



การสร้างอัตลักษณ์พลเมืองที่กระตือรือร้น: วิเคราะห์ผ่านการมีส่วนร่วม
ทางการเมืองของเยาวชนไทยตามกรอบ E-PARTICIPATION
DEVELOPING ACTIVE CITIZENSHIP IDENTITY: EXAMINING POLITICAL
PARTICIPATION AMONG THAI YOUTH THROUGH
THE E-PARTICIPATION FRAMEWORK

กุลนรี เบญจธำรงศักดิ์^{1*}

Kulnaree Benjathamrongsak^{1*}

*Corresponding Author E-mail: n_kulnaree@hotmail.com

Received March 13, 2026; Revised July 21, 2026; Accepted July 24, 2026

บทคัดย่อ

บทความวิชาการนี้มุ่งศึกษาพฤติกรรมและรูปแบบการมีส่วนร่วมทางการเมืองของเยาวชนไทยอายุ 18–35 ปี ในช่วง พ.ศ. 2562–2567 เพื่อวิเคราะห์กระบวนการก่อรูปอัตลักษณ์พลเมืองที่กระตือรือร้นภายใต้บริบทสังคมดิจิทัล โดยใช้การทบทวนวรรณกรรม การวิเคราะห์เนื้อหาบนสื่อสังคมออนไลน์ และกรณีศึกษาการเคลื่อนไหวทางการเมืองของเยาวชนร่วมสมัย ผลการศึกษาพบว่า เยาวชนไทยมีแนวโน้มเปลี่ยนผ่านจากพลเมืองแบบรับไปสู่พลเมืองที่กระตือรือร้น โดยใช้แพลตฟอร์มดิจิทัลเป็นพื้นที่ในการแสดงความคิดเห็น เรียกร้องสิทธิ และตรวจสอบการใช้อำนาจรัฐ อันนำไปสู่การพัฒนาอัตลักษณ์พลเมืองรูปแบบใหม่ อย่างไรก็ตาม ยังมีข้อจำกัดจากโครงสร้างทางการเมืองและกฎหมาย จึงควรส่งเสริมการศึกษาพลเมือง พัฒนาแพลตฟอร์มดิจิทัลที่เปิดกว้าง และสร้างพื้นที่ปลอดภัยเพื่อสนับสนุนการมีส่วนร่วมทางการเมืองภายใต้หลักประชาธิปไตยและการเคารพสิทธิพลเมือง

คำสำคัญ: การมีส่วนร่วมทางการเมือง; เยาวชนไทย; อัตลักษณ์พลเมือง

Abstract

This academic article examined the political participation and behavioral patterns of Thai youth aged 18–35 during 2019–2024, aiming to analyze the formation

¹ เทศบาลเมืองบางกรวย จังหวัดนนทบุรี

¹ Bang Kruai Municipality, Nonthaburi Province



of active citizenship in the digital era. The study employed a literature review, content analysis of social media platforms (Twitter, Facebook, and TikTok), and case studies of contemporary youth political movements. The findings indicated that Thai youth were transitioning from passive to active citizens by using digital platforms to express opinions, advocate for rights, and monitor governmental power, thereby developing a new form of civic identity. Nevertheless, political participation remained constrained by centralized political structures and legal limitations. The article recommended strengthening civic education, developing inclusive digital platforms, and creating safe democratic spaces that promote meaningful political participation while respecting citizens' rights.

Keywords: Political Participation; Thai Youth; Civic Identity

บทนำ

เมื่อคนรุ่นใหม่เริ่มลุกขึ้นยืนเดือนพฤษภาคม พ.ศ. 2567 ท่ามกลางความไม่แน่นอนทางการเมืองหลังการเลือกตั้งที่ผลลัพธ์ไม่สะท้อนเสียงของประชาชน เยาวชนไทยหลายคนกลับกล่าออกมาแสดงจุดยืนบนโลกออนไลน์อีกครั้ง พวกเขาไม่ใช่นักการเมืองมืออาชีพ ไม่ได้รับเงินสนับสนุนจากพรรคการเมืองใด และหลายคนเพิ่งมีสิทธิ์เลือกตั้งครั้งแรกเมื่อไม่กี่ปีที่ผ่านมา พวกเขาเป็นเพียง Gen Z ที่เติบโตมากับอินเทอร์เน็ต คู่ขนานกับการแสดงความคิดเห็นบน TikTok, Twitter (X) และ Facebook และที่สำคัญที่สุด พวกเขาไม่ยอมเงียบ เหมือนรุ่นก่อนอีกต่อไป สิ่งที่เห็นได้ชัดในปี 2567 คือการมีส่วนร่วมทางการเมืองของเยาวชนไม่ได้หายไป หลังจากเหตุการณ์ปี 2563-2564 แต่กลับวิวัฒนาการไปในรูปแบบใหม่แทนที่จะเป็นการชุมนุมขนาดใหญ่บนถนนเยาวชนหันมาใช้พลังดิจิทัลมากขึ้นการสร้างคอนเทนต์วิพากษ์รัฐบาลบน TikTok ที่มียอดวิวหลักล้านการใช้ hashtag บน X (Twitter) เพื่อผลักดันประเด็นให้เป็นเทรนด์ การจัดพื้นที่เสวนาออนไลน์ผ่าน Clubhouse หรือ Spaces และการสร้างกลุ่มแกนนำรุ่นใหม่ที่ทำงานแบบเครือข่ายมากกว่าลำดับชั้น การเปลี่ยนแปลงนี้ไม่ได้เกิดขึ้นเองโดยบังเอิญ แต่เป็นผลมาจากการเรียนรู้ และปรับตัวจากประสบการณ์ในอดีต (ชูศักดิ์ บำรุงสุข, 2564) ที่น่าสนใจยิ่งกว่านั้นคือการมีส่วนร่วมของเยาวชน ในปี 2567 ไม่ได้จำกัดอยู่แค่การวิพากษ์ แต่เริ่มมีการเสนอทางเลือกมากขึ้น เราเห็นกลุ่มเยาวชนที่ร่วมกันเขียน ร่างรัฐธรรมนูญประชาชน เห็นกลุ่มที่จัดตั้งพรรคการเมืองรุ่นใหม่ หรือกลุ่มนโยบายที่นำเสนอแนวทางแก้ปัญหาเศรษฐกิจ สิ่งแวดล้อม หรือการศึกษาอย่างเป็นระบบ และเห็นกลุ่มที่ทำงานภายในระบบ โดยสมัครเป็นผู้บริหารท้องถิ่น สส.



หรือเจ้าหน้าที่ภาครัฐเพื่อเปลี่ยนจากข้างในนี้แสดงให้เห็นว่าเยาวชนไทยไม่ได้เพียงแค่โกรธแต่กำลังสร้างอนาคตที่พวกเขาต้องการด้วยตนเอง

อย่างไรก็ตาม คำถามสำคัญยังคงอยู่ว่า การเปลี่ยนแปลงดังกล่าวจะสามารถดำรงอยู่อย่างยั่งยืนและนำไปสู่การเปลี่ยนแปลงโครงสร้างการเมืองไทยได้จริงหรือไม่ บทความนี้จึงมุ่งวิเคราะห์การมีส่วนร่วมทางการเมืองของเยาวชนไทยในช่วงปี พ.ศ. 2562–2567 โดยใช้กรอบทฤษฎีที่บูรณาการแนวคิดด้านการสร้างนิสัยพลเมือง การพัฒนาความเป็นพลเมือง และการมีส่วนร่วมผ่านเทคโนโลยีดิจิทัล เพื่ออธิบายพัฒนาการ ลักษณะ และทิศทางของการก่อรูปอัตลักษณ์พลเมืองที่กระตือรือร้นของเยาวชนไทยในบริบทการเมืองร่วมสมัย

กรอบทฤษฎี การสร้างนิสัยและอัตลักษณ์พลเมือง

ทฤษฎีที่ 1 Atomic Habits - การมีส่วนร่วมทางการเมืองเป็นนิสัยที่สร้างได้

James Clear อธิบายในหนังสือ Atomic Habits ว่าการเปลี่ยนแปลงพฤติกรรมที่ยั่งยืนไม่ได้มาจากการตั้งเป้าหมายใหญ่โต แต่มาจากการทำซ้ำของพฤติกรรมเล็กๆ (small repeated actions) ที่สะสมขึ้นเรื่อยๆ จนกลายเป็นนิสัย (habit) (James Clear, 2018) นิสัยเหล่านี้เมื่อทำซ้ำนานพอจะกลายเป็นอัตลักษณ์ (identity) คือความรู้สึกว่าเราคือใคร ตัวอย่างเช่น คนที่วิ่งทุกวันจะไม่เพียงแต่มีนิสัยวิ่ง แต่จะเริ่มเห็นตัวเองว่าเป็นนักวิ่ง และเมื่อมีอัตลักษณ์แบบนี้ การวิ่งจะกลายเป็นสิ่งที่ทำอัตโนมัติ โดยไม่ต้องบังคับตัวเอง

กรอบ Atomic Habits ช่วยอธิบายว่าทำไมเยาวชนที่เคยไม่สนใจการเมืองจึงกลายเป็นผู้ชุมนุมได้ พวกเขาไม่ได้ตื่นขึ้นมาในวันหนึ่งแล้วตัดสินใจชุมนุม แต่ผ่านกระบวนการสะสมประสบการณ์อย่างต่อเนื่อง เริ่มจากการอ่านข่าวเกี่ยวกับการยุบพรรคคอนาคตใหม่ รู้สึกโกรธแล้วเริ่มติดตามข่าวทางการเมืองมากขึ้น ต่อมาเริ่มแชร์โพสต์ที่วิพากษ์ แล้วเริ่มคอมเมนต์แสดงความคิดเห็น เริ่มพูดคุยกับเพื่อนๆ เกี่ยวกับการเมืองในที่สุด เมื่อมีการชุมนุมพวกเขาก็กล้าไป เพราะรู้สึกว่านี้คือสิ่งที่ฉันต้องทำไม่ใช่เพราะมีใครบังคับแต่เพราะอัตลักษณ์ของพวกเขาเปลี่ยนไปแล้วจากคนที่ดูเฉยเป็นพลเมืองที่มีส่วนร่วม

ทฤษฎีที่ 2 Justice-Oriented Citizenship - พลเมืองสามประเภท

Joel Westheimer และ Joseph Kahne เสนอกรอบการจำแนกพลเมืองออกเป็นสามประเภทตามระดับของการมีส่วนร่วมทางการเมือง (Joel Westheimer and Joseph Kahne, 2004)

ประเภทที่ 1 พลเมืองที่รับผิดชอบส่วนตัว (Personally Responsible Citizen) คือคนที่ทำหน้าที่พื้นฐานของพลเมือง เช่น ไปใช้สิทธิเลือกตั้ง จ่ายภาษี ทำบุญ ช่วยเหลือผู้อื่น แต่ไม่ตั้ง



คำถามต่อโครงสร้างหรือระบบที่ไม่เป็นธรรม พวกเขายอมรับสิ่งที่เป็นอยู่และพยายามทำส่วนของตนให้ดีที่สุด

ประเภทที่ 2 พลเมืองที่มีส่วนร่วม (Participatory Citizen) คือคนที่ไม่เพียงแต่ทำหน้าที่พื้นฐาน แต่ยังเข้าร่วมในกิจกรรมสาธารณะ เช่น ร่วมชุมนุม เข้าร่วมองค์กรชุมชน หรือร่วมโครงการพัฒนาท้องถิ่น พวกเขา กระตือรือร้นมากกว่าแต่ยังไม่ท้าทายโครงสร้างอำนาจ

ประเภทที่ 3 พลเมืองที่มุ่งความยุติธรรม (Justice-Oriented Citizen) คือ คนที่ไม่เพียงแต่มีส่วนร่วม แต่ยังวิเคราะห์และท้าทายโครงสร้างที่สร้างความไม่เป็นธรรมพวกเขาถามว่าทำไมปัญหานี้ถึงเกิดขึ้น ใครได้ประโยชน์จากระบบนี้ และเราจะเปลี่ยนแปลงระบบได้อย่างไร พวกเขาไม่เพียงแต่แก้ปัญหาแต่เปลี่ยนแปลงรากเหง้า

กรอบนี้ช่วยให้เราเข้าใจว่า เยาวชนไทยกำลังเคลื่อนจากประเภทที่ 1 ไปสู่ประเภทที่ 3 ในอดีตเยาวชนส่วนใหญ่เป็นพลเมืองที่รับผิดชอบส่วนตัวที่ไปใช้สิทธิ์เลือกตั้งและทำหน้าที่พื้นฐานแต่ไม่ตั้งคำถามแต่ตั้งแต่ปี 2562 เป็นต้นมา เยาวชนเริ่มกลายเป็นพลเมืองที่มีส่วนร่วมที่ไม่เพียงแต่ไปเลือกตั้ง แต่ยังร่วมรณรงค์ร่วมชุมนุม และร่วมกิจกรรมทางการเมือง และในปี 2563 เราเห็นการเกิดขึ้นของพลเมืองที่มุ่งความยุติธรรมที่เริ่มตั้งคำถามต่อโครงสร้างอำนาจเรียกร้องให้ปฏิรูปสถาบันพระมหากษัตริย์ และท้าทายระบบที่ไม่เป็นธรรม

ทฤษฎีที่ 3 E-Participation - เทคโนโลยีเป็นเครื่องมือเปลี่ยนแปลง

E-Participation หมายถึง การใช้เทคโนโลยีดิจิทัลเพื่อให้ประชาชนมีส่วนร่วมในกระบวนการทางการเมืองตั้งแต่การเข้าถึงข้อมูล การแสดงความคิดเห็นไปจนถึงการมีส่วนในการตัดสินใจ (Organization for Economic Co-operation and Development) กรณีศึกษาที่ประสบความสำเร็จมากที่สุดคือเกาหลีใต้ที่สร้างระบบ e-People ซึ่งเป็นแพลตฟอร์มที่ประชาชนสามารถยื่นคำร้อง (petition) เสนอแนะนโยบาย และอภิปรายประเด็นสาธารณะกับรัฐบาลได้โดยตรง ระบบนี้ทำให้ความเชื่อมั่นต่อรัฐบาลเพิ่มขึ้นและทำให้ประชาชนรู้สึกว่าการเสี่ยงของพวกเขามีความหมาย (Seong Cheol Kim and Jooho Lee, 2012)

สิ่งที่สำคัญของ E-Participation คือ การเปลี่ยนจากการมีส่วนร่วมแบบบนลงล่าง (top-down participation) ที่รัฐกำหนดว่าประชาชนจะมีส่วนร่วมอย่างไร เมื่อไหร่และในเรื่องอะไร เป็นการมีส่วนร่วมแบบล่างขึ้นบน (ground-up participation) ที่ประชาชนเอง เริ่มต้นการมีส่วนร่วม กำหนดประเด็นและเรียกร้องให้รัฐตอบสนอง (Seong Cheol Kim and Jooho Lee, 2012) ในกรณีของไทย แม้ว่าจะไม่มีระบบ E-Participation ที่เป็นทางการเหมือนเกาหลีใต้ แต่เยาวชนสร้าง E-Participation แบบไม่เป็นทางการขึ้นมาเองผ่านสื่อสังคมออนไลน์ พวกเขาใช้ Twitter สร้างแฮชแท็กเรียกร้องให้ประเด็นต่างๆ ได้รับความสนใจ ใช้ Facebook จัดกิจกรรมชุมนุม และใช้ Telegram ประสานงานกันแบบกระจายอำนาจ การมีส่วนร่วมแบบนี้เป็น ground-up อย่างแท้จริงเพราะไม่มีใครควบคุม ไม่มีใครกำหนด และไม่มีใครสั่งการ



ข้อมูลเชิงประจักษ์ การมีส่วนร่วมของเยาวชนไทยในยุคดิจิทัล

เกียรติศักดิ์ หวันหยี (2563) ศึกษาเกี่ยวกับการมีส่วนร่วมทางการเมืองของเยาวชนไทยพบว่า มีรูปแบบหลักห้าประการ

- 1) การมีส่วนร่วมในการตรวจสอบการใช้อำนาจรัฐ ผ่านการติดตามข่าวการวิพากษ์วิจารณ์บนโซเชียลมีเดีย และการร่วมชุมนุมเมื่อรัฐใช้อำนาจไม่เป็นธรรม
- 2) การมีส่วนร่วมในกิจกรรมขององค์กรทางการเมือง เช่น การเป็นสมาชิกพรรค การหาเสียง หรือการร่วมกิจกรรมรณรงค์
- 3) การเข้าร่วมกิจกรรมของชุมชน เช่น การเข้าร่วมประชุมหมู่บ้าน การช่วยเหลือชุมชน หรือการแก้ปัญหาท้องถิ่น
- 4) การแสดงความคิดเห็นทางการเมืองผ่านการเขียน การพูด หรือการสนทนากับผู้อื่น
- 5) การปฏิบัติหน้าที่พลเมือง เช่น การไปใช้สิทธิ์เลือกตั้ง การจ่ายภาษี หรือการปฏิบัติตามกฎหมาย

ที่น่าสนใจคือ รูปแบบที่ 1 และ 4 เพิ่มขึ้นอย่างมากในช่วง 2-3 ปีที่ผ่านมา โดยเฉพาะการตรวจสอบการใช้อำนาจรัฐ และ การแสดงความคิดเห็นทางการเมืองผ่านสื่อออนไลน์ งานวิจัยพบว่า เยาวชนอายุ 28-25 ปี มีการแสดงความคิดเห็นทางการเมืองบนโซเชียลมีเดียเพิ่มขึ้นถึง 230% เมื่อเทียบกับปี 2561 (สำนักงานสถิติแห่งชาติ, 2563) การเพิ่มขึ้นนี้ไม่ได้เกิดจากการที่เยาวชนสนใจการเมืองมากขึ้นเพียงอย่างเดียว แต่เกิดจากการที่พวกเขากล้าพูดมากขึ้น เพราะโซเชียลมีเดียเป็นพื้นที่ปลอดภัยที่สามารถพูดได้โดยไม่ต้องเผชิญหน้ากับผู้มีอำนาจโดยตรง

บทบาทของสื่อสังคมออนไลน์ Twitter, Facebook และ TikTok

ชูศักดิ์ บำรุงสุข (2564) ศึกษาเกี่ยวกับการใช้ Twitter ในการเคลื่อนไหวทางการเมืองของคนรุ่นใหม่ พบว่า Twitter กลายเป็นลานสาธารณะดิจิทัล (digital public sphere) ที่เยาวชนใช้สื่อสารและประสานงานกัน การวิเคราะห์เนื้อหาบน Twitter ในช่วงการชุมนุมปี 2563 พบความคิดเห็นหลักๆ ดังนี้

- 1) ความคิดเห็นประจานความล้มเหลว วิพากษ์รัฐบาลว่าล้มเหลวในการบริหารประเทศ ไม่สามารถแก้ปัญหาเศรษฐกิจ และใช้อำนาจกดขี่ประชาชน
- 2) ความคิดเห็นสนับสนุนให้กำลังใจผู้ชุมนุมชื่นชมความกล้าของเยาวชน และแสดงความเห็นอกเห็นใจ
- 3) ความคิดเห็นเชิงวิเคราะห์ อธิบายสาเหตุของปัญหาวิเคราะห์โครงสร้างอำนาจ และเสนอทางออก
- 4) ความคิดเห็นเชิงอารมณ์ แสดงความโกรธ ความเศร้า หรือความหวัง
- 5) ความคิดเห็นเชิงล้อเลียนใช้มีมและภาพล้อเลียนเพื่อวิพากษ์อย่างมีอารมณ์ขัน และ



6) ความคิดเห็นเชิงขัดแย้ง โด่แย้งหรือวิพากษ์ผู้ชุมนุม ในปี 2567 ดังนั้นการเพิ่มขึ้นของการใช้ TikTok เป็นเครื่องมือทางการเมือง เยาวชนสร้างคอนเทนต์วิดีโอสั้นที่วิพากษ์นโยบายรัฐบาล อธิบายประเด็นทางการเมืองอย่างเข้าใจง่าย และเรียกชวนให้คนรุ่นเดียวกันสนใจการเมืองมากขึ้น วิดีโอบางคลิปมียอดวิวหลักล้าน แสดงให้เห็นว่าการมีส่วนร่วมทางการเมืองในยุคดิจิทัลไม่ได้หมายถึงเพียงการชุมนุม หรือ การเลือกตั้ง แต่รวมถึงการสร้างสรรค์เนื้อหาที่มีผลกระทบต่อความคิดเห็นของคนจำนวนมาก

สิ่งที่สำคัญคือ Twitter และ TikTok ไม่ได้เป็นเพียงเครื่องมือสื่อสาร แต่เป็นพื้นที่สร้างอัตลักษณ์ เมื่อเยาวชนทวิตวิพากษ์รัฐบาลแชร์ข้อมูลการชุมนุมหรือใช้แฮชแท็กร่วมกันพวกเขาไม่เพียงแต่สื่อสาร แต่กำลังสร้างความรู้สึกว่าตนเองเป็นส่วนหนึ่งของขบวนการนี้คือกระบวนการที่ Clear เรียกว่า การสร้างอัตลักษณ์ผ่านการกระทำ (identity formation through action) ยิ่งทวิตบ่อยยิ่งรู้สึกว่าเป็นนักกิจกรรมมากขึ้น และยิ่งรู้สึกเป็นนักกิจกรรมก็ยิ่งทวิตมากขึ้นสร้างเป็นวงจรที่เสริมกันและกัน

อุปสรรคและข้อจำกัด เมื่อความหวังเผชิญกำแพง

อุปสรรคที่ 1 โครงสร้างการเมืองแบบบนลงล่างที่ฝังรากลึก

Hewison (2018) อธิบายว่า ระบบการเมืองไทยมีลักษณะลำดับชั้นอย่างเหนียวแน่น (entrenched hierarchy) ที่อำนาจไหลจากบนลงล่างเสมอไม่เคยมีการไหลจากล่างขึ้นบนอย่างแท้จริง แม้จะมีการเลือกตั้ง มีรัฐสภา มีระบบประชาธิปไตย แต่โครงสร้างอำนาจที่แท้จริงยังคงอยู่ที่ผู้มีอำนาจดั้งเดิม (traditional power holders) ที่ไม่ได้มาจากการเลือกตั้ง โครงสร้างนี้สร้างวัฒนธรรมการเชื่อฟัง (culture of obedience) ที่ ประชาชนถูกสอนมาตั้งแต่เด็กว่าต้องเคารพผู้ใหญ่ ไม่แสดงความคิดเห็นที่แตกต่าง และยอมรับในสิ่งที่เป็นอย่างเมื่อเยาวชนพยายามมีส่วนร่วมทางการเมืองแบบล่างขึ้นบน พวกเขาจะพบว่าระบบไม่ได้เปิดรับแต่ปิดกั้น ตัวอย่างเช่น การยื่นคำร้องของเยาวชนมักไม่ได้รับการตอบสนอง การเสนอนโยบายจากภาคประชาชนมักถูกเพิกเฉย และการเรียกร้องให้ปฏิรูปมักถูกปฏิเสธ ด้วยเหตุผลว่าไม่เหมาะสมหรือไม่ถึงเวลา Baker (2020) เรียกสภาพนี้ว่า วิกฤตของประชาธิปไตยแบบลำดับชั้น (crisis of hierarchical democracy) ที่ประชาธิปไตย มีอยู่ในรูปแบบ แต่อำนาจจริงยังอยู่ในมือของคนกลุ่มเดียวกันเสมอ (Chris Baker, 2020)

อุปสรรคที่ 2 การขาดกลไก E-Participation ที่เป็นทางการ

ต่างจากเกาหลีใต้ที่มีระบบ e-People ที่รัฐบาลสร้างขึ้นและสนับสนุนอย่างจริงจัง ไทยไม่มีกลไก E-Participation ที่เป็นทางการเลย แม้รัฐบาลจะมีเว็บไซต์รับฟังความคิดเห็นหรือช่องทางติดต่อรัฐบาล แต่กลไกเหล่านี้ส่วนใหญ่เป็นเพียงการรับฟังเชิงพิธีการ (Ceremonial Consultation) ที่ไม่มีการตอบสนองจริง การศึกษาของสมคิด พุ่มทุเรียน และประเวศน์ มหา



รัตนสกุล (2565) พบว่า มากกว่า 80% ของความคิดเห็นที่ประชาชนส่งผ่านช่องทางออนไลน์ของรัฐบาลไม่ได้รับการตอบกลับ และน้อยกว่า 5% ที่ถูกนำไปปฏิบัติจริง การขาดกลไกที่มีประสิทธิภาพนี้ทำให้เยาวชนต้องสร้างกลไกทางเลือก (Alternative Mechanism) ขึ้นมาเองผ่านสื่อสังคมออนไลน์ แต่กลไกทางเลือกนี้มีข้อจำกัด เพราะ

- 1) ไม่มีพลังบังคับรัฐบาลไม่จำเป็นต้องตอบสนองแม้ว่าจะมีคนเห็นด้วยหลายคน
- 2) ถูกควบคุมได้ง่ายรัฐสามารถปิดกั้นเว็บไซต์ ลบโพสต์ หรือจับกุมผู้โพสต์ได้
- 3) ขาดความต่อเนื่อง เมื่อประเด็นหนึ่งจบลงก็ไม่มีการติดตามว่าเกิดอะไรขึ้นต่อ ทำให้การมีส่วนร่วมกลายเป็นแฟลชที่วูบขึ้นแล้วก็ดับไป แทนที่จะเป็นกระบวนการที่ต่อเนื่องและสร้างผลลัพธ์จริง

อุปสรรคที่ 3 การถูกปิดกั้นทางกฎหมายและการคุกคาม

อุปสรรคสำคัญประการหนึ่งต่อการมีส่วนร่วมทางการเมืองของเยาวชน คือ ข้อจำกัดด้านกฎหมายและกระบวนการบังคับใช้กฎหมายที่เกี่ยวข้องกับการแสดงความคิดเห็นและการชุมนุมสาธารณะ ในช่วงปี พ.ศ. 2562–2567 มีการบังคับใช้กฎหมายหลายฉบับ เช่น พระราชบัญญัติการชุมนุมสาธารณะ พระราชกำหนดการบริหารราชการในสถานการณ์ฉุกเฉิน พ.ศ. 2548 และประมวลกฎหมายอาญา มาตรา 112 ต่อผู้เข้าร่วมกิจกรรมทางการเมืองในบางกรณี ซึ่งก่อให้เกิดการถกเถียงในวงวิชาการและสังคมเกี่ยวกับความสมดุลระหว่างการคุ้มครองความสงบเรียบร้อยของสังคมกับการคุ้มครองสิทธิและเสรีภาพในการแสดงความคิดเห็นและการมีส่วนร่วมทางการเมือง (Aekapol Chongvilavan & Pongsa Pornchokchai, 2021) ในขณะเดียวกัน มีรายงานจากงานวิจัยและองค์กรที่ติดตามสถานการณ์ด้านสิทธิมนุษยชนเกี่ยวกับการดำเนินคดี การเรียกตัว หรือมาตรการทางกฎหมายที่เกี่ยวข้องกับเยาวชนบางส่วนซึ่งเข้าร่วมกิจกรรมทางการเมือง ประสบการณ์ดังกล่าวส่งผลต่อทัศนคติและพฤติกรรมการมีส่วนร่วมของเยาวชนแตกต่างกันไป บางส่วนเลือกถดถอยหรือยุติการมีส่วนร่วมเนื่องจากความกังวลต่อผลกระทบทางกฎหมาย การศึกษา และอนาคตในการประกอบอาชีพ ขณะที่อีกส่วนหนึ่งยังคงมีส่วนร่วมผ่านช่องทางที่สอดคล้องกับกฎหมายและใช้รูปแบบการแสดงออกที่หลากหลายมากขึ้น เช่น การสื่อสารผ่านสื่อดิจิทัล การรณรงค์เชิงนโยบาย และการเข้าร่วมกิจกรรมภาคประชาสังคม ผลการวิเคราะห์สะท้อนให้เห็นว่า บริบททางกฎหมายและสภาพแวดล้อมทางการเมืองเป็นปัจจัยสำคัญที่ส่งผลต่อรูปแบบ ระดับ และความต่อเนื่องของการมีส่วนร่วมทางการเมืองของเยาวชน การส่งเสริมพื้นที่การมีส่วนร่วมที่เปิดกว้าง ปลอดภัย และอยู่ภายใต้หลักนิติธรรม ควบคู่กับการเคารพสิทธิและเสรีภาพของทุกฝ่าย จะเป็นปัจจัยสำคัญในการสนับสนุนการพัฒนาพลเมืองที่กระตือรือร้นในสังคมประชาธิปไตย



อุปสรรคที่ 4 การศึกษาพลเมืองที่ล้มเหลว

รากเหง้าของปัญหาอยู่ที่การศึกษา ระบบการศึกษาไทยไม่ได้สอนให้เด็กและเยาวชนเป็นพลเมืองที่กระตือรือร้น แต่สอนให้เป็นพลเมืองที่เชื่อฟัง หลักสูตรสังคมศึกษาเน้นการรู้จักระบอบประชาธิปไตย แต่ไม่สอนให้ปฏิบัติประชาธิปไตย เน้นการเคารพกฎหมาย แต่ไม่สอนให้ตั้งคำถามต่อกฎหมายที่ไม่เป็นธรรมเน้นการรักชาติแต่ไม่อธิบายว่ารักชาติ แตกต่างจากรัฐบาลอย่างไร ผลก็คือ นักเรียนส่วนใหญ่จบการศึกษาโดยมีความรู้เกี่ยวกับการเมือง แต่ไม่มีทักษะหรือความมั่นใจในการมีส่วนร่วมทางการเมือง การศึกษาของวัลลภา เทพหัสดิน ณ อยุธยา (2528) เปรียบเทียบหลักสูตรการศึกษาพลเมืองไทยกับออสเตรเลีย พบว่าหลักสูตรออสเตรเลียเน้น การคิดวิเคราะห์ (Critical Thinking) การอภิปราย (Deliberation) และการมีส่วนร่วม (Participation) มากกว่าการจดจำ (Memorization) นักเรียนได้เรียนรู้ผ่าน การปฏิบัติจริง เช่น การจัดการเลือกตั้งจำลอง การอภิปรายประเด็นสาธารณะ หรือการทำโครงการชุมชน ธรรมนูญ หมวกฉิม และจริตชทุทุ, (2563) ส่วนในไทยการเรียนการสอนส่วนใหญ่เป็นการบรรยายที่ครูพูดและนักเรียนฟัง ไม่มีการฝึกทักษะจริง ไม่มีการให้นักเรียนลองตัดสินใจ และไม่มีการสร้างความมั่นใจว่าเสียงของพวกเขามีความหมาย

บทเรียนจากเกาหลีใต้ E-Participation ที่ประสบความสำเร็จ

เพื่อทำความเข้าใจว่าไทยควรทำอย่างไรเพื่อส่งเสริมการมีส่วนร่วมของเยาวชนอย่างยั่งยืน เราจำเป็นต้องศึกษาจากประเทศที่ประสบความสำเร็จ กรณีศึกษาที่น่าสนใจคือเกาหลีใต้ สร้างระบบ E-Participation ที่เปลี่ยนความสัมพันธ์ระหว่างรัฐกับพลเมือง จากบนลงล่างเป็นสองทาง (two-way)

ระบบ e-People: แพลตฟอร์มที่ทำงานจริง ระบบ e-People เปิดตัวในปี 2548 โดยมีเป้าหมายเพื่อให้ประชาชนสามารถติดต่อรัฐบาลได้โดยตรงไม่ต้องผ่านนักการเมืองหรือข้าราชการระดับสูง ระบบมีสามฟังก์ชันหลัก

- 1) ยื่นคำร้อง (Petition) เพื่อเรียกร้องให้รัฐบาลทำหรือหยุดทำสิ่งใดสิ่งหนึ่ง
- 2) เสนอแนะนโยบาย (Policy Proposal) เพื่อให้รัฐบาลพิจารณานโยบายใหม่
- 3) อภิปราย (Discussion Forum) เพื่อแลกเปลี่ยนความคิดเห็นเกี่ยวกับประเด็นสาธารณะ (Seong Cheol Kim and Jooho Lee, 2012) ที่สำคัญคือ รัฐบาลผูกพัน (Committed) ที่จะตอบทุกคำร้องภายใน 7 วัน และหากคำร้องได้รับการสนับสนุนจากประชาชนมากกว่า 100,000 คน รัฐบาลต้องพิจารณาอย่างจริงจังและอาจนำไปปฏิบัติ

ผลลัพธ์ที่จับต้องได้ ตั้งแต่เปิดตัวระบบ e-People มีคำร้องมากกว่า 5 ล้านฉบับถูกยื่นมากกว่า 80% ได้รับการตอบกลับ และมากกว่า 30% ถูกนำไปปฏิบัติจริง ตัวอย่างที่โดดเด่นรวมถึง (1) คำร้องให้ห้ามใช้ถุงพลาสติก ซึ่งมีผู้สนับสนุนมากกว่า 500,000 คน และรัฐบาล



ประกาศห้ามใช้ในปัดตมา (2) คำร้องให้เพิ่มโทษสำหรับการล่วงละเมิดทางเพศ ซึ่งมีผู้สนับสนุนมากกว่า 1 ล้านคน และรัฐบาลแก้ไขกฎหมายตามเรียกร้อง และ (3) คำร้องให้สร้างสวนสาธารณะในชุมชนที่ขาดพื้นที่สีเขียว ซึ่งรัฐบาลจัดสรรงบประมาณและดำเนินการ (Government of the Republic of Korea, 2023) ความสำเร็จเหล่านี้สร้างวงจรดี (Virtuous Cycle) ที่ประชาชนเห็นว่า การมีส่วนร่วมได้ผล จึงมีส่วนร่วมมากขึ้น และเมื่อมีส่วนร่วมมากขึ้น ระบบก็ยังมีประสิทธิภาพ สร้างความเชื่อมั่นที่เพิ่มขึ้นเรื่อย ๆ

ส่วนที่ 5 ข้อเสนอแนะ สร้างความหวังให้ยั่งยืน

ข้อเสนอแนะที่ 1 สร้างแพลตฟอร์มดิจิทัล เสียงของคนรุ่นใหม่

รัฐบาลควรสร้างแพลตฟอร์มดิจิทัลที่เลียนแบบระบบ e-People ของเกาหลีใต้ แต่ปรับให้เหมาะกับบริบทไทย แพลตฟอร์มนี้ควรมีองค์ประกอบสำคัญดังนี้

1) ระบบยื่นคำร้องที่มีพลังจริง เยาวชนสามารถยื่นคำร้องเรียกร้องให้รัฐบาลทำหรือหยุดทำสิ่งใดสิ่งหนึ่ง หากได้รับการสนับสนุนจากประชาชนมากกว่า 50,000 คน รัฐบาลต้องพิจารณาอย่างจริงจังและตอบกลับภายใน 30 วัน หากได้รับการสนับสนุนมากกว่า 200,000 คน ต้องนำเข้าสู่การพิจารณาของรัฐสภา

2) ระบบเสนอแนะนโยบายแบบมีส่วนร่วม เยาวชนสามารถเสนอแนะนโยบายใหม่พร้อมรายละเอียด รัฐบาลต้องประเมินความเป็นไปได้และตอบกลับว่าทำได้หรือทำไม่ได้เพราะอะไร หากนโยบายได้รับการสนับสนุนสูงควรนำไปทดลองในพื้นที่นำร่อง

3) ห้องอภิปรายที่มีกติกา สร้างพื้นที่อภิปรายตามหลักการของ Habermas (1984) ที่มี Moderator คอยดูแลให้การอภิปรายเป็นไปด้วยเหตุผล มีข้อมูลสนับสนุนและไม่มีการโจมตีส่วนตัว เป้าหมายคือสร้าง วัฒนธรรมการอภิปราย (Deliberative Culture) แทนการโต้เถียง (Argumentative Culture)

4) ระบบติดตามความคืบหน้าเมื่อคำร้องหรือนโยบายถูกรับไป ระบบต้องแสดงความคืบหน้าแบบเรียลไทม์ว่าอยู่ขั้นตอนไหน ใครรับผิดชอบ และคาดว่าจะแล้วเสร็จเมื่อไร เพื่อสร้างความโปร่งใสและความรับผิดชอบการสร้างแพลตฟอร์มนี้ต้องมาพร้อมกับความตั้งใจทางการเมือง (Political Will) ที่แท้จริง ไม่ใช่แค่สร้างเพื่อประชาสัมพันธ์ แต่สร้างเพื่อเปลี่ยนแปลงความสัมพันธ์ระหว่างรัฐกับพลเมืองจากบนลงล่างเป็นสองทาง

ข้อเสนอแนะที่ 2 ปฏิรูปหลักสูตรการศึกษาพลเมือง จากความรู้สู่การปฏิบัติ

การศึกษาพลเมืองต้องเปลี่ยนจากการท่องจำเป็นการปฏิบัติจริง โดยนำแนวคิด Justice-Oriented Citizenship มาเป็นแกนหลัก หลักสูตรใหม่ควรรวมถึง

1) การฝึกคิดวิเคราะห์ สอนให้นักเรียนตั้งคำถามว่าทำไมปัญหานั้นถึงเกิดขึ้น ใครได้ประโยชน์ ใครเสียเปรียบ และจะเปลี่ยนแปลงได้อย่างไร แทนที่จะสอนให้ยอมรับในสิ่งที่เป็นอย่างอยู่



2) การฝึกอบรมปราชญ์ จัดให้มีการอภิปรายประเด็นสาธารณะอย่างสม่ำเสมอ โดยให้นักเรียนเรียนรู้วิธีฟังอย่างตั้งใจ พุดด้วยเหตุผล เคารพความคิดที่แตกต่าง และหาข้อสรุปร่วมกัน

3) การฝึกมีส่วนร่วมให้นักเรียนลองทำจริง เช่น จัดการเลือกตั้งจำลอง ทำโครงการพัฒนาชุมชนเสนอนโยบายต่อผู้ว่าราชการจังหวัด หรือร่วมประชุมสภาเทศบาล เพื่อให้พวกเขาสัมผัสว่าการมีส่วนร่วมเป็นอย่างไร

4) การสร้างความมั่นใจเน้นว่าเสียงของนักเรียนมีความหมาย ครูต้องฟังอย่างจริงจัง โรงเรียนต้องเปลี่ยนแปลงตามความคิดเห็นของนักเรียนบ้าง เพื่อให้พวกเขารู้สึกว่าการพูดออกมานำไปสู่การเปลี่ยนแปลงจริงๆ การปฏิรูปนี้ต้องเริ่มตั้งแต่ระดับประถม ไม่ใช่รอจนถึงมัธยมปลายหรือมหาวิทยาลัย เพราะนิสัยและอัตลักษณ์ถูกสร้างขึ้นตั้งแต่วัยเด็ก หากเราสอนให้เด็กเป็นพลเมืองที่กระตือรือร้นตั้งแต่เล็กพวกเขาจะเติบโตเป็นผู้ใหญ่ที่มีนิสัยอย่างธรรมชาติ

ข้อเสนอแนะที่ 3 สร้าง พื้นที่ปลอดภัย (Safe Space) สำหรับการแสดงความคิดเห็น

การมีส่วนร่วมจะเกิดขึ้นได้ก็ต่อเมื่อประชาชนรู้สึกปลอดภัยที่จะพูด รัฐต้องหยุดใช้กฎหมายเป็นเครื่องมือปิดกั้นการแสดงความคิดเห็น และสร้างวัฒนธรรมการยอมรับความแตกต่าง (Culture of Tolerance) ขึ้นมาแทน

1) ปรับปรุงกฎหมายที่เกี่ยวข้องกับการใช้สิทธิและเสรีภาพของประชาชนยกเลิกหรือแก้ไขกฎหมายที่ใช้จำกัดเสรีภาพในการแสดงความคิดเห็นและการชุมนุมอย่างไม่เป็นธรรม สร้างกฎหมายใหม่ที่ปกป้องสิทธิการแสดงความคิดเห็น แม้ว่าจะเป็นความคิดเห็นที่วิพากษ์หรือท้าทาย อำนาจ

2) ปกป้องผู้แสดงความคิดเห็น สร้างกลไกปกป้องผู้ที่กล่าวพูด กล่าวเสนอ กล่าววิพากษ์จากการถูกคุกคาม ฟ้องร้อง หรือทำร้ายมีกฎหมายที่ชัดเจนว่าการแสดงความคิดเห็นทางการเมืองไม่ใช่อาชญากรรม

3) สร้างวัฒนธรรมการฟัง สอนให้ผู้มีอำนาจฟังก่อนตอบโต้ เมื่อมีการวิพากษ์แทนที่จะปิดปากหรือลงโทษ การวิพากษ์ควรถูกมองว่าเป็นข้อมูลป้อนกลับ (Feedback) ที่มีค่าไม่ใช่การโจมตีที่ต้องตอบโต้ การสร้างพื้นที่ปลอดภัยนี้จะทำให้เยาวชนที่ยังคงกลัวกลัวออกมามีส่วนร่วมและทำให้เยาวชนที่กำลังมีส่วนร่วมอยู่แล้วมีพลังมากขึ้นที่จะเรียกร้องและเปลี่ยนแปลง

ข้อเสนอแนะที่ 4 สนับสนุนองค์กรเยาวชนและเครือข่ายทางสังคม

การมีส่วนร่วมที่ยั่งยืนต้องอาศัยองค์กร และเครือข่ายไม่ใช่แค่บุคคล รัฐควรสนับสนุนให้เยาวชนสร้างองค์กรและเครือข่ายที่มีเป้าหมายทางการเมืองหรือสาธารณะ เช่น

1) สนับสนุนทางการเงิน จัดสรรงบประมาณให้กับองค์กรเยาวชนที่ทำงานด้านการพัฒนาชุมชน การส่งเสริมประชาธิปไตยหรือการแก้ปัญหาสังคม โดยไม่มีเงื่อนไขทางการเมือง



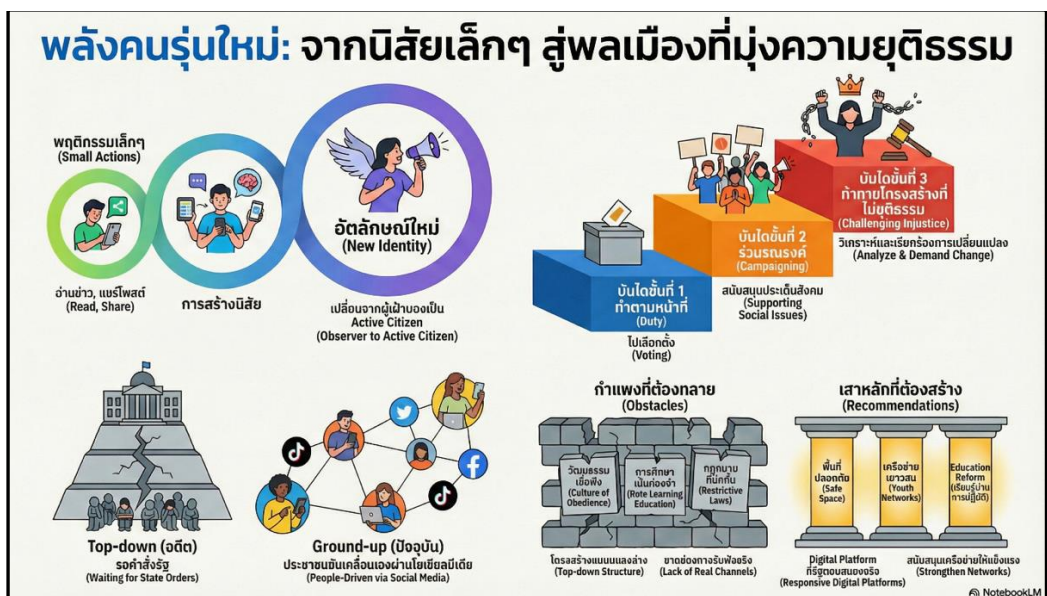
2) สร้างพื้นที่การทำงาน จัดหาสถานที่ที่เยาวชนสามารถใช้จัดกิจกรรม ประชุม หรือทำงานร่วมกันได้ฟรีหรือในราคาถูก

3) เชื่อมโยงเครือข่าย สร้างแพลตฟอร์มที่องค์กรเยาวชนต่างๆ สามารถเชื่อมต่อแลกเปลี่ยนประสบการณ์และร่วมมือกันได้

4) ให้คำปรึกษาและฝึกอบรม จัดหลักสูตรฝึกอบรมทักษะที่จำเป็น เช่น การจัดกิจกรรม การระดมทุน การสื่อสารมวลชน การเจรจา หรือการวิเคราะห์นโยบาย องค์กรและเครือข่ายเหล่านี้จะเป็นโครงสร้างที่ช่วยให้การมีส่วนร่วมของเยาวชนอย่างยั่งยืน แม้ว่าสถานการณ์จะเปลี่ยนไป แม้ว่าบุคคลบางคนจะเหนื่อยหรือถอนตัว องค์กรยังคงทำงานต่อไปได้ และคนรุ่นใหม่จะเข้ามาแทนที่อย่างต่อเนื่อง

องค์ความรู้ใหม่

การเคลื่อนไหวของเยาวชนไทยคือ จุดเปลี่ยน (Turning Point) ที่เกิดจากการสะสมประสบการณ์จนกลายเป็นอัตลักษณ์ใหม่ แม้จะมีอุปสรรคทางกฎหมายและโครงสร้าง แต่อัตลักษณ์ "พลเมืองที่กระตือรือร้น" นี้จะไม่หายไป และจะเป็นรากฐานสำคัญของประชาธิปไตยไทยในอนาคตสามารถสรุปและถอดบทเรียนเป็นองค์ความรู้ใหม่เกี่ยวกับการมีส่วนร่วมทางการเมืองและอัตลักษณ์พลเมืองของเยาวชนไทยเป็นแผนภาพได้ดังนี้



ภาพที่ 1 พลังคนรุ่นใหม่ จากนิสัยเล็กๆ สู่พลเมืองที่มุ่งความยุติธรรม

สรุป

การเคลื่อนไหวทางการเมืองของเยาวชนไทยในช่วงปี 2563-2567 ไม่ใช่ปรากฏการณ์ที่เกิดขึ้นทันทีทันใด แต่เป็นผลลัพธ์ของกระบวนการที่สะสมมานานหลายปี เป็นผลมาจากการที่เยาวชนค่อยๆ เปลี่ยนอัตลักษณ์จากพลเมืองเฉื่อยที่รอรับจากรัฐเป็นพลเมืองกระตือรือร้นที่เรียกร้องสิทธิและตรวจสอบอำนาจ การเปลี่ยนแปลงนี้เกิดผ่านการสะสมประสบการณ์ที่ทำซ้ำบ่อยครั้งจนกลายเป็นนิสัย และในที่สุดกลายเป็นอัตลักษณ์ตามที่ James Clear อธิบายไว้ใน Atomic Habits สิ่งสำคัญคือ การไม่ปล่อยให้ความหวังนี้เลือนหาย ด้วยการสร้างโครงสร้างและกลไกที่เอื้อต่อการมีส่วนร่วมอย่างแท้จริง พร้อมทั้งปลูกฝังวัฒนธรรมที่เคารพเสียงของคนรุ่นใหม่ หายที่สุด อนาคตประชาธิปไตยไทยมีได้อยู่ในมือของผู้มีอำนาจเพียงฝ่ายเดียว หากแต่อยู่ในมือของเยาวชนที่กล้าฝันและลงมือทำหน้าที่ของสังคมคือทำให้ความกล้า ความฝันและความหวังนี้ดำรงอยู่ โดยร่วมกันสร้างสังคมที่ทุกเสียงมีความหมายและทุกคนมีส่วนร่วมในการกำหนดอนาคตร่วมกัน

เอกสารอ้างอิง

- เกียรติศักดิ์ หวันหยี. (2567). ปัจจัยที่ส่งผลต่อพฤติกรรมการมีส่วนร่วมทางการเมืองของเยาวชน: กรณีศึกษาเยาวชนในอำเภอเมืองพังงา จังหวัดพังงา (สารนิพนธ์รัฐศาสตรมหาบัณฑิต สาขาวิชาการปกครอง). กรุงเทพฯ: มหาวิทยาลัยสยาม.
- ชูศักดิ์ บำรุงสุข. (2564). สื่อออนไลน์กับการเคลื่อนไหวทางการเมืองของกลุ่มคนรุ่นใหม่: การใช้ทวิตเตอร์ในการเคลื่อนไหวทางการเมืองของคนรุ่นใหม่ (การค้นคว้าอิสระรัฐศาสตรมหาบัณฑิต สาขาวิชาการเมืองและการจัดการ). กรุงเทพฯ: มหาวิทยาลัยธรรมศาสตร์.
- ณฐมน หมวกฉิม และจรีเดช ทั้งบุตร. (2563). การพัฒนาการมีส่วนร่วมทางการเมืองของเยาวชนไทย: กรณีศึกษาเขตวังทองหลาง กรุงเทพมหานคร. วารสารรัฐประศาสนศาสตร์ มหาวิทยาลัยราชภัฏสวนสุนันทา, 3(1), 20-32.
- วัลลภา เทพหัสดิน ณ อยุธยา. (2528). การเขียนของนักเรียนมัธยมศึกษาตอนปลายตามทัศนะของอาจารย์และนักเรียน. กรุงเทพฯ: สำนักพิมพ์แห่งจุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย.
- สมคิด พุ่มทุเรียน และประเวศน์ มหารัตน์สกุล. (2565). การมีส่วนร่วมทางการเมืองของพลเมืองไทยในยุคดิจิทัล. วารสารสันติศึกษาปริทรรศน์ มจร, 10(5), 2298-2312.
- สำนักงานสถิติแห่งชาติ. (2563). การสำรวจการใช้เทคโนโลยีสารสนเทศและการสื่อสารในครัวเรือน พ.ศ. 2563. กรุงเทพฯ: สำนักงานสถิติแห่งชาติ.
- Chongvilaivan, A., & Pornchokchai, P. (2021). Title of article. *Asian Journal of Law and Society*, 8(2), 301–325.



- Chris Baker. (2020). Thailand's Crisis of Hierarchical Democracy. *Asian Studies Review*, 44(3), 420-439.
- Clear, J. (2018). *Atomic habits: An easy & proven way to build good habits & break bad ones*. Avery. Retrieved December 12, 2025, from <https://jamesclear.com/atomic-habits>
- Government of the Republic of Korea. (2025). *e-People Annual Report 2023*. Retrieved December 12, 2025, from <https://www.epeople.go.kr>
- Habermas, J. (1984). *The theory of communicative action: Volume 1: Reason and the rationalization of society*. Retrieved December 12, 2025, from <https://teddykw2.wordpress.com/wp-content/uploads/2012/07/jurgen-habermas-theory-of-communicative-action-volume-1.pdf>
- Kevin Hewison. (2018). Thailand: An Old Relationship Renewed. *Pacific Review*, 31(1), 116-134.
- Seongcheol Kim and Jooho Lee. (2012). E-Participation and Civic Engagement in South Korea. *Public Administration Review*, 72(1). 102-110.
- Westheimer, J., & Kahne, J. (2004). What kind of citizen? The politics of educating for democracy. *American Educational Research Journal*, 41(2), 237-247.