 19 ค่าเฉลี่ยและส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐานของพฤติกรรมกรการเป็นพลเมืองดิจิทัลที่ดี ด้านพฤติกรรมกรการมีส่วนร่วมบนโลกดิจิทัล

ประเด็นคำถามทัศนคติที่มีต่อพฤติกรรมกรการเป็นพลเมืองดิจิทัลที่ดี	สถิติวิเคราะห์		ระดับ ความ คิดเห็น
	ค่าเฉลี่ย (\bar{x})	ส่วนเบี่ยงเบน มาตรฐาน (S.D.)	
1. ฉันเข้าร่วมแสดงความคิดเห็นบนเว็บไซต์ต่าง ๆ เพื่อแก้ไขปัญหาของโรงเรียน ชุมชน และสังคม	3.07	1.15	ปานกลาง
2. ฉันเข้าร่วมการร้องเรียนเพื่อแก้ไขปัญหาต่าง ๆ ในโลกโซเชียล	3.06	1.17	ปานกลาง
3. ฉันโพสต์ความคิดเห็นบนฐานหลักการหรือมีที่อ้างอิงได้	3.09	1.11	ปานกลาง
4. ฉันไม่เข้าร่วมกลุ่มกิจกรรมจิตอาสาหรือการบำเพ็ญประโยชน์ต่าง ๆ ในโลกโซเชียล	3.04	1.15	ปานกลาง
5. ฉันมักแชร์บทความหรือคลิปวิดีโอที่เป็นประโยชน์ในโลกโซเชียล	3.11	1.14	ปานกลาง
ภาพรวม	3.07	1.14	ปานกลาง

จากตารางที่ 20 ด้านพฤติกรรมกรการรับผิดชอบบนโลกดิจิทัล โดยภาพรวมมีคะแนนความคิดเห็นอยู่ในระดับปานกลาง มีค่าเท่ากับ 3.30 ± 1.12 โดยเมื่อพิจารณารายประเด็นเรียงตามความคิดเห็นจากมากไปน้อย พบว่า ประเด็นยอมรับผลของการกระทำผิดในโลกโซเชียลของตนเอง มีความเห็นอยู่ในระดับมาก ค่าเฉลี่ยเท่ากับ 3.52 ± 1.10 รองลงมาเป็นประเด็นการตรวจสอบความน่าเชื่อถือของข้อมูลก่อนโพสต์หรือแชร์ในอินเทอร์เน็ต ตามมาด้วยประเด็นการยอมรับการตรวจสอบการใช้งานอินเทอร์เน็ตและระบบคอมพิวเตอร์จากผู้ดูแลระบบเครือข่าย ตามมาด้วยประเด็นการระวังเกี่ยวกับการละเมิดลิขสิทธิ์ในการ copy ภาพในอินเทอร์เน็ตมาใช้ และการใช้อารมณ์ของตนเองในการแสดงความคิดเห็นต่อต้านเหตุการณ์ที่เกิดขึ้นในอินเทอร์เน็ต โดยไม่ได้สืบค้นความจริงของเหตุการณ์นั้น ๆ ก่อนเสมอ โดยมีความเห็นอยู่ในระดับปานกลาง มีค่าเฉลี่ยเท่ากับ 3.41 ± 1.08 , 3.37 ± 1.04 , 3.33 ± 1.24 และ 2.87 ± 1.14 ตามลำดับ

ตารางที่ 20 ค่าเฉลี่ยและส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐานของพฤติกรรมกรการเป็นพลเมืองดิจิทัลที่ดี ด้านพฤติกรรมกรการรับผิดชอบบนโลกดิจิทัล

ประเด็นคำถามทัศนคติที่มีต่อพฤติกรรมกรการเป็นพลเมืองดิจิทัลที่ดี	สถิติวิเคราะห์		ระดับ ความ คิดเห็น
	ค่าเฉลี่ย (\bar{x})	ส่วนเบี่ยงเบน มาตรฐาน (S.D.)	
1. ฉันยอมรับการตรวจสอบการใช้งานอินเทอร์เน็ตและระบบคอมพิวเตอร์จากผู้ดูแลระบบเครือข่าย	3.37	1.04	ปานกลาง
2. ฉันระวังเกี่ยวกับการละเมิดลิขสิทธิ์ในการ copy ภาพในอินเทอร์เน็ตมาใช้	3.33	1.14	ปานกลาง
3. ฉันใช้อารมณ์ของตนเองในการแสดงความคิดเห็นต่อต้านเหตุการณ์ที่เกิดขึ้นในอินเทอร์เน็ต โดยไม่ได้สืบค้นความจริงของเหตุการณ์นั้น ๆ ก่อนเสมอ	2.87	1.24	ปานกลาง
4. ฉันตรวจสอบความน่าเชื่อถือของข้อมูลก่อนโพสต์หรือแชร์ในอินเทอร์เน็ต	3.41	1.08	ปานกลาง
5. ฉันยอมรับผลของการกระทำผิดในโลกโซเชียลของตนเอง	3.52	1.10	มาก
ภาพรวม	3.30	1.12	ปานกลาง

ตอนที่ 4 ผลการทดสอบสมมติฐานต่อปัจจัยที่ส่งผลต่อการเป็นพลเมืองดิจิทัล

ผลการวิเคราะห์ปัจจัยพฤติกรรมที่ส่งผลต่อคุณสมบัติความเป็นพลเมืองดิจิทัลที่ดี ด้วยการวิเคราะห์ความสัมพันธ์แบบหลายตัวแปร (Multivariate Analysis) โดยใช้การวิเคราะห์การถดถอยพหุคูณแบบนำตัวแปรเข้าทั้งหมด (Enter Multiple Regression Analysis)

ตารางที่ 21 การวิเคราะห์การถดถอยพหุคูณแบบนำตัวแปรเข้าทั้งหมด (Enter Multiple Regression Analysis)

ตัวแปร	Unstandardized Coefficients B	Std. Error	Standardized Coefficients Beta	t	Sig.	95.0% Confidence Interval for B		Collinearity Statistics	
						Lower Bound	Upper Bound	Tolerance	VIF
						(Constant)	3.118	0.274	
X1	-0.134	0.085	0.274	-1.577	0.117	-0.302	0.034	0.553	1.807
X2	0.136	0.114	0.085	1.196	0.233	-0.089	0.361	0.415	2.410
X3	-0.124	0.093	0.114	-1.331	0.185	-0.307	0.060	0.475	2.105
X4	0.203	0.094	0.093	2.164	0.032*	0.018	0.388	0.576	1.737

$R = 0.228$, $R^2 = 0.052$, ANOVA: $F = 1.980$ (p -value = 0.101, Durbin-Watson = 1.146)

จากตารางที่ 21 ผลการวิเคราะห์ปัจจัยพฤติกรรมที่ส่งผลต่อคุณสมบัติความเป็นพลเมืองดิจิทัลที่ดี ได้ดำเนินการวิเคราะห์

1. ผลการตรวจสอบข้อตกลงเบื้องต้นได้แก่ การตรวจสอบการเกิดปัญหา Multicollinearity ด้วยการทดสอบความสัมพันธ์ระหว่างตัวแปรอิสระ (Variance Inflation Factor: VIF) พบว่าไม่เกิดปัญหา Multicollinearity เนื่องจากมีค่า VIF ตั้งแต่ 1.463 ถึง 2.441 ซึ่งมีค่า VIF น้อยกว่า 10 และการตรวจสอบการเกิด Autocorrelation ใน Residuals โดยการใช้ค่าสถิติ Durbin-Watson ซึ่งมีค่าเท่ากับ 1.18 พบ Positive autocorrelation ซึ่งน่าจะมีปัญหา Autocorrelation ในข้อมูล เนื่องจาก Durbin-Watson อยู่ต่ำกว่าขอบเขต 1.5-2.5 แต่ Durbin-Watson นั้นมีค่าที่มากกว่า 1 และไม่เกิน 3 แสดงว่าเกิดปัญหา Autocorrelation ไม่รุนแรงมากนัก (Field, 2009) จึงถือว่ายอมรับได้ และเมื่อทำการวิเคราะห์ความแปรปรวน (ANOVA) พบว่าพฤติกรรมการเป็นพลเมืองดิจิทัลไม่ส่งผลต่อความเป็นพลเมืองดิจิทัลที่ดีของสมาชิกสภาเยาวชนแม่แตงจังหวัดเชียงใหม่ โดยค่า F มีค่าเท่ากับ 1.525 และ p -value มีค่าเท่ากับ 0.101 แปลว่า ตัวแปรอิสระไม่ส่งผลต่อตัวแปรตาม อย่างมีนัยสำคัญทางสถิติ ที่ระดับ 0.1 หรือ ร้อยละ 90

2. เมื่อพิจารณาค่าสถิติ R เท่ากับ 0.228 แปลว่าตัวแปรอิสระมีความสัมพันธ์กับตัวแปรตามร้อยละ 22.8 และค่าสถิติ $R^2 = 0.052$ หมายถึง ตัวแปรอธิบายตัวแปรอิสระมีความสัมพันธ์กับตัวแปรตามได้ร้อยละ 5.2 ส่วน Sig F เท่ากับ 0.101 แสดงว่าตัวแปรอิสระไม่มีอิทธิพลต่อตัวแปรตาม

3. เมื่อพิจารณาค่า Sig T และ ค่า Sig. ของตัวแปรอิสระแต่ละตัว พบว่า มีเพียงตัวแปรด้านพฤติกรรมกรับผิดชอบบนโลกดิจิทัล มีค่า Sig. เท่ากับ 0.032 แปลว่า พฤติกรรมกรับผิดชอบ

บนโลกดิจิทัลส่งต่อส่งผลต่อความเป็นพลเมืองดิจิทัล อย่างมีนัยสำคัญทางสถิติ ที่ระดับ ความเชื่อมั่น ร้อยละ 95 โดยมีค่าอิทธิพลเชิงสาเหตุ เท่ากับ 0.203

จากผลการศึกษา พบว่า พฤติกรรมการรับผิดชอบบนโลกดิจิทัลที่ส่งต่อคุณสมบัติความเป็นพลเมืองดิจิทัล อย่างมีนัยสำคัญทางสถิติ ที่ระดับ ความเชื่อมั่น 0.05 หรือ ร้อยละ 95 โดยมีค่าอิทธิพลเชิงสาเหตุ เท่ากับ 0.203 ดังนั้น จึงออกแบบบทเรียนเพื่อฝึกอบรมพัฒนาการพัฒนาคุณสมบัติสมาชิกสภาเยาวชนแม่แตง ด้านพฤติกรรมการรับผิดชอบบนโลกดิจิทัล ของสมาชิกสภาเยาวชนแม่แตง จังหวัดเชียงใหม่ จำนวน 150 คน โดยการอบรม มีเครื่องมือและขั้นตอน ดังนี้

1. การออกแบบบทเรียนเพื่อฝึกอบรม ด้านพฤติกรรมการรับผิดชอบบนโลกดิจิทัล ประกอบด้วย
2. การดำเนินการฝึกอบรม ได้ดำเนินการฝึกอบรม วันที่ 20 กันยายน พ.ศ. 2566
3. การวัดผลประเมินผล โดยการวัดความรู้ ความเข้าใจ และ ทักษะ ของเยาวชนแม่แตง ครอบคลุมเนื้อหา ความรับผิดชอบบนโลกดิจิทัล และ คุณสมบัติการเป็นพลเมืองดิจิทัล โดยการประเมินพิจารณาจาก คะแนนความรู้และทักษะก่อนและหลังอบรม

ผลการเปรียบเทียบคะแนนความรู้ ความเข้าใจ และ ทักษะ เกี่ยวกับความรับผิดชอบบนโลกดิจิทัล และ คุณสมบัติการเป็นพลเมืองดิจิทัล ก่อนและหลังการเข้ารับการฝึกอบรมพัฒนา ของเยาวชนอำเภอแม่แตง จังหวัดเชียงใหม่ มีดังนี้

ตารางที่ 22 การเปรียบเทียบคะแนนความรู้ความเข้าใจเกี่ยวกับพฤติกรรมการรับผิดชอบบนโลกดิจิทัล

ประเด็น	ก่อนฝึกอบรม		หลังฝึกอบรม		สถิติทดสอบ
	คะแนน	ส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน	คะแนน	ส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน	
พฤติกรรมการ รับผิดชอบต่อบนโลก ดิจิทัล	1.81	0.56	4.61	0.49	T= -46.52 Sig.=0.00

จากตารางที่ 22 พบว่า คะแนนวัดความรู้ความเข้าใจเกี่ยวกับ พฤติกรรมการรับผิดชอบต่อบนโลกดิจิทัลของสมาชิกสภาเยาวชนแม่แตง จังหวัดเชียงใหม่ แตกต่างกันอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติ ที่ระดับความเชื่อมั่น 0.00 โดยก่อนการอบรมมีคะแนนเฉลี่ย เท่ากับ 1.81 ส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน เท่ากับ 0.56 และหลังการอบรมมีคะแนนเฉลี่ย เท่ากับ 4.61 ส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน เท่ากับ 0.49

ทั้งนี้ พฤติกรรมการรับผิดชอบบนโลกดิจิทัล สำคัญ ดังนี้

1. พฤติกรรมการยอมรับการใช้งานอินเทอร์เน็ตและระบบคอมพิวเตอร์จากผู้ดูแลระบบเครือข่ายอาจมีหลายประการ ดังนี้:

1) การรักษาความปลอดภัย: ผู้ดูแลระบบเครือข่ายมีหน้าที่รักษาความปลอดภัยของระบบคอมพิวเตอร์และอินเทอร์เน็ต ซึ่งพฤติกรรมที่ดีคือการให้ความสำคัญกับการตรวจสอบและอัปเดตระบบป้องกันไวรัสและซอฟต์แวร์ที่เกี่ยวข้อง รวมถึงการดูแลรักษาการเข้าถึงข้อมูลที่เป็นความลับ และการตรวจสอบเหตุการณ์ที่ไม่ปกติที่อาจเป็นสัญญาณของการแฮกเกอร์หรือผู้ไม่ประสงค์ดี

2) การดูแลรักษาความเร็วและประสิทธิภาพ: ผู้ดูแลระบบเครือข่ายควรให้ความสำคัญกับการดูแลและปรับปรุงระบบเครือข่ายเพื่อให้มีประสิทธิภาพสูงสุด ซึ่งพฤติกรรมที่ดีคือการตรวจสอบและแก้ไขปัญหาทางเทคนิคที่เกิดขึ้น การปรับแต่งการตั้งค่าเครือข่าย และการจัดการแบนด์วิดท์เพื่อให้ความเร็วในการเชื่อมต่อและการใช้งานเป็นไปได้อย่างเต็มประสิทธิภาพ

3) การดูแลรักษาการสำรองข้อมูล: ผู้ดูแลระบบเครือข่ายควรมีการสำรองข้อมูลที่เป็นระเบียบเรียบร้อยเพื่อป้องกันการสูญหายข้อมูลที่สำคัญ พฤติกรรมที่ดีคือการตรวจสอบและทำความสะอาดข้อมูลสำรองเป็นระยะ การทดสอบการกู้คืนข้อมูลเพื่อตรวจสอบว่าสามารถเรียกคืนข้อมูลได้ถูกต้อง และการดูแลรักษาความละเอียดในการบันทึกการสำรองข้อมูลเพื่อทำให้มั่นใจได้ว่าข้อมูลสำรองสามารถนำกลับมาใช้งานได้

4) การให้บริการและการสนับสนุนผู้ใช้: ผู้ดูแลระบบเครือข่ายควรมีพฤติกรรมที่เน้นการให้บริการและการสนับสนุนที่มีคุณภาพสูง การตอบสนองต่อคำขอความช่วยเหลือและปัญหาทางเทคนิคของผู้ใช้ การให้คำแนะนำในการใช้งานและการแก้ไขปัญหา และการจัดการกับข้อร้องเรียนหรือความพึงพอใจของผู้ใช้

5) การเพิ่มประสิทธิภาพและการพัฒนา: ผู้ดูแลระบบเครือข่ายควรเป็นผู้ที่มีความกระตือรือร้นในการเรียนรู้และการปรับตัวกับเทคโนโลยีใหม่ พฤติกรรมที่ดีคือการอัปเดตความรู้เกี่ยวกับเทคโนโลยีและแนวโน้มใหม่ การทดลองและการนำเทคโนโลยีใหม่เข้าสู่ระบบเพื่อเพิ่มประสิทธิภาพ และการมีส่วนร่วมในการวางแผนและการพัฒนาระบบเครือข่ายให้มีประสิทธิภาพยิ่งขึ้น

2. พฤติกรรมการระวังเกี่ยวกับการละเมิดลิขสิทธิ์ในการcopyภาพในอินเทอร์เน็ตมาใช้

1) ตรวจสอบสิทธิ์และการอนุญาต: เมื่อคุณต้องการใช้ภาพในอินเทอร์เน็ต เริ่มต้นด้วยการตรวจสอบว่าภาพนั้นมีลิขสิทธิ์และได้รับการอนุญาตให้ใช้หรือไม่ หากมีลิขสิทธิ์และไม่ได้รับการอนุญาต คุณควรหลีกเลี่ยงการใช้ภาพดังกล่าวเพื่อป้องกันการละเมิดลิขสิทธิ์

2) ใช้ภาพที่มีใบอนุญาตสมบูรณ์: ในการค้นหาภาพสำหรับใช้ในงานสื่อหรือโปรเจกต์ที่คุณมีไว้ตั้งใจ ควรเลือกใช้ภาพที่มีใบอนุญาตสมบูรณ์ เช่น ภาพที่มีใบอนุญาต Creative Commons ที่อนุญาตให้ใช้และแจกจ่ายโดยไม่มีข้อจำกัดบางประการ

3) ชื่อภาพลิขสิทธิ์หรือขออนุญาต: หากคุณต้องการภาพที่มีลิขสิทธิ์เพื่อใช้ในเชิงพาณิชย์หรือโปรเจกต์ที่สร้างรายได้ ควรพิจารณาการซื้อภาพหรือขออนุญาตจากเจ้าของลิขสิทธิ์ โดยมีหลายแหล่งที่จำหน่ายภาพและให้บริการอนุญาตใช้ภาพตามเงื่อนไขที่กำหนด

4) สร้างภาพของคุณเอง: วิธีการที่ดีที่สุดในการหลีกเลี่ยงการละเมิดลิขสิทธิ์คือการสร้างภาพของคุณเอง คุณสามารถใช้กล้องถ่ายรูปหรือซอฟต์แวร์การออกแบบเพื่อสร้างภาพที่ไม่มีลิขสิทธิ์ในตัวเอง

5) ระวังการแชร์และการดาวน์โหลด: เมื่อคุณใช้ภาพที่ได้จากอินเทอร์เน็ต ให้ระมัดระวังในการแชร์หรือดาวน์โหลดภาพดังกล่าว ในบางกรณี เว็บไซต์หรือแหล่งที่มาอาจมีเงื่อนไขในการใช้งานที่คุณไม่ได้สังเกตเห็นหรือเข้าใจอย่างชัดเจน ในกรณีที่你不แน่ใจว่าภาพมีลิขสิทธิ์หรือไม่ ควรติดต่อกับเจ้าของภาพเพื่อขออนุญาตหรือการสอบถามเพิ่มเติมก่อนนำภาพไปใช้งาน

3. พฤติกรรมการใช้อารมณ์ของตนเองในการแสดงความคิดเห็นต่อด้านเหตุการณ์ที่เกิดขึ้นในอินเทอร์เน็ตโดยไม่ได้สืบค้นความจริงของเหตุการณ์นั้นๆ อาจมีผลเสียต่อตนเองและผู้อื่นได้ดังนี้:

1) การเผยแพร่ข้อมูลที่ไม่ถูกต้อง: การส่งเสริมเหตุการณ์หรือเรื่องราวที่ไม่เป็นความจริง อาจสร้างความสับสนและความเข้าใจผิดในสังคมออนไลน์ นอกจากนี้ยังอาจก่อให้เกิดการแพร่กระจายข่าวสารที่ไม่ถูกต้องซึ่งอาจเป็นอันตรายหรือก่อให้เกิดความสับสนในสังคมกว้างขวาง

2) การเพิ่มความแตกต่างและการแย้งชิง: การต่อต้านเหตุการณ์โดยไม่ได้สืบค้นความจริงอาจสร้างความแตกแยกในสังคมและเพิ่มความขัดแย้งระหว่างกลุ่มคนที่มีความคิดเห็นต่างกัน นอกจากนี้ยังอาจส่งผลให้เกิดการแย้งชิงความสนใจและอำนาจซึ่งอาจสร้างความขัดแย้งและการทะเลาะวิวาทในสังคม

3) การสูญเสียความเป็นอิสระในการคิด: การเชื่อมั่นและแสดงความคิดเห็นต่อเหตุการณ์โดยไม่ได้สืบค้นความจริงอาจทำให้เกิดการละเลยความสำคัญของข้อมูลและการคิดวิเคราะห์อิสระ เนื่องจากการตัดสินใจและเชื่อมั่นตามอารมณ์แทนที่จะพิจารณาความจริงและข้อมูลที่เป็นรากฐาน

4) การเสื่อมเสียสัมพันธภาพ: การแสดงความคิดเห็นต่อเหตุการณ์โดยไม่ได้สืบค้นความจริงอาจทำให้เกิดการขัดแย้งและความเสียหายในความสัมพันธ์กับผู้อื่น อาจทำให้เกิดการไม่เชื่อถือหรือสูญเสียความเป็นศูนย์กลางในการสื่อสารและการสร้างความเข้าใจร่วมกัน

5) การพลาดความรับผิดชอบ: การเผยแพร่ความคิดเห็นโดยไม่ได้สืบค้นความจริงอาจส่งผลให้ตนเองหรือผู้อื่นเกิดความเสียหายทางกฎหมาย โดยเฉพาะในกรณีที่การแสดงความคิดเห็นนั้นเป็นการอุปการะหรือกระทำผิดกฎหมาย

6) การแสดงความคิดเห็นต่อเหตุการณ์ในอินเทอร์เน็ตจำเป็นต้องพิจารณาความจริงและสืบค้นข้อมูลให้ถูกต้องก่อนที่จะเผยแพร่ความคิดเห็นของเรา โดยการตรวจสอบแหล่งข้อมูล

น่าเชื่อถือและมีความน่าเชื่อถือเป็นสิ่งสำคัญในการกำหนดความคิดเห็นที่มีความรับผิดชอบและกระตือรือร้นในการสร้างสังคมออนไลน์ที่ดีและสร้างสรรค์

4. พฤติกรรมการตรวจสอบความน่าเชื่อถือของข้อมูลก่อนโพสต์หรือแชร์ในอินเทอร์เน็ตสามารถแบ่งออกเป็นหลายข้อ ดังนี้:

1) ตรวจสอบแหล่งที่มา: การตรวจสอบแหล่งที่มาของข้อมูลเป็นสิ่งสำคัญในการประเมินความน่าเชื่อถือของข้อมูลที่เราเห็น ควรตรวจสอบว่าข้อมูลมาจากแหล่งที่น่าเชื่อถือ เช่น เว็บไซต์ข่าวที่เป็นที่รู้จัก, ผู้เชี่ยวชาญในสาขาที่เกี่ยวข้อง หรือแหล่งข้อมูลทางการวิชาการอื่นๆ การค้นคว้าแหล่งที่มาสามารถช่วยลดความเสี่ยงที่จะแชร์หรือโพสต์ข้อมูลที่ไม่น่าเชื่อถือ

2) ตรวจสอบความสมเหตุสมผล: การตรวจสอบความสมเหตุสมผลของข้อมูลเป็นอีกขั้นตอนที่สำคัญ ควรพิจารณาว่าข้อมูลที่มองเห็นมีความสมเหตุสมผลหรือไม่ ถ้าข้อมูลดูเป็นไปได้หรือมีเหตุผลที่ไม่สมเหตุสมผล อาจเป็นสัญญาณว่ามีความเสี่ยงที่ข้อมูลนั้นไม่น่าเชื่อถือ

3) ตรวจสอบความเป็นมาตรฐาน: ควรตรวจสอบว่าข้อมูลที่จะแชร์หรือโพสต์เป็นข้อมูลที่มีคุณภาพและเป็นมาตรฐานหรือไม่ สำหรับข้อมูลทางการหรือที่เกี่ยวข้องกับงานวิจัย เช่น ควรตรวจสอบว่ามีการตีพิมพ์ในวารสารที่มีการประเมินคุณภาพ (peer-reviewed) หรือไม่ สำหรับข้อมูลอื่นๆ เช่น สถิติหรือข้อมูลที่เกี่ยวข้อง ควรตรวจสอบว่ามาจากแหล่งที่น่าเชื่อถือ เช่น หน่วยงานราชการหรือองค์กรที่น่าเชื่อถือ

4) ตรวจสอบความรับผิดชอบ: ควรตรวจสอบความรับผิดชอบของผู้โพสต์หรือผู้แชร์ข้อมูล ควรพิจารณาว่าเป็นบุคคลที่มีความเชี่ยวชาญหรือมีความรับผิดชอบในการแชร์ข้อมูลที่ถูกต้องหรืออาจเป็นผู้ที่มีความน่าเชื่อถือ การตรวจสอบความรับผิดชอบของผู้แชร์ช่วยให้เราสามารถตัดสินใจเชื่อถือหรือไม่เชื่อถือข้อมูลได้อย่างมั่นใจ

5) ตรวจสอบความสอดคล้อง: ควรตรวจสอบความสอดคล้องของข้อมูลที่จะแชร์หรือโพสต์กับข้อมูลอื่นๆ ที่มีอยู่แล้ว การตรวจสอบความสอดคล้องช่วยให้เราป้องกันไม่ให้แพร่กระจายข้อมูลที่ไม่ถูกต้องหรือสร้างความสับสนให้กับผู้อ่านหรือผู้รับข้อมูลอื่นๆ

6) การตรวจสอบความน่าเชื่อถือของข้อมูลก่อนโพสต์หรือแชร์ในอินเทอร์เน็ตเป็นขั้นตอนที่สำคัญในการสร้างความตระหนักในการแบ่งปันข้อมูลที่ถูกต้องและน่าเชื่อถือกันและช่วยลดการแพร่กระจายข้อมูลที่ผิดและไม่ถูกต้องออกไปในอินเทอร์เน็ต

5. พฤติกรรมที่ยอมรับผลของการกระทำผิดในโลกโซเชียลของตนเองสามารถแบ่งออกเป็นหลายแง่มุม แต่นี่คือห้าข้อที่สำคัญที่อาจเกิดขึ้น:

1) การเรียนรู้และการปรับตัว: การยอมรับผลของการกระทำผิดส่วนใหญ่เริ่มต้นด้วยการรับรู้ที่เราได้กระทำผิดและเข้าใจผลที่เกิดขึ้นจากการกระทำนั้น และจากนั้นต้องปรับปรุงพฤติกรรมของเราให้เหมาะสมกับสถานการณ์

2) การยอมรับความผิดที่สูงขึ้น: เมื่อเรารับรู้ว่าเราได้กระทำผิด พฤติกรรมที่สำคัญคือการยอมรับความผิดนั้นโดยตรง และไม่พยายามปิดบังหรือปิดทองกัน การยอมรับความผิดจะช่วยให้เราเต็มเต็มความรับผิดชอบและพยายามแก้ไขความผิดของเรา

3) การขอโทษและการชดเชย: หลังจากที่เรายอมรับความผิด เป็นที่สมองรับรู้และเข้าใจผลของการกระทำเรา การขอโทษและการชดเชยเป็นขั้นตอนถัดไปที่สำคัญ การขอโทษแสดงให้เห็นคนอื่นรู้ว่าเราตระหนักถึงการกระทำของเราและรับผิดชอบ การชดเชยอาจเป็นการแก้ไขความผิดที่เกิดขึ้นหรือให้ความช่วยเหลือแก่ผู้ที่ได้รับความเดือดร้อนจากการกระทำของเรา

4) การเรียนรู้และการพัฒนาตนเอง: การกระทำผิดเป็นโอกาสในการเรียนรู้และพัฒนาตนเอง หลังจากที่เรายอมรับความผิดแล้ว เราสามารถศึกษาเรื่องใหม่ ๆ และพัฒนาทักษะใหม่เพื่อป้องกันไม่ให้เกิดความผิดอีกในอนาคต

5) การสร้างความไว้วางใจ: ผลกระทบที่เกิดจากการกระทำผิดอาจทำให้เสียความไว้วางใจจากคนในโลกโซเชียล พฤติกรรมที่สำคัญในกรณีนี้คือการสร้างความไว้วางใจใหม่ โดยการแสดงให้เห็นว่าเราได้เรียนรู้และเปลี่ยนแปลงพฤติกรรมของเรา เราต้องสร้างความน่าเชื่อถือใหม่ โดยการปฏิบัติตามคำสั่งเดียวกันกับพูดคุยและดำเนินต่อไปในทางที่ถูกต้อง

บทที่ 5

สรุปผล อภิปรายผล และข้อเสนอแนะ

การวิจัยเรื่องการพัฒนาคุณสมบัติการเป็นพลเมืองดิจิทัลของสมาชิกสภาเยาวชนแม่แตง จังหวัดเชียงใหม่ มีวัตถุประสงค์หลัก ได้แก่ 1) เพื่อศึกษาการพัฒนาคุณสมบัติการเป็นพลเมืองดิจิทัลของสมาชิกสภาเยาวชนแม่แตงจังหวัดเชียงใหม่ด้านคุณสมบัติการเป็นพลเมืองดิจิทัล ของเยาวชนอำเภอแม่แตง จังหวัดเชียงใหม่ 2) เพื่อศึกษาปัจจัยที่ส่งผลต่อคุณสมบัติการเป็นพลเมืองดิจิทัลที่ดี 3) เพื่อพัฒนาคุณสมบัติสมาชิกสภาเยาวชนแม่แตง

โดยกลุ่มตัวอย่างเป็นสมาชิกสภาเยาวชนแม่แตง จำนวน 150 คน ซึ่งได้มาจากการเลือกแบบเจาะจง (Purposive Sampling) ซึ่งเครื่องมือที่ใช้ในการเก็บข้อมูลเป็นแบบสอบถาม (Questionnaire) โดยทำการศึกษาปัจจัยหลักที่ส่งผลต่อคุณสมบัติความเป็นพลเมืองดิจิทัลที่ดี จำนวน 4 ปัจจัย ได้แก่ 1) พฤติกรรมการทำตามกฎบนโลกดิจิทัล 2) พฤติกรรมการเคารพผู้อื่นบนโลกดิจิทัล 3) พฤติกรรมมีส่วนร่วมบนโลกดิจิทัล และ 4) พฤติกรรมการรับผิดชอบต่อบนโลกดิจิทัล

ทั้งนี้แบบสอบถามประกอบด้วย 3 ตอน ได้แก่ ตอนที่ 1 ภูมิหลังของผู้ตอบแบบสอบถาม โดยสอบถามเกี่ยวกับ เพศ อายุ ระดับการศึกษา ค่าใช้จ่ายต่อวัน ความชอบเล่นเครือข่ายสังคม (ชุมชนออนไลน์) หรือ Social Network เวลาที่ใช้ในการเล่น Social Network (ต่อวัน) สถานที่ใช้เครือข่ายสังคมออนไลน์ และเหตุผลที่ท่านเข้าใช้เว็บไซต์สังคมออนไลน์ ตอนที่ 2 แบบสอบถามที่ใช้วัดระดับความเป็นพลเมืองดิจิทัล 8 ด้าน ได้แก่ 1) ทักษะในการรักษาอัตลักษณ์ที่ดีของตนเอง (Digital Citizen Identity) 2) ทักษะในการรักษาข้อมูลส่วนตัว (Privacy Management) 3) ทักษะในการคิดวิเคราะห์ที่มีวิจารณญาณที่ดี (Critical Thinking) 4) ทักษะในการจัดสรรเวลาหน้าจอ (Screen Time Management) 5) ทักษะในการรับมือกับการคุกคามทางโลกออนไลน์ (Cyberbullying Management) 6) ทักษะในการบริหารจัดการข้อมูลที่ใช้ทำงานมีการทิ้งไว้บนโลกออนไลน์ (Digital Footprints) 7) ทักษะในการรักษาความปลอดภัยของตนเองในโลกออนไลน์ (Cybersecurity Management) และ 8) ทักษะในการใช้เทคโนโลยีอย่างมีจริยธรรม (Digital Empathy) ตอนที่ 3 แบบสอบถามแสดงทัศนคติของเยาวชนต่อปัจจัยที่ส่งผลต่อการเป็นพลเมืองดิจิทัลที่ดี ซึ่งเป็นตัวแปรอิสระ (X) ที่ศึกษา จำนวน 4 ตัวแปรหลัก ได้แก่ 1) พฤติกรรมการทำตามกฎบนโลกดิจิทัล (X1) 2) พฤติกรรมการเคารพผู้อื่นบนโลกดิจิทัล (X2) 3) พฤติกรรมมีส่วนร่วมบนโลกดิจิทัล (X3) และ 4) พฤติกรรมการรับผิดชอบต่อบนโลกดิจิทัล (X4)

การวิเคราะห์ข้อมูลแบ่งเป็น 2 ส่วน ได้แก่ 1) การวิเคราะห์ข้อมูลทั่วไปและข้อมูลความคิดเห็นในด้านพฤติกรรมและคุณสมบัติของพลเมืองดิจิทัล โดยใช้สถิติพรรณนา และส่วนที่ 2) การวิเคราะห์ความสัมพันธ์และปัจจัยที่ส่งผลต่อคุณสมบัติความเป็นพลเมืองดิจิทัลที่ดี ซึ่งใช้การวิเคราะห์สหสัมพันธ์ (Pearson correlation) และการวิเคราะห์การถดถอยพหุคูณแบบนำตัวแปรเข้าทั้งหมด (Enter multiple regression analysis)

สรุปผลการวิจัย

ผลการวิจัยสรุปได้ดังนี้

1. กลุ่มตัวอย่างส่วนใหญ่เป็นเพศหญิง คิดเป็นร้อยละ 56.67 ในด้านอายุส่วนใหญ่กลุ่มตัวอย่างมีอายุสองช่วง ได้แก่ 15-17 ปี และช่วงอายุ 18-25 ปี คิดเป็นร้อยละ 58.00, 27.33 ตามลำดับ ด้านระดับการศึกษาของกลุ่มตัวอย่างเป็นกลุ่มมัธยมศึกษาตอนปลาย คิดเป็นร้อยละ 79.33 ทั้งนี้ผู้ตอบแบบสอบถามมีค่าใช้จ่ายต่อวันมากที่สุดสามอันดับแรก ได้แก่ 50-100 บาท รองลงมา 30-50 บาท และ 200-300 บาท ตามลำดับ คิดเป็นร้อยละ 32.67, 28.67 และ 14.67 ตามลำดับ ในประเด็นความชอบเล่นเครือข่ายสังคม (ชุมชนออนไลน์) หรือ Social Network ส่วนใหญ่ที่ชอบเล่นสามอันดับแรก ได้แก่ Facebook รองลงมาเป็น Instagram คิดเป็นร้อยละ 68.67, 12.67 และค่าใช้จ่ายต่อวัน ทั้งนี้ใช้เวลาในการเล่น Social Network ส่วนใหญ่สามอันดับแรก ได้แก่ วันละ 4-5 ชั่วโมง รองลงมา 1-2 ชั่วโมง และมากกว่า 5 ชั่วโมง ตามลำดับ คิดเป็นร้อยละ 26.67, 22.67 และ 18.00 โดยผู้ตอบแบบสอบถามอยู่ในสถานที่ที่ใช้เครือข่ายสังคมออนไลน์มากที่สุด คือที่บ้าน คิดเป็นร้อยละ 82.67 นอกจากนี้เหตุผลที่เข้าใช้เว็บไซต์สังคมออนไลน์สามอันดับแรก คือ ติดต่อกับบุคคลที่รู้จัก รองลงมาหาข้อมูล/แลกเปลี่ยนข้อมูลและเล่นเกม

2. ระดับคะแนนความเป็นพลเมืองดิจิทัล และ ทักษะคดีที่มีต่อพฤติกรรมความเป็นพลเมืองดิจิทัลที่ดี เมื่อพิจารณาทุกด้าน พบว่า อยู่ในระดับปานกลาง โดยมีค่าเฉลี่ยเท่ากับ 3.41 ± 1.08 เมื่อพิจารณาแต่ละด้าน สามารถอธิบายได้ ดังนี้

1) ด้านทักษะในการบริหารจัดการข้อมูล ที่ผู้ใช้งานมีการทิ้งไว้บนโลกออนไลน์ (Digital Footprints) มีคะแนนความคิดเห็นโดยรวมอยู่ในระดับมาก มีค่าเท่ากับ 3.57 ± 0.99 โดยด้านนี้จะกล่าวถึงในประเด็นการไตร่ตรองในการโพสต์หรือแชร์เรื่องราวส่วนตัว เพื่อไม่ให้กระทบต่อชีวิตคุณในอนาคตและการยกเลิกหรือปิดบัญชีออนไลน์ต่าง ๆ ที่ไม่ได้ใช้แล้วรวมถึงการลบข้อมูลออกจากเว็บไซต์ที่เก็บข้อมูลต่าง ๆ

2) ด้านทักษะในการรักษาความปลอดภัยของตนเองในโลกออนไลน์ (Cybersecurity Management) มีคะแนนความคิดเห็นโดยรวมอยู่ในระดับมาก มีค่าเท่ากับ 3.55 ± 1.07 ซึ่งกล่าวถึง

ประเด็นการตั้งรหัสผ่านในกิจกรรมที่ทำบนโลกออนไลน์ให้แตกต่างกันและการหลีกเลี่ยงการเข้าเว็บไซต์ที่ไม่เหมาะสมไม่คลิกไฟล์แนบแปลกปลอมจากผู้อื่นและระมัดระวังความเสี่ยงจากการเปิดไฟล์ผ่านโปรแกรม

3) ด้านทักษะในการรักษาอัตลักษณ์ที่ดีของตนเอง (Digital Citizen Identity) มีคะแนนความคิดเห็น โดยรวมอยู่ในระดับปานกลาง มีค่าเท่ากับ 3.39 ± 1.11 2

4) ด้านทักษะในการรักษาข้อมูลส่วนตัว (Privacy Management) มีคะแนนความคิดเห็นโดยรวมอยู่ในระดับปานกลาง มีค่าเท่ากับ 3.24 ± 1.05

5) ด้านทักษะในการคิดวิเคราะห์มีวิจารณญาณที่ดี (Critical Thinking) มีคะแนนความคิดเห็นโดยรวมอยู่ในระดับปานกลาง มีค่าเท่ากับ 3.45 ± 1.104

6) ด้านทักษะในการจัดสรรเวลาหน้าจอ (Screen Time Management) มีคะแนนความคิดเห็นโดยรวมอยู่ในระดับปานกลาง มีค่าเท่ากับ 3.28 ± 1.07 5

7) ด้านทักษะในการรับมือกับการคุกคามทางโลกออนไลน์ (Cyberbullying Management) มีคะแนนความคิดเห็นโดยรวมอยู่ในระดับปานกลาง มีค่าเท่ากับ 3.30 ± 1.17

8) ด้านทักษะในการใช้เทคโนโลยีอย่างมีจริยธรรม (Digital Empathy) มีคะแนนความคิดเห็นโดยรวมอยู่ในระดับปานกลาง มีค่าเท่ากับ 3.49 ± 1.07

3. ความคิดเห็นที่มีต่อพฤติกรรมการเป็นพลเมืองดิจิทัลที่ดี เมื่อพิจารณาทุกด้าน พบว่า อยู่ในระดับปานกลาง โดยมีค่าเฉลี่ยและส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน 3.18 ± 1.20 สามารถอธิบายได้ ดังนี้

1) ด้านพฤติกรรมการทำตามกฎบนโลกดิจิทัล โดยภาพรวมมีคะแนนความคิดเห็นอยู่ในระดับปานกลาง มีค่าเท่ากับ 3.17 ± 1.32

2) ด้านพฤติกรรมการเคารพผู้อื่นบนโลกดิจิทัล โดยภาพรวมมีคะแนนความคิดเห็นอยู่ในระดับปานกลาง มีค่าเท่ากับ 3.16 ± 1.20

3) ด้านพฤติกรรมการมีส่วนร่วมบนโลกดิจิทัล โดยภาพรวมมีคะแนนความคิดเห็นอยู่ในระดับปานกลาง มีค่าเท่ากับ 3.07 ± 1.14

4) ด้านพฤติกรรมการรับผิดชอบต่อบนโลกดิจิทัล โดยภาพรวมมีคะแนนความคิดเห็นอยู่ในระดับปานกลาง มีค่าเท่ากับ 3.30 ± 1.12

4. ปัจจัยพฤติกรรมที่ส่งต่อส่งผลกระทบต่อคุณสมบัติความเป็นพลเมืองดิจิทัล พบว่า ปัจจัยความรับผิดชอบต่อบนโลกดิจิทัลส่งผลกระทบต่อคุณสมบัติความเป็นพลเมืองดิจิทัลอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติ ที่ระดับความเชื่อมั่น 0.05 หรือ ร้อยละ 95 โดยมีค่าอิทธิพลเชิงสาเหตุ เท่ากับ 0.203 โดยพฤติกรรมความรับผิดชอบต่อบนโลกดิจิทัล ได้แก่ การการโพสต์หรือส่งต่อรูปภาพให้ผู้อื่นโดยระวังจะทำให้พวกเขาอับอายหรือได้รับผลเสีย การทบทวนสิ่งที่จะพูดหรือโพสต์ผ่านโซเชียลว่าจะไม่ทำให้ผู้อื่นเสียใจในภายหลัง การระวังสิ่งที่จะโพสต์ลงในในโลกโซเชียลว่าจะเกิดผลเสียกับบุคคลอื่นตามมาทีหลังหรือไม่

การไม่สนับสนุนการต่อสู้กันบนโลกโซเชียลแม้มีเหตุพบ และการไม่แสดงความคิดเห็นเชิงลามกต่อโพสต์ของเพื่อน ดังนั้น การวิจัยและพัฒนาจึงออกแบบบทเรียนเพื่อฝึกอบรมเพื่อพัฒนาการเยาวชนแม่แตง ด้านพฤติกรรมกรรรับผิดชอบบนโลกดิจิทัล จำนวน 150 คน ผลการฝึกอบรมทำให้เยาวชนอำเภอแม่แตง มีความรู้ความเข้าใจเพิ่มขึ้น คือ คะแนนวัดความรู้ความเข้าใจเกี่ยวกับ พฤติกรรมกรรรับผิดชอบบนโลกดิจิทัลของสมาชิกสภาเยาวชนแม่แตง จังหวัดเชียงใหม่ แตกต่างกันอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติ ที่ระดับความเชื่อมั่น 0.00 โดยก่อนการอบรมมีคะแนนเฉลี่ย เท่ากับ 1.81 ส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน เท่ากับ 0.56 และหลังการอบรมมีคะแนนเฉลี่ย เท่ากับ 4.61 ส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน เท่ากับ 0.49

อภิปรายผล

จากการวิจัยครั้งนี้ทำให้ทราบเกี่ยวกับคุณสมบัติการเป็นพลเมืองดิจิทัลและข้อมูลปัจจัยที่ส่งผลต่อคุณสมบัติการเป็นพลเมืองดิจิทัลที่ดี ของกลุ่มตัวอย่างสมาชิกสภาเยาวชนแม่แตง จังหวัดเชียงใหม่ รวมถึงสามารถนำไปประยุกต์ในการกำหนดแนวทางในการสร้างความเข้าใจรวมถึงสามารถกำหนดแนวทางสร้างความตระหนักให้กลุ่มตัวอย่างสามารถเป็นพลเมืองดิจิทัลที่ดีได้ ซึ่งบรรลุตามวัตถุประสงค์ที่ศึกษาการพัฒนาคุณสมบัติการเป็นพลเมืองดิจิทัลของสมาชิกสภาเยาวชนแม่แตง จังหวัดเชียงใหม่ และศึกษาปัจจัยที่ส่งผลต่อคุณสมบัติการเป็นพลเมืองดิจิทัลที่ดี ซึ่งใช้กลุ่มตัวอย่างสมาชิกสภาเยาวชนแม่แตง จังหวัดเชียงใหม่ ซึ่งกระบวนการดำเนินงานวิจัย โดยการเก็บข้อมูลแบบสอบถามและทำการวิเคราะห์ผล 3 ส่วน โดยจากผลการวิเคราะห์จะเห็นได้ว่ากลุ่มตัวอย่างส่วนใหญ่เป็นผู้หญิงและอยู่ในระดับมัธยมศึกษาตอนปลายและมีพฤติกรรมการใช้งานที่ชอบใช้เครือข่ายสังคม (Facebook) โดยใช้เวลาอย่างน้อยวันละ 1 ชั่วโมงในการใช้งานเครือข่ายสังคม อีกทั้งการใช้งานเครือข่ายสังคมออนไลน์อยู่ที่บ้านเป็นหลักและมีเหตุผลในการเข้าใช้งานเครือข่ายสังคมออนไลน์เพื่อติดต่อกับบุคคลที่รู้จัก หาข้อมูลหรือแลกเปลี่ยนข้อมูลรวมถึงการเล่นเกม ซึ่งสอดคล้องกับสถานการณ์การใช้สื่อดิจิทัลของเด็กในยุคดิจิทัลที่มีวัตถุประสงค์ในการใช้สื่ออินเทอร์เน็ตเพื่อความบันเทิง เช่น การดาวน์โหลดข้อมูลและแอปพลิเคชันต่าง ๆ การชมภาพยนตร์ การฟังเพลง และเล่นเกม (พีรพิชญ์ คำเจริญ and วิรพงษ์ พลนิกรกิจ, 2561) ของความคิดเห็นต่อปัจจัยด้านทักษะทั้ง 8 ด้าน จะเห็นได้ว่ามีสองด้านหลักที่อยู่ในระดับมาก ได้แก่ 1) ด้านทักษะในการบริหารจัดการข้อมูล และด้านและ 2) ทักษะในการรักษาความปลอดภัยของตนเองในโลกออนไลน์ ซึ่งกลุ่มตัวอย่างได้มีการไตร่ตรองในการโพสต์หรือแชร์เรื่องราวส่วนตัว เพื่อไม่ให้กระทบต่อชีวิตในอนาคตและการยกเลิกหรือปิดบัญชีออนไลน์ต่าง ๆ ที่ไม่ได้ใช้แล้วรวมถึงการลบข้อมูลออกจากเว็บไซต์ที่เก็บข้อมูลต่าง ๆ เช่นเดียวกันในการรักษาความปลอดภัยของตนเองในโลกออนไลน์ที่มีการตั้งรหัสผ่านในกิจกรรมที่ทำ

บนโลกออนไลน์ให้แตกต่างกันและการหลีกเลี่ยงการเข้าเว็บไซต์ที่ไม่เหมาะสมไม่คลิกไฟล์แนบ แพลกปลอมจากผู้อื่นและระมัดระวังความเสี่ยงจากการเปิดไฟล์ผ่านโปรแกรม ซึ่งสอดคล้องกับแนวคิด พิมพ์ตะวัน จันทัน et al. (2563) ที่ทำการศึกษาสภาพปัญหาของพลเมืองดิจิทัลของนิสิตระดับปริญญาตรีและคุณลักษณะของพลเมืองดิจิทัลของนิสิตระดับปริญญาตรี ซึ่งพฤติกรรมบ่งชี้ของกลุ่มตัวอย่างด้านทักษะในการรักษาความปลอดภัยของตนเองในโลกออนไลน์ คือ ไม่บิดเบือนข้อมูลจากความเป็นจริงหรือการบิดเบือนข้อมูลของผู้อื่นมีการเข้าถึงสื่อดิจิทัลอย่างปลอดภัยและมีการป้องกันภัยคุกคามบนโลกออนไลน์ ซึ่งเป็นประเด็นที่กลุ่มตัวอย่างให้ความสำคัญระดับมาก

นอกจากนี้ผลการวิเคราะห์ความสัมพันธ์ของตัวแปรอิสระและตัวแปรตามของงานวิจัยนี้ จะเห็นว่าตัวแปรอิสระที่เป็นพฤติกรรมการเป็นพลเมืองดิจิทัลที่ดี (X) ไม่มีค่าสหสัมพันธ์กับตัวแปรตามความเป็นพลเมืองดิจิทัล (Y) อย่างมีนัยสำคัญ แต่ทั้งนี้เมื่อพิจารณาผลการวิเคราะห์การถดถอยพหุคูณ (Multiple Regression Analysis) ด้วยการนำเข้าตัวแปรทั้งหมด (Enter Multiple Regression Analysis) จะเห็นว่าตัวแปรอิสระที่เป็นด้านพฤติกรรมการรับผิดชอบบนโลกดิจิทัล (X4) มีอิทธิพลต่อความเป็นพลเมืองดิจิทัล อย่างมีนัยสำคัญทางสถิติ โดยมีค่า (r2) หรือค่าความผันแปรของตัวแปรตอบสนองที่สามารถอธิบายได้มีอยู่ในตัวแบบเชิงเส้น คิดเป็นร้อยละ 5.2 ซึ่งแสดงให้เห็นถึงความสอดคล้องกับผลการวิจัยของกาญจนา เดชสมาน และรุ่งชัชดาพร เวหะชาติ (2564) ที่ทำการพัฒนาความเป็นพลเมืองดิจิทัลของนักเรียนในศตวรรษที่ 21 ที่ต้องมีความรับผิดชอบในการใช้ดิจิทัล โดยจะต้องมีความสามารถในการใช้อินเทอร์เน็ตในการบริหารจัดการ ควบคุม กำกับตน รู้ผิดรู้ถูก และรู้เท่าทัน โดยจะเป็นบรรทัดฐานในการใช้เทคโนโลยีดิจิทัลอย่างเหมาะสม มีความรับผิดชอบรวมทั้งเรียนรู้ที่ใช้เทคโนโลยีอย่างชาญฉลาดและปลอดภัย

ข้อเสนอแนะ

ข้อเสนอแนะเชิงนโยบาย

1. ภาครัฐควรสนับสนุนและส่งเสริมการจัดกิจกรรมพัฒนาความเป็นพลเมืองดิจิทัลแก่เยาวชนผ่านแพลตฟอร์มการเรียนรู้ตลอดชีวิตในรูปแบบสื่อที่เยาวชนเข้าใจง่ายและสื่อสารตรงประเด็น
2. ภาครัฐควรจัดการอบรมหลักสูตรพัฒนาความเป็นพลเมืองดิจิทัล จากการประยุกต์หลักสูตรของกระทรวงดิจิทัลเพื่อเศรษฐกิจและสังคม
3. ภาครัฐควรจัดทำคู่มือหรือสื่อการสอนที่สามารถพัฒนาทักษะและความรู้ความเข้าใจในการใช้งานเทคโนโลยีอย่างชาญฉลาดและปลอดภัย เช่น การยกตัวอย่างกรณีศึกษา แนวทางการแก้ไขปัญหากรณีเจอภัยคุกคามทางไซเบอร์ เป็นต้น

ข้อเสนอแนะในการนำผลการวิจัยไปใช้

จากผลการศึกษา พบว่า ปัจจัยพฤติกรรมกรรมการรับผิดชอบบนโลกดิจิทัล มีอิทธิพลต่อความเป็นพลเมืองดิจิทัล อย่างมีนัยสำคัญทางสถิติ ดังนั้น ควรพัฒนาบทเรียนด้านพฤติกรรมกรรมการรับผิดชอบบนโลกดิจิทัลเพื่อการอบรมและพัฒนา โดยมีเนื้อหาครอบคลุม ดังนี้

1. พฤติกรรมการยอมรับการใช้งานอินเทอร์เน็ตและระบบคอมพิวเตอร์จากผู้ดูแลระบบเครือข่ายอาจมีหลายประการ ดังนี้:

1) การรักษาความปลอดภัย: ผู้ดูแลระบบเครือข่ายมีหน้าที่รักษาความปลอดภัยของระบบคอมพิวเตอร์และอินเทอร์เน็ต ซึ่งพฤติกรรมที่ดีคือการให้ความสำคัญกับการตรวจสอบและอัปเดตระบบป้องกันไวรัสและซอฟต์แวร์ที่เกี่ยวข้อง รวมถึงการดูแลรักษาการเข้าถึงข้อมูลที่เป็นความลับ และการตรวจสอบเหตุการณ์ที่ผิดปกติที่อาจเป็นสัญญาณของการแฮกเกอร์หรือผู้ไม่ประสงค์ดี

2) การดูแลรักษาความเร็วและประสิทธิภาพ: ผู้ดูแลระบบเครือข่ายควรให้ความสำคัญกับการดูแลและปรับปรุงระบบเครือข่ายเพื่อให้มีประสิทธิภาพสูงสุด ซึ่งพฤติกรรมที่ดีคือการตรวจสอบและแก้ไขปัญหาทางเทคนิคที่เกิดขึ้น การปรับแต่งการตั้งค่าเครือข่าย และการจัดการแบนด์วิดท์เพื่อให้ความเร็วในการเชื่อมต่อและการใช้งานเป็นไปได้อย่างเต็มประสิทธิภาพ

3) การดูแลรักษาการสำรองข้อมูล: ผู้ดูแลระบบเครือข่ายควรมีการสำรองข้อมูลที่เป็นระเบียบเรียบร้อยเพื่อป้องกันการสูญหายข้อมูลที่สำคัญ พฤติกรรมที่ดีคือการตรวจสอบและทำความสะอาดข้อมูลสำรองเป็นระยะ การทดสอบการกู้คืนข้อมูลเพื่อตรวจสอบว่าสามารถเรียกคืนข้อมูลได้ถูกต้อง และการดูแลรักษาความละเอียดในการบันทึกการสำรองข้อมูลเพื่อทำให้มั่นใจได้ว่าข้อมูลสำรองสามารถนำกลับมาใช้งานได้

4) การให้บริการและการสนับสนุนผู้ใช้: ผู้ดูแลระบบเครือข่ายควรมีพฤติกรรมที่เน้นการให้บริการและการสนับสนุนที่มีคุณภาพสูง การตอบสนองต่อคำขอความช่วยเหลือและปัญหาทางเทคนิคของผู้ใช้ การให้คำแนะนำในการใช้งานและการแก้ไขปัญหา และการจัดการกับข้อร้องเรียนหรือความพึงพอใจของผู้ใช้

5) การเพิ่มประสิทธิภาพและการพัฒนา: ผู้ดูแลระบบเครือข่ายควรเป็นผู้ที่มีความกระตือรือร้นในการเรียนรู้และการปรับตัวกับเทคโนโลยีใหม่ พฤติกรรมที่ดีคือการอัปเดตความรู้เกี่ยวกับเทคโนโลยีและแนวโน้มใหม่ การทดลองและการนำเทคโนโลยีใหม่เข้าสู่ระบบเพื่อเพิ่มประสิทธิภาพ และการมีส่วนร่วมในการวางแผนและการพัฒนาระบบเครือข่ายให้มีประสิทธิภาพยิ่งขึ้น

2. พฤติกรรมการระวังเกี่ยวกับการละเมิดลิขสิทธิ์ในการ copy ภาพในอินเทอร์เน็ตมาใช้

1) ตรวจสอบสิทธิ์และการอนุญาต: เมื่อคุณต้องการใช้ภาพในอินเทอร์เน็ต เริ่มต้นด้วยการตรวจสอบว่าภาพนั้นมีลิขสิทธิ์และได้รับการอนุญาตให้ใช้หรือไม่ หากมีลิขสิทธิ์และไม่ได้รับอนุญาต คุณควรหลีกเลี่ยงการใช้ภาพดังกล่าวเพื่อป้องกันการละเมิดลิขสิทธิ์

2) ใช้ภาพที่มีใบอนุญาตสมบูรณ์: ในการค้นหาภาพสำหรับใช้ในงานสื่อหรือโปรเจกต์ที่คุณมีไว้ตั้งใจ ควรเลือกใช้ภาพที่มีใบอนุญาตสมบูรณ์ เช่น ภาพที่มีใบอนุญาต Creative Commons ที่อนุญาตให้ใช้และแจกจ่ายโดยไม่มีข้อจำกัดบางประการ

3) ซื้อภาพลิขสิทธิ์หรือขออนุญาต: หากคุณต้องการภาพที่มีลิขสิทธิ์เพื่อใช้ในเชิงพาณิชย์หรือโปรเจกต์ที่สร้างรายได้ ควรพิจารณาการซื้อภาพหรือขออนุญาตจากเจ้าของลิขสิทธิ์ โดยมีหลายแหล่งที่จำหน่ายภาพและให้บริการอนุญาตใช้ภาพตามเงื่อนไขที่กำหนด

4) สร้างภาพของคุณเอง: วิธีการที่ดีที่สุดในการหลีกเลี่ยงการละเมิดลิขสิทธิ์คือการสร้างภาพของคุณเอง คุณสามารถใช้กล้องถ่ายรูปหรือซอฟต์แวร์การออกแบบเพื่อสร้างภาพที่ไม่มีลิขสิทธิ์ในตัวเอง

5) ระวังการแชร์และการดาวน์โหลด: เมื่อคุณใช้ภาพที่ได้จากอินเทอร์เน็ต ให้ระมัดระวังในการแชร์หรือดาวน์โหลดภาพดังกล่าว ในบางกรณี เว็บไซต์หรือแหล่งที่มาอาจมีเงื่อนไขในการใช้งานที่คุณไม่ได้สังเกตเห็นหรือเข้าใจอย่างชัดเจน ในกรณีที่คุณไม่แน่ใจว่าภาพมีลิขสิทธิ์หรือไม่ ควรใช้การติดต่อกับเจ้าของภาพเพื่อขออนุญาตหรือการสอบถามเพิ่มเติมก่อนนำภาพไปใช้งาน

3. พฤติกรรมการใช้อารมณ์ของตนเองในการแสดงความคิดเห็นต่อด้านเหตุการณ์ที่เกิดขึ้นในอินเทอร์เน็ตโดยไม่ได้สืบค้นความจริงของเหตุการณ์นั้นๆ อาจมีผลเสียต่อตนเองและผู้อื่นได้ดังนี้:

1) การเผยแพร่ข้อมูลที่ไม่ถูกต้อง: การส่งเสริมเหตุการณ์หรือเรื่องราวที่ไม่เป็นความจริง อาจสร้างความสับสนและความเข้าใจผิดในสังคมออนไลน์ นอกจากนี้ยังอาจก่อให้เกิดการแพร่กระจายข่าวสารที่ไม่ถูกต้องซึ่งอาจเป็นอันตรายหรือก่อให้เกิดความสับสนในสังคมกว้างขวางการสูญเสียความเป็นอิสระในการคิด: การเชื่อมั่น

2) และแสดงความคิดเห็นต่อเหตุการณ์โดยไม่ได้สืบค้นความจริงอาจทำให้เกิดการละเลยความสำคัญของข้อมูลและการคิดวิเคราะห์หรือสับสน เนื่องจากมีการตัดสินใจและเชื่อมั่นตามอารมณ์แทนที่จะพิจารณาความจริงและข้อมูลที่เป็นรากฐาน

3) การเสื่อมเสียสัมพันธภาพ: การแสดงความคิดเห็นต่อเหตุการณ์โดยไม่ได้สืบค้นความจริงอาจทำให้เกิดการขัดแย้งและความเสียหายในความสัมพันธ์กับผู้อื่น อาจทำให้เกิดการไม่เชื่อถือหรือสูญเสียความเป็นศูนย์กลางในการสื่อสารและการสร้างความเข้าใจร่วมกัน

4) การพลาดความรับผิดชอบ: การเผยแพร่ความคิดเห็นโดยไม่ได้สืบค้นความจริงอาจส่งผลให้ตนเองหรือผู้อื่นเกิดความเสียหายทางกฎหมาย โดยเฉพาะในกรณีที่การแสดงความคิดเห็นนั้นเป็นการอุปการะหรือกระทำผิดกฎหมาย

4. การแสดงความคิดเห็นต่อเหตุการณ์ในอินเทอร์เน็ตจำเป็นต้องพิจารณาความจริงและสืบค้นข้อมูลให้พฤติกรรมตรวจสอบความน่าเชื่อถือของข้อมูลก่อนโพสต์หรือแชร์ในอินเทอร์เน็ตสามารถแบ่งออกเป็นหลายข้อ ดังนี้:

1) ถูกต้องก่อนที่จะเผยแพร่ความคิดเห็นของเรา โดยการตรวจสอบแหล่งข้อมูลที่น่าเชื่อถือและมีความน่าเชื่อถือเป็นสิ่งสำคัญในการกำหนดความคิดเห็นที่มีความรับผิดชอบและกระตือรือร้นในการสร้างสังคมออนไลน์ที่ดีและสร้างสรรค์

2) ตรวจสอบแหล่งที่มา: การตรวจสอบแหล่งที่มาของข้อมูลเป็นสิ่งสำคัญในการประเมินความน่าเชื่อถือของข้อมูลที่เราเห็น ควรตรวจสอบว่าข้อมูลมาจากแหล่งที่มาที่น่าเชื่อถือ เช่น เว็บไซต์ข่าวที่เป็นที่รู้จัก, ผู้เชี่ยวชาญในสาขาที่เกี่ยวข้อง หรือแหล่งข้อมูลทางการวิชาการอื่นๆ การค้นคว้าแหล่งที่มาสามารถช่วยลดความเสี่ยงที่จะแชร์หรือโพสต์ข้อมูลที่ไม่น่าเชื่อถือ

3) ตรวจสอบความสมเหตุสมผล: การตรวจสอบความสมเหตุสมผลของข้อมูลเป็นอีกขั้นตอนที่สำคัญ ควรพิจารณาว่าข้อมูลที่มองเห็นมีความสมเหตุสมผลหรือไม่ ถ้าข้อมูลดูเป็นไปได้หรือมีเหตุผลที่ไม่สมเหตุสมผล อาจเป็นสัญญาณว่ามีความเสี่ยงที่ข้อมูลนั้นไม่น่าเชื่อถือ

4) ตรวจสอบความเป็นมาตรฐาน: ควรตรวจสอบว่าข้อมูลที่จะแชร์หรือโพสต์เป็นข้อมูลที่มีคุณภาพและเป็นมาตรฐานหรือไม่ สำหรับข้อมูลทางวิชาการหรือที่เกี่ยวข้องกับงานวิจัย เช่น ควรตรวจสอบว่ามีการตีพิมพ์ในวารสารที่มีการประเมินคุณภาพ (peer-reviewed) หรือไม่ สำหรับข้อมูลอื่นๆ เช่น สถิติหรือข้อมูลที่เกี่ยวข้อง ควรตรวจสอบว่ามาจากแหล่งที่มีความน่าเชื่อถือ เช่น หน่วยงานราชการหรือองค์กรที่น่าเชื่อถือ

5) ตรวจสอบความรับผิดชอบ: ควรตรวจสอบความรับผิดชอบของผู้โพสต์หรือผู้แชร์ข้อมูล ควรพิจารณาว่าเป็นบุคคลที่มีความเชี่ยวชาญหรือมีความรับผิดชอบในการแชร์ข้อมูลที่ต้องหรืออาจเป็นผู้ที่มีความน่าเชื่อถือ การตรวจสอบความรับผิดชอบของผู้แชร์ช่วยให้เราสามารถตัดสินใจเชื่อถือหรือไม่เชื่อถือข้อมูลได้อย่างมั่นใจ

6) ตรวจสอบความสอดคล้อง: ควรตรวจสอบความสอดคล้องของข้อมูลที่จะแชร์หรือโพสต์กับข้อมูลอื่นๆ ที่มีอยู่แล้ว การตรวจสอบความสอดคล้องช่วยให้เราป้องกันไม่ให้แพร่กระจายข้อมูลที่ไม่ถูกต้องหรือสร้างความสับสนให้กับผู้อ่านหรือผู้รับข้อมูลอื่นๆ

7) การตรวจสอบความน่าเชื่อถือของข้อมูลก่อนโพสต์หรือแชร์ในอินเทอร์เน็ตเป็นขั้นตอนที่สำคัญในการสร้างความตระหนักรู้ในการแบ่งปันข้อมูลที่ถูกต้องและน่าเชื่อถือกันและช่วยลดการแพร่กระจายข้อมูลที่ผิดและไม่ถูกต้องออกไปในอินเทอร์เน็ต

5. พฤติกรรมการยอมรับผลของการกระทำผิดในโลกโซเชียลของตนเองสามารถแบ่งออกเป็นหลายแง่มุม แต่นี้คือหัวข้อที่สำคัญที่อาจเกิดขึ้น:

1) การเรียนรู้และการปรับตัว: การยอมรับผลของการกระทำผิดส่วนใหญ่เริ่มต้นด้วยการรับรู้ที่เราได้กระทำผิดและเข้าใจผลที่เกิดขึ้นจากการกระทำนั้น และจากนั้นต้องปรับปรุงพฤติกรรมของเราให้เหมาะสมกับสถานการณ์

2) การยอมรับความผิดที่สูงขึ้น: เมื่อเรารับรู้ว่าเราได้กระทำผิด พฤติกรรมที่สำคัญคือการยอมรับความผิดนั้นโดยตรง และไม่พยายามปิดบังหรือปิดทองกัน การยอมรับความผิดจะช่วยให้เราเต็มเต็มความรับผิดชอบและพยายามแก้ไขความผิดของเรา

3) การขอโทษและการชดเชย: หลังจากที่เรายอมรับความผิด เป็นที่สมองรับรู้และเข้าใจผลของการกระทำเรา การขอโทษและการชดเชยเป็นขั้นตอนถัดไปที่สำคัญ การขอโทษแสดงให้คนอื่นรู้ว่าเราตระหนักถึงการกระทำของเราและรับผิดชอบ การชดเชยอาจเป็นการแก้ไขความผิดที่เกิดขึ้นหรือให้ความช่วยเหลือแก่ผู้ที่ได้รับความเดือดร้อนจากการกระทำของเรา

4) การเรียนรู้และการพัฒนาตนเอง: การกระทำผิดเป็นโอกาสในการเรียนรู้และพัฒนาตนเอง หลังจากที่เรายอมรับความผิดแล้ว เราสามารถศึกษาเรื่องใหม่ ๆ และพัฒนาทักษะใหม่เพื่อป้องกันไม่ให้เกิดความผิดอีกในอนาคต

5) การสร้างความไว้วางใจ: ผลกระทบที่เกิดจากการกระทำผิดอาจทำให้เสียความไว้วางใจจากคนในโลกโซเชียล พฤติกรรมที่สำคัญในกรณีนี้คือการสร้างความไว้วางใจใหม่ โดยการแสดงให้คนอื่นเห็นว่าเราได้เรียนรู้และเปลี่ยนแปลงพฤติกรรมของเรา เราต้องสร้างความน่าเชื่อถือใหม่ โดยการปฏิบัติตามคำสั่งเดียวกันกับพูดคุยและดำเนินต่อไปในทางที่ถูกต้อง

ข้อเสนอแนะในการวิจัยครั้งต่อไป

1. ควรศึกษาเรื่องอื่น ๆ เช่น ปัจจัยด้านกฎหมายระบบคอมพิวเตอร์ พ.ศ 2560 มีผลต่อพฤติกรรมการใช้สื่อโซเชียลออนไลน์ หรือการรับรู้ การเข้าใจ ที่มีความสัมพันธ์กับสาระของกฎหมายระบบคอมพิวเตอร์ พ.ศ 2560

2. ควรศึกษาประชากรอื่น ๆ เช่น ประชากรกลุ่มอื่น ๆ ของจังหวัดเชียงใหม่ ได้แก่ วิทยากร วิทยกลางคน เป็นต้น

3. ควรศึกษาด้วยเครื่องมืออื่น ๆ เพื่อให้ได้ข้อมูลเชิงลึก เช่น แบบสัมภาษณ์

บรรณานุกรม

- กระทรวงดิจิทัลเพื่อเศรษฐกิจและสังคม. 2565. **แผนปฏิบัติการกระทรวงดิจิทัลเพื่อเศรษฐกิจและสังคมประจำปีงบประมาณ พ.ศ. 2565 ฉบับปรับปรุงรอบ 6 เดือนหลัง**. กรุงเทพฯ: กองยุทธศาสตร์และแผนงาน กระทรวงดิจิทัลเพื่อเศรษฐกิจและสังคม.
- กระทรวงดิจิทัลเพื่อเศรษฐกิจและสังคม สำนักงานส่งเสริมเศรษฐกิจดิจิทัล. ม.ป.ป. **ความเป็นพลเมืองดิจิทัล: พลเมืองแห่งศตวรรษที่ 21**. [ระบบออนไลน์]. แหล่งที่มา www.thaidigizen.com: <https://thaidigizen.com/digital-citizenship/ch1-digital-citizenship/> (29 มีนาคม 2564).
- กาญจนา เดชสม และ รุ่งชัชดาพร เวหะชาติ. 2564. การพัฒนาความเป็นพลเมืองดิจิทัลของนักเรียนในศตวรรษที่ 21. **วารสารมหาวิทยาลัยพายัพ**, 31(1), 151-163.
- ฐิตาภรณ์ จันทรมณี, นันทิตา คำไข่ และ ภัทรญาดา สุจริตธรรการ. 2562. คุณลักษณะการเป็นพลเมืองดิจิทัล. [ระบบออนไลน์]. แหล่งที่มา <https://sites.google.com/site/digitalcitizens03718/about> (1 มกราคม 2565).
- ทวนทอง เขาวงกิตพงศ์ และ สมชัย วงษ์นายะ. 2563. แนวทางการพัฒนาความเป็นพลเมืองดิจิทัลของนักศึกษาคณะครุศาสตร์ มหาวิทยาลัยราชภัฏกำแพงเพชร. **วารสารมนุษยศาสตร์และสังคมศาสตร์ มหาวิทยาลัยราชภัฏกำแพงเพชร**, 26(4), 72-85.
- พิมพ์ตะวัน จันทัน, มารุต พัฒผล และ สิริวรรณ ศรีพหล. 2563. คุณลักษณะความเป็นพลเมืองดิจิทัลของนิสิตระดับปริญญาตรี. **วารสารสังคมศาสตร์และมานุษยวิทยาเชิงพุทธ**, 5(12), 430-444.
- พีรพิชญ์ คำเจริญ และ วีรพงษ์ พลนิกรกิจ. 2561. เด็กกับการรู้เท่าทันดิจิทัล. **วารสารวิชาการนวัตกรรมสื่อสารสังคม**, 6(2), 22-31.
- ฤทธิติยา ธรรมสวัสดิ์. 2564. ปัจจัยเชิงสาเหตุทุกระดับที่ส่งผลต่อความเป็นพลเมืองดิจิทัล ของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาตอนต้น จังหวัดมุกดาหาร. **ครูบ้านนอก.คอม**, https://www.kroobannok.com/board_view.php?b_id=180085&bcat_id=16
- ลาวัลย์ นาคดิลก. 2561. แนวทางการพัฒนาพลตินิสัยของเยาวชน. **วารสารวิชาการ มหาวิทยาลัยราชภัฏศรีสะเกษ**, 12(1), 163-172.
- วรพจน์ วงศ์กิจรุ่งเรือง. 2561. **คู่มือพลเมืองดิจิทัล**. กรุงเทพฯ: สำนักงานส่งเสริมเศรษฐกิจดิจิทัล เพื่อเศรษฐกิจและสังคมร่วมกับบริษัทกูเกิลประเทศไทยจำกัด.

- ศุภณัฐ เพิ่มพูนวิวัฒน์, ศรีณยุ หมั่นทรัพย์ และ จารุวรรณ แก้วมะโน. 2564. **ความเป็นพลเมือง : บทสำรวจสถานะความเป็นพลเมืองกับการรู้ดิจิทัล**. กรุงเทพฯ: รายงานวิจัย สำนักส่งเสริมการเมืองภาคพลเมือง สถาบันพระปกเกล้า.
- สถาบันสื่อเด็กและเยาวชน. 2562. **พลเมืองดิจิทัล (Digital Citizenship)**. [ระบบออนไลน์]. แหล่งที่มา <https://www.thaihealth.or.th/พลเมืองดิจิทัล-digital-citizenship-2/> (2 มกราคม 2564).
- สุวรรณณี ไวท์, สุวัฒน์ รักขันโท และ สิริวิวัฒน์ ศรีเครือตง. 2564. มนุษย์กับความเป็นพลเมืองดิจิทัล. **วารสาร มจร มนุษยศาสตร์ปริทรรศน์**, 7(2), 339-355.
- อลงกรณ์ อัครโสวรรณ. 2563. การประเมินความต้องการจำเป็นในการพัฒนาความเป็นพลเมืองดิจิทัลสำหรับนักศึกษาฝึกประสบการณ์วิชาชีพครู คณะศึกษาศาสตร์ มหาวิทยาลัยรามคำแหง. น. 723-738. ใน **การประชุมนำเสนอผลงานวิจัยระดับชาติ ครั้งที่ 16**. นครปฐม: มหาวิทยาลัยศิลปากร.
- Evans Norman. n.d. **As the paradigm shifts from citizen to digital citizen**. [Online]. Available <http://www.digitalcitizen.com>: <http://www.digitalcitizen.com/t-r-i-p> (2 January 2021).
- Mossberger, K., Tolbert, C. J. & McNeal, R. S. 2007. **Digital Citizenship: The Internet, Society, and Participation**. Cambridge: MIT Press.
- Patton, M. Q. 1987. **How to use qualitative method in evaluation**. London, United Kingdom: SAGE Publication, Inc.
- Ramon Magsaysay State University. n.d. **Promoting Digital Citizenship**. [Online]. Available <https://www.studocu.com/ph/document/president-ramon-magsaysay-state-university/bachelor-of-secondary-education/digital-citizenship/31314415> (3 January 2021).
- TeachThought. n.d. **What Are The Best Examples Of Good Digital Citizenship**. [Online]. Available <https://www.teachthought.com/the-future-of-learning/examples-dig-citizenship/> (2 January 2021).
- ThaiPublica. 2560. **ข้อเสนอ “การพัฒนาคนรุ่นใหม่” บนความเข้าใจ “วัฒนธรรมเยาวชน”**. [ระบบออนไลน์]. แหล่งที่มา <https://thaipublica.org>: <https://thaipublica.org/2017/11/newsground01/> (2 January 2021).



ภาคผนวก



ภาคผนวก ก

แบบสอบถาม



แบบสอบถาม

เรื่อง การพัฒนาคุณสมบัติการเป็นพลเมืองดิจิทัลของสมาชิกสภาเยาวชนแม่แตงจังหวัดเชียงใหม่

The Development of Digital Citizenship Qualifications of Members of the
Mae Taeng Youth Council in Chiang Mai Province

คำชี้แจง

แบบสอบถามนี้ เป็นการเก็บรวบรวมข้อมูลเกี่ยวกับการพัฒนาคุณสมบัติการเป็นพลเมืองดิจิทัลของสมาชิกสภาเยาวชนแม่แตงจังหวัดเชียงใหม่ โดยเป็นส่วนหนึ่งของของวิทยานิพนธ์ปริญญารัฐประศาสนศาสตรมหาบัณฑิต นโยบายและการบริหารสาธารณะ มหาวิทยาลัยแม่โจ้ เชียงใหม่

โปรดเขียนคำตอบหรือทำเครื่องหมาย ✓ ในช่องที่ตรงกับความเป็นจริงมากที่สุด
แบบสอบถามมีเนื้อหาแบ่งออกเป็น 3 ตอน

ตอนที่ 1 ภูมิหลังของผู้ตอบแบบสอบถาม

ตอนที่ 2 แบบสอบถามที่ใช้วัดระดับความเป็นพลเมืองดิจิทัล 8 ด้าน

ตอนที่ 3 แบบสอบถามแสดงทัศนคติของเยาวชนต่อปัจจัยที่ส่งผลต่อการเป็นพลเมืองดิจิทัลที่ดี
ขอขอบคุณอย่างยิ่งที่กรุณาสละเวลาและให้ความร่วมมือในการตอบแบบสอบถามนี้

ตอนที่ 1 ภูมิหลังของผู้ตอบแบบสอบถาม

- | | | |
|---------------------------------|--|---|
| 1. เพศ | <input type="checkbox"/> ชาย | <input type="checkbox"/> หญิง |
| 2. อายุ | <input type="checkbox"/> 12-14 ปี | <input type="checkbox"/> 15-17 ปี |
| | <input type="checkbox"/> 18-25 ปี | |
| 3. ระดับการศึกษา | <input type="checkbox"/> ประถมศึกษา | <input type="checkbox"/> มัธยมศึกษาตอนต้น |
| | <input type="checkbox"/> มัธยมศึกษาตอนปลาย | <input type="checkbox"/> ปวช. |
| | <input type="checkbox"/> ปวส. | <input type="checkbox"/> ปริญญาตรี |
| 4. ค่าใช้จ่ายต่อวันละ
เท่าไร | <input type="checkbox"/> น้อยกว่า 30 บาท | <input type="checkbox"/> 30-50 บาท |
| | <input type="checkbox"/> 50-100 บาท | <input type="checkbox"/> 100-200 บาท |
| | <input type="checkbox"/> 200-300 บาท | <input type="checkbox"/> 300 บาทขึ้นไป |

5. คุณชอบเล่นเครือข่ายสังคม (ชุมชนออนไลน์) หรือ Social Network เครือข่ายอะไรมากที่สุด
- | | |
|-----------------------------------|------------------------------------|
| <input type="checkbox"/> Facebook | <input type="checkbox"/> Twitter |
| <input type="checkbox"/> Line | <input type="checkbox"/> Instagram |
| <input type="checkbox"/> WhatsApp | <input type="checkbox"/> อื่น ๆ |
6. คุณใช้เวลาในการเล่น Social Network วันละกี่นาที/ชั่วโมง ต่อวัน
- | | |
|---|--|
| <input type="checkbox"/> น้อยกว่า 30 นาที | <input type="checkbox"/> 30-60 นาที |
| <input type="checkbox"/> 1-2 ชั่วโมง | <input type="checkbox"/> 2-3 ชั่วโมง |
| <input type="checkbox"/> 3-5 ชั่วโมง | <input type="checkbox"/> มากกว่า 5 ชั่วโมง |
7. สถานที่ที่คุณเข้าใช้เครือข่ายสังคมออนไลน์มากที่สุด
- | | |
|--|--|
| <input type="checkbox"/> ที่บ้าน | <input type="checkbox"/> ที่โรงเรียน/มหาวิทยาลัย |
| <input type="checkbox"/> ที่ร้านอินเทอร์เน็ต | <input type="checkbox"/> อื่น ๆ โปรดระบุ |
8. เหตุผลที่ท่านเข้าใช้เว็บไซต์สังคมออนไลน์ (ตอบได้มากกว่า 1 ข้อ)
- | | |
|--|--|
| <input type="checkbox"/> ติดต่อกับบุคคลที่รู้จัก | <input type="checkbox"/> เพื่อค้นหาเพื่อนใหม่ |
| <input type="checkbox"/> อัปเดตสถานะ/ ข้อมูลส่วนตัว/ รูปภาพ | <input type="checkbox"/> เล่นเกม |
| <input type="checkbox"/> หาข้อมูล/ แลกเปลี่ยนข้อมูล | <input type="checkbox"/> ติดตามข่าวสารศิลปิน / ดารา / บุคคลมีชื่อเสียง |
| <input type="checkbox"/> ติดตามข่าวสารของสินค้าผลิตภัณฑ์ หรือบริการต่าง ๆ | <input type="checkbox"/> เชิญชวนให้บุคคลอื่น เข้าร่วมเป็นสมาชิกกลุ่ม |
| <input type="checkbox"/> เชิญชวนให้บุคคลอื่นซื้อสินค้า หรือบริการ | <input type="checkbox"/> เชิญชวนให้บุคคลอื่นเข้าร่วมกิจกรรมที่ตนเองจัดขึ้นหรือที่หน่วยงานอื่นจัดขึ้น |
| <input type="checkbox"/> ร่วมกิจกรรมกลุ่มออนไลน์ต่างๆ เช่น อ่านและแสดงความคิดเห็นร่วมเป็นแฟนคลับ ฯลฯ | <input type="checkbox"/> อื่น ๆ โปรดระบุ |

ตอนที่ 2 แบบสอบถามที่ใช้วัดระดับความเป็นพลเมืองดิจิทัล 8 ด้าน

ข้อที่	ความเป็นพลเมืองดิจิทัลของสมาชิก สภาเยาวชนแม่แตงจังหวัดเชียงใหม่	ความคิดเห็น					หมายเหตุ
		ไม่เห็นด้วย อย่างยิ่ง	ไม่เห็น ด้วย	เฉยๆ	เห็น ด้วย	เห็นด้วย อย่างยิ่ง	
		1	2	3	4	5	
ทักษะในการรักษาอัตลักษณ์ที่ดีของตนเอง (Digital Citizen Identity)							
1	คุณพร้อมรับผิดชอบต่อการแสดงความคิดเห็นบนโลกออนไลน์ของตัวเอง						
2	คุณคำนึงถึงความรู้สึกผู้อื่นทุกครั้งที่แสดงความคิดเห็นบนโลกออนไลน์และการกระทำให้อยู่ในขอบเขตของกฎหมายอยู่เสมอ						
ทักษะในการรักษาข้อมูลส่วนตัว (Privacy Management)							
3	คุณเปลี่ยนรหัสผ่านจอสมาาร์ทโฟนและคอมพิวเตอร์อยู่เสมอ						
4	คุณปฏิเสธแอปพลิเคชันที่พยายามจะเข้าถึงข้อมูลส่วนตัวหรือไม่เข้าแอปพลิเคชันที่ไม่รู้จัก						
ทักษะในการคิดวิเคราะห์มีวิจารณญาณที่ดี (Critical Thinking)							
5	คุณอ่านข้อกำหนดทุกครั้งก่อนสมัครสมาชิกบนอินเทอร์เน็ต						
6	คุณตรวจสอบข้อมูล/ข่าวสารที่ได้รับจากสื่อออนไลน์ก่อนทุกครั้ง						
ทักษะในการจัดสรรเวลาหน้าจอ (Screen Time Management)							
7	คุณจำกัดเวลาในการใช้หน้าจอโทรศัพท์มือถือหรือคอมพิวเตอร์เพื่อเปลี่ยนอิริยาบถ						
8	คุณลดการใช้อุปกรณ์ดิจิทัลทุกครั้งเวลาที่อยู่กับครอบครัว พ่อแม่ พี่น้อง และเพื่อน						
ทักษะในการรับมือกับการคุกคามทางโลกออนไลน์ (Cyberbullying Management)							
9	คุณสามารถหลีกเลี่ยงตนเองจากสถานการณ์การรังแกกันผ่านโลกไซเบอร์ได้						
10	คุณจะไม่สนับสนุนและตักเตือนเพื่อนที่มีพฤติกรรมรังแกบนโลกไซเบอร์(Cyberbullying)						

ข้อที่	ความเป็นพลเมืองดิจิทัลของสมาชิก สภาเยาวชนแม่แตงจังหวัดเชียงใหม่	ความคิดเห็น					หมายเหตุ
		ไม่เห็นด้วย อย่างยิ่ง	ไม่เห็น ด้วย	เฉยๆ	เห็น ด้วย	เห็นด้วย อย่างยิ่ง	
		1	2	3	4	5	
ทักษะในการบริหารจัดการข้อมูล ที่ผู้ใช้งานมีการทิ้งไว้บนโลกออนไลน์ (Digital Footprints)							
11	คุณไตร่ตรองทุกครั้งในการโพสต์หรือแชร์ เรื่องราวส่วนตัว เพื่อไม่ให้กระทบต่อชีวิตคุณใน อนาคต						
12	คุณยกเลิกหรือปิดบัญชีออนไลน์ต่าง ๆ ที่ไม่ได้ใช้ แล้ว และลบข้อมูลออกจากเว็บไซต์ที่เก็บข้อมูล ต่าง ๆ อยู่เสมอ						
ทักษะในการรักษาความปลอดภัยของตนเองในโลกออนไลน์ (Cybersecurity Management)							
13	คุณตั้งรหัสผ่านในกิจกรรมที่ทำบนโลกออนไลน์ ให้แตกต่างกัน						
14	คุณหลีกเลี่ยงการเข้าเว็บไซต์ที่ไม่เหมาะสม ไม่คลิกไฟล์แนบแปลกปลอมจากผู้อื่น และระมัดระวังความเสี่ยงจากการเปิดไฟล์ ผ่านโปรแกรมอยู่เสมอ						
ทักษะในการใช้เทคโนโลยีอย่างมีจริยธรรม (Digital Empathy)							
15	คุณแสดงความคิดเห็นบนโลกออนไลน์ ในเชิงสร้างสรรค์ทุกครั้ง						
16	คุณมีปฏิสัมพันธ์กับเพื่อนในสังคมออนไลน์ที่ดี และมีการสร้างสัมพันธ์ที่ดีต่อกันเสมอ						

ตอนที่ 3 แบบสอบถามแสดงทัศนคติของเยาวชนต่อปัจจัยที่ส่งผลต่อการเป็นพลเมืองดิจิทัลที่ดี

ข้อที่	ข้อความ	ระดับความเป็นจริง				
		ปฏิบัติมากที่สุด	ปฏิบัติมาก	ปฏิบัติปกติ	ปฏิบัติน้อย	ไม่ปฏิบัติเลย
ด้านที่ 1 พฤติกรรมการทำตามกฎบนโลกดิจิทัล						
1	ฉันไม่ส่ง e-mail โดยปกปิดหรือปลอมแปลง IP address เป็นจำนวนมากจนทำให้ระบบคอมพิวเตอร์ของบุคคลอื่นเกิดความยุ่งยากในการใช้งาน					
2	ฉันไม่ส่งต่อข้อมูลอันเป็นเท็จที่ส่งผลให้เกิดความเสียหายแก่ผู้อื่น					
3	ฉันโพสต์รูปภาพของผู้อื่นที่ผ่านการติดต่อและดัดแปลงจนทำให้ผู้อื่นได้รับความอับอายหรือเกิดผลเสียต่อผู้อื่น					
4	ฉันไม่ทำให้ระบบคอมพิวเตอร์ของผู้อื่นเกิดความเสียหาย					
5	ฉันเคยเปิดเผยแพร่สผ่านระบบคอมพิวเตอร์ของผู้อื่นจนทำให้ผู้อื่นได้รับความเสียหาย					
ด้านที่ 2 พฤติกรรมการเคารพผู้อื่นบนโลกดิจิทัล						
1	ฉันระวังการโพสต์หรือส่งต่อรูปภาพให้ผู้อื่น เพราะเกรงว่าจะทำให้พวกเขาอับอายหรือได้รับผลเสีย					
2	ฉันทบทวนสิ่งที่จะพูดหรือโพสต์ผ่านโซเชียลว่าจะไม่ทำให้ผู้อื่นเสียใจในภายหลัง					
3	ฉันไม่ระวังสิ่งที่จะโพสต์ลงในในโลกโซเชียลว่าจะเกิดผลเสียกับบุคคลอื่นตามมาทีหลังหรือไม่					
4	ฉันไม่สนับสนุนการต่อสู้กันบนโลกโซเชียล ถึงแม้ว่ามันจะเกิดขึ้นกับฉันก็ตาม					
5	ฉันแสดงความคิดเห็นเชิงลามกต่อโพสต์ของเพื่อน					

ข้อที่	ข้อความ	ระดับความเป็นจริง				
		ปฏิบัติมากที่สุด	ปฏิบัติมาก	ปฏิบัติปกติ	ปฏิบัติน้อย	ไม่ปฏิบัติเลย
ด้านที่ 3 พฤติกรรมการมีส่วนร่วมบนโลกดิจิทัล						
1	ฉันเข้าร่วมแสดงความคิดเห็นบนเว็บไซต์ต่าง ๆ เพื่อแก้ไขปัญหาของโรงเรียน ชุมชน และสังคม					
2	ฉันเข้าร่วมการร้องเรียนเพื่อแก้ไขปัญหาต่าง ๆ ในโลกโซเชียล					
3	ฉันโพสต์ความคิดเห็นบนฐานหลักการหรือมีที่อ้างอิงได้					
4	ฉันไม่เข้าร่วมกลุ่มกิจกรรมจิตอาสาหรือการบำเพ็ญประโยชน์ต่าง ๆ ในโลกโซเชียล					
5	ฉันมักแชร์บทความหรือคลิปวิดีโอที่เป็นประโยชน์ในโลกโซเชียล					
ด้านที่ 4 พฤติกรรมการรับผิดชอบต่อบนโลกดิจิทัล						
1	ฉันยอมรับการตรวจสอบการใช้งานอินเทอร์เน็ต และระบบคอมพิวเตอร์จากผู้ดูแลระบบเครือข่าย					
2	ฉันระวังเกี่ยวกับการละเมิดลิขสิทธิ์ในการ copy ภาพในอินเทอร์เน็ตมาใช้					
3	ฉันใช้อารมณ์ของตนเองในการแสดงความคิดเห็นต่อด้านเหตุการณ์ที่เกิดขึ้นในอินเทอร์เน็ต โดยไม่ได้สืบค้นความจริงของเหตุการณ์นั้น ๆ ก่อนเสมอ					
4	ฉันตรวจสอบความน่าเชื่อถือของข้อมูลก่อนโพสต์หรือแชร์ในอินเทอร์เน็ต					
5	ฉันยอมรับผลของการกระทำผิดในโลกโซเชียลของตนเอง					

4. ความคิดเห็นหรือข้อเสนอแนะเพิ่มเติม

.....

.....

.....

.....

.....

.....





ภาคผนวก ข

การคำนวณหาค่าความเชื่อมั่นของแบบสอบถาม

```

GET
  FILE='C:\Users\admin\Desktop\Data ๓.sav'.
DATASET NAME DataSet1 WINDOW=FRONT.

SAVE OUTFILE='C:\Users\admin\Desktop\Data ๓.sav 30.sav'
/COMPRESSED.
RELIABILITY
/VARIABLES=identity1 data1 data2 analyze1 analyze2 allocate1
allocate2 threaten1 threaten2 manage1 manage2 safe1 safe2 tech1 tech2
/SCALE('ALL VARIABLES')ALL
/MODEL=ALPHA
/STATISTICS=DESCRIPTIVE SCALE
/SUMMARY=TOTAL.

```

Reliability

[DataSet1]C:\Users\admin\Desktop\Data ๓.sav 30.sav

Scale: ALL VARIABLES

Case Processing Summary

		N	%
Cases	Valid	30	100.0
	Excluded ^a	0	.0
	Total	30	100.0

a. Listwise deletion based on all variables in the procedure.

Reliability Statistics

Cronbach's Alpha	N of Items
.921	15

Item Statistics

	Mean	Std. Deviation	N
identity1	3.27	1.388	30
data1	3.30	1.208	30
data2	3.53	1.137	30
analyze1	3.37	1.189	30
analyze2	3.10	1.322	30
allocate1	3.03	1.326	30
allocate2	3.53	1.224	30
threaten1	3.47	1.383	30
threaten2	3.60	1.192	30
manage1	3.70	1.179	30
manage2	3.43	1.073	30
safe1	3.70	1.055	30
safe2	3.63	1.033	30
tech1	3.70	.915	30
tech2	3.77	.898	30

Item-Total Statistics

	Scale Mean if Item Deleted	Scale Variance if Item Deleted	Corrected Item- Total Correlation	Cronbach's Alpha if Item Deleted
identity1	48.87	125.982	.638	.916
data1	48.83	126.626	.724	.912
data2	48.60	127.903	.723	.913
analyze1	48.77	127.082	.719	.913
analyze2	49.03	127.206	.631	.916
allocate1	49.10	127.541	.617	.916
allocate2	48.60	131.421	.529	.919
threaten1	48.67	126.851	.610	.917
threaten2	48.53	126.257	.750	.912
manage1	48.43	130.254	.599	.916
manage2	48.70	130.010	.679	.914
safe1	48.43	133.151	.555	.918
safe2	48.50	131.293	.651	.915
tech1	48.43	134.530	.584	.917
tech2	48.37	135.757	.536	.918

Scale Statistics

Mean	Variance	Std. Deviation	N of Items
52.13	147.775	12.156	15

RELIABILITY

```

/VARIABLES=role1 role2 role3 role4 role5 respect1 respect2 respect3
respect4 respect5 participatel participate2 participate3 participate4
participate5 responsel response2 response3 response4 response5
/SCALE('ALL VARIABLES')ALL
/MODEL=ALPHA
/STATISTICS=DESCRIPTIVE SCALE
/SUMMARY=TOTAL.

```

Reliability

[DataSet1]C:\Users\admin\Desktop\Data ๓.sav 30.sav

Scale: ALL VARIABLES**Case Processing Summary**

		N	%
Cases	Valid	30	100.0
	Excluded ^a	0	.0
	Total	30	100.0

a. Listwise deletion based on all variables in the procedure.

Reliability Statistics

Cronbach's Alpha	N of Items
.950	20

Item Statistics

	Mean	Std. Deviation	N
role1	4.10	1.094	30
role2	3.93	1.048	30
role3	3.57	1.478	30
role4	3.87	1.252	30
role5	3.83	1.315	30
respect1	3.60	1.192	30
respect2	3.63	.999	30
respect3	3.67	1.124	30
respect4	3.60	1.102	30
respect5	3.37	1.299	30
participate1	3.23	1.431	30
participate2	3.33	1.348	30
participate3	3.23	1.357	30
participate4	3.57	1.305	30
participate5	3.40	1.404	30
response1	3.80	1.031	30
response2	3.73	1.048	30
response3	3.43	1.251	30
response4	3.60	1.102	30
response5	4.07	.828	30

Item-Total Statistics

	Scale Mean if Item Deleted	Scale Variance if Item Deleted	Corrected Item- Total Correlation	Cronbach's Alpha if Item Deleted
role1	68.47	273.982	.700	.947
role2	68.63	277.620	.624	.948
role3	69.00	267.103	.647	.948
role4	68.70	273.941	.604	.948
role5	68.73	274.271	.563	.949
respect1	68.97	270.861	.720	.947
respect2	68.93	276.754	.685	.947
respect3	68.90	276.024	.622	.948
respect4	68.97	273.551	.707	.947
respect5	69.20	270.372	.666	.947
participate1	69.33	265.954	.697	.947
participate2	69.23	267.495	.708	.947
participate3	69.33	265.747	.745	.946
participate4	69.00	270.345	.664	.948
participate5	69.17	265.937	.712	.947
response1	68.77	272.461	.794	.946
response2	68.83	275.868	.677	.947
response3	69.13	268.189	.751	.946
response4	68.97	273.620	.705	.947
response5	68.50	278.810	.761	.947

Scale Statistics

Mean	Variance	Std. Deviation	N of Items
72.57	300.530	17.336	20



ภาคผนวก ค

ผลการวิเคราะห์ข้อมูลเชิงปริมาณด้วยสถิติ

Custom Tables

		Count	Column Valid N %
เพศ	ชาย	65	43.33%
	หญิง	85	56.67%
อายุ	12-14 ปี	22	14.67%
	15-17 ปี	87	58.00%
	18-25 ปี	41	27.33%
ระดับการศึกษา	ประถมศึกษา	4	2.67%
	มัธยมศึกษาตอนต้น	12	8.00%
	มัธยมศึกษาตอนปลาย	119	79.33%
	ปวช.	2	1.33%
	ปวส.	4	2.67%
	ปริญญาตรี	9	6.00%
ค่าใช้จ่ายต่อวัน	น้อยกว่า 30 บาท	7	4.67%
	30-50 บาท	43	28.67%
	50-100 บาท	49	32.67%
	100-200 บาท	12	8.00%
	200-300 บาท	22	14.67%
	300 บาทขึ้นไป	17	11.33%
คุณชอบเล่นเครือข่ายสังคม	Facebook	103	68.67%
	Twitter	8	5.33%
	Line	14	9.33%
	Instagram	19	12.67%
	Whatsapps	4	2.67%
	อื่นๆ	2	1.33%
ใช้เวลาในการเล่น SN	น้อยกว่า 30 นาที	19	12.67%
	30-60 นาที	17	11.33%
	1-2 ชั่วโมง	34	22.67%
	2-3 ชั่วโมง	13	8.67%
	3-5 ชั่วโมง	40	26.67%
	มากกว่า 5 ชั่วโมง	27	18.00%
สถานที่	บ้าน	124	82.67%
	โรงเรียน/มหาวิทยาลัย	20	13.33%
	ร้านอินเทอร์เน็ต	6	4.00%
	อื่นๆ	0	0.00%

Custom Tables

		Count	Column Valid N %
ติดต่อกับบุคคลที่รู้จัก	ไม่เลือก	78	52.00%
	เลือก	72	48.00%
เพื่อค้นหาเพื่อนใหม่	ไม่เลือก	115	76.67%
	เลือก	35	23.33%
อัพเดทสถานะ/ ข้อมูลส่วนตัว/ รูปภาพ	ไม่เลือก	100	66.67%
	เลือก	50	33.33%
เล่นเกม	ไม่เลือก	91	60.67%
	เลือก	59	39.33%
หาข้อมูล/ แลกเปลี่ยนข้อมูล	ไม่เลือก	82	54.67%
	เลือก	68	45.33%
ติดตามข่าวสารสทิลปิน / ดารา/ บุคคล มีชื่อเสียง	ไม่เลือก	108	72.00%
	เลือก	42	28.00%
ติดตามข่าวสารของสินค้าผลิตภัณฑ์ หรือ บริการต่าง ๆ	ไม่เลือก	93	62.00%
	เลือก	57	38.00%
เชิญชวนให้บุคคลอื่น เข้าร่วมเป็น สมาชิกกลุ่ม	ไม่เลือก	135	90.00%
	เลือก	15	10.00%
เชิญชวนให้บุคคลอื่น ซื้อสินค้า หรือ บริการ	ไม่เลือก	124	82.67%
	เลือก	26	17.33%
เชิญชวนให้บุคคลอื่นเข้าร่วม กิจกรรมที่ตนเองจัดขึ้นหรือที่ หน่วยงานอื่นจัดขึ้น	ไม่เลือก	136	90.67%
	เลือก	14	9.33%
ร่วมกิจกรรมกลุ่มออนไลน์ต่างๆ	ไม่เลือก	118	78.67%
	เลือก	32	21.33%
อื่น ๆ โปรดระบุ	ไม่เลือก	144	96.00%
	เลือก	6	4.00%

*Custom Tables.

CTABLES

/VLABELS VARIABLES=c3.1.1 c3.1.2 c3.1.3 c3.1.4 c3.1.5 c3.2.1 c3.2.2 c3.2.3 c3.2.4
c3.2.5 c3.3.1

c3.3.2 c3.3.3 c3.3.4 c3.3.5 c3.4.1 c3.4.2 c3.4.3 c3.4.4 c3.4.5

DISPLAY=LABEL

/TABLE c3.1.1 [S]MEAN COMMA40.2, STDDEV F40.2]+c3.1.2 [S]MEAN COMMA40.2,
STDDEV F40.2]+

c3.1.3 [S]MEAN COMMA40.2, STDDEV F40.2]+c3.1.4 [S]MEAN COMMA40.2, STDDEV
F40.2]+c3.1.5

[S]MEAN COMMA40.2, STDDEV F40.2]+c3.2.1 [S]MEAN COMMA40.2, STDDEV F40.2]+
c3.2.2 [S]MEAN

COMMA40.2, STDDEV F40.2]+c3.2.3 [S]MEAN COMMA40.2, STDDEV F40.2]+c3.2.4
 [S]MEAN COMMA40.2,
 STDDEV F40.2]+c3.2.5 [S]MEAN COMMA40.2, STDDEV F40.2]+c3.3.1 [S]MEAN
 COMMA40.2, STDDEV F40.2]
 +c3.3.2 [S]MEAN COMMA40.2, STDDEV F40.2]+c3.3.3 [S]MEAN COMMA40.2, STDDEV
 F40.2]+c3.3.4
 [S]MEAN COMMA40.2, STDDEV F40.2]+c3.3.5 [S]MEAN COMMA40.2, STDDEV F40.2]+
 c3.4.1 [S]MEAN
 COMMA40.2, STDDEV F40.2]+c3.4.2 [S]MEAN COMMA40.2, STDDEV F40.2]+c3.4.3
 [S]MEAN COMMA40.2,
 STDDEV F40.2]+c3.4.4 [S]MEAN COMMA40.2, STDDEV F40.2]+c3.4.5 [S]MEAN
 COMMA40.2, STDDEV F40.2]
 /CRITERIA CILEVEL=95.

Custom Tables

	Mean	Standard Deviation
c3.1.1	3.43	1.31
c3.1.2	3.52	1.19
c3.1.3	2.76	1.40
c3.1.4	3.44	1.29
c3.1.5	2.68	1.41
c3.2.1	3.49	1.17
c3.2.2	3.44	1.10
c3.2.3	2.81	1.26
c3.2.4	3.35	1.13
c3.2.5	2.71	1.33
c3.3.1	3.07	1.15
c3.3.2	3.06	1.17
c3.3.3	3.09	1.11
c3.3.4	3.04	1.15
c3.3.5	3.11	1.14
c3.4.1	3.37	1.04
c3.4.2	3.33	1.14
c3.4.3	2.87	1.24
c3.4.4	3.41	1.08
c3.4.5	3.52	1.10

```

CORRELATIONS
/VARIABLES=Y X1 X2 X3 X4
/PRINT=TWOTAIL NOSIG
/MISSING=PAIRWISE.

```

Correlations

Correlations						
		Y	ด้านที่ 1 พฤติกรรมการทำตามกฎบนโลกดิจิทัล	ด้านที่ 2 พฤติกรรมการเคารพผู้อื่นบนโลกดิจิทัล	ด้านที่ 3 พฤติกรรมการมีส่วนร่วมบนโลกดิจิทัล	ด้านที่ 4 พฤติกรรมการรับผิดชอบบนโลกดิจิทัล
Y	Pearson Correlation	1	-.037	.065	-.029	.112
	Sig. (2-tailed)		.656	.432	.723	.174
	N	150	150	150	150	150
ด้านที่ 1 พฤติกรรมการทำตามกฎบนโลกดิจิทัล	Pearson Correlation	-.037	1	.645**	.587**	.465**
	Sig. (2-tailed)	.656		.000	.000	.000
	N	150	150	150	150	150
ด้านที่ 2 พฤติกรรมการเคารพผู้อื่นบนโลกดิจิทัล	Pearson Correlation	.065	.645**	1	.707**	.500**
	Sig. (2-tailed)	.432	.000		.000	.000
	N	150	150	150	150	150
ด้านที่ 3 พฤติกรรมการมีส่วนร่วมบนโลกดิจิทัล	Pearson Correlation	-.029	.587**	.707**	1	.507**
	Sig. (2-tailed)	.723	.000	.000		.000
	N	150	150	150	150	150
ด้านที่ 4 พฤติกรรมการรับผิดชอบบนโลกดิจิทัล	Pearson Correlation	.112	.465**	.500**	.507**	1
	Sig. (2-tailed)	.174	.000	.000	.000	
	N	150	150	150	150	150

** . Correlation is significant at the 0.01 level (2-tailed).

```

REGRESSION
/DESCRIPTIVES MEAN STDDEV CORR SIG N
/MISSING LISTWISE
/STATISTICS COEFF OUTS CI(95)R ANOVA COLLIN TOL CHANGE ZPP
/CRITERIA=PIN(.05) POUT(.10)
/NOORIGIN
/DEPENDENT Y
/METHOD=ENTER X1 X2 X3 X4
/SCATTERPLOT=(*ZRESID ,*ZPRED)
/RESIDUALS DURBIN.

```

Regression

Descriptive Statistics			
	Mean	Std. Deviation	N
Y	3.4033	.73269	150
ด้านที่ 1 พฤติกรรมการทำตามกฎบนโลกดิจิทัล	3.1728	.95906	150
ด้านที่ 2 พฤติกรรมการเคารพผู้อื่นบนโลกดิจิทัล	3.1580	.83105	150
ด้านที่ 3 พฤติกรรมการมีส่วนร่วมบนโลกดิจิทัล	3.0763	.93521	150
ด้านที่ 4 พฤติกรรมการรับผิดชอบบนโลกดิจิทัล	3.3007	.86206	150

Correlations						
		Y	ด้านที่ 1 พฤติกรรมการ ทำตามกฎบน โลกดิจิทัล	ด้านที่ 2 พฤติกรรมการ เคารพผู้อื่นบน โลกดิจิทัล	ด้านที่ 3 พฤติกรรมการ มีส่วนร่วมบน โลกดิจิทัล	ด้านที่ 4 พฤติกรรมการ รับผิดชอบบน โลกดิจิทัล
Pearson Correlation	Y	1.000	-.037	.065	-.029	.112
	ด้านที่ 1 พฤติกรรมการทำตามกฎบนโลกดิจิทัล	-.037	1.000	.645	.587	.465
	ด้านที่ 2 พฤติกรรมการเคารพผู้อื่นบนโลกดิจิทัล	.065	.645	1.000	.707	.500
	ด้านที่ 3 พฤติกรรมการมีส่วนร่วมบนโลกดิจิทัล	-.029	.587	.707	1.000	.507
	ด้านที่ 4 พฤติกรรมการรับผิดชอบบนโลกดิจิทัล	.112	.465	.500	.507	1.000
Sig. (1-tailed)	Y	.	.328	.216	.361	.087
	ด้านที่ 1 พฤติกรรมการทำตามกฎบนโลกดิจิทัล	.328	.	.000	.000	.000
	ด้านที่ 2 พฤติกรรมการเคารพผู้อื่นบนโลกดิจิทัล	.216	.000	.	.000	.000
	ด้านที่ 3 พฤติกรรมการมีส่วนร่วมบนโลกดิจิทัล	.361	.000	.000	.	.000
	ด้านที่ 4 พฤติกรรมการรับผิดชอบบนโลกดิจิทัล	.087	.000	.000	.000	.
N	Y	150	150	150	150	150

ด้านที่ 1 พฤติกรรมการทำ ตามกฎบน โลกดิจิทัล	150	150	150	150	150
ด้านที่ 2 พฤติกรรมการ เคารพผู้อื่นบน โลกดิจิทัล	150	150	150	150	150
ด้านที่ 3 พฤติกรรมที่มี ส่วนร่วมบน โลกดิจิทัล	150	150	150	150	150
ด้านที่ 4 พฤติกรรม รับผิดชอบบน โลกดิจิทัล	150	150	150	150	150

Variables Entered/Removed ^a			
Model	Variables Entered	Variables Removed	Method
1	ด้านที่ 4 พฤติกรรม การรับผิดชอบต่อบน โลกดิจิทัล, ด้านที่ 1 พฤติกรรมการทำ ตามกฎบน โลกดิจิทัล , ด้านที่ 3 พฤติกรรม การมีส่วนร่วมบน โลกดิจิทัล, ด้านที่ 2 พฤติกรรมการเคารพ ผู้อื่นบน โลกดิจิทัล ^b	.	Enter
a. Dependent Variable: Y			
b. All requested variables entered.			

Model Summary ^b										
Model	R	R Square	Adjusted R Square	Std. Error of the Estimate	Change Statistics					Durbin-Watson
					R Square Change	F Change	df1	df2	Sig. F Change	
1	.201 ^a	.040	.014	.72758	.040	1.525	4	145	.198	1.188
a. Predictors: (Constant), ด้านที่ 4 พฤติกรรมการรับผิดชอบต่อบน โลกดิจิทัล, ด้านที่ 1 พฤติกรรมการทำตามกฎบน โลกดิจิทัล, ด้านที่ 3 พฤติกรรมมีส่วนร่วมบน โลกดิจิทัล, ด้านที่ 2 พฤติกรรมการเคารพผู้อื่นบน โลกดิจิทัล										
b. Dependent Variable: Y										

ANOVA ^a						
Model		Sum of Squares	df	Mean Square	F	Sig.
1	Regression	3.229	4	.807	1.525	.198 ^b
	Residual	76.760	145	.529		
	Total	79.989	149			

a. Dependent Variable: Y

b. Predictors: (Constant), ด้านที่ 4 พฤติกรรมการรับผิดชอบบนโลกดิจิทัล, ด้านที่ 1 พฤติกรรมการทำตามกฎบนโลกดิจิทัล, ด้านที่ 3 พฤติกรรมการมีส่วนร่วมบนโลกดิจิทัล, ด้านที่ 2 พฤติกรรมการเคารพผู้อื่นบนโลกดิจิทัล

Coefficients ^a													
Model		Unstandardized		Standardized	t	Sig.	95.0% Confidence Interval for B		Correlations			Collinearity Statistics	
		Coefficients		Coefficients			Lower Bound	Upper Bound	Zero-order	Partial	Part	Tolerance	VIF
		B	Std. Error	Beta									
1	(Constant)	3.149	.272		11.568	.000	2.611	3.687					
	ด้านที่ 1 พฤติกรรมการ ทำตามกฎบน โลกดิจิทัล	-.105	.085	-.138	-1.237	.218	-.273	.063	-.037	-.102	-.101	.535	1.871
	ด้านที่ 2 พฤติกรรมการ เคารพผู้อื่นบน โลกดิจิทัล	.165	.112	.187	1.470	.144	-.057	.386	.065	.121	.120	.410	2.441
	ด้านที่ 3 พฤติกรรมการ มีส่วนร่วมบน โลกดิจิทัล	-.129	.095	-.164	-1.356	.177	-.317	.059	-.029	-.112	-.110	.450	2.221
	ด้านที่ 4 พฤติกรรมการ รับผิดชอบต่อบน โลกดิจิทัล	.141	.084	.166	1.682	.095	-.025	.306	.112	.138	.137	.684	1.463

a. Dependent Variable: Y

Collinearity Diagnostics ^a								
Model	Dimension	Eigenvalue	Condition Index	Variance Proportions				
				(Constant)	ด้านที่ 1 พฤติกรรม การทำตาม กฎบนโลก ดิจิทัล	ด้านที่ 2 พฤติกรรม การเคารพ ผู้อื่นบนโลก ดิจิทัล	ด้านที่ 3 พฤติกรรม การมีส่วนร่วม ร่วมบนโลก ดิจิทัล	ด้านที่ 4 พฤติกรรม การ รับผิดชอบ บนโลก ดิจิทัล
1	1	4.863	1.000	.00	.00	.00	.00	.00
	2	.050	9.854	.40	.15	.03	.13	.15
	3	.035	11.708	.07	.65	.01	.37	.09
	4	.032	12.400	.45	.09	.04	.06	.75
	5	.020	15.732	.08	.11	.92	.44	.00

a. Dependent Variable: Y

Residuals Statistics ^a					
	Minimum	Maximum	Mean	Std. Deviation	N
Predicted Value	3.0116	3.8195	3.4033	.14721	150
Residual	-1.80213	1.55753	.00000	.71775	150
Std. Predicted Value	-2.661	2.827	.000	1.000	150
Std. Residual	-2.477	2.141	.000	.986	150

a. Dependent Variable: Y



ภาคผนวก ค

การคำนวณเพื่อเปรียบเทียบคะแนนก่อนและหลังการฝึกอบรม
ด้านพฤติกรรมความรับผิดชอบบนโลกดิจิทัล

```

GET
  FILE='C:\Users\admin\Desktop\pre -post.sav'.
DATASET NAME DataSet1 WINDOW=FRONT.
DATASET ACTIVATE DataSet1.

SAVE OUTFILE='C:\Users\admin\Desktop\pre -post.sav'
/COMPRESSED.
T-TEST PAIRS=pre WITH post (PAIRED)
/CRITERIA=CI(.9500)
/MISSING=ANALYSIS.

```

T-Test

[DataSet1]C:\Users\admin\Desktop\pre -post.sav

Paired Samples Statistics

		Mean	N	Std. Deviation	Std. Error Mean
Pair 1	pre	1.81	150	.560	.046
	post	4.61	150	.490	.040

Paired Samples Correlations

		N	Correlation	Sig.
Pair 1	pre & post	150	.024	.770

Paired Samples Test

		Paired Differences				t	df	Sig. (2-tailed)	
		Mean	Std. Deviation	Std. Error Mean	95% Confidence Interval of the Difference				
					Lower	Upper			
					Pair 1	pre - post			

*Custom Tables.

CTABLES

/VLABELS VARIABLES=a.8.1 a.8.2 a.8.3 a.8.4 a.8.5 a.8.6 a.8.7 a.8.8 a.8.9 a.8.10
a.8.11 a.8.12

DISPLAY=LABEL

/TABLE a.8.1 [COUNT F40.0, COLPCT.VALIDN PCT40.2]+a.8.2 [COUNT F40.0,
COLPCT.VALIDN PCT40.2]+

a.8.3 [COUNT F40.0, COLPCT.VALIDN PCT40.2]+a.8.4 [COUNT F40.0,
COLPCT.VALIDN PCT40.2]+a.8.5

[COUNT F40.0, COLPCT.VALIDN PCT40.2]+a.8.6 [COUNT F40.0, COLPCT.VALIDN
PCT40.2]+a.8.7 [COUNT

F40.0, COLPCT.VALIDN PCT40.2]+a.8.8 [COUNT F40.0, COLPCT.VALIDN PCT40.2]
+a.8.9 [COUNT F40.0,

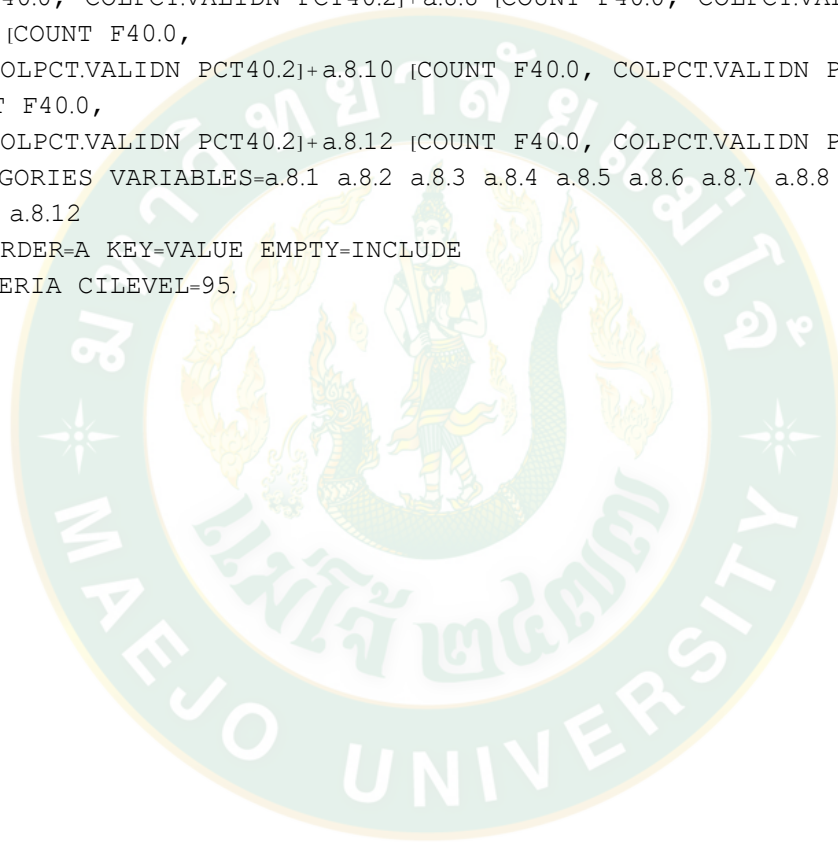
COLPCT.VALIDN PCT40.2]+a.8.10 [COUNT F40.0, COLPCT.VALIDN PCT40.2]+a.8.11
[COUNT F40.0,

COLPCT.VALIDN PCT40.2]+a.8.12 [COUNT F40.0, COLPCT.VALIDN PCT40.2]

/CATEGORIES VARIABLES=a.8.1 a.8.2 a.8.3 a.8.4 a.8.5 a.8.6 a.8.7 a.8.8 a.8.9 a.8.10
a.8.11 a.8.12

ORDER=A KEY=VALUE EMPTY=INCLUDE

/CRITERIA CILEVEL=95.





ภาคผนวก ง

ภาพการลงพื้นที่วิจัย

ที่ สดย.อ.แม่แตง ๐๐๗/๒๕๖๕



สภาเด็กและเยาวชนอำเภอแม่แตง
อำเภอแม่แตง จังหวัดเชียงใหม่
๕๐๑๕๐

๗ มิถุนายน ๒๕๖๕

เรื่อง ขอเชิญเป็นวิทยากร

เรียน ดร.รยากร สุวรรณ ผู้อำนวยการสถาบัน Bitkid By MK

สิ่งที่ส่งมาด้วย ๑. แบบตอบรับเป็นวิทยากร จำนวน ๑ ฉบับ
๒. กำหนดการ จำนวน ๑ ฉบับ

ด้วย สภาเด็กและเยาวชนอำเภอแม่แตง ได้จัดโครงการอบรมเชิงปฏิบัติการพัฒนาศักยภาพเด็กและเยาวชนไทย สู่การเป็นผู้นำในศตวรรษที่ ๒๑ โดยมีวัตถุประสงค์ เพื่อให้สภาเด็กและเยาวชน มีความรู้ความเข้าใจพร้อมเป็นผู้นำการเปลี่ยนแปลงในศตวรรษที่ ๒๑ และเป็นแกนนำจิตอาสาเพื่อขับเคลื่อนกิจการของสภาเด็กและเยาวชนอำเภอแม่แตง โดยมีผู้เข้าร่วมโครงการฯ จำนวน ๓๐ คน

ในการนี้ สภาเด็กและเยาวชนอำเภอแม่แตง พิจารณาแล้วว่าท่าน เป็นผู้ที่มีความรู้ความสามารถในการบรรยายอบรมปฏิบัติการพัฒนาศักยภาพเด็กและเยาวชนไทย สู่การเป็นผู้นำในศตวรรษที่ ๒๑ จึงเชิญท่าน เพื่อเป็นวิทยากร ในวันเสาร์ที่ ๒๕ มิถุนายน ๒๕๖๕ เวลา ๑๐.๓๐ - ๑๒.๐๐ น. ณ ร้านอาหารภูเขาลอยน้ำ เขื่อนแม่จันทสมบูรณ์ชล อำเภอแม่แตง จังหวัดเชียงใหม่

จึงเรียนมาเพื่อโปรดพิจารณาตามวัน เวลา ดังกล่าว จักเป็นพระคุณยิ่ง

ขอแสดงความนับถือ

(นายภาณุพงศ์ มณีวรรณ)
ประธานสภาเด็กและเยาวชนอำเภอแม่แตง

สภาเด็กและเยาวชนอำเภอแม่แตง

มือถือ ๐๙ - ๘๙๐๕ - ๐๕๑๙

“เด็กคิด เด็กทำ เด็กนำ ผู้ใหญ่หนุน”



ภาพผนวกที่ 1 ปรีกษา เพื่อดงพื้นที่



ภาพผนวกที่ 2 สัมภาษณ์เยาวชน 150 ราย อำนวยการโดย สภาเยาวชนแม่แตงจังหวัดเชียงใหม่





ภาพผนวกที่ 3 นำไปพัฒนา โครงการอบรมเชิงปฏิบัติการพัฒนาศักยภาพเด็กและเยาวชน
อำนวยการโดย สภาเยาวชนแม่แตงจังหวัดเชียงใหม่



นำเสนอ เข้ารับ การสอบและรับฟังการปรับแก้ไขโดยคณาจารย์ที่ปรึกษาจนสำเร็จลุล่วงด้วยดี



ขอขอบคุณอาจารย์ที่ปรึกษางานวิจัยเรื่อง
การพัฒนาคุณสมบัติการเป็นพลเมืองดิจิทัล
ของสมาชิกสภาเยาวชนแม่แตงจังหวัดเชียงใหม่ ด้วยความเคารพ

ประวัติผู้วิจัย

ชื่อ-สกุล นางสาวรยากร สุวรรณ
เกิดเมื่อ 17 พฤศจิกายน 2528
ประวัติการศึกษา พ.ศ. 2546 มัธยมศึกษาตอนปลาย สาขาวิทย์ คณิต
โรงเรียนนวมินทราชูทิศ พายัพ
พ.ศ. 2552 ปริญญาตรี บริหารธุรกิจ สาขาการจัดการ
มหาวิทยาลัยพายัพ จังหวัดเชียงใหม่

