ปีที่ 32 ฉบับที่ 2 เมษายน-มิถุนายน 2569 ISSN 2985-2196 (Online)

การรับรู้ความสามารถทางดิจิทัล การใช้เหตุผลเชิงจริยธรรม และการควบคุมตนเอง ที่มีต่อกิจกรรมบนสื่อดิจิทัลของเจเนอเรชั่นซี ในจังหวัดตรัง

Digital Self-efficacy, Moral Reasoning, and Self-control towards Activities in Digital Platform of Generation Z in Trang Province

ณรงค์ฤทธิ์ ปริสุทธิ์กุล*

Narongrit Parisutkul

นฤบาล ยมะคุปต์*

Narueban Yamaqupta

Received : October 10, 2024

Revised : November 18, 2024

Accepted : December 4, 2024

บทคัดย่อ

การวิจัยชิ้นนี้มีวัตถุประสงค์เพื่อศึกษาอิทธิพลของการรับรู้ความสามารถทางดิจิทัล การใช้เหตุผลเชิงจริยธรรม และการควบคุมตนเอง ที่มีต่อ กิจกรรมบนสื่อดิจิทัล ของประชากรที่อยู่ในช่วงวัยเจเนอเรชั่นซีในจังหวัดตรัง โดยมีแบบแผนการวิจัยในเชิงปริมาณ ใช้แบบสอบถามโดยทำการเก็บข้อมูลจากประชากรในจังหวัดตรังที่มีอายุระหว่าง 18-27 ปี หรือ กลุ่มเจเนอเรชั่นซี จำนวน 385 กลุ่มตัวอย่าง วิเคราะห์ข้อมูลโดยใช้การวิเคราะห์โมเดลสมการโครงสร้างกำลังสองน้อยที่สุดบางส่วน ผลการวิจัยพบว่าค่าสัมประสิทธิ์การทำนายของโมเดลสมการค่าสัมประสิทธิ์การทำนายของแบบจำลองสมการเชิงโครงสร้าง เท่ากับ 0.622 หมายความว่า การรับรู้ความสามารถทางดิจิทัล การใช้เหตุผลเชิงจริยธรรม และการควบคุมตนเอง ร่วมกันสามารถอธิบายความแปรปรวนของกิจกรรมบนสื่อดิจิทัลของเจเนอเรชั่นซี ร้อยละ 62.20 และผลการวิเคราะห์สัมประสิทธิ์เส้นทางที่ระดับความเชื่อมั่นร้อยละ 99 ในทุกสมมติฐานการวิจัย พบว่า การรับรู้ความสามารถทางดิจิทัลมีอิทธิพลต่อกิจกรรมบนสื่อดิจิทัลของเจเนอเรชั่นซี (β=0.279, p<0.01) การใช้เหตุผลเชิงจริยธรรมมีอิทธิพลต่อกิจกรรมบนสื่อดิจิทัลของเจเนอเรชั่นซี (β=0.281, p<0.01) และ การควบคุมตนเองมีอิทธิพลต่อกิจกรรมบนสื่อดิจิทัลของเจเนอเรชั่นซี (β=0.304, p<0.01) ข้อเสนอแนะจากผลการศึกษาที่ได้คือกิจกรรมบนสื่อดิจิทัลของเจเนอเรชั่นซีที่เหมาะสมเกิดจากองค์ประกอบของการรับรู้ความสามารถทางดิจิทัล การใช้เหตุผลเชิงจริยธรรม และการควบคุมตนเอง

คำสำคัญ : กิจกรรมบนสื่อดิจิทัล / การรับรู้ความสามารถทางดิจิทัล / การใช้เหตุผลเชิงจริยธรรม / การควบคุมตนเอง / พฤติกรรมการใช้สื่อดิจิทัล

*อาจารย์ประจำคณะพาณิชยศาสตร์และการจัดการ มหาวิทยาลัยสงขลานครินทร์ วิทยาเขตตรัง

Lecturer in Faculty of Commerce and Management, Prince of Songkla University, Trang Campus

(Corresponding Author) E-mail: narueban.y@psu.ac.th

Vol.32 No.2 April-June 2026 ISSN 2985-2196 (Online)

ABSTRACT

The objective of this research aims to study the influence of digital self- efficacy, ethical reasoning and self- control towards the activities in digital platform. It is quantitative survey through the use of questionnaire targeted to 385 generation Z residents in Trang province with age ranges between 18-27 years old. The data analysis is based on partial least square structural equation modeling. The results from structural modeling demonstrated that digital self-efficacy, moral reasoning and self-control significantly influenced the activities in digital platform with an explanation power of 62.20% (Coefficient of Determination: R^2 =.622). From the results of hypotheses testing with the level of 99 confidence level, it found that, digital self- efficacy influenced the activities in digital platform of generation Z (β=0.279, p<0.01), moral reasoning influenced the activities in digital platform of generation Z (β=0.281, p<0.01), self-control influenced the activities in digital platform of generation Z (β=0.304, p<0.01). The suggestion from the results of the study is that the appropriate activities in digital platform of generation Z is caused by the combination of their ability to drive their digital self- efficacy, moral reasoning and self-control.

Keywords : Activities in Digital Platform / Digital Self-efficacy / Moral Reasoning / Self-control / Digital Media Usage Behavior

ความเป็นมาและความสำคัญของปัญหา

ทักษะของคนไทยปัจจุบันในการรับมือกับสภาวะการณ์เปลี่ยนแปลงอันหลากหลายมิติมีความสำคัญด้วยในการดำเนินชีวิตวิถีใหม่ หรือ New Normal ของคนไทยในปัจจุบันนั้นอยู่บนภาวการณ์ของความผันผวน (Vitality) ความไม่แน่นอน (Uncertainty) ความซับซ้อน (Complexity) และความกำกวม (Ambiguity) หรือสภาพแวดล้อมแบบ VUCA World หรือ VUCA environment ทั้งนี้ ทักษะและความสามารถในการรับมือกับ VUCA จึงมีความจำเป็นที่คนจะต้องได้รับการพัฒนา เพื่อให้คนมีความสามารถในการดำรงชีวิตบนวิถีใหม่นี้ได้อย่างราบรื่น จากการศึกษาในบริบทต่างประเทศของ Rozgonjuk et al. (2020) อธิบายว่า อิทธิพลของโซเชียลมีเดียและภาวะการกลัวที่จะพลาดโอกาสอะไรบางอย่างไป (Fear of Missing Out: FOMO) ถูกพิจารณาว่าเป็นสาเหตุหนึ่งของการเกิดสภาพแวดล้อมแบบ VUCA World ซึ่งสภาพแวดล้อมดังกล่าวนี้ถือเป็นความปกติของการดำรงชีวิตวิถีใหม่ New Normal (Gandhi, 2017; Bennett and Lemoine, 2014)

หากพิจารณาจากเป้าหมายการพัฒนาอย่างยั่งยืน (Sustainable Development Goals: SDGs) หรือวาระการพัฒนาที่ยั่งยืน 2030 ในเป้าหมายที่ 4 สร้างหลักประกันว่าทุกคนมีการศึกษาที่มีคุณภาพอย่างครอบคลุมและเท่าเทียม และสนับสนุนโอกาสในการเรียนรู้ตลอดชีวิต การศึกษาในปัจจุบันให้ความสำคัญกับ

ปีที่ 32 ฉบับที่ 2 เมษายน-มิถุนายน 2569 ISSN 2985-2196 (Online)

การศึกษาผ่านระบบดิจิทัล สอดคล้องกับสภาพสังคมไทยได้เข้าสู่ยุคดิจิทัลอย่างเต็มตัว รัฐบาลให้ความสำคัญกับการพัฒนาประเทศด้วยนโยบายที่เกี่ยวข้องกับการใช้ดิจิทัลอย่างต่อเนื่อง ด้วยนโยบายอันหลากหลายจากภาครัฐบาลที่พึ่งพิงระบบดิจิทัลในการใช้งานหรือการให้บริการของภาครัฐผ่านแอปพลิเคชันทางรัฐเพื่อรับบริการข้อมูล อาทิ บัตรประชาชน ใบขับขี่ หนังสือเดินทางในรูปแบบดิจิทัล การรับสวัสดิการกองทุนบำเหน็จบำนาญข้าราชการ เบี้ยยังชีพผู้สูงอายุ หรือประกันสังคม เป็นต้น ซึ่งทำให้เกิดกิจกรรมบนสื่อดิจิทัลต่อคนทุกช่วงวัย

ปัจจุบันจังหวัดตรังได้มีการกำหนดแผนการพัฒนาเมืองอัจฉริยะ “เมืองศรีตรัง” (Sri-Trang City) โดยมุ่งให้มีการนำเทคโนโลยีสารสนเทศมาใช้เพิ่มมากขึ้น เพื่อเป็นการส่งเสริมให้ประชาชนมีสมรรถนะทางดิจิทัลเพิ่มมากขึ้น ทั้งนี้จากการศึกษาของ Ministry of Digital Economy and Society (2023) ในรายงานการสำรวจพฤติกรรมการใช้อินเตอร์เน็ตของคนไทย พบว่า ระดับการใช้กิจกรรมบนสื่อดิจิทัลของคนไทยนั้น เฉลี่ย ในช่วงวัยเจเนอเรชั่นซี หรือที่มีอายุระหว่าง 18-27 ปี มีระดับการใช้มากที่สุดเมื่อเทียบกับช่วงวัยอื่นๆ กล่าวคือ มีอัตราการใช้เฉลี่ยถึงวันละ 8 ชั่วโมง 24 นาที เมื่อพิจารณาเฉพาะในพื้นที่จังหวัดตรังจะพบว่าพบประเด็นปัญหาอันเกี่ยวเนื่องจากการใช้สื่อดิจิทัลในหลายรูปแบบ จากรายงานสถานการณ์ทางสังคมของจังหวัดตรังประจำปี 2566 โดย Trang Provincial Social Development and Human Security Office (2023) พบว่า พฤติกรรมที่ไม่เหมาะสมของเยาวชนในพื้นที่จังหวัดตรังมีหลากหลายลักษณะที่เชื่อมโยงมาจากพฤติกรรมการใช้สื่อดิจิทัล เช่น การติดเกม การพนัน การแสดงเปิดเผยตัวตนในสื่อออนไลน์ในรูปแบบที่ไม่เหมาะสมอันจะนำไปสู่ภาวะการเป็นภัยทั้งต่อตนเอง บุคคลรอบข้าง และสังคม ซึ่งสอดคล้องกับแนวนโยบายการพัฒนาการศึกษาของจังหวัดตรังที่รายงานโดยสำนักงานศึกษาธิการจังหวัดตรัง กระทรวงศึกษาธิการ ที่กำหนดโครงการพัฒนาผู้เรียนทุกระดับในพื้นที่จัดตรัง ให้มีทักษะและใฝ่เรียนรู้ในการดำรงชีวิตในโลกยุคใหม่รู้เท่าทันการเปลี่ยน การเป็นพลเมืองที่ตื่นมีสมรรถนะทางด้านเทคโนโลยี ด้วยเหตุนี้ในบริบทของพื้นที่จังหวัดตรังแล้ว การส่งเสริมพฤติกรรมการรู้เท่าทันการใช้สื่อดิจิทัลและการใช้กิจกรรมบนสื่อดิจิทัลของกลุ่มช่วงวัยเจเนอเรชั่นซี จึงมีความสำคัญเป็นอย่างมาก ด้วยเหตุผลและความจำเป็นดังกล่าว งานวิจัยชิ้นนี้จึงมุ่งศึกษาเฉพาะกลุ่มเจเนอเรชั่น ซี ในจังหวัดตรัง

จากการศึกษาที่ผ่านมาโดยเฉพาะในบริบทของกิจกรรมบนสื่อดิจิทัล (Activities in Digital Platform) โดยการศึกษาของ Shao (2009) อธิบายว่า ลักษณะของกิจกรรมบนสื่อดิจิทัลนั้น หากพิจารณาในมุมของเนื้อหาที่ผู้ใช้เป็นผู้สร้างขึ้น หรือ User Generated Content (UGC) จะพบว่าถูกใช้ใน 3 ลักษณะ กล่าวคือ ใช้เป็นกิจกรรมในการการสร้างเครือข่ายและความเชื่อมโยงระหว่างกัน (Social Connection Activities) ใช้เป็นกิจกรรมในการแสวงหาข้อมูล (Information Activities) ใช้เพื่อเป็นกิจกรรมเพื่อความบันเทิง (Entertainment Activities) ทั้งนี้การเกิดพฤติกรรมการใช้กิจกรรมบนสื่อดิจิทัลนั้น มีอิทธิพลมาจากตัวแปรที่น่าสนใจ 3 ตัวแปร อันได้แก่ การรับรู้ความสามารถทางดิจิทัล (Digital Self-efficacy) การใช้เหตุผลเชิงจริยธรรม (Moral Reasoning) และการควบคุมตนเอง (Self-control)

ความรับรู้ความสามารถทางดิจิทัล มีอิทธิพลต่อพฤติกรรมการใช้กิจกรรมบนสื่อดิจิทัล มีแนวคิดเริ่มต้นจากทฤษฎีการรับรู้ความสามารถของตนเอง โดย Albert Bandura (1997) ที่อธิบายว่าการรับรู้ความสามารถของตนเอง เกิดจากความเชื่อของบุคคลที่สามารถทำสิ่งๆนั้นได้ โดยอยู่บนพื้นฐาน ความมุ่งมั่น สภาวะทาง

Vol.32 No.2 April-June 2026 ISSN 2985-2196 (Online)

อารมณ์ ตลอดจนการมีประสบการณ์ที่ประสบความสำเร็จ (Mastery Experience) ในอดีตที่ผ่านมา ซึ่งจะทำให้บุคคลมีความเชื่อว่าตนเองจะประสบความสำเร็จตามเป้าหมายที่ต้องการในการพยายามในครั้งต่อๆ ไป ทั้งนี้หากพิจารณาในบริบทของการรับรู้ความสามารถทางดิจิทัล ทั้งนี้ การรับรู้ความสามารถทางดิจิทัล ถูกอธิบายว่าหมายถึง ความสามารถของบุคคลในการใช้เทคโนโลยีอย่างเหมาะสม มีประสิทธิภาพ และชาญฉลาด (Agarwal and Karahanna, 2000) บุคคลที่มีความสามารถทางดิจิทัลสูงจะมีพฤติกรรมการใช้กิจกรรมบนสื่อดิจิทัลได้อย่างเหมาะสมเช่นกัน (Bellini et al., 2016) ทั้งนี้ แนวคิดเกี่ยวกับการรับรู้ความสามารถทางดิจิทัลของบุคคลที่ปรากฏออกมาเป็นพฤติกรรมในการใช้นั้น เกิดจากการมีทักษะในหลากหลายรูปแบบประกอบกัน ได้แก่ การมีทักษะชีวิต การมีทักษะการเรียนรู้และนวัตกรรม และการมีทักษะด้านข้อมูลสื่อและเทคโนโลยี ซึ่งในการสร้างความสามารถทางดิจิทัล ไม่สามารถที่จะแยกทักษะใดทักษะหนึ่งออกจากกันได้ (Van Laar et al., 2019) จากงานวิจัยในอดีตที่ผ่านมา อาทิ การศึกษาของ Prajaknate et al. (2022) พบว่า การรับรู้ความสามารถของตนเอง การสร้างสรรค์และแบ่งปันเนื้อหาบนสื่อดิจิทัลของเยาวชน จึงนำมาสู่สมมติฐานที่ 1 ที่ว่า ความรับรู้ความสามารถทางดิจิทัล มีอิทธิพลต่อพฤติกรรมการใช้กิจกรรมบนสื่อดิจิทัล

การใช้เหตุผลเชิงจริยธรรมมีอิทธิพลต่อกิจกรรมบนสื่อดิจิทัล จากการศึกษาของ Roy (2010) ให้ทัศนะว่ากิจกรรมบนสื่อดิจิทัล จำเป็นต้องมีการกำหนดแบบแผนหรือบรรทัดฐานบางอย่างร่วมกัน เพื่อให้เกิดบรรยากาศของกิจกรรมบนสื่อดิจิทัลที่เป็นไปด้วยดี ทั้งนี้ เหตุผลเชิงจริยธรรมเป็นเหตุผลที่อยู่เบื้องหลังการตัดสินใจของบุคคลที่จะกระทำหรือไม่กระทำพฤติกรรมต่างๆ (Chanpetch and Fuakong, 2022) ทั้งนี้จริยธรรมของมนุษย์เกิดจากกระบวนการทางปัญญาเมื่อมนุษย์มีการเรียนรู้มากขึ้น โครงสร้างทางปัญญาเพิ่มพูนขึ้นจริยธรรมก็พัฒนาตามวุฒิภาวะ (Kohlberg, 1976)

Barrera-Verdugo (2023) ศึกษาความสัมพันธ์ของพฤติกรรมในการแสดงออกทางโซเชียลมีเดียกับการใช้เหตุผลเชิงจริยธรรม พบว่า แม้ว่าโซเชียลมีเดียมีบทบาทเป็นชุมชนเสมือนจริง แต่กลับเป็นพื้นที่ที่มีบทบาทสำคัญในการเป็นเครื่องมือให้กับบุคคลในการเสริมสร้างพฤติกรรมการการใช้เหตุผลเชิงจริยธรรมมากยิ่งขึ้น ซึ่งสอดคล้องกับการศึกษาของ Zhao et al. (2022); Woodward (2021) ที่ค้นพบว่า การใช้เหตุผลเชิงจริยธรรมมีอิทธิพลต่อกัน และความสัมพันธ์เชิงบวกกับกิจกรรมบนสื่อดิจิทัล จึงสามารถสรุปสมมติฐานข้อที่ 2 ได้ว่า การใช้เหตุผลเชิงจริยธรรม มีอิทธิพลต่อกิจกรรมบนสื่อดิจิทัล

การควบคุมตนเองมีอิทธิพลต่อกิจกรรมบนสื่อดิจิทัลการศึกษาเรื่องการควบคุมตนเองนั้น หมายถึงความสามารถของบุคคลในการแสดงออกพฤติกรรมในเชิงบวก และหลีกเลี่ยงการแสดงออกพฤติกรรมเชิงลบ รวมถึงความสามารถในการเปลี่ยนสภาวะจิตใจในเชิงลบให้แสดงออกเป็นพฤติกรรมเชิงบวก (Khalifeh et al., 2024) ความสามารถในการควบคุมตนเองที่สูงมีความสัมพันธ์กับการแสดงออก ซึ่ง Carver (2005) อธิบายว่าความสามารถในการควบคุมตนเองที่สูงนั้นหมายถึงความสามารถของบุคคลในการยับยั้งชั่งใจในการแสดงออกในพฤติกรรมเชิงลบ ทั้งนี้ในบริบทของการแสดงออกของกิจกรรมบนสื่อดิจิทัลนั้น งานวิจัยที่ผ่านมา พบว่า หากบุคคลมีความสามารถในการควบคุมตนเองต่ำจะมีพฤติกรรมหุนหันพลันแล่นในการใช้สื่อดิจิทัลมากกว่าบุคคลที่มีความสามารถในการควบคุมตนเองสูง และความสามารถในการควบคุมตนเองนั้นมีความสัมพันธ์กับกิจกรรมบน

ปีที่ 32 ฉบับที่ 2 เมษายน-มิถุนายน 2569 ISSN 2985-2196 (Online)

สื่อดิจิทัล (Berger et al., 2018; Naigowit, 2018) จึงนำมาสู่การกำหนดสมมติฐานในข้อที่ 3 ที่ว่า การควบคุมตนเอง มีอิทธิพลต่อกิจกรรมบนสื่อดิจิทัล

จากการทบทวนวรรณกรรมและตลอดจนงานวิจัยในอดีต จึงพบว่า พฤติกรรมการใช้กิจกรรมบนสื่อดิจิทัลที่เหมาะสมหรือไม่ เกิดจากอิทธิพลของตัวแปรที่เกี่ยวข้องได้แก่ การรับรู้ความสามารถทางดิจิทัล การใช้เหตุผลเชิงจริยธรรม และการควบคุมตนเอง ดังที่อธิบายข้างต้นจนนำไปสู่การกำหนดสมมติฐานสำหรับการศึกษาในครั้งนี้ ผู้วิจัยหวังว่าผลการศึกษาในครั้งนี้จะเป็นประโยชน์ไปสู่การออกแบบนโยบาย แนวทาง ในการส่งเสริมให้กลุ่มบุคคลที่อยู่ในช่วงวัยเจนเนอเรชั่นซี โดยเฉพาะในจังหวัดตรังมีพฤติกรรมและการแสดงออกในกิจกรรมการใช้สื่อดิจิทัลที่เหมาะสมต่อไป

วัตถุประสงค์ของการวิจัย

1. เพื่อศึกษาอิทธิพลของการรับรู้ความสามารถทางดิจิทัลที่มีต่อกิจกรรมบนสื่อดิจิทัล ของประชากรที่อยู่ในช่วงวัยเจเนอเรชั่นซีในจังหวัดตรัง
2. เพื่อศึกษาอิทธิพลของการใช้เหตุผลเชิงจริยธรรมที่มีต่อกิจกรรมบนสื่อดิจิทัล ของประชากรที่อยู่ในช่วงวัยเจเนอเรชั่นซีในจังหวัดตรัง
3. เพื่อศึกษาอิทธิพลของการควบคุมตนเองของที่มีต่อกิจกรรมบนสื่อดิจิทัล ของประชากรที่อยู่ในช่วงวัยเจเนอเรชั่นซีในจังหวัดตรัง

สมมุติฐานการวิจัย

1. ความรับรู้ความสามารถทางดิจิทัล มีอิทธิพลต่อพฤติกรรมการใช้กิจกรรมบนสื่อดิจิทัล
2. การใช้เหตุผลเชิงจริยธรรม มีอิทธิพลต่อกิจกรรมบนสื่อดิจิทัล
3. การควบคุมตนเอง มีอิทธิพลต่อกิจกรรมบนสื่อดิจิทัล

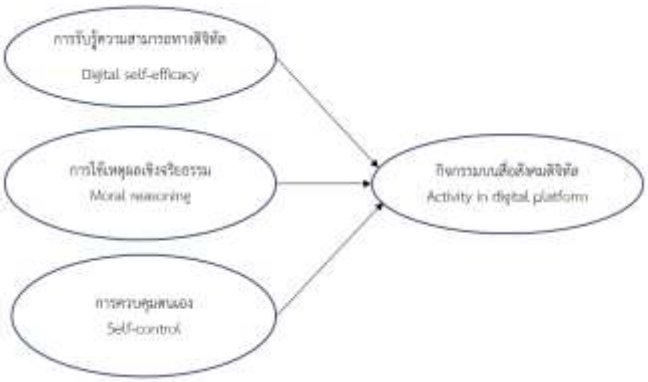
วิธีดำเนินการวิจัย

งานวิจัยนี้ใช้แบบแผนการวิจัยเชิงปริมาณ (Quantitative Method) ใช้แบบสอบถาม (Questionnaire) เป็นเครื่องมือในการเก็บรวบรวมข้อมูล มีวิธีการดำเนินการวิจัยโดยกำหนดประชากรคือ คนไทยที่อยู่ในช่วงวัยเจเนอเรชั่นซี ที่มีอายุระหว่าง 18-27 ปี โดยอาศัยอยู่ในจังหวัดตรัง ใช้วิธีสุ่มกลุ่มตัวอย่างของ Cochran (1977) โดยกำหนดร้อยละของจำนวนประชากรที่ต้องการสุ่ม = 50 ค่าความคลาดเคลื่อนที่ยอมรับเท่ากับ 0.05 ระดับความเชื่อมั่นที่ร้อยละ 95 คำนวณขนาดของกลุ่มตัวอย่างได้จำนวนกลุ่มตัวอย่าง 384.16 เท่ากับ 385 กลุ่มตัวอย่าง โดยมีการกำหนดกลุ่มตัวอย่างแบบโควต้า (Quota Sampling) ให้ทุกอำเภอในจังหวัดตรังมีจำนวนกลุ่มตัวอย่างที่ตอบโดยเท่าๆ กัน ทั้งนี้มีการเก็บรวบรวมข้อมูลระหว่างเดือน ตุลาคม-ธันวาคม 2566 สำหรับข้อคำถามที่ใช้ในการศึกษานั้น ประกอบไปด้วย สองส่วนคือ ข้อมูลทั่วไปผู้ตอบ จำนวน 3 ข้อ คือ เพศ อายุ อาชีพปัจจุบัน และคำถามในส่วนของตัวแปรที่ทำการศึกษา ปลายปิดแบบมาตราส่วน 5 ระดับคือ 1 คะแนนน้อยที่สุด

Vol.32 No.2 April-June 2026 ISSN 2985-2196 (Online)

2 คะแนนคือน้อย 3 คะแนนคือปานกลาง 4 คะแนนคือมาก และ 5 คะแนนคือมากที่สุด โดยมีคำถามทั้งสิ้น จำนวน 23 เป็นข้อคำถามเกี่ยวกับ การรับรู้ความสามารถทางดิจิทัล จำนวน 4 ข้อ ดัดแปลงจากการศึกษาของ Liu and Liu (2021) การใช้เหตุผลเชิงจริยธรรม จำนวน 6 ข้อ ดัดแปลงจาก Suphattanakul et al. (2023) ควบคุมตนเอง จำนวน 5 ข้อ ดัดแปลงจาก Tangney et al. (2004) กิจกรรมบนสื่อดิจิทัล จำนวน 8 ข้อ จาก Ribble (2015) ทั้งนี้ได้มีการตรวจคุณภาพเครื่องมือด้วยผู้เชี่ยวชาญผ่านการพิจารณาค่าความตรงเชิงเนื้อหาจากผู้เชี่ยวชาญ 3 คนด้วยการให้คะแนนและความคิดเห็นรายข้อ คือ +1 เมื่อเห็นว่าข้อคำถามสอดคล้อง 0 เมื่อไม่แน่ใจว่าข้อคำถามสอดคล้องหรือไม่ และ -1 เมื่อเห็นว่าข้อคำถามไม่สอดคล้อง ผู้วิจัยนำผลคะแนนมาวิเคราะห์ด้วยสูตรหาค่าความสอดคล้องระหว่างข้อคำถามกับวัตถุประสงค์ มีค่า IOC (Index Objective Congruence) ซึ่งควรมีค่าตั้งแต่ 0.50 ขึ้นไป ทั้งนี้เครื่องมือฉบับนี้มีค่าคะแนนเท่ากับ 1.00 ทุกข้อ จากนั้นข้อคำถามได้ถูกนำไปทดสอบนำร่อง (Pilot Test) กับกลุ่มตัวอย่างจำนวน 30 กลุ่มตัวอย่าง พบว่า ข้อคำถามที่ใช้มีค่าสัมประสิทธิ์แอลฟาตามวิธีของครอนบาค (Cronbach) ได้ค่าความเชื่อมั่นของแบบสอบถามอยู่ระหว่าง .918 - .955 ซึ่งอยู่ในระดับของความเชื่อมั่นระดับสูง นอกจากนี้ งานวิจัยฉบับนี้ผ่านการรับรองจริยธรรมการวิจัยในมนุษย์ สาขาสังคมศาสตร์และพฤติกรรมศาสตร์ มหาวิทยาลัยสงขลานครินทร์ รหัสหนังสือรับรอง PSU IRB 2023-LL-Cm-024 (internal) เมื่อวันที่ 14 กันยายน 2566

สถิติที่ใช้ในการวิจัย การวิเคราะห์ข้อมูลเบื้องต้นในส่วนของข้อมูลส่วนตัวผู้ตอบ ใช้สถิติเชิงพรรณนา (Descriptive Statistics) รายงานผลในรูปแบบ ความถี่ ร้อยละ และค่าเฉลี่ย สำหรับการวิเคราะห์ข้อมูลในส่วนของอิทธิพลของตัวแปรการรับรู้ความสามารถทางดิจิทัล การใช้เหตุผลเชิงจริยธรรม และการควบคุมตนเองที่มีต่อกิจกรรมบนสื่อดิจิทัลนั้น ใช้การวิเคราะห์โมเดลสมการโครงสร้างกำลังสองน้อยที่สุดบางส่วน (A Partial Least Square Structural Equation Modeling) ด้วยโปรแกรม Smart PLS 2.0 โดยที่การวิเคราะห์โมเดลการวัดตัวแปรแฝงเป็นแบบโมเดลเชิงสะท้อน (Reflective Model) (Ramayah et al., 2018) โดยมีเกณฑ์ที่ใช้ในทดสอบโมเดลสมการ โครงสร้าง 2 ส่วน คือ (1) การวิเคราะห์โมเดลการวัด และ (2) การวิเคราะห์โมเดลสมการโครงสร้าง



ภาพที่ 1 กรอบแนวคิดในการวิจัย

ปีที่ 32 ฉบับที่ 2 เมษายน-มิถุนายน 2569 ISSN 2985-2196 (Online)

สรุปผลการวิจัย

จากแบบสอบถามจำนวน 385 ชุด ผลการวิเคราะห์สถิติเชิงพรรณนา (Descriptive Statistics) ในส่วนของข้อมูลผู้ตอบ พบว่า ผู้ตอบแบบสอบถามเป็นเพศชาย จำนวน 90 คน และเป็นเพศหญิง จำนวน 295 คน หรือ เพศชาย คิดเป็นร้อยละ 23.4 และเป็นหญิง ร้อยละ 76.6 โดยมีอายุอยู่ระหว่าง 18-27 ปี อายุเฉลี่ย 23 ปี ทั้งนี้ ผู้ตอบส่วนใหญ่ จำนวน 180 คน คิดเป็นร้อยละ 63.1 เป็นนักเรียน นักศึกษา

ผลวิเคราะห์โมเดลสมการโครงสร้างกำลังสองน้อยที่สุดบางส่วน เพื่อประเมินความเชื่อมั่นของตัวแปรที่ศึกษา การประเมินค่าน้ำหนักองค์ประกอบ (Indicator Loadings) ของข้อคำถามที่ใช้ในการวัดของตัวแปรแต่ละซึ่งควรมีค่าน้ำหนักองค์ประกอบมากกว่า 0.7 และมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05 ซึ่งเมื่อพิจารณาองค์ประกอบที่ใช้ในการวัดของแต่ละตัวแปร พบว่า องค์ประกอบของตัวแปรที่ทำการศึกษาในครั้งนี้ ได้แก่ การรับรู้ความสามารถทางดิจิทัล การใช้เหตุผลเชิงจริยธรรม การควบคุมตนเอง และกิจกรรมบนสื่อดิจิทัล พบว่า ทุกองค์ประกอบ หรือทุกข้อคำถามของตัวแปรที่ทำการศึกษาทั้งหมด มีค่าน้ำหนักสูงกว่า 0.7 ทั้งนี้จึงพิจารณาไม่ตัดองค์ประกอบใดๆ ออกจากโมเดลสมการโครงสร้าง เนื่องจากมีคุณสมบัติที่เพียงพอต่อการคงไว้ในโมเดลสมการโครงสร้างได้

ในวิเคราะห์คุณสมบัติของตัวแปรขั้นต่อไปเกี่ยวข้องกับผลการประเมินองค์ประกอบที่ใช้ในการวัดตัวแปรแต่ละตัวโดยประเมินความสอดคล้องภายในของตัวแปรสังเกตได้ (Internal Consistency) การประเมินความตรงเชิงเหมือน (Convergent Validity) และการประเมินความตรงเชิงจำแนก (Discriminant Validity) ซึ่งจากผลการวิเคราะห์ข้อมูลพบว่า ข้อมูลจากตัวแปรที่ทำการศึกษาความสอดคล้องภายในของตัวแปรสังเกตได้โดยใช้การคำนวณค่าความเชื่อมั่นของตัวแปรแฝง (Composite Reliability: CR) ของตัวแปรที่ทำการศึกษา พบว่ามีค่ามากกว่า 0.7 ตามเกณฑ์เงื่อนไขที่ถูกแนะนำ นอกจากนี้ในส่วนการคำนวณค่าความแปรปรวนเฉลี่ยขององค์ประกอบที่สกัดได้ (Average Variance Extracted: AVE) พบว่ามีค่ามากกกว่า 0.5 ในทุกตัวแปรตามเกณฑ์ที่ถูกแนะนำ และการประเมินความตรงเชิงจำแนก (Discriminant Validity) เพื่อแสดงว่า ตัวแปรในแต่ละโมเดลการวัดสามารถชี้วัดตัวแปรแฝงได้เฉพาะโมเดลการวัดของตัวเองนั้น เมื่อทำการพิจารณาจากค่ารากที่สองของค่าความแปรปรวนเฉลี่ยขององค์ประกอบที่สกัดได้ (square root of AVE) ซึ่งควรมีค่าสูงกว่าค่าสหสัมพันธ์ระหว่างองค์ประกอบนั้น (Fornell and Larcker, 1981) พบว่า ตัวแปรที่ทำการศึกษามีค่ารากที่สองของค่าความแปรปรวนเฉลี่ยขององค์ประกอบที่สกัดได้สูงกว่าค่าสหสัมพันธ์ระหว่างองค์ประกอบ ผลการวิเคราะห์โมเดลการวัด ดังปรากฏดังนี้

Vol.32 No.2 April-June 2026 ISSN 2985-2196 (Online)

ตารางที่ 1 ค่าน้ำหนักองค์ประกอบ ค่าสัมประสิทธิ์อัลฟ่าของครอนบาค ค่าความเชื่อมั่นขององค์ประกอบ และค่าความตรงเชิงเหมือน

	องค์ประกอบ	ค่าน้ำหนักองค์ประกอบ	ค่าสัมประสิทธิ์อัลฟ่าของครอนบาค	ค่าความเชื่อมั่นขององค์ประกอบ	ความตรงเชิงเหมือน
การรับรู้ความสามารถทางดิจิทัล	KNOW1	0.866	0.889	0.923	0.750
	KNOW2	0.838			
	KNOW3	0.893			
	KNOW4	0.866			
การใช้เหตุผลเชิงจริยธรรม	REAS1	0.797	0.888	0.915	0.642
	REAS2	0.813			
	REAS3	0.784			
	REAS4	0.808			
	REAS5	0.798			
	REAS6	0.805			
การควบคุมตนเอง	SELF1	0.785	0.884	0.915	0.684
	SELF2	0.823			
	SELF3	0.817			
	SELF4	0.844			
	SELF5	0.864			
กิจกรรมบนสื่อดิจิทัล	ACTI1	0.776	0.915	0.931	0.627
	ACTI2	0.787			
	ACTI3	0.833			
	ACTI4	0.794			
	ACTI5	0.831			
	ACTI6	0.831			
	ACTI7	0.707			
	ACTI8	0.770			

ปีที่ 32 ฉบับที่ 2 เมษายน-มิถุนายน 2569 ISSN 2985-2196 (Online)

ตารางที่ 2 ค่ารากที่สองของค่าความแปรปรวนเฉลี่ยองค์ประกอบที่สกัดได้

องค์ประกอบ	กิจกรรมบนสื่อดิจิทัล	การรับรู้ความสามารถทางดิจิทัล	การใช้เหตุผลเชิงจริยธรรม	การควบคุมตนเอง
กิจกรรมบนสื่อดิจิทัล	0.792			
การรับรู้ความสามารถทางดิจิทัล	0.702	0.866		
การใช้เหตุผลเชิงจริยธรรม	0.736	0.753	0.801	
การควบคุมตนเอง	0.725	0.700	0.809	0.827

การวิเคราะห์โมเดลสมการโครงสร้าง

จากการวิเคราะห์ค่าความคงทนของการยอมรับ (Tolerance) และค่าปัจจัยการขยายตัวของความแปรปรวน (VIF) ขององค์ประกอบที่ทำการศึกษา เพื่อทดสอบภาวะร่วมเส้นตรงพหุขององค์ประกอบทำนายที่จะต้องไม่มีความสัมพันธ์ระหว่างองค์ประกอบอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติ โดยที่เกณฑ์ค่าความคงทนของการยอมรับ (Tolerance) ควรสูงกว่า 0.20 และค่าปัจจัยการขยายตัวของความแปรปรวน (VIF) ควรต่ำกว่า 5.00 (Hair et al., 2014) ซึ่งจากการวิเคราะห์ผลตารางที่ปรากฏด้านล่าง พบว่า ความคงทนของการยอมรับ มีค่าเท่ากับ .878 และค่าปัจจัยการขยายตัวของความแปรปรวนมีค่าเท่ากับ 1.139 ซึ่งเป็นไปตามเกณฑ์ที่กำหนด จึงอธิบายได้ว่า โมเดลสมการโครงสร้างที่ศึกษาในครั้งนี้ไม่เกิดปัญหาภาวะรวมเส้นตรงพหุขององค์ประกอบภายนอก และมีคุณสมบัติที่เพียงพอในการวิเคราะห์โมเดลสมการโครงสร้าง

ตารางที่ 3 ผลการวิเคราะห์ภาวะร่วมเส้นตรงเชิงพหุขององค์ประกอบภายนอก

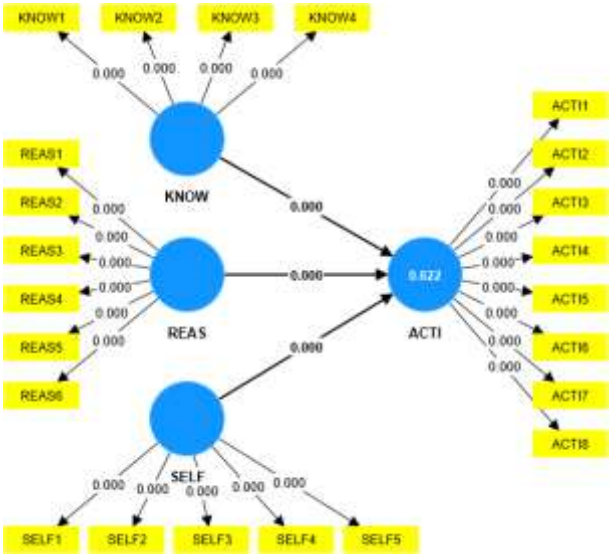
องค์ประกอบทำนาย	ค่าความคงทนของการยอมรับ	ค่าปัจจัยการขยายตัวของความแปรปรวน
การรับรู้ความสามารถทางดิจิทัล	.415	2.407
การใช้เหตุผลเชิงจริยธรรม	.282	3.546
การควบคุมตนเอง	.324	3.086

ผลการวิเคราะห์โมเดลสมการโครงสร้าง

จากการคำนวณค่าสัมประสิทธิ์การทำนาย (Coefficient of Determination: R^2) หากมีค่าต่ำกว่า 0.25 บ่งบอกถึงคุณภาพระดับต่ำของโมเดล หากมีค่า 0.5 แสดงว่าคุณภาพของโมเดลอยู่ในระดับปานกลาง และค่าตั้งแต่ 0.75 ขึ้นไปแสดงว่าโมเดลมีคุณภาพสูง (Hair et al., 2014) จากรูปภาพประกอบ 2 ผลการวิเคราะห์พบว่า การรับรู้ความสามารถทางดิจิทัล การใช้เหตุผลเชิงจริยธรรม และการควบคุมตนเอง อธิบายความ

Vol.32 No.2 April-June 2026 ISSN 2985-2196 (Online)

แปรปรวน (R^2) ของกิจกรรมบนสื่อดิจิทัล ได้ร้อยละ 62.0 ถือว่าค่าสัมประสิทธิ์ความถูกต้องของการทำนายอยู่ในคุณภาพระดับปานกลาง



ภาพที่ 2 โมเดลของสมการโครงสร้างกำลังสองน้อยที่สุดบางส่วน แสดงอิทธิพลขององค์ประกอบการรับรู้ความสามารถทางดิจิทัล การใช้เหตุผลเชิงจริยธรรม และการควบคุมตนเองไปยังองค์ประกอบกิจกรรมบนสื่อดิจิทัล

เมื่อวิเคราะห์โดยใช้การคำนวณค่าสัมประสิทธิ์อิทธิพล (path coefficient: β) ซึ่งควรมีค่าไม่ต่ำกว่า 0.10 และมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05 ค่าสถิติ t ซึ่งมากกว่า 1.96 ที่ระดับความเชื่อมั่นร้อยละ 95 ($p<.05$) หรือ มากกว่า 2.58 ($p<.01$) ที่ระดับความเชื่อมั่นร้อยละ 99 ผลการวิเคราะห์พบว่า (1) การรับรู้ความสามารถทางดิจิทัลที่มีต่อกิจกรรมบนสื่อดิจิทัล (β= .279, t=6.106, p=.000) ที่ระดับความเชื่อมั่นร้อยละ 99 (2) การใช้เหตุผลเชิงจริยธรรมที่มีต่อกิจกรรมบนสื่อดิจิทัล (β= .281, t=5.291, p=.000) ที่ระดับความเชื่อมั่นร้อยละ 99 และ (3) การควบคุมตนเองที่มีต่อกิจกรรมบนสื่อดิจิทัล (β= .304, t=6.066, p=.000) จึงสามารถยอมรับสมมติฐานของการวิจัยทั้งสามข้อในครั้งนี้ ดังตารางดังต่อไปนี้

ตารางที่ 4 ผลการทดสอบสมมติฐาน

สมมติฐาน	เส้นทาง	สัมประสิทธิ์เส้นทาง (β)	std Error	t-value	ผลการทดสอบ
H1	การรับรู้ความสามารถทางดิจิทัล →กิจกรรมบนสื่อดิจิทัล	.279	0.046	6.106**	ยอมรับ

ปีที่ 32 ฉบับที่ 2 เมษายน-มิถุนายน 2569 ISSN 2985-2196 (Online)

ตารางที่ 4 (ต่อ)

สมมติฐาน	เส้นทาง	สัมประสิทธิ์เส้นทาง (β)	std Error	t-value	ผลการทดสอบ
H2	การใช้เหตุผลเชิงจริยธรรม →กิจกรรมบนสื่อดิจิทัล	.281	0.053	5.291**	ยอมรับ
H3	การควบคุมตนเอง →กิจกรรมบนสื่อดิจิทัล	.304	0.050	6.066**	ยอมรับ

**p<0.01, *p<0.05

อภิปรายผลการวิจัย

จากผลการวิจัยเรื่อง การรับรู้ความสามารถทางดิจิทัล การใช้เหตุผลเชิงจริยธรรม และการควบคุมตนเองที่มีต่อกิจกรรมบนสื่อดิจิทัลของเจเนอเรชั่นซี ในจังหวัดตรังพบว่า การรับรู้ความสามารถทางดิจิทัล มีอิทธิพลต่อกิจกรรมบนสื่อดิจิทัลของเจเนอเรชั่นซี สอดคล้องกับงานวิจัยของ Bellini et al. (2016) ที่พบว่าบุคคลที่มีความสามารถทางดิจิทัลสูงจะมีการทำกิจกรรมบนสื่อดิจิทัลได้อย่างเหมาะสม ทั้งนี้อาจเป็นเพราะการผลักดันจากหลายภาคส่วน อาทิ นโยบายการจัดการเรียนการสอนในยุคปัจจุบันที่ส่งเสริมให้มีการนำเอาเทคโนโลยีดิจิทัลในการเรียนที่เป็นกิจกรรมในการแสวงหาข้อมูล อิทธิพลจากครอบครัวและสังคมที่ใช้ดิจิทัลเพื่อเป็นเครือข่ายเชื่อมโยงระหว่างกัน หรือแม้กระทั่งการใช้ดิจิทัลเพื่อประโยชน์ในกิจกรรมเพื่อความบันเทิง ทำให้เกิดทักษะการใช้เทคโนโลยีที่เหมาะสม (Information Literacy) นำไปสู่ความมั่นใจและเชื่อว่าตนเองมีความสามารถทางดิจิทัลสูงจึงทำให้มีการทำกิจกรรมบนสื่อดิจิทัลที่เหมาะสมตามไปด้วย

การใช้เหตุผลเชิงจริยธรรมมีอิทธิพลหรือผลกระทบทางตรงต่อกิจกรรมบนสื่อดิจิทัลของเจเนอเรชั่นซี ทั้งนี้เป็นไปตามการศึกษาของ Zhao et al. (2022) และ Woodward (2021) ที่ค้นพบว่าการใช้เหตุผลเชิงจริยธรรมมีอิทธิพลและความสัมพันธ์เชิงบวกกับกิจกรรมบนสื่อดิจิทัล ทั้งนี้อาจเป็นเพราะเจเนอเรชั่นซีทราบถึงแบบแผนและบรรทัดฐานของการใช้งานสื่อดิจิทัลเป็นอย่างดี ทำให้มีพฤติกรรมการใช้เหตุผลเชิงจริยธรรมที่สูง ประกอบกับการศึกษาของ Barrera-Verdugo (2023) ที่พบว่าการใช้โซเชียลมีเดียส่งผลให้เกิดการเรียนรู้การมีเหตุผลเชิงจริยธรรมที่มากยิ่งขึ้น เมื่อเจเนอเรชั่นซีมีการใช้เหตุผลเชิงจริยธรรมที่สูง ย่อมส่งผลให้มีการทำกิจกรรมบนสื่อดิจิทัลได้อย่างเหมาะสมและมีประสิทธิภาพมากขึ้นตามไปด้วย

การควบคุมตนเองมีอิทธิพลหรือผลกระทบทางตรงต่อกิจกรรมบนสื่อดิจิทัลของเจเนอเรชั่นซี สอดคล้องกับงานวิจัยของ Berger et al. (2018) และ Naigowit (2018) ที่พบว่าบุคคลที่มีบุคคลที่มีมีการควบคุมตนเองต่ำจะมีกิจกรรมบนสื่อดิจิทัลในระดับต่ำ เช่น อาจมีการใช้ถ้อยคำที่ไม่สุภาพในการแสดงความคิดเห็นกับคนในสื่อออนไลน์ที่มีความคิดเห็นแตกต่างกัน ทั้งนี้ในงานวิจัยเรื่องนี้พบว่าเจเนอเรชั่นซี มีระดับการควบคุมตนเองสูงส่งผลให้กิจกรรมบนสื่อดิจิทัลสูงตามไปด้วย อาจเป็นเพราะการควบคุมตนเองคือความสามารถในการแสดงออก

Vol.32 No.2 April-June 2026 ISSN 2985-2196 (Online)

ที่ดี ถึงแม้จะมีการรับรู้ผลกระทบต่อสภาวะจิตใจเชิงลบในสื่อออนไลน์แต่สามารถปรับพฤติกรรมให้แสดงออกในเชิงบวกได้ จึงส่งผลให้ผู้ที่มีระดับการควบคุมตนเองสูงมีกิจกรรมบนสื่อดิจิทัลในแบบแผนที่เหมาะสมตามไปด้วย

ข้อเสนอแนะ

ข้อเสนอแนะในการนำผลการวิจัยไปใช้

จากผลการวิเคราะห์ที่พบว่า การรับรู้ความสามารถทางดิจิทัล การใช้เหตุผลเชิงจริยธรรม และการควบคุมตนเองมีผลต่อกิจกรรมบนสื่อดิจิทัลนั้น ข้อเสนอแนะเพื่อออกแบบนโยบายเพื่อสร้างพลเมืองดิจิทัลที่รองรับการเข้าสู่เมืองอัจฉริยะตามนโยบาย “เมืองศรีตรัง” คือ บทบาทขององค์กรปกครองส่วนท้องถิ่น หน่วยงานที่เกี่ยวข้องกับการจัดการการศึกษาในจังหวัดตรัง ร่วมกัน กำหนดแผนงาน โครงการ กิจกรรม การอบรม ให้ความรู้ แก่ประชาชนที่สร้างความตระหนักรู้ ค่านิยมที่ส่งเสริมการใช้กิจกรรมบนสื่อดิจิทัลที่เหมาะสม พัฒนาการใช้สื่อให้มีประสิทธิภาพ และมีประโยชน์

ข้อเสนอแนะในการทำวิจัยครั้งต่อไป

จากการทดสอบ จากผลการทดสอบประสิทธิภาพของโมเดลสมการโครงสร้างในการทำนายที่มีค่าสัมประสิทธิ์การทำนายอยู่ในระดับปานกลาง แสดง ยังมีตัวแปรอื่นๆ (Factor Untouched) ที่ควรนำมาศึกษาเพิ่มเติม เพื่อให้ค่าสัมประสิทธิ์การทำนายของโมเดลสมการโครงสร้างอยู่ในระดับที่สูงขึ้น

References

Agarwal, R., and Karahanna, E. (2000). Time flies when you're having fun: Cognitive absorption and beliefs about information technology usage. *MIS quarterly, 24*(4), 665-694. https://doi.org/10.2307/3250951

Agarwal, R., and Karahanna, E. (2000). Time flies when you're having fun: Cognitive absorption and beliefs about information technology usage. *MIS quarterly*, 665-694.

Bandura, A. (1997). *Self-efficacy: The exercise of control*. W. H. Freeman.

Barrera-Verdugo, G. (2023). The link between social media exposure and students’ moral reasoning and environmental concern: A generational analysis in Chile. *Cogent Social Sciences, 9*(1), 2167570. https://doi.org/10.1080/23311886.2023.2167570

Bellini, C. G. P., Isoni Filho, M. M., de Moura Junior, P. J., and de Faria Pereira, R. D. C. (2016). Self-efficacy and anxiety of digital natives in face of compulsory computer-mediated tasks: a study about digital capabilities and limitations. *Computers in Human Behavior, 59*, 49-57. https://doi.org/10.1016/j.chb.2016.01.015

ปีที่ 32 ฉบับที่ 2 เมษายน-มิถุนายน 2569 ISSN 2985-2196 (Online)

Bennett, N., and Lemoine, G. J. (2014). What a difference a word makes: Understanding threats to performance in a VUCA world. *Business Horizons, 57*(3), 311-317. https://doi.org/10.1016/j.bushor.2014.01.001

Berger, S., Wyss, A. M., and Knoch, D. (2018). Low self-control capacity is associated with immediate responses to smartphone signals. *Comput Human Behav, 86*, 45-51. https://doi.org/10.1016/j.chb.2018.04.031

Carver, C. S. (2005). Impulse and constraint: perspectives from personality psychology, convergence with theory in other areas, and potential for integration. *Personal Soc Psychol Rev, 9*(4), 312-333. https://doi: 10.1207/s15327957pspr0904_2

Chanpetch, S., and Fuakong, T. (2022). The moral reasoning: a case study of the first-year students at Prince of Songkla university trang campus. *Sisaket Rajabhat University Journal, 16*(3), 28-43. https://so05.tci-thaijo.org/index.php/sskrujournal/article/view/255971/176934 [In Thai].

Cochran, W. G. (1977). *Sampling techniques* (3rd ed.). John Wiley & Sons.

Fornell, C., and Larcker, D. F. (1981). Evaluating structural equation models with unobservable variables and measurement error. *Journal of marketing research, 18*(1), 39-50. https://doi.org/10.2307/3151312

Gandhi, L. (2017). Human Resource Challenges in VUCA and SMAC Business Environment. *ASBM Journal of Management, 10*(1), 1-5. https://www.proquest.com/docview/1862660334/fulltextPDF/B5617332FB4E5FPQ/1?accountid=31947&sourcetype=Scholarly%20Journals

Hair, J. F., Hufit, G. T. M., Ringle, C. M., and Sarstedt, M. (2014). *A Primer on Partial Least Squares Structural Equation Modeling (PLS-SEM).* SAGE Publications.

Khalifeh, A., Al Khasawneh, M. H., Alrousan, M., Al-Adwan, A. S., Wahsheh, F., Omeish, F. Y., and Ananzeh, H. (2024). Influence of Students' Self-Control and Smartphone E-Learning Readiness on Smartphone-Cyberloafing. *Journal of Information Technology Education: Research, 23*, 1-25. https://doi.org/10.28945/5307

Kohlberg, L. (1976). *Moral Development and Behavior*. John Wiley & Son.

Liu, Y., and Liu, Q. (2021). Factors influencing teachers' level of digital citizenship in underdeveloped regions of China. *South African Journal of Education, 41*(4), 1-17. https://doi.org/10.15700/saje.v41n4a1886

Vol.32 No.2 April-June 2026 ISSN 2985-2196 (Online)

Ministry of Digital Economy and Society. (2022). *Thailand Internet User Behavior/Ministry of Digital Economy and Society*. Retrieved November 20, 2024, from https://www.etda.or.th/th/Useful-Resource/publications/iub2022.aspx [In Thai].

Naigowit, T. (2018). Self-disclosure and self-presentation on facebook: the role of knowledge-building experience and self-monitoring. *BU Academic Review, 17*(1), 99-117. https://so01.tci-thaijo.org/index.php/buacademicreview/article/view/103752/98050 [In Thai].

Prajaknate, P., Benjarongkij, Y., Chaisuwan, B. N., and Karuchit, W. (2022). Critical skills for 21st century, perceived self-efficacy, social influences, policy support and the relationship between parents and youths that serve as predictive factors for digital content creation and sharing of Thai youths, from parents' perspectives. *Journal of Public Relations and Advertising, 15*(2), 1-19. https://so02.tci-thaijo.org/index.php/jcin/article/view/259903/174575 [In Thai].

Ramayah, T., Cheah, J., Chuah, F., Ting, H., and Memon, M. A. (2018). *Partial Least Squares Structural Equation Modeling (PLS-SEM) using SmartPLS 3.0: An Updated Guide and Practical Guide to Statistical Analysis* (2nd ed.). Pearson.

Ribble, M. (2015). *Digital citizenship in schools: Nine elements all students should know*. International Society for Technology in Education.

Roy, A. (2011). Online communities and social networking. In *Virtual Communities: Concepts, Methodologies, Tools and Applications* (pp. 74-83). IGI Global Scientific Publishing.

Rozgonjuk, D., Sindermann, C., Elhai, J. D., and Montag, C. (2020). Fear of missing out (FOMO) and social media's impact on daily-life and productivity at work: Do WhatsApp, Facebook, Instagram, and snapchat use disorders mediate that association. *Addictive behaviors, 110*, 106487. https://doi.org/10.1016/j.addbeh.2020.106487

Shao, G. (2009). Understanding the appeal of user-generated media: a uses and gratification perspective. *Internet research, 19*(1), 7-25. https://doi.org/10.1108/10662240910927795

Suphattanakul, O., Maliwan, E., Eiamnate, N., and Thadee, W. (2023). Developing digital citizenship in municipality: factors and barriers. *International Journal of Sustainable Development & Planning, 18*(5), 1499-1505. https://doi.org/10.18280/ijsdp.180520

ปีที่ 32 ฉบับที่ 2 เมษายน-มิถุนายน 2569 ISSN 2985-2196 (Online)

Tangney, J. P., Boone, A. L., and Baumeister, R. F. (2018). High self-control predicts good adjustment, less pathology, better grades, and interpersonal success. In *Self-regulation and self-control* (pp. 173-212). Routledge.

Trang Provincial Social Development and Human Security Office. (2023). *Trang Provincial Social Situation Report 2023*. Retrieved November 20, 2024, from https://www.dcy.go.th/public/subwebsite/province/trangshelter/file_download/17223 10963001-766431871.pdf [In Thai].

Trang Provincial Education Office (2023). *Trang Provincial Educational Development Plan 2023-2027*. Retrieved November 20, 2024, from www.tpeotrang.go.th/wp-content/ uploads/2024/01/8.แผนพัฒนา-66-70.pdf [In Thai].

Van Laar, E., van Deursen, A. J., van Dijk, J. A., and De Haan, J. (2019). Determinants of 21st-century digital skills: A large-scale survey among working professionals. *Computers in human behavior, 100*, 93-104. https://doi.org/10.1016/j.chb.2019.06.017

Woodward, B. (2021). Moral reasoning and repressive violence. In *Repression and Repressive Violence* (pp. 4-23). Free University of Brussels (Belgium). Polemological Centre. https://doi.org/10.4324/9780429338489

Zhao, J., Xu, X., and Pang, W. (2022). When do creative people engage in malevolent behaviors? The moderating role of moral reasoning. *Personality and Individual Differences, 186*(B), 111386. https://doi.org/10.1016/j.paid.2021.111386