

การเสริมสร้างต้นทุนทางจิตวิทยาของเยาวชนไทย
เพื่อเตรียมศักยภาพทรัพยากรมนุษย์
สู่ความเป็นพลเมืองดิจิทัล

โดย

ผู้ช่วยศาสตราจารย์นาวาอากาศโทหญิง งามลมัย ผิวเหลือง
รองอธิการบดีฝ่ายกิจการนิสิต
มหาวิทยาลัยเกษตรศาสตร์

นักศึกษาวิทยาลัยป้องกันราชอาณาจักร
หลักสูตรการป้องกันราชอาณาจักร รุ่นที่ 61
ประจำปีการศึกษา พุทธศักราช 2561-2562

หนังสือรับรอง

วิทยาลัยป้องกันราชอาณาจักร สถาบันวิชาการป้องกันประเทศ ได้อนุมัติให้เอกสารวิจัยส่วนบุคคล เรื่อง “การเสริมสร้างต้นทุนทางจิตวิทยาของเยาวชนไทยเพื่อเตรียมศักยภาพทรัพยากรมนุษย์สู่ความเป็นพลเมืองดิจิทัล” ลักษณะวิชา ยุทธศาสตร์ ของ ผู้ช่วยศาสตราจารย์นาวาอากาศโทหญิง ดร.งามลมัย ผิวเหลือง เป็นส่วนหนึ่งของการศึกษาตามหลักสูตรการป้องกันราชอาณาจักร รุ่นที่ 61 ประจำปีการศึกษา พุทธศักราช 2561 – 2562

พลโท

(ขจรฤทธิ์ นิลกำแหง)

ผู้อำนวยการวิทยาลัยป้องกันราชอาณาจักร
สถาบันวิชาการป้องกันประเทศ

บทคัดย่อ

เรื่อง การเสริมสร้างต้นทุนทางจิตวิทยาของเยาวชนไทยเพื่อเตรียมศักยภาพ
ทรัพยากรมนุษย์สู่ความเป็นพลเมืองดิจิทัล

ลักษณะวิชา ยุทธศาสตร์

ผู้วิจัย ผู้ช่วยศาสตราจารย์นาวาอากาศโทหญิง ดร.งามลัมย์ ผิวเหลือง

หลักสูตร วปอ.รุ่นที่61

การศึกษานี้มีวัตถุประสงค์คือ 1.เพื่อวิเคราะห์ปัจจัยด้านสภาพแวดล้อมภายในและสภาพแวดล้อมภายนอกที่มีผลกระทบต่อการพัฒนาทรัพยากรมนุษย์ด้านต้นทุนทางจิตวิทยาของเยาวชนไทย 2. เพื่อศึกษาคุณลักษณะความฉลาดทางดิจิทัลของพลเมืองดิจิทัลเปรียบเทียบกับประเทศที่มีศักยภาพใกล้เคียง และมีความก้าวหน้าทางเทคโนโลยี3. เพื่อวิเคราะห์องค์ประกอบที่เหมาะสมของต้นทุนทางจิตวิทยาสำหรับความเป็นพลเมืองดิจิทัลของเยาวชนไทยและ 4. เพื่อเสนอแนวทางในการพัฒนาทรัพยากรมนุษย์ด้านต้นทุนทางจิตวิทยา เพื่อเตรียมศักยภาพเยาวชนไทยสู่การเป็นพลเมืองดิจิทัล

การศึกษานี้เป็นการศึกษาวิจัยแบบผสม (Mix Methods) คือเป็นทั้งการศึกษาวิจัยเชิงคุณภาพ และการศึกษาวิจัยเชิงปริมาณเพื่อให้ได้ข้อมูลยืนยันเชิงประจักษ์โดยการศึกษาเชิงคุณภาพเป็นการศึกษาจากเอกสาร แนวคิดทฤษฎี และงานวิจัยที่เกี่ยวข้องและเก็บข้อมูลการแสดงความคิดเห็นจากผู้เชี่ยวชาญผู้ทรงคุณวุฒิด้านจิตวิทยา ด้านเทคโนโลยีคอมพิวเตอร์ และดิจิทัลผู้บริหาร เพื่อสังเคราะห์ให้ได้ข้อมูลปัญหา และองค์ประกอบต้นทุนทางจิตวิทยากับพลเมืองดิจิทัล และข้อเสนอแนะแนวทางการเสริมสร้าง สำหรับการวิเคราะห์เชิงปริมาณ เก็บข้อมูลโดยใช้แบบฟอร์มออนไลน์จาก Google form เพื่อวิเคราะห์องค์ประกอบเชิงยืนยันต้นทุนทางจิตวิทยาของพลเมืองดิจิทัลที่ได้จากการทบทวนเอกสาร และการแสดงความคิดเห็นจากผู้เชี่ยวชาญ

ผลการวิจัยพบว่าสภาพแวดล้อมที่มีต่อการเสริมสร้างต้นทุนทางจิตวิทยา ทั้งครอบครัว ระบบการศึกษาครูผู้สอนชุมชนและคุณลักษณะส่วนตนเองมีผลต่อการเป็นพลเมืองดิจิทัลเมื่อเทียบกับประเทศอื่น คนไทยใช้เวลาต่อวันอยู่กับอินเทอร์เน็ตมากที่สุดในโลก มีความเสี่ยงบนโลกไซเบอร์อันดับ 19 ผลการวิเคราะห์องค์ประกอบต้นทุนจิตวิทยา 10องค์ประกอบสอดคล้องกลมกลืนกับโครงสร้างทฤษฎี ได้แก่ 1. การมีความหวังมีพลังที่จะนำไปสู่เป้าหมาย2. การพัฒนาตนเองตามศักยภาพที่มีอยู่ 3. ความฉลาดทางอารมณ์4. การมีมุมมองต่อชีวิตและโลกในเชิงบวก5.ความคิดสร้างสรรค์ 6. ความรับผิดชอบต่อตนเองและผู้อื่น7.การติดต่อสื่อสารและการสร้างสัมพันธภาพ 8.จริยธรรมการใช้

งานอินเทอร์เน็ต 9.ความรู้ในการใช้งานเทคโนโลยีดิจิทัลและ 10. ความสามารถในการวิเคราะห์และประเมิน

ข้อเสนอแนะในการจัดระบบการศึกษาแบบองค์รวม จัดหลักสูตรที่เสนอแนวทางให้เรียนรู้จรรยาบรรณดิจิทัล สิทธิบนดิจิทัล และความปลอดภัยบนดิจิทัลโดยทำความเข้าใจร่วมกับผู้ปกครอง สถาบันการศึกษา และชุมชน รวมทั้งบังคับใช้กฎหมายอาชญากรรมคอมพิวเตอร์อย่างเคร่งครัด

Abstract

Title : Psychological Capital Reinforcement of Thai Youth in order to Prepare Human Resource Potential for Digital Citizenship

Field : Strategy

Name : Wing Commander Assistant Professor Ngamlamai Piolueang, Ph.D.

Course NDC **Class** 61

This research aims to 1. analyze internal environment factors and external environment factors having an impact on human resource development in Thai youth's psychological capital, 2. study digital intelligence quotient characteristics of digital citizen comparing to similar- and advanced-technological countries, 3. Analyze suitable components of the psychological capital for the digital citizenship of the Thai youth, and 4. propose an approach for the human resource development in the psychological capital in order to prepare the Thai youth potential for the digital citizenship.

This research is conducted by mixed methods, that is, the method combining a qualitative method and a quantitative method in order to obtain empirical confirmed data. The qualitative method research is conducted for: studying literatures, theoretical concepts, and related researches; and collecting data regarding opinions of experts and knowledgeable person in psychology, computer technology, and digital technology as well as executives in order to synthesize problems and components of the psychological capital for the digital citizenship and propose the reinforcement approach. For the quantitative analysis, the data are collected by using an online survey created by Google Forms in order to analyze confirmed components of the psychological capital for the digital citizenship obtained from the literature review and the expert opinions.

The research results show that: the environment factors having the impact on reinforcement of the psychological capital include a family, an education system, teachers, a community, and personal characteristics; as comparing to other countries, Thailand is the most daily internet usage in the world and ranked #19 on the

global cyber risk ; and the analysis results of 10 components of the psychological capital conform to the theoretical framework, that is, 1. hope, 2. self-efficacy,3. emotional quotient and resilience, 4. optimism, 5. creativity, 6. responsibility,7. communication and interrelationship, 8. digital ethic, 9. knowledge of digital, and 10. analytical and evaluation skill.

This research suggests the holistic education system as follows: providing a curriculum for learning digital ethic, digital right, and digital security; making mutual understanding among parents, academic institutes, and communities; and strictly enforcing computer crime law.

คำนำ

งานวิจัยเรื่องการเสริมสร้างต้นทุนทางจิตวิทยาของเยาวชนไทยเพื่อเตรียมศักยภาพทรัพยากรมนุษย์สู่ความเป็นพลเมืองดิจิทัล มีแรงบันดาลใจจากการที่ผู้วิจัยมีตำแหน่งหน้าที่ที่เกี่ยวข้องกับการพัฒนาด้านวิชาการที่เป็น Hard Skill และส่งเสริม พัฒนาบุคลิกภาพและสัมพันธภาพด้วยกิจกรรมที่จะทำให้มีทักษะชีวิตด้าน Soft Skill ให้เยาวชนของชาติ ซึ่งกลุ่มทรัพยากรมนุษย์เหล่านี้เรียกได้ว่าเป็นกลุ่มที่เรียกว่า Native Digital คือเกิด และใช้เทคโนโลยีมาตลอด เติบโตมาพร้อมกับการเปลี่ยนแปลง และพัฒนาสิ่งรอบกายอย่างก้าวกระโดด ต้นทุนทางสังคมและจิตใจของเยาวชนไม่เท่ากัน และมีไม่น้อยที่เติบโตและพัฒนาตามสิ่งรอบกายที่ก้าวกระโดดนั้นไม่ทันจึงมีความจำเป็นที่หน่วยงานด้านพัฒนาทรัพยากรมนุษย์ของประเทศต้องเตรียมเยาวชนของชาติให้มีภูมิคุ้มกันทางจิตใจ

งานวิจัยนี้มีวัตถุประสงค์วิเคราะห์ต้นทุนทางจิตวิทยา และเสนอแนะยุทธศาสตร์เพื่อนำไปสู่การสนับสนุนส่งเสริมการเป็นพลเมืองดิจิทัล โดยหวังว่าองค์ความรู้ที่ได้รับ และยุทธศาสตร์ที่สังเคราะห์จากการวิจัยที่เสนอต่อหลักสูตรการป้องกันราชอาณาจักรรุ่นที่ 61วิทยาลัยป้องกันราชอาณาจักร จะสามารถเป็นส่วนหนึ่งในการขับเคลื่อนประเทศต่อไป

ผู้ช่วยศาสตราจารย์นาวาอากาศโทหญิง

(งามลมัย ผิวเหลือง)

นักศึกษาวิทยาลัยป้องกันราชอาณาจักร

หลักสูตร วปอ. รุ่นที่ 61

ผู้วิจัย

กิตติกรรมประกาศ

งานวิจัยเรื่อง “การเสริมสร้างต้นทุนทางจิตวิทยาของเยาวชนไทยเพื่อเตรียมศักยภาพทรัพยากรมนุษย์สู่ความเป็นพลเมืองดิจิทัล” โดยขอขอบพระคุณอาจารย์ที่ปรึกษา พ.อ.ดร. โสภณศิริงาม และ พลโทเทวัญ สมบุญโต ที่ได้กรุณาตรวจงานวิจัย พร้อมกับการแนะนำ ระเบียบวิธีวิจัยและการจัดทำยุทธศาสตร์ที่จะต้องนำเสนอ ให้สมบูรณ์ ขอบพระคุณแรงสนับสนุนจากพลตรี สงคราม ขุมทอง อาจารย์ที่ปรึกษาหมู่ไ้ฟ้าตลอดเวลาที่ศึกษา

ขอขอบพระคุณ รศ.ดร.ธัญญา เกียรติวัฒน์ รองอธิการบดีวิทยาเขตศรีราชา มหาวิทยาลัยเกษตรศาสตร์ที่ให้เกียรติมาเป็นกรรมการผู้ทรงคุณวุฒิภายนอกสอบเอกสารวิจัยนี้ ผู้วิจัยขอกราบขอบพระคุณผู้บังคับบัญชา ดร.จงรัก วชรินทร์ อธิการบดีมหาวิทยาลัยเกษตรศาสตร์ ผศ.ดร.ทิพย์วัลย์ สุรินยา คณบดีคณะสังคมศาสตร์ มหาวิทยาลัยเกษตรศาสตร์ ที่ให้โอกาสและเวลาในการศึกษา

ขอบคุณพลังใจ ความรักความอบอุ่นจาก เพื่อนร่วมรุ่น วปอ. 61 ตลอดระยะเวลาที่ศึกษา และทำกิจกรรมร่วมกัน

ขอบคุณพี่ๆ หมู่ไ้ฟ้า วปอ. 61 ที่เป็นผู้สนับสนุนกำลังใจ ความรักและปรารถนาดี
ขอบคุณเพื่อนร่วมงาน ณ มหาวิทยาลัยเกษตรศาสตร์ ที่เป็นกำลังใจขณะศึกษา
สุดท้ายงานวิจัยจะสำเร็จไม่ได้ หากไม่มีครอบครัว ที่เฝ้าห่วงใย ให้เกิดพลังสุขภาพจิตใจ
เต็มเปี่ยมจนศึกษาสำเร็จ และทำวิจัยเรื่องนี้สู่วงการวิชาการต่อไป

ผู้ช่วยศาสตราจารย์ นาวาอากาศโทหญิง

(งามลมัย ผิวเหลือง)

นักศึกษามหาวิทยาลัยป้องกันราชอาณาจักร

หลักสูตร วปอ. รุ่นที่ 61

ผู้วิจัย

สารบัญ

	หน้า
บทคัดย่อ	ก
Abstract	ข
คำนำ	ง
กิตติกรรมประกาศ	จ
สารบัญ	ฉ
สารบัญตาราง	ช
สารบัญแผนภาพ	ฌ
บทที่ 1 บทนำ	1
ความเป็นมาและความสำคัญของปัญหา	1
วัตถุประสงค์ของการวิจัย	3
ขอบเขตของการวิจัย	3
วิธีดำเนินการวิจัย	4
ประโยชน์ที่ได้รับจากการวิจัย	5
คำจำกัดความ	5
บทที่ 2 การทบทวนวรรณกรรมที่เกี่ยวข้อง	11
แนวความคิดเรื่องยุทธศาสตร์	11
แนวความคิดทฤษฎีต้นทุนทางจิตวิทยา	12
แนวความคิดทฤษฎีของคุณลักษณะที่จำเป็นที่เกี่ยวกับพลเมืองดิจิทัล	19
แนวความคิดทฤษฎีความฉลาดทางดิจิทัล	24
งานวิจัยที่เกี่ยวข้อง	25
กรอบแนวคิดของการวิจัย	28
สรุป	28
บทที่ 3 สภาพแวดล้อมของการพัฒนาทรัพยากรมนุษย์ด้านต้นทุนทางจิตวิทยา และความฉลาดทางดิจิทัลของเยาวชนไทย	31
สภาพแวดล้อมที่ปัจจัยกระตุ้นการพัฒนาทรัพยากรมนุษย์ด้านต้นทุนทางจิตวิทยา ของเยาวชนไทย	31
ความฉลาดทางดิจิทัลของพลเมืองดิจิทัล เปรียบเทียบกับประเทศต่าง ๆ ปัญหา	

และอุปสรรคการพัฒนาเยาวชนไทย	48
องค์ประกอบที่เหมาะสมของต้นทุนทางจิตวิทยาสำหรับความเป็นพลเมืองดิจิทัล ของเยาวชนไทย	57
สรุป	63

สารบัญญ(ต่อ)

	หน้า
บทที่ 4 แนวทางการพัฒนาทรัพยากรมนุษย์ด้านต้นทุนทางจิตวิทยา ของความเป็นพลเมืองดิจิทัล	66
บทที่ 5 สรุปและข้อเสนอแนะ	89
สรุป	89
ข้อเสนอแนะ	95
บรรณานุกรม	97
ประวัติย่อผู้วิจัย	100

สารบัญตาราง

ตารางที่		หน้า
3-1	เปรียบเทียบจุดเน้นการพัฒนาทรัพยากรมนุษย์ของประเทศไทยจากแผนต่างๆ	38
3-2	พฤติกรรมผู้ใช้ดิจิทัลประเทศไทยพ.ศ.2561	50
3-3	พฤติกรรมผู้ใช้ดิจิทัลทั่วโลก พ.ศ. 2561	53
3-4	ลำดับความเสี่ยงภัยจากออนไลน์ จากเสี่ยงน้อยไปมากตามค่าร้อยละ(%)	54
3-5	จำนวนองค์ประกอบ ค่าไอเกิน ร้อยละความแปรปรวน และร้อยละของความแปรปรวนสะสม	61
4-1	การสังเคราะห์คุณลักษณะพลเมืองดิจิทัลและต้นทุนทางจิตวิทยาสู่ความเป็นพลเมืองดิจิทัล	68
4-2	ข้อเสนอแนวทางการเสริมสร้างต้นทุนทางจิตวิทยาของพลเมืองดิจิทัล	76

สารบัญแผนภาพ

แผนภาพที่		หน้า
2-1	รูปภาพแสดงถึงองค์ประกอบทั้ง 4 ด้านของต้นทุนทางจิตวิทยา	18
3-1	โมเดลองค์ประกอบเชิงยืนยันของต้นทุนทางจิตวิทยาของพลเมืองดิจิทัล ของเยาวชน	60

บทที่ 1

บทนำ

ความเป็นมาและความสำคัญของปัญหา

การกระจายอำนาจการปกครองท้องถิ่นของไทยมีผลเป็นรูปธรรมจากรัฐธรรมนูญแห่งราชอาณาจักรไทย พุทธศักราช 2540 และตามด้วยรัฐธรรมนูญแห่งราชอาณาจักรไทย พุทธศักราช 2550 โดยองค์การบริหารส่วนจังหวัด เกิดจากประเทศไทยได้มีการกระจายอำนาจตามกรอบรัฐธรรมนูญแห่งราชอาณาจักรไทย พุทธศักราช 2540 จนก่อให้เกิดรูปแบบองค์กรปกครองส่วนท้องถิ่นที่หลากหลายก่อกำกับบทบัญญัติแห่งรัฐธรรมนูญแห่งราชอาณาจักรไทย พุทธศักราช 2550 ที่ส่งเสริมกระบวนการมีส่วนร่วมของภาคประชาชนในการบริหารจัดการชุมชนของตนเองทำให้หน่วยงานการปกครองท้องถิ่นและภาคประชาชนมีความตื่นตัวมากขึ้นในสิทธิเสรีภาพและบทบาทหน้าที่ของตนเองในฐานะพลเมืองในระบอบประชาธิปไตย เช่น

1. องค์การบริหารส่วนจังหวัด เกิดจากการตราพระราชบัญญัติองค์การบริหารส่วนจังหวัด พ.ศ. 2540 เกิดจากแรงกดดันจากการรวมตัวของสหพันธ์องค์การบริหารส่วนจังหวัดทั่วประเทศที่ต้องการยกฐานะการบริหารให้ได้รับการยอมรับโดยมีกฎหมายรับรอง อันเป็นผลจากผลกระทบจากพระราชบัญญัติสภาตำบลและองค์การบริหารส่วนตำบล พ.ศ. 2537 ที่มีการประกาศยกฐานะสภาตำบลเป็นองค์การบริหารส่วนตำบล (อบต.) ซึ่งทำให้พื้นที่ดำเนินงานขององค์การบริหารส่วนจังหวัดทับซ้อนกับองค์การบริหารส่วนตำบล เช่น การจัดเก็บภาษีอากรค่าธรรมเนียมและรายได้ขององค์การบริหารส่วนจังหวัด เป็นต้น

ในการกำกับดูแลองค์กรปกครองส่วนท้องถิ่นระดับองค์การบริหารส่วนจังหวัด ส่วนกลางและส่วนภูมิภาคใช้การกำกับดูแลทั้งในการกำกับดูแลการกระทำขององค์การบริหารส่วนจังหวัดและการกำกับดูแลตัวบุคลากรและองค์การบริหารส่วนจังหวัดในส่วนของการกำกับดูแลการกระทำขององค์การบริหารส่วนจังหวัด จากส่วนกลางและส่วนภูมิภาคมี 3 ลักษณะ คือ (1) การใช้มาตรการทั่วไป ได้แก่ ผู้ว่าราชการจังหวัดเป็นผู้อนุมัติข้อบัญญัติองค์การบริหารส่วนจังหวัด การยับยั้งการปฏิบัติการของนายกหรือรองนายกองค์การบริหารส่วนจังหวัด หรือการเพิกถอนมติของสภาองค์การบริหารส่วนจังหวัดได้ การอนุมัติการกู้เงิน การให้เงินอุดหนุน การสนับสนุน การแนะนำโดยการใช้การฝึกอบรม เป็นต้น (2) การใช้มาตรการทางกฎหมายในรูปของพระราชบัญญัติองค์การบริหารส่วนจังหวัด พ.ศ. 2540 ระเบียบข้อบังคับการประชุมและประกาศ ซึ่งเป็นอำนาจของรัฐมนตรีว่าการกระทรวงมหาดไทย (3) การใช้มาตรการตรวจสอบการเงินและทรัพย์สิน และการปฏิบัติงานทางปกครองขององค์การบริหารส่วนจังหวัด เป็นต้น

การกำกับดูแลตัวบุคคลและองค์การบริหารส่วนจังหวัด ตามพระราชบัญญัติองค์การบริหารส่วนจังหวัด พ.ศ. 2540 กำหนดให้ผู้ว่าราชการจังหวัดมีอำนาจให้สอบสวนข้อเท็จจริง หรือให้สมาชิกสภาขององค์การบริหารส่วนจังหวัด ชี้แจงการปฏิบัติงานของตนเอง ผู้ว่าราชการจังหวัดมีอำนาจสั่งให้สมาชิกสภาขององค์การบริหารส่วนจังหวัด ออกจากตำแหน่งได้ ในขณะที่รัฐมนตรีว่าการกระทรวงมหาดไทยก็มีอำนาจสั่งการให้สมาชิกสภาองค์การบริหารส่วนจังหวัดออกจากตำแหน่งได้ เช่นเดียวกัน อย่างไรก็ตามผู้ที่เข้ามากำกับดูแลองค์การบริหารส่วนจังหวัดประกอบด้วย ผู้ว่าราชการจังหวัด รัฐมนตรีว่าการกระทรวงมหาดไทย และองค์กรจากส่วนกลางอื่นๆ เช่น คณะกรรมการตรวจเงินแผ่นดิน ศาลปกครอง เป็นต้น

2. องค์การบริหารส่วนตำบล การกระจายอำนาจในปี พ.ศ. 2537 คือ การตราพระราชบัญญัติสภาตำบลและองค์การบริหารส่วนตำบล พ.ศ. 2537 ยกฐานะสภาตำบลเป็นองค์การบริหารส่วนตำบล (อบต.) แม้ว่าจะยกระดับฐานะการบริหารท้องถิ่นก่อนองค์การบริหารส่วนจังหวัด แต่เมื่อมีการจัดตั้งองค์การบริหารส่วนจังหวัดภาระงานหลายประการเกิดการซ้ำซ้อนกัน และมีปัญหาความไม่โปร่งใสในการบริหารจัดการ ในการกำกับดูแลองค์กรปกครองส่วนท้องถิ่นระดับองค์การบริหารส่วนตำบล ส่วนกลางและส่วนภูมิภาคใช้การกำกับดูแลทั้งในการกำกับดูแลการกระทำขององค์การบริหารส่วนตำบล และการกำกับดูแลตัวบุคคลและองค์การบริหารส่วนตำบล ในส่วนของการกำกับดูแลการกระทำขององค์การบริหารส่วนตำบล จากส่วนกลางและส่วนภูมิภาคมี 3 ลักษณะ คือ

2.1 การใช้มาตรการทั่วไป ได้แก่ นายอำเภอเป็นผู้อนุมัติข้อบังคับงบประมาณรายจ่ายขององค์การบริหารส่วนตำบล

2.2 การใช้มาตรการทางกฎหมายในรูปของพระราชบัญญัติสภาตำบลและองค์การบริหารส่วนตำบล พ.ศ. 2537

2.3 การใช้มาตรการตรวจสอบการเงินและทรัพย์สินและการปฏิบัติงานทางปกครองขององค์การบริหารส่วนตำบล เป็นต้น

การกำกับดูแลตัวบุคลากรและองค์การบริหารส่วนตำบล ตามพระราชบัญญัติองค์การบริหารส่วนจังหวัด พ.ศ. 2540 กำหนดให้นายอำเภอดูแลการเลือกตั้งให้มีความบริสุทธิ์ยุติธรรมและให้นายอำเภอแต่งตั้งประธาน รองประธานสภาองค์การบริหารส่วนตำบล และคณะกรรมการบริหารองค์การบริหารส่วนตำบล นอกจากนี้นายอำเภอสามารถที่จะเรียกสมาชิกองค์การบริหารส่วนตำบล กรรมการบริหาร พนักงานส่วนตำบล และลูกจ้างขององค์การบริหารส่วนตำบลมาชี้แจงและสอบสวน พร้อมทั้งเรียกเอกสารรายงานใดๆ จากองค์การบริหารส่วนตำบลได้ ส่วนผู้ว่าราชการจังหวัดมีอำนาจให้สมาชิกสภาขององค์การบริหารส่วนตำบล กำนัน ผู้ใหญ่บ้าน หรือแพทย์ประจำตำบล กรรมการบริหารทั้งคณะ หรือบางคนออกจากตำแหน่งได้ และมีอำนาจสั่งยุบสภาองค์การบริหารส่วนตำบลได้ ตามคำแนะนำของนายอำเภอ อย่างไรก็ตามผู้ที่เข้ามากำกับดูแลองค์การบริหารส่วนตำบลประกอบด้วย นายอำเภอ ผู้ว่าราชการจังหวัด รัฐมนตรีว่าการกระทรวงมหาดไทย และองค์กรจากส่วนกลางอื่นๆ เช่น คณะกรรมการตรวจเงินแผ่นดิน ศาลปกครอง เป็นต้น

จากการศึกษาได้พบปัญหาและอุปสรรคในการกำกับดูแลองค์การบริหารส่วนจังหวัด และองค์การบริหารส่วนตำบล ดังนี้ (สรณะ เทพเนาว์, 2557: 12)

1. ส่วนกลางกำหนดเป้าหมายและวัตถุประสงค์ในการกำกับ ควบคุม ดูแล โดยไม่มีความชัดเจน และยากต่อการปฏิบัติงานของเจ้าหน้าที่ในส่วนกลางและส่วนภูมิภาค
2. ตัวกฎหมาย (ในด้านการกำหนดขั้นตอนการปฏิบัติ) ที่บัญญัติไว้ไม่มีความชัดเจน เช่น กฎหมายสิ่งแวดล้อม และกฎหมายยาเสพติด เป็นต้น
3. ตัวกฎหมาย (ในด้านการกำหนดกรอบอำนาจ) ที่บัญญัติไว้ไม่มีความชัดเจนจนยากต่อการใช้ดุลพินิจในการตัดสินใจของเจ้าหน้าที่ส่วนกลางและส่วนภูมิภาค
4. ไม่สามารถที่จะดำเนินการควบคุมผู้มีอิทธิพลในท้องถิ่นได้ ทำให้เกิดความไม่เป็นธรรมในการกำกับ ควบคุม ดูแลองค์กรปกครองส่วนท้องถิ่น
5. เจ้าหน้าที่ของส่วนภูมิภาคมีจำนวนน้อย ทำให้ไม่สามารถดูแลองค์กรปกครองส่วนท้องถิ่นได้อย่างทั่วถึง และยังส่งผลให้มีการปฏิบัติงานที่ล่าช้า
6. ขาดเจ้าหน้าที่นิติกรที่ทำงานประจำในส่วนภูมิภาคและส่วนท้องถิ่น ทำให้เมื่อเกิดปัญหาในเรื่องกฎหมายต้องส่งเรื่องเข้ามาให้ส่วนกลางพิจารณาวินิจฉัย
7. เจ้าหน้าที่ที่กำกับ ควบคุม ดูแล องค์กรปกครองส่วนท้องถิ่น ปฏิบัติตนไม่เหมาะสม เช่น ในเรื่องของการออกบัตรประจำตัวประชาชน ในจังหวัดชายแดน
8. เจ้าหน้าที่ของส่วนภูมิภาค ขาดความรู้และความเข้าใจในบริบททางสังคม วัฒนธรรม ประเพณี และยังขาดความรู้ความเข้าใจที่ดีในตัวบทกฎหมาย ระเบียบข้อบังคับต่างๆ
9. การที่ส่วนกลางและส่วนภูมิภาคไม่ออกมาตัดสินปัญหาในเรื่องกฎหมายไม่ได้กำหนดไว้อย่างชัดเจน เพราะผู้ตอบจะต้องเป็นผู้ที่รับผิดชอบต่อผลที่ติดตามมา เมื่อองค์กรปกครองส่วนท้องถิ่นสอบถามมายังส่วนภูมิภาค ส่วนภูมิภาคก็จะส่งเรื่องต่อมายังส่วนกลาง แล้วเรื่องก็จะเงียบหายไป
10. ส่วนกลางและส่วนภูมิภาคทราบถึงความต้องการที่องค์กรปกครองส่วนท้องถิ่นต้องการอิสระมากขึ้น และส่วนกลางกับส่วนภูมิภาคก็ไม่ต้องการที่จะกำกับดูแลในแบบที่เข้มข้น เพราะมีเสมอตัวกับขาดทุน
11. เจ้าหน้าที่ส่วนภูมิภาคที่ทำหน้าที่กำกับ ควบคุม ดูแล มีจำนวนน้อย
12. ส่วนกลางออกกฎ ระเบียบข้อบังคับ ที่ให้ระยะเวลาในการดำเนินการน้อย ทำให้องค์กรปกครองส่วนท้องถิ่นดำเนินการไม่ทัน เช่น การจัดทำรายงานประจำปี
13. ระบบการตรวจสอบของส่วนกลาง เช่น สำนักงบประมาณ ไม่มีความสอดคล้องกับลักษณะขององค์กรปกครองส่วนท้องถิ่น และการที่ส่วนกลางไม่กล้าที่จะให้เงินงบประมาณแก่องค์กรปกครองส่วนท้องถิ่น ก่อให้เกิดปัญหาความสับสนและความไม่เข้าใจ จนทำให้เกิดความล่าช้าในการดำเนินงานขององค์กรปกครองส่วนท้องถิ่น
14. นโยบายของส่วนกลางและนโยบายของส่วนภูมิภาค บางครั้งมีลักษณะที่ขัดแย้งกัน เช่น นโยบายในด้านการขนส่ง การศึกษา เป็นต้น
15. กฎระเบียบที่ส่วนกลางกำหนดให้เป็นหลักเกณฑ์ในการปฏิบัติมีมากเกินไป เช่น ในเรื่องการเงินและพัสดุ ที่มีระเบียบของกระทรวงการคลัง ของกระทรวงมหาดไทย และของสำนักนายกรัฐมนตรี เป็นต้น

16. เจ้าหน้าที่ของส่วนท้องถิ่น (ปลัดองค์การบริหารส่วนตำบล) ไม่มีพี่เลี้ยงที่คอยดูแลให้ความรู้เบื้องต้น และเป็นตัวอย่างในการทำงาน

ดังนั้นคณะรัฐมนตรีได้มีมติเมื่อวันที่ 30 มิถุนายน พ.ศ. 2558 เห็นชอบให้มีการจัดตั้งคณะกรรมการจัดทำยุทธศาสตร์ชาติ มีอำนาจหน้าที่ในการจัดทำยุทธศาสตร์ชาติระยะ 20 ปี เพื่อใช้ในการขับเคลื่อนการพัฒนาประเทศสู่ความมั่นคง มั่งคั่ง และยั่งยืน และให้เสนอร่างยุทธศาสตร์ชาติระยะ 20 ปี ให้คณะรัฐมนตรีพิจารณาให้ความเห็นชอบเพื่อใช้เป็นกรอบในการดำเนินงานในระยะที่ 2 ของรัฐบาล (พ.ศ. 2558 - 2559) และกรอบการปฏิรูปในระยะที่ 3 (พ.ศ. 2560 เป็นต้นไป) มีแนวคิดในการปรับปรุงโครงสร้างองค์กรปกครองส่วนท้องถิ่นเสียใหม่โดยมีการร่างกฎหมาย คือ “ร่างพระราชบัญญัติให้ใช้ประมวลกฎหมายองค์กรปกครองส่วนท้องถิ่น พ.ศ. และร่างประมวลกฎหมายองค์กรปกครองส่วนท้องถิ่น” เป็นกฎหมายที่ได้รับความสนใจอย่างมาก ในเรื่องของการปฏิรูปโครงสร้างและการยุบองค์การบริหารส่วนตำบล (อบต.) และการกำหนดเกณฑ์จำนวนประชากรเพื่อนำไปสู่การควมรวมพื้นที่เป็นเทศบาล (สรณะ เทพเนาว์, 2557: 14)

สภาขับเคลื่อนการปฏิรูปประเทศ (สปท.) เห็นชอบรายงานการปรับโครงสร้างองค์กรปกครองส่วนท้องถิ่น ในเรื่องโครงสร้างและอำนาจหน้าที่องค์กรปกครองส่วนท้องถิ่นรูปแบบทั่วไป โดยกำหนดแนวทางโครงสร้างใหม่เป็น 2 รูปแบบ คือ องค์การบริหารส่วนจังหวัด และเทศบาล ซึ่งองค์การบริหารส่วนจังหวัดปฏิรูปโดยเปลี่ยนบทบาทให้เป็นหน่วยงานอำนวยการ สนับสนุน บูรณาการประสานงานการดำเนินการให้กับเทศบาล เป็นการทำงานในภาพรวมของจังหวัด หรือภารกิจขนาดใหญ่ที่ไม่ซ้ำซ้อนกับเทศบาล ทั้งนี้ สภาขับเคลื่อนการปฏิรูปประเทศ (สปท.) มีข้อสรุป คือให้มีการยุบหรือควมรวมองค์กรปกครองส่วนท้องถิ่นเพื่อเพิ่มประสิทธิภาพการบริหารท้องถิ่นภายใต้ยุทธศาสตร์ชาติ 20 ปี ซึ่งมีประเด็นพิจารณาการปรับโครงสร้างองค์กรปกครองส่วนท้องถิ่น ดังนี้ (สำนักวิชาการ สภาผู้แทนราษฎร, 2560: 6)

1. การปรับโครงสร้างองค์การบริหารส่วนจังหวัด องค์การบริหารส่วนจังหวัดมีปัญหาการบริหารจัดการและประสิทธิภาพขององค์กรปกครองส่วนท้องถิ่นในการจัดให้มีบริการสาธารณะ ปัญหาความโปร่งใสของระบบการบริหารภายในองค์กรปกครองส่วนท้องถิ่นส่งผลต่อเป้าหมายกระจายอำนาจตลอดระยะเวลาหลายสิบปีที่ผ่านมาว่าเป็นไปตามเจตนารมณ์แห่งการปฏิรูปเพียงใด

2. มีความสับสนของประชาชนในพื้นที่ที่การปกครองทับซ้อนกันหลายรูปแบบในจังหวัดหนึ่ง ๆ จะมีการปกครองที่ทับซ้อนกันมีองค์การบริหารในรูปจังหวัด อำเภอ ตำบล หมู่บ้าน มีผู้บริหารที่เรียกว่าผู้ว่าราชการจังหวัด นายอำเภอ กำนัน ผู้ใหญ่บ้านเป็นสายลงไปเหล่านี้เป็นการบริหารราชการส่วนภูมิภาคที่รับใช้ส่วนกลางทั้งสิ้น ในขณะที่เดียวกันก็ยังมีองค์การบริหารส่วนจังหวัดเทศบาลต่าง ๆ ในรูปแบบของเทศบาลนคร เทศบาลเมือง เทศบาลตำบล และองค์การบริหารส่วนตำบล

3. ปัญหาด้านงบประมาณ ความซับซ้อนขององค์กรปกครองส่วนท้องถิ่นทำให้รัฐต้องสูญเสียงบประมาณรายจ่ายไปในการบริหารราชการส่วนกลางส่วนภูมิภาค และส่วนท้องถิ่นจำนวนมาก แต่ประชาชนทั่วประเทศยังลำบากยากจน ขาดแคลนและล่าช้า เพราะการบริหารราชการส่วนท้องถิ่นถูกครอบงำโดยการบริหารราชการส่วนภูมิภาคที่เป็นตัวแทนการบริหารราชการส่วนกลาง (สำนักวิชาการสภาผู้แทนราษฎร, 2560: 6)

ภายใต้หลักการการปฏิรูปโครงสร้างและการยุบองค์การบริหารส่วนตำบล (อบต.) เพื่อให้สอดคล้องกับโครงสร้างองค์กรปกครองส่วนท้องถิ่นที่มีประสิทธิภาพมากขึ้นและสอดคล้องกับภายใต้ยุทธศาสตร์ชาติ 20 ปี สภาขับเคลื่อนการปฏิรูปประเทศ (สปท.) จึงได้เสนอร่างพระราชบัญญัติให้ใช้ประมวลกฎหมายองค์กรปกครองส่วนท้องถิ่น และร่างประมวลกฎหมายองค์กรปกครองส่วนท้องถิ่น ซึ่งประเด็นหนึ่งจะนำไปสู่การยุบควบรวมองค์การบริหารส่วนตำบล (อบต.) ขนาดเล็ก ยกฐานะเป็นเทศบาล

แนวคิดการปฏิรูปองค์กรปกครองส่วนท้องถิ่น คือ “การควบรวมหรือการยุบรวมองค์การปกครองส่วนท้องถิ่น” (Amalgamation or Merging) เพื่อให้มีขนาดที่เหมาะสม (Optimal or Maximize Size) เพื่อการบริหารจัดการบริการสาธารณะ (Public Services) ได้อย่างมีประสิทธิภาพ เหตุผลในความจำเป็นที่ต้องควบรวมองค์การปกครองส่วนท้องถิ่นในประเทศไทยมีจำนวนประชากร 65 ล้านคน มีปัญหาจำนวนองค์กรปกครองส่วนท้องถิ่นที่มากจำนวน 7,852 แห่ง ซึ่งถือว่ามีจำนวนองค์กรปกครองส่วนท้องถิ่นที่มากเกินไป ขนาดขององค์กรปกครองส่วนท้องถิ่นย่อมมีผลต่อการบริหารงานที่มีประสิทธิภาพ แม้จะมีความได้เปรียบในเรื่องการให้บริการขององค์กรปกครองส่วนท้องถิ่นขนาดเล็ก แต่หากไม่มีการปรับขนาดที่เพียงพอ เพราะงบประมาณไปใช้จ่ายเป็นค่าประจำ เช่น เงินเดือน สวัสดิการ เป็นต้น จากสภาพปัญหาโครงสร้างขององค์กรปกครองส่วนท้องถิ่นที่กล่าวมาข้างต้นจะส่งผลต่อการบริหารจัดการขององค์กรปกครองส่วนท้องถิ่นเอง ดังนี้

1. ข้อดีของการควบรวมองค์การปกครองส่วนท้องถิ่น คือ (1) เพราะองค์กรปกครองส่วนท้องถิ่นขนาดเล็กไม่สามารถเลี้ยงตัวเองได้ ทำให้ภารกิจไม่ซ้ำซ้อนกัน ไม่สิ้นเปลืองค่าใช้จ่ายในการจ้างบุคลากร เป็นการประหยัดงบประมาณลง (2) เพื่อให้เกิดการใช้งบประมาณของรัฐเป็นไปตามระเบียบและกฎหมายมิให้เกิดการทับซ้อนกัน และให้เกิดประโยชน์สูงสุดต่อราชการ ป้องกันการการทุจริตต่างๆ

2. ข้อดีของการเปลี่ยนสถานะองค์การบริหารส่วนตำบล เป็นเทศบาล ก็คือ (1) รูปแบบเทศบาลเป็นการปกครองท้องถิ่นที่เป็นรูปแบบสากล เช่น การปกครองท้องถิ่นของประเทศสหพันธรัฐเยอรมนี และประเทศญี่ปุ่น (2) การที่องค์การบริหารส่วนตำบลเปลี่ยนฐานะเป็นรูปแบบเทศบาลซึ่งจะเป็นรูปแบบที่เหมือนกันทั่วประเทศ มีโครงสร้างที่เหมือนกันหมด

ต่อมากระทรวงมหาดไทย โดยกรมส่งเสริมการปกครองท้องถิ่นได้จัดทำร่างพระราชบัญญัติให้ใช้ประมวลกฎหมายองค์กรปกครองส่วนท้องถิ่น พ.ศ. และร่างประมวลกฎหมายองค์กรปกครองส่วนท้องถิ่นโดยการปรับแก้จากร่างประมวลกฎหมายองค์กรปกครองส่วนท้องถิ่นฉบับผ่านความเห็นชอบของสภาขับเคลื่อนการปฏิรูปประเทศไทย (สปท.) วันที่ 22 สิงหาคม 2561 และกรมส่งเสริมการปกครองท้องถิ่นได้เปิดรับฟังความเห็นตามรัฐธรรมนูญแห่งราชอาณาจักรไทย พ.ศ. 2560 มาตรา 77 โดยกำหนดแนวทางโครงสร้างเดิมคือ องค์การบริหารส่วนจังหวัด เทศบาล และองค์การบริหารส่วนตำบล กำหนดให้สมาชิกสภาองค์การบริหารส่วนตำบลมีหมู่บ้านละ 1 คน มีการยกฐานะองค์การบริหารส่วนตำบลเป็นเทศบาลตำบลแต่การยกฐานะยังไม่ได้รับความเห็นชอบ

ยุทธศาสตร์ชาติ 20 ปี เป็นภาพฝันของแผนการพัฒนาประเทศ ที่จะกำหนดกรอบและแนวทางการพัฒนาให้หน่วยงานของรัฐทุกภาคส่วนต้องทำตาม เพื่อให้บรรลุวิสัยทัศน์ "ประเทศไทยมีความมั่นคง มั่งคั่ง ยั่งยืน เป็นประเทศที่พัฒนาแล้ว ด้วยการพัฒนาตามหลักปรัชญาของเศรษฐกิจ

พอเพียง" หรือตามคติพจน์ "มั่นคง มั่งคั่ง ยั่งยืน" โดยมีระยะเวลาบังคับยาวนานถึง 20 ปี ตั้งแต่ปี 2561-2580

ตามร่างยุทธศาสตร์ชาติ 20 ปี ฉบับสรุปย่อ ที่เผยแพร่ต่อประชาชน มีการแบ่งยุทธศาสตร์ออกเป็น 6 ด้าน คือ

1. ยุทธศาสตร์ด้านความมั่นคง
2. ยุทธศาสตร์ด้านการสร้างความสามารถในการแข่งขัน
3. ยุทธศาสตร์การพัฒนาและเสริมสร้างศักยภาพคน
4. ยุทธศาสตร์ด้านการสร้างโอกาสความเสมอภาคและเท่าเทียมกันทางสังคม
5. ยุทธศาสตร์ด้านการสร้างการเติบโตบนคุณภาพชีวิตที่เป็นมิตรกับสิ่งแวดล้อม
6. ยุทธศาสตร์ด้านการปรับสมดุลและพัฒนาระบบการบริหารจัดการภาครัฐ

คำว่า "ยุทธศาสตร์ชาติ" ถูกพูดถึงบ่อยครั้งในยุครัฐบาล คณะรักษาความสงบแห่งชาติ (คสช.) จนกระทั่งยุทธศาสตร์ชาติถูกเขียนขึ้นอย่างเป็นทางการใน รัฐธรรมนูญแห่งราชอาณาจักรไทย พุทธศักราช 2560 หมวด 6 แนวนโยบายแห่งรัฐ มาตรา 65

จากมาตรา 65 นี้เอง ทำให้ต้องออกกฎหมายอีกฉบับหนึ่ง เรียกว่า "พระราชบัญญัติการจัดทำยุทธศาสตร์ชาติ พ.ศ. 2560" เพื่อเป็นกรอบการดำเนินการจัดทำตัวยุทธศาสตร์ชาติของจริง เช่น การแต่งตั้งคณะกรรมการยุทธศาสตร์ และคณะกรรมการจัดทำยุทธศาสตร์ชาติ ขั้นตอนการรับฟังความคิดเห็นของประชาชน การติดตาม การตรวจสอบ และการประเมินผลการดำเนินงานของยุทธศาสตร์ชาติของหน่วยงานราชการต่าง ๆ

จากข้อเท็จจริงข้างต้นจึงเป็นคำถามสำหรับกระทรวงมหาดไทย โดยกรมส่งเสริมการปกครองท้องถิ่นว่าจะแก้ปัญหาความแตกต่างด้านกายภาพของแต่ละพื้นที่อย่างไร ยิ่งไปกว่านั้น ภายหลังจากปฏิรูปแล้ว การปฏิรูปดังกล่าวสอดคล้องกับรัฐธรรมนูญแห่งราชอาณาจักรไทย พุทธศักราช 2560 มาตรา 250 ว่าด้วยการปฏิรูปการเมือง การปกครอง การบริหารให้มีการกระจายอำนาจของท้องถิ่นที่ให้อำนาจท้องถิ่นสามารถตัดสินใจแก้ไขปัญหาพัฒนาท้องถิ่นเพิ่มมากขึ้นและพึ่งพาตนเองได้อย่างแท้จริงหรือไม่

วัตถุประสงค์ของการวิจัย

1. เพื่อศึกษาวิเคราะห์องค์ประกอบส่วนท้องถิ่นภายใต้ร่างประมวลกฎหมายองค์กรปกครองส่วนท้องถิ่น
2. เพื่อศึกษาปัญหาอุปสรรคในการดำเนินการปฏิรูปองค์กรปกครองส่วนท้องถิ่นที่ผ่านมา
3. เพื่อกำหนดแนวทางการขับเคลื่อนองค์กรปกครองส่วนท้องถิ่นตามร่างประมวลกฎหมายองค์กรปกครองส่วนท้องถิ่นให้สอดคล้องกับยุทธศาสตร์ชาติ 20 ปี

ขอบเขตของการวิจัย

1. ขอบเขตด้านเนื้อหา

1.1 รัฐธรรมนูญแห่งราชอาณาจักรไทย พุทธศักราช 2560 มาตรา 250 องค์กรปกครองส่วนท้องถิ่น มีหน้าที่และอำนาจดูแลและจัดทำบริการสาธารณะและกิจกรรมสาธารณะเพื่อประโยชน์ของประชาชนในท้องถิ่น ตามหลักการพัฒนาอย่างยั่งยืน มีเป้าหมายการพัฒนา คือ มีการปฏิรูปการเมือง การปกครอง การบริหารให้มีการกระจายอำนาจ ภารกิจหน้าที่ให้แก่ท้องถิ่นโดยแท้จริงให้สามารถตัดสินใจแก้ไขปัญหา และพัฒนาท้องถิ่นเพิ่มมากขึ้นและพึ่งพาตนเองได้อย่างแท้จริง

1.2 ยุทธศาสตร์ชาติระยะ 20 ปี (พ.ศ. 2561 - 2580)

1.3 แผนพัฒนาเศรษฐกิจและสังคมแห่งชาติฉบับที่ 12 (พ.ศ. 2560 - 2564)

1.4 ศึกษาเนื้อหาการปกครองท้องถิ่นของประเทศญี่ปุ่น และสหพันธ์สาธารณรัฐเยอรมนี เพื่อนำมาเปรียบเทียบกับกรปกครองท้องถิ่นของไทยในประเด็นหน่วยการปกครองท้องถิ่นที่มีองค์การบริหารส่วนจังหวัดและเทศบาล

2. ขอบเขตด้านประชากร

ผู้เชี่ยวชาญด้านการปกครองท้องถิ่น จำนวน 10 - 15 คน ได้แก่

2.1 ผู้เชี่ยวชาญด้านวิชาการ

2.2 ผู้เชี่ยวชาญด้านสายงานการปกครองส่วนท้องถิ่น

2.3 ผู้ปฏิบัติงานในองค์กรปกครองส่วนท้องถิ่น

2.4 นักกฎหมายการปกครองส่วนท้องถิ่น

3. ขอบเขตด้านระยะเวลา

ศึกษาแนวทางการขับเคลื่อนองค์กรปกครองส่วนท้องถิ่นภายใต้ร่างประมวลกฎหมายองค์กรปกครองส่วนท้องถิ่นให้สอดคล้องกับยุทธศาสตร์ชาติ 20 ปี (พ.ศ. 2561 - 2580)

วิธีดำเนินการวิจัย

ดำเนินการศึกษาเชิงคุณภาพ (Qualitative Study)

1. การเก็บรวบรวมข้อมูล

1.1 ข้อมูลทุติยภูมิ ดำเนินการโดยการศึกษาจากตำราและเอกสารต่าง ๆ จากแหล่งข้อมูลที่เกี่ยวข้อง ประกอบด้วย ห้องสมุดวิทยาลัยป้องกันราชอาณาจักร, ห้องสมุดองค์กรปกครองส่วนท้องถิ่น, หอสมุดจุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย และเว็บไซต์ที่เกี่ยวข้อง

1.2 ข้อมูลปฐมภูมิ ดำเนินการโดยการสัมภาษณ์เชิงลึก กลุ่มผู้เชี่ยวชาญด้านการปกครองท้องถิ่น จำนวน 10 - 15 คน ได้แก่

- ผู้เชี่ยวชาญด้านวิชาการ

- ผู้เชี่ยวชาญด้านสายงานการปกครองส่วนท้องถิ่น

- ผู้ปฏิบัติงานในองค์กรปกครองส่วนท้องถิ่น

- นักกฎหมายการปกครองส่วนท้องถิ่น

2. การวิเคราะห์ข้อมูล ดำเนินการโดยใช้การวิเคราะห์เนื้อหา (Content Analysis) หลังจากนี้รวบรวมข้อมูลได้แล้วจาก ตำรา หนังสือ วารสาร บทความ เช่น รัฐธรรมนูญแห่งราชอาณาจักรไทย พุทธศักราช 2560 และแผนยุทธศาสตร์ชาติระยะ 20 ปี (พ.ศ. 2561 - 2580)

3. การนำเสนอข้อมูล นำเสนอข้อมูลแบบรายงานวิจัยเชิงพรรณนา และวิเคราะห์นำเสนอแนวทางการขับเคลื่อนจากการวิจัย

ประโยชน์ที่ได้รับจากการวิจัย

1. ทำให้ทราบลักษณะขององค์กรปกครองส่วนท้องถิ่นภายใต้ร่างประมวลกฎหมายองค์กรปกครองส่วนท้องถิ่น

2. ทำให้ทราบปัญหาอุปสรรคในการดำเนินการปฏิรูปองค์กรปกครองส่วนท้องถิ่นที่ผ่านมา

3. ทำให้ทราบแนวทางการขับเคลื่อนองค์กรปกครองส่วนท้องถิ่นตามร่างประมวลกฎหมายองค์กรปกครองส่วนท้องถิ่นให้สอดคล้องกับยุทธศาสตร์ชาติ 20 ปี

คำจำกัดความ

แนวทางการขับเคลื่อน	หมายถึง	การปฏิบัติสนับสนุน และช่วยเหลือ ในการดำเนินการให้เป็นไปตามวัตถุประสงค์และเป้าหมายที่กำหนด
ร่างประมวลกฎหมายองค์กรปกครองส่วนท้องถิ่น	หมายถึง	เป็นประมวลกฎหมายที่รวมพระราชบัญญัติการจัดตั้งองค์กรปกครองส่วนท้องถิ่น ได้แก่ พระราชบัญญัติระเบียบบริหารราชการกรุงเทพมหานคร พ.ศ. 2528, พระราชบัญญัติระเบียบบริหารราชการเมืองพัทยา พ.ศ. 2542, พระราชบัญญัติองค์การบริหารส่วนจังหวัด พ.ศ. 2540, พระราชบัญญัติเทศบาล พ.ศ. 2496, พระราชบัญญัติสภาตำบลและองค์การบริหารส่วนตำบล พ.ศ. 2537, พระราชบัญญัติกำหนดแผนและขั้นตอนการกระจายอำนาจให้แก่องค์กรปกครองส่วนท้องถิ่น พ.ศ. 2542 หรือบทบัญญัติเกี่ยวกับองค์การบริหารส่วนจังหวัดเทศบาล และสภาตำบลและองค์การบริหารส่วนตำบล และบทบัญญัติเกี่ยวกับรายได้ขององค์กรปกครองส่วนท้องถิ่นดังกล่าวที่บัญญัติไว้ในกฎหมายปัจจุบันหลายฉบับเข้าไว้ด้วยกัน

ยุทธศาสตร์ชาติ

หมายถึง

แผนทิศทางของประเทศที่จะกำหนดกรอบและ
แนวทางการพัฒนาให้หน่วยงานของรัฐทุกภาค
ส่วนต้องทำตาม มีระยะบังคับใช้ 20 ปี

บทที่ 2

การทบทวนวรรณกรรมที่เกี่ยวข้อง

การศึกษาเรื่อง การเสริมสร้างต้นทุนทางจิตวิทยาของเยาวชนไทยเพื่อเตรียมศักยภาพทรัพยากรมนุษย์สู่ความเป็นพลเมืองดิจิทัล ได้มีการนำแนวคิดทฤษฎีและงานวิจัยที่เกี่ยวข้องมาใช้เพื่อเป็นแนวทางในการศึกษา ดังนี้

1. แนวความคิดเรื่องยุทธศาสตร์
2. แนวความคิดทฤษฎีต้นทุนทางจิตวิทยา (Psychological Capital)
3. แนวคิดทฤษฎีของคุณลักษณะที่จำเป็นที่เกี่ยวกับพลเมืองดิจิทัล(DigitalCitizenship)
4. แนวความคิดทฤษฎีความฉลาดทางดิจิทัล (Digital Intelligence Quotient)
5. งานวิจัยที่เกี่ยวข้อง
6. กรอบแนวคิดของการวิจัย
7. สรุป

แนวความคิดเรื่องยุทธศาสตร์

ยุทธศาสตร์เป็นการมุ่งอนาคต เป็นการกำหนดสภาพที่พึงประสงค์ไว้ล่วงหน้าแล้วพยายามปรับเปลี่ยนควบคุมปัจจัย และกระบวนการเพื่อให้บรรลุตามสภาพที่พึงประสงค์ดังกล่าว การวางแผนเดิม ๆ นั้น เป็นการวางแผนโดยการคาดการณ์หรือพยากรณ์แนวโน้มในอนาคตและเขียนโครงการรองรับ

เกรียงศักดิ์ เจริญวงศ์ศักดิ์ (2546 : 2-3) ได้ให้ความหมายของยุทธศาสตร์ไว้ 2 ลักษณะ คือ ยุทธศาสตร์หมายถึง วิชาการหรือแผนการที่คิดขึ้นอย่างรอบคอบ มีลักษณะเป็นขั้นตอน มีความยืดหยุ่นพลิกแพลงได้ตามสถานการณ์ มุ่งหมายเพื่อเอาชนะคู่แข่งหรือเพื่อหลบหลีกอุปสรรคต่าง ๆ จนสามารถบรรลุเป้าหมายที่ต้องการและยังหมายถึง วิธีพลิกแพลงโดยอาศัยความรู้ ความชำนาญเพื่อให้ได้เปรียบคู่แข่งหรือเพื่อประสพผลสำเร็จตามเป้าหมายที่วางไว้

พจนานุกรมฉบับราชบัณฑิตยสถาน พ.ศ.2546 (2546 : 73) ได้ให้ความหมายของคำว่า “ยุทธศาสตร์”ไว้ 3 ลักษณะคือ 1. ยุทธศาสตร์ หมายถึง การรบที่มีเล่ห์เหลี่ยมวิธีการที่ต้องใช้กลอุบายต่าง ๆ เล่ห์เหลี่ยมในการต่อสู้ 2. ยุทธศาสตร์ หมายถึง วิชาที่ว่าด้วยการพัฒนาและการใช้อำนาจการเมือง เศรษฐกิจ จิตวิทยาและกำลังรบทางการทหารและความจำเป็นทั้งในยามสงบ

และยามสงคราม และ 3. ยุทธศาสตร์ หมายถึง สิ่งที่มีความสำคัญทางการเมือง เศรษฐกิจ จิตวิทยา และกำลังทหารทั้งในยามสงบและยามสงคราม เช่น จุดยุทธศาสตร์

Johnson and Scholes (1999 : 10) ให้ความหมายว่า ยุทธศาสตร์ (Strategy) คือ ทิศทางและขอบเขตขององค์การในระยะยาว เพื่อให้บรรลุประโยชน์แก่องค์การโดยผ่านการจัดสรรทรัพยากรภายใต้ภาวะแวดล้อมแห่งการเปลี่ยนแปลง เพื่อตอบสนองความต้องการของตลาดและความคาดหวังของผู้มีส่วนเกี่ยวข้อง

การคิดคาดคะเนวิเคราะห์สภาพแวดล้อมในอนาคต โดยปกติจะอยู่ใน 4 ด้าน คือ การเมือง เศรษฐกิจ สังคม และเทคโนโลยี โดยมีเทคนิคหรือวิธีการหลายอย่าง ดังนี้ (Certo and Peter, 1991)

1. การคาดคะเนโดยอาศัยสติปัญญาและประสบการณ์
2. การวิเคราะห์แนวโน้มจากเอกสารข้อคิดเห็นต่าง ๆ
3. การสัมภาษณ์ผู้ทรงคุณวุฒิในเรื่องนั้น ๆ
4. การใช้วิธีการเชิงสถิติ เช่น
 - 4.1 การคาดการณ์แนวโน้ม (trend extrapolation)
 - 4.2 การใช้เทคนิควิธีการสัมภาษณ์แบบ EFR และ EDFR
 - 4.3 การใช้เทคนิคเดลฟาย (delphi technique)
 - 4.4 การวิเคราะห์ผลกระทบ (cross – impact analysis)

แนวความคิดทฤษฎีต้นทุนทางจิตวิทยา (Psychological Capital)

Seligman (2000) นิยามว่าเป็นวิทยาศาสตร์เชิงบวกของบุคคลและองค์กร โดยเน้นย้ำว่าเป็นด้านบวกของการดำเนินชีวิตของมนุษย์ ซึ่งประกอบด้วยความหวัง สร้างสรรค์ กล้าหาญ มีสติปัญญา ความรับผิดชอบ และอื่น ๆ Luthans, Youssef และ Avolio (2007) ได้ให้ความหมายว่าคุณลักษณะของบุคคลในจิตวิทยาเชิงบวก ที่สามารถวัดและพัฒนาได้ อันเนื่องมาจากความมั่นใจที่ปฏิบัติงานเพื่อให้ประสบผลสำเร็จต่องานที่มีความท้าทาย มีทัศนคติเชิงบวกต่อความสำเร็จทั้งในปัจจุบันและอนาคต มีความมุ่งมั่นที่จะไปสู่เป้าหมาย และสามารถเมื่อประสบกับปัญหา ส่งผลต่อความสำเร็จในการทำงาน เป็นการโพกัคำว่า บุคคลนั้นจะเป็นอย่างไรในอนาคต มากกว่าบุคคลนั้นเป็นใครโดยองค์ประกอบต่างๆของต้นทุนทางจิตวิทยานั้นเป็นองค์ประกอบที่สามารถวัดได้

และสามารถพัฒนาได้เมื่อเวลาผ่านไป อีกทั้งยังส่งผลทางบวกต่อการปฏิบัติงาน (Luthans, 2002) ดังนั้นจึงอาจสรุปได้ว่า ต้นทุนทางจิตวิทยา หมายถึง การที่บุคคลมีคุณลักษณะของบุคคลมุมมองด้านบวก ที่สามารถวัดและพัฒนาได้ เป็นแรงจูงใจทางบวก มีสมรรถภาพทางจิตใจที่ยืดหยุ่น มีสติ และมีพลังใจทางบวก อีกทั้งยังส่งผลต่อการเพิ่มผลงานในการทำงานที่มีประสิทธิภาพได้

1. ลักษณะของต้นทุนทางจิตวิทยา

ต้นทุนจิตวิทยาเชิงบวกมีพื้นฐานมาจากแนวคิดในเรื่องของพฤติกรรมองค์กรเชิงบวก (Positive Organization Behavior) ที่ให้ความสนใจในระดับปัจเจกบุคคล ซึ่งเป็นการศึกษาและประยุกต์ใช้ทรัพยากรด้านบวกที่เป็นจุดแข็งและต้นทุนทางจิตของบุคคลที่สามารถวัดได้ พัฒนาได้ และสามารถจัดการกับสถานการณ์ต่าง ๆ ในการทำงานได้อย่างมีประสิทธิภาพ (Luthans, Youssef & Avolio, 2007) รวมถึงในเรื่องของความรู้สึกมีความสุขกับการทำงานและสุขภาพที่ดีอยู่ในนั้นด้วย (Wright, 2003) โดยแนวคิดนี้ได้มีสร้างมาจากแนวคิดในเรื่องต้นทุนมนุษย์ ได้แก่ สิ่งที่คุณรู้คือ ประสบการณ์ การศึกษา ทักษะ ความรู้และความคิด และต้นทุนทางสังคม ได้แก่ บุคคลที่คุณรู้จัก : สัมพันธภาพ เครือข่ายที่ติดต่อ และเพื่อน (Luthans F., Luthans K. and Luthans B., 2004) แต่ต้นทุนทางจิตวิทยานั้นถูกสร้างขึ้นมาเพื่อให้มีความสำคัญที่มากกว่าการที่บุคคลมีความรู้หรือความสามารถอะไร (what you know) หรือการที่บุคคลมีเครือข่ายที่รู้จัก (who you know) เท่านั้น แต่ต้นทุนทางจิตวิทยานั้นให้ความสำคัญเกี่ยวกับการค้นหาศักยภาพของตนเอง (what are you) ซึ่งอาจนำไปสู่แนวทางพัฒนาตนเองในขั้นสูงสุด (Who you are becoming your best self) ซึ่งเป็นไปตามลำดับขั้นความต้องการของ Maslow ในเรื่อง of self-actualization นอกจากนี้แนวคิดเกี่ยวกับต้นทุนทางบวกยังเน้นที่กระบวนการศึกษาที่เป็นวิทยาศาสตร์ มีงานวิจัยและการวัดที่มีความแม่นยำที่มุ่งเน้นศึกษาในเรื่องที่เกี่ยวข้องกับ state-like ที่เป็นคุณลักษณะที่ยืดหยุ่น สามารถเปลี่ยนแปลงและพัฒนาได้ ที่มีผลกระทบต่อการทำงานหรือพฤติกรรมของบุคคล โดยจะเน้นศึกษาในเรื่องของ Positive state หรือคุณลักษณะทางบวก ที่เป็นสิ่งที่เกิดขึ้นชั่วขณะหนึ่งสามารถเปลี่ยนแปลงได้ และสามารถแสดงให้เห็นผ่านความรู้สึก ตัวอย่างเช่น ความพึงพอใจ อารมณ์ทางบวกและความสุข ซึ่งจะมีความแตกต่างจาก Trait-like ซึ่งเป็นลักษณะที่คงที่ เปลี่ยนแปลงได้ยาก และแสดงออกมาทางบุคลิกภาพ เช่น สติปัญญา พรสวรรค์ ซึ่งความน่าสนใจเกี่ยวกับต้นทุนทางจิตวิทยานั้นก็คือ หากบุคคลได้รับการส่งเสริมพัฒนาในเรื่องของ Positive state อย่างต่อเนื่องสามารถนำไปสู่การเปลี่ยนแปลงที่เป็นลักษณะทางบวกที่คงที่มากขึ้นได้ (Luthans, Avey, Avolio and Peterson, 2010)

2. องค์ประกอบที่สำคัญของต้นทุนทางจิตวิทยา

Luthans, Youssef, & Avolio (2007) อธิบายต้นทุนจิตวิทยาเชิงบวกประกอบด้วย 4 องค์ประกอบ ได้แก่ การมีความหวังมีพลังที่จะนำไปสู่เป้าหมาย (Hope) การพัฒนาตนเองตาม

ศักยภาพที่มีอยู่ (Self-efficacy) ความสามารถก้าวข้ามผ่านปัญหาหรือความทุกข์ได้ (Resilience) และการมีมุมมองต่อชีวิตและโลกในเชิงบวก (Optimism) โดยมีรายละเอียดดังนี้

2.1 การมีความหวังมีพลังที่จะนำไปสู่เป้าหมาย (Hope) การพัฒนาตนเองตาม ศักยภาพที่มีอยู่ (self-efficacy) การมีความหวังมีพลังที่จะนำไปสู่เป้าหมาย คือ ความคาดหวัง ที่ต้องการจะยังจุดมุ่งหมายที่ต้องการ ซึ่งก่อให้เกิดแรงกระตุ้นภายในที่นำไปสู่การสร้างพลังงาน (Gooty et al., 2009) ความหวังเป็นสิ่งที่สนับสนุนความต้องการต่อผลลัพธ์เชิงบวก และสร้าง แรงจูงใจในการปฏิบัติงาน และแสดงศักยภาพของออกมา (Adam et al., 2003) กล่าวได้ว่าเป็นเครื่องมือ ที่สร้างแรงบันดาลใจขณะปฏิบัติงาน (Valle et al., 2004)

Snyder, Irving และ Anderson (1991) ได้แบ่งความหวังออกเป็น 2 ส่วน คือ แรงจูงใจที่มุ่งมั่น (agency) และวิธีการที่จะไปให้ถึงเป้าหมาย (pathway) ต่อมาในปี 2000 Snyder ได้เพิ่มอีก 1 องค์ประกอบเข้าไป คือ เป้าหมาย (goal)

2.1.1 เป้าหมาย คือ การมีความต้องการให้เป้าหมายนั้นถูกเติมเต็ม

2.1.2 วิธีการที่จะไปให้ถึงเป้าหมาย คือ การวางแผนที่จะนำไปสู่เป้าหมาย ที่คาดหวังไว้

2.1.3 แรงจูงใจที่มุ่งมั่น คือ การพิจารณาถึงการไปสู่จุดมุ่งหมาย การแสวงหา ความสำเร็จเพื่อให้บรรลุเป้าหมายที่ต้องการนั้นเมื่อมีการต้องการหลีกเลี่ยงอุปสรรคที่ทำให้เกิด ความเครียด ซึ่งมักใช้วิธีการสร้างอารมณ์ทางบวกให้กับตัวเอง และรักษาความมุ่งมั่นต่อเนืองที่จะไป ให้ถึงเป้าหมาย

2.2 การมีความมั่นใจในศักยภาพของตนเอง (Self-efficacy) คือ ความน่าจะเป็น ที่บุคคลมีความเชื่อว่าตนมีความสามารถในการไปสู่เป้าหมายตามศักยภาพที่ตนเองมีอยู่ (Bandura, 1997) ก่อให้เกิดการแสดงทักษะหรือศักยภาพที่แท้จริง เพื่อให้เป้าหมายสำเร็จจุลวง (Hmieleski & Carr, 2007) แบ่งออกเป็น ความสามารถในการทำสิ่งต่าง ๆ และความสามารถในเรื่องเกี่ยวกับ ความสัมพันธ์กับผู้อื่น (Luthans, Youssef, & Avolio, 2007)

2.2.1 ความสามารถในการทำสิ่งต่าง ๆ คือ ปัจจัยที่บุคคลสามารถควบคุมได้ด้วยตนเอง ไม่ว่าจะเป็นการพัฒนาความรู้ ทักษะ และความสามารถที่จะนำไปสู่เป้าหมาย

2.2.2 ความสามารถในการเรื่องเกี่ยวกับความสัมพันธ์กับผู้อื่น คือ ปัจจัยที่อยู่ในบริบทที่บุคคลต้องการการสนับสนุนจากส่วนอื่น ๆ เพื่อที่จะไปสู่เป้าหมาย ไม่ว่าจะป็นองค์กร หรือ เพื่อนร่วมงาน

การที่บุคคลจะเกิดการรับรู้หรือพัฒนาในเรื่องของการรับรู้ความสามารถของตนเองนั้น สามารถพัฒนาได้ ดังนี้

1. ประสบการณ์ที่ประสบความสำเร็จ (Mastery Experiences) Bandura เชื่อว่าเป็นวิธีการที่มีประสิทธิภาพมากที่สุดในการพัฒนา Self-efficacy เนื่องจากเป็นประสบการณ์ตรงของความสำเร็จของบุคคล ซึ่งจะทำให้เพิ่มการรับรู้ถึงความสามารถของตนเองได้ดี เพราะบุคคลจะเชื่อว่าเขาสามารถที่จะทำได้ ดังนั้น ในการที่จะพัฒนาการรับรู้ความสามารถของตนเองนั้น จำเป็นที่จะต้องฝึกให้เขามีทักษะเพียงพอที่จะประสบความสำเร็จได้ ไปพร้อม ๆ กับการทำให้เขารับรู้ว่าเขามีความสามารถที่จะทำสิ่งนั้น ๆ จะทำให้เขาได้ใช้ทักษะที่เรียนรู้มาได้อย่างมีประสิทธิภาพมากที่สุด รวมทั้งบุคคลที่รับรู้ว่าคุณมีความสามารถนั้น จะพยายามทำงานต่าง ๆ เพื่อให้บรรลุถึงเป้าหมายที่ต้องการ

2. การเรียนรู้จากตัวแบบ (Modeling or Vicarious Learning) การที่ได้สังเกตตัวแบบแสดงพฤติกรรมที่มีความซับซ้อน และได้รับผลที่พึงพอใจ ก็จะทำให้ผู้ที่สังเกตรู้สึกว่าเขาจะสามารถที่จะประสบความสำเร็จได้ถ้าเขาพยายามจริงและไม่ย่อท้อ ลักษณะของการใช้ตัวแบบที่ส่งผลต่อความรู้สึก เช่น การแก้ปัญหาของบุคคลที่มีความกลัวต่อสิ่งต่าง ๆ ที่คล้ายกับตนเอง

3. การจูงใจทางสังคม (Social Persuasion and Positive Feedback or Verbal Persuasion) การบอกว่าบุคคลนั้นมีความสามารถที่จะประสบความสำเร็จได้ วิธีการดังกล่าวค่อนข้างใช้ง่ายและใช้กันทั่วไป แต่มักไม่ค่อยจะได้ผลนัก ในการที่จะทำให้คนเราสามารถที่จะพัฒนาการรับรู้ความสามารถของตนเอง

4. การกระตุ้นทางอารมณ์ (Emotional Arousal) Physiological and/or Psychological Arousal การกระตุ้นทางอารมณ์มีผลต่อการรับรู้ความสามารถของตนเอง เช่นในสถานะที่ถูกข่มขู่ วิตกกังวล หรือมีความเครียด บุคคลจะรู้สึกถึงการกระตุ้นทางสรีระทางร่างกายและจิตใจจะนำไปสู่การรับรู้ความสามารถของตนเองต่ำลง และการกระตุ้นในขั้นที่รุนแรงนั้นจะมีผลต่อการแ ส ต ด ง อ อ ก ซึ่งอาจจะนำไปสู่ความล้มเหลวซึ่งจะทำให้การรับรู้ความสามารถของตนเองยิ่งต่ำลงไปอีก ในทางตรงข้ามหากบุคคลเกิดความรู้สึกผ่อนคลายหรือรู้สึกที่สามารถจัดการกับสิ่งเร้าเช่นความเครียดได้ จะให้บุคคลเกิดความเชื่อมั่นหรือมีความคาดหวังถึงความสำเร็จเพิ่มขึ้น ดังนั้นถ้าสามารถลดหรือระงับการถูกกระตุ้นทางอารมณ์ได้ ย่อมส่งเสริมให้เกิดการพัฒนา Efficacy ได้เช่นกัน

2.3 ความสามารถก้าวข้ามผ่านปัญหาหรือความทุกข์ได้ (Resilience) คือ ความสามารถของบุคคลในการสะท้อนกลับหรือการกลับสู่สภาพเดิมหลังจากเผชิญกับความ ย าก ก ลั บ บ าก

ความขัดแย้ง ความล้มเหลวหรือแม้แต่เหตุการณ์ในเชิงบวก ความก้าวหน้าและความรับผิดชอบที่เพิ่มขึ้น (Avey, Luthans, & Youssef, 2010) กล่าวได้ว่าการฟื้นฟูพลังเป็นความสามารถในการต่อสู้ฟันฝ่าในการเผชิญกับเหตุการณ์ที่เป็นความยากลำบาก (Abolghasemi & Varaniyab, 2010) ซึ่งเป็นกระบวนการและผลลัพธ์ของการปรับตัวต่อประสบการณ์ในชีวิตที่เป็นความยากลำบากและท้าทาย โดยเฉพาะความยืดหยุ่นและการปรับตัวทางจิตใจ อารมณ์และพฤติกรรมต่อความต้องการภายในและภายนอก (APA, 2007) ในจิตวิทยาเชิงบวก มองว่าการที่บุคคลจะมีความสามารถก้าวข้ามผ่านปัญหาหรือความทุกข์ได้ จะต้องมียอดประกอบ 2 ด้าน ได้แก่ ความสามารถดำเนินชีวิตต่อไป แม้ว่าจะเผชิญกับความยากลำบาก และมุมมองที่มีความสมดุลที่ยอมรับทั้งด้านบวกและด้านลบ

2.3.1 ความสามารถดำเนินชีวิตต่อไป แม้ว่าจะเผชิญกับความยากลำบาก Gorman (2005) กล่าวว่า ความสามารถก้าวข้ามผ่านปัญหาหรือความทุกข์ได้นั้นเป็นการบูรณาการความสามารถทั้งในส่วนของความเป็นบุคคลและความสัมพันธ์ระหว่างผู้อื่น โดยการแสดงออกถึงความสามารถดำเนินชีวิตต่อไป แม้ว่าจะเผชิญกับความยากลำบาก

2.3.2 มุมมองที่มีความสมดุลที่ยอมรับทั้งด้านบวกและด้านลบ Masten (2001) กล่าวว่า การที่จะพัฒนาความสามารถก้าวข้ามผ่านปัญหาหรือความทุกข์ได้ จะต้องมีความสามารถในการรับมือต่อสถานการณ์ทั้งด้านบวก และด้านลบ

2.4 การมีมุมมองต่อชีวิตและโลกในเชิงบวก (Optimism) คือ ความคาดหวัง และเชื่อมั่นเกี่ยวกับอนาคตในเชิงบวก (Peterson, Luthans, Avolio, Walumbwa, & Zhang, 2011) และเป็นทัศนคติว่าสิ่งที่เกิดขึ้นดีที่สุด และความปรารถนาหรือจุดมุ่งหมายของตนเองจะบรรลุเป้าหมายหรือถูกเติมเต็มอย่างไม่มีที่สิ้นสุด (APA, 2007) ซึ่งมีอิทธิพลทางบวกต่อร่างกายและจิตใจ ก่อให้เกิดโอกาสในการดำเนินชีวิตอย่างสะดวกเรียบง่าย ปราศจากความเครียด การมีมุมมองต่อชีวิตและโลกในเชิงบวก จึงถือเป็นการถอยห่างออกจากความซึมเศร้า หรือความรู้สึกสิ้นหวัง (Çavuş and Gökçen, 2015) เป็นความคาดหวังว่าจะเกิดสถานการณ์ทางบวกขึ้น ในขณะที่อยู่ท่ามกลางสภาวะทางลบ (Carver and Scheier, 2003) โดยแบ่งออกได้เป็น 2 ลักษณะ ดังนี้

2.4.1 Dispositional optimism ตามแนวคิดของ Carver & Scheier อธิบายว่า Dispositional optimism นี้คือ การเชื่อมั่นว่าจะสามารถบรรลุเป้าหมายที่ตั้งไว้ได้ซึ่งมีความเชื่อมโยงกับคุณลักษณะในเรื่องของ Hope ด้วยเช่นกัน รวมทั้งเป็นขอบเขตของการเชื่อที่บุคคลมักจะนำมาใช้เป็นแนวทางในแง่ดีหรือในแง่ร้ายในการจัดการกับความท้าทายในชีวิต โดยแนวคิดเกี่ยวกับการมองโลกในแง่ดีหรือแง่ร้ายนั้นขึ้นอยู่กับความคาดหวังในอนาคตที่จะเกิดขึ้น แนวคิดดังกล่าวมีความสัมพันธ์

กับทฤษฎีทางจิตวิทยาในเรื่องของแรงจูงใจ หรือที่เรียกว่าทฤษฎีคุณค่าของการคาดหวัง ซึ่งความคาดหวังดังกล่าวมีอิทธิพลต่อทั้งอารมณ์และพฤติกรรมของคน

2.4.2 Explanatory optimism หรือ Explanatory style ตามแนวคิดของ Seligman ได้อธิบายถึงมุมมองของการมองโลกในแง่ดีว่าเป็นความเชื่อเกี่ยวกับสิ่งที่เกิดขึ้นจากเหตุการณ์ในอดีตมีอิทธิพลต่อความคาดหวังสำหรับสิ่งที่เกิดขึ้นในอนาคตซึ่ง Explanatory style นั้นให้เหตุผลว่า เหตุการณ์ที่ดี ๆ นั้นเป็นเพราะมีมุมมองที่ดีต่อตนเอง มีความมั่นคงทางอารมณ์ และเหตุการณ์ดังกล่าวเกิดขึ้นได้จากหลายสาเหตุ ร่วมกับการแปลความหมายของเหตุการณ์ที่ไม่ดีหรือเหตุการณ์ทางด้านลบว่าเป็นเพราะเกิดจากปัจจัยภายนอก และเหตุการณ์ดังกล่าวนั้นเกิดขึ้นเพียงชั่วคราว และมีผลกระทบเฉพาะเหตุการณ์นั้น ๆ ไม่ได้เหมารวมไปถึงเหตุการณ์ทั้งหมดในชีวิต ความเชื่อนี้เป็นมุมมองต่อตนเอง ต่อโลกภายนอก รวมถึงเรื่องของอนาคตด้วยว่าทุกอย่างนั้นเต็มไปด้วยโอกาสและความหวัง ซึ่งทำให้บุคคลนั้นมองว่าตนจะมีโอกาสในการจัดการหรือปรับเปลี่ยนให้ดีขึ้นได้ซึ่งนำไปสู่การคงอยู่ของความคิดทางด้านบวกและความมั่นใจในอนาคตต่อไป

ดังนั้นลักษณะที่สำคัญของคนที่มีความยืดหยุ่น คือ คนที่มีความสามารถที่จะฟื้นตัวจากเกือบทุกสภาวะได้ด้วยตัวเอง มีความคิดที่ว่า มีพลังหรือแรงบัลดาลใจและมีวิธีหรือทางออกเสมอ มีแนวโน้มที่จะมองปัญหาเป็นโอกาสสามารถ ทน หรือ เผชิญ ต่อสิ่งที่ยากลำบากได้ มองเห็นช่องของโอกาสแม้เพียงเล็กน้อยก็ตาม มีเครือข่ายสนับสนุนทางสังคมที่ดี มีหนทางที่จะจัดการกับสถานการณ์ที่แตกต่างอย่างมีประสิทธิภาพซึ่งพบว่า ได้มีการนำ Resilience ไปสร้างในหลักสูตร Comprehensive Soldier fitness รวมทั้งมีการปรับเพื่อสามารถให้บริการกับครอบครัวของทหารเพื่อเพิ่มในเรื่องของกำลังใจและจิตใจให้กับครอบครัว ซึ่งถือเป็นการปรับปรุงคุณภาพชีวิตในขณะที่ทหารเหล่านั้นไปปฏิบัติงาน (Comum, Matthews & Seligman, 2011) รวมทั้ง Resilience มีความสัมพันธ์กับความวิตกกังวลและซึมเศร้า โดยใช้แบบประเมิน The Connor-Davidson Resilience Scale ซึ่งมี 4 องค์ประกอบด้วยกันพบว่าองค์ประกอบในเรื่องของ Self-confidence

and Optimism มีความสัมพันธ์ในด้านลบกับความวิตกกังวลและภาวะซึมเศร้ามากที่สุด และตามมาด้วยองค์ประกอบในเรื่องการมุ่งแก้ปัญหาและองค์ประกอบในเรื่องของการแสวงหาความท้าทายเพื่อมุ่งสู่เป้าหมายและความอดทน (Bitsika, Sharpley, & Peters, 2010) ทำให้มีเรื่องของ Resilience นี้เป็นเรื่องที่น่าศึกษา ซึ่งพบว่าการสร้างเครื่องมือในการวัด Resilience กันมากมาย ดังนั้น Resilience Scale ของ Wagnild & Youg, Connor-Davidson Resilience Scale, Resilience Scale for Adult ของ Friberg รวมทั้ง Resilience Quotient ของ กรมสุขภาพจิตไทยก็ได้ให้ความสนใจในเรื่องนี้ด้วยเช่นกัน แต่ในการประเมินเกี่ยวกับ Resilience ในต้นทฤษฎีทางจิตวิทยาของ

Luthans นั้นได้พัฒนามาจาก Resilience Scale ของ Wagnild (2009) เนื่องจากเป็นแบบทดสอบที่มีความงานวิจัยสนับสนุนความตรงเชิงโครงสร้างที่ชัดเจน โดยการพัฒนาเครื่องมือนี้ได้ข้อมูลมาจากการทบทวนวรรณกรรม ร่วมกับการตรวจสอบและสัมภาษณ์ผู้หญิงชาวอเมริกัน 24 คนที่สามารถปรับตัวกับเหตุการณ์สำคัญในชีวิตได้อย่างประสบความสำเร็จ โดยสร้างจาก แนวความคิดพื้นฐาน 5 ด้านที่สำคัญ (Wagnild, 2009) ดังนี้

1. Equanimity ซึ่งคือมุมมองที่สมดุลทั้งในด้านที่เป็นบวกและด้านที่เป็นลบ
2. Meaningfulness คือ การมีความรู้สึกที่มีจุดมุ่งหมายและเห็นคุณค่าของชีวิต
3. Perseverance คือ ความสามารถที่จะดำเนินชีวิตต่อไปแม้ว่าจะมีเหตุการณ์ต่างๆ เข้ามากระทบซ้ำ
4. Existential aloneness คือ การยอมรับในเส้นทางที่แตกต่างกันและยอมรับในชีวิตของแต่ละคน

5. Self-reliance คือ ความเชื่อในตัวเองและเชื่อในความสามารถของตน เป็นต้น
ในประเทศไทย กรมสุขภาพจิตของไทย (2009) ได้พัฒนาเครื่องมือ Resilience Quotient โดยเลือกที่จะประเมินความสามารถของบุคคลในองค์ประกอบ 3 ด้านด้วยกัน คือ

1. ความมั่นคงทางอารมณ์ ซึ่งแสดงถึงการพยายามรักษาสมดุลทางอารมณ์ให้เหมาะสม (Equanimity)

2. กำลังใจ ซึ่งมีจะเป็นการสร้างกำลังใจให้กับตนเองหรือจากคนรอบข้างซึ่งถือว่าปัจจัยภายนอกที่เป็นสิ่งแวดล้อมก็ได้ เช่น ครอบครัว ญาติพี่น้อง หรือเพื่อน เป็นต้น ซึ่งสอดคล้องกับการศึกษาของศุภรา เชาว์ปรีชา (2008) ที่ทำการรวบรวมองค์ความรู้เกี่ยวกับ Resilience ในเด็กที่ถูกทารุณกรรม ที่ว่าโดยหลักการแล้วพื้นฐานของ Resilience นั้นมาจากปัจจัยภายในตัวบุคคลมากกว่าปัจจัยภายนอก แต่อย่างไรก็ตามก็ยังคงต้องคำนึงถึงทั้งปัจจัยส่วนบุคคลและปัจจัยทางสังคมร่วมด้วย เพื่อจะทำให้ Resilience สามารถพัฒนาได้ยั่งยืนยิ่งขึ้น

3. การจัดการกับปัญหา การต่อสู้เอาชนะอุปสรรคซึ่งต้องอาศัยความเชื่อมั่นในตนเอง (self-reliance หรือ self-confidence) รวมทั้งทักษะการแสวงหาความรู้และเข้าถึงความช่วยเหลือด้วย

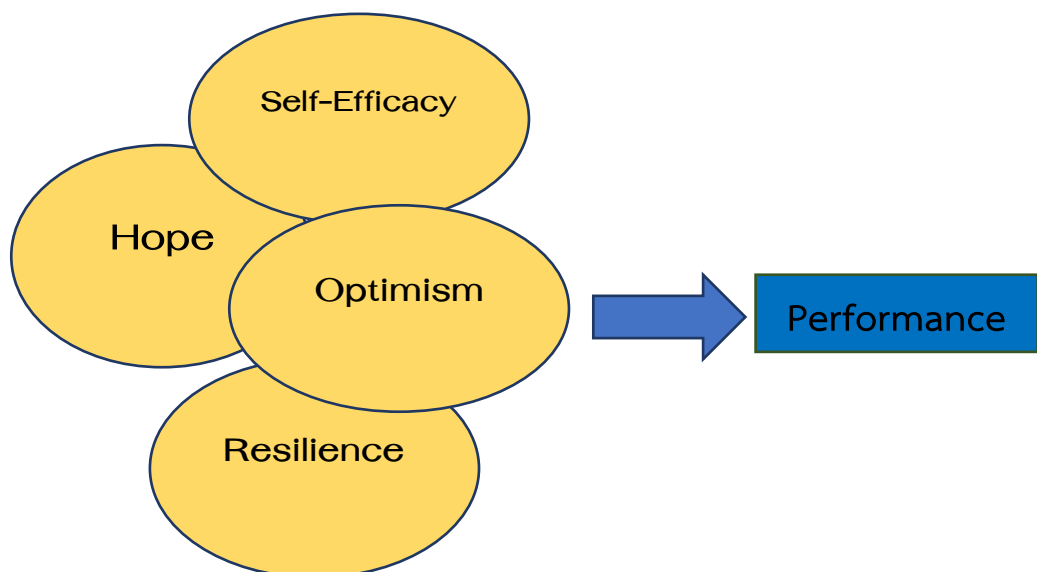
ซึ่งทั้ง 3 องค์ประกอบนี้พบว่ามีความเหมาะสมกับบริบทของสังคมไทย เป็นต้น ดังนั้นในการประเมิน resilience การเลือกองค์ประกอบให้เข้ากับคำจำกัดความและสภาพสังคมจึงมีความสำคัญ และในการวิจัยในครั้งนี้จะเลือกประเมินองค์ประกอบที่สำคัญของ Resilience ใน 3 ด้านคือ 1. ความสามารถที่จะดำเนินชีวิตต่อไปแม้ว่าจะมีเหตุการณ์ต่าง ๆ เข้ามากระทบซ้ำ 2. การมีความรู้สึกที่มีจุดมุ่งหมายและเห็นคุณค่าของชีวิต และ 3. การพยายามรักษาสมดุลทางอารมณ์

ให้เหมาะสม เท่านั้น เนื่องจากด้านความเชื่อในตัวเองและเชื่อในความสามารถของตน มีความสัมพันธ์กับองค์ประกอบของต้นทุนทางจิตวิทยาในเรื่องของ self-efficacy เป็นต้น

3. การวัดและการประเมินต้นทุนทางจิตวิทยา

Luthans และคณะ (Luthans, Youssef & Avolio, 2007) ได้พัฒนาแบบสอบถามเพื่อวัดต้นทุนทางจิตใจ (Psychological Capital Questionnaire) ในทั้ง 4 องค์ประกอบ โดยมีด้วยกันทั้งหมด 24 ข้อคำถาม โดยแบ่งเป็นองค์ประกอบละ 6 ข้อคำถาม หลังจากนั้นได้พัฒนาใช้เพียง 12 ข้อคำถาม โดยแต่ละองค์ประกอบทั้ง 4 ของ Positive Psychological Capital (PPC) นั้นล้วนมีทฤษฎีและแนวคิดเฉพาะที่มีงานวิจัยรองรับทั้งสิ้น ทฤษฎีต่าง ๆ นั้นต่างก็ประกอบด้วยสิ่งที่สัมพันธ์กับผลสำเร็จของสิ่งที่ลงมือทำ การมุ่งจุดมุ่งหมายของตน รับรู้ว่าจะสามารถไปสู่เป้าหมาย และมีวิถีทางที่จะนำตนไปสู่เป้าหมายนั้น ข้อมูลเชิงประจักษ์และข้อมูลทางสถิติต่างสนับสนุนทั้ง 4 องค์ประกอบ เป็นสิ่งที่น่าจะมีความสัมพันธ์กับพฤติกรรมของมนุษย์ ในขณะที่เดียวกันก็ได้มีการพิจารณาอยู่ใน Positive Psychological State ตัวอื่น ๆ ด้วย แต่จากหลายการศึกษาของ Luthans และคณะนั้นพบว่าทั้ง 4 องค์ประกอบดังกล่าวนี้มี predictive power ที่เกื้อหนุนกันอยู่ในระดับสูง จึงนำมาเรียกรวมถึง 4 องค์ประกอบนี้ว่า Psychological Capital

แผนภาพที่ 2-1 : รูปภาพแสดงถึงองค์ประกอบทั้ง 4 ด้านของต้นทุนทางจิตวิทยา



ที่มา: Luthans et al.2007

แสดงถึงองค์ประกอบทั้ง 4 ด้านของต้นทุนทางจิตวิทยานั้นมีผลทับซ้อนกันอยู่แต่ในการประเมินในแต่ละองค์ประกอบนั้นก็สามารถที่จะแยกความแตกต่างได้ เช่น Self-efficacy เป็นความเชื่อมั่นภายในขอบเขตเฉพาะงานหรือบริบทเกี่ยวกับกระบวนการและผลของการใช้ความสามารถดังกล่าวเท่านั้น ในขณะที่การมองโลกในแง่ดีเป็นความคาดหวังทั่วไปกับผลทางบวกที่จะได้รับและมีความเชื่อมโยงกับความสามารถของบุคคลเป็นส่วนน้อย (Luthans et al., 2010) เป็นต้น

ดังนั้นการประเมินในแต่ละคุณลักษณะจึงให้ความสำคัญกับคำจำกัดความของแต่ละองค์ประกอบเป็นสำคัญ แต่อย่างไรก็ตามจากงานวิจัยก็พบว่า ต้นทุนทางจิตวิทยาในแต่ละองค์ประกอบนั้นเป็นการเชื่อมโยงการทำงานร่วมกันใน 4 คุณลักษณะทางบวกที่ส่งเสริมกันและกันมากที่สุด (Luthans, Avolio et al., 2007) นำไปสู่การสร้างแรงบันดาลใจเพื่อที่จะทำให้บรรลุเป้าหมายและประสบความสำเร็จซึ่งมีความสัมพันธ์ต่อพฤติกรรมและประสิทธิภาพในการทำงานเป็นอย่างมาก จากการรวบรวมข้อมูลจากแนวคิดดังที่ได้กล่าวมา ทำให้ผู้วิจัย สนใจที่จะพัฒนาแบบประเมินต้นทุนทางจิตวิทยาสำหรับคนไทย (Thai -Psychological Capital Inventory) ให้ครอบคลุมทั้ง 4 คุณลักษณะทางบวกที่มีความสามารถในการทำนายพฤติกรรมทางบวกมากที่สุด เพื่อใช้ประเมินจุดอ่อนและจุดแข็งของต้นทุนทางจิตวิทยาที่เหมาะสมสำหรับคนไทย ซึ่งจะได้นำไปเป็นข้อมูลเพื่อประยุกต์ใช้เป็นแนวทางในการพัฒนาหรือเสริมสร้างต้นทุนทางจิตวิทยาในแต่ละด้านให้เหมาะสมยิ่งขึ้น อันจะนำไปสู่ข้อมูลในการส่งเสริม ให้บุคคลมีความเข้มแข็งและนำไปสู่สุขภาวะที่ดีสามารถจัดการและใช้ชีวิตอย่างมีความสุขกับสิ่งต่าง ๆ ที่ผ่านเข้ามาในชีวิตได้อย่างเหมาะสมต่อไป

แนวคิดทฤษฎีของคุณลักษณะที่จำเป็นที่เกี่ยวกับพลเมืองดิจิทัล

สำนักงานราชบัณฑิตยสภาให้นิยาม “พลเมือง” ว่าเป็นคนที่มีสิทธิและหน้าที่ในฐานะประชาชนของประเทศใดประเทศหนึ่ง หรือประชาชนที่อยู่ภายใต้การปกครองเดียวกันและมักมีวัฒนธรรมเดียวกัน ส่วนในความเข้าใจของคนทั่วไป พลเมืองคือบุคคลที่เกิดในประเทศนั้นๆ หรือได้รับสัญชาติและมีความจงรักภักดีต่อรัฐ รวมทั้งหมายถึงกลุ่มคนที่มีสิทธิและความรับผิดชอบร่วมกันในฐานะสมาชิกของสังคม อย่างไรก็ตาม ทุกวันนี้เราดำรงชีวิต ทำงาน และเรียนรู้อยู่ในสังคมที่เชื่อมต่อกัน

กันในระดับโลก อีกทั้งเรายังทำกิจกรรมต่างๆ ในโลกออนไลน์มากขึ้นเรื่อยๆ จนโลกเสมือนและโลกจริงแทบจะหลอมรวมเป็นเนื้อเดียวกัน การนิยามความเป็นพลเมืองโดยยึดติดกับ “ประเทศใดประเทศหนึ่ง” และละเลยข้อเท็จจริงที่ว่าชีวิตของเราส่วนหนึ่งได้เข้าไปอยู่ในโลกดิจิทัล อาจไม่สอดคล้องกับความเป็นจริงในโลกสมัยใหม่อีกต่อไป

1. พลเมืองดิจิทัล(Digital Citizen) : พลเมืองแห่งศตวรรษที่ 21

การเป็นพลเมืองในศตวรรษที่ 21 นั้นแตกต่างจากการเป็นพลเมืองในศตวรรษก่อนหน้า การใช้ชีวิตในสังคมโลกและในสังคมออนไลน์ได้ขยายแนวคิดความเป็นพลเมืองออกไป ความเป็นพลเมืองทุกวันนี้จึงไม่ได้ถูกตีกรอบแคบๆ ว่าหมายถึงการไปเลือกตั้งหรือการมีส่วนร่วมกับรัฐบาลชาติเท่านั้น แต่ยังหมายถึงการทำความเข้าใจปรากฏการณ์ทั้งในระดับท้องถิ่น ระดับชาติ และระดับโลกไปพร้อมๆ กัน ไปจนถึงการใช้ชีวิตในโลกออนไลน์อย่างมีความรับผิดชอบ มีจริยธรรม และปลอดภัย

แนวคิดเกี่ยวกับความเป็นพลเมืองแบ่งออกเป็น 3 แนวคิดหลัก ได้แก่

1.1 ความเป็นพลเมืองชาติตามชนบ (traditional citizenship) แนวคิดความเป็นพลเมืองแบบเดิมนั้นให้ความสำคัญกับ “การเป็นสมาชิกภายใต้กฎหมายของชาติที่ตนสังกัด” หรือที่เรียกว่า “ความเป็นพลเมืองภายใต้กฎหมาย” (legal citizenship) สิ่งสำคัญสำหรับการเป็นพลเมืองที่ดีตามแนวคิดนี้คือ การมีความรู้เกี่ยวกับรัฐบาลและหน้าที่พลเมืองตามกฎหมาย เช่น การไปเลือกตั้งและจ่ายภาษี

1.2 ความเป็นพลเมืองโลก (global citizenship) แนวคิดความเป็นพลเมืองโลกวิพากษ์ความเชื่อที่ว่าพลเมืองจะต้องผูกติดกับความเป็นชาติและวัฒนธรรมชาติที่ตนสังกัดเพียงหนึ่งเดียว ซึ่งตีกรอบความเป็นพลเมืองไว้คับแคบและกีดกันกลุ่มคนที่มีเชื้อชาติ ศาสนา ภาษา และวัฒนธรรมอันแตกต่างหลากหลายออกจากความเป็นพลเมือง แนวคิดความเป็นพลเมืองโลกตระหนักถึงความเชื่อมโยงและการพึ่งพาอาศัยกันในระดับโลก และมีจิตสำนึกร่วมถึงปัญหาในระดับโลก เช่น ปัญหาโลกร้อน พลเมืองที่อาศัยในสังคมโลกจึงต้องมีความสามารถและความเข้าใจในระดับโลก ตัวอย่างเช่น ความสามารถในการเชื่อมโยงปรากฏการณ์ระหว่างท้องถิ่นกับโลก และทักษะการทำงานร่วมกับผู้คนที่มีความแตกต่างทั้งในเชิงภาษา วัฒนธรรม และเชื้อชาติ

1.3 ความเป็นพลเมืองดิจิทัล (digital citizenship) แนวคิดความเป็นพลเมืองดิจิทัลพูดถึงความสามารถในการใช้อินเทอร์เน็ตเพื่อมีส่วนร่วมในสังคมเศรษฐกิจดิจิทัลอย่างมีประสิทธิภาพ มีความรับผิดชอบ และปลอดภัย การปฏิวัติเทคโนโลยีการสื่อสารได้เปิดโอกาสและหยิบยื่นความท้าทายใหม่ๆ ให้กับพลเมืองดิจิทัล เราสามารถเข้าถึงข้อมูลโดยไร้ข้อจำกัดเชิงภูมิศาสตร์ เข้าร่วมชุมชนที่มีความสนใจร่วมกัน สร้างสรรค์แนวคิดใหม่ๆ ในการแก้ไขปัญหา และทำให้เสียงของพลเมือง

ดั่งขึ้นในสังคม แต่เราก็ต้องเผชิญกับความเสี่ยงใหม่ๆ เช่น การสอดแนมความเป็นส่วนตัว อาชญากรรมคอมพิวเตอร์ ดังนั้นเราในฐานะพลเมืองดิจิทัลจึงต้องตระหนักถึงโอกาสและความเสี่ยงในโลกดิจิทัล พัฒนาทักษะและความรู้ที่จำเป็นในโลกใหม่ และเข้าใจถึงสิทธิและความรับผิดชอบในโลกออนไลน์

ความเป็นพลเมืองดิจิทัลอธิบายได้เป็น 3 มิติ คือ

มิติที่ 1 ด้านความรู้เกี่ยวกับสื่อและสารสนเทศ พลเมืองดิจิทัลต้องมีความรู้ความสามารถในการเข้าถึง ใช้ สร้างสรรค์ ประเมิน สังเคราะห์ และสื่อสารข้อมูลข่าวสารผ่านเครื่องมือดิจิทัล ดังนั้นพลเมืองยุคใหม่จึงต้องมีความรู้ด้านเทคนิคในการเข้าถึงและใช้เครื่องมือดิจิทัล เช่น คอมพิวเตอร์ สมาร์ทโฟน แท็บเล็ต ได้อย่างเชี่ยวชาญ รวมถึงทักษะในการรู้คิดขั้นสูง เช่น ทักษะการคิดอย่างมีวิจารณญาณ ซึ่งจำเป็นต่อการเลือก จัดประเภท วิเคราะห์ ตีความ และเข้าใจข้อมูลข่าวสาร

มิติที่ 2 ด้านจริยธรรม พลเมืองดิจิทัลจะใช้อินเทอร์เน็ตได้อย่างปลอดภัย มีความรับผิดชอบ และมีจริยธรรมได้อย่างไร พลเมืองที่ดีจะต้องรู้จักคุณค่าและจริยธรรมจากการใช้เทคโนโลยี ต้องตระหนักถึงผลพวงทางสังคม การเมือง เศรษฐกิจ และวัฒนธรรมที่เกิดจากการใช้อินเทอร์เน็ต รวมถึงรู้จักสิทธิและความรับผิดชอบออนไลน์ อาทิ เสรีภาพในการพูด การเคารพทรัพย์สินทางปัญญาของผู้อื่น และการปกป้องตนเองและชุมชนจากความเสี่ยงออนไลน์ เช่น การกลั่นแกล้งออนไลน์ ภาพลามกอนาจารเด็ก สแปม เป็นต้น

มิติที่ 3 ด้านการมีส่วนร่วมทางการเมืองและสังคม พลเมืองดิจิทัลต้องรู้จักใช้ศักยภาพของอินเทอร์เน็ตในการมีส่วนร่วมทางการเมือง เศรษฐกิจ และสังคม อินเทอร์เน็ตเป็นได้ทั้งเครื่องมือเพิ่มการมีส่วนร่วมทางการเมืองในระบบ เช่น รัฐบาลใช้อินเทอร์เน็ตในการรับฟังความเห็นของประชาชนก่อนออกกฎหมาย การลงคะแนนเสียงอิเล็กทรอนิกส์ (e-Voting) หรือการยื่นคำร้องออนไลน์ (online petition) นอกจากนี้ อินเทอร์เน็ตยังใช้ส่งเสริมการเมืองภาคพลเมืองผ่านวิธีการใหม่ๆ ซึ่งทำทลายให้เกิดการเปลี่ยนแปลงการเมืองในระดับโครงสร้าง

2. ประเภทของพลเมืองดิจิทัล

ในปัจจุบันตัวอย่างของพลเมืองดิจิทัลที่เห็นได้ชัดเจนก็คือ กลุ่มคนที่เกิดมาแล้วมีโทรศัพท์ สมาร์ทโฟนเป็นโทรศัพท์เครื่องแรก สามารถใช้งานเว็บไซต์ดูเกิลค้นหาข้อมูล สามารถเลือกใช้หรือดูสื่อ จากเว็บไซต์ยูทูบได้ตั้งแต่อายุยังน้อย ซึ่งสิ่งเหล่านี้ถือว่าเป็นทักษะด้านดิจิทัลที่ปกติของคนกลุ่มนี้ แต่กลับถือว่าเป็นทักษะที่สูงสำหรับคนปกติในกลุ่มอื่นๆ ซึ่งทักษะเหล่านี้ก็เกี่ยวข้องเกี่ยวกับพฤติกรรมการใช้งาน เทคโนโลยีต่างๆ ด้วย เช่น การใช้สื่อสังคมออนไลน์ ในระดับที่ “สูงมาก” มีทักษะและรู้จักการเข้าเว็บไซต์ ค้นหาข้อมูล มีตรรกะและวิธีคิดที่ถูกปรับให้เข้ากับ รูปแบบข้อมูล

ดิจิทัลสูงอย่างเช่น ทักษะการใช้งาน เว็บไซต์หรือแอปพลิเคชัน ทักษะการใช้งานอุปกรณ์ ดิจิทัล ทักษะการซื้อขายหรือทำธุรกรรมต่างๆ บน โลกออนไลน์ เป็นต้น ซึ่งสำหรับพลเมืองดิจิทัลหรือ กลุ่มคนที่เกิดและเติบโตในยุคของเทคโนโลยีดิจิทัล และคุ้นเคยกับการใช้คอมพิวเตอร์ อุปกรณ์ดิจิทัล และอินเทอร์เน็ตนี้สามารถแบ่งออกได้เป็น 2 กลุ่ม คือ

2.1 กลุ่มคนที่เกิดในยุคดิจิทัล (Digitally Born) คือ กลุ่มผู้ใช้อินเทอร์เน็ตที่มีอายุระหว่าง 14-17 ปี คิดเป็นสัดส่วนร้อยละ 88 ของกลุ่ม ได้แก่ กลุ่มคนที่เริ่มใช้อินเทอร์เน็ตตั้งแต่อายุ 9 ปี ซึ่งคนกลุ่มนี้จะเป็นกลุ่มเด็กที่รู้จักและใช้อินเทอร์เน็ต เป็นจากสิ่งแวดล้อม เช่น จากโรงเรียน ครอบครัว เพื่อน และเนื่องจากยังเป็นกลุ่มเด็กที่อยู่ในวัยเรียน จึงทำให้เด็กกลุ่มนี้ยังไม่มีเงินมากนัก ดังนั้นคนในกลุ่มนี้จึงไม่ใช่กลุ่มที่ใช้อินเทอร์เน็ตตลอดเวลา (Always on) แต่จะใช้อินเทอร์เน็ตเพื่อเชื่อมต่อระหว่างเพื่อนๆ เช่น ใช้เพื่อแชทไลน์ (LINE) ใช้เข้าโซเชียลเน็ตเวิร์ก (Social Network) เพื่อปรับเปลี่ยน (Update) สถานะ ของตนเองและติดตามสถานะของกลุ่มเพื่อน ดังนั้น “เพื่อน” จึงมีบทบาทสำคัญมากต่อกิจกรรมของคนกลุ่มนี้ ส่วนด้านของความบันเทิงและกิจกรรมอื่นๆ เช่น การดูรายการโทรทัศน์ออนไลน์ หรือเล่นเกมออนไลน์ ชมยูทูบ หรือใช้ในการค้นหาข้อมูล (Search) เพื่อทำการบ้านผ่านทางสมาร์ตโฟนที่สามารถเชื่อมต่ออินเทอร์เน็ตได้ง่ายรวดเร็วและทุกที่ที่ดังนั้น อุปกรณ์ (Gadget) ที่คนกลุ่มนี้จะต้องมีก็คือ สมาร์ตโฟน และเนื่องจากการเชื่อมต่อที่ง่ายและรวดเร็ว พฤติกรรม การเสฟสื่อและใช้เวลากับอินเทอร์เน็ตของคนกลุ่มนี้ จึงอยู่ที่ประมาณ 1-4 ชั่วโมง/วัน คิดเป็นร้อยละ 77 และในการใช้เพื่อรับชมโทรทัศน์จะอยู่ที่ 1-4 ชั่วโมง/วัน คิดเป็นร้อยละ 54 นอกจากนี้ยังพบว่าในร้อยละ 36 ของคนกลุ่มนี้จะใช้อินเทอร์เน็ตผ่านสมาร์ตโฟน โดยมีถึงร้อยละ 58 ที่ใช้เวลา 30 นาที ชมโทรทัศน์ออนไลน์ และวิดีโอออนไลน์ (แบรนด์บุคเฟตทีม, 2557)

2.2 กลุ่มคนที่เกิดหลังยุคอินเทอร์เน็ตเล็กน้อย (Evolving Digizen) คือ กลุ่มผู้ใช้อินเทอร์เน็ตที่มีอายุระหว่าง 18-24 ปี ซึ่งครึ่งหนึ่งของกลุ่มนี้จะ ใช้อินเทอร์เน็ตตลอดเวลาผ่านทางสมาร์ตโฟนและ แท็บเล็ต โดยในชีวิตประจำวันของคนในกลุ่มนี้จะ เริ่มจากการใช้อินเทอร์เน็ตเพื่อค้นหาข้อมูลและใช้ เข้าโซเชียลเน็ตเวิร์กเพื่อสื่อสารระหว่างกลุ่มและหาเพื่อนใหม่ผ่านทางเฟซบุ๊ก และนอกจากนี้คนกลุ่มนี้ ยังชอบการติดตามข่าวสารผ่านทางเว็บบล็อก โดยเฉพาะเว็บไซต์พันทิป รวมไปถึงการแบ่งปันหรือแชร์รูปภาพ พร้อมเช็คอินสถานะที่แบบเรียลไทม์และเฝ้าจับตา วิถีชีวิต (Lifestyle) การแต่งตัวของเหล่าคนดังผ่านทางอินสตาแกรม แล้วนำมาปรับให้เข้ากับบุคลิกและรูปแบบบรรณนิยมของตนเอง โดยร้อยละ 84 ของ คนกลุ่มนี้เชื่อว่าอินเทอร์เน็ต คือ แหล่งข้อมูลที่น่าเชื่อถือ โดยเฉพาะการแบ่งปันประสบการณ์จากผู้ใช้งานจริงผ่านเว็บบล็อก และร้อยละ 19 ของคนกลุ่มนี้มีการเริ่มซื้อของทางออนไลน์และอีกส่วนใหญ่ใช้ช่องทางออนไลน์เพื่อค้นหาข้อมูลเกี่ยวกับสิ่งที่พวกเขาสนใจ (แบรนด์บุคเฟตทีม, 2557)

3. ทักษะของพลเมืองดิจิทัล

ในอดีตเคยมีตัวชี้วัดความอัจฉริยะอย่างเช่น ไอคิว (IQ) คือ ความอัจฉริยะทางสติปัญญา อีคิว (EQ) คือ ความอัจฉริยะทางอารมณ์ และในปัจจุบันมีตัวชี้วัดตัวใหม่อย่าง ดีคิว (DQ: Digital Intelligence) คือ ความอัจฉริยะทางเทคโนโลยีดิจิทัล ซึ่งสามารถ แบ่งย่อยออกได้เป็น 3 ระดับ โดย ปณิตา วรณพิรุณ และ นำโชค วัฒนานัน (2560) ได้แบ่งไว้ ดังนี้

ระดับที่ 1: พลเมืองดิจิทัล เป็นระดับของความสามารถในการใช้เทคโนโลยีและสื่อดิจิทัลได้อย่างปลอดภัย มีความรับผิดชอบและมีประสิทธิภาพ

ระดับที่ 2: สามารถใช้เทคโนโลยีดิจิทัลในเชิงสร้างสรรค์ได้ ซึ่งเป็นระดับของความสามารถในการเข้าเป็นส่วนหนึ่งของเศรษฐกิจดิจิทัลโดยการใช้ เครื่องมือดิจิทัลเปลี่ยนความคิดให้กลายเป็นสินค้าหรือบริการที่ใช้งานได้จริง

ระดับที่ 3: ผู้ประกอบการดิจิทัล เป็นระดับของความสามารถที่จะใช้สื่อดิจิทัลและเทคโนโลยีที่ทันสมัยเข้าแก้ปัญหาในระดับโลกหรือสร้างโอกาสใหม่ๆ ได้ธัมสอพทิม (2559) กล่าวว่า จากอัจฉริยภาพทางดิจิทัลทั้ง 3 ระดับนั้น จะเห็นได้ว่าระดับที่ 2 เป็น ระดับที่ภาคการศึกษาให้ความสนใจมากที่สุด หลาย โรงเรียนในปัจจุบันได้พยายามจัดหาสื่อการเรียนการสอนต่างๆ มากมายเพื่อฝึกให้เด็กๆ มีความสามารถตามข้อนี้ ทั้งการสอนเขียนโปรแกรม สอนพัฒนาหุ่นยนต์ ตลอดจนการผลิตสื่อดิจิทัล ขณะที่ในระดับ ที่ 3 การเป็นผู้ประกอบการดิจิทัลก็เป็นอีกระดับที่ ได้รับการสนับสนุนอย่างกว้างขวางเช่นกัน ดังจะ เห็นได้จากการที่มหาวิทยาลัยชั้นนำทั่วโลกต่างเปิดหลักสูตรเพื่อสร้างผู้ประกอบการดิจิทัลกันเพิ่มขึ้น ในปัจจุบัน ดังนั้น ด้วยเหตุนี้การพัฒนาทักษะทางเทคโนโลยีเพื่อให้เยาวชนรุ่นใหม่มีความสามารถที่จะเข้าเป็นส่วนหนึ่งของพลเมืองดิจิทัลได้อย่างเหมาะสม

4. คุณสมบัติทางจิตวิทยาที่เกี่ยวข้องกับความเป็นพลเมืองดิจิทัล

นอกเหนือจากคุณสมบัติของความเป็นพลเมืองดิจิทัลดังกล่าวข้างต้นแล้ว คุณสมบัติทางจิตวิทยาที่เกี่ยวข้องกับความเป็นพลเมืองดิจิทัลทักษะทางสังคม(Social Skill) และความคิดสร้างสรรค์ (Creative Thinking) น่าจะเป็นคุณสมบัติที่จำเป็นในการเป็นพลเมืองดิจิทัลที่สมบูรณ์ได้

4.1 ทักษะทางสังคม (Social Skill)เป็นพฤติกรรมเฉพาะบุคคลที่แสดงออกเพื่อการสื่อสารและมีปฏิสัมพันธ์ (เชิงบวก) กับผู้อื่น(Westwood 2003:91)และเป็นความสามารถของบุคคลในการมีปฏิสัมพันธ์กับผู้อื่นที่แสดงออกถึงความต้องการของตน สามารถควบคุมการกระทำของตนได้ รวมถึงความสามารถในการวิเคราะห์และประเมินสถานการณ์ที่เกี่ยวข้องเพื่อพิจารณาหรือเลือกกระทำกับสิ่งเหล่านั้น ได้อย่างถูกต้องและเหมาะสม อันจะนำไปสู่การดำเนินชีวิตได้อย่างมีความสุขสุรพล พะยอมแย้ม (2545: 10)ซึ่ง Riggio. 1986) ได้อธิบายทักษะทางสังคมออกเป็น

6ด้าน คือการแสดงออกทางอารมณ์ (Emotional Expressivity) ความไวในการรับรู้อารมณ์บุคคลอื่น (Emotional Sensitivity)การควบคุมทางอารมณ์ของตนเอง (Emotional Control) การแสดงออกทางสังคม (Social Expressivity)ความไวในการรับรู้ทางสังคม (Social Sensitivity) และการควบคุมทางสังคม (Social Control) โดยในการเป็นพลเมืองดิจิทัลนั้นคุณลักษณะสำคัญคือ ทักษะทางสังคม ด้านความรับผิดชอบต่อตนเองและผู้อื่น (Responsibility)และทักษะทางสังคมการติดต่อสื่อสาร และการสร้างสัมพันธ์ภาพ (Communication and Interrelationship)

4.2 ความคิดสร้างสรรค์ (Creative Thinking) กระบวนการบูรณาการประสบการณ์ทั้งหมดที่ผ่านมาเพื่อสร้างรูปแบบใหม่ ความคิดใหม่ ผลงานหรือผลผลิตใหม่ที่แปลกไปจากเดิม เป็นความสามารถของสมองที่คิดได้กว้างไกลหลายแง่มุม เรียกว่าความคิดแบบอเนกนัย ซึ่งทำให้เกิดความคิดแปลกใหม่แตกต่างไปจากเดิม เป็นความสามารถในการมองเห็นความสัมพันธ์ของสิ่งต่างๆ รอบตัว เกิดการเรียนรู้ เข้าใจ จนเกิดปฏิกิริยาตอบสนองให้เกิดความคิดเชิงจินตนาการ ซึ่งเป็นลักษณะสำคัญของความคิดสร้างสรรค์อันจะนำไปสู่การประดิษฐ์หรือคิดค้นสิ่งแปลกใหม่หรือเพื่อการแก้ไขปัญหา ซึ่งจะต้องอาศัยการบูรณาการจากประสบการณ์และความรู้ทั้งหมดที่ผ่านมา (ชัยวัฒน์ สุทธิรัตน์, 2553 ; Torrance, 1962 อ้างในชาญณรงค์ พรุ่งโรจน์, 2546) Guilford (1967 : 138) สรุปว่าการคิดที่สำคัญจะก่อให้เกิดความคิดสร้างสรรค์คือความสามารถของบุคคลที่จะคิดแตกแยกออกไปหลายทิศทาง หลายลักษณะ หลายแง่มุม หรือเรียกว่าความคิดอเนกนัย (Divergent Thinking) ความคิดต่าง ๆ ดังกล่าวประกอบด้วยความคิด 4 ลักษณะดังนี้คือความคิดคล่องตัว (Fluency)ความคิดยืดหยุ่น (Flexibility)ความคิดริเริ่ม (Originality) และความคิดละเอียดลออ(Elaboration)

ทฤษฎีความคิดสร้างสรรค์โมเดล AUTA แนวความคิดของทฤษฎีความคิดสร้างสรรค์นี้เป็นแนวคิดสร้างสรรค์ที่ David and Sullivan คิดค้นในปีค.ศ. 1980 โดยอธิบายว่าความคิดสร้างสรรค์สามารถส่งเสริมให้พัฒนาขึ้นได้ด้วยการส่งเสริมกระบวนการคิดอย่างสร้างสรรค์ และจัดลำดับของการพัฒนา ซึ่งมี 4 ลำดับขั้นตอนคือ 1. การตระหนัก (Awareness) คือ การตระหนักถึงความสำคัญของความคิดสร้างสรรค์ที่มีต่อตัวเอง สังคม ทั้งในปัจจุบันและอนาคต และตระหนักถึงความคิดสร้างสรรค์ที่มีอยู่ในตนเองด้วย 2. ความเข้าใจ (Understanding) คือ มีความรู้ความเข้าใจอย่างลึกซึ้งในเรื่องราวต่าง ๆ ที่เกี่ยวข้องกับความคิดสร้างสรรค์ 3. เทคนิควิธี (Techniques) การรู้เทคนิควิธีในการพัฒนาความคิดสร้างสรรค์ ทั้งที่เป็นเทคนิคส่วนบุคคลและเทคนิคที่เป็นมาตรฐาน การคิดโดยเอาสิ่งที่ไม่เกี่ยวข้องมาเกี่ยวข้องกันหรือทำสิ่งธรรมดาให้แปลกใหม่ โดยการใช้คุณลักษณะของการเปรียบเทียบมาใช้และ 4. การตระหนักในความจริงของสิ่งต่าง ๆ (Actualization) คือ การรู้จักหรือตระหนักในตนเอง พอใจในตนเอง และพยายามใช้ตนเองอย่าง

เต็มศักยภาพ เปิดกว้างรับประสบการณ์ต่าง ๆ โดยมีการปรับตัวได้อย่างเหมาะสมมีความตระหนักถึงเพื่อนมนุษย์ด้วยกันผลผลิตผลงานด้วยตนเองและมีความคิดที่ยืดหยุ่นเข้ากับทุกรูปแบบของชีวิตองค์ประกอบทั้ง 4 นี้จะผลักดันให้บุคคลสามารถดึงศักยภาพเชิงสร้างสรรค์ของตนเองออกมาใช้ได้โดยในการเป็นพลเมืองดิจิทัลนั้นคุณลักษณะสำคัญคือการมีความหวังมีพลังที่จะนำไปสู่เป้าหมาย (Hope) การพัฒนาตนเองตามศักยภาพที่มีอยู่ (Self-efficacy) ความฉลาดทางอารมณ์และความสามารถในการก้าวผ่านปัญหาหรือความทุกข์ได้ (Emotional Quotient and Resilience) การมีมุมมองต่อชีวิตและโลกในเชิงบวก (Optimism) ความคิดสร้างสรรค์ (Creativity) ซึ่งแนวคิดทฤษฎีความคิดสร้างสรรค์สามารถอธิบายต่อยอดและนำไปพัฒนาตัวชีวิตได้

แนวความคิดความฉลาดทางดิจิทัล

ความฉลาดทางดิจิทัล (Digital Intelligence Quotient; DQ) โดย DQ Institute Leading Digital Education, Culture, and Innovation (2017) และ สรานนท์ อินทนนท์ (2561) ร่วมกับสถาบันสื่อเด็กและเยาวชน และ สำนักงานกองทุนสนับสนุนการสร้างเสริมสุขภาพ ให้ความหมายว่าเป็น กลุ่มความสามารถทางสังคม อารมณ์ และการรับรู้ ที่จะทำให้คนคนหนึ่งสามารถเผชิญกับความท้าทายของชีวิตดิจิทัล และสามารถปรับตัวให้เข้ากับชีวิตดิจิทัลได้

องค์ประกอบความฉลาดทางดิจิทัล

แบ่งออกเป็น 8 ด้านที่มีความเชื่อมโยงกัน ได้แก่

1. Digital Identity หรืออัตลักษณ์ทางดิจิทัล หมายถึงความสามารถในการสร้างและจัดการดูแลอัตลักษณ์และชื่อเสียงทางดิจิทัลของตนเอง ซึ่งรวมถึงการจัดการบุคลิกลักษณะของตนในโลกออนไลน์ ทั้งในระยะสั้นและระยะยาว
2. Digital Use หรือการใช้ประโยชน์จากดิจิทัล หมายถึงความสามารถในการใช้อุปกรณ์และสื่อ รวมไปถึงการควบคุมเพื่อให้เกิดสมดุลระหว่างโลกออนไลน์ และโลกภายนอก
3. Digital Safety ความปลอดภัยในโลกดิจิทัล หมายถึงความสามารถในการจัดการความเสี่ยงออนไลน์ เช่น การกระทำที่ทำร้ายผู้อื่น การปลุกกระดมให้ลူกฮือ หรือเนื้อหาที่มีปัญหา เช่น ความรุนแรง และการผิดศีลธรรม และการหลอกลวง หรือ จำกัดขอบเขตของความเสี่ยงเหล่านี้
4. Digital Security ความมั่นคงทางดิจิทัล หมายถึงความสามารถในการตรวจจับภัยคุกคามทางดิจิทัล เช่น การแฮค หรือการลักลอบเข้าถึงข้อมูล การสแกม หรือการฉ้อโกงและมัลแวร์ หรือการใช้ซอฟต์แวร์ที่แฝงตัวเข้ามาทำความเสียหาย เป็นต้น

5. Digital Emotional Intelligence ความฉลาดทางอารมณ์ในโลกดิจิทัล หมายถึง ความสามารถในการ เห็นอกเห็นใจ และสร้างความสัมพันธ์ที่ดีกับผู้อื่นบนโลกออนไลน์
6. Digital Communication การสื่อสารทางดิจิทัล หมายถึงความสามารถในการ สื่อสารและ ร่วมแรงร่วมใจ กับคนอื่น ๆ ที่ใช้เทคโนโลยีดิจิทัลและสื่อ
7. Digital Literacy ความรู้เรื่องดิจิทัล หมายถึง มีความสามารถในการหาข้อมูล วิเคราะห์ ใช้ แชร์ (แบ่งปัน) และสร้างเนื้อหา รวมถึงสามารถคิดแบบคำนวณได้
8. Digital Rights สิทธิทางดิจิทัล หมายถึง ความสามารถในการเข้าใจ และพิทักษ์สิทธิ ส่วนบุคคลและสิทธิตามกฎหมาย รวมถึงสิทธิในความเป็นส่วนตัว สิทธิบัตร เสรีภาพในการพูด และการละที่จะพูดให้คนเกลียดชังกัน

จากทักษะทั้ง 8 ข้อข้างต้น หากพิจารณาในมุมมองของสถาบันการศึกษาการกำหนด รูปแบบการจัดการเรียนการสอนเพื่อให้เด็กตระหนักถึงการเป็นพลเมืองดิจิทัลที่มีคุณภาพนั้น ควรให้โอกาสผู้เรียนได้ประเมินและมีผลสะท้อนกลับ (Feedback) ซึ่งผลการประเมินนั้นทำให้ทราบว่าเด็ก ๆ รู้จักจุดอ่อนและจุดแข็งในตัวเองมากขึ้นแค่ไหน เพื่อที่พวกเขาจะได้พัฒนาให้ตนเองประสบความสำเร็จได้ต่อไปในอนาคต ในส่วนของผู้กำหนดนโยบายก็ต้องมีความตระหนักถึงความสำคัญของการสร้าง “พลเมืองดิจิทัล” และอัจฉริยะทางดิจิทัล (Digital Intelligence) อย่างแท้จริงและให้ความสำคัญกับโปรแกรมการสร้างพลเมืองดิจิทัล และที่สำคัญที่สุดคือ ทุกภาคส่วนต้องร่วมมือกัน ในการสร้างพลเมืองดิจิทัลที่มีคุณภาพ ทั้งครอบครัว โรงเรียน และชุมชน เพื่อให้มั่นใจได้ว่า เด็ก ๆ จะมีทักษะเพียงพอ และสามารถเอาตัวรอดได้ในยุคแห่งโลกดิจิทัลที่ล้อมรอบตัวเขาอยู่นั่นเอง

งานวิจัยที่เกี่ยวข้อง

บงกชทองเอี่ยม(2561) ได้ศึกษาวิจัยเรื่องการพัฒนาตัวชี้วัดทักษะการรู้ดิจิทัล ของนักศึกษาวิชาชีพครูในมหาวิทยาลัยแบบไม่จำกัดรับ พบว่า องค์ประกอบและตัวชี้วัดทักษะการรู้ดิจิทัลมี 3 องค์ประกอบ 11 ตัวชี้วัดดังนี้ **องค์ประกอบที่ 1 การใช้งาน** ประกอบด้วย 4 ตัวชี้วัดคือ 1. มีความรู้เกี่ยวกับเทคโนโลยี คอมพิวเตอร์และสื่อดิจิทัลที่สามารถนำมาใช้ทางการศึกษา 2. มีความรู้ด้านภาษาอังกฤษโดยเฉพาะคำศัพท์ที่สามารถใช้งานในสื่อดิจิทัล 3. มีความสามารถเลือกสื่อดิจิทัลในสถานการณ์ต่าง ๆ อย่างเหมาะสมและ 4. มีความเข้าใจ สามารถปฏิบัติการกับเทคโนโลยีดิจิทัลได้ **องค์ประกอบที่ 2 ความเข้าใจในการใช้งาน** ประกอบด้วย 3 ตัวชี้วัดคือ 1. สามารถคิดวิเคราะห์แยกแยะและประเมินสื่อดิจิทัลถึงประโยชน์ในการนำมาใช้ทางการศึกษา 2. มีมารยาทและ

ความรับผิดชอบต่อการสื่อสารผ่านสื่อดิจิทัล3.มีความรู้และเข้าใจเรื่องกฎหมายที่เกี่ยวข้องกับสารสนเทศดิจิทัลองค์ประกอบที่ 3 **การสร้างสรรค์**ประกอบด้วย 4 ตัวชี้วัดคือ1.สามารถค้นหาวิธีการสื่อสารและถ่ายทอดองค์ความรู้ให้ผู้อื่นเข้าใจผ่านสื่อดิจิทัล 2. สามารถสร้างสื่อดิจิทัลเพื่อพัฒนาการเรียนรู้ที่เรียกว่า“photographic” 3. สามารถสร้างเครือข่ายแบ่งปันข้อมูลความรู้ผ่านสารสนเทศดิจิทัล 4. สร้างสารสนเทศดิจิทัลที่สามารถสะท้อนกลับเพื่อแก้ปัญหาทางสังคมและชุมชน

ไพลินรัตน์กฤษสิทธิ์ และธีรภัทรกุลโกลาส(2560)ได้ศึกษาวิจัยเรื่อง ความต้องการจำเป็นในการเสริมสร้างความเป็นพลเมืองดิจิทัลของนักเรียนโรงเรียนมัธยมวัดนายโรงพบว่าในปัจจุบันโรงเรียนมีการปฏิบัติจริงตามคำแนะนำด้านการดูแลสุขภาพกายใจให้ห่างไกลผลกระทบจากโลกดิจิทัลแต่อยู่ในระดับเกณฑ์ต่ำและมีความคาดหวังให้มีการปฏิบัติในระดับสูงขึ้น กล่าวคือให้ผู้เรียนได้ฝึกปฏิบัติการใช้เทคโนโลยีอย่างเหมาะสมตามคำแนะนำของครูภายใต้บรรยากาศที่ปลอดภัยทั้งในและนอกห้องเรียน ซึ่งสอดคล้องกับ Mike S. Ribble and Gerald D. Bailey (2015)ที่ศึกษาเกี่ยวกับการใช้เทคโนโลยีที่เหมาะสมพบว่าหากเราต้องการจะสร้างพลเมืองที่รู้เท่าทันเทคโนโลยี และมีพฤติกรรมที่เหมาะสมในศตวรรษที่ 21 นี้ผู้นำด้านเทคโนโลยีจะต้องให้ความสำคัญกับการเป็นพลเมืองดิจิทัลในเขตโรงเรียนเป็นอันดับแรกนอกจากโรงเรียนแล้ว ครอบครัวก็เป็นสถาบันสำคัญที่มีผลต่อการเป็นพลเมืองดิจิทัล

สุภารักษ์จตุระกุล(2559)ได้ศึกษาวิจัยเรื่องครอบครัวกับการรู้เท่าทันสื่อดิจิทัล (Digital Literacy) ของดิจิทัลเนทีฟ (Digital Natives) พบว่า ครอบครัวเป็นสถาบันที่มีบทบาทสำคัญในการเลี้ยงดูอบรมสั่งสอนให้สมาชิกในครอบครัวเป็นคนดี อยู่ในสังคมได้อย่างมีคุณภาพและพบว่าหน้าที่สำคัญของครอบครัวในยุคสังคมข่าวสาร คือต้องทำหน้าที่ดูแลให้คำแนะนำและสร้างภูมิคุ้มกันให้ดิจิทัลเนทีฟรู้เท่าทันสื่อดิจิทัล(Digital Literacy) คือรู้ใช้ (Use) รู้เข้าใจ (Understand) และรู้สร้างสรรค์ (Create)

พีระ จิระโสภณและคณะ(2559) ทำการศึกษาวิจัยเรื่อง ความรู้เท่าทันการสื่อสารยุคดิจิทัลกับบทบาทในการกำหนดแนวทางการปฏิรูปการสื่อสารในสังคมไทย ผลการศึกษาพบว่ากลุ่มตัวอย่างมีความเห็นด้วยในระดับมากถึงมากที่สุดต่อการจัดตั้งและปฏิรูปการสื่อสาร การรู้เท่าทันสื่อดิจิทัลในสังคมไทยให้เป็นนโยบายระดับชาติที่ต้องได้รับการแก้ไขและขับเคลื่อนในระดับมหภาคมีการทำงานร่วมกันในทุกภาคส่วน

ฐิตียา เนตรวงษ์ (2557) ทำการศึกษาวิจัยเรื่อง การพัฒนาความเป็นพลเมืองดิจิทัลและผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนโดยใช้ e-Learning รายวิชาเทคโนโลยีสารสนเทศของนักศึกษามหาวิทยาลัยราชภัฏสวนดุสิตผลการศึกษา พบว่า กลุ่มตัวอย่างที่ได้รับการพัฒนาความเป็นพลเมือง

ดิจิทัลและมีพัฒนาการที่สูงขึ้นมีผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนของกลุ่มตัวอย่างสูงขึ้นด้วย คิดเป็นร้อยละ 23.37 และมีความสัมพันธ์ระหว่างความเป็นพลเมืองดิจิทัลกับผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนของกลุ่มตัวอย่างในทิศทางบวกอยู่ที่ระดับค่อนข้างสูง มีค่าเท่ากับ 0.799 จึงสามารถกล่าวได้ว่า ความเป็นพลเมืองดิจิทัลส่งผลถึงผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนของกลุ่มตัวอย่างยิ่งความเป็นพลเมืองดิจิทัลสูงก็ยิ่งส่งผลถึงผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนให้มีระดับสูงขึ้น

Jaffer S.B.M., and Brazeau, (2012)รายงานของคณะกรรมการวิชาการวุฒิสภาด้านสิทธิมนุษยชนเกี่ยวกับลักษณะของการกลั่นแกล้งทางอินเทอร์เน็ตและกล่าวถึงว่า ควรริเริ่มกระบวนการยุติธรรมแบบบูรณาการศึกษาด้านสิทธิมนุษยชนและคุณค่าของ“ ความเป็นพลเมืองดิจิทัล” ให้มีพฤติกรรมที่เหมาะสมในการปฏิสัมพันธ์ทางสังคมออนไลน์และการสื่อสารในยุคดิจิทัล เพื่อเพิ่มความเข้าใจร่วมกันเกี่ยวกับการกลั่นแกล้งบนอินเทอร์เน็ต

ศิริโรจน์ ศรีโกมลทิพย์และศิวินิต อรรถวุฒิกุล(2559) และทรงลักษณ์ สกุณวิจิตรสินธุ (2560) อ่างใน นิตยา วงศ์ใหญ่ (2560) พบผลการวิจัยที่แสดงให้เห็นถึงพฤติกรรมและศักยภาพใหม่ๆ ของผู้เรียนในปัจจุบันงานวิจัยเหล่านี้มีประเด็นที่สำคัญร่วมกันว่า ผู้เรียนจะเรียนรู้ได้ดีที่สุดเมื่อเขามีส่วนร่วม และผู้เรียนสามารถทำงานตามที่คุณสอนกำหนดได้เกือบทุกอย่าง ยกตัวอย่างการเรียนรู้ร่วมกันทางออนไลน์ (online collaborative learning) ที่เป็นการนำคอมพิวเตอร์เข้ามาช่วยให้เกิดการเรียนรู้ร่วมกันโดยใช้สื่ออิเล็กทรอนิกส์ที่นำมาใช้จะช่วยให้ผู้เรียนมีแรงจูงใจในการเรียนเพิ่มขึ้น โดยอาศัยพื้นฐานของการเรียนรู้ร่วมกันในห้องเรียนเช่น การเรียนการสอนผ่านเว็บ และเรียนผ่านคอมพิวเตอร์ช่วยสอน เพรนส์กี (Prensky, 2001) ได้เสนอให้เปลี่ยนวิธีการสอนของครูผู้สอนจากการบอกให้ทำหรือการบรรยาย ไปเป็นการสอนแบบใหม่ที่ปล่อยให้ผู้เรียนสอนตัวเองโดยมีครูเป็นผู้แนะนำสอดคล้องกับกรอบความคิดของ เอลเลียต ซีฟ และ เจย์ แม็คไท ที่ได้เสนอแนวการปฏิบัติเพื่อสนับสนุนทักษะแห่งศตวรรษที่ 21 ไว้ว่าเนื่องจากผู้เรียนในยุคนี้เป็นดิจิทัลเนทีฟในยุคดิจิทัล การเปิดโอกาสให้ผู้เรียนได้ฝึกและประยุกต์ใช้ทักษะดิจิทัลพร้อมทั้งคอยชี้แนะและให้ความเห็นเมื่อเวลาผ่านไปเราจะได้เห็นผู้เรียนพัฒนาศักยภาพและความสามารถในการถ่ายโอนทักษะดิจิทัลเหล่านี้ไปสู่สถานการณ์ใหม่ๆ ได้ด้วยตนเอง (Bellanca and Brandt, 2011)

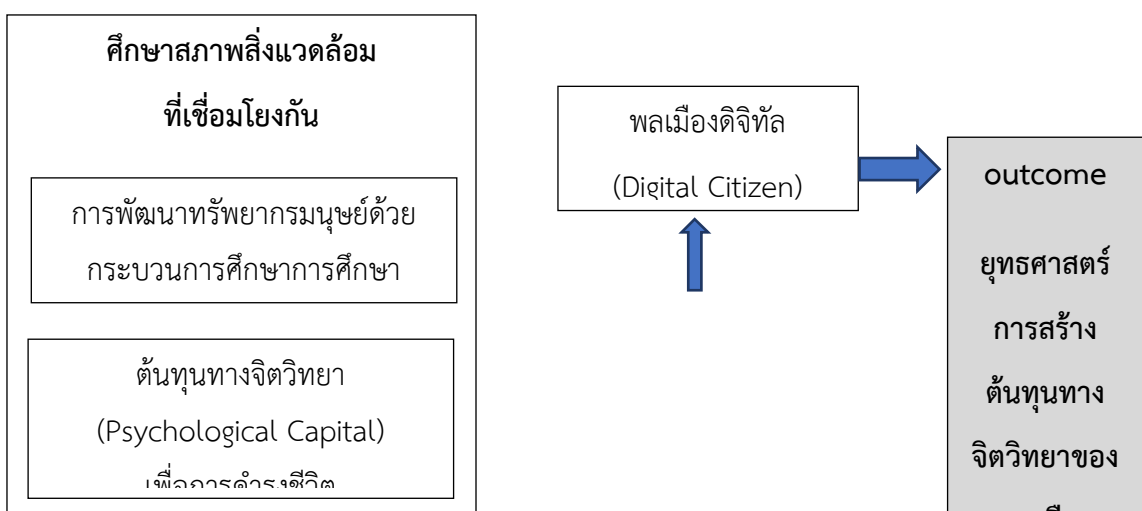
โดยสรุปแนวคิดความเป็นพลเมืองดิจิทัล (digital citizenship)คือความสามารถในการใช้อินเทอร์เน็ตเพื่อมีส่วนร่วมในเชิงเศรษฐกิจดิจิทัลอย่างมีประสิทธิภาพ มีความรับผิดชอบและปลอดภัยการปฏิวัติเทคโนโลยี การสื่อสารได้เปิดโอกาสและหยิบยื่นความท้าทายใหม่ๆ ให้กับพลเมืองดิจิทัลสามารถเข้าถึงข้อมูลโดยไร้ข้อจำกัดเชิงภูมิศาสตร์ เข้าร่วมชุมชนที่มีความสนใจร่วมกัน สร้างสรรค์แนวคิดใหม่ๆ ในการแก้ไขปัญหา และทำให้เสียงของพลเมืองในสังคม แต่ต้องเผชิญกับกับความเสี่ยงใหม่ๆ เช่น การสอดแนม ความเป็นส่วนตัว อาชญากรรมคอมพิวเตอร์ ดังนั้น

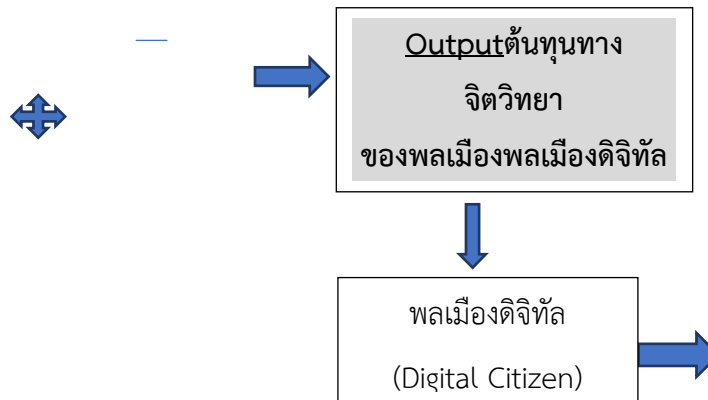
เราในฐานะพลเมืองดิจิทัลจึงต้อง ตระหนักถึงโอกาสและความเสี่ยงในโลกดิจิทัล พัฒนาทักษะและความรู้ที่จำเป็นในโลกใหม่ และเข้าใจถึงสิทธิและความรับผิดชอบในโลกออนไลน์

งานวิจัยในระยะ 10 ปีมานี้โดยสรุป คือการตระหนักและให้ความสำคัญมากกับความจำเป็นพลเมืองดิจิทัล โดยเฉพาะงานวิจัยในโรงเรียนที่คำนึงถึงการนำมาใช้ในการเรียนการสอน การนำดิจิทัลสู่ห้องเรียนให้เกิด Active Learning โดยทั้งผู้เรียน และผู้สอนต้องปรับตัวในโลกของการเปลี่ยนแปลงสู่ยุคดิจิทัล ต้องพัฒนาตนเองให้รู้เท่าทันเทคโนโลยี สร้างนวัตกรรมกระตุ้นให้เกิดการเรียนรู้ อีกทั้งงานวิจัยที่ให้ความสำคัญกับครอบครัวที่จะเป็นส่วนหนึ่งในการช่วยเฝ้าระวังและช่วยการเข้าสู่โลกออนไลน์ของเยาวชนด้วย

จากแนวคิดทฤษฎี งานวิจัยที่เกี่ยวข้อง แบบวัด ข้อคิดเห็นจากผู้ทรงคุณวุฒิ มีแนวทางชี้ให้เห็นถึงความจำเป็นของคุณลักษณะที่จำเป็นที่ต้องเตรียมพร้อมเยาวชนสู่พลเมืองดิจิทัล ซึ่งมีความชัดเจนในความต้องการจำเป็น ซึ่งเป็นคุณลักษณะเชิงประจักษ์ และเป็นการพัฒนาที่ Hard Skill ยังคงมีงานวิจัยหรือแนวคิดที่ยังมีประเด็นของของ Soft Skill ไม่มากนักที่ถือเป็นต้นทุนทางจิตวิทยา ผู้วิจัยจึงได้ทบทวนแนวคิดทฤษฎีนำมาบูรณาการร่วมกัน เพื่อนำไปสู่การเสนอแนวทางขับเคลื่อนการพัฒนาต้นทุนทางจิตวิทยา ให้บุคคลมีคุณสมบัติครบถ้วนในการเป็นพลเมืองดิจิทัลที่มีคุณภาพในอนาคต

กรอบแนวความคิดของการวิจัย





สรุป

จากการทบทวนแนวคิดทฤษฎี งานวิจัย นิยามของความฉลาดทางดิจิทัล อธิบายต้นทุนทางจิตวิทยา (Psychological Capital) ซึ่งเป็นคุณลักษณะทางจิตใจของบุคคลที่ส่งผลให้บุคคลสามารถดำเนินชีวิตในการทำงาน มีความคิดสร้างสรรค์และพลังทางบวกที่จะนำพาตนเองไปสู่ความสำเร็จ และสามารถพัฒนาเทคโนโลยีสมัยใหม่ให้เกิดเป็นนวัตกรรมที่จะนำไปสู่การพัฒนาผลิตภัณฑ์และบริการที่มีมูลค่าและแข่งขันได้ การเข้าใจถึงความสำคัญของต้นทุนทางจิตวิทยาจะทำให้เราสามารถพัฒนาและจัดการกับจุดแข็งของคนแทนที่จะมุ่งเน้นไปที่จุดอ่อนทำให้บุคคลมีความเชื่อมั่นในความสามารถของตนเอง มีแรงจูงใจที่จะมุ่งไปยังเป้าหมายที่ต้องการสามารถให้เหตุผลในทางบวกได้ในสถานการณ์ต่างๆ และพร้อมเผชิญปัญหาและอุปสรรคที่เกิดขึ้นซึ่งพลังทางบวกนี้ส่งผลต่อประสิทธิภาพในการทำงานอันเนื่องมาจากความมั่นใจที่จะปฏิบัติงานเพื่อให้ประสบผลสำเร็จต่องานที่มีความท้าทาย

แนวคิดองค์ประกอบต้นทุนทางจิตวิทยา จากแนวคิด Luthans, Youssef, & Avolio (2007) นั้นสามารถอธิบายเป็นพื้นฐานได้ ต้นทุนทางจิตวิทยาประกอบด้วย 4 องค์ประกอบที่สำคัญสามารถอธิบาย คือ มีความหวังและพลังที่จะนำไปสู่เป้าหมาย (Hope) มีทัศนคติเชิงบวกต่อ

ความสำเร็จทั้งในปัจจุบันและอนาคตและมีมุมมองต่อชีวิตและโลกในเชิงบวก (Optimism) สามารถปรับสภาพจิตใจให้คืนสู่ภาวะปกติเมื่อประสบกับปัญหาหรือความยากลำบากหรือความทุกข์ได้ (Resilience) อย่างเหมาะสมและมีประสิทธิภาพและพร้อมพัฒนาตนเองตามศักยภาพที่มีอยู่ (Self-efficacy) โดยต้นทุนทางจิตวิทยาส่งผลต่อความสำเร็จในการทำงาน และสะท้อนให้เห็นแนวโน้มว่าบุคคลนั้นจะเป็นอย่างไรในอนาคต โดยสรุปจากองค์ประกอบของต้นทุนทางจิตวิทยาจะเห็นได้ว่า ทั้ง 4 องค์ประกอบนี้ สามารถอธิบายพื้นฐานสำคัญในการพัฒนาความฉลาดทางดิจิทัล โดยสรุปในบริบทของพลเมืองดิจิทัลได้ รวมทั้ง ดังนี้

1. การมีความหวังมีพลังที่จะนำไปสู่เป้าหมาย (Hope) ทำให้เยาวชนมีแรงจูงใจในการที่จะเรียนรู้และพัฒนาความสามารถในการสร้าง ดูแลอัตลักษณ์ และชื่อเสียงของตนเองในโลกออนไลน์ของตัวเองให้เป็น (Digital Identity) และใช้ประโยชน์จากอุปกรณ์และสื่อออนไลน์ (Digital Use) ให้เกิดประโยชน์สูงสุด โดยสามารถสร้างความสมดุลให้กับชีวิตออนไลน์และออฟไลน์ได้เป็นอย่างดี นอกจากนี้ความหวังยังช่วยสนับสนุนให้เกิดผลลัพธ์ในเชิงบวกในการใช้งานเทคโนโลยีดิจิทัล และเป็นแรงบันดาลใจให้เยาวชนแสดงศักยภาพของตนเองออกมา เพื่อแสวงหาความสำเร็จและบรรลุเป้าหมายที่ต้องการ และเมื่อต้องเผชิญกับปัญหาหรืออุปสรรคที่ทำให้เกิดความเครียด การมีความหวังจะช่วยให้เยาวชนสามารถสร้างอารมณ์ทางบวกให้กับตัวเองและรักษาความมุ่งมั่นต่อสิ่งที่จะไปให้ถึงเป้าหมายต่อไป

2. การมีมุมมองต่อชีวิตและโลกในเชิงบวก (Optimism) ส่งผลให้เยาวชนมีความเชื่อมั่นเกี่ยวกับอนาคตในเชิงมีทัศนคติว่าสิ่งที่เกิดขึ้นดีที่สุดในมุมมองต่อชีวิตและโลกในเชิงบวกแม้ในขณะที่ต้องอยู่ท่ามกลางสภาวะทางลบซึ่งเป็นคุณลักษณะสำคัญที่ทำให้พร้อมรับมือกับการจัดการกับความมั่นคงทางดิจิทัล (Digital Security) เพื่อปกป้องตนเองจากการถูกการคุกคามทางดิจิทัล เช่น การแฮกหรือการลักลอบเข้าถึงข้อมูล การฉ้อโกงหรือการใช้ซอฟต์แวร์ที่แฝงตัวเข้ามาทำความเสียหายกับข้อมูล ครอบคลุมไปถึงการป้องกัน การหลีกเลี่ยง และการจัดการอย่างถูกวิธีเมื่อเจอภัยคุกคามหรือถูกละเมิดความปลอดภัย

นอกจากนี้การมีมุมมองที่ดีต่อชีวิตยังส่งผลต่อการมีความฉลาดทางอารมณ์ในโลกดิจิทัล (Digital Emotional Intelligence) คือ มีทักษะในการเข้าสังคมในโลกออนไลน์ รู้จักความเห็นอกเห็นใจผู้อื่น เช่น การแสดงความยินดี ความเสียใจ ความเห็นด้วยหรือไม่เห็นด้วย ซึ่งนอกจากจะสร้างความสัมพันธ์ที่ดีกับผู้คนบนโลกออนไลน์แล้ว ยังช่วยป้องกันให้เยาวชนถอยห่างออกจากความซึมเศร้าหรือความรู้สึกสิ้นหวังในชีวิต

3. ความสามารถในการปรับสภาพจิตใจให้คืนสู่ภาวะปกติเมื่อประสบกับปัญหาหรือความยากลำบากหรือความทุกข์ได้อย่างเหมาะสมและมีประสิทธิภาพ (Resilience)

เป็นคุณลักษณะสำคัญที่จะช่วยให้เยาวชนมีภูมิคุ้มกันหรือความสามารถในการจัดการกับความเสียหายออนไลน์ (Digital Safety) โดยไม่ไปรังแกและสามารถจัดการกับการถูกรังแกบนโลกไซเบอร์ (Cyberbullying) ด้วยวิธีการต่างๆ เช่น ข้อความหรือภาพ การเหยียดหยันได้อย่างตลอดรอดฝั่งและสามารถกลับมาใช้ชีวิตได้เป็นปกติ รวมไปถึงหลีกเลี่ยงการเข้าถึงเนื้อหาต่างๆ ที่มีความเสี่ยงในเรื่องของความรุนแรง การผิดศีลธรรม หรือการตกเป็นเครื่องมือของฝ่ายใดฝ่ายหนึ่ง

4. การพัฒนาตนเองตามศักยภาพที่มีอยู่ (Self-efficacy) เป็นคุณลักษณะสำคัญในการส่งเสริมให้เยาวชนพัฒนาขีดความสามารถของตนเองในการเข้าถึงและใช้งานเทคโนโลยีดิจิทัลได้อย่างมีประสิทธิภาพ ซึ่งครอบคลุมทั้งความสามารถในการทำสิ่งต่าง ๆ ของตนเองและความสามารถในการเกี่ยวกับความสัมพันธ์กับผู้อื่น โดยทักษะทางดิจิทัลที่สำคัญที่ต้องเรียนรู้ ได้แก่ ความสามารถในการสื่อสารทางดิจิทัล (Digital Communication) ความรู้เรื่องดิจิทัล (Digital Literacy) และการพิทักษ์สิทธิส่วนบุคคลและสิทธิทางกฎหมาย (Digital Rights) รวมถึงสิทธิในความเป็นส่วนตัว สิทธิบัตรเสรีภาพในการพูดและแสดงความคิดเห็น ซึ่งการที่เยาวชนจะเกิดการรับรู้หรือพัฒนาในเรื่องของการรับรู้ความสามารถของตนเองนั้น สามารถพัฒนาได้หลายวิธี ได้แก่ การมีประสบการณ์ที่ประสบความสำเร็จ (Mastery Experiences) ซึ่งเป็นวิธีการที่มีประสิทธิภาพเนื่องจากเป็นการได้รับประสบการณ์ตรงและเพิ่มการรับรู้ถึงความสามารถของตนเองได้ดี การเรียนรู้จากตัวแบบ (Modeling Learning) โดยการสังเกตตัวแบบที่ประสบความสำเร็จและได้รับผลที่พึงพอใจ ก็จะทำให้ผู้ที่สังเกตรู้สึกว่าเขาจะสามารถที่จะประสบความสำเร็จได้ถ้าเขาพยายามจริงและไม่ย่อท้อ โดยตัวแบบอาจมาจากทั้งบุคคลในโลกความเป็นจริงและโลกเสมือน การจูงใจทางสังคม (Social persuasion and positive feedback or verbal persuasion) การบอกว่าบุคคลนั้นมีความสามารถที่จะประสบความสำเร็จได้ และการกระตุ้นทางอารมณ์ (Emotional Arousal) ซึ่งมีผลต่อการรับรู้ความสามารถของตนเอง เช่น เมื่อเด็กหรือเยาวชนเกิดความรู้สึกผ่อนคลายหรือรู้สึกว่าตนเองสามารถจัดการกับสิ่งเร้าเช่นความเครียดได้ จะส่งผลให้เกิดความเชื่อมั่นหรือมีความคาดหวังถึงความสำเร็จเพิ่มขึ้น

สรุปการสังเคราะห์ต้นทุนทางจิตวิทยาที่จำเป็นต่อการเป็นพลเมืองดิจิทัลที่ตามแนวคิดพลเมืองดิจิทัล และความฉลาดทางดิจิทัลนั้นยังไม่เพียงพอครอบคลุมบริบทของสิ่งแวดล้อมทางสังคมภายนอกจึงจำเป็นต้องมี “ทักษะทางสังคม” เป็นหนึ่งในองค์ประกอบ อีกทั้งคุณลักษณะที่จำเป็นที่เป็นอีกปัจจัยผลักดันให้สร้างนวัตกรรมดิจิทัลต่อไปอีก คือ “ความคิดสร้างสรรค์” และเป็นคุณลักษณะภายในของบุคคล ผู้วิจัยจึงให้มีอีก 2 องค์ประกอบนี้ในการวิเคราะห์ต้นทุนทางจิตวิทยาเพื่อความเป็นพลเมืองดิจิทัลต่อไป

บทที่ 3

สภาพแวดล้อมของการพัฒนาทรัพยากรมนุษย์ด้านต้นทุนทางจิตวิทยาและความฉลาดทางดิจิทัลของเยาวชนไทย

การศึกษาเรื่อง การเสริมสร้างต้นทุนทางจิตวิทยาของเยาวชนไทยเพื่อเตรียมศักยภาพทรัพยากรมนุษย์สู่ความเป็นพลเมืองดิจิทัล ได้ทำการศึกษาแบบผสม (Mix Methods) ทั้งเชิงปริมาณและเชิงคุณภาพ โดยศึกษาจากเอกสาร การสัมภาษณ์ผู้เชี่ยวชาญ และเก็บข้อมูลทั้งจาก secondary data และ primary data โดยจะนำเสนอผลการวิจัยเพื่อตอบแต่ละวัตถุประสงค์ ดังนี้

1. สภาพแวดล้อมที่ปัจจัยกระตุ้นการพัฒนาทรัพยากรมนุษย์ด้านต้นทุนทางจิตวิทยาของเยาวชนไทย
2. ความฉลาดทางดิจิทัลของพลเมืองดิจิทัล เปรียบเทียบกับประเทศต่าง ๆ ปัญหาและอุปสรรคการพัฒนาเยาวชนไทย
3. องค์ประกอบที่เหมาะสมของต้นทุนทางจิตวิทยาสำหรับความเป็นพลเมืองดิจิทัลของเยาวชนไทย

สภาพแวดล้อมที่เป็นปัจจัยกระตุ้นการพัฒนาทรัพยากรมนุษย์ด้านต้นทุนทางจิตวิทยาของเยาวชนไทย

การพัฒนาทรัพยากรมนุษย์ด้านต้นทุนทางจิตวิทยาเป็นการพัฒนาคุณลักษณะของเยาวชนไทยให้สามารถเผชิญกับเหตุการณ์ บุคคล และสังคมนรอบตัวได้อย่างเข้มแข็ง สามารถประกอบอาชีพ และดำรงชีวิตได้อย่างมีความสุข การพัฒนาเยาวชนของชาติเป็นวาระสำคัญแห่งชาติ เป็นการพัฒนาคุณลักษณะที่สำคัญและจำเป็นดังกล่าวที่ถือเป็นต้นทุนทางจิตวิทยา (Psychological Capital) ในการดำรงชีวิตและประกอบอาชีพต่อไป วิธีการการพัฒนาทรัพยากรมนุษย์ในระดับเยาวชนที่สำคัญที่สุดคือ การจัดการศึกษา การศึกษาเป็นสิทธิขั้นพื้นฐานของคนไทยทุกคนที่รัฐต้องจัดให้เพื่อพัฒนาคนไทยทุกช่วงวัย ให้มีความเจริญงอกงามทุกด้านเพื่อเป็นต้นทุนทางปัญญาที่สำคัญในการพัฒนาทักษะคุณลักษณะ และสมรรถนะในการประกอบสัมมาชีพและการดำรงชีวิตร่วมกับผู้อื่นในสังคมได้อย่างเป็นสุข อันจะนำไปสู่เสถียรภาพ และความมั่นคงของสังคมและประเทศชาติที่ต้องพัฒนาให้เจริญก้าวหน้า ทดเทียมนานาประเทศในเวทีโลก ท่ามกลางกระแสการเปลี่ยนแปลงอย่างรวดเร็วของโลกศตวรรษที่ 21สภาพแวดล้อม

สภาพแวดล้อมสภาพแวดล้อมที่เป็นปัจจัยกระตุ้นการพัฒนาทรัพยากรมนุษย์ด้านต้นทุนทางจิตวิทยาของเยาวชนไทย ในการศึกษาครั้งนี้คือ

1. แผนการศึกษาแห่งชาติ 2475-2559
2. แผนพัฒนาเด็กและเยาวชนแห่งชาติ
3. แผนพัฒนาเศรษฐกิจและสังคมแห่งชาติ
4. ยุทธศาสตร์ชาติ 20 ปี

ประเทศไทยได้ให้ความสำคัญด้านการศึกษาในฐานะกลไกหลักในการพัฒนาประเทศมาโดยตลอด แต่ระบบการศึกษาควรจะออกแบบให้สามารถพัฒนาความรู้ทักษะทางวิชาการที่เป็น Hard Skill ควบคู่กับทักษะทางสังคมและทักษะชีวิตที่เป็น Soft Skill ให้ได้ซึ่งในการพัฒนา Soft Skill นั้น ถือเป็นการพัฒนา ต่อยอดต้นทุนทางจิตวิทยา (Psychological Capital) ที่อาจได้รับการถ่ายทอดทางพันธุกรรม หรือมาเติมเต็มจากระบบการศึกษา หรือการจัดสิ่งสนับสนุนการเรียนรู้ หรือสภาพแวดล้อมของสังคม ซึ่งประเทศไทยได้ออกแบบการพัฒนาทรัพยากรมนุษย์ผ่านระบบการศึกษา โดยมีแผนต่าง ๆ เป็นแนวทางในการกระตุ้นกลไกให้ขับเคลื่อน ปัจจุบันประเทศไทยใช้แผนพัฒนาเศรษฐกิจและสังคมแห่งชาติ ฉบับที่ 12 (พ.ศ. 2560-2564) พร้อมกับแผนพัฒนาเด็กและเยาวชนแห่งชาติฉบับที่ 2 (พ.ศ. 2560-2564) ยุทธศาสตร์ชาติ 20 ปี (พ.ศ. 2561-2580) และแผนการศึกษาแห่งชาติ พ.ศ. 2560-2579

ผู้วิจัยได้สังเคราะห์แผนต่าง ๆ ที่เกี่ยวข้องกับการพัฒนาทรัพยากรมนุษย์ แผนพัฒนาเด็กและเยาวชน แผนพัฒนาการศึกษา โดยจะ focus เฉพาะการสังเคราะห์ในส่วนที่เกี่ยวกับการพัฒนาหรือเสริมสร้างต้นทุนทางจิตวิทยาของเยาวชนไทยเท่านั้น ซึ่งจากการพิจารณาเบื้องต้นในแผนพัฒนาจากหลายแหล่ง เหล่านี้มีแนวทางในการพัฒนาขับเคลื่อนที่สอดคล้องกันคือ แผนพัฒนาเศรษฐกิจและสังคมแห่งชาติ แผนพัฒนาเด็กและเยาวชนแห่งชาติ

การสังเคราะห์ของผู้วิจัยได้ทำการอธิบายร่องรอยย้อนหลังของแผนต่าง ๆ ตั้งแต่เริ่มต้นที่ได้ดำเนินการในส่วนเกี่ยวข้องกับการพัฒนาต้นทุนทางจิตวิทยาของเยาวชนไทย ดังตารางที่ 2-1 ได้เรียงลำดับตามยุคสมัยของการพัฒนา

1. แผนการศึกษาแห่งชาติ 2475-2559

แผนการศึกษาแห่งชาติ พ.ศ. 2475 ในแผนการศึกษานี้เน้นให้การศึกษา 3 ส่วน คือ จริยศึกษา เป็นการอบรมศีลธรรมอันดีงาม พุทธิศึกษา ให้ปัญญาความรู้ และพลศึกษา เป็นการฝึกหัดให้เป็นผู้มีร่างกายสมบูรณ์ ต่อมาแผนการศึกษาแห่งชาติ พ.ศ. 2479 เน้นการเร่งรัดให้ประชาชนสำเร็จการศึกษาภาคบังคับ ในปี พ.ศ. 2494 ให้เน้นเป็น 4 ส่วนองค์ประกอบหลักแห่งการศึกษา คือ พุทธิศึกษา จริยศึกษา พลศึกษา และหัตถศึกษา และได้มีการกล่าวถึงการศึกษาพิเศษและการศึกษา

ผู้ใหญ่วัยและช่วงสำคัญคือพ.ศ.2503ขยายการศึกษาภาคบังคับ เป็น 7 ปีสำหรับช่วงปีสำคัญ พ.ศ.2512แผนการศึกษาให้สนองความต้องการและการเปลี่ยนแปลงในสังคม เพื่อสามารถอบรมพลเมืองให้ตระหนักและเห็นคุณค่าของการปกครองในระบอบประชาธิปไตยอันมีพระมหากษัตริย์เป็นประมุขให้มีความสำคัญกับการศึกษานอกระบบโรงเรียน และในปีพ.ศ.2535ให้ระบบการศึกษาสนองตอบความต้องการและความเปลี่ยนแปลงที่เกิดขึ้นในสังคมไทยอย่างรวดเร็วและสร้างความสมดุลในการพัฒนาประเทศทั้งด้านเศรษฐกิจ สังคม การเมือง วัฒนธรรม สิ่งแวดล้อม วิทยาศาสตร์และเทคโนโลยี มุ่งจัดการศึกษาที่เน้นการพัฒนาบุคคลใน 4 ด้านอย่างสมดุลและกลมกลืนกันคือ ด้านปัญญา ด้านจิตใจ ด้านร่างกาย และด้านสังคม ตลอดจนมีความรู้และทักษะในการประกอบอาชีพ และสามารถพึ่งตนเองได้ในช่วงของการพัฒนา พ.ศ. 2545-2559 เน้นให้นักเรียน เก่ง ดีมีสุขพัฒนาคนอย่างรอบด้าน และสมดุลเพื่อเป็นฐานหลักของการพัฒนาแนวนโยบายเพื่อดำเนินการนาทุกคนตั้งแต่แรกเกิดจนตลอดชีวิตให้มีโอกาสเข้าถึงการเรียนรู้พัฒนาผู้เรียนตามธรรมชาติและเต็มตามศักยภาพ บลูกฝังและเสริมสร้างศีลธรรม คุณธรรม จริยธรรม ค่านิยม และคุณลักษณะที่พึงประสงค์ในระบบวิถีชีวิตที่ดีงามพัฒนากำลังคนด้านวิทยาศาสตร์และเทคโนโลยีเพื่อการพึ่งพาตนเองและเพิ่มสมรรถนะการแข่งขันในระดับนานาชาติสร้างสังคมไทยให้เป็นสังคมคุณธรรม ภูมิปัญญาและการเรียนรู้การพัฒนาสังคมแห่งการเรียนรู้เพื่อสร้างเสริมความรู้ความคิด ความประพฤติและคุณธรรมของคน และที่สำคัญได้มีการปรับปรุงอีกครั้งของแผนการศึกษาแห่งชาติฉบับปรับปรุงพ.ศ. 2552-2559 ยึดหลักปรัชญาของเศรษฐกิจพอเพียง ดำเนินตามทางสายกลางปูพื้นฐานความสมดุล พอดี รู้จักพอประมาณ อย่างมีเหตุผล มีความรอบรู้เท่าทันโลกเพื่อมุ่งให้เกิดการพัฒนาที่ยั่งยืนและความอยู่ดีมีสุขของคนไทยเกิดการบูรณาการแบบองค์รวมที่ “คน” เป็นศูนย์กลางของการพัฒนาอย่างมี “ดุลยภาพ” ทั้งด้านเศรษฐกิจ สังคม การเมือง สิ่งแวดล้อม เป็นแผนที่บูรณาการศาสนา ศิลปวัฒนธรรม และกีฬาการศึกษาทุกระดับ รวมทั้งเชื่อมโยงการพัฒนาการศึกษากับการพัฒนา ด้านต่าง ๆ ทั้งด้านเศรษฐกิจ สังคม การเมืองการปกครองวัฒนธรรม สิ่งแวดล้อม วิทยาศาสตร์และเทคโนโลยี เป็นต้น โดยคำนึงถึงการพัฒนาอย่างต่อเนื่องตลอดชีวิต

พระราชบัญญัติการศึกษาแห่งชาติ พ.ศ. 2542 แก้ไขเพิ่มเติม (ฉบับที่ 2) พ.ศ. 2545 และ (ฉบับที่ 3) พ.ศ. 2553 พระบาทสมเด็จพระปรมินทรมหาภูมิพลอดุลยเดช มีพระบรมราชโองการโปรดเกล้าฯ ให้ประกาศว่า โดยที่เป็นการสมควรให้มีกฎหมายว่าด้วยการศึกษาแห่งชาติ จึงทรงพระกรุณาโปรด กระบวนกรเรียนรู้เพื่อความเจริญงอกงามของบุคคลและสังคมโดยการถ่ายทอดความรู้ การฝึก การอบรม การสืบสานทางวัฒนธรรม การสร้างสรรค์จรรโลงความก้าวหน้าทางวิชาการ การสร้างองค์ความรู้อันเกิดจากการจัดสภาพแวดล้อม สังคม การเรียนรู้และปัจจัยเกื้อหนุนให้บุคคลเรียนรู้ตลอดชีวิตและการจัดการศึกษาต้องเป็นไปเพื่อพัฒนาคนไทยให้เป็นมนุษย์ที่สมบูรณ์ ทั้งร่างกาย จิตใจ สติปัญญา ความรู้ และคุณธรรม มีจริยธรรมและวัฒนธรรมในการ

ดำรงชีวิตสามารถอยู่ร่วมกับผู้อื่นได้อย่างมีความสุขเป็นมนุษย์ที่ สมบูรณ์ เก่ง ดี มีสุข ปลุกจิตสำนึก ที่ถูกต้อง การเมือง การปกครอง สิทธิ หน้าที่ เสรีภาพ ภาคภูมิใจในความเป็นไทย อนุรักษ์ ทรัพยากรธรรมชาติการจัดการศึกษา ให้ยึดหลักดังนี้ การศึกษาตลอดชีวิต พัฒนาสาระและ กระบวนการเรียนรู้อย่างต่อเนื่อง สังคมมีส่วนร่วม

แผนการศึกษาแห่งชาติ พ.ศ. 2560-2579 ฉบับนี้ได้วางกรอบเป้าหมายและ ทิศทางการจัดการศึกษาของประเทศ โดยมุ่งจัดการศึกษาให้คนไทยทุกคนสามารถเข้าถึงโอกาสและ ความเสมอภาคในการศึกษาที่มีคุณภาพ พัฒนาระบบการบริหารจัดการศึกษาที่มีประสิทธิภาพ พัฒนา กำลังคนให้มีสมรรถนะในการทำงานที่สอดคล้องกับความต้องการของตลาดงานและการพัฒนา ประเทศ ซึ่งตั้งเป้าหมายด้านผู้เรียน (Learner Aspirations) โดยมุ่งพัฒนาผู้เรียนทุกคนให้มี คุณลักษณะและทักษะการเรียนรู้ในศตวรรษที่ 21 (3Rs8Cs) ประกอบด้วย ทักษะและคุณลักษณะ ต่อไปนี้

1. 3Rs ได้แก่ การอ่านออก (Reading) การเขียนได้ (Writing) และการคิดเลขเป็น (Arithmetics)

2. 8Cs ได้แก่ ทักษะด้านการคิดอย่างมีวิจารณญาณ และทักษะในการแก้ปัญหา (Critical Thinking and Problem Solving) ทักษะด้านการสร้างสรรค์และนวัตกรรม (Creativity and Innovation) ทักษะด้านความเข้าใจต่างวัฒนธรรม ต่างกระบวนทัศน์ (Cross – cultural Understanding) ทักษะด้านความร่วมมือ การทำงานเป็นทีม และภาวะผู้นำ (Collaboration, Teamwork and Leadership) ทักษะด้านการสื่อสาร สารสนเทศ และการรู้เท่าทันสื่อ (Communications, Information and Media Literacy) ทักษะด้านคอมพิวเตอร์และเทคโนโลยี สารสนเทศและการสื่อสาร (Computing and ICT Literacy) ทักษะอาชีพ และทักษะการเรียนรู้ (Career and Learning Skills) และความมีเมตตา กรุณา มีวินัย คุณธรรม จริยธรรม (Compassion)

2. แผนพัฒนาเด็กและเยาวชนแห่งชาติ

แผนพัฒนาเด็กและเยาวชนแห่งชาติ ฉบับที่ 1 (พ.ศ. 2555-2559) ได้ถูกจัดทำขึ้น ตามบทบัญญัติในพระราชบัญญัติส่งเสริมการพัฒนาเด็กและเยาวชนแห่งชาติ พ.ศ. 2550 โดยมี เป้าหมายหลักให้เด็กและเยาวชนมีความมั่นคงในการดำรงชีวิต มีความแข็งแรงทางร่างกายและจิตใจ มีคุณธรรมจริยธรรม มีสำนึกความเป็นพลเมือง กล้าคิดและแสดงออกอย่างสร้างสรรค์ตามวิถี ประชาธิปไตยและมีความสุข ซึ่งมีคณะกรรมการส่งเสริมการพัฒนาเด็กและเยาวชนแห่งชาติ และ คณะอนุกรรมการพัฒนานโยบายและแผนพัฒนาเด็กและเยาวชนเป็นกลไกหลักในการสนับสนุน และประสานให้เกิดการขับเคลื่อนนโยบายและแผนพัฒนาเด็กและเยาวชน รวมทั้งติดตามประเมินผล ร่วมกันของหน่วยงานที่เกี่ยวข้องการพัฒนาเยาวชนของชาติ ซึ่งเป็นวาระสำคัญแห่งชาติ และต่อมาถูก นำมากำหนดไว้ในแผนพัฒนาเด็กและเยาวชนแห่งชาติฉบับที่ 2 (พ.ศ. 2560-2564)

คณะกรรมการส่งเสริมการพัฒนาเด็กและเยาวชนแห่งชาติได้จัดทำแผนพัฒนาเด็กและเยาวชนแห่งชาติฉบับที่ 2 (พ.ศ. 2560-2564) ซึ่งเป็นการดำเนินงานร่วมกันทุกภาคส่วนที่เกี่ยวข้อง เพื่อเป็นกรอบแนวทางการพัฒนาเด็กและเยาวชนของประเทศ โดยมีเป้าหมายหลักให้เด็กและเยาวชนมีคุณภาพชีวิตที่ดีเหมาะสมตามช่วงวัยทั้งด้านสุขภาพกายใจอารมณ์สังคมและสติปัญญาที่ดีมีทักษะการเรียนรู้ที่สอดคล้องกับศตวรรษที่ 21 รวมทั้งมีความเป็นพลเมืองสร้างสรรค์ที่สามารถปรับตัวเท่าทันกับการเปลี่ยนแปลงของบริบทโลกมีความรับผิดชอบต่อตนเองมีจิตสำนึกต่อส่วนรวมและมีส่วนร่วมในการพัฒนาสังคมซึ่งเป็นคุณสมบัติที่สำคัญยิ่งของเด็กและเยาวชนที่จะเป็นกำลังสำคัญของประเทศชาติในอนาคต (คณะกรรมการส่งเสริมการพัฒนาเด็กและเยาวชนแห่งชาติ, 2561) และเป็นต้นทุนทางจิตวิทยาที่สำคัญของเยาวชนในการดำเนินชีวิตต่อไปได้

แผนพัฒนาเด็กและเยาวชนแห่งชาติฉบับที่ 2 (พ.ศ. 2560-2564) กำหนดทิศทางการดำเนินงานของแผนออกมาเป็น 5 ยุทธศาสตร์ที่สำคัญ ดังนี้

1. การพัฒนาศักยภาพและสร้างภูมิคุ้มกันเด็กและเยาวชน มีเป้าหมายเพื่อให้เด็กและเยาวชนทุกกลุ่มได้รับการพัฒนาคุณภาพชีวิตที่เหมาะสมตามช่วงวัย และได้รับการพัฒนาทักษะการเรียนรู้เต็มศักยภาพเพื่อให้เติบโตเป็นพลเมืองสร้างสรรค์และเป็นผู้นำการเปลี่ยนแปลง
2. การเสริมสร้างความเข้มแข็งของกลไกสภาพแวดล้อมให้เอื้อต่อการพัฒนาเด็กและเยาวชนอย่างมีประสิทธิภาพ มีเป้าหมายเพื่อสร้างกลไกสภาพแวดล้อมที่ปลอดภัยสำหรับการดำรงชีวิตและเอื้อต่อการพัฒนาศักยภาพของเด็กและเยาวชนเพื่อให้เด็กและเยาวชนสามารถอยู่ในสภาพแวดล้อมที่เหมาะสมตามบริบทของพื้นที่และมีพื้นที่และสื่อสร้างสรรค์เพื่อการเรียนรู้ของเด็กและเยาวชนทั้งในออนไลน์และออฟไลน์
3. การส่งเสริมการมีส่วนร่วมของเด็กและเยาวชนมีเป้าหมายเพื่อสร้างภาพลักษณ์ที่มีคุณค่าและทันสมัยของเด็กและเยาวชน และมีส่วนร่วมในฐานะผู้ขับเคลื่อนดูแลชุมชนและสังคมซึ่งเกิดจากการพัฒนาศักยภาพอย่างเป็นระบบโดยเด็กและเยาวชนรวมกลุ่มกันทั้งในและนอกระบบการศึกษาและได้รับการสนับสนุนให้ทำงานพัฒนาอย่างต่อเนื่อง มีโอกาสได้รับการสนับสนุนทรัพยากรเพื่อให้สามารถมีส่วนร่วมในกระบวนการพัฒนาอย่างมีประสิทธิภาพมีพลังและต่อเนื่อง ตลอดจนสร้างเครือข่ายเด็กและเยาวชนเป็นหนึ่งในเบญจภาคีเพื่อการพัฒนาและเป็นตัวแทนในเวทีระดับชาติภูมิภาคและสากล
4. การส่งเสริมบทบาทและระดมความร่วมมือของทุกภาคส่วนในการพัฒนาเด็กและเยาวชนมีเป้าหมายเพื่อขับเคลื่อนงานด้านเด็กและเยาวชนในทุกระดับตั้งแต่ชุมชนตำบลอำเภอจังหวัดและประเทศเป็นไปในทิศทางเดียวกันโดยร่วมกันขับเคลื่อนในลักษณะการระดมสรรพกำลังและทรัพยากรจากภาคีเครือข่ายที่ประกอบด้วยองค์กรภาครัฐองค์กรปกครองส่วนท้องถิ่นองค์กร

ภาคประชาสังคมองค์กร ภาคเอกชนและองค์กรเด็กและเยาวชนเพื่อให้การขับเคลื่อนเป็นไปอย่างมีประสิทธิภาพและนำไปสู่การพัฒนาเด็กและเยาวชนอย่างแท้จริง

5. การพัฒนานวัตกรรมการบริหารจัดการในการพัฒนาเด็กและเยาวชนมีเป้าหมายเพื่อพัฒนาบุคลากรด้านการพัฒนาเด็กและเยาวชนสามารถส่งเสริมการมีส่วนร่วมของเด็กและเยาวชนในกระบวนการพัฒนาได้อย่างมีประสิทธิภาพ บูรณาการข้อมูลสารสนเทศด้านเด็กและเยาวชน และมีระบบศูนย์ข้อมูลและเครือข่ายการเรียนรู้ด้านการมีส่วนร่วมของเด็กและเยาวชนในกระบวนการพัฒนาที่มีประสิทธิภาพและมีกระบวนการบริหารจัดการในการพัฒนาเด็กและเยาวชนที่มีประสิทธิภาพและเป็นสิ่งใหม่ที่ทันต่อการเปลี่ยนแปลงของสังคม

การขับเคลื่อนยุทธศาสตร์การพัฒนาเด็กและเยาวชน นอกจากการมุ่งเน้นการพัฒนาทักษะที่จำเป็นสำหรับศตวรรษที่ 21 สิ่งสำคัญ คือ การพัฒนาต้นทุนทางจิตวิทยา ได้แก่ การพัฒนาให้เด็กและเยาวชนมีสุขภาพกายและใจที่ดี มีอารมณ์มั่นคง มีความคิดสร้างสรรค์ สามารถปรับตัวและรับมือได้กับการเปลี่ยนแปลงของสังคมแวดล้อม ตลอดจนมีความรับผิดชอบทั้งต่อตนเองและสังคม และมีส่วนร่วมในการนำความรู้ความสามารถของตนมามีส่วนร่วมและเป็นกำลังสำคัญในพัฒนาสังคม โดยมีกระบวนการขับเคลื่อนแผนพัฒนาเด็กและเยาวชนแห่งชาติ ฉบับที่ 2 (พ.ศ. 2560-2564) ที่สำคัญ ได้แก่

1. การเสริมสร้างพัฒนาความเข้าใจเกี่ยวกับแนวคิดและสาระสำคัญของแผนด้วยการประชุมสร้างความเข้าใจและการมีส่วนร่วมจากทุกฝ่ายทั้งระดับส่วนกลาง ภูมิภาค และท้องถิ่น
2. การขับเคลื่อนการดำเนินงานเชิงบูรณาการอย่างมีส่วนร่วมในแต่ละระดับของทุกภาคส่วนด้วยการจัดทำแผนพัฒนาและปฏิบัติการพัฒนาเด็กและเยาวชนในระดับต่างๆ
3. การจัดสรรทรัพยากรเพื่อใช้ประโยชน์ร่วมกันของหน่วยงานภาครัฐร่วมกับองค์กรภาคีต่างๆ
4. การติดตามและประเมินผลเพื่อทบทวนบทบาท กลไก และผลที่เกิดขึ้น เพื่อปรับวิธีการดำเนินงานให้มีประสิทธิภาพยิ่งขึ้น
5. การจัดการความรู้/การปรับปรุงกฎหมายและระเบียบให้สอดคล้องกับสถานการณ์และดำเนินงานให้มีประสิทธิภาพยิ่งขึ้น

3. แผนพัฒนาเศรษฐกิจและสังคมแห่งชาติ

แผนพัฒนาเศรษฐกิจและสังคมแห่งชาติ ฉบับที่ 1-7(พ.ศ.2504-2539) เน้นเฉพาะด้านเศรษฐกิจเป็นสำคัญ โดยเฉพาะการลงทุนใน สิ่งก่อสร้างขั้นพื้นฐานโดยสมบูรณ์กระจายให้บังเกิดผลไปทั่ว ประเทศ เน้นเขตทุรกันดารและห่างไกลความเจริญ, รักษาเสถียรภาพทางเศรษฐกิจ, ปรับปรุงโครงสร้างทางเศรษฐกิจและยกระดับการผลิต เร่งรัดการส่งออกและทดแทนสินค้านำเข้า,

กระจายรายได้และบริการทางสังคม โดยลดอัตราภาษีเพิ่มประชากร กระจายบริการเศรษฐกิจ และสังคมสู่ชนบท ปรับปรุงสถาบันและองค์กรทางด้านเกษตรและสินเชื่อ รักษาระดับราคาสินค้า เกษตรเน้นการแก้ปัญหาความยากจนในชนบทล้าหลังเน้นบทบาทและการระดมความร่วมมือจาก ภาคเอกชนในแผนฯ 6 เริ่มให้ความสำคัญกับการพัฒนาฝีมือแรงงานและคุณภาพชีวิตเน้นการเพิ่ม บทบาทองค์กรประชาชนในท้องถิ่นเพื่อพัฒนาทรัพยากร ธรรมชาติและสิ่งแวดล้อมและแผนฯ 7 มีการให้ความสำคัญกับการพัฒนาทรัพยากรมนุษย์ คุณภาพชีวิต และสิ่งแวดล้อมและเน้นการพัฒนา กฎหมาย รัฐวิสาหกิจ และระบบราชการ

แผนพัฒนาเศรษฐกิจและสังคมแห่งชาติ ฉบับที่ 8-11 (พ.ศ.2540-2559) ในแผนฯ 8 เน้นการมีส่วนร่วมของทุกภาคส่วนในสังคม และมุ่งให้ “คนเป็นศูนย์กลางการพัฒนา” และใช้ เศรษฐกิจเป็นเครื่องมือช่วยพัฒนาให้ พร้อมทั้ง ปรับเปลี่ยนวิธีการพัฒนาแบบแยกส่วนมาเป็นบูรณา การแบบองค์รวม เพื่อให้เกิดความสมดุลระหว่างการพัฒนาเศรษฐกิจ สังคม และสิ่งแวดล้อม การพัฒนาศักยภาพของคนการพัฒนาสภาพแวดล้อมของสังคมให้เอื้อต่อการพัฒนาคนมีการพัฒนา ประชากรรัฐ เป็นการพัฒนาภาครัฐให้มีสมรรถนะ และพันธกิจหลักในการเสริมสร้างศักยภาพ และสมรรถนะของคนและมีส่วนร่วมในการพัฒนาประเทศ ในแผนฯ 9 ได้ัญญาเชิญแนวปรัชญา ของเศรษฐกิจพอเพียง กระบวนทรรศน์การพัฒนาแบบบูรณาการเป็นองค์รวมที่มี “คนเป็นศูนย์กลาง การพัฒนา” ต่อเนื่องจากแผนพัฒนาฯ ฉบับที่ 8 โดยยึดหลักทางสายกลาง เพื่อให้ประเทศรอดพ้นจาก วิกฤต สามารถดำรงอยู่ได้อย่างมั่นคง และนำไปสู่การพัฒนาที่สมดุล มีคุณภาพและยั่งยืน ภายใต้ กระแสโลกาภิวัตน์และสถานการณ์เปลี่ยนแปลงต่าง ๆ โดยให้ความสำคัญกับการพัฒนาที่สมดุล ทั้งด้านตัวคน สังคม เศรษฐกิจ และสิ่งแวดล้อมเพื่อนำไปสู่การพัฒนาที่ยั่งยืน วางรากฐานการพัฒนา ประเทศให้เข้มแข็ง ยั่งยืน สามารถพึ่งตนเองได้อย่างรู้เท่าทันโลกแก้ปัญหาความยากจนและ เพิ่มศักยภาพและโอกาสของคนไทยในการพึ่งพาตนเอง

ในแผนฯ 11 ได้ดำเนินการต่อเนื่องจากแผนพัฒนาฯ ฉบับที่ 8 และแผนพัฒนาฯ ฉบับที่ 9 คือการเตรียมความพร้อมของคนและระบบให้มีภูมิคุ้มกัน พร้อมรับการเปลี่ยนแปลงและ ผลกระทบที่อาจเกิดขึ้น และยังคงัญญาเชิญ “ปรัชญาของเศรษฐกิจพอเพียง” มาเป็นแนวปฏิบัติ ในการพัฒนาแบบบูรณาการเป็นองค์รวมที่มี “คนเป็นศูนย์กลางการพัฒนา” และ สำหรับแผนฯ 11 เน้นการ “ตั้งรับ” มากกว่า “รุก” โดยเน้นการป้องกันปัญหาจากวิกฤตการณ์ที่อาจเกิดขึ้นในอนาคต เพราะเราเพิ่งผ่านวิกฤตการณ์เศรษฐกิจโลก และวิกฤตการณ์ทางการเมืองภายในประเทศจึงเน้น “ภูมิคุ้มกัน”

แผนพัฒนาเศรษฐกิจและสังคมแห่งชาติ ฉบับที่ 12(พ.ศ. 2560-2564) ขับเคลื่อน ประเทศให้บรรลุเป้าหมายโดยให้ความสำคัญกับการพัฒนาคน โดยได้กำหนดยุทธศาสตร์ในการพัฒนา ประเทศ คือ การเสริมสร้างและพัฒนาศักยภาพทุนมนุษย์การบริหารจัดการในภาครัฐ การป้องกันการ

ทฤษฎี ประพฤติมีขอบ และธรรมมาภิบาลในสังคมไทยการสร้างความเป็นธรรมและลดความเหลื่อมล้ำ ในสังคมไทยการพัฒนาโครงสร้างพื้นฐานและระบบโลจิสติกส์การสร้างความเข้มแข็งทางเศรษฐกิจและแข่งขันได้อย่างยั่งยืนการพัฒนาวิทยาศาสตร์และนวัตกรรมการเติบโตที่เป็นมิตรกับสิ่งแวดล้อม เพื่อการพัฒนาอย่างยั่งยืนการพัฒนากาเมืองและพื้นที่เศรษฐกิจการเสริมสร้างความมั่นคงแห่งชาติ และเพื่อการพัฒนาประเทศสู่ความมั่งคั่งและยั่งยืน

4. ยุทธศาสตร์ชาติ

ยุทธศาสตร์ชาติ 20 ปี (พ.ศ. 2561-2580) ซึ่งมีเป้าหมายหลักให้คน “อยู่ดี มีสุข” โดยเฉพาะเด็ก “ให้มีทักษะ พัฒนาการสมวัย แข็งแรง EQ สูง แก้ปัญหาเป็น วินัยดี มีคุณธรรม” แผนพัฒนาเศรษฐกิจและสังคมแห่งชาติ ฉบับที่ 12 ยุทธศาสตร์ที่ 1 การเสริมสร้างและพัฒนาศักยภาพทุนมนุษย์ โดยมีหนึ่งในเป้าหมายสำคัญให้เด็กปฐมวัยมีพัฒนาการเต็มตามศักยภาพ และสอดคล้องกับแผนการศึกษาแห่งชาติพ.ศ. 2560 - 2579 ยุทธศาสตร์ที่ 3 การพัฒนาศักยภาพคนทุกช่วงวัยและการสร้างสังคมแห่งการเรียนรู้ซึ่งมีวัตถุประสงค์ให้เด็กทุกคนมีการพัฒนารอบด้านตามวัยอย่างมีคุณภาพ และได้รับการพัฒนาเต็มศักยภาพ เพื่อให้มีการส่งเสริมและพัฒนาเยาวชนอย่างต่อเนื่อง แผนยุทธศาสตร์ 20 ปี ในเรื่องยุทธศาสตร์การพัฒนาและเสริมสร้างศักยภาพทรัพยากรมนุษย์มีเป้าหมายพัฒนาคนในทุกมิติและในทุกช่วงวัยให้เป็นคนดี เก่งและมีคุณภาพ มีความพร้อมทั้งกาย ใจ สติปัญญา มีพัฒนาการที่ครบด้านและมีสุขภาวะที่ดีในทุกช่วงวัย มีจิตสาธารณะ รับผิดชอบต่อสังคมและผู้อื่น มั่นยส์ถอดอม โอบอ้อมอารี มีวินัย รักษาศีลธรรม และเป็นพลเมืองดีของชาติ มีหลักคิดที่ถูกต้อง มีทักษะที่จำเป็นในศตวรรษที่ 21 มีทักษะสื่อสารภาษาอังกฤษและภาษาที่ 3 และอนุรักษ์ภาษาท้องถิ่น มีนิสัยรักการเรียนรู้และการพัฒนาตนเองอย่างต่อเนื่องตลอดชีวิต สู่การเป็นคนไทยที่มีทักษะสูง เป็นนวัตกรรม นวัตกรรม ผู้ประกอบการ เกษตรกร ยุคใหม่และอื่น ๆ โดยมีสัมมาชีพตามความถนัดของตนเอง

การเปรียบเทียบจุดเน้นการพัฒนาทรัพยากรมนุษย์ของประเทศไทยจากนโยบาย แผนต่าง ๆ และยุทธศาสตร์ชาติ ดังแสดงในตารางที่ 3-1

ตารางที่ 3-1 เปรียบเทียบจุดเน้นการพัฒนาทรัพยากรมนุษย์ของประเทศไทยจากแผนต่าง ๆ

เครื่องมือ	แนวทาง	จุดมุ่งหมาย / เป้าหมาย
1. แผนการศึกษาแห่งชาติ พ.ศ.2475	1. ในแผนการศึกษาฉบับนี้เน้นให้การศึกษา 3 ส่วน คือ จริยศึกษา เป็นการอบรม ศีลธรรมอันดีงาม พุทธิศึกษา ให้ปัญญาความรู้ และพลศึกษา	1-4 เป็นการฝึกหัดให้เป็นผู้มีร่างกายสมบูรณ์
2. แผนการศึกษาแห่งชาติ พ.ศ.2479	2. ต่อเน้นการเร่งรัดให้ประชาชนสำเร็จการศึกษาภาคบังคับ	
3. แผนการศึกษาแห่งชาติ พ.ศ.2494	3. ให้นับเป็น 4 ส่วนองค์ประกอบหลักแห่งการศึกษาคือ พุทธิศึกษา จริยศึกษา พลศึกษาและหัตถศึกษาและได้มีการกล่าวถึงการศึกษาพิเศษและการศึกษาผู้ใหญ่ด้วย	
4. แผนการศึกษาแห่งชาติ พ.ศ.2503	4. ขยายการศึกษาภาคบังคับ เป็น 7 ปี	
5. แผนการศึกษาแห่งชาติ พ.ศ.2512	5. แผนการศึกษาให้สนองความต้องการและการเปลี่ยนแปลงในสังคม เพื่อสามารถอบรมพลเมืองให้ตระหนักและเห็นคุณค่าของการปกครอง ในระบอบประชาธิปไตยอันมีพระมหากษัตริย์เป็นประมุขให้มีความสำคัญ	5. พลเมืองที่ตระหนักและเห็นคุณค่าของการปกครองในระบอบประชาธิปไตยอันมีพระมหากษัตริย์เป็นประมุข
6. แผนการศึกษาแห่งชาติ พ.ศ.2535	กับการศึกษานอกระบบโรงเรียน	6. เป็นคนที่มี 4 ด้านอย่างสมดุล
7. แผนการศึกษาแห่งชาติ พ.ศ.2545-2559	6. ให้ระบบการศึกษาสนองต่อความต้องการและความเปลี่ยนแปลงที่เกิดขึ้นในสังคมไทยอย่างรวดเร็วและสร้างความสมดุลในการพัฒนาประเทศทั้งด้านเศรษฐกิจ สังคม การเมือง วัฒนธรรม สิ่งแวดล้อม วิทยาศาสตร์และเทคโนโลยี มุ่งจัดการศึกษาที่เน้นการพัฒนาบุคคลรอบด้าน	และกลมกลืนกันคือ ด้านปัญญา ด้านจิตใจ ด้านร่างกาย และด้านสังคม ตลอดจนมีความรู้และทักษะ
	7. พัฒนาคอนอย่างรอบด้าน และสมดุลเพื่อเป็นฐานหลักของการพัฒนา แผนนโยบายเพื่อดำเนินการนาทุกคนตั้งแต่แรกเกิดจนตลอดชีวิตให้มีโอกาส	ในการประกอบอาชีพและสามารถพึ่งตนเองได้

เครื่องมือ	แนวทาง	จุดมุ่งหมาย / เป้าหมาย
	เข้าถึงการเรียนรู้ พัฒนาผู้เรียนตามธรรมชาติและเต็มตามศักยภาพปลูกฝังและเสริมสร้าง คีลธรรม คุณธรรม จริยธรรม ค่านิยม และคุณลักษณะที่พึงประสงค์ในระบบวิถีชีวิตที่ดีงาม ตร์และเทคโนโลยี	7. เน้นให้นักเรียน เก่ง ดี มีสุข

ตารางที่ 3-1 เปรียบเทียบจุดเน้นการพัฒนาทรัพยากรมนุษย์ของประเทศไทยจากแผนต่าง ๆ(ต่อ)

เครื่องมือ	แนวทาง	จุดมุ่งหมาย / เป้าหมาย
8.แผนการศึกษาแห่งชาติ ฉบับปรับปรุง พ.ศ. 2552-2559	เพื่อการพึ่งพาตนเองและเพิ่มสมรรถนะการแข่งขันในระดับนานาชาติสร้างสังคมไทยให้เป็นสังคมคุณธรรม ภูมิปัญญา และการเรียนรู้ การพัฒนาสังคมแห่งการเรียนรู้เพื่อสร้างเสริมความรู้ความคิด ความประพฤติและคุณธรรมของคน 8. ยึดหลักปรัชญาของเศรษฐกิจพอเพียงทางสายกลางปูพื้นฐานความสมดุล พอดี รู้จักพอประมาณ อย่างมีเหตุผล มีความรอบรู้เท่าทันโลกเพื่อมุ่งให้เกิดการพัฒนาที่ยั่งยืนและความอยู่ดีมีสุขของคนไทยเกิดการบูรณาการแบบองค์รวมที่“คน” เป็นศูนย์กลางของการพัฒนา บูรณาการศาสนา ศิลปะวัฒนธรรม และกีฬากับการศึกษาทุกระดับ โดยคำนึงถึงการพัฒนาอย่างต่อเนื่องตลอดชีวิต	8.คนรอบรู้เท่าทันโลก เกิดการพัฒนาที่ยั่งยืนและอยู่ดีมีสุข
1. แผนพัฒนาเศรษฐกิจและสังคมแห่งชาติ ฉบับที่ 1-7 พ.ศ.2504-2540	ฉบับที่ 5 พ.ศ.2504-2539เน้นเฉพาะด้านเศรษฐกิจเป็นสำคัญ โดยเฉพาะการลงทุนใน สิ่งก่อสร้างขั้นพื้นฐาน โดยสมบูรณ์กระจายให้บังเกิดผลไปทั่ว ประเทศ เน้นเขตทุรกันดารและห่างไกลความเจริญรักษาเสถียรภาพทางเศรษฐกิจปรับปรุงโครงสร้างทางเศรษฐกิจและยกระดับการผลิต เร่งรัดการส่งออกและทดแทนสินค้า	ความมั่นคงของชาติด้านเศรษฐกิจ และการเมือง

เครื่องมือ	แนวทาง	จุดมุ่งหมาย / เป้าหมาย
8.แผนการศึกษาแห่งชาติ ฉบับปรับปรุง พ.ศ. 2552-2559	<p>เพื่อการพึ่งพาตนเองและเพิ่มสมรรถนะการแข่งขันในระดับนานาชาติสร้างสังคมไทยให้เป็นสังคมคุณธรรม ภูมิปัญญา และการเรียนรู้ การพัฒนาสังคมแห่งการเรียนรู้เพื่อสร้างเสริมความรู้ความคิด ความประพฤติและคุณธรรมของคน</p> <p>8. ยึดหลักปรัชญาของเศรษฐกิจพอเพียงทางสายกลางปูพื้นฐานความสมดุล พอดี รู้จักพอประมาณ อย่างมีเหตุผล มีความรอบรู้เท่าทันโลกเพื่อมุ่งให้เกิดการพัฒนาที่ยั่งยืนและความอยู่ดีมีสุขของคนไทยเกิดการบูรณาการแบบองค์รวมที่“คน” เป็นศูนย์กลางของการพัฒนา บูรณาการศาสนา ศิลปะวัฒนธรรม และกีฬากับการศึกษาทุกระดับ โดยคำนึงถึงการพัฒนาอย่างต่อเนื่องตลอดชีวิต</p>	8.คนรอบรู้เท่าทันโลก เกิดการพัฒนาที่ยั่งยืนและอยู่ดีมีสุข
	<p>นำเข้า กระจายรายได้และบริการทางสังคม โดยลดอัตราการผลิตประชากร กระจายบริการเศรษฐกิจและสังคมสู่ชนบท ปรับปรุงสถาบันและองค์กรทางด้านเกษตรและสินเชื่อ รักษาระดับราคาสินค้าเกษตรเน้นการแก้ปัญหาความยากจนในชนบทล้าหลัง เน้นบทบาทและการระดมความร่วมมือจากภาคเอกชน</p> <p>ฉบับที่ 6 เริ่มเน้นการพัฒนาฝีมือแรงงานและคุณภาพชีวิต เน้นการเพิ่มบทบาทองค์กรประชาชนในท้องถิ่นเพื่อพัฒนาทรัพยากร ธรรมชาติและสิ่งแวดล้อม</p> <p>ฉบับที่ 7 เริ่มมีแนวทางพัฒนาทรัพยากรธรรมชาติและสิ่งแวดล้อมและการพัฒนากฎหมาย รัฐวิสาหกิจ และ</p>	

ตารางที่ 3-1 เปรียบเทียบจุดเน้นการพัฒนาทรัพยากรมนุษย์ของประเทศไทยจากแผนต่าง ๆ(ต่อ)

เครื่องมือ	แนวทาง	จุดมุ่งหมาย / เป้าหมาย
<p>2. แผนพัฒนาเศรษฐกิจและสังคมแห่งชาติ ฉบับที่ 8 พ.ศ.2540-2544</p>	<p>การมีส่วนร่วมของทุกภาคส่วนในสังคม และมุ่งให้ “คนเป็นศูนย์กลางการพัฒนา” และใช้เศรษฐกิจเป็นเครื่องมือช่วยพัฒนาให้ พร้อมทั้ง ปรับเปลี่ยนวิธีการพัฒนาแบบแยกส่วนมาเป็นบูรณาการแบบองค์รวม เพื่อให้เกิดความสมดุลระหว่างการพัฒนาเศรษฐกิจ สังคม และสิ่งแวดล้อม</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. การพัฒนาศักยภาพของคนการพัฒนาสภาพแวดล้อมของสังคมให้เอื้อต่อการพัฒนาคน 2. การพัฒนาประชากรรัฐ เป็นการพัฒนาภาครัฐให้มีสมรรถนะ และพันธกิจหลักในการเสริมสร้างศักยภาพและสมรรถนะของคนและมีส่วนร่วมในการพัฒนาประเทศ 	<ol style="list-style-type: none"> 1. คนมีความสุขและมีคุณภาพชีวิตที่ดีขึ้น 2. คนมีศักยภาพและสมรรถนะของคนและมีส่วนร่วมในการพัฒนาประเทศ
<p>3. แผนพัฒนาเศรษฐกิจและสังคมแห่งชาติ ฉบับที่ 9 (พ.ศ. 2545 - 2549)</p>	<p>เป็นแผนที่ได้อัญเชิญแนวปรัชญาของเศรษฐกิจพอเพียง กระบวนทรรศน์การพัฒนาแบบบูรณาการเป็นองค์รวมที่มี “คนเป็นศูนย์กลางการพัฒนา” ต่อเนื่องจากแผนพัฒนาฯ ฉบับที่ 8 โดย 1. ยึดหลักทางสายกลาง เพื่อให้ประเทศรอดพ้นจากวิกฤต สามารถดำรงอยู่ได้อย่างมั่นคง และนำไปสู่การพัฒนาที่สมดุลมีคุณภาพและยั่งยืน ภายใต้กระแสโลกาภิวัตน์และสถานการณ์เปลี่ยนแปลงต่าง ๆ โดยให้ความสำคัญกับการพัฒนาที่สมดุลทั้งด้านตัวคน สังคม เศรษฐกิจ และสิ่งแวดล้อม เพื่อนำไปสู่การพัฒนาที่ยั่งยืน 2. วางรากฐานการพัฒนาประเทศให้เข้มแข็ง ยั่งยืนสามารถพึ่งตนเองได้อย่างรู้เท่าทันโลก 3. แก้ปัญหาความยากจนและเพิ่มศักยภาพและโอกาสของคนไทยในการพึ่งพาตนเอง</p>	<ol style="list-style-type: none"> 1. ความอยู่ดีมีสุขของคนไทย 2. คนไทยมีศักยภาพในการพึ่งพาตนเอง

ตารางที่ 3-1 เปรียบเทียบจุดเน้นการพัฒนาทรัพยากรมนุษย์ของประเทศไทยจากแผนต่าง ๆ(ต่อ)

เครื่องมือ	แนวทาง	จุดมุ่งหมาย / เป้าหมาย
4. แผนพัฒนาเศรษฐกิจและสังคมแห่งชาติ ฉบับที่ 10 (พ.ศ. 2550 - 2554)	1. การเตรียมความพร้อมของคนและระบบให้มีภูมิคุ้มกัน พร้อมรับการเปลี่ยนแปลงและผลกระทบที่อาจเกิดขึ้น 2. ยังคงอัญเชิญ “ปรัชญาของเศรษฐกิจพอเพียง” มาเป็นแนวปฏิบัติในการพัฒนาแบบบูรณาการเป็นองค์รวมที่มี “คนเป็นศูนย์กลางการพัฒนา” ต่อเนื่องจากแผนพัฒนาฯ ฉบับที่ 8 และแผนพัฒนาฯ ฉบับที่ 9	คนมีภูมิคุ้มกัน
5. แผนพัฒนาเศรษฐกิจและสังคมแห่งชาติ ฉบับที่ 11 พ.ศ.2555-2558	เน้นการ "ตั้งรับ" มากกว่า "รุก" โดยเน้นการป้องกันปัญหาจากวิกฤตการณ์ที่อาจเกิดขึ้นในอนาคต เพราะเราเพิ่งผ่านวิกฤตการณ์เศรษฐกิจโลก และวิกฤตการณ์ทางการเมืองภายในประเทศจึงเน้น “ภูมิคุ้มกัน”	คุณภาพคน ทั้งความรู้คู่คุณธรรม สังคม มั่นคงเป็นธรรม มีพลังและเอื้ออาทร

<p>6. แผนพัฒนาเศรษฐกิจและสังคมแห่งชาติ ฉบับที่ 12 (พ.ศ. 2560 - 2564)</p>	<p>แผนพัฒนาฯ ฉบับที่ 12 ได้จัดทำบนกรอบพื้นฐานของกรอบยุทธศาสตร์ชาติ 20 ปี (พ.ศ.2560 - 2579) ซึ่งเป็นแผนหลักของการพัฒนาประเทศและเป้าหมายซึ่งเป็นกรอบระดับโลก รวมทั้งการปรับโครงสร้างของประเทศไทยไปสู่ 4.0 และประเด็นการปฏิรูปประเทศต่างๆ เพื่อมุ่งสู่ ความมั่นคง มั่งคั่ง และยั่งยืน โดยยังคงยึดหลัก “ปรัชญาของเศรษฐกิจพอเพียง” “การพัฒนาที่ยั่งยืน” และ “คนเป็นศูนย์กลางการพัฒนา” ขับเคลื่อนการเจริญเติบโตจากการเพิ่มผลผลิตภาพการผลิตบนฐานการใช้ภูมิปัญญาและนวัตกรรม</p>	<p>“การพัฒนาที่ยั่งยืน (Sustainable Development Goals: SDGs) คนเป็นศูนย์กลางการพัฒนา” สามารถเพิ่มผลผลิตภาพการผลิตบนฐานการใช้ภูมิปัญญาและนวัตกรรม</p>
--	---	--

ตารางที่ 3-1 เปรียบเทียบจุดเน้นการพัฒนาทรัพยากรมนุษย์ของประเทศไทยจากแผนต่าง ๆ(ต่อ)

เครื่องมือ	แนวทาง	จุดมุ่งหมาย / เป้าหมาย
------------	--------	------------------------

<p>7. แผนพัฒนาเด็กและเยาวชนแห่งชาติฉบับที่ 2 (พ.ศ. 2560-2564)</p>	<p>กำหนดทิศทางการดำเนินงานของแผนออกมาเป็น 5 ยุทธศาสตร์ที่สำคัญ ดังนี้</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. การพัฒนาศักยภาพและสร้างภูมิคุ้มกันเด็กและเยาวชน มีเป้าหมายเพื่อสร้างกลไกสภาพแวดล้อมที่ปลอดภัยสำหรับการดำรงชีวิตและเอื้อต่อการพัฒนาศักยภาพของเด็กและเยาวชน 2. การเสริมสร้างความเข้มแข็งของกลไกสภาพแวดล้อมให้เอื้อต่อการพัฒนาเด็กและเยาวชนอย่างมีประสิทธิภาพ มีเป้าหมายเพื่อสร้างภาพลักษณ์ที่มีคุณค่าและทันสมัยของเด็กและเยาวชน 3. การส่งเสริมการมีส่วนร่วมของเด็กและเยาวชนเกิดจากการพัฒนาศักยภาพอย่างเป็นระบบโดยเด็กและเยาวชนรวมกลุ่มกันทั้งในและนอกระบบการศึกษา และได้รับการสนับสนุนให้ทำงานพัฒนาอย่างต่อเนื่อง มีโอกาสได้รับการสนับสนุนทรัพยากรเพื่อให้สามารถมีส่วนร่วมในกระบวนการพัฒนาอย่างมีคุณภาพมีพลังและต่อเนื่อง ตลอดจนสร้างเครือข่ายเด็กและเยาวชนเป็นหนึ่งในเบญจภาคีเพื่อการพัฒนาและเป็นตัวแทนในเวทีระดับชาติภูมิภาคและสากล 4. การส่งเสริมบทบาทและระดมความร่วมมือของทุกภาคส่วนในการพัฒนาเด็กและเยาวชนมีเป้าหมายเพื่อขับเคลื่อนงานด้านเด็กและเยาวชนในทุกระดับตั้งแต่ชุมชนตำบลอำเภอจังหวัดและประเทศเป็นไปในทิศทางเดียวกันโดยร่วมกันขับเคลื่อนในลักษณะการระดมสรรพกำลังและทรัพยากรจากภาคีเครือข่ายที่ประกอบด้วยองค์กรภาครัฐองค์กรปกครองส่วนท้องถิ่นองค์กรภาคประชาสังคมองค์กร ภาคเอกชนและ 	<p>เด็กและเยาวชนทุกกลุ่มได้รับการพัฒนาคุณภาพชีวิตที่เหมาะสมตามช่วงวัย และได้รับการพัฒนาทักษะการเรียนรู้เต็มศักยภาพเพื่อให้เติบโตเป็นพลเมืองสร้างสรรค์และเป็นผู้ประกอบการเปลี่ยนแปลง</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. เพื่อให้เด็กและเยาวชนสามารถอยู่ในสภาพแวดล้อมที่เหมาะสมตามบริบทของพื้นที่และมีพื้นที่และสื่อสร้างสรรค์เพื่อการเรียนรู้ของเด็กและเยาวชนทั้งในออนไลน์และออฟไลน์ 2. เด็กมีส่วนร่วมในฐานะผู้ขับเคลื่อนดูแลชุมชนและสังคม 3. เมืองเด็กและเยาวชนนำไปสู่การพัฒนาเด็กและเยาวชนอย่างแท้จริง
---	--	---

ตารางที่ 3-1 เปรียบเทียบจุดเน้นการพัฒนาทรัพยากรมนุษย์ของประเทศไทยจากแผนต่าง ๆ(ต่อ)

เครื่องมือ	แนวทาง	จุดมุ่งหมาย / เป้าหมาย
------------	--------	------------------------

	<p>5. การพัฒนานวัตกรรมการบริหารจัดการในการพัฒนาเด็กและเยาวชนมีเป้าหมาย เพื่อพัฒนาบุคลากรด้านการพัฒนาเด็กและเยาวชน สามารถส่งเสริมการมีส่วนร่วมของเด็กและเยาวชนในกระบวนการพัฒนาได้อย่างมีประสิทธิภาพ บูรณาการข้อมูลสารสนเทศด้านเด็กและเยาวชน</p> <p>การขับเคลื่อนยุทธศาสตร์การพัฒนาเด็กและเยาวชน นอกจากการมุ่งเน้นการพัฒนาทักษะที่จำเป็นสำหรับศตวรรษที่ 21 สิ่งสำคัญ คือ การพัฒนาต้นทุนทางจิตวิทยาได้แก่ การพัฒนาให้เด็กและเยาวชนมีสุขภาพกายและใจที่ดี มีอารมณ์มั่นคง มีความคิดสร้างสรรค์ สามารถปรับตัวและรับมือได้กับการเปลี่ยนแปลงของสังคมแวดล้อม ตลอดจนมีความรับผิดชอบทั้งต่อตนเองและสังคม และมีส่วนร่วมในการนำความรู้ความสามารถของตนมามีส่วนร่วมและเป็นกำลังสำคัญในพัฒนาสังคม กระบวนการขับเคลื่อนแผนพัฒนาเด็กและเยาวชนแห่งชาติ ฉบับที่ 2 (พ.ศ. 2560-2564) ที่สำคัญ ได้แก่</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. การเสริมสร้างพัฒนาความเข้าใจเกี่ยวกับแนวคิดและสาระสำคัญของแผนด้วยการประชุมสร้างความเข้าใจและการมีส่วนร่วมจากทุกฝ่ายทั้งระดับส่วนกลาง ภูมิภาค และท้องถิ่น 2. การขับเคลื่อนการดำเนินงานเชิงบูรณาการอย่างมีส่วนร่วมในแต่ละระดับของทุกภาคส่วนด้วยการจัดทำแผนพัฒนาและปฏิบัติการพัฒนาเด็กและเยาวชนในระดับต่างๆ 3. การจัดสรรทรัพยากรเพื่อใช้ประโยชน์ร่วมกันของหน่วยงานภาครัฐร่วมกับองค์กรภาคีต่างๆ 	<p>4. มีระบบศูนย์ข้อมูลและเครือข่ายการเรียนรู้ด้านการมีส่วนร่วมของเด็กและเยาวชนในกระบวนการ พัฒนาที่มีประสิทธิภาพและมีกระบวนการบริหารจัดการในการพัฒนาเด็กและเยาวชนที่มีประสิทธิภาพและเป็นสิ่งใหม่ที่ทันต่อการเปลี่ยนแปลงของสังคม</p> <p>5. เยาวชนมีสุขภาพกายและใจที่ดี มีอารมณ์มั่นคง มีความคิดสร้างสรรค์ สามารถปรับตัวและรับมือได้กับการเปลี่ยนแปลงของสังคมแวดล้อม ตลอดจนมีความรับผิดชอบทั้งต่อตนเองและสังคม และมีส่วนร่วมในการนำความรู้ความสามารถของตนมามีส่วนร่วมและเป็นกำลังสำคัญในพัฒนาสังคม</p>
--	---	--

ตารางที่ 3-1 เปรียบเทียบจุดเน้นการพัฒนาทรัพยากรมนุษย์ของประเทศไทยจากแผนต่าง ๆ(ต่อ)

เครื่องมือ	แนวทาง	จุดมุ่งหมาย / เป้าหมาย
	4. การติดตามและประเมินผลเพื่อทบทวนบทบาท กลไก และผลที่เกิดขึ้น เพื่อปรับวิธีการดำเนินงานให้มีประสิทธิภาพยิ่งขึ้น 5. การจัดการความรู้/การปรับปรุงกฎหมายและระเบียบให้สอดคล้องกับสถานการณ์และดำเนินงานให้มีประสิทธิภาพยิ่งขึ้น	
8. แผนยุทธศาสตร์ชาติ 20 ปี (พ.ศ. 2561-2580)	การส่งเสริมและพัฒนาเยาวชนอย่างต่อเนื่อง ดังจะเห็นได้จากแผนยุทธศาสตร์ 20 ปีฯ ในเรื่องยุทธศาสตร์การพัฒนาและเสริมสร้างศักยภาพทรัพยากรมนุษย์ ซึ่งมีเป้าหมายพัฒนาคนในทุกมิติและในทุกช่วงวัย	ทรัพยากรมนุษย์ทุกช่วงวัยให้เป็นคนดี เก่งและมีคุณภาพ มีความพร้อมทั้งกาย ใจ สติปัญญา 1. มีพัฒนาการที่ดีรอบด้านและมีสุขภาพที่ดีในทุกช่วงวัย 2. มีจิตสาธารณะ รับผิดชอบต่อสังคมและผู้อื่น 3. มัธยัสถ์อดออม โอบอ้อมอารี มีวินัย 4. รักษาศีลธรรม และเป็นพลเมืองดีของชาติ 5. มีหลักคิดที่ถูกต้อง

เครื่องมือ	แนวทาง	จุดมุ่งหมาย / เป้าหมาย
	4. การติดตามและประเมินผลเพื่อทบทวนบทบาท กลไก และผลที่เกิดขึ้น เพื่อปรับวิธีการดำเนินงานให้มีประสิทธิภาพยิ่งขึ้น 5. การจัดการความรู้/การปรับปรุงกฎหมายและระเบียบให้สอดคล้องกับสถานการณ์และดำเนินงานให้มีประสิทธิภาพยิ่งขึ้น	

ตารางที่ 3-1 เปรียบเทียบจุดเน้นการพัฒนาทรัพยากรมนุษย์ของประเทศไทยจากแผนต่าง ๆ(ต่อ)

เครื่องมือ	แนวทาง	จุดมุ่งหมาย / เป้าหมาย
------------	--------	------------------------

		<p>6. มีทักษะที่จำเป็นในศตวรรษที่ 21</p> <p>มีทักษะสื่อสารภาษาอังกฤษและภาษาที่ 3 และอนุรักษ์ภาษาท้องถิ่น</p> <p>7. มีนิสัยรักการเรียนรู้และการพัฒนาตนเองอย่างต่อเนื่องตลอดชีวิต</p> <p>8. เป็นคนไทยที่มีทักษะสูง</p> <p>เป็นนวัตกรรม นักคิด ผู้ประกอบการ</p> <p>เกษตรกรยุคใหม่และอื่น ๆ โดยมี</p> <p>สัมมาชีพตามความถนัดของตนเอง</p>
<p>9. แผนการศึกษาแห่งชาติ พ.ศ. 2560 – 2579</p>	<p>สำนักงานเลขาธิการสภาการศึกษาจึงได้จัดทำแผนการศึกษาแห่งชาติ พ.ศ. 2560 – 2579ฉบับนี้ขึ้น เพื่อวางกรอบเป้าหมายและทิศทางการจัดการศึกษาของประเทศ โดยมุ่งจัดการศึกษาให้คนไทยทุกคนสามารถเข้าถึงโอกาสและความเสมอภาคในการศึกษาที่มีคุณภาพ</p>	<p>เป้าหมายด้านผู้เรียน (Learner Aspirations) โดยมุ่งพัฒนาผู้เรียนทุกคนให้มีคุณลักษณะและทักษะการเรียนรู้ในศตวรรษที่ 21 (3Rs8Cs) ประกอบด้วย ทักษะและคุณลักษณะต่อไปนี้</p>

ตารางที่ 3-1 เปรียบเทียบจุดเน้นการพัฒนาทรัพยากรมนุษย์ของประเทศไทยจากแผนต่าง ๆ(ต่อ)

เครื่องมือ	แนวทาง	จุดมุ่งหมาย / เป้าหมาย
------------	--------	------------------------

	<p>พัฒนาระบบการบริหารจัดการศึกษาที่มีประสิทธิภาพ พัฒนากำลังคนให้มีสมรรถนะในการทำงานที่สอดคล้องกับความต้องการของตลาดงานและการพัฒนาประเทศ</p> <p>ยุทธศาสตร์ที่ 4 : 4.2 การเพิ่มโอกาสทางการศึกษาผ่านเทคโนโลยีดิจิทัลเพื่อการศึกษาสำหรับคนทุกช่วงวัย มีตัวชี้วัดที่สำคัญ เช่น มีระบบเครือข่ายเทคโนโลยีดิจิทัลเพื่อการศึกษาที่ทันสมัยสนองตอบความต้องการของผู้เรียนและผู้ให้บริการอย่างทั่วถึงและมีประสิทธิภาพ และสถานศึกษาทุกแห่งมีอินเทอร์เน็ตความเร็วสูงและมีคุณภาพ เป็นต้น</p> <p>พัฒนาการจัดการศึกษาเพื่อเสริมสร้างความมั่นคงของสถาบันหลักของชาติและการปกครองระบอบประชาธิปไตยอันมีพระมหากษัตริย์ทรงเป็นประมุข</p> <p>ยกระดับคุณภาพและส่งเสริมโอกาสในการเข้าถึงการศึกษาในเขตพัฒนาพิเศษเฉพาะกิจจังหวัดชายแดนภาคใต้และพื้นที่พิเศษ ทั้งที่เป็นพื้นที่สูง พื้นที่ตามแนวตะเข็บชายแดนและพื้นที่เกาะแก่ง ชายฝั่งทะเล ทั้งกลุ่มชนต่างเชื้อชาติศาสนาและวัฒนธรรม กลุ่มชนชายขอบและแรงงานต่างด้าว</p> <p>พัฒนาการจัดการศึกษาเพื่อการจัดระบบการดูแลและป้องกันภัยคุกคามในรูปแบบใหม่ อาทิอาชญากรรมและความรุนแรงในรูปแบบต่าง ๆ ยาเสพติด ภัยพิบัติจากธรรมชาติภัยจากโรคอุบัติใหม่ ภัยจากไซเบอร์ เป็นต้น</p>	<p>3Rsได้แก่ การอ่านออก (Reading) การเขียนได้(Writing) และการคิดเลขเป็น (Arithmetics)8Cs ได้แก่</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. ทักษะด้านการคิดอย่างมีวิจารณญาณ และทักษะในการแก้ปัญหา (Critical Thinking and Problem Solving) 2. ทักษะด้านการสร้างสรรค์และนวัตกรรม (Creativity and Innovation) 3. ทักษะด้านความเข้าใจต่างวัฒนธรรม ต่างกระบวนทัศน์ (Cross – cultural Understanding) 4. ทักษะด้านความร่วมมือ การทำงานเป็นทีม และภาวะผู้นำ (Collaboration, Teamwork and Leadership)
--	--	--

ตารางที่ 3-1 เปรียบเทียบจุดเน้นการพัฒนาทรัพยากรมนุษย์ของประเทศไทยจากแผนต่าง ๆ(ต่อ)

เครื่องมือ	แนวทาง	จุดมุ่งหมาย / เป้าหมาย
		5. ทักษะด้านการสื่อสาร สารสนเทศ และการรู้เท่าทันสื่อ (Communications, Information and Media Literacy) 6. ทักษะด้านคอมพิวเตอร์และ เทคโนโลยีสารสนเทศและการสื่อสาร (Computing and ICT Literacy) 7. ทักษะอาชีพ และทักษะการเรียนรู้ (Career and Learning Skills) 8. ความมีเมตตา กรุณา มีวินัย คุณธรรม จริยธรรม (Compassion)

ความฉลาดทางดิจิทัลของพลเมืองดิจิทัล เปรียบเทียบกับประเทศต่าง ๆ ปัญหาและอุปสรรคการพัฒนาเยาวชนไทย

ทักษะการรู้ดิจิทัลประกอบไปด้วยทักษะในการใช้ความหลากหลายของการใช้งานเทคโนโลยีไม่ว่าจะเป็นทักษะด้านการทำงานและเทคโนโลยีที่ต้องรู้เกี่ยวกับการใช้เทคโนโลยีดิจิทัลอย่างมีประสิทธิภาพ ทักษะการคิดเชิงวิเคราะห์และประเมินสารสนเทศดิจิทัล ทักษะการทำงานร่วมกันทางออนไลน์ และทักษะการสร้างความรู้ความตระหนักรู้ในการใช้เทคโนโลยี ทั้งหมดนี้เราเรียกว่าเป็น “ทักษะการรู้ดิจิทัล” (เด่นพงษ์ สุดภักดี, 2557)

การรู้ดิจิทัลเป็นทักษะของบุคคลในการใช้เทคโนโลยีดิจิทัลในการเข้าถึงและการสื่อสารกันใช้ในจัดการ วิเคราะห์ ประเมินผลสารสนเทศ เพื่อนำไปสู่การสร้างความรู้ใหม่ และสื่อสารไปยังผู้อื่นได้ ซึ่งมีความสำคัญเป็นอย่างมากเนื่องจากเทคโนโลยีดิจิทัลเป็นการเปิดโอกาสของการมีส่วนร่วมในการเรียนรู้แบบใหม่ มีผลต่อสังคมโดยรวมในการสร้างโอกาสการเข้าถึงข้อมูลต่างๆ เกิดความคิดสร้างสรรค์และการสร้างนวัตกรรม และความเป็นพลเมืองดิจิทัล (SommaratPibulmanee, 2017) ทักษะการรู้ดิจิทัลเป็นทักษะที่เกี่ยวข้องกับการรู้สารสนเทศ (Information Literacy) ที่ผู้ใช้ควรมีความสามารถในการใช้เทคโนโลยีและการสื่อสารเพื่อค้นหา ประเมิน สร้าง และสื่อสารสารสนเทศดิจิทัล โดยใช้ทั้งทักษะพุทธิพิสัยและทักษะทางเทคนิค โดยเป็นการใช้งานอย่างมีวิจารณญาณและมีความตระหนักรู้ทางสังคม ดังนั้นทักษะการรู้ดิจิทัลจึงเป็นทักษะที่สำคัญในยุคปัจจุบันและอนาคต ซึ่งถูกกำหนดเป็นทักษะสำคัญของการเรียนรู้สำหรับศตวรรษที่ 21 และเป็นสมรรถนะหลักในการเรียนรู้ตลอดชีวิตของกลุ่มสหภาพยุโรป (แวนดา เตซาทวิวรรณ, 2559)

ทักษะการรู้ดิจิทัล (Digital Literacy) สำหรับการเรียนในศตวรรษที่ 21 นั้นถือเป็นเรื่องสำคัญเนื่องจากการเรียนในปัจจุบันได้ถูกปรับเปลี่ยนรูปแบบไปด้วยการใช้อุปกรณ์ที่ทันสมัยอย่างแล็ปท็อป แท็บเล็ต โทรศัพท์เคลื่อนที่ การส่งข้อมูลผ่านไปรษณีย์อิเล็กทรอนิกส์การติดต่อสื่อสารแลกเปลี่ยนผ่านสื่อสังคมออนไลน์ สภาพแวดล้อมในการเรียนรู้ที่เปลี่ยนไปทำให้ความรู้และทักษะแห่งศตวรรษที่ 21 ไม่ได้มีแค่ความรู้ในเนื้อหาเท่านั้น แต่ยังต้องรวมไปถึงทักษะด้านข้อมูลและการสื่อสาร ทักษะในการคิดและการแก้ไขปัญหา ทักษะการมีปฏิสัมพันธ์ระหว่างบุคคล และทักษะในการรู้จักใช้ประโยชน์จากเครื่องมือสมัยใหม่อย่างเช่น เทคโนโลยีสารสนเทศและการสื่อสาร (วรพจน์ วงศ์กิจรุ่งเรืองและอชิป จิตตฤกษ์, 2554)

สำนักงานพัฒนาวิทยาศาสตร์และเทคโนโลยีแห่งชาติ(2559) อธิบายว่าการรู้ดิจิทัลเป็นทักษะในการค้นหา การประเมินผล การใช้ร่วมกัน และการสร้างเนื้อหาโดยใช้เทคโนโลยีสารสนเทศและอินเทอร์เน็ต (Cornell Information Technologies, n.d.) ความสามารถสำหรับทักษะการรู้ดิจิทัลสามารถแบ่งเป็นส่วนสำคัญ 3 ส่วน ได้แก่

1. การใช้ (Use) หมายถึงทักษะมวลรวมในการใช้คอมพิวเตอร์และอินเทอร์เน็ตที่หลากหลายตั้งแต่พื้นฐาน เช่น การใช้โปรแกรมคอมพิวเตอร์เบื้องต้น ไปถึงเทคนิคขั้นสูงสำหรับการเข้าถึงและใช้ความรู้ เช่น การใช้โปรแกรมค้นหา (search engine) รวมถึงเทคโนโลยีอุบัติใหม่ เช่น คลาวด์คอมพิวติ้ง (cloud computing)

2. การเข้าใจ (Understand) หมายถึงทักษะที่ช่วยให้เกิดการคิด วิเคราะห์ ประเมิน สังเคราะห์ สื่อดิจิทัลจนทำให้เข้าใจถึงบริบทต่างๆ ที่เกี่ยวข้องกับเนื้อหาต่างๆ การพัฒนาทักษะการจัดการสารสนเทศและความรับผิดชอบต่อสิทธิความเป็นเจ้าของ การมีส่วนร่วมในสังคมดิจิทัล

3. การสร้างสรรค์ (Create) หมายถึงทักษะในการผลิตหรือสร้างเนื้อหาผ่านเทคโนโลยีที่หลากหลายอย่างถูกต้องและสร้างสรรค์ การสื่อสารโดยใช้ความหลากหลายของสื่อดิจิทัลเป็นเครื่องมือ โดยคำนึงถึงจริยธรรม การปฏิบัติทางสังคมและการสะท้อนสิ่งที่ฝังอยู่ในการเรียนรู้และการใช้ชีวิตประจำวัน

ในประเทศสหรัฐอเมริกาได้มีการผนวกความรู้ด้านการรู้ดิจิทัลเข้ากับหลักสูตรที่มีอยู่การเรียนการสอนเกี่ยวกับสื่อดิจิทัลได้รวมเข้ากับหลักสูตรของโรงเรียนในอเมริกาทุกแห่งเยาวชนจะต้องมีทักษะของผู้เรียนในศตวรรษที่ 21 กล่าวคือมีความสามารถในการออกแบบการสื่อสารการติดต่อเชื่อมโยง การเรียนรู้ร่วมกัน รวมไปถึงความสามารถในการใช้เครื่องมือดิจิทัลเพื่อรวบรวมสร้างประเมินและประยุกต์ใช้สื่อดิจิทัลอย่างชาญฉลาด และมีจริยธรรม (Common Sense Media, 2009) ครูผู้สอนมีบทบาทที่สำคัญในการพัฒนาทักษะการรู้ดิจิทัลของผู้เรียนกรอบแนวคิดความสามารถด้าน ICT สำหรับครูผู้สอน ที่กำหนดโดยองค์การยูเนสโกได้เพิ่มความคาดหวังในความสามารถด้านไอซีทีICT สำหรับครูหนึ่งนั้นคือทักษะของการรู้ดิจิทัลซึ่งถือเป็นพื้นฐานของการเป็นครูผู้สอนมืออาชีพ (UNESCO, 2011)

1. พฤติกรรมผู้ใช้ดิจิทัลประเทศไทย

Brandbuffet(2561: ออนไลน์) สำรวจพฤติกรรมคนไทย พบว่าจากการที่ประเทศไทยมีประชากร 69.11 ล้านคน มีผู้ใช้งานอินเทอร์เน็ต 57 ล้านคนโดยมีผู้ใช้งาน Social Media มากถึง 51 ล้านคนผู้ใช้งานโทรศัพท์มือถือสูงถึง 93.61 ล้านเลขหมาย มากกว่าจำนวนประชากรทั้งประเทศและในจำนวนผู้ใช้งานอินเทอร์เน็ตทั้งหมด มีผู้ใช้ Social Media เป็นประจำผ่าน Smart Device 46 ล้านคน คนไทยใช้เวลาเข้าอินเทอร์เน็ตต่อวันมากที่สุดในโลก โดยกรุงเทพฯ เป็นเมืองที่มีผู้ใช้ Facebook มากสุดในโลกจากการเก็บรวบรวมข้อมูล พบว่าประเทศไทยเป็นประเทศที่ใช้เวลาต่อวันอยู่กับอินเทอร์เน็ตมากที่สุดในโลก(รวมทุกอุปกรณ์) โดยเฉลี่ยอยู่ที่ 9 ชั่วโมง 38 นาทีต่อวัน ใช้เวลาในการเล่น Social Media โดยเฉลี่ย 3 ชั่วโมง 10 นาทีต่อวัน และใช้เวลาไปกับการดูทีวี (Broadcast, Streaming, Video On Demand) ไม่ต่ำกว่า 4 ชั่วโมง 3 นาทีต่อวันเมื่อวัดทัศนคติในการใช้ดิจิทัลในกลุ่มคนไทย พบว่ามากถึงร้อยละ 68 เชื่อว่าเทคโนโลยีใหม่ จะช่วยสร้างโอกาส

มากกว่าเป็นเรื่องของความเสี่ยง ขณะเดียวกันจากข้อมูลข้างต้นสะท้อนว่าคนไทยให้ความสำคัญกับการป้องกันข้อมูลส่วนตัว และระบบความปลอดภัยของดิจิทัลมากถึงร้อยละ 75 อันดับเว็บไซต์ที่คนไทยเข้าใช้มากที่สุด โดยทั้งสถิติจาก “Similarweb” และ “Alexa” มีผลอันดับ 1 ตรงกันคือคนไทยเข้าใช้งาน Google.co.th มากที่สุดควิตีโอออนไลน์ทุกวันคิดเป็นร้อยละ 57คนไทย 51 ล้านคนใช้ Social Mediaใช้ผ่าน Mobile Device ร้อยละ 46 โดย Facebook และร้อยละ 90% เข้าผ่าน “Mobile Device” กลุ่มผู้ใช้ Facebook มากที่สุดในไทย คือกลุ่มคนอายุระหว่าง 18 – 34 ปี ซึ่งเป็นผู้บริโภคกลุ่ม Millennialsที่ใช้เทคโนโลยีในชีวิตประจำวัน ตามด้วยกลุ่มอายุ 35– 44ปีเป็นผู้บริโภคกลุ่ม Gen Y – Gen Xโดยประเภทเนื้อหาที่โพสต์บน Facebook ที่ได้ Engagementดีที่สุดอันดับ1 คือ วิดีโอคิดเป็นร้อยละ 9.32 รองลงมาคือโพสต์ลิงค์คิดเป็นร้อยละ 7.16 ส่วนเนื้อหาที่ได้ Engagement น้อยสุด คือ รูปภาพคิดเป็นร้อยละ 4.15 ดังแสดงในตารางที่3-2

ตารางที่ 3-2: พฤติกรรมผู้ใช้ดิจิทัลประเทศไทยพ.ศ.2561

พฤติกรรมดิจิทัล	ข้อมูล/การจัดกลุ่ม	สถิติ
ประเทศไทย		
ประเทศไทยมีประชากร	69.11 ล้านคน	
มีผู้ใช้งานอินเทอร์เน็ต	57.00ล้านคน	
ผู้ใช้ Social Media เป็นประจำผ่าน Smart Device	46 ล้านคน	
ผู้ใช้งาน Social Media	51 ล้านคน	โดยเฉลี่ย 3 ชั่วโมง 10 นาที ต่อวัน
ใช้งานอินเทอร์เน็ตบนสมาร์โฟน ประเทศที่ใช้เวลาท่องเน็ตต่อวันมากที่สุดในโลก	ประเทศไทย	โดยเฉลี่ยอยู่ที่ 4 ชั่วโมง 56 นาที
ผู้ใช้งานโทรศัพท์มือถือสูงถึง	93.61 ล้านเลขหมาย	
มีผู้ใช้ Social Media เป็นประจำผ่าน Smart Device	46 ล้านคน	
เมืองที่มีผู้ใช้ Facebook มากสุดในโลก	กรุงเทพฯ	
ประเทศที่ใช้เวลาต่อวันอยู่กับอินเทอร์เน็ตมากที่สุดในโลก(รวมทุกอุปกรณ์)	ประเทศไทย	โดยเฉลี่ย 9 ชั่วโมง 38 นาทีต่อวัน
อันดับเว็บไซต์ที่คนไทยเข้าใช้มากที่สุด	Google.co.th	

พฤติกรรมดิจิทัล	ข้อมูล/การจัดกลุ่ม	สถิติ
ค่าที่ค้นหามากที่สุดในปี 2017	ฟุตบอล ดูหนัง และตรวจ หวย	
ความถี่ในการใช้งานอินเทอร์เน็ตของคนไทยคือ	ใช้งานอินเทอร์เน็ตทุกวัน	ร้อยละ 90.0
	เข้าเน็ตอย่างน้อย 1 ครั้งต่อ สัปดาห์	ร้อยละ 8.0
	เข้าเน็ตอย่างน้อย 1 ครั้งต่อ เดือน	ร้อยละ 2
Social Media ยอดนิยม	อันดับ 1 Facebook	
	อันดับ 2 YouTube	
	อันดับ 3 LINE	
	อันดับ 4 Facebook Messenger	
	อันดับ 5 Instagram	

ตารางที่ 3-2: พฤติกรรมผู้ใช้ดิจิทัลประเทศไทยพ.ศ.2561 (ต่อ)

พฤติกรรมดิจิทัล	ข้อมูล/การจัดกลุ่ม	สถิติ
กลุ่มผู้ใช้ Facebook มากที่สุดในไทย	อันดับ 1 กลุ่มคนอายุ ระหว่าง 18 – 34 ปี ซึ่งเป็น ผู้บริโภคกลุ่ม Millennials ที่ ใช้เทคโนโลยีใน ชีวิตประจำวัน	
	อันดับ 2 กลุ่มอายุ 35-44 ปี เป็นผู้บริโภคกลุ่ม Gen Y- Gen X	
พฤติกรรมการดูวิดีโอออนไลน์ของคนไทย	ดูวิดีโอออนไลน์ทุกวัน	ร้อยละ 57
	ดูวิดีโอออนไลน์ทุกสัปดาห์	ร้อยละ 27
	ดูวิดีโอออนไลน์ทุกเดือน	ร้อยละ 9
	ดูวิดีโอออนไลน์น้อยกว่า 1 ครั้งต่อเดือนหรือแทบจะไม่	ร้อยละ 3

พฤติกรรมดิจิทัล	ข้อมูล/การจัดกลุ่ม	สถิติ
	เคยดูวิดีโอออนไลน์เลย	
เครื่องมือที่ใช้	ใช้มือถือ เป็นสมาร์ทโฟน แล็ปท็อป หรือ เดสก์ท็อป 12% เป็น คอมพิวเตอร์ 98% เป็น โทรศัพท์ 1% ใช้ทีวีเพื่อการสตรีม มิ่ง คอนเทนต์บนทีวี	ร้อยละ 98 ร้อยละ 71 ร้อยละ 25 ร้อยละ 12 ร้อยละ 98

ที่มา : ออนไลน์, 2562

โดยคนไทยเองก็เข้าถึงและใช้อินเทอร์เน็ตติดตามข่าวสารบ้านเมือง การค้นหาข้อมูล สุขภาพ การดูทีวีและฟังเพลงออนไลน์ การซื้อสินค้าออนไลน์ รวมถึงการมีส่วนร่วมทางการเมืองใน ฐานะพลเมือง และ Social Media ปี 2560 เฉลี่ย 6 ชั่วโมง 24 นาทีต่อวันที่ปี 2561 โดยเฉลี่ยอยู่ที่ 9 ชั่วโมง 38 นาทีต่อวัน

กิจกรรมต่างๆ ที่เราทำล้วนเกี่ยวพันกับอินเทอร์เน็ตกับเพื่อนในโซเชียลมีเดีย การติดตามข่าวสารบ้านเมือง การค้นหาข้อมูลสุขภาพ การดูทีวีและฟังเพลงออนไลน์ การซื้อสินค้า ออนไลน์ รวมถึงการมีส่วนร่วมทางการเมืองในฐานะพลเมือง โลกยุคดิจิทัลสร้างโอกาสและความ ทำทายใหม่ๆ ให้กับพลเมืองในศตวรรษที่ 21 ไม่ว่าจะเป็โอกาสด้านเศรษฐกิจ การเมือง และ การเรียนรู้แต่คนจำนวนมากยังขาดทักษะและความรู้ที่จำเป็นต่อการใช้ประโยชน์จากโอกาสดังกล่าว ยังไม่รู้วิธีลดผลกระทบจากความเสี่ยงในโลกออนไลน์ รวมถึงขาดความเข้าใจเรื่องสิทธิและ ความรับผิดชอบในโลกยุคดิจิทัลด้วย

2. พฤติกรรมผู้ใช้ดิจิทัลทั่วโลก

Hootsuite และ Wearesocial (2018) สํารวจโดยรวบรวมสถิติการใช้งานอินเทอร์เน็ตทั่วโลก สํารวจในปี 2561 และพฤติกรรมการใช้อินเทอร์เน็ตของผู้บริโภคในแต่ละประเทศ พบว่า มีผู้ใช้งานอินเทอร์เน็ตมากกว่า 4,000 ล้านคนทั่วโลกเพราะการมี “Smart Phone” ที่ราคาปัจจุบัน ไม่แพงจึงเข้าถึงอินเทอร์เน็ตได้ง่าย และสะดวกขึ้น และส่งผลโดยตรงต่อการเพิ่มขึ้นของจำนวน ผู้ใช้งาน Social Media ประชากรโลก 4.021 พันล้านคนเข้าถึงการใช้งานอินเทอร์เน็ตโดยทวีป ที่มีผู้ใช้อินเทอร์เน็ตมากสุดในโลก คือ ยุโรปเหนือ ยุโรปตะวันออก อเมริกาเหนือ และ เอเชียตะวันออก เฉียงใต้ตามลำดับ

จากการเก็บรวบรวมข้อมูล Social Mediaที่เป็นที่นิยมทั่วโลกอันดับ 1 คือ Facebook ตามด้วย YouTube, Whatsapp, Facebook Messenger และ WeChatจากสถิติ 5 อันดับภาษาที่นิยมสื่อสารกันบน Facebook อันดับ 1 คือภาษาอังกฤษ รองลงมาคือ ภาษาสเปน, ภาษาอินดี, ภาษาอินโดนีเซีย, ภาษาโปรตุเกส ทั้งนี้ ภาษาไทยติดอันดับที่ 12 ด้วยจำนวนผู้ใช้งาน 52,000,000 คนโดยโปรแกรมแชทที่ทั่วโลกนิยมใช้เยอะมากที่สุด อันดับ 1 คือWhatsappตามด้วย Facebook Messenger, Viber, WeChatและอันดับ 5 LINEดังแสดงในตารางที่ 3

3. การศึกษาเปรียบเทียบความฉลาดทางดิจิทัลประเทศต่าง ๆ

DEPA (2018) ได้รายงานสำรวจ โดยความร่วมมือสำนักงานส่งเสริมเศรษฐกิจดิจิทัล(Digital Economy Promotion Agency; DEPA) กระทรวงดิจิทัลเพื่อเศรษฐกิจและสังคม สำนักงานคณะกรรมการการศึกษาขั้นพื้นฐาน (สพฐ.) กระทรวงศึกษาธิการ และ DQ institute สถาบันส่งเสริมการสร้างฉลาดทางดิจิทัล (Digital intelligence Quotient : DQ)ร่วมมือของภาครัฐและเอกชนทั่วโลก ประสานงานร่วมกับ World Economic Forum ร่วมกันจัดทำรายงานการศึกษา The 2017 DQ Impact Studyภายใต้แคมเปญDQEveryChildซึ่งมีเป้าหมายจะพัฒนาทักษะ DQ ของเด็กอายุระหว่าง 8-12 ปี จำนวน 20 ล้านคนภายในปี 2563 โดยเสริมทักษะ DQ ของเด็กไทย และพัฒนาทัศนคติ ตลอดจนพฤติกรรมของพวกเขาไม่ให้เกิดความเสี่ยงในโลกไซเบอร์ และเมื่อสิ้นสุดแคมเปญ จะมีการวัด DQ score ของแต่ละประเทศที่เข้าร่วมโครงการทั่วประเทศ 1,300 คน ผ่านแบบสำรวจออนไลน์ DQ Screen Time Test ชุดเดียวกับเด็กประเทศอื่นๆ รวมกลุ่มตัวอย่างทั่วโลกทั้งสิ้น 37,967 คนพบว่าผลดังตารางที่ 3-3

ตารางที่ 3-3 : พฤติกรรมผู้ใช้ดิจิทัลทั่วโลก พ.ศ. 2561

พฤติกรรมดิจิทัล	การจัดลำดับ
ทั่วโลก	
จำนวนประชากรโลก	7.593 พันล้านคน

พฤติกรรมดิจิทัล	การจัดลำดับ
จำนวนประชากรโลกที่เข้าถึงการใช้งานอินเทอร์เน็ต	4.21 พันล้านคน
ทวีปที่มีผู้ใช้อินเทอร์เน็ตมากสุดในโลก	อันดับ 1 ยุโรปเหนือ
	อันดับ 2 ยุโรปตะวันออก
	อันดับ 3 อเมริกาเหนือ
	อันดับ 4 เอเชียตะวันออกเฉียงใต้
จำนวนประชากรในภูมิภาคนี้ทวีปที่มีผู้ใช้ Social Media มากสุดในโลก	อันดับ 5 อเมริกาเหนือ
	อันดับ 6 ยุโรปเหนือ
	อันดับ 7 เอเชียตะวันออก
	อันดับ 8 เอเชียตะวันออกเฉียงใต้
ภูมิภาคที่มีการใช้งานอินเทอร์เน็ตผ่าน Mobile Device มากสุด	อันดับ 9 ยุโรปตะวันออก
	อันดับ 10 แอฟริกาใต้
	อันดับ 11 เอเชียตะวันออกเฉียงใต้
Social Media ที่เป็นที่นิยมทั่วโลก	อันดับ 1 Facebook
	อันดับ 2 YouTube
	อันดับ 3 Whatsapp
	อันดับ 4 Facebook Messenger
	อันดับ 5 WeChat
อันดับภาษาที่นิยมสื่อสารกันบน Facebook	อันดับ 1 ภาษาอังกฤษ
	อันดับ 2 สเปน
	อันดับ 3 ภาษาฮินดี
	อันดับ 4 ภาษาอินโดนีเซีย
	อันดับ 5 ภาษาโปรตุเกส
	อันดับที่ 12 ภาษาไทย
จำนวนผู้ใช้งาน Social Media	52,000,000 คน
อันดับ โปรแกรมแชทที่ทั่วโลกนิยมใช้เยอะมากที่สุด	อันดับ 1 Whatsapp
	อันดับ 2 Facebook Messenger
	อันดับ 3 Viber
	อันดับ 4 WeChat
	อันดับ 5 LINE

ที่มา: ออนไลน์, 2562

ตารางที่ 3-4 :ลำดับความเสี่ยงภัยจากออนไลน์ จากเสี่ยงน้อยไปมากตามค่าร้อยละ(%)

ลำดับที่	(%) ความเสี่ยง	ประเทศ	ลำดับที่	(%) ความเสี่ยง	ประเทศ
1	16%	Japan	16	58%	Ecuador
2	39%	South Korea	17	58%	Nepal
3	39%	Spain	18	58%	Qatar
4	42%	India	19	60%	Thailand
5	43%	China	20	64%	New Zealand
6	47%	Turkey	21	64%	Peru
7	50%	Dominican Republic	22	64%	South Africa
8	51%	United States	23	66%	Uruguay
9	52%	Mexico	24	68%	Vietnam
10	54%	Nigeria	25	71%	Egypt
11	54%	Singapore	26	71%	Indonesia
12	55%	Australia	27	73%	Argentina
13	55%	Italy	28	73%	Philippines
14	55%	United Kingdom	29	78%	Oman

ที่มา: ออนไลน์, 2562

ค่าเฉลี่ยของการศึกษารั้งนี้อยู่ที่ 56%โดยภัยออนไลน์ที่พบจากการศึกษาชุดนี้ ประกอบไปด้วยการกลั่นแกล้งบนโลกออนไลน์ หรือ Cyber bullyingถูกล่อลวงออกไปพบคนแปลกหน้าจากสื่อสังคมออนไลน์ปัญหาการเล่นเกม เด็กติดเกมปัญหาการเข้าถึงสื่อลามกอนาจาร ดาวน์โหลดภาพหรือวิดีโอที่ขู่ว่าจะเผยแพร่ และพูดคุยเรื่องเพศกับคนแปลกหน้าในโลกออนไลน์

จากรายงานการศึกษาของWorld EconomicForumได้เผยแพร่ ถึงคุณลักษณะ และทักษะชีวิตในโลกยุคดิจิทัล หรือ "ความฉลาดทางดิจิทัล" (Digital Intelligence: DQ) ที่จำเป็นสำหรับเด็กในศตวรรษที่ 21 แบ่งเป็น 8 ทักษะ ดังนี้

1. ทักษะในการรักษาอัตลักษณ์ที่ดีของตนเอง

2. ทักษะในการจัดสรรเวลาหน้าจอ
3. ทักษะในการรับมือกับการคุกคามทางโลกออนไลน์
4. ทักษะในการรักษาความปลอดภัยของตนเองในโลกออนไลน์
5. ทักษะในการรักษาข้อมูลส่วนตัว (Privacy Management) มีดุลพินิจในการบริหารจัดการข้อมูลส่วนตัว โดยเฉพาะการแชร์ข้อมูลออนไลน์เพื่อป้องกันความเป็นส่วนตัวทั้งของตนเองและผู้อื่น
6. ทักษะการคิดวิเคราะห์ที่มีวิจารณญาณที่ดี (Critical Thinking):ความสามารถในการวิเคราะห์แยกแยะระหว่างข้อมูลที่ถูกต้องและข้อมูลที่ผิด ข้อมูลที่มีเนื้อหาดีและข้อมูลที่เข้าข่ายอันตราย ข้อมูลติดต่อออนไลน์ที่น่าตั้งข้อสงสัยและน่าเชื่อถือได้
7. ทักษะในการบริหารจัดการข้อมูลที่ถูกใช้งานมีการทิ้งไว้บนโลกออนไลน์ (Digital Footprints):ความสามารถในการเข้าใจธรรมชาติของการใช้ชีวิตในโลกดิจิทัลว่า จะหลงเหลือร่องรอยข้อมูลทิ้งไว้เสมอ รวมไปถึงเข้าใจผลลัพธ์ที่อาจเกิดขึ้น เพื่อการดูแลสิ่งเหล่านี้อย่างมีความรับผิดชอบ
8. ทักษะการใช้เทคโนโลยีอย่างมีจริยธรรม (Digital Empathy)ความเห็นอกเห็นใจและเข้าใจความรู้สึกผู้อื่นบนโลกออนไลน์

ผลการวิจัยนี้ทำให้ประเทศไทยเห็นมิติที่รอบด้านของเด็กไทยชัดเจนขึ้นทั้งนี้ ข้อมูลจากการศึกษาจะถูกนำไปใช้ในการกำหนดยุทธศาสตร์พัฒนาทักษะดิจิทัลของเด็กไทย เพื่อยกระดับให้เด็กมีความพร้อมทั้งร่างกายและจิตใจ สร้างความมั่นคงและเติมเต็มศักยภาพการเรียนรู้ทางด้านดิจิทัล เช่น สามารถเข้าใจหรือเลือกทำในสิ่งที่ไม่ก่อให้เกิดผลเชิงลบต่อตนเองในโลกออนไลน์ ”

4. สรุปสังเคราะห์ ปัญหาและอุปสรรคด้านสภาวะแวดล้อมที่มีต่อต้นทุนทางจิตวิทยาของเยาวชนไทย

สรุปสภาพปัญหาจากการทบทวน แนวคิด ทฤษฎี ข้อมูลจากการวิจัย การสำรวจ และข้อมูลเชิงคุณภาพจากผู้ทรงคุณวุฒิผู้วิจัยได้เก็บข้อมูลจากนักจิตวิทยา และผู้เชี่ยวชาญด้านเทคโนโลยีดิจิทัล ผู้บริหาร และนักการศึกษา จำนวนทั้งสิ้น 13 คน ได้เสนอปัญหาเยาวชนกับการใช้ดิจิทัลสามารถจัดกลุ่มของคุณลักษณะได้ดังนี้

4.1 สภาพแวดล้อมภายนอก

สังคมในปัจจุบันเป็นยุคสังคมข่าวสาร (Information Society) ที่เกิดจากการพัฒนาการด้านการติดต่อสื่อสาร การคมนาคมขนส่ง และเทคโนโลยีสารสนเทศ ที่แสดงให้เห็นถึงการเจริญเติบโตของความสัมพันธ์ทางเศรษฐกิจ การเมือง เทคโนโลยีและวัฒนธรรมที่เชื่อมโยงระหว่างปัจเจกบุคคล ชุมชน หน่วยธุรกิจ และรัฐบาล ทว่าทั้งโลกจึงทำให้เกิดกระแสโลกาภิวัตน์ (Globalization) ขึ้นทำให้ทุกคนสามารถสัมผัสรับรู้เรื่องราวเหตุการณ์ และ วัฒนธรรมต่างๆ ในเวลา

เดียวกันทั่วโลก เทคโนโลยีที่ผู้คนในสังคมใช้สื่ออินเทอร์เน็ตในการบริโภคข่าวสารและหาข้อมูล ได้สะดวกรวดเร็วโดยไม่มีข้อจำกัดเรื่องเวลาและระยะทาง (Time and Space) เด็กยุคใหม่หรือ “ดิจิทัลเนทีฟ” (Digital Natives) เกิดและเติบโตมาพร้อมกับสภาพแวดล้อมที่เต็มไปด้วยเทคโนโลยี คอมพิวเตอร์ แท็บเล็ตสมาร์ทโฟน และอุปกรณ์ไอทีที่สามารถเชื่อมต่ออินเทอร์เน็ตได้เพียงปลายนิ้วสัมผัส เพื่อค้นหาข้อมูล หรือสิ่งต่างๆ ที่สนใจได้ด้วยตนเองในโลกออนไลน์ เป็นผู้แสวงหาข่าวสาร ในลักษณะของ Active Audience แทนที่จะถูกจำกัดกรอบเหมือนคนยุคก่อนๆ ดังนั้นเป็นข้อตระหนักว่า ดิจิทัลเนทีฟจะเติบโตในสังคมยุคดิจิทัล โดยใช้สื่ออย่างปลอดภัยและสร้างสรรค์ และ **ครอบครั**วได้ทำหน้าที่ในการสอนให้เด็กรู้เท่าทันสื่อดิจิทัล (Digital Literacy) หรือไม่ อย่างไร

ผู้ทรงคุณวุฒิ แสดงความเห็นในประเด็นผู้ให้ ผู้กระตุ้นความรู้ ความเข้าใจ ความสามารถในการวิเคราะห์การสร้างสรรค์ และการนำไปใช้ว่าสามารถเหตุของผลผลิตของการศึกษา ชาติศักยภาพที่จะเรียนรู้ความเปลี่ยนแปลงของโลกและพัฒนาตนเองอย่างต่อเนื่องผู้สอน เป็นผู้มอบความรู้ ต้องเปลี่ยนเป็นช่วยกันออกแบบกระบวนการเรียนรู้ร่วมกันระหว่างผู้สอนกับผู้เรียน นั่นคือ “กระบวนการเรียนรู้สำคัญกว่าความรู้” และ “ครูมิใช่ผู้มอบความรู้” แต่เป็น “ผู้ออกแบบกระบวนการเรียนรู้โดยเรียนรู้ไป พร้อม ๆ กับเด็กและเยาวชน” ผู้เรียนในศตวรรษใหม่มีหนทางค้นหาความรู้ด้วยตนเองจากทุกหนแห่ง ทั้งในสิ่งแวดล้อมและในอินเทอร์เน็ต ความเป็นผู้ใฝ่รู้ตลอดชีวิต

ผู้ทรงคุณวุฒิ

“...การเข้าถึงสื่อออนไลน์ โดยไม่มีผู้ใหญ่ชี้แนะ อาจทำให้มีการเข้า website ที่ไม่เหมาะสมและเลือกเกมที่ไม่เหมาะสมกับวัยพัฒนาการ ซึ่งจะมีผลต่อการมีความรุนแรง ปัญหาทางเพศ อาจถูกล่อลวงออกไปพบคนแปลกหน้า ...”

“...ผู้สอน ขาดความรู้ในการใช้อุปกรณ์หรือสื่อดิจิทัล ทำให้ผู้เรียนไม่เกิดแรงบันดาลใจ...”

“...ขาดความรู้ ความเข้าใจเกี่ยวกับโปรแกรมพื้นฐานในการเรียนหรือการทำรายงาน เช่น โปรแกรม excel...”

“...ความรู้ ความสามารถในการเข้าถึงสื่อ คิด วิเคราะห์ แยกแยะสื่อ เข้าใจดิจิทัลแต่ยังไม่ครบในทุกมิติ...”

“...ขาดสติในการรับข้อมูลข่าวสาร เชื่อใจกับข้อมูลในสื่อออนไลน์มากเกินไป โดยขาดการกลั่นกรอง...”

“...ใช้ข้อมูลออนไลน์ในการเรียน โดย copy and paste โดยขาดการใช้ วิจารณ์ญาณของตนเองในการกลั่นกรองข้อมูลเสียก่อนบางครั้งเป็นการคัดลอกผลงานทางวิชาการ (Plagiarism) ซึ่งต้องใช้ความรอบคอบและน่าเชื่อถือ...”

4.2 สภาพแวดล้อมภายใน

สภาพแวดล้อมด้านต้นทุนทางจิตวิทยาโดยสรุปพบว่า จริยธรรมความรับผิดชอบ การรู้เท่าทัน เป็นการขาดทักษะชีวิตด้านความฉลาดทางดิจิทัลของเยาวชนไทยปัจจุบันนี้เด็กไทยเสพ และใช้ข้อมูลดิจิทัลแตกต่างจากผู้ใหญ่ ปัจจัยหลายอย่างทำให้ยากที่ผู้ใหญ่ตลอดจนคุณครู จะเข้าใจความเสี่ยงและภัยคุกคามที่เด็กเผชิญอยู่ ปัญหานี้จึงเกิดเป็นช่องว่างที่ทำให้ผู้ใหญ่ ไม่สามารถให้คำแนะนำในการใช้เทคโนโลยีดิจิทัลอย่างมีความรับผิดชอบและถูกวิธีได้ สำนักงาน ส่งเสริมเศรษฐกิจดิจิทัล กระทรวงดิจิทัลเพื่อเศรษฐกิจและสังคม ควรตระหนักถึงการพัฒนาดิจิทัล ในมิติด้านสังคม โดยเฉพาะการเสริมสร้างและยกระดับทักษะชีวิตในโลกยุคดิจิทัล หรือความฉลาด ทางดิจิทัล (Digital Intelligence: DQ) ให้กับเด็กและเยาวชนเพราะทักษะเหล่านี้เป็นรากฐานใน การปลูกฝังความคิดและทัศนคติต่อไป

ผู้ทรงคุณวุฒิ

“...การละเมิดสิทธิของผู้อื่นโดยผ่าน โซเชียล มีเดีย ซึ่งหลายครั้งเข้าข่ายของการ เป็น cyberbullying...”

“...ไม่มีระเบียบวินัยทางดิจิทัล เช่น การติดต่อสื่อสารโดยไม่คำนึงถึงเวลาส่วน บุคคล และพื้นที่ส่วนบุคคลรวมถึงไม่สามารถแบ่งเวลาได้อย่างเหมาะสม ...”

“...ไม่สามารถจดจ่อกับการเรียนหรือการทำกิจกรรมได้เท่าที่ควร...”

“...เยาวชนใช้เวลากับสื่อออนไลน์มาก ส่งผลให้ขาดการออกกำลังกาย การใช้ กล้ามเนื้อส่วนอื่น ๆ มีการพักผ่อนน้อย ส่งผลต่อสุขภาพในระยะยาว...”

“...การเปิดเผยความเป็นส่วนตัวของตนเองมากเกินไป โดยไม่มีความยับยั้ง ช่างใจ หรือระมัดระวังขาดการตระหนักถึงผลเสียจากการใช้สื่อออนไลน์ซึ่งในบางครั้งประวัติ ในการโพสต์สิ่งต่าง ๆ ในโลกออนไลน์ อาจติดเป็นประวัติของตนเองในอนาคต...”

“...การรู้ไม่ทันสภาพความเป็นจริงของชีวิต อาจทำให้เกิดการเปรียบเทียบ ซึ่งอาจส่งผลให้เกิดการเห็นคุณค่าในตนเองที่ต่ำ (Low self-esteem) ...”

“...เยาวชนบางคนที่มีปัญหาการปรับตัว ใช้การสร้างโลกเสมือนจริงแทนการ พบหน้ากัน ส่งผลให้เกิดปัญหาด้านความสัมพันธ์ของบุคคลอื่น ทักษะทางสังคม และมีการสื่อสาร ที่ไม่เหมาะสม...”

องค์ประกอบที่เหมาะสมของต้นทุนทางจิตวิทยาสำหรับความเป็นพลเมือง ดิจิทัลของเยาวชนไทย

จากการทบทวนแนวคิดทฤษฎีที่เกี่ยวข้องกับต้นทุนทางจิตวิทยา(Luthans, Youssef, & Avolio(2007)) และพลเมืองดิจิทัล(Child and Youth Media Institute, 2560) และผลการวิจัยเชิงคุณภาพ การสัมภาษณ์ และการศึกษาเอกสารจากสถาบันที่เกี่ยวข้องกับการพัฒนาความฉลาดทางดิจิทัล ของDEPA (2561) และ จากการสำรวจสภาวะแวดล้อมพัฒนาการของนโยบายและแผนการศึกษา แผนพัฒนาเยาวชน แผนพัฒนาเศรษฐกิจและสังคมแห่งชาติ และยุทธศาสตร์ชาติ การสัมภาษณ์ผู้ทรงคุณวุฒิ

ผู้วิจัยสรุปบูรณาการความหมายและองค์ประกอบ ต้นทุนทางจิตวิทยาของพลเมืองดิจิทัล(Psychological Capital of Digital Citizenship) ดังนี้

1. นิยามต้นทุนทางจิตวิทยาของพลเมืองดิจิทัล

ต้นทุนทางจิตวิทยาของพลเมืองดิจิทัล (Psychological Capital) หมายถึงคุณลักษณะทางจิตใจของบุคคล ที่ส่งผลให้บุคคลสามารถดำเนินชีวิตในการทำงานร่วมกับผู้อื่นได้ในยุคดิจิทัล มีความคิดสร้างสรรค์และพลังทางบวกที่จะนำพาตนเองไปสู่ความสำเร็จ และสามารถพัฒนาเทคโนโลยีดิจิทัลสมัยใหม่ให้เกิดเป็นนวัตกรรมที่จะนำไปสู่การพัฒนาผลิตภัณฑ์และบริการที่มีมูลค่าและแข่งขันได้มีความเชื่อมั่นในความสามารถของตนเอง มีแรงจูงใจที่จะมุ่งไปยังเป้าหมายที่ต้องการ พร้อมเผชิญปัญหาและอุปสรรคที่เกิดขึ้น สามารถสื่อสารกับผู้อื่นทางบวก ด้วยความรับผิดชอบ และมีจริยธรรมของการสื่อสารบนโลกไซเบอร์ได้ โดยมี 10 องค์ประกอบดังนี้

1.1 การมีความหวังมีพลังที่จะนำไปสู่เป้าหมาย (Hope) หมายถึง แรงจูงใจในการที่จะเรียนรู้และพัฒนาความสามารถในการสร้าง ดูแลอัตลักษณ์ และชื่อเสียงของตนเองในโลกออนไลน์ของตัวเองให้เป็น (Digital Identity) และใช้ประโยชน์จากอุปกรณ์และสื่อออนไลน์ (Digital Use) ให้เกิดประโยชน์สูงสุด

1.2 การพัฒนาตนเองตามศักยภาพที่มีอยู่ (Self-efficacy) หมายถึง การรับรู้ความสามารถขีดความสามารถของตนเองในการเข้าถึงและใช้งานเทคโนโลยีดิจิทัลได้อย่างมีประสิทธิภาพ ซึ่งครอบคลุมทั้งความสามารถในการทำสิ่งต่าง ๆ ของตนเองและความสามารถในการเรื่องเกี่ยวกับความสัมพันธ์กับผู้อื่น โดยทักษะทางดิจิทัลที่สำคัญที่ต้องเรียนรู้ ได้แก่ ความสามารถในการสื่อสารทางดิจิทัล (Digital Communication) ความรู้เรื่องดิจิทัล (Digital Literacy) และการพิทักษ์สิทธิส่วนบุคคลและสิทธิทางกฎหมาย (Digital Rights) รวมถึงสิทธิในความเป็นส่วนตัว สิทธิบัตร เสรีภาพในการพูดและแสดงความคิดเห็น ซึ่งการที่เยาวชนจะเกิดการรับรู้หรือพัฒนาในเรื่องของการรับรู้ความสามารถของตนเองนั้น สามารถพัฒนาได้หลายวิธี ได้แก่ การมีประสบการณ์ที่ประสบความสำเร็จ

1.3 ความฉลาดทางอารมณ์และความสามารถในการก้าวผ่านปัญหาหรือความทุกข์ได้ (Emotional Quotient and Resilience) หมายถึง ความสามารถควบคุมอารมณ์เมื่อต้องเผชิญ

ปัญหาทางอารมณ์ ในการปรับสภาพจิตใจให้คืนสู่ภาวะปกติเมื่อประสบกับปัญหาหรือความสามารถก้าวข้ามผ่านปัญหาหรือความทุกข์ได้อย่างเหมาะสมและมีประสิทธิภาพเป็นคุณลักษณะสำคัญที่จะช่วยให้เยาวชนมีภูมิคุ้มกันหรือความสามารถในการจัดการกับความเสี่ยงออนไลน์ (Digital Safety) โดยไม่ไปรังแกและสามารถจัดการกับการถูกรังแกบนโลกไซเบอร์ (Cyberbullying) ด้วยวิธีการต่างๆ

1.4 การมีมุมมองต่อชีวิตและโลกในเชิงบวก (Optimism) หมายถึง ทักษะคิดว่าสิ่งที่เกิดขึ้นดีที่สุดในและมีมุมมองต่อชีวิตและโลกในเชิงบวกแม้ในขณะที่ต้องอยู่ท่ามกลางสภาวะทางลบ ซึ่งเป็นคุณลักษณะสำคัญที่ทำให้พร้อมรับมือกับการจัดการกับความมั่นคงทางดิจิทัล (Digital Security)

1.5 ความคิดสร้างสรรค์ (Creativity) หมายถึงการมีความสามารถในการคิดที่หลากหลายและแตกต่างไปจากเดิม (จนนำไปสู่การคิดค้นและสร้างสิ่งประดิษฐ์ที่แปลกใหม่หรือรูปแบบความคิดใหม่)

1.6 ทักษะทางสังคมด้านความรับผิดชอบต่อตนเองและผู้อื่น (Responsibility) หมายถึง การรู้จักสิทธิและความรับผิดชอบออนไลน์ อาทิ เสรีภาพในการพูด การนำเสนอเรื่องราวหรือภาพตนเองหรือผู้อื่นในทางที่เป็นความลับส่วนบุคคล หรือที่จะทำให้ผู้อื่นเสียหาย การเคารพทรัพย์สินทางปัญญาของผู้อื่น และการปกป้องตนเองและชุมชนจากความเสี่ยงออนไลน์ เช่น การกลั่นแกล้งออนไลน์ ภาพลามกอนาจารเด็ก สแปม เป็นต้น

1.7 ทักษะทางสังคมการติดต่อสื่อสารและการสร้างสัมพันธ์ภาพ (Communication and Interrelationship) หมายถึงความสามารถในการสื่อสารและสร้างการร่วมแรงร่วมใจกับคนอื่น ๆ ที่ใช้ดิจิทัลและสื่อการเห็นอกเห็นใจ และสร้างความสัมพันธ์ที่ดีกับผู้อื่นบนโลกออนไลน์

1.8 จริยธรรมการใช้งานอินเทอร์เน็ต (Digital Ethic) หมายถึง การมีความรับผิดชอบและจริยธรรมในการใช้งานอินเทอร์เน็ต รู้จักสิทธิของตนเองและผู้อื่น และรู้จักปกป้องตนเองและชุมชนจากความเสี่ยงออนไลน์

1.9 ความรู้ในการใช้งานเทคโนโลยีดิจิทัล (Knowledge of Digital) หมายถึงความรู้ความสามารถในการเข้าถึง ใช้ สร้างสรรค์ ดังนั้นพลเมืองยุคใหม่จึงต้องมีความรู้ด้านเทคนิคในการเข้าถึงและใช้เครื่องมือดิจิทัล เช่น คอมพิวเตอร์ สมาร์ทโฟน แท็บเล็ต ได้อย่างเชี่ยวชาญ รวมถึงทักษะในการรู้คิดขั้นสูง การเข้าถึงสื่อออนไลน์ผ่านการฟัง การอ่าน เพื่อทำความเข้าใจและเชื่อมโยงข้อมูลจากแหล่งต่างๆ รวมถึงทักษะในการค้นหาข้อมูลที่ต้องการด้วยเครื่องมือต่างๆ ได้เป็นอย่างดี

1.10 ความสามารถในการวิเคราะห์และประเมิน (Analytical and Evaluation Skill) หมายถึง ความสามารถในการประเมิน สังเคราะห์ และสื่อสารข้อมูล ข่าวสารผ่านเครื่องมือดิจิทัล

มีทักษะการคิดอย่างมีวิจารณญาณ ซึ่งจำเป็นต่อการเลือก จัดประเภท วิเคราะห์ ตีความ และเข้าใจ ข้อมูลข่าวสาร

2. การวิเคราะห์องค์ประกอบเชิงยืนยันของต้นทุนทางจิตวิทยาของพลเมือง ดิจิทัล

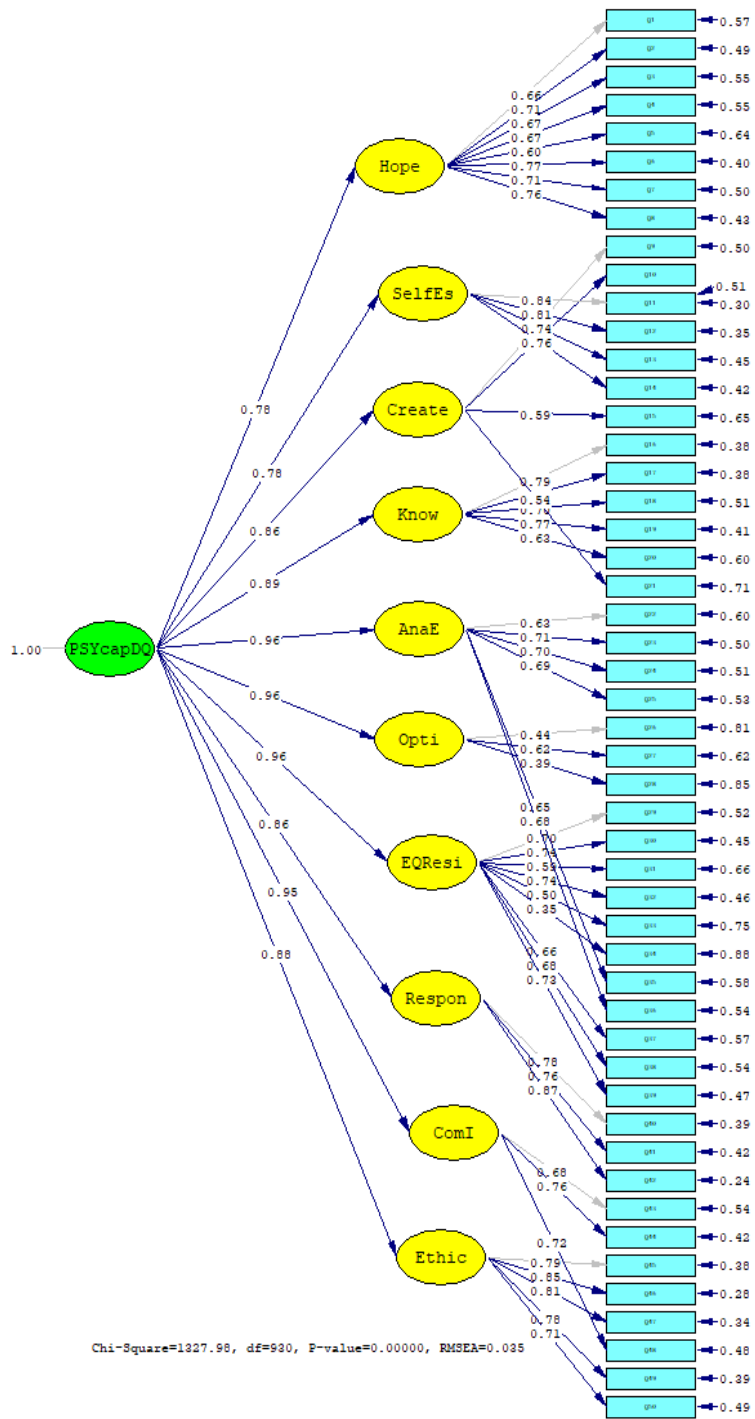
เพื่อยืนยันองค์ประกอบทั้ง 10 ตัวผู้วิจัยได้นำมาวิเคราะห์เชิงปริมาณ โดยใช้สถิติขั้นสูง เพื่อยืนยัน โดยดำเนินการตามระเบียบวิธีวิจัยเชิงปริมาณ(Quantitative Research)ใช้เทคนิค การวิเคราะห์องค์ประกอบเชิงยืนยันลำดับที่สอง (Secondary Confirmatory Factor Analysis) เพื่อยืนยันองค์ประกอบที่พัฒนาขึ้นจากแนวคิดทฤษฎีว่ามีความกลมกลืนกับข้อมูลเชิงประจักษ์ มีวิธีการดำเนินการวิจัยดังนี้

2.1 ประชากรที่ใช้ในการวิจัย การวิจัยครั้งนี้ดำเนินการเก็บข้อมูลกับประชากร ได้แก่ นิสิต นักศึกษาที่กำลังศึกษาในมหาวิทยาลัยในเครือข่าย จำนวน 352 คน

2.2 เครื่องมือที่ใช้ในการวิจัยและการเก็บข้อมูล ได้แก่ แบบสอบถาม (questionnaire) เก็บโดยระบบดิจิทัล คือ Google Form สํารวจต้นทุนทางจิตวิทยาสำหรับพลเมืองดิจิทัลของเยาวชนไทย 10 ด้าน

ข้อคำถามเป็นแบบมาตราส่วนประมาณค่า 5 ระดับ จำนวน 52 ข้อ ที่พัฒนามาจาก แนวคิดของ (Luthan, Youssef and Avolio, 2007), สรานนท์ อินทนนท์(2561) และ DEPA(2518) โดยสังเคราะห์ได้ 10 องค์ประกอบนำข้อคำถามในแบบสอบถามทุกข้อไปดำเนินการหาค่าความเที่ยงตรง เชิงเนื้อหา (content validity) โดยใช้เทคนิคการคำนวณค่าดัชนีความสอดคล้อง (item objective congruence: IOC) ให้ผู้เชี่ยวชาญจำนวน 5 ท่าน เป็นผู้ประเมิน ผลการประเมินพบว่า ข้อคำถาม มีค่าดัชนีความสอดคล้องอยู่ระหว่าง .50– 1.00 แบบสอบถามข้างต้นนำไปทดลองใช้เก็บข้อมูลกับ กลุ่มนิสิต นักศึกษาที่มีลักษณะ ใกล้เคียงกับกลุ่มตัวอย่าง จำนวน 30 คนเพื่อนำมาหาค่าความเชื่อมั่น ของแต่ละองค์ประกอบย่อยโดยใช้เทคนิคแบบอัลฟาของครอนบาค(Cronbach alpha) พบว่า มีค่าความเชื่อมั่น 0.967

แผนภาพที่ 3-1 : โมเดลองค์ประกอบเชิงยืนยันของต้นทุนทางจิตวิทยาของพลเมืองดิจิทัลของเยาวชน



โมเดลองค์ประกอบเชิงยืนยันของต้นทุนทางจิตวิทยาของพลเมืองดิจิทัลของเยาวชน มีความกลมกลืนกับข้อมูลเชิงประจักษ์ โดยพิจารณาค่าดัชนีความกลมกลืน ดังนี้ ความสอดคล้องกัน

ของโมเดลได้ปรับแก้มีดังนี้ ค่า χ^2 goodness of fit มีค่าเท่ากับ 1311.66 ซึ่งมี นัยสำคัญ ($p < .001$) $Df = 929$ และ RMSEA เท่ากับ .034 ซึ่งมีค่า ต่ำกว่า 0.05 ซึ่งผ่านเกณฑ์คือ ค่า $\chi^2/Df < 2$ และ ค่า RMSEA $< .05$ โดยโมเดลที่ได้ปรับแก้จึงมี ความกลมกลืนอยู่ในเกณฑ์ดี ส่วนค่าความตรงเชิง โครงสร้างและค่าความเที่ยงของแบบทดสอบจะ ได้นำเสนอไว้ในตารางที่ 5 ซึ่งพบว่า ต้นทุนทางจิตวิทยาของพลเมืองดิจิทัลของเยาวชนประกอบด้วย 10 ตัวชี้วัดหลักน้ำหนักองค์ประกอบมาตรฐาน (standardize Score) อยู่ระหว่าง 0.39 – 0.87 ตัวชี้วัดหลักมีค่าความเชื่อมั่น (reliability) โดยพิจารณาจากค่า R^2 อยู่ระหว่าง 0.12-0.72

ตารางที่ 3-5 :จำนวนองค์ประกอบ ค่าไอเกน ร้อยละความแปรปรวน และร้อยละของความแปรปรวนสะสม

ต้นทุนทางจิตวิทยา	Mean	S.D	Standardize Factor Loading	Standardize Error	t	R^2
Q1 = 0.40*Hope	4.449	.6378	0.66	0.51	6.34	0.55
Q2 = Hope	4.579	.6259	0.71	0.55	13.26	0.58
Q3 = Hope	4.472	.7065	0.67	0.52	13.27	0.35
Q4 = Hope	4.568	.6089	0.67	0.52	13.26	0.62
Q5 = Hope	4.350	.7613	0.60	0.46	13.27	0.62
Q6 = Hope	4.571	.6447	0.77	0.60	13.26	0.50
Q7 = Hope	4.672	.5879	0.71	0.55	13.25	0.59
Q8 = Hope	4.500	.6701	0.76	0.59	13.26	0.40
Q9 = 0.44*Create	4.494	.6353	0.71	0.61	5.28	0.29
Q10= Create	4.565	.6230	0.70	0.60	11.30	0.40
Q15 = Create	4.429	.7273	0.59	0.66	4.68	0.35
Q21 = Create	4.336	.7470	0.54	0.63	10.95	0.29
Q11 = 0.58*SelfEs	4.311	.7372	0.84	0.58	11.92	0.70
Q12 = SelfEs	4.311	.7561	0.81	0.60	11.66	0.65
Q13 = SelfEs	4.257	.7669	0.74	0.51	11.61	0.55
Q14 = SelfEs	4.336	.7768	0.71	0.70	11.78	0.58
Q16 = 0.62*Know	4.455	.6976	0.79	0.70	6.10	0.62

ต้นทุนทางจิตวิทยา	Mean	S.D	Standardize Factor Loading	Standardize Error	t	R ²
Q17 = Know	4.607	.6078	0.79	0.63	12.72	0.62
Q18 = Know	4.605	.5748	0.70	0.69	11.73	0.50
Q19 = Know	4.356	.7661	0.77	0.57	11.78	0.59

ตารางที่ 3-5 : จำนวนองค์ประกอบ ค่าไอเกน ร้อยละความแปรปรวน และร้อยละของความแปรปรวนสะสม (ต่อ)

ต้นทุนทางจิตวิทยา	Mean	S.D	Standardize Factor Loading	Standardize Error	t	R ²
Q20= Know	4.161	.8513	0.64	0.46	12.82	0.40
Q23 = AnaE	4.585	.6857	0.71	0.68	8.17	0.50
Q24 = AnaE	4.621	.6281	0.70	0.67	13.14	0.48
Q25 = AnaE	4.641	.6008	0.69	0.66	13.10	0.47
Q35 = AnaE	3.864	1.0718	0.65	0.42	13.07	0.42
Q36 = AnaE	4.528	.6610	0.68	0.59	8.87	0.46
Q26 = 0.47*Opti	4.138	.9283	0.44	0.37	11.63	0.20
Q27 = Opti	4.342	.7406	0.62	0.67	12.41	0.38
Q28 = Opti	4.314	.7455	0.39	0.71	7.71	0.15
Q29 = 0.52*EQResi	4.172	.8288	0.70	0.57	13.25	0.49
Q30= EQResi	4.469	.7024	0.74	0.71	13.26	0.55
Q31 = EQResi	3.960	.9631	0.59	0.49	13.24	0.34
Q32 = EQResi	3.712	1.1620	0.74	0.34	13.27	0.54
Q33 = EQResi	4.333	.7725	0.51	0.62	13.21	0.26
Q34 = EQResi	4.407	.6846	0.35	0.65	13.17	0.12
Q37 = EQResi	4.331	.7068	0.66	0.63	13.24	0.43
Q38 = EQResi	4.489	.6700	0.67	0.65	13.23	0.45

ต้นทุนทางจิตวิทยา	Mean	S.D	Standardize Factor Loading	Standardize Error	t	R ²
Q39 = EQResi	4.497	.6826	0.73	0.70	13.23	0.53
Q40= 0.50*Respon	4.534	.6477	0.78	0.68	4.93	0.61
Q41 = Respon	4.537	.6605	0.76	0.66	11.42	0.58
Q42 = Respon	4.554	.6507	0.87	0.75	10.14	0.76
Q43 = 0.50*Coml	4.401	.7471	0.68	0.64	5.61	0.47
Q44 = Coml	4.494	.6658	0.76	0.71	11.68	0.58
Q48 = Coml	4.596	.6235	0.72	0.69	7.78	0.52
Q45 = 0.48*Ethic	4.562	.6233	0.79	0.51	13.10	0.62
Q46 = Ethic	4.602	.5947	0.85	0.55	13.07	0.72
Q47 = Ethic	4.548	.6200	0.81	0.52	10.16	0.66

ตารางที่ 3-5 : จำนวนองค์ประกอบ ค่าไอเกน ร้อยละความแปรปรวน และร้อยละของความแปรปรวนสะสม (ต่อ)

ต้นทุนทางจิตวิทยา	Mean	S.D	Standardize Factor Loading	Standardize Error	t	R ²
Q49 = Ethic	4.596	.6144	0.78	0.52	13.12	0.60
Q50= Ethic	4.568	.6793	0.71	0.46	13.15	0.51

กล่าวโดยสรุปจากข้อคำถาม 52 ข้อ ที่ผู้วิจัยได้พัฒนาขึ้นจากการทบทวนแนวคิดทฤษฎีที่เกี่ยวข้องกับคุณลักษณะที่พึงประสงค์ทางจิตวิทยา และข้อมูลเชิงคุณภาพผ่านการตรวจสอบคุณภาพข้อคำถามของเครื่องมือโดยผู้ทรงคุณวุฒิ นำไปเก็บข้อมูลจากนิสิตปริญญาตรีจากมหาวิทยาลัยจำนวน 352 คน นำมาวิเคราะห์องค์ประกอบเชิงสำรวจเพื่อตรวจสอบว่ามีองค์ประกอบของต้นทุนทางจิตวิทยาของพลเมืองดิจิทัลภายใต้ข้อคำถามที่พัฒนาขึ้น ผลการวิจัยพบว่า มีองค์ประกอบคุณลักษณะทั้งหมด 10 องค์ประกอบมีความกลมกลืนอยู่ในเกณฑ์ดี

สรุป

จากแนวทางจากแผนพัฒนาดังกล่าวข้างต้น และจากตารางที่ 1 สรุปได้ว่าในแผนพัฒนาเศรษฐกิจและสังคมแห่งชาติที่ผ่านมา ก่อนแผนฯ 7 ยังคงเน้นในเรื่องพัฒนาเศรษฐกิจและแยกส่วนแผนการศึกษาแห่งชาติออก และมักถูกมองข้าม แต่ในช่วงเริ่มแผนฯ 8 (พ.ศ.2540-2544) เริ่มเน้นความสำคัญการพัฒนาทรัพยากรมนุษย์ของประเทศ เพราะถือว่าคุณภาพของคนมีความจำเป็นในการพัฒนาประเทศ ดังนั้นแผนการศึกษาแห่งชาติ ฉบับปีพ.ศ. 2540-2544 เริ่มเห็นคุณภาพของคน จึงได้มีพระราชบัญญัติการศึกษาแห่งชาติปีพ.ศ. 2542 จึงมีเนื้อหา และนโยบายสอดคล้องกับแผนฯ 8 ในช่วงนั้นถือเป็นการปฏิรูปการศึกษาครั้งสำคัญ ครั้งใหญ่ของประเทศ ซึ่งผลิตผลของเด็กและเยาวชนไทยที่เป็นผู้เข้าสู่ระบบ”ผู้เรียน” จากการใช้แผนการศึกษาแห่งชาติฉบับนี้ จนปัจจุบันกว่า 20 ปีแล้ว โลกเปลี่ยนไป สถานการณ์ทางสังคมเศรษฐกิจ และเทคโนโลยีเปลี่ยนไป โจทย์ทางสังคมที่แวดล้อมเยาวชนเปลี่ยนไป หนังสือ 21st Century Skills: Learning for Life in Our Times (Trilling & Fadel, 2009) ได้ระบุคุณลักษณะของผู้เรียนในศตวรรษที่ 21 ที่เป็นแนวทางให้นักการศึกษาทั่วโลกได้ทำความเข้าใจในธรรมชาติการเรียนรู้ของผู้เรียนได้อย่างเหมาะสมและสอดคล้องกับสภาพบริบทต่างๆ ซึ่งเป็นผลมาจากการปฏิรูปการเรียนรู้ การปฏิวัติทางเทคโนโลยีสารสนเทศ การเปลี่ยนแปลงทางด้านเศรษฐกิจ สังคม การเมือง และวัฒนธรรมที่ส่งผลให้ผู้เรียนต้องพัฒนาตนเองในทุกๆ ด้านอย่างเต็มศักยภาพ เพื่อให้พร้อม กับการก้าวสู่สังคมแห่งการรู้ ซึ่งผู้เรียนจะต้องมีทักษะที่จำเป็นในการดำรงชีวิต มีทักษะทางเทคโนโลยี สารสนเทศที่ดีเพื่อการติดต่อสื่อสารกับเครือข่ายที่หลากหลายรูปแบบ สามารถสืบเสาะข้อมูลผ่าน เครือข่ายอินเทอร์เน็ตได้อย่างมีประสิทธิภาพและสื่อสารอย่างสร้างสรรค์ได้เป็นอย่างดี

การดำเนินตามแผนพัฒนาเศรษฐกิจและสังคมแห่งชาติแต่ละยุคสมัยตั้งแต่แผน 8 จนถึงปัจจุบัน แผน ฯ 12 ได้เน้นการพัฒนาคนมาโดยตลอดจนถึงปัจจุบันจนเป็นยุคของเทคโนโลยีดิจิทัล สังคมดิจิทัลที่ก้าวล้ำไปจนปฏิเสธไม่ได้ว่า พ.ร.บ. 2542 และปรับปรุงจนพ.ร.บ. 2554 นั้นยังคงมีความทันสมัยอยู่หรือไม่ในการพัฒนาการศึกษาที่มีหลายส่วนเปลี่ยนแปลงอย่าง Disruptive เมื่อพิจารณาแผนการศึกษาแห่งชาติ และแผนพัฒนาเด็กเยาวชนฉบับปัจจุบัน จะเห็นว่ามีสอดคล้องและเป็นแนวทางเดียวกันกับยุทธศาสตร์ชาติ 20 ปีที่ให้ความสำคัญกับการพัฒนาทรัพยากรมนุษย์แนวใหม่สอดคล้องกับเด็กเยาวชน generation ใหม่มีการพัฒนาทางด้านแนวคิดสร้างสรรค์ การพัฒนาให้ผลิตใช้ และสรรสร้างนวัตกรรม คือการพัฒนาด้าน Hard Skill ให้เกิดมูลค่าให้เกิดความสามารถในการแข่งขัน แต่ยังไม่มีส่วนใดที่ชี้ชัดในการสร้างต้นทุนทางจิตวิทยาที่เป็น Soft Skill ให้รอบรู้รู้เท่าทันแต่มีอยู่บ้านที่กล่าวถึงให้ตระหนักในภัยคุกคามของไซเบอร์ หรือให้

ตระหนักในเรื่อง ทักษะด้านการสื่อสาร สารสนเทศ และการรู้เท่าทันสื่อ (Communications, Information and Media Literacy)

การวิเคราะห์ต้นทุนทางจิตวิทยาเพื่อการดำเนินชีวิตโดยทั่วไป และวิเคราะห์ต้นทุนทางจิตวิทยาของพลเมืองดิจิทัล (Psychological Capital for Digital Citizenship) ที่เป็นคุณลักษณะทางจิตใจของบุคคล ที่ส่งผลให้บุคคลสามารถดำเนินชีวิตในการทำงานร่วมกับผู้อื่นได้ในยุคดิจิทัล มีความคิดสร้างสรรค์และพลังทางบวกที่จะนำพาตนเองไปสู่ความสำเร็จ และสามารถพัฒนาเทคโนโลยีดิจิทัลสมัยใหม่ให้เกิดเป็นนวัตกรรมที่จะนำไปสู่การพัฒนาผลิตภัณฑ์และบริการที่มีมูลค่าและแข่งขันได้ มีความเชื่อมั่นในความสามารถของตนเอง มีแรงจูงใจที่จะมุ่งไปยังเป้าหมายที่ต้องการพร้อมเผชิญปัญหาและอุปสรรคที่เกิดขึ้น สามารถสื่อสารกับผู้อื่นทางบวก ด้วยความรับผิดชอบและมีจริยธรรมของการสื่อสารบนโลกไซเบอร์ได้ โดย 10 องค์ประกอบ ได้แก่ การมีความหวังมีพลังที่จะนำไปสู่เป้าหมาย (Hope) การพัฒนาตนเองตามศักยภาพที่มีอยู่ (Self-efficacy) ความฉลาดทางอารมณ์และความสามารถในการก้าวผ่านปัญหาหรือความทุกข์ได้ (Emotional Quotient and Resilience) การมีมุมมองต่อชีวิตและโลกในเชิงบวก (Optimism) ความคิดสร้างสรรค์ (Creativity) ทักษะทางสังคมด้านความรับผิดชอบต่อตนเองและผู้อื่น (Responsibility) ทักษะทางสังคมการติดต่อสื่อสารและการสร้างสัมพันธ์ภาพ (Communication and Interrelationship) จริยธรรมการใช้งานอินเทอร์เน็ต (Digital Ethic) และความรู้ในการใช้งานเทคโนโลยีดิจิทัล (Knowledge of Digital) หมายถึง ความรู้ ความสามารถในการเข้าถึง ใช้ สร้างสรรค์ ดังนั้นพลเมืองยุคใหม่จึงต้องมีความรู้ด้านเทคนิค ในการเข้าถึงและใช้เครื่องมือดิจิทัล เช่น คอมพิวเตอร์ สมาร์ทโฟน แท็บเล็ต ได้อย่างเชี่ยวชาญ รวมถึงทักษะในการรู้คิดขั้นสูง การเข้าถึงสื่อออนไลน์ผ่านการฟัง การอ่าน เพื่อทำความเข้าใจและเชื่อมโยงข้อมูลจากแหล่งต่างๆ รวมถึงทักษะในการค้นหาข้อมูลที่ต้องการด้วยเครื่องมือต่างๆ ได้เป็นอย่างดีและความสามารถในการวิเคราะห์และประเมิน (Analytical and Evaluation Skill)

กล่าวโดยสรุปจากข้อคำถาม 52 ข้อ ที่ผู้วิจัยได้พัฒนาขึ้นจากการทบทวนแนวคิดทฤษฎีที่เกี่ยวข้องกับคุณลักษณะที่พึงประสงค์ทางจิตวิทยา และข้อมูลเชิงคุณภาพผ่านการตรวจสอบคุณภาพข้อคำถามของเครื่องมือโดยผู้ทรงคุณวุฒิ นำไปเก็บข้อมูลจากนิสิตปริญญาตรีจากมหาวิทยาลัยจำนวน 352 คน นำมาวิเคราะห์องค์ประกอบเชิงสำรวจเพื่อตรวจสอบว่ามีองค์ประกอบของต้นทุน

ทางจิตวิทยาของพลเมืองดิจิทัลภายใต้ข้อคำถามที่พัฒนาขึ้น ผลการวิจัยพบว่า จากการวิเคราะห์ด้วยสถิติวิเคราะห์องค์ประกอบ (Factor Analysis) องค์ประกอบคุณลักษณะทั้งหมด 10 องค์ประกอบ มีความกลมกลืนอยู่ในเกณฑ์ดี

บทที่ 4

แนวทางการพัฒนาทรัพยากรมนุษย์ด้านต้นทุนทางจิตวิทยา ของความเป็นพลเมืองดิจิทัล

ความก้าวหน้าของเทคโนโลยีดิจิทัลที่กำลังเข้ามาเปลี่ยนโลกของเราไปอย่างรวดเร็ว แม้กระทั่งการใช้ชีวิตประจำวัน โดยเฉพาะในกลุ่มเยาวชน หรือที่เรียกว่า กลุ่ม Digital ที่กำลังจะเติบโตเป็นผู้ใหญ่ในยุคที่ทั้งการแสดงออกทางสังคมและการเรียนรู้ ตลอดจนการดำเนินชีวิตจะถูกหลอมรวมกับเทคโนโลยีอย่างสมบูรณ์ ในอนาคตการพัฒนาตัวตนของเยาวชนไม่ว่าจะเป็นด้านอัตลักษณ์ บุคลิกภาพ ทักษะและวิธีการสื่อสาร จะเกิดขึ้นโดยมีเทคโนโลยีเข้ามาเกี่ยวข้อง ดังนั้นการเตรียมความพร้อมให้กับเด็กและเยาวชนจึงมิใช่เพียงแค่การแค่การสอนในเรื่องความรู้พื้นฐานทางวิชาการ เช่น ภาษา คณิตศาสตร์ ประวัติศาสตร์ และภูมิศาสตร์ แต่ยังรวมไปถึงการสอนให้ใช้เทคโนโลยีอย่างเหมาะสมและปลอดภัย จากการเปลี่ยนแปลงดังกล่าวทำให้บริบทของการพัฒนาทรัพยากรมนุษย์ต่างไปจากเดิมที่มุ่งเน้นเฉพาะในเรื่องความฉลาดทางเชาวน์ปัญญา หรือ IQ (Intelligence Quotient) และความฉลาดทางอารมณ์ หรือ EQ (Emotional Quotient) ในยุคดิจิทัลนี้เยาวชนของชาติจำเป็นต้องมีความฉลาดทางดิจิทัล หรือ DQ(DigitalIntelligenceQuotient) เพื่อมั่นใจว่าเยาวชนของเราสามารถเผชิญหน้าและพร้อมรับมือกับการใช้ชีวิตในโลกดิจิทัล หรือการก้าวเข้าสู่ยุค Digital disruption ได้อย่างมีความสุข การส่งเสริมเยาวชนให้มีความฉลาดทางดิจิทัล หรือ DQ (Digital Intelligence Quotient) คือ การพัฒนาทักษะที่เกี่ยวกับกลุ่มของความสามารถทางสังคม อารมณ์ และการรับรู้ ที่จะทำให้นักคนหนึ่งสามารถเผชิญกับความท้าทายของชีวิตดิจิทัล และสามารถปรับตัวให้เข้ากับชีวิตดิจิทัลได้

ดังนั้นเพื่อให้การพัฒนาประเทศไทยเป็นไปตามประกาศแผนพัฒนาดิจิทัลเพื่อเศรษฐกิจและสังคม (Digital Thailand) ความฉลาดทางดิจิทัลจึงเป็นเสมือนหัวใจในการดำเนินการที่ทุกภาคส่วนควรใส่ใจ ให้ความสำคัญ ศึกษา และประยุกต์ใช้อย่างเป็นรูปธรรมแต่ปัญหาสำคัญในการส่งเสริมความฉลาดทางดิจิทัล คือ ช่องว่างระหว่างวัยของเด็กกับผู้ปกครองและครูผู้สอน เนื่องจากเยาวชนในยุคปัจจุบันเกิดขึ้นมาท่ามกลางยุคของอินเทอร์เน็ตและโซเชียลมีเดียหรือที่เรียกว่ากลุ่ม Digital Native จึงเป็นประเด็นที่ท้าทายสังคมว่าการจะคาดหวังให้ผู้ปกครองและครูผู้สอนเรียนรู้วิธีการที่จะสอนให้เด็กและเยาวชนเหล่านี้มีทักษะในในยุคดิจิทัลนี้ได้อย่างไร ดังนั้นผู้เกี่ยวข้องจึงจำเป็นต้องพัฒนาทักษะในยุคดิจิทัลและถือเป็นทักษะร่วมของทุกคนในสังคมพึงมี

และพร้อมปรับตัวในการเรียนรู้ไปกับเด็กทั้งในโลกแห่งความเป็นจริงและโลกเสมือนโดยให้เด็กเป็นศูนย์กลางของการเรียนรู้เพื่อให้เยาวชนของชาติมีความฉลาดทางดิจิทัลและมีส่วนร่วมในการผลักดันประเทศไทยให้สามารถสร้างสรรค์และใช้ประโยชน์จากเทคโนโลยีดิจิทัลอย่างเต็มศักยภาพในการพัฒนาโครงสร้างพื้นฐาน นวัตกรรม ทุนมนุษย์และทรัพยากรของชาติ เพื่อขับเคลื่อนการพัฒนาเศรษฐกิจและสังคมของประเทศไปสู่ความมั่นคง มั่งคั่ง และยั่งยืน

1. ทบทวนการสังเคราะห์คุณลักษณะพลเมืองดิจิทัลและต้นทุนทางจิตวิทยาสู่ความเป็นพลเมืองดิจิทัล

สภาพปัญหาเยาวชนไทยเกี่ยวกับการใช้ดิจิทัล ในการเรียน การใช้ชีวิตประจำวัน การทำกิจกรรมต่าง ๆ หรือการใช้สื่อออนไลน์ การขับเคลื่อนการพัฒนาทรัพยากรมนุษย์ด้านต้นทุนทางจิตวิทยาของเยาวชนพบว่ามีปัญหาหรืออุปสรรคที่สำคัญการเปลี่ยนแปลงของโครงสร้างครอบครัว และพฤติกรรมในการดำเนินชีวิตส่งผลให้ครอบครัวไม่สามารถทำบทบาทหน้าที่ของครอบครัวได้อย่างสมบูรณ์ และปัญหาที่เกิดจากการพัฒนาทางเทคโนโลยีที่ส่งผลต่อวิถีชีวิตและพฤติกรรมของเยาวชน โดยอินเทอร์เน็ตได้เปลี่ยนรูปแบบการสื่อสารแบบดั้งเดิมในโลกแห่งความเป็นจริง ไปสู่การใช้เทคโนโลยีดิจิทัลในโลกเสมือนจริง (Virtual World) แม้ว่าเทคโนโลยีสารสนเทศจะเกิดประโยชน์ต่อการเรียนรู้ของเด็กและเยาวชน แต่การใช้เวลาอยู่กับสื่อเทคโนโลยีสารสนเทศมากขึ้นจนขาดปฏิสัมพันธ์กับคนรอบข้าง ส่งผลให้เด็กและเยาวชนมีแนวโน้มการใช้เทคโนโลยีสารสนเทศไปในทางที่ไม่เหมาะสม ทำให้เสี่ยงต่อการถูกละเมิดและถูกแสวงหาประโยชน์ในรูปแบบต่าง ๆ ผ่านโลกออนไลน์ โดยเฉพาะเด็กและเยาวชนรุ่นนี้เกิดและเติบโตมาพร้อมเทคโนโลยีเป็นกลุ่มที่ถูกเรียกว่า “Digital Natives” นอกจากนี้ยังเป็นเรื่องของปัญหาการเผชิญสถานการณ์เสี่ยงด้านพฤติกรรมของเด็กและเยาวชน ได้แก่ มีเพศสัมพันธ์ก่อนวัยอันควร มีพฤติกรรมก้าวร้าวรุนแรง ปัญหายาเสพติด คุณธรรมจริยธรรม การสังเคราะห์ข้อเสนอเชิงยุทธศาสตร์การพัฒนาเยาวชนไทยให้มีความฉลาดทางดิจิทัลเป็นพลเมืองดิจิทัล ที่มีต้นทุนทางจิตวิทยา จากการทบทวนแนวคิดทฤษฎีงานวิจัยที่เกี่ยวข้อง การสัมภาษณ์ สอบถามผู้ทรงคุณวุฒิทางจิตวิทยา การศึกษา เทคโนโลยีดิจิทัล และผู้บริหาร ผู้วิจัยได้ข้อเสนอตั้งตารางที่4-1

ตารางที่ 4-1 :การสังเคราะห์คุณลักษณะพลเมืองดิจิทัลและต้นทุนทางจิตวิทยาสู่ความเป็นพลเมืองดิจิทัล

ลักษณะความเป็นพลเมืองดิจิทัล(Digital Citizenship) ; Child and Youth Media Institute	แนวคิดทฤษฎีทางจิตวิทยา (Psychological Capital)	การสังเคราะห์แนวคิด โดยผู้วิจัยและผู้ทรงคุณวุฒิ (จากการวิจัย)
1. ทักษะในการรักษาอัตลักษณ์ที่ดีของตนเอง (Digital Citizen Identity) คือ ความสามารถในการสร้างและบริหารจัดการอัตลักษณ์ที่ดีของตนเองไว้ได้อย่างดีทั้งในโลกออนไลน์และโลกความจริง อัตลักษณ์ที่ดี คือ การที่ผู้ใช้สื่อดิจิทัลสร้างภาพลักษณ์ในโลกออนไลน์ของตนเองในแง่บวก ทั้งความคิด ความรู้สึกและการกระทำ โดยมีวิจารณญาณในการรับส่งข่าวสารและแสดงความคิดเห็นรู้จักรับผิดชอบต่อการกระทำไม่กระทำ การที่ผิดกฎหมายและจริยธรรมในโลกออนไลน์ เช่น การละเมิดลิขสิทธิ์ การกลั่นแกล้งหรือการใช้วาจาที่สร้างความเกลียดชังผู้อื่นทางสื่อออนไลน์	ความฉลาดทางดิจิทัล(Digital Intelligence Quotient; DQ) (DEPA, 2561) 1. อัตลักษณ์ทางดิจิทัล(Digital Identity) 2. ความสามารถในการใช้ประโยชน์จากดิจิทัล(Digital Use) 3. ความสามารถที่จะอยู่อย่าง	ต้นทุนทางจิตวิทยาสู่ความเป็นพลเมืองดิจิทัล(Psychological Capital toward Digital Citizenship) 1. การมีความหวังมีพลังที่จะนำไปสู่เป้าหมาย (Hope) 2. การพัฒนาตนเองตามศักยภาพที่มีอยู่ (Self-efficacy) 3. ความฉลาดทางอารมณ์และ

<p>2. ทักษะการคิดวิเคราะห์ที่มีวิจารณญาณที่ดี (Critical Thinking) คือสามารถในการวิเคราะห์แยกแยะระหว่างข้อมูลที่ถูกต้องและข้อมูลที่ผิด ข้อมูลที่มีเนื้อหาเป็นประโยชน์ และข้อมูลที่เข้าข่ายไม่ปลอดภัย รู้เท่าทันสื่อและสารสนเทศ สามารถวิเคราะห์และประเมินข้อมูลจากแหล่งข้อมูลที่หลากหลายได้ รู้ว่าเนื้อหาอะไร เป็นสาระ มีประโยชน์ และเข้าใจรูปแบบการหลอกลวงต่างๆ ในโลกไซเบอร์</p>	<p>ปลอดภัยในโลกดิจิทัล(Digital Safety) 4. ความสามารถในการสร้างความมั่นคงทางดิจิทัล(Digital Security) 5. ความฉลาดทางอารมณ์ในโลกดิจิทัล(Digital Emotional Intelligence) 6 ความสามารถในการสื่อสารทางดิจิทัล (Digital Communication)</p>	<p>ความสามารถในการก้าวผ่านปัญหาหรือความทุกข์ได้ (Emotional Quotient and Resilience) 4. การมีมุมมองต่อชีวิตและโลกในเชิงบวก (Optimism) 5. ความคิดสร้างสรรค์ (Creativity) 6. ทักษะทางสังคมด้านความรับผิดชอบต่อตนเองและผู้อื่น (Responsibility)</p>
---	---	--

ตารางที่ 4-1 : การสังเคราะห์คุณลักษณะพลเมืองดิจิทัลและต้นทุนทางจิตวิทยาสู่ความเป็นพลเมืองดิจิทัล(ต่อ)

<p>ลักษณะความเป็นพลเมืองดิจิทัล(Digital Citizenship) ; Child and Youth Media Institute</p>	<p>แนวคิดทฤษฎีทางจิตวิทยา (Psychological Capital)</p>	<p>การสังเคราะห์แนวคิด โดยผู้วิจัยและผู้ทรงคุณวุฒิ (จากการวิจัย)</p>
---	--	--

<p>3. ทักษะในการรักษาความปลอดภัยของตนเองในโลกไซเบอร์ (CybersecurityManagement)คือ สามารถในการป้องกันข้อมูลด้วยการสร้างระบบความปลอดภัยที่เข้มแข็ง และป้องกันการโจรกรรมข้อมูล หรือการโจมตีจากออนไลน์ได้ การรักษาความปลอดภัยของตนเองในโลกไซเบอร์ คือ การปกป้องอุปกรณ์ดิจิทัลข้อมูลที่จัดเก็บและข้อมูลส่วนตัวไม่ให้เสียหาย สูญหาย หรือถูกโจรกรรมจากผู้ไม่หวังดีในโลกไซเบอร์ การรักษาความปลอดภัยทางดิจิทัลมีความสำคัญ ได้แก่ การรักษาความปลอดภัยส่วนตัวและความลับ การป้องกันการขโมยอัตลักษณ์ การป้องกันการโจรกรรมข้อมูล และการป้องกันความเสียหายของเครื่องมือและอุปกรณ์</p>	<p>7. ความรู้เรื่องดิจิทัล (DigitalLiteracy)</p> <p>8. ความรู้ในสิทธิทางดิจิทัล(Digital Rights)</p> <p>ต้นทุนทางจิตวิทยา (Psychological Capital); (Luthan, Youssef and Avolio, 2007)</p> <p>1. การมีความหวังมีพลังที่จะนำไปสู่เป้าหมาย (Hope)</p> <p>2. การพัฒนาตนเองตามศักยภาพที่มีอยู่ (Self-efficacy)</p> <p>3. ความสามารถในการก้าวผ่านปัญหาหรือความทุกข์ได้ (Resilience)</p> <p>4. การมีมุมมองต่อชีวิตและโลกในเชิงบวก (Optimism)</p>	<p>7. ทักษะทางสังคมการติดต่อสื่อสาร และการสร้างสัมพันธ์ภาพ (Communication and Interrelationship)</p> <p>8. จริยธรรมการใช้งานอินเทอร์เน็ต (Digital Ethic)</p> <p>9. องค์ความรู้ในการใช้งานเทคโนโลยีดิจิทัลเป็นอย่างดี (Knowledge of Digital)</p> <p>10. ความสามารถในการวิเคราะห์และประเมิน (Analytical and Evaluation Skill)</p>
<p>4. ทักษะในการรักษาข้อมูลส่วนตัว (Privacy Management) คือ มีดุลพินิจในการบริหารจัดการข้อมูลส่วนตัว รู้จักปกป้องข้อมูลความส่วนตัวในโลกออนไลน์โดยเฉพาะการแชร์ข้อมูลออนไลน์ เพื่อป้องกันความเป็นส่วนตัวทั้งของตนเองและผู้อื่น และรู้เท่าทันภัยคุกคามทางอินเทอร์เน็ต เช่น มัลแวร์ไวรัสคอมพิวเตอร์และกลลวงทางไซเบอร์</p>		

ลักษณะความเป็นพลเมืองดิจิทัล(Digital Citizenship) ; Child and Youth Media Institute	แนวคิดทฤษฎีทางจิตวิทยา (Psychological Capital)	การสังเคราะห์แนวคิด โดยผู้วิจัยและผู้ทรงคุณวุฒิ (จากการวิจัย)
5. ทักษะในการจัดสรรเวลาน้ำจอ (Screen Time Management) คือความสามารถในการบริหารเวลาที่ใช้อุปกรณ์ยุคดิจิทัล รวมไปถึงการควบคุมเพื่อให้เกิดสมดุลระหว่างโลกออนไลน์ และโลกภายนอก ตระหนักถึงอันตรายจากการใช้เวลาหน้าจอจนเกินไป การทำงานหลายอย่างในเวลาเดียวกัน และผลเสียของการเสพติดสื่อดิจิทัล	ทักษะสังคม(Social Skill) Guildford (1967), Davis(1973), Riggio(1986), Goleman(1998), Weswood(2003) , etc. 1. การสื่อสารและปฏิสัมพันธ์ (Communication)	
6. ทักษะในการบริหารจัดการข้อมูลที่ผู้ใช้งานมีการทิ้งไว้บนโลกออนไลน์ (Digital Footprints) สามารถเข้าใจธรรมชาติของการใช้ชีวิตในโลกดิจิทัลว่าจะหลงเหลือร่องรอยข้อมูลทิ้งไว้เสมอ รวมไปถึงเข้าใจผลลัพธ์ที่อาจเกิดขึ้น เพื่อการดูแลสิ่งเหล่านี้อย่างมีความรับผิดชอบ	2. ทักษะการแก้ไขปัญหา (Problem Solving) 3. ความคิดสร้างสรรค์ (Creativity)	

<p>7. ทักษะในการรับมือกับการกลั่นแกล้งบนโลกไซเบอร์(Cyberbullying Management) การกลั่นแกล้งบนโลกไซเบอร์คือ การใช้อินเทอร์เน็ตเป็นเครื่องมือหรือช่องทางเพื่อก่อให้เกิดการคุกคามล่อลวงและการกลั่นแกล้งบนโลกอินเทอร์เน็ตและสื่อสังคมออนไลน์ โดยกลุ่มเป้าหมายมักจะเป็นกลุ่มเด็กจนถึงเด็กวัยรุ่น การกลั่นแกล้งบนโลกไซเบอร์คล้ายกันกับการกลั่นแกล้งในรูปแบบอื่น หากแต่การกลั่นแกล้งประเภทนี้จะกระทำผ่านสื่อออนไลน์หรือสื่อดิจิทัลเช่น การส่งข้อความทางโทรศัพท์ผู้กลั่นแกล้ง</p>	<p>4. การเรียนรู้ด้วยตนเอง (Growth Mindset) 5. การทำงานร่วมกับผู้อื่น (Teamwork) 6. การคิดวิเคราะห์ (Critical Thinking) 7. การเจรจาต่อรอง (Negotiation)</p>	
--	---	--

ตารางที่ 4-1 : การสังเคราะห์คุณลักษณะพลเมืองดิจิทัลและต้นทุนทางจิตวิทยาสู่ความเป็นพลเมืองดิจิทัล(ต่อ)

<p>ลักษณะความเป็นพลเมืองดิจิทัล(Digital Citizenship) ; Child and Youth Media Institute</p>	<p>แนวคิดทฤษฎีทางจิตวิทยา (Psychological Capital)</p>	<p>การสังเคราะห์แนวคิด โดยผู้วิจัยและผู้ทรงคุณวุฒิ (จากการวิจัย)</p>
<p>อาจจะเป็นเพื่อนร่วมชั้น คนรู้จักในสื่อสังคมออนไลน์ หรืออาจจะเป็นคนแปลกหน้าก็ได้ แต่ส่วนใหญ่ผู้ที่กระทำจะรู้จักผู้ที่ถูกกลั่นแกล้ง รูปแบบของการกลั่นแกล้งมักจะเป็น</p>		

<p>8. ทักษะการใช้เทคโนโลยีอย่างมีจริยธรรม (Digital Empathy) มีความเห็นอกเห็นใจ และสร้างความสัมพันธ์ที่ดีกับผู้อื่นบนโลกออนไลน์แม้จะเป็นการสื่อสารที่ไม่ได้เห็นหน้ากัน มีปฏิสัมพันธ์อันดีต่อคนรอบข้าง ไม่กล่าวหาพ่อแม่ ครู เพื่อนทั้งในโลกออนไลน์และในชีวิตจริง ไม่ด่วนตัดสินผู้อื่นจากข้อมูลออนไลน์แต่เพียงอย่างเดียว ใคร่ครวญก่อนที่จะโพสต์รูปหรือข้อความลงในสื่อออนไลน์ ไม่กลั่นแกล้งผู้อื่นผ่านสื่อดิจิทัล และจะเป็นกระบอกเสียงให้ผู้ที่ต้องการความช่วยเหลือ</p>		
---	--	--

จากตารางที่ 8 การนำเสนอแนวทางการสร้างต้นทุนทางจิตวิทยาของพลเมืองดิจิทัล จากการทบทวนเอกสารและการสัมภาษณ์ผู้ทรงคุณวุฒิ ผู้วิจัยสังเคราะห์ที่ได้ข้อเสนอแนวทางการพัฒนาต้นทุนมนุษย์ดังตาราง โดยในแต่ละส่วนจะได้ผลผลิตของการมีต้นทุนทางจิตวิทยา ทั้ง 10 ด้านที่เกิดจากข้อเสนอแนะดังกล่าว

สำนักงานพัฒนาวิทยาศาสตร์และเทคโนโลยีแห่งชาติ (2559) อธิบายว่าการเสริมสร้างการรู้ดิจิทัลเป็นทักษะในการค้นหา การประเมินผล การใช้ร่วมกัน และการสร้างเนื้อหา โดยใช้เทคโนโลยีสารสนเทศและอินเทอร์เน็ต (Cornell Information Technologies, n.d.) การเสริมสร้างการรู้ดิจิทัล หรือทักษะดิจิทัลซึ่งเป็นต้นทุนทางจิตวิทยา สามารถแบ่งเป็นส่วนสำคัญ 3 ส่วน ได้แก่

1. การใช้ (Use) หมายถึงทักษะมวลรวมในการใช้คอมพิวเตอร์และอินเทอร์เน็ตที่หลากหลายตั้งแต่พื้นฐาน เช่น การใช้โปรแกรมคอมพิวเตอร์เบื้องต้น ไปถึงเทคนิคขั้นสูงสำหรับการเข้าถึงและใช้ความรู้ เช่น การใช้โปรแกรมค้นหา (search engine) รวมถึงเทคโนโลยีอุบัติใหม่ เช่น cloud หรือ computing

2. การเข้าใจ (Understand) หมายถึงทักษะที่ช่วยให้เกิดการคิด วิเคราะห์ ประเมินสังเคราะห์ สื่อดิจิทัลจนทำให้เข้าใจถึงบริบทต่างๆ ที่เกี่ยวข้องกับเนื้อหาเหล่านั้นๆ การพัฒนาทักษะการจัดการสารสนเทศและความรับผิดชอบต่อสิทธิความเป็นเจ้าของ การมีส่วนร่วมในสังคมดิจิทัล

3. การสร้างสรรค์ (Create) หมายถึงทักษะในการผลิตหรือสร้างเนื้อหาผ่านเทคโนโลยีที่หลากหลายอย่างถูกต้องและสร้างสรรค์ การสื่อสารโดยใช้ความหลากหลายของสื่อดิจิทัลเป็นเครื่องมือ โดยคำนึงถึงจริยธรรม การปฏิบัติทางสังคมและการสะท้อนสิ่งที่ฝังอยู่ในการเรียนรู้ และการใช้ชีวิตประจำวัน

2. แนวทางการเสริมสร้างทักษะการรู้ดิจิทัลและ ต้นทุนทางจิตวิทยาของพลเมืองดิจิทัล

จากการตรวจสอบภาวะแวดล้อม โดยการทบทวนแนวคิดทฤษฎีต้นทุนมนุษย์และความฉลาดทางดิจิทัล การวิเคราะห์องค์ประกอบต้นทุนมนุษย์ของความเป็นพลเมืองดิจิทัลการสำรวจข้อเสนอจากผู้ทรงคุณวุฒิ ผู้วิจัยสรุปแนวทางเพื่อนำไปสู่การกำหนดยุทธศาสตร์ ดังนี้

2.1 มุ่งเน้นการใช้เทคโนโลยีเพื่อเสริมสร้างนวัตกรรมในการพัฒนาประเทศอย่างยั่งยืน สอดคล้องกับพฤติกรรมคนไทยส่งเสริมผ่าน Digital-related education and training สำหรับกลุ่มเป้าหมายหรือกลุ่มเสี่ยง

2.2 ให้ความรู้ ความเข้าใจกับผู้ปกครองในการส่งเสริม เทคโนโลยี และสอดส่องระดับการใช้สื่อ เทคโนโลยีที่เหมาะสมในแต่ละวัย

2.3 การสร้างความตระหนักถึงความสำคัญของความรู้ ความเข้าใจ และทักษะดิจิทัลให้แก่เยาวชน โดยมีการดำเนินงานที่สำคัญ คือ

2.3.1 การสร้างการรับรู้ เป็นขั้นตอนทำให้เยาวชนได้รับรู้ถึง หรือทราบถึงความสำคัญ ของตนเอง ผ่านกระบวนการต่าง ๆ เช่น การแทรกซึมเนื้อหาที่เกี่ยวข้องกับความรู้ ความเข้าใจดิจิทัลไปยังสื่อบันเทิงประเภทต่าง ๆ การกระตุ้นให้เกิดการเรียนรู้ต่อเนื่องผ่าน โฆษณา ประชาสัมพันธ์ตามสื่อสังคมออนไลน์ สื่อโทรทัศน์ เป็นต้น

2.3.2 การสร้างความจำเป็นในการเรียนรู้และใช้งาน เป็นขั้นตอนที่เร่งให้เยาวชนเกิดการ เข้าสู่ระบบการเรียนรู้ เช่น การกำหนดให้การศึกษาทุกระดับชั้นมีการเรียนการสอน ด้าน ดิจิทัล การเข้าถึงบริการของภาครัฐสามารถเข้าถึงผ่านระบบออนไลน์ได้สะดวกและ รวดเร็วกว่า การรับบริการที่หน่วยราชการ

2.4 ต้องมีการกำหนดหลักสูตรให้เหมาะสม ชัดเจน โดยบูรณาการกรอบหลักสูตร การเข้าใจและทักษะดิจิทัลเข้าสู่การศึกษาทุกระดับ โดยบรรจุ สาระเกี่ยวกับหลักสูตรการเข้าใจและ ทักษะดิจิทัล ในระดับประถมศึกษาจนถึง ระดับอุดมศึกษา

2.5 พัฒนาสถานศึกษาผู้บริหารและผู้สอนวางแนวทางนโยบายในการจัดการเรียน การสอน โครงสร้างของหลักสูตร เพื่อให้ผู้เรียนมีทักษะในการใช้สื่อดิจิทัลให้เป็นประโยชน์อย่าง สร้างสรรค์ การศึกษาค้นคว้าองค์ความรู้ในสื่อออนไลน์ให้ผู้เรียนมีองค์ความรู้ที่กว้างขวางเพิ่มมากขึ้น ลดการ bullying ในสถานศึกษา

2.6 พัฒนาศักยภาพของครู โดยปรับบทบาทจากให้สามารถทำหน้าที่ในการกระตุ้น สร้างแรงบันดาลใจ แนะนำวิธี เรียนรู้และวิธีจัดระเบียบการสร้างความรู้ ออกแบบ กิจกรรมและ สร้างนวัตกรรมการเรียนรู้ให้ผู้เรียนผ่านเทคโนโลยีดิจิทัล และมีบทบาทเป็น นักวิจัยพัฒนา กระบวนการเรียนรู้เพื่อผลสัมฤทธิ์ของผู้เรียน รวมทั้งปรับระบบการผลิต และพัฒนาครูตั้งแต่การ ดึงดูด คัดสรร ผู้มีความสามารถสูงให้เข้ามาเป็นครูคุณภาพ มี ระบบการพัฒนาศักยภาพและ สมรรถนะครูอย่างต่อเนื่องครอบคลุมทั้งเงินเดือน เส้นทางสายอาชีพ การสนับสนุนสื่อการสอนและ สร้างเครือข่ายพัฒนาครูให้มีการ แลกเปลี่ยนเรียนรู้ระหว่างกัน รวมถึงการพัฒนาครูที่มีความ เชี่ยวชาญด้านการสอนมา เป็นผู้สร้างครูรุ่นใหม่อย่างเป็นระบบ และวัดผลงานจากการพัฒนาผู้เรียน โดยตรง

2.7 ปรับเปลี่ยนรูปแบบการเรียนรู้ให้เอื้อต่อการพัฒนาความฉลาดทางดิจิทัล (Digital Intelligence Quotient)

2.8 การสร้างการรับรู้ เป็นขั้นตอนทำให้เยาวชนได้รับรู้ถึง หรือ ทราบถึงความสำคัญ ของตนเอง ผ่านกระบวนการต่าง ๆ เช่น การแทรกซึมเนื้อหาที่เกี่ยวข้องกับความรู้ ความเข้าใจดิจิทัลไปยังสื่อบันเทิงประเภทต่าง ๆ การกระตุ้นให้เกิดการเรียนรู้ต่อเนื่องผ่าน โฆษณา ประชาสัมพันธ์ตามสื่อสังคมออนไลน์ สื่อโทรทัศน์ เป็นต้น

2.9 การสร้างความจำเป็นในการเรียนรู้และใช้งาน เป็นขั้นตอนที่เร่งให้เยาวชนเกิดการเข้าสู่ระบบการเรียนรู้ เช่น การกำหนดให้การศึกษาทุกระดับชั้นมีการเรียนการสอนด้าน ดิจิทัล การเข้าถึงบริการของภาครัฐสามารถเข้าถึงผ่านระบบออนไลน์ได้สะดวกและ รวดเร็วกว่าการรับบริการที่หน่วยราชการ

2.10 ออกแบบ**กระบวนการเรียนรู้**ในทุกระดับชั้นอย่างเป็นระบบ ตั้งแต่ระดับปฐมวัยถึงอุดมศึกษาที่มุ่งเน้นการใช้ฐานความรู้และระบบคิดในลักษณะสหวิทยาการ การสร้างให้ผู้เรียนสามารถกำกับการเรียนรู้ของตนได้ การหล่อหลอมทักษะการเรียนรู้และความคิดสร้างสรรค์ ที่ผู้เรียนสามารถนำองค์ความรู้ไปใช้ในการสร้างรายได้หลายช่องทาง รวมทั้งการเรียนรู้ด้านอาชีพ และทักษะชีวิต

2.11 พัฒนาความสามารถใน**การใช้อุปกรณ์และสื่อ**การใช้อุปกรณ์คอมพิวเตอร์ software, Application ต่าง เพื่อให้เกิดความเข้าใจ การคิดการพัฒนาต่อยอดในการสามารถนำมาใช้ต่อๆ ไปอีก

2.12 กำหนดนโยบายถึงความจำเป็นในการพัฒนาเยาวชนให้มีทุนมนุษย์เพื่อพร้อมสู่การเป็นพลเมืองดิจิทัล ส่งเสริมการเรียนรู้ของ**เยาวชน**ในระดับสูงขึ้นอย่างต่อเนื่อง เพื่อเพิ่มปริมาณการศึกษาในด้านนี้ เพื่อมาทดแทนการศึกษาด้านวิชาชีพอื่นที่จะลดน้อยลงในยุคดิจิทัล

2.13 พัฒนาแพลตฟอร์มสำหรับพัฒนาทักษะและความรู้สำหรับอนาคตเพื่อการเรียนรู้ตลอด ชีวิต (Thailand Skill Future and lifelong learning) เป็นช่องทางที่จะเปิดให้ **ประชาชน**ได้เรียนรู้ทักษะที่เกี่ยวข้องกับการประกอบอาชีพที่แต่ละบุคคลถนัดและความ ฉลาดทางดิจิทัล (Digital Intelligence Quotient; DQ) รวมไปถึงเป็นแหล่งรวบรวม ข้อมูลที่เกี่ยวข้องกับการประกอบอาชีพ และการจัดหาอาชีพที่เหมาะสมกับทักษะที่แต่ละบุคคลมี เพื่อให้ประชาชนสามารถเพิ่มพูน**ทักษะที่จำเป็นต่อการประกอบอาชีพ** รวมไปถึงการเพิ่มโอกาสการได้ทำงานที่ตรงตามความต้องการของประชาชนทั่วประเทศ

2.14 พัฒนาแพลตฟอร์มสำหรับ**ตรวจสอบและเฝ้าระวัง**ข้อมูลออนไลน์ที่เป็นภัยต่อสังคม (Thailand Fact Checking System) ที่ทำการค้นหาข้อมูลจากสื่อสังคมออนไลน์ เว็บไซต์ มาวิเคราะห์ และตรวจสอบข้อมูลที่เป็นภัยต่อสังคม และการแจ้งเตือน

2.15 พัฒนามาตรการ / ข้อกำหนด**ควบคุมเพื่อให้เกิดสมดุล** ระหว่างโลกออนไลน์ และโลกภายนอก แก่เด็กและเยาวชน โดยจะต้องมีการมุ่งเน้นใน การส่งเสริมและสนับสนุนให้เยาวชนมีส่วนร่วมกับสังคมมากขึ้น ซึ่งจะครอบคลุมมีส่วนที่ สำคัญในการส่งเสริมและสนับสนุนให้เยาวชนเกิดการมีส่วนร่วม และรัฐบาลจะต้องมี การจัดกิจกรรมหรือพื้นที่ให้เยาวชนสามารถมีส่วนร่วมต่อสังคมได้ หน่วยงานรับผิดชอบ

2.16 พัฒนาทักษะที่จำเป็นต่อการใช้เทคโนโลยีดิจิทัลในเชิงสร้างสรรค์ โดยการทำวิจัยเพื่อหาแนวทางที่เหมาะสมในการส่งเสริมให้เยาวชนพัฒนาทักษะ รวมถึงประชาสัมพันธ์ให้คนโดยส่วนใหญ่ในสังคมเข้าใจ และเกิดค่านิยมที่ดีต่อทักษะ ซึ่งจะส่งผลต่อการปลูกฝัง ถ่ายทอดค่านิยมให้คนรุ่นต่อ ๆ ไป

2.17 ส่งเสริม และสร้างการมีส่วนร่วมในการพัฒนาความรู้ ความเข้าใจ และทักษะดิจิทัลของ เยาวชน แก่ภาคเอกชน ประชาชน และหน่วยงาน หรือ องค์กรระหว่างประเทศ ให้เกิดการแลกเปลี่ยนความรู้ การถ่ายทอดเทคโนโลยี การช่วยเหลือในการพัฒนาเยาวชน เช่น เครือข่ายการพัฒนาพัฒนาความรู้ ความเข้าใจ และทักษะดิจิทัลของภาคเอกชนไทยและ ต่างประเทศ เครือข่ายการเฝ้าระวังการใช้งานเทคโนโลยีดิจิทัลของประเทศ หน่วยงาน รับผิดชอบ

2.18 พัฒนาทุนทางสังคม (Social Capital) ประกอบด้วยเครือข่ายความสัมพันธ์ การส่งเสริมและสร้างเครือข่ายให้เกิดขึ้นนับว่าเป็นการขยายผล และต่อยอดการใช้เทคโนโลยีดิจิทัลสร้างสรรค์ได้ในระดับหนึ่ง คือ เพิ่มสังคมแห่งการเรียนรู้ เกิดการแลกเปลี่ยน อันนำไปสู่การเพิ่มศักยภาพและความเข้มแข็งในการพัฒนาความฉลาดทางดิจิทัลได้

2.19 ส่งเสริม สนับสนุน และพัฒนาความรู้ ความเข้าใจ การสื่อสารผ่านเครือข่ายสังคมออนไลน์ มีทักษะการคิด การวิเคราะห์ ความแตกต่างของการสื่อสารยุคดิจิทัล โดยการใช้ข้อความเพื่อสื่อสารอย่างสร้างสรรค์ โดยมีวิจารณ์แยกแยะข้อเท็จจริงออกจากข้อคิดเห็น และมีความรับผิดชอบต่อสังคม

3. ปัจจัยเสี่ยงการเสริมสร้างต้นทุนทางจิตวิทยาของพลเมืองดิจิทัล

3.1 ปัจจัยครอบครัว คือการเปลี่ยนแปลงของโครงสร้างครอบครัวและพฤติกรรมในการดำเนินชีวิตส่งผลให้ครอบครัวไม่สามารถทำบทบาทหน้าที่ของครอบครัวได้อย่างสมบูรณ์ โครงสร้างครอบครัวเปลี่ยนครอบครัวขยายเป็นครอบครัวเดี่ยว การไม่มีเวลาในการแสดงบทบาท หรือทำหน้าที่ครอบครัวตามข้อเสนอได้

3.2 ปัจจัยระบบการศึกษา ในการศึกษาขั้นพื้นฐานบางส่วนยังไม่คล่องตัวเอื้ออำนวย ที่มียังมีการบริหารพัฒนาเทคโนโลยีในสถาบันทั้งในระบบแบบเดิม บุคลากรทางการศึกษายังคงขาดทักษะดิจิทัล และยังคงมีแนวความคิดแบบเดิม ไม่เปิดรับสิ่งใหม่ เช่นการเปิดให้การเรียนการสอนที่สามารถใช้เทคโนโลยีดิจิทัลเข้ามามีส่วนร่วมในการเรียนการสอนได้ ไม่เปิดโอกาสให้คนรุ่นใหม่ ที่เติบโตมากับดิจิทัลเสนอแนวคิดและนวัตกรรมความคิดสวนทางของ Native Digital กับ Generation Y และ Z ทั้งในการพัฒนาตนเอง และการทำงานในโลกปัจจุบันแท้จริงแล้วเยาวชนไทยมีความสามารถในการสร้างสรรค์นวัตกรรมดิจิทัล แต่ขาดการส่งเสริมให้ไปถึงที่สุด จึงยังคงพึ่งพานวัตกรรมต่างชาติ ทำให้ต้นทุนการผลิต/ประกอบการยังคงสูง

3.3 การทำงานไม่ได้เป็นองค์รวมของหน่วยงานของรัฐ สถาบันการศึกษาและครอบครัว ที่ขาดการบูรณาการทำให้เยาวชน การบังคับใช้กฎหมายไม่เข้มแข็ง ทำให้การใช้โลกไซเบอร์มีการละเมิดอยู่เนือง ๆ อีกทั้งความล่าช้าของการป้องกันแก้ปัญหาของผู้รับผิดชอบหรือหน่วยต่าง ๆ ของสังคม ไม่เท่าทันความเร็วของโลกออนไลน์ จนเกิดปัญหาอาชญากรรมหลายครั้ง

3.4 การพัฒนา Digital Ethic และ Digital Right และ Digital security ยังคงล่าช้าหากขาดการทำงานแบบองค์รวม

ตารางที่ 4-2 : ข้อเสนอแนะทางการเสริมสร้างต้นทุนทางจิตวิทยาของพลเมืองดิจิทัล

ทักษะการรู้ดิจิทัล กับการสร้าง	ต้นทุนทางจิตวิทยา	แนวทางการเสริมสร้างทักษะการรู้ดิจิทัลและต้นทุนทางจิตวิทยาของพลเมืองดิจิทัล
<p>1. การใช้ (Use) หมายถึงทักษะมวลรวมในการใช้คอมพิวเตอร์และอินเทอร์เน็ตที่หลากหลายตั้งแต่พื้นฐาน เช่น การใช้โปรแกรมคอมพิวเตอร์เบื้องต้น ไปถึงเทคนิคขั้นสูงสำหรับการเข้าถึงและใช้ความรู้ เช่น การใช้โปรแกรมค้นหา (search engine) รวมถึงเทคโนโลยีอุบัติใหม่ เช่น คลาวด์คอมพิวติง (cloud computing)</p>	<p>1. องค์ความรู้ในการใช้งานเทคโนโลยีดิจิทัลเป็นอย่างดี (Knowledge of Digital) 2. ความสามารถในการวิเคราะห์และประเมิน (Analytical and Evaluation Skill) 3. การมีความหวังมีพลังที่จะนำไปสู่เป้าหมาย (Hope) 4. การพัฒนาตนเองตามศักยภาพที่มีอยู่ (Self-efficacy)</p>	<p>1. มุ่งเน้นการใช้เทคโนโลยีเพื่อเสริมสร้างนวัตกรรมในการพัฒนาประเทศอย่างยั่งยืน สอดคล้องกับพฤติกรรมคนไทยส่งเสริมผ่าน Digital-related education and training สำหรับกลุ่มเป้าหมายหรือกลุ่มเสี่ยง 2. ให้ความรู้ ความเข้าใจกับผู้ปกครองในการส่งเสริม เทคโนโลยี และสอดส่องระดับการใช้สื่อ เทคโนโลยี ที่เหมาะสมในแต่ละวัย 3. การสร้างความตระหนักถึงความสำคัญของความรู้ ความเข้าใจ และทักษะดิจิทัล ให้แก่เยาวชน โดยมีการดำเนินงานที่สำคัญ คือ 4. การสร้างการรับรู้ เป็นขั้นตอนทำให้เยาวชนได้รับรู้ถึง หรือ ทราบถึงความสำคัญของตนเอง ผ่านกระบวนการต่าง ๆ เช่น การแทรกซึมเนื้อหาที่เกี่ยวข้องกับความรู้ความเข้าใจดิจิทัลไปยังสื่อบันเทิงประเภทต่าง ๆ การกระตุ้นให้เกิดการเรียนรู้ต่อเนื่องผ่าน โฆษณาประชาสัมพันธ์ตามสื่อสังคมออนไลน์ สื่อโทรทัศน์ เป็นต้น 5. การสร้างความจำเป็นในการเรียนรู้และใช้งาน เป็นขั้นตอนที่เร่งให้เยาวชนเกิดการเข้าสู่ระบบการเรียนรู้ เช่น การกำหนดให้การศึกษาทุกระดับชั้นมีการเรียนการสอนด้านดิจิทัล 6. การเข้าถึงบริการของภาครัฐสามารถเข้าถึงผ่านระบบออนไลน์ได้สะดวกและรวดเร็วกว่าการรับบริการที่หน่วยราชการ</p>

ทักษะการรู้ดิจิทัล กับการสร้าง	ต้นทุนทางจิตวิทยา	แนวทางการเสริมสร้างทักษะการรู้ดิจิทัลและต้นทุนทางจิตวิทยาของพลเมืองดิจิทัล

ตารางที่ 4-2 : ข้อเสนอแนะทางการเสริมสร้างต้นทุนทางจิตวิทยาของพลเมืองดิจิทัล (ต่อ)

ทักษะการรู้ดิจิทัล กับการสร้าง	ต้นทุนทางจิตวิทยา	แนวทางการเสริมสร้างทักษะการรู้ดิจิทัล และต้นทุนทางจิตวิทยาของพลเมืองดิจิทัล
		<p>1. ต้องมีการกำหนดหลักสูตรให้เหมาะสม ชัดเจน โดยบูรณาการกรอบหลักสูตรการเข้าใจ และทักษะดิจิทัลเข้าสู่การศึกษาทุกระดับ โดยบรรจุ สาระเกี่ยวกับหลักสูตรการเข้าใจและทักษะดิจิทัล ในระดับประถมศึกษาจนถึง ระดับอุดมศึกษา</p> <p>2. พัฒนาสถานศึกษาผู้บริหารและผู้สอน วางแนวทางนโยบายในการจัดการเรียนการสอน โครงสร้างของหลักสูตร เพื่อให้ผู้เรียนมีทักษะในการใช้สื่อดิจิทัลให้เป็นประโยชน์อย่างสร้างสรรค์ การศึกษาค้นคว้าองค์ความรู้ในสื่อออนไลน์ให้ผู้เรียนมีองค์ความรู้ที่กว้างขวางเพิ่มขึ้น ลดการ bullying ในสถานศึกษา</p>

		<p>3. พัฒนาศักยภาพของครู โดยปรับบทบาทจากให้สามารถทำหน้าที่ในการกระตุ้น สร้างแรงบันดาลใจ แนะนำวิธี เรียนรู้และวิธีจัดระเบียบการสร้างความรู้ ออกแบบ กิจกรรมและสร้างนวัตกรรมการเรียนรู้ให้ผู้เรียนผ่านเทคโนโลยีดิจิทัล และมีบทบาทเป็น นักวิจัยพัฒนากระบวนการเรียนรู้เพื่อผลสัมฤทธิ์ของผู้เรียน รวมทั้งปรับระบบการผลิต และพัฒนาครูตั้งแต่ การดึงดูด คัดสรร ผู้มีความสามารถสูงให้เข้ามาเป็นครูคุณภาพ มี ระบบการพัฒนาศักยภาพ และสมรรถนะครูอย่างต่อเนื่องครอบคลุมทั้งเงินเดือน เส้นทางสายอาชีพ การสนับสนุนสื่อ การสอนและสร้างเครือข่ายพัฒนาครูให้มีการ แลกเปลี่ยนเรียนรู้ระหว่างกัน รวมถึงการพัฒนาครูที่มีความเชี่ยวชาญด้านการสอนมา เป็นผู้สร้างครูรุ่นใหม่อย่างเป็นระบบ และวัดผล งานจากการพัฒนาผู้เรียนโดยตรง</p>
		<p>4. ปรับปรุงโครงสร้างเงินเดือนครู ให้เอื้อต่อการพัฒนาความฉลาดทางดิจิทัล (Digital Intelligence Development)</p>

ตารางที่ 4-2 : ข้อเสนอแนะทางการเสริมสร้างต้นทุนทางจิตวิทยาของพลเมืองดิจิทัล (ต่อ)

<p>ทักษะการรู้ดิจิทัล กับการสร้าง</p>	<p>ต้นทุนทางจิตวิทยา</p>	<p>แนวทางการเสริมสร้างทักษะการรู้ดิจิทัล และต้นทุนทางจิตวิทยาของพลเมืองดิจิทัล</p>
---	--------------------------	--

		<p>5. ออกแบบกระบวนการเรียนรู้ในทุกระดับชั้นอย่างเป็นระบบ ตั้งแต่ระดับปฐมวัยถึงอุดมศึกษาที่มุ่งเน้นการใช้ฐานความรู้และระบบคิดในลักษณะสหวิทยาการ การสร้างให้ผู้เรียนสามารถกำกับการเรียนรู้ของตนได้ การหล่อหลอมทักษะการเรียนรู้และความคิดสร้างสรรค์ที่ผู้เรียนสามารถนำองค์ความรู้ไปใช้ในการสร้างรายได้หลายช่องทาง รวมทั้งการเรียนรู้ด้านอาชีพและทักษะชีวิต</p> <p>6. พัฒนาความสามารถในการใช้อุปกรณ์และสื่อ การใช้อุปกรณ์คอมพิวเตอร์ software, Application ต่าง เพื่อให้เกิดความเข้าใจ การคิดการพัฒนาต่อยอดในการสามารถนำมาใช้ต่อๆ ไปอีก</p> <p>7. กำหนดนโยบายถึงความจำเป็นในการพัฒนาเยาวชนให้มีทุนมนุษย์เพื่อพร้อมสู่การเป็นพลเมืองดิจิทัล ส่งเสริมการเรียนรู้ของเยาวชนในระดับสูงขึ้นไปอย่างต่อเนื่อง เพื่อเพิ่มปริมาณการศึกษาในด้านนี้ เพื่อมาทดแทนการศึกษาด้านวิชาชีพอื่นที่จะลดน้อยลงในยุคดิจิทัล</p> <p>8. พัฒนาแพลตฟอร์มสำหรับพัฒนาทักษะและความรู้สำหรับอนาคตเพื่อการเรียนรู้ตลอดชีวิต (Thailand Skill Future and lifelong learning) เป็นช่องทางที่จะเปิดให้ ประชาชน ได้เรียนรู้ทักษะที่เกี่ยวข้องกับการประกอบอาชีพที่แต่ละบุคคลถนัดและความฉลาดทางดิจิทัล (Digital Intelligence Quotient ; DQ) รวมไปถึงเป็นแหล่งรวบรวม ข้อมูลที่เกี่ยวข้องกับการประกอบอาชีพ และการจัดหาอาชีพที่เหมาะสมกับทักษะที่แต่ละบุคคลมีเพื่อใ้ ชะที่จำเป็นต่อการประกอบอาชีพ รวมไปถึงการเพิ่มโอกาสการเข้าถึงงานตรงตามความต้องการของประชาชนทั่วประเทศ</p>
--	--	---

ตารางที่ 4-2 : ข้อเสนอแนวทางการเสริมสร้างต้นทุนทางจิตวิทยาของพลเมืองดิจิทัล (ต่อ)

ทักษะการรู้ดิจิทัล กับการสร้าง	ต้นทุนทางจิตวิทยา	แนวทางการเสริมสร้างทักษะการรู้ดิจิทัล และต้นทุนทางจิตวิทยาของพลเมืองดิจิทัล
		9. พัฒนาแพลตฟอร์มสำหรับ ตรวจสอบและเฝ้าระวัง ข้อมูลออนไลน์ที่เป็นภัยต่อสังคม (Thailand Fact Checking System) ที่ทำการค้นหาข้อมูลจากสื่อสังคมออนไลน์ เว็บไซต์ มาวิเคราะห์ และตรวจสอบข้อมูลที่เป็นภัยต่อสังคม และการแจ้งเตือน
		10. พัฒนามาตรการ/ ข้อกำหนดควบคุมเพื่อให้เกิดสมดุล ระหว่างโลกออนไลน์ และโลกภายนอก แก่เด็กและเยาวชน โดยจะต้องมีการมุ่งเน้นใน การส่งเสริมและสนับสนุนให้เยาวชนมีส่วนร่วมกับสังคมมากขึ้น ซึ่งจะครอบคลุมส่วนที่ สำคัญในการส่งเสริมและสนับสนุนให้เยาวชนเกิดการมีส่วนร่วม และรัฐบาลจะต้องมี การจัดกิจกรรมหรือพื้นที่ให้เยาวชนสามารถมีส่วนร่วมต่อสังคมได้ หน่วยงานรับผิดชอบ

ตารางที่ 4-2 : ข้อเสนอแนะทางการเสริมสร้างต้นทุนทางจิตวิทยาของพลเมืองดิจิทัล (ต่อ)

ทักษะการรู้ดิจิทัล กับการสร้าง	ต้นทุนทางจิตวิทยา	แนวทางการเสริมสร้างทักษะการรู้ดิจิทัล และต้นทุนทางจิตวิทยาของพลเมืองดิจิทัล
<p>2. การเข้าใจ (Understand) หมายถึง ทักษะที่ช่วยให้เกิดการคิด วิเคราะห์ ประเมิน สังเคราะห์ สื่อดิจิทัล จนทำให้เข้าใจถึงบริบทต่างๆ ที่เกี่ยวข้องกับเนื้อหานั้นๆ การพัฒนาทักษะการจัดการสารสนเทศและความรับผิดชอบต่อสิทธิความเป็นเจ้าของ การมีส่วนร่วมในสังคมดิจิทัล</p>	<p>1. ความสามารถในการวิเคราะห์และประเมิน (Analytical and Evaluation Skill) 2. ความรับผิดชอบต่อตนเองและผู้อื่น (Responsibility) 3. ความฉลาดทางอารมณ์และความสามารถในการก้าวผ่านปัญหาหรือความทุกข์ได้ (Emotional Quotient and Resilience)</p>	<p>1. พัฒนาทักษะที่จำเป็นต่อการใช้เทคโนโลยีดิจิทัลในเชิงสร้างสรรค์ โดยการทำวิจัยเพื่อหาแนวทางที่เหมาะสมในการส่งเสริมให้เยาวชนพัฒนาทักษะ รวมถึงประชาสัมพันธ์ให้คนโดยส่วนใหญ่ในสังคมเข้าใจ และเกิดค่านิยมที่ดีต่อทักษะ ซึ่งจะส่งผลต่อการปลูกฝัง ถ่ายทอด ค่านิยมให้คนรุ่นต่อ ๆ ไป 2. ส่งเสริม และสร้างการมีส่วนร่วมในการพัฒนาความรู้ ความเข้าใจ และทักษะดิจิทัลของเยาวชน แก่ภาคเอกชน ประชาชน และหน่วยงาน หรือองค์การระหว่างประเทศ ให้เกิดการแลกเปลี่ยนความรู้ การถ่ายทอดเทคโนโลยี การช่วยเหลือในการพัฒนาเยาวชน เช่น เครือข่ายการพัฒนาพัฒนาความรู้ ความเข้าใจ และทักษะดิจิทัลของภาคเอกชนไทยและต่างประเทศ เครือข่ายการเฝ้าระวังการใช้งานเทคโนโลยีดิจิทัลของประเทศ หน่วยงานรับผิดชอบ 3. พัฒนาทุนทางสังคม (Social Capital) ประกอบด้วยเครือข่ายความสัมพันธ์ การส่งเสริม และสร้างเครือข่ายให้เกิดขึ้นนับว่าเป็นการขยายผล และต่อยอดการใช้เทคโนโลยีดิจิทัลสร้างสรรค์ได้ในระดับหนึ่ง คือ เพิ่มสังคมแห่งการเรียนรู้ เกิดการแลกเปลี่ยน อันนำไปสู่การ</p>

ทักษะการรู้ดิจิทัล กับการสร้าง	ต้นทุนทางจิตวิทยา	แนวทางการเสริมสร้างทักษะการรู้ดิจิทัล และต้นทุนทางจิตวิทยาของพลเมืองดิจิทัล
		<p>เพิ่มศักยภาพและความเข้มแข็งในการพัฒนาความฉลาดทางดิจิทัลได้</p> <p>4. ส่งเสริม สนับสนุน และพัฒนาความรู้ ความเข้าใจ การสื่อสารผ่านเครือข่ายสังคมออนไลน์ มีทักษะการคิด การวิเคราะห์ ความแตกต่างของการสื่อสารยุคดิจิทัล โดยการใช้ข้อความเพื่อสื่อสารอย่างสร้างสรรค์ โดยมีวิจารณญาณแยกแยะข้อเท็จจริงออกจากข้อคิด</p> <p style="text-align: right;">สังคม</p>

ตารางที่ 4-2 : ข้อเสนอแนวทางการเสริมสร้างต้นทุนทางจิตวิทยาของพลเมืองดิจิทัล (ต่อ)

ทักษะการรู้ดิจิทัล กับการสร้าง	ต้นทุนทางจิตวิทยา	แนวทางการเสริมสร้างทักษะการรู้ดิจิทัล และต้นทุนทางจิตวิทยาของพลเมืองดิจิทัล

		<p>5. เตรียมความพร้อมให้แก่ผู้ปกครองและครอบครัว และ การสร้างวัฒนธรรมของครอบครัว ในการปลูกฝังความรู้ความเข้าใจดิจิทัลให้แก่เด็กและเยาวชน หน่วยงานรับผิดชอบ</p> <p>6. ปลูกฝังความรู้ การเข้าใจดิจิทัลในครอบครัว เพื่อให้ครอบครัวมีการช่วยเหลือในการ ถ่ายทอดความรู้และทักษะดิจิทัล สร้างความตระหนักถึงความสำคัญแก่สมาชิกในครอบครัว โดยการจัดทำข้อมูลเผยแพร่ เพื่อแนะนำให้ความรู้การเข้าใจดิจิทัล และคู่มือการเลี้ยงลูกยุค ดิจิทัล</p> <p>7. ส่งเสริมความรู้ ความเข้าใจ แก่ เยาวชน และผู้ปกครองในการป้องกันอาชญากรรมต่าง ๆ ที่แฝงมากับการใช้เทคโนโลยี</p> <p>8. พัฒนาทุนทางอารมณ์ (Emotional Capital) ประกอบด้วยคุณลักษณะต่าง ๆ เช่น การ รับรู้ตนเอง (Self -Awareness) ความมีศักดิ์ศรี (Integrity) การมีความยืดหยุ่น (Resilience)</p> <p>9. ผู้นำชุมชน จัดกิจกรรมให้เยาวชนในชุมชน มีการใช้เวลาว่างให้เป็นประโยชน์ มีการ สื่อสารกับบุคคลหลายวัย ทั้งเด็ก เพื่อนในวัยเดียวกัน และผู้สูงอายุ เพื่อให้มีทักษะในการ ติดต่อสื่อสาร การมีมนุษยสัมพันธ์ เอื้ออาทร ช่วยเหลือกันในชุมชน</p>
--	--	---

ทักษะการรู้ดิจิทัล กับการสร้าง	ต้นทุนทางจิตวิทยา	แนวทางการเสริมสร้างทักษะการรู้ดิจิทัล และต้นทุนทางจิตวิทยาของพลเมืองดิจิทัล
-----------------------------------	-------------------	---

<p>3. การสร้างสรรค์ (Create) หมายถึงทักษะในการผลิตหรือสร้างเนื้อหาผ่านเทคโนโลยีที่หลากหลายอย่างถูกต้องและสร้างสรรค์ การสื่อสารโดยใช้ความหลากหลายของสื่อดิจิทัลเป็นเครื่องมือ โดยคำนึงถึงจริยธรรม การปฏิบัติทางสังคมและการสะท้อนสิ่งที่ฝังอยู่ในการเรียนรู้ และการใช้ชีวิตประจำวัน</p>	<p>1. ความรับผิดชอบต่อตนเองและผู้อื่น (Responsibility)</p> <p>2. จริยธรรมการใช้งานอินเทอร์เน็ต (Digital Ethic)</p> <p>3. ความสามารถในการติดต่อสื่อสารและการสร้างสัมพันธ์ภาพ (Communication and Interrelationship)</p> <p>4. การมีมุมมองต่อชีวิตและโลกในเชิงบวก (Optimism)</p> <p>5. ความคิดสร้างสรรค์ (Creativity)</p>	<p>1. ส่งเสริมและพัฒนาความสามารถในการคิดที่หลากหลายและแตกต่างไปจากเดิม การคิดค้นและสร้างสิ่งประดิษฐ์ หรือนวัตกรรมที่แก้ไขปัญหาในด้านเศรษฐกิจและสังคมด้วยเทคโนโลยีดิจิทัล ตั้งแต่ระดับปฐมวัย เพื่อสร้างเยาวชนไทยที่มีการพัฒนาที่สมดุล</p> <p>2. มีกลไกคัดกรองและส่งเสริมเด็กและเยาวชนที่มีความสามารถพิเศษจัดโรงเรียน ระบบเสริมประสบการณ์ การมีส่วนร่วมของภาคเอกชน ตลอดจนสร้างมาตรฐานการมุ่งใจเพื่อพัฒนาผู้มีความสามารถพิเศษ ผลักดันให้ประเทศไทยมีบทบาทเด่นในประชาคมโลก ทั้งด้านกีฬา ภาษาและวรรณกรรม สุนทรียศิลป์ ตลอดจนการวิจัย</p> <p>3. ส่งเสริม และ สร้างการมีส่วนร่วมในการพัฒนาความคิดริเริ่มสร้างสรรค์ของเยาวชนในการคิดค้นและสร้างสิ่งประดิษฐ์ หรือนวัตกรรมที่แก้ปัญหาด้านเศรษฐกิจและสังคมด้วยเทคโนโลยีดิจิทัล แก่ ภาครัฐ ภาคเอกชน ประชาชน และหน่วยงานหรือองค์การระหว่างประเทศ ในการเปิดโอกาสให้เยาวชนมีส่วนร่วมในการเสนอแนะแนวทางหรือเข้าร่วมแก้ปัญหาดังกล่าว</p> <p>4. ให้การศึกษาในเรื่องของ Digital Ethic ครอบครัวยุคใหม่ มีการใช้เวลา มอบความรักความอบอุ่นให้บุตรหลานเพิ่มมากขึ้น ใส่ใจรับฟังความทุกข์ ไม่สบายใจ ทำให้เยาวชนสามารถระบายความไม่สบายใจกับผู้คนที่ตนไว้วางใจแทนการโพสต์ข้อความ ลงภาพในสื่อออนไลน์ เพื่อช่วยให้เยาวชนรับรู้ความรู้สึก อารมณ์ของตนเองและผู้อื่น มีการควบคุม และยืดหยุ่นทางอารมณ์ได้มากขึ้น</p>
---	--	---

ตารางที่ 4-2 : ข้อเสนอแนะทางการเสริมสร้างต้นทุนทางจิตวิทยาของพลเมืองดิจิทัล (ต่อ)

ทักษะการรู้ดิจิทัล กับการสร้าง	ต้นทุนทางจิตวิทยา	แนวทางการเสริมสร้างทักษะการรู้ดิจิทัล และต้นทุนทางจิตวิทยาของพลเมืองดิจิทัล
-----------------------------------	-------------------	---

	<p>5. ควรนำเสนอประเด็นปัญหา สร้างความตระหนักถึงผลกระทบที่เกิดขึ้น จากการเผยแพร่ ข้อมูลส่วนตัวสู่สาธารณะอย่างขาดความระมัดระวัง หรือขาดการตระหนักถึงผลกระทบต่อตนเองหรือสังคม ทั้งในระดับจุลภาคจนถึงระดับมหภาค และมีการส่งเสริม สนับสนุน ละพัฒนาการตระหนักและความรู้ที่เกี่ยวข้องกับแนวทางปฏิบัติตามสิทธิ เสรีภาพ มารยาทบนสื่อสาธารณะในสังคมดิจิทัล โดยไม่ขัดต่อกฎหมาย จริยธรรม ศีลธรรมและแนวทางการอยู่ร่วมกันในสังคมอย่างสงบสุข</p> <p>6. การจัดทำแนวทางในการแก้ปัญหา การกลั่นแกล้งบนโลกออนไลน์ การถูกล่อลวงไปพบคนแปลกหน้าจากสื่อสังคมออนไลน์ ปัญหาเด็กติดเกม ปัญหาการเข้าถึงสื่อลามกอนาจาร</p> <p>7. การใช้สื่อดิจิทัลอย่างมีจริยธรรม กฎหมายสื่อ และตระหนักถึงการทำให้เกิด/ถูกทำให้ Bullying โดยมีนโยบายและขับเคลื่อนนโยบายเกี่ยวกับการใช้ Digital ตลอดจนเสริมสร้างความรู้และการตระหนักต่อความรับผิดชอบต่อสังคม</p> <p>8. หน่วยงานของภาครัฐจัดการประชุมวางแผนระยะยาวกับหน่วยงานที่เกี่ยวข้อง เพื่อพัฒนาระบบให้มีการใช้เทคโนโลยีดิจิทัลที่สร้างสรรค์ โดยประสานความร่วมมือทุกภาคส่วน ไม่ว่าจะเป็นระดับครอบครัว ชุมชน สังคม ให้แต่ละช่วงพัฒนาการตั้งแต่วัยเด็ก วัยรุ่น ผู้ใหญ่ และผู้สูงอายุ เป็นผู้ที่มีสุขภาพจิตดี มีการเห็นอกเห็นใจ สร้างความสัมพันธ์ที่ดีในโลกออนไลน์ สามารถสื่อสาร ร่วมแรงร่วมใจกับคนอื่นที่ใช้ดิจิทัล สามารถที่จะแสวงหาข้อมูล วิเคราะห์ แบ่งปัน สร้างเนื้อหาที่สอดคล้องกับช่วงวัย มีการเข้าใจสิทธิทางดิจิทัล พินัยกรรมสิทธิส่วนบุคคล สิทธิตามกฎหมาย สิทธิในความเป็นส่วนตัว เป็นต้น</p>
--	--

ตารางที่ 4-2 : ข้อเสนอแนวทางการเสริมสร้างต้นทุนทางจิตวิทยาของพลเมืองดิจิทัล (ต่อ)

ทักษะการรู้ดิจิทัล กับการสร้าง	ต้นทุนทางจิตวิทยา	แนวทางการเสริมสร้างทักษะการรู้ดิจิทัล และต้นทุนทางจิตวิทยาของพลเมืองดิจิทัล
-----------------------------------	-------------------	---

		<p>9. รัฐบาลร่วมวางนโยบายกับหน่วยงานที่เกี่ยวข้องในการพัฒนาเยาวชน จากในครอบครัว การเรียนการสอน ชุมชน สังคม วัฒนธรรม ให้เยาวชนมีความฉลาดทางดิจิทัล โดยเป็นพลเมืองดิจิทัล ที่มีต้นทุนทางจิตวิทยาที่มีคุณลักษณะเหมาะสม ไม่ว่าจะเป็นการตระหนักรู้ถึงอารมณ์ ความรู้สึก ของตนเอง และผู้อื่น สามารถเข้าถึงสื่อออนไลน์ เข้าใจ วิเคราะห์คุณภาพของสื่อที่รับเข้ามา มีการตระหนักถึงความรับผิดชอบ มีจริยธรรมในการใช้งานอินเทอร์เน็ต</p> <p>10. สร้างสภาพแวดล้อมที่เหมาะสมต่อการเรียนรู้และการใช้งานดิจิทัล และการแสดงออกของเยาวชนไทยในด้านดิจิทัล โดยสื่อต่าง ๆ ให้ข้อมูล กระตุ้นให้ผู้คนในสังคมตระหนักถึงการยอมรับซึ่งกันและกัน มีการสื่อสารทางบวกอย่างสร้างสรรค์ มีการสอนผ่านสื่อเทคโนโลยีสื่อออนไลน์ เพื่อให้เยาวชนได้เรียนรู้ที่จะมองโลกในแง่บวก ตระหนักถึงการยอมรับความแตกต่างระหว่างบุคคล สื่อสารระหว่างบุคคลอย่างสร้างสรรค์ อาจเป็นการนำลักษณะที่เหมาะสมมาอธิบายและทำให้เข้าใจง่าย เพื่อให้เยาวชนได้รับรู้ และสร้างความเข้าใจต่อการเป็นพลเมืองดิจิทัล หรือ เป็นการสร้างพื้นที่สำหรับแสดงผลงานหรือสื่อสร้างสรรค์</p> <p>11. ออกแบบนโยบายและข้อปฏิบัติที่ส่งเสริมให้มีการใช้เทคโนโลยีในทางสร้างสรรค์ โดยมุ่งเน้นนโยบายด้าน Digital security และ Digital rightให้ยั่งยืน</p>
--	--	--

ทักษะการรู้ดิจิทัล กับการสร้าง	ต้นทุนทางจิตวิทยา	แนวทางการเสริมสร้างทักษะการรู้ดิจิทัล และต้นทุนทางจิตวิทยาของพลเมืองดิจิทัล
-----------------------------------	-------------------	---

	<p>12. ส่งเสริมการประกอบกิจกรรมในยุคดิจิทัลให้ปลอดภัย และสร้างสรรค์ ที่เป็นรูปธรรม</p> <p>13. ออกมาตรการในการควบคุมผู้ประกอบการสื่อดิจิทัล ต้องวางมาตรการในการควบคุมดูแล และตรวจสอบ/ ปิดกั้น และดำเนินคดีตามกฎหมาย /วางระบบการเข้าถึงสื่อดิจิทัลอย่างทั่วถึง แต่ต้องควบคุมได้</p> <p>14. ดำเนินมาตรการด้านกฎหมายที่เกี่ยวข้องให้เกิดประสิทธิภาพ พ.ร.บ. ว่าด้วยการกระทำผิดเกี่ยวกับคอมพิวเตอร์ พ.ศ. 2560 พ.ร.บ. การรักษาความปลอดภัยไซเบอร์ พ.ศ. 2562</p> <p>15. พัฒนาอินเทอร์เน็ตปลอดภัยสำหรับทุกโรงเรียนในสังกัด สพฐ. โดยจัดหาหรือกำหนดข้อบังคับและมาตรการป้องกันและกักกันดูแลการใช้งานอินเทอร์เน็ตสำหรับเด็กและเยาวชน โดยจะต้องมีปิดกั้น ป้องกัน การเข้าถึงเว็บไซต์ที่ผิดกฎหมาย หรือ มีเนื้อหาที่มีอันตรายต่อเด็กและเยาวชน หน่วยงานรับผิดชอบ</p> <p>16. หน่วยบังคับใช้กฎหมาย มาตรการปราบปรามกระทำผิดเกี่ยวกับอาชญากรรมทางคอมพิวเตอร์ ต้องดำเนินคดีกับผู้กระทำผิดอย่างจริงจัง</p> <p>17. ดำเนินมาตรการด้านกฎหมายที่เกี่ยวข้องให้เกิดประสิทธิภาพ พ.ร.บ. ว่าด้วยการกระทำผิดเกี่ยวกับคอมพิวเตอร์ พ.ศ. 2560 พ.ร.บ. การรักษาความปลอดภัยไซเบอร์ พ.ศ. 2562</p> <p>18. ขับเคลื่อนนโยบายด้าน Digital right</p> <p>19. การสร้างบัญญัติ กฎหมายหรือข้อบังคับที่ชัดเจนรวมถึงการเคร่งครัดในการบังคับใช้กฎหมายเกี่ยวกับอาชญากรรมเทคโนโลยี</p>
--	--

ตารางที่ 4-2 : ข้อเสนอแนะทางการเสริมสร้างต้นทุนทางจิตวิทยาของพลเมืองดิจิทัล (ต่อ)

ทักษะการรู้ดิจิทัล กับการสร้าง	ต้นทุนทางจิตวิทยา	แนวทางการเสริมสร้างทักษะการรู้ดิจิทัล และต้นทุนทางจิตวิทยาของพลเมืองดิจิทัล
หน่วยงานที่ผู้ทรงคุณวุฒิ แนะนำให้มีการบูรณา การ		<ol style="list-style-type: none"> 1. กระทรวงการอุดมศึกษา วิทยาศาสตร์ วิจัยและนวัตกรรม 2. กระทรวงศึกษาธิการ 3. กระทรวงสาธารณสุข 4. กระทรวงการพัฒนาสังคมและความมั่นคงของมนุษย์ 5. กระทรวงดิจิทัลเพื่อเศรษฐกิจและสังคม 6. คณะกรรมการดิจิทัลเพื่อเศรษฐกิจและสังคมแห่งชาติ 7. กระทรวงวัฒนธรรม 8. กระทรวงการคลัง (ในการจัดสรรงบประมาณเพื่อจัดทำสื่อ) 9. กระทรวงทรัพยากรธรรมชาติและสิ่งแวดล้อม 10. สำนักนายกรัฐมนตรี 11. กระทรวงพาณิชย์ 12. สถานศึกษาต่าง ๆ 13. กรมสุขภาพจิต กระทรวงสาธารณสุข 14. กระทรวงการท่องเที่ยวและกีฬา 15. กองบังคับการปราบปรามการกระทำผิดเกี่ยวกับอาชญากรรมทางเทคโนโลยี สำนักงาน

ทักษะการรู้ดิจิทัล กับการสร้าง	ต้นทุนทางจิตวิทยา	แนวทางการเสริมสร้างทักษะการรู้ดิจิทัล และต้นทุนทางจิตวิทยาของพลเมืองดิจิทัล
		ตำรวจแห่งชาติ 16. สำนักงานคณะกรรมการศึกษาขั้นพื้นฐาน

4. การกำหนดยุทธศาสตร์เพื่อขับเคลื่อนการพัฒนาทรัพยากรมนุษย์ด้านต้นทุนทางจิตวิทยาของเยาวชนเพื่อการเป็นพลเมืองดิจิทัล

จากการนำต้นทุนทางจิตวิทยาบูรณาการร่วมกับความฉลาดทางดิจิทัลและทักษะการรู้ดิจิทัล นำไปสู่การเป็นพลเมืองดิจิทัลมาวิเคราะห์ประเด็นตามข้อเสนอของผู้ทรงคุณวุฒิในการพัฒนาเยาวชน ในส่วนนี้จึงเสนอแนวทางการเสริมสร้างทักษะการรู้ดิจิทัลและต้นทุนทางจิตวิทยาของพลเมืองดิจิทัล โดยผู้วิจัยจะเสนอยุทธศาสตร์เฉพาะในส่วนของเยาวชนที่ถือว่าเป็นกลุ่มประชากรที่มีความสำคัญจากผลการวิจัยที่ได้นำเสนอมาแล้ว ยุทธศาสตร์ที่จะสามารถขับเคลื่อนการพัฒนาทรัพยากรมนุษย์ด้านต้นทุนทางจิตวิทยาของเยาวชนเพื่อการเป็นพลเมืองดิจิทัล ดังนี้

4.1 ยุทธศาสตร์ที่ 1 การพัฒนาทักษะการรู้ดิจิทัลและต้นทุนทางจิตวิทยาของความเป็นพลเมืองดิจิทัลสำหรับเยาวชนในระบบการศึกษา

เป้าหมาย เพื่อให้เยาวชนมีทักษะการรู้ดิจิทัล(Digital Literacy) และต้นทุนทางจิตวิทยาสู่ความเป็นพลเมืองดิจิทัล(Psychological Capital toward Digital Citizenship) ที่มีคุณลักษณะคือ มีความหวังมีพลังที่จะนำไปสู่เป้าหมายมีการพัฒนาตนเองตามศักยภาพที่มีอยู่ มีความฉลาดทางอารมณ์และความสามารถในการก้าวผ่านปัญหาหรือความทุกข์ได้มีมุมมองต่อชีวิตและโลกในเชิงบวก มีความคิดสร้างสรรค์มีทักษะทางสังคมด้านความรับผิดชอบต่อตนเองและผู้อื่น มีทักษะทางสังคมการติดต่อสื่อสารและการสร้างสัมพันธภาพ มีจริยธรรมการใช้งานอินเทอร์เน็ต (Digital Ethic) มีองค์ความรู้ในการใช้งานเทคโนโลยีดิจิทัลเป็นอย่างดีและมีความสามารถในการวิเคราะห์และประเมิน เพื่อให้สามารถดำรงชีวิตในสังคมดิจิทัลได้อย่างมีคุณภาพ

ตัวชี้วัด

1. คะแนนจากผลการทดสอบทักษะการรู้ดิจิทัลของเยาวชน (ตามแบบทดสอบมาตรฐาน)
2. จำนวนรายวิชา /โครงการ/กิจกรรมในชั้นเรียนของหลักสูตรที่สอดแทรกทักษะการรู้ดิจิทัลและต้นทุนทางจิตวิทยาความเป็นพลเมืองดิจิทัล
3. จำนวนโครงการ/กิจกรรมเสริมหลักสูตรที่สอดแทรกทักษะการรู้ดิจิทัลและต้นทุนทางจิตวิทยาความเป็นพลเมืองดิจิทัล
4. ลำดับความเสี่ยงภัยจากออนไลน์ของโลก (จากการจัดลำดับของ World Economic Forum) ต้องลดระดับความเสี่ยงลง

หน่วยดำเนินการ กระทรวงศึกษา กระทรวงดิจิทัลฯ สำนักงานตำรวจแห่งชาติ

ระยะเวลาดำเนินการ ต.ค.62- กย.63

4.2 ยุทธศาสตร์ที่ 2 การพัฒนาสมรรถนะบุคลากรในสถาบันการศึกษาเพื่อการพัฒนาเยาวชนให้มีความเป็นพลเมืองดิจิทัล

เป้าหมายพัฒนาศักยภาพของครูอาจารย์ และบุคลากรทางการศึกษาให้ สามารถทำหน้าที่ในการกระตุ้น สร้างแรงบันดาลใจ แนะนำวิธี เรียนรู้และวิธีจัดระเบียบการสร้าง ความรู้ ออกแบบ กิจกรรมและสร้างนวัตกรรมการเรียนรู้ให้ผู้เรียนผ่านเทคโนโลยีดิจิทัล และมีบทบาท เป็นนักวิจัยพัฒนากระบวนการเรียนรู้เพื่อผลสัมฤทธิ์ของผู้เรียนระบบการพัฒนาศักยภาพและ สมรรถนะทางดิจิทัลอย่างต่อเนื่อง สร้างเครือข่ายพัฒนาครูให้มีการแลกเปลี่ยนเรียนรู้ระหว่างกัน

ตัวชี้วัด

1. คะแนนจากผลการทดสอบทักษะการรู้ดิจิทัลของบุคลากรทางการศึกษา (ตามแบบทดสอบมาตรฐาน)

2. จำนวนรายวิชา/โครงการ/กิจกรรมพัฒนาทักษะการรู้ดิจิทัลและต้นทุนทาง จิตวิทยาความเป็นพลเมืองดิจิทัลที่ได้รับการพัฒนา

หน่วยดำเนินการ กระทรวงศึกษา กระทรวงดิจิทัลฯ

ระยะเวลาดำเนินการ ต.ค.62- ก.ย.63

4.3 ยุทธศาสตร์ที่ 3 การสร้างสภาพแวดล้อมในครอบครัว โดยการพัฒนาครอบครัว ดิจิทัล

เป้าหมาย เตรียมความพร้อมให้แก่ผู้ปกครองและครอบครัว และการสร้าง วัฒนธรรมของครอบครัวในการปลูกฝังความรู้ความเข้าใจดิจิทัลให้แก่เด็กและเยาวชน หน่วยงาน รับผิดชอบปลูกฝังความรู้ การเข้าใจดิจิทัลในครอบครัว เพื่อให้ครอบครัวมีการช่วยเหลือในการ ถ่ายทอดความรู้และทักษะดิจิทัล สร้างความตระหนักถึงความสำคัญแก่สมาชิกในครอบครัว โดยการจัดทำข้อมูลเผยแพร่ เพื่อแนะนำให้ความรู้การเข้าใจดิจิทัล และคู่มือการเลี้ยงลูกยุคดิจิทัล พัฒนาทุนทางอารมณ์ (Emotional Capital) ประกอบด้วยคุณลักษณะต่าง ๆ เช่น การรับรู้ตนเอง (Self -Awareness) ความมีศักดิ์ศรี (Integrity) การมีความยืดหยุ่น (Resilience)

ตัวชี้วัด

1. จำนวนรายวิชา /โครงการ/กิจกรรมพัฒนาทักษะการรู้ดิจิทัลและต้นทุน ทางจิตวิทยาความเป็นพลเมืองดิจิทัลที่ได้รับการพัฒนา

2. อัตราการ Bully ในโลก Cyber ลดลง

หน่วยดำเนินการ กระทรวงศึกษา กระทรวงดิจิทัลฯ กระทรวงการพัฒนาสังคม และความมั่นคงของมนุษย์

ระยะเวลาดำเนินการ ต.ค.62- ก.ย.63

บทที่ 5

สรุปและข้อเสนอแนะ

สรุป

ความก้าวหน้าของเทคโนโลยีสารสนเทศอย่างรวดเร็วส่งผลให้รูปแบบการดำเนินชีวิต คุณภาพชีวิตและรูปแบบการทำธุรกิจพัฒนาไปมาก โดยเฉพาะอย่างยิ่งเทคโนโลยีสมัยใหม่ที่เป็น อัจฉริยะ เช่น เทคโนโลยีดิจิทัล ซึ่งเป็นความท้าทายต่อโลกประชาชนไทยทุกภาคส่วนจะต้องร่วมมือ กันในการขับเคลื่อนการพัฒนาในด้านต่างๆ อย่างเข้มแข็งและต่อเนื่อง การสร้างเกราะป้องกันเยาวชนให้ ปลอดภัยจากภัยคุกคามในโลกออนไลน์ การพัฒนาทักษะการเป็นพลเมืองดิจิทัล และการพัฒนา ทักษะที่จำเป็นในศตวรรษที่ 21 เพื่อให้คนไทยเป็นชนคุณภาพอย่างแท้จริงโดยคุณลักษณะที่จำเป็น ดังกล่าวมานั้น เรียกว่า “ต้นทุนทางจิตวิทยา” (Psychological Capital) ซึ่งเป็นคุณลักษณะทางจิตใจ ของบุคคลที่ส่งผลให้สามารถดำเนินชีวิตในการทำงาน มีความคิดสร้างสรรค์และพลังทางบวก ที่จะนำพาตนเองไปสู่ความสำเร็จ และสามารถพัฒนาเทคโนโลยีสมัยใหม่ให้เกิดเป็นนวัตกรรม ที่จะนำไปสู่การพัฒนาผลิตภัณฑ์และบริการที่มีมูลค่าสูงและแข่งขันได้

คุณลักษณะ ของพลเมืองดิจิทัล (Digital Citizenship) ที่มีคุณลักษณะที่บ่งชี้เกี่ยวกับ ความสามารถในการเข้าถึงเทคโนโลยีสารสนเทศที่สำคัญ ได้แก่ ความสามารถในการใช้งานอินเทอร์เน็ต และมีความรับผิดชอบและความปลอดภัยในการใช้เทคโนโลยี เพื่อมีส่วนร่วมในสังคมเศรษฐกิจดิจิทัล ได้อย่างมีประสิทธิภาพ โดยเทคโนโลยีการสื่อสารได้เปิดโอกาสและหยิบยื่นความท้าทายใหม่ๆ ให้กับ พลเมืองดิจิทัลทำให้สามารถเข้าถึงข้อมูลโดยไร้ข้อจำกัดเชิงภูมิศาสตร์ เข้าร่วมชุมชนที่มีความสนใจ ร่วมกัน สร้างสรรค์แนวคิดใหม่ๆ ในการแก้ไขปัญหา และทำให้เสียงของพลเมืองดังขึ้นในสังคม แต่ในขณะเดียวกันก็ต้องเผชิญกับความเสี่ยงใหม่ๆ เช่น การสอดแนม การละเมิดความเป็นส่วนตัว อาชญากรรมคอมพิวเตอร์ ดังนั้นในฐานะพลเมืองดิจิทัลจึงต้องตระหนักถึงโอกาสและความเสี่ยงใน โลกดิจิทัลพร้อมพัฒนาทักษะและความรู้ที่จำเป็นในโลกสมัยใหม่อยู่เสมอ และเข้าใจถึงสิทธิและ ความรับผิดชอบในโลกออนไลน์และต้องมีต้นทุนทางจิตวิทยาที่จำเป็นที่จะสามารถเผชิญกับรูปแบบ เทคโนโลยี การใช้งาน เข้าใจ และสร้างสรรค์นวัตกรรมจากดิจิทัลได้อย่างมีคุณภาพ โดยที่การพัฒนา ทรัพยากรมนุษย์ ผ่านระบบการศึกษาของชาติที่ผ่านมาอย่างไม่ได้ให้ความสำคัญกับการพัฒนาคน เพื่อเตรียมรับเทคโนโลยี จนกระทั่งเริ่มชัดเจนที่แผนพัฒนาเศรษฐกิจและสังคมแห่งชาติฉบับที่ 12 (พ.ศ. 2560 - 2564) และแผนการศึกษาแห่งชาติ พ.ศ. 2560-2579 และ แผนยุทธศาสตร์ชาติ 20 ปี (พ.ศ. 2561-2580) ที่ให้ความสำคัญกับการพัฒนาเทคโนโลยี โดยเฉพาะยุทธศาสตร์ชาติฯ

เน้นความสามารถในการแข่งขันในโลกยุคดิจิทัลตั้งนั้นการขับเคลื่อนยุทธศาสตร์ชาติ 20 ปีที่ถูกร่างขึ้นและประกาศในราชกิจจานุเบกษาให้มีการปฏิบัติกำหนดไว้ 6 ยุทธศาสตร์ได้แก่ 1. การสร้างความมั่นคง 2. การสร้างความสามารถในการแข่งขัน 3. การพัฒนาและเสริมสร้างศักยภาพคน 4. ด้านการสร้างโอกาสบนความเสมอภาคและความเท่าเทียมกันทางสังคม 5. การสร้างการเติบโต

บนคุณภาพชีวิตที่เป็นมิตรต่อสิ่งแวดล้อมและ 6. การปรับสมดุลและพัฒนาระบบการบริหารจัดการภาครัฐ ได้เน้นการปฏิบัติเพื่อผลประโยชน์ของชาติ และมุ่งส่งเสริมให้ประชาชนของไทยมีความพร้อมและมีความเข้มแข็งทั้งทางด้านเศรษฐกิจ สังคมและวัฒนธรรม การเมืองและความมั่นคง โดยเฉพาะในยุคศาสตร์ที่ 3 ที่เน้นการพัฒนาศักยภาพคนตลอดช่วงชีวิตให้สนับสนุนการเจริญเติบโตของประเทศการยกระดับคุณภาพการศึกษาและการเรียนรู้ให้มีคุณภาพเท่าเทียมและทั่วถึง การปลูกฝังระเบียบวินัย คุณธรรม จริยธรรม ค่านิยมที่พึงประสงค์และให้มีความสามารถในการแข่งขันโดยเฉพาะในโลกยุคดิจิทัล

การเตรียมความพร้อมเยาวชนไทยจากการศึกษาครั้งนี้คือการศึกษาวิเคราะห์องค์ประกอบที่เหมาะสมของต้นทุนทางจิตวิทยาของเยาวชนไทย และการเสนอแนวทางที่เหมาะสมในการพัฒนาทรัพยากรมนุษย์ด้านต้นทุนทางจิตวิทยาเพื่อเตรียมความพร้อมเยาวชนไทยสู่การเป็นพลเมืองดิจิทัล โดยผลที่คาดว่าจะได้รับ คือ การเสริมสร้าง**ต้นทุนทางจิตวิทยาสำหรับการเป็นพลเมืองดิจิทัล (Psychological Capital for Digital Citizen)**ให้กับเยาวชนไทย ตามคุณลักษณะที่เหมาะสมของจิตวิทยาพัฒนาการเพื่อให้เกิดการพัฒนาแบบองค์รวม โดยขับเคลื่อนไปพร้อม ๆ กันทั้งการพัฒนาทางด้านสติปัญญาที่เป็น Hard Skill เพื่อมุ่งไปสู่การประกอบอาชีพ และพัฒนาทางด้านจิตใจ หรือจิตวิญญาณ (Soft Skill) เพื่อให้เยาวชนไทยเติบโตและสามารถเผชิญโลกในศตวรรษที่ 21 ซึ่งเป็นโลกที่มีการใช้เทคโนโลยีดิจิทัลอย่างแพร่หลายในชีวิตประจำวันได้อย่างเข้มแข็งและมีความสุขโดยรูปแบบและหลักการที่ได้จากการศึกษาวิจัยนี้จะสามารถนำเสนอสถาบันครอบครัวและสถาบันการศึกษาที่ทำหน้าที่ผลิตทรัพยากรมนุษย์ซึ่งเป็นกำลังสำคัญในการพัฒนาประเทศให้มีคุณลักษณะความเป็นพลเมืองดิจิทัล นั่นคือมี **ความฉลาดทางดิจิทัล (Digital Intelligence Quotient; DQ)** ซึ่งเป็น กลุ่มความสามารถทางสังคม อารมณ์ และการรับรู้ ที่จะทำให้คนคนหนึ่งสามารถเผชิญกับความท้าทายของชีวิตดิจิทัล และสามารถปรับตัวให้เข้ากับชีวิตดิจิทัลได้

วัตถุประสงค์ของการศึกษา ได้แก่

1. เพื่อศึกษาวิเคราะห์ปัจจัยด้านสภาพแวดล้อมภายในและสภาพแวดล้อมภายนอกที่เป็นปัจจัยกระตุ้นการพัฒนาทรัพยากรมนุษย์ด้านต้นทุนทางจิตวิทยาของเยาวชนไทย
2. เพื่อศึกษาความฉลาดทางดิจิทัลของพลเมืองดิจิทัล เปรียบเทียบกับประเทศต่าง ๆ

3. เพื่อวิเคราะห์องค์ประกอบที่เหมาะสมของต้นทุนทางจิตวิทยาสำหรับความเป็นพลเมืองดิจิทัลของเยาวชนไทย

4. เพื่อเสนอยุทธศาสตร์ในการพัฒนาทรัพยากรมนุษย์ด้านต้นทุนทางจิตวิทยาเพื่อเตรียมศักยภาพเยาวชนไทยสู่การเป็นพลเมืองดิจิทัล

โดยสรุปผลการวิจัยดังนี้

1. ปัจจัยด้านสภาพแวดล้อมภายในและสภาพแวดล้อมภายนอกที่เป็นปัจจัยกระตุ้นการพัฒนาทรัพยากรมนุษย์ด้านต้นทุนทางจิตวิทยาของเยาวชนไทย

1.1 สภาพแวดล้อมภายนอก

การพัฒนาการด้านการติดต่อสื่อสาร การคมนาคมขนส่ง และเทคโนโลยีสารสนเทศ ที่แสดงให้เห็นถึงการเจริญเติบโตของความสัมพันธภาพทางเศรษฐกิจ การเมือง เทคโนโลยีและวัฒนธรรมที่เชื่อมโยงระหว่างปัจเจกบุคคล ชุมชน หน่วยธุรกิจ และรัฐบาล ทั่วทั้งโลกจึงทำให้เกิดกระแสโลกาภิวัตน์ (Globalization) เด็กยุคใหม่หรือ “ดิจิทัลเนทีฟ” (Digital Natives) เกิดและเติบโตมาพร้อมกับสภาพแวดล้อมที่เต็มไปด้วยเทคโนโลยีคอมพิวเตอร์ แท็บเล็ต สมาร์ทโฟน และอุปกรณ์ไอทีสนใจได้ด้วยตนเองในโลกออนไลน์ เป็นผู้แสวงหาข่าวสารในลักษณะของ Active Audience แทนที่จะถูกจำกัดกรอบเหมือนคนยุคก่อนๆ การเข้าถึงสื่อออนไลน์ที่ไม่เหมาะสมและเลือกเกมที่ไม่เหมาะสมกับวัยพัฒนาการ ซึ่งจะมีผลต่อการมีความรุนแรง ปัญหาทางเพศ ปัญหาอาชญากรรมต่าง ๆ ตามมา

1.2 สภาพแวดล้อมภายในได้แก่ ต้นทุนทางจิตวิทยาและทักษะชีวิตด้านความฉลาดทางดิจิทัล

ความรู้ ความเข้าใจ การสร้างสรรค์ และการนำไปใช้ ยังต้องการการบูรณาการและพัฒนา ในสถาบันการศึกษาอย่างขาดศักยภาพที่จะเรียนรู้ความเปลี่ยนแปลงของโลกและพัฒนาตนเองอย่างต่อเนื่อง ผู้สอนเป็นผู้มอบความรู้ ต้องเปลี่ยนเป็นช่วยกันออกแบบกระบวนการเรียนรู้ร่วมกันระหว่างผู้สอนกับผู้เรียน ยังขาดความเป็นผู้ใฝ่รู้ตลอดชีวิตผู้สอน ขาดความรู้ในการใช้อุปกรณ์หรือสื่อดิจิทัล ทำให้ผู้เรียนไม่เกิดแรงบันดาลใจ ผู้เรียนขาดความรู้ ความเข้าใจเกี่ยวกับโปรแกรมพื้นฐานในการเรียนหรือการทำงาน เช่น โปรแกรม excel ขาดความรู้ ความสามารถในการเข้าถึงสื่อ คิด วิเคราะห์ แยกแยะสื่อ เข้าใจดิจิทัล แต่ยังไม่ครบในทุกมิติ

ด้านจริยธรรม ความรับผิดชอบ มีการละเมิดสิทธิของผู้อื่นโดยผ่าน โซเชียลมีเดีย ซึ่งหลายครั้งเข้าข่ายของการเป็น cyberbullyingไม่มีระเบียบวินัยทางดิจิทัล เช่น การติดต่อสื่อสาร การแบ่งเวลาใช้เวลากับสื่อออนไลน์ เพิ่มขึ้น จากสถิติปี 2560เฉลี่ย 6 ชั่วโมง 24 นาทีต่อวันที่ปี 2561โดยเฉลี่ยอยู่ที่ 9 ชั่วโมง 38 นาทีต่อวันการรับข้อมูลข่าวสารขาดการ

กลั่นกรองขาดการใช้วิจารณ์ญาณของตนเองในการกลั่นกรองข้อมูลการคัดลอกผลงานทางวิชาการ (Plagiarism)

การรู้เท่าทันการเปิดเผยความเป็นส่วนตัวขาดการตระหนักถึงผลเสียจากการใช้สื่อออนไลน์การรู้ไม่ทันสภาพความเป็นจริงของชีวิตเกิดการเปรียบเทียบส่งผลให้เกิดการเห็นคุณค่าในตนเองที่ต่ำ (Low self-esteem) มีปัญหาการปรับตัว ใช้การสร้างโลกเสมือนจริงแทนการพบหน้ากัน ส่งผลให้เกิดปัญหาด้านความสัมพันธ์ของบุคคลอื่น ทักษะทางสังคม และมีการสื่อสารที่ไม่เหมาะสม

2. เพื่อศึกษาความฉลาดทางดิจิทัลของพลเมืองดิจิทัล เปรียบเทียบกับประเทศต่าง ๆ

สำนักงานส่งเสริมเศรษฐกิจดิจิทัล(ดีป้า) กระทรวงดิจิทัลเพื่อเศรษฐกิจและสังคม เผยว่า ทางดีป้า กระทรวงดิจิทัลเพื่อเศรษฐกิจและสังคมสำนักงานคณะกรรมการการศึกษาขั้นพื้นฐาน (สพฐ.) กระทรวงศึกษาธิการ และ DQ institutesร่วมมือของภาครัฐและเอกชนทั่วโลกประสานงานร่วมกับ เวิลด์ อีโคโนมิกฟอรัมร่วมกันจัดทำรายงานการศึกษา The 2017 DQ Impact Study การศึกษาครั้งนี้เริ่มต้นในเดือน พฤษภาคม-ธันวาคม 2560 ซึ่งเป็นส่วนหนึ่งของโครงการ #DQ Every Child โดยทำการศึกษาเด็กไทยอายุ 8-12 ปี ทั่วประเทศ 1,300 คน ผ่านแบบสำรวจออนไลน์ DQ Screen Time Test ชุดเดียวกับกับเด็กประเทศอื่นๆ รวมกลุ่มตัวอย่างทั่วโลกทั้งสิ้น 37,967 คนวัดความฉลาดทางดิจิทัล(Digital intelligence Quotient) พบว่าลำดับความเสี่ยงภัยจากออนไลน์ จากเสี่ยงน้อยไปมากตามค่าร้อยละ(%)5 อันดับแรกที่เรียงตามลำดับร้อยละความเสี่ยงจากเสี่ยงน้อยไปเสี่ยงมากคือญี่ปุ่น (16%) เกาหลีเหนือ (39%) สเปน (39%) อินเดีย (42%) และจีน (43%) สำหรับประเทศไทย (60%) เป็นลำดับที่ 19

3. เพื่อวิเคราะห์องค์ประกอบที่เหมาะสมของต้นทุนทางจิตวิทยาสำหรับความเป็นพลเมืองดิจิทัลของเยาวชนไทย

จากการทบทวนแนวคิดทฤษฎีที่เกี่ยวข้องกับต้นทุนทางจิตวิทยา(Luthans, Youssef, & Avolioc(2007)) และพลเมืองดิจิทัล (Child and Youth Media Institute, 2560) และผลการวิจัยเชิงคุณภาพ การสัมภาษณ์ และการศึกษาเอกสารจากสถาบันที่เกี่ยวข้องกับการพัฒนาความฉลาดทางดิจิทัล ของสสย. และ สสส. (2561) ผู้วิจัยสรุปบูรณาการองค์ประกอบ ต้นทุนทางจิตวิทยาสู่ความเป็นพลเมืองดิจิทัล(Psychological Capital toward Digital Citizenship)

3.1 การมีความหวังมีพลังที่จะนำไปสู่เป้าหมาย (Hope) หมายถึง แรงจูงใจในการที่จะเรียนรู้และพัฒนาความสามารถในการสร้าง ดูแลอัตลักษณ์ และชื่อเสียงของตนเองในโลกออนไลน์ของตัวเองให้เป็น (Digital Identity) และใช้ประโยชน์จากอุปกรณ์และสื่อออนไลน์ (Digital Use) ให้เกิดประโยชน์สูงสุด

3.2 การพัฒนาตนเองตามศักยภาพที่มีอยู่ (Self-efficacy) หมายถึง การรับรู้ความสามารถขีดความสามารถของตนเองในการเข้าถึงและใช้งานเทคโนโลยีดิจิทัลได้อย่างมีประสิทธิภาพ ซึ่งครอบคลุมทั้งความสามารถในการทำสิ่งต่าง ๆ ของตนเองและความสามารถในการเกี่ยวข้องกับความสัมพันธ์กับผู้อื่น โดยทักษะทางดิจิทัลที่สำคัญที่ต้องเรียนรู้ ได้แก่ ความสามารถในการสื่อสารทางดิจิทัล (Digital Communication) ความรู้เรื่องดิจิทัล (Digital Literacy) และการพิทักษ์สิทธิส่วนบุคคลและสิทธิทางกฎหมาย (Digital Rights) รวมถึงสิทธิในความเป็นส่วนตัว สิทธิบัตรเสรีภาพในการพูดและแสดงความคิดเห็น ซึ่งการที่เยาวชนจะเกิดการรับรู้หรือพัฒนาในเรื่องของการรับรู้ความสามารถของตนเองนั้น สามารถพัฒนาได้หลายวิธี ได้แก่ การมีประสบการณ์ที่ประสบความสำเร็จ

3.3 ความฉลาดทางอารมณ์และความสามารถในการก้าวผ่านปัญหาหรือความทุกข์ได้ (Emotional Quotient and Resilience) หมายถึง ความสามารถควบคุมอารมณ์เมื่อต้องเผชิญปัญหาทางอารมณ์ ในการปรับสภาพจิตใจให้คืนสู่ภาวะปกติเมื่อประสบกับปัญหาหรือความสามารถก้าวข้ามผ่านปัญหาหรือความทุกข์ได้อย่างเหมาะสมและมีประสิทธิภาพเป็นคุณลักษณะสำคัญที่จะช่วยให้เยาวชนมีภูมิคุ้มกันหรือความสามารถในการจัดการกับความเสี่ยงออนไลน์ (Digital Safety) โดยไม่ไปรังแกและสามารถจัดการกับการถูกรังแกบนโลกไซเบอร์ (Cyberbullying) ด้วยวิธีการต่างๆ

3.4 การมีมุมมองต่อชีวิตและโลกในเชิงบวก (Optimism) หมายถึง ทักษะคิดว่าสิ่งที่เกิดขึ้นดีที่สุด และมีมุมมองต่อชีวิตและโลกในเชิงบวกแม้ในขณะที่ต้องอยู่ท่ามกลางสภาวะทางลบ ซึ่งเป็นคุณลักษณะสำคัญที่ทำให้พร้อมรับมือกับการจัดการกับความมั่นคงทางดิจิทัล (Digital Security)

3.5 ความคิดสร้างสรรค์ (Creativity) หมายถึง การมีความสามารถในการคิดที่หลากหลายและแตกต่างไปจากเดิม (จนนำไปสู่การคิดค้นและสร้างสิ่งประดิษฐ์ที่แปลกใหม่หรือรูปแบบความคิดใหม่)

3.6 ทักษะทางสังคมด้านความรับผิดชอบต่อตนเองและผู้อื่น (Responsibility) หมายถึง การรู้จักสิทธิและความรับผิดชอบออนไลน์ อาทิ เสรีภาพในการพูด การนำเสนอเรื่องราวหรือภาพตนเองหรือผู้อื่นในทางที่เป็นความลับส่วนบุคคล หรือที่จะทำให้ผู้อื่นเสียหาย การเคารพทรัพย์สินทางปัญญาของผู้อื่น และการปกป้องตนเองและชุมชนจากความเสี่ยงออนไลน์ เช่น การกลั่นแกล้งออนไลน์ ภาพลามกอนาจารเด็ก สแปม เป็นต้น

3.7 ทักษะทางสังคมการติดต่อสื่อสารและการสร้างสัมพันธ์ภาพ (Communication and Interrelationship) หมายถึง ความสามารถในการสื่อสารและ สร้างการร่วมแรงร่วมใจกับคนอื่น ๆ ที่ใช้ดิจิทัลและสื่อการเห็นอกเห็นใจ และสร้างความสัมพันธ์ที่ดีกับผู้อื่นบนโลกออนไลน์

3.8 จริยธรรมการใช้งานอินเทอร์เน็ต (Digital Ethic) หมายถึง การมีความรับผิดชอบ และจริยธรรมในการใช้งานอินเทอร์เน็ต รู้จักสิทธิของตนเองและผู้อื่น และรู้จักปกป้องตนเองและชุมชนจากความเสี่ยงออนไลน์

3.9 ทักษะการรู้เท่าทันด้านมีองค์ความรู้ในการใช้งานเทคโนโลยีดิจิทัลเป็นอย่างดี (Knowledge of Digital) หมายถึง ความรู้ ความสามารถในการเข้าถึง ใช้ สร้างสรรค์ ดังนั้นพลเมืองยุคใหม่จึงต้องมีความรู้ด้านเทคนิค ในการเข้าถึงและใช้เครื่องมือดิจิทัล เช่น คอมพิวเตอร์ สมาร์ทโฟน แท็บเล็ต ได้อย่างเชี่ยวชาญ รวมถึงทักษะในการรู้คิดขั้นสูง การเข้าถึงสื่อออนไลน์ผ่านการฟัง การอ่าน เพื่อทำความเข้าใจและเชื่อมโยงข้อมูลจากแหล่งต่างๆ รวมถึงทักษะในการค้นหาข้อมูลที่ต้องการด้วยเครื่องมือต่างๆ ได้เป็นอย่างดี

3.10 ทักษะการรู้เท่าทันด้านมีความสามารถในการวิเคราะห์และประเมิน (Analytical and Evaluation Skill) หมายถึง ความสามารถในการประเมิน สังเคราะห์ และสื่อสารข้อมูล ข่าวสาร ผ่านเครื่องมือดิจิทัล มีทักษะการคิดอย่างมีวิจารณญาณ ซึ่งจำเป็นต่อการเลือก จัดประเภท วิเคราะห์ ตีความ และเข้าใจข้อมูลข่าวสาร

เพื่อยืนยันองค์ประกอบทั้ง 10 ตัวผู้วิจัยได้นำมาวิเคราะห์เชิงปริมาณ โดยใช้สถิติขั้นสูง เพื่อยืนยัน โดยดำเนินการตามระเบียบวิธีวิจัยเชิงปริมาณ (Quantitative Research) เก็บข้อมูลออนไลน์จากนิสิตนักศึกษา ใช้เทคนิค การวิเคราะห์องค์ประกอบเชิงยืนยันลำดับที่สอง (Secondary Confirmatory Factor Analysis) เพื่อยืนยันองค์ประกอบที่พัฒนาขึ้นจากแนวคิดทฤษฎีว่า มีความกลมกลืนกับข้อมูลเชิงประจักษ์

4. แนวทางในการพัฒนาทรัพยากรมนุษย์ด้านต้นทุนทางจิตวิทยาของพลเมืองดิจิทัล

จากการตรวจสอบภาวะแวดล้อม โดยการทบทวนแนวคิดทฤษฎีต้นทุนมนุษย์และความฉลาดทางดิจิทัล การวิเคราะห์องค์ประกอบต้นทุนมนุษย์ของความเป็นพลเมืองดิจิทัล การสำรวจข้อเสนอจากผู้ทรงคุณวุฒิ ผู้วิจัยสรุปแนวทางเพื่อนำไปสู่การกำหนดยุทธศาสตร์ ดังนี้

4.1 การพัฒนาความรู้ ทักษะ ความสามารถทางวิชาการดิจิทัล

4.1.1 มุ่งเน้นการใช้เทคโนโลยีเพื่อเสริมสร้างนวัตกรรมในการพัฒนาประเทศอย่างยั่งยืน สอดคล้องกับพฤติกรรมคนไทย

4.1.2 ให้ความรู้ ความเข้าใจกับผู้ประกอบการในการส่งเสริม เทคโนโลยีและ สอดส่องระดับการใช้สื่อ เทคโนโลยี ที่เหมาะสมในแต่ละวัย

4.1.3 การสร้างความตระหนักถึงความสำคัญของความรู้ ความเข้าใจและทักษะดิจิทัล ให้แก่ เยาวชน

4.1.4 ต้องมีการกำหนดหลักสูตรที่เหมาะสม ชัดเจน โดยบูรณาการกรอบหลักสูตรการเข้าใจและทักษะดิจิทัลเข้าสู่การศึกษาทุกระดับ

4.1.5 พัฒนาสถานศึกษาผู้บริหารและผู้สอน วางแนวทงนโยบายในการจัดการเรียนการสอน โครงสร้างของหลักสูตร เพื่อให้ผู้เรียนมีทักษะในการใช้สื่อดิจิทัลให้เป็นประโยชน์อย่างสร้างสรรค์ การศึกษาค้นคว้าองค์ความรู้ในสื่อออนไลน์ให้ผู้เรียนมีองค์ความรู้ที่กว้างขวางเพิ่มมากขึ้น ลดการ bullying ในสถานศึกษา

4.1.6 พัฒนาศักยภาพของครู โดยปรับบทบาทจากให้สามารถทำหน้าที่ในการกระตุ้น สร้างแรงบันดาลใจ แนะนำวิธี เรียนรู้และวิธีจัดระเบียบการสร้างความรู้ ออกแบบ กิจกรรม และสร้างนวัตกรรมการเรียนรู้ให้ผู้เรียนผ่านเทคโนโลยีดิจิทัล และมีบทบาทเป็น นักวิจัยพัฒนากระบวนการเรียนรู้เพื่อผลสัมฤทธิ์ของผู้เรียน

4.1.7 ปรับเปลี่ยนรูปแบบการเรียนรู้ให้เอื้อต่อการพัฒนาความฉลาดทางดิจิทัล (Digital Intelligence Quotient)

4.1.8 การสร้างการรับรู้ เป็นขั้นตอนทำให้เยาวชนได้รับรู้ถึง หรือ ทราบถึงความสำคัญ ของตนเอง ผ่านกระบวนการต่าง ๆ เช่น การแทรกซึมเนื้อหาที่เกี่ยวข้องกับความรู้ ความเข้าใจดิจิทัลไปยังสื่อบันเทิงประเภทต่าง ๆ

4.1.9 การสร้างความจำเป็นในการเรียนรู้และใช้งาน เป็นขั้นตอนที่เร่งให้เยาวชนเกิดการ เข้าสู่ระบบการเรียนรู้ เช่น การกำหนดให้การศึกษาทุกระดับชั้นมีการเรียนการสอนด้านดิจิทัล การเข้าถึงบริการของภาครัฐสามารถเข้าถึงผ่านระบบออนไลน์ได้สะดวกและ รวดเร็วกว่าการรับบริการที่หน่วยราชการ

4.1.10 ออกแบบกระบวนการเรียนรู้ในทุกระดับชั้นอย่างเป็นระบบ ตั้งแต่ระดับปฐมวัยถึงอุดมศึกษาที่มุ่งเน้นการใช้ฐานความรู้และระบบคิดในลักษณะสหวิทยาการ การสร้างให้ผู้เรียนสามารถกำกับการเรียนรู้ของตนได้ การหล่อหลอมทักษะการเรียนรู้และความคิดสร้างสรรค์ที่ผู้เรียนสามารถนำองค์ความรู้ไปใช้ในการสร้างรายได้หลายช่องทาง รวมทั้งการเรียนรู้ด้านอาชีพ และทักษะชีวิต

4.1.11 พัฒนาความสามารถในการใช้อุปกรณ์และสื่อการใช้อุปกรณ์คอมพิวเตอร์ software, Application ต่าง เพื่อให้เกิดความเข้าใจ การคิดการพัฒนาต่อยอดในการสามารถนำมาใช้ต่อไปอีก

4.1.12 กำหนดนโยบายถึงความจำเป็นในการพัฒนาเยาวชนให้มีทุนมนุษย์ เพื่อพร้อมสู่การเป็นพลเมืองดิจิทัล ส่งเสริมการเรียนรู้ของเยาวชนในระดับสูงขึ้นอย่างต่อเนื่อง

4.1.13 พัฒนาแพลตฟอร์มสำหรับพัฒนาทักษะและความรู้สำหรับอนาคต เพื่อการเรียนรู้ตลอดชีวิตเปิดให้ประชาชนได้เรียนรู้ทักษะที่เกี่ยวข้องกับการประกอบอาชีพที่แต่ละบุคคลถนัดและความฉลาดทางดิจิทัล (Digital Intelligence Quotient; DQ)รวมไปถึงเป็นแหล่งรวบรวม ข้อมูลที่เกี่ยวข้องกับการประกอบอาชีพ และการจัดหาอาชีพที่เหมาะสมกับทักษะที่แต่ละบุคคลมี เพื่อให้ประชาชนสามารถเพิ่มพูนทักษะที่จำเป็นต่อการประกอบอาชีพ

4.2 การเสริมสร้างการตระหนักรู้ รู้เท่าทัน และจริยธรรม

4.2.1 พัฒนาแพลตฟอร์มสำหรับตรวจสอบและเฝ้าระวังข้อมูลออนไลน์ที่เป็นภัยต่อสังคม

4.2.2 พัฒนามาตรการ/ข้อกำหนดควบคุมเพื่อให้เกิดสมดุล ระหว่างโลกออนไลน์ และโลกภายนอก แก่เด็กและเยาวชน โดยจะต้องมีการมุ่งเน้นใน การส่งเสริมและสนับสนุนให้เยาวชนมีส่วนร่วมกับสังคมมากขึ้น

4.2.3 พัฒนาทักษะที่จำเป็นต่อการใช้เทคโนโลยีดิจิทัลในเชิงสร้างสรรค์

4.2.4 ส่งเสริม และสร้างการมีส่วนร่วมในการพัฒนาความรู้ ความเข้าใจและทักษะดิจิทัลของ เยาวชน แก่ภาคเอกชน ประชาชน และหน่วยงาน หรือ องค์กรระหว่างประเทศ ให้เกิดการแลกเปลี่ยนความรู้ การถ่ายทอดเทคโนโลยี และเฝ้าระวังการใช้งานเทคโนโลยีดิจิทัลของประเทศ

4.2.5 พัฒนาทุนทางสังคม (Social Capital) ประกอบด้วยเครือข่ายความสัมพันธ์ การส่งเสริมและสร้างเครือข่ายให้เกิดขึ้นนับว่าเป็นการขยายผล และต่อยอดการใช้เทคโนโลยีดิจิทัล สร้างสรรค์

4.2.6 ส่งเสริม สนับสนุน และพัฒนาความรู้ ความเข้าใจ การสื่อสารผ่านเครือข่ายสังคมออนไลน์ สื่อสารอย่างสร้างสรรค์ โดยมีวิจาณญาณแยกแยะข้อเท็จจริงออกจากข้อคิดเห็น และมีความรับผิดชอบต่อสังคม

ข้อเสนอแนะ

ผู้วิจัยเสนอยุทธศาสตร์ในการพัฒนาความเป็นพลเมืองดิจิทัล คือที่ระดับบุคคลคือพัฒนาที่ตัวเยาวชนเอง พัฒนาศูนย์กลางทางการศึกษา ซึ่งคือครู อาจารย์ และสุดท้ายคือพัฒนาครอบครัวที่เด็กใช้เวลาในส่วนใหญ่อยู่บ้าน อยู่กับครอบครัว โดยสรุปมี 3 p6mTLk19iN fy'ouh

ยุทธศาสตร์ที่ 1 การพัฒนาทักษะการรู้ดิจิทัลและต้นทุนทางจิตวิทยาของความเป็นพลเมืองดิจิทัลสำหรับเยาวชนในระบบการศึกษา

ยุทธศาสตร์ที่ 2 การพัฒนาสมรรถนะบุคลากรในสถาบันการศึกษาเพื่อการพัฒนาเยาวชนให้มีความเป็นพลเมืองดิจิทัล

ยุทธศาสตร์ที่ 3 การสร้างสภาพแวดล้อมในครอบครัว โดยการพัฒนาครอบครัวดิจิทัล

1. ข้อเสนอแนะเชิงนโยบาย

1.1 บูรณาการการทำงานกันเป็นองค์รวมของกระทรวงต่าง ๆ ที่เกี่ยวข้องตามข้อเสนอของผู้ทรงคุณวุฒิ และจัดทำแผนงานหลักที่สอดคล้องกัน

1.2 จัดระบบการศึกษาโดยให้ผู้เรียนได้ใช้ เข้าใจ และสร้างสรรค์ นวัตกรรมจากดิจิทัล ให้มีการเรียนการสอนที่ใช้ code เพื่อสร้างสรรค์งานดิจิทัลได้อย่างเข้าใจจัดทำรายวิชาที่ใช้สื่อดิจิทัลในการเรียนการสอน และพร้อมกับผู้สอนได้สอดแทรกการเพิ่มต้นทุนทางจิตวิทยาขณะสอน เพื่อให้เกิดความฉลาดทางดิจิทัลด้วยในมหาวิทยาลัยควรให้มีวิชา Psychology of Cyber เพื่อสอนให้นิสิตนักศึกษาเพื่อให้เกิดความเข้าใจ และตระหนักในโลกไซเบอร์ในปัจจุบัน

1.3 ควบคุมบังคับใช้กฎหมายการใช้สื่ออย่างจริงจัง

1.4 จัดนโยบาย Digital Ethic, Digital Right, and Digital Security ปลูกฝังโดยใช้สื่อดิจิทัล จัดให้เข้าไปสู่กระบวนการเรียนรู้

2. ข้อเสนอแนะเพื่อการวิจัยครั้งต่อไป

การวิจัยเชิงคุณภาพเป็นการวิจัยที่สามารถอธิบายประเด็นที่สนใจในบางเรื่องได้อย่างลุ่มลึก แต่หากประเด็นการวิจัยต้องแสดงข้อมูลเชิงประจักษ์เพื่อยืนยัน จึงเหมาะสมกับการวิจัยเชิงปริมาณ โดยเฉพาะงานวิจัยที่ต้องทำกับมนุษย์

บรรณานุกรม

ภาษาไทย

หนังสือ

วรพจน์วงศ์กิจรุ่งเรืองและอชิปจิตตฤกษ์. ทักษะแห่งอนาคตใหม่: การศึกษาเพื่อศตวรรษที่ 21. กรุงเทพฯ: โอเพ่นเวิลด์ส, 2555.

วารสารและหนังสือพิมพ์

ฐิตียา เนตรวงษ์. (2557). การพัฒนาความเป็นพลเมืองดิจิทัลและผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนโดยใช้ e-Learning รายวิชาเทคโนโลยีสารสนเทศของนักศึกษา มหาวิทยาลัยราชภัฏสวนดุสิต. วารสารวิชาการครุศาสตร์อุตสาหกรรม พระจอมเกล้าพระนครเหนือ. ปีที่ 5 (ฉบับที่ 1), หน้า 73-80.

บงกชทองเอี่ยม. “การพัฒนาตัวชี้วัดทักษะการรู้ดิจิทัลของนักศึกษาวิชาชีพครูในมหาวิทยาลัยแบบไม่จำกัดรับ”. วารสารวิชาการสถาบันเทคโนโลยีแห่งสุวรรณภูมิ. ปีที่ 4 (ฉบับที่ 1), 2561. หน้า 291-302.

ไพสินรัตน์กฤษสิทธิ์ และธีรภัทรกุลโกลาส. “ความต้องการจำเป็นในการเสริมสร้างความเป็นพลเมืองดิจิทัลของนักเรียนโรงเรียนมัธยมวัดนายโรง”. วารสารอิเล็กทรอนิกส์ทางการศึกษา. ปีที่ 4 (ฉบับที่ 12), 2560. หน้า 205-219.

แววตาเตชาทวิวรรณ และอัจฉราประเสริฐสิน. “การประเมินการรู้ดิจิทัลของนักศึกษาระดับปริญญาตรีในเขตกรุงเทพมหานครและปริมณฑล”. วารสารสารสนเทศศาสตร์. ปีที่ 34 (4), 2559. หน้า 1-28.

ศุภรา เชาว์ปรีชา. “resilience ในเด็กที่ถูกทารุณกรรมสามารถสร้างและพัฒนาให้เกิดขึ้นได้ในทุกช่วงชีวิต”. วารสารสมาคมจิตแพทย์แห่งประเทศไทย. ปีที่ 53 (ฉบับที่ 3), 2551. หน้า 309-322.

สุภารักษ์จตุระกุล. “ครอบครัวยุคใหม่กับการรู้เท่าทันสื่อดิจิทัล (Digital Literacy) ของดิจิทัลเนทีฟ (Digital Natives)”. วารสารวิทยาการจัดการมหาวิทยาลัยราชภัฏเชียงราย, ปีที่ 11, (ฉบับที่ 1), มกราคม-มิถุนายน, 2559. 2559 : 131-148.

วิทยานิพนธ์ รายงานวิจัย เอกสารวิจัย

พีระ จิโรสภณและคณะ. “ความรู้เท่าทันการสื่อสารยุคดิจิทัลกับบทบาทในการกำหนดแนวทางการปฏิรูปการสื่อสารในสังคมไทย”. วิทยานิพนธ์มหาบัณฑิต,มหาวิทยาลัยธุรกิจบัณฑิต,2559.

ฐานข้อมูลอิเล็กทรอนิกส์

เลขาธิการ, สำนักงาน. กระทรวงศึกษาธิการ. “แผนการศึกษาแห่งชาติ 2560-2579”.(ออนไลน์). เข้าถึงได้จาก :<http://www.lampang.go.th/public60/EducationPlan2.pdf> , 2562.

สรวงมณต์ สิทธิสมาน. “สร้างพลเมืองดิจิทัลให้คงความเป็นมนุษย์”. (ออนไลน์). เข้าถึงได้จาก : www.mgronline.com/qol/detail/9620000058138, 2562.

Brandbuffet. “เจาะลึกพฤติกรรมใช้อินเทอร์เน็ตของคนไทย”. (ออนไลน์). เข้าถึงได้จาก : <https://www.brandbuffet.in.th/2018/02/global-and-thailand-digital-report-2018/>, 2561.

DEPA. “ดีป่าต้นวัดทักษะความฉลาดทางดิจิทัลเด็กไทยเทียบเท่ามาตรฐานสากล”. (ออนไลน์). เข้าถึงได้จาก : <http://www.thansettakij.com/content/257008>, 2562.

ภาษาอังกฤษ

Abolghasemi, A., & Varaniyab, T. “Resilience and perceived stress: Predictors of life Satisfaction in the students of success and failure”. Journal of Social and Behavioral Science, 5, 2010. p.748-752.

Adam, V. III, Rand, K. L., Kahle, K., Snyder, C., Berg, C., King, E. A., & Rodrigues-Hanley, A., 2003.

African American’ hope and coping with racism stressors. In R. Jacoby & G.Keinan (Eds.), Between stress and hope: From a disease-centered to a health-Centered perspective (235-249). Westport, CT: Praeger.

Avey, J.B., Luthans, F., & Youssef, C.M. “The additive value of positive psychological capital in predicting work attitudes and behaviors”. Journal of Management, 36(2), 2010. p.430–452.

- Bandura, A. "Self-Efficacy: The Exercise of Control". W.H. Freeman and Company, New York, 1997.
- Blitska, V., Sharpley, C. F., & Peters, K. How Is Resilience Associated with Anxiety and Depression? Analyses of Factor Score Interactions within a Homogeneous Sample. German Journal of Psychiatry, 13, 2010. p.9-16.
- Cornum, R., Matthews, M. D., & Seligman, M. E. (2011). Comprehensive soldier fitness: Building resilience in a challenging institutional context. American Psychologist, 66(1), 2011. p.4-9.
- Çavus, M.F., & Gökçen, A. "Psychological Capital: Definition, Components and Effects". British Journal of Education, Society & Behavioural Science, 5(3), 2015. p.244- 255.
- Carver, C. S., Scheier, M. "Optimism. In S. J. Lopez & C. R. Snyder (Eds.), Positive psychological assessment. A Handbook of Models and Measures". American Psychological Association. Washington D. C., 2003.
- Gorman, C. "The importance of resilience". Time. 165(3), 2005. p.A52-A55.
- Masten, A. S. Ordinarymagic: Resilience processes in development. American Psychologist, 56(3), 2001. p.227-238.
- Peterson, S.J., Luthans, F. Avolio, B.J., Walumbwa, F.O., & Zhang, Zhen. Psychological capital and employee performance: A latent growth modeling approach. Personnel Psychology, 64(2), 2011. p.427-450.
- Luthan, F., Youssef, M. C., & Avolio, B. J. Psychological Capital: Developing the Human Competitive Edge. Oxford University Press.2007.
- Gerry Johnson and Kevan Scholes Exploring corporate strategy, PrenticeHall International, 1999.
- Gooty, J., M. Gavin, P. D. Johnson, L. M. Frazier and B. D. Snow. "In the eyes of the Beholder: Transformational leadership, positive psychological capital and Performance". Journal of Leadership and Organization Studies, 15(4), 2009. p.353-367.
- Hmieleski, K, & Carr, J. "The Relationship Between Entrepreneur Psychological Capital And Well-Being". Frontiers of Entrepreneurship Research, 27(5), 2007. p.1-12.

- Ribble, M.S., and Bailey, G. "Digital Citizenship: Focus Questions for Implementation". Learning & Leading with Technology Volume 32 Number 2: International Society for Technology in Education. 2015.
- Snyder, C. R., Irving, L. M., & Anderson, J. R. Hope and health. In C. R. Snyder & D.R.Forsyth (Eds.), Pergamon general psychology series, Vol. 162. Handbook of social and clinical psychology: The health perspective. Elmsford, NY, US: Pergamon Press. (1991).
- Sommarat Pibulmanee. "Librarian Space: Digital Literacy". (Online). Available :<http://www.km.li.mahidol.ac.th/librarian-space-digital-literacy/>, 2017.
- Trilling, B., & Fadel, C. "21st Century Skills: Learning for Life in Our Times". San Francisco, CA: John Wiley & Sons, 2009.
- UNESCO. "Media and Information Literacy: Curriculum and Competency Framework". UNESCO, Paris, 2011.
- Valle, M. F. Huebner, E. S. Suldo, S. M. "Further evaluation of the children's hope Scale". Journal of Psychoeducational Assessment, 22, 2004. p.320-337.
- Wagnild, G. "A Review of the Resilience Scale". Journal of Nursing Measurement, 17(2), 2009. p.105-113.

ประวัติย่อผู้วิจัย

ชื่อ : ผู้ช่วยศาสตราจารย์ นาวาอากาศโทหญิง ดร.งามลมัย ผิวเหลือง

วัน เดือน ปี เกิด : 13 กุมภาพันธ์ พ.ศ. 2506

ประวัติการศึกษา : ปร.ด. (ประชากรศาสตร์) มหาวิทยาลัยมหิดล
: M.A. (Human Resource Development)
The Ohio State University, Columbus, USA
: สคม. (วิจัยประชากรและสังคม) มหาวิทยาลัยมหิดล
: วทบ. (จิตวิทยา) มหาวิทยาลัยเกษตรศาสตร์

ประวัติการทำงานโดยย่อ

: อาจารย์ประจำกองการศึกษาโรงเรียนนายเรืออากาศนวมินทกษัตริยาธิราช
: รองคณบดีฝ่ายกิจการนิสิต คณะสังคมศาสตร์ มหาวิทยาลัยเกษตรศาสตร์
: รักษาการรองอธิการบดีฝ่ายกิจการนิสิต มหาวิทยาลัยเกษตรศาสตร์
: รักษาการคณบดีคณะสถาปัตยกรรมศาสตร์ มหาวิทยาลัยเกษตรศาสตร์

ตำแหน่งปัจจุบัน : รองอธิการบดีฝ่ายกิจการนิสิต มหาวิทยาลัยเกษตรศาสตร์

สรุปย่อ

เรื่อง การเสริมสร้างต้นทุนทางจิตวิทยาของเยาวชนไทยเพื่อเตรียมศักยภาพทรัพยากรมนุษย์สู่ความเป็นพลเมืองดิจิทัล

ลักษณะวิชา วิทยาศาสตร์

ผู้วิจัย ผู้ช่วยศาสตราจารย์ นาวาอากาศโทหญิง งามลมัย ผิวเหลือง

หลักสูตร วปอ.รุ่นที่61

ความก้าวหน้าของเทคโนโลยีสารสนเทศอย่างรวดเร็วส่งผลให้รูปแบบการดำเนินชีวิต คุณภาพชีวิตและรูปแบบการทำธุรกิจพัฒนาไปมากโดยเฉพาะอย่างยิ่งเทคโนโลยีสมัยใหม่ที่เป็นอัจฉริยะ เช่น เทคโนโลยีดิจิทัล ซึ่งเป็นความท้าทายต่อโลกประชาชนไทยทุกภาคส่วนจะต้องร่วมมือกันในการขับเคลื่อนการพัฒนาในด้านต่างๆ อย่างเข้มแข็งและต่อเนื่อง การสร้างเกราะป้องกันเยาวชนให้ปลอดภัยจากภัยคุกคามในโลกออนไลน์ การพัฒนาทักษะการเป็นพลเมืองดิจิทัล และการพัฒนาทักษะที่จำเป็นในศตวรรษที่ 21 เพื่อให้คนไทยเป็นคนคุณภาพอย่างแท้จริงโดยคุณลักษณะที่จำเป็นดังกล่าวมานั้น เรียกว่า “ต้นทุนทางจิตวิทยา” (Psychological Capital) ซึ่งเป็นคุณลักษณะทางจิตใจของบุคคลที่ส่งผลให้สามารถดำเนินชีวิตในการทำงาน มีความคิดสร้างสรรค์และพลังทางบวกที่จะนำพาตนเองไปสู่ความสำเร็จ และสามารถพัฒนาเทคโนโลยีสมัยใหม่ให้เกิดเป็นนวัตกรรมที่จะนำไปสู่การพัฒนาผลิตภัณฑ์และบริการที่มีมูลค่าสูงและแข่งขันได้มีคุณลักษณะของบุคคลในจิตวิทยาเชิงบวก มีทัศนคติเชิงบวกต่อความสำเร็จทั้งในปัจจุบันและอนาคต มีความมุ่งมั่นที่จะไปสู่เป้าหมาย และสามารถปรับสภาพจิตใจให้คืนสู่ภาวะปกติเมื่อประสบกับปัญหา มีความหวังมีพลังที่จะนำไปสู่เป้าหมาย (Hope) พร้อมพัฒนาตนเองตามศักยภาพที่มีอยู่ (self-efficacy) ความสามารถก้าวข้ามผ่านปัญหาหรือความทุกข์ได้ (resilience) และมีมุมมองต่อชีวิตและโลกในเชิงบวก (Optimism) อย่างเหมาะสมและมีประสิทธิภาพ โดยต้นทุนทางจิตวิทยาส่งผลต่อความสำเร็จในการทำงาน และสะท้อนให้เห็นแนวโน้มว่าบุคคลนั้นจะเป็นอย่างไรในอนาคต เมื่อพิจารณาคุณลักษณะของพลเมืองดิจิทัล (Digital Citizenship) ที่มีคุณลักษณะที่บ่งชี้เกี่ยวกับความสามารถในการเข้าถึงเทคโนโลยีสารสนเทศที่สำคัญ ได้แก่ ความสามารถในการใช้งานอินเทอร์เน็ต และมีความรับผิดชอบและความปลอดภัยในการใช้เทคโนโลยี เพื่อมีส่วนร่วมในสังคมเศรษฐกิจดิจิทัลได้อย่างมีประสิทธิภาพ โดยเทคโนโลยีการสื่อสารได้เปิดโอกาสและหยิบยื่นความท้าทายใหม่ๆ ให้กับพลเมืองดิจิทัลทำให้สามารถเข้าถึงข้อมูลโดยไร้ข้อจำกัดเชิงภูมิศาสตร์ เข้าร่วมชุมชนที่มีความสนใจร่วมกัน สร้างสรรค์แนวคิดใหม่ๆ ในการแก้ไขปัญหา และทำให้เสียงของพลเมืองดังขึ้นในสังคม แต่ในขณะเดียวกันก็ต้อง

เผชิญกับความเสี่ยงใหม่ๆ เช่น การสอดแนม การละเมิดความเป็นส่วนตัว อาชญากรรมคอมพิวเตอร์ ดังนั้นในฐานะพลเมืองดิจิทัลจึงต้องตระหนักถึงโอกาสและความเสี่ยงในโลกดิจิทัลพร้อมพัฒนาทักษะและความรู้ที่จำเป็นในโลกสมัยใหม่อยู่เสมอ และเข้าใจถึงสิทธิและความรับผิดชอบในโลกออนไลน์ และต้องมีต้นทุนทางจิตวิทยาที่จำเป็นที่จะสามารถเผชิญกับรูปแบบเทคโนโลยี การใช้งาน เข้าใจ และสร้างสรรค์นวัตกรรมจากดิจิทัลได้อย่างมีคุณภาพ โดยที่การพัฒนาทรัพยากรมนุษย์ ผ่านระบบการศึกษาของชาติที่ผ่านมา ยังไม่ได้ให้ความสำคัญกับการพัฒนาคนเพื่อเตรียมรับเทคโนโลยี จนกระทั่งเริ่มชัดเจนที่แผนพัฒนาเศรษฐกิจและสังคมแห่งชาติฉบับที่ 12 (พ.ศ. 2560 - 2564) และแผนการศึกษาแห่งชาติ พ.ศ. 2560-2579 และ แผนยุทธศาสตร์ชาติ 20 ปี (พ.ศ. 2561-2580) ที่ให้ความสำคัญกับการพัฒนาเทคโนโลยี โดยเฉพาะยุทธศาสตร์ชาติฯ เน้นความสามารถในการแข่งขันในโลกยุคดิจิทัล ได้เน้นการปฏิบัติเพื่อผลประโยชน์ของชาติ และมุ่งส่งเสริมให้ประชาชนของไทยมีความพร้อมและมีความเข้มแข็งทั้งทางด้านเศรษฐกิจ สังคมและวัฒนธรรม การเมืองและความมั่นคง โดยเฉพาะในยุทธศาสตร์ที่ 3 ที่เน้นการพัฒนาศักยภาพคนตลอดช่วงชีวิตให้สนับสนุนการเจริญเติบโตของประเทศการยกระดับคุณภาพการศึกษาและการเรียนรู้ให้มีคุณภาพเท่าเทียมและทั่วถึง การปลูกฝังระเบียบวินัย คุณธรรม จริยธรรม ค่านิยมที่พึงประสงค์และให้มีความสามารถในการแข่งขันโดยเฉพาะในโลกยุคดิจิทัล

การเตรียมความพร้อมเยาวชนไทยจากการศึกษาคั้งนี้คือการศึกษาวិเคราะห์องค์ประกอบที่เหมาะสมของต้นทุนทางจิตวิทยาของเยาวชนไทย และการเสนอแนวทางที่เหมาะสมในการพัฒนาทรัพยากรมนุษย์ด้านต้นทุนทางจิตวิทยาเพื่อเตรียมความพร้อมเยาวชนไทยสู่การเป็นพลเมืองดิจิทัล โดยผลที่คาดว่าจะได้รับ คือ การเสริมสร้าง**ต้นทุนทางจิตวิทยาสำหรับการเป็นพลเมืองดิจิทัล(Psychological Capital for Digital Citizen)**ให้กับเยาวชนไทย ตามคุณลักษณะที่เหมาะสมของจิตวิทยาพัฒนาการเพื่อให้เกิดการพัฒนาแบบองค์รวม โดยขับเคลื่อนไปพร้อม ๆ กัน ทั้งการพัฒนาทางด้านสติปัญญาที่เป็น Hard Skill เพื่อมุ่งไปสู่การประกอบอาชีพ และพัฒนาทางด้านจิตใจ หรือจิตวิญญาณ (Soft Skill) เพื่อให้เยาวชนไทยเติบโตและสามารถเผชิญโลกในศตวรรษที่ 21 ซึ่งเป็นโลกที่มีการใช้เทคโนโลยีดิจิทัลอย่างแพร่หลายในชีวิตประจำวันได้อย่างเข้มแข็งและมีความสุข

วัตถุประสงค์ของการวิจัย

1. เพื่อวิเคราะห์ปัจจัยด้านสภาพแวดล้อมภายในและสภาพแวดล้อมภายนอกที่มีผลกระทบต่อการพัฒนาทรัพยากรมนุษย์ด้านต้นทุนทางจิตวิทยาของเยาวชนไทย
2. เพื่อศึกษาคุณลักษณะความฉลาดทางดิจิทัลของพลเมืองดิจิทัล เปรียบเทียบกับประเทศที่มีศักยภาพใกล้เคียง และมีความก้าวหน้าทางเทคโนโลยี

3. เพื่อวิเคราะห์องค์ประกอบที่เหมาะสมของต้นทุนทางจิตวิทยาสำหรับความเป็นพลเมืองดิจิทัลของเยาวชนไทย

4. เพื่อเสนอแนวทางในการพัฒนาทรัพยากรมนุษย์ด้านต้นทุนทางจิตวิทยา เพื่อเตรียมศักยภาพเยาวชนไทยสู่การเป็นพลเมืองดิจิทัล

วิธีดำเนินการวิจัย

ดำเนินการวิจัยแบบผสม (Mix Methods) เป็นการวิเคราะห์เชิงคุณภาพ (Qualitative Research) จากเอกสาร เป็น (Documentary) และการสัมภาษณ์ผู้เกี่ยวข้อง และ การวิเคราะห์เชิงปริมาณ (Quantitative Research) เพื่อการวิเคราะห์องค์ประกอบ โดยมีการดำเนินการดังนี้

1. การวิเคราะห์เชิงคุณภาพ (Qualitative Research)

การเก็บข้อมูล

1.1 ข้อมูลปฐมภูมิ (Primary Data) สร้างเครื่องมือในการเก็บรวบรวมข้อมูลภาคสนาม ได้แก่แบบสัมภาษณ์ผู้เชี่ยวชาญด้านเทคโนโลยีดิจิทัลนักจิตวิทยาและผู้บริหาร

1.2 ข้อมูลทุติยภูมิ (Secondary Data) ดำเนินการโดยการศึกษาค้นคว้าจากตำราและเอกสารต่างๆ ข้อมูล/สถิติที่ได้ดำเนินการไปแล้ว นำมาอธิบาย และวิเคราะห์ให้เห็นเชิงประจักษ์

2. การวิเคราะห์เชิงปริมาณ (Quantitative Research)

2.1 การเก็บข้อมูลข้อมูลปฐมภูมิ (Primary Data) สร้างเครื่องมือในการเก็บรวบรวมข้อมูลภาคสนาม ได้แก่แบบสอบถามผ่านระบบ Digital โดยใช้ Google Form ถามเยาวชนนิสิตนักศึกษา เป็นแบบทดสอบและต้นทุนทางจิตวิทยาสำหรับเยาวชนนิสิตนักศึกษาเพื่อวิเคราะห์องค์ประกอบที่จำเป็นเพิ่มเติมในบริบทของคนไทย วัฒนธรรมไทย ของ “ต้นทุนทางจิตวิทยาสำหรับพลเมืองดิจิทัล”

2.2 การวิเคราะห์ข้อมูลวิเคราะห์องค์ประกอบ หรือตัวชี้วัดต้นทุนทางจิตวิทยา นอกเหนือจากทฤษฎี โดยใช้ สถิติวิเคราะห์องค์ประกอบ (Factor Analysis) เพื่อนำไปประกอบรวมกับองค์ประกอบตามทฤษฎีเดิม นำไปสู่การหาแนวทางการเสริมสร้างต้นทุนทางจิตวิทยาสำหรับพลเมืองดิจิทัลแก่เยาวชน

ผลการวิจัย

1. ปัจจัยด้านสภาพแวดล้อมภายในและสภาพแวดล้อมภายนอกที่มีผลกระทบต่อการพัฒนาทรัพยากรมนุษย์ด้านต้นทุนทางจิตวิทยาของเยาวชนไทย

สภาพแวดล้อมภายนอก

การพัฒนาการด้านการติดต่อสื่อสาร การคมนาคมขนส่ง และเทคโนโลยีสารสนเทศ ที่แสดงให้เห็นถึงการเจริญเติบโตของความสัมพันธ์ทางเศรษฐกิจ การเมือง เทคโนโลยีและวัฒนธรรมที่เชื่อมโยงระหว่างปัจเจกบุคคล ชุมชน หน่วยงานธุรกิจ และรัฐบาล ทั่วทั้งโลกจึงทำให้เกิดกระแสโลกาภิวัตน์ (Globalization) เด็กยุคใหม่หรือ “ดิจิทัลเนทีฟ” (Digital Natives) เกิดและเติบโตมาพร้อมกับสภาพแวดล้อมที่เต็มไปด้วยเทคโนโลยีคอมพิวเตอร์ แท็บเล็ตสมาร์ทโฟน และอุปกรณ์ไอที สนใจได้ด้วยตนเองในโลกออนไลน์ เป็นผู้แสวงหาข่าวสารในลักษณะของ Active Audience แทนที่จะถูกจำกัดกรอบเหมือนคนยุคก่อนๆ การเข้าถึงสื่อออนไลน์ที่ไม่เหมาะสมและเลือกเกมที่ไม่เหมาะสมกับวัยพัฒนาการ ซึ่งจะมีผลต่อการมีความรุนแรง ปัญหาทางเพศ ปัญหาอาชญากรรมต่าง ๆ ตามมา

สภาพแวดล้อมภายในได้แก่ ต้นทุนทางจิตวิทยาและทักษะชีวิตด้านความฉลาดทางดิจิทัล

ความรู้ ความเข้าใจ การสร้างสรรค์ และการนำไปใช้ ยังต้องการการบูรณาการและพัฒนา ในสถาบันการศึกษาอย่างขาดศักยภาพที่จะเรียนรู้ความเปลี่ยนแปลงของโลกและพัฒนาตนเองอย่างต่อเนื่อง ผู้สอนเป็นผู้มอบความรู้ ต้องเปลี่ยนเป็นช่วยกันออกแบบกระบวนการเรียนรู้ร่วมกันระหว่างผู้สอนกับผู้เรียน ยังขาดความเป็นผู้ใฝ่รู้ตลอดชีวิตผู้สอน ขาดความรู้ในการใช้อุปกรณ์หรือสื่อดิจิทัล ทำให้ผู้เรียนไม่เกิดแรงบันดาลใจ ผู้เรียนขาดความรู้ ความเข้าใจเกี่ยวกับโปรแกรมพื้นฐานในการเรียนหรือการทำงาน เช่น โปรแกรม excel ขาดความรู้ ความสามารถในการเข้าถึงสื่อคิด วิเคราะห์ แยกแยะสื่อ เข้าใจดิจิทัล แต่ยังไม่ครบในทุกมิติ

ด้านจริยธรรม ความรับผิดชอบ มีการละเมิดสิทธิของผู้อื่นโดยผ่าน โซเชียล มีเดีย ซึ่งหลายครั้งเข้าข่ายของการเป็น cyberbullyingไม่มีระเบียบวินัยทางดิจิทัล เช่น การติดต่อสื่อสาร การแบ่งเวลาใช้เวลากับสื่อออนไลน์ เพิ่มขึ้น จากสถิติปี 2560เฉลี่ย 6 ชั่วโมง 24 นาทีต่อวันที่ปี 2561โดยเฉลี่ยอยู่ที่ 9 ชั่วโมง 38 นาทีต่อวันการรับข้อมูลข่าวสารขาดการกลั่นกรองขาดการใช้วิจารณญาณของตนเองในการกลั่นกรองข้อมูลการคัดลอกผลงานทางวิชาการ (Plagiarism)

การรู้เท่าทันการเปิดเผยความเป็นส่วนตัวขาดการตระหนักถึงผลเสียจากการใช้สื่อออนไลน์การรู้ไม่ทันสภาพความเป็นจริงของชีวิต เกิดการเปรียบเทียบส่งผลให้เกิดการเห็นคุณค่าในตนเองที่ต่ำ (Low self-esteem) มีปัญหาการปรับตัว ใช้การสร้างโลกเสมือนจริงแทนการพบหน้า

กัน ส่งผลให้เกิดปัญหาด้านความสัมพันธ์ของบุคคลอื่น ทักษะทางสังคม และมีการสื่อสารที่ไม่เหมาะสม

2. คุณลักษณะความฉลาดทางดิจิทัลของพลเมืองดิจิทัล เปรียบเทียบกับประเทศที่มีศักยภาพใกล้เคียง และมีความก้าวหน้าทางเทคโนโลยี

สำนักงานส่งเสริมเศรษฐกิจดิจิทัล(ดีป้า) กระทรวงดิจิทัลเพื่อเศรษฐกิจและสังคม เผยว่า ทางดีป้า กระทรวงดิจิทัลเพื่อเศรษฐกิจและสังคมสำนักงานคณะกรรมการการศึกษาขั้นพื้นฐาน (สพฐ.) กระทรวงศึกษาธิการ และ DQ instituteร่วมมือของภาครัฐและเอกชนทั่วโลก ประสานงานร่วมกับ เวลต์ อีโคโนมิกฟอรัมร่วมกันจัดทำรายงานการศึกษา The 2017 DQ Impact Study การศึกษาครั้งนี้เริ่มต้นในเดือน พฤษภาคม-ธันวาคม 2560 ซึ่งเป็นส่วนหนึ่งของโครงการ #DQ Every Child โดยทำการศึกษาเด็กไทยอายุ 8-12 ปี ทั่วประเทศ 1,300 คน ผ่านแบบสำรวจออนไลน์ DQ Screen Time Test ชุดเดียวกันกับเด็กประเทศอื่นๆ รวมกลุ่มตัวอย่างทั่วโลกทั้งสิ้น 37,967 คนวัดความฉลาดทางดิจิทัล(Digital intelligence Quotient) พบว่าลำดับความเสียหายจากออนไลน์ จากเสี่ยงน้อยไปมากตามค่าร้อยละ(%) 5 อันดับแรกที่เรียงตามลำดับร้อยละ ความเสี่ยงจากเสี่ยงน้อยไปเสี่ยงมาก คือ ญี่ปุ่น (16%) เกาหลีเหนือ (39%) สเปน (39%) อินเดีย (42%) และจีน (43%) สำหรับประเทศไทย (60%) เป็นลำดับที่ 19

3. การวิเคราะห์องค์ประกอบที่เหมาะสมของต้นทุนทางจิตวิทยาสำหรับความเป็นพลเมืองดิจิทัลของเยาวชนไทย

จากการทบทวนแนวคิดทฤษฎีที่เกี่ยวข้องกับต้นทุนทางจิตวิทยา(Luthans, Youssef, & Avolio(2007)) และพลเมืองดิจิทัล (Child and Youth Media Institute, 2560) และผลการวิจัยเชิงคุณภาพ การสัมภาษณ์ และการศึกษาเอกสารจากสถาบันที่เกี่ยวข้องกับการพัฒนาความฉลาดทางดิจิทัล ของสสย. และ สสส. (2561) ผู้วิจัยสรุปบูรณาการองค์ประกอบต้นทุนทางจิตวิทยาสู่ความเป็นพลเมืองดิจิทัล(Psychological Capital toward Digital Citizenship)

3.1 การมีความหวังมีพลังที่จะนำไปสู่เป้าหมาย (Hope) หมายถึง แรงจูงใจในการที่จะเรียนรู้และพัฒนาความสามารถในการสร้าง ดูแลอัตลักษณ์ และชื่อเสียงของตนเองในโลกออนไลน์ของตัวเองให้เป็น (Digital Identity) และใช้ประโยชน์จากอุปกรณ์และสื่อออนไลน์ (Digital Use) ให้เกิดประโยชน์สูงสุด

3.2 การพัฒนาตนเองตามศักยภาพที่มีอยู่ (Self-efficacy) หมายถึง การรับรู้ความสามารถขีดความสามารถของตนเองในการเข้าถึงและใช้งานเทคโนโลยีดิจิทัลได้อย่างมีประสิทธิภาพ ซึ่งครอบคลุมทั้งความสามารถในการทำสิ่งต่าง ๆ ของตนเองและความสามารถในการเกี่ยวกับความสัมพันธ์กับผู้อื่น โดยทักษะทางดิจิทัลที่สำคัญที่ต้องเรียนรู้ ได้แก่ ความสามารถในการสื่อสารทางดิจิทัล (Digital Communication) ความรู้เรื่องดิจิทัล (Digital Literacy) และการพิทักษ์สิทธิส่วนบุคคลและสิทธิทางกฎหมาย (Digital Rights) รวมถึงสิทธิในความเป็นส่วนตัว สิทธิบัตรเสรีภาพในการพูดและแสดงความคิดเห็น ซึ่งการที่เยาวชนจะเกิดการรับรู้หรือพัฒนาในเรื่องของการรับรู้ความสามารถของตนเองนั้น สามารถพัฒนาได้หลายวิธี ได้แก่ การมีประสบการณ์ที่ประสบความสำเร็จ

3.3 ความฉลาดทางอารมณ์และความสามารถในการก้าวผ่านปัญหาหรือความทุกข์ได้ (Emotional Quotient and Resilience) หมายถึง ความสามารถควบคุมอารมณ์เมื่อต้องเผชิญปัญหาทางอารมณ์ ในการปรับสภาพจิตใจให้คืนสู่ภาวะปกติเมื่อประสบกับปัญหาหรือความสามารถก้าวข้ามผ่านปัญหาหรือความทุกข์ได้อย่างเหมาะสมและมีประสิทธิภาพ เป็นคุณลักษณะสำคัญที่จะช่วยให้เยาวชนมีภูมิคุ้มกันหรือความสามารถในการจัดการกับความเสี่ยงออนไลน์ (Digital Safety) โดยไม่ไปรังแกและสามารถจัดการกับการถูกรังแกบนโลกไซเบอร์ (Cyberbullying) ด้วยวิธีการต่างๆ

3.4 การมีมุมมองต่อชีวิตและโลกในเชิงบวก (Optimism) หมายถึง ทศนคติว่าสิ่งที่เกิดขึ้นดีที่สุดและมีมุมมองต่อชีวิตและโลกในเชิงบวกแม้ในขณะที่ต้องอยู่ท่ามกลางสภาวะทางลบ ซึ่งเป็นคุณลักษณะสำคัญที่ทำให้พร้อมรับมือกับการจัดการกับความมั่นคงทางดิจิทัล (Digital Security)

3.5 ความคิดสร้างสรรค์ (Creativity) หมายถึง การมีความสามารถในการคิดที่หลากหลายและแตกต่างไปจากเดิม (จรรยาไปสู่การคิดค้นและสร้างสิ่งประดิษฐ์ที่แปลกใหม่ หรือรูปแบบความคิดใหม่)

3.6 ทักษะทางสังคมด้านความรับผิดชอบต่อตนเองและผู้อื่น (Responsibility) หมายถึง การรู้จักสิทธิและความรับผิดชอบออนไลน์ อาทิ เสรีภาพในการพูด การนำเสนอเรื่องราวหรือภาพตนเองหรือผู้อื่นในทางที่เป็นความลับส่วนบุคคล หรือที่จะทำให้ผู้อื่นเสียหาย การเคารพทรัพย์สินทางปัญญาของผู้อื่น และการปกป้องตนเองและชุมชนจากความเสี่ยงออนไลน์ เช่น การกลั่นแกล้งออนไลน์ ภาพลามกอนาจารเด็ก สแปม เป็นต้น

3.7 ทักษะทางสังคมการติดต่อสื่อสารและการสร้างสัมพันธภาพ (Communication and Interrelationship) หมายถึงความสามารถในการสื่อสารและ สร้างการร่วมแรงร่วมใจกับคนอื่น ๆ ที่ใช้ดิจิทัลและสื่อการเห็นอกเห็นใจ และสร้างความสัมพันธ์ที่ดีกับผู้อื่นบนโลกออนไลน์

3.8 จริยธรรมการใช้งานอินเทอร์เน็ต (Digital Ethic) หมายถึง การมีความรับผิดชอบและจริยธรรมในการใช้งานอินเทอร์เน็ต รู้จักสิทธิของตนเองและผู้อื่น และรู้จักปกป้องตนเองและชุมชนจากความเสี่ยงออนไลน์

3.9 ทักษะการรู้เท่าทันด้านมีองค์ความรู้ในการใช้งานเทคโนโลยีดิจิทัลเป็นอย่างดี (Knowledge of Digital) หมายถึง ความรู้ ความสามารถในการเข้าถึง ใช้ สร้างสรรค์ ดังนั้นพลเมืองยุคใหม่จึงต้องมีความรู้ด้านเทคนิค ในการเข้าถึงและใช้เครื่องมือดิจิทัล เช่น คอมพิวเตอร์ สมาร์ทโฟน แท็บเล็ต ได้อย่างเชี่ยวชาญ รวมถึงทักษะในการรู้คิดขั้นสูง การเข้าถึงสื่อออนไลน์ผ่านการฟัง การอ่าน เพื่อทำความเข้าใจและเชื่อมโยงข้อมูลจากแหล่งต่างๆ รวมถึงทักษะในการค้นหาข้อมูลที่ต้องการด้วยเครื่องมือต่างๆ ได้เป็นอย่างดี

3.10 ทักษะการรู้เท่าทันด้านมีความสามารถในการวิเคราะห์และประเมิน (Analytical and Evaluation Skill) หมายถึง ความสามารถในการประเมิน สังเคราะห์ และสื่อสารข้อมูล ข่าวสารผ่านเครื่องมือดิจิทัล มีทักษะการคิดอย่างมีวิจารณญาณ ซึ่งจำเป็นต่อการเลือก จัดประเภท วิเคราะห์ ตีความ และเข้าใจข้อมูลข่าวสาร

เพื่อยืนยันองค์ประกอบทั้ง 10 ตัวผู้วิจัยได้นำมาวิเคราะห์เชิงปริมาณ โดยใช้สถิติขั้นสูงเพื่อยืนยัน โดยการเก็บข้อมูลเยาวชนในมหาวิทยาลัยผ่านระบบออนไลน์จำนวน 354 คน โดยดำเนินการตามระเบียบวิธีวิจัยเชิงปริมาณ (Quantitative Research) เก็บข้อมูลออนไลน์จากนิสิตนักศึกษา ใช้เทคนิค การวิเคราะห์องค์ประกอบเชิงยืนยันลำดับที่สอง (Secondary Confirmatory Factor Analysis) เพื่อยืนยันองค์ประกอบที่พัฒนาขึ้นจากแนวคิดทฤษฎีว่ามีความกลมกลืนกับข้อมูลเชิงประจักษ์

4. แนวทางในการพัฒนาทรัพยากรมนุษย์ด้านต้นทุนทางจิตวิทยาของพลเมืองดิจิทัล

แนวการรู้ดิจิทัลเป็นทักษะในการค้นหา การประเมินผล การใช้ร่วมกันและการสร้างเนื้อหาโดยใช้เทคโนโลยีสารสนเทศและอินเทอร์เน็ต (Cornell Information Technologies, n.d.) ความสามารถสำหรับทักษะการรู้ดิจิทัลสามารถแบ่งเป็นส่วนสำคัญ 3 ส่วน ได้แก่ (สำนักงานพัฒนาวิทยาศาสตร์และเทคโนโลยีแห่งชาติ, 2559)

4.1 การใช้ (Use) หมายถึงทักษะมวลรวมในการใช้คอมพิวเตอร์และอินเทอร์เน็ตที่หลากหลายตั้งแต่พื้นฐาน เช่น การใช้โปรแกรมคอมพิวเตอร์เบื้องต้น ไปถึงเทคนิคขั้นสูงสำหรับการเข้าถึงและใช้ความรู้ เช่น การใช้โปรแกรมค้นหา (search engine) รวมถึงเทคโนโลยีอุบัติใหม่ เช่น

cloud หรือ computing โดยสังเคราะห์จากเอกสารและข้อเสนอจากผู้ทรงคุณวุฒิ คือมุ่งเน้นการใช้เทคโนโลยีเพื่อเสริมสร้างนวัตกรรมในการพัฒนาประเทศอย่างยั่งยืน สอดคล้องกับพฤติกรรมคนไทย ส่งเสริมผ่าน Digital-related education and training สำหรับกลุ่มเป้าหมายหรือกลุ่มเสี่ยง ให้ความรู้ ความเข้าใจกับผู้ปกครองในการส่งเสริม เทคโนโลยี และสอดส่องระดับการใช้สื่อ เทคโนโลยี ที่เหมาะสมในแต่ละวัยกำหนดผู้สอน **ครูหลักสูตรรูปแบบการเรียนรู้ กระบวนการเรียนรู้การใช้ อุปกรณ์และสื่อเรียนรู้ประชาชน** การหล่อหลอมทักษะการเรียนรู้และความคิดสร้างสรรค์ที่ผู้เรียน สามารถนำองค์ความรู้ไปใช้ในการสร้างรายได้หลายช่องทาง รวมทั้งการเรียนรู้ด้านอาชีพและ ทักษะชีวิต

4.2 การเข้าใจ (Understand) หมายถึงทักษะที่ช่วยให้เกิดการคิด วิเคราะห์ ประเมิน สังเคราะห์ สื่อดิจิทัลจนทำให้เข้าใจถึงบริบทต่างๆ ที่เกี่ยวข้องกับเนื้อหาอื่นๆ การพัฒนา ทักษะการจัดการสารสนเทศและความรับผิดชอบต่อสิทธิความเป็นเจ้าของ การมีส่วนร่วมในสังคม ดิจิทัลโดยเตรียมความพร้อมให้แก่**ผู้ปกครองและครอบครัว** และการสร้างวัฒนธรรมของครอบครัวใน การปลูกฝังความรู้ความเข้าใจดิจิทัลให้แก่เด็กและเยาวชน หน่วยงานรับผิดชอบปลูกฝังความรู้ การ เข้าใจดิจิทัลในครอบครัว เพื่อให้ครอบครัวมีการช่วยเหลือในการถ่ายทอดความรู้และทักษะดิจิทัล สร้างความตระหนักถึงความสำคัญแก่สมาชิกในครอบครัว โดยการจัดทำข้อมูลเผยแพร่ เพื่อแนะนำให้ ความรู้การเข้าใจดิจิทัล

4.3 การสร้างสรรค์ (Create) หมายถึงทักษะในการผลิตหรือสร้างเนื้อหาผ่าน เทคโนโลยีที่หลากหลายอย่างถูกต้องและสร้างสรรค์ การสื่อสารโดยใช้ความหลากหลายของสื่อดิจิทัล เป็นเครื่องมือ โดยคำนึงถึงจริยธรรม การปฏิบัติทางสังคมและการสะท้อนสิ่งที่ฝังอยู่ในการเรียนรู้ และการใช้ชีวิตประจำวันส่งเสริมและพัฒนาความสามารถในการคิดที่หลากหลายและแตกต่าง ไปจากเดิม การคิดค้นและสร้างสิ่งประดิษฐ์ หรือนวัตกรรมที่แก้ไขปัญหาในด้านเศรษฐกิจและสังคม ด้วยเทคโนโลยีดิจิทัล ตั้งแต่ระดับปฐมวัย เพื่อสร้างเยาวชนไทยที่มีการพัฒนาที่สมดุล มีกลไกคัดกรอง และส่งเสริมเด็กและเยาวชนที่มีความสามารถพิเศษจัดโรงเรียน ระบบเสริมประสบการณ์ การมีส่วนร่วมของภาคเอกชน ตลอดจนสร้างมาตรฐานการจูงใจ เพื่อพัฒนาผู้มีความสามารถพิเศษ ผลักดันให้ ประเทศไทยมีบทบาทเด่นในประชาคมโลก ทั้งด้านกีฬา ภาษาและวรรณกรรม สุนทรียศิลป์ ตลอดจน การวิจัย

ข้อเสนอแนะ

1. บูรณาการการทำงานกันเป็นองค์รวมของกระทรวงต่าง ๆ ที่เกี่ยวข้องตามข้อเสนอ ของผู้ทรงคุณวุฒิ และจัดทำแผนงานหลักที่สอดคล้องกัน

2. จัดระบบการศึกษาโดยให้ผู้เรียนได้ใช้ เข้าใจ และสร้างสรรค์ นวัตกรรมจากดิจิทัล ให้มีการเรียนการสอนที่ใช้ code เพื่อสร้างสรรค์งานดิจิทัลได้อย่างเข้าใจ จัดทำรายวิชาที่ใช้สื่อดิจิทัล ในการเรียนการสอน และพร้อมกับผู้สอนได้สอดแทรกการเพิ่มต้นทุนทางจิตวิทยาขณะสอนเพื่อให้เกิด ความฉลาดทางดิจิทัลด้วยในมหาวิทยาลัยควรให้มีวิชา Psychology of Cyber เพื่อสอนให้นักศึกษา เพื่อให้เกิดความเข้าใจ และตระหนักในโลกไซเบอร์ในปัจจุบัน

3. ควบคุมบังคับใช้กฎหมายการใช้สื่ออย่างจริงจัง

4. จัดนโยบาย Digital Ethnic, Digital Right, and Digital Security ปลูกฝังโดยใช้สื่อ ดิจิทัล จัดให้เข้าไปสู่กระบวนการเรียนรู้

ข้อเสนอแนะเพื่อการวิจัยครั้งต่อไป

การวิจัยเชิงคุณภาพเป็นการวิจัยที่สามารถอธิบายประเด็นที่สนใจในบางเรื่องได้อย่างลุ่ม ลึก แต่หากประเด็นการวิจัยต้องแสดงข้อมูลเชิงประจักษ์เพื่อยืนยัน จึงเหมาะสมกับการวิจัยเชิง ปริมาณ โดยเฉพาะงานวิจัยที่ต้องทำกับมนุษย์