



อิทธิพลเชิงปัจจัยของสมรรถนะดิจิทัล ความฉลาดทางปัญญาดิจิทัล และความเป็นวิชาชีพสื่อ ที่นำไปสู่ความเป็นพลเมืองดิจิทัลในสังคมไทยดิจิทัล

Factor Influence of Digital Competency, Digital Intelligence Quotient, and Media Professionalism leading to Digital Citizenship in Thai Digital Society

ขจรศักดิ์ กั่นไ้* ขนาภรณ์ ปัญญาการผล² ภัทรภร ปุยสุวรรณ³

รัชชัยย์ ศรีสุวรรณ⁴ และณรินทร์ ชำนาญดู⁵

^{1,3}สาขาวิชาการธุรกิจอีสปอร์ต คณะวิทยาการจัดการ มหาวิทยาลัยราชภัฏนครปฐม ประเทศไทย

²สาขาวิชาเทคโนโลยีและสื่อสารการศึกษา คณะศึกษาศาสตร์ มหาวิทยาลัยกรุงเทพธนบุรี ประเทศไทย

⁴สมาคมพิทักษ์สิทธิผู้บริหาร ครู และบุคลากรทางการศึกษา ประเทศไทย

⁵สมาคมผู้บริหารโรงเรียนมัธยมศึกษาแห่งประเทศไทย ประเทศไทย

*ผู้รับผิดชอบบทความ

Khajonsak Khanchai^{1*} Chanaphorn Panyakanphon² Pattaraporn Puisuwan³

Ratchai Sonswan⁴ and Narin Chumnandoo⁵

^{1,3}Esports Business, Faculty of Management Science, Nakhon Pathom Rajabhat University, Thailand

²Educational Technology and Communications, Faculty of Education, Bangkokthonburi University, Thailand

⁴The Association for the Protection of Administrators, Teachers and Educational Personnel's Right, Thailand

⁵Secondary School Administrator Association of Thailand, Thailand

*Corresponding author: Khajonsak@webmail.npru.ac.th

Received: Augus 17, 2024 / Revised: October 8, 2024 / Accepted: November 4, 2024

บทคัดย่อ

การวิจัยแบบสำรวจนี้ ใช้รูปแบบการสำรวจแบ่งกลุ่ม โดยมีวัตถุประสงค์ 1) ศึกษาระดับสมรรถนะดิจิทัลของนักศึกษาปริญญาตรีในมหาวิทยาลัยรัฐและเอกชนในสาขาที่เกี่ยวข้องกับสื่อ 2) ศึกษาระดับความฉลาดทางปัญญาดิจิทัลของนักศึกษาปริญญาตรีในมหาวิทยาลัยรัฐและเอกชนในสาขาที่เกี่ยวข้องกับสื่อ 3) ศึกษาระดับวิชาชีพสื่อของนักศึกษาปริญญาตรีในมหาวิทยาลัยรัฐและเอกชนในสาขาที่เกี่ยวข้องกับสื่อ 4) ศึกษาความเป็นพลเมืองดิจิทัลของนักศึกษาปริญญาตรีในมหาวิทยาลัยรัฐและเอกชนในสาขาที่เกี่ยวข้องกับสื่อ และ 5) ค้นหาอิทธิพลเชิงปัจจัยที่นำไปสู่ความเป็นพลเมืองดิจิทัลของนักศึกษาปริญญาตรีในมหาวิทยาลัยรัฐและเอกชนในสาขาที่เกี่ยวข้องกับสื่อ

คำสำคัญ: พลเมืองดิจิทัล; สมรรถนะดิจิทัล; ความฉลาดทางปัญญาดิจิทัล

กลุ่มตัวอย่างที่ใช้ในการวิจัย เป็นนักศึกษาระดับปริญญาตรีในมหาวิทยาลัยรัฐและเอกชนในสาขาที่เกี่ยวข้องกับสื่อที่ได้จากวิธีการด้วยการสุ่มตัวอย่างแบบชั้นภูมิตามสัดส่วน โดยกำหนดแบบสัดส่วนของกลุ่มตัวอย่างมีลักษณะทางเพศที่แตกต่างกันด้วยจำนวนเท่า ๆ กัน ดังนี้ ด้านศึกษาศาสตร์ มีกลุ่มตัวอย่าง 240 คน ด้านศิลปะศาสตร์และมนุษยศาสตร์ มีกลุ่มตัวอย่าง 240 คน และด้านสังคมศาสตร์ วารสารศาสตร์ และสารสนเทศศาสตร์ มีกลุ่มตัวอย่าง 240 คน รวมทั้งสิ้น 720 คน เครื่องมือที่ใช้ในการวิจัย ได้แก่ 1) แบบประเมินระดับสมรรถนะดิจิทัล 2) แบบประเมินระดับความฉลาดทางปัญญาดิจิทัล 3) แบบประเมินระดับวิชาชีพสื่อ และทั้งนี้การประเมินระดับความเป็นพลเมืองดิจิทัลใช้ร่วมกับแบบประเมินระดับวิชาชีพสื่อ แบบประเมินระดับความฉลาดทางปัญญาดิจิทัล และแบบประเมินระดับวิชาชีพ ผลการวิจัย พบว่าระดับสมรรถนะดิจิทัล ระดับความฉลาดทางปัญญาดิจิทัล ระดับวิชาชีพสื่อ และระดับความเป็นพลเมืองดิจิทัลในสังคมไทยดิจิทัลอยู่ในระดับค่อนข้างสูงทั้งหมด และตัวแปรต้นที่เป็นปัจจัยระดับที่นำไปสู่ความเป็นพลเมืองดิจิทัลในสังคมไทยดิจิทัลทั้งในด้านรวม ด้านร่วมและด้านย่อยสามารถส่งผลกระทบต่อ การเปลี่ยนแปลงหรือทำนายได้อย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05 สูงถึงร้อยละ 99.5 โดยระดับเพิ่มขึ้น 1 หน่วย จะทำให้ระดับความเป็นพลเมืองดิจิทัลเพิ่มขึ้น 1.097 หน่วย ซึ่งควรมีการศึกษาเชิงลึกเกี่ยวกับปัจจัยที่เกี่ยวข้องกับความเป็นพลเมืองดิจิทัล เพื่อพัฒนานโยบายหรือแนวปฏิบัติที่เหมาะสมกับบริบทของสังคมไทยดิจิทัลต่อไป

Abstract

This survey research using a cluster survey design with the objectives of 1) to study the level of digital competence of undergraduate students in media-related fields; 2) to study the level of digital intelligence of undergraduate students in public and private universities in media-related fields; 3) to study the level of media professionalism of undergraduate students in public and private universities in media-related fields; 4) to study the level of digital citizenship of undergraduate students in public and private universities in media-related fields; and 5) to find the influence factors leading to digital citizenship of undergraduate students in public and private universities in media-related fields.

The sample group used in the research was undergraduate students in public and private universities in fields related to media obtained from the stratified proportional sampling method by specifying the proportion of the sample group with different gender characteristics in equal numbers as follows: Education, 240 samples; Arts and Humanities, 240 samples; and Social Sciences, Journalism and Information Science, 240 samples, totaling 720 samples. The research instruments were 1) Digital Competency Assessment Form, 2) Digital Intelligence Assessment Form, 3) Media Professional Assessment Form. In addition, the Digital Citizenship Assessment Form was used together with the Media Professional Assessment Form, the Digital Intelligence Assessment Form, and the Media Professional Assessment Form. The research results found that digital competence level, digital intelligence level, media professional level, and digital citizenship level in Thai digital society were all at a fairly high level. The independent variables that are factors leading to digital citizenship in Thai digital society in terms of overall, joint, and minor aspects can significantly affect changes or predictions at a statistical level of .05, up to 99.5 percent, with 1-unit increase in level causing the digital citizenship level to increase by 1.097 units. In-depth studies on factors related to Digital Citizenship should be conducted to develop policies or practices that are appropriate for the context of the Thai Digital Society.

Keywords: Digital Citizenship; Digital Competency; Digital Intelligence Quotient



1. บทนำ

การเปลี่ยนผ่านเข้าสู่ยุคดิจิทัลได้ส่งผลให้เกิดการเปลี่ยนแปลงอย่างรวดเร็วในหลายด้านของชีวิตประจำวัน เทคโนโลยีสารสนเทศและการสื่อสาร (Information and Communication Technology: ICT) ได้เข้ามามีบทบาทสำคัญในกระบวนการสื่อสาร การเรียนรู้ และการประกอบอาชีพ ซึ่งนำไปสู่ความจำเป็นที่บุคคลต้องพัฒนาทักษะและความรู้ในการใช้เทคโนโลยีเพื่อความอยู่รอด และความสำเร็จในสังคมที่เปลี่ยนแปลงตลอดเวลา แนวคิดเรื่อง “ความเป็นพลเมืองดิจิทัล” (digital citizenship) จึงมีความสำคัญในบริบทนี้ โดยครอบคลุมถึงความสามารถในการใช้งานเทคโนโลยีและสื่อดิจิทัลอย่างมีจริยธรรม มีความรับผิดชอบ และมีจิตสำนึกต่อสังคม (Choi, 2016)(Ribble, 2015) การวิจัยในหัวข้อนี้มีมีความสำคัญอย่างยิ่งในประเทศไทย เนื่องจากสังคมไทยกำลังเผชิญกับการเปลี่ยนแปลงเข้าสู่ยุคดิจิทัลที่รวดเร็ว ซึ่งส่งผลกระทบต่อวิถีชีวิตของผู้คนในทุกระดับ

หนึ่งในปัจจัยสำคัญที่มีอิทธิพลต่อการพัฒนาความเป็นพลเมืองดิจิทัลคือ “สมรรถนะดิจิทัล” (digital competence) ซึ่งประกอบด้วยทักษะ ความรู้ และทัศนคติที่จำเป็นต่อการใช้งานเทคโนโลยีดิจิทัลอย่างมีประสิทธิภาพ สมรรถนะดิจิทัลครอบคลุมตั้งแต่การค้นหาข้อมูล การวิเคราะห์และประเมินข้อมูล ไปจนถึงการสร้างเนื้อหาดิจิทัลและการแก้ไขปัญหาที่เกี่ยวข้องกับเทคโนโลยี (Ferrari, 2013) (Vuorikari et al., 2016) นอกจากนี้ การมีสมรรถนะดิจิทัลที่เพียงพอยังช่วยให้บุคคลสามารถใช้เทคโนโลยีเพื่อเพิ่มประสิทธิภาพในการทำงานและสร้างโอกาสใหม่ ๆ ในชีวิตประจำวัน (Hatlevik et al., 2015) (Martin, 2005) จากการศึกษาในยุโรปพบว่าประชากรที่มีสมรรถนะดิจิทัลสูงมักมีแนวโน้มที่จะมีส่วนร่วมในการพัฒนาสังคมดิจิทัลอย่างสร้างสรรค์ และมีความรับผิดชอบ (European Commission, 2020) (Ilomäki et al., 2011) นอกจากสมรรถนะดิจิทัลแล้ว “ความฉลาดทางปัญญาดิจิทัล” (digital intelligence) ก็เป็นปัจจัยที่สำคัญในการพัฒนาความเป็นพลเมืองดิจิทัลเช่นกัน ความฉลาดทางปัญญาดิจิทัล หมายถึง ความสามารถในการเข้าใจและจัดการกับความท้าทายที่เกิดจากการใช้งานเทคโนโลยีดิจิทัล ในชีวิตประจำวัน ซึ่งครอบคลุมทั้งด้านความคิดวิเคราะห์ ทักษะการสื่อสาร ความยืดหยุ่นในการปรับตัว และการมีจริยธรรมในการใช้งานเทคโนโลยี (Goleman, 1995) การศึกษาในเกาหลีใต้ พบว่า ผู้ที่มีความฉลาดทางปัญญาดิจิทัลสูงมักมีความสามารถในการป้องกันตนเองจากภัยคุกคามออนไลน์ เช่น การกลั่นแกล้งทางไซเบอร์และการแพร่กระจายข้อมูลที่เป็นเท็จ นอกจากนี้ยังพบว่า ความฉลาดทางปัญญาดิจิทัลมีความสัมพันธ์โดยตรงกับการตัดสินใจที่มีความรับผิดชอบในการใช้งานเทคโนโลยีดิจิทัล (Howard, 2020) อีกปัจจัยหนึ่งที่มีอิทธิพลสำคัญต่อการสร้างพลเมืองดิจิทัลคือ “ความเป็นวิชาชีพสื่อ” (media literacy) ความเป็นวิชาชีพสื่อ หมายถึง ความสามารถในการเข้าใจ วิเคราะห์ และประเมินข้อมูลที่ได้รับจากสื่อต่าง ๆ รวมถึงการสร้างเนื้อหาสื่อที่มีคุณภาพ (Hobbs, 2010) (Livingstone, 2004) (UNESCO, 2018) ระบุว่าความเป็นวิชาชีพสื่อเป็นทักษะพื้นฐานที่จำเป็นสำหรับการดำเนินชีวิตในยุคดิจิทัล โดยเฉพาะอย่างยิ่งในการป้องกันการแพร่กระจายข้อมูลเท็จและการบิดเบือนข้อมูล (Wardle & Derakhshan, 2017) ในบริบทของประเทศไทย การพัฒนาความเป็น วิชาชีพสื่อ ยังเป็นความท้าทายเนื่องจากความแตกต่างในระดับการศึกษาและการเข้าถึงแหล่งข้อมูลดิจิทัลของประชากร กลุ่มต่าง ๆ ดังนั้น การส่งเสริมความเป็นวิชาชีพสื่อจึงเป็นส่วนสำคัญในการสร้างพลเมืองดิจิทัลที่มีความรับผิดชอบและมีความสามารถในการใช้เทคโนโลยีดิจิทัลอย่างปลอดภัย

การศึกษาในระดับอุดมศึกษามีบทบาทสำคัญในการพัฒนาความเป็นพลเมืองดิจิทัล โดยเฉพาะในสังคมที่เทคโนโลยีมีบทบาทสำคัญต่อการดำรงชีวิต นักศึกษาในระดับอุดมศึกษาเป็นกลุ่มที่สามารถเข้าถึงเทคโนโลยีดิจิทัลได้อย่างแพร่หลายและมีโอกาสในการพัฒนาทักษะด้านดิจิทัลที่สูง การวิจัยพบว่าการส่งเสริมการเรียนรู้ดิจิทัลและการพัฒนาสมรรถนะทางดิจิทัลในระดับมหาวิทยาลัยมีความสัมพันธ์โดยตรงกับความสำเร็จในการสร้างความเป็นพลเมืองดิจิทัลที่มีจริยธรรมและมีความรับผิดชอบ (Siddiq et al., 2017) หลักสูตรในระดับอุดมศึกษาที่เน้นการพัฒนาทักษะการคิดวิเคราะห์ การแก้ปัญหา และการสร้างเนื้อหาดิจิทัลช่วยให้นักศึกษาสามารถใช้เทคโนโลยีเพื่อสร้างสรรค์นวัตกรรมและมีส่วนร่วมในการพัฒนาสังคม (Hinrichsen & Coombs, 2014) นอกจากนี้ การศึกษาในระดับอุดมศึกษายังมีบทบาทในการส่งเสริมทักษะความเป็นวิชาชีพสื่อผ่านการฝึกฝนการใช้สื่อดิจิทัลอย่างมีจริยธรรม ซึ่งเป็นพื้นฐานสำคัญของความเป็นพลเมืองดิจิทัลที่มีคุณภาพ (Choi, 2016; O'Brien & Hegelheimer, 2007) ดังนั้น การส่งเสริมการเรียนรู้ดิจิทัลในระดับอุดมศึกษาจึงเป็นหนึ่งในกลุ่มยุทธศาสตร์ที่มีความสำคัญในการพัฒนาพลเมืองดิจิทัลที่มีประสิทธิภาพในยุคปัจจุบัน

ในบริบทของประเทศไทย การเปลี่ยนแปลงสู่สังคมดิจิทัลได้สร้างความท้าทายในการพัฒนาความเป็นพลเมืองดิจิทัล โดยเฉพาะในด้านการเข้าถึงเทคโนโลยีและการใช้งานสื่อดิจิทัลอย่างมีประสิทธิภาพ (Thai Digital Economy and Society Development Plan, 2016) ความไม่เท่าเทียมในการเข้าถึงเทคโนโลยีและความแตกต่างในทักษะและความรู้ของประชากรในกลุ่มต่าง ๆ ทำให้เกิดช่องว่างที่อาจส่งผลกระทบต่อพัฒนาความเป็นพลเมืองดิจิทัลในภาพรวม ดังนั้น การศึกษาถึงปัจจัยที่ส่งผลกระทบต่อพัฒนาความเป็นพลเมืองดิจิทัลในประเทศไทยจึงเป็นสิ่งจำเป็น เพื่อให้ได้ข้อมูลเชิงลึกที่สามารถนำไปพัฒนานโยบายหรือกลยุทธ์ในการส่งเสริมความเป็นพลเมืองดิจิทัลที่เหมาะสมกับบริบทของสังคมไทย

งานวิจัยนี้มุ่งเน้นการวิเคราะห์ปัจจัยที่ส่งผลกระทบต่อพัฒนาความเป็นพลเมืองดิจิทัลในสังคมไทยดิจิทัล โดยใช้แนวทางการวิเคราะห์เชิงปริมาณ ซึ่งพิจารณาถึงปัจจัยที่เป็นตัวแปรต้นทั้งสามตัวแปร ได้แก่ ปัจจัยระดับสมรรถนะดิจิทัล ปัจจัยระดับความฉลาดทางปัญญาดิจิทัล และปัจจัยระดับความเป็นวิชาชีพสื่อ โดยทำการวิเคราะห์ความสัมพันธ์ระหว่างปัจจัยเหล่านี้กับระดับความเป็นพลเมืองดิจิทัลในสังคมไทย การวิจัยนี้คาดหวังว่าจะช่วยเสนอแนวทางเชิงนโยบายในการส่งเสริมความเป็นพลเมืองดิจิทัลในประเทศไทยให้มีประสิทธิภาพยิ่งขึ้นในยุคดิจิทัลที่เปลี่ยนแปลงอย่างรวดเร็ว

2. วัตถุประสงค์ของการวิจัย

- 2.1 เพื่อศึกษาระดับสมรรถนะดิจิทัลของนักศึกษาปริญญาตรีในมหาวิทยาลัยรัฐและเอกชนในสาขาที่เกี่ยวข้องกับสื่อ
- 2.2 เพื่อศึกษาระดับความฉลาดทางปัญญาดิจิทัลของนักศึกษาปริญญาตรีในมหาวิทยาลัยรัฐและเอกชนในสาขาที่เกี่ยวข้องกับสื่อ
- 2.3 เพื่อศึกษาระดับวิชาชีพสื่อของนักศึกษาปริญญาตรีในมหาวิทยาลัยรัฐและเอกชนในสาขาที่เกี่ยวข้องกับสื่อ
- 2.4 เพื่อศึกษาระดับความเป็นพลเมืองดิจิทัลในสังคมไทยดิจิทัลของนักศึกษาปริญญาตรีในมหาวิทยาลัยรัฐและเอกชนในสาขาที่เกี่ยวข้องกับสื่อ
- 2.5 เพื่อค้นหาอิทธิพลเชิงปัจจัยที่นำไปสู่ความเป็นพลเมืองดิจิทัลในสังคมไทยดิจิทัลของนักศึกษาปริญญาตรีในมหาวิทยาลัยรัฐและเอกชนในสาขาที่เกี่ยวข้องกับสื่อ

3. ขอบเขตของการวิจัย

3.1 ประชากรและกลุ่มตัวอย่าง

3.1.1 ประชากรที่ใช้ในการศึกษาครั้งนี้ คือ นักศึกษาปริญญาตรีเพศชายและหญิงที่กำลังศึกษาอยู่ในมหาวิทยาลัยในกรุงเทพมหานครทั้งรัฐและเอกชนที่มีการเรียนการสอนตามแนวทางการแบ่งสาขาวิชาของมาตรฐานการศึกษาระดับอุดมศึกษา (UNESCO, 2014) ซึ่งเลือกที่จะศึกษาในด้านศึกษาศาสตร์ (education) มีจำนวน 141,763 คน ด้านศิลปศาสตร์และมนุษยศาสตร์ (arts & humanities) มีจำนวน 222,684 คน ด้านสังคมศาสตร์ วารสารศาสตร์และสารสนเทศศาสตร์ (social sciences, journalism & information) มีจำนวน 169,576 คน (สำนักงานปลัดกระทรวงการอุดมศึกษา วิทยาศาสตร์ วิจัยและนวัตกรรม, 2566)

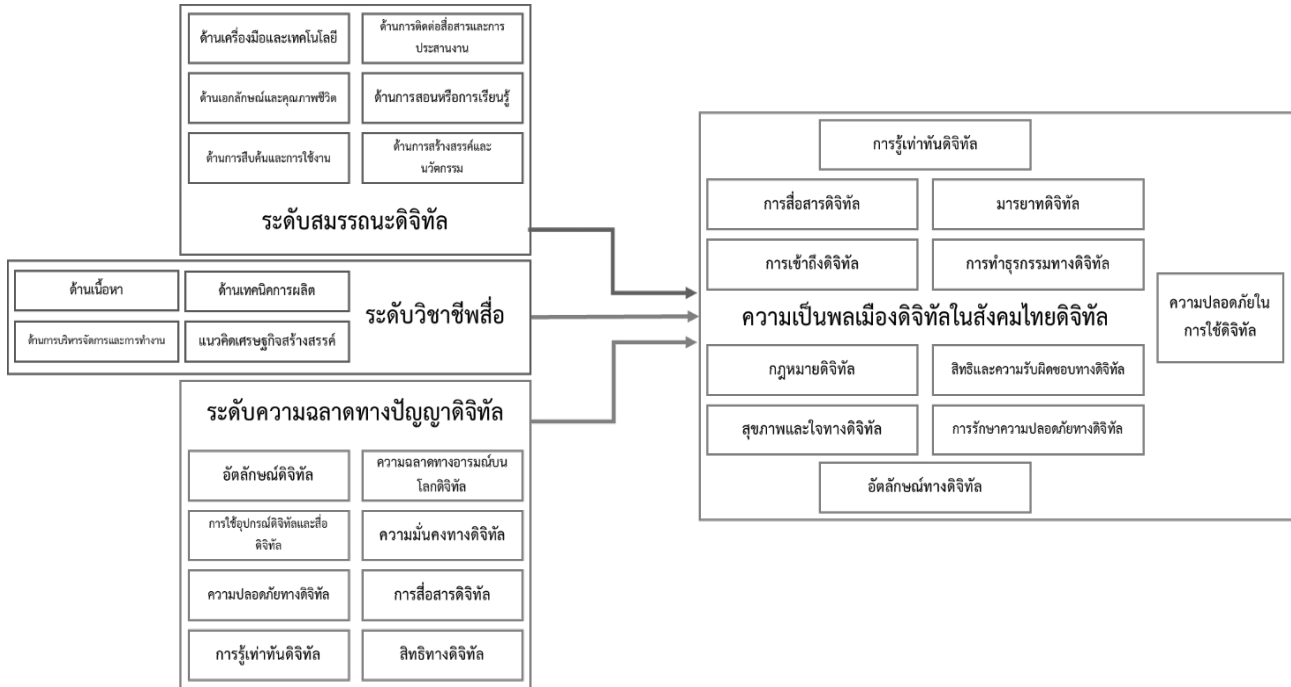
3.1.2 กลุ่มตัวอย่างที่ใช้ในการวิจัยครั้งนี้ คือ นักศึกษาปริญญาตรีเพศชายและหญิงที่กำลังศึกษาอยู่ในระดับชั้นปีที่ 1-4 ในมหาวิทยาลัยทั้งรัฐและเอกชน ได้การสุ่มตัวอย่างแบบชั้นภูมิตามสัดส่วน (proportional stratified random sampling) โดยกำหนดแบบสัดส่วนของกลุ่มตัวอย่างแต่ละสาขาอย่างละจำนวนเท่า ๆ กัน ดังนี้ ด้านศึกษาศาสตร์ มีกลุ่มตัวอย่าง 240 คน ด้านศิลปศาสตร์และมนุษยศาสตร์ มีกลุ่มตัวอย่าง 240 คน และด้านสังคมศาสตร์ วารสารศาสตร์ และสารสนเทศศาสตร์ มีกลุ่มตัวอย่าง 240 คน รวมทั้งสิ้น 720 คน ที่มีระดับความสัมพันธ์ระหว่างขนาดประชากรและขนาด กลุ่มตัวอย่าง ที่ความคลาดเคลื่อน (margin of error) เท่ากับ ร้อยละ 3.65 และระดับความเชื่อมั่น (confidence level) เท่ากับ ร้อยละ 95

3.2 ตัวแปรที่ใช้ในการวิจัย

3.2.1 ตัวแปรต้น แบ่งออกเป็น 3 ปัจจัย ได้แก่ ปัจจัยระดับสมรรถนะดิจิทัลประกอบด้วย 6 ด้าน ปัจจัยระดับความฉลาดทางปัญญาดิจิทัลประกอบด้วย 8 ด้าน และปัจจัยระดับวิชาชีพสื่อประกอบด้วย 4 ด้าน

3.2.2 ตัวแปรตาม คือ ปัจจัยระดับความเป็นพลเมืองดิจิทัลในสังคมไทยดิจิทัลประกอบด้วย 11 ตัวชี้วัด

4. กรอบแนวคิดการวิจัย



ภาพ 1 กรอบแนวคิดการวิจัย

5. ระเบียบวิธีวิจัย

การออกแบบเครื่องมือ

งานวิจัยนี้เป็นงานวิจัยเชิงสำรวจซึ่งประกอบไปด้วยชุดแบบสอบถามทั้งหมด 5 ตอน ดังนี้

ตอนที่ 1 แบบสอบถามด้านลักษณะทางประชากรศาสตร์ ได้แก่

1.1 เพศแบ่งออกเป็น ชาย และ หญิง

1.2 กลุ่มสาขาวิชา แบ่งออกเป็น 3 กลุ่ม ได้แก่ ด้านศึกษาศาสตร์ ด้านศิลปศาสตร์และมนุษยศาสตร์ และด้านสังคมศาสตร์ วารสารศาสตร์ และสารสนเทศศาสตร์

1.3 ชั้นปีแบ่งออกเป็น ชั้นปีที่ 1 ถึง ชั้นปีที่ 4

ตอนที่ 2 แบบประเมินระดับสมรรถนะดิจิทัล โดยปรับปรุงจากตัวบ่งชี้สมรรถนะดิจิทัลสำหรับคุณวุฒิระดับปริญญาตรี (คณะกรรมการการอุดมศึกษา, 2561) ประกอบด้วย 6 ด้าน ได้แก่ 1) ด้านการสืบค้นและการใช้งาน 2) ด้านการสร้างสรรค์และนวัตกรรม 3) ด้านเอกลักษณ์และคุณภาพชีวิต 4) ด้านการสอนหรือการเรียนรู้ 5) ด้านเครื่องมือและเทคโนโลยี และ 6) ด้านการติดต่อสื่อสารและการประสานงาน รวมทั้งสิ้น 22 ข้อ

ตอนที่ 3 แบบประเมินระดับความฉลาดทางปัญญาดิจิทัล โดยปรับปรุงจากผลการสัมภาษณ์ความฉลาดทางดิจิทัลของนักศึกษาระดับปริญญาตรีในศตวรรษที่ 21 (พระมหาสายัณห์ เปมสีโล และคณะ, 2566) ประกอบด้วย 8 ด้าน ได้แก่ 1) อัตลักษณ์ดิจิทัล 2) การใช้อุปกรณ์ดิจิทัลและสื่อดิจิทัล 3) ความปลอดภัยทางดิจิทัล 4) ความมั่นคงทางดิจิทัล 5) ความฉลาดทางอารมณ์บนโลกดิจิทัล 6) การสื่อสารดิจิทัล 7) การรู้เท่าทันดิจิทัล และ 8) สิทธิทางดิจิทัล ทั้งสิ้น 27 ข้อ

ตอนที่ 4 แบบประเมินระดับวิชาชีพสื่อ โดยปรับปรุงจากตัวบ่งชี้สมรรถนะหลักสื่อสารมวลชนดิจิทัล (ฉันทนา ปาปัดถา, 2563) ประกอบด้วย 4 ด้าน ได้แก่ 1) ด้านเนื้อหา 2) ด้านเทคนิคการผลิต 3) ด้านการบริหารจัดการและการทำงาน และ 4) แนวคิดเศรษฐกิจสร้างสรรค์ รวมทั้งสิ้น 15 ข้อ

โดยที่แบบประเมินมี แบบประเมินระดับวิชาชีพสื่อ แบบประเมินระดับความฉลาดทางปัญญาดิจิทัล และแบบประเมินระดับวิชาชีพสื่อมีการแบ่งตัวชี้วัดตามข้อประเมินดังตารางที่ 1 ต่อไปนี้

ตาราง 1

ตารางแจกแจงปัจจัยและตัวบ่งชี้ย่อยตามข้อประเมิน

ปัจจัย	ตัวบ่งชี้ย่อย	จำนวน	ข้อแทนค่า
แบบประเมินระดับสมรรถนะดิจิทัล (DC) (คณะกรรมการการอุดมศึกษา, 2561)	1) ด้านการสืบค้นและการทำงาน (DC1)	6 ข้อ	DC1.1 – DC1.6
	2) ด้านการสร้างสรรค์และนวัตกรรม (DC2)	4 ข้อ	DC2.1 – DC2.4
	3) ด้านเอกลักษณ์และคุณภาพชีวิต (DC3)	3 ข้อ	DC3.1 – DC3.3
	4) ด้านการสอนหรือการเรียนรู้ (DC4)	3 ข้อ	DC4.1 – DC4.3
	5) ด้านเครื่องมือและเทคโนโลยี (DC5)	3 ข้อ	DC5.1 – DC5.3
	6) ด้านการติดต่อสื่อสารและการประสานงาน (DC6)	3 ข้อ	DC6.1 – DC6.3
	รวม		22 ข้อ
แบบประเมินระดับความฉลาดทางปัญญาดิจิทัล (DI) (พระมหาสายัณห์ เปมสีโล และคณะ, 2566)	1) อັตลัษณ์ดิจิทัล (DI1)	4 ข้อ	DI1.1 – DI1.4
	2) การใช้อุปกรณ์ดิจิทัลและสื่อดิจิทัล (DI2)	4 ข้อ	DI2.1 – DI2.4
	3) ความปลอดภัยทางดิจิทัล (DI3)	3 ข้อ	DI3.1 – DI3.3
	4) ความมั่นคงทางดิจิทัล (DI4)	4 ข้อ	DI4.1 – DI4.4
	5) ความฉลาดทางอารมณ์บนโลกดิจิทัล (DI5)	3 ข้อ	DI5.1 – DI5.3
	6) การสื่อสารดิจิทัล (DI6)	3 ข้อ	DI6.1 – DI6.3
	7) การรู้เท่าทันดิจิทัล (DI7)	3 ข้อ	DI7.1 – DI7.3
	8) สิทธิทางดิจิทัล (DI8)	3 ข้อ	DI8.1 – DI8.3
รวม		27 ข้อ	
แบบประเมินระดับวิชาชีพสื่อ (MP) (ฉันทนา ปาปัดถา, 2563)	1) ด้านเนื้อหา (MP1)	4 ข้อ	MP1.1 – MP1.4
	2) ด้านเทคนิคการผลิต (MP2)	3 ข้อ	MP2.1 – MP2.3
	3) ด้านการบริหารจัดการและการทำงาน (MP3)	5 ข้อ	MP3.1 – MP3.5
	4) แนวคิดเศรษฐกิจสร้างสรรค์ (MP4)	3 ข้อ	MP4.1 – MP4.3
รวม		15 ข้อ	



ซึ่งเครื่องมือวัดในตอนต้นที่ 2 ถึง 4 จะมีลักษณะเป็นมาตราประเมินค่า มี 6 ระดับ ตั้งแต่ “มีมากที่สุด” จนถึง “ไม่มีเลย” และแปลผลทางสถิติมีเกณฑ์พิจารณา ดังนี้ (Wright & Masters, 1982) (Wright & Stone, 1979)

- ค่าเฉลี่ย 5.50 - 6.00 หมายถึง ความคิดเห็นในรายการที่ถาม อยู่ในระดับมากที่สุด
- ค่าเฉลี่ย 4.50 - 5.49 หมายถึง ความคิดเห็นในรายการที่ถาม อยู่ในระดับมาก
- ค่าเฉลี่ย 3.50 - 4.49 หมายถึง ความคิดเห็นในรายการที่ถาม อยู่ในระดับค่อนข้างมาก
- ค่าเฉลี่ย 2.50 - 3.49 หมายถึง ความคิดเห็นในรายการที่ถาม อยู่ในระดับค่อนข้างน้อย
- ค่าเฉลี่ย 1.50 - 2.49 หมายถึง ความคิดเห็นในรายการที่ถาม อยู่ในระดับน้อย
- ค่าเฉลี่ย 1.00 - 1.49 หมายถึง ความคิดเห็นในรายการที่ถาม อยู่ในระดับที่ไม่มีเลย

และทั้งนี้การประเมินระดับความเป็นพลเมืองดิจิทัล โดยอิงตัวชี้วัดจากแบบวัดและเกณฑ์ปกติความเป็นพลเมืองดิจิทัลของ นิสิตนักศึกษาในสถาบันอุดมศึกษา (วรรณกร พรประเสริฐ, 2562) ประกอบด้วย 11 ตัวชี้วัด ได้แก่ 1) การเข้าถึงดิจิทัล 2) การทำธุรกรรมทางดิจิทัล 3) การสื่อสารดิจิทัล 4) มารยาทดิจิทัล 5) การรู้เท่าทันดิจิทัล 6) กฎหมายดิจิทัล 7) สิทธิและความรับผิดชอบทางดิจิทัล 8) สุขภาพและใจทางดิจิทัล 9) การรักษาความปลอดภัยทางดิจิทัล 10) อัตลักษณ์ทางดิจิทัล และ 11) ความปลอดภัยในการใช้ดิจิทัล โดยใช้ร่วมกับแบบประเมินระดับวิชาชีพสื่อแบบประเมินระดับความฉลาดทางปัญญาดิจิทัล และแบบประเมินระดับวิชาชีพสื่อตั้งตารางที่ 2 ต่อไปนี้

ตาราง 2

ตารางแจกแจงตัวแปรตามและตัวบ่งชี้ย่อยตามข้อประเมินที่ใช้ร่วมกัน

ตัวบ่งชี้ย่อย	แบบประเมินระดับสมรรถนะดิจิทัล (DC)	แบบประเมินระดับความฉลาดทางปัญญาดิจิทัล (DI)	แบบประเมินระดับวิชาชีพสื่อ (MP)	รวมจำนวน
1) การเข้าถึงดิจิทัล (DCi1)	5 ข้อ	3 ข้อ	-	8 ข้อ
2) การทำธุรกรรมทางดิจิทัล (DCi2)	2 ข้อ	1 ข้อ	-	3 ข้อ
3) การสื่อสารดิจิทัล (DCi3)	9 ข้อ	6 ข้อ	6 ข้อ	21 ข้อ
4) มารยาทดิจิทัล (DCi4)	-	9 ข้อ	1 ข้อ	9 ข้อ
5) การรู้เท่าทันดิจิทัล (DCi5)	3 ข้อ	3 ข้อ	3 ข้อ	9 ข้อ
6) กฎหมายดิจิทัล (DCi6)	2 ข้อ	6 ข้อ	4 ข้อ	12 ข้อ
7) สิทธิและความรับผิดชอบทางดิจิทัล (DCi7)	-	5 ข้อ	3 ข้อ	8 ข้อ
8) สุขภาพและใจทางดิจิทัล (DCi8)	-	7 ข้อ	2 ข้อ	9 ข้อ
9) การรักษาความปลอดภัยทางดิจิทัล (DCi9)	2 ข้อ	1 ข้อ	1 ข้อ	4 ข้อ
10) อัตลักษณ์ทางดิจิทัล (DCi10)	-	1 ข้อ	4 ข้อ	5 ข้อ
11) ความปลอดภัยในการใช้ดิจิทัล (DCi11)	2 ข้อ	5 ข้อ	1 ข้อ	8 ข้อ

การหาคุณภาพเครื่องมือ

1) หาค่าความเที่ยงตรง (validity) ของแบบสอบถาม โดยผู้วิจัยได้ทำการตรวจสอบความเที่ยงตรงเชิงเนื้อหาของแบบวัด (content validity) โดยให้ผู้เชี่ยวชาญซึ่งเป็นผู้ทรงคุณวุฒิที่มีความรู้ ความเข้าใจในด้านที่เกี่ยวข้องกับเนื้อหาที่ต้องการจะวัด เป็นอย่างดีจำนวน 3 ท่าน เป็นผู้ตรวจสอบความเที่ยงตรงของเนื้อหาในแบบวัดแต่ละฉบับว่าสามารถวัดได้ถูกต้องตรงตามจุดประสงค์ของเนื้อหาที่จะวัด โดยมีเนื้อหาครอบคลุมตามนิยามปฏิบัติการหรือไม่ ภาษาและสำนวนถ้อยคำของข้อความมีความเหมาะสมกับกลุ่มตัวอย่างหรือไม่ และพิจารณาความคิดเห็นตรงกับของผู้เชี่ยวชาญที่มีค่าคะแนน IOC ของแต่ละข้อมากกว่า .5 คะแนนขึ้นไป เป็นเกณฑ์การคัดเลือก จากนั้นนำมาปรับปรุงให้เหมาะสมก่อนนำไปทดลองใช้

2) การหาค่าอำนาจจำแนกรายข้อ (item discrimination) ของแบบวัด โดยผู้วิจัยได้นำแบบวัดแต่ละฉบับที่ได้ตรวจสอบความเที่ยงตรงแล้วไปทดลองใช้กับกลุ่มที่มีความคล้ายคลึงกับกลุ่มตัวอย่างจริง จำนวน 100 คน จากนั้นนำมาวิเคราะห์หาค่าสัมประสิทธิ์สหสัมพันธ์ระหว่างคะแนนของข้อคำถามแต่ละข้อกับคะแนนรวมทั้งฉบับ และเลือกเฉพาะข้อที่มีค่าคะแนนความสัมพันธ์สูงตั้งแต่ .20 ขึ้นไป และมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05 ไว้ใช้เป็นข้อคำถามในเครื่องมือ

3) การหาค่าความเชื่อมั่น (reliability) การหาค่าความเชื่อมั่นของแบบวัดที่ใช้ในการวิจัยนี้ จะหาหลังจากที่ได้วิเคราะห์หาค่าอำนาจจำแนกรายข้อแล้ว โดยเลือกเฉพาะข้อที่มีนัยสำคัญนำมาหาค่าเชื่อมั่นด้วยสัมประสิทธิ์แอลฟา (alpha coefficient) โดยจะนำค่าความเชื่อมั่นที่ได้มาพิจารณาแปลผลความเชื่อมั่นอยู่ระหว่าง .80 ถึง .91 บุคคลได้รับรู้หรือเห็นพฤติกรรมของบุคคลที่มีชื่อเสียงหรือบุคคลที่ยึดเป็นต้นแบบในทางที่ดีและทำให้มีการปฏิบัติที่เหมาะสมมาใช้เป็นเครื่องมือสอบถามของผู้วิจัยในครั้งนี้

วิธีดำเนินการวิจัย

การวิจัยในครั้งนี้ เป็นการวิจัยแบบสำรวจ (survey research) ใช้รูปแบบการสำรวจแบ่งกลุ่ม โดยกลุ่มตัวอย่างที่ใช้ในการวิจัย เป็นนักศึกษาระดับปริญญาตรี ในมหาวิทยาลัยรัฐและเอกชน ที่ได้จากวิธีการด้วยการสุ่มตัวอย่างแบบชั้นภูมิตามสัดส่วน (proportional stratified random sampling) โดยกำหนดแบบสัดส่วนของลักษณะทางด้านที่ศึกษาอย่างละจำนวนเท่า ๆ กัน ในการวิจัยครั้งนี้ผู้วิจัยได้คำนึงถึงเรื่องจริยธรรมสิทธิของผู้ให้ข้อมูลโดยผ่านจริยธรรมเลขที่ KMUTT-RI-2024-027 และจริยธรรมในมนุษย์เลขที่ KMUTT-IRB-66-119 แล้วจึงทำหนังสือขอการรับรองคณะกรรมการจริยธรรมสำหรับพิจารณาโครงการวิจัยที่ทำในมนุษย์ มหาวิทยาลัยกรุงเทพมหานคร

การวิเคราะห์ข้อมูล

ในการวิจัยนี้ทำการวิเคราะห์ข้อมูลด้วยระบบคอมพิวเตอร์ โดยใช้โปรแกรมสำเร็จรูปวิเคราะห์ข้อมูลที่ได้จากการเก็บรวบรวมได้จากกลุ่มตัวอย่างมาวิเคราะห์ตามวิธีการทางสถิติ การวิเคราะห์แบ่งออกเป็น 2 ตอน คือ การวิเคราะห์ข้อมูลเบื้องต้น และการวิเคราะห์ข้อมูลเพื่อตอบสนองมติฐานการวิจัย ซึ่งมีแนวทางการวิเคราะห์ข้อมูลและวิธีการทางสถิติ ดังต่อไปนี้

1) การวิเคราะห์ข้อมูลเบื้องต้น การวิเคราะห์ข้อมูลส่วนนี้เป็นการวิเคราะห์ข้อมูลโดยใช้สถิติบรรยาย เพื่ออธิบายลักษณะของกลุ่มตัวอย่างและลักษณะตัวแปรที่ใช้ในการวิจัย โดยใช้โปรแกรมสำเร็จรูป ได้แก่ ค่าความถี่ (frequency) ค่าร้อยละ (percentage) ค่าเฉลี่ย (mean) ค่าเบี่ยงเบนมาตรฐาน (standard deviation) สำหรับการตอบวัตถุประสงค์การวิจัยในข้อที่ 1-4

2) การวิเคราะห์ค่าพหุคูณถดถอย (regression analysis) สำหรับการตอบวัตถุประสงค์การวิจัยในข้อที่ 5

6. ผลการวิจัย

จากการวิจัยครั้งนี้ ผู้วิจัยสามารถสรุปผลการวิจัยออกเป็น 5 วัตถุประสงค์ ดังนี้

ตาราง 3

ตารางแจกแจงความถี่จำนวนกลุ่มตัวอย่างที่ตอบแบบประเมินและแบบสอบถามตามลักษณะของเพศ

เพศ	จำนวน	ค่าร้อยละ
ชาย	249	34.34
หญิง	475	65.66
รวม	724	100.00

จากตารางที่ 3 พบว่า กลุ่มตัวอย่างที่ตอบแบบสอบถามมีลักษณะของเพศเป็นชายจำนวน 249 คน คิดเป็นร้อยละ 34.34 และเป็นหญิงจำนวน 475 คิดเป็นร้อยละ 65.66

วัตถุประสงค์ที่ 1 เพื่อศึกษาระดับสมรรถนะดิจิทัลของนักศึกษาปริญญาตรีในมหาวิทยาลัยรัฐและเอกชนในสาขาที่เกี่ยวข้องกับสื่อ ซึ่งสามารถอธิบายผลได้ ดังนี้



ตาราง 4

ตารางผลประเมินโดยรวมของปัจจัยระดับสมรรถนะดิจิทัล

ปัจจัยระดับสมรรถนะดิจิทัล	ค่าเฉลี่ย	ส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน	การแปลผล
ด้านการสืบค้นและการทำงาน (DC1)	4.32	1.03	ค่อนข้างมาก
ด้านการสร้างสรรค์และนวัตกรรม (DC2)	4.13	1.04	ค่อนข้างมาก
ด้านเอกลักษณ์และคุณภาพชีวิต (DC3)	4.37	1.11	ค่อนข้างมาก
ด้านการสอนหรือการเรียนรู้ (DC4)	4.21	1.10	ค่อนข้างมาก
ด้านเครื่องมือและเทคโนโลยี (DC5)	4.19	1.11	ค่อนข้างมาก
ด้านการติดต่อสื่อสารและการประสานงาน (DC6)	4.01	1.13	ค่อนข้างมาก
เฉลี่ยรวม	4.20	1.01	ค่อนข้างมาก

จากตารางที่ 4 พบว่า ปัจจัยระดับสมรรถนะดิจิทัลของกลุ่มตัวอย่างมีระดับสมรรถนะดิจิทัลที่ค่อนข้างมาก ด้วยคะแนนเฉลี่ยรวมอยู่ที่ 4.20 (1.01) โดยปัจจัยย่อยการมีระดับมากไปน้อย คือ “ด้านเอกลักษณ์และคุณภาพชีวิต” “ด้านการสืบค้นและการทำงาน” “ด้านการสอนหรือการเรียนรู้” “ด้านเครื่องมือและเทคโนโลยี” “ด้านการสร้างสรรค์และนวัตกรรม” และ “ด้านการติดต่อสื่อสารและการประสานงาน” ที่กลุ่มตัวอย่างมีระดับสมรรถนะดิจิทัลที่ค่อนข้างมาก ด้วยเช่นกัน ด้วยคะแนนเฉลี่ยอยู่ที่ 4.37 (1.11) 4.32 (1.03) 4.21 (1.10) 4.19 (1.11) 4.13 (1.04) และ 4.01 (1.13) ตามลำดับ

วัตถุประสงค์ที่ 2 เพื่อศึกษาระดับความฉลาดทางปัญญาดิจิทัลของนักศึกษาปริญญาตรีในมหาวิทยาลัยรัฐและเอกชน ในสาขาที่เกี่ยวข้องกับสื่อ ซึ่งสามารถอธิบายผลได้ ดังนี้

ตาราง 5

ตารางผลประเมินโดยรวมของปัจจัยระดับความฉลาดทางปัญญาดิจิทัล

ปัจจัยระดับความฉลาดทางปัญญาดิจิทัล	ค่าเฉลี่ย	ส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน	การแปลผล
ด้านอัตลักษณ์ดิจิทัล (DI1)	4.40	1.06	ค่อนข้างมาก
ด้านการใช้อุปกรณ์ดิจิทัลและสื่อดิจิทัล (DI2)	4.29	1.03	ค่อนข้างมาก
ด้านความปลอดภัยทางดิจิทัล (DI3)	4.65	1.13	มาก
ด้านความมั่นคงทางดิจิทัล (DI4)	4.34	1.08	ค่อนข้างมาก
ด้านความฉลาดทางอารมณ์บนโลกดิจิทัล (DI5)	4.49	1.10	ค่อนข้างมาก
ด้านการสื่อสารดิจิทัล (DI6)	4.57	1.11	มาก
ด้านความรู้เท่าทันดิจิทัล (DI7)	4.47	1.08	ค่อนข้างมาก
ด้านสิทธิทางดิจิทัล (DI8)	4.54	1.15	มาก
เฉลี่ยรวม	4.47	1.01	ค่อนข้างมาก

จากตารางที่ 5 พบว่า ปัจจัยระดับความฉลาดทางปัญญาดิจิทัลของกลุ่มตัวอย่างมีระดับความฉลาดทางปัญญาดิจิทัลที่ค่อนข้างมาก ด้วยคะแนนเฉลี่ยรวมอยู่ที่ 4.47 (1.01) โดยปัจจัยย่อยการมีระดับมากไปน้อย คือ “ด้านความปลอดภัยทางดิจิทัล” “ด้านการสื่อสารดิจิทัล” และ “ด้านสิทธิทางดิจิทัล” ที่กลุ่มตัวอย่างมีระดับความฉลาดทางปัญญาดิจิทัลที่มากด้วยคะแนนเฉลี่ยอยู่ที่ 4.65 (1.13) 4.57 (1.11) และ 4.54 (1.15) ตามลำดับ และ “ด้านความฉลาดทางอารมณ์บนโลกดิจิทัล” “ด้านความรู้เท่าทันดิจิทัล” “ด้านอัตลักษณ์ดิจิทัล” “ด้านความมั่นคงทางดิจิทัล” และ “ด้านการใช้อุปกรณ์ดิจิทัลและสื่อดิจิทัล” ที่กลุ่มตัวอย่างมีระดับความฉลาดทางปัญญาดิจิทัลที่ค่อนข้างมากด้วยคะแนนเฉลี่ยอยู่ที่ 4.49 (1.10) 4.47 (1.08) 4.40 (1.06) 4.37 (1.08) และ 4.29 (1.03) ตามลำดับ

วัตถุประสงค์ที่ 3 เพื่อศึกษาระดับวิชาชีพลีของนักศึกษาปริญญาตรีในมหาวิทยาลัยรัฐและเอกชนในสาขาที่เกี่ยวข้องกับสื่อ ซึ่งสามารถอธิบายผลได้ ดังนี้

ตาราง 6

ตารางผลประเมินโดยรวมของปัจจัยระดับวิชาชีพลี

ปัจจัยระดับวิชาชีพลี	ค่าเฉลี่ย	ส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน	การแปลผล
ด้านเนื้อหา (MP1)	4.43	1.09	ค่อนข้างมาก
ด้านเทคนิคการผลิต (MP2)	4.27	1.09	ค่อนข้างมาก
ด้านการบริหารจัดการและการทำงาน (MP3)	4.41	1.07	ค่อนข้างมาก
ด้านแนวคิดเศรษฐกิจสร้างสรรค์ (MP4)	4.41	1.09	ค่อนข้างมาก
เฉลี่ยรวม	4.38	1.04	ค่อนข้างมาก

จากตารางที่ 6 พบว่า ปัจจัยระดับวิชาชีพลีของกลุ่มตัวอย่างมีระดับสมรรถนะดิจิทัลที่ค่อนข้างมาก ด้วยคะแนนเฉลี่ยรวมอยู่ที่ 4.20 (1.01) โดยปัจจัยย่อยการมีระดับมากไปน้อย คือ “ด้านเนื้อหา” “ด้านเทคนิคการผลิต” “ด้านการบริหารจัดการและการทำงาน” และ “ด้านแนวคิดเศรษฐกิจสร้างสรรค์” ที่กลุ่มตัวอย่างมีระดับสมรรถนะดิจิทัลที่ค่อนข้างมากด้วยเช่นกัน ด้วยคะแนนเฉลี่ยอยู่ที่ 4.43 (1.09) 4.27 (1.09) 4.41 (1.07) และ 4.41 (1.09) ตามลำดับ

วัตถุประสงค์ที่ 4 เพื่อศึกษาระดับความเป็นพลเมืองดิจิทัลของนักศึกษาปริญญาตรีในมหาวิทยาลัยรัฐและเอกชนในสาขาที่เกี่ยวข้องกับสื่อ ซึ่งสามารถอธิบายผลได้ ดังนี้

ตาราง 7

ตารางผลประเมินโดยรวมของปัจจัยระดับความเป็นพลเมืองดิจิทัล

ปัจจัยระดับความเป็นพลเมืองดิจิทัล	ค่าเฉลี่ย	ส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน	การแปลผล
การเข้าถึงดิจิทัล (DCi1)	3.82	.83	ค่อนข้างมาก
การทำธุรกรรมทางดิจิทัล (DCi2)	4.38	.99	ค่อนข้างมาก
การสื่อสารดิจิทัล (DCi3)	4.32	.94	ค่อนข้างมาก
มารยาทดิจิทัล (DCi4)	4.53	1.03	มาก
การรู้เท่าทันดิจิทัล (DCi5)	3.93	.86	ค่อนข้างมาก
กฎหมายดิจิทัล (DCi6)	4.49	.96	ค่อนข้างมาก
สิทธิและความรับผิดชอบทางดิจิทัล (DCi7)	4.43	.98	ค่อนข้างมาก
สุขภาพและใจทางดิจิทัล (DCi8)	4.48	1.00	ค่อนข้างมาก
การรักษาความปลอดภัยทางดิจิทัล (DCi9)	4.28	.95	ค่อนข้างมาก
อัตลักษณ์ทางดิจิทัล (DCi10)	4.35	1.02	ค่อนข้างมาก
ความปลอดภัยในการใช้ดิจิทัล (DCi11)	4.43	.99	ค่อนข้างมาก
เฉลี่ยรวม	4.31	.91	ค่อนข้างมาก



จากตารางที่ 7 พบว่า ปัจจัยระดับความเป็นพลเมืองดิจิทัลของกลุ่มตัวอย่างมีระดับความฉลาดทางปัญญาดิจิทัลที่ค่อนข้างมาก ด้วยคะแนนเฉลี่ยรวมอยู่ที่ 4.31 (.91) โดยปัจจัยย่อยการมีระดับมากที่สุด คือ “มารยาทดิจิทัล” ที่กลุ่มตัวอย่างมีระดับความฉลาดทางปัญญาดิจิทัลที่มากด้วยคะแนนเฉลี่ยอยู่ที่ 4.53 (1.03) และ “กฎหมายดิจิทัล” “สุขภาพและใจทางดิจิทัล” “สิทธิและความรับผิดชอบทางดิจิทัล” “ความปลอดภัยในการใช้ดิจิทัล” “การทำธุรกรรมทางดิจิทัล” “อัตลักษณ์ทางดิจิทัล” “การสื่อสารดิจิทัล” “การรู้เท่าทันดิจิทัล” และ “การเข้าถึงดิจิทัล” ที่กลุ่มตัวอย่างมีระดับความเป็นพลเมืองดิจิทัลที่ค่อนข้างมากด้วยคะแนนเฉลี่ยอยู่ที่ 4.49 (.96) 4.48 (1.00) 4.43 (.98) 4.43 (.99) 4.38 (.99) 4.35 (1.02) 4.32 (.94) 4.28 (.95) 3.93 (.86) และ 3.82 (.83) ตามลำดับ

วัตถุประสงค์ที่ 5 เพื่อค้นหาอิทธิพลเชิงปัจจัยที่นำไปสู่ความเป็นพลเมืองดิจิทัลของนักศึกษาปริญญาตรีในมหาวิทยาลัยรัฐและเอกชนในสาขาที่เกี่ยวข้องกับสื่อ

ตาราง 8

ผลการการวิเคราะห์การถดถอยปัจจัยที่สามารถพยากรณ์ความเป็นพลเมืองดิจิทัลทั้งด้านรวมและย่อย

โมเดล	ตัวแปรต้น	ค่าคงที่	b_0	β_0	t value	t prob	F Value	F Prob	R	R ²	R _{adj}	Std. Error
1	ปัจจัยระดับสมรรถนะดิจิทัล		.767	.857	14.697*	.000	2001.094*	.000	.857	.735	.735	.467
2	ปัจจัยระดับความฉลาดทางปัญญาดิจิทัล	.506	.852	.951	10.740*	.000	6877.074*	.000	.951	.905	.905	.280
3	ปัจจัยระดับวิชาชีพสื่อ	.992	.758	.870	13.786*	.000	2248.029*	.000	.870	.757	.757	.447
1,2	ปัจจัยระดับสมรรถนะดิจิทัลและปัจจัยระดับความฉลาดทางปัญญาดิจิทัล	.215	.311, .624	.348, .697	6.860*	.000	8978.682*	.000	.981	.961	.961	.178
1,3	ปัจจัยระดับสมรรถนะดิจิทัลและปัจจัยระดับวิชาชีพสื่อ	.414	.442, .465	.495, .534	7.880*	.000	2881.022*	.000	.943	.886	.888	.303
2,3	ปัจจัยระดับความฉลาดทางปัญญาดิจิทัลและปัจจัยระดับวิชาชีพสื่อ	.194	.609, .319	.680, .366	6.521*	.000	10071.499*	.000	.983	.965	.965	.169
1,2,3	ปัจจัยระดับความฉลาดทางปัญญาดิจิทัลและปัจจัยระดับวิชาชีพสื่อ	.042	.236, .490, .249	.264, .547, .286	3.613*	.000	46799.371*	.000	.997	.995	.995	.065

*P <=.05

จากตารางที่ 8 พบว่า ตัวแปรต้นที่เป็นปัจจัยที่สามารถพยากรณ์ความเป็นพลเมืองดิจิทัลทั้งด้านรวมและย่อยสามารถอธิบายความผันแปรของความเป็นพลเมืองดิจิทัลในสังคมไทยดิจิทัลของนักศึกษาปริญญาตรีในมหาวิทยาลัยรัฐและเอกชนได้อย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05 โดยเมื่อพิจารณาความเห็นที่มีอำนาจในการทำนายการเปลี่ยนแปลงของความเป็นพลเมืองดิจิทัลได้ดีที่สุดโดยแบ่งออกเป็น 1 โมเดลหลักตามวัตถุประสงค์ 3 โมเดลร่วมตามปัจจัยย่อย และ 3 โมเดลย่อยตามปัจจัยย่อย และสามารถเขียนเป็นสมการถดถอยพหุคูณในรูปแบบคะแนนได้ ดังนี้

$$\text{สมการโมเดลย่อยที่ 1 } \hat{Y} = 1.089 + .857*(\text{ปัจจัยระดับสมรรถนะดิจิทัล}) \quad (R^2=.735)$$

$$\text{สมการโมเดลย่อยที่ 2 } \hat{Y} = .506 + .852*(\text{ปัจจัยระดับความฉลาดทางปัญญาดิจิทัล}) \quad (R^2=.905)$$

$$\text{สมการโมเดลย่อยที่ 3 } \hat{Y} = .992 + .870*(\text{ปัจจัยระดับวิชาชีพสื่อ}) \quad (R^2=.757)$$

$$\text{สมการโมเดลร่วมที่ 1 } \hat{Y} = .215 + (.311 + .697)*(\text{ปัจจัยระดับสมรรถนะดิจิทัลและปัจจัยระดับความฉลาดทางปัญญาดิจิทัล}) \quad (R^2=.961)$$

$$\text{สมการโมเดลร่วมที่ 2 } \hat{Y} = .414 + (.495 + .534)*(\text{ปัจจัยระดับสมรรถนะดิจิทัลและปัจจัยระดับวิชาชีพสื่อ}) \quad (R^2=.886) \quad \text{สมการโมเดลร่วมที่ 3}$$

$$\hat{Y} = .194 + (.680 + .366)*(\text{ปัจจัยระดับความฉลาดทางปัญญาดิจิทัลและปัจจัยระดับวิชาชีพสื่อ}) \quad (R^2=.965)$$

สมการโมเดลหลักตามวัตถุประสงค์ $\hat{Y} = -.042 + (.264 + .547 + .286)*(\text{ปัจจัยระดับสมรรถนะดิจิทัล ปัจจัยระดับความฉลาดทางปัญญาดิจิทัลและปัจจัยระดับวิชาชีพสื่อ}) \quad (R^2=.995)$

7. อภิปรายผลการวิจัย

จากผลการวิจัยผู้วิจัยสามารถอภิปรายผลตามวัตถุประสงค์การวิจัยได้ ดังนี้

วัตถุประสงค์ที่ 1 เพื่อศึกษาระดับสมรรถนะดิจิทัลของนักศึกษาปริญญาตรีในมหาวิทยาลัยรัฐและเอกชนในสาขาที่เกี่ยวข้องกับสื่อผลการวิจัยแสดงให้เห็นว่านักศึกษาในระดับปริญญาตรีมีสมรรถนะดิจิทัลอยู่ในระดับที่ค่อนข้างสูง โดยเฉพาะในด้านเอกลักษณ์และคุณภาพชีวิต ซึ่งอาจสะท้อนถึงความสามารถในการจัดการกับข้อมูลส่วนตัวและการรักษาคุณภาพชีวิตในยุคดิจิทัล (Hargittai & Hsieh, 2013) ท่ามกลางการเปลี่ยนแปลงทางสังคมในยุคดิจิทัล หนึ่งในหัวข้อสำคัญ คือ การเปลี่ยนแปลงของอัตลักษณ์ส่วนบุคคลที่มีความหลากหลายและไม่คงที่เหมือนในอดีต ความสามารถในการจัดการข้อมูลส่วนตัวบนโลกออนไลน์ถูกมองว่าเป็นปัจจัยสำคัญต่อคุณภาพชีวิตและความเป็นอยู่ที่ดีของบุคคลในยุคดิจิทัล (Kashchey et al., 2021) (Martín-García et al., 2021) การมีคะแนนสูงในด้านการสืบค้นและการทำงานบ่งชี้ถึงความสามารถในการค้นหาข้อมูลที่มีคุณภาพและใช้เทคโนโลยีในการสนับสนุนการศึกษาและการทำงานอย่างมีประสิทธิภาพ (OECD, 2021) ขณะที่ด้านการติดต่อสื่อสารและการประสานงานมีคะแนนต่ำสุด ซึ่งอาจบ่งชี้ว่ายังมีนักศึกษาที่อาจยังขาดทักษะในการสื่อสารและทำงานร่วมกันในสภาพแวดล้อมดิจิทัล หรืออาจจะมีคามจำเป็นในการพัฒนาเพิ่มเติมในทักษะด้านการทำงานร่วมกับผู้อื่นผ่านช่องทางดิจิทัล (Hain, 2024) เช่น การใช้แพลตฟอร์มการทำงานร่วมกันหรือเครื่องมือการสื่อสารออนไลน์อย่างมีประสิทธิภาพ

วัตถุประสงค์ที่ 2 เพื่อศึกษาระดับความฉลาดทางปัญญาดิจิทัลของนักศึกษาปริญญาตรีในมหาวิทยาลัยรัฐและเอกชนในสาขาที่เกี่ยวข้องกับสื่อ โดยพบว่า ระดับความฉลาดทางปัญญาดิจิทัลของนักศึกษายู่ในระดับสูง โดยเฉพาะในด้านความปลอดภัยทางดิจิทัลและการสื่อสารดิจิทัล ซึ่งบ่งชี้ว่านักศึกษามีความตระหนักรู้เกี่ยวกับการปกป้องข้อมูลส่วนบุคคลและการรักษาความปลอดภัยในการใช้อินเทอร์เน็ต (Barnett, n.d.) รวมถึงความสามารถในการสื่อสารอย่างมีประสิทธิภาพผ่านช่องทางดิจิทัล (Pew Research Center, 2023) สิ่งนี้สำคัญอย่างยิ่งในการจัดการกับความเสี่ยงและปัญหาที่อาจเกิดขึ้นจากการใช้เทคโนโลยีและการสื่อสารออนไลน์ อย่างไรก็ตาม ด้านการใช้อุปกรณ์ดิจิทัลและสื่อดิจิทัลมีคะแนนต่ำสุด ซึ่งอาจแสดงถึงความจำเป็นในการเพิ่มทักษะในการใช้เทคโนโลยีใหม่ ๆ และการพัฒนาความสามารถในการทำงานเครื่องมือดิจิทัลที่มีความซับซ้อนมากขึ้น (Nascimbeni, 2018) นักศึกษาจำเป็นต้องมีการฝึกฝนและพัฒนาความสามารถในการใช้เทคโนโลยีล่าสุดเพื่อให้สามารถตอบสนองต่อความต้องการของตลาดงานที่เปลี่ยนแปลงไป

วัตถุประสงค์ที่ 3 เพื่อศึกษาระดับวิชาชีพสื่อของนักศึกษาปริญญาตรีในมหาวิทยาลัยรัฐและเอกชนในสาขาที่เกี่ยวข้องกับสื่อ โดยพบว่า นักศึกษามีระดับวิชาชีพสื่อที่ค่อนข้างสูงในด้านเนื้อหาและเทคนิคการผลิต ซึ่งสะท้อนถึงความสามารถในการสร้างเนื้อหาที่มีคุณภาพและใช้เทคโนโลยีในการผลิตสื่ออย่างมีประสิทธิภาพ (Yan, 2021) นักศึกษายังแสดงถึงทักษะในการบริหารจัดการและการทำงานร่วมกับผู้อื่นในโครงการที่เกี่ยวข้องกับสื่อ ซึ่งเป็นทักษะที่จำเป็นสำหรับการทำงานในอุตสาหกรรมสื่อดิจิทัล (Indeed Editorial Team, 2024) แต่ยังคงมีความต้องการในการพัฒนาในด้านแนวคิดสร้างสรรค์ซึ่งอาจบ่งชี้ถึงงานที่นักเรียนยังมีความรู้และความเข้าใจในแนวทางการสร้างมูลค่าเพิ่มจากเนื้อหาดิจิทัลและการใช้ทรัพยากรในลักษณะที่สร้างรายได้หรือโอกาสทางธุรกิจใหม่ ๆ ได้ไม่เต็มที่ (O'Connor, 2009) การเสริมสร้างความรู้ในด้านเศรษฐกิจสร้างสรรค์สามารถช่วยให้การทำงานในอุตสาหกรรมสื่อมีความหลากหลายและตอบสนองต่อความต้องการของตลาดที่เปลี่ยนแปลงไป

วัตถุประสงค์ที่ 4 เพื่อศึกษาระดับความเป็นพลเมืองดิจิทัลของนักศึกษาปริญญาตรีในมหาวิทยาลัยรัฐและเอกชนในสาขาที่เกี่ยวข้องกับสื่อ พบว่า นักศึกษาแสดงถึงระดับความเป็นพลเมืองดิจิทัลที่ดีในด้านมารยาทดิจิทัลและกฎหมายดิจิทัล ซึ่งบ่งชี้ว่าพวกเขามีความรับผิดชอบในการปฏิบัติตนในโลกดิจิทัลและมีความเข้าใจในกฎหมายที่เกี่ยวข้องกับการใช้สื่อดิจิทัล (Paradox Alpha, 2023) นักเรียนยังให้ความสำคัญกับสุขภาพจิตและการรักษาสมดุลระหว่างชีวิตจริงกับโลกดิจิทัล ซึ่งเป็นปัจจัยสำคัญในการป้องกันปัญหาที่เกี่ยวข้องกับการใช้เทคโนโลยีอย่างมีประสิทธิภาพ อย่างไรก็ตาม ด้านการเข้าถึง



ดิจิทัลมีคะแนนต่ำสุด ซึ่งอาจแสดงถึงความท้าทายที่เกี่ยวข้องกับการเข้าถึงเทคโนโลยีและทรัพยากรดิจิทัลในบางพื้นที่ (Warschauer, 2003) ตัวอย่างเช่น การเข้าถึงอินเทอร์เน็ตและเทคโนโลยีในบางพื้นที่ยังคงเป็นปัญหาใหญ่ ทั้งในแง่ของการเชื่อมต่ออินเทอร์เน็ตคุณภาพต่ำและการขาดแคลนทรัพยากรด้านอุปกรณ์ที่จำเป็น ซึ่งนำไปสู่ความไม่เท่าเทียมทางด้านดิจิทัล (digital divide) เช่นเดียวกับในรายงานที่ระบุว่าในหลายพื้นที่ โดยเฉพาะในแอฟริกาและเอเชีย มีปัญหาเรื่องการเข้าถึงอินเทอร์เน็ตที่จำกัด รวมถึงปัญหาการขาดแคลนอุปกรณ์และทักษะดิจิทัล ทำให้เกิดความยากลำบากในการใช้เทคโนโลยีเพื่อพัฒนาคุณภาพชีวิตและการเรียนรู้ (Cullinan et al., 2021) (Signé, 2023) นักเรียนอาจต้องการการสนับสนุนเพิ่มเติมในการเข้าถึงเครื่องมือและทรัพยากรที่สามารถช่วยให้พวกเขาพัฒนาทักษะและความสามารถในการใช้เทคโนโลยีดิจิทัลได้อย่างเต็มที่ การพัฒนาโยบายหรือโปรแกรมที่ช่วยให้การเข้าถึงดิจิทัลเป็นไปอย่างเท่าเทียมสามารถช่วยแก้ไขปัญหานี้ได้

วัตถุประสงค์ที่ 5 เพื่อค้นหาอิทธิพลเชิงปัจจัยที่นำไปสู่ความเป็นพลเมืองดิจิทัลของนักศึกษาปริญญาตรีในมหาวิทยาลัยรัฐและเอกชนในสาขาที่เกี่ยวข้องกับสื่อ พบว่า

จากสมการโมเดลย่อยที่ 1 2 และ 3 แสดงให้เห็นว่าระดับปัจจัยระดับที่มีความสัมพันธ์กับความเป็นพลเมืองดิจิทัลอยู่ในระดับสูงทั้ง 3 โมเดลและจะส่งผลต่อการเปลี่ยนแปลงหรือทำนายความเป็นพลเมืองดิจิทัลจากมากไปน้อย คือ ปัจจัยระดับวิชาชีพสื่อได้ร้อยละ 75.70 โดยระดับเพิ่มขึ้น 1 หน่วย จะทำให้ระดับความเป็นพลเมืองดิจิทัลเพิ่มขึ้น .870 หน่วย ปัจจัยระดับสมรรถนะดิจิทัลได้ร้อยละ 73.50 โดยระดับเพิ่มขึ้น 1 หน่วย จะทำให้ระดับความเป็นพลเมืองดิจิทัลเพิ่มขึ้น .857 หน่วย และปัจจัยระดับความฉลาดทางปัญญาดิจิทัลได้ร้อยละ 90.5 โดยระดับเพิ่มขึ้น 1 หน่วย จะทำให้ระดับความเป็นพลเมืองดิจิทัลเพิ่มขึ้น .852 หน่วย

สมการโมเดลรวมที่ 1 2 และ 3 แสดงให้เห็นว่าระดับกลุ่มปัจจัยรวมที่มีความสัมพันธ์กับความเป็นพลเมืองดิจิทัลอยู่ในระดับสูงทั้ง 3 โมเดล และจะส่งผลต่อการเปลี่ยนแปลงหรือทำนายความเป็นพลเมืองดิจิทัลจากน้อยไปมาก คือ กลุ่มปัจจัยรวมของปัจจัยระดับสมรรถนะดิจิทัลและปัจจัยระดับความฉลาดทางปัญญาดิจิทัลได้ร้อยละ 96.10 โดยระดับเพิ่มขึ้น 1 หน่วย จะทำให้ระดับความเป็นพลเมืองดิจิทัลเพิ่มขึ้น 1.008 หน่วย กลุ่มปัจจัยรวมของปัจจัยระดับสมรรถนะดิจิทัลและปัจจัยระดับวิชาชีพสื่อได้ร้อยละ 88.60 โดยระดับเพิ่มขึ้น 1 หน่วย จะทำให้ระดับความเป็นพลเมืองดิจิทัลเพิ่มขึ้น 1.029 หน่วย และกลุ่มปัจจัยรวมของปัจจัยระดับความฉลาดทางปัญญาดิจิทัลและปัจจัยระดับวิชาชีพสื่อร้อยละ 96.50 โดยระดับเพิ่มขึ้น 1 หน่วย จะทำให้ระดับความเป็นพลเมืองดิจิทัลเพิ่มขึ้น 1.046 หน่วย

และ สมการโมเดลหลักตามวัตถุประสงค์แสดงให้เห็นว่าปัจจัยระดับสมรรถนะดิจิทัล ปัจจัยระดับความฉลาดทางปัญญาดิจิทัลและปัจจัยระดับวิชาชีพสื่อมีความสัมพันธ์กับความเป็นพลเมืองดิจิทัลอยู่ในระดับสูงและจะส่งผลต่อการเปลี่ยนแปลงหรือทำนายความเป็นพลเมืองดิจิทัลได้ร้อยละ 99.50 โดยระดับเพิ่มขึ้น 1 หน่วย จะทำให้ระดับความเป็นพลเมืองดิจิทัลเพิ่มขึ้น 1.097 หน่วย โดยสอดคล้องกับงานวิจัย Fernández-Prados et al., (2021) ที่ได้วิเคราะห์เชิงเปรียบเทียบวิธีการวัดความเป็นพลเมืองดิจิทัลซึ่งพบว่าสมรรถนะดิจิทัล มีส่วนสำคัญในการทำนายได้ และบทความวิชาการของ Chukwuere and Munapo (2023) ที่มีการทบทวนเชิงบรรยายเกี่ยวกับการพัฒนาพลเมืองดิจิทัลบนแพลตฟอร์มสื่อสังคมออนไลน์ โดยสรุปไว้ว่าจากวรรณกรรมที่มีอยู่ของการศึกษาแสดงให้เห็นว่าการเป็นพลเมืองดิจิทัลจะเกิดขึ้นได้จากการใช้งานแพลตฟอร์มสื่อสังคมออนไลน์อย่างปลอดภัย มีจริยธรรม ศีลธรรม และมีความรับผิดชอบ ซึ่งนั่นหมายถึงความเป็นวิชาชีพสื่อที่เหมาะสม อีกทั้งในหนังสือ A Primer on Multiple Intelligences ที่เขียนโดย Sadiku and Musa (2021) ในบท Digital Intelligence ระบุไว้ว่าความฉลาดทางปัญญาดิจิทัลโดยพื้นฐานแล้วเป็นการผสมผสานระหว่างความสามารถทางสังคม อารมณ์ และความรู้ความเข้าใจ ซึ่งช่วยให้บุคคลสามารถปรับตัวให้เข้ากับความต้องการของชีวิตในยุคดิจิทัลได้ โดยรวมแล้วหมายถึงชุดความสามารถทางเทคนิค ความรู้ความเข้าใจ สังคมและอารมณ์ที่ครอบคลุมทุกด้าน ซึ่งช่วยให้บุคคลสามารถเผชิญกับความท้าทายของชีวิตดิจิทัลได้

8. ข้อเสนอแนะจากผลการวิจัย

8.1 ข้อเสนอแนะการวิจัยในครั้งนี้ ควรระมัดระวังในการตีความผลลัพธ์ที่แสดงความสัมพันธ์เชิงบวกระหว่างตัวแปรต่าง ๆ ว่าเป็นความสัมพันธ์เชิงสาเหตุ เนื่องจากการวิจัยนี้เป็นการศึกษาเชิงอภิปรัชญา การศึกษาเชิงทดลองอาจจำเป็นในการยืนยันความสัมพันธ์เชิงสาเหตุ นอกจากนี้ ควรพิจารณาบริบททางวัฒนธรรมและสังคมของนักศึกษาไทยในการตีความผลลัพธ์และเปรียบเทียบผลการวิจัยกับงานวิจัยอื่น ๆ ที่เกี่ยวข้อง เพื่อสร้างความน่าเชื่อถือและมั่นใจในผลลัพธ์ที่ได้มากยิ่งขึ้น ในกลุ่มผู้เรียนควรได้รับการเสริมสร้างทักษะความเป็นพลเมืองดิจิทัลผ่านการเรียนรู้เกี่ยวกับสื่อและการใช้เทคโนโลยีอย่างมีวิจารณญาณ ซึ่งควรออกแบบหลักสูตรหรือกิจกรรมที่เน้นการพัฒนาความสามารถในการวิเคราะห์และประเมินข้อมูล รวมถึงความรับผิดชอบต่อสังคมออนไลน์ เพื่อป้องกันพฤติกรรมที่ไม่เหมาะสมบนโลกดิจิทัลและสร้างความตระหนักรู้ในเรื่องของการแยกแยะข้อมูลเท็จหรือการละเมิดสิทธิ์ของผู้อื่นในสื่อสังคมออนไลน์ ในกลุ่มผู้สอนควรพัฒนาทักษะและความรู้ของผู้สอนให้มีความเข้าใจในเรื่องความเป็นพลเมืองดิจิทัลและการใช้สื่อเทคโนโลยีในห้องเรียน ผู้สอนจำเป็นต้องมีบทบาทในการส่งเสริมการใช้สื่อดิจิทัลอย่างสร้างสรรค์และมีจริยธรรม รวมถึงการนำเสนอแนวทางในการจัดการปัญหาที่เกี่ยวข้องกับสื่อออนไลน์ เช่น การกลั่นแกล้งทางอินเทอร์เน็ตและการป้องกันการเข้าถึงเนื้อหาที่ไม่เหมาะสม และในกลุ่มผู้บริหารและผู้กำหนดนโยบายควรมีการกำหนดนโยบายที่ชัดเจนในการส่งเสริมความเป็นพลเมืองดิจิทัลภายในสถานศึกษา โดยนโยบายเหล่านี้ควรเน้นการพัฒนาสื่อการเรียนการสอนที่เสริมสร้างทักษะดิจิทัลและการรู้เท่าทันสื่อ รวมถึงการกำหนดกฎเกณฑ์เกี่ยวกับการใช้เทคโนโลยีและอินเทอร์เน็ตในสถานศึกษา เพื่อสนับสนุนให้ผู้เรียนและผู้สอนสามารถใช้เทคโนโลยีได้อย่างปลอดภัยและมีประสิทธิภาพ ทั้งนี้ควรมีการส่งเสริมความเป็นพลเมืองดิจิทัลไม่ควรจำกัดอยู่เฉพาะในสถานศึกษาเท่านั้น แต่ควรขยายไปถึงชุมชนและสังคมออนไลน์ โดยอาจมีการสร้างแพลตฟอร์มหรือพื้นที่ออนไลน์ที่ส่งเสริมการแลกเปลี่ยนความคิดเห็นอย่างสร้างสรรค์ รวมถึงการจัดกิจกรรมที่กระตุ้นให้ผู้ใช้สื่อดิจิทัลตระหนักถึงความรับผิดชอบต่อสังคมและการเคารพสิทธิ์ของผู้อื่นในโลกออนไลน์ นอกจากนี้ ควรมีการศึกษาเชิงลึกเกี่ยวกับปัจจัยที่เกี่ยวข้องกับความเป็นพลเมืองดิจิทัล เพื่อพัฒนานโยบายหรือแนวปฏิบัติที่เหมาะสมกับบริบทของสังคมไทย

8.2 ข้อเสนอแนะสำหรับการวิจัยครั้งถัดไป ควรขยายขอบเขตการวิจัยไปยังสถาบันศึกษาอื่น ๆ สาขาวิชาที่นอกเหนือที่เกี่ยวข้องกับสื่อ หรือระดับการศึกษาที่แตกต่างกัน อีกทั้งความแตกต่างทางเพศและระยะเวลาในการใช้สื่อสังคมออนไลน์ เพื่อเพิ่มความหลากหลายของกลุ่มตัวอย่าง และพิจารณาเพิ่มตัวแปรอื่นๆ ที่อาจมีอิทธิพลต่อความเป็นพลเมืองดิจิทัล เช่น การใช้สื่อสังคมออนไลน์ การเล่นเกมออนไลน์ การพนันออนไลน์ หรือปัจจัยทางเศรษฐกิจ การเมือง ศาสนาและสังคม นอกจากนี้ ควรศึกษาเชิงลึกเกี่ยวกับปัจจัยเฉพาะที่ส่งผลต่อความเป็นพลเมืองดิจิทัลในสังคมไทยดิจิทัลแต่ละด้าน และพัฒนานโยบายและมาตรการส่งเสริมความเป็นพลเมืองดิจิทัลในสถาบันครอบครัว สถาบันการศึกษาและชุมชนหรือสังคมออนไลน์

9. เอกสารอ้างอิง

- คณะกรรมการการอุดมศึกษา. (2561). *ประกาศคณะกรรมการการอุดมศึกษา เรื่อง แนวทางการปฏิบัติตามกรอบมาตรฐานอุดมศึกษาแห่งชาติเกี่ยวกับสมรรถนะดิจิทัลสำหรับคุณวุฒิระดับปริญญาตรี*. ค้นเมื่อ 10 มิถุนายน 2567, จาก https://www.eqd.cmu.ac.th/CD2022/doc/rule_mua/announce/Digital%20competencies%20for%20undergraduate%20qualifications.pdf
- ฉันทนา ปาปัดถา. (2563). การพัฒนาตัวบ่งชี้สมรรถนะหลักนักสื่อสารมวลชนดิจิทัลด้วยเทคนิคเดลฟาย. *วารสารวิจัยและนวัตกรรม สถาบันการอาชีวศึกษากรุงเทพมหานคร*, 3(1), 78-88.
- พระมหาสาธิต ปะเมสิโล สารามูล และสนิท วงปล้อมหิรัญ. (2566). *รายงานวิจัย การศึกษาความฉลาดทางดิจิทัลของนักศึกษาระดับปริญญาตรีในศตวรรษที่ 21 วิทยาเขตมหาวิทยาลัยราชภัฏวชิรเวศน์วิทยาเขต*. นครปฐม: สถาบันวิจัยญาณสังวร มหาวิทยาลัยมหาจุฬาราชวิทยาลัย.
- วรรณกร พรประเสริฐ. (2562). *การพัฒนาแบบวัดและเกณฑ์ปกติความเป็นพลเมืองดิจิทัลของนิสิตนักศึกษาในสถาบันอุดมศึกษา*. ดุษฎีนิพนธ์หลักสูตรปรัชญาดุษฎีบัณฑิต, มหาวิทยาลัยนเรศวร.



- สำนักงานปลัดกระทรวงการอุดมศึกษา วิทยาศาสตร์ วิจัยและนวัตกรรม. (2566). จำนวนนักศึกษารวมปีการศึกษา 2567 จำแนกตาม ISCED. ค้นเมื่อ 10 มิถุนายน 2567, จาก https://info.mhesi.go.th/homestat_std.php
- Barnett, M. (n.d.). *What Do Digital Skills Really Mean?*. Retrieved June 10, 2024, from <https://bsd.education/what-do-digital-skills-really-mean/>
- Choi, M. (2016). A Concept Analysis of Digital Citizenship for Democratic Citizenship Education in the Internet Age. *Theory & Research in Social Education*, 44(4), 565-607.
- Chukwuere, J.E., Munapo, E. (2023). Factors Influencing the Development of Digital Citizenship on Social Media Platforms: Narrative Review. In: Vasant, P., Weber, G. W., Marmolejo-Saucedo, J. A., Munapo, E., Thomas, J. J. (eds), *Intelligent Computing & Optimization. ICO 2022. Lecture Notes in Networks and Systems*, 569, 1007-1015.
- Cullinan, J., Flannery, D., Harold, J., Lyons, S., & Palcic, D. (2021). The disconnected: COVID-19 and disparities in access to quality broadband for higher education students. *Int J Educ Technol High Educ*, 18, 1-21.
- European Commission. (2020). *Digital Economy and Society Index (DESI) 2020*. Brussels: European Commission.
- Fernández-Prados, J. S., Lozano-Díaz, A., & Ainz-Galende, A. (2021). Measuring Digital Citizenship: A Comparative Analysis. *Informatics*, 8(1), 1-13.
- Ferrari, A. (2013). *DIGCOMP: A Framework for Developing and Understanding Digital Competence in Europe*. Brussels: European Commission.
- Goleman, D. (1995). *Emotional Intelligence: Why It Can Matter More Than IQ*. New York: Bantam Books.
- Hain, M. (2024). *Communication & Collaboration in a digital environment*. Retrieved June 10, 2024, from <https://www.linkedin.com/pulse/communication-collaboration-digital-environment-hain-mackay-cruise-pzasc/>
- Hargittai, E. & Hsieh, Y. P. (2013). *The Oxford Handbook of Internet Studies: 7 Digital Inequality*. Oxford: Oxford University Press.
- Hatlevik, O. E., Guðmundsdóttir, G. B., & Loi, M. (2015). Digital Competence at the Beginning of Upper Secondary School: Identifying Factors Explaining Digital Inclusion. *Computers & Education*, 81, 103-113.
- Hinrichsen, J., & Coombs, A. (2014). The Five Resources of Critical Digital Literacy: A Framework for Curriculum Integration. *E-Learning and Digital Media*, 11(5), 463-475.
- Hobbs, R. (2010). *Digital and Media Literacy: A Plan of Action*. Washington, D.C.: Aspen Institute.
- Howard, P. N. (2020). *Lie Machines: How Disinformation is Distorting Democracy*. New Haven: Yale University Press.
- Ilomäki, L., Kantosalo, A., & Lakkala, M. (2011). *What is Digital Competence?*. Brussels: European Schoolnet.
- Indeed Editorial Team. (2024). *Essential Media Production Skills and Tips to Improve Them*. Retrieved June 10, 2024, from <https://sg.indeed.com/career-advice/career-development/media-production>
- Kashchey, N., Spornik, A., & Shipulin, V. (2021). Personal And Collective Identity: Transformations In The Digital Age. In Toropova, E. V., Zhukova, E. F., Malenko, S. A., Kaminskaya, T. L., Salonikov, N. V., Makarov, V. I., Batulina, A. V., Zvyaglova, M. V., Fikhtner, O. A., & Grinev, A. M. (eds), *Man, Society, Communication. European Proceedings of Social and Behavioural Sciences* Iraklio: European Publisher.

- Livingstone, S. (2004). Media Literacy and the Challenge of New Information and Communication Technologies. *The Communication Review*, 7(1), 3-14.
- Martin, A. (2005). DigEuLit – A European Framework for Digital Literacy: A Progress Report. *Journal of eLiteracy*, 2(2), 130-136.
- Martín-García, A.V., Murciano-Hueso, A., Torrijos-Fincias, P., Gutiérrez-Pérez, B.M. (2021). *Digital Identity and Quality of Life Technologies in the Older Adults*. In: Muñoz-Rodríguez, J.M. (eds), *Identity in a Hyperconnected Society*. New York: Springer.
- Nascimbeni, F. (2018). Rethinking Digital Literacy for Teachers in Open and Participatory Societies. *International Journal of Digital Literacy and Digital Competence*, 9(3), 1-11.
- O'Connor, J. (2009). Creative Industries : A New Direction? *International Journal of Cultural Policy*, 15(4), 1-25.
- O'Brien, M. G., & Hegelheimer, V. (2007). Integrating CALL into the Classroom: The Role of Podcasting in an ESL Listening Strategies Course. *ReCALL*, 19(2), 162-180.
- OECD. (2021). *The OECD Framework for digital talent and skills in the public sector*. Paris: OECD Publishing.
- Paradox Alpha. (2023). *Digital Citizenship in Education: Navigating the Online World Responsibly*. Retrieved June 10, 2024, from <https://www.linkedin.com/pulse/digital-citizenship-education-navigating-online-world-responsibly/>
- Pew Research Center. (2023). *Digital News Fact Sheet*. Retrieved June 10, 2024, from <https://www.pewresearch.org/journalism/fact-sheet/digital-news/>
- Ribble, M. (2015). *Digital Citizenship in Schools: Nine Elements All Students Should Know*. (3rd ed.). Oregon: International Society for Technology in Education.
- Sadiku, M.N.O. & Musa, S.M. (2021). *Digital Intelligence. A Primer on Multiple Intelligences*. New York: Springer.
- Siddiq, F., Gochyyev, P., & Wilson, M. (2017). Learning in Digital Networks – ICT Literacy: A Review of the Literature and the Integration of Digital Competence. *Computers & Education*, 111, 1-15.
- Signé, L. (2023). *Fixing the global digital divide and digital access gap*. Retrieved June 10, 2024, from <https://www.brookings.edu/articles/fixing-the-global-digital-divide-and-digital-access-gap/>
- Thai Digital Economy and Society Development Plan. (2016). *Thailand Digital Economy and Society Development Plan*. Bangkok: Ministry of Digital Economy and Society.
- UNESCO. (2014). *ISCED Fields of Education and Training 2013 (ISCED-F 2013)*. Quebec: UNESCO.
- UNESCO. (2018). *Media and Information Literacy: Curriculum for Teachers*. Quebec: UNESCO.
- Vuorikari, R., Punie, Y., Carretero, S., & Van Den Brande, G. (2016). *DigComp 2.0: The Digital Competence Framework for Citizens*. Luxembourg: Publications Office of the European Union.
- Wardle, C., & Derakhshan, H. (2017). *Information Disorder: Toward an Interdisciplinary Framework for Research and Policy Making*. Strasbourg: Council of Europe Report.
- Warschauer, M. (2003). *Technology and social inclusion: Rethinking the digital divide*. Cambridge: MIT Press.
- Wright, B. D. & Masters, G. N. (1982). *Rating scale analysis*. Chicago: MESA Press.
- Wright, B. D. & Stone, M. H. (1979). *Best test design*. Chicago: MESA Press.
- Yan, Z. (2021). The Impact of Technological Development on Contemporary Media. *International Conference on Social Development and Media Communication (SDMC 2021)*, 631, 845-848.