

สรุปผลการสำรวจ

ความคิดเห็นของผู้ปกครองเกี่ยวกับการใช้อินเทอร์เน็ตหรือคอมพิวเตอร์ของบุตรหลาน/สมาชิกในครัวเรือนในเขตกรุงเทพมหานคร พ.ศ. 2546

โดยสำนักงานสถิติแห่งชาติ
มีนาคม 2546

1. วัตถุประสงค์

การสำรวจครั้งนี้มีวัตถุประสงค์ เพื่อรวบรวมความคิดเห็นของผู้ปกครองเกี่ยวกับการใช้อินเทอร์เน็ตหรือคอมพิวเตอร์ของบุตรหลาน/สมาชิกในครัวเรือน ผลกระทบที่เกิดขึ้น ตลอดจนข้อคิดเห็นและข้อเสนอเกี่ยวกับแนวทางต่างๆ ในการให้บริการอินเทอร์เน็ตหรือคอมพิวเตอร์ เพื่อให้หน่วยงานที่เกี่ยวข้องนำไปใช้ประกอบการวางแผน การตัดสินใจในการกำหนดแนวทางการใช้อินเทอร์เน็ตหรือคอมพิวเตอร์แก่เยาวชนต่อไป

2. คุ่มรวม

ผู้ปกครองที่มีอายุ 20 ปีขึ้นไป ที่มีบุตรหลาน/สมาชิกในครัวเรือน ใช้อินเทอร์เน็ตหรือคอมพิวเตอร์ ในเขตกรุงเทพมหานคร

3. ระเบียบวิธีการสำรวจ

การสำรวจใช้วิธีการสุ่มตัวอย่างแบบ Multi-Stage Sampling มีจำนวนประชากรที่ตกเป็นตัวอย่างทั้งสิ้น 1,560 ราย

4. วิธีการเก็บรวบรวมข้อมูล

การเก็บรวบรวมข้อมูล ใช้วิธีส่งเจ้าหน้าที่ของสำนักงานสถิติแห่งชาติ ไปทำการสัมภาษณ์บิดา มารดา หรือ ผู้ปกครองที่มีอายุ 20 ปีขึ้นไป ในครัวเรือนตัวอย่าง ครัวเรือนละ 1 คน และปฏิบัติงานเก็บรวบรวมข้อมูล ระหว่างวันที่ 28 กุมภาพันธ์ – 2 มีนาคม 2546

5. การเสนอผล

เสนอผลการสำรวจในเขตกรุงเทพมหานคร ในรูปของร้อยละ

6. สรุปผลการสำรวจ

6.1 ข้อมูลทั่วไปผู้ตอบสัมภาษณ์

ผู้ตอบสัมภาษณ์ เป็นชาย ร้อยละ 46.7 เป็นหญิง ร้อยละ 53.3 และอายุของผู้ตอบสัมภาษณ์มีการกระจายดังนี้ อายุ 20-29 ปี ร้อยละ 7.4 อายุ 30-39 ปี ร้อยละ 28.5 อายุ 40-49 ปี ร้อยละ 40.0 อายุ 50-59 ปี ร้อยละ 19.4 และที่เหลืออายุ 60 ปีขึ้นไปมี ร้อยละ 4.7 และเมื่อพิจารณาระดับการศึกษา ส่วนใหญ่เป็นผู้มีการศึกษาระดับปริญญาตรีและสูงกว่าร้อยละ 28.1 ระดับมัธยมศึกษาร้อยละ 25.3 ระดับอาชีวศึกษา/อนุปริญญา ร้อยละ 23.4 ระดับประถมศึกษาและต่ำกว่า ร้อยละ 23.2

6.2 กิจกรรมการใช้อินเทอร์เน็ตหรือคอมพิวเตอร์ของบุตรหลานฯ

ผู้ปกครองส่วนใหญ่ระบุว่าบุตรหลาน/สมาชิกในครัวเรือนใช้อินเทอร์เน็ต/คอมพิวเตอร์เพื่อศึกษา/ค้นหาข้อมูล และเล่นเกมคอมพิวเตอร์ ในสัดส่วนที่ใกล้เคียงกัน คือ ร้อยละ 70.5 และ 69.1 ตามลำดับ รองลงมาเป็นการใช้เพื่อติดตามข่าวสาร ไปรษณีย์อิเล็กทรอนิกส์ (อีเมล) เล่นเกมออนไลน์ เพื่อสนทนา เพื่อการดาวน์โหลดข้อมูลโปรแกรม และอื่น ๆ เช่น เพื่ออ่านหรือแสดงความคิดเห็นบนเว็บไซต์ เพื่อชม/ซื้อสินค้า

เมื่อสอบถามผู้ปกครองถึงสถานที่ที่บุตรหลาน/สมาชิกในครัวเรือนไปใช้อินเทอร์เน็ต/คอมพิวเตอร์ ผู้ปกครองส่วนใหญ่ร้อยละ 44.8 ระบุว่าใช้ที่บ้าน รองลงมาคือใช้ที่ร้านค้าที่ให้บริการอินเทอร์เน็ต ร้อยละ 33.9 ใช้ที่สถานศึกษา ร้อยละ 16.5 นอกจากนั้นใช้ที่บ้านเพื่อน/คนรู้จัก/ญาติ ใช้กับโทรศัพท์มือถือ เป็นต้น

ตาราง 1 ร้อยละของผู้ปกครอง จำแนกตามกิจกรรมในการใช้อินเทอร์เน็ต/คอมพิวเตอร์ และสถานที่ที่ใช้ของบุตรหลาน/สมาชิกในครัวเรือน

เรื่อง	รวม
กิจกรรมในการใช้อินเทอร์เน็ต/คอมพิวเตอร์ ^{1/}	
• เพื่อศึกษา/ค้นหาข้อมูล	70.5
• เล่นเกมคอมพิวเตอร์	69.1
• ติดตามข่าวสาร	24.7
• ไปรษณีย์อิเล็กทรอนิกส์ (อีเมล)	21.0
• เล่นเกมออนไลน์	21.0
• เพื่อสนทนา	18.9
• การดาวน์โหลดข้อมูลหรือโปรแกรม	17.7
• อื่น ๆ	10.0
สถานที่ที่ใช้	100.0
• บ้าน	44.8
• ร้านค้าที่ให้บริการอินเทอร์เน็ต	33.9
• สถานศึกษา	16.5
• บ้านเพื่อน/คนรู้จัก/ญาติ	4.4
• อื่น ๆ	0.4

หมายเหตุ : 1/ ตอบได้มากกว่า 1 คำตอบ

6.3 การเล่นเกมออนไลน์หรือเกมคอมพิวเตอร์ของบุตรหลาน

ผลการสำรวจพบว่า ผู้ปกครอง ร้อยละ 52.4 ระบุว่าบุตรหลาน/สมาชิกในครัวเรือนสามารถแยกประเภทเกมที่สมควรหรือมีความเหมาะสมในการเล่นได้ มีเพียงร้อยละ 16.0 ที่ระบุว่าไม่สามารถแยกได้ และที่เหลืออีกร้อยละ 31.6 ไม่แน่ใจ

อย่างไรก็ตาม เมื่อสอบถามความคิดเห็นของผู้ปกครองเกี่ยวกับปัญหาจากการเล่นเกมออนไลน์หรือเกมคอมพิวเตอร์ของบุตรหลาน/สมาชิกในครัวเรือนรูปแบบต่างๆในลักษณะที่ทำให้ผู้เล่นติดพัน หลอกหลวง ล่อแหลม หรือยั่วยุทางเพศแล้ว ผู้ปกครองส่วนใหญ่ถึงร้อยละ 84.1 ระบุว่าไม่มีปัญหา มีเพียงร้อยละ 15.9 ที่ระบุว่ามีปัญหา คือ ปัญหาเรื่องเด็กชอบเล่นเกมมากกว่าอ่านหนังสือ มีการเลียนแบบในสิ่งที่ไม่ดี มีผลการเรียนอ่อน/ทำให้เสียเวลา เสียค่าใช้จ่าย เสียสุขภาพ เป็นต้น นอกจากนี้ ยังพบว่า สถานที่และเรื่องที่บุตรหลานใช้อินเทอร์เน็ต/คอมพิวเตอร์ ส่วนใหญ่ คือ ไปใช้ที่ร้านค้า และใช้ในการเล่นเกมคอมพิวเตอร์

ตาราง 2 ร้อยละของผู้ปกครอง จำแนกตามความสามารถของบุตรหลาน ในการแยกประเภทของเกมที่เหมาะสมเข้าไปเล่นและการประสบปัญหาติดพัน/ถูกหลอกหลวง ล่อแหลม ในการเล่นเกมออนไลน์ของบุตรหลาน

เรื่อง	รวม
ความสามารถในการแยกประเภทของเกมที่เหมาะสมเข้าไปเล่น	100.0
• แยกได้	52.4
• แยกไม่ได้	16.0
• ไม่แน่ใจ	31.6
การประสบปัญหาติดพัน/ถูกหลอกหลวงในการเล่น	100.0
• ไม่มีปัญหา	84.1
• มีปัญหา	15.9

6.4 ผลกระทบจากการใช้อินเทอร์เน็ต/คอมพิวเตอร์ของบุตรหลาน

ผลการสำรวจ พบว่า ผู้ปกครองส่วนใหญ่เกินกว่าครึ่งหนึ่งหรือร้อยละ 56.2 ระบุว่า โดยรวมแล้วการเข้ามามีบทบาทของอินเทอร์เน็ต/คอมพิวเตอร์มีผลดีแก่บุตรหลาน/สมาชิกในครัวเรือนมากกว่าผลเสีย มีเพียงร้อยละ 17.0 ที่ระบุว่าผลเสียมากกว่าผลดี และที่เหลืออีกร้อยละ 26.8 ไม่แน่ใจ

เมื่อสอบถามผู้ปกครองถึงเรื่องผลกระทบต่อการเรียนรู้ของบุตรหลาน/สมาชิกในครัวเรือน จากการใช้อินเทอร์เน็ต/คอมพิวเตอร์ ผู้ปกครองส่วนใหญ่ ร้อยละ 52.9 ระบุว่าเหมือนเดิม หรือไม่มีผลกระทบ

ต่อการเรียน ร้อยละ 30.0 เห็นว่าดีขึ้น และมีเพียงร้อยละ 17.1 ที่เห็นว่าแย่ง

ตาราง 3 ร้อยละของผู้ปกครอง จำแนกตามผลดี/ผลเสียโดยรวมของการใช้อินเทอร์เน็ต/คอมพิวเตอร์ และผลกระทบต่อการเรียนรู้ ของบุตรหลาน

เรื่อง	รวม
ผลดี/ผลเสียโดยรวมของการใช้อินเทอร์เน็ต/คอมพิวเตอร์	100.0
• ผลดีมากกว่าผลเสีย	56.2
• ผลเสียมากกว่าผลดี	17.0
• ไม่แน่ใจ	26.8
ผลกระทบต่อการเรียนรู้	100.0
• เท่าเดิม	52.9
• ดีขึ้น	30.0
• แย่ง	17.1

6.5 ความห่วงใยของผู้ปกครองเกี่ยวกับการใช้อินเทอร์เน็ต/คอมพิวเตอร์ของบุตรหลาน

เมื่อสอบถามผู้ปกครองถึงเรื่องที่มีความกังวลใจหรือความห่วงใยเกี่ยวกับการใช้อินเทอร์เน็ต/คอมพิวเตอร์ของบุตรหลาน/สมาชิกในครัวเรือน ผลการสำรวจพบว่าผู้ปกครองร้อยละ 67.0 มีความกังวลใจเรื่องปัญหาสุขภาพของบุตรหลาน/สมาชิกในครัวเรือน รองลงมา ร้อยละ 48.7 กลัวเสียการเรียน ร้อยละ 41.7 เรื่องการเสียค่าใช้จ่ายสูง ร้อยละ 36.1 กลัวการถูกล่อลวง นอกนั้นก็กังวลว่าจะเป็นแหล่งยั่วยุทางเพศ ความสัมพันธ์กับครอบครัวน้อยลง ค่านิยมและวัฒนธรรมเปลี่ยนไป เป็นต้น

ตาราง 4 ร้อยละของผู้ปกครอง จำแนกตามเรื่องที่กังวลใจหรือห่วงใยเกี่ยวกับการใช้อินเทอร์เน็ต/คอมพิวเตอร์ ของบุตรหลาน

เรื่องที่กังวลใจหรือห่วงใย	รวม
• มีปัญหาสุขภาพ	67.0
• เสียการเรียน	48.7
• เสียค่าใช้จ่ายสูง	41.7
• การถูกล่อลวง	36.1
• การเป็นแหล่งยั่วยุทางเพศ	25.5
• ความสัมพันธ์กับครอบครัวน้อยลง	21.7
• ค่านิยมและวัฒนธรรมเปลี่ยนไป	20.3
• อื่น ๆ	2.0

หมายเหตุ : ตอบได้มากกว่า 1 คำตอบ

6.6 การกำหนด/ควบคุม/ดูแล ในเรื่องเกมออนไลน์ และร้านค้าที่ให้บริการอินเทอร์เน็ต/คอมพิวเตอร์

ความคิดเห็นเกี่ยวกับเกมออนไลน์ ผู้ปกครองส่วนใหญ่ ถึงร้อยละ 95.5 เห็นว่ารัฐบาลควรมีการควบคุมตรวจสอบเว็บไซต์ที่จะเผยแพร่ และมีเพียงร้อยละ 4.5 เท่านั้นที่เห็นว่าไม่ควรมีการ ควบคุม และนอกจากนั้นผู้ปกครอง ร้อยละ 70.3 ยังเห็นว่าควรกำหนดหลักเกณฑ์ของผู้ที่จะเข้าไปเล่น และ ร้อยละ 29.7 เห็นว่าไม่ควร สำหรับกลุ่มที่เห็นว่าควรกำหนดหลักเกณฑ์นั้น ส่วนใหญ่ระบุว่า ควรกำหนดในเรื่องคุณสมบัติของผู้เล่น ประเภทของเกมที่จะเล่น ตรวจสอบเลขประจำตัวประชาชน หรือการเป็นสมาชิก เป็นต้น

สำหรับความคิดเห็นเรื่องร้านค้าที่ให้บริการอินเทอร์เน็ตหรือคอมพิวเตอร์นั้น ผู้ปกครองส่วนใหญ่ถึงร้อยละ 96.7 เห็นว่ารัฐบาลควรมีการ ควบคุม ตรวจสอบการให้บริการ และมีเพียงร้อยละ 3.3 ที่เห็นว่าไม่ควร นอกจากนี้ผู้ปกครองยังมีความเห็นว่ารัฐบาลควรมีการกำหนดเวลาเปิด-ปิดการให้บริการร้านค้าดังกล่าว ถึงร้อยละ 95.5 และอีกร้อยละ 4.5 เท่านั้นที่ เห็นว่าไม่ควรกำหนด

ตาราง 5 ร้อยละของผู้ปกครอง จำแนกตามความคิดเห็นเกี่ยวกับบทบาทของรัฐในการกำหนด/ควบคุม/ดูแลการเล่นเกมออนไลน์ และร้านค้าที่ให้บริการอินเทอร์เน็ต/คอมพิวเตอร์

เรื่อง	รวม	ควร	ไม่ควร
การเล่นเกมออนไลน์			
• การควบคุม/ตรวจสอบเว็บไซต์	100.0	95.5	4.5
• การกำหนดหลักเกณฑ์ของผู้เข้าไปเล่น	100.0	70.3	29.7
ร้านค้าที่ให้บริการอินเทอร์เน็ต/คอมพิวเตอร์			
การควบคุม/ตรวจสอบการให้บริการ	100.0	96.7	3.3
การกำหนดเวลาเปิด - ปิดการให้บริการ	100.0	95.5	4.5

6.7 ข้อเสนอแนะ

สำหรับข้อเสนอแนะเกี่ยวกับการใช้อินเทอร์เน็ต/คอมพิวเตอร์ของบุตรหลาน/สมาชิกในครัวเรือน มีผู้ปกครอง เกินกว่าครึ่งหนึ่งหรือ ร้อยละ 55.7 ได้แสดงความคิดเห็นในเรื่องนี้ โดยส่วนใหญ่ร้อยละ 21.9 และร้อยละ 21.8 ให้ข้อเสนอแนะว่า ควรกำหนดเวลาเปิด/ปิดร้านอินเทอร์เน็ต โดยไม่ควรให้เล่นในเวลาเรียน และควรมีกฎหมายควบคุมร้านค้าที่ให้บริการอินเทอร์เน็ต/คอมพิวเตอร์ นอกนั้นได้ให้ข้อเสนอแนะในเรื่องอื่น ๆ เช่น ควรมีการตรวจสอบเว็บไซต์ต่าง ๆ ดูแลอินเทอร์เน็ต บันทึกข้อมูลผู้เล่นเกม ผู้ปกครองควรดูแลบุตรหลานในการเล่นเกมที่มากขึ้น ควรตรวจสอบเกมไม่ควรให้เล่นเกมรุนแรง เป็นต้น

ตาราง 6 ร้อยละของผู้ปกครอง จำแนกตามข้อเสนอแนะเกี่ยวกับการใช้อินเทอร์เน็ต/คอมพิวเตอร์

ข้อเสนอแนะ	รวม
• กำหนดเวลาเปิด/ปิดร้านอินเทอร์เน็ต	21.9
• ควรมีกฎหมายควบคุมร้านค้าที่ให้บริการ	21.8
• ควรมีการตรวจสอบเว็บไซต์ต่าง ๆ	17.9
• ผู้ปกครองควรดูแลบุตร หลานในการเล่นเกมที่มากขึ้น	5.0
• ตรวจสอบเกม ไม่ให้มีความรุนแรง	5.0
• กำหนดเกมตามอายุของผู้เล่น	4.3
• ให้ความรู้และส่งเสริมด้านคอมพิวเตอร์แก่ประชาชน	4.3
• ลดราคาค่าเกมลง	2.6
• ประชาสัมพันธ์ให้เด็กทราบถึงพิษภัยของเกม	1.8
• ควรบรรจุเป็นหลักสูตรของการศึกษา	0.8

หมายเหตุ : ตอบได้มากกว่า 1 คำตอบ