

ความเป็นพลเมืองดิจิทัลของนักศึกษาระดับปริญญาตรี
มหาวิทยาลัยเทคโนโลยีราชมงคลกรุงเทพ*

THE DIGITAL CITIZENSHIP OF UNDERGRADUATE STUDENTS,
RAJAMANGALA UNIVERSITY OF TECHNOLOGY KRUNGTHAP

ชฎาจันทร์ โชคนิรันดร์ชัย

Chadachan Choknirundonchai

มหาวิทยาลัยเทคโนโลยีราชมงคลกรุงเทพ

Rajamangala University of Technology Krungthep, Thailand

Email: chadajan.c@mail.rmutk.ac.th

บทคัดย่อ

งานวิจัยนี้มีวัตถุประสงค์เพื่อ 1) ศึกษาข้อมูลคุณลักษณะและองค์ประกอบความเป็นพลเมืองดิจิทัล 2) วิเคราะห์ความเป็นคุณลักษณะและองค์ประกอบความเป็นพลเมืองดิจิทัลของนักศึกษาปริญญาตรี มหาวิทยาลัยเทคโนโลยีราชมงคลกรุงเทพ 3) จับคู่กลยุทธ์ แนวทางในการพัฒนาและแนวทางการแก้ไขปัญหาความเป็นพลเมืองดิจิทัลของนักศึกษาปริญญาตรี มหาวิทยาลัยเทคโนโลยีราชมงคลกรุงเทพได้กลุ่มตัวอย่างได้แก่ นักศึกษาระดับปริญญาตรี มหาวิทยาลัยเทคโนโลยีราชมงคลกรุงเทพ จำแนกตามคณะ 7 คณะ จำนวน 368 คน ด้วยเทคนิคการสุ่มอย่างง่าย เครื่องมือที่ใช้ในงานวิจัย คือ แบบสอบถามเกี่ยวกับปัจจัยด้านการเข้าถึง และการใช้งานดิจิทัล เป็นแบบตรวจสอบรายการ (Check List) และมาตราส่วนประมาณค่า (Rating Scale) ผลการศึกษาพบว่า นักศึกษาส่วนใหญ่ใช้โทรศัพท์มือถือ (Smart Phone) เป็นอุปกรณ์ที่ใช้ในการเข้าถึงสื่อดิจิทัล (Digital Media) หรือสื่อสังคมออนไลน์ (Social Media) รองลงมา คือ โน้ตบุ๊ก (Notebook) และแท็บเล็ต (Tablet) ทั้งนี้ นักศึกษามีความสามารถในการใช้สื่อดิจิทัล (Digital Media) หรือสื่อสังคมออนไลน์ (Social Media) ประกอบด้วย เฟซบุ๊ก (Facebook), ยูทูบ (Youtube), อิน스타그램 (Instagram), เฟซบุ๊กไลฟ์ (Facebook Live), ทวิตเตอร์ (Twitter), เว็บไซต์ (Website) และไลน์ (Line) เป็นส่วนหนึ่งใน

* Received 23 February 2025; Revised 4 March 2025; Accepted 29 March 2025

การใช้ในชีวิตประจำวัน ทั้งในด้านการศึกษา การติดต่อสื่อสารและการดำเนินกิจกรรมต่าง ๆ ผลการวิเคราะห์และจับคู่กลยุทธ์ (TOWS Matrix) ของมหาวิทยาลัย โดยเน้นจุดแข็งภายใน เช่น การจัดกิจกรรมเชิงปฏิบัติการและจุดอ่อน เช่น การขาดแคลนห้องแล็บ (Lab) ทางดิจิทัล โอกาสภายนอกรวมถึงทักษะดิจิทัลของนักศึกษา ในขณะที่อุปสรรค คือ ปัญหาค่าใช้จ่ายและสัญญาณอินเทอร์เน็ต (Internet) กลยุทธ์เชิงรุก (SO) มุ่งสร้างพื้นที่การเรียนรู้ดิจิทัล และกลยุทธ์เชิงป้องกัน (ST) เน้นการอบรมทักษะดิจิทัล

คำสำคัญ:พลเมืองดิจิทัล, การเข้าถึงสื่อดิจิทัล, ดิจิทัลในชีวิตประจำวัน, นักศึกษาระดับปริญญาตรี, มหาวิทยาลัยเทคโนโลยีราชมงคลกรุงเทพ

Abstract

The objectives of this research were to 1) study the characteristics and components of digital citizenship, 2) analyze the characteristics and components of digital citizenship among undergraduate students at Rajamangala University of Technology Krungthep, and 3) pairing matching strategies, development approaches, and solutions to digital citizenship problems among these students. The sample group includes 368 undergraduate students from seven faculties, selected through a simple random sampling technique. The research instruments include a checklist and a 5-level rating scale questionnaire, which assess factors affecting internet access and usage. The research findings reveal that most students use mobile phones as main devices for access to digital media and social media platforms, followed by laptops and tablets. The students showed their ability to use various digital and social platforms, such as Facebook, Instagram, Facebook Live, Twitter, website, and Line Application, in education, communication, and other daily activities. The university's TOWS Matrix analysis reveals internal strengths like

practical activities and weaknesses such as a lack of digital labs. External opportunities include students' digital skills, while threats encompass cost and internet connectivity issues. The SO strategy focuses on creating digital learning spaces, and the ST strategy emphasizes digital skills training.

Keywords: Digital Citizenship, Digital Media Access, Digital in Everyday Life, Undergraduate Students, Rajamangala University of TechnologyKrunthep

บทนำ

การเปลี่ยนแปลงของบริบทเศรษฐกิจและสังคมโลก อันเนื่องมาจากการปฏิวัติดิจิทัล (Digital Revolution) การเปลี่ยนแปลงสู่อุตสาหกรรม 4.0 รวมถึงผลกระทบของการเป็นประชาคมอาเซียน ความต้องการกำลังคน ผสมกับแรงกดดันจากภายในประเทศจากการเปลี่ยนแปลงโครงสร้างประชากร การติดกับดักประเทศที่มีรายได้ปานกลาง ทักษะคน ความเชื่อ ค่านิยม วัฒนธรรม ของประชากรที่ปรับเปลี่ยนไปตามกระแสโลกาภิวัตน์ การพัฒนาดิจิทัลเพื่อเศรษฐกิจและสังคม จึงต้องตระหนัก และรู้เท่าทันการเปลี่ยนแปลงด้านเทคโนโลยีที่จะเกิดขึ้นในอนาคต ดังนั้น การพัฒนาของเทคโนโลยีจึงเป็นกลไกสำคัญในการขับเคลื่อนประเทศเข้าสู่เศรษฐกิจดิจิทัล (Digital Economy) และเปิดโอกาสเข้าถึงองค์ความรู้ที่มีอยู่อย่างหลากหลาย ได้ตลอดเวลา เป็นการสร้างสังคมการเรียนรู้ ผ่านสังคมดิจิทัล (Digital Society) (กริพพัฒน์ เขียนทองกุล และคณะ, 2564) รัฐบาลได้กำหนดยุทธศาสตร์ชาติ 20 ปี (พ.ศ. 2561 – 2580) เป็นแนวทางในการพัฒนาประเทศในระยะยาว โดยมีวิสัยทัศน์ "ประเทศไทยมีความมั่นคง มั่งคั่ง ยั่งยืน เป็นประเทศพัฒนาแล้ว ด้วยการพัฒนาตามหลักปรัชญาของเศรษฐกิจพอเพียง" การพัฒนาเศรษฐกิจและสังคมของประเทศให้มีเสถียรภาพอย่างยั่งยืนตามแนวทางที่กำหนดในยุทธศาสตร์ชาตินั้น ให้มีความสำคัญกับการเตรียมคนไทยสู่ศตวรรษที่ 21 การสร้างคน การพัฒนาบุคลากรให้มีคุณภาพ สามารถเรียนรู้ได้ด้วยตนเองตลอดชีวิต และมีทักษะที่จำเป็นต่อการพัฒนาเศรษฐกิจและสังคมของประเทศ (สำนักเลขาธิการคณะรัฐมนตรี, 2561)

จากรายงานการประชุมเวทีเศรษฐกิจโลกปี 2020 (World Economic Forum 2020) และรายงานผลการจัดอันดับความสามารถในการแข่งขันทางดิจิทัล พบว่าประเทศไทยยังมีปัญหาในการเตรียมกำลังแรงงานเพื่อรองรับทักษะการทำงานในอนาคต โดยเฉพาะอย่างยิ่งทักษะด้านความรู้และความพร้อมรองรับอนาคต ดังนั้น การพัฒนาด้านดิจิทัลเทคโนโลยีจึงเป็นสิ่งสำคัญที่ประเทศต่าง ๆ ให้

ความสำคัญ (สำนักงานพัฒนาวิทยาศาสตร์และเทคโนโลยีแห่งชาติ, 2563) ทั้งนี้คณะกรรมการการอุดมศึกษาได้ประกาศแนวทางการปฏิบัติตามกรอบมาตรฐานคุณวุฒิระดับอุดมศึกษาแห่งชาติ เกี่ยวกับสมรรถนะและทักษะด้านดิจิทัลสำหรับคุณวุฒิปริญญาตรี โดยมุ่งหวังให้ผู้เรียนสามารถใช้เทคโนโลยีให้เกิดประโยชน์สูงสุดในการเรียนรู้ การแก้ไขปัญหา การสื่อสาร และการคิดอย่างมีวิจารณญาณ เพื่อรู้เท่าทันการใช้งานและการเปลี่ยนแปลงของเทคโนโลยีอย่างมีประสิทธิภาพ เพิ่มโอกาสในการประกอบอาชีพ การสร้างนวัตกรรม และการเรียนรู้อย่างต่อเนื่อง (พูลศักดิ์ หอมสมบัติ และคณะ, 2565) ประเทศที่มีความก้าวหน้าส่วนหนึ่งมาจากความสามารถในการใช้ประโยชน์จากเทคโนโลยีดิจิทัลของคนในชาติ การใช้เทคโนโลยีสารสนเทศอย่างมีประสิทธิภาพเป็นคุณลักษณะเบื้องต้นของการเป็นพลเมืองในยุคดิจิทัล การมีทักษะในการใช้เทคโนโลยีสารสนเทศและการสื่อสารอย่างปลอดภัย สร้างสรรค์ และมีคุณธรรม จริยธรรม ตลอดจนทักษะและความรู้ในการใช้อินเทอร์เน็ตผ่านอุปกรณ์และช่องทางการสื่อสารต่างๆ เป็นสิ่งจำเป็นสำหรับพลเมืองดิจิทัล

ด้วยเหตุผลดังกล่าว ผู้วิจัยจึงสนใจที่จะศึกษาความเป็นพลเมืองดิจิทัลของนักศึกษาระดับปริญญาตรี มหาวิทยาลัยเทคโนโลยีราชมงคลกรุงเทพ โดยมีประชากร คือ นักศึกษาระดับปริญญาตรี ชั้นปีที่ 1-4 ภาคปกติ หลักสูตรปริญญาตรี 4 ปีและหลักสูตรปริญญาตรี 2 ปีต่อเนื่องของมหาวิทยาลัยเทคโนโลยีราชมงคลกรุงเทพ ที่ลงทะเบียนเรียนในภาคการศึกษาที่ 1/2564 จำนวน 7 คณะ จำนวน 9,658 คน และกลุ่มตัวอย่าง ผู้วิจัยได้กำหนดขนาดของกลุ่มตัวอย่างโดยใช้ตารางสำเร็จรูปของ Krejcie and Morgan ที่ระดับความเชื่อมั่น 95 % ขนาดประชากร 9,658 คน ได้ขนาดกลุ่มตัวอย่าง 368 คน เพื่อให้ทราบว่ามีลักษณะของความเป็นพลเมืองดิจิทัลอย่างไร และมีความพร้อมที่จะเป็นกำลังสำคัญของประเทศในการพัฒนาเป็นพลเมืองดิจิทัลที่มีคุณภาพต่อไป

วัตถุประสงค์ของการวิจัย

1. ศึกษาข้อมูลคุณลักษณะและองค์ประกอบความเป็นพลเมืองดิจิทัล
2. วิเคราะห์ความเป็นคุณลักษณะและองค์ประกอบความเป็นพลเมืองดิจิทัลของนักศึกษาระดับปริญญาตรี มหาวิทยาลัยเทคโนโลยีราชมงคลกรุงเทพ

3. จับคู่กลยุทธ์ แนวทางในการพัฒนาและแนวทางแก้ไขปัญหาความเป็นพลเมืองดิจิทัลของนักศึกษาปริญญาตรี มหาวิทยาลัยเทคโนโลยีราชมงคลกรุงเทพ

วิธีดำเนินการวิจัย

การวิจัยครั้งนี้ เป็นการวิจัยเชิงพรรณนา มีวิธีการดำเนินการวิจัย ดังนี้

1. ประชากรและกลุ่มตัวอย่าง คือนักศึกษาระดับปริญญาตรี ชั้นปีที่ 1-4 ภาคปกติ หลักสูตรปริญญาตรี 4 ปี และหลักสูตรปริญญาตรี 2 ปีต่อเนื่องของมหาวิทยาลัยเทคโนโลยีราชมงคลกรุงเทพ ที่ลงทะเบียนเรียนในภาคการศึกษาที่ 1/2564 ทั้งสิ้น 7 คณะ มีจำนวน 9,658 คนผู้วิจัยได้กำหนดขนาดของกลุ่มตัวอย่าง โดยใช้ตารางสำเร็จรูปของ Krejcie and Morgan ที่ระดับความเชื่อมั่น 95% ขนาดประชากร 9,658 คน ได้ขนาดกลุ่มตัวอย่าง 368 คน

2. เครื่องมือที่ใช้ในการวิจัยคือ แบบสอบถาม (Questionnaire) แบ่งเป็น 3 ตอน ดังนี้ ตอนที่ 1 ข้อมูลพื้นฐานของผู้ตอบแบบสอบถาม เป็นคำถามแบบตรวจสอบรายการ (Check List) ตอนที่ 2 แบบ สอบถามเกี่ยวกับปัจจัยด้านการเข้าถึงและการใช้งานดิจิทัล การมีอัตลักษณ์ทางดิจิทัล การรู้ดิจิทัล การสื่อสารทางดิจิทัล มารยาทในการใช้งานดิจิทัล การปฏิบัติตามกฎหมายดิจิทัล การมีสุขภาพกายและใจที่ดีเมื่อใช้งานดิจิทัล สิทธิ์และความรับผิดชอบในการเข้าใช้งานดิจิทัล การรักษาความปลอดภัยในการใช้งานดิจิทัล เป็นแบบตรวจสอบรายการ (Check List) และมาตราส่วนประมาณค่า (Rating Scale) 5 ระดับ คือ มากที่สุด มาก ปานกลาง น้อย และน้อยที่สุดตอนที่ 3 ข้อคิดเห็นหรือข้อเสนอแนะเพิ่มเติมเป็นคำถามปลายเปิด

3. การสร้างเครื่องมือและตรวจสอบคุณภาพเครื่องมือเครื่องมือที่ใช้ในการศึกษาวิจัยคือ แบบสอบถาม (Questionnaire) สร้างขึ้นโดยศึกษาแนวคิด ทฤษฎี เอกสาร เพื่อกำหนดกรอบแนวคิดในการสร้างแบบสอบถาม การตรวจสอบคุณภาพเครื่องมือ ด้วยวิธีการตรวจสอบเนื้อหาและความถูกต้องของแบบสอบถาม เพื่อให้แบบสอบถามมีความเที่ยงตรงเชิงเนื้อหา (Content Validity) ค่าดัชนีความสอดคล้องของข้อคำถามกับวัตถุประสงค์ (Index of Item Objective Congruence: IOC) โดยผู้ทรงคุณวุฒิจำนวน 3 ท่าน พิจารณาข้อคำถามแต่ละข้อในเครื่องมือเพื่อนำไปปรับปรุงแก้ไข แล้วนำแบบสอบถามที่ได้ดำเนินการปรับปรุงแล้วไปทดลองใช้กับนักศึกษามหาวิทยาลัยเทคโนโลยีราชมงคลกรุงเทพ จำนวน 30 คน ที่ไม่ใช่กลุ่มตัวอย่าง แล้วนำผลมาวิเคราะห์หาความเชื่อมั่น (Reliability) ของแบบสอบถาม ด้วยการหาค่าสัมประสิทธิ์แอลฟา (Alpha Coefficient) โดยวิธีของคอนบาค (Cronbach) ได้ค่าความเชื่อมั่น

ของแบบสอบถามเท่ากับ .924 จากนั้นนำไปใช้ในการเก็บรวบรวมข้อมูลกับกลุ่มตัวอย่างจำนวน 368 ฉบับต่อไป

4. การเก็บรวบรวมข้อมูลผู้วิจัยดำเนินการเก็บรวบรวมข้อมูลโดยแจกแบบสอบถามให้กับนักศึกษาระดับปริญญาตรี ชั้นปีที่ 1-4 ภาคปกติ หลักสูตรปริญญาตรี 4 ปี และหลักสูตรปริญญาตรี 2 ปีต่อเนื่องของมหาวิทยาลัยเทคโนโลยีราชมงคลกรุงเทพ ที่ลงทะเบียนเรียนในรายวิชาสารสนเทศเพื่อคนรุ่นใหม่ และวิชาหลักคิด กล้าทำ ในภาคการศึกษาที่ 1/2564 ทั้งสิ้น 7 คณะ ซึ่งผู้วิจัยได้ชี้แจงให้ผู้ตอบแบบสอบถามทราบถึงรายละเอียดและวัตถุประสงค์ของการวิจัย โดยขอความร่วมมือในการให้ข้อมูลตามความเป็นจริง ทั้งนี้เพื่อให้ได้ผลการวิจัยตรงตามความเป็นจริง ผู้วิจัยได้เก็บแบบสอบถามด้วยตนเองและได้รับแบบสอบถามที่มีเนื้อหาสมบูรณ์คืนกลับมาได้ครบตามจำนวน 368 ฉบับคิดเป็นร้อยละ 100

5. การวิเคราะห์ข้อมูล ผู้วิจัยเลือกใช้การสุ่มตัวอย่างแบบแบ่งชั้นภูมิ (Stratified Random Sampling) อย่างมีสัดส่วน เพื่อให้ได้กลุ่มตัวอย่างของแต่ละคณะ ใช้สถิติเชิงพรรณนา (Descriptive Analysis) สำหรับวิเคราะห์ข้อมูลพื้นฐานของผู้ตอบแบบสอบถามโดยนำมาแจกแจงความถี่ (Frequency) การหาค่าร้อยละ (Percentages) วิเคราะห์ความเป็นคุณลักษณะและองค์ประกอบความเป็นพลเมืองดิจิทัลของนักศึกษาปริญญาตรี มหาวิทยาลัยเทคโนโลยีราชมงคลกรุงเทพโดยการหาค่าคะแนนเฉลี่ย (Mean) และค่าเบี่ยงเบนมาตรฐาน (Standard Deviation หรือ S.D.) การวิเคราะห์และจับคู่กลยุทธ์ (TOWS Matrix) ระหว่างปัจจัยภายใน (Strength และ Weakness) และปัจจัยภายนอก (Opportunity และ Threat) เข้าด้วยกัน เพื่อให้มีแนวทางในการพัฒนาและแนวทางแก้ไขปัญหาความเป็นพลเมืองดิจิทัลของนักศึกษาปริญญาตรี มหาวิทยาลัยเทคโนโลยีราชมงคลกรุงเทพ

ผลการวิจัย

1. ผลการศึกษาข้อมูลคุณลักษณะและองค์ประกอบความเป็นพลเมืองดิจิทัลมีรายละเอียดดังนี้

1.1 คุณลักษณะของความเป็นพลเมืองดิจิทัล หมายถึงพลเมืองที่มีความสามารถในการใช้เทคโนโลยีดิจิทัลอย่างมีความรับผิดชอบปลอดภัยและมีจริยธรรม รวมถึงการสื่อสาร

และการแก้ไขปัญหาในโลกออนไลน์อย่างมีประสิทธิภาพการเป็นพลเมืองดิจิทัลนั้น มีคุณลักษณะที่สำคัญ 8 ประการดังนี้ 1) คุณลักษณะในการรักษาอัตลักษณ์ที่ดีของตนเอง (Digital Citizen Identity) 2) คุณลักษณะในการจัดสรรเวลาหน้าจอ (Screen Time Management) 3) คุณลักษณะในการรับมือกับการคุกคามทางโลกออนไลน์ (Cyberbullying Management) 4) คุณลักษณะในการรักษาความปลอดภัยของตนเองในโลกออนไลน์ (Cybersecurity Management) 5) คุณลักษณะในการรักษาข้อมูลส่วนตัว (Privacy Management) 6) คุณลักษณะในการคิดวิเคราะห์ที่มีวิจารณญาณที่ดี (Critical Thinking) 7) คุณลักษณะในการบริหารจัดการข้อมูลที่ผู้ใช้งานมีการทิ้งไว้บนโลกออนไลน์ (Digital Footprints) และ 8) คุณลักษณะในการใช้เทคโนโลยีอย่างมีจริยธรรม (Digital Empathy) (DQ Institute Leading Digital Education, Culture, and Innovation, 2018)

1.2 องค์ประกอบความเป็นพลเมืองดิจิทัล หมายถึง ความสามารถในการเข้าถึงและใช้เทคโนโลยีดิจิทัลอย่างเท่าเทียม การมีความรับผิดชอบต่อการปฏิบัติตามกฎหมายและมาตรฐานจริยธรรมออนไลน์ การได้รับการศึกษาและฝึกอบรมเกี่ยวกับการใช้เทคโนโลยี และการมีส่วนร่วมในการส่งเสริมกิจกรรมทางสังคมผ่านแพลตฟอร์มดิจิทัลสามารถระบุได้ 9 องค์ประกอบ ดังนี้ 1) Digital Access สิทธิเท่าเทียมกันในการใช้อินเทอร์เน็ต 2) Digital Commerce ซื้อขายออนไลน์แบบมีกติกา 3) Digital Communication แลกเปลี่ยนข้อมูลข่าวสารที่เหมาะสม 4) Digital Literacy เรียนรู้ ถ่ายทอด ใช้ประโยชน์จากเทคโนโลยี 5) Digital Etiquette รู้กาลเทศะ ประพฤติดี มีมารยาท 6) Digital Law ละเมิดสิทธิ ผิดกฎหมาย 7) Digital Rights & Responsibilities มีอิสระในการแสดงออก แต่ต้องรับผิดชอบต่อทุกการกระทำ 8) Digital Health & Wellness ดูแลสุขภาพกายใจ ห่างไกลผลกระทบจากโลกดิจิทัลและ 9) Digital Security ระวังทุกการใช้งาน มั่นใจปลอดภัย (สำนักงานคณะกรรมการดิจิทัลเพื่อเศรษฐกิจและสังคมแห่งชาติ, กระทรวงดิจิทัลเพื่อเศรษฐกิจและสังคม, ม.ป.ป. และ Ribble, M., 2015)

2. ผลการวิเคราะห์ความเป็นคุณลักษณะและองค์ประกอบความเป็นพลเมืองดิจิทัลของนักศึกษาปริญญาตรี มหาวิทยาลัยเทคโนโลยีราชมงคลกรุงเทพ สามารถแสดงผลได้ ดังนี้

2.1 ข้อมูลพื้นฐานของผู้ตอบแบบสอบถาม ผลการดำเนินการเก็บข้อมูลจากกลุ่มตัวอย่างจำนวน 368 คน มีข้อมูลพื้นฐานของผู้ตอบแบบสอบถาม ดังนี้ 1) เพศ จำแนกเป็นเพศชายจำนวน 151 คน (ร้อยละ 41.03) เพศหญิงจำนวน 217 คน (ร้อยละ 58.97) 2) ชั้นปี

การศึกษาแบ่งเป็น ชั้นปีที่ 1 จำนวน 138 คน (ร้อยละ 37.50) ชั้นปีที่ 2 จำนวน 113 คน (ร้อยละ 30.70) ชั้นปีที่ 3 จำนวน 39 คน (ร้อยละ 10.60) ชั้นปีที่ 4 จำนวน 78 คน (ร้อยละ 21.20) 3) คณะ แบ่งเป็น คณะอุตสาหกรรมสิ่งทอ จำนวน 6 คน (ร้อยละ 1.63) คณะครุศาสตร์อุตสาหกรรม จำนวน 11 คน (ร้อยละ 2.99) คณะวิทยาศาสตร์และเทคโนโลยี จำนวน 53 คน (ร้อยละ 14.40) คณะวิศวกรรมศาสตร์ จำนวน 57 คน (ร้อยละ 15.49) คณะเทคโนโลยีคหกรรมศาสตร์ จำนวน 66 คน (ร้อยละ 17.93) คณะศิลปศาสตร์ จำนวน 68 คน (ร้อยละ 18.48) และคณะ บริหารธุรกิจ จำนวน 107 คน (ร้อยละ 29.08)

ตารางที่ 1 ข้อมูลอุปกรณ์ที่ใช้ในการเข้าถึงสื่อดิจิทัล (Digital Media) หรือสื่อสังคมออนไลน์ (Social Media) (คิดเป็นค่าร้อยละของแต่ละองค์ประกอบ)

ประเด็น	ชนิด	ความถี่	ร้อยละ
อุปกรณ์ที่ใช้ในการเข้าถึงสื่อดิจิทัล (Digital Media)	โทรศัพท์มือถือ (Smart Phone)	347	51.3
	โน้ตบุ๊ก (Notebook)	202	29.9
	แท็บเล็ต (Tablet)	68	10.1
	คอมพิวเตอร์ตั้งโต๊ะ (Desktop Computer)	59	8.7
สรุปชนิดของอุปกรณ์			
สื่อดิจิทัล (Digital Media) หรือสื่อสังคมออนไลน์ (Social Media) ที่ท่านใช้	เฟซบุ๊ก (Facebook)	341	22.9
	ไลน์ (Line)	296	19.9
	ยูทูบ (Youtube)	260	17.5
	อินสตาแกรม (Instagram)	243	16.3
	ทวิตเตอร์ (Twitter)	151	10.1
	เว็บไซต์ (Website)	109	7.3
	เฟซบุ๊กไลฟ์ (Facebook Live)	88	5.9
สรุปสื่อดิจิทัล (Digital Media) หรือสื่อสังคมออนไลน์ (Social Media)			100

ตารางที่ 1 พบว่า ข้อมูลอุปกรณ์ที่ใช้ในการเข้าถึงสื่อดิจิทัล (Digital Media) หรือสื่อสังคมออนไลน์ (Social Media) (คิดเป็นร้อยละของแต่ละองค์ประกอบ) สามารถสรุปได้ดังนี้ อุปกรณ์ที่ใช้ในการเข้าถึงสื่อดิจิทัล(Digital Media) ประกอบด้วย โทรศัพท์มือถือ (Smart Phone) คิดเป็นร้อยละ 51.3 โน้ตบุ๊ก(Notebook) คิดเป็นร้อยละ 29.9 แท็บเล็ต (Tablet) คิดเป็นร้อยละ 10.1 คอมพิวเตอร์ตั้งโต๊ะ (Desktop Computer) คิดเป็นร้อยละ 8.7 และ สื่อดิจิทัล (Digital Media) หรือสื่อสังคมออนไลน์ (Social Media) ประกอบด้วย เฟซบุ๊ก (Facebook) คิดเป็นร้อยละ 22.9 ไลน์ (Line) คิดเป็นร้อยละ 19.9 ยูทูบ (Youtube) คิดเป็นร้อยละ 17.5 อินสตาแกรม (Instagram) คิดเป็นร้อยละ 16.3 ทวิตเตอร์ (Twitter) คิดเป็นร้อยละ 10.1 เว็บไซต์ (Website) คิดเป็นร้อยละ 7.0 และเฟซบุ๊กไลฟ์ (Facebook Live) คิดเป็นร้อยละ 5.9

ตารางที่ 2 ข้อมูลค่าเฉลี่ยคุณลักษณะความเป็นพลเมืองดิจิทัลของนักศึกษาระดับปริญญาตรี มหาวิทยาลัยเทคโนโลยีราชมงคลกรุงเทพ

คุณลักษณะรายด้าน	คุณลักษณะรายข้อ	$\bar{x}$	SD	แปลผล
1. การรักษาอัตลักษณ์ที่ดีของตนเอง (Digital Citizen Identity)	นักศึกษาสามารถสร้างสมดุล รักษาอัตลักษณ์ที่ดีของตนเองไว้ได้ ทั้งในส่วนของโลกออนไลน์ และโลกความจริง	4.08	0.76	ระดับมาก
	นักศึกษาสามารถแสดงออกถึงความเป็นตัวตนต่อสังคมภายนอก โดยอาศัยช่องทางการสื่อสารผ่านเว็บไซต์(Website) เครือข่ายสังคมออนไลน์ได้	3.94	0.82	ระดับมาก
	นักศึกษาสามารถสร้างปฏิสัมพันธ์กับบุคคลอื่น รวมถึงคนแปลกหน้า และแสดงออกเกี่ยวกับตัวตนของตนเองผ่านเว็บไซต์ (Website) เครือข่ายสังคมออนไลน์ได้	3.83	0.91	ระดับมาก
รวมรายด้าน		3.94	0.68	ระดับมาก
2. การจัดสรรเวลาหน้าจอ	นักศึกษาสามารถควบคุมความสมดุลในการใช้เวลาระหว่างโลกออนไลน์และโลกภายนอกได้	3.93	0.86	ระดับมาก

คุณลักษณะรายด้าน	คุณลักษณะรายข้อ	$\bar{x}$	SD	แปลผล
(Screen Time Management) ST	นักศึกษาสามารถบริหารเวลากับการใช้อุปกรณ์ดิจิทัลได้	3.81	0.89	ระดับมาก
รวมรายด้าน		3.87	0.80	ระดับมาก
3. การรับมือกับการคุกคามทางโลกออนไลน์ (Cyberbullying Management) BU	นักศึกษาสามารถรับรู้และรับมือการคุกคาม ช่มชู้ บนโลกออนไลน์ได้อย่างชาญฉลาด	4.13	0.79	ระดับมาก
	นักศึกษาสามารถรับมือและแก้ปัญหาต่อการกลั่นแกล้งบนโลกออนไลน์ในรูปแบบต่าง ๆ ได้	4.13	0.75	ระดับมาก
รวมรายด้าน		4.12	0.72	ระดับมาก
4. การรักษาความปลอดภัยของตนเองในโลกออนไลน์ (Cybersecurity Management) SE	นักศึกษาสามารถป้องกันข้อมูลด้วยการสร้างระบบความปลอดภัยที่เข้มแข็ง และป้องกันการโจรกรรมข้อมูลทางอิเล็กทรอนิกส์ได้	4.19	0.75	ระดับมาก
	นักศึกษาทราบวิธีปฏิบัติว่าจะต้องรีบแจ้งความและแจ้งหน่วยงานที่เกี่ยวข้องทันทีที่สงสัยหรือตรวจสอบแล้วว่าข้อมูลถูกนำไปใช้หรือสูญหาย	4.07	0.80	ระดับมาก
	นักศึกษาเปลี่ยนรหัสระบบ หรือรหัสเข้าอุปกรณ์บ่อย และหลีกเลี่ยงการใช้อุปกรณ์สาธารณะในการเข้าถึงข้อมูลธุรกรรมกับธนาคาร รวมถึงการซื้อสินค้าออนไลน์	3.99	0.91	ระดับมาก
รวมรายด้าน		4.08	0.68	ระดับมาก

คุณลักษณะรายด้าน	คุณลักษณะรายข้อ	$\bar{X}$	SD	แปลผล
5. การรักษาข้อมูลส่วนตัว (Privacy Management) PRI	นักศึกษาเข้าใจถึงความเท่าเทียมกัน การเคารพในสิทธิทางดิจิทัลของตนเองและผู้อื่น	4.35	0.76	ระดับมาก
	นักศึกษาสามารถรักษาความปลอดภัยทางข้อมูล รู้ว่า ข้อมูลใดควรเผยแพร่ ข้อมูลใดไม่ควรเผยแพร่ ผ่านเว็บไซต์(Website) เครือข่ายสังคมออนไลน์	4.29	0.77	ระดับมาก
	นักศึกษารู้วิธีการจัดการและรักษาข้อมูลส่วนตัว โดยเฉพาะการแชร์ข้อมูลออนไลน์	4.21	0.75	ระดับมาก
	นักศึกษาสามารถป้องกันความเป็นส่วนตัวใน เว็บไซต์(Website) เครือข่ายสังคมออนไลน์ ทั้งของตนเองและผู้อื่นได้	4.20	0.75	ระดับมาก
รวมรายด้าน		4.26	0.65	ระดับมาก
6. การคิดวิเคราะห์อย่างมีวิจารณญาณ (Critical Thinking) CT	นักศึกษาสามารถแยกแยะข้อมูลจริง ข้อมูลเท็จ ข้อมูลที่เข้าข่ายอันตรายบนเว็บไซต์ (Website) เครือข่ายสังคมออนไลน์ได้	4.23	0.71	ระดับมาก
	นักศึกษารู้ว่าข้อมูลลักษณะใดที่ถูกส่งผลทางสังคมออนไลน์แล้วควรตั้งข้อสงสัย หาคำตอบที่ชัดเจน ก่อนที่จะเชื่อและนำไปแชร์ต่อ	4.23	0.72	ระดับมาก
	นักศึกษาสามารถใช้คอมพิวเตอร์ (Computer) โทรศัพท์มือถือ (Smart Phone) แท็บเล็ต (Tablet) ได้อย่างเชี่ยวชาญ	4.21	0.71	ระดับมาก
	นักศึกษามีความรู้ความสามารถในการใช้ เข้าถึง สร้างสรรค์ ประเมิน วิเคราะห์ สังเคราะห์และสื่อสารข้อมูลข่าวสารผ่านเครื่องมือดิจิทัล	4.17	0.73	ระดับมาก
รวมรายด้าน		4.21	0.62	ระดับมาก
7. การบริหารจัดการข้อมูลที่ใช้งานมีการ	นักศึกษารู้ถึงความเสี่ยงและวิธีป้องกันที่จะถูกผู้อื่นสวมสิทธิ์ ขโมยตัวตนบนโลกออนไลน์	4.18	0.78	ระดับมาก

คุณลักษณะรายด้าน	คุณลักษณะรายข้อ	$\bar{x}$	SD	แปลผล
ทั้งไว้บนโลกออนไลน์ (Digital Footprints) FP	นักศึกษาเข้าใจและรับผิดชอบต่อการเข้าใช้อินเทอร์เน็ต (Internet) ทุกครั้งนั้นจะคงเหลือร่องรอยข้อมูลของตนทิ้งไว้เสมออาจส่งผลร้ายแรงกับตนเองและผู้อื่นได้อย่างรุนแรง	4.12	0.79	ระดับมาก
	นักศึกษารู้ว่าเมื่อใช้ ไร้พาย (WiFi) สาธารณะแล้วไม่ควรละเลย และจะต้องลบรหัสผ่านหรือประวัติการเข้าใช้	3.99	0.88	ระดับมาก
8. การใช้เทคโนโลยี อย่างมีจริยธรรม (Digital Empathy) EM	นักศึกษารู้ถึงคุณค่าและจริยธรรมจากการใช้เทคโนโลยีดิจิทัล	4.28	0.70	ระดับมาก
	นักศึกษามีความรับผิดชอบต่อการใช้ กดไลน์ กดแชร์ ข่าวสารและข้อมูลดิจิทัล	4.26		ระดับมาก
	นักศึกษารู้ถึงผลกระทบในการใช้อินเทอร์เน็ต (Internet) และการสื่อสารดิจิทัลต่อสังคม การเมือง เศรษฐกิจ และวัฒนธรรม	4.24	0.75	ระดับมาก
	นักศึกษามีความเห็นอกเห็นใจและสร้างความสัมพันธ์ที่ดีกับผู้อื่นบนโลกออนไลน์ได้	4.23	0.73	ระดับมาก
รวมรายด้าน		4.25	0.63	ระดับมาก
รวมทุกด้าน		4.10	0.58	ระดับมาก

ตารางที่ 2 การวิเคราะห์คุณลักษณะความเป็นพลเมืองดิจิทัล และองค์ประกอบความเป็นพลเมืองดิจิทัล พบว่า ค่าเฉลี่ยคุณลักษณะความเป็นพลเมืองดิจิทัลของนักศึกษาระดับปริญญาตรี มหาวิทยาลัยเทคโนโลยีราชมงคลกรุงเทพ ในภาพรวมมีค่าเฉลี่ยคุณลักษณะความเป็นพลเมืองดิจิทัลอยู่ในระดับสูงมาก มีรายละเอียดคุณลักษณะความเป็นพลเมืองดิจิทัล

ตามองค์ประกอบรายด้านดังนี้ การรักษาอัตลักษณ์ที่ดีของตนเอง (Digital Citizen Identity) มีค่าเฉลี่ยอยู่ในระดับสูงมาก ($\bar{X}=3.94$, $SD=0.68$) การจัดการเวลาหน้าจอ (Screen Time Management) มีค่าเฉลี่ยอยู่ในระดับสูงมาก ($\bar{X}=3.87$, $SD=0.68$) การรับมือกับการคุกคามทางโลกออนไลน์ (Cyberbullying Management) มีค่าเฉลี่ยอยู่ในระดับสูงมาก ($\bar{X}=4.12$, $SD=0.72$) การรักษาความปลอดภัยของตนเองในโลกออนไลน์ (Cybersecurity Management) มีค่าเฉลี่ยอยู่ในระดับสูงมาก ($\bar{X}=4.08$, $SD=0.68$) การรักษาข้อมูลส่วนตัว (Privacy Management) มีค่าเฉลี่ยอยู่ในระดับสูงมาก ($\bar{X}=4.26$, $SD=0.65$) การคิดวิเคราะห์อย่างมีวิจารณญาณ (Critical Thinking) มีค่าเฉลี่ยอยู่ในระดับสูงมาก ($\bar{X}=4.21$, $SD=0.62$) การบริหารจัดการข้อมูลที่ใช้งานมีการทิ้งไว้บนโลกออนไลน์ (Digital Footprints) มีค่าเฉลี่ยอยู่ในระดับสูงมาก ($\bar{X}=4.09$, $SD=0.71$) การใช้เทคโนโลยีอย่างมีจริยธรรม (Digital Empathy) มีค่าเฉลี่ยอยู่ในระดับสูงมาก ($\bar{X}=4.25$, $SD=0.58$)

ตารางที่ 3 ตารางสรุปคุณลักษณะความเป็นพลเมืองดิจิทัล

คุณลักษณะความเป็นพลเมืองดิจิทัล	$\bar{X}$	SD	แปลผล
การรักษาข้อมูลส่วนตัว (Privacy Management)	4.26	0.65	ระดับมาก
การใช้เทคโนโลยีอย่างมีจริยธรรม (Digital Empathy)	4.25	0.58	ระดับมาก
การคิดวิเคราะห์อย่างมีวิจารณญาณ (Critical Thinking)	4.21	0.62	ระดับมาก
การรับมือกับการคุกคามทางโลกออนไลน์ (Cyberbullying Management)	4.12	0.72	ระดับมาก
การบริหารจัดการข้อมูลที่ใช้งานมีการทิ้งไว้บนโลกออนไลน์ (Digital Footprints)	4.09	0.71	ระดับมาก
การรักษาความปลอดภัยของตนเองในโลกออนไลน์ (Cybersecurity Management)	4.08	0.68	ระดับมาก
การรักษาอัตลักษณ์ที่ดีของตนเอง (Digital Citizen Identity)	3.94	0.68	ระดับมาก
การจัดการเวลาหน้าจอ (Screen Time Management)	3.87	0.68	ระดับมาก

ทั้งนี้ ค่าเฉลี่ยองค์ประกอบความเป็นพลเมืองดิจิทัลของนักศึกษาระดับปริญญาตรี มหาวิทยาลัยเทคโนโลยีราชมงคลกรุงเทพ (n=368) พบว่า ค่าเฉลี่ยองค์ประกอบความเป็นพลเมือง

ดิจิทัลของนักศึกษาระดับปริญญาตรี มหาวิทยาลัยเทคโนโลยีราชมงคลกรุงเทพ ในภาพรวมมีค่าเฉลี่ยองค์ประกอบความเป็นพลเมืองดิจิทัลอยู่ในระดับสูงมาก ($\bar{X}$ =4.14, SD =0.65) มีรายละเอียดองค์ประกอบความเป็นพลเมืองดิจิทัล ดังนี้ รู้กาลเทศะ ประพฤติดี มีมารยาท หรือแนวทางปฏิบัติในสังคมดิจิทัล (Digital Etiquette) มีค่าเฉลี่ยอยู่ในระดับสูงมาก ($\bar{X}$ =4.31, SD =0.63) ดูแลสุขภาพกายใจ ห่างไกลผลกระทบจากโลกดิจิทัล (Digital Health and Wellness) มีค่าเฉลี่ยอยู่ในระดับสูงมาก ($\bar{X}$ =4.23, SD =0.62) ระวังทุกการใช้งาน มั่นใจปลอดภัย (Digital Security) มีค่าเฉลี่ยอยู่ในระดับสูงมาก ($\bar{X}$ =4.22, SD =0.65) สิทธิเท่าเทียมกันในการใช้อินเทอร์เน็ต (Internet) หรือความสามารถในการเข้าถึงดิจิทัล (Digital Access) มีค่าเฉลี่ยอยู่ในระดับสูงมาก ($\bar{X}$ =4.21, SD =0.64) เรียนรู้ ถ่ายทอด ใช้ประโยชน์จากเทคโนโลยี หรือการรู้เท่าทันสื่อและสารสนเทศ (Digital Literacy) มีค่าเฉลี่ยอยู่ในระดับสูงมาก ($\bar{X}$ =4.19, SD =0.62) มีอิสระในการแสดงออกและรับผิดชอบต่อการกระทำ หรือสิทธิ และความรับผิดชอบต่อยุคดิจิทัล (Digital Rights and Responsibilities) มีค่าเฉลี่ยอยู่ในระดับสูงมาก ($\bar{X}$ =4.15, SD =0.62) ละเมิดสิทธิ ผิดกฎหมาย หรือกฎหมายดิจิทัล (Digital Law) มีค่าเฉลี่ยอยู่ในระดับสูงมาก ($\bar{X}$ =3.95, SD =0.75) และ การซื้อขายผ่านสื่อดิจิทัล (Digital Commerce) มีค่าเฉลี่ยอยู่ในระดับสูงมาก ($\bar{X}$ =3.90, SD =0.64)

ตารางที่ 4 ตารางสรุปองค์ประกอบความเป็นพลเมืองดิจิทัล

องค์ประกอบความเป็นพลเมืองดิจิทัล	$\bar{X}$	SD	แปลผล
รู้กาลเทศะ ประพฤติดี มีมารยาท หรือแนวทางปฏิบัติในสังคมดิจิทัล (Digital Etiquette)	4.31	0.63	ระดับมาก
ดูแลสุขภาพกายใจ ห่างไกลผลกระทบจากโลกดิจิทัล (Digital Health and Wellness)	4.23	0.62	ระดับมาก
ระวังทุกการใช้งาน มั่นใจ ปลอดภัย (Digital Security)	4.22	0.65	ระดับมาก
สิทธิเท่าเทียมกันในการใช้อินเทอร์เน็ต (Internet) หรือความสามารถในการเข้าถึงดิจิทัล (Digital Access)	4.21	0.64	ระดับมาก

เรียนรู้ ถ่ายทอด ใช้ประโยชน์จากเทคโนโลยี หรือการรู้เท่าทันสื่อ และสารสนเทศ (Digital Literacy)	4.19	0.62	ระดับมาก
มีอิสระในการแสดงออกและรับผิดชอบต่อการกระทำ หรือสิทธิ์ และ ความ รับผิดชอบ ยุค ดิจิทัล (Digital Rights and Responsibilities)	4.15	0.62	ระดับมาก
ละเมิดสิทธิ ผิดกฎหมาย หรือกฎหมายดิจิทัล (Digital Law)	3.95	0.75	ระดับมาก
การซื้อขายผ่านสื่อดิจิทัล (Digital Commerce)	3.90	0.64	ระดับมาก

3. ผลการวิเคราะห์และจับคู่กลยุทธ์ (TOWS Matrix)

Internal Factors (ปัจจัยภายใน)	
Internal Strengths (S) จุดแข็ง	Internal Weaknessis (W) จุดอ่อน
- มหาวิทยาลัยมีโอกาในการเผยแพร่และให้ข้อความรู้ กับนักศึกษาผ่านทางอีเมลของทางมหาวิทยาลัย - การจัดกิจกรรมเชิงปฏิบัติการเพื่อให้นักศึกษาได้เข้ามามีส่วนร่วมในการเรียนรู้ และฝึกประสบการณ์ - มหาวิทยาลัยมีพื้นที่มากเพียงพอที่จะจัดทำห้องแล็บ Lab และดำเนินการตามยุทธศาสตร์ในเรื่องการเป็นผู้นำด้านเทคโนโลยีสร้างสรรค์	- มหาวิทยาลัยไม่มี Lab ทางดิจิทัลที่เพียงพอในการเรียนรู้ และใช้งานสำหรับนักศึกษาทั้งคณะ จึงทำให้นักศึกษาขาดโอกาสในการเรียนรู้และองค์ประกอบเชิงลึกของการใช้งานเครื่องมือทางดิจิทัลอย่างมีประสิทธิภาพและปลอดภัย - มหาวิทยาลัยไม่มีหน่วยงานบ่มเพาะด้านดิจิทัล - มหาวิทยาลัยไม่ได้สนับสนุนซอฟต์แวร์ (Software) และช่องทางสื่อสารหรือมีเดียที่ถูกลิขสิทธิ์อย่างเพียงพอ

External Factors (ปัจจัยภายนอก)	External Opportunities(O) โอกาส ● นักศึกษามีความรู้ด้านคุณลักษณะและองค์ประกอบความเป็นพลเมืองอยู่ในระดับสูงมาก ● นักศึกษาสามารถใช้อุปกรณ์และเครื่องมือทางดิจิทัลได้หลากหลาย ● นักศึกษา มีความสามารถและทักษะในการในการสื่อสารผ่านช่องทางโซเชียลมีเดียได้ในหลายช่องทาง	SO กลยุทธ์เชิงรุก ใช้จุดแข็งร่วมกับโอกาส ● มหาวิทยาลัยสร้างพื้นที่ในการเรียนรู้ด้านทักษะดิจิทัลและให้พื้นที่ในการใช้งานเพื่อการสร้างประสบการณ์และเรียนรู้ โดยมีอาจารย์วิทยากร หรือเจ้าหน้าที่คอยให้คำแนะนำอย่างใกล้ชิด ● จัดระบบหรือแพลตฟอร์มด้านดิจิทัลของมหาวิทยาลัยเพื่อใช้ในการเรียนการสอนให้เป็นไปตามความต้องการของทุกคณะ สาขา เพื่อให้เป็นมาตรฐานของมหาวิทยาลัยเทคโนโลยีราชมงคลกรุงเทพ	WO กลยุทธ์คงตัว (เชิงแก้ไข) ใช้โอกาสลดจุดอ่อน ● มหาวิทยาลัยควรสร้างเครือข่ายกับหน่วยงานเอกชนเพื่อขอรับสนับสนุนด้านความรู้เครื่องมือ อุปกรณ์ ซอฟต์แวร์ที่มีประสิทธิภาพและถูกกฎหมาย รวมถึงการทำช่องทางในการซื้ออุปกรณ์และซอฟต์แวร์ (Software) ในราคานักศึกษา ● ควรมีการตรวจสอบและจัดทำระบบการให้บริการสัญญาณอินเทอร์เน็ต (Internet) และ ไวไฟ (WiFi) อย่างทั่วถึงและมีประสิทธิภาพ
	External Threats (S) อุปสรรค ● นักศึกษาจำนวนมากมีปัญหาเรื่องค่าใช้จ่าย และไม่สามารถหาอุปกรณ์ที่มีประสิทธิภาพมาใช้ในการเรียนหรือทำงานได้ และนักศึกษาไม่สามารถซื้อหรือใช้ซอฟต์แวร์ที่ถูกลิขสิทธิ์ได้ ● ปัญหาความมั่นคงของสัญญาณอินเทอร์เน็ต (Internet) หรือสัญญาณ	ST กลยุทธ์เชิงป้องกัน ใช้จุดแข็งรับมืออุปสรรค ● มหาวิทยาลัยสามารถสร้างคู่มือมาตรฐานสำหรับนักศึกษาของมหาวิทยาลัยและเกณฑ์ความสามารถที่จะต้องสอบให้ผ่านก่อนจบการศึกษา ● ให้ความรู้กับอาจารย์ภายในมหาวิทยาลัยด้านทักษะดิจิทัล เพื่อถ่ายทอดให้กับนักศึกษาได้อย่างถูกต้องและเหมาะสม	WT กลยุทธ์เชิงรับ แก้ไขจุดอ่อนและเสี่ยงอุปสรรค ● การจัดทำหน่วยงานให้คำปรึกษาด้านกฎหมาย ทั้งป้องกันการละเมิดและถูกละเมิดทางดิจิทัล ● มหาวิทยาลัยจัดทำระบบบริการที่มีประสิทธิภาพและซอฟต์แวร์ที่ถูกลิขสิทธิ์ เพื่อบริการให้กับนักศึกษาบุคลากรและอาจารย์ในมหาวิทยาลัย ● การจัดทำสื่อเพื่อใช้ในการ

ไวไฟ (WiFi) ในมหาวิทยาลัย	● การจัดทำคอร์สพิเศษเพื่อการอบรมในเชิงลึก มุ่งเน้นประสิทธิภาพ เพื่อสร้างบุคลากร และนักศึกษาที่เป็นไปตามความต้องการด้านยุทธศาสตร์ในเรื่องการเป็นผู้นำด้านเทคโนโลยีดิจิทัล ● การผลักดันให้ในแต่ละวิชาของทุกสาขา ทุกคณะ ได้มีการสอดแทรก การใช้เทคโนโลยีดิจิทัล และได้รับการตรวจสอบถึงความถูกต้องในด้านลิขสิทธิ์ และกฎหมาย	ประชาสัมพันธ์ให้เห็นถึงความสำคัญ ประโยชน์ และอันตรายจากการใช้เทคโนโลยีดิจิทัล เพื่อให้เกิดความระมัดระวัง และการเรียนรู้เพื่อที่จะใช้งานให้เต็มประสิทธิภาพ รวมถึงการแนะนำช่องทางในการเรียนรู้เพิ่มเติมเพื่อให้เป็นประโยชน์ต่อนักศึกษาอย่างแท้จริง
----------------------------------	---	---

ตารางที่ 5 ผลการวิเคราะห์และจับคู่กลยุทธ์ (TOWS Matrix)

แนวทางในการพัฒนาและแนวทางแก้ไขปัญหาความเป็นพลเมืองดิจิทัลของนักศึกษาปริญญาตรี มหาวิทยาลัยเทคโนโลยีราชมงคลกรุงเทพ จากการวิเคราะห์และจับคู่กลยุทธ์โดยใช้เครื่องมือ TOWS Matrix ซึ่งเป็นเครื่องมือทางกลยุทธ์ที่ช่วยในการวิเคราะห์ปัจจัยภายในและภายนอกขององค์กร เพื่อกำหนดกลยุทธ์ที่เหมาะสม โดยแบ่งออกเป็น 4 ส่วนหลักดังนี้

SO (Strengths-Opportunities) กลยุทธ์เชิงรุก: ใช้จุดแข็งภายในองค์กรเพื่อรับโอกาสจากภายนอกตัวอย่างกิจกรรม เช่นมหาวิทยาลัยสามารถสร้างพื้นที่การเรียนรู้ด้านทักษะดิจิทัลและจัดระบบแพลตฟอร์มดิจิทัลเพื่อใช้ในการเรียนการสอนให้เป็นมาตรฐานของมหาวิทยาลัยการเพิ่มการเรียนรู้ด้านทักษะดิจิทัลและการสร้างประสบการณ์การเรียนรู้โดยมีอาจารย์และวิทยากรคอยให้คำแนะนำอย่างใกล้ชิด เป็นต้น

ST (Strengths-Threats) กลยุทธ์เชิงป้องกัน: ใช้จุดแข็งภายในเพื่อรับมือกับอุปสรรคจากภายนอกตัวอย่างกิจกรรม เช่นมหาวิทยาลัยสามารถสร้างคู่มือมาตรฐานสำหรับนักศึกษาและจัดอบรมอาจารย์ด้านทักษะดิจิทัลเพื่อถ่ายทอดความรู้แก่นักศึกษาการจัดทำ

คอร์สพิเศษเพื่ออบรมเชิงลึกและผลักดันให้ทุกวิชามีการใช้เทคโนโลยีดิจิทัลอย่างถูกต้องตามกฎหมาย เป็นต้น

WO (Weaknesses-Opportunities) กลยุทธ์คงตัว (เชิงแก้ไข) : แก้ไขจุดอ่อนภายในเพื่อรับโอกาสจากภายนอกตัวอย่างกิจกรรม เช่นการจัดทำหน่วยงานบ่มเพาะดิจิทัลและสนับสนุนซอฟต์แวร์ที่ถูกลิขสิทธิ์เพื่อเพิ่มโอกาสการเรียนรู้สำหรับนักศึกษาการจัดระบบบริการที่มีประสิทธิภาพและซอฟต์แวร์ที่ถูกลิขสิทธิ์เพื่อบริการแก่นักศึกษาและบุคลากร เป็นต้น

WT (Weaknesses-Threats) กลยุทธ์เชิงรับ: แก้ไขจุดอ่อนภายในและรับมือกับอุปสรรคจากภายนอก ตัวอย่างกิจกรรม เช่น การจัดทำหน่วยงานให้คำปรึกษาด้านกฎหมายดิจิทัลเพื่อป้องกันการละเมิดลิขสิทธิ์สร้างสื่อประชาสัมพันธ์เพื่อแสดงให้เห็นความสำคัญประโยชน์ และอันตรายของเทคโนโลยีดิจิทัล เพื่อให้นักศึกษาระมัดระวังและเรียนรู้การใช้งานอย่างเต็มศักยภาพ เป็นต้น

เมทริกซ์ TOWS สะท้อนถึงการวิเคราะห์เชิงกลยุทธ์ที่ครอบคลุมทั้งจุดแข็ง จุดอ่อน โอกาส และอุปสรรคของมหาวิทยาลัย โดยเน้นการพัฒนาทักษะดิจิทัลและการใช้เทคโนโลยีอย่างมีประสิทธิภาพและถูกต้องตามกฎหมาย เพื่อสร้างมาตรฐานและความเป็นผู้นำด้านเทคโนโลยีดิจิทัลในมหาวิทยาลัย

ตารางที่ 6 แผนผังการวิเคราะห์และจับคู่กลยุทธ์ (TOWS Matrix)

ปัจจัยภายใน (Internal Factors)	
จุดแข็ง (Strengths - S)	จุดอ่อน (Weaknesses - W)
- มหาวิทยาลัยมีโอกาในการเผยแพร่และให้ความรู้แก่นักศึกษาผ่านทางอีเมลของมหาวิทยาลัย	- มหาวิทยาลัยไม่มี Lab ทางดิจิทัลที่เพียงพอสำหรับการเรียนรู้และใช้งานของนักศึกษาทั้งคณะ
- การจัดกิจกรรมเชิงปฏิบัติการเพื่อให้นักศึกษาได้มีส่วนร่วมในการเรียนรู้และฝึกประสบการณ์	- มหาวิทยาลัยไม่มีหน่วยงานบ่มเพาะด้านดิจิทัล
- มหาวิทยาลัยมีพื้นที่เพียงพอสำหรับการจัดทำ Lab และดำเนินการตามยุทธศาสตร์ด้านเทคโนโลยีสร้างสรรค์	- มหาวิทยาลัยไม่ได้สนับสนุนซอฟต์แวร์และช่องทางสื่อสารที่ถูกลิขสิทธิ์อย่างเพียงพอ

ปัจจัยภายนอก (External Factors)	
โอกาส (Opportunities - O)	อุปสรรค (Threats - T)
- นักศึกษามีความรู้ด้านคุณลักษณะและองค์ประกอบความเป็นพลเมืองอยู่ในระดับสูง	- นักศึกษาจำนวนมากมีปัญหาเรื่องค่าใช้จ่ายและไม่สามารถหาอุปกรณ์ที่มีประสิทธิภาพมาใช้ในการเรียนหรือทำงานได้
- นักศึกษาสามารถใช้อุปกรณ์และเครื่องมือทางดิจิทัลได้หลากหลาย	- นักศึกษาไม่สามารถซื้อหรือใช้ซอฟต์แวร์ (Software) ที่ถูกลิขสิทธิ์ได้
- นักศึกษามีความสามารถและทักษะในการสื่อสารผ่านช่องทางโซเชียลมีเดียได้ในหลายช่องทาง	- ปัญหาความมั่นคงของสัญญาณอินเทอร์เน็ต (Internet) หรือสัญญาณ ไวไฟ (WiFi) ในมหาวิทยาลัย

อภิปรายผล

จากการศึกษาข้อมูลตามวัตถุประสงค์การวิจัยหัวข้อคุณลักษณะและองค์ประกอบความเป็นพลเมืองดิจิทัล และวิเคราะห์ความเป็นคุณลักษณะและองค์ประกอบความเป็นพลเมืองดิจิทัลของนักศึกษาปริญญาตรี มหาวิทยาลัยเทคโนโลยีราชมงคลกรุงเทพ พบว่า นักศึกษามีคุณลักษณะความเป็นพลเมืองดิจิทัล ทั้ง 8 ประการอยู่ในระดับสูงในทุกประเด็น ซึ่งสอดคล้องกับ ฉัตรพงษ์ ชูแสงนิล (2562) และ DQ Institute Leading Digital Education, Culture, and Innovation (2018) มีรายละเอียดดังนี้ 1) คุณลักษณะในการรักษาอัตลักษณ์ที่ดีของตนเอง (Digital Citizen Identity) 2) คุณลักษณะในการจัดสรรเวลาหน้าจอ (Screen Time Management) 3) คุณลักษณะในการรับมือในการคุกคามทางโลกออนไลน์ (Cyberbullying Management) 4) คุณลักษณะในการรักษาความปลอดภัยของตนเองในโลกออนไลน์ (Cybersecurity Management) 5) คุณลักษณะในการรักษาข้อมูลส่วนตัว (Privacy Management) 6) คุณลักษณะในการคิดวิเคราะห์มีวิจารณญาณที่ดี (Critical Thinking) 7) คุณลักษณะในการบริหารจัดการข้อมูลที่ใช้จนมีการทิ้งไว้บนโลกออนไลน์ (Digital Footprints) 8) คุณลักษณะในการใช้เทคโนโลยีอย่างมีจริยธรรม (Digital Empathy) เมื่อพิจารณาผลในการวิจัยของ พิมพ์ตะวัน จันทน์ และคณะ (2563) เรื่อง คุณลักษณะความเป็นพลเมืองดิจิทัลของนิสิตระดับปริญญาตรี พบว่า โดยคุณลักษณะของพลเมืองดิจิทัลแบ่งเป็น 5 ด้าน คือ ด้านที่ 1 ทักษะการใช้เทคโนโลยี ด้านที่ 2 การมีปฏิสัมพันธ์กับผู้อื่น ด้านที่ 3 การมีจริยธรรมในการใช้สื่อดิจิทัล ด้านที่ 4 ทักษะการมีวิจารณญาณในการใช้สื่อ และด้านที่ 5 ทักษะในการรักษาความปลอดภัยในการใช้งาน การเก็บรักษาข้อมูลส่วนตัวจากผลการศึกษาข้อมูลสามารถสรุปประเด็นความสอดคล้องเรื่อง คุณลักษณะความเป็นพลเมืองดิจิทัล ดังนี้

1) ทักษะการใช้เทคโนโลยี: ทั้งสามแหล่งข้อมูลเน้นย้ำถึงความสำคัญของทักษะการใช้เทคโนโลยี โดยของพิมพ์ตะวัน จันทน์ และคณะ (2563) เน้นที่ความรู้และทักษะในการใช้เทคโนโลยีให้เกิดประโยชน์ และการใช้ภายใต้กฎหมาย ในขณะที่ฉัตรพงษ์ ชูแสงนิล (2562) และ DQ Institute ฯ (2018) กล่าวถึงความสามารถในการบริหารเวลาหน้าจอ (Screen Time Management) ซึ่งก็เป็นส่วนหนึ่งของการใช้เทคโนโลยีอย่างเหมาะสม 2) จริยธรรมในการใช้สื่อดิจิทัล: ทั้งสามแหล่งข้อมูลให้ความสำคัญกับจริยธรรมในการใช้สื่อดิจิทัล โดยของพิมพ์ตะวัน จันทน์ และคณะ (2563) เน้นที่การมีมารยาทและใช้สื่อโดยคำนึงถึงหลักคุณธรรม ส่วนฉัตรพงษ์ ชูแสงนิล (2562) และ DQ Institute ฯ (2018) กล่าวถึงการใช้เทคโนโลยีอย่างมีจริยธรรม (Digital Empathy) ซึ่งหมายถึงการมีความเห็นอกเห็นใจและสร้างความสัมพันธ์ที่ดีกับผู้อื่นบนโลกออนไลน์ 3) การรักษาความปลอดภัยและข้อมูลส่วนตัว: ทั้งสามแหล่งข้อมูลให้ความสำคัญกับการรักษาความปลอดภัยและข้อมูลส่วนตัว โดยของพิมพ์ตะวัน จันทน์ และคณะ (2563) กล่าวถึงทักษะในการรักษาความปลอดภัยและการเก็บรักษาข้อมูลส่วนตัว ส่วนฉัตรพงษ์ ชูแสงนิล (2562) และ DQ Institute ฯ (2018) กล่าวถึงคุณลักษณะในการรักษาความปลอดภัยของตนเองในโลกออนไลน์ (Cybersecurity Management) และคุณลักษณะในการรักษาข้อมูลส่วนตัว (Privacy Management) 4) การคิดวิเคราะห์และวิจารณ์: ทั้งสามแหล่งข้อมูลกล่าวถึงการมีวิจารณญาณในการใช้สื่อ โดยของพิมพ์ตะวัน จันทน์ และคณะ (2563) กล่าวถึงทักษะการมีวิจารณญาณในการใช้สื่อและข้อมูลดิจิทัล ส่วนฉัตรพงษ์ ชูแสงนิล (2562) และ DQ Institute ฯ (2018) กล่าวถึงคุณลักษณะในการคิดวิเคราะห์ที่มีวิจารณญาณที่ดี (Critical Thinking) ซึ่งหมายถึงความสามารถในการแยกแยะข้อมูลที่ถูกต้องและเป็นประโยชน์

สำหรับองค์ประกอบความเป็นพลเมืองดิจิทัลของนักศึกษาในระดับปริญญาตรี มหาวิทยาลัยเทคโนโลยีราชมงคลกรุงเทพ จากผลการศึกษา พบว่า นักศึกษามีองค์ประกอบความเป็นพลเมืองดิจิทัล ในระดับมากทั้ง ทุกองค์ประกอบ ซึ่งสอดคล้องกับงานวิจัยเรื่อง แนวทางการพัฒนาความเป็นพลเมืองดิจิทัลของนักศึกษาคณะครุศาสตร์มหาวิทยาลัยราชภัฏกำแพงเพชร ของทวนทอง เขาวกริทธิพงศ์ และ สมชัย วงษ์นายะ (2564) พบว่า นักศึกษามีคุณสมบัติความเป็นพลเมืองดิจิทัลในระดับมาก สามารถอธิบายผลได้ดังนี้ 1) Digital Rights & Responsibilities (สิทธิและความรับผิดชอบในการใช้งานดิจิทัล) เรื่องสิทธิในการแสดงออกอย่างอิสระ และความรับผิดชอบต่อการกระทำของตนเองในโลกดิจิทัล ทั้งสองแหล่งข้อมูลสอดคล้องกันในประเด็นนี้ โดยเน้นการสร้างวัฒนธรรมดิจิทัลที่เคารพสิทธิของผู้อื่นและรับผิดชอบต่อผลกระทบของการใช้งานตนเอง 2) Digital Law (การปฏิบัติตามกฎหมายดิจิทัล)

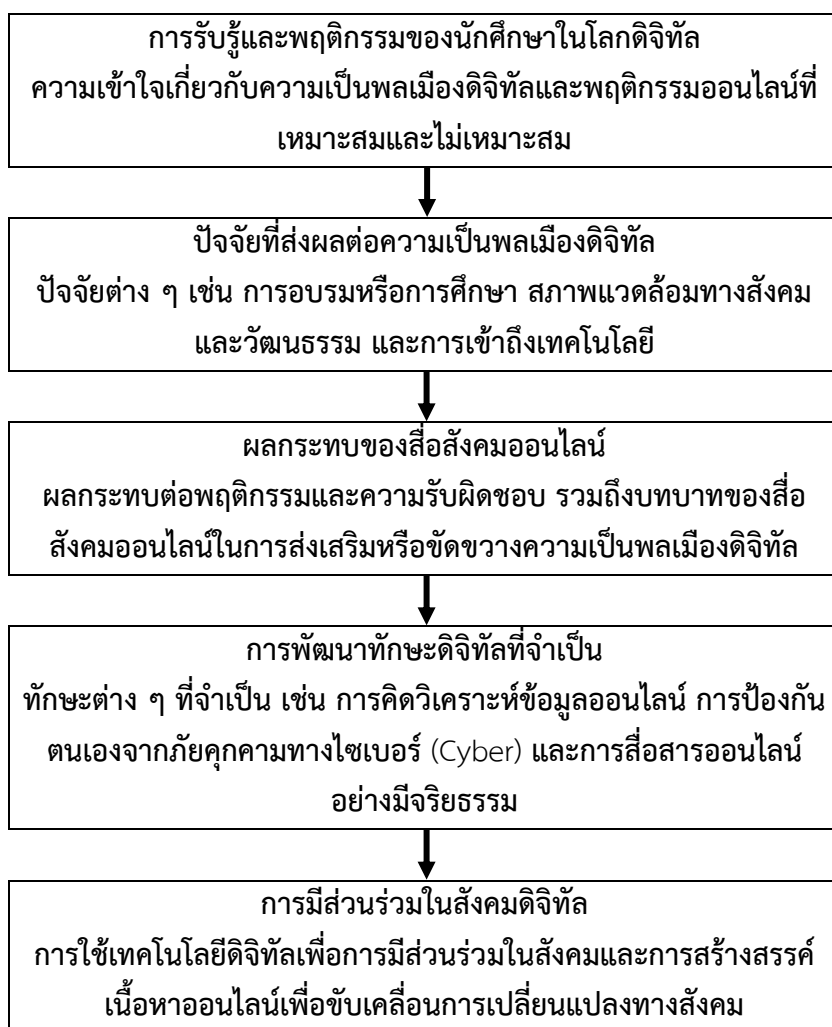
กล่าวถึงการปฏิบัติตามกฎหมายในโลกดิจิทัลและการหลีกเลี่ยงการละเมิดสิทธิหรือกฎเกณฑ์ทั้งสองแหล่งข้อมูลสอดคล้องกันในประเด็นนี้ชี้ให้เห็นว่าการเคารพและปฏิบัติตามกฎหมายในโลกดิจิทัลเป็นหนึ่งในคุณลักษณะที่สำคัญของพลเมืองดิจิทัล 3) Digital Security (การรักษาความปลอดภัยในการใช้งานดิจิทัล) ความปลอดภัยในการใช้งานดิจิทัล เช่น การระวังภัยออนไลน์ และการรักษาข้อมูลส่วนตัวทั้งสองแหล่งข้อมูลสะท้อนถึงความสำคัญของความปลอดภัยในโลกดิจิทัล โดยนักศึกษาได้ให้ความสนใจกับการปกป้องตนเองและข้อมูลอย่างมีประสิทธิภาพ 4) Digital Etiquette (มารยาทในการใช้งานดิจิทัล) ให้ความสำคัญกับการมีมารยาทและกาลเทศะในการปฏิบัติตัวในสภาพแวดล้อมดิจิทัลการมีมารยาทในโลกดิจิทัลเป็นพื้นฐานสำคัญของการปฏิสัมพันธ์ในสังคมดิจิทัล ซึ่งทั้งสองแหล่งเน้นย้ำจุดนี้ 5) Digital Literacy (ความรู้ดิจิทัล) การเรียนรู้ การถ่ายทอด และการนำความรู้ดิจิทัลไปใช้อย่างมีประสิทธิภาพการรู้เท่าทันดิจิทัล (Digital Literacy) เป็นคุณลักษณะที่สำคัญสำหรับการใช้งานเทคโนโลยีอย่างสร้างสรรค์และมีประสิทธิภาพในโลกปัจจุบัน 6) Digital Health & Wellness (สุขภาพกายใจในการใช้งานดิจิทัล) การดูแลสุขภาพกายและใจจากผลกระทบที่เกิดจากโลกดิจิทัลทั้งสองแหล่งข้อมูลให้ความสำคัญเรื่องสุขภาพกายและใจในโลกดิจิทัลเป็นหัวข้อสำคัญที่สะท้อนการใช้งานดิจิทัลอย่างยั่งยืนและมีประสิทธิภาพ

การจับคู่กลยุทธ์ (TOWS Matrix) สามารถวิเคราะห์ปัจจัยภายใน (Internal Factors) พบว่า จุดแข็ง (Strengths) ของมหาวิทยาลัยคือ มีโอกาสในการให้ความรู้ผ่านอีเมล (Email) มีการจัดกิจกรรมเชิงปฏิบัติการ และมีพื้นที่เพียงพอต่อการจัดทำห้องแล็บ (Lab) อย่างไรก็ตาม มหาวิทยาลัยมีจุดอ่อน (Weaknesses) คือ ขาดแคลนห้องแล็บ (Lab) ทางดิจิทัล หน่วยงานบ่มเพาะด้านดิจิทัล และการสนับสนุนซอฟต์แวร์ (Software) ที่ถูกลิขสิทธิ์ เมื่อพิจารณาปัจจัยภายนอก (External Factors) พบว่า โอกาส (Opportunities) คือ นักศึกษามีความรู้ความเข้าใจในด้านดิจิทัล สามารถใช้อุปกรณ์และเครื่องมือทางดิจิทัลได้หลากหลาย และมีความสามารถในการสื่อสารผ่านโซเชียลมีเดีย ในขณะเดียวกัน อุปสรรค (Threats) คือ นักศึกษาจำนวนมากมีปัญหาด้านค่าใช้จ่าย อุปกรณ์ และซอฟต์แวร์ (Software) ปัญหาความเสถียรของสัญญาณอินเทอร์เน็ต (Internet) และการสอดแทรกการใช้เทคโนโลยีดิจิทัลในหลักสูตรจากผลการวิเคราะห์ TOWS Matrix ข้างต้น สามารถนำมาสู่การกำหนดกลยุทธ์ (Strategies) ได้ 4 รูปแบบ ได้แก่ กลยุทธ์เชิงรุก (SO) โดยการใช้จุดแข็งและโอกาส กลยุทธ์เชิงแก้ไข (WO) โดยการใช้โอกาสในการแก้ไขจุดอ่อน กลยุทธ์เชิงป้องกัน (ST) โดยการใช้จุดแข็งในการป้องกันอุปสรรค และกลยุทธ์เชิงรับ (WT) โดยการใช้จุดอ่อนและหลีกเลี่ยงอุปสรรค

องค์ความรู้ใหม่

แผนภูมิที่นำเสนอในงานวิจัยนี้ประกอบด้วยองค์ประกอบหลัก 5 ประการ ได้แก่

1. การรับรู้และพฤติกรรมของนักศึกษาในโลกดิจิทัล (เป็นจุดเริ่มต้นของกระบวนการ)
2. ปัจจัยที่ส่งผลต่อความเป็นพลเมืองดิจิทัล (เป็นปัจจัยนำเข้าที่ส่งผลต่อการรับรู้และพฤติกรรม)
3. ผลกระทบของสื่อสังคมออนไลน์ (เป็นกระบวนการหลักที่เชื่อมโยงปัจจัยนำเข้ากับผลลัพธ์)
4. การพัฒนาทักษะดิจิทัลที่จำเป็น (จะเป็นผลลัพธ์ที่เกิดขึ้นจากการรับรู้ พฤติกรรม และปัจจัยต่าง ๆ)
5. การมีส่วนร่วมในสังคมดิจิทัล (เป็นผลกระทบในวงกว้างที่เกิดขึ้นจากการพัฒนาทักษะดิจิทัล)



ภาพที่ 1 แผนภูมิองค์ความรู้ใหม่

แผนภูมินี้นำเสนอข้อมูลเกี่ยวกับการศึกษาในยุคดิจิทัล วิเคราะห์ปัจจัยที่มีอิทธิพลต่อพฤติกรรมและผลกระทบที่เกิดขึ้นในการพัฒนาทักษะที่สำคัญในโลกของการเรียนรู้ที่เปลี่ยนแปลงอย่างรวดเร็ว โดยชี้ให้เห็นถึงความสำคัญของการเตรียมความพร้อมนักศึกษาในด้านการใช้เทคโนโลยีเพื่อสร้างสรรค์ประสบการณ์การเรียนรู้ที่มีคุณภาพและยั่งยืน ซึ่งสามารถนำไปใช้เป็นกรอบในการออกแบบนโยบายหรือกิจกรรมที่มีประสิทธิภาพในการส่งเสริมความเป็นพลเมืองดิจิทัลของนักศึกษา

สรุป/ข้อเสนอแนะ

1.สรุปผลการวิจัยจากผลการศึกษา พบว่า นักศึกษามีคุณสมบัติความเป็นพลเมืองดิจิทัล ตามองค์ประกอบในระดับสูงในทุกประเด็น อีกทั้ง นักศึกษาส่วนใหญ่ใช้โทรศัพท์มือถือ (Smart Phone) เป็นอุปกรณ์ที่ใช้ในการเข้าถึงสื่อดิจิทัล (Digital Media) และสังคมออนไลน์ (Social Media) รองลงมาคือ โน้ตบุ๊ก และแท็บเล็ต (Tablet) ทั้งนี้ นักศึกษามีความสามารถในการใช้สื่อดิจิทัล และสื่อสังคมออนไลน์ ประกอบด้วย เฟซบุ๊ก (Facebook), ยูทูบ (Youtube), อินสตาแกรม (Instagram), เฟซบุ๊กไลฟ์ (Facebook Live), ทวิตเตอร์ (Twitter) เว็บไซต์ (Website) และ ไลน์ (Line) เป็นส่วนหนึ่งในการใช้ชีวิตประจำวันทั้งในด้านการศึกษา การติดต่อสื่อสาร และการดำเนินกิจกรรมต่าง ๆ โดยเข้าถึงสิ่งที่พึงระวังและรู้เท่าทันในการเป็นส่วนหนึ่งของพลเมืองดิจิทัล รวมถึงสามารถใช้ระบบดิจิทัลให้เกิดประโยชน์ต่อตนเองและสังคมด้วย

2. ข้อเสนอแนะในการนำผลการวิจัยไปใช้มีดังนี้

2.1 การส่งเสริมการใช้สื่อดิจิทัลอย่างสร้างสรรค์สถาบันการศึกษาควรจัดกิจกรรมหรือการอบรมเพื่อส่งเสริมให้นักศึกษาใช้สื่อดิจิทัล (Digital Media) และสังคมออนไลน์ (Social Media) อย่างมีจริยธรรมและสร้างสรรค์ เช่น การรู้เท่าทันข้อมูลข่าวสารการสร้างคอนเทนต์ (Content) ที่มีประโยชน์ และการป้องกันตนเองจากภัยคุกคามทางไซเบอร์ (Cyber)

2.2 การส่งเสริมการรู้เท่าทันสื่อ (Media Literacy) จัดหลักสูตรหรือกิจกรรมที่เน้นการพัฒนาทักษะการรู้เท่าทันสื่อ เพื่อให้นักศึกษาสามารถวิเคราะห์และประเมินข้อมูลออนไลน์ได้อย่างมีประสิทธิภาพ

3. ข้อเสนอแนะในการวิจัยครั้งต่อไป

3.1 การศึกษาปัจจัยที่ส่งผลต่อความเป็นพลเมืองดิจิทัลการวิจัยครั้งต่อไปควรศึกษาปัจจัยที่มีผลต่อความเป็นพลเมืองดิจิทัลของนักศึกษาอย่างหลากหลาย เช่น บทบาทของครอบครัวปัจจัยด้านสภาพแวดล้อมทางเศรษฐกิจและสังคมปัจจัยด้านการอบรมเลี้ยงดูและการเรียนรู้ เพื่อนำผลการวิจัยมาใช้ในการพัฒนาความเป็นพลเมืองดิจิทัลของนักศึกษาให้มีประสิทธิภาพยิ่งขึ้น

3.2 การศึกษาผลกระทบของเทคโนโลยีใหม่ ๆ ควรมีการศึกษาผลกระทบของเทคโนโลยีใหม่ ๆ เช่น ผลกระทบจากแอปพลิเคชัน (Application) ที่ทันสมัยปัญญาประดิษฐ์ (AI) ที่สร้างข้อมูลหรือเนื้อหาอัตโนมัติและเทคโนโลยีเสมือนจริง (AR/VR) การเปลี่ยนแปลงในวิถีชีวิตหรือวัฒนธรรมดิจิทัล และการพัฒนาทักษะดิจิทัลที่จำเป็นในอนาคตส่งผลต่อการรับรู้และความสามารถในการวิเคราะห์ข้อมูลของนักศึกษาที่มีต่อความเป็นพลเมืองดิจิทัลของนักศึกษาอย่างไร

กิตติกรรมประกาศ

ขอขอบคุณผู้บริหารคณะศิลปศาสตร์ สถาบันวิจัยและพัฒนา มหาวิทยาลัยเทคโนโลยีราชมงคลกรุงเทพ ที่ให้งบประมาณสนับสนุนในการดำเนินการวิจัย ขอขอบคุณผู้ให้ข้อมูลผู้เกี่ยวข้อง และนักศึกษาทุกท่านที่มีส่วนให้งานวิจัยนี้สำเร็จได้ตามวัตถุประสงค์ และผลการวิจัยจะสามารถนำไปปรับใช้ในการพัฒนาคุณภาพของนักศึกษาเพื่อส่งเสริมให้เกิดความเป็นพลเมืองดิจิทัล

เอกสารอ้างอิง

กิริพัฒน์ เขียนทองกุลและคณะ. (2564). นโยบายเศรษฐกิจดิจิทัลของประเทศไทย: บทวิเคราะห์ความสัมพันธ์เชิงสถาบันระหว่างหน่วยงานของรัฐ. *วารสารปาริชาติ มหาวิทยาลัยทักษิณ*, 34(1), 192-205.

ฉัตรพงศ์ ชูแสงนิล. (2562). *ความฉลาดทางดิจิทัล (Digital intelligence)*. เรียกใช้เมื่อ 15 ก ร ก ฎ า ค ม 2567 จ า ก <https://www.scimath.org/article-technology/item/10611-digital-intelligence>

- ทวนทอง เขาวกริทธิพงศ์และสมชัย วงษ์นายะ. (2564). แนวทางการพัฒนาความเป็นพลเมืองดิจิทัลของนักศึกษาคณะครุศาสตร์ มหาวิทยาลัยกำแพงเพชร. *วารสารมนุษยศาสตร์และสังคมศาสตร์*, 26(4), 72-85.
- พิมพ์ตะวัน จันทันและคณะ. (2563). คุณลักษณะความเป็นพลเมืองดิจิทัลของนิสิตระดับปริญญาตรี. *วารสารสังคมศาสตร์และมนุษยวิทยาเชิงพุทธ*, 5(12), 430-444.
- พลศักดิ์ หอมสมบัติ และคณะ. (2565). การจัดการเรียนรู้ที่เน้นคุณสมบัติอันพึงประสงค์ตามกรอบมาตรฐานคุณวุฒิระดับอุดมศึกษาแห่งชาติ สำหรับนิสิตคณะครุศาสตร์ มหาวิทยาลัยมหาจุฬาลงกรณราชวิทยาลัย. *วารสาร มจร อุบลปริทรรศน์*, 7(3), 145-162.
- เศกสรร สกลธวัฒน์. (2560). กลยุทธ์การบริหารโรงเรียนในเครือมูลนิธิคณะเซนต์คาเบรียลแห่งประเทศไทยตามแนวคิดการเสริมสร้างนักเรียนให้มีความเป็นพลเมืองดิจิทัล. ใน *วิทยานิพนธ์ปริญญาดุษฎีบัณฑิต สาขาวิชาบริหารการศึกษา*. จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย.
- กระทรวงดิจิทัลเพื่อเศรษฐกิจและสังคม. (ม.ป.ป.). *หลักสูตรการเข้าใจดิจิทัลสำหรับพลเมืองไทย*. กรุงเทพฯ: มหาวิทยาลัยมหิดล.
- สำนักงานพัฒนาวิทยาศาสตร์และเทคโนโลยีแห่งชาติ. (2563). *รายงานประจำปี 2563 สำนักงานพัฒนาวิทยาศาสตร์และเทคโนโลยีแห่งชาติ*. ปทุมธานี: สำนักงานพัฒนาวิทยาศาสตร์และเทคโนโลยีแห่งชาติ.
- สำนักเลขาธิการคณะรัฐมนตรี. (2561). *การพัฒนาดิจิทัลเพื่อเศรษฐกิจและสังคม พ.ศ. 2560*. ราชกิจจานุเบกษา เล่ม 135 ตอนที่ 82 ก หน้า 1-15. (13 ตุลาคม 2561).
- DQ Institute Leading Digital Education, Culture, and Innovation. (2018). *Digital Intelligence (DQ) A Conceptual Framework & Methodology for Teaching and Measuring Digital Citizenship*. Retrieved July 15, 2024, from <https://www.dqinstitute.org/wp-content/uploads/2017/08/DQ-Framework-White-PaperVer1-31Aug17.pdf>.
- Krejcie, R. V., & Morgan, D. W. (1970). Determining Sample Size for Research Activities. *Educational and Psychological Measurement*, 30(3), 607-610.
- Ribble, M. (2015). *Digital Citizenship in Schools: Nine Elements All Student Should Know*. Washington, DC. International Society for Technology in Education.