

13

เด็กไทยในยุคไซเบอร์

เด็กและเยาวชนไทยใช้เวลาเกือบครึ่งยามตื่นไปกับสื่อเทคโนโลยีชนิดต่างๆ ในขณะที่สื่อที่ด้อยคุณภาพกำลังมีปริมาณมากในปัจจุบัน






จัดทำโดย ดร.อมรวิรัช นาคทรพรพ และ จุฬารัตน์ มาเสถียรวงศ์ สถาบันรามจิตติ

สื่อเทคโนโลยีช่วยสร้างความสะดวกสบายให้กับชีวิต แต่สื่อเทคโนโลยีก็อาจส่งผลกระทบต่อด้านลบ โดยเฉพาะต่อเด็กและเยาวชน

ในโลกปัจจุบันสื่อเทคโนโลยีมีบทบาทต่อสังคมไทยมากขึ้น โดยเฉพาะในวัยรุ่นซึ่งเป็นวัยแห่งการเรียนรู้สิ่งใหม่ได้ง่าย การสื่อสารผ่านโทรศัพท์เคลื่อนที่ คอมพิวเตอร์ โดยผ่านการเชื่อมต่อไร้สาย รวมถึงการเผยแพร่ข่าวสารผ่านทางจอโทรทัศน์ ช่วยเชื่อมต่อการติดต่อได้อย่างรวดเร็วและทันสถานการณ์ อย่างไรก็ตามสิ่งที่ปรากฏในสังคมไทยเกี่ยวกับการใช้เทคโนโลยีในกลุ่มเด็กและเยาวชน พบว่า เกิดพฤติกรรมการใช้เทคโนโลยีที่ไม่เหมาะสม รวมถึงสื่อที่ด้อยคุณภาพกำลังเป็นปัญหาต่อเด็กและเยาวชนไทย ปัจจุบันเด็กและเยาวชนไทยในเขตเมืองมีพฤติกรรมคุยโทรศัพท์เฉลี่ยวันละประมาณ 1 ชั่วโมง พฤติกรรมการเสพสื่อลามกจากการดูหนังแผ่นวีซีดี เว็บโป๊ และภาพโป๊ทางโทรศัพท์เคลื่อนที่เป็นประจำมีจำนวนถึงร้อยละ 30 ของวัยรุ่นไทย และเด็กติดเกมร้อยละ 80 เลือกเล่นเกมต่อสู้นอกจากนี้เด็กยังใช้เวลาไปกับสื่อทางโทรทัศน์ อินเทอร์เน็ต โทรศัพท์เคลื่อนที่ และส่งข้อความผ่านทางโทรศัพท์เคลื่อนที่ รวมกันวันละประมาณ 8 ชั่วโมง โดยเฉพาะสื่ออินเทอร์เน็ต ซึ่งมีแนวโน้มการเข้าไปใช้งานโดยเยาวชนเพิ่มขึ้นอย่างรวดเร็วทุกปี

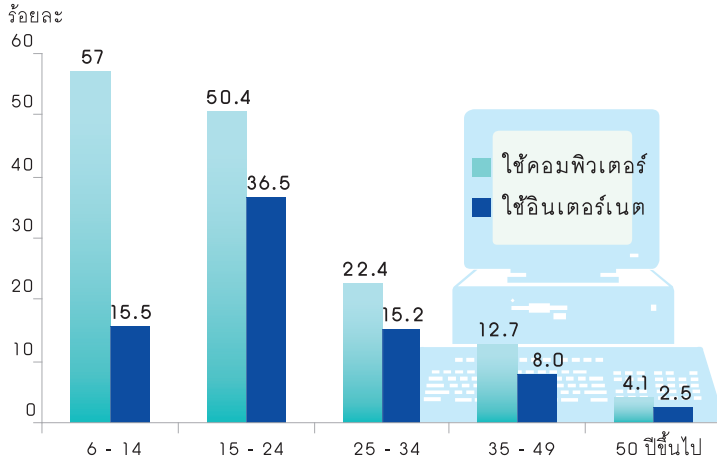
เด็กและเยาวชนที่เสพติดสื่อและขาดการชี้แนะในการรับสื่อจากผู้ปกครอง มีความเสี่ยงต่อการได้รับอาชญากรรมที่เกิดจากมิชชันนารีออนไลน์ที่ใช้อินเทอร์เน็ตและโทรศัพท์เคลื่อนที่ที่เป็นช่องทางการก่ออาชญากรรม ผ่านการล่อลวง ขยายสินค้า จัดหาหาคู่ หรือชักชวนให้เล่นการพนันผ่านเว็บไซต์และโทรศัพท์เคลื่อนที่ ดังนั้นปัญหาการใช้ชีวิตติดสื่อของเด็ก และเยาวชนที่ผนวกกับปัญหาสื่อด้อยคุณภาพ จึงต้องเป็นหน้าที่ของผู้ปกครองที่จะต้องสร้างความรู้ ความเข้าใจ และการรู้เท่าทันสื่อในยุคโลกาภิวัตน์ให้แก่เด็กและเยาวชนมากขึ้น

ใช้เวลา 1 ใน 3 ของชีวิตไปกับเทคโนโลยี

-  คุยโทรศัพท์วันละประมาณ 1 ชั่วโมง
-  ใช้อินเทอร์เน็ตวันละประมาณ 1 ชั่วโมง
-  ฟังเพลงจากเครื่องเล่น MP3 และเครื่องเล่นซีดี วันละประมาณ 2 ชั่วโมง
-  ดูหนังจากแผ่นซีดี วีซีดี วีดีโอ วันละประมาณ 2 ชั่วโมง
-  เล่นเกมคอมพิวเตอร์ วันละประมาณ 2 ชั่วโมง

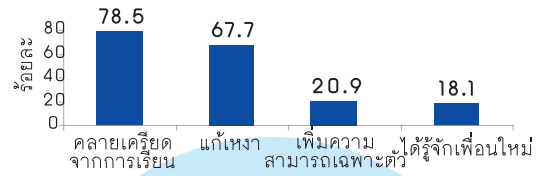
ที่มา : กลุ่มเฝ้าระวังทางวัฒนธรรม กระทรวงวัฒนธรรม ร่วมกับโครงการติดตามสภาวการณ์เด็กและเยาวชนรายจังหวัด (Child Watch) โดยสถาบันรามจิตติ. การสำรวจวัฒนธรรมการใช้ชีวิตของเด็กและเยาวชนเรื่อง "ชีวิตไซเบอร์" การใช้เทคโนโลยีสมัยใหม่และความบันเทิงแบบไฮเทคของเยาวชน., 2549
หมายเหตุ: สำรวจ ณ เดือนกันยายน – ตุลาคม 2548 จำนวนกลุ่มตัวอย่างเด็กและเยาวชนทั้งสิ้น 3,360 คน

ผู้ใช้คอมพิวเตอร์และใช้อินเทอร์เน็ต พ.ศ. 2549



ที่มา : การสำรวจเทคโนโลยีสารสนเทศและการสื่อสาร (ครัวเรือน) สำนักงานสถิติแห่งชาติ, 2549

ทัศนคติด้านบวกของเด็กในการเล่นเกม

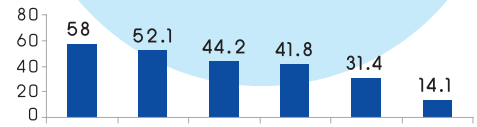


ที่มา : สำรวจพฤติกรรมการเล่นเกมส์ในวัยรุ่น และการดูแลลูกๆ กับการเล่นเกม. โครงการวิจัยเชิงสำรวจโดยความร่วมมือระหว่างสถาบันสุขภาพจิตเด็กและวัยรุ่นราชนครินทร์และสถาบันรามจิตติ, 2549



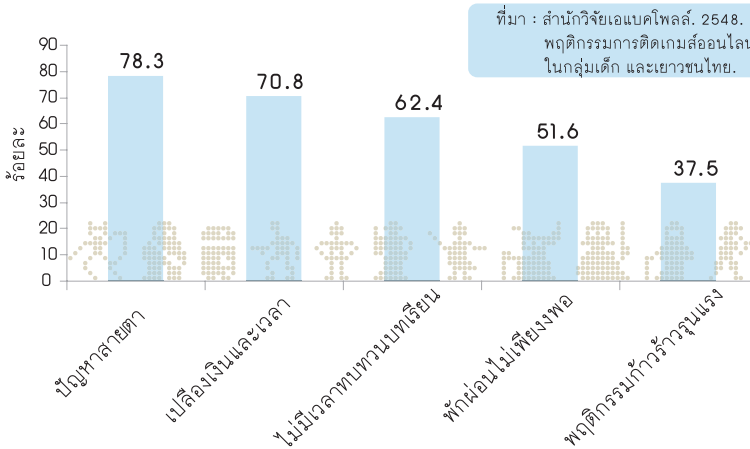
กลุ่มอายุ

ทัศนคติด้านลบของเด็กในการเล่นเกม



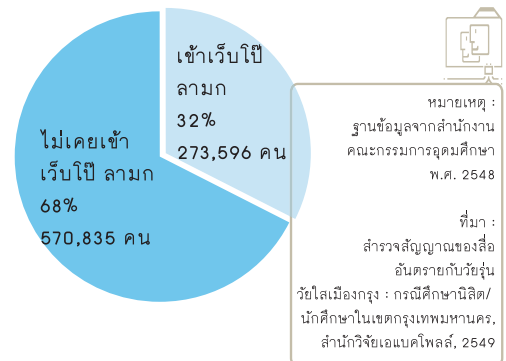
ที่มา : สำรวจพฤติกรรมการเล่นเกมส์ในวัยรุ่น และการดูแลลูกๆ กับการเล่นเกม. โครงการวิจัยเชิงสำรวจโดยความร่วมมือระหว่างสถาบันสุขภาพจิตเด็กและวัยรุ่นราชนครินทร์และสถาบันรามจิตติ, 2549

ผลกระทบจากการเล่นเกมคอมพิวเตอร์หรือเกมส์ออนไลน์ของเด็กและเยาวชน



ที่มา : สำรวจวิจัยแอมแคโพลล์, 2548. พฤติกรรมการติดเกมส์ออนไลน์ในกลุ่มเด็ก และเยาวชนไทย.

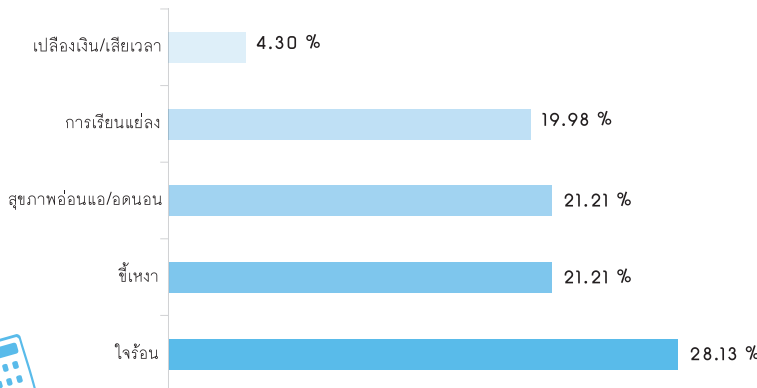
ประมาณการจำนวนนิสิต หรือนักศึกษาในเขตกรุงเทพฯ ที่เข้าไปดูเว็บไซต์ลามก ในช่วง 7 วันที่ผ่านมา



หมายเหตุ : ฐานข้อมูลจากสำนักงานคณะกรรมการอุดมศึกษา พ.ศ. 2548

ที่มา : สำรวจสำัญญาณของสื่ออันตรายกับวัยรุ่น วัยใสเมืองกรุง : กรณีศึกษานิสิต/ นักศึกษาในเขตกรุงเทพมหานคร. สำรวจวิจัยแอมแคโพลล์, 2549

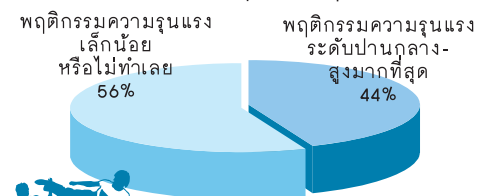
ผลของการใช้โทรศัพท์มือถือ พ.ศ. 2548



ที่มา : กลุ่มเฝ้าระวังทางวัฒนธรรม กระทรวงวัฒนธรรม ร่วมกับโครงการติดตามสภาวการณ์เด็กและเยาวชนรายจังหวัด (Child Watch) โดยสถาบันรามจิตติ. การสำรวจวัฒนธรรมการใช้ชีวิตของเด็กและเยาวชนเรื่อง "ชีวิตไซเบอร์" การใช้เทคโนโลยีสมัยใหม่และความบันเทิงแบบไทยเทคของเยาวชน, 2549

หมายเหตุ : สำรวจ ณ เดือนกันยายน - ตุลาคม 2548 จำนวนกลุ่มตัวอย่างเด็กและเยาวชนทั้งสิ้น 3,360 คน

ผู้ที่เคยดูภาพความรุนแรงจากสื่อโทรทัศน์ จำแนกตามพฤติกรรมรุนแรง



ที่มา : สำรวจวิจัยแอมแคโพลล์, สื่อโทรทัศน์กับการใช้ความรุนแรงในกลุ่มเยาวชน : กรณีศึกษานักเรียน/ นักศึกษาในเขตกรุงเทพมหานคร, 2549