

**การศึกษาคูณสมบัติการเป็นพลเมืองดิจิทัล
ของสมาชิกสภาเยาวชน อำเภอแม่แตง จังหวัดเชียงใหม่ ***
**A Study of Digital Citizenship Qualifications for Members of the
Mae Taeng District Youth Council, Chiangmai Province**

รยากร สุวรรณ, สุริยจรัส เตชะตันมินสกุล, ธรรมพร ตันตรา, และ สหาพร แสงสุโพธิ์

Rayakorn Suwan, Suriyajaras Techatunminasakul, Thammaporn Tantar,

and Sathaporn Saengsupho

วิทยาลัยบริหารศาสตร์ มหาวิทยาลัยแม่โจ้

School of Administrative Studies, Maejo University

Corresponding Author, E-mail: kmnatural2015@gmail.com

บทคัดย่อ

งานวิจัยนี้เป็นการวิจัยเชิงปริมาณซึ่งมีวัตถุประสงค์เพื่อศึกษาการพัฒนาคุณสมบัติการเป็นพลเมืองดิจิทัลของสมาชิกสภาเยาวชนอำเภอแม่แตง จังหวัดเชียงใหม่ และศึกษาปัจจัยที่ส่งผลต่อคุณสมบัติการเป็นพลเมืองดิจิทัลที่ดี ซึ่งใช้กลุ่มตัวอย่างสมาชิกสภาเยาวชนอำเภอแม่แตง จังหวัดเชียงใหม่ จำนวน 150 คน โดยใช้แบบสอบถาม (Questionnaire) เป็นเครื่องมือในการเก็บข้อมูล ทั้งนี้ศึกษาปัจจัยหลักที่ส่งผลต่อคุณสมบัติความเป็นพลเมืองดิจิทัลที่ดี จำนวน 4 ปัจจัย ได้แก่ 1) พฤติกรรมการทำตามกฎบนโลกดิจิทัล 2) พฤติกรรมการเคารพผู้อื่นบนโลกดิจิทัล 3) พฤติกรรมมีส่วนร่วมบนโลกดิจิทัล และ 4) พฤติกรรมการรับผิดชอบต่อบนโลกดิจิทัล โดยทำการวิเคราะห์ข้อมูล 2 ส่วน ได้แก่ 1) การวิเคราะห์ข้อมูลทั่วไปและข้อมูลความคิดเห็นในด้านพฤติกรรมและคุณสมบัติของพลเมืองดิจิทัล โดยใช้สถิติพรรณนา และส่วนที่ 2) การวิเคราะห์ความสัมพันธ์และปัจจัยที่ส่งผลต่อคุณสมบัติความเป็นพลเมืองดิจิทัลที่ดี ซึ่งใช้

* ได้รับความเห็นชอบ: 11 ตุลาคม 2565; แก้ไขบทความ: 29 มกราคม 2566; ตีพิมพ์: 1 กุมภาพันธ์ 2566



การวิเคราะห์สหสัมพันธ์ (Pearson correlation) และการวิเคราะห์การถดถอยพหุคูณ (Multiple regression analysis) ตามลำดับ

ผลการวิจัย พบว่า กลุ่มตัวอย่างส่วนใหญ่เป็นเพศหญิงช่วงอายุ 15 ถึง 17 ปี มีค่าใช้จ่ายต่อวันอยู่ในช่วง 30 ถึง 100 บาท ชอบใช้งานเครือข่ายสังคมเฟสบุ๊ก (Facebook) และเวลาในการใช้งานสูงสุดถึง 5 ชั่วโมง ทั้งนี้ใช้งานที่บ้านเป็นหลัก โดยมีสามเหตุผลหลักที่เข้าใช้งาน ได้แก่ เพื่อติดต่อกับบุคคลที่รู้จัก หาข้อมูลหรือแลกเปลี่ยนข้อมูล และเล่นเกมส์ ตามลำดับ ในส่วนข้อมูลความคิดเห็นในด้านพฤติกรรมและคุณสมบัติของพลเมืองดิจิทัลโดยภาพรวมส่วนมากอยู่ในระดับความคิดเห็นปานกลาง นอกจากนี้ผลการวิเคราะห์ในส่วนที่ 2 พบว่าความสัมพันธ์ระหว่างความเป็นพลเมืองดิจิทัล (Y) และพฤติกรรมการเป็นพลเมืองดิจิทัลที่ดี (X) ไม่มีความสัมพันธ์กัน ทั้งนี้การวิเคราะห์การถดถอยพหุคูณแบบนำตัวแปรเข้าทั้งหมด (Enter multiple regression analysis) โดยปัจจัยที่มีผลต่อความเป็นพลเมืองดิจิทัลอย่างมีนัยสำคัญ ได้แก่ พฤติกรรมการรับผิดชอบบนโลกดิจิทัล

คำสำคัญ: คุณสมบัติ; พลเมืองดิจิทัล; งานวิจัยเชิงปริมาณ

Abstract

This research is quantitative research aimed to study the development of digital citizenship among Mae Taeng Youth Council members. Chiang Mai Province and study factors affecting good digital citizenship qualifications which used a sample of members of the Mae Taeng Youth Council Chiang Mai Province, 150 people using a questionnaire is a tool to collect data. In this study, four main factors affecting good digital citizenship were 1) rule-following behavior in the digital world, 2) respectful behavior in the digital world, 3) participation behavior in the digital world, and 4) responsible behavior in the digital world by analyzing the data in 2 parts: 1) analyzing general data and opinion data on the behavior and properties of digital citizens. Using descriptive statistics and part 2) analysis of



relationships and factors affecting good digital citizenship qualifications. Pearson correlation analysis and multiple regression analysis were used, respectively.

The results showed that most of the samples were female, aged between 15 and 17 years. 30 to 100 baht. Likes to use the social network Facebook and usage time up to 5 hours. Mainly used at home for 3 reasons to contact people you know. Seeking information or exchanging information and playing games, respectively. In terms of opinions on the behavior and properties of digital citizens, most of them were generally at a moderate level. In addition, the results of the analysis in part 2 found that the relationship between digital citizenship (Y) and good digital citizenship behavior (X) was not correlated. In this regard, all input multiple regression analysis (Enter multiple regression analysis) by factors significantly affecting digital citizenship, namely digital responsible behavior.

Keywords: qualifications; digital citizenship; quantitative research

1. บทนำ

คนไทยเข้าถึงและใช้อินเทอร์เน็ตเป็นส่วนหนึ่งของชีวิตประจำวันมีแนวโน้มเพิ่มขึ้นจากสถิติปี 2564 มีผู้ใช้งาน มากถึงร้อยละ 69.5 โดยใช้อินเทอร์เน็ตเฉลี่ยวันละ 8.44 ชั่วโมง/วัน แบ่งเป็น การใช้งานบนมือถือ 5.07 ชั่วโมง/วัน และบนคอมพิวเตอร์ 3.38 ชั่วโมง/วัน นอกจากนี้คนไทยใช้โซเชียลมีเดียสูงถึง 2.48 ชั่วโมง/วัน โดยมีวัตถุประสงค์เพื่อใช้โซเชียลมีเดียทำงานมากถึงร้อยละ 47 และใช้โซเชียลมีเดียในการหาข้อมูลแบรนด์ที่สนใจร้อยละ 55.5 อีกทั้ง ค่าเฉลี่ยในการใช้งานอินเทอร์เน็ตเพื่อเล่นเกมมีค่าเฉลี่ยสูงถึงร้อยละ 96.6 ซึ่งผู้ใช้งานอินเทอร์เน็ตอายุ 16-64 ปี (eukeik. ee, 2564) กิจกรรมที่เกี่ยวข้องกับอินเทอร์เน็ต อาทิ การพบเพื่อนในโซเชียลมีเดีย การติดตามข่าวสารบ้านเมือง การค้นหาข้อมูลสุขภาพ การดูทีวี และฟังเพลงออนไลน์ การซื้อสินค้าออนไลน์รวมถึงการมีส่วนร่วมทางการเมืองในฐานะพลเมือง (Norman, n.d.) TeachThought Staff (2020) กล่าวถึงพลเมืองในศตวรรษที่ 21 ว่าจะมีโอกาสทางด้านเศรษฐกิจ การเมือง และการเรียนรู้ใช้อินเทอร์เน็ตเป็นส่วนหนึ่งของการดำรงชีวิต แต่พลเมืองยังขาดทักษะและความรู้ที่จำเป็นต่อการใช้ประโยชน์จากโอกาสดังกล่าว ทำให้เกิดผลกระทบแต่ละ



ด้าน เช่น ยังไม่รู้วิธีลดผลกระทบจากความเสี่ยงในโลกออนไลน์นำไปสู่การก่ออาชญากรรมบนโลกไซเบอร์ ซึ่งภัยเหล่านี้ก็มาในหลากหลายรูปแบบภัยเกิดทำให้ความแม่นยำในการคาดการณ์ลดลงและส่งผลกระทบต่อด้านอารมณ์ของผู้ใช้งานข้อมูลมากมายที่สามารถค้นพบในเรื่องเดียวกันกลับไม่ตรงกัน หรือบางข้อมูลที่มีการนำไปเผยแพร่กลับกลายเป็นข้อมูลพาดพิงบุคคลอื่นก่อให้เกิดความเสียหาย เป็นต้น (กาญจนา เดชสม และ รุ่งชัชดาพร เวหะชาติ, 2564) โดยพลเมืองที่นำข้อมูลไปใช้งานเสี่ยงเป็นอาชญากรรมเพราะความรู้เท่าไม่ถึงการณ์ เป็นต้น เนื่องจากเข้าถึงอินเทอร์เน็ตนั้นง่ายและรวดเร็ว สามารถเขียนหรือสร้างเนื้อหาได้รวดเร็ว ทำให้มีการป้อนข้อมูลมากมาย แต่ในทางกลับกันกลับการกลั่นกรองหรือคอยตรวจสอบในปริมาณน้อยจนอาจนำมาซึ่งความเข้าใจผิดและอาจจะทำให้เกิดแตกตื่น ความเสียหายต่อบุคคล และสังคมได้ ในเขตอำเภอแม่แตง จังหวัดเชียงใหม่ มีการพัฒนาด้านเทคโนโลยีมายาวนานเพราะเป็นพื้นที่ที่มีสถานที่ท่องเที่ยวมากมาย การอำนวยความสะดวกด้านอินเทอร์เน็ตจึงมีการนำไปใช้ในสถานประกอบการต่าง ๆ รวมไปถึงสถานที่ราชการ สถานศึกษา สภาเยาวชนอำเภอแม่แตงมีนโยบายการพัฒนาการลดใช้ความรุนแรงโดยเฉพาะบนสื่อโซเชียลออนไลน์โดยสมาชิกรู้จักการใช้อินเทอร์เน็ตผ่านอุปกรณ์ เช่น มือถือ แท็บเล็ต คอมพิวเตอร์ ซึ่งเป็นเครื่องมือเรียนรู้การใช้งานอินเทอร์เน็ตได้ง่าย ทำให้เยาวชนเข้าถึงโลกไซเบอร์ได้สะดวกรวดเร็ว (ฐิตาภรณ์ จันทรมณี, นันทิตา ดำโช, และ ภัทรญาดา สุจริตธรรการ, 2562) แต่ในขณะที่เยาวชนเข้าถึงการใช้เทคโนโลยีดังกล่าวในด้านความเป็นพลเมืองดิจิทัล (Digital Citizenship) นั้นเป็นเรื่องที่ต้องให้เยาวชนได้เรียนรู้เพราะจะช่วยให้พลเมืองเรียนรู้ว่าจะใช้ประโยชน์จากเทคโนโลยีดิจิทัลและปกป้องตนเองจากความเสี่ยงต่าง ๆ ในสื่อออนไลน์รวมทั้งรู้จักเคารพสิทธิของตนเองและมีความรับผิดชอบต่อสังคมในโลกสมัยใหม่ไปจนถึงเข้าใจผลกระทบของเทคโนโลยีดิจิทัลที่มีต่อสังคมและใช้เพื่อสร้างการเปลี่ยนแปลงทางสังคมในเชิงบวกได้อย่างมีประสิทธิภาพ (สำนักงานส่งเสริมเศรษฐกิจดิจิทัล, มปป.)

2. วัตถุประสงค์ของการวิจัย

1. เพื่อศึกษาคุณสมบัติการเป็นพลเมืองดิจิทัลของสมาชิกสภาเยาวชนอำเภอแม่แตง จังหวัดเชียงใหม่
2. เพื่อศึกษาปัจจัยที่ส่งผลต่อคุณสมบัติการเป็นพลเมืองดิจิทัลที่ดี ของสมาชิกสภาเยาวชนอำเภอแม่แตง จังหวัดเชียงใหม่



3. วิธีดำเนินการวิจัย

1. ขอบเขตของการวิจัย

1.1 ขอบเขตกลุ่มตัวอย่างที่ใช้ในการศึกษา ได้แก่ เยาวชนจากสภาเด็กและเยาวชน อำเภอแม่แตง จังหวัดเชียงใหม่

1.2 ขอบเขตด้านเนื้อหา มุ่งศึกษาการพัฒนาคุณสมบัติการเป็นพลเมืองดิจิทัลของสมาชิกสภาเยาวชนอำเภอแม่แตงจังหวัดเชียงใหม่ซึ่งคุณสมบัติการเป็นพลเมืองดิจิทัลที่ดีและพฤติกรรมการเป็นพลเมืองดิจิทัลที่ดี (ตามกรอบแนวคิดงานวิจัย)

1.3 ขอบเขตด้านเวลาการวิจัย ตั้งแต่เดือนตุลาคม 2563 ถึงเดือนมีนาคม 2564

2. ประชากรและกลุ่มตัวอย่าง

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

3. เครื่องมือที่ใช้ในการวิจัย

ขั้นตอนการเก็บข้อมูลโดยใช้เครื่องมือแบบสอบถามโดยการพัฒนาเครื่องมือวิจัย ใช้การรวบรวมและการทบทวนวรรณกรรมและทำการเก็บข้อมูลจากการสัมภาษณ์เชิงลึก (Indepth Interview) กับผู้นำเยาวชน จำนวน 150 คน แล้วนำข้อมูลที่ได้นำมาพัฒนาเป็นแบบสอบถาม และทำการตรวจสอบความเที่ยงตรง (Reliability) จากผู้เชี่ยวชาญจำนวน 3 ท่าน โดยมีค่าความเที่ยงตรง (IOC) เท่ากับ 1.00 ซึ่งมีค่าความเที่ยงตรง สามารถใช้ได้ หลังจากทำการปรับปรุงแบบสอบถามก่อนนำไปใช้เก็บข้อมูล ทั้งนี้แบบสอบถามประกอบด้วย 3 ตอน ได้แก่

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

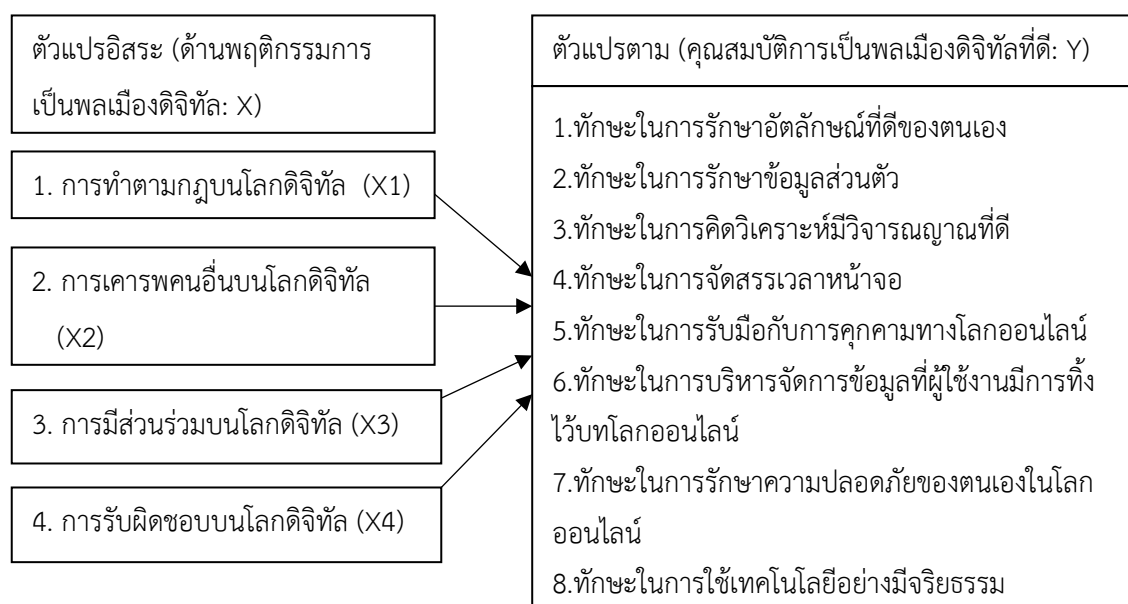
ตอนที่ 2 แบบสอบถามที่ใช้วัดระดับความเป็นพลเมืองดิจิทัล 8 ด้าน ได้แก่ 1) ทักษะในการรักษาอัตลักษณ์ที่ดีของตนเอง (Digital Citizen Identity) 2) ทักษะในการรักษาข้อมูลส่วนตัว (Privacy Management) 3) ทักษะในการคิดวิเคราะห์มีวิจารณญาณที่ดี (Critical Thinking) 4) ทักษะในการจัดสรรเวลาหน้าจอ (Screen Time Management) 5) ทักษะในการ



รับมือกับการคุกคามทางโลกออนไลน์ (Cyberbullying Management) 6) ทักษะในการบริหารจัดการข้อมูลที่ใช้งานมีการทิ้งไว้บนโลกออนไลน์ (Digital Footprints) 7) ทักษะในการรักษาความปลอดภัยของตนเองในโลกออนไลน์ (Cybersecurity Management) และ 8) ทักษะในการใช้เทคโนโลยีอย่างมีจริยธรรม (Digital Empathy) (วรพจน์ วงศ์กิจรุ่งเรือง, 2561; Newground, 2560)

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

หลังจากนั้นวิเคราะห์ข้อมูลแบ่งเป็น 3 ส่วน ได้แก่ 1) สถิติพรรณนาค่าร้อยละของข้อมูลทั่วไปและภูมิหลังของผู้ตอบแบบสอบถาม ส่วนที่ 2) วิเคราะห์ค่าเฉลี่ย ส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐานของคุณสมบัติพลเมืองดิจิทัล และทัศนคติของเยาวชนต่อปัจจัยที่ส่งผลต่อการเป็นพลเมืองดิจิทัลที่ดี และ 3) วิเคราะห์ค่าสัมประสิทธิ์สหสัมพันธ์ด้วย Pearson Correlation และการวิเคราะห์การถดถอยพหุคูณ (Multiple Regression Analysis) ด้วยการนำเข้าตัวแปรทั้งหมด (Enter Multiple Regression Analysis) ของตัวแปรอิสระและตัวแปรตาม



ภาพที่ 1. กรอบแนวคิดการวิจัย



4. สรุปผลการวิจัย

1. ภูมิหลังของผู้ตอบแบบสอบถาม พบว่า กลุ่มตัวอย่างส่วนใหญ่เป็นเพศหญิง รองลงมา เป็นเพศชาย คิดเป็นร้อยละ 56.67 และ 43.33 ตามลำดับ ในด้านอายุส่วนใหญ่กลุ่มตัวอย่างมี อายุ 15-17 ปี รองลงมาเป็นช่วงอายุ 18-25 ปี และอายุ 12-14 ปี ตามลำดับ คิดเป็นร้อยละ 58.00, 27.33 และ 14.67 ตามลำดับ ด้านระดับการศึกษาของกลุ่มตัวอย่างสามอันดับแรกเป็น กลุ่มมัธยมศึกษาตอนปลาย รองลงมาเป็นกลุ่มมัธยมศึกษาตอนต้นและระดับปริญญาตรี คิดเป็น ร้อยละ 79.33, 8.00 และ 6.00 ตามลำดับ แสดงในภาพที่ 2 (a) เพศ อายุ และระดับการศึกษา 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 ส่วนใหญ่ที่ชอบ เล่นสามอันดับแรก ได้แก่ Facebook รองลงมาเป็น Instagram และ Line ตามลำดับ คิดเป็น ร้อยละ 68.67, 12.67 และ 9.33 ตามลำดับ แสดงในภาพที่ 2 (b) ความชอบเล่นเครือข่ายสังคม 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 ตามลำดับ โดยผู้ตอบแบบสอบถามอยู่ในสถานที่ที่เข้าใช้เครือข่ายสังคม ออนไลน์มากที่สุด คือ ที่บ้าน รองลงมา ที่โรงเรียน/มหาวิทยาลัย และที่ร้านอินเทอร์เน็ต คิดเป็น ร้อยละ 82.67, 13.33 และ 4.00 ตามลำดับ แสดงในภาพที่ 2 (c) สถานที่ใช้งานสังคมออนไลน์, เวลาที่ใช้งาน นอกจากนี้เหตุผลที่เข้าใช้เว็บไซต์สังคมออนไลน์สามอันดับแรก คือ ติดต่อกับบุคคล ที่รู้จัก รองลงมาหาข้อมูล/แลกเปลี่ยนข้อมูลและเล่นเกม ตามลำดับ

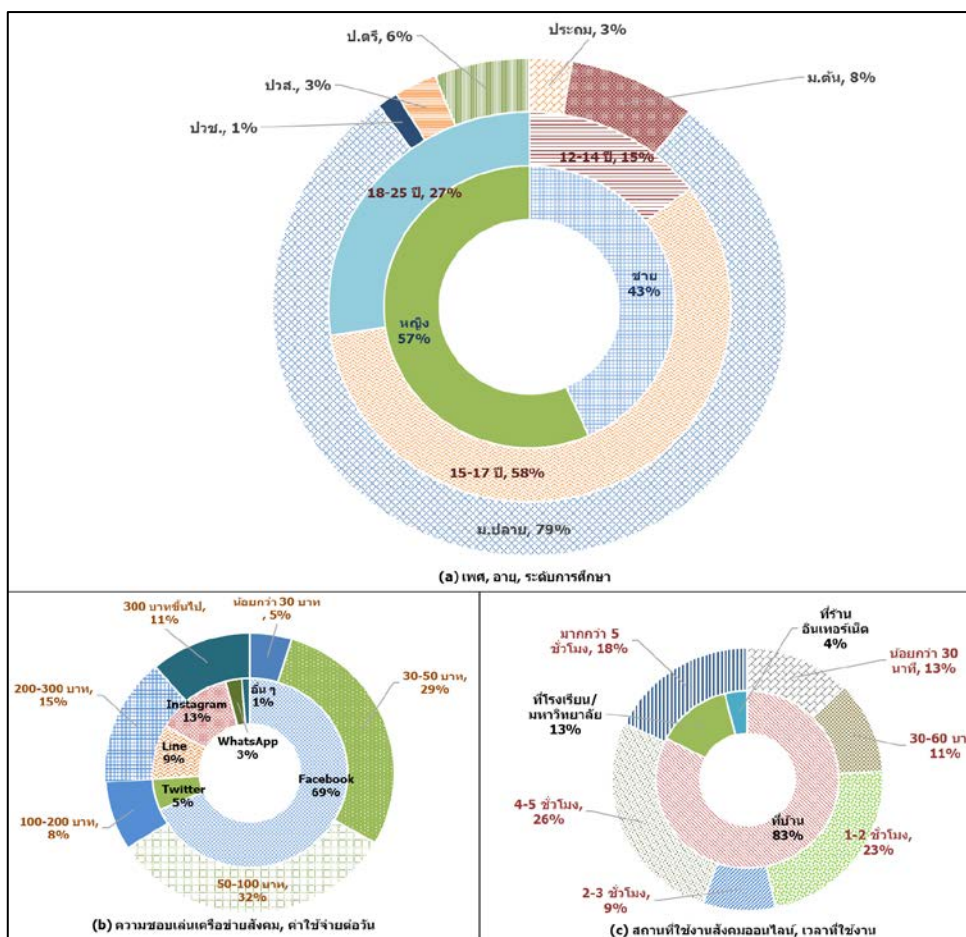
2. ผลการวิเคราะห์ค่าเฉลี่ย ส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐานของคุณสมบัติพลเมืองดิจิทัล พบว่า ระดับความเป็นพลเมืองดิจิทัลของสมาชิกสภาเยาวชนอำเภอแม่แตงจังหวัดเชียงใหม่ เมื่อพิจารณาภาพรวมทุกด้าน พบว่า อยู่ในระดับปานกลางโดยมีค่าเฉลี่ยเท่ากับ 3.41 ± 1.08 เมื่อพิจารณาทักษะแต่ละด้าน จะเห็นได้ว่า ด้านทักษะในการบริหารจัดการข้อมูลที่ผู้ใช้งานมีการ ทิ้งไว้บนโลกออนไลน์ (Digital Footprints)) มีคะแนนความคิดเห็นโดยรวมอยู่ในระดับมาก มีค่าเท่ากับ 3.57 ± 0.99 เช่นเดียวกันในด้านทักษะในการรักษาความปลอดภัยของตนเองในโลก ออนไลน์ (Cybersecurity Management) มีคะแนนความคิดเห็นโดยรวมอยู่ในระดับมาก มีค่า เท่ากับ 3.55 ± 1.07 นอกจากนี้ปัจจัยอื่นๆอยู่ในระดับปานกลาง โดยแสดงผลรายละเอียด ดังนี้

1) ด้านทักษะในการรักษาอัตลักษณ์ที่ดีของตนเอง (Digital Citizen Identity) มีคะแนนความ



คิดเห็น โดยรวมอยู่ในระดับปานกลาง มีค่าเท่ากับ 3.39 ± 1.11 2) ด้านทักษะในการรักษาข้อมูลส่วนตัว (Privacy Management) มีคะแนนความคิดเห็นโดยรวมอยู่ในระดับปานกลาง มีค่าเท่ากับ 3.24 ± 1.05 3) ด้านทักษะในการคิดวิเคราะห์มีวิจารณญาณที่ดี (Critical Thinking) มีคะแนนความคิดเห็นโดยรวมอยู่ในระดับปานกลาง มีค่าเท่ากับ 3.45 ± 1.10 4) ด้านทักษะในการจัดสรรเวลาหน้าจอ (Screen Time Management) มีคะแนนความคิดเห็นโดยรวมอยู่ในระดับปานกลาง มีค่าเท่ากับ 3.28 ± 1.07 5) ด้านทักษะในการรับมือกับการคุกคามทางโลกออนไลน์ (Cyberbullying Management) มีคะแนนความคิดเห็นโดยรวมอยู่ในระดับปานกลาง มีค่าเท่ากับ 3.30 ± 1.17 และ 6) ด้านทักษะในการใช้เทคโนโลยีอย่างมีจริยธรรม (Digital Empathy) มีคะแนนความคิดเห็นโดยรวมอยู่ในระดับปานกลาง มีค่าเท่ากับ 3.49 ± 1.07 แสดงในตารางที่ 1

นอกจากนี้ผลการวิเคราะห์ค่าเฉลี่ยและส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน ทศนคติของเยาวชนต่อปัจจัยที่ส่งผลต่อการเป็นพลเมืองดิจิทัลที่ดี พบว่า จากตารางที่ 4.3 พบว่า ทศนคติที่มีต่อพฤติกรรมการเป็นพลเมืองดิจิทัลที่ดีของสมาชิกสภาเยาวชนอำเภอแม่แตง จังหวัดเชียงใหม่ พบว่า อยู่ในระดับปานกลางโดยมีค่าเฉลี่ยเท่ากับ 3.18 ± 1.20 เมื่อพิจารณาทักษะแต่ละด้าน แสดงให้เห็นถึงพฤติกรรมด้านต่างๆที่มีผลต่อการเป็นพลเมืองดิจิทัล ได้แก่ 1) ด้านพฤติกรรมการทำตามกฎหมายบนโลกดิจิทัล โดยภาพรวมมีคะแนนความคิดเห็นอยู่ในระดับปานกลาง มีค่าเท่ากับ 3.17 ± 1.32 2) ด้านพฤติกรรมเคารพผู้อื่นบนโลกดิจิทัล โดยภาพรวมมีคะแนนความคิดเห็นอยู่ในระดับปานกลาง มีค่าเท่ากับ 3.16 ± 1.20 3) ด้านพฤติกรรมมีส่วนร่วมบนโลกดิจิทัล โดยภาพรวมมีคะแนนความคิดเห็นอยู่ในระดับปานกลาง มีค่าเท่ากับ 3.07 ± 1.14 และ 4) ด้านพฤติกรรมรับผิดชอบบนโลกดิจิทัล โดยภาพรวมมีคะแนนความคิดเห็นอยู่ในระดับปานกลาง มีค่าเท่ากับ 3.30 ± 1.12 แสดงในตารางที่ 2



ภาพที่ 2. ร้อยละของข้อมูลทั่วไป

ตารางที่ 1 ค่าเฉลี่ยและส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐานของคุณสมบัติพลเมืองดิจิทัล

คุณสมบัติพลเมืองดิจิทัล	ค่าเฉลี่ย	ส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน	ระดับความเห็น
1. ด้านทักษะในการรักษาอัตลักษณ์ที่ดีของตนเอง (Digital Citizen Identity)	3.39	1.11	ปานกลาง
2. ด้านทักษะในการรักษาข้อมูลส่วนตัว (Privacy Management)	3.24	1.05	ปานกลาง



คุณสมบัติพลเมืองดิจิทัล	ค่าเฉลี่ย	ส่วน เบี่ยงเบน มาตรฐาน	ระดับ ความ คิดเห็น
3.ด้านทักษะในการคิดวิเคราะห์ที่มีวิจารณ์ญาณที่ดี (Critical Thinking)	3.45	1.1	ปานกลาง
4.ด้านทักษะในการจัดสรรเวลาหน้าจอ (Screen Time Management)	3.28	1.07	ปานกลาง
5.ด้านทักษะในการรับมือกับการคุกคามทางโลกออนไลน์ (Cyberbullying Management)	3.30	1.17	ปานกลาง
6.ด้านทักษะในการบริหารจัดการข้อมูล ที่ผู้ใช้งานมีการทิ้งไว้ บนโลกออนไลน์ (Digital Footprints)	3.57	0.99	มาก
7.ด้านทักษะในการรักษาความปลอดภัยของตนเองในโลก ออนไลน์ (Cybersecurity Management)	3.55	1.07	มาก
8.ด้านทักษะในการใช้เทคโนโลยีอย่างมีจริยธรรม (Digital Empathy)	3.49	1.07	ปานกลาง
ภาพรวม	3.41	1.08	ปานกลาง

ตารางที่ 2 ค่าเฉลี่ยและส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐานของพฤติกรรมการเป็นพลเมืองดิจิทัลที่ดี

พฤติกรรมการเป็นพลเมืองดิจิทัลที่ดี	ค่าเฉลี่ย	ส่วนเบี่ยงเบน มาตรฐาน	ระดับความคิดเห็น
ด้านพฤติกรรมการทำตามกฎหมายโลกดิจิทัล	3.17	1.32	ปานกลาง
ด้านพฤติกรรมเคารพผู้อื่นบนโลกดิจิทัล	3.16	1.2	ปานกลาง
ด้านพฤติกรรมมีส่วนร่วมบนโลกดิจิทัล	3.07	1.14	ปานกลาง
ด้านพฤติกรรมรับผิดชอบบนโลกดิจิทัล	3.3	1.12	ปานกลาง
ภาพรวม	3.18	1.2	ปานกลาง



3. ผลการวิเคราะห์ความสัมพันธ์ระหว่างความเป็นพลเมืองดิจิทัลและพฤติกรรมการเป็นพลเมืองดิจิทัลที่ดีของสมาชิกสภาเยาวชนอำเภอแม่แตงจังหวัดเชียงใหม่ โดยใช้การวิเคราะห์สถิติค่าประสิทธิ์สหสัมพันธ์แบบเพียร์สัน (Pearson correlation coefficient) พบว่าตัวแปร Y (ความเป็นพลเมืองดิจิทัล) นั้นไม่มีความสัมพันธ์กันกับตัวแปร X (พฤติกรรมการเป็นพลเมืองดิจิทัล) นั่นคือ ตัวแปรอิสระไม่มีความสัมพันธ์กับตัวแปรตาม แต่ในขณะที่ตัวแปร X มีความสัมพันธ์กันเอง โดยมีค่าสัมประสิทธิ์สหสัมพันธ์ Pearson Correlation ระหว่าง 0.015-0.688 ในทิศทางเดียวกันอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ 0.01 ซึ่งในกรณีนี้มีค่าน้อยกว่า 0.80 (Cooper & Schindler, 2006) นั่นคือแสดงว่าตัวแปรอิสระต่าง ๆ ไม่มีความสัมพันธ์กันเอง จึงยอมรับได้ในการนำเข้าสู่ตัวแปรในการวิเคราะห์การถดถอยพหุคูณต่อไปได้ แสดงในตารางที่ 3 ค่าสัมประสิทธิ์สหสัมพันธ์ระหว่างความเป็นพลเมืองดิจิทัลและพฤติกรรมการเป็นพลเมืองดิจิทัลที่ดีของสมาชิกสภาเยาวชนอำเภอแม่แตงจังหวัดเชียงใหม่ แสดงในตารางที่ 3

เมื่อทำการวิเคราะห์การถดถอยพหุคูณแบบนำตัวแปรเข้าทั้งหมด โดยผลการตรวจสอบข้อตกลงเบื้องต้นได้แก่ การตรวจสอบการเกิดปัญหา Multicollinearity ด้วยการทดสอบความสัมพันธ์ระหว่างตัวแปรอิสระ (Variance Inflation Factor: VIF) พบว่าไม่เกิดปัญหา Multicollinearity โดยค่า VIF มีค่าระหว่าง 1.737 – 2.410 ซึ่งมีค่า VIF น้อยกว่า 10 และค่า Tolerance อยู่ระหว่าง 0.415 - 0.576 ซึ่งค่าต้องมากกว่า 0.10 ซึ่งเป็นไปตามข้อตกลงเบื้องต้นของการใช้สถิติวิเคราะห์การถดถอยที่กำหนดให้ค่า (กัลยา วาณิชยบัญชา, 2556)

ตารางที่ 3 ค่าสัมประสิทธิ์สหสัมพันธ์ระหว่างความเป็นพลเมืองดิจิทัลและพฤติกรรมการเป็นพลเมืองดิจิทัลที่ดีของสมาชิกสภาเยาวชนอำเภอแม่แตงจังหวัดเชียงใหม่

ตัวแปร	Y	X1	X2	X3	X4
Y ความเป็นพลเมืองดิจิทัล	1	-0.040	0.071	-0.015	0.139
X1 พฤติกรรมการทำตามกฎบนโลกดิจิทัล		1	0.627**	0.548**	0.533**
X2 พฤติกรรมการเคารพผู้อื่นบนโลกดิจิทัล			1	0.688**	0.586**
X3 พฤติกรรมมีส่วนร่วมบนโลกดิจิทัล				1	0.569**
X4 พฤติกรรมการรับผิดชอบบนโลกดิจิทัล					1
**. Correlation is significant at the 0.01 level (2-tailed).					



นอกจากนี้การตรวจสอบการเกิด Autocorrelation ใน Residuals โดยใช้ค่าสถิติ Durbin-Watson ซึ่งมีค่าเท่ากับ 1.146 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) พบว่าพฤติกรรมกำเป็นพลเมืองดิจิทัลไม่ส่งผลต่อความเป็นพลเมืองดิจิทัลที่ดีของสมาชิกสภาเยาวชนอำเภอแม่แตง จังหวัดเชียงใหม่ โดยค่า F มีค่าเท่ากับ 1.980 และ p-value มีค่าเท่ากับ 0.1980 นั่นคือ ตัวแปรอิสระไม่ส่งผลต่อตัวแปรตามอย่างไม่มีนัยสำคัญทางสถิติ แสดงในตารางที่ 4

นอกจากนี้เมื่อทดสอบสมมติฐานว่าตัวแปรด้านพฤติกรรมกำเป็นพลเมืองดิจิทัลที่ดีมีอิทธิพลต่อความเป็นพลเมืองดิจิทัล พบว่า ค่าสัมประสิทธิ์สหสัมพันธ์ (r) มีค่าเท่ากับ 0.0228 และ (r^2) มีค่าเท่ากับ 0.052 และค่าความแปรปรวนด้านพฤติกรรมกำเป็นพลเมืองดิจิทัล (X4) มีค่าเท่ากับ 0.032 ซึ่งน้อยกว่า 0.05 นั่นคือตัวแปรด้านพฤติกรรมกำเป็นพลเมืองดิจิทัล (X4) ซึ่งมีอิทธิพลต่อการกำเป็นพลเมืองดิจิทัลของสมาชิกสภาเยาวชนอำเภอแม่แตง จังหวัดเชียงใหม่ แสดงในตารางที่ 4

ตารางที่ 4 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		11.398	0.000	2.578	3.659		
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: $F = 1.980$ ($p\text{-value} = 0.101$, Durbin-Watson = 1.146)



5. อภิปรายผลการวิจัย

จากผลการวิเคราะห์ พบว่า กลุ่มตัวอย่างส่วนใหญ่เป็นผู้หญิงและอยู่ในระดับมัธยมศึกษาตอนปลายและมีพฤติกรรมการใช้งานที่ชอบใช้เครือข่ายสังคม (Facebook) โดยใช้เวลาอย่างน้อยวันละ 1 ชั่วโมงในการใช้งานเครือข่ายสังคม อีกทั้งการใช้งานเครือข่ายสังคมออนไลน์อยู่ที่บ้านเป็นหลักและมีเหตุผลในการเข้าใช้งานเครือข่ายสังคมออนไลน์เพื่อติดต่อกับบุคคลที่รู้จัก หาข้อมูลหรือแลกเปลี่ยนข้อมูลรวมถึงการเล่นเกม (ฟิรฟิซญ์ คำเจริญ และ วีรพงษ์ พลนิกรกิจ, 2561) ในส่วนของความคิดเห็นต่อปัจจัยด้านทักษะทั้ง 8 ด้าน จะเห็นได้ว่ามีสองด้านหลักที่อยู่ในระดับมาก ได้แก่ 1) ทักษะในการบริหารจัดการข้อมูล และ 2) ทักษะในการรักษาความปลอดภัยของตนเองในโลกออนไลน์ ซึ่งกลุ่มตัวอย่างได้มีการไตร่ตรองในการโพสต์หรือแชร์เรื่องราวส่วนตัวเพื่อไม่ให้กระทบต่อชีวิตในอนาคตและการยกเลิกหรือปิดบัญชีออนไลน์ต่าง ๆ ที่ไม่ได้ใช้แล้ว รวมถึงการลบข้อมูลออกจากเว็บไซต์ที่เก็บข้อมูลต่าง ๆ เช่นเดียวกันในการรักษาความปลอดภัยของตนเองในโลกออนไลน์ที่มีการตั้งรหัสผ่านในกิจกรรมที่ทำบนโลกออนไลน์ให้แตกต่างกันและการหลีกเลี่ยงการเข้าเว็บไซต์ที่ไม่เหมาะสมไม่คลิกไฟล์แนบแปลกปลอมจากผู้อื่นและระมัดระวังความเสี่ยงจากการเปิดไฟล์ผ่านโปรแกรม ซึ่งสอดคล้องกับแนวคิด (พิมพ์ตะวัน จันทน์, มารุต พัฒนาผล, และ สิริวรรณ ศรีพหล, 2563) ซึ่งพฤติกรรมบ่งชี้ของกลุ่มตัวอย่างด้านทักษะในการรักษาความปลอดภัยของตนเองในโลกออนไลน์ คือ ไม่เปิดเผยข้อมูลจากความเป็นจริงหรือการเปิดเผยข้อมูลของผู้อื่นมีการเข้าถึงสื่อดิจิทัลอย่างปลอดภัยและมีการป้องกันภัยคุกคามบนโลกออนไลน์ ซึ่งเป็นประเด็นที่กลุ่มตัวอย่างให้ความสำคัญระดับมาก

นอกจากนี้ผลการวิเคราะห์ความสัมพันธ์ของตัวแปรอิสระและตัวแปรตามของงานวิจัยนี้ จะเห็นได้ว่าตัวแปรอิสระที่เป็นพฤติกรรมการเป็นพลเมืองดิจิทัลที่ดี (X) ไม่มีค่าสหสัมพันธ์กับตัวแปรตามความเป็นพลเมืองดิจิทัล (Y) อย่างมีนัยสำคัญ แต่ทั้งนี้เมื่อพิจารณาผลการวิเคราะห์การถดถอยพหุคูณ (Multiple Regression Analysis) ด้วยการนำเข้าตัวแปรทั้งหมด (Enter Multiple Regression Analysis) จะเห็นได้ว่าตัวแปรอิสระที่เป็นด้านพฤติกรรมการรับผิดชอบบนโลกดิจิทัล (X4) มีอิทธิพลต่อความเป็นพลเมืองดิจิทัล อย่างมีนัยสำคัญทางสถิติ โดยมีค่า (r^2) หรือค่าความผันแปรของตัวแปรตอบสนองที่สามารถอธิบายได้มีอยู่ในตัวแบบเชิงเส้น คิดเป็นร้อยละ 5.2 ซึ่งต้องมีความรับผิดชอบในการใช้ดิจิทัล โดยจะต้องมีความสามารถในการใช้อินเทอร์เน็ตในการบริหารจัดการ ควบคุม กำกับตน รู้ผิดรู้ถูก และรู้เท่าทัน โดยจะเป็น



บรรทัดฐานในการใช้เทคโนโลยีดิจิทัลอย่างเหมาะสม มีความรับผิดชอบ รวมทั้งเรียนรู้ที่ใช้เทคโนโลยีอย่างฉลาดและปลอดภัย (ลาวัลย์ นาคติลก, 2561)

6. องค์ความรู้จากการวิจัย

จากการวิจัยครั้งนี้ทำให้เข้าใจกลุ่มตัวอย่างสมาชิกสภาเยาวชนอำเภอแม่แตง จังหวัดเชียงใหม่มีคุณสมบัติการเป็นพลเมืองดิจิทัลที่ดีในด้านการบริหารจัดการข้อมูลที่ผู้ใช้งานมีการทิ้งไว้บนโลกออนไลน์ (Digital Footprints) และทักษะในการรักษาความปลอดภัยของตนเองในโลกออนไลน์ (Cybersecurity Management) อยู่ในระดับมาก นอกจากนี้ในด้านพฤติกรรมการเป็นพลเมืองดิจิทัลของกลุ่มตัวอย่างอยู่ในระดับปานกลาง ซึ่งข้อค้นพบดังกล่าวสามารถนำไปพัฒนาแนวทางให้เกิดกระบวนการพัฒนาพฤติกรรมการเป็นพลเมืองดิจิทัล เช่น ด้านพฤติกรรมการรับผิดชอบต่อบนโลกดิจิทัล ซึ่งเป็นตัวแปรสำคัญส่งผลต่อคุณสมบัติความเป็นพลเมืองดิจิทัลที่ดีอย่างมีนัยสำคัญ

7. ข้อเสนอแนะ

1. ข้อเสนอแนะในการนำผลการวิจัยไปใช้

1.1 ควรพัฒนาพฤติกรรมความเป็นพลเมืองดิจิทัลด้านการรับผิดชอบต่อบนโลกดิจิทัล โดยการสร้างการรับรู้ในการใช้อินเทอร์เน็ต การควบคุม การรู้ผิดรู้ถูกและรู้เท่าทัน

1.2 สร้างกระบวนการเรียนรู้ที่ถูกต้องในการใช้เทคโนโลยีให้ปลอดภัย ภายในกลุ่มเยาวชนอำเภอแม่แตงเพื่อปรับปรุงพฤติกรรมความเป็นพลเมืองดิจิทัล

2. ข้อเสนอแนะในการวิจัยครั้งต่อไป

1.1 ควรศึกษาเรื่องอื่น ๆ เช่น พระราชบัญญัติว่าด้วยการกระทำความผิดเกี่ยวกับคอมพิวเตอร์ พ.ศ.2560 ที่มีผลต่อพฤติกรรมการใช้สื่อโซเชียลออนไลน์ หรือการรับรู้ ความรู้ ความเข้าใจ

1.2 ควรศึกษากลุ่มตัวอย่างที่มีลักษณะคล้ายกัน เช่น กลุ่มเยาวชนอำเภอต่างๆ เพื่อเปรียบเทียบพฤติกรรมการเป็นพลเมืองดิจิทัล



เอกสารอ้างอิง

- กระทรวงดิจิทัลเพื่อเศรษฐกิจและสังคม สำนักงานส่งเสริมเศรษฐกิจดิจิทัล. (ม.ป.ป.). ความเป็นพลเมืองดิจิทัล: พลเมืองแห่งศตวรรษที่ 21. สืบค้นจาก <https://thaidigizen.com/digital-citizenship/ch1-digital-citizenship/>
- กัลยา วานิชย์บัญชา. (2556). *การวิเคราะห์สถิติ : สถิติสำหรับการบริหารและวิจัย* (พิมพ์ครั้งที่ 14). กรุงเทพฯ: โรงพิมพ์แห่งจุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย.
- กาญจนา เดชสม, และ รุ่งชัชดาพร เวหะชาติ. (2564). การพัฒนาความเป็นพลเมืองดิจิทัลของนักเรียนในศตวรรษที่ 21. *วารสารมหาวิทยาลัยพายัพ*, 31(1), 151-163.
- จิตาภรณ์ จันทรมณี, นันทิตา ดำโช, และ ภัทธญาดา สุจริตธรรการ. (2562). ความเป็นพลเมืองดิจิทัล. สืบค้นจาก <https://sites.google.com/site/digitalcitizens03718/about>
- พิมพ์ตะวัน จันทัน, มารุต พัฒนาผล, และ สิริวรรณ ศรีพหล. (2563). คุณลักษณะความเป็นพลเมืองดิจิทัลของนิสิตระดับปริญญาตรี. *วารสารสังคมศาสตร์และมนุษยวิทยาเชิงพุทธ*, 5(12), 430-444.
- พีรพิชญ์ คำเจริญ, และ วีรพงษ์ พลนิกกิจ. (2561). เด็กกับการรู้เท่าทันดิจิทัล. *วารสารวิชาการนวัตกรรมสื่อสารสังคม*, 6(2), 22-31.
- ลาวัลย์ นาคดิลก. (2561). แนวทางการพัฒนาพฤติกรรมนิสัยของเยาวชน. *วารสารวิชาการมหาวิทยาลัยราชภัฏศรีสะเกษ*, 12(1), 163-172.
- วรพจน์ วงศ์กิจรุ่งเรือง. (2561). *คู่มือพลเมืองดิจิทัล*. กรุงเทพฯ: สำนักงานส่งเสริมเศรษฐกิจดิจิทัล.
- Cooper, D. R., & Schindler, P. S. (2006). *Business Research Methods* (5th ed.). New York, NY: Tata McGraw-Hill.
- Eukeik .ee. (2564). Internet User ในประเทศไทย 2564 ผู้ใช้งานอินเทอร์เน็ตไทยมากแค่ไหนเมื่อเทียบกับโลก. สืบค้นจาก <https://marketeeronline.co/archives/208372>
- Field, A. (2009). *Discovering statistics using SPSS* (3rd ed.). London: SAGE.
- Newground. (2560). ข้อเสนอ “การพัฒนาคนรุ่นใหม่” บนความเข้าใจ “วัฒนธรรมเยาวชน”. สืบค้นจาก <https://thaipublica.org/2017/11/newsground01/>



Norman, E. (n.d.). *As the paradigm shifts from citizen to digital citizen*. Retrieved from <http://www.digitalcitizen.com/t-r-i-p>

Patton, M. Q. (1987). *How to use qualitative method in evaluation*. London: SAGE.

TeachThought Staff. (2020). 20 Examples of Digital Citizenship. Retrieved from <https://www.teachthought.com/the-future-of-learning/examples-dig-citizenship/>