

รูปแบบความสัมพันธ์เชิงสาเหตุของพฤติกรรมการเป็นพลเมืองดิจิทัลของนักศึกษา
ระดับปริญญาตรี มหาวิทยาลัยราชภัฏ

A Causal Relationship Model of Digital Citizenship Behavior among
Undergraduate Rajabhat University Students

ปาจารย์ ตีวสิขเรศ^{1*} และ ศรัณย์ พิมพ์ทอง²

Pacharee Tiwsikhares^{1*} and Saran Pimthong²

Abstract

This research aimed to study Rajabhat undergraduate students' digital citizenship behavior concerning the causal relationship model. This was in the form of quantitative research. The sample contained 847 undergraduate students from Rajabhat universities. The research instrument was a questionnaire on factors affecting digital citizenship behavior with the reliability value between 0.87-0.97. Descriptive statistics were employed to study information of the samples. Inference statistics were used to analyze the causal relationship by analyzing the structural equation model. The research findings revealed that the causal relationship model of digital citizenship behavior was matched with the empirical data ($\chi^2 = 163.22$, $df = 137$, $\chi^2/df = 1.19$, $p = 0.063$, $RMSEA = 0.015$, $RMR = 0.014$, $GFI = 0.98$, $AGFI =$

¹ นิสิตหลักสูตรปรัชญาดุษฎีบัณฑิต สาขาการวิจัยพฤติกรรมศาสตร์ประยุกต์ สถาบันวิจัยพฤติกรรมศาสตร์ มหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ

² รองศาสตราจารย์ ดร. สถาบันวิจัยพฤติกรรมศาสตร์ มหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ

¹ Ph.D. Student, Applied Behavioral Science Research, Behavioral Science Research Institute, Srinakharinwirot University

² Associate Professor, Ph.D., Behavioral Science Research Institute, Srinakharinwirot University

*ผู้ให้การติดต่อ (Corresponding e-mail: tiw.pacharee@gmail.com)

รับบทความวันที่ 24 มิถุนายน 2566 แก้ไขวันที่ 21 พฤศจิกายน 2566 รับลงตีพิมพ์วันที่ 1 ธันวาคม 2566

0.96, CFI = 1.00, and NFI = 0.98) as 71 percent of all variables could predict the digital citizenship behavior ($R^2 = 0.71$). Factors which directly influenced digital citizenship behavior were performance expectancy ($\beta = 0.41$), effort expectancy ($\beta = 0.25$), behavior intention ($\beta = 0.20$), and facilitating conditions ($\beta = 0.19$). The findings were useful for educational institutions to determine ways for developing digital citizenship behavior of university students.

Keywords: *Digital Citizenship, Theory of Planned Behavior, Unified Theory of Acceptance and Use of Technology, Causal Relationship*

บทคัดย่อ

การวิจัยนี้มีวัตถุประสงค์เพื่อศึกษารูปแบบความสัมพันธ์เชิงสาเหตุของพฤติกรรมการเป็นพลเมืองดิจิทัลของนักศึกษาระดับปริญญาตรี มหาวิทยาลัยราชภัฏ เป็นการวิจัยเชิงปริมาณ กลุ่มตัวอย่าง คือนักศึกษาระดับปริญญาตรี มหาวิทยาลัยราชภัฏ จำนวน 847 คน เครื่องมือที่ใช้ในการวิจัย ได้แก่ แบบวัดปัจจัยที่ส่งผลต่อพฤติกรรมการเป็นพลเมืองดิจิทัล มีค่าความเชื่อมั่นระหว่าง 0.87 - 0.97 วิเคราะห์ข้อมูลพื้นฐานของผู้ตอบแบบสอบถามด้วยสถิติพรรณนา และใช้สถิติอนุมานในการวิเคราะห์ความสัมพันธ์เชิงสาเหตุด้วยการวิเคราะห์โมเดลสมการโครงสร้าง ผลการวิจัย พบว่า รูปแบบความสัมพันธ์เชิงสาเหตุของปัจจัยที่มีอิทธิพลต่อพฤติกรรมการเป็นพลเมืองดิจิทัล มีความกลมกลืนกับข้อมูลเชิงประจักษ์ $\chi^2 = 163.22$, $df = 137$, $\chi^2/df = 1.19$ $p = 0.063$, $RMSEA = 0.015$, $RMR = 0.014$ $GFI = 0.98$, $AGFI = 0.96$ $CFI = 1.00$ และ $NFI = 0.98$ โดยตัวแปรทั้งหมดร่วมกันทำนายได้ร้อยละ 71 ($R^2 = 0.71$) ตัวแปรที่มีอิทธิพลทางตรงต่อพฤติกรรมการเป็นพลเมืองดิจิทัลอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ 0.05 ได้แก่ ความคาดหวังถึงประสิทธิภาพต่อพฤติกรรมการเป็นพลเมืองดิจิทัล ($\beta = 0.41$) ความคาดหวังถึงความสะดวกต่อการใช้งานเครื่องมือดิจิทัล ($\beta = 0.25$) ความตั้งใจแสดงพฤติกรรมการเป็นพลเมืองดิจิทัล ($\beta = 0.20$) เจือจางการสนับสนุนพฤติกรรมการเป็นพลเมืองดิจิทัล ($\beta = 0.19$) ผลการวิจัยนี้เป็นประโยชน์ต่อสถานศึกษาในการกำหนดแนวทางพัฒนาพฤติกรรมการเป็นพลเมืองดิจิทัลของนักศึกษา

คำสำคัญ: *พลเมืองดิจิทัล, ทฤษฎีพฤติกรรมตามแผน, ทฤษฎีการยอมรับและการใช้เทคโนโลยี, ความสัมพันธ์เชิงสาเหตุ*

บทนำ

การพัฒนาเทคโนโลยีดิจิทัลอย่างรวดเร็ว เกิดเป็น Digitalization คือ การเปลี่ยนรูปแบบของข้อมูลต่าง ๆ ให้อยู่ในรูปแบบดิจิทัล ส่งผลให้การดำเนินชีวิตของคนในสังคมปรับเปลี่ยนสู่การเป็นสังคมดิจิทัลที่ใช้เทคโนโลยีดิจิทัลเป็นส่วนหนึ่งของการดำเนินชีวิตผสมผสานกับกระบวนการทำงาน วิธีการทำงาน และการใช้ชีวิตทั่วไปอย่างลงตัว ทำให้เกิดสภาพสังคมที่เรียกว่า VUCA ประกอบด้วย 4 คำ ได้แก่ V: Volatility การเปลี่ยนแปลงที่รวดเร็วหรือการปรับเปลี่ยนอย่างฉับพลัน สังคมจึงเกิดความผันผวนสูง U: Uncertainty ข้อมูลที่ใช้ในการตัดสินใจเปลี่ยนแปลงได้เสมอ C: Complexity ข้อมูลมีความซับซ้อนในเชิงระบบ มีหลายปัจจัยที่เกี่ยวข้องกับสิ่งที่ต้องการศึกษา และ A: Ambiguity ข้อมูลต่าง ๆ มีความคลุมเครือ ดังนั้นการดำรงชีวิตในสังคม VUCA จึงต้องปรับตัวให้ทันกับการเปลี่ยนแปลงดังกล่าว (Minciu, Berar, & Dobrea, 2020)

ประเทศไทยให้ความสำคัญกับการปรับตัวของโลกในยุคดิจิทัล รัฐบาลตระหนักถึงความจำเป็นในการนำเทคโนโลยีดิจิทัลเป็นเครื่องมือในการพัฒนาประเทศ จึงได้กำหนดนโยบายนำประเทศสู่ดิจิทัลไทยแลนด์ มีเป้าหมายให้สามารถสร้างสรรค์และใช้ประโยชน์จากเทคโนโลยีดิจิทัลอย่างเต็มศักยภาพ และแผนระดับชาติว่าด้วยการพัฒนาดิจิทัลเพื่อเศรษฐกิจและสังคม (Office of the National Digital Economy and Society Commission, 2019) ระบุว่า เมื่อประเทศมุ่งพัฒนาด้วยเทคโนโลยีดิจิทัล พลเมืองจำเป็นต้องปรับและพัฒนาตนเองให้เป็นพลเมืองดิจิทัลเช่นกัน ขอบเขตของพฤติกรรมการเป็นพลเมืองที่ผ่านมา ไม่ครอบคลุมสภาพสังคมในปัจจุบันที่มีบริบทโลกดิจิทัล ดังนั้นนักวิชาการได้เสนอแนวคิดองค์ประกอบการเป็นพลเมืองดิจิทัลไว้ ดังนี้ การเป็นพลเมืองในโลกดิจิทัล คือ บุคคลที่สามารถกระทำกิจกรรมต่าง ๆ ในโลกดิจิทัล มีส่วนร่วมในโลกออนไลน์ได้อย่างสร้างสรรค์ โดยมีองค์ประกอบดังนี้ ทักษะการคิดอย่างมีวิจารณญาณในการกระทำต่าง ๆ ในโลกออนไลน์ มีความพร้อมในการเรียนรู้สิ่งใหม่ พัฒนาตนเองตลอดเวลา มีการเคารพตนเอง เคารพผู้อื่น มีมารยาท ไม่ละเมิดสิทธิทางออนไลน์ของบุคคลอื่น คำนึงถึงผลกระทบต่อผู้อื่นจากการกระทำของตนเองในโลกออนไลน์ มีความรับผิดชอบต่อการกระทำของตนเองในโลกออนไลน์ ปฏิบัติตามกฎหมายระเบียบของโลกออนไลน์ และมีความเคลื่อนไหวมีส่วนร่วมต่อกิจกรรมในโลกออนไลน์ (Ribble, 2015; Jones & Mitchell, 2016; Choi, Glassman, & Cristol, 2017; Curran & Ribble, 2017; Kim & Choi, 2018)

การศึกษาเอกสารงานวิจัยที่เกี่ยวข้อง มีรายงานพฤติกรรมการเป็นพลเมืองดิจิทัลที่ไม่พึงประสงค์ เช่น Phuthorn (2017) ได้ศึกษาความตระหนักรู้ในเรื่องลิขสิทธิ์ของการบริโภคการ์ตูนและแอนิเมชันญี่ปุ่นออนไลน์ในกลุ่มดิจิทัลเนทีฟ ซึ่งมีความคุ้นเคยกับการใช้คอมพิวเตอร์ อินเทอร์เน็ต และอุปกรณ์ดิจิทัลเป็นอย่างดี พบว่ามีการดาวน์โหลดข้อมูลจากแหล่งที่ละเมิดลิขสิทธิ์ มีการดัดแปลงแก้ไขข้อมูลต้นฉบับ และมีการเผยแพร่ต่อสาธารณชน โดย Goonnasith and Kulophas (2017) ได้ศึกษาความต้องการจำเป็นในการเสริมสร้างความเป็นพลเมืองดิจิทัลของนักเรียนโรงเรียนมัธยมวัดนายโรง พบว่า ความต้องการจำเป็นสูงสุด คือ ด้านการปฏิบัติตามคำแนะนำ รองลงมา คือ ด้านการสร้างความตระหนักรู้ต่อการเป็นพลเมืองดิจิทัล นอกจากนี้ Electronic

Transactions Development Agency (2022) รายงานความไม่เชื่อมั่นต่อการทำกิจกรรมต่าง ๆ ในโลกออนไลน์ ซึ่งเกิดจากการกลัวอาชญากรรมทางไซเบอร์ และความไม่ปลอดภัยด้านอื่น ๆ ส่งผลให้บุคคลกลุ่มนี้เข้าร่วมทำกิจกรรมในโลกออนไลน์น้อย อย่างไรก็ตามการดำเนินชีวิตของคนในปัจจุบันและในอนาคตได้ปรับเปลี่ยนสู่การเป็นสังคมดิจิทัล ประกอบกับนโยบายดิจิทัลไทยแลนด์ที่ระบุว่า เยาวชนไทยจำเป็นต้องมีคุณลักษณะการเป็นพลเมืองดิจิทัลที่ดี เพื่อการดำเนินชีวิตที่มีคุณภาพ และมีส่วนในการพัฒนาประเทศด้วยเทคโนโลยีดิจิทัล จึงกล่าวได้ว่า การส่งเสริมและพัฒนาพฤติกรรมกรรมการเป็นพลเมืองดิจิทัลที่ดีจึงเป็นสิ่งสำคัญ หากทราบข้อมูลปัจจัยสาเหตุของพฤติกรรมจะสามารถใช้เป็นข้อมูลในการจัดกิจกรรมส่งเสริมพฤติกรรมได้อย่างมีประสิทธิภาพ

จากการศึกษาเอกสาร พบว่า ทฤษฎีที่สามารถใช้อธิบายการเกิดพฤติกรรมกรรมการเป็นพลเมืองดิจิทัล ได้แก่ ทฤษฎีพฤติกรรมตามแผน (Theory of Planned Behavior: TPB) เป็นทฤษฎีที่ใช้ทำนายและอธิบายสาเหตุการเกิดพฤติกรรมว่า การกระทำพฤติกรรมเกิดจากเจตนาความตั้งใจแสดงพฤติกรรมของบุคคล และปัจจัยที่กำหนดความตั้งใจแสดงพฤติกรรม คือ เจตคติต่อพฤติกรรม การคล้อยตามกลุ่มอ้างอิง และการรับรู้ความสามารถในการควบคุมพฤติกรรม (Ajzen, 2011) อีกทั้งยังสอดคล้องกับการแสดงพฤติกรรมกรรมการเป็นพลเมืองดิจิทัล คือ ทฤษฎีการยอมรับและการใช้เทคโนโลยี (Unified Theory of Acceptance and Use of Technology: UTAUT) ซึ่งอธิบายว่า พฤติกรรมการใช้เทคโนโลยีมีสาเหตุจากความตั้งใจจะใช้เทคโนโลยีนั้น และเงื่อนไขการสนับสนุนจากสังคม เช่น การให้บริการสัญญาณไวไฟ โดยความตั้งใจจะแสดงพฤติกรรมได้รับอิทธิพลจากปัจจัย 3 ประการ คือ การคาดหวังถึงประสิทธิภาพจากการใช้งานเทคโนโลยี การคาดหวังจากความง่ายในการใช้งานเทคโนโลยี และอิทธิพลทางสังคม (Venkatesh, Morris, Davis, & Davis, 2003)

ดังนั้นผู้วิจัยจึงสนใจพัฒนารูปแบบความสัมพันธ์เชิงสาเหตุของพฤติกรรมกรรมการเป็นพลเมืองดิจิทัลในกลุ่มนักศึกษาจากทฤษฎีพฤติกรรมตามแผน (TPB) และทฤษฎีการยอมรับและการใช้เทคโนโลยี (UTAUT) ผลการวิจัยนี้ทำให้ทราบถึงปัจจัยที่มีอิทธิพลต่อพฤติกรรมกรรมการเป็นพลเมืองดิจิทัล ซึ่งมีความสำคัญต่อสถานศึกษาในการกำหนดนโยบายหรือกิจกรรมการพัฒนานักศึกษาให้มีพฤติกรรมกรรมการเป็นพลเมืองดิจิทัลที่เหมาะสมกับบริบทสังคมแบบ VUCA

วัตถุประสงค์การวิจัย

เพื่อศึกษารูปแบบความสัมพันธ์เชิงสาเหตุของพฤติกรรมกรรมการเป็นพลเมืองดิจิทัลของนักศึกษาระดับปริญญาตรี

การทบทวนวรรณกรรม

การวิจัยนี้ผู้วิจัยทบทวนวรรณกรรม 3 หัวข้อ ได้แก่ องค์ประกอบการเป็นพลเมืองดิจิทัล ทฤษฎีพฤติกรรมตามแผน และทฤษฎีการยอมรับและการใช้เทคโนโลยี มีรายละเอียดดังนี้

พลเมืองดิจิทัล

นักวิชาการหลายท่านได้ศึกษาเรื่องพลเมืองดิจิทัล (Digital Citizenship) ซึ่งพัฒนามาจากแนวคิดเรื่องการรู้ดิจิทัล (Digital Literacy) การรู้สารสนเทศ (Information Literacy) การรู้เท่าทันสื่อและสารสนเทศ (Media and Information Literacy) (Park & Tan, 2016) และพัฒนาเป็นพลเมืองดิจิทัล มีนักวิชาการศึกษาองค์ประกอบของพลเมืองดิจิทัลในกลุ่มประชากรที่แตกต่างกันดังนี้

Curran and Ribble (2017) กำหนดองค์ประกอบของพลเมืองดิจิทัลในกลุ่มนักเรียนและครูในประเทศสหรัฐอเมริกา ไว้ 3 องค์ประกอบ คือ 1) การเคารพตนเองและการเคารพผู้อื่น ประกอบด้วยความสามารถในการเข้าถึงเทคโนโลยีสารสนเทศ มารยาทในการใช้ดิจิทัล การเคารพต่อกฎหมายและไม่ละเมิดสิทธิดิจิทัล 2) การพัฒนาตนเองและปฏิสัมพันธ์กับผู้อื่น ประกอบด้วย การซื้อขาย การเป็นผู้ส่งสารและรับสาร และการรู้ดิจิทัล 3) การปกป้องตนเองและปกป้องผู้อื่น ประกอบด้วย การมีสิทธิและความรับผิดชอบในโลกออนไลน์ และความปลอดภัยในการใช้ดิจิทัล

Park and Tan (2016) ศึกษาข้อมูลคุณลักษณะพลเมืองดิจิทัลของนักเรียนในประเทศเอเชียแปซิฟิก 22 ประเทศ กำหนดองค์ประกอบการเป็นพลเมืองดิจิทัลไว้ 4 องค์ประกอบ ได้แก่ 1) ความเข้าใจมนุษยวัฒนธรรมและสังคมที่เกี่ยวข้องกับเทคโนโลยี การปฏิบัติทางกฎหมายและจริยธรรม 2) ฝึกฝนให้ใช้ข้อมูลและเทคโนโลยีอย่างปลอดภัย ถูกกฎหมายและรับผิดชอบ ตลอดจนแสดงเจตคติที่ดีต่อการใช้เทคโนโลยีที่รองรับการทำงาน 3) แสดงความรับผิดชอบต่อส่วนบุคคลสำหรับการเรียนรู้ตลอดชีวิต และ 4) แสดงความเป็นผู้นำด้านการเป็นพลเมืองดิจิทัล

Jones and Mitchell (2016) ศึกษาข้อมูลคุณลักษณะพลเมืองดิจิทัลของนักเรียนระดับมัธยมศึกษาตอนปลายในประเทศสหรัฐอเมริกา กำหนดองค์ประกอบการเป็นพลเมืองดิจิทัล 2 องค์ประกอบ ได้แก่ พฤติกรรมเคารพนับถือในโลกออนไลน์ และการมีส่วนร่วมของพลเมืองในโลกออนไลน์

Choi et al. (2017) ศึกษาข้อมูลคุณลักษณะพลเมืองดิจิทัลของนักศึกษาระดับปริญญาตรีถึงปริญญาเอกในประเทศสหรัฐอเมริกา กำหนดองค์ประกอบการเป็นพลเมืองดิจิทัล 5 องค์ประกอบ ได้แก่ 1) การเคลื่อนไหวทางการเมืองในสังคมอินเทอร์เน็ต 2) ทักษะการใช้งานอินเทอร์เน็ตและอุปกรณ์ที่เกี่ยวข้องในสังคมอินเทอร์เน็ต 3) ความตระหนักรู้ในระดับท้องถิ่นและระดับโลก 4) มุมมองเชิงวิพากษ์ในอินเทอร์เน็ต และ 5) การมีเครือข่ายในอินเทอร์เน็ต

Kim and Choi (2018) ศึกษาข้อมูลคุณลักษณะพลเมืองดิจิทัลของครูฝึกสอนและครูประจำการในประเทศเกาหลีใต้ กำหนดองค์ประกอบการเป็นพลเมืองดิจิทัลเป็น S.A.F.E. Model 4 องค์ประกอบ ได้แก่

1) การมีอัตลักษณ์ของตนเองในสิ่งแวดล้อมดิจิทัล (Self-identity in Digital Environment) 2) การมีกิจกรรมในโลกออนไลน์ (Activity in Online) 3) การมีความคล่องแคล่วในการใช้เครื่องมือดิจิทัล (Fluency for Digital Tools) และ 4) การมีจริยธรรมในสิ่งแวดล้อมดิจิทัล (Ethics for Digital Environment)

Karduang (2018) กล่าวว่า พฤติกรรมการเป็นพลเมืองดีบนโลกดิจิทัล คือ บุคคลที่มีการใช้อินเทอร์เน็ตและเทคโนโลยีดิจิทัลในการสื่อสารและการกระทำต่าง ๆ ในสังคม และสร้างประโยชน์ต่อตนเอง ผู้อื่น ตลอดจนสังคม มี 4 องค์ประกอบ ได้แก่ 1) พฤติกรรมการทำตามกฎบนโลกดิจิทัล คือ การกระทำต่าง ๆ ในโลกดิจิทัลที่เป็นไปตามกฎหมายที่กำหนดไว้ในโลกดิจิทัล 2) พฤติกรรมการเคารพผู้อื่นบนโลกดิจิทัล คือ การกระทำในโลกดิจิทัลที่แสดงออกถึงการเคารพสิทธิ ความแตกต่างของผู้อื่น และความเสมอภาค 3) พฤติกรรมการมีส่วนร่วมบนโลกดิจิทัล คือ การกระทำต่าง ๆ ในโลกดิจิทัลที่เกิดจากความสมัครใจ แสดงออกถึงการเป็นส่วนหนึ่งของการบำเพ็ญประโยชน์หรือกิจกรรมอื่นที่เป็นประโยชน์ต่อสังคม และ 4) พฤติกรรมการรับผิดชอบบนโลกดิจิทัล คือ การกระทำต่าง ๆ ในโลกดิจิทัลที่แสดงออกถึงการไม่เบียดเบียนตนเอง ไม่เบียดเบียนผู้อื่น และสังคม และยอมรับผลอันเกิดจากการแสดงออกของตนเองไม่ว่าจะให้ผลอย่างไร

จากการสังเคราะห์คุณลักษณะพฤติกรรมพลเมืองดีดิจิทัลและเลือกคุณลักษณะที่สอดคล้องกัน สามารถสรุปองค์ประกอบของพฤติกรรมการเป็นพลเมืองดีดิจิทัลได้ 5 องค์ประกอบ ดังนี้

1. พฤติกรรมการเคารพผู้อื่นในโลกดิจิทัล คือ การยอมรับความคิดที่แตกต่างของบุคคลอื่นในโลกออนไลน์ ไม่ละเมิดสิทธิ ไม่กระทำการหมิ่นประมาทบุคคลอื่น อยู่ร่วมกับบุคคลอื่นในโลกออนไลน์ได้อย่างสันติ

2. พฤติกรรมการรับผิดชอบต่อโลกดิจิทัล คือ การนึกถึงผลที่จะเกิดขึ้นกับบุคคลอื่น อันเนื่องจากการกระทำของตนเองในโลกออนไลน์ รับผิดชอบต่อการกระทำของตนเองในโลกออนไลน์ มีมารยาทในการสื่อสารทั้งในบทบาทของผู้ส่งและผู้รับสาร

3. พฤติกรรมการทำตามกฎในโลกดิจิทัล คือ การปฏิบัติตามโลกออนไลน์ที่ถูกกฎหมายและถูกจริยธรรม โดยไม่ละเมิดลิขสิทธิ์ของบุคคลอื่น ไม่ขโมยข้อมูลของบุคคลอื่น ปฏิบัติตามข้อกำหนดในการเผยแพร่เนื้อหาในโลกออนไลน์

4. พฤติกรรมมีส่วนร่วมในโลกดิจิทัล คือ การเข้าถึงการใช้เทคโนโลยีดิจิทัลเพื่อสื่อสารกับบุคคลอื่นในโลกออนไลน์ และการมีส่วนร่วมทำกิจกรรมกับบุคคลอื่นในโลกออนไลน์อย่างสร้างสรรค์

5. พฤติกรรมการพัฒนาตนเองอย่างต่อเนื่อง คือ การมีความกระตือรือร้นเรียนรู้สิ่งใหม่ในโลกดิจิทัล เรียนรู้การใช้เครื่องมือเทคโนโลยี แอปพลิเคชัน และซอฟต์แวร์ที่ผลิตใหม่ เพื่อพัฒนาตนเองอยู่เสมอ

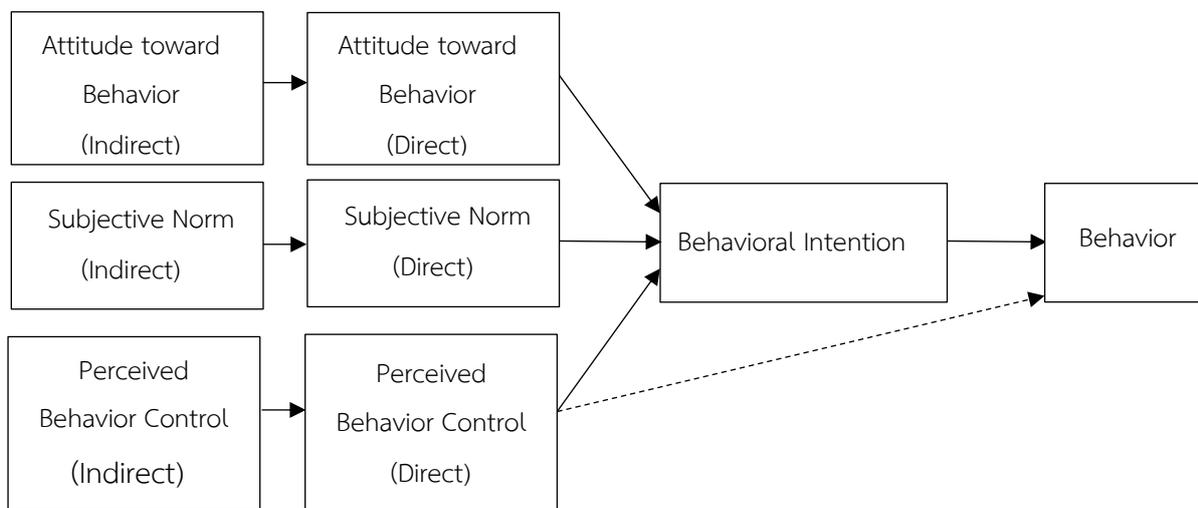
ทฤษฎีพฤติกรรมตามแผน

Fishbein (2010) และ Ajzen (2011) ได้พัฒนาทฤษฎีจิตวิทยาสังคมที่ใช้อธิบายสาเหตุของพฤติกรรม โดยในปี ค.ศ. 1975 ได้มีการนำเสนอทฤษฎีการกระทำด้วยเหตุผล (Theory of Reasoned Action) มีใจความสำคัญว่า พฤติกรรมที่แสดงออกเป็นผลจากความตั้งใจจะแสดงพฤติกรรม (Behavioral Intention) นั้น ได้รับ

ความสัมพันธ์เชิงสาเหตุของพฤติกรรมการเป็นพลเมืองดิจิทัล

ปาจรีย์ ตัวลีเชเรศ และ ศรัณย์ พิมพ์ทอง

อิทธิพลจากเจตคติต่อพฤติกรรม (Attitude toward Behavior) และบรรทัดฐานของสังคม (Subjective Norm) และพัฒนาทฤษฎีเรื่อยมา จนในปี ค.ศ. 1985 ได้มีการเสนอทฤษฎีพฤติกรรมตามแผน โดยเพิ่มปัจจัยการรับรู้ความสามารถในการควบคุมพฤติกรรม (Perceived Behavior Control) และมองว่าปัจจัยที่ส่งผลต่อพฤติกรรมมีอิทธิพลได้ทั้งทางตรงและทางอ้อม โดยทฤษฎีพฤติกรรมตามแผนอธิบายสาเหตุของพฤติกรรมของบุคคลว่า การแสดงพฤติกรรมของบุคคลเป็นผลจากความตั้งใจจะแสดงพฤติกรรม (Behavioral Intention) และการรับรู้ความสามารถในการควบคุมพฤติกรรม (Perceived Behavior Control) โดยความตั้งใจจะแสดงพฤติกรรมได้รับอิทธิพลจากปัจจัย 3 ประการ ได้แก่ 1) เจตคติต่อพฤติกรรม 2) บรรทัดฐานของสังคม และ 3) การรับรู้ความสามารถในการควบคุมพฤติกรรม ทั้งนี้ เจตคติต่อพฤติกรรมได้รับอิทธิพลจากเจตคติต่อพฤติกรรมทางอ้อม ซึ่งเป็นตัวแปรที่เกิดจากผลคูณระหว่างความเชื่อเกี่ยวกับผลการกระทำและการประเมินผลการกระทำ บรรทัดฐานของสังคมได้รับอิทธิพลจากบรรทัดฐานของสังคมทางอ้อม ซึ่งเป็นตัวแปรที่เกิดจากผลคูณระหว่างความเชื่อเกี่ยวกับกลุ่มอ้างอิงและแรงจูงใจคล้ายตามกลุ่มอ้างอิง และการรับรู้ความสามารถในการควบคุมพฤติกรรมได้รับอิทธิพลจากการรับรู้ความสามารถในการควบคุมพฤติกรรมทางอ้อม ซึ่งเป็นตัวแปรที่เกิดจากผลคูณระหว่างความเชื่อในการควบคุมและการรับรู้อำนาจในการควบคุม สามารถแสดงได้ดังภาพที่ 1



ภาพที่ 1 ความสัมพันธ์ระหว่างตัวแปรในทฤษฎีพฤติกรรมตามแผน

ที่มา: Fishbein (2010) และ Ajzen (2011)

ทั้งนี้ มีงานวิจัยที่เกี่ยวข้องกับพฤติกรรมการเป็นพลเมืองดิจิทัลที่อธิบายด้วยทฤษฎีพฤติกรรมตามแผน เช่น ใช้ทฤษฎีพฤติกรรมตามแผน และทฤษฎีการยอมรับและการใช้เทคโนโลยี ศึกษาปัจจัยที่ส่งผลต่อพฤติกรรมการละเมิดลิขสิทธิ์ดิจิทัล ซึ่งเป็นการกระทำที่ผิดกฎหมายในเวียดนาม พบว่า ความตั้งใจต่อพฤติกรรมการละเมิดลิขสิทธิ์ดิจิทัล ได้รับอิทธิพลทางตรงในทางบวกจากเจตคติต่อพฤติกรรม และการรับรู้ความสามารถในการควบคุมพฤติกรรม ในขณะที่ได้รับอิทธิพลทางตรงในทางลบจากการรับรู้ระเบียบข้อบังคับ

นอกจากนี้ยังได้รับอิทธิพลทางอ้อมในทางบวกจากการพัฒนาเทคโนโลยี และได้รับอิทธิพลทางอ้อมในทางลบจากการรับรู้ความเสี่ยง อีกทั้ง Vlaanderen, Bevelander, and Kleemans (2020) ใช้ทฤษฎีพฤติกรรมตามแผนในการศึกษาและพัฒนารูปแบบการแทรกแซงพฤติกรรมเพื่อส่งเสริมพฤติกรรมต่อต้านการกลั่นแกล้งทางไซเบอร์ ผลการวิจัยพบว่า รูปแบบการแทรกแซงพฤติกรรมจะพัฒนาบรรทัดฐานทางสังคม และการรับรู้ความสามารถในการควบคุมพฤติกรรมของนักเรียนส่งผลให้นักเรียนที่ได้รับการแทรกแซงมีพฤติกรรมต่อต้านการกลั่นแกล้งทางไซเบอร์ดีกว่ากลุ่มที่ไม่ได้รับการแทรกแซง รวมถึง Lung (2019) ใช้ทฤษฎีพฤติกรรมตามแผนและรูปแบบการเรียนรู้ด้วยตนเองเพื่อศึกษาปัจจัยที่มีอิทธิพลต่อการตัดสินใจเรียนด้วยระบบออนไลน์ MOOCs ของนักศึกษาได้หวั่น ผลการวิจัยพบว่า การตัดสินใจเรียนด้วยระบบออนไลน์ MOOCs ได้รับอิทธิพลทางตรงจากบรรทัดฐานทางสังคม และการรับรู้ความสามารถในการควบคุมพฤติกรรม และได้รับอิทธิพลทางอ้อมจากความสามารถของตนเอง การตั้งเป้าหมาย ความใส่ใจในงาน และเจตคติต่อการตัดสินใจเรียน นอกจากนี้ Ke and Xu (2017) ใช้ทฤษฎีพฤติกรรมตามแผนในการศึกษาปัจจัยที่ส่งผลต่อพฤติกรรมพลเมืองดิจิทัลของนักศึกษาประเทศเกาหลีใต้ ผลวิจัยพบว่า เจตคติต่ออินเทอร์เน็ต การรับรู้ความสามารถตนเองด้านคอมพิวเตอร์มีผลต่อระดับพฤติกรรมการเป็นพลเมืองดิจิทัล แต่ประสบการณ์การใช้งานคอมพิวเตอร์ไม่มีผลต่อระดับพฤติกรรมการเป็นพลเมืองดิจิทัล อีกทั้ง Alzahrani (2015) ใช้ทฤษฎีพฤติกรรมตามแผนในการศึกษาปัจจัยที่ส่งผลต่อการเป็นพลเมืองดิจิทัลของนักศึกษาในประเทศซาอุดีอาระเบีย ผลการวิจัยพบว่า เจตคติต่ออินเทอร์เน็ต การรับรู้ความสามารถของตนเองด้านคอมพิวเตอร์ ประสบการณ์การใช้คอมพิวเตอร์ และ การใช้คอมพิวเตอร์ในแต่ละวันมีความสัมพันธ์กับการเป็นพลเมืองดิจิทัล

ทฤษฎีการยอมรับและการใช้เทคโนโลยี

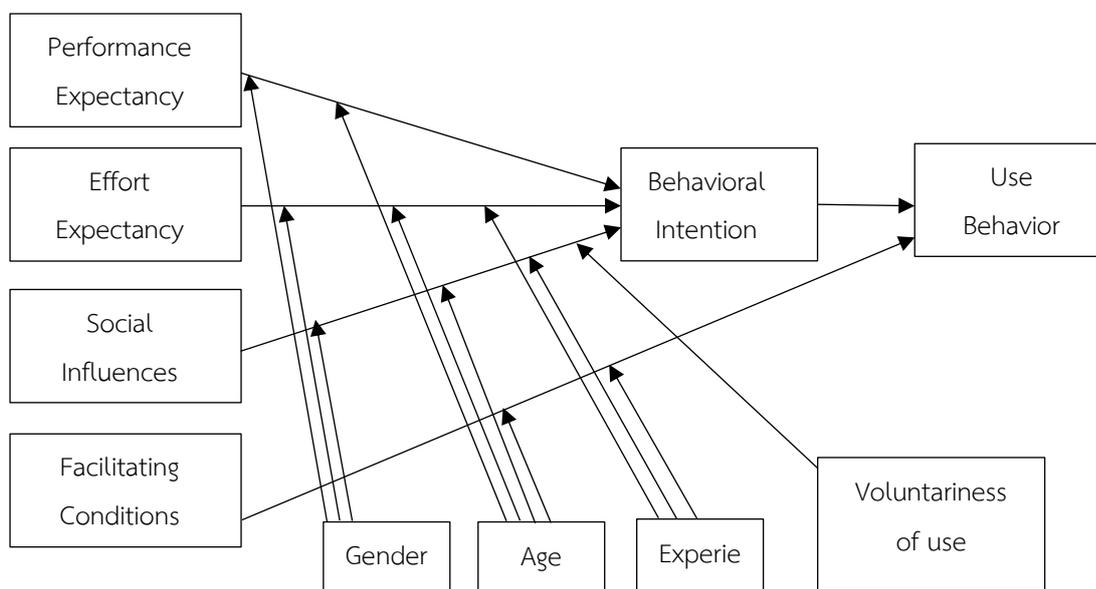
Venkatesh et al. (2003) ได้พัฒนาทฤษฎีการยอมรับและการใช้เทคโนโลยี พัฒนาจากทฤษฎีพฤติกรรม 8 ทฤษฎี ได้แก่ ทฤษฎีการกระทำตามหลักเหตุผล (Theory of Reasoned Action: TRA) ทฤษฎีพฤติกรรมตามแผน (TPB) แบบจำลองการยอมรับเทคโนโลยี (A Technology Acceptance Model: TAM) ทฤษฎีผสมผสานระหว่าง TAM และ TPB (A Model Combining the Technology Acceptance Model and Theory of Planned Behavior: C-TAM-TPB) ทฤษฎีการเผยแพร่นวัตกรรม (The Diffusion of Innovation Theory: DOI) ทฤษฎีปัญญาสังคม (The Social Cognitive Theory: SCT) แบบจำลองทฤษฎีแรงจูงใจ (The Motivational Model: MM) และแบบจำลองการใช้ประโยชน์คอมพิวเตอร์ส่วนบุคคล (The Model of PC Utilization: MPCU)

หลักการของทฤษฎีการยอมรับและการใช้เทคโนโลยี (UTAUT) คือ การอธิบายพฤติกรรมการใช้เทคโนโลยีสารสนเทศที่ได้รับอิทธิพลทางตรงจากความตั้งใจจะแสดงพฤติกรรม (Behavioral Intention) และเงื่อนไขการสนับสนุน (Facilitating Conditions) โดยความตั้งใจจะแสดงพฤติกรรมได้รับอิทธิพลจากปัจจัย 3 ประการ คือ การคาดหวังถึงประสิทธิภาพ (Performance Expectancy) การคาดหวังจากความง่ายในการใช้งาน (Effort Expectancy) อิทธิพลทางสังคม (Social Influences) และมีตัวแปรอื่นที่ส่งผลต่อความผันแปร

ความสัมพันธ์เชิงสาเหตุของพฤติกรรมการเป็นพลเมืองดิจิทัล

ปาจรีย์ ตัวลีชเรศ และ ศรัณย์ พิมพ์ทอง

ของพฤติกรรมอีก 4 ตัว คือ เพศ (Gender) อายุ (Age) ประสบการณ์ (Experience) และความสมัครใจในการใช้งาน (Voluntariness of Use) สามารถอธิบายได้ดังภาพที่ 2



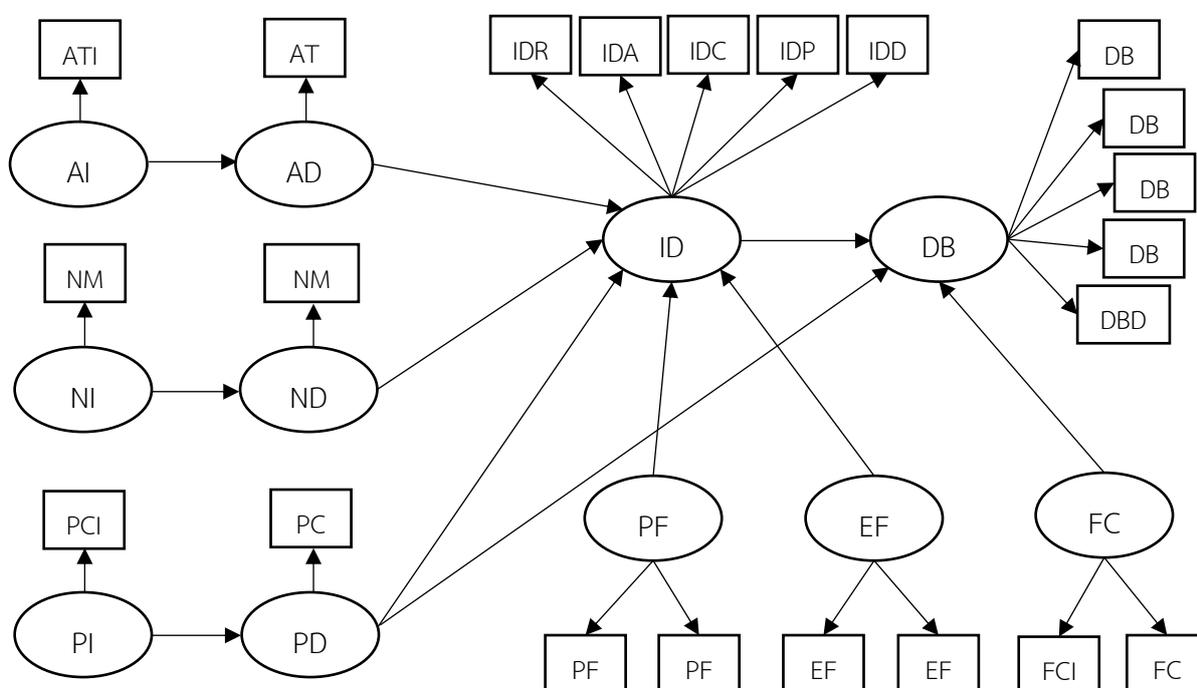
ภาพที่ 2 ทฤษฎีการยอมรับและการใช้เทคโนโลยี

ที่มา: Venkatesh et al. (2003)

ทั้งนี้ มีงานวิจัยที่เกี่ยวข้องกับพฤติกรรมการเป็นพลเมืองดิจิทัลที่อธิบายด้วยทฤษฎีการยอมรับและการใช้เทคโนโลยี เช่น Naranjo et al. (2019) ใช้ทฤษฎีการยอมรับและการใช้เทคโนโลยี (UTAUT) ทูทางสังคม และแรงจูงใจ เพื่อศึกษาปัจจัยที่ส่งผลต่อการมีส่วนร่วมออนไลน์ของพลเมือง ผลการวิจัยพบว่าความตั้งใจกระทำพฤติกรรมการระบุตัวตน และการมีปฏิสัมพันธ์กับบุคคลอื่นมีอิทธิพลทางตรงต่อการมีส่วนร่วมออนไลน์ของพลเมือง โดยมีตัวแปรความคาดหวังถึงประสิทธิภาพ ความคาดหวังถึงความสะดวก เงื่อนไขการสนับสนุน แรงจูงใจ และความเชื่อมั่นในรัฐบาลเป็นตัวแปรที่มีอิทธิพลทางอ้อมที่ส่งผ่านตัวแปรความตั้งใจในการทำพฤติกรรม Rastogi, Verma, and Sushil (2018) ใช้ทฤษฎีการยอมรับและการใช้เทคโนโลยี (UTAUT) เพื่อศึกษาปัจจัยที่ส่งผลต่อพฤติกรรมยอมรับบริการคลาวด์ (Cloud Services) ของประชาชนประเทศอินเดีย ผลการวิจัยพบว่า ความตั้งใจในการกระทำพฤติกรรมมีอิทธิพลทางตรงต่อพฤติกรรมการยอมรับบริการคลาวด์ โดยตัวแปรความคาดหวังถึงประสิทธิภาพ ความคาดหวังถึงความสะดวก อิทธิพลทางสังคม และเงื่อนไขการสนับสนุนมีอิทธิพลทางอ้อมที่ส่งผ่านตัวแปรความตั้งใจในการกระทำพฤติกรรม

กรอบแนวคิดการวิจัย

จากการทบทวนทฤษฎีพฤติกรรมตามแผน และทฤษฎีการยอมรับและการใช้เทคโนโลยี พบว่า ปัจจัยที่มีอิทธิพลทางตรงต่อการแสดงพฤติกรรมการเป็นพลเมืองดิจิทัล คือ ความตั้งใจแสดงพฤติกรรมการเป็นพลเมืองดิจิทัล และเงื่อนไขการสนับสนุนพฤติกรรมการเป็นพลเมืองดิจิทัล โดยมีปัจจัยอื่นที่มีอิทธิพลทางอ้อมต่อพฤติกรรมการเป็นพลเมืองดิจิทัลผ่านปัจจัยความตั้งใจแสดงพฤติกรรมการเป็นพลเมืองดิจิทัล ได้แก่ เจตคติต่อพฤติกรรมการเป็นพลเมืองดิจิทัล ความสามารถในการควบคุมพฤติกรรมการเป็นพลเมืองดิจิทัล อิทธิพลของบรรทัดฐานทางสังคม ความคาดหวังถึงประสิทธิภาพต่อพฤติกรรมการเป็นพลเมืองดิจิทัล และความคาดหวังถึงความสะดวกต่อการใช้งานเครื่องมือดิจิทัล ดังภาพที่ 3



ภาพที่ 3 กรอบแนวคิดในการวิจัย รูปแบบความสัมพันธ์เชิงสาเหตุของพฤติกรรมการเป็นพลเมืองดิจิทัลของนักศึกษาระดับปริญญาตรี

ที่มา: จากการทบทวนวรรณกรรมโดยผู้วิจัย

ความสัมพันธ์เชิงสาเหตุของพฤติกรรมการเป็นพลเมืองดิจิทัล

ปัจจัย ตัวชี้วัด และ ทรัพย์สิน พิมพ์ทอง

ผู้วิจัยกำหนดสัญลักษณ์ของตัวแปรที่ใช้ในงานวิจัย ดังตารางที่ 1 ดังนี้

ตารางที่ 1 สัญลักษณ์ของตัวแปรที่ใช้ในการวิจัย

ตัวแปรแฝง	ตัวแปรสังเกต
1. พฤติกรรมการเป็นพลเมืองดิจิทัล (DB)	1.1 พฤติกรรมการเคารพผู้อื่นบนโลกดิจิทัล (DBR) 1.2 พฤติกรรมการรับผิดชอบบนโลกดิจิทัล (DBA) 1.3 พฤติกรรมการทำตามกฎบนโลกดิจิทัล (DBC) 1.4 พฤติกรรมมีส่วนร่วมบนโลกดิจิทัล (DBP) 1.5 พฤติกรรมการพัฒนาตนเองอย่างต่อเนื่อง (DBD)
2. ความตั้งใจแสดงพฤติกรรมการเป็นพลเมืองดิจิทัล (ID)	2.1 ความตั้งใจแสดงพฤติกรรมการเคารพผู้อื่นบนโลกดิจิทัล (IDR) 2.2 ความตั้งใจแสดงพฤติกรรมการรับผิดชอบบนโลกดิจิทัล (IDA) 2.3 ความตั้งใจแสดงพฤติกรรมการทำตามกฎบนโลกดิจิทัล (IDC) 2.4 ความตั้งใจแสดงพฤติกรรมมีส่วนร่วมบนโลกดิจิทัล (IDP) 2.5 ความตั้งใจแสดงพฤติกรรมพัฒนาตนเองอย่างต่อเนื่อง (IDD)
3. เจตคติต่อพฤติกรรมการเป็นพลเมืองดิจิทัลทางตรง (AD)	3.1 เจตคติต่อพฤติกรรมการเป็นพลเมืองดิจิทัลทางตรง (ATD)
4. เจตคติต่อพฤติกรรมการเป็นพลเมืองดิจิทัลทางอ้อม (AI)	4.1 เจตคติต่อพฤติกรรมการเป็นพลเมืองดิจิทัลทางอ้อม (ATI)
5. ความสามารถในการควบคุมพฤติกรรมการเป็นพลเมืองดิจิทัลทางตรง (PD)	5.1 ความสามารถในการควบคุมพฤติกรรมการเป็นพลเมืองดิจิทัลทางตรง (PCD)
6. ความสามารถในการควบคุมพฤติกรรมการเป็นพลเมืองดิจิทัลทางอ้อม (PI)	6.1 ความสามารถในการควบคุมพฤติกรรมการเป็นพลเมืองดิจิทัลทางอ้อม (PCI)
7. อิทธิพลของบรรทัดฐานทางสังคมทางตรง (ND)	7.1 อิทธิพลของบรรทัดฐานทางสังคมทางตรง (NMD)
8. อิทธิพลของบรรทัดฐานทางสังคมทางอ้อม (NI)	8.1 อิทธิพลของบรรทัดฐานทางสังคมทางอ้อม (NMI)
9. ความคาดหวังถึงประสิทธิภาพต่อพฤติกรรมการเป็นพลเมืองดิจิทัล (PF)	9.1 ประสิทธิภาพด้านการเรียน (PFS) 9.2 ประสิทธิภาพด้านการใช้ชีวิตประจำวัน (PFD)
10. ความคาดหวังถึงความสะดวกต่อการใช้งานเครื่องมือดิจิทัล (EF)	10.1 ความสะดวกด้านการใช้งาน (EFE) 10.2 ความสะดวกด้านเวลา (EFT)
11. เงื่อนไขการสนับสนุนพฤติกรรมการเป็นพลเมืองดิจิทัล (FC)	11.1 การสนับสนุนจากภายใน (FCI) 11.2 การสนับสนุนจากภายนอก (FCE)

- จากกรอบแนวคิดการวิจัย ผู้วิจัยกำหนดสมมติฐานจำนวน 15 สมมติฐาน ดังนี้
- สมมติฐานที่ 1 เจตคติต่อพฤติกรรมการเป็นพลเมืองดิจิทัลทางตรง มีอิทธิพลทางตรงต่อความตั้งใจแสดงพฤติกรรมการเป็นพลเมืองดิจิทัล
- สมมติฐานที่ 2 ความสามารถในการควบคุมพฤติกรรมการเป็นพลเมืองดิจิทัลทางตรง มีอิทธิพลทางตรงต่อความตั้งใจแสดงพฤติกรรมการเป็นพลเมืองดิจิทัล
- สมมติฐานที่ 3 อิทธิพลของบรรทัดฐานทางสังคมด้านพฤติกรรมการเป็นพลเมืองดิจิทัลทางตรง มีอิทธิพลทางตรงต่อความตั้งใจแสดงพฤติกรรมการเป็นพลเมืองดิจิทัล
- สมมติฐานที่ 4 ความคาดหวังถึงประสิทธิภาพต่อพฤติกรรมการเป็นพลเมืองดิจิทัล มีอิทธิพลทางตรงต่อความตั้งใจแสดงพฤติกรรมการเป็นพลเมืองดิจิทัล
- สมมติฐานที่ 5 ความคาดหวังถึงความสะดวกในการใช้เครื่องมือดิจิทัล มีอิทธิพลทางตรงต่อความตั้งใจแสดงพฤติกรรมการเป็นพลเมืองดิจิทัล
- สมมติฐานที่ 6 ความตั้งใจแสดงพฤติกรรมการเป็นพลเมืองดิจิทัลมีอิทธิพลทางตรงต่อพฤติกรรมการเป็นพลเมืองดิจิทัล
- สมมติฐานที่ 7 เงื่อนไขการสนับสนุนทางสังคมต่อพฤติกรรมการเป็นพลเมืองดิจิทัล มีอิทธิพลทางตรงต่อพฤติกรรมการเป็นพลเมืองดิจิทัล
- สมมติฐานที่ 8 ความสามารถในการควบคุมพฤติกรรมการเป็นพลเมืองดิจิทัลทางตรง มีอิทธิพลทางตรงต่อพฤติกรรมการเป็นพลเมืองดิจิทัล
- สมมติฐานที่ 9 เจตคติต่อพฤติกรรมการเป็นพลเมืองดิจิทัลทางอ้อม มีอิทธิพลทางอ้อมต่อความตั้งใจแสดงพฤติกรรมการเป็นพลเมืองดิจิทัล โดยผ่านเจตคติต่อพฤติกรรมการเป็นพลเมืองดิจิทัลทางตรง
- สมมติฐานที่ 10 ความสามารถในการควบคุมพฤติกรรมการเป็นพลเมืองดิจิทัลทางอ้อม มีอิทธิพลทางอ้อมต่อความตั้งใจแสดงพฤติกรรมการเป็นพลเมืองดิจิทัล โดยผ่านความสามารถในการควบคุมพฤติกรรมการเป็นพลเมืองดิจิทัลทางตรง
- สมมติฐานที่ 11 อิทธิพลของบรรทัดฐานทางสังคมทางอ้อม มีอิทธิพลทางอ้อมต่อความตั้งใจแสดงพฤติกรรมการเป็นพลเมืองดิจิทัล โดยผ่านอิทธิพลของบรรทัดฐานทางสังคมทางตรง
- สมมติฐานที่ 12 เจตคติต่อพฤติกรรมการเป็นพลเมืองดิจิทัลทางอ้อม มีอิทธิพลทางอ้อมต่อพฤติกรรมการเป็นพลเมืองดิจิทัล โดยผ่านเจตคติต่อพฤติกรรมการเป็นพลเมืองดิจิทัลทางตรงและความตั้งใจแสดงพฤติกรรมการเป็นพลเมืองดิจิทัล
- สมมติฐานที่ 13 ความสามารถในการควบคุมพฤติกรรมการเป็นพลเมืองดิจิทัลทางอ้อม มีอิทธิพลทางอ้อมต่อพฤติกรรมการเป็นพลเมืองดิจิทัล โดยผ่านความสามารถในการควบคุมพฤติกรรมการเป็นพลเมืองดิจิทัลทางตรงและความตั้งใจแสดงพฤติกรรมการเป็นพลเมืองดิจิทัล

ความสัมพันธ์เชิงสาเหตุของพฤติกรรมการเป็นพลเมืองดิจิทัล

ปาจรีย์ ตัวลีซเรศ และ ศรัณย์ พิมพทอง

สมมติฐานที่ 14 อิทธิพลของบรรทัดฐานทางสังคมทางอ้อม มีอิทธิพลทางอ้อมต่อพฤติกรรมการเป็นพลเมืองดิจิทัล โดยผ่านอิทธิพลของบรรทัดฐานทางสังคมทางตรง และความตั้งใจแสดงพฤติกรรมการเป็นพลเมืองดิจิทัล

สมมติฐานที่ 15 เจตคติต่อพฤติกรรมการเป็นพลเมืองดิจิทัลทางตรง ความสามารถในการควบคุมพฤติกรรมการเป็นพลเมืองดิจิทัลทางตรง และอิทธิพลของบรรทัดฐานทางสังคมทางตรง มีอิทธิพลทางอ้อมต่อพฤติกรรมการเป็นพลเมืองดิจิทัล โดยผ่านความตั้งใจแสดงพฤติกรรมการเป็นพลเมืองดิจิทัล

วิธีดำเนินการวิจัย

ประชากรและกลุ่มตัวอย่าง

ประชากร ได้แก่ นักศึกษาปริญญาตรีจากมหาวิทยาลัยราชภัฏทั้ง 38 แห่ง แบ่งเป็น 4 กลุ่ม ได้แก่ กลุ่มภาคกลาง 14 มหาวิทยาลัย กลุ่มภาคเหนือ 8 มหาวิทยาลัย กลุ่มภาคตะวันออกเฉียงเหนือ 11 มหาวิทยาลัย และกลุ่มภาคใต้ 5 มหาวิทยาลัย

การกำหนดขนาดตัวอย่างในการวิเคราะห์แบบจำลองสมการโครงสร้างเชิงเส้น (SEM) พิจารณาจากจำนวนองค์ประกอบในกรอบแนวคิดการวิจัยมีจำนวน 11 องค์ประกอบ โดย Hair, Black, Babin, and Anderson (2010) เสนอแนวทางการกำหนดขนาดตัวอย่างโดยพิจารณาจากองค์ประกอบในโมเดล หากมีองค์ประกอบตั้งแต่ 7 องค์ประกอบขึ้นไป ขนาดตัวอย่างต้องมากกว่า 500 คน นอกจากนี้ Tabachnick and Fidell (2007) กล่าวว่า ผลการวิเคราะห์ที่ยอดเยี่ยมจะต้องใช้ตัวอย่าง 1,000 คนขึ้นไป ดังนั้นผู้วิจัยจึงกำหนดขนาดตัวอย่างในการเก็บข้อมูลจำนวน 1,000 คน โดยมีผู้ตอบแบบสอบถามกลับและคัดเลือกแบบสอบถามที่มีการตอบสมบูรณ์ได้จำนวน 847 คน มีขั้นตอนการสุ่มตัวอย่าง ดังนี้

1. กำหนดโควตาการเก็บข้อมูลในกลุ่มมหาวิทยาลัยที่แบ่งตามภูมิภาคจำนวน 4 กลุ่ม กลุ่มละ 250 คน ในแต่ละกลุ่มทำการสุ่มตัวอย่างแบบแบ่งกลุ่ม (Cluster Random Sampling) 1 มหาวิทยาลัย
2. มหาวิทยาลัยที่ได้จากการสุ่มภูมิภาคละ 1 มหาวิทยาลัย ใช้การสุ่มตัวอย่างตามสะดวกเพื่อเก็บข้อมูลกับนักศึกษา มหาวิทยาลัยละ 250 คน

เครื่องมือวิจัย

เครื่องมือที่ใช้ในการศึกษา คือ แบบสอบถาม จำนวน 3 ตอน ซึ่งผ่านการตรวจสอบความเที่ยงตรงเชิงเนื้อหา (Content Validity) โดยคำถามทุกข้อมีค่า IOC ระหว่าง 0.80 – 1.00 และรายละเอียดของแบบสอบถามและคุณภาพเครื่องมือด้านความเชื่อมั่น (Reliability) โดยใช้สูตรสัมประสิทธิ์แอลฟาของครอนบาค มีรายละเอียดดังนี้

ตอนที่ 1 ข้อมูลทั่วไปของผู้ตอบแบบสอบถาม

ตอนที่ 2 แบบสอบถามพฤติกรรมการเป็นพลเมืองดิจิทัล จำนวน 20 ข้อ มีค่าความเชื่อมั่น 0.93

ตอนที่ 3 แบบสอบถามปัจจัยที่ส่งผลต่อพฤติกรรมการเป็นพลเมืองดิจิทัล มีจำนวน 7 ชุด คือ

1) แบบวัดเจตคติต่อพฤติกรรมการเป็นพลเมืองดิจิทัลทางตรงจำนวน 20 ข้อ มีค่าความเชื่อมั่น 0.97 และแบบวัดเจตคติต่อพฤติกรรมการเป็นพลเมืองดิจิทัลทางอ้อมจำนวน 20 ข้อ มีค่าความเชื่อมั่น 0.95 2) แบบวัดความสามารถในการควบคุมพฤติกรรมการเป็นพลเมืองดิจิทัลทางตรงจำนวน 20 ข้อ มีค่าความเชื่อมั่น 0.98 และแบบวัดความสามารถในการควบคุมพฤติกรรมการเป็นพลเมืองดิจิทัลทางอ้อมจำนวน 20 ข้อ มีค่าความเชื่อมั่น 0.96 3) แบบวัดอิทธิพลของบรรทัดฐานทางสังคมทางตรงจำนวน 20 ข้อ มีค่าความเชื่อมั่น 0.96 และแบบวัดอิทธิพลของบรรทัดฐานทางสังคมทางอ้อมจำนวน 20 ข้อ มีค่าความเชื่อมั่น 0.94 4) แบบวัดความคาดหวังถึงประสิทธิผลต่อพฤติกรรมการเป็นพลเมืองดิจิทัล จำนวน 10 ข้อ มีค่าความเชื่อมั่น 0.89 5) แบบวัดความคาดหวังถึงความสะดวกต่อการใช้งานเครื่องมือดิจิทัล จำนวน 10 ข้อ มีค่าความเชื่อมั่น 0.91 6) แบบวัดเงื่อนไขการสนับสนุนพฤติกรรมการเป็นพลเมืองดิจิทัล จำนวน 10 ข้อ มีค่าความเชื่อมั่น 0.97 และ 7) แบบวัดความตั้งใจแสดงพฤติกรรมการเป็นพลเมืองดิจิทัล จำนวน 20 ข้อ มีค่าความเชื่อมั่น 0.94

การวิเคราะห์ข้อมูล

1. สถิติเชิงพรรณนา

วิเคราะห์ค่าสถิติบรรยายของข้อมูล ได้แก่ ความถี่ ร้อยละ ค่าเฉลี่ย ส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน ความแปร และความโค้ง เพื่อตรวจสอบข้อมูลเบื้องต้น

2. สถิติเชิงอนุมาน

การตรวจสอบความสัมพันธ์โครงสร้างเชิงสาเหตุแบบมีตัวแปรแฝง เพื่อตรวจสอบความสอดคล้องกลมกลืนของรูปแบบสมมติฐานเชิงทฤษฎีกับข้อมูลเชิงประจักษ์ และตรวจสอบความสอดคล้องกลมกลืนของโมเดลตามสมมติฐานเชิงทฤษฎีกับข้อมูลเชิงประจักษ์ โดยพิจารณาความสอดคล้องกลมกลืน (Schumacker & Lomax, 2010) ดังนี้

- ค่าไค-สแควร์ (Chi-square: χ^2) ไม่มีนัยสำคัญทางสถิติ แสดงว่ารูปแบบสมมติฐานเชิงทฤษฎีกับข้อมูลเชิงประจักษ์มีความสอดคล้องกัน

- ค่า RMSEA (Root Mean Square Error of Approximation) ค่า RMR (Root Mean Square Residual) มีค่าน้อยกว่า 0.05 แสดงว่ารูปแบบสมมติฐานเชิงทฤษฎีกับข้อมูลเชิงประจักษ์มีความสอดคล้องกัน

- ค่า GFI (Goodness of Fit Index) ค่า AGFI (Adjusted Goodness of Fit Index) ค่า NFI (Normal Fit Index) มีค่ามากกว่า 0.95 แสดงว่ารูปแบบสมมติฐานเชิงทฤษฎีกับข้อมูลเชิงประจักษ์มีความสอดคล้องกัน

ความสัมพันธ์เชิงสาเหตุของพฤติกรรมการเป็นพลเมืองดิจิทัล

ปาจารย์ ตัวสิทธิ์ และ ศรัณย์ พิมพ์ทอง

- ค่า CFI (Comparative Fit Index: CFI) มีค่ามากกว่า 0.95 แสดงว่ารูปแบบสมมติฐานเชิงทฤษฎีกับข้อมูลเชิงประจักษ์มีความสอดคล้องกัน

จริยธรรมการวิจัย

การวิจัยนี้ผ่านการพิจารณาจริยธรรมการวิจัยจากคณะกรรมการจริยธรรมสำหรับพิจารณาโครงการวิจัยในมนุษย์ของมหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ หมายเลขรับรอง SWUEC/X/G-189/2564 โดยนักศึกษาที่ตอบแบบสอบถามจะได้รับข้อมูลรายละเอียดของวิจัย และให้การยินยอมตอบแบบสอบถาม

ผลการวิจัย

การวิจัยนี้เก็บข้อมูลกับกลุ่มตัวอย่างจำนวน 847 คน พบว่า เป็นเพศชาย 280 คน (ร้อยละ 33.06) เพศหญิง 567 คน (ร้อยละ 66.94) กลุ่มตัวอย่างศึกษาในสาขามนุษยศาสตร์ 358 คน (ร้อยละ 42.27) สาขาสังคมศาสตร์ 331 คน (ร้อยละ 39.08) สาขาวิทยาศาสตร์การแพทย์และสุขภาพ 113 คน (ร้อยละ 13.34) สาขาวิทยาศาสตร์ธรรมชาติ 29 คน (ร้อยละ 3.42) สาขาวิศวกรรมศาสตร์และเทคโนโลยี 10 คน (ร้อยละ 1.18) และสาขาเกษตรศาสตร์ 6 คน (ร้อยละ 0.71) เป็นกลุ่มตัวอย่างที่คุ้นเคยกับการใช้เทคโนโลยีดิจิทัล มีโทรศัพท์มือถือสมาร์ตโฟนทุกคน และมีอุปกรณ์อื่น เช่น แท็บเล็ต/ไอแพด และคอมพิวเตอร์โน้ตบุ๊ก มากกว่าร้อยละ 50

ก่อนวิเคราะห์ความสัมพันธ์เชิงสาเหตุ ผู้วิจัยได้ตรวจสอบลักษณะข้อมูลตามเงื่อนไขของการวิเคราะห์ด้วยโมเดลสมการโครงสร้างเชิงเส้น ดังนี้

1. การแจกแจงของข้อมูลเป็นแบบปกติ พิจารณาจากความเบ้และความโด่ง โดยความเบ้มีค่าระหว่าง -0.295 ถึง -0.038 และความโด่งมีค่าระหว่าง -0.620 ถึง -0.096 โดยข้อมูลที่มีการแจกแจงแบบปกติ จะมีค่าความเบ้อยู่ระหว่าง -2 ถึง +2 และมีค่าความโด่งอยู่ระหว่าง -7 ถึง +7 (Hair et al., 2010) ดังนั้นข้อมูลจึงมีความเหมาะสมต่อการวิเคราะห์ด้วยโมเดลสมการโครงสร้างเชิงเส้น

2. การตรวจสอบความสัมพันธ์ระหว่างตัวแปรสังเกตได้ ด้วยค่าสัมประสิทธิ์สหสัมพันธ์ของเพียร์สัน โดยพิจารณาเป็นรายคู่ พบว่า มีค่าสัมประสิทธิ์สหสัมพันธ์อยู่ระหว่าง 0.077 ถึง 0.824 ซึ่งในการวิเคราะห์ด้วยโมเดลสมการโครงสร้างเชิงเส้น ตัวแปรสังเกตได้ในโมเดลจะต้องมีความสัมพันธ์กันไม่เกิน 0.85 เพื่อไม่ให้เกิดภาวะร่วมเส้นตรงพหุ (Multicollinearity) (Kline, 2005) ดังนั้นข้อมูลจึงมีความเหมาะสมต่อการวิเคราะห์ด้วยโมเดลสมการโครงสร้างเชิงเส้น

3. การตรวจสอบความสอดคล้องกลมกลืนของรูปแบบสมมติฐานเชิงทฤษฎีกับข้อมูลเชิงประจักษ์ พบว่า รูปแบบสมมติฐานเชิงทฤษฎีไม่สอดคล้องกับข้อมูลเชิงประจักษ์ จึงได้ปรับโมเดลโดยตัดเส้นอิทธิพลของความสามารถในการควบคุมพฤติกรรมการเป็นพลเมืองดิจิทัลทางตรง (PD) ที่มีต่อพฤติกรรมการเป็นพลเมืองดิจิทัล (DB) ซึ่งไม่มีนัยสำคัญทางสถิติออก และเมื่อพิจารณาจากค่าดัชนีการปรับแก้ และความเป็นไปได้ในทาง

แนวคิดและทฤษฎีแล้ว ผู้วิจัยได้เพิ่มเส้นอิทธิพล 2 เส้น ได้แก่ เส้นอิทธิพลของความคาดหวังถึงประสิทธิภาพต่อพฤติกรรมการเป็นพลเมืองดิจิทัล (PF) ที่มีต่อพฤติกรรมการเป็นพลเมืองดิจิทัล (DB) และเส้นอิทธิพลของความคาดหวังถึงความสะดวกต่อการใช้งานเครื่องมือดิจิทัล (EF) ที่มีต่อพฤติกรรมการเป็นพลเมืองดิจิทัล (DB) โดยมีผลการวิเคราะห์ข้อมูล ดังตารางที่ 2

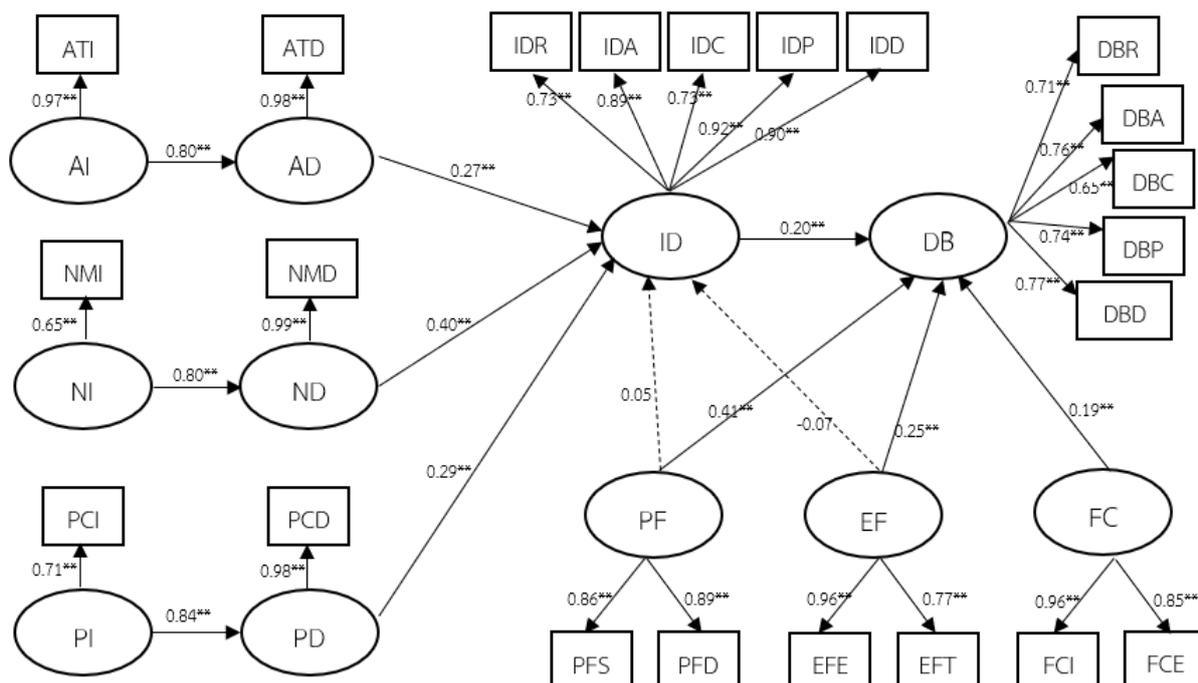
ตารางที่ 2 อิทธิพลทางตรง อิทธิพลทางอ้อม และอิทธิพลรวมของปัจจัยที่มีอิทธิพลต่อพฤติกรรมการเป็นพลเมืองดิจิทัล

ตัวแปร สาเหตุ	ตัวแปรผล														
	AD			PD			ND			ID			DB		
	DE	IE	TE	DE	IE	TE	DE	IE	TE	DE	IE	TE	DE	IE	TE
AI	0.80**	-	0.80**	-	-	-	-	-	-	-	0.21**	0.21**	-	0.04**	0.04**
PI	-	-	-	0.84**	-	0.84**	-	-	-	-	0.24**	0.24**	-	0.05**	0.05**
NI	-	-	-	-	-	-	0.80**	-	0.80**	-	0.32**	0.32**	-	0.07**	0.07**
PF	-	-	-	-	-	-	-	-	-	0.05	-	0.05	0.41**	0.01	0.42**
EF	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-0.07	-	-0.07	0.25**	-0.01	0.24**
AD	-	-	-	-	-	-	-	-	-	0.27**	-	0.27**	-	0.05**	0.05**
PD	-	-	-	-	-	-	-	-	-	0.29**	-	0.29**	-	0.06**	0.06**
ND	-	-	-	-	-	-	-	-	-	0.40**	-	0.40**	-	0.08**	0.08**
FC	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	0.19**	-	0.19**
ID	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	0.20**	-	0.20**
R²	0.63			0.70			0.65			0.72			0.71		

ค่าสถิติ $\chi^2 = 163.22$, $df = 137$, $\chi^2/df = 1.19$ $p = 0.063$, RMSEA = 0.015, RMR = 0.014, GFI = 0.98, AGFI = 0.96, CFI = 1.00 และ NFI = 0.98

ความสัมพันธ์เชิงสาเหตุของพฤติกรรมการเป็นพลเมืองดิจิทัล

ปาจริย์ ตัวสิทธิ์ และ ศรัณย์ พิมพ์ทอง



ค่าสถิติ $\chi^2 = 163.22$, $df = 137$, $p = 0.063$, $RMSEA = 0.015$, $GFI = 0.98$, $AGFI = 0.96$ และ $CFI = 1.00$

ภาพที่ 4 แบบจำลองโครงสร้างความสัมพันธ์เชิงสาเหตุของพฤติกรรมการเป็นพลเมืองดิจิทัล ของนักศึกษาระดับปริญญาตรี มหาวิทยาลัยราชภัฏ

ที่มา: การวิเคราะห์โดยผู้วิจัย

ผลการวิเคราะห์ พบว่า แบบจำลองโครงสร้างความสัมพันธ์เชิงสาเหตุของพฤติกรรมการเป็นพลเมืองดิจิทัลของนักศึกษาระดับปริญญาตรี มหาวิทยาลัยราชภัฏ มีความกลมกลืนกับข้อมูลเชิงประจักษ์ โดยพบอิทธิพลทางตรง (Direct Effect) ตามค่าน้ำหนักสัมประสิทธิ์อิทธิพล ดังนี้

1. ความตั้งใจแสดงพฤติกรรมการเป็นพลเมืองดิจิทัล มีอิทธิพลทางตรงต่อพฤติกรรมการเป็นพลเมืองดิจิทัลอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ 0.01 โดยมีค่าสัมประสิทธิ์อิทธิพลมาตรฐาน เท่ากับ 0.20 เป็นไปตามสมมติฐานที่ 6

2. เจตคติต่อพฤติกรรมการเป็นพลเมืองดิจิทัลทางตรง ความสามารถในการควบคุมพฤติกรรมการเป็นพลเมืองดิจิทัลทางตรง และอิทธิพลของบรรทัดฐานทางสังคมทางตรง มีอิทธิพลทางตรงต่อความตั้งใจแสดงพฤติกรรมการเป็นพลเมืองดิจิทัลอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ 0.01 โดยมีค่าสัมประสิทธิ์อิทธิพลมาตรฐาน เท่ากับ 0.27, 0.29 และ 0.40 ตามลำดับ เป็นไปตามสมมติฐานที่ 1 2 และ 3

3. เงื่อนไขการสนับสนุนพฤติกรรมการเป็นพลเมืองดิจิทัล มีอิทธิพลทางตรงต่อพฤติกรรมการเป็นพลเมืองดิจิทัลอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ 0.01 โดยมีค่าสัมประสิทธิ์อิทธิพลมาตรฐาน เท่ากับ 0.19 เป็นไปตามสมมติฐานที่ 7

4. ความคาดหวังถึงประสิทธิภาพต่อพฤติกรรมการเป็นพลเมืองดิจิทัล ความคาดหวังถึงความสะดวกต่อการใช้งานเครื่องมือดิจิทัล ไม่มีอิทธิพลทางตรงต่อความตั้งใจแสดงพฤติกรรมการเป็นพลเมืองดิจิทัล ไม่เป็นไปตามสมมติฐานที่ 4 และ 5 นอกจากนี้ยังพบว่า ความสามารถในการควบคุมพฤติกรรมการเป็นพลเมืองดิจิทัลทางตรง ไม่มีอิทธิพลทางตรงต่อพฤติกรรมการเป็นพลเมืองดิจิทัล ไม่เป็นไปตามสมมติฐานที่ 8

5. จากการปรับโมเดลโดยเพิ่มเส้นอิทธิพล ทำให้พบว่า ความคาดหวังถึงประสิทธิภาพต่อพฤติกรรมการเป็นพลเมืองดิจิทัล ความคาดหวังถึงความสะดวกต่อการใช้งานเครื่องมือดิจิทัล มีอิทธิพลทางตรงต่อพฤติกรรมการเป็นพลเมืองดิจิทัลอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ 0.01 โดยมีค่าสัมประสิทธิ์อิทธิพลมาตรฐานเท่ากับ 0.41 และ 0.25

นอกจากนี้ ยังพบอิทธิพลทางอ้อม (Indirect Effect) ดังนี้

1. เจตคติต่อพฤติกรรมการเป็นพลเมืองดิจิทัลทางอ้อม มีอิทธิพลทางอ้อมต่อความตั้งใจแสดงพฤติกรรมการเป็นพลเมืองดิจิทัล โดยผ่านเจตคติต่อพฤติกรรมการเป็นพลเมืองดิจิทัลทางตรงอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ 0.01 โดยมีค่าสัมประสิทธิ์อิทธิพลทางอ้อม เท่ากับ 0.21 เป็นไปตามสมมติฐานที่ 9

2. ความสามารถในการควบคุมพฤติกรรมการเป็นพลเมืองดิจิทัลทางอ้อม มีอิทธิพลทางอ้อมต่อความตั้งใจแสดงพฤติกรรมการเป็นพลเมืองดิจิทัล โดยผ่านความสามารถในการควบคุมพฤติกรรมการเป็นพลเมืองดิจิทัลทางตรงอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ 0.01 โดยมีค่าสัมประสิทธิ์อิทธิพลทางอ้อมเท่ากับ 0.24 เป็นไปตามสมมติฐานที่ 10

3. อิทธิพลของบรรทัดฐานทางสังคมทางอ้อม มีอิทธิพลทางอ้อมต่อความตั้งใจแสดงพฤติกรรมการเป็นพลเมืองดิจิทัล โดยผ่านอิทธิพลของบรรทัดฐานทางสังคมทางตรงอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ 0.01 โดยมีค่าสัมประสิทธิ์อิทธิพลทางอ้อม เท่ากับ 0.32 เป็นไปตามสมมติฐานที่ 11

4. เจตคติต่อพฤติกรรมการเป็นพลเมืองดิจิทัลทางอ้อม มีอิทธิพลทางอ้อมต่อความตั้งใจแสดงพฤติกรรมการเป็นพลเมืองดิจิทัล โดยผ่านเจตคติต่อพฤติกรรมการเป็นพลเมืองดิจิทัลทางตรง และมีอิทธิพลทางอ้อมต่อพฤติกรรมการเป็นพลเมืองดิจิทัล โดยผ่านเจตคติต่อพฤติกรรมการเป็นพลเมืองดิจิทัลทางตรงและความตั้งใจแสดงพฤติกรรมการเป็นพลเมืองดิจิทัลอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ 0.01 โดยมีค่าสัมประสิทธิ์อิทธิพลทางอ้อม เท่ากับ 0.04 เป็นไปตามสมมติฐานที่ 12

5. ความสามารถในการควบคุมพฤติกรรมการเป็นพลเมืองดิจิทัลทางอ้อม มีอิทธิพลทางอ้อมต่อความตั้งใจแสดงพฤติกรรมการเป็นพลเมืองดิจิทัล โดยผ่านความสามารถในการควบคุมพฤติกรรมการเป็นพลเมืองดิจิทัลทางตรง และมีอิทธิพลทางอ้อมต่อพฤติกรรมการเป็นพลเมืองดิจิทัล โดยผ่านความสามารถในการควบคุมพฤติกรรมการเป็นพลเมืองดิจิทัลทางตรงและความตั้งใจแสดงพฤติกรรมการเป็นพลเมืองดิจิทัลอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ 0.01 โดยมีค่าสัมประสิทธิ์อิทธิพลทางอ้อม เท่ากับ 0.05 เป็นไปตามสมมติฐานที่ 13

ความสัมพันธ์เชิงสาเหตุของพฤติกรรมการเป็นพลเมืองดิจิทัล

ปาจารย์ ตัวสิทธิ์ และ ศรัณย์ พิมพ์ทอง

6. อิทธิพลของบรรทัดฐานทางสังคมทางอ้อม มีอิทธิพลทางอ้อมต่อความตั้งใจแสดงพฤติกรรมการเป็นพลเมืองดิจิทัล โดยผ่านอิทธิพลของบรรทัดฐานทางสังคมทางตรง และมีอิทธิพลทางอ้อมต่อพฤติกรรมการเป็นพลเมืองดิจิทัล โดยผ่านอิทธิพลของบรรทัดฐานทางสังคมทางตรงและความตั้งใจแสดงพฤติกรรมการเป็นพลเมืองดิจิทัลอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ 0.01 โดยมีค่าสัมประสิทธิ์อิทธิพลทางอ้อม เท่ากับ 0.07 เป็นไปตามสมมติฐานที่ 14

7. เจตคติต่อพฤติกรรมการเป็นพลเมืองดิจิทัลทางตรง ความสามารถในการควบคุมพฤติกรรมการเป็นพลเมืองดิจิทัลทางตรง และอิทธิพลของบรรทัดฐานทางสังคมทางตรง มีอิทธิพลทางอ้อมต่อพฤติกรรมการเป็นพลเมืองดิจิทัล โดยผ่านความตั้งใจแสดงพฤติกรรมการเป็นพลเมืองดิจิทัลอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ 0.01 โดยมีค่าสัมประสิทธิ์อิทธิพลทางอ้อม เท่ากับ 0.05, 0.06 และ 0.08 ตามลำดับ เป็นไปตามสมมติฐานที่ 15

แบบจำลองโครงสร้างความสัมพันธ์เชิงสาเหตุของพฤติกรรมการเป็นพลเมืองดิจิทัลของนักศึกษาระดับปริญญาตรี มหาวิทยาลัยราชภัฏ สามารถอธิบายความแปรปรวนของเจตคติต่อพฤติกรรมการเป็นพลเมืองดิจิทัลทางตรง ความสามารถในการควบคุมพฤติกรรมการเป็นพลเมืองดิจิทัลทางตรง อิทธิพลของบรรทัดฐานทางสังคมทางตรง ความตั้งใจแสดงพฤติกรรมการเป็นพลเมืองดิจิทัล และพฤติกรรมการเป็นพลเมืองดิจิทัล ได้ร้อยละ 63, 70, 65, 72 และ 71 ตามลำดับ

อภิปรายผลการวิจัย

รูปแบบความสัมพันธ์เชิงสาเหตุของพฤติกรรมการเป็นพลเมืองดิจิทัลของนักศึกษาระดับปริญญาตรี มหาวิทยาลัยราชภัฏ ที่พัฒนาจากทฤษฎีพฤติกรรมตามแผน และทฤษฎีการยอมรับและการใช้เทคโนโลยี มีความกลมกลืนกับข้อมูลเชิงประจักษ์ โดยทฤษฎีพฤติกรรมตามแผนเป็นกรอบแนวคิดที่ใช้อธิบายปัจจัยการแสดงออกของพฤติกรรมได้อย่างมีประสิทธิภาพ และทฤษฎีนี้เปิดให้นำตัวแปรทำนายอื่นที่เกี่ยวข้องกับพฤติกรรมเข้ามาร่วมทำนายพฤติกรรมได้ (Ajzen, 2020) นักวิจัยจึงนำทฤษฎีการยอมรับและการใช้เทคโนโลยีมาช่วยทำนายพฤติกรรมการเป็นพลเมืองดิจิทัล เนื่องจากพฤติกรรมการเป็นพลเมืองดิจิทัลมีความเกี่ยวข้องกับการใช้เทคโนโลยี

ผลการวิจัย พบว่า ความตั้งใจแสดงพฤติกรรมมีอิทธิพลทางตรงต่อพฤติกรรมการเป็นพลเมืองดิจิทัล สอดคล้องกับทฤษฎีที่กล่าวว่า บุคคลที่มีการวางแผนกระทำพฤติกรรมมีความเป็นไปได้มากที่จะแสดงพฤติกรรมนั้น บุคคลจะกระทำพฤติกรรมที่เชื่อมโยงกับความตั้งใจ และผ่านการพิจารณาอย่างรอบคอบในโอกาส เวลา และบริบทที่เหมาะสม โดยความตั้งใจแสดงพฤติกรรมได้รับอิทธิพลจากเจตคติต่อพฤติกรรม บรรทัดฐานทางสังคม และการรับรู้ความสามารถในการควบคุมพฤติกรรม ทั้งนี้ เจตคติต่อพฤติกรรมเป็นความเชื่อว่าผลจากการกระทำพฤติกรรมเป็นไปในทางบวกจะมีเจตคติที่ดีต่อพฤติกรรมนั้น และจะมีเจตนาที่จะกระทำพฤติกรรมนั้น หากบุคคลมีเจตคติที่ดีต่อการเป็นพลเมืองดิจิทัลจะมีแนวโน้มที่จะแสดงพฤติกรรมการ

เป็นพลเมืองดิจิทัล ส่วนบรรทัดฐานทางสังคมเป็นปัจจัยที่บุคคลรับรู้ว่าคุณสมบัติที่มีความสำคัญต่อตนเองมีความคาดหวังหรือต้องการให้บุคคลแสดงพฤติกรรมอย่างไร ก็จะกระทำอย่างนั้น หากบุคคลรับรู้ว่าคุณสมบัติที่มีความสำคัญต่อตนเองต้องการให้แสดงพฤติกรรมการเป็นพลเมืองดิจิทัลที่ดี ก็มีแนวโน้มว่าคุณคนนั้นจะคล้อยตามและทำตาม และการรับรู้ความสามารถในการควบคุมพฤติกรรมเป็นปัจจัยส่วนบุคคลที่รับรู้ระดับความยากง่ายในการควบคุมตนเองต่อการแสดงพฤติกรรม ถ้าบุคคลเชื่อว่าตนเองสามารถควบคุมการกระทำพฤติกรรมให้เกิดความสำเร็จ บุคคลนั้นจะมีแนวโน้มที่จะกระทำพฤติกรรมดังกล่าว หากบุคคลเชื่อว่าตนเองสามารถควบคุมการกระทำให้แสดงออกถึงการเป็นพลเมืองดิจิทัลที่ดีได้ก็จะมีพฤติกรรมการเป็นพลเมืองดิจิทัลที่ดี (Ajzen, 2011; Ajzen, 2020)

การนำทฤษฎีพฤติกรรมตามแผนมาอธิบายพฤติกรรมการเป็นพลเมืองดิจิทัล สอดคล้องกับงานวิจัยอื่นที่ใช้ทฤษฎีอธิบายพฤติกรรมที่เกี่ยวข้อง เช่น การอธิบายพฤติกรรมการละเมิดลิขสิทธิ์ดิจิทัลของประชาชนประเทศเวียดนาม (Pham, Dang, & Nguyen, 2020) การอธิบายพฤติกรรมต่อต้านการกลั่นแกล้งทางไซเบอร์ของนักเรียนประเทศเนเธอร์แลนด์ (Vlaanderen et al., 2020) การอธิบายพฤติกรรมการตัดสินใจเรียนด้วยระบบออนไลน์ MOOCs ของนักศึกษาระดับปริญญาตรีได้ทุกวัน (Lung, 2019) การอธิบายพฤติกรรมพลเมืองดิจิทัลของนักศึกษาระดับปริญญาตรีประเทศจีน (Ke & Xu, 2017) และการอธิบายพฤติกรรมพลเมืองดิจิทัลของนักศึกษาระดับปริญญาตรีประเทศซาอุดีอาระเบีย (Alzahrani, 2015)

นอกจากนี้ ผลการวิจัยยังพบว่า ตัวแปรในทฤษฎีการยอมรับและการใช้เทคโนโลยี คือ ความคาดหวังถึงประสิทธิภาพต่อพฤติกรรมการเป็นพลเมืองดิจิทัล ความคาดหวังถึงความสะดวกต่อการใช้งานเครื่องมือดิจิทัล และเงื่อนไขการสนับสนุนพฤติกรรมการเป็นพลเมืองดิจิทัลมีอิทธิพลทางตรงต่อพฤติกรรมการเป็นพลเมืองดิจิทัล เนื่องจากความคาดหวังเป็นความคิดล่วงหน้าของบุคคลที่คิดว่าการใช้งานเทคโนโลยีดิจิทัลทั้งที่เป็นอุปกรณ์หรือซอฟต์แวร์ตลอดจนแอปพลิเคชันจะสามารถใช้งานได้โดยง่าย ไม่ต้องใช้ความพยายามและเวลาในการใช้งานมาก เป็นผลให้สามารถดำเนินชีวิตประจำวันและการเรียนได้สะดวกมากขึ้น สามารถทำงานได้มีประสิทธิภาพขึ้น นอกจากนี้เงื่อนไขการสนับสนุนพฤติกรรมการเป็นพลเมืองดิจิทัลมีอิทธิพลทางตรงต่อพฤติกรรมการเป็นพลเมืองดิจิทัลเช่นกัน เนื่องจากเมื่อบุคคลรับรู้ว่าคุณสมบัติหน่วยงานต่าง ๆ อำนวยความสะดวกในการเข้าถึงสัญญาณอินเทอร์เน็ต และการใช้แอปพลิเคชันในการดำเนินกิจกรรมต่าง ๆ ในชีวิตประจำวัน ส่งผลให้สามารถแสดงพฤติกรรมการเป็นพลเมืองดิจิทัลได้ (Venkatesh et al., 2003) ทั้งนี้การใช้งานเทคโนโลยีดิจิทัลเป็นองค์ประกอบสำคัญของการแสดงออกพฤติกรรมการเป็นพลเมืองดิจิทัล

การนำทฤษฎีการยอมรับและการใช้เทคโนโลยีอธิบายพฤติกรรมการเป็นพลเมืองดิจิทัล สอดคล้องกับงานวิจัยอื่นที่ใช้ทฤษฎีอธิบายพฤติกรรมที่เกี่ยวข้อง เช่น พฤติกรรมการใช้แพลตฟอร์มออนไลน์ และการมีส่วนร่วมออนไลน์ของพลเมืองประเทศโปรตุเกส (Naranjo et al., 2019) และการอธิบายพฤติกรรมยอมรับบริการคลาวด์ของประชาชนประเทศอินเดีย (Rastogi et al., 2018) โดยพฤติกรรมดังกล่าวได้รับอิทธิพลจากความตั้งใจแสดงพฤติกรรม ความคาดหวังถึงประสิทธิภาพต่อพฤติกรรมการเป็นพลเมืองดิจิทัล

ความสัมพันธ์เชิงสาเหตุของพฤติกรรมการเป็นพลเมืองดิจิทัล

ปาจริย์ ตัวลีชเรศ และ ศรัณย์ พิมพ์ทอง

ความคาดหวังถึงความสะดวกต่อการใช้งานเครื่องมือดิจิทัล บรรทัดฐานทางสังคม และเงื่อนไขการสนับสนุนพฤติกรรม

จากผลการวิจัยทำให้ทราบว่า รูปแบบความสัมพันธ์เชิงสาเหตุของพฤติกรรมการเป็นพลเมืองดิจิทัลของนักศึกษาระดับปริญญาตรี มหาวิทยาลัยราชภัฏที่พัฒนาจากทฤษฎีพฤติกรรมตามแผน และทฤษฎีการยอมรับและการใช้เทคโนโลยีทำให้อธิบายความแปรปรวนได้ร้อยละ 71 โดยปัจจัยที่มีอิทธิพลต่อพฤติกรรมการเป็นพลเมืองดิจิทัล ได้แก่ ความคาดหวังถึงประสิทธิภาพต่อพฤติกรรมการเป็นพลเมืองดิจิทัล ความคาดหวังถึงความสะดวกต่อการใช้งานเครื่องมือดิจิทัล เงื่อนไขการสนับสนุนพฤติกรรมการเป็นพลเมืองดิจิทัล และความตั้งใจแสดงพฤติกรรมการเป็นพลเมืองดิจิทัล นอกจากนี้ยังมีปัจจัยที่มีอิทธิพลต่อพฤติกรรมการเป็นพลเมืองดิจิทัลผ่านตัวแปรความตั้งใจแสดงพฤติกรรมการเป็นพลเมืองดิจิทัล ได้แก่ เจตคติต่อพฤติกรรม ความสามารถในการควบคุมพฤติกรรมการเป็นพลเมืองดิจิทัล และอิทธิพลของบรรทัดฐานทางสังคม ดังนั้นหากต้องการพัฒนาคุณลักษณะพฤติกรรมการเป็นพลเมืองดิจิทัล นอกจากจะส่งเสริมที่คุณลักษณะโดยตรงแล้ว จำเป็นต้องพิจารณาการส่งเสริมคุณลักษณะของปัจจัยสาเหตุด้วย เพื่อให้ นักศึกษามีพฤติกรรมการเป็นพลเมืองดิจิทัลอย่างยั่งยืน

ข้อเสนอแนะการวิจัย

ข้อเสนอแนะสำหรับการนำผลวิจัยไปใช้

การศึกษารูปแบบความสัมพันธ์เชิงสาเหตุของพฤติกรรมการเป็นพลเมืองดิจิทัลของนักศึกษาระดับปริญญาตรี มหาวิทยาลัยราชภัฏ พบว่า ปัจจัยที่มีอิทธิพลต่อพฤติกรรมการเป็นพลเมืองดิจิทัลมีทั้งปัจจัยทางจิตและปัจจัยทางสังคม สำหรับปัจจัยที่เป็นตัวแปรทางจิตสามารถใช้เป็นข้อมูลในการกำหนดหัวข้อหลักสูตรการพัฒนาพฤติกรรมผู้เรียนได้ ส่วนปัจจัยทางสังคมสามารถใช้เป็นแนวทางในการกำหนดนโยบายในการบริหารงานของสถานศึกษาได้

ข้อเสนอแนะสำหรับการวิจัยครั้งต่อไป

1. การวิจัยนี้พัฒนารูปแบบความสัมพันธ์เชิงสาเหตุด้วยทฤษฎีพฤติกรรมตามแผน และทฤษฎีการยอมรับและการใช้เทคโนโลยี อาจมีตัวแปรปัจจัยอื่นซึ่งยังไม่ได้ถูกนำมาศึกษา ในการศึกษาครั้งต่อไปเสนอให้ศึกษาตัวแปรอื่น เช่น ทักษะการใช้เทคโนโลยี การรู้กฎหมายดิจิทัล หรือการใช้สื่อสังคมออนไลน์ เพื่อนำไปพัฒนารูปแบบความสัมพันธ์เชิงสาเหตุต่อไป

2. ปัจจุบันมีการใช้เทคโนโลยีดิจิทัลอย่างแพร่หลาย และเป็นส่วนหนึ่งในชีวิตประจำวัน ประชาชนทุกกลุ่มทุกช่วงวัยควรมีพฤติกรรมการเป็นพลเมืองดิจิทัลที่ดี ดังนั้นในการศึกษาครั้งต่อไป เสนอให้ขยายขอบเขตของกลุ่มตัวอย่าง โดยศึกษากับบุคคลกลุ่มอื่น หรือศึกษาเพื่อเปรียบเทียบความแตกต่างของรูปแบบความสัมพันธ์เชิงสาเหตุระหว่างกลุ่มตัวอย่างที่แตกต่างกัน

เอกสารอ้างอิง

- Ajzen, I. (2011). The theory of planned behaviour: Reactions and reflections. *Psychology & Health, 26*(9), 1113-1127. doi:10.1080/08870446.2011.613995
- Ajzen, I. (2020). The theory of planned behavior: Frequently asked questions. *Human Behavior and Emerging Technologies, 2*(4), 314-324.
- Alzahrani, 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.
- Choi, M., Glassman, M., & Cristol, D. (2017). What it means to be a citizen in the internet age: Development of a reliable and valid digital citizenship scale. *Computers & Education, 107*, 100-112.
- Curran, M. B. F. X., & Ribble, M. (2017). P-20 model of digital citizenship. *New Directions for Student Leadership, 2017*(153), 35-46. doi:10.1002/yd.20228
- Electronic Transactions Development Agency. (2022). *Thailand internet user behavior 2022*. Bangkok: Ministry of Digital Economy and Society. **[in Thai]**
- Fishbein, M. (2010). *Predicting and changing behavior: The reasoned action approach*. New York: Psychology Press.
- Goonasith, P., & Kulophas, D. (2017). A needs analysis for enhancing digital citizenship of students in Matthayom Watnairong School. *Online Journal of Education, 12*(4), 205-219. **[in Thai]**
- Hair, J., Black, W. C., Babin, B., & Anderson, R. (2010). *Multivariate data analysis* (7th ed.). Upper Saddle River, NJ: Pearson Educational International.
- Jones, L. M., & Mitchell, K. J. (2016). Defining and measuring youth digital citizenship. *New Media & Society, 18*(9), 2063-2079.
- Karduang, K. (2018). *Psycho-social factors related to good digital citizenship behavior of high school students under OBEC in Bangkok* (Master's thesis). Srinakharinwirot University, Bangkok. **[in Thai]**
- Ke, D., & Xu, S. (2017, Dec. 7-9). A research on factors affecting college students' digital citizenship. In *The 2017 International Conference of Educational Innovation through Technology (EITT)* (pp.61-64). doi:10.1109/EITT.2017.23

- Kim, M., & Choi, D. (2018). Development of youth digital citizenship scale and implication for educational setting. *Journal of Educational Technology & Society*, 21(1), 155-171.
- Kline, R. B. (2005). *Principles and practice of structural equation modeling* (2nd ed.). New York: Guilford Press.
- Lung, G. N. (2019). Decision-making determinants of students participating in MOOCs: Merging the theory of planned behavior and self-regulated learning model. *Computers & Education*, 134, 50-62.
- Minciu, M., Berar, F. A., & Dobrea, R. C. (2020). New decision systems in the VUCA world. *Management & Marketing*, 15(2), 236-254.
- Naranjo, Z. M., Oliveira, T., Cruz, J. F., Martins, J., Goncalves, R., Branco, F., & Xavier, N. (2019). Examining social capital and individual motivators to explain the adoption of online citizen participation. *Future Generation Computer Systems*, 92, 302-311.
- Office of the National Digital Economy and Society Commission. (2019). *National policies and plans on digital development for economy and society (2018 - 2037)*. Bangkok: Ministry of Digital Economy and Society. [in Thai]
- Park, J., & Tan, M. (2016). *A policy review: Building digital citizenship in Asia-Pacific through safe, effective and responsible use of ICT*. Retrieved from <https://unesdoc.unesco.org/ark:/48223/pf0000246813>
- Pham, Q. T., Dang, N. M., & Nguyen, D. T. (2020). Factors affecting on the digital piracy behavior: An empirical study in Vietnam. *Journal of Theoretical and Applied Electronic Commerce Research*, 15(2), 122-135. doi:10.4067/S0718-18762020000200108
- Phuthorn, D. (2017). *Thai digital natives' awareness of copyright issues related to online manga and anime* (Master's thesis). Chulalongkorn University, Bangkok. [in Thai]
- Rastogi, G., Verma, H., & Sushil, R. (2018). Determining factors influencing cloud services adoption in India. *Serbian Journal of Management*, 13(2), 335-352. doi:10.5937/sjm13-13207
- Ribble, M. (2015). *Digital citizenship in schools* (3rd ed.). Virginia: International Society for Technology in Education.
- Schumacker, R. E., & Lomax, R. G. (2010). *A beginners guide to structural equation modeling*. New York: Routledge.

Tabachnick, B. G., & Fidell, L. S. (2007). *Using multivariate statistics* (5th ed.). New York: Pearson International.

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.

Vlaanderen, A., Bevelander, K. E., & Kleemans, M. (2020). Empowering digital citizenship: An anti-cyberbullying intervention to increase children's intentions to intervene on behalf of the victim. *Computers in Human Behavior*, 112, 106459.