

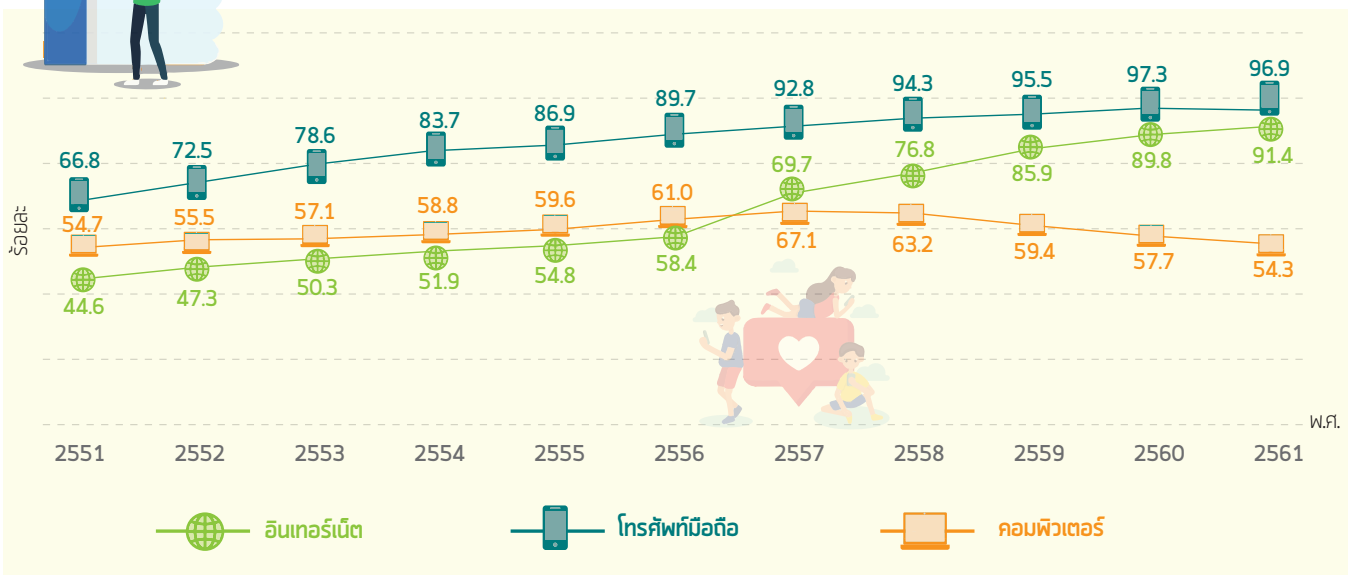
9 สื่อสังคมออนไลน์

วัยรุ่นและเยาวชนไทยมากกว่าร้อยละ 90 เข้าถึงอินเทอร์เน็ต ส่วนใหญ่ใช้เพื่อการสื่อสารบนเครือข่ายสังคมออนไลน์

“บนโลกออนไลน์ที่เปิดกว้างและสามารถเข้าถึงได้เกือบทุกสถานที่ ทุกเวลา ผ่านอุปกรณ์สื่อสารเคลื่อนที่ โดยเฉพาะโทรศัพท์มือถือ ที่ปัจจุบันวัยรุ่นและเยาวชนไทยเกือบทุกคนเป็นเจ้าของ การพัฒนาทักษะในการใช้และการรู้เท่าทันสื่ออินเทอร์เน็ต และสังคมออนไลน์เป็นเรื่องที่ต้องส่งเสริม”



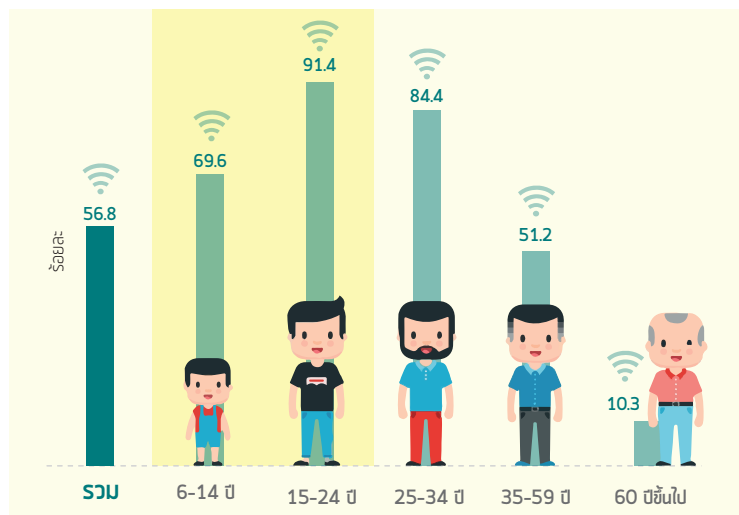
สัดส่วนวัยรุ่นและเยาวชน (15-24 ปี) ที่ใช้อินเทอร์เน็ต โทรศัพท์มือถือ และคอมพิวเตอร์



ที่มา : การสำรวจการมี การใช้เทคโนโลยีสารสนเทศและการสื่อสารในครัวเรือน พ.ศ. 2551-2561, สำนักงานสถิติแห่งชาติ

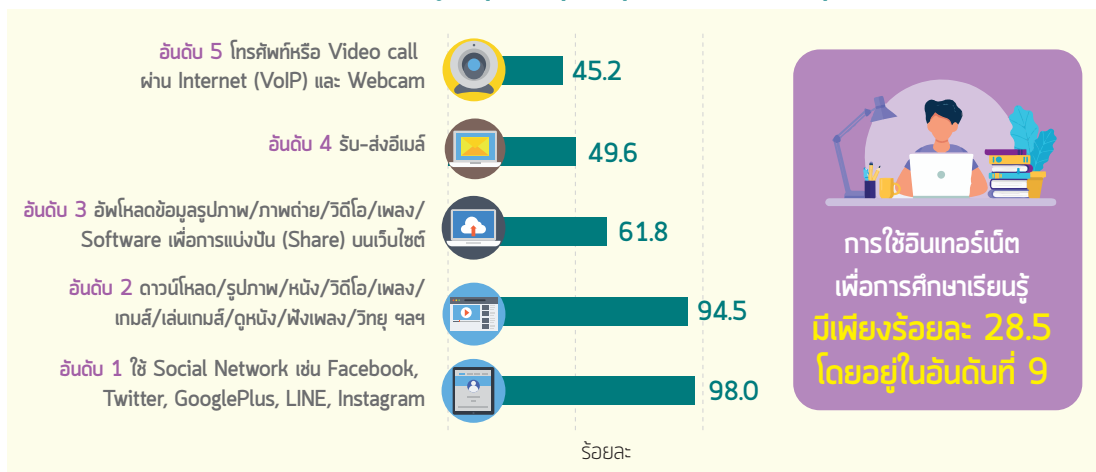
ปัจจุบัน วัยรุ่นและเยาวชนไทยเกือบทุกคน (ร้อยละ 96.9) มีโทรศัพท์มือถือใช้ และมีการใช้อินเทอร์เน็ตเพิ่มขึ้นกว่าเท่าตัว จากไม่ถึงร้อยละ 45 ในปี 2551 เป็นร้อยละ 91.4 ในปี 2561 โดยมีสัดส่วนของผู้ใช้ที่สูงที่สุดเมื่อเปรียบเทียบกับประชากรในกลุ่มอายุอื่น กิจกรรมบนโลกอินเทอร์เน็ต อันดับ 1 เป็นการเข้าใช้เพื่อสื่อสารบนเครือข่ายสังคมออนไลน์ (social network) อันดับ 2 และ 3 เป็นการใช้งานส่วนตัวส่วนใหญ่เพื่อความบันเทิงในการดาวน์โหลดและอัปโหลดข้อมูลรูปภาพ วิดีโอ เพลง หรือภาพยนตร์ ในลักษณะการแบ่งปัน หรือ การ “share” บนเว็บไซต์ ขณะที่ กิจกรรมเพื่อการศึกษาเรียนรู้ มีสัดส่วนการใช้ไม่ถึงร้อยละ 30 โดยอยู่ในอันดับที่ 9

การใช้อินเทอร์เน็ตของคนไทย จำแนกตามกลุ่มอายุ ปี 2561



ที่มา : การสำรวจการมี การใช้เทคโนโลยีสารสนเทศและการสื่อสารในครัวเรือน พ.ศ. 2561, สำนักงานสถิติแห่งชาติ

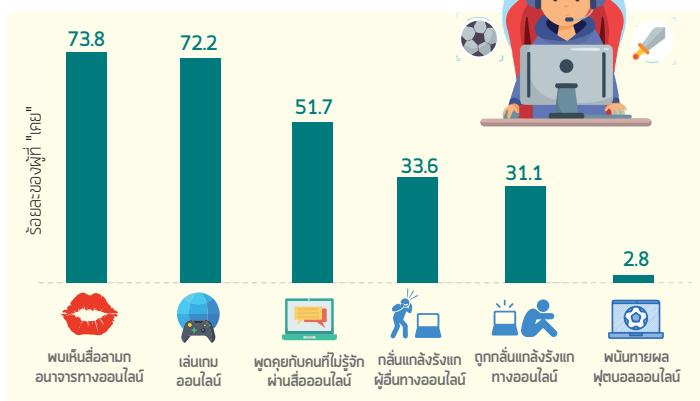
5 อันดับกิจกรรมการใช้อินเทอร์เน็ตที่สูงที่สุดในกลุ่มวัยรุ่นและเยาวชน (อายุ 15-24 ปี) ปี 2561



การใช้อินเทอร์เน็ตเพื่อการศึกษาเรียนรู้ มีเพียงร้อยละ 28.5 โดยอยู่ในอันดับที่ 9

ที่มา : การสำรวจการมี การใช้เทคโนโลยีสารสนเทศและการสื่อสารในครัวเรือน พ.ศ. 2561, สำนักงานสถิติแห่งชาติ

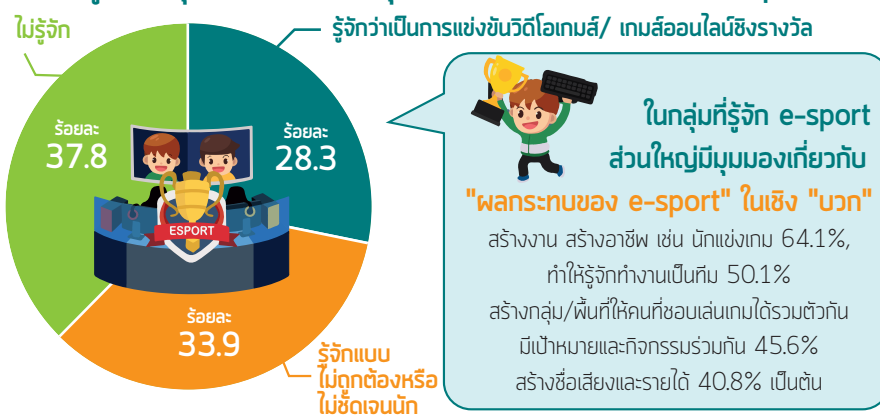
การทำกิจกรรมที่เป็นความเสี่ยงออนไลน์ของเด็กวัยรุ่นและเยาวชนไทย



หมายเหตุ : ร้อยละของผู้ที่ "เคย" ทำกิจกรรม หรือประสบสถานการณ์นั้น จากการสำรวจนักเรียนในระดับชั้นประถมศึกษาถึงมัธยมศึกษาตอนปลาย จำนวน 15,318 คน พ.ศ. 2562
ที่มา : รายงานผลการสำรวจสถานการณ์เด็กกับภัยออนไลน์ ปี 2562, ศูนย์ประสานงานขับเคลื่อนการส่งเสริม และปกป้องคุ้มครองเด็กและเยาวชนในการใช้สื่อออนไลน์ (COPAT)

ตัวอย่างหนึ่งของประเด็นยุคใหม่ที่มีการถกเถียงกันมาก เกี่ยวกับการใช้อินเทอร์เน็ตและสื่อสังคมออนไลน์ว่าจะเป็นคุณหรือเป็นโทษมากกว่ากัน คือ e-sport ซึ่งในมุมมองหนึ่ง ถูกมองเป็นเรื่องของการติดเกมออนไลน์ แต่อีกมุมมองหนึ่งก็มองได้เป็นเรื่องของทักษะการกีฬาที่สามารถสร้างรายได้และพัฒนาเป็นอาชีพในอนาคต ทั้งนี้ทั้งนั้น คงต้องขึ้นอยู่กับ การตีความ การรู้เท่าทัน และการกำหนดเป้าหมายของวัยรุ่นและเยาวชนซึ่งเป็นผู้ใช้หรือผู้เล่นเอง ในท้ายที่สุด

การรู้จักและมุมมองของเด็ก วัยรุ่นและเยาวชนไทยที่มีเกี่ยวกับ "e-sport"



หมายเหตุ : ผลจากการสำรวจนักเรียนในระดับชั้นประถมศึกษาถึงมัธยมศึกษาตอนปลาย จำนวน 15,318 คน พ.ศ. 2562
ที่มา : รายงานผลการสำรวจสถานการณ์เด็กกับภัยออนไลน์ ปี 2562, ศูนย์ประสานงานขับเคลื่อนการส่งเสริมและปกป้องคุ้มครองเด็กและเยาวชนในการใช้สื่อออนไลน์ (COPAT)