

บทที่ 1

บทนำ

ความเป็นมาและความสำคัญ

ในยุคศตวรรษที่ 21 กระแสการเปลี่ยนแปลงของโลกได้ส่งผลกระทบต่อสังคม เศรษฐกิจ สิ่งแวดล้อม วิทยาศาสตร์เทคโนโลยี และการเมืองของประเทศไทย โดยเฉพาะความก้าวหน้าของ เทคโนโลยีและการสื่อสารที่ทำให้ทั้งโลกเชื่อมโยงและสื่อสารถึงกันได้อย่างรวดเร็ว เป็นโลกไร้พรมแดน ในปัจจุบันการใช้สื่อสังคมเครือข่ายออนไลน์เพื่อการติดต่อสื่อสารกันเป็นที่ยอมรับและนิยมกันอย่างแพร่หลาย ซึ่งเห็นได้จากข้อมูลการสำรวจของสำนักงานพัฒนาธุรกรรมทางอิเล็กทรอนิกส์ พ.ศ. 2559 ที่ชี้ว่ากิจกรรมยอดนิยมอันดับแรกที่ใช้อินเทอร์เน็ตนิยมปฏิบัติமானอุปกรณ์เคลื่อนที่ ได้แก่ การพูดคุยผ่านสื่อสังคมเครือข่ายออนไลน์ จำนวนร้อยละ 86.8 การใช้ชีวิตของคนรุ่นใหม่ยังผูกติดกับเครือข่ายอินเทอร์เน็ตและสื่อออนไลน์เกือบตลอดเวลา ไม่ว่าจะเป็นการรับข่าวสาร ความบันเทิง หรือการซื้อขายสินค้าและบริการ และการทำธุรกรรมทางการเงิน ซึ่งสำนักงานสถิติแห่งชาติ ได้ทำการสำรวจข้อมูลเกี่ยวกับพฤติกรรมการใช้สื่ออินเทอร์เน็ตของเด็กและเยาวชนไทย พบว่า ส่วนใหญ่ใช้คอมพิวเตอร์ที่สถานศึกษา ร้อยละ 88.9 รองลงมาใช้ที่บ้าน/ที่พักอาศัย ร้อยละ 33.1 และใช้ที่ร้านอินเทอร์เน็ต ร้อยละ 17.6 ส่วนกิจกรรมในการใช้คอมพิวเตอร์ส่วนใหญ่ใช้เพื่อการเรียน ร้อยละ 89.4 รองลงมาใช้เพื่อใช้งานอินเทอร์เน็ต ร้อยละ 81.9 และใช้เพื่อความบันเทิง ร้อยละ 64.0 (สำนักงานสถิติแห่งชาติ, 2562 : 6)

ปัจจุบันนี้อาจกล่าวได้ว่าในโลกยุคปัจจุบันนี้เด็กและเยาวชนในสังคมไทยเติบโตมาพร้อมกับ อุปกรณ์ดิจิทัลและอินเทอร์เน็ต ซึ่งลักษณะการสื่อสารที่รวดเร็ว อิสระ ไร้พรมแดน และได้เห็นหน้าของอีกฝ่าย ทักแชทชีวิตใหม่ ๆ จึงต้องได้รับการเรียนรู้และฝึกฝน เพื่อที่เด็กและเยาวชนไทยที่เติบโตมาในยุคที่เต็มไปด้วยข้อมูลข่าวสารและเทคโนโลยีจะสามารถนำไปใช้ในชีวิตประจำวันได้ (กาญจนา เดชสม และรุ่งชัชดาพร เวหะชาติ, 2564 : 152) ไม่ว่าจะเป็นเด็กเยาวชนทั้งในระดับชั้นประถมศึกษา ชั้นมัธยมศึกษา หรือในระดับอุดมศึกษา เมื่อพิจารณาในระดับอุดมศึกษา จะพบว่านักศึกษาในปัจจุบัน ถือเป็นกลุ่มที่เกิดมาท่ามกลางเทคโนโลยีและไซเบอร์เทคโนโลยีรอบตัวในชีวิตประจำวัน ประกอบกับการพัฒนาของอุตสาหกรรมเทคโนโลยีอยู่ในระดับสูง ทั้งความสามารถของอุปกรณ์และระบบเครือข่ายอินเทอร์เน็ต และระบบการตลาดที่เอื้อต่อความสะดวกของผู้ใช้ โดยเฉพาะเทคโนโลยีเพื่อการสื่อสารที่สามารถดาวน์โหลด และอัปโหลดข้อมูลขนาดใหญ่ได้อย่างรวดเร็ว คนรุ่นนี้จึงเป็นกลุ่มที่ตัดสินใจรวดเร็วทั้งการค้นหา สงต่อ และแบ่งปันข้อมูลไปยังผู้อื่น เมื่ออยากรู้หรืออยากแบ่งปัน ข้อมูลจะต้องค้นหาและแบ่งปันได้ในทันทีทันใด จึงพึงพอใจกับการปฏิสัมพันธ์ระดับผิวเผินที่แสวงหาข้อมูลตามที่ต้องการโดยตรงจากแหล่งข้อมูล ในขณะที่อีกด้านหนึ่งก็พึงพอใจการปฏิสัมพันธ์ในระดับมีส่วนร่วมและตัดสินใจเพื่อการติดต่อสื่อสาร แบ่งปัน แสดงความเห็นและนำเสนอเรื่องราวของตนเอง (นิคม ชัยขุนพล, 2560 : 62)

จากข้อมูลทีกล่าวนมาข้างต้นเป็นสิ่งที่สะท้อนให้เห็นว่า พลเมืองยุคใหม่ต้องรู้เท่าทันสื่อ สารสนเทศ และมีทักษะความฉลาดทางดิจิทัล เพื่อที่จะใช้ชีวิตอยู่ในสังคมออนไลน์และในชีวิตจริง โดยไม่ทำตัวเองและผู้อื่นให้เดือดร้อน ดังนั้น ครอบครัว โรงเรียน ภาครัฐ และองค์กรที่เกี่ยวข้องของ ครอบคลุมส่งเสริมให้เด็กและเยาวชนเป็นพลเมืองดิจิทัลที่มีความรู้ความเข้าใจในเรื่องที่เกี่ยวข้องกับการใช้งานอินเทอร์เน็ต (สรานนท์ อินทนนท์, 2563 : 4) ซึ่งเทคโนโลยีดิจิทัลนั้นจะเข้ามาเปลี่ยน รูปแบบต่าง ๆ ในการดำรงชีวิตอย่างมากและรวดเร็ว ทั้งด้านเศรษฐกิจ ดานสังคม ดานการเมือง ที่ส่งผลกระทบต่อและเกิดการเปลี่ยนแปลงต่าง ๆ มากมาย รวมไปถึงด้านการศึกษาที่นักการศึกษา พยายามที่จะใช้เทคโนโลยีดิจิทัลเข้ามามีส่วนรวมในเรื่องการบริหารจัดการเรียนการสอน และการ พัฒนาผู้เรียนใหม่มีความเป็นพลเมืองดิจิทัลอย่างสมบูรณ์ สอดคล้องกับทิศทางการพัฒนาประเทศไทย ในศตวรรษที่ 21 ดังนั้นการพัฒนาส่งเสริมความเป็นพลเมืองดิจิทัล (Digital Citizenship) จึงเป็นเรื่อง ที่สำคัญในยุคดังกล่าวนี้

ความเป็นพลเมืองดิจิทัล (Digital Citizenship) คือ การเป็นพลเมืองผู้ฉลาดในการใช้งาน สื่อดิจิทัลและสื่อสังคมออนไลน์ที่เข้าใจบรรทัดฐานของการปฏิบัติตัวให้เหมาะสม มีความรับผิดชอบ ในการใช้เทคโนโลยี โดยเฉพาะอย่างยิ่งการสื่อสารในยุคดิจิทัลเป็นการสื่อสารที่ไร้พรมแดน สมาชิก ของโลกออนไลน์ คือ ทุกคนที่ใช้เครือข่ายอินเทอร์เน็ตบนโลกใบนี้ ผู้ใช้สื่อสังคมออนไลน์มีความ หลากหลายทางเชื้อชาติ อายุ ภาษา และวัฒนธรรม พลเมืองดิจิทัลจึงต้องเป็นพลเมืองที่มีความ รับผิดชอบ มีจริยธรรม เห็นอกเห็นใจ และเคารพผู้อื่น มีส่วนร่วมและมุ่งเน้นความเป็นธรรมในสังคม ตลอดจนจนถึงการทำความเข้าใจผลกระทบของเทคโนโลยีดิจิทัลที่มีต่อสังคม และใช้เพื่อสร้างการ เปลี่ยนแปลงทางสังคมในเชิงบวกได้ โดยทั่วไปความเป็นพลเมืองดิจิทัลต้องมี 3 ลักษณะสำคัญ คือ 1) ความรับผิดชอบต่อสังคมดิจิทัล (Digital Responsibility) 2) ความคิดสร้างสรรค์ทางดิจิทัล (Digital Creativity) และ 3) ความเป็นเจ้าของด้านดิจิทัล (Digital Entrepreneurship) และทักษะ สำคัญของการเป็นพลเมืองดิจิทัล หรือที่เรียกว่า DQ (Digital Intelligence Quotient) มี 8 ประการ ด้วยกัน คือ 1) ทักษะในการรักษาอัตลักษณ์ที่ดีของตนเอง (Digital Citizen Identity) 2) ทักษะการ คิดวิเคราะห์ที่มีวิจารณญาณที่ดี (Critical Thinking) 3) ทักษะการรักษาความปลอดภัยของตนเอง ในโลกไซเบอร์ (Cybersecurity Management) 4) ทักษะในการรักษาข้อมูลส่วนตัว (Privacy Management) 5) ทักษะในการจัดสรรเวลาหน้าจอ (Screen Time Management) 6) ทักษะ ในการบริหารจัดการข้อมูลของผู้ใช้งานมีการทิ้งไว้บนโลกออนไลน์ (Digital Footprints) 7) ทักษะ ในการรับมือกับการกลั่นแกล้งบนโลกไซเบอร์ (Cyberbullying Management) 8) ทักษะการใช้ เทคโนโลยีอย่างมีจริยธรรม (Digital Empathy) (สุวรรณณี ไวท์, สุวัฒน์ รักขันโท และสิริวัฒน์ ศรีศรีเรือง, 2564 : 344-349)

มหาวิทยาลัยราชภัฏรำไพพรรณีเป็นสถาบันอุดมศึกษาเพื่อการพัฒนาท้องถิ่น ที่มุ่งผลิต นักศึกษาให้เป็นบัณฑิตที่มีคุณภาพเพื่อรับใช้สังคมท้องถิ่น ซึ่งในด้านการจัดการเรียนการสอนของ มหาวิทยาลัยราชภัฏรำไพพรรณินั้นได้ให้ความสำคัญและใช้เทคโนโลยีดิจิทัลเข้ามามีส่วนเกี่ยวข้อง ในเรื่องการบริหารจัดการตลอดจนในการจัดการเรียนการสอน ดังนั้นการพัฒนาผู้เรียนสู่ความเป็นพลเมือง ดิจิทัล (Digital Citizenship) จึงมีความสำคัญอย่างยิ่ง เพราะหากนักศึกษาเป็นผู้ฉลาดในการใช้งาน สื่อดิจิทัลและสื่อสังคมออนไลน์ เข้าใจบรรทัดฐานของการปฏิบัติตัวให้เหมาะสม มีความรับผิดชอบ

ในการใช้เทคโนโลยี มีทักษะความเป็นพลเมืองดิจิทัล ก็จะทำให้ นักศึกษารู้เท่าทันสื่อสารสนเทศ ใช้ชีวิตอยู่ในสังคมออนไลน์และในชีวิตจริงโดยไม่ทำตัวเองและผู้อื่นให้เดือดร้อน และยังสามารถใช้สื่อและเทคโนโลยีเข้ามาช่วยพัฒนางานและท้องถิ่นได้ จากที่กล่าวมาผู้วิจัยจึงมีความสนใจที่จะศึกษา ข้อมูลเบื้องต้นเกี่ยวกับทักษะความเป็นพลเมืองดิจิทัลของนักศึกษา มหาวิทยาลัยราชภัฏรำไพพรรณี เปรียบเทียบทักษะความเป็นพลเมืองดิจิทัลของนักศึกษา โดยจำแนกตามเพศและคณะ เพื่อนำไปเป็น ข้อมูลพื้นฐานให้กับมหาวิทยาลัย ตลอดจนคณะต่าง ๆ ได้นำไปสู่การพัฒนาความเป็นพลเมืองดิจิทัล ของนักศึกษามหาวิทยาลัยราชภัฏรำไพพรรณีต่อไป

วัตถุประสงค์ของการวิจัย

1. เพื่อศึกษาระดับทักษะความเป็นพลเมืองดิจิทัลของนักศึกษา มหาวิทยาลัยราชภัฏรำไพพรรณี
2. เพื่อเปรียบเทียบระดับทักษะความเป็นพลเมืองดิจิทัลของนักศึกษา มหาวิทยาลัยราชภัฏรำไพพรรณี จำแนกตามเพศและคณะ

ประโยชน์ของการวิจัย

1. ได้ข้อมูลพื้นฐานเบื้องต้นเกี่ยวกับระดับทักษะความเป็นพลเมืองดิจิทัลของนักศึกษามหาวิทยาลัยราชภัฏรำไพพรรณี ที่สามารถนำไปสู่การหาแนวทางพัฒนานักศึกษาให้มีทักษะความเป็นพลเมืองดิจิทัลที่สูงขึ้นต่อไป
2. ได้ข้อมูลเชิงเปรียบเทียบจำแนกตามเพศและคณะ เกี่ยวกับระดับทักษะความเป็นพลเมืองดิจิทัลของนักศึกษา มหาวิทยาลัยราชภัฏรำไพพรรณี ที่คณะต่าง ๆ จะสามารถนำไปสู่การส่งเสริมคุณภาพนักศึกษาให้มีทักษะความเป็นพลเมืองดิจิทัลที่สูงขึ้นในบริบทต่าง ๆ

ขอบเขตของการวิจัย

1. ขอบเขตด้านเนื้อหา

การวิจัยนี้เป็นการวิจัยเชิงสำรวจมุ่งศึกษาทักษะความเป็นพลเมืองดิจิทัลของนักศึกษามหาวิทยาลัยราชภัฏรำไพพรรณี และเปรียบเทียบทักษะความเป็นพลเมืองดิจิทัลของนักศึกษามหาวิทยาลัยราชภัฏรำไพพรรณี จำแนกตามเพศและคณะ โดยผู้วิจัยได้ศึกษาแนวคิดและผลงานวิจัยที่เกี่ยวข้องกับเรื่องทักษะความเป็นพลเมืองดิจิทัล ซึ่งได้นำแนวคิดของ สุวรรณี ไวท์, สุวัฒน์ รักขันโท และสิริวัฒน์ ศรีเครือตง (2564 : 344-349) ที่ศึกษาเกี่ยวกับมนุษย์กับความเป็นพลเมืองดิจิทัลมาเป็นกรอบแนวคิดหลักในการศึกษาวิจัยครั้งนี้ ประกอบด้วย 1) ด้านทักษะในการรักษาอัตลักษณ์ที่ดีของตนเอง (Digital Citizen Identity) 2) ด้านทักษะการคิดวิเคราะห์ที่มีวิจารณญาณที่ดี (Critical Thinking) 3) ด้านทักษะการรักษาความปลอดภัยของตนเองในโลกไซเบอร์ (Cybersecurity Management) 4) ด้านทักษะในการรักษาข้อมูลส่วนตัว (Privacy Management) 5) ด้านทักษะในการจัดสรรเวลาหน้าจอ (Screen Time Management) 6) ด้านทักษะในการบริหารจัดการข้อมูลที่ผู้ใช้งานมีการทิ้งไว้บนโลกออนไลน์ (Digital Footprints) 7) ด้านทักษะในการรับมือกับการกลั่นแกล้ง

บนโลกไซเบอร์ (Cyberbullying Management) 8) ด้านทักษะการใช้เทคโนโลยีอย่างมีจริยธรรม (Digital Empathy)

2. ขอบเขตด้านประชากรและกลุ่มตัวอย่าง

ประชากร คือ นักศึกษามหาวิทยาลัยราชภัฏรำไพพรรณี ชั้นปีที่ 1-4 ภาคปกติ จำนวน 6,685 คน (ข้อมูลรายงานสถิตินักศึกษา ณ วันที่ 29 กันยายน 2565)

กลุ่มตัวอย่าง คือ นักศึกษามหาวิทยาลัยราชภัฏรำไพพรรณี ชั้นปีที่ 1-4 ภาคปกติ จำนวน 377 คน การกำหนดขนาดกลุ่มตัวอย่างด้วยความคลาดเคลื่อน .05 ของยามานะ (Yamane, 1970 : 580-581) กลุ่มตัวอย่างได้มาจากวิธีการสุ่มแบบหลายขั้นตอน (Multi-stage sampling)

3. ขอบเขตด้านตัวแปรที่ศึกษา

ตัวแปรอิสระ คือ เพศ และคณะของนักศึกษา มหาวิทยาลัยราชภัฏรำไพพรรณี

ตัวแปรตาม คือ ทักษะความเป็นพลเมืองดิจิทัลของนักศึกษา มหาวิทยาลัยราชภัฏรำไพพรรณี ประกอบด้วย 1) ด้านทักษะในการรักษาอัตลักษณ์ที่ดีของตนเอง (Digital Citizen Identity) 2) ด้านทักษะการคิดวิเคราะห์มีวิจารณญาณที่ดี (Critical Thinking) 3) ด้านทักษะการรักษาความปลอดภัยของตนเองในโลกไซเบอร์ (Cybersecurity Management) 4) ด้านทักษะในการรักษาข้อมูลส่วนตัว (Privacy Management) 5) ด้านทักษะในการจัดสรรเวลาหน้าจอ (Screen Time Management) 6) ด้านทักษะในการบริหารจัดการข้อมูลที่ใช้งานมีการทิ้งไว้บนโลกออนไลน์ (Digital Footprints) 7) ด้านทักษะในการรับมือกับการกลั่นแกล้งบนโลกไซเบอร์ (Cyberbullying Management) 8) ด้านทักษะการใช้เทคโนโลยีอย่างมีจริยธรรม (Digital Empathy)

4. ขอบเขตด้านระยะเวลา

ระยะเวลาในการศึกษาวิจัย คือ ปีการศึกษา 2565-2566

นิยามศัพท์เฉพาะ

ความเป็นพลเมืองดิจิทัล หมายถึง พลเมืองผู้ใช้งานสื่อดิจิทัล และสื่อสังคมออนไลน์ที่เข้าใจบรรทัดฐานของการปฏิบัติตัวให้เหมาะสม มีความรับผิดชอบ มีจริยธรรม มีความเห็นอกเห็นใจ และเคารพผู้อื่น ในการใช้เทคโนโลยี โดยเฉพาะอย่างยิ่งการสื่อสารในยุคดิจิทัล

ทักษะความเป็นพลเมืองดิจิทัล หมายถึง ทักษะของผู้ใช้งานสื่อดิจิทัลและสื่อสังคมออนไลน์ ประกอบด้วยทักษะ 8 ด้าน คือ

1) ด้านทักษะในการรักษาอัตลักษณ์ที่ดีของตนเอง (Digital Citizen Identity) คือ ทักษะในการสร้างความสมดุล บริหารจัดการและรักษาอัตลักษณ์ที่ดีของตนเองไว้ได้ทั้งในส่วนของโลกออนไลน์และโลกความจริง

2) ด้านทักษะการคิดวิเคราะห์มีวิจารณญาณที่ดี (Critical Thinking) คือ การมีความสามารถในการวิเคราะห์แยกแยะระหว่างข้อมูลที่ต้องการและข้อมูลที่ผิด ข้อมูลที่มีประโยชน์และข้อมูลที่อันตราย ข้อมูลติดต่อทางออนไลน์ที่น่าตั้งข้อสงสัยและน่าเชื่อถือได้

3) ด้านทักษะการรักษาความปลอดภัยของตนเองในโลกไซเบอร์ (Cybersecurity Management) คือ การมีความสามารถป้องกันข้อมูลด้วยการสร้างระบบความปลอดภัยที่เข้มแข็ง ป้องกันการโจรกรรมข้อมูลหรือการโจมตีทางออนไลน์ได้ มีทักษะในการรักษาความปลอดภัยของตนเองในโลกออนไลน์ รวมถึงการปกป้องอุปกรณ์ดิจิทัลข้อมูลที่จัดเก็บและข้อมูลส่วนตัวไม่ให้เสียหาย สูญหาย หรือถูกโจรกรรมจากผู้ไม่หวังดีในโลกไซเบอร์

4) ด้านทักษะในการรักษาข้อมูลส่วนตัว (Privacy Management) คือ การมีความสามารถในการบริหารจัดการข้อมูลส่วนตัว รู้จักปกป้องข้อมูลความส่วนตัวในโลกออนไลน์ โดยเฉพาะการแชร์ข้อมูลออนไลน์เพื่อป้องกันความเป็นส่วนตัวทั้งของตนเองและผู้อื่น รู้เท่าทันภัยคุกคามทางอินเทอร์เน็ต

5) ด้านทักษะในการจัดสรรเวลาหน้าจอ (Screen Time Management) คือ การมีความสามารถในการบริหารจัดการเวลาใช้สื่อดิจิทัล รวมไปถึงการควบคุมเพื่อให้เกิดสมดุลระหว่างโลกออนไลน์และโลกภายนอก ตระหนักถึงอันตรายจากการใช้เวลาหน้าจอจนเกินไป รวมถึงผลเสียของการเสพติดสื่อดิจิทัล

6) ด้านทักษะในการบริหารจัดการข้อมูลที่ถูกใช้งานมีการทิ้งไว้บนโลกออนไลน์ (Digital Footprints) คือ การมีความสามารถเข้าใจธรรมชาติของการใช้ชีวิตในโลกดิจิทัลว่าจะหลงเหลือร่องรอยข้อมูลทิ้งไว้เสมอ รวมไปถึงเข้าใจผลลัพธ์ที่อาจเกิดขึ้น เพื่อการดูแลสิ่งเหล่านี้อย่างมีความรับผิดชอบ

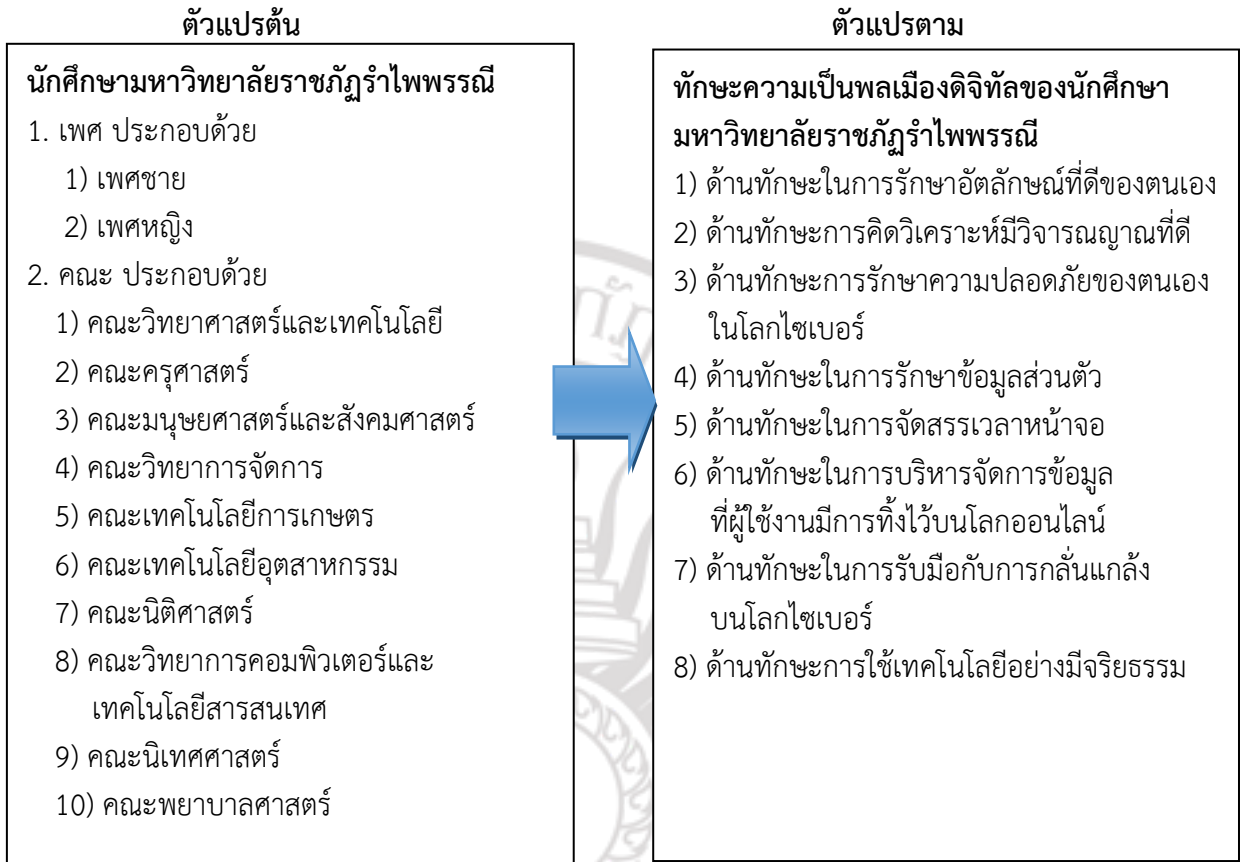
7) ด้านทักษะในการรับมือกับการกลั่นแกล้งบนโลกไซเบอร์ (Cyberbullying Management) คือ การมีความสามารถในการป้องกันตนเองจากการถูกกลั่นแกล้งหรือรวมถึงการถูกล่อลวงจากผู้ประสงค์ร้ายในโลกไซเบอร์ รวมถึงมีทักษะในการจัดการและรับมือการถูกคุกคามกลั่นแกล้งบนโลกไซเบอร์อย่างชาญฉลาด

8) ด้านทักษะการใช้เทคโนโลยีอย่างมีจริยธรรม (Digital Empathy) คือ การมีความเห็นอกเห็นใจ มีการสร้างความสัมพันธ์ที่ดีกับผู้อื่นบนโลกออนไลน์ ไม่ด่วนตัดสินผู้อื่นจากข้อมูลออนไลน์แต่เพียงอย่างเดียว และเป็นกระบอกเสียงที่ดีให้ผู้ที่ต้องการความช่วยเหลือ

นักศึกษา หมายถึง ผู้ที่กำลังศึกษาในระดับชั้นปริญญาตรี ชั้นปีที่ 1-4 ภาคปกติ มหาวิทยาลัยราชภัฏรำไพพรรณี

กรอบแนวความคิดในการวิจัย

เพื่อให้การศึกษาสามารถบรรลุวัตถุประสงค์ของการวิจัยที่กำหนดไว้ ผู้วิจัยได้ศึกษาแนวคิดและผลงานวิจัยที่เกี่ยวข้องกับเรื่องทักษะความเป็นพลเมืองดิจิทัล ซึ่งได้นำแนวคิดของสุวรรณ วิวัฒน์, สุวัฒน์ รักขันโท และสิริวิวัฒน์ ศรีเครือตอง (2564 : 344-349) ที่ศึกษาเกี่ยวกับมนุษย์กับความเป็นพลเมืองดิจิทัล มากำหนดเป็นกรอบแนวความคิดหลักในงานวิจัยนี้



ภาพที่ 1.1 กรอบแนวความคิดในการวิจัย

สมมติฐานในการวิจัย

1. ระดับทักษะความเป็นพลเมืองดิจิทัลของนักศึกษา มหาวิทยาลัยราชภัฏรำไพพรรณี เมื่อจำแนกตามเพศแตกต่างกัน
2. ระดับทักษะความเป็นพลเมืองดิจิทัลของนักศึกษา มหาวิทยาลัยราชภัฏรำไพพรรณี เมื่อจำแนกตามคณะแตกต่างกัน

ลิขสิทธิ์ของมหาวิทยาลัยราชภัฏรำไพพรรณี