

## A Study of Current Situations, Problems and Related Factors of Internet Safety for Children

การศึกษาสถานการณ์ ปัญหา และปัจจัยที่เกี่ยวข้อง  
กับการใช้อินเทอร์เน็ตอย่างปลอดภัยของเด็ก

Siriporn Thongkaew\* and Wiratthep Pathumcharoenwattana

ศิริพร ทองแก้ว\* และ วีระเทพ ปทุมเจริญวัฒนา

*Department of Lifelong Education, Faculty of Education Chulalongkorn University  
ภาควิชาการศึกษาตลอดชีวิต คณะครุศาสตร์ จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย*

\*Corresponding author: [siriporn.t@student.chula.ac.th](mailto:siriporn.t@student.chula.ac.th)

Received October 11, 2021 ■ Revised December 18, 2021 ■ Accepted January 26, 2022 ■ Published May 3, 2022

### Abstract

The objectives of this research were 1) to study current situations, problems and their related factors, and 2) to identify the needs of children about how to stay safe online. The sample consisted of 6,694 children aged 8 to 12 from 27 provinces across the country that represent each region of Thailand. The data were collected by rating scale questionnaires. Descriptive statistics and multiple regression were used for data analysis.

The results showed that most of the children had their own telephone or tablet that can connect to the internet. Their frequent internet activity is playing games at home after school. They downloaded images, games, movies, music and texts from the internet without being aware of copyright. The related factors to this problem were the advice of teachers and their friends. Moreover, the children wanted to learn how to be safe online from their parents at home and by searching information on the internet.

Keywords: Internet usage, Safe internet, Children

### บทคัดย่อ

งานวิจัยนี้มีวัตถุประสงค์เพื่อศึกษาสถานการณ์ปัจจุบันด้านการใช้อินเทอร์เน็ต ปัญหาที่เกิดจากการใช้อินเทอร์เน็ต ปัจจัยที่เกี่ยวข้องกับสภาพปัญหา และความต้องการเรียนรู้การใช้อินเทอร์เน็ตอย่างปลอดภัยของเด็ก โดยกลุ่มตัวอย่างในการวิจัย คือ เด็กอายุ 8-12 ปี จาก 27 จังหวัดทั่วประเทศ ซึ่งเป็นตัวแทนของแต่ละภูมิภาค จำนวน 6,694 คน เครื่องมือที่ใช้ในการวิจัย คือ แบบสอบถามสถานการณ์ปัจจุบันด้านการใช้อินเทอร์เน็ต ปัญหาที่เกิดจากการใช้อินเทอร์เน็ต และปัจจัยที่เกี่ยวข้องกับสภาพปัญหา วิเคราะห์ข้อมูลด้วยสถิติบรรยายและการวิเคราะห์ถดถอยพหุคูณ

ผลการวิจัยพบว่า 1) กลุ่มตัวอย่างส่วนใหญ่มีโทรศัพท์หรือแท็บเล็ตที่สามารถเชื่อมต่ออินเทอร์เน็ตได้เป็นของตนเอง กิจกรรมขณะใช้อินเทอร์เน็ตมากที่สุด คือ การเล่นเกม โดยช่วงเวลาในการทำกิจกรรมต่างๆ ผ่านอินเทอร์เน็ต คือ ช่วงหลังเลิกเรียน ส่วนสถานที่ที่ใช้อินเทอร์เน็ตมากที่สุด คือ ที่บ้าน 2) ปัญหาที่เกิดจากการใช้อินเทอร์เน็ตมากที่สุด คือ การดาวน์โหลดรูป เกม หนังสือ เพลง และข้อความจากอินเทอร์เน็ตโดยไม่ทราบว่าลิขสิทธิ์ถูกต้องหรือไม่ ปัจจัยที่เกี่ยวข้องกับสภาพปัญหา คือ การได้รับคำแนะนำจากครูและการชักชวนของเพื่อน 3) กลุ่มตัวอย่างมีความต้องการเรียนรู้วิธีป้องกันอันตรายจากการใช้อินเทอร์เน็ตจากผู้ปกครองมากที่สุด โดยการเรียนรู้จากที่บ้านผ่านการดูคลิปจากยูทูบ และการค้นหาข้อมูลด้วยตนเองผ่านเว็บไซต์

คำสำคัญ: การใช้อินเทอร์เน็ต, การใช้อินเทอร์เน็ตอย่างปลอดภัย, เด็ก

## ■ บทนำ (Introduction)

ปัจจุบันอินเทอร์เน็ตมีบทบาทต่อการเรียนรู้ของเด็กและเยาวชนอย่างมาก โดยเฉพาะเมื่อเกิดการระบาดของโรคติดเชื้อไวรัสโคโรนา 2019 ที่ต้องจัดการเรียนการสอนแบบออนไลน์ ส่งผลให้การใช้อินเทอร์เน็ตเพิ่มสูงขึ้น นักเรียนนักศึกษามีการใช้งานอินเทอร์เน็ตมากถึง 12 ชั่วโมง 43 นาทีต่อวันจากการเรียนออนไลน์และการทำกิจกรรมต่างๆ ผ่านอินเทอร์เน็ต (Electronic Transactions Development Agency, 2021) เมื่อปริมาณการใช้เพิ่มขึ้นย่อมส่งผลให้เกิดการเผชิญหน้ากับความเสี่ยงต่างๆ ที่มาพร้อมกับการใช้งานอินเทอร์เน็ตมีมากขึ้นตามไปด้วย

จากรายงานการสำรวจสถานการณ์เด็กไทยกับภัยออนไลน์ ประจำปี 2563 (Department of Children and Youth, 2020) ระบุถึงพฤติกรรมเสี่ยงภัยออนไลน์ ได้แก่ การซื้อสินค้าจากร้านค้าออนไลน์ที่ไม่รู้จัก การรับคนแปลกหน้าเป็นเพื่อน การเปิดเผยข้อมูลส่วนตัวบนสื่อสังคมออนไลน์ การส่งต่อข้อมูลข่าวสารโดยไม่ได้ตรวจสอบ การนำข้อมูล ภาพ เสียงมาใช้โดยไม่ได้ออกอนุญาตหรืออ้างอิงแหล่งที่มา รวมไปถึงการเข้าถึงสื่อลามกอนาจารออนไลน์ นอกจากนี้รายงานผลการสำรวจดัชนีความปลอดภัยบนโลกออนไลน์ของเด็ก (The Child Online Safety Index: COSI) พบว่า ประเทศไทยมีค่าดัชนี COSI อยู่ที่ 10.5 ซึ่งต่ำกว่าค่าเฉลี่ยในทุกดัชนีการวัด ผลการสำรวจสรุปได้ว่าเด็กไทยมีโทรศัพท์มือถือเป็นของตนเองและสามารถเข้าถึงอินเทอร์เน็ตได้อย่างง่ายดาย แต่กลับพบว่า เด็กมีสมรรถนะดิจิทัล การบริหารจัดการเวลา และได้รับคำแนะนำและการศึกษาเกี่ยวกับความปลอดภัยบนโลกออนไลน์อยู่ในระดับต่ำ (Child online safety index, 2021)

เมื่อต้องเสี่ยงกับภัยออนไลน์เด็กจึงควรมีความเข้าใจในสภาพการใช้งาน การสื่อสารผ่านอินเทอร์เน็ต ปฏิสัมพันธ์บนสื่อสังคมออนไลน์ โดยใช้งานอย่างระมัดระวังและรู้เท่าทัน

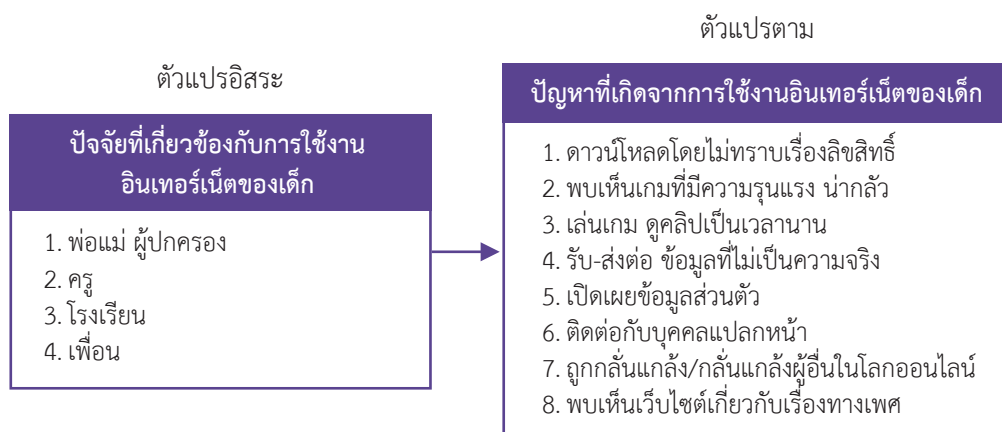
เพื่อลดปัญหาและผลกระทบที่อาจเกิดขึ้นเมื่อต้องเผชิญหน้ากับอันตรายต่างๆ บนโลกออนไลน์ สามารถปกป้องตัวเองให้ปลอดภัยจากความเสี่ยงเหล่านั้นได้ จึงจำเป็นอย่างยิ่งที่จะต้องส่งเสริมให้เด็กมีพฤติกรรมการใช้งานอินเทอร์เน็ตอย่างปลอดภัย แต่พฤติกรรมเสี่ยงภัยออนไลน์ของเด็กนั้นมีปัจจัยที่เกี่ยวข้องมากมายนอกเหนือไปจากปัจจัยส่วนบุคคล ไม่ว่าจะเป็นการให้คำแนะนำโดยผู้ปกครอง การเป็นแบบอย่างที่ดี และการติดตามการใช้งานอย่างใกล้ชิด สภาพแวดล้อมรอบตัว เช่น กระแสทางสังคม การโฆษณาประชาสัมพันธ์ รวมทั้งการได้รับความร่วมมือจากโรงเรียนด้านหลักสูตร การจัดการเรียนการสอนและอิทธิพลจากเพื่อนในการใช้อินเทอร์เน็ตอย่างเหมาะสมเป็นปัจจัยที่เกี่ยวข้องกับการใช้งานอินเทอร์เน็ตของเด็กและเยาวชนด้วยเช่นกัน (Mubarak & Mani, 2015; Liu et al., 2013; Valcke et al., 2011.)

ดังนั้น ผู้วิจัยจึงมีความสนใจศึกษาสถานการณ์ปัจจุบันด้านการใช้งานอินเทอร์เน็ต ปัญหาที่เกิดจากการใช้งานอินเทอร์เน็ตและปัจจัยที่เกี่ยวข้อง รวมทั้งศึกษาถึงความต้องการเรียนรู้การใช้งานอินเทอร์เน็ตอย่างปลอดภัยของเด็กเพื่อเป็นสารสนเทศสำหรับการจัดการศึกษาที่สามารถสร้างประสบการณ์และองค์ความรู้ที่เหมาะสมให้เด็กได้เกิดการเรียนรู้ที่จะใช้งานอินเทอร์เน็ตอย่างปลอดภัย มีความเป็นไปได้ในทางปฏิบัติ สอดคล้องกับสถานการณ์ สภาพปัญหา ความต้องการและบริบทต่างๆ ของสังคมไทย

## ■ วัตถุประสงค์การวิจัย (Objective)

เพื่อศึกษาสถานการณ์ปัจจุบันด้านการใช้งานอินเทอร์เน็ต ปัญหาที่เกิดจากการใช้งานอินเทอร์เน็ต ปัจจัยที่เกี่ยวข้องกับสภาพปัญหา และความต้องการเรียนรู้การใช้งานอินเทอร์เน็ตอย่างปลอดภัยของเด็ก

## ■ กรอบแนวคิดการวิจัย (Conceptual framework)



**Figure 1** Conceptual framework  
กรอบแนวคิดการวิจัย

## ■ วิธีดำเนินการวิจัย (Methodology)

การวิจัยนี้เป็นการวิจัยเชิงสำรวจ (Survey research) โดยผู้วิจัยได้ดำเนินการวิจัยดังนี้

1. กำหนดประชากรและกลุ่มตัวอย่าง คือ เด็กอายุ 8-12 ปี โดยนับจำนวนประชากรจากเด็กที่ศึกษาในระดับประถมศึกษา ซึ่งเป็นการศึกษาภาคบังคับ จากข้อมูลของศูนย์เทคโนโลยีสารสนเทศ กระทรวงศึกษาธิการ ปี พ.ศ. 2560 ได้ระบุจำนวนนักเรียนระดับประถมศึกษาปีที่ 2-6 ทั่วประเทศมีจำนวนทั้งสิ้น 3,952,549 คน

กลุ่มตัวอย่างในการวิจัย คือ เด็กอายุ 8-12 ปี จำนวน 9,604 คน โดยผู้วิจัยทำการคำนวณขนาดของกลุ่มตัวอย่าง สำหรับการประมาณค่าสัดส่วนประชากร โดยใช้สูตรการคำนวณ กรณีที่ประชากรมีขนาดใหญ่ (Vanichbuncha, 2009) มีสูตรดังนี้

$$n = \frac{Z^2 p^* q^*}{E^2}$$

โดยกำหนดให้

$p^* = 0.5$  และ  $q^* = 0.5$  และ  $p^* q^* = 0.25$  ซึ่งเป็นค่าที่จะทำให้ได้จำนวนตัวอย่างมากที่สุด

$Z$  = ค่าปกติมาตรฐานที่ได้จากการแจกแจงแบบปกติมาตรฐานซึ่งขึ้นอยู่กับระดับความเชื่อมั่นที่กำหนด ในงานวิจัยนี้กำหนดระดับความเชื่อมั่นที่ 95% ดังนั้นค่า  $Z$  จึงเท่ากับ 1.96

$E$  = ค่าความคลาดเคลื่อนในการประมาณค่าเฉลี่ยประชากรด้วยค่าเฉลี่ยกลุ่มตัวอย่าง ในงานวิจัยนี้กำหนดให้มีความคลาดเคลื่อนได้ไม่เกิน 1%

ผู้วิจัยทำการสุ่มตัวอย่างโดยจัดเรียงรายชื่อจังหวัดจำแนกตามภูมิภาคแล้วใช้วิธีการสุ่มอย่างง่ายเพื่อให้ได้จังหวัดที่เป็นตัวแทนของแต่ละภูมิภาค แล้วนำจำนวนจังหวัดทั้งหมดที่เป็นตัวแทนหารจำนวนกลุ่มตัวอย่างที่ได้จากสูตรคำนวณจะทำให้ได้จำนวนกลุ่มตัวอย่างในแต่ละจังหวัดเท่ากับ 9,604/39 หรือ 247 คน โดยรายละเอียดจังหวัดและจำนวนกลุ่มตัวอย่างดังแสดงใน Table 1 จากนั้นทำการสุ่มโรงเรียนระดับประถมศึกษาเป็นตัวแทนของแต่ละจังหวัดด้วยการสุ่มอย่างง่ายด้วยโปรแกรม Microsoft Excel โดยใช้ฐานข้อมูลโรงเรียนระดับประถมศึกษาจากศูนย์สารสนเทศ กระทรวงศึกษาธิการ

Table 1 Provinces and number of samples

จังหวัดและจำนวนกลุ่มตัวอย่าง

| รายชื่อจังหวัดที่เป็นตัวแทนภูมิภาค                                                                                    | จำนวนจังหวัดและกลุ่มตัวอย่าง |
|-----------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|------------------------------|
| เชียงใหม่ น่าน แพร่ ลำปาง อุตรดิตถ์ พิจิตร พิษณุโลก เพชรบูรณ์ กำแพงเพชร อุทัยธานี                                     | 9 จังหวัด 2,223 คน           |
| กาฬสินธุ์ ชัยภูมิ นครราชสีมา มหาสารคาม ยโสธร เลย สกลนคร หนองคาย หนองบัวลำภู อำนาจเจริญ                                | 10 จังหวัด 2,470 คน          |
| กรุงเทพมหานคร นครนายก นนทบุรี ลพบุรี สมุทรปราการ สมุทรสาคร สิงห์บุรี อ่างทอง ฉะเชิงเทรา ตราด ระยอง กาญจนบุรี เพชรบุรี | 13 จังหวัด 3,211 คน          |
| กระบี่ ตรัง นราธิวาส พังงา ภูเก็ต สตูล สุราษฎร์ธานี                                                                   | 7 จังหวัด 1,729 คน           |
| รวม                                                                                                                   | 39 จังหวัด 9,633 คน          |

2. สร้างเครื่องมือที่ใช้ในการวิจัย และตรวจสอบคุณภาพเครื่องมือ โดยเครื่องมือที่ใช้ คือ แบบสอบถาม ซึ่งแบ่งออกเป็น 4 ตอน คือ ตอนที่ 1 ข้อมูลทั่วไปของผู้ตอบแบบสอบถาม ตอนที่ 2 ข้อมูลเกี่ยวกับการใช้งานอินเทอร์เน็ต ตอนที่ 3 ปัญหาที่เกิดจากการใช้งานอินเทอร์เน็ต และปัจจัยที่เกี่ยวข้องกับสภาพปัญหา และตอนที่ 4 ความต้องการเรียนรู้การใช้งานอินเทอร์เน็ต อย่างปลอดภัยของเด็ก โดยผู้วิจัยศึกษาเอกสารและงานวิจัยที่เกี่ยวข้องกับสถานการณ์ปัจจุบันด้านการใช้งานอินเทอร์เน็ต ความเสี่ยงและภัยแฝงจากการใช้งานอินเทอร์เน็ต และปัจจัยที่เกี่ยวข้องกับพฤติกรรมการใช้อินเทอร์เน็ต เพื่อนำข้อมูลมา

ใช้ในการจัดทำแบบสอบถาม และตรวจสอบคุณภาพเครื่องมือวิจัยด้วยการตรวจสอบความตรงเชิงเนื้อหา (Content validity) ด้วยวิธีการหาค่าดัชนีความสอดคล้องระหว่างข้อคำถามกับวัตถุประสงค์ (Index of Item Objective Congruence: IOC) ซึ่งผลการตรวจสอบพบว่าข้อคำถามมีค่า IOC อยู่ที่ 0.67-1.00 จากนั้นได้ทำการทดลองใช้เครื่องมือวิจัย (Try out) กับประชากรที่ไม่ใช่กลุ่มตัวอย่างจำนวน 30 คน และหาค่าความเชื่อมั่น (Reliability) แบบความสอดคล้องภายในโดยการคำนวณค่าสัมประสิทธิ์แอลฟาของครอนบาค (Cronbach's Alpha) โดยจะต้องมีค่าตั้งแต่ 0.7 ขึ้นไป (Kanjana-wasee, 2001) ซึ่ง

พบว่า เครื่องมือที่ผู้วิจัยสร้างขึ้นมีค่าสัมประสิทธิ์แอลฟาของครอนบาคอยู่ที่ 0.772

3. เก็บรวบรวมข้อมูล ดำเนินการระหว่างเดือนมิถุนายน-สิงหาคม 2563 โดยผู้วิจัยประสานงานและส่งหนังสือขอความร่วมมือในการเก็บข้อมูลวิจัยไปยังผู้อำนวยการโรงเรียนระดับประถมศึกษาที่เป็นตัวแทนของแต่ละจังหวัดจำนวน 39 โรงเรียน พร้อมกับแบบสอบถามทั้งทางไปรษณีย์และออนไลน์ โดยขอความร่วมมือในการเก็บข้อมูลวิจัยจากนักเรียนระดับประถมศึกษาปีที่ 2-6 เมื่อสิ้นสุดระยะเวลาการเก็บรวบรวมข้อมูลได้รับแบบสอบถามตอบกลับจำนวน 6,694 ฉบับ คิดเป็นร้อยละ 69.49 ของจำนวนกลุ่มตัวอย่าง

4. วิเคราะห์ข้อมูล โดยทำการวิเคราะห์ข้อมูลทั่วไปของผู้ตอบแบบสอบถาม สถานการณ์ปัจจุบันด้านการใช้งานอินเทอร์เน็ตปัญหาจากการใช้งานอินเทอร์เน็ต และความต้องการที่จะเรียนรู้วิธีป้องกันอันตรายจากการใช้งานอินเทอร์เน็ตของเด็กด้วยสถิติบรรยายเพื่ออธิบายลักษณะของข้อมูล ได้แก่ ความถี่ ร้อยละ และวิเคราะห์ความสัมพันธ์ระหว่างปัจจัยที่เกี่ยวข้องกับปัญหาจากการใช้งานอินเทอร์เน็ต โดยใช้การวิเคราะห์ถดถอยพหุคูณ (Multiple regression analysis) โดยคัดเลือกปัญหาจากการใช้งานอินเทอร์เน็ตที่พบมากที่สุดมาทำการศึกษาความสัมพันธ์กับปัจจัยที่ทำการศึกษา

## ผลการวิจัย (Results)

กลุ่มตัวอย่างส่วนใหญ่เป็นเพศหญิง ร้อยละ 57.53 และรองลงมาเป็นเพศชาย ร้อยละ 42.47 ส่วนใหญ่มีอายุ 11 ปี ร้อยละ 23.54 รองลงมาอายุ 10 ปี ร้อยละ 21.72 และมีอายุ 8 ปี 9 ปี และ 12 ปี ร้อยละ 19.44, 18.26 และ 17.05 ตามลำดับ ส่วนใหญ่กำลังศึกษาอยู่ชั้นประถมศึกษาปีที่ 6 ร้อยละ 23.24 รองลงมาเป็นชั้นประถมศึกษาปีที่ 5 ร้อยละ 22.11 และชั้นประถมศึกษาปีที่ 4, 3 และ 2 ร้อยละ 20.50, 17.45 และ 16.70 ตามลำดับ

สถานการณ์ปัจจุบันด้านการใช้งานอินเทอร์เน็ต พบว่าส่วนใหญ่มีโทรศัพท์หรือแท็บเล็ตที่สามารถเชื่อมต่ออินเทอร์เน็ตได้เป็นของตนเอง ร้อยละ 82.13 และส่วนใหญ่ไม่มีคอมพิวเตอร์ที่สามารถใช้งานอินเทอร์เน็ตได้ที่บ้าน ร้อยละ 67.58 กิจกรรมที่ทำขณะที่ใช้อินเทอร์เน็ตมากที่สุด คือ การเล่นเกม ร้อยละ 44.86 รองลงมาคือ การดูยูทูบ ร้อยละ 37.47 และการค้นหาข้อมูลผ่านกูเกิล ร้อยละ 4.27 ตามลำดับ โดยช่วงเวลาในการทำกิจกรรมต่างๆ ผ่านอินเทอร์เน็ต คือ ช่วงหลังเลิกเรียน เป็นร้อยละ 84.78 ส่วนสถานที่ คือ ที่บ้าน ร้อยละ 90.62 รายละเอียดสถานการณ์ปัจจุบันด้านการใช้งานอินเทอร์เน็ตดังแสดงใน Table 2

**Table 2** Current situation of internet usage (n=6,694)

สถานการณ์ปัจจุบันด้านการใช้งานอินเทอร์เน็ต

| ข้อมูลที่เกี่ยวข้องกับการใช้งานอินเทอร์เน็ต                           | ร้อยละ |
|-----------------------------------------------------------------------|--------|
| 1. อุปกรณ์ที่สามารถใช้งานอินเทอร์เน็ต                                 |        |
| 1.1 โทรศัพท์ แท็บเล็ต                                                 |        |
| กลุ่มตัวอย่างที่มีโทรศัพท์ หรือแท็บเล็ตเป็นของตนเอง                   | 82.13  |
| กลุ่มตัวอย่างที่ไม่มีโทรศัพท์ หรือแท็บเล็ตเป็นของตนเอง                | 17.87  |
| รวม                                                                   | 100.00 |
| 1.2 คอมพิวเตอร์                                                       |        |
| กลุ่มตัวอย่างที่มีคอมพิวเตอร์ที่สามารถใช้งานอินเทอร์เน็ตได้ที่บ้าน    | 32.42  |
| กลุ่มตัวอย่างที่ไม่มีคอมพิวเตอร์ที่สามารถใช้งานอินเทอร์เน็ตได้ที่บ้าน | 67.58  |
| รวม                                                                   | 100.00 |
| 2. กิจกรรมที่ทำขณะที่ใช้อินเทอร์เน็ต (เรียงลำดับจากมากไปน้อย)         |        |
| เล่นเกม                                                               | 44.86  |
| ยูทูบ                                                                 | 37.47  |
| ค้นหาข้อมูลผ่านกูเกิล                                                 | 4.27   |
| เล่นเฟซบุ๊ก เล่นไลน์                                                  | 4.23   |
| ดูหนัง ฟังเพลง                                                        | 3.78   |

**Table 2** Current situation of internet usage (n=6,694) (cont.)

สถานการณ์ปัจจุบันด้านการใช้งานอินเทอร์เน็ต

| ข้อมูลที่เกี่ยวข้องกับการใช้งานอินเทอร์เน็ต                              | ร้อยละ |
|--------------------------------------------------------------------------|--------|
| อ่านการ์ตูน หนังสือ                                                      | 2.66   |
| เรียนพิเศษ                                                               | 1.37   |
| ดาวน์โหลดเกม เพลง หนัง                                                   | 1.18   |
| รับส่งอีเมล                                                              | 0.18   |
| รวม                                                                      | 100.00 |
| 3. ช่วงเวลาในการทำกิจกรรมต่างๆ ผ่านอินเทอร์เน็ต (เรียงลำดับจากมากไปน้อย) |        |
| หลังเลิกเรียน                                                            | 84.78  |
| ก่อนเข้านอน                                                              | 43.17  |
| ช่วงเช้าก่อนมาโรงเรียน                                                   | 17.87  |
| ในระหว่างเวลาเรียน                                                       | 7.99   |
| 4. สถานที่ที่ใช้อินเทอร์เน็ต (เรียงลำดับจากมากไปน้อย)                    |        |
| บ้าน                                                                     | 90.62  |
| โรงเรียน                                                                 | 5.84   |
| ร้านเกม ร้านอินเทอร์เน็ต                                                 | 2.20   |
| ระหว่างเดินทาง                                                           | 0.69   |
| ที่อื่นๆ เช่น ห้างสรรพสินค้า                                             | 0.67   |

3. ส่วนปัญหาจากการใช้งานอินเทอร์เน็ต และปัจจัยที่เกี่ยวข้องจากการศึกษาพบว่า ปัญหาจากการใช้งานอินเทอร์เน็ตของกลุ่มตัวอย่างที่มีมากที่สุด คือ การดาวน์โหลดรูป เกม หนัง

เพลง จากอินเทอร์เน็ตโดยไม่ทราบว่ามัลแวร์ลิขสิทธิ์ถูกต้องหรือไม่ ดังแสดงใน Table 3

**Table 3** Problems of internet usage (n=6,694)

ปัญหาจากการใช้งานอินเทอร์เน็ต

| กลุ่มตัวอย่างเคยกระทำหรือเคยพบเห็นปัญหาเหล่านี้ขณะใช้อินเทอร์เน็ต                        | ร้อยละ |
|------------------------------------------------------------------------------------------|--------|
| 1. ดาวน์โหลดรูป เกม หนัง เพลง จากอินเทอร์เน็ตโดยไม่ทราบว่ามัลแวร์ลิขสิทธิ์ถูกต้องหรือไม่ | 49.31  |
| 2. เคยเห็นเกมที่มีความรุนแรง น่ากลัว ในขณะที่ใช้อินเทอร์เน็ต                             | 42.59  |
| 3. เล่นเกมในมือถือ เกมออนไลน์ ดูคลิปเป็นเวลานานๆ จนไม่ได้ทำกิจกรรมอย่างอื่น              | 41.04  |
| 4. ได้รับข้อความที่ไม่ทราบว่าเป็นความจริงหรือไม่                                         | 31.22  |
| 5. เคยให้รหัสผ่านกับเพื่อน หรือนักเรียนรู้รหัสผ่านของเพื่อน                              | 20.17  |
| 6. เคยติดต่อกับบุคคลที่ไม่เคยรู้จักกันมาก่อนขณะใช้อินเทอร์เน็ต                           | 17.02  |
| 7. ถูกกลั่นแกล้งในโลกออนไลน์                                                             | 16.58  |
| 8. ได้รับข้อความชวนให้เข้าเว็บไซต์เกี่ยวกับเรื่องทางเพศ                                  | 15.34  |
| 9. กลั่นแกล้งผู้อื่นในโลกออนไลน์                                                         | 9.08   |

ดังนั้น ผู้วิจัยจึงได้นำปัญหาการดาวน์โหลดรูป เกม หนึ่ง เพลง จากอินเทอร์เน็ตโดยไม่ทราบว่ามีลิขสิทธิ์ถูกต้องหรือไม่ ไปวิเคราะห์ข้อมูลในลำดับถัดไป ซึ่งเป็นการวิเคราะห์ปัจจัยที่เกี่ยวข้องกับสภาพปัญหาด้วยการวิเคราะห์ถดถอยพหุคูณ โดยมีรายละเอียดผลการวิเคราะห์ข้อมูลดังแสดงใน Table 3 และ 4 ซึ่งสรุปได้ว่า ปัจจัยที่เกี่ยวข้องกับสภาพปัญหาจากการใช้งานอินเทอร์เน็ตที่ทำการศึกษามีจำนวน 4 ด้าน ได้แก่ 1) การให้คำแนะนำของพ่อแม่ ผู้ปกครอง โดยการติดตามการใช้งานอินเทอร์เน็ตของบุตรหลาน การตั้งกฎกติกาในการใช้งานอินเทอร์เน็ตร่วมกัน การใช้ซอฟต์แวร์เพื่อเพิ่มความปลอดภัยขณะที่บุตรหลานใช้งานอินเทอร์เน็ต และการเป็นแบบอย่างที่ดีให้กับบุตรหลาน 2) การให้คำแนะนำของครู โดยครูผู้สอนให้

คำแนะนำในการค้นหาข้อมูลผ่านอินเทอร์เน็ตเพื่อการทำ การบ้านหรือรายงาน หรือการสอดแทรกเนื้อหาเรื่องการใช้ อินเทอร์เน็ตอย่างปลอดภัยในระหว่างการสอน รวมทั้งการ ตั้งกฎกติกาการใช้งานอินเทอร์เน็ตร่วมกัน 3) การสอนการใช้ อินเทอร์เน็ตอย่างปลอดภัยในโรงเรียน โดยโรงเรียนมีหลักสูตร หรือมีการจัดการเรียนการสอนเรื่องการใช้งานอินเทอร์เน็ตอย่าง ปลอดภัย 4) การชักชวนของเพื่อน โดยอิทธิพลของเพื่อนในการ แนะนำให้ทำหรือชักชวนให้ทดลองทำกิจกรรมแปลกใหม่ผ่าน อินเทอร์เน็ต ผลจากการวิเคราะห์ถดถอยพหุคูณสามารถสรุป ได้ว่าการให้คำแนะนำของครู และการชักชวนของเพื่อนมีอิทธิพล ต่อปัญหาการใช้งานอินเทอร์เน็ตของกลุ่มตัวอย่าง

**Table 4** Descriptive statistics of problem and factors in this research

ค่าสถิติบรรยายของสภาพปัญหาจากการใช้งานอินเทอร์เน็ตและปัจจัยที่ทำการศึกษา

|                                                                                      | จำนวน (คน) | MIN  | MAX  | $\bar{X}$ | S.D. |
|--------------------------------------------------------------------------------------|------------|------|------|-----------|------|
| ปัญหาจากการใช้งานอินเทอร์เน็ต                                                        |            |      |      |           |      |
| การดาวน์โหลดรูป เกม หนึ่ง เพลง จากอินเทอร์เน็ตโดยไม่ทราบว่ามีลิขสิทธิ์ถูกต้องหรือไม่ | 6,694      | 1.00 | 3.00 | 2.0006    | 0.87 |
| ปัจจัยที่ทำการศึกษา                                                                  |            |      |      |           |      |
| การให้คำแนะนำของพ่อแม่ ผู้ปกครอง                                                     | 6,683      | 1.00 | 3.00 | 1.5498    | 0.68 |
| การให้คำแนะนำของครู                                                                  | 6,694      | 1.00 | 3.00 | 1.6185    | 0.65 |
| การสอนการใช้อินเทอร์เน็ตอย่างปลอดภัยในโรงเรียน                                       | 6,688      | 1.00 | 3.00 | 1.7501    | 0.93 |
| การชักชวนของเพื่อน                                                                   | 6,688      | 1.00 | 3.00 | 2.4622    | 0.64 |

**Table 5** Result of multiple regression analysis

ผลการวิเคราะห์ถดถอยพหุคูณของปัจจัยที่เกี่ยวข้องกับสภาพปัญหาที่เกิดจากการใช้งานอินเทอร์เน็ต

| ปัจจัยที่เกี่ยวข้องกับสภาพปัญหา                | B     | Standard Error | Beta  | t      |
|------------------------------------------------|-------|----------------|-------|--------|
| การให้คำแนะนำของพ่อแม่ ผู้ปกครอง               | 0.011 | 0.017          | 0.009 | 0.668  |
| การให้คำแนะนำของครู                            | 0.087 | 0.017          | 0.065 | 5.051* |
| การสอนการใช้อินเทอร์เน็ตอย่างปลอดภัยในโรงเรียน | 0.009 | 0.011          | 0.009 | 0.767  |
| การชักชวนของเพื่อน                             | 0.106 | 0.017          | 0.077 | 6.316* |

R<sup>2</sup> = 0.012, SEE = 0.86995, F = 0.000, P\* < 0.05

4. ส่วนความต้องการเรียนรู้การใช้งานอินเทอร์เน็ตอย่าง ปลอดภัยของเด็ก จากผลการศึกษาสามารถสรุปได้ว่า กลุ่มตัวอย่าง มีความต้องการที่จะเรียนรู้วิธีการป้องกันอันตรายจากการใช้งาน อินเทอร์เน็ต ดังนี้ 1) เรียนรู้จากพ่อแม่ ผู้ปกครอง และครู 2) เรียนรู้

ผ่านแหล่งการเรียนรู้ออนไลน์ ได้แก่ ยูทูปและเว็บไซต์ต่างๆ 3) สถานที่ที่ต้องการเรียนรู้ คือ ที่บ้าน 4) วิธีการเรียนรู้ ได้แก่ การดูคลิปหรือการดู การหาข้อมูลด้วยตนเอง การทดลองปฏิบัติ การเล่นเกม การนั่งฟังบรรยาย และการทำงานกลุ่ม ตามลำดับ

**Table 6** The needs of children to learn internet safety  
ความต้องการเรียนรู้การใช้งานอินเทอร์เน็ตอย่างปลอดภัยของเด็ก

| ความต้องการ                                                                   | จำนวน (คน) |
|-------------------------------------------------------------------------------|------------|
| กลุ่มตัวอย่างอยากเรียนรู้วิธีป้องกันอันตรายจากการใช้งานอินเทอร์เน็ตจาก        |            |
| 1. พ่อแม่ ผู้ปกครอง                                                           | 5,067      |
| 2. ครู                                                                        | 4,225      |
| 3. เพื่อน                                                                     | 1,428      |
| 4. พี่น้องญาติสนิท                                                            | 1,049      |
| กลุ่มตัวอย่างอยากเรียนรู้วิธีป้องกันอันตรายจากการใช้งานอินเทอร์เน็ตผ่านทาง    |            |
| 1. คู่มือจากยูทูบ                                                             | 3,584      |
| 2. ค้นหาข้อมูลจากเว็บไซต์                                                     | 3,444      |
| 3. อ่านจากหนังสือ                                                             | 1,645      |
| 4. โทรทัศน์                                                                   | 1,508      |
| 5. เข้าห้องสมุด                                                               | 1,208      |
| 6. การ์ตูน อินโฟกราฟิก                                                        | 997        |
| สถานที่ที่กลุ่มตัวอย่างอยากเรียนรู้วิธีป้องกันอันตรายจากการใช้งานอินเทอร์เน็ต |            |
| 1. ที่บ้าน                                                                    | 4,367      |
| 2. ในห้องเรียนวิชาคอมพิวเตอร์                                                 | 3,560      |
| 3. ในโรงเรียนนอกเวลาเรียนตามปกติ                                              | 1,323      |
| 4. เรียนกับเพื่อนๆ นอกเวลาเรียน                                               | 857        |
| 5. เรียนได้ทุกที่ตลอดทั้งวันตามที่ต้องการเรียน                                | 766        |
| วิธีการที่กลุ่มตัวอย่างอยากเรียนรู้วิธีป้องกันอันตรายจากการใช้งานอินเทอร์เน็ต |            |
| 1. คู่มือวิดีโอ คู่มือการ์ตูน                                                 | 2,616      |
| 2. ค้นหาข้อมูลด้วยตนเอง                                                       | 2,496      |
| 3. ทดลองปฏิบัติ                                                               | 1,912      |
| 4. เล่นเกม                                                                    | 1,590      |
| 5. ฟังบรรยาย                                                                  | 1,423      |
| 6. ทำงานเป็นกลุ่ม                                                             | 1,345      |

## อภิปรายผล (Discussions)

จากผลการวิจัยพบว่ากลุ่มตัวอย่างซึ่งเป็นเด็กอายุ 8-12 ปี ส่วนใหญ่มีสมาร์ทโฟนหรือแท็บเล็ตเป็นของตนเอง และพบว่ากลุ่มตัวอย่างส่วนใหญ่ใช้อินเทอร์เน็ตในการเล่นเกมน และดูคลิปผ่านยูทูบ ซึ่งสอดคล้องกับรายงานการวิเคราะห์ข้อมูลสถานการณ์เด็กไทยกับภัยออนไลน์ ประจำปี 2562 และการสำรวจสถานการณ์เด็กไทยกับภัยออนไลน์ ประจำปี 2563 ของศูนย์ประสานงานขับเคลื่อนการส่งเสริมและปกป้องคุ้มครอง

เด็กและเยาวชนในการใช้อินเทอร์เน็ต หรือ COPAT กรมกิจการเด็กและเยาวชน ร่วมกับมูลนิธิอินเทอร์เน็ตเพื่อพัฒนาไทย ซึ่งได้รายงานว่าเด็กใช้อินเทอร์เน็ตดูหนัง ฟังเพลง เล่นเกมมากที่สุด จะเห็นได้ว่าเด็กและเยาวชนใช้อินเทอร์เน็ตเพื่อพักผ่อนและความบันเทิง รวมทั้งเด็กยังมีความคิดเห็นว่าการทำกิจกรรมอย่างอื่น โดยช่วงเวลาในการเก็บรวบรวมข้อมูลวิจัยในครั้งนี้เป็นช่วงเปิดเรียนหลังจากเกิดการระบาดของโรคติดเชื้อไวรัสโคโรนา 2019 และมีการประกาศ

ล็อกดาวน์ทั่วประเทศเมื่อวันที่ 3 เมษายน 2563 ซึ่งโรงเรียนที่เป็นตัวแทนของแต่ละจังหวัดในการวิจัยครั้งนี้ส่วนใหญ่กลับมาจัดการเรียนการสอนตามปกติ (On site) ดังนั้น จึงทำให้ผลการสำรวจสถานการณ์ปัจจุบันด้านการใช้งานอินเทอร์เน็ตของกลุ่มตัวอย่างยังคงเป็นไปเพื่อพักผ่อนและความบันเทิงมากกว่าการใช้เพื่อการเรียนรู้ในรูปแบบออนไลน์

การที่เด็กยุคดิจิทัลมีความคุ้นเคยและสามารถใช้งานอินเทอร์เน็ตได้อย่างคล่องแคล่วนั้น อาจมีสาเหตุมาจากปัจจุบันพ่อแม่ผู้ปกครองนำเทคโนโลยีดิจิทัลเข้ามามีส่วนช่วยในการเลี้ยงดูบุตรหลานมากขึ้น เช่น การใช้สมาร์ทโฟนเป็นสื่อติดตามความสนใจจากเด็กเมื่อเด็กร้องไห้งอแงหรือเวลาที่พ่อแม่ต้องการให้เด็กอยู่นิ่ง หรือพ่อแม่ผู้ปกครองใช้เทคโนโลยีดิจิทัลจนทำให้เด็กเรียนรู้และเลียนแบบจากพฤติกรรมดังกล่าว (Chandarasiri, 2019) เพราะพฤติกรรมของคนในครอบครัวเป็นสิ่งที่มียุทธพลต่อพฤติกรรมของเด็กอย่างมาก

ส่วนของปัญหาที่เกิดจากการใช้งานอินเทอร์เน็ตของเด็กพบว่า เด็กมีการดาวน์โหลดรูป เกม หนังสือ เพลง และข้อความจากอินเทอร์เน็ตโดยไม่ทราบว่ามีลิขสิทธิ์ถูกต้องหรือไม่มากที่สุด สอดคล้องกับหนึ่งในพฤติกรรมเสี่ยงภัยออนไลน์ของเด็กจากการสำรวจสถานการณ์เด็กกับภัยออนไลน์ ประจำปี 2563 ที่ระบุว่า เด็กร้อยละ 24 มีการนำข้อมูล ภาพ เสียงมาใช้โดยไม่ได้ออกอนุญาตหรืออ้างอิงแหล่งที่มา โดยมีปัจจัยที่เกี่ยวข้องกับสภาพปัญหา คือ การให้คำแนะนำของครูผู้สอน และการชักชวนของเพื่อน ซึ่งกลุ่มตัวอย่างส่วนใหญ่จากการวิจัยครั้งนี้ได้ระบุว่า ไม่ได้รับคำแนะนำจากครูผู้สอนในการค้นหาข้อมูลผ่านอินเทอร์เน็ตเพื่อการทำงานหรือรายงาน หรือมีการสอดแทรกเนื้อหาเรื่องการใช้งานอินเทอร์เน็ตอย่างปลอดภัยในระหว่างการสอนเพียงบางครั้งเท่านั้น รวมไปถึงการได้รับอิทธิพลจากเพื่อนในการแนะนำให้ทำ สอดคล้องกับงานวิจัยของ Castro et al. (2015) ที่ระบุว่า ในกลุ่มเด็กอายุระหว่าง 10-12 ปี ซึ่งเป็นกลุ่มตัวอย่างในงานวิจัยมีความเห็นว่า การละเมิดลิขสิทธิ์ออนไลน์เป็นกิจกรรมที่ยอมรับได้และไม่ผิดศีลธรรม โดยกลุ่มตัวอย่างได้ให้ข้อมูลว่า พวกเขาและเพื่อนๆ ทำการดาวน์โหลดหนังสือ เพลง และเกมออนไลน์แล้วส่งต่อให้กับเพื่อนคนอื่นๆ นอกจากนี้กลุ่มตัวอย่างยังไม่แน่ใจว่าการละเมิดลิขสิทธิ์ออนไลน์คืออะไร และคิดว่าทุกคนก็ทำกันเป็นปกติ

จากปัญหาการละเมิดลิขสิทธิ์ออนไลน์ไม่ว่าจะเป็นการส่งต่อ การดัดแปลง การทำซ้ำข้อความ ภาพเคลื่อนไหว รูปภาพหรือบทความซึ่งต้องมีการอ้างอิงแหล่งที่มาให้ชัดเจนโดยไม่แก้ไขหรือดัดแปลงสิ่งที่มีอยู่เดิม จึงควรมีการส่งเสริมให้เด็กได้เรียนรู้สัญลักษณ์ที่ชี้แทนข้อกำหนดการใช้ผลงานหรือที่เรียกว่า สัญญาอนุญาตครีเอทีฟคอมมอนส์ (Creative Commons Licence: CC) ที่จะสามารถทำให้เด็กทราบได้ว่าสามารถนำผลงานที่มีลิขสิทธิ์เหล่านั้นไปใช้ได้ตามเงื่อนไขที่กำหนดไว้

เช่น สัญลักษณ์การอ้างอิงแหล่งที่มา การไม่ใช้เพื่อการค้า การไม่ดัดแปลงต้นฉบับ โดยครูสามารถสอดแทรกเนื้อหาดังกล่าวในระหว่างการสอนและการมอบหมายงาน รวมไปถึงการส่งเสริมให้เด็กสามารถวิเคราะห์ วิพากษ์ และประเมินสิ่งที่สื่อต้องการนำเสนอได้ เพื่อให้เด็กเลือกรับและใช้ประโยชน์จากเนื้อหาของสื่อดิจิทัลได้อย่างเหมาะสมไปพร้อมกัน

ตัวอย่างการสร้างความตระหนักรู้ด้านทรัพย์สินทางปัญญาที่ประสบความสำเร็จในประเทศได้ดำเนินกิจกรรมที่ครอบคลุมตั้งแต่การให้การศึกษา ให้ข้อมูล ให้ความรู้ ไปจนถึงการเปลี่ยนทัศนคติ โดยใช้วิธีสร้างความตระหนัก จัดตั้งแคมเปญ ให้การศึกษาในสถานศึกษา ไปจนถึงการสร้างสื่อเพื่อเผยแพร่ต่อสาธารณะ โดยองค์การทรัพย์สินทางปัญญาโลก หรือ WIPO ได้ส่งเสริมและช่วยเหลือประเทศสมาชิกในการออกแบบกลยุทธ์เพื่อส่งเสริมการเคารพทรัพย์สินทางปัญญา รวมถึงการพัฒนาเครื่องมือในการช่วยเพิ่มความตระหนักในด้านทรัพย์สินทางปัญญา โดยเฉพาะการมุ่งเน้นให้เด็กและเยาวชนเข้าใจความสำคัญของลิขสิทธิ์ และเครื่องหมายการค้า เช่น โครงการ Respect for trademarks ซึ่งสนับสนุนโดย Japan patent office มีการผลิตสื่อเช่น การ์ตูนญี่ปุ่น แอนิเมชัน สำหรับทั้งเด็กและผู้ใหญ่ ที่มีเนื้อหาสอดแทรกความรู้ ความตระหนักในความสำคัญของทรัพย์สินทางปัญญา

นอกจากนี้ในประเทศอังกฤษ ยังมีการจัดตั้ง The Intellectual Property Awareness Network (IPAN) ซึ่งเป็นความร่วมมือขององค์กรและบุคคลต่างๆ ในการสร้างความตระหนักและความเข้าใจต่อทรัพย์สินทางปัญญาในยุคปัจจุบัน โดยแบ่งเป็นสามกลุ่ม คือ กลุ่มรัฐสภา ซึ่งทำหน้าที่สื่อสารคำแนะนำข้อสรุปไปยังรัฐสภา กลุ่มเศรษฐกิจที่ดูแลเรื่องการค้าสนับสนุน SME ในการปกป้องทรัพย์สินทางปัญญา และกลุ่มการศึกษา ที่ทำการให้ข้อมูลด้านทรัพย์สินทางปัญญาแก่เยาวชนและนักเรียนในระบบการศึกษา เป็นแหล่งข้อมูลแบบเปิดที่สามารถเข้าถึงได้สำหรับครูและนักเรียนในการเรียนรู้หลักการสำคัญของกฎหมายลิขสิทธิ์ การใช้อย่างไรให้ถูกกฎหมาย ผ่านภาพยนตร์ แอนิเมชันสั้นที่แต่ละตอนจะนำเสนอประเด็นและการอภิปรายที่เกี่ยวข้องกับกฎหมายลิขสิทธิ์ พร้อมคำอธิบายและบันทึกการสอนสำหรับครูประกอบด้วยวัตถุประสงค์การเรียนรู้ คำสำคัญ และกิจกรรมที่แนะนำ และยังมีการบรรจุเรื่องทรัพย์สินทางปัญญาลงในหลักสูตรด้านบริหารธุรกิจในมหาวิทยาลัยด้วย (Digital Economy Promotion Agency, 2021; Intellectual Property Awareness Network, 2021.)

ในด้านความต้องการของเด็กในการเรียนรู้วิธีป้องกันอันตรายจากการใช้งานอินเทอร์เน็ตนั้น จากผลการศึกษาพบว่า เด็กอยากเรียนรู้จากพ่อแม่ผู้ปกครอง โดยสถานที่ในการเรียนรู้คือ ที่บ้าน อาจเนื่องมาจากพ่อแม่ผู้ปกครองเป็นบุคคลที่ใกล้ชิดกับเด็กมากที่สุด และบ้านก็คือพื้นที่แห่งการเรียนรู้อย่างเป็นทางการ

ธรรมชาติของเด็ก เด็กจะเรียนรู้การใช้ชีวิตจากคนในครอบครัว (Boonprakong, n.d.) ดังนั้น การสร้างสภาพแวดล้อมในครอบครัวให้เอื้อต่อการเรียนรู้วิธีการใช้งานอินเทอร์เน็ตอย่างปลอดภัยสำหรับเด็กผ่านการดำเนินชีวิตประจำวันจึงเป็นสิ่งสำคัญอย่างยิ่ง สอดคล้องกับงานวิจัยของ Moreno et al. (2013) ที่ได้ทำการสำรวจความคิดเห็นจากกลุ่มผู้ที่มีส่วนเกี่ยวข้อง ได้แก่ ครู ผู้ให้บริการด้านสุขภาพที่เกี่ยวข้องกับเด็กและเยาวชน พ่อแม่ ผู้ปกครอง และตัวเด็กและเยาวชนเอง เกี่ยวกับบทบาทหน้าที่ในการสอนการใช้งานอินเทอร์เน็ตอย่างปลอดภัยให้กับเด็กและเยาวชนและช่วงอายุที่เหมาะสมในการเริ่มต้นสอนการใช้งานอินเทอร์เน็ตอย่างปลอดภัย โดยได้ทำการศึกษาในระหว่างปี ค.ศ. 2009-2011 ซึ่งผลการสำรวจพบว่า ช่วงอายุที่ควรจะได้รับ การสอนการใช้งานอินเทอร์เน็ตอย่างปลอดภัย คือ ช่วงอายุ 6-8 ปี ด้วยการพัฒนาทักษะการใช้คอมพิวเตอร์และการใช้อินเทอร์เน็ตอย่างปลอดภัยไปพร้อมกัน โดยคณะผู้วิจัยยังได้ระบุว่าผู้รับผิดชอบหลักในการสอนการใช้งานอินเทอร์เน็ตอย่างปลอดภัยในลำดับแรก คือ พ่อแม่ ผู้ปกครอง นอกจากนี้คณะแพทยศาสตร์ศิริราชพยาบาล มหาวิทยาลัยมหิดลยังได้มีคำแนะนำสำหรับพ่อแม่ ผู้ปกครองถึงช่วงอายุที่เหมาะสมในการใช้งานอินเทอร์เน็ตไว้ว่าไม่แนะนำให้เด็กอายุน้อยกว่า 6 ปีใช้อินเทอร์เน็ตโดยลำพัง เด็กอายุ 6-12 ปี ควรใช้อินเทอร์เน็ตภายใต้การดูแลของผู้ปกครอง และไม่แนะนำให้เด็กอายุน้อยกว่า 13 ปี ใช้เครือข่ายสังคมออนไลน์ (Mahidol University, 2014)

ส่วนผู้ปกครองในฐานะผู้สอนจึงต้องมีการเตรียมตนเองให้พร้อมสำหรับสอนการใช้งานอินเทอร์เน็ตอย่างปลอดภัยให้กับบุตรหลาน ซึ่งปัจจุบันมีหลายหน่วยงานทั้งภาครัฐและเอกชนได้จัดทำและเผยแพร่คู่มือ หลักสูตร เกม และสื่ออื่นๆ เพื่อการเรียนรู้ตามอัธยาศัย เช่น คู่มือพ่อแม่ยุคดิจิทัล คู่มือสำหรับผู้ปกครองในการปกป้องบุตรหลานจากภัยออนไลน์ เว็บไซต์และเกม Safe internet for kid, Be Internet Awesome โดยผู้ปกครองควรพยายามทำกิจกรรมออนไลน์บางอย่างร่วมกับบุตรหลาน ร่วมกันอภิปรายถึงกิจกรรมที่ทำร่วมกันพร้อมสอดแทรกความรู้ เพื่อสร้างสภาพแวดล้อมการใช้งานอินเทอร์เน็ตอย่างปลอดภัยให้เกิดขึ้นในครอบครัว (The International Telecommunication Union, 2020)

## ■ ข้อเสนอแนะ (Recommendations)

### ข้อเสนอแนะในการนำผลการวิจัยไปใช้ประโยชน์

ผลจากการวิจัยครั้งนี้สามารถนำไปใช้เป็นข้อมูลประกอบการวางแผนการดำเนินงานในการจัดการศึกษาทั้งในระบบโรงเรียน นอกโรงเรียน และการศึกษาตามอัธยาศัย เพื่อส่งเสริมการใช้งานอินเทอร์เน็ตอย่างปลอดภัยที่มีความเหมาะสมกับเด็กในช่วงอายุ 8-12 ปี เพื่อให้การดำเนินงานมีความ

สอดคล้องกับสถานการณ์ปัจจุบัน ปัญหา ปัจจัยที่เกี่ยวข้องและความต้องการของผู้เรียน ดังนี้

1. จากการวิจัยครั้งนี้ทำให้ทราบถึงสถานการณ์ปัจจุบันด้านการใช้งานอินเทอร์เน็ตของเด็ก อายุ 8-12 ปี ซึ่งผลการวิจัยแสดงให้เห็นว่ากลุ่มตัวอย่างส่วนใหญ่มีอุปกรณ์ที่สามารถเชื่อมต่ออินเทอร์เน็ตเป็นของตนเอง โดยกิจกรรมที่ทำเป็นการเล่นเกม และดูยูทูบ จึงสามารถนำผลการวิจัยไปใช้เพื่อเป็นแนวทางในการพัฒนาสื่อการเรียนรู้ที่มีความสอดคล้องกับกิจกรรมที่เด็กชอบทำ เช่น พัฒนาเกมท่องโลกอินเทอร์เน็ตอย่างปลอดภัย โฆษณาวีดีโอบนยูทูบที่มีเนื้อหาการใช้งานอินเทอร์เน็ตอย่างปลอดภัย

2. ปัญหาจากการใช้งานอินเทอร์เน็ตของเด็กเป็นเรื่องการละเมิดลิขสิทธิ์ออนไลน์ (Online piracy) ซึ่งเป็นเรื่องที่มีความเกี่ยวข้องกับประเด็นทางกฎหมาย และอาจนำไปสู่ความเสี่ยงในด้านอื่นๆ และปัจจัยที่เกี่ยวข้อง คือ การให้คำแนะนำของครูและการชักชวนของเพื่อน ดังนั้น จากผลการวิจัยครั้งนี้หน่วยงานที่เกี่ยวข้อง เช่น กรมทรัพย์สินทางปัญญา สามารถนำไปใช้สำหรับการวางแผนการดำเนินงานเพื่อเผยแพร่ความรู้เรื่องการละเมิดลิขสิทธิ์ออนไลน์สำหรับครูที่สอนเด็กในระดับประถมศึกษา เพื่อให้ครูมีความรู้ความเข้าใจ จนสามารถถ่ายทอดและให้คำแนะนำที่ถูกต้องในการนำสื่อจากอินเทอร์เน็ตมาใช้ได้อย่างถูกต้อง

3. การที่เด็กมีความต้องการที่จะเรียนรู้การใช้งานอินเทอร์เน็ตอย่างปลอดภัยกับพ่อแม่ผู้ปกครองด้วยการดูยูทูบและการค้นหาข้อมูลผ่านเว็บไซต์ด้วยตนเองที่บ้าน จึงสามารถนำผลการวิจัยนี้ไปใช้สำหรับวางแผนจัดการศึกษาสำหรับพ่อแม่ ผู้ปกครอง เพื่อส่งเสริมการใช้งานอินเทอร์เน็ตอย่างปลอดภัยให้เกิดขึ้นภายในครอบครัว ซึ่งพ่อแม่ ผู้ปกครองมีความจำเป็นต้องมีความรู้ในเบื้องต้นเพื่อให้สามารถสื่อสารกับบุตรหลานได้ โดยการจัดการศึกษายังต้องคำนึงถึงความพร้อม และความต้องการของแต่ละครอบครัวเป็นสำคัญด้วย

### ข้อเสนอแนะในการวิจัยครั้งต่อไป

1. เนื่องจากการสำรวจข้อมูลจากกลุ่มตัวอย่างในการวิจัยครั้งนี้ดำเนินการในช่วงเดือนมิถุนายน-สิงหาคม 2563 ก่อนการระบาดระลอกที่ 2 ของโรคติดเชื้อไวรัสโคโรนา 2019 ในประเทศไทย การวิจัยครั้งต่อไปจึงควรมีการสำรวจข้อมูลการใช้งานอินเทอร์เน็ตของเด็กเพิ่มเติม ซึ่งมีแนวโน้มเพิ่มสูงขึ้นจากการเรียนออนไลน์

2. ควรมีการศึกษาถึงความพร้อมและความต้องการของพ่อแม่ ผู้ปกครองและครูในการเรียนรู้การใช้งานอินเทอร์เน็ตอย่างปลอดภัยโดยเฉพาะในเรื่องการละเมิดลิขสิทธิ์ออนไลน์ เพื่อให้มีข้อมูลสำหรับวางแผนจัดการศึกษาให้มีความสอดคล้องกับความพร้อมและความต้องการของผู้เรียน เพื่อให้พ่อแม่ ผู้ปกครองและครูมีความรู้ที่เพียงพอและสามารถถ่ายทอดได้อย่างถูกต้อง เหมาะสม

3. เพื่อให้ครูและเด็กมีความรู้ความเข้าใจในการนำสื่อต่างๆ จากอินเทอร์เน็ตมาใช้ในการเรียนการสอนอย่างถูกต้อง จึงควรมีการศึกษาและออกแบบวิธีการหรือแนวปฏิบัติที่เหมาะสมในการสอนการใช้สื่อดิจิทัลอย่างเหมาะสมในโรงเรียน

4. ควรมีการจัดทำข้อเสนอแนะเชิงนโยบายด้านการจัดการศึกษานอกระบบและการศึกษาตามอัธยาศัยเพื่อสร้างประสบการณ์และองค์ความรู้ที่เหมาะสมให้เด็กได้เกิดการเรียนรู้ที่จะใช้งานอินเทอร์เน็ตอย่างปลอดภัยที่มีความเป็นไปได้ในทางปฏิบัติ เพื่อนำเสนอต่อหน่วยงานทั้งภาครัฐและเอกชน ที่มีบทบาทหน้าที่ หรือมีความสนใจที่จะดำเนินงานในเรื่องดังกล่าวต่อไป

### กิตติกรรมประกาศ (Acknowledgements)

งานวิจัยนี้ได้รับการสนับสนุนจากทุน 90 ปี จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย กองทุนรัชดาภิเษกสมโภช ผู้วิจัยขอขอบพระคุณ มา ณ โอกาสนี้

### เอกสารอ้างอิง (References)

- Boonprakong, K. (n.d.). *Khrū + bān sāl phalang sāng kānriānrū* [Teachers + homes, weaving the power to create learning]. Holistic Learning Creative Media and Content. <https://bit.ly/3N1DP9A>
- Castro, T. S., Osório, A. J., & Bond, E. (2015). Everybody does pirating-children's views about online piracy. *Configurações*, 16, 11-24. <https://doi.org/10.4000/configuracoes.2806>
- Chandarasiri, P. (2019). *Rōk tit kēm phāwa khukkām sukkhaphāp dek Thai thī phōmāe tōng chūai dūlāe lāe pōngkan* [Game addiction is a health threatening condition for Thai children that parents need to take care of and prevent.]. ThaiHealth Promotion Foundation. <https://bit.ly/3u7oifw>
- Child online safety index. (2021). DQ Institute. [https://www.dqinstitute.org/impact-measure/#cosi\\_page](https://www.dqinstitute.org/impact-measure/#cosi_page)

- Department of Children and Youth. (2020). *Kānsamrūt sathānākān dek kap phai 'ōnlai 2563* [Thai children and online dangers survey 2020]. Internet Foundation for the Development of Thailand. [https://inetfoundation.or.th/Welcome/media\\_download?id=158](https://inetfoundation.or.th/Welcome/media_download?id=158)
- Digital Economy Promotion Agency. (2021). *Nāo patibātkān songsām sapsin thāng panyā dān dīchithān* [Best practices on digital IP promotion]. depa. <https://www.depa.or.th/article-view/ip-series-best-practices-digital-ip-promotion>
- Electronic Transactions Development Agency. (2021). *Rāngān phonlākā rasamrūt phruttikam phūchai 'inthōnet nai prathēt Thai pī sōngphanhārōihoksāp* [Thailand internet user behavior 2020]. Electronic Transactions Development Agency. <https://www.eta.or.th/Useful-Resource/publications/Thailand-Internet-User-Behavior-2020.aspx>
- Intellectual Property Awareness Network. (2021). *Contribution to UK IPO copyright education tools for school teachers*. Intellectual Property Awareness Network. <https://ipaware.org/ipan-director-contributes-to-uk-ipo-copyright-education-tools-for-school-teachers/>
- The International Telecommunication Union. (2020). *Guidelines for parents and educators on Child Online Protection*. Child Online Protection. <https://www.itu-cop-guidelines.com/>
- Kanjanawasee, S. (2001). *Thritsādī kānthotsōp bāp dangdām* [Classical test theory]. Chulalongkorn University.
- Liu, C., Ang, R. P., & Lwin, M. O. (2013). Cognitive, personality, and social factors associated with adolescents' online personal information disclosure. *Journal of Adolescence*, 36(4), 629-638. <https://doi.org/10.1016/j.adolescence.2013.03.016>
- Mahidol University. (2014). *Kham nānam samrap phūpōkhrōng rūang kānchai 'inthōnet khōng dek lāe wairun* [Guidance for parents on internet usage of children and teen]. Media Zone Printing.
- Moreno, M. A., Egan, K. G., Bare, K., Young, H. N., & Cox, E. D. (2013). Internet safety education for youth: stakeholder perspectives. *BMC Public Health*, 13(543), 1-6. <https://doi.org/10.1186/1471-2458-13-543>
- Mubarak, S., & Mani, D. (2015). *Adolescents' safe online behaviour: A multifactor analysis based on social cognitive theory* [Paper presented]. Pacific Asia Conference on Information Systems (PACIS 2015), Singapore. <https://aisel.aisnet.org/pacis2015/239/>
- Valcke, M., Wever, B. D., Keer, H. V. & Schellens, T. (2011). Long-term study of safe internet use of young children. *Journal Computers & Education archive*, 57(1), 1292-1305. <https://doi.org/10.1016/j.compedu.2011.01.010>
- Vanichbuncha, K. (2009). *Sathiti samrap ngānwichai* [Statistic for Research]. Dharmasarn Printing.