

ความเป็นพลเมืองดิจิทัลของประชาชนในเขตพื้นที่อำเภอเมือง จังหวัดลำปาง

DIGITAL CITIZENSHIP OF PEOPLE IN MUANG DISTRICT, LAMPANG PROVINCE

ดวงพร เชื้อนสอน^{1*} และ อศินีย์ ณ น่าน²

DUANGPORN KHUANSON^{1*} and AUSSANEE NA NAN²

บทคัดย่อ

การวิจัยนี้มีวัตถุประสงค์เพื่อศึกษาความเป็นพลเมืองดิจิทัลของประชาชน และเพื่อศึกษาปัจจัยส่วนบุคคลและองค์ประกอบของพลเมืองดิจิทัลที่ส่งผลต่อความเป็นพลเมืองดิจิทัลของประชาชนในเขตพื้นที่อำเภอเมือง จังหวัดลำปาง ใช้แบบสอบถามในการเก็บรวบรวมข้อมูลกับกลุ่มตัวอย่างเป็นประชาชนในเขตอำเภอเมือง จังหวัดลำปาง จำนวนทั้งหมด 400 คน สถิติที่ใช้ ได้แก่ ค่าเฉลี่ย ความถี่ ร้อยละ ส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน และทดสอบสมมติฐานด้วย t-test One way ANOVA และการวิเคราะห์ถดถอยเชิงพหุคูณ

ผลการวิจัย พบว่า ระดับองค์ประกอบของความเป็นพลเมืองดิจิทัลโดยรวมอยู่ในระดับมาก ได้แก่ ความปลอดภัยดิจิทัล การสื่อสารดิจิทัล ความคิดสร้างสรรค์และจรรยาบรรณดิจิทัล ความรับผิดชอบต่อตัวเองและสังคม และการเข้าถึง เข้าใจเทคโนโลยีดิจิทัล ตามลำดับ คุณลักษณะความเป็นพลเมืองดิจิทัลโดยรวมอยู่ในระดับมาก ได้แก่ ด้านจริยธรรมทางดิจิทัล การรักษาอัตลักษณ์และข้อมูลส่วนบุคคล กิจกรรมบนสื่อดิจิทัล และทักษะและความสามารถในการใช้งานดิจิทัล ตามลำดับ ผลการทดสอบสมมติฐาน พบว่า ปัจจัยส่วนบุคคล ส่งผลต่อความเป็นพลเมืองดิจิทัลของประชาชนในเขตพื้นที่อำเภอเมือง จังหวัดลำปาง และผลการวิเคราะห์ถดถอย พบว่า องค์ประกอบด้านความรับผิดชอบต่อตนเองและสังคม ($\beta = .374, p < .001$) มีอิทธิพลสูงสุดต่อความเป็นพลเมืองดิจิทัลของประชาชนในเขตพื้นที่อำเภอเมือง จังหวัดลำปาง อย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ 0.01

คำสำคัญ : พลเมืองดิจิทัล ; องค์ประกอบพลเมืองดิจิทัล ; ประชาชนในเขตอำเภอเมือง จังหวัดลำปาง

¹ นิสิตปริญญาโท หลักสูตรบริหารธุรกิจมหาบัณฑิต บัณฑิตวิทยาลัย มหาวิทยาลัยเนชั่น, Master of Business Administration, Graduate School, Nation University.

² อาจารย์หลักสูตรบริหารธุรกิจมหาบัณฑิต บัณฑิตวิทยาลัย มหาวิทยาลัยเนชั่น, Lecturer, Master of Business Administration, Graduate School, Nation University.

* Corresponding Author, Email: pupa135@gmail.com

Received: Dec 24, 2025, Revised: Feb 21, 2026, Accepted: Feb 22, 2026

ABSTRACT

This study aimed to examine the level of digital citizenship among citizens and to investigate the influence of personal factors and digital citizenship components on the digital citizenship of residents in Muang District, Lampang Province. Data were collected through a questionnaire administered to a sample of 400 citizens residing in Muang District, Lampang Province. Descriptive statistics, including frequency, percentage, mean, and standard deviation, were employed for data analysis. Inferential statistics consisted of t-tests, one-way analysis of variance (ANOVA), and multiple regression analysis for hypothesis testing.

The findings revealed that the overall level of digital citizenship components was high. These components, ranked in descending order, included digital safety, digital communication, digital creativity and ethics, responsibility to oneself and society, and access to and understanding of digital technology. Similarly, the overall characteristics of digital citizenship were also found to be at a high level, comprising digital ethics, protection of identity and personal data, digital media engagement, and digital skills and competencies, respectively. The hypothesis testing results indicated that personal factors significantly influenced the digital citizenship of citizens in Mueang District, Lampang Province. Furthermore, multiple regression analysis demonstrated that the component of responsibility to oneself and society ($\beta = .374$, $p < .001$) exerted the strongest influence on digital citizenship at the .01 level of statistical significance.

Keywords: Digital Citizenship ; Elements of Digital Citizenship ; People in Muang District ; Lampang Province

บทนำ

ปัจจุบันโลกเข้าสู่ยุคดิจิทัลที่มีการเปลี่ยนแปลงทางเทคโนโลยีอย่างรวดเร็ว ความก้าวหน้าเหล่านี้เข้ามามีบทบาทสำคัญในการดำเนินชีวิตทุกด้านของประชาชน โดยโลกถูกย่อส่วนให้เล็กลงด้วยเทคโนโลยีการติดต่อสื่อสาร การสืบค้นข้อมูลเป็นไปอย่างรวดเร็ว การดำเนินชีวิตจึงต้องดำเนินในฐานะที่เป็นพลเมืองโลก (Global Citizen) ที่ ต้องมีความรู้ ทักษะความสามารถ เจตคติ ค่านิยม จริยธรรม และมีส่วนร่วมต่อสังคม (อลงกรณ์ อัสวโสวรรณ และคณะ, 2566) ในขณะเดียวกันความเป็นพลเมืองดิจิทัลเป็นแนวคิดและแนวปฏิบัติสำคัญซึ่งจะช่วยให้พลเมืองเรียนรู้ว่าจะใช้ประโยชน์จากเทคโนโลยีดิจิทัลและปกป้องตนเองจากความเสี่ยงได้อย่างไร รวมถึงการรู้จักเคารพสิทธิของตนเองและมีความรับผิดชอบต่อสังคมในโลกสมัยใหม่จนถึงเข้าใจผลกระทบของเทคโนโลยีดิจิทัลที่มีต่อสังคม และเพื่อสร้างการเปลี่ยนแปลงทางสังคมในเชิงบวก ทั้งนี้ ความเปลี่ยนแปลงเหล่านี้อาจสร้างโอกาสและความท้าทายใหม่ๆ

มากขึ้นได้ ทั้งในด้านเศรษฐกิจ การเมือง สังคม และการเข้าถึงโอกาสในการเรียนรู้ (มนต์รัตน์ แก้วเกิด และคณะ, 2564 ; อลงกรณ์ อัสวโสวรรณ และคณะ, 2566)

ประเทศไทยได้พัฒนาเข้าสู่ยุคดิจิทัลโดยรัฐบาลส่งเสริมการเป็นพลเมืองดิจิทัลผ่านนโยบายและโครงการสำคัญ โดยมีแผนพัฒนาดิจิทัลเพื่อเศรษฐกิจและสังคมระยะ 20 ปี (พ.ศ.2560-2579) ที่กำหนดทิศทางการขับเคลื่อนการพัฒนาประเทศที่ยั่งยืนโดยใช้เทคโนโลยีดิจิทัล 6 ยุทธศาสตร์ ประกอบด้วย 1) พัฒนาโครงสร้างพื้นฐานดิจิทัลประสิทธิภาพสูงให้ครอบคลุมทั่วประเทศ 2) ขับเคลื่อนเศรษฐกิจด้วยเทคโนโลยีดิจิทัล 3) สร้างสังคมคุณภาพด้วยเทคโนโลยีดิจิทัล 4) การปรับเปลี่ยนภาครัฐสู่การเป็นรัฐบาลดิจิทัล 5) พัฒนากำลังคนให้พร้อมเข้าสู่ยุคเศรษฐกิจและสังคมดิจิทัล และ 6) สร้างความเชื่อมั่นในการใช้เทคโนโลยีดิจิทัล (กระทรวงเทคโนโลยีสารสนเทศและการสื่อสาร, 2568)

ในขณะเดียวกันจังหวัดลำปางได้จัดทำแผนพัฒนาจังหวัดให้สอดคล้องกับการพัฒนาตามยุทธศาสตร์ชาติเพื่อใช้เป็นกรอบในการกำหนดทิศทางการพัฒนาจังหวัดในระยะ 5 ปี (2566–

2570) โดยสนับสนุนการพัฒนาเทคโนโลยีสารสนเทศและสื่อสร้างสรรค์โดยส่งเสริมการเตรียมความพร้อมพัฒนาระบบกลไกในการขับเคลื่อนลำปางสู่การเป็นสมาร์ทซิตี้ ครอบคลุม 6 ด้าน ได้แก่ Smart Mobility Smart Living Smart People Smart Economy Smart Environment and Smart Governance (สำนักงานจังหวัดลำปาง, 2568) โดยได้เตรียมความพร้อมเพื่อพัฒนาทักษะการใช้เทคโนโลยีดิจิทัลของประชาชนโดยเฉพาะในเขตพื้นที่อำเภอเมือง จังหวัดลำปาง เนื่องจากเป็นศูนย์รวมองค์การภาครัฐและเอกชน รวมทั้งสถานศึกษาจำนวนมาก อีกทั้งยังมีห้างสรรพสินค้าขนาดใหญ่หลายแห่ง จึงถือว่าเป็นศูนย์กลางแห่งความเจริญเติบโตทางด้านเทคโนโลยีที่ทันสมัย ทำให้เกิดการเปลี่ยนแปลงทางด้านเศรษฐกิจและสังคมอย่างรวดเร็ว มีการนำเทคโนโลยีดิจิทัลเข้ามาใช้ในชีวิตประจำวัน การเรียนการสอน การทำงาน การติดต่อสื่อสาร ดังนั้นจึงอาจกล่าวได้ว่าความเป็นพลเมืองดิจิทัลของประชาชนในจังหวัดลำปางจึงมีความสำคัญยิ่งทั้งในเชิงวิชาการและการกำหนดแนวทางนโยบาย เพื่อส่งเสริมให้ประชาชนสามารถใช้เทคโนโลยีดิจิทัลอย่างมีคุณภาพ มีความรู้เท่าทันและมีส่วนร่วมอย่างสร้างสรรค์ต่อการพัฒนาท้องถิ่นและประเทศ อย่างไรก็ตามระดับของความรู้ความเข้าใจด้านดิจิทัลในกลุ่มประชาชนยังมีความแตกต่างกัน โดยเฉพาะในกลุ่มวัยเรียน วัยทำงานและผู้สูงอายุ ซึ่งอาจมีข้อจำกัดทั้งด้านการเข้าถึงและการใช้งานอย่างถูกต้องและปลอดภัย (อรอุมา สุพัฒกุล และเอกราช มะลิวรรณ, 2564)

จากงานวิจัยพบว่าปัญหาด้านการใช้เทคโนโลยีทางดิจิทัลของประชาชนส่วนใหญ่เกิดจากอาชญากรรมทางเทคโนโลยีบนเครือข่าย ความรู้ไม่เท่าทันสื่อดิจิทัล การรับรู้เกี่ยวกับจริยธรรมทางเทคโนโลยี ความเสี่ยงต่อความปลอดภัยและความเป็นส่วนตัวของบุคคล รวมถึงความรุนแรงและการละเมิดสิทธิ์ทางด้านดิจิทัล ดังนั้นการแนะนำการใช้เทคโนโลยีดิจิทัลอย่างปลอดภัย สร้างสรรค์และตระหนักถึงความเป็นพลเมืองดิจิทัล (Digital Citizenship) แก่ประชาชนจึงเป็นสิ่งจำเป็น เพราะความเป็นพลเมืองดิจิทัลเป็นความสามารถในการใช้เทคโนโลยีอย่างมีประสิทธิภาพ มีความรับผิดชอบ ปลอดภัย ตระหนักถึงโอกาสและความเสี่ยงในโลกดิจิทัล มีคุณธรรม จริยธรรม (อพัชชา ช่างขวัญยืน และคณะ, 2564 ; ยุพยงค์ วิงวร, 2565) สอดคล้องกับสาสิวรรณ จูติโชติ และทิพมาศ เสวตวรโชติ (2564) กล่าวว่า การรู้จักความเป็นส่วนตัวในการแชร์ข้อมูล

ออนไลน์เป็นสิ่งสำคัญที่พลเมืองดิจิทัลต้องมีการเคารพสิทธิของผู้อื่นรวมถึงการมีวิจารณญาณในการรักษาความปลอดภัยของตนเองในสังคมดิจิทัล เพราะไม่เช่นนั้นแล้วอาจเกิดปัญหาอาชญากรรมบนเครือข่ายอินเทอร์เน็ต ประชาชนถูกหลอกลวงด้วยความที่ไม่รู้เท่าทันสื่อดิจิทัล พฤติกรรมการดำเนินชีวิต การจัดการชีวิต วิธีคิด การทำงาน การสร้างความสัมพันธ์กับบุคคลอื่น การสร้างและนำเสนอตัวตน จะมีอยู่ทั้งในบริบทของโลกทางกายภาพและโลกออนไลน์ (จุลณี เทียนไทย, 2563)

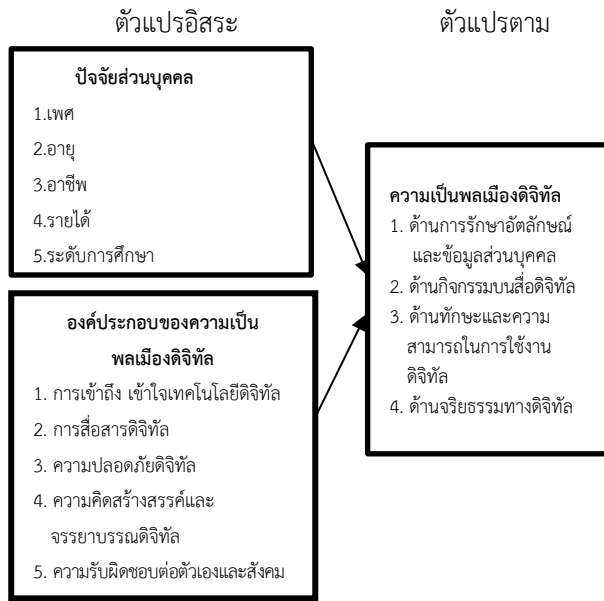
จากที่กล่าวมาข้างต้น ผู้วิจัยจึงมีความสนใจที่จะศึกษาความเป็นพลเมืองดิจิทัลของประชาชนในเขตพื้นที่อำเภอเมือง จังหวัดลำปาง ทั้งนี้จะเป็นประโยชน์ ทั้งในเชิงวิชาการและเชิงนโยบายอันเป็นการสนับสนุนการพัฒนาและยกระดับคุณภาพทุนมนุษย์ในพื้นที่อำเภอเมือง จังหวัดลำปาง ต่อไป

วัตถุประสงค์ของการวิจัย

1. เพื่อศึกษาระดับความเป็นพลเมืองดิจิทัลของประชาชนในเขตพื้นที่อำเภอเมือง จังหวัดลำปาง
2. เพื่อศึกษาปัจจัยส่วนบุคคลที่ส่งผลต่อความเป็นพลเมืองดิจิทัลของประชาชนในเขตพื้นที่อำเภอเมือง จังหวัดลำปาง
3. เพื่อศึกษาองค์ประกอบของพลเมืองดิจิทัลที่ส่งผลต่อความเป็นพลเมืองดิจิทัลของประชาชนในเขตพื้นที่อำเภอเมือง จังหวัดลำปาง

กรอบแนวคิดการวิจัย

ผู้วิจัยพัฒนากรอบแนวคิดในการวิจัยโดยประยุกต์ใช้แนวคิด ทฤษฎี และงานวิจัยที่เกี่ยวข้องกับองค์ประกอบของพลเมืองดิจิทัลของ Ribble (1991) และคุณลักษณะความเป็นพลเมืองดิจิทัล โดย กระทรวงดิจิทัลเพื่อเศรษฐกิจและสังคม (2568) ดังนี้



ภาพที่ 1 กรอบแนวคิดการวิจัย

สมมติฐานการวิจัย

1. ปัจจัยส่วนบุคคลที่แตกต่างกันส่งผลต่อความเป็นพลเมืองดิจิทัลของประชาชนในเขตพื้นที่อำเภอเมือง จังหวัดลำปางแตกต่างกัน
2. องค์ประกอบของพลเมืองดิจิทัล ได้แก่ ด้านการเข้าถึง เข้าใจเทคโนโลยีดิจิทัล ด้านการสื่อสารดิจิทัล ด้านความปลอดภัยดิจิทัล ด้านความคิดสร้างสรรค์และจรรยาบรรณดิจิทัล ด้านความรับผิดชอบต่อตัวเองและสังคม ส่งผลต่อความเป็นพลเมืองดิจิทัลของประชาชนในเขตพื้นที่อำเภอเมือง จังหวัดลำปาง

วิธีดำเนินการวิจัย

ประชากรและกลุ่มตัวอย่าง

ประชากรในการศึกษาครั้งนี้ คือ ประชาชนที่มีการใช้งานอินเทอร์เน็ตหรือโซเชียลมีเดียเป็นประจำในเขตพื้นที่อำเภอเมือง จังหวัดลำปาง จำนวน 218,074 คน ข้อมูล ปี พ.ศ. 2567 (สำนักงานจังหวัดลำปาง, 2568)

กลุ่มตัวอย่างของการวิจัย คือ ประชาชนอายุตั้งแต่ 12 ปี ขึ้นไป อาศัยอยู่ในเขตพื้นที่อำเภอเมือง จังหวัดลำปาง ที่มีการใช้งานอินเทอร์เน็ตหรือโซเชียลมีเดียเป็นประจำ จำนวน 400 คน โดยคำนวณหากลุ่มตัวอย่างด้วยการใช้สูตรของ ทาโร ยามานะ (Yamane, 1973) ที่ระดับความเชื่อมั่นร้อยละ 95 และ

ความคลาดเคลื่อนร้อยละ 5 โดยผู้วิจัยใช้การสุ่มตัวอย่างแบบตามสะดวก (Convenience Sampling)

เครื่องมือที่ใช้ในการวิจัย

การศึกษาค้นคว้าครั้งนี้ผู้วิจัยใช้แบบสอบถามเป็นเครื่องมือแบ่งเป็น 4 ส่วน ได้แก่ ส่วนที่ 1 ปัจจัยส่วนบุคคล ส่วนที่ 2 องค์ประกอบของความเป็นพลเมืองดิจิทัล ส่วนที่ 3 ความเป็นพลเมืองดิจิทัล และส่วนที่ 4 ข้อเสนอแนะเพิ่มเติม ทั้งนี้ผู้วิจัยได้ดำเนินการนำแบบสอบถามไปให้ผู้เชี่ยวชาญตรวจสอบค่าดัชนีความสอดคล้องของวัตถุประสงค์ (Index of Item Objective Congruence : IOC) โดยมีค่าระหว่าง 0.80 - 1.00 และนำแบบสอบถาม try out กับกลุ่มตัวอย่างที่มีลักษณะใกล้เคียงกับกลุ่มที่จะศึกษาจำนวน 30 คน เพื่อหาความเชื่อมั่น (Reliability) โดยใช้วิธีของครอนบาค (Cronbach, 1970) โดยใช้เกณฑ์ยอมรับค่ามากกว่า 0.70 ซึ่งการทดสอบได้ค่าความเชื่อมั่นแบบสอบถามทั้งฉบับเท่ากับ 0.985

การเก็บรวบรวมข้อมูล

ผู้วิจัยได้นำแบบสอบถามฉบับสมบูรณ์ที่ได้รับการแก้ไขตามคำแนะนำของผู้ทรงคุณวุฒิและอาจารย์ที่ปรึกษาแล้วนำมาใช้ในการเก็บรวบรวมข้อมูลกับกลุ่มตัวอย่างที่เป็นประชาชน อายุ ตั้งแต่ 12 ปีขึ้นไป อาศัยอยู่ในเขตพื้นที่อำเภอเมือง จังหวัดลำปาง ที่มีการใช้งานอินเทอร์เน็ตหรือโซเชียลมีเดียเป็นประจำ จำนวน 400 คน ทั้งนี้ผู้วิจัยได้ดำเนินการเก็บแบบสอบถามด้วยตนเอง ตั้งแต่วันที่ 1 – 31 ตุลาคม 2568 โดยขอความอนุเคราะห์กลุ่มเป้าหมายสแกน QR Code เพื่อกรอกข้อมูลผ่าน Google Form แล้วนำแบบสอบถามที่ได้รับมาตรวจสอบความถูกต้องครบถ้วนสมบูรณ์และนำไปประมวลผลด้วยโปรแกรมทางสถิติ ด้านสังคมศาสตร์

การวิเคราะห์ข้อมูล

ผู้วิจัยนำแบบสอบถามฉบับสมบูรณ์มาตรวจสอบแล้ววิเคราะห์ข้อมูล ดังนี้

1. วิเคราะห์ข้อมูลทั่วไปของผู้ตอบแบบสอบถามด้วยการคำนวณหาค่าความถี่ร้อยละ
2. วิเคราะห์องค์ประกอบของความเป็นพลเมืองดิจิทัล ได้แก่ ด้านการเข้าถึง เข้าใจเทคโนโลยีดิจิทัล ด้านการสื่อสารดิจิทัล ด้านความปลอดภัยดิจิทัล ด้านความคิดสร้างสรรค์และ

จรรยาบรรณดิจิทัล และด้านความรับผิดชอบต่อตัวเองและสังคม โดยการหาค่าเฉลี่ย และส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน

3. วิเคราะห์ความเป็นพลเมืองดิจิทัล ได้แก่ ด้านการรักษาอัตลักษณ์และข้อมูลส่วนบุคคล ด้านกิจกรรมบนสื่อดิจิทัล ด้านทักษะและความสามารถในการใช้งานดิจิทัล ด้านจริยธรรมทางดิจิทัล โดยการหาค่าเฉลี่ย และส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน

4. ทดสอบสมมติฐานด้วย t-test, One way ANOVA และการวิเคราะห์ถดถอยเชิงพหุคูณ (Multiple Regression Analysis)

สรุปผลการวิจัย

1. องค์ประกอบของความเป็นพลเมืองดิจิทัล ประกอบด้วย การเข้าถึง เข้าใจเทคโนโลยีดิจิทัล การสื่อสารดิจิทัล ความปลอดภัยดิจิทัล ความคิดสร้างสรรค์และจรรยาบรรณดิจิทัล ความรับผิดชอบต่อตัวเองและสังคม ดังตารางที่ 1

ตารางที่ 1 ระดับองค์ประกอบความเป็นพลเมืองดิจิทัลของประชาชนในเขตพื้นที่อำเภอเมือง จังหวัดลำปาง โดยรวมรายด้าน

องค์ประกอบของความเป็นพลเมืองดิจิทัล	$\bar{X}$	SD	ระดับ
การเข้าถึง เข้าใจเทคโนโลยีดิจิทัล	3.91	.777	มาก
การสื่อสารดิจิทัล	4.04	.738	มาก
ความปลอดภัยดิจิทัล	4.05	.695	มาก
ความคิดสร้างสรรค์และจรรยาบรรณดิจิทัล	4.02	.711	มาก
ความรับผิดชอบต่อตัวเองและสังคม	3.93	.731	มาก
รวม	3.99	.660	มาก

จากตารางที่ 1 องค์ประกอบของความเป็นพลเมืองดิจิทัลโดยรวมมีระดับความคิดเห็นในระดับมาก ได้แก่ ความปลอดภัยดิจิทัล การสื่อสารดิจิทัล ความคิดสร้างสรรค์และจรรยาบรรณดิจิทัล ความรับผิดชอบต่อตัวเองและสังคม และการเข้าถึง เข้าใจเทคโนโลยีดิจิทัล ตามลำดับ

2. ผลการทดสอบสมมติฐานองค์ประกอบของความเป็นพลเมืองดิจิทัล : ความเป็นพลเมืองดิจิทัลของประชาชนในเขตพื้นที่อำเภอเมือง จังหวัดลำปาง

ตารางที่ 2 แสดงค่าสัมประสิทธิ์สหสัมพันธ์ภายในระหว่างตัวแปรตามกับตัวแปรอิสระ

ตัวแปร	X1	X2	X3	X4	X5	Y
X1 การเข้าถึง เข้าใจเทคโนโลยีดิจิทัล	1	.722**	.664**	.720**	.726**	.741**
X2 การสื่อสารดิจิทัล		1	.777**	.613**	.619**	.547**
X3 ความปลอดภัยดิจิทัล			1	.771**	.752**	.775**
X4 ความคิดริเริ่มสร้างสรรค์และจรรยาบรรณดิจิทัล				1	.746**	.649**
X5 ความรับผิดชอบต่อตัวเองและสังคม					1	.672**
Y ความเป็นพลเมืองดิจิทัล						1

จากตารางที่ 2 พบว่า ค่าสัมประสิทธิ์สหสัมพันธ์ของตัวแปรมูลเหตุ คือ การเข้าถึง เข้าใจเทคโนโลยีดิจิทัล (X1) การสื่อสารดิจิทัล (X2) ความปลอดภัยดิจิทัล (X3) ความคิดริเริ่มสร้างสรรค์และจรรยาบรรณดิจิทัล (X4) ความรับผิดชอบต่อตัวเองและสังคม (X5) มีความสัมพันธ์กับความเป็นพลเมืองดิจิทัล (Y) อย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ 0.1 แสดงให้เห็นว่าตัวแปรอิสระทุกตัวมีความเหมาะสมที่จะใช้พยากรณ์ตัวแปรตาม เมื่อพิจารณาความสัมพันธ์ระหว่างตัวแปรอิสระ พบว่ามีความสัมพันธ์กันระหว่าง 0.547 – 0.777 ซึ่งไม่เกิน 0.8 แสดงให้เห็นว่าตัวแปรอิสระ มีความสัมพันธ์ในระดับที่ไม่ก่อให้เกิดปัญหา Multicollinearity (Stevens, J., 1992)

3. องค์ประกอบของความเป็นพลเมืองดิจิทัลที่ส่งผลต่อความเป็นพลเมืองดิจิทัลของประชาชนในเขตพื้นที่อำเภอเมือง จังหวัดลำปาง ได้แก่ การสื่อสารดิจิทัลความปลอดภัยดิจิทัล ความคิดริเริ่มสร้างสรรค์และจรรยาบรรณดิจิทัล ความรับผิดชอบต่อตัวเองและสังคมดังตารางที่ 3

ตารางที่ 3 ผลการวิเคราะห์สมการถดถอยเชิงพหุคูณ องค์ประกอบความเป็นพลเมืองดิจิทัลที่มีผลต่อความเป็นพลเมืองดิจิทัลของประชาชนในเขตพื้นที่อำเภอเมือง จังหวัดลำปาง

ตัวพยากรณ์	b	S.E.	β	t	Sig	VIF
Constant	.536	.084		6.414	.001	
X1 การเข้าถึง เข้าใจเทคโนโลยีดิจิทัล	.028	.031	.034	.924	.356	3.182
X2 การสื่อสารดิจิทัล	.217	.042	.246	5.172	.001**	4.375
X3 ความปลอดภัยดิจิทัล	.099	.033	.105	2.955	.003**	3.012
X4 ความคิดริเริ่มสร้างสรรค์และจรรยาบรรณดิจิทัล	.207	.040	.227	5.202	.001**	4.297
X5 ความรับผิดชอบต่อตัวเองและสังคม	.333	.038	.374	8.675	.001**	4.120
R = .913, R ² = 0.834 F = 395.609, Sig = 0.001						

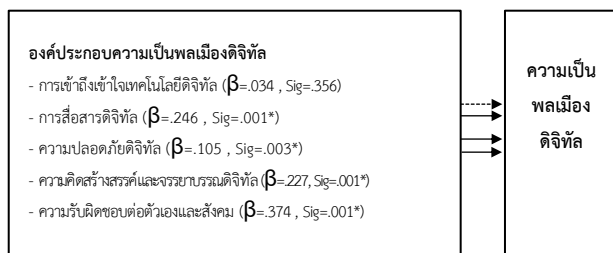
**ระดับนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .01

จากตารางที่ 3 แสดงความสำคัญของตัวแปรอิสระรายด้าน ได้แก่ การสื่อสารดิจิทัล (X2) ความปลอดภัยดิจิทัล (X3) ความคิดริเริ่มสร้างสรรค์และจรรยาบรรณดิจิทัล (X4) และความรับผิดชอบต่อตัวเองและสังคม (X5) ส่งผลต่อความเป็นพลเมืองดิจิทัลของประชาชนในเขตพื้นที่อำเภอเมือง จังหวัดลำปาง สามารถเขียนสมการดังนี้

$$Y = 0.536 + 0.217x_2 + 0.099x_3 + 0.207x_4 + 0.333x_5$$

จากการพิจารณาตารางที่ 3 พบว่า ค่า VIF (Variance Inflation Factor) มีค่าระหว่าง 3.012 - 4.375 ซึ่งถือว่าอยู่ในเกณฑ์ ตัวแปรอิสระมีความสัมพันธ์ในระดับที่ไม่ก่อให้เกิดปัญหา Multicollinearity

ทั้งนี้สามารถแสดงผลการวิเคราะห์ความถดถอยเชิงพหุขององค์ประกอบพลเมืองดิจิทัลที่ส่งผลต่อความเป็นพลเมืองดิจิทัลของประชาชนในเขตพื้นที่อำเภอเมือง จังหวัดลำปาง ดังภาพที่ 2



* = มีนัยสำคัญทางสถิติ
= มีความสัมพันธ์/มีผล
= ไม่มีความสัมพันธ์/ไม่มีผล

ภาพที่ 2 ผลการวิเคราะห์การถดถอยพหุคูณ

ผลการทดสอบสมมติฐานโดยการวิเคราะห์ความถดถอยแบบพหุคูณ พบว่า องค์ประกอบของความเป็นพลเมืองดิจิทัล ได้แก่ การสื่อสารดิจิทัล ความปลอดภัยดิจิทัล ความคิดริเริ่มสร้างสรรค์และจรรยาบรรณดิจิทัล และความรับผิดชอบต่อตัวเองและสังคมส่งผลต่อความเป็นพลเมืองดิจิทัลของประชาชนในเขตพื้นที่อำเภอเมือง จังหวัดลำปาง ในขณะเดียวกันการเข้าถึงเข้าใจเทคโนโลยีดิจิทัลไม่ส่งผลต่อความเป็นพลเมืองดิจิทัลของประชาชนในเขตพื้นที่อำเภอเมือง จังหวัดลำปาง

อภิปรายผลการวิจัย

องค์ประกอบของความเป็นพลเมืองดิจิทัลที่ส่งผลต่อความเป็นพลเมืองดิจิทัลของประชาชนในเขตพื้นที่อำเภอเมือง จังหวัดลำปาง เรียงลำดับ ได้แก่ ด้านความปลอดภัยดิจิทัล ด้านการสื่อสารดิจิทัลและความคิดสร้างสรรค์และจรรยาบรรณดิจิทัล สอดคล้องกับ Ribble (1991) ที่ชี้ถึงพลเมืองดิจิทัลที่ดีควรมีความสามารถด้านการสื่อสาร มารยาท ความปลอดภัย การเข้าถึงเทคโนโลยีดิจิทัล รวมถึงความรับผิดชอบต่อทางดิจิทัล ประกอบกัน นอกจากนี้ ทั้งยังสอดคล้องกับขวัญชนก อายุยืน, อุษา งามมีศรี และสมใจ สืบเสาะ (2567) กล่าวว่าประชาชนชาวไทยควรรู้และมีความเข้าใจถึงความสำคัญของความปลอดภัยและคำนึงถึงการใช้อย่างมีความรับผิดชอบต่อและอย่างสร้างสรรค์ และยังสอดคล้องกับสุปราณี วงษ์แสงจันทร์ และประกอบ คุณารักษ์ (2564) พบว่าการพัฒนาความเป็นพลเมืองดิจิทัลของนักศึกษาต้องให้ความสำคัญด้านความปลอดภัยในการใช้เทคโนโลยีโดยตระหนักถึงบรรทัดฐานความรับผิดชอบต่อการใช้เทคโนโลยีอย่างเหมาะสม ความเป็นพลเมืองดิจิทัลของประชาชนในเขตพื้นที่อำเภอเมือง จังหวัดลำปาง โดยภาพรวมอยู่ในระดับมาก เรียงลำดับ คือ ด้านจริยธรรมทางดิจิทัล ด้านการรักษา อัตลักษณ์และข้อมูลส่วนบุคคล และด้านกิจกรรมบนสื่อดิจิทัล สอดคล้องกับกระทรวงดิจิทัลเพื่อเศรษฐกิจและสังคม (2568) ที่ได้กำหนดการเป็นพลเมืองดิจิทัลต้องมีทักษะในการรักษาอัตลักษณ์ที่ดีของตนเอง รักษาข้อมูลส่วนตัว มีการรับมือกับการคุกคามทางโลกออนไลน์ การรักษาความปลอดภัยของตนเองและการใช้เทคโนโลยีอย่างมีจริยธรรม ทั้งยังสอดคล้องกับอรอุมา สุพัฒกุล และเอกราช มะลิวรรณ (2564) พบว่า ประชาชนในพื้นที่เทศบาลนครหาดใหญ่และเทศบาลนครสงขลาให้ความสำคัญด้านจริยธรรมทางดิจิทัล รองลงมาคือการรักษาอัตลักษณ์และข้อมูลส่วนบุคคล ทั้งยังสอดคล้องกับณรงค์ฤทธิ์ ปริสุทธิ์กุล (2567) ได้กล่าวถึงกิจกรรมบนสื่อสังคมดิจิทัลมีผลต่อความเป็นพลเมืองดิจิทัลของเจนเอเรชั่นซีในจังหวัดตรังสูง ได้แก่ ด้านจริยธรรมทางดิจิทัล ด้านการใช้งานระบบดิจิทัล และยังสอดคล้องกับอุษา บิ๊กกินส์ (2565) กล่าวว่าแนวคิดความเป็นพลเมืองดิจิทัลในผู้สูงอายุของไทยต้องมีทักษะด้านการใช้เทคโนโลยีสารสนเทศอย่างปลอดภัย มีความรู้ความสามารถในการใช้เทคโนโลยีสารสนเทศอย่างรู้เท่าทัน ปกป้องสิทธิตนเอง

และเคารพผู้อื่น มีจริยธรรมและมีมารยาทในการใช้เทคโนโลยีสารสนเทศ

นอกจากนี้สามารถอภิปรายผลตามสมมติฐาน ดังนี้

สมมติฐานข้อที่ 1 ปัจจัยส่วนบุคคลที่แตกต่างกันส่งผลต่อความเป็นพลเมืองดิจิทัลของประชาชนในเขตพื้นที่อำเภอเมือง จังหวัดลำปางแตกต่างกันอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ 0.01 สอดคล้องกับอรอุมา สุพัฒกุล และเอกราช มะลิวรรณ (2564) พบว่า เพศ อาชีพ รายได้ และระดับการศึกษาของประชาชนส่งผลต่อการเป็นพลเมืองดิจิทัลของประชาชนพื้นที่เทศบาลนครหาดใหญ่และเทศบาลนครสงขลา ทั้งยังสอดคล้องกับ Jones and Mitchell (2016) พบว่า เพศ และอายุส่งผลต่อความเป็นพลเมืองดิจิทัลของประชาชน

สมมติฐานข้อที่ 2 องค์ประกอบของพลเมืองดิจิทัล ได้แก่ การสื่อสารดิจิทัล ความปลอดภัยดิจิทัล ความคิดสร้างสรรค์และจรรยาบรรณดิจิทัล ความรับผิดชอบต่อตัวเองและสังคมส่งผลต่อความเป็นพลเมืองดิจิทัลของประชาชนในเขตพื้นที่อำเภอเมือง จังหวัดลำปางอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ 0.01 สอดคล้องและเป็นไปตามแผนพัฒนาจังหวัดลำปาง พ.ศ. 2566–2570 ในการขับเคลื่อนลำปางสู่การเป็นเมืองสมาร์ทซิตี้ (Smart City) ด้วยนวัตกรรมเทคโนโลยีสารสนเทศและสื่อสารสร้างสรรค์เพื่อรองรับสังคมยุคดิจิทัล สนับสนุนให้ประชาชนได้เข้าถึงเทคโนโลยีโดยคำนึงถึงหลักความปลอดภัย และมีจริยธรรมในการใช้งานดิจิทัล ทั้งยังสอดคล้องกับสุวิมล แซ่ก่อง (2568) พบว่า ความเป็นพลเมืองดิจิทัลต้องมีทักษะความรู้ด้านเทคโนโลยีดิจิทัล การวิเคราะห์ความน่าเชื่อถือของข้อมูลการใช้อินเทอร์เน็ต การสื่อสารคำนึงถึงความปลอดภัยต่อสังคมและตนเอง รวมถึงการให้ความสำคัญกับความปลอดภัยในโลกดิจิทัล ความรู้เท่าทันเทคโนโลยีดิจิทัล และการมีส่วนร่วมอย่างสร้างสรรค์ การเคารพ กฎกติกา คุณค่า สิทธิและความรับผิดชอบร่วมกัน เพื่อสร้างการเปลี่ยนแปลงทางสังคมให้เป็นพลเมืองที่ตื่นตัว ทั้งยังสอดคล้องกับ Wei Qian (2025) กล่าวว่าพัฒนาทักษะพลเมืองดิจิทัลของนักศึกษาต้องพัฒนาทักษะความรู้ด้านดิจิทัลอย่างมีความรับผิดชอบ มีจริยธรรม และการมีส่วนร่วมอย่างเข้มข้นในชุมชนออนไลน์ รวมถึงการเข้าถึงดิจิทัลอย่างเท่าเทียมกัน ทั้งยังสอดคล้องกับ อพัชชา ช่างขวัญยืน, รุจโรจน์ แก้วอุไร, วินัย วงษ์ไทย และเอี่ยมพร หลินเจริญ (2564) ที่ได้นำเสนอแนวทางการจัดการเรียนเชิงรุกในการส่งเสริมความเป็นพลเมืองดิจิทัลว่าควรมีความรู้ความเข้าใจ ตระหนักถึงความปลอดภัยและ

ความเป็นส่วนตัว ไม่ให้เกิดการละเมิดหรือเกิดอาชญากรรมทางไซเบอร์ สำหรับการเข้าถึง เข้าใจเทคโนโลยีดิจิทัล ไม่ส่งผลต่อความเป็นพลเมืองดิจิทัลของประชาชนในเขตพื้นที่อำเภอเมือง จังหวัดลำปาง อาจเนื่องจากประชาชนขาดความรู้ความเข้าใจและความเชี่ยวชาญในการใช้เทคโนโลยี หรือเกิดปัญหาทางด้านการใช้งานอุปกรณ์ จึงทำให้การเข้าถึงเทคโนโลยีดิจิทัลถูกจำกัดการใช้งานได้ ดังเช่นวรพจน์ วงศ์กิจรุ่งเรือง (2561) ที่กล่าวว่าพลเมืองดิจิทัลต้องมีความรู้ความสามารถในการเข้าถึง และสามารถใช้งานการสื่อสารข้อมูลข่าวสารผ่านเครื่องมือดิจิทัล ทั้งยังสอดคล้องกับอุทิศ บำรุงชีพ, พักตร์วิภา โพธิ์ศรี และมงคล ยิ่งทนต์ (2566) พบว่า ปัญหาการเข้าถึงสื่อดิจิทัลและการใช้เทคโนโลยีคือปัญหาสายตายาวที่ต้องมองขนาดของตัวอักษรบนเมนูอุปกรณ์ รวมถึงความไม่มั่นใจในความปลอดภัยต่อการใช้งาน และความยากในการใช้เทคโนโลยีอย่างถูกต้อง

จากผลการวิจัยทำให้ทราบว่าปัจจัยส่วนบุคคล ได้แก่ เพศ อายุ อาชีพ รายได้ ระดับการศึกษา และองค์ประกอบความเป็นพลเมืองดิจิทัล ได้แก่ การสื่อสารดิจิทัล ความปลอดภัยดิจิทัล ความคิดสร้างสรรค์และจรรยาบรรณดิจิทัล ความรับผิดชอบต่อตัวเองและสังคม ส่งผลต่อความเป็นพลเมืองดิจิทัลของประชาชนในเขตพื้นที่อำเภอเมือง จังหวัดลำปาง สะท้อนให้เห็นว่าประชาชนในเขตพื้นที่ อำเภอเมือง จังหวัดลำปาง มีศักยภาพของทุนมนุษย์ในการใช้เทคโนโลยีดิจิทัลอย่างมีประสิทธิภาพ ปลอดภัย และมีจริยธรรม ในด้านการบริหารทรัพยากรมนุษย์ลักษณะพื้นฐานของปัจจัยส่วนบุคคลของประชาชนมีอิทธิพลต่อพฤติกรรมการใช้เทคโนโลยีและการเรียนรู้ ทำให้การบริหารทรัพยากรมนุษย์จำเป็นต้องกำหนดนโยบายในการพัฒนาบุคลากรให้เหมาะสมกับความแตกต่างของประชาชน โดยให้สอดคล้องตามแผนพัฒนาจังหวัดลำปางที่มีอยู่ระดับคุณภาพชีวิตประชาชน ลดความเหลื่อมล้ำทางดิจิทัลในระดับพื้นที่โดยการพัฒนาทรัพยากรมนุษย์เพื่อเตรียมความพร้อมของประชาชนในการเข้าถึงบริการภาครัฐดิจิทัล ซึ่งองค์ประกอบเหล่านี้มีความเชื่อมโยงและส่งเสริมในการทำให้ประชาชนในพื้นที่กลายเป็นพลเมืองดิจิทัลที่มีความรู้เท่าทันและมีความรับผิดชอบต่อการใช้เทคโนโลยีอย่างมีคุณภาพ รวมถึงมีความปลอดภัยในการใช้เทคโนโลยียุคดิจิทัลปัจจุบัน ถือเป็นพื้นฐานสำคัญที่ส่งเสริมให้เกิดสังคมดิจิทัล เพื่อความเป็นพลเมืองดิจิทัลที่เข้มแข็งและยั่งยืนต่อไป

จากผลการวิจัยทำให้ทราบว่าความรับผิดชอบต่อตนเองและสังคม มีอิทธิพลสูงสุดต่อความเป็นพลเมืองดิจิทัล เนื่องจากเป็นพื้นฐานของการใช้เทคโนโลยีอย่างมีจริยธรรมและเคารพผู้อื่น ซึ่งสอดคล้องกับแนวคิดของ Rbbble (1991) ที่มองว่าความเป็นพลเมืองดิจิทัลไม่ได้เป็นเพียงความสามารถในการใช้เทคโนโลยี แต่เป็นการใช้เทคโนโลยีอย่างมีจริยธรรมและความรับผิดชอบต่อในฐานะ ผู้ที่ใช้เทคโนโลยีดิจิทัลและมีส่วนร่วมในสังคมออนไลน์

ข้อเสนอแนะเพื่อการวิจัย

ข้อเสนอแนะเพื่อนำผลการวิจัยไปใช้

- 1) การศึกษาพบว่า การเข้าถึง การเข้าใจเทคโนโลยีดิจิทัลมีค่าเฉลี่ยน้อยที่สุด ดังนั้นหน่วยงานภาครัฐที่เกี่ยวข้องควรมีการให้ความรู้กับประชาชนเกี่ยวกับการใช้เทคโนโลยีดิจิทัลในชีวิตประจำวัน รวมถึงการปรับปรุงระบบเครือข่ายอินเทอร์เน็ตและระบบเทคโนโลยีให้ประชาชนได้เข้าถึงได้อย่างเท่าเทียม
- 2) ควรมีการบูรณาการทักษะการรู้ดิจิทัลเข้าเป็นหลักสูตรการเรียนการสอน รวมถึงจัดกิจกรรมอบรมให้นักเรียนนักศึกษาได้เรียนรู้ถึงความปลอดภัยดิจิทัล ความรับผิดชอบในสังคมออนไลน์ และจรรยาบรรณทางดิจิทัล
- 3) ส่งเสริมการสร้างความรู้ด้านพลเมืองดิจิทัลสำหรับชุมชน โดยมุ่งเน้นกิจกรรมการเรียนรู้ถึงความรับผิดชอบในการใช้สื่อดิจิทัล รวมทั้งส่งเสริมการสร้างสื่อสร้างสรรค์ การป้องกันภัยของอินเทอร์เน็ต
- 4) หน่วยงานภาครัฐเอกชน และผู้ประกอบการธุรกิจควรพัฒนามนุษย์ในองค์กรโดยการอบรมการใช้เทคโนโลยีดิจิทัล ส่งเสริมความรู้กฎหมายไซเบอร์ การคุ้มครองข้อมูลส่วนบุคคล และใช้สื่อดิจิทัลอย่างสร้างสรรค์

ข้อเสนอแนะสำหรับทำวิจัยครั้งต่อไป

1. ควรทำการวิจัยเชิงลึกที่เชื่อมโยงถึงพฤติกรรมความรู้สึกริक्तของประชาชนในลักษณะการวิจัยแบบผสม (Mixed Methods) เกี่ยวกับพฤติกรรมเสี่ยงทางด้านดิจิทัล ความรู้เท่าทันสื่อออนไลน์หรือนโยบายของภาครัฐที่จะสนับสนุนให้มีการพัฒนาการเป็นพลเมืองดิจิทัลในอนาคต
2. ควรขยายขอบเขตการศึกษาเกี่ยวกับประชากรทั้งจังหวัดลำปางเพื่อให้เห็นความแตกต่างและทราบปัจจัยที่ส่งผลต่อความเป็นพลเมืองดิจิทัลของจังหวัดลำปาง

3. ควรศึกษาตัวแปรด้านการรู้เท่าทันสื่อดิจิทัลเพราะปัจจุบันประชาชนรับรู้ข้อมูลข่าวสารจำนวนมากบนสื่อออนไลน์ การรู้เท่าทันสื่อจึงเป็นปัจจัยสำคัญที่ส่งผลต่อความเป็นพลเมืองดิจิทัลได้

องค์ความรู้ใหม่

ผู้วิจัยค้นพบองค์ความรู้ใหม่ความเป็นพลเมืองดิจิทัลของประชาชนในเขตพื้นที่อำเภอเมือง จังหวัดลำปาง โดยการบูรณาการปัจจัยสำคัญ ได้แก่ นโยบายภาครัฐ โครงสร้างพื้นฐานและสภาพแวดล้อม ดังภาพที่ 3



ภาพที่ 3 องค์ความรู้ใหม่จากการวิจัย

1. นโยบายของภาครัฐเป็นสิ่งแรกที่จำเป็นเพราะเป็นกรอบทิศทางหลักที่กำหนดแนวทางการพัฒนาดิจิทัลของประเทศและจังหวัดลำปาง ดังเช่นยุทธศาสตร์ชาติ แผนพัฒนาดิจิทัลเพื่อเศรษฐกิจและสังคม 20 ปี แผนพัฒนาจังหวัดลำปาง และแนวคิด Smart City และ Smart People นโยบายเหล่านี้มีส่วนผลักดันในการสร้างเป้าหมายเพื่อพัฒนาความสามารถด้านดิจิทัลของประชาชน
2. โครงสร้างพื้นฐานและสภาพแวดล้อมเป็นปัจจัยสำคัญที่เอื้อต่อการเข้าถึงเทคโนโลยีของประชาชน โดยหน่วยงานภาครัฐต้องจัดโครงสร้างพื้นฐานด้านระบบเครือข่ายอินเทอร์เน็ตที่ครอบคลุมทั่วทุกพื้นที่ เพื่อช่วยลดช่องว่างในการเข้าถึงข้อมูลข่าวสารและบริการสาธารณะ ทำให้ประชาชนสามารถเรียนรู้และใช้เทคโนโลยีในการพัฒนาคุณภาพชีวิตได้ดีขึ้น การดำเนินโครงการ Smart City ของจังหวัดลำปางยังช่วยเสริมให้สภาพแวดล้อมดิจิทัลมีความทันสมัยและเป็นพื้นฐานการพัฒนาความเป็นพลเมืองดิจิทัลในระยะยาว

3. ปัจจัยที่ส่งผลต่อความเป็นพลเมืองดิจิทัล แบ่งออกเป็น 2 มิติหลัก ได้แก่ มิติด้านลักษณะประชากร (Demographic) ได้แก่ เพศ อายุ อาชีพ รายได้ และระดับการศึกษา ซึ่งเป็นตัวแปรที่มีบทบาทต่อความสามารถในการเรียนรู้และใช้เทคโนโลยีของบุคคล และมีต้องประกอบความเป็นพลเมืองดิจิทัล เช่น การสื่อสารดิจิทัล ความปลอดภัยดิจิทัล ความคิดสร้างสรรค์ มีจริยธรรม และความรับผิดชอบ ตลอดจนทักษะการเข้าถึงและเข้าใจสื่อดิจิทัล ซึ่งถือเป็นองค์ประกอบสำคัญของพลเมืองดิจิทัล ทำให้ประชาชนสามารถใช้เทคโนโลยีดิจิทัลอย่างเหมาะสม และปลอดภัย

4. ความเป็นพลเมืองดิจิทัล ซึ่งเป็นผลลัพธ์ของการบูรณาการปัจจัยข้างต้นนำไปสู่การพัฒนาความเป็นพลเมืองดิจิทัล ซึ่งประกอบด้วย 1) การรักษาสถิติและข้อมูลส่วนบุคคลคือ

ความสามารถในการปกป้องข้อมูลส่วนตัวและใช้ตัวตนออนไลน์อย่างเหมาะสม 2) กิจกรรมบนสื่อดิจิทัลคือการใช้งานโซเชียลมีเดีย การค้นหาข้อมูล การแสดงออกความคิดเห็นด้วยวิธีที่สร้างสรรค์และรับผิดชอบ 3) ทักษะและความสามารถในการใช้งานดิจิทัล ครอบคลุมความสามารถด้านเทคนิค การใช้สื่อ การประเมินข้อมูล ตลอดจนการใช้เทคโนโลยีเพื่อการทำงานหรือการเรียนรู้ และ 4) จริยธรรมทางดิจิทัลเป็นการใช้เทคโนโลยีอย่างมีคุณธรรม เคารพสิทธิผู้อื่น ปฏิบัติตามกฎหมายและสร้างสังคมดิจิทัลที่ปลอดภัยและเป็นธรรม

จากความสำคัญนี้แสดงให้เห็นว่านโยบายภาครัฐ โครงสร้างพื้นฐาน ปัจจัยส่วนบุคคลและองค์ประกอบความเป็นพลเมืองดิจิทัลเป็นตัวกำหนดแนวโน้มและระดับความเป็นพลเมืองดิจิทัลของประชาชนในเขตพื้นที่อำเภอเมือง จังหวัดลำปาง

เอกสารอ้างอิง

- [1] กระทรวงดิจิทัลเพื่อเศรษฐกิจและสังคม. (2568). *DIGITAL CITIZENSHIP พลเมืองดิจิทัล*. สืบค้นเมื่อวันที่ 18 มิถุนายน 2568. จาก https://www.mdes.go.th/service/detail/9042-tm_source=chatgpt.com
- [2] กระทรวงเทคโนโลยีสารสนเทศและการสื่อสาร. (2568). (ร่าง) *แผนพัฒนาดิจิทัลเพื่อเศรษฐกิจและสังคมระยะ 20 ปี พ.ศ. 2560 – 2579*. สืบค้นเมื่อวันที่ 18 มิถุนายน 2568. จาก https://wise.co.th/wise/References/Digital_Economy/Digital_Master_Plan_2560-2579.pdf
- [3] ขวัญชนก อายุยืน, อุษา งามมีศรี และสมใจ สืบเสาะ. (2567). ความเป็นพลเมืองดิจิทัลในประเทศไทย. *Journal of Modern Learning Development*, 9(5), 406-416.
- [4] จุลนิ เทียนไทย. (2563). *อัตลักษณ์ วิถีคิดและชีวิต 4.0 ของชาวดิจิทัลไทย : การสังเคราะห์ผลการวิจัยสู่การใช้ประโยชน์เชิงนโยบาย*. กรุงเทพฯ: สำนักงานการวิจัยแห่งชาติ.
- [5] ณรงค์ฤทธิ์ ปริสุทธ์กุล. (2567). ความเป็นพลเมืองดิจิทัลของเจนเอเรชั่นซีในจังหวัดตรัง. *Journal of Roi Kaensam Academi*, 9(10), 154-167.
- [6] มนตร์รัตน์ แก้วเกิด และคณะ (2564). ความต้องการจำเป็นในการบริหารงานวิชาการของโรงเรียนมัธยมศึกษาตามแนวคิดความเป็นพลเมืองดิจิทัล. *วารสารมนุษยศาสตร์และสังคมศาสตร์ มหาวิทยาลัยราชภัฏพิบูลสงคราม*, 15(1), 66-78.
- [7] ยุพยงค์ วิงวร. (2565). *การป้องกันอาชญากรรมทางเทคโนโลยีในชุมชนสู่การพัฒนาเป็นพลเมืองดิจิทัล*. [ม.ป.ท. : ม.ป.พ.].
- [8] วรพจน์ วงศ์กิจรุ่งเรือง. (2561). *คู่มือพลเมืองดิจิทัล*. กรุงเทพฯ: สำนักงานส่งเสริมเศรษฐกิจดิจิทัลกระทรวงดิจิทัลเพื่อเศรษฐกิจและสังคม.
- [9] สาวิวรรณ จุติโชติ และทิพมาศ เสวตวรโชติ. (2564). การดำเนินชีวิตอย่างไรให้มีความสุขในยุคดิจิทัล. *วารสารสังคมศาสตร์บูรณาการ*. 1(3), 76-88.
- [10] สำนักงานจังหวัดลำปาง. (2568). *แผนพัฒนาจังหวัดลำปาง พ.ศ. 2566 – 2570 ฉบับทบทวนประจำปี พ.ศ. 2568*. สืบค้นเมื่อวันที่ 18 มิถุนายน 2568. จาก <https://www.lampang.go.th/strategy/2566/plan-r66-70-t68.pdf>
- [11] สำนักงานจังหวัดลำปาง. (2568). *ลำปาง Smart City การขับเคลื่อน “ลำปางเมืองอัจฉริยะ”*. สืบค้นเมื่อวันที่ 18 มิถุนายน 2568. จาก <https://www.lampang.go.th/LPsmartcity/>

- [12] สุปราณี วงษ์แสงจันทร์ และประกอบ คุณารักษ์. (2564). การพัฒนาความเป็นพลเมืองดิจิทัลของนักศึกษา. *วารสารวิชาการมหาวิทยาลัยอีสเทิร์นเอเชีย ฉบับวิทยาศาสตร์และเทคโนโลยี*, 15(2), 15-28.
- [13] สุวิมล แซ่ก่อง. (2568). พลเมืองที่ตื่นตัวกับการเป็นพลเมืองดิจิทัลในการบริการสาธารณะแนวใหม่. *Journal of Administrative and Management Innovation, Rajamangala University of Technology Rattanakosin*. 13(2), 241-257.
- [14] อพัชชา ช้างขวัญยืน, รุจโรจน์ แก้วอุไร, วินัย วงษ์ไทย และเอื้อมพร หลินเจริญ. (2564). การจัดการเรียนเชิงรุกเพื่อส่งเสริมความเป็นพลเมืองดิจิทัล. *วารสารศึกษาศาสตร์ มหาวิทยาลัยนเรศวร*, 23(3), 452-465.
- [15] อรุมา สุพัฒกุล และเอกราช มะลิวรรณ. (2564). รายงานการวิจัยเรื่องความเป็นพลเมืองดิจิทัลของประชาชนในพื้นที่เทศบาลนครหาดใหญ่และเทศบาลนครสงขลา. [ม.ป.ท. : ม.ป.พ.]
- [16] อลงกรณ์ อัสวโสรณ, อิทธิพัทธ์ สุทนต์พรกุล และอรอุมา เจริญสุข. (2566). การวิเคราะห์องค์ประกอบเชิงยืนยันของความ เป็นพลเมืองดิจิทัลสำหรับนักศึกษาวิชาชีพครู. *Journal of Roi Kaensarn Academi*, 8(4), 117-132.
- [17] อุทิศ บำรุงชีพ, พัทธวิภา โพธิ์ศรี และมงคล ยังทนต์. (2566). พฤติกรรมความเป็นพลเมืองดิจิทัลพลิกผันของผู้สูงอายุ ในประเทศไทย. *Journal of Social Sciences and Humanities Research in Asia*, 29(3), 53-68.
- [18] อุษา บั๊กกันส์. (2565). แนวคิดและคุณลักษณะความเป็นพลเมืองดิจิทัลที่จำเป็นเพื่อการพัฒนาทักษะความเป็นพลเมืองดิจิทัล ด้านความปลอดภัยทางเทคโนโลยีสารสนเทศสำหรับผู้สูงอายุของไทย. *วารสารนิเทศศาสตร์ปริทัศน์*, 26(2), 211-222.
- [19] Cronbach, L.J. 1990. *Essentials of Psychological Testing*. 5th ed. New York: Harper Collins blisher.
- [20] Jones, L. M., and Mitchell, K. J. (2016). Defining And Measuring Youth Digital Citizenship. *New Media & Society*, 18(9), 2063-2079.
- [21] Ribble. (1991). *Digital citizenship in schools: Nine elements all students should now*. Washington DC: International Society for Technology in Education.
- [22] Stevens, J. (1992). *Appiled Multivariate statistics for the Social Sciences*. (2nd ed.). New Jersey: Lawrence Erlbaum Associate.
- [23] Taro Yamane.(1973). *Statistics: An Introductory Analysis*. (3rd ed). New York: Harper and Row Publications.
- [24] Wei Qian (2025). Developing Digital Citizenship through Digital Multi-Modal Composing in College English Course. *Open Journal of Social Sciences*. 2025, 13(1), 466-484.