

การวิพากษ์กระบวนการส่งเสริมการมีส่วนร่วมทางอิเล็กทรอนิกส์ (e-Participation) ของกลุ่มเยาวชนภายใต้การพัฒนาภาครัฐระบบเปิดตามนโยบายรัฐบาล

สุจินต์ พูลบุญ¹

บทคัดย่อ

บทความวิชาการนี้มีความมุ่งหมายเพื่อวิพากษ์กระบวนการส่งเสริมการมีส่วนร่วมทางอิเล็กทรอนิกส์ของกลุ่มเยาวชนภายใต้แนวทางการพัฒนาภาครัฐระบบเปิดตามนโยบายรัฐบาลดิจิทัล ซึ่งเป็นวาระสำคัญทางการเมืองและสังคมในปัจจุบันด้วยการวิเคราะห์เอกสารและลงพื้นที่เก็บข้อมูลเชิงลึกจากผู้แทนสำนักงาน ก.พ.ร. โดยพบว่ากระบวนการฯ มีความสอดคล้องกับการเปลี่ยนแปลงทางนวัตกรรมและเทคโนโลยีที่ส่งผลกระทบต่อรูปแบบและวิถีดำเนินชีวิตของประชาชน โดยการสร้างการมีส่วนร่วมของประชาชนที่รวมถึงกลุ่มเยาวชนผ่านมานโยบายไปปฏิบัติของสำนักงาน ก.พ.ร. ตามข้อสั่งการของคณะรัฐมนตรีมีการสั่งการจากบนลงล่าง ผสมผสานการทำงานร่วมกับตัวแสดงที่เป็นภาคีและเครือข่ายต่าง ๆ โดยเน้นการผลักดันการเปิดข้อมูลภาครัฐให้ประชาชนสามารถเข้าถึงข้อมูลเพื่อประกอบการตัดสินใจในการมีส่วนร่วมเชิงนโยบายสาธารณะ หากแต่ยังมีความท้าทายจากการดำเนินงานที่ยังไม่ได้จำแนกรูปแบบหรือแนวทางเฉพาะกลุ่มเยาวชนอย่างเหมาะสม รวมทั้งยังขาดความชัดเจนในเป้าหมายระยะยาวที่ต้องกำหนดแผนงานและลำดับความสำคัญและมีตัวชี้วัดความสำเร็จที่สอดคล้องกับสภาพปัญหาและความต้องการของกลุ่มเยาวชน ตลอดจนต้องเร่งพัฒนาช่องทางการมีส่วนร่วมผ่านระบบอิเล็กทรอนิกส์ ในด้านของฐานข้อมูล การตรวจสอบและแสดงความคิดเห็น การกำหนดนโยบาย รวมถึงการสร้างที่น่าเชื่อถือและความไว้วางใจต่อการใช้งานบนเครือข่ายหรือแพลตฟอร์มออนไลน์ต่างๆของหน่วยงานภาครัฐอย่างเป็นรูปธรรม

คำสำคัญ : การมีส่วนร่วมทางอิเล็กทรอนิกส์, เยาวชน, การมีส่วนร่วมของเยาวชน, การพัฒนาภาครัฐระบบเปิด, รัฐบาลดิจิทัล

Received: 27 April 2022 Revised: 24 May 2022 Accepted: 30 May 2022

¹ นักศึกษาปริญญาเอก หลักสูตรรัฐประศาสนศาสตรดุษฎีบัณฑิต คณะสังคมศาสตร์และมนุษยศาสตร์ มหาวิทยาลัยมหิดล

The Criticizing of the process of promoting electronic participation (e-Participation) of youth under the development of the government, the open system according to the government policy

Sujin Poonboon²

Abstract

This academic article aims to criticize the process of promoting electronic participation among youth under the Open Government Partnership according to the Digital Government Policy which is an important political and social agenda at present by analyzing documents and collecting insights from representatives of the Office of the Public Sector Development Commission (OPDC), found that the process was consistent with changes in innovation and technology that impact people's lifestyles. This public participation promotion, including youth groups, is being carried out through the implementation of the OPDC policy, which follows the Cabinet's orders and combines collaboration with partner actors and networks, with a focus on pushing for public access to public information for decision-making in public policy engagement. However, there are still difficulties with execution, and the youth-specific model or strategy has yet to be defined. Long-term goals, plans and priorities, and success indicators that are congruent with the concerns and needs of youth groups are also lacking. In addition, to expedite the development of participation channels in the fields of information, consultation, and policy decision-making using electronic systems, including creating credibility and trust in using networks or online platforms of various government agencies concretely

Keywords : Electronic Participation, Youth, Youth Participation, Open Government Development, Digital Government

Received: 27 April 2022 Revised: 24 May 2022 Accepted: 30 May 2022

¹ Student, Doctor of Public Administration Program, Faculty of Social Sciences and Humanities, Mahidol University

1. บทนำ

จากการเปลี่ยนแปลงของสถานการณ์โลก ทั้งในเชิงเศรษฐกิจ สังคม วัฒนธรรม เทคโนโลยี การเกิดโรคอุบัติใหม่ ตลอดจนผลจากความสำเร็จของการพัฒนาการด้านต่าง ๆ ที่ถือเป็นปัจจัยสำคัญต่อการเกิดเป็นประเด็นความท้าทายใหม่ ๆ หลายประการที่มีผลเชื่อมโยงและกระทบถึงกันอย่างหลีกเลี่ยงไม่ได้ โดยประเด็นของการสร้างการมีส่วนร่วมของประชาชน (People's Participation) ในการเปิดรับฟังความคิดเห็นและความต้องการสินค้าและบริการสาธารณะถือเป็นพื้นฐานของประเด็นความท้าทายหนึ่งที่สำคัญ เพื่อให้การทำงานของหน่วยงานภาครัฐสามารถตอบโจทย์สภาพปัญหาที่นำไปสู่การกำหนดเป็นนโยบายสาธารณะที่สอดคล้องกับสถานการณ์ที่เกิดขึ้น ภายใต้การมีระบบราชการที่เอื้ออำนวยต่อการบริหารจัดการอย่างมีประสิทธิภาพ โดยการนำนวัตกรรมทางเทคโนโลยีมาประยุกต์ใช้เป็นเครื่องมือที่จะสามารถตอบสนองต่อประเด็นดังกล่าวด้วยรูปแบบของการมีส่วนร่วมของประชาชนที่เปลี่ยนแปลงจากรูปแบบดั้งเดิมไปสู่การมีส่วนร่วมผ่านช่องทางใหม่ ๆ สอดคล้องกับเป้าหมายระดับยุทธศาสตร์ชาติที่ต้องการให้ทุกภาคส่วนมีส่วนร่วมในการพัฒนาประเทศ ด้วยการเปิดโอกาสให้ทุกภาคส่วนเข้ามามีส่วนร่วมในการดำเนินนโยบายสาธารณะอย่างเหมาะสม โดยขับเคลื่อนด้วยการนำเอาระบบบริการทางอิเล็กทรอนิกส์เข้ามาประยุกต์ใช้ผ่านงานตามแผนพัฒนามติรัฐบาลดิจิทัล พ.ศ.2563-2565 ในยุทธศาสตร์ที่ 4 ที่มุ่งเน้นการพัฒนากลไกการมีส่วนร่วมของทุกภาคส่วนเพื่อร่วมขับเคลื่อนรัฐบาลดิจิทัลโดยกำหนดเป็นเป้าหมายสำคัญหนึ่งในการผลักดันให้ประเทศมีระบบสร้างการมีส่วนร่วม (e-Participation) ในการกำหนดเชิงนโยบาย เพื่อให้ประชาชนมีส่วนร่วมได้อย่างทั่วถึงและเท่าเทียม (สำนักงานพัฒนามติรัฐบาลดิจิทัล, 2564) ซึ่งถือเป็นการสร้างช่องทางที่หลากหลายให้ประชาชนสามารถเข้ามามีส่วนร่วมในการแสดงความคิดเห็นต่อการกำหนดนโยบายและยุทธศาสตร์การออกกฎหมาย ระเบียบและกฎเกณฑ์ต่าง ๆ รวมถึงขั้นตอนการปฏิบัติราชการและการติดตามตรวจสอบการดำเนินงานของเจ้าหน้าที่และหน่วยงานภาครัฐ ทั้งในเชิงของประสิทธิผลและประสิทธิภาพของการใช้จ่ายงบประมาณ และการใช้อำนาจหน้าที่ภายใต้การมีธรรมาภิบาลอย่างเหมาะสม

การกับ ด้วยวิวัฒนาการทางเทคโนโลยีที่เป็นไปอย่างก้าวกระโดด ส่งผลให้เกิดการเข้าถึงและเชื่อมโยงแนวความคิดของกลุ่มบุคคลในการแสดงออกผ่านช่องทางต่าง ๆ เป็นอย่างมาก โดยเฉพาะในกลุ่มของเยาวชน หรือ กลุ่มผู้ที่มีอายุระหว่าง 15 – 24 ปี (อ้างอิงตามมาตรฐานสถิติของสำนักงานสถิติแห่งชาติที่กำหนดอายุของเด็กและเยาวชนตามองค์การเงินทุนสงเคราะห์เด็กแห่งสหประชาชาติ (UNICEF)) กล่าวคือ เป็นกลุ่มประชากรที่เกิดในช่วง พ.ศ. 2540-2549 โดยจากสถิติประชากรไทยในปี พ.ศ. 2563 ของสำนักงานสถิติแห่งชาติ แสดงให้เห็นว่าประเทศไทยมีประชากรรวมทั้งสิ้นจำนวน 66.18 ล้านคน ในจำนวนนี้เป็นกลุ่มของเยาวชนที่มีช่วงอายุระหว่าง 15-24 ปี คิดเป็นสัดส่วนร้อยละ 12.82 หรือ 8,485,690 คนซึ่งกลุ่มบุคคลดังกล่าวจัดเป็นกลุ่มบุคคล Generation Y หรือ Gen-Y (Millennials) ตอนปลาย และ Generation Z หรือ Gen-Z ตอนต้นที่เกิดมาพร้อมกับสิ่งอำนวยความสะดวกในชีวิตประจำวันอย่างรอบด้าน นำไปสู่การเรียนรู้รูปแบบการดำเนินชีวิตในสังคมแบบดิจิทัล

การติดต่อสื่อสารไร้สาย และสื่อบันเทิงต่าง ๆ ส่งผลให้มีความทันสมัยและมักต้องการข้อมูลมาเปรียบเทียบและป้องกันประเด็นปัญหาต่าง ๆ ที่อาจเกิดขึ้น โดยการมีส่วนร่วมทางอิเล็กทรอนิกส์ (e-Participation) ก็ได้เข้าไปมีบทบาทสำคัญในการแสดงออกซึ่งความคิดเห็นทางการเมือง นโยบายสาธารณะ และการจัดการภาครัฐ ทั้งในรูปแบบที่เป็นทางการผ่านช่องทางอิเล็กทรอนิกส์ของหน่วยงานภาครัฐ และที่ไม่เป็นทางการผ่านช่องทางแพลตฟอร์มสื่อสังคมออนไลน์ต่างๆ เช่น Facebook Instagram Twitter เป็นต้น ทั้งนี้ในทางทฤษฎีอาจเสมือนเป็นเรื่องที่ติดต่อความก้าวหน้าของการมีส่วนร่วมจากกลุ่มเยาวชนที่เพิ่มสูงขึ้น หากแต่แท้จริงแล้วการแสดงออกซึ่งความคิดเห็นต่าง ๆ นั้น ยังมีข้อจำกัดอยู่หลายประการ ทั้งในด้านของกฎหมาย กฎระเบียบ และช่องทางการให้ข้อมูลหรือแสดงเจตจำนงที่มีการรับรู้ข้อมูลอย่างไม่เพียงพอต่อการตัดสินใจ ประกอบกับในแง่ของพื้นที่สาธารณะ โดยเฉพาะในกรณีของโลกออนไลน์ที่ยังขาดความน่าเชื่อถือ (Trust) จากปัญหาของข่าวปลอม (Fake News) การยืนยันตัวตนทางอิเล็กทรอนิกส์ รวมถึงประเด็นที่เกี่ยวกับการให้ความยินยอมในการเปิดเผยข้อมูลบนโลกออนไลน์ (e-Consent) จึงทำให้กลุ่มเยาวชนอาจตกอยู่ในสภาวะที่ง่ายต่อการถูกบิดเบือนหรือครอบงำทางความคิดด้วยการเป็นกลุ่มที่มีความเปราะบางมากกว่าผู้ใหญ่ (สมคิด พุทธศรี, 2563) รวมไปถึงในแง่ของช่องทางการส่งเสริมการมีส่วนร่วมทางอิเล็กทรอนิกส์ของหน่วยงานภาครัฐก็อาจยังขาดประสิทธิภาพในการดำเนินงานที่เป็นไปตามมาตรฐานและความต้องการของประชาชนอย่างแท้จริง ดังจะเห็นได้จากกรณีตัวอย่าง เช่น เมื่อครั้งที่กลุ่มเยาวชนประกาศว่าจะใช้งานแพลตฟอร์ม Telegram ในการติดต่อสื่อสาร แต่กลับมีการสั่งระงับแอปพลิเคชัน Telegram โดยสำนักงาน กสทช. หรือกรณีผู้บัญชาการตำรวจแห่งชาติ ออกคำสั่งให้ระงับเพจเยาวชนปลดแอก ด้วยเหตุผลว่ามีเนื้อหาที่กระทบต่อความมั่นคงของรัฐ ความสงบเรียบร้อย หรือศีลธรรมอันดีของประชาชน (วิศรุต สิ้นพงศพร, 2563) เป็นต้น

ดังนั้น จึงเป็นที่มาของการศึกษากระบวนการส่งเสริมการมีส่วนร่วมทางอิเล็กทรอนิกส์ (e-Participation) ของกลุ่มเยาวชนภายใต้การพัฒนาภาครัฐระบบเปิดตามนโยบายรัฐบาลดิจิทัล ด้วยการวิเคราะห์เอกสารและลงพื้นที่เก็บข้อมูลเชิงลึกจากผู้แทนสำนักงานคณะกรรมการพัฒนาระบบราชการ โดยมีความมุ่งหมายเพื่อวิพากษ์เชิงนโยบายสาธารณะตามตัวแบบของการนำนโยบายไปปฏิบัติ (Policy Implementation Approaches) ตั้งแต่การกำหนดเป้าหมายและการจัดสรรทรัพยากร (Centralized Targets and Resource Allocation) ของการดำเนินนโยบายที่เกี่ยวข้องกับการส่งเสริมการมีส่วนร่วมตั้งแต่เป้าหมายทางนโยบาย (Policy Goal) ในภาพรวมของประเทศ และที่เกี่ยวข้องกับการส่งเสริมการมีส่วนร่วมทางอิเล็กทรอนิกส์ (e-Participation) รวมไปถึงการกำหนดรูปแบบวิธีการจัดสรรทรัพยากรที่ใช้ดำเนินงาน ทั้งในระดับประเทศจนถึงหน่วยปฏิบัติที่ได้รับมอบหมายให้เป็นผู้ขับเคลื่อนนโยบายฯ รวมไปถึงการแสวงหาข้อเท็จจริงเกี่ยวกับประเด็นด้านการกำหนดรูปแบบการสั่งการและการควบคุม (Command and Control) การประสานงานความร่วมมือทางนโยบาย (Coordination) เพื่อให้เห็นถึงรูปแบบและวิธีการสั่งการจากระดับนโยบายสู่หน่วยงานผู้เกี่ยวข้อง

ตลอดจนรูปแบบวิธีการปฏิบัติงาน การแบ่งบทบาทหน้าที่ และเชื่อมโยงการดำเนินงานระหว่างหน่วยงานที่เกี่ยวข้อง และที่สำคัญคือการวิเคราะห์ระดับของความตระหนักและให้ความสำคัญกับบทบาทของตัวแสดงที่เป็นกลุ่มประชาชน โดยเฉพาะอย่างยิ่งกับกลุ่มของเยาวชนต่อการขับเคลื่อนนโยบายดังกล่าว อันนำไปสู่ความครบถ้วนและชัดเจนของการดำเนินนโยบาย (Clear and Complete Details) ไม่ว่าจะเป็นในส่วนของการกำหนดวิธีการและแนวทางการปฏิบัติงานที่ชัดเจน เช่น การกำหนดแผนและรูปแบบการแปลงแผนสู่การปฏิบัติและการวัดประเมินผล เป็นต้น รวมถึงการสื่อสารและทำความเข้าใจ (Communication and common understanding) และประยุกต์ใช้เทคโนโลยีในการดำเนินนโยบาย (IT Technology) ด้วยรูปแบบการนำเอาเทคโนโลยีมาใช้อำนวยความสะดวกและสร้างประสิทธิภาพในขั้นตอนการปฏิบัติงานและการประยุกต์ใช้ หรือ ทดลองใช้เทคโนโลยีในการดำเนินงานต่าง ๆ ที่เกี่ยวข้อง พร้อมทั้ง ศึกษาผลสัมฤทธิ์ของการนำนโยบายไปปฏิบัติผ่านการวิเคราะห์กรณีตัวอย่างของความสำเร็จหรือผลการดำเนินงานที่เป็นรูปธรรมเพื่อให้เห็นถึงผลของการแปลงนโยบายสู่การปฏิบัติ ทั้งในเชิงของพัฒนาการความก้าวหน้าของการขับเคลื่อนนโยบายและการวิพากษ์ในเชิงวิชาการ นำไปสู่การสะท้อนภาพฉายสำหรับการใช้ประโยชน์ต่อการตัดสินใจของผู้นำนโยบายไปปฏิบัติใช้ โดยเฉพาะกับกรณีของการสร้างการมีส่วนร่วมจากกลุ่มเยาวชนในกระบวนการนโยบายสาธารณะทุกมิติ ซึ่งถือเป็นเครื่องมือทางนโยบายหนึ่งในการลดความขัดแย้งทางความคิดระหว่างหน่วยงานภาครัฐกับกลุ่มเยาวชนดังที่ปรากฏในสังคมปัจจุบัน รวมถึงประยุกต์ใช้สำหรับการออกแบบนโยบายสาธารณะที่ตรงกับความต้องการของคนรุ่นใหม่ที่เป็นอนาคตของประเทศอย่างมีความสมดุล ทั้งจากการมีข้อมูลประกอบการตัดสินใจที่เพียงพอและการดึงเอาพลังการมีส่วนร่วมมาประยุกต์ใช้ ตลอดจนยังสามารถใช้เป็นประโยชน์ต่อการศึกษาในเรื่องที่เกี่ยวข้องในระยะต่อไปได้อีกด้วย

1. แนวคิดและภาพรวมการส่งเสริมการมีส่วนร่วมของประชาชนในประเทศไทย

1.1 แนวคิดของการสร้างการมีส่วนร่วมของประชาชน (People's Participation)

จากแนวคิดและการพัฒนากระบวนการทัศน์ของการบริหารจัดการภาครัฐที่เกี่ยวข้องตามที่ได้กล่าวมาในข้างต้นนั้น แสดงให้เห็นถึงความสอดคล้องกับแนวคิดของการสร้างการมีส่วนร่วมของประชาชน (People's Participation) ซึ่งถือเป็นหลักการสากลที่มีความสำคัญ และเป็นประเด็นหลักในการพัฒนาการบริหารภาครัฐตามหลักธรรมาภิบาลเพื่อประโยชน์สุขของประชาชน กล่าวคือ เป็นการให้บริการสาธารณะที่มีคุณภาพด้วยการนำความต้องการของประชาชนมาเป็นหลักในการกำหนดยุทธศาสตร์สำหรับการพัฒนาในด้านต่าง ๆ (ทะนงศักดิ์ เหมือนเตย, ม.ป.ป.) สอดคล้องกับรายงานของคณะกรรมการการมีส่วนร่วมของประชาชน สภานิติบัญญัติแห่งชาติที่ได้รวบรวมและสรุปค่านิยามที่บุคคลและหน่วยงานต่าง ๆ ได้ให้ความหมายของการมีส่วนร่วมของประชาชน หรือ Public Participation ไว้ว่าเป็นกระบวนการสื่อสารสองทางซึ่งเกี่ยวข้องกับกระบวนการตัดสินใจ กระบวนการดำเนินงาน และการร่วมรับผลประโยชน์ โดยวัตถุประสงค์ของการมีส่วนร่วมของประชาชนก็คือการ

ให้ข้อมูลต่อสาธารณชนและให้สาธารณชนได้แสดงความคิดเห็นต่อโครงการและตัดสินใจต่าง ๆ ของรัฐบาล ซึ่งจะส่งผลกระทบต่อความเป็นอยู่และวิถีชีวิตของประชาชนทั้งในระดับท้องถิ่นและระดับชาติ (สำนักงานเลขาธิการวุฒิสภา, 2550) จึงแสดงให้เห็นถึงพัฒนาการของความพยายามที่จะสร้างประชาธิปไตยแบบมีส่วนร่วม (Participation Democracy) ตั้งแต่กรีกโบราณและศตวรรษที่ 18-20 เรื่อยมาจนถึง ค.ศ. 1960 ดังที่การอด แพทแมน (Garol Patman) ได้ออกมาแสดงทัศนะในเรื่องดังกล่าวว่าเป็นการเรียกระบอบประชาธิปไตยแบบผู้แทนที่เปิดโอกาสให้ประชาชนมีส่วนร่วมในทางการเมืองการปกครองและการตัดสินใจระดับต่าง ๆ มากขึ้น นอกเหนือไปจากการเลือกตั้งเพียงอย่างเดียว หากแต่ยังเปิดโอกาสให้ประชาชนมีส่วนร่วมในกระบวนการตัดสินใจเรื่องต่าง ๆ การเปิดช่องทางให้ประชาชนมีส่วนร่วมรับรู้ข้อมูลข่าวสาร พร้อมทั้งเปิดโอกาสให้ประชาชนร่วมแสดงความคิดเห็นและให้ข้อมูลเพื่อใช้ประกอบการตัดสินใจ (สำนักงานคณะกรรมการพัฒนาระบบราชการ, 2560) สอดรับกับทฤษฎีการมีส่วนร่วมใน 2 กลุ่มหลัก ได้แก่ ทฤษฎีความเป็นผู้แทน (Representative) ที่เน้นความเป็นผู้แทนของผู้นำและถือว่าการมีส่วนร่วมในการเลือกตั้งหรือถอดถอนผู้นำเป็นเครื่องหมายของการที่จะให้หลักประกันกับการบริหารงานที่ดี โดยถือเป็นเครื่องมือในการให้ผู้ตามเข้ามามีส่วนร่วมในการตัดสินใจขององค์กรอย่างแท้จริง ในขณะที่อีกทฤษฎีหนึ่งคือทฤษฎีประชาธิปไตยแบบมีส่วนร่วม (Participatory democracy) ที่มีวัตถุประสงค์รวมไปถึงการเข้าไปมีส่วนร่วมในทุกขั้นตอนของการวางแผนนโยบาย และมองการมีส่วนร่วมเป็นการให้การศึกษา และพัฒนาการกระทำทางการเมืองและสังคมที่มีความรับผิดชอบ โดยทั้งสองทฤษฎีมีความพยายามมองไปในส่วนการมีส่วนร่วมทางสังคมที่ขึ้นกับปัจจัยที่ต่าง ๆ ได้แก่ เป้าหมาย ความเชื่อ ค่านิยม ความเคยชินและขนบธรรมเนียมประเพณีความคาดหวัง ข้อผูกพัน การบังคับ โอกาส ความสามารถ และการสนับสนุน (ศิลปะวิชัย น้อยสมมิตร และ โชติกา แก่นธัญญา, 2562) เป็นไปในทิศทางเดียวกันกับการวัดระดับของการมีส่วนร่วมของนโยบายตามเกณฑ์องค์การอนามัยโลกและกองทุนเพื่อเด็กแห่งสหประชาชาติที่มีความครอบคลุมทั้ง 4 ขั้นตอนการมีส่วนร่วม ตั้งแต่ (1) การวางแผน (2) การดำเนินกิจกรรม (3) การใช้ประโยชน์ และ (4) การได้รับประโยชน์ ที่ซึ่งประชาชนต้องมีส่วนร่วมตั้งแต่การวิเคราะห์ปัญหา การตั้งเป้าหมาย กำหนดการใช้ทรัพยากร รวมไปถึงการดำเนินกิจกรรมในทุกมิติ ตลอดจนการติดตามและประเมินผล และแจกจ่ายผลประโยชน์ในพื้นที่เท่าเทียมกัน ซึ่งเป็นผลประโยชน์ส่วนตัว สังคม หรือในรูปวัตถุก็ได้ (WHO and UNICEF, 1978, p. 41 อ้างใน เมธา หริมเทพาธิป, ม.ป.ป.)

1.2 ภาครัฐระบบเปิด (Open Government Partnership: OGP) ตามนโยบายรัฐบาลดิจิทัล

การพัฒนากฎระเบียบเปิดตามนโยบายรัฐบาลดิจิทัลถือเป็นตัวอย่างสำคัญของการพัฒนาระบบทัศน์ของการบริหารจัดการภาครัฐ สะท้อนได้จากการให้ความสำคัญกับประเด็นการส่งเสริมการมีส่วนร่วมของประชาชนต่อบทบาทการพัฒนาประเทศ ทั้งในเชิงของการตรวจสอบการทำงานของหน่วยงานภาครัฐและการแสดงความคิดเห็นต่อการกำหนดนโยบายสาธารณะต่าง ๆ ที่เป็นผลพวงมาจากรัฐธรรมนูญแห่งราชอาณาจักรไทย พุทธศักราช 2540 ต่อเนื่องมาถึงรัฐธรรมนูญแห่งราช

อาณาจักรไทย พุทธศักราช 2560 ที่มีหลักการที่สอดคล้องกันคือการให้ความสำคัญกับกระบวนการมีส่วนร่วมของประชาชนเป็นอย่างมาก โดยเหตุว่าประชาชนเป็นเจ้าของอำนาจสูงสุดที่เรียกว่า “อำนาจอธิปไตย” อันนำมาสู่การปฏิรูประบบการเมืองไทยและการบริหารราชการแผ่นดิน (สำนักงานคณะกรรมการพัฒนาระบบราชการ, 2564) โดยที่ผ่านมารัฐบาลได้ตระหนักและให้ความสำคัญกับการมีส่วนร่วมของภาคส่วนต่าง ๆ ผ่านการดำเนินนโยบายที่หลากหลาย ซึ่งนโยบายที่สำคัญของประเทศที่ถูกนำมาใช้เป็นเครื่องมือหลักในการขับเคลื่อนในเรื่องดังกล่าวก็คือการผลักดันให้เกิดระบบการบริการกิจการบ้านเมืองแบบมีส่วนร่วม ไปสู่ภาครัฐระบบเปิด (Open Government Partnership : OGP) โดยที่คำว่า “รัฐบาลเปิด (Open Government)” นั้น เป็นการมุ่งพัฒนาภาครัฐภายใต้การยึดมั่นในหลักการบริหารราชการแผ่นดินด้วยความโปร่งใส มีความซื่อสัตย์และความรับผิดชอบนำไปสู่การตรวจสอบได้ และที่สำคัญคือการส่งเสริมการมีส่วนร่วมของประชาชนตามแนวทางของประชาธิปไตยเพื่อให้การทำงานของหน่วยงานภาครัฐสามารถตอบสนองความต้องการของประชาชนได้อย่างแท้จริง สามารถพัฒนาคุณภาพชีวิตที่ดีแก่ประชาชนและประเทศโดยรวม ทั้งนี้ การขับเคลื่อนนโยบายฯ คณะรัฐมนตรีได้มีมติมอบหมายให้สำนักงานคณะกรรมการพัฒนาระบบราชการ หรือ สำนักงาน ก.พ.ร. เป็นหน่วยงานหลักในการดำเนินการเรื่องการเข้าร่วมเป็นสมาชิก Open Government Partnership ของประเทศไทย ตั้งแต่วันที่ 4 ธันวาคม พ.ศ. 2561 (สำนักเลขาธิการคณะรัฐมนตรี, 2561) ซึ่งได้ให้ความสำคัญที่ครอบคลุมมิติทั้ง 4 แนวคิด ได้แก่ (1) ความโปร่งใส (Transparency) (2) ความรับผิดชอบ (Accountability) (3) การมีส่วนร่วมของประชาชน (Public Participation) และ (4) มิติด้านเทคโนโลยีและนวัตกรรม (Technology and Innovation) ด้วยการนำเทคโนโลยีและนวัตกรรมใหม่ ๆ เข้ามาใช้ในการอำนวยความสะดวกและให้บริการประชาชน ตลอดจนใช้ส่งเสริมให้ประชาชนเข้ามามีส่วนร่วมในการพัฒนาประเทศผ่านการดำเนินนโยบายต่าง ๆ (สำนักงานคณะกรรมการพัฒนาระบบราชการ, 2564)

2. เป้าหมาย การจัดสรรทรัพยากร และการนำนโยบายฯ ไปปฏิบัติกับกลุ่มเยาวชน

2.1 รัฐธรรมนูญกับการส่งเสริมการมีส่วนร่วมของประชาชน

เพื่อให้เห็นภาพในเชิงประจักษ์ของแนวคิดและภาพรวมการส่งเสริมการมีส่วนร่วมของประชาชนในประเทศไทยดังที่ได้กล่าวมาในหัวข้อก่อนหน้านี้ จึงมีความจำเป็นที่จะต้องทำความเข้าใจกับประเด็นทางนโยบายสาธารณะ ทั้งในด้านเป้าหมาย การจัดสรรทรัพยากร และการนำนโยบายไปปฏิบัติในการส่งเสริมการมีส่วนร่วมทางอิเล็กทรอนิกส์ (e-Participation) ของกลุ่มเยาวชน ผ่านมุมมองการส่งเสริมในภาพรวมของประเทศ ตั้งแต่เป้าหมายในการส่งเสริมให้ประชาชนเข้ามามีส่วนร่วมต่อการพัฒนาประเทศที่สะท้อนจากรัฐธรรมนูญแห่งราชอาณาจักรไทยฉบับปัจจุบัน (พุทธศักราช 2560) อันมีหลักการที่ให้ความสำคัญกับกระบวนการมีส่วนร่วมของประชาชนในฐานะการเป็นเจ้าของอำนาจอธิปไตยเพื่อให้เกิดการปฏิรูประบบการเมืองและการบริหารราชการแผ่นดิน ดังจะเห็นได้จากความมุ่งหมาย

ตามบทบัญญัติรัฐธรรมนูญ หมวด 3 สิทธิและเสรีภาพของปวงชนชาวไทย ในมาตรา 34 ที่มุ่งเน้นการคุ้มครองเสรีภาพในการแสดงความคิดเห็นโดยวิธีการใด ๆ ของบุคคล และเสรีภาพทางวิชาการ โดยต้องไม่ขัดต่อหน้าที่ของปวงชนชาวไทยหรือศีลธรรมอันดีของประชาชน และต้องเคารพและไม่ปิดกั้นความเห็นต่างของบุคคลอื่น รวมไปถึง มาตรา 41 ที่กำหนดสิทธิของบุคคลและชุมชนในการเข้าถึงข้อมูลหรือข่าวสารสาธารณะของรัฐ การร้องทุกข์และการฟ้องหน่วยงานของรัฐให้รับผิดชอบเนื่องจากการกระทำหรือละเว้นการกระทำ (สำนักงานเลขาธิการผู้แทนราษฎร, 2562) อันสอดคล้องกับแนวคิดของการส่งเสริมการมีส่วนร่วมของประชาชนตามกรอบคำนิยามของดัชนีการมีส่วนร่วมทางอิเล็กทรอนิกส์ (e-Participation Index: EPI) ของสหประชาชาติ ทั้งในด้านการเปิดเผยข้อมูลอิเล็กทรอนิกส์ (e-Information) การให้คำปรึกษาทางอิเล็กทรอนิกส์ (e-Consultation) และการตัดสินใจทางอิเล็กทรอนิกส์ (e-Decision-Making) ดังนั้น จึงถือเป็นบทบาทและหน้าที่สำคัญของหน่วยงานภาครัฐที่จะต้องผลักดันการดำเนินนโยบายในการนำเอาเทคโนโลยีดิจิทัลมาประยุกต์ใช้เข้ากับการทำงานในลักษณะการพัฒนาภาครัฐระบบเปิดตามนโยบายรัฐบาลดิจิทัลอย่างมีประสิทธิภาพ

2.2 เป้าหมายการส่งเสริมการมีส่วนร่วมของประชาชนในเชิงนโยบายและยุทธศาสตร์

หากพิจารณาเชิงนโยบายและยุทธศาสตร์ที่สะท้อนเป้าหมายในยุทธศาสตร์ชาติ 20 ปี (พ.ศ. 2561 – 2580) จะพบว่า มีความเชื่อมโยงกับแนวทางและเป้าหมายการพัฒนาตามยุทธศาสตร์ชาติ ด้านที่ 6 เรื่องการปรับสมดุลและพัฒนาระบบการบริหารจัดการภาครัฐ ที่มีความมุ่งหมายให้ภาครัฐของไทยมีวัฒนธรรมการทำงานที่มุ่งผลสัมฤทธิ์และผลประโยชน์ส่วนรวม ตอบสนองความต้องการของประชาชนได้อย่างสะดวก รวดเร็ว โปร่งใส โดยหนึ่งในเครื่องมือที่จะผลักดันการทำงานดังกล่าวก็คือ การส่งเสริมให้ทุกภาคส่วนมีส่วนร่วมในการพัฒนาประเทศด้วยการเปิดโอกาสให้ทุกภาคส่วนเข้ามามีส่วนร่วมในการดำเนินการบริการสาธารณะและกิจกรรมสาธารณะอย่างเหมาะสม รวมไปถึงจนถึงเป้าหมายตามยุทธศาสตร์ชาติด้านอื่น ๆ ก็ยังสอดแทรกแนวทางที่มุ่งเน้นการส่งเสริมการมีส่วนร่วมของประชาชนเข้าไปใช้เป็นเครื่องมือในการขับเคลื่อนประเทศในมิติต่าง ๆ เช่น ยุทธศาสตร์ชาติด้านการสร้างโอกาสและความเสมอภาคทางสังคมที่มุ่งเป้าในการเพิ่มโอกาสให้ทุกภาคส่วนเข้ามาเป็นกำลังของการพัฒนาประเทศในทุกระดับ เป็นต้น (สำนักงานเลขาธิการของคณะกรรมการยุทธศาสตร์ชาติ, 2561) ทั้งนี้ เมื่อมีการกำหนดเป้าหมายตามยุทธศาสตร์ชาติ ที่ซึ่งถือเป็นยุทธศาสตร์แม่บทของประเทศที่ทุกแผนลำดับรองลงมาจะต้องกำหนดเป้าหมายและจัดทำแนวทางที่สนับสนุนและเชื่อมโยงกัน โดยเฉพาะอย่างยิ่งในแผนแม่บทภายใต้ยุทธศาสตร์ชาติ ทั้ง 23 ฉบับ ก็ล้วนแล้วแต่ให้ความสำคัญกับประเด็นของการมีส่วนร่วมของประชาชน โดยที่เด่นชัดที่สุดก็คงจะเป็นแผนที่ 20 การบริการประชาชน และประสิทธิภาพภาครัฐที่ได้กำหนดแผนย่อยในเรื่องของการปรับสมดุลภาครัฐผ่านการให้ความสำคัญกับการเปิดโอกาสให้ภาคส่วนต่าง ๆ สามารถเข้ามามีส่วนร่วมในการจัดบริการสาธารณะและกิจกรรมสาธารณะอย่างเหมาะสม (สำนักงานสภาพัฒนาการเศรษฐกิจและสังคมแห่งชาติ, 2562)

ตลอดจนยังมีการกำหนดเป็นเป้าหมายสำคัญภายใต้แผนการปฏิรูปประเทศด้านการเมือง (ฉบับปรับปรุง) ที่ระบุตามกิจกรรมปฏิรูปที่ 2 การส่งเสริมการมีส่วนร่วมของประชาชนในกระบวนการนโยบายสาธารณะทุกระดับที่มีเป้าหมายในการส่งเสริมให้ประชาชนมีส่วนร่วมในกระบวนการนโยบายสาธารณะอย่างแท้จริงด้วยการกำหนดตัวชี้วัดที่ต้องการให้เกิดการยุติเรื่องร้องทุกข์และการแสดงความเห็นของประชาชนที่เพิ่มสูงขึ้น และผลักดันคะแนนด้านการมีส่วนร่วมของประชาชนให้เพิ่มสูงขึ้นผ่านการนำเครื่องมือและทรัพยากรต่าง ๆ ของภาครัฐมาใช้ในการดำเนินนโยบายอย่างบูรณาการของหน่วยงานและตัวแสดงต่าง ๆ ที่เกี่ยวข้อง โดยเป้าหมายสำคัญหนึ่งที่น่าสนใจและถือเป็นจุดเริ่มต้นอันทรงพลังของการดำเนินนโยบายในเรื่องนี้คือความพยายามในการผลักดันร่างพระราชบัญญัติการมีส่วนร่วมของประชาชนในกระบวนการนโยบายสาธารณะ พ.ศ. ที่กำหนดแล้วเสร็จภายในปี พ.ศ.2565 (ประกาศสำนักนายกรัฐมนตรี เรื่อง การประกาศแผนการปฏิรูปประเทศ (ฉบับปรับปรุง) (2564, 25 กุมภาพันธ์). ราชกิจจานุเบกษา. เล่ม 138) โดยที่ผ่านมามีคณะรัฐมนตรีมีมติอนุมัติและรับทราบต่อร่างพระราชบัญญัติฉบับดังกล่าวไปแล้วเมื่อวันที่ 4 ธันวาคม 2561 ซึ่งมีสำนักงานปลัดสำนักนายกรัฐมนตรีเป็นหน่วยงานรับผิดชอบหลักร่วมกับกระทรวงคมนาคม กระทรวงทรัพยากรธรรมชาติและสิ่งแวดล้อม กระทรวงยุติธรรม กระทรวงดิจิทัลเพื่อเศรษฐกิจและสังคม สำนักงาน ก.พ. สำนักงานงบประมาณ โดยสาระสำคัญที่น่าสนใจของร่างพระราชบัญญัติฉบับนี้เป็นการกำหนดหลักเกณฑ์ที่เป็นมาตรฐานของกฎหมายเฉพาะเกี่ยวกับการมีส่วนร่วมของประชาชนเพื่อส่งเสริมและสนับสนุนให้ประชาชนมีส่วนร่วมในกระบวนการนโยบายสาธารณะในขั้นตอนต่าง ๆ การเผยแพร่ข้อมูลนโยบายสาธารณะให้ประชาชนทราบ การป้องกันความเสียหายจากนโยบายสาธารณะตามคำร้องขอของผู้มีส่วนเกี่ยวข้องหรือผู้มีส่วนได้เสีย ไปจนถึงการกำหนดอำนาจหน้าที่ในการกำหนดบทลงโทษสำหรับผู้กระทำการใด เพื่อมิให้มีการดำเนินการหรือทำให้การดำเนินการมีส่วนร่วมของประชาชนในกระบวนการนโยบายสาธารณะไม่เป็นไปตามร่างพระราชบัญญัติ ตลอดจนกำหนดให้มีคณะกรรมการการมีส่วนร่วมของประชาชนในกระบวนการนโยบายสาธารณะที่มีนายกรัฐมนตรีเป็นประธานกรรมการ และจัดตั้งสำนักงานคณะกรรมการการมีส่วนร่วมของประชาชนในกระบวนการนโยบายสาธารณะซึ่งถือเป็นหน่วยงานเฉพาะในบทบาทความรับผิดชอบอย่างเป็นทางการสำหรับการดำเนินนโยบายในเรื่องนี้ (สำนักเลขาธิการคณะรัฐมนตรี, 2561)

3. การส่งเสริมการมีส่วนร่วมภายใต้การพัฒนาระบบเปิดตามนโยบายรัฐบาลดิจิทัล

สำหรับกรณีศึกษาของบทความฉบับนี้ ได้มุ่งพิจารณาการดำเนินนโยบายเพื่อส่งเสริมการมีส่วนร่วมของประชาชนที่รวมถึงกลุ่มเยาวชนในปัจจุบันที่ซึ่งเป็น สามารถพิจารณาได้ตั้งแต่เป้าหมายที่กำหนดตามแผนพัฒนารัฐบาลดิจิทัล 2563-2565 ในส่วนของยุทธศาสตร์ 4 ที่มุ่งเน้นพัฒนากลไกสร้างการมีส่วนร่วมของทุกภาคส่วนต่อการร่วมขับเคลื่อนรัฐบาลดิจิทัลด้วยการผลักดันให้มีระบบสร้างการมีส่วนร่วมทางอิเล็กทรอนิกส์ในการกำหนดนโยบาย เพื่อให้ประชาชนมีส่วนร่วมได้อย่างทั่วถึงและเท่า

เทียม (สำนักงานพัฒนารัฐบาลดิจิทัล, 2564) โดยมีสำนักงานพัฒนารัฐบาลดิจิทัล (องค์การมหาชน) เป็นหน่วยงานผู้รับผิดชอบหลักในการทำงานร่วมกับหน่วยงานอื่น ๆ ที่เกี่ยวข้อง พร้อมทั้งยังมีการกำหนดงบประมาณในลักษณะของแผนงานบูรณาการรัฐบาลดิจิทัล ประกอบกับด้านการส่งเสริมการมีส่วนร่วมภายใต้การพัฒนาระบบเปิด (Open Government Partnership : OGP) ก็ได้มีมติคณะรัฐมนตรี 4 ธันวาคม 2561 ที่มอบหมายให้ สำนักงาน ก.พ.ร. ดำเนินการเรื่องการเข้าร่วมเป็นสมาชิก Open Government Partnership และกำหนดเป็นเป้าหมายหลักในการส่งเสริมการมีส่วนร่วมของประชาชนเพื่อให้การทำงานของภาครัฐสามารถตอบสนองความต้องการของประชาชนได้อย่างแท้จริง และส่งผลต่อภาพลักษณ์ที่ดีของประเทศไทย

สำหรับการนำนโยบายไปปฏิบัติของสำนักงาน ก.พ.ร. ได้มีลักษณะของการสั่งการจากบนลงล่าง หรือ Top-Down Approach ผสมผสานกับการทำงานร่วมกับตัวแสดงที่เป็นภาคีและเครือข่ายต่าง ๆ ดังจะเห็นได้จากการกำหนดรูปแบบการสั่งการและการควบคุม (Command and Control) ผ่านคณะกรรมการพัฒนาระบบราชการ (ก.พ.ร.) โดยมีรองนายกรัฐมนตรี (นายวิษณุ เครืองาม) เป็นประธาน ซึ่งได้มีการแต่งตั้งคณะอนุกรรมการพัฒนาระบบราชการเกี่ยวกับการส่งเสริมการบริหารภาครัฐระบบเปิดและการมีส่วนร่วม (อ.ก.พ.ร.เกี่ยวกับการส่งเสริมการบริหารภาครัฐระบบเปิดและการมีส่วนร่วม) ขึ้นมาขับเคลื่อนนโยบายนี้โดยเฉพาะ ทั้งนี้ ได้มีการมอบหมายให้กองนวัตกรรมบริการภาครัฐ กลุ่มพัฒนาระบบสนับสนุนการมีส่วนร่วมในการพัฒนาระบบราชการ เป็นผู้ขับเคลื่อนการทำงานผ่านการกำหนดแนวทาง มาตรการ และวิธีการในการพัฒนาและส่งเสริมให้ส่วนราชการมีการบริหารภาครัฐระบบเปิด เพื่อให้ประชาชนและภาคส่วนต่าง ๆ สามารถเข้ามามีส่วนร่วมเพื่อประโยชน์และตอบสนองความต้องการของประชาชน ตลอดจนให้คำปรึกษา แนะนำข้อเสนอแนะ และส่งเสริม สนับสนุนให้หน่วยงานของรัฐมีการนำแนวคิดและวิธีการบริหารภาครัฐระบบเปิดไปประยุกต์ใช้กับระบบราชการที่จะนำไปสู่การบริหารภาครัฐระบบเปิดตามแนวทาง มาตรการ และวิธีการที่กำหนด รวมไปถึงยังมีการทำงานร่วมกับผู้แทนส่วนราชการ หน่วยงานของรัฐ หรือผู้แทนจากภาคส่วนอื่น ในความร่วมมือกันในการเขียนนโยบายต่าง ๆ ที่เกี่ยวข้อง สอดคล้องกับแผนพัฒนารัฐบาลดิจิทัล 2563 – 2565 ในเป้าหมายที่ต้องการสร้างการมีส่วนร่วมของประชาชนในการพัฒนาบริการของภาครัฐ และกำหนดนโยบายสำคัญของประเทศ ด้วยการเสนอความคิดเห็นด้านนโยบายหรือประเด็นการพัฒนาประเทศผ่านช่องทางอิเล็กทรอนิกส์หรือระบบดิจิทัลด้วยการเปิดและแลกเปลี่ยนข้อมูลผ่านช่องทางอิเล็กทรอนิกส์ 4 ช่องทางหลัก ได้แก่ ช่องทางที่เป็นทางการอย่างเว็บไซต์ (www.opengovernment.go.th) และสื่อสังคมออนไลน์เพื่อให้เข้าถึงกลุ่มเป้าหมายโดยง่ายและสะดวก ไม่ว่าจะเป็น Facebook YouTube Channel และ Line Official Account

4. การนำนโยบายไปปฏิบัติในการส่งเสริมการมีส่วนร่วมทางอิเล็กทรอนิกส์กับกลุ่มเยาวชน

การส่งเสริมการมีส่วนร่วมทางอิเล็กทรอนิกส์ของกลุ่มเยาวชนภายใต้แนวทางการพัฒนาภาครัฐระบบเปิดตามนโยบายรัฐบาลดิจิทัลที่ขับเคลื่อนการดำเนินงานผ่านหน่วยงานหลักอย่างสำนักงาน ก.พ.ร. นั้น ได้มีการประสานงานความร่วมมือทางนโยบาย (Coordination) ทั้งกับหน่วยงานภาครัฐและเอกชน รวมไปถึงจนถึงองค์กร เครือข่ายทางสังคมต่าง ๆ ที่เกี่ยวข้อง ซึ่งการดำเนินงานได้ให้ความสำคัญกับการมีส่วนร่วมของกลุ่มเยาวชน ควบคู่กับการพัฒนาเครื่องมือหรือระบบที่เข้ามาสนับสนุนการสร้างการมีส่วนร่วมทางอิเล็กทรอนิกส์ด้วยการวางแผนการดำเนินงานที่มีความสอดคล้องกับเป้าหมายในระดับของนโยบายและยุทธศาสตร์ (Centralized Targets) และการสั่งการจากคณะรัฐมนตรีฯ ภายใต้แผนปฏิบัติราชการสำนักงาน ก.พ.ร. ที่มีมติของการผลักดันในเรื่องดังกล่าวที่ครอบคลุมการจัดให้มีการเปิดเผยข้อมูลของหน่วยงานภาครัฐผ่านช่องทางอิเล็กทรอนิกส์หรือระบบเว็บไซต์อย่างมีธรรมาภิบาลของการจัดการข้อมูลภาครัฐ ทั้งข้อมูลในด้านของการตรวจสอบการทำงานของเจ้าหน้าที่รัฐ การแสดงความคิดเห็นและรับเรื่องร้องเรียน รวมไปถึงจนถึงข้อมูลที่เป็นประโยชน์ต่อการตัดสินใจสำหรับการเข้ามามีส่วนร่วมในการกำหนดและออกแบบนโยบายต่าง ๆ ที่เกี่ยวข้อง ผนวกกับกลไกการสร้างการมีส่วนร่วมโดยเฉพาะในกลุ่มเยาวชนผ่านการจัดกิจกรรมต่าง ๆ โดยกิจกรรมหนึ่งที่มีความสำคัญและสามารถสร้างการมีส่วนร่วมจากเยาวชนได้เป็นอย่างดีก็คือ “กิจกรรม MY BETTER COUNTRY HACKATHON” ที่ซึ่งเป็นวิธีการหนึ่งที่สำนักงาน ก.พ.ร. ได้ดำเนินงานมาอย่างต่อเนื่อง ตั้งแต่ปี พ.ศ.2562 ด้วยการสร้างความร่วมมือกับหน่วยงานภาครัฐในการร่วมจัดกิจกรรมและออกแบบโจทย์สำหรับการสร้างการมีส่วนร่วมในการพัฒนาและแก้ไขปัญหาในระดับประเทศของกลุ่มเยาวชน ไม่ว่าจะเป็น กระทรวงสาธารณสุข กระทรวงพาณิชย์ กระทรวงแรงงาน กระทรวงเกษตรและสหกรณ์ กระทรวงการท่องเที่ยวและกีฬา สำนักงานคณะกรรมการป้องกันและปราบปรามยาเสพติด สำนักงานพัฒนารัฐบาลดิจิทัล (องค์การมหาชน) สำนักงานพัฒนาธุรกรรมทางอิเล็กทรอนิกส์ กรมทรัพย์สินทางปัญญา และจังหวัดลำปาง เพื่อเปิดโอกาสให้กลุ่มเยาวชนสามารถเข้ามามีส่วนร่วมในการแสดงความคิดเห็นและร่วมออกแบบงานบริการภาครัฐที่ตอบโจทย์กับความต้องการและสภาพปัญหาที่เกิดขึ้นอย่างเป็นรูปธรรม ซึ่งที่ผ่านมาได้มีการจัดกิจกรรมดังกล่าวแล้วรวม 10 ครั้ง ภายใต้โจทย์การแก้ปัญหาและพัฒนาประเทศที่หลากหลาย โดยมีกลุ่มเยาวชน ไม่ว่าจะเป็นนักเรียน นักศึกษา ภาคเอกชน ภาคส่วนอื่น ๆ และบุคลากรจากหน่วยงานภาครัฐ เข้าร่วมกว่า 900 คน ซึ่งผลจากการจัดกิจกรรมดังกล่าวได้ถูกนำไปสื่อสาร พัฒนา และต่อยอดในการแก้ไขปัญหาจริงร่วมกับหน่วยงานที่เกี่ยวข้องผ่านกลไกการดำเนินนโยบายของสำนักงาน ก.พ.ร. และคณะอนุกรรมการฯ จนกระทั่งสามารถเกิดเป็น 65 แนวทางหรือต้นแบบการพัฒนางานบริการของหน่วยงานภาครัฐ และมี 26 ข้อเสนอที่ถูกผลักดันให้เกิดการนำไปใช้จริงแล้ว ทั้งในด้านสาธารณสุข เศรษฐกิจ การศึกษา สิ่งแวดล้อม คุณภาพชีวิต และการยกระดับการให้บริการของภาครัฐ

ทั้งนี้ ในแง่ของการส่งเสริมหรือจัดให้มีระบบบริการอิเล็กทรอนิกส์ที่ตอบสนองการสร้างการมีส่วนร่วมของกลุ่มเยาวชน สำนักงาน ก.พ.ร. ยังได้จัดให้มีช่องทางสร้างการมีส่วนร่วมของประชาชนในการพัฒนาบริการของภาครัฐ และกำหนดนโยบายสำคัญของประเทศ ด้วยการส่งเสริมให้เกิดการเสนอความคิดเห็นด้านนโยบาย หรือประเด็นการพัฒนาประเทศผ่านช่องทางดิจิทัล โดยมีการให้และแลกเปลี่ยนข้อมูลเพื่อร่วมกันออกแบบผ่าน www.opengovernment.go.th และระบบข้อมูลเปิดภาครัฐที่ดำเนินงานร่วมกับภาคีเครือข่ายสำคัญอย่างสำนักงานพัฒนารัฐบาลดิจิทัล (องค์การมหาชน) ที่ซึ่งเยาวชนและประชาชนทั่วไปสามารถเข้าถึงข้อมูลภาครัฐและร่วมแสดงความคิดเห็น ออกเสียง หรือริเริ่มโครงการใหม่ ๆ ผ่านช่องทางอิเล็กทรอนิกส์ ตลอดจนยังได้มีการจัดให้มีการส่งเสริมองค์ความรู้ และแลกเปลี่ยนความคิดเห็นผ่านช่องทางอิเล็กทรอนิกส์ โดยเฉพาะอย่างยิ่งในช่วงของสถานการณ์การแพร่ระบาดของโรคติดเชื้อ Covid-19 ไม่ว่าจะเป็นการจัดกิจกรรม Hackathon Online กิจกรรม Live Your Idea Matter : e-Participation Series ที่มีการดึงเอาตัวแทนคนรุ่นใหม่เข้ามาร่วมเสวนาแลกเปลี่ยนเรียนรู้ต่อการพัฒนาการมีส่วนร่วมและสร้างปฏิสัมพันธ์กับประชาชนในรูปแบบออนไลน์ เป็นต้น ตลอดจนยังมีการเน้นและให้ความสำคัญกับการผลักดันแนวความคิดของกลุ่มเยาวชนที่ผสมผสานเทคโนโลยีกับบริการภาครัฐ เพื่อเดินทางแก้ไขปัญหาสังคมไทยด้วยนวัตกรรมผ่านการเปิดรับฟังความคิดเห็นของกลุ่มคนรุ่นใหม่ พร้อมร่วมแลกเปลี่ยนประสบการณ์การใช้บริการของภาครัฐ เช่น โครงการ Police Artificial Intelligence หรือ หมวด PAI Chatbot ที่ซึ่งเป็นการให้บริการข้อมูลประชาชนเกี่ยวกับสถานีตำรวจเพื่อแก้ไขความสับสนเชิงข้อมูลระหว่างภาคประชาชนและตำรวจ เช่นเดียวกันกับโครงการ The Guide Light ที่มุ่งเน้นการเพิ่มโอกาสทางการศึกษาต่อในระดับมหาวิทยาลัยให้กับผู้พิการทางสายตาผ่านการพัฒนาเครื่องมือการเรียนรู้ (Toolkit) หรือการพัฒนา Chatbot สำหรับแจ้งเบาะแสยาเสพติด ระบบเพื่อลดระยะเวลาในการรอคอยยาในโรงพยาบาล ระบบแจ้งเตือนผลการตรวจสอบประวัติอาชญากรรมของผู้ขับขี่รถจักรยานยนต์สาธารณะ และระบบฐานข้อมูลผู้ขับขี่รถจักรยานยนต์สาธารณะ เป็นต้น

นอกเหนือไปจากการดำเนินนโยบายและการสร้างผลลัพธ์จากการทำงาน (Actionable Policy Solution) แล้วจะเห็นได้ว่าการดำเนินนโยบายในข้างต้นของสำนักงาน ก.พ.ร. หน่วยงานภาคี และตัวแสดงในภาคส่วนต่าง ๆ ยังได้มีการประยุกต์ใช้เทคโนโลยีในการดำเนินนโยบาย (Computer/IT Technology) ในเชิงของการบริหารจัดการด้วยการจัดประชุมหารือกับภาคส่วนต่าง ๆ ที่กระจายตัวอยู่ทั่วประเทศผ่านระบบการประชุมอิเล็กทรอนิกส์ (e-Meeting) รวมไปถึงการสื่อสารและสร้างการรับรู้ ความเข้าใจในเป้าหมายและการดำเนินนโยบายของผู้เกี่ยวข้องผ่านสื่ออิเล็กทรอนิกส์ต่าง ๆ ตลอดจนการติดตาม ประเมินผล และรายงานต่อคณะรัฐมนตรี คณะกรรมการ และคณะอนุกรรมการ ต่าง ๆ ที่เกี่ยวข้องอีกด้วย ดังนั้น จึงเป็นข้อมูลในเชิงประจักษ์ที่สะท้อนพัฒนาการความก้าวหน้าในการนำนโยบายไปปฏิบัติสำหรับการส่งเสริมการมีส่วนร่วมทางอิเล็กทรอนิกส์ของกลุ่มเยาวชนในประเทศไทยอย่างมีนัยสำคัญและเป็นจุดเปลี่ยนเล็ก ๆ จุดหนึ่งที่จะนำไปสู่การแก้ไขปัญหาในเชิงโครงสร้างทางสังคม

ของความไม่เชื่อมั่นในการบริหารงานภาครัฐของคนรุ่นใหม่ด้วยการสามารถเข้ามามีส่วนร่วมในการออกแบบและกำหนดนโยบาย รวมถึงการแสดงความคิดเห็นและร้องเรียนการทำงานของเจ้าหน้าที่รัฐ ภายใต้การมีและแลกเปลี่ยนข้อมูลเพื่อประกอบการตัดสินใจอย่างเพียงพอและมีคุณภาพผ่านช่องทางความร่วมมือทางอิเล็กทรอนิกส์ ทั้งที่เป็นทางการอย่างระบบการบริการทางอิเล็กทรอนิกส์ของหน่วยงานภาครัฐ และไม่เป็นทางการ อย่างสื่อสังคมออนไลน์ทั่วไป ต่อไป

5. กรณีตัวอย่าง “ล่ำปางสไตส์ ลดฝุ่น PM 2.5” ผลจากการส่งเสริมการมีส่วนร่วมทางอิเล็กทรอนิกส์ (e-Participation) ของกลุ่มเยาวชนภายใต้การพัฒนาภาครัฐระบบเปิดตามนโยบายรัฐบาลดิจิทัล

เพื่อให้เห็นภาพของกระบวนการนำนโยบายไปปฏิบัติในการส่งเสริมการมีส่วนร่วมทางอิเล็กทรอนิกส์ของกลุ่มเยาวชนตามที่กล่าวมาในหัวข้อก่อนหน้านี้อย่างชัดเจนมากยิ่งขึ้น ผู้เขียนจึงได้ทำการศึกษากรณีตัวอย่างของการส่งเสริมฯ ผ่านการฉายภาพของตัวแสดงต่าง ๆ ทั้งในฝั่งของผู้กำหนดและนำนโยบายไปปฏิบัติอย่างสำนักงาน ก.พ.ร. และหน่วยงานภาคีที่เกี่ยวข้องภายใต้การกำกับดูแลของคณะรัฐมนตรี คณะกรรมการ และคณะอนุกรรมการที่เกี่ยวข้อง รวมถึงการพิจารณาในฝั่งของกลุ่มผู้มีส่วนได้ส่วนเสียจากการดำเนินนโยบาย ทั้งในส่วนที่เป็นกลุ่มเยาวชนและการดำเนินงานของหน่วยงานในระดับท้องถิ่นที่เกี่ยวข้อง โดยกรณีตัวอย่างที่นำเสนอในบทความนี้เป็นกรณีของการขับเคลื่อนข้อเสนอของกลุ่มเยาวชนและประชาชนทั่วไปที่ได้รับการคัดเลือกจากการจัดกิจกรรม MY BETTER COUNTRY HACKATHON ครั้งที่ 8 ในประเด็นของ “ล่ำปางสไตส์ ลดฝุ่น PM 2.5” ที่ซึ่งถือเป็นความก้าวหน้าในก้าวสำคัญของการพัฒนาทางนโยบายนี้จากการสร้างการมีส่วนร่วมของกลุ่มเยาวชนและประชาชนทั่วไปผ่านการจัดกิจกรรม MY BETTER COUNTRY HACKATHON ครั้งที่ 8 เมื่อวันที่ 23 มีนาคม พ.ศ.2564 โดยมีการประชุมหารือระหว่างสำนักงาน ก.พ.ร. และจังหวัดล่ำปาง รวมถึงภาคีเครือข่ายต่าง ๆ เพื่อกำหนดโจทย์เกี่ยวกับการแก้ไขปัญหาฝุ่น PM 2.5 สำหรับใช้ในกิจกรรม พร้อมทั้งจัดให้มีช่องทางสำหรับการเปิดและแลกเปลี่ยนข้อมูลที่สำคัญต่อการตัดสินใจและเสนอแนวทางการแก้ไขปัญหาดังกล่าวผ่านช่องทางอิเล็กทรอนิกส์ที่พัฒนาขึ้น ได้แก่ ช่องทางที่เป็นทางการอย่างเว็บไซต์ (www.opengovernment.go.th) และช่องทางผ่านสื่อสังคมออนไลน์ต่าง ๆ ทั้งนี้ จากการจัดกิจกรรมดังกล่าว จะเห็นได้ว่า ยังคงมีการดำเนินงานในลักษณะของการลงพื้นที่จริงในจังหวัดล่ำปาง (Onsite) เพื่อระดมความคิดเห็นจากกลุ่มเยาวชนและประชาชนทั่วไป รวมไปถึงจนถึงกลุ่มผู้มีส่วนได้ส่วนเสียอย่างเจ้าหน้าที่ที่เกี่ยวข้อง เครือข่ายภาคประชาสังคม และภาคเอกชน ในประเด็นวิธีการป้องกันและแก้ไขปัญหาฝุ่นละออง PM 2.5 ทั้งในส่วนของการเตรียมความพร้อม วิธีการบริหารจัดการระหว่างเผชิญปัญหา และการจัดการภายหลังจากเกิดปัญหา ดังนั้น จึงแสดงให้เห็นว่าการส่งเสริมความร่วมมือของกลุ่มเยาวชนอาจยังต้องดำเนินงานควบคู่กันไปทั้งในรูปแบบของการจัดกิจกรรมในพื้นที่จริงและการใช้เทคโนโลยีสารสนเทศมาประยุกต์ใช้ในการส่งเสริมความร่วมมือทางอิเล็กทรอนิกส์ แต่อย่างไรก็ตาม หากพิจารณาในแง่ของผลลัพธ์ที่เกิดจากกระบวนการส่งเสริมของกรณีตัวอย่างนี้ จะเห็นได้ว่าเป็นไปได้

ก่อให้เกิดการผลักดันข้อเสนอโครงการจากการระดมความคิดเห็นที่มีกลุ่มเยาวชนเข้ามามีส่วนร่วมและนำไปสู่การแก้ไขปัญหาได้จริง จำนวนทั้งสิ้น 2 โครงการ ได้แก่ (1) โครงการวิทยุท้องถิ่น เข้าถึงประชาชน และ (2) โครงการ “CHAT BOT น้องเข้ม” ที่ดำเนินการโดยเยาวชนและคนในพื้นที่เพื่อสร้างการรับรู้และประชาสัมพันธ์ จนนำไปสู่การมีความรู้ ความเข้าใจ และความตระหนักในการป้องกันไฟฟ้าและหมอกควัน รวมถึงมีการนำเทคโนโลยีระบบ AI มาใช้สำหรับการโต้ตอบอัตโนมัติในการรับแจ้งเหตุ หรือการรับแจ้งข้อมูลข่าวสาร และส่งต่อไปยังหน่วยงานผู้รับผิดชอบโดยตรง ซึ่งผลจากการจัดกิจกรรมได้ถูกนำไปเสนอและหารือร่วมกับหน่วยงานภาคีที่เกี่ยวข้องผ่านการจัดตั้งเป็นคณะทำงานส่งเสริมการมีส่วนร่วมเพื่อพัฒนาภาครัฐระบบเปิดในระดับพื้นที่ จังหวัดลำปาง ภายใต้คณะกรรมการพัฒนาระบบราชการเกี่ยวกับการส่งเสริมการบริหารภาครัฐระบบเปิดและการมีส่วนร่วม โดยมีผู้ว่าราชการจังหวัดลำปาง เป็นประธานคณะทำงานดังกล่าว สิ่งเหล่านี้สะท้อนให้เห็นถึงระดับของผลกระทบจากการดำเนินกิจกรรมที่ถูกนำไปใช้ในกระบวนการแก้ไขปัญหาในเชิงพื้นที่อย่างจริงจังจนเกิดเป็นแผนปฏิบัติการและแผนการดำเนินการสำหรับการขับเคลื่อนการแก้ไขปัญหาหมอกพิษด้านฝุ่นละอองขนาดเล็ก (PM 2.5) ของจังหวัดลำปาง พร้อมทั้ง มีการผลักดันเรื่องการเปิดเผยข้อมูลผ่านช่องทางอิเล็กทรอนิกส์ในลักษณะของ Open Data Platform เพื่อสร้างความโปร่งใส ความเชื่อมั่น สร้างการมีส่วนร่วมกับประชาชน รวมถึงเป็นเครื่องมือในการบริหาร ตัดสินใจของภาครัฐ ในลักษณะของ Virtual War Room สอดรับกับการพัฒนาภาครัฐระบบเปิดตามนโยบายรัฐบาลดิจิทัลด้วยการบูรณาการข้อมูลที่เกี่ยวข้องกับเรื่องฝุ่นละออง PM 2.5 เช่น ค่าฝุ่นละอองขนาดเล็ก (PM 2.5) พื้นที่เผาไหม้ พื้นที่เกิดไฟไหม้ซ้ำซาก สถานการณ์การเผาของประเทศเพื่อนบ้าน สภาพอากาศหรือทิศทางลม ปัญหาสุขภาพของประชาชน เป็นต้น

จากกรณีตัวอย่างที่เป็นผลจากการดำเนินงานที่สะท้อนภาพการสร้างการมีส่วนร่วมของกลุ่มเยาวชนและประชาชนทั่วไปในช่วงต้นนั้น เป็นเพียงส่วนหนึ่งของเครื่องมือทางอิเล็กทรอนิกส์ที่สำนักงาน ก.พ.ร. นำมาประยุกต์ใช้ ซึ่งรวมถึงกระบวนการติดต่อและประสานความร่วมมือระหว่างหน่วยงานและผู้มีส่วนได้เสียทุกกลุ่ม เช่น การจัดระบบเพื่อเสนอโครงการผ่านช่องทางออนไลน์ หรือการใช้ระบบการประชุมผ่านสื่ออิเล็กทรอนิกส์ในการประสานงาน จัดประชุม รวมถึงกิจกรรมต่าง ๆ ที่มีการเผยแพร่และสร้างความร่วมมือบนระบบสื่อสารสังคมออนไลน์ผ่านแพลตฟอร์มต่าง ๆ ที่กำหนดไว้ อันสอดคล้องกับ “6 C’s Model” ที่เป็นหนึ่งในตัวแบบของการนำนโยบายไปปฏิบัติ (Policy Implementation Approaches) แบบบนล่าง (นภเรณู สัจจรักษ์ ธีระฐิติ, ม.ป.ป.) โดยสะท้อนได้ตั้งแต่จากภาพใหญ่ของการกำหนดเป็นเป้าหมายประเทศในประเด็นของการส่งเสริมการมีส่วนร่วมของประชาชน ทั้งในเชิงกฎหมายและยุทธศาสตร์ระดับชาติที่ถ่ายทอดมาสู่เป้าหมายหลักของการส่งเสริมการมีส่วนร่วมภายใต้การพัฒนาภาครัฐระบบเปิด ที่มุ่งให้การทำงานของภาครัฐสามารถตอบสนองความต้องการของประชาชนได้อย่างแท้จริง และส่งผลต่อภาพลักษณ์ที่ดีของประเทศไทย รวมถึงการขับเคลื่อนในประเด็นเป้าหมายการมีระบบสร้างการมีส่วนร่วม (e-Participation) ในการกำหนด

เชิงนโยบาย เพื่อให้ประชาชนมีส่วนร่วมได้อย่างทั่วถึงและเท่าเทียมตามที่กำหนดในแผนพัฒนารัฐบาลดิจิทัล 2563-2565 ที่ซึ่งกิจกรรม MY BETTER COUNTRY HACKATHON ครั้งที่ 8 ในประเด็นของ “ล้าปางสดใส ลดฝุ่น PM 2.5” ถือเป็นส่วนสำคัญหนึ่งในการดำเนินงานเพื่อตอบเป้าหมายดังกล่าว ผ่านการกำหนดรูปแบบวิธีการจัดสรรทรัพยากรที่ใช้ดำเนินงาน ทั้งในส่วนของงบประมาณ หน้าที่และอำนาจ หน่วยงาน และบุคลากร ของสำนักงาน ก.พ.ร. และหน่วยงานภาคีสำคัญอย่างจังหวัดล้าปาง ที่ซึ่งสะท้อนภาพการดำเนินนโยบายที่กำหนดเป้าหมายจากส่วนกลางและดำเนินการขับเคลื่อนในระดับท้องถิ่นได้ในเชิงประจักษ์ด้วยรูปแบบการสั่งการและการควบคุมของสายบังคับบัญชาสู่หน่วยปฏิบัติที่แต่งตั้งอย่างเป็นทางการของคณะทำงานส่งเสริมการมีส่วนร่วมเพื่อพัฒนาภาครัฐระบบเปิดในระดับพื้นที่ จังหวัดล้าปาง พร้อมทั้งยังฉายภาพของการประสานงานความร่วมมือทางนโยบายที่มีตัวแสดงจากหน่วยงานภาครัฐที่เกี่ยวข้อง หน่วยงานระดับท้องถิ่น และที่สำคัญคือการสร้างกระบวนการทางความร่วมมือของประชาชนที่หมายรวมถึงกลุ่มเยาวชนในพื้นที่จังหวัดล้าปางในการเข้ามามีส่วนร่วมเพื่อกำหนดนโยบายและแผนงานที่ชัดเจนสำหรับการแก้ไขปัญหาลดฝุ่น PM 2.5 ในพื้นที่จนออกเป็นแผนปฏิบัติการและแผนการดำเนินการขับเคลื่อนการแก้ไขปัญหามลพิษด้านฝุ่นละอองขนาดเล็ก (PM 2.5) ของจังหวัดล้าปาง อย่างเป็นรูปธรรม ที่จะนำไปสู่ความครบถ้วนและชัดเจนของการดำเนินนโยบาย รวมไปถึงใช้สำหรับสื่อสารและทำความเข้าใจของกลุ่มผู้มีส่วนได้ส่วนเสียในการแก้ไขปัญหาดังกล่าว ภายใต้การประยุกต์ใช้เทคโนโลยีในการดำเนินนโยบาย ทั้งในส่วนของขับเคลื่อนด้วยการเชื่อมโยงระบบฐานข้อมูลเปิดภาครัฐที่เกี่ยวข้อง และการจัดให้มีระบบบริการหรือช่องทางอิเล็กทรอนิกส์ที่ใช้ในการสื่อสารดำเนินนโยบายร่วมกันกับกลุ่มเยาวชน ประชาชนทั่วไป และการบริหารจัดการระหว่างหน่วยงานส่วนกลางอย่างสำนักงาน ก.พ.ร. และจังหวัดล้าปางที่เป็นหน่วยงานระดับท้องถิ่น รวมไปถึงจนถึงการสร้างนวัตกรรมของการสื่อสาร แฉงเหตุ และข้อมูลข่าวสารผ่านช่องทางวิทยุท้องถิ่น และ CHAT BOT นื่องเข้ม ที่ถือเป็นผลลัพธ์จากการระดมความคิดเห็นจากกลุ่มเยาวชนและประชาชนทั่วไปในเชิงประจักษ์และเห็นผลได้อย่างเป็นรูปธรรม

6. บทวิพากษ์ของการนำนโยบายไปปฏิบัติและผลจากการดำเนินนโยบาย

6.1 ประเด็นความก้าวหน้าและความท้าทายต่อการดำเนินนโยบายของประเทศไทย

ในการพิจารณาระดับของพัฒนาการในการนำนโยบายสาธารณะไปปฏิบัติในด้านกระบวนการส่งเสริมการมีส่วนร่วมทางอิเล็กทรอนิกส์ของกลุ่มเยาวชน ภายใต้การพัฒนาภาครัฐระบบเปิดตามนโยบายรัฐบาลดิจิทัลของประเทศไทยที่มีสำนักงาน ก.พ.ร. เป็นหน่วยงานขับเคลื่อนหลักตามที่ได้อรธาธิบายมาทั้งหมดนั้น อาจกล่าวได้ว่าในภาพรวมของกระบวนการส่งเสริมตามนโยบายดังกล่าวจะเน้นการเปิดข้อมูลจากหน่วยงานภาครัฐ เพื่อสร้างการมีส่วนร่วมในภาพรวมของประชาชนทั่วไปที่ซึ่งมีการกำหนดเป้าหมายส่งเสริมการมีส่วนร่วม ทั้งในเชิงกฎหมายและยุทธศาสตร์ระดับชาติ ภายใต้การจัดสรรงบประมาณทั้งในระดับของหน่วยงานที่เป็นผู้ขอรับการจัดสรรจากรัฐบาล และงบประมาณเฉพาะตาม

แผนงานบูรณาการรัฐบาลดิจิทัลในยุทธศาสตร์ 4 พัฒนากลไกการมีส่วนร่วมของทุกภาคส่วนฯ รวมไปถึงการมีรูปแบบการสั่งการและการควบคุมการดำเนินนโยบายที่ค่อนข้างชัดเจน ตั้งแต่การสั่งการมอบหมายจากคณะรัฐมนตรี การแต่งตั้งคณะกรรมการขึ้นมาเพื่อดูแลนโยบายด้านนี้เป็นการเฉพาะ และการจัดแบ่งส่วนราชการของหน่วยงานขับเคลื่อนหลักอย่างสำนักงาน ก.พ.ร. ที่ให้ความสำคัญและตั้งกลุ่มพัฒนาระบบสนับสนุนการมีส่วนร่วมในการพัฒนาระบบราชการ ก.พ.ร. ขึ้นมาเฉพาะในการประสานงานความร่วมมือทางนโยบาย ตลอดจนถึงถือเป็นการดำเนินนโยบายที่มีการเปิดโอกาสให้มีส่วนแสดงอื่น ๆ เช่น ส่วนราชการ หน่วยงานของรัฐ หรือผู้แทนจากภาคส่วนอื่น ๆ และเยาวชนเข้ามามีส่วนร่วมดำเนินการในลักษณะของการเชื่อมโยงทางสังคม (Socio-cybernetic System) ภายใต้การบริหารจัดการที่ดี (Good Governance) สอดคล้องกับแนวคิดการจัดการปกครองสาธารณะแนวใหม่ (New Public Governance: NPG) ด้วยการกำหนดแผนงานที่สอดคล้องกับเป้าหมายระดับประเทศที่ถูกกำหนดไว้ตั้งแต่รัฐธรรมนูญ ยุทธศาสตร์ชาติ 20 ปี และนโยบายและแผนต่าง ๆ ที่เกี่ยวข้อง รวมถึงการสั่งการจากคณะรัฐมนตรี โดยมีการสื่อสารและทำความเข้าใจตลอดสายบังคับบัญชา รวมถึงตัวแสดงอื่น ๆ เช่น เยาวชน และหน่วยงานในระดับท้องถิ่น ตลอดจนถึงสามารถผลักดันและส่งเสริมให้มีการประยุกต์ใช้เทคโนโลยีในกระบวนการต่าง ๆ ทั้งในส่วนของการจัดการองค์กร การดำเนินนโยบาย การมีเครื่องมือทางอิเล็กทรอนิกส์ในการสร้างการมีส่วนร่วม เช่น ฐานข้อมูลเปิดภาครัฐ การเสนอโครงการใหม่และการสร้างความร่วมมือผ่านช่องทางอิเล็กทรอนิกส์ เป็นต้น รวมถึงยังมีการออกแบบกระบวนการมีส่วนร่วมเพื่อแก้ไขโจทย์ปัญหา หรือ Policy Solution ที่ตรงกับบริบทและความต้องการของทุกภาคส่วน อันนำไปสู่การเป็นจุดเริ่มต้นของการมีกรณีตัวอย่างของกระบวนการส่งเสริมการมีส่วนร่วมของกลุ่มเยาวชนที่สามารถขับเคลื่อนให้เกิดผลแล้วอย่างเป็นรูปธรรม

ทั้งนี้ เมื่อพิจารณาประเมินระดับการมีส่วนร่วมของนโยบายดังกล่าวตามเกณฑ์องค์การอนามัยโลกและกองทุนเพื่อเด็กแห่งสหประชาชาติ (WHO and UNICEF, 1978, p. 41 อ้างใน เมธา หริมเทพาธิป, ม.ป.ป.) จะพบว่า มีความครอบคลุมทั้ง 4 ขั้นตอนการมีส่วนร่วม ตั้งแต่การเปิดโอกาสให้กลุ่มเยาวชนได้มีการวางแผนผ่านการระดมสมองและแสดงความคิดเห็นทั้งในรูปแบบปกติและผ่านระบบออนไลน์ เพื่อให้ทราบถึงความสำคัญของปัญหา เป้าหมาย การใช้ทรัพยากร รวมถึงการกำหนดวิธีติดตามประเมินผลด้วยการตัดสินใจด้วยตนเองภายใต้การมีผู้เชี่ยวชาญและหน่วยงานภาครัฐที่มีบทบาทหน้าที่ที่เกี่ยวข้องได้ให้คำแนะนำและพิจารณาข้อเสนอก่อนจะถูกนำไปใช้สำหรับการดำเนินกิจกรรมจริงอย่างมีส่วนร่วมในการดำเนินงาน หากแต่ผู้เขียนยังไม่เห็นถึงการมีส่วนร่วมด้านบริหารการใช้ทรัพยากร และการกำหนดความรับผิดชอบในการจัดสรรควบคุมทางการดำเนินงานต่าง ๆ ของกลุ่มเยาวชนและภาคีเครือข่ายต่าง ๆ ซึ่งอาจเป็นเพราะนโยบายในเรื่องดังกล่าวจะเน้นการส่งเสริมกระบวนการเข้ามามีส่วนร่วมในการแสดงออกทางความคิดเห็นต่อการแก้ไขโจทย์ปัญหาทางสังคมมากกว่าการกำหนดขอบเขตความรับผิดชอบของประชาชน (Accountability of People) ต่อการดำเนินนโยบายสาธารณะ แต่ถึงอย่างไรก็ตาม กระบวนการส่งเสริมการมีส่วนร่วมทางอิเล็กทรอนิกส์

นี่ถือเป็นเครื่องมือสำคัญที่ทำให้กลุ่มเยาวชนและประชาชนทั่วไปสามารถนำกิจกรรมมาใช้ให้เกิดประโยชน์เพื่อบรรเทาผลกระทบของปัญหาตามบริบทของตนเองได้ สะท้อนภาพของการพึ่งระดับของการพึ่งตนเองและการควบคุมทางสังคม ตลอดจนสามารถขยายผลการดำเนินงานไปสู่การสร้างผลประโยชน์ในระดับพื้นที่และเป็นจุดเริ่มต้นของการดำเนินงานในเรื่องที่เกี่ยวข้องและเชื่อมโยงการแก้ไขปัญหาได้อย่างเป็นรูปธรรม

หากแต่การนำนโยบายไปปฏิบัติของกระบวนการส่งเสริมการมีส่วนร่วมทางอิเล็กทรอนิกส์ดังกล่าว ยังมีข้อจำกัดในการดำเนินนโยบายที่เป็นประเด็นความท้าทายที่หน่วยงานภาครัฐและภาคีเครือข่ายต่าง ๆ ต้องคำนึงถึงและให้ความสำคัญอย่างจริงจัง ไม่ว่าจะเป็นในส่วนของการที่กระบวนการส่งเสริมยังขาดในเรื่องของความชัดเจนในเป้าหมายระยะยาวของการส่งเสริมการมีส่วนร่วมภายใต้การพัฒนาภาครัฐระบบเปิดตามนโยบายรัฐบาลดิจิทัลที่ต้องกำหนดแผนงานและลำดับความสำคัญของการดำเนินงานและมีตัวชี้วัดความสำเร็จที่สอดคล้องกับสภาพปัญหาอย่างต่อเนื่องและเป็นรูปธรรม รวมถึงการกำหนดนโยบายที่จำเป็นต้องแบ่งแยกตามบริบทของกลุ่มเป้าหมาย โดยเฉพาะในกลุ่มเป้าหมายที่เป็น “กลุ่มเยาวชน” ที่มีคุณลักษณะและความต้องการเฉพาะด้านที่แตกต่างไปจากกลุ่มประชาชนอื่น ๆ ดังสะท้อนจากกรณีของปัญหาความไม่ไว้วางใจและขาดความเชื่อมั่นต่อการบริหารงานของภาครัฐ การตระหนักและให้ความสำคัญกับสิทธิและเสรีภาพของตนเอง ความขัดแย้งทางแนวความคิดของการบริหารงานและดำเนินนโยบายของรัฐที่ไม่ตรงกับตัวของเยาวชนเอง และปัญหาอื่น ๆ อีกจำนวนมาก โดยสาเหตุสำคัญหนึ่งของการเกิดเป็นประเด็นความท้าทายนี้คงหนีไม่พ้นในเรื่องของวิวัฒนาการความก้าวหน้าทางเทคโนโลยีอย่างโลกออนไลน์ที่มีสื่อสังคมไร้พรมแดนที่ง่ายและสะดวกต่อการเข้าถึงของกลุ่มเยาวชน ซึ่งต้องยอมรับความจริงอย่างหนึ่งว่าสื่อสังคมเหล่านั้น เป็นทั้งคุณประโยชน์ต่อการมองเห็นโลกกว้างและเต็มไปด้วยข้อมูลที่สามารถใช้ต่อยอดและพัฒนา

ในด้านต่าง ๆ ได้ แต่ในอีกด้านหนึ่งของเหรียญนั้นก็ยังมีอันตรายที่แอบแฝงและง่ายต่อการปลุกเร้าทางความคิดและความเชื่อที่บิดเบือนไปจากข้อเท็จจริงบางอย่าง ส่งผลให้เกิดเป็นสภาพปัญหาความขัดแย้งหรือความเห็นต่างระหว่างหน่วยงานภาครัฐและกลุ่มเยาวชน ยิ่งไปกว่านั้น หากภาครัฐยังนิ่งเฉยกับเสียงของเยาวชนก็จะยิ่งเป็นชนวนของความขัดแย้งและความบานปลายของปัญหาในลักษณะของไฟลามทุ่ง ดังนั้น จึงต้องสร้างความชัดเจนและกำหนดเป็นเป้าหมายเฉพาะกลุ่มของการส่งเสริมการมีส่วนร่วมของกลุ่มเยาวชนโดยนำเอาความก้าวหน้าของวิวัฒนาการด้านเทคโนโลยีมาประยุกต์ใช้เพื่อให้เกิดการเข้าถึงและดึงดูดเยาวชนให้สามารถเข้ามามีส่วนร่วมผ่านช่องทางอิเล็กทรอนิกส์ต่าง ๆ อย่างจริงจัง และต้องสร้างความชัดเจนในความเชื่อมโยงกับเป้าหมายอื่น ๆ เช่น แผนปฏิรูปประเทศ แผนพัฒนารัฐบาลดิจิทัล ได้อย่างเป็นรูปธรรมผ่านการดำเนินงานที่สอดคล้องกับบริบทและความเหมาะสมกับกระบวนการดำเนินนโยบาย พร้อมมีรูปแบบการติดตามและประเมินผลที่ชัดเจน ทั้งในส่วนที่เป็นงานดำเนินการลักษณะแบบดั้งเดิมและการให้ความสำคัญอย่างจริงจังสำหรับพัฒนาเครื่องมือและช่องทางของการใช้เทคโนโลยีเพื่อสร้างการมีส่วนร่วมอย่างสะดวก มั่นคงปลอดภัย

และเป็นที่ยอมรับ ตอบสนองต่อความต้องการและให้คุณค่ากับเสียงของเยาวชนทั้งในกลุ่มที่สนับสนุนและไม่สนับสนุนรัฐบาล อย่างแท้จริง

6.2 ภาพสะท้อนจากกรณีตัวอย่างของการดำเนินนโยบายในต่างประเทศ

จากที่กล่าวมาในหัวข้อก่อนหน้านี้ เพื่อให้เห็นภาพสะท้อนในระดับความก้าวหน้าของการดำเนินนโยบายในเรื่องนี้ จึงขอฉายภาพกรณีตัวอย่างในต่างประเทศพร้อมวิพากษ์เชิงเปรียบเทียบกับกรณีของประเทศไทยผ่านการใช้หลักเกณฑ์การวัดระดับของการมีส่วนร่วมของนโยบายขององค์การอนามัยโลกและกองทุนเพื่อเด็กแห่งสหประชาชาติโดยสังเขป ซึ่งครอบคลุมใน 4 ขั้นตอนการมีส่วนร่วม ตั้งแต่การวางแผน การดำเนินกิจกรรม การใช้ประโยชน์ และการได้รับประโยชน์ ดังนี้

กรณีของฟินแลนด์ที่ดำเนินนโยบายใกล้เคียงกับประเทศไทยที่เน้นการสร้างการมีส่วนร่วมของกลุ่มเยาวชนผ่านการจัดกิจกรรมต่าง ๆ โดยฟินแลนด์ได้ส่งเสริมให้มีการจัดตั้งเป็น A youth jury ประกอบด้วยคนหนุ่มสาวทั่วไปที่มีอายุระหว่าง 12-25 ปี ที่เข้ามามีส่วนในการวางแผน และดำเนินกิจกรรมเสมือนเป็นกระบอกเสียงให้กับกลุ่มเยาวชน ส่งผลให้กระบวนการตัดสินใจมีความเท่าเทียมมากขึ้นและมีความหลากหลายมากขึ้นในเวทีการเมืองที่สำคัญตั้งแต่ปัญหาระดับโรงเรียนในท้องถิ่นไปจนถึงนโยบายระดับชาติ อันเป็นการใช้ประโยชน์จากการสร้างพื้นที่สาธารณะสำหรับคนหนุ่มสาวที่สามารถเปิดใจและรับฟังประเด็นปัญหาต่าง ๆ ได้เป็นอย่างดี โดยจากการติดตามประเมินผลใน 60 เขตเทศบาลรวมจำนวนเยาวชน 2,500 คน ได้เปิดประสบการณ์ในการเข้าร่วมโครงการที่สะท้อนผลตอบรับจากคนหนุ่มสาวและผู้มีอำนาจตัดสินใจส่วนใหญ่เป็นไปในเชิงบวกด้วยการได้รับประโยชน์จากการที่ผู้มีอำนาจตัดสินใจมีความมุ่งมั่นเดินทางข้อเสนอของเยาวชน เพื่อลดการเผชิญหน้าระหว่างคนหนุ่มสาวและผู้มีอำนาจตัดสินใจ ตลอดจนยังสามารถเพิ่มความไว้วางใจของผู้มีอำนาจตัดสินใจในความสามารถและความเต็มใจของเยาวชนที่จะมีส่วนร่วมอีกด้วย (Finnish Youth Research Network and Finnish Youth Research Society, 2014)

ทั้งนี้ หากพิจารณากรณีที่มีการดำเนินนโยบายการส่งเสริมการมีส่วนร่วมทางอิเล็กทรอนิกส์ของกลุ่มเยาวชนอย่างจริงจังและกำหนดเป็นรูปแบบการดำเนินงานเฉพาะกลุ่มเป้าหมาย นอกเหนือไปจากการกำหนดกลุ่มเป้าหมายอย่างกว้างที่เน้นเพียงแค่การส่งเสริมประชาชนทั่ว ๆ ไปให้เข้ามามีส่วนร่วมในการดำเนินนโยบายสาธารณะแบบกรณีของไทยในปัจจุบัน จะเห็นได้จากความพยายามในการพัฒนาเครื่องมือทางกฎหมายหนึ่งที่สำคัญของสภายุโรป (Council of Europe) ที่ได้มีการสร้างการมีส่วนร่วมที่ครอบคลุมการวางแผน การดำเนินกิจกรรม การใช้ประโยชน์ และการได้รับประโยชน์ บนพื้นฐานของเทคโนโลยีสารสนเทศและการสื่อสารผ่านกฎบัตรการมีส่วนร่วมของคนหนุ่มสาวในชีวิต ท้องถิ่น และภูมิภาค ซึ่งจัดทำโดย

สภาคองเกรสของหน่วยงานท้องถิ่นและระดับภูมิภาค ตั้งแต่ในปี พ.ศ.2546 ที่ให้ความสำคัญกับเทคโนโลยีสารสนเทศและการสื่อสารในการสร้างโอกาสใหม่ ๆ ทั้งในเชิงของการให้ข้อมูลและเปิดโอกาสให้เยาวชนเข้ามามีส่วนร่วมและสามารถใช้ในการแลกเปลี่ยนข้อมูลผ่านช่องทางที่หลากหลาย

ประกอบกับในปี พ.ศ.2547 คณะกรรมการรัฐมนตรี ที่มีอำนาจสูงสุดในสภายุโรปยังได้ออกข้อเสนอแนะเกี่ยวกับธรรมาภิบาลอิเล็กทรอนิกส์โดยพิจารณาจากเทคโนโลยีของการพัฒนาสังคมจนเกิดเป็น The Youth Department ที่ซึ่งเป็นส่วนหนึ่งของคณะกรรมการการมีส่วนร่วมในระบอบประชาธิปไตยภายใน Directorate General of Democracy (DGII) ของสภายุโรปซึ่งเป็นฝ่ายกำหนดรายละเอียดแนวทาง โปรแกรม และเครื่องมือทางกฎหมายสำหรับการพัฒนานโยบายเยาวชนที่สอดคล้องและมีประสิทธิภาพในระดับท้องถิ่น ระดับชาติ และระดับยุโรปผ่านช่องทางอิเล็กทรอนิกส์ (<https://www.coe.int/en/web/youth/home>) ในการให้เงินทุนและการสนับสนุนด้านการศึกษาสำหรับกิจกรรมเยาวชนระดับนานาชาติที่มีเป้าหมายเพื่อส่งเสริมการเป็นพลเมืองของเยาวชน การเคลื่อนย้ายของเยาวชน และค่านิยมของสิทธิมนุษยชน ประชาธิปไตย และพหุนิยมทางวัฒนธรรม (European Youth Centre, Strasbourg, 2009) สอดคล้องกับความพยายามในเชิงรุกเพื่อให้กลุ่มเยาวชนเกิดการลุกขึ้นมาเสนอโครงการของตนเองผ่านการให้ข้อมูลและแนวทางดำเนินงานจาก OPIN GUIDELINES Tips and tricks for more and better youth eParticipation (OPIN) ของ Danish Board of Technology Foundation ที่ได้รับการออกแบบมาเพื่อช่วยอำนวยความสะดวกตั้งแต่ขั้นของการวางแผน แก่ผู้ริเริ่มที่ต้องการดำเนินโครงการ eParticipation ของเยาวชนบนแพลตฟอร์ม OPIN (www.opin.me) โดยจะถูกนำไปใช้เสนอและผลักดันสู่การปฏิบัติจริงอย่างเป็นรูปธรรม (Danish Board of Technology Foundation, 2017) ตลอดจนกรณีตัวอย่างของการส่งเสริมการมีส่วนร่วมทางอิเล็กทรอนิกส์ของเยาวชนด้วยการนำเอาเทคโนโลยีสารสนเทศมาใช้อย่างเด่นชัดของออสเตรียที่หน่วยงานของไทยควรต้องหยิบยกขึ้นมาใช้เป็นแนวทางจากกรณีศึกษาของ “mitmachen.at – move your future” ที่เป็นการดำเนินงานของของศูนย์คอมพิวเตอร์กลางแห่งออสเตรีย (BRZ, Bundesrechenzentrum) มีวัตถุประสงค์เพื่อให้เยาวชนอายุระหว่าง 15-25 ปีและอาศัยอยู่ในออสเตรียเข้ามามีส่วนร่วมในการอภิปรายทางการเมืองในหัวข้อที่เห็นว่ามีสำคัญต่ออนาคตของพวกเขา ซึ่งข้อมูลจะถูกนำเข้าผ่านระบบการประเมินในรูปแบบเทคโนโลยีสารสนเทศ โดยโปรแกรมจะตรวจสอบดูจำนวนความถี่ของคำวิเคราะห์คำพ้องความหมาย และความสัมพันธ์ระหว่างคำ แล้วแสดงผลของผู้เข้าร่วมเพื่อสรุปออกมาเป็นแนวคิดทั้งหมดก่อนนำไปสู่กระบวนการให้คะแนนและประเมินผลผ่านการใช้แบบสอบถามออนไลน์ และสื่อสารสาธารณะในประเด็นผลลัพธ์และบทเรียนที่ได้รับจากการศึกษาต่อสาธารณชน พร้อมทั้ง ส่งต่อไปยังฝ่ายการเมืองและฝ่ายบริหารที่เกี่ยวข้องเพื่อนำไปใช้ประกอบการดำเนินนโยบายสำคัญต่าง ๆ ต่อไป (Noella Edelmann, Robert Krimmer and Peter Parycek, 2008)

7. บทสรุป

กระบวนการส่งเสริมการมีส่วนร่วมทางอิเล็กทรอนิกส์ (e-Participation) ของกลุ่มเยาวชนภายใต้การพัฒนาระบบเปิดตามนโยบายรัฐบาลดิจิทัลเป็นการดำเนินนโยบายสาธารณะที่สอดคล้องกับการเปลี่ยนแปลงของสถานการณ์โลก โดยเฉพาะในเชิงของนวัตกรรมและเทคโนโลยีที่ส่งผลกระทบ

ต่อรูปแบบและวิถีการดำเนินชีวิตของประชาชน โดยประเด็นของการสร้างการมีส่วนร่วมของประชาชนที่หมายรวมถึงกลุ่มเยาวชนก็ถือเป็นนโยบายสาธารณะสำคัญหนึ่งที่สอดคล้องและเป็นไปตามที่กำหนดไว้ตามเจตนารมณ์ของรัฐธรรมนูญและถูกนำมาใช้เป็นเป้าหมายสำคัญของชาติในระดับต่าง ๆ ซึ่งภาครัฐจะต้องตระหนักและให้ความสำคัญ โดยที่ผ่านมามีการนำนโยบายไปปฏิบัติของสำนักงาน ก.พ.ร. ตามข้อสั่งการของคณะรัฐมนตรี

ได้มีลักษณะของการสั่งการจากบนลงล่าง (Top-Down Approach) ผสมผสานกับการทำงานร่วมกับตัวแสดงที่เป็นภาคีและเครือข่ายต่าง ๆ ภายใต้การแต่งตั้งคณะกรรมการพัฒนาระบบราชการเกี่ยวกับการส่งเสริมการบริหารภาครัฐระบบเปิดและการมีส่วนร่วมขึ้นมาขับเคลื่อนนโยบายนี้เป็นการเฉพาะ โดยเน้นการผลักดันให้มีการเปิดข้อมูลภาครัฐในลักษณะของฐานข้อมูลอิเล็กทรอนิกส์เพื่อให้ประชาชนสามารถเข้าถึงข้อมูลสำหรับการสร้างองค์ความรู้และประกอบการตัดสินใจในกระบวนการมีส่วนร่วมในเชิงนโยบายสาธารณะ โดยสำหรับการดำเนินงานที่ผ่านมาได้แสดงให้เห็นถึงพัฒนาการที่ก่อให้เกิดกรณีตัวอย่าง “ลำปางสดใส ลดฝุ่น PM 2.5” รวมถึงตัวอย่างความก้าวหน้าอื่น ๆ ที่เป็นผลจากการขับเคลื่อนการดำเนินนโยบายดังกล่าวสอดคล้องกับหลาย ๆ กรณีศึกษาทั้งภายในประเทศและต่างประเทศที่ต่างก็มีทิศทางการพัฒนาที่ชัดเจนและเป็นรูปธรรม โดยเฉพาะการดำเนินงานในระดับท้องถิ่น (Local) ที่มีภาคีเครือข่ายหรือตัวแสดงในพื้นที่ที่เป็นผู้ผลักดันการมีส่วนร่วมจากทุกภาคส่วนเพื่อแก้ไขปัญหาในเชิงพื้นที่อันตรงกับบริบทและความต้องการอย่างแท้จริง ทั้งนี้ ยังพบประเด็นความท้าทายสำคัญของการนำนโยบายไปปฏิบัติของไทยนั้น ที่ซึ่งส่วนใหญ่ยังเป็นลักษณะของการส่งเสริมการมีส่วนร่วมทางอิเล็กทรอนิกส์ในภาพรวมของประชาชนทั่วไปที่ยังไม่ได้จำแนกรูปแบบหรือแนวทางการดำเนินงานเฉพาะกลุ่มเยาวชนอย่างเหมาะสม รวมทั้งยังขาดความชัดเจนในเป้าหมายระยะยาวของการส่งเสริมที่ควรต้องกำหนดแผนงานและลำดับความสำคัญของการดำเนินงานและมีตัวชี้วัดความสำเร็จที่สอดคล้องกับสภาพปัญหาและความต้องการของกลุ่มเยาวชนทุกกลุ่ม ทั้งในฝั่งของกลุ่มที่สนับสนุนและไม่สนับสนุนการทำงานของรัฐบาลและหน่วยงานภาครัฐต่าง ๆ ตลอดจนควรต้องเร่งการพัฒนาช่องทางความร่วมมือผ่านระบบอิเล็กทรอนิกส์อย่างเป็นรูปธรรม ทั้งในด้านของฐานข้อมูล การตรวจสอบและแสดงความคิดเห็น การกำหนดนโยบาย รวมถึงการสร้างความน่าเชื่อถือและความไว้วางใจต่อการใช้งานบนเครือข่ายหรือแพลตฟอร์มออนไลน์ต่าง ๆ ที่ต้องมีการพิจารณาอย่างรอบคอบในประเด็นแวดล้อมต่าง ๆ เช่น ช่วงอายุของเยาวชน ภาษาที่ใช้ การศึกษา/การรู้หนังสือ โอกาสการเข้าถึงดิจิทัล เป็นต้น พร้อมกันนี้ ยังมีข้อค้นพบหนึ่งที่น่าสนใจคือการผลักดันร่างพระราชบัญญัติการมีส่วนร่วมของประชาชนในกระบวนการนโยบายสาธารณะ พ.ศ. ... ตามที่กำหนดในแผนปฏิรูปประเทศ ในปี พ.ศ.2565 ที่ซึ่งหน่วยงานภาครัฐและตัวแสดงต่าง ๆ จำเป็นต้องให้ความสำคัญกับการกำหนดเป็นเป้าหมายของการนำเทคโนโลยีหรือระบบดิจิทัลเข้ามาประยุกต์ใช้กับการส่งเสริมการมีส่วนร่วมของกลุ่มเยาวชน รวมไปถึงประชาชนทั่วไป เพื่อให้เกิดการกำหนดเป็นกลยุทธ์และแผนงานอย่างเป็นรูปธรรมอันจะก่อให้เกิดการดำเนินนโยบายของภาคีเครือข่ายจากทุกภาคส่วนอย่างยั่งยืน ต่อไป

บรรณานุกรม

ภาษาไทย

- กัลยา วินิชย์บัญชา. (2544). *สถิติสำหรับงานวิจัย*. กรุงเทพฯ: สำนักพิมพ์จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย.
- ทะนงศักดิ์ เหมือนเตย. (ม.ป.ป.). *การสร้างการมีส่วนร่วมของประชาชนในการบริหารงานองค์การปกครองส่วนท้องถิ่น*. สืบค้น 15 สิงหาคม 2564, จาก <https://www.tuct.ac.th/km/article.php?id=16>
- นครินทร์ เมฆไตรรัตน์ และคณะ. (2548). *การศึกษาอำเภอดันแบบในการจัดการสาธารณะเพื่อการบริการประชาชนแบบเบ็ดเสร็จ (Government Gullet)*. กรุงเทพฯ : สำนักงานคณะกรรมการพัฒนาระบบราชการ
- นภเรณู สัจจรักษ์ ธีระฐิติ (ม.ป.ป.). *ตัวแบบในการนำนโยบายสาธารณะไปปฏิบัติ (Approaches to Policy Implementation)*. เอกสารประกอบการสอนวิชา สมก 579 นโยบายสาธารณะเชิงวิพากษ์, มหาวิทยาลัยมหิดล.
- ประกาศสำนักนายกรัฐมนตรี เรื่อง *การประกาศแผนการปฏิรูปประเทศ (ฉบับปรับปรุง)*. (2564, 25 กุมภาพันธ์). ราชกิจจานุเบกษา. เล่ม 138. สืบค้น 20 สิงหาคม 2564, จาก http://www.ratchakitcha.soc.go.th/DATA/PDF/2564/E/044/T_0001.PDF
- เมธา หริมเทพาธิป. (ม.ป.ป.). *ระดับการมีส่วนร่วม*. สืบค้น 2 กันยายน 2564, จาก <https://www.gotoknow.org/posts/629863>
- วิศรุต สีนพศพร. (2563). *วิเคราะห์สิ่งที่เราเห็น 1 สัปดาห์แห่งการชุมนุม*. สืบค้น 14 กันยายน 2564, จาก <https://workpointtoday.com/protest/>
- ศิลปะวิษญ์ น้อยสมมิตร และโชติกา แก่นธินา. (2562). *การมีส่วนร่วมของภาคประชาชนต่อนโยบายสาธารณะ. วารสารวิจัยวิชาการ ปีที่ 2 ฉบับที่ 1 (มกราคม-เมษายน 2562)*. สืบค้น 2 กันยายน 2564, จาก <https://so06.tci-thaijo.org/index.php/jra/article/view/178618>
- สมคิด พุทธศรี. (2563). *Youth Manifesto: นโยบายเยาวชนใหม่เพื่อการเมืองของคนหนุ่มสาว*. สืบค้น 14 กันยายน 2564, จาก <https://www.the101.world/youth-manifesto/>
- สำนักงานคณะกรรมการพัฒนาระบบราชการ. (2560). *การบริหารราชการแบบมีส่วนร่วม: เทคนิคและการนำไปสู่การปฏิบัติ*. สืบค้น 18 สิงหาคม 2564, จาก <https://www.opdc.go.th/content/Mjc4Nw>
- สำนักงานคณะกรรมการพัฒนาระบบราชการ. (2564). *โครงการวิเคราะห์สถานการณ์การบริหารงานภาครัฐแบบองค์รวมและการมองภาครัฐแห่งอนาคต (Government at a Glance)*. สืบค้น 18 สิงหาคม 2564, จาก <https://www.opdc.go.th/content/NTc5MA>

- สำนักงานคณะกรรมการพัฒนาระบบราชการ. (2564). *หลักการชี้แนะว่าด้วยเรื่องการเป็นรัฐบาลเปิดในประเทศไทย Guiding Principles on Open Government in Thailand*. สืบค้น 18 สิงหาคม 2564, จาก <https://www.opdc.go.th/content/NzEwOA>
- สำนักงานพัฒนารัฐบาลดิจิทัล. (2564). *แผนพัฒนารัฐบาลดิจิทัลของประเทศไทย พ.ศ. 2563 – 2565*. สืบค้น 30 สิงหาคม 2564, จาก <https://www.dga.or.th/policy-standard/policy-regulation/dga-019/dga-024/>
- สำนักงานเลขาธิการวุฒิสภา. (2550). *รายงานของคณะกรรมการการมีส่วนร่วมของประชาชน สภานิติบัญญัติแห่งชาติ พิจารณาศึกษาเรื่อง ร่างพระราชบัญญัติการมีส่วนร่วมของประชาชน พ.ศ.* . สืบค้น 11 กันยายน 2564, จาก https://www.senate.go.th/document/Ext2197/2197501_0002.PDF
- สำนักงานเลขาธิการสภาผู้แทนราษฎร. (2562). *การมีส่วนร่วมทางการเมืองของประชาชน*. สืบค้น 11 กันยายน 2564, จาก <https://web.parliament.go.th/assets/portals/1/files/>
- สำนักงานเลขาธิการของคณะกรรมการยุทธศาสตร์ชาติ สำนักงานคณะกรรมการพัฒนาการเศรษฐกิจและสังคมแห่งชาติ. (2561). *ยุทธศาสตร์ชาติ พ.ศ.2561-2580 (ฉบับประกาศราชกิจจานุเบกษา)*. สืบค้น 20 สิงหาคม 2564, จาก http://www.ratchakitcha.soc.go.th/DATA/PDF/2561/A/082/T_0001.PDF
- สำนักงานเลขาธิการสภาผู้แทนราษฎร. (2562). *ความมุ่งหมายและคำอธิบายประกอบรายมาตราของรัฐธรรมนูญแห่งราชอาณาจักรไทย พุทธศักราช 2560*. สืบค้น 20 สิงหาคม 2564, จาก https://www.senate.go.th/assets/portals/93/fileups/253/files/article_20191021103453.pdf
- สำนักงานสภาพัฒนาการเศรษฐกิจและสังคมแห่งชาติ. (2562). *สรุปสาระสำคัญแผนแม่บทภายใต้ยุทธศาสตร์ชาติ (พ.ศ. 2561-2580)*. สืบค้น 20 สิงหาคม 2564, จาก <https://op.chandra.ac.th/plan/images/pdf/Master%20plan%20summary%20under%20the%20national%20strategy.pdf>
- สำนักงานสถิติแห่งชาติ. (ม.ป.ป.). *จำนวนประชากรจากการทะเบียน จำแนกตามอายุ เพศ และจังหวัด พ.ศ. 2563*. สืบค้น 5 สิงหาคม 2564, จาก <http://statbbi.nso.go.th/staticreport/page/sector/th/01.aspx>
- สำนักงานสถิติแห่งชาติ. (ม.ป.ป.). *มาตรฐานคำจำกัดความ โครงการ: สำรวจข้อมูลเกี่ยวกับเด็กและเยาวชน ปี 2540*. สืบค้น 5 สิงหาคม 2564, จาก <https://statstd.nso.go.th/definition/>

ภาษาอังกฤษ

- Danish Board of Technology Foundation. (2017). *OPIN GUIDELINES Tips and tricks for more and better youth eParticipation*. Retrieved August 17, 2021, from https://participationpool.eu/wp-content/uploads/2020/05/OPIN_guidelines_web-3.pdf
- European Youth Centre, Strasbourg. (2009). *New ways of youth participation based on Information and Communication Technologies*. Retrieved August 9, 2021, from <https://rm.coe.int/16807037dd>
- Finnish Youth Research Network and Finnish Youth Research Society (2014). *Youth Participation Good Practices in Different Forms of Regional and Local Democracy*. Retrieved August 12, 2021, from http://www.nuorisotutkimusseura.fi/images/julkaisuja/youthparticipation_goodpractices.pdf
- Noella Edelmann, Robert Krimmer and Peter Parycek. (2008). *Engaging youth through deliberative e-participation: a case study*. Retrieved August 17, 2021, from https://www.researchgate.net/publication/236960902_Engaging_youth_through_deliberative_e-participation_A_case_study
- Statistics Through Eastern Partnership (2020). *Framework and Recommendations for the delivery of e-Participation with Young People*. Retrieved August 19, 2021, from <http://step4youth.eu/wp-content/uploads/2018/03/A-Roadmap-for-the-delivery-of-e-Participation-1.pdf>