



ปัจจัยทางจิตสังคมที่เกี่ยวข้องกับพฤติกรรมการเป็นพลเมืองดีบนโลกดิจิทัลของนักเรียนระดับชั้น
มัธยมศึกษาตอนปลายของโรงเรียนในสังกัดสำนักงานคณะกรรมการการศึกษาขั้นพื้นฐาน ในเขต

กรุงเทพมหานคร

PSYCHO - SOCIAL FACTORS RELATED TO GOOD DIGITAL CITIZENSHIP BEHAVIOR
OF HIGH SCHOOL STUDENTS UNDER OBEC IN BANGKOK

กรกนก แวดวง

บัณฑิตวิทยาลัยมหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ

2561

ปัจจัยทางจิตสังคมที่เกี่ยวข้องกับพฤติกรรมการเป็นพลเมืองดีบนโลกดิจิทัลของนักเรียน
ระดับชั้นมัธยมศึกษาตอนปลายของโรงเรียนในสังกัดสำนักงานคณะกรรมการ
การศึกษาขั้นพื้นฐาน ในเขตกรุงเทพมหานคร



ปริญญานิพนธ์นี้เป็นส่วนหนึ่งของการศึกษาตามหลักสูตร
วิทยาศาสตรมหาบัณฑิต สาขาวิชาการวิจัยพฤติกรรมศาสตร์ประยุกต์
สถาบันวิจัยพฤติกรรมศาสตร์ มหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ
ปีการศึกษา 2561
ลิขสิทธิ์ของมหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ

PSYCHO - SOCIAL FACTORS RELATED TO GOOD DIGITAL CITIZENSHIP
BEHAVIOR OF HIGH SCHOOL STUDENTS UNDER OBEC IN BANGKOK



KORNNANOK KAEDUANG

A Thesis Submitted in partial Fulfillment of Requirements
for MASTER OF SCIENCE (Applied Behavioral Science Research)
INSTITUTE OF RESEARCH IN BEHAVIORAL SCIENCE Srinakharinwirot University

2018

Copyright of Srinakharinwirot University

ปริญญานิพนธ์

เรื่อง

ปัจจัยทางจิตสังคมที่เกี่ยวข้องกับพฤติกรรมการเป็นพลเมืองดีบนโลกดิจิทัลของนักเรียนระดับชั้น
มัธยมศึกษาตอนปลายของโรงเรียนในสังกัดสำนักงานคณะกรรมการการศึกษาขั้นพื้นฐาน ในเขต

กรุงเทพมหานคร

ของ

กรรณก แหดวง

ได้รับอนุมัติจากบัณฑิตวิทยาลัยให้เป็นส่วนหนึ่งของการศึกษาตามหลักสูตร
ปริญญาวิทยาศาสตรมหาบัณฑิต สาขาวิชาการวิจัยพฤติกรรมศาสตร์ประยุกต์
ของมหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ

คณบดีบัณฑิตวิทยาลัย

(รองศาสตราจารย์ นายแพทย์ฉัตรชัย เอกปัญญาสกุล)

คณะกรรมการสอบปากเปล่าปริญญานิพนธ์

ที่ปรึกษาหลัก

(ผู้ช่วยศาสตราจารย์ ดร.ศรัณย์ พิมพ์ทอง)

ประธาน

(ผู้ช่วยศาสตราจารย์ ดร.วีรพงษ์ พวงเล็ก)

ที่ปรึกษาร่วม

(อาจารย์ ดร.พิชญานี พูนพล)

กรรมการ

(ผู้ช่วยศาสตราจารย์ ดร.ฐาสุกรณ์ จันประเสริฐ)

กรรมการ

(ผู้ช่วยศาสตราจารย์ ดร.ปิยดา สมบัติวัฒนา)

ชื่อเรื่อง	ปัจจัยทางจิตสังคมที่เกี่ยวข้องกับพฤติกรรมการเป็นพลเมืองดีบนโลกดิจิทัลของนักเรียนระดับชั้นมัธยมศึกษาตอนปลายของโรงเรียนในสังกัดสำนักงานคณะกรรมการการศึกษาขั้นพื้นฐาน ในเขตกรุงเทพมหานคร
ผู้วิจัย	กรกนก แชนดวง
ปริญญา	วิทยาศาสตร์มหาบัณฑิต
ปีการศึกษา	2561
อาจารย์ที่ปรึกษา	ผู้ช่วยศาสตราจารย์ ดร. ศรัณย์ พิมพทอง

การวิจัยครั้งนี้มีจุดมุ่งหมาย 3 ประการ คือ 1) เพื่อศึกษาปฏิสัมพันธ์ระหว่างปัจจัยทางจิตสังคมที่เกี่ยวข้องกับพฤติกรรมการเป็นพลเมืองดีบนโลกดิจิทัล 2) เพื่อศึกษาอำนาจการทำนายของปัจจัยทางจิตสังคมที่มีต่อพฤติกรรมการเป็นพลเมืองดีบนโลกดิจิทัล และ 3) เพื่อเปรียบเทียบพฤติกรรมการเป็นพลเมืองดีบนโลกดิจิทัลของนักเรียนโดยมีกลุ่มตัวอย่าง คือ นักเรียนในระดับชั้นมัธยมศึกษาตอนปลาย จำนวน 400 คน ด้วยการสุ่มแบบชั้นภูมิตามสัดส่วน เก็บข้อมูลด้วยแบบสอบถามแบบมาตราประมาณค่า 6 ระดับ จำนวน 6 ตอน ที่มีค่าความเชื่อมั่นตั้งแต่ .698 ถึง .850 สถิติที่ใช้ในการวิเคราะห์ คือ การวิเคราะห์ความแปรปรวนแบบสามทางและสองทาง การวิเคราะห์การถดถอยพหุคูณ และการวิเคราะห์ค่าที่ ผลการวิเคราะห์ความแปรปรวนแบบสามทาง พบว่า พฤติกรรมการเป็นพลเมืองดีบนโลกดิจิทัลไม่แปรปรวนไปตามปฏิสัมพันธ์แบบสามทางระหว่างเจตคติที่ดีต่อการเป็นพลเมืองดีบนโลกดิจิทัล การรู้เท่าทันสื่อดิจิทัล และการรับรู้บรรทัดฐานทางสังคมบนโลกดิจิทัล แต่แปรปรวนไปตามปฏิสัมพันธ์แบบสองทาง และตามระดับของตัวแปรอิสระทีละตัว สำหรับการวิเคราะห์ความแปรปรวนแบบสองทาง พบว่า พฤติกรรมการเป็นพลเมืองดีบนโลกดิจิทัลไม่แปรปรวนไปตามปฏิสัมพันธ์แบบสองทางระหว่างบุคลิกภาพแบบเปิดใจรับประสบการณ์และการมีแบบอย่างที่ดีจากสื่อดิจิทัล แต่แปรปรวนไปตามระดับของตัวแปรอิสระทีละตัว ในส่วนของการวิเคราะห์การถดถอย พบว่า ปัจจัยทางจิตสังคมสามารถร่วมกันทำนายพฤติกรรมการเป็นพลเมืองดีบนโลกดิจิทัลในกลุ่มรวมได้ 33.0% มีตัวทำนาย คือ บุคลิกภาพแบบเปิดใจรับประสบการณ์ เจตคติที่ดีต่อการเป็นพลเมืองดีบนโลกดิจิทัล การรู้เท่าทันสื่อดิจิทัล และการรับรู้บรรทัดฐานทางสังคมบนโลกดิจิทัล สำหรับการวิเคราะห์ค่าที่ พบว่า 1) นักเรียนเพศหญิงมีพฤติกรรมการทำตามกฎบนโลกดิจิทัล และพฤติกรรมเคารพผู้อื่นบนโลกดิจิทัลมากกว่านักเรียนเพศชาย 2) นักเรียนที่มีความถี่ในการใช้อินเทอร์เน็ตน้อยมีพฤติกรรมการทำตามกฎบนโลกดิจิทัลมากกว่านักเรียนที่มีความถี่มาก และ 3) นักเรียนที่มีความรู้เกี่ยวกับกฎหมายบนโลกดิจิทัลมากมีพฤติกรรมการเป็นพลเมืองดีบนโลกดิจิทัล พฤติกรรมการทำตามกฎบนโลกดิจิทัล พฤติกรรมเคารพผู้อื่นบนโลกดิจิทัล และพฤติกรรมรับผิดชอบต่อบนโลกดิจิทัลมากกว่านักเรียนที่มีความรู้น้อย อย่างมีนัยสำคัญทางสถิติ

คำสำคัญ : ปัจจัยทางจิตสังคม, พฤติกรรมการเป็นพลเมืองดีบนโลกดิจิทัล, นักเรียนระดับชั้นมัธยมศึกษา, สพฐ., กรุงเทพมหานคร

Title	PSYCHO - SOCIAL FACTORS RELATED TO GOOD DIGITAL CITIZENSHIP BEHAVIOR OF HIGH SCHOOL STUDENTS UNDER OBEC IN BANGKOK
Author	KORNKANOK KAEDUANG
Degree	MASTER OF SCIENCE
Academic Year	2018
Thesis Advisor	Assistant Professor Saran Pimthong , Ph.D.

This research aims to study the interaction between the psycho-social factors involved in good citizenship behavior in the digital world, to investigate the predictive power of the psycho-social factors affected good citizenship behavior in the digital world, and to compare good citizenship of student behavior in the digital world. The samples consisted of four hundred high school students and selected by proportional stratified random sampling. This research consisted of six instruments in the form of a summated rating scale. The reliability values ranged from .698 to .850. The data was analyzed by Two and Three-way ANOVA, Multiple Regression Analysis, and a t-test. The analysis of Three-way ANOVA included the following : good citizenship behavior in the digital world did not vary according to three-way interactions between good attitudes to good digital citizenship, digital media literacy and perceived social norms in the digital world, but varied according to two-way interaction and based to the level of independent variables one by one. For the results of the three-way ANOVA demonstrated good citizenship behavior in the digital world did not vary according to the two-way interaction between openness and experienced personality and establishing good examples from digital media, and varied according to the level of independent variables one by one. In terms of Multiple Regression Analysis. The psycho-social factors could predict good citizenship behavior in the digital world in the total group at 33.0%. The predictors included openness to experiencing personality, good attitudes to the digital citizenship, digital media literacy and perceived social norms in the digital world. With regard to the findings of the t-test : the female students followed the rules demonstrated good behavior and respect others in the digital world than the male students, the students used the internet with less frequency had a tendency to follow the rules and behaving in the digital world than students with high frequency. Furthermore, students with a lot of knowledge about the law in the digital world and had more good citizenship behavior, following the rules behavior, respecting others behavior and responsible behavior in the digital world than the students with little knowledge.

Keyword : Psychosocial factors, Good digital citizenship behavior, High school students, OBEC, Bangkok

กิตติกรรมประกาศ

ปริญญานิพนธ์นี้สำเร็จลุล่วงได้ด้วยความสะดวกตากรุณาช่วยเหลือ และความเอาใจใส่อย่างดียิ่งตลอดจนการให้คำแนะนำและข้อคิดเห็นที่เป็นประโยชน์อย่างยิ่งสำหรับการปรับแก้ไขข้อบกพร่องจากคณะกรรมการผู้ควบคุมปริญญานิพนธ์ ผู้วิจัยขอกราบขอบพระคุณ

ผู้ช่วยศาสตราจารย์ ดร.ศรัณย์ พิมพ์ทอง และ อาจารย์ ดร.พิชญานี พูนพล ที่ได้ให้ความเมตตากรุณาเป็นที่ปรึกษา และให้ความช่วยเหลือชี้แนะแนวทางในสิ่งที่เป็นประโยชน์ต่อการศึกษาและการทำปริญญานิพนธ์นี้ด้วยความเอาใจใส่ตลอดมา รวมทั้ง ผู้ช่วยศาสตราจารย์ ดร.วีรพงษ์ พวงเล็ก ผู้ช่วยศาสตราจารย์ ดร.ฐาศุภร์ จันประเสริฐ และผู้ช่วยศาสตราจารย์ ดร.ปิยดา สมบัติวัฒนา ที่กรุณาให้ข้อเสนอแนะต่างๆ เพิ่มเติมแก่ผู้วิจัย ทำให้ปริญญานิพนธ์ฉบับนี้มีความสมบูรณ์ยิ่งขึ้น ผู้วิจัยขอกราบขอบพระคุณเป็นอย่างสูงไว้ ณ โอกาสนี้

ขอกราบขอบพระคุณคณาจารย์และกรรมการบริหารหลักสูตรสาขาการวิจัยพฤติกรรมศาสตร์ประยุกต์ สถาบันวิจัยพฤติกรรมศาสตร์ มหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒทุกท่าน ที่ได้กรุณาประสิทธิ์ประสาทความรู้ต่างๆ ให้แก่ผู้วิจัย ตลอดจนให้ความช่วยเหลือในการทำวิจัยครั้งนี้

ขอขอบคุณ เจ้าหน้าที่ ที่สถาบันวิจัยพฤติกรรมศาสตร์ และบัณฑิตวิทยาลัย สำหรับข้อมูลตัวอย่างที่ใช้ในการวิจัยครั้งนี้ รวมถึงความช่วยเหลือ และกำลังใจที่ให้ผู้วิจัยตลอดมา

ขอขอบคุณ พี่ๆ และเพื่อนๆ สาขาการวิจัยพฤติกรรมศาสตร์ประยุกต์ รวมถึงบุคคลอีกหลายท่าน ที่ไม่ได้กล่าวนามไว้ ณ ที่นี้ที่ได้ให้ความช่วยเหลือและเป็นกำลังใจให้กับผู้วิจัยมาโดยตลอด

สุดท้ายนี้ ผู้วิจัยขอโน้มรำลึกถึงคุณของบิดามารดา และครูอาจารย์ ที่อบรมสั่งสอนให้ความรู้เป็นกำลังใจ และให้การสนับสนุนผู้วิจัยด้วยดีตลอดมา

กรกนก แหวง

สารบัญ

	หน้า
บทคัดย่อภาษาไทย	ง
บทคัดย่อภาษาอังกฤษ	จ
กิตติกรรมประกาศ.....	ฉ
สารบัญ	ช
สารบัญตาราง.....	ฐ
สารบัญรูปภาพ	ถ
บทที่ 1 บทนำ.....	1
ภูมิหลัง	1
ความมุ่งหมายของการวิจัย	6
ความสำคัญของการวิจัย	6
ขอบเขตของการวิจัย	7
ประชากรที่ใช้ในการวิจัย.....	7
กลุ่มตัวอย่างที่ใช้ในการวิจัย.....	7
ตัวแปรที่ศึกษา	7
นิยามศัพท์เฉพาะ.....	8
บทที่ 2 เอกสารและงานวิจัยที่เกี่ยวข้อง.....	9
ส่วนที่ 1 พฤติกรรมการเป็นพลเมืองดีบนโลกดิจิทัล	9
1.1 ความหมายของพฤติกรรมการเป็นพลเมืองดีบนโลกดิจิทัล	11
1.2 องค์ประกอบของพฤติกรรมการเป็นพลเมืองดีบนโลกดิจิทัล.....	12
1.3 งานวิจัยที่เกี่ยวข้องกับพฤติกรรมการเป็นพลเมืองดีบนโลกดิจิทัล	24
ส่วนที่ 2 แนวคิด ทฤษฎี และงานวิจัยที่ใช้ในการวิเคราะห์สาเหตุของพฤติกรรม	28

2.1 ปัจจัยทางจิตที่เกี่ยวข้องกับพฤติกรรมการเป็นพลเมืองดีบนโลกดิจิทัล.....	29
2.2 ปัจจัยทางสังคมที่เกี่ยวข้องกับพฤติกรรมการเป็นพลเมืองดีบนโลกดิจิทัล.....	43
2.3 ข้อมูลพื้นฐานส่วนบุคคลที่เกี่ยวข้องกับพฤติกรรมการเป็นพลเมืองดีบนโลกดิจิทัล	48
ส่วนที่ 3 กรอบแนวคิด นิยามปฏิบัติการของตัวแปร และสมมติฐานในการวิจัย	60
3.1 กรอบแนวคิดในงานวิจัย	60
3.2 นิยามปฏิบัติการของตัวแปร	62
3.3 สมมติฐานในการวิจัย	64
บทที่ 3 วิธีดำเนินการวิจัย.....	66
การกำหนดประชากรและการเลือกกลุ่มตัวอย่าง	66
ประชากร	66
การเลือกกลุ่มตัวอย่าง	66
เครื่องมือที่ใช้ในการวิจัย	67
ตอนที่ 1 แบบสอบถามข้อมูลพื้นฐานส่วนบุคคล	67
ตอนที่ 2 แบบสอบถามพฤติกรรมการเป็นพลเมืองดีบนโลกดิจิทัล	68
ตอนที่ 3 แบบสอบถามเจตคติที่ดีต่อการเป็นพลเมืองดีบนโลกดิจิทัล.....	69
ตอนที่ 4 แบบสอบถามการรู้เท่าทันสื่อดิจิทัล	70
ตอนที่ 5 แบบสอบถามบุคลิกภาพแบบเปิดใจรับประสบการณ์	71
ตอนที่ 6 แบบสอบถามการรับรู้บรรทัดฐานทางสังคมบนโลกดิจิทัล	71
ตอนที่ 7 แบบสอบถามการมีแบบอย่างที่ดีจากสื่อดิจิทัล	72
การสร้างและพัฒนาเครื่องมือที่ใช้ในการวิจัย	73
การเก็บรวบรวมข้อมูล	76
การวิเคราะห์ข้อมูล.....	76
บทที่ 4 ผลการวิเคราะห์ข้อมูล	77

ตอนที่ 1 ผลการวิเคราะห์ข้อมูลพื้นฐานส่วนบุคคลของกลุ่มตัวอย่างและตัวแปรโดยใช้สถิติพื้นฐาน.....	78
ผลการวิเคราะห์ข้อมูลพื้นฐานส่วนบุคคลของกลุ่มตัวอย่าง	78
สถิติพื้นฐานของตัวแปรที่ศึกษา	79
ตอนที่ 2 ผลการวิเคราะห์ข้อมูลเพื่อทดสอบสมมติฐาน	81
1. ผลการวิเคราะห์ความแปรปรวนแบบสามทางของพฤติกรรมการเป็นพลเมืองดีบนโลกดิจิทัลด้านรวมและรายด้าน 4 ด้าน ของนักเรียนที่มีเจตคติที่ดีต่อการเป็นพลเมืองดีบนโลกดิจิทัล การรู้เท่าทันสื่อดิจิทัล และการรับรู้บรรทัดฐานทางสังคมบนโลกดิจิทัลที่แตกต่างกัน	81
1.1 ผลการวิเคราะห์ความแปรปรวนแบบสามทางของพฤติกรรมการเป็นพลเมืองดีบนโลกดิจิทัล ของนักเรียนที่มีเจตคติที่ดีต่อการเป็นพลเมืองดีบนโลกดิจิทัล การรู้เท่าทันสื่อดิจิทัล และการรับรู้บรรทัดฐานทางสังคมบนโลกดิจิทัลที่แตกต่างกัน	82
1.2 ผลการวิเคราะห์ความแปรปรวนแบบสามทางของพฤติกรรมการทำตามกฎบนโลกดิจิทัล ของนักเรียนที่มีเจตคติที่ดีต่อการเป็นพลเมืองดีบนโลกดิจิทัล การรู้เท่าทันสื่อดิจิทัล และการรับรู้บรรทัดฐานทางสังคมบนโลกดิจิทัลที่แตกต่างกัน.....	90
1.3 ผลการวิเคราะห์ความแปรปรวนแบบสามทางของพฤติกรรมการเคารพผู้อื่นบนโลกดิจิทัล ของนักเรียนที่มีเจตคติที่ดีต่อการเป็นพลเมืองดีบนโลกดิจิทัล การรู้เท่าทันสื่อดิจิทัล และการรับรู้บรรทัดฐานทางสังคมบนโลกดิจิทัลที่แตกต่างกัน.....	97
1.4 ผลการวิเคราะห์ความแปรปรวนแบบสามทางของพฤติกรรมการมีส่วนร่วมบนโลกดิจิทัล ของนักเรียนที่มีเจตคติที่ดีต่อการเป็นพลเมืองดีบนโลกดิจิทัล การรู้เท่าทันสื่อดิจิทัล และการรับรู้บรรทัดฐานทางสังคมบนโลกดิจิทัลที่แตกต่างกัน.....	104
1.5 ผลการวิเคราะห์ความแปรปรวนแบบสามทางของพฤติกรรมการรับผิดชอบบนโลกดิจิทัล ของนักเรียนที่มีเจตคติที่ดีต่อการเป็นพลเมืองดีบนโลกดิจิทัล การ	

รู้เท่าทันสื่อดิจิทัล และการรับรู้บรรทัดฐานทางสังคมบนโลกดิจิทัลที่แตกต่าง
กัน..... 107

2. ผลการวิเคราะห์ความแปรปรวนแบบสองทางของพฤติกรรมการเป็นพลเมืองดีบนโลก
ดิจิทัลด้านรวมและรายด้าน 4 ด้าน ของนักเรียนที่มีบุคลิกภาพแบบเปิดใจรับ
ประสบการณ์ และการมีแบบอย่างที่ดีจากสื่อดิจิทัลที่แตกต่างกัน..... 114

2.1 ผลการวิเคราะห์ความแปรปรวนแบบสองทางของพฤติกรรมการเป็นพลเมืองดีบน
โลกดิจิทัล ของนักเรียนที่มีบุคลิกภาพแบบเปิดใจรับประสบการณ์ และการมี
แบบอย่างที่ดีจากสื่อดิจิทัลที่แตกต่างกัน 115

2.2 ผลการวิเคราะห์ความแปรปรวนแบบสองทางของพฤติกรรมการทำตามกฎบน
โลกดิจิทัล ของนักเรียนที่มีบุคลิกภาพแบบเปิดใจรับประสบการณ์ และการมี
แบบอย่างที่ดีจากสื่อดิจิทัลที่แตกต่างกัน 120

2.3 ผลการวิเคราะห์ความแปรปรวนแบบสองทางของพฤติกรรมการเคารพผู้อื่นบน
โลกดิจิทัล ของนักเรียนที่มีบุคลิกภาพแบบเปิดใจรับประสบการณ์ และการมี
แบบอย่างที่ดีจากสื่อดิจิทัลที่แตกต่างกัน 124

2.4 ผลการวิเคราะห์ความแปรปรวนแบบสองทางของพฤติกรรมการมีส่วนร่วมบน
โลกดิจิทัล ของนักเรียนที่มีบุคลิกภาพแบบเปิดใจรับประสบการณ์ และการมี
แบบอย่างที่ดีจากสื่อดิจิทัลที่แตกต่างกัน 130

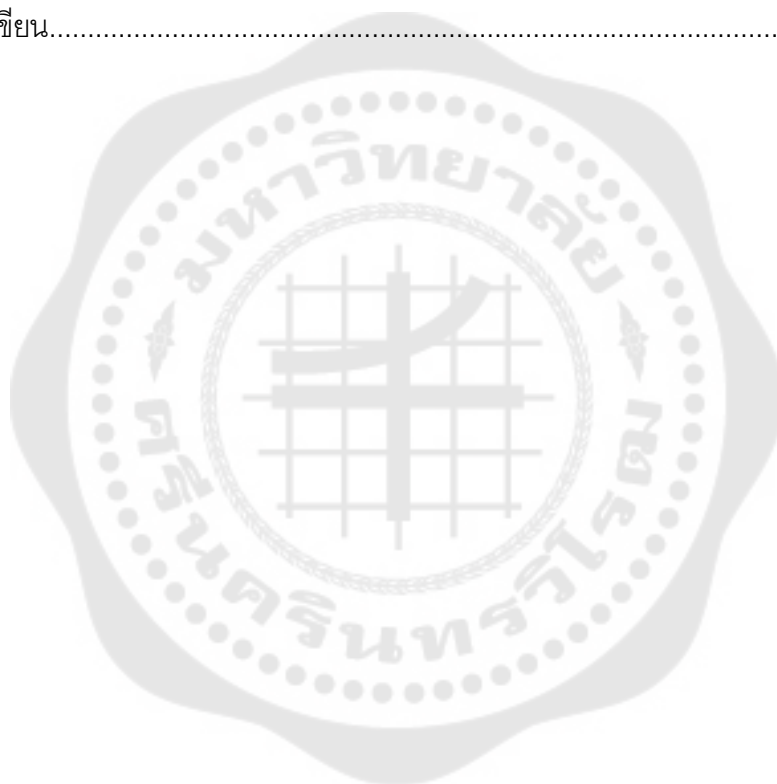
2.5 ผลการวิเคราะห์ความแปรปรวนแบบสองทางของพฤติกรรมการรับผิดชอบบน
โลกดิจิทัล ของนักเรียนที่มีบุคลิกภาพแบบเปิดใจรับประสบการณ์ และการมี
แบบอย่างที่ดีจากสื่อดิจิทัลที่แตกต่างกัน 135

3. ผลการวิเคราะห์ค่าอำนาจการทำนายเพื่อค้นหาตัวทำนายที่สำคัญและปริมาณ
การทำนายพฤติกรรมการเป็นพลเมืองดีบนโลกดิจิทัลด้านรวมและรายด้าน 4 ด้าน
โดยใช้ตัวแปรปัจจัยทางจิตและปัจจัยทางสังคมเป็นตัวทำนาย ด้วยสถิติวิเคราะห์
การถดถอยพหุคูณ (Multiple Regression Analysis)..... 140

3.1 ผลการทำนายพฤติกรรมการเป็นพลเมืองดีบนโลกดิจิทัล โดยใช้ปัจจัยทางจิต
และปัจจัยทางสังคม เป็นตัวทำนาย 141

3.2 ผลการทำนายพฤติกรรมกรรมการทำตามกฎบนโลกดิจิทัล โดยใช้ปัจจัยทางจิตและปัจจัยทางสังคม เป็นตัวทำนาย.....	145
3.3 ผลการทำนายพฤติกรรมกรรมการเคารพผู้อื่นบนโลกดิจิทัล โดยใช้ปัจจัยทางจิตและปัจจัยทางสังคม เป็นตัวทำนาย.....	148
3.4 ผลการทำนายพฤติกรรมกรรมการมีส่วนร่วมบนโลกดิจิทัล โดยใช้ปัจจัยทางจิตและปัจจัยทางสังคม เป็นตัวทำนาย.....	152
3.5 ผลการทำนายพฤติกรรมกรรมการรับผิดชอบบนโลกดิจิทัล โดยใช้ปัจจัยทางจิตและปัจจัยทางสังคม เป็นตัวทำนาย.....	155
4. ผลการเปรียบเทียบพฤติกรรมการเป็นพลเมืองดีบนโลกดิจิทัลด้านรวมและรายด้าน 4 ด้าน ของนักเรียนที่มีลักษณะพื้นฐานส่วนบุคคลต่างกัน โดยใช้การวิเคราะห์หาค่า t (t-test for Independent Samples).....	159
บทที่ 5 สรุป อภิปรายผล และข้อเสนอแนะ.....	165
การสรุปและอภิปรายผลการวิจัยตามสมมติฐาน.....	165
การสรุปและอภิปรายผลการวิจัยตามสมมติฐาน ข้อที่ 1.....	165
การสรุปและอภิปรายผลการวิจัยตามสมมติฐาน ข้อที่ 2.....	170
การสรุปและอภิปรายผลการวิจัยตามสมมติฐาน ข้อที่ 3.....	173
การสรุปและอภิปรายผลการวิจัยตามสมมติฐาน ข้อที่ 4.....	181
ข้อเสนอแนะเพื่อการพัฒนาและวิจัยต่อไป.....	184
1. ข้อเสนอแนะในการปฏิบัติเพื่อการพัฒนาต่อไป.....	184
2. ข้อเสนอแนะในการวิจัยต่อไป.....	186
บรรณานุกรม.....	187
ภาคผนวก.....	194
ภาคผนวก ก เครื่องมือที่ใช้ในการวิจัย.....	195
ภาคผนวก ข ผลการตรวจสอบข้อตกลงเบื้องต้น (Assumption) ของการใช้สถิติต่างๆ ในการวิเคราะห์ข้อมูล.....	207

1. ผลการตรวจสอบข้อตกลงเบื้องต้น (Assumption) ของ ANOVA	208
2. ผลการตรวจสอบข้อตกลงเบื้องต้น (Assumption) ของ Regression Analysis.....	212
3. ผลการตรวจสอบข้อตกลงเบื้องต้น (Assumption) ของ t-test for Independent Samples	215
ภาคผนวก ค ตารางค่าสถิติต่างๆ.....	219
ภาคผนวก ง ใบรับรองการทำวิจัยในมนุษย์และหนังสือขออนุญาตเก็บข้อมูลวิจัย	234
ประวัติผู้เขียน.....	241



สารบัญตาราง

	หน้า
ตาราง 1 การวิเคราะห์องค์ประกอบของพฤติกรรมการเป็นพลเมืองดีบนโลกดิจิทัล.....	16
ตาราง 2 ลักษณะองค์ประกอบบุคลิกภาพแบบเปิดใจรับประสบการณ์.....	38
ตาราง 3 กฎหมายสำคัญที่พลเมืองในโลกดิจิทัลพึงรู้และปฏิบัติตาม.....	53
ตาราง 4 จำนวนกลุ่มตัวอย่างที่ใช้ในการเก็บข้อมูล.....	67
ตาราง 5 จำนวนกลุ่มตัวอย่างที่นำแบบสอบถามไปทดลองใช้ในแต่ละระดับชั้น.....	74
ตาราง 6 ผลการวิเคราะห์คุณภาพรายข้อของแบบสอบถามฉบับทดลองใช้.....	75
ตาราง 7 ข้อมูลพื้นฐานส่วนบุคคลของกลุ่มตัวอย่าง.....	78
ตาราง 8 ค่าสถิติพื้นฐานของปัจจัยทางจิตและปัจจัยทางสังคม.....	79
ตาราง 9 ค่าสถิติพื้นฐานของตัวแปรตาม.....	80
ตาราง 10 ผลการวิเคราะห์ความแปรปรวนแบบสามทางของพฤติกรรมการเป็นพลเมืองดีบนโลกดิจิทัลตามระดับเจตคติที่ดีต่อการเป็นพลเมืองดีบนโลกดิจิทัล การรู้เท่าทันสื่อดิจิทัล และการรับรู้บรรทัดฐานทางสังคมบนโลกดิจิทัลที่แตกต่างกัน ในกลุ่มรวมและกลุ่มย่อย (ตอนที่ 1) และค่าเฉลี่ยของพฤติกรรมการเป็นพลเมืองดีบนโลกดิจิทัลตามระดับของตัวแปรอิสระในอิทธิพลเดียว (ตอนที่ 2).....	83
ตาราง 11 ผลการวิเคราะห์ความแปรปรวนแบบสามทางของพฤติกรรมการทำตามกฎบนโลกดิจิทัลตามระดับเจตคติที่ดีต่อการเป็นพลเมืองดีบนโลกดิจิทัล การรู้เท่าทันสื่อดิจิทัล และการรับรู้บรรทัดฐานทางสังคมบนโลกดิจิทัลที่แตกต่างกัน ในกลุ่มรวมและกลุ่มย่อย (ตอนที่ 1) และค่าเฉลี่ยของพฤติกรรมการทำตามกฎบนโลกดิจิทัลตามระดับของตัวแปรอิสระในอิทธิพลเดียว (ตอนที่ 2).....	91
ตาราง 12 ผลการวิเคราะห์ความแปรปรวนแบบสามทางของพฤติกรรมเคารพผู้อื่นบนโลกดิจิทัลตามระดับเจตคติที่ดีต่อการเป็นพลเมืองดีบนโลกดิจิทัล การรู้เท่าทันสื่อดิจิทัล และการรับรู้บรรทัดฐานทางสังคมบนโลกดิจิทัลที่แตกต่างกัน ในกลุ่มรวมและกลุ่มย่อย (ตอนที่ 1) และค่าเฉลี่ย.....	

ของพฤติกรรมกรรมการเคารพผู้อื่นบนโลกดิจิทัลตามระดับของตัวแปรอิสระในอิทธิพลเดียว (ตอนที่ 2)	97
ตาราง 13 ผลการวิเคราะห์ความแปรปรวนแบบสามทางของพฤติกรรมการมีส่วนร่วมบนโลกดิจิทัลตามระดับเจตคติที่ดีต่อการเป็นพลเมืองดีบนโลกดิจิทัล การรู้เท่าทันสื่อดิจิทัล และการรับรู้บรรทัดฐานทางสังคมบนโลกดิจิทัลที่แตกต่างกัน ในกลุ่มรวมและกลุ่มย่อย (ตอนที่ 1) และค่าเฉลี่ยของพฤติกรรมการมีส่วนร่วมบนโลกดิจิทัลตามระดับของตัวแปรอิสระในอิทธิพลเดียว (ตอนที่ 2) ...	105
ตาราง 14 ผลการวิเคราะห์ความแปรปรวนแบบสามทางของพฤติกรรมการรับผิดชอบบนโลกดิจิทัลตามระดับเจตคติที่ดีต่อการเป็นพลเมืองดีบนโลกดิจิทัล การรู้เท่าทันสื่อดิจิทัล และการรับรู้บรรทัดฐานทางสังคมบนโลกดิจิทัลที่แตกต่างกัน ในกลุ่มรวมและกลุ่มย่อย (ตอนที่ 1) และค่าเฉลี่ยของพฤติกรรมการรับผิดชอบบนโลกดิจิทัลตามระดับของตัวแปรอิสระในอิทธิพลเดียว (ตอนที่ 2)	108
ตาราง 15 ผลการวิเคราะห์ความแปรปรวนแบบสองทางของพฤติกรรมการเป็นพลเมืองดีบนโลกดิจิทัลตามระดับบุคลิกภาพแบบเปิดใจรับประสบการณ์ และการมีแบบอย่างที่ดีจากสื่อดิจิทัลที่แตกต่างกัน ในกลุ่มรวมและกลุ่มย่อย (ตอนที่ 1) และค่าเฉลี่ยของพฤติกรรมการเป็นพลเมืองดีบนโลกดิจิทัลตามระดับของตัวแปรอิสระในอิทธิพลเดียว (ตอนที่ 2).....	116
ตาราง 16 ผลการวิเคราะห์ความแปรปรวนแบบสองทางของพฤติกรรมการทำตามกฎบนโลกดิจิทัลตามระดับบุคลิกภาพแบบเปิดใจรับประสบการณ์ และการมีแบบอย่างที่ดีจากสื่อดิจิทัลที่แตกต่างกัน ในกลุ่มรวมและกลุ่มย่อย (ตอนที่ 1) และค่าเฉลี่ยของพฤติกรรมการทำตามกฎบนโลกดิจิทัลตามระดับของตัวแปรอิสระในอิทธิพลเดียว (ตอนที่ 2).....	121
ตาราง 17 ผลการวิเคราะห์ความแปรปรวนแบบสองทางของพฤติกรรมการเคารพผู้อื่นบนโลกดิจิทัลตามระดับบุคลิกภาพแบบเปิดใจรับประสบการณ์ และการมีแบบอย่างที่ดีจากสื่อดิจิทัลที่แตกต่างกัน ในกลุ่มรวมและกลุ่มย่อย (ตอนที่ 1) และค่าเฉลี่ยของพฤติกรรมการเคารพผู้อื่นบนโลกดิจิทัลตามระดับของตัวแปรอิสระในอิทธิพลเดียว (ตอนที่ 2).....	125
ตาราง 18 ผลการวิเคราะห์ความแปรปรวนแบบสองทางของพฤติกรรมการมีส่วนร่วมบนโลกดิจิทัลตามระดับบุคลิกภาพแบบเปิดใจรับประสบการณ์ และการมีแบบอย่างที่ดีจากสื่อดิจิทัลที่แตกต่างกัน ในกลุ่มรวมและกลุ่มย่อย (ตอนที่ 1) และค่าเฉลี่ยของพฤติกรรมการมีส่วนร่วมบนโลกดิจิทัลตามระดับของตัวแปรอิสระในอิทธิพลเดียว (ตอนที่ 2).....	130

ตาราง 19 ผลการวิเคราะห์ความแปรปรวนแบบสองทางของพฤติกรรมการรับผิดชอบบนโลกดิจิทัลตามระดับบุคลิกภาพแบบเปิดใจรับประสบการณ์ และการมีแบบอย่างที่ดีจากสื่อดิจิทัลที่แตกต่างกันในกลุ่มรวมและกลุ่มย่อย (ตอนที่ 1) และค่าเฉลี่ยของพฤติกรรมการเคารพผู้อื่นบนโลกดิจิทัลตามระดับของตัวแปรอิสระในอิทธิพลเดียว (ตอนที่ 2).....	135
ตาราง 20 ผลการทำนายพฤติกรรมการเป็นพลเมืองดีบนโลกดิจิทัล โดยใช้ปัจจัยทางจิตและปัจจัยทางสังคม เป็นตัวทำนาย	142
ตาราง 21 ผลการทำนายพฤติกรรมการทำตามกฎหมายบนโลกดิจิทัล โดยใช้ปัจจัยทางจิตและปัจจัยทางสังคม เป็นตัวทำนาย	146
ตาราง 22 ผลการทำนายพฤติกรรมการเคารพผู้อื่นบนโลกดิจิทัล โดยใช้ปัจจัยทางจิตและปัจจัยทางสังคม เป็นตัวทำนาย	150
ตาราง 23 ผลการทำนายพฤติกรรมการมีส่วนร่วมบนโลกดิจิทัล โดยใช้ปัจจัยทางจิตและปัจจัยทางสังคม เป็นตัวทำนาย	153
ตาราง 24 ผลการทำนายพฤติกรรมการรับผิดชอบบนโลกดิจิทัล โดยใช้ปัจจัยทางจิตและปัจจัยทางสังคม เป็นตัวทำนาย	156
ตาราง 25 ผลการเปรียบเทียบพฤติกรรมการเป็นพลเมืองดีบนโลกดิจิทัลของนักเรียนที่มีลักษณะพื้นฐานส่วนบุคคลต่างกัน	160
ตาราง 26 ผลการเปรียบเทียบพฤติกรรมการทำตามกฎหมายบนโลกดิจิทัลของนักเรียนที่มีลักษณะพื้นฐานส่วนบุคคลต่างกัน	161
ตาราง 27 ผลการเปรียบเทียบพฤติกรรมการเคารพผู้อื่นบนโลกดิจิทัลของนักเรียนที่มีลักษณะพื้นฐานส่วนบุคคลต่างกัน	162
ตาราง 28 ผลการเปรียบเทียบพฤติกรรมการมีส่วนร่วมบนโลกดิจิทัลของนักเรียนที่มีลักษณะพื้นฐานส่วนบุคคลต่างกัน	163
ตาราง 29 ผลการเปรียบเทียบพฤติกรรมการรับผิดชอบบนโลกดิจิทัลของนักเรียนที่มีลักษณะพื้นฐานส่วนบุคคลต่างกัน	164
ตาราง 30 ผลการตรวจสอบข้อตกลงเบื้องต้นของ ANOVA (n = 400).....	208
ตาราง 31 ผลการตรวจสอบข้อตกลงเบื้องต้นของ Regression Analysis (n = 400)	212

ตาราง 32 ผลการทดสอบสัมประสิทธิ์การถดถอยของ Regression Analysis (n = 400)	214
ตาราง 33 ผลการตรวจสอบข้อตกลงเบื้องต้นของ t-test (n = 400)	216
ตาราง 34 ค่าสัมประสิทธิ์สหสัมพันธ์ (Correlation Coefficient) ของตัวแปรที่ศึกษาในกลุ่ม ตัวอย่างรวม (n = 400)	220
ตาราง 35 ค่าสัมประสิทธิ์สหสัมพันธ์ (Correlation Coefficient) ของตัวแปรที่ศึกษาในกลุ่ม ตัวอย่างเพศชาย (n = 192)	221
ตาราง 36 ค่าสัมประสิทธิ์สหสัมพันธ์ (Correlation Coefficient) ของตัวแปรที่ศึกษาในกลุ่ม ตัวอย่างเพศหญิง (n = 208)	222
ตาราง 37 ค่าสัมประสิทธิ์สหสัมพันธ์ (Correlation Coefficient) ของตัวแปรที่ศึกษาในกลุ่ม ตัวอย่างที่มีความถี่ในการใช้อินเทอร์เน็ตน้อย (n = 228)	223
ตาราง 38 ค่าสัมประสิทธิ์สหสัมพันธ์ (Correlation Coefficient) ของตัวแปรที่ศึกษาในกลุ่ม ตัวอย่างที่มีความถี่ในการใช้อินเทอร์เน็ตมาก (n = 172)	224
ตาราง 39 ค่าสัมประสิทธิ์สหสัมพันธ์ (Correlation Coefficient) ของตัวแปรที่ศึกษาในกลุ่ม ตัวอย่างที่มีความรู้เกี่ยวกับกฎหมายบนโลกดิจิทัลน้อย (n = 247)	225
ตาราง 40 ค่าสัมประสิทธิ์สหสัมพันธ์ (Correlation Coefficient) ของตัวแปรที่ศึกษาในกลุ่ม ตัวอย่างที่มีความรู้เกี่ยวกับกฎหมายบนโลกดิจิทัลมาก (n = 153)	226
ตาราง 41 ผลการเปรียบเทียบค่าเฉลี่ยของพฤติกรรมการเป็นพลเมืองดีบนโลกดิจิทัล ตามระดับ การรู้เท่าทันสื่อดิจิทัล และการรับรู้บรรทัดฐานทางสังคมในโลกดิจิทัลในกลุ่มรวม จำนวน 400 คน	227
ตาราง 42 ผลการเปรียบเทียบค่าเฉลี่ยของพฤติกรรมการเป็นพลเมืองดีบนโลกดิจิทัล ตามระดับ การรู้เท่าทันสื่อดิจิทัล และการรับรู้บรรทัดฐานทางสังคมในโลกดิจิทัลในกลุ่มนักเรียนเพศหญิง จำนวน 208 คน	227
ตาราง 43 ผลการเปรียบเทียบค่าเฉลี่ยของพฤติกรรมการเป็นพลเมืองดีบนโลกดิจิทัล ตามระดับ การรู้เท่าทันสื่อดิจิทัล และการรับรู้บรรทัดฐานทางสังคมในโลกดิจิทัลในกลุ่มนักเรียนที่มีความถี่ใน การใช้อินเทอร์เน็ตน้อย จำนวน 228 คน	228

ตาราง 44 ผลการเปรียบเทียบค่าเฉลี่ยของพฤติกรรมการเป็นพลเมืองดีบนโลกดิจิทัล ตามระดับ การรู้เท่าทันสื่อดิจิทัล และการรับรู้บรรทัดฐานทางสังคมในโลกดิจิทัลในกลุ่มนักเรียนที่มีความรู้ เกี่ยวกับกฎหมายบนโลกดิจิทัลน้อย จำนวน 247 คน	228
ตาราง 45 ผลการเปรียบเทียบค่าเฉลี่ยของพฤติกรรมการเป็นพลเมืองดีบนโลกดิจิทัล ตามระดับ การรู้เท่าทันสื่อดิจิทัล และการรับรู้บรรทัดฐานทางสังคมในโลกดิจิทัลในกลุ่มนักเรียนที่มีความรู้ เกี่ยวกับกฎหมายบนโลกดิจิทัลมาก จำนวน 153 คน	229
ตาราง 46 ผลการเปรียบเทียบค่าเฉลี่ยของพฤติกรรมการทำตามกฎหมายบนโลกดิจิทัล ตามระดับเจต คติที่ดีต่อการเป็นพลเมืองดีบนโลกดิจิทัล และการรู้เท่าทันสื่อดิจิทัล ในกลุ่มนักเรียนเพศหญิง จำนวน 208 คน.....	229
ตาราง 47 ผลการเปรียบเทียบค่าเฉลี่ยของพฤติกรรมการทำตามกฎหมายบนโลกดิจิทัล ตามระดับ การรู้เท่าทันสื่อดิจิทัล และการรับรู้บรรทัดฐานทางสังคมในโลกดิจิทัลในกลุ่มนักเรียนที่มีความถนัดใน การใช้อินเทอร์เน็ตน้อย จำนวน 228 คน	230
ตาราง 48 ผลการเปรียบเทียบค่าเฉลี่ยของพฤติกรรมการเคารพผู้อื่นบนโลกดิจิทัล ตามระดับ เจตคติที่ดีต่อการเป็นพลเมืองดีบนโลกดิจิทัล และการรู้เท่าทันสื่อดิจิทัล ในกลุ่มนักเรียนที่มีความถนัด ในการใช้อินเทอร์เน็ตน้อย จำนวน 228 คน.....	230
ตาราง 49 ผลการเปรียบเทียบค่าเฉลี่ยของพฤติกรรมการเคารพผู้อื่นบนโลกดิจิทัล ตามระดับ การรู้เท่าทันสื่อดิจิทัล และการรับรู้บรรทัดฐานทางสังคมในโลกดิจิทัลในกลุ่มนักเรียนที่มีความถนัดใน การใช้อินเทอร์เน็ตน้อย จำนวน 228 คน	231
ตาราง 50 ผลการเปรียบเทียบค่าเฉลี่ยของพฤติกรรมการเคารพผู้อื่นบนโลกดิจิทัล ตามระดับ เจตคติที่ดีต่อการเป็นพลเมืองดีบนโลกดิจิทัล และการรับรู้บรรทัดฐานทางสังคมบนโลกดิจิทัล ใน กลุ่มนักเรียนที่มีความรู้เกี่ยวกับกฎหมายบนโลกดิจิทัลน้อย จำนวน 247 คน	231
ตาราง 51 ผลการเปรียบเทียบค่าเฉลี่ยของพฤติกรรมการรับผิดชอบบนโลกดิจิทัลตามระดับ การรู้เท่าทันสื่อดิจิทัล และการรับรู้บรรทัดฐานทางสังคมในโลกดิจิทัลในกลุ่มรวม จำนวน 400 คน	232
ตาราง 52 ผลการเปรียบเทียบค่าเฉลี่ยของพฤติกรรมการรับผิดชอบบนโลกดิจิทัล ตามระดับ การรู้เท่าทันสื่อดิจิทัล และการรับรู้บรรทัดฐานทางสังคมในโลกดิจิทัลในกลุ่มนักเรียนเพศหญิง จำนวน 208 คน.....	232

ตาราง 53 ผลการเปรียบเทียบค่าเฉลี่ยของพฤติกรรมการรับผิดชอบบนโลกดิจิทัล ตามระดับการ รู้เท่าทันสื่อดิจิทัล และการรับรู้บรรทัดฐานทางสังคมในโลกดิจิทัลในกลุ่มนักเรียนที่มีความถนัดในการ ใช้อินเทอร์เน็ตมาก จำนวน 172 คน.....	233
---	-----



สารบัญรูปภาพ

หน้า

ภาพประกอบ 1 ความสัมพันธ์ระหว่าง พฤติกรรม (B), การรู้คิดและปัจจัยส่วนบุคคลอื่นๆ (P)....	29
ภาพประกอบ 2 กรอบแนวคิดในการวิจัย	61
ภาพประกอบ 3 ผลการทำนายพฤติกรรมการเป็นพลเมืองดีบนโลกดิจิทัลของนักเรียนทั้งในกลุ่มรวม และกลุ่มย่อย โดยใช้ปัจจัยทางจิตและปัจจัยทางสังคมเป็นตัวทำนาย	175
ภาพประกอบ 4 ผลการทำนายพฤติกรรมการทำตามกฎบนโลกดิจิทัลของนักเรียนทั้งในกลุ่มรวม และกลุ่มย่อย โดยใช้ปัจจัยทางจิตและปัจจัยทางสังคมเป็นตัวทำนาย	176
ภาพประกอบ 5 ผลการทำนายพฤติกรรมการเคารพผู้อื่นบนโลกดิจิทัลของนักเรียนทั้งในกลุ่มรวม และกลุ่มย่อย โดยใช้ปัจจัยทางจิตและปัจจัยทางสังคมเป็นตัวทำนาย	177
ภาพประกอบ 6 ผลการทำนายพฤติกรรมการมีส่วนร่วมบนโลกดิจิทัลของนักเรียนทั้งในกลุ่มรวม และกลุ่มย่อย โดยใช้ปัจจัยทางจิตและปัจจัยทางสังคมเป็นตัวทำนาย	178
ภาพประกอบ 7 ผลการทำนายพฤติกรรมการรับผิดชอบต่อบนโลกดิจิทัลของนักเรียนทั้งในกลุ่มรวม และกลุ่มย่อย โดยใช้ปัจจัยทางจิตและปัจจัยทางสังคมเป็นตัวทำนาย	179

บทที่ 1

บทนำ

ภูมิหลัง

ในปัจจุบันโลกได้ก้าวเข้าสู่ยุคเทคโนโลยีดิจิทัล ทำให้เกิดความสะดวกรวดเร็วในการติดต่อสื่อสารและการกระทำสิ่งต่างๆ ผ่านระบบดิจิทัล เช่น การซื้อขายสินค้า การจัดการศึกษา การแลกเปลี่ยนข้อมูลข่าวสารกัน เป็นต้น แต่ทว่าเหรียญย่อมมีสองด้าน เมื่อมีข้อดีต่างๆ มากมาย ก็ย่อมนำมาสู่ช่องว่างที่จะทำให้เกิดโทษจากการใช้งานเทคโนโลยีดิจิทัลเหล่านั้น เช่น บางเว็บไซต์อาจจะต้องให้ผู้ให้บริการเปิดเผยข้อมูลส่วนตัวมากเกินไป นำมาสู่การถูกหลอกลวงผ่านการสื่อสารกันบนโลกดิจิทัลให้มีการนัดเจอกัน การทำธุรกรรมทางการเงินต่างๆ หรือการกลั่นแกล้งกันบนโลกดิจิทัล ผ่านการโพสต์หรือการแชร์ข้อมูลเพื่อล้อเลียนและด่าถ่มกัน เป็นต้น

จากประเด็นการกลั่นแกล้งกันในโลกดิจิทัลนั้น ศูนย์สำรวจความคิดเห็นด้าโพล ได้มีการสำรวจความคิดเห็น เรื่อง ทัศนคติของเด็กและเยาวชนไทยต่อพฤติกรรมการกลั่นแกล้งบนโลกดิจิทัล (นิต้าโพล, 2560) ซึ่งทำการสำรวจระหว่างวันที่ 18 – 21 มีนาคม 2560 จากเด็กและเยาวชนที่มีอายุไม่เกิน 25 ปี กระจายทุกภูมิภาค ระดับการศึกษา และอาชีพทั่วประเทศ รวมทั้งสิ้น จำนวน 1,172 หน่วยตัวอย่าง ซึ่งในด้านการเคยพบเห็นพฤติกรรมการกลั่นแกล้งบนโลกดิจิทัล พบว่า เด็กและเยาวชนส่วนใหญ่ ร้อยละ 29.18 ระบุว่า เป็นการโพสต์คำทอ พุดจาส่อเสียด ให้ร้าย ถูกถูกหรือข่มขู่ทำร้าย รองลงมา ร้อยละ 17.04 ระบุว่า เป็นการแอบอ้าง การสวมรอย หรือปลอมแปลงเป็นผู้อื่น ร้อยละ 14.30 ระบุว่า เป็นการหลอกลวง ข้อโกง ต้มตุ๋น ร้อยละ 13.67 ระบุว่า เป็นการสร้างกลุ่มในโซเชียลเพื่อโจมตีโดยเฉพาะ ร้อยละ 11.39 ระบุว่า เป็นการแบล็กเมลกัน ร้อยละ 11.06 ระบุว่า เป็นการคุกคามทางเพศแบบออนไลน์ และร้อยละ 3.37 ระบุว่า ไม่เคยพบเห็นพฤติกรรมการกลั่นแกล้งบนโลกดิจิทัล และจากการสำรวจในด้านประสบการณ์ของเด็กและเยาวชนเกี่ยวกับการเคยเป็นฝ่ายถูกกระทำหรือฝ่ายกระทำพฤติกรรมการกลั่นแกล้งบนโลกดิจิทัลหรือไม่ พบว่า ส่วนใหญ่ ร้อยละ 80.37 ระบุว่า ไม่เคยเป็นทั้งผู้ถูกกระทำและผู้กระทำ รองลงมา ร้อยละ 12.24 ระบุว่า เคยเป็นผู้ถูกกระทำฝ่ายเดียว ร้อยละ 5.24 ระบุว่า เคยเป็นทั้งผู้ถูกกระทำและผู้กระทำ และร้อยละ 2.15 ระบุว่า เป็นผู้กระทำฝ่ายเดียว

นอกจากนี้ยังมีการศึกษาเกี่ยวกับผลกระทบของเทคโนโลยีในการล่อลวงละเมิดทางเพศและการแสวงหาผลประโยชน์ในเด็กของ ปาล์มเมอร์ (Palmer, 2015, p. 73) ที่แสดงให้เห็นว่าอันตรายที่เกิดขึ้นในโลกดิจิทัลนั้น จะเปลี่ยนแปลงไปตามเทคโนโลยีใหม่ๆ ที่เกิดขึ้น ซึ่งจะมี

ความสะดวกรสบาย และมีช่องทางที่เป็นสาเหตุของอันตรายในโลกดิจิทัลที่อาจเกิดขึ้นกับเด็กได้มากขึ้น เช่น การนัดเจอเพื่อนต่างเพศที่เพิ่งรู้จักกันบนโลกดิจิทัล (Palmer, 2015, p. 46) เหตุการณ์ที่เด็กผู้หญิงส่งภาพเปลือยกายและยั่วยุอารมณ์ทางเพศของตนเองให้แก่เพื่อนต่างเพศบนโลกดิจิทัล แล้วมีการแชร์ภาพต่อ ส่งผลให้เกิดความอับอายแก่เด็กผู้หญิงคนนั้น (Palmer, 2015, p. 55) เป็นต้น

ในทำนองเดียวกัน แม็คกี้ และเนย์ยาร์ (Mackey & Nayyar, 2016, June 1, p. 118) ได้นำเสนอปัญหาร้านขายยาออนไลน์ผิดกฎหมายซึ่งเป็นอีกหนึ่งปัญหาที่สำคัญที่เกิดขึ้นบนโลกดิจิทัล โดยเป็นปัจจัยเสี่ยงที่ส่งผลต่อการรักษาผู้ป่วยทั่วโรค อาชญากรร้านขายยาออนไลน์ผิดกฎหมายบนโลกดิจิทัลจะไม่เปิดเผยชื่อ และอาศัยเทคโนโลยีในการแพร่ขายออกอย่างรวดเร็ว แม้จะมีการอธิบายขั้นตอนการรักษาที่ชัดเจนบนเว็บไซต์ แต่ก็ต้องใช้เวลาเป็นระยะยาว และพวกเขาจะเปลี่ยนแปลงธุรกิจเพื่อให้สามารถแข่งขันได้มากขึ้นภายในระยะเวลาที่จำกัด และได้มีการนำเสนอเกี่ยวกับพฤติกรรมของผู้บริโภคร้านขายยาเหล่านั้น โดยองค์ประกอบของแรงจูงใจและพฤติกรรมที่สำคัญของผู้บริโภค ได้แก่ การแพร่หลายในเรื่องสุขภาพบนโลกดิจิทัล และการเข้าถึงข้อมูลที่มีมากขึ้น ซึ่งนำไปสู่เปอร์เซ็นต์ของผู้ใช้ที่มากขึ้น ผู้ซึ่งใช้เทคโนโลยีและอินเทอร์เน็ตเป็นพื้นฐานในการนำไปสู่การสืบค้นข้อมูลทางด้านสุขภาพ ซึ่งการซื้อยาออนไลน์เหล่านี้อาจนำไปสู่ความเสี่ยงในการรักษา และความปลอดภัยของผู้ป่วยได้

จากปัญหาต่างๆ ที่เกิดขึ้นจากการใช้เทคโนโลยีดิจิทัลส่งผลให้หน่วยงานภาครัฐ และหน่วยงานเอกชนต่างๆ ได้ออกมาร่วมกันรณรงค์ พร้อมทั้งกำหนดกฎหมายและนโยบายเพื่อป้องกันปัญหาในเรื่องนี้ ซึ่งได้แก่ พ.ร.บ.ว่าด้วยธุรกรรมทางอิเล็กทรอนิกส์ พ.ร.บ.ว่าด้วยการกระทำความผิดทางคอมพิวเตอร์ พ.ศ.2550 กฎหมายที่เกี่ยวกับการรักษาความมั่นคงปลอดภัยไซเบอร์ เป็นต้น และได้จัดตั้งหน่วยงานที่เข้ามาดูแลในเรื่องนี้ เช่น สำนักงานตำรวจแห่งชาติ สำนักงานข่าวกรองแห่งชาติ กรมสอบสวนคดีพิเศษ สำนักงานพัฒนาธุรกรรมทางอิเล็กทรอนิกส์ (องค์การมหาชน) กระทรวงดิจิทัลเพื่อเศรษฐกิจและสังคม เป็นต้น (ชัยชนะ มิตรพันธ์, 2558) นอกจากกฎหมายเหล่านี้แล้ว การที่บุคคลในสังคมมีการใช้สื่อเทคโนโลยีต่างๆ ที่เหมาะสม และมีพฤติกรรมที่เป็นพลเมืองพลเมืองดีบนโลกดิจิทัลก็สามารถเป็นส่วนหนึ่งในการแก้ไขปัญหาต่างๆ ที่เกิดขึ้นในโลกดิจิทัลได้

นอกจากนี้ยังมีงานวิจัยที่ศึกษาเกี่ยวกับปัญหาต่างๆ ที่เกิดขึ้นบนโลกดิจิทัล และหาแนวทางการแก้ไขปัญหาเหล่านั้น ดังเช่น ปาล์มเมอร์ (Palmer, 2015) ที่ศึกษาเกี่ยวกับผลกระทบของเทคโนโลยีในการล่อลวงละเมิดทางเพศและการแสวงหาผลประโยชน์ในเด็ก พบว่า สิ่งที่อยู่

เบื้องหลังปัญหาการล่องละเมิดทางเพศและการแสวงหาผลประโยชน์ในเด็กที่ศึกษานั้น คือ การใช้เทคโนโลยีทั้งอินเทอร์เน็ตและโทรศัพท์มือถือ โดยได้สัมภาษณ์ข้อมูลจากอาสาสมัครที่ตกเป็นเหยื่อถึงสถานการณ์เหล่านั้น พ่อแม่ของเหยื่อและหน่วยงานต่างๆ เพื่อสรุปแนวทางในการป้องกันและแก้ไขปัญหาที่เกิดขึ้น เช่น การให้ข้อมูลและคำแนะนำเกี่ยวกับเพศศึกษาที่โรงเรียน หลักสูตรบริการต่างๆ ที่จะสนับสนุนให้เกิดอันตรายบนโลกดิจิทัลได้ การให้คำแนะนำทางด้านกฎหมายเกี่ยวกับอาชญากรรมที่เกิดขึ้นบนโลกดิจิทัลแก่เด็ก พ่อแม่ และผู้ทำงานเกี่ยวข้องกับเด็ก รายงานการผลิตเกมและแอปต่างๆ เพื่อให้เกิดความปลอดภัยแก่เด็ก เป็นต้น

สำหรับในประเทศไทยนั้น ได้มีนักวิจัยหลายท่านที่สนใจศึกษาเกี่ยวกับการกลั่นแกล้งกันในโลกดิจิทัลเช่นเดียวกัน ดังเช่นงานวิจัยของ ณัฐริษฐ์ สามีเระ, พิมพวัลย์ บุญมงคล, รณภูมิ สามีศรีธรรมย์, Ojanen, and Guadamuz (2557, 1 มกราคม) ซึ่งเป็นงานวิจัยเชิงคุณภาพที่ศึกษาเกี่ยวกับการรับรู้ของเยาวชนต่อการกลั่นแกล้งกันในโลกดิจิทัล โดยศึกษาในแง่ของความหมาย รูปแบบ สาเหตุ ผลกระทบ และวิธีจัดการกับปัญหาการกลั่นแกล้งกันในโลกดิจิทัลในกลุ่มเยาวชนที่มีช่วงอายุ 15-24 ปี พบว่า เยาวชนมีการรับรู้การจัดการปัญหาด้วยตนเอง หรืออาจจะปรึกษาเพื่อนบ้าง แต่จะไม่ปรึกษาผู้ปกครอง และมีประเด็นที่น่าเป็นห่วงคือ ความตระหนักเกี่ยวกับปัญหาการกลั่นแกล้งกันในโลกออนไลน์ถูกมองว่าเป็นเรื่องปกติในสายตาของเยาวชน

นอกจากนี้งานวิจัยของ สุภาวดี เจริญวานิช (2560, กรกฎาคม-สิงหาคม) ยังได้ศึกษาผลกระทบและการป้องกันการกลั่นแกล้งกันในโลกดิจิทัลของวัยรุ่น ซึ่งจะส่งผลกระทบต่อปัญหาการเรียน ภาวะสุขภาพ และภาวะซึมเศร้าในกลุ่มวัยรุ่นทั้งในกลุ่มที่รังแกผู้อื่นและเหยื่อที่ถูกรังแก และนำเสนอการป้องกันผลกระทบและปัญหาที่อาจจะเกิดขึ้นทั้งกับตัวผู้กระทำและผู้ถูกกระทำ ภายหลังการลงรูป วิดีโอ หรือข้อความที่ไม่เหมาะสมทั้งที่ตั้งใจและไม่ตั้งใจ ดังนี้ 1. การสร้างความตระหนักถึงมารยาทในการสื่อสารกับบุคคลอื่น 2. คิดก่อนโพสต์ 3. ให้ความสำคัญกับภาษาที่ใช้ 4. ข้อมูลส่วนตัวควรเป็นเรื่องส่วนตัว 5. การจำกัดเวลาในการใช้พื้นที่ในโลกดิจิทัล พร้อมทั้งนำเสนอวิธีการป้องกันการกลั่นแกล้งกันในโลกดิจิทัลของวัยรุ่นสำหรับพ่อแม่ ซึ่งได้แก่ 1. เปิดโลกกว้างและรู้เท่าทันโลกดิจิทัล 2. หนักแน่นและเป็นตัวอย่างที่ดี 3. เพิ่มการสื่อสารเพื่อป้องกันปัญหา ซึ่งจากผลการศึกษางานวิจัยต่างๆ เหล่านี้ ได้นำไปสู่การศึกษาเกี่ยวกับพฤติกรรมความเป็นพลเมืองดีบนโลกดิจิทัล เพื่อหาปัจจัยทางจิตและปัจจัยทางสังคมที่ส่งผลให้เกิดพฤติกรรมนี้ ที่จะสามารถช่วยแก้ไขปัญหาการกลั่นแกล้งกันในโลกดิจิทัลได้

จากงานวิจัยที่ศึกษาเกี่ยวกับพฤติกรรมการกลั่นแกล้งกันบนโลกดิจิทัลหรือปัญหาต่างๆ ที่เกิดขึ้นบนโลกดิจิทัล ล้วนมีสาเหตุมาจากการไม่ทำตามกฎหมายหรือข้อบังคับต่างๆ การไม่

เคารพสิทธิเสรีภาพ และความแตกต่างกันระหว่างบุคคลบนโลกดิจิทัล การสื่อสารที่เป็นไปในทางที่ไม่เหมาะสม การขาดความร่วมมือในการแก้ไขปัญหาต่างๆ ที่พบเห็นบนโลกดิจิทัล เป็นต้น ดังนั้น ถ้าบุคคลในโลกดิจิทัลทำตามกฎ เคารพซึ่งกันและกัน แสดงพฤติกรรมการเป็นพลเมืองดีบนโลกดิจิทัล ก็จะช่วยลดปัญหาการกลั่นแกล้งกันและปัญหาต่างๆ บนโลกดิจิทัลลง

พฤติกรรมการเป็นพลเมืองดีบนโลกดิจิทัลในการศึกษานั้นได้แนวคิดมาจากการสังเคราะห์ความหมายมาจากการงานวิจัยต่างๆ ทั้งไทยและต่างประเทศ ซึ่งเป็นการเชื่อมโยงกันระหว่างพฤติกรรมการเป็นพลเมืองดี ซึ่งหมายถึง พฤติกรรมที่แสดงถึงการเป็นสมาชิกที่ดีของสังคม รับฟังความคิดเห็นและช่วยเหลือผู้อื่น มีพฤติกรรมที่ก่อให้เกิดผลดีต่อสังคม ไม่เบียดเบียนและไม่ทำให้อื่นหรือสังคมได้รับผลกระทบในทางลบ (Stromquist, 2009, June; World Association of Technology Teachers, 2000; กมลวรรณ คารมปราชญ์ คล้ายแก้ว, 2557, 1 มกราคม; ดวงเดือน พันธุมนาวิน, 2550, ตุลาคม) กับ พลเมืองดิจิทัล ซึ่งหมายถึง พฤติกรรมของบุคคลในการใช้เทคโนโลยีอย่างมีสติ การแสดงความรับผิดชอบในการใช้ข้อมูล และการมีเจตคติที่ดีต่อการเรียนรู้เกี่ยวกับเทคโนโลยี (Netsafe, 2016; M. S. Ribble, Bailey, & Ross, 2004, September 11; Richards, 2010, June) ทำให้สามารถสรุปความหมายของพฤติกรรมการเป็นพลเมืองดีบนโลกดิจิทัลได้ว่า พฤติกรรมการเป็นพลเมืองดีบนโลกดิจิทัล หมายถึง การกระทำบนโลกดิจิทัลที่ก่อให้เกิดผลดีต่อตนเอง ผู้อื่น และสังคม

ทั้งนี้มีการวิจัยหลายงานที่ศึกษาเกี่ยวกับพฤติกรรมที่พึงประสงค์ในบริบทที่ใกล้เคียงกับพฤติกรรมการเป็นพลเมืองดีบนโลกดิจิทัล ที่ล้วนมีส่วนช่วยในการแก้ปัญหาต่างๆ ในสังคมที่เกิดจากการใช้งานสื่อเทคโนโลยีดังกล่าว ซึ่งมีการวิจัยจำนวนหนึ่งพบว่า พฤติกรรมที่พึงประสงค์ในโลกดิจิทัลนั้น มีสาเหตุมาจากปัจจัยหลัก คือ ปัจจัยทางจิต ได้แก่ เจตคติที่ดี (แพรวพิมพ์ สีลวานิช, 2559; จันทสุภาภี ไวยฤทธิ, 2555; ธนพันธ์ จันทรพิพัฒน์พงศ์, 2559; นัฐกรณ์ วรเชษฐบัญชา, 2559; ปณาสัน ตังเจริญ, 2560; พนิตพัทตร์ ประสารพันธ์, 2557; รวิ วิสาขาศาสตร์, 2560) การรู้เท่าทันสื่อ (Hallaq, 2016; Park, 2012, February 1; จินตนา ต้นสุวรรณนนท์, ปิ่นกนก วงศ์ปิ่นเพชร, & ชัญญา ลีศัตบุพ่าย, 2553, 1 มกราคม; ธนพันธ์ จันทรพิพัฒน์พงศ์, 2559; ลลิตภัทร เจริญรัฐ, 2555) และบุคลิกภาพแบบต่างๆ (Patki & Abhyankar, 2016, January-March; ณัฐพร ศรีสวัสดิ์, 2560) ส่วนปัจจัยทางสังคม ได้แก่ การรับรู้บรรทัดฐานทางสังคม (จันทสุภาภี ไวยฤทธิ, 2555; ธนพันธ์ จันทรพิพัฒน์พงศ์, 2559; นัฐกรณ์ วรเชษฐบัญชา, 2559) และการมีแบบอย่างที่ดี (แพรวพิมพ์ สีลวานิช, 2559; ปราณี จ้อยรอด, 2553, 1 มกราคม; พนิตพัทตร์ ประสารพันธ์, 2557; รวิ วิสาขาศาสตร์, 2560) จากปัจจัยที่กล่าวมาในข้างต้นนั้น ผู้วิจัยนำมาใช้ในการกำหนดตัวแปรที่จะ

เป็นปัจจัยสาเหตุในการศึกษาค้นคว้าครั้งนี้ คือ ปัจจัยทางจิต ได้แก่ 1. เจตคติที่ดีต่อการเป็นพลเมืองดีบนโลกดิจิทัล 2. การรู้เท่าทันสื่อดิจิทัล 3. บุคลิกภาพแบบเปิดใจรับประสบการณ์ และปัจจัยทางสังคม ได้แก่ 1. การรับรู้บรรทัดฐานทางสังคมบนโลกดิจิทัล 2. การมีแบบอย่างที่ดีจากสื่อดิจิทัล นอกจากนี้ จากการทบทวนงานวิจัยที่เกี่ยวข้องกับพฤติกรรมกาเป็นพลเมืองดิจิทัลนี้ ยังไม่พบงานวิจัยที่ศึกษาปัจจัยที่ส่งผลให้บุคคลเกิดพฤติกรรมกาเป็นพลเมืองดีบนโลกดิจิทัลในประเทศไทย โดยจะพบแต่เพียงการสำรวจคุณลักษณะว่าบุคคลมีความเป็นพลเมืองหรือพลเมืองดิจิทัลมากน้อยเพียงใด

จากการศึกษาเกี่ยวกับพฤติกรรมกาเป็นพลเมืองดีบนโลกดิจิทัลที่กล่าวมาในข้างต้นนั้น จำเป็นต้องศึกษากับกลุ่มตัวอย่างที่มีการใช้อินเทอร์เน็ตในการติดต่อสื่อสารหรือแลกเปลี่ยนข้อมูลกัน ซึ่งจากผลการสำรวจการใช้อินเทอร์เน็ตในปี 2017 ตามกลุ่มอายุในต่างประเทศ พบว่า กลุ่มอายุ 12-17 ปี เป็นกลุ่มอายุที่มีการใช้อินเทอร์เน็ตมากที่สุด คิดเป็นร้อยละ 21 ของทั้งหมด (Statista, 2017) ในทำนองเดียวกัน จากผลการสำรวจการใช้เทคโนโลยีสารสนเทศและการสื่อสารของสำนักงานสถิติแห่งชาติ กระทรวงเทคโนโลยีสารสนเทศและการสื่อสาร (2559) ที่พิจารณาการใช้อินเทอร์เน็ตตามกลุ่มอายุต่างๆ ในประเทศไทยพบว่า กลุ่มอายุ 15-24 ปี มีการใช้อินเทอร์เน็ตสูงที่สุด คือ ร้อยละ 85.9 จากผลการสำรวจกลุ่มอายุของผู้ใช้อินเทอร์เน็ตดังกล่าว สามารถสรุปได้ว่ากลุ่มนักเรียนในช่วงอายุ 15-17 ปี หรือนักเรียนในระดับชั้นมัธยมศึกษาตอนปลาย มีปริมาณการใช้อินเทอร์เน็ตสูงที่สุด และเป็นกลุ่มที่เหมาะสมต่อการศึกษาพฤติกรรมกาเป็นพลเมืองดิจิทัลมากที่สุด และเป็นกลุ่มที่สามารถพัฒนาความเป็นพลเมืองดิจิทัลที่ดี เพื่อการเป็นเยาวชนที่ดีในสังคมอนาคตต่อไป

สำหรับกลุ่มโรงเรียนที่จะทำการศึกษานั้น เมื่อพิจารณาจำนวนนักเรียนระดับชั้นมัธยมศึกษาตอนปลายในรายงานสถิติการศึกษา ประจำปี 2559 ของสำนักงานปลัดกระทรวงศึกษาธิการ (2562) พบว่า จำนวนนักเรียนระดับชั้นมัธยมศึกษาตอนปลายของโรงเรียนในสังกัดกระทรวงศึกษาธิการ ซึ่งแบ่งออกเป็น 1. สังกัดคณะกรรมการส่งเสริมการศึกษาเอกชน มีจำนวนนักเรียน 161,455 คน 2. สังกัดสำนักงานคณะกรรมการการศึกษาขั้นพื้นฐาน มีจำนวนนักเรียน 1,017,025 คน 3. สังกัดคณะกรรมการอาชีวศึกษา มีจำนวนนักเรียน 641,234 คน 4. สังกัดคณะกรรมการการอุดมศึกษา มีจำนวนนักเรียน 11,614 คน และ 5. โรงเรียนมหิดลวิทยานุสรณ์ มีจำนวนนักเรียน 713 คน จากจำนวนนักเรียนในแต่ละสังกัดที่กล่าวมานั้น จะเห็นได้ว่า นักเรียนส่วนใหญ่จะศึกษาในโรงเรียนของสังกัดสำนักงานคณะกรรมการการศึกษาขั้นพื้นฐาน ดังนั้นผู้วิจัย

จึงเลือกนักเรียนระดับชั้นมัธยมศึกษาตอนปลายของโรงเรียนในสังกัดสำนักงานคณะกรรมการการศึกษาขั้นพื้นฐานเป็นกลุ่มตัวอย่างในการศึกษา

ด้วยเหตุนี้ ผู้วิจัยจึงมีความสนใจที่จะศึกษาปัจจัยทางจิตสังคมที่เกี่ยวข้องกับพฤติกรรม การเป็นพลเมืองดีบนโลกดิจิทัลของนักเรียนระดับชั้นมัธยมศึกษาตอนปลายของโรงเรียนในสังกัด สำนักงานคณะกรรมการการศึกษาขั้นพื้นฐาน กรุงเทพมหานคร โดยอาศัยทฤษฎีการรู้คิดสังคม (Social Cognitive Theory) ของแบนดูรา (Bandura, 1986) แนวคิดอื่นๆ มาเป็นกรอบแนวคิดในการสังเคราะห์เอกสารและวิเคราะห์พฤติกรรม โดยพิจารณาจากปัจจัยทางจิต (เจตคติที่ดีต่อการเป็นพลเมืองดีบนโลกดิจิทัล การรู้เท่าทันสื่อดิจิทัล และบุคลิกภาพแบบเปิดใจรับประสบการณ์) และปัจจัยทางสังคม (การรับรู้บรรทัดฐานทางสังคมบนโลกดิจิทัล และการมีแบบอย่างที่ดีจากสื่อดิจิทัล) โดยทั้งสองปัจจัยนี้มีความสำคัญที่จะทำให้เกิดพฤติกรรมของบุคคล ซึ่งผลที่ได้จากการวิจัยเป็นการสร้างองค์ความรู้ใหม่ และสามารถนำไปใช้ในการวางแผนการพัฒนาและส่งเสริมพฤติกรรมการเป็นพลเมืองดิจิทัลต่อไป

ความมุ่งหมายของการวิจัย

ในการวิจัยครั้งนี้ผู้วิจัยได้ตั้งความมุ่งหมายไว้ดังนี้

1. เพื่อศึกษาปฏิสัมพันธ์ระหว่างปัจจัยทางจิตและปัจจัยทางสังคมที่เกี่ยวข้องกับพฤติกรรมการเป็นพลเมืองดีบนโลกดิจิทัลทั้งด้านรวมและรายด้านของนักเรียน
2. เพื่อศึกษาอำนาจการทำนายและค้นพบตัวทำนายที่สำคัญของปัจจัยทางจิตและปัจจัยทางสังคมที่มีต่อพฤติกรรมการเป็นพลเมืองดีบนโลกดิจิทัลทั้งด้านรวมและรายด้านของนักเรียน
3. เพื่อเปรียบเทียบพฤติกรรมการเป็นพลเมืองดีบนโลกดิจิทัลทั้งด้านรวมและรายด้านของนักเรียน

ความสำคัญของการวิจัย

1. ผลการวิจัยทำให้ทราบว่าปัจจัยใดบ้างที่มีความสำคัญและมีผลต่อพฤติกรรม การเป็นพลเมืองดีบนโลกดิจิทัลเพื่อเป็นองค์ความรู้ใหม่ในการกำหนดนโยบายต่างๆ ของหน่วยงานที่เกี่ยวข้อง ซึ่งได้แก่ โรงเรียน กระทรวงศึกษาธิการ และกระทรวงดิจิทัลเพื่อเศรษฐกิจและสังคม ในการเสริมสร้างและพัฒนาคุณลักษณะทางจิตและคุณลักษณะทางสังคมของนักเรียนให้เกิดพฤติกรรมการเป็นพลเมืองดีบนโลกดิจิทัลซึ่งจะส่งผลเชิงบวกต่อตัวนักเรียนและสังคมต่อไป

2. ผลการวิจัยเป็นอีกแนวทางหนึ่งที่ช่วยชี้แนะสถานศึกษาในการนำไปใช้เป็นแนวทางในการจัดกิจกรรมการเรียนการสอนและกิจกรรมต่างๆ ในโรงเรียน ที่เกี่ยวข้องกับการให้ความรู้ในเรื่อง กฎระเบียบต่างๆ ในโลกดิจิทัล พฤติกรรมที่พึงประสงค์ และไม่พึงประสงค์ ในโลกดิจิทัล เพื่อสนับสนุนให้นักเรียนทำตามกฎระเบียบที่กำหนดขึ้น เคารพผู้อื่น มีส่วนร่วมในกิจกรรมต่างๆ และรับผิดชอบต่อการกระทำของตนในโลกดิจิทัล เพื่อสร้างเสริมพฤติกรรมความเป็นพลเมืองดีบนโลกดิจิทัลของนักเรียนได้อย่างเหมาะสม

ขอบเขตของการวิจัย

ประชากรที่ใช้ในการวิจัย

ประชากรที่ใช้ในการวิจัย คือ นักเรียนที่กำลังศึกษาในระดับชั้นมัธยมศึกษาตอนปลาย ของโรงเรียนในสังกัดสำนักงานคณะกรรมการการศึกษาขั้นพื้นฐาน (สพฐ.) ในเขตกรุงเทพมหานคร ประจำปีการศึกษา 2561 ซึ่งได้แก่ 1. โรงเรียนสตรีวัดมหาพฤฒาราม ในพระบรมราชินูปถัมภ์ 2. โรงเรียนราชวินิต มัธยม 3. โรงเรียนสวนกุหลาบวิทยาลัย ธนบุรี และ 4. โรงเรียนทวีธาภิเศก

กลุ่มตัวอย่างที่ใช้ในการวิจัย

กลุ่มตัวอย่างที่ใช้ในการวิจัย คือ นักเรียนที่กำลังศึกษาในระดับชั้นมัธยมศึกษาตอนปลาย ของโรงเรียนในสังกัดสำนักงานคณะกรรมการการศึกษาขั้นพื้นฐาน (สพฐ.) ในเขตกรุงเทพมหานคร ประจำปีการศึกษา 2561 ซึ่งได้แก่ 1. โรงเรียนสตรีวัดมหาพฤฒาราม ในพระบรมราชินูปถัมภ์ 2. โรงเรียนราชวินิต มัธยม 3. โรงเรียนสวนกุหลาบวิทยาลัย ธนบุรี และ 4. โรงเรียนทวีธาภิเศก รวมทั้งสิ้นจำนวน 400 คน ด้วยการสุ่มแบบชั้นภูมิตามสัดส่วน (Proportional Stratified Random Sampling) โดยใช้ระดับชั้นเป็นตัวแบ่ง คือ ชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 4, 5 และ 6 ตามลำดับ เพื่อให้ได้นักเรียนซึ่งเป็นกลุ่มตัวอย่างในการเก็บรวบรวมข้อมูล

ตัวแปรที่ศึกษา

1. ตัวแปรอิสระ แบ่งได้ดังนี้

1.1 ปัจจัยทางจิต ได้แก่

- 1.1.1 เจตคติที่ดีต่อการเป็นพลเมืองดีบนโลกดิจิทัล
- 1.1.2 การรู้เท่าทันสื่อดิจิทัล
- 1.1.3 นวัตกรรมแบบเปิดใจรับประสบการณ์

1.2 ปัจจัยทางสังคม ได้แก่

1.2.1 การรับรู้บรรทัดฐานทางสังคมบนโลกดิจิทัล

1.2.2 การมีแบบอย่างที่ดีจากสื่อดิจิทัล

1.3 ข้อมูลพื้นฐานส่วนบุคคล ได้แก่

1.3.1 เพศ

1.3.2 ความถี่ในการใช้อินเทอร์เน็ต

1.3.3 ความรู้เกี่ยวกับกฎหมายบนโลกดิจิทัล

2. ตัวแปรตาม ได้แก่ พฤติกรรมการเป็นพลเมืองดีบนโลกดิจิทัล แบ่งเป็น 4 ด้าน คือ

2.1 พฤติกรรมการทำตามกฎบนโลกดิจิทัล

2.2 พฤติกรรมการเคารพผู้อื่นบนโลกดิจิทัล

2.3 พฤติกรรมมีส่วนร่วมบนโลกดิจิทัล

2.4 พฤติกรรมรับผิดชอบต่อบนโลกดิจิทัล

นิยามศัพท์เฉพาะ

พลเมืองดีบนโลกดิจิทัล หมายถึง ประชาชนในโลกที่มีการใช้อินเทอร์เน็ตและเทคโนโลยีดิจิทัลเป็นตัวกลางในการสื่อสารและแสดงออก ที่อยู่ร่วมกัน และแสดงออกซึ่งการกระทำที่ก่อให้เกิดผลดีทั้งต่อตนเอง ผู้อื่น และสังคม

สื่อดิจิทัล หมายถึง สื่อที่มีการแสดงข้อความ รูปภาพ กราฟิก ภาพเคลื่อนไหว เสียงและวิดีโอ เป็นต้น โดยใช้เทคโนโลยีดิจิทัลเข้ามาช่วยให้ข้อมูลสามารถสื่อสารออกไปได้

นักเรียน หมายถึง นักเรียนที่กำลังศึกษาในระดับชั้นมัธยมศึกษาตอนปลาย ของโรงเรียนในสังกัดสำนักงานคณะกรรมการการศึกษาขั้นพื้นฐาน (สพฐ.) ในเขตกรุงเทพมหานคร

ความถี่ในการใช้อินเทอร์เน็ต หมายถึง ปริมาณระยะเวลาในการใช้อินเทอร์เน็ตโดยเฉลี่ยใน 1 วัน

ความรู้เกี่ยวกับกฎหมายบนโลกดิจิทัล หมายถึง ความรู้ความเข้าใจในเรื่องการกระทำความผิดเกี่ยวกับคอมพิวเตอร์ และการต้องโทษทางกฎหมายเมื่อกระทำความผิดนั้น

บทที่ 2

เอกสารและงานวิจัยที่เกี่ยวข้อง

การวิจัยครั้งนี้เป็นการศึกษาแบบสหสัมพันธ์เชิงเปรียบเทียบ (Correlational Comparative Study) ในกลุ่มนักเรียนมัธยมศึกษาตอนปลายของโรงเรียนในสังกัดสำนักงานคณะกรรมการการศึกษาขั้นพื้นฐาน (สพฐ.) ในเขตกรุงเทพมหานคร เพื่อค้นหาปัจจัยทางจิต และปัจจัยทางสังคมที่ส่งผลต่อพฤติกรรมการเป็นพลเมืองดีบนโลกดิจิทัลของนักเรียน ผู้วิจัยได้แบ่งการประมวลเอกสารเป็น 3 ส่วน ดังนี้

ส่วนที่ 1 พฤติกรรมการเป็นพลเมืองดีบนโลกดิจิทัล

- 1.1 ความหมายของพฤติกรรมการเป็นพลเมืองดีบนโลกดิจิทัล
- 1.2 องค์ประกอบของพฤติกรรมการเป็นพลเมืองดีบนโลกดิจิทัล
- 1.3 งานวิจัยที่เกี่ยวข้องกับพฤติกรรมการเป็นพลเมืองดีบนโลกดิจิทัล

ส่วนที่ 2 แนวคิด ทฤษฎี และงานวิจัยที่ใช้ในการวิเคราะห์สาเหตุของพฤติกรรม

- 2.1 ปัจจัยทางจิตที่เกี่ยวข้องกับพฤติกรรมการเป็นพลเมืองดีบนโลกดิจิทัล
- 2.2 ปัจจัยทางสังคมที่เกี่ยวข้องกับพฤติกรรมการเป็นพลเมืองดีบนโลกดิจิทัล
- 2.3 ข้อมูลพื้นฐานส่วนบุคคลเกี่ยวข้องกับพฤติกรรมการเป็นพลเมืองดีบนโลก

ดิจิทัล

ส่วนที่ 3 กรอบแนวคิด นิยามปฏิบัติการของตัวแปร และสมมติฐานในการวิจัย

ส่วนที่ 1 พฤติกรรมการเป็นพลเมืองดีบนโลกดิจิทัล

พฤติกรรมการเป็นพลเมืองดี มาจากศัพท์ภาษาอังกฤษคำว่า “Good Citizenship Behavior” ซึ่งในต่างประเทศนั้นมักจะศึกษาพฤติกรรมดังกล่าวในกลุ่มวัยผู้ใหญ่อายุเฉลี่ย 48.2 ปี $\pm$ 11.4 (O’Connell, Clayton, & Rowe, 2017, April) และสำหรับประเทศไทย ได้มีการศึกษาพฤติกรรมการเป็นพลเมืองดีตามแนวคิดของทฤษฎีต้นไม้วีรธรรม ซึ่งศึกษาถึงสาเหตุสำคัญของพฤติกรรมคนดีและคนเก่ง แต่สำหรับในงานวิจัยนี้ได้มุ่งเน้นศึกษาที่พฤติกรรมการเป็นคนดี ซึ่งจากทฤษฎีต้นไม้วีรธรรมได้มีการศึกษา คือ พฤติกรรมพลเมืองดี ที่อยู่ส่วนดอกและผลของต้นไม้ม โดยมีส่วนทางจิตที่เป็นส่วนลำต้นและรากของต้นไม้ม เช่น เหตุผลเชิงจริยธรรม แรงจูงใจใฝ่สัมฤทธิ์ ค่านิยม สุขภาพจิต และประสบการณ์ทางสังคม เป็นต้น โดย ดวงเดือน พันธุมนาวิน (2550, ตุลาคม, p. 9) ได้อธิบายเกี่ยวกับพฤติกรรมของพลเมืองดีว่าหมายถึง พฤติกรรมการทำตาม

กฎหมาย พฤติกรรมซื่อสัตย์ พฤติกรรมการรับผิดชอบต่อตนเองต่อผู้อื่น และต่อสังคม นั่นคือการไม่เบียดเบียนผู้อื่นและตนเอง ยึดมั่นในศาสนาและวัฒนธรรมที่ดีงาม และในต่างประเทศ ได้มองพฤติกรรมการเป็นพลเมืองดีว่า เป็นพฤติกรรมของบุคคลที่เคารพ รับฟังความคิดเห็น และให้ความช่วยเหลือผู้อื่น (World Association of Technology Teachers, 2000)

สำหรับโลกดิจิทัล (Digital World) นั้น เป็นโลกที่มีการใช้เทคโนโลยีดิจิทัลขับเคลื่อนด้วยการเติบโตอย่างรวดเร็วของบรอดแบนด์และจำนวนโทรศัพท์มือถือที่เพิ่มขึ้น การเปลี่ยนแปลงสู่ยุคดิจิทัลเป็นไปอย่างรวดเร็วและสร้างสรรค์ หลายคนอาจจะไม่ได้ตระหนักถึงบทบาทสำคัญที่เทคโนโลยีเหล่านี้มาก่อน แต่เราใช้เทคโนโลยีแบบดิจิทัลในชีวิตประจำวัน ทั้งในบ้าน ที่สำนักงาน บนท้องถนน ในรถยนต์ รถไฟ และในเครื่องบิน เป็นต้น ซึ่งมีการเปลี่ยนแปลงทุกด้านในชีวิตประจำวันของเรา (International Telecommunication Union, 2007) และในประเทศไทยได้มีการอธิบายความหมายของบรอดแบนด์ว่า เป็นเทคโนโลยีการส่งข้อมูลความเร็วสูงที่ใช้กับอินเทอร์เน็ต ซึ่งเป็นการนำเอาเทคโนโลยีขั้นสูงมาประยุกต์ใช้งานพร้อมกับผสมผสานให้เข้ากับการสื่อสารที่มีอยู่แล้วให้สามารถใช้งานร่วมกับระบบอินเทอร์เน็ต เพื่อลดข้อจำกัดในเรื่องของพื้นที่ การให้บริการและข้อจำกัดของการรับส่งข้อมูลผ่านสายโทรศัพท์ ซึ่งการลดข้อจำกัดดังกล่าวนี้ เทคโนโลยีบรอดแบนด์จะเป็นเครื่องมือที่จะช่วยให้เกิดการใช้อินเทอร์เน็ตความเร็วสูงได้เต็มประสิทธิภาพ (วิเชียร วิจิตรกุลชัยเลิศ, 2560) ดังนั้น โลกดิจิทัล ก็คือ โลกที่มีการใช้เทคโนโลยีและอินเทอร์เน็ตในการส่งผ่านข้อมูลให้แก่กันนั่นเอง

จากการศึกษาเกี่ยวกับความแตกต่างระหว่างความเป็นพลเมืองในโลกจริงกับพลเมืองในโลกดิจิทัลนั้น พบว่า เทคโนโลยีดิจิทัลได้เข้ามามีบทบาทในการเปลี่ยนแปลงโลก โดยเด็กจำนวนมากได้ก้าวเข้าสู่โลกดิจิทัล ซึ่งทำให้เกิดการเปลี่ยนแปลงพฤติกรรมในวัยเด็กเพิ่มมากขึ้น มีเด็กและวัยรุ่นที่อายุต่ำกว่า 18 ปี คิดเป็นประมาณ 1 ใน 3 ของผู้ใช้อินเทอร์เน็ตทั่วโลก เด็กที่โตขึ้นจะมีโอกาสเข้าถึงอินเทอร์เน็ตได้เพิ่มมากขึ้น โทรศัพท์มือถือและการเข้าสู่โลกดิจิทัลกลายเป็นเรื่องส่วนบุคคลมากขึ้น โดยเทคโนโลยีดิจิทัลสามารถนำมาซึ่งการเรียนรู้และการศึกษาของเด็ก ทำให้เด็กได้เข้าถึงข้อมูล และส่งผลต่อการสื่อสารของพวกเขา นอกจากนี้เทคโนโลยีดิจิทัลยังส่งผลต่อโอกาสทางเศรษฐกิจ ซึ่งทำให้ผู้คนมีโอกาสดำเนินการบริการและการสร้างสรรค์งานชนิดใหม่ๆ โดยใช้เทคโนโลยี (Wauchope, Ake, & Califra, 2017) จากตัวอย่างในข้างต้น จะเห็นว่าพลเมืองในโลกดิจิทัลจะมีความสะดวกสบายและความรวดเร็วในการติดต่อสื่อสารและส่งผ่านข้อมูลมากขึ้นเมื่อเทียบกับโลกจริง

ในการทำงานเดียวกัน เมื่อผู้คนเริ่มเข้าสู่โลกดิจิทัลมากขึ้น ไม่เพียงมารยาทในสังคมหรือโลกจริงเท่านั้นที่บุคคลพึงมีและปฏิบัติ แต่การมีมารยาทในโลกดิจิทัลก็เป็นสิ่งหนึ่งที่มีความจำเป็นเช่นเดียวกัน โดย ธิเบต (M. Ribble, 2011, p. 30) ได้กล่าวถึงมารยาทในโลกดิจิทัล (Digital Etiquette) ซึ่งเป็นองค์ประกอบหนึ่งของพลเมืองดิจิทัล ซึ่งได้แก่ 1. การใช้เทคโนโลยีในวิธีการที่จะมีผลเสียต่อผู้อื่นให้น้อยที่สุด 2. การใช้เทคโนโลยีตามบริบทที่เหมาะสม และ 3. การเคารพผู้อื่นในโลกดิจิทัล และไม่ทำให้เกิดการก่อกวนกันในโลกดิจิทัล โดยมีตัวอย่างของมารยาทที่เหมาะสมและไม่เหมาะสมในโลกดิจิทัล ดังนี้ มารยาทในโลกดิจิทัลที่เหมาะสม เช่น นักเรียนทำงานกับครูโดยเข้าใจในข้อมูลผ่านการแชร์จากโทรศัพท์ เน็ตบุ๊ก และวิธีการอื่นๆ ที่เหมาะสม และเมื่อมีการสื่อสารในห้องแชท ผู้ใช้เรียนรู้กฎของกลุ่มก่อนเข้าร่วมการสนทนา เป็นต้น ส่วนมารยาทในโลกดิจิทัลที่ไม่เหมาะสม เช่น นักเรียนใช้โทรศัพท์มือถือในห้องเรียน โดยเนื้อหาในโทรศัพท์มือถือและเนื้อหาในห้องเรียนไม่ได้มีความสัมพันธ์กัน และนักเรียนสื่อสารในโลกดิจิทัลโดยไม่รู้กฎที่ตั้งขึ้น เป็นต้น

จากการศึกษาแนวคิดต่างๆ ที่เกี่ยวข้องกับพฤติกรรมความเป็นพลเมืองดีบนโลกดิจิทัลทั้งในประเทศไทยและต่างประเทศ นำมาสู่การให้ความหมายและองค์ประกอบของพฤติกรรมความเป็นพลเมืองดิจิทัล ดังนี้

1.1 ความหมายของพฤติกรรมความเป็นพลเมืองดีบนโลกดิจิทัล

พฤติกรรมความเป็นพลเมืองดีบนโลกดิจิทัลเป็นการเชื่อมโยงกันระหว่างพฤติกรรมความเป็นพลเมืองดีกับพลเมืองดิจิทัล โดยในการศึกษานี้ได้แนวคิดมาจากการสังเคราะห์งานวิจัยทั้งในประเทศและต่างประเทศดังนี้

ในการศึกษาพฤติกรรมความเป็นพลเมืองดีได้แนวคิดมาจากการสังเคราะห์งานวิจัยของ สตรอมควิสต์ (Stromquist, 2009, June, p. 8) ที่ได้ให้ความหมายของความเป็นพลเมือง (Citizenship) ว่าเป็นสถานะทางกฎหมาย เป็นการกำหนดฐานะ ความรู้สึของการเป็นเจ้าของสังคม การเป็นสมาชิกที่มีความเท่าเทียมกับคนอื่น สิทธิที่สามารถเรียกร้องสภาพ หรือการปฏิบัติทางสังคมอย่างต่อเนื่อง นอกจากนี้ ยังมีการกำหนดความหมายของพลเมืองดี (good citizen) (World Association of Technology Teachers, 2000, p. 2) ว่าเป็น บุคคลที่เคารพ รับฟังความคิดเห็น และให้ความช่วยเหลือผู้อื่น ซึ่งจากการศึกษางานวิจัยของต่างประเทศที่กล่าวมาในข้างต้นนั้นได้มีความสอดคล้องกันของความหมายของพฤติกรรมความเป็นพลเมืองดีในงานวิจัยของประเทศไทย มีการกำหนดความหมายของความเป็นพลเมืองดีที่มุ่งเน้นไปที่การเป็นสมาชิกที่ดีของสังคม มีเจตคติและพฤติกรรมที่ก่อให้เกิดผลดีต่อสังคม ไม่เบียดเบียนและไม่ทำให้อื่นหรือสังคม

ได้รับผลกระทบในทางลบ (กมลวรรณ คารมปราชญ์ คล้ายแก้ว, 2557, 1 มกราคม, p. 4) ซึ่งสอดคล้องกับแนวคิดของ ดวงเดือน พันธุมนาวิน (2550, ตุลาคม, p. 9) ที่ได้อธิบายเกี่ยวกับพฤติกรรมของพลเมืองดีว่าหมายถึง พฤติกรรมการทำตามกฎหมาย พฤติกรรมซื่อสัตย์ พฤติกรรม การรับผิดชอบต่อตนเองต่อผู้อื่น และต่อสังคม นั่นคือการไม่เบียดเบียนผู้อื่นและตนเอง ยึดมั่นใน ศาสนาและวัฒนธรรมที่ดีงาม

สำหรับในปัจจุบันที่โลกที่ก้าวเข้าสู่ยุคดิจิทัล ส่งผลให้เกิดสังคมภายใต้โลกดิจิทัลขึ้น ซึ่งได้มีการศึกษาเกี่ยวกับแนวคิดเกี่ยวกับพลเมืองดิจิทัล จากการสังเคราะห์งานวิจัยของ ริบเบิล และคนอื่นๆ (M. S. Ribble et al., 2004, September 11, p. 7) ซึ่งได้กำหนดนิยามของพลเมืองดิจิทัล (Digital Citizenship) ว่าเป็น บรรทัดฐานของพฤติกรรมเกี่ยวกับการใช้เทคโนโลยี ซึ่งสอดคล้องกับความหมายของพลเมืองดิจิทัล (Richards, 2010, June, p. 516) ที่กล่าวว่า เป็น สถานะมาตรฐานที่เกี่ยวกับการใช้เทคโนโลยีอย่างมีสติ การแสดงความรับผิดชอบต่อการใช้ข้อมูล และการมีเจตคติที่ดีต่อการเรียนรู้เกี่ยวกับเทคโนโลยี นอกจากนี้ยังได้กำหนดความหมายของ พลเมืองดิจิทัลไว้ว่าเป็น ความสามารถในการมีส่วนร่วมเพื่อยกระดับโอกาสในชีวิตทางด้านสังคม เศรษฐกิจ วัฒนธรรม และพลเมือง (Netsafe, 2016, p. 3)

จากการทบทวนเกี่ยวกับพฤติกรรมความเป็นพลเมืองดีและพลเมืองดิจิทัลที่กล่าวมา ข้างต้นนั้น สามารถสรุปความหมายของพฤติกรรมความเป็นพลเมืองดีบนโลกดิจิทัลได้ว่า พฤติกรรม ความเป็นพลเมืองดีบนโลกดิจิทัล หมายถึง การกระทำบนโลกดิจิทัลที่ก่อให้เกิดผลดีต่อตนเอง ผู้อื่น และสังคม

1.2 องค์ประกอบของพฤติกรรมความเป็นพลเมืองดีบนโลกดิจิทัล

ในการศึกษาองค์ประกอบของพฤติกรรมความเป็นพลเมืองดีบนโลกดิจิทัลนั้น ได้มีการสังเคราะห์องค์ประกอบในส่วนของพฤติกรรมความเป็นพลเมืองดีกับพลเมืองดิจิทัลจากการสังเคราะห์งานวิจัยทั้งในประเทศและต่างประเทศ ดังนี้

การศึกษาพฤติกรรมความเป็นพลเมืองดีได้แนวคิดมาจากการสังเคราะห์องค์ประกอบ จากงานวิจัยของ World Association of Technology Teachers (2000, p. 2) ได้กำหนดลักษณะของพลเมืองดี ดังนี้ 1. ทำตามกฎหมาย 2. เคารพเจ้าหน้าที่ เช่น ตำรวจ 3. สนับสนุนสังคม 4. รักประเทศ 5. เคารพนานาชาติ 6. เชื่อในการทำสิ่งที่ถูกต้อง 7. ยืนหยัดในสิทธิ และ 8. พยายามที่จะบริการผู้อื่นก่อนตนเอง จากองค์ประกอบที่กล่าวมา จะเห็นว่า การรักประเทศ และเชื่อในการทำสิ่งที่ถูกต้องนั้น ถือเป็นปัจจัยทางจิต ไม่ใช่องค์ประกอบในเชิงพฤติกรรม จึงไม่จัดเป็นองค์ประกอบย่อยของตัวแปรตาม นอกจากนี้ ชอนและฮิลแมน (Shon & Hillman, 2015, p. 2) ได้กล่าวถึง

องค์ประกอบของพลเมืองดี (Good Citizen) ดังนี้ 1. พลเมืองดีต้องเรียนรู้และจดจำเหตุการณ์สำคัญในประวัติศาสตร์ที่สร้างและพัฒนาประชาธิปไตย รวมถึงเอกสารและแนวคิดที่อยู่ในนั้น 2. พลเมืองดีจะต้องสามารถวิเคราะห์และตีความแนวคิดและปรัชญาอย่างมีวิจารณ์ญาณ รวมถึงพัฒนาทักษะในการประเมินหนังสือ ข้อความ สื่อ และการกระทำต่างๆ ในสังคม 3. พลเมืองดีจะต้องมีส่วนร่วมอย่างกระตือรือร้นต่อส่วนรวม และ 4. พลเมืองดีจะต้องมีลักษณะที่นำขึ้นชมดูและคุณภาพชีวิตของผู้อื่นในสังคม พร้อมทั้งรับผิดชอบทั้งต่อตนเองและสังคม

นอกจากงานวิจัยต่างประเทศข้างต้นที่กล่าวไป เมื่อได้ศึกษาองค์ประกอบของพฤติกรรมการเป็นพลเมืองดีของงานวิจัยในประเทศไทย พบว่า มีการศึกษาคุณลักษณะของการเป็นพลเมืองดีตามระบอบประชาธิปไตยเป็นหลัก ซึ่งแบ่งองค์ประกอบได้ดังนี้ 1. เป็นผู้ที่มีความรู้ความเข้าใจในการปกครองระบอบประชาธิปไตย 2. เป็นผู้ที่สามารถอยู่ร่วมกับผู้อื่นได้ ทำงานร่วมกับผู้อื่นได้ มีการเคารพผู้อื่น เคารพสิทธิผู้อื่น เคารพหลักความเสมอภาค และเคารพความแตกต่างทางความคิดและวัฒนธรรม 3. เป็นผู้ที่พึ่งตนเองได้ โดยไม่ต้องพึ่งพาหรือเบียดเบียนผู้อื่น 4. เป็นผู้มีจิตสำนึกสาธารณะ มุ่งที่จะทำประโยชน์เพื่อส่วนรวมและธำรงรักษาสาธารณะสมบัติ 5. เป็นผู้ที่เคารพกฎกติกาของสังคม และเคารพกฎหมาย 6. เป็นผู้ที่มีความเต็มใจที่จะแก้ปัญหาความขัดแย้งในทุกกรณีด้วยท่าทีสันติโดยไม่ใช้ความรุนแรง และ 7. เป็นผู้ที่มีความตระหนักและมีความกระตือรือร้นที่จะเข้าไปมีส่วนร่วมทางการเมืองทั้งระดับชาติและท้องถิ่นด้วยความสมัครใจ (กมลวรรณ คารมปราชญ์ คล้ายแก้ว, 2557, 1 มกราคม, p. 4) จากองค์ประกอบที่กล่าวมา จะเห็นว่า การมีความรู้ความเข้าใจนั้น ถือเป็นปัจจัยทางจิต ไม่ใช่องค์ประกอบในเชิงพฤติกรรม จึงไม่จัดเป็นองค์ประกอบย่อยของตัวแปรตาม

นอกจากนี้ ธีรวัชร วิภัติภูมิประเทศ (2556, พฤษภาคม-สิงหาคม, p. 47) ได้จำแนกความตระหนักในความเป็นพลเมืองออกเป็น 6 ด้าน คือ 1. ด้านการพึ่งตนเองและรับผิดชอบต่อตนเอง คือ มีความอิสระในชีวิต สามารถพึ่งพาตนเองได้ ไม่อยู่ภายใต้อิทธิพลอำนาจหรือระบบอุปถัมภ์ของผู้อื่น และมีความรับผิดชอบต่อตนเอง 2. ด้านการเคารพสิทธิผู้อื่น คือ การไม่ละเมิดสิทธิเสรีภาพของผู้อื่น การคำนึงถึงความเดือดร้อนของผู้อื่นที่จะเกิดจากการกระทำของตนเอง 3. ด้านการเคารพความแตกต่าง คือ การยอมรับความแตกต่างหลากหลายของผู้อื่นในสังคม การเคารพผู้อื่นที่แตกต่างจากตนเองทั้งในด้านวิถีชีวิต ความเชื่อ และความคิด ไม่ใช้ความรุนแรงต่อผู้ที่มีความคิดเห็นแตกต่างไปจากตน 4. ด้านการเคารพหลักความเสมอภาค คือ การมองคนในสังคมมีความเท่าเทียมกัน การมองว่าทุกคนในสังคมล้วนเป็นเจ้าของประเทศ 5. ด้านการเคารพกติกา/กฎหมาย คือ การไม่ใช้กำลังแก้ปัญหา เคารพกติกา/กฎหมาย และยอมรับผลของ

การละเมิดกติกา/กฎหมาย และ 6. ด้านความรับผิดชอบต่อสังคม คือ การตระหนักว่าตนเป็นสมาชิกคนหนึ่งของสังคม การมีส่วนร่วมในการแก้ปัญหา และการลงมือแก้ปัญหาด้วยตนเอง

จากงานวิจัยในประเทศไทยเกี่ยวกับพฤติกรรมการเป็นพลเมืองดีนั้น ล้วนสอดคล้องกับองค์ประกอบของพฤติกรรมการเป็นพลเมืองดีของ ดวงเดือน พันธุมนาวิน (2550, ตุลาคม, p. 9) ที่ได้กล่าวถึงพฤติกรรมของพลเมืองดีในทฤษฎีต้นไม้อจริยธรรมว่า พฤติกรรมของพลเมืองดี หมายถึง พฤติกรรมการทำตามกฎหมาย พฤติกรรมซื่อสัตย์ พฤติกรรมรับผิดชอบต่อตนเองต่อผู้อื่น และต่อสังคม นั่นคือ การไม่เบียดเบียนผู้อื่นและตนเอง ยึดมั่นในศาสนาและวัฒนธรรมที่ดีงาม

สำหรับการศึกษาองค์ประกอบของพลเมืองดิจิทัลนั้น ได้มีการสังเคราะห์มาจากงานวิจัยที่หลากหลาย ดังนี้ การกำหนดเกี่ยวกับคุณลักษณะของพลเมืองดิจิทัล ซึ่งได้แก่ 1. มีส่วนร่วมในการเข้าถึงเทคโนโลยี โดยการสื่อสาร เชื่อมโยง และสร้างสรรค์ 2. สนับสนุนความซื่อสัตย์ส่วนบุคคล การติดต่อกันในทิศทางบวกกับผู้อื่น และการเคารพซึ่งกันและกัน 3. การเข้าใจและมีความรู้เกี่ยวกับสภาพแวดล้อมและบริบทในโลกดิจิทัล (Netsafe, 2016, p. 3) ซึ่งจากองค์ประกอบที่กล่าวมานั้น จะเห็นว่า การเข้าใจและมีความรู้เกี่ยวกับสภาพแวดล้อมและบริบทในโลกดิจิทัล ถือเป็นปัจจัยทางจิต ไม่ใช่องค์ประกอบในเชิงพฤติกรรม จึงไม่จัดเป็นองค์ประกอบย่อยของตัวแปรตาม นอกจากนี้ ชอยและคนอื่นๆ (Choi, Glassman, & Cristol, 2017, April, p. 2) ได้กล่าวถึงคุณลักษณะพื้นฐานที่พลเมืองดิจิทัลควรมี โดยแบ่งออกเป็น 4 ประการ คือ 1. มารยาทในโลกดิจิทัล (Digital Ethics) 2. การรู้เท่าทันสื่อและข้อมูล (Media and Information Literacy) 3. การมีส่วนร่วม/การยึดมั่นผูกพัน (Participation/ Engagement) และ 4. การต่อต้านอย่างมีวิจารณญาณ (Critical Resistance) จากองค์ประกอบที่กล่าวมา จะเห็นว่า การรู้เท่าทันสื่อ นั้น ถือเป็นปัจจัยทางจิต ไม่ใช่องค์ประกอบในเชิงพฤติกรรม จึงไม่จัดเป็นองค์ประกอบย่อยของตัวแปรตาม

นอกจากนี้ จากการสังเคราะห์งานวิจัยของ โจนและมิทเชล (Jones & Mitchell, 2016, October 1, p. 108) เกี่ยวกับการกำหนดความหมายและการวัดความเป็นพลเมืองดิจิทัล ได้มีการกำหนดองค์ประกอบของความเป็นพลเมืองดิจิทัลไว้ 2 ประการ คือ 1. การเคารพกันในโลกออนไลน์ (Online Respect) เช่น การแสดงความคิดเห็น การชื่นชม การใส่ใจและรับผิดชอบต่อการกระทำของตนเองว่ามีความเหมาะสมในการแสดงออกไปหรือไม่ เป็นต้น และ 2. การยึดมั่นผูกพันในการเป็นพลเมืองออนไลน์ (Online Civic Engagement) เช่น การใช้อินเทอร์เน็ตในการพัฒนาการเรียนรู้ และแลกเปลี่ยนข้อมูลข่าวสารที่ดี เป็นต้น นอกจากนี้ รับบิลและคนอื่นๆ (M. S. Ribble et al., 2004, September 11, p. 7) ยังได้กล่าวถึงแนวคิดเรื่อง พลเมืองดิจิทัล และ

ได้กำหนดองค์ประกอบของพลเมืองดิจิทัล (Digital Citizenship) ไว้ 9 ข้อ ดังนี้ 1. มารยาท (Etiquette) หมายถึง พื้นฐานของความประพฤติ การปฏิบัติตามข้อบังคับต่างๆ และการเคารพซึ่งกันและกันบนโลกดิจิทัล 2. การสื่อสาร (Communication) คือ การแลกเปลี่ยนข้อมูลข่าวสารในโลกดิจิทัล 3. การเรียนรู้ (Education) โดยเป็นกระบวนการในการสอนและเรียนรู้เกี่ยวกับเทคโนโลยี 4. การเข้าถึง (Access) โดยเข้าเป็นส่วนร่วมในโลกดิจิทัล 5. การซื้อขายสินค้าในโลกดิจิทัล (Commerce) 6. การตอบสนองต่อการกระทำต่างๆ ในโลกดิจิทัล 7. สิทธิ (right) ในการเผยแพร่ไปยังคนอื่นในโลกดิจิทัล 8. ความปลอดภัย (Safety) ซึ่งเป็นความสุขทางด้านกายภาพในโลกดิจิทัล และ 9. การป้องกันตนเอง (Self protection) โดยระมัดระวัง และรับผิดชอบในความปลอดภัยของตนเอง ซึ่งจากองค์ประกอบที่กล่าวมานั้น จะเห็นว่า ความปลอดภัย ซึ่งเป็นความสุขทางด้านกายภาพนั้น ถือเป็นปัจจัยทางจิต ไม่ใช่องค์ประกอบในเชิงพฤติกรรม จึงไม่จัดเป็นองค์ประกอบย่อยของตัวแปรตาม นอกจากนี้ ริชาร์ด (Richards, 2010, June, p. 518) ยังได้กล่าวถึง องค์ประกอบของพลเมืองดิจิทัล โดยแบ่งออกเป็น 3 ประเภท ได้แก่ 1. มีความรับผิดชอบต่อส่วนตัว ปฏิบัติตามหน้าที่ในสังคมของพวกเขา โดยการทำสิ่งต่างๆ เช่น เคารพกฎหมาย 2. มีส่วนร่วมในกิจกรรมต่างๆ และ 3. เข้าใจกระบวนการจัดการต่างๆ ในสังคม ซึ่งจะเห็นว่า การเข้าใจกระบวนการจัดการต่างๆ ในสังคมนั้น ถือเป็นปัจจัยทางจิต ไม่ใช่องค์ประกอบในเชิงพฤติกรรม จึงไม่จัดเป็นองค์ประกอบย่อยของตัวแปรตาม

จากการศึกษาองค์ประกอบของพฤติกรรมการเป็นพลเมืองดี และพลเมืองดิจิทัล สามารถสรุปองค์ประกอบทั้งหมดได้ดังตารางต่อไปนี้

จากตาราง 1 ในการศึกษาพฤติกรรมการเป็นพลเมืองดีบนโลกดิจิทัล ได้พิจารณาองค์ประกอบที่มีผู้ให้ความสำคัญเป็นส่วนมาก ซึ่งมีทั้งหมด 4 ด้าน ดังนี้ 1. พฤติกรรมการทำตามกฎบนโลกดิจิทัล 2. พฤติกรรมการเคารพผู้อื่นบนโลกดิจิทัล 3. พฤติกรรมการมีส่วนร่วมบนโลกดิจิทัล และ 4. พฤติกรรมการรับผิดชอบต่อบนโลกดิจิทัล โดยมีรายละเอียดของแต่ละองค์ประกอบดังนี้

พฤติกรรมการทำตามกฎบนโลกดิจิทัล : ความหมาย การวัด

จากการทบทวนเอกสารและงานวิจัยเกี่ยวกับความหมายของพฤติกรรมการทำตามกฎบนโลกดิจิทัล พบว่า ยังไม่มีผู้ศึกษาพฤติกรรมการทำตามกฎในบริบทของโลกดิจิทัลโดยตรง แต่ได้ทบทวนบริบทที่ใกล้เคียง เช่น กมลวรรณ คารมปราชญ์ คล้ายแก้ว (2557, 1 มกราคม, p. 4) ได้กล่าวถึงความหมายของผู้ที่ทำตามกฎว่าเป็นผู้ที่เคารพกฎกติกาของสังคม และเคารพกฎหมาย ซึ่งสอดคล้องกับความหมายของ ธัญรัช วิภัติภูมิประเทศ (2556, พฤษภาคม-สิงหาคม, p. 48) เกี่ยวกับการเคารพกติกาและกฎหมายว่าคือ การไม่ใช้กำลังแก้ปัญหา เคารพกติกาและกฎหมาย พร้อมทั้งยอมรับผลของการละเมิดกติกาและกฎหมาย นอกจากนี้ ริชาร์ด (Richards, 2010, June, p. 518) ยังได้กล่าวถึงความหมายของการทำตามกฎว่า เป็นการปฏิบัติตามหน้าที่โดยการทำสิ่งต่างๆ ในสังคมของพวกเขา

สำหรับการวิจัยในครั้งนี้ ผู้วิจัยกำหนดความหมายของพฤติกรรมการทำตามกฎบนโลกดิจิทัลว่า หมายถึง การกระทำในโลกดิจิทัลของนักเรียนที่บุคคลอื่นยอมรับและสอดคล้องกับกฎหมายที่กำหนดไว้ในโลกดิจิทัล

จากการทบทวนเอกสารและงานวิจัยเกี่ยวกับการวัดพฤติกรรมการทำตามกฎบนโลกดิจิทัล พบว่า มีผู้สร้างเครื่องมือวัดพฤติกรรมในบริบทที่ใกล้เคียงกับพฤติกรรมการทำตามกฎบนโลกดิจิทัล เช่น แบบวัดพฤติกรรมการทำงานตามมาตรฐานจริยธรรมของข้าราชการตำรวจ ของ นัฐกรณ์ วรเชษฐบัญชา (2559, p. 47) โดยอาศัยแนวทางจากมาตรฐานจริยธรรมของตำรวจซึ่งประกอบด้วย ยึดมั่นการปกครองระบอบประชาธิปไตย เคารพสิทธิและเสรีภาพของประชาชน ปฏิบัติตามหน้าที่อย่างมีประสิทธิภาพ จิตสำนึกความเป็นผู้พิทักษ์สันติราษฎร์ ยึดประโยชน์ส่วนรวมเหนือประโยชน์ส่วนตน และกล้าขัดแย้งกระทำในสิ่งถูกต้อง กลุ่มตัวอย่างคือ ข้าราชการตำรวจในจังหวัดมุกดาหาร จำนวน 291 คน ซึ่งลักษณะของแบบวัดเป็นมาตรประมาณค่า 6 ระดับ ตั้งแต่ “จริงที่สุด” ถึง “ไม่จริงเลย” จำนวน 30 ข้อ โดยในข้อคำถามเชิงบวก ได้ 6 คะแนน เมื่อตอบ “จริงที่สุด” ลดลงไปตามลำดับจนถึง “ไม่จริงเลย” ได้ 1 คะแนน และในกรณีคำถามเชิงลบจะให้คะแนนตรงข้ามกัน ผู้ตอบที่ได้คะแนนสูงกว่าแสดงว่ามีพฤติกรรมการทำงานตามมาตรฐาน

จริยธรรมมากกว่าผู้ที่ตอบได้คะแนนต่ำกว่า มีพิสัยของคะแนนอยู่ระหว่าง 30-180 คะแนน และเมื่อตรวจสอบคุณภาพของเครื่องมือแล้ว พบว่า แบบวัดมีค่าอำนาจจำแนกรายข้อ (t) อยู่ระหว่าง .72-12.76 ค่าอำนาจจำแนกรายข้อ (r) อยู่ระหว่าง .11-.64 และมีค่าความเชื่อมั่นทั้งฉบับ เท่ากับ .88

นอกจากนี้ กิตติเมธ สาคุณ (2554, p. 97) ยังได้สร้างแบบสอบถามเกี่ยวกับการเชื่อฟังและปฏิบัติตามกฎหมายของประชาชน ซึ่งมีลักษณะเป็นแบบสอบถามที่ครอบคลุมประเด็นในการศึกษาเกี่ยวกับตัวแปรที่มีผลต่อการเชื่อฟังและปฏิบัติตามกฎหมายของประชาชน ซึ่งประกอบด้วย 1. การกลัวการถูกลงโทษ 2. ความเชื่อมั่นในประสิทธิภาพการทำงานของตำรวจ 3. การรับรู้ความยุติธรรมตามขั้นตอนที่ตำรวจปฏิบัติต่อประชาชน และ 4. การรับรู้ความยุติธรรมเชิงตอบแทนที่ได้รับจากเจ้าหน้าที่ตำรวจ กลุ่มตัวอย่างสำหรับการศึกษาในครั้งนี้ คือ ประชาชนที่มาใช้บริการแจ้งเหตุและติดต่อเกี่ยวกับคดีต่างๆ กับสถานีตำรวจนครบาลในสังกัดกองบังคับการตำรวจนครบาล 1 (บก.น.1) จำนวน 200 คน ซึ่งแบบวัดฉบับนี้มีทั้งหมด 4 ส่วน คือ ส่วนที่ 1 ข้อมูลทั่วไปของผู้ตอบแบบสอบถาม จำนวน 6 ข้อ ส่วนที่ 2 ข้อมูลเกี่ยวกับการปฏิบัติตามกฎหมายของประชาชน จำนวน 13 ข้อ มีลักษณะของแบบวัดเป็นมาตรประมาณค่า 5 ระดับ โดยแบ่งออกเป็นข้อความทางบวก เห็นด้วยอย่างยิ่ง ให้ 5 คะแนน จนถึงไม่เห็นด้วยอย่างยิ่งให้ 1 คะแนน ข้อความทางบวก เห็นด้วยอย่างยิ่ง ให้ 1 คะแนน จนถึงไม่เห็นด้วยอย่างยิ่งให้ 5 คะแนน มีพิสัยของคะแนนอยู่ระหว่าง 13-65 คะแนน โดยผู้ตอบที่ได้คะแนนสูงแสดงว่าเป็นผู้ที่มีเชื่อฟังและปฏิบัติตามกฎหมายมากกว่าผู้ที่ได้คะแนนต่ำ ส่วนที่ 3 ข้อมูลการเชื่อฟังและปฏิบัติตามกฎหมายของประชาชน จำนวน 10 ข้อ โดยตอบเป็นระดับความคิดเห็น คิดเป็นเปอร์เซ็นต์ 1-100% และส่วนที่ 4 เป็นคำถามปลายเปิดเกี่ยวกับความคิดเห็นและข้อเสนอแนะในเรื่อง ปัจจัยที่มีผลต่อการเชื่อฟังและปฏิบัติตามกฎหมายของประชาชน

สำหรับการวิจัยในครั้งนี้ พฤติกรรมการทำตามกฎบนโลกดิจิทัลสามารถวัดได้จาก แบบสอบถามที่ผู้วิจัยสร้างขึ้นเอง ตามขอบเขตของนิยามปฏิบัติการ มีลักษณะเป็นมาตรประมาณค่า 6 ระดับ ตั้งแต่ “ปฏิบัติมากที่สุด” จนถึง “ไม่ปฏิบัติเลย” ให้คะแนน 6 ถึง 1 คะแนน ตามลำดับ โดยผู้ตอบที่ได้คะแนนมากกว่าแสดงว่าเป็นผู้มีพฤติกรรมการทำตามกฎบนโลกดิจิทัลมากกว่าผู้ที่ตอบได้คะแนนน้อยกว่า

พฤติกรรมและการเคารพผู้อื่นบนโลกดิจิทัล : ความหมาย การวัด

จากการทบทวนเอกสารและงานวิจัยเกี่ยวกับความหมายของพฤติกรรม การเคารพผู้อื่นบนโลกดิจิทัล พบว่า มีผู้ศึกษาพฤติกรรมในบริบทที่ใกล้เคียงกับพฤติกรรม การเคารพผู้อื่นบนโลกดิจิทัล เช่น การเคารพผู้อื่น ได้แก่ การเคารพสิทธิผู้อื่น การเคารพหลักความ เสมอภาค และการเคารพความแตกต่างทางความคิดและวัฒนธรรมของผู้อื่น (กมลวรรณ คารม ปรากฏ คล้ายแก้ว, 2557, 1 มกราคม, p. 4) โดย ธีรวัช วิภัติภูมิประเทศ (2556, พฤษภาคม- สิงหาคม, p. 47) ได้ให้ความหมายของการเคารพผู้อื่นในด้านต่างๆ ดังนี้ 1. ด้านการเคารพสิทธิ ผู้อื่น คือ การไม่ละเมิดสิทธิเสรีภาพของผู้อื่น การคำนึงถึงความเดือดร้อนของผู้อื่นที่จะเกิดจากการกระทำของตนเอง 2. ด้านการเคารพความแตกต่าง คือ การยอมรับความแตกต่างหลากหลาย ของผู้อื่นในสังคม การเคารพผู้อื่นที่แตกต่างจากตนเองทั้งในด้านวิถีชีวิต ความเชื่อ และความคิด ไม่ใช้ความรุนแรงต่อผู้ที่มีความคิดเห็นแตกต่างไปจากตน และ 3. ด้านการเคารพหลักความเสมอ ภาค คือ การมองคนในสังคมมีความเท่าเทียมกัน การมองว่าทุกคนในสังคมล้วนเป็นเจ้าของ ประเทศ สอดคล้องกับการเคารพผู้อื่นซึ่งเป็นคุณลักษณะของพลเมืองดิจิทัลของ Netsafe (2016, p. 3) ที่กล่าวว่า การเคารพผู้อื่น คือ การติดต่อกันในทิศทางบวกกับผู้อื่น ในทำนองเดียวกัน โจนและมิทเชล (Jones & Mitchell, 2016, October 1, p. 108) ยังได้กำหนดเกี่ยวกับความหมาย ของการเคารพกันในโลกออนไลน์ (Online Respect) ว่าเป็นการแสดงความคิดเห็น การชื่นชม และการใส่ใจในการกระทำของตนเองว่ามีความเหมาะสมในการแสดงออกไปหรือไม่ เป็นต้น นอกจากนี้ นอร์ดินและคนอื่นๆ (Nordin et al., 2016, February 24) ได้อธิบายเกี่ยวกับมารยาท (Etiquette) ของพลเมืองดิจิทัลว่า เป็นมาตรฐานความประพฤติ ที่พลเมืองดิจิทัลจะแสดงมารยาท ที่ยอมรับได้ โดยจะสื่อสารอย่างมีเหตุผล และได้ตอบอย่างสุภาพ และเมื่อไม่เห็นด้วยกับสิ่งที่พบใน โลกดิจิทัล จะไม่สนับสนุนการต่อสู้กันบนโลกดิจิทัล

สำหรับการวิจัยในครั้งนี้ ผู้วิจัยกำหนดความหมายของพฤติกรรมและการเคารพผู้อื่น บนโลกดิจิทัลว่า หมายถึง การกระทำในโลกดิจิทัลของนักเรียนที่แสดงถึงการเคารพสิทธิ ความ เสมอภาค และความแตกต่างของบุคคลอื่น

จากการทบทวนเอกสารและงานวิจัยเกี่ยวกับการวัดพฤติกรรมและการเคารพผู้อื่นบน โลกดิจิทัล พบว่า มีผู้สร้างเครื่องมือวัดพฤติกรรมในบริบทที่ใกล้เคียงกับพฤติกรรมและการเคารพผู้อื่น บนโลกดิจิทัล เช่น แบบสอบถามความตระหนักในความเป็นพลเมืองของ ธีรวัช วิภัติภูมิประเทศ (2556, พฤษภาคม-สิงหาคม, p. 49) ที่ได้แบ่งความตระหนักในความเป็นพลเมืองออกเป็น 6 ด้าน คือ ด้านการพึ่งตนเองและรับผิดชอบตนเอง ด้านการเคารพสิทธิผู้อื่น ด้านการเคารพความ

แตกต่าง ด้านการเคารพหลักความเสมอภาค ด้านการเคารพกติกา/กฎหมาย และด้านความรับผิดชอบต่อสังคม โดยแต่ละด้านจะมีข้อคำถามด้านละ 6 ข้อ รวมเป็นทั้งหมด 36 ข้อ ซึ่งมีกลุ่มตัวอย่างคือ นักศึกษาที่ลงทะเบียนเรียนวิชา GE138 การศึกษาเพื่อสร้างพลเมือง ในกลุ่มเรียนที่ 001 จำนวน 57 คน แบบสอบถามมีลักษณะเป็นมาตราส่วนประมาณค่า 5 ระดับ ผ่านการตรวจสอบความเที่ยงตรงเชิงเนื้อหา (IOC) จากผู้เชี่ยวชาญ 3 คน ส่วนใหญ่มีค่า IOC อยู่ระหว่าง .67-1.00 และมีค่าความเชื่อมั่นทั้งฉบับ เท่ากับ .90

ในต่างประเทศ โจนและมิทเชล (Jones & Mitchell, 2016, October 1, p. 108) ได้ศึกษาเกี่ยวกับการกำหนดความหมายและการวัดความเป็นพลเมืองดิจิทัล โดยแบ่งความเป็นพลเมืองดิจิทัลออกเป็น 2 ด้าน คือ 1. การเคารพกันในโลกออนไลน์ (Online Respect) และ 2. การยึดมั่นผูกพันในการเป็นพลเมืองออนไลน์ (Online Civic Engagement) กลุ่มตัวอย่างคือนักเรียนระดับชั้นมัธยมศึกษาทั้งตอนต้นและตอนปลายของประเทศอังกฤษ จำนวน 979 คน ซึ่งแบบสอบถามมีลักษณะเป็นมาตราส่วนประมาณค่า 5 ระดับ ตั้งแต่ “ไม่จริงเลย” จนถึง “จริงที่สุด” ซึ่งมีเกณฑ์การให้คะแนน คือ “ไม่จริงเลย” ให้ 0 คะแนน และ “จริงที่สุด” ให้ 4 คะแนน จำนวน 11 ข้อ โดยแบ่งเป็น ด้านการเคารพกันในโลกออนไลน์จำนวน 7 ข้อ มีค่าความเชื่อมั่นของแบบสอบถามในส่วนนี้เท่ากับ .92 และด้านการยึดมั่นผูกพันในการเป็นพลเมืองออนไลน์จำนวน 4 ข้อ ค่าความเชื่อมั่นของแบบสอบถามในส่วนนี้เท่ากับ .70

นอกจากนี้ นอร์ดินและคนอื่นๆ (Nordin et al., 2016, February 24) ได้ศึกษาเกี่ยวกับแบบวัดคุณสมบัติทางจิตวิทยาของพลเมืองดิจิทัล โดยแบ่งเป็น 5 ด้าน คือ มารยาท (Etiquette) การรับผิดชอบต่อสังคม (Responsibility) การอยู่ดีมีสุขและสุขภาพ (Wellbeing/Health) การค้าขาย (Commerce) และความปลอดภัย (Security) กลุ่มตัวอย่าง คือนักศึกษาระดับปริญญาตรีจาก 15 สถาบัน จำนวน 391 คน โดยสร้างแบบวัด Digital citizenship dimensions ซึ่งมีทั้งหมด 5 ด้าน จำนวน 17 ข้อ ซึ่งแบบสอบถามมีลักษณะเป็นมาตราส่วนประมาณค่า 5 ระดับ ตั้งแต่ “ไม่เคยปฏิบัติเลย” จนถึง “ปฏิบัติตลอดเวลา” ในส่วนของมารยาท (Etiquette) จะมีทั้งหมด 3 ข้อ โดยมีค่าความเชื่อมั่นของแบบสอบถามในส่วนนี้เท่ากับ .92

สำหรับการวิจัยในครั้งนี้ พฤติกรรมการเคารพผู้อื่นบนโลกดิจิทัลสามารถวัดได้จาก แบบสอบถามที่ผู้วิจัยสร้างขึ้นเอง ตามขอบเขตของนิยามปฏิบัติการ มีลักษณะเป็นมาตราประมาณค่า 6 ระดับ ตั้งแต่ “ปฏิบัติมากที่สุด” จนถึง “ไม่ปฏิบัติเลย” ให้คะแนน 6 ถึง 1 คะแนน ตามลำดับ โดยผู้ตอบที่ได้คะแนนมากกว่าแสดงว่าเป็นผู้มีพฤติกรรมการเคารพผู้อื่นบนโลกดิจิทัลมากกว่าผู้ที่ตอบได้คะแนนน้อยกว่า

พฤติกรรมการมีส่วนร่วมบนโลกดิจิทัล : ความหมาย การวัด

จากการทบทวนเอกสารและงานวิจัยเกี่ยวกับความหมายของพฤติกรรมการมีส่วนร่วมบนโลกดิจิทัล พบว่า มีผู้ศึกษาพฤติกรรมในบริบทที่ใกล้เคียงกับพฤติกรรมการมีส่วนร่วมบนโลกดิจิทัลมากมาย เช่น กมลวรรณ คารมปราชญ์ คล้ายแก้ว (2557, 1 มกราคม, p. 4) ได้กำหนดความหมายของผู้ที่มีส่วนร่วมว่าเป็นผู้ที่มีความตระหนักและมีความกระตือรือร้นที่จะเข้าไปมีส่วนร่วมกับสิ่งนั้นๆ ด้วยความสมัครใจ นอกจากนี้ ธิเบิร์ต และคนอื่นๆ (M. S. Ribble et al., 2004, September 11, p. 7) ยังได้ให้ความหมายของการมีส่วนร่วมของพลเมืองดิจิทัลในลักษณะของการเข้าถึง (Access) โดยเข้าไปเป็นส่วนร่วมในโลกดิจิทัล ซึ่งสอดคล้องกับการยึดมั่นผูกพันในการเป็นพลเมืองออนไลน์ (Online Civic Engagement) ซึ่งได้แก่ การใช้อินเทอร์เน็ตในการพัฒนาการเรียนรู้ และแลกเปลี่ยนข้อมูลข่าวสารที่ดี ของโจนและมิทเชล (Jones & Mitchell, 2016, October 1, p. 108) นอกจากนี้ชอยและคนอื่นๆ (Choi et al., 2017, April) ยังได้ให้ความหมายของการมีส่วนร่วมบนโลกดิจิทัล ว่าเป็นส่วนหนึ่งของการร่วมมือกันบนโลกดิจิทัลมีส่วนร่วมในการดำเนินการหรือเปลี่ยนแปลงกิจกรรมต่างๆ ที่เกิดขึ้นบนโลกดิจิทัล

สำหรับการวิจัยในครั้งนี้ ผู้วิจัยกำหนดความหมายของพฤติกรรมการมีส่วนร่วมบนโลกดิจิทัล ว่าหมายถึง การกระทำในโลกดิจิทัลของนักเรียนที่แสดงถึงการเข้าร่วมเป็นส่วนหนึ่งของกิจกรรมต่างๆ ที่มีประโยชน์ต่อสังคม หรือกิจกรรมบำเพ็ญประโยชน์ต่างๆ ด้วยความสมัครใจ

จากการทบทวนเอกสารและงานวิจัยเกี่ยวกับการวัดพฤติกรรมการมีส่วนร่วมบนโลกดิจิทัล พบว่า มีผู้สร้างเครื่องมือวัดพฤติกรรมในบริบทที่ใกล้เคียงกับพฤติกรรมการมีส่วนร่วมบนโลกดิจิทัล เช่น แบบวัดพฤติกรรมการมีส่วนร่วมทางการเมืองของ กมลวรรณ คารมปราชญ์ (2550, p. 9) ซึ่งมีลักษณะเป็นแบบสอบถาม โดยจำแนกเป็น 3 องค์ประกอบ คือ 1. การสนับสนุนพรรคการเมือง 2. การประท้วง และ 3. การสื่อสารทางการเมือง กลุ่มตัวอย่างเป็นพนักงานรัฐวิสาหกิจทั้งหมด 3 องค์กร คือ การไฟฟ้านครหลวง การไฟฟ้าส่วนภูมิภาค และการไฟฟ้าฝ่ายผลิตแห่งประเทศไทย จำนวน 498 คน ซึ่งแบบวัดฉบับนี้มีข้อคำถามจำนวน 10 ข้อ จำแนกเป็น 3 ด้าน คือ ด้านการสนับสนุนพรรคการเมือง จำนวน 4 ข้อ ด้านการประท้วง จำนวน 3 ข้อ และด้านการสื่อสารทางการเมือง จำนวน 3 ข้อ ลักษณะของแบบวัดเป็นมาตราประมาณค่า 6 ระดับ ตั้งแต่ไม่เคยเลยให้ 1 คะแนน จนถึงเป็นประจำให้ 6 คะแนน มีพิสัยของคะแนนอยู่ระหว่าง 10-60 คะแนน โดยผู้ตอบที่ได้คะแนนสูงแสดงว่าเป็นผู้ที่มีพฤติกรรมการมีส่วนร่วมทางการเมืองมากกว่าผู้ที่ได้คะแนนต่ำ มีค่าความเชื่อมั่นทั้งฉบับ เท่ากับ .801

นอกจากนี้ กษศรณ นุชประสพ (2560, p. 8) ได้สร้างแบบวัดพฤติกรรมการมีส่วนร่วมต่อสังคมของมหาวิทยาลัยในลักษณะแบบสอบถาม โดยจำแนกเป็น 4 องค์ประกอบ คือ 1. ด้านการเรียนรู้การสอน การวิจัย และบริการวิชาการ 2. ด้านการบริหารจัดการและการกำกับดูแล 3. ด้านการมีส่วนร่วมของชุมชน และ 4. ด้านคุณภาพชีวิตในมหาวิทยาลัย กลุ่มตัวอย่างเป็นนักศึกษามหาวิทยาลัยราชภัฏกลุ่มรัตนโกสินทร์ จำนวน 972 คน ซึ่งแบบวัดฉบับนี้มีข้อคำถามจำนวน 19 ข้อ ลักษณะของแบบวัดเป็นมาตราประมาณค่า 6 ระดับ จากนั้นยี่สิบให้ 1 คะแนน จนถึงมากที่สุดให้ 6 คะแนน ในข้อคำถามเชิงบวก สำหรับข้อคำถามเชิงลบจะให้คะแนนในลักษณะตรงกันข้าม ผู้ตอบที่ได้คะแนนสูงกว่าแสดงว่ามีพฤติกรรมการมีส่วนร่วมรับผิดชอบต่อสังคมของมหาวิทยาลัยมากกว่าผู้ที่ตอบได้คะแนนต่ำกว่า มีพิสัยของคะแนนอยู่ระหว่าง 19-114 คะแนน มีค่าความเชื่อมั่นทั้งฉบับ เท่ากับ .966 และมีค่าสหสัมพันธ์ระหว่างคะแนนรายข้อและคะแนนรวมที่ปรับแก้ระหว่าง .690-.802

ในต่างประเทศ ซอยและคนอื่นๆ (Choi et al., 2017, April) ได้ศึกษาเกี่ยวกับการเป็นพลเมืองดิจิทัล และพัฒนาแบบวัดการเป็นพลเมืองดิจิทัลขึ้น กลุ่มตัวอย่างเป็นนักเรียนนักศึกษา จำนวน 508 คน ซึ่งแบบวัดฉบับนี้แบ่งออกเป็น 5 ด้าน แบ่งเป็น 1. การเคลื่อนไหวทางการเมืองในอินเทอร์เน็ต (Internet Political Activism) 2. ทักษะทางเทคโนโลยี (Technical Skills) 3. การรับรู้เกี่ยวกับท้องถิ่น/โลก (Local/Global Awareness) 4. มุมมองอย่างมีวิจารณญาณ (Critical Perspective) และ 5. การสร้างเครือข่าย (Networking Agency) มีข้อคำถามจำนวน 26 ข้อ ลักษณะของแบบวัดเป็นมาตราประมาณค่า 7 ระดับ ตั้งแต่ “ไม่เห็นด้วยอย่างยิ่ง” ให้ 1 คะแนน จนถึง “เห็นด้วยอย่างยิ่ง” ให้ 7 คะแนน มีค่าความเชื่อมั่นทั้งฉบับ เท่ากับ .88 ซึ่งแบบวัดด้านการมีส่วนร่วม จะคล้ายกับการเคลื่อนไหวทางการเมืองในอินเทอร์เน็ต มีค่าความเชื่อมั่นในด้านนี้เท่ากับ .83

สำหรับการวิจัยในครั้งนี้ พฤติกรรมการมีส่วนร่วมบนโลกดิจิทัลสามารถวัดได้จากแบบสอบถามที่ผู้วิจัยสร้างขึ้นเอง ตามขอบเขตของนิยามปฏิบัติการ มีลักษณะเป็นมาตราประมาณค่า 6 ระดับ ตั้งแต่ “ปฏิบัติมากที่สุด” จนถึง “ไม่ปฏิบัติเลย” ให้คะแนน 6 ถึง 1 คะแนน ตามลำดับ โดยผู้ตอบที่ได้คะแนนมากกว่าแสดงว่าเป็นผู้มีพฤติกรรมการมีส่วนร่วมบนโลกดิจิทัลมากกว่าผู้ที่ตอบได้คะแนนน้อยกว่า

พฤติกรรมกำรรับผิดชอบบนโลกดิจิทัล : ความหมาย การวัด

จากการทบทวนเอกสารและงานวิจัยเกี่ยวกับความหมายของพฤติกรรมกำรรับผิดชอบบนโลกดิจิทัล พบว่า มีผู้ศึกษาพฤติกรรมในบริบทที่ใกล้เคียงกับพฤติกรรมกำรรับผิดชอบบนโลกดิจิทัล เช่น ดวงเดือน พันธมนาวิน (2550, ตุลาคม, p. 9) ได้กล่าวถึงพฤติกรรมของพลเมืองดี โดยได้ให้ความหมายของพฤติกรรมกำรรับผิดชอบในแง่ของการรับผิดชอบต่อตนเอง ต่อผู้อื่น และต่อสังคม ว่าเป็น การไม่เบียดเบียนผู้อื่นและตนเอง ซึ่งสอดคล้องกับความหมายของผู้ที่มีความรับผิดชอบของ กมลวรรณ คารมปราชญ์ คล้ายแก้ว (2557, 1 มกราคม, p. 4) ว่าเป็นผู้ที่พึงตนเองได้ โดยไม่ต้องพึ่งพาหรือเบียดเบียนผู้อื่น นอกจากนี้ ธัญธัช วิภาติภูมิประเทศ (2556, พฤษภาคม-สิงหาคม, p. 47) ยังได้กล่าวในทำนองเดียวกัน โดยแบ่งพฤติกรรมกำรรับผิดชอบออกเป็น 1. ด้านการพึ่งตนเองและรับผิดชอบตนเอง คือ มีความอิสระในชีวิตสามารถพึ่งพาตนเองได้ ไม่อยู่ภายใต้อิทธิพลอำนาจหรือระบบอุปถัมภ์ของผู้อื่น และมีความรับผิดชอบต่อตนเอง และ 2. ด้านความรับผิดชอบต่อสังคม คือ การตระหนักว่าตนเป็นสมาชิกคนหนึ่งของสังคม การมีส่วนร่วมในการแก้ปัญหา และการลงมือแก้ปัญหาด้วยตนเอง นอกจากนี้ นอร์ดินและคนอื่นๆ (Nordin et al., 2016, February 24) ได้อธิบายเกี่ยวกับการรับผิดชอบ (Responsibility) ของพลเมืองดิจิทัลว่า พลเมืองดิจิทัลที่ปฏิบัติตามกฎหมายของเทคโนโลยีดิจิทัลจะต้องรับผิดชอบต่อการกระทำของตนเองบนโลกดิจิทัล รู้ว่าสิ่งใดถูกหรือผิด พฤติกรรมเหมาะสมหรือไม่เหมาะสม เมื่อเข้าร่วมในกิจกรรมบนโลกดิจิทัล

สำหรับการวิจัยในครั้งนี้ ผู้วิจัยกำหนดความหมายของพฤติกรรมกำรรับผิดชอบบนโลกดิจิทัลว่า หมายถึง การกระทำในโลกดิจิทัลของนักเรียนที่แสดงออกถึงการไม่เบียดเบียนตนเองและสังคม นอกจากนี้ยังยอมรับผลของการกระทำของตนเองอย่างเต็มที่ ไม่ว่าจะการกระทำนั้นจะถูกหรือผิดก็ตาม

จากการทบทวนเอกสารและงานวิจัยเกี่ยวกับการวัดพฤติกรรมกำรรับผิดชอบบนโลกดิจิทัล พบว่า มีผู้สร้างเครื่องมือวัดพฤติกรรมในบริบทที่ใกล้เคียงกับพฤติกรรมกำรรับผิดชอบบนโลกดิจิทัล เช่น แบบวัดพฤติกรรมการทำงานอย่างมีความรับผิดชอบ ของ แพรพิมพ์ สีลวานิช (2559, p. 66) โดยแบบวัดมีลักษณะวัดความตั้งใจในการปฏิบัติหน้าที่ที่ได้รับมอบหมายด้วยความพากเพียร มีความละเอียดรอบคอบในการทำงาน เพื่อให้งานบรรลุผลสำเร็จตามความมุ่งหมาย ยอมรับผลของการกระทำในการปฏิบัติหน้าที่การทำงานด้วยความเต็มใจ มีความพยายามปรับปรุงการปฏิบัติหน้าที่ให้ดียิ่งขึ้น มีสำนึกในหน้าที่ที่ได้รับมอบหมายทั้งต่อตนเอง ส่วนรวม สังคม และองค์กร กลุ่มตัวอย่าง คือ พนักงานปฏิบัติการเบื้องหลังสื่อธุรกิจบันเทิง จำนวน 369 คน

ซึ่งลักษณะของแบบวัดเป็นมาตรฐานค่า 6 ระดับ ตั้งแต่ “บ่อยครั้งที่สุด” ถึง “ไม่ทำเลย” จำนวน 10 ข้อ โดยในข้อคำถามเชิงบวก ได้ 6 คะแนน เมื่อตอบ “บ่อยครั้งที่สุด” ลดลงมาตามลำดับจนถึง “ไม่ทำเลย” ได้ 1 คะแนน และในกรณีคำถามเชิงลบจะให้คะแนนตรงข้ามกัน ผู้ตอบที่ได้คะแนนสูงกว่าแสดงว่ามีพฤติกรรมการทำงานอย่างมีความรับผิดชอบมากกว่าผู้ที่ตอบได้คะแนนต่ำกว่า มีพิสัยของคะแนนอยู่ระหว่าง 10-60 คะแนน เมื่อตรวจสอบคุณภาพของเครื่องมือ พบว่า แบบวัดมีค่าอำนาจจำแนกรายข้ออยู่ระหว่าง .20-.62 และมีค่าความเชื่อมั่นทั้งฉบับ เท่ากับ .77

นอกจากนี้ นอร์ดินและคนอื่นๆ Nordin et al. (2016, February 24) ได้ศึกษาเกี่ยวกับแบบวัดคุณสมบัติทางจิตวิทยาของพลเมืองดิจิทัล โดยแบ่งเป็น 5 ด้าน คือ มารยาท (Etiquette) การรับผิดชอบต่อ (Responsibility) การอยู่ดีมีสุขและสุขภาพ (Wellbeing/Health) การค้าขาย (Commerce) และความปลอดภัย (Security) กลุ่มตัวอย่าง คือ นักศึกษาระดับปริญญาตรีจาก 15 สถาบัน จำนวน 391 คน โดยสร้างแบบวัด Digital citizenship dimensions ซึ่งมีทั้งหมด 5 ด้าน จำนวน 17 ข้อ ซึ่งแบบสอบถามมีลักษณะเป็นมาตรฐานประมาณค่า 5 ระดับ ตั้งแต่ “ไม่เคยปฏิบัติเลย” จนถึง “ปฏิบัติตลอดเวลา” ในส่วนของความรับผิดชอบต่อ (Responsibility) จะมีทั้งหมด 4 ข้อ โดยมีค่าความเชื่อมั่นของแบบสอบถามในส่วนนี้เท่ากับ .84

สำหรับการวิจัยในครั้งนี้ พฤติกรรมการรับผิดชอบต่อบนโลกดิจิทัลสามารถวัดได้จาก แบบสอบถามที่ผู้วิจัยสร้างขึ้นเอง ตามขอบเขตของนิยามปฏิบัติการ มีลักษณะเป็นมาตรฐานประมาณค่า 6 ระดับ ตั้งแต่ “ปฏิบัติมากที่สุด” จนถึง “ไม่ปฏิบัติเลย” ให้คะแนน 6 ถึง 1 คะแนน ตามลำดับ โดยผู้ตอบที่ได้คะแนนมากกว่าแสดงว่าเป็นผู้มีพฤติกรรมการรับผิดชอบต่อบนโลกดิจิทัลมากกว่าผู้ที่ตอบได้คะแนนน้อยกว่า

1.3 งานวิจัยที่เกี่ยวข้องกับพฤติกรรมความเป็นพลเมืองดีบนโลกดิจิทัล

จากการทบทวนงานวิจัยที่เกี่ยวข้องกับพฤติกรรมความเป็นพลเมืองดีบนโลกดิจิทัล พบว่า มีงานวิจัยที่ศึกษาเกี่ยวกับพฤติกรรมความเป็นพลเมืองดี และพลเมืองดิจิทัลในบริบทใกล้เคียงกัน ดังนี้

ในต่างประเทศได้มีงานวิจัยที่ศึกษาเกี่ยวกับความเที่ยงตรงและความเชื่อมั่นของเครื่องมือวัดความเป็นพลเมืองสำหรับคนที่เป็นโรคจิตเภท ของ โอ คอนเนลล์ และคนอื่นๆ (O'Connell et al., 2017, April) โดยกลุ่มตัวอย่างคือ บุคคลที่เข้ารับบริการที่ศูนย์สุขภาพจิตท้องถิ่น จำนวน 110 คน สำหรับเครื่องมือวัดที่ใช้เป็นข้อคำถามเกี่ยวกับความเป็นพลเมืองจำนวน 46 ข้อ โดยมีตัวแปรที่ใช้ในการศึกษา คือ 1. ตัวแปรอิสระ ได้แก่ คุณภาพชีวิต (Quality of Life)

จำนวนของกิจกรรม (Amount of Activity) ความพึงพอใจกับกิจกรรม (Satisfaction with Activity) ความพึงพอใจกับความสัมพันธ์ในสังคม (Satisfaction with Social Relationship) จำนวนของการติดต่อ (Amount of Contact) ทั้งด้านครอบครัวและความสัมพันธ์ในสังคม ความรู้สึกที่มีต่อสังคม (Sense of Community) และทุนทางสังคม (Social Capital) ทั้งด้านการไว้วางใจในรัฐบาล การมีส่วนร่วม และการเป็นอาสาสมัคร 2. ตัวแปรตาม ได้แก่ ความเป็นพลเมือง (Citizenship) สุขภาพ (Well-being) และการกู้คืนรายบุคคล (Individual Recovery) ซึ่งผลจากการตรวจสอบเครื่องมือวัดพบว่า มีค่าความเชื่อมั่นทั้งฉบับเท่ากับ .86 และนอกจากนี้ยังได้สร้างกรอบแนวคิดที่ช่วยในการอธิบาย การเป็นสมาชิกของสังคมของคนที่เป็นโรคจิตเภทอีกด้วย

เช่นเดียวกับในประเทศไทย ที่มีการศึกษาเกี่ยวกับพฤติกรรมความเป็นพลเมืองดีอย่างหลากหลาย เช่น ธัญรัช วิภาติภูมิประเทศ (2556, พฤษภาคม-สิงหาคม) ได้ศึกษาเกี่ยวกับผลของการใช้กิจกรรมการเรียนรู้บนฐานในวิชาการศึกษาเพื่อสร้างพลเมืองที่มีต่อความตระหนักในความเป็นพลเมืองของนักศึกษา โดยได้เปรียบเทียบระดับความตระหนักในความเป็นพลเมืองของนักศึกษาในวิชาการศึกษาเพื่อสร้างพลเมือง ก่อนและหลังเรียนด้วยกิจกรรมการเรียนรู้โดยใช้ปัญหาเป็นฐานทั้งในและนอกมหาวิทยาลัย มีกลุ่มตัวอย่างคือ นักศึกษามหาวิทยาลัยธุรกิจบัณฑิตยที่ลงทะเบียนวิชา การศึกษาเพื่อสร้างพลเมือง ในภาคเรียนที่ 1/2555 จำนวน 57 คน ผลปรากฏว่า นักศึกษาที่ผ่านกิจกรรมการใช้ปัญหาเป็นฐาน มีระดับความตระหนักในความเป็นพลเมืองทั้งในภาพรวม และรายด้าน ได้แก่ ด้านการพึ่งตนเองและความรับผิดชอบ ด้านการเคารพสิทธิผู้อื่น ด้านการเคารพความแตกต่าง ด้านการเคารพหลักความเสมอภาค ด้านการเคารพกติกา/กฎหมาย และด้านการรับผิดชอบต่อสังคมหลังเรียนสูงกว่าก่อนเรียนอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .001

นอกจากนี้ยังมีการศึกษา พฤติกรรมความเป็นพลเมืองของเยาวชนในมหาวิทยาลัยราชภัฏสวนสุนันทา ของ รสสุคนธ์ มกรมณี (2556) ซึ่งเป็นงานวิจัยเชิงพรรณนา เพื่ออธิบายลักษณะพฤติกรรมความเป็นพลเมืองของนักเรียนนักศึกษาที่กำลังศึกษาอยู่ในมหาวิทยาลัยราชภัฏสวนสุนันทา เก็บข้อมูลในภาคเรียนที่ 1 ปีการศึกษา 2554 มีกลุ่มตัวอย่าง 4 กลุ่ม คือ 1. ผู้บริหารที่รับผิดชอบงานกิจการนักศึกษา/กิจการนักเรียน เป็นผู้ให้ความคิดเห็นและประเมินพฤติกรรมความเป็นพลเมืองของเยาวชน 2. ผู้นำเยาวชนในมหาวิทยาลัยราชภัฏสวนสุนันทา เป็นผู้ประเมินและแสดงความคิดเห็นเกี่ยวกับพฤติกรรมความเป็นพลเมืองของสมาชิกในกลุ่มผู้นำเยาวชน 3. นักศึกษามหาวิทยาลัยราชภัฏสวนสุนันทาภาคปกติ เป็นผู้ประเมินพฤติกรรมความเป็นพลเมืองของตนเอง และ 4. นักเรียนโรงเรียนสาธิตมหาวิทยาลัยราชภัฏสวนสุนันทา เป็นผู้ประเมิน

พฤติกรรมความเป็นพลเมืองของตนเอง จากผลการวิจัยพบว่า 1. เยาวชนมีพฤติกรรมความเป็นพลเมืองปรากฏเป็นบางครั้ง โดยเรียงลำดับจากมากไปหาน้อยได้ดังนี้ เคารพความแตกต่าง เคารพกฎกติกา/กฎหมาย เคารพสิทธิผู้อื่น รับผิดชอบต่อสังคม เคารพหลักความเสมอภาค มีอิสระภาพพึ่งตนเองได้ ทั้งนี้เยาวชนไม่เคยมีส่วนร่วมทำงานในองค์กรเพื่อสังคมอย่างมีนัยสำคัญ 2. เยาวชนหญิงกับเยาวชนชายมีพฤติกรรมความเป็นพลเมืองโดยภาพรวมไม่แตกต่างกัน และไม่มีส่วนร่วมในการทำงานเพื่อองค์กรเช่นเดียวกัน อย่างไรก็ตามเยาวชนหญิงมีการเคารพกติกา/กฎหมายมากกว่าเยาวชนชายอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติ และ 3. เยาวชนนักเรียนและเยาวชนนักศึกษา มีพฤติกรรมความเป็นพลเมืองในภาพรวมไม่แตกต่างกัน โดยมีปรากฏเป็นบางครั้งเช่นเดียวกัน และไม่มีส่วนร่วมทำงานในองค์กรเพื่อสังคมอย่างมีนัยสำคัญเช่นเดียวกัน อย่างไรก็ตามนักเรียนปรากฏพฤติกรรมที่แสดงว่ามีอิสระภาพพึ่งตนเองได้ เคารพกติกา/กฎหมาย และรับผิดชอบต่อสังคมมากกว่านักศึกษาอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติ

สำหรับงานวิจัยที่เกี่ยวข้องกับพลเมืองดิจิทัลนั้น ส่วนใหญ่จะเป็นงานวิจัยในต่างประเทศ ดังนี้ งานวิจัยเกี่ยวกับการกำหนดความหมายและการวัดความเป็นพลเมืองดิจิทัลของโจนและมิตเชล (Jones & Mitchell, 2016, October 1) ที่ได้มีการกำหนดองค์ประกอบของความเป็นพลเมืองดิจิทัลไว้ 2 ประการ คือ 1. การเคารพกันในโลกออนไลน์ (Online Respect) และ 2. การยึดมั่นผูกพันในการเป็นพลเมืองออนไลน์ (Online Civic Engagement) เป็นตัวแปรตามในการศึกษาครั้งนี้ และได้กำหนดตัวแปรอิสระเพื่อใช้ในการศึกษาความสัมพันธ์กับความเป็นพลเมืองดิจิทัล ได้แก่ การล่วงละเมิดในโลกออนไลน์ (Online Harassment) ซึ่งมีทั้งการตกเป็นเหยื่อของการล่วงละเมิดในโลกออนไลน์ (Victimization) การเป็นผู้กระทำความผิดการล่วงละเมิดในโลกออนไลน์ (Perpetration) และประสบการณ์การพบเห็นการล่วงละเมิดในโลกออนไลน์ (Bystander Experiences) สถิติที่ใช้ในการวิเคราะห์คือการวิเคราะห์องค์ประกอบเชิงยืนยัน (Confirmatory Factor Analysis : CFA) และมีกลุ่มตัวอย่างในการศึกษาคือ นักเรียนระดับชั้นมัธยมศึกษาทั้งตอนต้นและตอนปลายของประเทศอังกฤษ จำนวน 979 คน ซึ่งแบบสอบถามมีลักษณะเป็นมาตราส่วนประมาณค่า 5 ระดับ ตั้งแต่ “ไม่จริงเลย” จนถึง “จริงที่สุด” ซึ่งมีเกณฑ์การให้คะแนนคือ “ไม่จริงเลย” ให้ 0 คะแนน และ “จริงที่สุด” ให้ 4 คะแนน จำนวน 11 ข้อ โดยแบ่งเป็น ด้านการเคารพกันในโลกออนไลน์จำนวน 7 ข้อ มีค่าความเชื่อมั่นของแบบสอบถามในส่วนนี้เท่ากับ .92 และด้านการยึดมั่นผูกพันในการเป็นพลเมืองออนไลน์จำนวน 4 ข้อ ค่าความเชื่อมั่นของแบบสอบถามในส่วนนี้เท่ากับ .70 จากผลการวิจัย พบว่า เมื่อบุคคลมีอายุมากขึ้นจะมีความเป็นพลเมืองดิจิทัลน้อยลง และเพศหญิงจะมีความเป็นพลเมืองดิจิทัลมากกว่าเพศชาย นอกจากนี้ยัง

พบว่า การเคารพกันในโลกออนไลน์ และการยึดมั่นผูกพันในการเป็นพลเมืองออนไลน์มีความสัมพันธ์ทางลบอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05 กับการเป็นผู้กระทำผิดการล่วงละเมิดในโลกออนไลน์ และมีความสัมพันธ์ทางบวกอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05 กับพฤติกรรมช่วยเหลือกันในโลกออนไลน์

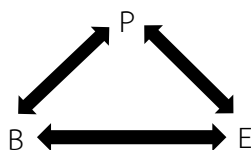
ในทำนองเดียวกัน ชอยและคนอื่นๆ (Choi et al., 2017, April) ได้ทำงานวิจัยเกี่ยวกับการพัฒนาความเที่ยงตรงและความเชื่อมั่นของแบบวัดความเป็นพลเมืองดิจิทัล โดยแบ่งองค์ประกอบของความเป็นพลเมืองดิจิทัลออกเป็น 4 ประการ คือ 1. มารยาทในโลกดิจิทัล (Digital Ethics) 2. การรู้เท่าทันสื่อและข้อมูล (Media and Information Literacy) 3. การมีส่วนร่วม/การยึดมั่นผูกพัน (Participation/Engagement) และ 4. การต่อต้านอย่างมีวิจารณญาณ (Critical Resistance) เพื่อใช้เป็นตัวแปรตามในการศึกษาในครั้งนี้ และมีตัวแปรอิสระที่ใช้ศึกษาในงานวิจัยทั้งหมด 5 ตัวแปร คือ 1. การเคลื่อนไหวทางการเมืองในอินเทอร์เน็ต (Internet Political Activism) 2. ทักษะทางเทคโนโลยี (Technical Skills) 3. การรับรู้เกี่ยวกับท้องถิ่น/โลก (Local/Global Awareness) 4. มุมมองอย่างมีวิจารณญาณ (Critical Perspective) และ 5. การสร้างเครือข่าย (Networking Agency) สถิติที่ใช้ในการวิเคราะห์คือ การวิเคราะห์องค์ประกอบเชิงยืนยัน (Confirmatory Factor Analysis : CFA) ซึ่งงานวิจัยนี้เป็นงานวิจัยเชิงสำรวจที่ให้ผู้ตอบแบบสอบถามรายงานระดับความเป็นพลเมืองดิจิทัลของตนเอง มีกลุ่มตัวอย่างเป็นนักเรียนนักศึกษาจำนวน 508 คน สำหรับการวัดความเป็นพลเมืองดิจิทัลมีข้อคำถามทั้งหมด 37 ข้อ แบบสอบถามมีลักษณะเป็นมาตราส่วนประมาณค่า 7 ระดับ ตั้งแต่ “ไม่จริงที่สุด” จนถึง “จริงที่สุด” ซึ่งมีเกณฑ์การให้คะแนน คือ “ไม่จริงที่สุด” ให้ 1 คะแนน และ “จริงที่สุด” ให้ 7 คะแนน ซึ่งผลจากการวิจัยพบว่า การเคลื่อนไหวทางการเมืองในอินเทอร์เน็ต ทักษะทางเทคโนโลยี การรับรู้เกี่ยวกับท้องถิ่น/โลก มุมมองอย่างมีวิจารณญาณ (Critical Perspective) และการสร้างเครือข่ายมีความสัมพันธ์ทางบวกอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05 กับความเป็นพลเมืองดิจิทัล

นอกจากนี้ยังมีการใช้สถิติการวิเคราะห์องค์ประกอบเชิงสำรวจ (Exploratory Factor Analysis : EFA) ในงานวิจัยเกี่ยวกับความเป็นพลเมืองดิจิทัลของ อีสแมนและกอนโกแรน (Isman & Gungoren, 2014, January) ซึ่งได้แบ่งองค์ประกอบของความเป็นพลเมืองดิจิทัลตาม ริบเบิลและคนอื่นๆ (M. S. Ribble et al., 2004, September 11) เป็นพฤติกรรม 9 ด้านภายใต้ 3 ภูมูภาคหลัก คือ 1. การแสดงออกทางด้านวิชาการและการเรียนรู้ของนักเรียน (Student Learning & Academic Performance) ได้แก่ 1.1 การเข้าถึงดิจิทัล (Digital Access) 1.2 การสื่อสารทางดิจิทัล (Digital Communication) และ 1.3 การรู้ทันดิจิทัล (Digital Literacy) 2. สภาพแวดล้อม

และพฤติกรรมของนักเรียน (Student Environment & Student Behavior) ได้แก่ 2.1 ความปลอดภัยทางดิจิทัล (Digital Security & Safety) 2.2 มารยาททางดิจิทัล (Digital Etiquette) และ 2.3 การตอบสนองและสิทธิในทางดิจิทัล (Digital Right & Responsibility) และ 3.สภาพแวดล้อมภายนอกโรงเรียนที่นักเรียนอาศัยอยู่ (Student Life Outside the School Environment) ได้แก่ 3.1 กฎหมายเกี่ยวกับดิจิทัล (Digital Law) 3.2 สุขภาพกายและสุขภาพจิตในโลกดิจิทัล (Digital Health & Wellness) และ 3.3 การค้าขายทางดิจิทัล (Digital Commerce) โดยมีกลุ่มตัวอย่าง คือ นักศึกษาสาขาการสอนปฐมวัย และการสอนประถมศึกษา คณะศึกษาศาสตร์ของมหาวิทยาลัยชาการ์ยา ปีการศึกษา 2012-2013 จำนวน 229 คน สำหรับเครื่องมือที่ใช้ในการวัดมีลักษณะเป็นแบบวัดของลิเคอร์มาตราส่วนประมาณค่า 5 ระดับ ตั้งแต่ “เห็นด้วยที่สุด” จนถึง “ไม่เห็นด้วยที่สุด” จำนวน 34 ข้อ และมีค่าความเชื่อมั่นทั้งฉบับเท่ากับ .85 ซึ่งจากการศึกษาด้วยการวิเคราะห์องค์ประกอบเชิงสำรวจพบว่า ตัวแปรความเป็นพลเมืองทั้ง 9 ด้าน มีค่าน้ำหนักองค์ประกอบ (factor loading) ในระดับสูง และตัวแปรทั้ง 9 นี้สามารถอธิบายความแปรปรวนทั้งหมดได้ 70.178% ส่งผลให้เครื่องมือวัดที่พัฒนาขึ้นมีประสิทธิภาพในการใช้ศึกษาความเป็นพลเมืองดิจิทัล

ส่วนที่ 2 แนวคิด ทฤษฎี และงานวิจัยที่ใช้ในการวิเคราะห์สาเหตุของพฤติกรรม

ในการวิจัยครั้งนี้ ผู้วิจัยได้ศึกษาทั้งปัจจัยทางจิตและปัจจัยทางสังคมที่ส่งผลต่อพฤติกรรมการเป็นพลเมืองดีบนโลกดิจิทัล ซึ่งสอดคล้องกับทฤษฎีการรู้คิดทางสังคม (Social Cognitive Theory) ของแบนดูรา (Bandura, 1986) และได้ใช้เป็นแนวทางในการกำหนดกรอบแนวคิดการวิจัย โดยทฤษฎีนี้ได้ระบุว่าพฤติกรรมเป็นผลมาจากปฏิสัมพันธ์ระหว่างปัจจัยส่วนบุคคลและสภาพแวดล้อมซึ่งต่างมีอิทธิพลต่อกันและกัน (อรพินทร์ ชูชม, 2559, p. 70) โดยแนวคิดพื้นฐานตามความเชื่อของแบนดูรา คือ พฤติกรรมของคนเรานั้นไม่ได้เกิดขึ้นและเปลี่ยนแปลงไปเนื่องจากปัจจัยทางสภาพแวดล้อม (Environment = E) เพียงอย่างเดียว แต่ต้องมีปัจจัยบุคคล (Person = P) ซึ่งหมายถึง สติปัญญา ลักษณะทางชีวภาพ รวมทั้งปัจจัยอื่นๆ และปัจจัยด้านพฤติกรรม (Behavior = B) รวมอยู่ด้วย ดังนั้น จึงสามารถสรุปได้ว่าปัจจัยทั้งสามนี้เป็นตัวประกอบร่วมในการกำหนดการเรียนรู้ (วิภาพร มาพบสุข, 2548, p. 346) ดังแสดงในภาพประกอบ 1



ภาพประกอบ 1 ความสัมพันธ์ระหว่าง พฤติกรรม (B), การรู้คิดและปัจจัยส่วนบุคคลอื่นๆ (P) และสภาพแวดล้อมภายนอก (E)

ที่มา : Wood, Robert; & Bandura, Albert. (1989). Social Cognitive Theory of Organizational Management. Academy of Management Review

สำหรับรายละเอียดของแต่ละปัจจัยที่ศึกษา มีดังนี้

2.1 ปัจจัยทางจิตที่เกี่ยวข้องกับพฤติกรรมการเป็นพลเมืองดีบนโลกดิจิทัล

สำหรับปัจจัยทางจิตนั้น จากการทบทวนเอกสารและงานวิจัย พบว่า ปัจจัยทางจิตที่มีผลต่อพฤติกรรมการเป็นพลเมืองดีบนโลกดิจิทัลในการวิจัยครั้งนี้ ได้แก่ เจตคติที่ดีต่อการเป็นพลเมืองดิจิทัล การรู้เท่าทันสื่อดิจิทัล และบุคลิกภาพแบบเปิดใจรับประสบการณ์

เจตคติที่ดีต่อการเป็นพลเมืองดีบนโลกดิจิทัลกับพฤติกรรมการเป็นพลเมืองดีบนโลกดิจิทัล

แนวคิดเกี่ยวกับเจตคติที่ดีต่อการเป็นพลเมืองดีบนโลกดิจิทัล

คำว่า “เจตคติ” มาจากคำภาษาอังกฤษคือ Attitude มีรากศัพท์มาจากภาษาละตินคือ Aptus ซึ่งหมายถึง ไน้มแข็ง เหมาะสม โดยมีนักจิตวิทยาหลายท่านได้ให้ความหมายของเจตคติไว้ เช่น อัลพอร์ต Allport (1935, p. 810) กล่าวว่า เจตคติ คือ สภาวะความพร้อมทางจิตและประสาท ที่เกิดจากประสบการณ์ และเป็นตัวกำหนดการตอบสนองของบุคคลต่อสิ่งของและสถานการณ์ที่มีความสัมพันธ์กัน นอกจากนี้ ฮอกและวอร์น (Hogg & Vaughan, 2005, p. 150) ยังได้ให้ความหมายของเจตคติว่า เจตคติ คือ การจัดการเกี่ยวกับความเชื่อ ความรู้สึก และแนวโน้มเกี่ยวกับพฤติกรรมที่มีต่อจุดมุ่งหมาย กลุ่ม สถานการณ์ และสัญลักษณ์ที่มีความเฉพาะในตนเองเดียวกัน อีเกอร์เลและเชคเก็น (Eagly & Chaiken, 1993, p. 1) ได้กล่าวว่า เจตคติ คือ แนวโน้มทางจิตวิทยาที่แสดงโดยการประเมินเอกลักษณ์ที่มีความเฉพาะกับระดับความชอบหรือไม่ชอบ

นอกจากนี้ ลาปีแอร์ (LaPiere, 1934, December 1, p. 230) ยังได้นำเสนอโครงสร้างของเจตคติที่อธิบายเจตคติใน 3 องค์ประกอบ หรือ โมเดล ABC ของเจตคติ ซึ่งได้แก่

1. องค์ประกอบทางด้านความรู้สึก (Affective component) ซึ่งเกี่ยวข้องกับความรู้สึกและอารมณ์ของบุคคลเกี่ยวกับสิ่งที่จะแสดงเจตคติ 2. องค์ประกอบทางด้านพฤติกรรม (Behavioral (or conative) component) คือ แนวโน้มของเจตคติที่มีอิทธิพลต่อการกระทำหรือสิ่งที่เราแสดงออกมา และ 3. องค์ประกอบทางด้านความคิด (Cognitive component) ซึ่งเกี่ยวข้องกับความเชื่อหรือความรู้ความเข้าใจของบุคคลเกี่ยวกับสิ่งที่จะแสดงเจตคติ ซึ่งสอดคล้องกับความหมายของเจตคติของ ออร์พินท์ ชูชม (2545, p. 69) ที่กล่าวว่า เจตคติ หมายถึง ความรู้สึก ความคิดเห็น หรือคุณลักษณะทางจิตใจ ซึ่งเป็นคุณลักษณะภายในของบุคคลที่มีต่อสิ่งใดสิ่งหนึ่ง ประกอบด้วย 3 องค์ประกอบ คือ 1. องค์ประกอบด้านการรู้คิด (cognitive component) เป็นองค์ประกอบด้านความรู้เชิงประเมินค่าการคิด และความเชื่อเกี่ยวกับสิ่งนั้น 2. องค์ประกอบด้านความรู้สึก (affective component) เช่น ความรู้สึกหรือผลการประเมินเกี่ยวกับสิ่งนั้น และ 3. องค์ประกอบด้านพฤติกรรม (behavior component) เป็นแนวโน้มของการแสดงออกทางพฤติกรรม

จากความหมายที่กล่าวมาในข้างต้นนี้ สามารถนำมาใช้ในการสรุปความหมายสำหรับงานวิจัยในครั้งนี้ได้ว่า เจตคติที่ดีต่อการเป็นพลเมืองดีบนโลกดิจิทัล หมายถึง ลักษณะทางจิตของนักเรียนที่ประกอบด้วยความรู้เชิงประเมินค่าเกี่ยวกับประโยชน์ของการเป็นพลเมืองดีบนโลกดิจิทัล ความรู้สึกพึงพอใจและไม่พึงพอใจการกระทำต่างๆ ที่เกิดขึ้นบนโลกดิจิทัล และแนวโน้มที่จะแสดงพฤติกรรมการเป็นพลเมืองดีบนโลกดิจิทัล

การวัดเจตคติที่ดีต่อการเป็นพลเมืองดีบนโลกดิจิทัล

จากการทบทวนเอกสารเกี่ยวกับการวัดเจตคติของ ออร์พินท์ ชูชม (2545, p. 69) พบว่า การวัดเจตคติ หมายถึง การวัดความรู้สึก ความคิดเห็น และคุณลักษณะทางจิตใจ ซึ่งเป็นคุณลักษณะภายในจิตใจของบุคคลที่มีต่อสิ่งใดสิ่งหนึ่ง ดังนั้น การวัดเจตคติของบุคคลไม่สามารถวัดหรือสังเกตได้โดยตรง จึงเป็นการวัดทางอ้อมที่ต้องอาศัยพฤติกรรมที่บุคคลแสดงออกที่สามารถสังเกตให้ได้ชัดเจนทั้งถ้อยคำและไม่ใช้ถ้อยคำต่อการตอบสนองต่อสิ่งเร้า จากแนวโน้มที่บุคคลแสดงออก ความรู้สึก ความคิดเห็น และแนวโน้มที่บุคคลปฏิบัติ โดยวิธีการวัดเจตคตินั้นมีหลากหลาย เช่น 1. มาตรวัดแบบเธอร์สโตน (Thurstone) เป็นการกำหนดช่วงให้เท่ากัน 2. มาตรวัดแบบลิเคอร์ท (Likert) เป็นมาตรประมาณค่าแบบรวม 3. มาตรวัดแบบกัตต์แมน (Guttman) เป็นมาตรวัดสะสมหรือการวิเคราะห์แบบแผนของสเกล และ 4. มาตรวัดแบบออสกู๊ด (Osgood) เป็นการใชความแตกต่างของความหมายภาษา เป็นต้น โดยงานวิจัยส่วนใหญ่นิยมใช้มาตรวัดแบบลิเคอร์ท หรือ มาตรวัดประมาณค่า เพราะมีกระบวนการสร้างที่ง่ายและสะดวก เช่น การวัดเจตคติที่ดีต่อการใช้เฟซบุ๊กด้วยปัญญา (ธนพันธ์ จันทรพิพัฒน์พงศ์, 2559) การวัดเจตคติที่

ดีต่อพฤติกรรมการทำงานอย่างมีความรับผิดชอบ (แพรวพิมพ์ สีลวานิช, 2559) และการวัดเจตคติที่ดีต่อการทำงานตามมาตรฐานจริยธรรม (นัฐกรณ์ วรเชษฐบัญชา, 2559) เป็นต้น โดยมีลักษณะเป็นมาตรประมาณค่า 6 ระดับ ตั้งแต่ “จริงที่สุด” ไปจนถึง “ไม่จริงเลย” โดยผู้ที่ตอบได้คะแนนมากกว่า แสดงว่าเป็นผู้ที่มีเจตคติที่ดีต่อพฤติกรรมนั้นๆ มากกว่า ผู้ที่ตอบได้คะแนนน้อยกว่า

สำหรับการวัดเจตคติที่ดีต่อการเป็นพลเมืองดีบนโลกดิจิทัลนั้น ได้มีนักวิจัยหลายท่านที่ศึกษางานวิจัยในทำนองเดียวกัน โดยได้ศึกษาและสร้างแบบวัดเกี่ยวกับการเป็นพลเมืองดิจิทัล (Digital Citizenship) ที่แสดงถึงเจตคติที่มีต่อเรื่องนี้ เช่น แบบวัด The digital citizenship ของ ชอยและคนอื่นๆ (Choi et al., 2017, April) ซึ่งได้ศึกษาเกี่ยวกับการเป็นพลเมืองดิจิทัล และพัฒนาแบบวัดการเป็นพลเมืองดิจิทัลขึ้น กลุ่มตัวอย่างเป็นนักเรียน นักศึกษา จำนวน 508 คน ซึ่งแบบวัดฉบับนี้แบ่งออกเป็น 5 ด้าน แบ่งเป็น 1. การเคลื่อนไหวทางการเมืองในอินเทอร์เน็ต (Internet Political Activism) 2. ทักษะทางเทคโนโลยี (Technical Skills) 3. การรับรู้เกี่ยวกับท้องถิ่น/โลก (Local/Global Awareness) 4. มุมมองอย่างมีวิจารณญาณ (Critical Perspective) และ 5. การสร้างเครือข่าย (Networking Agency) มีข้อคำถามจำนวน 26 ข้อ ลักษณะของแบบวัดเป็นมาตรประมาณค่า 7 ระดับ ตั้งแต่ “ไม่เห็นด้วยอย่างยิ่ง” ให้ 1 คะแนน จนถึง “เห็นด้วยอย่างยิ่ง” ให้ 7 คะแนน มีค่าความเชื่อมั่นทั้งฉบับ เท่ากับ .88 สำหรับการวัดเจตคติในแบบวัดชุดนี้นั้นจะอยู่ในด้านมุมมองอย่างมีวิจารณญาณ ที่แสดงถึงความคิดและความเชื่อของพลเมืองดิจิทัลที่มีต่อการใช้และการเข้าร่วมกิจกรรมต่างๆ บนโลกดิจิทัล โดยความเชื่อมั่นในส่วนของการวัดด้านมุมมองอย่างมีวิจารณญาณนั้น มีค่าเท่ากับ .80

นอกจากนี้ยังมี แบบวัด Online digital citizenship ของ โจนและมิทเชล (Jones & Mitchell, 2016, October 1) ที่ได้ศึกษาเกี่ยวกับการกำหนดความหมายและการวัดความเป็นพลเมืองดิจิทัล โดยแบ่งความเป็นพลเมืองดิจิทัลออกเป็น 2 ด้าน คือ 1. การเคารพกันในโลกออนไลน์ (Online Respect) และ 2. การยึดมั่นผูกพันในการเป็นพลเมืองออนไลน์ (Online Civic Engagement) กลุ่มตัวอย่างคือ นักเรียนระดับชั้นมัธยมศึกษาของประเทศอังกฤษ จำนวน 979 คน ซึ่งแบบสอบถามมีลักษณะเป็นมาตรส่วนประมาณค่า 5 ระดับ ตั้งแต่ “ไม่จริงเลย” ให้ 0 คะแนน จนถึง “จริงที่สุด” ให้ 4 คะแนน จำนวน 11 ข้อ โดยแบ่งเป็น ด้านการเคารพกันในโลกออนไลน์จำนวน 7 ข้อ มีค่าความเชื่อมั่นของแบบสอบถามในส่วนนี้เท่ากับ .92 และด้านการยึดมั่นผูกพันในการเป็นพลเมืองออนไลน์จำนวน 4 ข้อ ค่าความเชื่อมั่นของแบบสอบถามในส่วนนี้เท่ากับ .70 โดยมีข้อคำถามเกี่ยวกับความเชื่อ ความคิดเห็น และความรู้สึกของพลเมืองดิจิทัลที่มีต่อพฤติกรรมต่างๆ ทั้งของตนเองและผู้อื่นบนโลกดิจิทัล

จากที่กล่าวมาในข้างต้น งานวิจัยในครั้งนี้สามารถวัดเจตคติที่ดีต่อการเป็นพลเมืองดีบนโลกดิจิทัลได้จากแบบสอบถามที่ผู้วิจัยสร้างขึ้นเอง ตามขอบเขตของนิยามปฏิบัติการ มีลักษณะเป็นมาตราประมาณค่า 6 ระดับ ตั้งแต่ “จริงที่สุด” จนถึง “ไม่จริงเลย” ให้คะแนน 6 ถึง 1 คะแนน ตามลำดับ โดยผู้ตอบที่ได้คะแนนมากกว่าแสดงว่าเป็นผู้มีเจตคติที่ดีต่อการเป็นพลเมืองดีบนโลกดิจิทัลมากกว่าผู้ที่ตอบได้คะแนนน้อยกว่า

งานวิจัยที่เกี่ยวข้องของเจตคติที่ดีต่อการเป็นพลเมืองดีบนโลกดิจิทัลกับพฤติกรรมการเป็นพลเมืองดีบนโลกดิจิทัล

จากการที่ทบทวนงานวิจัยที่เกี่ยวข้องกับเจตคติในอดีตแสดงให้เห็นว่า เจตคติมีความสัมพันธ์และมีอำนาจในการทำนายพฤติกรรมต่างๆ เช่น ในงานวิจัยที่เกี่ยวข้องกับพฤติกรรมการปฏิบัติงานด้วยความปลอดภัย ของ พนิตพัทตร์ ประสารพันธ์ (2557) ที่มีกลุ่มตัวอย่าง คือ พนักงานก่อสร้างในบริษัทที่ดำเนินธุรกิจก่อสร้างหิรัญทรัพย์ จำนวน 400 คน พบว่า เจตคติที่ดีต่อการมีพฤติกรรมในการป้องกันอันตรายจากการทำงานสามารถเป็นตัวทำนายพฤติกรรมการปฏิบัติงานด้วยความปลอดภัยได้ ($\beta = .06$) นอกจากนี้ยังมีงานวิจัยต่างๆ ที่ศึกษาเกี่ยวกับพฤติกรรมการเป็นพลเมืองดี ได้ผลการวิจัยที่สอดคล้องกัน ดังนี้ งานวิจัยเกี่ยวกับพฤติกรรมการทำงานตามมาตรฐานจริยธรรม ที่ศึกษากับกลุ่มข้าราชการตำรวจในจังหวัดมุกดาหาร จำนวน 291 คน ของ นัฐกรณ์ วรเชษฐบัญชา (2559) พบว่า เจตคติที่ดีต่อการทำงานตามมาตรฐานจริยธรรมมีความสัมพันธ์ทางบวกกับพฤติกรรมการทำงานตามมาตรฐานจริยธรรม ($r = .787, p < .01$) และยังสามารถเป็นตัวทำนายพฤติกรรมการทำงานตามมาตรฐานจริยธรรมได้ ($\beta = .46$) และงานวิจัยของ ปณสาดัน ตั้งเจริญ (2560) ที่ศึกษาพฤติกรรมการเป็นพลเมืองใส่ใจสังคม และให้ความหมายของพฤติกรรมดังกล่าวว่าเป็น การดำเนินชีวิตโดยยึดมั่นตามกฎระเบียบของสังคม ปฏิบัติตามบทบาทหน้าที่ของตนเอง เคารพในสิทธิของผู้อื่น และมีส่วนร่วมในชุมชนเพื่อแก้ไขปัญหาสังคม ซึ่งล้วนสอดคล้องกับพฤติกรรมการเป็นพลเมืองดี ของนิสิตระดับปริญญาตรี มหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ จำนวน 500 คน ได้ผลการวิจัยว่า เจตคติต่อพฤติกรรมการเป็นพลเมืองใส่ใจสังคมสามารถเป็นตัวทำนายพฤติกรรมการเป็นพลเมืองใส่ใจสังคมด้านการมีส่วนร่วมทางสังคมได้ ($\beta = .326$)

ในส่วนของพฤติกรรมการรับผิดชอบซึ่งสอดคล้องกับองค์ประกอบย่อยของพฤติกรรมการเป็นพลเมืองดี พบงานวิจัยที่หลากหลาย ดังนี้ งานวิจัยของ แพรพิมพ์ สีลวานิช (2559) ศึกษาปัจจัยทางจิตลักษณะและสภาพแวดล้อมในงานที่เกี่ยวข้องกับพฤติกรรมการทำงานอย่างมีความรับผิดชอบต่อพนักงานปฏิบัติการเบื้องหลังสื่อธุรกิจบันเทิง ในกลุ่มตัวอย่าง จำนวน 369 คน พบว่า พนักงานที่มีเจตคติที่ดีต่อการทำงานอย่างมีความรับผิดชอบต่อมาก เป็นผู้ที่มีพฤติกรรมการทำงานอย่างมีความรับผิดชอบต่อมากด้วย ($r = .66, p < .01$) และเจตคติที่ดีต่อ

การทำงานอย่างมีความรับผิดชอบยังสามารถเป็นตัวทำนายพฤติกรรมการทำงานอย่างมีความรับผิดชอบได้ ($\beta = .52$) ซึ่งสอดคล้องกับงานวิจัยของ (จันท์สุภาห์ ไวยฤทธิ์, 2555) ที่ศึกษาพฤติกรรมรับผิดชอบต่อพนักงานขับรถเช่า โดยมีกลุ่มตัวอย่าง คือ พนักงานขับรถเช่าของบริษัทเอกชนที่ประกอบธุรกิจให้เช่ารถยนต์ในเขตกรุงเทพมหานคร จำนวน 440 คน ได้ที่ได้ผลการวิจัยว่า เจตคติที่ดีต่อพฤติกรรมรับผิดชอบต่อสามารถเป็นตัวทำนายพฤติกรรมรับผิดชอบต่อพนักงานขับรถเช่าได้ ($\beta = .51$) นอกจากนี้ยังมีงานวิจัยของ วิ วิชาศาสตร์ (2560) ที่ศึกษาพฤติกรรมความรับผิดชอบต่อสังคมในโรงเรียนของนักเรียนระดับชั้นมัธยมศึกษาตอนปลาย โดยมีกลุ่มตัวอย่าง คือ นักเรียนระดับชั้นมัธยมศึกษาตอนปลายในเขตกรุงเทพมหานคร จำนวน 540 คน ได้ที่ได้ผลการวิจัยว่า เจตคติที่ดีต่อพฤติกรรมความรับผิดชอบต่อสังคมในโรงเรียนมีความสัมพันธ์ทางบวกกับพฤติกรรมความรับผิดชอบต่อสังคมในโรงเรียน ($r = .621, p < .01$) และยังสามารถเป็นตัวทำนายพฤติกรรมความรับผิดชอบต่อสังคมในโรงเรียนของนักเรียนระดับชั้นมัธยมศึกษาตอนปลายได้ ($\beta = .30$)

สำหรับงานวิจัยที่ศึกษาในบริบทที่ใกล้เคียงกับโลกดิจิทัล ก็ได้ผลที่สอดคล้องกัน เช่น งานวิจัยที่ศึกษาเกี่ยวกับพฤติกรรมการใช้เฟสบุ๊กด้วยปัญญาของ ธนพันธ์ จันทรพิพัฒน์ พงศ์ (2559) ที่มีกลุ่มตัวอย่างคือ นักศึกษาปริญญาตรี จำนวน 510 คน พบว่า เจตคติที่ดีต่อการใช้เฟสบุ๊กด้วยปัญญาที่มีความสัมพันธ์ทางบวกกับพฤติกรรมการใช้เฟสบุ๊กด้วยปัญญา ($r = .713, p < .01$) และยังสามารถเป็นตัวทำนายพฤติกรรมการใช้เฟสบุ๊กด้วยปัญญาได้ ($\beta = .128$)

จากการประมวลเอกสารในช่วงต้นนี้แสดงให้เห็นว่า เจตคติที่ดีมีความสัมพันธ์ทางบวกอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติกับพฤติกรรมต่างๆ เช่น พฤติกรรมปฏิบัติงานด้วยความปลอดภัย พฤติกรรมการทำงานตามมาตรฐานจริยธรรม พฤติกรรมการทำงานอย่างมีความรับผิดชอบ และพฤติกรรมการใช้เฟสบุ๊กด้วยปัญญา ดังนั้นจึงคาดในงานวิจัยนี้ได้ว่า นักเรียนที่มีเจตคติที่ดีต่อการเป็นพลเมืองดีบนโลกดิจิทัลมาก เป็นผู้ที่มีพฤติกรรมเป็นพลเมืองดีบนโลกดิจิทัลมากกว่า นักเรียนที่มีเจตคติที่ดีต่อการเป็นพลเมืองดีบนโลกดิจิทัลน้อย

การรู้เท่าทันสื่อดิจิทัลกับพฤติกรรมการเป็นพลเมืองดีบนโลกดิจิทัล **แนวคิดเกี่ยวกับการรู้เท่าทันสื่อดิจิทัล**

การรู้เท่าทันสื่อดิจิทัล หรือ Digital Media Literacy เป็นตัวแปรที่มีการศึกษากันอย่างแพร่หลายในต่างประเทศ และมีนักวิจัยหลายท่านที่ให้ความสนใจและได้ให้ความหมายของการรู้เท่าทันสื่อดิจิทัล ดังนี้ บักกิงแฮม (Buckingham, 2007, March 1, p. 44) ได้ให้ความหมายของการรู้เท่าทันสื่อดิจิทัลว่าหมายถึง ความสามารถในการเข้าถึง เข้าใจ และ

สร้างสรรค์การใช้สื่อดิจิทัลได้อย่างเหมาะสม ซึ่งมีรายละเอียดดังนี้ 1. ความสามารถในการเข้าถึง คือ ทักษะหรือความสามารถที่จำเป็นในการค้นหาเนื้อหาของสื่อ การใช้เทคโนโลยีและซอฟต์แวร์ที่เกี่ยวข้องอย่างเหมาะสม 2. ความสามารถในการเข้าใจ คือ ความสามารถในการถอดรหัสหรือตีความสื่อ ความสามารถในการวิจารณ์สื่อ และ 3. ความสามารถในการสร้างสรรค์ คือ ความสามารถในการใช้สื่อเพื่อผลิตหรือสื่อสารข้อความถึงบุคคลอื่นในการติดต่อสื่อสารกัน

ในทำนองเดียวกัน ปาร์ก (Park, 2012, February 1, p. 2) ยังได้กล่าวถึงความหมายของการรู้เท่าทันสื่อดิจิทัลว่าเป็นความสามารถในการเข้าถึง วิเคราะห์ ประเมินค่า และผลิตเนื้อหาของสื่อ นอกจากนี้การรู้เท่าทันสื่อดิจิทัลยังเป็นสามัญสำนึกในการป้องกันบุคคลจากการบริโภคเนื้อหาที่ไม่เหมาะสม ไม่เพียงแต่วิธีการอ่านและเข้าใจข้อความสื่อ แต่ยังรวมถึงการสร้างและเป็นส่วนหนึ่งในการช่วยเหลือพวกเขาให้กลายเป็นพลเมืองที่มีส่วนร่วมในสังคมที่ทันสมัย นอกจากนี้ ฮาลเลก (Hallaq, 2016, p. 72) ได้ศึกษาองค์ประกอบของการรู้เท่าทันสื่อดิจิทัล โดยได้สังเคราะห์ออกมาเป็น 5 องค์ประกอบ ดังนี้ 1. ความตระหนักในสื่อ (media awareness : MAw) 2. การเข้าถึงสื่อ (media access : MAc) 3. ความตระหนักในจริยธรรม (ethical awareness : EA) 4. การประเมินสื่อ (media evaluation : ME) และ 5. การผลิตสื่อ (media production : MP)

จากการทบทวนเอกสารเกี่ยวกับความหมายของการรู้เท่าทันสื่อดิจิทัลที่กล่าวมา สามารถนำมาใช้สรุปความหมายสำหรับงานวิจัยในครั้งนี้ได้ว่า การรู้เท่าทันสื่อดิจิทัล หมายถึง การรับรู้ของนักเรียนถึงความสามารถของตนเองในการเข้าใจข้อมูลข่าวสารจากสื่อดิจิทัล สามารถวิเคราะห์ ตีความ และประเมินค่าข้อมูลต่างๆ จากสื่อดิจิทัลได้ โดยคำนึงถึงผลกระทบที่อาจจะเกิดขึ้นตามมาจากสื่อดิจิทัลเหล่านั้นได้

การวัดการรู้เท่าทันสื่อดิจิทัล

จากการทบทวนการวัดการรู้เท่าทันสื่อดิจิทัลจากงานวิจัยต่างๆ พบว่า มีการสร้างและปรับปรุงแบบสอบถามเกี่ยวกับเรื่องนี้ไว้ คือ แบบสอบถามเกี่ยวกับการรู้เท่าทันสื่อดิจิทัลของ ฮาลเลก (Hallaq, 2016, p. 62) ซึ่งได้ศึกษาการรู้เท่าทันสื่อดิจิทัลจากองค์ประกอบที่ได้จากการสังเคราะห์องค์ประกอบจากงานวิจัยต่างๆ ได้เป็นองค์ประกอบของการรู้เท่าทันสื่อดิจิทัล 5 องค์ประกอบ ดังนี้ 1. ความตระหนักในสื่อ 2. การเข้าถึงสื่อ 3. ความตระหนักในจริยธรรม 4. การประเมินสื่อ และ 5. การผลิตสื่อ โดยผู้วิจัยได้สร้างและพัฒนาแบบสอบถามหลายครั้ง จนได้เป็น The Digital Online Media Literacy Assessment (DOMLA) ซึ่งเป็นแบบสอบถามที่เป็นลักษณะเป็นมาตรประมาณค่า 6 ระดับ ตั้งแต่ “ไม่เห็นด้วยอย่างมาก” ให้คะแนนเท่ากับ 1 ไปจนถึง “เห็นด้วยอย่างมาก” ให้คะแนนเท่ากับ 6 โดยผู้ที่ตอบได้คะแนนมากกว่า แสดงว่าเป็นผู้ที่มี

การรู้เท่าทันสื่อดิจิทัลมากกว่าผู้ที่ตอบได้คะแนนน้อยกว่า ซึ่งในแบบสอบถามจะมีข้อคำถามทั้งหมด 50 ข้อ โดยแบ่งเป็นองค์ประกอบละ 10 ข้อ มีการวิเคราะห์ค่าความเชื่อมั่นทั้งฉบับได้เท่ากับ .919 และวิเคราะห์ค่าความเชื่อมั่นในแต่ละองค์ประกอบได้ค่าดังนี้

1. ความตระหนักในสื่อ ได้ค่าความเชื่อมั่นเท่ากับ .768
2. การเข้าถึงสื่อ ได้ค่าความเชื่อมั่นเท่ากับ .709
3. ความตระหนักในจริยธรรม ได้ค่าความเชื่อมั่นเท่ากับ .657
4. การประเมินสื่อ ได้ค่าความเชื่อมั่นเท่ากับ .664
5. การผลิตสื่อ ได้ค่าความเชื่อมั่นเท่ากับ .809

นอกจากนี้ผู้วิจัยยังได้นำเสนอแบบสอบถามที่คัดเลือกข้อคำถามให้เหลือ 25 ข้อ ซึ่งแต่ละองค์ประกอบจะมีข้อคำถาม 5 ข้อ พร้อมทั้งวิเคราะห์ค่าความเชื่อมั่นของแบบสอบถามได้ดังนี้ ค่าความเชื่อมั่นทั้งฉบับได้เท่ากับ .884 และวิเคราะห์ค่าความเชื่อมั่นในแต่ละองค์ประกอบได้ค่าดังนี้

1. ความตระหนักในสื่อ ได้ค่าความเชื่อมั่นเท่ากับ .648
2. การเข้าถึงสื่อ ได้ค่าความเชื่อมั่นเท่ากับ .440
3. ความตระหนักในจริยธรรม ได้ค่าความเชื่อมั่นเท่ากับ .575
4. การประเมินสื่อ ได้ค่าความเชื่อมั่นเท่ากับ .616
5. การผลิตสื่อ ได้ค่าความเชื่อมั่นเท่ากับ .740

จากที่กล่าวมาในข้างต้น งานวิจัยในครั้งนี้สามารถวัดการรู้เท่าทันสื่อได้จากแบบสอบถามที่ผู้วิจัยปรับปรุงมาจาก The Digital Online Media Literacy Assessment (DOMLA) ของ ฮาวเลก (Hallaq, 2016) ซึ่งมี 5 องค์ประกอบ ดังนี้ 1. ความตระหนักในสื่อ 2. การเข้าถึงสื่อ 3. ความตระหนักในจริยธรรม 4. การประเมินสื่อ และ 5. การผลิตสื่อ มีลักษณะเป็นมาตรประมาณค่า 6 ระดับ ตั้งแต่ “จริงที่สุด” จนถึง “ไม่จริงเลย” ให้คะแนน 6 ถึง 1 คะแนนตามลำดับ โดยผู้ตอบที่ได้คะแนนมากกว่าแสดงว่าเป็นผู้รู้เท่าทันสื่อดิจิทัลมากกว่าผู้ที่ตอบได้คะแนนน้อยกว่า

งานวิจัยที่เกี่ยวข้องของการรู้เท่าทันสื่อดิจิทัลกับพฤติกรรมการเป็นพลเมืองดีบนโลกดิจิทัล

จากการที่ทบทวนงานวิจัยที่เกี่ยวข้องกับการรู้เท่าทันสื่อดิจิทัลในอดีต พบว่ามีงานวิจัยที่หลากหลายที่ศึกษาตัวแปรนี้ โดยในแต่ละประเทศก็มีการศึกษาเกี่ยวกับการรู้เท่าทันสื่อดิจิทัล เช่น งานวิจัยของ ฮาวเลก (Hallaq, 2016) ที่มีการศึกษา ปรับปรุง และพัฒนาแบบสอบถามเกี่ยวกับการรู้เท่าทันสื่อดิจิทัลดังรายละเอียดที่กล่าวไว้ในส่วนของการวัดการรู้เท่า

หนังสือดิจิทัล โดยผู้วิจัยได้ทำการสังเคราะห์องค์ประกอบของการรู้เท่าทันสื่อดิจิทัลจากงานวิจัยต่างๆ และสร้างแบบสอบถามเพื่อวัดระดับของการรู้เท่าทันสื่อดิจิทัลของนักศึกษามหาวิทยาลัยจำนวน 93 คน โดยมีทั้งนักศึกษาที่เรียนในคณะที่มีความรู้ความเข้าใจในการรับรู้สื่อดิจิทัล และนักศึกษาที่มีความรู้ในเรื่องนี้ จนได้แบบสอบถามเกี่ยวกับการรู้เท่าทันสื่อดิจิทัลที่มีคุณภาพออกมา

นอกจากนี้ยังมีการวิจัยของ ปาร์ก (Park, 2012, February 1) ที่ศึกษาเกี่ยวกับมิติของการรู้เท่าทันสื่อดิจิทัลและความสัมพันธ์กับการถูกกีดกันทางสังคม (Social Exclusion) โดยมีจุดมุ่งหมายในการศึกษาคือ 1. เพื่อสรุปแนวความคิดเกี่ยวกับการรู้เท่าทันสื่อดิจิทัลจากแนวคิดในมิติต่างๆ จากเนื้อหาในสื่อดิจิทัลที่มีความแตกต่างกันจากอุปกรณ์สื่อ ได้มิติของการรู้เท่าทันสื่อดิจิทัล 3 ด้าน คือ การเข้าถึง การเข้าใจ และการสร้างสื่อดิจิทัล และ 2. เพื่อหาความสัมพันธ์ของการถูกกีดกันทางสังคมกับการรู้เท่าทันสื่อดิจิทัล พบว่า การถูกกีดกันทางสังคมมีความสัมพันธ์อย่างมากกับมิติด้านที่ 3 ของการรู้เท่าทันสื่อดิจิทัล ซึ่งคือ การสร้างสื่อดิจิทัล

สำหรับในประเทศไทยที่ศึกษาเกี่ยวกับการรู้เท่าทันสื่อดิจิทัล และแสดงให้เห็นว่า การรู้เท่าทันสื่อดิจิทัลมีความสัมพันธ์และมีอำนาจในการทำนายพฤติกรรมต่างๆ เช่น การศึกษาเกี่ยวกับปัจจัยภายในบุคคลและสภาพแวดล้อมทางสังคมที่เกี่ยวข้องกับพฤติกรรมการใช้เฟซบุ๊กด้วยปัญญาของ ธนพันธ์ จันทร์พิพัฒน์พงศ์ (2559) ที่ศึกษาในกลุ่มตัวอย่าง คือนักศึกษาปริญญาตรี จำนวน 510 คน พบว่า นักศึกษาที่มีการรู้เท่าทันสื่อออนไลน์มาก เป็นผู้ที่มีการใช้เฟซบุ๊กด้วยปัญญามาก ($r = .653, p < .01$) และการรู้เท่าทันสื่อออนไลน์นี้ยังสามารถเป็นตัวทำนายพฤติกรรมการใช้เฟซบุ๊กด้วยปัญญาได้ ($\beta = .167$)

ในทำนองเดียวกันยังมีการศึกษาเกี่ยวกับการรู้เท่าทันสื่อกับพฤติกรรมการบริโภคด้วยปัญญา ซึ่งได้ผลสอดคล้องกัน ดังงานวิจัยของ จินตนา ต้นสุวรรณนนท์ et al. (2553, 1 มกราคม) ที่ศึกษาเกี่ยวกับพฤติกรรมการบริโภคสื่อด้วยปัญญา ในกลุ่มตัวอย่างคือนักศึกษาระดับอุดมศึกษาในเขตกรุงเทพมหานคร จำนวน 481 คน ได้ผลการวิจัยว่า การรู้เท่าทันสื่อมีความสัมพันธ์ทางบวกกับพฤติกรรมการบริโภคสื่อด้วยปัญญา ($r = .473, p < .01$) และยังสามารถเป็นตัวทำนายพฤติกรรมการบริโภคสื่อด้วยปัญญาได้ ($\beta = .272$) และงานวิจัยในกลุ่มนักเรียนของ ลลิตภัทร เจริญรัฐ (2555) ที่ศึกษาพฤติกรรมการบริโภคด้วยปัญญาของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาตอนปลาย ในภาคเรียนที่ 2 ปีการศึกษา 2554 ของโรงเรียนในสังกัดสำนักงานเขตพื้นที่การศึกษามัธยมศึกษา เขต 2 ซึ่งมีกลุ่มตัวอย่าง จำนวน 968 คน ก็ได้ผลเช่นเดียวกัน คือ การรู้เท่าทันสื่อสามารถเป็นตัวทำนายพฤติกรรมการบริโภคด้วยปัญญาได้ ($\beta = .11$)

จากการประมวลเอกสารในช่วงต้นนี้แสดงให้เห็นว่า การรู้เท่าทันสื่อดิจิทัลมีความสัมพันธ์ทางบวกอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติกับพฤติกรรมต่างๆ เช่น พฤติกรรมการใช้เฟซบุ๊ก ด้วยปัญญา และพฤติกรรมการบริโภคด้วยปัญญา ดังนั้นจึงคาดในงานวิจัยนี้ได้ว่า นักเรียนที่มีการรู้เท่าทันสื่อดิจิทัลมาก เป็นผู้ที่มีการพฤติกรรมการเป็นพลเมืองดีบนโลกดิจิทัลมากกว่า นักเรียนที่มีการรู้เท่าทันสื่อดิจิทัลน้อย

บุคลิกภาพแบบเปิดใจรับประสบการณ์กับพฤติกรรมการเป็นพลเมืองดีบนโลกดิจิทัล

แนวคิดเกี่ยวกับบุคลิกภาพแบบเปิดใจรับประสบการณ์

“บุคลิกภาพ” มาจากคำภาษาอังกฤษ คือ Personality โดยมีรากศัพท์มาจากภาษาละติน คือ Persona ซึ่งหมายถึง หน้ากากที่ตัวละครในสมัยโบราณใช้ในการแสดงละคร เพื่อบอกถึงบุคลิกภาพที่ตัวละครนั้นแสดงอยู่ แต่ต่อมานักจิตวิทยาได้เปลี่ยนมาใช้คำว่า Personality เพราะสื่อความหมายได้มากกว่าการแสดงบทบาทของตัวละคร (Feist & Feist, 2006, p. 3) นอกจากนี้ยังมีนักวิชาการอีกหลายท่านที่ได้ให้ความหมายของบุคลิกภาพ เช่น อัลพอร์ต (Allport, 1961, p. 28) ได้ให้ความหมายของบุคลิกภาพว่า เป็นการเคลื่อนไหวภายในตัวบุคคลอย่างเป็นระบบมีทั้งด้านร่างกาย และจิตใจจะเป็นตัวกำหนดพฤติกรรม คุณลักษณะประจำตัว และความคิดของแต่ละบุคคล สำหรับในประเทศไทย อรพินทร์ ชูชม (2545, p. 221) ได้กล่าวว่า บุคลิกภาพเป็นลักษณะที่คงเส้นคงวาของแต่ละบุคคลที่แสดงรูปแบบของพฤติกรรมที่คงเส้นคงวา และเป็นแบบฉบับเฉพาะตน บุคลิกภาพเป็นการผสมผสานที่เป็นหนึ่งเดียวระหว่างคุณลักษณะ อารมณ์ความรู้สึกนึกคิด (affective characteristic) และคุณลักษณะการรู้คิด (cognitive characteristic) และมีความแตกต่างระหว่างบุคคลในเรื่องความคิด อารมณ์ความรู้สึก และพฤติกรรม

สำหรับบุคลิกภาพแบบเปิดใจรับประสบการณ์นั้นเป็นองค์ประกอบหนึ่งของบุคลิกภาพห้าองค์ประกอบ (Big Five Personality) ของคอสตาและแมคเคร (Costa & McCrae, 1992) ซึ่งได้กล่าวถึงบุคลิกภาพทั้ง 5 องค์ประกอบ ดังนี้ 1. บุคลิกภาพแบบแสดงตัว (Extraversion) 2. บุคลิกภาพแบบหวั่นไหว (Neuroticism) 3. บุคลิกภาพแบบประนีประนอม (Agreeableness) 4. บุคลิกภาพแบบมีจิตสำนึก (Conscientiousness) และ 5. บุคลิกภาพแบบเปิดใจรับประสบการณ์ (Openness to Experience) โดยผู้ที่มีบุคลิกภาพแบบเปิดใจรับประสบการณ์ จะเป็นคนช่างฝัน ช่างฝันในความงาม เปิดเผยความรู้สึก มีการปฏิบัติตัว มีความคิด และยอมรับค่านิยม ซึ่งมีรายละเอียดของลักษณะองค์ประกอบดังตาราง 2 ต่อไปนี้

ตาราง 2 ลักษณะองค์ประกอบบุคลิกภาพแบบเปิดใจรับประสบการณ์

บุคลิกภาพแบบแสดงตัว	ลักษณะผู้ที่ได้คะแนนต่ำ	ลักษณะผู้ที่ได้คะแนนสูง
1. การเป็นคนช่างฝัน (Fantasy)	ให้ความสำคัญกับปัจจุบัน	มีจินตนาการ ช่างฝัน
2. การซาบซึ้งในความงาม (Aesthetics)	ไม่สนใจในงานศิลปะ	ซาบซึ้งในงานศิลปะและความสวยงาม
3. การเปิดเผยความรู้สึก (Feelings)	เพิกเฉย ไม่สนใจความรู้สึกต่างๆ	ให้คุณค่ากับอารมณ์ต่างๆ
4. การปฏิบัติตัว (Actions)	ชอบทำในสิ่งที่เคยชิน	ชอบความหลากหลาย อยากลองสิ่งใหม่ๆ
5. การมีความคิด (Ideas)	เน้นการเข้าใจเหตุผลในมุมแคบ	เน้นความสำคัญกับการใช้เหตุผลในมุมมองกว้าง
6. การยอมรับค่านิยม (Values)	ไม่ยอมรับค่านิยมใหม่	พร้อมที่จะตรวจสอบและยอมรับค่านิยมต่างๆ

ที่มา: Costa, Paul; & McCrae, Robert R. (1992) อ้างถึงใน Howard, Pierce J.; & Howard, Jane M. (1995). The Big Five Quickstart: An Introduction to the Five-Factor Model of Personality for Human Resource Professionals.

นอกจากนี้ยังมีนักวิจัยที่ได้แปลและสรุปความหมายของบุคลิกภาพแบบแสดงตัวตามแนวคิดของคอสตาและแมคครี (Costa & McCrae, 1992) ดังนี้ นิภาพร พงษ์มี (2554, p. 16) ได้สรุปความหมายของบุคลิกภาพแบบเปิดใจรับประสบการณ์ Openness to Experience) ว่า เป็นลักษณะบุคลิกภาพของบุคคลที่ชอบความหลากหลาย ต้องการให้มีการแสดงความคิดเห็นในกิจกรรมต่างๆ และมีความสุขกับการคบค้าสมาคมกับบุคคลอื่น เป็นบุคคลที่มักค้นหาประสบการณ์แปลกใหม่ เพราะฉะนั้นบุคคลที่มีบุคลิกภาพแบบเปิดใจรับประสบการณ์สูง จะมีความคิดสร้างสรรค์ มีจินตนาการสูง ใฝ่เรียนรู้ โอบอ้อมอารี และมักจะนำเสนอตนเองเพื่อเข้าร่วมกิจกรรมต่างๆ ในทางตรงกันข้าม บุคคลที่มีบุคลิกภาพแบบเปิดใจรับประสบการณ์ต่ำ จะเป็นคนที่ไม่เปิดรับกับสิ่งใหม่ๆ ยึดติดกับสิ่งเดิมๆ สนับสนุนค่านิยมแบบเก่าๆ ตรงไปตรงมา และขาดการใฝ่เรียนรู้

นอกจากนี้ ชรินทร์ยา บ่อมไย (2554, p. 19) ยังได้สรุปความหมายในทำนองเดียวกันว่า บุคลิกภาพแบบเปิดใจรับประสบการณ์ (Openness to Experience) เป็นองค์ประกอบทางบุคลิกภาพที่เกี่ยวข้องกับความรู้สึภายในบุคคล เป็นการแสดงถึงความสามารถในการปรับความคิด ความเชื่อ และการปฏิบัติตัวให้เข้ากับการเปลี่ยนแปลงทางความคิดและสถานการณ์ ซึ่งบุคลิกภาพแบบแสดงตัวจะมีลักษณะนิสัยย่อย 6 ด้านดังนี้ 1. การเป็นคนช่างฝัน (Fantasy) 2. การซาบซึ้งในความงาม (Aesthetics) 3. การเปิดเผยความรู้สึก (Feelings) 4. การปฏิบัติตัว (Actions) 5. การมีความคิด (Ideas) และ 6. การยอมรับค่านิยม (Values)

จากการทบทวนเอกสารเกี่ยวกับความหมายของบุคลิกภาพแบบเปิดใจรับประสบการณ์ที่กล่าวมา สามารถนำมาใช้สรุปความหมายสำหรับงานวิจัยในครั้งนี้ได้ว่า บุคลิกภาพแบบเปิดใจรับประสบการณ์ หมายถึง ลักษณะบุคลิกภาพของบุคคลชอบความหลากหลาย มักค้นหาประสบการณ์แปลกใหม่ และมีความสุขกับการคบค้าสมาคมกับบุคคลอื่น เพราะฉะนั้นบุคคลที่มีบุคลิกภาพแบบเปิดใจรับประสบการณ์สูง จะมีความคิดสร้างสรรค์ มีจินตนาการสูง ใฝ่เรียนรู้ และมักจะนำเสนอตนเองเพื่อเข้าร่วมกิจกรรมต่างๆ ในทางตรงกันข้าม บุคคลที่มีบุคลิกภาพแบบเปิดใจรับประสบการณ์ต่ำ จะเป็นคนที่ไม่เปิดรับกับสิ่งใหม่ๆ ยึดติดกับสิ่งเดิมๆ ค่านิยมแบบเก่าๆ และขาดการใฝ่เรียนรู้

การวัดบุคลิกภาพแบบเปิดใจรับประสบการณ์

จากการทบทวนการวัดบุคลิกภาพ พบว่า การวัดบุคลิกภาพอาจใช้เครื่องมือวัดได้หลายประเภท โดย อรพินท์ ชูชม (2545, p. 228) ได้สรุปวิธีการวัดบุคลิกภาพไว้ดังนี้

1. การสังเกต (observation) เป็นการสังเกตพฤติกรรมที่แสดงให้เห็นออกมาอย่างชัดเจน แบ่งเป็น 2 แบบ คือ การสังเกตโดยไม่ควบคุมหรือตามธรรมชาติ เป็นการสังเกตที่ผู้สังเกตไม่ได้สร้างหรือจัดสถานการณ์ขึ้น โดยสังเกตพฤติกรรมที่กำลังดำเนินอยู่ และการสังเกตแบบควบคุม เป็นการสังเกตพฤติกรรมของบุคคลที่ผู้สังเกตสร้างสถานการณ์ขึ้น เพื่อดูการตอบสนองของบุคคลที่มีต่อสถานการณ์นั้น

2. การสัมภาษณ์ (Interview) เป็นการแลกเปลี่ยนสนทนาระหว่างผู้สัมภาษณ์และผู้ถูกสัมภาษณ์ วิธีการนี้เป็นวิธีการวัดบุคลิกภาพที่นิยมใช้กันมากที่สุด โดยนิยมใช้ควบคู่กับวิธีการอื่นๆ เพื่อยืนยันและขยายผลข้อค้นพบ

3. วิธีการวัดแบบไม่รู้ตัว (Unobtrusive Measures) เป็นวิธีการวัดที่ไม่ต้องอาศัยความร่วมมือจากกลุ่มตัวอย่าง กลุ่มตัวอย่างจะ unaware ว่าพฤติกรรมของตนเองถูกวัดอยู่

4. แบบทดสอบสถานการณ์ (Situation Test) เป็นแบบทดสอบที่ออกแบบมาเพื่อสังเกตพฤติกรรมบุคลิกภาพ และลักษณะนิสัยของบุคคลที่แสดงออกมาในสถานการณ์เหมือนจริงที่ผู้สร้างแบบทดสอบกำหนดขึ้น โดยผู้ร่วมสถานการณ์อาจไม่รู้ตัวว่าได้มีส่วนร่วมในการทำแบบทดสอบ

5. การรายงานตนเอง (Self Report) เป็นวิธีการวัดที่มีชื่อเรียกที่หลากหลาย หลาย เช่น แบบสำรวจหรือแบบวัด แบบสอบถาม มาตรวัด แบบทดสอบ และแบบตรวจสอบรายการ เป็นต้น ซึ่งชื่อเรียกเหล่านี้จะขึ้นอยู่กับรูปแบบของข้อความหรือข้อคำถามว่าเน้นหนักไปทางด้านใด ก็จะใช้เรียกชื่อตามรูปแบบที่ใช้ การวัดโดยวิธีการนี้เป็นการวัดที่มีความปรนัย ประกอบด้วยข้อคำถามที่ชัดเจน ไม่กำกวม และมีรูปแบบคำตอบที่มีโครงสร้างแน่นอน เช่น จริง-ไม่จริง การเลือกตอบตามมาตรประมาณค่าแบบลิเคอร์ท เป็นต้น

6. เทคนิคการฉายออก (Projective Technique) เป็นวิธีการวัดบุคลิกภาพด้วยสิ่งเร้าที่ไม่มีโครงสร้าง แบบทดสอบแบบฉายออกจะประกอบด้วยสิ่งเร้าหรืองานที่คลุมเครือ ไม่มีโครงสร้าง และให้ผู้ตอบแปลความหรือตอบสนองสิ่งเร้าเหล่านั้นด้วยตนเอง โดยวิธีการนี้จะทำให้บุคคลเปิดเผยแง่มุมที่ซ่อนเร้นหรือไม่รู้ตัวออกมา ซึ่งเทคนิคการฉายออกจะอิงทฤษฎีจิตวิเคราะห์และได้บุคลิกภาพในส่วนที่ไร้สำนึก ในขณะที่แบบทดสอบแบบปรนัยหรือแบบสำรวจจะได้บุคลิกภาพแบบพื้นผิวมากกว่า เทคนิคการฉายออกนั้นจะยากต่อการแสวงหาคำตอบหรือหาคำตอบเพราะผู้ตอบไม่คุ้นเคยกับการให้คะแนนและวิธีการแปลความหมายของคะแนน แต่วิธีนี้ก็จะมีความยากลำบากในการใช้เพราะต้องทดสอบเป็นรายบุคคลและมีความสิ้นเปลืองในการใช้แบ่งวิธีออกเป็น 5 ประเภท คือ

6.1 เทคนิคการเชื่อมโยง (Association Technique) เป็นเทคนิคการวัดที่ให้ผู้ตอบตอบสนองต่อสิ่งเร้าคือ คำ และภาพ อย่างรวดเร็ว

6.2 เทคนิคการสร้าง (Construction Technique) เป็นเทคนิคการวัดที่ให้ผู้ตอบเล่าเรื่องหลังจากดูภาพที่แสดงทิวทัศน์ บุคคล และสถานการณ์ทางสังคม โดยเทคนิคนี้จะไม่บันทึกเวลา แต่มีสิ่งสำคัญ คือ ใจความเนื้อเรื่องในการตอบและรูปแบบการตอบ

6.3 เทคนิคความสมบูรณ์ (Completion Technique) เป็นเทคนิคการวัดที่ให้ผู้ตอบประกอบข้อความ เรืองราว ภาพ และสิ่งเร้าต่างๆ ที่ไม่สมบูรณ์ ให้มีความสมบูรณ์

6.4 เทคนิคการเลือกหรือการเรียงลำดับ (Choice or Ordering Technique) เป็นเทคนิคการวัดที่ให้ผู้ตอบมีตัวเลือกในจำนวนหนึ่ง แล้วเลือกจากตัวเลือกนี้หรือจัดอันดับ วิธีการนี้ไม่ค่อยนิยมใช้กันมากนัก

6.5 เทคนิคการแสดงออก (Expressive Technique) เป็นเทคนิคการวัดที่ให้ผู้ตอบแสดงบทบาทในการวาดรูป การระบายสี ละครหรือการเล่น ซึ่งถือว่าเป็นสื่อกลางในการแสดงออกคุณลักษณะทางบุคลิกภาพ

สำหรับแบบวัดบุคลิกภาพห้าองค์ประกอบของคอสตาและแมคเคร (Costa & McCrae) นั้น มีรายละเอียดการสร้างและพัฒนาแบบวัดโดย ในปี ค.ศ. 1985 คอสตาและแมคเครได้ร่วมกันศึกษาแนวคิดทฤษฎีของไอแซกส์เพื่อพัฒนาบุคลิกภาพห้าองค์ประกอบขึ้น และได้พัฒนาแบบวัดบุคลิกภาพที่เรียกว่า The NEO-Personality Inventory (NEO-PI) หรือ The Big Five เพื่อใช้ทดสอบบุคลิกภาพห้าองค์ประกอบซึ่งได้แก่ บุคลิกภาพแบบแสดงตัว (Extraversion) บุคลิกภาพแบบประนีประนอม (Agreeableness) บุคลิกภาพแบบหวุ่นไหว (Neuroticism) บุคลิกภาพแบบมีจิตสำนึก (Conscientiousness) และบุคลิกภาพแบบเปิดใจรับประสบการณ์ (Openness to Experience) โดยเป็นแบบทดสอบที่ให้ผู้ตอบได้ประเมินตนเอง (Self Report Scale) จากมาตรวัด 5 ระดับ ตั้งแต่ เห็นด้วยอย่างยิ่ง จนถึง ไม่เห็นด้วยอย่างยิ่ง มีข้อคำถามทั้งหมด 181 ข้อ และมีค่าความน่าเชื่อถือ (Reliability) อยู่ระหว่าง .66 ถึง .92 ต่อมาได้ปรับปรุงแบบทดสอบบุคลิกภาพฉบับสั้น เรียกว่า NEO Five-Factor Inventory (NEO-FFI) โดยการนำข้อคำถามที่มีด้านบวกและด้านลบสูงที่สุดจำนวน 12 ข้อจากแต่ละองค์ประกอบของแบบวัดบุคลิกภาพ NEO-PI มาใช้ประกอบเป็นข้อคำถามจำนวน 60 ข้อ มีค่าความเชื่อมั่น .80 และในปี 1992 คอสตาและแมคเครได้ปรับปรุงแบบวัดบุคลิกภาพ NEO-PI จนกลายเป็นแบบทดสอบฉบับยาวเรียกว่า The Revised NEO Personality Inventory (NEO-PI-R) ที่มีข้อคำถามทั้งหมด 240 ข้อ มีค่าความเชื่อมั่นเท่ากับ .90 (Hjelle, 1992, p. 72)

ในทำนองเดียวกัน จอห์นและศรีวาสทวา (John & Srivastava, 1999, March 5) ได้สร้างแบบวัด BIG FIVE INVENTORY (BFI) ซึ่งศึกษาและเปรียบเทียบผลคุณภาพเครื่องมือจากแบบวัดของนักวิจัยหลายท่าน รวมไปถึงงานวิจัยของคอสตาและแมคเคร (Costa; & McCrae, 1992) โดยเป็นแบบทดสอบที่ให้ผู้ตอบได้ประเมินตนเอง (Self Report Scale) จากมาตรวัด 5 ระดับ ตั้งแต่ เห็นด้วยอย่างยิ่ง จนถึง ไม่เห็นด้วยอย่างยิ่ง จากกลุ่มตัวอย่างจำนวน 462 คน มีข้อคำถามทั้งหมด 44 ข้อ และมีค่าความน่าเชื่อถือ (Reliability) อยู่ระหว่าง .79 ถึง .88 และในส่วนของแบบวัดด้านบุคลิกภาพแบบเปิดใจรับประสบการณ์ (Openness to Experience) นั้น มีข้อคำถามทั้งหมด 10 ข้อ และมีค่าความเชื่อมั่นเท่ากับ .81

ดังนั้น งานวิจัยในครั้งนี้จะวัดบุคลิกภาพแบบเปิดใจรับประสบการณ์ (Openness to Experience) จากแบบสอบถามที่ผู้วิจัยปรับปรุงจากแบบวัดบุคลิกภาพห้า

องค์ประกอบ The Revised NEO Personality Inventory (NEO-PI-R) ของคอสตาและแมคเคร (Costa & McCrae, 1995) และแบบวัด Big Five Inventory (BFI) ของจอห์นและศรีวาสทวา (John & Srivastava, 1999, March 5) ในส่วนของบุคลิกภาพแบบเปิดใจรับประสบการณ์ (Openness to Experience) โดยมีองค์ประกอบย่อย 6 องค์ประกอบ คือ การเป็นคนช่างฝัน (Fantasy) การซาบซึ้งในความงาม (Aesthetics) การเปิดเผยความรู้สึก (Feelings) การปฏิบัติตัว (Actions) การมีความคิด (Ideas) และการยอมรับค่านิยม (Values) และปรับปรุงให้มีลักษณะเป็นมาตรประมาณค่า 6 ระดับ ตั้งแต่ “จริงที่สุด” จนถึง “ไม่จริงเลย” ให้คะแนน 6 ถึง 1 คะแนนตามลำดับ โดยผู้ตอบที่ได้คะแนนมากกว่าแสดงว่าเป็นผู้มีบุคลิกภาพแบบเปิดใจรับประสบการณ์มากกว่าผู้ที่ตอบได้คะแนนน้อยกว่า

งานวิจัยที่เกี่ยวข้องของบุคลิกภาพแบบเปิดใจรับประสบการณ์กับพฤติกรรมการเป็นพลเมืองดีบนโลกดิจิทัล

จากการที่บททบทวนงานวิจัยที่เกี่ยวข้องกับบุคลิกภาพแบบเปิดใจรับประสบการณ์ในอดีตแสดงให้เห็นว่า พบว่า มีการศึกษานบุคลิกภาพแบบเปิดใจรับประสบการณ์กับพฤติกรรมในบริบทที่ใกล้เคียงกับการเป็นพลเมืองดีบนโลกดิจิทัล ได้แก่ งานวิจัยของ ณัฐพร ศรีสวัสดิ์ (2560) ที่ศึกษาเกี่ยวกับปัจจัยทางจิตสังคมที่มีผลต่อความฉลาดทางวัฒนธรรมเชิงพฤติกรรมของนักศึกษาปริญญาตรีที่ศึกษาในหลักสูตรนานาชาติของ ซึ่งได้กล่าวถึง ความฉลาดทางวัฒนธรรมเชิงพฤติกรรมว่าเป็นความสามารถของนักศึกษาในการแสดงออกถึงการกระทำทั้งทางวัจนภาษา และอวัจนภาษา เมื่อมีปฏิสัมพันธ์กับผู้อื่นที่มีความแตกต่างทางวัฒนธรรมได้อย่างเหมาะสม ซึ่งสอดคล้องกับพฤติกรรมการเคารพผู้อื่นบนโลกดิจิทัลที่ศึกษาในงานวิจัยครั้งนี้ โดยมีกลุ่มตัวอย่าง คือ นักศึกษาระดับปริญญาตรีชาวไทย ซึ่งศึกษาในหลักสูตรนานาชาติ ของมหาวิทยาลัยอัสสัมชัญ และมหาวิทยาลัยมหิดล จาก 3 กลุ่มสาขาวิชา ได้แก่ กลุ่มสาขาวิชาบริหารธุรกิจ กลุ่มสาขาวิชานิติศาสตร์และสารสนเทศ และกลุ่มสาขาวิชาศิลปศาสตร์และสังคมศาสตร์ จำนวน 407 คน จากผลการวิจัย พบว่า บุคลิกภาพแบบเปิดใจรับประสบการณ์สามารถทำนายความฉลาดทางวัฒนธรรมได้ ($\beta = .26$)

สำหรับในต่างประเทศมีงานวิจัยของ แพทกีและอับฮันการ์ (Patki & Abhyankar, 2016, January-March) ที่ศึกษาเกี่ยวกับการใช้บุคลิกภาพห้าองค์ประกอบในการทำนายพฤติกรรมจัดการความเป็นพลเมือง (Organizational Citizenship Behavior : OCB) ซึ่งแบ่งเป็นพฤติกรรมจัดการความเป็นพลเมืองระดับบุคคล (OCBI) และพฤติกรรมจัดการความเป็นพลเมืองระดับองค์กร (OCBO) โดยมีกลุ่มตัวอย่างเป็นลูกจ้างของธนาคารในมาฮารัษตรา (Maharashtra) จำนวน 325 คน ได้ผลการวิจัยว่า พนักงานที่มีบุคลิกภาพแบบเปิดใจรับ

ประสบการณ์มากเป็นผู้ที่มีพฤติกรรมการจัดการความเป็นพลเมืองระดับบุคคล และระดับองค์กรมาก ($r = .361$ และ $r = .432$, $p < .01$) และบุคลิกภาพแบบเปิดใจรับประสบการณ์นี้ยังสามารถเป็นตัวทำนายการจัดการความเป็นพลเมืองระดับบุคคล และระดับองค์กรได้ ($\beta = 2.769$ และ $\beta = 2.500$)

จากการประมวลเอกสารในช่วงต้นนี้แสดงให้เห็นว่า บุคลิกภาพแบบเปิดใจรับประสบการณ์มีความสัมพันธ์กับพฤติกรรมการเป็นพลเมืองดี และพฤติกรรมต่างๆ บนโลกดิจิทัล ดังนั้นจึงคาดในงานวิจัยนี้ได้ว่า นักเรียนที่มีบุคลิกภาพแบบแบบเปิดใจรับประสบการณ์มาก เป็นผู้ที่มีพฤติกรรมการเป็นพลเมืองดีบนโลกดิจิทัลมากกว่า นักเรียนที่มีบุคลิกภาพแบบแบบเปิดใจรับประสบการณ์น้อย

2.2 ปัจจัยทางสังคมที่เกี่ยวข้องกับพฤติกรรมการเป็นพลเมืองดีบนโลกดิจิทัล

สำหรับปัจจัยทางสังคมนั้น จากการทบทวนเอกสารและงานวิจัย พบว่า ปัจจัยทางปัจจัยทางสังคมที่มีผลต่อพฤติกรรมการเป็นพลเมืองดีบนโลกดิจิทัลในการวิจัยครั้งนี้ ได้แก่ การรับรู้บรรทัดฐานทางสังคมบนโลกดิจิทัล และการมีแบบอย่างที่ดีจากสื่อดิจิทัล

การรับรู้บรรทัดฐานทางสังคมบนโลกดิจิทัลกับพฤติกรรมการเป็นพลเมืองดีบนโลกดิจิทัล

แนวคิดเกี่ยวกับการรับรู้บรรทัดฐานทางสังคมบนโลกดิจิทัล

การรับรู้บรรทัดฐานทางสังคม หรือ Subjective Norm ตามแนวคิดของ ฟิชบายและไอเซน (Ajzen & Fishbein, 1980, p. 57) หมายถึง การรับรู้ของบุคคลที่มีต่อความคิดของผู้อื่นที่ตนให้ความสำคัญหรือบุคคลอื่นที่มีอิทธิพลต่อตนเองเกี่ยวกับการกระทำว่าตนควรกระทำหรือไม่กระทำพฤติกรรมนั้นออกมา หรือกระทำออกมามากน้อยเพียงใด ถ้าบุคคลอื่นคิดว่าตนควรกระทำพฤติกรรมนั้น ตนก็จะมีความตั้งใจที่จะแสดงพฤติกรรมนั้นออกมา ในทางกลับกัน ถ้าบุคคลอื่นคิดว่าตนไม่ควรแสดงพฤติกรรมนั้น ตนก็จะไม่แสดงพฤติกรรมนั้นออกมา

นอกจากนี้ ยังมีการนิยามความหมายของการรับรู้บรรทัดฐานทางสังคมกับพฤติกรรมต่างๆ ไว้ ดังนี้ จากงานวิจัยของ นัฐกรณ์ วรเชษฐบัญชา (2559, p. 33) ที่ศึกษาพฤติกรรมการทำงานตามมาตรฐานจริยธรรมของข้าราชการตำรวจ ได้กำหนดนิยามของการรับรู้บรรทัดฐานทางสังคมว่า หมายถึง การรับรู้ของข้าราชการตำรวจที่มีต่อบุคคลรอบข้าง เพื่อร่วมงาน และครอบครัว ที่บุคคลให้ความสำคัญ คิดว่าตนควรกระทำหรือไม่ควรกระทำพฤติกรรม

การทำงานตามมาตรฐานจริยธรรม นอกจากนี้ยังมีงานวิจัยที่ได้กำหนดความหมายของการรับรู้บรรทัดฐานทางสังคมตามพฤติกรรมการใช้เฟซบุ๊กด้วยปัญญาของนักศึกษาปริญญาตรีของธนพันธ์ จันทรพิพัฒน์พงศ์ (2559, p. 29) ที่กล่าวไว้ว่า การรับรู้ทางสังคม หมายถึง การรับรู้ของนักศึกษาว่าสังคมที่ตนเองอยู่ไม่ว่าจะเป็นคนในครอบครัว กลุ่มเพื่อน อาจารย์ และบุคคลที่ตนเองยอมรับนับถือ เห็นดีเห็นชอบ และคาดหวังให้ใช้เฟซบุ๊กด้วยการคำนึงถึงคุณค่าและประโยชน์ที่แท้จริงของเฟซบุ๊ก ได้แก่ การแสดงความคิดเห็น (Post) การส่งต่อข้อมูล (Share) การกดถูกใจ (Like) และการสนทนาแบบออนไลน์ (Chat)

จากการทบทวนเอกสารเกี่ยวกับความหมายของการรับรู้บรรทัดฐานทางสังคมที่กล่าวมา สามารถนำมาใช้สรุปความหมายสำหรับงานวิจัยในครั้งนี้ได้ว่า การรับรู้บรรทัดฐานทางสังคมบนโลกดิจิทัล หมายถึง การรับรู้ของนักเรียนเกี่ยวกับการกระทำต่างๆ ที่บุคคลในสังคมบนโลกดิจิทัลมีความเห็นว่าเหมาะสมหรือไม่เหมาะสม และรับรู้ถึงสิ่งที่บุคคลในสังคมบนโลกดิจิทัลคาดหวังให้เราก่อทำหรือไม่ก่อทำออกมา

การวัดการรับรู้บรรทัดฐานทางสังคมบนโลกดิจิทัล

จากการทบทวนเอกสารและงานวิจัยที่เกี่ยวข้องกับการสร้างและพัฒนาแบบวัดการรับรู้บรรทัดฐานทางสังคมตามแนวคิดฟิชบายและไอเซน (Ajzen & Fishbein, 1980, p. 57) ซึ่งได้นำเสนอการวัดการรับรู้บรรทัดฐานทางสังคมออกเป็น 2 วิธี คือ 1. การวัดการรับรู้บรรทัดฐานทางสังคมทางตรง เป็นการประเมินความเชื่อที่มีต่อความคิดของบุคคลอื่นที่มีความสำคัญหรือมีอิทธิพลกับตน และคิดว่าตนควรกระทำหรือไม่ควรกระทำพฤติกรรมนั้น และ 2. การวัดการรับรู้บรรทัดฐานทางสังคมทางอ้อม เป็นการวัดความเชื่อของบุคคลที่ใกล้ชิดต่อการกระทำของตน ซึ่งได้มาจากการรับรู้ความคาดหวังของบุคคลรอบข้าง และตนจะใช้การรับรู้ที่ได้มาตัดสินใจที่จะกระทำตามบุคคลที่ใกล้ชิด

นอกจากนี้ พบว่า มีการศึกษาการรับรู้บรรทัดฐานทางสังคมกับพฤติกรรมในบริบทที่ใกล้เคียงกับการเป็นพลเมืองดีบนโลกดิจิทัล ดังนี้ นัฐกรณ์ วรเชษฐบัญชา (2559, p. 52) สนใจศึกษาเกี่ยวกับพฤติกรรมการทำงานตามมาตรฐานจริยธรรม และได้สร้างแบบวัดการรับรู้ทางสังคมของข้าราชการตำรวจในจังหวัดมุกดาหารขึ้นมาเองจากนิยามเชิงปฏิบัติการ จำนวน 12 ข้อ โดยมีลักษณะเป็นมาตรประมาณค่า 6 ระดับ ตั้งแต่ “จริงที่สุด” จนถึง “ไม่จริงเลย” มีช่วงคะแนนอยู่ระหว่าง 12-72 คะแนน ภายหลังการตรวจสอบคุณภาพเครื่องมือ พบว่า มีค่าอำนาจจำแนกรายข้อ (r) อยู่ระหว่าง .07-.66 และมีค่าความเชื่อมั่นของแบบวัดทั้งฉบับเท่ากับ .70

ในทำนองเดียวกัน ยังมีแบบสอบถามการรับรู้บรรทัดฐานทางสังคมของ ธนพันธ์ จันทรพิพัฒน์พงศ์ (2559, p. 49) ที่มีศึกษาในลักษณะใกล้เคียงกัน จำนวน 9 ข้อ ซึ่งสนใจศึกษาพฤติกรรมการใช้เฟสบุ๊คด้วยปัญญา โดยเป็นการวัดการรับรู้ของนักศึกษาว่าสังคมที่ตนเองอยู่ มีความเห็นดีเห็นชอบและคาดหวังให้ใช้เฟสบุ๊คโดยคำนึงถึงคุณค่าและประโยชน์ที่แท้จริง ซึ่งสามารถวัดได้จากแบบวัดที่ผู้วิจัยสร้างขึ้นเอง โดยแบบวัดมีลักษณะเป็นมาตราประมาณค่า 6 ระดับ ตั้งแต่ “จริงที่สุด” จนถึง “ไม่จริงเลย” และเมื่อนำไปทดลองใช้แล้ว พบว่า มีค่าความเชื่อมั่นของแบบวัดทั้งฉบับเท่ากับ .81

จากที่กล่าวมาในข้างต้น งานวิจัยในครั้งนี้สามารถวัดการรับรู้บรรทัดฐานทางสังคมบนโลกดิจิทัล ได้จากแบบสอบถามที่ผู้วิจัยสร้างขึ้นเอง ตามขอบเขตของนิยามปฏิบัติการ มีลักษณะเป็นมาตราประมาณค่า 6 ระดับ ตั้งแต่ “จริงที่สุด” จนถึง “ไม่จริงเลย” ให้คะแนน 6 ถึง 1 คะแนน ตามลำดับ โดยผู้ตอบที่ได้คะแนนมากกว่าแสดงว่าเป็นผู้รับรู้บรรทัดฐานทางสังคมมากกว่าผู้ที่ตอบได้คะแนนน้อยกว่า

งานวิจัยที่เกี่ยวข้องของการรับรู้บรรทัดฐานทางสังคมบนโลกดิจิทัลกับพฤติกรรมการเป็นพลเมืองดีบนโลกดิจิทัล

จากการที่ทบทวนงานวิจัยที่เกี่ยวข้องกับการรับรู้บรรทัดฐานทางสังคมในอดีต แสดงให้เห็นว่า การรับรู้บรรทัดฐานทางสังคมมีความสัมพันธ์และมีอำนาจในการทำนายพฤติกรรมต่างๆ เช่น งานวิจัยของ นัฐกรณ์ วรเชษฐบัญชา (2559) ที่ศึกษาเกี่ยวกับพฤติกรรมการทำงานตามมาตรฐานจริยธรรมของข้าราชการตำรวจในจังหวัดมุกดาหาร มีกลุ่มตัวอย่าง คือ ข้าราชการตำรวจจำนวน 291 คน พบผลการวิจัยว่า การรับรู้บรรทัดฐานทางสังคมมีความสัมพันธ์ทางบวกกับพฤติกรรมการทำงานตามมาตรฐานจริยธรรม ($r = .601, p < .01$) และยังสามารถเป็นตัวทำนายพฤติกรรมการทำงานตามมาตรฐานจริยธรรมได้ ($\beta = .45$) นอกจากนี้ยังมีงานวิจัยของ จันท์สุภาภ์ ไวยฤทธิ์ (2555) ที่ได้ผลสอดคล้องกัน โดยได้ศึกษาพฤติกรรมรับผิดชอบของพนักงานขับรถเช่า ที่มีกลุ่มตัวอย่าง คือ พนักงานขับรถเช่าของบริษัทเอกชนที่ประกอบธุรกิจให้เช่ารถยนต์ในเขตกรุงเทพมหานคร จำนวน 440 คน พบว่า การรับรู้บรรทัดฐานทางสังคมจากคนรอบข้างสามารถเป็นตัวทำนายพฤติกรรมรับผิดชอบของพนักงานขับรถเช่าได้ ($\beta = .15$)

สำหรับในบริบทที่ใกล้เคียงกับโลกดิจิทัล มีงานวิจัยของ ธนพันธ์ จันทรพิพัฒน์พงศ์ (2559) ศึกษาปัจจัยภายในบุคคลและสภาพแวดล้อมทางสังคมที่เกี่ยวข้องกับพฤติกรรมการใช้เฟสบุ๊คด้วยปัญญาในกลุ่มนักศึกษาปริญญาตรี โดยมีกลุ่มตัวอย่าง จำนวน 510 คน ก็ได้ผลการวิจัยในทำนองเดียวกัน ซึ่งพบว่า นักศึกษาที่มีการรับรู้บรรทัดฐานทางสังคมมาก

เป็นผู้ที่มีพฤติกรรมการใช้เฟชบุ๊กด้วยปัญญามากด้วย ($r = .701, p < .01$) และการรับรู้บรรทัดฐานทางสังคมยังสามารถเป็นตัวทำนายพฤติกรรมการใช้เฟชบุ๊กด้วยปัญญาได้ ($\beta = .093$)

จากการประมวลเอกสารในช่วงต้นนี้แสดงให้เห็นว่า การรับรู้บรรทัดฐานทางสังคมมีความสัมพันธ์ทางบวกอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติกับพฤติกรรมต่างๆ เช่น พฤติกรรมการทำงานตามมาตรฐานจริยธรรม พฤติกรรมรับผิดชอบ และพฤติกรรมการใช้เฟชบุ๊กด้วยปัญญา ดังนั้นจึงคาดในงานวิจัยนี้ได้ว่า นักเรียนที่มีการรับรู้บรรทัดฐานทางสังคมบนโลกดิจิทัลมาก เป็นผู้ที่มีพฤติกรรมการเป็นพลเมืองดีบนโลกดิจิทัลมากกว่า นักเรียนที่มีการรับรู้บรรทัดฐานทางสังคมบนโลกดิจิทัลน้อย

การมีแบบอย่างที่ดีจากสื่อดิจิทัลกับพฤติกรรมการเป็นพลเมืองดีบนโลกดิจิทัล

แนวคิดเกี่ยวกับการมีแบบอย่างที่ดีจากสื่อดิจิทัล

การเรียนรู้ด้วยการสังเกตตัวแบบ เป็นแนวคิดของแบนดูรา (Bandura) ที่เชื่อว่า การเรียนรู้ส่วนใหญ่ของบุคคลเกิดจากการสังเกตตัวแบบ เพราะตัวแบบเพียงคนเดียวสามารถถ่ายทอดทั้งความคิดและการแสดงออกให้บุคคลอื่นปฏิบัติตามได้ (วิภาพร มาพบสุข, 2548, p. 347) ซึ่งแนวคิดดังกล่าวล้วนสอดคล้องกับความหมายของการมีแบบอย่างที่ดี ที่นักวิจัยได้ทำการศึกษา เช่น การเป็นแบบอย่างที่ดีในการปฏิบัติงานอย่างปลอดภัย ถือเป็นลักษณะการถ่ายทอดทางสังคมในงานอย่างหนึ่ง ซึ่งผู้ถ่ายทอดที่เป็นตัวแบบจะมีอิทธิพลต่อการทำพฤติกรรมต่อผู้ที่ได้เห็นตัวแบบ (พนิตพัทธ์ ประสารพันธ์, 2557, p. 27) นอกจากนี้ แพรพิมพ์ สีสวานิช (2559, p. 53) ยังได้ศึกษาเกี่ยวกับพฤติกรรมการทำงานอย่างมีความรับผิดชอบ และได้นิยามความหมายของการมีแบบอย่างในการทำงานกับพฤติกรรมนี้ไว้ว่า หมายถึง การรับรู้การมีแบบอย่างในเรื่องการทำงาน และความรับผิดชอบต่อหน้าที่ที่ตนปฏิบัติงานอยู่ แบบอย่างในการทำงานอาจจะมาจากเพื่อนร่วมงานหรือหัวหน้างานในหน่วยงานของตน โดยผู้เลียนแบบจะแสดงพฤติกรรมการทำงานอย่างมีความรับผิดชอบที่ดี มีความสามารถในการทำงานต่างๆ และประสบความสำเร็จในการทำงานได้ดี

จากการทบทวนเอกสารเกี่ยวกับความหมายของการมีแบบอย่างที่ดีที่กล่าวมา สามารถนำมาใช้สรุปความหมายสำหรับงานวิจัยในครั้งนี้ได้ว่า การมีแบบอย่างที่ดีจากสื่อดิจิทัล หมายถึง การที่นักเรียนได้พบเห็นแบบอย่างพฤติกรรมการเป็นพลเมืองดีจากสื่อดิจิทัลต่างๆ

การวัดการมีแบบอย่างที่ดีจากสื่อดิจิทัล

จากการทบทวนเอกสารและงานวิจัยที่เกี่ยวข้องกับการมีแบบอย่างที่ดี พบว่ามีผู้ศึกษาและสร้างเครื่องมือวัดการมีแบบอย่างที่ดีกับพฤติกรรมต่างๆ ดังนี้ งานวิจัยของพนิตพัทธ์ ประสารพันธ์ (2557, p. 28) ได้นำแบบวัดการเห็นแบบอย่างของเพื่อนร่วมงานของธวัชชัย ศรีพรงาม (2547) มาใช้ในการประกอบการสร้างแบบวัดเพื่อศึกษาการมีแบบอย่างที่ดีในการปฏิบัติงานกับพฤติกรรมการทำงานอย่างมีความรับผิดชอบของพนักงานก่อสร้างในโรงงานอุตสาหกรรม จำนวน 12 ข้อ มีลักษณะเป็นมาตรประเมินรวมค่า 6 ระดับ จาก “จริงที่สุด” ถึง “ไม่จริงเลย” โดยแบบวัดมีค่าอำนาจจำแนกรายข้อเท่ากับ .32-.57 และมีค่าความเชื่อมั่นของแบบวัดทั้งฉบับ เท่ากับ .80

นอกจากนี้ แพรพิมพ์ สิลวานิช (2559, p. 69) ยังได้ศึกษาพฤติกรรมการทำงานอย่างมีความรับผิดชอบ โดยได้สร้างแบบวัดการมีแบบอย่างที่ดีในการทำงาน โดยเป็นการวัดการรับรู้การมีแบบอย่างในเรื่องการทำงาน และการรับผิดชอบต่อหน้าที่ที่ตนเองปฏิบัติอยู่ โดยปรับปรุงแบบวัดมาจาก ไสริยา คงดิษ (2555) ซึ่งแบบวัดมีลักษณะเป็นมาตรวัดแบบลิเคอร์ท 6 ระดับตั้งแต่ “จริงที่สุด” จนถึง “ไม่จริงเลย” มีข้อคำถามทั้งหมด 10 ข้อ เมื่อตรวจสอบคุณภาพของเครื่องมือแล้ว พบว่า แบบวัดมีค่าอำนาจจำแนกรายข้ออยู่ระหว่าง .24-.61 และมีค่าความเชื่อมั่นของแบบวัดทั้งฉบับเท่ากับ .77

จากที่กล่าวมาในข้างต้น งานวิจัยในครั้งนี้สามารถวัดการมีแบบอย่างที่ดีจากสื่อดิจิทัล ได้จากแบบสอบถามที่ผู้วิจัยสร้างขึ้นเอง ตามขอบเขตของนิยามปฏิบัติการ มีลักษณะเป็นมาตรประมาณค่า 6 ระดับ ตั้งแต่ “จริงที่สุด” จนถึง “ไม่จริงเลย” ให้คะแนน 6 ถึง 1 คะแนนตามลำดับ โดยผู้ตอบที่ได้คะแนนมากกว่าแสดงว่าเป็นผู้ที่มีการมีแบบอย่างที่ดีจากสื่อดิจิทัลมากกว่าผู้ที่ตอบได้คะแนนน้อยกว่า

งานวิจัยที่เกี่ยวข้องของการมีแบบอย่างที่ดีจากสื่อดิจิทัลกับพฤติกรรม การเป็นพลเมืองดีบนโลกดิจิทัล

จากการที่ทบทวนงานวิจัยที่เกี่ยวข้องกับการมีแบบอย่างในอดีตแสดงให้เห็นว่าการมีแบบอย่างมีความสัมพันธ์และมีอำนาจในการทำนายพฤติกรรมต่างๆ เช่น การศึกษาพฤติกรรมการทำงานด้วยความปลอดภัยของ พนิตพัทธ์ ประสารพันธ์ (2557) ที่มีกลุ่มตัวอย่าง คือ พนักงานก่อสร้างในบริษัทที่ดำเนินธุรกิจก่อสร้างหริมาตรพ์ย์ จำนวน 400 คน ได้ผลการวิจัยว่า การมีแบบอย่างที่ดีในการปฏิบัติงานอย่างปลอดภัยสามารถเป็นตัวทำนายพฤติกรรมการทำงานด้วยความปลอดภัยได้ ($\beta = .27$) ซึ่งสอดคล้องกับงานวิจัยของ แพรพิมพ์ สิลวานิช (2559) ที่ศึกษาเกี่ยวกับพฤติกรรมการทำงานอย่างมีความรับผิดชอบของพนักงาน

ปฏิบัติการเบื้องหลังสื่อธุรกิจบันเทิง มีกลุ่มตัวอย่างจำนวน 369 คน พบว่า การมีแบบอย่างในการทำงานมีความสัมพันธ์ทางบวกกับพฤติกรรมการทำงานอย่างมีความรับผิดชอบ ($r = .36, p < .01$) และยังสามารถเป็นตัวทำนายพฤติกรรมการทำงานอย่างมีความรับผิดชอบของฝ่ายผลิตรายการโทรทัศน์ได้ ($\beta = .24$)

ในกลุ่มนักเรียนก็ได้ผลในทำนองเดียวกัน ดังเช่นงานวิจัยของ รวิ วิเศษศาสตร์ (2560) ที่ศึกษาพฤติกรรมความรับผิดชอบต่อสังคมในโรงเรียนของนักเรียนระดับชั้นมัธยมศึกษาตอนปลาย โดยมีกลุ่มตัวอย่าง คือ นักเรียนระดับชั้นมัธยมศึกษาตอนปลายในเขตกรุงเทพมหานคร จำนวน 540 คน ได้ที่ได้ผลการวิจัยว่า การเห็นแบบอย่างที่ดีจากบุคคลรอบข้างมีความสัมพันธ์ทางบวกกับพฤติกรรมความรับผิดชอบต่อสังคมในโรงเรียน ($r = .539, p < .01$) และยังสามารถเป็นตัวทำนายพฤติกรรมความรับผิดชอบต่อสังคมในโรงเรียนของนักเรียนระดับชั้นมัธยมศึกษาตอนปลายได้ ($\beta = .20$) นอกจากนี้ยังมีงานวิจัยที่ศึกษาในบริบทของโลกดิจิทัล ซึ่งได้แก่ งานวิจัยของ ปราณี จ้อยรอด (2553, 1 มกราคม) ที่ศึกษาพฤติกรรมการใช้อินเทอร์เน็ตอย่างมีวิจารณญาณของนักเรียนช่วงชั้นที่ 4 ในเขตกรุงเทพมหานคร มีกลุ่มตัวอย่าง จำนวน 314 คน ได้ผลการวิจัยว่า นักเรียนที่ได้รับตัวแบบจากเพื่อนมาก เป็นผู้ที่มีการพฤติกรรมการใช้อินเทอร์เน็ตอย่างมีวิจารณญาณมาก ($r = .37, p < .01$) และการได้รับแบบอย่างจากเพื่อนยังสามารถเป็นตัวทำนายพฤติกรรมการใช้อินเทอร์เน็ตอย่างมีวิจารณญาณได้ ($\beta = .15$)

จากการประมวลเอกสารในช่วงต้นนี้แสดงให้เห็นว่า การมีแบบอย่างที่ดีมีความสัมพันธ์ทางบวกอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติกับพฤติกรรมต่างๆ เช่น พฤติกรรมการทำงานอย่างมีความรับผิดชอบ และพฤติกรรมการใช้อินเทอร์เน็ตอย่างมีวิจารณญาณ ดังนั้นจึงคาดในงานวิจัยนี้ได้ว่า นักเรียนที่มีการมีแบบอย่างที่ดีจากสื่อดิจิทัลมาก เป็นผู้ที่มีการพฤติกรรมการเป็นพลเมืองดีบนโลกดิจิทัลมากกว่า นักเรียนที่มีการมีแบบอย่างที่ดีจากสื่อดิจิทัลน้อย

2.3 ข้อมูลพื้นฐานส่วนบุคคลที่เกี่ยวข้องกับพฤติกรรมการเป็นพลเมืองดีบนโลกดิจิทัล

สำหรับงานวิจัยในครั้งนี้มีข้อมูลพื้นฐานส่วนบุคคลเป็นตัวแปรที่ใช้ในการแบ่งกลุ่มและเปรียบเทียบระดับความสัมพันธ์ระหว่างตัวแปร ซึ่งจากการทบทวนเอกสารและงานวิจัยที่เกี่ยวข้องพบว่า ข้อมูลพื้นฐานส่วนบุคคลที่เกี่ยวข้องกับพฤติกรรมการเป็นพลเมืองดีบนโลกดิจิทัลที่ใช้ในการศึกษา คือ เพศ ความถี่ในการใช้อินเทอร์เน็ต และความรู้เกี่ยวกับกฎหมายบนโลกดิจิทัล

เพศกับพฤติกรรมการเป็นพลเมืองดีบนโลกดิจิทัล

เพศ เป็นตัวแปรที่สำคัญตัวแปรหนึ่งที่มักส่งผลให้บุคคลมีความคิด ความรู้สึก และแสดงพฤติกรรมที่แตกต่างกันออกมา เช่น งานวิจัยของ รสสุคนธ์ มกรมณี (2556) ซึ่งเป็นงานวิจัยเชิงพรรณนา เพื่ออธิบายลักษณะพฤติกรรมความเป็นพลเมืองของนักเรียนนักศึกษาที่กำลังศึกษาอยู่ในมหาวิทยาลัยราชภัฏสวนสุนันทา จากผลการวิจัยพบว่า เยาวชนหญิงมีการเคารพกติกา/กฎหมายมากกว่าเยาวชนชายอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติ นอกจากนี้ ในงานวิจัยของ รวิ วิชาศาสตร์ (2560) ที่ศึกษาพฤติกรรมความรับผิดชอบต่อสังคมในโรงเรียนของนักเรียนระดับชั้นมัธยมศึกษาตอนปลาย ในเขตกรุงเทพมหานคร จำนวน 540 คน ได้ผลการวิจัยว่า นักเรียนที่มีเพศต่างกัน มีพฤติกรรมความรับผิดชอบต่อสังคมในโรงเรียนแตกต่างกัน อย่างมีนัยสำคัญสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05 โดยนักเรียนเพศหญิงมีพฤติกรรมความรับผิดชอบต่อสังคมในโรงเรียนมากกว่านักเรียนเพศชาย

สำหรับงานวิจัยที่ศึกษาบนโลกดิจิทัลนั้นได้แก่ งานวิจัยของ ปราณี จ้อยรอด (2553, 1 มกราคม) ที่ศึกษาพฤติกรรมการใช้อินเทอร์เน็ตอย่างมีวิจารณญาณของนักเรียนช่วงชั้นที่ 4 ในเขตกรุงเทพมหานคร มีกลุ่มตัวอย่าง จำนวน 314 คน ได้ผลการวิจัยว่า นักเรียนที่มีเพศต่างกันมีพฤติกรรมการใช้อินเทอร์เน็ตอย่างมีวิจารณญาณแตกต่างกัน อย่างมีนัยสำคัญสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05 นอกจากนี้งานวิจัยของ ธนพันธ์ จันทรพิพัฒน์พงศ์ (2559) ที่ศึกษาปัจจัยภายในบุคคลและสภาพแวดล้อมทางสังคมที่เกี่ยวข้องกับพฤติกรรมการใช้เฟซบุ๊กด้วยปัญญาในกลุ่มนักศึกษาปริญญาตรี โดยมีกลุ่มตัวอย่าง จำนวน 510 คน โดยพฤติกรรมการใช้เฟซบุ๊กด้วยปัญญาแบ่งออกเป็น 4 พฤติกรรมย่อย คือ 1. พฤติกรรมการใช้เฟซบุ๊กอย่างเป็นประโยชน์ 2. พฤติกรรมการใช้เฟซบุ๊กอย่างถูกกาลเทศะ 3. พฤติกรรมการใช้เฟซบุ๊กอย่างปลอดภัย และ 4. พฤติกรรมสนับสนุนให้ผู้อื่นใช้เฟซบุ๊กด้วยปัญญา ซึ่งพบว่านักศึกษาเพศหญิงเป็นผู้ที่มีพฤติกรรมการใช้เฟซบุ๊กด้วยปัญญาด้านรวม และพฤติกรรมการใช้เฟซบุ๊กอย่างถูกกาลเทศะ มากกว่านักศึกษาเพศชาย อย่างมีนัยสำคัญสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05 แต่พฤติกรรมย่อยด้านอื่นไม่พบความแตกต่างของพฤติกรรมของนักศึกษาที่มีเพศต่างกัน

ในต่างประเทศ จากงานวิจัยของ โจนและมิทเชล (Jones & Mitchell, 2016, October 1) ซึ่งได้กำหนดความหมายและการวัดความเป็นพลเมืองดิจิทัล ได้มีการกำหนดองค์ประกอบของความเป็นพลเมืองดิจิทัลไว้ 2 ประการ คือ 1. การเคารพกันในโลกออนไลน์ (Online Respect) และ 2. การยึดมั่นผูกพันในการเป็นพลเมืองออนไลน์ (Online Civic Engagement) มีกลุ่มตัวอย่างในการศึกษา คือ นักเรียนระดับชั้นมัธยมศึกษาทั้งตอนต้นและตอน

ปลายของประเทศอังกฤษ จำนวน 979 คน พบว่า เพศหญิงจะมีความเป็นพลเมืองดิจิทัลมากกว่าเพศชาย นอกจากนี้ยังมี งานวิจัยของ เคร่า (Kara, 2018, January) ที่ศึกษาเกี่ยวกับความคิดและการปฏิบัติของนักศึกษามหาวิทยาลัยเกี่ยวกับการเป็นพลเมืองดิจิทัล โดยใช้แบบวัด The digital citizenship ของ ชอยและคนอื่นๆ (Choi et al., 2017, April) ซึ่งแบ่งการเป็นพลเมืองดิจิทัลออกเป็น 5 ด้าน แบ่งเป็น 1. การเคลื่อนไหวทางการเมืองในอินเทอร์เน็ต (Internet Political Activism) 2. ทักษะทางเทคโนโลยี (Technical Skills) 3. การรับรู้เกี่ยวกับท้องถิ่น/โลก (Local/Global Awareness) 4. มุมมองอย่างมีวิจารณ์ญาณ (Critical Perspective) และ 5. การสร้างเครือข่าย (Networking Agency) มีกลุ่มตัวอย่าง คือ นักศึกษามหาวิทยาลัยจำนวน 435 คน พบว่า นักศึกษาเพศชายมีการเคลื่อนไหวทางการเมืองในอินเทอร์เน็ต (Internet Political Activism) มากกว่านักศึกษาเพศหญิงอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05

ดังนั้น ผู้วิจัยจึงคาดว่า นักเรียนที่มีเพศต่างกันจะส่งผลให้มีพฤติกรรมการเป็นพลเมืองดีบนโลกดิจิทัลที่ต่างกัน

ความถี่ในการใช้อินเทอร์เน็ตกับพฤติกรรมการเป็นพลเมืองดีบนโลกดิจิทัล

ความถี่ในการใช้อินเทอร์เน็ต เป็นปริมาณระยะเวลาในการใช้อินเทอร์เน็ตโดยเฉลี่ยใน 1 วัน ซึ่งถือได้ว่าเป็นอีกปัจจัยหนึ่งที่ส่งผลต่อพฤติกรรมของบุคคล ซึ่งถ้าบุคคลมีปริมาณการใช้อินเทอร์เน็ตในแต่ละวันต่างกันย่อมส่งผลให้พฤติกรรมของบุคคลที่แสดงออกมาแตกต่างกัน เช่น งานวิจัยของ แบกกิโอและคนอื่นๆ (Baggio, Iglesias, Berchtold, & Suris, 2016, August 13) ที่ศึกษาเกี่ยวกับการวัดการใช้อินเทอร์เน็ต โดยเปรียบเทียบการประเมินผลความแตกต่างกับการเสพติดอินเทอร์เน็ต มีกลุ่มตัวอย่างคือ นักเรียนวัยรุ่นที่ศึกษาในเกรด 8 จำนวน 3,054 คน โดยประเมินการใช้อินเทอร์เน็ตจาก ความถี่และจำนวนชั่วโมงที่เปิดอินเทอร์เน็ต และนำมาทดสอบความสัมพันธ์ระหว่างปริมาณและความถี่การใช้อินเทอร์เน็ตกับผลลัพธ์ทางด้านสุขภาพ ซึ่งได้แก่ การเสพติดอินเทอร์เน็ต ความสุข ปัญหาทางด้านร่างกาย และปริมาณการนอนหลับ โดยจากการศึกษาพบว่า ปริมาณและความถี่ในการใช้อินเทอร์เน็ตมีความสัมพันธ์ต่ำและมีอำนาจในการทำนายการเสพติดอินเทอร์เน็ต ($b = .128$) กับความสุข ($b = -.038$) นอกจากนี้ยังพบว่าการเสพติดอินเทอร์เน็ตกับความสุขมีความสัมพันธ์กันสูงกว่าการใช้อินเทอร์เน็ตกับความสุข จึงสามารถสรุปได้ว่า การใช้อินเทอร์เน็ตเป็นปัจจัยหนึ่งของการติดอินเทอร์เน็ต

ในงานวิจัยที่ศึกษาเกี่ยวกับพลเมืองดิจิทัลของ แอลซาฮานี (Al-Zahrani, 2015, November 26) ที่ทำการทดสอบปัจจัยที่ส่งผลต่อการมีส่วนร่วมในสังคมอินเทอร์เน็ตของกลุ่ม

ตัวอย่างซึ่งเป็นนักศึกษาในระดับอุดมศึกษา จำนวน 174 คน โดยได้ศึกษาการเป็นพลเมืองดิจิทัลจากปัจจัยต่างๆ ซึ่งได้แก่ ประสบการณ์การใช้คอมพิวเตอร์ ปริมาณในการใช้อินเทอร์เน็ตโดยเฉลี่ยต่อวัน เจตคติที่มีต่ออินเทอร์เน็ต และการรับรู้ความสามารถทางด้านคอมพิวเตอร์ของตนเอง ในส่วนของปริมาณในการใช้อินเทอร์เน็ตโดยเฉลี่ยต่อวัน ผู้วิจัยได้แบ่งกลุ่มตัวอย่างออกเป็น 2 กลุ่ม คือ ปริมาณการใช้อินเทอร์เน็ต 1-5 ชั่วโมง และปริมาณการใช้อินเทอร์เน็ตมากกว่า 5 ชั่วโมง จากผลการวิจัยพบว่า นักศึกษาที่มีระดับของปริมาณในการใช้อินเทอร์เน็ตโดยเฉลี่ยต่อวันสูง มีแนวโน้มที่จะป้องกันตนเองและผู้อื่นในโลกดิจิทัลมากกว่านักศึกษาที่มีระดับของปริมาณในการใช้อินเทอร์เน็ตโดยเฉลี่ยต่อวันต่ำ

นอกจากนี้ ในงานวิจัยของ เคว่า (Kara, 2018, January) ที่ศึกษาเกี่ยวกับความคิดและการปฏิบัติของนักศึกษามหาวิทยาลัยเกี่ยวกับการเป็นพลเมืองดิจิทัล โดยใช้แบบวัด The digital citizenship ของ ชอยและคนอื่นๆ (Choi et al., 2017, April) ซึ่งแบ่งการเป็นพลเมืองดิจิทัลออกเป็น 5 ด้าน แบ่งเป็น 1. การเคลื่อนไหวทางการเมืองในอินเทอร์เน็ต (Internet Political Activism) 2. ทักษะทางเทคโนโลยี (Technical Skills) 3. การรับรู้เกี่ยวกับท้องถิ่น/โลก (Local/Global Awareness) 4. มุมมองอย่างมีวิจารณญาณ (Critical Perspective) และ 5. การสร้างเครือข่าย (Networking Agency) มีกลุ่มตัวอย่าง คือ นักศึกษามหาวิทยาลัยจำนวน 435 คน แบ่งกลุ่มตัวอย่างตามความถี่ในการใช้อินเทอร์เน็ตออกเป็น 6 กลุ่มคือ 0-2 ชั่วโมง 2-4 ชั่วโมง 4-6 ชั่วโมง 6-8 ชั่วโมง 8-10 ชั่วโมง และมากกว่า 10 ชั่วโมงขึ้นไป จากผลการวิจัยพบว่า นักศึกษาที่มีความถี่ในการใช้อินเทอร์เน็ตในแต่ละวันต่างกัน ส่งผลต่อการสร้างเครือข่าย (Networking Agency) ในโลกดิจิทัล โดยกลุ่มที่มีความถี่ในการใช้อินเทอร์เน็ตมากกว่า 10 ชั่วโมงต่อวันจะมีการสร้างเครือข่ายบนโลกดิจิทัลมากกว่ากลุ่มอื่น

ดังนั้น ผู้วิจัยจึงคาดว่า นักเรียนที่มีความถี่ในการใช้อินเทอร์เน็ตต่างกันจะส่งผลให้มีพฤติกรรมการเป็นพลเมืองดีบนโลกดิจิทัลที่ต่างกัน

ความรู้เกี่ยวกับกฎหมายบนโลกดิจิทัลกับพฤติกรรมการเป็นพลเมืองดีบนโลกดิจิทัล

ความรู้เกี่ยวกับกฎหมายบนโลกดิจิทัลเป็นปัจจัยที่มีความจำเป็นต่อบุคคลในโลกดิจิทัล เนื่องจากเป็นสิ่งทีพลเมืองในโลกดิจิทัลทุกคนพึงรู้และปฏิบัติตาม เพราะฉะนั้นความรู้เกี่ยวกับกฎหมายบนโลกดิจิทัลจึงเป็นอีกปัจจัยหนึ่งที่ส่งผลต่อพฤติกรรมการเป็นพลเมืองดีบนโลกดิจิทัล

สำหรับกฎหมายต่าง ในโลกดิจิทัล ตามที่กระทรวงดิจิทัลเพื่อเศรษฐกิจและสังคม กำหนด ได้แก่ พระราชบัญญัติการพัฒนาดิจิทัลเพื่อเศรษฐกิจและสังคม พ.ศ. 2560 พระราชบัญญัติว่าด้วยการกระทำความผิดเกี่ยวกับคอมพิวเตอร์ พ.ศ. 2550 และพระราชบัญญัติว่าด้วยการกระทำความผิดเกี่ยวกับคอมพิวเตอร์ (ฉบับที่ 2) พ.ศ. 2560 ซึ่งมีรายละเอียดดังนี้

1. พระราชบัญญัติการพัฒนาดิจิทัลเพื่อเศรษฐกิจและสังคม พ.ศ. 2560 แบ่งออกเป็น

หมวด 1 การพัฒนาดิจิทัลเพื่อเศรษฐกิจและสังคม

หมวด 2 คณะกรรมการ

ส่วนที่ 1 คณะกรรมการดิจิทัลเพื่อเศรษฐกิจและสังคมแห่งชาติ

ส่วนที่ 2 คณะกรรมการเฉพาะด้าน

หมวด 3 นโยบายและแผนระดับชาติว่าด้วยการพัฒนาดิจิทัลเพื่อเศรษฐกิจและสังคม

หมวด 4 กองทุนพัฒนาดิจิทัลเพื่อเศรษฐกิจและสังคม

ส่วนที่ 1 การจัดตั้งกองทุน

ส่วนที่ 2 การบริหารกองทุน

หมวด 5 การส่งเสริมเศรษฐกิจดิจิทัล

บทเฉพาะกาล

2. พระราชบัญญัติว่าด้วยการกระทำความผิดเกี่ยวกับคอมพิวเตอร์ พ.ศ. 2550 แบ่งออกเป็น

หมวด 1 ความผิดเกี่ยวกับคอมพิวเตอร์

หมวด 2 พนักงานเจ้าหน้าที่

3. พระราชบัญญัติว่าด้วยการกระทำความผิดเกี่ยวกับคอมพิวเตอร์ (ฉบับที่ 2) พ.ศ. 2560

จากการทบทวนเอกสารที่เกี่ยวข้อง สามารถสรุปรายละเอียดของกฎหมายสำคัญที่พลเมืองในโลกดิจิทัลพึงรู้และปฏิบัติตาม นั่นคือ การกระทำความผิดเกี่ยวกับคอมพิวเตอร์ ซึ่งสามารถสรุปสาระสำคัญได้ดังตารางต่อไปนี้

ตาราง 3 กฎหมายสำคัญที่พลเมืองในโลกดิจิทัลพึงรู้และปฏิบัติตาม

กฎหมาย	มาตรา	สาระสำคัญ
พระราชบัญญัติว่าด้วย การกระทำความผิด เกี่ยวกับคอมพิวเตอร์ พ.ศ.2550 และ พระราชบัญญัติว่าด้วย การกระทำความผิด เกี่ยวกับคอมพิวเตอร์ (ฉบับที่ 2) พ.ศ.2560 หมวด 1 ความผิด เกี่ยวกับคอมพิวเตอร์	3	“ระบบคอมพิวเตอร์” หมายความว่า อุปกรณ์หรือชุดอุปกรณ์ของคอมพิวเตอร์ที่เชื่อมการทำงานเข้าด้วยกัน โดยได้มีการกำหนดคำสั่ง ชุดคำสั่ง หรือสิ่งอื่นใด และแนวทางปฏิบัติงานให้อุปกรณ์หรือชุดอุปกรณ์ทำหน้าที่ประมวลผลข้อมูลโดยอัตโนมัติ “ข้อมูลคอมพิวเตอร์” หมายความว่า ข้อมูล ข้อความ คำสั่ง ชุดคำสั่ง หรือสิ่งอื่นใดบรรดาที่อยู่ในระบบคอมพิวเตอร์ในสภาพที่ระบบคอมพิวเตอร์อาจประมวลผลได้ และให้หมายความรวมถึงข้อมูลอิเล็กทรอนิกส์ตามกฎหมายว่าด้วยธุรกรรมทางอิเล็กทรอนิกส์ด้วย “ข้อมูลจราจรทางคอมพิวเตอร์” หมายความว่า ข้อมูลเกี่ยวกับการติดต่อสื่อสารของระบบคอมพิวเตอร์ ซึ่งแสดงถึงแหล่งกำเนิด ต้นทาง ปลายทาง เส้นทาง เวลา วันที่ ปริมาณ ระยะเวลา ชนิดของบริการ หรืออื่นๆ ที่เกี่ยวข้องกับการติดต่อสื่อสารของระบบคอมพิวเตอร์นั้น
	5	ผู้ใดเข้าถึงโดยมิชอบซึ่งระบบคอมพิวเตอร์ที่มีมาตรการป้องกันการเข้าถึงโดยเฉพาะและมาตรการนั้นมิได้มีไว้สำหรับตน ต้องระวางโทษจำคุกไม่เกินหกเดือน หรือปรับไม่เกินหนึ่งหมื่นบาท หรือทั้งจำทั้งปรับ
	6	ผู้ใดล่วงรู้มาตรการป้องกันการเข้าถึงระบบคอมพิวเตอร์ที่ผู้อื่นจัดทำขึ้นเป็นการเฉพาะ ถ้านำมาตรการดังกล่าวไปเปิดเผยโดยมิชอบในประการที่น่าจะเกิดความเสียหายแก่ผู้อื่น ต้องระวางโทษจำคุกไม่เกินหนึ่งปี หรือปรับไม่เกินสองหมื่นบาท หรือทั้งจำทั้งปรับ
	7	ผู้ใดเข้าถึงโดยมิชอบซึ่งข้อมูลคอมพิวเตอร์ที่มีมาตรการป้องกันการเข้าถึงโดยเฉพาะและมาตรการนั้นมิได้มีไว้สำหรับตน ต้องระวางโทษจำคุกไม่เกินสองปีหรือปรับไม่เกินสี่หมื่นบาทหรือทั้งจำทั้งปรับ
	8	ผู้ใดกระทำความผิดประการใดโดยมิชอบด้วยวิธีการทางอิเล็กทรอนิกส์เพื่อดักจับไว้ ซึ่งข้อมูลคอมพิวเตอร์ของผู้อื่นที่อยู่ระหว่างการส่งในระบบคอมพิวเตอร์ และข้อมูลคอมพิวเตอร์นั้น มิได้มีไว้เพื่อประโยชน์สาธารณะหรือเพื่อให้บุคคลทั่วไปใช้ประโยชน์ได้ต้องระวางโทษจำคุกไม่เกินสามปี หรือปรับไม่เกินหกหมื่นบาท หรือทั้งจำทั้งปรับ

ตาราง 3 (ต่อ)

กฎหมาย	มาตรา	สาระสำคัญ
พระราชบัญญัติว่าด้วย การกระทำความผิด เกี่ยวกับคอมพิวเตอร์	9	ผู้ใดทำให้เสียหาย ทำลาย แก้ไข เปลี่ยนแปลง หรือเพิ่มเติมไม่ว่าทั้งหมด หรือบางส่วน ซึ่งข้อมูลคอมพิวเตอร์ของผู้อื่นโดยมิชอบ ต้องระวางโทษจำคุกไม่ เกินห้าปี หรือปรับไม่เกินหนึ่งแสนบาท หรือทั้งจำทั้งปรับ
พ.ศ.2550 และ พระราชบัญญัติว่าด้วย การกระทำความผิด เกี่ยวกับคอมพิวเตอร์ (ฉบับที่ 2) พ.ศ.2560	10	ผู้ใดกระทำความผิดโดยประการใดโดยมิชอบ เพื่อให้การทำงานของระบบ คอมพิวเตอร์ของผู้อื่นถูกระงับ ชะลอ ชัดขวาง หรือรบกวนจนไม่สามารถ ทำงานตามปกติได้ ต้องระวางโทษจำคุกไม่เกินห้าปี หรือปรับไม่เกินหนึ่งแสน บาท หรือทั้งจำทั้งปรับ
หมวด 1 ความผิด เกี่ยวกับคอมพิวเตอร์	11	ผู้ใดส่งข้อมูลคอมพิวเตอร์หรือจดหมายอิเล็กทรอนิกส์แก่บุคคลอื่นโดย ปกปิดหรือปลอมแปลงแหล่งที่มาของการส่งข้อมูลดังกล่าว อันเป็นการรบกวน การใช้ระบบคอมพิวเตอร์ของบุคคลอื่นโดยปกติสุข ต้องระวางโทษปรับไม่เกิน หนึ่งแสนบาท ผู้ใดส่งข้อมูลคอมพิวเตอร์หรือจดหมายอิเล็กทรอนิกส์แก่บุคคลอื่นอันมี ลักษณะเป็นการก่อให้เกิดความเดือดร้อนรำคาญแก่ผู้รับข้อมูลคอมพิวเตอร์ หรือจดหมายอิเล็กทรอนิกส์ โดยไม่เปิดโอกาสให้ผู้รับสามารถบอกเลิกหรือแจ้ง ความประสงค์เพื่อปฏิเสธการตอบรับได้โดยง่าย ต้องระวางโทษปรับไม่เกินสอง แสนบาท ให้รัฐมนตรีออกประกาศกำหนดลักษณะและวิธีการส่ง รวมทั้งลักษณะและ ปริมาณของข้อมูลคอมพิวเตอร์หรือจดหมายอิเล็กทรอนิกส์ ซึ่งไม่เป็นการ ก่อให้เกิดความเดือดร้อนรำคาญแก่ผู้รับและลักษณะอันเป็นการบอกเลิกหรือ แจ้งความประสงค์เพื่อปฏิเสธ การตอบรับได้โดยง่าย
	12	ถ้าการกระทำความผิดตามมาตรา 5, 6, 7, 8 และ 11 เป็นการกระทำต่อ ข้อมูลคอมพิวเตอร์หรือระบบคอมพิวเตอร์ที่เกี่ยวกับการรักษาความมั่นคง ปลอดภัยของประเทศ ความปลอดภัยสาธารณะ ความมั่นคงในทางเศรษฐกิจ ของประเทศหรือโครงสร้างพื้นฐานอันเป็นประโยชน์สาธารณะ ต้องระวางโทษ จำคุกตั้งแต่หนึ่งปีถึงเจ็ดปี และปรับตั้งแต่สองหมื่นบาทถึงหนึ่งแสนสี่หมื่นบาท ถ้าการกระทำความผิดตามวรรคหนึ่งเป็นเหตุให้เกิดความเสียหายต่อ ข้อมูลคอมพิวเตอร์หรือระบบคอมพิวเตอร์ดังกล่าว ต้องระวางโทษจำคุกตั้งแต่ หนึ่งปีถึงสิบปี และปรับตั้งแต่สองหมื่นบาทถึงสองแสนบาท

ตาราง 3 (ต่อ)

กฎหมาย	มาตรา	สาระสำคัญ
พระราชบัญญัติว่าด้วย การกระทำความผิด เกี่ยวกับคอมพิวเตอร์ พ.ศ.2550 และ พระราชบัญญัติว่าด้วย การกระทำความผิด เกี่ยวกับคอมพิวเตอร์ (ฉบับที่ 2) พ.ศ.2560	12 (ต่อ)	ถ้าการกระทำความผิดตามมาตรา 9 และ 10 เป็นการกระทำต่อ ข้อมูลคอมพิวเตอร์หรือระบบคอมพิวเตอร์ตามวรรคหนึ่ง ต้องระวางโทษ จำคุกตั้งแต่สามปีถึงสิบห้าปี และปรับตั้งแต่หกหมื่นบาทถึงสามแสนบาท ถ้าการกระทำความผิดตามวรรคหนึ่งหรือวรรคสามโดยมิได้มีเจตนาฆ่า แต่เป็นเหตุให้บุคคลอื่นถึงแก่ความตาย ต้องระวางโทษจำคุกตั้งแต่ห้าปีถึง ยี่สิบปี และปรับตั้งแต่หนึ่งแสนบาทถึงสี่แสนบาท
หมวด 1 ความผิด เกี่ยวกับคอมพิวเตอร์	12/1	ถ้าการกระทำความผิดตามมาตรา 9 หรือมาตรา 10 เป็นเหตุให้เกิด อันตรายแก่บุคคลอื่นหรือทรัพย์สินของผู้อื่น ต้องระวางโทษจำคุกไม่เกินสิบ ปี และปรับไม่เกินสองแสนบาท ถ้าการกระทำความผิดตามมาตรา 9 หรือมาตรา 10 โดยมิได้มีเจตนา ฆ่า แต่เป็นเหตุให้บุคคลอื่นถึงแก่ความตาย ต้องระวางโทษจำคุกตั้งแต่ห้าปี ถึงยี่สิบปี และปรับตั้งแต่หนึ่งแสนบาทถึงสี่แสนบาท
	13	ผู้ใดจำหน่ายหรือเผยแพร่ชุดคำสั่งที่จัดทำขึ้นโดยเฉพาะเพื่อนำไปใช้เป็น เครื่องมือในการกระทำความผิดตามมาตรา 5 ถึง 11 ต้องระวางโทษจำคุก ไม่เกินหนึ่งปี หรือปรับไม่เกินสองหมื่นบาท หรือทั้งจำทั้งปรับ ผู้ใดจำหน่ายหรือเผยแพร่ชุดคำสั่งที่จัดทำขึ้นโดยเฉพาะเพื่อนำไปใช้เป็น เครื่องมือในการกระทำความผิดตามมาตรา 12 วรรคหนึ่งหรือวรรคสาม ต้องระวางโทษจำคุกไม่เกินสองปี หรือปรับไม่เกินสี่หมื่นบาทหรือทั้งจำทั้ง ปรับ ผู้ใดจำหน่ายหรือเผยแพร่ชุดคำสั่งที่จัดทำขึ้นโดยเฉพาะเพื่อนำไปใช้เป็น เครื่องมือในการกระทำความผิดตามมาตรา 5 ถึง 11 หากผู้นำไปใช้ได้ กระทำความผิดตามมาตรา 12 วรรคหนึ่งหรือวรรคสาม หรือต้องรับผิดตาม มาตรา 12 วรรคสองหรือวรรคสี่ หรือมาตรา 12/1 ผู้จำหน่ายหรือเผยแพร่ ชุดคำสั่งดังกล่าวจะต้องรับผิดทางอาญาตามความผิดที่มีกำหนดโทษสูงขึ้น ด้วย ก็เฉพาะเมื่อตนได้รู้หรืออาจเล็งเห็นได้ว่าจะเกิดผลเช่นนั้น

ตาราง 3 (ต่อ)

กฎหมาย	มาตรา	สาระสำคัญ
พระราชบัญญัติว่าด้วย การกระทำความผิด เกี่ยวกับคอมพิวเตอร์ พ.ศ.2550 และ พระราชบัญญัติว่าด้วย การกระทำความผิด เกี่ยวกับคอมพิวเตอร์ (ฉบับที่ 2) พ.ศ.2560	13 (ต่อ)	ผู้ใดจำหน่ายหรือเผยแพร่ชุดคำสั่งที่จัดทำขึ้นโดยเฉพาะเพื่อนำไปใช้เป็น เครื่องมือในการกระทำความผิดตามมาตรา 12 วรรคหนึ่งหรือวรรคสาม หากผู้นำไปใช้ได้กระทำความผิดตามมาตรา 12 วรรคหนึ่งหรือวรรคสาม หรือต้องรับผิดตามมาตรา 12 วรรคสองหรือวรรคสี่ หรือมาตรา 12/1 ผู้ จำหน่ายหรือเผยแพร่ชุดคำสั่งดังกล่าวต้องรับผิดทางอาญาตามความผิดที่ มีกำหนดโทษสูงขึ้นไปด้วย ในกรณีที่ผู้จำหน่ายหรือเผยแพร่ชุดคำสั่งผู้ใดต้องรับผิดตามวรรคหนึ่ง หรือวรรคสอง และตามวรรคสามหรือวรรคสี่ด้วย ให้ผู้นั้นต้องรับโทษที่มี อัตราโทษสูงที่สุดแต่กระทางเดียว
หมวด 1 ความผิด เกี่ยวกับคอมพิวเตอร์	14	ผู้ใดกระทำความผิดที่ระบุไว้ดังต่อไปนี้ ต้องระวางโทษจำคุกไม่เกินห้าปี หรือปรับไม่เกินหนึ่งแสนบาท หรือทั้งจำทั้งปรับ 1) โดยทุจริต หรือโดยหลอกลวง นำเข้าสู่ระบบคอมพิวเตอร์ซึ่ง ข้อมูลคอมพิวเตอร์ที่บิดเบือนหรือปลอมไม่ว่าทั้งหมดหรือบางส่วน หรือ ข้อมูลคอมพิวเตอร์อันเป็นเท็จ โดยประการที่น่าจะเกิดความเสียหายแก่ ประชาชน อันมิใช่การกระทำความผิดฐานหมิ่นประมาทตามประมวล กฎหมายอาญา 2) นำเข้าสู่ระบบคอมพิวเตอร์ซึ่งข้อมูลคอมพิวเตอร์อันเป็นเท็จ โดย ประการที่น่าจะเกิดความเสียหายต่อการรักษาความมั่นคงปลอดภัยของ ประเทศ ความปลอดภัยสาธารณะ ความมั่นคงในทาง เศรษฐกิจของ ประเทศ หรือโครงสร้างพื้นฐานอันเป็นประโยชน์สาธารณะของประเทศ หรือก่อให้เกิดความตื่นตระหนกแก่ประชาชน 3) นำเข้าสู่ระบบคอมพิวเตอร์ซึ่งข้อมูลคอมพิวเตอร์ใดๆ อันเป็น ความผิดเกี่ยวกับความมั่นคงแห่งราชอาณาจักรหรือความผิดเกี่ยว กับ การก่อการร้ายตามประมวลกฎหมายอาญา 4) นำเข้าสู่ระบบคอมพิวเตอร์ซึ่งข้อมูลคอมพิวเตอร์ใดๆ ที่มีลักษณะอัน ลามกและข้อมูลคอมพิวเตอร์นั้นประชาชนทั่วไปอาจเข้าถึงได้ 5) เผยแพร่หรือส่งต่อซึ่งข้อมูลคอมพิวเตอร์โดยรู้อยู่แล้วว่าเป็น ข้อมูลคอมพิวเตอร์ตาม 1) ถึง 4)

ตาราง 3 (ต่อ)

กฎหมาย	มาตรา	สาระสำคัญ
พระราชบัญญัติว่าด้วย การกระทำความผิด เกี่ยวกับคอมพิวเตอร์ พ.ศ.2550	14 (ต่อ)	ถ้าการกระทำความผิดตามวรรคหนึ่ง 1) มิได้กระทำต่อประชาชน แต่เป็นการกระทำความผิดต่อบุคคลใดบุคคลหนึ่ง ผู้กระทำ ผู้เผยแพร่หรือส่งต่อซึ่งข้อมูลคอมพิวเตอร์ดังกล่าวต้องระวางโทษจำคุกไม่เกินสามปีหรือปรับไม่เกินหกหมื่นบาท หรือทั้งจำทั้งปรับ และให้เป็นความผิดอันยอมความได้
และ พระราชบัญญัติว่าด้วย การกระทำความผิด เกี่ยวกับคอมพิวเตอร์ (ฉบับที่ 2) พ.ศ.2560	15	ผู้ให้บริการผู้ใดให้ความร่วมมือ ยินยอม หรือรู้เห็นเป็นใจให้มีการกระทำความผิดตามมาตรา 14 ในระบบคอมพิวเตอร์ที่อยู่ในความควบคุมของตน ต้องระวางโทษเช่นเดียวกับผู้กระทำความผิดตามมาตรา 14 ให้รัฐมนตรีออกประกาศกำหนดขั้นตอนการแจ้งเตือน การระงับการทำให้แพร่หลายของข้อมูลคอมพิวเตอร์ และการนำข้อมูล คอมพิวเตอร์นั้นออกจากระบบคอมพิวเตอร์ ถ้าผู้ให้บริการพิสูจน์ได้ว่าตนได้ปฏิบัติตามประกาศของรัฐมนตรีที่ออกตามวรรคสอง ผู้นั้นไม่ต้องรับโทษ
หมวด 1 ความผิด เกี่ยวกับคอมพิวเตอร์	16	ผู้ใดนำเข้าสู่ระบบคอมพิวเตอร์ที่ประชาชนทั่วไปอาจเข้าถึงได้ซึ่งข้อมูลคอมพิวเตอร์ที่ปรากฏเป็นภาพของผู้อื่น และภาพนั้นเป็นภาพที่เกิดจากการสร้างขึ้น ตัดต่อ เติม หรือดัดแปลงด้วยวิธีการทางอิเล็กทรอนิกส์หรือวิธีการอื่นใด โดยประการที่น่าจะทำให้ผู้อื่นนั้นเสียชื่อเสียง ถูกดูหมิ่น ถูกเกลียดชัง หรือได้รับความอับอาย ต้องระวางโทษจำคุกไม่เกินสามปี และปรับไม่เกินสองแสนบาท ถ้าการกระทำตามวรรคหนึ่งเป็นการกระทำต่อภาพของผู้ตาย และการกระทำนั้นน่าจะทำให้บิดามารดา คู่สมรส หรือบุตรของผู้ตายเสียชื่อเสียง ถูกดูหมิ่น หรือถูกเกลียดชัง หรือได้รับความอับอาย ผู้กระทำต้องระวางโทษดังที่บัญญัติไว้ในวรรคหนึ่ง ถ้าการกระทำตามวรรคหนึ่งหรือวรรคสอง เป็นการนำเข้าสู่ระบบคอมพิวเตอร์โดยสุจริตอันเป็นการติชมด้วยความเป็นธรรม ซึ่งบุคคลหรือสิ่งใดอันเป็นวิสัยของประชาชนย่อมกระทำ ผู้กระทำไม่มีความผิด ความผิดตามวรรคหนึ่งและวรรคสองเป็นความผิดอันยอมความได้

ตาราง 3 (ต่อ)

กฎหมาย	มาตรา	สาระสำคัญ
พระราชบัญญัติว่าด้วย การกระทำความผิด เกี่ยวกับคอมพิวเตอร์	16 (ต่อ)	ถ้าผู้เสียหายในความผิดตามวรรคหนึ่งหรือวรรคสองตายเสีย ก่อนร้อง ทุกข์ ให้บิดา มารดา คู่สมรส หรือบุตรของผู้เสียหายร้องทุกข์ได้ และให้ถือ ว่าเป็นผู้เสียหาย
พ.ศ.2550 และ	16/1	ในคดีความผิดตามมาตรา 14 หรือมาตรา 16 ซึ่งมีคำพิพากษาว่าจำเลย มีความผิด ศาลอาจสั่ง
พระราชบัญญัติว่าด้วย การกระทำความผิด เกี่ยวกับคอมพิวเตอร์ (ฉบับที่ 2) พ.ศ.2560		1) ให้ทำลายข้อมูลตามมาตราดังกล่าว 2) ให้โฆษณาหรือเผยแพร่คำพิพากษาทั้งหมดหรือแต่บางส่วนในสื่อ อิเล็กทรอนิกส์ วิทยุกระจายเสียง วิทยุโทรทัศน์ หนังสือพิมพ์ หรือสื่ออื่นใด ตามที่ศาลเห็นสมควร โดยให้จำเลยเป็นผู้ชำระค่าโฆษณาหรือเผยแพร่
หมวด 1 ความผิด เกี่ยวกับคอมพิวเตอร์		3) ให้ดำเนินการอื่นตามที่ศาลเห็นสมควรเพื่อบรรเทาความเสียหายที่ เกิดขึ้นจากการกระทำความผิดนั้น
	16/2	ผู้ใดรู้ว่าข้อมูลคอมพิวเตอร์ในความครอบครองของตนเป็นข้อมูลที่ศาล สั่งให้ทำลายตามมาตรา 16/1 ผู้นั้นต้องทำลายข้อมูลดังกล่าว หากฝ่าฝืน ต้องระวางโทษกึ่งหนึ่งของโทษที่บัญญัติไว้ในมาตรา 14 หรือมาตรา 16 แล้วแต่กรณี
	17	ผู้ใดกระทำความผิดตามพระราชบัญญัตินี้ นอกพระราชอาญาจักรและ 1) ผู้กระทำความผิดนั้นเป็นคนไทย และรัฐบาลแห่งประเทศที่ความผิด ได้เกิดขึ้นหรือผู้เสียหายได้ร้องขอให้ลงโทษ หรือ 2) ผู้กระทำความผิดนั้นเป็นคนต่างด้าว และรัฐบาลไทยหรือคนไทยเป็น ผู้เสียหายและผู้เสียหายได้ร้องขอให้ลงโทษจะต้องรับโทษภายใน ราชอาณาจักร
	17/1	ความผิดตามมาตรา 5, 6, 7, 11, 13 วรรคหนึ่ง, 16/2, 23, 24 และ 27 ให้คณะกรรมการเปรียบเทียบที่รัฐมนตรีแต่งตั้งมีอำนาจเปรียบเทียบได้ คณะกรรมการเปรียบเทียบที่รัฐมนตรีแต่งตั้งตามวรรคหนึ่งให้มีจำนวน สามคนซึ่งคนหนึ่งต้องเป็นพนักงานสอบสวนตามประมวลกฎหมายวิธี พิจารณาความอาญา

ตาราง 3 (ต่อ)

กฎหมาย	มาตรา	สาระสำคัญ
พระราชบัญญัติว่าด้วย การกระทำความผิด เกี่ยวกับคอมพิวเตอร์ พ.ศ.2550 และ พระราชบัญญัติว่าด้วย การกระทำความผิด เกี่ยวกับคอมพิวเตอร์ (ฉบับที่ 2) พ.ศ.2560	17/1 (ต่อ)	เมื่อคณะกรรมการเปรียบเทียบได้ทำการเปรียบเทียบกรณีใดและ ผู้ต้องหาได้ชำระเงินค่าปรับตามคำเปรียบเทียบภายในระยะเวลาที่ คณะกรรมการเปรียบเทียบกำหนดแล้ว ให้ถือว่าคดีนั้นเป็นอันเลิกกันตาม ประมวลกฎหมายวิธีพิจารณาความอาญา ในกรณีที่ผู้ต้องหาไม่ชำระเงินค่าปรับภายในระยะเวลาที่กำหนด ให้เริ่ม นับอายุความในการฟ้องคดีใหม่นับตั้งแต่วันที่ครบกำหนดระยะเวลา ดังกล่าว
หมวด 1 ความผิด เกี่ยวกับคอมพิวเตอร์		

ที่มา: กระทรวงดิจิทัลเพื่อเศรษฐกิจและสังคม. (2561)

ในประเทศไทยมีงานวิจัยที่ศึกษาเกี่ยวกับความรู้และความเข้าใจของบุคคลที่มี
ต่อกฎหมายหรือการกระทำความผิดเกี่ยวกับคอมพิวเตอร์ ดังนี้ งานวิจัยของ สิริธร เจริญรัตน์ and ชญา
รัตน์ พิพัฒน์นันท์ (2552) ที่ศึกษาเกี่ยวกับความรู้และความสนใจเกี่ยวกับการกระทำความผิด
เกี่ยวกับคอมพิวเตอร์ของนักศึกษาระดับปริญญาตรี สาขาวิชาวิทยาการคอมพิวเตอร์ ของ
มหาวิทยาลัยเอกชน ในเขตกรุงเทพมหานคร มีกลุ่มตัวอย่างจำนวน 490 คน โดยได้แบ่งระดับ
ความรู้เกี่ยวกับพระราชบัญญัติ ใช้แบบอิงกลุ่ม (Norm Reference) โดยยึดพื้นที่ได้โค้งปกติตาม
วิธีของแคจอร์ (Cajoris' Method) ซึ่งได้ค่าเฉลี่ยกับส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐานเป็นเกณฑ์ในการแบ่ง
คะแนนที่ได้ เป็นระดับความรู้ 4 ระดับคือ ระดับดีมากต้องได้คะแนนมากกว่าค่าเฉลี่ยบวก 1.5 เท่า
ของส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน ระดับดีต้องได้คะแนนมากกว่าค่าเฉลี่ยบวก 0.5 ถึง 1.5 เท่าของส่วน
เบี่ยงเบนมาตรฐาน ระดับปานกลางต้องได้คะแนนระหว่างคะแนนเฉลี่ยบวก/ลบ 0.5 เท่าของส่วน
เบี่ยงเบนมาตรฐาน ที่เหลือเป็นระดับอ่อนหรือไม่ดี โดยใช้แบบทดสอบปรนัยแบบหลายตัวเลือก
เรื่อง ความรู้เกี่ยวกับพระราชบัญญัติว่าด้วยการกระทำความผิดเกี่ยวกับคอมพิวเตอร์ พ.ศ.2550

ในหมวด 1 ความผิดเกี่ยวกับคอมพิวเตอร์ มาตราที่ 5 ถึงมาตราที่ 16 มีข้อคำถามจำนวน 12 ข้อ เครื่องมือที่ใช้ในการวัดความรู้ ซึ่งจากการวิเคราะห์ข้อมูลพบว่า กลุ่มตัวอย่างส่วนใหญ่มีความรู้เกี่ยวกับพระราชบัญญัติว่าด้วยการกระทำความผิดเกี่ยวกับคอมพิวเตอร์ พ.ศ.2550 ในหมวด 1 ความผิดเกี่ยวกับคอมพิวเตอร์ ในระดับปานกลาง และมีความสนใจในพระราชบัญญัตินี้ไม่แตกต่างกัน

ในทำนองเดียวกัน งานวิจัยของ สุชีรา พระมาลา, กัลยกร ศรีภักดี, and มนไท ประมุจจโก (2558) เกี่ยวกับการรับรู้และความเข้าใจต่อการกระทำความผิดตามพระราชบัญญัติว่าด้วยการกระทำความผิดเกี่ยวกับคอมพิวเตอร์ พ.ศ. 2550 ของผู้ให้บริการอินเทอร์เน็ต กรณีศึกษาในอำเภอเมืองอุบลราชธานี มีกลุ่มตัวอย่างจำนวน 382 คน เครื่องมือที่ใช้ในการวิจัย คือ 1. แบบสอบถามเกี่ยวกับการรับรู้และความเข้าใจเกี่ยวกับการกระทำความผิดตาม พ.ร.บ. ซึ่งประกอบด้วย การรับรู้เกี่ยวกับเนื้อหาสาระและความเข้าใจต่อการกระทำความผิด และ 2. แบบสอบถามเกี่ยวกับพฤติกรรมการใช้คอมพิวเตอร์และอินเทอร์เน็ตตามกรอบของ พ.ร.บ. จากผลการวิจัยพบว่า กลุ่มตัวอย่างส่วนใหญ่มีการรับรู้และความเข้าใจเกี่ยวกับเนื้อหาสาระของพระราชบัญญัติในระดับปานกลาง และมีพฤติกรรมตามกรอบของพระราชบัญญัติในระดับมาก โดยร้อยละ 85.9 ไม่แสดงพฤติกรรมรบกวนหรือทำลายข้อมูลคอมพิวเตอร์ รองลงมาคือ ร้อยละ 84.3 ไม่แสดงพฤติกรรมนำเข้าสู่ข้อมูลหรือตัดต่อภาพเพื่อให้ผู้อื่นเสียหาย และ ร้อยละ 80.1 ไม่แสดงพฤติกรรมดักอ่านข้อมูลคอมพิวเตอร์ของผู้อื่น

ดังนั้น ผู้วิจัยจึงคาดว่า นักเรียนที่มีความรู้เกี่ยวกับกฎหมายบนโลกดิจิทัลต่างกัน จะส่งผลให้มีพฤติกรรมการเป็นพลเมืองดีบนโลกดิจิทัลที่ต่างกัน

ส่วนที่ 3 กรอบแนวคิด นิยามปฏิบัติการของตัวแปร และสมมติฐานในการวิจัย

3.1 กรอบแนวคิดในงานวิจัย

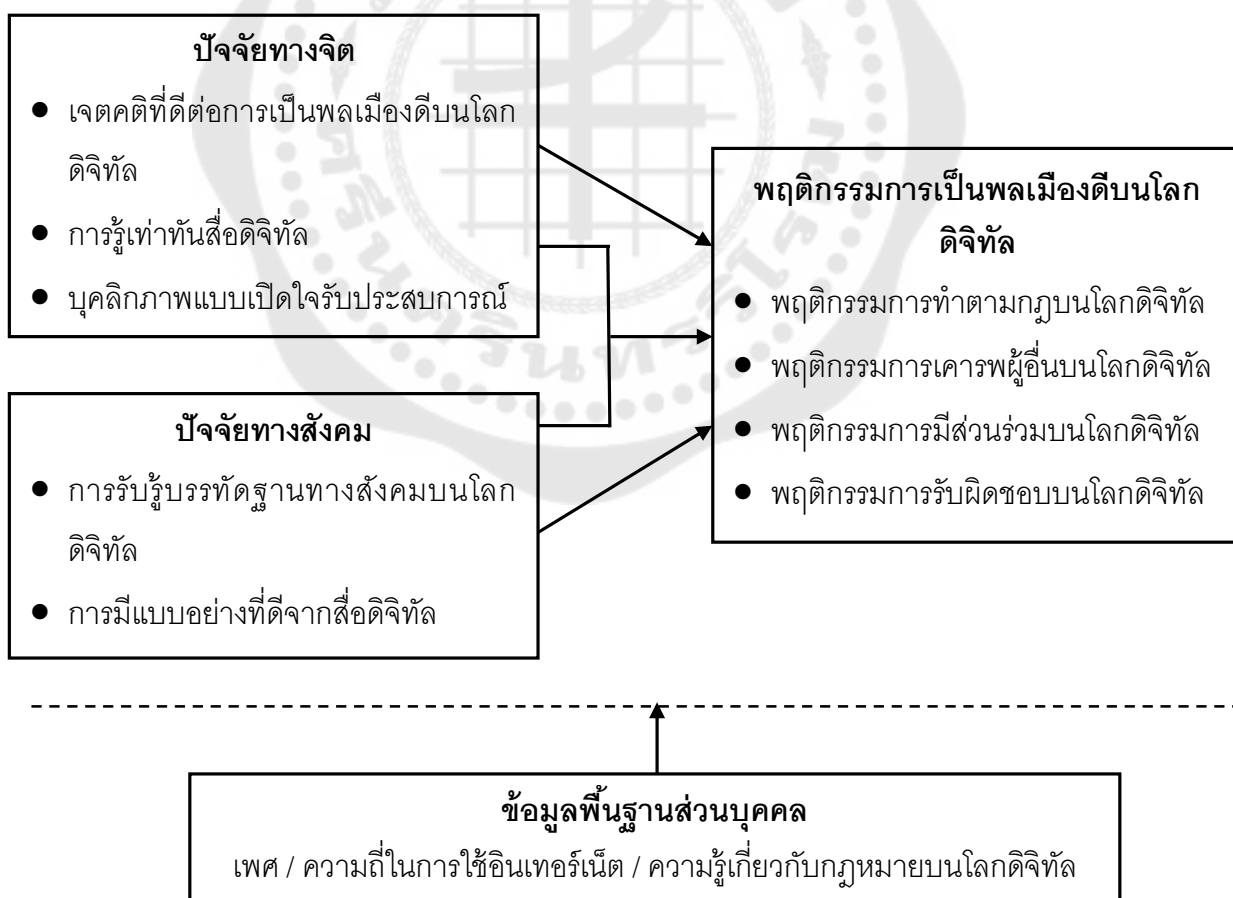
ในการศึกษาปัจจัยทางจิตสังคมที่เกี่ยวข้องกับพฤติกรรมการเป็นพลเมืองดีบนโลกดิจิทัล ผู้วิจัยนำทฤษฎีการรู้คิดทางสังคม (Social Cognitive Theory) ของแบนดูรา (Bandura, 1986) มาเป็นกรอบในการศึกษาและกำหนดตัวแปร เนื่องจากทฤษฎีการเรียนรู้ทางปัญญาได้อธิบายสาเหตุของการเกิดพฤติกรรมของมนุษย์ว่าเป็นผลมาจากปัจจัยทางจิตและปัจจัยทางสังคม ซึ่งมีความสอดคล้องกับการศึกษาพฤติกรรมมนุษย์ตามหลักพฤติกรรมศาสตร์ นอกจากนี้ยังได้นำแนวคิด ทฤษฎีอื่นๆ ที่เกี่ยวข้องมาวิเคราะห์สาเหตุของการเกิดพฤติกรรมการเป็นพลเมืองดีบนโลก

ดิจิทัล ซึ่งได้แก่ แนวคิดเกี่ยวกับเจตคติ แนวคิดเรื่องการเรียนรู้เท่าทันสื่อดิจิทัล แนวคิดเรื่องบุคลิกภาพแบบเปิดใจรับประสบการณ์ แนวคิดเรื่องการรับรู้บรรทัดฐานทางสังคม และแนวคิดเรื่องการมีแบบอย่าง ตลอดจนผลของงานวิจัยที่เกี่ยวข้องกับพฤติกรรมการเป็นพลเมืองดีบนโลกดิจิทัล ดังนั้นผู้วิจัยจึงสนใจศึกษา ตัวแปรเชิงสาเหตุของพฤติกรรมการเป็นพลเมืองดีบนโลกดิจิทัล ดังนี้

1. ปัจจัยทางจิต ซึ่งเป็นสาเหตุภายในส่วนบุคคล โดยจากการศึกษาแนวคิด ทฤษฎี และงานวิจัยที่เกี่ยวข้องพบตัวแปรเชิงเหตุที่เกี่ยวข้อง ได้แก่ เจตคติที่ดีต่อการเป็นพลเมืองดีบนโลกดิจิทัล การรู้เท่าทันสื่อดิจิทัล และบุคลิกภาพแบบเปิดใจรับประสบการณ์

2. ปัจจัยทางสังคม ซึ่งเป็นสาเหตุภายนอก ที่เกิดจากสภาพแวดล้อม โดยจากการศึกษาแนวคิด ทฤษฎี และงานวิจัยที่เกี่ยวข้องพบตัวแปรเชิงเหตุที่เกี่ยวข้อง ได้แก่ การรับรู้บรรทัดฐานทางสังคมบนโลกดิจิทัล และการมีแบบอย่างที่ดีจากสื่อดิจิทัล

ดังแสดงในภาพประกอบ 2



ภาพประกอบ 2 กรอบแนวคิดในการวิจัย

3.2 นิยามปฏิบัติการของตัวแปร

พฤติกรรมการเป็นพลเมืองดีบนโลกดิจิทัล หมายถึง การกระทำบนโลกดิจิทัลที่ก่อให้เกิดผลดีต่อตนเอง ผู้อื่น และสังคม ดังนั้น เพื่อให้สามารถศึกษาตัวแปรตามได้อย่างครอบคลุม ผู้วิจัยจึงได้แบ่งพฤติกรรมหลักเป็นพฤติกรรมย่อย 4 ด้าน คือ 1. พฤติกรรมการทำตามกฎบนโลกดิจิทัล 2. พฤติกรรมเคารพผู้อื่นบนโลกดิจิทัล 3. พฤติกรรมมีส่วนร่วมบนโลกดิจิทัล และ 4. พฤติกรรมรับผิดชอบต่อบนโลกดิจิทัล

1. พฤติกรรมการทำตามกฎบนโลกดิจิทัล หมายถึง การกระทำในโลกดิจิทัลของนักเรียนที่บุคคลอื่นยอมรับและสอดคล้องกับกฎหมายที่กำหนดไว้ในโลกดิจิทัล

2. พฤติกรรมเคารพผู้อื่นบนโลกดิจิทัล หมายถึง การกระทำในโลกดิจิทัลของนักเรียนที่แสดงถึงการเคารพสิทธิ ความเสมอภาค และความแตกต่างของบุคคลอื่น

3. พฤติกรรมมีส่วนร่วมบนโลกดิจิทัล หมายถึง การกระทำในโลกดิจิทัลของนักเรียนที่แสดงถึงการเข้าร่วมเป็นส่วนหนึ่งของกิจกรรมต่างๆ ที่มีประโยชน์ต่อสังคม หรือกิจกรรมบำเพ็ญประโยชน์ต่างๆ ด้วยความสมัครใจ

4. พฤติกรรมรับผิดชอบต่อบนโลกดิจิทัล หมายถึง การกระทำในโลกดิจิทัลของนักเรียนที่แสดงออกถึงการไม่เบียดเบียนตนเองและสังคม นอกจากนี้ยังยอมรับผลของการกระทำของตนเองอย่างเต็มที่ ไม่ว่าการกระทำนั้นจะถูกหรือผิดก็ตาม

สามารถวัดได้จาก แบบสอบถามพฤติกรรมการเป็นพลเมืองดิจิทัลที่ผู้วิจัยสร้างขึ้นเอง ตามขอบเขตของนิยามปฏิบัติการ มีลักษณะเป็นมาตรประมาณค่า 6 ระดับ ตั้งแต่ “ปฏิบัติมากที่สุด” จนถึง “ไม่ปฏิบัติเลย” ให้คะแนน 6 ถึง 1 คะแนน ตามลำดับ โดยผู้ตอบที่ได้คะแนนมากกว่าแสดงว่าเป็นผู้มีพฤติกรรมการเป็นพลเมืองดีบนโลกดิจิทัลมากกว่าผู้ที่ตอบได้คะแนนน้อยกว่า

เจตคติที่ดีต่อการเป็นพลเมืองดีบนโลกดิจิทัล หมายถึง ลักษณะทางจิตของนักเรียนที่ประกอบด้วยความรู้เชิงประเมินค่าเกี่ยวกับประโยชน์ของการเป็นพลเมืองดีบนโลกดิจิทัล ความรู้สึกพึงพอใจและไม่พึงพอใจการกระทำต่างๆ ที่เกิดขึ้นบนโลกดิจิทัล และแนวโน้มที่จะแสดงพฤติกรรมการเป็นพลเมืองดีบนโลกดิจิทัล สามารถวัดได้จาก แบบสอบถามเจตคติที่ดีต่อการเป็นพลเมืองดิจิทัลที่ผู้วิจัยสร้างขึ้นเอง ตามขอบเขตของนิยามปฏิบัติการ มีลักษณะเป็นมาตรประมาณค่า 6 ระดับ ตั้งแต่ “จริงที่สุด” จนถึง “ไม่จริงเลย” ให้คะแนน 6 ถึง 1 คะแนน ตามลำดับ โดยผู้ตอบที่ได้คะแนนมากกว่าแสดงว่าเป็นผู้มีเจตคติที่ดีต่อการเป็นพลเมืองดีบนโลกดิจิทัลมากกว่าผู้ที่ตอบได้คะแนนน้อยกว่า

การรู้เท่าทันสื่อดิจิทัล หมายถึง การรับรู้ของนักเรียนถึงความสามารถของตนเอง ในการเข้าใจข้อมูลข่าวสารจากสื่อดิจิทัล สามารถวิเคราะห์ ตีความ และประเมินค่าข้อมูลต่างๆ จากสื่อดิจิทัลได้ โดยคำนึงถึงผลกระทบที่อาจเกิดขึ้นตามมาจากสื่อดิจิทัลเหล่านั้นได้ สามารถ วัดการรู้เท่าทันสื่อได้จากแบบสอบถามที่ผู้วิจัยปรับปรุงมาจาก The Digital Online Media Literacy Assessment (DOMLA) ของ ฮาวเลก (Hallaq, 2016) ซึ่งมี 5 องค์ประกอบ ดังนี้ 1. ความตระหนักในสื่อ 2. การเข้าถึงสื่อ 3. ความตระหนักในจริยธรรม 4. การประเมินสื่อ และ 5. การผลิตสื่อ มีลักษณะเป็นมาตรประมาณค่า 6 ระดับ ตั้งแต่ “จริงที่สุด” จนถึง “ไม่จริงเลย” ให้ คะแนน 6 ถึง 1 คะแนน ตามลำดับ โดยผู้ตอบที่ได้คะแนนมากกว่าแสดงว่าเป็นผู้รู้เท่าทันสื่อดิจิทัล มากกว่าผู้ที่ได้คะแนนน้อยกว่า

บุคลิกภาพแบบเปิดใจรับประสบการณ์ หมายถึง ลักษณะบุคลิกภาพของบุคคล ชอบความหลากหลาย มักค้นหาประสบการณ์แปลกใหม่ และมีความสุขกับการคบค้าสมาคมกับ บุคคลอื่น เพราะฉะนั้นบุคคลที่มีบุคลิกภาพแบบเปิดใจรับประสบการณ์สูง จะมีความคิด สร้างสรรค์ มีจินตนาการสูง ใฝ่เรียนรู้ และมักจะนำเสนอตนเองเพื่อเข้าร่วมกิจกรรมต่างๆ ในทาง ตรงกันข้าม บุคคลที่มีบุคลิกภาพแบบเปิดใจรับประสบการณ์ต่ำ จะเป็นคนที่ไม่เปิดรับกับสิ่งใหม่ๆ ยึดติดกับสิ่งเดิมๆ ค่านิยมแบบเก่าๆ และขาดการใฝ่เรียนรู้ สามารถวัดได้จากแบบสอบถามที่ผู้วิจัย ปรับปรุงจากแบบวัดบุคลิกภาพห้าองค์ประกอบ The Revised NEO Personality Inventory (NEO-PI-R) ของคอสตาและแมคเคร Costa and McCrae (1995) และแบบวัด Big Five Inventory (BFI) ของจอห์นและศรีวาสทวา (John & Srivastava, 1999, March 5) ในส่วนของ บุคลิกภาพแบบเปิดใจรับประสบการณ์ (Openness to Experience) โดยมีองค์ประกอบย่อย 6 องค์ประกอบ คือ การเป็นคนช่างฝัน (Fantasy) การซาบซึ้งในความงาม (Aesthetics) การเปิดเผย ความรู้สึก (Feelings) การปฏิบัติตัว (Actions) การมีความคิด (Ideas) และการยอมรับค่านิยม (Values) และปรับปรุงให้มีลักษณะเป็นมาตรประมาณค่า 6 ระดับ ตั้งแต่ “จริงที่สุด” จนถึง “ไม่จริง เลย” ให้คะแนน 6 ถึง 1 คะแนน ตามลำดับ โดยผู้ตอบที่ได้คะแนนมากกว่าแสดงว่าเป็นผู้ที่มี บุคลิกภาพแบบเปิดใจรับประสบการณ์มากกว่าผู้ที่ได้คะแนนน้อยกว่า

การรับรู้บรรทัดฐานทางสังคมบนโลกดิจิทัล หมายถึง การรับรู้ของนักเรียน เกี่ยวกับการกระทำต่างๆ ที่บุคคลในสังคมบนโลกดิจิทัลมีความเห็นว่าเหมาะสมหรือไม่เหมาะสม และรับรู้ถึงสิ่งที่บุคคลในสังคมบนโลกดิจิทัลคาดหวังให้เรากระทำหรือไม่กระทำออกมา สามารถ วัดได้จาก แบบสอบถามการรับรู้บรรทัดฐานทางสังคมบนโลกดิจิทัลที่ผู้วิจัยสร้างขึ้นเอง ตาม ขอบเขตของนิยามปฏิบัติการ มีลักษณะเป็นมาตรประมาณค่า 6 ระดับ ตั้งแต่ “จริงที่สุด” จนถึง

“ไม่จริงเลย” ให้คะแนน 6 ถึง 1 คะแนน ตามลำดับ โดยผู้ตอบที่ได้คะแนนมากกว่าแสดงว่าเป็นผู้รับรู้บรรทัดฐานทางสังคมบนโลกดิจิทัลมากกว่าผู้ที่ตอบได้คะแนนน้อยกว่า

การมีแบบอย่างที่ดีจากสื่อดิจิทัล หมายถึง การที่นักเรียนได้พบเห็นแบบอย่างพฤติกรรมที่เป็นพลเมืองดีจากสื่อดิจิทัลต่างๆ สามารถวัดได้จาก แบบสอบถามการมีแบบอย่างที่ดีจากสื่อดิจิทัลที่ผู้วิจัยสร้างขึ้นเอง ตามขอบเขตของนิยามปฏิบัติการ มีลักษณะเป็นมาตราประมาณค่า 6 ระดับ ตั้งแต่ “จริงที่สุด” จนถึง “ไม่จริงเลย” ให้คะแนน 6 ถึง 1 คะแนน ตามลำดับ โดยผู้ตอบที่ได้คะแนนมากกว่าแสดงว่าเป็นผู้ที่มีแบบอย่างที่ดีจากสื่อดิจิทัลมากกว่าผู้ที่ตอบได้คะแนนน้อยกว่า

3.3 สมมติฐานในการวิจัย

ในการวิจัยครั้งนี้ ผู้วิจัยได้ศึกษาทั้งปัจจัยทางจิตและปัจจัยทางสังคมที่ส่งผลต่อพฤติกรรมการเป็นพลเมืองดีบนโลกดิจิทัล ซึ่งสอดคล้องกับทฤษฎีการรู้คิดทางสังคม (Social Cognitive Theory) ของแบนดูรา (Bandura, 1986) และการศึกษาพฤติกรรมมนุษย์ตามหลักพฤติกรรมศาสตร์ โดยอธิบายสาเหตุของการเกิดพฤติกรรมของมนุษย์ว่าเป็นผลมาจากปัจจัยทางจิตและปัจจัยทางสังคม นอกจากนี้ยังมีผลของงานวิจัยที่เกี่ยวข้องกับพฤติกรรมการเป็นพลเมืองดีบนโลกดิจิทัลที่นำไปเป็นแนวทางในการกำหนดสมมติฐานในการวิจัย ดังนี้ งานวิจัยที่ศึกษาเกี่ยวกับพฤติกรรมการใช้เฟซบุ๊กด้วยปัญญาของ ธนพันธ์ จันทรพิพัฒน์พงศ์ (2559) ซึ่งพบปฏิสัมพันธ์ร่วมกันระหว่างตัวแปรอิสระ 3 ตัว คือ การรู้เท่าทันสื่อออนไลน์ เจตคติที่ดีต่อการใช้เฟซบุ๊กด้วยปัญญา และการรับรู้บรรทัดฐานทางสังคม ที่มีต่อพฤติกรรมการใช้เฟซบุ๊กด้วยปัญญา อย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05 ทั้งในด้านรวม และรายด้าน 3 ด้าน คือ พฤติกรรมการใช้เฟซบุ๊กอย่างถูกกาลเทศะ พฤติกรรมการใช้เฟซบุ๊กอย่างปลอดภัย และพฤติกรรมสนับสนุนให้ผู้อื่นใช้เฟซบุ๊กด้วยปัญญา นอกจากนี้ยังพบว่า การรู้เท่าทันสื่อออนไลน์ เจตคติที่ดีต่อการใช้เฟซบุ๊กด้วยปัญญา และการรับรู้บรรทัดฐานทางสังคม สามารถร่วมกันทำนายพฤติกรรมการใช้เฟซบุ๊กด้วยปัญญา อย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .01 ทั้งในด้านรวมและรายด้าน

สำหรับงานวิจัยของ แพทกีและอับฮันการ์ (Patki & Abhyankar, 2016, January-March) ที่ศึกษาเกี่ยวกับการใช้บุคลิกภาพห้าองค์ประกอบในการทำนายพฤติกรรมการจัดการความเป็นพลเมือง พบว่า พนักงานที่มีบุคลิกภาพแบบเปิดใจรับประสบการณ์มากเป็นผู้ที่มีพฤติกรรมจัดการความเป็นพลเมืองระดับบุคคล และระดับองค์กรมาก และวิจัยของ ปราณี จ้อยรอด (2553, 1 มกราคม) ที่ศึกษาพฤติกรรมการใช้อินเทอร์เน็ตอย่างมีวิจารณญาณของ

นักเรียนช่วงชั้นที่ 4 ในเขตกรุงเทพมหานคร ได้ผลการวิจัยว่า นักเรียนที่ได้รับตัวแบบจากเพื่อนมาก เป็นผู้ที่มียุติกรรมการใช้อินเทอร์เน็ตอย่างมีวิจรรณญาณมาก ซึ่งจากทฤษฎีและผลของงานวิจัยที่กล่าวมาในข้างต้นนั้น สามารถใช้เป็นแนวทางในการกำหนดสมมติฐานในการวิจัย ได้ดังนี้

1. นักเรียนที่มีเจตคติที่ดีต่อการเป็นพลเมืองดีบนโลกดิจิทัลมาก มีการรู้เท่าทันสื่อดิจิทัลมาก และมีการรับรู้บรรทัดฐานทางสังคมบนโลกดิจิทัลมากมียุติกรรมการเป็นพลเมืองดีบนโลกดิจิทัลทั้งด้านรวมและรายด้านมากกว่านักเรียนในกลุ่มที่มีลักษณะอื่น

2. นักเรียนที่มีบุคลิกภาพแบบเปิดใจรับประสบการณ์มาก และมีแบบอย่างที่ดีจากสื่อดิจิทัลมาก มียุติกรรมการเป็นพลเมืองดีบนโลกดิจิทัลทั้งด้านรวมและรายด้านมากกว่านักเรียนในกลุ่มที่มีลักษณะอื่น

3. ตัวแปรปัจจัยทางจิต ได้แก่ เจตคติที่ดีต่อการเป็นพลเมืองดีบนโลกดิจิทัล การรู้เท่าทันสื่อดิจิทัล บุคลิกภาพแบบเปิดใจรับประสบการณ์ และตัวแปรปัจจัยทางสังคม ได้แก่ การรับรู้บรรทัดฐานทางสังคมบนโลกดิจิทัล การมีแบบอย่างที่ดีจากสื่อดิจิทัล สามารถร่วมกันทำนายพฤติกรรมการเป็นพลเมืองดีบนโลกดิจิทัล ด้านรวมและด้านย่อย 4 ด้าน (พฤติกรรมการทำตามกฎหมายบนโลกดิจิทัล พฤติกรรมการเคารพผู้อื่นบนโลกดิจิทัล พฤติกรรมมีส่วนร่วมบนโลกดิจิทัล และพฤติกรรมการรับผิดชอบบนโลกดิจิทัล) ได้อย่างมีนัยสำคัญทางสถิติ

4. นักเรียนที่มีข้อมูลพื้นฐานส่วนบุคคลต่างกัณมียุติกรรมการเป็นพลเมืองดีบนโลกดิจิทัลทั้งด้านรวมและรายด้านต่างกัณ โดยมีสมมติฐานย่อยคือ

4.1 นักเรียนที่มีเพศต่างกัณมียุติกรรมการเป็นพลเมืองดีบนโลกดิจิทัลทั้งด้านรวมและรายด้านต่างกัณ

4.2 นักเรียนที่มีความถึในการใช้อินเทอร์เน็ตต่างกัณมียุติกรรมการเป็นพลเมืองดีบนโลกดิจิทัลทั้งด้านรวมและรายด้านต่างกัณ

4.3 นักเรียนที่มีความรู้เกี่ยวกับกฎหมายบนโลกดิจิทัลต่างกัณมียุติกรรมการเป็นพลเมืองดีบนโลกดิจิทัลทั้งด้านรวมและรายด้านต่างกัณ

บทที่ 3

วิธีดำเนินการวิจัย

การวิจัยครั้งนี้ เป็นการศึกษาแบบสหสัมพันธ์เชิงเปรียบเทียบ (Correlational – Comparative Study) โดยเก็บข้อมูลจากกลุ่มนักเรียนระดับชั้นมัธยมศึกษาตอนปลาย ของโรงเรียนในสังกัดสำนักงานคณะกรรมการการศึกษาขั้นพื้นฐาน (สพฐ.) ประจำปีการศึกษา 2561 โดยมีรายละเอียดของการกำหนดประชากรและการเลือกกลุ่มตัวอย่าง เครื่องมือที่ใช้ในการวิจัย การสร้างและพัฒนาเครื่องมือวิจัย การเก็บรวบรวมข้อมูล และการวิเคราะห์ข้อมูล ดังนี้

การกำหนดประชากรและการเลือกกลุ่มตัวอย่าง

ประชากร

ประชากรที่ใช้ในการศึกษาครั้งนี้ คือ นักเรียนที่กำลังศึกษาในระดับชั้นมัธยมศึกษาตอนปลาย ของโรงเรียนในสังกัดสำนักงานคณะกรรมการการศึกษาขั้นพื้นฐาน (สพฐ.) ในเขตกรุงเทพมหานคร ประจำปีการศึกษา 2561 ซึ่งได้แก่ 1. โรงเรียนสตรีวัดมหาพฤฒาราม ในพระบรมราชินูปถัมภ์ 2. โรงเรียนราชวินิต มัธยม 3. โรงเรียนสวนกุหลาบวิทยาลัย ธนบุรี และ 4. โรงเรียนทวีธาภิเศก โดยมีจำนวนประชากรทั้งหมด 4,562 คน (สำนักงานคณะกรรมการการศึกษาขั้นพื้นฐาน, 2561)

การเลือกกลุ่มตัวอย่าง

กลุ่มตัวอย่างที่ใช้ในการศึกษาครั้งนี้ คือ นักเรียนที่กำลังศึกษาในระดับชั้นมัธยมศึกษาตอนปลาย ของโรงเรียนในสังกัดสำนักงานคณะกรรมการการศึกษาขั้นพื้นฐาน (สพฐ.) ในเขตกรุงเทพมหานคร ประจำปีการศึกษา 2561 กำหนดขนาดกลุ่มตัวอย่างโดยใช้ตารางสำเร็จรูปของเครจซี่และมอร์แกน (Krejcie & Morgan, 1970, p. 607) ซึ่งกำหนดค่าสัดส่วนของลักษณะที่สนใจของประชากรเท่ากับ 0.5 ระดับความคลาดเคลื่อนที่ยอมรับได้ 5% และระดับความเชื่อมั่น 95% คิดเป็นจำนวนกลุ่มตัวอย่างเท่ากับ 354 คน และเพื่อให้ได้กลุ่มตัวอย่างที่เป็นตัวแทนของประชากรดีขึ้นและป้องกันการได้รับแบบสอบถามตอบกลับที่ไม่สมบูรณ์ จึงกำหนดกลุ่มตัวอย่างเพิ่มขึ้นอีก เป็นขนาดกลุ่มตัวอย่างที่ 400 คน แล้วหากกลุ่มตัวอย่างด้วยการสุ่มแบบชั้นภูมิตามสัดส่วน (Proportional Stratified Random Sampling) โดยใช้ระดับชั้นเป็นตัวแบ่ง ซึ่งได้แก่ ชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 4, 5 และ 6 ตามลำดับ คิดเป็นสัดส่วนกลุ่มตัวอย่างต่อประชากร 1 : 11 โดยเฉลี่ยกับขนาดของประชากร เมื่อเก็บข้อมูลได้แบบสอบถามสมบูรณ์ทั้งสิ้น 400 คน คิดเป็นร้อยละ 100 ดังที่แสดงในตาราง 4

ตาราง 4 จำนวนกลุ่มตัวอย่างที่ใช้ในการเก็บข้อมูล

โรงเรียน	ระดับชั้น	จำนวนประชากร	จำนวนกลุ่มตัวอย่าง	จำนวนเก็บจริง
1. โรงเรียนสตรีวัดมหา	ม.4	369	32	28
พทุฒาราม ในพระบรม	ม.5	359	31	29
ราชินูปถัมภ์	ม.6	381	33	40
2. โรงเรียนราชวินิต	ม.4	301	26	33
มัธยม	ม.5	286	25	26
	ม.6	279	25	23
3. โรงเรียนสวนกุหลาบ	ม.4	558	49	41
วิทยาลัย ธนบุรี	ม.5	414	36	34
	ม.6	443	39	45
4. โรงเรียนทวีธาภิเศก	ม.4	418	37	33
	ม.5	372	33	31
	ม.6	382	34	37
รวม		4,562	400	400

ที่มา: สำนักงานคณะกรรมการการศึกษาขั้นพื้นฐาน. (2561)

เครื่องมือที่ใช้ในการวิจัย

เครื่องมือที่ใช้ในการวิจัยในครั้งนี้ เป็นแบบสอบถามพฤติกรรมการเป็นพลเมืองดีบนโลกดิจิทัลและปัจจัยทางจิตสังคมที่เกี่ยวข้อง จำนวน 7 ตอน โดยมีรายละเอียดดังนี้

ตอนที่ 1 แบบสอบถามข้อมูลพื้นฐานส่วนบุคคล

แบบสอบถามข้อมูลพื้นฐานส่วนบุคคลในงานวิจัยครั้งนี้ แบ่งออกเป็น

1. เพศ มีลักษณะเป็นตัวเลือกระหว่างเพศชายและเพศหญิง
2. ความถี่ในการใช้อินเทอร์เน็ต หมายถึง ปริมาณระยะเวลาในการใช้อินเทอร์เน็ตโดยเฉลี่ยใน 1 วัน มีลักษณะเป็นช่องว่างให้เติมจำนวนชั่วโมง และจำนวนนาที
3. ความรู้เกี่ยวกับกฎหมายบนโลกดิจิทัล หมายถึง ความรู้ความเข้าใจในเรื่องการกระทำความผิดเกี่ยวกับคอมพิวเตอร์ และการต้องโทษทางกฎหมายเมื่อกระทำความผิดนั้น มี

ลักษณะเป็นข้อสอบถูก-ผิด จำนวน 10 ข้อ มีช่วงคะแนนอยู่ระหว่าง 0 ถึง 10 คะแนน ภายหลังการหาคุณภาพเครื่องมือ พบว่า ข้อสอบนี้มีพิสัยค่าความยากอยู่ระหว่าง .361 ถึง .897 พิสัยค่าอำนาจจำแนกรายข้อ (ค่า t) อยู่ระหว่าง .214 ถึง .805 พิสัยค่าอำนาจจำแนกรายข้อ (ค่า r) อยู่ระหว่าง .154 ถึง .351 และค่าความเชื่อมั่น เท่ากับ .520 เกณฑ์การให้คะแนนคำตอบ คือ ถ้าผู้ตอบข้อนั้นถูกต้องจะได้ 1 คะแนน แต่ถ้าตอบข้อนั้นผิดจะได้ 0 คะแนน ซึ่งผู้ตอบที่ได้คะแนนมากกว่า แสดงว่าเป็นผู้มีความรู้เกี่ยวกับกฎหมายบนโลกดิจิทัลมากกว่าผู้ที่ตอบได้คะแนนน้อยกว่า

ตัวอย่างแบบสอบถามข้อมูลพื้นฐานส่วนบุคคล

เพศ ☐ ชาย ☐ หญิง

ปริมาณระยะเวลาในการใช้อินเทอร์เน็ตโดยเฉลี่ยใน 1 วัน เป็นเวลา ชั่วโมง นาที

ความรู้เกี่ยวกับกฎหมายบนโลกดิจิทัล

ข้อคำถาม	คำตอบ	
	ถูก	ผิด
0. การคัดลอกแฟ้มข้อมูลจากคอมพิวเตอร์ในห้องสมุดของโรงเรียน ที่เปิดให้บริการแก่นักเรียนโดยทั่วไป และคอมพิวเตอร์นั้นไม่มีมาตรการการเข้าถึง ถือเป็นการกระทำความผิดเกี่ยวกับคอมพิวเตอร์		

ตอนที่ 2 แบบสอบถามพฤติกรรมความเป็นพลเมืองดีบนโลกดิจิทัล

แบบสอบถามพฤติกรรมความเป็นพลเมืองดีบนโลกดิจิทัลในงานวิจัยครั้งนี้สร้างขึ้นเองตามขอบเขตของนิยามปฏิบัติการ ประกอบด้วยพฤติกรรมย่อย 4 ด้าน คือ 1. พฤติกรรมการทำตามกฎบนโลกดิจิทัล 2. พฤติกรรมเคารพผู้อื่นบนโลกดิจิทัล 3. พฤติกรรมมีส่วนร่วมบนโลกดิจิทัล และ 4. พฤติกรรมรับผิดชอบต่อบนโลกดิจิทัล จำนวน 20 ข้อ มีลักษณะเป็นมาตราประมาณค่า 6 ระดับ ตั้งแต่ “ปฏิบัติมากที่สุด” จนถึง “ไม่ปฏิบัติเลย” มีช่วงคะแนนอยู่ระหว่าง 20 ถึง 120 คะแนน ภายหลังการหาคุณภาพเครื่องมือ พบว่า แบบสอบถามนี้มีพิสัยค่าอำนาจจำแนกรายข้อ (ค่า t) อยู่ระหว่าง 2.092 ถึง 5.181 พิสัยค่าอำนาจจำแนกรายข้อ (ค่า r) อยู่ระหว่าง .153 ถึง .467 และค่าความเชื่อมั่น เท่ากับ .719

เกณฑ์การให้คะแนนคำตอบทั้ง 6 ตัวเลือกนั้น แบ่งออกเป็น 2 กรณี คือ กรณีที่ 1) ข้อคำถามเชิงบวก ผู้ตอบจะได้ 6 คะแนนในแต่ละข้อเมื่อตอบ “ปฏิบัติมากที่สุด” และลดลงมาตามลำดับจนถึง 1 คะแนนในแต่ละข้อเมื่อตอบ “ไม่ปฏิบัติเลย” และ กรณีที่ 2) ข้อคำถามเชิงลบ

จะให้คะแนนตรงกันข้ามกัน ซึ่งผู้ตอบที่ได้คะแนนมากกว่าแสดงว่าเป็นผู้มีพฤติกรรมการเป็นพลเมืองดีบนโลกดิจิทัลมากกว่าผู้ที่ตอบได้คะแนนน้อยกว่า

ตัวอย่างแบบสอบถามพฤติกรรมการเป็นพลเมืองดีบนโลกดิจิทัล

ข้อความ	ระดับความเป็นจริงของท่าน					
	ปฏิบัติ มาก ที่สุด	ปฏิบัติ มาก	ปฏิบัติ ค่อนข้าง มาก	ปฏิบัติ ค่อนข้าง น้อย	ปฏิบัติ น้อย	ปฏิบัติ น้อย ที่สุด
ด้านที่ 1 พฤติกรรมการทำตามกฎบนโลกดิจิทัล						
0. ฉันไม่ส่ง e-mail โดยปกปิดหรือปลอมแปลง IP address เป็นจำนวนมาก จนทำให้ระบบคอมพิวเตอร์ของบุคคลอื่นเกิดความยุ่งยากในการใช้งาน						
ด้านที่ 2 พฤติกรรมการเคารพผู้อื่นบนโลกดิจิทัล						
0. ฉันระงับการโพสต์หรือส่งต่อรูปภาพให้ผู้อื่นเพราะเกรงจะทำให้พวกเขาอับอายหรือได้รับผลเสีย						
ด้านที่ 3 พฤติกรรมมีส่วนร่วมบนโลกดิจิทัล						
0. ฉันเข้าร่วมแสดงความคิดเห็นบนเว็บไซต์ต่างๆ เพื่อแก้ไขปัญหาของโรงเรียน ชุมชน และสังคม						
ด้านที่ 4 พฤติกรรมกรับผิดชอบบนโลกดิจิทัล						
0. ฉันยอมรับการตรวจสอบการใช้งานอินเทอร์เน็ตและระบบคอมพิวเตอร์จากผู้ดูแลระบบเครือข่าย						

ตอนที่ 3 แบบสอบถามเจตคติที่ดีต่อการเป็นพลเมืองดีบนโลกดิจิทัล

แบบสอบถามเจตคติที่ดีต่อการเป็นพลเมืองดีบนโลกดิจิทัลในงานวิจัยครั้งนี้สร้างขึ้นเอง ตามขอบเขตของนิยามปฏิบัติการ โดยมีเนื้อหาเกี่ยวกับความรู้เชิงประเมินค่าเกี่ยวกับประโยชน์ของการเป็นพลเมืองดีบนโลกดิจิทัล ความรู้สึกพึงพอใจและไม่พึงพอใจการกระทำต่างๆ ที่เกิดขึ้นบนโลกดิจิทัล และแนวโน้มที่จะแสดงพฤติกรรมการเป็นพลเมืองดีบนโลกดิจิทัล จำนวน 9 ข้อ มีลักษณะเป็นมาตราประมาณค่า 6 ระดับ ตั้งแต่ “จริงที่สุด” จนถึง “ไม่จริงเลย” มีช่วงคะแนนอยู่ระหว่าง 9 ถึง 54 คะแนน ภายหลังการหาคุณภาพเครื่องมือ พบว่า แบบสอบถามนี้มีพิสัยค่าอำนาจจำแนกรายข้อ (ค่า t) อยู่ระหว่าง 2.931 ถึง 4.805 พิสัยค่าอำนาจจำแนกรายข้อ (ค่า r) อยู่ระหว่าง .095 ถึง .662 และค่าความเชื่อมั่น เท่ากับ .698

เกณฑ์การให้คะแนนคำตอบทั้ง 6 ตัวเลือกนั้น แบ่งออกเป็น 2 กรณี คือ กรณีที่ 1) ข้อคำถามเชิงบวก ผู้ตอบจะได้ 6 คะแนนในแต่ละข้อเมื่อตอบ “จริงที่สุด” และลดลงตามลำดับจนถึง 1 คะแนนในแต่ละข้อเมื่อตอบ “ไม่จริงเลย” และ กรณีที่ 2) ข้อคำถามเชิงลบจะให้คะแนนตรงกันข้ามกัน โดยผู้ตอบที่ได้คะแนนมากกว่าแสดงว่าเป็นผู้มีเจตคติที่ดีต่อการเป็นพลเมืองดีบนโลกดิจิทัลมากกว่าผู้ที่ตอบได้คะแนนน้อยกว่า

ตัวอย่างแบบสอบถามเจตคติที่ดีต่อการเป็นพลเมืองดีบนโลกดิจิทัล

ข้อความ	ระดับความเป็นจริงของท่าน					
	จริงที่สุด	จริง	ค่อนข้างจริง	ค่อนข้างไม่จริง	ไม่จริง	ไม่จริงเลย
0. ฉันเชื่อว่าการโพสต์หรือส่งต่อรูปภาพที่ทำให้ผู้อื่นอับอายหรือได้รับผลเสียเป็นเรื่องที่ไม่ดี						

ตอนที่ 4 แบบสอบถามการรู้เท่าทันสื่อดิจิทัล

แบบสอบถามการรู้เท่าทันสื่อดิจิทัลในงานวิจัยครั้งนี้ปรับปรุงมาจาก The Digital Online Media Literacy Assessment (DOMLA) ของ ฮาลเลก (Hallaq, 2016) มี 5 องค์ประกอบดังนี้ 1. ความตระหนักในสื่อ 2. การเข้าถึงสื่อ 3. ความตระหนักในจริยธรรม 4. การประเมินสื่อ และ 5. การผลิตสื่อ จำนวน 10 ข้อ มีลักษณะเป็นมาตราประมาณค่า 6 ระดับ ตั้งแต่ “จริงที่สุด” จนถึง “ไม่จริงเลย” มีช่วงคะแนนอยู่ระหว่าง 10 ถึง 60 คะแนน ภายหลังการหาคุณภาพเครื่องมือพบว่า แบบสอบถามนี้มีพิสัยค่าอำนาจจำแนกรายข้อ (ค่า t) อยู่ระหว่าง 3.114 ถึง 8.610 พิสัยค่าอำนาจจำแนกรายข้อ (ค่า r) อยู่ระหว่าง .182 ถึง .553 และค่าความเชื่อมั่น เท่ากับ .706

เกณฑ์การให้คะแนนคำตอบทั้ง 6 ตัวเลือกนั้น แบ่งออกเป็น 2 กรณี คือ กรณีที่ 1) ข้อคำถามเชิงบวก ผู้ตอบจะได้ 6 คะแนนในแต่ละข้อเมื่อตอบ “จริงที่สุด” และลดลงตามลำดับจนถึง 1 คะแนนในแต่ละข้อเมื่อตอบ “ไม่จริงเลย” และ กรณีที่ 2) ข้อคำถามเชิงลบจะให้คะแนนตรงกันข้ามกัน ตามลำดับ โดยผู้ตอบที่ได้คะแนนมากกว่าแสดงว่าเป็นผู้รู้เท่าทันสื่อดิจิทัลมากกว่าผู้ที่ตอบได้คะแนนน้อยกว่า

ตัวอย่างแบบสอบถามการรู้เท่าทันสื่อดิจิทัล

ข้อความ	ระดับความเป็นจริงของท่าน					
	จริงที่สุด	จริง	ค่อนข้างจริง	ค่อนข้างไม่จริง	ไม่จริง	ไม่จริงเลย
0. ฉันรู้จักไฟล์ดิจิทัลรูปแบบต่างๆ เช่น jpeg, avi, mp3						

ตอนที่ 5 แบบสอบถามบุคลิกภาพแบบเปิดใจรับประสบการณ์

แบบสอบถามบุคลิกภาพแบบเปิดใจรับประสบการณ์ในงานวิจัยครั้งนี้ปรับปรุงจากแบบวัดบุคลิกภาพห้าองค์ประกอบ The Revised NEO Personality Inventory (NEO-PI-R) ของคอสตาและแมคเคร (Costa & McCrae, 1995) และแบบวัด Big Five Inventory (BFI) ของจอห์นและศรีวาสทวา (John & Srivastava, 1999, March 5) ในส่วนของบุคลิกภาพแบบเปิดใจรับประสบการณ์ (Openness to Experience) โดยมีองค์ประกอบย่อย 6 องค์ประกอบ คือ การเป็นคนช่างฝัน (Fantasy) การซาบซึ้งในความงาม (Aesthetics) การเปิดเผยความรู้สึก (Feelings) การปฏิบัติตัว (Actions) การมีความคิด (Ideas) และการยอมรับค่านิยม (Values) จำนวน 12 ข้อ มีลักษณะเป็นมาตรประมาณค่า 6 ระดับ ตั้งแต่ “จริงที่สุด” จนถึง “ไม่จริงเลย” มีช่วงคะแนนอยู่ระหว่าง 12 ถึง 72 คะแนน ภายหลังการหาคุณภาพเครื่องมือ พบว่า แบบสอบถามนี้มีพิสัยค่าอำนาจจำแนกรายข้อ (ค่า t) อยู่ระหว่าง 2.737 ถึง 6.591 พิสัยค่าอำนาจจำแนกรายข้อ (ค่า r) อยู่ระหว่าง .061 ถึง .696 และค่าความเชื่อมั่น เท่ากับ .778

เกณฑ์การให้คะแนนคำตอบทั้ง 6 ตัวเลือกนั้น แบ่งออกเป็น 2 กรณี คือ กรณีที่ 1) ข้อคำถามเชิงบวก ผู้ตอบจะได้ 6 คะแนนในแต่ละข้อเมื่อตอบ “จริงที่สุด” และลดลงมาตามลำดับ จนถึง 1 คะแนนในแต่ละข้อเมื่อตอบ “ไม่จริงเลย” และ กรณีที่ 2) ข้อคำถามเชิงลบจะให้คะแนนตรงกันข้ามกัน โดยผู้ตอบที่ได้คะแนนมากกว่าแสดงว่าเป็นผู้มีบุคลิกภาพแบบเปิดใจรับประสบการณ์มากกว่าผู้ที่ตอบได้คะแนนน้อยกว่า

ตัวอย่างแบบสอบถามบุคลิกภาพแบบเปิดใจรับประสบการณ์

ข้อความ	ระดับความเป็นจริงของท่าน					
	จริงที่สุด	จริง	ค่อนข้างจริง	ค่อนข้างไม่จริง	ไม่จริง	ไม่จริงเลย
0. ฉันชอบจินตนาการสิ่งต่างๆ						

ตอนที่ 6 แบบสอบถามการรับรู้บรรทัดฐานทางสังคมบนโลกดิจิทัล

แบบสอบถามการรับรู้บรรทัดฐานทางสังคมบนโลกดิจิทัลในงานวิจัยครั้งนี้สร้างขึ้นเอง ตามขอบเขตของนิยามปฏิบัติการ โดยมีเนื้อหาเกี่ยวกับกระทำต่างๆ ที่บุคคลในสังคมบนโลกดิจิทัลมีความเห็นว่าเหมาะสมหรือไม่เหมาะสม และสิ่งที่บุคคลในสังคมบนโลกดิจิทัลคาดหวังให้เรากระทำหรือไม่กระทำออกมา จำนวน 10 ข้อ มีลักษณะเป็นมาตรประมาณค่า 6 ระดับ ตั้งแต่ “จริงที่สุด” จนถึง “ไม่จริงเลย” มีช่วงคะแนนอยู่ระหว่าง 10 ถึง 60 คะแนน ภายหลังการหาคุณภาพ

เครื่องมือ พบว่า แบบสอบถามนี้มีพิสัยค่าอำนาจจำแนกรายข้อ (ค่า t) อยู่ระหว่าง 3.643 ถึง 12.348 พิสัยค่าอำนาจจำแนกรายข้อ (ค่า r) อยู่ระหว่าง .369 ถึง .727 และค่าความเชื่อมั่นเท่ากับ .850

เกณฑ์การให้คะแนนคำตอบทั้ง 6 ตัวเลือกนั้น แบ่งออกเป็น 2 กรณี คือ กรณีที่ 1) ข้อคำถามเชิงบวก ผู้ตอบจะได้ 6 คะแนนในแต่ละข้อเมื่อตอบ “จริงที่สุด” และลดลงมาตามลำดับ จนถึง 1 คะแนนในแต่ละข้อเมื่อตอบ “ไม่จริงเลย” และ กรณีที่ 2) ข้อคำถามเชิงลบจะให้คะแนนตรงกันข้ามกัน โดยผู้ตอบที่ได้คะแนนมากกว่าแสดงว่าเป็นผู้มีการรับรู้บรรทัดฐานทางสังคมบนโลกดิจิทัลมากกว่าผู้ที่ตอบได้คะแนนน้อยกว่า

ตัวอย่างแบบสอบถามการรับรู้บรรทัดฐานทางสังคมบนโลกดิจิทัล

ข้อความ	ระดับความเป็นจริงของท่าน					
	จริง ที่สุด	จริง	ค่อนข้าง จริง	ค่อนข้าง ไม่จริง	ไม่จริง	ไม่จริง เลย
0. ผู้คนที่ใช้อินเทอร์เน็ตคิดว่า การส่งต่อข้อมูลที่มีลักษณะลามกให้แก่กัน สามารถทำได้โดยไม่ผิดกฎหมาย						

ตอนที่ 7 แบบสอบถามการมีแบบอย่างที่ดีจากสื่อดิจิทัล

แบบสอบถามการมีแบบอย่างที่ดีจากสื่อดิจิทัลในงานวิจัยครั้งนี้สร้างขึ้นเอง ตามขอบเขตของนิยามปฏิบัติการ โดยมีเนื้อหาเกี่ยวกับแบบอย่างจากสื่อต่างๆ บนโลกดิจิทัล จำนวน 10 ข้อ มีลักษณะเป็นมาตราประมาณค่า 6 ระดับ ตั้งแต่ “จริงที่สุด” จนถึง “ไม่จริงเลย” มีช่วงคะแนนอยู่ระหว่าง 10 ถึง 60 คะแนน ภายหลังการหาคุณภาพเครื่องมือ พบว่า แบบสอบถามนี้มีพิสัยค่าอำนาจจำแนกรายข้อ (ค่า t) อยู่ระหว่าง 3.934 ถึง 7.858 พิสัยค่าอำนาจจำแนกรายข้อ (ค่า r) อยู่ระหว่าง .250 ถึง .662 และค่าความเชื่อมั่น เท่ากับ .768

เกณฑ์การให้คะแนนคำตอบทั้ง 6 ตัวเลือกนั้น แบ่งออกเป็น 2 กรณี คือ กรณีที่ 1) ข้อคำถามเชิงบวก ผู้ตอบจะได้ 6 คะแนนในแต่ละข้อเมื่อตอบ “จริงที่สุด” และลดลงมาตามลำดับ จนถึง 1 คะแนนในแต่ละข้อเมื่อตอบ “ไม่จริงเลย” และ กรณีที่ 2) ข้อคำถามเชิงลบจะให้คะแนนตรงกันข้ามกัน โดยผู้ตอบที่ได้คะแนนมากกว่าแสดงว่าเป็นผู้ที่มีแบบอย่างที่ดีจากสื่อดิจิทัลมากกว่าผู้ที่ตอบได้คะแนนน้อยกว่า

ตัวอย่างแบบสอบถามการมีแบบอย่างที่ดีจากสื่อดิจิทัล

ข้อความ	ระดับความเป็นจริงของท่าน				
	จริง ที่สุด	จริง	ค่อนข้าง จริง	ค่อนข้าง ไม่จริง	ไม่จริง เลย
0. เพื่อนของฉันนิยมส่งภาพลามกในอินเทอร์เน็ตให้แก่นัก					

การสร้างและพัฒนาเครื่องมือที่ใช้ในการวิจัย

ในการวิจัยครั้งนี้ ผู้วิจัยได้สร้างและพัฒนาเครื่องมือวิจัย โดยมีขั้นตอนดังนี้

1. ศึกษาเอกสารแนวคิด ทฤษฎี และงานวิจัยที่เกี่ยวข้องของตัวแปรที่ศึกษา
2. กำหนดนิยามเชิงปฏิบัติการของตัวแปรที่ศึกษา
3. สร้างแบบสอบถามตามนิยามปฏิบัติการของตัวแปรนั้นๆ และตรวจสอบความเที่ยงตรงโดยผู้เชี่ยวชาญ 3 ท่าน เพื่อนำผลมาปรับปรุงแบบสอบถามในขั้นต้น โดยหาความเที่ยงตรงตามเนื้อหา (Content Validity) ซึ่งพิจารณาจากค่าดัชนีความสอดคล้องรายข้อ (IOC : Index of Item-Objective Congruence) โดยถ้าค่าดัชนีความสอดคล้องที่คำนวณได้มีค่ามากกว่าหรือเท่ากับ 0.5 ขึ้นไป แสดงว่าข้อคำถามนั้นเป็นตัวแทนของลักษณะเฉพาะของกลุ่มพฤติกรรมนั้น แต่ถ้าข้อคำถามนั้นมีค่าดัชนีความสอดคล้องต่ำกว่า 0.5 ลงมา แสดงว่าข้อคำถามนั้นจะต้องถูกตัดทิ้งไปหรือปรับปรุงแก้ไขให้ดีขึ้นเพื่อที่จะเป็นตัวแทนของลักษณะเฉพาะของสิ่งที่ต้องการวัดได้ (อรพินทร์ ชูชม, 2545, p. 340)
4. นำแบบสอบถามไปทดลองใช้ในกลุ่มตัวอย่างที่มีคุณสมบัติใกล้เคียงกับกลุ่มตัวอย่างจริง แต่ไม่ใช้ในกลุ่มตัวอย่างจริง (contaminated sample) ซึ่งคือ นักเรียนระดับชั้นมัธยมศึกษาตอนปลายของโรงเรียนปัญญาวรคุณ จำนวน 100 คน โดยมีรายละเอียดของจำนวนกลุ่มตัวอย่างที่จะนำแบบสอบถามไปทดลองใช้ ดังนี้

ตาราง 5 จำนวนกลุ่มตัวอย่างที่นำแบบสอบถามไปทดลองใช้ในแต่ละระดับชั้น

โรงเรียน	ระดับชั้น	จำนวนประชากร	จำนวนกลุ่มตัวอย่าง	จำนวนเก็บจริง
โรงเรียนปัญญาวรคุณ	ม.4	256	32	31
	ม.5	279	34	32
	ม.6	278	34	37
รวม		813	100	100

ที่มา: สำนักงานคณะกรรมการการศึกษาขั้นพื้นฐาน. (2561)

5. คัดเลือกข้อคำถามที่วัดด้วยการวิเคราะห์คุณภาพรายข้อจากแบบสอบถามไปทดลองใช้ ด้วยวิธีการต่อไปนี้

5.1 การหาค่าความยากรายข้อ (item-diffculty) คือ สัดส่วนหรือร้อยละของ คนในกลุ่มนั้นที่ตอบข้อนั้นถูก การวิเคราะห์ความยากเหมาะสำหรับแบบทดสอบวัดความสามารถ ที่มีการให้คะแนนรายข้อสำหรับข้อที่ตอบถูกและตอบผิด แต่ไม่เหมาะกับแบบทดสอบวัด บุคลิกภาพ เจตคติ หรืออารมณ์ความรู้สึก ค่าความยากรายข้อหาได้จาก จำนวนคนที่ตอบรายข้อ นั้นถูกต้องหารด้วยจำนวนคนทั้งหมด โดยจะมีค่าอยู่ระหว่าง 0 ถึง 1 ถ้าค่าความยากสูงจะถือว่า ข้อสอบข้อนั้นเป็นข้อสอบที่ง่าย แต่ถ้าค่าความยากต่ำจะถือว่าข้อสอบข้อนั้นเป็นข้อที่ยาก (อรพินทร์ ชูชม, 2545, p. 269)

5.2 การหาค่าอำนาจจำแนกโดยใช้การทดสอบค่าที (t-test) ซึ่งจะนำคะแนน รวมที่ได้ของแต่ละคนมาเรียงจากมากไปหาน้อย แล้วแบ่งกลุ่มตัวอย่างออกเป็น 2 กลุ่มเท่าๆ กัน คือ กลุ่มสูง คือ ผู้ที่ได้คะแนนมาก และกลุ่มต่ำ คือ ผู้ที่ได้คะแนนน้อย โดยใช้วิธีการแบ่ง 25% บน เป็นกลุ่มสูง และ 25% ล่างเป็นกลุ่มต่ำ แล้วคำนวณหาคะแนนเฉลี่ยและคะแนนความแปรปรวน เป็นรายข้อของแต่ละกลุ่ม และนำมาคำนวณ โดยถ้าค่าที่คำนวณได้มีค่าแตกต่างกันอย่างมี นัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05 ตามที่กำหนดไว้ แสดงว่ามีอำนาจจำแนก สามารถจำแนกคนเป็น 2 กลุ่มได้ (อรพินทร์ ชูชม, 2545, p. 261)

5.3 การหาค่าอำนาจจำแนกรายข้อด้วยค่าสัมประสิทธิ์สหสัมพันธ์แบบเพียร์ สัน (Pearson Correlation Coefficient ; ค่า r) ซึ่งเป็นค่าความสัมพันธ์ระหว่างคะแนนรายข้อกับ

คะแนนรวม โดยเลือกเฉพาะข้อคำถามที่มีค่าสัมประสิทธิ์สหสัมพันธ์แบบเพียร์สันตั้งแต่ 0.2 ขึ้นไป เพื่อนำมาใช้ในแบบสอบถาม (อรพินทร์ ชูชม, 2545, p. 264)

5.4 วิเคราะห์หาคุณภาพของแบบสอบถามทั้งฉบับโดยการหาค่าความเชื่อมั่น (Reliability) แบบสัมประสิทธิ์แอลฟาของครอนบาค (Cronbrach's coefficient alpha) โดยใช้เกณฑ์พิจารณาความเชื่อมั่นที่ 0.6 ขึ้นไป ถ้าต่ำกว่า 0.6 ลงมา แสดงว่าต้องปรับปรุงแก้ไขแบบสอบถามให้ดีขึ้น (อรพินทร์ ชูชม, 2545, p. 305)

ซึ่งจากการวิเคราะห์คุณภาพรายข้อ ได้ผลดังนี้

ตาราง 6 ผลการวิเคราะห์คุณภาพรายข้อของแบบสอบถามฉบับทดลองใช้

แบบสอบถาม	จำนวน ข้อ	คุณภาพเครื่องมือ				ความเชื่อมั่น
		ค่าความยาก	ค่า t	ค่า r		
1. ความรู้เกี่ยวกับกฎหมาย บนโลกดิจิทัล	10	.361 - .897	.214 - .805	.154 - .351		.520
2. พฤติกรรมการเป็นพลเมือง ดีบนโลกดิจิทัล	20	-	2.092 - 5.181	.153 - .467		.719
3. เจตคติที่ดีต่อการเป็น พลเมืองดีบนโลกดิจิทัล	9	-	2.931 - 4.805	.095 - .662		.698
4. การรู้เท่าทันสื่อดิจิทัล	10	-	3.114 - 8.610	.182 - .553		.706
5. บุคลิกภาพแบบเปิดใจรับ ประสบการณ์	12	-	2.737 - 6.591	.061 - .696		.778
6. การรับรู้บรรทัดฐานทาง สังคมบนโลกดิจิทัล	10	-	3.643 - 12.348	.369 - .727		.850
7. การมีแบบอย่างที่ดีจากสื่อ ดิจิทัล	10	-	3.934 - 7.858	.250 - .662		.768

หมายเหตุ ในกรณีที่ค่า r ต่ำกว่า 0.2 แต่ยอมรับให้ใช้แบบวัดข้อนั้นได้ เพราะค่า t ของข้อนั้นยอมรับได้

6. จัดพิมพ์เป็นแบบสอบถามฉบับที่สมบูรณ์เพื่อนำไปใช้จริง

การเก็บรวบรวมข้อมูล

การเก็บรวบรวมข้อมูลมีขั้นตอน ดังนี้

1. ขอใบรับรองการทำวิจัยในมนุษย์จากสถาบันยุทธศาสตร์ทางปัญญาและวิจัย มหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ ทั้งนี้ งานวิจัยนี้ได้ผ่านการรับรองจากคณะกรรมการจริยธรรมการวิจัยในมนุษย์จากสถาบันยุทธศาสตร์ทางปัญญาและวิจัย มหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ เอกสารรับรองเลขที่ SWUEC/X-196/2561

2. ขอหนังสืออนุญาตเก็บข้อมูลจากบัณฑิตวิทยาลัย และติดต่อโรงเรียนที่เป็นกลุ่มตัวอย่างในการวิจัย เพื่อขอความอนุเคราะห์ในการเก็บรวบรวมข้อมูลกับนักเรียน

3. ชี้แจงแนวทางในการเก็บรวบรวมข้อมูลกับผู้ประสานงานของแต่ละโรงเรียน

4. ดำเนินการเก็บรวบรวมข้อมูลเป็นเวลา 4 สัปดาห์ พร้อมทั้งตรวจสอบความสมบูรณ์ของแบบสอบถามทั้งหมด

การวิเคราะห์ข้อมูล

นำข้อมูลที่ได้จากการเก็บรวบรวมข้อมูลมากำหนดรหัสและบันทึกข้อมูลลงในโปรแกรม จากนั้นวิเคราะห์ข้อมูลโดยใช้สถิติ ดังนี้

1. วิเคราะห์ค่าสถิติพื้นฐาน ได้แก่ ค่าเฉลี่ยและส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐานของคะแนนพฤติกรรมการเป็นพลเมืองดีบนโลกดิจิทัล ปัจจัยทางจิต และปัจจัยทางสังคม

2. วิเคราะห์หาค่าความแปรปรวนสามทาง (Three-way Analysis of Variance) และเปรียบเทียบค่าเฉลี่ย เพื่อทดสอบสมมติฐานข้อที่ 1

3. วิเคราะห์หาค่าความแปรปรวนสองทาง (Two-way Analysis of Variance) และเปรียบเทียบค่าเฉลี่ย เพื่อทดสอบสมมติฐานข้อที่ 2

4. วิเคราะห์ค่าอำนาจการทำนายโดยใช้สถิติวิเคราะห์การถดถอยพหุคูณ (Multiple Regression Analysis) แบบเป็นขั้น (Stepwise) เพื่อทดสอบสมมติฐานข้อที่ 3

5. วิเคราะห์หาค่า t (t-test for Independent Samples) เพื่อทดสอบสมมติฐานข้อที่ 4

บทที่ 4

ผลการวิเคราะห์ข้อมูล

การดำเนินการวิจัยเรื่อง ปัจจัยทางจิตสังคมที่เกี่ยวข้องกับพฤติกรรมการเป็นพลเมืองดีบนโลกดิจิทัลของนักเรียนระดับชั้นมัธยมศึกษาตอนปลายของโรงเรียนในสังกัดสำนักงานคณะกรรมการการศึกษาขั้นพื้นฐาน กรุงเทพมหานคร มีจุดมุ่งหมายเพื่อศึกษาปฏิสัมพันธ์ระหว่างปัจจัยทางจิตและปัจจัยทางสังคมที่เกี่ยวข้องกับพฤติกรรมการเป็นพลเมืองดีบนโลกดิจิทัลของนักเรียน นอกจากนี้ยังศึกษาอำนาจการทำนายของปัจจัยทางจิตและปัจจัยทางสังคมที่มีต่อพฤติกรรมการเป็นพลเมืองดีบนโลกดิจิทัล รวมทั้งเปรียบเทียบพฤติกรรมการเป็นพลเมืองดีบนโลกดิจิทัลทั้งด้านรวมและรายด้านของนักเรียน

ในบทนี้เป็นการนำเสนอการวิเคราะห์ข้อมูลตามสมมติฐานที่ตั้งไว้ 4 ข้อ ซึ่งมีลำดับการนำเสนอผลการวิเคราะห์ข้อมูล แบ่งออกเป็น 2 ตอน ดังนี้

ตอนที่ 1 ผลการวิเคราะห์ข้อมูลพื้นฐานส่วนบุคคลของกลุ่มตัวอย่างและตัวแปรโดยใช้สถิติพื้นฐาน ได้แก่ ค่าความถี่ ร้อยละ ค่าเฉลี่ย และส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน ของตัวแปรที่ศึกษา

ตอนที่ 2 ผลการวิเคราะห์ข้อมูลเพื่อทดสอบสมมติฐาน ได้แก่

1. ผลการวิเคราะห์ความแปรปรวนแบบสามทางของพฤติกรรมการเป็นพลเมืองดีบนโลกดิจิทัลด้านรวมและรายด้าน 4 ด้าน ของนักเรียนที่มีเจตคติที่ดีต่อการเป็นพลเมืองดีบนโลกดิจิทัล การรู้เท่าทันสื่อดิจิทัล และการรับรู้บรรทัดฐานทางสังคมบนโลกดิจิทัลที่แตกต่างกัน

2. ผลการวิเคราะห์ความแปรปรวนแบบสองทางของพฤติกรรมการเป็นพลเมืองดีบนโลกดิจิทัลด้านรวมและรายด้าน 4 ด้าน ของนักเรียนที่มีบุคลิกภาพแบบเปิดใจรับประสบการณ์และการมีแบบอย่างที่ดีจากสื่อดิจิทัลที่แตกต่างกัน

3. ผลการวิเคราะห์ค่าอำนาจการทำนายเพื่อค้นหาตัวทำนายที่สำคัญและปริมาณการทำนายพฤติกรรมการเป็นพลเมืองดีบนโลกดิจิทัลด้านรวมและรายด้าน 4 ด้าน โดยใช้ตัวแปรปัจจัยทางจิตและปัจจัยทางสังคมเป็นตัวทำนาย ด้วยสถิติวิเคราะห์การถดถอยพหุคูณ (Multiple Regression Analysis)

4. ผลการเปรียบเทียบพฤติกรรมการเป็นพลเมืองดีบนโลกดิจิทัลด้านรวมและรายด้าน 4 ด้าน ของนักเรียนที่มีลักษณะพื้นฐานส่วนบุคคลต่างกัน โดยใช้การวิเคราะห์หาค่า t (t -test for Independent Samples)

ตอนที่ 1 ผลการวิเคราะห์ข้อมูลพื้นฐานส่วนบุคคลของกลุ่มตัวอย่างและตัวแปรโดยใช้สถิติพื้นฐาน

ได้แก่ ค่าความถี่ ร้อยละ ค่าเฉลี่ย และส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน ของตัวแปรที่ศึกษา

ผลการวิเคราะห์ข้อมูลพื้นฐานส่วนบุคคลของกลุ่มตัวอย่าง

การวิจัยนี้มุ่งศึกษาจากกลุ่มตัวอย่างที่เป็นนักเรียนที่กำลังศึกษาในระดับชั้นมัธยมศึกษาตอนปลาย ของโรงเรียนในสังกัดสำนักงานคณะกรรมการการศึกษาขั้นพื้นฐาน (สพฐ.) ในเขตกรุงเทพมหานคร ประจำปีการศึกษา 2561 มีจำนวนทั้งสิ้น 400 คน ซึ่งมีข้อมูลพื้นฐานส่วนบุคคลของกลุ่มตัวอย่าง ตามที่แสดงในตาราง 7 ดังนี้

ตาราง 7 ข้อมูลพื้นฐานส่วนบุคคลของกลุ่มตัวอย่าง

ข้อมูลพื้นฐานส่วนบุคคลของกลุ่มตัวอย่าง	เกณฑ์		ค่าต่ำสุด	จำนวน (400 คน)	ร้อยละ	ค่า มัธยฐาน
	แบ่งกลุ่ม		ค่าสูงสุด			
เพศ	ชาย			192	48.00	
	หญิง			208	52.00	
ความถี่ในการใช้อินเทอร์เน็ต	น้อย	≤ 8	1.50 – 8.00	228	57.00	8.00
	มาก	> 8	8.01 – 21.00	172	43.00	
ความรู้เกี่ยวกับกฎหมายบนโลกดิจิทัล	น้อย	≤ 8	1 – 8	247	61.75	8.00
	มาก	> 8	9 – 10	153	38.25	

จากตาราง 7 พบว่า นักเรียนเพศชายมีจำนวน 192 คน คิดเป็นร้อยละ 48.00 และนักเรียนเพศหญิงมีจำนวน 208 คน คิดเป็นร้อยละ 52.00 ทั้งนี้ผู้วิจัยได้มีการแบ่งกลุ่มตัวอย่างตามความถี่ในการใช้อินเทอร์เน็ต และความรู้เกี่ยวกับกฎหมายบนโลกดิจิทัล เป็นกลุ่มมาก-น้อย โดยใช้ค่ามัธยฐานในการแบ่งกลุ่ม พบว่า กลุ่มตัวอย่างมีความถี่ในการใช้อินเทอร์เน็ตอยู่ระหว่าง 1.50 – 21.00 ชั่วโมงต่อวัน ค่ามัธยฐานเท่ากับ 8.00 จึงแบ่งเป็นกลุ่มที่มีความถี่ในการใช้อินเทอร์เน็ตน้อย (1.50 – 8.00 ชั่วโมงต่อวัน) จำนวน 228 คน คิดเป็นร้อยละ 57.00 และกลุ่มที่มีความถี่ในการใช้อินเทอร์เน็ตมาก (8.01 – 21.00 ชั่วโมงต่อวัน) จำนวน 172 คน คิดเป็นร้อยละ 43.00 และความรู้เกี่ยวกับกฎหมายบนโลกดิจิทัลอยู่ระหว่าง 1 – 10 คะแนน ค่ามัธยฐานเท่ากับ 8.00 จึงแบ่งเป็นกลุ่มที่มีความรู้เกี่ยวกับกฎหมายบนโลกดิจิทัลน้อย (1 – 8 คะแนน) จำนวน 247 คน คิดเป็น

ร้อยละ 61.75 และกลุ่มที่มีความรู้เกี่ยวกับกฎหมายบนโลกดิจิทัลมาก (9 – 10 คะแนน) จำนวน 153 คน คิดเป็นร้อยละ 38.25

สรุปได้ว่า กลุ่มตัวอย่างของการวิจัยครั้งนี้ คือ นักเรียนที่กำลังศึกษาในระดับชั้นมัธยมศึกษาตอนปลาย จำนวน 400 คน เป็นเพศหญิงมากกว่าเพศชาย ความถี่ในการใช้อินเทอร์เน็ตและความรู้เกี่ยวกับกฎหมายบนโลกดิจิทัลน้อยเป็นส่วนใหญ่

สถิติพื้นฐานของตัวแปรที่ศึกษา

สถิติพื้นฐานของตัวแปรที่ศึกษาแบ่งการนำเสนอออกเป็น 2 ส่วน ได้แก่ การนำเสนอปัจจัยทางจิตและปัจจัยทางสังคม ซึ่งประกอบด้วย เจตคติที่ดีต่อการเป็นพลเมืองดีบนโลกดิจิทัล การรู้เท่าทันสื่อดิจิทัล บุคลิกภาพแบบเปิดใจรับประสบการณ์ การรับรู้บรรทัดฐานทางสังคมบนโลกดิจิทัล และการมีแบบอย่างที่ดีจากสื่อดิจิทัล และข้อมูลพื้นฐานของตัวแปรตาม คือ พฤติกรรมการเป็นพลเมืองดีบนโลกดิจิทัล ซึ่งแบ่งออกเป็นพฤติกรรมย่อย 4 ด้าน คือ พฤติกรรมการทำตามกฎบนโลกดิจิทัล พฤติกรรมการเคารพผู้อื่นบนโลกดิจิทัล พฤติกรรมการมีส่วนร่วมบนโลกดิจิทัล และพฤติกรรมการรับผิดชอบบนโลกดิจิทัล ตามที่แสดงในตาราง 8 และ 9 ดังนี้

ตาราง 8 ค่าสถิติพื้นฐานของปัจจัยทางจิตและปัจจัยทางสังคม

ตัวแปร	ค่าเฉลี่ย	ส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน	กลุ่มคะแนน	จำนวน (400 คน)	ร้อยละ
เจตคติที่ดีต่อการเป็นพลเมืองดีบนโลกดิจิทัล	43.46	6.136	น้อย (22 ถึง 43)	165	41.3
			มาก (44 ถึง 54)	235	58.8
การรู้เท่าทันสื่อดิจิทัล	48.15	6.160	น้อย (23 ถึง 48)	197	49.3
			มาก (49 ถึง 60)	203	50.8
บุคลิกภาพแบบเปิดใจรับประสบการณ์	57.92	6.026	น้อย (39 ถึง 58)	218	54.5
			มาก (59 ถึง 72)	182	45.5
การรับรู้บรรทัดฐานทางสังคมบนโลกดิจิทัล	46.00	8.008	น้อย (22 ถึง 46)	189	47.3
			มาก (47 ถึง 60)	211	52.8
การมีแบบอย่างที่ดีจากสื่อดิจิทัล	41.20	8.129	น้อย (18 ถึง 41)	200	50.0
			มาก (42 ถึง 60)	200	50.0

จากตาราง 8 พบว่า เจตคติที่ดีต่อการเป็นพลเมืองดีบนโลกดิจิทัล มีช่วงคะแนนอยู่ระหว่าง 22 ถึง 54 คะแนน ค่าเฉลี่ยเท่ากับ 43.46 และส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐานเท่ากับ 6.136 การรู้เท่าทันสื่อดิจิทัล มีช่วงคะแนนอยู่ระหว่าง 23 ถึง 60 คะแนน ค่าเฉลี่ยเท่ากับ 48.15 และส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐานเท่ากับ 6.160 บุคลิกภาพแบบเปิดใจรับประสบการณ์ มีช่วงคะแนนอยู่ระหว่าง 39 ถึง 72 คะแนน ค่าเฉลี่ยเท่ากับ 57.92 และส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐานเท่ากับ 6.026 การรับรู้บรรทัดฐานทางสังคมบนโลกดิจิทัล มีช่วงคะแนนอยู่ระหว่าง 22 ถึง 60 คะแนน ค่าเฉลี่ยเท่ากับ 46.00 และส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐานเท่ากับ 8.008 และการมีแบบอย่างที่ดีจากสื่อดิจิทัล มีช่วงคะแนนอยู่ระหว่าง 18 ถึง 60 คะแนน ค่าเฉลี่ยเท่ากับ 41.20 และส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐานเท่ากับ 8.129

ตาราง 9 ค่าสถิติพื้นฐานของตัวแปรตาม

ตัวแปรตาม	ค่าเฉลี่ย	ส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน	กลุ่มคะแนน	จำนวน (400 คน)	ร้อยละ
พฤติกรรมการเป็นพลเมืองดีบนโลกดิจิทัล	89.94	10.636	น้อย (54 ถึง 90)	202	50.5
			มาก (91 ถึง 118)	198	49.5
- พฤติกรรมการทำตามกฎบนโลกดิจิทัล	24.93	4.850	น้อย (5 ถึง 25)	190	47.5
			มาก (26 ถึง 30)	210	52.5
- พฤติกรรมการเคารพผู้อื่นบนโลกดิจิทัล	24.72	3.908	น้อย (11 ถึง 25)	211	52.8
			มาก (26 ถึง 30)	189	47.3
- พฤติกรรมมีส่วนร่วมบนโลกดิจิทัล	17.22	4.922	น้อย (5 ถึง 17)	217	54.3
			มาก (18 ถึง 30)	183	45.8
- พฤติกรรมกรรรับผิดชอบบนโลกดิจิทัล	23.07	3.238	น้อย (11 ถึง 23)	212	53.0
			มาก (24 ถึง 30)	188	47.0

จากตาราง 9 พบว่า คะแนนพฤติกรรมการเป็นพลเมืองดีบนโลกดิจิทัลด้านรวม มีช่วงคะแนนอยู่ระหว่าง 54 ถึง 118 คะแนน โดยมีค่าเฉลี่ยเท่ากับ 89.94 และส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐานเท่ากับ 10.636 ด้านพฤติกรรมการทำตามกฎบนโลกดิจิทัล มีช่วงคะแนนอยู่ระหว่าง 5 ถึง 30 คะแนน ค่าเฉลี่ยเท่ากับ 24.93 และส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐานเท่ากับ 4.850 ด้านพฤติกรรมการเคารพผู้อื่นบนโลกดิจิทัล มีช่วงคะแนนอยู่ระหว่าง 11 ถึง 30 คะแนน ค่าเฉลี่ยเท่ากับ 24.72 และ

ส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐานเท่ากับ 3.908 ด้านพฤติกรรมการมีส่วนร่วมบนโลกดิจิทัล มีช่วงคะแนนอยู่ระหว่าง 5 ถึง 30 คะแนน ค่าเฉลี่ยเท่ากับ 17.22 และส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐานเท่ากับ 4.922 และด้านพฤติกรรมการรับผิดชอบต่อบนโลกดิจิทัล มีช่วงคะแนนอยู่ระหว่าง 11 ถึง 30 คะแนน ค่าเฉลี่ยเท่ากับ 23.07 และส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐานเท่ากับ 3.238

ตอนที่ 2 ผลการวิเคราะห์ข้อมูลเพื่อทดสอบสมมติฐาน

ผลการวิเคราะห์ในขั้นตอนนี้ เป็นการวิเคราะห์เพื่อทดสอบสมมติฐาน เพื่อค้นหาปัจจัยทางจิตและปัจจัยทางสังคมที่เกี่ยวข้องกับพฤติกรรมการเป็นพลเมืองดีบนโลกดิจิทัล ดังนี้

1. ผลการวิเคราะห์ความแปรปรวนแบบสามทางของพฤติกรรมการเป็นพลเมืองดีบนโลกดิจิทัลด้านรวมและรายด้าน 4 ด้าน ของนักเรียนที่มีเจตคติที่ดีต่อการเป็นพลเมืองดีบนโลกดิจิทัล การรู้เท่าทันสื่อดิจิทัล และการรับรู้บรรทัดฐานทางสังคมบนโลกดิจิทัลที่แตกต่างกัน

การวิเคราะห์ข้อมูลในส่วนนี้เป็นการวิเคราะห์ความแปรปรวนแบบสามทางของคะแนนพฤติกรรมการเป็นพลเมืองดีบนโลกดิจิทัลทั้งด้านรวมและรายด้าน 4 ด้าน ซึ่งได้แก่ พฤติกรรมการทำตามกฎบนโลกดิจิทัล พฤติกรรมการเคารพผู้อื่นบนโลกดิจิทัล พฤติกรรมมีส่วนร่วมบนโลกดิจิทัล และพฤติกรรมรับผิดชอบต่อบนโลกดิจิทัล โดยมีตัวแปรอิสระ 3 ตัวแปร คือ เจตคติที่ดีต่อการเป็นพลเมืองดีบนโลกดิจิทัล การรู้เท่าทันสื่อดิจิทัล และการรับรู้บรรทัดฐานทางสังคมบนโลกดิจิทัล

เจตคติที่ดีต่อการเป็นพลเมืองดีบนโลกดิจิทัล หมายถึง ลักษณะทางจิตของนักเรียนที่ประกอบความรู้เชิงประเมินค่าเกี่ยวกับประโยชน์ของการเป็นพลเมืองดีบนโลกดิจิทัล ความรู้สึกพึงพอใจและไม่พึงพอใจการกระทำต่างๆ ที่เกิดขึ้นบนโลกดิจิทัล และแนวโน้มที่จะแสดงพฤติกรรมการเป็นพลเมืองดีบนโลกดิจิทัล ช่วงคะแนนที่ได้มีค่าอยู่ระหว่าง 22 ถึง 54 คะแนน แบ่งออกเป็น 2 กลุ่ม โดยใช้ค่าเฉลี่ยเป็นตัวแบ่ง (ค่าเฉลี่ยเท่ากับ 43.46 และส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐานเท่ากับ 6.136) โดยผู้ที่ได้คะแนนในกลุ่มต่ำเป็นผู้ที่ได้คะแนนระหว่าง 22 ถึง 43 คะแนน คือ จัดเป็นผู้ที่อยู่ในกลุ่มที่มีเจตคติที่ดีต่อการเป็นพลเมืองดีบนโลกดิจิทัลน้อย และผู้ที่ได้คะแนนในกลุ่มสูงเป็นผู้ที่ได้คะแนนระหว่าง 44 ถึง 54 คะแนน คือ จัดเป็นผู้ที่อยู่ในกลุ่มที่มีเจตคติที่ดีต่อการเป็นพลเมืองดีบนโลกดิจิทัลมาก

การรู้เท่าทันสื่อดิจิทัล หมายถึง การรับรู้ของนักเรียนถึงความสามารถของตนเองในการเข้าใจข้อมูลข่าวสารจากสื่อดิจิทัล สามารถวิเคราะห์ ตีความ และประเมินค่าข้อมูลต่างๆ จาก

สื่อดิจิทัลได้ โดยคำนึงถึงผลกระทบที่อาจจะเกิดขึ้นตามมาจากสื่อดิจิทัลเหล่านั้นได้ ช่วงคะแนนที่ได้มีค่าอยู่ระหว่าง 23 ถึง 60 คะแนน แบ่งออกเป็น 2 กลุ่ม โดยใช้ค่าเฉลี่ยเป็นตัวแบ่ง (ค่าเฉลี่ยเท่ากับ 48.15 และส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐานเท่ากับ 6.160) โดยผู้ที่ได้คะแนนในกลุ่มต่ำเป็นผู้ที่ได้คะแนนระหว่าง 23 ถึง 48 คะแนน คือ จัดเป็นผู้ที่อยู่ในกลุ่มที่มีการรู้เท่าทันสื่อดิจิทัลน้อย และผู้ที่ได้คะแนนในกลุ่มสูงเป็นผู้ที่ได้คะแนนระหว่าง 49 ถึง 60 คะแนน คือ จัดเป็นผู้ที่อยู่ในกลุ่มที่มีการรู้เท่าทันสื่อดิจิทัลมาก

การรับรู้บรรทัดฐานทางสังคมบนโลกดิจิทัล หมายถึง การรับรู้ของนักเรียนเกี่ยวกับการกระทำต่างๆ ที่บุคคลในสังคมบนโลกดิจิทัลมีความเห็นว่าเหมาะสมหรือไม่เหมาะสม และรับรู้ถึงสิ่งที่บุคคลในสังคมบนโลกดิจิทัลคาดหวังให้เขากระทำหรือไม่กระทำออกมา ช่วงคะแนนที่ได้มีค่าอยู่ระหว่าง 22 ถึง 60 คะแนน แบ่งออกเป็น 2 กลุ่ม โดยใช้ค่าเฉลี่ยเป็นตัวแบ่ง (ค่าเฉลี่ยเท่ากับ 46.00 และส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐานเท่ากับ 8.008) โดยผู้ที่ได้คะแนนในกลุ่มต่ำเป็นผู้ที่ได้คะแนนระหว่าง 22 ถึง 46 คะแนน คือ จัดเป็นผู้ที่อยู่ในกลุ่มที่มีการรับรู้บรรทัดฐานทางสังคมบนโลกดิจิทัลน้อย และผู้ที่ได้คะแนนในกลุ่มสูงเป็นผู้ที่ได้คะแนนระหว่าง 47 ถึง 60 คะแนน คือ จัดเป็นผู้ที่อยู่ในกลุ่มที่มีการรับรู้บรรทัดฐานทางสังคมบนโลกดิจิทัลมาก

การวิเคราะห์ข้อมูลจะกระทำทั้งในกลุ่มรวม และกลุ่มย่อยอีก 6 กลุ่ม ซึ่งแบ่งตามข้อมูลพื้นฐานส่วนบุคคลของกลุ่มตัวอย่าง คือ 1) แบ่งตามเพศ ได้แก่ เพศชาย และเพศหญิง 2) แบ่งตามความถี่ในการใช้อินเทอร์เน็ต ได้แก่ กลุ่มที่มีความถี่ในการใช้อินเทอร์เน็ตน้อย และกลุ่มที่มีความถี่ในการใช้อินเทอร์เน็ตมาก และ 3) แบ่งตามความรู้เกี่ยวกับกฎหมายบนโลกดิจิทัล ได้แก่ กลุ่มที่มีความรู้เกี่ยวกับกฎหมายบนโลกดิจิทัลน้อย และกลุ่มที่มีความรู้เกี่ยวกับกฎหมายบนโลกดิจิทัลมาก

1.1 ผลการวิเคราะห์ความแปรปรวนแบบสามทางของพฤติกรรมการเป็นพลเมืองดีบนโลกดิจิทัล ของนักเรียนที่มีเจตคติที่ดีต่อการเป็นพลเมืองดีบนโลกดิจิทัล การรู้เท่าทันสื่อดิจิทัล และการรับรู้บรรทัดฐานทางสังคมบนโลกดิจิทัลที่แตกต่างกัน

พฤติกรรมการเป็นพลเมืองดีบนโลกดิจิทัล หมายถึง การกระทำบนโลกดิจิทัลที่ก่อให้เกิดผลดีต่อตนเอง ผู้อื่น และสังคม ช่วงคะแนนที่ได้มีค่าอยู่ระหว่าง 54 ถึง 118 คะแนน แบ่งออกเป็น 2 กลุ่ม โดยใช้ค่าเฉลี่ยเป็นตัวแบ่ง (ค่าเฉลี่ยเท่ากับ 89.94 และส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐานเท่ากับ 10.636) โดยผู้ที่ได้คะแนนในกลุ่มต่ำเป็นผู้ที่ได้คะแนนระหว่าง 54 ถึง 90 คะแนน คือ จัดเป็นผู้ที่อยู่ในกลุ่มที่มีพฤติกรรมการเป็นพลเมืองดีบนโลกดิจิทัลน้อย และผู้ที่ได้คะแนนในกลุ่ม

สูงเป็นผู้ที่ได้คะแนนระหว่าง 91 ถึง 118 คะแนน คือ จัดเป็นผู้ที่อยู่ในกลุ่มที่มีพฤติกรรมการเป็นพลเมืองดีบนโลกดิจิทัลมาก

ตาราง 10 ผลการวิเคราะห์ความแปรปรวนแบบสามทางของพฤติกรรมการเป็นพลเมืองดีบนโลกดิจิทัลตามระดับเจตคติที่ดีต่อการเป็นพลเมืองดีบนโลกดิจิทัล การรู้เท่าทันสื่อดิจิทัล และการรับรู้บรรทัดฐานทางสังคมบนโลกดิจิทัลที่แตกต่างกัน ในกลุ่มรวมและกลุ่มย่อย (ตอนที่ 1) และค่าเฉลี่ยของพฤติกรรมการเป็นพลเมืองดีบนโลกดิจิทัลตามระดับของตัวแปรอิสระในอิทธิพลเดี่ยว (ตอนที่ 2)

(ตอนที่ 1)

กลุ่ม	จำนวน (คน)	ค่าเอฟ							%
		เจตคติที่ดีต่อ	การรู้เท่าทัน สื่อดิจิทัล (ข)	การรับรู้ บรรทัดฐาน ทางสังคมบน โลกดิจิทัล (ค)	ก x ข	ก x ค	ข x ค	ก x ข x ค	
		การเป็น							
		พลเมืองดีบน โลกดิจิทัล (ก)							
		ทำนาย							
รวม	400	35.935**	16.663	8.985	1.530	<1	9.384**	<1	21.4
เพศ									
- ชาย	192	9.269**	2.536	5.660*	<1	<1	1.231	<1	16.0
- หญิง	208	28.373**	14.381	3.993	2.918	<1	6.477*	<1	25.2
ความถี่ในการใช้อินเทอร์เน็ต									
- น้อย	228	22.798**	9.143	2.600	3.391	<1	11.023**	<1	19.9
- มาก	172	11.931**	6.748*	7.108**	<1	<1	<1	1.051	22.5
ความรู้เกี่ยวกับกฎหมายบนโลกดิจิทัล									
- น้อย	247	24.817**	7.253	6.456	<1	<1	4.731*	3.639	25.5
- มาก	153	9.730**	7.409	1.838	<1	<1	5.214*	1.123	13.3

* มีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05 ** มีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .01

ตาราง 10 (ต่อ)

(ตอนที่ 2)

กลุ่ม	ตัวแปรอิสระ	การเปรียบเทียบค่าเฉลี่ยของพฤติกรรม การเป็นพลเมืองดีบนโลกดิจิทัล	
		กลุ่มที่มีค่าเฉลี่ยสูง	กลุ่มที่มีค่าเฉลี่ยต่ำ
รวม	เจตคติที่ดีต่อการเป็นพลเมืองดีบนโลกดิจิทัล	มาก = 93.27	น้อย = 85.19
	การรู้เท่าทันสื่อดิจิทัล	มาก = 92.61	น้อย = 87.19
	การรับรู้บรรทัดฐานทางสังคมบนโลกดิจิทัล	มาก = 92.81	น้อย = 86.74
เพศ			
- ชาย	เจตคติที่ดีต่อการเป็นพลเมืองดีบนโลกดิจิทัล	มาก = 93.29	น้อย = 85.50
	การรู้เท่าทันสื่อดิจิทัล	มาก = 91.07	น้อย = 86.67
	การรับรู้บรรทัดฐานทางสังคมบนโลกดิจิทัล	มาก = 93.76	น้อย = 86.26
- หญิง	เจตคติที่ดีต่อการเป็นพลเมืองดีบนโลกดิจิทัล	มาก = 93.26	น้อย = 84.65
	การรู้เท่าทันสื่อดิจิทัล	มาก = 94.20	น้อย = 87.61
	การรับรู้บรรทัดฐานทางสังคมบนโลกดิจิทัล	มาก = 92.32	น้อย = 87.60
ความถี่ในการใช้อินเทอร์เน็ต			
- น้อย	เจตคติที่ดีต่อการเป็นพลเมืองดีบนโลกดิจิทัล	มาก = 93.68	น้อย = 85.61
	การรู้เท่าทันสื่อดิจิทัล	มาก = 92.58	น้อย = 88.07
	การรับรู้บรรทัดฐานทางสังคมบนโลกดิจิทัล	มาก = 92.73	น้อย = 87.63
- มาก	เจตคติที่ดีต่อการเป็นพลเมืองดีบนโลกดิจิทัล	มาก = 92.71	น้อย = 84.67
	การรู้เท่าทันสื่อดิจิทัล	มาก = 92.65	น้อย = 86.09
	การรับรู้บรรทัดฐานทางสังคมบนโลกดิจิทัล	มาก = 92.92	น้อย = 85.67
ความรู้เกี่ยวกับกฎหมายบนโลกดิจิทัล			
- น้อย	เจตคติที่ดีต่อการเป็นพลเมืองดีบนโลกดิจิทัล	มาก = 92.79	น้อย = 83.96
	การรู้เท่าทันสื่อดิจิทัล	มาก = 91.73	น้อย = 86.08
	การรับรู้บรรทัดฐานทางสังคมบนโลกดิจิทัล	มาก = 92.25	น้อย = 85.46
- มาก	เจตคติที่ดีต่อการเป็นพลเมืองดีบนโลกดิจิทัล	มาก = 93.96	น้อย = 87.59
	การรู้เท่าทันสื่อดิจิทัล	มาก = 93.96	น้อย = 89.07
	การรับรู้บรรทัดฐานทางสังคมบนโลกดิจิทัล	มาก = 93.62	น้อย = 89.07

จากการวิเคราะห์ความแปรปรวนแบบสามทางของพฤติกรรมการเป็นพลเมืองดีบนโลกดิจิทัล ที่มีเจตคติที่ดีต่อการเป็นพลเมืองดีบนโลกดิจิทัล การรู้เท่าทันสื่อดิจิทัล และการรับรู้บรรทัดฐานทางสังคมบนโลกดิจิทัลแตกต่างกัน ทั้งในกลุ่มรวมและกลุ่มย่อย 6 กลุ่ม (ตาราง 10) พบว่า

1) **กลุ่มรวม** (ตาราง 10) ตัวแปรอิสระสามารถอธิบายความแปรปรวนของพฤติกรรมการเป็นพลเมืองดีบนโลกดิจิทัลได้ร้อยละ 21.4 โดยพฤติกรรมการเป็นพลเมืองดีบนโลกดิจิทัลไม่แปรปรวนไปตามปฏิสัมพันธ์แบบสามทางระหว่างตัวแปรอิสระ 3 ตัว แต่แปรปรวนไปตามปฏิสัมพันธ์แบบสองทางระหว่างการรู้เท่าทันสื่อดิจิทัล และการรับรู้บรรทัดฐานทางสังคมในโลกดิจิทัล อย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .01 เมื่อเปรียบเทียบค่าเฉลี่ยรายคู่ด้วยวิธีการของ Scheffe' (ตาราง 41 ในภาคผนวก ค) พบว่า 1.1) ในกลุ่มนักเรียนที่มีการรู้เท่าทันสื่อดิจิทัลมาก นักเรียนที่มีการรับรู้บรรทัดฐานทางสังคมในโลกดิจิทัลมาก (ค่าเฉลี่ยของพฤติกรรม 94.55) มีพฤติกรรมการเป็นพลเมืองดีบนโลกดิจิทัลมากกว่า นักเรียนที่มีการรับรู้บรรทัดฐานทางสังคมในโลกดิจิทัลน้อย (ค่าเฉลี่ยของพฤติกรรม 88.17) 1.2) ในกลุ่มนักเรียนที่มีการรับรู้บรรทัดฐานทางสังคมในโลกดิจิทัลมาก นักเรียนที่มีการรู้เท่าทันสื่อดิจิทัลมาก (ค่าเฉลี่ยของพฤติกรรม 94.55) มีพฤติกรรมการเป็นพลเมืองดีบนโลกดิจิทัลมากกว่า นักเรียนที่มีการรู้เท่าทันสื่อดิจิทัลน้อย (ค่าเฉลี่ยของพฤติกรรม 87.03) 1.3) ในกลุ่มนักเรียนที่มีการรู้เท่าทันสื่อดิจิทัลมากและการรับรู้บรรทัดฐานทางสังคมในโลกดิจิทัลมากพร้อมกัน 2 ด้าน (ค่าเฉลี่ยของพฤติกรรม 94.55) มีพฤติกรรมการเป็นพลเมืองดีบนโลกดิจิทัลมากกว่า นักเรียนที่มีการรู้เท่าทันสื่อดิจิทัลน้อยและการรับรู้บรรทัดฐานทางสังคมในโลกดิจิทัลน้อยพร้อมกัน 2 ด้าน (ค่าเฉลี่ยของพฤติกรรม 87.10) นอกจากนี้ยังพบผลอีกประการว่า นักเรียนที่มีการรู้เท่าทันสื่อดิจิทัลมากและการรับรู้บรรทัดฐานทางสังคมในโลกดิจิทัลมาก (ค่าเฉลี่ยของพฤติกรรม 94.55 ซึ่งสูงกว่ากลุ่มอื่น อย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05) เป็นนักเรียนที่มีพฤติกรรมการเป็นพลเมืองดีบนโลกดิจิทัลมากที่สุด สำหรับตัวแปรที่ไม่พบปฏิสัมพันธ์แบบสองทาง ได้ปรากฏผลว่า พฤติกรรมการเป็นพลเมืองดีบนโลกดิจิทัลแปรปรวนไปตามระดับของเจตคติที่ดีต่อการเป็นพลเมืองดีบนโลกดิจิทัล อย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .01 (ตาราง 10) ซึ่งเมื่อพิจารณาค่าเฉลี่ยของกลุ่มที่แบ่งตามตัวแปรอิสระนี้ พบว่า นักเรียนที่มีเจตคติที่ดีต่อการเป็นพลเมืองดีบนโลกดิจิทัลมาก (ค่าเฉลี่ยของพฤติกรรม 93.27) มีพฤติกรรมการเป็นพลเมืองดีบนโลกดิจิทัลมากกว่านักเรียนที่มีเจตคติที่ดีต่อการเป็นพลเมืองดีบนโลกดิจิทัลน้อย (ค่าเฉลี่ยของพฤติกรรม 85.19)

2) กลุ่มเพศชาย (ตาราง 10) ตัวแปรอิสระสามารถอธิบายความแปรปรวนของพฤติกรรมการเป็นพลเมืองดีบนโลกดิจิทัลได้ร้อยละ 16.0 โดยพฤติกรรมการเป็นพลเมืองดีบนโลกดิจิทัลไม่แปรปรวนไปตามปฏิสัมพันธ์แบบสามทางระหว่างตัวแปรอิสระ 3 ตัว และไม่แปรปรวนไปตามปฏิสัมพันธ์แบบสองทางระหว่างตัวแปรอิสระ 2 ตัว แต่พฤติกรรมการเป็นพลเมืองดีบนโลกดิจิทัลแปรปรวนไปตามระดับของตัวแปรอิสระทีละตัว ซึ่งได้แก่ 2.1) พฤติกรรมการเป็นพลเมืองดีบนโลกดิจิทัลแปรปรวนไปตามระดับของเจตคติที่ดีต่อการเป็นพลเมืองดีบนโลกดิจิทัล อย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .01 ซึ่งเมื่อพิจารณาค่าเฉลี่ยของกลุ่มที่แบ่งตามตัวแปรอิสระนี้ พบว่า นักเรียนที่มีเจตคติที่ดีต่อการเป็นพลเมืองดีบนโลกดิจิทัลมาก (ค่าเฉลี่ยของพฤติกรรม 93.29) มีพฤติกรรมการเป็นพลเมืองดีบนโลกดิจิทัลมากกว่านักเรียนที่มีเจตคติที่ดีต่อการเป็นพลเมืองดีบนโลกดิจิทัลน้อย (ค่าเฉลี่ยของพฤติกรรม 85.50) และ 2.2) พฤติกรรมการเป็นพลเมืองดีบนโลกดิจิทัลแปรปรวนไปตามระดับของการรับรู้บรรทัดฐานทางสังคมบนโลกดิจิทัล อย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05 โดยนักเรียนที่มีการรับรู้บรรทัดฐานทางสังคมบนโลกดิจิทัลมาก (ค่าเฉลี่ยของพฤติกรรม 93.76) มีพฤติกรรมการเป็นพลเมืองดีบนโลกดิจิทัลมากกว่านักเรียนที่มีการรับรู้บรรทัดฐานทางสังคมบนโลกดิจิทัลน้อย (ค่าเฉลี่ยของพฤติกรรม 86.26) สำหรับการรู้เท่าทันสื่อดิจิทัลนั้น พฤติกรรมการเป็นพลเมืองดีบนโลกดิจิทัลไม่แปรปรวนไปตามระดับของตัวแปรอิสระนี้

3) กลุ่มเพศหญิง (ตาราง 10) ตัวแปรอิสระสามารถอธิบายความแปรปรวนของพฤติกรรมการเป็นพลเมืองดีบนโลกดิจิทัลได้ร้อยละ 25.2 โดยพฤติกรรมการเป็นพลเมืองดีบนโลกดิจิทัลไม่แปรปรวนไปตามปฏิสัมพันธ์แบบสามทางระหว่างตัวแปรอิสระ 3 ตัว แต่แปรปรวนไปตามปฏิสัมพันธ์แบบสองทางระหว่างการรู้เท่าทันสื่อดิจิทัล และการรับรู้บรรทัดฐานทางสังคมในโลกดิจิทัล อย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05 เมื่อเปรียบเทียบค่าเฉลี่ยรายคู่ด้วยวิธีการของ Scheffe' (ตาราง 42 ในภาคผนวก ค) พบว่า 3.1) ในกลุ่มนักเรียนที่มีการรู้เท่าทันสื่อดิจิทัลมาก นักเรียนที่มีการรับรู้บรรทัดฐานทางสังคมในโลกดิจิทัลมาก (ค่าเฉลี่ยของพฤติกรรม 94.90) มีพฤติกรรมการเป็นพลเมืองดีบนโลกดิจิทัลมากกว่า นักเรียนที่มีการรับรู้บรรทัดฐานทางสังคมในโลกดิจิทัลน้อย (ค่าเฉลี่ยของพฤติกรรม 88.33) 3.2) ในกลุ่มนักเรียนที่มีการรับรู้บรรทัดฐานทางสังคมในโลกดิจิทัลมาก นักเรียนที่มีการรู้เท่าทันสื่อดิจิทัลมาก (ค่าเฉลี่ยของพฤติกรรม 94.90) มีพฤติกรรมการเป็นพลเมืองดีบนโลกดิจิทัลมากกว่า นักเรียนที่มีการรู้เท่าทันสื่อดิจิทัลน้อย (ค่าเฉลี่ยของพฤติกรรม 85.74) 3.3) ในกลุ่มนักเรียนที่มีการรู้เท่าทันสื่อดิจิทัลมากและการรับรู้บรรทัดฐานทางสังคมในโลกดิจิทัลมากพร้อมกัน 2 ด้าน (ค่าเฉลี่ยของพฤติกรรม 94.90) มีพฤติกรรมการเป็น

พลเมืองดึบนโลกดึจิตัลมากกว่า นักเรียนที่มึการรู้เท่าทันสื่อดึจิตัลน้อยและการรับรู้บรรทัดฐานทางสังคมในลกดึจิตัลน้อยพร้อมกัน 2 ด้าน (ค่าเฉลี่ยของพฤติกรรม 86.53) นอกจากนี้ยังพบผลอีกประการว่า นักเรียนที่มึการรู้เท่าทันสื่อดึจิตัลมากและการรับรู้บรรทัดฐานทางสังคมในลกดึจิตัลมาก (ค่าเฉลี่ยของพฤติกรรม 94.90 ซึ่งสูงกว่ากลุ่มอื่น อย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05) เป็นนักเรียนที่มีพฤติกรรมการเป็นพลเมืองดึบนลกดึจิตัลมากที่สุด สำหรับตัวแปรที่ไม่พบปฏิสัมพันธ์แบบสองทาง ได้ปรากฏผลว่า พฤติกรรมการเป็นพลเมืองดึบนลกดึจิตัลแปรปรวนไปตามระดับของเจตคติที่ดีต่อการเป็นพลเมืองดึบนลกดึจิตัล อย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .01 (ตาราง 10) ซึ่งเมื่อพิจารณาค่าเฉลี่ยของกลุ่มที่แบ่งตามตัวแปรอิสระนี้ พบว่า นักเรียนที่มีเจตคติที่ดีต่อการเป็นพลเมืองดึบนลกดึจิตัลมาก (ค่าเฉลี่ยของพฤติกรรม 93.26) มีพฤติกรรมการเป็นพลเมืองดึบนลกดึจิตัลมากกว่านักเรียนที่มีเจตคติที่ดีต่อการเป็นพลเมืองดึบนลกดึจิตัลน้อย (ค่าเฉลี่ยของพฤติกรรม 84.65)

4) กลุ่มที่มีความถึในการใช้อินเทอร์เน็ตน้อย (ตาราง 10) ตัวแปรอิสระ สามารถอธิบายความแปรปรวนของพฤติกรรมการเป็นพลเมืองดึบนลกดึจิตัลได้ร้อยละ 19.9 โดยพฤติกรรมการเป็นพลเมืองดึบนลกดึจิตัลไม่แปรปรวนไปตามปฏิสัมพันธ์แบบสามทางระหว่างตัวแปรอิสระ 3 ตัว แต่แปรปรวนไปตามปฏิสัมพันธ์แบบสองทางระหว่างการรู้เท่าทันสื่อดึจิตัล และการรับรู้บรรทัดฐานทางสังคมในลกดึจิตัล อย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .01 เมื่อเปรียบเทียบค่าเฉลี่ยรายคู่ด้วยวิธีการของ Scheffe' (ตาราง 43 ในภาคผนวก ค) พบว่า 4.1) ในกลุ่มนักเรียนที่มึการรู้เท่าทันสื่อดึจิตัลมาก นักเรียนที่มึการรับรู้บรรทัดฐานทางสังคมในลกดึจิตัลมาก (ค่าเฉลี่ยของพฤติกรรม 95.34) มีพฤติกรรมการเป็นพลเมืองดึบนลกดึจิตัลมากกว่า นักเรียนที่มึการรับรู้บรรทัดฐานทางสังคมในลกดึจิตัลน้อย (ค่าเฉลี่ยของพฤติกรรม 88.29) 4.2) ในกลุ่มนักเรียนที่มึการรับรู้บรรทัดฐานทางสังคมในลกดึจิตัลมาก นักเรียนที่มึการรู้เท่าทันสื่อดึจิตัลมาก (ค่าเฉลี่ยของพฤติกรรม 95.34) มีพฤติกรรมการเป็นพลเมืองดึบนลกดึจิตัลมากกว่า นักเรียนที่มึการรู้เท่าทันสื่อดึจิตัลน้อย (ค่าเฉลี่ยของพฤติกรรม 86.27) 4.3) ในกลุ่มนักเรียนที่มึการรู้เท่าทันสื่อดึจิตัลมากและการรับรู้บรรทัดฐานทางสังคมในลกดึจิตัลมากพร้อมกัน 2 ด้าน (ค่าเฉลี่ยของพฤติกรรม 95.34) มีพฤติกรรมการเป็นพลเมืองดึบนลกดึจิตัลมากกว่า นักเรียนที่มึการรู้เท่าทันสื่อดึจิตัลน้อย และการรับรู้บรรทัดฐานทางสังคมในลกดึจิตัลน้อยพร้อมกัน 2 ด้าน (ค่าเฉลี่ยของพฤติกรรม 88.71) นอกจากนี้ยังพบผลอีกประการว่า นักเรียนที่มึการรู้เท่าทันสื่อดึจิตัลมากและการรับรู้บรรทัดฐานทางสังคมในลกดึจิตัลมาก (ค่าเฉลี่ยของพฤติกรรม 95.34 ซึ่งสูงกว่ากลุ่มอื่น อย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05) เป็นนักเรียนที่มีพฤติกรรมการเป็นพลเมืองดึบนลกดึจิตัลมากที่สุด

สำหรับตัวแปรที่ไม่พบปฏิสัมพันธ์แบบสองทาง ได้ปรากฏผลว่า พฤติกรรมการเป็นพลเมืองดีบนโลกดิจิทัลแปรปรวนไปตามระดับของเจตคติที่ดีต่อการเป็นพลเมืองดีบนโลกดิจิทัล อย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .01 (ตาราง 10) ซึ่งเมื่อพิจารณาค่าเฉลี่ยของกลุ่มที่แบ่งตามตัวแปรอิสระนี้ พบว่า นักเรียนที่มีเจตคติที่ดีต่อการเป็นพลเมืองดีบนโลกดิจิทัลมาก (ค่าเฉลี่ยของพฤติกรรม 93.68) มีพฤติกรรมการเป็นพลเมืองดีบนโลกดิจิทัลมากกว่านักเรียนที่มีเจตคติที่ดีต่อการเป็นพลเมืองดีบนโลกดิจิทัลน้อย (ค่าเฉลี่ยของพฤติกรรม 85.61)

5) กลุ่มที่มีความถี่ในการใช้อินเทอร์เน็ตมาก (ตาราง 10) ตัวแปรอิสระ สามารถอธิบายความแปรปรวนของพฤติกรรมการเป็นพลเมืองดีบนโลกดิจิทัลได้ร้อยละ 22.5 โดยพฤติกรรมการเป็นพลเมืองดีบนโลกดิจิทัลไม่แปรปรวนไปตามปฏิสัมพันธ์แบบสามทางระหว่างตัวแปรอิสระ 3 ตัว และไม่แปรปรวนไปตามปฏิสัมพันธ์แบบสองทางระหว่างตัวแปรอิสระ 2 ตัว แต่พฤติกรรมการเป็นพลเมืองดีบนโลกดิจิทัลแปรปรวนไปตามระดับของตัวแปรอิสระทีละตัว ซึ่งได้แก่ 5.1) พฤติกรรมการเป็นพลเมืองดีบนโลกดิจิทัลแปรปรวนไปตามระดับของเจตคติที่ดีต่อการเป็นพลเมืองดีบนโลกดิจิทัล อย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .01 ซึ่งเมื่อพิจารณาค่าเฉลี่ยของกลุ่มที่แบ่งตามตัวแปรอิสระนี้ พบว่า นักเรียนที่มีเจตคติที่ดีต่อการเป็นพลเมืองดีบนโลกดิจิทัลมาก (ค่าเฉลี่ยของพฤติกรรม 92.71) มีพฤติกรรมการเป็นพลเมืองดีบนโลกดิจิทัลมากกว่านักเรียนที่มีเจตคติที่ดีต่อการเป็นพลเมืองดีบนโลกดิจิทัลน้อย (ค่าเฉลี่ยของพฤติกรรม 84.67) 5.2) พฤติกรรมการเป็นพลเมืองดีบนโลกดิจิทัลแปรปรวนไปตามระดับของการรู้เท่าทันสื่อดิจิทัล อย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05 ซึ่งเมื่อพิจารณาค่าเฉลี่ยของกลุ่มที่แบ่งตามตัวแปรอิสระนี้ พบว่า นักเรียนที่มีการรู้เท่าทันสื่อดิจิทัลมาก (ค่าเฉลี่ยของพฤติกรรม 92.65) มีพฤติกรรมการเป็นพลเมืองดีบนโลกดิจิทัลมากกว่านักเรียนที่มีการรู้เท่าทันสื่อดิจิทัลน้อย (ค่าเฉลี่ยของพฤติกรรม 86.09) และ 5.3) พฤติกรรมการเป็นพลเมืองดีบนโลกดิจิทัลแปรปรวนไปตามระดับของการรับรู้บรรทัดฐานทางสังคมบนโลกดิจิทัล อย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .01 โดยนักเรียนที่มีการรับรู้บรรทัดฐานทางสังคมบนโลกดิจิทัลมาก (ค่าเฉลี่ยของพฤติกรรม 92.92) มีพฤติกรรมการเป็นพลเมืองดีบนโลกดิจิทัลมากกว่านักเรียนที่มีการรับรู้บรรทัดฐานทางสังคมบนโลกดิจิทัลน้อย (ค่าเฉลี่ยของพฤติกรรม 85.67)

6) กลุ่มที่มีความรู้เกี่ยวกับกฎหมายบนโลกดิจิทัลน้อย (ตาราง 10) ตัวแปรอิสระ สามารถอธิบายความแปรปรวนของพฤติกรรมการเป็นพลเมืองดีบนโลกดิจิทัลได้ร้อยละ 25.5 โดยพฤติกรรมการเป็นพลเมืองดีบนโลกดิจิทัลไม่แปรปรวนไปตามปฏิสัมพันธ์แบบสามทางระหว่างตัวแปรอิสระ 3 ตัว แต่แปรปรวนไปตามปฏิสัมพันธ์แบบสองทางระหว่างการรู้เท่า

ทันสื่อดิจิทัล และการรับรู้บรรทัดฐานทางสังคมในโลกดิจิทัล อย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05 เมื่อเปรียบเทียบค่าเฉลี่ยรายคู่ด้วยวิธีการของ Scheffe' (ตาราง 44 ในภาคผนวก ค) พบว่า 6.1) ในกลุ่มนักเรียนที่มีการรู้เท่าทันสื่อดิจิทัลมาก นักเรียนที่มีการรับรู้บรรทัดฐานทางสังคมในโลกดิจิทัลมาก (ค่าเฉลี่ยของพฤติกรรม 93.21) มีพฤติกรรมการเป็นพลเมืองดีบนโลกดิจิทัลมากกว่านักเรียนที่มีการรับรู้บรรทัดฐานทางสังคมในโลกดิจิทัลน้อย (ค่าเฉลี่ยของพฤติกรรม 87.04) 6.2) ในกลุ่มนักเรียนที่มีการรับรู้บรรทัดฐานทางสังคมในโลกดิจิทัลมาก นักเรียนที่มีการรู้เท่าทันสื่อดิจิทัลมาก (ค่าเฉลี่ยของพฤติกรรม 93.21) มีพฤติกรรมการเป็นพลเมืองดีบนโลกดิจิทัลมากกว่านักเรียนที่มีการรู้เท่าทันสื่อดิจิทัลน้อย (ค่าเฉลี่ยของพฤติกรรม 86.84) 6.3) ในกลุ่มนักเรียนที่มีการรู้เท่าทันสื่อดิจิทัลมากและการรับรู้บรรทัดฐานทางสังคมในโลกดิจิทัลมากพร้อมกัน 2 ด้าน (ค่าเฉลี่ยของพฤติกรรม 93.21) มีพฤติกรรมการเป็นพลเมืองดีบนโลกดิจิทัลมากกว่านักเรียนที่มีการรู้เท่าทันสื่อดิจิทัลน้อยและการรับรู้บรรทัดฐานทางสังคมในโลกดิจิทัลน้อยพร้อมกัน 2 ด้าน (ค่าเฉลี่ยของพฤติกรรม 86.36) นอกจากนี้ยังพบผลอีกประการว่า นักเรียนที่มีการรู้เท่าทันสื่อดิจิทัลมากและการรับรู้บรรทัดฐานทางสังคมในโลกดิจิทัลมาก (ค่าเฉลี่ยของพฤติกรรม 93.21 ซึ่งสูงกว่ากลุ่มอื่น อย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05) เป็นนักเรียนที่มีพฤติกรรมการเป็นพลเมืองดีบนโลกดิจิทัลมากที่สุดสำหรับตัวแปรที่ไม่พบปฏิสัมพันธ์แบบสองทาง ได้ปรากฏผลว่า พฤติกรรมการเป็นพลเมืองดีบนโลกดิจิทัลแปรปรวนไปตามระดับของเจตคติที่ดีต่อการเป็นพลเมืองดีบนโลกดิจิทัล อย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .01 (ตาราง 10) ซึ่งเมื่อพิจารณาค่าเฉลี่ยของกลุ่มที่แบ่งตามตัวแปรอิสระนี้ พบว่า นักเรียนที่มีเจตคติที่ดีต่อการเป็นพลเมืองดีบนโลกดิจิทัลมาก (ค่าเฉลี่ยของพฤติกรรม 92.79) มีพฤติกรรมการเป็นพลเมืองดีบนโลกดิจิทัลมากกว่านักเรียนที่มีเจตคติที่ดีต่อการเป็นพลเมืองดีบนโลกดิจิทัลน้อย (ค่าเฉลี่ยของพฤติกรรม 83.96)

7) กลุ่มที่มีความรู้เกี่ยวกับกฎหมายบนโลกดิจิทัลมาก (ตาราง 10)

ตัวแปรอิสระ สามารถอธิบายความแปรปรวนของพฤติกรรมการเป็นพลเมืองดีบนโลกดิจิทัลได้ร้อยละ 13.3 โดยพฤติกรรมการเป็นพลเมืองดีบนโลกดิจิทัลไม่แปรปรวนไปตามปฏิสัมพันธ์แบบสามทางระหว่างตัวแปรอิสระ 3 ตัว แต่แปรปรวนไปตามปฏิสัมพันธ์แบบสองทางระหว่างการรู้เท่าทันสื่อดิจิทัล และการรับรู้บรรทัดฐานทางสังคมในโลกดิจิทัล อย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05 เมื่อเปรียบเทียบค่าเฉลี่ยรายคู่ด้วยวิธีการของ Scheffe' (ตาราง 45 ในภาคผนวก ค) พบว่า 7.1) ในกลุ่มนักเรียนที่มีการรู้เท่าทันสื่อดิจิทัลมาก นักเรียนที่มีการรับรู้บรรทัดฐานทางสังคมในโลกดิจิทัลมาก (ค่าเฉลี่ยของพฤติกรรม 96.08) มีพฤติกรรมการเป็นพลเมืองดีบนโลกดิจิทัลมากกว่านักเรียนที่มีการรับรู้บรรทัดฐานทางสังคมในโลกดิจิทัลน้อย (ค่าเฉลี่ยของพฤติกรรม 89.57)

7.2) ในกลุ่มนักเรียนที่มีการรับรู้บรรทัดฐานทางสังคมในโลกดิจิทัลมาก นักเรียนที่มีการรู้เท่าทันสื่อดิจิทัลมาก (ค่าเฉลี่ยของพฤติกรรม 96.08) มีพฤติกรรมการเป็นพลเมืองดีบนโลกดิจิทัลมากกว่านักเรียนที่มีการรู้เท่าทันสื่อดิจิทัลน้อย (ค่าเฉลี่ยของพฤติกรรม 87.12) 7.3) ในกลุ่มนักเรียนที่มีการรู้เท่าทันสื่อดิจิทัลมากและการรับรู้บรรทัดฐานทางสังคมในโลกดิจิทัลมากพร้อมกัน 2 ด้าน (ค่าเฉลี่ยของพฤติกรรม 96.08) มีพฤติกรรมการเป็นพลเมืองดีบนโลกดิจิทัลมากกว่านักเรียนที่มีการรู้เท่าทันสื่อดิจิทัลน้อยและการรับรู้บรรทัดฐานทางสังคมในโลกดิจิทัลน้อยพร้อมกัน 2 ด้าน (ค่าเฉลี่ยของพฤติกรรม 88.78) นอกจากนี้ยังพบผลอีกประการว่า นักเรียนที่มีการรู้เท่าทันสื่อดิจิทัลมากและการรับรู้บรรทัดฐานทางสังคมในโลกดิจิทัลมาก (ค่าเฉลี่ยของพฤติกรรม 96.08 ซึ่งสูงกว่ากลุ่มอื่น อย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05) เป็นนักเรียนที่มีพฤติกรรมการเป็นพลเมืองดีบนโลกดิจิทัลมากที่สุดสำหรับตัวแปรที่ไม่พบปฏิสัมพันธ์แบบสองทาง ได้ปรากฏผลว่า พฤติกรรมการเป็นพลเมืองดีบนโลกดิจิทัลแปรปรวนไปตามระดับของเจตคติที่ดีต่อการเป็นพลเมืองดีบนโลกดิจิทัล อย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .01 (ตาราง 9) ซึ่งเมื่อพิจารณาค่าเฉลี่ยของกลุ่มที่แบ่งตามตัวแปรอิสระนี้ พบว่า นักเรียนที่มีเจตคติที่ดีต่อการเป็นพลเมืองดีบนโลกดิจิทัลมาก (ค่าเฉลี่ยของพฤติกรรม 93.96) มีพฤติกรรมการเป็นพลเมืองดีบนโลกดิจิทัลมากกว่านักเรียนที่มีเจตคติที่ดีต่อการเป็นพลเมืองดีบนโลกดิจิทัลน้อย (ค่าเฉลี่ยของพฤติกรรม 87.59)

1.2 ผลการวิเคราะห์ความแปรปรวนแบบสามทางของพฤติกรรมการทำตามกฎบนโลกดิจิทัล ของนักเรียนที่มีเจตคติที่ดีต่อการเป็นพลเมืองดีบนโลกดิจิทัล การรู้เท่าทันสื่อดิจิทัล และการรับรู้บรรทัดฐานทางสังคมบนโลกดิจิทัลที่แตกต่างกัน

พฤติกรรมการทำตามกฎบนโลกดิจิทัล หมายถึง การกระทำในโลกดิจิทัลของนักเรียนที่บุคคลอื่นยอมรับและสอดคล้องกับกฎหมายที่กำหนดไว้ในโลกดิจิทัล ช่วงคะแนนที่ได้มีค่าอยู่ระหว่าง 5 ถึง 30 คะแนน แบ่งออกเป็น 2 กลุ่ม โดยใช้ค่าเฉลี่ยเป็นตัวแบ่ง (ค่าเฉลี่ยเท่ากับ 24.93 และส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐานเท่ากับ 4.850) โดยผู้ที่ได้คะแนนในกลุ่มต่ำเป็นผู้ที่ได้คะแนนระหว่าง 5 ถึง 25 คะแนน คือ จัดเป็นผู้ที่อยู่ในกลุ่มที่มีพฤติกรรมการทำตามกฎบนโลกดิจิทัลน้อย และผู้ที่ได้คะแนนในกลุ่มสูงเป็นผู้ที่ได้คะแนนระหว่าง 26 ถึง 30 คะแนน คือ จัดเป็นผู้ที่อยู่ในกลุ่มที่มีพฤติกรรมการทำตามกฎบนโลกดิจิทัลมาก

ตาราง 11 ผลการวิเคราะห์ความแปรปรวนแบบสามทางของพฤติกรรมการทำตามกฎบนโลกดิจิทัลตามระดับเจตคติที่ดีต่อการเป็นพลเมืองดีบนโลกดิจิทัล การรู้เท่าทันสื่อดิจิทัล และการรับรู้บรรทัดฐานทางสังคมบนโลกดิจิทัลที่แตกต่างกัน ในกลุ่มรวมและกลุ่มย่อย (ตอนที่ 1) และค่าเฉลี่ยของพฤติกรรมการทำตามกฎบนโลกดิจิทัลตามระดับของตัวแปรอิสระในอิทธิพลเดียว (ตอนที่ 2)

(ตอนที่ 1)

กลุ่ม	จำนวน (คน)	ค่าเอฟ							%
		เจตคติที่ดีต่อ	การรู้เท่าทัน สื่อดิจิทัล (ข)	การรับรู้ บรรทัดฐาน ทางสังคมบน โลกดิจิทัล (ค)	ก x ข	ก x ค	ข x ค	ก x ข x ค	
		การเป็น							
		พลเมืองดีบน โลกดิจิทัล (ก)							
รวม	400	14.081**	<1	10.951**	<1	1.821	2.834	<1	9.3
เพศ									
- ชาย	192	8.918**	<1	4.583*	<1	<1	<1	<1	9.6
- หญิง	208	4.184	5.662	3.362	5.173*	1.254	<1	<1	7.8
ความถี่ในการใช้อินเทอร์เน็ต									
- น้อย	228	5.726*	<1	5.189	2.910	2.844	10.269**	1.719	9.7
- มาก	172	7.471**	<1	4.936*	<1	<1	<1	1.947	11.2
ความรู้เกี่ยวกับกฎหมายบนโลกดิจิทัล									
- น้อย	247	9.595**	<1	6.116*	<1	<1	1.667	<1	10.0
- มาก	153	3.345	<1	3.687	<1	<1	1.182	<1	3.1

* มีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05 ** มีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .01

ตาราง 11 (ต่อ)

(ตอนที่ 2)

กลุ่ม	ตัวแปรอิสระ	การเปรียบเทียบค่าเฉลี่ยของพฤติกรรม การทำตามกฎบนโลกดิจิทัล	
		กลุ่มที่มีค่าเฉลี่ยสูง	กลุ่มที่มีค่าเฉลี่ยต่ำ
รวม	เจตคติที่ดีต่อการเป็นพลเมืองดีบนโลกดิจิทัล	มาก = 26.03	น้อย = 23.36
	การรู้เท่าทันสื่อดิจิทัล	มาก = 25.28	น้อย = 24.57
	การรับรู้บรรทัดฐานทางสังคมบนโลกดิจิทัล	มาก = 26.07	น้อย = 23.67
เพศ			
- ชาย	เจตคติที่ดีต่อการเป็นพลเมืองดีบนโลกดิจิทัล	มาก = 25.99	น้อย = 22.95
	การรู้เท่าทันสื่อดิจิทัล	น้อย = 24.43	มาก = 24.24
	การรับรู้บรรทัดฐานทางสังคมบนโลกดิจิทัล	มาก = 26.10	น้อย = 23.29
- หญิง	เจตคติที่ดีต่อการเป็นพลเมืองดีบนโลกดิจิทัล	มาก = 26.06	น้อย = 24.08
	การรู้เท่าทันสื่อดิจิทัล	มาก = 26.35	น้อย = 24.69
	การรับรู้บรรทัดฐานทางสังคมบนโลกดิจิทัล	มาก = 26.05	น้อย = 24.34
ความถี่ในการใช้อินเทอร์เน็ต			
- น้อย	เจตคติที่ดีต่อการเป็นพลเมืองดีบนโลกดิจิทัล	มาก = 26.32	น้อย = 24.05
	การรู้เท่าทันสื่อดิจิทัล	มาก = 25.45	น้อย = 25.35
	การรับรู้บรรทัดฐานทางสังคมบนโลกดิจิทัล	มาก = 26.30	น้อย = 24.32
- มาก	เจตคติที่ดีต่อการเป็นพลเมืองดีบนโลกดิจิทัล	มาก = 25.65	น้อย = 22.49
	การรู้เท่าทันสื่อดิจิทัล	มาก = 25.04	น้อย = 23.61
	การรับรู้บรรทัดฐานทางสังคมบนโลกดิจิทัล	มาก = 25.73	น้อย = 22.88
ความรู้เกี่ยวกับกฎหมายบนโลกดิจิทัล			
- น้อย	เจตคติที่ดีต่อการเป็นพลเมืองดีบนโลกดิจิทัล	มาก = 25.83	น้อย = 22.81
	การรู้เท่าทันสื่อดิจิทัล	มาก = 24.90	น้อย = 24.09
	การรับรู้บรรทัดฐานทางสังคมบนโลกดิจิทัล	มาก = 25.78	น้อย = 23.17
- มาก	เจตคติที่ดีต่อการเป็นพลเมืองดีบนโลกดิจิทัล	มาก = 26.33	น้อย = 24.45
	การรู้เท่าทันสื่อดิจิทัล	มาก = 25.86	น้อย = 25.40
	การรับรู้บรรทัดฐานทางสังคมบนโลกดิจิทัล	มาก = 26.48	น้อย = 24.57

จากการวิเคราะห์ความแปรปรวนแบบสามทางของพฤติกรรมการทำตามกฎบนโลกดิจิทัล ที่มีเจตคติที่ดีต่อการเป็นพลเมืองดีบนโลกดิจิทัล การรู้เท่าทันสื่อดิจิทัล และการรับรู้บรรทัดฐานทางสังคมบนโลกดิจิทัลแตกต่างกัน ทั้งในกลุ่มรวมและกลุ่มย่อย 6 กลุ่ม (ตาราง 11) พบว่า

1) **กลุ่มรวม** (ตาราง 11) ตัวแปรอิสระสามารถอธิบายความแปรปรวนของพฤติกรรมการทำตามกฎบนโลกดิจิทัลได้ร้อยละ 9.3 โดยพฤติกรรมการทำตามกฎบนโลกดิจิทัลไม่แปรปรวนไปตามปฏิสัมพันธ์แบบสามทางระหว่างตัวแปรอิสระ 3 ตัว และไม่แปรปรวนไปตามปฏิสัมพันธ์แบบสองทางระหว่างตัวแปรอิสระ 2 ตัว แต่พฤติกรรมการทำตามกฎบนโลกดิจิทัลแปรปรวนไปตามระดับของตัวแปรอิสระทีละตัว ซึ่งได้แก่ 1.1) พฤติกรรมการทำตามกฎบนโลกดิจิทัลแปรปรวนไปตามระดับของเจตคติที่ดีต่อการเป็นพลเมืองดีบนโลกดิจิทัล อย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .01 ซึ่งเมื่อพิจารณาค่าเฉลี่ยของกลุ่มที่แบ่งตามตัวแปรอิสระนี้ พบว่า นักเรียนที่มีเจตคติที่ดีต่อการเป็นพลเมืองดีบนโลกดิจิทัลมาก (ค่าเฉลี่ยของพฤติกรรม 26.03) มีพฤติกรรมการทำตามกฎบนโลกดิจิทัลมากกว่านักเรียนที่มีเจตคติที่ดีต่อการเป็นพลเมืองดีบนโลกดิจิทัลน้อย (ค่าเฉลี่ยของพฤติกรรม 23.36) และ 1.2) พฤติกรรมการทำตามกฎบนโลกดิจิทัลแปรปรวนไปตามระดับของการรับรู้บรรทัดฐานทางสังคมบนโลกดิจิทัล อย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .01 โดยนักเรียนที่มีการรับรู้บรรทัดฐานทางสังคมบนโลกดิจิทัลมาก (ค่าเฉลี่ยของพฤติกรรม 26.07) มีพฤติกรรมการทำตามกฎบนโลกดิจิทัลมากกว่านักเรียนที่มีการรับรู้บรรทัดฐานทางสังคมบนโลกดิจิทัลน้อย (ค่าเฉลี่ยของพฤติกรรม 23.67) สำหรับการรู้เท่าทันสื่อดิจิทัลนั้น พฤติกรรมการทำตามกฎบนโลกดิจิทัลไม่แปรปรวนไปตามระดับของตัวแปรอิสระนี้

2) **กลุ่มเพศชาย** (ตาราง 11) ตัวแปรอิสระสามารถอธิบายความแปรปรวนของพฤติกรรมการทำตามกฎบนโลกดิจิทัลได้ร้อยละ 9.6 โดยพฤติกรรมการทำตามกฎบนโลกดิจิทัลไม่แปรปรวนไปตามปฏิสัมพันธ์แบบสามทางระหว่างตัวแปรอิสระ 3 ตัว และไม่แปรปรวนไปตามปฏิสัมพันธ์แบบสองทางระหว่างตัวแปรอิสระ 2 ตัว แต่พฤติกรรมการทำตามกฎบนโลกดิจิทัลแปรปรวนไปตามระดับของตัวแปรอิสระทีละตัว ซึ่งได้แก่ 2.1) พฤติกรรมการทำตามกฎบนโลกดิจิทัลแปรปรวนไปตามระดับของเจตคติที่ดีต่อการเป็นพลเมืองดีบนโลกดิจิทัล อย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .01 ซึ่งเมื่อพิจารณาค่าเฉลี่ยของกลุ่มที่แบ่งตามตัวแปรอิสระนี้ พบว่า นักเรียนที่มีเจตคติที่ดีต่อการเป็นพลเมืองดีบนโลกดิจิทัลมาก (ค่าเฉลี่ยของพฤติกรรม 25.99) มีพฤติกรรมการทำตามกฎบนโลกดิจิทัลมากกว่านักเรียนที่มีเจตคติที่ดีต่อการเป็นพลเมืองดีบนโลกดิจิทัลน้อย (ค่าเฉลี่ยของพฤติกรรม 22.95) และ 2.2) พฤติกรรมการทำตามกฎบนโลกดิจิทัลแปรปรวนไปตาม

ระดับของการรับรู้บรรทัดฐานทางสังคมบนโลกดิจิทัล อย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05 โดยนักเรียนที่มีการรับรู้บรรทัดฐานทางสังคมบนโลกดิจิทัลมาก (ค่าเฉลี่ยของพฤติกรรม 26.10) มีพฤติกรรมการทำตามกฎบนโลกดิจิทัลมากกว่านักเรียนที่มีการรับรู้บรรทัดฐานทางสังคมบนโลกดิจิทัลน้อย (ค่าเฉลี่ยของพฤติกรรม 23.29) สำหรับการรู้เท่าทันสื่อดิจิทัลนั้น พฤติกรรมการทำตามกฎบนโลกดิจิทัลไม่แปรปรวนไปตามระดับของตัวแปรอิสระนี้

3) กลุ่มเพศหญิง (ตาราง 11) ตัวแปรอิสระสามารถอธิบายความแปรปรวนของพฤติกรรมการทำตามกฎบนโลกดิจิทัลได้ร้อยละ 7.8 โดยพฤติกรรมการทำตามกฎบนโลกดิจิทัลไม่แปรปรวนไปตามปฏิสัมพันธ์แบบสามทางระหว่างตัวแปรอิสระ 3 ตัว แต่แปรปรวนไปตามปฏิสัมพันธ์แบบสองทางระหว่างเจตคติที่ดีต่อการเป็นพลเมืองดีบนโลกดิจิทัล และการรู้เท่าทันสื่อดิจิทัล อย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05 เมื่อเปรียบเทียบค่าเฉลี่ยรายคู่ด้วยวิธีการของ Scheffe' (ตาราง 46 ในภาคผนวก ค) พบว่า 3.1) ในกลุ่มนักเรียนที่มีเจตคติที่ดีต่อการเป็นพลเมืองดีบนโลกดิจิทัลน้อย นักเรียนที่มีการรู้เท่าทันสื่อดิจิทัลมาก (ค่าเฉลี่ยของพฤติกรรม 26.32) มีพฤติกรรมการทำตามกฎบนโลกดิจิทัลมากกว่า นักเรียนที่มีการรู้เท่าทันสื่อดิจิทัลน้อย (ค่าเฉลี่ยของพฤติกรรม 22.49) 2) ในกลุ่มนักเรียนที่มีการรู้เท่าทันสื่อดิจิทัลน้อย นักเรียนที่มีเจตคติที่ดีต่อการเป็นพลเมืองดีบนโลกดิจิทัลมาก (ค่าเฉลี่ยของพฤติกรรม 25.75) มีพฤติกรรมการทำตามกฎบนโลกดิจิทัลมากกว่า นักเรียนที่มีเจตคติที่ดีต่อการเป็นพลเมืองดีบนโลกดิจิทัลน้อย (ค่าเฉลี่ยของพฤติกรรม 22.49) 3) ในกลุ่มนักเรียนที่มีเจตคติที่ดีต่อการเป็นพลเมืองดีบนโลกดิจิทัลมากและการรู้เท่าทันสื่อดิจิทัลมากพร้อมกัน 2 ด้าน (ค่าเฉลี่ยของพฤติกรรม 26.36) มีพฤติกรรมการทำตามกฎบนโลกดิจิทัลมากกว่า นักเรียนที่มีเจตคติที่ดีต่อการเป็นพลเมืองดีบนโลกดิจิทัลน้อยและการรู้เท่าทันสื่อดิจิทัลน้อยพร้อมกัน 2 ด้าน (ค่าเฉลี่ยของพฤติกรรม 22.49) นอกจากนี้ยังพบผลอีกประการว่า นักเรียนที่มีเจตคติที่ดีต่อการเป็นพลเมืองดีบนโลกดิจิทัลน้อยและการรู้เท่าทันสื่อดิจิทัลน้อย (ค่าเฉลี่ยของพฤติกรรม 22.49) ซึ่งต่ำกว่ากลุ่มอื่น อย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05) เป็นนักเรียนที่มีพฤติกรรมทำตามกฎบนโลกดิจิทัลน้อยที่สุด สำหรับตัวแปรที่ไม่พบปฏิสัมพันธ์แบบสองทาง ได้ปรากฏผลว่า พฤติกรรมการทำตามกฎบนโลกดิจิทัลไม่แปรปรวนไปตามระดับของการรับรู้บรรทัดฐานทางสังคมบนโลกดิจิทัล (ตาราง 11)

4) กลุ่มที่มีความถนัดในการใช้อินเทอร์เน็ตน้อย (ตาราง 11) ตัวแปรอิสระสามารถอธิบายความแปรปรวนของพฤติกรรมการทำตามกฎบนโลกดิจิทัลได้ร้อยละ 9.7 โดยพฤติกรรมการทำตามกฎบนโลกดิจิทัลไม่แปรปรวนไปตามปฏิสัมพันธ์แบบสามทางระหว่างตัวแปรอิสระ 3 ตัว แต่แปรปรวนไปตามปฏิสัมพันธ์แบบสองทางระหว่างการรู้เท่าทันสื่อดิจิทัล และ

การรับรู้บรรทัดฐานทางสังคมในโลกดิจิทัล อย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .01 เมื่อเปรียบเทียบค่าเฉลี่ยรายคู่ด้วยวิธีการของ Scheffe' (ตาราง 47 ในภาคผนวก ค) พบว่า 4.1) ในกลุ่มนักเรียนที่มีการรู้เท่าทันสื่อดิจิทัลมาก นักเรียนที่มีการรับรู้บรรทัดฐานทางสังคมในโลกดิจิทัลมาก (ค่าเฉลี่ยของพฤติกรรม 27.46) มีพฤติกรรมการทำตามกฎบนโลกดิจิทัลมากกว่า นักเรียนที่มีการรับรู้บรรทัดฐานทางสังคมในโลกดิจิทัลน้อย (ค่าเฉลี่ยของพฤติกรรม 23.83) 4.2) ในกลุ่มนักเรียนที่มีการรับรู้บรรทัดฐานทางสังคมในโลกดิจิทัลมาก นักเรียนที่มีการรู้เท่าทันสื่อดิจิทัลมาก (ค่าเฉลี่ยของพฤติกรรม 27.46) มีพฤติกรรมการทำตามกฎบนโลกดิจิทัลมากกว่า นักเรียนที่มีการรู้เท่าทันสื่อดิจิทัลน้อย (ค่าเฉลี่ยของพฤติกรรม 24.90) 4.3) ในกลุ่มนักเรียนที่มีการรู้เท่าทันสื่อดิจิทัลมาก และการรับรู้บรรทัดฐานทางสังคมในโลกดิจิทัลมากพร้อมกัน 2 ด้าน (ค่าเฉลี่ยของพฤติกรรม 27.46) มีพฤติกรรมการทำตามกฎบนโลกดิจิทัลมากกว่า นักเรียนที่มีการรู้เท่าทันสื่อดิจิทัลน้อย และการรับรู้บรรทัดฐานทางสังคมในโลกดิจิทัลน้อยพร้อมกัน 2 ด้าน (ค่าเฉลี่ยของพฤติกรรม 25.52) นอกจากนี้ยังพบผลอีกประการว่า นักเรียนที่มีการรู้เท่าทันสื่อดิจิทัลมาก และการรับรู้บรรทัดฐานทางสังคมในโลกดิจิทัลมาก (ค่าเฉลี่ยของพฤติกรรม 27.46 ซึ่งสูงกว่ากลุ่มอื่น อย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05) เป็นนักเรียนที่มีพฤติกรรมการทำตามกฎบนโลกดิจิทัลมากที่สุด สำหรับตัวแปรที่ไม่พบปฏิสัมพันธ์แบบสองทาง ได้ปรากฏผลว่า พฤติกรรมการทำตามกฎบนโลกดิจิทัลแปรปรวนไปตามระดับของเจตคติที่ดีต่อการเป็นพลเมืองดีบนโลกดิจิทัล อย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05 (ตาราง 11) ซึ่งเมื่อพิจารณาค่าเฉลี่ยของกลุ่มที่แบ่งตามตัวแปรอิสระนี้ พบว่า นักเรียนที่มีเจตคติที่ดีต่อการเป็นพลเมืองดีบนโลกดิจิทัลมาก (ค่าเฉลี่ยของพฤติกรรม 26.32) มีพฤติกรรมการทำตามกฎบนโลกดิจิทัลมากกว่านักเรียนที่มีเจตคติที่ดีต่อการเป็นพลเมืองดีบนโลกดิจิทัลน้อย (ค่าเฉลี่ยของพฤติกรรม 24.05)

5) กลุ่มที่มีความถี่ในการใช้อินเทอร์เน็ตมาก (ตาราง 11) ตัวแปรอิสระสามารถอธิบายความแปรปรวนของพฤติกรรมการทำตามกฎบนโลกดิจิทัลได้ร้อยละ 11.2 โดยพฤติกรรมการทำตามกฎบนโลกดิจิทัลไม่แปรปรวนไปตามปฏิสัมพันธ์แบบสามทางระหว่างตัวแปรอิสระ 3 ตัว และไม่แปรปรวนไปตามปฏิสัมพันธ์แบบสองทางระหว่างตัวแปรอิสระ 2 ตัว แต่พฤติกรรมการทำตามกฎบนโลกดิจิทัลแปรปรวนไปตามระดับของตัวแปรอิสระทีละตัว ซึ่งได้แก่ 5.1) พฤติกรรมการทำตามกฎบนโลกดิจิทัลแปรปรวนไปตามระดับของเจตคติที่ดีต่อการเป็นพลเมืองดีบนโลกดิจิทัล อย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .01 ซึ่งเมื่อพิจารณาค่าเฉลี่ยของกลุ่มที่แบ่งตามตัวแปรอิสระนี้ พบว่า นักเรียนที่มีเจตคติที่ดีต่อการเป็นพลเมืองดีบนโลกดิจิทัลมาก (ค่าเฉลี่ยของพฤติกรรม 25.65) มีพฤติกรรมการทำตามกฎบนโลกดิจิทัลมากกว่านักเรียนที่มี

เจตคติที่ดีต่อการเป็นพลเมืองดีบนโลกดิจิทัลน้อย (ค่าเฉลี่ยของพฤติกรรม 22.49) และ 5.2) พฤติกรรมการทำตามกฎบนโลกดิจิทัลแปรปรวนไปตามระดับของการรับรู้บรรทัดฐานทางสังคมบนโลกดิจิทัล อย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05 โดยนักเรียนที่มีการรับรู้บรรทัดฐานทางสังคมบนโลกดิจิทัลมาก (ค่าเฉลี่ยของพฤติกรรม 25.73) มีพฤติกรรมการทำตามกฎบนโลกดิจิทัลมากกว่านักเรียนที่มีการรับรู้บรรทัดฐานทางสังคมบนโลกดิจิทัลน้อย (ค่าเฉลี่ยของพฤติกรรม 22.88) สำหรับการรู้เท่าทันสื่อดิจิทัลนั้น พฤติกรรมการทำตามกฎบนโลกดิจิทัลไม่แปรปรวนไปตามระดับของตัวแปรอิสระนี้

6) กลุ่มที่มีความรู้เกี่ยวกับกฎหมายบนโลกดิจิทัลน้อย (ตาราง 11) ตัวแปรอิสระสามารถอธิบายความแปรปรวนของพฤติกรรมการทำตามกฎบนโลกดิจิทัลได้ร้อยละ 10.0 โดยพฤติกรรมการทำตามกฎบนโลกดิจิทัลไม่แปรปรวนไปตามปฏิสัมพันธ์แบบสามทางระหว่างตัวแปรอิสระ 3 ตัว และไม่แปรปรวนไปตามปฏิสัมพันธ์แบบสองทางระหว่างตัวแปรอิสระ 2 ตัว แต่พฤติกรรมการทำตามกฎบนโลกดิจิทัลแปรปรวนไปตามระดับของตัวแปรอิสระทีละตัว ซึ่งได้แก่ 6.1) พฤติกรรมการทำตามกฎบนโลกดิจิทัลแปรปรวนไปตามระดับของเจตคติที่ดีต่อการเป็นพลเมืองดีบนโลกดิจิทัล อย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .01 ซึ่งเมื่อพิจารณาค่าเฉลี่ยของกลุ่มที่แบ่งตามตัวแปรอิสระนี้ พบว่า นักเรียนที่มีเจตคติที่ดีต่อการเป็นพลเมืองดีบนโลกดิจิทัลมาก (ค่าเฉลี่ยของพฤติกรรม 25.83) มีพฤติกรรมการทำตามกฎบนโลกดิจิทัลมากกว่านักเรียนที่มีเจตคติที่ดีต่อการเป็นพลเมืองดีบนโลกดิจิทัลน้อย (ค่าเฉลี่ยของพฤติกรรม 22.81) และ 6.2) พฤติกรรมการทำตามกฎบนโลกดิจิทัลแปรปรวนไปตามระดับของการรับรู้บรรทัดฐานทางสังคมบนโลกดิจิทัล อย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05 โดยนักเรียนที่มีการรับรู้บรรทัดฐานทางสังคมบนโลกดิจิทัลมาก (ค่าเฉลี่ยของพฤติกรรม 25.78) มีพฤติกรรมการทำตามกฎบนโลกดิจิทัลมากกว่านักเรียนที่มีการรับรู้บรรทัดฐานทางสังคมบนโลกดิจิทัลน้อย (ค่าเฉลี่ยของพฤติกรรม 23.17) สำหรับการรู้เท่าทันสื่อดิจิทัลนั้น พฤติกรรมการทำตามกฎบนโลกดิจิทัลไม่แปรปรวนไปตามระดับของตัวแปรอิสระนี้

7) กลุ่มที่มีความรู้เกี่ยวกับกฎหมายบนโลกดิจิทัลมาก (ตาราง 11) พฤติกรรมการทำตามกฎบนโลกดิจิทัลไม่แปรปรวนไปตามปฏิสัมพันธ์แบบสามทางระหว่างตัวแปรอิสระ 3 ตัว ไม่แปรปรวนไปตามปฏิสัมพันธ์แบบสองทางระหว่างตัวแปรอิสระ 2 ตัว และไม่แปรปรวนไปตามระดับตัวแปรอิสระทีละตัว

1.3 ผลการวิเคราะห์ความแปรปรวนแบบสามทางของพฤติกรรมการเคารพผู้อื่นบนโลกดิจิทัล ของนักเรียนที่มีเจตคติที่ดีต่อการเป็นพลเมืองดีบนโลกดิจิทัล การรู้เท่าทันสื่อดิจิทัล และการรับรู้บรรทัดฐานทางสังคมบนโลกดิจิทัลที่แตกต่างกัน

พฤติกรรมการเคารพผู้อื่นบนโลกดิจิทัล หมายถึง การกระทำในโลกดิจิทัลของนักเรียนที่แสดงถึงการเคารพสิทธิ ความเสมอภาค และความแตกต่างของบุคคลอื่น ช่วงคะแนนที่ได้มีค่าอยู่ระหว่าง 11 ถึง 30 คะแนน แบ่งออกเป็น 2 กลุ่ม โดยใช้ค่าเฉลี่ยเป็นตัวแบ่ง (ค่าเฉลี่ยเท่ากับ 24.72 และส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐานเท่ากับ 3.908) โดยผู้ที่ได้คะแนนในกลุ่มต่ำเป็นผู้ที่ได้คะแนนระหว่าง 11 ถึง 25 คะแนน คือ จัดเป็นผู้ที่อยู่ในกลุ่มที่มีพฤติกรรมการเคารพผู้อื่นบนโลกดิจิทัลน้อย และผู้ที่ได้คะแนนในกลุ่มสูงเป็นผู้ที่ได้คะแนนระหว่าง 26 ถึง 30 คะแนน คือ จัดเป็นผู้ที่อยู่ในกลุ่มที่มีพฤติกรรมการเคารพผู้อื่นบนโลกดิจิทัลมาก

ตาราง 12 ผลการวิเคราะห์ความแปรปรวนแบบสามทางของพฤติกรรมการเคารพผู้อื่นบนโลกดิจิทัลตามระดับเจตคติที่ดีต่อการเป็นพลเมืองดีบนโลกดิจิทัล การรู้เท่าทันสื่อดิจิทัล และการรับรู้บรรทัดฐานทางสังคมบนโลกดิจิทัลที่แตกต่างกัน ในกลุ่มรวมและกลุ่มย่อย (ตอนที่ 1) และค่าเฉลี่ยของพฤติกรรมการเคารพผู้อื่นบนโลกดิจิทัลตามระดับของตัวแปรอิสระในอิทธิพลเดียว (ตอนที่ 2)

(ตอนที่ 1)

กลุ่ม	จำนวน (คน)	ค่าเอฟ							%
		เจตคติที่ดีต่อ การเป็น พลเมืองดีบน โลกดิจิทัล (ก)	การรู้ เท่าทันสื่อ ดิจิทัล (ข)	การรับรู้ บรรทัดฐาน ทางสังคมบน โลกดิจิทัล (ค)					
					ก x ข	ก x ค	ข x ค	ก x ข x ค	
รวม	400	59.935**	5.290*	14.882**	<1	1.248	1.364	<1	24.0
เพศ									
- ชาย	192	21.012**	2.052	8.849**	<1	1.136	<1	<1	25.3
- หญิง	208	32.014**	2.210	6.701*	2.204	<1	2.195	<1	20.3
ความถี่ในการใช้อินเทอร์เน็ต									
- น้อย	228	40.299	2.719	6.104	6.325*	1.447	5.310*	<1	25.0
- มาก	172	18.734**	2.233	9.404**	2.529	<1	<1	<1	24.2

ตาราง 12 (ต่อ)

กลุ่ม	จำนวน (คน)	ค่าเอฟ							%
		เจตคติที่ดีต่อ	การรู้ เท่าทันสื่อ ดิจิทัล (ข)	การรับรู้					
		การเป็น		บรรทัดฐาน					
		พลเมืองดีบน		ทางสังคมบน	ก x ข	ก x ค	ข x ค	ก x ข x ค	
		โลกดิจิทัล		โลกดิจิทัล					
		(ก)		(ค)					
ความรู้เกี่ยวกับกฎหมายบนโลกดิจิทัล									
- น้อย	247	36.323	2.212	12.381	1.187	4.093*	<1	<1	27.2
- มาก	153	18.671**	3.713	2.266	<1	1.227	1.179	<1	17.1

* มีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05 ** มีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .01

(ตอนที่ 2)

กลุ่ม	ตัวแปรอิสระ	การเปรียบเทียบค่าเฉลี่ยของพฤติกรรม การเคารพผู้อื่นบนโลกดิจิทัล	
		กลุ่มที่มีค่าเฉลี่ยสูง	กลุ่มที่มีค่าเฉลี่ยต่ำ
รวม	เจตคติที่ดีต่อการเป็นพลเมืองดีบนโลกดิจิทัล	มาก = 26.21	น้อย = 22.60
	การรู้เท่าทันสื่อดิจิทัล	มาก = 25.36	น้อย = 24.07
	การรับรู้บรรทัดฐานทางสังคมบนโลกดิจิทัล	มาก = 25.96	น้อย = 23.34
เพศ			
- ชาย	เจตคติที่ดีต่อการเป็นพลเมืองดีบนโลกดิจิทัล	มาก = 26.47	น้อย = 22.58
	การรู้เท่าทันสื่อดิจิทัล	มาก = 25.08	น้อย = 23.49
	การรับรู้บรรทัดฐานทางสังคมบนโลกดิจิทัล	มาก = 26.38	น้อย = 23.15
- หญิง	เจตคติที่ดีต่อการเป็นพลเมืองดีบนโลกดิจิทัล	มาก = 26.06	น้อย = 22.63
	การรู้เท่าทันสื่อดิจิทัล	มาก = 25.65	น้อย = 24.54
	การรับรู้บรรทัดฐานทางสังคมบนโลกดิจิทัล	มาก = 25.75	น้อย = 23.68
ความถี่ในการใช้อินเทอร์เน็ต			
- น้อย	เจตคติที่ดีต่อการเป็นพลเมืองดีบนโลกดิจิทัล	มาก = 26.35	น้อย = 22.68
	การรู้เท่าทันสื่อดิจิทัล	มาก = 25.24	น้อย = 24.48
	การรับรู้บรรทัดฐานทางสังคมบนโลกดิจิทัล	มาก = 25.94	น้อย = 23.57

ตาราง 12 (ต่อ)

กลุ่ม	ตัวแปรอิสระ	การเปรียบเทียบค่าเฉลี่ยของพฤติกรรม การเคารพผู้อื่นบนโลกดิจิทัล	
		กลุ่มที่มีค่าเฉลี่ยสูง	กลุ่มที่มีค่าเฉลี่ยต่ำ
- มาก	เจตคติที่ดีต่อการเป็นพลเมืองดีบนโลกดิจิทัล	มาก = 26.02	น้อย = 22.49
	การรู้เท่าทันสื่อดิจิทัล	มาก = 25.54	น้อย = 23.56
	การรับรู้บรรทัดฐานทางสังคมบนโลกดิจิทัล	มาก = 25.99	น้อย = 23.06
ความรู้เกี่ยวกับกฎหมายบนโลกดิจิทัล			
- น้อย	เจตคติที่ดีต่อการเป็นพลเมืองดีบนโลกดิจิทัล	มาก = 26.22	น้อย = 22.26
	การรู้เท่าทันสื่อดิจิทัล	มาก = 25.08	น้อย = 23.86
	การรับรู้บรรทัดฐานทางสังคมบนโลกดิจิทัล	มาก = 25.97	น้อย = 22.93
- มาก	เจตคติที่ดีต่อการเป็นพลเมืองดีบนโลกดิจิทัล	มาก = 26.21	น้อย = 23.27
	การรู้เท่าทันสื่อดิจิทัล	มาก = 25.79	น้อย = 24.41
	การรับรู้บรรทัดฐานทางสังคมบนโลกดิจิทัล	มาก = 25.95	น้อย = 24.07

จากการวิเคราะห์ความแปรปรวนแบบสามทางของพฤติกรรมการเคารพผู้อื่นบนโลกดิจิทัล ที่มีเจตคติที่ดีต่อการเป็นพลเมืองดีบนโลกดิจิทัล การรู้เท่าทันสื่อดิจิทัล และการรับรู้บรรทัดฐานทางสังคมบนโลกดิจิทัลแตกต่างกัน ทั้งในกลุ่มรวมและกลุ่มย่อย 6 กลุ่ม (ตาราง 12) พบว่า

1) **กลุ่มรวม** (ตาราง 12) ตัวแปรอิสระสามารถอธิบายความแปรปรวนของพฤติกรรมการเคารพผู้อื่นบนโลกดิจิทัลได้ร้อยละ 24.0 โดยพฤติกรรมการเคารพผู้อื่นบนโลกดิจิทัลไม่แปรปรวนไปตามปฏิสัมพันธ์แบบสามทางระหว่างตัวแปรอิสระ 3 ตัว และไม่แปรปรวนไปตามปฏิสัมพันธ์แบบสองทางระหว่างตัวแปรอิสระ 2 ตัว แต่พฤติกรรมการเคารพผู้อื่นบนโลกดิจิทัลแปรปรวนไปตามระดับของตัวแปรอิสระที่ละตัว ซึ่งได้แก่ 1.1) พฤติกรรมการเคารพผู้อื่นบนโลกดิจิทัลแปรปรวนไปตามระดับของเจตคติที่ดีต่อการเป็นพลเมืองดีบนโลกดิจิทัล อย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .01 ซึ่งเมื่อพิจารณาค่าเฉลี่ยของกลุ่มที่แบ่งตามตัวแปรอิสระนี้ พบว่า นักเรียนที่มีเจตคติที่ดีต่อการเป็นพลเมืองดีบนโลกดิจิทัลมาก (ค่าเฉลี่ยของพฤติกรรม 26.21) มีพฤติกรรมการเคารพผู้อื่นบนโลกดิจิทัลมากกว่านักเรียนที่มีเจตคติที่ดีต่อการเป็นพลเมืองดีบนโลกดิจิทัลน้อย (ค่าเฉลี่ยของพฤติกรรม 22.60) 1.2) พฤติกรรมการเคารพผู้อื่นบนโลกดิจิทัลแปรปรวนไปตามระดับของการรู้เท่าทันสื่อดิจิทัล อย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05 ซึ่งเมื่อพิจารณาค่าเฉลี่ยของ

กลุ่มที่แบ่งตามตัวแปรอิสระนี้ พบว่า นักเรียนที่มีการรู้เท่าทันสื่อดิจิทัลมาก (ค่าเฉลี่ยของพฤติกรรม 25.36) มีพฤติกรรมการเคารพผู้อื่นบนโลกดิจิทัลมากกว่านักเรียนที่มีการรู้เท่าทันสื่อดิจิทัลน้อย (ค่าเฉลี่ยของพฤติกรรม 24.07) และ 1.3) พฤติกรรมการเคารพผู้อื่นบนโลกดิจิทัลแปรปรวนไปตามระดับของการรับรู้บรรทัดฐานทางสังคมบนโลกดิจิทัล อย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .01 โดยนักเรียนที่มีการรับรู้บรรทัดฐานทางสังคมบนโลกดิจิทัลมาก (ค่าเฉลี่ยของพฤติกรรม 25.96) มีพฤติกรรมการเคารพผู้อื่นบนโลกดิจิทัลมากกว่านักเรียนที่มีการรับรู้บรรทัดฐานทางสังคมบนโลกดิจิทัลน้อย (ค่าเฉลี่ยของพฤติกรรม 23.34)

2) **กลุ่มเพศชาย** (ตาราง 12) ตัวแปรอิสระสามารถอธิบายความแปรปรวนของพฤติกรรมและการเคารพผู้อื่นบนโลกดิจิทัลได้ร้อยละ 25.3 โดยพฤติกรรมและการเคารพผู้อื่นบนโลกดิจิทัลไม่แปรปรวนไปตามปฏิสัมพันธ์แบบสามทางระหว่างตัวแปรอิสระ 3 ตัว และไม่แปรปรวนไปตามปฏิสัมพันธ์แบบสองทางระหว่างตัวแปรอิสระ 2 ตัว แต่พฤติกรรมและการเคารพผู้อื่นบนโลกดิจิทัลแปรปรวนไปตามระดับของตัวแปรอิสระทีละตัว ซึ่งได้แก่ 2.1) พฤติกรรมและการเคารพผู้อื่นบนโลกดิจิทัลแปรปรวนไปตามระดับของเจตคติที่ดีต่อการเป็นพลเมืองดีบนโลกดิจิทัล อย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .01 ซึ่งเมื่อพิจารณาค่าเฉลี่ยของกลุ่มที่แบ่งตามตัวแปรอิสระนี้ พบว่า นักเรียนที่มีเจตคติที่ดีต่อการเป็นพลเมืองดีบนโลกดิจิทัลมาก (ค่าเฉลี่ยของพฤติกรรม 26.47) มีพฤติกรรมและการเคารพผู้อื่นบนโลกดิจิทัลมากกว่านักเรียนที่มีเจตคติที่ดีต่อการเป็นพลเมืองดีบนโลกดิจิทัลน้อย (ค่าเฉลี่ยของพฤติกรรม 22.58) และ 2.2) พฤติกรรมและการเคารพผู้อื่นบนโลกดิจิทัลแปรปรวนไปตามระดับของการรับรู้บรรทัดฐานทางสังคมบนโลกดิจิทัล อย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .01 โดยนักเรียนที่มีการรับรู้บรรทัดฐานทางสังคมบนโลกดิจิทัลมาก (ค่าเฉลี่ยของพฤติกรรม 26.38) มีพฤติกรรมและการเคารพผู้อื่นบนโลกดิจิทัลมากกว่านักเรียนที่มีการรับรู้บรรทัดฐานทางสังคมบนโลกดิจิทัลน้อย (ค่าเฉลี่ยของพฤติกรรม 23.15) สำหรับการรู้เท่าทันสื่อดิจิทัลนั้น พฤติกรรมและการเคารพผู้อื่นบนโลกดิจิทัลไม่แปรปรวนไปตามระดับของตัวแปรอิสระนี้

3) **กลุ่มเพชฌัญญ์** (ตาราง 12) ตัวแปรอิสระสามารถอธิบายความแปรปรวนของพฤติกรรมกรรมการเคารพผู้อื่นบนโลกดิจิทัลได้ร้อยละ 20.3 โดยพฤติกรรมกรรมการเคารพผู้อื่นบนโลกดิจิทัลไม่แปรปรวนไปตามปฏิสัมพันธ์แบบสามทางระหว่างตัวแปรอิสระ 3 ตัว และไม่แปรปรวนไปตามปฏิสัมพันธ์แบบสองทางระหว่างตัวแปรอิสระ 2 ตัว แต่พฤติกรรมกรรมการเคารพผู้อื่นบนโลกดิจิทัลแปรปรวนไปตามระดับของตัวแปรอิสระทีละตัว ซึ่งได้แก่ 3.1) พฤติกรรมกรรมการเคารพผู้อื่นบนโลกดิจิทัลแปรปรวนไปตามระดับของเจตคติที่ดีต่อการเป็นพลเมืองดีบนโลกดิจิทัล อย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .01 ซึ่งเมื่อพิจารณาค่าเฉลี่ยของกลุ่มที่แบ่งตามตัวแปรอิสระนี้ พบว่า นักเรียนที่มี

เจตคติที่ดีต่อการเป็นพลเมืองดีบนโลกดิจิทัลมาก (ค่าเฉลี่ยของพฤติกรรม 26.06) มีพฤติกรรมการเคารพผู้อื่นบนโลกดิจิทัลมากกว่านักเรียนที่มีเจตคติที่ดีต่อการเป็นพลเมืองดีบนโลกดิจิทัลน้อย (ค่าเฉลี่ยของพฤติกรรม 22.63) และ 2.2) พฤติกรรมการเคารพผู้อื่นบนโลกดิจิทัลแปรปรวนไปตามระดับของการรับรู้บรรทัดฐานทางสังคมบนโลกดิจิทัล อย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .01 โดยนักเรียนที่มีการรับรู้บรรทัดฐานทางสังคมบนโลกดิจิทัลมาก (ค่าเฉลี่ยของพฤติกรรม 25.75) มีพฤติกรรมการเคารพผู้อื่นบนโลกดิจิทัลมากกว่านักเรียนที่มีการรับรู้บรรทัดฐานทางสังคมบนโลกดิจิทัลน้อย (ค่าเฉลี่ยของพฤติกรรม 23.68) สำหรับการรู้เท่าทันสื่อดิจิทัลนั้น พฤติกรรมการเคารพผู้อื่นบนโลกดิจิทัลไม่แปรปรวนไปตามระดับของตัวแปรอิสระนี้

4) กลุ่มที่มีความถนัดในการใช้อินเทอร์เน็ตน้อย (ตาราง 12) ตัวแปรอิสระ

สามารถอธิบายความแปรปรวนของพฤติกรรมการเคารพผู้อื่นบนโลกดิจิทัลได้ร้อยละ 25.0 โดยพฤติกรรมการเคารพผู้อื่นบนโลกดิจิทัลไม่แปรปรวนไปตามปฏิสัมพันธ์แบบสามทางระหว่างตัวแปรอิสระ 3 ตัว แต่แปรปรวนไปตามปฏิสัมพันธ์แบบสองทางระหว่างตัวแปรอิสระ 2 ตัว จำนวนสองคู่ คือ

4.1) พฤติกรรมการเคารพผู้อื่นบนโลกดิจิทัลแปรปรวนไปตามปฏิสัมพันธ์แบบสองทางระหว่างเจตคติที่ดีต่อการเป็นพลเมืองดีบนโลกดิจิทัล และการรู้เท่าทันสื่อดิจิทัล อย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05 เมื่อเปรียบเทียบค่าเฉลี่ยรายคู่ด้วยวิธีการของ Scheffe' (ตาราง 48 ในภาคผนวก ค) พบว่า 4.1.1) ในกลุ่มนักเรียนที่มีเจตคติที่ดีต่อการเป็นพลเมืองดีบนโลกดิจิทัลน้อย นักเรียนที่มีการรู้เท่าทันสื่อดิจิทัลมาก (ค่าเฉลี่ยของพฤติกรรม 23.43) มีพฤติกรรมการเคารพผู้อื่นบนโลกดิจิทัลมากกว่า นักเรียนที่มีการรู้เท่าทันสื่อดิจิทัลน้อย (ค่าเฉลี่ยของพฤติกรรม 21.93) 4.1.2) ในกลุ่มนักเรียนที่มีการรู้เท่าทันสื่อดิจิทัลน้อย นักเรียนที่มีเจตคติที่ดีต่อการเป็นพลเมืองดีบนโลกดิจิทัลมาก (ค่าเฉลี่ยของพฤติกรรม 26.33) มีพฤติกรรมการเคารพผู้อื่นบนโลกดิจิทัลมากกว่า นักเรียนที่มีเจตคติที่ดีต่อการเป็นพลเมืองดีบนโลกดิจิทัลน้อย (ค่าเฉลี่ยของพฤติกรรม 21.93) 4.1.3) ในกลุ่มนักเรียนที่มีการรู้เท่าทันสื่อดิจิทัลมาก นักเรียนที่มีเจตคติที่ดีต่อการเป็นพลเมืองดีบนโลกดิจิทัลมาก (ค่าเฉลี่ยของพฤติกรรม 26.37) มีพฤติกรรมการเคารพผู้อื่นบนโลกดิจิทัลมากกว่า นักเรียนที่มีเจตคติที่ดีต่อการเป็นพลเมืองดีบนโลกดิจิทัลน้อย (ค่าเฉลี่ยของพฤติกรรม 23.43) 4.1.4) ในกลุ่มนักเรียนที่มีเจตคติที่ดีต่อการเป็นพลเมืองดีบนโลกดิจิทัลมากและการรู้เท่าทันสื่อดิจิทัลมากพร้อมกัน 2 ด้าน (ค่าเฉลี่ยของพฤติกรรม 26.37) มีพฤติกรรมการเคารพผู้อื่นบนโลกดิจิทัลมากกว่า นักเรียนที่มีเจตคติที่ดีต่อการเป็นพลเมืองดีบนโลกดิจิทัลน้อยและการรู้เท่าทันสื่อดิจิทัลน้อยพร้อมกัน 2 ด้าน (ค่าเฉลี่ยของพฤติกรรม 21.93) นอกจากนี้ยังพบผล

อีกประการว่า นักเรียนที่มีเจตคติที่ดีต่อการเป็นพลเมืองดีบนโลกดิจิทัลน้อยและการรู้เท่าทันสื่อดิจิทัลน้อย (ค่าเฉลี่ยของพฤติกรรม 21.93 ซึ่งต่ำกว่ากลุ่มอื่น อย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05) เป็นนักเรียนที่มีพฤติกรรมการเคารพผู้อื่นบนโลกดิจิทัลน้อยที่สุด

4.2) พฤติกรรมการเคารพผู้อื่นบนโลกดิจิทัลแปรปรวนไปตามปฏิสัมพันธ์แบบสองทางระหว่างการรู้เท่าทันสื่อดิจิทัล และการรับรู้บรรทัดฐานทางสังคมในโลกดิจิทัล อย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05 เมื่อเปรียบเทียบค่าเฉลี่ยรายคู่ด้วยวิธีการของ Scheffe' (ตาราง 49 ในภาคผนวก ค) พบว่า 4.2.1) ในกลุ่มนักเรียนที่มีการรู้เท่าทันสื่อดิจิทัลมาก นักเรียนที่มีการรับรู้บรรทัดฐานทางสังคมในโลกดิจิทัลมาก (ค่าเฉลี่ยของพฤติกรรม 26.22) มีพฤติกรรมการเคารพผู้อื่นบนโลกดิจิทัลมากกว่า นักเรียนที่มีการรับรู้บรรทัดฐานทางสังคมในโลกดิจิทัลน้อย (ค่าเฉลี่ยของพฤติกรรม 23.87) 4.2.2) ในกลุ่มนักเรียนที่มีการรับรู้บรรทัดฐานทางสังคมในโลกดิจิทัลมาก นักเรียนที่มีการรู้เท่าทันสื่อดิจิทัลมาก (ค่าเฉลี่ยของพฤติกรรม 26.22) มีพฤติกรรมการเคารพผู้อื่นบนโลกดิจิทัลมากกว่า นักเรียนที่มีการรู้เท่าทันสื่อดิจิทัลน้อย (ค่าเฉลี่ยของพฤติกรรม 24.27) 4.2.3) ในกลุ่มนักเรียนที่มีการรู้เท่าทันสื่อดิจิทัลมากและการรับรู้บรรทัดฐานทางสังคมในโลกดิจิทัลมากพร้อมกัน 2 ด้าน (ค่าเฉลี่ยของพฤติกรรม 26.22) มีพฤติกรรมการเคารพผู้อื่นบนโลกดิจิทัลมากกว่า นักเรียนที่มีการรู้เท่าทันสื่อดิจิทัลน้อยและการรับรู้บรรทัดฐานทางสังคมในโลกดิจิทัลน้อยพร้อมกัน 2 ด้าน (ค่าเฉลี่ยของพฤติกรรม 24.19) นอกจากนี้ยังพบผลอีกประการว่า นักเรียนที่มีการรู้เท่าทันสื่อดิจิทัลมากและการรับรู้บรรทัดฐานทางสังคมในโลกดิจิทัลมาก (ค่าเฉลี่ยของพฤติกรรม 26.22 ซึ่งสูงกว่ากลุ่มอื่น อย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05) เป็นนักเรียนที่มีพฤติกรรมการเคารพผู้อื่นบนโลกดิจิทัลมากที่สุด

5) กลุ่มที่มีความถี่ในการใช้อินเทอร์เน็ตมาก (ตาราง 12) ตัวแปรอิสระสามารถอธิบายความแปรปรวนของพฤติกรรมการเคารพผู้อื่นบนโลกดิจิทัลได้ร้อยละ 24.2 โดยพฤติกรรมการเคารพผู้อื่นบนโลกดิจิทัลไม่แปรปรวนไปตามปฏิสัมพันธ์แบบสามทางระหว่างตัวแปรอิสระ 3 ตัว และไม่แปรปรวนไปตามปฏิสัมพันธ์แบบสองทางระหว่างตัวแปรอิสระ 2 ตัว แต่พฤติกรรมการเคารพผู้อื่นบนโลกดิจิทัลแปรปรวนไปตามระดับของเจตคติที่ดีต่อการเป็นพลเมืองดีบนโลกดิจิทัล อย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .01 ซึ่งเมื่อพิจารณาค่าเฉลี่ยของกลุ่มที่แบ่งตามตัวแปรอิสระนี้ พบว่า นักเรียนที่มีเจตคติที่ดีต่อการเป็นพลเมืองดีบนโลกดิจิทัลมาก (ค่าเฉลี่ยของพฤติกรรม 26.02) มีพฤติกรรมการเคารพผู้อื่นบนโลกดิจิทัลมากกว่านักเรียนที่มีเจตคติที่ดีต่อการเป็นพลเมืองดีบนโลกดิจิทัลน้อย (ค่าเฉลี่ยของพฤติกรรม 22.49) และ 5.2)

พฤติกรรมการเคารพผู้อื่นบนโลกดิจิทัลแปรปรวนไปตามระดับของการรับรู้บรรทัดฐานทางสังคมบนโลกดิจิทัล อย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .01 โดยนักเรียนที่มีการรับรู้บรรทัดฐานทางสังคมบนโลกดิจิทัลมาก (ค่าเฉลี่ยของพฤติกรรม 25.99) มีพฤติกรรมการเคารพผู้อื่นบนโลกดิจิทัลมากกว่านักเรียนที่มีการรับรู้บรรทัดฐานทางสังคมบนโลกดิจิทัลน้อย (ค่าเฉลี่ยของพฤติกรรม 23.06) สำหรับการรู้เท่าทันสื่อดิจิทัลนั้น พฤติกรรมการเคารพผู้อื่นบนโลกดิจิทัลไม่แปรปรวนไปตามระดับของตัวแปรอิสระนี้

6) กลุ่มที่มีความรู้เกี่ยวกับกฎหมายบนโลกดิจิทัลน้อย (ตาราง 12)

ตัวแปรอิสระสามารถอธิบายความแปรปรวนของพฤติกรรมการเคารพผู้อื่นบนโลกดิจิทัลได้ร้อยละ 27.2 โดยพฤติกรรมการเคารพผู้อื่นบนโลกดิจิทัลไม่แปรปรวนไปตามปฏิสัมพันธ์แบบสามทางระหว่างตัวแปรอิสระ 3 ตัว แต่แปรปรวนไปตามปฏิสัมพันธ์แบบสองทางระหว่างเจตคติที่ดีต่อการเป็นพลเมืองดีบนโลกดิจิทัล และการรับรู้บรรทัดฐานทางสังคมบนโลกดิจิทัล อย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05 เมื่อเปรียบเทียบค่าเฉลี่ยรายคู่ด้วยวิธีการของ Scheffe' (ตาราง 50 ในภาคผนวก ค) พบว่า 6.1) ในกลุ่มนักเรียนที่มีเจตคติที่ดีต่อการเป็นพลเมืองดีบนโลกดิจิทัลน้อย นักเรียนที่มีการรับรู้บรรทัดฐานทางสังคมบนโลกดิจิทัลมาก (ค่าเฉลี่ยของพฤติกรรม 24.29) มีพฤติกรรมการเคารพผู้อื่นบนโลกดิจิทัลมากกว่า นักเรียนที่มีการรับรู้บรรทัดฐานทางสังคมบนโลกดิจิทัลน้อย (ค่าเฉลี่ยของพฤติกรรม 21.56) 6.2) ทั้งกลุ่มนักเรียนที่มีการรับรู้บรรทัดฐานทางสังคมบนโลกดิจิทัลน้อยและมาก นักเรียนที่มีเจตคติที่ดีต่อการเป็นพลเมืองดีบนโลกดิจิทัลมาก (ค่าเฉลี่ยของพฤติกรรม 25.66) มีพฤติกรรมการเคารพผู้อื่นบนโลกดิจิทัลมากกว่า นักเรียนที่มีเจตคติที่ดีต่อการเป็นพลเมืองดีบนโลกดิจิทัลน้อย (ค่าเฉลี่ยของพฤติกรรม 21.56) 6.3) ในกลุ่มนักเรียนที่มีเจตคติที่ดีต่อการเป็นพลเมืองดีบนโลกดิจิทัลมากและการรับรู้บรรทัดฐานทางสังคมบนโลกดิจิทัลมากพร้อมกัน 2 ด้าน (ค่าเฉลี่ยของพฤติกรรม 26.45) มีพฤติกรรมการเคารพผู้อื่นบนโลกดิจิทัลมากกว่า นักเรียนที่มีเจตคติที่ดีต่อการเป็นพลเมืองดีบนโลกดิจิทัลน้อยและการรับรู้บรรทัดฐานทางสังคมบนโลกดิจิทัลน้อยพร้อมกัน 2 ด้าน (ค่าเฉลี่ยของพฤติกรรม 21.56) นอกจากนี้ยังพบผลอีกประการว่า นักเรียนที่มีเจตคติที่ดีต่อการเป็นพลเมืองดีบนโลกดิจิทัลน้อยและการรับรู้บรรทัดฐานทางสังคมบนโลกดิจิทัลน้อย (ค่าเฉลี่ยของพฤติกรรม 21.56 ซึ่งต่ำกว่ากลุ่มอื่น อย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05) เป็นนักเรียนที่มีพฤติกรรมการเคารพผู้อื่นบนโลกดิจิทัลน้อยที่สุด สำหรับตัวแปรที่ไม่พบปฏิสัมพันธ์แบบสองทาง ได้ปรากฏผลว่า พฤติกรรมการเคารพผู้อื่นบนโลกดิจิทัลไม่แปรปรวนไปตามระดับของการรู้เท่าทันสื่อดิจิทัล (ตาราง 12)

7) กลุ่มที่มีความรู้เกี่ยวกับกฎหมายบนโลกดิจิทัลมาก (ตาราง 12)

ตัวแปรอิสระสามารถอธิบายความแปรปรวนของพฤติกรรมและการเคารพผู้อื่นบนโลกดิจิทัลได้ร้อยละ 17.1 โดยพฤติกรรมและการเคารพผู้อื่นบนโลกดิจิทัลไม่แปรปรวนไปตามปฏิสัมพันธ์แบบสามทางระหว่างตัวแปรอิสระ 3 ตัว และไม่แปรปรวนไปตามปฏิสัมพันธ์แบบสองทางระหว่างตัวแปรอิสระ 2 ตัว แต่พฤติกรรมและการเคารพผู้อื่นบนโลกดิจิทัลแปรปรวนไปตามระดับของตัวแปรอิสระที่ละตัว ซึ่งพบว่า พฤติกรรมและการเคารพผู้อื่นบนโลกดิจิทัลแปรปรวนไปตามระดับของเจตคติที่ดีต่อการเป็นพลเมืองดีบนโลกดิจิทัล อย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .01 ซึ่งเมื่อพิจารณาค่าเฉลี่ยของกลุ่มที่แบ่งตามตัวแปรอิสระนี้ พบว่า นักเรียนที่มีเจตคติที่ดีต่อการเป็นพลเมืองดีบนโลกดิจิทัลมาก (ค่าเฉลี่ยของพฤติกรรม 26.21) มีพฤติกรรมและการเคารพผู้อื่นบนโลกดิจิทัลมากกว่านักเรียนที่มีเจตคติที่ดีต่อการเป็นพลเมืองดีบนโลกดิจิทัลน้อย (ค่าเฉลี่ยของพฤติกรรม 23.27) สำหรับการรู้เท่าทันสื่อดิจิทัล และการรับรู้บรรทัดฐานทางสังคมบนโลกดิจิทัลนั้น พฤติกรรมและการเคารพผู้อื่นบนโลกดิจิทัลไม่แปรปรวนไปตามระดับของตัวแปรอิสระนี้

1.4 ผลการวิเคราะห์ความแปรปรวนแบบสามทางของพฤติกรรมที่มีส่วนร่วมบนโลกดิจิทัล ของนักเรียนที่มีเจตคติที่ดีต่อการเป็นพลเมืองดีบนโลกดิจิทัล การรู้เท่าทันสื่อดิจิทัล และการรับรู้บรรทัดฐานทางสังคมบนโลกดิจิทัลที่แตกต่างกัน

พฤติกรรมที่มีส่วนร่วมบนโลกดิจิทัล หมายถึง การกระทำในโลกดิจิทัลของนักเรียนที่แสดงถึงการเข้าร่วมเป็นส่วนหนึ่งของกิจกรรมต่างๆ ที่มีประโยชน์ต่อสังคม หรือกิจกรรมบำเพ็ญประโยชน์ต่างๆ ด้วยความสมัครใจ ช่วงคะแนนที่ได้มีค่าอยู่ระหว่าง 5 ถึง 30 คะแนน แบ่งออกเป็น 2 กลุ่ม โดยใช้ค่าเฉลี่ยเป็นตัวแบ่ง (ค่าเฉลี่ยเท่ากับ 17.22 และส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐานเท่ากับ 4.922) โดยผู้ที่ได้คะแนนในกลุ่มต่ำเป็นผู้ที่ได้คะแนนระหว่าง 5 ถึง 17 คะแนน คือ จัดเป็นผู้ที่อยู่ในกลุ่มที่มีพฤติกรรมที่มีส่วนร่วมบนโลกดิจิทัลน้อย และผู้ที่ได้คะแนนในกลุ่มสูงเป็นผู้ที่ได้คะแนนระหว่าง 18 ถึง 30 คะแนน คือ จัดเป็นผู้ที่อยู่ในกลุ่มที่มีพฤติกรรมที่มีส่วนร่วมบนโลกดิจิทัลมาก

ตาราง 13 ผลการวิเคราะห์ความแปรปรวนแบบสามทางของพฤติกรรมการมีส่วนร่วมบนโลกดิจิทัลตามระดับเจตคติที่ดีต่อการเป็นพลเมืองดีบนโลกดิจิทัล การรู้เท่าทันสื่อดิจิทัล และการรับรู้บรรทัดฐานทางสังคมบนโลกดิจิทัลที่แตกต่างกัน ในกลุ่มรวมและกลุ่มย่อย (ตอนที่ 1) และค่าเฉลี่ยของพฤติกรรมการมีส่วนร่วมบนโลกดิจิทัลตามระดับของตัวแปรอิสระในอิทธิพลเดียว (ตอนที่ 2)

(ตอนที่ 1)

กลุ่ม	จำนวน (คน)	ค่าเอฟ							% ทำนาย
		เจตคติที่ดีต่อ การเป็น พลเมืองดีบน โลกดิจิทัล (ก)	การรู้ เท่าทันสื่อ ดิจิทัล (ข)	การรับรู้					
				บรรทัดฐาน					
					ทางสังคมบน โลกดิจิทัล (ค)				
						ก x ข	ก x ค	ข x ค	
รวม	400	<1	6.688*	1.167	<1	<1	2.848	<1	2.3
เพศ									
- ชาย	192	<1	1.239	<1	<1	<1	<1	2.016	0.9
- หญิง	208	1.028	3.736	<1	<1	<1	3.638	<1	2.6
ความถี่ในการใช้อินเทอร์เน็ต									
- น้อย	228	<1	3.555	1.445	<1	1.127	1.419	<1	2.3
- มาก	172	<1	2.737	<1	<1	<1	1.395	<1	-1.1
ความรู้เกี่ยวกับกฎหมายบนโลกดิจิทัล									
- น้อย	247	<1	2.426	1.945	<1	1.148	<1	3.822	4.0
- มาก	153	<1	3.360	<1	<1	<1	2.697	1.918	-0.5

* มีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05 ** มีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .01

(ตอนที่ 2)

กลุ่ม	ตัวแปรอิสระ	การเปรียบเทียบค่าเฉลี่ยของพฤติกรรม การมีส่วนร่วมบนโลกดิจิทัล	
		กลุ่มที่มีค่าเฉลี่ยสูง	กลุ่มที่มีค่าเฉลี่ยต่ำ
รวม	เจตคติที่ดีต่อการเป็นพลเมืองดีบนโลกดิจิทัล	น้อย = 17.44	มาก = 17.06
	การรู้เท่าทันสื่อดิจิทัล	มาก = 17.95	น้อย = 16.46
	การรับรู้บรรทัดฐานทางสังคมบนโลกดิจิทัล	น้อย = 17.47	มาก = 16.99

ตาราง 13 (ต่อ)

กลุ่ม		ตัวแปรอิสระ	การเปรียบเทียบค่าเฉลี่ยของพฤติกรรม	
			การมีส่วนร่วมบนโลกดิจิทัล	
			กลุ่มที่มีค่าเฉลี่ยสูง	กลุ่มที่มีค่าเฉลี่ยต่ำ
เพศ				
- ชาย	เจตคติที่ดีต่อการเป็นพลเมืองดีบนโลกดิจิทัล		น้อย = 18.02	มาก = 17.09
	การรู้เท่าทันสื่อดิจิทัล		มาก = 18.13	น้อย = 16.99
	การรับรู้บรรทัดฐานทางสังคมบนโลกดิจิทัล		น้อย = 17.83	มาก = 17.20
- หญิง	เจตคติที่ดีต่อการเป็นพลเมืองดีบนโลกดิจิทัล		มาก = 17.04	น้อย = 16.43
	การรู้เท่าทันสื่อดิจิทัล		มาก = 17.77	น้อย = 16.03
	การรับรู้บรรทัดฐานทางสังคมบนโลกดิจิทัล		มาก = 16.89	น้อย = 16.82
ความถี่ในการใช้อินเทอร์เน็ต				
- น้อย	เจตคติที่ดีต่อการเป็นพลเมืองดีบนโลกดิจิทัล		น้อย = 17.46	มาก = 17.13
	การรู้เท่าทันสื่อดิจิทัล		มาก = 18.08	น้อย = 16.36
	การรับรู้บรรทัดฐานทางสังคมบนโลกดิจิทัล		น้อย = 17.65	มาก = 16.94
- มาก	เจตคติที่ดีต่อการเป็นพลเมืองดีบนโลกดิจิทัล		น้อย = 17.42	มาก = 16.97
	การรู้เท่าทันสื่อดิจิทัล		มาก = 17.76	น้อย = 16.59
	การรับรู้บรรทัดฐานทางสังคมบนโลกดิจิทัล		น้อย = 17.26	มาก = 17.07
ความรู้เกี่ยวกับกฎหมายบนโลกดิจิทัล				
- น้อย	เจตคติที่ดีต่อการเป็นพลเมืองดีบนโลกดิจิทัล		น้อย = 17.48	มาก = 16.87
	การรู้เท่าทันสื่อดิจิทัล		มาก = 17.97	น้อย = 16.31
	การรับรู้บรรทัดฐานทางสังคมบนโลกดิจิทัล		น้อย = 17.54	มาก = 16.74
- มาก	เจตคติที่ดีต่อการเป็นพลเมืองดีบนโลกดิจิทัล		น้อย = 17.38	มาก = 17.33
	การรู้เท่าทันสื่อดิจิทัล		มาก = 17.93	น้อย = 16.71
	การรับรู้บรรทัดฐานทางสังคมบนโลกดิจิทัล		มาก = 17.35	น้อย = 17.34

จากการวิเคราะห์ความแปรปรวนแบบสามทางของพฤติกรรมการมีส่วนร่วมบนโลกดิจิทัล โดยมีตัวแปรอิสระ 3 ตัวแปร คือ เจตคติที่ดีต่อการเป็นพลเมืองดีบนโลกดิจิทัล การรู้เท่าทันสื่อดิจิทัล และการรับรู้บรรทัดฐานทางสังคมบนโลกดิจิทัล ทั้งในกลุ่มรวมและกลุ่มย่อย 6 กลุ่ม (ตาราง 13) พบว่า ใน**กลุ่มรวม** ตัวแปรอิสระสามารถอธิบายความแปรปรวนของพฤติกรรม การเคารพผู้อื่นบนโลกดิจิทัลได้ร้อยละ 2.3 โดยพฤติกรรมการมีส่วนร่วมบนโลกดิจิทัลไม่แปรปรวน

ไปตามปฏิสัมพันธ์แบบสามทางระหว่างตัวแปรอิสระ 3 ตัว และไม่แปรปรวนไปตามปฏิสัมพันธ์แบบสองทางระหว่างตัวแปรอิสระ 2 ตัว แต่พฤติกรรมการมีส่วนร่วมบนโลกดิจิทัลแปรปรวนไปตามระดับของตัวแปรอิสระทีละตัว ซึ่งพบว่า พฤติกรรมการมีส่วนร่วมบนโลกดิจิทัลแปรปรวนไปตามระดับของการรู้เท่าทันสื่อดิจิทัล อย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05 ซึ่งเมื่อพิจารณาค่าเฉลี่ยของกลุ่มที่แบ่งตามตัวแปรอิสระนี้ พบว่า นักเรียนที่มีการรู้เท่าทันสื่อดิจิทัลมาก (ค่าเฉลี่ยของพฤติกรรม 17.95) มีพฤติกรรมการมีส่วนร่วมบนโลกดิจิทัลมากกว่านักเรียนที่มีการรู้เท่าทันสื่อดิจิทัลน้อย (ค่าเฉลี่ยของพฤติกรรม 16.46) สำหรับกลุ่มย่อยทั้ง 6 กลุ่มนั้น พฤติกรรมการมีส่วนร่วมบนโลกดิจิทัลไม่แปรปรวนไปตามปฏิสัมพันธ์แบบสามทางระหว่างตัวแปรอิสระ 3 ตัว ไม่แปรปรวนไปตามปฏิสัมพันธ์แบบสองทางระหว่างตัวแปรอิสระ 2 ตัว และไม่แปรปรวนไปตามระดับตัวแปรอิสระทีละตัว

1.5 ผลการวิเคราะห์ความแปรปรวนแบบสามทางของพฤติกรรมการรับผิดชอบต่อบนโลกดิจิทัล ของนักเรียนที่มีเจตคติที่ดีต่อการเป็นพลเมืองดีบนโลกดิจิทัล การรู้เท่าทันสื่อดิจิทัล และการรับรู้บรรทัดฐานทางสังคมบนโลกดิจิทัลที่แตกต่างกัน

พฤติกรรมการรับผิดชอบต่อบนโลกดิจิทัล หมายถึง การกระทำในโลกดิจิทัลของนักเรียนที่แสดงออกถึงการไม่เบียดเบียนตนเองและสังคม นอกจากนี้ยังยอมรับผลของการกระทำของตนเองอย่างเต็มที่ ไม่ว่าการกระทำนั้นจะถูกหรือผิดก็ตาม ช่วงคะแนนที่ได้มีค่าอยู่ระหว่าง 11 ถึง 30 คะแนน แบ่งออกเป็น 2 กลุ่ม โดยใช้ค่าเฉลี่ยเป็นตัวแบ่ง (ค่าเฉลี่ยเท่ากับ 23.07 และส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐานเท่ากับ 3.238) โดยผู้ที่ได้คะแนนในกลุ่มต่ำเป็นผู้ที่ได้คะแนนระหว่าง 11 ถึง 23 คะแนน คือ จัดเป็นผู้ที่อยู่ในกลุ่มที่มีพฤติกรรมการรับผิดชอบต่อบนโลกดิจิทัลน้อย และผู้ที่ได้คะแนนในกลุ่มสูงเป็นผู้ที่ได้คะแนนระหว่าง 24 ถึง 30 คะแนน คือ จัดเป็นผู้ที่อยู่ในกลุ่มที่มีพฤติกรรมการรับผิดชอบต่อบนโลกดิจิทัลมาก

ตาราง 14 ผลการวิเคราะห์ความแปรปรวนแบบสามทางของพฤติกรรมการรับผิดชอบบนโลกดิจิทัลตามระดับเจตคติที่ดีต่อการเป็นพลเมืองดีบนโลกดิจิทัล การรู้เท่าทันสื่อดิจิทัล และการรับรู้บรรทัดฐานทางสังคมบนโลกดิจิทัลที่แตกต่างกัน ในกลุ่มรวมและกลุ่มย่อย (ตอนที่ 1) และค่าเฉลี่ยของพฤติกรรมการรับผิดชอบบนโลกดิจิทัลตามระดับของตัวแปรอิสระในอิทธิพลเดียว (ตอนที่ 2)

(ตอนที่ 1)

กลุ่ม	จำนวน (คน)	ค่าเอฟ							% ทำนาย
		เจตคติที่ดีต่อ	การรู้เท่าทันสื่อ ดิจิทัล (ข)	การรับรู้ บรรทัดฐาน ทางสังคมบน โลกดิจิทัล (ค)					
		การเป็น							
		พลเมืองดีบน							
		โลกดิจิทัล			ก x ข	ก x ค	ข x ค	ก x ข x ค	
(ก)	(ค)								
รวม	400	21.167**	18.098	2.185	1.467	2.684	6.713*	<1	15.2
เพศ									
- ชาย	192	2.598	7.361**	5.168*	2.207	<1	2.652	<1	11.7
- หญิง	208	18.614**	7.580	<1	<1	1.469	4.235*	<1	17.0
ความถี่ในการใช้อินเทอร์เน็ต									
- น้อย	228	18.420**	10.809**	<1	1.022	1.274	1.412	<1	15.7
- มาก	172	4.598*	7.933	1.759	<1	1.068	5.425*	<1	12.8
ความรู้เกี่ยวกับกฎหมายบนโลกดิจิทัล									
- น้อย	247	13.541**	8.347**	3.061	1.526	2.560	3.814	1.236	17.6
- มาก	153	5.758*	7.649**	<1	<1	1.061	3.313	<1	8.6

* มีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05 ** มีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .01

(ตอนที่ 2)

กลุ่ม	ตัวแปรอิสระ	การเปรียบเทียบค่าเฉลี่ยของพฤติกรรมการ รับผิดชอบต่อบนโลกดิจิทัล	
		การรับรู้บรรทัดฐานทางสังคมบนโลกดิจิทัล	
		กลุ่มที่มีค่าเฉลี่ยสูง	กลุ่มที่มีค่าเฉลี่ยต่ำ
รวม	เจตคติที่ดีต่อการเป็นพลเมืองดีบนโลกดิจิทัล	มาก = 23.97	น้อย = 21.79
	การรู้เท่าทันสื่อดิจิทัล	มาก = 24.02	น้อย = 22.09
	การรับรู้บรรทัดฐานทางสังคมบนโลกดิจิทัล	มาก = 23.79	น้อย = 22.26

ตาราง 14 (ต่อ)

กลุ่ม	ตัวแปรอิสระ	การเปรียบเทียบค่าเฉลี่ยของพฤติกรรม	
		การรับผิดชอบบนโลกดิจิทัล	
		กลุ่มที่มีค่าเฉลี่ยสูง	กลุ่มที่มีค่าเฉลี่ยต่ำ
เพศ			
- ชาย	เจตคติที่ดีต่อการเป็นพลเมืองดีบนโลกดิจิทัล	มาก = 23.74	น้อย = 21.95
	การรู้เท่าทันสื่อดิจิทัล	มาก = 23.62	น้อย = 21.76
	การรับรู้บรรทัดฐานทางสังคมบนโลกดิจิทัล	มาก = 24.08	น้อย = 21.98
- หญิง	เจตคติที่ดีต่อการเป็นพลเมืองดีบนโลกดิจิทัล	มาก = 24.10	น้อย = 21.50
	การรู้เท่าทันสื่อดิจิทัล	มาก = 24.43	น้อย = 22.35
	การรับรู้บรรทัดฐานทางสังคมบนโลกดิจิทัล	มาก = 23.64	น้อย = 22.76
ความถี่ในการใช้อินเทอร์เน็ต			
- น้อย	เจตคติที่ดีต่อการเป็นพลเมืองดีบนโลกดิจิทัล	มาก = 23.89	น้อย = 21.41
	การรู้เท่าทันสื่อดิจิทัล	มาก = 23.81	น้อย = 21.89
	การรับรู้บรรทัดฐานทางสังคมบนโลกดิจิทัล	มาก = 23.55	น้อย = 22.09
- มาก	เจตคติที่ดีต่อการเป็นพลเมืองดีบนโลกดิจิทัล	มาก = 24.07	น้อย = 22.26
	การรู้เท่าทันสื่อดิจิทัล	มาก = 24.32	น้อย = 22.33
	การรับรู้บรรทัดฐานทางสังคมบนโลกดิจิทัล	มาก = 24.13	น้อย = 22.48
ความรู้เกี่ยวกับกฎหมายบนโลกดิจิทัล			
- น้อย	เจตคติที่ดีต่อการเป็นพลเมืองดีบนโลกดิจิทัล	มาก = 23.88	น้อย = 21.42
	การรู้เท่าทันสื่อดิจิทัล	มาก = 23.78	น้อย = 21.81
	การรับรู้บรรทัดฐานทางสังคมบนโลกดิจิทัล	มาก = 23.75	น้อย = 21.81
- มาก	เจตคติที่ดีต่อการเป็นพลเมืองดีบนโลกดิจิทัล	มาก = 24.09	น้อย = 22.50
	การรู้เท่าทันสื่อดิจิทัล	มาก = 24.39	น้อย = 22.55
	การรับรู้บรรทัดฐานทางสังคมบนโลกดิจิทัล	มาก = 23.84	น้อย = 23.09

จากการวิเคราะห์ความแปรปรวนแบบสามทางของพฤติกรรมการรับผิดชอบต่อบนโลกดิจิทัล ที่มีเจตคติที่ดีต่อการเป็นพลเมืองดีบนโลกดิจิทัล การรู้เท่าทันสื่อดิจิทัล และการรับรู้บรรทัดฐานทางสังคมบนโลกดิจิทัลแตกต่างกัน ทั้งในกลุ่มรวมและกลุ่มย่อย 6 กลุ่ม (ตาราง 14) พบว่า

1) **กลุ่มรวม** (ตาราง 14) ตัวแปรอิสระสามารถอธิบายความแปรปรวนของพฤติกรรมกรรมการับผิดชอบบนโลกดิจิทัลได้ร้อยละ 15.2 โดยพฤติกรรมกรรมการับผิดชอบบนโลกดิจิทัลไม่แปรปรวนไปตามปฏิสัมพันธ์แบบสามทางระหว่างตัวแปรอิสระ 3 ตัว แต่แปรปรวนไปตามปฏิสัมพันธ์แบบสองทางระหว่างการเรียนรู้เท่าทันสื่อดิจิทัล และการรับรู้บรรทัดฐานทางสังคมในโลกดิจิทัล อย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05 เมื่อเปรียบเทียบค่าเฉลี่ยรายคู่ด้วยวิธีการของ Scheffe' (ตาราง 51 ในภาคผนวก ค) พบว่า 1.1) ในกลุ่มนักเรียนที่มีการรู้เท่าทันสื่อดิจิทัลมาก นักเรียนที่มีการรับรู้บรรทัดฐานทางสังคมในโลกดิจิทัลมาก (ค่าเฉลี่ยของพฤติกรรม 24.34) มีพฤติกรรมกรรมการับผิดชอบบนโลกดิจิทัลมากกว่า นักเรียนที่มีการรับรู้บรรทัดฐานทางสังคมในโลกดิจิทัลน้อย (ค่าเฉลี่ยของพฤติกรรม 22.78) 1.2) ในกลุ่มนักเรียนที่มีการรับรู้บรรทัดฐานทางสังคมในโลกดิจิทัลมาก นักเรียนที่มีการรู้เท่าทันสื่อดิจิทัลมาก (ค่าเฉลี่ยของพฤติกรรม 24.34) มีพฤติกรรมกรรมการับผิดชอบบนโลกดิจิทัลมากกว่า นักเรียนที่มีการรู้เท่าทันสื่อดิจิทัลน้อย (ค่าเฉลี่ยของพฤติกรรม 21.71) 1.3) ในกลุ่มนักเรียนที่มีการรู้เท่าทันสื่อดิจิทัลมากและการรับรู้บรรทัดฐานทางสังคมในโลกดิจิทัลมากพร้อมกัน 2 ด้าน (ค่าเฉลี่ยของพฤติกรรม 24.34) มีพฤติกรรมกรรมการับผิดชอบบนโลกดิจิทัลมากกว่า นักเรียนที่มีการรู้เท่าทันสื่อดิจิทัลน้อยและการรับรู้บรรทัดฐานทางสังคมในโลกดิจิทัลน้อยพร้อมกัน 2 ด้าน (ค่าเฉลี่ยของพฤติกรรม 22.14) นอกจากนี้ยังพบผลอีกประการว่า นักเรียนที่มีการรู้เท่าทันสื่อดิจิทัลมากและการรับรู้บรรทัดฐานทางสังคมในโลกดิจิทัลมาก (ค่าเฉลี่ยของพฤติกรรม 24.34 ซึ่งสูงกว่ากลุ่มอื่น อย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05) เป็นนักเรียนที่มีพฤติกรรมกรรมการับผิดชอบบนโลกดิจิทัลมากที่สุด สำหรับตัวแปรที่ไม่พบปฏิสัมพันธ์แบบสองทาง ได้ปรากฏผลว่า พฤติกรรมกรรมการับผิดชอบบนโลกดิจิทัลแปรปรวนไปตามระดับของเจตคติที่ดีต่อการเป็นพลเมืองดีบนโลกดิจิทัล อย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .01 (ตาราง 14) ซึ่งเมื่อพิจารณาค่าเฉลี่ยของกลุ่มที่แบ่งตามตัวแปรอิสระนี้ พบว่า นักเรียนที่มีเจตคติที่ดีต่อการเป็นพลเมืองดีบนโลกดิจิทัลมาก (ค่าเฉลี่ยของพฤติกรรม 23.97) มีพฤติกรรมกรรมการับผิดชอบบนโลกดิจิทัลมากกว่านักเรียนที่มีเจตคติที่ดีต่อการเป็นพลเมืองดีบนโลกดิจิทัลน้อย (ค่าเฉลี่ยของพฤติกรรม 21.79)

2) **กลุ่มเพศชาย** (ตาราง 14) ตัวแปรอิสระสามารถอธิบายความแปรปรวนของพฤติกรรมกรรมการับผิดชอบบนโลกดิจิทัลได้ร้อยละ 11.7 โดยพฤติกรรมกรรมการับผิดชอบบนโลกดิจิทัลไม่แปรปรวนไปตามปฏิสัมพันธ์แบบสามทางระหว่างตัวแปรอิสระ 3 ตัว และไม่แปรปรวนไปตามปฏิสัมพันธ์แบบสองทางระหว่างตัวแปรอิสระ 2 ตัว แต่พฤติกรรมกรรมการับผิดชอบบนโลกดิจิทัลแปรปรวนไปตามระดับของตัวแปรอิสระทีละตัว ซึ่งได้แก่ 2.1) พฤติกรรมกรรมการับผิดชอบบนโลก

ดิจิทัลแปรปรวนไปตามระดับของการรู้เท่าทันสื่อดิจิทัล อย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .01 ซึ่งเมื่อพิจารณาค่าเฉลี่ยของกลุ่มที่แบ่งตามตัวแปรอิสระนี้ พบว่า นักเรียนที่มีการรู้เท่าทันสื่อดิจิทัลมาก (ค่าเฉลี่ยของพฤติกรรม 23.62) มีพฤติกรรมการรับผิดชอบบนโลกดิจิทัลมากกว่านักเรียนที่มีการรู้เท่าทันสื่อดิจิทัลน้อย (ค่าเฉลี่ยของพฤติกรรม 21.76) และ 2.2) พฤติกรรมการรับผิดชอบบนโลกดิจิทัลแปรปรวนไปตามระดับของการรับรู้บรรทัดฐานทางสังคมบนโลกดิจิทัล อย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05 โดยนักเรียนที่มีการรับรู้บรรทัดฐานทางสังคมบนโลกดิจิทัลมาก (ค่าเฉลี่ยของพฤติกรรม 24.08) มีพฤติกรรมการรับผิดชอบบนโลกดิจิทัลมากกว่านักเรียนที่มีการรับรู้บรรทัดฐานทางสังคมบนโลกดิจิทัลน้อย (ค่าเฉลี่ยของพฤติกรรม 21.98) สำหรับเจตคติที่ดีต่อการเป็นพลเมืองดีบนโลกดิจิทัลนั้น พฤติกรรมการรับผิดชอบบนโลกดิจิทัลไม่แปรปรวนไปตามระดับของตัวแปรอิสระนี้

3) กลุ่มเพศหญิง (ตาราง 14) ตัวแปรอิสระสามารถอธิบายความแปรปรวนของพฤติกรรมการรับผิดชอบบนโลกดิจิทัลได้ร้อยละ 17.0 โดยพฤติกรรมการรับผิดชอบบนโลกดิจิทัลไม่แปรปรวนไปตามปฏิสัมพันธ์แบบสามทางระหว่างตัวแปรอิสระ 3 ตัว แต่แปรปรวนไปตามปฏิสัมพันธ์แบบสองทางระหว่างการรู้เท่าทันสื่อดิจิทัล และการรับรู้บรรทัดฐานทางสังคมในโลกดิจิทัล อย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05 เมื่อเปรียบเทียบค่าเฉลี่ยรายคู่ด้วยวิธีการของ Scheffe' (ตาราง 52 ในภาคผนวก ค) พบว่า 3.1) ในกลุ่มนักเรียนที่มีการรับรู้บรรทัดฐานทางสังคมในโลกดิจิทัลมาก นักเรียนที่มีการรู้เท่าทันสื่อดิจิทัลมาก (ค่าเฉลี่ยของพฤติกรรม 24.07) มีพฤติกรรมการรับผิดชอบบนโลกดิจิทัลมากกว่า นักเรียนที่มีการรู้เท่าทันสื่อดิจิทัลน้อย (ค่าเฉลี่ยของพฤติกรรม 21.43) 3.2) ในกลุ่มนักเรียนที่มีการรู้เท่าทันสื่อดิจิทัลมากและการรับรู้บรรทัดฐานทางสังคมในโลกดิจิทัลมากพร้อมกัน 2 ด้าน (ค่าเฉลี่ยของพฤติกรรม 24.07) มีพฤติกรรมการรับผิดชอบบนโลกดิจิทัลมากกว่า นักเรียนที่มีการรู้เท่าทันสื่อดิจิทัลน้อยและการรับรู้บรรทัดฐานทางสังคมในโลกดิจิทัลน้อยพร้อมกัน 2 ด้าน (ค่าเฉลี่ยของพฤติกรรม 22.51) สำหรับตัวแปรที่ไม่พบปฏิสัมพันธ์แบบสองทาง ได้ปรากฏผลว่า พฤติกรรมการรับผิดชอบบนโลกดิจิทัลแปรปรวนไปตามระดับของเจตคติที่ดีต่อการเป็นพลเมืองดีบนโลกดิจิทัล อย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .01 (ตาราง 14) ซึ่งเมื่อพิจารณาค่าเฉลี่ยของกลุ่มที่แบ่งตามตัวแปรอิสระนี้ พบว่า นักเรียนที่มีเจตคติที่ดีต่อการเป็นพลเมืองดีบนโลกดิจิทัลมาก (ค่าเฉลี่ยของพฤติกรรม 24.10) มีพฤติกรรมการรับผิดชอบบนโลกดิจิทัลมากกว่านักเรียนที่มีเจตคติที่ดีต่อการเป็นพลเมืองดีบนโลกดิจิทัลน้อย (ค่าเฉลี่ยของพฤติกรรม 21.50)

4) กลุ่มความถี่ในการใช้อินเทอร์เน็ตน้อย (ตาราง 14) ตัวแปรอิสระ

สามารถอธิบายความแปรปรวนของพฤติกรรมการรับผิดชอบบนโลกดิจิทัลได้ร้อยละ 15.7 โดยพฤติกรรมการรับผิดชอบบนโลกดิจิทัลไม่แปรปรวนไปตามปฏิสัมพันธ์แบบสามทางระหว่างตัวแปรอิสระ 3 ตัว และไม่แปรปรวนไปตามปฏิสัมพันธ์แบบสองทางระหว่างตัวแปรอิสระ 2 ตัว แต่พฤติกรรมการรับผิดชอบบนโลกดิจิทัลแปรปรวนไปตามระดับของตัวแปรอิสระที่ละตัว ซึ่งได้แก่ 4.1) พฤติกรรมการรับผิดชอบบนโลกดิจิทัลแปรปรวนไปตามระดับของเจตคติที่ดีต่อการเป็นพลเมืองดีบนโลกดิจิทัล อย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .01 โดยนักเรียนที่มีเจตคติที่ดีต่อการเป็นพลเมืองดีบนโลกดิจิทัลมาก (ค่าเฉลี่ยของพฤติกรรม 23.89) มีพฤติกรรมการรับผิดชอบบนโลกดิจิทัลมากกว่านักเรียนที่มีเจตคติที่ดีต่อการเป็นพลเมืองดีบนโลกดิจิทัลน้อย (ค่าเฉลี่ยของพฤติกรรม 21.41) และ 4.2) พฤติกรรมการรับผิดชอบบนโลกดิจิทัลแปรปรวนไปตามระดับของการรู้เท่าทันสื่อดิจิทัล อย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .01 ซึ่งเมื่อพิจารณาค่าเฉลี่ยของกลุ่มที่แบ่งตามตัวแปรอิสระนี้ พบว่า นักเรียนที่มีการรู้เท่าทันสื่อดิจิทัลมาก (ค่าเฉลี่ยของพฤติกรรม 23.81) มีพฤติกรรมการรับผิดชอบบนโลกดิจิทัลมากกว่านักเรียนที่มีการรู้เท่าทันสื่อดิจิทัลน้อย (ค่าเฉลี่ยของพฤติกรรม 21.89) สำหรับการรับรู้บรรทัดฐานทางสังคมบนโลกดิจิทัลนั้น พฤติกรรมการรับผิดชอบบนโลกดิจิทัลไม่แปรปรวนไปตามระดับของตัวแปรอิสระนี้

5) กลุ่มความถี่ในการใช้อินเทอร์เน็ตมาก (ตาราง 14) ตัวแปรอิสระ

สามารถอธิบายความแปรปรวนของพฤติกรรมการรับผิดชอบบนโลกดิจิทัลได้ร้อยละ 12.8 โดยพฤติกรรมการรับผิดชอบบนโลกดิจิทัลไม่แปรปรวนไปตามปฏิสัมพันธ์แบบสามทางระหว่างตัวแปรอิสระ 3 ตัว แต่แปรปรวนไปตามปฏิสัมพันธ์แบบสองทางระหว่างการรู้เท่าทันสื่อดิจิทัล และการรับรู้บรรทัดฐานทางสังคมในโลกดิจิทัล อย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05 เมื่อเปรียบเทียบค่าเฉลี่ยรายคู่ด้วยวิธีการของ Scheffe' (ตาราง 53 ในภาคผนวก ค) พบว่า 5.1) ในกลุ่มนักเรียนที่มีการรู้เท่าทันสื่อดิจิทัลมาก นักเรียนที่มีการรับรู้บรรทัดฐานทางสังคมในโลกดิจิทัลมาก (ค่าเฉลี่ยของพฤติกรรม 24.96) มีพฤติกรรมการรับผิดชอบบนโลกดิจิทัลมากกว่า นักเรียนที่มีการรับรู้บรรทัดฐานทางสังคมในโลกดิจิทัลน้อย (ค่าเฉลี่ยของพฤติกรรม 22.88) 5.2) ในกลุ่มนักเรียนที่มีการรับรู้บรรทัดฐานทางสังคมในโลกดิจิทัลมาก นักเรียนที่มีการรู้เท่าทันสื่อดิจิทัลมาก (ค่าเฉลี่ยของพฤติกรรม 24.96) มีพฤติกรรมการรับผิดชอบบนโลกดิจิทัลมากกว่า นักเรียนที่มีการรู้เท่าทันสื่อดิจิทัลน้อย (ค่าเฉลี่ยของพฤติกรรม 21.92) 5.3) ในกลุ่มนักเรียนที่มีการรู้เท่าทันสื่อดิจิทัลมาก และการรับรู้บรรทัดฐานทางสังคมในโลกดิจิทัลมากพร้อมกัน 2 ด้าน (ค่าเฉลี่ยของพฤติกรรม 24.96) มีพฤติกรรมการรับผิดชอบบนโลกดิจิทัลมากกว่า นักเรียนที่มีการรู้เท่าทันสื่อดิจิทัลน้อย

และการรับรู้บรรทัดฐานทางสังคมในโลกดิจิทัลน้อยพร้อมกัน 2 ด้าน (ค่าเฉลี่ยของพฤติกรรม 22.51) นอกจากนี้ยังพบผลอีกประการว่า นักเรียนที่มีการรู้เท่าทันสื่อดิจิทัลมากและการรับรู้บรรทัดฐานทางสังคมในโลกดิจิทัลมาก (ค่าเฉลี่ยของพฤติกรรม 24.96 ซึ่งสูงกว่ากลุ่มอื่น อย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05) เป็นนักเรียนที่มีพฤติกรรมการรับผิดชอบบนโลกดิจิทัลมากที่สุด สำหรับตัวแปรที่ไม่พบปฏิสัมพันธ์แบบสองทาง ได้ปรากฏผลว่า พฤติกรรมการรับผิดชอบบนโลกดิจิทัลแปรปรวนไปตามระดับของเจตคติที่ดีต่อการเป็นพลเมืองดีบนโลกดิจิทัล อย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05 (ตาราง 14) ซึ่งเมื่อพิจารณาค่าเฉลี่ยของกลุ่มที่แบ่งตามตัวแปรอิสระนี้ พบว่า นักเรียนที่มีเจตคติที่ดีต่อการเป็นพลเมืองดีบนโลกดิจิทัลมาก (ค่าเฉลี่ยของพฤติกรรม 24.07) มีพฤติกรรมการรับผิดชอบบนโลกดิจิทัลมากกว่านักเรียนที่มีเจตคติที่ดีต่อการเป็นพลเมืองดีบนโลกดิจิทัลน้อย (ค่าเฉลี่ยของพฤติกรรม 22.26)

6) กลุ่มที่มีความรู้เกี่ยวกับกฎหมายบนโลกดิจิทัลน้อย (ตาราง 14)

ตัวแปรอิสระสามารถอธิบายความแปรปรวนของพฤติกรรมการรับผิดชอบบนโลกดิจิทัลได้ร้อยละ 17.6 โดยพฤติกรรมการรับผิดชอบบนโลกดิจิทัลไม่แปรปรวนไปตามปฏิสัมพันธ์แบบสามทางระหว่างตัวแปรอิสระ 3 ตัว และไม่แปรปรวนไปตามปฏิสัมพันธ์แบบสองทางระหว่างตัวแปรอิสระ 2 ตัว แต่พฤติกรรมการรับผิดชอบบนโลกดิจิทัลแปรปรวนไปตามระดับของตัวแปรอิสระทีละตัว ซึ่งได้แก่ 6.1) พฤติกรรมการรับผิดชอบบนโลกดิจิทัลแปรปรวนไปตามระดับของเจตคติที่ดีต่อการเป็นพลเมืองดีบนโลกดิจิทัล อย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .01 โดยนักเรียนที่มีเจตคติที่ดีต่อการเป็นพลเมืองดีบนโลกดิจิทัลมาก (ค่าเฉลี่ยของพฤติกรรม 23.88) มีพฤติกรรมการรับผิดชอบบนโลกดิจิทัลมากกว่านักเรียนที่มีเจตคติที่ดีต่อการเป็นพลเมืองดีบนโลกดิจิทัลน้อย (ค่าเฉลี่ยของพฤติกรรม 21.42) และ 6.2) พฤติกรรมการรับผิดชอบบนโลกดิจิทัลแปรปรวนไปตามระดับของการรู้เท่าทันสื่อดิจิทัล อย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .01 ซึ่งเมื่อพิจารณาค่าเฉลี่ยของกลุ่มที่แบ่งตามตัวแปรอิสระนี้ พบว่า นักเรียนที่มีการรู้เท่าทันสื่อดิจิทัลมาก (ค่าเฉลี่ยของพฤติกรรม 23.78) มีพฤติกรรมการรับผิดชอบบนโลกดิจิทัลมากกว่านักเรียนที่มีการรู้เท่าทันสื่อดิจิทัลน้อย (ค่าเฉลี่ยของพฤติกรรม 21.81) สำหรับการรับรู้บรรทัดฐานทางสังคมบนโลกดิจิทัลนั้น พฤติกรรมการรับผิดชอบบนโลกดิจิทัลไม่แปรปรวนไปตามระดับของตัวแปรอิสระนี้

7) กลุ่มที่มีความรู้เกี่ยวกับกฎหมายบนโลกดิจิทัลน้อย (ตาราง 14)

ตัวแปรอิสระสามารถอธิบายความแปรปรวนของพฤติกรรมการรับผิดชอบบนโลกดิจิทัลได้ร้อยละ 8.6 โดยพฤติกรรมการรับผิดชอบบนโลกดิจิทัลไม่แปรปรวนไปตามปฏิสัมพันธ์แบบสามทางระหว่างตัวแปรอิสระ 3 ตัว และไม่แปรปรวนไปตามปฏิสัมพันธ์แบบสองทางระหว่างตัวแปรอิสระ 2

ตัว แต่พฤติกรรมการรับผิดชอบบนโลกดิจิทัลแปรปรวนไปตามระดับของตัวแปรอิสระที่ละตัว ซึ่งได้แก่ 7.1) พฤติกรรมการรับผิดชอบบนโลกดิจิทัลแปรปรวนไปตามระดับของเจตคติที่ดีต่อการเป็นพลเมืองดีบนโลกดิจิทัล อย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05 โดยนักเรียนที่มีเจตคติที่ดีต่อการเป็นพลเมืองดีบนโลกดิจิทัลมาก (ค่าเฉลี่ยของพฤติกรรม 24.09) มีพฤติกรรมการรับผิดชอบบนโลกดิจิทัลมากกว่านักเรียนที่มีเจตคติที่ดีต่อการเป็นพลเมืองดีบนโลกดิจิทัลน้อย (ค่าเฉลี่ยของพฤติกรรม 22.50) และ 7.2) พฤติกรรมการรับผิดชอบบนโลกดิจิทัลแปรปรวนไปตามระดับของการรู้เท่าทันสื่อดิจิทัล อย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .01 ซึ่งเมื่อพิจารณาค่าเฉลี่ยของกลุ่มที่แบ่งตามตัวแปรอิสระนี้ พบว่า นักเรียนที่มีการรู้เท่าทันสื่อดิจิทัลมาก (ค่าเฉลี่ยของพฤติกรรม 24.39) มีพฤติกรรมการรับผิดชอบบนโลกดิจิทัลมากกว่านักเรียนที่มีการรู้เท่าทันสื่อดิจิทัลน้อย (ค่าเฉลี่ยของพฤติกรรม 22.55) สำหรับการรับรู้บรรทัดฐานทางสังคมบนโลกดิจิทัลนั้น พฤติกรรมการรับผิดชอบบนโลกดิจิทัลไม่แปรปรวนไปตามระดับของตัวแปรอิสระนี้

2. ผลการวิเคราะห์ความแปรปรวนแบบสองทางของพฤติกรรมการเป็นพลเมืองดีบนโลกดิจิทัลด้านรวมและรายด้าน 4 ด้าน ของนักเรียนที่มีบุคลิกภาพแบบเปิดใจรับประสบการณ์ และการมีแบบอย่างที่ดีจากสื่อดิจิทัลที่แตกต่างกัน

การวิเคราะห์ข้อมูลในส่วนนี้เป็นการวิเคราะห์ความแปรปรวนแบบสองทางของคะแนนพฤติกรรมการเป็นพลเมืองดีบนโลกดิจิทัลทั้งด้านรวมและรายด้าน 4 ด้าน ซึ่งได้แก่ พฤติกรรมการทำตามกฎบนโลกดิจิทัล พฤติกรรมการเคารพผู้อื่นบนโลกดิจิทัล พฤติกรรมมีส่วนร่วมบนโลกดิจิทัล และพฤติกรรมการรับผิดชอบต่อโลกดิจิทัล โดยมีตัวแปรอิสระ 2 ตัวแปร คือ บุคลิกภาพแบบเปิดใจรับประสบการณ์ และการมีแบบอย่างที่ดีจากสื่อดิจิทัล

บุคลิกภาพแบบเปิดใจรับประสบการณ์ หมายถึง ลักษณะบุคลิกภาพของบุคคลชอบความหลากหลาย มักค้นหาประสบการณ์แปลกใหม่ และมีความสุขกับการคบค้าสมาคมกับบุคคลอื่น เพราะฉะนั้นบุคคลที่มีบุคลิกภาพแบบเปิดใจรับประสบการณ์สูง จะมีความคิดสร้างสรรค์ มีจินตนาการสูง ใฝ่เรียนรู้ และมักจะนำเสนอตนเองเพื่อเข้าร่วมกิจกรรมต่างๆ ในทางตรงกันข้ามบุคคลที่มีบุคลิกภาพแบบเปิดใจรับประสบการณ์ต่ำ จะเป็นคนที่ไม่เปิดรับกับสิ่งใหม่ๆ ยึดติดกับสิ่งเดิมๆ ค่านิยมแบบเก่าๆ และขาดการใฝ่เรียนรู้ ช่วงคะแนนที่ได้มีค่าอยู่ระหว่าง 39 ถึง 72 คะแนน แบ่งออกเป็น 2 กลุ่ม โดยใช้ค่าเฉลี่ยเป็นตัวแบ่ง (ค่าเฉลี่ยเท่ากับ 57.92 และส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐานเท่ากับ 6.026) โดยผู้ที่ได้คะแนนในกลุ่มต่ำเป็นผู้ที่ได้คะแนนระหว่าง 39 ถึง 58 คะแนน คือ จัดเป็นผู้ที่อยู่ในกลุ่มที่มีบุคลิกภาพแบบเปิดใจรับประสบการณ์น้อย และผู้ที่ได้คะแนนในกลุ่ม

สูงเป็นผู้ที่ได้คะแนนระหว่าง 59 ถึง 72 คะแนน คือ จัดเป็นผู้ที่อยู่ในกลุ่มที่มีบุคลิกภาพแบบเปิดใจ
 รับประสบการณ์มาก

การมีแบบอย่างที่ดีจากสื่อดิจิทัล หมายถึง การที่นักเรียนได้พบเห็นแบบอย่าง
 พฤติกรรมการเป็นพลเมืองดีจากสื่อดิจิทัลต่างๆ ช่วงคะแนนที่ได้มีค่าอยู่ระหว่าง 18 ถึง 60 คะแนน
 แบ่งออกเป็น 2 กลุ่ม โดยใช้ค่าเฉลี่ยเป็นตัวแบ่ง (ค่าเฉลี่ยเท่ากับ 41.20 และส่วนเบี่ยงเบน
 มาตรฐานเท่ากับ 8.129) โดยผู้ที่ได้คะแนนในกลุ่มต่ำเป็นผู้ที่ได้คะแนนระหว่าง 18 ถึง 41 คะแนน
 คือ จัดเป็นผู้ที่อยู่ในกลุ่มที่มีแบบอย่างที่ดีจากสื่อดิจิทัลน้อย และผู้ที่ได้คะแนนในกลุ่มสูงเป็นผู้ที่ได้
 คะแนนระหว่าง 42 ถึง 60 คะแนน คือ จัดเป็นผู้ที่อยู่ในกลุ่มที่มีแบบอย่างที่ดีจากสื่อดิจิทัลมาก

การวิเคราะห์ข้อมูลจะกระทำทั้งในกลุ่มรวม และกลุ่มย่อยอีก 6 กลุ่ม ซึ่งแบ่งตาม
 ข้อมูลพื้นฐานส่วนบุคคลของกลุ่มตัวอย่าง คือ 1) แบ่งตามเพศ ได้แก่ เพศชาย และเพศหญิง
 2) แบ่งตามความถี่ในการใช้อินเทอร์เน็ต ได้แก่ กลุ่มที่มีความถี่ในการใช้อินเทอร์เน็ตน้อย และกลุ่ม
 ที่มีความถี่ในการใช้อินเทอร์เน็ตมาก และ 3) แบ่งตามความรู้เกี่ยวกับกฎหมายบนโลกดิจิทัล ได้แก่
 กลุ่มที่มีความรู้เกี่ยวกับกฎหมายบนโลกดิจิทัลน้อย และกลุ่มที่มีความรู้เกี่ยวกับกฎหมายบนโลก
 ดิจิทัลมาก

2.1 ผลการวิเคราะห์ความแปรปรวนแบบสองของพฤติกรรมการเป็นพลเมือง ดีบนโลกดิจิทัล ของนักเรียนที่มีบุคลิกภาพแบบเปิดใจรับประสบการณ์ และการมี แบบอย่างที่ดีจากสื่อดิจิทัลที่แตกต่างกัน

พฤติกรรมการเป็นพลเมืองดีบนโลกดิจิทัล หมายถึง การกระทำบนโลกดิจิทัลที่
 ก่อให้เกิดผลดีต่อตนเอง ผู้อื่น และสังคม ช่วงคะแนนที่ได้มีค่าอยู่ระหว่าง 54 ถึง 118 คะแนน แบ่ง
 ออกเป็น 2 กลุ่ม โดยใช้ค่าเฉลี่ยเป็นตัวแบ่ง (ค่าเฉลี่ยเท่ากับ 89.94 และส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน
 เท่ากับ 10.636) โดยผู้ที่ได้คะแนนในกลุ่มต่ำเป็นผู้ที่ได้คะแนนระหว่าง 54 ถึง 90 คะแนน คือ
 จัดเป็นผู้ที่อยู่ในกลุ่มที่มีพฤติกรรมการเป็นพลเมืองดีบนโลกดิจิทัลน้อย และผู้ที่ได้คะแนนในกลุ่ม
 สูงเป็นผู้ที่ได้คะแนนระหว่าง 91 ถึง 118 คะแนน คือ จัดเป็นผู้ที่อยู่ในกลุ่มที่มีพฤติกรรมการเป็น
 พลเมืองดีบนโลกดิจิทัลมาก

ตาราง 15 ผลการวิเคราะห์ความแปรปรวนแบบสองทางของพฤติกรรมการเป็นพลเมืองดีบนโลกดิจิทัลตามระดับบุคลิกภาพแบบเปิดใจรับประสบการณ์ และการมีแบบอย่างที่ดีจากสื่อดิจิทัลที่แตกต่างกัน ในกลุ่มรวมและกลุ่มย่อย (ตอนที่ 1) และค่าเฉลี่ยของพฤติกรรมการเป็นพลเมืองดีบนโลกดิจิทัลตามระดับของตัวแปรอิสระในอิทธิพลเดียว (ตอนที่ 2)

(ตอนที่ 1)

กลุ่ม	จำนวน (คน)	ค่าเอฟ			% ทำนาย
		บุคลิกภาพแบบเปิด	การมีแบบอย่างที่ดี		
		ใจรับประสบการณ์ (ก)	จากสื่อดิจิทัล (ข)	ก x ข	
รวม	400	67.818**	20.995**	<1	19.8
เพศ					
- ชาย	192	29.794**	11.615**	<1	21.3
- หญิง	208	30.752**	6.213*	<1	16.4
ความถี่ในการใช้อินเทอร์เน็ต					
- น้อย	228	33.767**	9.616**	1.265	17.2
- มาก	172	32.809**	12.534**	<1	22.5
ความรู้เกี่ยวกับกฎหมายบนโลกดิจิทัล					
- น้อย	247	39.317**	30.513**	<1	24.1
- มาก	153	25.035**	<1	2.310	14.4

* มีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05 ** มีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .01

(ตอนที่ 2)

กลุ่ม	ตัวแปรอิสระ	การเปรียบเทียบค่าเฉลี่ยของพฤติกรรม การเป็นพลเมืองดีบนโลกดิจิทัล	
		กลุ่มที่มีค่าเฉลี่ยสูง	กลุ่มที่มีค่าเฉลี่ยต่ำ
รวม	บุคลิกภาพแบบเปิดใจรับประสบการณ์	มาก = 94.58	น้อย = 86.06
	การมีแบบอย่างที่ดีจากสื่อดิจิทัล	มาก = 92.70	น้อย = 87.19

ตาราง 15 (ต่อ)

กลุ่ม	ตัวแปรอิสระ	การเปรียบเทียบค่าเฉลี่ยของพฤติกรรม การเป็นพลเมืองดีบนโลกดิจิทัล	
		กลุ่มที่มีค่าเฉลี่ยสูง	กลุ่มที่มีค่าเฉลี่ยต่ำ
เพศ			
- ชาย	บุคลิกภาพแบบเปิดใจรับประสบการณ์	มาก = 94.15	น้อย = 84.88
	การมีแบบอย่างที่ดีจากสื่อดิจิทัล	มาก = 93.89	น้อย = 86.98
- หญิง	บุคลิกภาพแบบเปิดใจรับประสบการณ์	มาก = 94.97	น้อย = 87.19
	การมีแบบอย่างที่ดีจากสื่อดิจิทัล	มาก = 92.22	น้อย = 87.62
ความถี่ในการใช้อินเทอร์เน็ต			
- น้อย	บุคลิกภาพแบบเปิดใจรับประสบการณ์	มาก = 94.71	น้อย = 86.57
	การมีแบบอย่างที่ดีจากสื่อดิจิทัล	มาก = 93.01	น้อย = 87.93
- มาก	บุคลิกภาพแบบเปิดใจรับประสบการณ์	มาก = 94.39	น้อย = 85.45
	การมีแบบอย่างที่ดีจากสื่อดิจิทัล	มาก = 92.30	น้อย = 86.15
ความรู้เกี่ยวกับกฎหมายบนโลกดิจิทัล			
- น้อย	บุคลิกภาพแบบเปิดใจรับประสบการณ์	มาก = 93.93	น้อย = 85.53
	การมีแบบอย่างที่ดีจากสื่อดิจิทัล	มาก = 92.72	น้อย = 85.34
- มาก	บุคลิกภาพแบบเปิดใจรับประสบการณ์	มาก = 95.36	น้อย = 87.20
	การมีแบบอย่างที่ดีจากสื่อดิจิทัล	มาก = 92.65	น้อย = 90.47

จากการวิเคราะห์ความแปรปรวนแบบสองทางของพฤติกรรมการเป็นพลเมืองดีบนโลกดิจิทัล ที่มีบุคลิกภาพแบบเปิดใจรับประสบการณ์ และการมีแบบอย่างที่ดีจากสื่อดิจิทัล แตกต่างกัน ทั้งในกลุ่มรวมและกลุ่มย่อย 6 กลุ่ม (ตาราง 15) พบว่า

1) **กลุ่มรวม** (ตาราง 15) ตัวแปรอิสระสามารถอธิบายความแปรปรวนของพฤติกรรมการเป็นพลเมืองดีบนโลกดิจิทัลได้ร้อยละ 19.8 โดยพฤติกรรมการเป็นพลเมืองดีบนโลกดิจิทัลไม่แปรปรวนไปตามปฏิสัมพันธ์แบบสองทางระหว่างตัวแปรอิสระ 2 ตัว แต่แปรปรวนไปตามระดับของตัวแปรอิสระที่ละตัว ได้ปรากฏผลว่า 1.1) พฤติกรรมการเป็นพลเมืองดีบนโลกดิจิทัลแปรปรวนไปตามระดับของบุคลิกภาพแบบเปิดใจรับประสบการณ์ อย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .01 ซึ่งเมื่อพิจารณาค่าเฉลี่ยของกลุ่มที่แบ่งตามตัวแปรอิสระนี้ พบว่า นักเรียนที่มีบุคลิกภาพแบบเปิดใจรับประสบการณ์มาก (ค่าเฉลี่ยของพฤติกรรม 94.58) มีพฤติกรรมการเป็นพลเมืองดีบน

5) กลุ่มที่มีความถี่ในการใช้อินเทอร์เน็ตมาก (ตาราง 15) ตัวแปรอิสระสามารถอธิบายความแปรปรวนของพฤติกรรมการเป็นพลเมืองดีบนโลกดิจิทัลได้ร้อยละ 22.5 โดยพฤติกรรมการเป็นพลเมืองดีบนโลกดิจิทัลไม่แปรปรวนไปตามปฏิสัมพันธ์แบบสองทางระหว่างตัวแปรอิสระ 2 ตัว แต่แปรปรวนไปตามระดับของตัวแปรอิสระทีละตัว ได้ปรากฏผลว่า 5.1) พฤติกรรมการเป็นพลเมืองดีบนโลกดิจิทัลแปรปรวนไปตามระดับของบุคลิกภาพแบบเปิดใจรับประสบการณ์ อย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .01 ซึ่งเมื่อพิจารณาค่าเฉลี่ยของกลุ่มที่แบ่งตามตัวแปรอิสระนี้ พบว่า นักเรียนที่มีบุคลิกภาพแบบเปิดใจรับประสบการณ์มาก (ค่าเฉลี่ยของพฤติกรรม 94.39) มีพฤติกรรมการเป็นพลเมืองดีบนโลกดิจิทัลมากกว่านักเรียนที่มีบุคลิกภาพแบบเปิดใจรับประสบการณ์น้อย (ค่าเฉลี่ยของพฤติกรรม 85.45) และ 5.2) พฤติกรรมการเป็นพลเมืองดีบนโลกดิจิทัลแปรปรวนไปตามระดับของการมีแบบอย่างที่ดีจากสื่อดิจิทัล อย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .01 ซึ่งเมื่อพิจารณาค่าเฉลี่ยของกลุ่มที่แบ่งตามตัวแปรอิสระนี้ พบว่า นักเรียนที่มีแบบอย่างที่ดีจากสื่อดิจิทัลมาก (ค่าเฉลี่ยของพฤติกรรม 92.30) มีพฤติกรรมการเป็นพลเมืองดีบนโลกดิจิทัลมากกว่านักเรียนที่มีแบบอย่างที่ดีจากสื่อดิจิทัลน้อย (ค่าเฉลี่ยของพฤติกรรม 86.15)

6) กลุ่มที่มีความรู้เกี่ยวกับกฎหมายบนโลกดิจิทัลน้อย (ตาราง 15)

ตัวแปรอิสระสามารถอธิบายความแปรปรวนของพฤติกรรมกรรมการเป็นพลเมืองดีบนโลกดิจิทัลได้ร้อยละ 24.1 โดยพฤติกรรมกรรมการเป็นพลเมืองดีบนโลกดิจิทัลไม่แปรปรวนไปตามปฏิสัมพันธ์แบบสองทางระหว่างตัวแปรอิสระ 2 ตัว แต่แปรปรวนไปตามระดับของตัวแปรอิสระที่ละตัว ได้ปรากฏผลว่า 6.1) พฤติกรรมกรรมการเป็นพลเมืองดีบนโลกดิจิทัลแปรปรวนไปตามระดับของบุคลิกภาพแบบเปิดใจรับประสบการณ์ อย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .01 ซึ่งเมื่อพิจารณาค่าเฉลี่ยของกลุ่มที่แบ่งตามตัวแปรอิสระนี้ พบว่า นักเรียนที่มีบุคลิกภาพแบบเปิดใจรับประสบการณ์มาก (ค่าเฉลี่ยของพฤติกรรม 93.93) มีพฤติกรรมกรรมการเป็นพลเมืองดีบนโลกดิจิทัลมากกว่านักเรียนที่มีบุคลิกภาพแบบเปิดใจรับประสบการณ์น้อย (ค่าเฉลี่ยของพฤติกรรม 85.53) และ 6.2) พฤติกรรมกรรมการเป็นพลเมืองดีบนโลกดิจิทัลแปรปรวนไปตามระดับของการมีแบบอย่างที่ดีจากสื่อดิจิทัล อย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .01 ซึ่งเมื่อพิจารณาค่าเฉลี่ยของกลุ่มที่แบ่งตามตัวแปรอิสระนี้ พบว่า นักเรียนที่มีแบบอย่างที่ดีจากสื่อดิจิทัลมาก (ค่าเฉลี่ยของพฤติกรรม 92.72) มีพฤติกรรมกรรมการเป็นพลเมืองดีบนโลกดิจิทัลมากกว่านักเรียนที่มีแบบอย่างที่ดีจากสื่อดิจิทัลน้อย (ค่าเฉลี่ยของพฤติกรรม 85.34)

7) กลุ่มที่มีความรู้เกี่ยวกับกฎหมายบนโลกดิจิทัลมาก (ตาราง 15)

ตัวแปรอิสระสามารถอธิบายความแปรปรวนของพฤติกรรมกรรมการเป็นพลเมืองดีบนโลกดิจิทัลได้ร้อยละ 14.4 โดยพฤติกรรมกรรมการเป็นพลเมืองดีบนโลกดิจิทัลไม่แปรปรวนไปตามปฏิสัมพันธ์แบบสองทางระหว่างตัวแปรอิสระ 2 ตัว แต่แปรปรวนไปตามระดับของตัวแปรอิสระที่ละตัว ได้ปรากฏผลว่า พฤติกรรมกรรมการเป็นพลเมืองดีบนโลกดิจิทัลแปรปรวนไปตามระดับของบุคลิกภาพแบบเปิดใจรับประสบการณ์ อย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .01 ซึ่งเมื่อพิจารณาค่าเฉลี่ยของกลุ่มที่แบ่งตามตัวแปรอิสระนี้ พบว่า นักเรียนที่มีบุคลิกภาพแบบเปิดใจรับประสบการณ์มาก (ค่าเฉลี่ยของพฤติกรรม 95.36) มีพฤติกรรมกรรมการเป็นพลเมืองดีบนโลกดิจิทัลมากกว่านักเรียนที่มีบุคลิกภาพแบบเปิดใจรับประสบการณ์น้อย (ค่าเฉลี่ยของพฤติกรรม 87.20) สำหรับการมีแบบอย่างที่ดีจากสื่อดิจิทัลนั้น พฤติกรรมกรรมการเป็นพลเมืองดีบนโลกดิจิทัลไม่แปรปรวนตามระดับของตัวแปรอิสระนี้

2.2 ผลการวิเคราะห์ความแปรปรวนแบบสองทางของพฤติกรรมกรรมการทำตามกฎบนโลกดิจิทัล ของนักเรียนที่มีบุคลิกภาพแบบเปิดใจรับประสบการณ์ และการมีแบบอย่างที่ดีจากสื่อดิจิทัลที่แตกต่างกัน

พฤติกรรมกรรมการทำตามกฎบนโลกดิจิทัล หมายถึง การกระทำในโลกดิจิทัลของนักเรียนที่บุคคลอื่นยอมรับและสอดคล้องกับกฎหมายที่กำหนดไว้ในโลกดิจิทัล ช่วงคะแนนที่ได้มีค่าอยู่ระหว่าง 5 ถึง 30 คะแนน แบ่งออกเป็น 2 กลุ่ม โดยใช้ค่าเฉลี่ยเป็นตัวแบ่ง (ค่าเฉลี่ยเท่ากับ

24.93 และส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐานเท่ากับ 4.850) โดยผู้ที่ได้คะแนนในกลุ่มต่ำเป็นผู้ที่ได้คะแนนระหว่าง 5 ถึง 25 คะแนน คือ จัดเป็นผู้ที่อยู่ในกลุ่มที่มีพฤติกรรมการทำงานตามกฎบนโลกดิจิทัลน้อย และผู้ที่ได้คะแนนในกลุ่มสูงเป็นผู้ที่ได้คะแนนระหว่าง 26 ถึง 30 คะแนน คือ จัดเป็นผู้ที่อยู่ในกลุ่มที่มีพฤติกรรมการทำงานตามกฎบนโลกดิจิทัลมาก

ตาราง 16 ผลการวิเคราะห์ความแปรปรวนแบบสองทางของพฤติกรรมการทำงานตามกฎบนโลกดิจิทัลตามระดับบุคลิกภาพแบบเปิดใจรับประสบการณ์ และการมีแบบอย่างที่ดีจากสื่อดิจิทัลที่แตกต่างกัน ในกลุ่มรวมและกลุ่มย่อย (ตอนที่ 1) และค่าเฉลี่ยของพฤติกรรมการทำงานตามกฎบนโลกดิจิทัลตามระดับของตัวแปรอิสระในอิทธิพลเดียว (ตอนที่ 2)

(ตอนที่ 1)

กลุ่ม	จำนวน (คน)	ค่าเอฟ			% ทำนาย
		บุคลิกภาพแบบเปิด ใจรับประสบการณ์ (ก)	การมีแบบอย่างที่ดี จากสื่อดิจิทัล (ข)	ก x ข	
รวม	400	1.281	11.804**	<1	2.8
เพศ					
- ชาย	192	<1	6.477*	<1	1.9
- หญิง	208	2.431	1.593	<1	0.9
ความถี่ในการใช้อินเทอร์เน็ต					
- น้อย	228	<1	6.247*	<1	2.0
- มาก	172	<1	6.372*	<1	2.7
ความรู้เกี่ยวกับกฎหมายบนโลกดิจิทัล					
- น้อย	247	<1	13.592**	3.573	5.3
- มาก	153	<1	1.435	1.771	0.1

* มีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05 ** มีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .01

ตาราง 16 (ต่อ)

(ตอนที่ 2)

กลุ่ม	ตัวแปรอิสระ	การเปรียบเทียบค่าเฉลี่ยของพฤติกรรม การทำตามกฎบนโลกดิจิทัล	
		กลุ่มที่มีค่าเฉลี่ยสูง	กลุ่มที่มีค่าเฉลี่ยต่ำ
รวม	บุคลิกภาพแบบเปิดใจรับประสบการณ์	มาก = 25.35	น้อย = 24.58
	การมีแบบอย่างที่ดีจากสื่อดิจิทัล	มาก = 25.79	น้อย = 24.08
เพศ			
- ชาย	บุคลิกภาพแบบเปิดใจรับประสบการณ์	มาก = 24.49	น้อย = 24.20
	การมีแบบอย่างที่ดีจากสื่อดิจิทัล	มาก = 25.72	น้อย = 23.74
- หญิง	บุคลิกภาพแบบเปิดใจรับประสบการณ์	มาก = 26.13	น้อย = 24.95
	การมีแบบอย่างที่ดีจากสื่อดิจิทัล	มาก = 25.82	น้อย = 24.77
ความถี่ในการใช้อินเทอร์เน็ต			
- น้อย	บุคลิกภาพแบบเปิดใจรับประสบการณ์	มาก = 25.78	น้อย = 25.07
	การมีแบบอย่างที่ดีจากสื่อดิจิทัล	มาก = 26.23	น้อย = 24.60
- มาก	บุคลิกภาพแบบเปิดใจรับประสบการณ์	มาก = 24.73	น้อย = 23.99
	การมีแบบอย่างที่ดีจากสื่อดิจิทัล	มาก = 25.23	น้อย = 23.35
ความรู้เกี่ยวกับกฎหมายบนโลกดิจิทัล			
- น้อย	บุคลิกภาพแบบเปิดใจรับประสบการณ์	มาก = 25.00	น้อย = 24.16
	การมีแบบอย่างที่ดีจากสื่อดิจิทัล	มาก = 25.62	น้อย = 23.45
- มาก	บุคลิกภาพแบบเปิดใจรับประสบการณ์	มาก = 25.77	น้อย = 25.49
	การมีแบบอย่างที่ดีจากสื่อดิจิทัล	มาก = 26.04	น้อย = 25.19

จากการวิเคราะห์ความแปรปรวนแบบสองทางของพฤติกรรมการทำตามกฎบนโลกดิจิทัล ที่มีบุคลิกภาพแบบเปิดใจรับประสบการณ์ และการมีแบบอย่างที่ดีจากสื่อดิจิทัล แตกต่างกัน ทั้งในกลุ่มรวมและกลุ่มย่อย 6 กลุ่ม (ตาราง 16) พบว่า

1) **กลุ่มรวม** (ตาราง 16) ตัวแปรอิสระสามารถอธิบายความแปรปรวนของพฤติกรรมการทำตามกฎบนโลกดิจิทัลได้ร้อยละ 2.8 โดยพฤติกรรมการทำตามกฎบนโลกดิจิทัลไม่แปรปรวนไปตามปฏิสัมพันธ์แบบสองทางระหว่างตัวแปรอิสระ 2 ตัว แต่แปรปรวนไปตามระดับของตัวแปรอิสระที่ละตัว ได้ปรากฏผลว่า พฤติกรรมการทำตามกฎบนโลกดิจิทัลแปรปรวนไปตาม

ระดับของการมีแบบอย่างที่ดีจากสื่อดิจิทัล อย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .01 ซึ่งเมื่อพิจารณาค่าเฉลี่ยของกลุ่มที่แบ่งตามตัวแปรอิสระนี้ พบว่า นักเรียนที่มีแบบอย่างที่ดีจากสื่อดิจิทัลมาก (ค่าเฉลี่ยของพฤติกรรม 25.79) มีพฤติกรรมการทำตามกฎบนโลกดิจิทัลมากกว่านักเรียนที่มีแบบอย่างที่ดีจากสื่อดิจิทัลน้อย (ค่าเฉลี่ยของพฤติกรรม 24.08) สำหรับบุคลิกภาพแบบเปิดใจรับประสบการณ์นั้น พฤติกรรมการทำตามกฎบนโลกดิจิทัลไม่แปรปรวนตามระดับของตัวแปรอิสระนี้

2) กลุ่มเพศชาย (ตาราง 16) ตัวแปรอิสระสามารถอธิบายความแปรปรวนของพฤติกรรมการทำตามกฎบนโลกดิจิทัลได้ร้อยละ 1.9 โดยพฤติกรรมการทำตามกฎบนโลกดิจิทัลไม่แปรปรวนไปตามปฏิสัมพันธ์แบบสองทางระหว่างตัวแปรอิสระ 2 ตัว แต่แปรปรวนไปตามระดับของตัวแปรอิสระที่ละตัว ได้ปรากฏผลว่า พฤติกรรมการทำตามกฎบนโลกดิจิทัลแปรปรวนไปตามระดับของการมีแบบอย่างที่ดีจากสื่อดิจิทัล อย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05 ซึ่งเมื่อพิจารณาค่าเฉลี่ยของกลุ่มที่แบ่งตามตัวแปรอิสระนี้ พบว่า นักเรียนที่มีแบบอย่างที่ดีจากสื่อดิจิทัลมาก (ค่าเฉลี่ยของพฤติกรรม 25.72) มีพฤติกรรมการทำตามกฎบนโลกดิจิทัลมากกว่านักเรียนที่มีแบบอย่างที่ดีจากสื่อดิจิทัลน้อย (ค่าเฉลี่ยของพฤติกรรม 23.74) สำหรับบุคลิกภาพแบบเปิดใจรับประสบการณ์นั้น พฤติกรรมการทำตามกฎบนโลกดิจิทัลไม่แปรปรวนตามระดับของตัวแปรอิสระนี้

3) กลุ่มเพศหญิง (ตาราง 16) พฤติกรรมการทำตามกฎบนโลกดิจิทัลไม่แปรปรวนไปตามปฏิสัมพันธ์แบบสองทางระหว่างตัวแปรอิสระ 2 ตัว และไม่แปรปรวนไปตามระดับตัวแปรอิสระที่ละตัว

4) กลุ่มที่มีความถี่ในการใช้อินเทอร์เน็ตน้อย (ตาราง 16) ตัวแปรอิสระสามารถอธิบายความแปรปรวนของพฤติกรรมการทำตามกฎบนโลกดิจิทัลได้ร้อยละ 2.0 โดยพฤติกรรม การทำตามกฎบนโลกดิจิทัลไม่แปรปรวนไปตามปฏิสัมพันธ์แบบสองทางระหว่างตัวแปรอิสระ 2 ตัว แต่แปรปรวนไปตามระดับของตัวแปรอิสระที่ละตัว ได้ปรากฏผลว่า พฤติกรรมการทำตามกฎบนโลกดิจิทัลแปรปรวนไปตามระดับของการมีแบบอย่างที่ดีจากสื่อดิจิทัล อย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05 ซึ่งเมื่อพิจารณาค่าเฉลี่ยของกลุ่มที่แบ่งตามตัวแปรอิสระนี้ พบว่า นักเรียนที่มีแบบอย่างที่ดีจากสื่อดิจิทัลมาก (ค่าเฉลี่ยของพฤติกรรม 26.23) มีพฤติกรรมการทำตามกฎบนโลกดิจิทัลมากกว่านักเรียนที่มีแบบอย่างที่ดีจากสื่อดิจิทัลน้อย (ค่าเฉลี่ยของพฤติกรรม 24.60) สำหรับบุคลิกภาพแบบเปิดใจรับประสบการณ์นั้น พฤติกรรมการทำตามกฎบนโลกดิจิทัลไม่แปรปรวนตามระดับของตัวแปรอิสระนี้

5) กลุ่มที่มีความถี่ในการใช้อินเทอร์เน็ตมาก (ตาราง 16) ตัวแปรอิสระสามารถอธิบายความแปรปรวนของพฤติกรรมการทำตามกฎบนโลกดิจิทัลได้ร้อยละ 2.7 โดย

พฤติกรรม การทำตามกฎบนโลกดิจิทัลไม่แปรปรวนไปตามปฏิสัมพันธ์แบบสองทางระหว่างตัวแปรอิสระ 2 ตัว แต่แปรปรวนไปตามระดับของตัวแปรอิสระที่ละตัว ได้ปรากฏผลว่า พฤติกรรมทำตามกฎบนโลกดิจิทัลแปรปรวนไปตามระดับของการมีแบบอย่างที่ดีจากสื่อดิจิทัล อย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05 ซึ่งเมื่อพิจารณาค่าเฉลี่ยของกลุ่มที่แบ่งตามตัวแปรอิสระนี้ พบว่านักเรียนที่มีแบบอย่างที่ดีจากสื่อดิจิทัลมาก (ค่าเฉลี่ยของพฤติกรรม 25.23) มีพฤติกรรมทำตามกฎบนโลกดิจิทัลมากกว่านักเรียนที่มีแบบอย่างที่ดีจากสื่อดิจิทัลน้อย (ค่าเฉลี่ยของพฤติกรรม 23.35) สำหรับบุคลิกภาพแบบเปิดใจรับประสบการณ์นั้น พฤติกรรมทำตามกฎบนโลกดิจิทัลไม่แปรปรวนตามระดับของตัวแปรอิสระนี้

6) กลุ่มที่มีความรู้เกี่ยวกับกฎหมายบนโลกดิจิทัลน้อย (ตาราง 16)

ตัวแปรอิสระสามารถอธิบายความแปรปรวนของพฤติกรรมทำตามกฎบนโลกดิจิทัลได้ร้อยละ 5.3 โดยพฤติกรรมทำตามกฎบนโลกดิจิทัลไม่แปรปรวนไปตามปฏิสัมพันธ์แบบสองทางระหว่างตัวแปรอิสระ 2 ตัว แต่แปรปรวนไปตามระดับของตัวแปรอิสระที่ละตัว ได้ปรากฏผลว่า พฤติกรรมทำตามกฎบนโลกดิจิทัลแปรปรวนไปตามระดับของการมีแบบอย่างที่ดีจากสื่อดิจิทัล อย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .01 ซึ่งเมื่อพิจารณาค่าเฉลี่ยของกลุ่มที่แบ่งตามตัวแปรอิสระนี้ พบว่า นักเรียนที่มีแบบอย่างที่ดีจากสื่อดิจิทัลมาก (ค่าเฉลี่ยของพฤติกรรม 25.62) มีพฤติกรรมทำตามกฎบนโลกดิจิทัลมากกว่านักเรียนที่มีแบบอย่างที่ดีจากสื่อดิจิทัลน้อย (ค่าเฉลี่ยของพฤติกรรม 23.45) สำหรับบุคลิกภาพแบบเปิดใจรับประสบการณ์นั้น พฤติกรรมทำตามกฎบนโลกดิจิทัลไม่แปรปรวนตามระดับของตัวแปรอิสระนี้

7) กลุ่มที่มีความรู้เกี่ยวกับกฎหมายบนโลกดิจิทัลมาก (ตาราง 16)

พฤติกรรมทำตามกฎบนโลกดิจิทัลไม่แปรปรวนไปตามปฏิสัมพันธ์แบบสองทางระหว่างตัวแปรอิสระ 2 ตัว และไม่แปรปรวนไปตามระดับตัวแปรอิสระที่ละตัว

2.3 ผลการวิเคราะห์ความแปรปรวนแบบสองทางของพฤติกรรมการเคารพผู้อื่นบนโลกดิจิทัล ของนักเรียนที่มีบุคลิกภาพแบบเปิดใจรับประสบการณ์ และการมีแบบอย่างที่ดีจากสื่อดิจิทัลที่แตกต่างกัน

พฤติกรรมการเคารพผู้อื่นบนโลกดิจิทัล หมายถึง การกระทำในโลกดิจิทัลของนักเรียนที่แสดงถึงการเคารพสิทธิ ความเสมอภาค และความแตกต่างของบุคคลอื่น ช่วงคะแนนที่ได้มีค่าอยู่ระหว่าง 11 ถึง 30 คะแนน แบ่งออกเป็น 2 กลุ่ม โดยใช้ค่าเฉลี่ยเป็นตัวแบ่ง (ค่าเฉลี่ยเท่ากับ 24.72 และส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐานเท่ากับ 3.908) โดยผู้ที่ได้คะแนนในกลุ่มต่ำเป็นผู้ที่ได้คะแนนระหว่าง 11 ถึง 25 คะแนน คือ จัดเป็นผู้ที่อยู่ในกลุ่มที่มีพฤติกรรมการเคารพผู้อื่นบนโลก

ดิจิทัลน้อย และผู้ที่ได้คะแนนในกลุ่มสูงเป็นผู้ที่ได้คะแนนระหว่าง 26 ถึง 30 คะแนน คือ จัดเป็นผู้ที่อยู่ในกลุ่มที่มีพฤติกรรมกรรมการเคารพผู้อื่นบนโลกดิจิทัลมาก

ตาราง 17 ผลการวิเคราะห์ความแปรปรวนแบบสองทางของพฤติกรรมกรรมการเคารพผู้อื่นบนโลกดิจิทัลตามระดับบุคลิกภาพแบบเปิดใจรับประสบการณ์ และการมีแบบอย่างที่ดีจากสื่อดิจิทัลที่แตกต่างกัน ในกลุ่มรวมและกลุ่มย่อย (ตอนที่ 1) และค่าเฉลี่ยของพฤติกรรมกรรมการเคารพผู้อื่นบนโลกดิจิทัลตามระดับของตัวแปรอิสระในอิทธิพลเดี่ยว (ตอนที่ 2)

(ตอนที่ 1)

กลุ่ม	จำนวน (คน)	ค่าเอฟ		ก x ข	%
		บุคลิกภาพแบบเปิด ใจรับประสบการณ์ (ก)	การมีแบบอย่างที่ดี จากสื่อดิจิทัล (ข)		
รวม	400	18.800**	41.783**	1.169	14.7
เพศ					
- ชาย	192	5.850*	32.208**	<1	18.9
- หญิง	208	10.970**	9.611**	1.517	9.4
ความถี่ในการใช้อินเทอร์เน็ต					
- น้อย	228	9.212**	20.907**	1.354	12.7
- มาก	172	8.900**	21.277**	<1	16.1
ความรู้เกี่ยวกับกฎหมายบนโลกดิจิทัล					
- น้อย	247	8.547**	52.498**	<1	21.7
- มาก	153	9.144**	1.766	<1	5.6

* มีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05 ** มีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .01

ตาราง 17 (ต่อ)

(ตอนที่ 2)

กลุ่ม	ตัวแปรอิสระ	การเปรียบเทียบค่าเฉลี่ยของพฤติกรรม การเคารพผู้อื่นบนโลกดิจิทัล	
		กลุ่มที่มีค่าเฉลี่ยสูง	กลุ่มที่มีค่าเฉลี่ยต่ำ
รวม	บุคลิกภาพแบบเปิดใจรับประสบการณ์	มาก = 25.75	น้อย = 23.86
	การมีแบบอย่างที่ดีจากสื่อดิจิทัล	มาก = 26.03	น้อย = 23.42
เพศ			
- ชาย	บุคลิกภาพแบบเปิดใจรับประสบการณ์	มาก = 25.49	น้อย = 23.42
	การมีแบบอย่างที่ดีจากสื่อดิจิทัล	มาก = 26.88	น้อย = 23.27
- หญิง	บุคลิกภาพแบบเปิดใจรับประสบการณ์	มาก = 25.99	น้อย = 24.29
	การมีแบบอย่างที่ดีจากสื่อดิจิทัล	มาก = 25.69	น้อย = 23.72
ความถี่ในการใช้อินเทอร์เน็ต			
- น้อย	บุคลิกภาพแบบเปิดใจรับประสบการณ์	มาก = 25.79	น้อย = 24.05
	การมีแบบอย่างที่ดีจากสื่อดิจิทัล	มาก = 26.10	น้อย = 23.69
- มาก	บุคลิกภาพแบบเปิดใจรับประสบการณ์	มาก = 25.70	น้อย = 23.63
	การมีแบบอย่างที่ดีจากสื่อดิจิทัล	มาก = 25.93	น้อย = 23.05
ความรู้เกี่ยวกับกฎหมายบนโลกดิจิทัล			
- น้อย	บุคลิกภาพแบบเปิดใจรับประสบการณ์	มาก = 25.58	น้อย = 23.73
	การมีแบบอย่างที่ดีจากสื่อดิจิทัล	มาก = 26.34	น้อย = 22.73
- มาก	บุคลิกภาพแบบเปิดใจรับประสบการณ์	มาก = 25.96	น้อย = 24.14
	การมีแบบอย่างที่ดีจากสื่อดิจิทัล	มาก = 25.57	น้อย = 24.64

จากการวิเคราะห์ความแปรปรวนแบบสองทางของพฤติกรรมการเคารพผู้อื่นบนโลกดิจิทัล ที่มีบุคลิกภาพแบบเปิดใจรับประสบการณ์ และการมีแบบอย่างที่ดีจากสื่อดิจิทัล แตกต่างกัน ทั้งในกลุ่มรวมและกลุ่มย่อย 6 กลุ่ม (ตาราง 17) พบว่า

1) **กลุ่มรวม** (ตาราง 17) ตัวแปรอิสระสามารถอธิบายความแปรปรวนของพฤติกรรมการเคารพผู้อื่นบนโลกดิจิทัลได้ร้อยละ 14.7 โดยพฤติกรรมการเคารพผู้อื่นบนโลกดิจิทัล ไม่แปรปรวนไปตามปฏิสัมพันธ์แบบสองทางระหว่างตัวแปรอิสระ 2 ตัว แต่แปรปรวนไปตามระดับของตัวแปรอิสระทีละตัว ได้ปรากฏผลว่า 1.1) พฤติกรรมการเคารพผู้อื่นบนโลกดิจิทัลแปรปรวนไป

ตามระดับของบุคลิกภาพแบบเปิดใจรับประสบการณ์ อย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .01 ซึ่งเมื่อพิจารณาค่าเฉลี่ยของกลุ่มที่แบ่งตามตัวแปรอิสระนี้ พบว่า นักเรียนที่มีบุคลิกภาพแบบเปิดใจรับประสบการณ์มาก (ค่าเฉลี่ยของพฤติกรรม 25.75) มีพฤติกรรมการเคารพผู้อื่นบนโลกดิจิทัลมากกว่านักเรียนที่มีบุคลิกภาพแบบเปิดใจรับประสบการณ์น้อย (ค่าเฉลี่ยของพฤติกรรม 23.86) และ 1.2) พฤติกรรมการเคารพผู้อื่นบนโลกดิจิทัลแปรปรวนไปตามระดับของการมีแบบอย่างที่ดีจากสื่อดิจิทัล อย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .01 ซึ่งเมื่อพิจารณาค่าเฉลี่ยของกลุ่มที่แบ่งตามตัวแปรอิสระนี้ พบว่า นักเรียนที่มีแบบอย่างที่ดีจากสื่อดิจิทัลมาก (ค่าเฉลี่ยของพฤติกรรม 26.03) มีพฤติกรรมการเคารพผู้อื่นบนโลกดิจิทัลมากกว่านักเรียนที่มีแบบอย่างที่ดีจากสื่อดิจิทัลน้อย (ค่าเฉลี่ยของพฤติกรรม 23.42)

พิจารณาค่าเฉลี่ยของกลุ่มที่แบ่งตามตัวแปรอิสระนี้ พบว่า นักเรียนที่มีแบบอย่างที่ดีจากสื่อดิจิทัลมาก (ค่าเฉลี่ยของพฤติกรรม 25.93) มีพฤติกรรมการเคารพผู้อื่นบนโลกดิจิทัลมากกว่านักเรียนที่มีแบบอย่างที่ดีจากสื่อดิจิทัลน้อย (ค่าเฉลี่ยของพฤติกรรม 23.05)

6) กลุ่มที่มีความรู้เกี่ยวกับกฎหมายบนโลกดิจิทัลน้อย (ตาราง 17) ตัวแปรอิสระสามารถอธิบายความแปรปรวนของพฤติกรรมการเคารพผู้อื่นบนโลกดิจิทัลได้ร้อยละ 21.7 โดยพฤติกรรมการเคารพผู้อื่นบนโลกดิจิทัลไม่แปรปรวนไปตามปฏิสัมพันธ์แบบสองทางระหว่างตัวแปรอิสระ 2 ตัว แต่แปรปรวนไปตามระดับของตัวแปรอิสระที่ละตัว ได้ปรากฏผลว่า 6.1) พฤติกรรมการเคารพผู้อื่นบนโลกดิจิทัลแปรปรวนไปตามระดับของบุคลิกภาพแบบเปิดใจรับประสบการณ์ อย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .01 ซึ่งเมื่อพิจารณาค่าเฉลี่ยของกลุ่มที่แบ่งตามตัวแปรอิสระนี้ พบว่า นักเรียนที่มีบุคลิกภาพแบบเปิดใจรับประสบการณ์มาก (ค่าเฉลี่ยของพฤติกรรม 25.58) มีพฤติกรรมการเคารพผู้อื่นบนโลกดิจิทัลมากกว่านักเรียนที่มีบุคลิกภาพแบบเปิดใจรับประสบการณ์น้อย (ค่าเฉลี่ยของพฤติกรรม 23.73) และ 6.2) พฤติกรรมการเคารพผู้อื่นบนโลกดิจิทัลแปรปรวนไปตามระดับของการมีแบบอย่างที่ดีจากสื่อดิจิทัล อย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .01 ซึ่งเมื่อพิจารณาค่าเฉลี่ยของกลุ่มที่แบ่งตามตัวแปรอิสระนี้ พบว่า นักเรียนที่มีแบบอย่างที่ดีจากสื่อดิจิทัลมาก (ค่าเฉลี่ยของพฤติกรรม 26.34) มีพฤติกรรมการเคารพผู้อื่นบนโลกดิจิทัลมากกว่านักเรียนที่มีแบบอย่างที่ดีจากสื่อดิจิทัลน้อย (ค่าเฉลี่ยของพฤติกรรม 22.73)

7) กลุ่มที่มีความรู้เกี่ยวกับกฎหมายบนโลกดิจิทัลมาก (ตาราง 17) ตัวแปรอิสระสามารถอธิบายความแปรปรวนของพฤติกรรมการเคารพผู้อื่นบนโลกดิจิทัลได้ร้อยละ 5.6 โดยพฤติกรรมการเคารพผู้อื่นบนโลกดิจิทัลไม่แปรปรวนไปตามปฏิสัมพันธ์แบบสองทางระหว่างตัวแปรอิสระ 2 ตัว แต่แปรปรวนไปตามระดับของตัวแปรอิสระที่ละตัว ได้ปรากฏผลว่า พฤติกรรมการเคารพผู้อื่นบนโลกดิจิทัลแปรปรวนไปตามระดับของบุคลิกภาพแบบเปิดใจรับประสบการณ์ อย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .01 ซึ่งเมื่อพิจารณาค่าเฉลี่ยของกลุ่มที่แบ่งตามตัวแปรอิสระนี้ พบว่า นักเรียนที่มีบุคลิกภาพแบบเปิดใจรับประสบการณ์มาก (ค่าเฉลี่ยของพฤติกรรม 25.96) มีพฤติกรรมการเคารพผู้อื่นบนโลกดิจิทัลมากกว่านักเรียนที่มีบุคลิกภาพแบบเปิดใจรับประสบการณ์น้อย (ค่าเฉลี่ยของพฤติกรรม 24.14) สำหรับการมีแบบอย่างที่ดีจากสื่อดิจิทัลนั้น พฤติกรรมการเคารพผู้อื่นบนโลกดิจิทัลไม่แปรปรวนตามระดับของตัวแปรอิสระนี้

2.4 ผลการวิเคราะห์ความแปรปรวนแบบสองทางของพฤติกรรมการมีส่วนร่วมบนโลกดิจิทัล ของนักเรียนที่มีบุคลิกภาพแบบเปิดใจรับประสบการณ์ และการมีแบบอย่างที่ดีจากสื่อดิจิทัลที่แตกต่างกัน

พฤติกรรมการมีส่วนร่วมบนโลกดิจิทัล หมายถึง การกระทำในโลกดิจิทัลของนักเรียนที่แสดงถึงการเข้าร่วมเป็นส่วนหนึ่งของกิจกรรมต่างๆ ที่มีประโยชน์ต่อสังคม หรือกิจกรรมบำเพ็ญประโยชน์ต่างๆ ด้วยความสมัครใจ ช่วงคะแนนที่ได้มีค่าอยู่ระหว่าง 5 ถึง 30 คะแนน แบ่งออกเป็น 2 กลุ่ม โดยใช้ค่าเฉลี่ยเป็นตัวแบ่ง (ค่าเฉลี่ยเท่ากับ 17.22 และส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐานเท่ากับ 4.922) โดยผู้ที่ได้คะแนนในกลุ่มต่ำเป็นผู้ที่ได้คะแนนระหว่าง 5 ถึง 17 คะแนน คือ จัดเป็นผู้ที่อยู่ในกลุ่มที่มีพฤติกรรมการมีส่วนร่วมบนโลกดิจิทัลน้อย และผู้ที่ได้คะแนนในกลุ่มสูงเป็นผู้ที่ได้คะแนนระหว่าง 18 ถึง 30 คะแนน คือ จัดเป็นผู้ที่อยู่ในกลุ่มที่มีพฤติกรรมการมีส่วนร่วมบนโลกดิจิทัลมาก

ตาราง 18 ผลการวิเคราะห์ความแปรปรวนแบบสองทางของพฤติกรรมการมีส่วนร่วมบนโลกดิจิทัลตามระดับบุคลิกภาพแบบเปิดใจรับประสบการณ์ และการมีแบบอย่างที่ดีจากสื่อดิจิทัลที่แตกต่างกัน ในกลุ่มรวมและกลุ่มย่อย (ตอนที่ 1) และค่าเฉลี่ยของพฤติกรรมการมีส่วนร่วมบนโลกดิจิทัลตามระดับของตัวแปรอิสระในอิทธิพลเดียว (ตอนที่ 2)

(ตอนที่ 1)

กลุ่ม	จำนวน (คน)	ค่าเอฟ			%
		บุคลิกภาพแบบเปิด ใจรับประสบการณ์ (ก)	การมีแบบอย่างที่ดี จากสื่อดิจิทัล (ข)	ก x ข	
รวม	400	42.570**	5.105*	1.079	9.6
เพศ					
- ชาย	192	35.070**	5.075*	<1	15.9
- หญิง	208	10.369**	<1	<1	3.5
ความถี่ในการใช้อินเทอร์เน็ต					
- น้อย	228	26.218**	3.357	<1	9.9
- มาก	172	16.030**	1.774	<1	7.5

ตาราง 18 (ต่อ)

กลุ่ม	จำนวน (คน)	ค่าเอฟ			% ทำนาย
		บุคลิกภาพแบบเปิด ใจรับประสบการณ์ (ก)	การมีแบบอย่างที่ดี จากสื่อดิจิทัล (ข)		
			ก x ข		
ความรู้เกี่ยวกับกฎหมายบนโลกดิจิทัล					
- น้อย	247	21.977**	4.155*	<1	7.8
- มาก	153	21.392**	<1	2.289	11.8

* มีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05 ** มีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .01

(ตอนที่ 2)

กลุ่ม	ตัวแปรอิสระ	การเปรียบเทียบค่าเฉลี่ยของพฤติกรรม การมีส่วนร่วมบนโลกดิจิทัล	
		กลุ่มที่มีค่าเฉลี่ยสูง กลุ่มที่มีค่าเฉลี่ยต่ำ	
		มาก = 18.82	น้อย = 15.88
รวม	บุคลิกภาพแบบเปิดใจรับประสบการณ์	น้อย = 17.53	มาก = 16.91
	การมีแบบอย่างที่ดีจากสื่อดิจิทัล		
เพศ			
- ชาย	บุคลิกภาพแบบเปิดใจรับประสบการณ์	มาก = 19.87	น้อย = 15.75
	การมีแบบอย่างที่ดีจากสื่อดิจิทัล	น้อย = 17.87	มาก = 16.95
- หญิง	บุคลิกภาพแบบเปิดใจรับประสบการณ์	มาก = 17.89	น้อย = 15.99
	การมีแบบอย่างที่ดีจากสื่อดิจิทัล	มาก = 16.89	น้อย = 16.82
ความถี่ในการใช้อินเทอร์เน็ต			
- น้อย	บุคลิกภาพแบบเปิดใจรับประสบการณ์	มาก = 18.91	น้อย = 15.78
	การมีแบบอย่างที่ดีจากสื่อดิจิทัล	น้อย = 17.63	มาก = 16.88
- มาก	บุคลิกภาพแบบเปิดใจรับประสบการณ์	มาก = 18.70	น้อย = 16.00
	การมีแบบอย่างที่ดีจากสื่อดิจิทัล	น้อย = 17.39	มาก = 16.94
ความรู้เกี่ยวกับกฎหมายบนโลกดิจิทัล			
- น้อย	บุคลิกภาพแบบเปิดใจรับประสบการณ์	มาก = 18.80	น้อย = 16.03
	การมีแบบอย่างที่ดีจากสื่อดิจิทัล	น้อย = 17.55	มาก = 16.70

ตาราง 18 (ต่อ)

กลุ่ม	ตัวแปรอิสระ	การเปรียบเทียบค่าเฉลี่ยของพฤติกรรม การมีส่วนร่วมบนโลกดิจิทัล	
		กลุ่มที่มีค่าเฉลี่ยสูง	กลุ่มที่มีค่าเฉลี่ยต่ำ
- มาก	บุคลิกภาพแบบเปิดใจรับประสบการณ์	มาก = 18.86	น้อย = 15.56
	การมีแบบอย่างที่ดีจากสื่อดิจิทัล	น้อย = 17.50	มาก = 17.21

จากการวิเคราะห์ความแปรปรวนแบบสองทางของพฤติกรรมการมีส่วนร่วมบนโลกดิจิทัล ที่มีบุคลิกภาพแบบเปิดใจรับประสบการณ์ และการมีแบบอย่างที่ดีจากสื่อดิจิทัล แตกต่างกัน ทั้งในกลุ่มรวมและกลุ่มย่อย 6 กลุ่ม (ตาราง 18) พบว่า

1) **กลุ่มรวม** (ตาราง 18) ตัวแปรอิสระสามารถอธิบายความแปรปรวนของพฤติกรรมการมีส่วนร่วมบนโลกดิจิทัลได้ร้อยละ 9.6 โดยพฤติกรรมการมีส่วนร่วมบนโลกดิจิทัลไม่แปรปรวนไปตามปฏิสัมพันธ์แบบสองทางระหว่างตัวแปรอิสระ 2 ตัว แต่แปรปรวนไปตามระดับของตัวแปรอิสระทีละตัว ได้ปรากฏผลว่า 1.1) พฤติกรรมการมีส่วนร่วมบนโลกดิจิทัลแปรปรวนไปตามระดับของบุคลิกภาพแบบเปิดใจรับประสบการณ์ อย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .01 ซึ่งเมื่อพิจารณาค่าเฉลี่ยของกลุ่มที่แบ่งตามตัวแปรอิสระนี้ พบว่า นักเรียนที่มีบุคลิกภาพแบบเปิดใจรับประสบการณ์มาก (ค่าเฉลี่ยของพฤติกรรม 18.82) มีพฤติกรรมการมีส่วนร่วมบนโลกดิจิทัลมากกว่านักเรียนที่มีบุคลิกภาพแบบเปิดใจรับประสบการณ์น้อย (ค่าเฉลี่ยของพฤติกรรม 15.88) และ 1.2) พฤติกรรมการมีส่วนร่วมบนโลกดิจิทัลแปรปรวนไปตามระดับของการมีแบบอย่างที่ดีจากสื่อดิจิทัล อย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05 ซึ่งเมื่อพิจารณาค่าเฉลี่ยของกลุ่มที่แบ่งตามตัวแปรอิสระนี้ พบว่า นักเรียนที่มีแบบอย่างที่ดีจากสื่อดิจิทัลมาก (ค่าเฉลี่ยของพฤติกรรม 17.53) มีพฤติกรรมการมีส่วนร่วมบนโลกดิจิทัลมากกว่านักเรียนที่มีแบบอย่างที่ดีจากสื่อดิจิทัลน้อย (ค่าเฉลี่ยของพฤติกรรม 16.91)

2) **กลุ่มเพศชาย** (ตาราง 18) ตัวแปรอิสระสามารถอธิบายความแปรปรวนของพฤติกรรมการมีส่วนร่วมบนโลกดิจิทัลได้ร้อยละ 15.9 โดยพฤติกรรมการมีส่วนร่วมบนโลกดิจิทัลไม่แปรปรวนไปตามปฏิสัมพันธ์แบบสองทางระหว่างตัวแปรอิสระ 2 ตัว แต่แปรปรวนไปตามระดับของตัวแปรอิสระทีละตัว ได้ปรากฏผลว่า 2.1) พฤติกรรมการมีส่วนร่วมบนโลกดิจิทัลแปรปรวนไปตามระดับของบุคลิกภาพแบบเปิดใจรับประสบการณ์ อย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .01 ซึ่งเมื่อพิจารณาค่าเฉลี่ยของกลุ่มที่แบ่งตามตัวแปรอิสระนี้ พบว่า นักเรียนที่มีบุคลิกภาพ

แบบเปิดใจรับประสบการณ์มาก (ค่าเฉลี่ยของพฤติกรรม 19.87) มีพฤติกรรมการมีส่วนร่วมบนโลกดิจิทัลมากกว่านักเรียนที่มีบุคลิกภาพแบบเปิดใจรับประสบการณ์น้อย (ค่าเฉลี่ยของพฤติกรรม 15.74) และ 2.2) พฤติกรรมการมีส่วนร่วมบนโลกดิจิทัลแปรปรวนไปตามระดับของการมีแบบอย่างที่ดีจากสื่อดิจิทัล อย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05 ซึ่งเมื่อพิจารณาค่าเฉลี่ยของกลุ่มที่แบ่งตามตัวแปรอิสระนี้ พบว่า นักเรียนที่มีแบบอย่างที่ดีจากสื่อดิจิทัลมาก (ค่าเฉลี่ยของพฤติกรรม 17.87) มีพฤติกรรมการมีส่วนร่วมบนโลกดิจิทัลมากกว่านักเรียนที่มีแบบอย่างที่ดีจากสื่อดิจิทัลน้อย (ค่าเฉลี่ยของพฤติกรรม 16.95)

3) **กลุ่มเพศหญิง** (ตาราง 18) ตัวแปรอิสระสามารถอธิบายความแปรปรวนของพฤติกรรมการมีส่วนร่วมบนโลกดิจิทัลได้ร้อยละ 3.5 โดยพฤติกรรมการมีส่วนร่วมบนโลกดิจิทัลไม่แปรปรวนไปตามปฏิสัมพันธ์แบบสองทางระหว่างตัวแปรอิสระ 2 ตัว แต่แปรปรวนไปตามระดับของตัวแปรอิสระที่ละตัว ได้ปรากฏผลว่า พฤติกรรมการมีส่วนร่วมบนโลกดิจิทัลแปรปรวนไปตามระดับของบุคลิกภาพแบบเปิดใจรับประสบการณ์ อย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .01 ซึ่งเมื่อพิจารณาค่าเฉลี่ยของกลุ่มที่แบ่งตามตัวแปรอิสระนี้ พบว่า นักเรียนที่มีบุคลิกภาพแบบเปิดใจรับประสบการณ์มาก (ค่าเฉลี่ยของพฤติกรรม 17.89) มีพฤติกรรมการมีส่วนร่วมบนโลกดิจิทัลมากกว่านักเรียนที่มีบุคลิกภาพแบบเปิดใจรับประสบการณ์น้อย (ค่าเฉลี่ยของพฤติกรรม 15.99) สำหรับการมีแบบอย่างที่ดีจากสื่อดิจิทัลนั้น พฤติกรรมการมีส่วนร่วมบนโลกดิจิทัลไม่แปรปรวนตามระดับของตัวแปรอิสระนี้

4) **กลุ่มที่มีความถี่ในการใช้อินเทอร์เน็ตน้อย** (ตาราง 18) ตัวแปรอิสระสามารถอธิบายความแปรปรวนของพฤติกรรมการมีส่วนร่วมบนโลกดิจิทัลได้ร้อยละ 9.9 โดยพฤติกรรมการมีส่วนร่วมบนโลกดิจิทัลไม่แปรปรวนไปตามปฏิสัมพันธ์แบบสองทางระหว่างตัวแปรอิสระ 2 ตัว แต่แปรปรวนไปตามระดับของตัวแปรอิสระที่ละตัว ได้ปรากฏผลว่า พฤติกรรมการมีส่วนร่วมบนโลกดิจิทัลแปรปรวนไปตามระดับของบุคลิกภาพแบบเปิดใจรับประสบการณ์ อย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .01 ซึ่งเมื่อพิจารณาค่าเฉลี่ยของกลุ่มที่แบ่งตามตัวแปรอิสระนี้ พบว่า นักเรียนที่มีบุคลิกภาพแบบเปิดใจรับประสบการณ์มาก (ค่าเฉลี่ยของพฤติกรรม 18.91) มีพฤติกรรมการมีส่วนร่วมบนโลกดิจิทัลมากกว่านักเรียนที่มีบุคลิกภาพแบบเปิดใจรับประสบการณ์น้อย (ค่าเฉลี่ยของพฤติกรรม 15.78) สำหรับการมีแบบอย่างที่ดีจากสื่อดิจิทัลนั้น พฤติกรรมการมีส่วนร่วมบนโลกดิจิทัลไม่แปรปรวนตามระดับของตัวแปรอิสระนี้

5) **กลุ่มที่มีความถี่ในการใช้อินเทอร์เน็ตมาก** (ตาราง 18) ตัวแปรอิสระสามารถอธิบายความแปรปรวนของพฤติกรรมการมีส่วนร่วมบนโลกดิจิทัลได้ร้อยละ 7.5 โดย

ใจรับประสบการณ์น้อย (ค่าเฉลี่ยของพฤติกรรม 15.56) สำหรับการมีแบบอย่างที่ดีจากสื่อดิจิทัลนั้น พฤติกรรมการมีส่วนร่วมบนโลกดิจิทัลไม่แปรปรวนตามระดับของตัวแปรอิสระนี้

2.5 ผลการวิเคราะห์ความแปรปรวนแบบสองทางของพฤติกรรมการรับผิดชอบบนโลกดิจิทัล ของนักเรียนที่มีบุคลิกภาพแบบเปิดใจรับประสบการณ์ และการมีแบบอย่างที่ดีจากสื่อดิจิทัลที่แตกต่างกัน

พฤติกรรมการรับผิดชอบบนโลกดิจิทัล หมายถึง การกระทำในโลกดิจิทัลของนักเรียนที่แสดงออกถึงการไม่เบียดเบียนตนเองและสังคม นอกจากนี้ยังยอมรับผลของการกระทำของตนเองอย่างเต็มที่ ไม่ว่าการกระทำนั้นจะถูกหรือผิดก็ตาม ช่วงคะแนนที่ได้มีค่าอยู่ระหว่าง 11 ถึง 30 คะแนน แบ่งออกเป็น 2 กลุ่ม โดยใช้ค่าเฉลี่ยเป็นตัวแบ่ง (ค่าเฉลี่ยเท่ากับ 23.07 และส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐานเท่ากับ 3.238) โดยผู้ที่ได้คะแนนในกลุ่มต่ำเป็นผู้ที่ได้คะแนนระหว่าง 11 ถึง 23 คะแนน คือ จัดเป็นผู้ที่อยู่ในกลุ่มที่มีพฤติกรรมการรับผิดชอบบนโลกดิจิทัลน้อย และผู้ที่ได้คะแนนในกลุ่มสูงเป็นผู้ที่ได้คะแนนระหว่าง 24 ถึง 30 คะแนน คือ จัดเป็นผู้ที่อยู่ในกลุ่มที่มีพฤติกรรมการรับผิดชอบบนโลกดิจิทัลมาก

ตาราง 19 ผลการวิเคราะห์ความแปรปรวนแบบสองทางของพฤติกรรมการรับผิดชอบบนโลกดิจิทัลตามระดับบุคลิกภาพแบบเปิดใจรับประสบการณ์ และการมีแบบอย่างที่ดีจากสื่อดิจิทัลที่แตกต่างกัน ในกลุ่มรวมและกลุ่มย่อย (ตอนที่ 1) และค่าเฉลี่ยของพฤติกรรมการเคารพผู้อื่นบนโลกดิจิทัลตามระดับของตัวแปรอิสระในอิทธิพลเดียว (ตอนที่ 2)

(ตอนที่ 1)

กลุ่ม	จำนวน (คน)	ค่าเอฟ			%
		บุคลิกภาพแบบเปิด ใจรับประสบการณ์ (ก)	การมีแบบอย่างที่ดี		
			จากสื่อดิจิทัล (ข)	ก x ข	
รวม	400	63.015**	18.305**	<1	18.2
เพศ					
- ชาย	192	19.284**	10.729**	<1	17.0
- หญิง	208	31.018**	5.598*	<1	17.6

ตาราง 19 (ต่อ)

กลุ่ม	จำนวน (คน)	ค่าเอฟ			% ทำนาย
		บุคลิกภาพแบบเปิด ใจรับประสบการณ์ (ก)	การมีแบบอย่างที่ดี จากสื่อดิจิทัล (ข)		
			ก x ข		
ความถี่ในการใช้อินเทอร์เน็ต					
- น้อย	228	26.095**	10.124**	<1	14.7
- มาก	172	40.535**	8.516**	1.694	24.1
ความรู้เกี่ยวกับกฎหมายบนโลกดิจิทัล					
- น้อย	247	36.675**	24.220**	<1	21.6
- มาก	153	23.361**	<1	<1	12.7

* มีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05 ** มีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .01

(ตอนที่ 2)

กลุ่ม	ตัวแปรอิสระ	การเปรียบเทียบค่าเฉลี่ยของพฤติกรรม การรับผิดชอบบนโลกดิจิทัล	
		กลุ่มที่มีค่าเฉลี่ยสูง กลุ่มที่มีค่าเฉลี่ยต่ำ	
รวม	บุคลิกภาพแบบเปิดใจรับประสบการณ์	มาก = 24.65	น้อย = 21.74
	การมีแบบอย่างที่ดีจากสื่อดิจิทัล	มาก = 23.98	น้อย = 22.16
เพศ			
- ชาย	บุคลิกภาพแบบเปิดใจรับประสบการณ์	มาก = 24.30	น้อย = 21.51
	การมีแบบอย่างที่ดีจากสื่อดิจิทัล	มาก = 24.35	น้อย = 22.09
- หญิง	บุคลิกภาพแบบเปิดใจรับประสบการณ์	มาก = 24.97	น้อย = 21.96
	การมีแบบอย่างที่ดีจากสื่อดิจิทัล	มาก = 23.83	น้อย = 22.31
ความถี่ในการใช้อินเทอร์เน็ต			
- น้อย	บุคลิกภาพแบบเปิดใจรับประสบการณ์	มาก = 24.24	น้อย = 21.68
	การมีแบบอย่างที่ดีจากสื่อดิจิทัล	มาก = 23.80	น้อย = 22.01
- มาก	บุคลิกภาพแบบเปิดใจรับประสบการณ์	มาก = 25.26	น้อย = 21.83
	การมีแบบอย่างที่ดีจากสื่อดิจิทัล	มาก = 24.19	น้อย = 22.37

ตาราง 19 (ต่อ)

กลุ่ม	ตัวแปรอิสระ	การเปรียบเทียบค่าเฉลี่ยของพฤติกรรม การรับผิดชอบต่อบนโลกดิจิทัล	
		กลุ่มที่มีค่าเฉลี่ยสูง	กลุ่มที่มีค่าเฉลี่ยต่ำ
ความรู้เกี่ยวกับกฎหมายบนโลกดิจิทัล			
- น้อย	บุคลิกภาพแบบเปิดใจรับประสบการณ์	มาก = 24.56	น้อย = 21.61
	การมีแบบอย่างที่ดีจากสื่อดิจิทัล	มาก = 24.07	น้อย = 21.61
- มาก	บุคลิกภาพแบบเปิดใจรับประสบการณ์	มาก = 24.77	น้อย = 22.01
	การมีแบบอย่างที่ดีจากสื่อดิจิทัล	มาก = 23.84	น้อย = 23.14

จากการวิเคราะห์ความแปรปรวนแบบสองทางของพฤติกรรมการรับผิดชอบบนโลกดิจิทัล ที่มีบุคลิกภาพแบบเปิดใจรับประสบการณ์ และการมีแบบอย่างที่ดีจากสื่อดิจิทัล แตกต่างกัน ทั้งในกลุ่มรวมและกลุ่มย่อย 6 กลุ่ม (ตาราง 19) พบว่า

1) **กลุ่มรวม** (ตาราง 19) ตัวแปรอิสระสามารถอธิบายความแปรปรวนของพฤติกรรมการรับผิดชอบบนโลกดิจิทัลได้ร้อยละ 18.2 โดยพฤติกรรมการรับผิดชอบบนโลกดิจิทัลไม่แปรปรวนไปตามปฏิสัมพันธ์แบบสองทางระหว่างตัวแปรอิสระ 2 ตัว แต่แปรปรวนไปตามระดับของตัวแปรอิสระทีละตัว ได้ปรากฏผลว่า 1.1) พฤติกรรมการรับผิดชอบบนโลกดิจิทัลแปรปรวนไปตามระดับของบุคลิกภาพแบบเปิดใจรับประสบการณ์ อย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .01 ซึ่งเมื่อพิจารณาค่าเฉลี่ยของกลุ่มที่แบ่งตามตัวแปรอิสระนี้ พบว่า นักเรียนที่มีบุคลิกภาพแบบเปิดใจรับประสบการณ์มาก (ค่าเฉลี่ยของพฤติกรรม 24.65) มีพฤติกรรมการรับผิดชอบบนโลกดิจิทัลมากกว่านักเรียนที่มีบุคลิกภาพแบบเปิดใจรับประสบการณ์น้อย (ค่าเฉลี่ยของพฤติกรรม 21.74) และ 1.2) พฤติกรรมการรับผิดชอบบนโลกดิจิทัลแปรปรวนไปตามระดับของการมีแบบอย่างที่ดีจากสื่อดิจิทัล อย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .01 ซึ่งเมื่อพิจารณาค่าเฉลี่ยของกลุ่มที่แบ่งตามตัวแปรอิสระนี้ พบว่า นักเรียนที่มีแบบอย่างที่ดีจากสื่อดิจิทัลมาก (ค่าเฉลี่ยของพฤติกรรม 23.98) มีพฤติกรรมการรับผิดชอบบนโลกดิจิทัลมากกว่านักเรียนที่มีแบบอย่างที่ดีจากสื่อดิจิทัลน้อย (ค่าเฉลี่ยของพฤติกรรม 22.16)

2) **กลุ่มเพศชาย** (ตาราง 19) ตัวแปรอิสระสามารถอธิบายความแปรปรวนของพฤติกรรมการรับผิดชอบบนโลกดิจิทัลได้ร้อยละ 17.0 โดยพฤติกรรมการรับผิดชอบบนโลกดิจิทัลไม่แปรปรวนไปตามปฏิสัมพันธ์แบบสองทางระหว่างตัวแปรอิสระ 2 ตัว แต่แปรปรวนไปตาม

ระดับของตัวแปรอิสระที่ละตัว ได้ปรากฏผลว่า 2.1) พฤติกรรมการรับผิดชอบบนโลกดิจิทัลแปรปรวนไปตามระดับของบุคลิกภาพแบบเปิดใจรับประสบการณ์ อย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .01 ซึ่งเมื่อพิจารณาค่าเฉลี่ยของกลุ่มที่แบ่งตามตัวแปรอิสระนี้ พบว่า นักเรียนที่มีบุคลิกภาพแบบเปิดใจรับประสบการณ์มาก (ค่าเฉลี่ยของพฤติกรรม 24.30) มีพฤติกรรมการรับผิดชอบบนโลกดิจิทัลมากกว่านักเรียนที่มีบุคลิกภาพแบบเปิดใจรับประสบการณ์น้อย (ค่าเฉลี่ยของพฤติกรรม 21.51) และ 2.2) พฤติกรรมการรับผิดชอบบนโลกดิจิทัลแปรปรวนไปตามระดับของการมีแบบอย่างที่ดีจากสื่อดิจิทัล อย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .01 ซึ่งเมื่อพิจารณาค่าเฉลี่ยของกลุ่มที่แบ่งตามตัวแปรอิสระนี้ พบว่า นักเรียนที่มีแบบอย่างที่ดีจากสื่อดิจิทัลมาก (ค่าเฉลี่ยของพฤติกรรม 24.35) มีพฤติกรรมการรับผิดชอบบนโลกดิจิทัลมากกว่านักเรียนที่มีแบบอย่างที่ดีจากสื่อดิจิทัลน้อย (ค่าเฉลี่ยของพฤติกรรม 22.09)

3) กลุ่มเพศหญิง (ตาราง 19) ตัวแปรอิสระสามารถอธิบายความแปรปรวนของพฤติกรรมการรับผิดชอบบนโลกดิจิทัลได้ร้อยละ 17.6 โดยพฤติกรรมการรับผิดชอบบนโลกดิจิทัลไม่แปรปรวนไปตามปฏิสัมพันธ์แบบสองทางระหว่างตัวแปรอิสระ 2 ตัว แต่แปรปรวนไปตามระดับของตัวแปรอิสระที่ละตัว ได้ปรากฏผลว่า 3.1) พฤติกรรมการรับผิดชอบบนโลกดิจิทัลแปรปรวนไปตามระดับของบุคลิกภาพแบบเปิดใจรับประสบการณ์ อย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .01 ซึ่งเมื่อพิจารณาค่าเฉลี่ยของกลุ่มที่แบ่งตามตัวแปรอิสระนี้ พบว่า นักเรียนที่มีบุคลิกภาพแบบเปิดใจรับประสบการณ์มาก (ค่าเฉลี่ยของพฤติกรรม 24.97) มีพฤติกรรมการรับผิดชอบบนโลกดิจิทัลมากกว่านักเรียนที่มีบุคลิกภาพแบบเปิดใจรับประสบการณ์น้อย (ค่าเฉลี่ยของพฤติกรรม 21.96) และ 3.2) พฤติกรรมการรับผิดชอบบนโลกดิจิทัลแปรปรวนไปตามระดับของการมีแบบอย่างที่ดีจากสื่อดิจิทัล อย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05 ซึ่งเมื่อพิจารณาค่าเฉลี่ยของกลุ่มที่แบ่งตามตัวแปรอิสระนี้ พบว่า นักเรียนที่มีแบบอย่างที่ดีจากสื่อดิจิทัลมาก (ค่าเฉลี่ยของพฤติกรรม 23.83) มีพฤติกรรมการรับผิดชอบบนโลกดิจิทัลมากกว่านักเรียนที่มีแบบอย่างที่ดีจากสื่อดิจิทัลน้อย (ค่าเฉลี่ยของพฤติกรรม 22.31)

4) กลุ่มที่มีความถี่ในการใช้อินเทอร์เน็ตน้อย (ตาราง 19) ตัวแปรอิสระสามารถอธิบายความแปรปรวนของพฤติกรรมการรับผิดชอบบนโลกดิจิทัลได้ร้อยละ 14.7 โดยพฤติกรรมการรับผิดชอบบนโลกดิจิทัลไม่แปรปรวนไปตามปฏิสัมพันธ์แบบสองทางระหว่างตัวแปรอิสระ 2 ตัว แต่แปรปรวนไปตามระดับของตัวแปรอิสระที่ละตัว ได้ปรากฏผลว่า 4.1) พฤติกรรมการรับผิดชอบบนโลกดิจิทัลแปรปรวนไปตามระดับของบุคลิกภาพแบบเปิดใจรับประสบการณ์ อย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .01 ซึ่งเมื่อพิจารณาค่าเฉลี่ยของกลุ่มที่แบ่งตามตัวแปรอิสระนี้ พบว่า

นักเรียนที่มีบุคลิกภาพแบบเปิดใจรับประสบการณ์มาก (ค่าเฉลี่ยของพฤติกรรม 24.24) มีพฤติกรรมการรับผิดชอบบนโลกดิจิทัลมากกว่านักเรียนที่มีบุคลิกภาพแบบเปิดใจรับประสบการณ์น้อย (ค่าเฉลี่ยของพฤติกรรม 21.68) และ 4.2) พฤติกรรมการรับผิดชอบบนโลกดิจิทัลแปรปรวนไปตามระดับของการมีแบบอย่างที่ดีจากสื่อดิจิทัล อย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .01 ซึ่งเมื่อพิจารณาค่าเฉลี่ยของกลุ่มที่แบ่งตามตัวแปรอิสระนี้ พบว่า นักเรียนที่มีแบบอย่างที่ดีจากสื่อดิจิทัลมาก (ค่าเฉลี่ยของพฤติกรรม 23.80) มีพฤติกรรมการรับผิดชอบบนโลกดิจิทัลมากกว่านักเรียนที่มีแบบอย่างที่ดีจากสื่อดิจิทัลน้อย (ค่าเฉลี่ยของพฤติกรรม 22.01)

5) **กลุ่มที่มีความถี่ในการใช้อินเทอร์เน็ตมาก** (ตาราง 19) ตัวแปรอิสระสามารถอธิบายความแปรปรวนของพฤติกรรมการรับผิดชอบบนโลกดิจิทัลได้ร้อยละ 24.1 โดยพฤติกรรมการรับผิดชอบบนโลกดิจิทัลไม่แปรปรวนไปตามปฏิสัมพันธ์แบบสองทางระหว่างตัวแปรอิสระ 2 ตัว แต่แปรปรวนไปตามระดับของตัวแปรอิสระทีละตัว ได้ปรากฏผลว่า 5.1) พฤติกรรมการรับผิดชอบบนโลกดิจิทัลแปรปรวนไปตามระดับของบุคลิกภาพแบบเปิดใจรับประสบการณ์ อย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .01 ซึ่งเมื่อพิจารณาค่าเฉลี่ยของกลุ่มที่แบ่งตามตัวแปรอิสระนี้ พบว่า นักเรียนที่มีบุคลิกภาพแบบเปิดใจรับประสบการณ์มาก (ค่าเฉลี่ยของพฤติกรรม 25.26) มีพฤติกรรมการรับผิดชอบบนโลกดิจิทัลมากกว่านักเรียนที่มีบุคลิกภาพแบบเปิดใจรับประสบการณ์น้อย (ค่าเฉลี่ยของพฤติกรรม 21.83) และ 5.2) พฤติกรรมการรับผิดชอบบนโลกดิจิทัลแปรปรวนไปตามระดับของการมีแบบอย่างที่ดีจากสื่อดิจิทัล อย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .01 ซึ่งเมื่อพิจารณาค่าเฉลี่ยของกลุ่มที่แบ่งตามตัวแปรอิสระนี้ พบว่า นักเรียนที่มีแบบอย่างที่ดีจากสื่อดิจิทัลมาก (ค่าเฉลี่ยของพฤติกรรม 24.19) มีพฤติกรรมการรับผิดชอบบนโลกดิจิทัลมากกว่านักเรียนที่มีแบบอย่างที่ดีจากสื่อดิจิทัลน้อย (ค่าเฉลี่ยของพฤติกรรม 22.37)

6) **กลุ่มที่มีความรู้เกี่ยวกับกฎหมายบนโลกดิจิทัลน้อย** (ตาราง 19) ตัวแปรอิสระสามารถอธิบายความแปรปรวนของพฤติกรรมการรับผิดชอบบนโลกดิจิทัลได้ร้อยละ 21.6 โดยพฤติกรรมการรับผิดชอบบนโลกดิจิทัลไม่แปรปรวนไปตามปฏิสัมพันธ์แบบสองทางระหว่างตัวแปรอิสระ 2 ตัว แต่แปรปรวนไปตามระดับของตัวแปรอิสระทีละตัว ได้ปรากฏผลว่า 6.1) พฤติกรรมการรับผิดชอบบนโลกดิจิทัลแปรปรวนไปตามระดับของบุคลิกภาพแบบเปิดใจรับประสบการณ์ อย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .01 ซึ่งเมื่อพิจารณาค่าเฉลี่ยของกลุ่มที่แบ่งตามตัวแปรอิสระนี้ พบว่า นักเรียนที่มีบุคลิกภาพแบบเปิดใจรับประสบการณ์มาก (ค่าเฉลี่ยของพฤติกรรม 24.56) มีพฤติกรรมการรับผิดชอบบนโลกดิจิทัลมากกว่านักเรียนที่มีบุคลิกภาพแบบเปิดใจรับประสบการณ์น้อย (ค่าเฉลี่ยของพฤติกรรม 21.61) และ 6.2) พฤติกรรมการรับผิดชอบ

บนโลกดิจิทัลแปรปรวนไปตามระดับของการมีแบบอย่างที่ดีจากสื่อดิจิทัล อย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .01 ซึ่งเมื่อพิจารณาค่าเฉลี่ยของกลุ่มที่แบ่งตามตัวแปรอิสระนี้ พบว่า นักเรียนที่มีแบบอย่างที่ดีจากสื่อดิจิทัลมาก (ค่าเฉลี่ยของพฤติกรรม 24.07) มีพฤติกรรมการรับผิดชอบต่อบนโลกดิจิทัลมากกว่านักเรียนที่มีแบบอย่างที่ดีจากสื่อดิจิทัลน้อย (ค่าเฉลี่ยของพฤติกรรม 21.61)

7) กลุ่มที่มีความรู้เกี่ยวกับกฎหมายบนโลกดิจิทัลมาก (ตาราง 19)

ตัวแปรอิสระสามารถอธิบายความแปรปรวนของพฤติกรรมการรับผิดชอบต่อบนโลกดิจิทัลได้ร้อยละ 12.7 โดยพฤติกรรมการรับผิดชอบต่อบนโลกดิจิทัลไม่แปรปรวนไปตามปฏิสัมพันธ์แบบสองทางระหว่างตัวแปรอิสระ 2 ตัว แต่แปรปรวนไปตามระดับของตัวแปรอิสระทีละตัว ได้ปรากฏผลว่า พฤติกรรมการรับผิดชอบต่อบนโลกดิจิทัลแปรปรวนไปตามระดับของบุคลิกภาพแบบเปิดใจรับประสบการณ์ อย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .01 ซึ่งเมื่อพิจารณาค่าเฉลี่ยของกลุ่มที่แบ่งตามตัวแปรอิสระนี้ พบว่า นักเรียนที่มีบุคลิกภาพแบบเปิดใจรับประสบการณ์มาก (ค่าเฉลี่ยของพฤติกรรม 24.77) มีพฤติกรรมการรับผิดชอบต่อบนโลกดิจิทัลมากกว่านักเรียนที่มีบุคลิกภาพแบบเปิดใจรับประสบการณ์น้อย (ค่าเฉลี่ยของพฤติกรรม 22.01) สำหรับการมีแบบอย่างที่ดีจากสื่อดิจิทัลนั้น พฤติกรรมการรับผิดชอบต่อบนโลกดิจิทัลไม่แปรปรวนตามระดับของตัวแปรอิสระนี้

3. ผลการวิเคราะห์ค่าอำนาจการทำนายเพื่อค้นหาตัวทำนายที่สำคัญและปริมาณการทำนายพฤติกรรมการเป็นพลเมืองดีบนโลกดิจิทัลด้านรวมและรายด้าน 4 ด้าน โดยใช้ตัวแปรปัจจัยทางจิตและปัจจัยทางสังคมเป็นตัวทำนาย ด้วยสถิติวิเคราะห์การถดถอยพหุคูณ (Multiple Regression Analysis)

การวิเคราะห์ข้อมูลในส่วนนี้ เป็นการวิเคราะห์ข้อมูลเพื่อหาเปอร์เซ็นต์การทำนายตัวทำนายที่สำคัญ และลำดับการทำนายในตัวแปรตาม คือ พฤติกรรมการเป็นพลเมืองดีบนโลกดิจิทัลด้านรวมและรายด้าน 4 ด้าน ซึ่งได้แก่ พฤติกรรมการทำตามกฎหมายบนโลกดิจิทัล พฤติกรรมเคารพผู้อื่นบนโลกดิจิทัล พฤติกรรมมีส่วนร่วมบนโลกดิจิทัล และพฤติกรรมรับผิดชอบต่อบนโลกดิจิทัล

สถิติที่ใช้ในการวิเคราะห์ข้อมูล คือ การวิเคราะห์การถดถอยพหุคูณแบบเป็นขั้น (Stepwise) โดยมีชุดทำนาย 3 ชุด ได้แก่ ตัวทำนายชุดที่ 1 คือ ชุดปัจจัยทางจิตประกอบด้วยตัวทำนาย 3 ตัวแปร คือ เจตคติที่ดีต่อการเป็นพลเมืองดีบนโลกดิจิทัล การรู้เท่าทันสื่อดิจิทัล และบุคลิกภาพแบบเปิดใจรับประสบการณ์ ตัวทำนายชุดที่ 2 คือ ชุดปัจจัยทางสังคม ประกอบด้วยตัวทำนาย 2 ตัวแปร คือ การรับรู้บรรทัดฐานทางสังคมบนโลกดิจิทัล การมีแบบอย่างที่ดีจากสื่อดิจิทัล และตัวทำนายชุดที่ 3 คือ ชุดปัจจัยทางจิตและปัจจัยทางสังคม ประกอบด้วยตัวทำนาย 5

ตัวแปร คือ เจตคติที่ดีต่อการเป็นพลเมืองดีบนโลกดิจิทัล การรู้เท่าทันสื่อดิจิทัล บุคลิกภาพแบบเปิดใจรับประสบการณ์ การรับรู้บรรทัดฐานทางสังคมบนโลกดิจิทัล การมีแบบอย่างที่ดีจากสื่อดิจิทัล

การวิเคราะห์ข้อมูลจะกระทำทั้งในกลุ่มรวม และกลุ่มย่อยอีก 6 กลุ่ม ซึ่งแบ่งตามข้อมูลพื้นฐานส่วนบุคคลของกลุ่มตัวอย่าง คือ 1) แบ่งตามเพศ ได้แก่ เพศชาย และเพศหญิง 2) แบ่งตามความถี่ในการใช้อินเทอร์เน็ต ได้แก่ กลุ่มที่มีความถี่ในการใช้อินเทอร์เน็ตน้อย และกลุ่มที่มีความถี่ในการใช้อินเทอร์เน็ตมาก และ 3) แบ่งตามความรู้เกี่ยวกับกฎหมายบนโลกดิจิทัล ได้แก่ กลุ่มที่มีความรู้เกี่ยวกับกฎหมายบนโลกดิจิทัลน้อย และกลุ่มที่มีความรู้เกี่ยวกับกฎหมายบนโลกดิจิทัลมาก

3.1 ผลการทำนายพฤติกรรมการเป็นพลเมืองดีบนโลกดิจิทัล โดยใช้ปัจจัยทางจิตและปัจจัยทางสังคม เป็นตัวทำนาย

เมื่อนำคะแนนพฤติกรรมการเป็นพลเมืองดีบนโลกดิจิทัลมาทำการวิเคราะห์ถดถอยแบบพหุคูณแบบเป็นขั้น โดยมีตัวทำนายชุดที่ 1 คือ ปัจจัยทางจิต ซึ่งประกอบด้วย เจตคติที่ดีต่อการเป็นพลเมืองดีบนโลกดิจิทัล การรู้เท่าทันสื่อดิจิทัล และบุคลิกภาพแบบเปิดใจรับประสบการณ์ ผลการวิเคราะห์ในกลุ่มรวม (ตาราง 20) พบว่า ปัจจัยทางจิตทั้ง 3 ตัวแปร สามารถทำนายพฤติกรรมการเป็นพลเมืองดีบนโลกดิจิทัลได้ 31.8% โดยมีลำดับตัวทำนายที่สำคัญเรียงจากมากไปน้อย คือ เจตคติที่ดีต่อการเป็นพลเมืองดีบนโลกดิจิทัล (ค่าเบต้า .33) บุคลิกภาพแบบเปิดใจรับประสบการณ์ (ค่าเบต้า .32) และการรู้เท่าทันสื่อดิจิทัล (ค่าเบต้า .15) ซึ่งหมายความว่านักเรียนที่มีเจตคติที่ดีต่อการเป็นพลเมืองดีบนโลกดิจิทัลมาก มีบุคลิกภาพแบบเปิดใจรับประสบการณ์มาก และมีการรู้เท่าทันสื่อดิจิทัลมาก เป็นผู้ที่มีพฤติกรรมการเป็นพลเมืองดีบนโลกดิจิทัลมากด้วย

ตาราง 20 ผลการทำนายพฤติกรรมการเป็นพลเมืองดีบนโลกดิจิทัล โดยใช้ปัจจัยทางจิตและปัจจัยทางสังคม เป็นตัวทำนาย

กลุ่ม	จำนวน (คน)	ชุด 1 ปัจจัยทางจิต (1-3)			ชุด 2 ปัจจัยทางสังคม (4-5)			ชุด 3 ปัจจัยทางจิตและปัจจัยทางสังคม (1-5)		
		% ทำนาย	ตัวทำนาย	ค่าเบต้า	% ทำนาย	ตัวทำนาย	ค่าเบต้า	% ทำนาย	ตัวทำนาย	ค่าเบต้า
รวม	400	31.8	1, 3, 2	.33, .32, .15	12.5	4, 5	.26, .13	33.0	3, 1, 2, 4	.31, .26, .15, .14
เพศ										
- ชาย	192	30.3	3, 1	.39, .33	13.9	4	.38	32.2	3, 1, 4	.37, .24, .18
- หญิง	208	35.2	1, 2, 3	.33, .28, .26	9.5	4, 5	.21, .16	36.3	2, 1, 3, 4	.28, .28, .26, .13
ความถี่ในการใช้อินเทอร์เน็ต										
- น้อย	228	32.1	1, 3, 2	.41, .26, .16	10.8	4, 5	.20, .18	32.1	1, 3, 2	.41, .26, .16
- มาก	172	32.8	3, 1, 2	.39, .23, .17	13.9	4	.38	34.3	3, 4, 2	.38, .26, .19
ความรู้เกี่ยวกับกฎหมายบนโลกดิจิทัล										
- น้อย	247	37.2	1, 3, 2	.38, .33, .16	14.9	4, 5	.22, .21	38.4	3, 1, 2, 5	.33, .31, .15, .14
- มาก	153	20.0	3, 1	.35, .27	8.2	4	.30	22.2	3, 1, 4	.34, .19, .18

หมายเหตุ : ค่าเบต้าทุกตัวมีนัยสำคัญทางสถิติที่ .05

ตัวทำนายที่ 1 คือ เจตคติที่ดีต่อการเป็นพลเมืองดีบนโลกดิจิทัล

ตัวทำนายที่ 2 คือ การรู้เท่าทันสื่อดิจิทัล

ตัวทำนายที่ 3 คือ บุคลิกภาพแบบเปิด

ตัวทำนายที่ 4 คือ การรับรู้บรรทัดฐานทางสังคมบนโลกดิจิทัล

ตัวทำนายที่ 5 คือ การมีแบบอย่างที่ดีจากสื่อดิจิทัล

ตัวทำนายที่ 6 คือ การมีแบบอย่างที่ดีจากสื่อดิจิทัล

ผลการวิเคราะห์ใน 6 กลุ่มย่อย (ตาราง 20) พบว่า ปัจจัยทางจิตทั้ง 3 ตัวแปร สามารถทำนายได้ เรียงลำดับจากมากไปน้อย คือ 1) **กลุ่มที่มีความรู้เกี่ยวกับกฎหมายบนโลกดิจิทัลน้อย** โดยทำนายได้ 37.2% มีลำดับตัวทำนายที่สำคัญเรียงจากมากไปน้อย คือ เจตคติที่ดีต่อการเป็นพลเมืองดีบนโลกดิจิทัล (ค่าเบต้า .38) บุคลิกภาพแบบเปิดใจรับประสบการณ์ (ค่าเบต้า .33) และการรู้เท่าทันสื่อดิจิทัล (ค่าเบต้า .16) 2) **กลุ่มเพศหญิง** โดยทำนายได้ 35.2% มีลำดับตัวทำนายที่สำคัญเรียงจากมากไปน้อย คือ เจตคติที่ดีต่อการเป็นพลเมืองดีบนโลกดิจิทัล (ค่าเบต้า .33) การรู้เท่าทันสื่อดิจิทัล (ค่าเบต้า .28) และบุคลิกภาพแบบเปิดใจรับประสบการณ์ (ค่าเบต้า .26) 3) **กลุ่มที่มีความถี่ในการใช้อินเทอร์เน็ตมาก** โดยทำนายได้ 32.8% มีลำดับตัวทำนายที่สำคัญเรียงจากมากไปน้อย คือ บุคลิกภาพแบบเปิดใจรับประสบการณ์ (ค่าเบต้า .39) เจตคติที่ดีต่อการเป็นพลเมืองดีบนโลกดิจิทัล (ค่าเบต้า .23) และการรู้เท่าทันสื่อดิจิทัล (ค่าเบต้า .17) 4) **กลุ่มที่มีความถี่ในการใช้อินเทอร์เน็ตน้อย** โดยทำนายได้ 32.1% มีลำดับตัวทำนายที่สำคัญเรียงจากมากไปน้อย คือ เจตคติที่ดีต่อการเป็นพลเมืองดีบนโลกดิจิทัล (ค่าเบต้า .41) บุคลิกภาพแบบเปิดใจรับประสบการณ์ (ค่าเบต้า .26) และการรู้เท่าทันสื่อดิจิทัล (ค่าเบต้า .16) 5) **กลุ่มเพศชาย** โดยทำนายได้ 30.3% มีลำดับตัวทำนายที่สำคัญเรียงจากมากไปน้อย คือ บุคลิกภาพแบบเปิดใจรับประสบการณ์ (ค่าเบต้า .39) และเจตคติที่ดีต่อการเป็นพลเมืองดีบนโลกดิจิทัล (ค่าเบต้า .33) และ 6) **กลุ่มที่มีความรู้เกี่ยวกับกฎหมายบนโลกดิจิทัลมาก** โดยทำนายได้ 20.0% มีลำดับตัวทำนายที่สำคัญเรียงจากมากไปน้อย คือ บุคลิกภาพแบบเปิดใจรับประสบการณ์ (ค่าเบต้า .35) และเจตคติที่ดีต่อการเป็นพลเมืองดีบนโลกดิจิทัล (ค่าเบต้า .38)

เมื่อนำคะแนนพฤติกรรมการเป็นพลเมืองดีบนโลกดิจิทัลมาทำการวิเคราะห์ ถดถอยแบบพหุคูณแบบเป็นขั้น โดยมีตัวทำนายชุดที่ 2 คือ ปัจจัยทางสังคม ซึ่งประกอบด้วย การรับรู้บรรทัดฐานทางสังคมบนโลกดิจิทัล และการมีแบบอย่างที่ดีจากสื่อดิจิทัล ผลการวิเคราะห์ ใน**กลุ่มรวม** (ตาราง 20) พบว่า ปัจจัยทางสังคมทั้ง 2 ตัวแปร สามารถทำนายพฤติกรรมการเป็นพลเมืองดีบนโลกดิจิทัลได้ 12.5% โดยมีลำดับตัวทำนายที่สำคัญเรียงจากมากไปน้อย คือ การรับรู้บรรทัดฐานทางสังคมบนโลกดิจิทัล (ค่าเบต้า .26) และการมีแบบอย่างที่ดีจากสื่อดิจิทัล (ค่าเบต้า .13) ซึ่งหมายความว่า นักเรียนที่มีการรับรู้บรรทัดฐานทางสังคมบนโลกดิจิทัลมาก และมีแบบอย่างที่ดีจากสื่อดิจิทัลมาก เป็นผู้มีพฤติกรรมการเป็นพลเมืองดีบนโลกดิจิทัลมากด้วย

ผลการวิเคราะห์ใน 6 กลุ่มย่อย (ตาราง 20) พบว่า ปัจจัยทางสังคมทั้ง 2 ตัวแปร สามารถทำนายได้ เรียงลำดับจากมากไปน้อย คือ 1) **กลุ่มที่มีความรู้เกี่ยวกับกฎหมายบนโลกดิจิทัลน้อย** โดยทำนายได้ 14.9% มีลำดับตัวทำนายที่สำคัญเรียงจากมากไปน้อย คือ การรับรู้

บรรทัดฐานทางสังคมบนโลกดิจิทัล (ค่าเบต้า .22) และการมีแบบอย่างที่ดีจากสื่อดิจิทัล (ค่าเบต้า .21) 2) **กลุ่มเพศชาย** โดยทำนายได้ 13.9% มีตัวทำนายที่สำคัญ คือ การรับรู้บรรทัดฐานทางสังคมบนโลกดิจิทัล (ค่าเบต้า .38) 3) **กลุ่มที่มีความถี่ในการใช้อินเทอร์เน็ตมาก** โดยทำนายได้ 13.9% มีตัวทำนายที่สำคัญ คือ การรับรู้บรรทัดฐานทางสังคมบนโลกดิจิทัล (ค่าเบต้า .38) 4) **กลุ่มที่มีความถี่ในการใช้อินเทอร์เน็ตน้อย** โดยทำนายได้ 10.8% มีลำดับตัวทำนายที่สำคัญเรียงจากมากไปน้อย คือ การรับรู้บรรทัดฐานทางสังคมบนโลกดิจิทัล (ค่าเบต้า .20) และการมีแบบอย่างที่ดีจากสื่อดิจิทัล (ค่าเบต้า .18) 5) **กลุ่มเพศหญิง** โดยทำนายได้ 9.5% มีลำดับตัวทำนายที่สำคัญเรียงจากมากไปน้อย คือ การรับรู้บรรทัดฐานทางสังคมบนโลกดิจิทัล (ค่าเบต้า .21) และการมีแบบอย่างที่ดีจากสื่อดิจิทัล (ค่าเบต้า .18) และ 6) **กลุ่มที่มีความรู้เกี่ยวกับกฎหมายบนโลกดิจิทัลมาก** โดยทำนายได้ 8.2% มีตัวทำนายที่สำคัญ คือ การรับรู้บรรทัดฐานทางสังคมบนโลกดิจิทัล (ค่าเบต้า .30)

เมื่อนำคะแนนพฤติกรรมการเป็นพลเมืองดีบนโลกดิจิทัลมาทำการวิเคราะห์ ถอดถอยแบบพหุคูณแบบเป็นขั้น โดยมีตัวทำนายชุดที่ 3 คือ ปัจจัยทางจิตและปัจจัยทางสังคม ซึ่งประกอบด้วย เจตคติที่ดีต่อการเป็นพลเมืองดีบนโลกดิจิทัล การรู้เท่าทันสื่อดิจิทัล บุคลิกภาพแบบเปิดใจรับประสบการณ์ การรับรู้บรรทัดฐานทางสังคมบนโลกดิจิทัล การมีแบบอย่างที่ดีจากสื่อดิจิทัล ผลการวิเคราะห์ใน**กลุ่มรวม** (ตาราง 20) พบว่า ปัจจัยทางจิตและปัจจัยทางสังคมทั้ง 5 ตัวแปร สามารถทำนายพฤติกรรมการเป็นพลเมืองดีบนโลกดิจิทัลได้ 33.0% โดยมีลำดับตัวทำนายที่สำคัญเรียงจากมากไปน้อย คือ บุคลิกภาพแบบเปิดใจรับประสบการณ์ (ค่าเบต้า .31) เจตคติที่ดีต่อการเป็นพลเมืองดีบนโลกดิจิทัล (ค่าเบต้า .26) การรู้เท่าทันสื่อดิจิทัล (ค่าเบต้า .15) และการรับรู้บรรทัดฐานทางสังคมบนโลกดิจิทัล (ค่าเบต้า .14) ซึ่งหมายความว่า นักเรียนที่มีบุคลิกภาพแบบเปิดใจรับประสบการณ์มาก มีเจตคติที่ดีต่อการเป็นพลเมืองดีบนโลกดิจิทัลมาก มีการรู้เท่าทันสื่อดิจิทัลมาก และมีการรับรู้บรรทัดฐานทางสังคมบนโลกดิจิทัลมาก เป็นผู้ที่มีพฤติกรรมการเป็นพลเมืองดีบนโลกดิจิทัลมากด้วย

ผลการวิเคราะห์ใน 6 กลุ่มย่อย (ตาราง 20) พบว่า ปัจจัยทางจิตและปัจจัยทางสังคมทั้ง 5 ตัวแปร สามารถทำนายได้ เรียงลำดับจากมากไปน้อย คือ 1) **กลุ่มที่มีความรู้เกี่ยวกับกฎหมายบนโลกดิจิทัลน้อย** โดยทำนายได้ 38.4% มีลำดับตัวทำนายที่สำคัญเรียงจากมากไปน้อย คือ บุคลิกภาพแบบเปิดใจรับประสบการณ์ (ค่าเบต้า .33) เจตคติที่ดีต่อการเป็นพลเมืองดีบนโลกดิจิทัล (ค่าเบต้า .31) การรับรู้บรรทัดฐานทางสังคมบนโลกดิจิทัล (ค่าเบต้า .15) และการรู้เท่าทันสื่อดิจิทัล (ค่าเบต้า .14) 2) **กลุ่มเพศหญิง** โดยทำนายได้ 36.3% มีลำดับตัวทำนายที่สำคัญ

เรียงจากมากไปน้อย คือ การรู้เท่าทันสื่อดิจิทัล (ค่าเบต้า .28) เจตคติที่ดีต่อการเป็นพลเมืองดีบนโลกดิจิทัล (ค่าเบต้า .28) บุคลิกภาพแบบเปิดใจรับประสบการณ์ (ค่าเบต้า .26) และการรับรู้บรรทัดฐานทางสังคมบนโลกดิจิทัล (ค่าเบต้า .13) 3) **กลุ่มที่มีความถี่ในการใช้อินเทอร์เน็ตมาก** โดยทำนายได้ 34.3% มีลำดับตัวทำนายที่สำคัญเรียงจากมากไปน้อย คือ บุคลิกภาพแบบเปิดใจรับประสบการณ์ (ค่าเบต้า .38) การรับรู้บรรทัดฐานทางสังคมบนโลกดิจิทัล (ค่าเบต้า .26) และการรู้เท่าทันสื่อดิจิทัล (ค่าเบต้า .19) 4) **กลุ่มที่มีความถี่ในการใช้อินเทอร์เน็ตน้อย** โดยทำนายได้ 32.1% มีลำดับตัวทำนายที่สำคัญเรียงจากมากไปน้อย คือ เจตคติที่ดีต่อการเป็นพลเมืองดีบนโลกดิจิทัล (ค่าเบต้า .41) บุคลิกภาพแบบเปิดใจรับประสบการณ์ (ค่าเบต้า .26) และการรู้เท่าทันสื่อดิจิทัล (ค่าเบต้า .16) 5) **กลุ่มเพศชาย** โดยทำนายได้ 32.2% มีลำดับตัวทำนายที่สำคัญเรียงจากมากไปน้อย คือ บุคลิกภาพแบบเปิดใจรับประสบการณ์ (ค่าเบต้า .37) เจตคติที่ดีต่อการเป็นพลเมืองดีบนโลกดิจิทัล (ค่าเบต้า .24) และการรับรู้บรรทัดฐานทางสังคมบนโลกดิจิทัล (ค่าเบต้า .18) และ 6) **กลุ่มที่มีความรู้เกี่ยวกับกฎหมายบนโลกดิจิทัลมาก** โดยทำนายได้ 22.2% มีลำดับตัวทำนายที่สำคัญเรียงจากมากไปน้อย คือ บุคลิกภาพแบบเปิดใจรับประสบการณ์ (ค่าเบต้า .34) เจตคติที่ดีต่อการเป็นพลเมืองดีบนโลกดิจิทัล (ค่าเบต้า .19) และการรับรู้บรรทัดฐานทางสังคมบนโลกดิจิทัล (ค่าเบต้า .18)

3.2 ผลการทำนายพฤติกรรมการทำตามกฎหมายบนโลกดิจิทัล โดยใช้ปัจจัยทางจิตและปัจจัยทางสังคม เป็นตัวทำนาย

เมื่อนำคะแนนพฤติกรรมการทำตามกฎหมายบนโลกดิจิทัลมาทำการวิเคราะห์ถดถอยแบบพหุคูณแบบเป็นขั้น โดยมีตัวทำนายชุดที่ 1 คือ ปัจจัยทางจิต ซึ่งประกอบด้วย เจตคติที่ดีต่อการเป็นพลเมืองดีบนโลกดิจิทัล การรู้เท่าทันสื่อดิจิทัล และบุคลิกภาพแบบเปิดใจรับประสบการณ์ ผลการวิเคราะห์ใน**กลุ่มรวม** (ตาราง 21) พบว่า ปัจจัยทางจิตทั้ง 3 ตัวแปร สามารถทำนายพฤติกรรมการทำตามกฎหมายบนโลกดิจิทัลได้ 10.0% โดยมีตัวทำนายที่สำคัญ คือ เจตคติที่ดีต่อการเป็นพลเมืองดีบนโลกดิจิทัล (ค่าเบต้า .32) ซึ่งหมายความว่า นักเรียนที่มีเจตคติที่ดีต่อการเป็นพลเมืองดีบนโลกดิจิทัลมาก เป็นผู้ที่มีพฤติกรรมการทำตามกฎหมายบนโลกดิจิทัลมากด้วย

ตาราง 21 ผลการทำนายพฤติกรรมการทำตามกฎบนโลกดิจิทัล โดยใช้ปัจจัยทางจิตและปัจจัยทางสังคม เป็นตัวทำนาย

กลุ่ม	จำนวน (คน)	ชุด 1 ปัจจัยทางจิต (1-3)			ชุด 2 ปัจจัยทางสังคม (4-5)			ชุด 3 ปัจจัยทางจิตและปัจจัยทางสังคม (1-5)		
		% ทำนาย	ตัวทำนาย	ค่าเบต้า	% ทำนาย	ตัวทำนาย	ค่าเบต้า	% ทำนาย	ตัวทำนาย	ค่าเบต้า
รวม	400	10.0	1	.32	5.7	4	.24	10.0	1	.32
เพศ										
- ชาย	192	12.8	1	.37	5.8	4	.25	12.8	1	.37
- หญิง	208	8.5	2, 1	.21, .19	2.6	4	.18	8.5	2, 1	.21, .19
ความถี่ในการใช้อินเทอร์เน็ต										
- น้อย	228	11.2	1	.34	5.9	4	.25	11.2	1	.34
- มาก	172	9.7	1, 2	.22, .18	4.3	4	.22	9.7	1, 2	.22, .18
ความรู้เกี่ยวกับกฎหมายบนโลกดิจิทัล										
- น้อย	247	12.8	1	.36	5.6	4	.25	12.8	1	.36
- มาก	153	4.1	1	.22	4.0	4	.22	4.1	1	.22

หมายเหตุ : ค่าเบต้าทุกตัวมีนัยสำคัญทางสถิติที่ .05

ตัวทำนายที่ 1 คือ เจตคติที่ต่อการเป็นพลเมืองดีบนโลกดิจิทัล ตัวทำนายที่ 2 คือ การรู้เท่าทันสื่อดิจิทัล ตัวทำนายที่ 3 คือ บุคลิกภาพแบบเปิดใจรับประสบการณ์

ตัวทำนายที่ 4 คือ การรับรู้บรรทัดฐานทางสังคมบนโลกดิจิทัล ตัวทำนายที่ 5 คือ การมีแบบอย่างที่ดีจากสื่อดิจิทัล

ผลการวิเคราะห์ใน 6 กลุ่มย่อย (ตาราง 21) พบว่า ปัจจัยทางจิตทั้ง 3 ตัวแปร สามารถทำนายได้ เรียงลำดับจากมากไปน้อย คือ 1) **กลุ่มเพศชาย** โดยทำนายได้ 12.8% มีตัวทำนายที่สำคัญ คือ เจตคติที่ดีต่อการเป็นพลเมืองดีบนโลกดิจิทัล (ค่าเบต้า .37) 2) **กลุ่มที่มีความรู้เกี่ยวกับกฎหมายบนโลกดิจิทัลน้อย** โดยทำนายได้ 12.8% มีตัวทำนายที่สำคัญ คือ เจตคติที่ดีต่อการเป็นพลเมืองดีบนโลกดิจิทัล (ค่าเบต้า .36) 3) **กลุ่มที่มีความถี่ในการใช้อินเทอร์เน็ตน้อย** โดยทำนายได้ 11.2% มีตัวทำนายที่สำคัญ คือ เจตคติที่ดีต่อการเป็นพลเมืองดีบนโลกดิจิทัล (ค่าเบต้า .34) 4) **กลุ่มที่มีความถี่ในการใช้อินเทอร์เน็ตมาก** โดยทำนายได้ 9.7% มีลำดับตัวทำนายที่สำคัญเรียงจากมากไปน้อย คือ เจตคติที่ดีต่อการเป็นพลเมืองดีบนโลกดิจิทัล (ค่าเบต้า .22) และความรู้เท่าทันสื่อดิจิทัล (ค่าเบต้า .18) 5) **กลุ่มเพศหญิง** โดยทำนายได้ 8.5% มีลำดับตัวทำนายที่สำคัญเรียงจากมากไปน้อย คือ การรู้เท่าทันสื่อดิจิทัล (ค่าเบต้า .21) และเจตคติที่ดีต่อการเป็นพลเมืองดีบนโลกดิจิทัล (ค่าเบต้า .19) และ 6) **กลุ่มที่มีความรู้เกี่ยวกับกฎหมายบนโลกดิจิทัลมาก** โดยทำนายได้ 4.1% มีตัวทำนายที่สำคัญ คือ เจตคติที่ดีต่อการเป็นพลเมืองดีบนโลกดิจิทัล (ค่าเบต้า .22)

เมื่อนำคะแนนพฤติกรรมการทำตามกฎหมายบนโลกดิจิทัลมาทำการวิเคราะห์ถดถอยแบบพหุคูณแบบเป็นขั้น โดยมีตัวทำนายชุดที่ 2 คือ ปัจจัยทางสังคม ซึ่งประกอบด้วย การรับรู้บรรทัดฐานทางสังคมบนโลกดิจิทัล และการมีแบบอย่างที่ดีจากสื่อดิจิทัล ผลการวิเคราะห์ใน**กลุ่มรวม** (ตาราง 21) พบว่า ปัจจัยทางสังคมทั้ง 2 ตัวแปร สามารถทำนายพฤติกรรมการทำตามกฎหมายบนโลกดิจิทัลได้ 5.7% โดยมีตัวทำนายที่สำคัญ คือ การรับรู้บรรทัดฐานทางสังคมบนโลกดิจิทัล (ค่าเบต้า .24) ซึ่งหมายความว่า นักเรียนที่มีการรับรู้บรรทัดฐานทางสังคมบนโลกดิจิทัลมาก เป็นผู้ที่มีพฤติกรรมการทำตามกฎหมายบนโลกดิจิทัลมากด้วย

ผลการวิเคราะห์ใน 6 กลุ่มย่อย (ตาราง 21) พบว่า ปัจจัยทางสังคมทั้ง 2 ตัวแปร สามารถทำนายได้ เรียงลำดับจากมากไปน้อย คือ 1) **กลุ่มที่มีความถี่ในการใช้อินเทอร์เน็ตน้อย** โดยทำนายได้ 5.9% มีตัวทำนายที่สำคัญ คือ การรับรู้บรรทัดฐานทางสังคมบนโลกดิจิทัล (ค่าเบต้า .25) 2) **กลุ่มที่มีความรู้เกี่ยวกับกฎหมายบนโลกดิจิทัลน้อย** โดยทำนายได้ 5.6% มีตัวทำนายที่สำคัญ คือ การรับรู้บรรทัดฐานทางสังคมบนโลกดิจิทัล (ค่าเบต้า .25) 3) **กลุ่มเพศชาย** โดยทำนายได้ 5.8% มีตัวทำนายที่สำคัญ คือ การรับรู้บรรทัดฐานทางสังคมบนโลกดิจิทัล (ค่าเบต้า .25) 4) **กลุ่มที่มีความถี่ในการใช้อินเทอร์เน็ตมาก** โดยทำนายได้ 4.3% มีตัวทำนายที่สำคัญ คือ การรับรู้บรรทัดฐานทางสังคมบนโลกดิจิทัล (ค่าเบต้า .22) 5) **กลุ่มที่มีความรู้เกี่ยวกับกฎหมายบนโลกดิจิทัลมาก** โดยทำนายได้ 4.0% มีตัวทำนายที่สำคัญ คือ การรับรู้

บรรทัดฐานทางสังคมบนโลกดิจิทัล (ค่าเบต้า .22) และ 6) **กลุ่มเพศหญิง** โดยทำนายได้ 2.6% มีตัวทำนายที่สำคัญ คือ การรับรู้บรรทัดฐานทางสังคมบนโลกดิจิทัล (ค่าเบต้า .18)

เมื่อนำคะแนนพฤติกรรมการทำตามกฎบนโลกดิจิทัลมาทำการวิเคราะห์ถดถอยแบบพหุคูณแบบเป็นขั้น โดยมีตัวทำนายชุดที่ 3 คือ ปัจจัยทางจิตและปัจจัยทางสังคม ซึ่งประกอบด้วย เจตคติที่ดีต่อการเป็นพลเมืองดีบนโลกดิจิทัล การรู้เท่าทันสื่อดิจิทัล บุคลิกภาพแบบเปิดใจรับประสบการณ์ การรับรู้บรรทัดฐานทางสังคมบนโลกดิจิทัล การมีแบบอย่างที่ดีจากสื่อดิจิทัล ผลการวิเคราะห์ใน**กลุ่มรวม** (ตาราง 21) พบว่า ปัจจัยทางจิตและปัจจัยทางสังคมทั้ง 5 ตัวแปร สามารถทำนายพฤติกรรมการทำตามกฎบนโลกดิจิทัลได้ 10.0% โดยมีตัวทำนายที่สำคัญ คือ เจตคติที่ดีต่อการเป็นพลเมืองดีบนโลกดิจิทัล (ค่าเบต้า .32) ซึ่งหมายความว่า นักเรียนที่มีเจตคติที่ดีต่อการเป็นพลเมืองดีบนโลกดิจิทัลมาก เป็นผู้ที่มีพฤติกรรมทำตามกฎบนโลกดิจิทัลมากด้วย

ผลการวิเคราะห์ใน 6 กลุ่มย่อย (ตาราง 21) พบว่า ปัจจัยทางจิตและปัจจัยทางสังคมทั้ง 5 ตัวแปร สามารถทำนายได้ เรียงลำดับจากมากไปน้อย คือ 1) **กลุ่มเพศชาย** โดยทำนายได้ 12.8% มีตัวทำนายที่สำคัญ คือ เจตคติที่ดีต่อการเป็นพลเมืองดีบนโลกดิจิทัล (ค่าเบต้า .37) 2) **กลุ่มที่มีความรู้เกี่ยวกับกฎหมายบนโลกดิจิทัลน้อย** โดยทำนายได้ 12.8% มีตัวทำนายที่สำคัญ คือ เจตคติที่ดีต่อการเป็นพลเมืองดีบนโลกดิจิทัล (ค่าเบต้า .36) 3) **กลุ่มที่มีความถี่ในการใช้อินเทอร์เน็ตน้อย** โดยทำนายได้ 11.2% มีตัวทำนายที่สำคัญ คือ เจตคติที่ดีต่อการเป็นพลเมืองดีบนโลกดิจิทัล (ค่าเบต้า .34) 4) **กลุ่มที่มีความถี่ในการใช้อินเทอร์เน็ตมาก** โดยทำนายได้ 9.7% มีลำดับตัวทำนายที่สำคัญเรียงจากมากไปน้อย คือ เจตคติที่ดีต่อการเป็นพลเมืองดีบนโลกดิจิทัล (ค่าเบต้า .22) และการรู้เท่าทันสื่อดิจิทัล (ค่าเบต้า .18) 5) **กลุ่มเพศหญิง** โดยทำนายได้ 8.5% มีลำดับตัวทำนายที่สำคัญเรียงจากมากไปน้อย คือ การรู้เท่าทันสื่อดิจิทัล (ค่าเบต้า .21) และเจตคติที่ดีต่อการเป็นพลเมืองดีบนโลกดิจิทัล (ค่าเบต้า .19) และ 6) **กลุ่มที่มีความรู้เกี่ยวกับกฎหมายบนโลกดิจิทัลมาก** โดยทำนายได้ 4.1% มีตัวทำนายที่สำคัญ คือ เจตคติที่ดีต่อการเป็นพลเมืองดีบนโลกดิจิทัล (ค่าเบต้า .22)

3.3 ผลการทำนายพฤติกรรมและการเคารพผู้อื่นบนโลกดิจิทัล โดยใช้ปัจจัยทางจิตและปัจจัยทางสังคม เป็นตัวทำนาย

เมื่อนำคะแนนพฤติกรรมและการเคารพผู้อื่นบนโลกดิจิทัลมาทำการวิเคราะห์ถดถอยแบบพหุคูณแบบเป็นขั้น โดยมีตัวทำนายชุดที่ 1 คือ ปัจจัยทางจิต ซึ่งประกอบด้วย เจตคติที่ดีต่อการเป็นพลเมืองดีบนโลกดิจิทัล การรู้เท่าทันสื่อดิจิทัล และบุคลิกภาพแบบเปิดใจรับประสบการณ์ ผลการวิเคราะห์ใน**กลุ่มรวม** (ตาราง 22) พบว่า ปัจจัยทางจิตทั้ง 3 ตัวแปร สามารถทำนาย

พฤติกรรมกรรมการเคารพผู้อื่นบนโลกดิจิทัลได้ 32.6 % โดยมีลำดับตัวทำนายที่สำคัญเรียงจากมากไปน้อย คือ เจตคติที่ดีต่อการเป็นพลเมืองดีบนโลกดิจิทัล (ค่าเบต้า .54) และบุคลิกภาพแบบเปิดใจรับประสบการณ์ (ค่าเบต้า .14) ซึ่งหมายความว่า นักเรียนที่มีเจตคติที่ดีต่อการเป็นพลเมืองดีบนโลกดิจิทัลมาก และมีบุคลิกภาพแบบเปิดใจรับประสบการณ์มาก เป็นผู้มีพฤติกรรมกรรมการเคารพผู้อื่นบนโลกดิจิทัลมากด้วย

ผลการวิเคราะห์ใน 6 กลุ่มย่อย (ตาราง 22) พบว่า ปัจจัยทางจิตทั้ง 3 ตัวแปรสามารถทำนายได้ เรียงลำดับจากมากไปน้อย คือ 1) **กลุ่มที่มีความรู้เกี่ยวกับกฎหมายบนโลกดิจิทัลน้อย** โดยทำนายได้ 39.2% มีลำดับตัวทำนายที่สำคัญเรียงจากมากไปน้อย คือ เจตคติที่ดีต่อการเป็นพลเมืองดีบนโลกดิจิทัล (ค่าเบต้า .60) และบุคลิกภาพแบบเปิดใจรับประสบการณ์ (ค่าเบต้า .13) 2) **กลุ่มเพศชาย** โดยทำนายได้ 38.9% มีลำดับตัวทำนายที่สำคัญเรียงจากมากไปน้อย คือ เจตคติที่ดีต่อการเป็นพลเมืองดีบนโลกดิจิทัล (ค่าเบต้า .59) และบุคลิกภาพแบบเปิดใจรับประสบการณ์ (ค่าเบต้า .13) 3) **กลุ่มที่มีความถี่ในการใช้อินเทอร์เน็ตน้อย** โดยทำนายได้ 35.1% มีตัวทำนายที่สำคัญ คือ เจตคติที่ดีต่อการเป็นพลเมืองดีบนโลกดิจิทัล (ค่าเบต้า .60) 4) **กลุ่มที่มีความถี่ในการใช้อินเทอร์เน็ตมาก** โดยทำนายได้ 30.2% มีลำดับตัวทำนายที่สำคัญเรียงจากมากไปน้อย คือ เจตคติที่ดีต่อการเป็นพลเมืองดีบนโลกดิจิทัล (ค่าเบต้า .47) และบุคลิกภาพแบบเปิดใจรับประสบการณ์ (ค่าเบต้า .22) 5) **กลุ่มเพศหญิง** โดยทำนายได้ 24.8% มีลำดับตัวทำนายที่สำคัญเรียงจากมากไปน้อย คือ เจตคติที่ดีต่อการเป็นพลเมืองดีบนโลกดิจิทัล (ค่าเบต้า .47) และบุคลิกภาพแบบเปิดใจรับประสบการณ์ (ค่าเบต้า .15) และ 6) **กลุ่มที่มีความรู้เกี่ยวกับกฎหมายบนโลกดิจิทัลมาก** โดยทำนายได้ 19.0% มีลำดับตัวทำนายที่สำคัญเรียงจากมากไปน้อย คือ เจตคติที่ดีต่อการเป็นพลเมืองดีบนโลกดิจิทัล (ค่าเบต้า .40) และบุคลิกภาพแบบเปิดใจรับประสบการณ์ (ค่าเบต้า .16)

เมื่อนำคะแนนพฤติกรรมกรรมการเคารพผู้อื่นบนโลกดิจิทัลมาทำการวิเคราะห์ถดถอยแบบพหุคูณแบบเป็นขั้น โดยมีตัวทำนายชุดที่ 2 คือ ปัจจัยทางสังคม ซึ่งประกอบด้วย การรับรู้บรรทัดฐานทางสังคมบนโลกดิจิทัล และการมีแบบอย่างที่ดีจากสื่อดิจิทัล ผลการวิเคราะห์ใน**กลุ่มรวม** (ตาราง 22) พบว่า ปัจจัยทางสังคมทั้ง 2 ตัวแปร สามารถทำนายพฤติกรรมกรรมการเคารพผู้อื่นบนโลกดิจิทัลได้ 18.8% โดยมีลำดับตัวทำนายที่สำคัญเรียงจากมากไปน้อย คือ การรับรู้บรรทัดฐานทางสังคมบนโลกดิจิทัล (ค่าเบต้า .32) และการมีแบบอย่างที่ดีจากสื่อดิจิทัล (ค่าเบต้า .17) ซึ่งหมายความว่า นักเรียนที่มีการรับรู้บรรทัดฐานทางสังคมบนโลกดิจิทัลมาก และมีแบบอย่างที่ดีจากสื่อดิจิทัลมาก เป็นผู้มีพฤติกรรมกรรมการเคารพผู้อื่นบนโลกดิจิทัลมากด้วย

ตาราง 22 ผลการทำนายพฤติกรรมการเคารพผู้อื่นในโลกดิจิทัล โดยใช้ปัจจัยทางจิตและปัจจัยทางสังคม เป็นตัวทำนาย

กลุ่ม	จำนวน (คน)	ชุด 1 ปัจจัยทางจิต (1-3)			ชุด 2 ปัจจัยทางสังคม (4-5)			ชุด 3 ปัจจัยทางจิตและปัจจัยทางสังคม (1-5)		
		% ทำนาย	ตัวทำนาย	ค่าเบต้า	% ทำนาย	ตัวทำนาย	ค่าเบต้า	% ทำนาย	ตัวทำนาย	ค่าเบต้า
รวม	400	32.6	1, 3	.54, .14	18.8	4, 5	.32, .17	34.2	1, 4, 3	.45, .16, .13
เพศ										
- ชาย	192	38.9	1, 3	.59, .13	21.5	4, 5	.35, .18	41.1	1, 5, 3	.53, .17, .12
- หญิง	208	24.8	1, 3	.47, .15	16.0	4, 5	.28, .20	28.0	1, 4, 3	.38, .20, .14
ความถี่ในการใช้อินเทอร์เน็ต										
- น้อย	228	35.1	1	.60	15.5	5, 4	.23, .22	36.3	1, 5	.54, .14
- มาก	172	30.2	1, 3	.47, .22	22.8	4	.48	33.8	1, 4, 3	.32, .25, .20
ความรู้เกี่ยวกับกฎหมายบนโลกดิจิทัล										
- น้อย	247	39.2	1, 3	.60, .13	23.0	4, 5	.32, .21	40.4	1, 5, 3	.53, .14, .12
- มาก	153	19.0	1, 3	.40, .16	9.7	4	.32	20.7	1, 4, 3	.34, .17, .15

หมายเหตุ : ค่าเบต้าทุกตัวมีนัยสำคัญทางสถิติที่ .05

ตัวทำนายที่ 1 คือ เจตคติที่ต่อการเป็นพลเมืองดีบนโลกดิจิทัล ตัวทำนายที่ 2 คือ การรู้เท่าทันสื่อดิจิทัล ตัวทำนายที่ 3 คือ บุคลิกภาพแบบเปิดใจรับประสบการณ์
ตัวทำนายที่ 4 คือ การรับรู้บรรทัดฐานทางสังคมบนโลกดิจิทัล ตัวทำนายที่ 5 คือ การมีแบบอย่างที่ดีจากสื่อดิจิทัล

ผลการวิเคราะห์ใน 6 กลุ่มย่อย (ตาราง 22) พบว่า ปัจจัยทางสังคมทั้ง 2 ตัวแปร สามารถทำนายได้ เรียงลำดับจากมากไปน้อย คือ 1) **กลุ่มที่มีความถี่ในการใช้อินเทอร์เน็ตมาก** โดยทำนายได้ 22.8% มีตัวทำนายที่สำคัญ คือ การรับรู้บรรทัดฐานทางสังคมบนโลกดิจิทัล (ค่าเบต้า .48) 2) **กลุ่มที่มีความรู้เกี่ยวกับกฎหมายบนโลกดิจิทัลน้อย** โดยทำนายได้ 23.0% มีลำดับตัวทำนายที่สำคัญเรียงจากมากไปน้อย คือ การรับรู้บรรทัดฐานทางสังคมบนโลกดิจิทัล (ค่าเบต้า .32) และการมีแบบอย่างที่ดีจากสื่อดิจิทัล (ค่าเบต้า .21) 3) **กลุ่มเพศชาย** โดยทำนายได้ 21.5% มีลำดับตัวทำนายที่สำคัญเรียงจากมากไปน้อย คือ การรับรู้บรรทัดฐานทางสังคมบนโลกดิจิทัล (ค่าเบต้า .35) และการมีแบบอย่างที่ดีจากสื่อดิจิทัล (ค่าเบต้า .18) 4) **กลุ่มเพศหญิง** โดยทำนายได้ 16.0% มีลำดับตัวทำนายที่สำคัญเรียงจากมากไปน้อย คือ การรับรู้บรรทัดฐานทางสังคมบนโลกดิจิทัล (ค่าเบต้า .28) และการมีแบบอย่างที่ดีจากสื่อดิจิทัล (ค่าเบต้า .20) 5) **กลุ่มที่มีความถี่ในการใช้อินเทอร์เน็ตน้อย** โดยทำนายได้ 15.5% มีลำดับตัวทำนายที่สำคัญเรียงจากมากไปน้อย คือ การมีแบบอย่างที่ดีจากสื่อดิจิทัล (ค่าเบต้า .23) และการรับรู้บรรทัดฐานทางสังคมบนโลกดิจิทัล (ค่าเบต้า .22) และ 6) **กลุ่มที่มีความรู้เกี่ยวกับกฎหมายบนโลกดิจิทัลมาก** โดยทำนายได้ 9.7% มีตัวทำนายที่สำคัญ คือ การรับรู้บรรทัดฐานทางสังคมบนโลกดิจิทัล (ค่าเบต้า .32)

เมื่อนำคะแนนพฤติกรรมและการเคารพผู้อื่นบนโลกดิจิทัลมาทำการวิเคราะห์ถดถอยแบบพหุคูณแบบเป็นขั้น โดยมีตัวทำนายชุดที่ 3 คือ ปัจจัยทางจิตและปัจจัยทางสังคม ซึ่งประกอบด้วย เจตคติที่ดีต่อการเป็นพลเมืองดีบนโลกดิจิทัล การรู้เท่าทันสื่อดิจิทัล บุคลิกภาพแบบเปิดใจรับประสบการณ์ การรับรู้บรรทัดฐานทางสังคมบนโลกดิจิทัล การมีแบบอย่างที่ดีจากสื่อดิจิทัล ผลการวิเคราะห์ใน**กลุ่มรวม** (ตาราง 22) พบว่า ปัจจัยทางจิตและปัจจัยทางสังคมทั้ง 5 ตัวแปร สามารถทำนายพฤติกรรมและการเคารพผู้อื่นบนโลกดิจิทัลได้ 34.2% โดยมีลำดับตัวทำนายที่สำคัญเรียงจากมากไปน้อย คือ เจตคติที่ดีต่อการเป็นพลเมืองดีบนโลกดิจิทัล (ค่าเบต้า .45) การรับรู้บรรทัดฐานทางสังคมบนโลกดิจิทัล (ค่าเบต้า .16) และบุคลิกภาพแบบเปิดใจรับประสบการณ์ (ค่าเบต้า .13) ซึ่งหมายความว่า นักเรียนที่มีเจตคติที่ดีต่อการเป็นพลเมืองดีบนโลกดิจิทัลมาก มีการรับรู้บรรทัดฐานทางสังคมบนโลกดิจิทัลมาก และมีบุคลิกภาพแบบเปิดใจรับประสบการณ์มาก เป็นผู้ที่มีพฤติกรรมและการเคารพผู้อื่นบนโลกดิจิทัลมากด้วย

ผลการวิเคราะห์ใน 6 กลุ่มย่อย (ตาราง 22) พบว่า ปัจจัยทางจิตและปัจจัยทางสังคมทั้ง 5 ตัวแปร สามารถทำนายได้ เรียงลำดับจากมากไปน้อย คือ 1) **กลุ่มเพศชาย** โดย

ทำนายได้ 41.1% มีลำดับตัวทำนายที่สำคัญเรียงจากมากไปน้อย คือ เจตคติที่ดีต่อการเป็นพลเมืองดีบนโลกดิจิทัล (ค่าเบต้า .53) การมีแบบอย่างที่ดีจากสื่อดิจิทัล (ค่าเบต้า .17) และบุคลิกภาพแบบเปิดใจรับประสบการณ์ (ค่าเบต้า .12) 2) **กลุ่มที่มีความรู้เกี่ยวกับกฎหมายบนโลกดิจิทัลน้อย** โดยทำนายได้ 40.4% มีลำดับตัวทำนายที่สำคัญเรียงจากมากไปน้อย คือ เจตคติที่ดีต่อการเป็นพลเมืองดีบนโลกดิจิทัล (ค่าเบต้า .53) การมีแบบอย่างที่ดีจากสื่อดิจิทัล (ค่าเบต้า .14) และบุคลิกภาพแบบเปิดใจรับประสบการณ์ (ค่าเบต้า .12) 3) **กลุ่มที่มีความถนัดในการใช้อินเทอร์เน็ตน้อย** โดยทำนายได้ 36.3% มีลำดับตัวทำนายที่สำคัญเรียงจากมากไปน้อย คือ เจตคติที่ดีต่อการเป็นพลเมืองดีบนโลกดิจิทัล (ค่าเบต้า .54) และการมีแบบอย่างที่ดีจากสื่อดิจิทัล (ค่าเบต้า .14) 4) **กลุ่มที่มีความถนัดในการใช้อินเทอร์เน็ตมาก** โดยทำนายได้ 33.8% มีลำดับตัวทำนายที่สำคัญเรียงจากมากไปน้อย คือ เจตคติที่ดีต่อการเป็นพลเมืองดีบนโลกดิจิทัล (ค่าเบต้า .32) การรับรู้บรรทัดฐานทางสังคมบนโลกดิจิทัล (ค่าเบต้า .25) และบุคลิกภาพแบบเปิดใจรับประสบการณ์ (ค่าเบต้า .20) 5) **กลุ่มเพศหญิง** โดยทำนายได้ 28.0% มีลำดับตัวทำนายที่สำคัญเรียงจากมากไปน้อย คือ เจตคติที่ดีต่อการเป็นพลเมืองดีบนโลกดิจิทัล (ค่าเบต้า .38) การรับรู้บรรทัดฐานทางสังคมบนโลกดิจิทัล (ค่าเบต้า .20) และบุคลิกภาพแบบเปิดใจรับประสบการณ์ (ค่าเบต้า .14) และ 6) **กลุ่มที่มีความรู้เกี่ยวกับกฎหมายบนโลกดิจิทัลมาก** โดยทำนายได้ 20.7% มีลำดับตัวทำนายที่สำคัญเรียงจากมากไปน้อย คือ เจตคติที่ดีต่อการเป็นพลเมืองดีบนโลกดิจิทัล (ค่าเบต้า .34) การรับรู้บรรทัดฐานทางสังคมบนโลกดิจิทัล (ค่าเบต้า .17) และบุคลิกภาพแบบเปิดใจรับประสบการณ์ (ค่าเบต้า .15)

3.4 ผลการทำนายพฤติกรรมการมีส่วนร่วมบนโลกดิจิทัล โดยใช้ปัจจัยทางจิตและปัจจัยทางสังคม เป็นตัวทำนาย

เมื่อนำคะแนนพฤติกรรมการมีส่วนร่วมบนโลกดิจิทัลมาทำการวิเคราะห์ถดถอยแบบพหุคูณแบบเป็นขั้น โดยมีตัวทำนายชุดที่ 1 คือ ปัจจัยทางจิต ซึ่งประกอบด้วย เจตคติที่ดีต่อการเป็นพลเมืองดีบนโลกดิจิทัล การรู้เท่าทันสื่อดิจิทัล และบุคลิกภาพแบบเปิดใจรับประสบการณ์ ผลการวิเคราะห์ในกลุ่มรวม (ตาราง 23) พบว่า ปัจจัยทางจิตทั้ง 3 ตัวแปร สามารถทำนายพฤติกรรมการมีส่วนร่วมบนโลกดิจิทัลได้ 15.8% โดยมีลำดับตัวทำนายที่สำคัญเรียงจากมากไปน้อย คือ บุคลิกภาพแบบเปิดใจรับประสบการณ์ (ค่าเบต้า .39) และเจตคติที่ดีต่อการเป็นพลเมืองดีบนโลกดิจิทัล (ค่าเบต้า .17) ซึ่งหมายความว่า นักเรียนที่มีบุคลิกภาพแบบเปิดใจรับประสบการณ์มาก มีเจตคติที่ดีต่อการเป็นพลเมืองดีบนโลกดิจิทัลน้อย เป็นผู้ที่มีพฤติกรรมการมีส่วนร่วมบนโลกดิจิทัลมากด้วย

ตาราง 23 ผลการทำนายพฤติกรรมการมีส่วนร่วมบนโลกดิจิทัล โดยใช้ปัจจัยทางจิตและปัจจัยทางสังคม เป็นตัวทำนาย

กลุ่ม	จำนวน (คน)	ชุด 1 ปัจจัยทางจิต (1-3)		ชุด 2 ปัจจัยทางสังคม (4-5)		ชุด 3 ปัจจัยทางจิตและปัจจัยทางสังคม (1-5)	
		% ทำนาย	ตัวทำนาย	ค่าเบต้า	% ทำนาย	ตัวทำนาย	ค่าเบต้า
รวม	400	15.8	3, 1	.39, -.17	-	15.8	3, 1 .39, -.17
เพศ							
- ชาย	192	24.5	3, 1	.49, -.26	-	24.5	3, 1 .49, -.26
- หญิง	208	8.6	3, 2	.22, .15	-	8.6	3, 2 .22, .15
ความถี่ในการใช้อินเทอร์เน็ต							
- น้อย	228	15.9	3, 1	.40, -.13	-	16.0	3, 5 .40, -.13
- มาก	172	15.2	3, 1	.39, -.22	-	15.2	3, 1 .39, -.22
ความรู้เกี่ยวกับกฎหมายบนโลกดิจิทัล							
- น้อย	247	17.9	3, 1	.41, -.21	-	17.9	3, 1 .41, -.21
- มาก	153	11.9	3	.35	-	11.9	3 .35

หมายเหตุ : ค่าเบต้าทุกตัวมีนัยสำคัญทางสถิติที่ .05

ตัวทำนายที่ 1 คือ เจตคติที่ดีต่อการเป็นพลเมืองบนโลกดิจิทัล ตัวทำนายที่ 2 คือ การรู้เท่าทันสื่อดิจิทัล ตัวทำนายที่ 3 คือ บุคลิกภาพแบบเปิดใจรับประสบการณ์

ตัวทำนายที่ 4 คือ การรับรู้บรรทัดฐานทางสังคมบนโลกดิจิทัล ตัวทำนายที่ 5 คือ การมีแบบอย่างที่ดีจากสื่อดิจิทัล

ผลการวิเคราะห์ใน 6 กลุ่มย่อย (ตาราง 23) พบว่า ปัจจัยทางจิตทั้ง 3 ตัวแปร สามารถทำนายได้ เรียงลำดับจากมากไปน้อย คือ 1) **กลุ่มเพศชาย** โดยทำนายได้ 24.5% มีลำดับตัวทำนายที่สำคัญเรียงจากมากไปน้อย คือ บุคลิกภาพแบบเปิดใจรับประสบการณ์ (ค่าเบต้า .49) และเจตคติที่ดีต่อการเป็นพลเมืองดีบนโลกดิจิทัล (ค่าเบต้า -.26) 2) **กลุ่มที่มีความรู้เกี่ยวกับกฎหมายบนโลกดิจิทัลน้อย** โดยทำนายได้ 17.9% มีลำดับตัวทำนายที่สำคัญเรียงจากมากไปน้อย คือ บุคลิกภาพแบบเปิดใจรับประสบการณ์ (ค่าเบต้า .41) และเจตคติที่ดีต่อการเป็นพลเมืองดีบนโลกดิจิทัล (ค่าเบต้า -.21) 3) **กลุ่มที่มีความถนัดในการใช้อินเทอร์เน็ตน้อย** โดยทำนายได้ 15.9% มีลำดับตัวทำนายที่สำคัญเรียงจากมากไปน้อย คือ บุคลิกภาพแบบเปิดใจรับประสบการณ์ (ค่าเบต้า .40) และเจตคติที่ดีต่อการเป็นพลเมืองดีบนโลกดิจิทัล (ค่าเบต้า -.13) 4) **กลุ่มที่มีความถนัดในการใช้อินเทอร์เน็ตมาก** โดยทำนายได้ 15.2% มีลำดับตัวทำนายที่สำคัญเรียงจากมากไปน้อย คือ บุคลิกภาพแบบเปิดใจรับประสบการณ์ (ค่าเบต้า .39) และเจตคติที่ดีต่อการเป็นพลเมืองดีบนโลกดิจิทัล (ค่าเบต้า -.22) 5) **กลุ่มที่มีความรู้เกี่ยวกับกฎหมายบนโลกดิจิทัลมาก** โดยทำนายได้ 11.9% มีตัวทำนายที่สำคัญ คือ บุคลิกภาพแบบเปิดใจรับประสบการณ์ (ค่าเบต้า .35) และ 6) **กลุ่มเพศหญิง** โดยทำนายได้ 8.6% มีลำดับตัวทำนายที่สำคัญเรียงจากมากไปน้อย คือ บุคลิกภาพแบบเปิดใจรับประสบการณ์ (ค่าเบต้า .22) และการรู้เท่าทันสื่อดิจิทัล (ค่าเบต้า .15)

เมื่อนำคะแนนพฤติกรรมการมีส่วนร่วมบนโลกดิจิทัลมาทำการวิเคราะห์ถดถอยแบบพหุคูณแบบเป็นขั้น โดยมีตัวทำนายชุดที่ 2 คือ ปัจจัยทางสังคม ซึ่งประกอบด้วย การรับรู้บรรทัดฐานทางสังคมบนโลกดิจิทัล และการมีแบบอย่างที่ดีจากสื่อดิจิทัล ผลการวิเคราะห์ทั้งใน **กลุ่มรวม และ 6 กลุ่มย่อย** (ตาราง 23) พบว่า ปัจจัยทางสังคมทั้ง 2 ตัวแปร ไม่สามารถทำนายพฤติกรรมการมีส่วนร่วมบนโลกดิจิทัลได้

เมื่อนำคะแนนพฤติกรรมการมีส่วนร่วมบนโลกดิจิทัลมาทำการวิเคราะห์ถดถอยแบบพหุคูณแบบเป็นขั้น โดยมีตัวทำนายชุดที่ 3 คือ ปัจจัยทางจิตและปัจจัยทางสังคม ซึ่งประกอบด้วย เจตคติที่ดีต่อการเป็นพลเมืองดีบนโลกดิจิทัล การรู้เท่าทันสื่อดิจิทัล บุคลิกภาพแบบเปิดใจรับประสบการณ์ การรับรู้บรรทัดฐานทางสังคมบนโลกดิจิทัล การมีแบบอย่างที่ดีจากสื่อดิจิทัล ผลการวิเคราะห์ใน **กลุ่มรวม** (ตาราง 23) พบว่า ปัจจัยทางจิตและปัจจัยทางสังคมทั้ง 5 ตัวแปร สามารถทำนายพฤติกรรมการมีส่วนร่วมบนโลกดิจิทัลได้ 15.8% โดยมีลำดับตัวทำนายที่สำคัญเรียงจากมากไปน้อย คือ บุคลิกภาพแบบเปิดใจรับประสบการณ์ (ค่าเบต้า .39) และเจตคติที่ดีต่อการเป็นพลเมืองดีบนโลกดิจิทัล (ค่าเบต้า -.17) ซึ่งหมายความว่า นักเรียนที่มีบุคลิกภาพ

แบบเปิดใจรับประสบการณ์มาก มีเจตคติที่ดีต่อการเป็นพลเมืองดีบนโลกดิจิทัลน้อย เป็นผู้ที่มีพฤติกรรมมีส่วนร่วมบนโลกดิจิทัลมากด้วย

ผลการวิเคราะห์ใน 6 กลุ่มย่อย (ตาราง 23) พบว่า ปัจจัยทางจิตทั้ง 3 ตัวแปร สามารถทำนายได้ เรียงลำดับจากมากไปน้อย คือ 1) **กลุ่มเพศชาย** โดยทำนายได้ 24.5% มีลำดับตัวทำนายที่สำคัญเรียงจากมากไปน้อย คือ บุคลิกภาพแบบเปิดใจรับประสบการณ์ (ค่าเบต้า .49) และเจตคติที่ดีต่อการเป็นพลเมืองดีบนโลกดิจิทัล (ค่าเบต้า -.26) 2) **กลุ่มที่มีความรู้เกี่ยวกับกฎหมายบนโลกดิจิทัลน้อย** โดยทำนายได้ 17.9% มีลำดับตัวทำนายที่สำคัญเรียงจากมากไปน้อย คือ บุคลิกภาพแบบเปิดใจรับประสบการณ์ (ค่าเบต้า .41) และเจตคติที่ดีต่อการเป็นพลเมืองดีบนโลกดิจิทัล (ค่าเบต้า -.21) 3) **กลุ่มที่มีความถนัดในการใช้อินเทอร์เน็ตน้อย** โดยทำนายได้ 16.0% มีลำดับตัวทำนายที่สำคัญเรียงจากมากไปน้อย คือ บุคลิกภาพแบบเปิดใจรับประสบการณ์ (ค่าเบต้า .40) และการมีแบบอย่างที่ดีจากสื่อดิจิทัล (ค่าเบต้า -.13) 4) **กลุ่มที่มีความถนัดในการใช้อินเทอร์เน็ตมาก** โดยทำนายได้ 15.2% มีลำดับตัวทำนายที่สำคัญเรียงจากมากไปน้อย คือ บุคลิกภาพแบบเปิดใจรับประสบการณ์ (ค่าเบต้า .39) และเจตคติที่ดีต่อการเป็นพลเมืองดีบนโลกดิจิทัล (ค่าเบต้า -.22) 5) **กลุ่มที่มีความรู้เกี่ยวกับกฎหมายบนโลกดิจิทัลมาก** โดยทำนายได้ 11.9% มีตัวทำนายที่สำคัญ คือ บุคลิกภาพแบบเปิดใจรับประสบการณ์ (ค่าเบต้า .35) และ 6) **กลุ่มเพศหญิง** โดยทำนายได้ 8.6% มีลำดับตัวทำนายที่สำคัญเรียงจากมากไปน้อย คือ บุคลิกภาพแบบเปิดใจรับประสบการณ์ (ค่าเบต้า .22) และการรู้เท่าทันสื่อดิจิทัล (ค่าเบต้า .15)

3.5 ผลการทำนายพฤติกรรมการรับผิดชอบบนโลกดิจิทัล โดยใช้ปัจจัยทางจิตและปัจจัยทางสังคม เป็นตัวทำนาย

เมื่อนำคะแนนพฤติกรรมการรับผิดชอบบนโลกดิจิทัลมาทำการวิเคราะห์ถดถอยแบบพหุคูณแบบเป็นขั้น โดยมีตัวทำนายชุดที่ 1 คือ ปัจจัยทางจิต ซึ่งประกอบด้วย เจตคติที่ดีต่อการเป็นพลเมืองดีบนโลกดิจิทัล การรู้เท่าทันสื่อดิจิทัล และบุคลิกภาพแบบเปิดใจรับประสบการณ์ ผลการวิเคราะห์ในกลุ่มรวม (ตาราง 24) พบว่า ปัจจัยทางจิตทั้ง 3 ตัวแปร สามารถทำนายพฤติกรรมการรับผิดชอบบนโลกดิจิทัลได้ 24.2% โดยมีลำดับตัวทำนายที่สำคัญเรียงจากมากไปน้อย คือ บุคลิกภาพแบบเปิดใจรับประสบการณ์ (ค่าเบต้า .28) เจตคติที่ดีต่อการเป็นพลเมืองดีบนโลกดิจิทัล (ค่าเบต้า .24) และการรู้เท่าทันสื่อดิจิทัล (ค่าเบต้า .18) ซึ่งหมายความว่า นักเรียนที่มีบุคลิกภาพแบบเปิดใจรับประสบการณ์มาก มีเจตคติที่ดีต่อการเป็นพลเมืองดีบนโลกดิจิทัลมาก และมีการรู้เท่าทันสื่อดิจิทัลมาก เป็นผู้ที่มีพฤติกรรมการรับผิดชอบบนโลกดิจิทัลมากด้วย

ตาราง 24 ผลการทำนายพฤติกรรมการรับผิดชอบในโลกดิจิทัล โดยใช้ปัจจัยทางจิตและปัจจัยทางสังคม เป็นตัวทำนาย

กลุ่ม	จำนวน (คน)	ชุด 1 ปัจจัยทางจิต (1-3)			ชุด 2 ปัจจัยทางสังคม (4-5)			ชุด 3 ปัจจัยทางจิตและปัจจัยทางสังคม (1-5)		
		% ทำนาย	ตัวทำนาย	ค่าเบต้า	% ทำนาย	ตัวทำนาย	ค่าเบต้า	% ทำนาย	ตัวทำนาย	ค่าเบต้า
รวม	400	24.2	3, 1, 2	.28, .24, .18	11.0	5, 4	.22, .16	26.8	3, 5, 2, 1	.28, .19, .17, .15
เพศ										
- ชาย	192	19.8	3, 1	.36, .21	12.6	4, 5	.21, .20	23.0	3, 5	.37, .28
- หญิง	208	27.9	1, 3, 2	.28, .26, .24	8.8	5	.31	30.0	2, 3, 1, 5	.25, .25, .20, .18
ความถี่ในการใช้อินเทอร์เน็ต										
- น้อย	228	26.6	1, 2, 3	.33, .24, .20	11.9	5	.35	29.8	1, 2, 5, 3	.24, .24, .21, .19
- มาก	172	23.9	3, 1	.42, .20	8.6	4	.30	25.8	3, 5	.44, .24
ความรู้เกี่ยวกับกฎหมายบนโลกดิจิทัล										
- น้อย	247	27.3	3, 1, 2	.31, .26, .19	13.9	5	.38	31.5	3, 5, 2, 1	.30, .24, .18, .14
- มาก	153	14.9	3, 1	.31, .23	4.2	4	.22	14.9	3, 1	.31, .23

หมายเหตุ : ค่าเบต้าทุกตัวมีนัยสำคัญทางสถิติที่ .05

ตัวทำนายที่ 1 คือ เจตคติที่ติดการเป็นพลเมืองดิจิทัล ตัวทำนายที่ 2 คือ การรู้เท่าทันสื่อดิจิทัล ตัวทำนายที่ 3 คือ บุคลิกภาพแบบเปิดใจรับประสบการณ์

ตัวทำนายที่ 4 คือ การรับรู้บรรทัดฐานทางสังคมบนโลกดิจิทัล ตัวทำนายที่ 5 คือ การมีแบบอย่างที่ดีจากสื่อดิจิทัล

ผลการวิเคราะห์ใน 6 กลุ่มย่อย (ตาราง 24) พบว่า ปัจจัยทางจิตทั้ง 3 ตัวแปร สามารถทำนายได้ เรียงลำดับจากมากไปน้อย คือ 1) **กลุ่มเพศหญิง** โดยทำนายได้ 27.9% มีลำดับตัวทำนายที่สำคัญเรียงจากมากไปน้อย คือ เจตคติที่ดีต่อการเป็นพลเมืองดีบนโลกดิจิทัล (ค่าเบต้า .28) บุคลิกภาพแบบเปิดใจรับประสบการณ์ (ค่าเบต้า .26) และความรู้เท่าทันสื่อดิจิทัล (ค่าเบต้า .24) 2) **กลุ่มที่มีความรู้เกี่ยวกับกฎหมายบนโลกดิจิทัลน้อย** โดยทำนายได้ 27.3% มีลำดับตัวทำนายที่สำคัญเรียงจากมากไปน้อย คือ บุคลิกภาพแบบเปิดใจรับประสบการณ์ (ค่าเบต้า .31) เจตคติที่ดีต่อการเป็นพลเมืองดีบนโลกดิจิทัล (ค่าเบต้า .26) และความรู้เท่าทันสื่อดิจิทัล (ค่าเบต้า .19) 3) **กลุ่มที่มีความถนัดในการใช้อินเทอร์เน็ตน้อย** โดยทำนายได้ 26.6% มีลำดับตัวทำนายที่สำคัญเรียงจากมากไปน้อย คือ เจตคติที่ดีต่อการเป็นพลเมืองดีบนโลกดิจิทัล (ค่าเบต้า .33) การรู้เท่าทันสื่อดิจิทัล (ค่าเบต้า .24) และบุคลิกภาพแบบเปิดใจรับประสบการณ์ (ค่าเบต้า .20) 4) **กลุ่มที่มีความถนัดในการใช้อินเทอร์เน็ตมาก** โดยทำนายได้ 23.9% มีลำดับตัวทำนายที่สำคัญเรียงจากมากไปน้อย คือ บุคลิกภาพแบบเปิดใจรับประสบการณ์ (ค่าเบต้า .42) และเจตคติที่ดีต่อการเป็นพลเมืองดีบนโลกดิจิทัล (ค่าเบต้า .20) 5) **กลุ่มเพศชาย** โดยทำนายได้ 19.8% มีลำดับตัวทำนายที่สำคัญเรียงจากมากไปน้อย คือ บุคลิกภาพแบบเปิดใจรับประสบการณ์ (ค่าเบต้า .36) และเจตคติที่ดีต่อการเป็นพลเมืองดีบนโลกดิจิทัล (ค่าเบต้า .21) และ 6) **กลุ่มที่มีความรู้เกี่ยวกับกฎหมายบนโลกดิจิทัลมาก** โดยทำนายได้ 14.9% มีลำดับตัวทำนายที่สำคัญเรียงจากมากไปน้อย คือ บุคลิกภาพแบบเปิดใจรับประสบการณ์ (ค่าเบต้า .31) และเจตคติที่ดีต่อการเป็นพลเมืองดีบนโลกดิจิทัล (ค่าเบต้า .23)

เมื่อนำคะแนนพฤติกรรมการรับผิดชอบบนโลกดิจิทัลมาทำการวิเคราะห์ถดถอยแบบพหุคูณแบบเป็นขั้น โดยมีตัวทำนายชุดที่ 2 คือ ปัจจัยทางสังคม ซึ่งประกอบด้วย การรับรู้บรรทัดฐานทางสังคมบนโลกดิจิทัล และการมีแบบอย่างที่ดีจากสื่อดิจิทัล ผลการวิเคราะห์ใน**กลุ่มรวม** (ตาราง 24) พบว่า ปัจจัยทางสังคมทั้ง 2 ตัวแปร สามารถทำนายพฤติกรรมการรับผิดชอบบนโลกดิจิทัลได้ 11.0% โดยมีลำดับตัวทำนายที่สำคัญเรียงจากมากไปน้อย คือ การมีแบบอย่างที่ดีจากสื่อดิจิทัล (ค่าเบต้า .22) และการรับรู้บรรทัดฐานทางสังคมบนโลกดิจิทัล (ค่าเบต้า .16) ซึ่งหมายความว่า นักเรียนที่มีแบบอย่างที่ดีจากสื่อดิจิทัลมาก และมีการรับรู้บรรทัดฐานทางสังคมบนโลกดิจิทัลมาก เป็นผู้ที่มีพฤติกรรมการรับผิดชอบบนโลกดิจิทัลมากด้วย

ผลการวิเคราะห์ใน 6 กลุ่มย่อย (ตาราง 24) พบว่า ปัจจัยทางสังคมทั้ง 2 ตัวแปร สามารถทำนายได้ เรียงลำดับจากมากไปน้อย คือ 1) **กลุ่มที่มีความรู้เกี่ยวกับกฎหมายบนโลกดิจิทัลน้อย** โดยทำนายได้ 13.9% มีตัวทำนายที่สำคัญ คือ การมีแบบอย่างที่ดีจากสื่อดิจิทัล

(ค่าเบต้า .38) 2) **กลุ่มเพศชาย** โดยทำนายได้ 12.6% มีลำดับตัวทำนายที่สำคัญเรียงจากมากไปน้อย คือ การรับรู้บรรทัดฐานทางสังคมบนโลกดิจิทัล (ค่าเบต้า .21) และการมีแบบอย่างที่ดีจากสื่อดิจิทัล (ค่าเบต้า .20) 3) **กลุ่มที่มีความถี่ในการใช้อินเทอร์เน็ตน้อย** โดยทำนายได้ 11.9% มีตัวทำนายที่สำคัญ คือ การมีแบบอย่างที่ดีจากสื่อดิจิทัล (ค่าเบต้า .35) 4) **กลุ่มเพศหญิง** โดยทำนายได้ 8.8% มีตัวทำนายที่สำคัญ คือ การมีแบบอย่างที่ดีจากสื่อดิจิทัล (ค่าเบต้า .31) 5) **กลุ่มที่มีความถี่ในการใช้อินเทอร์เน็ตมาก** โดยทำนายได้ 8.6% มีตัวทำนายที่สำคัญ คือ การรับรู้บรรทัดฐานทางสังคมบนโลกดิจิทัล (ค่าเบต้า .30) และ 6) **กลุ่มที่มีความรู้เกี่ยวกับกฎหมายบนโลกดิจิทัลมาก** โดยทำนายได้ 4.2% มีตัวทำนายที่สำคัญ คือ การรับรู้บรรทัดฐานทางสังคมบนโลกดิจิทัล (ค่าเบต้า .22)

เมื่อนำคะแนนพฤติกรรมการรับผิดชอบบนโลกดิจิทัลมาทำการวิเคราะห์ถดถอยแบบพหุคูณแบบเป็นขั้น โดยมีตัวทำนายชุดที่ 3 คือ ปัจจัยทางจิตและปัจจัยทางสังคม ซึ่งประกอบด้วย เจตคติที่ดีต่อการเป็นพลเมืองดีบนโลกดิจิทัล การรู้เท่าทันสื่อดิจิทัล บุคลิกภาพแบบเปิดใจรับประสบการณ์ การรับรู้บรรทัดฐานทางสังคมบนโลกดิจิทัล การมีแบบอย่างที่ดีจากสื่อดิจิทัล ผลการวิเคราะห์ใน**กลุ่มรวม** (ตาราง 24) พบว่า ปัจจัยทางจิตและปัจจัยทางสังคมทั้ง 5 ตัวแปร สามารถทำนายพฤติกรรมการรับผิดชอบบนโลกดิจิทัลได้ 26.8% โดยมีลำดับตัวทำนายที่สำคัญเรียงจากมากไปน้อย คือ บุคลิกภาพแบบเปิดใจรับประสบการณ์ (ค่าเบต้า .28) การมีแบบอย่างที่ดีจากสื่อดิจิทัล (ค่าเบต้า .19) การรู้เท่าทันสื่อดิจิทัล (ค่าเบต้า .17) และเจตคติที่ดีต่อการเป็นพลเมืองดีบนโลกดิจิทัล (ค่าเบต้า .15) ซึ่งหมายความว่า นักเรียนที่มีบุคลิกภาพแบบเปิดใจรับประสบการณ์มาก มีแบบอย่างที่ดีจากสื่อดิจิทัลมาก มีการรู้เท่าทันสื่อดิจิทัลมาก และมีเจตคติที่ดีต่อการเป็นพลเมืองดีบนโลกดิจิทัลมาก เป็นผู้ที่มีพฤติกรรมการรับผิดชอบบนโลกดิจิทัลมาก ด้วย

ผลการวิเคราะห์ใน 6 กลุ่มย่อย (ตาราง 24) พบว่า ปัจจัยทางจิตและปัจจัยทางสังคมทั้ง 5 ตัวแปร สามารถทำนายได้ เรียงลำดับจากมากไปน้อย คือ 1) **กลุ่มที่มีความรู้เกี่ยวกับกฎหมายบนโลกดิจิทัลน้อย** โดยทำนายได้ 31.5% มีลำดับตัวทำนายที่สำคัญเรียงจากมากไปน้อย คือ บุคลิกภาพแบบเปิดใจรับประสบการณ์ (ค่าเบต้า .30) การมีแบบอย่างที่ดีจากสื่อดิจิทัล (ค่าเบต้า .24) การรู้เท่าทันสื่อดิจิทัล (ค่าเบต้า .18) และเจตคติที่ดีต่อการเป็นพลเมืองดีบนโลกดิจิทัล (ค่าเบต้า .14) 2) **กลุ่มเพศหญิง** โดยทำนายได้ 30.0% มีลำดับตัวทำนายที่สำคัญเรียงจากมากไปน้อย คือ การรู้เท่าทันสื่อดิจิทัล (ค่าเบต้า .25) บุคลิกภาพแบบเปิดใจรับประสบการณ์ (ค่าเบต้า .25) เจตคติที่ดีต่อการเป็นพลเมืองดีบนโลกดิจิทัล (ค่าเบต้า .20) และการมีแบบอย่างที่ดี

จากสื่อดิจิทัล (ค่าเบต้า .18) 3) **กลุ่มที่มีความถนัดในการใช้อินเทอร์เน็ตน้อย** โดยทำนายได้ 29.8% มีลำดับตัวทำนายที่สำคัญเรียงจากมากไปน้อย คือ เจตคติที่ดีต่อการเป็นพลเมืองดีบนโลกดิจิทัล (ค่าเบต้า .24) การรู้เท่าทันสื่อดิจิทัล (ค่าเบต้า .24) การมีแบบอย่างที่ดีจากสื่อดิจิทัล (ค่าเบต้า .21) และบุคลิกภาพแบบเปิดใจรับประสบการณ์ (ค่าเบต้า .19) 4) **กลุ่มที่มีความถนัดในการใช้อินเทอร์เน็ตมาก** โดยทำนายได้ 25.8% มีลำดับตัวทำนายที่สำคัญเรียงจากมากไปน้อย คือ บุคลิกภาพแบบเปิดใจรับประสบการณ์ (ค่าเบต้า .44) และการมีแบบอย่างที่ดีจากสื่อดิจิทัล (ค่าเบต้า .24) 5) **กลุ่มเพศชาย** โดยทำนายได้ 23.0% มีลำดับตัวทำนายที่สำคัญเรียงจากมากไปน้อย คือ บุคลิกภาพแบบเปิดใจรับประสบการณ์ (ค่าเบต้า .37) และการมีแบบอย่างที่ดีจากสื่อดิจิทัล (ค่าเบต้า .28) และ 6) **กลุ่มที่มีความรู้เกี่ยวกับกฎหมายบนโลกดิจิทัลมาก** โดยทำนายได้ 14.9% มีลำดับตัวทำนายที่สำคัญเรียงจากมากไปน้อย คือ บุคลิกภาพแบบเปิดใจรับประสบการณ์ (ค่าเบต้า .31) และเจตคติที่ดีต่อการเป็นพลเมืองดีบนโลกดิจิทัล (ค่าเบต้า .23)

4. ผลการเปรียบเทียบพฤติกรรมการเป็นพลเมืองดีบนโลกดิจิทัลด้านรวมและรายด้าน 4 ด้าน ของนักเรียนที่มีลักษณะพื้นฐานส่วนบุคคลต่างกัน โดยใช้การวิเคราะห์ค่า t (t-test for Independent Samples)

การวิเคราะห์ข้อมูลในส่วนนี้เป็นการวิเคราะห์ค่า t (t-test for Independent Samples) เพื่อเปรียบเทียบพฤติกรรมการเป็นพลเมืองดีบนโลกดิจิทัลด้านรวมและรายด้าน 4 ด้าน ซึ่งได้แก่ พฤติกรรมการทำตามกฎบนโลกดิจิทัล พฤติกรรมการเคารพผู้อื่นบนโลกดิจิทัล พฤติกรรมการมีส่วนร่วมบนโลกดิจิทัล และพฤติกรรมการรับผิดชอบบนโลกดิจิทัล

การวิเคราะห์ข้อมูลจะกระทำทั้งในกลุ่มรวม และกลุ่มย่อยอีก 6 กลุ่ม ซึ่งแบ่งตามข้อมูลพื้นฐานส่วนบุคคลของกลุ่มตัวอย่าง คือ 1) แบ่งตามเพศ ได้แก่ เพศชาย และเพศหญิง 2) แบ่งตามความถนัดในการใช้อินเทอร์เน็ต ได้แก่ กลุ่มที่มีความถนัดในการใช้อินเทอร์เน็ตน้อย และกลุ่มที่มีความถนัดในการใช้อินเทอร์เน็ตมาก และ 3) แบ่งตามความรู้เกี่ยวกับกฎหมายบนโลกดิจิทัล ได้แก่ กลุ่มที่มีความรู้เกี่ยวกับกฎหมายบนโลกดิจิทัลน้อย และกลุ่มที่มีความรู้เกี่ยวกับกฎหมายบนโลกดิจิทัลมาก

ตาราง 25 ผลการเปรียบเทียบพฤติกรรมการเป็นพลเมืองดีบนโลกดิจิทัลของนักเรียนที่มีลักษณะพื้นฐานส่วนบุคคลต่างกัน

กลุ่ม	n	$\bar{X}$	SD	t	p-value (1-tailed)
เพศ					
- ชาย	192	89.03	10.990	-1.645	.051
- หญิง	208	90.78	10.252		
ความถี่ในการใช้อินเทอร์เน็ต					
- น้อย	228	90.43	10.804	1.051	.147
- มาก	172	89.30	10.405		
ความรู้เกี่ยวกับกฎหมายบนโลกดิจิทัล					
- น้อย	247	88.89	10.455	-2.514**	.006
- มาก	153	91.63	10.742		

* มีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05 ** มีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .01

จากตาราง 25 ผลการเปรียบเทียบพฤติกรรมการเป็นพลเมืองดีบนโลกดิจิทัลของนักเรียนที่มีลักษณะพื้นฐานส่วนบุคคลต่างกัน พบว่า 1) นักเรียนที่มีเพศต่างกัน มีพฤติกรรมการเป็นพลเมืองดีบนโลกดิจิทัลแตกต่างกันอย่างไม่มีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05 2) นักเรียนที่มีความถี่ในการใช้อินเทอร์เน็ตต่างกัน มีพฤติกรรมการเป็นพลเมืองดีบนโลกดิจิทัลแตกต่างกันอย่างไม่มีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05 และ 3) นักเรียนที่มีความรู้เกี่ยวกับกฎหมายบนโลกดิจิทัลต่างกัน มีพฤติกรรมการเป็นพลเมืองดีบนโลกดิจิทัลแตกต่างกันอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .01 ซึ่งนักเรียนที่มีความรู้เกี่ยวกับกฎหมายบนโลกดิจิทัลมาก (ค่าเฉลี่ยของพฤติกรรม 91.63) มีพฤติกรรมการเป็นพลเมืองดีบนโลกดิจิทัลมากกว่า นักเรียนที่มีความรู้เกี่ยวกับกฎหมายบนโลกดิจิทัลน้อย (ค่าเฉลี่ยของพฤติกรรม 88.89)

ตาราง 26 ผลการเปรียบเทียบพฤติกรรมการทำตามกฎบนโลกดิจิทัลของนักเรียนที่มีลักษณะพื้นฐานส่วนบุคคลต่างกัน

กลุ่ม	n	$\bar{X}$	SD	t	p-value (1-tailed)
เพศ					
- ชาย	192	24.33	4.886	-2.409**	.008
- หญิง	208	25.49	4.760		
ความถี่ในการใช้อินเทอร์เน็ต					
- น้อย	228	25.40	4.716	2.248*	.013
- มาก	172	24.31	4.967		
ความรู้เกี่ยวกับกฎหมายบนโลกดิจิทัล					
- น้อย	247	24.49	4.970	-2.310**	.001
- มาก	153	25.64	4.578		

* มีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05 ** มีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .01

จากตาราง 26 ผลการเปรียบเทียบพฤติกรรมการทำตามกฎบนโลกดิจิทัลของนักเรียนที่มีลักษณะพื้นฐานส่วนบุคคลต่างกัน พบว่า นักเรียนที่มีลักษณะพื้นฐานส่วนบุคคลต่างกัน จะมีพฤติกรรมการทำตามกฎบนโลกดิจิทัลแตกต่างกัน ดังนี้ 1) นักเรียนที่มีเพศต่างกัน มีพฤติกรรมทำตามกฎบนโลกดิจิทัลแตกต่างกันอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .01 ซึ่งนักเรียนเพศหญิง (ค่าเฉลี่ยของพฤติกรรม 25.49) มีพฤติกรรมทำตามกฎบนโลกดิจิทัลมากกว่า นักเรียนเพศชาย (ค่าเฉลี่ยของพฤติกรรม 24.33) 2) นักเรียนที่มีความถี่ในการใช้อินเทอร์เน็ตต่างกัน มีพฤติกรรมทำตามกฎบนโลกดิจิทัลแตกต่างกันอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05 ซึ่งนักเรียนที่มีความถี่ในการใช้อินเทอร์เน็ตน้อย (ค่าเฉลี่ยของพฤติกรรม 25.40) มีพฤติกรรมทำตามกฎบนโลกดิจิทัลมากกว่า นักเรียนที่มีความถี่ในการใช้อินเทอร์เน็ตมาก (ค่าเฉลี่ยของพฤติกรรม 24.31) และ 3) นักเรียนที่มีความรู้เกี่ยวกับกฎหมายบนโลกดิจิทัลต่างกัน มีพฤติกรรมทำตามกฎบนโลกดิจิทัลแตกต่างกันอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .01 ซึ่งนักเรียนที่มีความรู้เกี่ยวกับกฎหมายบนโลกดิจิทัลมาก (ค่าเฉลี่ยของพฤติกรรม 25.64) มี

พฤติกรรมการทำตามกฎบนโลกดิจิทัลมากกว่า นักเรียนที่มีความรู้เกี่ยวกับกฎหมายบนโลกดิจิทัลน้อย (ค่าเฉลี่ยของพฤติกรรม 24.49)

ตาราง 27 ผลการเปรียบเทียบพฤติกรรมการเคารพผู้อื่นบนโลกดิจิทัลของนักเรียนที่มีลักษณะพื้นฐานส่วนบุคคลต่างกัน

กลุ่ม	n	$\bar{X}$	SD	t	p-value (1-tailed)
เพศ					
- ชาย	192	24.34	4.059	-1.868*	.031
- หญิง	208	25.07	3.739		
ความถี่ในการใช้อินเทอร์เน็ต					
- น้อย	228	24.87	3.857	.885	.188
- มาก	172	24.52	3.977		
ความรู้เกี่ยวกับกฎหมายบนโลกดิจิทัล					
- น้อย	247	24.47	4.039	-1.648*	.050
- มาก	153	25.13	3.663		

* มีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05 ** มีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .01

จากตาราง 27 ผลการเปรียบเทียบพฤติกรรมการเคารพผู้อื่นบนโลกดิจิทัลของนักเรียนที่มีลักษณะพื้นฐานส่วนบุคคลต่างกัน พบว่า 1) นักเรียนที่มีเพศต่างกัน มีพฤติกรรมการเคารพผู้อื่นบนโลกดิจิทัลแตกต่างกันอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05 ซึ่งนักเรียนเพศหญิง (ค่าเฉลี่ยของพฤติกรรม 25.07) มีพฤติกรรมการเคารพผู้อื่นบนโลกดิจิทัลมากกว่า นักเรียนเพศชาย (ค่าเฉลี่ยของพฤติกรรม 24.34) 2) นักเรียนที่มีความถี่ในการใช้อินเทอร์เน็ตต่างกัน มีพฤติกรรมการเคารพผู้อื่นบนโลกดิจิทัลแตกต่างกันอย่างไม่มีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05 และ 3) นักเรียนที่มีความรู้เกี่ยวกับกฎหมายบนโลกดิจิทัลต่างกัน มีพฤติกรรมการเคารพผู้อื่นบนโลกดิจิทัลแตกต่างกันอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05 ซึ่งนักเรียนที่มีความรู้เกี่ยวกับกฎหมายบน

โลกดิจิทัลมาก (ค่าเฉลี่ยของพฤติกรรม 25.13) มีพฤติกรรมการเคารพผู้อื่นบนโลกดิจิทัลมากกว่านักเรียนที่มีความรู้เกี่ยวกับกฎหมายบนโลกดิจิทัลน้อย (ค่าเฉลี่ยของพฤติกรรม 24.47)

ตาราง 28 ผลการเปรียบเทียบพฤติกรรมการมีส่วนร่วมบนโลกดิจิทัลของนักเรียนที่มีลักษณะพื้นฐานส่วนบุคคลต่างกัน

กลุ่ม	n	$\bar{X}$	SD	t	p-value (1-tailed)
เพศ					
- ชาย	192	17.60	5.359	1.481	.070
- หญิง	208	16.87	4.466		
ความถี่ในการใช้อินเทอร์เน็ต					
- น้อย	228	17.26	5.037	.193	.424
- มาก	172	17.16	4.780		
ความรู้เกี่ยวกับกฎหมายบนโลกดิจิทัล					
- น้อย	247	17.14	4.998	-.412	.341
- มาก	153	17.35	4.811		

* มีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05 ** มีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .01

จากตาราง 28 ผลการเปรียบเทียบพฤติกรรมการมีส่วนร่วมบนโลกดิจิทัลของนักเรียนที่มีลักษณะพื้นฐานส่วนบุคคลต่างกัน พบว่า 1) นักเรียนที่มีเพศต่างกัน มีพฤติกรรมการมีส่วนร่วมบนโลกดิจิทัลแตกต่างกันอย่างไม่มีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05 2) นักเรียนที่มีความถี่ในการใช้อินเทอร์เน็ตต่างกัน มีพฤติกรรมการมีส่วนร่วมบนโลกดิจิทัลแตกต่างกันอย่างไม่มีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05 และ 3) นักเรียนที่มีความรู้เกี่ยวกับกฎหมายบนโลกดิจิทัลต่างกัน มีพฤติกรรมการมีส่วนร่วมบนโลกดิจิทัลแตกต่างกันอย่างไม่มีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05

ตาราง 29 ผลการเปรียบเทียบพฤติกรรมการรับผิดชอบบนโลกดิจิทัลของนักเรียนที่มีลักษณะพื้นฐานส่วนบุคคลต่างกัน

กลุ่ม	n	$\bar{X}$	SD	t	p-value (1-tailed)
เพศ					
- ชาย	192	22.76	3.769	-1.582	.056
- หญิง	208	23.35	3.696		
ความถี่ในการใช้อินเทอร์เน็ต					
- น้อย	228	22.89	3.775	-1.092	.138
- มาก	172	23.30	3.687		
ความรู้เกี่ยวกับกฎหมายบนโลกดิจิทัล					
- น้อย	247	22.79	3.758	-1.868*	.031
- มาก	153	23.51	3.674		

* มีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05 ** มีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .01

จากตาราง 29 ผลการเปรียบเทียบพฤติกรรมการรับผิดชอบบนโลกดิจิทัลของนักเรียนที่มีลักษณะพื้นฐานส่วนบุคคลต่างกัน พบว่า 1) นักเรียนที่มีเพศต่างกัน มีพฤติกรรมการรับผิดชอบบนโลกดิจิทัลแตกต่างกันอย่างไม่มีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05 2) นักเรียนที่มีความถี่ในการใช้อินเทอร์เน็ตต่างกัน มีพฤติกรรมการรับผิดชอบบนโลกดิจิทัลแตกต่างกันอย่างไม่มีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05 และ 3) นักเรียนที่มีความรู้เกี่ยวกับกฎหมายบนโลกดิจิทัลต่างกัน มีพฤติกรรมการรับผิดชอบบนโลกดิจิทัลแตกต่างกันอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05 ซึ่งนักเรียนที่มีความรู้เกี่ยวกับกฎหมายบนโลกดิจิทัลมาก (ค่าเฉลี่ยของพฤติกรรม 23.51) มีพฤติกรรมการรับผิดชอบบนโลกดิจิทัลมากกว่า นักเรียนที่มีความรู้เกี่ยวกับกฎหมายบนโลกดิจิทัลน้อย (ค่าเฉลี่ยของพฤติกรรม 22.79)

บทที่ 5

สรุป อภิปรายผล และข้อเสนอแนะ

การวิจัยเรื่อง ปัจจัยทางจิตสังคมที่เกี่ยวข้องกับพฤติกรรมการเป็นพลเมืองดีบนโลกดิจิทัล ของนักเรียนระดับชั้นมัธยมศึกษาตอนปลายของโรงเรียนในสังกัดสำนักงานคณะกรรมการ การศึกษาขั้นพื้นฐาน กรุงเทพมหานคร เป็นการวิจัยสหสัมพันธ์เชิงเปรียบเทียบ โดยมีจุดมุ่งหมาย เพื่อศึกษาปฏิสัมพันธ์ระหว่างปัจจัยทางจิต (เจตคติที่ดีต่อการเป็นพลเมืองดีบนโลกดิจิทัล การรู้เท่าทันสื่อดิจิทัล บุคลิกภาพแบบเปิดใจรับประสบการณ์) และปัจจัยทางสังคม (การรับรู้ บรรทัดฐานทางสังคมบนโลกดิจิทัล การมีแบบอย่างที่ดีจากสื่อดิจิทัล) ที่เกี่ยวข้องกับพฤติกรรมการ เป็นพลเมืองดีบนโลกดิจิทัลของนักเรียน นอกจากนี้ยังศึกษาอำนาจการทำนายของปัจจัยทางจิต และปัจจัยทางสังคมที่มีต่อพฤติกรรมการเป็นพลเมืองดีบนโลกดิจิทัล รวมทั้งเปรียบเทียบ พฤติกรรมการเป็นพลเมืองดีบนโลกดิจิทัลทั้งด้านรวมและรายด้านของนักเรียน กลุ่มตัวอย่างที่ใช้ ในการวิจัยครั้งนี้ คือ นักเรียนที่กำลังศึกษาในระดับชั้นมัธยมศึกษาตอนปลาย ของโรงเรียนใน สังกัดสำนักงานคณะกรรมการการศึกษาขั้นพื้นฐาน (สพฐ.) ในเขตกรุงเทพมหานคร ประจำปี การศึกษา 2561 จำนวน 400 คน เมื่อนำข้อมูลที่เกิดขึ้นรวบรวมได้มาทำการวิเคราะห์ทั้งในกลุ่มรวม และ 6 กลุ่มย่อย คือ กลุ่มเพศชาย กลุ่มเพศหญิง กลุ่มที่มีความถี่ในการใช้อินเทอร์เน็ตน้อย กลุ่มที่มี ความถี่ในการใช้อินเทอร์เน็ตมาก กลุ่มที่มีความรู้เกี่ยวกับกฎหมายบนโลกดิจิทัลน้อย และกลุ่มที่มี ความรู้เกี่ยวกับกฎหมายบนโลกดิจิทัลมาก จึงสามารถสรุปผลการวิเคราะห์ได้ดังต่อไปนี้

การสรุปและอภิปรายผลการวิจัยตามสมมติฐาน

จากการประมวลเอกสารและงานวิจัยที่เกี่ยวข้องกับพฤติกรรมการเป็นพลเมืองดีบนโลก ดิจิทัล ทำให้สามารถตั้งสมมติฐานการวิจัย จำนวน 4 ข้อ ซึ่งทดสอบโดยการวิเคราะห์ข้อมูลตาม บทที่ 4 จนสามารถสรุปผลตามสมมติฐานในแต่ละข้อได้ดังนี้

การสรุปและอภิปรายผลการวิจัยตามสมมติฐาน ข้อที่ 1

สมมติฐานข้อที่ 1 กล่าวว่า นักเรียนที่มีเจตคติที่ดีต่อการเป็นพลเมืองดีบนโลกดิจิทัล มาก มีการรู้เท่าทันสื่อดิจิทัลมาก และมีการรับรู้บรรทัดฐานทางสังคมบนโลกดิจิทัลมากมี พฤติกรรมการเป็นพลเมืองดีบนโลกดิจิทัลทั้งด้านรวมและรายด้านมากกว่านักเรียนในกลุ่มที่มี ลักษณะอื่น

สมมติฐานนี้ทดสอบด้วยการวิเคราะห์ความแปรปรวนแบบสามทาง ซึ่งประกอบด้วย ตัวแปรอิสระ 3 ตัวแปร คือ 1) เจตคติที่ดีต่อการเป็นพลเมืองดีบนโลกดิจิทัล แบ่งออกเป็น 2 กลุ่ม ได้แก่ กลุ่มที่มีเจตคติที่ดีต่อการเป็นพลเมืองดีบนโลกดิจิทัลน้อย และกลุ่มที่มีเจตคติที่ดีต่อการเป็นพลเมืองดีบนโลกดิจิทัลมาก 2) การรู้เท่าทันสื่อดิจิทัล แบ่งออกเป็น 2 กลุ่ม คือ กลุ่มที่มีการรู้เท่าทันสื่อดิจิทัลน้อย และกลุ่มที่มีการรู้เท่าทันสื่อดิจิทัลมาก 3) การรับรู้บรรทัดฐานทางสังคมบนโลกดิจิทัลที่แตกต่างกัน แบ่งออกเป็น 2 กลุ่ม คือ กลุ่มที่มีการรับรู้บรรทัดฐานทางสังคมบนโลกดิจิทัลน้อย และ กลุ่มที่มีการรับรู้บรรทัดฐานทางสังคมบนโลกดิจิทัลมาก ส่วนตัวแปรตาม คือ พฤติกรรม การเป็นพลเมืองดีบนโลกดิจิทัลทั้งด้านรวมและรายด้าน 4 ด้าน ซึ่งได้แก่ พฤติกรรมการทำตามกฎบนโลกดิจิทัล พฤติกรรมการเคารพผู้อื่นบนโลกดิจิทัล พฤติกรรมมีส่วนร่วมบนโลกดิจิทัล และ พฤติกรรมการรับผิดชอบต่อบนโลกดิจิทัล

จากการวิเคราะห์ข้อมูลส่วนนี้ พบว่า

พฤติกรรมการเป็นพลเมืองดีบนโลกดิจิทัลไม่แปรปรวนไปตามปฏิสัมพันธ์ แบบสามทางระหว่างตัวแปรอิสระ 3 ตัว แต่แปรปรวนไปตามปฏิสัมพันธ์แบบสองทางระหว่าง การรู้เท่าทันสื่อดิจิทัล และการรับรู้บรรทัดฐานทางสังคมในโลกดิจิทัล ผลเช่นนี้ปรากฏในกลุ่มรวม และ 4 กลุ่มย่อย ได้แก่ กลุ่มเพศหญิง กลุ่มที่มีความถนัดในการใช้อินเทอร์เน็ตน้อย กลุ่มที่มีความรู้เกี่ยวกับกฎหมายบนโลกดิจิทัลน้อย และกลุ่มที่มีความรู้เกี่ยวกับกฎหมายบนโลกดิจิทัลมาก ซึ่งพบว่า นักเรียนที่มีการรู้เท่าทันสื่อดิจิทัลมากและการรับรู้บรรทัดฐานทางสังคมในโลกดิจิทัลมาก เป็นนักเรียนที่มีพฤติกรรมการเป็นพลเมืองดีบนโลกดิจิทัลมากกว่านักเรียนในกลุ่มที่มีลักษณะอื่น นอกจากนี้ยังพบว่า พฤติกรรมการเป็นพลเมืองดีบนโลกดิจิทัลยังแปรปรวนไปตามระดับของ ตัวแปรอิสระที่ละตัวทั้ง 3 ตัวแปร ได้แก่ 1) นักเรียนที่มีเจตคติที่ดีต่อการเป็นพลเมืองดีบนโลกดิจิทัลมากมีพฤติกรรมการเป็นพลเมืองดีบนโลกดิจิทัลมากกว่านักเรียนที่มีเจตคติที่ดีต่อการเป็นพลเมืองดีบนโลกดิจิทัลน้อย ผลเช่นนี้ปรากฏในกลุ่มรวม และ 6 กลุ่มย่อย 2) นักเรียนที่มีการรู้เท่าทันสื่อดิจิทัลมากมีพฤติกรรมการเป็นพลเมืองดีบนโลกดิจิทัลมากกว่านักเรียนที่มีการรู้เท่าทันสื่อดิจิทัลน้อย ผลเช่นนี้ปรากฏในกลุ่มรวม และ 5 กลุ่มย่อย คือ กลุ่มเพศหญิง กลุ่มที่มีความถนัดในการใช้อินเทอร์เน็ตน้อย กลุ่มที่มีความถนัดในการใช้อินเทอร์เน็ตมาก กลุ่มที่มีความรู้เกี่ยวกับกฎหมายบนโลกดิจิทัลน้อย และกลุ่มที่มีความรู้เกี่ยวกับกฎหมายบนโลกดิจิทัลมาก และ 3) นักเรียนที่มีการรับรู้บรรทัดฐานทางสังคมบนโลกดิจิทัลมากมีพฤติกรรมการเป็นพลเมืองดีบนโลกดิจิทัลมากกว่านักเรียนที่มีการรับรู้บรรทัดฐานทางสังคมบนโลกดิจิทัลน้อย ผลเช่นนี้ปรากฏในกลุ่มรวม และ 4

กลุ่มย่อย คือ กลุ่มเพศชาย กลุ่มเพศหญิง กลุ่มที่มีความถนัดในการใช้อินเทอร์เน็ตมาก และกลุ่มที่มีความรู้เกี่ยวกับกฎหมายบนโลกดิจิทัลน้อย

เมื่อทำการวิเคราะห์ความแปรปรวนแบบสามทางพฤติกรรมการเป็นพลเมืองดีบนโลกดิจิทัลใน 4 ด้านย่อย พบว่า

1. พฤติกรรมการทำตามกฎบนโลกดิจิทัล ไม่แปรปรวนไปตามปฏิสัมพันธ์แบบสามทางระหว่างตัวแปรอิสระ 3 ตัว แต่ยังแปรปรวนไปตามปฏิสัมพันธ์แบบสองทางระหว่างเจตคติที่ดีต่อการเป็นพลเมืองดีบนโลกดิจิทัล และการรู้เท่าทันสื่อดิจิทัล ผลเช่นนี้ปรากฏใน 1 กลุ่มย่อย คือ กลุ่มเพศหญิง ซึ่งพบว่า นักเรียนที่มีเจตคติที่ดีต่อการเป็นพลเมืองดีบนโลกดิจิทัลน้อยและการรู้เท่าทันสื่อดิจิทัลน้อย เป็นนักเรียนที่มีพฤติกรรมกรรมการทำตามกฎบนโลกดิจิทัลน้อยกว่านักเรียนในกลุ่มที่มีลักษณะอื่น นอกจากนี้ พฤติกรรมการทำตามกฎบนโลกดิจิทัลยังแปรปรวนไปตามปฏิสัมพันธ์แบบสองทางระหว่างการรู้เท่าทันสื่อดิจิทัล และการรับรู้บรรทัดฐานทางสังคมในโลกดิจิทัล ผลเช่นนี้ปรากฏใน 1 กลุ่มย่อย คือ กลุ่มที่มีความถนัดในการใช้อินเทอร์เน็ตน้อย ซึ่งพบว่า นักเรียนที่มีการรู้เท่าทันสื่อดิจิทัลมากและการรับรู้บรรทัดฐานทางสังคมในโลกดิจิทัลมาก เป็นนักเรียนที่มีพฤติกรรมกรรมการทำตามกฎบนโลกดิจิทัลมากกว่านักเรียนในกลุ่มที่มีลักษณะอื่น นอกจากนี้ยังพบว่า พฤติกรรมการทำตามกฎบนโลกดิจิทัลแปรปรวนไปตามระดับของตัวแปรอิสระที่ละตัวทั้ง 3 ตัวแปร ได้แก่ 1) นักเรียนที่มีเจตคติที่ดีต่อการเป็นพลเมืองดีบนโลกดิจิทัลมากมีพฤติกรรมกรรมการทำตามกฎบนโลกดิจิทัลมากกว่านักเรียนที่มีเจตคติที่ดีต่อการเป็นพลเมืองดีบนโลกดิจิทัลน้อย ผลเช่นนี้ปรากฏในกลุ่มรวม และ 5 กลุ่มย่อย คือ กลุ่มเพศชาย กลุ่มเพศหญิง กลุ่มที่มีความถนัดในการใช้อินเทอร์เน็ตน้อย กลุ่มที่มีความถนัดในการใช้อินเทอร์เน็ตมาก และกลุ่มที่มีความรู้เกี่ยวกับกฎหมายบนโลกดิจิทัลน้อย 2) นักเรียนที่มีการรู้เท่าทันสื่อดิจิทัลมากมีพฤติกรรมกรรมการทำตามกฎบนโลกดิจิทัลมากกว่านักเรียนที่มีการรู้เท่าทันสื่อดิจิทัลน้อย ผลเช่นนี้ปรากฏใน 1 กลุ่มย่อย คือ กลุ่มเพศหญิง และ 3) นักเรียนที่มีการรับรู้บรรทัดฐานทางสังคมบนโลกดิจิทัลมากมีพฤติกรรมกรรมการทำตามกฎบนโลกดิจิทัลมากกว่านักเรียนที่มีการรับรู้บรรทัดฐานทางสังคมบนโลกดิจิทัลน้อย ผลเช่นนี้ปรากฏในกลุ่มรวม และ 4 กลุ่มย่อย คือ กลุ่มเพศชาย กลุ่มที่มีความถนัดในการใช้อินเทอร์เน็ตน้อย กลุ่มที่มีความถนัดในการใช้อินเทอร์เน็ตมาก และกลุ่มที่มีความรู้เกี่ยวกับกฎหมายบนโลกดิจิทัลน้อย

2. พฤติกรรมการเคารพผู้อื่นบนโลกดิจิทัล ไม่แปรปรวนไปตามปฏิสัมพันธ์แบบสามทางระหว่างตัวแปรอิสระ 3 ตัว แต่แปรปรวนไปตามปฏิสัมพันธ์แบบสองทางจำนวน 3 คู่ ดังนี้ 1) ปฏิสัมพันธ์แบบสองทางระหว่างเจตคติที่ดีต่อการเป็นพลเมืองดีบนโลกดิจิทัล

และการรู้เท่าทันสื่อดิจิทัล ผลเช่นนี้ปรากฏใน 1 กลุ่มย่อย คือ กลุ่มที่มีความถนัดในการใช้อินเทอร์เน็ตน้อย ซึ่งพบว่า นักเรียนที่มีเจตคติที่ดีต่อการเป็นพลเมืองดีบนโลกดิจิทัลน้อยและการรู้เท่าทันสื่อดิจิทัลน้อย เป็นนักเรียนที่มีพฤติกรรมการเคารพผู้อื่นบนโลกดิจิทัลน้อยกว่านักเรียนในกลุ่มที่มีลักษณะอื่น 2) ปฏิสัมพันธ์แบบสองทางระหว่างการเรียนรู้เท่าทันสื่อดิจิทัล และการรับรู้บรรทัดฐานทางสังคมในโลกดิจิทัล ผลเช่นนี้ปรากฏใน 1 กลุ่มย่อย คือ กลุ่มที่มีความถนัดในการใช้อินเทอร์เน็ตน้อย ซึ่งพบว่า นักเรียนที่มีการรู้เท่าทันสื่อดิจิทัลมากและการรับรู้บรรทัดฐานทางสังคมในโลกดิจิทัลมาก เป็นนักเรียนที่มีพฤติกรรมการเคารพผู้อื่นบนโลกดิจิทัลมากกว่านักเรียนในกลุ่มที่มีลักษณะอื่น และ 3) ปฏิสัมพันธ์แบบสองทางระหว่างเจตคติที่ดีต่อการเป็นพลเมืองดีบนโลกดิจิทัล และการรับรู้บรรทัดฐานทางสังคมบนโลกดิจิทัล ผลเช่นนี้ปรากฏใน 1 กลุ่มย่อย คือ กลุ่มที่มีความรู้เกี่ยวกับกฎหมายบนโลกดิจิทัลน้อย ซึ่งพบว่า นักเรียนที่มีเจตคติที่ดีต่อการเป็นพลเมืองดีบนโลกดิจิทัลน้อย และการรับรู้บรรทัดฐานทางสังคมบนโลกดิจิทัลน้อย เป็นนักเรียนที่มีพฤติกรรมการเคารพผู้อื่นบนโลกดิจิทัลน้อยกว่านักเรียนในกลุ่มที่มีลักษณะอื่น นอกจากนี้ยังพบว่า พฤติกรรมการเคารพผู้อื่นบนโลกดิจิทัลแปรปรวนไปตามระดับของตัวแปรอิสระที่ละตัวทั้ง 3 ตัวแปร ได้แก่ 1) นักเรียนที่มีเจตคติที่ดีต่อการเป็นพลเมืองดีบนโลกดิจิทัลมากมีพฤติกรรมการเคารพผู้อื่นบนโลกดิจิทัลมากกว่านักเรียนที่มีเจตคติที่ดีต่อการเป็นพลเมืองดีบนโลกดิจิทัลน้อย ผลเช่นนี้ปรากฏในกลุ่มรวม และ 6 กลุ่มย่อย 2) นักเรียนที่มีการรู้เท่าทันสื่อดิจิทัลมากมีพฤติกรรมการเคารพผู้อื่นบนโลกดิจิทัลมากกว่านักเรียนที่มีการรู้เท่าทันสื่อดิจิทัลน้อย ผลเช่นนี้ปรากฏในกลุ่มรวม และ 3) นักเรียนที่มีการรับรู้บรรทัดฐานทางสังคมบนโลกดิจิทัลมากมีพฤติกรรมการเคารพผู้อื่นบนโลกดิจิทัลมากกว่านักเรียนที่มีการรับรู้บรรทัดฐานทางสังคมบนโลกดิจิทัลน้อย ผลเช่นนี้ปรากฏในกลุ่มรวม และ 5 กลุ่มย่อย คือ กลุ่มเพศชาย กลุ่มเพศหญิง กลุ่มที่มีความถนัดในการใช้อินเทอร์เน็ตน้อย กลุ่มที่มีความถนัดในการใช้อินเทอร์เน็ตมาก และกลุ่มที่มีความรู้เกี่ยวกับกฎหมายบนโลกดิจิทัลน้อย

3. พฤติกรรมการมีส่วนร่วมบนโลกดิจิทัล ไม่แปรปรวนไปตามปฏิสัมพันธ์แบบสามทางระหว่างตัวแปรอิสระ 3 ตัว และไม่แปรปรวนไปตามปฏิสัมพันธ์แบบสองทางระหว่างตัวแปรอิสระ 2 ตัว แต่แปรปรวนไปตามระดับของตัวแปรอิสระที่ละตัว 1 ตัวแปร คือ การรู้เท่าทันสื่อดิจิทัล พบว่า นักเรียนที่มีการรู้เท่าทันสื่อดิจิทัลมากมีพฤติกรรมการมีส่วนร่วมบนโลกดิจิทัลมากกว่านักเรียนที่มีการรู้เท่าทันสื่อดิจิทัลน้อย ผลเช่นนี้ปรากฏในกลุ่มรวม

4. พฤติกรรมการรับผิดชอบบนโลกดิจิทัล ไม่แปรปรวนไปตามปฏิสัมพันธ์แบบสามทางระหว่างตัวแปรอิสระ 3 ตัว แต่แปรปรวนไปตามปฏิสัมพันธ์แบบสองทางระหว่างการเรียนรู้เท่าทันสื่อดิจิทัล และการรับรู้บรรทัดฐานทางสังคมในโลกดิจิทัล ผลเช่นนี้ปรากฏใน

กลุ่มรวม และ 2 กลุ่มย่อย ได้แก่ กลุ่มเพศหญิง และกลุ่มที่มีความถนัดในการใช้อินเทอร์เน็ตมาก ซึ่งพบว่า นักเรียนที่มีการรู้เท่าทันสื่อดิจิทัลมากและการรับรู้บรรทัดฐานทางสังคมในโลกดิจิทัลมาก เป็นนักเรียนที่มีพฤติกรรมการรับผิดชอบบนโลกดิจิทัลมากกว่านักเรียนในกลุ่มที่มีลักษณะอื่น นอกจากนี้ยังพบว่า พฤติกรรมการรับผิดชอบบนโลกดิจิทัลแปรปรวนไปตามระดับของตัวแปรอิสระที่ละตัวทั้ง 3 ตัวแปร ได้แก่ 1) นักเรียนที่มีเจตคติที่ดีต่อการเป็นพลเมืองดีบนโลกดิจิทัลมากมี พฤติกรรมการรับผิดชอบบนโลกดิจิทัลมากกว่านักเรียนที่มีเจตคติที่ดีต่อการเป็นพลเมืองดีบนโลกดิจิทัลน้อย ผลเช่นนี้ปรากฏในกลุ่มรวม และ 5 กลุ่มย่อย คือ กลุ่มเพศหญิง กลุ่มที่มีความถนัดในการใช้อินเทอร์เน็ตน้อย กลุ่มที่มีความถนัดในการใช้อินเทอร์เน็ตมาก กลุ่มที่มีความรู้เกี่ยวกับกฎหมายบนโลกดิจิทัลน้อย และกลุ่มที่มีความรู้เกี่ยวกับกฎหมายบนโลกดิจิทัลมาก 2) นักเรียนที่มีการรู้เท่าทันสื่อดิจิทัลมากมีพฤติกรรม การรับผิดชอบบนโลกดิจิทัลมากกว่านักเรียนที่มีการรู้เท่าทันสื่อดิจิทัลน้อย ผลเช่นนี้ปรากฏในกลุ่มรวม และ 6 กลุ่มย่อย และ 3) นักเรียนที่มีการรับรู้บรรทัดฐานทางสังคมบนโลกดิจิทัลมากมีพฤติกรรมการรับผิดชอบบนโลกดิจิทัลมากกว่านักเรียนที่มีการรับรู้บรรทัดฐานทางสังคมบนโลกดิจิทัลน้อย ผลเช่นนี้ปรากฏใน 1 กลุ่มย่อย คือ กลุ่มเพศชาย

จึงสรุปได้ว่า ผลการวิเคราะห์ข้อมูลสนับสนุนสมมุติฐานข้อที่ 1 เพียงบางส่วน

จากผลสรุปดังกล่าว แสดงให้เห็นว่า ตัวแปรอิสระตัวใดตัวหนึ่งจาก 3 ตัวแปร ที่มาศึกษาเพียงพอที่จะเกี่ยวข้องกับพฤติกรรมการเป็นพลเมืองดีบนโลกดิจิทัลทั้งด้านรวม และรายด้าน 4 ด้าน และยังทำให้ทราบว่า นักเรียนที่มีเจตคติที่ดีต่อการเป็นพลเมืองดีบนโลกดิจิทัลมาก มีการรู้เท่าทันสื่อดิจิทัลมาก และมีการรับรู้บรรทัดฐานทางสังคมในโลกดิจิทัลมาก เป็นนักเรียนที่มี พฤติกรรมการเป็นพลเมืองดีบนโลกดิจิทัลมากทั้งด้านรวม และรายด้าน 4 ด้าน ซึ่งผลการวิจัยในส่วนนี้สอดคล้องกับแนวคิดทางพฤติกรรมศาสตร์ที่กล่าวว่า พฤติกรรมเป็นผลมาจากปฏิสัมพันธ์ระหว่างปัจจัยส่วนบุคคลและสภาพแวดล้อมซึ่งต่างมีอิทธิพลต่อกันและกัน (อรพินทร์ ชูชม, 2559, p. 70) นอกจากนี้ผลที่ได้ยังสอดคล้องกับผลการวิจัยที่ศึกษาเกี่ยวกับพฤติกรรมการใช้เฟซบุ๊กด้วย ปัญหาของ ธนพันธ์ จันทรพิพัฒน์พงศ์ (2559) ซึ่งพบปฏิสัมพันธ์ร่วมกันระหว่างตัวแปรอิสระ 3 ตัว คือ การรู้เท่าทันสื่อออนไลน์ เจตคติที่ดีต่อการใช้เฟซบุ๊กด้วยปัญญา และการรับรู้บรรทัดฐานทางสังคม ที่มีต่อพฤติกรรมการใช้เฟซบุ๊กด้วยปัญญา อย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05 ทั้งใน ด้านรวม และรายด้าน 3 ด้าน คือ พฤติกรรมการใช้เฟซบุ๊กอย่างถูกกาลเทศะ พฤติกรรมการใช้เฟซบุ๊กอย่างปลอดภัย และพฤติกรรมการสนับสนุนให้ผู้อื่นใช้เฟซบุ๊กด้วยปัญญา สำหรับ พฤติกรรมการใช้เฟซบุ๊กอย่างมีประโยชน์ ไม่พบปฏิสัมพันธ์ร่วมกันระหว่างตัวแปรอิสระ 3 ตัว แต่พบปฏิสัมพันธ์ร่วมกันระหว่างตัวแปรอิสระ 2 ตัว คือ การรู้เท่าทันสื่อออนไลน์ และการรับรู้บรรทัด

ฐานทางสังคม นอกจากนี้ยังพบว่า 1) เจตคติที่ดีต่อการใช้เฟซบุ๊กด้วยปัญญามีความสัมพันธ์ทางบวกกับพฤติกรรมการใช้เฟซบุ๊กด้วยปัญญา ($r = .713, p < .01$) 2) นักศึกษาที่มีการรู้เท่าทันสื่อออนไลน์มาก เป็นผู้มีพฤติกรรมการใช้เฟซบุ๊กด้วยปัญญา ($r = .653, p < .01$) และ 3) นักศึกษาที่มีการรับรู้บรรทัดฐานทางสังคมมาก เป็นผู้มีพฤติกรรมการใช้เฟซบุ๊กด้วยปัญญา ($r = .701, p < .01$)

สำหรับงานวิจัยอื่นๆ ที่ได้ผลในทำนองเดียวกัน ได้แก่ งานวิจัยของ นัฐกรณ์ วรเชษฐบัญชา (2559) ที่ศึกษาเกี่ยวกับพฤติกรรมการทำงานตามมาตรฐานจริยธรรมของข้าราชการตำรวจในจังหวัดมุกดาหาร พบว่า เจตคติที่ดีต่อการทำงานตามมาตรฐานจริยธรรมมีความสัมพันธ์ทางบวกกับพฤติกรรมการทำงานตามมาตรฐานจริยธรรม ($r = .787, p < .01$) และการรับรู้บรรทัดฐานทางสังคมมีความสัมพันธ์ทางบวกกับพฤติกรรมการทำงานตามมาตรฐานจริยธรรม ($r = .601, p < .01$) นอกจากนี้ยังมี งานวิจัยของ แพรพิมพ์ สีลวานิช (2559) ที่ศึกษาปัจจัยทางจิตลักษณะและสภาพแวดล้อมในงานที่เกี่ยวข้องกับพฤติกรรมการทำงานอย่างมีความรับผิดชอบของพนักงานปฏิบัติการเบื้องหลังสื่อธุรกิจบันเทิง พบว่า พนักงานที่มีเจตคติที่ดีต่อการทำงานอย่างมีความรับผิดชอบมาก เป็นผู้มีพฤติกรรมการทำงานอย่างมีความรับผิดชอบมากด้วย ($r = .66, p < .01$) และงานวิจัยของ รวิ วิชาศาสตร์ (2560) ที่ศึกษาพฤติกรรมความรับผิดชอบต่อสังคมในโรงเรียนของนักเรียนระดับชั้นมัธยมศึกษาตอนปลาย ซึ่งพบว่า เจตคติที่ดีต่อพฤติกรรมความรับผิดชอบต่อสังคมในโรงเรียนมีความสัมพันธ์ทางบวกกับพฤติกรรมความรับผิดชอบต่อสังคมในโรงเรียน ($r = .621, p < .01$) นอกจากนี้ยังสอดคล้องกับงานวิจัยของ จินตนา ต้นสุวรรณนนท์ et al. (2553, 1 มกราคม) ที่ศึกษาเกี่ยวกับพฤติกรรมการบริโภคสื่อด้วยปัญญา พบว่า การรู้เท่าทันสื่อมีความสัมพันธ์ทางบวกกับพฤติกรรมการบริโภคสื่อด้วยปัญญา ($r = .473, p < .01$) ซึ่งเป็นไปในทำนองเดียวกันกับผลการวิจัยในส่วนนี้ที่ผู้วิจัยพบ

การสรุปและอภิปรายผลการวิจัยตามสมมติฐาน ข้อที่ 2

สมมติฐานข้อที่ 2 กล่าวว่า นักเรียนที่มีบุคลิกภาพแบบเปิดใจรับประสบการณ์มาก และมีแบบอย่างที่ดีจากสื่อดิจิทัลมาก มีพฤติกรรมการเป็นพลเมืองดีบนโลกดิจิทัลทั้งด้านรวมและรายด้านมากกว่านักเรียนในกลุ่มที่มีลักษณะอื่น

สมมติฐานนี้ทดสอบด้วยการวิเคราะห์ความแปรปรวนแบบสองทาง ซึ่งประกอบด้วยตัวแปรอิสระ 2 ตัวแปร คือ 1) บุคลิกภาพแบบเปิดใจรับประสบการณ์ แบ่งออกเป็น 2 กลุ่ม ได้แก่ กลุ่มที่มีบุคลิกภาพแบบเปิดใจรับประสบการณ์น้อย และกลุ่มที่มีบุคลิกภาพแบบเปิดใจรับ

ประสบการณ์มาก 2) การมีแบบอย่างที่ดีจากสื่อดิจิทัล แบ่งออกเป็น 2 กลุ่ม คือ กลุ่มที่มีแบบอย่างที่ดีจากสื่อดิจิทัลน้อย และกลุ่มที่มีแบบอย่างที่ดีจากสื่อดิจิทัลมาก ส่วนตัวแปรตาม คือ พฤติกรรมการเป็นพลเมืองดีบนโลกดิจิทัลทั้งด้านรวมและรายด้าน 4 ด้าน ซึ่งได้แก่ พฤติกรรมการทำตามกฎบนโลกดิจิทัล พฤติกรรมการเคารพผู้อื่นบนโลกดิจิทัล พฤติกรรมมีส่วนร่วมบนโลกดิจิทัล และพฤติกรรมการรับผิดชอบบนโลกดิจิทัล

จากการวิเคราะห์ข้อมูลส่วนนี้ พบว่า

พฤติกรรมการเป็นพลเมืองดีบนโลกดิจิทัล ไม่แปรปรวนไปตามปฏิสัมพันธ์แบบสองทางระหว่างตัวแปรอิสระ 2 ตัว แต่แปรปรวนไปตามระดับของตัวแปรอิสระที่ละตัวทั้ง 2 ตัวแปร ได้แก่ 1) นักเรียนที่มีบุคลิกภาพแบบเปิดใจรับประสบการณ์มากมีพฤติกรรมการเป็นพลเมืองดีบนโลกดิจิทัลมากกว่านักเรียนที่มีบุคลิกภาพแบบเปิดใจรับประสบการณ์น้อย ผลเช่นนี้ปรากฏในกลุ่มรวม และ 6 กลุ่มย่อย และ 2) นักเรียนที่มีแบบอย่างที่ดีจากสื่อดิจิทัลมากมีพฤติกรรมการเป็นพลเมืองดีบนโลกดิจิทัลมากกว่านักเรียนที่มีแบบอย่างที่ดีจากสื่อดิจิทัลน้อย ผลเช่นนี้ปรากฏในกลุ่มรวม และ 5 กลุ่มย่อย คือ กลุ่มเพศชาย กลุ่มเพศหญิง กลุ่มที่มีความถนัดในการใช้อินเทอร์เน็ตน้อย กลุ่มที่มีความถนัดในการใช้อินเทอร์เน็ตมาก และกลุ่มที่มีความรู้เกี่ยวกับกฎหมายบนโลกดิจิทัลน้อย

เมื่อทำการวิเคราะห์ความแปรปรวนแบบสองทางพฤติกรรมการเป็นพลเมืองดีบนโลกดิจิทัลใน 4 ด้านย่อย พบว่า

1. พฤติกรรมการทำตามกฎบนโลกดิจิทัล ไม่แปรปรวนไปตามปฏิสัมพันธ์แบบสองทางระหว่างตัวแปรอิสระ 2 ตัว แต่แปรปรวนไปตามระดับของการมีแบบอย่างที่ดีจากสื่อดิจิทัล นั่นคือ นักเรียนที่มีแบบอย่างที่ดีจากสื่อดิจิทัลมากมีพฤติกรรมการทำตามกฎบนโลกดิจิทัลมากกว่านักเรียนที่มีแบบอย่างที่ดีจากสื่อดิจิทัลน้อย ผลเช่นนี้ปรากฏในกลุ่มรวม และ 4 กลุ่มย่อย คือ กลุ่มเพศชาย กลุ่มที่มีความถนัดในการใช้อินเทอร์เน็ตน้อย กลุ่มที่มีความถนัดในการใช้อินเทอร์เน็ตมาก และกลุ่มที่มีความรู้เกี่ยวกับกฎหมายบนโลกดิจิทัลน้อย

2. พฤติกรรมการเคารพผู้อื่นบนโลกดิจิทัล ไม่แปรปรวนไปตามปฏิสัมพันธ์แบบสองทางระหว่างตัวแปรอิสระ 2 ตัว แต่แปรปรวนไปตามระดับของตัวแปรอิสระที่ละตัวทั้ง 2 ตัวแปร ได้แก่ 1) นักเรียนที่มีบุคลิกภาพแบบเปิดใจรับประสบการณ์มากมีพฤติกรรมการเคารพผู้อื่นบนโลกดิจิทัลมากกว่านักเรียนที่มีบุคลิกภาพแบบเปิดใจรับประสบการณ์น้อย ผลเช่นนี้ปรากฏในกลุ่มรวม และ 6 กลุ่มย่อย และ 2) นักเรียนที่มีแบบอย่างที่ดีจากสื่อดิจิทัลมากมีพฤติกรรมการเคารพผู้อื่นบนโลกดิจิทัลมากกว่านักเรียนที่มีแบบอย่างที่ดีจากสื่อดิจิทัลน้อย

ผลเช่นนี้ปรากฏในกลุ่มรวม ผลเช่นนี้ปรากฏในกลุ่มรวม และ 5 กลุ่มย่อย คือ กลุ่มเพศชาย กลุ่มเพศหญิง กลุ่มที่มีความถี่ในการใช้อินเทอร์เน็ตน้อย กลุ่มที่มีความถี่ในการใช้อินเทอร์เน็ตมาก และกลุ่มที่มีความรู้เกี่ยวกับกฎหมายบนโลกดิจิทัลน้อย

3. พฤติกรรมการมีส่วนร่วมบนโลกดิจิทัล ไม่แปรปรวนไปตามปฏิสัมพันธ์แบบสองทางระหว่างตัวแปรอิสระ 2 ตัว แต่แปรปรวนไปตามระดับของตัวแปรอิสระที่ละตัวทั้ง 2 ตัวแปร ได้แก่ 1) นักเรียนที่มีบุคลิกภาพแบบเปิดใจรับประสบการณ์มากมีพฤติกรรมการมีส่วนร่วมบนโลกดิจิทัล มากกว่านักเรียนที่มีบุคลิกภาพแบบเปิดใจรับประสบการณ์น้อย ผลเช่นนี้ปรากฏในกลุ่มรวม และ 6 กลุ่มย่อย และ 2) นักเรียนที่มีแบบอย่างที่ดีจากสื่อดิจิทัลน้อยมีพฤติกรรมการมีส่วนร่วมบนโลกดิจิทัลมากกว่านักเรียนที่มีแบบอย่างที่ดีจากสื่อดิจิทัลมาก ผลเช่นนี้ปรากฏในกลุ่มรวม และ 2 กลุ่มย่อย คือ กลุ่มเพศชาย และกลุ่มที่มีความรู้เกี่ยวกับกฎหมายบนโลกดิจิทัลน้อย

4. พฤติกรรมการรับผิดชอบบนโลกดิจิทัล ไม่แปรปรวนไปตามปฏิสัมพันธ์แบบสองทางระหว่างตัวแปรอิสระ 2 ตัว แต่แปรปรวนไปตามระดับของตัวแปรอิสระที่ละตัวทั้ง 2 ตัวแปร ได้แก่ 1) นักเรียนที่มีบุคลิกภาพแบบเปิดใจรับประสบการณ์มากมีพฤติกรรมการรับผิดชอบบนโลกดิจิทัลมากกว่านักเรียนที่มีบุคลิกภาพแบบเปิดใจรับประสบการณ์น้อย ผลเช่นนี้ปรากฏในกลุ่มรวม และ 6 กลุ่มย่อย และ 2) นักเรียนที่มีแบบอย่างที่ดีจากสื่อดิจิทัลมากมีพฤติกรรมการรับผิดชอบบนโลกดิจิทัลมากกว่านักเรียนที่มีแบบอย่างที่ดีจากสื่อดิจิทัลน้อย ผลเช่นนี้ปรากฏในกลุ่มรวม และ 5 กลุ่มย่อย คือ กลุ่มเพศชาย กลุ่มเพศหญิง กลุ่มที่มีความถี่ในการใช้อินเทอร์เน็ตน้อย กลุ่มที่มีความถี่ในการใช้อินเทอร์เน็ตมาก และกลุ่มที่มีความรู้เกี่ยวกับกฎหมายบนโลกดิจิทัลน้อย

จึงสรุปได้ว่า ผลการวิเคราะห์ข้อมูลสนับสนุนสมมุติฐานข้อที่ 2 เพียงบางส่วน

จากผลสรุปดังกล่าว แสดงให้เห็นว่า ตัวแปรอิสระตัวใดตัวหนึ่งจาก 2 ตัวแปร ที่มาศึกษาเพียงพอที่จะเกี่ยวข้องกับพฤติกรรมการเป็นพลเมืองดีบนโลกดิจิทัลทั้งด้านรวม และรายด้าน 4 ด้าน ซึ่งสอดคล้องกับแนวคิดทางพฤติกรรมศาสตร์ที่กล่าวว่า พฤติกรรมเป็นผลมาจากปฏิสัมพันธ์ระหว่างปัจจัยส่วนบุคคลและสภาพแวดล้อมซึ่งต่างมีอิทธิพลต่อกันและกัน (อรพินทร์ ชูชม, 2559, p. 70) และยังทำให้ทราบว่า นักเรียนที่มีบุคลิกภาพแบบเปิดใจรับประสบการณ์มาก และมีแบบอย่างที่ดีจากสื่อดิจิทัลมาก เป็นนักเรียนที่มีพฤติกรรมการเป็นพลเมืองดีบนโลกดิจิทัลมากด้านรวม และรายด้าน 2 ด้าน คือ พฤติกรรมการเคารพผู้อื่นบนโลกดิจิทัล และพฤติกรรมการรับผิดชอบบนโลกดิจิทัล แต่สำหรับพฤติกรรมการทำตามกฎบนโลกดิจิทัลนั้น มีเพียงการมี

แบบอย่างที่ดีจากสื่อดิจิทัลเท่านั้นที่ส่งผล ซึ่งนักเรียนที่มีแบบอย่างที่ดีจากสื่อดิจิทัลมาก เป็นนักเรียนที่มีพฤติกรรมการทำตามกฎบนโลกดิจิทัลมาก นอกจากนี้ในการศึกษาพฤติกรรมการมีส่วนร่วมบนโลกดิจิทัล กลับพบว่า นักเรียนที่มีบุคลิกภาพแบบเปิดใจรับประสบการณ์มาก แต่มีแบบอย่างที่ดีจากสื่อดิจิทัลน้อย เป็นนักเรียนที่มีพฤติกรรมการมีส่วนร่วมบนโลกดิจิทัลมาก

ผลการวิจัยเกี่ยวกับบุคลิกภาพที่ได้สอดคล้องกับผลการวิจัยอื่นๆ ดังนี้ งานวิจัยของ แพทกี และอับฮันการ (Patki & Abhyankar, 2016, January-March) ที่ศึกษาเกี่ยวกับการใช้บุคลิกภาพห้าองค์ประกอบในการทำนายพฤติกรรมการจัดการความเป็นพลเมือง พบว่า พนักงานที่มีบุคลิกภาพแบบเปิดใจรับประสบการณ์มากเป็นผู้ที่มีพฤติกรรมการจัดการความเป็นพลเมืองระดับบุคคล และระดับองค์กรมาก ($r = .361$ และ $r = .432$, $p < .01$)

สำหรับการมีแบบอย่างที่ดีส่วนใหญ่พบว่า จะมีความสัมพันธ์ทางบวกกับพฤติกรรมที่พึงประสงค์ต่างๆ ซึ่งผลที่ได้สอดคล้องกับผลการวิจัยของ รวิ วิสาขศาสตร์ (2560) ที่ศึกษาพฤติกรรมความรับผิดชอบต่อสังคมในโรงเรียนของนักเรียนระดับชั้นมัธยมศึกษาตอนปลาย ที่พบว่า การเห็นแบบอย่างที่ดีจากบุคคลรอบข้างมีความสัมพันธ์ทางบวกกับพฤติกรรมความรับผิดชอบต่อสังคมในโรงเรียน ($r = .539$, $p < .01$) และผลการวิจัยของ ปราณี จ้อยรอด (2553, 1 มกราคม) ที่ศึกษาพฤติกรรมการใช้อินเทอร์เน็ตอย่างมีวิจารณญาณของนักเรียนช่วงชั้นที่ 4 ในเขตกรุงเทพมหานคร ได้ผลการวิจัยว่า นักเรียนที่ได้รับตัวแบบจากเพื่อนมาก เป็นผู้ที่มีพฤติกรรมการใช้อินเทอร์เน็ตอย่างมีวิจารณญาณมาก ($r = .37$, $p < .01$) แต่สำหรับพฤติกรรมการมีส่วนร่วมบนโลกดิจิทัลนั้น กลับพบว่า การมีแบบอย่างที่ดีจากสื่อดิจิทัลน้อย เป็นนักเรียนที่มีพฤติกรรมการมีส่วนร่วมบนโลกดิจิทัลมาก เนื่องจากในโลกดิจิทัลปัจจุบัน มีการแสดงออกของพฤติกรรมที่หลากหลายพบเห็นทั้งพฤติกรรมที่เหมาะสมและไม่เหมาะสมปะปนกัน ส่งผลให้คะแนนการมีแบบอย่างที่ดีจากสื่อดิจิทัลของนักเรียนที่ได้มีค่าเฉลี่ยที่ค่อนข้างน้อย

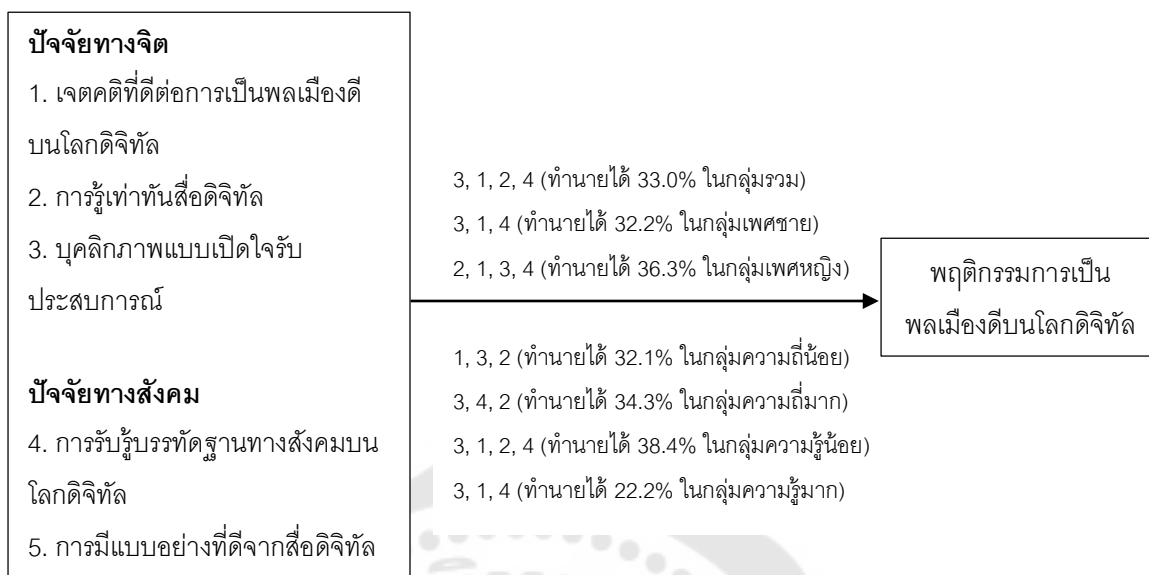
การสรุปและอภิปรายผลการวิจัยตามสมมติฐาน ข้อที่ 3

สมมติฐานข้อที่ 3 กล่าวว่า ตัวแปรปัจจัยทางจิต ได้แก่ เจตคติที่ดีต่อการเป็นพลเมืองดีบนโลกดิจิทัล การรู้เท่าทันสื่อดิจิทัล บุคลิกภาพแบบเปิดใจรับประสบการณ์ และตัวแปรปัจจัยทางสังคม ได้แก่ การรับรู้บรรทัดฐานทางสังคมบนโลกดิจิทัล การมีแบบอย่างที่ดีจากสื่อดิจิทัล สามารถร่วมกันทำนายพฤติกรรมการเป็นพลเมืองดีบนโลกดิจิทัล ด้านรวมและด้านย่อย 4 ด้าน (พฤติกรรมการทำตามกฎบนโลกดิจิทัล พฤติกรรมการเคารพผู้อื่นบนโลกดิจิทัล พฤติกรรมการมีส่วนร่วมบนโลกดิจิทัล และพฤติกรรมการรับผิดชอบต่อสังคมบนโลกดิจิทัล) ได้อย่างมีนัยสำคัญทางสถิติ

สมมติฐานนี้ทดสอบด้วยการวิเคราะห์แบบถดถอยพหุคูณแบบเป็นขั้น (Stepwise) โดยมีชุดทำนาย 3 ชุด ได้แก่ ตัวทำนายชุดที่ 1 คือ ชุดปัจจัยทางจิต ประกอบด้วยตัวทำนาย 3 ตัวแปร คือ เจตคติที่ดีต่อการเป็นพลเมืองดีบนโลกดิจิทัล การรู้เท่าทันสื่อดิจิทัล และบุคลิกภาพแบบเปิดใจรับประสบการณ์ ตัวทำนายชุดที่ 2 คือ ชุดปัจจัยทางสังคม ประกอบด้วยตัวทำนาย 2 ตัวแปร คือ การรับรู้บรรทัดฐานทางสังคมบนโลกดิจิทัล การมีแบบอย่างที่ดีจากสื่อดิจิทัล และตัวทำนายชุดที่ 3 คือ ชุดปัจจัยทางจิตและปัจจัยทางสังคม ประกอบด้วย ตัวทำนาย 5 ตัวแปร คือ เจตคติที่ดีต่อการเป็นพลเมืองดีบนโลกดิจิทัล การรู้เท่าทันสื่อดิจิทัล บุคลิกภาพแบบเปิดใจรับประสบการณ์ การรับรู้บรรทัดฐานทางสังคมบนโลกดิจิทัล การมีแบบอย่างที่ดีจากสื่อดิจิทัล

จากการวิเคราะห์ข้อมูลส่วนนี้ พบว่า

พฤติกรรมการเป็นพลเมืองดีบนโลกดิจิทัล ในกลุ่มรวม โดยปัจจัยทางจิตและปัจจัยทางสังคมสามารถทำนายพฤติกรรมการเป็นพลเมืองดีบนโลกดิจิทัลได้ 33.0% มีตัวแปรสำคัญที่ทำนายอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05 ได้แก่ บุคลิกภาพแบบเปิดใจรับประสบการณ์ เจตคติที่ดีต่อการเป็นพลเมืองดีบนโลกดิจิทัล การรู้เท่าทันสื่อดิจิทัล และการรับรู้บรรทัดฐานทางสังคมบนโลกดิจิทัล เมื่อพิจารณาในกลุ่มย่อยตามข้อมูลพื้นฐานส่วนบุคคล พบว่าค่าการทำนายสูงสุดพบในกลุ่มที่มีความรู้เกี่ยวกับกฎหมายบนโลกดิจิทัลน้อย โดยทำนายได้ 38.4% มีตัวแปรสำคัญที่ทำนายอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05 ได้แก่ บุคลิกภาพแบบเปิดใจรับประสบการณ์ เจตคติที่ดีต่อการเป็นพลเมืองดีบนโลกดิจิทัล การรับรู้บรรทัดฐานทางสังคมบนโลกดิจิทัล และการรู้เท่าทันสื่อดิจิทัล (ภาพประกอบ 3)



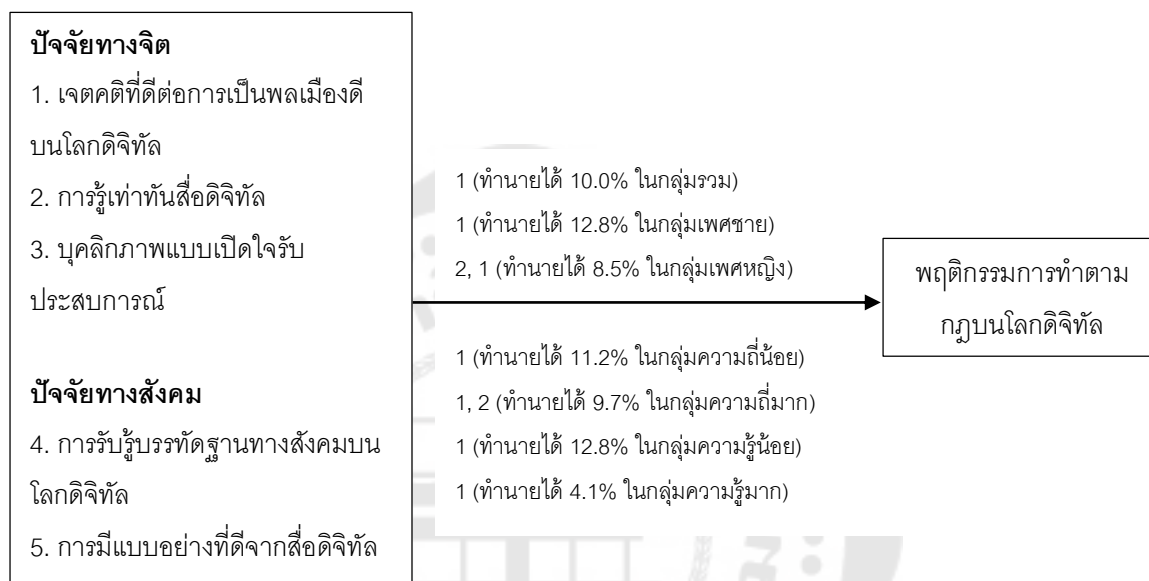
ภาพประกอบ 3 ผลการทำนายพฤติกรรมการเป็นพลเมืองดีบนโลกดิจิทัลของนักเรียนทั้งในกลุ่มรวม และกลุ่มย่อย โดยใช้ปัจจัยทางจิตและปัจจัยทางสังคมเป็นตัวทำนาย

ดังนั้น ผลการวิเคราะห์ข้อมูลในส่วนนี้ สามารถสรุปได้ว่า ปัจจัยทางจิตและปัจจัยทางสังคมสามารถร่วมกันทำนายพฤติกรรมการเป็นพลเมืองดีบนโลกดิจิทัล โดยตัวแปรที่สามารถทำนายเป็น ปัจจัยทางจิต 3 ตัวแปร ได้แก่ เจตคติที่ดีต่อการเป็นพลเมืองดีบนโลกดิจิทัล การรู้เท่าทันสื่อดิจิทัล และบุคลิกภาพแบบเปิดใจรับประสบการณ์ ส่วนปัจจัยทางสังคม 1 ตัวแปร คือ การรับรู้บรรทัดฐานทางสังคมบนโลกดิจิทัล เมื่อพิจารณาในกลุ่มย่อยตามข้อมูลพื้นฐานส่วนบุคคล พบตัวแปรที่ถูกคัดเข้าทำนายเป็นอันดับแรก ได้แก่ 1) บุคลิกภาพแบบเปิดใจรับประสบการณ์ พบใน 4 กลุ่มย่อย คือ กลุ่มเพศชาย กลุ่มที่มีความถี่ในการใช้อินเทอร์เน็ตมาก กลุ่มที่มีความรู้เกี่ยวกับกฎหมายบนโลกดิจิทัลน้อย และกลุ่มที่มีความรู้เกี่ยวกับกฎหมายบนโลกดิจิทัลมาก 2) การรู้เท่าทันสื่อดิจิทัล พบใน 1 กลุ่มย่อย คือ กลุ่มเพศหญิง และ 3) เจตคติที่ดีต่อการเป็นพลเมืองดีบนโลกดิจิทัล พบใน 1 กลุ่มย่อย คือ กลุ่มที่มีความถี่ในการใช้อินเทอร์เน็ตน้อย

เมื่อทำการวิเคราะห์ถดถอยแบบพหุคูณแบบเป็นขั้น เพื่อทำนายพฤติกรรมการเป็นพลเมืองดีบนโลกดิจิทัลใน 4 ด้านย่อย พบว่า

1. พฤติกรรมการทำตามกฎบนโลกดิจิทัล ในกลุ่มรวม โดยปัจจัยทางจิตและปัจจัยทางสังคมสามารถทำนายพฤติกรรมการทำตามกฎบนโลกดิจิทัลได้ 10.0% มีตัวแปรสำคัญที่ทำนายอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05 คือ เจตคติที่ดีต่อการเป็นพลเมืองดีบนโลก

ดิจิทัล เมื่อพิจารณาในกลุ่มย่อยตามข้อมูลพื้นฐานส่วนบุคคล พบว่า ค่าการทำนายสูงสุดพบในกลุ่มเพศชาย และกลุ่มที่มีความรู้เกี่ยวกับกฎหมายบนโลกดิจิทัลน้อย โดยทำนายได้ 12.0% มีตัวแปรสำคัญที่ทำนายอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05 คือ เจตคติที่ดีต่อการเป็นพลเมืองดีบนโลกดิจิทัล (ภาพประกอบ 4)

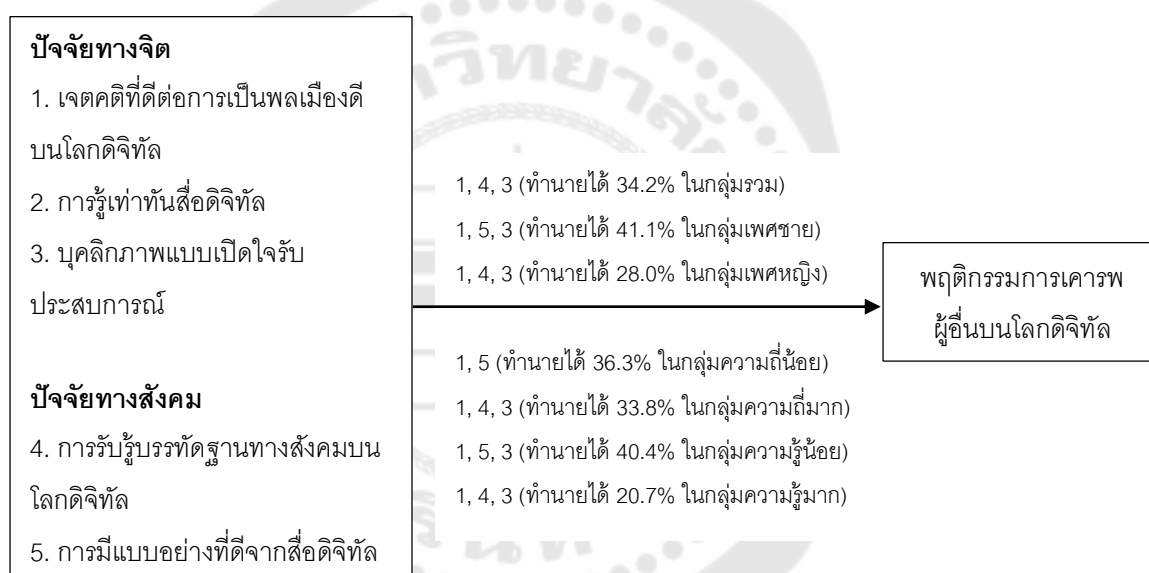


ภาพประกอบ 4 ผลการทำนายพฤติกรรมการทำตามกฎบนโลกดิจิทัลของนักเรียนทั้งในกลุ่มรวมและกลุ่มย่อย โดยใช้ปัจจัยทางจิตและปัจจัยทางสังคมเป็นตัวทำนาย

ดังนั้น ผลการวิเคราะห์ข้อมูลในส่วนนี้ สามารถสรุปได้ว่า ปัจจัยทางจิตสามารถทำนายพฤติกรรมการทำตามกฎบนโลกดิจิทัล โดยตัวแปรที่สามารถทำนายเป็น ปัจจัยทางจิต 2 ตัวแปร ได้แก่ เจตคติที่ดีต่อการเป็นพลเมืองดีบนโลกดิจิทัล และการรู้เท่าทันสื่อดิจิทัล เมื่อพิจารณาในกลุ่มย่อยตามข้อมูลพื้นฐานส่วนบุคคล พบตัวแปรที่ถูกคัดเข้าทำนายเป็นอันดับแรก ได้แก่ 1) เจตคติที่ดีต่อการเป็นพลเมืองดีบนโลกดิจิทัล พบใน 5 กลุ่มย่อย คือ กลุ่มเพศชาย กลุ่มที่มีความถี่ในการใช้อินเทอร์เน็ตน้อย กลุ่มที่มีความถี่ในการใช้อินเทอร์เน็ตมาก กลุ่มที่มีความรู้เกี่ยวกับกฎหมายบนโลกดิจิทัลน้อย และกลุ่มที่มีความรู้เกี่ยวกับกฎหมายบนโลกดิจิทัลมาก และ 2) การรู้เท่าทันสื่อดิจิทัล พบใน 1 กลุ่มย่อย คือ กลุ่มเพศหญิง นอกจากนี้ยังพบว่า ตัวแปรที่ไม่เข้าทำนายในกลุ่มรวมแต่เข้าทำนายในกลุ่มย่อย มี 1 ตัวแปร คือ การรู้เท่าทันสื่อดิจิทัล พบใน 2 กลุ่มย่อย คือ กลุ่มเพศหญิง และกลุ่มที่มีความถี่ในการใช้อินเทอร์เน็ตมาก

2. พฤติกรรมการเคารพผู้อื่นบนโลกดิจิทัล ในกลุ่มรวม โดยปัจจัยทางจิต

และปัจจัยทางสังคมสามารถทำนายพฤติกรรมการเคารพผู้อื่นบนโลกดิจิทัลได้ 34.2% มีตัวแปรสำคัญที่ทำนายอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05 ได้แก่ เจตคติที่ดีต่อการเป็นพลเมืองดีบนโลกดิจิทัล การรับรู้บรรทัดฐานทางสังคมบนโลกดิจิทัล และบุคลิกภาพแบบเปิดใจรับประสบการณ์ เมื่อพิจารณาในกลุ่มย่อยตามข้อมูลพื้นฐานส่วนบุคคล พบว่า ค่าการทำนายสูงสุดพบในกลุ่มเพศชาย โดยทำนายได้ 41.1% มีตัวแปรสำคัญที่ทำนายอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05 ได้แก่ เจตคติที่ดีต่อการเป็นพลเมืองดีบนโลกดิจิทัล การมีแบบอย่างที่ดีจากสื่อดิจิทัล และบุคลิกภาพแบบเปิดใจรับประสบการณ์ (ภาพประกอบ 5)

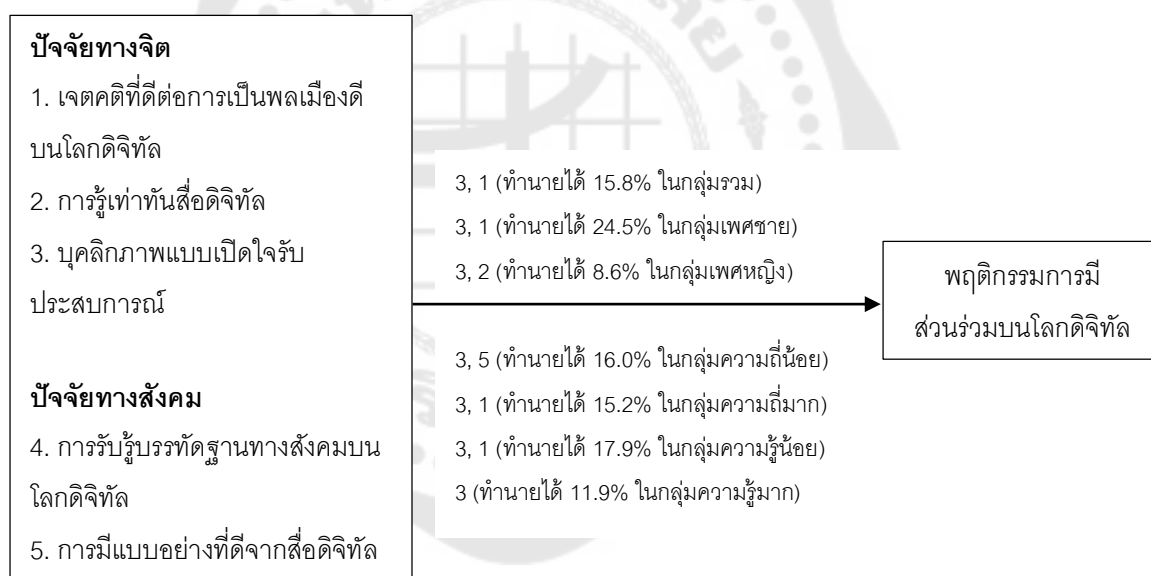


ภาพประกอบ 5 ผลการทำนายพฤติกรรมการเคารพผู้อื่นบนโลกดิจิทัลของนักเรียนทั้งในกลุ่มรวม และกลุ่มย่อย โดยใช้ปัจจัยทางจิตและปัจจัยทางสังคมเป็นตัวทำนาย

ดังนั้น ผลการวิเคราะห์ข้อมูลในส่วนนี้ สามารถสรุปได้ว่า ปัจจัยทางจิตและปัจจัยทางสังคมสามารถร่วมกันทำนายพฤติกรรมการเคารพผู้อื่นบนโลกดิจิทัล โดยตัวแปรที่สามารถทำนายเป็น ปัจจัยทางจิต 2 ตัวแปร ได้แก่ เจตคติที่ดีต่อการเป็นพลเมืองดีบนโลกดิจิทัล และบุคลิกภาพแบบเปิดใจรับประสบการณ์ ส่วนปัจจัยทางสังคม 2 ตัวแปร คือ การรับรู้บรรทัดฐานทางสังคมบนโลกดิจิทัล และการมีแบบอย่างที่ดีจากสื่อดิจิทัล เมื่อพิจารณาในกลุ่มย่อยตามข้อมูลพื้นฐานส่วนบุคคล พบตัวแปรที่ถูกคัดเข้าทำนายเป็นอันดับแรก ได้แก่ เจตคติที่ดีต่อการเป็นพลเมืองดีบนโลกดิจิทัล พบใน 6 กลุ่มย่อย นอกจากนี้ยังพบว่า ตัวแปรที่ไม่เข้าทำนายในกลุ่มรวม

แต่เข้าทำนายนในกลุ่มย่อย มี 1 ตัวแปร คือ การมีแบบอย่างที่ดีจากสื่อดิจิทัล พบใน 3 กลุ่มย่อย คือ กลุ่มเพศหญิง กลุ่มที่มีความถี่ในการใช้อินเทอร์เน็ตมากน้อย และกลุ่มที่มีความรู้เกี่ยวกับกฎหมายบนโลกดิจิทัลน้อย

3. พฤติกรรมการมีส่วนร่วมบนโลกดิจิทัล ในกลุ่มรวม โดยปัจจัยทางจิตและปัจจัยทางสังคมสามารถทำนายพฤติกรรมการมีส่วนร่วมบนโลกดิจิทัลได้ 15.8% มีตัวแปรสำคัญที่ทำนายอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05 ได้แก่ บุคลิกภาพแบบเปิดใจรับประสบการณ์ และเจตคติที่ดีต่อการเป็นพลเมืองดีบนโลกดิจิทัล เมื่อพิจารณาในกลุ่มย่อยตามข้อมูลพื้นฐานส่วนบุคคล พบว่า ค่าการทำนายสูงสุดพบในกลุ่มเพศชาย โดยทำนายได้ 24.5% มีตัวแปรสำคัญที่ทำนายอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05 ได้แก่ บุคลิกภาพแบบเปิดใจรับประสบการณ์ และเจตคติที่ดีต่อการเป็นพลเมืองดีบนโลกดิจิทัล (ภาพประกอบ 6)



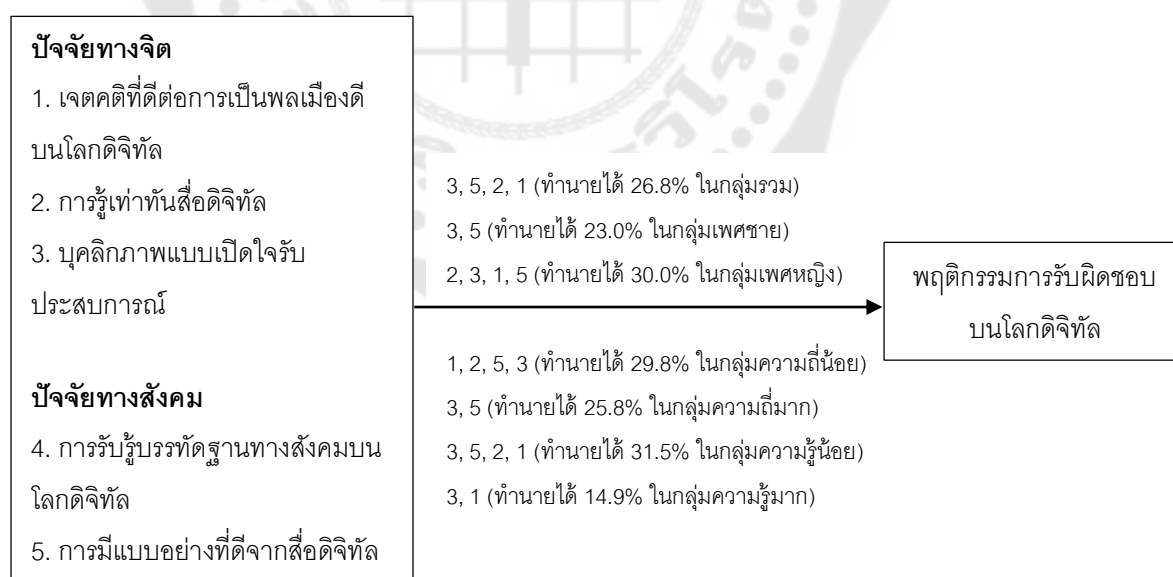
ภาพประกอบ 6 ผลการทำนายพฤติกรรมการมีส่วนร่วมบนโลกดิจิทัลของนักเรียนทั้งในกลุ่มรวมและกลุ่มย่อย โดยใช้ปัจจัยทางจิตและปัจจัยทางสังคมเป็นตัวทำนาย

ดังนั้น ผลการวิเคราะห์ข้อมูลในส่วนนี้ สามารถสรุปได้ว่า ปัจจัยทางจิตและปัจจัยทางสังคมสามารถร่วมกันทำนายพฤติกรรมการมีส่วนร่วมบนโลกดิจิทัล โดยตัวแปรที่สามารถทำนายเป็น ปัจจัยทางจิต 3 ตัวแปร ได้แก่ เจตคติที่ดีต่อการเป็นพลเมืองดีบนโลกดิจิทัล การรู้เท่าทันสื่อดิจิทัล และบุคลิกภาพแบบเปิดใจรับประสบการณ์ ส่วนปัจจัยทางสังคม 1 ตัวแปร

คือ การมีแบบอย่างที่ดีจากสื่อดิจิทัล เมื่อพิจารณาในกลุ่มย่อยตามข้อมูลพื้นฐานส่วนบุคคล พบตัวแปรที่ถูกคัดเข้าทำนายเป็นอันดับแรก ได้แก่ บุคลิกภาพแบบเปิดใจรับประสบการณ์ พบใน 6 กลุ่มย่อย นอกจากนี้ยังพบว่า ตัวแปรที่ไม่เข้าทำนายในกลุ่มรวมแต่เข้าทำนายในกลุ่มย่อย มี 2 ตัวแปร คือ 1) การรู้เท่าทันสื่อดิจิทัล พบใน 1 กลุ่มย่อย คือ กลุ่มเพศหญิง และ 2) การมีแบบอย่างที่ดีจากสื่อดิจิทัล พบใน 1 กลุ่มย่อย คือ กลุ่มที่มีความถี่ในการใช้อินเทอร์เน็ตมากน้อย

4. พฤติกรรมการรับผิดชอบบนโลกดิจิทัล ในกลุ่มรวม โดยปัจจัยทางจิต

และปัจจัยทางสังคมสามารถทำนายพฤติกรรมการรับผิดชอบบนโลกดิจิทัลได้ 26.8% มีตัวแปรสำคัญที่ทำนายอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05 ได้แก่ บุคลิกภาพแบบเปิดใจรับประสบการณ์ การมีแบบอย่างที่ดีจากสื่อดิจิทัล การรู้เท่าทันสื่อดิจิทัล และเจตคติที่ดีต่อการเป็นพลเมืองดีบนโลกดิจิทัล เมื่อพิจารณาในกลุ่มย่อยตามข้อมูลพื้นฐานส่วนบุคคล พบว่า ค่าการทำนายสูงสุดพบในกลุ่มที่มีความรู้เกี่ยวกับกฎหมายบนโลกดิจิทัลน้อย โดยทำนายได้ 31.5% มีตัวแปรสำคัญที่ทำนายอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05 ได้แก่ บุคลิกภาพแบบเปิดใจรับประสบการณ์ การมีแบบอย่างที่ดีจากสื่อดิจิทัล การรู้เท่าทันสื่อดิจิทัล และเจตคติที่ดีต่อการเป็นพลเมืองดีบนโลกดิจิทัล (ภาพประกอบ 7)



ภาพประกอบ 7 ผลการทำนายพฤติกรรมการรับผิดชอบบนโลกดิจิทัลของนักเรียนทั้งในกลุ่มรวมและกลุ่มย่อย โดยใช้ปัจจัยทางจิตและปัจจัยทางสังคมเป็นตัวทำนาย

ดังนั้น ผลการวิเคราะห์ข้อมูลในส่วนนี้ สามารถสรุปได้ว่า ปัจจัยทางจิตและปัจจัยทางสังคมสามารถร่วมกันทำนายพฤติกรรมการมีส่วนร่วมบนโลกดิจิทัล โดยตัวแปรที่สามารถทำนายเป็น ปัจจัยทางจิต 3 ตัวแปร ได้แก่ เจตคติที่ดีต่อการเป็นพลเมืองดีบนโลกดิจิทัล การรู้เท่าทันสื่อดิจิทัล และบุคลิกภาพแบบเปิดใจรับประสบการณ์ ส่วนปัจจัยทางสังคม 1 ตัวแปร คือ การมีแบบอย่างที่ดีจากสื่อดิจิทัล เมื่อพิจารณาในกลุ่มย่อยตามข้อมูลพื้นฐานส่วนบุคคล พบตัวแปรที่ถูกคัดเข้าทำนายเป็นอันดับแรก ได้แก่ 1) บุคลิกภาพแบบเปิดใจรับประสบการณ์ พบใน 4 กลุ่มย่อย คือ กลุ่มเพศชาย กลุ่มที่มีความถนัดในการใช้อินเทอร์เน็ตมาก กลุ่มที่มีความรู้เกี่ยวกับกฎหมายบนโลกดิจิทัลน้อย และกลุ่มที่มีความรู้เกี่ยวกับกฎหมายบนโลกดิจิทัลมาก 2) การรู้เท่าทันสื่อดิจิทัล พบใน 1 กลุ่มย่อย คือ กลุ่มเพศหญิง และ 3) เจตคติที่ดีต่อการเป็นพลเมืองดีบนโลกดิจิทัล พบใน 1 กลุ่มย่อย คือ กลุ่มที่มีความถนัดในการใช้อินเทอร์เน็ตน้อย

จึงสรุปได้ว่า ผลการวิเคราะห์ข้อมูลสนับสนุนสมมุติฐานข้อที่ 3 เพียงบางส่วน

จากผลสรุปดังกล่าว แสดงให้เห็นว่า ตัวแปรที่ถูกคัดเลือกเข้าทำนายเป็นอันดับสูงสุด มี 2 ตัวแปร คือ เจตคติที่ดีต่อการเป็นพลเมืองดีบนโลกดิจิทัล และบุคลิกภาพแบบเปิดใจรับประสบการณ์ โดยเจตคติที่ดีต่อการเป็นพลเมืองดีบนโลกดิจิทัล เป็นตัวทำนายสำคัญในการทำนายพฤติกรรมการเป็นพลเมืองดีบนโลกดิจิทัลทั้งด้านรวมและรายด้าน 4 ด้าน ซึ่งพบในกลุ่มรวมและกลุ่มย่อยเกือบทุกกลุ่ม ซึ่งสอดคล้องกับแนวคิดของ อัลพอร์ต (Allport, 1935, p. 810) ที่กล่าวว่า เจตคติ คือ สภาวะความพร้อมทางจิตและประสาท ที่เกิดจากประสบการณ์ และเป็นตัวกำหนด การตอบสนองของบุคคลต่อสิ่งของและสถานการณ์ที่มีความสัมพันธ์กัน นอกจากนี้ อัลพอร์ต (Allport, 1961, p. 28) ยังได้กล่าวถึงบุคลิกภาพว่า เป็นการเคลื่อนไหวภายในตัวบุคคลอย่างเป็นระบบมีทั้งด้านร่างกาย และจิตใจจะเป็นตัวกำหนดพฤติกรรม คุณลักษณะประจำตัว และความคิดของแต่ละบุคคล ดังนั้น ทั้งเจตคติและบุคลิกภาพก็ล้วนแต่เป็นตัวแปรที่สำคัญในการกำหนดพฤติกรรมของบุคคล

ข้อค้นพบดังกล่าวสอดคล้องกับผลการวิจัยของ ธนพันธ์ จันทร์พิพัฒน์พงศ์ (2559) ที่ศึกษาเกี่ยวกับพฤติกรรมการใช้เฟสบุ๊กด้วยปัญญาของนักศึกษาปริญญาตรี พบว่า เจตคติที่ดีต่อการใช้เฟสบุ๊กด้วยปัญญาสามารถเป็นตัวทำนายพฤติกรรมการใช้เฟสบุ๊กด้วยปัญญาได้ ($\beta = .128$) นอกจากนี้ยังพบว่า เจตคติเป็นตัวแปรที่สำคัญตัวแปรหนึ่งที่ส่งผลต่อการเกิดพฤติกรรม เช่นงานวิจัยของ นัฐกรณ์ วรเชษฐบัญชา (2559) พบว่า เจตคติที่ดีต่อการทำงานตามมาตรฐานจริยธรรมสามารถเป็นตัวทำนายพฤติกรรมการทำงานตามมาตรฐานจริยธรรมได้ ($\beta = .46$) งานวิจัยของ แพรพิมพ์ สีสวานิช (2559) ที่พบว่า เจตคติที่ดีต่อการทำงานอย่างมีความ

รับผิดชอบยังสามารถเป็นตัวทำนายพฤติกรรมการทำงานอย่างมีความรับผิดชอบได้ ($\beta = .52$) งานวิจัยของ ปณสาศน์ ตั้งเจริญ (2560) ที่พบว่า เจตคติต่อพฤติกรรมการเป็นพลเมืองใส่ใจสังคม สามารถเป็นตัวทำนายพฤติกรรมการเป็นพลเมืองใส่ใจสังคมด้านการมีส่วนร่วมทางสังคมได้ ($\beta = .326$) และงานวิจัยของ รวิ วิสาขศาสตร์ (2560) ที่พบว่า เจตคติที่ดีต่อพฤติกรรมความรับผิดชอบต่อสังคมในโรงเรียนสามารถเป็นตัวทำนายพฤติกรรมรับผิดชอบต่อสังคมในโรงเรียนของนักเรียนระดับชั้นมัธยมศึกษาตอนปลายได้ ($\beta = .30$)

ส่วนตัวแปรบุคลิกภาพแบบเปิดใจรับประสบการณ์ เป็นตัวทำนายสำคัญในการทำนายพฤติกรรม การเป็นพลเมืองดีบนโลกดิจิทัลทั้งด้านรวมและรายด้าน (ยกเว้นพฤติกรรม การทำตามกฎบนโลกดิจิทัล) ซึ่งพบในกลุ่มรวมและกลุ่มย่อยเกือบทุกกลุ่ม ผลการวิจัยในส่วนนี้ สอดคล้องกับผลการวิจัยของ ญฐพร ศรีสวัสดิ์ (2560) ที่ศึกษาเกี่ยวกับปัจจัยทางจิตสังคมที่มีผล ต่อความฉลาดทางวัฒนธรรมเชิงพฤติกรรมของนักศึกษาปริญญาตรี ซึ่งสอดคล้องกับพฤติกรรม การเคารพผู้อื่นบนโลกดิจิทัลที่ศึกษาในงานวิจัยครั้งนี้ จากผลการวิจัย พบว่า บุคลิกภาพแบบเปิด ใจรับประสบการณ์สามารถทำนายความฉลาดทางวัฒนธรรมได้ ($\beta = .26$) นอกจากนี้ยังมี ผลการวิจัยของ แพทกีและอับฮันการ์ (Patki & Abhyankar, 2016, January-March) ที่พบว่า บุคลิกภาพแบบเปิดใจรับประสบการณ์นี้ยังสามารถเป็นตัวทำนายการจัดการความเป็นพลเมือง ระดับบุคคล และระดับองค์กรได้ ($\beta = 2.769$ และ $\beta = 2.500$)

การสรุปและอภิปรายผลการวิจัยตามสมมติฐาน ข้อที่ 4

สมมติฐานข้อที่ 4 กล่าวว่า นักเรียนที่มีข้อมูลพื้นฐานส่วนบุคคลต่างกันมีพฤติกรรม การเป็นพลเมืองดีบนโลกดิจิทัลทั้งด้านรวมและรายด้านต่างกัน ซึ่งผู้วิจัยได้แบ่งสมมติฐานออกเป็น 3 ข้อย่อยตามข้อมูลพื้นฐานส่วนบุคคลของนักเรียนที่แตกต่างกัน โดยการสรุปสมมติฐานมาจากการวิเคราะห์ความแตกต่างของพฤติกรรมการเป็นพลเมืองดีบนโลกดิจิทัลทั้งด้านรวม และรายด้าน 4 ด้าน ซึ่งได้แก่ พฤติกรรมการทำตามกฎบนโลกดิจิทัล พฤติกรรมการเคารพผู้อื่นบนโลกดิจิทัล พฤติกรรมมีส่วนร่วมบนโลกดิจิทัล และพฤติกรรมรับผิดชอบต่อสังคมบนโลกดิจิทัล โดยจำแนกตาม ข้อมูลพื้นฐานส่วนบุคคลของนักเรียน ได้แก่ เพศ ความถี่ในการใช้อินเทอร์เน็ต และความรู้เกี่ยวกับ กฎหมายบนโลกดิจิทัล สามารถสรุปได้ดังนี้

สมมติฐานข้อที่ 4.1 ระบุว่า นักเรียนที่มีเพศต่างกันมีพฤติกรรมการเป็นพลเมืองดี บนโลกดิจิทัลทั้งด้านรวมและรายด้านต่างกัน ซึ่งจากการวิเคราะห์ข้อมูล พบว่า นักเรียนที่มีเพศ ต่างกัน มีพฤติกรรมการทำตามกฎบนโลกดิจิทัล และพฤติกรรมการเคารพผู้อื่นบนโลกดิจิทัล

แตกต่างกันอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติ ซึ่งนักเรียนเพศหญิงมีพฤติกรรมเหล่านี้มากกว่านักเรียนเพศชาย

สมมติฐานข้อที่ 4.2 ระบุว่า นักเรียนที่มีความถนัดในการใช้อินเทอร์เน็ตต่างกันมีพฤติกรรมการเป็นพลเมืองดีบนโลกดิจิทัลทั้งด้านรวมและรายด้านต่างกัน ซึ่งจากการวิเคราะห์ข้อมูล พบว่า นักเรียนที่มีความถนัดในการใช้อินเทอร์เน็ตต่างกัน มีพฤติกรรมการทำตามกฎบนโลกดิจิทัลแตกต่างกันอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติ ซึ่งนักเรียนที่มีความถนัดในการใช้อินเทอร์เน็ตน้อยมีพฤติกรรมการทำตามกฎบนโลกดิจิทัลมากกว่านักเรียนที่มีความถนัดในการใช้อินเทอร์เน็ตมาก

สมมติฐานข้อที่ 4.3 ระบุว่า นักเรียนที่มีความรู้เกี่ยวกับกฎหมายบนโลกดิจิทัลต่างกันมีพฤติกรรมการเป็นพลเมืองดีบนโลกดิจิทัลทั้งด้านรวมและรายด้านต่างกัน ซึ่งจากการวิเคราะห์ข้อมูล พบว่า นักเรียนที่มีความรู้เกี่ยวกับกฎหมายบนโลกดิจิทัลต่างกัน มีพฤติกรรมการเป็นพลเมืองดีบนโลกดิจิทัล พฤติกรรมการทำตามกฎบนโลกดิจิทัล พฤติกรรมการเคารพผู้อื่นบนโลกดิจิทัล และพฤติกรรมการรับผิดชอบต่อสังคมบนโลกดิจิทัลแตกต่างกันอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติ ซึ่งนักเรียนที่มีความรู้เกี่ยวกับกฎหมายบนโลกดิจิทัลมากมีพฤติกรรมเหล่านี้มากกว่านักเรียนที่มีความรู้เกี่ยวกับกฎหมายบนโลกดิจิทัลน้อย

จึงสรุปได้ว่า ผลการวิเคราะห์ข้อมูลสนับสนุนสมมติฐานข้อที่ 4 เพียงบางส่วน

จากผลสรุปดังกล่าว แสดงให้เห็นว่า 1) นักเรียนที่มีเพศต่างกัน มีพฤติกรรมการทำตามกฎบนโลกดิจิทัล และพฤติกรรมการเคารพผู้อื่นบนโลกดิจิทัล แตกต่างกันอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติ ซึ่งนักเรียนเพศหญิงมีพฤติกรรมเหล่านี้มากกว่านักเรียนเพศชาย ซึ่งสอดคล้องกับผลการวิจัยของ รสสุคนธ์ มกรมณี (2556) ที่ศึกษาเกี่ยวกับพฤติกรรมความเป็นพลเมืองของนักเรียนนักศึกษาซึ่งพบว่า เยาวชนหญิงมีการเคารพกติกา/กฎหมายมากกว่าเยาวชนชายอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติ นอกจากนี้ ในงานวิจัยของ ววิ วิสาขศาสตร์ (2560) ที่ศึกษาเกี่ยวกับพฤติกรรมความรับผิดชอบต่อสังคมในโรงเรียนของนักเรียนระดับชั้นมัธยมศึกษาตอนปลาย ในเขตกรุงเทพมหานคร ได้ผลในทำนองเดียวกันว่า นักเรียนเพศหญิงมีพฤติกรรมความรับผิดชอบต่อสังคมในโรงเรียนมากกว่านักเรียนเพศชาย อย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05 สำหรับงานวิจัยที่ศึกษาบนโลกดิจิทัลนั้นได้แก่ งานวิจัยของ ธนพันธ์ จันทรพิพัฒน์พงศ์ (2559) ที่ศึกษาเกี่ยวกับพฤติกรรมการใช้เฟซบุ๊กด้วยปัญญาในกลุ่มนักศึกษาปริญญาตรี ได้ผลการวิจัยว่า นักศึกษาเพศหญิงเป็นผู้ที่มีพฤติกรรมการใช้เฟซบุ๊กด้วยปัญญาด้านรวม และพฤติกรรมการใช้เฟซบุ๊กอย่างถูกกาลเทศะมากกว่านักศึกษาเพศชาย อย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05 และในต่างประเทศ จากงานวิจัยของ โจนและมิทเชล (Jones & Mitchell, 2016, October 1) ซึ่ง

ได้กำหนดความหมายและการวัดความเป็นพลเมืองดิจิทัลของนักเรียนระดับชั้นมัธยมศึกษาทั้งตอนต้นและตอนปลายของประเทศอังกฤษ ได้ผลในการทำงานเดียวกันว่า เพศหญิงจะมีความเป็นพลเมืองดิจิทัลมากกว่าเพศชาย

2) นักเรียนที่มีความถนัดในการใช้อินเทอร์เน็ตต่างกัน มีพฤติกรรมการทำตามกฎบนโลกดิจิทัลแตกต่างกันอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติ ซึ่งนักเรียนที่มีความถนัดในการใช้อินเทอร์เน็ตน้อยมีพฤติกรรมการทำตามกฎบนโลกดิจิทัลมากกว่านักเรียนที่มีความถนัดในการใช้อินเทอร์เน็ตมาก หากพิจารณาข้อมูลต่างๆ ที่พบในโลกดิจิทัลจะมีทั้งข้อมูลที่แสดงออกถึงตัวอย่างที่ดีและไม่ดี ในเรื่องของ การโพสต์ภาพหรือคลิป และการใช้ภาษาในการแสดงความคิดเห็นในโพสต์ต่างๆ จึงส่งผลให้นักเรียนที่มีความถนัดในการใช้อินเทอร์เน็ตน้อยพบเห็นตัวอย่างเหล่านี้บ่อยกว่านักเรียนที่มีความถนัดในการใช้อินเทอร์เน็ตมาก เพราะฉะนั้นนักเรียนที่มีความถนัดในการใช้อินเทอร์เน็ตจะแสดงพฤติกรรมในทางลบบนโลกดิจิทัลน้อยกว่า หรืออาจกล่าวได้ว่า มีพฤติกรรมการทำตามกฎบนโลกดิจิทัลมากกว่านักเรียนที่มีความถนัดในการใช้อินเทอร์เน็ตมากกว่านั่นเอง ซึ่งสอดคล้องกับทฤษฎีของแบนดูรา (Bandura, 1986) ที่ได้อธิบายไว้ว่า การเรียนรู้ส่วนใหญ่ของคนเกิดจากการสังเกตตัวแบบ (model) หรือการเลียนแบบ (imitation) ซึ่งตัวแบบจะถ่ายทอดทั้งความคิดและการแสดงออกพร้อมๆ กัน ส่งผลให้บุคคลสามารถเรียนรู้จากประสบการณ์ของตัวแบบผ่านสื่อต่างๆ ได้อย่างรวดเร็ว และมีแนวโน้มที่จะลอกเลียนพฤติกรรมดังกล่าว

3) นักเรียนที่มีความรู้เกี่ยวกับกฎหมายบนโลกดิจิทัลต่างกัน มีพฤติกรรมการเป็นพลเมืองดีบนโลกดิจิทัล พฤติกรรมการทำตามกฎบนโลกดิจิทัล พฤติกรรมเคารพผู้อื่นบนโลกดิจิทัล และพฤติกรรมการรับผิดชอบบนโลกดิจิทัลแตกต่างกันอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติ ซึ่งนักเรียนที่มีความรู้เกี่ยวกับกฎหมายบนโลกดิจิทัลมากมีพฤติกรรมเหล่านี้มากกว่านักเรียนที่มีความรู้เกี่ยวกับกฎหมายบนโลกดิจิทัลน้อย ซึ่งการที่บุคคลรู้กฎหมายนั้น ย่อมส่งผลต่อพฤติกรรมการทำตามกฎ โดยจะเห็นได้จากผลการวิจัยของ กิตติเมธ สาคุณ (2554) ที่ศึกษาเกี่ยวกับปัจจัยที่มีผลต่อการเชื่อฟังและปฏิบัติตามกฎหมายของประชาชน : ศึกษาเฉพาะกรณี กองบังคับการตำรวจนครบาล 1 ที่พบว่า การกลัวการถูกลงโทษ ส่งผลต่อการเชื่อฟังและปฏิบัติตามกฎหมายของประชาชน ซึ่งการที่บุคคลจะกลัวการถูกลงโทษได้นั้น จำเป็นต้องมีความรู้เกี่ยวกับกฎหมายในเรื่องนั้นๆ ก่อน นอกจากนี้ยังมีงานวิจัยที่ศึกษาเกี่ยวกับกฎหมายบนโลกดิจิทัล โดยผลการวิจัยที่ได้มีความสอดคล้องกัน ได้แก่ งานวิจัยของ สุชีรา พระมาลา et al. (2558) เกี่ยวกับการรับรู้และความเข้าใจต่อการกระทำความผิดตามพระราชบัญญัติว่าด้วยการกระทำความผิดเกี่ยวกับคอมพิวเตอร์ พ.ศ. 2550 ของผู้ใช้บริการร้านอินเทอร์เน็ต กรณีศึกษาในอำเภอเมืองอุบลราชธานี ที่พบว่า

กลุ่มตัวอย่างส่วนใหญ่มีการรับรู้และความเข้าใจเกี่ยวกับเนื้อหาสาระของพระราชบัญญัติในระดับปานกลาง และมีพฤติกรรมตามกรอบของพระราชบัญญัติในระดับมาก โดยร้อยละ 85.9 ไม่แสดงพฤติกรรมรบกวนหรือทำลายข้อมูลคอมพิวเตอร์ รองลงมาคือ ร้อยละ 84.3 ไม่แสดงพฤติกรรมนำเข้าข้อมูลหรือตัดต่อภาพเพื่อให้ผู้อื่นเสียหาย และ ร้อยละ 80.1 ไม่แสดงพฤติกรรมดักอ่านข้อมูลคอมพิวเตอร์ของผู้อื่น ซึ่งจากที่กล่าวมานั้น ล้วนแสดงให้เห็นว่า บุคคลที่มีความรู้เกี่ยวกับกฎหมาย ย่อมส่งผลต่อการแสดงพฤติกรรมการทำตามกฎหมายนั่นเอง

ข้อเสนอแนะเพื่อการพัฒนาและวิจัยต่อไป

1. ข้อเสนอแนะในการปฏิบัติเพื่อการพัฒนาต่อไป

1.1) ข้อค้นพบจากการวิเคราะห์ความแปรปรวนแบบสามทางระหว่างเจตคติที่ดีต่อการเป็นพลเมืองดีบนโลกดิจิทัล การรู้เท่าทันสื่อดิจิทัล และการรับรู้บรรทัดฐานทางสังคมบนโลกดิจิทัล แสดงให้เห็นว่า พฤติกรรมการเป็นพลเมืองดีบนโลกดิจิทัลแปรปรวนไปตามปฏิสัมพันธ์แบบสองทางระหว่างการรู้เท่าทันสื่อดิจิทัล และการรับรู้บรรทัดฐานทางสังคมในโลกดิจิทัล ซึ่งนักเรียนที่มีการรู้เท่าทันสื่อดิจิทัลมากและการรับรู้บรรทัดฐานทางสังคมในโลกดิจิทัลมาก จะเป็นนักเรียนที่มีพฤติกรรมการเป็นพลเมืองดีบนโลกดิจิทัลมากตามไปด้วย นอกจากนี้ยังพบว่า มีพฤติกรรมรายด้านแปรปรวนไปตามปฏิสัมพันธ์แบบสองทางระหว่างเจตคติที่ดีต่อการเป็นพลเมืองดีบนโลกดิจิทัลกับการรู้เท่าทันสื่อดิจิทัล และเจตคติที่ดีต่อการเป็นพลเมืองดีบนโลกดิจิทัลกับการรับรู้บรรทัดฐานทางสังคม ซึ่งจะเห็นได้ว่า ทั้งปัจจัยทางจิตและปัจจัยทางสังคมล้วนมีความสำคัญต่อการพัฒนาพฤติกรรมการเป็นพลเมืองดีบนโลกดิจิทัลของนักเรียน ดังนั้นโรงเรียนควรจัดกิจกรรมให้นักเรียนได้เรียนรู้ถึงปัญหาสังคมที่เกิดขึ้นบนโลกดิจิทัล ทำให้นักเรียนได้รู้จักการใช้และรู้เท่าทันสื่อดิจิทัล เสนอแนะให้เห็นว่าพฤติกรรมการเป็นพลเมืองดีบนโลกดิจิทัลมีความจำเป็นและจะส่งผลดีต่อสังคมในปัจจุบันอย่างไร เพื่อให้นักเรียนเกิดเจตคติที่ดีต่อการเป็นพลเมืองดีบนโลกดิจิทัล พร้อมทั้งแสดงให้เห็นถึงความคิดเห็นของคนในสังคมที่มีต่อการกระทำของบุคคลบนโลกดิจิทัล เพื่อให้ นักเรียนได้รับรู้ถึงบรรทัดฐานทางสังคมเหล่านั้น สำหรับองค์กรอื่นๆ ที่เกี่ยวกับสื่อดิจิทัล เช่น กระทรวงดิจิทัลเพื่อเศรษฐกิจและสังคม และสื่อมวลชนต่างๆ ควรนำเสนอประเด็นปัญหาที่พบบนโลกดิจิทัล พร้อมทั้งอธิบายถึงข้อดี ข้อเสีย ให้เห็นอย่างชัดเจน และจากผลการวิจัยที่ได้ สามารถนำไปใช้เป็นองค์ความรู้ใหม่ในการกำหนดนโยบายต่างๆ ตามบรรทัดฐานทางสังคมบนโลกดิจิทัล เพื่อปลูกฝังบรรทัดฐานที่ดีให้แก่บุคคลในสังคมต่อไป

1.2) ข้อค้นพบจากการวิเคราะห์ความแปรปรวนแบบสองทางระหว่างบุคลิกภาพแบบเปิดใจรับประสบการณ์ และการมีแบบอย่างที่ดีจากสื่อดิจิทัล แสดงให้เห็นว่า พฤติกรรมการเป็น

พลเมืองดีบนโลกดิจิทัลแปรปรวนตามบุคลิกภาพแบบเปิดใจรับประสบการณ์ และการมีแบบอย่างที่ดีจากสื่อดิจิทัลที่ละตัวแปร ซึ่งนักเรียนที่มีบุคลิกภาพแบบเปิดใจรับประสบการณ์มาก จะมีพฤติกรรมการเป็นพลเมืองดีบนโลกดิจิทัลมาก และนักเรียนที่มีแบบอย่างที่ดีจากสื่อดิจิทัลมาก จะมีพฤติกรรมการเป็นพลเมืองดีบนโลกดิจิทัลมาก ดังนั้น ครอบครัวและโรงเรียนควรจัดกิจกรรมการเรียนรู้ โดยพัฒนาบุคลิกภาพแบบเปิดใจรับประสบการณ์ของนักเรียน ให้นักเรียนได้เรียนรู้ถึงการยอมรับความแตกต่างระหว่างบุคคล การควบคุมอารมณ์ของตนเอง การให้ความสำคัญกับความรู้สึกของตนเองและผู้อื่น เพื่อเสริมสร้างการเป็นพลเมืองดี และเชื่อมโยงให้เห็นถึงบุคคลที่พบจากสื่อดิจิทัลทั้งแบบอย่างที่ดีและไม่ดี พร้อมทั้งอธิบายให้เห็นถึงผลจากการกระทำของแบบอย่างจากสื่อดิจิทัลเหล่านั้น นอกจากนี้ควรรณรงค์การใช้สื่อดิจิทัลอย่างเหมาะสม เน้นการปฏิบัติตามกฎหมายเกี่ยวกับคอมพิวเตอร์ การเคารพบุคคลอื่นบนโลกดิจิทัล โดยการแสดงความคิดเห็นและแสดงออกด้วยพฤติกรรมที่เหมาะสม การมีส่วนร่วมบนโลกดิจิทัล และการรับผิดชอบต่อการกระทำของตนเองบนโลกดิจิทัล เพื่อเป็นแบบอย่างในการใช้สื่อดิจิทัลที่เหมาะสมให้นักเรียน และพัฒนาพฤติกรรมการเป็นพลเมืองดีบนโลกดิจิทัลของนักเรียนให้มากยิ่งขึ้น

1.3) ข้อค้นพบจากการวิเคราะห์การถดถอยพหุคูณเพื่อทำนายพฤติกรรมการเป็นพลเมืองดีบนโลกดิจิทัล พบว่า ตัวแปรที่มีอิทธิพลในการทำนายสูงสุด คือ เจตคติที่ดีต่อการเป็นพลเมืองดีบนโลกดิจิทัล และบุคลิกภาพแบบเปิดใจรับประสบการณ์ ซึ่งเป็นการเน้นย้ำให้เห็นถึงความสำคัญในการพัฒนาตัวแปรทั้งสองตัวนี้ ดังนั้น ครอบครัวและโรงเรียนจึงมีความสำคัญอย่างมากในการให้ความรู้ความเข้าใจในการทำตามกฎระเบียบต่างๆ การเคารพผู้อื่น การมีส่วนร่วมในการแก้ไขปัญหา และการรับผิดชอบต่อตนเองและสังคมของนักเรียนบนโลกดิจิทัล เพื่อให้นักเรียนเกิดเจตคติที่ดีต่อการเป็นพลเมืองดีบนโลกดิจิทัล และให้อิสระแก่นักเรียนในการเรียนรู้สิ่งใหม่ๆ ตามความสนใจ ผีการจินตนาการและสร้างสรรค์สิ่งต่างๆ รับรู้ถึงความรู้สึกของตนเองและผู้อื่น พร้อมทั้งฝึกการควบคุมอารมณ์และความรู้สึกของตนเองที่อาจจะส่งผลต่อพฤติกรรมที่แสดงออกมา เพื่อพัฒนาบุคลิกภาพแบบเปิดใจรับประสบการณ์ในตัวนักเรียนให้มากยิ่งขึ้น

1.4) ข้อค้นพบจากการวิเคราะห์ค่าที พบว่า นักเรียนที่มีความรู้เกี่ยวกับกฎหมายบนโลกดิจิทัลต่างกัน จะมีพฤติกรรมการเป็นพลเมืองดีบนโลกดิจิทัลแตกต่างกัน ซึ่งนักเรียนที่มีความรู้เกี่ยวกับกฎหมายบนโลกดิจิทัลมาก จะมีพฤติกรรมการเป็นพลเมืองดีบนโลกดิจิทัลมากตามไปด้วย ซึ่งจากข้อค้นพบจะได้ว่า ความรู้เกี่ยวกับกฎหมายบนโลกดิจิทัลมีความสำคัญต่อการเป็นพลเมืองดีบนโลกดิจิทัลมาก เพราะฉะนั้นควรมีการให้ความรู้ในเรื่องนี้กับนักเรียน ผ่านการเข้าร่วมกิจกรรมต่างๆ ที่โรงเรียนหรือหน่วยงานต่างๆ จัดขึ้น โดยให้นักเรียนได้เรียนรู้และทำความเข้าใจ

เกี่ยวกับข้อกฎหมายที่ว่าด้วย การกระทำความผิดเกี่ยวกับคอมพิวเตอร์ และบทลงโทษจากการกระทำความผิดเหล่านั้น เพื่อให้นักเรียนมีความรู้ประกอบการตัดสินใจก่อนที่จะแสดงพฤติกรรมต่างๆ ออกมาบนโลกดิจิทัล

2. ข้อเสนอแนะในการวิจัยต่อไป

2.1) จากผลการวิจัยทำให้ทราบปัจจัยเชิงสาเหตุที่ส่งผลต่อพฤติกรรมการเป็นพลเมืองดีบนโลกดิจิทัล และผลการวิเคราะห์การถดถอยพหุคูณ (Multiple Regression Analysis) พบว่า ค่า %ทำนาย ของแต่ละตัวแปรค่อนข้างน้อย จึงควรเพิ่มตัวแปรที่นำมาศึกษาเพื่อค้นหาตัวทำนายที่สำคัญต่อพฤติกรรมการเป็นพลเมืองดีบนโลกดิจิทัล ดังนั้นจึงควรศึกษาต่อในลักษณะการวิจัยแบบผสมผสาน (Mixed Methods Research) เพื่อค้นหาตัวแปรเชิงสาเหตุเพิ่มเติมและนำมาสร้างเป็นโปรแกรมการฝึกอบรมในลักษณะของงานวิจัยเชิงทดลองเพื่อพัฒนาและเสริมสร้างพฤติกรรมการเป็นพลเมืองดีบนโลกดิจิทัลต่อไป

2.2) จากผลการวิจัยจะพบปฏิสัมพันธ์แบบสองทางระหว่าง เจตคติที่ดีต่อการเป็นพลเมืองดีบนโลกดิจิทัลกับการรู้เท่าทันสื่อดิจิทัล เจตคติที่ดีต่อการเป็นพลเมืองดีบนโลกดิจิทัลกับการรับรู้บรรทัดฐานทางสังคมบนโลกดิจิทัล การรู้เท่าทันสื่อดิจิทัลกับการรับรู้บรรทัดฐานทางสังคมบนโลกดิจิทัล ซึ่งยังไม่มีการวิจัยอื่นมารองรับมากนัก ดังนั้นจึงควรนำไปศึกษาต่อในลักษณะของงานวิจัยเชิงคุณภาพ เพื่อศึกษาตัวแปรเหล่านี้ในเชิงลึก ว่าปฏิสัมพันธ์ที่เกิดขึ้นมีความสัมพันธ์อย่างไรกับพฤติกรรมการเป็นพลเมืองดีบนโลกดิจิทัล

2.3) จากผลการวิจัยพบว่า เจตคติที่ดีต่อการเป็นพลเมืองดีบนโลกดิจิทัล และบุคลิกภาพแบบเปิดใจรับประสบการณ์เป็นตัวแปรที่มีความสำคัญต่อพฤติกรรมการเป็นพลเมืองดีบนโลกดิจิทัล จึงควรนำตัวแปรนี้ไปศึกษาต่อ

2.4) จากผลการวิจัยพบว่า คะแนนในส่วนของพฤติกรรมมีส่วนร่วมบนโลกดิจิทัลค่อนข้างน้อย อาจจะต้องมีการปรับปรุงข้อคำถามให้เข้าใจง่ายขึ้น และสอดคล้องกับสภาพบริบทจริงของการมีส่วนร่วมบนโลกดิจิทัลของกลุ่มตัวอย่าง

2.5) เครื่องมือที่ใช้ในการวิจัยเป็นเครื่องมือใหม่ที่ผู้วิจัยออกแบบขึ้น จึงควรจะมีการพัฒนาและวิเคราะห์เครื่องมือให้มีคุณภาพและเป็นมาตรฐานต่อไป

บรรณานุกรม

- Ajzen, I., & Fishbein, M. (1980). *Understanding Attitude and Predicting Social Behavior*. New Jersey: Prentice Hall, Inc.
- Al-Zahrani, A. (2015, November 26). Toward Digital Citizenship: Examining Factors Affecting Participation and Involvement in the Internet Society among Higher Education Students. *International Education Studies*, 8(12), 203-217.
- Allport, G. (1935). *Handbook of Social Psychology*. Worcester, Mass: Clark University Press.
- Allport, G. (1961). *Pattern And Growth In Personality*. New York: Holt, Rinehart and Winston, Inc.
- Baggio, S., Iglesias, K., Berchtold, A., & Suris, J. C. (2016, August 13). Measuring internet use: comparisons of different assessments and with internet addiction. *Addiction Research and Theory*, 25(2), 1-7.
- Bandura, A. (1986). *Social Foundations of Thought and Action: A Social Cognitive Theory*. Englewood Cliffs, NJ: Prentice-Hall, Inc.
- Buckingham, D. (2007, March 1). Digital Media Literacies: rethinking media education in the age of the Internet. *Research in Comparative and International Education*, 2(1), 43-55.
- Choi, M., Glassman, M., & Cristol, D. (2017, April). What it means to be a citizen in the internet age: Development of a reliable and valid digital citizenship scale. *Computers & Education*, 107, 100-112.
- Costa, P. T., & McCrae, R. R. (1992). *Revised NEO Personality Inventory (NEO-PI-R) and NEO Five Factor Model (NEO-FFI) professional manual*. Odessa, FL: Psychological Assessment Resources.
- Costa, P. T., & McCrae, R. R. (1995). Domains and Facets: Hierarchical Personality Assessment Using the Revised NEO Personality Inventory. *PERSONALITY ASSESSMENT*, 64(1), 21-50.
- Eagly, A. H., & Chaiken, S. (1993). *The psychology of attitudes*. New York: Harcourt Brace

Jovanovich College Publishers.

Feist, J., & Feist, G. J. (2006). *Theories of Personality* (6th ed.). New York: McGraw Hill.

Hallaq, T. (2016). Evaluating Online Media Literacy in Higher Education: Validity and Reliability of the Digital Online Media Literacy Assessment (DOMLA). *Media Literacy Education*, 8(1), 62-84.

Hjelle, L. L. (1992). *Personality Theories: Basic Assumption, Research and Application* (3rd ed.). New York: McGraw Hill.

Hogg, M. A., & Vaughan, G. M. (2005). *Social Psychology* (4th ed.). London: Prentice-Hall.

International Telecommunication Union. (2007). Living the Digital World. Retrieved from http://www.itu.int/newsroom/features/digital_world.html

Isman, A., & Gungoren, O. C. (2014, January). Digital Citizenship. *The Turkish Online Journal of Educational Technology*, 13(1), 73-77.

John, O. P., & Srivastava, S. (1999, March 5). The Big Five trait taxonomy: History, measurement, and theoretical perspectives. *Handbook of personality: Theory and research*, 2, 102-138.

Jones, L. M., & Mitchell, K. J. (2016, October 1). Defining and measuring youth digital citizenship. *SAGE new media & society*, 18(9), 2063-2079.

Kara, N. (2018, January). Understanding University Students' Thoughts and Practices about Digital Citizenship: A Mixed Methods Study. *Educational Technology & Society*, 21(1), 172-185.

Krejcie, R. V., & Morgan, E. W. (1970). Determining Sample Size for Research Activity. *Education and Psychological Measurement*, 30, 607-610.

LaPiere, R. T. (1934, December 1). Attitudes vs. Action. *Social Forces*, 13(2), 230-237.

Mackey, T. K., & Nayyar, G. (2016, June 1). Digital danger: a review of the global public health, patient safety and cybersecurity threats posed by illicit online pharmacies. *British Medical Bulletin*, 118(1), 110-126.

Netsafe. (2016). From literacy to fluency to citizenship: Digital Citizenship in Education.

Retrieved from <https://www.netsafe.org.nz/wp-content/uploads/2016/11/NETSAFE-WHITEPAPER-From-literacy-to-fluency-to-citizenship.pdf>

- Nordin, M. S., Ahmad, T. B. T., Zubairi, A. M., Ismail, N. A. H., Rahman, A. H. A., Trayek, F. A. A., & Ibrahim, M. B. (2016, February 24). Psychometric Properties of a Digital Citizenship Questionnaire. *International Education Studies*, 9(3), 71-80.
- O'Connell, M. J., Clayton, A., & Rowe, M. (2017, April). Reliability and Validity of a Newly Developed Measure of Citizenship Among Persons with Mental Illnesses. *Community Mental Health*, 53(3), 367-374.
- Palmer, T. (2015). *Digital Dangers: the impact of technology on the sexual abuse and exploitation of children and young people*. Barking: Barnardo's.
- Park, S. (2012, February 1). Dimensions of digital media literacy and the relationship to social exclusion. *Media International Australia*, 142(1), 87-100.
- Patki, S. M., & Abhyankar, S. C. (2016, January-March). Big Five Personality Factors as Predictors of Organizational Citizenship Behavior: A Complex Interplay. *The International Journal of Indian Psychology*, 3(2), 136-146.
- Ribble, M. (2011). *Digital Citizenship in Schools* (2nd ed.). Washington, D.C: International Society for Technology in Education.
- Ribble, M. S., Bailey, G. D., & Ross, T. W. (2004, September 11). Digital Citizenship: Addressing Appropriate Technology Behavior. *International Society for Technology in Education*, 32(1), 6-12.
- Richards, R. (2010, June). Digital Citizenship and Web 2.0 Tools. *MERLOT Journal of Online Learning and Teaching*, 6(2), 516-522.
- Shon, J., & Hillman, S. (2015). Defining Civic and Citizenship Education or What is The Good Citizen? Retrieved from <http://manoa.hawaii.edu/hepc/wp-content/uploads/The-Good-Citizen-HEPC-May-6th-2015.pdf>
- Statista. (2017). Distribution of internet users in Mexico as of April 2017, by age. Retrieved from <https://www.statista.com/statistics/278044/age-distribution-of-internet-users-in-mexico/>
- Stromquist, N. P. (2009, June). Theorizing Global Citizenship: Discourse, Challenges, and Implication for Education. *Revista Interamericana de Education para la Democracia Interamerican Journal of Education for Democracy*, 2(1), 5-29.

Wauchope, S., Ake, G., & Califra, E. (2017). *The state of the world's children 2017*
 “Children in a digital world”. New York: United Nations Children's Fund.

World Association of Technology Teachers. (2000). What is a good citizen. Retrieved
 from http://www.technologystudent.com/PDF_PSE1/citizen3a.pdf

แพรวพิมพ์ สีลวานิช. (2559). ปัจจัยทางจิตลักษณะและสภาพแวดล้อมในงานที่เกี่ยวข้องกับ
 พฤติกรรมการทำงานอย่างมีความรับผิดชอบของพนักงานปฏิบัติการเบื้องหลังสื่อธุรกิจ
 บ้านเทิง. (ปริญญาานิพนธ์ วท.ม. (การวิจัยพฤติกรรมศาสตร์ประยุกต์)), บัณฑิตวิทยาลัย
 มหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ, กรุงเทพฯ.

กมลวรรณ คารมปราชญ์. (2550). การศึกษาอิทธิพลของการถ่ายทอดทางการเมืองจากครอบครัว
 สถาบันการศึกษา ที่ทำงาน และสื่อมวลชน ที่ส่งผลต่อความโน้มเอียงทางการเมือง ความ
 ผูกพันต่อพรรคการเมือง และพฤติกรรมการมีส่วนร่วมทางการเมืองของพนักงานรัฐวิสาหกิจ.
 (ปริญญาานิพนธ์ วท.ด. (การวิจัยพฤติกรรมศาสตร์ประยุกต์)), บัณฑิตวิทยาลัย มหาวิทยาลัย
 ศรีนครินทรวิโรฒ, กรุงเทพฯ.

กมลวรรณ คารมปราชญ์ คล้ายแก้ว. (2557, 1 มกราคม). บทบาทของครอบครัวในการปลูกฝังและ
 พัฒนาความเป็นพลเมืองดีตามระบอบประชาธิปไตยให้กับเด็กและเยาวชน. พฤติกรรม
 ศาสตร์, 20(1), 1-18.

เกษศรณ์ นุชประสพ. (2560). ลักษณะทางจิตและสภาพแวดล้อมในมหาวิทยาลัยที่มีอิทธิพลต่อ
 ภาพลักษณ์และพฤติกรรมการมีส่วนร่วมรับผิดชอบต่อสังคมของมหาวิทยาลัยในนักศึกษา
 มหาวิทยาลัยราชภัฏกลุ่มรัตนโกสินทร์. (ปริญญาานิพนธ์ ปว.ด. (การวิจัยพฤติกรรมศาสตร์
 ประยุกต์)), บัณฑิตวิทยาลัย มหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ, กรุงเทพฯ.

กิตติเมธ สาคุณ. (2554). ปัจจัยที่มีผลต่อการเชื่อฟังและปฏิบัติตามกฎหมายของประชาชน: ศึกษา
 เฉพาะกรณี กองบังคับการตำรวจนครบาล 1. (ปริญญาานิพนธ์ ศศ.ม. (การบริหารงาน
 ยุติธรรม)), คณะสังคมสงเคราะห์ศาสตร์ มหาวิทยาลัยธรรมศาสตร์, กรุงเทพฯ.

จันท์สุภาห์ ไวยฤทธิ์. (2555). ปัจจัยทางจิตสังคมและการรับรู้บรรทัดฐานทางสังคมจากคนรอบข้างที่
 เกี่ยวข้องกับพฤติกรรมรับผิดชอบต่อพนักงานขับรถ ในเขตกรุงเทพมหานคร. (ปริญญา
 นิพนธ์ วท.ม. (การวิจัยพฤติกรรมศาสตร์ประยุกต์)), บัณฑิตวิทยาลัย มหาวิทยาลัยศรีนคริน
 ทรวิโรฒ, กรุงเทพฯ.

จินตนา ต้นสุวรรณนนท์, ปิ่นกนก วงศ์ปิ่นเพชร, & ชัญญา ลีศัตรูพ่าย. (2553, 1 มกราคม). ปัจจัยที่
 เกี่ยวข้องกับพฤติกรรมบริโภคสื่อด้วยปัญญาของนักเรียนระดับอุดมศึกษาในเขต

- กรุงเทพมหานคร. พฤติกรรมศาสตร์, 16(1), 122-135.
- ชรินทร์ยา ป้อมไย. (2554). บุคลิกภาพห้าองค์ประกอบ การเสริมสร้างพลังอำนาจในงานเชิงจิตวิทยา และความผูกพันในงาน: กรณีศึกษาวิศวกรในบริษัทเอกชนแห่งหนึ่งในเขตกรุงเทพมหานคร. (ปริญญานิพนธ์ ศศ.ม. (จิตวิทยาอุตสาหกรรมและองค์การ)), คณะศิลปศาสตร์ มหาวิทยาลัยธรรมศาสตร์, กรุงเทพฯ.
- ชัยชนะ มิตรพันธ์. (2558). กฎหมายทางด้านเทคโนโลยีสารสนเทศ (ICT Laws) สำนักงานพัฒนาธุรกรรมทางอิเล็กทรอนิกส์ (องค์การมหาชน). Retrieved from https://www.ega.or.th/upload/download/file_3b3c115003cf96ddb88d8a2c6c589a80.pdf
- ณัฐพร ศรีสวัสดิ์. (2560). ปัจจัยทางจิตสังคมที่มีผลต่อความฉลาดทางวัฒนธรรมเชิงพฤติกรรมของนักศึกษาปริญญาตรีที่ศึกษาในหลักสูตรนานาชาติ. (ปริญญานิพนธ์ วท.ม. (การวิจัยพฤติกรรมศาสตร์ประยุกต์)), บัณฑิตวิทยาลัย มหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ, กรุงเทพฯ.
- ณัฐรัชต์ สาเมาะ, พิมพัลย์ บุญมงคล, รณภูมิ สามัคคีคารมย์, Ojanen, T. T., & Guadamuz, T. E. (2557, 1 มกราคม). การรับรู้ของเยาวชนต่อการรังแกกันในพื้นที่ไซเบอร์. พฤติกรรมศาสตร์เพื่อการพัฒนา, 6(1), 351-363.
- ดวงเดือน พันธุมนาวิน. (2550, ตุลาคม). ปกกฎหมายกับพฤติกรรมเชิงจริยธรรม. พัฒนาสังคม, 9(1), 1-29.
- ธนพันธ์ จันทรพิพัฒน์พงศ์. (2559). ปัจจัยภายในบุคคลและสภาพแวดล้อมทางสังคมที่เกี่ยวข้องกับพฤติกรรมการใช้เฟซบุ๊กด้วยปัญญาของนักศึกษาปริญญาตรี ในเขตกรุงเทพมหานคร. (ปริญญานิพนธ์ วท.ม. (การวิจัยพฤติกรรมศาสตร์ประยุกต์)), บัณฑิตวิทยาลัย มหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ, กรุงเทพฯ.
- ธัญรัช วิภัติภูมิประเทศ. (2556, พฤษภาคม-สิงหาคม). ผลของการใช้กิจกรรมการเรียนรู้โดยใช้ปัญญาเป็นฐานในวิชาการศึกษาเพื่อสร้างพลเมืองที่มีต่อความตระหนักในความเป็นพลเมืองของนักศึกษา. ศึกษาศาสตร์ มหาวิทยาลัยสงขลานครินทร์ วิทยาเขตปัตตานี, 24(2), 43-57.
- นัฐกรณ วรเชษฐบัญชา. (2559). ปัจจัยทางจิตสังคมที่เกี่ยวข้องกับพฤติกรรมการทำงานตามมาตรฐานจริยธรรมของข้าราชการตำรวจ ในจังหวัดมุกดาหาร. (ปริญญานิพนธ์ วท.ม. (การวิจัยพฤติกรรมศาสตร์ประยุกต์)), บัณฑิตวิทยาลัย มหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ, กรุงเทพฯ.

นิต้าโพล. (2560). ทศนคติของเด็กและเยาวชนไทยต่อพฤติกรรมกรรมการกลั่นแกล้งบนโลกออนไลน์.

Retrieved from <http://nidapoll.nida.ac.th/index.php?op=polls-detail&id=521#>

นิภาพร พวงมี. (2554). บุคลิกภาพห้าองค์ประกอบกับการรับรู้วัฒนธรรมองค์การของพยาบาล
โรงพยาบาลมหาวิทยาลัยแห่งหนึ่ง. (ปริญญาณินพนธ์ ศศ.ม. (จิตวิทยาอุตสาหกรรมและ
องค์การ)), คณะศิลปศาสตร์ มหาวิทยาลัยธรรมศาสตร์, กรุงเทพฯ.

ปณสาสน์ ตั้งเจริญ. (2560). สถานการณ์ทางสังคมและจิตลักษณะที่เกี่ยวข้องกับพฤติกรรมความเป็น
พลเมืองใสใจสังคมของนิสิตระดับปริญญาตรี มหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ. (ปริญญา
ณินพนธ์ วท.ม. (การวิจัยพฤติกรรมศาสตร์ประยุกต์)), บัณฑิตวิทยาลัย มหาวิทยาลัยศรีนคริน
ทรวิโรฒ, กรุงเทพฯ.

ปราณี จ้อยรอด. (2553, 1 มกราคม). ปัจจัยที่มีผลต่อพฤติกรรมการรับสื่ออินเทอร์เน็ตอย่างมี
วิจารณญาณของนักเรียนช่วงชั้นที่ 4 ในเขตกรุงเทพมหานคร. พฤติกรรมศาสตร์, 16(1), 1-
29.

พนิตพัคตร์ ประสารพันธ์. (2557). ปัจจัยทางจิตและสังคมที่เกี่ยวข้องกับพฤติกรรมการปฏิบัติงาน
ด้วยความปลอดภัยของพนักงานก่อสร้างในเขตกรุงเทพมหานครและปริมณฑล. (ปริญญา
ณินพนธ์ วท.ม. (การวิจัยพฤติกรรมศาสตร์ประยุกต์)), บัณฑิตวิทยาลัย มหาวิทยาลัยศรีนคริน
ทรวิโรฒ, กรุงเทพฯ.

รวี วิสาขศาสตร์. (2560). ปัจจัยทางจิตสังคมที่เกี่ยวข้องกับพฤติกรรมความรับผิดชอบต่อสังคมใน
โรงเรียนของนักเรียนระดับชั้นมัธยมศึกษาตอนปลายในเขตกรุงเทพมหานคร. (ปริญญา
ณินพนธ์ วท.ม. (การวิจัยพฤติกรรมศาสตร์ประยุกต์)), บัณฑิตวิทยาลัย มหาวิทยาลัยศรีนคริน
ทรวิโรฒ, กรุงเทพฯ.

รสสุคนธ์ มกรมณี. (2556). พฤติกรรมความเป็นพลเมืองของเยาวชนในมหาวิทยาลัยราชภัฏสวน
สุนันทา. วิจัยและพัฒนา มหาวิทยาลัยราชภัฏสวนสุนันทา, 5, 74-84.

ลลิตภัทร เจริญรัฐ. (2555). การวิเคราะห์ปัจจัยที่ส่งผลต่อพฤติกรรมการบริโภคด้วยปัญญาของ
นักเรียนมัธยมศึกษาตอนปลาย สำนักงานเขตพื้นที่การศึกษามัธยมศึกษา เขต 2 ด้วยวิธีการ
วิเคราะห์กลุ่มพหุ. (ปริญญาณินพนธ์ กศ.ม. (การวิจัยและสถิติทางการศึกษา)), บัณฑิต
วิทยาลัย มหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ, กรุงเทพฯ.

วิเชียร วิจิตรกุลชัยเลิศ. (2560). บอร์ดแบนด์ คืออะไร. Retrieved from

<http://www.ckmit.com/summer/Vichien/broadband.html>

วิภาพร มาพบสุข. (2548). จิตวิทยาทั่วไป (General Psychology). กรุงเทพฯ: ศูนย์ส่งเสริมวิชาการ.

สำนักงานคณะกรรมการการศึกษาขั้นพื้นฐาน. (2561). จำนวนโรงเรียนจำแนกตามเขตพื้นที่

การศึกษา. Retrieved from <https://data.bopp->

[obec.info/emis/school.php?Area_CODE=101701](https://data.bopp-obec.info/emis/school.php?Area_CODE=101701)

สำนักงานปลัดกระทรวงศึกษาธิการ. (2562). สถิติการศึกษา ประจำปี 2559. Retrieved from

<http://www.en.moe.go.th/enMoe2017/images/PDF/statistics2559.pdf>

สำนักงานสถิติแห่งชาติ กระทรวงเทคโนโลยีสารสนเทศและการสื่อสาร. (2559). ผลการสำรวจการใช้

เทคโนโลยีสารสนเทศและการสื่อสาร. Retrieved from

<http://www.nso.go.th/sites/2014/DocLib13/.pdf>

สิริธร เจริญรัตน์, & ชฎารัตน์ พิพัฒน์นันท์. (2552). ความรู้และความสนใจเกี่ยวกับการกระทำ

ความผิดเกี่ยวกับคอมพิวเตอร์ของนักศึกษาระดับปริญญาตรี สาขาวิชาวิทยาการ

คอมพิวเตอร์ ของมหาวิทยาลัยเอกชน ในเขตกรุงเทพมหานคร. Retrieved from

<http://eprints.utcc.ac.th/1802/1/1802fulltext.pdf>

สุชีรา พระมาลา, กัลยกร ศรีภักดี, & มนไท ประมุขจักโก. (2558). การรับรู้และความเข้าใจต่อการ

กระทำความผิดตามพระราชบัญญัติ ว่าด้วยการกระทำความผิดเกี่ยวกับคอมพิวเตอร์ พ.ศ.

2550 ของผู้ใช้บริการร้านอินเทอร์เน็ต กรณีศึกษา: อำเภอเมืองอุบลราชธานี. Paper

presented at the การประชุมวิชาการและเสนอผลงานวิจัยระดับชาติ “สร้างสรรค์และ

พัฒนา เพื่อก้าวหน้าสู่ประชาคมอาเซียน” ครั้งที่ 2, วิทยาลัยนครราชสีมา อำเภอเมือง

จังหวัดนครราชสีมา.

สุภาวดี เจริญวานิช. (2560, กรกฎาคม-สิงหาคม). การรังแกกันผ่านพื้นที่ไซเบอร์: ผลกระทบและการ

ป้องกันในวัยรุ่น. วิทยาศาสตร์และเทคโนโลยี, 25(4), 639-648.

อรพินท์ ชูชม. (2545). วิชา วป502 การสร้างและพัฒนาเครื่องมือวัดทางพฤติกรรมศาสตร์.

กรุงเทพฯ: สถาบันวิจัยพฤติกรรมศาสตร์ มหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ.

อรพินท์ ชูชม. (2559). พฤติกรรมศาสตร์: มุมมองในศาสตร์ที่แตกต่าง. กรุงเทพฯ: สถาบันวิจัย

พฤติกรรมศาสตร์ มหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ.



ภาคผนวก ก
เครื่องมือที่ใช้ในการวิจัย



แบบสอบถาม

คำชี้แจง

แบบสอบถามนี้เป็นส่วนหนึ่งของการวิจัยเรื่อง ปัจจัยทางจิตสังคมที่เกี่ยวข้องกับพฤติกรรมการเป็นพลเมืองดีบนโลกดิจิทัลของนักเรียนระดับชั้นมัธยมศึกษาตอนปลายของโรงเรียนในสังกัดสำนักงานคณะกรรมการการศึกษาขั้นพื้นฐาน ในเขตกรุงเทพมหานคร โดยแบบสอบถามชุดนี้แบ่งออกเป็น 7 ตอน คือ

- ตอนที่ 1 ข้อมูลพื้นฐานส่วนบุคคล
- ตอนที่ 2 พฤติกรรมการเป็นพลเมืองดีบนโลกดิจิทัล
- ตอนที่ 3 เจตคติที่ดีต่อการเป็นพลเมืองดีบนโลกดิจิทัล
- ตอนที่ 4 การรู้เท่าทันสื่อดิจิทัล
- ตอนที่ 5 บุคลิกภาพแบบเปิดใจรับประสบการณ์
- ตอนที่ 6 การรับรู้บรรทัดฐานทางสังคมบนโลกดิจิทัล
- ตอนที่ 7 การมีแบบอย่างที่ดีจากสื่อดิจิทัล

ขอขอบคุณที่ให้ความร่วมมือและหวังเป็นอย่างยิ่งว่าจะได้รับความร่วมมือจากท่านในการตอบแบบสอบถามนี้ด้วยความถูกต้องและครบถ้วน ซึ่งข้อมูลที่ได้จะเก็บไว้เป็นความลับเพื่อประโยชน์ทางการวิจัยเท่านั้น

กรรณก แหวง

นิสิตปริญญาโท สถาบันวิจัยพฤติกรรมศาสตร์
มหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ

แบบสอบถาม

เรื่อง ปัจจัยทางจิตสังคมที่เกี่ยวข้องกับพฤติกรรมการเป็นพลเมืองดีบนโลกดิจิทัลของนักเรียนระดับชั้นมัธยมศึกษา

ตอนปลายของโรงเรียนในสังกัดสำนักงานคณะกรรมการการศึกษาขั้นพื้นฐาน ในเขตกรุงเทพมหานคร

คำชี้แจง : โปรดทำเครื่องหมาย และเติมข้อความลงในช่องว่างตามความคิดเห็นของท่าน

ตอนที่ 1 ข้อมูลพื้นฐานส่วนบุคคล

เพศ ☐ ชาย ☐ หญิง

ปริมาณระยะเวลาในการใช้อินเทอร์เน็ตโดยเฉลี่ยใน 1 วัน เป็นเวลา ชั่วโมง นาที

ความรู้เกี่ยวกับกฎหมายบนโลกดิจิทัล (Cronbach's Alpha = .520)

คำชี้แจง : โปรดพิจารณาข้อคำถามในแต่ละข้อ แล้วทำเครื่องหมาย ✓ ในช่องถูกหรือผิดที่กำหนดให้

ข้อคำถาม	คำตอบ	
	ถูก	ผิด
1. การคัดลอกแฟ้มข้อมูลจากคอมพิวเตอร์ในห้องสมุดของโรงเรียน ที่เปิดให้บริการแก่นักเรียน โดยทั่วไป และคอมพิวเตอร์นั้นไม่มีมาตรการการเข้าถึง ถือเป็นการกระทำความผิดเกี่ยวกับคอมพิวเตอร์ (ค่าความยาก = .361, t = .556, r = .274)		
2. การบ่อนโปรแกรมที่เป็นไวรัสทำลายข้อมูลหรือระบบคอมพิวเตอร์ ถือว่าเป็นความผิดเพียงเล็กน้อย ไม่ถึงขั้นต้องระวางโทษจำคุกตามกฎหมาย (ค่าความยาก = .526, t = .805, r = .239)		
3. การส่ง e-mail ไปให้ผู้อื่นโดยใช้นามแฝง หรือ email-address ที่ผิดแปลกไปจากที่เคยใช้อยู่เป็นประจำ ถือเป็นการกระทำความผิดเกี่ยวกับคอมพิวเตอร์ (ค่าความยาก = .495, t = .837, r = .351)		
4. การส่ง e-mail โดยปกปิดหรือปลอมแปลง IP address เป็นจำนวนมาก จนทำให้ระบบคอมพิวเตอร์ของบุคคลอื่นเกิดความยุ่งยากในการใช้งาน ถือเป็นการกระทำความผิดเกี่ยวกับคอมพิวเตอร์ (ค่าความยาก = .876, t = .214, r = .158)		
5. การให้ความร่วมมือในการส่งต่อข้อมูลที่เป็นเท็จ ไม่ถือเป็นความผิด และไม่ต้องโทษตามกฎหมาย (ค่าความยาก = .804, t = .364, r = .181)		
6. การเผยแพร่หรือส่งต่อข้อมูลลามกที่ประชาชนทั่วไปสามารถเข้าถึงได้ ไม่ถือเป็นความผิด และไม่ต้องโทษตามกฎหมาย (ค่าความยาก = .711, t = .500, r = .154)		
7. การนำภาพของผู้อื่นเข้าสู่ระบบคอมพิวเตอร์ที่ผู้อื่นสามารถเข้าถึงได้ และภาพนั้นเป็นภาพที่เกิดจากการตัดต่อหรือดัดแปลงแล้วทำให้ผู้อื่นเสียชื่อเสียง ต้องระวางโทษจำคุกไม่เกินสามปี และปรับไม่เกินสองแสนบาท (ค่าความยาก = .897, t = .318, r = .235)		

ข้อคำถาม	คำตอบ	
	ถูก	ผิด
8. การเปลี่ยนแปลงข้อมูลคอมพิวเตอร์เพียงบางส่วนของผู้อื่น ไม่ถือเป็นการกระทำความผิดเกี่ยวกับคอมพิวเตอร์ (ค่าความยาก = .784, t = .409, r = .261)		
9. การครอบครองข้อมูลคอมพิวเตอร์ที่ศาลสั่งให้ทำลาย ถือเป็นการกระทำความผิดเกี่ยวกับคอมพิวเตอร์ และต้องได้รับโทษตามกฎหมาย (ค่าความยาก = .866, t = .259, r = .070)		
10. การเผยแพร่ภาพที่ผ่านการตัดต่อจนทำให้ผู้อื่นอับอาย ถือเป็นการกระทำความผิดเกี่ยวกับคอมพิวเตอร์ (ค่าความยาก = .928, t = .273, r = .318)		

ตอนที่ 2 พฤติกรรมการเป็นพลเมืองดีบนโลกดิจิทัล (Cronbach's Alpha = .719)

คำชี้แจง : โปรดพิจารณาข้อความในแต่ละข้อ แล้วทำเครื่องหมาย ✓ ในช่องที่ตรงกับระดับความเป็นจริงของท่านมากที่สุด

ข้อความ	ระดับความเป็นจริงของท่าน					
	ปฏิบัติ มากที่สุด	ปฏิบัติ มาก	ปฏิบัติ ค่อนข้าง มาก	ปฏิบัติ ค่อนข้าง น้อย	ปฏิบัติ น้อย	ปฏิบัติ น้อยที่สุด
ด้านที่ 1 พฤติกรรมการทำตามกฎบนโลกดิจิทัล						
1. ฉันไม่ส่ง e-mail โดยปกปิดหรือปลอมแปลง IP address เป็นจำนวนมาก จนทำให้ระบบคอมพิวเตอร์ของบุคคลอื่นเกิดความยุ่งยากในการใช้งาน (ข้อคำถามเชิงบวก, t = 4.338, r = .282)						
2. ฉันไม่ส่งต่อข้อมูลอันเป็นเท็จที่ส่งผลให้เกิดความเสียหายแก่ผู้อื่น (ข้อคำถามเชิงบวก, t = 5.181, r = .467)						
3. ฉันโพสรูปภาพของผู้อื่นที่ผ่านการตัดต่อและดัดแปลงจนทำให้ผู้อื่นได้รับความอับอายหรือเกิดผลเสียต่อผู้อื่น (ข้อคำถามเชิงลบ, t = 2.466, r = .205)						
4. ฉันไม่ทำให้ระบบคอมพิวเตอร์ของผู้อื่นเกิดความเสียหาย (ข้อคำถามเชิงบวก, t = 4.627, r = .318)						
5. ฉันเคยเปิดเผยรหัสผ่านระบบคอมพิวเตอร์ของผู้อื่นจนทำให้ผู้อื่นได้รับความเสียหาย (ข้อคำถามเชิงลบ, t = 2.200, r = .216)						

ข้อความ	ระดับความเป็นจริงของท่าน					
	ปฏิบัติ มาก ที่สุด	ปฏิบัติ มาก	ปฏิบัติ ค่อนข้าง มาก	ปฏิบัติ ค่อนข้าง น้อย	ปฏิบัติ น้อย	ปฏิบัติ น้อย ที่สุด
ด้านที่ 2 พฤติกรรมการเคารพผู้อื่นบนโลกดิจิทัล						
1. ฉันระวังการโพสต์หรือส่งต่อรูปภาพให้ผู้อื่นเพราะเกรงว่าจะทำให้พวกเขาอับอายหรือได้รับผลเสีย (ข้อคำถามเชิงบวก, $t = 5.168$, $r = .402$)						
2. ฉันทบทวนสิ่งที่จะพูดหรือโพสต์ผ่านโซเชียลว่าจะไม่ทำให้ผู้อื่นเสียใจในภายหลัง (ข้อคำถามเชิงบวก, $t = 2.756$, $r = .305$)						
3. ฉันไม่ระวังสิ่งที่จะโพสต์ลงในในโลกโซเชียลว่าจะเกิดผลเสียกับบุคคลอื่นตามมาทีหลังหรือไม่ (ข้อคำถามเชิงลบ, $t = 3.428$, $r = .209$)						
4. ฉันไม่สนับสนุนการต่อสู้กันบนโลกโซเชียล ถึงแม้ว่ามันจะเกิดขึ้นกับฉันก็ตาม (ข้อคำถามเชิงบวก, $t = 3.902$, $r = .386$)						
5. ฉันแสดงความคิดเห็นเชิงลบต่อโพสต์ของเพื่อน (ข้อคำถามเชิงลบ, $t = 3.690$, $r = .232$)						
ด้านที่ 3 พฤติกรรมการมีส่วนร่วมบนโลกดิจิทัล						
1. ฉันเข้าร่วมแสดงความคิดเห็นบนเว็บไซต์ต่างๆ เพื่อแก้ไขปัญหาของโรงเรียน ชุมชน และสังคม (ข้อคำถามเชิงบวก, $t = 2.092$, $r = .153$)						
2. ฉันเข้าร่วมการร้องเรียนเพื่อแก้ไขปัญหาต่างๆ ในโลกโซเชียล (ข้อคำถามเชิงบวก, $t = 2.208$, $r = .163$)						
3. ฉันโพสต์ความคิดเห็นบนฐานหลักการหรือมีที่อ้างอิงได้ (ข้อคำถามเชิงบวก, $t = 3.596$, $r = .240$)						
4. ฉันไม่เข้าร่วมกลุ่มกิจกรรมจิตอาสาหรือการบำเพ็ญประโยชน์ต่างๆ ในโลกโซเชียล (ข้อคำถามเชิงลบ, $t = 2.421$, $r = .176$)						

ข้อความ	ระดับความเป็นจริงของท่าน					
	ปฏิบัติ มาก ที่สุด	ปฏิบัติ มาก	ปฏิบัติ ค่อนข้าง มาก	ปฏิบัติ ค่อนข้าง น้อย	ปฏิบัติ น้อย	ปฏิบัติ น้อย ที่สุด
5. ฉันมักแชร์บทความหรือคลิปวิดีโอที่เป็นประโยชน์ในโลกโซเชียล (ข้อคำถามเชิงบวก, $t = 3.825$, $r = .283$)						
ด้านที่ 4 พฤติกรรมการรับผิดชอบบนโลกดิจิทัล						
1. ฉันยอมรับการตรวจสอบการใช้งานอินเทอร์เน็ตและระบบคอมพิวเตอร์จากผู้ดูแลระบบเครือข่าย (ข้อคำถามเชิงบวก, $t = 3.188$, $r = .331$)						
2. ฉันระวังเกี่ยวกับการละเมิดลิขสิทธิ์ในการ copy ภาพในอินเทอร์เน็ตมาใช้ (ข้อคำถามเชิงบวก, $t = 4.533$, $r = .398$)						
3. ฉันใช้อารมณ์ของตนเองในการแสดงความคิดเห็นต่อด้านเหตุการณ์ที่เกิดขึ้นในอินเทอร์เน็ต โดยไม่ได้สืบค้นความจริงของเหตุการณ์นั้นๆ ก่อน (ข้อคำถามเชิงลบ, $t = 2.652$, $r = .153$)						
4. ฉันตรวจสอบความน่าเชื่อถือของข้อมูลก่อนโพสต์หรือแชร์ในอินเทอร์เน็ต (ข้อคำถามเชิงบวก, $t = 4.163$, $r = .426$)						
5. ฉันยอมรับผลของการกระทำผิดในโลกโซเชียลของตนเอง (ข้อคำถามเชิงบวก, $t = 4.611$, $r = .418$)						

ตอนที่ 3 เจตคติที่ดีต่อการเป็นพลเมืองดีบนโลกดิจิทัล (Cronbach's Alpha = .698)

คำชี้แจง : โปรดพิจารณาข้อความในแต่ละข้อ แล้วทำเครื่องหมาย ✓ ในช่องที่ตรงกับระดับความเป็นจริงของท่านมากที่สุด

ข้อความ	ระดับความเป็นจริงของท่าน					
	จริง ที่สุด	จริง	ค่อนข้าง จริง	ค่อนข้าง ไม่จริง	ไม่จริง	ไม่จริง เลย
1. ฉันเชื่อว่าการโพสต์หรือส่งต่อรูปภาพที่ทำให้ผู้อื่นอับอายหรือได้รับผลเสียเป็นเรื่องที่ไม่ดี (ข้อคำถามเชิงบวก, $t = 3.536$, $r = .095$)						

ข้อความ	ระดับความเป็นจริงของท่าน					
	จริง ที่สุด	จริง	ค่อนข้าง จริง	ค่อนข้าง ไม่จริง	ไม่จริง	ไม่จริง เลย
2. ถ้าฉันไม่เห็นด้วยกับบุคคลอื่นในโลกโซเชียล ฉันจะใช้ภาษา ที่แสดงออกถึงความไม่เห็นด้วยของฉันอย่างชัดเจน (ข้อคำถามเชิงลบ, $t = 3.055$, $r = .289$)						
3. ฉันเชื่อว่าการหลอกลวงผู้อื่นบนโลกดิจิทัลเป็นสิ่งที่สามารถ กระทำได้ (ข้อคำถามเชิงลบ, $t = 4.805$, $r = .182$)						
4. ฉันมักจะโพสต์และส่งต่อรูปภาพที่น่าอับอายของเพื่อนบน เว็บไซต์ต่างๆ (ข้อคำถามเชิงลบ, $t = 4.009$, $r = .617$)						
5. ฉันเชื่อว่าบุคคลอื่นในโลกโซเชียลไม่มีสิทธิที่จะแสดงความ คิดเห็นโต้แย้งโพสต์ของฉัน (ข้อคำถามเชิงลบ, $t = 3.197$, $r = .456$)						
6. ฉันชอบโพสต์ภาพลามกเพื่อใช้แกล้งเพื่อนในโลกโซเชียล (ข้อคำถามเชิงลบ, $t = 4.429$, $r = .662$)						
7. ฉันพร้อมจะส่งต่อรูปลามกในโลกโซเชียล เมื่อมีคนในกลุ่ม ส่งมาให้ (ข้อคำถามเชิงลบ, $t = 3.536$, $r = .476$)						
8. ฉันชอบใช้ภาษาที่รุนแรงในการโพสต์แสดงความคิดเห็นต่อ สิ่งที่ฉันไม่เห็นด้วย (ข้อคำถามเชิงลบ, $t = 4.088$, $r = .458$)						
9. หากผู้อื่นในโลกโซเชียลแสดงความคิดเห็นที่แตกต่างไปจาก ฉัน ฉันยินดีที่จะรับฟังความคิดเห็นนั้น (ข้อคำถามเชิงบวก, $t = 2.931$, $r = .209$)						

ตอนที่ 4 การรู้เท่าทันสื่อดิจิทัล (Cronbach's Alpha = .706)

คำชี้แจง : โปรดพิจารณาข้อความในแต่ละข้อ แล้วทำเครื่องหมาย ✓ ในช่องที่ตรงกับระดับความเป็นจริงของท่านมากที่สุด

ข้อความ	ระดับความเป็นจริงของท่าน					
	จริงที่สุด	จริง	ค่อนข้างจริง	ค่อนข้างไม่จริง	ไม่จริง	ไม่จริงเลย
1. ฉันรู้จักไฟล์ดิจิทัลรูปแบบต่างๆ เช่น jpeg, avi, mp3 (ข้อคำถามเชิงบวก, t = 4.783, r = .389)						
2. ฉันไม่ติดตามขั้นตอนของบริษัทในการซื้อของออนไลน์ (ข้อคำถามเชิงลบ, t = 3.435, r = .354)						
3. ฉันสามารถเลือกเข้าร่วมกิจกรรมออนไลน์ต่างๆ ได้ตาม ความสนใจของตัวเอง เช่น การเล่นเกมออนไลน์ การเล่นเกม ออนไลน์ หรือการเข้าร่วมกลุ่มออนไลน์ (ข้อคำถามเชิงบวก, t = 6.095, r = .352)						
4. ฉันสามารถจำแนกความเหมาะสมของคลิปวิดีโอที่แชร์กัน ในอินเทอร์เน็ตได้ (ข้อคำถามเชิงบวก, t = 5.173, r = .386)						
5. ฉันไม่สามารถอัปโหลดคลิปวิดีโอที่ฉันสร้างลงใน YouTube หรือเว็บไซต์อื่นที่คล้ายกันได้ (ข้อคำถามเชิงลบ, t = 4.825, r = .354)						
6. ฉันไม่สามารถเข้าถึงไฟล์ต่างๆ ในอินเทอร์เน็ตได้ (ข้อคำถามเชิงลบ, t = 6.345, r = .553)						
7. ฉันสามารถประเมินความน่าเชื่อถือของข้อมูลต่างๆ ที่ สืบค้นผ่านอินเทอร์เน็ตได้ (ข้อคำถามเชิงบวก, t = 3.373, r = .182)						
8. ฉันสามารถเข้าสู่ระบบ (log in) ในเว็บไซต์ต่างๆ เช่น Facebook Twitter ได้ (ข้อคำถามเชิงบวก, t = 6.344, r = .455)						
9. ฉันไม่สามารถอธิบายเกี่ยวกับมารยาทในการใช้สื่อดิจิทัล ได้ (ข้อคำถามเชิงลบ, t = 8.610, r = .489)						

ข้อความ	ระดับความเป็นจริงของท่าน					
	จริงที่สุด	จริง	ค่อนข้างจริง	ค่อนข้างไม่จริง	ไม่จริง	ไม่จริงเลย
10. ฉันสามารถใช้โปรแกรมทางคอมพิวเตอร์ในการผลิตสื่อต่างๆ ได้ (ข้อคำถามเชิงบวก, $t = 3.114$, $r = .223$)						

ตอนที่ 5 บุคลิกภาพแบบเปิดใจรับประสบการณ์ (Cronbach's Alpha = .778)

คำชี้แจง : โปรดพิจารณาข้อความในแต่ละข้อ แล้วทำเครื่องหมาย ✓ ในช่องที่ตรงกับระดับความเป็นจริงของท่านมากที่สุด

ข้อความ	ระดับความเป็นจริงของท่าน					
	จริงที่สุด	จริง	ค่อนข้างจริง	ค่อนข้างไม่จริง	ไม่จริง	ไม่จริงเลย
1. ฉันชอบจินตนาการสิ่งต่างๆ (ข้อคำถามเชิงบวก, $t = 5.075$, $r = .455$)						
2. ฉันรับรู้ถึงความรู้สึกระหว่างบุคคล (ข้อคำถามเชิงบวก, $t = 3.864$, $r = .433$)						
3. ฉันไม่สามารถควบคุมตัวเองจากแรงกระตุ้นต่างๆ ได้ (ข้อคำถามเชิงลบ, $t = 2.737$, $r = .061$)						
4. ฉันมักมีไอเดียในการสร้างสรรค์ผลงานใหม่ๆ อยู่เสมอ (ข้อคำถามเชิงบวก, $t = 4.992$, $r = .443$)						
5. ฉันมักต่อต้านการกระทำของผู้อื่นที่ขัดแย้งกับความเชื่อของฉัน (ข้อคำถามเชิงลบ, $t = 3.682$, $r = .164$)						
6. ฉันมักเล่นมุขตลกเพื่อสร้างความสนุกสนาน (ข้อคำถามเชิงบวก, $t = 4.731$, $r = .481$)						
7. ฉันมักชื่นชมผลงานศิลปะตามสถานที่ต่างๆ (ข้อคำถามเชิงบวก, $t = 6.022$, $r = .609$)						
8. ฉันมีความสนใจที่หลากหลาย (ข้อคำถามเชิงบวก, $t = 6.591$, $r = .696$)						
9. ฉันคิดวางแผนการทำงานก่อนลงมือทำเสมอ (ข้อคำถามเชิงบวก, $t = 5.435$, $r = .596$)						

ข้อความ	ระดับความเป็นจริงของท่าน					
	จริงที่สุด	จริง	ค่อนข้างจริง	ค่อนข้างไม่จริง	ไม่จริง	ไม่จริงเลย
10. ฉันเชื่อเกี่ยวกับความแตกต่างของความคิดในเรื่องความถูกต้องและความผิดที่คนในสังคมมี อาจจะไม่ต้องสำหรับทุกคนบนโลกนี้ (ข้อคำถามเชิงบวก, $t = 2.744$, $r = .265$)						
11. ฉันเคยเข้าร่วมกิจกรรมงานศิลปะต่างๆ ที่จัดขึ้น (ข้อคำถามเชิงบวก, $t = 6.349$, $r = .450$)						
12. ฉันมักทบทวนถึงสาเหตุของความรู้สึกต่างๆ ของตนเองที่เกิดขึ้น (ข้อคำถามเชิงบวก, $t = 5.374$, $r = .530$)						

ตอนที่ 6 การรับรู้บรรทัดฐานทางสังคมบนโลกดิจิทัล (Cronbach's Alpha = .850)

คำชี้แจง : โปรดพิจารณาข้อความในแต่ละข้อ แล้วทำเครื่องหมาย ✓ ในช่องที่ตรงกับระดับความเป็นจริงของท่านมากที่สุด

ข้อความ	ระดับความเป็นจริงของท่าน					
	จริงที่สุด	จริง	ค่อนข้างจริง	ค่อนข้างไม่จริง	ไม่จริง	ไม่จริงเลย
1. ผู้คนที่ใช้อินเทอร์เน็ตคิดว่า การส่งต่อข้อมูลที่มีลักษณะลามกให้แก่นัก สามารถทำได้โดยไม่ผิดกฎหมาย (ข้อคำถามเชิงลบ, $t = 5.312$, $r = .496$)						
2. เพื่อนของฉันอยากให้ฉันส่งต่อหรือแชร์รูปภาพที่ไม่เหมาะสมบนสื่อดิจิทัล (ข้อคำถามเชิงลบ, $t = 11.209$, $r = .727$)						
3. เพื่อนในโลกโซเชียลของฉันคิดว่า การตรวจสอบข้อความก่อนโพสต์หรือส่งต่อบนโลกดิจิทัลเป็นเรื่องที่จำเป็น (ข้อคำถามเชิงบวก, $t = 5.531$, $r = .496$)						
4. ผู้คนที่ใช้อินเทอร์เน็ตคิดว่า การส่งต่อโปรแกรมไวรัสไม่ถือเป็นการกระทำผิดกฎหมาย (ข้อคำถามเชิงลบ, $t = 5.148$, $r = .470$)						

ข้อความ	ระดับความเป็นจริงของท่าน					
	จริงที่สุด	จริง	ค่อนข้างจริง	ค่อนข้างไม่จริง	ไม่จริง	ไม่จริงเลย
5. เพื่อนในอินเทอร์เน็ตของฉันอยากให้ฉันบ่อนโปรแกรมที่เป็นไวรัสทำลายข้อมูลหรือระบบคอมพิวเตอร์ของผู้อื่น (ข้อคำถามเชิงลบ, $t = 6.019$, $r = .633$)						
6. เพื่อนในโลกโซเชียลอยากให้ฉันส่งต่อข้อมูลที่มีลักษณะลามกให้แก่นัก						
7. เพื่อนในโลกโซเชียลของฉันคิดว่า การหลอกลวงกันบนโลกดิจิทัลเป็นสิ่งที่ไม่ควรทำ (ข้อคำถามเชิงบวก, $t = 4.068$, $r = .369$)						
8. เพื่อนในโลกโซเชียลอยากให้ฉันช่วยสร้างค่านิยมบนโลกดิจิทัลโดยการส่งต่อรูปภาพบหวิของบุคคลนั้น (ข้อคำถามเชิงลบ, $t = 7.324$, $r = .639$)						
9. คนที่ใช้อินเทอร์เน็ตคิดว่า การโพสต์คลิปลามกของตนเองบนโลกดิจิทัลไม่ถือเป็นความผิด เพราะไม่เป็นการทำร้ายผู้อื่น (ข้อคำถามเชิงลบ, $t = 6.976$, $r = .680$)						
10. เพื่อนในอินเทอร์เน็ตของฉันอยากให้ฉันเข้าถึงระบบคอมพิวเตอร์ของหน่วยงานต่างๆ ที่มีมาตรการป้องกันไว้ เพื่อแสดงออกถึงความสามารถทางด้านคอมพิวเตอร์ของฉัน (ข้อคำถามเชิงลบ, $t = 3.643$, $r = .391$)						

ตอนที่ 7 การมีแบบอย่างที่ดีจากสื่อดิจิทัล (Cronbach's Alpha = .768)

คำชี้แจง : โปรดพิจารณาข้อความในแต่ละข้อ แล้วทำเครื่องหมาย ✓ ในช่องที่ตรงกับระดับความเป็นจริงของท่านมากที่สุด

ข้อความ	ระดับความเป็นจริงของท่าน					
	จริงที่สุด	จริง	ค่อนข้างจริง	ค่อนข้างไม่จริง	ไม่จริง	ไม่จริงเลย
1. เพื่อนของฉันนิยมส่งภาพลามกในอินเทอร์เน็ตให้แก่นัก						
(ข้อคำถามเชิงลบ, $t = 7.108$, $r = .506$)						

ข้อความ	ระดับความเป็นจริงของท่าน					
	จริง ที่สุด	จริง	ค่อนข้าง จริง	ค่อนข้าง ไม่จริง	ไม่จริง	ไม่จริง เลย
2. ฉันทราบว่า เพื่อนของฉันขโมยรหัสผ่านของระบบคอมพิวเตอร์ของผู้อื่น (ข้อคำถามเชิงลบ, $t = 4.675$, $r = .502$)						
3. ฉันเห็นเพื่อนโพสต์ตำหนิกันโดยใช้ภาษาที่หยาบคาย (ข้อคำถามเชิงลบ, $t = 3.934$, $r = .345$)						
4. เพื่อนของฉันโพสต์รูปภาพที่ทำให้เพื่อนคนอื่นต้องอับอาย หรือได้รับความเสียหายจากรูปภาพเหล่านั้น (ข้อคำถามเชิงลบ, $t = 4.277$, $r = .595$)						
5. ฉันเห็นผู้ปกครองของฉันอ่านตรวจสอบข้อความก่อนโพสต์ ลงในโลกโซเชียล (ข้อคำถามเชิงบวก, $t = 5.998$, $r = .386$)						
6. เพื่อนของฉันนิยมปลอมแปลง e-mail เพื่อนำมาใช้ส่ง ข้อความสำหรับระบบคอมพิวเตอร์ของผู้อื่น (ข้อคำถามเชิงลบ, $t = 4.561$, $r = .553$)						
7. ฉันเห็นคนที่ใช้อินเทอร์เน็ตโพสต์แสดงความคิดเห็นรูปภาพ วาทะของผู้อื่นโดยใช้ภาษาที่ไม่สุภาพ (ข้อคำถามเชิงลบ, $t = 3.958$, $r = .250$)						
8. ฉันเห็นเพื่อนของฉันล้อเลียนข้อด้อยของบุคคลอื่นผ่าน โซเชียล (ข้อคำถามเชิงลบ, $t = 7.858$, $r = .662$)						
9. ฉันทราบว่า คนในครอบครัวของฉันอ่านเงื่อนไขการใช้งาน ก่อนเข้าร่วมเว็บไซต์ต่างๆ (ข้อคำถามเชิงบวก, $t = 4.522$, $r = .303$)						
10. ฉันเห็นคนในครอบครัวของฉันระวังเกี่ยวกับการละเมิด ลิขสิทธิ์ในอินเทอร์เน็ต (ข้อคำถามเชิงบวก, $t = 4.801$, $r = .255$)						

ภาคผนวก ข
ผลการตรวจสอบข้อตกลงเบื้องต้น (Assumption)
ของการใช้สถิติต่างๆ ในการวิเคราะห์ข้อมูล



1. ผลการตรวจสอบข้อตกลงเบื้องต้น (Assumption) ของ ANOVA

การใช้สถิติ Analysis of Variance (ANOVA) ในการวิเคราะห์ข้อมูล เพื่อศึกษาอิทธิพลของตัวแปรอิสระที่มีต่อตัวแปรตาม และเปรียบเทียบค่าเฉลี่ยของตัวแปรตามจำแนกตามตัวแปรอิสระที่แตกต่างกัน จำเป็นต้องมีการตรวจสอบข้อตกลงเบื้องต้น (Assumption) โดยในงานวิจัยครั้งนี้กำหนดให้ตัวแปรตาม คือ พฤติกรรมการเป็นพลเมืองดีบนโลกดิจิทัล ซึ่งแบ่งเป็น 4 ด้าน ได้แก่ พฤติกรรมการทำตามกฎบนโลกดิจิทัล พฤติกรรมการเคารพผู้อื่นบนโลกดิจิทัล พฤติกรรมการมีส่วนร่วมบนโลกดิจิทัล และพฤติกรรมการรับผิดชอบต่อบนโลกดิจิทัล และตัวแปรอิสระ คือ ตัวแปรปัจจัยทางจิต ได้แก่ เจตคติที่ดีต่อการเป็นพลเมืองดีบนโลกดิจิทัล การรู้เท่าทันสื่อดิจิทัล บุคลิกภาพแบบเปิดใจรับประสบการณ์ และตัวแปรปัจจัยทางสังคม ได้แก่ การรับรู้บรรทัดฐานทางสังคมบนโลกดิจิทัล การมีแบบอย่างที่ดีจากสื่อดิจิทัล ซึ่งได้ผลการตรวจสอบดังนี้

ตาราง 30 ผลการตรวจสอบข้อตกลงเบื้องต้นของ ANOVA (n = 400)

ตัวแปรตาม	ตัวแปรอิสระ	n	Normality (Kolmogorov-Smirnov, p)	Homogeneity of Variance (Leven's test, p)	
พฤติกรรมกา รเป็นพลเมืองดีบน โลกดิจิทัล	เจตคติที่ดีต่อการเป็นพลเมืองดี	- น้อย	165	.069	.554
	บนโลกดิจิทัล	- มาก	235	.070	
	การรู้เท่าทันสื่อดิจิทัล	- น้อย	197	.200	
		- มาก	203	.049*	
	บุคลิกภาพแบบเปิดใจรับ	- น้อย	218	.005**	
	ประสบการณ์	- มาก	182	.024*	
	การรับรู้บรรทัดฐานทางสังคม	- น้อย	189	.060	
	บนโลกดิจิทัล	- มาก	211	.075	
	การมีแบบอย่างที่ดีจากสื่อ	- น้อย	200	.200	
	ดิจิทัล	- มาก	200	.039*	

ตาราง 30 (ต่อ)

ตัวแปรตาม	ตัวแปรอิสระ	n	Normality (Kolmogorov-Smirnov, p)	Homogeneity of Variance (Leven's test, p)	
ด้านพฤติกรรม การทำตามกฎบน โลกดิจิทัล	เจตคติที่ดีต่อการเป็นพลเมือง	- น้อย	165	.000**	.178
	ดีบนโลกดิจิทัล	- มาก	235	.000**	
		การรู้เท่าทันสื่อดิจิทัล	- น้อย	197	
		- มาก	203	.000**	
		บุคลิกภาพแบบเปิดใจรับ	- น้อย	218	
	ประสบการณ์	- มาก	182	.000**	
	การรับรู้บรรทัดฐานทางสังคม	- น้อย	189	.000**	
	บนโลกดิจิทัล	- มาก	211	.000**	
	การมีแบบอย่างที่ดีจากสื่อ ดิจิทัล	- น้อย	200	.000**	
		- มาก	200	.000**	
ด้านพฤติกรรม การเคารพผู้อื่น บนโลกดิจิทัล	เจตคติที่ดีต่อการเป็นพลเมือง	- น้อย	165	.019*	.029*
	ดีบนโลกดิจิทัล	- มาก	235	.000**	
		การรู้เท่าทันสื่อดิจิทัล	- น้อย	197	
		- มาก	203	.000**	
		บุคลิกภาพแบบเปิดใจรับ	- น้อย	218	
	ประสบการณ์	- มาก	182	.000**	
	การรับรู้บรรทัดฐานทางสังคม	- น้อย	189	.003**	
	บนโลกดิจิทัล	- มาก	211	.000**	
	การมีแบบอย่างที่ดีจากสื่อ ดิจิทัล	- น้อย	200	.000**	
		- มาก	200	.000**	

ตาราง 30 (ต่อ)

ตัวแปรตาม	ตัวแปรอิสระ	n	Normality (Kolmogorov-Smirnov, p)	Homogeneity of Variance (Leven's test, p)	
ด้านพฤติกรรม การมีส่วนร่วมบน โลกดิจิทัล	เจตคติที่ดีต่อการเป็นพลเมือง	- น้อย	165	.010*	.265
	ดีบนโลกดิจิทัล	- มาก	235	.034*	
		การรู้เท่าทันสื่อดิจิทัล	- น้อย	197	
		- มาก	203	.200	
		บุคลิกภาพแบบเปิดใจรับ	- น้อย	218	
	ประสบการณ์	- มาก	182	.200	
	การรับรู้บรรทัดฐานทางสังคม บนโลกดิจิทัล	- น้อย	189	.036*	
		- มาก	211	.004**	
	การมีแบบอย่างที่ดีจากสื่อ ดิจิทัล	- น้อย	200	.079	
		- มาก	200	.028*	
ด้านพฤติกรรม การรับผิดชอบต่อบน โลกดิจิทัล	เจตคติที่ดีต่อการเป็นพลเมือง	- น้อย	165	.007**	.646
	ดีบนโลกดิจิทัล	- มาก	235	.007**	
		การรู้เท่าทันสื่อดิจิทัล	- น้อย	197	
		- มาก	203	.004**	
		บุคลิกภาพแบบเปิดใจรับ	- น้อย	218	
	ประสบการณ์	- มาก	182	.001**	
	การรับรู้บรรทัดฐานทางสังคม บนโลกดิจิทัล	- น้อย	189	.004**	
		- มาก	211	.010*	
	การมีแบบอย่างที่ดีจากสื่อ ดิจิทัล	- น้อย	200	.012*	
		- มาก	200	.002**	

* มีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05 ** มีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .01

จากตาราง 30 ผลการตรวจสอบข้อตกลงเบื้องต้น (Assumption) ของ ANOVA ปรากฏผลดังนี้

1.1) ผลการตรวจสอบ Normality

กำหนดสมมติฐาน H_0 : ตัวแปรตามมีการแจกแจงปกติ

H_1 : ตัวแปรตามมีการแจกแจงไม่เป็นแบบปกติ

ระดับนัยสำคัญ $\alpha = .05$

ในงานวิจัยนี้มี $n = 400$ จึงใช้ Komogorov – Sminov ในการตรวจสอบ จากตาราง 30 พบว่า ในบางกลุ่มมีค่า p มากกว่า .05 นั่นคือ ยอมรับสมมติฐาน H_0 แสดงว่า ตัวแปรตามมีการแจกแจงปกติ แต่ส่วนใหญ่จะมีค่า p น้อยกว่า .05 นั่นคือ ปฏิเสธสมมติฐาน H_0 แสดงว่าตัวแปรตามมีการแจกแจงไม่เป็นแบบปกติ อย่างไรก็ตามในงานวิจัยนี้ใช้ n มากพอ ($n = 400$) จึงมีแนวโน้มที่จะเข้าสู่การแจกแจงแบบปกติตามทฤษฎีขีดจำกัดกลาง (The Central Limit Theorem) ซึ่งเป็นไปตามข้อตกลงเบื้องต้น

1.2) ผลการตรวจสอบ Homogeneity of Variance

กำหนดสมมติฐาน H_0 : ประชากรทั้ง 10 กลุ่มมีความแปรปรวนไม่แตกต่างกัน

H_1 : ประชากรอย่างน้อย 2 กลุ่มมีความแปรปรวนแตกต่างกัน

ระดับนัยสำคัญ $\alpha = .05$

จากตาราง 30 พบว่า ค่า p ของการทดสอบความแปรปรวนเท่ากับ .554, .178, .265 และ .646 ซึ่งมากกว่า .05 นั่นคือ ยอมรับสมมติฐาน H_0 แสดงว่า ประชากรทั้ง 10 กลุ่มมีความแปรปรวนไม่แตกต่างกัน แต่เมื่อพิจารณาค่า p ของด้านพฤติกรรมและการเคารพผู้อื่นบนโลกดิจิทัล พบว่า มีค่า $p = .029$ ซึ่งน้อยกว่า .05 นั่นคือ ปฏิเสธสมมติฐาน H_0 แสดงว่า ประชากรอย่างน้อย 2 กลุ่มมีความแปรปรวนแตกต่างกัน อย่างไรก็ตามเนื่องจากประชากรในแต่ละกลุ่มย่อยมีขนาดใกล้เคียงกัน และค่า p ที่ได้ ใกล้เคียงกับระดับนัยสำคัญ คือ .05 ดังนั้น ค่าความแปรปรวนไม่เท่ากันจะไม่มีผลต่อระดับนัยสำคัญ ดังนั้นจึงถือได้ว่าเป็นไปตามข้อตกลงเบื้องต้น

1.3) ผลการตรวจสอบ Independent of Variance

จากการดำเนินการเก็บรวบรวมข้อมูลการวิจัย ได้มีการสุ่มกลุ่มตัวอย่างที่ใช้ในการวิจัย เพื่อสุ่มคัดเลือกเข้าร่วมการวิจัยโดยไม่ลำเอียง ซึ่งเป็นไปตามข้อตกลงเบื้องต้น

2. ผลการตรวจสอบข้อตกลงเบื้องต้น (Assumption) ของ Regression Analysis

การใช้สถิติ Regression Analysis ในการวิเคราะห์ข้อมูล เพื่อบรรยายความสัมพันธ์ระหว่างตัวแปรอิสระและตัวแปรตาม และหาสมการความสัมพันธ์เพื่อใช้ในการทำนายตัวแปรตามนั้น จำเป็นต้องมีการตรวจสอบข้อตกลงเบื้องต้น (Assumption) และการทดสอบสมมติฐานการถดถอย โดยในงานวิจัยครั้งนี้กำหนดให้ตัวแปรตาม (Y) คือ พฤติกรรมการเป็นพลเมืองดีบนโลกดิจิทัล ซึ่งแบ่งเป็น 4 ด้าน ได้แก่ พฤติกรรมการทำตามกฎบนโลกดิจิทัล พฤติกรรมการเคารพผู้อื่นบนโลกดิจิทัล พฤติกรรมมีส่วนร่วมบนโลกดิจิทัล และพฤติกรรมการรับผิดชอบต่อบนโลกดิจิทัล และตัวแปรอิสระ (X) คือ ตัวแปรปัจจัยทางจิต ได้แก่ เจตคติที่ดีต่อการเป็นพลเมืองดีบนโลกดิจิทัล การรู้เท่าทันสื่อดิจิทัล บุคลิกภาพแบบเปิดใจรับประสบการณ์ และตัวแปรปัจจัยทางสังคม ได้แก่ การรับรู้บรรทัดฐานทางสังคมบนโลกดิจิทัล การมีแบบอย่างที่ดีจากสื่อดิจิทัล ซึ่งได้ผลการตรวจสอบดังนี้

2.1) ผลการตรวจสอบข้อตกลงเบื้องต้นของ Regression Analysis

ตาราง 31 ผลการตรวจสอบข้อตกลงเบื้องต้นของ Regression Analysis (n = 400)

ตัวแปร	Normality (Kolmogorov-Smirnov, p)	Homoscedasticity (Scatterplot)	Independence (Durbin – Watson)	No Multicollinearity	
				Tolerance	VIF
พฤติกรรมการเป็นพลเมืองดีบนโลกดิจิทัล	.143	ไม่มีรูปแบบแน่นอน	1.838		
ด้านพฤติกรรมการทำตามกฎบนโลกดิจิทัล	.000**	ไม่มีรูปแบบแน่นอน	1.848		
ด้านพฤติกรรมการเคารพผู้อื่นบนโลกดิจิทัล	.000**	ไม่มีรูปแบบแน่นอน	1.868		
ด้านพฤติกรรมการมีส่วนร่วมบนโลกดิจิทัล	.001**	ไม่มีรูปแบบแน่นอน	1.858		
ด้านพฤติกรรมการรับผิดชอบต่อบนโลกดิจิทัล	.000**	ไม่มีรูปแบบแน่นอน	1.889		
เจตคติที่ดีต่อการเป็นพลเมืองดีบนโลกดิจิทัล				.658	1.519
การรู้เท่าทันสื่อดิจิทัล				.806	1.240
บุคลิกภาพแบบเปิดใจรับประสบการณ์				.832	1.201
การรับรู้บรรทัดฐานทางสังคมบนโลกดิจิทัล				.542	1.843
การมีแบบอย่างที่ดีจากสื่อดิจิทัล				.595	1.679

* มีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05 ** มีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .01

จากตาราง 31 ผลการตรวจสอบข้อตกลงเบื้องต้น (Assumption) ของ Regression Analysis เพื่อทำนายพฤติกรรมการเป็นพลเมืองดีบนโลกดิจิทัล ปรากฏผลดังนี้

2.1.1) ผลการตรวจสอบ Normality

กำหนดสมมติฐาน H_0 : ตัวแปรตามมีการแจกแจงปกติ

H_1 : ตัวแปรตามมีการแจกแจงไม่เป็นแบบปกติ

ระดับนัยสำคัญ $\alpha = .05$

ในงานวิจัยนี้มี $n = 400$ จึงใช้ Komogorov-Sminov ในการตรวจสอบ จากตาราง 31 พบว่า พฤติกรรมการเป็นพลเมืองดีบนโลกดิจิทัลในด้านรวม มีค่า $p = .143$ ซึ่งมากกว่า .05 นั่นคือ ยอมรับสมมติฐาน H_0 แสดงว่า ตัวแปรตามมีการแจกแจงปกติ สำหรับพฤติกรรมด้านย่อย 4 ด้าน ซึ่งได้แก่ พฤติกรรมการทำตามกฎหมายบนโลกดิจิทัล พฤติกรรมการเคารพผู้อื่นบนโลกดิจิทัล พฤติกรรมมีส่วนร่วมบนโลกดิจิทัล และพฤติกรรมการรับผิดชอบบนโลกดิจิทัล มีค่า $p = .000, .000, .001$ และ $.000$ ตามลำดับ ซึ่งน้อยกว่า .05 นั่นคือ ปฏิเสธสมมติฐาน H_0 แสดงว่าตัวแปรตามมีการแจกแจงไม่เป็นแบบปกติ อย่างไรก็ตามในงานวิจัยนี้ใช้ n มากพอ ($n = 400$) จึงมีแนวโน้มที่จะเข้าสู่การแจกแจงแบบปกติตามทฤษฎีขีดจำกัดกลาง (The Central Limit Theorem) ซึ่งเป็นไปตามข้อตกลงเบื้องต้น

2.1.2) ผลการตรวจสอบ Homoscedasticity

จากตาราง 31 พบว่า ข้อมูลมีการกระจายที่ไม่มีรูปแบบแน่นอน ดังนั้นสรุปได้ว่าความแปรปรวนของ Y สำหรับแต่ละค่าของ X ไม่แตกต่างกัน ซึ่งเป็นไปตามข้อตกลงเบื้องต้น

2.1.3) ผลการตรวจสอบ Independence

จากตาราง 31 พบว่า ค่า Durbin-Watson ของพฤติกรรมการเป็นพลเมืองดีบนโลกดิจิทัลในด้านรวม มีค่าเท่ากับ 1.838 สำหรับพฤติกรรมด้านย่อยทั้ง 4 ด้านนั้น พบว่า ด้านพฤติกรรมการทำตามกฎหมายบนโลกดิจิทัล มีค่าเท่ากับ 1.848 ด้านพฤติกรรมการเคารพผู้อื่นบนโลกดิจิทัล มีค่าเท่ากับ 1.868 ด้านพฤติกรรมมีส่วนร่วมบนโลกดิจิทัล มีค่าเท่ากับ 1.858 และด้านพฤติกรรมการรับผิดชอบต่อโลกดิจิทัล มีค่าเท่ากับ 1.889 ซึ่งมีค่าอยู่ระหว่าง 1.5 – 2.5 ดังนั้นความคลาดเคลื่อนเป็นอิสระกัน ซึ่งเป็นไปตามข้อตกลงเบื้องต้น

2.1.4) ผลการตรวจสอบ No Multicollinearity

จากตาราง 31 พบว่า ตัวแปรปัจจัยทางจิต ซึ่งได้แก่ เจตคติที่ดีต่อการเป็นพลเมืองดีบนโลกดิจิทัล มีค่า Tolerance = .658 และ VIF = 1.519 การรู้เท่าทันสื่อดิจิทัล มีค่า Tolerance = .806 และ VIF = 1.240 บุคลิกภาพแบบเปิดใจรับประสบการณ์ มีค่า Tolerance = .832 และ VIF = 1.201 สำหรับตัวแปรปัจจัยทางสังคมนั้น พบว่า การรับรู้บรรทัดฐานทางสังคมบน

โลกดิจิทัล มีค่า Tolerance = .542 และ VIF = 1.843 การมีแบบอย่างที่ดีจากสื่อดิจิทัล มีค่า Tolerance = .595 และ VIF = 1.679 โดยตัวแปรทั้งหมดมีค่า Tolerance > 0.1 และ VIF < 10 ดังนั้น ตัวแปรอิสระไม่มีความสัมพันธ์ร่วมเชิงพหุเชิงเส้น ซึ่งเป็นไปตามข้อตกลงเบื้องต้น

2.2) ผลการทดสอบสัมประสิทธิ์การถดถอยของ Regression Analysis

ตาราง 32 ผลการทดสอบสัมประสิทธิ์การถดถอยของ Regression Analysis (n = 400)

ตัวแปรตาม	ANOVA	p				
		Coefficients				
		เจตคติที่ดีต่อ การเป็น พลเมืองดีบน โลกดิจิทัล	การรู้ เท่าทัน สื่อดิจิทัล	บุคลิกภาพ แบบเปิด ใจรับ ประสบการณ์	การรับรู้ บรรทัดฐาน ทางสังคมบน โลกดิจิทัล	การมี แบบอย่าง ที่ดีจากสื่อ ดิจิทัล
พฤติกรรมการเป็นพลเมืองดีบนโลกดิจิทัล	.000**	.000**	.002**	.000**	.043*	.292
ด้านพฤติกรรมการทำตามกฎหมายบนโลกดิจิทัล	.000**	.000**	.244	.873	.094	.679
ด้านพฤติกรรมการเคารพผู้อื่นบนโลกดิจิทัล	.000**	.000**	.076	.020*	.023*	.254
ด้านพฤติกรรมการมีส่วนร่วมบนโลกดิจิทัล	.000**	.004**	.292	.000**	.953	.658
ด้านพฤติกรรมการรับผิดชอบต่อบนโลกดิจิทัล	.000**	.011*	.000**	.000**	.346	.003**

* มีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05 ** มีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .01

จากตาราง 32 ผลการทดสอบสัมประสิทธิ์การถดถอย ของ Regression Analysis เพื่อทำนายพฤติกรรมการเป็นพลเมืองดีบนโลกดิจิทัล ปรากฏผลดังนี้

2.2.1) การตรวจสอบอิทธิพลของตัวแปรอิสระทั้ง 5 ตัวที่มีผลต่อตัวแปรตาม

กำหนดสมมติฐาน H_0 : Y ไม่มีความสัมพันธ์กับ X ทั้ง 5 ตัวในรูปเชิงเส้น

H_1 : Y มีความสัมพันธ์กับ X อย่างน้อย 1 ตัวในรูปเชิงเส้น

ระดับนัยสำคัญ $\alpha = .05$

จากตาราง 32 (ANOVA) พบว่า ผลการทดสอบตัวแปรอิสระทั้ง 5 ตัว ได้ค่า $p = .000$ ซึ่งน้อยกว่า .05 นั่นคือ ปฏิเสธสมมติฐาน H_0 แสดงว่า ตัวแปรอิสระอย่างน้อย 1 ตัวมี

ความสัมพันธ์กับพฤติกรรมการเป็นพลเมืองดีบนโลกดิจิทัลทั้งด้านรวม และด้านย่อย 4 ด้าน อย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05

2.2.2) การตรวจสอบอิทธิพลของตัวแปรอิสระแต่ละตัวที่มีต่อตัวแปรตาม

กำหนดสมมติฐาน H_0 : Y ไม่มีความสัมพันธ์กันในรูปเชิงเส้น

H_1 : Y กับ X มีความสัมพันธ์กันในรูปเชิงเส้น

ระดับนัยสำคัญ $\alpha = .05$

จากตาราง 32 (Coefficients) พบว่า ตัวแปรที่มีค่า p น้อยกว่า ระดับนัยสำคัญทางสถิติที่กำหนดคือ .05 นั่นคือ ปฏิเสธสมมติฐาน H_0 ของพฤติกรรมการเป็นพลเมืองดีบนโลกดิจิทัลด้านรวม ได้แก่ เจตคติที่ดีต่อการเป็นพลเมืองดีบนโลกดิจิทัล การรู้เท่าทันสื่อดิจิทัล บุคลิกภาพแบบเปิดใจรับประสบการณ์ และการรับรู้บรรทัดฐานทางสังคมบนโลกดิจิทัล ด้านพฤติกรรมการทำตามกฎบนโลกดิจิทัล ได้แก่ เจตคติที่ดีต่อการเป็นพลเมืองดีบนโลกดิจิทัล ด้านพฤติกรรมเคารพผู้อื่นบนโลกดิจิทัล ได้แก่ เจตคติที่ดีต่อการเป็นพลเมืองดีบนโลกดิจิทัล บุคลิกภาพแบบเปิดใจรับประสบการณ์ และการรับรู้บรรทัดฐานทางสังคมบนโลกดิจิทัล ด้านพฤติกรรมมีส่วนร่วมบนโลกดิจิทัล ได้แก่ เจตคติที่ดีต่อการเป็นพลเมืองดีบนโลกดิจิทัล และบุคลิกภาพแบบเปิดใจรับประสบการณ์ ด้านพฤติกรรมรับผิดชอบบนโลกดิจิทัล ได้แก่ เจตคติที่ดีต่อการเป็นพลเมืองดีบนโลกดิจิทัล การรู้เท่าทันสื่อดิจิทัล บุคลิกภาพแบบเปิดใจรับประสบการณ์ และการมีแบบอย่างที่ดีจากสื่อดิจิทัล ซึ่งตัวแปรที่กล่าวมาสามารถใช้พยากรณ์พฤติกรรมการเป็นพลเมืองดีบนโลกดิจิทัลทั้งด้านรวม และด้านย่อย 4 ด้านได้ อย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05

3. ผลการตรวจสอบข้อตกลงเบื้องต้น (Assumption) ของ t-test for Independent Samples

การใช้สถิติ t-test for Independent Samples ในการวิเคราะห์ข้อมูล เพื่อเปรียบเทียบค่าเฉลี่ยของตัวแปรตามของกลุ่มตัวอย่าง 2 กลุ่มที่เป็นอิสระจากกัน จำเป็นต้องมีการตรวจสอบข้อตกลงเบื้องต้น (Assumption) โดยในงานวิจัยครั้งนี้กำหนดให้ตัวแปรตาม คือ พฤติกรรมการเป็นพลเมืองดีบนโลกดิจิทัล ซึ่งแบ่งเป็น 4 ด้าน ได้แก่ พฤติกรรมการทำตามกฎบนโลกดิจิทัล พฤติกรรมเคารพผู้อื่นบนโลกดิจิทัล พฤติกรรมมีส่วนร่วมบนโลกดิจิทัล และพฤติกรรมการรับผิดชอบต่อโลกดิจิทัล และตัวแปรอิสระ คือ ตัวแปรปัจจัยทางจิต ได้แก่ เจตคติที่ดีต่อการเป็นพลเมืองดีบนโลกดิจิทัล การรู้เท่าทันสื่อดิจิทัล บุคลิกภาพแบบเปิดใจรับประสบการณ์ และตัวแปรปัจจัยทางสังคม ได้แก่ การรับรู้บรรทัดฐานทางสังคมบนโลกดิจิทัล การมีแบบอย่างที่ดีจากสื่อดิจิทัล ซึ่งได้ผลการตรวจสอบดังนี้

ตาราง 33 ผลการตรวจสอบข้อตกลงเบื้องต้นของ t-test (n = 400)

ตัวแปรตาม	ข้อมูลพื้นฐานส่วนบุคคล		n	Normality (Kolmogorov-Smirnov, p)	Homogeneity of Variance (Leven's test, p)		
พฤติกรรมการ เป็นพลเมืองดีบน โลกดิจิทัล	เพศ	- ชาย	192	.200	.631		
		- หญิง	208	.014*			
	ความถี่ในการใช้อินเทอร์เน็ต	- น้อย	228	.200	.320		
		- มาก	172	.015*			
		ความรู้เกี่ยวกับกฎหมายบน โลกดิจิทัล	- น้อย	247		.200	.762
			- มาก	153		.200	
ด้านพฤติกรรม การทำตามกฎหมาย โลกดิจิทัล	เพศ	- ชาย	192	.000**	.515		
		- หญิง	208	.000**			
	ความถี่ในการใช้อินเทอร์เน็ต	- น้อย	228	.000**	.433		
		- มาก	172	.000**			
		ความรู้เกี่ยวกับกฎหมายบน โลกดิจิทัล	- น้อย	247		.000**	.031*
			- มาก	153		.000**	
ด้านพฤติกรรม การเคารพผู้อื่น บนโลกดิจิทัล	เพศ	- ชาย	192	.001**	.111		
		- หญิง	208	.000**			
	ความถี่ในการใช้อินเทอร์เน็ต	- น้อย	228	.000**	.455		
		- มาก	172	.000**			
		ความรู้เกี่ยวกับกฎหมายบน โลกดิจิทัล	- น้อย	247		.000**	.317
			- มาก	153		.000**	
ด้านพฤติกรรม การมีส่วนร่วมบน โลกดิจิทัล	เพศ	- ชาย	192	.089	.013*		
		- หญิง	208	.016*			
	ความถี่ในการใช้อินเทอร์เน็ต	- น้อย	228	.200	.661		
		- มาก	172	.012*			
		ความรู้เกี่ยวกับกฎหมายบน โลกดิจิทัล	- น้อย	247		.006**	.904
			- มาก	153		.020*	

ตาราง 33 (ต่อ)

ตัวแปรตาม	ข้อมูลพื้นฐานส่วนบุคคล		n	Normality (Kolmogorov-Smirnov, p)	Homogeneity of Variance (Leven's test, p)
ด้านพฤติกรรม	เพศ	- ชาย	192	.003**	.951
		- หญิง	208	.017*	
โลกดิจิทัล	ความถี่ในการใช้อินเทอร์เน็ต	- น้อย	228	.006**	.780
		- มาก	172	.017*	
	ความรู้เกี่ยวกับกฎหมายบนโลกดิจิทัล	- น้อย	247	.004**	.615
		- มาก	153	.055	

* มีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05 ** มีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .01

จากตาราง 33 ผลการตรวจสอบข้อตกลงเบื้องต้น (Assumption) ของ ANOVA ปรากฏผลดังนี้

3.1) ผลการตรวจสอบ Normality

กำหนดสมมติฐาน H_0 : ตัวแปรตามมีการแจกแจงปกติ

H_1 : ตัวแปรตามมีการแจกแจงไม่เป็นแบบปกติ

ระดับนัยสำคัญ $\alpha = .05$

ในงานวิจัยนี้มี $n = 400$ จึงใช้ Komogorov – Sminov ในการตรวจสอบ จากตาราง 33 พบว่า ในบางกลุ่มมีค่า p มากกว่า .05 นั่นคือ ยอมรับสมมติฐาน H_0 แสดงว่า ตัวแปรตามมีการแจกแจงปกติ แต่ส่วนใหญ่จะมีค่า p น้อยกว่า .05 นั่นคือ ปฏิเสธสมมติฐาน H_0 แสดงว่า ตัวแปรตามมีการแจกแจงไม่เป็นแบบปกติ อย่างไรก็ตามในงานวิจัยนี้ใช้ n มากพอ ($n = 400$) จึงมีแนวโน้มที่จะเข้าสู่การแจกแจงแบบปกติตามทฤษฎีขีดจำกัดกลาง (The Central Limit Theorem) ซึ่งเป็นไปตามข้อตกลงเบื้องต้น

3.2) ผลการตรวจสอบ Homogeneity of Variance

กำหนดสมมติฐาน H_0 : ประชากรทั้ง 6 กลุ่มมีความแปรปรวนไม่แตกต่างกัน

H_1 : ประชากรอย่างน้อย 2 กลุ่มมีความแปรปรวนแตกต่างกัน

ระดับนัยสำคัญ $\alpha = .05$

จากตาราง 33 พบว่า ค่า p ของการทดสอบความแปรปรวนส่วนใหญ่มีค่ามากกว่า .05 นั่นคือ ยอมรับสมมติฐาน H_0 แสดงว่า ประชากรทั้ง 6 กลุ่มมีความแปรปรวนไม่แตกต่างกัน แต่เมื่อพิจารณาค่า p ของความรู้เกี่ยวกับกฎหมายบนโลกดิจิทัลในด้านพฤติกรรมทำตามกฎบนโลกดิจิทัล และเพศในด้านพฤติกรรมการมีส่วนร่วมบนโลกดิจิทัล พบว่า มีค่าน้อยกว่า .05 นั่นคือ ปฏิเสธสมมติฐาน H_0 แสดงว่า ประชากรอย่างน้อย 2 กลุ่มมีความแปรปรวนแตกต่างกัน อย่างไรก็ตามเนื่องจากประชากรในแต่ละกลุ่มย่อยมีขนาดใกล้เคียงกัน และค่า p ที่ได้ ใกล้เคียงกับระดับนัยสำคัญ คือ .05 ดังนั้น ค่าความแปรปรวนไม่เท่ากันจะไม่มีผลต่อระดับนัยสำคัญ ดังนั้นจึงถือได้ว่าเป็นไปตามข้อตกลงเบื้องต้น

3.3) ผลการตรวจสอบ Independent of Variance

จากการดำเนินการเก็บรวบรวมข้อมูลการวิจัย ได้มีการสุ่มกลุ่มตัวอย่างที่ใช้ในการวิจัย เพื่อสุ่มคัดเลือกเข้าร่วมการวิจัยโดยไม่ลำเอียง ซึ่งเป็นไปตามข้อตกลงเบื้องต้น



ภาคผนวก ค
ตารางค่าสถิติต่างๆ



ตาราง 34 ค่าสัมประสิทธิ์สหสัมพันธ์ (Correlation Coefficient) ของตัวแปรที่ศึกษาในกลุ่มตัวอย่างรวม (n = 400)

ตัวแปร	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10
1. พฤติกรรมการเป็นพลเมืองดีบนโลกดิจิทัล	1.000	.670**	.649**	.481**	.665**	.412**	.352**	.425**	.344**	.293**
2. พฤติกรรมการทำตามกฎบนโลกดิจิทัล			.406**	-.020	.210**	.320**	.138**	.083	.243**	.173**
3. พฤติกรรมการเคารพผู้อื่นบนโลกดิจิทัล				-.084	.385**	.557**	.250**	.222**	.418**	.360**
4. พฤติกรรมการมีส่วนร่วมบนโลกดิจิทัล					.165**	-.112*	.161**	.367**	-.051	-.062
5. พฤติกรรมการรับผิดชอบบนโลกดิจิทัล						.323**	.348**	.385**	.292**	.315**
6. เจตคติที่ดีต่อการเป็นพลเมืองดีบนโลกดิจิทัล							.232**	.148**	.539**	.472**
7. การรู้เท่าทันสื่อดิจิทัล								.403**	.158**	.153**
8. บุคลิกภาพแบบเปิดใจรับประสบการณ์									.132**	.098
9. การรับรู้บรรทัดฐานทางสังคมบนโลกดิจิทัล										.613**
10. การมีแบบอย่างที่ดีจากสื่อดิจิทัล										

* มีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05 ** มีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .01

ตาราง 35 ค่าสัมประสิทธิ์สหสัมพันธ์ (Correlation Coefficient) ของตัวแปรที่ศึกษาในกลุ่มตัวอย่างเพศชาย (n = 192)

ตัวแปร	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10
1. พฤติกรรมการเป็นพลเมืองดีบนโลกดิจิทัล	1.000	.661**	.635**	.499**	.667**	.406**	.285**	.453**	.379**	.306**
2. พฤติกรรมการทำตามกฎบนโลกดิจิทัล			.452**	-.017	.168*	.365**	.052	.026	.251**	.152*
3. พฤติกรรมการเคารพผู้อื่นบนโลกดิจิทัล				-.146*	.396**	.616**	.279**	.245**	.449**	.379**
4. พฤติกรรมการมีส่วนร่วมบนโลกดิจิทัล					.212**	-.164*	.101	.435**	-.023	-.024
5. พฤติกรรมการรับผิดชอบบนโลกดิจิทัล						.281**	.320**	.404**	.329**	.324**
6. เจตคติที่ดีต่อการเป็นพลเมืองดีบนโลกดิจิทัล							.303**	.193**	.540**	.368**
7. การรู้เท่าทันสื่อดิจิทัล								.437**	.260**	.289**
8. บุคลิกภาพแบบเปิดใจรับประสบการณ์									.197**	.128
9. การรับรู้บรรทัดฐานทางสังคมบนโลกดิจิทัล										.580**
10. การมีแบบอย่างที่ดีจากสื่อดิจิทัล										

* มีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05 ** มีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .01

ตาราง 36 ค่าสัมประสิทธิ์สหสัมพันธ์ (Correlation Coefficient) ของตัวแปรที่ศึกษาในกลุ่มตัวอย่างเพศหญิง (n = 208)

ตัวแปร	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10
1. พฤติกรรมการเป็นพลเมืองดีบนโลกดิจิทัล	1.000	.673**	.659**	.481**	.659**	.411**	.437**	.398**	.288**	.265**
2. พฤติกรรมการทำตามกฎหมายบนโลกดิจิทัล			.345**	-.004	.236**	.229**	.244**	.155*	.176*	.117
3. พฤติกรรมการเคารพผู้อื่นบนโลกดิจิทัล				.004	.366**	.484**	.230**	.198**	.373**	.331**
4. พฤติกรรมการมีส่วนร่วมบนโลกดิจิทัล					.128	.000	.229**	.273**	-.030	-.045
5. พฤติกรรมการรับผิดชอบบนโลกดิจิทัล						.356**	.389**	.372**	.232**	.305**
6. เจตคติที่ดีต่อการเป็นพลเมืองดีบนโลกดิจิทัล							.196**	.105	.414**	.457**
7. การรู้เท่าทันสื่อดิจิทัล								.360**	.093	.061
8. บุคลิกภาพแบบเปิดใจรับประสบการณ์									.069	.089
9. การรับรู้บรรทัดฐานทางสังคมบนโลกดิจิทัล										.488**
10. การมีแบบอย่างที่ดีจากสื่อดิจิทัล										

* มีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05 ** มีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .01

ตาราง 37 ค่าสัมประสิทธิ์สหสัมพันธ์ (Correlation Coefficient) ของตัวแปรที่ศึกษาในกลุ่มตัวอย่างที่มีความถี่ในการใช้อินเทอร์เน็ตน้อย (n = 228)

ตัวแปร	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10
1. พฤติกรรมการเป็นพลเมืองดีบนโลกดิจิทัล	1.000	.669**	.661**	.485**	.703**	.447**	.324**	.369**	.313**	.306**
2. พฤติกรรมการทำตามกฎบนโลกดิจิทัล			.434**	-.043	.280**	.341**	.045	.053	.252**	.213**
3. พฤติกรรมการเคารพผู้อื่นบนโลกดิจิทัล				-.067	.417**	.595**	.250**	.387**	-.063	-.088
4. พฤติกรรมการมีส่วนร่วมบนโลกดิจิทัล					.176**	-.094	.229**	.273**	-.030	-.045
5. พฤติกรรมการรับผิดชอบบนโลกดิจิทัล						.372**	.366**	.334**	.293**	.351**
6. เจตคติที่ดีต่อการเป็นพลเมืองดีบนโลกดิจิทัล							.177	.190	.482**	.434**
7. การรู้เท่าทันสื่อดิจิทัล								.439**	.066	.086
8. บุคลิกภาพแบบเปิดใจรับประสบการณ์									.072	.107
9. การรับรู้บรรทัดฐานทางสังคมบนโลกดิจิทัล										.658**
10. การมีแบบอย่างที่ดีจากสื่อดิจิทัล										

* มีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05 ** มีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .01

ตาราง 38 ค่าสัมประสิทธิ์สหสัมพันธ์ (Correlation Coefficient) ของตัวแปรที่ศึกษาในกลุ่มตัวอย่างที่มีความถี่ในการใช้อินเทอร์เน็ตมาก (n = 172)

ตัวแปร	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10
1. พฤติกรรมการเป็นพลเมืองดีบนโลกดิจิทัล	1.000	.670**	.631**	.475**	.624**	.368**	.392**	.492**	.380**	.273**
2. พฤติกรรมการทำตามกฎบนโลกดิจิทัล			.366**	.007	.138	.284**	.259**	.106	.220**	.115
3. พฤติกรรมการเคารพผู้อื่นบนโลกดิจิทัล				-.109	.352**	.513**	.359**	.317**	.482**	.347**
4. พฤติกรรมการมีส่วนร่วมบนโลกดิจิทัล					.150*	-.137	.035	.344**	-.035	-.026
5. พฤติกรรมการรับผิดชอบบนโลกดิจิทัล						.281**	.324**	.459**	.302**	.274**
6. เจตคติที่ดีต่อการเป็นพลเมืองดีบนโลกดิจิทัล							.371**	.200**	.599**	.515**
7. การรู้เท่าทันสื่อดิจิทัล								.361**	.279**	.244**
8. บุคลิกภาพแบบเปิดใจรับประสบการณ์									.195*	.081
9. การรับรู้บรรทัดฐานทางสังคมบนโลกดิจิทัล										.553**
10. การมีแบบอย่างที่ดีจากสื่อดิจิทัล										

* มีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05 ** มีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .01

ตาราง 39 ค่าสัมประสิทธิ์สหสัมพันธ์ (Correlation Coefficient) ของตัวแปรที่ศึกษาในกลุ่มตัวอย่างที่มีความรู้เกี่ยวกับกฎหมายบนโลกดิจิทัลน้อย (n = 247)

ตัวแปร	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10
1. พฤติกรรมการเป็นพลเมืองดีบนโลกดิจิทัล	1.000	.659**	.642**	.422**	.659**	.469**	.353**	.445**	.360**	.358**
2. พฤติกรรมการทำตามกฎหมายบนโลกดิจิทัล			.433**	-.115	.198**	.363**	.127*	.066	.245**	.186**
3. พฤติกรรมการเคารพผู้อื่นบนโลกดิจิทัล				-.150*	.339**	.618**	.255**	.225**	.459**	.421**
4. พฤติกรรมการมีส่วนร่วมบนโลกดิจิทัล					.156*	-.145*	.144*	.375**	-.103	-.059
5. พฤติกรรมการรับผิดชอบบนโลกดิจิทัล						.353**	.349**	.409**	.322**	.377**
6. เจตคติที่ดีต่อการเป็นพลเมืองดีบนโลกดิจิทัล							.238**	.168**	.590**	.510**
7. การรู้เท่าทันสื่อดิจิทัล								.315**	.162*	.171**
8. บุคลิกภาพแบบเปิดใจรับประสบการณ์									.134*	.111
9. การรับรู้บรรทัดฐานทางสังคมบนโลกดิจิทัล										.650**
10. การมีแบบอย่างที่ดีจากสื่อดิจิทัล										

* มีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05 ** มีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .01

ตาราง 40 ค่าสัมประสิทธิ์สหสัมพันธ์ (Correlation Coefficient) ของตัวแปรที่ศึกษาในกลุ่มตัวอย่างที่มีความรู้เกี่ยวกับกฎหมายบนโลกดิจิทัลมาก (n = 153)

ตัวแปร	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10
1. พฤติกรรมการเป็นพลเมืองดีบนโลกดิจิทัล	1.000	.677**	.655**	.581**	.665**	.301**	.327**	.374**	.297**	.168**
2. พฤติกรรมการทำตามกฎหมายบนโลกดิจิทัล			.337**	.146	.207*	.218**	.129	.081	.216**	.134
3. พฤติกรรมการเคารพผู้อื่นบนโลกดิจิทัล				.032	.457**	.418**	.223**	.198*	.321**	.228**
4. พฤติกรรมการมีส่วนร่วมบนโลกดิจิทัล					.176*	-.049	.187*	.353**	.046	-.070
5. พฤติกรรมการรับผิดชอบบนโลกดิจิทัล						.255**	.328**	.332**	.219**	.189*
6. เจตคติที่ดีต่อการเป็นพลเมืองดีบนโลกดิจิทัล							.207*	.096	.415**	.381**
7. การรู้เท่าทันสื่อดิจิทัล								.528**	.129	.106
8. บุคลิกภาพแบบเปิดใจรับประสบการณ์									.108	.060
9. การรับรู้บรรทัดฐานทางสังคมบนโลกดิจิทัล										.526**
10. การมีแบบอย่างที่ดีจากสื่อดิจิทัล										

* มีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05 ** มีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .01

ตาราง 41 ผลการเปรียบเทียบค่าเฉลี่ยของพฤติกรรมการเป็นพลเมืองดีบนโลกดิจิทัล ตามระดับการรู้เท่าทันสื่อดิจิทัล และการรับรู้บรรทัดฐานทางสังคมในโลกดิจิทัลในกลุ่มรวม จำนวน 400 คน

การรู้เท่าทันสื่อดิจิทัล	การรับรู้บรรทัดฐานทางสังคมในโลกดิจิทัล	n	code	mean	21 (88.17)	11 (87.10)	12 (87.03)
มาก	มาก	115	22	94.55	6.38*	7.45*	7.52*
มาก	น้อย	88	21	88.17		1.07	1.14
น้อย	น้อย	101	11	87.10			0.07
น้อย	มาก	96	12	87.03			-

* มีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05

ตาราง 42 ผลการเปรียบเทียบค่าเฉลี่ยของพฤติกรรมการเป็นพลเมืองดีบนโลกดิจิทัล ตามระดับการรู้เท่าทันสื่อดิจิทัล และการรับรู้บรรทัดฐานทางสังคมในโลกดิจิทัลในกลุ่มนักเรียนเพศหญิง จำนวน 208 คน

การรู้เท่าทันสื่อดิจิทัล	การรับรู้บรรทัดฐานทางสังคมในโลกดิจิทัล	n	code	mean	21 (88.33)	11 (86.53)	12 (85.74)
มาก	มาก	71	22	94.90	6.57*	8.37*	9.16*
มาก	น้อย	29	21	88.33		1.80	2.59
น้อย	น้อย	39	11	86.53			0.79
น้อย	มาก	69	12	85.74			-

* มีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05

ตาราง 43 ผลการเปรียบเทียบค่าเฉลี่ยของพฤติกรรมการเป็นพลเมืองดีบนโลกดิจิทัล ตามระดับการรู้เท่าทันสื่อดิจิทัล และการรับรู้บรรทัดฐานทางสังคมในโลกดิจิทัลในกลุ่มนักเรียนที่มีความถี่ในการใช้อินเทอร์เน็ตน้อย จำนวน 228 คน

การรู้เท่าทันสื่อดิจิทัล	การรับรู้บรรทัดฐานทางสังคมในโลกดิจิทัล	n	code	mean	11 (88.71)	21 (88.29)	12 (86.27)
มาก	มาก	66	22	95.34	6.63*	7.05*	9.07*
น้อย	น้อย	50	11	88.71		0.42	2.44
มาก	น้อย	53	21	88.29			2.02
น้อย	มาก	59	12	86.27			-

* มีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05

ตาราง 44 ผลการเปรียบเทียบค่าเฉลี่ยของพฤติกรรมการเป็นพลเมืองดีบนโลกดิจิทัล ตามระดับการรู้เท่าทันสื่อดิจิทัล และการรับรู้บรรทัดฐานทางสังคมในโลกดิจิทัลในกลุ่มนักเรียนที่มีความรู้เกี่ยวกับกฎหมายบนโลกดิจิทัลน้อย จำนวน 247 คน

การรู้เท่าทันสื่อดิจิทัล	การรับรู้บรรทัดฐานทางสังคมในโลกดิจิทัล	n	code	mean	21 (87.04)	12 (86.84)	11 (86.36)
มาก	มาก	69	22	93.21	6.17*	6.37*	6.85*
มาก	น้อย	54	21	87.04		0.20	0.68
น้อย	มาก	56	12	86.84			0.48
น้อย	น้อย	68	11	86.36			-

* มีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05

ตาราง 45 ผลการเปรียบเทียบค่าเฉลี่ยของพฤติกรรมการเป็นพลเมืองดีบนโลกดิจิทัล ตามระดับการรู้เท่าทันสื่อดิจิทัล และการรับรู้บรรทัดฐานทางสังคมในโลกดิจิทัลในกลุ่มนักเรียนที่มีความรู้เกี่ยวกับกฎหมายบนโลกดิจิทัลมาก จำนวน 153 คน

การรู้เท่าทันสื่อดิจิทัล	การรับรู้บรรทัดฐานทางสังคมในโลกดิจิทัล	n	code	mean	21 (89.57)	11 (88.78)	12 (87.12)
มาก	มาก	46	22	96.08	6.51*	7.30*	8.96*
มาก	น้อย	34	21	89.57		0.79	2.45
น้อย	น้อย	33	11	88.78			1.66
น้อย	มาก	40	12	87.12			-

* มีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05

ตาราง 46 ผลการเปรียบเทียบค่าเฉลี่ยของพฤติกรรมการทำตามกฎหมายบนโลกดิจิทัล ตามระดับเจตคติที่ดีต่อการเป็นพลเมืองดีบนโลกดิจิทัล และการรู้เท่าทันสื่อดิจิทัล ในกลุ่มนักเรียนเพศหญิง จำนวน 208 คน

เจตคติที่ดีต่อการเป็นพลเมืองดีบนโลกดิจิทัล	การรู้เท่าทันสื่อดิจิทัล	n	code	mean	12 (26.32)	21 (25.75)	11 (22.49)
มาก	มาก	75	22	26.36	0.04	0.61	3.87*
น้อย	มาก	25	12	26.32		0.57	3.83*
มาก	น้อย	73	21	25.75			3.26*
น้อย	น้อย	35	11	22.49			-

* มีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05

ตาราง 47 ผลการเปรียบเทียบค่าเฉลี่ยของพฤติกรรมการทำตามกฎบนโลกดิจิทัล ตามระดับการรู้เท่าทันสื่อดิจิทัล และการรับรู้บรรทัดฐานทางสังคมในโลกดิจิทัลในกลุ่มนักเรียนที่มีความถี่ในการใช้อินเทอร์เน็ตน้อย จำนวน 228 คน

การรู้เท่าทันสื่อดิจิทัล	การรับรู้บรรทัดฐานทางสังคมในโลกดิจิทัล	n	code		11 mean (25.52)	12 (24.90)	21 (23.83)
มาก	มาก	66	22	27.46	1.94*	2.56*	3.63*
น้อย	น้อย	50	11	25.52		0.62	1.69*
น้อย	มาก	59	12	24.90			1.07
มาก	น้อย	53	21	23.83			-

* มีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05

ตาราง 48 ผลการเปรียบเทียบค่าเฉลี่ยของพฤติกรรมการเคารพผู้อื่นบนโลกดิจิทัล ตามระดับเจตคติที่ดีต่อการเป็นพลเมืองดีบนโลกดิจิทัล และการรู้เท่าทันสื่อดิจิทัล ในกลุ่มนักเรียนที่มีความถี่ในการใช้อินเทอร์เน็ตน้อย จำนวน 228 คน

เจตคติที่ดีต่อการเป็นพลเมืองดีบนโลกดิจิทัล	การรู้เท่าทันสื่อดิจิทัล	n	code		21 mean (26.33)	12 (23.43)	11 (21.93)
มาก	มาก	73	22	26.37	0.04	2.94*	4.44*
มาก	น้อย	63	21	26.33		2.90*	4.40*
น้อย	มาก	46	12	23.43			1.50*
น้อย	น้อย	46	11	21.93			-

* มีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05

หมายเหตุ กรณี 2.90* เป็นคู่ความแตกต่างที่ไม่สามารถแปลผลได้ตามหลักและวิธีการอ่านข้อมูลจากตาราง Scheffe' แบบสองทาง

ตาราง 49 ผลการเปรียบเทียบค่าเฉลี่ยของพฤติกรรมการเคารพผู้อื่นบนโลกดิจิทัล ตามระดับการรู้เท่าทันสื่อดิจิทัล และการรับรู้บรรทัดฐานทางสังคมในโลกดิจิทัลในกลุ่มนักเรียนที่มีความถนัดในการใช้อินเทอร์เน็ตน้อย จำนวน 228 คน

การรู้เท่าทันสื่อดิจิทัล	การรับรู้บรรทัดฐานทางสังคมในโลกดิจิทัล	n	code	mean	12 (24.27)	11 (24.19)	21 (23.87)
มาก	มาก	66	22	26.22	1.95*	2.03*	2.35*
น้อย	มาก	59	12	24.27		0.08	0.40
น้อย	น้อย	50	11	24.19			0.32
มาก	น้อย	53	21	23.87			-

* มีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05

ตาราง 50 ผลการเปรียบเทียบค่าเฉลี่ยของพฤติกรรมการเคารพผู้อื่นบนโลกดิจิทัล ตามระดับเจตคติที่ดีต่อการเป็นพลเมืองดีบนโลกดิจิทัล และการรับรู้บรรทัดฐานทางสังคมบนโลกดิจิทัล ในกลุ่มนักเรียนที่มีความรู้เกี่ยวกับกฎหมายบนโลกดิจิทัลน้อย จำนวน 247 คน

เจตคติที่ดีต่อการเป็นพลเมืองดีบนโลกดิจิทัล	การรับรู้บรรทัดฐานทางสังคมบนโลกดิจิทัล	n	code	mean	21 (25.66)	12 (24.29)	11 (21.56)
มาก	มาก	97	22	26.45	0.79	2.16*	4.89*
มาก	น้อย	41	21	25.66		1.37	4.10*
น้อย	มาก	28	12	24.29			2.73*
น้อย	น้อย	81	11	21.56			-

* มีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05

ตาราง 51 ผลการเปรียบเทียบค่าเฉลี่ยของพฤติกรรมการรับผิดชอบบนโลกดิจิทัลตามระดับการรู้เท่าทันสื่อดิจิทัล และการรับรู้บรรทัดฐานทางสังคมในโลกดิจิทัลในกลุ่มรวม จำนวน 400 คน

การรู้เท่าทันสื่อดิจิทัล	การรับรู้บรรทัดฐานทางสังคมในโลกดิจิทัล	n	code	mean	21 (22.78)	11 (22.14)	12 (21.71)
มาก	มาก	115	22	24.34	1.56*	2.20*	2.63*
มาก	น้อย	88	21	22.78		0.64	1.07*
น้อย	น้อย	101	11	22.14			0.43
น้อย	มาก	96	12	21.71			-

* มีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05

หมายเหตุ กรณี 1.07* เป็นคู่ความแตกต่างที่ไม่สามารถแปลผลได้ตามหลักและวิธีการอ่านข้อมูลจากตาราง Scheffe' แบบสองทาง

ตาราง 52 ผลการเปรียบเทียบค่าเฉลี่ยของพฤติกรรมการรับผิดชอบบนโลกดิจิทัล ตามระดับการรู้เท่าทันสื่อดิจิทัล และการรับรู้บรรทัดฐานทางสังคมในโลกดิจิทัลในกลุ่มนักเรียนเพศหญิง จำนวน 208 คน

การรู้เท่าทันสื่อดิจิทัล	การรับรู้บรรทัดฐานทางสังคมในโลกดิจิทัล	n	code	mean	21 (22.89)	11 (22.51)	12 (21.43)
มาก	มาก	71	22	24.07	1.18	1.56*	2.64*
มาก	น้อย	29	21	22.89		0.38	1.46*
น้อย	น้อย	39	11	22.51			1.08
น้อย	มาก	69	12	21.43			-

* มีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05

หมายเหตุ กรณี 1.46* เป็นคู่ความแตกต่างที่ไม่สามารถแปลผลได้ตามหลักและวิธีการอ่านข้อมูลจากตาราง Scheffe' แบบสองทาง

ตาราง 53 ผลการเปรียบเทียบค่าเฉลี่ยของพฤติกรรมการรับผิดชอบบนโลกดิจิทัล ตามระดับการรู้เท่าทันสื่อดิจิทัล และการรับรู้บรรทัดฐานทางสังคมในโลกดิจิทัลในกลุ่มนักเรียนที่มีความถนัดในการใช้อินเทอร์เน็ตมาก จำนวน 172 คน

การรู้เท่าทันสื่อดิจิทัล	การรับรู้บรรทัดฐานทางสังคมในโลกดิจิทัล	n	code	mean	21	11	12
					(22.88)	(22.51)	(21.92)
มาก	มาก	49	22	24.96	2.16*	2.45*	3.04*
มาก	น้อย	35	21	22.88		0.29	0.88
น้อย	น้อย	51	11	22.51			0.59
น้อย	มาก	37	12	21.92			-

* มีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05

ภาคผนวก ง
ใบรับรองการทำวิจัยในมนุษย์และหนังสือขออนุญาตเก็บข้อมูลวิจัย





**หนังสือยืนยันการยกเว้นการรับรอง
คณะกรรมการจริยธรรมสำหรับพิจารณาโครงการวิจัยที่ทำในมนุษย์
มหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ**

(เอกสารนี้เพื่อแสดงว่าคณะกรรมการจริยธรรมสำหรับพิจารณาโครงการวิจัยที่ทำในมนุษย์ ได้พิจารณาโครงการวิจัยนี้)

ชื่อโครงการวิจัย : ปัจจัยทางจิตสังคมที่เกี่ยวข้องกับพฤติกรรมการเป็นพลเมืองดีบนโลกดิจิทัลของนักเรียน
ระดับชั้นมัธยมศึกษาตอนปลายของโรงเรียนในสังกัดสำนักงานคณะกรรมการการศึกษา
ขั้นพื้นฐาน ในเขตกรุงเทพมหานคร

ชื่อหัวหน้าโครงการวิจัย : นางสาวกรรณก แสงดวง

หน่วยงานต้นสังกัด : บัณฑิตวิทยาลัย

รหัสโครงการวิจัย : 196/61X

โครงการวิจัยนี้เป็นโครงการวิจัยที่เข้าข่ายยกเว้น (Research with Exemption from SWUEC)

วันที่ยืนยัน : 14 มิถุนายน 2561

ยืนยันโดย : คณะกรรมการจริยธรรมสำหรับพิจารณาโครงการวิจัยที่ทำในมนุษย์
มหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ

คณะกรรมการจริยธรรมสำหรับพิจารณาโครงการวิจัยที่ทำในมนุษย์ มหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ ดำเนินการ
รับรองโครงการวิจัยตามแนวทางหลักจริยธรรมการวิจัยในคนที่เป็นสากล ได้แก่ Declaration of Helsinki, the
Belmont Report, CIOMS Guidelines และ the International Conference on Harmonization in Good Clinical
Practice (ICH-GCP)

ออกให้ ณ วันที่ 2 กรกฎาคม 2561

ลงชื่อ).....
(นายปิยชาติ บุญเพ็ญ)
กรรมการและผู้ช่วยเลขานุการคณะกรรมการจริยธรรม
สำหรับพิจารณาโครงการวิจัยที่ทำในมนุษย์

ลงชื่อ).....
(รองศาสตราจารย์ ดร.ฉัตรศรี เดชะปัญญา)
รองประธานคณะกรรมการฯ รักษาการแทน
ประธานคณะกรรมการจริยธรรม
สำหรับพิจารณาโครงการวิจัยที่ทำในมนุษย์

หมายเลขรับรอง : SWUEC/X-196/2561

ที่ ศธ 6918/ ๒๕๖๑



บัณฑิตวิทยาลัย
มหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ
สุขุมวิท 23 เขตวัฒนา กรุงเทพฯ 10110

๑ กรกฎาคม 2561

เรื่อง ขออนุมัติขอความเห็นชอบเพื่อการวิจัย

เรียน ผู้อำนวยการโรงเรียนปัญญาวรคุณ

เนื่องด้วย นางสาวกรรณก แหวง นิสิตระดับปริญญาโท สาขาวิชาการวิจัยพฤติกรรมศาสตร์
ประยุกต์ มหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ ได้รับอนุมัติให้ทำวิทยานิพนธ์ เรื่อง “ปัจจัยทางจิตสังคมที่เกี่ยวข้อง
กับพฤติกรรมการเป็นพลเมืองดีบนโลกดิจิทัลของนักเรียนระดับชั้นมัธยมศึกษาตอนปลายของโรงเรียนในสังกัด
สำนักงานคณะกรรมการการศึกษาขั้นพื้นฐาน ในเขตกรุงเทพมหานคร” โดยมี ผู้ช่วยศาสตราจารย์ ดร.ศรัณย์
พิมพ์ทอง และ อาจารย์ ดร.พิชญ์ ฟูพหล เป็นอาจารย์ที่ปรึกษาวิทยานิพนธ์

ในการนี้ นิสิตขอความเห็นชอบเพื่อการวิจัย โดยใช้แบบสอบถาม เรื่อง “พฤติกรรมการเป็น
พลเมืองดีบนโลกดิจิทัลและปัจจัยทางจิตสังคมที่เกี่ยวข้อง” กับนักเรียนระดับชั้นมัธยมศึกษาตอนปลาย เพื่อเป็นข้อมูล
ในการวิจัย และขอใช้สถานที่ของท่าน ระหว่างเดือนกรกฎาคม 2561 ถึงเดือนสิงหาคม 2561 ทั้งนี้ นิสิตจะเป็น
ผู้ประสานงานในรายละเอียดดังกล่าว

จึงเรียนมาเพื่อโปรดพิจารณาขอความเห็นชอบให้ นางสาวกรรณก แหวง เก็บข้อมูลเพื่อ
การวิจัย และขอขอบพระคุณ มา ณ โอกาสนี้

ขอแสดงความนับถือ

(ผู้ช่วยศาสตราจารย์ ดร.สิทธิพงศ์ วัฒนานันท์สกุล)

รองคณบดีฝ่ายบริหารและวางแผน รักษาการแทน

คณบดีบัณฑิตวิทยาลัย

สำนักงานคณบดีบัณฑิตวิทยาลัย

โทร. 0 2649 5064

หมายเหตุ : สอบถามข้อมูลเพิ่มเติมกรุณาติดต่อ นิสิต โทรศัพท์ 083 646 2468

ที่ ศธ 6918/ 1918



บัณฑิตวิทยาลัย
มหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ
สุขุมวิท 23 เขตวัฒนา กรุงเทพฯ 10110

๗ กรกฎาคม 2561

เรื่อง ขอความอนุเคราะห์เก็บข้อมูลเพื่อการวิจัย

เรียน ผู้อำนวยการโรงเรียนสตรีวัดมหาพฤฒาราม ในพระบรมราชินูปถัมภ์

เนื่องด้วย นางสาวกรรณก แหดวง นิสิตระดับปริญญาโท สาขาวิชาการวิจัยพฤติกรรมศาสตร์
ประยุกต์ มหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ ได้รับอนุมัติให้ทำปริญญานิพนธ์ เรื่อง “ปัจจัยทางจิตสังคมที่เกี่ยวข้อง
กับพฤติกรรมการเป็นพลเมืองดีบนโลกดิจิทัลของนักเรียนระดับชั้นมัธยมศึกษาตอนปลายของโรงเรียนในสังกัด
สำนักงานคณะกรรมการการศึกษาขั้นพื้นฐาน ในเขตกรุงเทพมหานคร” โดยมี ผู้ช่วยศาสตราจารย์ ดร.ศรัณย์
พิมพ์ทอง และ อาจารย์ ดร.พิชญ์ หนูพล เป็นอาจารย์ที่ปรึกษาปริญญานิพนธ์

ในการนี้ นิสิตขอความอนุเคราะห์เก็บข้อมูล โดยใช้แบบสอบถาม เรื่อง “พฤติกรรมการเป็น
พลเมืองดีบนโลกดิจิทัลและปัจจัยทางจิตสังคมที่เกี่ยวข้อง” กับนักเรียนระดับชั้นมัธยมศึกษาตอนปลาย เพื่อเป็นข้อมูล
ในการวิจัย และขอใช้สถานที่ของท่าน ระหว่างเดือนกรกฎาคม 2561 ถึงเดือนสิงหาคม 2561 ทั้งนี้ นิสิตจะเป็น
ผู้ประสานงานในรายละเอียดดังกล่าว

จึงเรียนมาเพื่อโปรดพิจารณาขอความอนุเคราะห์ให้ นางสาวกรรณก แหดวง เก็บข้อมูลเพื่อ
การวิจัย และขอขอบพระคุณ มา ณ โอกาสนี้

ขอแสดงความนับถือ

(ผู้ช่วยศาสตราจารย์ ดร.สิทธิพงศ์ วัฒนานนท์สกุล)

รองคณบดีฝ่ายบริหารและวางแผน รักษาการแทน

คณบดีบัณฑิตวิทยาลัย

สำนักงานคณบดีบัณฑิตวิทยาลัย

โทร. 0 2649 5064

หมายเหตุ : สอบถามข้อมูลเพิ่มเติมกรุณาติดต่อ นิสิต โทรศัพท์ 083 646 2468

ที่ ศธ 6918/ 1418



บัณฑิตวิทยาลัย
มหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ
สุขุมวิท 23 เขตวัฒนา กรุงเทพฯ 10110

๑ กรกฎาคม 2561

เรื่อง ขออนุญาตขอทราบข้อมูลเพื่อการวิจัย

เรียน ผู้อำนวยการโรงเรียนราชวินิต มัธยม

เนื่องด้วย นางสาวกรรณก แหวง นิสิตระดับปริญญาโท สาขาวิชาการวิจัยพฤติกรรมศาสตร์ ประยุกต์ มหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ ได้รับอนุมัติให้ทำปริญญานิพนธ์ เรื่อง “ปัจจัยทางจิตสังคมที่เกี่ยวข้องกับพฤติกรรมการเป็นพลเมืองดีบนโลกดิจิทัลของนักเรียนระดับชั้นมัธยมศึกษาตอนปลายของโรงเรียนในสังกัดสำนักงานคณะกรรมการการศึกษาขั้นพื้นฐาน ในเขตกรุงเทพมหานคร” โดยมี ผู้ช่วยศาสตราจารย์ ดร.ศรัณย์ พิมพ์ทอง และ อาจารย์ ดร.พิชญ์ ฟูนพล เป็นอาจารย์ที่ปรึกษาปริญญานิพนธ์

ในการนี้ นิสิตขออนุญาตขอทราบข้อมูล โดยใช้แบบสอบถาม เรื่อง “พฤติกรรมการเป็นพลเมืองดีบนโลกดิจิทัลและปัจจัยทางจิตสังคมที่เกี่ยวข้อง” กับนักเรียนระดับชั้นมัธยมศึกษาตอนปลาย เพื่อเป็นข้อมูลในการวิจัย และขอใช้สถานที่ของท่าน ระหว่างเดือนกรกฎาคม 2561 ถึงเดือนสิงหาคม 2561 ทั้งนี้ นิสิตจะเป็นผู้ประสานงานในรายละเอียดดังกล่าว

จึงเรียนมาเพื่อโปรดพิจารณาขออนุญาตขอให้ นางสาวกรรณก แหวง เก็บข้อมูลเพื่อการวิจัย และขอขอบพระคุณ มา ณ โอกาสนี้

ขอแสดงความนับถือ

(ผู้ช่วยศาสตราจารย์ ดร.สิทธิพงศ์ วัฒนานนท์สกุล)

รองคณบดีฝ่ายบริหารและวางแผน รักษาการแทน

คณบดีบัณฑิตวิทยาลัย

สำนักงานคณบดีบัณฑิตวิทยาลัย

โทร. 0 2649 5064

หมายเหตุ : สอบถามข้อมูลเพิ่มเติมกรุณาติดต่อ นิสิต โทรศัพท์ 083 646 2468



ที่ ศธ 6918/1416

บัณฑิตวิทยาลัย
มหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ
สุขุมวิท 23 เขตวัฒนา กรุงเทพฯ 10110

๐1 กรกฎาคม 2561

เรื่อง ขออนุมัติขอทราบข้อมูลเพื่อการวิจัย

เรียน ผู้อำนวยการโรงเรียนสวนกุหลาบวิทยาลัย ธนบุรี

เนื่องด้วย นางสาวกรรณก แหวง นิสิตระดับปริญญาโท สาขาวิชาการวิจัยพฤติกรรมศาสตร์ ประยุกต์ มหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ ได้รับอนุมัติให้ทำปริญญานิพนธ์ เรื่อง “ปัจจัยทางจิตสังคมที่เกี่ยวข้องกับพฤติกรรมการเป็นพลเมืองดีบนโลกดิจิทัลของนักเรียนระดับชั้นมัธยมศึกษาตอนปลายของโรงเรียนในสังกัดสำนักงานคณะกรรมการการศึกษาขั้นพื้นฐาน ในเขตกรุงเทพมหานคร” โดยมี ผู้ช่วยศาสตราจารย์ ดร.ศรัณย์ พิมพ์ทอง และ อาจารย์ ดร.พิชญานี พูนพล เป็นอาจารย์ที่ปรึกษาปริญญานิพนธ์

ในการนี้ นิสิตขออนุมัติขอทราบข้อมูล โดยใช้แบบสอบถาม เรื่อง “พฤติกรรมการเป็นพลเมืองดีบนโลกดิจิทัลและปัจจัยทางจิตสังคมที่เกี่ยวข้อง” กับนักเรียนระดับชั้นมัธยมศึกษาตอนปลาย เพื่อเป็นข้อมูลในการวิจัย และขอใช้สถานที่ของท่าน ระหว่างเดือนกรกฎาคม 2561 ถึงเดือนสิงหาคม 2561 ทั้งนี้ นิสิตจะเป็นผู้ประสานงานในรายละเอียดดังกล่าว

จึงเรียนมาเพื่อโปรดพิจารณาขออนุมัติให้ นางสาวกรรณก แหวง เก็บข้อมูลเพื่อการวิจัย และขอขอบพระคุณ มา ณ โอกาสนี้

ขอแสดงความนับถือ

(ผู้ช่วยศาสตราจารย์ ดร.สิทธิพงศ์ วัฒนานนท์สกุล)

รองคณบดีฝ่ายบริหารและวางแผน รักษาการแทน

คณบดีบัณฑิตวิทยาลัย

สำนักงานคณบดีบัณฑิตวิทยาลัย

โทร. 0 2649 5064

หมายเหตุ : สอบถามข้อมูลเพิ่มเติมกรุณาติดต่อ นิสิต โทรศัพท์ 083 646 2468



ที่ ศธ 6918/ 1418

บัณฑิตวิทยาลัย
มหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ
สุขุมวิท 23 เขตวัฒนา กรุงเทพฯ 10110

๑ กรกฎาคม 2561

เรื่อง ขออนุญาตขอความเห็นชอบเพื่อการวิจัย

เรียน ผู้อำนวยการโรงเรียนทวีธาภิเศก

เนื่องด้วย นางสาวกรรณก แหวง นิสิตระดับปริญญาโท สาขาวิชาการวิจัยพฤติกรรมศาสตร์
ประยุกต์ มหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ ได้รับอนุมัติให้ทำปริญญานิพนธ์ เรื่อง “ปัจจัยทางจิตสังคมที่เกี่ยวข้อง
กับพฤติกรรมการเป็นพลเมืองดีบนโลกดิจิทัลของนักเรียนระดับชั้นมัธยมศึกษาตอนปลายของโรงเรียนในสังกัด
สำนักงานคณะกรรมการการศึกษาขั้นพื้นฐาน ในเขตกรุงเทพมหานคร” โดยมี ผู้ช่วยศาสตราจารย์ ดร.ศรัณย์
พิมพ์ทอง และ อาจารย์ ดร.พิชญานี พูนพล เป็นอาจารย์ที่ปรึกษาปริญญานิพนธ์

ในการนี้ นิสิตขออนุญาตขอความเห็นชอบ โดยใช้แบบสอบถาม เรื่อง “พฤติกรรมการเป็น
พลเมืองดีบนโลกดิจิทัลและปัจจัยทางจิตสังคมที่เกี่ยวข้อง” กับนักเรียนระดับชั้นมัธยมศึกษาตอนปลาย เพื่อเป็นข้อมูล
ในการวิจัย และขอใช้สถานที่ของท่าน ระหว่างเดือนกรกฎาคม 2561 ถึงเดือนสิงหาคม 2561 ทั้งนี้ นิสิตจะเป็น
ผู้ประสานงานในรายละเอียดดังกล่าว

จึงเรียนมาเพื่อโปรดพิจารณาขออนุญาตขอให้ นางสาวกรรณก แหวง เก็บข้อมูลเพื่อ
การวิจัย และขอขอบพระคุณ มา ณ โอกาสนี้

ขอแสดงความนับถือ

(ผู้ช่วยศาสตราจารย์ ดร.สิทธิพงศ์ วัฒนานนท์สกุล)

รองคณบดีฝ่ายบริหารและวางแผน รักษาการแทน

คณบดีบัณฑิตวิทยาลัย

สำนักงานคณบดีบัณฑิตวิทยาลัย

โทร. 0 2649 5064

หมายเหตุ : สอบถามข้อมูลเพิ่มเติมกรุณาติดต่อ นิสิต โทรศัพท์ 083 646 2468

ประวัติผู้เขียน

ชื่อ-สกุล

กรกนก แหวดวง

วัน เดือน ปี เกิด

19 เมษายน 2536

สถานที่เกิด

นครศรีธรรมราช

วุฒิการศึกษา

พ.ศ.2559

ครุศาสตรบัณฑิต สาขามัธยมศึกษา (วิทยาศาสตร์)

จาก จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย

พ.ศ.2562

วิทยาศาสตรมหาบัณฑิต สาขาการวิจัยพฤติกรรมศาสตร์ประยุกต์

จาก มหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ

