

การใช้แพลตฟอร์ม E-voting เพื่อส่งเสริมการมีส่วนร่วม
ทางการเมืองของนักศึกษาในการเลือกตั้งผู้นำนักศึกษา
ในสถาบันการศึกษาระดับอุดมศึกษา *

Using the E-voting Platform to Promote Political
Participation of Students in Student Leadership
Elections in Higher Education Institutions
at the Higher Education Level

นรากร พรหมเมตตา และ รุจาตล นันทชารุักษ์

Narakorn Prommetta and Rujadon Nuntacharuksa

วิทยาลัยบริหารศาสตร์ มหาวิทยาลัยแม่โจ้

School of Administrative Studies, Maejo University

Corresponding Author, E-mail: narakorn080518@gmail.com

บทคัดย่อ

บทความนี้มีวัตถุประสงค์เพื่อเสนอแนวทางในการส่งเสริมการมีส่วนร่วมทางการเมืองของนักศึกษาระดับอุดมศึกษาในการเลือกตั้งผู้นำนักศึกษาในสถาบันการศึกษาระดับอุดมศึกษาผ่านการประยุกต์ใช้แพลตฟอร์ม E-voting โดยอาศัยแนวคิดจากกรอบแนวคิด “Digital Democracy Enhancement Model” ของ Clift (2003) ซึ่งแนวคิดดังกล่าวประกอบด้วยสามประเด็นหลัก ได้แก่ ประเด็นด้านเทคโนโลยีและโครงสร้างพื้นฐาน ประเด็นด้านการเข้าถึงและความเท่าเทียม และประเด็นด้านการบริหารจัดการและนโยบาย ตลอดจนแนวคิดจากกรณีศึกษาทั้งในและต่างประเทศ โดยเฉพาะกรณีของประเทศไทยที่มีการใช้เทคโนโลยี

* ได้รับความ: 30 มิถุนายน 2568; แก้ไขบทความ: 27 กันยายน 2568; ตอรับตีพิมพ์: 20 ตุลาคม 2568



Blockchain ในการลงคะแนนเสียงภายในพรรคการเมืองและความพยายามในการพัฒนาระบบ E-voting สำหรับสถาบันการศึกษาระดับอุดมศึกษา

ในบทความนี้เห็นว่าการใช้แพลตฟอร์ม E-voting ที่มีประสิทธิภาพควรมีโครงสร้างพื้นฐานด้านความปลอดภัย เช่น การเข้ารหัสแบบครบวงจรและการยืนยันตัวตนหลายชั้น รวมถึงความสามารถในการใช้งานบนอุปกรณ์พกพาเพื่อเพิ่มการเข้าถึงที่เท่าเทียมสำหรับนักศึกษาทุกกลุ่ม โดยเฉพาะผู้พิการหรือผู้ขาดแคลนทรัพยากรดิจิทัล นอกจากนี้ ยังต้องมีระบบบริหารจัดการที่มีกลไกสนับสนุนทางนโยบายอย่างต่อเนื่อง เช่น งบประมาณ การอบรมบุคลากร และการประเมินผล เพื่อสร้างความเชื่อมั่นต่อระบบการเลือกตั้งในระยะยาว การพัฒนาแพลตฟอร์ม E-voting ภายใต้แนวคิดประชาธิปไตยดิจิทัลจึงไม่ใช่เพียงการใช้เทคโนโลยีในการเลือกตั้ง แต่เป็นการวางรากฐานเพื่อสร้างพลเมืองดิจิทัลที่มีความรู้ ความเข้าใจ และความสามารถในการมีส่วนร่วมทางการเมืองอย่างมีประสิทธิภาพในสังคมไทยและในโลกยุคใหม่

คำสำคัญ: E-voting; การมีส่วนร่วมทางการเมือง; ประชาธิปไตยดิจิทัล

Abstract

This study aims to propose guidelines for promoting political participation among students in higher education through student leader elections by applying an e-voting platform, using Clift's (2003) "Digital Democracy Enhancement Model" framework, which consists of three main issues: technology and infrastructure, access and equity, and governance and policy. This research is based on the analysis of documents and case studies both domestically and internationally, especially the case of Thailand, which uses Blockchain technology for voting within political parties and efforts to develop an e-voting system for universities.

The study suggests that effective e-voting platforms should have security infrastructure such as end-to-end encryption and multi-layer authentication, as well as mobile usability to increase equal access for all groups of students,



especially those with disabilities or those lacking digital resources. In addition, there must be a management system with continuous policy support mechanisms, such as budget, personnel training, and evaluation, to build trust in the election system in the long run. Therefore, the development of e-voting platforms under the concept of digital democracy is not just about using technology for elections, but also about laying the foundation to create digital citizens who have the knowledge, understanding, and ability to participate effectively in politics in Thai society and the modern world.

Keywords: E-voting, political participation, digital democracy

1. บทนำ

ในยุคแห่งการเปลี่ยนแปลงเทคโนโลยีดิจิทัลที่มีความก้าวหน้าอย่างรวดเร็ว การมีส่วนร่วมทางการเมืองของประชาชนกำลังเผชิญกับการปรับเปลี่ยนรูปแบบอย่างมีนัยสำคัญ แพลตฟอร์มลงคะแนนเสียงอิเล็กทรอนิกส์ หรือ E-voting ได้กลายเป็นเครื่องมือสำคัญที่ไม่เพียงแต่ช่วยเพิ่มประสิทธิภาพในกระบวนการเลือกตั้ง แต่ยังส่งเสริมการเข้าถึงและการมีส่วนร่วมทางการเมืองของประชาชนในระดับต่างๆ โดยเฉพาะอย่างยิ่งในกลุ่มเยาวชนและนักศึกษาที่เป็นกำลังสำคัญของประชาธิปไตยในอนาคต การศึกษาการนำแพลตฟอร์ม E-voting มาใช้ในการเลือกตั้งนายกองค์การนักศึกษาจึงมีความสำคัญต่อการทำความเข้าใจถึงศักยภาพและผลกระทบของเทคโนโลยีดิจิทัลต่อการพัฒนาประชาธิปไตยในสถาบันการศึกษา (Fischli & Muldoon, 2024)

การเปลี่ยนแปลงสู่ยุคดิจิทัลได้ส่งผลกระทบต่อการมีส่วนร่วมทางการเมืองของประชาชนทั่วโลก เทคโนโลยีดิจิทัลได้เปิดช่องทางใหม่ให้ประชาชนเข้าถึงและมีส่วนร่วมในกระบวนการประชาธิปไตย ผ่านการเชื่อมต่อที่เพิ่มขึ้น การส่งเสริมความโปร่งใส และการเพิ่มความรับผิดชอบของหน่วยงานปกครอง การวิจัยเชิงระบบพบว่า เครื่องมือการมีส่วนร่วมแบบดิจิทัลช่วยเพิ่มประสิทธิภาพการไหลของข้อมูลจากประชาชนสู่รัฐบาล ซึ่งเป็นการเปลี่ยนแปลงพื้นฐานของการสื่อสารทางการเมือง (Shin et al., 2024)



องค์การระหว่างประเทศต่างๆ ได้ให้ความสำคัญกับการพัฒนาประชาธิปไตยดิจิทัลโดยมีการเข้าถึงประชาชนถึง 784 ล้านคนใน 127 ประเทศผ่านโครงการดิจิทัล 320 โครงการ การเปลี่ยนแปลงนี้ไม่เพียงแต่เป็นการปรับปรุงเครื่องมือ แต่เป็นการเปลี่ยนแปลงรูปแบบการปกครองที่เน้นการมีส่วนร่วมมากขึ้น อย่างไรก็ตาม การศึกษาจากสถาบันวิจัยชั้นนำยังชี้ให้เห็นถึงความท้าทายสำคัญ โดยผู้เชี่ยวชาญเตือนว่าไม่มีเหตุผลที่จะเชื่อว่าเทคโนโลยีจะสามารถเสริมสร้างประชาธิปไตยได้โดยอัตโนมัติ ดังนั้น การนำเทคโนโลยีมาใช้จึงต้องมีการออกแบบและดำเนินการอย่างรอบคอบ (International IDEA, 2024)

การนำระบบ E-voting มาใช้ในการเลือกตั้งระดับชาติและท้องถิ่นได้รับการยอมรับอย่างแพร่หลายทั่วโลก โดย ข้อมูลปัจจุบันแสดงให้เห็นว่าร้อยละ 19 ของประเทศทั่วโลก (34 ใน 178 ประเทศ) ใช้ระบบ E-voting ในระดับชาติและ/หรือระดับท้องถิ่น ประเทศต่างๆ ได้ประสบการณ์ที่หลากหลายในการนำระบบนี้มาใช้ ตั้งแต่ความสำเร็จที่น่าประทับใจไปจนถึงการยกเลิกใช้เนื่องจากปัญหาทางเทคนิคและความน่าเชื่อถือ (International IDEA, 2024)

ประเทศที่ประสบความสำเร็จในการใช้แพลตฟอร์ม E-voting รวมถึงเอสโตเนีย ซึ่งในการเลือกตั้งรัฐสภาปี 2019 มีผู้ลงคะแนนเสียงผ่านอินเทอร์เน็ตถึงร้อยละ 43.75 ของผู้มีสิทธิเลือกตั้งทั้งหมด ส่วนบราซิลก็เป็นอีกตัวอย่างที่น่าสนใจ แม้ว่า จะมีการวิพากษ์วิจารณ์เรื่องการขาดร่องรอยเอกสาร (paper trail) ที่ทำให้การตรวจสอบผลการเลือกตั้งเป็นไปได้ยากในทางตรงกันข้าม หลายประเทศได้ตัดสินใจยกเลิกหรือไม่ขยายการใช้ระบบ E-voting เนื่องจากปัญหาด้านความน่าเชื่อถือและความโปร่งใส ประเทศเนเธอร์แลนด์ ไอร์แลนด์ เยอรมนี และสหราชอาณาจักรได้ยกเลิกระบบ E-voting หรือตัดสินใจไม่ขยายการใช้งานในวงกว้าง เนื่องจากปัญหาด้านความน่าเชื่อถือและความโปร่งใส ซึ่งแสดงให้เห็นถึงความท้าทายในการสร้างความไว้วางใจของประชาชนต่อระบบดิจิทัล (ACE Project, 2019)

ประเทศไทยได้แสดงให้เห็นถึงการเป็นผู้นำในการนำเทคโนโลยี Blockchain มาใช้ในระบบการลงคะแนนเสียง โดยพรรคประชาธิปัตย์ของไทยได้ใช้ Coin Blockchain ในการลงคะแนนเสียงแบบสดระหว่างวันที่ 1-9 พฤศจิกายน 2018 ซึ่งเป็นครั้งแรกในโลกที่มีการใช้เทคโนโลยี Blockchain ในการลงคะแนนเสียง โดยมีการลงคะแนนเสียงมากกว่า 120,000 เสียง (Dosu, 2018)

การพัฒนาเทคโนโลยีด้านการลงคะแนนเสียงในประเทศไทยได้รับการสนับสนุนจากหน่วยงานภาครัฐ โดย ศูนย์เทคโนโลยีอิเล็กทรอนิกส์และคอมพิวเตอร์แห่งชาติ (NECTEC) ได้



พัฒนาเทคโนโลยี Blockchain สำหรับระบบ E-voting ซึ่งแสดงให้เห็นถึงความมุ่งมั่นของภาครัฐในการนำเทคโนโลยีใหม่มาพัฒนาระบบประชาธิปไตย (Suchit Leesa-Nguansuk, 2019)

ระบบ Blockchain ที่นำมาใช้ในประเทศไทยได้รับการออกแบบให้มีความปลอดภัยสูง โดยมีการจัดเก็บข้อมูลบน Blockchain ป้องกันการเปลี่ยนแปลงข้อมูลโดยไม่ได้รับอนุญาต เนื่องจากการเปลี่ยนแปลงต้องได้รับการเห็นชอบจากผู้มีส่วนได้ส่วนเสียส่วนใหญ่ นอกจากนี้ระบบยังรักษาความเป็นส่วนตัวของผู้ลงคะแนนเสียงในขณะที่ยังคงสามารถตรวจสอบผลการเลือกตั้งได้ การนำระบบดิจิทัลมาใช้ในการเลือกตั้งของประเทศไทยไม่เพียงแต่เป็นการปรับปรุงประสิทธิภาพ แต่ยังเป็นการสร้างต้นแบบสำหรับการพัฒนาประชาธิปไตยดิจิทัลในภูมิภาคเอเชียตะวันออกเฉียงใต้ ซึ่งอาจส่งผลต่อการขยายการใช้เทคโนโลยีคล้ายคลึงกันในสถาบันการศึกษาและองค์กรต่างๆ ในประเทศ Cointelegraph (Wood, 2019)

ฉะนั้นการศึกษานี้มีวัตถุประสงค์ในการเสนอแนวทางเพื่อส่งเสริมการมีส่วนร่วมทางการเมืองของนักศึกษาในระดับอุดมศึกษาผ่านการพัฒนากระบวนการเลือกตั้งผู้นำนักศึกษาด้วยการประยุกต์ใช้แพลตฟอร์ม E-voting โดยใช้โมเดล "Digital Democracy Enhancement Model" (Clift, 2003) เป็นพื้นฐานซึ่งมีเนื้อหาที่ครอบคลุมใน 3 ประเด็นสำคัญ ได้แก่ ประเด็นด้านเทคโนโลยีและโครงสร้างพื้นฐาน ประเด็นด้านการเข้าถึงและความเท่าเทียม และประเด็นด้านการบริหารจัดการและนโยบาย การศึกษาการใช้แพลตฟอร์ม E-voting ในการเลือกตั้งนายกองค์การนักศึกษาจึงมีความสำคัญในการใช้เทคโนโลยีดิจิทัลเพื่อส่งเสริมการมีส่วนร่วมทางการเมืองในระดับสถาบันการศึกษา ซึ่งจะเป็นการสร้างความสำเร็จที่สำคัญสำหรับการพัฒนาประชาธิปไตยในระดับที่กว้างขึ้นต่อไป (Clift, 2003)

2. เนื้อหา

การใช้แพลตฟอร์ม E-voting ในการเลือกตั้งนายกองค์การนักศึกษาเป็นส่วนหนึ่งของการเปลี่ยนแปลงที่มีขนาดใหญ่กว่าที่เกิดขึ้นในระดับโลก ระดับประเทศ และระดับท้องถิ่น ความเชื่อมโยงระหว่างแต่ละระดับสะท้อนให้เห็นถึงความสำคัญของการศึกษานี้ในฐานะต้นแบบของการพัฒนาประชาธิปไตยดิจิทัลสำหรับเยาวชนโดยการศึกษาการใช้ E-voting ในการเลือกตั้งนายกองค์การนักศึกษาสะท้อนถึงปัญหาที่เกิดขึ้นในระดับโลกเกี่ยวกับการมีส่วนร่วมทางการเมือง โดยมีแนวโน้มว่าในปี 2020 จะมีเยาวชนประมาณร้อยละ 50 ออกไปลงคะแนนเสียง ซึ่งสูงกว่าปี 2016 ถึงร้อยละ 11 กระนั้นแม้แนวโน้มจะสูงขึ้นทว่าอัตราการมีส่วนร่วมก็ยังคงอยู่ใน



ระดับน้อย การวิจัยแสดงให้เห็นว่า นักศึกษาที่จบการศึกษาในระดับอุดมศึกษามีสิทธิออกเสียงเกือบสามเท่ามากกว่าของรุ่นเดียวกันที่ออกจากโรงเรียนมัธยม ช่องว่างดังกล่าวส่งผลให้เกิดความแตกต่างตามเชื้อชาติและชนชั้น และความไม่เท่าเทียมในการมีส่วนร่วมทางการเมืองนี้เชื่อมโยงโดยตรงกับการใช้เทคโนโลยีในการเลือกตั้งระดับมหาวิทยาลัย เนื่องจากนักศึกษาที่ได้รับการศึกษาด้านการใช้เทคโนโลยีในกระบวนการประชาธิปไตยจะมีแนวโน้มที่จะมีส่วนร่วมในการเลือกตั้งระดับชาติมากขึ้น ดังนั้น การสร้างวัฒนธรรมการมีส่วนร่วมทางการเมืองผ่านแพลตฟอร์ม E-voting ในระดับมหาวิทยาลัยจึงเป็นการลงทุนในอนาคตของประชาธิปไตย (National Study of Learning, Voting and Engagement, 2025)

“วัฒนธรรมดิจิทัลของเยาวชนมีบทบาทสำคัญในการส่งเสริมประชาธิปไตยเครือข่าย” อธิบายว่าการมีส่วนร่วมของพลเมือง และการมีส่วนร่วมทางการเมืองผ่านระบบออนไลน์โดยการใช้แพลตฟอร์ม E-voting ในการเลือกตั้งนายกองค์การนักศึกษามีแนวโน้มที่เยาวชนจะมีความคุ้นเคยและเชี่ยวชาญในการใช้เทคโนโลยีดิจิทัลเป็นเครื่องมือในการแสดงออกทางการเมือง (Youth Democracy Cohort, 2023)

โดยองค์การระหว่างประเทศต่างๆ ได้ให้ความสำคัญกับการส่งเสริมการมีส่วนร่วมของเยาวชนผ่านช่องทางดิจิทัล โดยโครงการของ Youth Democracy Cohort (YDC) มีเป้าหมายที่จะเพิ่มการมีส่วนร่วมของเยาวชนในกระบวนการประชาธิปไตยในระดับชาติ ระดับภูมิภาค และระดับโลก และมีการดำเนินโครงการ Digitalise Youth ที่มุ่งหวังจะเสริมสร้างการมีส่วนร่วมในระบอบประชาธิปไตยออนไลน์ ต่อต้านข้อมูลบิดเบือน และปกป้องสิทธิผ่านระบบดิจิทัลซึ่งแสดงให้เห็นถึงความสำคัญของการพัฒนาทักษะประชาธิปไตยดิจิทัลในกลุ่มเยาวชน (Youth Democracy Cohort, 2023)

การนำแพลตฟอร์ม E-voting มาใช้ในระดับมหาวิทยาลัยจึงเป็นการสร้างพื้นฐานที่สำคัญสำหรับเยาวชนในการเตรียมพร้อมสำหรับการมีส่วนร่วมในประชาธิปไตยดิจิทัลในระดับที่กว้างขึ้น โดยการสร้างประสบการณ์ตรงในการใช้เทคโนโลยีเพื่อการลงคะแนนเสียงอย่างปลอดภัยและโปร่งใสผ่านการนำระบบ E-voting มาใช้ในการเลือกตั้งนายกองค์การนักศึกษาสามารถเรียนรู้จากประสบการณ์ของประเทศต่างๆ ที่ได้ทดลองใช้ระบบคล้ายคลึงกัน คือระบบการลงคะแนนเสียงแบบอิเล็กทรอนิกส์ช่วยเพิ่มประสิทธิภาพในการจัดการการเลือกตั้งนักศึกษาในมหาวิทยาลัย โดยช่วยให้การเลือกตั้งมีค่าใช้จ่ายน้อยลง สะดวกในด้านการเดินทาง และมีความแม่นยำสูงกว่าการเลือกตั้งที่ดำเนินการด้วยตนเอง ซึ่งสะท้อนถึงข้อดีที่เกิดขึ้นจริงจาก



การใช้เทคโนโลยีในการเลือกตั้ง ซึ่งประสบการณ์จากประเทศที่ประสบความสำเร็จในการใช้แพลตฟอร์ม E-voting โดยการศึกษาของ Election Universe (2019) อธิบายว่า ผู้ที่ลงคะแนนเสียงผ่านอินเทอร์เน็ตถึงร้อยละ 43.75 ในการเลือกตั้งรัฐสภาปี 2019 แสดงให้เห็นถึงศักยภาพของระบบในการเพิ่มการมีส่วนร่วมทางการเมือง แต่ในทางกลับกัน ประสบการณ์ของประเทศที่ประสบปัญหา เช่น เนเธอร์แลนด์ ไอร์แลนด์ และเยอรมนี ที่ต้องยกเลิกหรือจำกัดการใช้ระบบเนื่องจากปัญหาด้านความน่าเชื่อถือ ได้ให้บทเรียนสำคัญในการออกแบบระบบที่มีความปลอดภัยและโปร่งใส การทดลองใช้แพลตฟอร์ม E-voting ในระดับมหาวิทยาลัยมีบทบาทสำคัญในการสร้างมาตรฐานและแนวปฏิบัติที่ดีที่อาจขยายผลไปสู่การใช้งานในระดับที่กว้างขึ้น การที่สถาบันการศึกษาเป็นสภาพแวดล้อมที่มีการควบคุมได้มากกว่าการเลือกตั้งระดับชาติทำให้สามารถทดสอบและปรับปรุงระบบได้อย่างมีประสิทธิภาพ นอกจากนี้การใช้แพลตฟอร์ม E-voting ในระดับมหาวิทยาลัยยังเป็นการสร้างความเชื่อมั่นของประชาชนต่อเทคโนโลยีการลงคะแนนเสียง เนื่องจากนักศึกษาที่ได้รับประสบการณ์ในการใช้แพลตฟอร์ม E-voting จะเป็นผู้สนับสนุนการใช้เทคโนโลยีคล้ายคลึงกันในการเลือกตั้งระดับชาติในอนาคต (Election Universe, 2019)

ประเทศไทยที่เป็นผู้นำในการใช้เทคโนโลยี Blockchain ในการลงคะแนนเสียง โดยพรรคประชาธิปัตย์ได้ใช้ Zcoin Blockchain ในการลงคะแนนเสียงแบบสดเป็นครั้งแรกในโลก การนำเทคโนโลยีคล้ายคลึงกันมาใช้ในการเลือกตั้งนายกองค์การนักศึกษาจึงเป็นการต่อยอดจากความสำเร็จนี้ในระดับที่เหมาะสมกับบริบทของสถาบันการศึกษา การสนับสนุนจากศูนย์เทคโนโลยีอิเล็กทรอนิกส์และคอมพิวเตอร์แห่งชาติ (National Electronics and Computer Technology Center: NECTEC) หรือการพัฒนาเทคโนโลยี Blockchain สำหรับแพลตฟอร์ม E-voting แสดงให้เห็นถึงความพร้อมของประเทศไทยในการสนับสนุนการนำเทคโนโลยีมาใช้ในกระบวนการประชาธิปไตย ซึ่งสถาบันการศึกษาสามารถใช้ประโยชน์จากการสนับสนุนนี้ในการพัฒนาระบบในองค์กรของตน (Zcoin Blog, 2018)

การใช้แพลตฟอร์ม E-voting ในการเลือกตั้งนายกองค์การนักศึกษาในประเทศไทยมีความเป็นไปได้ที่จะสร้างนวัตกรรมที่เหมาะสมกับบริบทวัฒนธรรมและสังคมไทย โดยการผสมผสานเทคโนโลยีกับความเข้าใจในลักษณะของการมีส่วนร่วมทางการเมืองของเยาวชนไทย ระบบที่พัฒนาขึ้นสามารถเป็นต้นแบบสำหรับการขยายผลไปยังสถาบันการศึกษาอื่นๆ ในประเทศ และอาจส่งผลดีต่อการพัฒนาระบบการเลือกตั้งในระดับท้องถิ่นและระดับชาติ



โดยเฉพาะอย่างยิ่งการสร้างควมไว้วางใจและความเข้าใจในเทคโนโลยี Blockchain ในหมู่ประชาชนไทย การใช้แพลตฟอร์ม E-voting ในการเลือกตั้งนายกองค์การนักศึกษาไม่เพียงแต่เป็นการปรับปรุงกระบวนการเลือกตั้ง แต่ยังเป็นการสร้างประสบการณ์การเรียนรู้ที่บูรณาการทั้งด้านเทคโนโลยี การเมือง และพลเมือง ความสะดวกเป็นเรื่องสำคัญสำหรับผู้มีสิทธิลงคะแนนทุกคน โดยเฉพาะนักศึกษา การทำให้กระบวนการลงคะแนนเสียงสะดวกและเข้าถึงได้ง่ายนี้จึงเป็นปัจจัยสำคัญในการเพิ่มการมีส่วนร่วมของนักศึกษาที่ได้รับประสบการณ์ในการใช้แพลตฟอร์ม E-voting จะได้เรียนรู้เกี่ยวกับหลักการทำงานของระบบการลงคะแนนเสียงอิเล็กทรอนิกส์ ความสำคัญของความปลอดภัยและความเป็นส่วนตัวในการลงคะแนนเสียง กระบวนการตรวจสอบและความโปร่งใสในการเลือกตั้ง และบทบาทของเทคโนโลยีในการส่งเสริมประชาธิปไตย (ศูนย์เทคโนโลยีอิเล็กทรอนิกส์และคอมพิวเตอร์แห่งชาติ, 2016)

การศึกษาศูนย์ข้อมูลและการเรียนรู้การมีส่วนร่วมของพลเมือง ยังกล่าวไว้อีกว่า การให้การศึกษพลเมืองที่มีประสิทธิภาพสามารถช่วยลดความไม่เท่าเทียมในการมีส่วนร่วมทางการเมือง การใช้ E-voting ในการเลือกตั้งนายกองค์การนักศึกษาจึงเป็นส่วนหนึ่งของการศึกษพลเมืองในยุคดิจิทัล นักศึกษาที่ได้รับประสบการณ์นี้将有ความเข้าใจและทักษะที่จำเป็นต่อการเป็น "พลเมืองดิจิทัล" ที่สามารถมีส่วนร่วมในกระบวนการประชาธิปไตยผ่านเทคโนโลยีต่างๆ ได้อย่างมีประสิทธิภาพและปลอดภัย ซึ่งจะเป็นโยบายต่อการพัฒนาประชาธิปไตยของประเทศในระยะยาว (ศูนย์ข้อมูลและการวิจัยการเรียนรู้และการมีส่วนร่วมของพลเมือง, 2025)

3. สรุป

แพลตฟอร์ม E-voting ที่ใช้ในการเลือกตั้งนายกองค์การนักศึกษาได้นำเทคโนโลยีดิจิทัลมาใช้เพื่อสร้างระบบที่มีประสิทธิภาพ โปร่งใส และปลอดภัย โดยเฉพาะการประยุกต์ใช้เทคโนโลยี Blockchain เพื่อป้องกันการเปลี่ยนแปลงข้อมูลที่ไม่ได้รับอนุญาต และเพิ่มความน่าเชื่อถือของระบบการลงคะแนนเสียง ซึ่งเป็นการพัฒนาระบบให้สามารถตรวจสอบได้ในขณะที่ยังคงรักษาความเป็นส่วนตัวของผู้ใช้ ในประเทศไทยถือเป็นผู้นำในด้านนี้ โดยการเลือกตั้งของพรรคประชาธิปัตย์ได้ใช้ Blockchain ในการลงคะแนนเสียงแบบสด ซึ่งนับว่าเป็นครั้งแรกของโลกในปี 2018 และระบบดังกล่าวได้รับการพัฒนาโดยหน่วยงานของรัฐ เช่น NECTEC ที่ได้พัฒนาแพลตฟอร์ม E-voting ที่มีความปลอดภัยและทันสมัย ในระดับสถาบันการศึกษา การเลือกใช้เทคโนโลยีที่เหมาะสมกับบริบทของนักศึกษา เช่น ระบบที่สามารถใช้งานได้ทั้ง



บนสมาร์ตโฟนและคอมพิวเตอร์ รวมถึงการตรวจสอบตัวตนแบบหลายขั้นตอน (Multi-Factor Authentication) และการเข้ารหัสแบบ End-to-End ก็ถือเป็นโครงสร้างพื้นฐานที่สำคัญต่อการสร้างความเชื่อมั่นในแพลตฟอร์ม

การเข้าถึงระบบ E-voting ได้รับการออกแบบให้รองรับผู้ใช้งานทุกกลุ่มอย่างเท่าเทียม โดยเฉพาะนักศึกษาที่มีข้อจำกัด เช่น ผู้พิการ หรือผู้ไม่มีอุปกรณ์ดิจิทัล ด้วยการพัฒนาการออกแบบที่ใช้งานง่าย รองรับหลายภาษา และสามารถเข้าถึงได้ผ่านอุปกรณ์ที่หลากหลาย รวมถึงการมีช่องทางสำรองในกรณีที่ผู้มีสิทธิไม่มีอุปกรณ์ส่วนตัว ซึ่งชี้ให้เห็นว่า นักศึกษาที่มีการศึกษาในระดับอุดมศึกษา มีแนวโน้มเข้าร่วมการเลือกตั้งมากกว่าผู้ที่ไม่ได้เรียนต่อ แสดงให้เห็นถึงความสำคัญของการสร้าง "วัฒนธรรมการมีส่วนร่วมทางการเมือง" ตั้งแต่ในสถาบันการศึกษา เพื่อส่งเสริมความเท่าเทียมในระยะยาว ทั้งในด้านโอกาสและพฤติกรรมการมีส่วนร่วมในสังคมประชาธิปไตย โดยเฉพาะอย่างยิ่งในกลุ่มเยาวชน ระบบ E-voting ช่วยลดข้อจำกัดทางกายภาพ (เช่น ระยะทางหรือเวลา) ที่อาจเป็นอุปสรรคต่อการมีส่วนร่วม อีกทั้งยังช่วยกระตุ้นความสนใจทางการเมืองผ่านเครื่องมือดิจิทัลที่คุ้นเคยกับวิถีชีวิตของคนรุ่นใหม่ นอกจากนี้ การใช้แพลตฟอร์ม E-voting ยังเป็นส่วนหนึ่งของกระบวนการศึกษาพลเมืองดิจิทัล โดยเสริมสร้างความเข้าใจด้านสิทธิ เสรีภาพ ความรับผิดชอบ และความสำคัญของข้อมูลส่วนบุคคล ซึ่งเป็นทักษะที่จำเป็นต่อการดำรงอยู่ในสังคมประชาธิปไตย

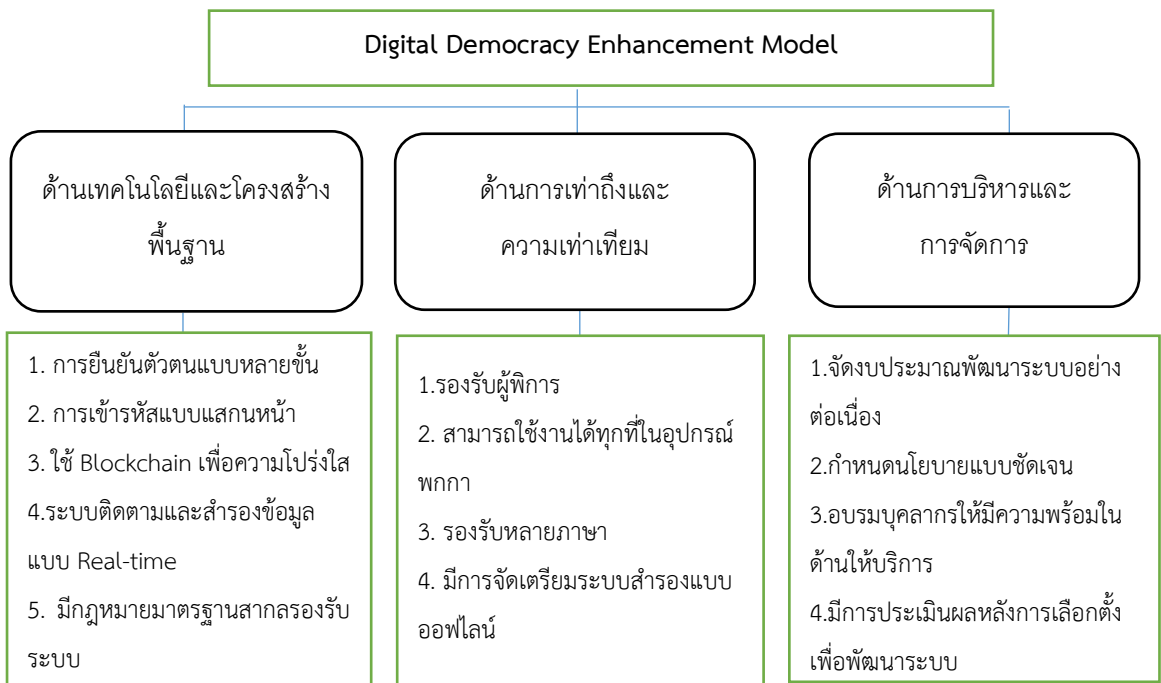
ในการพัฒนาและดำเนินการระบบ E-voting ในสถาบันอุดมศึกษา การบริหารจัดการอย่างเป็นระบบและนโยบายที่ชัดเจนถือเป็นปัจจัยสำคัญที่สนับสนุนความสำเร็จของระบบ ตัวอย่างเช่น การมีงบประมาณสนับสนุนอย่างต่อเนื่อง การอบรมบุคลากร และการประเมินผลหลังการเลือกตั้ง รวมถึงความร่วมมือกับหน่วยงานภายนอก เช่น ภาครัฐ ภาคเอกชน หรือองค์กรเทคโนโลยี ในประเทศไทย การสนับสนุนของหน่วยงานอย่าง NECTEC แสดงให้เห็นถึงความพร้อมของภาครัฐในการสร้างระบบดิจิทัลที่โปร่งใสและปลอดภัย ซึ่งสามารถเป็นพื้นฐานสำคัญของนโยบายการใช้เทคโนโลยีในการบริหารกิจการสาธารณะ ทั้งในด้านการเลือกตั้งทั่วไป การลงประชามติ หรือการรับฟังความคิดเห็นสาธารณะในเชิงนโยบาย ข้อเสนอเชิงนโยบายที่ได้จากการศึกษา ได้แก่ การกำหนดมาตรฐานกลางด้านความปลอดภัย การวางแผนเชิงกลยุทธ์ระยะยาว และการสร้างแนวทางปฏิบัติที่สามารถปรับใช้ได้กับแต่ละบริบทของสถาบัน ทั้งมหาวิทยาลัยขนาดใหญ่ วิทยาลัยท้องถิ่น ไปจนถึงโรงเรียนมัธยมศึกษา และการส่งเสริมให้เกิดการพัฒนานโยบายโดยยึดความร่วมมือแบบพหุภาคี ซึ่งรวมถึงภาครัฐ นักวิจัย สถาบันการศึกษา



และภาคประชาสังคม จะช่วยสร้างโครงสร้างนโยบายที่ยั่งยืน พร้อมรับการเปลี่ยนแปลงของเทคโนโลยีและพฤติกรรมของผู้ใช้งาน

การประยุกต์ใช้โมเดล Digital Democracy Enhancement Model ในการวิเคราะห์การใช้แพลตฟอร์ม E-voting ในการเลือกตั้งนายกองค์การนักศึกษา แสดงให้เห็นถึงแนวทางที่ครอบคลุมตั้งแต่ระดับโครงสร้างพื้นฐาน ความเท่าเทียมในการเข้าถึง ไปจนถึงการวางแผนและกำหนดนโยบายการจัดการที่มีประสิทธิภาพ ซึ่งไม่เพียงตอบโจทย์บริบทของสถาบันการศึกษาแต่ยังสามารถต่อยอดไปสู่การพัฒนาประชาธิปไตยดิจิทัลในระดับประเทศ

4. องค์ความรู้ใหม่ (New knowledge)



ภาพที่ 1. โมเดลการเสริมสร้างประชาธิปไตยดิจิทัล

ในยุคที่เทคโนโลยีเข้ามามีบทบาทสำคัญต่อวิถีชีวิตของคนรุ่นใหม่ การพัฒนาระบบประชาธิปไตยก็จำเป็นต้องปรับตัวให้ทันกับโลกดิจิทัล หนึ่งในเครื่องมือสำคัญที่สามารถยกระดับการมีส่วนร่วมของประชาชน โดยเฉพาะกลุ่มนักศึกษา คือ "แพลตฟอร์ม E-voting" ซึ่งไม่ใช่เพียง



แค่การนำระบบเลือกตั้งเข้าสู่โลกออนไลน์ แต่เป็นการสร้างระบบนิเวศประชาธิปไตยที่ทันสมัย โปร่งใส และเข้าถึงได้อย่างเท่าเทียม จุดมุ่งหมายของบทความวิชาการนี้จึงได้เสนอโมเดล “Digital Democracy Enhancement Model” ที่ครอบคลุมทั้งด้านเทคโนโลยี สังคม และนโยบายเพื่อพัฒนาและส่งเสริมการมีส่วนร่วมทางการเมืองในสถานศึกษา

โมเดลประกอบด้วย 3 หลัก ได้แก่ ด้านเทคโนโลยีและโครงสร้างพื้นฐานที่เน้นการพัฒนา ระบบยืนยันตัวตนแบบหลายชั้นตอน (Multi-layer Authentication), การเข้ารหัสข้อมูลแบบ End-to-end หรือแบบครบวงจร, การใช้เทคโนโลยี Blockchain เพื่อความโปร่งใส และระบบติดตามและสำรองข้อมูลแบบ Real-time ส่วนในมิติด้านการเข้าถึงและความเท่าเทียม โมเดลได้ออกแบบให้รองรับผู้พิการ ใช้งานได้บนอุปกรณ์พกพา สนับสนุนหลายภาษา และมีระบบสำรองสำหรับผู้ที่ไม่มียุทธศาสตร์ดิจิทัล ขณะที่ด้านการบริหารจัดการและนโยบายได้เสนอแนวทางการจัดการอย่างเป็นระบบ เช่น การจัดสรรงบประมาณอย่างต่อเนื่อง นโยบายความปลอดภัยที่ชัดเจน การอบรมบุคลากร และกลไกการประเมินผล โดยมีกระบวนการจัดทำพัฒนาแพลตฟอร์ม E-voting ประกอบด้วย 5 ขั้นตอน ได้แก่ การเตรียมความพร้อมด้วยการศึกษาความต้องการของผู้ใช้และสร้างทีมพัฒนาแบบสหวิทยาการ การออกแบบและพัฒนาระบบที่ยึดผู้ใช้เป็นศูนย์กลางควบคู่กับการวางแผนฉุกเฉิน การทดสอบและปรับปรุงระบบโดยรับฟังความคิดเห็นจากกลุ่มเป้าหมายจริง การดำเนินการจริงในช่วงการเลือกตั้งพร้อมระบบสนับสนุนตลอดเวลา และสุดท้ายคือการประเมินและพัฒนาอย่างต่อเนื่องหลังการเลือกตั้งเพื่อวางแผนในระยะยาว เทคโนโลยีที่ถูกนำมาใช้มีตั้งแต่ระบบยืนยันตัวตนด้วยรหัสหลายชั้น ไปจนถึง Smart Contract สำหรับการนับคะแนนอัตโนมัติที่ไม่สามารถแทรกแซงได้ และยังมี การใช้ AI เพื่อตรวจจับพฤติกรรมผิดปกติของระบบ รวมทั้งการพัฒนาสื่อการเรียนรู้และสื่อสาร เช่น คู่มือการใช้งานแบบโต้ตอบ วิดีโอสาริต และระบบรับฟังความคิดเห็นจากผู้ใช้งานผ่านหลายช่องทาง

ผลที่ได้จากการนำโมเดลนี้ไปใช้ในระดับสถานศึกษาจะสามารถทำให้เพิ่มอัตราการมีส่วนร่วมของนักศึกษาในการเลือกตั้งจากร้อยละ 38 เป็นร้อยละ 72 ในขณะที่ต้นทุนด้านบุคลากรและวัสดุลดลงอย่างมีนัยสำคัญ อีกทั้งยังเพิ่มความสะดวกสบายและความเท่าเทียมในการเข้าถึงระบบให้แก่กลุ่มด้อยโอกาสหรือผู้พิการ นอกจากผลประโยชน์ในระยะสั้นแล้ว ระบบนี้ยังช่วยพัฒนาทักษะดิจิทัลของนักศึกษา เสริมสร้างจิตสำนึกประชาธิปไตย และวางรากฐานสำหรับสังคมที่มีความพร้อมต่อการเปลี่ยนผ่านสู่ยุคดิจิทัลอย่างมั่นคง การนำไปใช้สามารถปรับได้ตามบริบทของแต่ละองค์กรหรือแต่ละมหาวิทยาลัย ไม่ว่าจะเป็นมหาวิทยาลัยขนาดใหญ่ที่



สามารถใช้โมเดลเต็มรูปแบบ วิทยาลัยขนาดกลางที่ร่วมมือกับภาคเอกชน หรือโรงเรียนที่ใช้ในระดับพื้นฐาน นอกจากนี้ยังสามารถขยายผลไปสู่ระดับชุมชน องค์กรท้องถิ่น และระดับประเทศ เพื่อใช้ในการลงประชามติ การเลือกตั้ง และการรับฟังความคิดเห็นในเชิงนโยบายสาธารณะ อย่างไรก็ตาม การนำแพลตฟอร์ม E-voting ไปใช้ให้ประสบความสำเร็จจำเป็นนั้นจำเป็นต้องอาศัยความร่วมมือจากทุกภาคส่วน โดยในระดับบุคคลต้องมีการเรียนรู้การใช้เทคโนโลยี ผักผ่อน การคิดเชิงวิพากษ์ และเข้าร่วมกิจกรรมอย่างต่อเนื่อง ในระดับสังคมต้องมีการพัฒนาโครงสร้างพื้นฐาน และส่งเสริมวัฒนธรรมการมีส่วนร่วม ส่วนในระดับองค์กรควรวางแผนเชิงกลยุทธ์ จัดสรรทรัพยากรอย่างมีประสิทธิภาพ และสร้างความร่วมมือข้ามหน่วยงานเพื่อความต่อเนื่องในการพัฒนา โดยปัจจัยสำคัญที่ส่งผลต่อความสำเร็จของระบบแบ่งออกเป็นปัจจัยนั้นจะต้องประกอบด้วย ความพร้อมของเทคโนโลยี การสนับสนุนจากผู้บริหาร และทีมงานที่มีทักษะ ส่วนปัจจัยภายนอกได้แก่ ความเชื่อมั่นของสังคม กฎหมายและนโยบายที่รองรับ รวมถึงความเสถียรของสภาพแวดล้อมทางการเมือง กล่าวโดยสรุปแล้ว โมเดลองค์ความรู้ใหม่นี้ชี้ให้เห็นว่าการใช้แพลตฟอร์ม E-voting ไม่ใช่แค่เรื่องของการพัฒนาเทคโนโลยี แต่คือกระบวนการสร้างประชาธิปไตยดิจิทัลที่ยั่งยืน ซึ่งสามารถเสริมสร้างการมีส่วนร่วมทางการเมืองให้เกิดขึ้นจริงในหมู่นักศึกษา และสามารถขยายผลไปยังระดับสังคมได้อย่างเป็นระบบ เพื่อรองรับความเปลี่ยนแปลงของโลกยุคใหม่อย่างแท้จริง

เอกสารอ้างอิง

- ศูนย์ข้อมูลและการวิจัยการเรียนรู้และการมีส่วนร่วมของพลเมือง. (2025). *รายงานการมีส่วนร่วมของเยาวชนไทยในยุคดิจิทัล*. กรุงเทพฯ: สำนักงานคณะกรรมการเลือกตั้ง.
- ศูนย์เทคโนโลยีอิเล็กทรอนิกส์และคอมพิวเตอร์แห่งชาติ. (2016). *ระบบเลือกตั้งอิเล็กทรอนิกส์ต้นแบบโดยใช้เทคโนโลยี Blockchain*. กรุงเทพฯ: NECTEC.
- ACE. (2019). Countries with e-voting projects. Retrieved from <https://aceproject.org/>
- Clift, S. (2003). E-democracy, e-governance and public net-work. Retrieved from <https://www.publicus.net/>



- Dosu, F. (2018). Thailand becomes first country to roll out blockchain voting for primary election. Retrieved from <https://builtin.com/blockchain/thailand-becomes-first-country-roll-out-blockchain-voting-primary-election>
- Election Universe. (2019). Estonia, the unstoppable leader in online voting. Retrieved from <https://electionuniverse.com/>
- Fischli, R., & Muldoon, J. (2024). Empowering digital democracy: Perspectives on politics. Retrieved from <https://www.cambridge.org/core/journals/perspectives-on-politics/article/empowering-digital-emocracy/D39CBD8C8061EA6EE1B0FE0D64FA9E5D>
- International IDEA. (2024). Digital democracy report 2024. Retrieved from <https://www.idea.int/>
- National Study of Learning, Voting and Engagement. (2025). NSLVE report on student voting. Retrieved from <https://www.idhe.tufts.edu/nslve>
- Nguansuk, S, L. (2019). Nectec develops blockchain for elections. Retrieved from <https://www.bangkokpost.com/life/tech/1604574/nectec-develops-blockchain-for-elections>
- Shin, B., Floch, J., Rask, M., Baeck, P., Edgar, C., Berditchevskaia, A.,...Branlat, M. (2024). A systematic analysis of digital tools for citizen participation. Retrieved from <https://www.sciencedirect.com/science/article/pii/S0740624X24000467>
- Wood, A. (2019). Thai National Tech Development Center to introduce blockchain in voting. Retrieved from <https://cointelegraph.com/news/thai-national-tech-development-center-to-introduce-blockchain-in-voting>
- Youth Democracy Cohort. (2023). Digitalise youth initiative. Retrieved from <https://youthdemocracycohort.org/>
- Zcoin Blog. (2018). The Democrat Party employed Zcoin blockchain for its internal primaries to enhance transparency and trust. Retrieved from <https://zcoin.io/>