Journal of Local Governance and Innovation : Vol. 10 No. 1 (2026) : January-April : Article ID: e296148
วารสารการบริหารการปกครองและนวัตกรรมท้องถิ่น : ปีที่ 10 ฉบับที่ 1 (2569) : มกราคม-เมษายน ISSN 3027-8120 (Print) ISSN 2673-0405 (Online)

การพัฒนาเยาวชนสู่สังคมคุณธรรมด้วยการรู้เท่าทันอาชญากรรมทางเทคโนโลยี
Developing Youth toward a Virtuous Society through Awareness of Technology related Crime

บุษกร วัฒนบุตร[1], วงศ์วิศว์ หมื่นเทพ[2*], และ ตระกูล จิตวัฒนากร[3]

Busakorn Watthanabut[1], Wongwit Muenthep [2*], and Trakul Chitwattanakorn[3]

[1-3]คณะศิลปศาสตร์ มหาวิทยาลัยนอร์ทกรุงเทพ; Faculty of Liberal Arts, North Bangkok University, Thailand.

*Corresponding Author; e-mail : wongwit.mu@northbkk.ac.th

DOI : 10.65205/jlgisrru.2026.e296148

Received : December 4, 2025; **Revised :** January 6, 2026; **Accepted :** February 7, 2026

บทคัดย่อ (Abstract)

การวิจัยเรื่อง การพัฒนาเยาวชนสู่สังคมคุณธรรมด้วยการรู้เท่าทันอาชญากรรมทางเทคโนโลยี มีวัตถุประสงค์เพื่อ 1) ศึกษาสภาพทั่วไปของคุณธรรมดิจิทัลและการรู้เท่าทันอาชญากรรมทางเทคโนโลยีของเยาวชน 2) พัฒนากระบวนการเสริมสร้างทักษะความเป็นพลเมืองดิจิทัลเชิงคุณธรรม และ 3) เสนอแนวทางเชิงกระบวนการในการพัฒนาเยาวชนให้เป็นพลเมืองดิจิทัลที่มีความรับผิดชอบต่อสังคม การวิจัยใช้ระเบียบวิธีวิจัยเชิงปฏิบัติการ (Action Research) ดำเนินการร่วมกันระหว่างหลักสูตรการพัฒนาธุรกิจและทุนมนุษย์ มหาวิทยาลัยนอร์ทกรุงเทพ และหน่วยงานปราบปรามอาชญากรรมทางเทคโนโลยี (ปอท.) กลุ่มเป้าหมาย คือ เยาวชนจากโรงเรียน 6 แห่ง ในจังหวัดปทุมธานีและนนทบุรี รวมผู้เข้าร่วม 480 คน เครื่องมือวิจัยประกอบด้วย แบบสอบถามก่อน–หลัง แบบสังเกตพฤติกรรม และการสนทนากลุ่ม วิเคราะห์ข้อมูลด้วยสถิติเชิงพรรณนา สถิติทดสอบความแตกต่าง และการวิเคราะห์เนื้อหาแบบองค์รวม

ผลการวิจัยพบว่า ก่อนเข้าร่วมกิจกรรม เยาวชนมีคุณธรรมดิจิทัลอยู่ในระดับปานกลางถึงดี แต่ยังขาดการนำไปใช้ในสถานการณ์จริง และมีความรู้ด้านอาชญากรรมทางเทคโนโลยีในระดับพื้นฐาน หลังเข้าร่วมกิจกรรม คะแนนเฉลี่ยด้านคุณธรรมดิจิทัลและการรู้เท่าทันอาชญากรรมทางเทคโนโลยีเพิ่มขึ้นอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติ ($p < .05$) โดยเด่นชัดในมิติความรับผิดชอบ การตระหนักรู้ความเสี่ยง และการตัดสินใจเชิงจริยธรรม ผลการวิเคราะห์เชิงคุณภาพสะท้อนการเปลี่ยนแปลงทัศนคติ การเชื่อมโยงคุณธรรมกับสถานการณ์ไซเบอร์ และการเกิดพฤติกรรมป้องกันภัยดิจิทัล

องค์ความรู้ใหม่ คือ โมเดลการพัฒนาเยาวชนสู่พลเมืองดิจิทัลเชิงคุณธรรม ประกอบด้วย 4 ขั้นตอน ได้แก่ การสร้างความรู้พื้นฐาน การเรียนรู้เชิงประสบการณ์ การตัดสินใจเชิงจริยธรรม และการเสริมพลังเครือข่ายการเรียนรู้ ซึ่งสามารถใช้เป็นกรอบเชิงกระบวนการในการพัฒนาเยาวชนไทยอย่างยั่งยืน

คำสำคัญ (Keywords) : การพัฒนาเยาวชน, สังคมคุณธรรม, การรู้เท่าทันอาชญากรรมทางเทคโนโลยี

Citation : Watthanabut, B., Muenthep, W., & Chitwattanakorn, T. (2026). Developing Youth toward a Virtuous Society through Awareness of Technology related Crime. *Journal of Local Governance and Innovation, 10*(1), e296148. https://doi.org/10.65205/jlgisrru.2026.e296148

Abstract

This research, "Youth Development toward a Moral Society through Awareness of Technology-Related Crimes," aimed to: 1) examine the general conditions of digital morality and awareness of technology-related crimes among youth; 2) develop a process for enhancing moral-based digital citizenship skills; and 3) propose a process-oriented approach for developing youth into socially responsible digital citizens. The study employed an Action Research methodology and was collaboratively conducted by the Program of Business and Human Capital Development, North Bangkok University, and the Technology Crime Suppression Division (TCSD). The target group consisted of 480 youths from six schools in Pathum Thani and Nonthaburi provinces. Research instruments included pre-test and post-test questionnaires measuring digital morality and awareness of technology-related crimes, behavioral observation forms, and focus group discussions. Data were analyzed using descriptive statistics, pre–post difference tests, and holistic content analysis.

The findings revealed that prior to participation, youths demonstrated a moderate to good level of digital morality but lacked behavioral application in real-life situations, while their knowledge of technology-related crimes remained at a basic level. After participating in the experiential learning process, the mean scores for digital morality and awareness of technology-related crimes significantly increased ($p < .05$), particularly in the dimensions of responsible digital media use, risk awareness, and ethical decision-making. Qualitative analysis reflected three holistic outcomes: 1) a shift in attitudes from passive technology users to critical users; 2) the integration of moral principles with real-life cyber situations; and 3) the emergence of self-protective and prosocial behaviors in digital environments.

The new body of knowledge derived from this study is a Moral-Based Digital Citizenship Development Model, consisting of four core stages: 1) building foundational knowledge of cyber threats and digital morality; 2) experiential learning through simulations of real-world situations; 3) ethical analysis and decision-making in digital contexts; and 4) strengthening learning networks among families, schools, communities, and government agencies. This model serves as a practical process framework for developing Thai youth into morally grounded, responsible digital citizens capable of coexisting sustainably with technology.

Keywords : Youth Development, Moral Society, Cybercrime Literacy

Citation : บุษกร วัฒนบุตร, วงศ์วิศว์ หมื่นเทพ, และ ตระกูล จิตวัฒนากร. (2569). การพัฒนาเยาวชนสู่สังคมคุณธรรมด้วยการรู้เท่าทันอาชญากรรมทางเทคโนโลยี. *วารสารการบริหารการปกครองและนวัตกรรมท้องถิ่น*, *10*(1), e296148.
https://doi.org/10.65205/jlgisrru.2026.e296148

บทนำ (Introduction)

ในยุคสังคมดิจิทัล เทคโนโลยีสารสนเทศมีบทบาทสำคัญต่อการดำเนินชีวิตของมนุษย์ ทั้งในด้านการสื่อสาร การศึกษา และเศรษฐกิจ แม้จะสร้างความสะดวกสบาย แต่ก็ส่งผลให้เกิดปัญหาอาชญากรรมทางเทคโนโลยีที่ทวีความซับซ้อนมากขึ้นทั่วโลก โดยมีมูลค่าความเสียหายกว่า 6 ล้านล้านดอลลาร์สหรัฐในปี 2565 (Cybersecurity Ventures, 2022) สำหรับประเทศไทย สำนักงานสภาพัฒนาการเศรษฐกิจและสังคมแห่งชาติ (2566) รายงานว่า ประชากรกว่าครึ่งเคยถูกหลอกลวงทางออนไลน์ สะท้อนถึงความเปราะบางของสังคมไทยที่ยังขาดภูมิคุ้มกันทางดิจิทัลและคุณธรรมในการใช้เทคโนโลยี แม้ภาครัฐจะมีมาตรการป้องกัน แต่อาชญากรรมไซเบอร์ยังคงพัฒนาอย่างต่อเนื่องจากรากฐานของความโลภและการขาดคุณธรรม การปลูกฝังคุณธรรมและจริยธรรมจึงเป็นหัวใจสำคัญในการสร้างภูมิคุ้มกันทางเทคโนโลยี โดยเฉพาะในกลุ่มเยาวชน ซึ่งเป็นกำลังหลักของประเทศ จำเป็นต้องได้รับการพัฒนาให้มี ภูมิคุ้มกันทางจิตใจและทางดิจิทัล ควบคู่กับการรู้เท่าทันสื่อ เพื่อใช้เทคโนโลยีอย่างรับผิดชอบ มีเมตตา และเคารพสิทธิของผู้อื่น (UNESCO, 2023)

การกล่อมเกลาทางสังคมผ่านครอบครัว โรงเรียน และศาสนา จึงเป็นกลไกสำคัญในการสร้างพลเมืองดิจิทัลที่มีคุณธรรม สอดคล้องกับหลักปรัชญาของเศรษฐกิจพอเพียงที่มุ่งให้คนมีเหตุผลและภูมิคุ้มกัน (สำนักงานคณะกรรมการพัฒนาการเศรษฐกิจและสังคมแห่งชาติ, 2565) อย่างไรก็ตาม สถิติจากสำนักงานตำรวจแห่งชาติ (2566) พบว่า มีคดีอาชญากรรมทางเทคโนโลยีกว่า 3.9 แสนคดี มูลค่าความเสียหายกว่า 4.9 หมื่นล้านบาท แสดงให้เห็นถึงความจำเป็นเร่งด่วนในการสร้างภูมิคุ้มกันทางคุณธรรมและเทคโนโลยีแม้การแก้ไขปัญหาพฤติกรรมไม่พึงประสงค์ในสังคมดิจิทัล โดยเฉพาะอาชญากรรมทางเทคโนโลยี จะอาศัยกฎหมาย มาตรการควบคุม และบทลงโทษเป็นกลไกหลัก แต่แนวทางดังกล่าวมุ่งแก้ไขที่ปลายเหตุ และอาศัยการบังคับจากภายนอกเป็นสำคัญ จึงไม่สามารถป้องกันการกระทำผิดได้อย่างยั่งยืน โดยเฉพาะในกลุ่มเยาวชนที่ยังอยู่ในกระบวนการพัฒนาความคิด การตัดสินใจ และจิตสำนึกทางจริยธรรม “คุณธรรม” จึงเป็นสิ่งที่ทำหน้าที่เป็นฐานคิดและแรงจูงใจภายใน เป็นกลไกสำคัญที่กฎหมายไม่สามารถทดแทนได้ โดยเฉพาะในบริบทการศึกษา ซึ่งสามารถพัฒนาให้คุณธรรมกลายเป็นสมรรถนะและพฤติกรรมที่สังเกตได้ การปลูกฝังคุณธรรมสามารถลดพฤติกรรมเสี่ยงและเสริมสร้างความรับผิดชอบของเยาวชน และเพราะแนวทางนี้มีศักยภาพในการแก้ปัญหาเชิงโครงสร้างได้อย่างยั่งยืนมากกว่าการพึ่งพากฎหมายเพียงอย่างเดียว

ด้วยเหตุนี้ การวิจัยเรื่อง การพัฒนาสังคมคุณธรรมด้วยการรู้เท่าทันอาชญากรรมทางเทคโนโลยีเพื่อเสริมสร้างทักษะความเป็นพลเมืองในยุคดิจิทัล จึงมุ่งสร้างองค์ความรู้เพื่อบูรณาการคุณธรรมกับการรู้เท่าทันเทคโนโลยี อันจะนำไปสู่การพัฒนาเยาวชนให้มีจิตสำนึกพลเมืองดี ใช้เทคโนโลยีอย่างสร้างสรรค์ และเป็นพลังสำคัญในการขับเคลื่อนสังคมไทยสู่ความยั่งยืนในอนาคต ภายใต้กรอบแนวคิดดังกล่าว “คุณธรรมดิจิทัล” จึงสามารถอธิบายได้ในฐานะสมรรถนะที่พัฒนาได้ผ่านกระบวนการเรียนรู้ มิใช่คุณลักษณะเชิงคงที่ โดยเฉพาะเมื่อการเรียนรู้ถูกออกแบบให้ผู้เรียนเผชิญสถานการณ์เสี่ยงทางดิจิทัล วิเคราะห์ผลกระทบเชิงจริยธรรม และตัดสินใจภายใต้เงื่อนไขที่ใกล้เคียงกับชีวิตจริง การบูรณาการคุณธรรมเข้ากับกิจกรรมเชิง

Citation : Watthanabut, B., Muenthep, W., & Chitwattanakorn, T. (2026). Developing Youth toward a Virtuous Society through Awareness of Technology related Crime. *Journal of Local Governance and Innovation, 10*(1), e296148. https://doi.org/10.65205/jlgisrru.2026.e296148

ประสบการณ์จึงทำหน้าที่เป็นกลไกกลาง (mechanism) ที่เชื่อมความรู้ ความตระหนักรู้ และพฤติกรรมการใช้เทคโนโลยีอย่างรับผิดชอบเข้าด้วยกัน

วัตถุประสงค์การวิจัย (Research Objectives)

1. เพื่อศึกษาสภาพทั่วไปการพัฒนาสังคมคุณธรรมของเยาวชนในสถาบันการศึกษา
2. เพื่อศึกษาสภาพทั่วไปในการรู้เท่าทันอาชญากรรมทางเทคโนโลยีของเยาวชนในสถาบันการศึกษา
3. เพื่อศึกษากระบวนการเสริมสร้างทักษะความเป็นพลเมืองในยุคดิจิทัลของเยาวชนในสถาบันการศึกษา
4. เพื่อสร้างแนวทางการพัฒนาเยาวชนสู่สังคมคุณธรรมด้วยการรู้เท่าทันอาชญากรรมทางเทคโนโลยี

การทบทวนวรรณกรรม (Literature Review)

การพัฒนาเยาวชนเป็นรากฐานสำคัญของสังคมคุณธรรม โดยเฉพาะในยุคที่เทคโนโลยีและสื่อดิจิทัลมีอิทธิพลต่อวิถีชีวิต เยาวชนจึงต้องได้รับการพัฒนาให้มีความรู้เท่าทันสื่อ มีภูมิคุ้มกันทางจิตใจ และมีคุณธรรมในการใช้ชีวิตอย่างรับผิดชอบต่อสังคมดิจิทัล การพัฒนาเยาวชนไทยสะท้อนถึงความจำเป็นในการสร้างพลเมืองรุ่นใหม่ที่มีความรู้ ทักษะ และค่านิยมที่ถูกต้อง เนื่องจากปัญหาด้านพฤติกรรม เช่น ความก้าวร้าวและการไม่ยึดถือวัฒนธรรมดั้งเดิม ยังคงเป็นประเด็นท้าทายของสังคม (สมพงษ์ จิตระดับ และอัญญมณี บุญซื่อ, 2551)

ยุทธศาสตร์ชาติ 20 ปี (พ.ศ. 2561–2580) และแผนพัฒนาเศรษฐกิจและสังคมแห่งชาติ ฉบับที่ 12 มุ่งเน้นการพัฒนาคนไทยให้มีคุณภาพ มีสมรรถนะสูง และมีคุณธรรมจริยธรรม (กระทรวงการพัฒนาสังคมและความมั่นคงของมนุษย์, 2567) สอดคล้องกับแนวคิดของกรมกิจการเด็กและเยาวชน (2565) ที่ส่งเสริมให้เยาวชนเติบโตอย่างสมดุลทั้งด้านร่างกาย อารมณ์ สังคม และจิตใจ โดยเน้นการปลูกฝังคุณธรรมและจิตสำนึกความเป็นพลเมือง พร้อมเสริมสร้างความรู้เท่าทันอาชญากรรมทางเทคโนโลยี ซึ่งเป็นภัยคุกคามใหม่ในยุคดิจิทัล

นอกจากนี้ การพัฒนาเยาวชนต้องอาศัยการมีส่วนร่วมจากภาครัฐ เอกชน ชุมชน และครอบครัว เพื่อสร้างกลไกการมีส่วนร่วมอย่างยั่งยืน เช่น การดำเนินงานของสภาเด็กและเยาวชนที่เปิดโอกาสให้เยาวชนแสดงความคิดเห็นและมีส่วนร่วมในการพัฒนาสังคม (UNDP, 2020) ทั้งนี้ การปลูกฝังทักษะชีวิต เช่น การคิดวิเคราะห์ การจัดการอารมณ์ และความซื่อสัตย์สุจริต ควบคู่กับการรู้เท่าทันเทคโนโลยี จะช่วยให้เยาวชนสามารถดำรงตนได้อย่างเหมาะสม หลีกเลี่ยงพฤติกรรมเสี่ยงทางไซเบอร์ และเป็นพลังขับเคลื่อนสังคมไทยสู่ความมั่นคง มั่งคั่ง และยั่งยืน

Citation : บุษกร วัฒนบุตร, วงศ์วิศว์ หมื่นเทพ, และ ตระกูล จิตวัฒนากร. (2569). การพัฒนาเยาวชนสู่สังคมคุณธรรมด้วยการรู้เท่าทันอาชญากรรมทางเทคโนโลยี. *วารสารการบริหารการปกครองและนวัตกรรมท้องถิ่น*, *10*(1), e296148.
https://doi.org/10.65205/jlgisrru.2026.e296148

แนวคิดสังคมคุณธรรม

แนวคิดเรื่อง “สังคมคุณธรรม” เป็นรากฐานสำคัญของการพัฒนาสังคมให้เกิดความสงบสุขและมั่นคง โดยตั้งอยู่บนหลักความดี ความถูกต้อง และความเป็นธรรม ซึ่งช่วยหล่อหลอมให้สมาชิกในสังคมอยู่ร่วมกันอย่างสันติและเอื้ออาทร (ชัยณรงค์ ศรีมันตะ, 2563) แนวคิดนี้สัมพันธ์อย่างลึกซึ้งกับจริยธรรม (Ethics) ที่มาจากรากศัพท์ Ethos หมายถึงอุปนิสัยหรือขนบธรรมเนียมที่สะท้อนความรับผิดชอบต่อสังคม จริยธรรมจึงเป็นหลักศีลธรรมที่ใช้ประเมินพฤติกรรมมนุษย์ให้ดำเนินชีวิตอย่างมีระเบียบและคุณค่า

การปลูกฝังคุณธรรมและจริยธรรมเป็นกระบวนการพัฒนาจิตใจควบคู่กับความรู้ เพื่อให้บุคคลเป็นคนดีที่สังคมต้องการ (ปิยะธิดา ขจรชัยกุล, 2561) พจนานุกรมฉบับราชบัณฑิตยสถาน (2542) อธิบายว่า จริยธรรม คือ ธรรมที่เป็นข้อประพฤติปฏิบัติ ซึ่งสอดคล้องกับแนวคิดของพระเมธีธรรมาภรณ์ (2544) และพระราชวรมุนี (ประยุตต์ ปยุตฺโต) (2528) ที่เห็นว่าจริยธรรมคือการดำเนินชีวิตด้วยความดีงามทางกาย วาจา และใจ เพื่อสร้างประโยชน์สุขแก่ตนเองและผู้อื่น

ในมิติทางสากล Bandura (1977) อธิบายว่าจริยธรรมเกิดจากการเรียนรู้ทางสังคม ส่วน Arbuthnot & Faust (1981), Pojman (1995) เห็นว่าจริยธรรมคือหลักเกณฑ์ในการพิจารณาความถูกผิดทางพฤติกรรมที่สัมพันธ์กับค่านิยมและความยุติธรรมทางสังคม แนวคิดเหล่านี้สอดคล้องกับ ชัยเสฏฐ์ พรหมศรี (2549) ที่มองว่าจริยธรรมช่วยควบคุมพฤติกรรมและสร้างเสถียรภาพแก่สังคม อีกทั้ง บุญมี แท่นแก้ว (2552) ชี้ว่าจริยธรรมสัมพันธ์กับศาสนา เพราะศีลธรรมเป็นเครื่องฝึกกาย วาจา ใจ ให้ประพฤติชอบด้วยความสมัครใจ จึงกล่าวได้ว่าจริยธรรมเป็นกลไกสำคัญของ “สังคมคุณธรรม” ที่นำไปสู่ความสงบสุขและความยั่งยืนของสังคมโดยรวม

แนวคิดการรู้เท่าทันอาชญากรรมทางเทคโนโลยี

การรู้เท่าทันอาชญากรรมทางเทคโนโลยี (Cybercrime Awareness) หมายถึง ความสามารถของบุคคลในการรับรู้ เข้าใจ และตระหนักถึงภัยคุกคามในโลกไซเบอร์ รวมถึงการป้องกันตนเองจากอาชญากรรมทางเทคโนโลยี เช่น ฟิชชิ่ง มัลแวร์ และการฉ้อโกงออนไลน์ โดยพื้นฐานแนวคิดนี้อิงจาก ทฤษฎีความกลัว (Fear Theory) ของ Witte (1992) ที่อธิบายว่าความกลัวเป็นกลไกทางจิตวิทยาและชีวภาพที่ช่วยให้มนุษย์หลีกเลี่ยงอันตรายได้อย่างมีประสิทธิภาพ อย่างไรก็ตาม หากความกลัวมีมากเกินไปอาจนำไปสู่ภาวะวิตกกังวลหรือความผิดปกติทางจิต เช่น โรคกลัว (phobia) หรือภาวะเครียดหลังเหตุการณ์ร้ายแรง (PTSD)

การอธิบายพฤติกรรมการใช้เทคโนโลยีของเยาวชนในบริบทความเสี่ยงทางไซเบอร์ สามารถอธิบายได้อย่างเป็นระบบผ่านแนวคิด ทฤษฎีแรงจูงใจเพื่อการป้องกัน (Protection Motivation Theory: PMT) ซึ่งเสนอว่าการตัดสินใจของบุคคลในการป้องกันตนเองจากภัยคุกคามเกิดจากกระบวนการประเมิน 2 ด้าน ได้แก่ การประเมินภัยคุกคาม (threat appraisal) ซึ่งประกอบด้วยการรับรู้ความรุนแรงและโอกาสเสี่ยงของภัย และการประเมินความสามารถในการรับมือ (coping appraisal) ซึ่งเกี่ยวข้องกับการรับรู้ประสิทธิผลของพฤติกรรมป้องกัน ความสามารถของตนเอง และต้นทุนของการป้องกัน (Rogers, 1975; Rogers, 1983)

Citation : Watthanabut, B., Muenthep, W., & Chitwattanakorn, T. (2026). Developing Youth toward a Virtuous Society through Awareness of Technology related Crime. *Journal of Local Governance and Innovation, 10*(1), e296148. https://doi.org/10.65205/jlgisrru.2026.e296148

ในบริบทของอาชญากรรมทางเทคโนโลยี เยาวชนจำนวนมากอาจรับรู้ถึงความเสี่ยงของภัยไซเบอร์ในระดับหนึ่ง แต่ยังไม่แปรเปลี่ยนเป็นพฤติกรรมป้องกันที่เหมาะสม เนื่องจากขาดทั้งความตระหนักเชิงจริยธรรมและความเชื่อมั่นในการตัดสินใจเชิงคุณธรรม การบูรณาการคุณธรรมดิจิทัลเข้ากับกระบวนการเรียนรู้เชิงประสบการณ์จึงสามารถทำหน้าที่เสริมทั้งการประเมินภัยคุกคามและการประเมินการรับมือ อันนำไปสู่แรงจูงใจภายในในการใช้เทคโนโลยีอย่างรับผิดชอบ กรอบแนวคิด PMT จึงสามารถนำมาใช้เป็นฐานในการออกแบบกระบวนการพัฒนาเยาวชน เพื่ออธิบายและทดสอบการเปลี่ยนแปลงด้านทัศนคติ การตัดสินใจเชิงจริยธรรม และพฤติกรรมการป้องกันตนเองจากอาชญากรรมทางเทคโนโลยีอย่างเป็นรูปธรรม

ในมิติของสังคมโลกาภิวัตน์ Ferscha et al. (2013) อธิบายว่าเทคโนโลยีสารสนเทศและการสื่อสาร (ICT) แม้จะเชื่อมโยงผู้คนทั่วโลก แต่ก็เปิดช่องให้เกิดภัยคุกคามใหม่ในพื้นที่ไซเบอร์ที่ไร้ขอบเขต ทั้งนี้ Kalinin & Vlasova (2006) จัดอันดับภัยคุกคามสำคัญ เช่น สแปมอีเมล มัลแวร์ และฟิชชิ่ง ซึ่งส่งผลกระทบทั้งด้านเศรษฐกิจและสังคม สอดคล้องกับรายงานของ Norton Life Lock (2025) ที่พบว่าคอมพิวเตอร์ทั่วโลกติดสปายแวร์ แม้มีระบบป้องกันแล้วก็ตาม อาชญากรรมทางไซเบอร์จึงไม่เพียงกระทบต่อเศรษฐกิจ แต่ยังส่งผลต่อพฤติกรรม ค่านิยม และจริยธรรมในโลกออนไลน์ จำเป็นต้องมีมาตรการบูรณาการทั้งด้านกฎหมาย การศึกษา และคุณธรรม เพื่อให้สังคมใช้เทคโนโลยีอย่างสร้างสรรค์และปลอดภัย

แนวคิดความเป็นพลเมืองดิจิทัล

ความเป็นพลเมืองดิจิทัลหมายถึงความสามารถของบุคคลในการใช้เทคโนโลยีและสื่อออนไลน์อย่างรับผิดชอบ เคารพสิทธิผู้อื่น และตระหนักถึงผลกระทบจากการกระทำในโลกดิจิทัล (Ribble, Bailey & Ross, 2004) แนวคิดนี้เกิดขึ้นจากบริบทที่อินเทอร์เน็ตและ Internet of Things (IoT) กลายเป็นส่วนหนึ่งของชีวิตประจำวัน (Atzori, Iera, & Morabito, 2010) จึงต้องนิยามคำว่า “พลเมือง” ใหม่ให้ครอบคลุมทั้งโลกจริงและโลกเสมือน

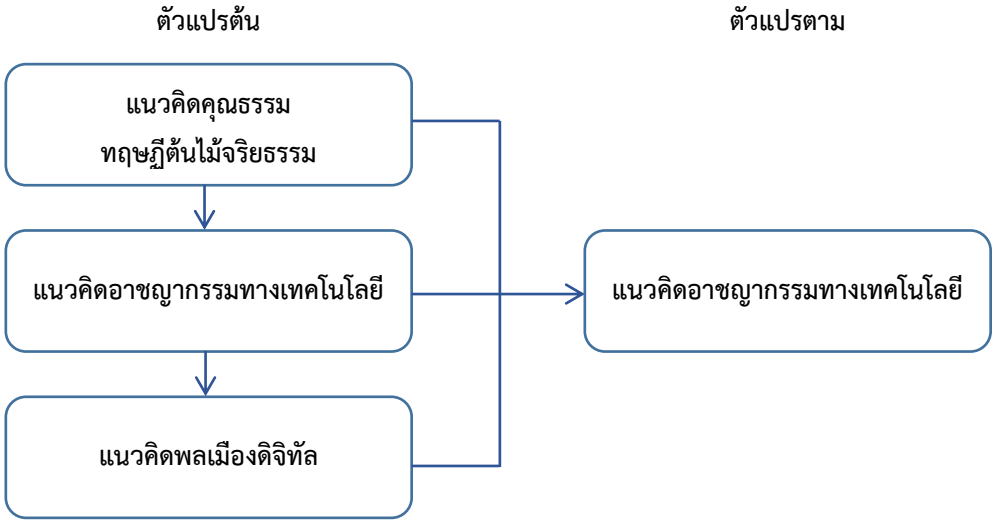
องค์ประกอบของพลเมืองดิจิทัลแบ่งเป็น 3 มิติ ได้แก่ การเคารพสิทธิผู้อื่น (Respect) ความรู้และการรู้เท่าทัน (Educate) และการปกป้องตนเองและผู้อื่น (Protect) (Ribble & Bailey, 2007) ขณะเดียวกัน World Economic Forum (2016) ได้นิยามทักษะสำคัญ 8 ประการ เช่น การจัดการอัตลักษณ์ดิจิทัล การคิดเชิงวิจารณญาณ และการใช้เทคโนโลยีอย่างมีจริยธรรม

ในบริบทไทย พลเมืองดิจิทัลต่อยอดจากพลเมืองชาติและพลเมืองโลก มุ่งพัฒนาเยาวชนให้ใช้เทคโนโลยีอย่างมีส่วนร่วม ปลอดภัย และสร้างสรรค์ โดยมีคุณธรรมและความรับผิดชอบต่อสังคม สอดคล้องกับยุทธศาสตร์ชาติ 20 ปี (วรพจน์ วงศ์กิจรุ่งเรือง, 2561) การศึกษาจึงมีบทบาทสำคัญในการบ่มเพาะจิตสำนึกพลเมืองดิจิทัล ผ่านการส่งเสริมการรู้เท่าทันสื่อ การปกป้องข้อมูลส่วนตัว และการสื่อสารเชิงสร้างสรรค์ (Poth, 2023) ซึ่งนำไปสู่สังคมดิจิทัลที่มีคุณธรรมและความรับผิดชอบอย่างยั่งยืน โดยงานวิจัยนี้ได้นำแนวคิดจากทฤษฎีความกลัว (Fear Theory) มาใช้ในส่วนของ การรับรู้ภัยคุกคาม โดยมุ่งสร้างความตระหนักถึงความรุนแรงของผลกระทบ (perceived severity) และโอกาสเกิดความเสี่ยง (perceived

Citation : บุษกร วัฒนบุตร, วงศ์วิศว์ หมื่นเทพ, และ ตระกูล จิตวัฒนากร. (2569). การพัฒนาเยาวชนสู่สังคมคุณธรรมด้วยการรู้เท่าทันอาชญากรรมทางเทคโนโลยี. *วารสารการบริหารการปกครองและนวัตกรรมท้องถิ่น*, *10*(1), e296148.
https://doi.org/10.65205/jlgisrru.2026.e296148

vulnerability) ผ่านกิจกรรมเชิงประสบการณ์ เช่น กรณีศึกษาและสถานการณ์จำลอง เพื่อกระตุ้นให้ผู้เข้าร่วมตระหนักถึงผลลัพธ์ที่อาจเกิดจากพฤติกรรมไม่เหมาะสมในสังคมดิจิทัล ขณะเดียวกันได้นำทฤษฎีการจัดการความกลัว (Terror Management Theory: TMT) มาปรับใช้ในมิติ การกำกับความกลัวด้วยกรอบคุณค่า โดยออกแบบกิจกรรมสะท้อนคิดและการอภิปรายเชิงจริยธรรม เพื่อช่วยให้ผู้เข้าร่วมจัดการความกลัวผ่านการยึดโยงกับคุณค่า ความหมายชีวิต และอัตลักษณ์ทางศีลธรรม ผลลัพธ์คือความกลัวไม่ได้ถูกใช้เป็นเครื่องมือกดดัน แต่ถูกแปรเปลี่ยนเป็นแรงจูงใจภายในที่ส่งเสริมการตัดสินใจเชิงคุณธรรมและพฤติกรรมที่รับผิดชอบ

กรอบแนวคิดการวิจัย (Conceptual Framework)



ภาพที่ 1 กรอบแนวคิดการวิจัย

วิธีดำเนินการวิจัย (Research Methods)

การศึกษาวิจัยครั้งนี้เป็นการวิจัยเชิงปฏิบัติการ (Action Research) ที่มุ่งพัฒนากระบวนการเสริมสร้างทักษะความเป็นพลเมืองในยุคดิจิทัล ผ่านการรู้เท่าทันอาชญากรรมทางเทคโนโลยี โดยมีหลักสูตรการพัฒนาธุรกิจและทุนมนุษย์ มหาวิทยาลัยนอร์ทกรุงเทพ ร่วมกับหน่วยงานปราบปรามการกระทำผิดเกี่ยวกับอาชญากรรมทางเทคโนโลยี (ปอท.) กองบังคับการตำรวจสอบสวนกลาง สำนักงานตำรวจแห่งชาติ เป็นผู้ขับเคลื่อนโครงการ เพื่อบูรณาการองค์ความรู้ บุคลากร และกระบวนการเรียนรู้สู่การพัฒนาสังคมคุณธรรมอย่างยั่งยืน

Citation : Watthanabut, B., Muenthep, W., & Chitwattanakorn, T. (2026). Developing Youth toward a Virtuous Society through Awareness of Technology related Crime. *Journal of Local Governance and Innovation, 10*(1), e296148. https://doi.org/10.65205/jlgisrru.2026.e296148

การดำเนินการวิจัยประกอบด้วย 3 ขั้นตอนสำคัญ คือ

1. การศึกษาเชิงเอกสาร (Documentary Study)

ศึกษาวรรณกรรม เอกสาร และงานวิจัยที่เกี่ยวข้อง เพื่อรวบรวมองค์ความรู้ด้านการพัฒนาสังคมคุณธรรม การรู้เท่าทันอาชญากรรมทางเทคโนโลยี การพัฒนาหลักสูตร และการเสริมสร้างทักษะความเป็นพลเมืองในยุคดิจิทัล รวมถึงแนวทางการประเมินผลหลักสูตรและการพัฒนาวิทยากร โดยเน้นการบูรณาการความร่วมมือระหว่างหน่วยงานราชการ สถาบันการศึกษา และชุมชน

2. การวิจัยเชิงปฏิบัติการ (Action Research)

แบ่งการดำเนินงานออกเป็น 3 ระยะ ได้แก่

ระยะที่ 1 จัดฝึกอบรมหลักสูตร “การพัฒนาสังคมคุณธรรมด้วยการรู้เท่าทันอาชญากรรมทางเทคโนโลยี” ในโรงเรียนเป้าหมาย 6 แห่ง (จังหวัดปทุมธานีและนนทบุรี) รวมผู้เข้าร่วม 480 คน เพื่อเสริมสร้างความรู้และทักษะความเป็นพลเมืองในยุคดิจิทัล ควบคู่กับการสัมภาษณ์เชิงลึกผู้บริหาร ครู ผู้ปกครอง และเจ้าหน้าที่ตำรวจ เพื่อวิเคราะห์บริบทและแนวทางการพัฒนาสังคมคุณธรรม จากนั้นจัดประชุมกลุ่มเฉพาะ (Focus Group) กับผู้เชี่ยวชาญเพื่อถอดบทเรียนและออกแบบหลักสูตรต้นแบบ โดยวิเคราะห์ข้อมูลจากแบบสอบถามและการสัมภาษณ์ ก่อนนำร่างหลักสูตรไปทดลองใช้ (Sand Box) ในโรงเรียนที่มีระดับความรู้เฉลี่ยต่ำที่สุด

ระยะที่ 2 พัฒนาหลักสูตรต้นแบบให้สมบูรณ์และเผยแพร่ในรูปแบบออนไลน์ภายใต้ชื่อ “หลักสูตรการพัฒนาสังคมคุณธรรมด้วยการรู้เท่าทันอาชญากรรมทางเทคโนโลยี” โดยร่วมมือกับตำรวจไซเบอร์พัฒนาแอปพลิเคชันแจ้งเตือนภัยมิจฉาชีพ พร้อมจัดอบรมตัวแทนนักเรียนจำนวน 36 คน ให้เป็น “วิทยากรเยาวชนพลเมืองดิจิทัล” ประจำโรงเรียน

ระยะที่ 3 ติดตามและประเมินผลการฝึกอบรม พร้อมจัดเวทีสัมมนาร่วมระหว่างนักเรียน ชุมชน หน่วยงานราชการ เอกชน และภาคีเครือข่าย เพื่อแลกเปลี่ยนประสบการณ์และขยายผลการพัฒนาสังคมคุณธรรมด้วยการรู้เท่าทันอาชญากรรมทางเทคโนโลยี

3. การวิเคราะห์ข้อมูล (Data Analysis)

ใช้การวิเคราะห์ข้อมูลแบบผสมผสาน (Mixed Methods) โดยข้อมูลเชิงปริมาณจากแบบสอบถามถูกวิเคราะห์ด้วยสถิติเชิงพรรณนา เพื่อเปรียบเทียบระดับความรู้และพฤติกรรมก่อน–หลังการอบรม ส่วนข้อมูลเชิงคุณภาพจากการสัมภาษณ์และการสนทนากลุ่มนำมาวิเคราะห์เชิงเนื้อหา (Content Analysis) เพื่อสังเคราะห์แนวทางการพัฒนาหลักสูตรและโมเดลการเสริมสร้างสังคมคุณธรรมในยุคดิจิทัล

ประชากรและกลุ่มตัวอย่างในการวิจัย

การวิจัยเชิงปฏิบัติการครั้งนี้ใช้วิธีการคัดเลือกกลุ่มตัวอย่างแบบเจาะจง (Purposive Sampling) โดยมุ่งเน้นพื้นที่จังหวัดปทุมธานีและนนทบุรี ซึ่งเป็นพื้นที่ที่มีความเจริญทางเศรษฐกิจและสังคมสูง มีระบบสาธารณูปโภคและคมนาคมที่พัฒนาอย่างต่อเนื่อง อีกทั้งมีความหนาแน่นของประชากรในระดับสูงที่สุดในปี

Citation : บุษกร วัฒนบุตร, วงศ์วิศว์ หมื่นเทพ, และ ตระกูล จิตวัฒนากร. (2569). การพัฒนาเยาวชนสู่สังคมคุณธรรมด้วยการรู้เท่าทันอาชญากรรมทางเทคโนโลยี. *วารสารการบริหารการปกครองและนวัตกรรมท้องถิ่น*, *10*(1), e296148.
https://doi.org/10.65205/jlgisrru.2026.e296148

2566 (สำนักงานสถิติแห่งชาติ, 2566) ซึ่งสะท้อนถึงความจำเป็นในการพัฒนาเยาวชนให้มีความรู้เท่าทันอาชญากรรมทางเทคโนโลยีและสร้างภูมิคุ้มกันทางสังคม

กลุ่มประชากรและกลุ่มตัวอย่างประกอบด้วย 3 กลุ่มหลัก ได้แก่

1. กลุ่มเยาวชน นักเรียนจากโรงเรียนเป้าหมายจำนวน 6 แห่ง แห่งละ 80 คน รวมทั้งสิ้น 480 คน เข้าร่วมการอบรมหลักสูตรการพัฒนาสังคมคุณธรรมด้วยการรู้เท่าทันอาชญากรรมทางเทคโนโลยี

2. กลุ่มผู้ให้ข้อมูลสำคัญ ผู้มีส่วนเกี่ยวข้องกับการพัฒนาเยาวชน รวม 44 คน ประกอบด้วย

2.1 ผู้บริหารโรงเรียน 6 แห่ง แห่งละ 2 คน รวม 12 คน

2.2 ตัวแทนสภานักเรียน 6 แห่ง แห่งละ 2 คน รวม 12 คน

2.3 ผู้แทนชุมชน 12 คน

2.4 ผู้เชี่ยวชาญด้านการรู้เท่าทันอาชญากรรมทางเทคโนโลยี 5 คน

2.5 วิทยากรผู้ฝึกอบรม 3 คน

3. กลุ่มวิทยากรประจำโรงเรียน นักเรียนแกนนำจากสภานักเรียน โรงเรียนละ 6 คน รวมทั้งสิ้น 36 คน ซึ่งทำหน้าที่เป็นผู้ถ่ายทอดองค์ความรู้และขับเคลื่อนกิจกรรมในโรงเรียน

การคัดเลือกกลุ่มตัวอย่างทั้งสามกลุ่มนี้มีจุดมุ่งหมายเพื่อสะท้อนมิติการมีส่วนร่วมของทุกภาคส่วนทั้งสถานศึกษา ชุมชน และหน่วยงานสนับสนุน เพื่อสร้างรูปแบบการพัฒนาเยาวชนสู่สังคมคุณธรรมที่ยั่งยืนด้วยการรู้เท่าทันอาชญากรรมทางเทคโนโลยีในยุคดิจิทัล

เครื่องที่ใช้ในการวิจัย

การวิจัยครั้งนี้ใช้เครื่องมือที่พัฒนาขึ้นอย่างเป็นระบบ เพื่อให้ได้ข้อมูลที่ถูกต้อง ครอบคลุมทั้งเชิงปริมาณและเชิงคุณภาพ โดยมุ่งสร้างองค์ความรู้ใหม่ด้านการพัฒนาสังคมคุณธรรมและการรู้เท่าทันอาชญากรรมทางเทคโนโลยี เครื่องมือที่ใช้ประกอบด้วย 5 ประเภทหลัก ดังนี้

1. แบบสอบถามก่อน–หลังการฝึกอบรม เป็นแบบสอบถามมาตรประมาณค่า 5 ระดับ ครอบคลุม 3 ด้าน ได้แก่ 1) ความรู้เกี่ยวกับสังคมคุณธรรมและอาชญากรรมทางเทคโนโลยี 2) ทัศนคติและการรับรู้ความเสี่ยงในสังคมดิจิทัล และ 3) พฤติกรรมและทักษะความเป็นพลเมืองดิจิทัล แบบสอบถามผ่านการตรวจสอบความเที่ยงตรงเชิงเนื้อหาโดยผู้ทรงคุณวุฒิ 3 ท่าน มีค่า ดัชนีความสอดคล้อง (IOC) อยู่ระหว่าง 0.67–1.00 และผ่านการทดสอบความเชื่อมั่นด้วยค่าสัมประสิทธิ์แอลฟาของครอนบาค (Cronbach’s Alpha) เท่ากับ 0.89

2. แบบสัมภาษณ์กึ่งโครงสร้าง สำหรับผู้บริหาร ครู และเจ้าหน้าที่ตำรวจ เพื่อเก็บข้อมูลเชิงลึกเกี่ยวกับปัจจัย กลไก และแนวทางการพัฒนาสังคมคุณธรรมในสถานศึกษา จากผู้บริหาร ครู และเจ้าหน้าที่ตำรวจ โดยเนื้อหาครอบคลุมปัจจัย กลไก และแนวทางการพัฒนาสังคมคุณธรรมในสถานศึกษา แบบสัมภาษณ์ผ่านการตรวจสอบความเที่ยงตรงเชิงเนื้อหาโดยผู้ทรงคุณวุฒิ มีค่า IOC ระหว่าง 0.80–1.00

Citation : Watthanabut, B., Muenthep, W., & Chitwattanakorn, T. (2026). Developing Youth toward a Virtuous Society through Awareness of Technology related Crime. *Journal of Local Governance and Innovation, 10*(1), e296148. https://doi.org/10.65205/jlgisrru.2026.e296148

3. การประชุมเชิงปฏิบัติการและสนทนากลุ่ม (Focus Group) เพื่อระดมความคิดเห็นและถอดบทเรียนจากผู้เชี่ยวชาญและผู้เกี่ยวข้องในการพัฒนาหลักสูตรแกนนำนักเรียน เพื่อถอดบทเรียน และพัฒนาหลักสูตรแกนนำนักเรียน โดยใช้แนวคำถามที่ผ่านการตรวจสอบความเหมาะสมของเนื้อหาโดยผู้เชี่ยวชาญด้านการศึกษาและสังคมคุณธรรม

4. แบบประเมินพฤติกรรมเยาวชน เพื่อประเมินการเปลี่ยนแปลงด้านคุณธรรมและพฤติกรรม

ที่สอดคล้องกับดัชนีสังคมคุณธรรม เป็นแบบประเมินพฤติกรรมเชิงสังเกต ครอบคลุมมิติ กาย วาจา และจิตสำนึก ตามกรอบสังคมคุณธรรม โดยให้ครูเป็นผู้ประเมินร่วมกับการประเมินตนเองของนักเรียน เครื่องมือนี้มีค่า IOC อยู่ระหว่าง 0.67–1.00 และมีค่าความเชื่อมั่นเท่ากับ 0.86

5. รายงานและบันทึกข้อตกลงความร่วมมือ (MOU) เพื่อติดตามการนำผลการวิจัยไปใช้จริงในสถานศึกษาและชุมชน เพื่อสะท้อนความยั่งยืนของผลลัพธ์เชิงนโยบายและเชิงปฏิบัติ

ผลการวิจัย (Research Results)

ส่วนที่ 1 ผลการวิเคราะห์สภาพทั่วไปการพัฒนาสังคมคุณธรรมของเยาวชนในสถาบันการศึกษา

ผลการวิเคราะห์สภาพทั่วไปด้านการพัฒนาสังคมคุณธรรมของเยาวชนในสถาบันการศึกษาพบว่า เยาวชนส่วนใหญ่มีความรู้ความเข้าใจเกี่ยวกับคุณธรรม จริยธรรม และวินัยในระดับดี แต่ยังขาดการนำความรู้นั้นไปปรับใช้ในชีวิตจริงอย่างต่อเนื่องและชัดเจน โดยเฉพาะในด้านพฤติกรรมเชิงคุณธรรมที่ยังไม่แสดงออกอย่างเป็นรูปธรรมมากนัก สถานการณ์ดังกล่าวสะท้อนให้เห็นถึงช่องว่างเชิงคุณภาพ ระหว่างความรู้กับการปฏิบัติ ซึ่งเป็นปัญหาสำคัญในกระบวนการปลูกฝังคุณธรรมในยุคปัจจุบัน

ส่วนที่ 2 สภาพทั่วไปในการรู้เท่าทันอาชญากรรมทางเทคโนโลยีของเยาวชนในสถาบันการศึกษา

จากการศึกษาภาพรวมของเยาวชนในสถาบันการศึกษาจำนวน 480 คน ในพื้นที่จังหวัดปทุมธานีและนนทบุรี พบว่าแม้ว่าพวกเขาจะมีความรู้พื้นฐานเกี่ยวกับ “อาชญากรรมทางเทคโนโลยี” เช่น การหลอกลวงออนไลน์ การกลั่นแกล้งทางไซเบอร์ หรือการเผยแพร่เนื้อหาผิดกฎหมาย แต่ยังขาดความเข้าใจในเชิงลึกต่อรูปแบบที่ซับซ้อน เช่น deep-fake, phishing ขั้นสูง รวมถึงมาตรการตามกฎหมายและการป้องกันที่ครบถ้วน ซึ่งสะท้อนช่องว่างเชิงความรู้ที่มีนัยสำคัญต่อการสร้างความตระหนักของพลเมืองดิจิทัล (Digital Citizen) ในยุคปัจจุบัน

ด้านพฤติกรรม แม้เยาวชนบางส่วนจะสามารถนำความรู้ไปใช้ เช่น ตั้งค่าความเป็นส่วนตัว ใช้รหัสผ่านซับซ้อน เปิดใช้งานการยืนยันตัวตนแบบสองขั้นตอน และคิดวิเคราะห์ก่อนแชร์ข้อมูล แต่ก็ยังมีอีกหลายส่วนที่เปิดเผยข้อมูลส่วนตัว ใช้เทคโนโลยีไปในทางที่ไม่เหมาะสม หรือหลงเชื่อข่าวปลอมอย่างไร้การตั้งคำถาม นั่นแสดงให้เห็นว่า ความรู้เพียงระดับพื้นฐานไม่อาจแปรเป็นพฤติกรรมเชิงรับผิดชอบได้อย่างเต็มที่ หากไม่มี “ตระหนักรู้” ในเชิงลึกควบคู่ไปด้วย

Citation : บุษกร วัฒนบุตร, วงศ์วิศว์ หมื่นเทพ, และ ตระกูล จิตวัฒนากร. (2569). การพัฒนาเยาวชนสู่สังคมคุณธรรมด้วยการรู้เท่าทันอาชญากรรมทางเทคโนโลยี. *วารสารการบริหารการปกครองและนวัตกรรมท้องถิ่น*, *10*(1), e296148.
https://doi.org/10.65205/jlgisrru.2026.e296148

ตารางที่ 1 การพัฒนาสังคมคุณธรรมของเยาวชนในสถาบันการศึกษา ก่อนและหลังการเข้าร่วมกิจกรรม

รายการด้านสังคมคุณธรรมของเยาวชน	ก่อน (n = 480)		หลัง (n = 480)		t	p-value
	$\bar{X}$	S.D.	$\bar{X}$	S.D.		
1. ด้านความรู้	3.82	.791	3.88	.785	2.041*	.042
2. ด้านพฤติกรรม	2.17	.297	4.03	.734	51.579*	.000

* นัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05

ส่วนที่ 3 กระบวนการเสริมสร้างทักษะความเป็นพลเมืองในยุคดิจิทัลของเยาวชนในสถาบันการศึกษา

กระบวนการเสริมสร้างทักษะความเป็นพลเมืองในยุคดิจิทัลของเยาวชนในสถาบันการศึกษา พบว่า การพัฒนาเยาวชนให้เป็นพลเมืองดิจิทัลที่เข้มแข็งมิใช่เพียงเรื่องของการสอนเทคโนโลยีหรือการใช้สื่อออนไลน์เท่านั้น แต่เป็นการสร้างระบบนิเวศการเรียนรู้ที่บูรณาการองค์ความรู้ ทักษะ และคุณธรรมเข้าด้วยกัน ตามกรอบแนวคิดระบบ (System Approach) ที่ประกอบด้วยปัจจัยนำเข้า (บุคลากร - โครงสร้างพื้นฐาน - หลักสูตร) กระบวนการ (Active Learning, Project-Based Learning, เวิร์กช็อปปฏิบัติ) ผลลัพธ์ (เยาวชนรู้เท่าทันฯ มีพฤติกรรมรับผิดชอบ) และการประเมินผล (วัดความรู้ ทักษะ พฤติกรรม)

การวิจัยล่าสุดพบว่า “ปัจจัยนำเข้า” เช่น ครู ผู้บริหาร และบุคลากรที่มีความรู้ด้านดิจิทัลและพลเมืองดิจิทัล พร้อมสื่อและโครงสร้างพื้นฐานที่เอื้อต่อการเรียนรู้เป็นเงื่อนไขสำคัญที่ทำให้กระบวนการดำเนินได้อย่างต่อเนื่อง ขณะที่ “กระบวนการ” ที่เน้นการปฏิบัติจริง เช่น การอภิปรายเชิงจริยธรรม การจำลองสถานการณ์ภัยไซเบอร์ โครงงานดิจิทัล ช่วยเสริมทักษะคิดวิเคราะห์และรู้เท่าทันสื่อได้อย่างเป็นรูปธรรม ซึ่งสอดคล้องกับงานวิจัยของ Mitchell & Beseler (2023) ที่ได้ศึกษา The impact of youth digital citizenship education: Insights from a cluster-randomized controlled trial outcome evaluation of the BeInternet Awesome (BIA) curriculum ที่พบว่าโปรแกรมพลเมืองดิจิทัลช่วยเพิ่มความรู้เรื่องความปลอดภัยออนไลน์และความเชื่อมั่นในการจัดการปัญหาดิจิทัล (knowledge & self-efficacy) แม้ว่าจะยังไม่พบผลเชิงพฤติกรรมในบางด้านอย่างชัดเจน

ส่วนที่ 4 แนวทางการพัฒนาเยาวชนสู่สังคมคุณธรรมด้วยการรู้เท่าทันอาชญากรรมทางเทคโนโลยี

การพัฒนาการเรียนรู้ของเยาวชนในยุคดิจิทัลไม่อาจแยกทักษะด้านเทคโนโลยีออกจากคุณธรรมได้ หากแต่ควรถูกบูรณาการควบคู่กันอย่างเป็นระบบ ผลการศึกษาพบว่า แม้เยาวชนจะมีความสามารถด้านเทคโนโลยีและการใช้สื่อออนไลน์เป็นอยู่แล้ว แต่กลับขาดความตระหนักรู้เชิงคุณธรรมอย่างมีนัยสำคัญ

Citation : Watthanabut, B., Muenthep, W., & Chitwattanakorn, T. (2026). Developing Youth toward a Virtuous Society through Awareness of Technology related Crime. *Journal of Local Governance and Innovation, 10*(1), e296148. https://doi.org/10.65205/jlgisrru.2026.e296148

ดังนั้นการสร้าง “เครือข่ายจริยธรรมทางดิจิทัล” ที่ครอบคลุมครอบครัว สถาบันการศึกษา ชุมชน ภาครัฐ และภาคเอกชน จึงเป็นแนวทางที่มีคุณค่าอย่างยิ่ง

เริ่มที่ครอบครัวซึ่งทำหน้าที่เป็นแบบอย่างสำคัญ ควรกำหนดกฎเกณฑ์เกี่ยวกับการใช้สมาร์ตโฟนและสื่อดิจิทัล เพื่อให้เยาวชนได้เรียนรู้การจัดการตนเองควบคู่ไปกับทักษะด้านอื่น ต่อยอดที่สถาบันการศึกษาซึ่งควรจัดการเรียนรู้อย่างรอบด้าน นำเนื้อหาเกี่ยวกับอาชญากรรมทางเทคโนโลยี เช่น การหลอกลวงออนไลน์ การกลั่นแกล้งทางไซเบอร์ และการจัดการข้อมูลส่วนตัว เข้ามาผนวกกับกิจกรรมทางจริยธรรม เช่น ความซื่อสัตย์ รับผิดชอบ เมตตา และมีวินัย การส่งเสริมให้เยาวชนคิดวิเคราะห์ สอบถาม และตั้งคำถามถึงผลกระทบจากการใช้เทคโนโลยีจึงกลายเป็นหัวใจของการพัฒนา ในขณะเดียวกัน ชุมชน ภาครัฐ และภาคเอกชนต่างก็มีบทบาทสำคัญ ชุมชนใช้สื่อท้องถิ่นสร้างการรู้เท่าทัน ภาครัฐและเอกชนจัดโครงการเช่น “Cyber Camp” เพื่อเสริมภูมิคุ้มกันทางดิจิทัลอย่างเป็นรูปธรรม

อภิปรายผลการวิจัย (Research Discussion)

ส่วนที่ 1 ผลการวิเคราะห์สภาพทั่วไปการพัฒนาสังคมคุณธรรมของเยาวชนในสถาบันการศึกษา

ผลการวิเคราะห์สภาพทั่วไปด้านการพัฒนาสังคมคุณธรรมของเยาวชนในสถาบันการศึกษาพบว่า เยาวชนส่วนใหญ่มีความรู้ความเข้าใจเกี่ยวกับคุณธรรม จริยธรรม และวินัยในระดับดี แต่ยังขาดการนำความรู้นั้นไปปรับใช้ในชีวิตจริงอย่างต่อเนื่องและชัดเจน โดยเฉพาะในด้านพฤติกรรมเชิงคุณธรรมที่ยังไม่แสดงออกอย่างเป็นรูปธรรมมากนัก สถานการณ์ดังกล่าวสะท้อนให้เห็นถึงช่องว่างเชิงคุณภาพ ระหว่างความรู้กับการปฏิบัติ ซึ่งเป็นปัญหาสำคัญในกระบวนการปลูกฝังคุณธรรมในยุคปัจจุบัน

อย่างไรก็ตาม เมื่อเยาวชนได้เข้าร่วมกิจกรรมหรือโครงการพัฒนาคุณธรรม พบว่ามีพัฒนาการในทางบวก พฤติกรรมเชิงคุณธรรมมีความเด่นชัดขึ้นและแสดงออกผ่านการกระทำที่รับผิดชอบ เห็นอกเห็นใจผู้อื่น และรู้จักยับยั้งชั่งใจมากขึ้น ผลลัพธ์นี้สะท้อนให้เห็นถึงศักยภาพของกิจกรรมพัฒนาเยาวชนในฐานะ “เครื่องมือเชิงประสบการณ์” ที่ช่วยเปลี่ยนแปลงพฤติกรรมได้ดีกว่าการเรียนรู้เชิงทฤษฎีเพียงอย่างเดียว

ในเชิงองค์ความรู้ ผลการศึกษานี้ชี้ว่า การพัฒนาคุณธรรมไม่อาจอาศัยการให้ข้อมูลหรือความรู้เท่านั้น แต่ต้องควบคู่ไปกับการสร้าง “ประสบการณ์ตรง” ที่กระตุ้นให้เยาวชนได้ฝึกคิด วิเคราะห์ และตัดสินใจด้วยตนเอง ซึ่งสอดคล้องกับงานวิจัยของ Ruenphongphun, Sukkamart & Pimdee (2021) ที่ยืนยันว่า การพัฒนาทักษะพลเมืองดิจิทัลของนักศึกษาไทยต้องผสานระหว่างความรู้กับความรับผิดชอบทางสังคมอย่างสมดุล ขณะเดียวกัน กาญจนา มีศิลปวิกกัย (2566) ก็เสนอว่า เยาวชนยุคดิจิทัลควรได้รับการพัฒนาให้มีการรับรู้ตนเอง ความรู้เท่าทันดิจิทัล การตระหนักรู้ทางสังคม และการบริหารจัดการตนเอง เพื่อให้สามารถเป็นพลเมืองดิจิทัลที่มีคุณธรรมได้อย่างแท้จริง

Citation : บุษกร วัฒนบุตร, วงศ์วิศว์ หมื่นเทพ, และ ตระกูล จิตวัฒนากร. (2569). การพัฒนาเยาวชนสู่สังคมคุณธรรมด้วยการรู้เท่าทันอาชญากรรมทางเทคโนโลยี. *วารสารการบริหารการปกครองและนวัตกรรมท้องถิ่น*, *10*(1), e296148.
https://doi.org/10.65205/jlgisrru.2026.e296148

ส่วนที่ 2 สภาพทั่วไปในการรู้เท่าทันอาชญากรรมทางเทคโนโลยีของเยาวชนในสถาบันการศึกษา

จากการศึกษาภาพรวมของเยาวชนในสถาบันการศึกษาจำนวน 480 คน ในพื้นที่จังหวัดปทุมธานีและนนทบุรี พบว่าแม้ว่าพวกเขาจะมีความรู้พื้นฐานเกี่ยวกับ “อาชญากรรมทางเทคโนโลยี” เช่น การหลอกลวงออนไลน์ การกลั่นแกล้งทางไซเบอร์ หรือการเผยแพร่เนื้อหาผิดกฎหมาย แต่ยังขาดความเข้าใจในเชิงลึกต่อรูปแบบที่ซับซ้อน เช่น deep-fake, phishing ขั้นสูง รวมถึงมาตรการตามกฎหมายและการป้องกันที่ครบถ้วน ซึ่งสะท้อนช่องว่างเชิงความรู้ที่มีนัยสำคัญต่อการสร้างความตระหนักของพลเมืองดิจิทัล (Digital Citizen) ในยุคปัจจุบัน

ด้านพฤติกรรม แม้เยาวชนบางส่วนจะสามารถนำความรู้ไปใช้ เช่น ตั้งค่าความเป็นส่วนตัว ใช้รหัสผ่านซับซ้อน เปิดใช้งานการยืนยันตัวตนแบบสองขั้นตอน และคิดวิเคราะห์ก่อนแชร์ข้อมูล แต่ก็ยังมีอีกหลายส่วนที่เปิดเผยข้อมูลส่วนตัว ใช้เทคโนโลยีไปในทางที่ไม่เหมาะสม หรือหลงเชื่อข่าวปลอมอย่างไร้การตั้งคำถาม นั่นแสดงให้เห็นว่า ความรู้เพียงระดับพื้นฐานไม่อาจแปรเป็นพฤติกรรมเชิงรับผิดชอบได้อย่างเต็มที่ หากไม่มี “ตระหนักรู้” ในเชิงลึกควบคู่ไปด้วย

การสร้างความตระหนักรู้ที่จำเป็นต่อการพัฒนาเยาวชนให้เป็นพลเมืองดิจิทัลที่มีคุณภาพจึงต้องก้าวไปไกลกว่าการรับรู้ถึง “ภัย” ให้ถึงขั้น “เข้าใจผลกระทบต่อจิตใจ สังคม และกฎหมาย” และรู้จักบทบาทตนเองในฐานะส่วนหนึ่งของเครือข่ายสังคมออนไลน์ โดยควรพัฒนาหลักสูตรและกิจกรรมที่เน้นการเรียนรู้เชิงปฏิบัติ ผ่านสถานการณ์จำลอง (simulation) โครงงานจริง และกิจกรรมเชิงวิเคราะห์เชิงจริยธรรม เพื่อเสริมสร้างทักษะการคิดวิเคราะห์ ตรวจสอบความเสี่ยง และจัดการภัยไซเบอร์ได้อย่างมีประสิทธิผล

ความสอดคล้องกับงานวิจัยของ กาญจนา มีศิลปวิกกัย (2566) ที่ได้ศึกษาความท้าทายของการเป็นพลเมืองดิจิทัลสำหรับเยาวชนในอาชญากรรมไซเบอร์ พบว่า เยาวชนจำเป็นต้องมีองค์ประกอบทั้งการมีสติรู้เท่าทันสื่อดิจิทัล ตระหนักรู้สังคม และจัดการตนเองได้” (self-management) เพื่อสร้างตัวตนที่เข้มแข็งในโลกไซเบอร์ ซึ่งสอดคล้องกับผลการศึกษาของเราในเรื่องของช่องว่างระหว่างความรู้พื้นฐานกับทักษะและพฤติกรรมที่เหมาะสมในการป้องกันภัยออนไลน์ นอกจากนี้ งานวิจัยของ ปองสุข ศรีชัย, วิยะดา มีศรี และรจนา บุญลพ (2567) การเสริมสร้างความเป็นพลเมืองดิจิทัลสำหรับเยาวชนกลุ่มเสี่ยงต่อการกระทำความผิดพระราชบัญญัติว่าด้วยการกระทำความผิดเกี่ยวกับคอมพิวเตอร์ในจังหวัดเชียงราย พบว่าโมเดลกิจกรรมที่พัฒนาคุณลักษณะของพลเมืองดิจิทัลให้เยาวชนกลุ่มเสี่ยงสามารถยกระดับคะแนนด้านพลเมืองดิจิทัลอย่างมีนัยสำคัญ ซึ่งรับรองว่า “กิจกรรมเชิงปฏิบัติ” เป็นปัจจัยสำคัญ

ดังนั้น องค์ความรู้ที่ได้จากการวิจัยครั้งนี้ คือ เยาวชนต้องมีทั้งความรู้ ทักษะ และจิตสำนึกในเวลาเดียวกัน และการพัฒนาต้องอาศัยกระบวนการที่ บูรณาการ ระหว่างการเรียนรู้เชิงปฏิบัติ กิจกรรมจำลอง และการสร้างวัฒนธรรมองค์กรในสถานศึกษา เพื่อให้พฤติกรรมเชิงรับผิดชอบในโลกดิจิทัลเกิดขึ้นอย่างยั่งยืน ถือเป็นคุณค่าเชิงวิชาการที่สำคัญสำหรับนักวิจัยและผู้ปฏิบัติงานด้านการศึกษาและพลเมืองดิจิทัล

Citation : Watthanabut, B., Muenthep, W., & Chitwattanakorn, T. (2026). Developing Youth toward a Virtuous Society through Awareness of Technology related Crime. *Journal of Local Governance and Innovation, 10*(1), e296148. https://doi.org/10.65205/jlgisrru.2026.e296148

ส่วนที่ 3 กระบวนการเสริมสร้างทักษะความเป็นพลเมืองในยุคดิจิทัลของเยาวชนในสถาบันการศึกษา

กระบวนการเสริมสร้างทักษะความเป็นพลเมืองในยุคดิจิทัลของเยาวชนในสถาบันการศึกษา พบว่า การพัฒนาเยาวชนให้เป็นพลเมืองดิจิทัลที่เข้มแข็งมิใช่เพียงเรื่องของการสอนเทคโนโลยีหรือการใช้สื่อออนไลน์เท่านั้น แต่เป็นการสร้างระบบนิเวศการเรียนรู้ที่บูรณาการองค์ความรู้ ทักษะ และคุณธรรมเข้าด้วยกัน ตามกรอบแนวคิดระบบ (System Approach) ที่ประกอบด้วยปัจจัยนำเข้า (บุคลากร - โครงสร้างพื้นฐาน - หลักสูตร) กระบวนการ (Active Learning, Project-Based Learning, เวิร์กช็อปปฏิบัติ) ผลลัพธ์ (เยาวชนรู้เท่าทันฯ มีพฤติกรรมรับผิดชอบ) และการประเมินผล (วัดความรู้ ทักษะ พฤติกรรม)

การวิจัยล่าสุดพบว่า “ปัจจัยนำเข้า” เช่น ครู ผู้บริหาร และบุคลากรที่มีความรู้ด้านดิจิทัลและพลเมืองดิจิทัล พร้อมสื่อและโครงสร้างพื้นฐานที่เอื้อต่อการเรียนรู้เป็นเงื่อนไขสำคัญที่ทำให้กระบวนการดำเนินได้อย่างต่อเนื่อง ขณะที่ “กระบวนการ” ที่เน้นการปฏิบัติจริง เช่น การอภิปรายเชิงจริยธรรม การจำลองสถานการณ์ภัยไซเบอร์ โครงงานดิจิทัล ช่วยเสริมทักษะคิดวิเคราะห์และรู้เท่าทันสื่อได้อย่างเป็นรูปธรรม ซึ่งสอดคล้องกับงานวิจัยของ Mitchell & Beseler (2023) ที่ได้ศึกษา The impact of youth digital citizenship education: Insights from a cluster-randomized controlled trial outcome evaluation of the BeInternet Awesome (BIA) curriculum ที่พบว่าโปรแกรมพลเมืองดิจิทัลช่วยเพิ่มความรู้เรื่องความปลอดภัยออนไลน์และความเชื่อมั่นในการจัดการปัญหาดิจิทัล (knowledge & self-efficacy) แม้ว่าจะยังไม่พบผลเชิงพฤติกรรมในบางด้านอย่างชัดเจน

ผลลัพธ์ที่ได้จากงานวิจัยชี้ว่าเยาวชนสามารถพัฒนาไปสู่การเป็นพลเมืองดิจิทัลที่เข้มแข็ง (Resilient Digital Citizen) ได้จริง ทั้งด้านความรู้ ทักษะ และพฤติกรรมการใช้เทคโนโลยีอย่างปลอดภัยและมีคุณธรรม แต่จะเกิดได้อย่างยั่งยืนก็ต่อเมื่อมี “การประเมินผล” ที่เป็นเชิงกระบวนการและผลลัพธ์ และมี “เครือข่ายความร่วมมือ” ระหว่างครอบครัว โรงเรียน ชุมชน และหน่วยงานภายนอก ซึ่งสอดคล้องกับผลการศึกษาในประเทศเม็กซิโกของ Morales-Álvarez, Valdés-Cuervo & Parra-Pérez (2025) ที่ได้ศึกษา Supportive parenting and adolescents digital citizenship behaviors: The mediating role of self-regulation ที่พบว่าการสนับสนุนจากผู้ปกครอง และการมีระบบควบคุมช่วยส่งเสริมพฤติกรรมพลเมืองดิจิทัลขอเยาวชนได้โดยผ่านกลไกการควบคุมตนเอง (self-regulation)

ส่วนที่ 4 แนวทางการพัฒนาเยาวชนสู่สังคมคุณธรรมด้วยการรู้เท่าทันอาชญากรรมทางเทคโนโลยี

การพัฒนาการเรียนรู้ของเยาวชนในยุคดิจิทัลไม่อาจแยกทักษะด้านเทคโนโลยีออกจากคุณธรรมได้ หากแต่ควรถูกบูรณาการควบคู่กันอย่างเป็นระบบ ผลการศึกษาพบว่า แม้เยาวชนจะมีความสามารถด้านเทคโนโลยีและการใช้สื่อออนไลน์เป็นอยู่แล้ว แต่กลับขาดความตระหนักรู้เชิงคุณธรรมอย่างมีนัยสำคัญ

Citation : บุษกร วัฒนบุตร, วงศ์วิศว์ หมื่นเทพ, และ ตระกูล จิตวัฒนากร. (2569). การพัฒนาเยาวชนสู่สังคมคุณธรรมด้วยการรู้เท่าทันอาชญากรรมทางเทคโนโลยี. *วารสารการบริหารการปกครองและนวัตกรรมท้องถิ่น*, *10*(1), e296148.
https://doi.org/10.65205/jlgisrru.2026.e296148

ดังนั้นการสร้าง “เครือข่ายจริยธรรมทางดิจิทัล” ที่ครอบคลุมครอบครัว สถาบันการศึกษา ชุมชน ภาครัฐ และภาคเอกชน จึงเป็นแนวทางที่มีคุณค่าอย่างยิ่ง

เริ่มที่ครอบครัวซึ่งทำหน้าที่เป็นแบบอย่างสำคัญ ควรกำหนดกฎเกณฑ์เกี่ยวกับการใช้สมาร์ตโฟนและสื่อดิจิทัล เพื่อให้เยาวชนได้เรียนรู้การจัดการตนเองควบคู่ไปกับทักษะด้านอื่น ต่อยอดที่สถาบันการศึกษาซึ่งควรจัดการเรียนรู้อย่างรอบด้าน นำเนื้อหาเกี่ยวกับอาชญากรรมทางเทคโนโลยี เช่น การหลอกลวงออนไลน์ การกลั่นแกล้งทางไซเบอร์ และการจัดการข้อมูลส่วนตัว เข้ามาผนวกกับกิจกรรมทางจริยธรรม เช่น ความซื่อสัตย์ รับผิดชอบ เมตตา และมีวินัย การส่งเสริมให้เยาวชนคิดวิเคราะห์ สอบถาม และตั้งคำถามถึงผลกระทบจากการใช้เทคโนโลยีจึงกลายเป็นหัวใจของการพัฒนา ในขณะเดียวกัน ชุมชน ภาครัฐ และภาคเอกชนต่างก็มีบทบาทสำคัญ ชุมชนใช้สื่อท้องถิ่นสร้างการรู้เท่าทัน ภาครัฐและเอกชนจัดโครงการเช่น “Cyber Camp” เพื่อเสริมภูมิคุ้มกันทางดิจิทัลอย่างเป็นรูปธรรม

แนวทางนี้สะท้อนถึงการผสมผสานสองประเด็นสำคัญคือ การปลูกฝังคุณธรรม และ การสร้างภูมิคุ้มกันทางดิจิทัล ให้เยาวชนเติบโตเป็นพลเมืองที่มีคุณภาพ ใช้เทคโนโลยีอย่างชาญฉลาด มีจิตสำนึกต่อส่วนรวม และพร้อมสนับสนุนสังคมดิจิทัลที่ปลอดภัย และยั่งยืน

เมื่อเปรียบเทียบกับงานวิจัยของ Ruenphongphun, Sukkamart & Pimdee (2021) ในงานวิจัยเรื่อง Thai Undergraduate Digital Citizenship Skills Education: A Second-Order Confirmatory Factor Analysis ซึ่งพบว่า ร่องรอยดิจิทัล (digital footprint) และการกลั่นแกล้งทางไซเบอร์ (cyberbullying) เป็นตัวชี้วัดสำคัญของทักษะพลเมืองดิจิทัล และต้องเสริมด้วยกฎหมาย ความเป็นเพื่อนร่วมงาน และคุณธรรมผลการวิจัยของเราสอดคล้องกับบทค้นพบดังกล่าวในแง่ที่ว่า การพัฒนาทักษะด้านดิจิทัลเพียงอย่างเดียวไม่เพียงพอ หากแต่ต้องควบคู่กับคุณธรรมและการมีส่วนร่วมของภาคส่วนต่าง ๆ อย่างเป็นระบบ

ผลการวิจัยโดยภาพรวมสะท้อนอย่างชัดเจนว่า แม้เยาวชนในสถาบันการศึกษาจะมีความรู้และความเข้าใจด้านคุณธรรม จริยธรรม และการรู้เท่าทันอาชญากรรมทางเทคโนโลยีในระดับที่น่าพอใจ แต่ยังคงขาดการประยุกต์ใช้ความรู้ดังกล่าวในชีวิตจริงอย่างต่อเนื่อง ซึ่งชี้ให้เห็นช่องว่างสำคัญระหว่าง “ความรู้” กับ “การปฏิบัติ” อันเป็นประเด็นที่การเรียนรู้เชิงทฤษฎีเพียงอย่างเดียวไม่สามารถตอบโจทย์ได้ ข้อค้นพบนี้สอดคล้องกับกรอบทฤษฎีการเรียนรู้เชิงประสบการณ์ (Experiential Learning) ที่อธิบายว่าการเปลี่ยนแปลงพฤติกรรมจะเกิดขึ้นได้จริงเมื่อผู้เรียนได้รับประสบการณ์ตรง ผ่านการลงมือปฏิบัติ การเผชิญสถานการณ์จริงหรือสถานการณ์จำลอง การสะท้อนคิด และการเชื่อมโยงประสบการณ์กับคุณค่าและการตัดสินใจของตนเอง งานวิจัยนี้จึงชี้ว่า “ประสบการณ์เชิงจริยธรรม” ที่เปิดโอกาสให้เยาวชนได้คิดวิเคราะห์ และรับรู้ผลกระทบของการกระทำในมิติส่วนบุคคล สังคม และกฎหมาย เป็นกลไกสำคัญที่สามารถทลายกำแพงระหว่างการรู้กับการทำ และนำไปสู่การพัฒนาพฤติกรรมเชิงคุณธรรมและความเป็นพลเมืองดิจิทัลอย่างยั่งยืนในบริบทของสถาบันการศึกษา

Citation : Watthanabut, B., Muenthep, W., & Chitwattanakorn, T. (2026). Developing Youth toward a Virtuous Society through Awareness of Technology related Crime. *Journal of Local Governance and Innovation, 10*(1), e296148. https://doi.org/10.65205/jlgisrru.2026.e296148

ความรู้ใหม่ (New Knowledge)

1. การบูรณาการคุณธรรมกับความรู้ดิจิทัล

การพัฒนาเยาวชนยุคใหม่ต้องเชื่อมโยงคุณธรรมเข้ากับความรู้เท่าทันเทคโนโลยีอย่างเป็นองค์รวม เพื่อสร้างสมดุลระหว่างความเก่งทางเทคโนโลยีและความดีทางจริยธรรม

2. การเรียนรู้เชิงประสบการณ์

การจัดกิจกรรมจริง เช่น การจำลองสถานการณ์หรือโครงงานคุณธรรม ช่วยให้เยาวชนเกิดการตระหนักรู้และปรับเปลี่ยนพฤติกรรมเชิงคุณธรรมได้อย่างยั่งยืน

3. การสร้างจิตสำนึกเชิงคุณธรรมดิจิทัล

การรู้เท่าทันอาชญากรรมทางเทคโนโลยีต้องเริ่มจากการปลูกฝังความตระหนักรู้ ถึงผลกระทบทางจิตใจ สังคม และกฎหมาย มากกว่าการให้ข้อมูลเพียงอย่างเดียว

4. ระบบนิเวศการเรียนรู้แบบบูรณาการ

การพัฒนาเยาวชนให้เป็นพลเมืองดิจิทัลที่มีคุณธรรม ต้องอาศัยความร่วมมือของครอบครัว โรงเรียน ชุมชน และภาครัฐอย่างต่อเนื่องและมีระบบ

ข้อเสนอแนะการวิจัย (Research Suggestions)

ข้อเสนอแนะเชิงนโยบาย

1. กระทรวงศึกษาธิการและกระทรวงดิจิทัลเพื่อเศรษฐกิจและสังคม ควรจัดทำนโยบายบูรณาการคุณธรรมดิจิทัลระดับชาติ ภาครัฐควรจัดทำนโยบายด้านการศึกษาและเยาวชนที่ผนวกการรู้เท่าทันเทคโนโลยีกับการปลูกฝังคุณธรรม เช่น การสร้างหลักสูตร “พลเมืองดิจิทัลคุณธรรม” ที่ทุกสถาบันการศึกษานำไปใช้ได้จริง

2. สร้างเครือข่ายจริยธรรมทางดิจิทัลระหว่างภาครัฐ เอกชน และชุมชน ให้ความสำคัญกับการพัฒนาสื่อสร้างสรรค์ และกิจกรรมออนไลน์เชิงคุณธรรม ที่ส่งเสริมให้เยาวชนรู้เท่าทันข่าวปลอม กลั่นแกล้งออนไลน์ และการละเมิดสิทธิผู้อื่น โดยมีหน่วยงานรัฐและเอกชนร่วมกันขับเคลื่อน

ข้อเสนอแนะเชิงปฏิบัติ

1. ครอบครัวเป็นต้นแบบแห่งการใช้เทคโนโลยีอย่างมีคุณธรรม ผู้ปกครองควรกำหนดแนวทางการใช้สื่อดิจิทัลร่วมกับบุตรหลาน เช่น เวลาการใช้ การตั้งคำถามถึงเนื้อหา และการสนทนาเรื่องผลกระทบของสื่อ เพื่อให้เกิดการเรียนรู้ร่วมกันในครอบครัว

2. สถาบันการศึกษาควรจัดการเรียนรู้แบบบูรณาการคุณธรรมกับเทคโนโลยี เช่น การจัดเวิร์กช็อป “คิดก่อนแชร์” หรือ “Digital Ethics Camp” ที่ให้เยาวชนได้ลงมือทำจริงในสถานการณ์จำลอง เพื่อเสริมทักษะคิดวิเคราะห์และความรับผิดชอบต่อโลกออนไลน์

Citation : บุษกร วัฒนบุตร, วงศ์วิศว์ หมื่นเทพ, และ ตระกูล จิตวัฒนากร. (2569). การพัฒนาเยาวชนสู่สังคมคุณธรรมด้วยการรู้เท่าทันอาชญากรรมทางเทคโนโลยี. *วารสารการบริหารการปกครองและนวัตกรรมท้องถิ่น*, *10*(1), e296148.
https://doi.org/10.65205/jlgisrru.2026.e296148

3. ภาคเอกชนและชุมชนมีส่วนร่วมในกิจกรรมเชิงสังคมดิจิทัล การร่วมสร้างโครงการ Cyber Volunteer หรือเยาวชนอาสาออนไลน์ปลอดภัย ช่วยให้เยาวชนมีพื้นที่ในการใช้เทคโนโลยีเพื่อสังคม สร้างประสบการณ์ตรงและความภาคภูมิใจในคุณธรรมการเป็นผู้ให้

ข้อเสนอแนะในการทำวิจัยครั้งต่อไป

1. ควรศึกษารูปแบบการพัฒนาคุณธรรมเชิงดิจิทัล (Digital Ethics) ในระดับอุดมศึกษา เพื่อออกแบบหลักสูตรต้นแบบสำหรับนักศึกษาที่จะเป็นผู้นำการเปลี่ยนแปลงในอนาคต

2. ควรทำการวิจัยเชิงทดลอง (Experimental Research) เพื่อประเมินประสิทธิผลของกิจกรรมหรือหลักสูตรที่บูรณาการคุณธรรมกับการรู้เท่าทันเทคโนโลยีอย่างเป็นระบบ

3. ควรศึกษาบทบาทของสื่อสังคมออนไลน์ในการเป็นพื้นที่สร้างสังคมคุณธรรม เพื่อค้นหาแนวทางใช้เทคโนโลยีเป็นเครื่องมือส่งเสริมจริยธรรมแทนที่จะเป็นภัย

เอกสารอ้างอิง (References)

กรมกิจการเด็กและเยาวชน. (2565). *รายงานการพัฒนาเด็กและเยาวชนไทยตามยุทธศาสตร์ชาติ 20 ปี.* กรมกิจการเด็กและเยาวชน.

กระทรวงการพัฒนาสังคมและความมั่นคงของมนุษย์. (2567). *แผนพัฒนาคนตลอดช่วงชีวิตตามแผนพัฒนาเศรษฐกิจและสังคมแห่งชาติ ฉบับที่ 12*. สำนักงานคณะกรรมการพัฒนาการเศรษฐกิจและสังคมแห่งชาติ.

กาญจนา มีศิลปวิกกัย. (2566). ความท้าทายของการเป็นพลเมืองดิจิทัลสำหรับเยาวชนในอาชญากรรมไซเบอร์. *วารสารเทคโนโลยีสื่อสารมวลชน มทร. พระนคร. 8*(1), 123–129.

ชัยณรงค์ ศรีมันตะ. (2563). *แนวคิดสังคมคุณธรรม.* มหาวิทยาลัยมหาจุฬาลงกรณราชวิทยาลัย.

ชัยเสฏฐ์ พรหมศรี. (2549). *จริยธรรมกับการพัฒนาสังคม.* สำนักพิมพ์มหาวิทยาลัยธรรมศาสตร์.

บุญมี แท่นแก้ว. (2552). *ศีลธรรมกับการพัฒนาคุณธรรมในสังคมไทย* [วิทยานิพนธ์ปริญญามหาบัณฑิต, มหาวิทยาลัยขอนแก่น].

ปองสุข ศรีชัย, วิยะดา มีศรี และรจนา บุญลพ. (2567). การเสริมสร้างความเป็นพลเมืองดิจิทัลสำหรับเยาวชนกลุ่มเสี่ยงต่อการกระทำความผิดพระราชบัญญัติว่าด้วยการกระทำความผิดเกี่ยวกับคอมพิวเตอร์ในจังหวัดเชียงราย. สักทอง: *วารสารมนุษยศาสตร์และสังคมศาสตร์ (สทมส.). 30*(2), 32–45.

ปิยะธิดา ขจรชัยกุล. (2561). *คุณธรรมและจริยธรรมในการดำเนินชีวิต.* สำนักพิมพ์มหาวิทยาลัยสุโขทัยธรรมาธิราช.

พระเมธีธรรมาภรณ์ (ประยูร ธมฺมจิตฺโต). (2544). *จริยธรรมเพื่อชีวิตที่ดีงาม.* มหาวิทยาลัยมหาจุฬาลงกรณราชวิทยาลัย.

Citation : Watthanabut, B., Muenthep, W., & Chitwattanakorn, T. (2026). Developing Youth toward a Virtuous Society through Awareness of Technology related Crime. *Journal of Local Governance and Innovation, 10*(1), e296148. https://doi.org/10.65205/jlgisrru.2026.e296148

พระราชวรมุนี (ประยุตต์ ปยุตฺโต). (2528). *จริยธรรมและการเจริญภาวนา.* มูลนิธิพุทธธรรม.

ราชบัณฑิตยสถาน. (2542). *พจนานุกรมฉบับราชบัณฑิตยสถาน พ.ศ. 2542.* นานมีบุ๊คส์.

วรพจน์ วงศ์กิจรุ่งเรือง. (2561). *พลเมืองในยุคดิจิทัล.* สำนักงานส่งเสริมสังคมแห่งการเรียนรู้และคุณภาพเยาวชน (สสค.).

สมพงษ์ จิตระดับ และอัญญมณี บุญซื่อ. (2551). *รายงานการศึกษาเรื่องพฤติกรรมเยาวชนไทยในยุคโลกาภิวัตน์.* ศูนย์วิจัยเยาวชนไทย.

สำนักงานคณะกรรมการพัฒนาการเศรษฐกิจและสังคมแห่งชาติ. (2565). *รายงานสถานการณ์เศรษฐกิจและสังคมของประเทศไทย ปี 2565.* สำนักงานคณะกรรมการพัฒนาการเศรษฐกิจและสังคมแห่งชาติ.

สำนักงานคณะกรรมการพัฒนาการเศรษฐกิจและสังคมแห่งชาติ. (2566). *รายงานสถิติภัยคุกคามทางออนไลน์ของประเทศไทย พ.ศ. 2564–2566.* สำนักงานคณะกรรมการพัฒนาการเศรษฐกิจและสังคมแห่งชาติ.

สำนักงานตำรวจแห่งชาติ. (2566). *รายงานสถิติอาชญากรรมทางเทคโนโลยีของประเทศไทย (มีนาคม 2565–พฤศจิกายน 2566).* สำนักงานตำรวจแห่งชาติ.

สำนักงานสถิติแห่งชาติ. (2566). *Statistical Yearbook Thailand 2023.* ตารางประชากรลงทะเบียนจำแนกตามจังหวัด พ.ศ. 2565. สำนักงานสถิติแห่งชาติ.

Arbuthnot, J., & Faust, D. (1981). Moral development and behavior: Theory, research, and social issues. Holt, Rinehart and Winston.

Bandura, A. (1977). Social learning theory. Prentice Hall.

Cybersecurity Ventures. (2022). Cybercrime report 2022: Damage costs prediction by 2025. Retrieved from https://cybersecurityventures.com/

Ferscha, A., Holzmann, C., & Oppl, S. (2013). Information and Communication Technology (ICT) and social interaction in the digital age. Springer.

Greenberg, J., Solomon, S., & Pyszczynski, T. (2015). The worm at the core: On the role of death in life. Random House.

Jones,L.M., Mitchell, K. J., & Beseler, C. L. (2023). The impact of youth digital citizenship education: Insights from a cluster-randomized controlled trial outcome evaluation of the Be Internet Awesome (BIA) curriculum. Contemporary School Psychology.

Kalinin, A., & Vlasova, A. (2006). Information security and cyber threats: Trends and challenges. Journal of Information Security Studies, 12(2), 45–59.

Citation : บุษกร วัฒนบุตร, วงศ์วิศว์ หมื่นเทพ, และ ตระกูล จิตวัฒนากร. (2569). การพัฒนาเยาวชนสู่สังคมคุณธรรมด้วยการรู้เท่าทันอาชญากรรมทางเทคโนโลยี. *วารสารการบริหารการปกครองและนวัตกรรมท้องถิ่น*, *10*(1), e296148.
https://doi.org/10.65205/jlgisrru.2026.e296148

Morales-Álvarez, A., Valdés-Cuervo, A. A., & Parra-Pérez, L. G. (2025). Supportive parenting and adolescents digital citizenship behaviors: The mediating role of self-regulation. Cyberpsychology: Journal of Psychosocial Research on Cyberspace, 19(1).

Nurse, J. R. C. (2018). Cybercrime and you: How criminals attack and the human factors that they seek to exploit. IEEE Security & Privacy, 16(3), 22–27.

Pojman, L. P. (1995). Ethics: Discovering right and wrong. Wadsworth.

Cybersecurity Ventures. (2022). Cybercrime to cost the world $6 trillion annually by 2022. Retrieved from https://cybersecurityventures.com/cybercrime-damages-6-trillion-by-2021/

Poth, D. (2023). Digital citizenship in action: Empowering students to lead online safety initiatives. Educational Technology Journal, 47(3), 45–52.

Ribble, M., & Bailey, G. (2007). Digital citizenship in schools: Nine elements all students should know. International Society for Technology in Education.

Ribble, M., Bailey, G., & Ross, T. (2004). Digital citizenship: Addressing appropriate technology behavior. Learning & Leading with Technology, 32(1), 6–9.

Rogers, R. W. (1975). A protection motivation theory of fear appeals and attitude change. The Journal of Psychology, 91(1), 93–114.

Rogers, R. W. (1983). Cognitive and physiological processes in fear appeals and attitude change: A revised theory of protection motivation. In J. T. Cacioppo & R. E. Petty (Eds.), Social psychophysiology: A sourcebook (pp. 153–176). Guilford Press.

Ruenphongphun, P., Sukkamart, A., & Pimdee, P. (2021). Thai undergraduate digital citizenship skills education: A second order confirmatory factor analysis. World Journal on Educational Technology: Current Issues, 13(3), 370–385.

UNESCO. (2023). Guidelines on digital citizenship education for youth. United Nations Educational, Scientific and Cultural Organization.

United Nations Development Programme (UNDP). (2020). Youth engagement and sustainable development in Thailand. UNDP Thailand.

Witte, K. (1992). Putting the fear back into fear appeals: The extended parallel process model. Communication Monographs, 59(4), 329–349.

World Economic Forum. (2016). Digital media and society: Implications in a hyperconnected era. World Economic Forum.

Citation : Watthanabut, B., Muenthep, W., & Chitwattanakorn, T. (2026). Developing Youth toward a Virtuous Society through Awareness of Technology related Crime. *Journal of Local Governance and Innovation, 10*(1), e296148. https://doi.org/10.65205/jlgisrru.2026.e296148

Citation : บุษกร วัฒนบุตร, วงศ์วิศว์ หมื่นเทพ, และ ตระกูล จิตวัฒนากร. (2569). การพัฒนาเยาวชนสู่สังคมคุณธรรมด้วยการรู้เท่าทันอาชญากรรมทางเทคโนโลยี. *วารสารการบริหารการปกครองและนวัตกรรมท้องถิ่น*, *10*(1), e296148.
https://doi.org/10.65205/jlgisrru.2026.e296148