

ปัจจัยที่ส่งผลต่อการเป็นพลเมืองดิจิทัลของเจนเนอเรชั่น Z ในประเทศไทย: การทบทวนวรรณกรรมอย่างเป็นระบบ

Factors Affecting Digital Citizenship of Generation Z in Thailand: A Systematic Review

ณรงค์ฤทธิ์ ปรีสุทธิ์กุล

Narongrit Parisutkul

คณะพาณิชยศาสตร์และการจัดการ มหาวิทยาลัยสงขลานครินทร์ วิทยาเขตตรัง

Faculty of Commerce and Management, Prince of Songkla University, Trang Campus

E-mail: Narongrit.p@psu.ac.th

This article is presented in the 19th National Conference on Public Administration of Public Administration Association of Thailand at Nakorn Phanom University, November 22, 2024

Received: October 31, 2024; Revised: January 5, 2025; Accepted: February 10, 2025

บทคัดย่อ

การวิจัยนี้มีวัตถุประสงค์เพื่อสังเคราะห์ปัจจัยที่ส่งผลต่อการเป็นพลเมืองดิจิทัลของเจนเนอเรชั่น Z ในประเทศไทยโดยใช้การทบทวนวรรณกรรมอย่างเป็นระบบ กลุ่มตัวอย่างเป็นงานวิจัยที่สืบค้นจากฐานข้อมูล TCI และ ThaiLIS โดยกำหนดกรอบเวลาของการเผยแพร่คือ 2558-2567 เกณฑ์ในการคัดเลือกคือเป็นงานวิจัยที่เกี่ยวข้องกับปัจจัยที่ส่งผลต่อการเป็นพลเมืองดิจิทัลของเจนเนอเรชั่น Z ในประเทศไทย โดยพิจารณาจากคำสำคัญ บทคัดย่อ ชื่อเรื่อง และเกณฑ์คุณภาพที่กำหนด ระเบียบวิธีวิจัย ใช้การทบทวนวรรณกรรมอย่างเป็นระบบ เครื่องมือที่ใช้มี 3 ส่วนประกอบด้วย 1. แบบคัดกรองงานวิจัย 2. แบบประเมินคุณภาพงานวิจัย 3. แบบบันทึกผลการสกัดข้อมูล ใช้การวิจัยเชิงคุณภาพในการวิเคราะห์ข้อมูล คัดเลือกงานวิจัยโดยใช้ผู้ทรงคุณวุฒิ 3 ท่าน ผลการวิจัยพบว่า งานวิจัยที่ได้ทำการสืบค้นมีจำนวน 275 เรื่อง มีงานวิจัยที่ผ่านเกณฑ์พิจารณาครบสุดท้ายจำนวน 4 เรื่อง ผลการวิจัยพบว่า ปัจจัยที่ส่งผลต่อความเป็นพลเมืองดิจิทัลในประเทศไทย มี 7 ปัจจัย ได้แก่ 1. ทักษะดิจิทัล 2. ความตั้งใจแสดงพฤติกรรมความเป็นพลเมืองดิจิทัล 3. พฤติกรรมรับผิดชอบต่อสังคมดิจิทัล 4. ความคาดหวัง 5. เงื่อนไขการสนับสนุนพฤติกรรมความเป็นพลเมืองดิจิทัล 6. การรับรู้ความสามารถตนเองด้านดิจิทัล และ 7. ผลการเรียนรู้ รัฐบาลหรือหน่วยงานที่เกี่ยวข้องควรส่งเสริมและพัฒนาปัจจัยทั้ง 7 เพื่อพัฒนาเจนเนอเรชั่น Z ให้มีความเป็นพลเมืองดิจิทัลที่สูงขึ้นเพื่อตอบสนองนโยบายรัฐบาลดิจิทัลของรัฐบาล

คำสำคัญ: พลเมืองดิจิทัล; เจนเนอเรชั่น Z; การทบทวนวรรณกรรมอย่างเป็นระบบ;
การรับรู้ความสามารถตนเองด้านดิจิทัล

Abstract

This research aims to synthesize the factors that affect digital citizenship among Generation Z in Thailand by applying a systematic review. The studies that were included in this research were sourced from TCI and ThaiLIS databases between 2015 and 2024. The selection criteria focused on studies that related to digital citizenship among Generation Z in Thailand. Keywords, abstracts, titles, criteria, and methodologies of the selected studies were thoroughly considered. The research instruments consisted of (1) a research screening form, (2) a quality assessment form, and (3) a data extraction form. A qualitative research method was employed for data analysis. Through consultation with three experts, 275 studies were identified. Lastly, there were four studies that met the qualification criteria. The result of the study revealed seven factors that influence digital citizenship in Thailand: (1) attitudes, (2) behavioral intention, (3) digital responsible behavior, (4) expectancy, (5) facilitating conditions, (6) perceived self-efficacy, and (7) learning achievement. The government or related agencies should promote and enhance all seven factors to support Generation Z in achieving higher digital citizenship in response to the government's digital government policy.

Keywords: Digital Citizen; Generation Z; A Systematic Review; Perceived Self-efficacy

บทนำ

ปัจจุบันเทคโนโลยีสารสนเทศอยู่ในรูปแบบดิจิทัล ภาครัฐให้การส่งเสริมและประกาศนโยบายรัฐบาลดิจิทัล จัดทำบริการสาธารณะเพื่อให้บริการประชาชนผ่านแอปพลิเคชันทางรัฐ แอปพลิเคชันเป่าตัง อีกทั้งกำหนดแผนพัฒนามาตรฐานดิจิทัลของประเทศไทยปีพุทธศักราช 2566-2570 โดยกำหนดวิสัยทัศน์ บริการภาครัฐสะดวก โปร่งใส ทันสมัย ตอบโจทย์ประชาชน ประกอบไปด้วย 4 ยุทธศาสตร์ คือ ยุทธศาสตร์ที่ 1: ยุกระดับการเปลี่ยนผ่านดิจิทัลภาครัฐ เพื่อการบริหารงานที่ยืดหยุ่น คล่องตัว และขยายสู่หน่วยงานภาครัฐระดับท้องถิ่น ยุทธศาสตร์ที่ 2: พัฒนาศักยภาพที่สะดวกและเข้าถึงง่าย ยุทธศาสตร์ที่ 3: สร้างมูลค่าเพิ่มอำนวยความสะดวกแก่ภาคธุรกิจ ยุทธศาสตร์ที่ 4: ส่งเสริมการมีส่วนร่วมของประชาชน และเปิดเผยข้อมูลเปิดภาครัฐ [1] ทั้งนี้การจะทำให้ทั้ง 4 ยุทธศาสตร์ประสบความสำเร็จ นอกจากการพัฒนาบุคลากรภาครัฐให้มีความรู้ความสามารถในการใช้งานเทคโนโลยีดิจิทัลแล้ว จำเป็นที่ประชาชนในประเทศจะต้องมีความรู้ความเข้าใจเกี่ยวกับการใช้เทคโนโลยีดิจิทัลด้วย นอกจากความสามารถในการใช้งานแล้วประชาชนยังต้องมีความรู้เกี่ยวกับประเด็นกฎหมายที่เกี่ยวข้อง มีความสามารถในการเข้าใจ เข้าถึง และใช้เทคโนโลยีดิจิทัลได้อย่างมีประสิทธิภาพ (Digital Literacy) รวมทั้งมีความเป็นพลเมืองดิจิทัล (Digital citizenship) ทั้งนี้การเป็นพลเมืองดิจิทัลต้องมีความรู้เกี่ยวกับ 9 ข้อปฏิบัติ [2] ซึ่งประกอบด้วย 1. สิทธิความเท่าเทียมในการใช้อินเทอร์เน็ต 2. ความสามารถในการซื้อขายออนไลน์ 3. แลกเปลี่ยนข่าวสารที่เหมาะสม 4. เรียนรู้และการใช้ประโยชน์จากเทคโนโลยี 5. มีมารยาททางดิจิทัล 6. เข้าใจกฎหมายดิจิทัล 7. มีเสรีภาพและความรับผิดชอบบนโลกดิจิทัล 8. ใช้งานดิจิทัลโดยไม่ส่งผลกระทบต่อสุขภาพ 9. รักษาความปลอดภัยทางดิจิทัล

การใช้งานสื่อออนไลน์และอินเทอร์เน็ต มีบทบาทกับคนทุกช่วงวัย โดยเฉพาะอย่างยิ่งเจนเนอเรชัน Z เนื่องจากคือกลุ่มคนที่มีชีวิตประจำวันต้องใช้อุปกรณ์ดิจิทัลเพื่อใช้งานสื่อออนไลน์และอินเทอร์เน็ต จากผลสำรวจพบว่ากลุ่มเจนเนอเรชัน Z เป็นผู้ที่ใช้เวลากับสื่อสังคมออนไลน์มากที่สุดเมื่อเทียบกับทุกช่วงเจนเนอเรชัน [3] เนื่องจากจำเป็นต้องใช้เพื่อการเรียนการสอนในระดับมัธยมศึกษาและระดับอุดมศึกษา เพื่อศึกษาค้นคว้า

หาข้อมูล และจัดทำรายงานเพื่อประกอบการเรียน จากผลการวิจัยของ Lu, C., and Gu, M. M. [4] และ Al-Ali, A., Alsmairat, et al., [5] พบว่าการส่งเสริมการเป็นพลเมืองดิจิทัลจะส่งผลต่อผลการเรียนในด้านประสิทธิภาพการเขียนภาษาอังกฤษและการศึกษาหาความรู้จากสื่อดิจิทัลเนื่องจากความรู้ในปัจจุบันอยู่ในรูปแบบสื่อออนไลน์ เช่น มหาวิทยาลัยในไทยจัดหลักสูตรเรียนฟรีในรูปแบบออนไลน์ผ่านเว็บไซต์ CHULA MOOC, CMU MOOC, PSU MOOC จึงเป็นโอกาสที่กลุ่มเจนเอเรชั่น Z จะได้ใช้ประโยชน์จากสื่อดิจิทัลได้อย่างมีประสิทธิภาพมากที่สุด

ด้วยเหตุนี้ การศึกษาดังกล่าววิธีการทบทวนวรรณกรรมอย่างเป็นระบบ กับตัวแปรการเป็นพลเมืองดิจิทัลของเจนเอเรชั่น Z ในอดีตที่ผ่านมา จะทำให้สามารถเข้าใจถึงวิวัฒนาการของการศึกษา ตัวแปรที่สำคัญ ผลการศึกษาที่มีประโยชน์ จนสามารถนำไปสู่การกำหนดวิธีการ แนวทาง ตลอดจนกรอบแนวคิดในการวิจัยในอนาคต กับกลุ่มเจนเอเรชั่น Z ให้มีระดับการเป็นพลเมืองดิจิทัลที่สูงขึ้นได้อย่างเหมาะสมและมีประสิทธิภาพต่อไป

วัตถุประสงค์การวิจัย

เพื่อศึกษาปัจจัยที่ส่งผลต่อการเป็นพลเมืองดิจิทัลของเจนเอเรชั่น Z ในประเทศไทยด้วยกระบวนการทบทวนวรรณกรรมอย่างเป็นระบบ

แนวคิด ทฤษฎี และงานวิจัยที่เกี่ยวข้อง

จากการทบทวนวรรณกรรม นักวิชาการในประเทศไทยและต่างประเทศหลายท่านได้กล่าวถึง การเป็นพลเมืองดิจิทัล และกำหนดกรอบการศึกษาวิจัยไว้หลายรูปแบบ โดยการศึกษาวิจัยเกี่ยวกับการเป็นพลเมืองดิจิทัลพบว่ามีการศึกษาด้วยรูปแบบที่หลายหลายสามารถจำแนกเป็นรูปแบบได้ 5 รูปแบบตามนิยามของนักวิชาการได้ดังนี้

รูปแบบที่ 1 ใช้แนวคิดของ Ribble [2] ที่อธิบายเกี่ยวกับการเป็นพลเมืองดิจิทัลในโรงเรียนจำนวน 9 ซึ่งประกอบไปด้วย 1. สิทธิความเท่าเทียมในการใช้อินเทอร์เน็ต 2. ความสามารถในการซื้อขายออนไลน์ 3. แลกเปลี่ยนข่าวสารที่เหมาะสม 4. เรียนรู้และการใช้ประโยชน์จากเทคโนโลยี 5. มีมารยาททางดิจิทัล 6. เข้าใจกฎหมายดิจิทัล 7. มีเสรีภาพและความรับผิดชอบบนโลกดิจิทัล 8. ใช้งานดิจิทัลโดยไม่ส่งผลกระทบต่อสุขภาพ 9. รักษาความปลอดภัยทางดิจิทัล นำมาพัฒนาเป็นเครื่องมือวัดความเป็นพลเมืองดิจิทัล โดยมีนักวิชาการนำแนวคิดดังกล่าวมาศึกษา คือ Ruenphongphun, P., Sukkamart, et al., [6] และ Jamal and Rizvi [7]

รูปแบบที่ 2 ศึกษาการเป็นพลเมืองดิจิทัลด้วยองค์ประกอบ 8 ข้อดังนี้ 1. การรักษาอัตลักษณ์ของตนเอง 2. การคิดและวิเคราะห์อย่างมีวิจารณญาณ 3. การรักษาความปลอดภัยบนโลกออนไลน์ 4. การรักษาข้อมูลส่วนบุคคล 5. การจัดการเวลาในโลกออนไลน์ 6. การจัดการข้อมูล/ร่องรอยบนโลกดิจิทัล 7. การรับมือกับการกลั่นแกล้งบนโลกออนไลน์ 8. การใช้สื่อออนไลน์อย่างมีน้ำใจและมีมารยาท มีผู้ที่นำแนวคิดดังกล่าวมาศึกษาความเป็นพลเมืองดิจิทัลคือ ธัญธัช วิภัติภูมิประเทศ [8] และ รยากร สุวรรณ และคณะ [9]

รูปแบบที่ 3 ศึกษาความเป็นพลเมืองดิจิทัลโดยกำหนดเป็นด้าน จำนวน 3 ด้านคือ 1. ด้านการเคารพตนเองและคนอื่น 2. ด้านการให้ความรู้ตนเอง/เชื่อมต่อกับคนอื่น และ 3. ด้านการป้องกันตนเอง/คนอื่น ซึ่งมีนักวิชาการที่ศึกษาความเป็นพลเมืองดิจิทัลด้วยแนวคิดตามมิติที่ 3 คือ ชูชิต ชายทวีป และคณะ [10] และ Mahadir, et al., [11]

รูปแบบที่ 4 ศึกษาความเป็นพลเมืองดิจิทัลผ่าน 4 ตัวแปรคือ 1. ด้านการรักษาอัตลักษณ์และข้อมูลส่วนบุคคล 2. ด้านกิจกรรมบนสื่อสังคมดิจิทัล 3. ด้านการใช้งานระบบดิจิทัล และ 4. ด้านจริยธรรมทางดิจิทัล

โดย Suphattanakul et al., [12] และ จุไรรัตน์ ทองคำชื่นวิวัฒน์ [13] ได้นำตัวแปรตามมิติที่ 4 ไปใช้ในการศึกษาความเป็นพลเมืองดิจิทัล

รูปแบบที่ 5 เป็นการทบทวนวรรณกรรมและสังเคราะห์งานวิจัยใหม่ โดยเลือกคุณสมบัติที่สอดคล้องกันและสรุปเป็นองค์ประกอบพฤติกรรมการเป็นพลเมืองดิจิทัลใหม่ พบในงานวิจัยของปาจริย์ ตัวสิทธิ์ และ ศรัณย์ พิมพ์ทอง[14] โดยกำหนดเป็น 5 องค์ประกอบคือ 1. พฤติกรรมการเคารพผู้อื่นบนโลกดิจิทัล 2. พฤติกรรมการรับผิดชอบต่อบนโลกดิจิทัล 3. พฤติกรรมการทำตามกฎในโลกดิจิทัล 4. พฤติกรรมมีส่วนร่วมในโลกดิจิทัล 5. พฤติกรรมการพัฒนาตนเองอย่างต่อเนื่อง

จากการทบทวนวรรณกรรมพบว่า ทั้ง 5 รูปแบบมีเป้าหมายที่สอดคล้องและมีความคล้ายคลึงกัน 4 ด้านคือ 1. ด้านความสามารถในการรักษาอัตลักษณ์และข้อมูลส่วนบุคคล 2. ด้านกิจกรรมบนสื่อออนไลน์ที่สร้างสรรค์และเป็นประโยชน์ 3. ด้านการใช้งานระบบดิจิทัลได้อย่างถูกต้องมีความรับผิดชอบ และ 4. ด้านจริยธรรมดิจิทัลที่มุ่งทำตามกฎในโลกดิจิทัล เคารพกฎหมาย และไม่ละเมิดสิทธิผู้อื่น

วิธีดำเนินการวิจัย

การวิจัยนี้เป็นการวิจัยเชิงทุติยภูมิ (Secondary Study) ด้วยวิธีการทบทวนวรรณกรรมอย่างเป็นระบบ (Systematic Review: SR) ของสถาบันโจแอนนาบริกส์ [15] ซึ่งเป็นวิธีการกำหนดกระบวนการทบทวนวรรณกรรมอย่างชัดเจน มีการกำหนดวัตถุประสงค์การศึกษา วิธีการสืบค้นข้อมูลด้วยกรอบแนวคิด (PICO Framework) การกำหนดกรอบในการสืบค้น มีวิธีการจัดทำเกณฑ์การคัดเข้า (Inclusion Criteria) และคัดออก(Exclusion Criteria) ที่ชัดเจน มีการกำหนดคำสืบค้น (Searching Terms) กำหนดฐานข้อมูลที่ใช้ศึกษา (Database) และการประเมินค่างานวิจัย (Critical Appraisal) เพื่อนำผลงานที่ได้มาฐานการวิจัยเพื่อวิเคราะห์และสังเคราะห์ปัจจัยที่ส่งผลต่อการเป็นพลเมืองดิจิทัลของเจนเอเรชั่น Z ในประเทศไทย โดยผู้วิจัยกำหนดช่วงในการสืบค้นข้อมูลคืองานวิจัยที่จัดทำขึ้นในช่วงปี พ.ศ. 2558 ถึงปี พ.ศ. 2567

เครื่องมือที่ใช้ในการวิจัย

เครื่องมือที่ใช้ในการทบทวนวรรณกรรมอย่างเป็นระบบประกอบไปด้วย 3 ส่วน

1. แบบคัดกรองงานวิจัยผู้วิจัยพัฒนาขึ้นตามเกณฑ์การคัดเลือกงานวิจัยปฐมภูมิโดยใช้กรอบแนวคิด PICO Framework มาประยุกต์ใช้ในแบบคัดกรองงานวิจัยเพื่อให้ได้งานวิจัยที่มีความสอดคล้องกับวัตถุประสงค์ของการทบทวนวรรณกรรมอย่างเป็นระบบ

2. แบบประเมินคุณภาพงานวิจัย (Critical Appraisal Form) โดยผู้ทรงคุณวุฒิอีก 3 ท่าน ที่เชี่ยวชาญด้านรัฐประศาสนศาสตร์ แยกกันอ่านรายงานการวิจัยเพื่อประเมินงานที่เหมาะสมสำหรับนำมาวิเคราะห์และสังเคราะห์ปัจจัยที่ส่งผลต่อการเป็นพลเมืองดิจิทัลของเจนเอเรชั่น Z ในประเทศไทย

3. แบบบันทึกผลการสกัดข้อมูล (Data Extraction Form) ซึ่งใช้สำหรับการบันทึกข้อมูลของงานวิจัยที่ผ่านการประเมินคุณภาพงานเพื่อวิเคราะห์ปัจจัยที่ส่งผลต่อการเป็นพลเมืองดิจิทัลของเจนเอเรชั่น Z

งานวิจัยฉบับนี้ผ่านการรับรองจริยธรรมการวิจัยในมนุษย์ สาขาสังคมศาสตร์และพฤติกรรมศาสตร์ มหาวิทยาลัยสงขลานครินทร์ รหัสหนังสือรับรอง PSU IRB 2024-LL-Cm-023 (internal) เมื่อวันที่ 9 ธันวาคม 2567

การวิเคราะห์ข้อมูล

ใช้สถิติเชิงพรรณนา ได้แก่ ความถี่ ร้อยละ และการวิเคราะห์ปัจจัยโดยใช้การวิเคราะห์เนื้อหาสามารถอธิบายขั้นตอนการเก็บข้อมูลได้ดังขั้นตอนต่อไปนี้

ขั้นตอนที่ 1 การสืบค้นงานวิจัย

ผู้วิจัยสืบค้นงานวิจัยที่เกี่ยวกับปัจจัยที่ส่งผลต่อความเป็นพลเมืองดิจิทัลในประเทศไทย มีขั้นตอนดังนี้

1. กำหนดคำสำคัญ (keyword) ได้แก่

“พลเมืองดิจิทัล” “ปัจจัยที่ส่งผล”

2. กำหนดแหล่งสืบค้นข้อมูลจากฐานข้อมูลอิเล็กทรอนิกส์ที่เป็นการศึกษาเกี่ยวกับปัจจัยที่ส่งผลต่อความเป็นพลเมืองดิจิทัลในประเทศไทย ในภาษาไทย และภาษาอังกฤษ ดังนี้ TCI, ThaiLIS

3. คัดกรองงานวิจัยที่ซ้ำซ้อน

ขั้นตอนที่ 2 กำหนดเกณฑ์คัดเข้า/คัดออก

การคัดเลือกงานวิจัยตามเกณฑ์คัดเข้า (Inclusion Criteria) ด้วยเครื่องมือ PICo Frameork และคัดกรองงานวิจัยตามเกณฑ์คัดเข้าและคัดออกซึ่งจะคัดงานวิจัยออกหากมีรายละเอียดดังนี้

- ไม่ใช่งานวิจัยฉบับเต็ม หรือบทความที่เข้าถึงได้เพียงบทคัดย่อ
- เป็นงานวิจัยที่เขียนด้วยภาษาอื่นที่ไม่ใช่ภาษาไทยและภาษาอังกฤษ
- เป็นงานวิจัยที่ศึกษาเรื่องพลเมืองดิจิทัล โดยนำเสนอในรูปแบบค่าเฉลี่ย ร้อยละ และงานวิจัยเชิงคุณภาพ

- เป็นงานวิจัยที่ไม่ได้ศึกษาในกลุ่มเจาะจง เช่น Z หรือไม่ใช่กลุ่มนักเรียน นักศึกษา

ผู้วิจัยได้คัดเลือกงานวิจัยตามเกณฑ์คัดเข้า/คัดออก และทำการสกัดข้อมูลโดยผู้วิจัยสร้างแบบสกัดข้อมูล (Data Extraction Form) โดยให้ผู้เชี่ยวชาญ 3 ท่านตรวจสอบความถูกต้องครบถ้วนของแบบสกัดข้อมูล โดยระบุข้อมูลที่จำเป็นเกี่ยวกับประเด็นอภิปรายประกอบด้วย

1. ข้อมูลพื้นฐาน ได้แก่ ชื่องานวิจัย ชื่อผู้วิจัย ปีที่พิมพ์
2. รายละเอียดเกี่ยวกับทฤษฎีที่เกี่ยวข้องกับปัจจัยที่ส่งผล
3. ผลวิจัยมีความสัมพันธ์และเกี่ยวข้องกับเรื่องที่ผู้วิจัยศึกษา

พบว่างานวิจัยที่นำเข้าสู่ศึกษาตามกระบวนการทบทวนวรรณกรรมอย่างเป็นระบบมีจำนวน 4 เรื่องที่เหมาะสมนำมาวิเคราะห์และสังเคราะห์เพื่อศึกษาปัจจัยที่ส่งผลต่อการเป็นพลเมืองดิจิทัลของเจนเนอเรชั่น Z ในประเทศไทย

ผลการวิจัย

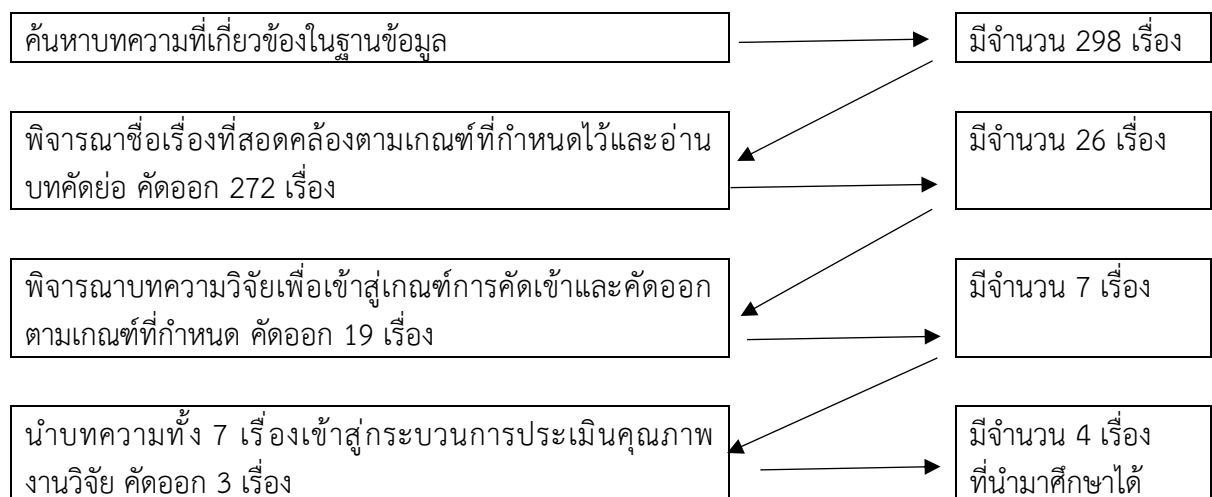
การศึกษาเรื่องปัจจัยที่ส่งผลต่อการเป็นพลเมืองดิจิทัลของเจนเอเรชั่น Z ในประเทศไทย : การทบทวนวรรณกรรมอย่างเป็นระบบ ผู้วิจัยนำเสนอผลการศึกษาลำดับการเก็บรวบรวมข้อมูลได้ดังนี้

ตารางที่ 1 ผลการสืบค้นงานวิจัย (Research search result) ที่ทำการศึกษารื่องพลเมืองดิจิทัล

ฐานข้อมูล	จำนวน	ร้อยละ
TCI	256	85.91
ThaiLIS	42	14.09
รวม	298	100

จากตารางที่ 1 ผู้วิจัยได้ผลงานวิจัยจากการสืบค้นเรื่องความเป็นพลเมืองดิจิทัล มีจำนวน 298 เรื่อง เป็นงานวิจัยที่ปรากฏในฐานข้อมูล TCI จำนวน 256 เรื่อง และฐานข้อมูล ThaiLIS จำนวน 42 เรื่อง ผู้วิจัยคัดกรองผลงานวิจัยที่ไม่เกี่ยวข้องกับการศึกษาปัจจัยที่ส่งผลต่อความเป็นพลเมืองดิจิทัล มีความซ้ำซ้อน เข้าถึงงานวิจัยได้เพียงบทคัดย่อ ไม่สามารถเข้าถึงวิจัยฉบับเต็มได้ ได้ทำการคัดกรองออกจำนวน 272 เรื่อง คงเหลือจำนวน 26 เรื่อง มีการคัดออกอีกจำนวน 19 เรื่องเนื่องจากการเป็นกรศึกษาในกลุ่มประชากรที่ไม่ใช่นักเรียนหรือนักศึกษา เช่นเจนเอเรชั่น X ผู้บริหารสถานศึกษา และผู้สูงอายุ คงเหลืองานวิจัยจำนวน 7 เรื่อง นำเข้าสู่กระบวนการประเมินคุณภาพงานวิจัยด้วยแบบประเมินคุณภาพงานวิจัยโดยผู้ทรงคุณวุฒิจำนวน 3 ท่าน ซึ่งเป็นผู้เชี่ยวชาญด้านรัฐประศาสนศาสตร์ จากผลการประเมินคุณภาพงานวิจัยโดยผู้ทรงคุณวุฒิพบว่างานวิจัยที่ไม่ผ่านเกณฑ์ประเมินคุณภาพ 3 เรื่อง คงเหลืองานวิจัยที่นำมาศึกษาด้วยการทบทวนวรรณกรรมอย่างเป็นระบบจำนวน 4 เรื่อง สามารถอธิบายจำนวนการคัดกรองในแต่ละขั้นตอนได้ดังรายละเอียดตามตารางที่ 2

ตารางที่ 2 แสดงการคัดกรองเนื้อหางานวิจัยที่นำมาสู่การวิเคราะห์ปัจจัยที่ส่งผลต่อความเป็นพลเมืองดิจิทัลของเจนเอเรชั่น Z ในประเทศไทย



จากการวิเคราะห์เนื้อหาและสังเคราะห์ปัจจัยที่ส่งผลต่อการเป็นพลเมืองดิจิทัลของเจนเอเรชั่น Z ด้วยการทบทวนวรรณกรรมอย่างเป็นระบบ พบว่าการศึกษาของงานวิจัยทั้ง 4 เรื่องมีกลุ่มตัวอย่างที่ศึกษาสามารถอธิบายเป็นผลการศึกษาแสดงได้ดังตารางที่ 3

ตารางที่ 3 กลุ่มตัวอย่างที่ใช้ในงานวิจัยที่นำมาศึกษาด้วยการทบทวนวรรณกรรมอย่างเป็นระบบ

ชื่อเรื่องวิจัย	N	percent
รูปแบบความสัมพันธ์เชิงสาเหตุของพฤติกรรมการเป็นพลเมืองดิจิทัลของ นักศึกษาระดับปริญญาตรีมหาวิทยาลัยราชภัฏ ปทุมธานี ตัวชี้วัด และศรัณย์ พิมพ์ทอง (2567)	847	63.21
ทักษะการเป็นพลเมืองดิจิทัลของนักศึกษาระดับปริญญาตรี ธัญธัช วิภาติภูมิประเทศ (2567)	142	10.60
การศึกษาคุณสมบัติการเป็นพลเมืองดิจิทัลของสมาชิกสภาเยาวชน อำเภอแม่แตง จังหวัดเชียงใหม่ รยากร สุวรรณ และคณะ (2566)	150	11.19
ทักษะการเป็นพลเมืองดิจิทัลของนักศึกษาในสถาบันอุดมศึกษาเอกชน ชูจิต ชายทวีปและคณะ (2565)	201	15.00
รวม	1,340	100

จากตารางที่ 3 กลุ่มตัวอย่างที่ใช้ศึกษาเป็นนักศึกษาระดับปริญญาตรี 1,190 คน และอีกจำนวน 150 คนเป็นสมาชิกสภาเยาวชน ซึ่งมีอายุระหว่าง 15-25 ปี รวมทั้งสิ้นมีกลุ่มตัวอย่างรวม 1,340 คน

การศึกษางานวิจัยที่ศึกษาทั้ง 4 เรื่องผู้วิจัยได้ทำการวิเคราะห์ปัจจัยที่ส่งผลต่อการเป็นพลเมืองดิจิทัลของเจนเอเรชั่น Z พบว่าสามารถสรุปเป็นข้อค้นพบได้ตามรายละเอียดดังตารางที่ 4

ตารางที่ 4 ปัจจัยที่ส่งผลต่อการเป็นพลเมืองดิจิทัล

ชื่อเรื่องวิจัย	ข้อค้นพบ
รูปแบบความสัมพันธ์เชิงสาเหตุของพฤติกรรมการเป็น พลเมืองดิจิทัลของนักศึกษาระดับปริญญาตรีมหาวิทยาลัย ราชภัฏ ปทุมธานี ตัวชี้วัด และศรัณย์ พิมพ์ทอง (2567)	ปัจจัยที่มีอิทธิพลทางตรงต่อพฤติกรรมการเป็น พลเมืองดิจิทัลได้แก่ 1.ความคาดหวังถึงประสิทธิภาพต่อพฤติกรรมการ เป็นพลเมืองดิจิทัล 2.ความคาดหวังถึงความสะดวกต่อการใช้งาน เครื่องมือดิจิทัล 3.ความตั้งใจแสดงพฤติกรรมการเป็นพลเมืองดิจิทัล 4.เงื่อนไขการสนับสนุนพฤติกรรมการเป็นพลเมือง ดิจิทัล
ทักษะการเป็นพลเมืองดิจิทัลของนักศึกษาระดับปริญญาตรี ธัญธัช วิภาติภูมิประเทศ (2567)	ปัจจัยที่มีอิทธิพลต่อทักษะการเป็นพลเมืองดิจิทัล ของนักศึกษา ได้แก่ 1.เจตคติต่ออินเทอร์เน็ต/สื่อสังคมออนไลน์ 2.การรับรู้ความสามารถของตนเองในด้าน คอมพิวเตอร์และอินเทอร์เน็ต 3.ผลการเรียน

ตารางที่ 4 ปัจจัยที่ส่งผลต่อการเป็นพลเมืองดิจิทัล (ต่อ)

ชื่อเรื่องวิจัย	ข้อค้นพบ
การศึกษาคุณสมบัติการเป็นพลเมืองดิจิทัลของสมาชิกสภาเยาวชน อำเภอแม่แตง จังหวัดเชียงใหม่ รยากร สุวรรณ และคณะ (2566)	ปัจจัยที่มีผลต่อความเป็นพลเมืองดิจิทัลได้แก่ 1.พฤติกรรมกรรรับผิตชอบบนโลกดิจิทัล
ทักษะความเป็นพลเมืองดิจิทัลของนักศึกษาในสถาบันอุดมศึกษาเอกชน ชูจิต ชายทวีปและคณะ (2565)	ปัจจัยที่ส่งผลต่อความเป็นพลเมืองดิจิทัล ได้แก่ 1.ทัศนคติต่ออินเทอร์เน็ต 2.ประสิทธิภาพการใช้คอมพิวเตอร์

จากตารางที่ 4 สรุปข้อค้นพบของงานวิจัยได้ดังนี้

1. งานวิจัยเรื่องรูปแบบความสัมพันธ์เชิงสาเหตุของพฤติกรรมกรรเป็นพลเมืองดิจิทัลของนักศึกษา ระดับปริญญาตรีมหาวิทยาลัยราชภัฏ ของ ปาจริยั ตีวลิขเรศ และศรัณย์ พิมพทอง [14] สรุปว่าปัจจัยที่มีอิทธิพลทางตรงต่อการเป็นพลเมืองดิจิทัลมี 4 ปัจจัยได้แก่ 1. ความคาดหวังถึงประสิทธิภาพต่อพฤติกรรมกรรเป็นพลเมืองดิจิทัล 2. ความคาดหวังถึงความสะดวกต่อการใช้งานเครื่องมือดิจิทัล 3. ความตั้งใจแสดงพฤติกรรมกรรเป็นพลเมืองดิจิทัล และ 4. เงื่อนไขการสนับสนุนพฤติกรรมกรรเป็นพลเมืองดิจิทัล

2. งานวิจัยเรื่องทักษะการเป็นพลเมืองดิจิทัลของนักศึกษาระดับปริญญาตรี ของ ธัญธัช วิภัติภูมิประเทศ [8] สรุปว่าปัจจัยที่มีอิทธิพลต่อทักษะการเป็นพลเมืองดิจิทัลมี 3 ปัจจัยคือ 1. เจตคติต่ออินเทอร์เน็ต/สื่อสังคมออนไลน์ 2. การรับรู้ความสามารถของตนเองในด้านคอมพิวเตอร์และอินเทอร์เน็ต และ 3. ผลการเรียนรู้

3. งานวิจัยเรื่องการศึกษาคุณสมบัติการเป็นพลเมืองดิจิทัลของสมาชิกสภาเยาวชน อำเภอแม่แตง จังหวัดเชียงใหม่ ของ รยากร สุวรรณ และคณะ [9] สรุปว่าปัจจัยที่มีผลต่อความเป็นพลเมืองดิจิทัลได้แก่พฤติกรรมกรรรับผิตชอบบนโลกดิจิทัล

4. ทักษะความเป็นพลเมืองดิจิทัลของนักศึกษาในสถาบันอุดมศึกษาเอกชน ของชูจิต ชายทวีปและคณะ [10] พบว่าปัจจัยที่ส่งผลต่อทักษะการเป็นพลเมืองดิจิทัลมี 2 ปัจจัยคือ 1. ทัศนคติต่ออินเทอร์เน็ต และ 2.ประสิทธิภาพการใช้คอมพิวเตอร์

จากการวิเคราะห์และสังเคราะห์งานวิจัยทั้ง 4 เรื่องข้างต้นผู้วิจัยสรุปปัจจัยที่ส่งผลต่อความเป็นพลเมืองดิจิทัลได้ 7 ปัจจัยดังนี้

1. ปัจจัยทัศนคติ
2. ปัจจัยความตั้งใจแสดงพฤติกรรมกรรเป็นพลเมืองดิจิทัล
3. ปัจจัยพฤติกรรมกรรรับผิตชอบบนโลกดิจิทัล
4. ปัจจัยความคาดหวัง ซึ่งประกอบไปด้วย ความคาดหวังต่อประสิทธิภาพ และความคาดหวังต่อความสะดวกต่อการใช้งาน
5. ปัจจัยเงื่อนไขการสนับสนุนพฤติกรรมกรรเป็นพลเมืองดิจิทัล
6. ปัจจัยการรับรู้ความสามารถของตนเองในด้านดิจิทัล
7. ผลการเรียนรู้

สรุปและอภิปรายผล

จากผลการทบทวนวรรณกรรมอย่างเป็นระบบพบว่าปัจจัยที่ส่งผลต่อการเป็นพลเมืองดิจิทัลของเจนเอเรชั่น Z มี 7 ปัจจัยซึ่งผู้วิจัยสามารถนำแนวคิด ทฤษฎี และงานวิจัยที่เกี่ยวข้องมาแยกอภิปรายปัจจัยทั้ง 7 ปัจจัยได้ดังนี้

1. จากผลการวิจัยพบว่าปัจจัยที่ 1 ปัจจัยทัศนคติ เป็นปัจจัยที่ส่งผลต่อการเป็นพลเมืองดิจิทัลของเจนเอเรชั่น Z สามารถอธิบายโดยใช้แนวคิดเรื่องทัศนคติ [16] ที่กล่าวว่าทัศนคติคือความผสมผสานระหว่างความคิด ความเชื่อ ความเห็น ความรู้ และความรู้สึกของบุคคลซึ่งจะสะท้อนออกมาในรูปแบบยอมรับหรือปฏิเสธ และแสดงออกมาในรูปแบบของพฤติกรรม จากผลการวิจัยที่พบว่าทัศนคติส่งผลต่อการเป็นพลเมืองดิจิทัล อาจเป็นเพราะเจนเอเรชั่น Z ในประเทศไทยมีการใช้ดิจิทัลในการเรียนการสอนในโรงเรียน และมหาวิทยาลัย เพื่อหาความรู้ ทำรายงานได้อย่างมีประสิทธิภาพ จึงทำให้เจนเอเรชั่น Z มีทัศนคติที่ดีต่อการใช้งานดิจิทัล เมื่อมีทัศนคติที่เห็นว่าระบบดิจิทัลมีประโยชน์ จึงส่งผลให้มีความตั้งใจที่จะศึกษาการใช้งานระบบดิจิทัลอย่างถูกวิธี เรียนรู้ที่จะใช้งานอย่างถูกต้องมากขึ้น ส่งผลให้มีความเป็นพลเมืองดิจิทัลที่สูงขึ้นตามไปด้วย สอดคล้องกับงานวิจัยของ Ke, D., & Xu, S. [17] ทำการศึกษาเรื่องปัจจัยที่ส่งผลต่อการเป็นพลเมืองดิจิทัล ในประเทศจีนผลการศึกษาพบว่า ทัศนคติทางบวกต่ออินเทอร์เน็ตส่งผลต่อความเป็นพลเมืองดิจิทัลของเจนเอเรชั่น Z และงานวิจัยของ Al-Zahrani [18] ที่ศึกษาเรื่องสู่การเป็นพลเมืองดิจิทัล ปัจจัยที่ส่งผลต่อการมีส่วนร่วมในสังคมอินเทอร์เน็ตของนักศึกษาในระดับอุดมศึกษาประเทศซาอุดีอาระเบีย พบว่าปัจจัยทัศนคติส่งผลต่อการเป็นพลเมืองดิจิทัล

2. จากผลการวิจัยพบว่าปัจจัยข้อที่ 2 ปัจจัยความตั้งใจแสดงพฤติกรรมการเป็นพลเมืองดิจิทัล และปัจจัยข้อที่ 3 ปัจจัยพฤติกรรมการรับผิดชอบต่อบนโลกดิจิทัล ส่งผลต่อการเป็นพลเมืองดิจิทัลของเจนเอเรชั่น Z สามารถอธิบายได้ด้วยทฤษฎีพฤติกรรมตามแผน Theory of Planned Behavior ของ Ajzen อ้างถึงใน [14] ที่อธิบายว่าบุคคลที่มีการวางแผนกระทำพฤติกรรม มีความเป็นไปได้ที่จะแสดงพฤติกรรมนั้น บุคคลจะกระทำพฤติกรรมที่เชื่อมโยงกับความตั้งใจ และผ่านการพิจารณาอย่างรอบคอบในโอกาส เวลา และบริบทที่เหมาะสม ดังนั้นตามทฤษฎีพฤติกรรมตามแผน สามารถอธิบายได้ว่า เมื่อเจนเอเรชั่น Z ตั้งใจแสดงพฤติกรรมออกมาในรูปแบบพฤติกรรมการรับผิดชอบต่อบนโลกดิจิทัลที่มาก ย่อมแสดงพฤติกรรมที่เชื่อมโยงกับความตั้งใจส่งผลเป็นผู้มีความเป็นพลเมืองดิจิทัลในระดับที่สูงขึ้นตามไปด้วย และเมื่อเจนเอเรชั่น Z มีพฤติกรรมการรับผิดชอบต่อบนโลกดิจิทัลแสดงว่าเจนเอเรชั่น Z มีการพิจารณาอย่างรอบคอบในการแสดงพฤติกรรมความรับผิดชอบต่อบนโลกดิจิทัลพฤติกรรมดังกล่าวจึงส่งผลให้มีความเป็นพลเมืองดิจิทัลที่สูงขึ้น

3. จากผลการวิจัยพบว่าปัจจัยข้อที่ 4 ปัจจัยความคาดหวัง และปัจจัยข้อที่ 5 ปัจจัยเงื่อนไขสนับสนุนพฤติกรรมการเป็นพลเมืองดิจิทัล ส่งผลต่อการเป็นพลเมืองดิจิทัล พบว่าทั้ง 2 ปัจจัยสอดคล้องกับทฤษฎีการยอมรับและการใช้เทคโนโลยี Acceptance and Use of Technology (UTAUT) ของ Venkatesh, et al. [19] ที่อธิบายว่าการยอมรับและการใช้เทคโนโลยี มีปัจจัยความคาดหวังถึงประสิทธิภาพต่อพฤติกรรมการเป็นพลเมืองดิจิทัล ปัจจัยความคาดหวังต่อความสะดวกต่อการใช้งานเครื่องมือดิจิทัล และปัจจัยเงื่อนไขการสนับสนุนพฤติกรรม รวมอยู่ด้วย ซึ่งทั้ง 3 ปัจจัย ส่งผลต่อการเป็นพลเมืองดิจิทัล สามารถอธิบายได้ว่าการยอมรับการใช้เทคโนโลยีเป็นปัจจัยที่ส่งผลต่อการเป็นพลเมืองดิจิทัลได้ว่า เมื่อเจนเอเรชั่น Z เห็นประโยชน์หรือความหวังว่าจะได้รับประโยชน์จากการใช้งานดิจิทัลจะมีความตั้งใจในการศึกษา เพื่อให้สามารถใช้งานดิจิทัลได้ดี จึงส่งผลให้มีความเป็นพลเมืองดิจิทัลที่สูงขึ้น สอดคล้องกับงานวิจัยที่ศึกษาเรื่องอิทธิพลของความคาดหวังด้านประสิทธิภาพต่อความตั้งใจของเกษตรกรเชิงพาณิชย์ในการใช้เทคโนโลยีการสื่อสารผ่านมือถือสำหรับการเผยแพร่ข้อมูลตลาดเกษตรในประเทศอุกันดา [20] ที่พบว่าความคาดหวังว่าเทคโนโลยีสารสนเทศต่อ

ประสิทธิภาพที่ดีขึ้นจะส่งผลต่อยอดขายรายวันจึงทำให้เกษตรกรสนใจที่จะศึกษาการใช้เทคโนโลยีมากขึ้น

4. จากผลการวิจัยพบว่าปัจจัยที่ 6 ปัจจัยการรับรู้ความสามารถของตนเองในด้านดิจิทัล ส่งผลต่อการเป็นพลเมืองดิจิทัลของเจนเนอเรชั่น Z สามารถอธิบายได้ด้วยแนวคิดของ Bandura, A., & Wessels, S. [21] ที่กล่าวว่าผู้ที่รับรู้ความสามารถตนเองจะส่งผลต่อความมั่นใจในการใช้งานคอมพิวเตอร์ส่งผลให้เกิดการพัฒนาและเรียนรู้ในเรื่องดังกล่าวอย่างต่อเนื่อง ทั้งนี้อธิบายได้ว่าเมื่อเจนเนอเรชั่น Z มีความมั่นใจในศักยภาพการใช้คอมพิวเตอร์ของตนเองจะมีความรู้สึกลอยlakพัฒนาทักษะ และพร้อมเรียนรู้สิ่งใหม่ๆที่เป็นเทคโนโลยีใหม่ หรือ แอปพลิเคชันใหม่ ที่จำเป็นต่อการดำเนินชีวิตและสอดคล้องกับสถานการณ์ปัจจุบันที่รัฐบาลสนับสนุนให้ประชาชนใช้งานสารสนเทศดิจิทัลที่สูงขึ้นผ่านการรับเงินดิจิทัลผ่านแอปทางรัฐ สอดคล้องกับงานวิจัยของ Al-Zahrani [18] ที่ศึกษาเรื่องสู่การเป็นพลเมืองดิจิทัล ปัจจัยที่ส่งผลต่อการมีส่วนร่วมในสังคมอินเทอร์เน็ตของนักศึกษาระดับอุดมศึกษาประเทศซาอุดีอาระเบียพบว่าปัจจัยการรับรู้ความสามารถของตนเองส่งผลต่อการเป็นพลเมืองดิจิทัล

5. จากผลการวิจัยพบว่าปัจจัยที่ 7 ปัจจัยผลการเรียน ส่งผลต่อการเป็นพลเมืองดิจิทัล สามารถอธิบายได้โดยใช้แนวคิดความเข้าใจดิจิทัล (Digital literacy) ได้ว่าการที่พลเมืองจะมีความเข้าใจดิจิทัลที่ดีจำเป็นอย่างไรที่จะต้องมีความรู้ และความรู้ เพื่อนำประโยชน์ของดิจิทัลไปใช้ในการมีส่วนร่วมเพื่อพัฒนาตนเอง ชุมชน ประเทศ และโลก [22] ดังนั้นการที่ผลการเรียนมีผลต่อการเป็นพลเมืองดิจิทัลอาจเป็นเพราะเจนเนอเรชั่น Z มีทักษะ และมีความรู้ ความเข้าใจดิจิทัล สามารถนำความรู้ที่มีไปพัฒนาตนเอง ทำให้มีผลการเรียนที่ดี และเป็นปัจจัยสำคัญที่ส่งผลต่อการเป็นพลเมืองดิจิทัลที่สูงขึ้นตามด้วย สอดคล้องกับการศึกษาของ Dunaway, M., & Macharia, M. [23] ที่ศึกษาเรื่องผลกระทบของการเป็นพลเมืองยุคดิจิทัลต่อพฤติกรรมออนไลน์เชิงลบและผลลัพธ์การเรียนรู้ในระดับอุดมศึกษาที่พบว่าผลการเรียนรู้ส่งผลทางอ้อมต่อการเป็นพลเมืองดิจิทัล

ข้อเสนอแนะ

ข้อเสนอแนะจากการวิจัย

1. รัฐบาลหรือหน่วยงานที่เกี่ยวข้องสามารถนำผลการวิจัยทั้ง 7 ปัจจัย ไปพัฒนาเจนเนอเรชั่น Z ให้มีความเป็นพลเมืองดิจิทัลที่สูงขึ้นเพื่อตอบสนองนโยบายรัฐบาลดิจิทัลของรัฐบาล
2. หน่วยงานที่เกี่ยวข้องกับการศึกษาควรส่งเสริมให้เจนเนอเรชั่น Z มีทัศนคติที่ดีต่อการใช้งานดิจิทัลให้สูงขึ้นเนื่องจากส่งผลต่อการทำให้เจนเนอเรชั่น Z เป็นพลเมืองดิจิทัลที่สูงขึ้นตามไปด้วย

ข้อเสนอแนะในการวิจัยครั้งต่อไป

1. พบบงานวิจัยที่เกี่ยวข้องกับทักษะการเป็นพลเมืองดิจิทัลของผู้บริหารสถานศึกษาจำนวนมากสามารถนำองค์ความรู้ทั้งหมด มาทบทวนวรรณกรรมอย่างเป็นระบบเพื่ออธิบายทักษะการเป็นพลเมืองดิจิทัลของผู้บริหารสถานศึกษาในประเทศไทยได้
2. ควรมีการวิจัยซ้ำด้วยการวิจัยเชิงปริมาณจากกลุ่มตัวอย่างระดับประเทศเพื่อยืนยันข้อค้นพบที่ได้จากการทบทวนวรรณกรรมอย่างเป็นระบบ เพื่อให้ได้ข้อสรุปเกี่ยวกับปัจจัยที่ส่งผลต่อการเป็นพลเมืองดิจิทัลที่ชัดเจนมากขึ้น

เอกสารอ้างอิง

- [1] สำนักงานพัฒนารัฐบาลดิจิทัล (องค์การมหาชน). (2566). *แผนพัฒนารัฐบาลดิจิทัลของประเทศไทย พ.ศ. 2566-2570*. <https://www.dga.or.th/>
- [2] Ribble, M. (2015). *Digital citizenship in schools: Nine elements all students should know* (3rd ed.). International Society for Technology in Education.
- [3] กระทรวงดิจิทัลเพื่อเศรษฐกิจและสังคม (2565). *รายงานผลการสำรวจพฤติกรรมผู้ใช้อินเทอร์เน็ตในประเทศไทยปี 2565*. <http://www.etda.or.th/getattachment/78750426-4a58-4c36-85d3-d1c11c3db1f3/IUB-65-Final.pdf.aspx>
- [4] Lu, C. & Gu, M. M. (2024). A systematic review and meta-analysis of factors and outcomes of digital citizenship among adolescents. *Asia Pacific Journal of Education*, (04), 1-16. <https://doi.org/10.1080/02188791.2023.2296352>
- [5] Al-Ali, A., Alsmairat, M., Qawasmeh, R., Mahrakani, N. & Alhazzani, N. (2024). Exploring the role of digital citizenship and digital empowerment to enhance academic performance of business students. *International Journal of Data and Network Science*, 8(2), 1275-1284.
- [6] Ruenphongphun, P., Sukkamart, A. & Pimdee, P. (2022). Developing Thai undergraduate online digital citizenship skills (DCS) under the New Normal. *Journal of Higher Education Theory and Practice*, 22(9), 370-385. <https://doi.org/10.18844/wjet.v13i3.5937>
- [7] Jamal, B. & Rizvi, S. (2023). Analysis of the Digital Citizenship Practices among University Students in Pakistan. *Pakistan Journal of Distance & Online Learning*, 9(1), 50-68. <http://doi.org/10.30971/pjdol.v9i1.1399>
- [8] ธัญธัช วิภัติภูมิประเทศ. (2567). ทักษะการเป็นพลเมืองดิจิทัลของนักศึกษาระดับปริญญาตรี. *วารสารมนุษยศาสตร์และสังคมศาสตร์ มหาวิทยาลัยมหาสารคาม*, 43(1), 43-53.
- [9] รยากร สุวรรณ, สุริยจรัส เตชะตันมินสกุล, ธรรมพร ตันตรา และสถาพร แสงสุโพธิ์ (2566). การศึกษาคุณสมบัติการเป็นพลเมืองดิจิทัลของสมาชิกสภาเยาวชน อำเภอแม่แตง จังหวัดเชียงใหม่. *วารสารวิชาการวิทยาลัยบริหารศาสตร์*, 6(2), 1-16.
- [10] ชูชิต ชายทวีป, พิศณิ พรหมเทพ และธนัชฐา สมัย. (2565). ทักษะความเป็นพลเมืองดิจิทัลของนักศึกษาในสถาบันอุดมศึกษาเอกชน. *วารสารวิชาการมหาวิทยาลัยราชภัฏศรีสะเกษ*, 16(3), 147-156.
- [11] Mahadir, N. B., Baharudin, N. H. & Ibrahim, N. N. (2021). Digital Citizenship Skills among Undergraduate Students in Malaysia: A Preliminary Study. *International Journal of Evaluation and Research in Education*, 10(3), 835-844.
- [12] Suphattanakul, O., Maliwan, E., Eiamnate, N., & Thadee, W. (2023). Developing Digital Citizenship in Municipality: Factors and Barriers. *International Journal of Sustainable Development & Planning*, 18(5). 1499-1505.

- [13] จุไรรัตน์ ทองคำชื่นวิวัฒน์. (2564). ความสัมพันธ์ระหว่างทักษะความฉลาดทางดิจิทัลกับพฤติกรรมการเป็นพลเมืองดิจิทัลของเยาวชนไทยใน กรุงเทพมหานคร. *วารสารนิเทศศาสตร์ปริทัศน์*, 25(3), 232-243.
- [14] ปาจริย์ ตัวสีเรศ และศรัณย์ พิมพ์ทอง. (2566). รูปแบบความสัมพันธ์เชิงสาเหตุของพฤติกรรมการเป็นพลเมืองดิจิทัลของนักศึกษาระดับปริญญาตรี มหาวิทยาลัยราชภัฏ. *วารสารหาดใหญ่วิชาการ*, 22(2), 364-387.
- [15] Joanna Briggs Institute. *Joanna Briggs Institute Reviewers' Manual: 2014 edition*. The Joanna Briggs Institute. <http://www.joannabriggs.org/sumari.html>.
- [16] Ke, D. & Xu, S. (2017). *A Research on factors affecting college students' digital citizenship*. In 2017 International Conference of Educational Innovation through Technology (EITT) (pp. 61-64). IEEE.
- [17] สร้อยตระกูล (ติวานนท์) อรรถมานะ. (2541). *พฤติกรรมองค์การ : ทฤษฎีและการประยุกต์*. สำนักพิมพ์มหาวิทยาลัยธรรมศาสตร์.
- [18] Al-Zahrani, A. (2015). Toward digital citizenship: examining factors affecting participation and involvement in the Internet society among higher education students. *International Education Studies*, 8(12), 203-217.
- [19] Venkatesh, V., Morris, M. G., Davis, G. B. & Davis, F. D. (2003). User acceptance of information technology: Toward a unified view. *MIS quarterly*, 27(3), 425-478.
- [20] Engotoit, B., Kituyi, G.M. & Moya, M. B. (2016). Influence of performance expectancy on commercial farmers' intention to use mobile-based communication technologies for agricultural market information dissemination in Uganda. *Journal of Systems and Information Technology*, 18(4), 346-363. <https://doi.org/10.1108/JSIT-06-2016-0037>
- [21] Bandura, A. & Wessels, S. (1997). *Self-efficacy*. Cambridge University Press.
- [22] วรพจน์ วงศ์กิจรุ่งเรือง. (2561). *คู่มือพลเมืองดิจิทัล*. สำนักงานส่งเสริมเศรษฐกิจดิจิทัล กระทรวงดิจิทัลเพื่อเศรษฐกิจและสังคม. <https://thaidigizen.com/wpcontent/uploads/2018/06/DigitalCitizenship-Book-ok.pdf>
- [23] Dunaway, M. & Macharia, M. (2021). The effect of digital citizenship on negative online behaviors and learning outcomes in higher education. *Journal of Information Systems Education*, 32(4), 294-307.