

[พนม หน้า 17-35]



การใช้สื่อดิจิทัลและความเป็นพลเมืองบนสื่อดิจิทัลของ นักเรียนมัธยมศึกษาในประเทศไทย*

Digital Media Uses and Digital Citizenship of Thai Secondary School Students

พนม คลีฉายา** คณะนิเทศศาสตร์ จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย

Phnom Kleechaya. Faculty of Communication Arts, Chulalongkorn University

Email: phnom.k@chula.ac.th

Received: 19 August 2019 ; Revised: 15 October 2019 ; Accepted: 24 October 2019

บทคัดย่อ

การวิจัยกำหนดวัตถุประสงค์ เพื่อสำรวจการใช้งานสื่อดิจิทัล อธิบายแบบจำลองความเป็นพลเมืองบนสื่อดิจิทัล และอิทธิพลของแรงจูงใจทางการเมือง คุณลักษณะของสื่อดิจิทัล และการใช้สื่อดิจิทัลที่มีต่อความเป็นพลเมืองบนสื่อดิจิทัลของนักเรียนมัธยมศึกษาตอนปลาย ผู้วิจัยใช้วิธีการวิจัยเชิงสำรวจ เก็บข้อมูลด้วยแบบสอบถามในกลุ่มตัวอย่างนักเรียนมัธยมศึกษาปีที่ 4-6 จากภูมิภาคต่าง ๆ ทั่วประเทศ จำนวน 820 คน

ผลการวิจัยพบว่า กลุ่มตัวอย่างใช้สื่อดิจิทัลด้วยความถี่เฉลี่ยในระดับทุก ๆ ชั่วโมงในแต่ละวัน โดยใช้เฟสบุ๊ค ยูทูบ อินสตาแกรม การใช้สื่อดิจิทัลด้านการเมืองโดยรวมอยู่ในระดับน้อย ใช้หาข้อมูล ติดตามข่าวสารเกี่ยวกับเรื่องการเมือง ในขณะที่การใช้สื่อดิจิทัลด้านสังคมโดยรวมอยู่ในระดับมากที่สุด โดยใช้ดูหนัง ฟังเพลง เล่นเกม ติดตามดาราที่ชื่นชอบ สนทนากับเพื่อน หาข้อมูลประกอบการเรียนเป็นประจำ และใช้สร้างกลุ่มเพื่อติดต่อกับเพื่อน หาข้อมูลสินค้า ติดตามข่าวสาร แสดงความเป็นตัวตนในระดับบ่อย ๆ นอกจากนี้ยังให้ความสำคัญกับคุณลักษณะสื่อดิจิทัลในด้านความเป็นพื้นที่สาธารณะ ความสามารถในการกระจายข่าวสาร การเป็นจุดเชื่อมต่อระหว่างผู้ใช้งาน และผู้ใช้งานสามารถสร้างเนื้อหาได้ด้วยตนเองอยู่ในระดับมากที่สุด

กลุ่มตัวอย่างมีแรงจูงใจทางการเมือง มาจากความสนใจเรื่องราวการเมืองในประเทศ มีความคาดหวังให้ประเทศไทยเป็นประชาธิปไตย และการมีประสบการณ์ทางการเมืองจากการเรียน

*บทความนี้เป็นส่วนหนึ่งของโครงการวิจัยเรื่อง “การใช้สื่อดิจิทัลและความเป็นพลเมืองบนสื่อดิจิทัลของนักเรียนมัธยมศึกษาในประเทศไทย” ได้รับการสนับสนุนเงินทุนวิจัยจากทุนอุดหนุนการวิจัยจากเงินรายได้ ประเภทเงินอุดหนุนการวิจัยจากรัฐบาล ประจำปีงบประมาณ 2561 จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย

** พนม คลีฉายา (รศ.ดร.) : หัวหน้าหน่วยปฏิบัติการวิจัยและพัฒนาทรัพยากรมนุษย์ด้านความรู้ทางดิจิทัลและการรู้เท่าทันสื่อ (DIRU) คณะนิเทศศาสตร์ จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย

วารสารวิชาการระดับชาติที่ได้รับการรับรองคุณภาพจากศูนย์ดัชนีการอ้างอิงวารสารไทย (TCI) กลุ่มที่ 1

การวิเคราะห์องค์ประกอบเชิงยืนยันของความเป็นพลเมืองบนสื่อดิจิทัลพบว่า Model Chi-Square, p-value มีค่า .00 ค่า CMIN/DF = 2.59 ค่า RMSEA = 0.04 ค่า GFI = 0.91 และ ค่า CFI = 0.92 แบบจำลองความเป็นพลเมืองบนสื่อดิจิทัลสรุปเป็นองค์ประกอบ 6 ด้าน ได้แก่ 1) ด้านความรับผิดชอบ (น้ำหนักปัจจัย = 0.94, $R^2 = 0.88$) 2) ด้านการเคารพตนเองและคนอื่นบนสื่อดิจิทัล (น้ำหนักปัจจัย = 0.92, $R^2 = 0.85$) 3) ด้านการเพิ่มพูนความรู้เรื่องการใช้สื่อดิจิทัล (น้ำหนักปัจจัย = 0.92, $R^2 = 0.85$) 4) ด้านค่านิยมและคุณธรรม (น้ำหนักปัจจัย = 0.90, $R^2 = 0.81$) 5) ด้านการปกป้องตนเองและผู้อื่นให้ปลอดภัย (น้ำหนักปัจจัย = 0.88, $R^2 = 0.77$) 6) ด้านพื้นฐานความเป็นประชาธิปไตย (น้ำหนักปัจจัย = 0.78, $R^2 = 0.60$)

ผลการทดสอบตัวแปรที่มีอิทธิพลต่อความเป็นพลเมืองบนสื่อดิจิทัลพบว่า คุณลักษณะเฉพาะของสื่อดิจิทัล (beta = .307) การใช้สื่อดิจิทัลด้านสังคม (beta = .259) แรงจูงใจทางการเมือง (beta = .234) การใช้สื่อดิจิทัลด้านการเมือง (beta = -.117) มีอิทธิพลต่อความเป็นพลเมืองบนสื่อดิจิทัลของนักเรียนมัธยมศึกษาตอนปลาย โดยส่งผลต่อการเปลี่ยนแปลงของความเป็นพลเมืองดิจิทัลร้อยละ 36.10

ผลการทดสอบเปรียบเทียบความเป็นพลเมืองบนสื่อดิจิทัลพบว่า นักเรียนกลุ่มที่มีคะแนนเฉลี่ยสะสม 3.51 – 4.00 มีความเป็นพลเมืองดิจิทัลสูงกว่ากลุ่มที่มีคะแนนเฉลี่ยสะสมต่ำกว่า 3.50 นอกจากนี้ นักเรียนกลุ่มที่เข้าร่วมกิจกรรมช่วยเหลือสังคม 3 – 4 ครั้งขึ้นไปต่อปี มีความเป็นพลเมืองสูงกว่านักเรียนกลุ่มที่เข้าร่วมกิจกรรม 1 – 2 ครั้ง ต่อปี และกลุ่มที่ไม่เคยเข้าร่วมกิจกรรมเลย อย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05
คำสำคัญ : สื่อดิจิทัล , นักเรียน

Abstract

The research aims to explore secondary school students' digital media usages, to explain measurement model of students' digital citizenship and to explain influence of digital media uniqueness, students' political motivation and digital media usages on their digital citizenship. The survey research used questionnaire to collect data from 820 sample from secondary school students nationwide.

The survey results indicate that sample mostly use Face Book, Youtube and Instagram. They frequently use such media every hours in a day. They rarely use digital media for political purpose but mostly for entertainment, following movie stars pages, chatting and information searching. However, they use the digital media more often for setting up group conversation, seeking for goods, surveillance and show their identity via social media post. They highly accepted uniqueness of digital media as platform that provides public sphere, allow diffusion of large information, serves as user connection and allow user to generate their owned content.

Regarding to sample's political motivation, they indicate their motivation from their interest in national political situation, expectation of Thailand to be democratic country and their learning experience on politic subject.

The result of confirmatory factor analysis of students' digital citizenship are as Model Chi-Square, p-value .00, CMIN/DF = 2.59, RMSEA = 0.04, GFI = 0.91 and CFI = 0.92. The measurement model of students' digital citizenship comprised of 6 factors. These are 1) Right and responsibility (factor weight = 0.94, $R^2 = 0.88$) 2) Respect self and others (factor weight = 0.92, $R^2 = 0.85$) 3) Educating self and others on digital usage (factor weight = 0.92, $R^2 = 0.85$)

วารสารวิชาการระดับชาติที่ได้รับการรับรองคุณภาพจากศูนย์ดัชนีการอ้างอิงวารสารไทย (TCI) กลุ่มที่ 1

4) Value and ethic (factor weight = 0.90, $R^2 = 0.81$) 5) Protecting self and others (factor weight = 0.88, $R^2 = 0.77$) 6) Democracy fundamental (factor weight = 0.78, $R^2 = 0.60$)

The stepwise multi-regression analysis result indicate that the uniqueness of digital media (beta = .307) digital media uses on social purpose (beta = .259) political motivation (beta = .234) and digital media uses on political purpose (beta = -.117) have influent on students' digital citizenship ($R^2 = 0.361$).

The ANOVA and LSD analysis as .05 statistical significant level, reveal that student who gained GPAX 3.51 – 4.00 obtain higher level of digital citizenship than others. The students who participated in social contribution activity 3-4 times a year have higher level of digital citizenship than those who participated 1-2 times a year or those who never participated.

Keywords : Digital Media , Sudents

บทนำ

ความเป็นพลเมืองเป็นแนวคิดที่มีพื้นฐานมาจากการเมืองการปกครองระบอบประชาธิปไตย ที่ให้ความสำคัญต่อความเป็นพลเมืองในฐานะปัจเจกพื้นฐานสำคัญของปฏิรูปการเมืองระบอบประชาธิปไตย และเมื่อพิจารณาสังคมไทยในปัจจุบัน นอกจากสังคมแบบดั้งเดิมที่ผู้คนสามารถพบปะ สังสรรค์ แลกเปลี่ยนความคิดเห็นกันแบบพบหน้าพบตากันแล้ว เทคโนโลยีดิจิทัลได้พัฒนาขึ้นมากในปัจจุบัน มีจำนวนคนไทยที่ใช้งานเพิ่มขึ้นและมีการใช้งานในลักษณะการติดต่อสื่อสารเป็นเครือข่ายสังคมบนอินเทอร์เน็ตมากขึ้น สังคมของคนไทยได้เคลื่อนขยายขอบเขตจากสังคมแบบพบปะหน้าตากัน ไปสู่สังคมที่ติดต่อสื่อสารบนเครือข่ายออนไลน์ ดังนั้นการเป็นสังคมออนไลน์นี้มีอาจหลีกเลี่ยงไปจากการแสดงพฤติกรรมและการแสดงความคิดเห็นที่ต้องอยู่บนหลักของความเป็นพลเมืองได้ จึงนำไปสู่แนวคิดที่ว่าผู้ใช้งานสื่อออนไลน์ในสังคมออนไลน์ควรจะต้องมีความเป็นพลเมืองเช่นกัน แนวคิดเกี่ยวกับความเป็นพลเมืองจึงได้ขยายสู่การแสดงพฤติกรรมและการแสดงความคิดเห็นในฐานะพลเมืองบนสื่อออนไลน์ เป็นแนวคิดที่ว่าด้วย “พลเมืองยุคดิจิทัล” (Digital Citizenship) หรือ “ความเป็นพลเมืองบนสื่อดิจิทัล” ก็คือการที่บุคคลได้อยู่ในสิ่งแวดล้อมของเทคโนโลยีสื่อออนไลน์ได้อย่างปลอดภัย มีจรรยาบรรณ มีความรับผิดชอบ และมีทักษะในการอยู่ร่วมกับชุมชนดิจิทัล หรือชุมชนออนไลน์ โดยเน้นในด้านความมีมารยาทธรรมเนียมปฏิบัติ การสื่อสาร การรู้เท่าทันดิจิทัล (Jones & Mitchell, 2015; Tamayo, 2016; Holland, 2017)

การก้าวสู่สังคมออนไลน์ของคนไทย มีข้อสังเกตว่า จะเกิดขึ้นในกลุ่มเด็กและเยาวชนมากขึ้นด้วยเหตุที่เด็กที่เติบโตขึ้นมาในยุคปัจจุบันมีความใกล้ชิดคุ้นเคยกับเทคโนโลยีคอมพิวเตอร์และอินเทอร์เน็ต ใ้การใช้งานคอมพิวเตอร์ของเด็กมีมากขึ้นจากอดีตที่ผ่านมา ดังเห็นได้จากผลการสำรวจประจำปี 2561 ของ สทอ. พบว่า Gen Z (อายุน้อยกว่า 17 ปี) ใช้อินเทอร์เน็ตในวันทำงานและวันเรียนหนังสือ โดยเฉลี่ยเท่ากับ 5.48 ชั่วโมง/วัน และใช้เพิ่มขึ้นในวันหยุดเป็น 7.12 ชั่วโมง/วัน การศึกษาความเป็นพลเมืองบนสื่อดิจิทัลจึงเหมาะสมที่จะศึกษาในกลุ่มเด็ก และคนหนุ่มสาวที่เป็นผู้ใช้งานอินเทอร์เน็ตอย่างมาก โดยเฉพาะในกลุ่มเด็กซึ่งถือว่าเป็นกลุ่มที่เป็นพื้นฐานสำคัญสำหรับการสร้างสังคมประชาธิปไตยอย่างยั่งยืน และเป็นรากฐานของสังคมประชาธิปไตยในอนาคต ซึ่งถือเป็นการพัฒนาทุนมนุษย์สู่ยุคดิจิทัล ในแผนการปฏิรูปประเทศไทยสู่ดิจิทัลไทยแลนด์ (Digital Thailand) โดยที่แผนฯ มีเป้าหมายและตัวชี้วัดความสำเร็จ คือ เป้าหมายที่ 3 ที่ระบุว่าพัฒนาทุนมนุษย์สู่ยุคดิจิทัล ด้วยการเตรียมความพร้อมให้บุคลากรทุกกลุ่ม มีความรู้และทักษะที่

วารสารวิชาการระดับชาติที่ได้รับการรับรองคุณภาพจากศูนย์ดัชนีการอ้างอิงวารสารไทย (TCI) กลุ่มที่ 1

เหมาะสมต่อการดำเนินชีวิตและ การประกอบอาชีพในยุคดิจิทัล โดยมีตัวชี้วัดที่สำคัญก็คือ 1) ประชาชนมีความสามารถในการพัฒนาและใช้สารสนเทศอย่างมีประสิทธิภาพ มีความตระหนัก ความรู้ ความเข้าใจ มีทักษะการใช้เทคโนโลยีดิจิทัลให้เกิด ประโยชน์และสร้างสรรค์ (digital literacy) และ 2) ประเทศไทยมีกำลังคนด้านดิจิทัลที่มีความรู้ความสามารถและความเชี่ยวชาญระดับมาตรฐานสากล และกำลังคนในประเทศมีความรอบรู้และสามารถใช้เทคโนโลยีดิจิทัลเป็นเครื่องมือในการปฏิบัติและสร้างสรรค์ผลงาน (กระทรวงเทคโนโลยีสารสนเทศและการสื่อสาร, 2559, น. 25-26)

ความเป็นพลเมืองบนสื่อดิจิทัลในกลุ่มเด็กถือว่ามีผลสำคัญ ด้วยเหตุที่เด็กเป็นประชากรในรุ่นที่เติบโตมาพร้อมกับเทคโนโลยีคอมพิวเตอร์และอินเทอร์เน็ต ซึ่งเทคโนโลยีจะเป็น ตัวขัดเกลาเพื่อให้ได้เรียนรู้อันนำไปสู่การแสดงออกต่อความเป็นพลเมืองดิจิทัลระบอบประชาธิปไตยในอนาคตได้ จะเห็นได้ว่าความเป็นพลเมืองบนสื่อดิจิทัลของเด็ก เป็นพื้นฐานสำคัญสำหรับการพัฒนาสังคมประชาธิปไตยในอนาคต แต่สิ่งที่เป็นประเด็นปัญหาคือ เด็กไทยใช้สื่อดิจิทัลหรืออินเทอร์เน็ตเพื่อการพัฒนาตนเองไปสู่ความเป็นพลเมืองหรือไม่ จากที่กล่าวมาข้างต้นจะเห็นได้ว่าประเด็นที่ เป็นปัญหาเรื่องความเป็นพลเมืองบนสื่อดิจิทัล ได้แก่ การคัดลอกผลงานคนอื่นมาเป็นของตนเอง การละเมิดลิขสิทธิ์ และการแชร์ข้อมูลส่วนตัว การป้องกันไวรัส โปรแกรมคอมพิวเตอร์ และการกลั่นแกล้งบนสื่อออนไลน์ การโพสต์ที่ไม่เหมาะสมบนสื่อสังคมออนไลน์ และการใช้โทรศัพท์มือถือไม่ถูกกาลเทศะ ประเด็นที่น่าสนใจคือเด็กและเยาวชน โดยเฉพาะนักเรียนมัธยมศึกษาที่กำลังจะเติบโตเข้าสู่วัยรุ่นบุคลิกภาพและมีสิทธิเลือกตั้งตามที่กฎหมายกำหนด พวกเขามีการใช้งานสื่อดิจิทัลอย่างมีความเป็นพลเมืองในสังคมประชาธิปไตยได้หรือไม่ มากน้อยเพียงใด มีการแสดงออกและพฤติกรรมบนสื่อดิจิทัลอย่างไร การแสดงออกและพฤติกรรมบนสื่อออนไลน์ของพวกเขาสะท้อนความเป็นพลเมืองหรือไม่ และปัจจัยอะไร ที่ทำให้เด็กนักเรียนมัธยมศึกษาตอนปลายมีความเป็นพลเมืองบนสื่อดิจิทัล ซึ่งเป็นส่วนสำคัญของความเป็นพลเมืองในสังคมประชาธิปไตย ปัจจัยเหล่านี้เกี่ยวข้องกับความเป็นพลเมืองอย่างไร อันนำไปสู่การสร้างองค์ความรู้เกี่ยวกับพฤติกรรมความเป็นพลเมืองบนสื่อดิจิทัลในสังคมประชาธิปไตยของนักเรียนมัธยมศึกษาตอนปลาย ซึ่งเป็นองค์ความรู้พื้นฐานที่สามารถนำไปประยุกต์ใช้ในการสร้างความเป็นพลเมืองในสังคมประชาธิปไตยของเด็กและเยาวชน

วัตถุประสงค์การวิจัย

1. เพื่อสำรวจการใช้งานสื่อดิจิทัลของนักเรียนมัธยมศึกษาตอนปลาย และอธิบายความความสัมพันธ์ของแรงจูงใจทางการเมือง และคุณลักษณะของสื่อดิจิทัล กับการใช้สื่อดิจิทัล
2. เพื่ออธิบายองค์ประกอบของความเป็นพลเมืองบนสื่อดิจิทัลของนักเรียนมัธยมศึกษาตอนปลาย
3. เพื่ออธิบายอิทธิพลของแรงจูงใจทางการเมือง คุณลักษณะของสื่อดิจิทัล การใช้สื่อดิจิทัลด้านการเมือง และการใช้สื่อดิจิทัลด้านสังคม ที่มีต่อความเป็นพลเมืองบนสื่อดิจิทัลของนักเรียนมัธยมศึกษาตอนปลาย

แนวคิดและงานวิจัยที่เกี่ยวข้อง

คำว่า “พลเมือง” (citizen) สรุปสาระความหมายได้ว่า หมายถึงการเข้าไปมีส่วนร่วมในชุมชนทางการเมือง มีส่วนร่วมกิจกรรมสาธารณะ พลเมืองมีสิทธิ (Right) และภาระหน้าที่ หรือความรับผิดชอบ (Obligations) ในการเข้าร่วมกำหนดนโยบาย เพื่อพัฒนาบ้านเมือง ออกกฎหมายข้อบังคับให้ทุกคนปฏิบัติตาม เข้าทำงานด้านนิติบัญญัติและบริหารอย่างเท่าเทียม และมีสิทธิออกความเห็นในเรื่องเหล่านั้น เปลี่ยนแปลงแก้ไขสิ่งที่ตกลงกัน รวมทั้งความรับผิดชอบ ในการออกความเห็นในกิจการต่าง ๆ ของรัฐ เช่น การเสียภาษี หน้าที่ต้อง

วารสารวิชาการระดับชาติที่ได้รับการรับรองคุณภาพจากศูนย์ดัชนีการอ้างอิงวารสารไทย (TCI) กลุ่มที่ 1

เป็นทหารเพื่อป้องกันประเทศ การเป็นพลเมืองที่เอางานเอาการไม่อาจเกิดขึ้นได้โดยอัตโนมัติ แต่ต้องได้รับการปลูกฝังหรือได้รับการศึกษาเพื่อให้เกิดคุณธรรมขึ้น การเป็นพลเมืองที่สมบูรณ์ต้องรู้จักวิถีการเป็นผู้ปกครอง (Ruler) และเป็นผู้ถูกปกครอง (Ruled) (ธเนศวร์ เจริญเมือง, 2551, น. 3-5; เอนก เหล่าธรรมทัศน์, 2554, น. 9) การแสดงออกทางพฤติกรรมความเป็นพลเมืองนั้นเป็นสิ่งที่สำคัญ จำเป็นต้องปลูกฝังให้ประชาชนเห็นว่าตนเองเป็นพลเมือง ซึ่งจะให้เห็นคุณค่าความสัมพันธ์ที่ติดต่อกันและเข้าสู่ความเป็นประชาคมที่ผู้คนค่อนข้างทัดเทียม การย้ายแนวคิดนี้จะทำให้ประชาชนตื่นตัวทางการเมือง ประารถนาที่จะมีส่วนร่วมแก้ไข ปัญหาของส่วนร่วม นำไปสู่แนวคิดเรื่อง “Active citizenship” เป็นการย้ำความสำคัญของการมีพลเมืองที่กระตือรือร้นในกิจการส่วนรวมหรือกิจกรรมทางบ้านเมือง (อนก เหล่าธรรมทัศน์, 2542, น. 48) เน้นการกระทำหรือพฤติกรรมของบุคคลมากขึ้น โดยถือว่าความเป็นพลเมืองที่ตื่นรู้เกี่ยวข้องกับผลทางสังคมที่มาจากกระบวนการเรียนรู้ของบุคคล เมื่อสังคมเข้าสู่สังคมดิจิทัล การใช้ชีวิตของประชาชนเป็นการใช้ชีวิตในสังคมออนไลน์ ทำให้แนวคิดความเป็นพลเมืองได้ขยายไปสู่บริบทสังคมยุคดิจิทัล

ความเป็นพลเมืองบนสื่อดิจิทัล

ความเป็นพลเมืองบนสื่อดิจิทัล (Digital Citizenship) เป็นแนวคิดที่มีพื้นฐานมาจากแนวคิดความเป็นพลเมือง โดยเพิ่มเติมคำอธิบายและการระบุถึงคุณลักษณะบางประการที่สอดคล้องกับบริบท สถานการณ์ การสื่อสาร และการทำงานของเทคโนโลยีสื่อดิจิทัลในรูปแบบต่าง ๆ โดยเฉพาะเครือข่ายออนไลน์และสื่อดิจิทัล มาใช้พัฒนาความเป็นพลเมืองของคนในประเทศให้มีความรู้ความเข้าใจถึงบทบาทและหน้าที่ของตนเองเมื่ออยู่ในยุคดิจิทัล และผู้ใช้อย่างสามารถมีบทบาทสำคัญในการเผยแพร่ข้อมูลข่าวสารต่อสาธารณะ โดยอาศัยช่องทางการสื่อสารออนไลน์ ผู้ใช้งานเครือข่ายสังคมออนไลน์สามารถมีบทบาทในการเป็น “พลเมือง” นำเสนอข้อมูลข่าวสารที่เกิดขึ้นหลายแง่มุมทั้งด้านการเมือง เศรษฐกิจ และสังคม (คณาธิป ทองธวิวงศ์, 2558) ทางด้านแนวความเห็นของ Tamayo (2016) ได้เสนอนิยามความเป็นพลเมืองบนสื่อดิจิทัลว่า “ผู้ที่ถือว่าเป็นพลเมืองบนสื่อดิจิทัลต้องเป็นบุคคลที่เห็นความสำคัญ และให้คุณค่าในเรื่องสิทธิ ความเป็นพลเมือง และสิทธิในการใช้ชีวิต เป็นผู้ที่มีการเรียนรู้และการทำงานที่ติดต่อกันกับบุคคลอื่นในโลกดิจิทัล และต้องผูกพันกับกิจกรรมบนสื่อออนไลน์อย่างปลอดภัย ถูกกฎหมาย และการมีพฤติกรรมที่มีจริยธรรม” Holland (2017) นิยามในงานวิจัยความเป็นพลเมืองดิจิทัลของตนเองว่า ความเป็นพลเมืองบนสื่อดิจิทัล คือการที่บุคคลได้อยู่ในสิ่งแวดล้อมของเทคโนโลยีสื่อออนไลน์ได้อย่างปลอดภัย มีจรรยาบรรณ มีความรับผิดชอบ และมีทักษะในการอยู่ร่วมกับชุมชนดิจิทัล หรือชุมชนออนไลน์ โดยเน้นในด้านความมีมารยาท ธรรมเนียมปฏิบัติ การสื่อสาร การรู้เท่าทันดิจิทัล โดยที่ความเป็นพลเมืองบนสื่อดิจิทัลจะช่วยสร้างให้เด็กและเยาวชนสามารถใช้งานสื่อออนไลน์อย่างมีทักษะทางสังคม ในการจะเตือนตนเองให้ระวังข้อผิดพลาดในการใช้งาน การแสดงพฤติกรรมที่จะก่อให้เกิดปัญหาด้านการทะเลาะ การระราน และปัญหาด้านเพศบนสื่อออนไลน์ (Jones, & Mitchell, 2015) รวมทั้งความเป็นพลเมืองดิจิทัลนั้น ควรเน้นด้านสภาวะสุขภาพที่ดีในการใช้สื่อดิจิทัล การใช้สื่อให้เป็นประโยชน์อย่างปลอดภัย โดยต้องมึนโยบายและการให้การศึกษาควบคู่กันไป (Searson, Hancock, Soheil, & Shepherd, 2015)

การใช้สื่อดิจิทัลกับพฤติกรรมความเป็นพลเมือง

สื่อดิจิทัลมีส่วนสำคัญต่อพลเมืองในการแสดงออกถึงการมีส่วนร่วมทางการเมืองหรือกิจกรรมทางการเมืองและกิจกรรมสาธารณประโยชน์ได้ de Zúñiga, Jung, & Valenzuela (2012) พบว่ากลุ่มตัวอย่างใช้

วารสารวิชาการระดับชาติที่ได้รับการรับรองคุณภาพจากศูนย์ดัชนีการอ้างอิงวารสารไทย (TCI) กลุ่มที่ 1

สื่อออนไลน์เพื่อการติดตามข่าวสารทางการเมือง ประเด็นทางสังคมและชุมชนมีความสัมพันธ์เชิงบวกกับ ทูตทางสังคม นอกจากนี้ยังพบว่า การใช้สื่อสังคมออนไลน์ เพื่อติดตามข่าวสารการเมืองมีความสัมพันธ์กับ ความเกี่ยวข้องในกิจกรรมทางการเมือง และการมีส่วนร่วมทางการเมืองทั้งออนไลน์และออฟไลน์ Jorba, & Bimber (2012, pp. 25-27) ได้อธิบายในประเด็นด้านสื่อดิจิทัลกับพฤติกรรมทางการเมืองไว้ว่า กลุ่มผู้ใช้ สื่อดิจิทัลจะมีพฤติกรรมทางการเมืองที่แตกต่างไปจากพฤติกรรมทางการเมืองแบบเดิม ลักษณะพฤติกรรม ทางการเมืองของผู้ใช้สื่อดิจิทัลประกอบด้วย การต่อต้าน การคัดค้านทางการเมือง การมีส่วนร่วมในการเลือก ตั้ง นอกจากนี้งานวิจัยยังชี้ให้เห็นว่า การแสดงพฤติกรรมยังมีลักษณะแบบอิสระมากขึ้น และเป็นพฤติกรรม ที่มีต่อเรื่องหรือประเด็นทางการเมืองที่หลากหลายมากกว่าการมีส่วนร่วมทางการเมืองตามแนวคิดเดิม เช่น การเข้าร่วมกิจกรรม การรณรงค์หาเสียง เช่นเดียวกับผลวิจัยของ de Vreese (2007) พบว่าอินเทอร์เน็ตมี ความสำคัญต่อกิจกรรมทางการเมืองของเยาวชน กิจกรรมการใช้งานทางอินเทอร์เน็ต ได้แก่ การอ่านข่าว การติดต่อกับเพื่อนและการบริโภคบริการต่าง ๆ บนออนไลน์ มีความสัมพันธ์กับการมีส่วนร่วมทางการเมือง แสดงให้เห็นว่าเยาวชนผู้ใช้สื่อออนไลน์สามารถเป็นผู้ต้นตอทางการเมืองได้ Rojas, & Puig-i-Abril (2009) ยังพบว่าการใช้อินเทอร์เน็ตและใช้โทรศัพท์มือถือมีความสัมพันธ์กับการแสดงความเห็นออนไลน์ซึ่งจะนำไป สู่การมีส่วนร่วมทางการเมือง และความเกี่ยวข้องกับสังคมแบบออนไลน์ ซึ่งเกิดจากการระดมสรรพกำลังผ่าน เครือข่ายทางสังคมออนไลน์ สื่อสังคมออนไลน์และโทรศัพท์มือถือเป็นช่องทางสำคัญในการระดมสรรพกำลัง ให้บุคคลเข้าร่วมกิจกรรมทางการเมืองได้ สรุปจากงานวิจัยข้างต้น แสดงให้เห็นว่าการใช้สื่อดิจิทัลมีความ สัมพันธ์กับพฤติกรรมของความเป็นพลเมือง

การวัดความเป็นพลเมืองดิจิทัล

จากการสำรวจบทความงานวิจัยต่างประเทศ มีงานวิจัยที่นำกรอบการวัดความเป็นพลเมืองบนสื่อดิจิทัล ของ Ribble (2011, pp. 15-44) ซึ่งเสนอองค์ประกอบของความเป็นพลเมืองดิจิทัลของนักเรียน มาใช้เป็น กรอบแนวคิดที่จะช่วยให้เข้าใจพฤติกรรมความเป็นพลเมืองดิจิทัลของนักเรียน และสามารถนำมาใช้กำหนด นโยบายของโรงเรียน สารการเรียนรู้ และแนวทางการสอนให้นักเรียนมีความรู้และทักษะที่สามารถใช้ เทคโนโลยีดิจิทัลได้อย่างเหมาะสมปลอดภัยนำไปสู่ความเป็นพลเมืองบนสื่อดิจิทัล องค์ประกอบความเป็น พลเมืองบนสื่อดิจิทัลสำหรับนักเรียนมี 9 องค์ประกอบ ดังนี้

1. การเข้าถึงและการใช้สื่อดิจิทัล (Digital Access) โดยให้ความสำคัญกับการให้โอกาสในการเข้าถึง และใช้สื่อดิจิทัลอย่างเท่าเทียม และการเปิดโอกาสให้เข้าไปสู่สังคมสื่อดิจิทัลได้
2. การซื้อขายบนสื่อดิจิทัล (Digital Commerce) เป็นการรับรู้ระบบการพาณิชย์บนสื่อดิจิทัล ให้โอกาส ได้เรียนรู้การซื้อขายบนสื่อดิจิทัล รับรู้ถึงปัญหาที่จะเกิดขึ้นจากการซื้อขายออนไลน์
3. การสื่อสารบนสื่อดิจิทัล (Digital Communication) เป็นความสามารถใช้เทคโนโลยีติดต่อสื่อสารกับ คนอื่นได้อย่างเหมาะสม มีความรู้เข้าใจกฎ ทางเลือกและบรรทัดฐานของการสื่อสารในแต่ละช่องทางบนสื่อ ดิจิทัล
4. การรู้เท่าทันสื่อดิจิทัล (Digital Literacy) เป็นการเรียนรู้เกี่ยวกับเทคโนโลยี มีความรู้ความเข้าใจ เทคโนโลยีและสามารถใช้เทคโนโลยีได้ เน้นการใช้งานเป็นประโยชน์ได้
5. มารยาทและความสามารถบนสื่อดิจิทัล (digital etiquette) เป็นการเรียนรู้ถึง กฎ กติกา มารยาทที่ ถูกกำหนดขึ้นจากสังคมดิจิทัลเพื่อให้ผู้ใช้สื่อดิจิทัลในช่องทางหรือในชุมชนนั้นปฏิบัติตาม รับรู้ถึงมารยาทที่

วารสารวิชาการระดับชาติที่ได้รับการรับรองคุณภาพจากศูนย์ดัชนีการอ้างอิงวารสารไทย (TCI) กลุ่มที่ 1

มีต่อผู้อื่นในการใช้สื่อดิจิทัล การใช้สื่อสังคมออนไลน์ต้องรู้ว่าข้อมูลใดควรหรือไม่ควรแชร์

6. กฎหมายสื่อดิจิทัล (Digital Law) เป็นความรับผิดชอบต่อการกระทำและพฤติกรรมตามกฎหมายสื่อดิจิทัลให้ความสำคัญกับการใช้เทคโนโลยีให้อยู่ในกรอบกฎหมาย ไม่ละเมิดสิทธิของผู้อื่น และต้องมีความรับผิดชอบต่อการกระทำของตนเองบนสื่อดิจิทัล ระวังระมัดระวังการกระทำที่ผิดกฎหมายสื่อดิจิทัล

7. สิทธิและความรับผิดชอบต่อบนสื่อดิจิทัล (Digital Right and Responsibility) เป็นความเข้าใจถึงหลักการด้านสิทธิในการใช้เทคโนโลยีที่ต้องมาพร้อมกับความรับผิดชอบต่อเสมอ เรียนรู้สิทธิและมีความรับผิดชอบต่อการใช้ดิจิทัล

8. สุขภาพที่ดีในการใช้สื่อดิจิทัล (Digital Health and Wellness) เป็นสถานะที่ต้องใช้สื่อดิจิทัล โดยไม่ส่งผลเสียต่อสภาพร่างกาย และสภาพจิตใจของตนเอง ระวังถึงผลกระทบต่อสุขภาพร่างกายและจิตใจจากการใช้เทคโนโลยี

9. ความปลอดภัยบนสื่อดิจิทัล (Digital Security) เป็นความระมัดระวังการใช้งานเพื่อป้องกันมิให้เกิดอันตรายต่อตนเอง และช่วยเสริมความปลอดภัยในการใช้งาน ให้ความสำคัญกับการปกป้องตนเองทั้งในด้านการปกป้องอุปกรณ์สื่อดิจิทัลให้ปลอดภัยจากการถูกไวรัสคอมพิวเตอร์ การถูกขโมยข้อมูล

นอกจากนี้ Ribble (2016) ได้จัดกลุ่มองค์ประกอบ 9 ประเภทที่กล่าวมาเพื่ออธิบายถึงการนำแนวคิดไปใช้วางแผนนโยบาย และการเรียนการสอนในโรงเรียน โดยจัดองค์ประกอบ 9 ประเภทเป็น 3 กลุ่มดังนี้

1. การเคารพตนเองและคนอื่น (Respect yourself and others) เป็นองค์ประกอบที่เน้นความเข้าใจของนักเรียนในเรื่องมารยาท (Etiquette) ในการใช้งาน เพราะการใช้งานของเขาจะส่งผลกระทบต่อคนอื่นเสมอ ตระหนักถึงความไม่เท่าเทียมกันในการเข้าถึงและใช้งาน (access) บางคนมีโอกาสมากกว่าบางคน ดังนั้นต้องช่วยเหลือเพื่อนที่ขาดโอกาสในการที่จะเข้าถึงสื่อดิจิทัล และต้องระมัดระวังการกระทำที่ละเมิดสิทธิผิดกฎหมายสื่อดิจิทัล ต้องเคารพในความคิดและการสร้างสรรค์ผลงานของผู้อื่นเสมอ

2. การให้ความรู้แก่ตนเองและผู้อื่น (Educating yourself and others) เป็นองค์ประกอบด้านการเรียนรู้เพื่อความเป็นพลเมืองบนสื่อดิจิทัล โดยต้องเรียนรู้ให้ตนเองรู้เท่าทันสื่อดิจิทัล (digital literacy) ใช้ให้เกิดประโยชน์ ต้องรู้วิธีการสื่อสาร (Communication) กับคนอื่นในสังคมดิจิทัลที่มาจากการไตร่ตรองก่อนโพสต์หรือส่งข้อความ ซึ่งอาจจะส่งผลกระทบต่อผู้รับสารที่เราจะติดต่อด้วย และต้องรู้ระบบธุรกิจพาณิชย์ออนไลน์ (Commerce) และซื้อขายออนไลน์อย่างได้ประโยชน์ปลอดภัย

3. การปกป้องตนเองและผู้อื่น (Protecting yourself and others) เป็นองค์ประกอบในการระมัดระวังและปกป้องตนเองและผู้อื่นมิให้เกิดผลเสียอันตรายโดยเข้าใจเรื่องสิทธิและความรับผิดชอบต่อ (Right and Responsibility) เพื่อใช้ปกป้องตนเองและเพื่อน ๆ ในเครือข่ายสังคมออนไลน์ ต้องจัดหลักความปลอดภัยของอุปกรณ์และเทคโนโลยี (Security) โดยติดตั้งระบบป้องกันไวรัสและขโมยข้อมูล และต้องปกป้องตนเองจากผลกระทบทางสุขภาพกายและจิตใจ (Health and Wellness) ด้วยการจำกัดการใช้งานของตนเอง เพื่อมิให้การใช้งานมากและนานติดต่อกันส่งผลเสียต่อร่างกายจิตใจ

ความเป็นพลเมืองบนสื่อดิจิทัลในงานวิจัยนี้ พัฒนามาจากแนวคิดความเป็นพลเมืองในฐานคิดรัฐศาสตร์ ความเป็นพลเมืองบนสื่อดิจิทัล และความเป็นพลเมืองบนสื่อดิจิทัลของนักเรียน ที่เน้นด้านการดำเนินชีวิตในสังคมดิจิทัลที่เกี่ยวข้องกับนักเรียน เป็นภาพรวมของความเป็นพลเมืองของนักเรียนทั้งด้านความเป็นพลเมืองและมีการดำเนินชีวิตอย่างปลอดภัยและได้ประโยชน์จากการใช้สื่อดิจิทัลของนักเรียน มีพื้นฐานความเป็น

วารสารวิชาการระดับชาติที่ได้รับการรับรองคุณภาพจากศูนย์ดัชนีการอ้างอิงวารสารไทย (TCI) กลุ่มที่ 1

พลเมืองในฐานะประชาชนที่ต้องมีสิทธิ หน้าที่ ความรับผิดชอบตามกระบวนการปกครองประชาธิปไตย การมีส่วนร่วมทางการเมือง และการดำเนินชีวิตในสังคมสื่อดิจิทัลของนักเรียนได้อย่างปลอดภัย ความเป็นพลเมืองบนสื่อดิจิทัลของนักเรียนในงานวิจัยนี้หมายถึง การที่นักเรียนมัธยมได้ดำเนินชีวิตอยู่ในสิ่งแวดล้อมของเทคโนโลยีดิจิทัล สื่อออนไลน์ โดยสามารถเข้าใจความรู้พื้นฐานมีด้านสิทธิ หน้าที่ ความรับผิดชอบ ความเท่าเทียม เคารพตนเองและผู้อื่น มีทักษะการใช้สื่อดิจิทัลได้อย่างปลอดภัย สามารถปกป้องตนเองได้ สามารถอยู่ร่วมกับชุมชนดิจิทัลหรือชุมชนออนไลน์ได้ มีส่วนร่วมทางการเมืองตามหน้าที่ และสามารถใช้อิทธิพลในการดำเนินชีวิตประจำวันได้อย่างปลอดภัยและได้ประโยชน์

ระเบียบวิธีวิจัย

การวิจัยครั้งนี้เป็นการวิจัยเชิงปริมาณ ใช้ระเบียบวิธีการวิจัยเชิงสำรวจ (Survey Research) กำหนดประชากรเป็นนักเรียนที่กำลังศึกษาอยู่ในระดับชั้นมัธยมศึกษาชั้นปีที่ 4 – 6 ในโรงเรียนสังกัดสำนักงานเขตพื้นที่การศึกษามัธยมศึกษา กระทรวงศึกษาธิการทั่วประเทศ กำหนดวิธีการสุ่มตัวอย่างเป็นลำดับขั้น เริ่มจากจำแนกพื้นที่ตามภูมิภาคเป็น 7 พื้นที่ ดังนี้ กรุงเทพมหานคร ภาคกลาง ภาคเหนือ ภาคตะวันออกเฉียงเหนือ ภาคตะวันออก ภาคตะวันตก และภาคใต้ การสุ่มตัวอย่างใช้การสุ่มเป็นลำดับขั้น ด้วยวิธีการสุ่มอย่างง่าย ด้วยการจับฉลากภูมิภาคละ 1 เขตการศึกษา จากเขตการศึกษาที่สุ่มเลือกได้ จะสุ่มเลือกจังหวัดด้วยวิธีการจับฉลากจังหวัดในเขตการศึกษาละ 1 จังหวัด ได้จำนวน 6 จังหวัด และกรุงเทพมหานคร จากนั้น จะสุ่มเลือกโรงเรียนด้วยวิธีการจับฉลากเลือกโรงเรียน ได้โรงเรียนที่เก็บข้อมูล ได้แก่ จังหวัดเชียงราย จังหวัดอุบลราชธานี จังหวัดกระบี่ จังหวัดชุมพร จังหวัดระยอง จังหวัดกาญจนบุรี กรุงเทพมหานครและปริมณฑล รวม 8 โรงเรียน สุ่มเลือกตัวอย่างนักเรียนมัธยมศึกษาชั้นปีที่ 4-6 ของทั้ง 8 โรงเรียนเพื่อเก็บข้อมูล มีจำนวนตัวอย่างทั้งสิ้นรวม 820 คน

การวิเคราะห์องค์ประกอบความเป็นพลเมืองบนสื่อดิจิทัลของนักเรียน ใช้การวิเคราะห์แบบจำลองเชิงการวัด (Measurement Model) สำหรับการวัดตัวแปรสังเกตได้ (Observed Variable) โดยใช้เทคนิคการวิเคราะห์องค์ประกอบเชิงยืนยัน (Confirmatory Factor Analysis หรือ CFA) สาเหตุที่เลือกใช้เทคนิค CFA เนื่องจากตัวแปรสังเกตได้และตัวแปรแฝง (Latent Variable) มีพื้นฐานมาจากวรรณกรรมปริทัศน์ หรือมีทฤษฎีสนับสนุนมาก่อนแล้ว (Kline, 2011) โดยมีเกณฑ์การทดสอบแบบจำลองเชิงการวัดและโครงสร้างความสัมพันธ์ขององค์ประกอบความเป็นพลเมืองบนสื่อดิจิทัลของนักเรียน ดังนี้

ดัชนี (indexes)	ขอบเขต (threshold)
Model Chi-Square	p-value \geq .05
Relative Chi-Square (CMIN/DF)	ต่ำกว่า 3.00
Root Mean Square Error of Approximation (RMSEA)	ต่ำกว่า 0.08
Goodness-of-Fit Index (GFI)	สูงกว่า 0.90
Comparative Fit Index (CFI)	สูงกว่า 0.90

วารสารวิชาการระดับชาติที่ได้รับการรับรองคุณภาพจากศูนย์ดัชนีการอ้างอิงวารสารไทย (TCI) กลุ่มที่ 1

การวิเคราะห์อิทธิพลของตัวแปรที่มีต่อการใช้สื่อดิจิทัล และการวิเคราะห์อิทธิพลของตัวแปรที่มีต่อความเป็นพลเมือง ใช้วิธีการวิเคราะห์การถดถอย (Regression) และวิธีการวิเคราะห์การถดถอยพหุคูณ (Multiple Regression) ด้วยวิธีการวิเคราะห์แบบเป็นขั้นตอน (Stepwise)

ผลการวิจัย

กลุ่มตัวอย่างในการวิจัยครั้งนี้กำลังศึกษาอยู่ชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 5 เป็นจำนวนมากที่สุด รองลงมาคือมัธยมศึกษาปีที่ 4 และ 6 มีจำนวนใกล้เคียงกัน กลุ่มตัวอย่างเป็นเพศหญิงมากกว่าเพศชาย มีอายุ 17 ปี มากที่สุด ใกล้เคียงกับอายุ 16 ปี รองลงมาคืออายุ 15 ปี มีผลการเรียนเฉลี่ยสะสม (GPAX) อยู่ช่วง 3.01 - 3.50 เป็นจำนวนมากที่สุด รองลงมาคือช่วง 2.51 - 3.00 และ ช่วง 3.51 - 4.00 กลุ่มตัวอย่างส่วนใหญ่พักอาศัยอยู่กับ พ่อแม่ / ผู้ปกครอง มีเพียงเล็กน้อยที่อาศัยอยู่กับญาติพี่น้อง อาทิ ปู่ย่า ตายาย พี่ ลุง ป้า น้า อา และส่วนใหญ่มิมีบุคคลคนใกล้ชิดที่สนใจ ติดตามข่าวสาร เหตุการณ์การเมือง ในรอบหนึ่งปีที่ผ่านมา กลุ่มตัวอย่างเข้าร่วมกิจกรรมอาสาสมัคร/ช่วยเหลือสังคม 1-2 ครั้ง เป็นจำนวนมากที่สุด รองลงมาเข้าร่วมกิจกรรม 3-4 ครั้ง และเข้าร่วมจำนวนมากกว่า 6 ครั้ง

แรงจูงใจทางการเมือง

กลุ่มตัวอย่างมีแรงจูงใจทางการเมืองระดับมาก โดยมาจากความสนใจ ความคาดหวัง และการมีประสบการณ์ทางการเมือง เมื่อพิจารณาในรายละเอียดพบว่า กลุ่มตัวอย่างมีความคาดหวังให้ประเทศไทยเป็นมีความเป็นประชาธิปไตยอยู่ในระดับมากที่สุด ในขณะที่มีความสนใจเรื่องราวเกี่ยวกับการเมืองของประเทศ ต้องการทราบข่าวสารเกี่ยวกับการเมือง มีประสบการณ์ทางการเมืองที่เคยเรียนอบรม ทำกิจกรรมเกี่ยวกับหน้าที่พลเมือง เคยเรียนวิชาที่สอนให้ใช้ความคิดเชิงเหตุผล อยู่ในระดับมาก

การให้ความสำคัญกับคุณลักษณะเฉพาะของสื่อดิจิทัล

กลุ่มตัวอย่างระบุว่า สื่อดิจิทัลมีคุณลักษณะในด้านความเป็นพื้นที่สาธารณะ มีความสามารถในการกระจายข่าวสาร การเป็นจุดเชื่อมต่อระหว่างผู้ใช้งาน และผู้ใช้งานสามารถสร้างเนื้อหาได้ด้วยตนเอง อยู่ในระดับมากที่สุด

การใช้สื่อดิจิทัล

กลุ่มตัวอย่างใช้สื่อดิจิทัลด้วยความถี่เฉลี่ยในระดับทุก ๆ ชั่วโมงในแต่ละวัน ในการใช้งานสื่อดิจิทัลแต่ละครั้ง กลุ่มตัวอย่างใช้สื่อดิจิทัลเฉลี่ย 4-6 ชั่วโมงในแต่ละครั้ง สื่อดิจิทัลที่กลุ่มตัวอย่างใช้บ่อยที่สุด 2 อันดับแรก ใกล้เคียงกัน ได้แก่ เฟซบุ๊ก ยูทูบ รองลงมาคือ อินสตาแกรม

การใช้สื่อสังคมออนไลน์ด้านการเมือง พบว่า กลุ่มตัวอย่างมีการใช้สื่อดิจิทัลด้านการเมืองโดยรวมอยู่ในระดับน้อยหรือแทบจะไม่เคยใช้ ทั้งนี้มีการใช้ในระดับทำบ้างไม่ทำบ้าง ในเรื่องกิจกรรมปกป้อง รักษาประโยชน์สาธารณะ หาข้อมูลเกี่ยวกับเรื่องการเมือง ใช้ติดตามข่าวสารการเมืองจากเพจทางการเมือง ในขณะที่ที่ใช้ใช้สนทนา อภิปราย ถกเถียง แสดงความเห็น ในเรื่องการเมือง เข้าร่วมกลุ่มสนทนาทางการเมือง และตั้งกลุ่มสนทนาทางการเมือง ในระดับน้อยหรือแทบจะไม่เคยทำ

การใช้สื่อดิจิทัลด้านสังคม พบว่า กลุ่มตัวอย่างมีการใช้สื่อดิจิทัลด้านสังคมโดยรวมอยู่ในระดับมากที่สุดหรือเป็นประจำ ทั้งนี้เป็นการใช้ดูหนัง ฟังเพลง เล่นเกม ติดตามดาราที่ชื่นชอบ ใช้สนทนา ติดต่อบุคคล กับ

วารสารวิชาการระดับชาติที่ได้รับการรับรองคุณภาพจากศูนย์ดัชนีการอ้างอิงวารสารไทย (TCI) กลุ่มที่ 1

เพื่อน ๆ หรือคนอื่น ๆ ผ่านโปรแกรมสนทนาและสื่อสังคมออนไลน์ ใช้เป็นแหล่งเรียนรู้ หาข้อมูลประกอบการเรียน ทำรายงาน การบ้าน งานที่ได้รับมอบหมายจากครู สำหรับการใช้งานในระดับบ่อย ๆ ได้แก่ ใช้สร้างกลุ่มเพื่อติดต่อ พูดคุยกับเพื่อน ๆ ใช้หาข้อมูลสินค้าหรือตรวจสอบสินค้าเพื่อประกอบการตัดสินใจซื้อ ใช้ติดตามเหตุการณ์ ข่าวสาร ความเคลื่อนไหวต่าง ๆ ใช้แสดงความเป็นตัวตนของตนเองผ่านการโพสต์รูปภาพ เรื่องราว เข้ากลุ่มสนทนา สมัครสมาชิกเว็บไซต์ หรือติดตามเพจต่าง ๆ

แบบจำลองความเป็นพลเมืองบนสื่อดิจิทัล (Digital Citizenship) ของนักเรียนมัธยมศึกษา

การทดสอบความกลมกลืนของแบบจำลองและค่าดัชนีต่าง ๆ ที่บ่งชี้ถึงความสอดคล้องระหว่างโมเดลกับข้อมูลเชิงประจักษ์พบว่า การทดสอบสมมติฐานความกลมกลืนของแบบจำลองกับข้อมูลเชิงประจักษ์ด้วย Chi-square มีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05 ค่า Model Chi-Square, p-value มีค่า .00 ซึ่งค่าดัชนีนี้บ่งชี้ว่าโมเดลไม่มีความกลมกลืน อย่างไรก็ตามเนื่องจากค่า Chi-square มีความอ่อนไหวต่อขนาดกลุ่มตัวอย่าง ซึ่งการวิจัยครั้งนี้มีขนาดกลุ่มตัวอย่างขนาดใหญ่ แม้ว่าค่านี้จะสะท้อนถึงความไม่กลมกลืน แต่เมื่อพิจารณาดัชนีความกลมกลืนอื่น ๆ ที่บ่งชี้ถึงความกลมกลืนของจำลองกับข้อมูลเชิงประจักษ์ มีดังนี้ CMIN/DF = 2.59; RMSEA = 0.04; GFI = 0.91 และ CFI = 0.92 ซึ่งบ่งชี้ถึงความกลมกลืนทุกค่าที่กล่าวมา ดังนั้นจึงสรุปได้ว่าแบบจำลองมีความกลมกลืน สรุปเป็นองค์ประกอบของความเป็นพลเมืองดิจิทัลได้ 6 ด้าน เรียงตามน้ำหนักปัจจัยได้ดังนี้

ด้านความรับผิดชอบ (Responsibility น้ำหนักปัจจัย = 0.94, $R^2 = 0.88$)

ด้านการเคารพตนเองและคนอื่นบนสื่อดิจิทัล (Respect น้ำหนักปัจจัย = 0.92, $R^2 = 0.85$) ประกอบด้วยองค์ประกอบย่อย 3 ด้าน โดยเรียงตามน้ำหนักปัจจัยได้ดังนี้ ด้านกฎหมายดิจิทัล (Law น้ำหนักปัจจัย = 0.91, $R^2 = 0.83$) ด้านมารยาท (Etiquette น้ำหนักปัจจัย = 0.84, $R^2 = 0.71$) ด้านการเข้าถึง (Access น้ำหนักปัจจัย = 0.63, $R^2 = 0.39$)

ด้านการเพิ่มพูนความรู้เรื่องการใช้สื่อดิจิทัล (Knowledge น้ำหนักปัจจัย = 0.92, $R^2 = 0.85$) ประกอบด้วยองค์ประกอบย่อย 3 ด้าน โดยเรียงตามน้ำหนักปัจจัยได้ดังนี้ ด้านการสื่อสาร (Communication น้ำหนักปัจจัย = 0.99, $R^2 = 0.97$) ด้านการรู้เท่าทันสื่อดิจิทัล (Literacy น้ำหนักปัจจัย = 0.91, $R^2 = 0.84$) ด้านซื้อขายออนไลน์ (Sales น้ำหนักปัจจัย = 0.80, $R^2 = 0.64$)

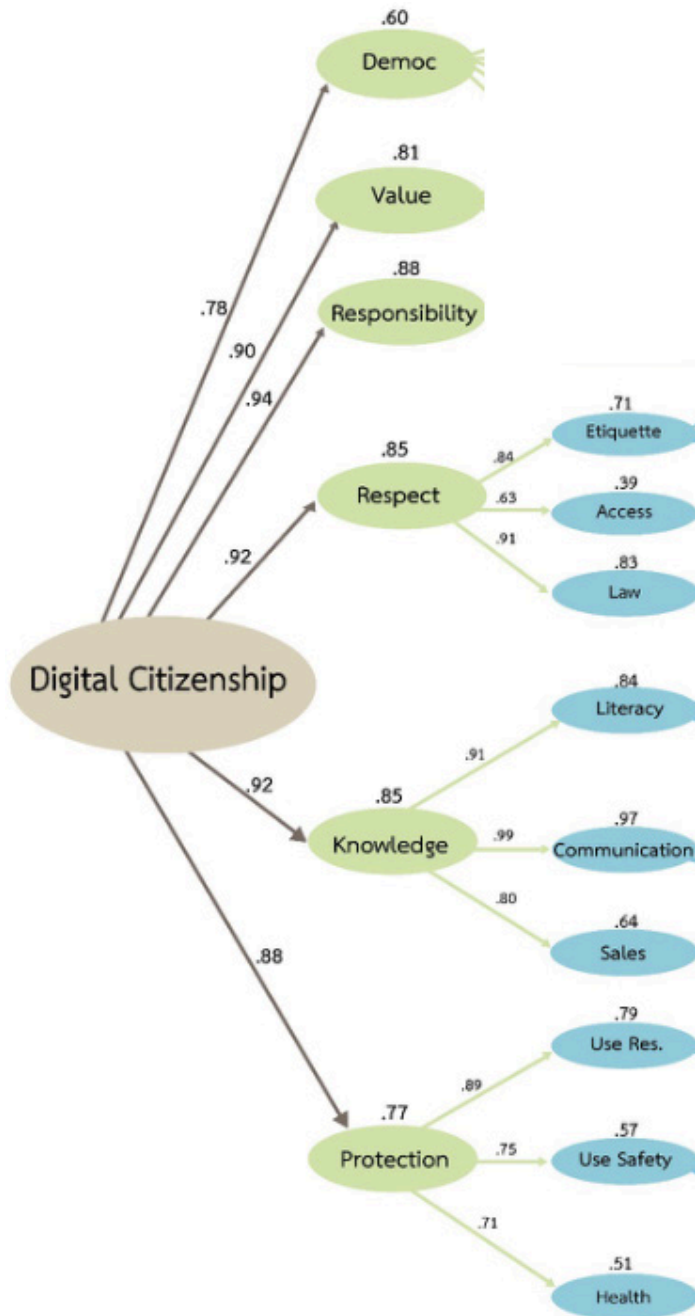
ด้านค่านิยมและคุณธรรม (Value น้ำหนักปัจจัย = 0.90, $R^2 = 0.81$)

ด้านการปกป้องตนเองและผู้อื่นให้ปลอดภัย (Protection น้ำหนักปัจจัย = 0.88, $R^2 = 0.77$) ประกอบด้วยองค์ประกอบย่อย 3 ด้าน โดยเรียงตามน้ำหนักปัจจัยได้ดังนี้ ด้านความรับผิดชอบต่อการใช้งานสื่อดิจิทัล (Use Res. น้ำหนักปัจจัย = 0.89, $R^2 = 0.79$) ด้านความปลอดภัยบนสื่อออนไลน์ (Safety น้ำหนักปัจจัย = 0.75, $R^2 = 0.57$) ด้านสุขภาพและสุขภาวะในการใช้งานสื่อดิจิทัล (Health น้ำหนักปัจจัย = 0.71, $R^2 = 0.51$)

ด้านพื้นฐานความเป็นประชาธิปไตย (Democ. น้ำหนักปัจจัย = 0.78, $R^2 = 0.60$)

สามารถสรุปเป็นจำลองได้ตามแผนภาพที่ 1

วารสารวิชาการระดับชาติที่ได้รับการรับรองคุณภาพจากศูนย์ดัชนีการอ้างอิงวารสารไทย (TCI) กลุ่มที่ 1



แผนภาพที่ 1 แบบจำลองความเป็นพลเมืองบนสื่อดิจิทัล (Digital Citizenship) ของนักเรียนมัธยมศึกษา

ระดับความเป็นพลเมืองบนสื่อดิจิทัลของนักเรียนมัธยมศึกษา
 นักเรียนมัศึกษามีความเป็นพลเมืองบนสื่อดิจิทัลโดยรวม 6 ด้าน อยู่ในระดับมาก เมื่อพิจารณารายละเอียดองค์ประกอบความเป็นพลเมืองบนสื่อดิจิทัล พบว่า ด้านพื้นฐานความเป็นประชาธิปไตย ด้านการ

วารสารวิชาการระดับชาติที่ได้รับการรับรองคุณภาพจากศูนย์ดัชนีการอ้างอิงวารสารไทย (TCI) กลุ่มที่ 1

เคารพตนเองและผู้อื่นบนสื่อดิจิทัล และด้านการเพิ่มพูนความรู้เรื่องการใช้สื่อดิจิทัลแก่ตนเองและผู้อื่น อยู่ในระดับมากที่สุด ในขณะที่ความเป็นพลเมืองบนสื่อดิจิทัลด้านค่านิยมและคุณธรรม ด้านความรับผิดชอบ และด้านการปกป้องตนเองและผู้อื่นให้ปลอดภัยในการใช้สื่อดิจิทัลอยู่ในระดับมาก

ตัวแปรที่มีอิทธิพลต่อความเป็นพลเมืองบนสื่อดิจิทัล

ผลการวิจัยสรุปได้ว่า การใช้สื่อดิจิทัลด้านการเมืองไม่มีอิทธิพลต่อความเป็นพลเมืองดิจิทัล ในขณะที่การใช้สื่อดิจิทัลด้านสังคมมีอิทธิพลต่อความเป็นพลเมืองบนสื่อดิจิทัลอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05

ในขณะที่แรงจูงใจทางการเมือง คุณลักษณะเฉพาะของสื่อดิจิทัล การใช้สื่อดิจิทัลด้านการเมือง และการใช้สื่อดิจิทัลด้านสังคม มีความสัมพันธ์อย่างมีนัยสถิติที่ระดับ .05 เป็นความสัมพันธ์ระดับปานกลาง ($r = .601$) และส่งผลต่อการเปลี่ยนแปลงของความเป็นพลเมืองดิจิทัล ร้อยละ 36.10 โดยนำน้ำหนักของอิทธิพลของตัวแปรอิสระทั้ง 4 ตัวดังกล่าวต่อความเป็นพลเมืองบนสื่อดิจิทัล เรียงตามลำดับดังนี้ คุณลักษณะเฉพาะของสื่อดิจิทัล ($\beta = .307$) การใช้สื่อดิจิทัลด้านสังคม ($\beta = .259$) แรงจูงใจทางการเมือง ($\beta = .234$) การใช้สื่อดิจิทัลด้านการเมือง ($\beta = -.117$)

ความแตกต่างในความเป็นพลเมืองบนสื่อดิจิทัลของนักเรียน

ผลการวิจัยสรุปได้ว่า นักเรียนมัธยมที่มีคะแนนเฉลี่ยสะสมแตกต่างกัน มีความเป็นพลเมืองบนสื่อดิจิทัลแตกต่างกันอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05 โดยที่ นักเรียนมัธยมกลุ่มที่มีคะแนนเฉลี่ยสะสม 3.51 – 4.00 มีความเป็นพลเมืองดิจิทัลสูงกว่านักเรียนมัธยมกลุ่มที่มีคะแนนเฉลี่ยสะสมต่ำกว่า 3.50 ซึ่งมีความเป็นพลเมืองดิจิทัลไม่แตกต่างกัน

นักเรียนมัธยมที่มีจำนวนครั้งของการเข้าร่วมกิจกรรมช่วยเหลือสังคมหรือชุมชนแตกต่างกัน มีความเป็นพลเมืองดิจิทัลแตกต่างกันอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05 โดยที่ นักเรียนมัธยมกลุ่มที่เข้าร่วมกิจกรรมช่วยเหลือสังคมหรือชุมชนตั้งแต่ 3 – 4 ครั้งขึ้นไป ต่อปี มีความเป็นพลเมืองสูงกว่านักเรียนมัธยมกลุ่มที่เข้าร่วมกิจกรรม 1 – 2 ครั้ง ต่อปี และกลุ่มที่ไม่เคยเข้าร่วมกิจกรรมเลย

อภิปรายผลการวิจัย

ผู้วิจัยเสนอประเด็นการอภิปรายผลในประเด็นหลัก ดังต่อไปนี้

แรงจูงใจทางการเมืองของนักเรียนมัธยมศึกษา

จากผลการวิจัยพบว่า นักเรียนมีแรงจูงใจทางการเมืองในระดับมาก โดยมีลักษณะแรงจูงใจที่ถือเป็นพื้นฐานของหน้าที่พลเมือง โดยนักเรียนระบุว่า ตนเองมีความคาดหวังให้ประเทศไทยมีความเป็นประชาธิปไตยอยู่ในระดับมากที่สุด และเคยทำกิจกรรมสังคมตามหน้าที่พลเมือง ประกอบกับเคยเรียนวิชาที่สอนให้ใช้ความคิดเชิงเหตุผลในระดับมาก ซึ่งถือเป็นหลักพื้นฐานของความเป็นพลเมืองในด้านความเป็นประชาธิปไตย ตามที่ทวิตลวดิ บุรีกุล, รัชวดี แสงมหะหมัด, และเออเจนี เมริโอ (2555) ได้ระบุว่าคุณลักษณะของความเป็นพลเมืองนั้น ต้องมีความรู้เกี่ยวกับการเมืองการปกครอง มีการร่วมกิจกรรมอาสา นอกจากนี้ยังสามารถอธิบายด้วยข้อสรุปของปริญญา เทวานฤมิตรกุล (2555, น. 30) ที่ได้อธิบายความเป็นพลเมืองในระบบประชาธิปไตยว่า สมาชิกของสังคมที่มีอิสรภาพควบคู่กับความรับผิดชอบ และมีสิทธิเสรีภาพควบคู่กับหน้าที่ พร้อมทั้งมีส่วนร่วมต่อความเป็นไปและการแก้ปัญหา เมื่อพิจารณาถึงรายละเอียดแรงจูงใจของนักเรียน ในด้านการมีประสบการณ์ทางการเมือง ได้แก่ เคยเรียน อบรม ทำกิจกรรมเกี่ยวกับหน้าที่พลเมือง เคยเรียนวิชาที่สอนให้ใช้ความคิดเชิงเหตุผล อยู่ในระดับมาก ข้อค้นพบนี้สอดคล้องกับงานวิจัยของ Lee, Shah, & McLeod (2013) ที่ชี้ให้เห็นถึงเด็กที่มีโอกาสได้เรียนเกี่ยวกับการเมือง และมีเพื่อนที่สนใจการเมือง

วารสารวิชาการระดับชาติที่ได้รับการรับรองคุณภาพจากศูนย์ดัชนีการอ้างอิงวารสารไทย (TCI) กลุ่มที่ 1

จะส่งเสริมให้เป็นนักกิจกรรมทางสังคม มีผลให้เด็กได้สนใจข่าวทางการเมืองทั้งในสื่อเดิมและสื่อใหม่ และยังเกี่ยวข้องกับการแสดงความคิดเห็นในประเด็นทางการเมืองนอกห้องเรียนด้วยเช่นกัน อีกทั้งยังพบอีกด้วยว่าสื่อออนไลน์มีผลต่อการมีส่วนร่วม โดยเด็กติดตามข่าวและแสดงความคิดเห็นในสื่อออนไลน์จะแสดงออกในด้านการมีส่วนร่วมทางการเมือง

การใช้สื่อดิจิทัล

ทั้งนี้พบว่า กลุ่มตัวอย่างมีการใช้สื่อดิจิทัลด้านการเมืองโดยรวมอยู่ในระดับน้อยหรือแทบจะไม่เคยทำ ข้อค้นพบดังกล่าวสอดคล้องกับงานวิจัยของ ธัญรัช วิภาติภูมิประเทศ (2556) และ รสสุคนธ์ มกรมณี (2556) พบว่าพฤติกรรมความเป็นพลเมืองในเรื่องของความเป็นประชาธิปไตยด้านความรับผิดชอบต่อสังคมอยู่ในระดับต่ำ และยังคงสอดคล้องกับข้อสรุปงานวิจัยของ กนกทิพย์ อินทรโชติ (2554) ที่พบว่าการมีส่วนร่วมในระดับของการปฏิบัติลงมือทำในกิจกรรมการแสดงความเป็นพลเมืองยังมีไม่มากนัก เมื่อพิจารณาผลการวิจัยครั้งนี้ที่พบว่านักเรียนกลับใช้สื่อดิจิทัลในด้านความบันเทิงอยู่ในระดับมาก และยิ่งใกล้เคียงกับผลการสำรวจของ เอ็ดด้า (ETDA) พบว่าการใช้สื่อสังคมออนไลน์ของคนไทยเป็นการใช้ค้นหาข้อมูล ร้อยละ 86.5 ดูทีวีและฟังเพลงออนไลน์ ร้อยละ 60.7 (สำนักงานพัฒนาธุรกรรมทางอิเล็กทรอนิกส์., 2561)

นอกจากนี้ผลการวิจัยยังพบว่า การใช้สื่อดิจิทัลในเรื่องการทำกิจกรรมปกป้อง รักษาประโยชน์สาธารณะหาข้อมูลเกี่ยวกับเรื่องการเมือง ใช้ติดตามข่าวสารการเมืองจากเพจทางการเมือง อภิปราย ถกเถียง แสดงความคิดเห็น ในเรื่องการเมือง เข้าร่วมกลุ่มสนทนาทางการเมือง และตั้งกลุ่มสนทนาทางการเมือง อยู่ในระดับน้อยหรือแทบจะไม่เคยทำ ข้อสรุปนี้สามารถอธิบายด้วยความคิดเห็นของทิพย์พาพร ตันติสุนทร (2555, น. 37) สรุปให้เห็นว่าคนไทยมักเฉื่อยชา ไม่คิดเข้าร่วมเป็นส่วนหนึ่งในการบริหารจัดการบ้านเมือง และยังคงปล่อยฝากปัญหาทั้งหลายนี้ไว้กับคนอื่นแทน คนไทยทั่วไปจึงมักแสดงการวิพากษ์วิจารณ์ด้วยอารมณ์และความเห็น เพื่อแสดงความรู้สึกไม่พอใจ และเรียกร้องให้คนอื่น หรือรัฐบาลเข้าช่วยแก้ไขทุกเรื่อง ซึ่งถือได้ว่ายังไม่ปรากฏให้เห็นถึงความเป็น “พลเมืองที่ตื่นรู้” (Active Citizenship) ตามที่ Hoskins, & Mascherini (2009) ได้อธิบายไว้ว่าเพราะพลเมืองที่ตื่นรู้ ต้องสามารถออกแบบชีวิตของตนเองได้และเป็นผู้ที่ลงมือทำให้ชีวิตของตนเองเป็นไปตามที่ออกแบบไว้ และเป็นพลเมืองที่ตื่นรู้สามารถสังเกตได้จากข้อมูลเชิงประจักษ์ของบุคคลในด้านการมีส่วนร่วมทางสังคม การมีส่วนร่วมในกิจกรรมและการพัฒนาชุมชน และค่านิยมแห่งประชาธิปไตย โดยที่การมีส่วนร่วมทางสังคมที่สำคัญคือ การแสดงการต่อต้าน เรียกร้องให้เกิดการเปลี่ยนแปลงทางสังคม และการมีส่วนร่วมเกี่ยวข้องกับชุมชนในด้านการมีส่วนร่วมในกิจกรรมอย่างไม่เป็นทางการ และการกระทำที่ทำไปเพื่อให้ความช่วยเหลือบุคคลในชุมชน

องค์ประกอบความเป็นพลเมืองบนสื่อดิจิทัล (Digital Citizenship)

การวิจัยครั้งนี้ได้วิเคราะห์องค์ประกอบเชิงยืนยันยืนยันความเป็นพลเมืองบนสื่อดิจิทัลของนักเรียน โดยพัฒนาขึ้นจากการทบทวนแนวคิดมีองค์ประกอบ 7 ด้าน เมื่อนำมาทดสอบเชิงประจักษ์กับพบว่าแบบจำลองที่มีความกลมกลืนกับข้อมูลเชิงประจักษ์ เป็นแบบจำลองที่มีองค์ประกอบเพียง 6 ด้าน ได้แก่ 1) พื้นฐานความเป็นประชาธิปไตย 2) ค่านิยมและคุณธรรม 3) ด้านความรับผิดชอบต่อ 4) ด้านการเคารพตนเองและคนอื่นบนสื่อดิจิทัล 5) ด้านการเพิ่มพูนความรู้เรื่องการใช้สื่อดิจิทัลแก่ตนเองและผู้อื่น และ 6) ด้านการปกป้องตนเองและผู้อื่นให้ปลอดภัยในการใช้สื่อดิจิทัล โดยที่องค์ประกอบด้านพฤติกรรมมีส่วนร่วมทางการเมืองและสังคมบนสื่อดิจิทัล ถูกตัดออกไปจากโมเดล ซึ่งการวิจัยครั้งนี้ใช้กรอบการวัดความเป็นพลเมืองบนสื่อดิจิทัลของ Ribble (2016) ร่วมกับแนวคิดพื้นฐานความเป็นพลเมืองในมิติการเมือง และผลการวิจัยได้ยืนยันองค์ประกอบความเป็นพลเมืองบนสื่อดิจิทัลโดยเฉพาะในส่วนของการวัดของ Ribble (2016) ซึ่งเป็นองค์

วารสารวิชาการระดับชาติที่ได้รับการรับรองคุณภาพจากศูนย์ดัชนีการอ้างอิงวารสารไทย (TCI) กลุ่มที่ 1

ประกอบด้านความรู้เกี่ยวกับสิทธิในการเข้าถึงและใช้เทคโนโลยี การสื่อสารกับบุคคลออนไลน์ มารยาทออนไลน์ ความปลอดภัย การซื้อขายบนออนไลน์ การรู้เท่าทันเทคโนโลยี กฎหมาย และการใช้งานด้วยสุขภาวะที่ดี เช่นเดียวกับงานวิจัยของ Nordin et al. (2016) ได้ศึกษานักศึกษาในประเทศมาเลเซียเพื่อวิเคราะห์องค์ประกอบความเป็นพลเมืองบนสื่อดิจิทัล ในด้านมารยาท การซื้อขาย ความรับผิดชอบ ความปลอดภัย และการมีสุขภาวะที่ดีในการใช้สื่อดิจิทัล สะท้อนให้เห็นว่า การวัดความเป็นพลเมืองบนสื่อดิจิทัลของนักเรียนมัธยมศึกษาของไทยควรใช้กรอบการวัดเฉพาะขององค์ประกอบ 6 ด้าน ไม่ควรนำองค์ประกอบในมิติด้านการเมือง คือการมีส่วนร่วมทางการเมืองบนสื่อออนไลน์มาใช้เป็นกรอบการวัด ซึ่งถือว่ามีความสอดคล้องกับข้อมูลเชิงประจักษ์ที่นักเรียนมัธยมศึกษามีอายุอยู่ในช่วงวัยที่ต่ำกว่าอายุ 18 ปี ซึ่งกฎหมายประเทศไทยกำหนดให้ผู้มีสิทธิเลือกตั้งต้องมีอายุ 18 ปีบริบูรณ์ขึ้นไป ด้วยการที่นักเรียนมัธยมศึกษาฯ ยังไม่มีสิทธิมีเสียงในการออกเสียงเลือกตั้งได้ จึงมีแนวโน้มที่จะไม่ค่อยจะแสดงออก หรือทำกิจกรรมทางการเมืองบนสื่อออนไลน์น้อย ซึ่งสามารถยืนยันด้วยผลการสำรวจการใช้งานสื่อดิจิทัลของ พนม คลีฉายา (2559) ซึ่งพบว่า นักเรียนมัธยมศึกษาใช้สื่อดิจิทัลในเรื่องการใช้สนทนา ติดต่อบริการกับเพื่อน ใช้เป็นแหล่งเรียนรู้หาข้อมูลประกอบการเรียน และใช้เพื่อความบันเทิงในระดับบ่อย ๆ และรายงานการสำรวจ “คนไทย” มอนิเตอร์ 2557: เสี่ยงเยาวชนไทย (Youth Today) ซึ่งสำรวจคุณลักษณะต่าง ๆ ที่แสดงออกถึงความเป็นพลเมืองที่มีส่วนร่วมเพื่อส่วนรวมที่พบว่าการมีส่วนร่วมในกิจกรรมทางการเมืองยังเป็นบทบาทที่พบได้น้อยในเยาวชน

ตัวแปรที่มีอิทธิพลต่อความเป็นพลเมืองบนสื่อดิจิทัล

ผลการวิจัยพบว่า การใช้สื่อดิจิทัลด้านการเมืองไม่มีอิทธิพลต่อความเป็นพลเมืองดิจิทัล ในขณะที่การใช้สื่อดิจิทัลด้านสังคมมีอิทธิพลต่อความเป็นพลเมืองบนสื่อ สามารถเทียบเคียงกับข้อค้นพบที่ชี้ให้เห็นว่าพฤติกรรมความเป็นพลเมืองของความเป็นประชาธิปไตยของเยาวชนด้านความรับผิดชอบต่อสังคมอยู่ในระดับที่ต่ำ (ธัญรัช วิกิติภูมิประเทศ, 2556; รสสุคนธ์ มกรมณี, 2556) ประกอบกับผลการวิจัยครั้งนี้ที่พบว่ากลุ่มตัวอย่างมีการใช้สื่อดิจิทัลด้านการเมืองโดยรวมอยู่ในระดับน้อยหรือแทบจะไม่เคยทำ สำหรับการใช้อินเทอร์เน็ตด้านสังคมมีผลต่อความเป็นพลเมือง สามารถอธิบายตามที่ Jones, & Mitchell (2015) ซึ่งชี้ให้เห็นว่าเด็กที่มีระดับความเป็นพลเมืองบนสื่อดิจิทัลสูงมีความสัมพันธ์กับการที่เด็กจะเป็นผู้ร่วมเหตุการณ์ที่ช่วยแนะนำผู้อื่นในทางป้องกันการถูกละเมิด เช่นเดียวกัน ความเกี่ยวข้องกับการที่เด็กจะเป็นผู้ร่วมเหตุการณ์ที่ช่วยแนะนำผู้อื่นในทางป้องกันการถูกละเมิด

ในขณะที่ผลการวิจัยพบว่า ปัจจัยที่มีอิทธิพลต่อความเป็นพลเมืองบนสื่อดิจิทัล ได้แก่ แรงจูงใจทางการเมือง คุณลักษณะเฉพาะของสื่อดิจิทัล การใช้สื่อดิจิทัลด้านการเมือง และการใช้สื่อดิจิทัลด้านสังคม มีอิทธิพลต่อการเปลี่ยนแปลงของความเป็นพลเมืองดิจิทัล ซึ่งใกล้เคียงกับผลวิจัยของ de Vreese (2007) พบว่าอินเทอร์เน็ตมีความสำคัญต่อกิจกรรมทางการเมืองของเยาวชน กิจกรรมทางการเมืองทางอินเทอร์เน็ต ได้แก่ การอ่านข่าว การติดต่อกับเพื่อนและการบริโภคบริการต่าง ๆ บนออนไลน์ มีความสัมพันธ์กับการมีส่วนร่วมทางการเมือง แสดงให้เห็นว่าเยาวชนผู้ใช้สื่อออนไลน์สามารถเป็นผู้ตื่นตัวทางการเมืองได้ และยังสามารถอธิบายได้ด้วยงานวิจัยของ Rojas, & Puig-i-Abril (2009) ยังพบว่าการใช้อินเทอร์เน็ตและใช้โทรศัพท์มือถือมีความสัมพันธ์กับการแสดงความคิดเห็นออนไลน์ซึ่งจะนำไปสู่การมีส่วนร่วมทางการเมือง และความเกี่ยวข้องกับการที่เด็กจะเป็นผู้ร่วมเหตุการณ์ที่ช่วยแนะนำผู้อื่นในทางป้องกันการถูกละเมิด ซึ่งเกิดมาจากการระดมสรรพกำลังผ่านเครือข่ายทางสังคมออนไลน์ นอกจากนี้ยังมีข้อค้นพบงานวิจัยต่าง ๆ ที่ชี้ให้เห็นไปทางเดียวกันว่าอิทธิพลจากประสบการณ์ทางสังคม มีส่วนเกี่ยวข้องกับความเป็นพลเมืองได้ (de Vreese, 2007; Quintelier, & Vissers, 2008; Rojas, & Puig-i-Abril, 2009; Skoric, Pan, & Poor, 2012; Jorba, & Bimber, 2012, pp. 19-21; Jones, & Mitchell, 2015)

วารสารวิชาการระดับชาติที่ได้รับการรับรองคุณภาพจากศูนย์ดัชนีการอ้างอิงวารสารไทย (TCI) กลุ่มที่ 1

สำหรับคุณลักษณะของสื่อดิจิทัลที่มีอิทธิพลต่อความเป็นพลเมืองบนสื่อดิจิทัล สอดคล้องกับงานวิจัยของ Xu et al. (2018) ศึกษาความสัมพันธ์ของความสามารถในการใช้สื่อสังคมออนไลน์กับความเป็นพลเมืองดิจิทัลพบว่า การยอมรับความสามารถใช้งานสื่อสังคมออนไลน์ของตนเอง การมีประสบการณ์การใช้งานสื่อสังคมออนไลน์ การรับรู้ถึงความซับซ้อนในการใช้งานสื่อสังคมออนไลน์ การรับรู้ถึงคุณภาพประโยชน์ และการใช้งานเพื่อเพิ่มความสามารถได้ และการรับรู้ว่ามีความช่วยเหลือจากระบบของสื่อสังคมออนไลน์ที่จะช่วยขณะใช้งาน มีความสัมพันธ์กับความเป็นพลเมืองบนสื่อดิจิทัล จากผลทดสอบสมมติฐานซึ่งหากมองภาพรวมถึงคุณลักษณะการใช้สื่อดิจิทัลที่มีอิทธิพลต่อความเป็นพลเมืองดิจิทัล ซึ่งสามารถอธิบายด้วยแนวคิดของ Abramsn (2012, pp. 6-8) ที่สรุปให้เห็นว่าสื่อดิจิทัลจะมีลักษณะเฉพาะคือ เป็นมณฑลสาธารณะ (Public Sphere) ที่ใช้เป็นพื้นที่สำหรับการแลกเปลี่ยนความเห็นในประเด็นทางการเมืองที่เชื่อมโยงกลุ่มที่ให้ความสนใจ อีกทั้งเป็นช่องทางเข้าถึงข้อมูลข่าวสารจำนวนมากมาย มีลักษณะเป็นแหล่งข้อมูลเปิด และเครือข่ายข้อมูลเปิดที่ทุกคนสามารถเข้าถึงได้อย่างอิสระ ซึ่งจะนำไปสู่การสร้างให้พลเมืองมีความรู้ทางการเมืองมากขึ้น นำไปสู่ความเป็นพลเมืองที่มีข่าวสารข้อมูลอย่างดี นอกจากนี้ยังมีความเป็นพลเมืองท้องถิ่น ซึ่งเครือข่ายท้องถิ่นเป็นช่องทางที่จะนำคนเข้าร่วมกิจกรรมของชุมชนได้และยังเชื่อมโยงคนเข้ากับประเด็นเรื่องของท้องถิ่นได้เช่นกัน เป็นแหล่งที่จะก่อให้เกิดการร่วมกันเสนอ แลกเปลี่ยน ความคิด การระดมพลัง ระดมทุน จากผู้คนจำนวนมากซึ่งช่วยกระตุ้นให้เกิดความรู้ช่วยให้ความเป็นพลเมืองเกิดขึ้นได้ และแนวโน้มที่โทรศัพท์มือถือ/สมาร์โฟนซึ่งถือว่าเป็นเทคโนโลยีดิจิทัลจะมีบทบาทมากขึ้นในการทำกิจกรรมออนไลน์เพราะว่าสะดวกสบายมากกว่าการใช้คอมพิวเตอร์ในการใช้งานอินเทอร์เน็ต (Mossberger, Tolbert, & Anderson, 2014) ยิ่งเสริมคุณลักษณะของสื่อออนไลน์ให้มีอิทธิพลต่อความเป็นพลเมืองบนสื่อดิจิทัลด้วยเช่นกัน

ข้อเสนอแนะสำหรับการประยุกต์ใช้

1. สื่อดิจิทัลเป็นสื่อที่มีคุณสมบัติด้านความเป็นพื้นที่สาธารณะที่ช่วยในการแลกเปลี่ยนความคิดเห็น การรวมกลุ่มสนใจ อีกทั้งช่วยกระจายข่าวสารไหลเวียนอย่างสะดวกรวดเร็ว ช่วยเชื่อมต่อสร้างความสัมพันธ์กับคนใกล้ชิด และเปิดโอกาสให้ผู้ใช้สามารถสร้างเนื้อหาด้วยตนเอง ซึ่งเป็นศักยภาพที่สามารถนำมาประยุกต์ใช้เป็นสื่อสนับสนุน เสริมสร้างความเป็นพลเมืองบนสื่อดิจิทัลสำหรับนักเรียนมัธยมศึกษาได้

2. การเรียนการสอนเรื่องความเป็นพลเมืองบนสื่อดิจิทัลสำหรับนักเรียนมัธยมศึกษา ควรมีกรอบเนื้อหา 6 ด้าน ดังนี้

ด้านที่ 1 พื้นฐานความเป็นประชาธิปไตย โดยมีเนื้อหาเกี่ยวกับการยอมรับความเท่าเทียมในเพศที่หลากหลาย เสรีภาพในการแสดงความคิดเห็น การเคารพเสียงส่วนใหญ่ การเคารพความคิดเห็นของเพื่อนที่แตกต่าง

ด้านที่ 2 ค่านิยมและคุณธรรม โดยมีเนื้อหาเกี่ยวกับการยึดถือประโยชน์ส่วนรวม การยอมรับฟังความเห็นของคนที่เห็นต่าง การทำตัวไม่ให้เป็นภาระกับส่วนรวม

ด้านที่ 3 ด้านความรับผิดชอบ โดยมีเนื้อหาเกี่ยวกับการยอมรับผลกระทกระทำของตนเองแม้ว่าจะผิดหรือถูก ความรับผิดชอบต่อหน้าที่ การให้ความร่วมมือในเรื่องประโยชน์ส่วนรวม อยู่ในระดับมาก

ด้านที่ 4 ด้านการเคารพตนเองและคนอื่นบนสื่อดิจิทัล โดยมีประเด็นเนื้อหาย่อย ได้แก่ 1) ความมีมารยาท เช่น การแท็ก (tag) การแชร์ (share) การทะเลาะเบาะแว้งกันบนสื่อดิจิทัล การเคารพและปฏิบัติตามกฎ กติกา ของกลุ่มสนทนา (chat) การรู้ความเหมาะสมตามกาลเทศะ การไม่ตำหนิ ไม่เสียดสี กระทบกระเทือน กระทบกระแทกคนอื่นในสื่อสังคมออนไลน์ 2) การเข้าถึง เช่น การเห็นความสำคัญของการได้ใช้

วารสารวิชาการระดับชาติที่ได้รับการรับรองคุณภาพจากศูนย์ดัชนีการอ้างอิงวารสารไทย (TCI) กลุ่มที่ 1

อินเทอร์เน็ตอย่างเท่าเทียมกัน และการให้โอกาสสนับสนุนให้ทุกคนได้ใช้สื่อดิจิทัล 3) กฎหมายดิจิทัล เช่น การไม่แอบอ้างเป็นบุคคลอื่นบนสื่อออนไลน์ การรับรู้กฎหมายคุ้มครองการใช้อินเทอร์เน็ตช่วยให้การใช้งานถูกต้องปลอดภัย ลิขสิทธิ์ การกระทำผิดกฎหมายจากการติดต่อภาพ การละเมิดสิทธิบุคคลอื่นบนสื่อสังคมออนไลน์

ด้านที่ 5 ด้านการเพิ่มพูนความรู้เรื่องการใช้สื่อดิจิทัลแก่ตนเองและผู้อื่น โดยมีประเด็นย่อย ได้แก่ 1) การรู้เท่าทันสื่อดิจิทัล เน้นการแยกแยะ ตรวจสอบความถูกต้องเนื้อหา เช่น การรู้ถึงเนื้อหาที่แฝงนัยการค้า การเมือง อคติ ขาวปลอม การรู้ตัว มีสติ ยับยั้งชั่งใจ ไม่คล้อยตามเนื้อหาในสื่อออนไลน์ และวิธีการตรวจสอบความถูกต้องของเนื้อหา 2) การสื่อสารบนสื่อดิจิทัล เช่น การเรียนรู้วิธีการสื่อสารกับคนอื่นในสังคมดิจิทัล การไตร่ตรองก่อนโพสต์หรือส่งข้อความ การระมัดระวังการสนทนาในกลุ่มสนทนา และการสื่อสารเชิงสร้างสรรค์ในการทำงานร่วมกับคนอื่น 3) ธุรกิจซื้อขายออนไลน์ เช่น การระมัดระวังเรื่องข้อมูลส่วนตัวในการซื้อขาย วิธีการป้องกันการถูกหลอกลวง

ด้านที่ 6 ด้านการปกป้องตนเองและผู้อื่นให้ปลอดภัยในการใช้สื่อดิจิทัล โดยมีประเด็นย่อย ได้แก่ 1) ความรับผิดชอบต่อการใช้งานสื่อดิจิทัล เช่น หลักการไม่ละเมิดลิขสิทธิ์ นโยบายการใช้งานที่กำหนดไว้โดยเจ้าของเว็บไซต์ (Acceptable use policy) การมีอำนาจในการตรวจสอบติดตามการใช้งานของผู้ใช้อินเทอร์เน็ต การควบคุมการใช้งานสื่อดิจิทัล 2) ความปลอดภัยบนสื่อออนไลน์ เช่น ความปลอดภัยในการสมัครใช้บริการต่าง ๆ บนสื่อออนไลน์ การเก็บรักษาข้อมูลส่วนตัว เทคนิคโปรแกรมป้องกันการถูกโจมตีจากไวรัสคอมพิวเตอร์ 3) สุขภาพและสภาวะในการใช้งานสื่อดิจิทัล เช่น การดูแลสุขภาพสายตา กล้ามเนื้อ ท่าทางที่ถูกสภาวะในการใช้งานสื่อดิจิทัล

วารสารวิชาการระดับชาติที่ได้รับการรับรองคุณภาพจากศูนย์ดัชนีการอ้างอิงวารสารไทย (TCI) กลุ่มที่ 1

บรรณานุกรม

- กนกทิพย์ อินทรโชติ. (2554). **ระดับจิตสำนึกความเป็นพลเมืองของสมาชิกกรายการร่วมด้วยช่วยกัน : ศึกษากรณีกิจกรรม DFM 99.5 ร่วมด้วยช่วยกันคลื่นความถี่.** (วิทยานิพนธ์ปริญญาโทบริหารธุรกิจ). มหาวิทยาลัยธรรมศาสตร์, คณะสังคมสงเคราะห์ศาสตร์.
- [Kanokthip Intarachot. (2011). **Citizen awareness level of Hand in Hand Program member : case study on Hand in Hand Program-- Goodness Wave, in DFM 99.5.** Thesis, Thammasat University]
- กระทรวงเทคโนโลยีสารสนเทศและการสื่อสาร. (2559). **แผนพัฒนาดิจิทัลเพื่อเศรษฐกิจและสังคม. กระทรวงเทคโนโลยีสารสนเทศและการสื่อสาร.** [Ministry of Information and Communication Technology (2016). **Thailand Digital Economy Plan.**]
- คณาธิป ทองธวีวงศ์. (2558). “สิทธิในการสื่อสารข้อมูลออนไลน์โดยนิรนามของสื่อพลเมือง.” **วารสารนิติสังคมศาสตร์**, 8(2), 72-128. [Kanathip Thongraweewong. (2015). “Rights in Online Communication of Anonymous Citizen Journalist.” **CMU Journal of Law and Social Sciences**, 8(2), 72-128.]
- ถวิลวดี บุรีกุล, รัชวดี แสงมเหษณ์, และเออเจนี เมริโอ. (2555). **ความเป็นพลเมืองในประเทศไทย (Citizenship in Thailand).** รายงานการวิจัย. สถาบันพระปกเกล้า. [Thawinburi Bureeku, Ratchawadee Saengmahamad and Erjenee Mario. (2012). **Citizenship in Thailand.** Research Report. King Prajadhipok's Institute.]
- ทิพย์พพร ตันติสุนทร. (2555). **การศึกษาเพื่อสร้างพลเมือง.** กรุงเทพฯ : สถาบันนโยบายศึกษา. [Thippaphon Tantisunthon. (2012). **Civic education for Thai society.** Bangkok: Institute of Public Policy Studies]
- ธเนศวร์ เจริญเมือง. (2551). **พลเมืองเข้มแข็ง.** (พิมพ์ครั้งที่ 2) กรุงเทพฯ : วิชาษา. [Thanes Charoenmuang. (2008). **Strong Citizen.** 2nd edition. Bangkok: Vipasa]
- ธัญชัช วิภัติภูมิประเทศ. (2556). **ความเป็นพลเมืองในระบบประชาธิปไตยของนักศึกษามหาวิทยาลัยธุรกิจบัณฑิตย์.** รายงานการวิจัย, มหาวิทยาลัยธุรกิจบัณฑิตย์. [Thuntuch Viphatphumiprathes. (2013). **Democratic Citizenship of Dhurakij Pundit University Students.** Research Report. Dhurakij Pundit University]
- ปริญญา เทวานฤมิตรกุล. (2555). **การศึกษาเพื่อสร้างพลเมือง.** กรุงเทพฯ : นานมีบุ๊คส์ พับลิเคชันส์. [Prinya Thaewanarumitkul. (2012) **Civic Education.** Bangkok: Nan Me Book Publications]
- พนม คลีฉายา. (2559). **การใช้งาน ความเสี่ยง การรู้เท่าทันสื่อดิจิทัล และแนวทางการสอนเพื่อการรู้เท่าทันสื่อดิจิทัล สำหรับนักเรียนมัธยมศึกษาในประเทศไทย.** โครงการวิจัยระยะที่ 1-2. สำนักงานกองทุนสนับสนุนการวิจัย (สกว.). [Phnom Kleechaya. (2016). **Access, Risk, Digital Literacy and Conceptual Frame of Digital Media Education for Thai Secondary School Students.** Research Report No. 1-2. Thailand Research Fund (TRF)]

วารสารวิชาการระดับชาติที่ได้รับการรับรองคุณภาพจากศูนย์ดัชนีการอ้างอิงวารสารไทย (TCI) กลุ่มที่ 1

รสสุคนธ์ มกรมณ. (2556). “พฤติกรรมความเป็นพลเมืองของเยาวชนในมหาวิทยาลัยราชภัฏสวนสุนันทา.” **วารสารวิจัยและพัฒนา มหาวิทยาลัยราชภัฏสวนสุนันทา**, 5, 74-84.

[Rossukhon Makaramana. (2013). “Citizenship of Youth in Suan Sunandha Rajabhat University.” **Research and Development Journal Suan Sunandha Rajabhat University**. 5, 74-84.]

อเนก เหล่าธรรมทัศน์. (2542). “ส่วนร่วมที่มีใช้รัฐบาล: ความหมายของประชาคม.” ใน อнуชาติ พวงสำลีและ กฤตยา อาชวนิจกุล (บรรณาธิการ). **ขบวนการประชาสังคมไทย: ความเคลื่อนไหวภาคพลเมือง**. (น. 35-61). กรุงเทพฯ: โครงการวิจัยและพัฒนาสังคม

มหาวิทยาลัยมหิดล. [Anek Laothamatas. (1999). “Non-government Participation: The Meaning of Thai Civic Society.” In Anuchit Puangsumlee And Kittiya Achawanichkul. Editors. **Thai Civic Society Group: Public Sector Movement**. Pp. 35-61. Bangkok: Social Research and Development Project]

อเนก เหล่าธรรมทัศน์. (2554). **การเมืองภาคพลเมือง**. (พิมพ์ครั้งที่ 3) กรุงเทพฯ : สถาบันพระปกเกล้า. [Anek Laothamatas. (2011). **Direct Democracy**. 3rd edition. Bangkok: King Prajadhipok's Institute]

Abramson, J. (2012). **Networks and Citizenship : Using Technology for Civic Innovation**. The Aspen Institute Forum on Communications and Society.

de Vreese, C. H. (2007). “Digital Renaissance: Young Consumer and Citizen?” **Annals of the American Academy of Political and Social Science**, 611,207-216.

de Zúñiga, H. G., Jung, N., & Valenzuela, S. (2012). “Social Media Use for News and Individuals’ Social Capital, Civic Engagement and Political Participation.” **Journal of Computer-Mediated Communication**, 17, 319-336.

Holland, L. M. (2017). **The Perceptions Of Digital Citizenship In Middle School Learning**. (Doctoral Dissertation). Carson-Newman University, The Faculty of the Education Department.

Hoskins, B. L., & Mascherini, M. (2009). “Measuring Active Citizenship through the Development of a Composite Indicator.” **Social Indicators Research**, 90(3), 459-488.

Jones, L. M., & Mitchell, K. J. (2015). “Defining and measuring youth digital citizenship.” **New Media & Society**, 17(6), 1-17.

Jorba, J., & Bimber, B. (2012). “The Impact of Digital Media on Citizenship from a Global Perspective.” In E. Anduiza, M. J. Jensen, & L. Jorba (Eds.), **Digital media and political engagement worldwide : a comparative study**. (pp. 16-38). New York : Cambridge University Press.

Lee, N.-J., Shah, D. V., & McLeod, J. M. (2013). “Processes of Political Socialization: A Communication Mediation Approach to Youth Civic Engagement.” **Communication Research**, 40(5) 669–697.

วารสารวิชาการระดับชาติที่ได้รับการรับรองคุณภาพจากศูนย์ดัชนีการอ้างอิงวารสารไทย (TCI) กลุ่มที่ 1

- Mossberger, K., Tolbert, C. J., & Anderson, C. (2014). **Digital Citizenship: Broadband, Mobile Use, And Activities Online**. Prepared for presentation at the International Political Science Association conference, Montreal.
- Nordin, M. S et al. (2016). "Psychometric Properties of a Digital Citizenship Questionnaire." *International Education Studies*, 9(3), 71-80.
- Quintelier, E., & Vissers, S. (2008). "The Effect of Internet Use on Political Participation An Analysis of Survey Results for 16-Year-Olds in Belgium." *Social Science Computer Review*, 26(4), 411-427.
- Rojas, H., & Puig-i-Abril, E. (2009). "Mobilizers Mobilized: Information, Expression, Mobilization and Participation in the Digital Age." *Journal of Computer-Mediated Communication*, 14, 902-927.
- Ribble, M. (2011). **Digital Citizenship in Schools. The Nine Elements of Digital Citizenship- Digital Etiquette**. Washington, DC: International Society for Technology in Education.
- Searson, M., Hancock, M., Soheil, N., & Shepherd, G (2015). "Digital citizenship within global contexts." *Educ Inf Technol*, 20, 729-741 DOI 10.1007/s10639-015-9426-0
- Skoric, M. M., Pan, J., & Poor, N. D. (2012). **Social media and citizen engagement in a city-state: A study of Singapore**. Paper presented at the When the City Meets the Citizen Workshop, held in conjunction with the Sixth International AAAI Conference on Weblogs and Social Media (ICWSM), Dublin.
- Xu, S et al (2018). "Social media competence and among college students." *Journal of Research into New Media Technologies*, 1-18. DOI: 10.1177/1354856517751390

เว็บไซต์

- รายงาน "คนไทย" มอนิเตอร์ 2557: **เสียงเยาวชนไทย (Youth Today)**. สืบค้นจาก <http://www.khonthai-foundation.org/project-detail.php?id=12#> [Thai People Monitoring Report (2017) Youth Today. Retrieved from <http://www.khonthai-foundation.org/project-detail.php?id=12#>]
- สำนักงานพัฒนาธุรกรรมทางอิเล็กทรอนิกส์ (องค์การมหาชน) (สพธอ.) (2561). **ETDA เผยผลสำรวจพฤติกรรมใช้อินเทอร์เน็ตและมูลค่าอีคอมเมิร์ซ ไซเบอร์ความพร้อมไทยก้าวขึ้นเป็นเจ้าอีคอมเมิร์ซอาเซียน**. สืบค้นจาก <https://www.eta.or.th/content/thailand-internet-user-profile-2017-and-value-of-e-commerce-survey-in-thailand-2017i-press-conference.html> [Electronic Transactions Development Agency. (ETDA). (2018). **The Survey of Thai Internet Uses and E-commerce** Retrieved from <https://www.eta.or.th/content/thailand-internet-user-profile-2017-and-value-of-e-commerce-survey-in-thailand-2017i-press-conference.html>]
- Ribble, M. (2016). **Digital citizenship is more important than ever**. Retrieved from <https://www.iste.org/explore/articleDetail?articleid=535>
- Tamayo, P. D. (2016). **Digital Citizenship Recommendations**. Retrieved from <http://app.leg.wa.gov/rcw/default.aspx?cite=28A.650.045>