

การเข้าถึงเนื้อหาสื่อใหม่ที่ไม่เหมาะสมของเด็กและเยาวชน

Children's Access to Indecent Content in New Media

มนวิภา วงรจิระ¹

monwipa.won@stou.ac.th

บทคัดย่อ

การวิจัยนี้มีวัตถุประสงค์เพื่อศึกษาสภาพปัญหาการใช้สื่อใหม่ของเด็กและเยาวชน ทั้งพฤติกรรมการใช้สื่อใหม่ทั้งที่เป็นฮาร์ดแวร์ (เช่น สมาร์ทโฟน แท็บเล็ต โน้ตบุ๊ก) และซอฟต์แวร์ (เช่น อินเทอร์เน็ต สื่อสังคม เกมออนไลน์) โดยเฉพาะอย่างยิ่งการเข้าถึงเนื้อหาที่มีลักษณะไม่เหมาะสมในสื่อ ประเด็นคือ เพศ ภาษา ความรุนแรง และการพนัน

วิธีดำเนินการวิจัยใช้การวิจัยแบบผสมผสานประกอบด้วย การวิจัยเชิงสำรวจเด็กและเยาวชน ในเขตกรุงเทพมหานคร อายุระหว่าง 6-24 ปี จำนวน 633 คน โดยการสุ่มตัวอย่างแบบหลายขั้นตอน และการสนทนากลุ่มผู้ปกครอง จำนวน 21 คน ด้วยการสุ่มตัวอย่างแบบเจาะจง การวิเคราะห์ข้อมูลเชิงปริมาณใช้สถิติพรรณนา ส่วนข้อมูลเชิงคุณภาพใช้การพรรณนาวิเคราะห์

ผลการวิจัยพบว่า เด็กและเยาวชนเลือกใช้สมาร์ทโฟนมากที่สุดในการเข้าถึงสื่อใหม่ ใช้เวลากับสื่อเหล่านี้เฉลี่ย 4-6 ชั่วโมงต่อวัน และมีสัดส่วนเด็กและเยาวชนที่ใช้งานสื่อใหม่มากกว่า 10 ชั่วโมงต่อวันเป็นจำนวนมาก นอกจากนี้พบว่าสื่อสังคมอย่าง ยูทูบ ได้รับความนิยมสูงในทุกกลุ่มอายุ เกมออนไลน์เป็นที่นิยมสูงสุดในกลุ่มอายุน้อย (เด็กประถม) และเฟซบุ๊ก เป็นที่นิยมสูงสุดในกลุ่มอายุมากขึ้น ทุกๆ ช่วงวัยใช้งานสื่อใหม่โดยมีเป้าหมายเพื่อความบันเทิงเป็นหลัก รองมาคือสนทนากับเพื่อนและติดตามข้อมูลข่าวสาร ประเด็นที่น่าวิตกจากการผลการสำรวจพบว่าทุกๆ วัยส่วนใหญ่ระบุว่าสามารถเข้าถึงเนื้อหาที่ไม่เหมาะสมโดยเฉพาะเนื้อหาเรื่องเพศ (เช่น ภาพคลิปโป๊ คลิปฉาว) ได้โดยบังเอิญ ผลการสนทนากลุ่มกับผู้ปกครอง พบว่าปัญหาการใช้สื่อใหม่ของเด็กมัธยมแตกต่างจากเด็กประถม เพราะควบคุมการใช้สื่อใหม่ค่อนข้างยากกว่า เด็กบางรายมีอาการเสพติดสื่อใหม่อย่างรุนแรง โดยเฉพาะปัญหาการติดเกมส์ อีกปัญหาคือความรู้ไม่เท่าทันสื่อและเทคโนโลยีสมัยใหม่ของผู้ปกครองทำให้การดูแลป้องกันบุตรหลานเป็นไปได้ยาก

คำสำคัญ: เด็กและเยาวชน การรู้เท่าทันสื่อ เนื้อหาที่ไม่เหมาะสม สื่อใหม่

¹ สาขาวิชานิติศาสตร์ มหาวิทยาลัยสุโขทัยธรรมาธิราช

Abstract

This research aims to study problems of the new media usage of Thai children and youth, both hardware usage (smartphone, tablet, and notebook), and software usage (internet, social media, and online game), especially their accessibility to indecent contents such as sexual explicit content, language, violence and gambling.

The research applied a mixed method including: a survey of 633 children and youth, age between 6-24 years old, in Bangkok selected by multi-stage sampling; and a focus group of 21 parents selected by purposive sampling. Quantitative data were analyzed by using descriptive statistics, while qualitative data were analyzed by using content analysis.

The findings showed that smart phone was the most popular new media among children and youth. Their average time spending on new media was 4-6 hours per day, while a large number of kids spend up to 10 hours per day. YouTube was the most popular social media among children and youth in every age. While online game was the most popular among young children, Facebook was the most popular among youth. The main purposes of utilizing new media were for entertaining, followed by chatting with friends and searching information. Most of the kids reported they can accidentally access to indecent contents, especially sexual content. Also, a focus group of parents revealed that it became more difficult to control their children's usage of new media while they grew up. Some children severely addicted to new media, especially online games. Another problem was the parents have less media and information literacy, which made it more difficult to protect their children.

Keywords: Children and youth, media literacy, indecent content, new media

ความเป็นมาและความสำคัญของปัญหา

การคุ้มครองเด็กและเยาวชนในประเทศไทยในการเข้าถึงหรือได้รับเนื้อหาภาพและเสียงที่ไม่เหมาะสมหรืออาจเป็นอันตรายภัยผ่านสื่อใหม่ถือเป็นเรื่องสำคัญยิ่ง เนื่องจากจำนวนประชากรเด็กและเยาวชน (อายุไม่เกินยี่สิบห้าปีบริบูรณ์) ในประเทศไทย มีจำนวนมากถึง 22.92 ล้านคน หรือ 1 ใน 3 ของประชากรทั้งหมดของประเทศ (สำนักงานสถิติแห่งชาติ, 2556) ซึ่งกลุ่มประชากรดังกล่าวยังไม่มีหรือมีวุฒิภาวะที่ไม่สมบูรณ์เต็มที่ และยังคงต้องได้รับการปกป้องคุ้มครองจากผู้ปกครอง หรือหน่วยงานที่มีอำนาจในการกำกับดูแล

จากการสำรวจการใช้เทคโนโลยีสารสนเทศและการสื่อสารในครัวเรือน พ.ศ. 2556 โดยสำนักงานสถิติแห่งชาติ กระทรวงเทคโนโลยีและการสื่อสาร พบว่า เด็กและเยาวชน อายุ 6-14 ปี มีสัดส่วนการใช้คอมพิวเตอร์สูงสุด (ร้อยละ 82.3) รองลงมาคืออายุ 15-24 ปี (ร้อยละ 61) และอายุ 25-34 ปี (ร้อยละ 37.5) ส่วนการใช้อินเทอร์เน็ตมีการใช้สูงที่สุดในกลุ่มอายุ 15-24 ปี (ร้อยละ 58.4) รองลงมาคือกลุ่มอายุ 6-14 ปี (ร้อยละ 54.1) และกลุ่มอายุ 25-34 ปี (ร้อยละ 33.5)

การคุ้มครอง การสั่งสอน หรือการชี้แนะ ตลอดจนการเปลี่ยนแปลงทางสื่อและเทคโนโลยีในการแพร่ภาพและการกระจายเสียงที่มีการเปลี่ยนแปลงอย่างรวดเร็วอย่างมากในปัจจุบัน โดยเฉพาะอย่างยิ่ง การเข้ามาของสื่อใหม่ (new

media) เช่น อินเทอร์เน็ตและสื่อสังคมออนไลน์ต่างๆ ที่นับวันจะยิ่งมีความสำคัญและมีบทบาทที่สำคัญในการหล่อหลอมพฤติกรรมของเด็กและเยาวชนมากขึ้นเรื่อยๆ แต่เด็กและเยาวชนนั้นถือได้ว่าเป็นวัยที่มีภูมิคุ้มกันต่ำและไม่สามารถแยกแยะถูกผิดเองได้ อันเนื่องมาจากเด็กและเยาวชนเป็นวัยแห่งการเรียนรู้ โดยกระบวนการเรียนรู้นั้นก็เกิดขึ้นจากการสังเกต จดจำและเลียนแบบ ซึ่งในปัจจุบันพบว่าสื่อใหม่เป็นต้นแบบสำคัญที่มีอิทธิพลมากต่อพฤติกรรมเด็กและเยาวชน สาเหตุเป็นเพราะว่าปัจจุบันเด็กและเยาวชนเป็นกลุ่มประชากรที่มีการเข้าถึงอินเทอร์เน็ตมากที่สุดจากผลการสำรวจดังกล่าวข้างต้น (สำนักงานสถิติแห่งชาติ, 2556)

ผลกระทบที่ตามมาจากการเสพสื่อใหม่ที่ไม่เหมาะสมกับอายุและวุฒิภาวะ รวมทั้งหากขาดการควบคุมดูแลจากบิดามารดาและผู้ปกครอง ก็อาจจะเกิดผลร้ายกับเยาวชนที่รู้เท่าไม่ถึงการณ์จากการใช้อินเทอร์เน็ต ไม่ว่าจะเป็นผลกระทบต่อความประพฤติ ผลกระทบต่อทัศนคติและความเชื่อ ผลกระทบกับการศึกษา หรือส่งผลกระทบต่อสังคมครอบครัว ยิ่งในปัจจุบันการเข้าถึงอินเทอร์เน็ตไม่ได้ถูกจำกัดแค่เพียงเครื่องคอมพิวเตอร์ตั้งโต๊ะกับอินเทอร์เน็ตผ่านสายอย่างในอดีตเท่านั้น แต่ได้มีการพัฒนาเทคโนโลยีการสื่อสารในด้านต่างๆ ทำให้อุปกรณ์สื่อสารที่ใช้ในชีวิตประจำวันสามารถเชื่อมต่ออินเทอร์เน็ตได้ เช่น คอมพิวเตอร์โน้ตบุ๊ก โทรศัพท์สมาร์ทโฟน (smart phone) และแท็บ

เล็ต (tablet) นอกจากนี้การให้บริการอินเทอร์เน็ตความเร็วสูงแบบไร้สายของผู้ให้บริการต่างๆ ส่งผลให้การเข้าสู่โลกอินเทอร์เน็ตเป็นเรื่องที่ง่าย สะดวก และรวดเร็ว เพราะสามารถเข้าอินเทอร์เน็ตได้ทุกที่ ทุกเวลา เมื่อไหร่ก็ตามที่เด็กเยาวชนต้องการ แม้แต่ในขณะเดินทาง

การตอบสนองต่อการเปลี่ยนแปลงที่รวดเร็วผ่านทางโลกออนไลน์ทำให้ผู้คนมีความรู้มากขึ้น เกิดเครือข่ายทางสังคมในโลกออนไลน์ซึ่งมีอิทธิพลต่อพฤติกรรมและการดำรงชีวิตมากขึ้นในทุกขณะ อีกทั้งเกิดความคิดสร้างสรรค์ที่หลากหลาย แต่การปฏิสัมพันธ์ในโลกแห่งความเป็นจริงนั้นกลับมีแนวโน้มน้อยลงเรื่อยๆ โดยเฉพาะเด็กและเยาวชนจะมีการเรียนรู้ผ่านเทคโนโลยีสื่อที่ทันสมัยและมีการสื่อสารได้อย่างสะดวกรวดเร็วทุกที่ทุกเวลา สำหรับเด็กและเยาวชนที่ไม่มีภูมิคุ้มกันและไม่สามารถเลือกรับเนื้อหาที่ดี เป็นประโยชน์ และเหมาะสมกับวัยได้ด้วยตนเอง จะเป็นกลุ่มประชากรที่ตกอยู่ในภาวะเสี่ยง ประกอบกับหากบิดามารดาและผู้ปกครองไม่เข้าใจ รู้ไม่เท่าทันและเข้าไม่ถึงสื่อโลกออนไลน์ ก็จะทำให้มองกิจกรรมที่เด็กและเยาวชนเข้าไปร่วมออนไลน์ในทางลบเท่านั้น ทำให้เกิดช่องว่างในครอบครัว และอาจเกิดความเหลื่อมล้ำในการเข้าถึงเทคโนโลยีได้

วัตถุประสงค์

ศึกษาสภาพปัญหาการใช้สื่อใหม่ของเด็กและเยาวชน ทั้งพฤติกรรมการใช้สื่อใหม่ทั้งที่เป็นฮาร์ดแวร์ (เช่น สมาร์ทโฟน แท็บเล็ต โน้ตบุ๊ก) และซอฟต์แวร์ (เช่น อินเทอร์เน็ต สื่อสังคมออนไลน์ เกมออนไลน์) โดยเฉพาะการเข้าถึงเนื้อหาที่มีลักษณะไม่เหมาะสมในสื่อประเด็นคือเพศ ภาษา ความรุนแรง และการพนัน

นิยามศัพท์

1. เด็ก และเยาวชน ใช้ตามพระราชบัญญัติส่งเสริมการพัฒนาเด็กและเยาวชนแห่งชาติ พ.ศ. 2550 ที่ให้คำนิยามไว้ดังนี้ เด็ก หมายความว่า บุคคลซึ่งมีอายุต่ำกว่าสิบแปดปีบริบูรณ์ เยาวชน หมายความว่า บุคคลซึ่งมีอายุตั้งแต่สิบแปดปีบริบูรณ์ถึงยี่สิบห้าปีบริบูรณ์

2. สื่อใหม่ คือ สื่อที่ทำให้สามารถเข้าถึงเนื้อหาที่ต้องการได้ทุกที่ ทุกเวลา โดยในงานวิจัยนี้จะครอบคลุมถึง

2.1 สื่อใหม่ที่มีลักษณะเป็นอุปกรณ์ (hardware) 4 ประเภท ซึ่งได้แก่ คอมพิวเตอร์ (computer) โน้ตบุ๊ก (notebook) แท็บเล็ต (tablet) โทรศัพท์สมาร์ทโฟน (smart phone)

2.2 สื่อใหม่ที่เป็นลักษณะของซอฟต์แวร์และแอปพลิเคชัน (software programs and applications) ซึ่งได้แก่ โซเชียลมีเดีย (social media) เว็บไซต์บนอินเทอร์เน็ตที่มีเนื้อหาไม่เหมาะสม

3. เนื้อหาที่มีลักษณะไม่เหมาะสมและอาจเป็นอันตรายกับเด็กและเยาวชน อาจมีด้วยกันหลายกรณี อาทิ เนื้อหาที่มีลักษณะไม่เหมาะสมหรืออาจเป็นอันตรายต่อเด็กและเยาวชนที่เกี่ยวกับเพศ ความรุนแรง ผิดจริยธรรม สิ่งเสพติด และการพนัน เป็นต้น โดยในงานวิจัยนี้อิงตามหลักการจัดระดับความเหมาะสมของเนื้อหาในสื่อโทรทัศน์ในการจำกัดเนื้อหาที่ไม่เหมาะสม หรือเกณฑ์ -3 คือ “SLV” (sex, language, violence) และเพิ่มขอบเขตเนื้อหาที่ไม่เหมาะสมเกี่ยวกับการพนัน รวมทั้งหมดเป็น 4 กรณี ได้แก่ เพศ ภาษา ความรุนแรง และการพนัน

ประโยชน์ที่ได้รับจากการวิจัย

1. ได้รับข้อมูลเชิงสถิติของปัญหาการใช้และการเข้าถึงเนื้อหาของภาพและเสียงที่ไม่เหมาะสมผ่านทางสื่อใหม่ของเด็กและเยาวชน
2. เป็นแนวทางเริ่มต้นของการวิเคราะห์สภาพปัญหาและหาหนทางแก้ไขปัญหาด้านการใช้และการเข้าถึงเนื้อหาของภาพและเสียงที่ไม่เหมาะสมผ่านทางสื่อใหม่ของเด็กและเยาวชน ซึ่ง กสทช. หรือ หน่วยงานอื่นๆที่เกี่ยวข้องสามารถนำไปใช้ได้

วิธีการวิจัย

ผู้วิจัยใช้วิธีการวิจัยแบบผสมผสาน ทั้งการวิจัยเชิงปริมาณโดยการสำรวจ และเชิงคุณภาพด้วยการสนทนากลุ่ม ในการสำรวจผู้วิจัยเก็บ

รวบรวมข้อมูลด้วยแบบสอบถามทั้งแบบเผชิญหน้าและผ่านระบบออนไลน์ โดยเก็บข้อมูลจากเด็กและเยาวชนที่มีอายุระหว่าง 6-24 ปี ซึ่งอาศัยอยู่ในเขตกรุงเทพมหานคร โดยใช้การสุ่มตัวอย่างแบบหลายขั้นตอน ภายหลังจากการเก็บข้อมูลทั้งแบบเผชิญหน้า จำนวน 530 ชุด และแบบผ่านระบบออนไลน์ได้รับแบบสอบถามกลับ และสามารถนำมาใช้งานได้ จำนวน 633 ชุด ทั้งนี้หัวข้อในการสำรวจประกอบด้วย 4 ประเด็นหลัก ได้แก่ ข้อมูลทั่วไป พฤติกรรมการใช้สื่อใหม่ การเข้าถึงเนื้อหาที่ไม่เหมาะสม และข้อเสนอแนะ หลังจากตรวจสอบความสมบูรณ์ของแบบสอบถามที่สำรวจแล้วได้นำข้อมูลมาวิเคราะห์โดยใช้สถิติเชิงพรรณนา ประกอบด้วย ค่าความถี่ ค่าร้อยละ ค่าเฉลี่ย และส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน

ส่วนการวิจัยเชิงคุณภาพใช้วิธีการสนทนากลุ่มพ่อแม่ผู้ปกครองของเด็กและเยาวชน 2 กลุ่ม ซึ่งเป็นผู้ปกครองของเด็กมัธยมต้นหนึ่งกลุ่ม และเด็กมัธยมปลายอีกหนึ่งกลุ่ม จำนวน 21 คน ประเด็นสนทนาประกอบด้วย ข้อมูลทั่วไปเกี่ยวกับกลุ่มตัวอย่าง พฤติกรรมการใช้สื่อใหม่ของเด็กและเยาวชน การเข้าถึงเนื้อหาที่ไม่เหมาะสมผ่านทางสื่อใหม่ของเด็กและเยาวชน และข้อเสนอแนะการวิเคราะห์ข้อมูลเชิงคุณภาพใช้การพรรณนาวิเคราะห์

ผลการวิจัยและอภิปรายผล

ผลการวิจัย

1. ผลการวิจัยเชิงปริมาณ

จากการสำรวจเรื่องพฤติกรรมการใช้สื่อใหม่ของเด็กและเยาวชนและการเข้าถึงเนื้อหาที่ไม่เหมาะสม ผลสรุปเป็นดังนี้

1.1 พฤติกรรมการใช้สื่อใหม่

ผลการวิจัยพบว่า เด็กและเยาวชนเริ่มใช้อินเทอร์เน็ตและ/หรือสื่อใหม่ ในอายุต่ำสุดคือ 2 ปี อายุสูงสุดคือ 20 ปี โดยมีค่าเฉลี่ยอยู่ที่ 9 ปี เมื่อจำแนกตามระดับการศึกษา พบว่าเด็กรุ่นใหม่เริ่มต้นใช้สื่อใหม่ในระดับอายุที่น้อยลงเรื่อยๆ กล่าวคือเด็กระดับประถมส่วนใหญ่ระบุว่าเริ่มใช้สื่อใหม่เมื่ออายุ 7-8 ปี แต่เด็กมัธยมและระดับปริญญาตรีส่วนใหญ่ระบุว่าเริ่มใช้สื่อใหม่เมื่ออายุ 10 ปี ขึ้นไป

นอกจากนี้ยังพบว่าสมาร์ทโฟนเป็นอุปกรณ์แรกที่เด็กและเยาวชนทุกช่วงวัยตั้งแต่ประถม (ร้อยละ 52) มัธยม (ร้อยละ 62.13) และปริญญาตรี (ร้อยละ 75) เลือกใช้ในการเข้าถึงอินเทอร์เน็ต แต่ในระดับประถมผลการวิจัยพบว่ามีการใช้อุปกรณ์สมาร์ทโฟนในอัตราส่วนที่น้อยกว่าระดับมัธยมและมหาวิทยาลัย

สถานที่ที่ใช้อินเทอร์เน็ตและ/หรือสื่อใหม่เป็นประจำส่วนใหญ่คือที่บ้านพัก โดยเด็กระดับประถมส่วนใหญ่จะใช้งานสื่อใหม่ที่ห้องส่วนกลางของบ้าน ในขณะที่ระดับมัธยมและมหาวิทยาลัยส่วนใหญ่จะใช้ที่ห้องนอนส่วนตัวของตนเอง

จำนวนชั่วโมงการใช้งานอินเทอร์เน็ตต่อวันมีการเพิ่มขึ้นอย่างต่อเนื่องตามช่วงอายุ ส่วนใหญ่ใช้เวลากับสื่อใหม่โดยเฉลี่ยประมาณ 4-6 ชั่วโมงต่อวัน โดยเด็กที่อายุน้อยกว่าจะใช้เวลากับสื่อใหม่มากกว่าเด็กที่มีอายุน้อยกว่า โดยวัยประถมส่วนใหญ่ใช้งานอยู่ที่ 2-4 ชั่วโมงต่อวัน ในขณะที่วัยมัธยมและปริญญาตรี ส่วนใหญ่ใช้งานมากกว่า 4 ชั่วโมงต่อวัน และมีสัดส่วนที่ใช้เวลานานกว่า 10 ชั่วโมงต่อวันเป็นจำนวนมาก การใช้เวลากับสื่อใหม่น้อยที่สุดคือราวครึ่งชั่วโมงต่อวัน ในขณะที่ผู้ที่ระบุการใช้เวลากับสื่อใหม่ต่อวันสูงสุดถึง 15 ชั่วโมงต่อวัน ส่วนใหญ่เป็นเด็กระดับมัธยมและปริญญาตรี มีผู้ตอบแบบสอบถามรายหนึ่งซึ่งอยู่ในระดับปริญญาตรีระบุเวลาการใช้สื่อใหม่คือ 24 ชั่วโมงต่อวัน

ในรายละเอียดการใช้เวลากับสื่อใหม่นั้นเด็กและเยาวชนมีการใช้งานสื่อใหม่ที่แตกต่างกันออกไป แต่ส่วนใหญ่จะใช้งานสื่อสังคมออนไลน์ หรือโซเชียลมีเดีย อาทิ ยูทูบ เฟซบุ๊ก และไลน์/แชท ทั้งนี้ ยูทูบ ได้รับความนิยมสูงในทุกๆ ช่วงวัย โดยเด็กเล็กหรือระดับประถมจะนิยมรับชมรายการต่างๆ ทาง ยูทูบ เป็นอันดับต้นๆ (ร้อยละ 86.67) รองลงมาคือเล่นเกมออนไลน์ (ร้อยละ 68.44) และ ไลน์/แชท (ร้อยละ 53.33) ในขณะที่เด็กระดับมัธยมจะนิยมรับชมรายการต่างๆ ทาง ยูทูบ เป็นอันดับต้นๆ เช่นกัน (ร้อยละ 81.70) และรองลงมาคือ เฟซบุ๊ก (ร้อยละ 79.15) และ ไลน์/แชท (ร้อยละ 76.17) ส่วนเด็กโตซึ่งอยู่ในระดับปริญญาตรีส่วน

ใหญ่นิยมเล่น เฟซบุ๊ก เป็นอันดับหนึ่ง (ร้อยละ 90.70) รองลงมาคือ ยูทูบ (ร้อยละ 87.21) และไลน์/แชท (ร้อยละ 86.05)

เมื่อสำรวจวัตถุประสงค์ของการใช้งาน สื่อใหม่ส่วนใหญ่มีเป้าหมายการใช้งานเพื่อความบันเทิงเป็นหลัก รองมาคือเพื่อการสนทนากับเพื่อน และการติดตามข้อมูลข่าวสาร เด็กส่วน

ใหญ่นิยมเล่นเกมออนไลน์โดยเฉพาะเด็กเล็ก กล่าวคือ ระดับประถมมีผู้เล่นเกมออนไลน์ มากถึงร้อยละ 80.59 และลดลงในวัยมัธยม (ร้อยละ 64.68) และปริญญาตรี (54.65) ซึ่งเป็นปัญหาสำคัญที่ผู้ปกครองที่เข้าร่วมสนทนากลุ่มในงานวิจัยนี้ประสบเช่นกัน

ตารางที่ 1 ค่าเฉลี่ยและส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐานของวัตถุประสงค์ในการเปิดรับข้อมูลข่าวสารผ่านอินเทอร์เน็ตและ/หรือสื่อใหม่ จำแนกตามระดับการศึกษา

วัตถุประสงค์ในการเปิดรับ ข้อมูลข่าวสาร	ค่าเฉลี่ย (มากที่สุด-น้อยที่สุด=5-1)			
	ประถม	มัธยม	ปริญญาตรี	ภาพรวม
เพื่อความบันเทิง	4.435 (มากที่สุด) (S.D.=0.867)	4.468 (มากที่สุด) (S.D.=0.758)	4.430 (มากที่สุด) (S.D.=0.773)	4.444 (มากที่สุด) (S.D.=0.803)
ติดตามข้อมูลข่าวสาร	2.883 (ปานกลาง) (S.D.=1.072)	3.647 (มาก) (S.D.=0.886)	4.087 (มาก) (S.D.=0.794)	3.499 (มาก) (S.D.=1.052)
สนทนากับเพื่อน	3.453 (มาก) (S.D.=1.334)	4.179 (มาก) (S.D.=0.975)	4.459 (มากที่สุด) (S.D.=0.760)	4.000 (มาก) (S.D.=1.146)
ค้นหาข้อมูลข่าวสาร	2.839 (ปานกลาง) (S.D.=1.066)	3.600 (มาก) (S.D.=0.916)	3.959 (มาก) (S.D.=0.812)	3.431 (มาก) (S.D.=1.052)
ดาวน์โหลด/โอนถ่ายข้อมูล	3.296 (ปานกลาง) (S.D.=1.356)	3.474 (มาก) (S.D.=1.169)	3.494 (มาก) (S.D.=1.034)	3.413 (มาก) (S.D.=1.210)
อ่านความคิดเห็นในเว็บบอร์ด	2.375 (น้อย) (S.D.=1.250)	3.081 (ปานกลาง) (S.D.=1.171)	3.316 (ปานกลาง) (S.D.=1.020)	2.890 (ปานกลาง) (S.D.=1.227)

1.2 การเข้าถึงเนื้อหาที่ไม่เหมาะสมผ่านสื่อใหม่

จากการสำรวจพบว่าเด็กและเยาวชนทุกวัย ส่วนใหญ่แล้วสามารถเข้าถึงเนื้อหาที่ไม่เหมาะสมโดยบังเอิญ ทั้งนี้มากกว่าหนึ่งในสี่ของผู้ตอบแบบสอบถามระบุว่าเคยโหลดหรือดูเนื้อหาที่ไม่

เหมาะสมผ่านอินเทอร์เน็ตและ/หรือสื่อใหม่โดยบังเอิญ ซึ่งส่วนใหญ่จะเป็นเนื้อหาในเรื่องเกี่ยวกับเพศ เช่น คลิปโป๊เปลือย คลิปฉาว คลิปความรุนแรง การใช้ภาษาหยาบโลนด่าทอกันรุนแรง อย่างไรก็ตามเกินกว่าครึ่งของเด็กและเยาวชนที่ตอบแบบสอบถามไม่เคยเข้าถึงเว็บไซต์

การพนัน และส่วนใหญ่มักจะปิดทันทีที่พบ ส่วน
เยาวชนระดับปริญญาตรีราวหนึ่งในสามจะมี

สัดส่วนของการคลิกดูเนื้อหาที่ไม่เหมาะสมต่อไป
เร็วกว่าเด็กในอายุน้อยกว่า

ตารางที่ 2 จำนวนและร้อยละของผู้ที่เคยโหลดหรือดูเนื้อหาที่ไม่เหมาะสมผ่านสื่อใหม่

ประเภทเนื้อหา	เคย โดยบังเอิญ	เคย เพื่อนส่งมา	เคย ค้นหาเอง	ไม่เคย	ไม่ระบุ
1. เนื้อหาที่มีภาพหรือคลิปโป๊เปลือย คลิปฉาว	203 (32.07)	94 (14.85)	83 (13.11)	251 (39.65)	2 (0.32)
2. เนื้อหาเรื่องทางเพศโจ่งแจ้ง	199 (31.44)	71 (11.22)	52 (8.21)	308 (48.66)	3 (0.47)
3. เนื้อหาที่มีภาพหรือคลิปความรุนแรง	234 (36.97)	122 (19.27)	106 (16.75)	166 (26.22)	5 (0.79)
4. เนื้อหาใช้ภาษาหยาบโลนคำทอกลั่นรุนแรง	233 (36.81)	136 (21.49)	97 (15.32)	161 (25.43)	6 (0.95)
5. เว็บไซต์การพนัน	116 (18.32)	25 (3.95)	28 (4.42)	457 (72.20)	7 (1.11)

จากตารางที่ 2 พบว่า มากกว่าหนึ่งในสี่
ของผู้ตอบแบบสอบถามเคยโหลดหรือดูเนื้อหาที่
ไม่เหมาะสมผ่านอินเทอร์เน็ตและ/หรือสื่อใหม่
โดยบังเอิญ ทั้งเนื้อหาที่มีภาพหรือคลิปโป๊เปลือย
คลิปฉาว (ร้อยละ 32.07) เรื่องทางเพศโจ่งแจ้ง
(ร้อยละ 31.44) คลิปความรุนแรง (ร้อยละ
36.97) การใช้ภาษาหยาบโลนคำทอกลั่นรุนแรง
(ร้อยละ 36.81) เกินกว่าครึ่งไม่เคยเข้าถึงเว็บไซต์
การพนัน (ร้อยละ 72.20) ส่วนใหญ่เมื่อพบ
เนื้อหาที่ไม่เหมาะสมผ่านอินเทอร์เน็ตและ/หรือ
สื่อใหม่เด็กและเยาวชนจะปิดทันที (ร้อยละ

57.34) ส่วนเด็กโต คือปริญญาตรี (ร้อยละ
34.88) จะมีสัดส่วนของการคลิกดูต่อไปเรื่อย
มากกว่าเด็กเล็ก (ร้อยละ 14.22)

เด็กและเยาวชนที่ตอบแบบสอบถามมีความ
คิดเห็นในประเด็นที่เห็นด้วยมากคือ “ควร
หลีกเลี่ยงไม่ควรโหลด/ดู/แชร์เนื้อหาเหล่านี้”
และ “พ่อแม่ผู้ปกครองควรควบคุมการเข้าถึง
เนื้อหาเหล่านี้” รวมทั้ง “ควรมีการตั้งโปรแกรม
คอมพิวเตอร์เพื่อปิดกั้นเนื้อหาเหล่านี้” เป็น
ประเด็นที่เด็กและเยาวชนเห็นด้วยมากเช่นกัน

ตารางที่ 3 ค่าเฉลี่ยและส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐานของความคิดเห็นต่อการโหลด/ดู/แชร์เนื้อหาที่ไม่เหมาะสม

ประเด็นความคิดเห็นต่อการโหลด/ดู/แชร์ เนื้อหาที่ไม่เหมาะสม	ค่าเฉลี่ย(S.D.)			
	ประถม	มัธยม	ปริญญาตรี	ภาพรวม
1. เป็นเรื่องธรรมดา ผู้ใหญ่กังวลเกินไป	1.240 (1.338)	2.064 (1.237)	2.368 (1.137)	1.853 (1.332)
2. คนอื่นเขาดูกันก็ดูตามเขา เดี่ยวจะไม่ทันเหตุการณ์	0.938 (1.182)	1.715 (1.169)	2.058 (1.197)	1.532 (1.266)
3. ฉันไม่ได้ตั้งใจมีคนส่งมาให้ดู/อ่าน	1.643 (1.332)	2.157 (1.207)	2.266 (0.985)	2.003 (1.227)
4. เขาแชร์มาเราก็ก็นำไปแชร์ต่อไม่เห็นเป็นไร	0.809 (1.128)	1.077 (1.132)	1.207 (1.229)	1.014 (1.167)
5. ฉันควรหลีกเลี่ยงไม่ควรโหลด/ดู/แชร์เนื้อหาเหล่านี้	2.500 (1.616)	2.455 (1.334)	2.450 (1.263)	2.472 (1.421)
6. ฉันโตพอจะรู้ว่าอะไรเป็นอะไรไม่ต้องแนะนำ	1.072 (1.333)	2.443 (1.301)	2.659 (1.145)	2.014 (1.452)
7. สื่อลามกทำให้เกิดพฤติกรรมทางเพศที่ไม่เหมาะสม	1.714 (1.756)	2.234 (1.349)	2.592 (1.246)	2.148 (1.522)
8. พ่อแม่ผู้ปกครองควรควบคุมการเข้าถึงฯ	2.910 (1.480)	2.455 (1.268)	2.568 (1.174)	2.646 (1.336)
9. พ่อแม่ผู้ปกครองควรมีส่วนร่วมแนะนำการเข้าถึงฯ	2.072 (1.681)	2.487 (1.403)	2.598 (1.146)	2.372 (1.463)
10. ถึงพ่อแม่ผู้ปกครองจะควบคุมเด็กก็เข้าถึงได้อยู่ดี	1.466 (1.488)	2.641 (1.284)	2.994 (1.038)	2.321 (1.454)
11. ควรมีการตั้งโปรแกรมคอมพิวเตอร์ปิดกั้นเนื้อหาฯ	2.767 (1.527)	2.262 (1.470)	2.607 (1.267)	2.538 (1.454)
ภาพรวม	1.741 (0.633)	2.183 (0.643)	2.395 (0.608)	2.086 (0.6835)

1.3 การคัดกรองเนื้อหาที่ไม่เหมาะสม

ในระดับประถมมีการปฏิบัติเกี่ยวกับการคัดกรองเนื้อหาที่ไม่เหมาะสม ผ่านอินเทอร์เน็ตและ/หรือสื่อใหม่ที่อยู่ในระดับมากที่สุด โดยประเด็นที่เห็นด้วยในระดับมาก ได้แก่ ผู้ปกครอง/ครูเคยให้คำแนะนำหรือห้ามการเข้าถึงเนื้อหาที่ไม่เหมาะสมเหล่านั้น มีการทำตามคำแนะนำหรือข้อห้ามที่ผู้ปกครอง/ครูบอก เคยเรียนรู้เรื่องการใช้อินเทอร์เน็ตที่เหมาะสม และพ่อแม่ผู้ปกครองกำหนดเวลาและเนื้อหาในการใช้อินเทอร์เน็ต/สื่อใหม่ จากผลการวิจัยดังกล่าวแสดงให้เห็นว่าพ่อแม่ผู้ปกครองและครูได้มีส่วนสำคัญในการดูแลคัดกรองการเข้าถึงเนื้อหาที่ไม่เหมาะสมของเด็กและเยาวชนในระดับเด็กเล็ก

ในขณะที่เด็กโต เช่น มัธยมและปริญญาตรี สัดส่วนการคัดกรองเนื้อหาด้วยตนเองจะมากขึ้น โดยทั้งระดับมัธยมและปริญญาตรีเห็นด้วยในระดับมาก ในการทำตามคำแนะนำของครู/ผู้ปกครองในเรื่องการ ขณะเดียวกันเยาวชนในระดับปริญญาตรีระบุว่า เพื่อนมีส่วนทำให้เข้าถึงเนื้อหาที่ไม่เหมาะสมเหล่านั้น ในระดับมาก

อย่างน้อยประเด็นที่เป็นข้อดีประการหนึ่งก็คือ เด็กและเยาวชนทุกระดับระบุว่าเคยได้เรียนรู้เรื่องการใช้อินเทอร์เน็ตที่เหมาะสมในระดับมาก แต่อาจยังไม่มากเพียงพอ

ตารางที่ 4 ค่าเฉลี่ยและส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐานของการปฏิบัติเกี่ยวกับการคัดกรองเนื้อหาที่ไม่เหมาะสมผ่านอินเทอร์เน็ตและ/หรือสื่อใหม่

การปฏิบัติเกี่ยวกับการคัดกรองเนื้อหาที่ไม่เหมาะสม	ค่าเฉลี่ย (S.D.)			
	ประถม	มัธยม	ปริญญาตรี	ภาพรวม
1. ผู้ปกครอง/ครูเคยให้คำแนะนำหรือห้ามฯ	3.211 (1.261)	2.923 (1.047)	2.738 (1.040)	2.974 (1.140)
2. ฉันทำตามคำแนะนำหรือข้อห้ามนั้น	3.076 (1.150)	2.660 (1.111)	2.586 (1.015)	2.790 (1.120)
3. เพื่อนมีส่วนทำให้ฉันเข้าถึงเนื้อหาที่ไม่เหมาะสมฯ	1.685 (1.433)	2.369 (1.103)	2.420 (1.021)	2.136 (1.258)
4. ฉันเคยเรียนรู้เรื่องการใช้อินเทอร์เน็ตที่เหมาะสม	3.144 (1.112)	3.081 (0.990)	2.982 (0.899)	3.075 (1.013)
5. พ่อแม่ผู้ปกครองของฉันกำหนดเวลาและเนื้อหาฯ	2.731 (1.305)	2.179 (1.378)	1.893 (1.287)	2.301 (1.369)

การปฏิบัติเกี่ยวกับการคัดกรองเนื้อหา ที่ไม่เหมาะสม	ค่าเฉลี่ย (S.D.)			
	ประถม	มัธยม	ปริญญาตรี	ภาพรวม
6. พ่อแม่ผู้ปกครองของฉันไม่มีเวลาใส่ใจเรื่องนี้	1.311 (1.331)	1.768 (1.213)	1.910 (1.207)	1.640 (1.279)
7. ฉันคัดกรอง/เลือกเนื้อหาด้วยตนเอง	1.739 (1.532)	2.821 (1.237)	2.958 (1.077)	2.471 (1.420)
8. ฉันเคยต่อว่าเพื่อนที่เปิดชมเนื้อหาที่ไม่เหมาะสม	1.673 (1.499)	1.774 (1.376)	2.000 (1.215)	1.796 (1.386)
ภาพรวม	2.328 (0.670)	2.453 (0.676)	2.433 (0.569)	2.402 (0.6484)

2. ผลการวิจัยเชิงคุณภาพ

นอกจากการสำรวจข้อมูลสภาพปัญหาด้วยการใช้แบบสอบถามเพื่อให้ได้ข้อมูลเชิงปริมาณแล้ว ผู้วิจัยได้ดำเนินการสนทนากลุ่ม (focus group) เพื่อให้ได้ข้อมูลเชิงคุณภาพ โดยการจัดสนทนากลุ่มพ่อแม่ผู้ปกครองของเด็กประถม และกลุ่มพ่อแม่ผู้ปกครองของเด็กมัธยมจำนวน 2 กลุ่ม รวม 21 คนผลสรุปการสนทนากลุ่ม ดังนี้

2.1 การใช้สื่อใหม่ของบุตรหลาน

พ่อแม่ผู้ปกครองส่วนใหญ่ให้บุตรหลานมีโทรศัพท์มือถือใช้ติดตัวประจำ ยกเว้นพ่อแม่ผู้ปกครองของเด็กประถมซึ่งบางคนให้มิใช่ บางคนไม่ให้มีโทรศัพท์มือถือ โดยกลุ่มพ่อแม่ผู้ปกครองเด็กประถมให้เหตุผลว่ายังเด็กเกินไปที่จะมีโทรศัพท์มือถือ ส่วนที่ให้มิใช่ (ตั้งแต่อายุ 8-9 ปี) เนื่องจากมีความจำเป็นเมื่อต้องนัดหมายสถานที่เวลาไปรับ-ส่งที่โรงเรียน ส่วนใหญ่เด็กจะไม่มีแท็บเล็ตเป็นของตนเองแต่ใช้ร่วมกับพ่อ

แม่หรือญาติพี่น้องในครอบครัว เช่นเดียวกับโน้ตบุ๊กและคอมพิวเตอร์ที่ให้ใช้ร่วมกันทั้งครอบครัวซึ่งเป็นส่วนกลางของบ้าน โดยเฉพาะเด็กชั้นประถมจะไม่มีคอมพิวเตอร์ให้ส่วนตัวในห้อง แต่เด็กมัธยมส่วนใหญ่จะใช้คอมพิวเตอร์ทำรายงาน บางครอบครัวก็จะมีให้ใช้ส่วนตัวในห้องนอน

เมื่อสอบถามถึงปัญหาการใช้สื่อใหม่ของเด็กๆ ในปกครอง พ่อแม่ผู้ปกครองของเด็กประถมจะให้คำตอบที่คล้ายกันคือ เด็กๆ ใช้เวลากับอินเทอร์เน็ต โดยเฉพาะเกมส์ และการท่องเว็บ (ดูคลิป ภาพยนตร์ เพลง) เป็นเวลานาน ต้องคอยตักเตือน หรือกำหนดกติกาตกลงกันไว้กับพ่อแม่ผู้ปกครอง เช่น กำหนดช่วงเวลาให้เล่นได้ วันศุกร์ เสาร์ อาทิตย์ หรือหลังจากที่ทำการเรียนอื่นๆ ที่ได้รับมอบหมายเสร็จ เช่น คัดลายมือ เรียนพิเศษ ทำการบ้าน ช่วยงานบ้าน เป็นต้น แล้วจึงจะได้รับอนุญาตให้เล่นเกมหรือเข้าเว็บ หรือมีการกำหนดระยะเวลาการใช้งานสื่อใหม่

เช่น ให้เล่นครั้งละสองหนึ่งหรือสองชั่วโมง ซึ่งโดยส่วนใหญ่พ่อแม่ผู้ปกครองก็พบว่าต้องคอยย้ำเตือนเมื่อครบตามกำหนดทุกครั้ง และบ่อยครั้งเด็กก็จะขอต่อรองเพิ่มเวลาการใช้ มีบางคนที่เป็นบุตรหลานรับรู้กติกาและเมื่อครบชั่วโมงที่ตกลงกันไว้ก็จะสอบถามเพื่อขออนุญาตใช้เวลาเพิ่มเติม

มีผู้ปกครองบางคนให้ข้อมูลว่าพยายามไม่ให้ลูกมีโทรศัพท์มือถือ และหากิจกรรมอื่นๆ เสริมทดแทนการใช้สื่อใหม่ (โทรศัพท์มือถือ หรือแท็บเล็ต) บางคนให้ลูกๆ ไปทำกิจกรรมอื่น (เช่น เล่นกีฬา วิ่งเล่นกับเพื่อน บ้าน เรียนพิเศษ ไปซื้อของกับแม่) เพราะถ้ามีสิ่งอื่นทำก็จะไม่หมกมุ่นอยู่แต่เกมส์ หรืออินเทอร์เน็ต บางคนระบุว่า ไม่ให้ลูกติดเรื่องนี้ เพราะไม่ได้ให้ใช้ตั้งแต่ต้น ลูกมีกิจกรรมร่วมกับเด็กๆ รอบบ้าน จึงไม่ค่อยสนใจเรื่องเหล่านี้

ส่วนปัญหาการใช้สื่อใหม่ของเด็กมัธยมจะแตกต่างจากเด็กประถม เนื่องจากการควบคุมการใช้สื่อใหม่ค่อนข้างยากกว่า พ่อแม่ผู้ปกครองเด็กมัธยมบางคนเล่าประสบการณ์ว่า เมื่อบุตรหลานยังเล็กจะให้ใช้โทรศัพท์แบบธรรมดา เนื่องจากใช้ในการติดต่อสื่อสารได้สะดวกเวลาเดินทางไปรับที่โรงเรียน แต่เมื่อบุตรหลานโตขึ้นได้ขออนุญาตเปลี่ยนจากโทรศัพท์แบบธรรมดาเป็นสมาร์ทโฟน เนื่องจากลูกเห็นเพื่อนใช้จึงอยากใช้ตามเพื่อน และเมื่อตอนเป็นเด็ก ๆ จะควบคุมเวลาการใช้สื่อใหม่เหล่านั้นได้ แต่เมื่อโตเป็นวัยรุ่น (เข้าชั้นมัธยม) ก็จะควบคุมยากขึ้น

ในขณะที่บางรายระบุว่าเพื่อนผู้ปกครองบางคนเมื่อลูกร้องไห้งอแงก็จะส่งสมาร์ทโฟนให้เล่นเพื่อให้ลูกเงียบ ไม่อแง ซึ่งเป็นการแก้ปัญหาที่ไม่ถูกต้อง

พ่อแม่ผู้ปกครองบางคนระบุว่า มีทั้งประสบการณ์ตรงและจากบุตรหลานของเพื่อนที่เล่นเกมส์หรือเข้าเน็ตจนติด ไม่ยอมทานข้าวหลายคนจะใช้มาตรการคล้ายๆ กันคือ จำกัดเวลาการใช้เน็ตหรือเล่นเกมส์ออนไลน์ของลูกไว้ 1 - 2 ชั่วโมงต่อวัน หรือบางคนก็ตั้งเงื่อนไขว่าต้องทำการบ้านให้เรียบร้อยก่อนถึงจะให้เล่น บางคนอนุญาตให้ลูกเล่นเกมเฉพาะเวลาปิดเทอมเท่านั้น เปิดเทอมไม่ให้เล่นเกมส์ (แต่ไม่ได้ระบุถึงการใช้สื่อใหม่ในลักษณะอื่น) ซึ่งคล้ายกับมาตรการของพ่อแม่ผู้ปกครองกลุ่มเด็กประถม แต่ทั้งนี้ถ้าหากบุตรหลานทำรายงานก็จะปล่อยให้ใช้คอมพิวเตอร์โดยไม่มีการกำหนดเวลา แต่จะคอยสังเกตการใช้งาน

จากการสนทนาทั้งกลุ่มพ่อแม่ผู้ปกครองของเด็กประถมและมัธยม พบว่าครอบครัวยุคใหม่ส่วนใหญ่มักติดตั้งเครื่องคอมพิวเตอร์ไว้ที่บริเวณพื้นที่ส่วนกลางของบ้าน มีบางรายที่ให้ลูกหลานมีคอมพิวเตอร์เป็นของตัวเองส่วนตัวในห้องนอนเนื่องจากต้องทำการบ้านทำรายงาน อย่างไรก็ตาม มีผู้ปกครองบางรายมีอาชีพเปิดร้านขายสินค้าเวลาลูกเล่นเกมส์หรือท่องเว็บไซต์ก็จะอยู่ในสายตาตลอดเวลาเนื่องจากคอมพิวเตอร์ตั้งอยู่ตรงหน้าร้าน และ

เด็กๆ ต้องรับผิดชอบช่วยเหลือของหรือทองเงิน
ในบ้าน

ผู้ปกครองส่วนใหญ่ยอมรับว่า การ
ควบคุมการใช้สื่อใหม่อย่างเกมออนไลน์และ
การใช้อินเทอร์เน็ตของเด็กๆ ปัจจุบันทำได้ยาก
โดยเฉพาะเด็กๆ วัยรุ่นระดับมัธยม พ่อแม่
ผู้ปกครองของเด็กมัธยมบางคนมีมาตรการขึ้น
เด็กขาดโดยการปิดระบบ เช่น อุปกรณ์เชื่อมต่อ
wifi หรือตัดสวิตช์ไฟ เป็นต้น บางรายก็หา
กิจกรรมอื่นๆ เพื่อเบี่ยงเบนความสนใจบุตร
หลานซึ่งจะคล้ายกันทั้งระดับประถมและมัธยม

2.2 การเข้าถึงเนื้อหาที่ไม่เหมาะสม

พ่อแม่ผู้ปกครองเกือบทั้งหมดให้ข้อมูล
ตรงกันว่า เนื้อหาที่ไม่เหมาะสม เช่น ภาพ ลิงก์
เว็บไซต์ เกี่ยวกับเรื่องเพศ เรื่องลามกอนาจาร
มักจะแสดงขึ้นมาในหน้าจอคอมพิวเตอร์ใน
ระหว่างที่บุตรหลานกำลังเข้าถึงเนื้อหาทั่วไป
เช่น ดูหนัง ชมคลิปวิดีโอเพลง หรือ เล่นเกมส์
บางครั้งค้นข้อมูลผ่านกูเกิลเสิร์ช หรือ ยูทูบ ก็จะมี
เนื้อหาเหล่านี้แทรกเข้ามา แสดงหน้าจอบ้าง
เป็นเนื้อหาโฆษณาอยู่ด้านข้างบ้าง ซึ่งสอดคล้อง
กับข้อมูลเชิงปริมาณที่เด็กและเยาวชนส่วนใหญ่
ตอบว่าเคยเข้าถึงเนื้อหาที่ไม่เหมาะสมเหล่านั้น
โดยบังเอิญ

ผู้ปกครองบางรายให้ทัศนะว่า แม้จะ
ตักเตือนไม่ให้บุตรหลานเข้าถึงเนื้อหาเหล่านั้น
แต่เป็นธรรมชาติของความอยากรู้อยากเห็นของ
เด็ก ถึงจะปิดหน้าต่างเหล่านั้นไป บางครั้ง
วันรุ่งขึ้นเด็กก็อาจจะเข้าไปดูเพราะความอยากรู้อยากเห็น

อยากเห็น แม้จะไม่อยากให้บุตรหลานเข้าถึง
เกมส์ หรือคลิปที่ไม่เหมาะสม เช่น คลิปด่ากันตบ
ตีกันที่แชร์กันในเฟซบุ๊ก ในไลน์ แต่ในกลุ่ม
เพื่อนๆ เด็กๆ เขาก็ส่งแชร์กัน

พ่อแม่ผู้ปกครองบางรายยอมรับว่าใน
ระหว่างที่บุตรหลานใช้สื่อใหม่เหล่านั้น บางครั้ง
ตนเองหรือเพื่อนผู้ปกครองด้วยกันก็ไม่ได้สังเกต
เนื้อหาในรายละเอียดว่าเขาดู อ่าน เล่นอะไร
เหมาะสมหรือไม่เหมาะสม แต่รู้ว่ามีเนื้อหาที่ไม่
เหมาะสมซึ่งเผยแพร่ผ่านสื่อใหม่เหล่านั้นอยู่
ผู้ปกครองคิดว่ายังดูแลไม่มากพอ

ส่วนเนื้อหาเรื่องการพนัน ผู้ปกครอง
เด็กประถมส่วนใหญ่ให้ความเห็นตรงกันว่าเด็กๆ
จะไม่สนใจเนื้อหาพวกนี้ เด็กๆ ส่วนใหญ่จะสนใจ
เว็บเกมส์ มีคอนข้างมาก ผู้ปกครองบางส่วนไม่ได้
ห้ามการเล่น แต่เดินผ่านๆ เพื่อจะรู้ว่าบุตรหลาน
เล่นเกมส์ลักษณะไหน ผู้ปกครองเด็กประถมส่วน
ใหญ่ให้ข้อมูลว่าบุตรหลานชอบฟังเพลง และดู
หนังออนไลน์

ในขณะที่ผู้ปกครองของเด็กมัธยมระบุ
ว่าบุตรหลานจะใช้สื่อใหม่อย่างหลากหลาย บาง
คนเข้าเว็บพันทิปเพื่อดูกระทู้ บางคนชอบเล่นเฟ
ซบุ๊ก อินสตาแกรม ส่วนใหญ่ก็จะเป็นการติดตาม
ดารา นักแสดง นักร้องที่ชื่นชอบ (ศิลปินเกาหลี
เป็นที่นิยมมาก) หรือเล่นแชทกับเพื่อนในแอส
เซ็นเจอร์ บุตรหลานบางคนนิยมใช้คอมพิวเตอร์
เพราะพิมพ์ง่ายกว่า แต่บางคนชอบใช้มือถือ
เนื่องจากสะดวก และหลบสายตาพ่อแม่ได้

พ่อแม่ผู้ปกครองเด็กๆ ระดับมัธยมส่วนใหญ่ยอมรับว่า ไม่สามารถควบคุมการเข้าถึงเนื้อหาผ่านสื่อใหม่ของบุตรหลานได้เหมือนกับสมัยประถม เพราะบุตรหลานโตแล้ว ไม่ค่อยยอมให้พ่อแม่ดูโทรศัพท์ หรือเข้าถึง เฟซบุ๊ก หรือแชทที่เขาคุยกับเพื่อน คุณแม่รายหนึ่งยอมรับว่าเคยเจอเนื้อหาภาพโป๊ และเว็บไซต์ที่ลูกเข้าถึงเนื้อหาเหล่านั้น

พ่อแม่ผู้ปกครองเด็กๆ ระดับมัธยมส่วนใหญ่ให้ความเห็นตรงกับพ่อแม่ผู้ปกครองของเด็กระดับประถมว่า ปัจจุบันการเข้าถึงเนื้อหาผ่านสื่อใหม่ โดยเฉพาะเนื้อหาที่ไม่เหมาะสมสามารถเข้าไปโดยง่าย บ่อนครั้งที่มีปรากฏขึ้นมาโดยบังเอิญเมื่อเข้าใช้อินเทอร์เน็ตทั่วไป เว็บบางเว็บมีแบนเนอร์ที่มีหน้าต่างโผล่ขึ้นมาเป็นพวก flash track ซึ่งมักจะเด้งลิงก์ไปยังสื่อลามกต่างๆ บางครั้งจะกดปิดหรือกดทิ้งก็จะกลับเป็นการเข้าไปในคลิปเหล่านี้โดยไม่ได้ตั้งใจ คลิปหรือภาพโป๊หวิวบางส่วนบุตรหลานก็บอกว่าได้จากเพื่อน แต่ก็พบว่าบางส่วนเป็นเว็บเกี่ยวกับข้อมูลข่าวสาร แต่เมื่อคลิกเข้าไปจะเป็นเนื้อหาเรื่องเกี่ยวกับเพศคลิปหลุด หรือภาพโป๊ๆ มีการแชร์กันแม้ในระดับประถม เมื่อคลิกดูในเว็บจะให้กรอกอายุเด็กๆ ก็รู้ว่าต้องเติมอายุเท่าไร ก็สามารถเข้าไปดูได้เลย ไม่มีการตรวจสอบ

คุณแม่รายหนึ่งให้ทัศนะว่า การเข้าถึงเนื้อหาที่ไม่เหมาะสมพวกคลิปหลุด หรือคลิปความรุนแรง เช่น ตบตีกัน ยิงกัน ชกต่อยรุนแรงร้ายกัน เกิดจากการที่สื่อกระแสหลักชอบ

ประโคมข่าวเนื้อหาที่ไม่เหมาะสมเหล่านี้มา บางครั้งสื่อมวลชนเองก็ยกเอาบุคคลที่เคยทำตัวไม่ดีแล้วกลับตัวกลับใจมาสัมภาษณ์ กลายเป็นประเด็นว่าเอาตัวอย่างคนไม่ดีมาเป็นไอดอลให้เด็ก แต่ไม่คิดว่าจะทำให้เด็กคิดว่าแม่เคยทำตัวไม่ดีก็เป็นไอดอลได้ และเด็กอยากติดตามข่าว หาคลิปดู เมื่อสื่อประโคมข่าวคลิบดีก็จะมีการค้นหาและแชร์คลิบ ในรูปของการบังเอิญและการค้นหา เป็นการกระจายที่สืบเนื่องมาจากการที่สื่อประโคมข่าว ดังนั้นทีวีต้องไม่เสนอเรื่องพวกนี้ทำให้เป็นต้นทางที่เด็กๆ อยากเข้าไปหาดูคลิบเหล่านั้น

ปัญหาที่พ่อแม่ผู้ปกครองพบในการใช้สื่อใหม่ของเด็กและเยาวชนก็คือ การใช้เวลากับสื่อใหม่มากจนต้องควบคุมเวลาการใช้งาน และมีมาตรการต่างๆ ซึ่งบางรายได้ผล บางรายไม่ได้ผล บางรายติดเกมส์ ถือโทรศัพท์ติดตัวตลอดเวลา เพื่อนของลูกคนหนึ่งถึงขั้นขอพ่อแม่ลาออกจากโรงเรียนไปเล่นเกมส์อ้างว่าเรียนไม่ไหวหัวไม่ไป โดยเฉพาะเกมส์รุนแรง ยิ่งกัน ซึ่งมีเด็กติดกันมาก เล่นกันเป็นทีม นอกจากนี้สิ่งที่เด็กและเยาวชนเข้าไปดู/อ่านผ่านสื่อใหม่อาจมีเนื้อหาต่อแหลมในเรื่องเพศ ความรุนแรง บางรายสนใจเข้าไปดูหลังจากมีการประโคมข่าวจากสื่อโทรทัศน์ เด็กๆ ระดับมัธยมบางคนมีวิจารณญาณพิจารณาในสิ่งที่ควรหรือไม่ควรทำ และพ่อแม่ผู้ปกครองก็จะคอยตักเตือนและสอนบุตรหลานด้วย

2.3 มาตรการคัดกรองการเข้าถึงเนื้อหาที่ไม่เหมาะสมสำหรับบุตรหลาน

ส่วนมาตรการดูแลบุตรหลานในการเข้าถึงเนื้อหาเหล่านั้น ผู้ปกครองระดับประถมมักใช้มาตรการคล้ายกันคือสั่งห้ามหรือคัดกรองเนื้อหาที่บุตรหลานเข้าถึง ควบคุมเวลาการใช้งานสื่อใหม่ สังเกตการณ์เข้าถึงเนื้อหาที่ไม่เหมาะสม หรือกำหนดเงื่อนไขบางอย่าง แต่ถ้าเป็นผู้ปกครองระดับมัธยม มาตรการบางอย่างบางคนก็ไม่สามารถทำได้ เช่นการควบคุมการเข้าถึงเนื้อหาออนไลน์ทำได้ยากเนื่องจากเด็กโตแล้ว และไม่ค่อยยอมให้พ่อแม่เข้าถึงโทรศัพท์มือถือหรือคอมพิวเตอร์ ส่วนใหญ่พ่อแม่เด็กๆ มัธยมจึงนิยมใช้วิธีเรียกมาพูดคุย บางรายเป็นเพื่อนลูกในเฟซบุ๊กเพื่อจะได้เข้าไปดูได้ แต่บางรายระบุว่าลูกๆ ตั้งรหัสโทรศัพท์ รหัสเฟซบุ๊ก ไม่ยอมให้พ่อแม่ผู้ปกครองเข้าถึง

ปัญหาสำคัญประการหนึ่งก็คือพ่อแม่ผู้ปกครองหลายคนที่ไม่มีความรู้เกี่ยวกับสื่อใหม่เหล่านี้มากพอ บางทีก็ต้องอาศัยลูกช่วยในการเข้าถึงเทคโนโลยีเหล่านี้ ดังนั้นมาตรการคัดกรองยังไม่รู้เรื่อง ไม่รู้จะทำอย่างไร

อภิปรายผล

จากการศึกษาข้อมูลเกี่ยวกับการเข้าถึงเนื้อหาที่ไม่เหมาะสมผ่านสื่อใหม่ของเด็กและเยาวชนในประเทศไทย พบว่า

1) เด็กและเยาวชนใช้เวลากับสื่อใหม่มากถึงหนึ่งในสี่ของเวลาในแต่ละวัน

พฤติกรรมการใช้สื่อใหม่ของเด็กและเยาวชนเป็นเรื่องน่ากังวล ทั้งจำนวนชั่วโมงการ

ใช้งาน เป้าหมายของการใช้งาน โดยเฉพาะการเข้าถึงเนื้อหาที่ไม่เหมาะสมเกิดขึ้นได้โดยง่ายเกินไป แม้จะมีความพยายามในการป้องกันเด็กและเยาวชนโดยการแนะนำ หรือควบคุมดูแลการใช้สื่อใหม่จากพ่อแม่และผู้ปกครองก็ตาม แต่ยังไม่มากเพียงพอ ซึ่งจากการวิจัยพบว่าสภาพปัญหาการใช้สื่อใหม่ของเด็กและเยาวชนมีลักษณะคล้ายคลึงกันทั้งในประเทศไทยและในต่างประเทศ โดยเฉพาะการเข้าถึงอุปกรณ์สื่อสารที่เพิ่มมากขึ้นและเวลาการใช้งานที่มากขึ้น เช่น รายงานการวิจัย Children and Parents: Media Use and Attitudes Report (2015) ของหน่วยงานกำกับดูแลสื่ออย่าง Ofcom (Office of Communication) ในอังกฤษพบว่า อัตราการเข้าถึงอุปกรณ์สื่อสารของเด็กและเยาวชนมีการเติบโตขึ้น โดยเฉลี่ยแล้วมีมากกว่าหนึ่งอุปกรณ์ต่อคน พบว่าเด็กอายุ 3-4 ปีมีอุปกรณ์เฉลี่ย 1 เครื่อง ช่วงอายุ 5-7 ปี มีอุปกรณ์เฉลี่ย 1.9 เครื่อง ช่วงอายุ 8-17 ปี มีเฉลี่ย 3.3 เครื่อง และช่วงอายุ 12-15 ปี มีเฉลี่ยถึง 4.6 เครื่องต่อคน ขณะเดียวกันก็พบว่า ผู้ที่มีช่วงอายุตั้งแต่ 16-24 ปี เป็นสัดส่วนประชากรที่ใช้อินเทอร์เน็ตสูงที่สุดถึงร้อยละ 99 รองลงมาคือ ผู้ที่มีช่วงอายุตั้งแต่ 25-34 ปี (ร้อยละ 98.7) และ 35-44 ปี (ร้อยละ 97.1) ตามลำดับ ส่วนผู้ที่มีช่วงอายุตั้งแต่ 6-15 ปี นั้นมีผู้ใช้อินเทอร์เน็ตอยู่ที่ร้อยละ 75

อย่างไรก็ตามจากผลการสนทนากลุ่มในงานวิจัยนี้พบว่าพ่อแม่และผู้ปกครองมีการ

แนะนำและพยายามควบคุมดูแลการใช้งานของสื่อใหม่ของบุตรหลานด้วยวิธีการที่หลากหลาย โดยเฉพาะในเด็กเล็ก เพราะตระหนักถึงปัญหาที่อาจเกิดขึ้นกับบุตรหลานของตนในการใช้สื่อใหม่ เช่น ปัญหาสุขภาพ การเข้าสังคม และการถูกล่อลวงผ่านสื่อออนไลน์ เป็นต้น ขณะเดียวกัน การศึกษาเรื่อง Children's online behavior (OfCom, 2014) ของอังกฤษได้สรุปความเสี่ยงทางออนไลน์สำหรับเด็กและเยาวชนออกเป็นสามประเภทหลักๆ ได้แก่ Contact risks (ความเสี่ยงทางการติดต่อ) Conduct risks (ความเสี่ยงทางพฤติกรรม) และ Content risks (ความเสี่ยงทางเนื้อหา) ถึงแม้ว่าในภาพรวมแล้ว ความเสี่ยงทางการติดต่อจะเป็นความเสี่ยงที่เด็กและเยาวชนคำนึงมากที่สุด ความเสี่ยงด้านเนื้อหาที่ไม่เหมาะสมนั้นเป็นเรื่องที่กลุ่มเด็กเล็กก็ให้ความสนใจ สำหรับเด็กเล็กนั้น คำหยาบคายถือเป็นเรื่องที่เด็กกลุ่มนี้ให้ความสนใจ เด็กเล็กจะกังวลเรื่องการพบเห็นเนื้อหาที่ไม่เหมาะสมโดยไม่ตั้งใจ เด็กโตและวัยรุ่นนั้นมีการรับรู้เรื่องความไม่เหมาะสมที่กว้างกว่า ซึ่งรวมถึงภาพกราฟฟิกเกี่ยวกับอาชญากรรม ความรุนแรง และการขายบริการ แม้ว่าเด็กและเยาวชนส่วนใหญ่จะอ้างว่าพวกเขาไม่ตั้งใจที่จะหาเนื้อหาเหล่านั้น พวกเขาก็มักจะพบเห็นในลักษณะโฆษณา

2) การแก้ไขปัญหาไม่ถูกทางของพ่อแม่และผู้ปกครองที่ใช้สมาร์ตโฟนเลี้ยงลูก

อุปกรณ์สมาร์ตโฟนแม้จะเป็นเทคโนโลยีที่สะดวกและทันสมัย แต่ก็ยังเป็นช่องทางที่ทำให้เด็ก

และเยาวชนเข้าถึงเนื้อหาที่ไม่เหมาะสมได้ง่ายขึ้น และทำให้พ่อแม่และผู้ปกครองควบคุมดูแลได้ยากยิ่งขึ้นเพราะเด็กสามารถเข้าถึงได้ทุกที่ทุกเวลา ทั้งนี้ส่วนหนึ่งพ่อแม่และผู้ปกครองไม่มีความรู้ความเข้าใจเท่าทันสื่อและเทคโนโลยีมากเพียงพอที่จะแนะนำบุตรหลาน อีกทั้งพ่อแม่และผู้ปกครองบางคนก็แก้ปัญหาการเล่นของลูกด้วยการโยนโทรศัพท์มือถือ หรือแท็บเล็ตให้คล้ายคลึงกับการแก้ปัญหาในอดีตที่ผ่านมาซึ่งผู้ปกครองใช้โทรศัพท์เสี่ยงลูก โดยเชื่อว่าทำให้เด็กรู้จักอยู่หน้าจอ (ทีวี โทรศัพท์มือถือ หรือแท็บเล็ต) ไม่ไปเล่นชมนอกบ้าน หรือ ร้องไห้งอแง

3) ปัญหาของการเข้าถึงเนื้อหาที่ไม่เหมาะสมโดยเฉพาะเรื่องเพศง่ายเกินไป

ผลการสำรวจในประเทศไทยที่พบว่าเนื้อหาเกี่ยวกับเรื่องเพศ เรื่องลามกอนาจารเป็นสิ่งที่เด็กและเยาวชนในวัยที่ไม่เหมาะสมสามารถเข้าถึงได้โดยบังเอิญมาก สอดคล้องกับผลสำรวจของต่างประเทศ เช่น เว็บไซต์ safeinternet ของอังกฤษ รายงานผลการสำรวจว่า 1 ใน 6 ของผู้ใช้งานอินเทอร์เน็ตอายุระหว่าง 12-15 ปี กล่าวว่าเคยมีประสบการณ์เสี่ยงผ่านสื่อออนไลน์ โดยเฉพาะประสบการณ์พบหน้าป๊อปอัพที่นำเสนอเนื้อหาที่ไม่เหมาะสม โดยร้อยละ 40 ของผู้เยาว์อายุระหว่าง 13-18 ปีรู้จักเพื่อนที่เกี่ยวข้องกับข้อความชักชวนทางเพศ ในขณะที่ออสเตรเลียโดย AU Kids Online Survey ที่ได้สำรวจประสบการณ์ของเด็กและเยาวชนต่อ

ความเสี่ยงออนไลน์ในภูมิภาคต่างๆ รวมถึงออสเตรเลีย ซึ่งสำรวจแบ่งความเสี่ยงออกเป็นหัวข้อต่างๆ พบว่า มากกว่าร้อยละ 44 ของเด็กออสเตรเลียอายุระหว่าง 9-16 ปีระบุว่าเคยพบรูปที่เกี่ยวข้องกับเพศ โดยร้อยละ 28 กล่าวว่าเคยพบเห็นทางออนไลน์ ซึ่งร้อยละ 24 กล่าวว่า เป็นภาพเปลือย (Green, et.al. 2011) แม้ในแต่ละประเทศจะมีปริมาณในการเข้าถึงอินเทอร์เน็ตและการเข้าใช้สื่อใหม่ที่ไม่เท่ากัน และปัญหาการเข้าถึงสื่อที่มีเนื้อหาไม่เหมาะสมที่ต่างกันออกไปบ้าง แต่ที่คล้ายคลึงกัน อาทิ การกลั่นแกล้งกันทางโลกไซเบอร์ ซึ่งไทยยังไม่เห็นปัญหานี้ชัดมากนัก การเข้าถึงเนื้อหาลามกอนาจารของเด็กในวัยที่ไม่เหมาะสม การหลอกลวงผ่านโลกออนไลน์ เป็นต้น

4) บทเรียนจากต่างประเทศนำมาใช้จัดตั้งระบบให้คำแนะนำผู้ปกครองในการดูแลบุตรหลาน

ควรมีการทบทวนแนวทางการจัดการเรื่องปัญหาการเข้าใช้สื่อใหม่ของเด็กและเยาวชนในต่างประเทศ เช่น ในออสเตรเลียหน่วยงาน ACMA (2013) ซึ่งเป็นหน่วยงานกำกับดูแลสื่อคล้ายกับ กสทช. ของไทย ใช้มาตรการในการป้องกันการเข้าถึงเนื้อหาที่ไม่เหมาะสมผ่านสื่อใหม่ของเด็กและเยาวชนคล้ายกันในอังกฤษหรือสหรัฐอเมริกา ซึ่งต่างมีคำเรียกต่างกันไป เช่น e-safety, safer internet เป็นต้น ลักษณะ parent port ซึ่งเป็นเว็บไซต์ให้คำแนะนำการใช้สื่อใหม่ของเด็กและเยาวชนแก่ผู้ปกครองของแต่ละ

ประเทศ ก็จะมี ความแตกต่างกันตามความเหมาะสมของประเทศนั้นๆ เช่น ระบบ parent port ของออสเตรเลียไม่มีระบบสมาชิก (Australian Government: Office of the Children's eSafety Commissioner, 2015) แต่ในสหราชอาณาจักรและสหรัฐอเมริกามีระบบสมาชิก (อาทิ parentport.org.uk, commonsensemedia.org) และในส่วนมาตรการป้องกันที่มีคล้ายกันคือ มีระบบให้ปรึกษาหรือให้คำแนะนำ มาตรการคัดกรองเนื้อหาสำหรับเด็กและเยาวชน มีช่องทางแลกเปลี่ยนความคิดเห็นระหว่างพ่อแม่และผู้ปกครอง ตลอดจนวิพากษ์วิจารณ์สื่อที่ไม่เหมาะสมหรือเสนอแนะสื่อที่ดี นอกจากนี้ยังมีระบบรับร้องเรียนโดยหน่วยงานรัฐรับผิดชอบดำเนินการ

ข้อเสนอแนะ

จากผลการสำรวจพบปัญหาการเข้าถึงเนื้อหาที่ไม่เหมาะสมของเด็กและเยาวชนเพิ่มมากขึ้นและง่ายดายนมากขึ้นหน่วยงานที่เกี่ยวข้องควรพัฒนาระบบ parent port มาใช้เป็นแนวทางในการป้องกันและรับร้องเรียนเรื่องปัญหาการเข้าถึงเนื้อหาที่ไม่เหมาะสมของเด็กและเยาวชน ตลอดจนเป็นช่องทางให้พ่อแม่และผู้ปกครองได้รับคำแนะนำและแลกเปลี่ยนความคิดเห็นในการดูแลบุตรหลานในเรื่องดังกล่าวได้ แต่ทั้งนี้ระบบ parent port ควรดำเนินการแบบบูรณาการหลากหลายหน่วยงาน เนื่องจากการกำกับดูแลสื่อในประเทศไทยมีหน่วยงานที่

เกี่ยวข้องกับหลากหลายแตกต่างกันไปตามประเภทของสื่อ อาทิ สำนักงาน กสทช. กำกับดูแลสื่อวิทยุและโทรทัศน์ กระทรวงวัฒนธรรม กำกับดูแลสื่อภาพยนตร์ กระทรวงดิจิทัลเพื่อเศรษฐกิจและสังคมกำกับดูแลอินเทอร์เน็ต ในขณะที่เทคโนโลยีปัจจุบันทำให้เส้นแบ่งประเภทของสื่อเริ่มไม่ชัดเจนดังเช่นในอดีตเนื่องด้วยการหลอมรวมของเทคโนโลยีการสื่อสาร การบูรณาการระหว่างหน่วยงานจะทำให้การติดตามควบคุมดูแลตลอดจนป้องกันปัญหาการเข้าถึงเนื้อหาที่ไม่เหมาะสมของเด็กและเยาวชนจะเป็นไปอย่างรวดเร็วและมีประสิทธิภาพ

นอกจากการพัฒนาระบบ parent port แบบบูรณาการหลากหลายหน่วยงานแล้ว สิ่งสำคัญและจำเป็นอย่างมากคือการให้ความรู้แก่

เด็กและเยาวชน ตลอดจนครูและพ่อแม่ผู้ปกครองในเรื่องการรู้เท่าทันสื่อ (media and information literacy) ซึ่งเป็นปัจจัยสำคัญอย่างมากในการช่วยป้องกันปัญหาเกี่ยวกับสื่อใหม่ได้อย่างมีประสิทธิภาพ ซึ่งในเรื่องนี้เป็นแนวทางที่องค์การยูเนสโกเองก็ให้การสนับสนุนและได้มีการพัฒนาแนวการให้ความรู้เท่าทันสื่อหน่วยงานทั้งภาครัฐ เช่น สำนักงานกองทุนส่งเสริมสุขภาพ และองค์กรเอกชน เช่น เครือข่ายครอบครัวเผื่อระวังสื่อ ต่างก็พยายามจัดกิจกรรมส่งเสริมการรู้เท่าทันสื่อทั้งให้กลุ่มเด็ก เยาวชนและพ่อแม่ผู้ปกครอง อย่างไรก็ตามภาครัฐโดยเฉพาะกระทรวงศึกษาธิการควรได้บรรจุเรื่องดังกล่าวไว้ในหลักสูตรการเรียนการสอนตั้งแต่ระดับเล็ก

บรรณานุกรม

- ดรุณี หิรัญรักษ์ และคณะ. (2555). *การกำกับดูแลเนื้อหาที่การกระจายเสียงและกิจการโทรทัศน์: ประสบการณ์จากต่างประเทศสู่ประเทศไทย*. กรุงเทพมหานคร: สำนักงานคณะกรรมการกิจการกระจายเสียงกิจการโทรทัศน์ และกิจการโทรคมนาคมแห่งชาติ.
- ฐิตินันท์ บุญสภาพ คอมมอน. (2556). *บทบาทของสื่อใหม่ในการสร้างค่านิยมทางสังคมและอัตลักษณ์ของเยาวชนในเขตกรุงเทพมหานคร*. กรุงเทพมหานคร: ศูนย์วิจัย มหาวิทยาลัยธุรกิจบัณฑิต.
- ประกาศ กสทช. เรื่อง แนวทางการจัดระดับความเหมาะสมของรายการโทรทัศน์ ตามประกาศคณะกรรมการกิจการกระจายเสียง กิจการโทรทัศน์ และกิจการโทรคมนาคมแห่งชาติ เรื่อง หลักเกณฑ์การจัดทำผังรายการสำหรับการให้บริการกระจายเสียงหรือโทรทัศน์ พ.ศ. 2556 ค้นคืนจาก <https://broadcast.nbtc.go.th/law/dwl.php?id=NTYxMTAwMDAwMDAx&file=ZGF0YS9kb2N1bWVudC9sYXcvZG9jL3RoLzU2MTEwMDAwMDAwMS5wZGY=>.

สำนักงานสถิติแห่งชาติ. (2556). รายงานผลการสำรวจการใช้เทคโนโลยีสารสนเทศและการสื่อสารในครัวเรือน. จาก <http://service.nso.go.th/nso/web/survey/surtec5-1-3.html>.

Australian Communications and Media Authority (ACMA). (2013). *Like, post, share: Young Australians' experience of social media*. Retrieved from <http://www.acma.gov.au/~media/mediacomms/Report/pdf/Like%20post%20share%20Young%20Australians%20experience%20of%20social%20media%20Quantitative%20research%20report.pdf>.

Australian Communications and Media Authority (2015). *Online Content Regulation*. Retrieved from <https://www.communications.gov.au/policy/policy-listing/online-content-regulation>.

Australian Government: Office of the Children's eSafety Commissioner. (2015). *Online Content Regulation*. Retrieved October 19, 2015 from <https://www.esafety.gov.au/complaints-and-reporting/offensive-and-illegal-content-complaints/online-content-regulation>.

Green, L., Brady, D., Ólafsson, K., Hartley, J. and Lumby, C. (2011). Risks and safety for Australian children on the internet: full findings from the AU Kids Online survey of 9-16 year olds and their parents. *Cultural Science Journal*, 4 (1), pp. 1-73.

Ofcom. (2015). *Children and Parents: Media Use and Attitudes Report*. Retrieved http://stakeholders.Ofcom.org.uk/binaries/research/media-literacy/children-parents-nov-15/childrens_parents_nov2015.pdf.

Ofcom. (2014). *Children's online behavior: issues of risk and trust Qualitative research findings*. Retrieved from <http://stakeholders.Ofcom.org.uk/market-data-research/other/research-publications/childrens/online-behavior/>.

<http://www.common sense media.org>.

<http://www.esafety.gov.au>.

<http://www.parentport.org.uk>.

<http://www.saferinternet.org.uk>.