



วารสารรัฐประศาสนศาสตร์และการจัดการสังคม

ปีที่ 5 ฉบับที่ 2 (กรกฎาคม – ธันวาคม) 2566

Received: 28/08/2023, Revised: 17/11/2023, Accepted: 27/11/2023

ข้อเสนอแนะเชิงนโยบายการส่งเสริม

การมีส่วนร่วมทางอิเล็กทรอนิกส์ในกลุ่มเยาวชน กรณีศึกษากรุงเทพมหานคร

สุจินต์ พูลบุญ*

สาขาวิชานโยบายสาธารณะและการจัดการภาครัฐ คณะสังคมศาสตร์และมนุษยศาสตร์ มหาวิทยาลัยมหิดล

E-mail: sujinn.pon@student.mahidol.ac.th*

*ผู้ประสานงานหลัก

บทคัดย่อ

บทความฉบับนี้ มีวัตถุประสงค์เพื่อนำเสนอข้อเสนอแนะเชิงนโยบายด้านการส่งเสริมการมีส่วนร่วมทางอิเล็กทรอนิกส์ในกลุ่มเยาวชนที่ได้มาจากการทบทวนและสังเคราะห์ผลการศึกษาวิเคราะห์รูปแบบเส้นทางความสัมพันธ์เชิงสาเหตุที่มีอิทธิพลต่อการตัดสินใจมีส่วนร่วมทางอิเล็กทรอนิกส์ของกลุ่มเยาวชนในกระบวนการนโยบายสาธารณะ โดยเก็บข้อมูลจากกลุ่มตัวอย่างเยาวชนในกรุงเทพมหานคร จำนวน 846 ตัวอย่าง ซึ่งผลการวิจัยได้พัฒนาข้อเสนอแนะจำนวน 11 ข้อ ครอบคลุมขั้นตอนตามกระบวนการนโยบายสาธารณะ โดยเน้นการบูรณาการการมีส่วนร่วมทางอิเล็กทรอนิกส์และการเสริมสร้างศักยภาพที่คำนึงถึงการสร้างการรับรู้ความสำคัญต่อสิทธิ หน้าที่ และประโยชน์ของระบบบริการทางอิเล็กทรอนิกส์ของหน่วยงานของรัฐที่ต้องพัฒนาให้มีการใช้งานง่าย ไม่สลับซับซ้อน และมีการสื่อสารด้วยข้อความและการใช้ภาษาที่เหมาะสมกับเยาวชน ภายใต้การสร้างวัฒนธรรมการมีส่วนร่วมอย่างบูรณาการระหว่างการใช้ช่องทางอิเล็กทรอนิกส์ (ออนไลน์) และการมีส่วนร่วมแบบดั้งเดิม (ออฟไลน์) รวมถึงการสร้างความสามารถของเยาวชนด้วยการสนับสนุนองค์ความรู้ การเข้าถึงข้อมูลและเทคโนโลยี และต้นทุนการมีส่วนร่วมที่เหมาะสม ตลอดจนการให้คุณค่ากับการมีส่วนร่วมทางอิเล็กทรอนิกส์หรือเสียงของเยาวชนในเชิงประจักษ์ ซึ่งนำไปสู่การเสนอแนะเพื่อให้หน่วยงานของรัฐสามารถนำไปประยุกต์ใช้ในการดำเนินงานต่าง ๆ ที่ต้องอาศัยการมีส่วนร่วมจากเยาวชนผ่านระบบการบริการทางอิเล็กทรอนิกส์ได้ตามความเหมาะสม อันจะส่งผลต่อการสร้างความร่วมมือและลดผลกระทบที่เกิดจากข้อขัดแย้งหรือความไม่เชื่อมั่นในการดำเนินงานของรัฐบาลและหน่วยงานภาครัฐของตัวแสดงที่เป็นเยาวชนต่อการกำหนดนโยบายสาธารณะและการบริหารจัดการภาครัฐต่อไป

คำสำคัญ: ข้อเสนอแนะเชิงนโยบาย, การมีส่วนร่วมทางอิเล็กทรอนิกส์, เยาวชน, การมีส่วนร่วมของเยาวชน



วารสารรัฐประศาสนศาสตร์และการจัดการสังคม

ปีที่ 5 ฉบับที่ 2 (กรกฎาคม – ธันวาคม) 2566

Received: 28/08/2023, Revised: 17/11/2023, Accepted: 27/11/2023

Policy Recommendations for Promoting Electronic Participation among Youth: A Case Study in Bangkok

Sujin Poonboon*

Program in Public Policy and Public Management, Faculty of Social Sciences and Humanities, Mahidol University

E-mail: sujin.pon@student.mahidol.ac.th*

*Corresponding author

Abstract

This article aims to present policy recommendations for promoting youth participation in electronic participation. These recommendations are derived from a review and synthesis of studies that analyze a causal model of the factors affecting e-participatory decision-making among youth in the public policy process. Data were collected from a sample of 846 youth in Bangkok. The research results yielded 11 recommendations that encompass steps in the public policy process. Emphasizing the integration of electronic participation and capacity building, this approach considers the creation of awareness of the importance of the rights, duties, and benefits of electronic service systems in government agencies. These systems should be developed to be user-friendly, uncomplicated, and communicate with messages and language that are suitable for youth. Under the creation of a participatory culture that integrates the use of online electronic channels and traditional offline participation. This includes building youth capacity by supporting knowledge, access to information and technology, and appropriate participation costs. As well as empirically valuing electronic participation or youth voices. This leads to recommendations so that government agencies can apply them to various operations that require participation from youth through electronic service systems as appropriate. This will affect the creation of cooperation and reduce the impact of conflicts or distrust in the operations of the government and government agencies of youth actors on public policy making and management.

Keywords: Policy Recommendations, Electronic Participation, Youth, Youth Participation



บทนำ

ประเด็นการมีส่วนร่วมของประชาชน ทั้งในเชิงของการเปิดรับฟังความคิดเห็นต่อความต้องการสินค้าและบริการสาธารณะผ่านการกำหนดเป็นกฎหมาย นโยบาย ยุทธศาสตร์ และแผนปฏิบัติการต่าง ๆ ตลอดจนบทบาทของประชาชนในการกำกับตรวจสอบการทำงานของรัฐบาลและหน่วยงานรัฐต่าง ๆ ถือเป็นความท้าทายประการหนึ่งที่สำคัญในการพัฒนากระบวนการทางรัฐประศาสนศาสตร์และการบริหารงานของภาครัฐผ่านกลไกการจัดการทางสังคม เพื่อให้การทำงานสามารถตอบโจทย์สภาพปัญหาที่นำไปสู่การกำหนดเป็นนโยบายสาธารณะที่สอดคล้องกับสถานการณ์ที่เกิดขึ้นภายใต้การมีระบบราชการที่เอื้ออำนวยต่อการบริหารจัดการอย่างมีประสิทธิภาพ โดยเฉพาะในประเด็นความท้าทายของการนำนวัตกรรมทางเทคโนโลยีมาประยุกต์ใช้เป็นเครื่องมือที่จะสามารถตอบสนองต่อประเด็นดังกล่าวด้วยการสร้างรูปแบบการมีส่วนร่วมของประชาชนผ่านช่องทางสมัยใหม่ ซึ่งมีความสอดคล้องกับพัฒนาการของกระบวนการทัศน์การบริหารจัดการภาครัฐแนวใหม่ (New Public Management) ที่ก่อให้เกิดพัฒนาการและการเปลี่ยนแปลงทางนโยบายและการบริหารจัดการในระบบราชการด้วยการปรับใช้เทคโนโลยีและนวัตกรรมสมัยใหม่เพื่อมุ่งเน้นการให้บริการประชาชนอย่างมีส่วนร่วมภายใต้โครงสร้างการบริหารองค์การภาครัฐที่มีความยืดหยุ่นและคล่องตัวมากขึ้น ซึ่งมีความสอดคล้องตามแนวความคิดของคริสโตเฟอร์ ฮูด ที่สะท้อนนัยยะของการบริหารงานภาครัฐให้มีความสะดวก รวดเร็ว มีการใช้ทรัพยากรอย่างมีประสิทธิภาพ (Hood, 1991, อ้างถึงในนครินทร์ เมฆไตรรัตน์ และคณะ, 2548) โดยที่ภาพฉายของกระบวนการทัศน์ดังกล่าวในปัจจุบันสามารถสะท้อนในเชิงประจักษ์จากการดำเนินนโยบาย “รัฐบาลดิจิทัล (Digital Government)” ผ่านกลไกการดำเนินงานเพื่อลดขั้นตอนและความผิดพลาดจากการทำงานของข้าราชการหรือเจ้าหน้าที่ของรัฐด้วยการใช้เทคโนโลยีดิจิทัลมาทดแทน รวมไปถึงการจัดให้มีระบบข้อมูลเปิดภาครัฐ การเชื่อมโยงและใช้ประโยชน์จากข้อมูลขนาดใหญ่ที่นำไปสู่การเปิดกว้างและส่งเสริมการเข้ามามีส่วนร่วมสาธารณะของทุกภาคส่วนที่มีประสิทธิภาพมากยิ่งขึ้น ซึ่งยังเป็นการสนับสนุนนัยยะทางทฤษฎีด้านการจัดการปกครองสาธารณะแนวใหม่ (New Public Governance) ในเชิงของการมีระบบการเชื่อมโยงทางสังคมภายใต้การบริหารจัดการที่ดีและการเป็นบรรษัทภิบาลที่ซึ่งมีการเปิดโอกาสการเข้าถึงข้อมูลและการมีบทบาทของตัวแสดงต่าง ๆ ในการส่งมอบบริการภาครัฐ ทั้งในส่วนของรัฐ เอกชน และประชาชน (ไททัศน์ มาลา, 2561)

จากบทบาทและความสำคัญทางนวัตกรรมและเทคโนโลยีที่ส่งเสริมกระบวนการทัศน์ทางรัฐประศาสนศาสตร์ในมิติของการส่งเสริมการมีส่วนร่วมของประชาชนดังที่กล่าวในข้างต้นนั้น สำหรับกรณีของประเทศไทยสามารถแสดงความก้าวหน้าของพัฒนาการจากดัชนีการมีส่วนร่วมทางอิเล็กทรอนิกส์ (e-Participation Index: EPI) ที่จัดทำโดยองค์การสหประชาชาติ หรือ United Nations (UN) ด้วยการฉายภาพของประสิทธิภาพการมีส่วนร่วมทางอิเล็กทรอนิกส์และส่งเสริมปฏิสัมพันธ์ระหว่างภาครัฐและประชาชน รวมถึงประเมินความพร้อมในการใช้งานของการให้บริการบนเว็บไซต์ของหน่วยงานภาครัฐแก่ประชาชนตามแนวทางของรัฐบาลดิจิทัลผ่านการจัดอันดับจาก 193 ประเทศทั่วโลก ในการจัดทำดัชนีครั้งล่าสุดในปี พ.ศ.2565 ตามกรอบแนวคิดที่แบ่งออกเป็น 3 ด้านหลัก ได้แก่ (1) ข้อมูลอิเล็กทรอนิกส์ (e-Information) (2) การให้คำปรึกษาทางอิเล็กทรอนิกส์ (e-Consultation) และ (3) การตัดสินใจทางอิเล็กทรอนิกส์ (e-Decision-Making) พบว่าประเทศไทยมีค่าดัชนีดังกล่าวอยู่ที่ 0.78 คะแนน หรือคิดเป็นอันดับที่ 18 ของโลก กล่าวคือ ประเทศไทยมีอันดับดีขึ้นจากปี 2563 ถึง 33 อันดับ และยังคงจัดอยู่ในกลุ่มประเทศที่มีค่าคะแนนดัชนี EPI ระดับสูงมาก จึงสะท้อนถึงระดับการพัฒนาด้านการมีส่วนร่วมทางอิเล็กทรอนิกส์ที่ดีขึ้นของประเทศ (United Nations, 2022) แต่ถึงอย่างไรก็ตาม แม้ว่าภาพลักษณ์ในเวทีโลกของการส่งเสริมการมีส่วนร่วมทางอิเล็กทรอนิกส์ของประเทศไทยจะมีความก้าวหน้าอย่างก้าวกระโดด ทว่าหากพิจารณาในบริบทของการเข้ามามีส่วนร่วมของกลุ่มเยาวชน หรือ ผู้ที่มีอายุระหว่าง 18 – 25 ปีตามคำนิยามความหมายที่ระบุในพระราชบัญญัติส่งเสริมการพัฒนาเด็กและเยาวชนแห่งชาติ พ.ศ. 2550 และที่แก้ไขเพิ่มเติม (ฉบับที่ 2) พ.ศ. 2560 กล่าวคือ เป็นกลุ่มประชากรที่เกิดในช่วงปี พ.ศ. 2540-2547 ซึ่งเป็นกลุ่มบุคคล Generation Y หรือ Gen-Y (Millennials) ตอนปลาย และ Generation Z หรือ Gen-Z โดยสถานการณ์ปัจจุบันเป็นที่เด่นชัดว่ากลุ่มเยาวชนดังกล่าวได้เข้าไปมีบทบาทเพิ่มมากขึ้นในการแสดงออกความคิดเห็นทางการเมือง นโยบายสาธารณะ และการจัดการภาครัฐ ผ่านช่องทางต่าง ๆ ทั้งในส่วนในรูปแบบที่เป็นทางการของช่องทางอิเล็กทรอนิกส์ที่หน่วยงานภาครัฐพัฒนาขึ้น และช่องทางที่ไม่เป็นทางการผ่านแพลตฟอร์มสื่อสังคมออนไลน์ต่าง ๆ ซึ่งแม้ว่าในทางทฤษฎีปรากฏการณ์เหล่านี้อาจเป็นสัญญาณของพัฒนาการที่ดีต่อความก้าวหน้าของการมีส่วนร่วมจากกลุ่มเยาวชนที่เพิ่มสูงขึ้น หากแต่แท้ที่จริงแล้วในทางปฏิบัติของการแสดงออกซึ่งความคิดเห็นต่าง ๆ เหล่านั้น กลับยัง



พบว่า มีข้อจำกัดอยู่หลายประการ ทั้งในด้านของกฎหมาย กฎระเบียบ และช่องทางการให้ข้อมูลหรือแสดงเจตจำนงที่มีการรับรู้ข้อมูลอย่างไม่เพียงพอต่อการตัดสินใจ ประกอบกับในแง่ของพื้นที่สาธารณะอย่างโลกออนไลน์ที่ยังขาดความน่าเชื่อถือ (Trust) จากปัญหาของข่าวปลอม (Fake News) และประเด็นปัญหาจากความไม่ตระหนักรู้ทางไซเบอร์ต่าง ๆ ที่เป็นผลให้กลุ่มเยาวชนผู้ซึ่งเป็นกลุ่มเปราะบางอาจตกอยู่ในสภาวะที่ง่ายต่อการถูกบิดเบือนหรือครอบงำทางความคิด (สมคิด พุทธศรี, 2563) รวมไปถึงในด้านของการพัฒนาช่องทางการส่งเสริมการมีส่วนร่วมทางอิเล็กทรอนิกส์ของหน่วยงานภาครัฐก็อาจยังขาดประสิทธิภาพที่ตรงกับบริบทและความต้องการของเยาวชน จึงเป็นสาเหตุสำคัญประการหนึ่งที่เกิดข้อขัดแย้งระหว่างเยาวชนกับหน่วยงานภาครัฐในการเข้ามามีส่วนร่วมทางอิเล็กทรอนิกส์ ดังสะท้อนจากกรณีตัวอย่างของปัญหาที่เกิดขึ้นในอดีตที่ผ่านมาหลายประการ เช่น กรณีประกาศของกลุ่มเยาวชนที่แสดงเจตจำนงในการใช้งานแพลตฟอร์ม Telegram เพื่อการติดต่อสื่อสารและแสดงความคิดเห็นในทางการเมือง แต่กลับมีการสั่งระงับแอปพลิเคชันดังกล่าวโดยสำนักงานคณะกรรมการกฤษฎีกาการกระจายเสียง กิจการโทรทัศน์ และกิจการโทรคมนาคมแห่งชาติ (กสทช.) หรือในกรณีผู้บัญชาการตำรวจแห่งชาติออกคำสั่งให้ระงับเพจเยาวชนปลดแอก ด้วยเหตุผลว่ามีเนื้อหาที่กระทบต่อความมั่นคงของรัฐ ความสงบเรียบร้อยหรือศีลธรรมอันดีของประชาชน (วิศรุต สีนพพร, 2563) เป็นต้น ดังนั้น จึงถือเป็นประเด็นความท้าทายที่เป็นผลมาจากวิวัฒนาการความก้าวหน้าทางเทคโนโลยีบนโลกออนไลน์ที่เสมือนเป็นสื่อสังคมไร้พรมแดนที่ง่ายและสะดวกต่อการเข้าถึงของกลุ่มเยาวชน ซึ่งเป็นทั้งคุณประโยชน์ต่อการมองเห็นโลกกว้างและเต็มไปด้วยข้อมูลที่สามารถใช้ต่อยอดและพัฒนาในด้านต่าง ๆ ได้ แต่ในอีกด้านหนึ่งก็ยังเป็นอันตรายที่แอบแฝงและง่ายต่อการปลุกเร้าทางความคิดและความเชื่อที่บิดเบือนไปจากข้อเท็จจริงบางอย่าง ส่งผลให้เกิดเป็นสภาพปัญหาความขัดแย้งหรือความเห็นต่างในสังคม ยิ่งไปกว่านั้น หากภาครัฐยังไม่คำนึงถึงเสียงของเยาวชนก็จะเป็นชนวนของความขัดแย้งและการบานปลายของปัญหา ดังนั้น จึงเป็นที่มาของบทความฉบับนี้ ที่เป็นการนำเสนอแนวปฏิบัติและข้อเสนอแนะเชิงนโยบายของการส่งเสริมการมีส่วนร่วมทางอิเล็กทรอนิกส์ในกลุ่มเยาวชน ด้วยการสังเคราะห์ผลการศึกษาศาสนะจากกรณีศึกษาเยาวชนในกรุงเทพมหานครที่ซึ่งเป็นพื้นที่ที่มีสถิติเยาวชนในปี 2565 จำนวนรวม 528,957 คน คิดเป็นร้อยละ 7.77 ของจำนวนเยาวชนทั้งประเทศที่มีทั้งสิ้น 6,805,099 คน (สำนักงานสถิติแห่งชาติ, 2565) โดยพบว่าเด็กและเยาวชนในกรุงเทพมหานครที่มีอายุ 6 – 24 ปี มีพฤติกรรมการใช้อินเทอร์เน็ตสูงถึงร้อยละ 98.9 ประกอบกับมีการใช้โทรศัพท์มือถือสูงถึงร้อยละ 98.8 (สำนักงานสถิติแห่งชาติ, 2564) อันสอดคล้องกับแนวทางการขับเคลื่อนเรื่องการใช้เทคโนโลยีสารสนเทศที่ถือเป็นโครงสร้างพื้นฐานในการประยุกต์กับการส่งเสริมการมีส่วนร่วมของภาคประชาชน รวมไปถึงจากบริบทของกรุงเทพมหานครยังมีจำนวนและความหลากหลายของสถานศึกษา รวมถึงความพร้อมสำหรับพื้นที่สาธารณะบนโลกออนไลน์และช่องทางการให้บริการอิเล็กทรอนิกส์จากหน่วยงานภาครัฐ โดยเฉพาะในส่วนที่เป็นบริการของกรุงเทพมหานครที่เป็นศูนย์กลางในการดำเนินกิจกรรมเพื่อแสดงออกทางการเมืองและมีส่วนร่วมทางนโยบายสาธารณะของเยาวชน โดยที่บทความฉบับนี้ถือเป็นการนำเสนอต่อยอดการแปลงผลวิจัยสู่การสร้างข้อเสนอแนะแก่หน่วยงานภาครัฐที่ต้องการส่งเสริมการมีส่วนร่วมทางอิเล็กทรอนิกส์กับกลุ่มเยาวชน อันจะนำไปสู่การจัดการทางสังคมด้วยการสร้างความร่วมมือและลดผลกระทบที่เกิดจากข้อขัดแย้งหรือความไม่เชื่อมั่นในการดำเนินงานของรัฐบาลและหน่วยงานภาครัฐของตัวแสดงที่เป็นเยาวชนต่อการกำหนดนโยบายสาธารณะและการบริหารจัดการภาครัฐ อีกทั้ง จะสามารถใช้เป็นแนวทางหนึ่งในการศึกษาทำความเข้าใจถึงสาเหตุที่มีผลต่อการเข้ามามีส่วนร่วมทางอิเล็กทรอนิกส์ในกลุ่มประชาชนอื่น ๆ ที่สอดคล้องกับทฤษฎีและปรากฏการณ์ที่เกิดขึ้นจริงได้ต่อไป

วัตถุประสงค์ของการวิจัย

เพื่อพัฒนาข้อเสนอแนะเชิงนโยบายด้านการส่งเสริมการมีส่วนร่วมทางอิเล็กทรอนิกส์ในกลุ่มเยาวชน จากการทบทวนและสังเคราะห์ผลการศึกษาวิเคราะห์รูปแบบของเส้นทางความสัมพันธ์เชิงสาเหตุที่มีอิทธิพลต่อการตัดสินใจมีส่วนร่วมทางอิเล็กทรอนิกส์ของกลุ่มเยาวชนในกระบวนการนโยบายสาธารณะ กรณีศึกษากรุงเทพมหานคร



วารสารรัฐประศาสนศาสตร์และการจัดการสังคม

ปีที่ 5 ฉบับที่ 2 (กรกฎาคม – ธันวาคม) 2566

Received: 28/08/2023, Revised: 17/11/2023, Accepted: 27/11/2023

ระเบียบวิธีวิจัย

บทความวิจัยฉบับนี้ ใช้ระเบียบวิธีการวิจัยแบบวิธีผสมผสาน (Mixed Methods) โดยใช้เทคนิควิธีการวิจัยเชิงปริมาณ (Quantitative Research) เพื่อให้ได้มาซึ่งข้อมูลเชิงประจักษ์จากการสังเคราะห์ข้อมูลทฤษฎีที่เป็นผลการวิเคราะห์ข้อมูลรูปแบบความสัมพันธ์ของตัวแปรที่ส่งผลต่อองค์ประกอบด้วยการพัฒนาโมเดลการวิเคราะห์เส้นทางความสัมพันธ์เชิงสาเหตุ (Path Analysis) (Poonboon, 2023) ด้วยการแปลผลทางสถิติและความเชื่อมโยงเพื่อสะท้อนปรากฏการณ์ที่เกิดขึ้นจากการมีส่วนร่วมทางอิเล็กทรอนิกส์ของเยาวชนในกรุงเทพมหานคร ก่อนการนำวิธีการวิจัยเชิงคุณภาพ (Qualitative Research) มาใช้ในการศึกษาข้อมูลเชิงลึกเพื่ออธิบายผลการวิจัยเชิงปริมาณที่สะท้อนความคิดเห็นและทัศนคติจากกลุ่มผู้มีส่วนได้ส่วนเสียอันนำไปสู่การพัฒนาข้อเสนอแนะเชิงนโยบายด้านการส่งเสริมการมีส่วนร่วมทางอิเล็กทรอนิกส์ในกลุ่มเยาวชนอย่างมีประสิทธิภาพ โดยมีขั้นตอนศึกษา ดังนี้

1. ศึกษาข้อมูลจากเอกสาร (Documentary Research) โดยสังเคราะห์ข้อมูลรูปแบบเส้นทางความสัมพันธ์เชิงสาเหตุที่มีอิทธิพลต่อการตัดสินใจมีส่วนร่วมทางอิเล็กทรอนิกส์ของกลุ่มเยาวชนในกระบวนการนโยบายสาธารณะ ซึ่งมีรายละเอียดดังนี้

1) ประชากรและกลุ่มตัวอย่าง

ประชากรที่ใช้ในการวิจัยเป็นเยาวชน หรือผู้ที่มีอายุระหว่าง 18 – 25 ปี และอาศัยอยู่ในกรุงเทพมหานคร จำนวน 528,957 คน (สำนักงานสถิติแห่งชาติ, 2565) โดยกำหนดขนาดกลุ่มตัวอย่างด้วยวิธีการสุ่มตัวอย่างแบบแบ่งชั้น (Stratified Random Sampling) กล่าวคือ เป็นการสุ่มตัวอย่างด้วยการแบ่งประชากรออกเป็นชั้นตามคุณลักษณะของประชากรแล้วจึงเลือกสุ่มจากแต่ละชั้นให้ได้ตามจำนวนและสัดส่วนตามที่ต้องการ (โชติ บดีรัฐ, 2563) ซึ่งการวิจัยนี้ได้ทำการแบ่งกลุ่มเยาวชนจาก 50 เขตของกรุงเทพมหานครออกเป็นกลุ่มเขต จำนวน 6 กลุ่ม ได้แก่ กลุ่มกรุงเทพมหานครกลาง, กลุ่มกรุงเทพมหานครเหนือ, กลุ่มกรุงเทพมหานครใต้, กลุ่มกรุงเทพมหานครตะวันออก, กลุ่มกรุงเทพมหานครเหนือ และกลุ่มกรุงเทพมหานครใต้ (กรุงเทพมหานคร, 2552) จากนั้น ทำการสุ่มตัวอย่างตามสัดส่วนจำนวนประชากรในเขตกรุงเทพมหานคร พ.ศ. 2564 (กองยุทธศาสตร์บริหารจัดการ สำนักยุทธศาสตร์และประเมินผล กรุงเทพมหานคร, 2565) และใช้การเลือกกลุ่มตัวอย่างแบบโควตา (Quota sampling) ซึ่งคำนวณตามสัดส่วนคุณลักษณะของประชากรในด้านอายุ เป็น 2 กลุ่มในสัดส่วนที่เท่ากัน โดยแบ่งเป็น กลุ่มเยาวชนที่มีอายุระหว่าง 18-21 ปี หรือเป็นกลุ่มตัวอย่างที่อยู่ระหว่างการศึกษาระดับมัธยมศึกษาหรือประกอบอาชีพ ที่ซึ่งเป็นกลุ่มเยาวชนที่ยังไม่บรรลุนิติภาวะ หรือ บรรลุนิติภาวะแล้วไม่เกิน 1 ปี ตามกฎหมายของไทย และกลุ่มเยาวชนที่มีอายุระหว่าง 22-25 ปี หรือเป็นกลุ่มตัวอย่างที่อยู่ระหว่างการศึกษาระดับมัธยมศึกษาหรือประกอบอาชีพ ที่ซึ่งเป็นกลุ่มที่บรรลุนิติภาวะเกิน 1 ปี ตามกฎหมายของไทย

2) เครื่องมือและการเก็บรวบรวมข้อมูล

การพัฒนาแบบสอบถามความสัมพันธ์เชิงสาเหตุดำเนินการโดยใช้เครื่องมือประเภทแบบสอบถามการวิจัย (Research Questionnaire)

ที่ประกอบด้วยข้อคำถามทั่วไปที่แสดงลักษณะส่วนบุคคล และข้อคำถามที่มีลักษณะเป็นประโยคข้อความประกอบมาตราส่วนประมาณค่า (Rating Scale) โดยผ่านการตรวจสอบความสอดคล้องระหว่างข้อคำถามกับวัตถุประสงค์การวิจัยด้วยเทคนิคการหาค่าดัชนีความสอดคล้องของข้อคำถาม (Index of Item Objective Congruence: IOC) จากผู้เชี่ยวชาญจากมหาวิทยาลัยและหน่วยงานของรัฐที่เกี่ยวข้อง จำนวน 5 ท่าน ประกอบกับผ่านการนำไปทดลองใช้ (Try out) กับกลุ่มตัวอย่างที่มีลักษณะใกล้เคียงกับกลุ่มตัวอย่างที่กำหนดไว้จำนวนทั้งสิ้น 42 คน ซึ่งพบว่า แบบสอบถามในภาพรวมทั้งฉบับมีค่าความเชื่อมั่น (Reliability) เท่ากับ 0.97 อยู่ในระดับ “ดีเยี่ยม (Excellence)” (Nunnally, J. C., 1978) โดยหลังจากนั้นเป็นการนำแบบสอบถามฉบับสมบูรณ์ไปเก็บรวบรวมข้อมูลจริงตามขนาดของกลุ่มตัวอย่างที่กำหนดไว้ผ่านระบบเครื่องมือสร้างแบบฟอร์มออนไลน์ Google Forms และการลงพื้นที่ภาคสนามระหว่างวันที่ 9 มกราคม – 3 มีนาคม พ.ศ.2566 โดยสามารถจัดเก็บแบบสอบถามได้รวมทั้งสิ้น 846 ตัวอย่าง สอดคล้องตามการศึกษาของคอมเรย์และลี ที่ระบุว่า การวิเคราะห์องค์ประกอบควรมีกลุ่มตัวอย่าง ไม่น้อยกว่า 300 คน จึงจะถือว่าอยู่ในเกณฑ์ที่ดี (Comrey & Lee, 1992)

3) การวิเคราะห์ข้อมูล

รูปแบบเส้นทางความสัมพันธ์เชิงสาเหตุใช้การวิเคราะห์ข้อมูลด้วยหลักการความควรจะเป็นสูงสุด (Maximum Likelihood: ML) ในการประมาณสัมประสิทธิ์เส้นทางเพื่อศึกษาอิทธิพลทางตรงและทางอ้อมของตัวแปรว่ามีผลต่อตัวแปรตาม



(กัลยา วานิชย์บัญชา, 2544) ด้วยโปรแกรมสำเร็จรูป LISREL ซึ่งบทความวิจัยนี้เป็นส่วนของการสังเคราะห์ข้อมูลและค่าสถิติพื้นฐานตัวแปรโดยใช้สถิติพรรณนาเพื่ออธิบายลักษณะของกลุ่มผู้ให้ข้อมูลและลักษณะตัวแปรที่ใช้ในการวิจัยด้วยการใช้โปรแกรมสำเร็จรูปวิเคราะห์สถิติทางสังคมศาสตร์ แบ่งเป็น การวิเคราะห์ข้อมูลค่าสถิติพื้นฐานของกลุ่มตัวอย่างด้วยสถิติพรรณนา ได้แก่ ค่าความถี่ ร้อยละ เพื่ออธิบายลักษณะของกลุ่มผู้ให้ข้อมูล และการวิเคราะห์ค่าสถิติพื้นฐาน ได้แก่ ค่ามัธยฐาน เลขคณิตหรือค่าเฉลี่ย ($\bar{X}$) ค่าส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน (Standard deviation: SD) ของตัวแปรสังเกตที่ใช้ในการศึกษาแบบจำลอง และดำเนินการเปรียบเทียบค่าเฉลี่ยกับเกณฑ์เพื่อทำการแปลผลตามเกณฑ์ในการแบ่งระดับคะแนนของเบสท์ (Best, 1977) รวมไปถึงการแปลความหมายและตีความค่าอิทธิพลทางตรง (Direct Effect) อิทธิพลทางอ้อม (Indirect Effect) และอิทธิพลรวม (Total Effect) จากเส้นทางความสัมพันธ์เชิงสาเหตุ นำไปสู่การประเมินสถานภาพข้อเท็จจริงด้วยเทคนิควิธีการพิจารณาประเด็นด้านโอกาสและความท้าทายในมิติของประเทศ นโยบายและการจัดการภาครัฐของไทย และประเด็นด้านโอกาสและความท้าทายในมิติของเยาวชน

2. การพัฒนาข้อเสนอแนะเชิงนโยบายด้วยการประยุกต์ใช้หลักการจากคู่มือองค์การอนามัยโลกสำหรับการพัฒนาแนวปฏิบัติ หรือ WHO handbook for guideline development (World Health Organization, 2014) ตั้งแต่การทบทวนข้อบ่งชี้และกำหนดวัตถุประสงค์โดยเฉพาะ พร้อมทั้งกลุ่มผู้มีส่วนได้เสีย กลุ่มเป้าหมายหรือหน่วยงานที่จะเป็นผู้นำข้อเสนอแนะเชิงนโยบายไปใช้งาน และดำเนินการจัดทำร่างข้อเสนอแนะเชิงนโยบาย รวมไปถึงวิเคราะห์ผลลัพธ์ที่สำคัญ ทั้งประโยชน์และโทษ ร่วมกับการวิพากษ์เชิงเปรียบเทียบกับงานวิจัยและบทความวิชาการอื่น ๆ ที่เกี่ยวข้อง เพื่อสร้างเป็นร่างข้อเสนอแนะเชิงนโยบายก่อนดำเนินการจัดประชุมกลุ่มย่อย (Focus Group) ร่วมกับผู้มีส่วนได้ส่วนเสียที่เกี่ยวข้องจากการคัดเลือกผู้ที่มีทักษะ ประสบการณ์และความสามารถในการให้ข้อมูลเกี่ยวกับเนื้อหาการวิจัยครอบคลุมในมิติของพฤติกรรมกรรมกรมีส่วนร่วมของเยาวชนและระบบข้อมูลและบริการทางอิเล็กทรอนิกส์รวมจำนวน 2 กลุ่ม ได้แก่ (1) กลุ่มหน่วยงานของรัฐ โดยมีผู้เข้าร่วมจากกรมกิจการเด็กและเยาวชน, สำนักงานคณะกรรมการพัฒนาระบบราชการ, สำนักงานกรุงเทพมหานคร, สำนักงานคณะกรรมการดิจิทัลเพื่อเศรษฐกิจและสังคมแห่งชาติ และ (2) ครั้งที่สองในกลุ่มเยาวชนและผู้แทนจากกลุ่ม องค์กรเครือข่ายเยาวชน ซึ่งมีผู้เข้าร่วมจากสภาเด็กและเยาวชนแห่งประเทศไทย สภาเด็กและเยาวชนกรุงเทพมหานคร พร้อมผู้แทนเยาวชนที่เกี่ยวข้อง โดยมีวัตถุประสงค์เพื่อการทบทวนร่างเอกสารขั้นสุดท้ายด้วยการจัดประชุมกลุ่มย่อยเพื่อใช้ในการอภิปรายผลด้วยการระดมความคิดเห็นจากกลุ่มผู้มีส่วนได้ส่วนเสีย นำไปสู่การปรับปรุงร่างเอกสารข้อเสนอแนะเชิงนโยบายให้มีความเหมาะสมมากยิ่งขึ้น

ผลการวิจัย

1. การศึกษาข้อมูลจากเอกสาร โดยสามารถสังเคราะห์ข้อมูลทุกมิติรูปแบบของเส้นทางความสัมพันธ์เชิงสาเหตุที่มีอิทธิพลต่อการตัดสินใจมีส่วนร่วมทางอิเล็กทรอนิกส์ของกลุ่มเยาวชนในกระบวนการนโยบายสาธารณะด้วยการใช้กรณีศึกษาในพื้นที่กรุงเทพมหานคร ซึ่งพบว่า

1.1 คุณลักษณะส่วนบุคคลของเยาวชนกลุ่มตัวอย่าง จำนวน 856 ตัวอย่าง พบว่า ส่วนใหญ่เป็นเพศหญิงจำนวน 470 ตัวอย่าง (ร้อยละ 55.56) รองลงมาเป็นเพศชาย และไม่ต้องการระบุเพศ เท่ากับ 347 ตัวอย่าง (ร้อยละ 41.02) และ 29 ตัวอย่าง (ร้อยละ 3.42) ตามลำดับ โดยจำนวน 475 ตัวอย่าง (ร้อยละ 56.15) เป็นเยาวชนที่กำลังศึกษาระดับปริญญาตรี หรือ มีวุฒิการศึกษาต่ำกว่าปริญญาตรี รองลงมาเป็นเยาวชนที่มีระดับการศึกษาปริญญาตรี และกำลังศึกษา หรือ มีวุฒิการศึกษาสูงกว่าปริญญาตรี จำนวน 250 ตัวอย่าง (ร้อยละ 29.55) และ 121 ตัวอย่าง (ร้อยละ 14.30) ตามลำดับ ทั้งนี้ กลุ่มตัวอย่างทั้งหมดที่ตอบแบบสอบถามการวิจัยมีสัดส่วนตามการแบ่งประชากรใน 6 เขตการปกครองของกรุงเทพมหานคร (กลุ่มเขตในพื้นที่กรุงเทพมหานครที่เป็นภูมิสำเนาหรือที่อยู่อาศัยของเยาวชน) โดยเป็นเยาวชนในกลุ่มกรุงเทพตะวันออกสูงสุด จำนวน 204 ตัวอย่าง (ร้อยละ 24.11) รองลงมาเป็นเยาวชนในกลุ่มกรุงเทพเหนือ กลุ่มกรุงเทพใต้ กลุ่มกรุงเทพกลาง และกลุ่มกรุงเทพกลาง ตามลำดับ ตลอดจน คุณลักษณะส่วนบุคคลของเยาวชนด้านอายุ พบว่าเป็นกลุ่มเยาวชนตอนต้นที่มีอายุระหว่าง 18-21 ปี และกลุ่มเยาวชนตอนปลายที่มีอายุระหว่าง 22-25 ปี ในสัดส่วนเท่า ๆ กันที่จำนวนกลุ่มละ 423 ตัวอย่าง หรือร้อยละ 50.00



ตารางที่ 1 คุณลักษณะส่วนบุคคลของเยาวชนกลุ่มตัวอย่าง

(n=846)

คุณลักษณะส่วนบุคคลของเยาวชนกลุ่มตัวอย่าง	จำนวน (ตัวอย่าง)	ร้อยละ
เพศ		
เพศชาย	347	41.02
เพศหญิง	470	55.56
ไม่ต้องการระบุ	29	3.42
รวมทั้งสิ้น	846	100.00
ช่วงอายุ		
กลุ่มเยาวชนที่มีอายุระหว่าง 18-21 ปี	423	50.00
กลุ่มเยาวชนที่มีอายุระหว่าง 22-25 ปี	423	50.00
รวมทั้งสิ้น	846	100.00
ระดับการศึกษา		
กำลังศึกษาระดับปริญญาตรี หรือ มีวุฒิการศึกษาต่ำกว่าปริญญาตรี	475	56.15
ปริญญาตรี	250	29.55
กำลังศึกษา หรือ มีวุฒิการศึกษาสูงกว่าปริญญาตรี	121	14.30
รวมทั้งสิ้น	846	100.00
กลุ่มเขตในพื้นที่กรุงเทพมหานครที่เป็นภูมิลำเนาหรือที่อยู่อาศัย		
กลุ่มกรุงเทพมหานครกลาง	108	12.77
กลุ่มกรุงเทพมหานครเหนือ	157	18.56
กลุ่มกรุงเทพมหานครใต้	120	14.18
กลุ่มกรุงเทพมหานครตะวันออก	204	24.11
กลุ่มกรุงเทพมหานครเหนือ	114	13.48
กลุ่มกรุงเทพมหานครใต้	143	16.90
รวมทั้งสิ้น	846	100.00

1.2 ภาพรวมของตัวแปรที่สังเกตได้ที่เป็นตัวแปรต้นหรือปัจจัยที่มีอิทธิพลต่อการตัดสินใจมีส่วนร่วมทางอิเล็กทรอนิกส์ของเยาวชน ภายใต้การประยุกต์ใช้ทฤษฎีเกี่ยวกับการตัดสินใจ (Decision Theory) ของรีเดอร์ (Reeder, William W., 1971) โดยผนวกกับแนวคิดแบบจำลองการยอมรับเทคโนโลยี 3 หรือ TAM 3 (Venkatesh & Bala, 2008) รวมจำนวน 13 ตัวแปรที่สังเกตได้ ครอบคลุมแบบสอบถามการวิจัยทั้งสิ้น 78 ข้อคำถาม และตัวแปรตามที่เป็นระดับการตัดสินใจมีส่วนร่วมทางอิเล็กทรอนิกส์ของเยาวชนในกระบวนการนโยบายสาธารณะภายใต้การใช้ตัวแบบการมีส่วนร่วมของประชาชนของสมาคมการมีส่วนร่วมสากล (IAP2) หรือ Public Participation Spectrum ซึ่งมีความสอดคล้องกับแนวคิดทฤษฎีของกระบวนการนโยบายสาธารณะ (Policy Process) จำนวน 1 ตัวแปรที่สังเกตได้ ครอบคลุมแบบสอบถามการวิจัยทั้งสิ้น 6 ข้อคำถาม โดยพบว่า ตัวแปรที่สังเกตได้ที่เป็นตัวแปรต้นหรือปัจจัยที่มีอิทธิพลต่อการตัดสินใจมีส่วนร่วมทางอิเล็กทรอนิกส์ของเยาวชนในกระบวนการนโยบายสาธารณะ จำนวน 13 ปัจจัยอยู่ในระดับมาก โดยปัจจัยสูงสุดอันดับแรก คือตัวแปรปัจจัยด้านการสนับสนุน ($\bar{X}$ = 4.08, S.D. = 0.57), รองลงมาเป็นตัวแปรปัจจัยด้านจุดประสงค์หรือเป้าหมาย ($\bar{X}$ = 4.05, S.D. = 0.56), ปัจจัยด้านการรับรู้ประโยชน์ ($\bar{X}$ = 4.02, S.D. = 0.59), ปัจจัยด้านปัจจัยปรับเปลี่ยน ($\bar{X}$ = 3.96, S.D. = 0.57), ปัจจัยด้านการรับรู้ใช้งานง่าย ($\bar{X}$ = 3.95, S.D. = 0.58), ปัจจัยด้านโอกาส ($\bar{X}$ = 3.88, S.D. = 0.59), ปัจจัยด้านความสามารถ ($\bar{X}$ =



วารสารรัฐประศาสนศาสตร์และการจัดการสังคม

ปีที่ 5 ฉบับที่ 2 (กรกฎาคม – ธันวาคม) 2566

Received: 28/08/2023, Revised: 17/11/2023, Accepted: 27/11/2023

3.85, S.D. = 0.59), ปัจจัยด้านนิสัยและขนบธรรมเนียมประเพณี ($\bar{X}$ = 3.77, S.D. = 0.59), ปัจจัยด้านความเชื่อ ($\bar{X}$ = 3.72, S.D. = 0.61), ปัจจัยด้านแรงเสริม หรือ การบังคับ ($\bar{X}$ = 3.67, S.D. = 0.64), ปัจจัยด้านค่านิยม ($\bar{X}$ = 3.65, S.D. = 0.68), ปัจจัยด้านข้อผูกพัน หรือ พันธสัญญา ($\bar{X}$ = 3.58, S.D. = 0.71), และปัจจัยท้ายสุดเป็นปัจจัยด้านความคาดหวัง ($\bar{X}$ = 3.57 S.D. = 0.71) ตามลำดับ ในขณะที่ตัวแปรที่สังเกตได้ที่เป็นตัวแปรตามหรือระดับการตัดสินใจมีส่วนร่วมทางอิเล็กทรอนิกส์ของเยาวชนในกระบวนการนโยบายสาธารณะ พบว่า โดยภาพรวมเฉลี่ยอยู่ในระดับมาก หรือ ระดับความร่วมมือ (To Collaborate) ($\bar{X}$ = 3.67, S.D. = 0.76)

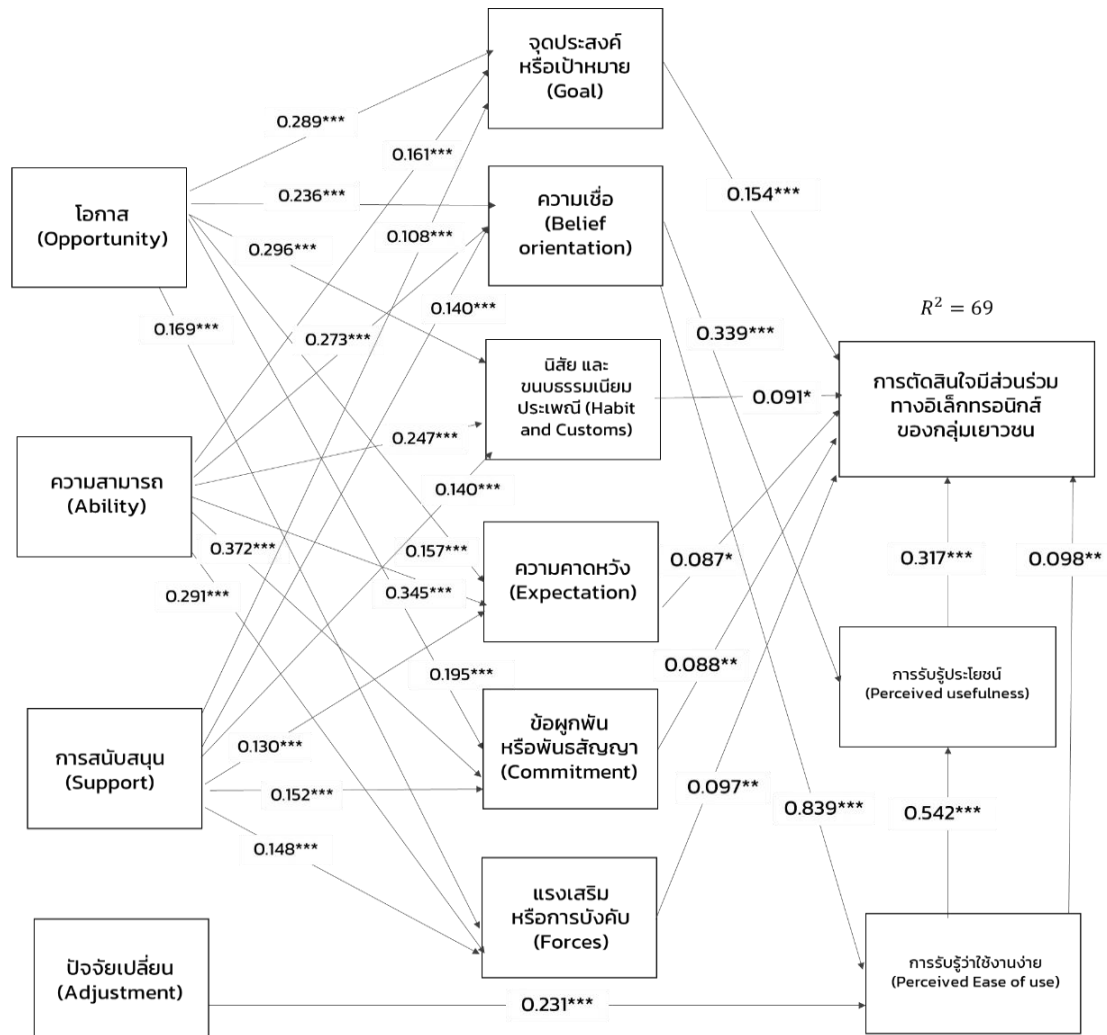
1.3 อิทธิพลทางตรง (Direct Effect) อิทธิพลทางอ้อม (Indirect Effect) และอิทธิพลรวม (Total Effect) ของรูปแบบความสัมพันธ์เชิงสาเหตุที่มีอิทธิพลต่อการตัดสินใจมีส่วนร่วมทางอิเล็กทรอนิกส์ของเยาวชนในกระบวนการนโยบายสาธารณะ กรณีศึกษาในกรุงเทพมหานคร ดังแสดงในภาพที่ 1 นั้น เป็นไปตามทฤษฎีและมีความกลมกลืนกับข้อมูลเชิงประจักษ์ด้วยโมเดลตามสมมติฐานการวิจัยที่มีค่าสถิติผ่านเกณฑ์ตามที่กำหนดครบทุกค่าสถิติ กล่าวคือ มีค่าสถิติไคสแควร์ (Chi-square) เท่ากับ 0.057 อัตราส่วนไคสแควร์สัมพัทธ์ (Relative Chi-square Ratio) เท่ากับ 2.590 ค่าประมาณความคลาดเคลื่อนรากกำลังสองเฉลี่ย (Root Mean Square Error of Approximation) เท่ากับ 0.062 ดัชนีรากที่สองกำลังสองเฉลี่ย (SRMR) เท่ากับ 0.020 ดัชนีวัดระดับความกลมกลืน (GFI) เท่ากับ 0.983 ดัชนีวัดระดับความกลมกลืนปรับแก้ (AGFI) เท่ากับ 0.964 และดัชนีวัดระดับความสอดคล้องเปรียบเทียบ (CFI) เท่ากับ 0.985 โดยพบว่า ค่าสัมประสิทธิ์เส้นทาง (Path Coefficient) ที่มีอิทธิพลรวมต่อการตัดสินใจของเยาวชนสูงสุดคือตัวแปรปัจจัยด้านการรับรู้ประโยชน์ที่ซึ่งเป็นปัจจัยที่มีอิทธิพลทางตรงต่อการตัดสินใจมีส่วนร่วมของเยาวชน โดยมีอิทธิพลรวมเท่ากับ 0.317 รองลงมาเป็นตัวแปรปัจจัยด้านการรับรู้ว่าเป็นงานง่ายที่มีอิทธิพลทางตรงเช่นเดียวกัน ซึ่งมีอิทธิพลรวมเท่ากับ 0.27 และลำดับถัดมาเป็นตัวแปรปัจจัยด้านความสามารถที่ซึ่งเป็นปัจจัยที่มีเส้นทางอิทธิพลทางอ้อมผ่านตัวแปรปัจจัยด้านจุดประสงค์, ด้านความเชื่อ, ด้านนิสัยและขนบธรรมเนียมประเพณี, ด้านความคาดหวัง, ด้านข้อผูกพันหรือพันธสัญญา, และด้านแรงเสริมหรือการบังคับ โดยมีอิทธิพลรวมเท่ากับ 0.17 ในขณะที่พบว่าปัจจัยตัวแปรที่มีอิทธิพลรวมต่ำที่สุดคือตัวแปรปัจจัยปรับเปลี่ยน โดยมีอิทธิพลทางอ้อมผ่านตัวแปรปัจจัยด้านการรับรู้ว่าเป็นงานง่ายเท่ากับ 0.02 ทั้งนี้ ในส่วนของเส้นทางความสัมพันธ์อื่น ๆ ได้แก่ ตัวแปรปัจจัยด้านจุดประสงค์, ด้านโอกาส, ด้านความเชื่อ, ด้านแรงเสริมหรือการบังคับ, ด้านนิสัยและขนบธรรมเนียมประเพณี, ด้านข้อผูกพันหรือพันธสัญญา, ด้านความคาดหวัง, และด้านการสนับสนุน มีอิทธิพลรวมเท่ากับ 0.154, 0.149, 0.145, 0.097, 0.091, 0.088, 0.087, และ 0.086 ตามลำดับ



วารสารรัฐประศาสนศาสตร์และการจัดการสังคม

ปีที่ 5 ฉบับที่ 2 (กรกฎาคม – ธันวาคม) 2566

Received: 28/08/2023, Revised: 17/11/2023, Accepted: 27/11/2023



หมายเหตุ *** แทน ระดับนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ 0.01,
 ** แทน ระดับนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ 0.05
 * แทน ระดับนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ 0.10

ภาพที่ 1 รูปแบบความสัมพันธ์เชิงสาเหตุที่มีอิทธิพลต่อการตัดสินใจมีส่วนร่วมทางอิเล็กทรอนิกส์ของเยาวชน
 ในกระบวนการนโยบายสาธารณะ กรณีศึกษาในกรุงเทพมหานคร

1.4 การสังเคราะห์ข้อมูลหัตถ์ภูมิรูปแบบของเส้นทางความสัมพันธ์เชิงสาเหตุที่มีอิทธิพลต่อการตัดสินใจมีส่วนร่วมทางอิเล็กทรอนิกส์ของกลุ่มเยาวชนในกระบวนการนโยบายสาธารณะ ด้วยการพิจารณาประเด็นด้านโอกาสและความท้าทายในมิติของประเทศ นโยบายและการจัดการภาครัฐของไทย และประเด็นด้านโอกาสและความท้าทายในมิติของเยาวชน ดังแสดงในตารางที่ 2



วารสารรัฐประศาสนศาสตร์และการจัดการสังคม

ปีที่ 5 ฉบับที่ 2 (กรกฎาคม – ธันวาคม) 2566

Received: 28/08/2023, Revised: 17/11/2023, Accepted: 27/11/2023

ตารางที่ 2 การสังเคราะห์ข้อมูลหัตถ์ภูมิรูปแบบของเส้นทางความสัมพันธ์เชิงสาเหตุฯ: ประเด็นด้านโอกาสและความท้าทาย

ประเด็นด้านโอกาสและความท้าทายในมิติของประเทศ นโยบายและการจัดการภาครัฐของไทย	
โอกาส (Opportunities)	ความท้าทาย (Threats)
(1) ประเทศไทยมีการกำหนดเป้าหมายด้านการมีส่วนร่วมของภาคประชาชนตั้งแต่รัฐธรรมนูญแห่งราชอาณาจักรไทย พุทธศักราช 2560 และยุทธศาสตร์ชาติ 20 ปี รวมถึงแผนยุทธศาสตร์ในระดับ 2 และระดับ 3 (2) ประเทศไทยมีเป้าหมายสำคัญในการพัฒนาสู่การเป็นรัฐบาลดิจิทัล พร้อมทั้งมีกฎหมายและโครงสร้างพื้นฐานดิจิทัลที่เอื้ออำนวยต่อการปฏิบัติงานทางอิเล็กทรอนิกส์และการให้บริการประชาชนด้วยระบบการบริการอิเล็กทรอนิกส์ (3) ดัชนีการมีส่วนร่วมทางอิเล็กทรอนิกส์ (e-Participation Index: EPI) ที่จัดทำโดยองค์การสหประชาชาติของประเทศไทยอยู่ที่ 0.7841 คะแนนหรือคิดเป็นอันดับที่ 18 ของโลกจากการจัดอันดับ 193 ประเทศทั่วโลก (4) ประเทศไทยมีสำนักงานพัฒนารัฐบาลดิจิทัล (องค์การมหาชน) ที่เป็นหน่วยงานหลักที่มุ่งเน้นการพัฒนาโครงสร้างการมีส่วนร่วมของทุกภาคส่วนต่อการร่วมขับเคลื่อนรัฐบาลดิจิทัลด้วยการมีระบบสร้างการมีส่วนร่วมทางอิเล็กทรอนิกส์เพื่อให้ประชาชนสามารถเข้ามามีส่วนร่วมได้อย่างทั่วถึงและเท่าเทียม (5) ประเทศไทยมีการส่งเสริมการมีส่วนร่วมภายใต้การพัฒนาภาครัฐระบบเปิด (Open Government Partnership: OGP) โดยมีสำนักงานคณะกรรมการพัฒนาระบบราชการ ดำเนินการในการส่งเสริมการมีส่วนร่วมของประชาชนเพื่อให้งานของภาครัฐสามารถตอบสนองความต้องการของประชาชนและส่งผลต่อภาพลักษณ์ที่ดีของประเทศไทย (6) ประเทศไทยมีโครงสร้างที่ให้ความสำคัญกับเด็กและเยาวชนโดยมีการจัดตั้งสภาเด็กและเยาวชนแห่งประเทศไทย รวมถึงในส่วนภูมิภาคต่าง ๆ ตลอดจนมีองค์การ เครือข่ายที่ดำเนินงานด้านเด็กและเยาวชนที่ครอบคลุมมิติการส่งเสริมการมีส่วนร่วม (7) นโยบายของกรุงเทพมหานครซึ่งเป็นองค์กรปกครองส่วนท้องถิ่นรูปแบบพิเศษ ได้ให้ความสำคัญกับการมีส่วนร่วมของประชาชน รวมถึงการจัดตั้งสภาเมืองคนรุ่นใหม่ เพื่อเป็นตัวแทนของเด็กและเยาวชนเข้ามาแลกเปลี่ยนความคิดเห็นทั้งพื้นที่ออนไลน์และออฟไลน์ เพื่อสร้างการเปลี่ยนแปลงและผลักดันข้อเสนอสู่การรับนโยบายและการปฏิบัติจริง	(1) การกำหนดเป้าหมายการส่งเสริมการมีส่วนร่วมในภาคประชาชนของประเทศไทยยังมีลักษณะการมุ่งเป้าในภาพกว้าง ทำให้ขาดการกำหนดมาตรการอย่างเป็นรูปธรรมสำหรับการส่งเสริมการมีส่วนร่วมในกลุ่มเยาวชน (2) ปัญหาการมีส่วนร่วมทางอิเล็กทรอนิกส์สำหรับการออกแบบนโยบายร่วมกันระหว่างภาครัฐและประชาชนสะท้อนจากดัชนีการมีส่วนร่วมทางอิเล็กทรอนิกส์ด้านการตัดสินใจทางอิเล็กทรอนิกส์ (e-Decision-Making) ของประเทศไทยที่มีคะแนนไม่สูงมากนัก (0.55 คะแนน ในปี 2565) (3) ระบบการศึกษาที่ยังไม่เข้มข้นจึงทำให้เยาวชนขาดความรู้ความเข้าใจในเรื่องการเมือง และขาดความตระหนักต่อหน้าที่พลเมืองที่ทุกคนพึงกระทำ (4) รูปแบบและจำนวนของชุดข้อมูลภาครัฐที่เปิดเผยผ่านระบบการบริการทางอิเล็กทรอนิกส์ยังไม่ครบถ้วนตามที่ประชาชนต้องการทราบ (5) การรับฟังความคิดเห็นของประชาชนยังไม่มีมาตรฐานกลางเพื่อให้หน่วยงานรัฐดำเนินการ ทำให้ความคิดเห็นของประชาชนไม่ได้ถูกให้ความสำคัญในการเป็นส่วนสำคัญต่อการตัดสินใจของภาครัฐ (6) การถูกบิดเบือนหรือครอบงำทางความคิดจากกรณีของโซเชียลมีเดียที่ยังขาดความน่าเชื่อถือ (Trust) จากปัญหาของข่าวปลอม (Fake News) การยืนยันตัวตนทางอิเล็กทรอนิกส์ รวมถึงประเด็นเกี่ยวกับการให้ความยินยอมในการเปิดเผยข้อมูลบนโลกออนไลน์ (e-Consent) เป็นต้น (7) ความไม่ไว้วางใจและขาดความเชื่อมั่นต่อการบริหารงานของภาครัฐ รวมถึงช่องทางการส่งเสริมการมีส่วนร่วมทางอิเล็กทรอนิกส์ของหน่วยงานภาครัฐก็อาจยังขาดประสิทธิภาพในการดำเนินงานที่เป็นไปตามมาตรฐาน และความต้องการของกลุ่มเยาวชนอย่างแท้จริง
ประเด็นด้านโอกาสและความท้าทายในมิติของเยาวชน	
โอกาส (Opportunities)	ความท้าทาย (Threats)
(1) ระดับการตัดสินใจมีส่วนร่วมทางอิเล็กทรอนิกส์ในกระบวนการนโยบายสาธารณะของกลุ่มเยาวชนที่เป็นกลุ่มตัวอย่าง โดยภาพรวมเฉลี่ยอยู่ในระดับมากหรือ ระดับความร่วมมือ (To Collaborate)	(1) เยาวชนยังรับรู้ได้ว่าหน่วยงานของรัฐมีความพยายามใช้เทคโนโลยีดิจิทัลในการให้บริการประชาชนในระดับปานกลาง (2) เยาวชนยังให้ความสำคัญในระดับปานกลางกับผลกระทบทางลบต่อตนเองหากไม่ได้เข้าไปใช้ข้อมูล หรือ แสดงความคิดเห็น หรือ ตัดสินใจใน



(2) เยาวชนมักใช้ช่องทางบนโลกออนไลน์เป็นทางเลือกแรก ๆ ในการทำกิจกรรมต่าง ๆ อยู่เสมอ	กิจกรรมต่าง ๆ ของหน่วยงานรัฐผ่านระบบบริการอิเล็กทรอนิกส์ หรือ พื้นที่ออนไลน์
(3) เยาวชนมักเลือกใช้เทคโนโลยีดิจิทัลมาทดแทนการทำกิจกรรมแบบเดิม ๆ หากพวกเขาเชื่อมั่นว่าเป็นประโยชน์กับตนเอง	(3) การมีส่วนร่วมทางอิเล็กทรอนิกส์ยังเป็นภาคความสนใจ กล่าวคือ เยาวชนยังรู้สึกว่าการเข้าถึงข้อมูลหรือแสดงความคิดเห็นหรือตัดสินใจในกิจกรรมต่าง ๆ ของหน่วยงานรัฐผ่านระบบบริการอิเล็กทรอนิกส์หรือพื้นที่ออนไลน์ในระดับปานกลาง
ไม่เว้นแม้แต่การเข้าไปมีส่วนร่วมผ่านระบบบริการอิเล็กทรอนิกส์ หรือ พื้นที่ออนไลน์ของหน่วยงานรัฐ	(4) เยาวชนยังมีระดับการรับรู้ปานกลางว่าตนเองมีหน้าที่ที่ต้องเข้าไปใช้ข้อมูล แสดงความคิดเห็น และตัดสินใจในกิจกรรมต่าง ๆ ของหน่วยงานรัฐผ่านระบบบริการอิเล็กทรอนิกส์ หรือ พื้นที่ออนไลน์
(4) เยาวชนมักเลือกใช้เทคโนโลยีดิจิทัลมาทดแทนการทำกิจกรรมแบบเดิม ๆ หากพวกเขาเชื่อมั่นว่าใช้งานได้ง่าย ไม่เว้นแม้แต่การเข้าไปมีส่วนร่วมผ่านระบบบริการอิเล็กทรอนิกส์ หรือ พื้นที่ออนไลน์ของหน่วยงานรัฐ	(5) เยาวชนยังมีระดับการรับรู้ปานกลางว่าคนรอบข้างที่ใกล้ชิดคาดหวังให้พวกเขาเข้าไปใช้ข้อมูล แสดงความคิดเห็นและตัดสินใจ ในกิจกรรมต่าง ๆ ของหน่วยงานรัฐผ่านระบบบริการอิเล็กทรอนิกส์ หรือ พื้นที่ออนไลน์
(5) เยาวชนมักกระทำการสิ่งใดสิ่งหนึ่งหากพวกเขาได้รับการสนับสนุนที่เพียงพอในการกระทำเหล่านั้นเสมอ ไม่เว้นแม้แต่การเข้าไปมีส่วนร่วมผ่านระบบบริการอิเล็กทรอนิกส์ หรือ พื้นที่ออนไลน์ของหน่วยงานรัฐ	
(6) เยาวชนมักปรับเปลี่ยนการกระทำสิ่งใดสิ่งหนึ่งหากสิ่งนั้นจะทำให้วัตถุประสงค์ของพวกเขาเป็นจริงได้เสมอไม่ว่าแต่การเข้าไปมีส่วนร่วมผ่านระบบบริการอิเล็กทรอนิกส์ หรือ พื้นที่ออนไลน์ของหน่วยงานรัฐ	

2. การพัฒนาข้อเสนอแนะเชิงนโยบายด้านการส่งเสริมการมีส่วนร่วมทางอิเล็กทรอนิกส์ในกลุ่มเยาวชน

ในขั้นตอนนี้เป็นกระบวนการพัฒนาข้อเสนอแนะเชิงนโยบาย ซึ่งใช้เป็นคู่มือการใช้รูปแบบเส้นทางความสัมพันธ์เชิงสาเหตุที่มีอิทธิพลต่อการตัดสินใจมีส่วนร่วมทางอิเล็กทรอนิกส์ของเยาวชนในกระบวนการนโยบายสาธารณะจากกรณีศึกษาในกรุงเทพมหานครที่ได้จากการวิเคราะห์ข้อมูลรูปแบบความสัมพันธ์ของตัวแปรที่ส่งผลกระทบต่อองค์ประกอบด้วยการพัฒนาโมเดลการวิเคราะห์เส้นทางความสัมพันธ์เชิงสาเหตุ (Path Analysis) โดยนำสาระของรูปแบบ เครื่องมือ และข้อมูลเชิงประจักษ์ทั้งหมดมาบรรจุไว้เพื่อประโยชน์ต่อผู้สนใจศึกษาและนำรูปแบบไปใช้ในการดำเนินงานอย่างเหมาะสม ซึ่งสามารถแสดงรายละเอียดได้ดังต่อไปนี้

2.1 การทบทวนขอบข่ายและกำหนดวัตถุประสงค์โดยเฉพาะ (specific objectives of the guideline)
พร้อมทั้งกลุ่มผู้มีส่วนได้เสียกลุ่มเป้าหมายหรือหน่วยงานที่จะเป็นผู้ใช้งานแนวปฏิบัติ ซึ่งพบว่า ประเทศไทยมีการกำหนดเป้าหมายและหน่วยงานรับผิดชอบในการดำเนินการส่งเสริมการมีส่วนร่วมในภาคประชาชนไว้อย่างเป็นรูปธรรม ในขณะที่การส่งเสริมการมีส่วนร่วมในกลุ่มของเยาวชนยังไม่ได้มีการกำหนดเป้าหมายที่ชัดเจน แต่พบว่าในระดับการดำเนินงานขององค์กรปกครองส่วนท้องถิ่นรูปแบบพิเศษอย่างกรุงเทพมหานครได้ให้ความสำคัญกับการมีส่วนร่วมของเยาวชนผ่านการจัดตั้งสภาเมืองคนรุ่นใหม่ในการเป็นตัวแทนของเด็กและเยาวชนเข้ามาแลกเปลี่ยนความคิดเห็นทั้งพื้นที่ออนไลน์และออฟไลน์เพื่อสร้างการเปลี่ยนแปลงและผลักดันข้อเสนอสู่การรับนโยบายและการปฏิบัติจริงของหน่วยงาน (สำนักงานประชาสัมพันธ์ กรุงเทพมหานคร, 2566) อย่างไรก็ตามการส่งเสริมการมีส่วนร่วมทางอิเล็กทรอนิกส์กับกลุ่มเยาวชนจำเป็นต้องพิจารณาถึงประเด็นจุดอ่อนที่เป็นสภาพปัญหาที่ส่งผลการสร้างการมีส่วนร่วม โดยไม่ว่าจะเป็นในประเด็นเชิงเทคนิค กฎระเบียบมาตรฐานที่สะท้อนผ่านการที่ระบบบริการอิเล็กทรอนิกส์ยังขาดความน่าเชื่อถือ (Trust) จากปัญหาของข่าวปลอม (Fake News) การยืนยันตัวตนทางอิเล็กทรอนิกส์ รวมถึงประเด็นที่เกี่ยวกับการให้ความยินยอมในการเปิดเผยข้อมูลบนโลกออนไลน์ (e-Consent) เป็นต้น รวมถึงปัญหาในเชิงศักยภาพและความตระหนักรู้สิทธิการมีส่วนร่วมของเยาวชนจากระบบการศึกษาที่ยังไม่เข้มข้นอย่างเพียงพอ โดยเป็นประเด็นสำคัญต่อการพิจารณาเนื่องจากผลการศึกษาในส่วนแรกที่พบว่าตัวแปรปัจจัยที่มีอิทธิพลรวมต่อการตัดสินใจของเยาวชนสูงสุดคือตัวแปรปัจจัยด้านความสามารถ ตลอดจนสภาพปัญหาหรือจุดอ่อนที่สำคัญคือการบูรณาการการมีส่วนร่วมทางอิเล็กทรอนิกส์ที่ยังขาดประสิทธิภาพในการดำเนินงานสะท้อนได้จากความไม่ไว้วางใจและขาดความเชื่อมั่นต่อการบริหารงานของภาครัฐ รวมถึงช่องทางการส่งเสริมการมีส่วนร่วมทางอิเล็กทรอนิกส์ของหน่วยงานภาครัฐ



วารสารรัฐประศาสนศาสตร์และการจัดการสังคม

ปีที่ 5 ฉบับที่ 2 (กรกฎาคม – ธันวาคม) 2566

Received: 28/08/2023, Revised: 17/11/2023, Accepted: 27/11/2023

ทั้งในส่วนที่เป็นข้อมูลเปิด (Open data) และระบบบริการอิเล็กทรอนิกส์ (e-Service) ก็อาจยังขาดประสิทธิภาพในการดำเนินงานที่เป็นไปตามมาตรฐานและความต้องการของกลุ่มเยาวชนอย่างแท้จริง

ในการจัดทำข้อเสนอแนะเชิงนโยบายด้านการส่งเสริมการมีส่วนร่วมทางอิเล็กทรอนิกส์ของกลุ่มเยาวชนภายใต้งานวิจัยฉบับนี้พบว่าเยาวชนกลุ่มตัวอย่างมีระดับการตัดสินใจมีส่วนร่วม โดยภาพรวมเฉลี่ยอยู่ในระดับมาก หรือ ระดับความร่วมมือ (To Collaborate) ประกอบกับการส่งเสริมในประเด็นดังกล่าวยังสามารถใช้โอกาสจากการที่เยาวชนใช้ช่องทางบนโลกออนไลน์เป็นทางเลือกแรก ๆ และทดแทนในการทำกิจกรรมต่าง ๆ อยู่เสมอ หากพวกเขาเรียนรู้ว่าการมีส่วนร่วมผ่านช่องทางอิเล็กทรอนิกส์จะเป็นประโยชน์กับตนเอง ทั้งในด้านการเรียน การใช้ชีวิตประจำวัน การทำกิจกรรมต่าง ๆ ผ่านการใช้สิทธิและหน้าที่ในการใช้ข้อมูล การแสดง

ความคิดเห็นและการตัดสินใจในกระบวนการทางนโยบายสาธารณะที่สามารถกระทำได้ง่าย ไม่ยุ่งยากซับซ้อนจนเกินไป ภายใต้การได้รับการสนับสนุนที่เพียงพอจนทำให้พวกเขาสามารถบรรลุวัตถุประสงค์ของตนเองได้ ทั้งนี้ การที่จะบรรลุความมุ่งหมายในการส่งเสริมดังกล่าวได้ จำเป็นต้องคำนึงถึงความท้าทาย ทั้งในเชิงของการสื่อสารและสร้างการรับรู้กับเยาวชนในความพยายามของหน่วยงานของรัฐที่มีต่อการให้ข้อมูลและบริการด้วยระบบอิเล็กทรอนิกส์ รวมถึงการสร้างความรู้ถึงความสำคัญของสิทธิ หน้าที่ และผลกระทบจากการบริหารงานภาครัฐอย่างมีส่วนร่วมร่วมกับภาคประชาชน ตลอดจนความท้าทายในการสร้างสมดุลของการมีส่วนร่วมในช่องทางต่าง ๆ ทั้งที่เป็นรูปแบบออฟไลน์และออนไลน์ด้วยมาตรการที่ทำให้เยาวชนตระหนักถึงความจำเป็นของการมีส่วนร่วมและมองเห็นคุณค่าของตนเองที่มีต่อบุคคลรอบข้างในผลของการเข้าไปมีส่วนร่วมทางอิเล็กทรอนิกส์อย่างเป็นรูปธรรม ดังนั้น จากที่กล่าวในข้างต้นผู้วิจัยจึงได้ดำเนินการกำหนดขอบข่ายและวัตถุประสงค์เฉพาะสำหรับการจัดทำข้อเสนอแนะเชิงนโยบายด้านการส่งเสริมการมีส่วนร่วมทางอิเล็กทรอนิกส์ของกลุ่มเยาวชน พร้อมทั้งกลุ่มผู้มีส่วนได้เสีย กลุ่มเป้าหมายหรือหน่วยงานที่จะเป็นผู้ใช้งานแนวปฏิบัติ ดังนี้

(1) ขอบข่าย

ข้อเสนอแนะเชิงนโยบายภายใต้งานวิจัยฉบับนี้ เป็นการนำเสนอเชิงเนื้อหาที่สังเคราะห์จากผลการศึกษารูปแบบเส้นทางการสัมพันธ์เชิงสาเหตุของปัจจัยตามทฤษฎีเกี่ยวกับการตัดสินใจ (Decision Theory) ของรีเดอร์ และการประยุกต์ใช้แบบจำลองการยอมรับเทคโนโลยี 3 (TAM 3) กับ การตัดสินใจมีส่วนร่วมทางอิเล็กทรอนิกส์ในกระบวนการนโยบายสาธารณะของกลุ่มเยาวชนในพื้นที่กรุงเทพมหานครที่เป็นกลุ่มตัวอย่าง จำนวน 846 ราย โดยเป็นแนวทางการปฏิบัติสำหรับการเป็นข้อเสนอแนะเพื่อให้หน่วยงานของรัฐนำไปประยุกต์ใช้ในการดำเนินงานด้านต่าง ๆ ของกระบวนการนโยบายสาธารณะที่ต้องอาศัยการมีส่วนร่วมจากเยาวชนผ่านระบบการบริการทางอิเล็กทรอนิกส์ที่หน่วยงานจัดทำและให้บริการตามความเหมาะสม โดยเน้นในส่วนของการบูรณาการการมีส่วนร่วมทางอิเล็กทรอนิกส์ (Integrating e-participation) และการเสริมสร้างศักยภาพ (Capacity building) ทั้งนี้ ข้อเสนอแนะฯ ฉบับนี้มีรูปแบบของค่าที่ใช้แสดงออกถึงคุณลักษณะของเนื้อหาเชิงบรรทัดฐาน (Normative) และเนื้อหาเชิงข้อมูล (Informative) เฉพาะ “ควร” (Should) ที่ใช้ระบุสิ่งที่เป็นการขอแนะนำ (Recommendation) เท่านั้น ประกอบกับเนื้อหาภายในข้อเสนอแนะฯ เป็นเพียงแนวปฏิบัติโดยทั่วไป ไม่สามารถครอบคลุมประเด็นทางกฎหมายหรือปัจจัยแวดล้อมอื่นที่เกี่ยวข้องทั้งหมด ดังนั้น ควรมีการปรึกษาผู้เชี่ยวชาญทางกฎหมาย, เทคโนโลยี รวมถึงผู้เชี่ยวชาญด้านอื่น ๆ ที่เกี่ยวข้องเพิ่มเติมก่อนดำเนินการตามรายละเอียดของแนวปฏิบัติฉบับนี้

(2) วัตถุประสงค์เฉพาะ

เพื่อเป็นแนวทางการปฏิบัติในการดำเนินงานสำหรับการบูรณาการการมีส่วนร่วมทางอิเล็กทรอนิกส์ (Integrating e-participation) และการเสริมสร้างศักยภาพ (Capacity building) ของเยาวชนแก่หน่วยงานของรัฐในการสร้างความพร้อมสำหรับการมีส่วนร่วมทางอิเล็กทรอนิกส์ในกระบวนการนโยบายสาธารณะที่ครอบคลุม 5 ขั้นตอน ได้แก่ การก่อตัวนโยบาย, การกำหนดนโยบาย, การวิเคราะห์ทางเลือก, การนำนโยบายสู่การปฏิบัติ, และการประเมินผลนโยบาย

(3) กลุ่มผู้มีส่วนได้เสีย กลุ่มเป้าหมายหรือหน่วยงานที่จะเป็นผู้ใช้งานข้อเสนอแนะเชิงนโยบาย

(3.1) เยาวชน กลุ่ม เครือข่าย สภา และองค์กรเยาวชนต่าง ๆ เป็นผู้มีส่วนได้ส่วนเสียโดยตรง (Primary stakeholders) หรือกลุ่มเป้าหมายที่ได้รับผลกระทบจากแนวปฏิบัติฯ โดยตรง



วารสารรัฐประศาสนศาสตร์และการจัดการสังคม

ปีที่ 5 ฉบับที่ 2 (กรกฎาคม – ธันวาคม) 2566

Received: 28/08/2023, Revised: 17/11/2023, Accepted: 27/11/2023

(3.2) หน่วยงานของรัฐที่เกี่ยวข้องกับการส่งเสริมการมีส่วนร่วมในภาคประชาชน หน่วยงานด้านเด็กและเยาวชน รวมถึงหน่วยงานด้านการส่งเสริมและกำกับดูแลด้านเทคโนโลยีดิจิทัล ทั้งในระดับหน่วยงานส่วนกลางและท้องถิ่นเป็นผู้มีส่วนได้ส่วนเสียรอง (Secondary stakeholders) กล่าวคือ เป็นบุคคล กลุ่ม องค์กร สถาบันหน่วยงานที่มีหน้าที่ อำนาจ และภารกิจหลักที่เกี่ยวข้องกับแนวปฏิบัติ

(3.3) หน่วยงานของรัฐทั่วไป ทั้งในส่วนกลางและระดับท้องถิ่น เป็นผู้มีส่วนได้ส่วนเสียหลัก (Key Stakeholders) ที่มีความสำคัญหรือมีบทบาทอำนาจในการนำแนวปฏิบัติ ไปประยุกต์ใช้ในการดำเนินงาน

2.2 ผลการจัดทำข้อเสนอแนะเชิงนโยบาย จากการถอดความและสังเคราะห์ข้อมูลเชิงปริมาณและค่าสถิติจากรูปแบบเส้นทางความสัมพันธ์เชิงสาเหตุที่มีอิทธิพลต่อการตัดสินใจของเยาวชนในกลุ่มตัวแปรปัจจัยที่สอดคล้องตามทฤษฎีเกี่ยวกับการตัดสินใจของรีเตอร์ และการประยุกต์ใช้แบบจำลองการยอมรับเทคโนโลยี 3 ซึ่งเป็นขั้นตอนก่อนดำเนินการการทบทวนร่างเอกสารและนำเสนอแนวปฏิบัติขั้นสุดท้ายด้วยการจัดให้มีการประชุมกลุ่ม (Focus Group) ร่วมกับผู้มีส่วนได้ส่วนเสียที่เกี่ยวข้องเพื่อรับฟังข้อคิดเห็นเกี่ยวกับ (ร่าง) ข้อเสนอแนะเชิงนโยบายด้านการส่งเสริมการมีส่วนร่วมทางอิเล็กทรอนิกส์ของกลุ่มเยาวชน เมื่อวันพฤหัสบดีที่ 30 มีนาคม 2566 รวมจำนวน 2 ครั้ง ได้แก่ (1) การประชุมครั้งแรกในกลุ่มหน่วยงานของรัฐ โดยมีผู้เข้าร่วม จำนวน 10 ท่าน จากกรมกิจการเด็กและเยาวชน, สำนักงานคณะกรรมการพัฒนาระบบราชการ, สำนักงานกรุงเทพมหานคร, สำนักงานคณะกรรมการดิจิทัลเพื่อเศรษฐกิจและสังคมแห่งชาติ และ (2) การประชุมครั้งที่สองในกลุ่มเยาวชนและผู้แทนจากกลุ่ม องค์กร เครือข่ายเยาวชน โดยมีผู้เข้าร่วม จำนวน 8 ท่าน จากสภาเด็กและเยาวชนแห่งประเทศไทย สภาเด็กและเยาวชนกรุงเทพมหานคร พร้อมผู้แทนเยาวชนที่เกี่ยวข้อง ซึ่งสามารถสรุปผลการจัดทำข้อเสนอแนะเชิงนโยบายของการส่งเสริมการมีส่วนร่วมทางอิเล็กทรอนิกส์ในกลุ่มเยาวชน ได้ดังต่อไปนี้



ภาพที่ 2 ข้อเสนอแนะเชิงนโยบายด้านการส่งเสริมการมีส่วนร่วมทางอิเล็กทรอนิกส์ของกลุ่มเยาวชน

(1) หน่วยงานของรัฐที่มีข้อมูลเปิด (Open data) และระบบการบริการทางอิเล็กทรอนิกส์ (e-Service) ที่เปิดให้ประชาชนเข้าถึงควรมีการสร้างการรับรู้ด้วยการสื่อสาร เชิญชวน ประชาสัมพันธ์ รวมถึงการปลุกฝังนิสัยและให้ความรู้แก่



วารสารรัฐประศาสนศาสตร์และการจัดการสังคม

ปีที่ 5 ฉบับที่ 2 (กรกฎาคม – ธันวาคม) 2566

Received: 28/08/2023, Revised: 17/11/2023, Accepted: 27/11/2023

เยาวชนจนมั่นใจได้ว่าเยาวชนจะสามารถเกิดความเชื่อว่าตนเองจะสามารถเข้ามาใช้งานหรือมีส่วนร่วมกับกิจกรรมที่หน่วยงานดำเนินการได้อย่างทั่วถึง

(2) หน่วยงานของรัฐควรจัดให้มีแพลตฟอร์มดิจิทัลหรือระบบบริการอิเล็กทรอนิกส์ที่แสดงข้อมูลการปฏิบัติงาน ขั้นตอนรายละเอียด และหลักฐานการดำเนินงานเพื่อเผยแพร่ผ่านช่องทางออนไลน์ให้เยาวชนสามารถเข้าถึงได้สะดวก โดยควรจัดให้มีช่องทางกลาง (Web Portal) ในการเข้าถึงระบบการมีส่วนร่วมต่าง ๆ และใช้ช่องทางอิเล็กทรอนิกส์ผ่านแพลตฟอร์มที่เยาวชนมีการใช้งานอยู่แล้ว เช่น Line Application, Facebook, Twitter เป็นต้น ทั้งนี้ ข้อมูล ขั้นตอนรายละเอียด และหลักฐานดังกล่าวควรมีการสำรวจความต้องการของเยาวชนก่อนดำเนินการเพื่อให้หน่วยงานมีความเข้าใจอย่างชัดเจน ในวัตถุประสงค์หรือผลลัพธ์ที่คาดหวังของเยาวชน อันนำไปสู่การได้ชุดข้อมูลที่ตรงกับความต้องการและอยู่ในความสนใจของเยาวชนได้อย่างแท้จริง

(3) หน่วยงานของรัฐควรมีการกำหนดขั้นตอนการส่งเสริมการมีส่วนร่วมทางอิเล็กทรอนิกส์ของเยาวชนที่ชัดเจน โดยกำหนดนโยบายสำหรับการมีส่วนร่วมทางอิเล็กทรอนิกส์ที่หมายรวมถึงนโยบายความเป็นส่วนตัว (Privacy Policy) ตลอดจนคำอธิบายว่าหน่วยงานจะรวมข้อมูลจากการมีส่วนร่วมทางอิเล็กทรอนิกส์เมื่อใดและอย่างไร และควรดำเนินการอย่างไรเพื่อให้เยาวชนมั่นใจได้ว่าการมีส่วนร่วมผ่านช่องทางอิเล็กทรอนิกส์ของหน่วยงานรัฐจะทำให้หน่วยงานรับทราบข้อเสนอและความต้องการของพวกเขาจนนำไปสู่การติดตามผลการแก้ไขปัญหาเหล่านั้นได้อย่างเป็นรูปธรรม

(4) หน่วยงานของรัฐควรจัดให้มีการแสดงข้อมูลอย่างชัดเจนในด้านสิทธิและหน้าที่ รวมถึงเหตุผลความจำเป็นที่ต้องการให้เยาวชนเข้าไปมีส่วนร่วมทางอิเล็กทรอนิกส์ในกิจกรรมของหน่วยงาน เพื่อให้เยาวชนเกิดความตระหนักถึงข้อผูกพันและความคาดหวังของการดำเนินการกระบวนการนโยบายสาธารณะที่จะเป็นแรงเสริมให้เยาวชนเข้ามามีส่วนร่วมทางอิเล็กทรอนิกส์ที่มีประสิทธิภาพและเหมาะสมที่สุด

(5) หน่วยงานของรัฐควรส่งเสริมวัฒนธรรมการมีส่วนร่วมทางอิเล็กทรอนิกส์ของเยาวชนผ่านการสร้างกลไกทางสังคมภายใต้วิถีชีวิตใหม่ (New Normal) จนเกิดเป็นความคาดหวัง, ข้อผูกพันหรือพันธสัญญา, และแรงเสริมที่ทำให้เยาวชนสามารถเห็นถึงประโยชน์จากการมีส่วนร่วมทางอิเล็กทรอนิกส์ในกระบวนการทางนโยบายสาธารณะที่มีผลกระทบกับบุคคลรอบข้างและผู้คนในสังคม ทั้งนี้ ควรดำเนินการคู่ขนานไปกับการมีส่วนร่วมแบบดั้งเดิม (ออฟไลน์) เพื่อขยายปฏิสัมพันธ์ของหน่วยงานภาครัฐกับประชาชนและกลุ่มของเยาวชน

(6) หน่วยงานของรัฐควรจัดให้มีและประชาสัมพันธ์ตัวอย่างการใช้งานจริง (Use Case) หรือต้นแบบการมีส่วนร่วมทางอิเล็กทรอนิกส์ในกระบวนการนโยบายสาธารณะของเยาวชนที่เห็นผลอย่างเป็นรูปธรรม พร้อมทั้ง สร้างแนวทางการขยายผลจากต้นแบบ (Prototype) ในการใช้เทคโนโลยีดิจิทัลเพื่อปรับเปลี่ยนสังคมผ่านนโยบายสาธารณะ ซึ่งจะเป็แรงเสริมที่ทำให้เยาวชนทั่วไปเกิดการตระหนักเห็นถึงความสำคัญและคุณค่าประโยชน์จากกรณีแบบอย่างที่ดีที่สะท้อนผ่านภาพลักษณ์ที่ดีและทำให้พวกเขาเข้ามามีส่วนร่วมทางอิเล็กทรอนิกส์กับหน่วยงานรัฐมากขึ้น

(7) หน่วยงานของรัฐควรเปิดโอกาสให้เยาวชนสามารถมีช่องทางอิเล็กทรอนิกส์ในการส่งเรื่องและพูดคุยหาร่วมกับผู้มีอำนาจตัดสินใจได้โดยตรง พร้อมทั้งสนับสนุนในเชิงของผู้เชี่ยวชาญหรือที่ปรึกษาในการให้ทักษะความรู้ที่จำเป็นต่อการมีส่วนร่วมทางอิเล็กทรอนิกส์ของเยาวชนอย่างเหมาะสม ทั้งในเชิงของการเพิ่มพูนความสามารถในการใช้ประโยชน์จากข้อมูลเปิดที่หน่วยงานภาครัฐเผยแพร่ การสร้างนโยบายเพื่อแก้ไขปัญหา ทั้งในระดับปัจเจกบุคคลและระดับสังคม รวมไปถึงการติดตาม ตรวจสอบ และให้ข้อเสนอแนะการดำเนินงานของหน่วยงานรัฐอย่างมีประสิทธิภาพ ตลอดจนการสนับสนุนความสามารถในการใช้เทคโนโลยีดิจิทัลสำหรับการมีส่วนร่วมอย่างเหมาะสม

(8) หน่วยงานของรัฐควรเปิดโอกาสให้เยาวชนสามารถเข้าถึงข้อมูลที่ถูกต้อง เป็นกลาง รวดเร็ว และมีรูปแบบของชุดข้อมูลที่ไม่เป็นอุปสรรคต่อการนำไปใช้งาน เพื่ออำนวยความสะดวกในการใช้สำหรับประกอบการวิเคราะห์ การแสดงความคิดเห็น และตัดสินใจมีส่วนร่วมทางอิเล็กทรอนิกส์อย่างเหมาะสม

(9) หน่วยงานของรัฐควรคำนึงถึงต้นทุนค่าใช้จ่ายในการเข้ามามีส่วนร่วมของเยาวชนผ่านช่องทางอิเล็กทรอนิกส์ ที่ควรไม่ให้มีต้นทุนเกินกว่าการมีส่วนร่วมแบบดั้งเดิม (ออฟไลน์) และเพื่อหลีกเลี่ยงปัญหาการแบ่งแยกทางดิจิทัล (Digital divide) หน่วยงานของรัฐควรต้องมีการเตรียมอุปกรณ์เครื่องมือสำหรับการมีส่วนร่วมทางอิเล็กทรอนิกส์ เช่น คอมพิวเตอร์, แท็บเล็ต, รวมถึงเครือข่ายอินเทอร์เน็ต เป็นต้น สำหรับเยาวชนผู้ที่ยังขาดความพร้อมในอุปกรณ์เครื่องมือดังกล่าวอย่าง



เหมาะสม ตลอดจนการสนับสนุนด้านแรงจูงใจในการเข้ามามีส่วนร่วมของเยาวชน เช่น สิทธิประโยชน์ ส่วนลด ใบประกาศนียบัตร เป็นต้น

(10) หน่วยงานของรัฐที่ต้องการการมีส่วนร่วมจากเยาวชนผ่านช่องทางอิเล็กทรอนิกส์ในกระบวนการนโยบายสาธารณะควรพิจารณากระบวนการอิเล็กทรอนิกส์ที่เป็นมิตรกับผู้ใช้งาน (User Friendly) ประกอบกับพิจารณาภาษาและระดับของภาษาที่ใช้ควรสอดคล้องกับบริบทของเยาวชน ไม่เป็นคำศัพท์ทางเทคนิคหรือคำศัพท์ทางราชการที่เข้าใจได้ยาก รวมถึงพิจารณาการมีระบบหรือบุคลากรที่ให้คำแนะนำ/ช่วยเหลือเยาวชนในระหว่างขั้นตอนการดำเนินการ เพื่อให้เยาวชนสามารถใช้ข้อมูล แสดงความคิดเห็น และตัดสินใจผ่านช่องทางอิเล็กทรอนิกส์ได้อย่างสะดวกผ่านการสร้างประสบการณ์ใช้งานที่ดีให้กับพวกเขา

(11) หน่วยงานของรัฐควรมีการประเมินผลการมีส่วนร่วมทางอิเล็กทรอนิกส์ของกลุ่มเยาวชน ทั้งในส่วนของการประเมินก่อนการดำเนินงาน การประเมินระหว่างการทำงาน และการประเมินภายหลังสิ้นสุดการดำเนินงาน เพื่อให้มั่นใจได้ว่าการมีส่วนร่วมของเยาวชนผ่านช่องทางดังกล่าวจะก่อให้เกิดประโยชน์ที่ตรงกับความต้องการของเยาวชน โดยที่พวกเขาสามารถรับรู้ประโยชน์เหล่านี้ได้ในเชิงประจักษ์หรือมีหลักฐานข้อมูลสนับสนุนที่เพียงพอ

อภิปรายผล

การพัฒนาข้อเสนอแนะเชิงนโยบายด้านการส่งเสริมการมีส่วนร่วมทางอิเล็กทรอนิกส์ของกลุ่มเยาวชน จากการทบทวนและสังเคราะห์ผลการศึกษาคีรติรูปแบบของเส้นทางความสัมพันธ์เชิงสาเหตุที่มีอิทธิพลต่อการตัดสินใจมีส่วนร่วมทางอิเล็กทรอนิกส์ของกลุ่มเยาวชนในกระบวนการนโยบายสาธารณะ กรณีศึกษากรุงเทพมหานคร ในครั้งนี้ ผู้วิจัยนำเสนอจำนวนแนวทางในการส่งเสริมทั้งสิ้น 11 ข้อครอบคลุม 5 ขั้นตอนตามกระบวนการนโยบายสาธารณะ ได้แก่ การก่อตัวนโยบาย, การกำหนดนโยบาย, การวิเคราะห์ทางเลือก, การนำนโยบายสู่การปฏิบัติ, และการประเมินผลนโยบาย โดยที่ข้อเสนอแนะเชิงนโยบายที่ระบุตามข้อที่ 1-3 ซึ่งเน้นการสร้างการรับรู้ในระบบบริการทางอิเล็กทรอนิกส์ที่เกี่ยวข้องกับการมีส่วนร่วมจากหน่วยงานของรัฐภายใต้การสำรวจความต้องการที่สอดคล้องกับวัตถุประสงค์ เป้าหมาย นิสัย ความเชื่อและค่านิยมของเยาวชนก่อนนำไปกำหนดเป็นกระบวนการขั้นตอนที่ชัดเจนเพื่อให้เยาวชนมั่นใจได้ว่าการมีส่วนร่วมของพวกเขาจะสามารถนำไปสู่ผลลัพธ์ที่พึงประสงค์ได้อย่างแท้จริง โดยสอดคล้องกับยุทธศาสตร์การมีส่วนร่วมของเยาวชน หรือกลยุทธ์ในการเสริมสร้างการมีส่วนร่วมของเยาวชนในวิถีประชาธิปไตย ภายใต้กรอบโครงการ Erasmus+ Youth ของคณะกรรมการธิการยุโรปที่กำหนดกรอบกลยุทธ์การสนับสนุนสื่อและการรู้เท่าทันสื่อและสารสนเทศที่มีกฎมอ่งว่าเป็นเงื่อนไขสำหรับการมีส่วนร่วมของเยาวชนด้วยการเปิดพื้นที่ให้เยาวชนมีการเข้าถึงข้อมูลเกี่ยวกับโอกาสในการมีส่วนร่วม, ข่าวสารและสื่อที่ถูกต้องเกี่ยวกับวิถีทางการเมืองและสังคม ตลอดจนความสามารถในการตีความที่จะส่งเสริมและอำนวยความสะดวกให้เยาวชนมีส่วนร่วมตามเป้าหมายและความต้องการในวิถีประชาธิปไตยของพวกเขา (SALTO Participation & Information Resource Center, 2020) ซึ่งเป็นไปในทิศทางเดียวกันกับรายงานการมีส่วนร่วมของพลเมืองเยาวชนในโลกดิจิทัลของยุโรปและเอเชียกลาง โดยมีข้อเสนอแนะในการเสริมสร้างการมีส่วนร่วมของพลเมืองเยาวชนออนไลน์ด้วยการประชาสัมพันธ์และขยายการใช้ข้อมูลเปิดและเครื่องมือเทคโนโลยีสำหรับพลเมืองดิจิทัลเพื่อให้เกิดการเข้าถึงการมีส่วนร่วมโดยเฉพาะในกลุ่มของเยาวชนชายขอบและกลุ่มที่ยังเข้าถึงการมีส่วนร่วมทางออนไลน์ได้ยากลำบากผ่านการพัฒนาเครื่องมือรัฐบาลอิเล็กทรอนิกส์ที่เหมาะสมกับบริบทและความต้องการของเยาวชน (UNDP Istanbul Regional Hub for Europe and Central Asia, 2021) ทั้งนี้ ยังสอดรับการศึกษาของมูลนิธิเพื่อ "คนไทย" ที่จัดทำโครงการ "คนไทย" มอนิเตอร์ 2557: เสียงเยาวชนไทย (Youth Today) และพลังเสียงของเยาวชนที่มีต่อการขับเคลื่อนประเทศไทย โดยมีข้อเสนอแนะแนวทางในการใช้สื่อออนไลน์อย่างสร้างสรรค์เพื่อกระตุ้นเยาวชนให้รับรู้ สร้างกระแส และเป็นแนวร่วมในการมีส่วนร่วมเพื่อส่วนรวม ตลอดจนการปลูกฝังแนวคิดค่านิยมที่มีประโยชน์ต่อการพัฒนาตน ชุมชน และประเทศชาติ และสนับสนุนให้กลุ่มคนที่สนใจสามารถใช้สื่อออนไลน์ในการประชาสัมพันธ์โครงการหรือแนวคิดที่น่าสนใจของพวกเขาได้ (มูลนิธิเพื่อ "คนไทย", 2557)

ในขณะที่ ตามข้อเสนอแนะฯ ที่ 4-6 ซึ่งพัฒนามาจากข้อค้นพบสำคัญที่เกี่ยวข้องกับตัวแปรปัจจัยด้านความคาดหวัง, ข้อผูกพันหรือพันธสัญญา, และแรงเสริมหรือการบังคับในการมีส่วนร่วมทางอิเล็กทรอนิกส์ ตั้งแต่การยกระดับความเป็นพลเมือง (Active Citizen) ของเยาวชนด้วยการให้ข้อมูลที่ชัดเจนในสิทธิและหน้าที่ รวมถึงผลประโยชน์กับตนเองและ



วารสารรัฐประศาสนศาสตร์และการจัดการสังคม

ปีที่ 5 ฉบับที่ 2 (กรกฎาคม – ธันวาคม) 2566

Received: 28/08/2023, Revised: 17/11/2023, Accepted: 27/11/2023

สาธารณะจากการมีส่วนร่วมภายใต้การสร้างวัฒนธรรมการมีส่วนร่วมอย่างบูรณาการระหว่างการใช้ช่องทางอิเล็กทรอนิกส์และการมีส่วนร่วมแบบดั้งเดิม (ออฟไลน์) ตลอดจนการสร้างตัวอย่างความสำเร็จหรือเยาวชนต้นแบบเพื่อเป็นแรงเสริมในการดึงการมีส่วนร่วมจากเยาวชนให้เข้ามาสู่ระบบการมีส่วนร่วมของหน่วยงานรัฐมากขึ้น โดยมีความสอดคล้องกับการที่คณะกรรมการยุโรปที่ได้เสนอให้มีการช่วยให้เยาวชนสามารถดำเนินการและมีอิทธิพลต่อโลกรอบตัวพวกเขาเพื่อดำเนินกิจกรรมการมีส่วนร่วมอย่างมีประสิทธิภาพ ซึ่งรวมถึงการเชื่อมโยงผู้คนเข้ากับการตัดสินใจสาธารณะ เช่น ผ่านแคมเปญรณรงค์ การเคลื่อนไหวทางสังคม ความคิดริเริ่มเพื่อประชาธิปไตยหรือโครงการที่ช่วยให้เยาวชนสามารถดำเนินการอย่างเป็นอิสระโดยตรงเพื่อพัฒนาชุมชนประชาธิปไตยของตนเอง (SALTO Participation & Information Resource Center, 2020) ทั้งนี้ ยังมีความสอดคล้องกับรายงานการมีส่วนร่วมของพลเมืองเยาวชนในโลกดิจิทัลของยุโรปและเอเชียกลางที่เน้นความสำคัญของการปกป้องและส่งเสริมสิทธิของนักกิจกรรมดิจิทัลรุ่นเยาว์ด้วยการสร้างความตระหนักรู้แก่พลเมืองรุ่นใหม่เกี่ยวกับกรอบจริยธรรมและกฎหมายทางออนไลน์ รวมถึงการเสนอแนวทางเพื่อรองรับการสนทนาระหว่างช่องทางการมีส่วนร่วมทั้งแบบออฟไลน์และออนไลน์แพลตฟอร์มของเยาวชนให้สามารถสนับสนุนซึ่งกันและกันได้ดียิ่งขึ้น รวมถึง ยังช่วยลดการแบ่งแยกระหว่างการมีส่วนร่วมของประชาชนแบบดั้งเดิมและดิจิทัล (UNDP Istanbul Regional Hub for Europe and Central Asia, 2021)

สำหรับข้อเสนอแนะฯ ที่ 7-9 ในกลุ่มปัจจัยสนับสนุน ซึ่งเป็นปัจจัยทางอ้อมที่มีผลกระทบต่อการตัดสินใจมีส่วนร่วมทางอิเล็กทรอนิกส์ของเยาวชนในระดับค่อนข้างสูง ผู้วิจัยจึงเสนอแนวทางเพื่อดึงเอาจุดแข็งดังกล่าวมาใช้เป็นแนวทางในการสร้างความสามารถของเยาวชนด้วยการสนับสนุนผู้เชี่ยวชาญหรือที่ปรึกษาที่จะมาให้องค์ความรู้และช่วยเหลือเยาวชนในการเข้ามามีส่วนร่วมในกระบวนการนโยบายสาธารณะ พร้อมทั้ง อำนวยความสะดวกให้เยาวชนมีโอกาสในการเข้าถึงข้อมูลสำหรับใช้ประกอบการตัดสินใจอย่างมีประสิทธิภาพภายใต้การสนับสนุนเรื่องค่าใช้จ่ายอย่างเหมาะสม โดยให้ความสำคัญกับหลักการของการหลีกเลี่ยงปัญหาการแบ่งแยกทางดิจิทัล (Digital divide) ซึ่งเป็นไปในทิศทางเดียวกันกับแนวทางของคณะกรรมการยุโรปที่เสนอแนวทางในการพัฒนาให้เยาวชนมีความสามารถในการเป็นพลเมืองและนำไปใช้ในชีวิตประจำวัน ตั้งแต่ระดับท้องถิ่นจนถึงการมีส่วนร่วมในกิจกรรมที่ซับซ้อนหรือมีรายละเอียดมากขึ้นในระดับชาติหรือระดับสหภาพยุโรป รวมไปถึง การสนับสนุนจุดสนใจหนุ่มสาวเข้าร่วมเป็นอาสาสมัคร เช่น การสนับสนุนเงินทุนโครงการ, การเข้าถึงของเยาวชนผู้มีโอกาสน้อยในการมีส่วนร่วมฯ เป็นต้น เพื่อกระตุ้นให้พวกเขามีความสามารถในการเปลี่ยนแปลงชุมชนของพวกเขาและการเคลื่อนไหวของพลเมืองประชาธิปไตย (SALTO Participation & Information Resource Center, 2020) ประกอบกับข้อเสนอแนะฯ ฉบับนี้ ยังมีความสอดคล้องกับแนวทางการเพิ่มขีดความสามารถของเยาวชนในการรับรู้และต่อสู้กับปัญหาทางด้านข้อมูลออนไลน์ภายใต้การสนับสนุนการมีส่วนร่วมของเยาวชนในการตัดสินใจทุกระดับ ตลอดจน การเพิ่มการเข้าถึงแหล่งเงินทุนสำหรับเยาวชนและมาตรการจัดการกับความแตกแยกทางดิจิทัลและช่องว่างทางทักษะดิจิทัลของเยาวชน รวมถึง กิจกรรมทางดิจิทัลตั้งแต่ในระดับท้องถิ่นไปจนถึงระดับภูมิภาคและข้ามพรมแดนของเยาวชนทางออนไลน์ (UNDP Istanbul Regional Hub for Europe and Central Asia, 2021) โดยมีความสอดคล้องกับผลการศึกษาของมูลนิธิเพื่อ “คนไทย” ที่ชี้ให้เห็นถึงความสำคัญของการพัฒนานโยบายและกิจกรรมเพื่อให้เยาวชนมีความเข้าใจและลงมือทำในการมีส่วนร่วมเพื่อส่วนรวมเพิ่มมากขึ้นด้วยการสร้างความเข้าใจและค่านิยมในการเป็นพลเมืองตื่นรู้ (Active Citizenship) ผ่านกิจกรรมและการศึกษาโดยการผลักดันเรื่องพลเมืองศึกษา (Civic Education) สำหรับเยาวชนอย่างเหมาะสม (มูลนิธิเพื่อ “คนไทย”, 2557)

ท้ายที่สุดตามข้อเสนอแนะฯ ที่ 10-11 ซึ่งพัฒนามาจากข้อค้นพบสำคัญในกลุ่มปัจจัยตามแบบจำลองการยอมรับเทคโนโลยี 3 โดยมีความมุ่งหมายเพื่อให้หน่วยงานของรัฐได้พิจารณาถึงการใช้งานระบบการบริการอิเล็กทรอนิกส์ที่ใช้งานได้ง่าย ไม่สลับซับซ้อน โดยมีการสื่อสารด้วยข้อความและการใช้ภาษาที่เหมาะสมกับเยาวชน รวมไปถึง การประเมินผลการดำเนินงานและนำเสนอข้อมูลต่อสาธารณชนเพื่อให้เยาวชนได้รับรู้ถึงประโยชน์จากการใช้งานที่นำไปสู่การตัดสินใจเข้ามามีส่วนร่วมที่มากขึ้น โดยมีความสอดคล้องกับคณะกรรมการยุโรปที่กำหนดให้มีการประเมินผลการดำเนินการและผลกระทบของกลยุทธ์อย่างมีส่วนร่วมโดยใช้ผลลัพธ์และตัวบ่งชี้สำหรับเป็นแนวทางในการดำเนินกลยุทธ์เพื่อนำไปสู่การเปลี่ยนแปลงตามความมุ่งมั่นที่จะบรรลุเป้าหมายของเยาวชนในยุโรป (SALTO Participation & Information Resource Center, 2020) โดยเป็นไปในลักษณะใกล้เคียงกันกับรายงานการมีส่วนร่วมของพลเมืองของเยาวชนในโลกดิจิทัลของยุโรปและเอเชียกลาง ที่ชี้ให้เห็นถึงความสำคัญของการพัฒนาเครื่องมือรัฐบาลอิเล็กทรอนิกส์สำหรับเยาวชนเพื่อเปิดช่องทางการรับรู้และรับทราบ



วารสารรัฐประศาสนศาสตร์และการจัดการสังคม

ปีที่ 5 ฉบับที่ 2 (กรกฎาคม – ธันวาคม) 2566

Received: 28/08/2023, Revised: 17/11/2023, Accepted: 27/11/2023

ข้อมูลมากขึ้นเกี่ยวกับการทำงานของรัฐบาล รวมถึง การเข้าถึงข้อมูลของรัฐบาล, การโต้ตอบและมีส่วนร่วมในกระบวนการกำกับดูแลได้อย่างง่ายดาย ซึ่งจะนำไปสู่การสนับสนุนความยั่งยืนของกระบวนการเคลื่อนไหวของเยาวชนบนโลกออนไลน์ (online youth movements) (UNDP Istanbul Regional Hub for Europe and Central Asia, 2021) ทั้งนี้ ยังมีความสอดคล้องกับองค์การเพื่อความร่วมมือทางเศรษฐกิจและการพัฒนา หรือ OECD (2018) ที่ได้นำเสนอแนวทางในการปรับปรุงการมีส่วนร่วมของเยาวชนโดยเสนอให้มีการเพิ่มอัตราการเข้าถึงเครื่องมือหรือแพลตฟอร์มออนไลน์ของเยาวชนด้วยการใช้นวัตกรรมใหม่ภายใต้การคำนึงถึงระดับของภาษาและการใช้ข้อความที่เหมาะสมกับเยาวชน เช่น หลีกเลี่ยงการใช้ข้อความที่เป็นการเหยียดหยามหรือที่ใช้น้ำเสียงเผด็จการ การใช้คำสแลงที่ไม่เหมาะสม ภาษาที่เป็นทางการมากเกินไป การใช้ศัพท์แสงและคำย่อ เป็นต้น ในทำนองเดียวกัน หน่วยงานสามารถสร้างช่องทางโซเชียลมีเดียได้หลายช่องทางเพื่อให้เยาวชนสามารถมีส่วนร่วมในช่องทางที่พวกเขาต้องการได้อย่างแท้จริง เช่นเดียวกันกับกรณีการศึกษาของมูลนิธิเพื่อ "คนไทย" ที่นำเสนอให้มีการศึกษาและติดตามประเมินผลการส่งเสริมเยาวชนที่มีส่วนร่วมเพื่อส่วนรวมอย่างยั่งยืน โดยกล่าวถึงบทบาทของภาครัฐและเอกชนในการสนับสนุนการศึกษาเชิงลึกสำหรับวิเคราะห์ปัจจัยที่มีส่วนผลักดันและเป็นแรงบันดาลใจและสาเหตุที่ทำให้เยาวชนไทยส่วนใหญ่ไม่มีความเป็นพลเมืองที่มีส่วนร่วมเพื่อส่วนรวม เพื่อนำข้อมูลที่ได้ไปพัฒนาโครงการในการสร้างเยาวชนที่มีส่วนร่วมเพื่อส่วนรวมอย่างยั่งยืนต่อไป (มูลนิธิเพื่อ "คนไทย", 2557)

ข้อเสนอแนะ

ข้อเสนอแนะเชิงนโยบาย

นโยบายการส่งเสริมการมีส่วนร่วมทางอิเล็กทรอนิกส์ของเยาวชน ควรจัดให้มีการบูรณาการร่วมกันระหว่างการมีส่วนร่วมในรูปแบบอิเล็กทรอนิกส์ (ออนไลน์) กับ รูปแบบดั้งเดิม (ออฟไลน์) เพื่อให้เกิดปฏิสัมพันธ์ที่กระหว่างหน่วยงานกับเยาวชน และผู้มีส่วนได้ส่วนเสียที่เกี่ยวข้อง ประกอบกับหน่วยงานภาครัฐควรให้ความสำคัญกับคุณค่าของการมีส่วนร่วมของเยาวชนอย่างจริงจังและยอมรับในความคิดเห็นของพวกเขาอันจะนำไปสู่การบรรลุเป้าหมายจากการมีส่วนร่วมได้อย่างยั่งยืนต่อไป

ข้อเสนอแนะเชิงปฏิบัติการ

1. หน่วยงานของรัฐและผู้สนใจ ควรพิจารณาบริบทของพื้นที่ก่อนการนำชุดข้อเสนอแนะเชิงนโยบายไปประยุกต์ใช้ว่ามีความใกล้เคียงกันกับบริบทของเยาวชนในพื้นที่กรุงเทพมหานครเพียงใด เช่น บริบทด้านพฤติกรรมการใช้อินเทอร์เน็ต, สถานภาพทางเศรษฐกิจและสังคม, ระดับความพร้อมของโครงข่ายและเครือข่ายเทคโนโลยีสารสนเทศหรืออินเทอร์เน็ต รวมถึงความพร้อมในการให้บริการของหน่วยงานในพื้นที่ที่สนใจศึกษา ตลอดจนสภาพแวดล้อม และเงื่อนไขต่าง ๆ
2. ควรมีการประเมินผลการประยุกต์ใช้ชุดข้อเสนอแนะเชิงนโยบายด้านการส่งเสริมการมีส่วนร่วมทางอิเล็กทรอนิกส์ของกลุ่มเยาวชนและปรับปรุงแก้ไขให้เป็นแนวปฏิบัติที่ดีกว่าหรือดีที่สุด (Best Practice) ในการส่งเสริมการมีส่วนร่วมของเยาวชนผ่านช่องทางดังกล่าว ต่อไป

ข้อเสนอแนะในการวิจัยครั้งต่อไป

1. การวิจัยในครั้งต่อไปควรแสวงหาตัวแปรที่คาดว่าจะมีความสัมพันธ์หรือเป็นสาเหตุให้เกิดการตัดสินใจเข้ามามีส่วนร่วมทางอิเล็กทรอนิกส์ของเยาวชนตามแนวคิดทฤษฎีอื่น ๆ และ/หรือ การแสวงหาปัจจัยตัวแปรจากการวิเคราะห์องค์ประกอบเชิงสำรวจ (Exploratory Factor Analysis) เพื่อให้ได้ข้อมูลที่สอดคล้องกับสภาพการณ์และบริบท ณ ขณะนั้น
2. ควรขยายผลการศึกษาโดยทำการเปรียบเทียบกับกรณีมีส่วนร่วมในรูปแบบดั้งเดิม (Onsite) รวมไปถึงการขยายกลุ่มเป้าหมายเยาวชนที่อาจทำการศึกษาในภาพใหญ่ทั่วทั้งประเทศ หรือพื้นที่เฉพาะอื่น ๆ เพื่อให้ได้ผลการศึกษาที่ครอบคลุมหรือมีความสอดคล้องกับบริบทในแต่ละพื้นที่

เอกสารอ้างอิง

กรุงเทพมหานคร. (2552). *การแบ่งพื้นที่เขตการปกครองของกรุงเทพมหานคร*. สืบค้นเมื่อ 8 ตุลาคม 2565, จาก https://office2.bangkok.go.th/ard/?page_id=4048



วารสารรัฐประศาสนศาสตร์และการจัดการสังคม

ปีที่ 5 ฉบับที่ 2 (กรกฎาคม – ธันวาคม) 2566

Received: 28/08/2023, Revised: 17/11/2023, Accepted: 27/11/2023

- กองยุทธศาสตร์บริหารจัดการ สำนักยุทธศาสตร์และประเมินผล. (2565). *จำนวนประชากรในเขตกรุงเทพมหานคร พ.ศ. 2555 - 2564*. สืบค้นเมื่อ 17 กันยายน 2565, จาก <https://webportal.bangkok.go.th>
- กัลยา วินิชย์บัญชา. (2544). *สถิติสำหรับงานวิจัย*. กรุงเทพมหานคร: สำนักพิมพ์จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย.
- โชติ บติรัฐ. (2563). *วิธีวิจัยทางรัฐประศาสนศาสตร์เบื้องต้น*. กรุงเทพมหานคร: สำนักพิมพ์จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย.
- ไททัศน์ มาลา. (2561). การจัดการปกครองสาธารณะแนวใหม่ (New Public Governance: NPG): แนวคิดและการประยุกต์ใช้ในการจัดการปกครองท้องถิ่น. *วารสารวไลยอลงกรณ์ปริทัศน์ (มนุษยศาสตร์และสังคมศาสตร์)*. 8(1).
- นครินทร์ เมฆไตรรัตน์ และคณะ. (2548). *การศึกษากำเนิดต้นแบบในการจัดการสาธารณะเพื่อการบริหารประชาชนแบบเบ็ดเสร็จ (Government Gullet)*. กรุงเทพฯ : สำนักงานคณะกรรมการพัฒนาระบบราชการ.
- พระราชบัญญัติส่งเสริมการพัฒนาเด็กและเยาวชนแห่งชาติ (ฉบับที่ 2) พ.ศ. 2560. (2560, มิถุนายน 13). ราชกิจจานุเบกษา, เล่มที่ 134 ตอนที่ 63 ก.
- มูลนิธิเพื่อคนไทย. (2557). รายงาน “คนไทย” มอนิเตอร์ 2557 : เสียงเยาวชนไทยเยาวชนที่มีส่วนร่วมเพื่อส่วนรวม. รายงานผลการวิจัย. สืบค้นเมื่อ 9 มีนาคม 2566, จาก <http://khonthaifoundation.org/>
- วิศรุต สีนพศพร. (2563). *วิเคราะห์สิ่งที่เราเห็น 1 สัปดาห์แห่งการชุมนุม*. สืบค้นเมื่อ 24 ธันวาคม 2564, จาก <https://workpointtoday.com/protest/>
- สมคิด พุทธศรี. (2563). *Youth Manifesto: นโยบายเยาวชนใหม่เพื่อการเมืองของคนหนุ่มสาว*. สืบค้นเมื่อ 23 ธันวาคม 2564, จาก <https://www.the101.world/youth-manifesto/>
- สำนักงานประชาสัมพันธ์กรุงเทพมหานคร. (2566). *เปิดแล้ว”สภาเมืองคนรุ่นใหม่” ดึงพลังเยาวชนร่วมเปลี่ยนแปลงกรุงเทพฯ นัดประชุมทุก 3 เดือน*. สืบค้นเมื่อ 16 มีนาคม 2566, จาก <https://pr-bangkok.com/?p=85272>
- สำนักงานสถิติแห่งชาติ. (2565). *จำนวนประชากรจากการทะเบียน จำแนกตามอายุ เพศ ภาค และจังหวัด พ.ศ. 2565*. สืบค้นเมื่อ 9 มีนาคม 2566 จาก http://statbbi.nso.go.th/staticreport/Page/sector/TH/report/sector_01_11101_TH_.xlsx
- สำนักงานสถิติแห่งชาติ. (2565). *สรุปผลที่สำคัญการใช้ไอซีทีของเด็กและเยาวชน พ.ศ. 2565*. สืบค้นเมื่อ 9 มีนาคม 2566 จาก https://www.nso.go.th/nsoweb/storage/survey_detail/2023/20230717103749_88870.pdf
- Best, J. W. (1977). *Research in Education*, 4th ed. New Jersey: Prentice Hall Inc.
- Comrey and Lee. (1992). *A First Course in Factor Analysis*. Retrieved 9 October 2022. from <https://doi.org/10.4324/9781315827506>
- Nunnally, J. C. (1978). *Psychometric theory*. McGraw-Hill.
- OECD. (2018). *Engaging Young People in Open Government: A communication guide*. Retrieved 25 March 2023, from <https://www.oecd.org/mena/governance/Young-people-in-OG.pdf>
- Poonboon, S. (2023). *A study of the causal relationship model of factors affecting the electronic participatory decision of youth in the public policy process: A case study in Bangkok*. (Doctoral dissertation, Mahidol University).
- Reeder, W. W. (1971). *Partial theories from the 25 years research program on directive factors in believer and social action*. McGraw Hill.
- UNDP Istanbul Regional Hub for Europe and Central Asia. (2021). *Civic Participation of Youth in the Digital Word*. Retrieved 25 March 2023. from <https://youth4peace.info/topic/civic-participation-youth-digital-word>



วารสารรัฐประศาสนศาสตร์และการจัดการสังคม

ปีที่ 5 ฉบับที่ 2 (กรกฎาคม – ธันวาคม) 2566

Received: 28/08/2023, Revised: 17/11/2023, Accepted: 27/11/2023

United Nations (2022). *E-Government Survey 2022*. Retrieved 22 October 2022, From <https://publicadministration.un.org/egovkb/en-us/Reports/UN-E-Government-Survey-2022>

Venkatesh, V., & Bala, H. (2008). Technology Acceptance Model 3 and a research agenda on interventions. *A Journal of the Decision Sciences Institute*, 39(2), 273–315. Retrieved 2 October 2022, from <http://dx.doi.org/10.1111/j.1540-5915.2008.00192.x>

World Health Organization. (2014). *WHO handbook for guideline development 2nd ed.* Retrieved 18 October 2022, from <https://www.who.int/publications/i/item/9789241548960>