



ความสัมพันธ์ระหว่างทักษะความฉลาดทางดิจิทัลกับพฤติกรรม การเป็นพลเมืองดิจิทัลของเยาวชนไทยในกรุงเทพมหานคร

The Relationships between Digital Intelligence Skills and Behaviors of Thai Teenagers' Digital Citizenship in Bangkok Area

จูไรต์ ทงคำชื่นวิวัฒน์. คณะวิทยาการจัดการ มหาวิทยาลัยราชภัฏจันทรเกษม

Jurairat thongkhumchuenvivat. Faculty of Mangement Science. ChandraKasem Rajaphat University.

Email: sarhai2504@gmail.com

Received: 21 April 2021 ; Revised: 5 June 2021 ; Accepted: 26 August 2021

บทคัดย่อ

การวิจัยครั้งนี้มีวัตถุประสงค์เพื่อ 1) ศึกษาระดับทักษะการเป็นพลเมืองดิจิทัลและพฤติกรรมการเป็นพลเมืองดิจิทัลของเยาวชนไทย และ2) ศึกษาความสัมพันธ์ระหว่างทักษะการเป็นพลเมืองดิจิทัลและพฤติกรรมการเป็นพลเมืองดิจิทัลของเยาวชนไทย โดยใช้การวิจัยเชิงสำรวจ สุ่มตัวอย่างแบบหลายขั้นตอน เก็บข้อมูลด้วยแบบสอบถามจากกลุ่มตัวอย่างนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 4 ในกรุงเทพมหานคร จำนวน 357 คน วิเคราะห์ข้อมูลด้วยค่าร้อยละ ค่าเฉลี่ย ส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน และสถิติสหสัมพันธ์ของเพียร์สัน ผลการวิจัย พบว่า 1) ทักษะการเป็นพลเมืองดิจิทัลและพฤติกรรมการเป็นพลเมืองดิจิทัลโดยรวมอยู่ในระดับมาก โดยมีตัวแปรที่สัมพันธ์กันมากที่สุดคือ การรู้เท่าทันสื่อและข้อมูล ส่วนน้อยคือ การรู้เท่าทันเทคโนโลยีสารสนเทศ โดยมิติการรักษาด้านข้อมูลส่วนบุคคล อยู่ในระดับมากที่สุด มิติจริยธรรมทางดิจิทัล มิติของกิจกรรมบนสื่อสังคมดิจิทัล และมิติทักษะและความสามารถในการใช้เทคโนโลยี อยู่ในระดับมาก ตามลำดับ 2) ทักษะการเป็นพลเมืองดิจิทัล มีความสัมพันธ์กันเชิงบวกในระดับมากกับพฤติกรรมการเป็นพลเมืองดิจิทัล ทั้ง 4 มิติ ทักษะการเป็นพลเมืองดิจิทัลและพฤติกรรมการเป็นพลเมืองดิจิทัลของนักเรียน ในมิติการรักษาด้านข้อมูลส่วนบุคคล และข้อมูลส่วนบุคคล มีความสัมพันธ์กันเชิงบวกในระดับมาก ในมิติจริยธรรมทางดิจิทัล มิติทักษะและความสามารถในการใช้เทคโนโลยี และมิติของกิจกรรมบนสื่อสังคมดิจิทัล มีความสัมพันธ์กันเชิงบวกในระดับปานกลาง

คำสำคัญ : ทักษะความฉลาดทางดิจิทัล พฤติกรรมการเป็นพลเมืองดิจิทัล เยาวชนไทย

Abstract

The purposes of the research were: 1) to study of Thai teenagers' digital intelligence skills and behaviors of digital citizenship. And 2) to study the relations between Thai teenagers' digital intelligence skills and behaviors of digital citizenship. The survey research used multistage sampling. The sample was Mathayom four students in Bangkok area who answered three hundred fifty seven questionnaires. The data was analyzed by frequency, percentage, mean, and standard deviation and Pearson,s Correlation.

The research results were found that 1) Thai teenagers' digital intelligence skills and behaviors of digital citizenship were in more level. The identity and personal information keep dimension was in most level. The digital moral dimension, social media activity dimension and skills and ability context dimension were in more level. 2) The digital intelligence skills and 4 dimensions, behaviors of digital citizenship had high positive relations. The digital intelligence skills and behaviors of digital citizenship in identity and personal information storage dimension had high positive relations. The digital intelligence skills and behaviors of digital citizenship in digital moral dimension, social media activity dimension and skills and ability context dimension had middle positive relations.

Keywords : digital intelligence skills, behaviors of digital citizenship, Thai teenagers

บทนำ

เยาวชนเป็นกลุ่มคนรุ่นใหม่อายุระหว่าง 13 -24 ปี เป็นพลเมืองดิจิทัลที่เติบโตและใช้ชีวิตในโลกดิจิทัล (นิตยา วงศ์ใหญ่, 2560) หากเป็นการใช้ชีวิตตามวิถีแห่งความยั่งยืน วิถีแห่งการแสดงตัวตนและอำพรางตัวตน วิถีแห่งความหลากหลายและประหลาด ซึ่งอาจจะขาดการวิเคราะห์พิจารณาไตร่ตรองถึงที่มาที่ไปของเหตุผลอย่างถูกต้อง สิ่งเหล่านี้ส่งผลต่อคุณภาพชีวิตของเยาวชน จากการศึกษารูปแบบของการสื่อสารในสื่อดิจิทัลที่ส่งผลกระทบต่อเด็กและเยาวชน ซึ่งมีการจำแนกผลกระทบแบ่งจากสื่อดิจิทัลออกเป็น 8 หัวข้อหลัก ครอบคลุมในเรื่อง 1) การล่อลวง 2) เนื้อหาที่ไม่เหมาะสม 3) การกลั่นแกล้งกันบนทางออนไลน์ 4) การก่อให้เกิดความไม่พอใจ นำไปสู่ความรุนแรง 5) การก่อให้เกิดความเข้าใจผิด 6) การใช้เวลาไปในทางที่ไม่สร้างสรรค์ 7) การกระทำผิดกฎหมาย และ8) การก่อให้เกิดพฤติกรรมที่ไม่เหมาะสมและยังพบโอกาสที่มีความสัมพันธ์กันคือ ยังมีโอกาสในการเข้าถึงสื่อออนไลน์มากยิ่งขึ้นมีโอกาสได้รับการเสี่ยงจากการถูกล่อลวงถูกคุกคามมากขึ้นตามไปด้วย (วรวิญญู คุรุจิต, 2560)

นอกจากนี้การเปิดรับสื่อสังคมที่ขาดความรับผิดชอบต่อสังคมเป็นปัจจัยที่ส่งผลให้เยาวชนเกิดพฤติกรรมที่รุนแรงก้าวร้าว ก่อให้เกิดพฤติกรรมเลียนแบบได้ตามสารของสื่อเหล่านั้น จากกิจกรรมที่ใช้คือ การใช้โซเชียลมีเดียโปรแกรมไลน์ เฟซบุ๊ก อินสตาแกรม ยูทูป เพื่อพูดคุย ดูหนัง ดูการถ่ายทอดสดคุยโทรศัพท์ผ่านแอปพลิเคชัน ค้นหาข้อมูล ดาวน์โหลดเกม ภาพยนตร์ เพลง ซอฟต์แวร์ เล่นเกมออนไลน์ และจากปัญหาในการใช้อินเทอร์เน็ตตามรายงานการพัฒนาเด็กและเยาวชน ปี 2560 (กรมกิจการเด็กและเยาวชน, 2561) พบว่าช่วงเด็กวัย 13- 17 ปี มีสุขภาพจิตอัตราฆ่าตัวตาย และมีการเป็นโรคซึมเศร้า มีพฤติกรรมใช้ความรุนแรงทำร้ายตัวเองและผู้อื่น ก้าวร้าว มีพฤติกรรมเสี่ยงต่อการใช้ยาเสพติดและการใช้คอมพิวเตอร์มากที่สุด

จากปัญหาดังกล่าวภาครัฐและเอกชนได้หาแนวทาง วิธีการ มาตรการการแก้ปัญหาการใช้ อินเทอร์เน็ตและสื่อออนไลน์ทั้งในรูปแบบกฎหมาย พระราชบัญญัติกองทุนพัฒนาสื่อปลอดภัยและ สร้างสรรค์ การจัดทำยุทธศาสตร์การพัฒนาสื่อปลอดภัยและสร้างสรรค์เป็นกรอบในการสร้างสื่อ มียุทธศาสตร์สนับสนุนการผลิตเผยแพร่สื่อปลอดภัย รวมทั้งยุทธศาสตร์ที่เกี่ยวข้องกับจริยธรรม การส่งเสริมความรู้เท่าทันสื่อและพฤติกรรมการใช้สื่อเชิงสร้างสรรค์ ประกอบด้วยการพัฒนาประมวล จริยธรรมและแนวปฏิบัติที่ดีของสื่อแต่ละประเภทที่มีมาตรฐานและมีความรับผิดชอบต่อสังคม การพัฒนา แนวทางการสร้างการรู้เท่าทันสื่อสร้างวัฒนธรรม การใช้สื่อที่ปลอดภัย เป็นพลเมืองผู้ใช้งานสื่อดิจิทัลหรือ สื่อออนไลน์ที่เข้าใจบรรทัดฐานของ การปฏิบัติตัวให้เหมาะสมและมีความรับผิดชอบต่อการใช้เทคโนโลยี (Ribble, 2011)

แนวความคิดเป็นพลเมืองดิจิทัลนี้เกิดจากการที่พลเมืองดิจิทัลใช้สื่อดิจิทัลที่เป็นเครื่องมือสื่อสาร หลักและก่อให้เกิดผลกระทบมากมาย จึงเป็นที่มาของการหาแนวทางป้องกันและสร้างการรู้เท่าทัน การเป็นพลเมืองดิจิทัลจึงเป็นเรื่องของบรรทัดฐานการใช้เทคโนโลยีอย่างมีความรับผิดชอบและเหมาะสม โดยมีการใช้คำอื่น ๆ ที่เกี่ยวข้อง เช่น ความฉลาดรู้ดิจิทัล (Digital literacy) ความฉลาดรู้สารสนเทศ (Information literacy) ความฉลาดรู้สื่อ (Media literacy) จริยธรรมดิจิทัล (Digital Ethics) ซึ่งเป็น แนวคิดที่มุ่งไปยังคำตอบการประพฤติ ปฏิบัติตนที่เหมาะสมเมื่ออยู่ในโลกออนไลน์ซึ่งกรอบแนวคิดใน การเสริมสร้างนักเรียนให้มีความเป็นพลเมืองดิจิทัลที่จะต้องประกอบด้วย 3 องค์ประกอบ คือ 1) มีความเคารพ ตนเองและผู้อื่นในโลกดิจิทัล 2) ใช้งานดิจิทัลอย่างมีความรับผิดชอบและปลอดภัย และ 3) สร้างนวัตกรรมดิจิทัล (เศกสรร สกนธวัฒน์, 2560) นั่นคือ การเป็นพลเมืองในยุคดิจิทัลจึงต้องมีความฉลาดทางดิจิทัล (DQ Digital Intelligent) ซึ่งหมายถึง กลุ่มความสามารถทางสังคมและการรับรู้ที่จะทำให้คนคนหนึ่งสามารถเผชิญกับความ ท้าทายของชีวิต และสามารถปรับตัวให้เข้ากับชีวิตดิจิทัลได้ อีกนัยหนึ่งก็คือทักษะการใช้สื่อและการเข้า สังคมในโลกออนไลน์

ด้วยเหตุผลดังกล่าวมาแล้วข้างต้นทำให้คณะผู้วิจัยได้เล็งเห็นความสำคัญของการศึกษาทักษะ ความฉลาดทางดิจิทัลที่นำสู่การเป็นพลเมืองดิจิทัลหรือพฤติกรรมการเป็นพลเมืองดิจิทัล ผลการวิจัยจะเป็น ประโยชน์ต่อผู้ปกครองและครูได้ปลูกฝังจริยธรรมด้านนี้ให้แก่บุตรหลาน เด็กและเยาวชน เพื่อเป็นประโยชน์ต่อประเทศชาติ ในการหล่อหลอมให้เด็กและเยาวชนเป็นผู้ที่มีคุณลักษณะที่พึงประสงค์ พัฒนาทักษะการเป็นพลเมืองดิจิทัลที่ ดีของสังคมไทยและสังคมโลกและพัฒนาพฤติกรรมการเป็นพลเมืองดิจิทัลที่เหมาะสมของเยาวชนไทยต่อไป

วัตถุประสงค์ของการวิจัย

1. เพื่อศึกษาระดับทักษะการเป็นพลเมืองดิจิทัลและพฤติกรรมการเป็นพลเมืองดิจิทัลของเยาวชนไทย
2. เพื่อศึกษาความสัมพันธ์ระหว่างทักษะการเป็นพลเมืองดิจิทัลและพฤติกรรมการเป็นพลเมืองดิจิทัล ของเยาวชนไทย

สมมติฐานการวิจัย

ทักษะการเป็นพลเมืองดิจิทัลมีความสัมพันธ์เชิงบวกกับพฤติกรรมการเป็นพลเมืองดิจิทัลของเยาวชนไทย

การทบทวนวรรณกรรม

ผู้วิจัยได้ศึกษาแนวคิดและงานวิจัยที่เกี่ยวข้องที่ใช้เป็นแนวทางในการวิจัย ดังนี้

พลเมืองดิจิทัล

พลเมืองดิจิทัล (digital citizen) หรือดิจิทัลเนทีฟ (digital native) หมายถึง ผู้ที่ใช้เทคโนโลยีสารสนเทศอย่างสม่ำเสมอและมีประสิทธิภาพมีทักษะและความรู้ที่หลากหลายในการใช้อินเทอร์เน็ตผ่านอุปกรณ์พกพาและช่องทางการสื่อสารประเภทสื่อสังคมออนไลน์

ประเภทของพลเมืองดิจิทัล นักวิชาการมีการจำแนกพลเมืองดิจิทัล เช่น สุกัญญา สุตบรรทัด(2563) ได้แบ่งพลเมืองออกตามความแตกต่างระหว่างรุ่นออกเป็น 6 รุ่น รุ่นที่เรียกว่าเป็นพลเมืองดิจิทัล หรือดิจิทัล เนทีฟ (Digital Natives) เป็น คน 3 รุ่น คือ 1) พลเมืองดิจิทัลรุ่น Y (Generation Y หรือ Millennials) เป็นคนที่เกิดหรือเติบโตในยุคดิจิทัล 2) พลเมืองดิจิทัลรุ่น Z (Generation Z) คือ คนที่เกิดหลัง ค.ศ. 1995 คนรุ่นนี้ไม่เคยเห็นโลกที่ไม่มีคอมพิวเตอร์และโทรศัพท์มือถือ และ 3) พลเมืองดิจิทัลหลังจากรุ่น Z อาจเริ่มต้นจากยุค iPad ในปี 2010 บางคนเรียกรุ่น Alpha Generation นอกจากนี้ กฤตย์พัช ธารนอก (2561) จำแนกพลเมืองดิจิทัล เป็น 2 กลุ่ม คือ กลุ่มคนที่เกิดในยุคดิจิทัล คือ กลุ่มที่ใช้อินเทอร์เน็ตตั้งแต่อายุ 14-17 ปี และกลุ่มที่เกิดหลังยุคอินเทอร์เน็ตเล็กน้อย กลุ่มนี้จะเป็นผู้ใช้งานที่มีอายุระหว่าง 18 -24 ปี ซึ่งครึ่งหนึ่งของกลุ่มนี้จะใช้อินเทอร์เน็ตตลอดเวลาผ่านทางสมาร์ตโฟนและแท็บเล็ต

พลเมืองดิจิทัลที่อยู่ในช่วงวัยเยาวชน หรือเป็นคนที่อยู่ในเจนเนอเรชั่น Z โดยเยาวชนที่เป็นพลเมืองดิจิทัลเป็นกลุ่มคนรุ่นใหม่อายุระหว่าง 13 -24 ปี เติบโตและใช้ชีวิตในโลกดิจิทัล (นิตยา วงศ์ใหญ่, 2560) นอกจากนี้ ยังมีการใช้คำว่า “เด็กยุคดิจิทัล” (digital generation) หมายถึงเด็กที่เกิดในช่วงปลายศตวรรษที่ 20 เป็นต้นมา (ตั้งแต่ปีค.ศ.1995) โดยเฉพาะเด็กที่เกิดตั้งแต่ปีค.ศ.2000 จนถึงปัจจุบันซึ่งเป็นช่วงที่มีการพัฒนาของสื่อดิจิทัลอย่างรวดเร็ว จึงเรียกเด็กกลุ่มนี้อีกอย่างว่าดิจิทัลเนทีฟ (digital native) หรือชนพื้นเมืองดิจิทัลที่หมายถึง เด็กที่เติบโตและคุ้นเคยกับเทคโนโลยียุคดิจิทัลมาตั้งแต่เกิด (จุฑา ภักดิ์กุล, 2558)

ในงานวิจัยนี้ได้ศึกษาพลเมืองเยาวชนดิจิทัล ที่อยู่ในช่วงวัยเยาวชน หรือเป็นคนที่อยู่ในเจนเนอเรชั่น Z โดยเยาวชนที่เป็นพลเมืองดิจิทัลที่เติบโตและคุ้นเคยกับเทคโนโลยียุคดิจิทัลมาตั้งแต่เกิด

ความฉลาดทางดิจิทัล

การเป็นพลเมืองในยุคดิจิทัลจึงต้องมีความฉลาดทางดิจิทัล (DQ Digital Intelligent) ซึ่งหมายถึง กลุ่มความสามารถทางสังคมและการรับรู้ที่จะทำให้คนคนหนึ่งสามารถเผชิญกับความท้าทายของชีวิต และสามารถปรับตัวให้เข้ากับชีวิตดิจิทัลได้ อีกนัยหนึ่งก็คือทักษะการใช้สื่อและการเข้าถึงสังคมในโลกออนไลน์ ความฉลาดทางดิจิทัลเป็นผลมาจากการศึกษาและพัฒนาของหน่วยงานที่เกิดจากความร่วมมือของภาครัฐและเอกชนทั่วโลก ประสานงานร่วมกับเวิร์ลอีโคโนมิกฟอรัม (World Economic forum) ที่มุ่งมั่นให้เด็ก ๆ ทุกประเทศได้รับการศึกษาด้านทักษะพลเมืองดิจิทัลที่มีคุณภาพและใช้ชีวิตบนโลกออนไลน์ได้อย่างปลอดภัย ด้วยความก้าวหน้าของเทคโนโลยีสมัยใหม่ (ลักษมี คงลาภและคณะ, 2561) ทักษะความฉลาดทางดิจิทัลที่นำสู่การเป็นพลเมืองดิจิทัลที่สำคัญ 8 ประการ ดังนี้

1. ทักษะในการรักษาอัตลักษณ์ที่ดีของตนเอง (Digital Citizen Identity) ความสามารถในการสร้างและบริหารจัดการอัตลักษณ์ที่ดีของตนเองไว้ได้อย่างดีทั้งในโลกออนไลน์และโลกความจริง
2. ทักษะในการจัดสรรเวลาหน้าจอ (Screen Time Management) ความสามารถในการบริหารเวลาที่ใช้อุปกรณ์ยุคดิจิทัล และสามารถการทำงานที่หลากหลายในเวลาเดียวกันได้

3. ทักษะในการรับมือกับการคุกคามทางโลกออนไลน์ (Cyber bullying Management) ความสามารถในการรับรู้ และรับมือการคุกคามข่มขู่บนโลกออนไลน์ได้อย่างชาญฉลาด

4. ทักษะในการรักษาความปลอดภัยของตนเองในโลกออนไลน์ (Cyber security Management) ความสามารถในการป้องกันข้อมูลด้วยการสร้างระบบความปลอดภัยที่เข้มแข็ง และป้องกันการโจรกรรมข้อมูลหรือ การโจมตีออนไลน์ได้

5. ทักษะในการรักษาข้อมูลส่วนตัว (Privacy Management) มีดุลพินิจในการบริหารจัดการข้อมูลส่วนตัว โดยเฉพาะการแชร์ข้อมูลออนไลน์เพื่อป้องกันความเป็นส่วนตัวทั้งของตนเองและผู้อื่น

6. ทักษะการคิดวิเคราะห์ที่มีวิจารณญาณที่ดี (Critical Thinking) ความสามารถในการวิเคราะห์ แยกแยะระหว่างข้อมูลที่ถูกต้องและข้อมูลที่ผิด ข้อมูลที่มีเนื้อหาดีและข้อมูลที่เข้าข่ายอันตราย ข้อมูลติดต่อออนไลน์ที่น่าตั้งข้อสงสัยและน่าเชื่อถือได้

7. ทักษะในการบริหารจัดการข้อมูลของผู้ใช้งานที่มีการทิ้งไว้บนโลกออนไลน์ (Digital Footprints) ความสามารถในการเข้าใจธรรมชาติของการใช้ชีวิตในโลกดิจิทัลจะหลงเหลือร่องรอยข้อมูลทิ้งไว้เสมอ รวมไปถึงเข้าใจผลลัพธ์ที่อาจเกิดขึ้น เพื่อการดูแลสิ่งเหล่านี้อย่างมีความรับผิดชอบ

8. ทักษะการใช้เทคโนโลยีอย่างมีจริยธรรม (Digital Empathy) ความเห็นอกเห็นใจ และเข้าใจความรู้สึกผู้อื่นบนโลกออนไลน์

การวัดความฉลาดทางดิจิทัล ริ้วฉนวน รูปเหลี่ยม และสมบัติ ท้ายเรือคำ (2561) แบ่งระดับของการวัดความฉลาดทางดิจิทัลเป็น 3 ระดับ คือ

1. ระดับพลเมืองดิจิทัล เป็นระดับของความสามารถในการใช้เทคโนโลยีและสื่อดิจิทัลได้อย่างปลอดภัยและมีความรับผิดชอบและมีประสิทธิภาพ

2. สามารถใช้เทคโนโลยีดิจิทัลในการสร้างสรรค์ได้ ซึ่งเป็นระดับความสามารถในการเข้าเป็นส่วนหนึ่งของเศรษฐกิจโดยใช้เครื่องมือที่จะชอบเปลี่ยนความคิดให้กลายเป็นสินค้าหรือบริการที่ใช้งานได้จริง

3. เป็นผู้ประกอบการดิจิทัล เป็นระดับของความสามารถที่ใช้สื่อดิจิทัลและเทคโนโลยีที่ทันสมัยเข้าแก้ปัญหาในระดับโลกและสร้างโอกาสใหม่ ๆ

แนวคิดเกี่ยวกับพฤติกรรม

พจนานุกรมฉบับราชบัณฑิตยสถาน พ.ศ.2554 (2556) ให้ความหมายคำว่า พฤติกรรมว่าเป็น “การกระทำหรืออาการที่แสดงออกทางกล้ามเนื้อ ความคิดและความรู้สึกเพื่อตอบสนองสิ่งเร้า” พฤติกรรมสามารถเกิดขึ้นได้ทุกระดับตั้งแต่ในระดับบุคคลไปจนถึงระดับสังคมโดยใช้สื่อเป็นตัวกลางในการส่งสารซึ่งมีวิธีการดังนี้

1. การปลุกเร้าอารมณ์เพื่อให้เกิดความตื่นเต้นเร้าใจในการติดตามทั้งภาพและเสียง เช่น รายการข่าวที่มีการลงพื้นที่นำเสนอข้อมูลแบบเรียลไทม์หรือซีรีย์ (ละคร/ภาพยนตร์ชุด) ตะวันตก (อังกฤษอเมริกา) ที่มีเนื้อแปลกใหม่แตกต่างจากละครไทย เป็นต้น

2. ความเห็นอกเห็นใจการแสดงความอ่อนโยน เสียสละ และความกรุณาปรานี ก็อาจโน้มน้าวใจให้ผู้นอมนยอมรับได้ เช่น การที่ผู้ชมเปิดรับรายการเกมโชว์หรือรายการชีวิตจริงประเภทบันเทิง (Reality TV) และเห็นใจผู้แข่งขันที่ออกจากการแข่งขันไป

3. การสร้างแบบอย่างขึ้นในใจ เป็นการสร้างมาตรฐานอย่างหนึ่งเพื่อให้มาตรฐานนั้นเป็นตัวอย่างแก่ผู้รับสารที่ต้องปฏิบัติตาม

4. การให้รางวัล เช่น การแจกลิงก์ของต่าง ๆ ไม่ว่าจะเป็นการแจกรถยนต์ การแจกทองให้กับผู้ชมช่องดิจิทัลทีวี เป็นต้น

ปัจจัยทั้ง 4 ข้อข้างต้นเป็นผลที่ก่อให้เกิดพฤติกรรมพื้นฐานได้ 2 แบบ คือ การกระตุ้นให้เกิดพฤติกรรมใหม่ ๆ หรือมีพฤติกรรมต่อเนื่อง (activation) และการหยุดยั้งพฤติกรรมเก่า (deactivation) โดยที่การกระตุ้นและการหยุดยั้งพฤติกรรมเป็นพฤติกรรมพื้นฐานที่ก่อให้เกิดพฤติกรรมอื่น ๆ ตามมา เช่นการพัฒนาเนื้อหารูปแบบรายการให้มีความสร้างสรรค์และแตกต่างจากช่องรายการอื่น ๆ เพื่อให้ผู้ชมหันมาเลือกชมช่องรายการของตนเอง องค์ประกอบของพฤติกรรม พฤติกรรมเป็นกิจกรรมทุกประเภทที่มนุษย์กระทำขึ้นซึ่งอาจเป็นกิจกรรมที่สังเกตเห็นได้หรือสังเกตไม่ได้ พฤติกรรมดังกล่าวสามารถแบ่งได้เป็น 3 ส่วนดังนี้ (Bloom,1975 อ้างถึงใน ศินาภรณ์ หนูเต็ม, 2552)

1. พฤติกรรมด้านความรู้ (Cognitive Domain) พฤติกรรมด้านนี้มีขั้นของความสามารถทางด้านความรู้ การให้ความคิด และพัฒนาการทางด้านสติปัญญา
2. พฤติกรรมด้านเจตคติ (Affective Domain) เป็นพฤติกรรมที่เกี่ยวกับความสนใจความรู้สึกท่าทีความชอบ ในการให้คุณค่า หรือปรับปรุงค่านิยมที่ยึดถือเป็นพฤติกรรมที่ยากต่อการอธิบายเพราะเป็นสิ่งที่เกิดขึ้นในจิตใจของบุคคล
3. พฤติกรรมด้านปฏิบัติ (Psychomotor Domain) เป็นพฤติกรรมที่ใช้ความสามารถในการแสดงออก ของร่างกาย ซึ่งรวมถึงการแสดงออกในสถานการณ์หนึ่ง ๆ หรืออาจเป็นสถานการณ์ที่คาดคะเนว่าอาจจะปฏิบัติในโอกาสต่อไป พฤติกรรมด้านการปฏิบัติเป็นเป้าหมายสุดท้ายที่จะช่วยให้บุคคลมีคุณภาพชีวิตที่ดี

พฤติกรรมการเป็นพลเมืองดิจิทัล

ความเป็นพลเมืองดิจิทัล (Digital Citizenship) เป็นพลเมืองที่มีความสามารถในการใช้อินเทอร์เน็ต ในการบริหารจัดการ ควบคุม กำกับตน รู้ผิดรู้ถูก และรู้เท่าทัน เป็นบรรทัดฐานในการใช้เทคโนโลยีดิจิทัล อย่างเหมาะสม มีความรับผิดชอบ เรียนรู้ที่จะใช้เทคโนโลยีอย่างชาญฉลาด และปลอดภัย พลเมืองดิจิทัลจึงต้องตระหนักถึงโอกาสและความเสี่ยงในโลกดิจิทัล เข้าใจถึงสิทธิและความรับผิดชอบในโลกออนไลน์

ความเป็นพลเมืองดิจิทัล นับเป็นมาตรฐานหนึ่งด้านเทคโนโลยีการศึกษาที่เสนอโดยสมาคมเทคโนโลยี การศึกษานานาชาติ (ISTE : International Society for Technology in Education) เพื่อให้ผู้เรียนสามารถ แสดงความเข้าใจประเด็นทางสังคม วัฒนธรรม และความเป็นมนุษย์ ที่เกี่ยวข้องกับเทคโนโลยีสารสนเทศ และปฏิบัติตนอย่างมีจริยธรรมและตามครรลองกฎหมาย ให้ใช้ข้อมูลข่าวสารได้อย่างปลอดภัย ถูกกฎหมาย ซึ่งมีความสำคัญในทักษะแห่งการเรียนรู้ในศตวรรษที่ 21

ความเป็นพลเมืองดิจิทัลที่มีสามารถแยกองค์ประกอบได้เป็น 4 มิติ ดังนี้ (ฉัตรพงศ์ ชูแสงนิล, 2561)

1. มิติการรักษาอัตลักษณ์และข้อมูลส่วนบุคคล การสร้างอัตลักษณ์ออนไลน์ถือเป็นปรากฏการณ์ใหม่ที่ทำให้บุคคลสามารถแสดงออกถึงความเป็นตัวตนของตนเองต่อสังคมภายนอก ด้วยการอาศัยช่องทางการสื่อสารผ่านเว็บไซต์เครือข่ายสังคม เพื่ออธิบายรูปแบบใหม่ของการสื่อสารแบบมีปฏิสัมพันธ์ทางอินเทอร์เน็ตที่ทำให้เกิดการแสดงออกเกี่ยวกับตัวตนผ่านเว็บไซต์เครือข่ายสังคมต่าง ๆ เพื่อการสื่อสารและเชื่อมต่อกับบุคคลอื่น การที่ผู้ใช้ปรับตัวให้เข้ากับเทคโนโลยีสื่อใหม่และการใช้กลยุทธ์ต่าง ๆ เพื่อนำเสนอตัวตนบนโลกออนไลน์ พลเมืองดิจิทัลจะต้องมีความตระหนักในความเท่าเทียมกันทางดิจิทัล การรักษาความปลอดภัยของข้อมูลตนเองในสังคมดิจิทัล ที่มีความจำเป็นจะต้องบริหารจัดการข้อมูลของตนเอง รู้ว่าข้อมูลใดควรเผยแพร่และข้อมูลใดไม่ควรเผยแพร่ การปกป้องข้อมูลส่วนบุคคล การจัดการกับความเสี่ยงของข้อมูลของตนในสื่อสังคมดิจิทัล

2. มิติของกิจกรรมบนสื่อสังคมดิจิทัล พลเมืองดิจิทัลมีความจำเป็นต้องมีความสามารถในการจัดการธุรกรรมการเงินทางอินเทอร์เน็ต เช่น การซื้อขายสินค้าในอินเทอร์เน็ต บัตรเครดิตอิเล็กทรอนิกส์ การค้าแบบดิจิทัล การเมือง เศรษฐกิจ การมีส่วนร่วมวัฒนธรรมพลเมืองดิจิทัลต้องรู้จักใช้ศักยภาพของอินเทอร์เน็ตในการมีส่วนร่วมทางการเมือง เศรษฐกิจ และสังคม อินเทอร์เน็ตเป็นได้ทั้งเครื่องมือเพิ่มการมีส่วนร่วมทางการเมืองในระบบ เช่น รัฐบาลใช้อินเทอร์เน็ตในการรับฟังความเห็นของประชาชนก่อนออกกฎหมาย การลงคะแนนเสียงอิเล็กทรอนิกส์ หรือการยื่นคำร้องออนไลน์ อีกทั้งพลเมืองดิจิทัลจะต้องการรักษาความสัมพันธ์ที่ดีกับคนในสังคมดิจิทัล มีน้ำใจการแสดงความคิดเห็นออกเห็นใจ เสียใจ เห็นด้วย ไม่เห็นด้วย ยินดี สนุกสนาน เพื่อสานสัมพันธ์กับผู้คนในโลกออนไลน์ การสร้างความสัมพันธ์ระหว่างตนเองกับสังคมและสิ่งแวดล้อมเพื่อให้สามารถอยู่ในสังคมได้อย่างมีความสุข

3. มิติทักษะและความสามารถในการในสภาพแวดล้อมดิจิทัล พลเมืองดิจิทัลต้องมีความรู้ความสามารถในการเข้าถึง ใช้ สร้างสรรค์ ประเมิน สังเคราะห์ และสื่อสารข้อมูลข่าวสารผ่านเครื่องมือดิจิทัล ดังนั้นพลเมืองยุคใหม่จึงต้องมีความรู้ด้านเทคนิคในการเข้าถึงและใช้เครื่องมือดิจิทัล เช่น คอมพิวเตอร์ สมาร์ทโฟน แท็บเล็ต ได้อย่างเชี่ยวชาญ รวมถึงทักษะในการรู้คิดขั้นสูง เช่น ทักษะการคิดอย่างมีวิจารณญาณ ซึ่งจำเป็นต่อการเลือกจัดประเภท วิเคราะห์ ตีความ และเข้าใจข้อมูลข่าวสาร มีความรู้และทักษะในสภาพแวดล้อมดิจิทัล การรู้ดิจิทัลโดยมุ่งให้เป็นผู้ใช้ที่ดี เป็นผู้เข้าใจบริบทที่ดี และเป็นผู้สร้างเนื้อหาทางดิจิทัลที่ดี ในสภาพแวดล้อมสังคมดิจิทัล

4. มิติจริยธรรมทางดิจิทัล พลเมืองดิจิทัลจะต้องเป็นผู้รู้กฎหมายที่เกี่ยวข้องกับคอมพิวเตอร์ การกระทำความผิดทางคอมพิวเตอร์ การใช้เทคโนโลยีอย่างรู้จริยธรรม รู้จักคุณค่าและจริยธรรมจากการใช้เทคโนโลยี มีความรู้ในงานลิขสิทธิ์และเคารพทรัพย์สินทางปัญญาของผู้อื่น และการปกป้องตนเองและชุมชน มีความรับผิดชอบทางดิจิทัล รู้จักสิทธิเสรีภาพให้เกียรติในการพูดการกระทำในสังคมดิจิทัล มารยาททางดิจิทัล เข้าใจถึงการบริหารจัดการความเสี่ยงในโลกออนไลน์ เช่น การไม่ไปรังแกและสามารถจัดการกับการถูกรังแกบนโลกไซเบอร์ (Cyber bullying) รวมไปถึงการก่อกวนพาราดี การเหยียดผิว-เหยียดชนชั้น รวมไปถึงเนื้อหาต่าง ๆ ที่สุ่มเสี่ยง เช่น เนื้อหาที่มีความรุนแรง โป๊เปลือย ลามกหยาบคายด้วย

งานวิจัยที่เกี่ยวข้อง

ปองกมล สุรัตน์ (2561) ศึกษาการรังแกผ่านโลกไซเบอร์ในมิติสังคมวัฒนธรรม: กรณีศึกษาเยาวชนไทยเจนเอเรชั่น Z ผลงานวิจัย พบว่า กรณีศึกษามีมุมมองต่อการรังแกผ่านโลกไซเบอร์ โดยเยาวชนรับรู้คุณค่าของประสบการณ์ที่เกิดขึ้นว่า ทำให้เปลี่ยนแปลงทั้งพฤติกรรม สภาพภายใน และวุฒิภาวะ รวมทั้งได้รับบทเรียนสำคัญ คือ การคิดก่อนทำการสื่อสารทางตรง การไม่ตัดสินคุณค่าผู้อื่น และบทเรียนการแก้ไขปัญหามีสติ

กองทุนพัฒนาสื่อปลอดภัยและสร้างสรรค์และคณะวิศวกรรมศาสตร์ มหาวิทยาลัยมหิดล (2564) ได้สำรวจสถานการณ์การรู้เท่าทันสื่อสารสนเทศและดิจิทัลของประชาชนในประเทศไทย ปี 2563-2564 ผลการสำรวจ พบว่า การรู้เท่าทันสื่อสารสนเทศและดิจิทัลของประชาชนในประเทศไทยโดยรวมอยู่ในระดับดี เมื่อพิจารณาตามวัย พบว่า เด็กและเยาวชนมีการรู้เท่าทันสื่อมากที่สุดร้อยละ 72 รองลงมาวัยทำงานมีการรู้เท่าทันสื่อ ร้อยละ 70 และน้อยที่สุดวัยผู้ใหญ่และผู้สูงอายุมีการรู้เท่าทัน ร้อยละ 65

สรุป ในการทบทวนวรรณกรรมดังที่กล่าวมา เป็นแนวทางการวิจัยทักษะการเป็นพลเมืองดิจิทัล 8 ทักษะ และพฤติกรรมความเป็นพลเมืองดิจิทัลของเยาวชนไทย ทั้ง 4 มิติ กับคนที่อยู่ในเจนเอเรชั่น Z ซึ่งเป็นเยาวชนที่เป็นพลเมืองดิจิทัล

ระเบียบวิธีวิจัย

การวิจัยนี้เป็นงานวิจัยเชิงปริมาณ (The Quantitative Research) ประเภทการวิจัยเชิงสำรวจ (Survey Research) โดยมีการดำเนินการวิจัย ดังนี้

1. ประชากรและการสุ่มตัวอย่าง (Population and Sampling)

ประชากรที่ทำการวิจัย คือ นักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 4 สังกัดโรงเรียนมัธยมศึกษาขนาดใหญ่พิเศษ กรุงเทพมหานคร มีสถานะแบบสหศึกษา สังกัดสำนักงานเขตพื้นที่การศึกษามัธยมศึกษา เขต 1 (สพม. 1) จำนวน 13 โรงเรียน และสังกัดสำนักงานเขตพื้นที่การศึกษามัธยมศึกษา เขต 2 (สพม. 2) จำนวน 21 โรงเรียน รวมจำนวนโรงเรียนทั้งหมด 33 โรงเรียน ซึ่งมีจำนวนนักเรียนรวม 3,320 คน (ข้อมูลสารสนเทศกระทรวงศึกษาธิการ, 2562)

กลุ่มตัวอย่าง (Samples) มีวิธีการได้มาดังนี้

1. คำนวณหาขนาดกลุ่มตัวอย่างประชากรที่เป็นนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 4 (N) จากสูตรของ ทาโร ยามานะ (Taro Yamane อ้างถึงใน บุญธรรม กิจปรัดดาภิสุทธิ์, 2549) ที่ความคลาดเคลื่อน (e) ร้อยละ 5 (0.5%) ซึ่งผลจากการคำนวณหาขนาดตัวอย่าง (n) ได้จำนวนตัวอย่าง 357 คน และทำการสุ่มกลุ่มตัวอย่างแบบหลายขั้นตอน (Multistage sampling) ดังนี้

1.1 การสุ่มตัวอย่างแบบกลุ่ม (Cluster Random Sampling) จำแนกโรงเรียนมัธยมศึกษา ขนาดใหญ่ สังกัดสำนักงานเขตพื้นที่การศึกษามัธยมศึกษา เขต 1 และสังกัดสำนักงานเขตพื้นที่การศึกษามัธยมศึกษา เขต 2 โดยกระจายตามพื้นที่ของกรุงเทพมหานคร ออกเป็น 6 พื้นที่ ได้แก่ (ข้อมูลสารสนเทศกระทรวงศึกษาธิการ, 2562)

1.2 การสุ่มแบบอย่างง่าย (Simple Random Sampling) ด้วยวิธีการจับฉลากสุ่มโรงเรียนที่อยู่ในเขตของแต่ละเขตพื้นที่ ๆ ละ 1 เขต ๆ 1 โรงเรียน รวม 6 โรงเรียน ได้แก่ โรงเรียนสุรศักดิ์มนตรี โรงเรียนสารวิทยา โรงเรียนบดินทรเดชา (สิงห์ สิงหเสนี) ๒ โรงเรียนเตรียมอุดมศึกษาพัฒนาการ โรงเรียนโพธิสารพิทยากร และโรงเรียนมัธยมวัดหนองแขม

1.3 การสุ่มตัวอย่างเป็นระบบ (Systemic Random Sampling) ตามบัญชีรายชื่อนักเรียนในแต่ละห้องเรียนที่มีนักเรียนที่มีผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนหลายระดับของแต่ละโรงเรียน

2. การหาคุณภาพเครื่องมือที่ใช้ในการวิจัย

2.1 การหาคุณภาพด้านความเที่ยงตรงเชิงเนื้อหา (Content validity) นำแบบสอบถามและโครงร่างงานวิจัยให้ผู้ทรงคุณวุฒิด้านการเป็นพลเมืองดิจิทัลพิจารณาความสอดคล้องของความครอบคลุมของข้อคำถามกับวัตถุประสงค์ของการวิจัย คำนึงมาศัพท์ความเหมาะสมทางด้านภาษาของข้อคำถามแล้วนำไปให้ผู้เชี่ยวชาญ 3 ท่าน ตรวจสอบพิจารณาความถูกต้องของเนื้อหา มาหาค่าดัชนีความสอดคล้องของแบบสอบถามเป็นรายข้อ (Index of Item – Objective Congruence : IOC) และคัดเลือกข้อคำถามที่มีค่าดัชนีความสอดคล้องตั้งแต่ 0.50 ขึ้นไป หลังจากนั้นพิจารณาปรับปรุงข้อคำถามตามข้อเสนอแนะของผู้ทรงคุณวุฒิและพัฒนาเครื่องมือเพื่อให้เหมาะสม เข้าใจง่ายและสะดวกต่อการตอบของนักเรียนแล้วนำเสนอต่อคณะวิจัยก่อนที่จะนำไปเก็บรวบรวมข้อมูล

2.2 การหาคุณภาพด้านความเที่ยงของแบบสอบถาม (Reliability) ในคำถามเชิงปริมาณที่เป็นมาตราส่วน (rating scale) นำแบบสอบถามไปทดลองใช้กับนักเรียนมัธยมศึกษาปีที่ 4 โรงเรียนสตรีวิทยา ๒ จำนวน 30 คนที่ไม่ใช่กลุ่มตัวอย่างที่ทำการวิจัย แล้วนำข้อมูลไปหาค่าความเชื่อมั่นของแบบสอบถามเชิงประเมินค่าที่ควรมีค่ามากกว่า 0.7 โดยหาค่าสัมประสิทธิ์แอลฟาของครอนบาค ได้ผลดังนี้ 1) ทักษะการเป็นพลเมืองดิจิทัล หรือทักษะหรือความสามารถในการใช้สื่อดิจิทัลหรือสื่อออนไลน์ของนักเรียน มีค่าสัมประสิทธิ์แอลฟา = .886 และ 2) พฤติกรรมการเป็นพลเมืองดิจิทัล มีค่าสัมประสิทธิ์แอลฟา = .956

3. การวิเคราะห์ข้อมูล

3.1 ใช้สถิติเชิงพรรณนา (Descriptive Statistic) ได้แก่ ความถี่ ร้อยละ และค่าเฉลี่ยเลขคณิต ในการวิเคราะห์ข้อมูลทั่วไปของนักเรียน ระดับทักษะการเป็นพลเมืองดิจิทัล และระดับพฤติกรรมการเป็นพลเมืองดิจิทัลของนักเรียน

3.2 ใช้สถิติเชิงอนุมาน (Inferential Statistic) ที่ใช้ในการทดสอบสมมติฐาน ได้แก่ สถิติสหสัมพันธ์ของเพียร์สัน (Pearson's Correlation) เพื่อคำนวณค่าสัมประสิทธิ์สหสัมพันธ์ (Correlation coefficient) ในการทดสอบความสัมพันธ์ระหว่างทักษะการเป็นพลเมืองดิจิทัลและพฤติกรรมการเป็นพลเมืองดิจิทัลของนักเรียน กำหนดระดับนัยสำคัญทางสถิติที่ .05

ผลการวิจัย

1. ผลการวิเคราะห์ข้อมูลทั่วไป พบว่ากลุ่มตัวอย่างเป็นนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 4 ส่วนใหญ่เป็นหญิง มีอายุ 16 ปี รองลงมาคืออายุ 15 ปี ส่วนมากมีเกรดเฉลี่ย มากกว่า 3.50 รองมา 3.01-3.50 และรองลงมา 2.51-3.00 ส่วนมากอาศัยอยู่กับพ่อแม่ รองลงมาอาศัยอยู่กับมารดา รองมา อาศัยอยู่กับบิดา และอาศัยอยู่กับญาติ

2. ผลการวิเคราะห์ทักษะการเป็นพลเมืองดิจิทัล พบว่าอยู่ในระดับมาก ($= 4.02$ S.D. = .52) และพฤติกรรมการเป็นพลเมืองดิจิทัลโดยรวมอยู่ในระดับมาก ($= 4.09$ S.D. = .48) โดยมีตัวแปรที่ศึกษาอัตลักษณ์และข้อมูลส่วนบุคคล อยู่ในระดับมากที่สุด ($= 4.23$ S.D. = .55) มิติจริยธรรมทางดิจิทัล มิตินอกกิจกรรมบนสื่อสังคมดิจิทัล และมิติทักษะและความสามารถในการในสภาพแวดล้อมดิจิทัล อยู่ในระดับมาก ตามลำดับ ($= 4.14, 4.13, 3.78$ S.D. = .58, .57, .64)

3. ผลการวิเคราะห์ความสัมพันธ์ระหว่างทักษะการเป็นพลเมืองดิจิทัลและพฤติกรรมการเป็นพลเมืองดิจิทัลของนักเรียน พบว่า ความสัมพันธ์ระหว่างทักษะการเป็นพลเมืองดิจิทัลกับพฤติกรรมการเป็นพลเมืองดิจิทัล ทั้ง 4 มิติ มีความสัมพันธ์กันเชิงบวกในระดับมาก ($r = .783$)

เมื่อจำแนกมิติ 4 มิติ พบว่า ทักษะการเป็นพลเมืองดิจิทัลและพฤติกรรมการเป็นพลเมืองดิจิทัลของนักเรียน ในมิติการรักษาอัตลักษณ์และข้อมูลส่วนบุคคล มีความสัมพันธ์กันเชิงบวกในระดับมาก ($r = .742$) มิติจริยธรรมทางดิจิทัล มิติทักษะและความสามารถในการในสภาพแวดล้อมดิจิทัล และมิติของกิจกรรมบนสื่อสังคมดิจิทัล มีความสัมพันธ์กันเชิงบวกในระดับปานกลาง ตามลำดับ ($r = .658, .610$ และ .551) ดังตารางที่ 1

ตารางที่ 1 แสดงความสัมพันธ์ระหว่างทักษะการเป็นพลเมืองดิจิทัลและพฤติกรรมการเป็นพลเมืองดิจิทัลของนักเรียน

พฤติกรรมการเป็นพลเมืองดิจิทัล	ทักษะการเป็นพลเมืองดิจิทัล
มิติการรักษาอัตลักษณ์และข้อมูลส่วนบุคคล	.742*
มิติของกิจกรรมบนสื่อสังคมดิจิทัล	.551*
มิติทักษะและความสามารถในการในสภาพแวดล้อมดิจิทัล	.610*
มิติจริยธรรมทางดิจิทัล	.658*
พฤติกรรมการเป็นพลเมืองดิจิทัล รวม 4 มิติ	.783*

* $P < .05$

อภิปรายผลการวิจัย

จากผลการวิจัยพบว่า ทักษะความฉลาดทางดิจิทัลโดยรวมอยู่ในระดับมาก ทั้งทักษะในการรักษาอัตลักษณ์ที่ดีของตนเอง ทักษะในการจัดสรรเวลาหน้าจอ ทักษะในการรับมือกับการคุกคามทางโลกออนไลน์ ทักษะในการรักษาความปลอดภัยของตนเองในโลกออนไลน์ ทักษะในการรักษาข้อมูลส่วนตัว ทักษะการคิดวิเคราะห์ที่มีวิจารณญาณที่ดี ทักษะในการบริหารจัดการข้อมูลบนโลกออนไลน์ และทักษะการใช้เทคโนโลยีอย่างมีจริยธรรม ซึ่งเป็น 8 ทักษะสำคัญที่นำสู่การเป็นพลเมืองดิจิทัล (ลักษมี คิงลาภและคณะ, 2561) ส่วนพฤติกรรมการเป็นพลเมืองดิจิทัลโดยรวมอยู่ในระดับมาก โดยมีดีการรักษาสัญลักษณ์และข้อมูลส่วนบุคคล อยู่ในระดับมากที่สุด มิติจริยธรรมทางดิจิทัล มิติของกิจกรรมบนสื่อสังคมดิจิทัล และมิติทักษะและความสามารถในการสภาพแวดล้อมดิจิทัล อยู่ในระดับมาก ตามลำดับ เนื่องจากปัจจุบันเด็กและเยาวชนได้ใช้ช่องทางการสื่อสารผ่านเว็บไซต์เครือข่ายสังคมแสดงออกเกี่ยวกับตัวตน เชื่อมต่อความสัมพันธ์กับบุคคลอื่น มีกิจกรรมการเมือง เศรษฐกิจ และรักษาความสัมพันธ์ที่ดีกับคนในสังคมดิจิทัล จึงต้องมีความรู้ด้านเทคนิคในการเข้าถึงและใช้เครื่องมือดิจิทัล มีความสามารถในการเลือก จัดประเภท วิเคราะห์ตีความ และเข้าใจข้อมูลข่าวสาร มีความรู้และทักษะในสภาพแวดล้อมดิจิทัล และจะต้องเป็นผู้รู้กฎหมาย การกระทำคามผิดทางคอมพิวเตอร์ การใช้เทคโนโลยีอย่างรู้จริยธรรม รู้จักคุณค่า และมีความรู้ในงานลิขสิทธิ์ และเคารพทรัพย์สินทางปัญญาของผู้อื่น ซึ่งเป็นองค์ประกอบความเป็นพลเมืองดิจิทัลทั้ง 4 มิติ (ฉัตรพงศ์ ชูแสงนิล, 2561)

ทักษะการเป็นพลเมืองดิจิทัลมีความสัมพันธ์เชิงบวกกับพฤติกรรมการเป็นพลเมืองดิจิทัลในระดับมาก ซึ่งเป็นไปตามสมมติฐานการวิจัย โดยมีดีการรักษาสัญลักษณ์และข้อมูลส่วนบุคคลมีความสัมพันธ์กับทักษะการเป็นพลเมืองดิจิทัลเชิงบวกในระดับมาก สอดคล้องกับแนวคิดพลเมืองดิจิทัลที่ว่า ช่างวัยเยาวชนหรือเป็นคนที่อยู่ในเจนเนอเรชั่น Z โดยเยาวชนที่เป็นพลเมืองดิจิทัล เป็นกลุ่มคนรุ่นใหม่อายุระหว่าง 13-24 ปี เติบโตและใช้ชีวิตในโลกดิจิทัล และเป็นเด็กที่เติบโตและคุ้นเคยกับเทคโนโลยียุคดิจิทัลมาตั้งแต่เกิด (นิตยา วงศ์ใหญ่, 2560 และ จุฑา ภักดีกุล, 2558) ส่วนมิติจริยธรรมทางดิจิทัล มิติทักษะและความสามารถในการสภาพแวดล้อมดิจิทัล และมิติของกิจกรรมบนสื่อสังคมดิจิทัล มีความสัมพันธ์มีความสัมพันธ์กับทักษะการเป็นพลเมืองดิจิทัลเชิงบวกในระดับปานกลาง สอดคล้องกับผลการวิจัยของ ปองกมล สุรัตน์ (2561) ที่พบว่า เยาวชนรับรู้คุณค่าของประสบการณ์ที่เกิดขึ้นว่า ทำให้เปลี่ยนแปลงทั้งพฤติกรรม สภาพภายใน และวุฒิภาวะ รวมทั้งได้รับบทเรียนสำคัญ คือ การคิดก่อนทำการสื่อสารทางตรง การไม่ตัดสินคุณค่าผู้อื่น และบทเรียนการแก้ไขปัญหาอย่างมีสติ และสอดคล้องกับผลการวิจัยของ กองทุนพัฒนาสื่อปลอดภัยและสร้างสรรค์และคณะวิศวกรรมศาสตร์ มหาวิทยาลัยมหิดล (2564) ที่พบว่า การรู้เท่าทันสื่อสารสนเทศและดิจิทัลของประชาชนในประเทศไทยโดยรวมอยู่ในระดับดี เมื่อพิจารณาตามวัยพบว่า เด็กและเยาวชนมีการรู้เท่าทันสื่อมากที่สุดร้อยละ 72 รองลงมาวัยทำงานมีการรู้เท่าทันสื่อ ร้อยละ 70 และน้อยที่สุดวัยผู้ใหญ่และผู้สูงอายุมีการรู้เท่าทัน ร้อยละ 65

ข้อเสนอแนะจากการวิจัย

1. ข้อเสนอแนะจากผลการวิจัย การศึกษาครั้งนี้ทำให้ได้ทราบว่าในภาพรวมเยาวชนมีทักษะการเป็นพลเมืองดิจิทัลและพฤติกรรมการเป็นพลเมืองดิจิทัลอยู่ในระดับมาก และมีความสัมพันธ์กันในระดับปานกลางถึงระดับมาก โดยมีปัจจัยธรรมชาติทางดิจิทัล มิติทักษะและความสามารถในการแสวงหาข้อมูลดิจิทัล และมิติของกิจกรรมบนสื่อสังคมดิจิทัล มีความสัมพันธ์กับทักษะการเป็นพลเมืองดิจิทัลเชิงบวกในระดับปานกลาง ซึ่งเป็นปัจจัยที่สำคัญในการเป็นแนวทางในการส่งเสริมและพัฒนาทักษะการเป็นพลเมืองดิจิทัลและพัฒนาพฤติกรรมการเป็นพลเมืองดิจิทัลของเด็กในทักษะและมิติที่ควรพัฒนา

2. ข้อเสนอแนะในการวิจัยครั้งต่อไป เนื่องจากปัจจุบันปัญหาของการใช้สื่อดิจิทัลของเยาวชนยังมีอยู่ เช่น การถูกล่อลวงในลักษณะต่าง ๆ หรือการใช้สื่อสังคมออนไลน์ที่ไม่เหมาะสม จึงควรศึกษาปัจจัยที่เกี่ยวข้องกับการพัฒนาทักษะการเป็นพลเมืองดิจิทัลและพฤติกรรมการเป็นพลเมืองดิจิทัลในมิติต่าง ๆ ของการเป็นพลเมืองดิจิทัล การมีพฤติกรรมการใช้สื่อเชิงสร้างสรรค์ และส่งเสริมการรู้เท่าทันสื่อแก่เด็กและเยาวชนให้เหมาะสมกับสังคมปัจจุบัน

บรรณานุกรม

- กรมกิจการเด็กและเยาวชน กระทรวงการพัฒนาสังคมและความมั่นคงของมนุษย์.(2562). *รายงานการพัฒนาเด็กและเยาวชนประจำปี 2561*. กรุงเทพฯ: กรมกิจการเด็กและเยาวชน.
- กฤตย์ชัช พัทธสารนอก และปณิตดา วรณพิรุณ. (2561). *การประยุกต์ใช้เทคโนโลยีอินเทอร์เน็ตออฟเวิลด์เพื่อสร้างสภาพแวดล้อมการเรียนรู้แบบกวีนิพนธ์ภาพสำหรับพลเมืองดิจิทัล*. สมาคมสถาบันอุดมศึกษาเอกชนแห่งประเทศไทยในพระราชูปถัมภ์สมเด็จพระเทพรัตนราชสุดาฯ สยามบรมราชกุมารี, 7(1),120-134.
- กองทุนพัฒนาสื่อปลอดภัยและสร้างสรรค์และคณะวิศวกรรมศาสตร์ มหาวิทยาลัยมหิดล. (2564). *สถานการณ์การรู้เท่าทันสื่อสารสนเทศและดิจิทัลของประชาชนในประเทศไทย ปี 2563-2564*. มติชน, น.13.
- ธีรวัฒน์ รูปเหลี่ยม และสมบัติ ท้ายเรือคำ. (2561). *การพัฒนาโปรแกรมเพื่อเสริมสร้างความฉลาดทางดิจิทัลของนักเรียนระดับประถมศึกษา*. *วารสารมนุษยศาสตร์และสังคมศาสตร์มหาวิทยาลัยมหาสารคาม*. 37(5)43-53.
- นิตยา วงศ์ใหญ่. (2560). *แนวทางการพัฒนาทักษะการรู้ดิจิทัลของดิจิทัลเนทีฟ*. *Veridian E-Journal*, Silpakom University.
- ปองกมล สุรัตน์. (2561). *การรังแกผ่านโลกไซเบอร์ในมิติสังคมวัฒนธรรม: กรณีศึกษาเยาวชนไทย เจเนอเรชั่น Z*. (ปริญญาานิพนธ์ดุสิตบัณฑิต) มหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ, กรุงเทพมหานคร.
- ราชบัณฑิตยสถาน. (2556). *พจนานุกรมฉบับราชบัณฑิตยสถาน พ.ศ. 2554*. กรุงเทพฯ :นานมีบุ๊คพับลิเคชันส์.
- ลักษมี คงลาภ และคณะ. (2561). *การจัดทำ Fact Sheet ความฉลาดทางดิจิทัล (Digital Intelligence: DQ และการศึกษาการรังแกกันบนโลกไซเบอร์ของวัยรุ่น*. กรุงเทพฯ: สถาบันสื่อเด็กและเยาวชน.
- ศินาภรณ์ หู้เต็ม. (2552). *พฤติกรรมด้านคุณธรรมจริยธรรมของนักศึกษาในระดับปริญญาตรีวิทยาลัยราชพฤกษ์*. วิทยาลัยราชพฤกษ์, นนทบุรี.
- เศกสรร สกนธวัฒน์. (2560). *กลยุทธ์การบริหารโรงเรียนในเครือมูลนิธิคณะเซนต์คาเบรียลแห่งประเทศไทยตามแนวคิดการเสริมสร้างนักเรียนให้มีความเป็นพลเมืองดิจิทัล*. (วิทยานิพนธ์ปริญญาโทบัณฑิต) จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย, กรุงเทพมหานคร.
- เว็บไซต์กระทรวงศึกษาธิการ. (2562). *ข้อมูลสารสนเทศกระทรวงศึกษาธิการ*. [www.moe.go.th/ data/stat](http://www.moe.go.th/data/stat)
- จตุภา ภัคดีกุล. (2558). *เด็กยุคดิจิทัล*. *วารสารนุกรรมการศึกษาศาสตร์*. สืบค้นจาก <http://ejournals.sw u.ac.th/index.php/ENEDU/article/download>
- ฉัตรพงศ์ ชูแสงนิล. (2561). *ยุคพลเมืองดิจิทัล*. สืบค้นจาก <https://www.scimath.org/article-technology/item/8659-2018-09-11-07-58-08>
- วรรษณี ครุจิต. (2560). *รูปแบบของการสื่อสารในสื่อดิจิทัลที่ส่งผลกระทบต่อเด็กและเยาวชนและแนวทางในการดูแล*. สืบค้นจาก <https://tci-thaijo.org>
- สุกัญญา สุตบรรทัด. (2563). *วิถีแห่งพลเมืองเน็ต*. สืบค้นจาก <https://www.law.cmu.ac.th/law2011/journal/e1569224624.pdf>
- Ribble, M. (2011). *Digital Citizenship in schools*. The Nine Elements of Digital Etiquette. Washington, DC: International Society for Technology in Education.