

## อิทธิพลของพลเมืองเสมือนในการสร้างอัตลักษณ์ทางการแข่งขันและซอฟต์แวร์: กรณีศึกษาประเทศเอสโตเนีย

สมพงศ์ พรหมสะอาด

ศูนย์วิจัยเศรษฐกิจสร้างสรรค์และนวัตกรรมสังคม คณะเศรษฐศาสตร์และบริหารธุรกิจ มหาวิทยาลัยทักษิณ

### The Influence of E-residency on Competitive Identity and Soft Power: The Case of Estonia

Sompong Promsa-ad

Creative Economy and Social Innovation Research Center, Faculty of Economics and Business Administration, Thaksin University

\* Corresponding author e-mail: psompong@tsu.ac.th

#### บทคัดย่อ

งานวิจัยนี้มีวัตถุประสงค์ในการศึกษา แนวคิด การดำเนินการ และผลลัพธ์ของโปรแกรมพลเมืองเสมือน หรือ E-residency และอธิบายผลกระทบของโปรแกรมที่มีต่ออัตลักษณ์ทางการแข่งขันและซอฟต์แวร์ของประเทศเอสโตเนีย ใช้วิธีการวิจัยเชิงคุณภาพด้วยการวิเคราะห์เอกสารต่าง ๆ ที่เกี่ยวข้อง วิเคราะห์ข้อมูลด้วยวิธีการวิเคราะห์ธีม หรือ แก่นสาระสำคัญของปรากฏการณ์ และทำการตรวจสอบความน่าเชื่อถือตามหลักการตรวจสอบแบบสามเส้าในด้านการตรวจสอบด้านข้อมูล ผลการศึกษาพบว่าโปรแกรมพลเมืองดิจิทัลเป็นแนวคิดที่ต่อยอดจากโครงสร้างพื้นฐานทางดิจิทัลที่มีการพัฒนาอย่างต่อเนื่องตั้งแต่ได้รับอิสรภาพจากสหภาพโซเวียต ก่อให้เกิดระบบนิเวศผู้ประกอบการข้ามพรมแดนแบบใหม่ หรือแพลตฟอร์มของการประกอบธุรกิจในยุคอุตสาหกรรม 4.0 ในขณะเดียวกันได้สร้างผลกระทบในการเสริมสร้างอัตลักษณ์ทางการแข่งขันให้กับประเทศอย่างมีกลยุทธ์ กล่าวคือ ช่วยยกระดับขีดความสามารถในการแข่งขันของประเทศควบคู่ไปกับการสร้างภาพลักษณ์ที่โดดเด่นในเวทีโลกไปพร้อม ๆ กัน นอกจากนี้ ได้สร้างผลกระทบในแง่การสร้างซอฟต์แวร์ให้กับเอสโตเนีย โดยเฉพาะซอฟต์แวร์ที่เกิดจากการใช้ความเป็นผู้นำด้านเทคโนโลยีและนวัตกรรมมาสร้างการพึ่งพาทางเศรษฐกิจในรูปของการทูตดิจิทัล ตลอดจนการเป็นผู้นำด้านการเสนอคุณค่าทางอุดมคติที่ได้รับการยอมรับในเรื่องของการเปิดกว้างและการเข้าถึงที่เท่าเทียมกัน ดังนั้นโปรแกรมพลเมืองดิจิทัลจึงเป็นการขยายอิทธิพลของเอสโตเนียบนเวทีโลก ทลายข้อจำกัดของการเป็นประเทศที่มีพื้นที่ขนาดเล็กและจำนวนประชากรน้อย ที่สอดคล้องกับแนวคิดของคอนรันก่อนที่กล่าวไว้ตั้งแต่ ค.ศ. 1869 ว่า “หากเราไม่สามารถใหญ่ได้ในเชิงจำนวน เราก็ต้องสร้างจิตวิญญาณที่ยิ่งใหญ่ขึ้นมาแทน”

คำสำคัญ: พลเมืองเสมือน, อัตลักษณ์ทางการแข่งขัน, ซอฟต์แวร์

## Abstract

This research aimed to examine the concepts, operations, and outcomes of the E-residency program and to explain its impacts on Estonia's competitive identity and soft power. A qualitative research method was employed, involving the analysis of relevant documents and thematic analysis of core phenomena, alongside reliability checks based on triangulation for data verification. The study found that the digital citizenship program builds upon the continuously developed digital infrastructure established since gaining independence from the Soviet Union. It has fostered a new cross-border entrepreneurial ecosystem and a platform for business in the era of Industry 4.0. Simultaneously, it has strategically enhanced the country's competitive identity, improving its competitiveness while creating a distinct image on the global stage. Furthermore, it has influenced the creation of soft power for Estonia by leveraging its leadership in technology and innovation to promote economic interdependence through digital diplomacy and championing ideals of openness and equal access recognized internationally. Consequently, this program has extended Estonia's global influence, transcending the limitations of its small territory and population, resonating with the concept articulated as far back as 1869: 'If we cannot be large in numbers, we must embody greatness in spirit.'

**Keywords:** E-residency, Competitive Identity, Soft Power

## บทนำ

เอสโตเนียเป็นประเทศขนาดเล็กที่ตั้งอยู่ริมทะเลบอลติก คำว่าขนาดเล็กสะท้อนผ่านจำนวนประชากรที่มีอยู่เพียงประมาณ 1.3 ล้านคน (ค.ศ. 2020) แม้จะมีประวัติศาสตร์อันยาวนาน คนส่วนใหญ่จะรู้จักเอสโตเนียในฐานะประเทศเกิดใหม่ เนื่องจากเพิ่งประกาศแยกตัวเป็นอิสระจากสหภาพโซเวียตใน ค.ศ. 1991 หลังจากถูกผนวกเข้าเป็นส่วนหนึ่งของดินแดนหลังม่านเหล็กมาตลอดช่วงยุคสงครามเย็น อย่างไรก็ตามเอสโตเนียใช้เวลาเพียง 30 ปี เปลี่ยนผ่านเข้าสู่การเป็นหนึ่งในประเทศที่ได้รับการยอมรับว่ามีความทันสมัยมากที่สุดในโลกด้านเทคโนโลยีสารสนเทศและการสื่อสาร จนได้รับการยกย่องจากนิตยสารชื่อดังอย่างนิตยสารไวร์ (Wired Magazine) ให้เป็นสังคมดิจิทัลที่ทันสมัยที่สุดในโลกและรู้จักในอีกชื่อหนึ่งว่า E-Estonia (Reynold, 2016)

หนึ่งในนโยบายที่ริเริ่มโดยเอสโตเนียและได้รับการกล่าวถึงอย่างกว้างขวางคือโปรแกรมพลเมืองเสมือน หรือ E-residency คือระบบเชื่อมโยงข้อมูลเพื่อการพิสูจน์และยืนยันตัวตนทางดิจิทัล ที่ออกโดยรัฐบาลของประเทศเอสโตเนีย โดยกลุ่มเป้าหมายคือผู้ประกอบการจากทั่วโลกที่จะสามารถเข้าถึงบริการโครงสร้างพื้นฐานทางดิจิทัลของเอสโตเนีย เมื่อได้รับอนุมัติให้เป็นพลเมืองดิจิทัลดังกล่าวแล้ว ผู้ประกอบการจะสามารถเริ่มต้นและประกอบธุรกิจผ่านทางระบบออนไลน์อย่างเต็มรูปแบบจากที่ไหนบนโลกก็ได้และเต็มไปด้วยความเชื่อมั่น ภายใต้การสนับสนุนของระบบการรับรองตัวตนอย่างปลอดภัยทางออนไลน์และเซ็นเอกสารโดยใช้ลายเซ็นดิจิทัลที่ปลอดภัยและมีประสิทธิภาพสูง

การถือกำเนิดขึ้นของ E-residency สอดคล้องกับแนวคิดของ จาค็อบ เฮิร์ท (Jakob Hurt) หนึ่งในบรรพชนคนสำคัญในการเคลื่อนไหวการเรียกร้องเอกราชของเอสโตเนีย ที่ได้กล่าววาทะอันโด่งดังระหว่างเทศกาลเพลง (Song Festival) ครั้งที่ 1 ใน ค.ศ. 1869 ว่า “หากเราไม่สามารถใหญ่ได้ในเชิงจำนวน เราก็ต้องสร้างจิตวิญญาณที่ยิ่งใหญ่ขึ้นมาแทน (If we cannot be big in numbers, we have to be big in our spirit)” คำกล่าวของเฮิร์ทนับว่าแม่นยำเมื่อตัวเลขจำนวนประชากรของเอสโตเนียแทบจะไม่ขยับในรอบ 150 ปีที่ผ่านมา แต่ E-residency ซึ่งเสนอโดย Taavi Kotka, Ruth Annus และ Siim Sikkut ใน ค.ศ. 2014 ได้ทำให้ท่อนหลังของประโยคมตะดังกล่าวก้าวให้เป็นจริงขึ้นมา (Tamkivi, 2019) E-residency ซึ่งเป็นแนวคิดการเพิ่มจำนวนจากภายนอกทำให้เมื่อถึง ค.ศ. 2023 มีผู้สมัครเป็นพลเมืองดิจิทัลกว่า 100,000 คน จากมากกว่า 170 ประเทศทั่วโลก และคนเหล่านี้ได้สร้างบริษัทขึ้นมามากกว่า 25,000 แห่ง ที่สร้างรายได้รวมกันราว 12 พันล้านยูโร (Republic of Estonia E-resident, n.d.)

การถือกำเนิดขึ้นของนโยบายพลเมืองเสมือนมีรากฐานมาจากประวัติศาสตร์การพัฒนาทางเทคโนโลยีที่ยาวนาน โดยสามารถแยกเป็น 5 องค์ประกอบหลัก โดยองค์ประกอบแรกคือบริบททางประวัติศาสตร์ ซึ่งเอสโตเนียมีพื้นฐานทางเทคโนโลยีที่แข็งแกร่งตั้งแต่ยุคที่ยังเป็นส่วนหนึ่งของสหภาพโซเวียต โดยในยุคนั้นแต่ละรัฐจะถูกจัดวางให้มีความเชี่ยวชาญในเรื่องใดเรื่องหนึ่ง ซึ่งในกรณีของเอสโตเนียนั้นได้รับมอบหมายให้เป็นศูนย์กลางของด้านอิเล็กทรอนิกส์ เห็นได้ชัดเจนจากในยุคที่จำนวนโรงงานในเอสโตเนียที่เป็นโรงงานที่เกี่ยวข้องกับการผลิตด้านอิเล็กทรอนิกส์มีมากถึง 13 แห่ง ผลผลิตสินค้าจำพวกอุปกรณ์วิทยุ โทรศัพท์ เครื่องมือวัด อุปกรณ์ทางการแพทย์ นอกจากนี้ยังปรากฏว่าเอสโตเนียได้รับมอบหมายให้เป็นเจ้าภาพในการวิจัยทางด้านซอฟต์แวร์และอิเล็กทรอนิกส์เพื่อนำไปใช้ในทางทหารและในภาคอุตสาหกรรม โดยมีประจักษ์พยานที่สำคัญคือการก่อตั้ง Institute of Cybernetics ซึ่งเป็นศูนย์วิจัยที่สำคัญทางด้านปัญญาประดิษฐ์ใน ค.ศ. 1960 (Velmet, 2020)

ประการต่อมาคือการตัดสินใจเชิงยุทธศาสตร์ โดยเฉพาะในช่วงภายหลังการประกาศอิสรภาพจากสหภาพโซเวียต Lennart Meri ประธานาธิบดีอายุน้อยในวัย 32 ปี (ในขณะนั้น) ได้เลือกเส้นทางการพัฒนาประเทศบนฐานของเทคโนโลยีดิจิทัล โดยคาดหวังว่าจะใช้เป็นช่องทางสร้างการเติบโตแบบก้าวกระโดด (Leapfrog) มากกว่าการพัฒนาตามแนวทางอุตสาหกรรมแบบดั้งเดิม ทั้งนี้ส่วนหนึ่งอาจเป็นเพราะการได้เห็นความสำเร็จของแบรนด์โนเกีย (Nokia) ของประเทศเพื่อนบ้านอย่างฟินแลนด์ ซึ่งครั้งหนึ่ง Meri เคยเอ่ยวลีว่า “อะไรคือโนเกียของประเทศเรา” นอกจากนี้เทคโนโลยีดิจิทัลถูกมองว่าเป็นเทคโนโลยีอนาคตประเภทหนึ่ง เป็นรากฐานของการพัฒนาทักษะสำคัญให้กับพลเมืองที่จะนำไปสู่การพัฒนาในด้านอื่น ๆ ต่อไป (Kattel & Mergel, 2019)

องค์ประกอบต่อมาที่ถือว่าเป็นส่วนสำคัญในการวางโครงสร้างพื้นฐานให้กับโปรแกรมพลเมืองเสมือน คือโครงการริเริ่มต่าง ๆ ที่เกี่ยวข้อง โครงการที่สำคัญได้แก่ การลงทุนในโครงสร้างพื้นฐานด้านเทคโนโลยีสารสนเทศและการสื่อสารให้กับโรงเรียนทั่วประเทศภายใต้โครงการชื่อ The Tiger Leap ใน ค.ศ. 1997 ซึ่งทำให้ทุกโรงเรียนเชื่อมต่อเข้ากับโลกอินเทอร์เน็ต (Runnel et al., 2009) การริเริ่มที่ถือเป็นโครงการระดับแลนด์มาร์คคือ X-Road ใน ค.ศ. 2001 ซึ่งเป็นโครงข่ายเชื่อมโยงข้อมูลของชาติทั้งระบบ เชื่อมต่อเซิร์ฟเวอร์ขององค์กรต่าง ๆ ในประเทศผ่านการเข้ารหัสที่ปลอดภัย ที่นำไปสู่การเชื่อมโยงและถ่ายโอนข้อมูลครอบคลุมทั้งภาครัฐและเอกชน ก่อให้เกิดการบริการสาธารณะในรูปของบริการ

อิเล็กทรอนิกส์ (E-services) (Heller, 2017) ภายใต้การรักษาความปลอดภัยในการทำธุรกรรมด้วยเทคโนโลยีบล็อกเชน ขณะที่ใน ค.ศ. 2002 เอสโตเนียเป็นประเทศแรกที่ประกาศใช้บัตรประชาชนอิเล็กทรอนิกส์ (Electronic Identification Cards) ที่สนับสนุนการระบุตัวลักษณะและการลงลายมือชื่อแบบดิจิทัล (Goede, 2019) และใน ค.ศ. 2003 ได้เปิดแพลตฟอร์มการให้บริการอิเล็กทรอนิกส์ภาครัฐ (eesti.ee) ที่รวมบริการอิเล็กทรอนิกส์ทุกประเภทมาไว้ในที่เดียวกันและเข้าถึงโดยสะดวก ณ จุดเดียวสำหรับผู้ถือบัตรประชาชนอิเล็กทรอนิกส์ (Kotka et al., 2015) ความพร้อมของโครงสร้างพื้นฐานเหล่านี้เป็นเทคโนโลยีสำคัญที่ช่วยให้แนวคิดพลเมืองเสมือนกลายเป็นรูปธรรมขึ้นมาได้

เนื่องจากโปรแกรมพลเมืองเสมือนอาศัยการทำธุรกรรมผ่านช่องทางออนไลน์เกือบทั้งหมด องค์ประกอบสำคัญที่จะขาดไม่ได้คือการสร้างความน่าเชื่อถือและความปลอดภัยในการทำธุรกรรม ทั้งนี้การวางรากฐานที่แสดงให้เห็นทั้งความน่าเชื่อถือและความยืดหยุ่นเมื่อต้องเผชิญกับเหตุไม่คาดฝัน ประกอบไปด้วยการเปิดโอกาสให้ประชาชนลงคะแนนเสียงผ่านทางออนไลน์ (E-voting) เป็นประเทศแรกในโลกในการเลือกตั้งระดับชาติใน ค.ศ. 2005 นัยยะของเรื่องนี้คือการแสดงให้เห็นถึงความเชื่อมั่นในความ “โปร่งใส” และมองว่าทุกอย่างสามารถ “เป็นไปได้” ที่จะดำเนินการผ่านช่องทางอิเล็กทรอนิกส์ (Tsahkna, 2013) และได้ตกย้ำในเรื่องดังกล่าว เมื่อเกิดเหตุการณ์ไม่คาดฝันจากการย้ายอนุสรณ์สถานรำลึกวีรกรรมของทหารรัสเซีย นำมาซึ่งการโจมตีผ่านอินเทอร์เน็ตต่อเว็บไซต์หน่วยงานที่สำคัญของประเทศที่ใครบางคนเรียกว่าสงครามไซเบอร์ครั้งแรกในประวัติศาสตร์ จนประเทศกลุ่ม NATO ได้ก่อตั้งศูนย์กลางความร่วมมือเพื่อความเป็นเลิศในการป้องกันภัยคุกคามทางไซเบอร์ขึ้นในกรุงทาลลินน์ (Hughes, 2009) ความล้ำหน้าทางเทคโนโลยีดังที่กล่าวมาผนวกเข้ากับจุดแข็งด้านความปลอดภัยทางดิจิทัลทำให้เอสโตเนียได้รับขนานนามว่า E-Estonia รวมถึงได้รับการยกย่องจากนิตยสารฟอร์บให้เป็นประเทศที่มีความก้าวหน้าทางดิจิทัลมากที่สุดในโลก (High, 2018)

จากความนิยมและประสิทธิภาพของบัตรประชาชนอิเล็กทรอนิกส์ ที่ช่วยอำนวยความสะดวกในการแลกเปลี่ยนข้อมูลธุรกรรมต่าง ๆ ระหว่างพลเมือง ธุรกิจ และหน่วยงานภาครัฐ อันเป็นผลจากการพัฒนาด้านเทคโนโลยีดิจิทัลอย่างต่อเนื่อง นำมาซึ่งการริเริ่มแนวคิดที่จะเสนอบริการดังกล่าวให้กับชาวต่างชาติก่อนจะพัฒนามาเป็นนโยบายโปรแกรมพลเมืองเสมือนในเวลาต่อมา ความน่าสนใจของ E-residency ไม่ได้อยู่ที่การเป็นตัวอย่างของนวัตกรรมพลเมืองของยุคดิจิทัลเท่านั้น หากรูปแบบการพัฒนาข้ามพรมแดนเสมือนนี้ยังถือเป็นโมเดลของการสร้างระบบนิเวศผู้ประกอบการแบบใหม่ แพลตฟอร์มของการประกอบธุรกิจในยุคของอุตสาหกรรม 4.0 ซึ่งส่งผลต่ออัตลักษณ์ทางการแข่งขัน (Competitive Identity) รวมถึงการสร้างซอฟต์แวร์อย่างอื่นเป็นแนวคิดในการสร้างพลังอำนาจให้กับรัฐชาติในยุคสมัยใหม่ บทความวิจัยนี้มุ่งอธิบายแนวคิดและผลการดำเนินการของ E-residency รวมถึงผลกระทบที่เกิดขึ้นต่ออัตลักษณ์ทางการแข่งขันและซอฟต์แวร์ของประเทศ ซึ่งผลการวิจัยสามารถเป็นบทเรียนของการใช้โมเดลใหม่ ๆ ในการใช้ประโยชน์จากภูมิภาคใกล้เคียง การสร้างระบบนิเวศผู้ประกอบการสตาร์ทอัพที่กำลังเป็นวาระที่ประเทศไทยกำลังให้ความสำคัญ รวมถึงการสร้างอัตราทด (Leverage) ให้ประเทศที่ขาดแคลนทรัพยากรสามารถพัฒนาตนเองให้ขึ้นมาอยู่ในระดับแถวหน้าของโลกได้

## วัตถุประสงค์

1. เพื่อศึกษาแนวคิด การดำเนินการ และผลลัพธ์ของโปรแกรม E-residency
2. เพื่ออธิบายผลกระทบของโปรแกรม E-residency ที่มีต่ออัตลักษณ์ทางการแข่งขันและซอฟต์แวร์ของประเทศเอสโตเนีย

## ระเบียบวิธีวิจัย

งานวิจัยนี้ใช้วิธีการวิจัยเชิงคุณภาพโดยใช้แหล่งข้อมูลทุติยภูมิในการศึกษา ผ่านการค้นคว้าเอกสารที่เกี่ยวข้อง ทั้งนี้เพื่อสร้างความน่าเชื่อถือของผลการศึกษา งานวิจัยนี้ได้อาศัยการตรวจสอบความน่าเชื่อถือตามหลักของการตรวจสอบแบบสามเส้า (Triangulation) ในด้านการตรวจสอบด้านข้อมูล กล่าวคือจะมีการใช้ข้อมูลจากแหล่งที่หลากหลาย ดังต่อไปนี้

1. เอกสารเผยแพร่จากหน่วยงานภาครัฐของเอสโตเนีย ประกอบด้วยรายงาน เอกสารทางนโยบาย กฎหมาย และประกาศต่าง ๆ อย่างเป็นทางการ
2. เอกสารเกี่ยวกับโปรแกรม E-residency โดยเฉพาะจากเว็บไซต์อย่างเป็นทางการของโปรแกรม โบรชัวร์ที่มุ่งอธิบายคุณลักษณะ ขั้นตอน สิทธิประโยชน์ต่าง ๆ ของโปรแกรม
3. ข้อมูลที่เผยแพร่ผ่านทางสื่อมวลชน ทั้งในรูปแบบของข่าว บทความ บทสัมภาษณ์ รวมถึงแพลตฟอร์มต่าง ๆ ที่มีการอภิปรายหรือให้ความเห็นต่อโปรแกรม E-residency
4. บทความวิจัยและบทความวิชาการ ที่ทำการศึกษาวิเคราะห์หรือประเมินแง่มุมต่าง ๆ ของโปรแกรม E-residency
5. คำบอกเล่าของผู้ที่มีประสบการณ์ตรงในการสมัครและได้รับการรับรองให้เป็นพลเมืองดิจิทัล (E-residents) ซึ่งมักจะแบ่งปันข้อดีข้อเสียของโปรแกรม รวมถึงสะท้อนประสบการณ์ด้านอื่น ๆ ที่ได้รับผ่านสื่อสังคม (Social Media) บล็อก หรือชุมชนออนไลน์ในรูปแบบอื่น ๆ

ทั้งนี้ประเภทของข้อมูลที่ใช้ในการวิเคราะห์ ประกอบไปด้วย (1) ข้อมูลเชิงคุณภาพ ซึ่งมีทั้งในส่วนข้อมูลที่เป็นข้อเท็จจริงซึ่งจะใช้วิเคราะห์เพื่อทำความเข้าใจและอธิบายโปรแกรมพลเมืองเสมือนในแง่มุมต่าง ๆ และข้อมูลที่เป็นความคิดเห็นซึ่งจะใช้อธิบายผลลัพธ์ของโปรแกรมพลเมืองเสมือนจากมุมมองของผู้ให้บริการ (2) ข้อมูลเชิงปริมาณ ซึ่งจะ เป็นข้อมูลเชิงสถิติที่แสดงถึงผลลัพธ์ ผลกระทบที่เกิดขึ้นในเชิงสถิติ จำนวนพลเมืองดิจิทัล (E-residents) จำนวนบริษัท ที่จัดตั้งขึ้น การสร้างรายได้ เป็นต้น

เมื่อรวบรวมข้อมูลมาแล้ว จะใช้การวิเคราะห์ธีมหรือแก่นสาระสำคัญของปรากฏการณ์ (Thematic Analysis) โดยเริ่มจากการระบุประเด็นสำคัญของแนวคิดพลเมืองเสมือน (E-residency) เช่น การระบุตัวตนดิจิทัล การเข้าถึงตลาดสหภาพยุโรป สิทธิทางภาษี เป็นต้น จากนั้นจะเข้าสู่กระบวนการเข้ารหัส (Coding) ข้อมูล โดยเนื้อหาที่สอดคล้องกับกรอบแนวคิดจะได้รับการกำหนดรหัส เช่น เนื้อหาที่เกี่ยวกับการดำเนินธุรกิจแบบไร้พรมแดนจะได้รับรหัส “ธุรกิจไร้พรมแดน” และข้อมูลที่เกี่ยวข้องกับบทบัญญัติทางกฎหมายและภาษียะได้รับรหัส “กฎหมายและสิทธิประโยชน์ทางภาษี” ขั้นตอนต่อไปจะเป็นการจัดกลุ่มรหัสเป็นธีม (Theme) ที่กว้างขึ้น เช่น รหัสที่เกี่ยวกับการเข้าถึงบุคลากรที่มีทักษะสูง มาตรการส่งเสริมธุรกิจสตาร์ทอัพ และกฎหมายที่เกี่ยวข้องกับการจัดตั้งธุรกิจ จะถูกรวมเป็นธีมระบบนิเวศผู้ประกอบการ (Entrepreneurial

Ecosystem) ซึ่งการวิเคราะห์นี้จะช่วยให้เข้าใจโครงสร้างและสาระสำคัญของปรากฏการณ์พลเมืองเสมือนในเชิงลึกมากยิ่งขึ้น

จากนั้นธีมที่ได้จะถูกเชื่อมโยงกับองค์ประกอบต่าง ๆ ของแนวคิดอัตลักษณ์ทางแข่งขันของ Anholt (2007) ยกตัวอย่างเช่น ธีมที่เกี่ยวข้องกับประวัติศาสตร์แห่งการเป็นประเทศแนวหน้าด้านเทคโนโลยีจากการเป็นต้นกำเนิดของแอปพลิเคชันสไกป์ (Skype) จะสอดคล้องกับองค์ประกอบด้านวัฒนธรรมของอัตลักษณ์ทางแข่งขัน เนื่องจากโปรแกรม E-residency ตอกย้ำวัฒนธรรมแห่งนวัตกรรมดิจิทัล รวมถึงการต่อยอดจากมรดกความเชี่ยวชาญในด้านเทคโนโลยีสารสนเทศและการสื่อสารที่มีมายาวนาน นอกจากนี้จะมีการเชื่อมโยงธีมที่ได้เข้ากับแนวคิดซอฟต์แวร์ เช่น ธีมนวัตกรรมรัฐบาลอิเล็กทรอนิกส์ ได้สร้างความน่าเชื่อถือให้กับประเทศในฐานะผู้นำด้านเทคโนโลยีและศูนย์กลางเทคโนโลยีดิจิทัลระดับโลก นอกจากนี้ธีมระบบนิเวศผู้ประกอบการนำมาซึ่งการดึงดูดผู้ประกอบการและสตาร์ทอัพต่างชาติให้มาจดทะเบียนธุรกิจในรูปแบบดิจิทัล ซึ่งช่วยเสริมสร้างความสัมพันธ์ทางเศรษฐกิจระหว่างเอสโตเนียและประเทศต้นทางของผู้ประกอบการเหล่านี้ ทำให้เกิดการพึ่งพาทางเศรษฐกิจซึ่งเป็นปัจจัยที่ช่วยให้เอสโตเนียมีซอฟต์แวร์มากขึ้น

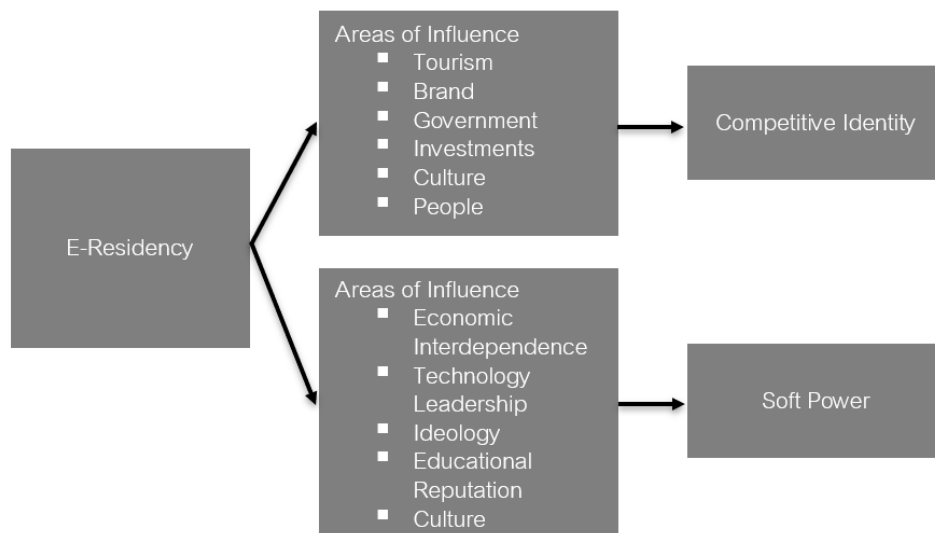
### กรอบแนวคิดในการศึกษา

งานวิจัยนี้มุ่งวิเคราะห์ความเชื่อมโยงระหว่างการดำเนินโปรแกรมพลเมืองเสมือนและอัตลักษณ์ทางการแข่งขัน รวมถึงซอฟต์แวร์ของประเทศเอสโตเนีย แนวคิดอัตลักษณ์ทางการแข่งขันจะยึดตามตัวแบบหกเหลี่ยมของอัตลักษณ์ทางการแข่งขัน (The Hexagon of Competitive Identity) เสนอโดย Anholt (2007) ซึ่งจะหมายถึงองค์ประกอบ 6 ประการที่จะส่งต่อความสามารถทางการแข่งขันของประเทศและสร้างความโดดเด่นไปจากชาติอื่น ๆ ได้แก่ (1) การส่งเสริมการท่องเที่ยว (2) แบนด์ของสินค้าที่ส่งออก แต่ต้องเป็นสินค้าที่มีความชัดเจนว่าแหล่งกำเนิดสินค้ามาจากประเทศใด (3) การตัดสินใจเกี่ยวกับนโยบายต่าง ๆ ของรัฐบาลไม่ว่าจะเป็นนโยบายด้านต่างประเทศหรือนโยบายภายในที่ปรากฏในสื่อต่างชาติ (4) แนวทางการเปิดรับการลงทุนจากต่างชาติ การขยายตัวเข้ามาของบริษัทข้ามชาติ ความสามารถในการดึงดูดนักศึกษาและแรงงานระดับมัธยมศึกษาและเปี่ยมทักษะ (5) วัฒนธรรม การแลกเปลี่ยนวัฒนธรรม กิจกรรมทางวัฒนธรรม การส่งออกวัฒนธรรม ทั้งดนตรี กีฬา ศิลปะ (6) ผู้คนในประเทศนั้น ๆ ที่มีความโดดเด่นและมีชื่อเสียง

ในขณะที่ซอฟต์แวร์ตามแนวคิดของ Joseph Nye จะหมายถึงอิทธิพลระหว่างประเทศที่ไม่ได้เกิดจากการใช้กำลังทางการทหาร แต่อาจจะอยู่ในรูปของการพึ่งพาทางเศรษฐกิจ การเป็นผู้นำทางด้านเทคโนโลยีหรือนวัตกรรม (Nye, 1990, 2019) วัฒนธรรมอันน่าหลงใหล (Gill & Huang, 2006) การเป็นผู้นำในทางอุดมคติ คุณค่า หรือค่านิยมที่ได้รับการยอมรับ (Quitow & Thielges, 2022) ระบบการศึกษาที่มีมาตรฐานระดับโลก (Lomer, 2017) ตัวอย่างของซอฟต์แวร์ที่รู้จักกันดี เช่น ภาพยนตร์ฮอลลีวูด ที่มีส่วนในการเผยแพร่อุดมการณ์ ความคิด ความเชื่อแบบอเมริกันไปสู่ประเทศอื่น ๆ (Sari Karademir, 2012) การเป็นเจ้าภาพจัดมหกรรมกีฬาระดับโลกอย่างกีฬาโอลิมปิก (Giulianotti, 2015) หรืออาหารประจำชาติญี่ปุ่นที่ได้รับความนิยมแพร่หลายไปทั่วโลก (Farina, 2018) อิทธิพลที่เกิดขึ้นสามารถนำไปสู่การสร้างน่าเชื่อถือ ความมั่นคงให้กับชาติ รวมถึงการสร้างภาพลักษณ์ในเชิงบวกให้กับประเทศ (Lee, 2009)



การดำเนินการโปรแกรมพลเมืองเสมือนจะส่งผลให้เกิดการเปลี่ยนแปลงในหลายภาคส่วน เช่น ก่อให้เกิดระบบนิเวศผู้ประกอบการแบบใหม่ (Entrepreneurial Ecosystem) ที่นำไปสู่การลงทุนเพื่อจัดตั้งและจดทะเบียนธุรกิจเอสโตเนียเพื่อเข้าถึงตลาดสหภาพยุโรป การส่งออกสินค้าเทคโนโลยีไปยังต่างประเทศ คุณค่าในเรื่องความโปร่งใส การทำให้ทุกคนมีโอกาสในเข้าถึงบริการที่มีคุณภาพ (Inclusion) ซึ่งการเปลี่ยนแปลงในพื้นที่ต่าง ๆ เหล่านี้จะส่งผลกระทบต่ออัตลักษณ์ทางการแข่งขันและซอฟต์แวร์ของประเทศเอสโตเนียในเวทีโลก



รูปที่ 1 กรอบแนวคิดในการศึกษา (Conceptual Framework)

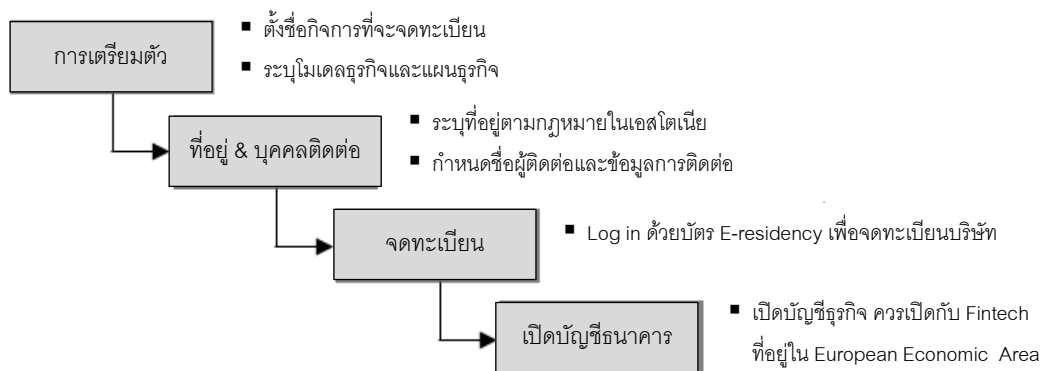
## สรุปผลการศึกษาและข้อเสนอแนะ

### 1. แนวคิด การดำเนินการ และผลลัพธ์ของโปรแกรม E-residency

จุดเริ่มต้นในการต่อยอดการให้บริการธุรกรรมรัฐบาลอิเล็กทรอนิกส์และบัตรประชาชนอิเล็กทรอนิกส์ไปสู่ชาวต่างชาติได้รับการพูดถึงมาตั้งแต่ ค.ศ. 2007 และมีการเสนออีกครั้งใน ค.ศ. 2012 โดย Anto Veldre ซึ่งเป็นผู้เชี่ยวชาญทางความปลอดภัยไซเบอร์ของประเทศ อย่างไรก็ตามแนวคิดที่เป็นรูปเป็นร่างนั้นปรากฏในข้อเสนอ “10 ล้านพลเมืองเสมือนภายในปี 2025 (10 million E-residents by 2025)” โดย Taavi Kotka, Ruth Annus และ Siim Sikkut ในงานประกวดแนวคิดที่จัดโดยกองทุนพัฒนาเอสโตเนีย (Estonian Development Fund) ใน ค.ศ. 2014 (Särav & Kerikmäe, 2016)

โปรแกรมพลเมืองเสมือนที่พัฒนาขึ้นบนพื้นฐานของเทคโนโลยีบล็อกเชน จัดเป็นพลเมืองดิจิทัลประเภทพลเมืองอัลกอริทึม (Algorithmic Citizenship) (Calzada, 2022) ซึ่งหมายถึงการเป็นพลเมืองไม่ได้ถูกกำหนดขึ้นตามกรอบของกฎหมายหรือสัญญาตามแนวคิดดั้งเดิมที่อยู่บนพื้นฐานของภูมิศาสตร์ หากถูกกำหนดโดยกระบวนการทางดิจิทัลและขับเคลื่อนด้วยอัลกอริทึม ทำให้เกิดอัตลักษณ์ดิจิทัลที่ก้าวข้ามเขตแดนรัฐชาติแบบเก่า รวมถึงการกำหนดสิทธิ สถานะการเข้าถึงการให้บริการ และการมีส่วนร่วมในฐานะพลเมืองจะถูกจัดการผ่านเทคโนโลยีบล็อกเชน (Di Tore et al., 2024) โปรแกรมพลเมืองเสมือนตั้งอยู่บนพื้นฐานของการเปิดพรมแดนทางดิจิทัลให้กับผู้คนทั่วโลก เมื่อผู้คนจากชาติอื่น ๆ สามารถสมัครเพื่อขอรับสถานะการเป็นพลเมืองเสมือนหรือพลเมืองดิจิทัลของเอสโตเนียได้ การเป็นพลเมืองเสมือนนี้ค่อนข้างต่างจากสถานะความเป็นพลเมืองที่คนส่วนใหญ่คุ้นเคย อีกทั้งยังไม่ใช่อะกาศการเดินทางระหว่างประเทศอีกด้วย (Sullivan

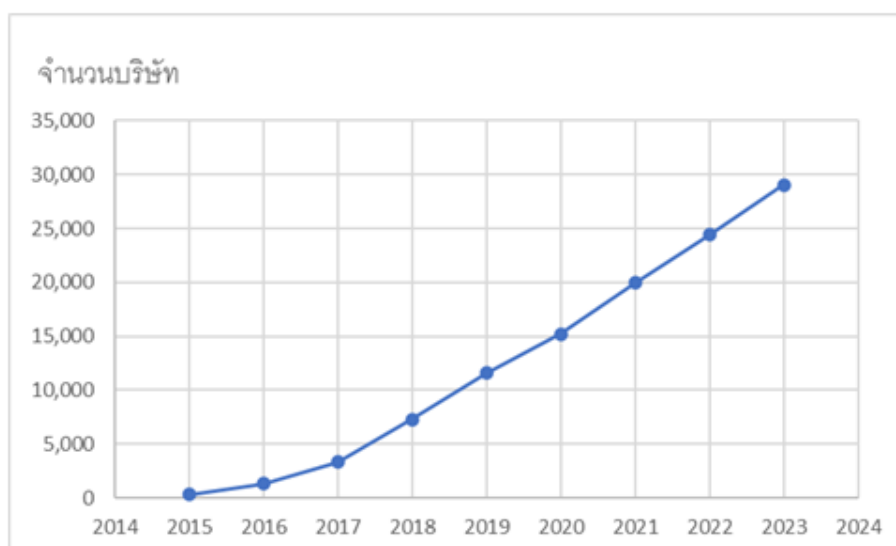
& Burger, 2017) กล่าวคือ ผู้ได้รับสถานะพลเมืองเสมือนจะไม่สามารถใช้การระบุตัวตนนี้ในการได้รับอนุญาตให้เข้าถึงสถานที่จริงในทางกายภาพหรือเดินทางเข้าสู่ประเทศเอสโตเนียได้ แต่จะสามารถเข้าถึงบริการอิเล็กทรอนิกส์ต่าง ๆ ของเอสโตเนียผ่านระบบออนไลน์จากทุกแห่งหนบนโลก ในขณะที่การทำธุรกรรมจะสามารถลงลายมือชื่ออิเล็กทรอนิกส์ที่ปลอดภัยและได้รับการรับรอง รวมถึงสามารถจดทะเบียนในการทำธุรกิจเอสโตเนีย โดยที่การประกอบกิจการนั้นสามารถทำจากประเทศอื่นผ่านทางออนไลน์ได้ 100% (Tammpuu & Masso, 2019)



รูปที่ 2 ขั้นตอนการจัดตั้งบริษัท (Company Establishment Process)

ในเชิงสิทธิประโยชน์ เว็บไซต์อย่างเป็นทางการของโปรแกรม E-residency ระบุว่าเมื่อจัดตั้งบริษัทเรียบร้อยแล้ว สิ่งที่พักเมืองเสมือนจะได้รับคือการเข้าเป็นส่วนหนึ่งของเครือข่ายเจ้าของธุรกิจไม่น้อยกว่า 25,000 บริษัทที่อยู่ภายใต้โปรแกรมเดียวกัน สามารถเข้าถึงและใช้บริการแหล่งเงินทุนและที่ปรึกษาในการเป็นผู้ประกอบการทั้งในเอสโตเนียและสหภาพยุโรป ทั้งธุรกิจร่วมลงทุน (Venture Capital) องค์กรบ่มเพาะธุรกิจ (Business Incubator) องค์กรบ่มเพาะแบบเร่งสร้าง (Accelerator) สิทธิประโยชน์และทุนให้เปล่าในรูปแบบต่าง ๆ สำหรับธุรกิจขนาดกลางและขนาดย่อม การเข้าร่วมกับหอการค้าหรือการประชุมเช่น Latitude59 หรือ sTARTUp Day ทั้งนี้พลเมืองดิจิทัลเมื่อจดทะเบียนประกอบธุรกิจแล้วต้องมีหน้าที่ในการเสียภาษีเงินได้ตามกฎหมายของเอสโตเนีย (Hoffmann & Solarte-Vasquez, 2022)





ที่มา Republic of Estonia E-residency (2024)

**รูปที่ 3** จำนวนบริษัทที่จัดตั้งโดยพลเมืองดิจิทัลระหว่าง ค.ศ. 2015-2023 (The number of companies established by Estonia's e-Residents between 2015 and 2023)

จนถึงเดือนตุลาคม ค.ศ. 2023 จำนวนพลเมืองเสมือนของเอสโตเนียอยู่ที่ 107,800 คน พลเมืองเหล่านี้จัดทะเบียนบริษัทประกอบธุรกิจเป็นจำนวน 28,3000 แห่ง มีผู้นำเสนอบริการต่าง ๆ จากทั่วโลกบนแพลตฟอร์ม E-residency ไม่น้อยกว่า 130 ราย โดยชนชาติที่สมัครเข้าเป็นพลเมืองดิจิทัลสูงเป็น 3 ลำดับแรก ได้แก่ ยูเครน เยอรมนี และฟินแลนด์ ตามลำดับ ในขณะที่ประเภทธุรกิจที่มีการก่อตั้งมากที่สุด ได้แก่ การเขียนโปรแกรมคอมพิวเตอร์ และธุรกิจให้คำปรึกษา สำหรับแรงจูงใจในการสมัครเป็นพลเมืองดิจิทัลนั้น นอกจากจะเป็นความต้องการเข้าถึงบริการอิเล็กทรอนิกส์ของเอสโตเนีย รวมถึงการเข้าถึงตลาดในสหภาพยุโรปแล้ว ความต้องการมองหาสภาพแวดล้อมในการประกอบธุรกิจที่มีเสถียรภาพท่ามกลางความโกลาหลของภาคการเมืองและเศรษฐกิจโลกกลายเป็นปัจจัยที่มีความสำคัญขึ้นมา สังเกตได้จากจำนวนผู้สมัครได้เพิ่มขึ้นอย่างมีนัยสำคัญหลังจากการโหวต Brexit (Kimmo et al., 2018) รวมถึงจำนวนพลเมืองดิจิทัลที่สูงที่สุดเป็นพลเมืองของยูเครนซึ่งเผชิญกับภัยสงคราม

ทัศนะที่มีต่อโปรแกรม E-residency มีทั้งด้านบวกและลบ สำหรับ Ignacio Nieto Carvajal ซึ่งเป็นชาวสเปนและไฝฝืนถึงรูปแบบการดำเนินชีวิตแบบชนเผ่าเร่ร่อนดิจิทัล (Digital Nomad) ที่เน้นการท่องเที่ยวไปในสถานที่ต่าง ๆ ทั่วโลก และทำงานหรือประกอบธุรกิจไปด้วยจากระยะไกล มีประสบการณ์ที่ไม่ค่อยน่าพึงพอใจนักต่อการจัดตั้งและดำเนินธุรกิจในประเทศสเปนซึ่งมีขั้นตอนที่ซับซ้อน ต้องเดินทางไปในสถานที่จริงหลายแห่งเพื่อเดินเอกสารโดยเฉพาะสำนักงานภาษีและการจดทะเบียนพาณิชย์ ที่สำคัญผู้ประกอบการอิสระจะต้องจดทะเบียนและต้องชำระค่าธรรมเนียมรายเดือนประมาณ 300 ยูโร ที่เรียกว่า “Cuota de autonomo” เป็นประจำทุกเดือนไม่ว่าจะมีรายได้ในเดือนนั้นหรือไม่ก็ตาม สิ่งเหล่านี้ต่างออกไปอย่างมากเมื่อ Carvajal สมัครเป็นพลเมืองดิจิทัลและก่อตั้งกิจการในเอสโตเนีย ธุรกิจรวมทั้งหมดสามารถทำได้ผ่านช่องทางออนไลน์ ระบบภาษีที่เข้าใจง่ายและโปร่งใส ทำให้เขาไม่ต้องพะวงว่าตนเองได้ปฏิบัติทุกอย่างตามกฎหมาย (Compliance) หรือไม่ สามารถโฟกัสในงานที่ตนเองหลงใหลได้อย่างเต็มที่

ในขั้นตอนการจดทะเบียน บริษัทจะได้รับหมายเลขภาษีมูลค่าเพิ่มของสหภาพยุโรป (European Vat Number) ทำให้เกิดความสะดวกในการติดต่อธุรกิจกับลูกค้าในสหภาพยุโรป (Carvajal, 2017) ซึ่งจะเป็นประโยชน์อย่างยิ่งสำหรับผู้ประกอบการจากภูมิภาคอื่น ๆ ของโลก ดังเช่นในกรณีของ Kiran ผู้ก่อตั้งสตาร์ทอัพ Eat, Sleep and Drink ที่อยู่เบื้องหลัง “The August Fest” งานประชุมด้านสตาร์ทอัพที่ใหญ่ที่สุดในอินเดีย และมีความฝันที่จะก่อตั้งและดำเนินธุรกิจทางด้านการนิตยสารดิจิทัล และศูนย์บ่มเพาะธุรกิจสตาร์ทอัพ เลือกที่จะสมัครเป็นพลเมืองดิจิทัลของเอสโตเนีย หลังจากพบว่าความเป็นพลเมืองอินเดียนั้นก่อให้เกิดอุปสรรคหลายประการในการเข้าถึง ทำธุรกรรมกับลูกค้าและธุรกิจอื่น ๆ ในสหภาพยุโรป (Kably, 2015)

สำหรับตัวอย่างของจุดอ่อนของโปรแกรม ประเด็นที่มีการกล่าวถึงอย่างกว้างขวางประกอบไปด้วย การเป็นพลเมืองดิจิทัลดังกล่าวไม่ได้มอบสิทธิประโยชน์ใด ๆ ในการเดินทางไปประเทศเอสโตเนีย หรือเป็นทางลัดของวีซ่าที่นำไปสู่การเป็นพลเมืองในระยะยาว รวมถึงไม่ใช่ใบอนุญาตในการทำงาน (Work Permit) ในประเทศแต่อย่างใด (Parimi, n.d.) นอกจากนี้ Moneyval หรือคณะกรรมการป้องกันการฟอกเงินของสหภาพยุโรป ตั้งข้อสังเกตว่า E-residency จะกลายเป็นต้นตอสำคัญของอาชญากรรมฟอกเงินข้ามชาติ หลังจากพบว่ามีคนจำนวนมากได้รับอนุมัติให้เป็นพลเมืองดิจิทัลของเอสโตเนียทั้งที่ไม่ควรจะได้รับ ตัวอย่างเช่น พลเมืองของเกาหลีเหนือ (North Korean) อันเป็นประเทศที่อยู่ในรายการคว่ำบาตรหลักเสี่ยงสำหรับประชาคมโลก (ERR, 2023)

## 2. ผลกระทบของโปรแกรม E-residency ที่มีต่ออัตลักษณ์ทางการแข่งขันและซอฟต์แวร์

ในช่วงเวลาที่ผ่านมา เอสโตเนียสามารถเก็บภาษีและค่าธรรมเนียมจากบริษัทที่ก่อตั้งโดยพลเมืองดิจิทัลได้ไม่น้อยกว่า 183 ล้านยูโร อย่างไรก็ตามในระยะยาว ผลกระทบที่สำคัญกว่าอาจอยู่ในรูปที่ไม่ใช่ตัวเงิน ทั้งนี้ผลกระทบที่เกิดขึ้นเมื่อพิจารณาจากมุมมองของอัตลักษณ์ทางการแข่งขันและจากแนวคิดซอฟต์แวร์จะสามารถสรุปได้ ดังนี้

### 2.1 อัตลักษณ์ทางการแข่งขัน (Competitive Identity)

ตามแนวคิดของ Anholt (2007) ท่ามกลางการแข่งขันเพื่อชิงความโดดเด่นทางเศรษฐกิจและการเมืองบนเวทีโลก แต่ละประเทศจะต้องจัดวางตำแหน่งบนเวทีโลกให้เหมาะสมเพื่อสร้างความน่าสนใจและสร้างความได้เปรียบในการแข่งขัน ความโดดเด่นที่ว่าเกิดจากการกำหนดกลยุทธ์และการกระทำอย่างรอบคอบ เพื่อสร้างภาพลักษณ์ที่ดีและนำไปสู่การดึงดูดนักท่องเที่ยว นักลงทุน บุคลากรทักษะสูง การค้า ซึ่งเรียกรวม ๆ ว่าอัตลักษณ์ในการแข่งขัน (Competitive Identity) ซึ่งในกรณีของโปรแกรม E-residency การผลิตคำนิยามรัฐชาติแบบดิจิทัลขึ้นมาใหม่ได้ส่งผลกระทบต่ออัตลักษณ์ทางการแข่งขันโดยสามารถเชื่อมโยงโปรแกรม E-residency ไปสู่แต่ละองค์ประกอบของตัวแบบอัตลักษณ์ทางการแข่งขัน (Competitive Identity) ได้ ดังต่อไปนี้

**2.1.1 นโยบายรัฐบาลและการกำกับดูแล (Governance)** ในประเด็นนี้โปรแกรม E-residency แสดงให้เห็นถึงความมุ่งมั่นของประเทศในการเปลี่ยนผ่านเข้าสู่ดิจิทัล รวมถึงบทบาทการเป็นผู้สร้างนวัตกรรมทางดิจิทัลระดับโลก ในขณะที่การเปิดโอกาสให้พลเมืองต่างชาติมีอัตลักษณ์ทางดิจิทัล สามารถเข้าถึงบริการอิเล็กทรอนิกส์ภาครัฐและทำธุรกรรมทางธุรกิจข้ามชาติผ่านทางออนไลน์ได้อย่างเต็มรูปแบบโดยไม่ต้องปรากฏตัวในทางกายภาพ ตอกย้ำถึงประสิทธิภาพของรัฐบาลอิเล็กทรอนิกส์ที่ดำเนินการอย่างโปร่งใสและเปี่ยมประสิทธิภาพ

**2.1.2 การส่งออก** ในองค์ประกอบนี้แม้โปรแกรมพลเมืองเสมือนจะไม่ส่งผลหรือเกี่ยวข้องกับตัวเลขการส่งออกสินค้าของประเทศโดยตรง อย่างไรก็ตามผลลัพธ์ในเชิงการส่งออกแนวคิดนั้นปรากฏให้เห็นอย่างชัดเจนจากการที่หลายประเทศได้นำเอานวัตกรรมที่เอสโตเนียริเริ่มไปปรับใช้ โดยประเทศที่ได้ตามรอยในการพัฒนาโปรแกรมพลเมืองเสมือนและนำไปปรับใช้แล้ว ได้แก่ ลิทัวเนียและยูเครน ในขณะที่ประเทศสิงคโปร์ บราซิล และโปรตุเกส ก็ได้ริเริ่มกระบวนการที่จะนำไปสู่การให้บริการโปรแกรมพลเมืองเสมือนของตนเองด้วยเช่นกัน (Hoffmann & Solarte-Vasquez, 2022) นอกจากนี้เอสโตเนียได้ร่วมกับประเทศในกลุ่มนอร์ดิก จัดตั้ง Nordic Institute for Interoperability Solutions (NIIS) เพื่อสร้างความร่วมมือในการนำเอานวัตกรรม X-Road อันเป็นโครงสร้างพื้นฐานที่สำคัญของโปรแกรมพลเมืองเสมือนที่เอสโตเนียพัฒนาขึ้นไปปรับใช้ในประเทศต่าง ๆ ซึ่งที่ผ่านมาประเทศที่มีการนำ X-Road ไปใช้งานประกอบไปด้วย ฟินแลนด์ (Finland) ไอซ์แลนด์ (Iceland) หมู่เกาะฟาโร (Faroe Islands) หมู่เกาะโอลันด์ (Åland Islands) (Hardy, 2024)

**2.1.3 การท่องเที่ยว** เนื่องจากพลเมืองเสมือนไม่ใช้วีซ่าจึงไม่ได้มอบสิทธิประโยชน์ด้านการเดินทางเข้าประเทศให้กับผู้ถือ ดังนั้นตัวโปรแกรมจึงไม่ได้ส่งผลโดยตรงต่อการส่งเสริมภาคการท่องเที่ยวตามแนวคิดดั้งเดิมในแง่การเพิ่มจำนวนนักท่องเที่ยว อย่างไรก็ตามโปรแกรมพลเมืองเสมือนสามารถตอบโจทย์นักท่องเที่ยวในกลุ่มคนที่ชื่นชอบทำงานไปด้วยในขณะที่ท่องเที่ยวไปในพื้นที่ต่าง ๆ ของโลก หรือที่เรียกกันว่าชนเผ่าเร่ร่อนยุคดิจิทัล (Digital Nomad) โปรแกรมพลเมืองเสมือนทำให้คนในกลุ่มนี้สามารถเดินทางท่องเที่ยวไปในดินแดนต่าง ๆ ของโลก โดยที่สามารถใช้โครงสร้างพื้นฐานดิจิทัลอันทันสมัยของเอสโตเนีย เข้าถึงตลาดในเขตสหภาพยุโรป

**2.1.4 วัฒนธรรม** ในแง่นี้เป็นที่ชัดเจนว่าโปรแกรมพลเมืองเสมือน คือภาพแทนวัฒนธรรมของชาวเอสโตเนียที่อุทิศและมุ่งมั่นในการสร้างนวัตกรรมทางดิจิทัล การต่อยอดจากมรดกความเชี่ยวชาญทางเทคโนโลยีสารสนเทศและการสื่อสารที่ดำรงสืบเนื่องมาหลายทศวรรษนับตั้งแต่ยุคสหภาพโซเวียต E-residency ยังมีศักยภาพในการเป็นช่องทางในการเผยแพร่วัฒนธรรมของเอสโตเนียต่อสังคมโลก รวมถึงคุณค่าอื่น ๆ ที่เอสโตเนียพยายามสื่อสารสู่ภายนอกไม่ว่าจะเป็น ความเป็นชนชาติยุโรป (ไม่ใช่สหภาพเวียต) ความเป็นนอร์ดิก ความโปร่งใส ความยืดหยุ่นในการบริหารงานภาครัฐ เป็นต้น

**2.1.5 ผู้คน** โปรแกรมพลเมืองเสมือนมีส่วนโดยตรงในฐานะเป็นช่องทางในการดึงดูดบุคลากรทักษะสูง โดยเฉพาะผู้ประกอบการจากทั่วทุกมุมโลก พลเมืองดิจิทัลเหล่านี้ไม่เพียงเชื่อมโยงกับพลเมืองดิจิทัลภายใต้โปรแกรมด้วยกันเท่านั้น หากยังเชื่อมต่อกับชาวเอสโตเนีย นำไปสู่การแบ่งปันแนวคิดประสบการณ์ การสร้างความร่วมมือในรูปแบบต่าง ๆ ปฏิสัมพันธ์ที่วางสร้างการรับรู้ในเชิงบวกต่อชาวเอสโตเนียในฐานะชนชาติที่มุ่งไปสู่อนาคต มีความหลงใหลในเทคโนโลยีและเปิดกว้างต่อการสร้างความร่วมมือกับผู้คนทั่วโลก

ทั้งนี้ส่วนหนึ่งของผู้สมัครเข้าเป็นพลเมืองเสมือนเป็นบุคคลที่มีชื่อเสียงในระดับโลก โดยบุคคลแรกที่ได้รับอนุมัติคือ Edward Lucas ซึ่งเป็นบรรณาธิการอาวุโสของนิตยสารระดับโลกอย่าง The Economist (ERR, 2014) รายชื่ออื่น ๆ ประกอบไปด้วย Shinzō Abe อดีตนายกรัฐมนตรีประเทศญี่ปุ่น Guy Kawasaki ผู้เชี่ยวชาญด้านการเผยแพร่วัตกรรมองค์กรที่เคยร่วมงานกับบริษัท Apple สมเด็จพระสันตะปาปาฟรานซิส (Pope Francis) Bill Gates ผู้บริหารบริษัทไมโครซอฟท์ Mukesh Ambani ผู้บริหารของ Reliance ชาวอินเดียและเป็นผู้ที่ร่ำรวยที่สุดในทวีปเอเชีย (Singh, 2019)

แม้จะยังไม่มีหลักฐานชัดเจนว่าการที่บุคคลที่มีชื่อเสียงกลายมาเป็นพลเมืองเสมือนช่วยสร้างมูลค่าโดยตรงให้กับเอสโตเนียได้อย่างไร แต่ปรากฏการณ์นี้ได้ช่วยเสริมสร้างภาพลักษณ์เชิงบวกต่อประเทศ โดยแสดงให้เห็นถึงความก้าวหน้าและความเปิดกว้างทางดิจิทัลของเอสโตเนีย สร้างความน่าสนใจให้แก่ผู้คนทั่วโลกต่อความเป็นเอสโตเนีย

**2.1.6 การลงทุนและการเคลื่อนย้ายของผู้คน** ดังได้กล่าวมาแล้วในข้างต้นว่าโปรแกรมพลเมืองเสมือนได้นำไปสู่การจัดตั้งบริษัทและกระตุ้นให้เกิดการลงทุนในเอสโตเนีย ทั้งในอุตสาหกรรมเทคโนโลยีและอุตสาหกรรมอื่น ๆ ดังนั้นโปรแกรมพลเมืองเสมือนจึงมีส่วนสำคัญในการยกระดับระบบนิเวศผู้ประกอบการ (Entrepreneurial Ecosystem) และระบบนิเวศสตาร์ทอัพ (Startup Ecosystem) ของเอสโตเนีย ทั้งนี้แต่เดิมพื้นฐานของประชากรที่ได้รับการส่งเสริมทักษะดิจิทัลยังมีส่วนสำคัญที่ส่งผลให้เอสโตเนียสามารถบ่มเพาะผู้ประกอบการสตาร์ทอัพดิจิทัลได้เป็นจำนวนมาก จึงได้ชื่อว่าเป็นประเทศที่มีจำนวนของสตาร์ทอัพต่อหัวประชากรมากที่สุดในโลก โดยหนึ่งในสตาร์ทอัพที่มีชื่อเสียงที่สุดรายหนึ่งคือ สไกป์ (Skype) แอปพลิเคชันสำหรับการติดต่อสื่อสารระหว่างบุคคลที่มีผู้ร่วมก่อตั้งเป็นชาวเอสโตเนีย และสุดท้ายบริษัทถูกซื้อไปโดยบริษัทไมโครซอฟท์ด้วยมูลค่ามหาศาล อีกรายคือ TransferWise ซึ่งเป็นแอปพลิเคชันสำหรับการโอนเงินระหว่างประเทศ (Velt et al., 2018)

ปัจจัยสนับสนุนในการสร้างสตาร์ทอัพหรือที่เรียกกันว่าระบบนิเวศสตาร์ทอัพของเอสโตเนียนั้นประกอบด้วยจุดแข็งหลายประการ อาทิเช่น ในด้านทรัพยากรมนุษย์ที่มีทักษะสูง เอสโตเนียมีมหาวิทยาลัยและสถาบันวิจัยชั้นนำที่อยู่ในลำดับต้น ๆ ของการจัดลำดับในระดับนานาชาติ โดยเฉพาะมหาวิทยาลัยเทคโนโลยีแห่งทาลลินน์ (Tallin University of Technology) และมหาวิทยาลัยตาร์ตู (University of Tartu) สำหรับด้านองค์กรบ่มเพาะสตาร์ทอัพ องค์กรบ่มเพาะแบบเร่งสร้าง (Startup Accelerator) อย่าง Garage48 ได้ก่อตั้งขึ้นใน ค.ศ. 2010 และ Wise Guys ก่อตั้งขึ้นใน ค.ศ. 2012 เป็นต้น ระบบนิเวศสตาร์ทอัพของเอสโตเนียยังแสดงให้เห็นถึงบทบาทของผู้ประกอบการต่อเนื่อง (Serial Entrepreneur) ดังในกรณีของ Martin Villig หนึ่งในทีมงานที่ช่วยขับเคลื่อน Skype ให้เติบโตได้ริเริ่มไอเดียแอปพลิเคชันในการเรียกใช้บริการแท็กซี่สาธารณะก่อนที่ Markus Villig ในวัย 19 ปี ผู้เป็นน้องชายจะพัฒนาแนวคิดจนกลายเป็นแอปพลิเคชัน Bolt ที่ได้รับสถานะ Unicorn (สตาร์ทอัพที่มูลค่ากิจการขึ้นต่ำหนึ่งพันล้านเหรียญสหรัฐฯ และยังไม่เข้าจดทะเบียนในตลาดหลักทรัพย์) และขยายกิจการไปทั่วโลก (Trabskaja & Mets, 2019)

ทั้งนี้โปรแกรมพลเมืองเสมือนได้เข้ามาช่วยยกระดับระบบนิเวศผู้ประกอบการของเอสโตเนียอย่างน้อยในสองมิติ ได้แก่ (1) การลดข้อจำกัดในทางภูมิศาสตร์ด้วยการเปิดโอกาสให้ผู้คนจากทั่วโลกสามารถดำเนินการจัดตั้งและใช้เอสโตเนียในการบริหารธุรกิจได้โดยไม่ต้องเสียเวลาและค่าใช้จ่ายในการเดินทางเข้ามาในเอสโตเนียจริง ๆ ทำให้เอสโตเนียสามารถเพิ่มจำนวนผู้ประกอบการ ซึ่งเป็นองค์ประกอบที่สำคัญที่สุดของระบบนิเวศได้อย่างก้าวกระโดด และ (2) ผู้ประกอบการสามารถจัดตั้งและดำเนินธุรกิจทำได้ง่ายขึ้น เมื่อสามารถลงทะเบียนบริษัท เปิดบัญชีธนาคาร และเข้าถึงบริการออนไลน์ต่าง ๆ ได้อย่างสะดวก ทำให้การเริ่มต้นธุรกิจทำได้โดยไม่ต้องเผชิญกับอุปสรรคทางราชการที่ซับซ้อน รวมถึงการลดต้นทุนในการทำธุรกรรมต่าง ๆ ลงได้เป็นจำนวนมาก

## 2.2 ซอฟต์พาวเวอร์ (Soft Power)

อิทธิพลที่มีต่อประเทศอื่นและนำไปสู่ประโยชน์ในรูปแบบต่าง ๆ สามารถมาจากแหล่งที่มาหลายทาง เช่น การพึ่งพาทางเศรษฐกิจ ความเป็นผู้นำด้านเทคโนโลยี วัฒนธรรมที่น่าสนใจ การนำเสนอคุณค่าทางอุดมคติที่ได้รับการยอมรับ และระบบการศึกษาที่มีมาตรฐานสูงในระดับสากล อิทธิพลระหว่างประเทศที่ไม่ใช่การใช้กำลังทหารเหล่านี้ถูกเรียกว่า ‘ซอฟต์พาวเวอร์’ สำหรับประเทศเอสโตเนียการแสวงหาแนวทางการเพิ่มพูนอิทธิพลของตนเองบนเวทีโลกถือเป็นวาระสำคัญลำดับแรก ๆ ของประเทศเสมอมา เนื่องจากประวัติศาสตร์ของเอสโตเนียเกี่ยวพันกับการเป็นเมืองขึ้นหรือตกอยู่ภายใต้การปกครองของประเทศอื่นอยู่ตลอดเวลา ทั้งเยอรมนี เดนมาร์ก สวีเดน โปแลนด์ รวมถึงรัสเซีย (Voas, 2011) สะท้อนให้เห็นจาก “ทาลลินน์” ซึ่งเป็นชื่อของเมืองหลวงนั้นในภาษาเอสโตเนียจะหมายถึง “เมืองของชาวเดนส์” (Jessica, 2023) อย่างไรก็ตามในบรรดาอำนาจที่เคยมีอิทธิพลเหนือเอสโตเนีย ความทรงจำที่มีต่อรัสเซียจะเป็นไปในทางค่อนข้างลบส่วนหนึ่งเป็นผลจากโดยเฉพาะในยุคสหภาพโซเวียตนั้นได้สร้างความเปลี่ยนแปลงครั้งใหญ่ทั้งในมิติการเมือง เศรษฐกิจ และวิถีของผู้คน เกิดการบังคับ กดขี่ปราบปรามผู้นำทางการเมือง ปัญญาชน ตลอดจนเกษตรกรผู้คนไปดินแดนไซบีเรียอันห่างไกลประมาณร้อยละ 2.5 ของประชากรเอสโตเนีย (Punthong, 2020)

ภายหลังได้รับอิสรภาพ เอสโตเนียได้แสดงถึงความพยายามจะ “ถอยห่าง” ให้ไกลจากรัสเซียผ่านการดำเนินนโยบายหลายประการ ไม่ว่าจะเป็นตอกย้ำสถานะภาพดั้งเดิมของประเทศว่าเป็นส่วนหนึ่งของยุโรปผ่านวาทกรรม “กลับคืนสู่ยุโรป (Return to Europe)” (Mahlapuu, 2019) กระทั่งพยายามสื่อสารว่าเอสโตเนียเป็นส่วนหนึ่งและเชื่อมโยงกับประเทศในกลุ่มสแกนดิเนเวียมากกว่าประเทศในกลุ่มบอลติก (Pawłusz & Polese, 2017) หมายความว่าปณิธานของแนวคิดข้างต้นคือการเข้าเป็นสมาชิกของสหภาพยุโรปใน ค.ศ. 2004 และการเข้าเป็นส่วนหนึ่งขององค์การสนธิสัญญาแอตแลนติกเหนือ (NATO) ในปีเดียวกัน

วัตถุประสงค์ส่วนหนึ่งของการดำเนินการต่าง ๆ ดังที่ได้กล่าวมาแล้วข้างต้นยังหมายถึงการสร้างเกราะป้องกันภัยคุกคามจากรัสเซีย ซึ่งความระแวงระวั่งดังกล่าวไม่ใช่เรื่องเกินจริง ในเดือนเมษายน ค.ศ. 2007 รัฐบาลเอสโตเนียได้ย้ายอนุสรณ์สถานรำลึกถึงเหตุการณ์ปลดปล่อยสหภาพโซเวียตจากกองทัพนาซี ออกไปจัดวางในทำเลที่มีความโดดเด่นน้อยลงนำมาซึ่งการก่อเหตุจลาจลของชนกลุ่มน้อยชาวเอสโตเนียเชื้อสายรัสเซีย และการโจมตีทางไซเบอร์ในหน่วยงานสำคัญ ๆ ของประเทศ (Herzog, 2011) อีกทั้งจากผลการสำรวจความคิดเห็นของสาธารณชนในประเด็นความปลอดภัยและความมั่นคง พลเมืองเกินครึ่งเห็นว่าความเคลื่อนไหวของรัสเซียในการรื้อฟื้นความเป็นมหาอำนาจเป็นหนึ่งในภัยคุกคามสำคัญ (Veebel & Ploom, 2016)

ในขณะที่การเข้าเป็นส่วนหนึ่งขององค์การสนธิสัญญาแอตแลนติกเหนือ (NATO) เป็นการสร้างอิทธิพลที่อยู่บนพื้นฐานของการใช้กำลังทางทหารตามแนวคิดฮาร์ดพาวเวอร์ (Hard Power) วาทกรรมกลับคืนสู่ยุโรปและการเป็นส่วนหนึ่งของวัฒนธรรมนอร์ดิก แสดงถึงขยายอิทธิพลโดยอาศัยแนวคิดของซอฟต์พาวเวอร์ (Soft Power) ด้วยการแสดงถึงความเป็นหนึ่งเดียวกับคุณค่า วัฒนธรรม อุดมการณ์ แนวคิดประชาธิปไตย ของสหภาพยุโรปที่ได้รับการยอมรับและมีรากฐานที่มั่นคง อย่างไรก็ตามจะเห็นได้ว่าที่ผ่านมามีการสร้างมั่นคงให้กับประเทศไม่ว่าจะด้วยวิธีฮาร์ดพาวเวอร์หรือซอฟต์พาวเวอร์ เอสโตเนียใช้กลยุทธ์พึ่งพาอิทธิพลของกลุ่มขนาดใหญ่ที่เข้าไปสังกัดเป็นหลัก



ในทางตรงกันข้าม การลบเส้นพรมแดนในความหมายดั้งเดิมและเปิดรับพลเมืองดิจิทัลภายใต้โปรแกรมพลเมืองเสมือนทำให้เอสโตเนียมีแหล่งของซอฟต์แวร์ที่มากและหลากหลายขึ้น (Blue, 2021) ที่สำคัญคือเป็นซอฟต์แวร์ที่เกิดจากการพึ่งพาตนเองเป็นหลัก โดยแหล่งที่มาของซอฟต์แวร์ที่เกิดขึ้นสามารถแบ่งออกได้เป็นด้าน ๆ ดังต่อไปนี้ (1) การพึ่งพาทางเศรษฐกิจ เกิดจากการสร้างความสัมพันธ์ทางเศรษฐกิจระหว่างเอสโตเนียกับผู้ประกอบการที่เป็นพลเมืองเสมือน โดยการช่วยเหลือให้ผู้ประกอบการเหล่านี้เกิดความสะดวกในการดำเนินธุรกิจในระดับสากล เอสโตเนียจึงเพิ่มความสัมพันธ์ทางเศรษฐกิจระหว่างประเทศกับประเทศอื่น ๆ ซึ่งจะช่วยเสริมสร้างอิทธิพลของตน (2) ความเป็นผู้นำด้านเทคโนโลยีและนวัตกรรม ตามที่ได้กล่าวมาในข้างต้นแล้วว่ามีหลายประเทศที่ได้อริเริ่มหรือโปรแกรมพลเมืองเสมือนโดยใช้เอสโตเนียเป็นต้นแบบ ไม่ว่าจะเป็น ลิทัวเนีย ยูเครน สิงคโปร์ บราซิล และโปรตุเกส รวมถึงมีประเทศชั้นนำ เช่น ฟินแลนด์ ไอร์แลนด์ ได้นำระบบ X-Road ที่เป็นโครงสร้างพื้นฐานของโปรแกรมพลเมืองเสมือนไปปรับใช้ภายใต้ความร่วมมือ/ข้อตกลงที่มีเอสโตเนียเป็นแกนหลักในการขับเคลื่อน และ (3) การนำเสนอคุณค่าทางอุดมคติที่ได้รับการยอมรับ จากการเปิดโอกาสให้ทั้งประชาชนในประเทศตนเองและประเทศอื่น ๆ ทั่วโลกสามารถเข้าถึงธุรกรรมอิเล็กทรอนิกส์ที่มีประสิทธิภาพสูง ในด้านนี้เอสโตเนียจึงเป็นสัญลักษณ์หรือผู้นำทางด้านการให้คุณค่าในเรื่องของการเปิดกว้าง (Openness) การเข้าถึงที่เท่าเทียมกัน (Inclusiveness) (Tammpuu & Masso, 2018)

## อภิปรายผลการวิจัย

ด้วยความเป็นประเทศที่มีพื้นที่ขนาดเล็กและมีจำนวนประชากรที่จำกัด เอสโตเนียจึงใช้กลยุทธ์การเพิ่มจำนวนประชากรจากภายนอกผ่านโปรแกรมพลเมืองเสมือน การขยายตัวของประชากรดังกล่าวไม่ใช่การเพิ่มจำนวนในความหมายดั้งเดิมเนื่องจากพลเมืองดิจิทัลไม่ได้มีการเข้ามาอยู่อาศัยและใช้ชีวิตในประเทศเหมือนพลเมืองปกติ แต่หมายถึงการได้รับการระบุตัวตนหรืออัตลักษณ์ทางดิจิทัล ซึ่งนอกจากจะทำให้สามารถเข้าถึงบริการอิเล็กทรอนิกส์ต่าง ๆ ของเอสโตเนีย รวมถึงการจัดตั้งและดำเนินธุรกิจในเขตสหภาพยุโรปผ่านระบบออนไลน์จากทุกแห่งบนโลกแล้ว พลเมืองดิจิทัลจะเข้าเป็นส่วนหนึ่งและช่วยขยายคุณค่าที่ชาวเอสโตเนียยึดถือ เช่น ความหลงใหลและทุ่มเทให้กับการพัฒนาเทคโนโลยี การเปิดกว้างที่จะร่วมมือกับผู้อื่น ฯลฯ ให้แพร่หลายในวงกว้าง ดังนั้นโปรแกรมพลเมืองเสมือน จึงเป็นแนวทางที่สอดคล้องกับแนวคิดของคอนรันก่อนที่กล่าวไว้ตั้งแต่ ค.ศ. 1869 ว่า “หากเราไม่สามารถใหญ่ได้ในเชิงจำนวน เราก็ต้องสร้างจิตวิญญาณที่ยิ่งใหญ่ขึ้นมาแทน”

ผลลัพธ์ที่เป็นรูปธรรมของโปรแกรมพลเมืองเสมือนคือการใช้โครงสร้างพื้นฐานทางด้านดิจิทัลของประเทศที่วางรากฐานมาตั้งแต่หลังการได้รับอิสรภาพจากสหภาพโซเวียตมาต่อยอดเป็นระบบนิเวศผู้ประกอบการภายใต้แนวคิดใหม่เป็นต้นแบบของแพลตฟอร์มในการประกอบธุรกิจในยุคอุตสาหกรรม 4.0 ที่จะช่วยเร่งให้ระบบนิเวศผู้ประกอบการหรือระบบนิเวศสตาร์ทอัพของประเทศเกิดการพัฒนารูปแบบก้าวกระโดด ทั้งนี้ปัจจัยสำคัญที่ก่อให้เกิดภาวะดังกล่าวคือระบบสามารถดึงดูดทรัพยากรจากภายนอกเข้ามาใช้ได้อย่างมีประสิทธิภาพจากการที่โปรแกรมพลเมืองเสมือนมีส่วนช่วยในการผลิตยูนิคอร์น (สตาร์ทอัพที่มีมูลค่ากิจการไม่ต่ำกว่าหนึ่งพันล้านดอลลาร์สหรัฐฯ) ให้กับเอสโตเนีย (Davies, 2022) ซึ่งสอดคล้องกับแนวคิดแบบจำลองวงจรชีวิตของระบบนิเวศสตาร์ทอัพ (Life-cycle Model of Startup Ecosystem) ที่ระบุว่าเมื่อระบบนิเวศสตาร์ทอัพเข้าสู่ระยะของการขยายตัว (Expansion) เห็นได้จากมีการ Exit ในระดับหลายล้านเหรียญและ



สร้างสตาร์ทอัพระดับยูนิคอร์นได้สมำเสมอ จะสร้างความเชื่อมั่นถึงศักยภาพของระบบนิเวศและนำไปสู่การดึงดูดทรัพยากรในสร้างผู้ประกอบการจากทั่วโลก (Startup Genome, 2017) โดยใน ค.ศ. 2023 ระบบนิเวศสตาร์ทอัพของเอสโตเนียได้รับการจัดให้อยู่ในลำดับที่ 10 ในประเภทระบบนิเวศที่อยู่ในช่วงต้นของการเจริญเติบโต เป็นการเลื่อนขึ้นแบบก้าวกระโดด 28 อันดับจากปีก่อนหน้า (Startup Genome, 2023)

โปรแกรมพลเมืองเสมือนได้สร้างผลกระทบสำคัญในการเสริมสร้างอัตลักษณ์ทางการแข่งขัน (Competitive Identity) ให้กับประเทศอย่างมีกลยุทธ์ กล่าวคือ ช่วยยกระดับขีดความสามารถในการแข่งขันของประเทศควบคู่ไปกับการสร้างภาพลักษณ์ที่โดดเด่นในเวทีโลก โดยในด้านการสร้างความได้เปรียบในการแข่งขันนั้น ระบบนิเวศผู้ประกอบการที่เกิดขึ้นได้ทำให้ประเทศกลายเป็นจุดหมายปลายทางของผู้ประกอบการและนักธุรกิจจากทั่วโลก นำมาซึ่งการลงทุนจากต่างประเทศ การจดทะเบียนธุรกิจ และการจัดเก็บภาษีที่เพิ่มสูงขึ้น ทั้งยังเป็นความได้เปรียบที่สร้างความแตกต่างอย่างชัดเจนจากคู่แข่งบนเวทีโลก และถือว่าเป็นกลไกหนึ่งที่มีส่วนช่วยให้เอสโตเนียกลายเป็นประเทศในกลุ่มเปลี่ยนผ่านทางเศรษฐกิจ (Transition Economy) ชาติแรกที่กำลังก้าวขึ้นมาติด 20 อันดับแรกของโลก ในการจัดอันดับประเทศที่มีขีดความสามารถทางการแข่งขันทางดิจิทัล (Espinosa & Pino, 2024) ส่วนในด้านของแบนด์นั้นโปรแกรมพลเมืองเสมือนได้ช่วยยกระดับภาพลักษณ์ของเอสโตเนียในฐานะประเทศที่ทันสมัยและเป็นผู้นำด้านดิจิทัลที่โดดเด่นในระดับโลก ดึงดูดนักธุรกิจและองค์กรจากทั่วโลกที่มองเห็นเอสโตเนียเป็นศูนย์กลางของนวัตกรรมและโอกาสทางเศรษฐกิจ (Kimmo et al., 2018)

สำหรับแรงกระตุ้นที่จะส่งผลกระทบในระยะยาวของโปรแกรมพลเมืองเสมือนคือการสร้างซอฟต์แวร์ให้กับประเทศ ทำให้ประเทศที่มีขนาดเล็กและเพิ่งก้าวพ้นระบบคอมมิวนิสต์ไม่นานแห่งนี้ทรงอิทธิพลมากขึ้นบนเวทีโลก ยิ่งไปกว่านั้นมีโอกาสที่อิทธิพลดังกล่าวจะทวีพลังขึ้นอย่างต่อเนื่อง เนื่องจากการพึ่งพาทางเศรษฐกิจอันเกิดจากโปรแกรมพลเมืองเสมือนนั้นถือเป็นการสร้างมาตรฐานใหม่ของการให้บริการรัฐบาลอิเล็กทรอนิกส์ระหว่างประเทศ กล่าวคือโปรแกรมพลเมืองเสมือนเป็นการประยุกต์ใช้โมเดลธุรกิจประเภทแพลตฟอร์มกับองค์กรภาครัฐ ตามแนวคิดรัฐบาลในฐานะแพลตฟอร์ม (Government-As-A-Platform) และแนวคิดประเทศในฐานะการบริการ (Country-As-A-Service) ซึ่งหมายถึงการเป็นตัวกลางในการเข้าถึงบริการทางอิเล็กทรอนิกส์ รวมถึงตลาดกลางในการซื้อขาย (Marketplace Manager) และเป็นไปได้ว่าในที่สุดจะกลายเป็นมาตรฐานและระบบนิเวศที่คนในประเทศอื่น ๆ จะต้องพึ่งพา (Tamppuu et al., 2022) ซึ่งความสำเร็จในระยะยาวของโปรแกรมนี้นี้เป็นเรื่องที่น่าจับตามอง เพราะในฝั่งของภาคธุรกิจนั้นโมเดลธุรกิจแบบแพลตฟอร์มผ่านการพิสูจน์ว่าเป็นโมเดลธุรกิจที่ใช้ประโยชน์จากอินเทอร์เน็ตได้อย่างทรงพลังที่สุด ดังจะเห็นได้ว่าบริษัทขนาดใหญ่และมีมูลค่าสูงล้วนเป็นแพลตฟอร์มทั้งสิ้น (Parker et al., 2016)

นอกจากนั้นการที่เอสโตเนียร่วมกับประเทศในกลุ่มนอร์ดิก จัดตั้ง Nordic Institute for Interoperability Solutions (NIIS) เพื่อสร้างความร่วมมือในการนำเอานวัตกรรม X-Road อันเป็นโครงสร้างพื้นฐานที่สำคัญของโปรแกรมพลเมืองเสมือนที่เอสโตเนียพัฒนาขึ้นไปปรับใช้ในประเทศต่าง ๆ รวมถึงลักษณะการดำเนินการของโปรแกรมพลเมืองเสมือนเองยังถูกมองว่าเป็นต้นแบบของการสร้างซอฟต์แวร์ผ่านการดำเนินการทางการทูตดิจิทัลหรือ Digital diplomacy เนื่องจากการเชื่อมต่อเชิงระบบในโลกดิจิทัลที่เกิดขึ้นนำไปสู่การสร้างความร่วมมือในรูปแบบต่าง ๆ การสร้างความรู้สึกร่วม

ในการเฝ้าระวังความปลอดภัยทางไซเบอร์ การสร้างความสัมพันธ์ทางเศรษฐกิจและการทูตกับประเทศต่าง ๆ และนำไปสู่การสร้างอิทธิพลร่วมบนเวทีโลกอีกด้วย (Hardy, 2024)

## ข้อเสนอแนะ

### ข้อเสนอแนะเชิงนโยบาย

การดำเนินการโปรแกรมพลเมืองเสมือนของเอสโตเนียเป็นกรณีศึกษาที่สะท้อนกลยุทธ์ในการสร้างอัตราทด (Leverage) เพื่อให้ประเทศที่ขาดแคลนทรัพยากรสามารถพัฒนาตนเองขึ้นสู่ระดับแถวหน้าของโลกได้ หลักการสำคัญที่ประเทศไทยสามารถนำมาใช้ โดยเฉพาะในเรื่องการสร้างระบบนิเวศผู้ประกอบการสตาร์ทอัพซึ่งเป็นวาระหลักในปัจจุบันคือการต่อยอดจากจุดแข็งและโครงสร้างพื้นฐานที่ได้พัฒนาไว้แล้ว

เอสโตเนียได้ใช้เทคโนโลยีดิจิทัลเป็นฐานสำคัญ ในขณะที่ประเทศไทยอาจมุ่งเน้นที่โครงสร้างพื้นฐานที่แข็งแกร่ง เช่น อุตสาหกรรมการท่องเที่ยวและการเกษตร การพัฒนาระบบนิเวศผู้ประกอบการที่ใช้ประโยชน์จากโครงสร้างพื้นฐานเหล่านี้จะเป็นเครื่องมือสำคัญในการดึงดูดทรัพยากรจากต่างประเทศ เช่น ผู้ประกอบการ แนวคิด เงินทุน และเครือข่าย และหากการดำเนินงานนี้สามารถสร้างมาตรฐานที่ได้รับการยอมรับในระดับสากล จะเป็นการใช้โมเดลธุรกิจแบบแพลตฟอร์มที่ช่วยให้สามารถเติบโตได้อย่างรวดเร็ว ส่งผลให้เกิดการเพิ่มขีดความสามารถในการแข่งขันและสร้างภาพลักษณ์ที่โดดเด่นให้กับประเทศไทย นอกจากนี้ยังช่วยสร้างซอฟต์แวร์ที่มีคุณค่าสำหรับประเทศในระยะยาว

### ข้อเสนอแนะเชิงวิจัยและพัฒนา

1. เพิ่มการศึกษาร่วมกันกับหน่วยการศึกษาระดับบริษัทในประเด็นต่าง ๆ เช่น การค้นหาปัจจัยที่ส่งผลต่อความสำเร็จในการดำเนินงานของธุรกิจที่ใช้โปรแกรมพลเมืองเสมือน เป็นต้น
2. เพิ่มการศึกษาเปรียบเทียบโปรแกรมพลเมืองเสมือนของประเทศต่าง ๆ โดยมุ่งเน้นการเปรียบเทียบความแตกต่างในรูปแบบการดำเนินงานและผลลัพธ์ที่เกิดขึ้นกับผลสัมฤทธิ์

## กิตติกรรมประกาศ

งานวิจัยนี้ได้รับทุนสนับสนุนการวิจัยจากศูนย์ยุโรปศึกษาแห่งจุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย

## References

- Anholt, S. (2007) *Competitive identity: The new brand management for nations, cities and regions*, Palgrave Macmillan.
- Blue, A. (2021) Evaluating Estonian e-residency as a tool of soft power, *Place Branding and Public Diplomacy*, vol. 17, no. 4, pp. 359-367. <https://doi.org/10.1057/s41254-020-00182-3>
- Calzada, I. (2022) 'Taxonomy for emerging digital citizenship regimes', in *Emerging digital citizenship regimes*, pp. 55-97, Emerald Publishing. <https://doi.org/10.1108/9781803823317>

- Carvajal, I. N. (2017) *Starting a company in Estonia changed my life*, Available <https://micropreneur.life/starting-a-company-in-estonia-changed-my-life/> [17 September 2023]
- Davies, P. (2022) *Estonia is building a unicorn stable through its e-residency programme to boost diversity*, Available: <https://www.euronews.com/next/2022/06/17/estonia-is-building-a-unicorn-stable-through-its-e-residency-programme-to-boost-diversity> [11 August 2023]
- Di Tore, P. A., Schiavo, F., Di Domenico, M., & Mangione, G. R. (2024) 'Algorithmic citizenship: Fostering democracy, inclusion and explainability in the era of artificial intelligence', in *Mind, body, and digital brains* (pp. 265-275), Springer Nature Switzerland.
- ERR. (2014) *Journalist Edward Lucas becomes the 1st Estonian e-resident*, Available: <https://news.err.ee/114443/journalist-edward-lucas-becomes-the-1st-estonian-e-resident> [11 August 2023]
- ERR. (2023) *Council of Europe report strongly criticizes Estonian e-residency program*, Available: <https://news.err.ee/1608865556/council-of-europe-report-strongly-criticizes-estonian-e-residency-program> [17 September 2023]
- Espinosa, V. I., & Pino, A. (2024) E-government as a development strategy: The case of Estonia, *International Journal of Public Administration*, 1-14. <https://doi.org/10.1080/01900692.2024.2316128>
- Farina, F. (2018) Japan's gastrodiploacy as soft power: Global Washoku and national food security, *Journal of Contemporary Eastern Asia*, vol. 17, no. 1, pp. 131-146. <https://doi.org/10.17477/jcea.2018.17.1.153>
- Gill, B., & Huang, Y. (2006) Sources and limits of Chinese 'soft power', *Survival*, vol. 48, no. 2, pp. 17-36. <https://doi.org/10.1080/00396330600765377>
- Giulianotti, R. (2015) The Beijing 2008 Olympics: Examining the interrelations of China, globalization, and soft power, *European Review*, vol. 23, no. 2, pp. 286-296. <https://doi.org/10.1017/S1062798714000684>
- Goede, M. (2019) E-Estonia: The e-government cases of Estonia, Singapore, and Curaçao, *Archives of Business Research*, vol. 7, no. 2, pp. 225–227. <https://doi.org/10.14738/abr.72.6174>
- Hardy, A. (2024) Estonia's digital diplomacy: Nordic interoperability and the challenges of cross-border e-governance, *Internet Policy Review*, vol. 13, no. 3, pp. 1-31. <https://doi.org/10.14763/2024.3.1785>

- Heller, N. (2017) *Estonia, the digital republic*, Available:  
<https://www.newyorker.com/magazine/2017/12/18/estonia-the-digital-republic> [11 August 2023]
- Herzog, S. (2011) Revisiting the Estonian cyber attacks: Digital threats and multinational responses, *Journal of Strategic Security*, vol. 4, no. 2, pp. 49-60. <https://doi.org/10.5038/1944-0472.4.2.3>
- High, P. (2018) *Lessons from the most digitally advanced country in the world*, Available:  
<https://www.forbes.com/sites/peterhigh/2018/01/15/lessons-from-the-most-digitally-advanced-country-in-the-world/?sh=ec736a821ac0> [12 August 2023]
- Hoffmann, T., & Solarte-Vasquez, M. C. (2022) The Estonian E-residency programme and its role beyond the country's digital public sector ecosystem, *Revista CES Derecho*, vol. 13, no. 2, pp. 184-204.  
<https://doi.org/10.21615/cesder.6772>
- Hughes, R. B. (2009) *NATO and cyber defence: Mission accomplished?*, Available:  
<https://csl.armywarcollege.edu/SLET/mccd/CyberSpacePubs/NATO%20and%20Cyber%20Defence%20-%20Mission%20Accomplished.pdf> [12 August 2023]
- Jessica, B. (2023) *A little something about Tallinn*, Available: <https://www.nordicvisitor.com/blog/a-little-something-about-tallinn/> [17 September 2023]
- Kably, L. (2015) *Estonia's digital residency clicks with Indian entrepreneurs*, Available:  
<https://timesofindia.indiatimes.com/business/india-business/estonias-digital-residency-clicks-with-indian-entrepreneurs/articleshow/46176180.cms> [4 November 2023]
- Kattel, R., & Mergel, I. (2019) 'A digital success story', in *Estonia's digital transformation: Mission mystique and the hiding hand*, pp. 143-160, Oxford University Press.  
<https://doi.org/10.1093/oso/9780198843719.003.0008>
- Kimmo, M., Pappel, I., & Draheim, D. (2018) 'E-residency as a nation branding case', in *Proceedings of the 11th International Conference on Theory and Practice of Electronic Governance*, pp. 419-428.  
<https://doi.org/10.1145/3209415.3209447>

- Kotka, T., del Castillo, C. I. V. A., & Korjus, K. (2015) *Estonian e-residency: Redefining the nation-state in the digital era*, Available: [https://www.raulwalter.com/prod/wp-content/uploads/2015/10/Working\\_Paper\\_No.3\\_Kotka\\_Vargas\\_Korjus.pdf](https://www.raulwalter.com/prod/wp-content/uploads/2015/10/Working_Paper_No.3_Kotka_Vargas_Korjus.pdf) [17 September 2023]
- Lee, G. (2009) A theory of soft power and Korea's soft power strategy, *The Korean Journal of Defense Analysis*, vol. 21, no. 2, pp. 205-218. <https://doi.org/10.1080/10163270902913962>
- Lomer, S. (2017) Soft power as a policy rationale for international education in the UK: A critical analysis, *Higher Education*, vol. 74, pp. 581-598. <https://doi.org/10.1007/s10734-016-0060-6>
- Mahlapuu, K. (2019) *Returned to 'normality'? Estonian national identity constructions after EU and NATO accession*, Doctoral dissertation, University of Glasgow.
- Nye, J. S. (1990) Soft power, *Foreign Policy*, no. 80, 153-171. <https://doi.org/10.2307/1148580>
- Nye, J. S. (2019) Soft power and public diplomacy revisited, *The Hague Journal of Diplomacy*, vol. 14, pp. 7-20. <https://doi.org/10.1163/1871191X-14101013>
- Parimi, S. (n.d.) *What are the pros and cons of becoming an Estonian citizen via its e-resident process?*, Available: <https://www.quora.com/What-are-disadvantages-of-Estonian-e-residency> [3 December 2023]
- Parker, G. G., Van Alstyne, M. W., & Choudary, S. P. (2016) *Platform revolution: How networked markets are transforming the economy and how to make them work for you*, WW Norton & Company.
- Pawłusz, E., & Polese, A. (2017) Scandinavia's best-kept secret: Tourism promotion, nation-branding, and identity construction in Estonia (with a free guided tour of Tallinn airport), *Nationalities Papers*, vol. 45, no. 5, pp. 873-892. <https://doi.org/10.1080/00905992.2017.1287167>
- Punthong, W. (2020) *Estonia: democracy, technology, and cybersecurity* (เอสโตเนีย: ประชาธิปไตย เทคโนโลยี และความมั่นคงไซเบอร์), A.P. Graphic Design and Printing Company Limited. (in Thai)
- Quitow, R., & Thielges, S. (2022) The German energy transition as soft power, *Review of International Political Economy*, vol. 29, no. 2, pp. 598-623. <https://doi.org/10.1080/09692290.2020.1813190>
- Raynolds, M. (2016) *Welcome to E-stonia, the world's most digitally advanced society*, Available: <https://www.wired.com/story/digital-estonia/> [23 October 2024]

- Republic of Estonia E-residency. (2024) *e-Residency in numbers*, Available: <https://www.e-resident.gov.ee/dashboard/> [5 December 2023]
- Republic of Estonia E-resident. (n.d.) *Your digital ID your company your freedom*, Available: <https://www.e-resident.gov.ee/> [5 December 2023]
- Runnel, P., Pruulmann-Vengerfeldt, P., & Reinsalu, K. (2009) The Estonian tiger leap from post-communism to the information society: From policy to practice, *Journal of Baltic Studies*, vol. 40, no. 1, pp. 29-51. <https://doi.org/10.1080/01629770902722245>
- Särav, S., & Kerikmäe, T. (2016) 'E-residency: A cyberdream embodied in a digital identity card?', in T. Kerikmäe & A. Rull (eds.), *The future of law and eTechnologies*, pp. 57-79, Springer. [https://doi.org/10.1007/978-3-319-26896-5\\_4](https://doi.org/10.1007/978-3-319-26896-5_4)
- Sari Karademir, B. (2012) Turkey as a 'willing receiver' of American soft power: Hollywood movies in Turkey during the cold war, *Turkish Studies*, vol. 13, no. 4, pp. 633-645. <https://doi.org/10.1080/14683849.2012.746523>
- Singh, J. (2019) *Over 300 Indian startups set up base in Estonia under e-residency scheme*, Available: <https://entrackr.com/2019/02/indian-307-cos-estonia-e-residency/> [17 September 2023]
- Startup Genome. (2017) *Global startup ecosystem report 2017*, Available: <https://startupgenome.com/reports/global-startup-ecosystem-report-2017> [3 December 2023]
- Startup Genome. (2023) *The global startup ecosystem report 2023*, Available: <https://startupgenome.com/reports/gser2023> [3 December 2023]
- Sullivan, C., & Burger, E. (2017) E-residency and blockchain, *Computer Law & Security Review*, vol. 33, no. 4, pp. 470-481. <https://doi.org/10.1016/j.clsr.2017.03.016>
- Tamkivi, E. S. (2019) *Growing bigger in spirit*, Available: <https://estonia.ee/growing-bigger-in-spirit/> [11 August 2023]



- Tammpuu, P., & Masso, A. (2018) 'Welcome to the virtual state': Estonian e-residency and the digitalised state as a commodity, *European Journal of Cultural Studies*, vol. 21, no. 5, pp. 543-560.  
<https://doi.org/10.1177/136754941775114>
- Tammpuu, P., & Masso, A. (2019) Transnational digital identity as an instrument for global digital citizenship: The case of Estonia's e-residency, *Information Systems Frontiers*, vol. 21, pp. 621-634.  
<https://doi.org/10.1007/s10796-019-09908-y>
- Tammpuu, P., Masso, A., Ibrahimi, M., & Abaku, T. (2022) Estonian e-residency and conceptions of platform-based state-individual relationship, *TRAMES: A Journal of the Humanities & Social Sciences*, vol. 26, no. 1, pp. 3-21. <https://doi.org/10.3176/tr.2022.1.01>
- Trabskaja, J., & Mets, T. (2019) Ecosystem as the source of entrepreneurial opportunities, *National Research University Higher School of Economics*, vol. 13, no. 4, pp. 10-22.
- Tsahkna, A. G. (2013) E-voting: Lessons from Estonia, *European View*, vol. 12, no. 1, pp. 59-66.  
<https://doi.org/10.1007/s12290-013-0261-7>
- Veebel, V., & Ploom, I. (2016) Estonian perceptions of security: Not only about Russia and the refugees, *Journal on Baltic Security*, vol. 2, no. 2, pp. 35-70.
- Velmet, A. (2020) The blank slate e-state: Estonian information society and the politics of novelty in the 1990s, *Engaging Science, Technology, and Society*, vol. 6, pp. 162-184.  
<https://doi.org/10.17351/ests2020.284>
- Velt, H., Torkkeli, L., & Saarenketo, S. (2018) The entrepreneurial ecosystem and born globals: The Estonian context, *Journal of Enterprising Communities: People and Places in the Global Economy*, vol. 12, no. 2, pp. 117-138. <https://doi.org/10.1108/JEC-08-2017-0056>
- Voas, R. A. (2011) *Connecting strength of state-based identity to globalization: Case studies of post-soviet Estonia and Moldova*, Master's thesis, Iowa State University.