



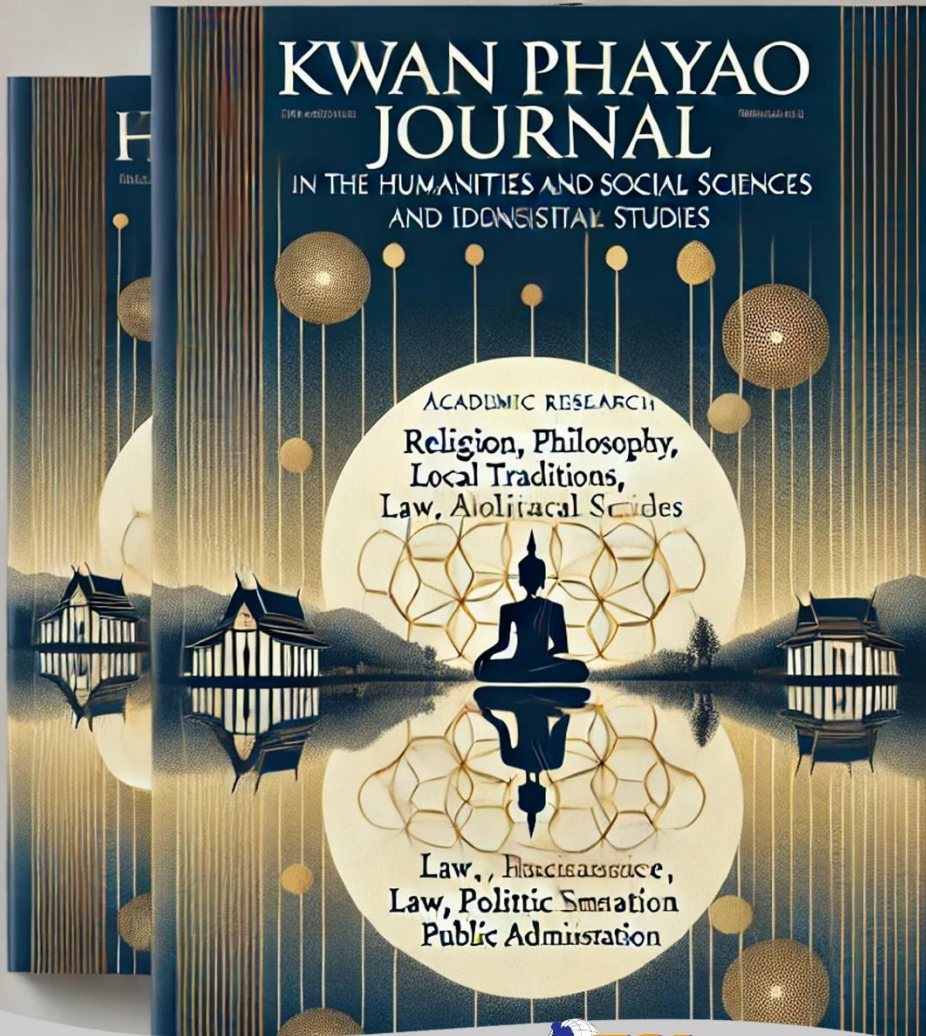
Journal of Kwan Phayao (jkp)

วารสารกวนพะเยา

ปีที่ 2 ฉบับที่ 4 - กรกฎาคม - สิงหาคม 2568

Vol.2 No.4 - July - August 2025

ISSN : 3057-109X (Online)



สถาบันพะเยาวิชาการ เลขที่ 3 ซอย ประชาอุทิศ 59 แขวงบางมด เขตทุ่งครุ กรุงเทพมหานคร 10140
Phayao Academic Institute No. 3, Soi Pracha Uthit 59, Bang Mot Subdistrict, Thung Khru District, Bangkok 10140.
Tel. +9650340403





วารสารกวีานพะเยา

Journal of Kwan Phayao

Vol 2 No.4 (July - August 2025)

ISSN : 3057-109X (Online)

_ * *****_

📖 วัตถุประสงค์

วารสารกวีานพะเยา เป็นวารสารในกลุ่มมนุษยศาสตร์และสังคมศาสตร์ มีวัตถุประสงค์เพื่อส่งเสริมการศึกษาค้นคว้า และเพื่อตีพิมพ์เผยแพร่บทความวิจัย บทความวิชาการ บทความปริทัศน์ บทความวิจารณ์หนังสือ แก่นักวิชาการ นักวิจัย คณาจารย์ นักศึกษาทุกระดับ และผู้สนใจทั่วไป ในมิติทางด้านศาสนาและปรัชญา วัฒนธรรมและประเพณีท้องถิ่น นิติศาสตร์ รัฐศาสตร์ รัฐประศาสนศาสตร์ การศึกษา สังคมวิทยาและมนุษยวิทยา รวมทั้งสหวิทยาการด้านมนุษยศาสตร์และสังคมศาสตร์ บทความที่ได้รับการพิจารณาให้ตีพิมพ์เผยแพร่ได้ผ่านการพิจารณาจากผู้ทรงคุณวุฒิ (Peer Review) อย่างน้อย 2 ใน 3 ท่าน พิจารณาตีพิมพ์บทความทั้งภาษาไทยและภาษาอังกฤษ ผลงานที่ส่งมาจะต้องไม่เคยตีพิมพ์หรืออยู่ระหว่างการพิจารณาจากผู้ทรงคุณวุฒิเพื่อตีพิมพ์ในวารสารอื่น ผู้เขียนบทความจะต้องปฏิบัติตามหลักเกณฑ์การเสนอบทความวิชาการหรือบทความวิจัยเพื่อตีพิมพ์ในวารสาร อย่างเคร่งครัด รวมทั้งระบบการอ้างอิงต้องเป็นไปตามหลักเกณฑ์ของวารสาร

ทัศนะและข้อคิดเห็นที่ปรากฏในบทความวารสาร ถือเป็นความรับผิดชอบของผู้เขียนบทความนั้น มิใช่ความคิดของคณะผู้จัดทำ และไม่ถือเป็นทัศนะและความรับผิดชอบของกองบรรณาธิการ ทั้งนี้กองบรรณาธิการไม่สงวนลิขสิทธิ์ในการคัดลอก แต่ให้อ้างอิงแสดงที่มา

กำหนดออกวารสารปีละ 6 ฉบับ เป็นราย 2 เดือน

ฉบับที่ 1 เดือน มกราคม - กุมภาพันธ์ (เผยแพร่ฉบับเต็มทางเว็บไซต์ 28 กุมภาพันธ์)

ฉบับที่ 2 เดือน มีนาคม - เมษายน (เผยแพร่ฉบับเต็มทางเว็บไซต์ 30 เมษายน)

ฉบับที่ 3 เดือน พฤษภาคม - มิถุนายน (เผยแพร่ฉบับเต็มทางเว็บไซต์ 30 มิถุนายน)

ฉบับที่ 4 เดือนกรกฎาคม - สิงหาคม (เผยแพร่ฉบับเต็มทางเว็บไซต์ 30 สิงหาคม)

ฉบับที่ 5 เดือนกันยายน - ตุลาคม (เผยแพร่ฉบับเต็มทางเว็บไซต์ 30 ตุลาคม)

ฉบับที่ 6 เดือน พฤศจิกายน - ธันวาคม (เผยแพร่ฉบับเต็มทางเว็บไซต์ 30 ธันวาคม)

เจ้าของ

สถาบันพะเยาวิชาการ เลขที่ 3 ซอย ประชาอุทิศ 59 แขวงบางมด เขตทุ่งครุ กรุงเทพมหานคร
10140 ประเทศไทย Tel: +6650340403 Email: journal.kwanphayao@gmail.com

ที่ปรึกษา

ผศ. ดร.สมชาย ดำเนิน

สมาคมนักวิจัยแห่งประเทศไทย

E-mail: Somchai.dam@mcu.ac.th

บรรณาธิการ

ดร.สุทธินันท์ สุวรรณวิจิตร

มหาวิทยาลัยปทุมธานี

กองบรรณาธิการ

ศาสตราจารย์ ดร.บุญทัน ดอกไธสง

มหาวิทยาลัยมหาจุฬาลงกรณราชวิทยาลัย

ศาสตราจารย์ ดร. ชีรภัทร์ เสรีรังสรรค์

มหาวิทยาลัยรังสิต

รองศาสตราจารย์ ดร.ธโรธร ตู่ทองคำ

มหาวิทยาลัยสุโขทัยธรรมมาธิราช

รองศาสตราจารย์ ดร. วินิจ ผาเจริญ

มหาวิทยาลัยแม่โจ้

รองศาสตราจารย์ ดร. สุเทพ สุวีรางกูร

มหาวิทยาลัยมหามกุฏราชวิทยาลัย

ผู้ช่วยศาสตราจารย์ ดร.ศรีเสด็จ กองแกน

มหาวิทยาลัยราชภัฏเพชรบูรณ์

ผู้ช่วยศาสตราจารย์ ดร.ประภาส แก้วเกตุพงษ์

มหาวิทยาลัยขอนแก่น

ผู้ช่วยศาสตราจารย์ ดร.สมพงษ์ พิพัฒน์เอกสกุล

มหาวิทยาลัยเทคโนโลยีราชมงคลสุวรรณภูมิ

พระนัสชนะ ส่างช้าง, ดร.

นักวิชาการอิสระ

ดร. พระมหาฐิติวัสส์ หมั่นกิจ

นักวิชาการอิสระ

☞ ผู้ช่วยกองบรรณาธิการ

ดวงใจ บุญโยง

มหาวิทยาลัยราชภัฏเชียงราย

E-mail: duangjai.tak11@gmail.com

โทรศัพท์ : 085-0340403

ณัฐกานต์ บุญยีน

บริษัท อินโนนิตี จำกัด

E-mail: journal.kwanphayao@gmail.com

โทรศัพท์ : 089-6324192

พิชญา ศรีพรรณ

สถาบันพะเยาวิชาการ

E-mail: journal.kwanphayao@gmail.com

โทรศัพท์ : 089-2066062

ฝ่ายประสานงานและจัดการ

ดวงใจ บุญโยง

มหาวิทยาลัยราชภัฏเชียงราย

E-mail: duangjai.tak11@gmail.com

โทรศัพท์ : 085-0340403

ฝ่ายกฎหมาย

นายชัยวิทย์ ฤทธิพิชัยวัฒน์

สำนักงานคณะกรรมการการเลือกตั้ง

พิสูจน์อักษร

สมศักดิ์ พะปะเสน

โรงเรียนพระเทพบัณฑิตวิทยานุสรณ์ จังหวัดหนองคาย

ออกแบบปก

นายสุริยาทิศ โพธิ์ประสิทธิ์

นักวิชาการอิสระ

จัดรูปเล่ม

นายสมศักดิ์ พะปะเสน

โรงเรียนพระเทพบัณฑิตวิทยานุสรณ์ จังหวัดหนองคาย

พิมพ์ที่

ศูนย์เรียนรู้การผลิตและจัดการธุรกิจสิ่งพิมพ์ดิจิทัล มหาวิทยาลัยราชภัฏวไลยอลงกรณ์
ในพระบรมราชูปถัมภ์ เลขที่ 1 หมู่ 20 ถนนพหลโยธิน ตำบลคลองหนึ่ง อำเภอคลองหลวง
จังหวัดปทุมธานี 13180 โทรศัพท์ 0 2529 0574 7, 0 2909 1633 www.vru.ac.th

บทบรรณาธิการ

วารสารกวีานพะเยา ปีที่ 2 ฉบับที่ 4 ประจำปีพุทธศักราช 2568 มีจำนวนบทความทั้งหมด จำนวน 3 เรื่อง เป็นบทความวิจัย จำนวน 1 เรื่อง บทความวิชาการ จำนวน 2 เรื่อง วารสารกำลังพัฒนาปรับปรุงรูปแบบและประเด็นหลักเพื่อเป็นไปตามเกณฑ์การประเมินคุณภาพวารสารในฐานข้อมูล TCI เพื่อรองรับการประเมินจากศูนย์ดัชนีการอ้างอิงวารสารไทย (Thai Journal Citation Index-TCI) และเพื่อให้คุณภาพของบทความเป็นไปตามเงื่อนไข และกติกาสากล จึงเปิดโอกาสให้นักวิชาการ นักวิจัยและนักศึกษาระดับทุกระดับ ได้เผยแพร่บทความทางวิชาการ บทความวิจัย บทความปริทัศน์ และบทวิจารณ์หนังสือ ซึ่งกองบรรณาธิการได้ดำเนินการตามกระบวนการเชิงหลักการเผยแพร่บทความตามเกณฑ์สำนักงานคณะกรรมการอุดมศึกษาทุกประการ

กองบรรณาธิการวารสารส่งเสริมและพัฒนาวิชาการสมัยใหม่ ขอขอบคุณผู้นิพนธ์บทความ ท่านสมาชิกและท่านผู้อ่านที่ให้ความสนใจและไว้วางใจวารสารของเราเป็นอย่างดี และหวังเป็นอย่างยิ่งว่าบทความที่ได้เลือกสรรมาตีพิมพ์มีประโยชน์ต่อผู้อ่านทุกท่าน บรรณาธิการขอขอบพระคุณท่านผู้ทรงคุณวุฒิทุกท่านที่ได้ให้ความกรุณาอ่านและแนะนำการปรับแก้บทความวิจัยให้มีคุณภาพทางวิชาการยิ่งขึ้น

สุดท้ายนี้กองบรรณาธิการหวังอย่างยิ่งว่าเนื้อหาในวารสารฉบับนี้จะเป็นประโยชน์ต่อผู้อ่านบ้างตามสมควร หากผู้อ่านจะมีข้อเสนอแนะในการปรับปรุงวารสารนี้ให้สมบูรณ์ยิ่งขึ้น กองบรรณาธิการขอน้อมรับไว้ด้วยความยินดียิ่ง

บรรณาธิการ

สารบัญ

บรรณานุกรม	(ก)
บทบรรณานุกรม	(ข)
สารบัญ	(ง)
การใช้เครื่องมือปัญญาประดิษฐ์ ChatGPT เพื่อส่งเสริมการเรียนรู้แบบมีส่วนร่วมในรายวิชาการเขียนโปรแกรมคอมพิวเตอร์	1-16
INTEGRATING THE ARTIFICIAL INTELLIGENCE TOOL CHATGPT TO ENHANCE PARTICIPATORY LEARNING IN COMPUTER PROGRAMMING INSTRUCTION	
<i>บัวพรรณ คำเฉลา, วีรพงษ์ สุทาว์น และ คณชาภรณ์ คชกุล</i>	
บทบาทของเครือข่ายสังคมออนไลน์ต่อการขับเคลื่อนประชาธิปไตยยุคดิจิทัล	17-28
THE ROLE OF ONLINE SOCIAL NETWORKS IN DRIVING DIGITAL DEMOCRACY	
<i>พระครูสังฆรักษ์ศวีร์ ปมุดโต</i>	
พลังของเครือข่ายสังคมออนไลน์ต่อการมีส่วนร่วมทางการเมืองในสังคมไทยร่วมสมัย	29-47
THE POWER OF SOCIAL NETWORKS IN POLITICAL PARTICIPATION IN CONTEMPORARY THAI SOCIETY	
<i>พระมหาไพฑูรย์ สิริธมโม ชัยกุง</i>	
คำแนะนำสำหรับผู้เขียน	48-71

การใช้เครื่องมือปัญญาประดิษฐ์ ChatGPT เพื่อส่งเสริมการเรียนรู้แบบมีส่วนร่วมในรายวิชาการเขียนโปรแกรมคอมพิวเตอร์*

INTEGRATING THE ARTIFICIAL INTELLIGENCE TOOL CHATGPT TO ENHANCE PARTICIPATORY LEARNING IN COMPUTER PROGRAMMING INSTRUCTION

บัวพรรณ คำเฉลา¹, วีรพงษ์ สุทาวัน² และ คณชาภรณ์ คชกุล³
Buaphan khamchalar¹, Veerapong Suthawan² and Buaphan khamchalar³

¹⁻³คณะบริหารธุรกิจ วิทยาลัยนอร์ทเทิร์น

¹⁻³Faculty of Business Administration, Northern College, Thailand

Corresponding Author's Email: buaphan.k1128@gmail.com

วันที่รับบทความ : 2 กรกฎาคม 2568; วันแก้ไขบทความ 30 สิงหาคม 2568; วันตอบรับบทความ : 31 สิงหาคม 2568

Received 2 July 2025; Revised 30 August 2025; Accepted 31 August 2025

บทคัดย่อ

การวิจัยครั้งนี้เป็นการวิจัยกึ่งทดลองแบบสองกลุ่มวัดก่อนและหลังการทดลอง มีวัตถุประสงค์ 1) เพื่อศึกษาคะแนนความรู้และทักษะด้านการเขียนโปรแกรมทางคอมพิวเตอร์ของนักศึกษาหลักสูตรบริหารธุรกิจ สาขาวิชาเทคโนโลยีดิจิทัล 2) ศึกษาความพึงพอใจของนักศึกษาหลักสูตรบริหารธุรกิจ สาขาวิชาเทคโนโลยีดิจิทัล ต่อการเขียนโปรแกรมทางคอมพิวเตอร์ ด้วย ChatGpt ประชากรกลุ่มตัวอย่าง คือ นักศึกษาชั้นปีที่ 2 สับนการศึกษาแห่งหนึ่ง จำนวน 34 คน คัดเลือกตามเกณฑ์คัดเข้าและการสุ่มอย่างง่าย แบ่งเป็น 2 กลุ่ม กลุ่มควบคุมได้รับการสอนตามปกติ จำนวน 17 คน และกลุ่มทดลองได้รับกิจกรรม จำนวน 17 คน เก็บรวบรวมข้อมูลโดยใช้แบบประเมินความรู้ มีค่าความเที่ยงเท่ากับ .86 และแบบประเมินโดยผู้วิจัยตรวจสอบความเที่ยงตรงเนื้อหาของแบบประเมิน มีค่า 0.67-1.00 และมีค่าความเที่ยง

Citation:



* บัวพรรณ คำเฉลา, วีรพงษ์ สุทาวัน และ คณชาภรณ์ คชกุล. (2568). การใช้เครื่องมือปัญญาประดิษฐ์ ChatGPT เพื่อส่งเสริมการเรียนรู้แบบมีส่วนร่วมในรายวิชาการเขียนโปรแกรมคอมพิวเตอร์. วารสารกวันพะเยา, 2(4), 1-16.

Buaphan khamchalar, Veerapong Suthawan and Buaphan khamchalar. (2025). Integrating the Artificial Intelligence Tool ChatGPT to Enhance Participatory Learning in Computer Programming Instruction. Journal of Kwan Phayao, 2(3), 1-16.;

Website: <https://so11.tci-thaijo.org/index.php/jkp>

เท่ากับ .77 ตามลำดับ วิเคราะห์ข้อมูลโดยใช้สถิติเชิงพรรณนา สถิติไคว้สแคว์ (Chi-square) และสถิติที่อิสระจากกัน (Independent test)

ผลการวิจัย พบว่าภายหลังการทดลอง กลุ่มทดลองมีคะแนนค่าเฉลี่ย ความรู้ (Mean = 42.35 ± 10.16) น้อยกว่ากลุ่มควบคุม (Mean = 48.94 ± 6.39) อย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05 ($p = .03$) และมีคะแนนทักษะการเขียนโปรแกรม (Mean = 67.82 ± 5.16) มากกว่ากลุ่มควบคุม (Mean = 48.64 ± 6.37) อย่างมีนัยสำคัญทางสถิติระดับ .05 ($p < .001$)

คำสำคัญ: ChatGPT, การเขียนโปรแกรมทางคอมพิวเตอร์, ปัญญาประดิษฐ์

Abstract

This study is a quasi-experimental research using a two-group pretest-posttest design. The objective was to examine the knowledge and skills in computer programming among students enrolled in the Bachelor of Business Administration program, majoring in Business Computer. Additionally, the study aimed to investigate the students' satisfaction with computer programming. The participants were 34 second-year students from the Bachelor of Business Administration in Business Computer program at an educational institution., each consisting of 17 students. Data were collected using a knowledge assessment form with a reliability coefficient of 0.86, and an evaluation form whose content validity was verified by the researcher, with a content validity index ranging from 0.67 to 1.00 and a reliability coefficient of 0.77, respectively. The data were analyzed using descriptive statistics, Chi-square test, and independent t-test.

The results revealed that after the experiment, the experimental group had a significantly lower mean knowledge score (Mean = 42.35, SD + 10.16) than the control group (Mean = 48.94, + 6.39), with statistical significance at the 0.05 level ($p = .03$). However, the experimental group had a significantly higher mean programming skill score (Mean = 67.82, + 5.16) compared to the control

group (Mean = 48.64, SD = 6.37), with statistical significance at the 0.05 level ($p < .001$)

Keywords: ChatGPT, Computer Programming , Artificial Intelligence

บทนำ

ในยุคปัจจุบันที่เทคโนโลยีปัญญาประดิษฐ์ (Artificial Intelligence: AI) มีความก้าวหน้าอย่างรวดเร็ว เครื่องมือที่พัฒนาขึ้นจากเทคโนโลยีดังกล่าวเริ่มมีบทบาทสำคัญในด้านการศึกษา โดยเฉพาะอย่างยิ่งในการเรียนการสอนวิชาที่มีความซับซ้อนและต้องการความเข้าใจในระดับลึก เช่น วิชาการเขียนโปรแกรมทางคอมพิวเตอร์ การเรียนวิชาดังกล่าวมักเป็นความท้าทายของนักศึกษาระดับปริญญาตรี เนื่องจากต้องอาศัยการคิดเชิงตรรกะ การแก้ไขปัญหา และความเข้าใจในโครงสร้างภาษาคอมพิวเตอร์ ซึ่งผู้เรียนหลายคนอาจมีความรู้พื้นฐานแตกต่างกัน ส่งผลให้เกิดช่องว่างทางการเรียนรู้

เมื่อ ChatGPT เข้ามามีบทบาทในการใช้งานอินเทอร์เน็ต การทำงาน การเรียนรู้ของมนุษย์มากขึ้น เริ่มมีรายงานการวิจัยเกี่ยวกับการใช้ ChatGPT ทางการศึกษาเพิ่มมากขึ้นอย่างต่อเนื่อง ดังที่ (Makridakis, 2017) กล่าวว่า ในช่วง 10 ปีที่ผ่านมา เทคโนโลยีได้มีการพัฒนาอย่างมาก โดยเฉพาะเทคโนโลยีปัญญาประดิษฐ์ (AI) มีผลต่อวิธีการศึกษาอย่างมีนัยสำคัญ ความก้าวหน้าและความฉลาดของเทคโนโลยีทำให้เกิดการเรียนรู้เชิงลึกที่สามารถสร้างสรรค์ข้อมูล เนื้อหาที่มีความซับซ้อนมากขึ้น เป็นที่รู้จักมากขึ้นในสถานศึกษา ดังนั้นจึงมีนักวิชาการและนักวิชาการให้ความสนใจกับการใช้ ChatGPT กับการพัฒนาการเรียนการสอนในทุกๆระดับ การศึกษาในแง่มุมต่างๆ ไม่ว่าจะเป็นการสร้างเนื้อหาการเพิ่มความสนใจปฏิสัมพันธ์ และสร้างประสบการณ์การเรียนรู้ ดังตัวอย่างเช่น งานวิจัยของ (Aillount et al, 2023) ศึกษาทัศนคติของนักเรียนที่มีต่อการใช้ ChatGPT เป็นเครื่องมือการเรียนรู้ของนักศึกษาระดับปริญญาตรี มหาวิทยาลัยจอร์แดน โดยนักศึกษาเห็นว่า ChatGPT เป็นเครื่องมือการเรียนรู้ที่ช่วยอำนวยความสะดวกในกระบวนการเรียนรู้ เข้าถึงได้ง่าย (Rudolph et al, 2023) นำมาใช้ในการประเมินนักเรียนโดยเน้นที่การสนับสนุนการเรียนรู้ตลอดชีวิต ทำให้ผู้เรียนสามารถเข้าถึงข้อมูลได้ง่ายหากมีการปรับให้เหมาะสมกับความสนใจ โดยเฉพาะความสามารถด้านภาษา แต่ส่วนใหญ่งานวิจัยจะมีข้อเสนอแนะที่เกี่ยวข้องกับความกังวลเกี่ยวกับข้อมูลที่ ChatGPT นำเสนอ ต้องนำมาวิเคราะห์หรือมีการนำมาตรวจสอบซ้ำ ข้อมูลที่ ChatGPT รวบรวม วิเคราะห์และ

นำเสนอมาให้ รวมถึง การเคารพต่อความเป็นส่วนตัวในการเปิดเผยข้อมูลส่วนบุคคล ซึ่งเกี่ยวข้องกับจรรยาบรรณและความรับผิดชอบของข้อมูลที่น่ามาใช้ในที่สาธารณะซึ่ง กฤตติพัฒน์ ชื่นพิทยาวุฒิ (Chuenphitthayavut, 2023) กล่าวว่า ในอีกมุมมองหนึ่ง ChaRPT เป็นแพลตฟอร์มที่ต้องการการเรียนรู้ และมีพฤติกรรมตอบสนองการใช้งานของมนุษย์ได้อย่างถูกต้อง มีศีลธรรม เหมาะสมกับสภาพสังคมและการทำงาน องค์ความรู้เกี่ยวกับพฤติกรรมมนุษย์ในพฤติกรรมศาสตร์ที่ได้ศึกษาไว้ ตัวอย่างเช่น การพูดคุยตอบโต้ที่รักษาไว้ซึ่งการสนทนาอันดี ไม่ก้าวร้าวหรือดูหมิ่นผู้ใช้งาน การนำข้อมูลผลการวิจัยที่มีหลักฐานยืนยันว่าส่งผลต่อพฤติกรรมมนุษย์ได้อย่างไรเข้าระบบให้ ChatGPT เรียนรู้หรือแนวทางการสร้างพฤติกรรมอันดีในสังคม จากองค์ความรู้ทางการวิจัยทางพฤติกรรมศาสตร์ประยุกต์อื่นๆ ไปแก้ไขข้อมูลด้านลบหรือมีอคติของ ChatGPT การนำเข้าข้อมูลเหล่านี้ในอนาคตจะไปช่วยเติมเต็มระบบการคิด การทำงานของมนุษย์ให้กับ ChatGPT ถ้าผู้พัฒนาระบบหรือผู้ใช้งานใส่ข้อมูลทางบวกตามที่กล่าวมาข้างต้นนี้ในส่วนของความจำของ ChatGPT ได้จะช่วยพัฒนา ปรับปรุงระบบข้อมูล ChatGPT ให้เรียนรู้ สื่อสาร และตอบสนองด้านบวกซึ่งจะส่งผลต่อพฤติกรรมผู้ใช้งานคนลำดับถัดไปที่เรียนรู้ข้อมูลจาก ChatGPT

การวิจัยครั้งนี้มีวัตถุประสงค์เพื่อศึกษาผลของการใช้ ChatGPT ร่วมกับการเรียนการสอนวิชาการเขียนโปรแกรมทางคอมพิวเตอร์ในระดับปริญญาตรี โดยมุ่งเน้นการเปรียบเทียบผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน ความพึงพอใจของผู้เรียน และความคิดเห็นต่อการใช้เครื่องมือนี้ในการเรียนรู้ ผลการวิจัยจะเป็นประโยชน์ต่ออาจารย์ผู้สอน นักวิชาการ และผู้พัฒนาหลักสูตรในการออกแบบแนวทางการจัดการเรียนการสอนที่ทันสมัยและมีประสิทธิภาพมากยิ่งขึ้น

วัตถุประสงค์ของการวิจัย

1. เพื่อเปรียบเทียบผลคะแนนความรู้และทักษะด้านการเขียนโปรแกรมทางคอมพิวเตอร์ ของนักศึกษาหลักสูตรบริหารธุรกิจ สาขาวิชาเทคโนโลยีดิจิทัลทางธุรกิจ
2. เพื่อศึกษาความพึงพอใจของของนักศึกษาหลักสูตรบริหารธุรกิจ สาขาวิชาเทคโนโลยีดิจิทัลทางธุรกิจต่อการเขียนโปรแกรมทางคอมพิวเตอร์ ด้วย ChatGPT

การทบทวนวรรณกรรม

1. การเรียนรู้แบบมีส่วนร่วม (Participatory Learning)

แนวทางการเรียนรู้แบบมีส่วนร่วมมุ่งเน้นให้ผู้เรียนมีบทบาทเชิงรุก (active role) ในการสร้างองค์ความรู้ ผ่านการมีปฏิสัมพันธ์ การแลกเปลี่ยนความคิดเห็น และการแก้ปัญหา ร่วมกัน (Johnson & Johnson, 2009) การเรียนรู้เชิงมีส่วนร่วมช่วยส่งเสริมทักษะการคิด วิเคราะห์ การสื่อสาร และการแก้ปัญหาเชิงสร้างสรรค์ ซึ่งเป็นทักษะสำคัญในการเรียนการ เขียนโปรแกรมคอมพิวเตอร์

2. ความท้าทายในการเรียนการสอนเขียนโปรแกรมคอมพิวเตอร์

รายวิชาการเขียนโปรแกรมถือเป็นวิชาที่ผู้เรียนมักพบอุปสรรค เช่น ความซับซ้อนทางตรรกะ ความเข้าใจ syntax และการนำทฤษฎีไปสู่การปฏิบัติ (Robins, Rountree, & Rountree, 2003) งานวิจัยหลายชิ้นระบุว่า ผู้เรียนจำนวนมากขาดแรงจูงใจ และมักรู้สึกว่าการเรียนเขียน โปรแกรมเป็นเรื่องยากหากไม่ได้รับการสนับสนุนอย่างใกล้ชิดจากผู้สอน (Lahtinen et al., 2005) ดังนั้น การบูรณาการเครื่องมือ AI จึงเป็นทางเลือกหนึ่งที่จะช่วยเพิ่มแรงจูงใจและความ เข้าใจของผู้เรียน

3. ปัญญาประดิษฐ์ (Artificial Intelligence) และการศึกษา

AI ได้รับการนำมาใช้ในหลายมิติของการศึกษา เช่น ระบบผู้สอนอัจฉริยะ (Intelligent Tutoring Systems) การวิเคราะห์พฤติกรรมการเรียนรู้ และการให้ feedback แบบ real-time (Luckin et al., 2016) เครื่องมือ AI อย่าง ChatGPT สามารถทำหน้าที่เป็น ผู้ช่วยการเรียนรู้ (learning assistant) ที่ตอบสนองต่อผู้เรียนในลักษณะสนทนา ช่วยอธิบายโค้ด แก้ปัญหา error และแนะนำแนวคิดทางตรรกะที่เกี่ยวข้อง

4. ChatGPT กับการเรียนการสอนเขียนโปรแกรมคอมพิวเตอร์

ChatGPT มีจุดแข็งในด้านการสร้างข้อความเชิงโต้ตอบ (interactive text generation) ทำให้ผู้เรียนสามารถ

-ขอคำอธิบายโค้ด ในรูปแบบที่เข้าใจง่าย

-รับคำแนะนำแบบมีส่วนร่วม เช่น การให้ตัวอย่างโค้ด การปรับโครงสร้างโปรแกรม และการชี้ข้อผิดพลาด

-จำลองสถานการณ์การเรียนรู้ ผ่านบทสนทนา เช่น การถาม-ตอบแบบผู้สอน-ผู้เรียน งานวิจัยของ Kasneci et al. (2023) พบว่า การใช้ ChatGPT ในการเรียนการสอนวิชา

คอมพิวเตอร์ช่วยลดความกังวลของผู้เรียน เพิ่มความมั่นใจในการเขียนโค้ด และกระตุ้นการเรียนรู้เชิงลึก

5. ChatGPT เพื่อส่งเสริมการเรียนรู้แบบมีส่วนร่วม

เมื่อผสาน ChatGPT เข้ากับแนวคิดการเรียนรู้แบบมีส่วนร่วม พบว่า:

5.1 เพิ่มการมีส่วนร่วมของผู้เรียน (Student Engagement): ผู้เรียนสามารถถาม-ตอบอย่างอิสระ โดยไม่ต้องกลัวผิดพลาด

5.2 เสริมสร้างการเรียนรู้เชิงรุก (Active Learning): ChatGPT กระตุ้นให้ผู้เรียน ทดลอง แก้ไข และปรับปรุงโค้ดด้วยตนเอง

5.3 สร้างการเรียนรู้แบบร่วมมือ (Collaborative Learning): นักศึกษาสามารถใช้ ChatGPT เป็น “ผู้ร่วมถกเถียง” ในการทำงานกลุ่ม

5.4 ส่งเสริมการสะท้อนคิด (Reflective Learning): ผู้เรียนสามารถใช้ ChatGPT ในการอธิบายแนวคิดของตนเอง แล้วรับ feedback ทันที

6. ประเด็นข้อควรระวังและข้อจำกัด

แม้ ChatGPT มีศักยภาพสูง แต่ก็มีข้อจำกัด เช่น ความแม่นยำของคำตอบ ความเสี่ยงจากการลอกเลียน (plagiarism) และการพึ่งพา AI มากเกินไป (Zawacki-Richter et al., 2019) ดังนั้น บทบาทของผู้สอนยังสำคัญในการชี้แนะ สร้างกรอบการใช้ และปลูกฝังทักษะการคิดวิเคราะห์เชิงวิพากษ์

สรุปการใช้ ChatGPT เพื่อส่งเสริมการเรียนรู้แบบมีส่วนร่วมในรายวิชาการเขียนโปรแกรมคอมพิวเตอร์ เป็นแนวทางที่ช่วยลดอุปสรรคการเรียนรู้ สร้างแรงจูงใจ และเปิดโอกาสให้ผู้เรียนได้มีส่วนร่วมเชิงลึกมากขึ้น อย่างไรก็ตาม การใช้เครื่องมือนี้จำเป็นต้องอยู่ภายใต้การออกแบบการเรียนการสอนที่เหมาะสม มีการกำกับดูแล และบูรณาการกับแนวคิดการเรียนรู้เชิงสร้างสรรค์เพื่อให้เกิดผลลัพธ์ทางการเรียนรู้ที่ยั่งยืน

วิธีดำเนินการวิจัย

การวิจัยครั้งนี้เป็นการวิจัยกึ่งทดลอง (Quasi experimental design) แบบสองกลุ่ม วัดผลก่อนและหลังการทดลอง (Two group pretest-posttest design)

ประชากรและกลุ่มตัวอย่าง คือ นักศึกษาสาขาวิชาเทคโนโลยีดิจิทัล ชั้นปีที่ 2 สถาบันการศึกษาแห่งหนึ่ง ปีการศึกษา 2566 จำนวน 86 คน ซึ่งการเรียนเขียนโปรแกรมทาง

คอมพิวเตอร์ได้แบ่งนักศึกษาตามคะแนนเฉลี่ยสูง ปานกลาง และต่ำ กลุ่มกลุ่มตัวอย่าง คือ สาขาวิชาเทคโนโลยีดิจิทัลทางธุรกิจ ชั้นปีที่ 2 สถาบันการศึกษาแห่งหนึ่ง ที่เรียนวิชาปฏิบัติการเขียนโปรแกรมทางคอมพิวเตอร์ จำนวน 34 คน แบ่งเข้ากลุ่มโดยการสุ่มอย่างง่าย โดยการจับฉลากเข้ากลุ่ม แบ่งเป็น 2 กลุ่ม คือ กลุ่มควบคุมได้รับการสอนตามปกติ จำนวน 17 คน และกลุ่มทดลอง จำนวน 17 คน คุณสมบัติตามเกณฑ์คัดเข้า Inclusion criteria) ดังนี้ ขนาดกลุ่มตัวอย่างที่ใช้ในการศึกษานี้ คำนวณโดยใช้โปรแกรม G* Power Analysis (Faul, Erdfelder, Lang,& Buchner, 2007) ใช้ Test family then t-tests, Statistical test เลือก Means: Differences between two independent means (Two groups) เลือก One tailed กำหนดค่าอิทธิพล (Effect size) ได้ค่าขนาดอิทธิพลเท่ากับ 0.98 ค่าความคลาดเคลื่อน (Alpha) = .05 และค่า Power = 0.8 ได้กลุ่มตัวอย่างจำนวน 28 คน ได้กลุ่มตัวอย่าง 35 คน ดังสูตร (Chirawatkul, 2013)

เครื่องมือที่ใช้ในการวิจัย

เครื่องมือที่ใช้ในการเก็บรวบรวมข้อมูล คือ แผนการจัดการเรียนรู้ การจัดการกิจกรรมการเรียนรู้ใช้กิจกรรมเป็นฐานประกอบด้วย โดยมีแผนการเรียนรู้ทั้งหมด 3 แผน ดังนี้

1. ใบความรู้และแบบฝึกหัด จำนวน 3 เรื่อง ประกอบด้วยเรื่อง โครงสร้างของโปรแกรม และคำสั่งควบคุมโปรแกรม , อาร์เรย์ แบบฝึกหัดละ 20 คะแนนรวมทั้งหมด 60 คะแนน

2. แบบทดสอบวัดทักษะการฝึกปฏิบัติการเขียนโปรแกรม จำนวน 20 ข้อ แบ่งเป็น 2 ด้าน คือ โครงสร้างของโปรแกรม จำนวน 10 ข้อ และคำสั่งควบคุมโปรแกรม จำนวน 10 ข้อ ผู้วิจัยออกแบบและสร้างขึ้นเอง จำนวน 1 ฉบับ เป็นแบบปรนัย ชนิดเลือกตอบ 4 ตัวเลือก จำนวน 20 ข้อ ใช้ทดสอบทั้งก่อนเรียน (Pre-test) และหลังเรียน (Post-test) พร้อมเฉลยขอบ

3. แบบสอบถามความพึงพอใจเพื่อวัดความพึงพอใจของผู้เรียนที่มีต่อการใช้ชุดแบบฝึกหัดร่วมกับการเรียนรู้โดยใช้กิจกรรมเป็นฐานออกแบบเป็นแบบสอบถามความพึงพอใจในรูปแบบมาตราส่วนประมาณค่า (Rating Scale) ตามแนวคิดของ Likert (1961) อ้างถึงใน Yadav, Kumar, & Singh, (2021) มี 5 ระดับ คือ มากที่สุด มาก ปานกลาง น้อย และน้อยที่สุด

การสร้างและการหาคุณภาพเครื่องมือ

1. ผู้วิจัยนำแบบประเมินความรู้ ตรวจสอบค่าความเชื่อมั่นของแบบสอบถามกับกลุ่มตัวอย่างที่มีคล้ายคลึงกับกลุ่มตัวอย่างจำนวน 20 คน ได้ค่าสัมประสิทธิ์ความเชื่อมั่นครอนบาค (Cronbach's reliability coefficient alpha) เท่ากับ .86

2. ผู้วิจัยนำแบบสอบถามการทักษะการฝึกปฏิบัติการเขียนโปรแกรม ที่สร้างขึ้นให้ผู้ทรงคุณวุฒิจำนวน 3 ท่าน ประกอบด้วย อาจารย์ผู้เชี่ยวชาญด้านวิจัย อาจารย์ผู้สอนวิชาปฏิบัติหลักการเขียนโปรแกรมทางคอมพิวเตอร์ เพื่อพิจารณาความสอดคล้องระหว่างข้อคำถามกับวัตถุประสงค์การวิจัย (Index of item objective congruence: IOC) โดยคัดเลือกข้อคำถามที่มีค่า IDC มากกว่าหรือเท่ากับ 0.67 จากนั้นนำแบบสอบถามการเผชิญปัญหาฯ ไปทดสอบค่าความเชื่อมั่นของแบบสอบถามกับกลุ่มตัวอย่างที่มีคล้ายคลึงกับกลุ่มตัวอย่างจำนวน 20 คน ได้ค่าสัมประสิทธิ์ความเชื่อมั่นครอนบาค เท่ากับ 0.77

3. แบบสอบถามความพึงพอใจของผู้เรียนที่มีต่อการใช้โปรแกรม Chat gpt ร่วมกับการเรียนรู้โดยใช้กิจกรรมเป็นฐาน สำหรับนักเรียนชั้นปีที่ 2 ผู้วิจัยดำเนินการตามลำดับเครื่องมือวัดความพึงพอใจ โดยในการวัดความพึงพอใจในงานวิจัยนี้ใช้แบบมาตราส่วนประมาณค่า (Rating Scale) 5 ระดับ ตามมาตรวัดของลิเคิร์ต (Likert, 1961)

การเก็บรวบรวมข้อมูล

1. ผู้วิจัยประสานงานกับผู้รับผิดชอบวิชาและผู้เกี่ยวข้อง เพื่อให้ผู้รับผิดชอบวิชาและผู้เกี่ยวข้องทราบวัตถุประสงค์การวิจัย ประโยชน์ที่นักศึกษาจะได้รับ ขั้นตอนและวิธีการสอนการเก็บรวบรวมข้อมูล

2. ผู้รับผิดชอบรายวิชาปฐมนิเทศรายละเอียดการเรียนการสอน และการประเมินผลรายวิชา ให้นักศึกษาทั้งหมดทราบ ซึ่งผู้วิจัยเป็นผู้ร่วมสอนรายวิชานี้ และมีประสบการณ์ในการเรียนการสอนภาคปฏิบัติ หลักสูตรบริหารธุรกิจบัณฑิต

3. ผู้วิจัยเลือกกลุ่มตัวอย่างตามคุณสมบัติที่กำหนด จากนั้นเข้าพบนักศึกษาในกลุ่มตัวอย่าง ชี้แจงวัตถุประสงค์การวิจัย ดังในรายละเอียดข้างต้นเกี่ยวกับการพิทักษ์สิทธิ์แก่กลุ่มตัวอย่าง

4. เมื่อกลุ่มตัวอย่างยินดีเข้าร่วมโครงการวิจัย จึงขอความร่วมมือให้นักศึกษาทำแบบสอบถามในแบบฟอร์มออนไลน์

5. ดำเนินการสอนภาคปฏิบัติในชั้นเรียน กลุ่มควบคุมได้รับรูปแบบการสอนภาคปฏิบัติแบบปกติ ประกอบด้วยกิจกรรมดังนี้ 1) การปฐมนิเทศและเตรียมความพร้อมก่อนขึ้นฝึก

ภาคปฏิบัติ 2) การประชุมปรึกษาก่อนฝึกปฏิบัติงานในแต่ละคาบ (Pre-conference) 3) การฝึกทักษะให้การเขียนโปรแกรมรายกรณี 5) การวางแผนการเรียน 6) การประชุมปรึกษาหลังฝึกปฏิบัติงาน (Post-conference) 7) การสอบทักษะการเขียนโปรแกรม สอบวัดความรู้หลังการฝึกปฏิบัติงาน และประเมินผลการฝึกฯ ระยะเวลาการฝึก 3 สัปดาห์

6. กลุ่มทดลองได้รับรูปแบบการสอนภาคปฏิบัติ ระยะเวลาการฝึก 3 สัปดาห์

สถิติที่ใช้ในการวิเคราะห์ข้อมูล

ผู้วิจัยทำการตรวจสอบความสมบูรณ์ของแบบสอบถาม จากนั้นดำเนินการวิเคราะห์ข้อมูล โดยข้อมูลทั่วไปวิเคราะห์ใช้สถิติเชิงพรรณนา ได้แก่ ความถี่ ร้อยละ และทดสอบความแตกต่างรายด้านของเพศ อายุ เกรดเฉลี่ยด้วยสถิติไควสแควร์ (Chi-square) เปรียบเทียบค่าเฉลี่ยด้วยสถิติทดสอบความแตกต่างระหว่างกลุ่มตัวอย่างด้วยสถิติทีอิสระต่อกัน (Independent t test) ทดสอบการแจกแจงปกติหรือกระจายตามปกติ (Normality) โดยพิจารณาจากค่าความเบ้ (Skewness) และค่าความโด่ง (Kurtosis) อยู่ระหว่าง +2 พบว่าข้อมูลมีการกระจายตามปกติและยอมรับได้ (George & Mallery, 2010) กำหนดนัยสำคัญที่ระดับ .05

ผลการวิจัย

ผลการศึกษาจะแนบความรู้และทักษะด้านการเขียนโปรแกรมทางคอมพิวเตอร์ ของนักศึกษาหลักสูตรบริหารธุรกิจ สาขาวิชาเทคโนโลยีดิจิทัลทางธุรกิจ ด้านข้อมูลทั่วไป เพศ อายุ เกรดเฉลี่ย ตามตารางที่ 1 ดังนี้

ตารางที่ 1 จำนวน ร้อยละของข้อมูลทั่วไปของกลุ่มตัวอย่าง ด้านเพศ อายุ เกรดเฉลี่ย และการทดสอบตัวแปร เพศ อายุเกรดเฉลี่ย ด้วยสถิติไควสแควร์

ตัวแปร	กลุ่มควบคุม (n=17) จำนวน (ร้อยละ)	กลุ่มทดลอง(n=17) จำนวน (ร้อยละ)	X ²
เพศ			.163
ชาย	5 (29.4)	3(17.6)	
หญิง	12 (70.6)	14(82.4)	
อายุ			.154
20 ปี	6 (35.3)	10(58.8)	
21 ปี	11 (64.7)	7(41.2)	
GPA			.59
2.5-2.99	5 (29.41)	7(41.2)	
3.00-3.67	12 (70.567)	10(58.8)	

ผลการวิเคราะห์พบว่า กลุ่มตัวอย่างทั้งหมดจำนวน 34 คน พบว่า กลุ่มควบคุมจำนวน 17 คน เป็นเพศหญิง จำนวน 12 คน (ร้อยละ 70.6) เพศชาย จำนวน 5 คน (ร้อยละ 29.4) ส่วนใหญ่มีอายุ 21 ปี จำนวน 11 คน (ร้อยละ 64.71) อายุ 20 ปี จำนวน 6 เกรดเฉลี่ย 3.00-3.67 จำนวน 12 คน (ร้อยละ 70.56) ส่วนกลุ่มทดลอง จำนวน 17 คน ส่วนใหญ่เป็นเพศหญิง จำนวน 14 คน (ร้อยละ 82.4) มีอายุ 20 ปี จำนวน 10 คน (ร้อยละ 58.82) เกรดเฉลี่ย 3.00-3.67 (ร้อยละ 58.82) กลุ่มควบคุมและกลุ่มทดลองมีอายุ และเกรดเฉลี่ย ไม่แตกต่างกัน อย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ 0.05 ($p = 0.163$, $p = 0.154$, $p = 0.59$) ตามลำดับ

ตารางที่ 2 เปรียบเทียบคะแนนเฉลี่ยความรู้และทักษะการฝึกปฏิบัติการเขียนโปรแกรมทางคอมพิวเตอร์ ก่อนและหลังการทดลอง ระหว่างกลุ่มควบคุมและกลุ่มทดลอง

ตัวแปร	กลุ่มควบคุม (n=17)		กลุ่มทดลอง (n=17)		t	P
	Mean	S.D.	Mean	S.D.		
ความรู้						
-ก่อนการทดลอง	53.94	10.16	52.82	10.16	0.32	0.75
-หลังการทดลอง	48.94	6.39	42.35	10.16	2.26	0.03
ทักษะ						
-ก่อนการทดลอง						
-หลังการทดลอง	50.00	6.21	50.18	5.05	30.74	0.93
	48.64	6.37	67.82	5.16	29.56	<.001

ผลเปรียบเทียบคะแนนเฉลี่ยความรู้และทักษะหลักการเขียนโปรแกรมคอมพิวเตอร์ ก่อนและหลังการทดลอง ระหว่างกลุ่มควบคุมและกลุ่มทดลอง พบว่า คะแนนเฉลี่ยความรู้การเขียนโปรแกรม ก่อนทดลอง ของกลุ่มควบคุมและกลุ่มทดลอง ไม่แตกต่างกันอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ 0.05 ($p = 0.75$, $p = 0.93$) หลังการทดลอง พบว่า คะแนนเฉลี่ยความรู้ของกลุ่มทดลอง (Mean = 42.35 ± 10.16) ต่ำกว่ากลุ่มควบคุม (Mean = 48.94 ± 6.39) อย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ 0.05 ($p = 0.03$) ส่วนคะแนนเฉลี่ยการทักษะการเขียนโปรแกรมของกลุ่มทดลอง (Mean = 67.82 ± 5.16) สูงกว่ากลุ่มควบคุม (Mean = 48.64 ± 6.37) อย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ 0.05 ($p < 0.01$)

ตารางที่ 3 ความพึงพอใจของผู้เรียนที่มีต่อการใช้โปรแกรม Chat gpt

ข้อที่	ด้านการประเมิน	ระดับความพึงพอใจ		
		\bar{X}	S.D	การแปลผล
1	ChatGPT สามารถตอบโต้กับท่านได้แบบทันทีในลักษณะตอบสนองตามเวลาจริง (เรียลไทม์)	3.90	.960	มาก
2	ChatGPT สามารถตอบคำถามเกี่ยวกับเนื้อหาที่ถามได้ทุกคำถาม	4.03	1.098	มาก
3	ChatGPT สามารถแสดงคำตอบได้ตามที่ต้องการ	4.00	.871	มาก
4	ChatGPT มีความสามารถในการใช้ภาษาได้อย่างเหมาะสมกับบริบทคำถามของท่าน	3.80	1.031	มาก

5	ความพึงพอใจในภาพรวมต่อการใช้ ChatGPT ในการเรียนการสอน	3.83	1.053	มาก
รวม		3.91	1.003	มาก

จากตารางที่ 3 แสดงให้เห็นว่าผลการประเมินความพึงพอใจของผู้เรียนในการใช้โปรแกรม ChatGPT อยู่ในระดับมาก มีค่าเฉลี่ยระดับความพึงพอใจอยู่ที่ 3.91 และมีส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน 1.002 โดยสามารถเรียงลำดับความพึงพอใจมากไปหาน้อย คือ ChatGPT สามารถตอบคำถามเกี่ยวกับเนื้อหาที่ถามได้ทุกคำถาม อยู่ในระดับมาก ค่าเฉลี่ยระดับความพึงพอใจอยู่ที่ 4.03 และมีส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน 1.098 ด้าน ChatGPT สามารถแสดงคำตอบได้ตามที่ต้องการ อยู่ในระดับมาก ค่าเฉลี่ยระดับความพึงพอใจอยู่ที่ 4.00 และมีส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน .871 ChatGPT สามารถตอบโต้กับท่านได้แบบทันทีในลักษณะตอบสนองตามเวลาจริง (เรียลไทม์) อยู่ในระดับมาก ค่าเฉลี่ยระดับความพึงพอใจอยู่ที่ 3.90 มีส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน .960 ความพึงพอใจในภาพรวมต่อการใช้ ChatGPT ในการเรียนการสอน อยู่ในระดับมาก ค่าเฉลี่ยระดับความพึงพอใจอยู่ที่ 3.83 มีส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน 1.053 และ ChatGPT มีความสามารถในการใช้ภาษาได้อย่าง อยู่ในระดับมาก โดยมีค่าเฉลี่ยระดับความพึงพอใจเท่ากับ 3.80 และมีส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐานเท่ากับ 1.031

อภิปรายผล

1. เพื่อเปรียบเทียบคะแนนความรู้และทักษะของนักศึกษาในวิชาการเขียนโปรแกรมทางคอมพิวเตอร์ระหว่างกลุ่มควบคุมได้รับการสอนตามปกติ และกลุ่มทดลอง ก่อน-หลังการทดลอง พบว่า หลังการทดลอง กลุ่มทดลองได้รับการสอนด้วยการใช้ ChatGPT มีคะแนน น้อยกว่ากลุ่มควบคุมที่ได้รับการสอนตามปกติ อย่างมีนัยสำคัญทางสถิติ 0.05 เป็นไปตามสมมติฐานอธิบายได้ว่าเนื่องจากนักศึกษาอาจพึ่งพา ChatGPT ในการหาคำตอบโดยไม่วิเคราะห์ด้วยตนเอง ทำให้ขาดกระบวนการเรียนรู้เชิงลึก ไม่เกิดการเชื่อมโยงความรู้พื้นฐานกับการปฏิบัติ กิจกรรมการเรียนรู้ในกลุ่มทดลองอาจเน้นการปฏิบัติมากกว่าทฤษฎี ส่งผลให้ผู้เรียนสามารถเขียนโค้ดได้ แต่ไม่สามารถอธิบายเหตุผลหรือหลักการเบื้องหลังได้อย่างถูกต้องขาดการประเมินความเข้าใจระหว่างการเรียน หรือการสรุปเนื้อหาจากผู้สอนที่ช่วยเสริมความเข้าใจในประเด็นสำคัญผลลัพธ์ชี้ให้เห็นถึงข้อจำกัดของการใช้เทคโนโลยีในการเรียนรู้หากไม่มีการออกแบบ

กิจกรรมที่เหมาะสม โดยเฉพาะในรายวิชาที่ต้องใช้ทั้งความเข้าใจและการปฏิบัติควบคู่กัน ดังนั้นแม้การนำ ChatGPT มาใช้จะมีศักยภาพในการช่วยฝึกฝนทักษะ แต่ควรมีการเสริมกิจกรรมที่ช่วยทบทวนเนื้อหา บูรณาการกับการสอนแบบเดิม และให้ผู้สอนมีบทบาทในการอธิบาย วิเคราะห์ และสะท้อนการเรียนรู้ให้ชัดเจนยิ่งขึ้น ด้านคะแนนทักษะของนักศึกษาในการใช้ ChatGPT ในวิชาการเขียนโปรแกรมทางคอมพิวเตอร์ระหว่างกลุ่มควบคุมได้รับการสอนตามปกติ และกลุ่มทดลอง ก่อน-หลังการทดลอง พบว่า กลุ่มทดลองได้รับการสอนด้วยการใช้ ChatGPT มีคะแนนการฝึกปฏิบัติการโปรแกรมทางคอมพิวเตอร์ มากกว่ากลุ่มควบคุมที่ได้รับการสอนตามปกติ อย่างมีนัยสำคัญทางสถิติ 0.05 เป็นไปตามสมมติฐาน อธิบายได้ว่า เนื่องจากกิจกรรมช่วยส่งเสริมการเรียนรู้การใช้ ChatGPT เป็นผู้ช่วยให้คำแนะนำแบบทันที (Real-time Feedback) เมื่อนักศึกษาพิมพ์คำสั่งหรือโค้ดผิด ChatGPT สามารถช่วยอธิบายข้อผิดพลาด (error) และเสนอแนวทางแก้ไขได้ทันทีช่วยให้นักศึกษาเข้าใจแนวคิดของโค้ดและการแก้ปัญหาอย่างมีเหตุผล การตั้งคำถามเพื่อกระตุ้นการคิดวิเคราะห์ให้นักศึกษาสามารถถามคำถามเกี่ยวกับแนวคิดทางทฤษฎี เช่น โครงสร้างข้อมูล เงื่อนไข การวนลูป ฯลฯ และคำอธิบายที่เข้าใจง่าย เพิ่มการเรียนรู้เชิงลึกและความเข้าใจเชิงโครงสร้าง (structured thinking) การให้ตัวอย่างโค้ดและการทดลองแก้ไขโค้ด สามารถยกตัวอย่างโค้ดตามหัวข้อที่เรียน เช่น การใช้ if-else, for loop, หรือ function ปรับเปลี่ยนและดูผลลัพธ์เป็นการเรียนรู้แบบลงมือทำ (learning by doing) การสร้างสถานการณ์จำลอง (Simulation-Based Learning) นักศึกษาเรียนเนื้อหาด้วยตนเองผ่านการถาม-ตอบกับ ChatGPT

2. ความพึงพอใจของของนักศึกษาหลักสูตรบริหารธุรกิจ สาขาวิชาเทคโนโลยีดิจิทัล ต่อการเขียนโปรแกรมทางคอมพิวเตอร์ ด้วย ChatGpt มีความพึงพอใจอยู่ในระดับมาก ที่ได้เรียนรู้ร่วมกับการใช้เทคโนโลยีสมัยใหม่ที่กำลังได้รับความนิยมและสามารถนำไปประยุกต์ใช้ในศาสตร์แขนงอื่น ๆ ที่นักศึกษากำลังศึกษาได้

สรุป/ข้อเสนอแนะ

ผลการวิจัยพบว่า กลุ่มตัวอย่างทั้งหมด 34 คน แบ่งเป็นกลุ่มควบคุม 17 คน และกลุ่มทดลอง 17 คน โดยในกลุ่มควบคุมส่วนใหญ่เป็นเพศหญิงร้อยละ 70.6 เพศชายร้อยละ 29.4 ส่วนใหญ่มีอายุ 21 ปีร้อยละ 64.71 และมีเกรดเฉลี่ยอยู่ระหว่าง 3.00–3.67 ร้อยละ 70.56 ขณะที่กลุ่มทดลองส่วนใหญ่เป็นเพศหญิงร้อยละ 82.4 อายุ 20 ปีร้อยละ 58.82 และมีเกรด

เฉลี่ย 3.00–3.67 ร้อยละ 58.82 ผลการทดสอบทางสถิติไคสแควร์พบว่า เพศ อายุ และเกรดเฉลี่ยระหว่างกลุ่มควบคุมและกลุ่มทดลองไม่มีความแตกต่างกันอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05 ($p = 0.163$, $p = 0.154$ และ $p = 0.59$ ตามลำดับ) ส่วนผลการเปรียบเทียบคะแนนเฉลี่ยความรู้และทักษะด้านการเขียนโปรแกรมคอมพิวเตอร์ก่อนและหลังการทดลองระหว่างกลุ่มควบคุมและกลุ่มทดลอง พบว่า ก่อนการทดลองทั้งสองกลุ่มไม่แตกต่างกันอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติ ($p = 0.75$, $p = 0.93$) แต่หลังการทดลองพบว่า คะแนนเฉลี่ยความรู้ของกลุ่มทดลองต่ำกว่ากลุ่มควบคุมอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05 (Mean = 42.35, S.D. = 10.16 เทียบกับ Mean = 48.94, S.D. = 6.39, $p = 0.03$) ขณะที่ทักษะการเขียนโปรแกรมของกลุ่มทดลองสูงกว่ากลุ่มควบคุมอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .01 (Mean = 67.82, S.D. = 5.16 เทียบกับ Mean = 48.64, S.D. = 6.37, $p < .001$) สำหรับความพึงพอใจของผู้เรียนที่มีต่อการใช้โปรแกรม ChatGPT พบว่าอยู่ในระดับมาก โดยมีค่าเฉลี่ยรวม 3.91 ส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน 1.003 เมื่อพิจารณารายข้อพบว่าผู้เรียนมีความพึงพอใจสูงสุดในด้านที่ ChatGPT สามารถตอบคำถามเกี่ยวกับเนื้อหาที่ถามได้ทุกคำถาม (ค่าเฉลี่ย 4.03, S.D. 1.098) รองลงมาคือความสามารถในการแสดงคำตอบได้ตามที่ต้องการ (ค่าเฉลี่ย 4.00, S.D. .871) การตอบโต้แบบเรียลไทม์ (ค่าเฉลี่ย 3.90, S.D. .960) ความพึงพอใจในภาพรวมต่อการเรียนการสอน (ค่าเฉลี่ย 3.83, S.D. 1.053) และความสามารถในการใช้ภาษาได้อย่างเหมาะสมกับบริบทคำถาม (ค่าเฉลี่ย 3.80, S.D. 1.031) แสดงให้เห็นว่า ChatGPT สามารถตอบสนองต่อการเรียนรู้ได้ในระดับที่น่าพึงพอใจของผู้เรียน

ข้อเสนอแนะในการวิจัยครั้งต่อไป

Chat GPT เป็นเครื่องมือ AI หรือปัญญาประดิษฐ์เป็นการประมวลผลจากโครงข่ายข้อมูลที่มีอยู่อย่างมากมาย ดังนั้นในการประมวลผลแต่ละครั้งจะได้ชุดคำตอบที่แสดงออกมามีความแตกต่างกันเนื่องจากข้อจำกัดของการใช้งาน ChatGPT-4.0 ดังนั้นการใช้ ChatGPT ในการร่วมกับกระบวนการเรียนการสอน ผู้ใช้งานต้องมีความเข้าใจเนื้อหาในระดับหนึ่งเพื่อให้เห็นว่าคำตอบที่ได้จาก ChatGPT มีความถูกต้องมากน้อยเพียงใดรวมถึงสามารถวิเคราะห์คำตอบในกรณีที่มีผลลัพธ์ที่ได้จาก ChatGPT มีการอธิบายที่แตกต่างกัน นอกจากนี้ยังมีข้อเสนอแนะอื่น ๆ ในงานวิจัยชิ้นนี้ คือ

1. ในบางครั้ง ChatGPT อาจมีการประมวลผลผิดพลาด อาจเกิดจากคำสั่งที่ป้อนมีความไม่ชัดเจนหรือมีการใช้คำที่ซับซ้อนเกินไป ดังนั้นการเชื่อถือในคำตอบผู้เรียนต้องมีความรู้

พื้นฐานและมีความเข้าใจในกระบวนการทางเขียนโปรแกรมทางคอมพิวเตอร์เบื้องต้นเพื่อตรวจสอบข้อผิดพลาดของคำตอบที่ได้

2. งานวิจัยชิ้นนี้เป็นการใช้งานในเนื้อหาวิชาการเขียนโปรแกรมทางคอมพิวเตอร์เป็นเนื้อหาในการเรียนของนักษาระดับปริญญาตรีของวิทยาลัยนอร์ทเทิร์นเท่านั้น อาจมีการศึกษาการใช้งาน ChatGPT ในรายวิชาอื่น ๆ รวมถึงทำการทดลองในนักเรียนนักศึกษาระดับอื่น ๆ

เอกสารอ้างอิง

- วศิน เพิ่มทรัพย์และโชควิศวโยธิน. (2566). *ChatGPT AI ปฏิวัติโลก*. กรุงเทพฯ: โปรรวิชัน.
- Amity Solutions. (2023). *Chat GPT คืออะไร? 42 ข้อเท็จจริงที่คุณอาจไม่เคยรู้!*. เรียกใช้เมื่อ 18 มิถุนายน 2567 จาก <https://www.amityolutions.com/>
- Johnson, D. W., & Johnson, R. T. (2009). *An educational psychology success story: Social interdependence theory and cooperative learning*. *Educational Researcher*, 38(5), 365–379.
- Kasneci, E., Sessler, K., Küchemann, S., Bannert, M., Dementieva, D., Fischer, F., ... & Kasneci, G. (2023). ChatGPT for good? On opportunities and challenges of large language models for education. *Learning and Individual Differences*, 103, 102274.
- Lahtinen, E., Ala-Mutka, K., & Järvinen, H.-M. (2005). A study of the difficulties of novice programmers. *Proceedings of the 10th Annual SIGCSE Conference on Innovation and Technology in Computer Science Education*, 14–18.
- Luckin, R., Holmes, W., Griffiths, M., & Forcier, L. B. (2016). *Intelligence unleashed: An argument for AI in education*. Pearson Education.
- Robins, A., Rountree, J., & Rountree, N. (2003). Learning and teaching programming: A review and discussion. *Computer Science Education*, 13(2), 137–172.
- Wang,A. I, & Murdock,J. W.(2021). Artificial Intelligence in Education: A Systematic Review of Current Trends and Future Directions. *Computers & Education*, 176, 104340.

Wardat, Y., Tashtoush, M. ALAli, R, & Jarah, A. A. M. (2023). ChatGPT: A revolutionary tool teaching and learning mathematics. *Eurasia Journal of Mathematics, Science and Technology Education*, 19(7),em2286.

Zawacki-Richter, O., Marín, V. I., Bond, M., & Gouverneur, F. (2019). Systematic review of research on artificial intelligence applications in higher education—Where are the educators? *International Journal of Educational Technology in Higher Education*, 16(1), 39.

บทบาทของเครือข่ายสังคมออนไลน์ต่อการขับเคลื่อนประชาธิปไตย

ยุคดิจิทัล*

THE ROLE OF ONLINE SOCIAL NETWORKS IN DRIVING DIGITAL DEMOCRACY

พระครูสังฆรักษ์ยศวีร์ ปมุตโต

Phrakhrusangharak Yodsawi Pamuttor

มหาวิทยาลัยมหามกุฏราชวิทยาลัย

Mahamakut Buddhist University, Thailand

Corresponding author E-mail: chinza44@gmail.com

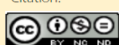
วันที่รับบทความ : 21 สิงหาคม 2568; วันที่แก้ไขบทความ 30 สิงหาคม 2568; วันที่รับบทความ : 31 สิงหาคม 2568

Received 21 August 2025; Revised 30 August 2025; Accepted 31 August 2025

บทคัดย่อ

บทความนี้มุ่งศึกษาและวิเคราะห์บทบาทของเครือข่ายสังคมออนไลน์ต่อการขับเคลื่อนประชาธิปไตยในยุคดิจิทัล โดยเน้นการทำความเข้าใจกลไกและผลกระทบที่เกิดขึ้นในมิติทางการเมือง สังคม และวัฒนธรรม พบว่าเครือข่ายสังคมออนไลน์ทำหน้าที่เป็นพื้นที่สาธารณะใหม่ที่เปิดโอกาสให้ประชาชนสามารถแลกเปลี่ยนความคิดเห็น ตรวจสอบอำนาจรัฐ ระดมทรัพยากรเพื่อจัดการเคลื่อนไหว และสร้างวัฒนธรรมพลเมืองดิจิทัลที่เข้มแข็ง ผลเชิงบวกที่สำคัญ ได้แก่ การเพิ่มการมีส่วนร่วมทางการเมือง การสร้างการรับรู้และเข้าถึงข้อมูลอย่างกว้างขวาง และการเอื้อต่อความโปร่งใสในการกำกับดูแล ขณะที่ผลเชิงลบ ได้แก่ การแพร่กระจายของข่าวปลอม การแบ่งขั้วทางการเมือง และการถูกครอบงำโดยรัฐหรือกลุ่มทุน กรณีศึกษาทั้งในไทยและต่างประเทศ เช่น การเคลื่อนไหวของเยาวชนไทย Arab Spring และ Hong Kong Protests ชี้ให้เห็นว่า แม้เครือข่ายสังคมออนไลน์จะมีพลังในการขับเคลื่อน

Citation:



* พระครูสังฆรักษ์ยศวีร์ ปมุตโต. (2568). บทบาทของเครือข่ายสังคมออนไลน์ต่อการขับเคลื่อนประชาธิปไตยยุคดิจิทัล.

วารสารกวันพะเยา, 2(4), 17-28.

Phrakhrusangharak Yodsawi Pamuttor. (2025). The Role of Online Social Networks in Driving Digital Democracy. Journal of Kwan Phayao, 2(3), 17-28;

Website: <https://so11.tci-thaijo.org/index.php/jkp>

ประชาธิปไตย แต่ผลลัพธ์ขึ้นอยู่กับโครงสร้างทางการเมืองและระดับการควบคุมในแต่ละบริบท บทความนี้เสนอแนวทางเชิงนโยบายที่สำคัญ ได้แก่ การสร้างกลไกสนับสนุนสิทธิเสรีภาพทางดิจิทัล การเสริมสร้างการรู้เท่าทันสื่อ การพัฒนากฎหมายที่สมดุล และการสร้างความร่วมมือระหว่างรัฐ เอกชน และภาคประชาชน เพื่อให้เครือข่ายสังคมออนไลน์เป็นพลังบวกต่อการพัฒนาประชาธิปไตยที่ยั่งยืน

คำสำคัญ: เครือข่ายสังคมออนไลน์, ประชาธิปไตยดิจิทัล, การมีส่วนร่วมทางการเมือง, ข่าวปลอม, พื้นที่สาธารณะ

Abstract

This article examines the role of social media networks in driving democracy in the digital era, focusing on the mechanisms and impacts across political, social, and cultural dimensions. Social media platforms serve as a new public sphere where citizens can exchange opinions, monitor state power, mobilize resources for political movements, and cultivate strong digital citizenship. The positive impacts include enhancing political participation, broadening information access, and promoting transparency and accountability. However, negative impacts emerge, such as the spread of fake news, political polarization, and domination by the state or powerful corporations. Case studies from Thailand, the Arab Spring, and the Hong Kong Protests demonstrate that while social media networks possess transformative potential for democracy, outcomes largely depend on political structures and levels of state control in each context. The article proposes key policy recommendations: establishing mechanisms to safeguard digital rights, strengthening media literacy, developing balanced legal frameworks, and fostering cooperation among the state, private sector, and civil society. These strategies aim to ensure that social media networks serve as a constructive force in promoting sustainable democracy.

Keyword: Social media, Digital democracy, Political participation, Fake news, Public sphere

บทนำ

ในศตวรรษที่ 21 การพัฒนาของเทคโนโลยีสารสนเทศและการสื่อสารได้ส่งผลกระทบต่ออย่างลึกซึ้งต่อโครงสร้างทางการเมือง สังคม และวัฒนธรรม โดยเฉพาะเครือข่ายสังคมออนไลน์ที่ได้กลายเป็นเครื่องมือสำคัญในการแลกเปลี่ยนข้อมูล ความคิดเห็น และการจัดตั้งพลังทางสังคม เครือข่ายเหล่านี้มิได้มีบทบาทเพียงการสื่อสารส่วนบุคคล แต่ยังเป็นพื้นที่ทางการเมืองที่เปิดโอกาสให้ประชาชนเข้ามามีส่วนร่วมในกระบวนการประชาธิปไตยอย่างกว้างขวางมากขึ้น (Dahlberg, 2011)

การเมืองในยุคดิจิทัล (Digital Politics) มีลักษณะสำคัญคือ การเข้าถึงข้อมูลที่รวดเร็ว การลดช่องว่างระหว่างรัฐกับประชาชน และการสร้างพื้นที่ใหม่ในการถกเถียงเชิงนโยบาย สื่อดิจิทัลทำให้เกิดการเมืองแบบเครือข่าย (Networked Politics) ที่ประชาชนสามารถเป็นทั้งผู้บริโภคและผู้ผลิตข้อมูลการเมือง (Castells, 2012) การเปลี่ยนแปลงนี้ทำให้โครงสร้างการมีส่วนร่วมของประชาชนไม่ได้จำกัดอยู่เพียงการเลือกตั้ง แต่ยังขยายไปสู่การรณรงค์ การชุมนุมออนไลน์ และการตรวจสอบอำนาจรัฐผ่านแพลตฟอร์มดิจิทัล (Chadwick, 2013)

เครือข่ายสังคมออนไลน์ เช่น Facebook, Twitter (X), และ TikTok กลายเป็นพื้นที่สาธารณะใหม่ (New Public Sphere) ที่ผู้คนสามารถแสดงออก แสดงความคิดเห็น และรวมตัวกันเพื่อขับเคลื่อนทางสังคมและการเมือง (Habermas, 2006; Fuchs, 2014) ในบริบทประชาธิปไตย เครือข่ายเหล่านี้ทำหน้าที่เป็นกลไกตรวจสอบและสร้างแรงกดดันต่อผู้มีอำนาจรัฐ รวมทั้งยังเป็นพื้นที่สร้างวัฒนธรรมพลเมืองแบบดิจิทัล ที่ประชาชนใช้สิทธิและเสรีภาพทางความคิดอย่างสร้างสรรค์ (Tufekci, 2017) ตัวอย่างเช่น การเคลื่อนไหวทางการเมืองของเยาวชนไทยในปี 2563 ที่ใช้ Twitter เป็นช่องทางหลักในการระดมความคิดเห็นและเผยแพร่ข้อเรียกร้องทางการเมือง ซึ่งสะท้อนให้เห็นถึงศักยภาพของเครือข่ายสังคมออนไลน์ต่อการสร้างพลังทางประชาธิปไตย (Sinpeng, 2021)

บทความนี้มีวัตถุประสงค์เพื่อ (1) วิเคราะห์บทบาทของเครือข่ายสังคมออนไลน์ในการขับเคลื่อนประชาธิปไตยยุคดิจิทัล (2) ศึกษาผลกระทบเชิงบวกและเชิงลบของเครือข่ายสังคมออนไลน์ต่อพัฒนาการประชาธิปไตย และ (3) เสนอข้อพิจารณาเชิงนโยบายเพื่อสร้างสมดุลระหว่างการใช้เสรีภาพทางดิจิทัลกับการป้องกันปัญหาที่อาจบั่นทอนระบบประชาธิปไตย

กรอบแนวคิดและทฤษฎีที่เกี่ยวข้อง

1. ทฤษฎีประชาธิปไตยดิจิทัล (Digital Democracy)

ประชาธิปไตยดิจิทัลหมายถึงการประยุกต์ใช้เทคโนโลยีดิจิทัลเพื่อเพิ่มพูนการมีส่วนร่วมของประชาชนในกระบวนการทางการเมือง อาทิ การเข้าถึงข้อมูลข่าวสาร การมีส่วนร่วมในการถกเถียงเชิงนโยบาย และการใช้สิทธิทางการเมืองผ่านแพลตฟอร์มดิจิทัล (Coleman & Blumler, 2009) นักวิชาการอย่าง Dahlberg (2011) ได้ชี้ว่าประชาธิปไตยดิจิทัลมีทั้งด้านบวก เช่น การขยายพื้นที่สาธารณะ และด้านลบ เช่น ความเหลื่อมล้ำในการเข้าถึงเทคโนโลยี ซึ่งจำเป็นต้องพิจารณาร่วมกัน

2. แนวคิด Public Sphere ของ Habermas ในบริบทออนไลน์

แนวคิด Public Sphere ของ Jürgen Habermas มองว่า พื้นที่สาธารณะคือเวทีที่ประชาชนสามารถแลกเปลี่ยนความคิดเห็นอย่างเสรีและมีเหตุผลเพื่อกำหนดทิศทางทางการเมือง (Habermas, 1989) เมื่อปรับใช้ในบริบทออนไลน์ นักวิจัยจำนวนมาก เช่น Papacharissi (2002) และ Dahlberg (2001) ได้เสนอว่าเครือข่ายสังคมออนไลน์สามารถทำหน้าที่เป็น *public sphere* แบบใหม่ ที่เปิดโอกาสให้ประชาชนจำนวนมากเข้ามามีส่วนร่วม แต่ในขณะเดียวกันก็มีข้อจำกัดเรื่องข่าวปลอม การสร้าง echo chambers และการครอบงำโดยอัลกอริทึม

3. ทฤษฎีเครือข่ายทางสังคม (Social Network Theory)

ทฤษฎีเครือข่ายทางสังคมเน้นการอธิบายความสัมพันธ์ระหว่างบุคคลและกลุ่มในลักษณะโครงข่าย โดยให้ความสำคัญกับโครงสร้าง การเชื่อมโยง และการกระจายข้อมูล (Wasserman & Faust, 1994) ในบริบทของการเมืองดิจิทัล เครือข่ายสังคมออนไลน์ช่วยสร้าง “ทุนทางสังคมดิจิทัล” (digital social capital) ที่เอื้อต่อการระดมพลังและการสร้างการเคลื่อนไหวทางการเมือง (Bennett & Segerberg, 2012) ตัวอย่างเช่น การเคลื่อนไหว #BlackLivesMatter และการชุมนุมของเยาวชนไทย แสดงให้เห็นถึงพลังการเชื่อมโยงเชิงเครือข่ายที่ก่อให้เกิดแรงขับเคลื่อนทางการเมือง

4. แนวคิดเกี่ยวกับการสื่อสารการเมือง (Political Communication)

การสื่อสารการเมืองคือกระบวนการที่ข้อมูล ข่าวสาร และสัญญาณทางการเมืองถูกผลิต เผยแพร่ และตีความในสังคม (McNair, 2011) สื่อสังคมออนไลน์ได้เปลี่ยนแปลงโครงสร้างของการสื่อสารการเมืองจากระบบทางเดียว (top-down communication) ที่รัฐหรือสื่อมวลชน

ควบคุม ไปสู่การสื่อสารแบบสองทางหรือหลายทาง (interactive and participatory communication) ซึ่งประชาชนมีบทบาทสำคัญในการสร้างเนื้อหาและกำหนดวาทกรรม (Chadwick, 2013) สิ่งนี้ช่วยเพิ่มพลังให้กับประชาชนในการตรวจสอบรัฐและสร้างสังคมที่มีความโปร่งใส

บทบาทของเครือข่ายสังคมออนไลน์

1. การเป็นพื้นที่สาธารณะสำหรับการแลกเปลี่ยนความคิดเห็น

เครือข่ายสังคมออนไลน์ได้กลายเป็น *พื้นที่สาธารณะดิจิทัล* (digital public sphere) ที่เปิดโอกาสให้ประชาชนสามารถแสดงความคิดเห็น แสดงความคิดเห็นเชิงวิพากษ์ และถกเถียงประเด็นทางการเมืองได้อย่างกว้างขวาง โดยไม่จำกัดด้วยข้อจำกัดเชิงภูมิศาสตร์และเวลา (Papacharissi, 2002) ตัวอย่างเช่น การใช้ Twitter และ Facebook ในการแลกเปลี่ยนความคิดเห็นทางการเมืองในประเทศไทยสะท้อนให้เห็นถึงการขยายตัวของพื้นที่ประชาธิปไตยในโลกออนไลน์ แม้จะยังคงเผชิญความท้าทายจากการครอบงำของอัลกอริทึมและการเผยแพร่ข่าวปลอม (Fuchs, 2014)

2. การระดมทรัพยากรและการจัดตั้งการเคลื่อนไหวทางการเมือง

เครือข่ายสังคมออนไลน์ช่วยลดต้นทุนในการจัดตั้งและระดมทรัพยากรสำหรับการเคลื่อนไหวทางการเมือง ทำให้ประชาชนสามารถรวมตัวกันได้อย่างรวดเร็วและยืดหยุ่น (Bennett & Segerberg, 2012) การเคลื่อนไหวเช่น *Arab Spring* และ *Occupy Wall Street* เป็นตัวอย่างของการใช้สื่อสังคมออนไลน์เพื่อการประสานงานและการเผยแพร่ข้อมูลอย่างมีประสิทธิภาพ (Howard & Hussain, 2013) ในประเทศไทยเอง การชุมนุมของเยาวชนปี 2563 ก็ใช้แพลตฟอร์มออนไลน์เป็นกลไกสำคัญในการนัดหมายและเผยแพร่ข้อเรียกร้องทางการเมือง (Sinpeng, 2021)

3. การตรวจสอบและถ่วงดุลอำนาจรัฐ

สื่อสังคมออนไลน์ทำหน้าที่เป็นกลไกตรวจสอบอำนาจรัฐ (watchdog) โดยเปิดพื้นที่ให้ประชาชนสามารถเปิดโปงการทุจริต การละเมิดสิทธิ หรือการใช้อำนาจอย่างไม่ชอบธรรมของรัฐบาลและเจ้าหน้าที่รัฐ (Chadwick, 2013) ตัวอย่างเช่น กรณีการเปิดเผยข้อมูลการทุจริตในหลายประเทศผ่านการรณรงค์ออนไลน์ได้สร้างแรงกดดันทางการเมืองต่อรัฐบาลอย่างมีนัยสำคัญ (Tufekci, 2017) อย่างไรก็ตาม การตรวจสอบนี้ก็เผชิญข้อจำกัด เช่น การควบคุมสื่อ

ดิจิทัลโดยรัฐ การออกกฎหมายที่จำกัดเสรีภาพออนไลน์ และการใช้กองกำลังไซเบอร์โจมตีฝ่ายตรงข้ามทางการเมือง

4. การสร้างวัฒนธรรมพลเมืองดิจิทัล

เครือข่ายสังคมออนไลน์ไม่เพียงแต่เป็นเครื่องมือทางการเมือง แต่ยังมีบทบาทในการสร้างวัฒนธรรมพลเมืองดิจิทัล (digital citizenship) ที่ประชาชนเรียนรู้การใช้สิทธิ เสรีภาพ และความรับผิดชอบบนโลกออนไลน์ (Mossberger, Tolbert, & McNeal, 2008) การมีส่วนร่วมผ่านการรณรงค์ออนไลน์ การสร้างแฮชแท็กเพื่อเรียกร้องประเด็นทางสังคม เช่น #MeToo หรือ #BlackLivesMatter แสดงให้เห็นถึงพัฒนาการของพลเมืองในฐานะผู้มีบทบาทเชิงรุกต่อสังคมและการเมือง (Loader, Vromen, & Xenos, 2014) วัฒนธรรมนี้ช่วยเสริมสร้างประชาธิปไตยแบบมีส่วนร่วม (participatory democracy) ที่เน้นการมีปฏิสัมพันธ์และความรับผิดชอบร่วมกันในสังคม

ผลกระทบของเครือข่ายสังคมออนไลน์ต่อประชาธิปไตย

ด้านบวก

1) เพิ่มการมีส่วนร่วมทางการเมือง

เครือข่ายสังคมออนไลน์ช่วยให้ประชาชน โดยเฉพาะเยาวชนและกลุ่มที่มักถูกกีดกันจากการเมืองแบบดั้งเดิม สามารถเข้ามามีส่วนร่วมในการแสดงความคิดเห็น รณรงค์ และจัดตั้งการเคลื่อนไหวทางสังคมและการเมืองได้มากขึ้น (Loader, Vromen, & Xenos, 2014) ลักษณะนี้สอดคล้องกับแนวคิด *participatory democracy* ที่ให้ความสำคัญกับการมีส่วนร่วมของพลเมืองในหลากหลายรูปแบบ ไม่จำกัดเฉพาะการเลือกตั้ง

2) สร้างการรับรู้และเข้าถึงข้อมูลอย่างกว้างขวาง

สื่อสังคมออนไลน์ทำให้ประชาชนสามารถเข้าถึงข้อมูลข่าวสารได้อย่างรวดเร็วและกว้างขวาง เกิดการแลกเปลี่ยนข้อมูลอย่างต่อเนื่อง และช่วยลดอุปสรรคด้านภูมิศาสตร์หรือสื่อดั้งเดิมที่ถูกควบคุม (Chadwick, 2013) ผลที่ตามมาคือ ประชาชนสามารถตัดสินใจทางการเมืองบนฐานข้อมูลที่หลากหลายมากขึ้น

3) เอื้อต่อการสร้างความโปร่งใสและตรวจสอบได้

การเผยแพร่ข้อมูลผ่านเครือข่ายออนไลน์ช่วยให้สังคมสามารถตรวจสอบอำนาจรัฐและกลไกทางการเมืองได้อย่างใกล้ชิดยิ่งขึ้น เช่น การเปิดโปงการทุจริต การละเมิดสิทธิ

มนุษย์ชน หรือการใช้อำนาจโดยมิชอบ (Bertot, Jaeger, & Grimes, 2010) สิ่งนี้ส่งเสริมให้เกิดความโปร่งใสและเพิ่มแรงกดดันต่อผู้มีอำนาจให้ต้องรับผิดชอบต่อสาธารณะ

ด้านลบ

1) ปัญหาข่าวปลอม (Fake News) และการบิดเบือนข้อมูล

สื่อสังคมออนไลน์เป็นพื้นที่ที่ข่าวปลอมและข้อมูลบิดเบือนแพร่กระจายได้อย่างรวดเร็ว ซึ่งส่งผลกระทบต่อความเชื่อมั่นทางการเมืองและการตัดสินใจของประชาชน (Allcott & Gentzkow, 2017) การบิดเบือนข้อมูลยังถูกใช้เป็นเครื่องมือทางการเมืองเพื่อสร้างความได้เปรียบหรือทำลายความน่าเชื่อถือของฝ่ายตรงข้าม

2) การแบ่งขั้วทางการเมือง (Political Polarization)

การออกแบบอัลกอริทึมของแพลตฟอร์ม เช่น Facebook หรือ Twitter มีส่วนทำให้เกิด “echo chambers” และ “filter bubbles” ที่ประชาชนได้รับข้อมูลเฉพาะที่สอดคล้องกับความเชื่อของตน ส่งผลให้เกิดการแบ่งขั้วทางการเมืองรุนแรงขึ้น (Sunstein, 2017) ซึ่งบั่นทอนความสามารถในการหาฉันทามติและการประนีประนอมทางการเมือง

3) การถูกครอบงำโดยกลไกรัฐหรือกลุ่มทุน

แม้เครือข่ายสังคมออนไลน์จะเป็นพื้นที่เสรี แต่ก็มีความเสี่ยงจากการถูกควบคุมโดยรัฐผ่านกฎหมาย การปิดกั้นแพลตฟอร์ม หรือการใช้งบประมาณเพื่อสร้างกองทัพไซเบอร์โจมตีฝ่ายตรงข้าม (Freedom House, 2022) ขณะเดียวกัน กลุ่มทุนขนาดใหญ่ที่เป็นเจ้าของแพลตฟอร์ม เช่น Meta หรือ X (Twitter) ก็มีอำนาจอย่างมากในการกำหนดทิศทางของการสื่อสารการเมืองและวาทกรรมสาธารณะ (Fuchs, 2014)

กรณีศึกษา/บริบทไทยและนานาชาติ

1. กรณีการเคลื่อนไหวของเยาวชนไทยผ่าน Twitter และ Facebook

การเคลื่อนไหวของเยาวชนไทยในปี 2563–2564 แสดงให้เห็นบทบาทสำคัญของเครือข่ายสังคมออนไลน์ โดย Twitter และ Facebook ถูกใช้เป็นพื้นที่หลักในการแสดงออก แสดงความคิดเห็น และระดมพลังสังคม เยาวชนใช้แฮชแท็ก (#) เป็นเครื่องมือสำคัญในการรวมกลุ่มและเผยแพร่ข้อเรียกร้อง เช่น #เยาวชนปลดแอก และ #saveอนาคตใหม่ (Sinpeng, 2021) การเคลื่อนไหวดังกล่าวไม่เพียงแต่เป็นการสร้างพื้นที่ประชาธิปไตยทางเลือก แต่ยังสะท้อนให้เห็นถึงการเปลี่ยนแปลงของวัฒนธรรมการมีส่วนร่วมทางการเมืองของคนรุ่นใหม่

เน้นความสร้างสรรค์ การใช้สัญลักษณ์ และการสื่อสารผ่านมีม (meme politics) (Suwannakij, 2022)

2. การใช้เครือข่ายสังคมออนไลน์ในต่างประเทศ: Arab Spring และ Hong Kong Protests

ในกรณี *Arab Spring* (2010–2012) เครือข่ายสังคมออนไลน์ เช่น Facebook และ Twitter มีบทบาทในการระดมพลและเผยแพร่ข้อมูล เกิดสิ่งที่เรียกว่า “Facebook Revolution” โดยประชาชนใช้แพลตฟอร์มดิจิทัลเพื่อต่อต้านระบอบอำนาจนิยมในตูนิเซีย อียิปต์ และลิเบีย (Howard & Hussain, 2013)

ส่วน *Hong Kong Protests* (2019–2020) เครือข่ายออนไลน์ เช่น Telegram, LIHKG และ Twitter ถูกใช้เป็นช่องทางหลักในการจัดการประท้วงแบบไร้ผู้นำ (leaderless protests) โดยอาศัยการสื่อสารแบบกระจายศูนย์ (decentralized communication) และการแชร์ข้อมูลแบบเรียลไทม์ (Lee, 2020) การเคลื่อนไหวดังกล่าวสะท้อนให้เห็นถึงพลวัตใหม่ของการเมืองดิจิทัลที่ผสมผสานการสื่อสารออนไลน์เข้ากับการลงถนนจริง

3. การเปรียบเทียบบทบาทและผลลัพธ์ในบริบทต่าง ๆ

เมื่อเปรียบเทียบทั้งสามกรณี พบว่าเครือข่ายสังคมออนไลน์มีบทบาทคล้ายคลึงกันในฐานะ “เครื่องมือระดมพล” และ “พื้นที่สาธารณะทางเลือก” แต่ผลลัพธ์แตกต่างกันตามบริบททางการเมืองและสังคม

Arab Spring นำไปสู่การเปลี่ยนแปลงระบอบการปกครองในบางประเทศ แม้ผลลัพธ์จะไม่ยั่งยืนและบางกรณีเกิดความรุนแรง

Hong Kong เครือข่ายออนไลน์ช่วยรักษาการเคลื่อนไหวที่ยืดหยุ่น แต่ท้ายที่สุดก็ถูกควบคุมด้วยกฎหมายความมั่นคงแห่งชาติ

ไทย การเคลื่อนไหวของเยาวชนปี 2563 แม้ไม่ได้เปลี่ยนแปลงโครงสร้างทางการเมืองโดยทันที แต่ได้สร้าง *วัฒนธรรมการเมืองใหม่* ที่เปิดพื้นที่ให้คนรุ่นใหม่เข้ามา มีบทบาทมากขึ้น และกระตุ้นการถกเถียงสาธารณะอย่างที่ไม่เคยปรากฏมาก่อน (McCargo, 2020)

ดังนั้น จะเห็นได้ว่าเครือข่ายสังคมออนไลน์มีพลังทางการเมืองสูง แต่ผลลัพธ์ขึ้นอยู่กับพลวัตเชิงสถาบัน โครงสร้างรัฐ และระดับการควบคุมของรัฐบาลในแต่ละบริบท

ข้อเสนอเชิงนโยบายและแนวทางการพัฒนา

1. การสร้างกลไกสนับสนุนสิทธิเสรีภาพทางดิจิทัล

เพื่อให้ประชาธิปไตยยุคดิจิทัลเติบโตอย่างยั่งยืน จำเป็นต้องสร้างกลไกที่คุ้มครองสิทธิพลเมืองบนโลกออนไลน์ เช่น เสรีภาพในการแสดงความคิดเห็น สิทธิในความเป็นส่วนตัว และการเข้าถึงข้อมูลข่าวสารที่เท่าเทียม (United Nations, 2016) รัฐควรสร้างนโยบายที่รับรองสิทธิทางดิจิทัล (digital rights) และจัดตั้งองค์กรอิสระในการกำกับดูแล เพื่อป้องกันการใช้อำนาจรัฐที่เกินขอบเขตและการละเมิดสิทธิของประชาชน

2. การเสริมสร้างการรู้เท่าทันสื่อ (Media Literacy)

การรู้เท่าทันสื่อเป็นเครื่องมือสำคัญในการป้องกันผลกระทบด้านลบของเครือข่ายสังคมออนไลน์ เช่น ข่าวปลอม การบิดเบือนข้อมูล และ hate speech (Livingstone, 2014) ภาครัฐและสถาบันการศึกษาควรบรรจุหลักสูตรการรู้เท่าทันสื่อดิจิทัล (digital media literacy) ตั้งแต่ระดับพื้นฐาน เพื่อเสริมสร้างทักษะในการวิเคราะห์ แยกแยะ และประเมินคุณภาพของข้อมูลอย่างมีวิจารณญาณ นอกจากนี้ ภาคประชาสังคมควรจัดกิจกรรมรณรงค์และเวิร์กช็อปเพื่อยกระดับทักษะการสื่อสารอย่างสร้างสรรค์ในสังคมดิจิทัล

3. การพัฒนากฎหมายและนโยบายเพื่อคุ้มครองสิทธิประชาชนบนโลกออนไลน์

ควรมีกฎหมายที่สร้างสมดุลระหว่างการคุ้มครองสิทธิประชาชนกับการรักษาความมั่นคงของรัฐ โดยกฎหมายดังกล่าวควรมีความโปร่งใส เปิดให้มีการมีส่วนร่วมของสาธารณะ และมีกลไกตรวจสอบถ่วงดุลที่เป็นธรรม (MacKinnon, 2012) ขณะเดียวกัน ควรมีมาตรการกำกับดูแลแพลตฟอร์มดิจิทัลที่ชัดเจน เพื่อป้องกันการผูกขาดโดยกลุ่มทุนและการละเมิดสิทธิความเป็นส่วนตัวของผู้ใช้

4. การสร้างความร่วมมือระหว่างรัฐ เอกชน และภาคประชาชน

ความท้าทายในยุคดิจิทัลไม่สามารถแก้ไขได้โดยฝ่ายใดฝ่ายหนึ่งเพียงลำพัง จำเป็นต้องมีความร่วมมือแบบพหุภาคี (multi-stakeholder cooperation) ระหว่างรัฐ บริษัท เทคโนโลยี และองค์กรภาคประชาสังคม เพื่อกำหนดมาตรการที่ยั่งยืน (Kurbalija, 2016) ตัวอย่างเช่น การจัดตั้งคณะทำงานร่วมด้านความปลอดภัยไซเบอร์และสิทธิมนุษยชนในโลกออนไลน์ รวมถึงการสร้างแพลตฟอร์มสำหรับการปรึกษาหารือสาธารณะเพื่อให้ทุกฝ่ายมีส่วนร่วมในการกำหนดนโยบายดิจิทัล

สรุป

บทบาทของเครือข่ายสังคมออนไลน์ต่อการขับเคลื่อนประชาธิปไตยยุคดิจิทัลสะท้อนให้เห็นถึงการเปลี่ยนแปลงทางการเมืองและสังคมอย่างมีนัยสำคัญ เทคโนโลยีดิจิทัลได้ขยายพื้นที่สาธารณะใหม่ที่เปิดโอกาสให้ประชาชนมีส่วนร่วมทางการเมืองมากขึ้น ทั้งการแสดงความคิดเห็น การระดมทรัพยากร การจัดตั้งการเคลื่อนไหว และการตรวจสอบอำนาจรัฐ เครือข่ายสังคมออนไลน์ยังช่วยสร้างวัฒนธรรมพลเมืองดิจิทัลที่ประชาชนตระหนักถึงสิทธิ เสรีภาพ และความรับผิดชอบต่อสังคม อย่างไรก็ตาม บทบาทเหล่านี้ก็มีทั้งด้านบวกและด้านลบ ด้านบวกคือการเพิ่มการมีส่วนร่วมทางการเมือง การสร้างการรับรู้ข้อมูลอย่างกว้างขวาง และการเอื้อต่อความโปร่งใสและการตรวจสอบได้ ขณะที่ด้านลบคือการแพร่กระจายของข่าวปลอม การแบ่งขั้วทางการเมือง และการครอบงำของรัฐหรือกลุ่มทุน กรณีศึกษาในประเทศไทย **Arab Spring** และ **Hong Kong Protests** แสดงให้เห็นว่าแม้เครือข่ายสังคมออนไลน์จะเป็นเครื่องมือสำคัญในการขับเคลื่อนประชาธิปไตย แต่ผลลัพธ์ขึ้นอยู่กับโครงสร้างทางการเมือง สังคม และระบอบการควบคุมของรัฐ ดังนั้น เพื่อให้ประชาธิปไตยดิจิทัลเติบโตอย่างยั่งยืน จำเป็นต้องสร้างกลไกคุ้มครองสิทธิเสรีภาพทางดิจิทัล เสริมสร้างการรู้เท่าทันสื่อ พัฒนากฎหมายและนโยบายที่สมดุล และส่งเสริมความร่วมมือระหว่างรัฐ เอกชน และประชาชนเพื่อให้เกิดการใช้เครือข่ายสังคมออนไลน์เป็นพลังบวกต่อการพัฒนาประชาธิปไตยในอนาคต

เอกสารอ้างอิง

- Allcott, H., & Gentzkow, M. (2017). Social media and fake news in the 2016 election. *Journal of Economic Perspectives*, 31(2), 211–236.
- Bertot, J. C., Jaeger, P. T., & Grimes, J. M. (2010). Using ICTs to create a culture of transparency: E-government and social media as openness and anti-corruption tools for societies. *Government Information Quarterly*, 27(3), 264–271.
- Castells, M. (2012). *Networks of outrage and hope: Social movements in the Internet age*. Polity Press.
- Chadwick, A. (2013). *The hybrid media system: Politics and power*. Oxford University Press.

- Dahlberg, L. (2011). Re-constructing digital democracy: An outline of four 'positions'. *New Media & Society*, 13(6), 855–872.
- Freedom House. (2022). *Freedom on the Net 2022*. Freedom House.
- Fuchs, C. (2014). *Social media: A critical introduction*. Sage.
- Habermas, J. (2006). Political communication in media society: Does democracy still enjoy an epistemic dimension? The impact of normative theory on empirical research. *Communication Theory*, 16(4), 411–426.
- Kurbalija, J. (2016). *An introduction to Internet governance* (7th ed.). DiploFoundation.
- Livingstone, S. (2014). Developing social media literacy: How children learn to interpret risky opportunities on social network sites. *Communications*, 39(3), 283–303.
- Loader, B. D., Vromen, A., & Xenos, M. (2014). The networked young citizen: Social media, political participation and civic engagement. *Information, Communication & Society*, 17(2), 143–150.
- MacKinnon, R. (2012). *Consent of the networked: The worldwide struggle for Internet freedom*. Basic Books.
- Sinpeng, A. (2021). *Opposing democracy in the digital age: The yellow shirts in Thailand*. University of Michigan Press.
- Sunstein, C. R. (2017). *#Republic: Divided democracy in the age of social media*. Princeton University Press.
- Tufekci, Z. (2017). *Twitter and tear gas: The power and fragility of networked protest*. Yale University Press.
- United Nations. (2016). *Report of the Human Rights Council on the promotion, protection and enjoyment of human rights on the Internet*. United Nations General Assembly.

- Bennett, W. L., & Segerberg, A. (2012). The logic of connective action: Digital media and the personalization of contentious politics. *Information, Communication & Society*, 15(5), 739–768.
- Chadwick, A. (2013). *The hybrid media system: Politics and power*. Oxford University Press.
- Coleman, S., & Blumler, J. G. (2009). *The Internet and democratic citizenship: Theory, practice and policy*. Cambridge University Press.
- Dahlberg, L. (2001). The Internet and democratic discourse: Exploring the prospects of online deliberative forums extending the public sphere. *Information, Communication & Society*, 4(4), 615–633.
- Dahlberg, L. (2011). Re-constructing digital democracy: An outline of four ‘positions’. *New Media & Society*, 13(6), 855–872.
- Habermas, J. (1989). *The structural transformation of the public sphere: An inquiry into a category of bourgeois society*. MIT Press.
- McNair, B. (2011). *An introduction to political communication* (5th ed.). Routledge.
- Papacharissi, Z. (2002). The virtual sphere: The Internet as a public sphere. *New Media & Society*, 4(1), 9–27.
- Wasserman, S., & Faust, K. (1994). *Social network analysis: Methods and applications*. Cambridge University Press.

พลังของเครือข่ายสังคมออนไลน์ต่อการมีส่วนร่วมทางการเมืองใน สังคมไทยร่วมสมัย*

THE POWER OF SOCIAL NETWORKS IN POLITICAL PARTICIPATION IN CONTEMPORARY THAI SOCIETY

พระมหาไพฑูรย์ สิริธมโม ชัยกุง

Phramahapaitool siridhammo chaikung

มหาวิทยาลัยมหาจุฬาลงกรณราชวิทยาลัย

Mahachulalongkornrajavidyalaya University, Thailand

Corresponding author E-mail: Siridhammo999@gmail.com

วันที่รับบทความ : 21 สิงหาคม 2568; วันที่แก้ไขบทความ 30 สิงหาคม 2568; วันที่รับบทความ : 31 สิงหาคม 2568

Received 21 August 2025; Revised 30 August 2025; Accepted 31 August 2025

บทคัดย่อ

บทความนี้มุ่งวิเคราะห์บทบาทและพลังของเครือข่ายสังคมออนไลน์ที่มีต่อการมีส่วนร่วมทางการเมืองในสังคมไทยร่วมสมัย โดยอธิบายผ่านกรอบทฤษฎีการมีส่วนร่วมทางการเมือง แนวคิดพื้นที่สาธารณะของ Habermas และทฤษฎีสื่อใหม่กับประชาธิปไตยดิจิทัล ผลการศึกษาแสดงให้เห็นว่าเครือข่ายสังคมออนไลน์เป็นปัจจัยสำคัญที่เปลี่ยนรูปแบบการเมืองไทย จากออฟไลน์สู่ดิจิทัล ทำให้ประชาชนโดยเฉพาะเยาวชนและนักศึกษาเข้ามามีบทบาทมากขึ้น ผ่านการใช้ Twitter และ Facebook รวมถึงการเคลื่อนไหวผ่านแฮชแท็กทางการเมือง เช่น #เยาวชนปลดแอก และ #saveบางกอก ซึ่งไม่เพียงขยายประเด็นในประเทศให้เป็นที่รับรู้ แต่ยังเชื่อมโยงเข้าสู่การเมืองระดับนานาชาติ นอกจากนี้ยังเกิดพลเมืองเครือข่ายที่มีความสามารถในการสร้างสรรค์วาทกรรมและกำหนดวาระสาธารณะใหม่ ส่งผลให้การเมืองไทยมีลักษณะใกล้เคียงกับประชาธิปไตยแบบมีส่วนร่วมมากขึ้น อย่างไรก็ตาม ปัญหาการบิดเบือนข้อมูล ข่าว

Citation:



* พระมหาไพฑูรย์ สิริธมโม ชัยกุง. (2568). พลังของเครือข่ายสังคมออนไลน์ต่อการมีส่วนร่วมทางการเมืองในสังคมไทยร่วมสมัย. วารสารกวีานพะเยา, 2(4), 29-47.

Phramahapaitool siridhammo chaikung. (2025). The Power of Social Networks in Political Participation in Contemporary Thai Society. Journal of Kwan Phayao, 2(4), 29-47;

Website: <https://so11.tci-thaijo.org/index.php/jkp>

ปลอม ความแตกแยกทางสังคม และการควบคุมโดยรัฐยังคงเป็นข้อจำกัดที่ท้าทายต่อการพัฒนาประชาธิปไตยดิจิทัลในอนาคต

คำสำคัญ: เครือข่ายสังคมออนไลน์, การมีส่วนร่วมทางการเมือง, พลเมืองเครือข่ายประชาธิปไตยดิจิทัล, ไทย

Abstract

This article analyzes the role and power of social media networks in shaping political participation in contemporary Thai society, employing the theoretical frameworks of political participation, Habermas' public sphere, and new media and digital democracy. The findings indicate that social media has significantly transformed Thailand's political landscape from offline to digital participation, enabling citizens—particularly youth and students—to play a more active role through platforms such as Twitter and Facebook. Political hashtag activism, exemplified by #เยาวชนปลดแอก (#FreeYouth) and #saveบางกलय (#SaveBangKloi), not only amplified domestic issues but also connected them to international political discourse. The emergence of “networked citizenship” further illustrates how digital citizens generate new political narratives and set public agendas, thereby fostering participatory democracy in Thailand. Nevertheless, challenges remain, including misinformation, fake news, social polarization, and state-imposed restrictions, which continue to limit the full development of digital democracy in the Thai context.

Keyword: Social media, Political participation, Networked citizenship, Digital democracy, Thailand

บทนำ

ในสังคมไทยร่วมสมัย การเปลี่ยนแปลงของภูมิทัศน์ทางการเมืองมิได้เกิดขึ้นเพียงจากกระบวนการปฏิรูปทางกฎหมายหรือโครงสร้างสถาบันเท่านั้น แต่ยังได้รับอิทธิพลจากการเกิดขึ้นและขยายตัวของเครือข่ายสังคมออนไลน์ (Social Media) อย่างกว้างขวาง โดยเฉพาะ

แพลตฟอร์มอย่าง Facebook, Twitter (ปัจจุบัน X) และ TikTok ซึ่งทำหน้าที่เป็นทั้ง พื้นที่สาธารณะใหม่ และ เครื่องมือการสื่อสารทางการเมือง (McNair, 2018; Dahlgren, 2009) เครือข่ายสังคมออนไลน์ได้เข้ามามีบทบาทสำคัญในการสร้างการมีส่วนร่วมของพลเมือง (citizen participation) ทำให้ประชาชน โดยเฉพาะกลุ่มเยาวชนและคนรุ่นใหม่ สามารถเข้าถึง ข้อมูลข่าวสาร แสดงออกซึ่งความคิดเห็น และรวมตัวกันเพื่อเคลื่อนไหวทางการเมืองได้อย่างที่ไม่เคยมีมาก่อน (Sinpeng, 2021)

ในประเทศไทย เหตุการณ์การชุมนุมทางการเมืองระหว่างปี 2563–2564 แสดงให้เห็นถึงพลังของเครือข่ายสังคมออนไลน์ที่กลายเป็นตัวเร่งสำคัญของการระดมพลและการสร้างพื้นที่การเมืองแบบใหม่ อาทิ การใช้แฮชแท็ก (#เยาวชนปลดแอก, #saveบางกอก) เพื่อรวบรวมพลังทางสังคมและสื่อสารไปยังสาธารณะวงกว้าง (Aim, 2020; Sinpeng & Sullivan, 2020) ปรากฏการณ์นี้สะท้อนให้เห็นว่า การเมืองไทยกำลังเปลี่ยนแปลงไปสู่ “การเมืองเครือข่าย” (networked politics) ซึ่งมีลักษณะเป็นแนวนอน เปิดกว้าง และไร้พรมแดน

การมีส่วนร่วมทางการเมือง (Political Participation): หมายถึง กระบวนการที่ประชาชนมีบทบาทต่อกิจกรรมทางการเมือง ทั้งในรูปแบบโดยตรงและโดยอ้อม เช่น การเลือกตั้ง การชุมนุม การรณรงค์ทางสังคม และการแสดงความคิดเห็นทางการเมือง (Verba, Scholzman, & Brady, 1995)

เครือข่ายสังคมออนไลน์ (Social Media Networks): หมายถึง แพลตฟอร์มดิจิทัลที่เปิดโอกาสให้ผู้ใช้สามารถสร้างเนื้อหา แลกเปลี่ยนข้อมูลข่าวสาร และมีปฏิสัมพันธ์กันอย่างเป็นเครือข่าย โดยมีลักษณะการสื่อสารที่รวดเร็ว กว้างขวาง และมีความเป็นส่วนตัวผสมสาธารณะ (Kaplan & Haenlein, 2010)

การเมืองร่วมสมัย (Contemporary Politics): หมายถึง สภาพการเมืองที่ดำเนินอยู่ในยุคปัจจุบัน โดยมีลักษณะสำคัญคือความซับซ้อนของโครงสร้างการปกครอง การเปิดกว้างทางการเมืองดิจิทัล และการมีส่วนร่วมของพลเมืองที่มีพลวัตสูง (Held, 2006)

บทความนี้มีวัตถุประสงค์เพื่อวิเคราะห์บทบาทและพลังของเครือข่ายสังคมออนไลน์ที่มีต่อการมีส่วนร่วมทางการเมืองในสังคมไทยร่วมสมัย โดยมุ่งอธิบายทั้งด้านบวกและด้านลบ ตลอดจนจนผลกระทบต่อวัฒนธรรมการเมืองไทยที่กำลังเปลี่ยนแปลงไปอย่างมีนัยสำคัญ

กรอบแนวคิดและทบทวนวรรณกรรม

1. ทฤษฎีการมีส่วนร่วมทางการเมือง (Political Participation Theory) การมีส่วนร่วมทางการเมืองเป็นแนวคิดหลักที่ใช้อธิบายพฤติกรรมและบทบาทของประชาชนในการกำหนดทิศทางทางการเมืองของประเทศ โดย Verba, Scholzman และ Brady (1995) ได้นำเสนอ *Civic Voluntarism Model (CVM)* ซึ่งชี้ว่าการมีส่วนร่วมขึ้นอยู่กับทรัพยากร (resources) แรงจูงใจ (motivation) และเครือข่ายการเกณฑ์ (mobilization networks) ในยุคดิจิทัล เครือข่ายสังคมออนไลน์ได้เข้ามาทำหน้าที่เสมือนทรัพยากรใหม่ที่ช่วยให้ประชาชนเข้าถึงข้อมูลและลดต้นทุนของการมีส่วนร่วม (Boulianne, 2015) ทำให้ประชาชนโดยเฉพาะเยาวชนสามารถแสดงออกทางการเมืองได้อย่างรวดเร็วและง่ายดาย

2. ทฤษฎีพื้นที่สาธารณะของ Habermas (Public Sphere) Habermas (1989) เสนอแนวคิดเรื่อง “พื้นที่สาธารณะ” (public sphere) ว่าเป็นพื้นที่สำหรับการอภิปรายอย่างมีเหตุผลและวิพากษ์เชิงสาธารณะ โดยในสังคมดิจิทัล เครือข่ายสังคมออนไลน์ได้ขยายพื้นที่สาธารณะให้กว้างขึ้น ทำให้ประชาชนที่หลากหลายสามารถเข้ามามีส่วนร่วมในการแลกเปลี่ยนความคิดเห็น อภิปราย และท้าทายอำนาจรัฐหรือโครงสร้างทางสังคมได้มากขึ้น (Dahlgren, 2009) ในบริบทไทย Twitter และ Facebook ได้ทำหน้าที่เป็นพื้นที่สาธารณะใหม่ที่เปิดโอกาสให้คนรุ่นใหม่สร้างวาทกรรมทางการเมืองและขยายอิทธิพลสู่สังคมวงกว้าง (Sinpeng, 2021)

3. ทฤษฎีสื่อใหม่และประชาธิปไตยดิจิทัล (New Media & Digital Democracy)

ทฤษฎีสื่อใหม่ชี้ให้เห็นว่าเทคโนโลยีดิจิทัลได้เปลี่ยนโครงสร้างอำนาจของการสื่อสารจากการสื่อสารทางเดียวแบบดั้งเดิม สู่การสื่อสารแบบสองทางและหลายทาง (multidirectional communication) ที่เปิดโอกาสให้พลเมืองมีบทบาทมากขึ้น (Castells, 2012) ซึ่งสัมพันธ์กับแนวคิดประชาธิปไตยดิจิทัล (digital democracy) ที่เน้นการใช้เทคโนโลยีสารสนเทศและเครือข่ายออนไลน์ในการเสริมสร้างการมีส่วนร่วมและความโปร่งใสทางการเมือง (Coleman & Blumler, 2009) กรณีการเคลื่อนไหวของเยาวชนไทยและการใช้แฮชแท็กทางการเมืองแสดงให้เห็นว่าโครงสร้างการเมืองออนไลน์สามารถผลักดันให้เกิด “ประชาธิปไตยแบบมีส่วนร่วม” ที่เข้มข้นขึ้น (Aim, 2020)

งานวิจัยที่เกี่ยวข้องกับการใช้เครือข่ายสังคมออนไลน์ในกระบวนการทางการเมือง

งานวิจัยในต่างประเทศชี้ให้เห็นว่าเครือข่ายสังคมออนไลน์เป็นเครื่องมือสำคัญของการเคลื่อนไหวทางการเมือง เช่น กรณี *Arab Spring* ในตะวันออกกลาง ที่ Facebook และ Twitter ถูกใช้เป็นช่องทางในการระดมพล ประสานงาน และเผยแพร่แนวคิดประชาธิปไตย (Howard & Hussain, 2013) ในฮ่องกง การประท้วง *Umbrella Movement* และ *Anti-Extradition Bill Movement* ก็สะท้อนพลังของสื่อสังคมในการสร้างพื้นที่สาธารณะสำหรับเยาวชนและผู้ประท้วง (Lee & Ting, 2015)

สำหรับบริบทไทย งานของ Sinpeng และ Sullivan (2020) พบว่าเครือข่ายสังคมออนไลน์เป็นพื้นที่การเมืองใหม่ที่ทำให้เยาวชนและภาคประชาชนมีโอกาสแสดงออกและมีส่วนร่วมอย่างเข้มข้นมากขึ้น โดยเฉพาะในการประท้วงปี 2563-2564 ที่แพลตฟอร์มออนไลน์ถูกใช้ทั้งเพื่อเผยแพร่ข้อมูล สร้างอัตลักษณ์ทางการเมือง และสร้างเครือข่ายสากล งานวิจัยของ Aim (2020) ยังชี้ว่า “การเคลื่อนไหวผ่านแฮชแท็ก” (hashtag activism) ได้ทำให้ประเด็นทางการเมืองไทยสามารถเข้าถึงสังคมโลกได้รวดเร็วและกว้างขวาง

ดังนั้น จะเห็นได้ว่า งานวิจัยทั้งในและต่างประเทศต่างชี้ตรงกันว่าเครือข่ายสังคมออนไลน์ไม่เพียงแต่เป็นช่องทางในการสื่อสาร แต่ยังเป็นพลังใหม่ที่ส่งผลต่อวัฒนธรรมการเมืองและรูปแบบการมีส่วนร่วมของพลเมืองในศตวรรษที่ 21

บริบทการเมืองไทยร่วมสมัย

สถานการณ์ทางการเมืองไทยในยุคดิจิทัล

การเมืองไทยในศตวรรษที่ 21 อยู่ภายใต้กระแสการเปลี่ยนแปลงจากระบบกึ่งประชาธิปไตยและการควบคุมของรัฐ ไปสู่สถานะที่พลเมืองสามารถสร้างพื้นที่การเมืองของตนเองได้มากขึ้นผ่านโลกดิจิทัล (McCargo, 2020) แม้ว่าประเทศไทยจะเผชิญข้อจำกัดด้านเสรีภาพการแสดงออก เช่น กฎหมายหมิ่นพระบรมเดชานุภาพ หรือการใช้กฎหมายความมั่นคงไซเบอร์ในการควบคุม (Human Rights Watch, 2021) แต่เครือข่ายสังคมออนไลน์ได้ทำให้ประชาชนยังสามารถเข้าถึงข้อมูลที่หลากหลายและมีช่องทางในการแสดงความคิดเห็นทางการเมืองที่กว้างขึ้น

โดยเฉพาะเหตุการณ์การเคลื่อนไหวทางการเมืองในปี 2563–2564 ซึ่งเป็นจุดเปลี่ยนสำคัญที่สะท้อนว่าโลกออนไลน์ได้กลายเป็นเวทีหลักของการเมืองไทย โดยมีการใช้ **Twitter**, **Facebook** และ **TikTok** ในการสร้างวาทกรรม เรียกร้องการปฏิรูป และระดมพลสู่ถนน (Sinpeng, 2021) สิ่งนี้ชี้ให้เห็นว่า ภูมิทัศน์การเมืองไทยในยุคดิจิทัลมีลักษณะ “ลูกผสม” ระหว่างการควบคุมโดยรัฐกับการขยายเสรีภาพบนโลกออนไลน์

บทบาทของกลุ่มประชาชน โดยเฉพาะเยาวชน นักศึกษา และพลเมืองดิจิทัล

กลุ่มเยาวชนและนักศึกษาไทยถือเป็นแรงขับเคลื่อนหลักในยุคดิจิทัล พวกเขาใช้เครือข่ายสังคมออนไลน์เป็นพื้นที่ในการสร้างอัตลักษณ์ทางการเมือง (political identity) และแสดงออกถึงการเป็น “พลเมืองดิจิทัล” (digital citizens) ที่มีความสามารถในการใช้เทคโนโลยีเพื่อเรียกร้องสิทธิและความยุติธรรม (Suwannakij, 2021)

งานวิจัยของ **Aim (2020)** พบว่า “การเคลื่อนไหวผ่านแฮชแท็ก” (hashtag activism) เช่น **#เยาวชนปลดแอก** หรือ **#whatshappeninginthailand** ทำให้ประเด็นการเมืองในไทยได้รับความสนใจระดับนานาชาติ และสร้างเครือข่ายการเคลื่อนไหวเชิงสัญลักษณ์ (symbolic mobilization) ที่ทรงพลัง นอกจากนี้ยังเกิดการสร้าง “ชุมชนออนไลน์” ที่ผู้คนสามารถถกเถียงและแลกเปลี่ยนข้อมูลได้โดยไม่จำเป็นต้องรวมตัวกันในพื้นที่ทางกายภาพ (Kaewthep, 2020)

เยาวชนรุ่นใหม่ยังท้าทายขนบวัฒนธรรมการเมืองแบบอุปถัมภ์และลำดับชั้น โดยใช้เครื่องมือดิจิทัลเพื่อสร้างการมีส่วนร่วมแบบแนวนอน ซึ่งแตกต่างจากรูปแบบการเมืองแบบดั้งเดิมที่ถูกครอบงำด้วยพรรคการเมืองหรือผู้นำ (Sinpeng & Sullivan, 2020)

ความสัมพันธ์ระหว่างสื่อดั้งเดิมกับเครือข่ายสังคมออนไลน์

แม้สื่อดั้งเดิม เช่น โทรทัศน์ หนังสือพิมพ์ และวิทยุ ยังคงมีบทบาทในสังคมไทย แต่กระบวนการส่งต่อข้อมูลทางการเมืองได้เปลี่ยนไปอย่างชัดเจน โดยสื่อดั้งเดิมจำนวนมากต้องอาศัยข้อมูลจากสื่อสังคมออนไลน์เป็นแหล่งข่าวสาร เนื่องจากความรวดเร็วและความหลากหลายของข้อมูล (McCargo, 2019)

ในอีกด้านหนึ่ง เครือข่ายสังคมออนไลน์ได้ทำหน้าที่ตรวจสอบและวิพากษ์สื่อดั้งเดิม โดยผู้ใช้งานสามารถวิจารณ์การรายงานข่าวที่มีอคติหรือขาดความเป็นกลาง ซึ่งก่อให้เกิดแรงกดดันต่อสื่อดั้งเดิมให้ปรับตัวมากขึ้น (Chaiyan, 2021) นอกจากนี้ ปรากฏการณ์ “ข่าวไวรัล” ที่เริ่มจากโลกออนไลน์มักถูกหยิบยกไปนำเสนอซ้ำโดยสื่อดั้งเดิม ทำให้เกิดการบูรณาการ

ระหว่างสื่อสองระบบ (hybrid media system) ที่ส่งผลต่อการรับรู้และการมีส่วนร่วมทางการเมืองของประชาชน (Chadwick, 2017)

พลังของเครือข่ายสังคมออนไลน์ต่อการมีส่วนร่วมทางการเมือง

ด้านบวก

การเพิ่มโอกาสในการแสดงความคิดเห็นและการเข้าถึงข้อมูลเครือข่ายสังคมออนไลน์ ช่วยให้ประชาชนเข้าถึงข้อมูลทางการเมืองได้รวดเร็วและกว้างขวางกว่าสื่อดั้งเดิม โดยประชาชนสามารถแลกเปลี่ยนความคิดเห็น แสดงความคิดเห็นเชิงวิพากษ์วิจารณ์ต่อรัฐบาลและสถาบันการเมืองได้โดยตรง (Dahlgren, 2009) งานวิจัยของ Boulianne (2015) แสดงให้เห็นว่าการใช้สื่อสังคมสัมพันธ์กับการเพิ่มขึ้นของการมีส่วนร่วมทางการเมือง โดยเฉพาะในหมู่เยาวชนที่ไม่ค่อยเข้าถึงสื่อกระแสหลัก

การสร้างพื้นที่การรวมตัวและการเคลื่อนไหวทางการเมืองแพลตฟอร์มอย่าง Twitter และ Facebook ได้ทำหน้าที่เป็น “พื้นที่รวมตัวเสมือนจริง” (virtual assembly) ที่ประชาชนสามารถจัดกิจกรรม รณรงค์ และระดมพลได้โดยไม่จำเป็นต้องพึ่งพางค์กรหรือผู้นำแบบดั้งเดิม (Castells, 2012) ในประเทศไทย การเคลื่อนไหวของเยาวชนในปี 2563–2564 ใช้เครือข่ายสังคมออนไลน์เป็นเครื่องมือหลักในการระดมพลและเผยแพร่ข้อมูล (Sinpeng, 2021) ซึ่งทำให้การประท้วงขยายตัวอย่างรวดเร็วและสามารถสร้างแรงกดดันต่อรัฐได้มากกว่าการเคลื่อนไหวในอดีต

การสร้างความตระหนักรู้สิทธิ เสรีภาพ และความเสมอภาคเครือข่ายสังคมออนไลน์ ช่วยส่งเสริมวัฒนธรรมการเมืองแบบใหม่ที่เน้นการมีส่วนร่วมและการเคารพสิทธิเสรีภาพ (Howard & Hussain, 2013) ประเด็นที่เคยเป็น “ข้อห้าม” ในสังคมไทย เช่น การปฏิรูประบบสถาบันกษัตริย์ สิทธิของชนกลุ่มน้อย และความเท่าเทียมทางเพศ ได้รับการหยิบยกขึ้นมาถกเถียงอย่างเปิดเผยในโลกออนไลน์ (Suwannakij, 2021) สิ่งนี้ไม่เพียงแต่สร้างความตระหนักแก่สาธารณะ แต่ยังผลักดันให้เกิดความเปลี่ยนแปลงเชิงวัฒนธรรมการเมืองในระยะยาว

ด้านลบ

การบิดเบือนข้อมูล ข่าวปลอม และ Hate Speech การเปิดกว้างของสื่อออนไลน์ทำให้เกิดปัญหาการเผยแพร่ข้อมูลที่ผิดพลาดหรือบิดเบือน (fake news) รวมถึงถ้อยคำแห่งความเกลียดชัง (hate speech) ซึ่งส่งผลให้เกิดความสับสนและความไม่ไว้วางใจต่อระบบการเมือง

(Tucker et al., 2017) ในประเทศไทย มีกรณีการใช้บัญชีอวตาร (trolls) และกองทัพไซเบอร์ (cyber troops) เพื่อเผยแพร่ข้อมูลบิดเบือนและโจมตีฝ่ายตรงข้ามทางการเมือง (Sirivunnabood, 2020)

ความแตกแยกทางการเมืองที่รุนแรงขึ้นแม้เครือข่ายสังคมออนไลน์จะเป็นพื้นที่แสดงความคิดเห็น แต่ก็มีแนวโน้มทำให้เกิด “echo chamber” และ “filter bubble” ที่ผู้ใช้งานรับข้อมูลเฉพาะจากกลุ่มที่มีความคิดคล้ายกัน ส่งผลให้ความขัดแย้งทางการเมืองทวีความรุนแรงมากขึ้น (Sunstein, 2018) ในสังคมไทย ความขัดแย้งเชิงอุดมการณ์ระหว่างฝ่ายอนุรักษ์นิยมกับฝ่ายเสรีนิยมได้ขยายวงกว้างผ่านสื่อออนไลน์ และบางครั้งนำไปสู่ความรุนแรงในโลกจริง (McCargo, 2020)

การถูกควบคุม ตรวจสอบ หรือจำกัดเสรีภาพโดยรัฐแม้สื่อสังคมออนไลน์จะเปิดพื้นที่เสรี แต่รัฐไทยได้ใช้กลไกทางกฎหมายและเทคโนโลยีเพื่อควบคุมการสื่อสาร เช่น การบล็อกเว็บไซต์ การใช้กฎหมายคอมพิวเตอร์ และการติดตามผู้ใช้งาน (Human Rights Watch, 2021) ทำให้การแสดงออกทางการเมืองในโลกออนไลน์ยังคงเผชิญข้อจำกัดและความเสี่ยง ซึ่งส่งผลกระทบต่อเสรีภาพในการมีส่วนร่วมทางการเมืองอย่างมาก (Sinpeng, 2021)

กรณีศึกษา/ประสบการณ์จริง

กรณีการเคลื่อนไหวของเยาวชนไทยผ่าน Twitter และ Facebook

การเคลื่อนไหวทางการเมืองของเยาวชนไทยในปี 2563–2564 ถือเป็นเหตุการณ์สำคัญที่สะท้อนถึงพลังของเครือข่ายสังคมออนไลน์ โดยเฉพาะ Twitter และ Facebook ซึ่งถูกใช้เป็นเครื่องมือหลักในการระดมพล ประชาสัมพันธ์ และสร้างวาทกรรมทางการเมือง (Sinpeng, 2021) เยาวชนไทยจำนวนมากใช้ Twitter เป็นพื้นที่แลกเปลี่ยนความคิดเห็นอย่างเสรี และใช้ Facebook ในการเผยแพร่ข้อมูลข่าวสารและกิจกรรมเชิญชวนให้เข้าร่วมการประท้วง (Suwannakij, 2021)

ในเชิงเทคโนโลยี Twitter มีลักษณะ “real-time communication” ทำให้การกระจายข้อมูลเกิดขึ้นอย่างรวดเร็วทันต่อสถานการณ์ เช่น การแจ้งจุดชุมนุมหรือการเตือนภัยระหว่างการสลายการชุมนุม ขณะที่ Facebook ช่วยสร้างเครือข่ายชุมชนการเมืองและจัดตั้งกลุ่มสนับสนุนที่มีความยั่งยืนกว่า (Aim, 2020)

กรณีการใช้ Hashtag ทางการเมือง

การเคลื่อนไหวของเยาวชนไทยยังมีลักษณะเด่นคือ “การเคลื่อนไหวผ่านแฮชแท็ก” (hashtag activism) เช่น #เยาวชนปลดแอก #saveบางกกลอย และ #whatshappeninginthailand แฮชแท็กเหล่านี้ทำหน้าที่เป็นเครื่องมือสร้างการรับรู้ร่วม (collective awareness) และสัญลักษณ์ทางการเมืองที่ใช้รวมกลุ่มผู้สนับสนุน (Yang, 2016) กรณี #เยาวชนปลดแอก ถูกใช้ในการระดมพลเพื่อการชุมนุมครั้งใหญ่ในกรุงเทพฯ และขยายไปสู่ภูมิภาคทั่วประเทศ ขณะที่ #saveบางกกลอย แสดงให้เห็นถึงการใช้ออนไลน์เพื่อเชื่อมโยงประเด็นสิทธิชุมชนชาติพันธุ์กับการเมืองระดับชาติ ทำให้ประเด็นท้องถิ่นถูกยกระดับไปสู่การถกเถียงในระดับสาธารณะ (Kaewthep, 2020)

นอกจากนี้ แฮชแท็กยังมีบทบาทในการสร้าง “เครือข่ายสากล” (transnational networks) โดยเฉพาะ #whatshappeninginthailand ที่กลายเป็นประเด็นที่สื่อและนักกิจกรรมต่างประเทศนำไปเผยแพร่ต่อ ทำให้ปัญหาการเมืองไทยเป็นที่รับรู้ในเวทีโลก (Sinpeng & Sullivan, 2020)

การเปรียบเทียบกับต่างประเทศ: Arab Spring และ Hong Kong Protests

เมื่อเปรียบเทียบกับกรณีต่างประเทศ เช่น *Arab Spring* (2010–2012) เครือข่ายสังคมออนไลน์ทำหน้าที่เป็นเครื่องมือสำคัญในการระดมพลและเผยแพร่แนวคิดประชาธิปไตยในตะวันออกกลาง โดย Twitter และ Facebook ถูกใช้เพื่อประสานงานและสร้างแรงกดดันต่อรัฐบาล (Howard & Hussain, 2013) คล้ายกับกรณีไทย แต่ความแตกต่างคือ *Arab Spring* เกิดในสภาพการเมืองที่รัฐบาลควบคุมสื่อเข้มงวดและประชาชนแทบไม่มีช่องทางอื่นในการสื่อสาร

ส่วนในฮ่องกง *Umbrella Movement* (2014) และ *Anti-Extradition Bill Movement* (2019) ก็สะท้อนพลังของสื่อออนไลน์ โดยผู้ประท้วงใช้แอปพลิเคชันอย่าง Telegram และ LIHKG รวมถึง Twitter เพื่อจัดตั้งเครือข่ายที่ไร้ผู้นำ (leaderless movement) และใช้สัญลักษณ์ดิจิทัล เช่น แฮชแท็กและมีมทางการเมืองในการขยายวาทกรรม (Lee & Ting, 2015)

เมื่อเทียบกับกรณีไทย จะพบว่าแม้รูปแบบการใช้เครือข่ายสังคมมีความคล้ายคลึงกันในแง่ของการสร้างพื้นที่การเมืองใหม่ แต่บริบทที่แตกต่าง เช่น ระดับการควบคุมของรัฐและวัฒนธรรมการเมือง ส่งผลให้ผลลัพธ์แตกต่างกันไป โดยในไทย แม้สื่อออนไลน์สร้างพลังการ

เคลื่อนไหวที่กว้างใหญ่ แต่ยังคงถูกจำกัดโดยโครงสร้างรัฐและกฎหมายที่เข้มงวดกว่าฮ่องกง (McCargo, 2020; Human Rights Watch, 2021)

ผลกระทบต่อวัฒนธรรมการเมืองไทย

การปรับเปลี่ยนรูปแบบการมีส่วนร่วมจากออฟไลน์สู่ดิจิทัล

การเมืองไทยในอดีตการมีส่วนร่วมของประชาชนมักเกิดขึ้นในลักษณะออฟไลน์ เช่น การเข้าร่วมการเลือกตั้ง การชุมนุมในพื้นที่สาธารณะ หรือการเคลื่อนไหวผ่านองค์กรทางการเมือง แต่การขยายตัวของเครือข่ายสังคมออนไลน์ได้เปลี่ยนโฉมรูปแบบการมีส่วนร่วม ทำให้ประชาชนสามารถแสดงออก แสดงความคิดเห็น และจัดการเคลื่อนไหวได้ผ่านแพลตฟอร์มดิจิทัลโดยไม่จำเป็นต้องอยู่ในพื้นที่เดียวกัน (Chadwick, 2017)

ในกรณีของประเทศไทย เหตุการณ์การชุมนุมของเยาวชนในปี 2563–2564 แสดงให้เห็นว่าโลกออนไลน์ทำหน้าที่เป็นทั้งพื้นที่ระดมพลและกลไกสนับสนุนการเคลื่อนไหวในพื้นที่จริง (Sinpeng, 2021) ซึ่งสะท้อนให้เห็นถึงการบรรจบกันระหว่าง “การเมืองบนท้องถนน” (street politics) และ “การเมืองดิจิทัล” (digital politics) ที่เสริมพลังซึ่งกันและกัน

การเกิด “พลเมืองเครือข่าย” (Networked Citizenship)

เครือข่ายสังคมออนไลน์ได้ก่อให้เกิดแนวคิดใหม่เกี่ยวกับ “พลเมืองเครือข่าย” (networked citizenship) หมายถึง พลเมืองที่มีบทบาททางการเมืองผ่านการใช้สื่อดิจิทัล ทั้งในแง่การแลกเปลี่ยนข้อมูล การสร้างวาทกรรม และการเคลื่อนไหวทางการเมือง (Bennett & Segerberg, 2012) พลเมืองเครือข่ายในไทย โดยเฉพาะกลุ่มเยาวชน ใช้แฮชแท็ก ภาพมีม และการสื่อสารเชิงสร้างสรรค์เพื่อสื่อสารประเด็นทางการเมือง เช่น ความเท่าเทียมทางเพศ สิทธิเสรีภาพ และการปฏิรูปการศึกษา (Aim, 2020)

ปรากฏการณ์นี้ยังแสดงให้เห็นการสลายเส้นแบ่งระหว่าง “ผู้บริโภคสื่อ” และ “ผู้ผลิตสื่อ” เนื่องจากพลเมืองดิจิทัลสามารถสร้างเนื้อหาทางการเมืองและเผยแพร่ได้ด้วยตนเอง โดยไม่จำเป็นต้องผ่านสื่อกระแสหลัก ซึ่งเป็นลักษณะสำคัญของประชาธิปไตยเชิงเครือข่าย (networked democracy)

ผลต่อการสร้างประชาธิปไตยแบบมีส่วนร่วม (Participatory Democracy)

ผลกระทบเชิงบวกของปรากฏการณ์นี้คือ การขยายพลังของประชาธิปไตยแบบมีส่วนร่วม (participatory democracy) ซึ่งประชาชนมีโอกาสมากขึ้นในการเข้ามามีบทบาทในกระบวนการทางการเมืองมากกว่าการเลือกตั้งตามวาระ (Dahlgren, 2009) ในสังคมไทย เครือข่ายสังคม

ออนไลน์ทำให้ประชาชนสามารถกำหนดวาระทางสังคม (agenda-setting) และผลักดันให้รัฐตอบสนองต่อข้อเรียกร้องอย่างฉับไวมากขึ้น ตัวอย่างเช่น การใช้แฮชแท็ก #saveบางกลอย และ #whatshappeninginthailand ที่ทำให้ประเด็นสิทธิมนุษยชนท้องถิ่นและสิทธิพลเมืองไทยถูกยกระดับสู่เวทีสาธารณะและนานาชาติ (Kaewthep, 2020; Sinpeng & Sullivan, 2020)

อย่างไรก็ตาม แม้การเมืองดิจิทัลจะสร้างช่องทางใหม่ในการมีส่วนร่วม แต่ยังคงเผชิญข้อจำกัดจากการควบคุมโดยรัฐและโครงสร้างการเมืองที่ไม่เปิดกว้าง ซึ่งทำให้ประชาธิปไตยแบบมีส่วนร่วมในไทยยังไม่สมบูรณ์และต้องเผชิญกับความท้าทายในการพัฒนา (Human Rights Watch, 2021)

ข้อเสนอเชิงนโยบายและแนวทางพัฒนา

การสร้างกลไกสนับสนุนสิทธิเสรีภาพทางดิจิทัล

สิทธิเสรีภาพทางดิจิทัลถือเป็นปัจจัยพื้นฐานของการมีส่วนร่วมทางการเมืองในยุคออนไลน์ หากรัฐยังใช้กฎหมายและกลไกการควบคุมที่เข้มงวดเกินไป จะยิ่งบั่นทอนความเชื่อมั่นของพลเมืองและจำกัดพื้นที่สาธารณะในโลกดิจิทัล (Human Rights Watch, 2021) ดังนั้น ภาครัฐควรจัดตั้งกลไกที่รับรองสิทธิเสรีภาพการแสดงออกทางออนไลน์ และกำหนดมาตรการตรวจสอบการใช้อำนาจรัฐให้โปร่งใสและตรวจสอบได้ เพื่อสร้างสมดุลระหว่างความมั่นคงกับเสรีภาพของประชาชน (Sinpeng, 2021)

การส่งเสริมการรู้เท่าทันสื่อ (Media Literacy)

อีกหนึ่งความท้าทายของการเมืองดิจิทัล คือ ปัญหาข่าวปลอม การบิดเบือนข้อมูล และ hate speech (Tucker et al., 2017) รัฐและสถาบันการศึกษาจำเป็นต้องบูรณาการหลักสูตรการรู้เท่าทันสื่อดิจิทัลในทุกระดับการศึกษา รวมถึงการรณรงค์สาธารณะเพื่อให้พลเมืองมีทักษะในการวิเคราะห์ แยกแยะ และตรวจสอบแหล่งข้อมูล (Livingstone, 2004) นอกจากนี้ องค์กรภาคประชาสังคมสามารถมีบทบาทในการพัฒนาชุดเครื่องมือหรือคู่มือสำหรับการรู้เท่าทันสื่อ เพื่อส่งเสริมพลเมืองที่มีภูมิคุ้มกันทางข้อมูลข่าวสาร

การพัฒนากฎหมายและนโยบายเพื่อคุ้มครองสิทธิประชาชนบนโลกออนไลน์

กฎหมายด้านดิจิทัลในประเทศไทย เช่น พ.ร.บ.ว่าด้วยการกระทำความผิดเกี่ยวกับคอมพิวเตอร์ (Computer Crime Act) มักถูกวิพากษ์วิจารณ์ว่ามีการตีความอย่างกว้างและถูก

ใช้เพื่อจำกัดเสรีภาพของประชาชน (HRW, 2021) ดังนั้นควรมีการปรับปรุงกฎหมายให้สอดคล้องกับหลักสิทธิมนุษยชนสากล โดยคำนึงถึงหลักการความได้สัดส่วน (principle of proportionality) และการคุ้มครองข้อมูลส่วนบุคคล (data protection) เช่นเดียวกับกรอบกฎหมายของสหภาพยุโรป (EU GDPR) (Kuner, 2017)

การสร้างความร่วมมือระหว่างรัฐ เอกชน และภาคประชาชน

เครือข่ายสังคมออนไลน์ไม่ได้ถูกควบคุมโดยรัฐเพียงฝ่ายเดียว แต่บริษัทเอกชนระดับโลก เช่น Meta (Facebook) หรือ X (Twitter) มีบทบาทสำคัญต่อการกำหนดกติกาการสื่อสารออนไลน์ ดังนั้นจึงควรสร้างกลไกความร่วมมือแบบ “พหุภาคี” (multi-stakeholder approach) ที่ให้ภาครัฐ ภาคเอกชน และภาคประชาชนมีส่วนร่วมกำหนดมาตรฐานการใช้สื่อดิจิทัล (Gillespie, 2018) แนวทางนี้จะช่วยสร้างความสมดุลระหว่างการกำกับดูแล ความเป็นส่วนตัวของแพลตฟอร์ม และการคุ้มครองสิทธิของพลเมือง

สรุป

พลังของเครือข่ายสังคมออนไลน์ได้เข้ามาเปลี่ยนแปลงภูมิทัศน์ทางการเมืองไทยร่วมสมัยอย่างลึกซึ้งจากเดิมที่การมีส่วนร่วมของประชาชนจำกัดอยู่กับการเลือกตั้งหรือการชุมนุมในพื้นที่จริง กลายเป็นการเมืองที่เคลื่อนไหวได้ทั้งบนท้องถนนและในโลกดิจิทัล เครือข่ายสังคมออนไลน์ไม่เพียงทำหน้าที่เป็นช่องทางสื่อสาร แต่ยังเป็นพื้นที่สาธารณะใหม่ที่ประชาชนโดยเฉพาะเยาวชนและพลเมืองรุ่นใหม่สามารถใช้แสดงออก แสดงความคิดเห็น และกำหนดวาระสาธารณะได้อย่างกว้างขวาง การเคลื่อนไหวผ่านแฮชแท็ก การระดมพลผ่าน Twitter และ Facebook ตลอดจนการสร้างเครือข่ายสากลทำให้ประเด็นการเมืองไทยเข้าถึงสายตานานาชาติและขยายขอบเขตการถกเถียงไปไกลกว่าขอบเขตของประเทศไทย ขณะเดียวกันโลกดิจิทัลยังได้ก่อให้เกิดวัฒนธรรมใหม่ทางการเมืองที่เน้นการสร้างวาทะทัศน์ เสรีภาพ และความเสมอภาค จนนำไปสู่การก่อรูปของ “พลเมืองเครือข่าย” ที่มีบทบาททั้งในฐานะผู้รับและผู้ผลิตสารทางการเมืองซึ่งเสริมสร้างประชาธิปไตยแบบมีส่วนร่วมในสังคมไทย อย่างไรก็ตามพลังดังกล่าวก็มีด้านลบที่ไม่อาจละเลยได้ ทั้งการแพร่กระจายของข้อมูลบิดเบือน ข่าวปลอม และถ้อยคำแห่งความเกลียดชังที่ทำให้เกิดความแตกแยกทางสังคมมากขึ้น รวมทั้งการควบคุมตรวจสอบ และจำกัดเสรีภาพโดยรัฐที่ยังเป็นอุปสรรคต่อการพัฒนาประชาธิปไตยดิจิทัล แม้จะมีความท้าทายดังกล่าวแต่ไม่อาจปฏิเสธได้ว่าเครือข่ายสังคมออนไลน์ได้เปลี่ยนวัฒนธรรมการเมืองไทยอย่างมีนัยสำคัญ ทำให้การเมืองกลายเป็นกิจกรรมที่ประชาชนทุกกลุ่มสามารถเข้าถึง

ได้ง่ายขึ้นและมีส่วนร่วมได้หลากหลายรูปแบบ ส่งผลให้อาณาเขตของการเมืองไทยเป็นพื้นที่ที่ยังต้องเผชิญทั้งโอกาสและข้อจำกัด แต่ก็เปิดทางสู่การสร้างประชาธิปไตยที่มีพลวัตและสอดคล้องกับสังคมดิจิทัลในศตวรรษที่ยี่สิบเอ็ด

เอกสารอ้างอิง

- Aim, S. (2020). *Hashtag activism and youth movement in Thailand*. *Journal of Social Issues in Southeast Asia*, 35(2), 145–167.
- Bennett, W. L., & Segerberg, A. (2012). The logic of connective action: Digital media and the personalization of contentious politics. *Information, Communication & Society*, 15(5), 739–768.
- Boulianne, S. (2015). Social media use and participation: A meta-analysis of current research. *Information, Communication & Society*, 18(5), 524–538.
- Castells, M. (2012). *Networks of outrage and hope: Social movements in the Internet age*. Polity.
- Chadwick, A. (2017). *The hybrid media system: Politics and power* (2nd ed.). Oxford University Press.
- Chaiyan, R. (2021). Political communication in Thailand's digital age. *Asian Journal of Communication*, 31(4), 312–329.
- Coleman, S., & Blumler, J. G. (2009). *The Internet and democratic citizenship: Theory, practice and policy*. Cambridge University Press.
- Dahlgren, P. (2009). *Media and political engagement: Citizens, communication, and democracy*. Cambridge University Press.
- Gillespie, T. (2018). *Custodians of the Internet: Platforms, content moderation, and the hidden decisions that shape social media*. Yale University Press.
- Habermas, J. (1989). *The structural transformation of the public sphere: An inquiry into a category of bourgeois society*. MIT Press.
- Held, D. (2006). *Models of democracy* (3rd ed.). Stanford University Press.
- Howard, P. N., & Hussain, M. M. (2013). *Democracy's fourth wave? Digital media and the Arab Spring*. Oxford University Press.

- Human Rights Watch. (2021). *Thailand: Cybersecurity law endangers rights*. Retrieved from <https://www.hrw.org/>
- Kaewthep, K. (2020). Youth movements and online political communities in Thailand. *Journal of Communication and Society*, 18(2), 55–77.
- Kaplan, A. M., & Haenlein, M. (2010). Users of the world, unite! The challenges and opportunities of social media. *Business Horizons*, 53(1), 59–68.
- Kuner, C. (2017). *The General Data Protection Regulation: A commentary*. Oxford University Press.
- Lee, F. L. F., & Ting, H. (2015). Media and protest logics in the digital era: The Umbrella Movement in Hong Kong. *Chinese Journal of Communication*, 8(4), 353–375.
- Livingstone, S. (2004). Media literacy and the challenge of new information and communication technologies. *Communication Review*, 7(1), 3–14.
- McCargo, D. (2019). *Thai politics: Between democracy and its discontents*. NIAS Press.
- McCargo, D. (2020). *Future forward: The rise and fall of a Thai political party*. NIAS Press.
- McNair, B. (2018). *An introduction to political communication* (6th ed.). Routledge.
- Sinpeng, A. (2021). Digital media, political authoritarianism, and Internet controls in Southeast Asia. *Democratization*, 28(1), 1–19.
- Sinpeng, A., & Sullivan, J. (2020). Social media and political participation in Thailand. In *Digital Asia* (pp. 115–133). Routledge.
- Sirivunnabood, P. (2020). Cyber politics in Thailand: The role of information operations. *ISEAS Perspective*, 45, 1–12.
- Sunstein, C. R. (2018). *#Republic: Divided democracy in the age of social media*. Princeton University Press.
- Suwannakij, P. (2021). Digital citizenship and youth politics in Thailand. *Journal of Contemporary Asia*, 51(5), 789–808.

- Suwannakij, P. (2021). Digital citizenship and youth politics in Thailand. *Journal of Contemporary Asia*, 51(5), 789–808.
- Tucker, J. A., Theocharis, Y., Roberts, M. E., & Barberá, P. (2017). From liberation to turmoil: Social media and democracy. *Journal of Democracy*, 28(4), 46–59.
- Verba, S., Schlozman, K. L., & Brady, H. E. (1995). *Voice and equality: Civic voluntarism in American politics*. Harvard University Press.
- Yang, G. (2016). Narrative agency in hashtag activism: The case of #BlackLivesMatter. *Media and Communication*, 4(4), 13–17.

วารสารกวีานพะเยา

1. นโยบายการตีพิมพ์ในวารสารกวีานพะเยา

วารสารกวีานพะเยา เป็นวารสารในกลุ่มมนุษยศาสตร์และสังคมศาสตร์ มีวัตถุประสงค์เพื่อส่งเสริมการศึกษาค้นคว้า และเพื่อตีพิมพ์เผยแพร่บทความวิจัย บทความวิชาการ บทความปริทัศน์ บทความวิจารณ์หนังสือ แก่นักวิชาการ นักวิจัย คณาจารย์ นักศึกษาทุกระดับ และผู้สนใจทั่วไป ในมิติทางด้านศาสนาและปรัชญา วัฒนธรรมและประเพณีท้องถิ่น นิติศาสตร์ รัฐศาสตร์ รัฐประศาสนศาสตร์ การศึกษา สังคมวิทยาและมนุษยวิทยา รวมทั้งสหวิทยาการด้านมนุษยศาสตร์และสังคมศาสตร์ บทความที่ตีพิมพ์เผยแพร่ในวารสารได้ผ่านการพิจารณาจากผู้ทรงคุณวุฒิ อย่างน้อย 2 ใน 3 ท่าน ในลักษณะปกปิดรายชื่อ (Double blind peer-reviewed) เปิดรับบทความทั้งภาษาไทยและภาษาอังกฤษ โดยรับพิจารณาตีพิมพ์ต้นฉบับของบุคคลทั้งภายในและภายนอกมหาวิทยาลัย ผลงานที่ส่งมาจะต้องไม่เคยตีพิมพ์หรืออยู่ระหว่างการพิจารณาจากผู้ทรงคุณวุฒิเพื่อตีพิมพ์ในวารสารอื่น ผู้เขียนบทความจะต้องปฏิบัติตามหลักเกณฑ์การเสนอบทความวิชาการหรือบทความวิจัยเพื่อตีพิมพ์ในวารสารอย่างเคร่งครัด รวมทั้งระบบการอ้างอิงต้องเป็นไปตามหลักเกณฑ์ของวารสารที่คณะและข้อคิดเห็นที่ปรากฏในบทความวารสาร ถือเป็นความรับผิดชอบของผู้เขียนบทความนั้น มิใช่ความคิดของคณะผู้จัดทำ และไม่ถือเป็นทัศนะและความรับผิดชอบของกองบรรณาธิการ ทั้งนี้ กองบรรณาธิการไม่สงวนลิขสิทธิ์ในการคัดลอก แต่ให้อ้างอิงแสดงที่มา ทางวารสารกำหนดออกวารสารปีละ 6 ฉบับ (ราย 2 เดือน) ดังนี้ ฉบับที่ 1 เดือน มกราคม - กุมภาพันธ์, ฉบับที่ 2 เดือน มีนาคม - เมษายน, ฉบับที่ 3 เดือน พฤษภาคม - มิถุนายน, ฉบับที่ 4 เดือน กรกฎาคม - สิงหาคม, ฉบับที่ 5 เดือน กันยายน - ตุลาคม และ ฉบับที่ 6 เดือน พฤศจิกายน - ธันวาคม

2. ประเภทของผลงานที่ตีพิมพ์ในวารสารส่งเสริมและพัฒนาวิชาการสมัยใหม่

1) บทความวิจัย (Research Article) เป็นบทความที่นำเสนอการค้นคว้าวิจัยเกี่ยวกับศาสนาและปรัชญา วัฒนธรรมและประเพณีท้องถิ่น นิติศาสตร์ รัฐศาสตร์ รัฐประศาสนศาสตร์ การศึกษา สังคมวิทยาและมนุษยวิทยา รวมทั้งสหวิทยาการด้านมนุษยศาสตร์และสังคมศาสตร์

2) บทความวิชาการ (Academic Article) เป็นบทความวิเคราะห์ วิจารณ์หรือเสนอแนวคิดใหม่

3) บทความปริทัศน์ (Review Article) เป็นบทความที่เขียนขึ้นจากการทบทวนเอกสารวิชาการ ทั้งทางด้านทฤษฎีและงานวิจัย ที่เกี่ยวข้องกับหัวข้อใดหัวข้อหนึ่งที่กำหนดไว้ โดยมีการทบทวนวรรณกรรมค้นคว้า รวบรวม ข้อมูลที่มีอยู่แล้วจากแหล่งต่างๆ และนำมาประมวลเรียบเรียงในรูปบทความ

4) บทวิจารณ์หนังสือ (Book Review) เป็นการค้นหาข้อดีและข้อไม่ดีของเรื่องที่จะวิจารณ์ชี้ให้เห็นข้อบกพร่อง พร้อมทั้งเสนอแนวทางแก้ไขให้ดีขึ้น เป็นการวิจารณ์เพื่อสร้างสรรค์

3. รูปแบบของการจัดเตรียมต้นฉบับ

1) ต้นฉบับบทความต้องมีความยาว 8 - 12 หน้ากระดาษ A4 (ไม่รวมเอกสารอ้างอิง) พิมพ์บนกระดาษหน้าเดียว ใช้ตัวอักษรแบบ THSarabunPSK ตั้งค่าน้ำกระดาษโดยเว้นขอบบน ขอบซ้าย 1 นิ้ว และขอบขวา ขอบล่าง 1 นิ้ว กำหนดระยะห่างระหว่างบรรทัดเท่ากับ 1 และเว้นบรรทัดระหว่างแต่ละย่อหน้า การนำเสนอรูปภาพและตาราง ต้องนำเสนอรูปภาพและตารางที่มีความคมชัดพร้อมระบุหมายเลขกำกับรูปภาพไว้ด้านล่าง พิมพ์เป็นตัวหนาเช่นตารางที่ 1 หรือ Table 1 และ ภาพที่ 1 หรือ Figure 1 รูปภาพที่นำเสนอต้องมีรายละเอียดของข้อมูลครบถ้วนและเข้าใจได้โดยไม่ต้องกลับไปอ่านที่เนื้อความอีก ระบุลำดับของรูปภาพทุกรูปให้สอดคล้องกับเนื้อหาที่อยู่ในต้นฉบับ โดยคำอธิบายต้องกระชับและสอดคล้องกับรูปภาพที่นำเสนอ

2) ชื่อเรื่องต้องมีทั้งภาษาไทยและภาษาอังกฤษ พิมพ์ไว้ตรงกลางหน้าแรก

3) ชื่อผู้เขียน ทั้งภาษาไทยและภาษาอังกฤษ พร้อมระบุชื่อสังกัดหรือหน่วยงาน

4) มีบทคัดย่อภาษาไทย จำนวนคำอยู่ที่ 250-300 คำ

5) กำหนดคำสำคัญ (Keywords) 3-5 คำ ทั้งภาษาไทยและภาษาอังกฤษ

6) การเรียงหัวข้อ หัวข้อใหญ่สุด ให้พิมพ์ชิดขอบด้านซ้าย หัวข้อย่อยเว้นห่างจากหัวข้อใหญ่ 3-5 ตัวอักษร และหัวข้อย่อยขนาดเดียวกัน ต้องพิมพ์ให้ตรงกัน เมื่อขึ้นหัวข้อใหญ่ให้เว้นระยะห่าง 1 บรรทัด

7) การใช้ตัวเลข ค่าย่อ และวงเล็บ ควรใช้ตัวเลขอารบิกทั้งหมด ใช้คำย่อที่เป็นสากลเท่านั้น (ระบุคำเต็มไว้ในครั้งแรก) การวงเล็บภาษาอังกฤษ ควรใช้ดังนี้ (Student centred learning)

บทความวิจัย ให้เรียงลำดับสาระ ดังนี้

- 1) ชื่อเรื่องภาษาไทยและภาษาอังกฤษ
- 2) ชื่อผู้เขียนและผู้ร่วมเขียนบทความ
- 3) สถาบันภาษาไทยและภาษาอังกฤษ
- 4) Corresponding Author's Email (อีเมลผู้ติดต่อประสานบทความ)
- 5) บทคัดย่อ (Abstract) เสนอวัตถุประสงค์ของการวิจัย วิธีการวิจัยและผลการวิจัยโดยสรุป สั้นกะทัดรัดได้ใจความ
- 6) บทนำ (Introduction) ระบุความเป็นมาและความสำคัญของปัญหาในการวิจัยและระบุวัตถุประสงค์ของการวิจัย
- 7) วัตถุประสงค์ของการวิจัย
- 8) สมมติฐาน (ถ้ามี)
- 9) เอกสารและงานวิจัยที่เกี่ยวข้อง
- 10) วิธีดำเนินการวิจัย (Research Methodology) ระบุแบบแผนการวิจัยการได้มาซึ่งกลุ่มตัวอย่างและการกำหนดขนาดกลุ่มตัวอย่าง เครื่องมือที่ใช้ในการวิจัย วิธีการเก็บรวบรวมข้อมูล และการวิเคราะห์ข้อมูล
- 11) ผลการวิจัย (Results) เสนอผลที่พบตามวัตถุประสงค์การวิจัยตามลำดับอย่างชัดเจน ควรเสนอในรูปตารางหรือแผนภูมิ
- 12) อภิปรายผล (Discussion) เสนอเป็นความเรียง ชี้ให้เห็นถึงความเชื่อมโยงของผลการวิจัยกับกรอบแนวคิด และงานวิจัยที่ผ่านมา ไม่ควรอภิปรายเป็นข้อ ๆ แต่ชี้ให้เห็นถึงความเชื่อมโยงของตัวแปรที่ศึกษาทั้งหมด
- 13) องค์กรความรู้ใหม่ (ถ้ามี) (Originality and Body of Knowledge) ระบุองค์ความรู้อันเป็นผลสัมฤทธิ์ที่ได้จากการวิจัย สังเคราะห์ออกมาในรูปแบบโมเดล พร้อมคำอธิบายรูปแบบ/โครงสร้างของโมเดลอย่างกระชับ เข้าใจง่าย
- 14) สรุป (Conclusion) /ข้อเสนอแนะ (Recommendation) ระบุข้อสรุปที่สำคัญและข้อเสนอแนะในการนำผลการวิจัยไปใช้ และประเด็นสำหรับการวิจัยต่อไป

15) เอกสารอ้างอิง (References) ต้องเป็นรายการอ้างอิงที่มีปรากฏในบทความเท่านั้น

บทความวิชาการ ให้เรียงลำดับสาระ ดังนี้

- 1) ชื่อเรื่องภาษาไทยและภาษาอังกฤษ
- 2) ชื่อผู้เขียนและผู้ร่วมเขียนบทความ
- 3) สถาบันภาษาไทยและภาษาอังกฤษ
- 4) Corresponding Author's Email (อีเมลผู้ติดต่อประสานบทความ)
- 5) บทคัดย่อ (Abstract)
- 6) บทนำ (Introduction)
- 7) เนื้อเรื่อง (Content) แสดงสาระสำคัญที่ต้องการนำเสนอตามลำดับ
- 8) สรุป (Conclusion)
- 9) เอกสารอ้างอิง (Reference)

บทความปริทัศน์และบทวิจารณ์หนังสือ ให้เรียงลำดับสาระ ดังนี้

- 1) ชื่อเรื่องภาษาไทยและภาษาอังกฤษ
- 2) ชื่อผู้เขียนและผู้ร่วมเขียนบทความ
- 3) สถาบันภาษาไทยและภาษาอังกฤษ
- 4) Corresponding Author's Email (อีเมลผู้ติดต่อประสานบทความ)
- 5) ข้อมูลส่วนประกอบของหนังสือที่วิจารณ์ ดังนี้
 - 5.1 ภาพปกหนังสือ
 - 5.2 แปลจากหนังสือ:
 - 5.3 ผู้เขียน:
 - 5.4 ผู้แปล:
 - 5.5 สำนักพิมพ์:
 - 5.6 ปีที่พิมพ์:
 - 5.7 จำนวนหน้า:

- 6) บทนำ (Introduction)
- 7) เนื้อเรื่อง (Content)
- 8) บทวิจารณ์
- 9) สรุป (Conclusion)
- 10) เอกสารอ้างอิง (Reference)

4. ระบบการอ้างอิงและเอกสารอ้างอิงทางวิชาการ

เอกสารที่นำมาใช้ในการอ้างอิงบทความ ควรมีที่มาจากแหล่งตีพิมพ์ที่ชัดเจน และมีความน่าเชื่อถือ สามารถสืบค้นได้ เช่น หนังสือ วารสาร หรืองานวิจัย เป็นต้น ผู้เขียนบทความจะต้องตรวจสอบความถูกต้องของรายการอ้างอิง เพื่อป้องกันความล่าช้าในการตีพิมพ์บทความ เนื่องจากบทความที่มีการอ้างอิงไม่ถูกต้อง จะไม่ได้รับการส่งต่อให้ผู้ทรงคุณวุฒิพิจารณา จนกว่าการอ้างอิงเอกสารจะได้รับการแก้ไขให้สมบูรณ์

การอ้างอิงในเนื้อหาบทความ

รูปแบบการอ้างอิงในเนื้อเรื่องและท้ายเล่มใช้วิธีการอ้างอิงระบบนาม – ปี ตามรูปแบบของ American Psychological Association (APA) ให้ใช้ระบบตัวอักษรโดยใช้วงเล็บ เปิด-ปิด แล้วระบุชื่อ-นามสกุลของผู้เขียนและปีที่ตีพิมพ์ กำกับท้ายเนื้อความที่ได้อ้างอิง ตัวอย่างเช่น การปฏิวัติทางอุตสาหกรรมครั้งที่ 4 (Industry 4.0) ภาครัฐและภาคอุตสาหกรรมจะต้องเตรียมพร้อมในหลาย ๆ ด้านและสิ่งที่สำคัญที่สุดก็คือ การเตรียมพร้อมด้านทรัพยากรมนุษย์ เพื่อรองรับอุตสาหกรรมใหม่และเศรษฐกิจยุคใหม่ เป็นการพัฒนาคอนสู่อุตสาหกรรมอนาคต เชื่อมโยงทรัพยากรบุคคล ความรอบรู้ นวัตกรรมทางความคิด และเทคโนโลยีดิจิทัล เป็นหนึ่งเดียวกับการขับเคลื่อนอุตสาหกรรม (ธนิต โสรัตน์, 2559) โดยเอกสารอ้างอิงที่ใช้ในการอ้างอิงในบทความ จะต้องปรากฏในเอกสารอ้างอิงท้ายบทความทุกรายการ โดยรูปแบบของเอกสารอ้างอิง มีดังนี้

อ้างอิงจากเอกสารภาษาไทย

1) พระไตรปิฎกและอรรถกถาให้อ้างชื่อคัมภีร์ / เล่มที่/ ชื่อที่/ เลขหน้า แล้วตามด้วยชื่อหน่วยงานผู้จัดทำ ตามด้วยเครื่องหมายจุลภาค (,) พร้อมปีที่พิมพ์ ตัวอย่าง เช่น “ภิกษุทั้งหลาย รูปเวทนา สัญญา สังขาร และวิญญาณ เป็นอนัตตา ภิกษุทั้งหลาย ถ้ารูปเวทนา สัญญา สังขาร

วิญญานนี้จักเป็นอตฺตาแล้วไซ้รูปเวทนา สัญญา สังขาร วิญญานนี้ไม่พึงเป็นไปเพื่ออาพาธ” (วิ.ม. 4/20/27) (มหาจุฬาลงกรณราชวิทยาลัย, 2539)

2) ผู้แต่งหนึ่งราย ให้อ้างชื่อ-นามสกุลผู้แต่ง แล้วตามด้วยเครื่องหมายจุลภาค (,) และตามด้วยปีที่พิมพ์ เช่น (เกสวดี เชี่ยวชาญ, 2557)

3) ผู้แต่งสองราย ให้อ้างชื่อ-นามสกุลของผู้แต่งทั้งสองรายโดยใช้คำว่า “และ” ในการเชื่อมผู้เขียนทั้งสองแล้วตามด้วยเครื่องหมายจุลภาค (,) และปีที่พิมพ์ เช่น (นิรมัย คุ่มรักษา และอัจฉิมา ศิริพิบูลย์ผล, 2560)

4) ถ้ามีผู้แต่งมากกว่า 2 รายให้อ้างชื่อ-นามสกุลของผู้แต่งรายแรก แล้วเพิ่มคำว่า “และคณะ” แล้วตามด้วยเครื่องหมายจุลภาค (,) และตามด้วยปีที่พิมพ์ เช่น (ทศพร คำผลศิริ และคณะ, 2560)

5) กรณีที่เนื้อความเป็นเรื่องเดียวกัน หรือผลการวิจัยเหมือนกัน แต่มีผู้อ้างอิงหลายคน ให้ใช้รายการอ้างอิงที่ใกล้เคียงกับปีปัจจุบันมากที่สุด (ค้นพบล่าสุด) หรือหากเป็นแนวคิดทฤษฎี ก็ควรอ้างอิงเจ้าของแนวคิดทฤษฎี หรือบุคคลผู้เป็นที่ยอมรับของวงการวิชาการส่วนใหญ่เป็นสำคัญ

อ้างอิงจากเอกสารภาษาอังกฤษ

1) ถ้ามีผู้แต่งหนึ่งราย ให้อ้างนามสกุลของผู้แต่ง ตามด้วยอักษรตัวย่อของชื่อภาษาอังกฤษ ตามด้วยเครื่องหมายจุลภาค (,) และปีที่พิมพ์ เช่น (Phathong, K., 2007)

2) ถ้ามีผู้แต่งสองราย ให้อ้างนามสกุลของผู้แต่งรายแรก ตามด้วยอักษรตัวย่อของชื่อภาษาอังกฤษ ตามด้วยเครื่องหมายแอนด์ (&) คั่นกลาง ตามด้วยนามสกุลของผู้แต่งรายที่สอง และตามด้วยอักษรย่อของชื่อภาษาอังกฤษ แล้วตามด้วยเครื่องหมายจุลภาค (,) และปีที่พิมพ์ เช่น (Werker, J. F. & Desjardins, R. N, 2004)

3) ถ้ามีผู้แต่งมากกว่า 2 รายให้อ้างนามสกุลของผู้แต่งรายแรก ตามด้วยอักษรตัวย่อของชื่อภาษาอังกฤษตามด้วย et al. ตามด้วยเครื่องหมายจุลภาค (,) และปีที่พิมพ์ เช่น (Bloom, B. S., et al.)

เอกสารอ้างอิงท้ายเล่ม

(1) พระไตรปิฎก อรรถกถา

รูปแบบ :

ผู้แต่ง// (ปีที่พิมพ์) // ชื่อพระไตรปิฎกอรรถกถา // สถานที่พิมพ์ : สำนักพิมพ์หรือโรงพิมพ์.

ตัวอย่าง :

มหาจุฬาลงกรณราชวิทยาลัย. (2539). พระไตรปิฎกฉบับภาษาไทย ฉบับมหาจุฬาลงกรณราชวิทยาลัย. กรุงเทพฯ: โรงพิมพ์มหาจุฬาลงกรณราชวิทยาลัย.

(2) หนังสือ

รูปแบบ :

ผู้แต่ง.// (ปีที่พิมพ์).// ชื่อหนังสือ.// (ครั้งที่พิมพ์).// สถานที่พิมพ์.// สำนักพิมพ์หรือโรงพิมพ์.

ตัวอย่าง :

เกษงา ผาทอง. (2548). ระเบียบวิธีวิจัยทางรัฐศาสตร์ : แนวคิด ทฤษฎีสู่การปฏิบัติ. (พิมพ์ครั้งที่ 2). กรุงเทพฯ: พิสิษฐ์ ไทย ออฟเซต.

(3) บทความในหนังสือ

รูปแบบ :

ผู้แต่ง.// (ปีที่พิมพ์).// ชื่อบทความ.// ใน ชื่อบรรณาธิการ (บรรณาธิการ).// ชื่อเรื่อง/ (เลขหน้าที่ย่าง).// สถานที่พิมพ์.// สำนักพิมพ์หรือโรงพิมพ์.

ตัวอย่าง :

ชลิตา บันฑวงค์. (2556) ชาวและชาวนาไทยในกระแสการเปลี่ยนแปลง ใน พจนก กาญจนจันทร์ (บรรณาธิการ), คน ข้าว นา ควาย ในวัฒนธรรมเอเชียตะวันออกเฉียงใต้ (หน้า 39-68). กรุงเทพฯ: อัมรินทร์.

(4) บทความจากวารสาร

รูปแบบ :

ผู้แต่ง.// (ปีที่พิมพ์).// ชื่อบทความ.// ชื่อวารสาร.// ปีที่/ (ฉบับที่), / เลขหน้าแรก ที่ตีพิมพ์- เลขหน้าสุดท้ายที่ตีพิมพ์.

ตัวอย่าง :

เกษงา ผาทอง และคณะ. (2562). พระพุทธศาสนากับการเมือง. วารสารวไลยอลงกรณ์ปริทรรศน์, 3(2), 16-31.

(5) บทความในสารานุกรม

รูปแบบ :

ผู้แต่ง.// (ปีที่พิมพ์).// ชื่อบทความ.// ใน ชื่อสารานุกรม, (เล่มที่อ้าง, หน้า เลขหน้าที่อ้าง).

สถานที่พิมพ์: /สำนักพิมพ์หรือโรงพิมพ์.

ตัวอย่าง :

สนิททอจพันธ์. (2537). หม้อคอคควาย. ใน สารานุกรมของใช้พื้นบ้านไทยในอดีตเขต หัวเมืองฝ่ายเหนือ, (หน้า 274-275). กรุงเทพฯ: อมรินทร์พริ้น.

(6) หนังสือพิมพ์

รูปแบบ :

ผู้แต่ง.// (วันที่ เดือน ปีที่พิมพ์).// ชื่อบทความ.// ชื่อหนังสือพิมพ์, /เลขหน้า.

ตัวอย่าง :

สุชาติ เผือกสกนธ์. (9 มิถุนายน 2549). ปรัชญาเศรษฐกิจพอเพียง. ผู้จัดการรายวัน, น.13.

(7) สารนิพนธ์, วิทยานิพนธ์, ดุษฎีนิพนธ์, รายงานการวิจัย

รูปแบบ :

ผู้แต่ง.// (ปีที่พิมพ์).// ชื่อวิทยานิพนธ์.// ใน ระดับวิทยานิพนธ์ สาขา. /ชื่อมหาวิทยาลัยที่พิมพ์.

ตัวอย่าง :

พรไทย ศิริสาธิตกิจ. (2558). การพัฒนารูปแบบการปรับตัวของชาวนาอย่างยั่งยืนในพื้นที่ลุ่มน้ำทะเลสาบสงขลา. ใน ดุษฎีนิพนธ์ปรัชญาดุษฎีบัณฑิต สาขาวิชาพัฒนศึกษา. มหาวิทยาลัยศิลปากร.

นายมนัส ภาคภูมิ. (2540). ปัจจัยที่ส่งผลต่อความสำเร็จของเจ้าอาวาสในการพัฒนาวัดให้เป็นศูนย์กลางชุมชน. ใน รายงานการวิจัย. มหาจุฬาลงกรณราชวิทยาลัย.

(8) สัมภาษณ์

รูปแบบ:

ชื่อผู้ที่ได้รับการสัมภาษณ์.// (วัน เดือน ปี ที่สัมภาษณ์).// ชื่อเรื่องที่สัมภาษณ์.// (ชื่อผู้สัมภาษณ์)

ตัวอย่าง :

ไชยศิริ ลีศิริกุล. (5 พ.ย. 2562). *วิธีการพัฒนาห่วงโซ่อุปทานข้าว*. (พระมหาปรัชญ์ อดิถาวร, สัมภาษณ์)

(9) สื่อออนไลน์

รูปแบบ :

ผู้แต่ง. //(ปีที่เผยแพร่). // ชื่อเรื่อง. // เรียกใช้เมื่อ / จาก แหล่งที่มาของข้อมูล (URL)

ตัวอย่าง :

ฤทัยชนก จริงจิตร. (2555). *กลยุทธ์ข้าวไทยบนฐาน AEC เพื่อก้าวสู่การเป็น Trading Nation* เรียกใช้เมื่อ 1 สิงหาคม 2563 จาก <http://www.tpsso.moc.go.th/sites/default/files/862-img.pdf>

สำนักงานพระพุทธศาสนาแห่งชาติ. (2561). *เลื่อนข้าราชการให้ดำรงตำแหน่งประเภททั่วไป ระดับชำนาญงาน คำสั่งสำนักงานพระพุทธศาสนาแห่งชาติ ที่ 593/2562* . เรียกใช้เมื่อ 15 มกราคม 2562 จาก <http://www.onab.go.th/category/news/คำสั่ง-ประกาศ/>

(10) ราชกิจจานุเบกษา

รูปแบบ:

ชื่อกฎหมาย. //(ปีที่พิมพ์). //ชื่อเรื่อง(ถ้ามี). //ราชกิจจานุเบกษา เล่มที่/ตอนที่/หน้า/(วันเดือนปี).

ตัวอย่าง:

พระราชบัญญัติการศึกษาแห่งชาติ (ฉบับที่ 4). (2562). *ราชกิจจานุเบกษา เล่ม 136 ตอนที่ 57 ก หน้า 49* (1 พฤษภาคม 2562).

ประกาศกระทรวงทรัพยากรธรรมชาติและสิ่งแวดล้อม. (2562). *เรื่อง กำหนดประเภทและขนาดของโครงการหรือกิจการซึ่งต้องจัดทำรายงานการวิเคราะห์ผลกระทบสิ่งแวดล้อม และหลักเกณฑ์ วิธีการ ระเบียบปฏิบัติ และแนวทางการจัดทำรายงาน*

การวิเคราะห์ผลกระทบสิ่งแวดล้อม. ราชกิจจานุเบกษา เล่ม 129 ตอนพิเศษ 97 ง หน้า 1 (20 มิถุนายน 2555).

ตัวอย่างเอกสารอ้างอิง

เอกสารอ้างอิง

- เกษงา ผาทอง. (2564). *ระเบียบวิธีวิจัยทางรัฐศาสตร์ : แนวคิด ทฤษฎีสู่การปฏิบัติ*. ปทุมธานี: โรงพิมพ์มหาวิทยาลัยราชภัฏวไลยอลงกรณ์ในพระบรมราชูปถัมภ์.
- ประภัสสร ปรีเอี่ยม และธรรมนุญ รวีผ่อง. (2554). ผลการส่งเสริมพัฒนาการ กล้ามเนื้อมัดเล็ก สำหรับเด็กพัฒนาการช้าโดยพ่อแม่ของเด็กที่มีความต้องการพิเศษใน จังหวัดมหาสารคาม. ใน *รายงานการวิจัย*. สถาบันราชภัฏมหาสารคาม.
- พระสุตรักษ์ วิสุทโธ และเดชชาติ ตรีทรัพย์. (2561). บทบาทของผู้สูงอายุในการพัฒนาชุมชน ในตำบลทรายขาว อำเภอหัวไทร จังหวัดนครศรีธรรมราช. *วารสารสังคมศาสตร์และวัฒนธรรม*, 2(2), 8-13
- พระสถาพร ปุณณนนโท (เจ้าจวนจร) และคณะ. (2562). การวิเคราะห์การประยุกต์ใช้หลักพุทธธรรมในการทำงานจิตอาสา ของชุมชนวัดสระเกษ อำเภอเมือง จังหวัดสงขลา. *วารสารสังคมศาสตร์และวัฒนธรรม*, 3(2), 16-31.
- พระราชบัญญัติการศึกษาแห่งชาติ (ฉบับที่ 4). (2562). ราชกิจจานุเบกษา เล่ม 136 ตอนที่ 57 ก หน้า 49 (1 พฤษภาคม 2562).
- มหาจุฬาลงกรณราชวิทยาลัย.(2535). *พระไตรปิฎกฉบับภาษาบาลี ฉบับมหาจุฬาลงกรณราชวิทยาลัย 2500*. กรุงเทพฯ: โรงพิมพ์มหาจุฬาลงกรณราชวิทยาลัย.
- สำนักงานสาธารณสุขอ่างทอง. (2560). *รายงานทารกน้ำหนักน้อยกว่า 2,500 กรัม ได้รับการคัดกรองพัฒนาการ DSPMปีงบประมาณ 2560 (อินเทอร์เน็ต)*. เรียกใช้เมื่อ 15 มิถุนายน 2562 จาก <http://atg.hdc.moph.go.th>
- สำนักงานวัฒนธรรมจังหวัดพทุลง. (2563). *ศิลปะการแห่งโนราห์*. เรียกใช้เมื่อ 9 กุมภาพันธ์ 2563 จาก https://www.m-culture.go.th/phatthalung/ewt_news.php?nid=508&filename=index.

Elizabet, B. (1990). *Ecotourism: The Potentials and Pitfalls*. Vol.1 and 2. World Wildlife Fund. Washington, D.C.

Dunst, C. J. & Triette, C. M. (1996). Empowerment, effective helpgiving practices and family-Centered care. *Pediatr Nurs*, 22(2), 334-337.

5. หลักเกณฑ์การส่งต้นฉบับบทความเพื่อได้รับการตีพิมพ์

การส่งในระบบ (Online Submission) สามารถส่งเข้าระบบออนไลน์ได้เว็บไซต์ของวารสารกวีานพะเยา ได้ที่ <https://so11.tci-thaijo.org/index.php/jkp> เมื่อส่งเข้าระบบสำเร็จให้แจ้งข้อมูลเพิ่มเติมทาง Email : journal.kwanphayao@gmail.com

6. ขั้นตอนการนำบทความลงตีพิมพ์ลงในวารสารกวีานพะเยา

ต้นฉบับบทความที่เสนอเพื่อพิจารณาตีพิมพ์ในวารสารให้อยู่ในรูปแบบของไฟล์เอกสาร *.docx ของ Microsoft Word Version 2010 หรือมากกว่า หากต้นฉบับประกอบด้วยภาพ ตาราง หรือสมการ ให้ส่งแยกจากไฟล์เอกสาร ในรูปแบบไฟล์ภาพ สกุล *.PDF*.JPG*.GIF หรือ *.bmp ความยาวของต้นฉบับต้องไม่เกิน 12 หน้า (ไม่รวมเอกสารอ้างอิง) กองบรรณาธิการจะพิจารณาบทความเบื้องต้น เกี่ยวกับความถูกต้องของรูปแบบทั่วไป ถ้าไม่ผ่านการพิจารณาจะส่งกลับไปแก้ไข ถ้าผ่านจะเข้าสู่การพิจารณาของผู้ทรงคุณวุฒิเมื่อผลการประเมินผ่านหรือไม่ผ่านหรือมีการแก้ไข จะแจ้งผลให้ผู้เขียนทราบ โดยการพิจารณาบทความเพื่อลงตีพิมพ์ได้จะคำนึงถึงความหลากหลายและความเหมาะสม

7. สิทธิของบรรณาธิการ

ในกรณีที่กองบรรณาธิการหรือผู้เชี่ยวชาญ ซึ่งได้รับเชิญให้เป็นผู้ทรงคุณวุฒิผู้ตรวจประเมินบทความมีความเห็นว่าควรแก้ไข กองบรรณาธิการจะส่งคืนเพื่อให้เจ้าของบทความแก้ไข โดยจะยึดถือข้อเสนอแนะของผู้ทรงคุณวุฒิผู้ตรวจประเมินเป็นเกณฑ์หลัก และหรือขอสงวนสิทธิ์ที่จะพิจารณาไม่ตีพิมพ์ ในกรณีที่รายงานการวิจัย บทความทางวิชาการหรือบทความวิจัย บทความปริทัศน์ และบทวิจารณ์หนังสือ ไม่ตรงกับแนวทางของวารสารกวีานพะเยา หรือไม่ผ่านการพิจารณาของกองบรรณาธิการหรือผู้เชี่ยวชาญเมื่อบทความที่ได้รับการตีพิมพ์ ผู้เขียนจะได้รับวารสารสิ่งคัมภีร์ที่นำบทความลงตีพิมพ์ พร้อมกับหนังสือรับรองการตีพิมพ์บทความในวารสารกวีานพะเยา

ตัวอย่างการเตรียมต้นฉบับบทความวิจัย

ชื่อบทความ (ไทย) (20 pt)

ชื่อบทความ (อังกฤษ) (18 pt)

ชื่อ-นามสกุลผู้เขียน¹ (ไทย) (14 pt)

ชื่อ-นามสกุลผู้เขียน¹ (อังกฤษ) (12 pt)

หน่วยงานต้นสังกัด¹ (ไทย) (14 pt)

หน่วยงานต้นสังกัด¹ (อังกฤษ) (12 pt)

Corresponding Author's Email: (12 pt)

บทคัดย่อ (18 pt) (300 คำ)

(16 pt).....วัตถุประสงค์ของการวิจัย ระบุประเภทของวิจัย ประชากรกลุ่มตัวอย่าง เครื่องมือที่ใช้ในการวิจัย การเก็บรวบรวมข้อมูล สถิติที่ใช้ในการวิเคราะห์ข้อมูล ผลการวิจัย ที่พบ (เลือกนำเสนอเฉพาะผลการวิจัยที่มีความน่าสนใจมากที่สุด).....

.....

.....

.....

.....

.....

คำสำคัญ: 3-5 คำ

Abstract (18 pt)

.....(16 pt) ให้ตรงตามบทคัดย่อภาษาไทย.....

.....

.....

.....

.....

Keywords: 3-5 words

บทนำ (18 pt) (ไม่ควรเกิน 4 ย่อหน้า)

...(16 pt) 1. กล่าวถึงความจำเป็นมาแล้วความสำคัญของปัญหา โดยกว้าง ๆ (อ้างนโยบาย กฎหมาย หรือแนวคิดทฤษฎีมารองรับ).....

2. กล่าวถึงสภาพปัญหาปัจจุบันที่เกิดขึ้น (อ้างงานวิจัยหรือทฤษฎีมารองรับ).....

3. กล่าวถึงสภาพปัญหาของประชากรกลุ่มตัวอย่างที่ต้องการศึกษา.....

4.สรุปความจำเป็นมาทั้งหมดชี้ให้เห็นถึงความสำคัญของการวิจัยและประโยชน์ที่คาดว่าจะได้รับ.....

วัตถุประสงค์ของการวิจัย (18 pt)

1..... (16 pt).....

2..... (16 pt).....

3..... (16 pt).....

การทบทวนวรรณกรรม (18 pt)

1..... (16 pt).....

2..... (16 pt).....

สรุป..... (16 pt).....

วิธีดำเนินการวิจัย (18 pt)

(16 pt)..... ระบุรูปแบบของการวิจัย..... ประชากรและกลุ่มตัวอย่าง..... วิธีการได้มาซึ่งกลุ่มตัวอย่าง..... การสร้างเครื่องมือและตรวจสอบคุณภาพเครื่องมือ..... การเก็บรวบรวมข้อมูล..... การวิเคราะห์ข้อมูล.....

องค์ความรู้ใหม่ (18 pt) (ถ้ามี)

...(16 pt).....ระบุองค์ความรู้อันเป็นผลสัมฤทธิ์ที่ได้จากการวิจัย. สันเคราะห์
ออกมาในรูปแบบโมเดล พร้อมคำอธิบายรูปแบบ/โครงสร้างของโมเดลอย่างกระชับ เข้าใจ
ง่าย.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

สรุป/ข้อเสนอแนะ (18 pt)

...(16 pt). สรุปผลการวิจัยทั้งหมด สั้น ๆ กระชับรัดได้ใจความ พร้อมข้อเสนอแนะที่
ได้จากการวิจัย..... และการนำผลการวิจัยไปใช้ รวมถึงเสนอแนะแนวทางในการวิจัยครั้งต่อไป

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

กิตติกรรมประกาศ (18 pt) (ถ้ามี) (ให้ใส่เฉพาะกรณีที่ได้รับทุนสนับสนุนการวิจัย หรือกรณีซื้อบทความมีชื่อเรื่องไม่ตรงกับงานวิจัยหรือวิทยานิพนธ์)

...(16 pt) ตัวอย่าง เช่น ขอขอบคุณทุนสนับสนุนวิจัยจากสำนักงานคณะกรรมการวิจัยแห่งชาติ ปีงบประมาณ 2559 และข้อมูลจากโครงการวิจัยย่อย เรื่องสภาพปัญหาและความต้องการดูแลสุขภาพของผู้สูงอายุในบริบทภาคใต้ตอนล่าง.....

.....
.....

เอกสารอ้างอิง (18 pt)

(16 pt).....

.....
.....
.....
.....
.....
.....
.....
.....

ตัวอย่างการเตรียมต้นฉบับบทความวิชาการ

ชื่อบทความ (ไทย) (20 pt)

ชื่อบทความ (อังกฤษ) (18 pt)

ชื่อ-นามสกุลผู้เขียน¹ (ไทย) (14 pt)

ชื่อ-นามสกุลผู้เขียน¹ (อังกฤษ) (12 pt)

หน่วยงานต้นสังกัด¹ (ไทย) (14 pt)

หน่วยงานต้นสังกัด¹ (อังกฤษ) (12 pt)

Corresponding Author's Email: (12 pt)

บทคัดย่อ (18 pt) (300 คำ)

(16 pt).....

.....

.....

.....

.....

.....

คำสำคัญ: 3-5 คำ

Abstract (18 pt)

.....(16 pt).....

.....

.....

.....

.....

Keywords: 3-5 words

สรุป (18 pt)

(16 pt)

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

เอกสารอ้างอิง (18 pt)

(16 pt)

.....

.....

.....

.....

.....

ชื่อบทความ (ไทย) (20 pt)

ชื่อบทความ (อังกฤษ) (18 pt)

ชื่อ-นามสกุลผู้เขียน¹ (ไทย) (14 pt)

ชื่อ-นามสกุลผู้เขียน¹ (อังกฤษ) (12 pt)

หน่วยงานต้นสังกัด¹ (ไทย) (14 pt)

หน่วยงานต้นสังกัด¹ (อังกฤษ) (12 pt)

Corresponding Author's Email: (12 pt)



(14 pt)

แปลจากหนังสือ:

ผู้เขียน:

ผู้แปล:

สำนักพิมพ์:

ปีที่พิมพ์:

จำนวนหน้า:

บทนำ (18 pt)

(16 pt) บริบท ความเป้นมา ของหนังสือหรือประเด็นที่ศึกษา.....

.....

.....

.....

.....

เนื้อเรื่อง (18 pt)

...(16 pt) องค์ประกอบของหนังสือหรือประเด็นที่ศึกษา บท หมวดหมู่ ลักษณะ ชนิด ประเภท วัตถุประสงค์ สาระ ประเด็น แง่คิด มุมมอง ฯลฯ.....

บทวิจารณ์ (18 pt)

...(16 pt) นำเสนอหลักการ แนวคิด ผานการวิเคราะห์ สังเคราะห์ วิจัยที่ สะท้อนมุมมองเหตุผลความคาดหวัง ผลกระทบ สาระสำคัญ ตามหลักทฤษฎีเชิงวิชาการ พร้อมเสนอแนะแนวทางเพื่อการแก้ไข การส่งเสริมและพัฒนาต่อยอด (อ้างอิงถ้ามี).....

จุดเด่น.....

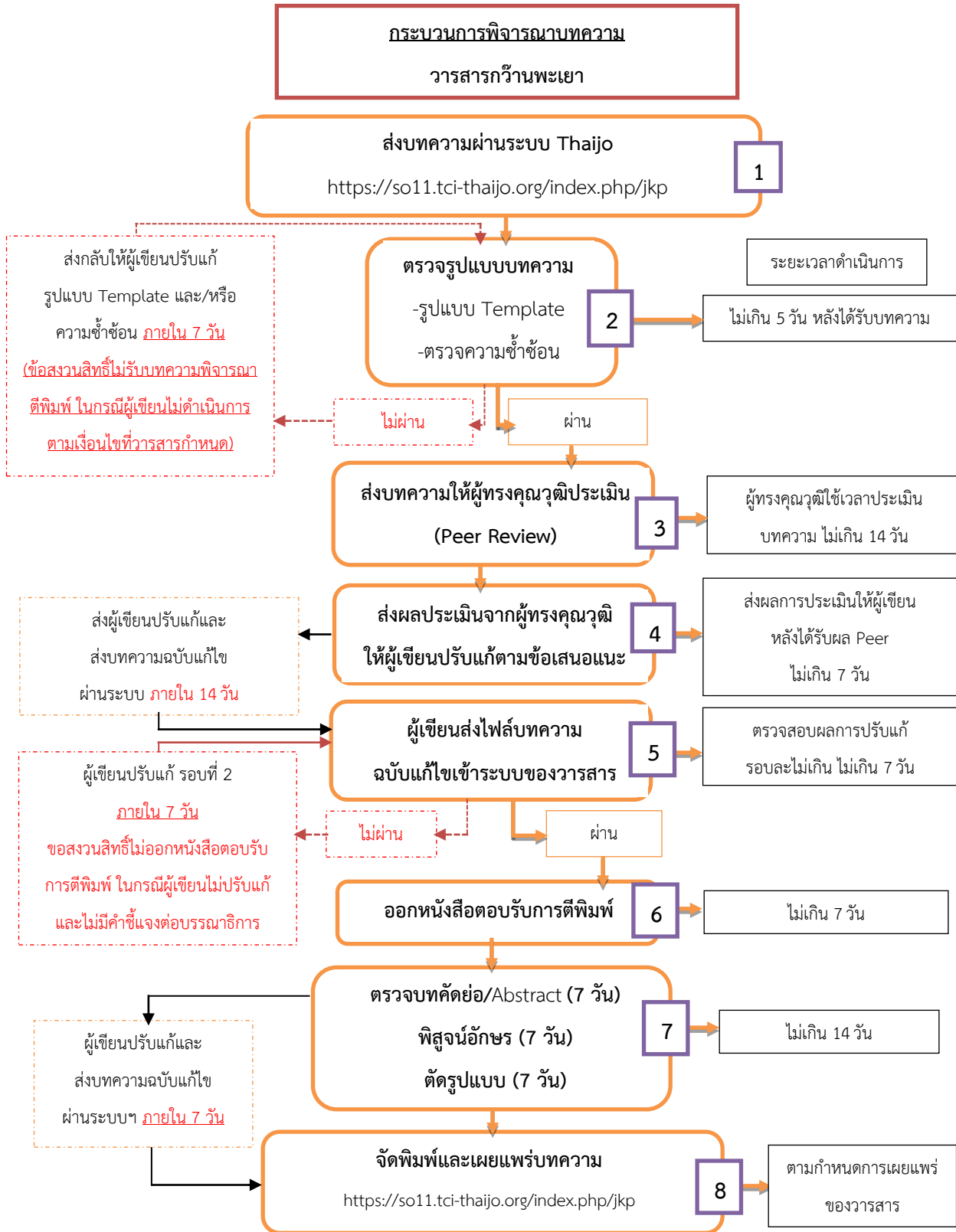
จุดด้อย.....

สรุป (18 pt)

(16 pt) สรุปภาพรวมครอบคลุมผลการศึกษานำเสนอ สะท้อนคุณค่า การนำไป ใช้ประโยชน์ เป็นความเรียงไม่ใส่เลขเป็นขอมাত্রา ไม่เอียง ไมหนา ไม่แทรกภาพโมเดล สะท้อนคุณค่าทางวิชาการ.....

เอกสารอ้างอิง (18 pt)

(16 pt).....



หมายเหตุ: ระยะเวลาของกระบวนการพิจารณาบทความตั้งแต่ผู้พิมพ์ส่งบทความเข้าระบบ ขั้นตอนที่ 1-6 ใช้ระยะเวลาประมาณ 1 เดือน ในการออกหนังสือตอบรับการตีพิมพ์ (ผู้พิมพ์บทความต้องปรับแก้บทความตามกำหนด)