



ศูนย์เทคโนโลยีอิเล็กทรอนิกส์และคอมพิวเตอร์แห่งชาติ
สำนักงานพัฒนาวิทยาศาสตร์และเทคโนโลยีแห่งชาติ
กระทรวงวิทยาศาสตร์และเทคโนโลยี
73/1 ถนนพระรามที่ 6 เขตราชเทวี กรุงเทพฯ 10400
โทรศัพท์ 02-644-8150..9 ต่อ 635
โทรสาร 02-644-6653

National Electronics and Computer Technology Center
National Science and Technology Development Agency
Ministry of Science and Technology
73/1 Rama VI Rd., Ratchathewi,
Bangkok 10400, THAILAND
Tel. +66(0)2-644-8150..9 ext. 635 Fax. +66(0)2-644-6653

ISBN 974-229-546-8



9 789742 295462

ราคา 80 บาท



E C T I

Electronic • Computing • Telecommunication • Information



รายงานผลการสำรวจ

กลุ่มผู้ใช้อินเทอร์เน็ตในประเทศไทย ปี 2546

Internet User Profile of Thailand 2003

รายงานผลการสำรวจกลุ่มผู้ใช้อินเทอร์เน็ตในประเทศไทย ปี 2546



ศูนย์เทคโนโลยีอิเล็กทรอนิกส์และคอมพิวเตอร์แห่งชาติ
สำนักงานพัฒนาวิทยาศาสตร์และเทคโนโลยีแห่งชาติ

รายงานผลการสำรวจกลุ่มผู้ใช้อินเทอร์เน็ต ในประเทศไทย ปี 2546

Internet User Profile of Thailand 2003



รายงานผลการสำรวจกลุ่มผู้ใช้อินเทอร์เน็ตในประเทศไทย ปี 2546

Internet User Profile of Thailand 2003

ISBN 974-229-411-9

พิมพ์ครั้งที่ 1 (มกราคม 2547)

จำนวน 3,000 เล่ม

ราคา 80 บาท

สงวนลิขสิทธิ์ พ.ศ. 2547 ตาม พ.ร.บ. ลิขสิทธิ์ พ.ศ. 2537

โดย ศูนย์เทคโนโลยีอิเล็กทรอนิกส์และคอมพิวเตอร์แห่งชาติ

ไม่อนุญาตให้คัดลอก ทำซ้ำ และดัดแปลง ส่วนใดส่วนหนึ่งของหนังสือฉบับนี้
นอกจากจะได้รับอนุญาตเป็นลายลักษณ์อักษรจากเจ้าของลิขสิทธิ์เท่านั้น

Copyright©2004 by:

National Electronics and Computer Technology Center

National Science and Technology Development Agency

Ministry of Science and Technology

112 Thailand Science Park, Phahon Yothin Road,

Klong Luang, Pathumthani 12120, THAILAND.

Tel. +66(0)2-564-6900 Fax. +66(0)2-564-6901..2

จัดทำโดย:



ฝ่ายพัฒนานโยบายและกฎหมาย

ศูนย์เทคโนโลยีอิเล็กทรอนิกส์และคอมพิวเตอร์แห่งชาติ

สำนักงานพัฒนาวิทยาศาสตร์และเทคโนโลยีแห่งชาติ

กระทรวงวิทยาศาสตร์และเทคโนโลยี

73/1 อาคาร สวทช. ถนนพระรามที่ 6 เขตราชเทวี กรุงเทพฯ 10400

โทรศัพท์ 02-644-8150..9 ต่อ 635 โทรสาร 02-644-6653

<http://www.nitc.go.th>

e-mail: info-nitc@nectec.or.th

พิมพ์ที่: บริษัท ด่านสุทธาการพิมพ์ จำกัด โทรศัพท์ 02-966-1600..6

จัดจำหน่ายโดย:

บริษัท ซีเอ็ดดูเคชั่น จำกัด (มหาชน)

ชั้นที่ 19 อาคารเนชั่นทาวเวอร์ เลขที่ 46/87-90 ถนนบางนา-ตราด

แขวงบางนา เขตบางนา กรุงเทพฯ 10260

โทรศัพท์ 02-751-5885, 02-751-5888 โทรสาร 02-751-5051 (แผนกขาย)

คำนำ

การใช้อินเทอร์เน็ตในประเทศไทยได้ขยายตัวเพิ่มขึ้นอย่างต่อเนื่อง อินเทอร์เน็ตได้เข้ามามีบทบาทสำคัญในชีวิตประจำวันในหลายๆ ด้านของคนไทย จากการสำรวจของสำนักงานสถิติแห่งชาติ พบว่าในปี พ.ศ. 2546 มีคนไทยใช้อินเทอร์เน็ตประมาณ 6.08 ล้านคน เพิ่มขึ้นถึงร้อยละ 27.1 จากปีก่อนหน้า การเพิ่มขึ้นของการใช้อินเทอร์เน็ตนี้เอง ทำให้การรวบรวมข้อมูลด้านต่างๆ เกี่ยวกับผู้ใช้อินเทอร์เน็ตในประเทศไทยมีความจำเป็นเพิ่มมากขึ้นตามลำดับ ทั้งนี้เพื่อนำมาใช้ประโยชน์ในด้านต่างๆ ไม่ว่าจะเป็นเพื่อการนำไปใช้ประโยชน์เชิงนโยบาย และเป็นเครื่องชี้วัดสถานะของการเข้าถึงและประโยชน์จากอินเทอร์เน็ตของสังคมไทย

การสำรวจกลุ่มผู้ใช้อินเทอร์เน็ตในประเทศไทยนี้ เป็นการสำรวจออนไลน์ ซึ่งศูนย์เทคโนโลยีอิเล็กทรอนิกส์และคอมพิวเตอร์แห่งชาติ ได้จัดทำขึ้นเป็นปีที่ 5 นับแต่ปี 2542 เพื่อรวบรวมลักษณะของผู้ใช้และพฤติกรรมการใช้ของอินเทอร์เน็ตของคนไทย ไว้เป็นฐานข้อมูลในการวิเคราะห์การเปลี่ยนแปลงการใช้และพฤติกรรมการใช้ของคนไทยอย่างต่อเนื่อง ในปีนี้มีผู้ให้ความสนใจตอบแบบสอบถามเพิ่มขึ้นจากปีก่อนถึงร้อยละ 39.9 รวมผู้ตอบทั้งสิ้น 21,049 คน แบบสอบถามทุกๆ ปีนั้น จะมีการปรับปรุง/เพิ่มเติมแบบสอบถามบางส่วนเพื่อให้เหมาะสมกับสภาวะการณปัจจุบัน โดยแบบสอบถามประจำปี 2546 นี้ ได้เพิ่มเติมเกี่ยวกับการเล่นเกมออนไลน์ ความคิดเห็นของผู้เล่นเกมออนไลน์ และพฤติกรรมการใช้โทรศัพท์มือถือ ซึ่งจากผลการสำรวจดังกล่าว ได้นำมาวิเคราะห์โดยละเอียดไว้ในส่วนของบทความประจำเล่มนี้

การสำรวจประจำปีนี้ได้รับความอนุเคราะห์ตีพิมพ์ประกาศเชิญชวนให้ตอบแบบสอบถามจากเว็บไซต์หลายแห่งไม่ว่าจะเป็น dailynews.co.th hunsanet.com kapook.com pantip.com police.go.th siam2you.com siamguru.com thairath.co.th th2.net truehits.net webmaster.or.th เว็บไซต์ในเครือเอ็มเว็บ ฯลฯ และได้รับความอนุเคราะห์ของรางวัลบางส่วนจาก บริษัท ซีอีดี ยูเคชั่น จำกัด บริษัท เอเชีย อินโฟเน็ท จำกัด บริษัท Advance Info Service PLC ซึ่งศูนย์ฯ ต้องขอขอบพระคุณ ไว้ ณ ที่นี้ สำหรับข้อมูลที่รวบรวมได้ตลอด 5 ปี ที่ผ่านมา ศูนย์ฯ จะนำไปจัดทำรายงานการวิเคราะห์พฤติกรรมโดยละเอียดของผู้ใช้อินเทอร์เน็ตในประเทศไทย และเสนอเป็นรายงานในลำดับต่อไป สำหรับการสำรวจกลุ่มผู้ใช้อินเทอร์เน็ตในปีต่อไป ศูนย์ฯ หวังเป็นอย่างยิ่งที่จะได้รับความร่วมมือด้วยดีเช่นนี้ จากประชาคมอินเทอร์เน็ตไทย ตลอดไปทุกปี

ด้วยความขอบพระคุณ
ศูนย์เทคโนโลยีอิเล็กทรอนิกส์และคอมพิวเตอร์แห่งชาติ
มกราคม 2547

สารบัญ

คำนำ

บทนำ : เด็กและวัยรุ่นไทยบนโลกอินเทอร์เน็ต มุมมองแห่งการ

สร้างสรรค์ และมุมมองแห่งภัยอันตราย.....	1
บทสรุปสำหรับผู้บริหาร การสำรวจกลุ่มผู้ใช้อินเทอร์เน็ตในประเทศไทย ปี 2546.....	23
การกระจายของการใช้อินเทอร์เน็ตในประเทศไทย	34
เพศ (Gender)	35
อายุ (Age)	36
ที่อยู่ปัจจุบัน (Present Location)	37
เขตที่อยู่ (Urban versus Rural)	38
สถานะสมรส (Marital Status)	39
การศึกษา (Level of Education)	40
สาขาการศึกษา (Major of Education)	41
สถานะการทำงาน (Employment)	44
สาขาอาชีพ (Sector)	45
ประเภทของหน่วยงาน (Type of Employment)	48
รายได้ของครัวเรือนต่อเดือน (Monthly Household Income)	49
ความรู้ภาษาอังกฤษ (English Proficiency)	50
การมีคอมพิวเตอร์ที่บ้าน (Home Computer Ownership)	51
การใช้โทรศัพท์มือถือ (Mobile Phone Ownership)	52
ลักษณะการใช้บริการข้อความผ่านโทรศัพท์มือถือ (Type of Data Communication via Mobile Phone).....	53
ประสบการณ์การใช้อินเทอร์เน็ต (Years on Internet)	54
จำนวนชั่วโมงอินเทอร์เน็ตที่ใช้ต่อสัปดาห์ (Weekly Hours of Use)	55
ช่วงเวลาที่ใช้อินเทอร์เน็ต (Time of Use)	56
ปริมาณการใช้จากแต่ละสถานที่ (Point of Access)	57
การเข้าถึงอินเทอร์เน็ต (Internet Access)	58

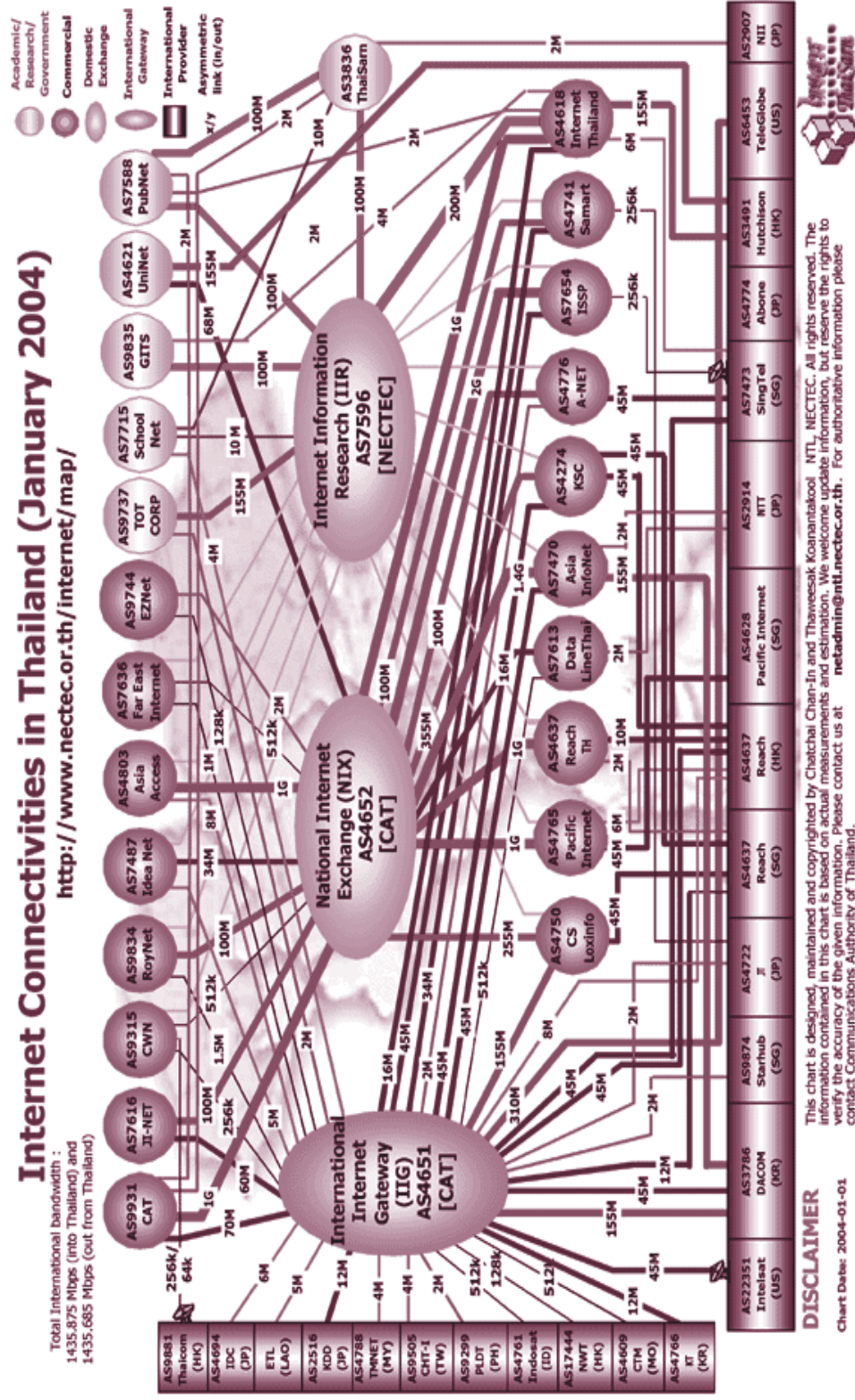
เบราว์เซอร์ที่ใช้ (Browser)	59
รูปแบบการเข้าสู่อินเทอร์เน็ต (Mode of Connectivity)	60
ลักษณะการใช้งานอินเทอร์เน็ต (Internet Activities)	61
ลักษณะการใช้งานอินเทอร์เน็ตที่มากที่สุด (Top Activity on Internet) ...	63
ลักษณะการใช้งานอินเทอร์เน็ตมากที่สุดเปรียบเทียบหญิง-ชาย (Top Activity on Internet by Gender)	65
ลักษณะการใช้งานอินเทอร์เน็ตมากที่สุดเปรียบเทียบตามกลุ่มอายุ (Top on Internet Activity by Age)	67
ปัญหาที่สำคัญของอินเทอร์เน็ต (Perceived Problems Concerning the Internet)	69
การซื้อสินค้าหรือบริการทางอินเทอร์เน็ต (Internet Purchase)	72
การซื้อสินค้าหรือบริการทางอินเทอร์เน็ตเปรียบเทียบหญิง-ชาย (Internet Purchase by Gender)	73
มูลค่าการซื้อสินค้าหรือบริการทางอินเทอร์เน็ต (Value of Internet Purchase)	74
สินค้าหรือบริการที่เคยสั่งซื้อทางอินเทอร์เน็ต (Goods and Services Purchased).....	75
เหตุผลที่ไม่ซื้อสินค้าทางอินเทอร์เน็ต (Reasons against Internet Purchase).....	78
การเล่นเกมออนไลน์ (Game Online Playing)	82
การเล่นเกมออนไลน์เปรียบเทียบหญิง-ชาย (Game Online Playing by Gender)..	83
การเล่นเกมออนไลน์เปรียบเทียบตามกลุ่มอายุ (Game Online Playing by Age)	84
สัดส่วนการเล่นเกมออนไลน์เปรียบเทียบตามกลุ่มอายุ (Game Online Playing by Age Ratio)	85
จำนวนชั่วโมงในการเล่นเกมนออนไลน์ต่อสัปดาห์ (Weekly Hours of Game Online Playing)	86

การเสียค่าบริการในการเล่นเกมนออนไลน์ (Game Online Playing Expense).....	87
ค่าบริการในการเล่นเกมนออนไลน์ต่อเดือน (Monthly Game Online Playing Expense)	88
ประโยชน์จากการเล่นเกมออนไลน์ (Benefit of Game Online Playing).....	89
ข้อเสียจากการเล่นเกมออนไลน์ (Negative Effects of Game Online Playing).....	91
จำนวนการเข้าชมเว็บไซต์ภาครัฐต่อเดือน (Monthly Government Web Site Visits)	94
การใช้ประโยชน์จากเว็บไซต์ภาครัฐ (Purpose of Visit to Government Web Sites)	95
ปัญหาที่พบจากการเข้าไปใช้ประโยชน์จากเว็บไซต์ภาครัฐ (Perceived Problems with Government Web Sites)	97
ความถี่ในการเยี่ยมชมเว็บไซต์ภาครัฐแยกตามกลุ่มอายุ (Monthly Government Web Site Visits by Age)	99
ภาคผนวก	
แบบสอบถามออนไลน์	101
รายชื่อผู้ดำเนินโครงการ	111

Total International bandwidth :
1435.875 Mbps (into Thailand) and
1435.685 Mbps (out from Thailand)

Total International bandwidth :
1435.875 Mbps (into Thailand) and
1435.685 Mbps (out from Thailand)

Commercial
Domestic
Exchange

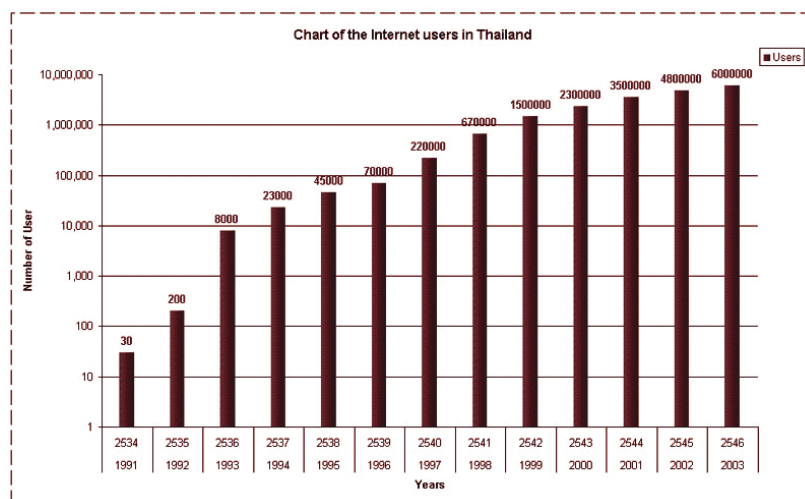


แหล่งที่มา Internet Information Resource Center, เนคเทค (www.nectec.or.th/internet)

จำนวนผู้ใช้อินเทอร์เน็ตในประเทศไทย

Year	Year A.D.	Users	Source
2534	1991	30	NECTEC
2535	1992	200	NECTEC
2536	1993	8,000	NECTEC
2537	1994	23,000	NECTEC
2538	1995	45,000	NECTEC
2539	1996	70,000	NECTEC
2540	1997	220,000	Internet Thailand/NECTEC
2541	1998	670,000	Internet Thailand/NECTEC
2542	1999	1,500,000	ISP Club/NECTEC
2543	2000	2,300,000	ISP Club/NECTEC
2544	2001	3,500,000	NSO/NECTEC (household survey)
2545	2002	4,800,000	NECTEC (estimate)
2546	2003	6,031,300	NSO survey

ที่มา : <http://www.nectec.or.th/internet>



เด็กและวัยรุ่นไทยบนโลกอินเทอร์เน็ต มุมมองแห่งการสร้างสรรค์ และมุมมองแห่งภัยอันตราย

ทวีศักดิ์ กอนันต์กุล
ชฎามาศ ธุวะเศรษฐกุล
สิรินทร ไชยศักดิ์
วันดี กริชอนันต์

ปัจจุบันเทคโนโลยีสารสนเทศและการสื่อสารโดยเฉพาะอินเทอร์เน็ต ได้แทรกซึมเข้าไปทุกภาคส่วนของสังคม และเข้ามามีส่วนสำคัญต่อการดำเนินชีวิตของคนไทยเพิ่มมากขึ้นเรื่อยๆ จากเดิมที่อินเทอร์เน็ตเป็นเพียงแหล่งข้อมูลสำหรับนักวิชาการและนักวิจัยด้านคอมพิวเตอร์ ได้ขยายการใช้ประโยชน์ไปสู่ผู้คนในวงการอื่นๆ เพิ่มขึ้น อาจจะกล่าวได้ว่า ปัจจุบันไม่มีข้อมูลใดที่ไม่สามารถหาได้จากอินเทอร์เน็ต จากการที่อินเทอร์เน็ตเป็นที่ยอมรับว่ามีประโยชน์มหาศาล รัฐบาลจึงได้พยายามส่งเสริมให้เกิดการใช้อินเทอร์เน็ตในหมู่ประชาชนทั่วไปเพิ่มขึ้น โดยใช้เป็นเครื่องมือในการลดความเหลื่อมล้ำในการเข้าถึงสารสนเทศและความรู้ (digital divide) เนื่องจากอินเทอร์เน็ตเป็นสื่อที่มีราคาถูกลง มีข้อมูลอยู่มากมาย และไม่มีข้อจำกัดด้านเวลาในการเข้าถึงข่าวสารข้อมูลนั้นๆ

กลุ่มผู้ใช้อินเทอร์เน็ตที่มีการขยายตัวอย่างรวดเร็วกลุ่มหนึ่งคือ กลุ่มเด็กและวัยรุ่น (อายุต่ำกว่า 20 ปี) เนื่องจากเป็นกลุ่มที่สนใจและกระตือรือร้นที่จะเรียนรู้เทคโนโลยีใหม่ๆ อยู่เสมอ ทั้งรัฐบาลและองค์กรเอกชนได้สนับสนุนให้มีโครงการต่างๆ เพื่อให้โรงเรียนทั่วประเทศสามารถเข้าถึงความรู้ในอินเทอร์เน็ตได้ เช่น โครงการเครือข่ายคอมพิวเตอร์เพื่อโรงเรียนไทย (SchoolNet) โครงการ

เทคโนโลยีสารสนเทศเพื่อการศึกษาตามพระราชดำริสมเด็จพระเทพรัตนราชสุดาฯ สยามบรมราชกุมารี โครงการศึกษาทางไกลผ่านดาวเทียม เป็นต้น

อย่างไรก็ดีอินเทอร์เน็ตนั้นมิได้มีแต่ประโยชน์เพียงด้านเดียว เป็นที่ยอมรับกันว่าความไร้ขอบเขตของการออนไลน์ ทำให้เกิดผลในทางลบหลาย ๆ ประการ ที่เห็นได้ชัดคือปัญหาสื่อลามกอนาจาร การล่อลวง เป็นต้น ซึ่งผู้ที่ได้รับผลกระทบจากภัยเหล่านี้ มักเป็นกลุ่มเด็กและวัยรุ่น ซึ่งขาดความรู้ ความเข้าใจ และความระมัดระวังตัวในการออนไลน์ หรือการใช้อินเทอร์เน็ต/เทคโนโลยีดังกล่าว

ปัจจุบันหน่วยงานระดับนโยบาย เช่น กระทรวงเทคโนโลยีสารสนเทศ และการสื่อสาร สำนักงานตำรวจแห่งชาติ ได้เล็งเห็นถึงความสำคัญของภัยที่เด็ก และวัยรุ่นอาจได้รับผ่านอินเทอร์เน็ต จึงได้ออกมาตรการหลาย ๆ ด้านมาเพื่อปกป้อง/ป้องกันภัยอันตรายจากการออนไลน์ ไม่ว่าจะเป็นการจำกัดเวลาในการเล่น เกมออนไลน์ การจัดตั้งโครงการ Good Net การปิดเว็บไซต์ลามกอนาจารที่อยู่ใน ประเทศไทย ฯลฯ อย่างไรก็ตาม การกำหนดมาตรการป้องกันอันตรายที่เหมาะสมสำหรับเด็กและวัยรุ่นนั้น จะต้องมีความรู้ความเข้าใจพฤติกรรมในการออนไลน์ ของพวกเขาในระดับหนึ่ง เพื่อไม่ให้มาตรการเหล่านั้นก่อให้เกิดการชะงักในการ ใช้ประโยชน์จากอินเทอร์เน็ต ดังนั้นในการออกแบบสำรวจกลุ่มผู้ใช้อินเทอร์เน็ตใน ประเทศไทยประจำปี 2546 นี้ ศูนย์เทคโนโลยีอิเล็กทรอนิกส์และคอมพิวเตอร์ แห่งชาติ (เนคเทค) จึงได้เพิ่มข้อคำถามเกี่ยวกับเกมออนไลน์ ซึ่งเป็นหัวข้อหนึ่งที่มี การวิพากษ์วิจารณ์ในวงกว้างในรอบปีที่ผ่านมา และนำผลการสำรวจดังกล่าว พร้อม กับข้อมูลอื่น ๆ เกี่ยวกับพฤติกรรมการใช้เน็ตของเด็กและวัยรุ่นไทย ไม่ว่าจะเป็นงานศึกษาของนักวิชาการที่เกี่ยวข้อง และข้อมูลจากการสัมภาษณ์เพิ่มเติมจากกลุ่มเป้าหมาย เพื่อสรุปให้เห็นถึงลักษณะพฤติกรรมในการออนไลน์ของ เด็กและวัยรุ่นไทย โดยเฉพาะพฤติกรรมในการเล่นเกมนออนไลน์ รวมถึงปัญหาที่ พบและข้อเสนอแนะแนวทางแก้ไขในเชิงนโยบาย เพื่อเป็นแนวทางในการส่งเสริม การใช้เน็ตในทางสร้างสรรค์ในกลุ่มเด็กและวัยรุ่น ในลำดับต่อไปด้วย

ลักษณะโดยทั่วไปของเด็กและวัยรุ่นไทยบนโลกอินเทอร์เน็ต

ลักษณะโดยทั่วไปที่น่าสนใจของผู้ใช้อินเทอร์เน็ตที่อายุต่ำกว่า 20 ปี ซึ่งได้จากการสำรวจกลุ่มผู้ใช้อินเทอร์เน็ตของเนคเทค ในช่วงปี 2542-2546 มีข้อมูลที่น่าสนใจ ดังนี้

- มีแนวโน้มที่ประชากรอายุต่ำกว่า 20 ปี จะใช้อินเทอร์เน็ตเพิ่มขึ้นตามลำดับ โดยผลการสำรวจปีล่าสุดพบว่ามีผู้ใช้อินเทอร์เน็ตที่อายุน้อยกว่า 20 ปี ประมาณร้อยละ 21.8 เพิ่มขึ้นจากร้อยละ 13.0 ในปี 2542 แสดงให้เห็นอย่างชัดเจนว่าอินเทอร์เน็ตได้รับความนิยมในกลุ่มอายุนี้เพิ่มขึ้นเรื่อยๆ ดังนั้นมีความจำเป็นอย่างยิ่งที่จะต้องมีการวางแผนรองรับสำหรับการสนับสนุนให้เกิดการใช้ประโยชน์จากอินเทอร์เน็ตอย่างสร้างสรรค์ ในผู้ใช้กลุ่มนี้ต่อไป

ตารางที่ 1: สัดส่วนของผู้ใช้อินเทอร์เน็ตจำแนกตามอายุ

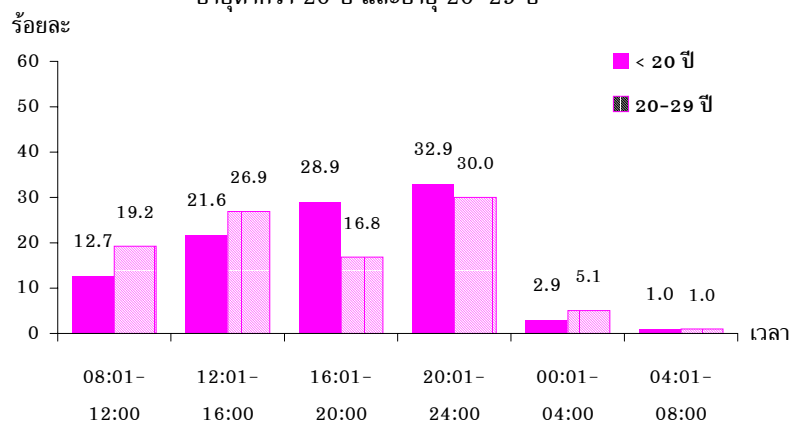
	ต่ำกว่า 20 ปี	20-29 ปี	30 ปี ขึ้นไป	รวม
ปี 2542	13.0	56.3	30.7	100
ปี 2543	16.3	50.3	33.4	100
ปี 2544	18.4	49.1	32.5	100
ปี 2545	17.1	53.2	29.7	100
ปี 2546	21.8	47.8	30.4	100

ที่มา: การสำรวจกลุ่มผู้ใช้อินเทอร์เน็ตในประเทศไทย โดยศูนย์เทคโนโลยีอิเล็กทรอนิกส์และคอมพิวเตอร์แห่งชาติ ปี พ.ศ. 2542-2546

- เวลาที่เด็กและวัยรุ่นอายุน้อยกว่า 20 ปี ส่วนใหญ่ออนไลน์นั้น อยู่ใน ช่วง 16.01 น.-24.00 น. ซึ่งเป็นเวลาหลังเลิกเรียน แสดงให้เห็นว่าสถานที่ออนไลน์ส่วนใหญ่มาจากบ้านและร้านบริการอินเทอร์เน็ต (Internet cafe) มากกว่าออนไลน์จากสถานศึกษา พฤติกรรมนี้จะ

แตกต่างจากกลุ่มอายุ 20-29 ปี ซึ่งมักออนไลน์ ในช่วงเวลาระหว่าง 8.00 น.-16.00 น. จากสถานที่ทำงาน ดังนั้น พ่อแม่ ผู้ปกครอง จึงสามารถมีบทบาทสำคัญต่อการใช้อินเทอร์เน็ตได้อย่างปลอดภัย และได้ประโยชน์สูงสุดในกลุ่มอายุนี้

แผนภูมิที่ 1: เปรียบเทียบเวลาที่ใช้อินเทอร์เน็ตของผู้ใช้อินเทอร์เน็ต อายุต่ำกว่า 20 ปี และอายุ 20-29 ปี

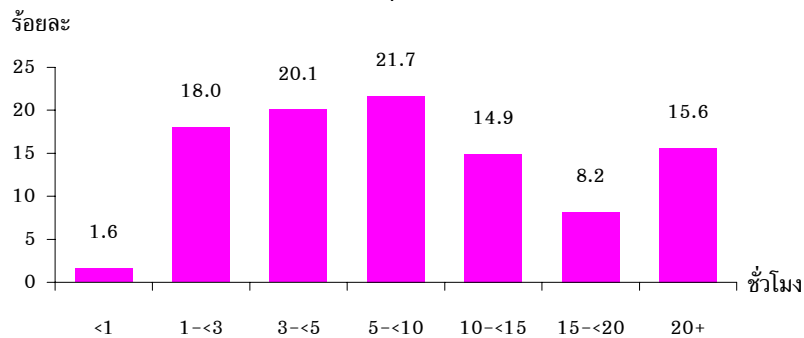


ที่มา: การสำรวจกลุ่มผู้ใช้อินเทอร์เน็ตในประเทศไทย โดยศูนย์เทคโนโลยีอิเล็กทรอนิกส์และคอมพิวเตอร์แห่งชาติ ปี พ.ศ. 2546

- ปัจจุบันเด็กและวัยรุ่นจะใช้เวลาในการออนไลน์เฉลี่ยสัปดาห์ละ 9.2 ชั่วโมง ต่ำกว่าเวลาออนไลน์โดยเฉลี่ยของผู้ใช้อินเทอร์เน็ตโดยรวม (สัปดาห์ละ 10.1 ชั่วโมง) ซึ่งในจำนวนนี้มีเด็กและวัยรุ่นถึงร้อยละ 15.3 ที่ระบุว่าใช้เวลาออนไลน์มากกว่า 20 ชั่วโมงต่อสัปดาห์ ซึ่งนับว่าเป็นการใช้เวลาออนไลน์ที่สูงมาก

- กิจกรรมสามอันดับแรกของเด็กและวัยรุ่นอายุต่ำกว่า 20 ปี ที่ทำบนอินเทอร์เน็ต คือ ค้นหาหาข้อมูล จดหมายอิเล็กทรอนิกส์ และเล่นเกม สำหรับเด็กที่ออนไลน์มากกว่า 20 ชั่วโมงต่อสัปดาห์ กิจกรรมที่ทำบนอินเทอร์เน็ตมากที่สุด เป็นกิจกรรมที่เน้นไปในทางบันเทิง อันได้แก่ เล่นเกม สนทนา* (Chat/ICQ/MSN) แสดงให้เห็นอย่างชัดเจนว่าปัจจุบันเด็กและวัยรุ่น ใช้สื่ออินเทอร์เน็ตไปในกิจกรรมการบันเทิงมากกว่าหาความรู้ ข่าวสารใหม่ๆ

แผนภูมิที่ 2: จำนวนชั่วโมงที่ใช้ในการเล่นอินเทอร์เน็ตต่อสัปดาห์ของผู้ใช้อินเทอร์เน็ตอายุต่ำกว่า 20 ปี



ที่มา: การสำรวจกลุ่มผู้ใช้อินเทอร์เน็ตในประเทศไทย โดยศูนย์เทคโนโลยีอิเล็กทรอนิกส์และคอมพิวเตอร์แห่งชาติ ปี พ.ศ. 2546

* การ"สนทนา"ผ่านคอมพิวเตอร์ เป็นการใช้ระบบสื่อสารร่วมกันระหว่างสองคนขึ้นไป โดยผู้เข้าร่วมสนทนาสามารถป้อนข้อความผ่านแป้นพิมพ์ เพื่อให้ไปปรากฏบนจอภาพของทุกๆ คน คล้ายกับห้องสนทนา ซึ่งหากผู้ใดพูดผู้อื่นจะได้ยินพร้อมๆ กัน ในกรณีที่เป็นการสนทนาระหว่างบุคคล 2 คน จะเรียกว่า Chat หรือ Instant Messaging ในกรณีที่สนทนากันหลายคนจะเรียกว่า Chat room

ตารางที่ 2: สัดส่วนลักษณะการใช้งานอินเทอร์เน็ตมากที่สุดแยกตามกลุ่มอายุ

กิจกรรม	ร้อยละ		
	<20 ปี	20-29 ปี	30+ ปี
1. ค้นหาข้อมูล	28.5	32.3	33.9
2. ไปรษณีย์อิเล็กทรอนิกส์	20.1	36.6	31.7
3. ติดตามข่าว	8.4	11.3	22.4
4. สนทนา	15.7	6.2	2.4
5. เล่นเกม	14.1	4.8	1.6
6. เว็บบอร์ด	6.7	4.2	3.8
7. ดาวน์โหลด* ซอฟต์แวร์	2.1	2.3	1.9
8. ชมสินค้า	1.0	1.2	1.7
9. ดาวน์โหลดเพลง	2.2	0.8	0.4
10. ดาวน์โหลดเกม	1.2	0.3	0.2
รวม	100	100	100

ที่มา: การสำรวจกลุ่มผู้ใช้อินเทอร์เน็ตในประเทศไทย โดยศูนย์เทคโนโลยีอิเล็กทรอนิกส์และคอมพิวเตอร์แห่งชาติ ปี พ.ศ. 2546

ตารางที่ 3: สัดส่วนลักษณะการใช้งานอินเทอร์เน็ตมากที่สุดของกลุ่มอายุต่ำกว่า 20 ปีที่ใช้อินเทอร์เน็ตมากกว่า 20 ชั่วโมงต่อสัปดาห์

กิจกรรม	จำนวน (คน)	ร้อยละ
1. เล่นเกม	236	34.1
2. สนทนา	173	25.0
3. ค้นหาข้อมูล	90	13.0
4. ไปรษณีย์อิเล็กทรอนิกส์	73	10.5

* ดาวน์โหลด (download) หมายถึง การใช้ระบบสื่อสารข้อมูล เช่น อินเทอร์เน็ต หรือ bulletin board system เพื่อสำเนาเพิ่มจากศูนย์บริการต่างๆ มายังเครื่องของผู้ใช้ ส่วนคำว่า upload จะมีความหมายตรงกันข้าม คือเป็นการสำเนาเพิ่มข้อมูลจากเครื่องของผู้ใช้ไปยังเครื่องที่ศูนย์บริการ

กิจกรรม	จำนวน (คน)	ร้อยละ
5. เว็บบอร์ด	46	6.6
6. ติดตามข่าว	26	3.8
7. ดาวน์โหลดซอฟต์แวร์	25	3.6
8. ดาวน์โหลดเพลง	15	2.2
9. ดาวน์โหลดเกม	7	1.0
10. ชมนินค้ำ	2	0.3
รวม	693	100

ที่มา: การสำรวจกลุ่มผู้ใช้อินเทอร์เน็ตในประเทศไทย โดยศูนย์เทคโนโลยีอิเล็กทรอนิกส์และคอมพิวเตอร์แห่งชาติ ปี พ.ศ. 2546

อย่างไรก็ตามความนิยมในการเข้าชมเว็บไซต์บนแท็บเล็ตนี้ได้เป็นเฉพาะกลุ่มเด็กและวัยรุ่นอย่างเดียวเท่านั้น จากการเก็บรวบรวมข้อมูลพฤติกรรมการเข้าชมเว็บไซต์ต่างๆ ในประเทศไทย ว่า 6,000 แห่ง โดย truehits¹ พบว่าในช่วง 2 ปีที่ผ่านมา สัดส่วนของการเข้าชมเว็บไซต์ไทย ยังคงเป็นเรื่องบันเทิง และเรื่องสังคมทั่วไป มากกว่าพาณิชย์อิเล็กทรอนิกส์ รัฐบาลอิเล็กทรอนิกส์ และการศึกษา ตามตารางที่ 5

ตารางที่ 5: ประเภทของเว็บไซต์ไทยที่ได้รับความนิยม 10 อันดับแรก ปี 2546

ประเภทของเว็บไซต์	สัดส่วนต่อการเข้าชมทั้งหมด	แนวโน้มจากปี 2545
1. บันเทิง	29.6	ลดลง 3.5 %
2. อินเทอร์เน็ต	26.0	เพิ่มขึ้น 1.1 %
3. ธุรกิจ	9.5	ลดลง 2.3 %
4. ข่าวและสื่อ	7.0	ลดลง 1.6 %
5. บุคคลและสังคม	6.0	เพิ่มขึ้น 0.5 %

¹ <http://www.truehits.net> ศูนย์รวมสถิติเว็บไทย เว็บไซต์ให้บริการนับสถิติและข้อมูลการเข้าชมเว็บไซต์ไทย

ประเภทของเว็บไซต์	สัดส่วนต่อการเข้าชมทั้งหมด	แนวโน้มจากปี 2545
6. เกมส์	5.0	(ประเภทที่เพิ่มใหม่)
7. ช็อปปิ้ง	3.3	(ประเภทที่เพิ่มใหม่)
8. หน่วยงานราชการ	2.4	เพิ่มขึ้น 0.2 %
9. คอมพิวเตอร์	2.4	ลดลง 4.1 %
10. การศึกษา	2.1	ลดลง 0.1 %

ที่มา : <http://truehits.net> ข้อมูลเฉลี่ยการเข้าชมเว็บไซต์ไทย มกราคม-ธันวาคม 2546

- สำหรับปัญหาที่พบจากการออนไลน์ในมุมมองของเด็กและวัยรุ่นนั้น จากการสำรวจ ได้สอบถามความคิดเห็นของผู้ใช้อินเทอร์เน็ตต่อปัญหาที่พวกเขาพบ ในกลุ่มของผู้ตอบอายุต่ำกว่า 20 ปี ได้แสดงให้เห็นว่าปัญหาที่เด็กและวัยรุ่นคิดว่าสำคัญอันเกิดจากการใช้อินเทอร์เน็ตสามอันดับแรกคือ ความล่าช้าในการสื่อสาร การได้รับไวรัส และภาระค่าใช้จ่าย

ตารางที่ 4: ความคิดเห็นต่อปัญหาที่พบจากการใช้งานอินเทอร์เน็ต 5 ลำดับแรกของกลุ่มอายุต่ำกว่า 20 ปี

ปัญหา	ร้อยละ
1. ความล่าช้าของการสื่อสาร	60.3
2. การได้รับไวรัส	45.1
3. ภาระค่าใช้จ่าย	25.3
4. การมีแหล่งข้อมูลทางเพศ	23.2
5. อีเมลขยะ*	21.7

* อีเมลขยะ หมายถึงจดหมายอิเล็กทรอนิกส์ซึ่งเราไม่ประสงค์ได้รับ มักจะเป็นข้อความจากบุคคลที่ผู้รับไม่รู้จัก โดยมีเนื้อหาสาระชักชวนให้ซื้อสินค้า ล่อลวง หรือเชิญให้ไปชมภาพลามก ภาษาอังกฤษเรียกว่า junk mail ต่อมาในระยะหลังๆ พบว่าผู้ส่ง junk mail ส่งไปยังบุคคลต่างๆ จำนวนมาก นับแสนหรือล้านฉบับต่อครั้ง และผู้รับแต่ละคนจะได้รับวันละหลายฉบับ จนเป็นที่น่ารำคาญมากขึ้น จึงนิยมเปลี่ยนไปใช้คำว่า spam mail ซึ่งคำว่า spam เป็นศัพท์แสลง หมายถึง สิ่งที่ไม่ต้องการ สิ่งที่เป็นของปลอม เป็นของหลอกลวง

สาเหตุสำคัญที่เด็กและวัยรุ่นคิดว่าปัญหาเรื่องความล่าช้าของการสื่อสารเป็นปัญหาที่สำคัญที่สุด อาจจะเนื่องมาจากว่าส่วนใหญ่กิจกรรมที่กลุ่มนี้ใช้ประโยชน์จากอินเทอร์เน็ต เป็นกิจกรรมที่เน้นไปในทางบันเทิง ที่ต้องการความรวดเร็วในการดาวน์โหลด การเล่นเกม การโต้ตอบออนไลน์ ฯลฯ

ประโยชน์ที่ได้จากการใช้อินเทอร์เน็ตของเด็กและวัยรุ่นไทย

เด็กและวัยรุ่นได้อะไรบ้างจากการออนไลน์ ? จากการรวบรวมข้อมูลจากแหล่งต่าง ๆ ที่มีการศึกษาหรือวิเคราะห์ในประเด็นนี้ พอจะสรุปประโยชน์ที่เด็กและวัยรุ่นจะได้รับจากการเข้าไปใช้อินเทอร์เน็ตได้ หลายประการดังนี้

ด้านการศึกษาหาความรู้

อินเทอร์เน็ตมีประโยชน์อย่างยิ่งในวงการการศึกษา การมีอินเทอร์เน็ตทำให้เด็กและวัยรุ่นในเขตภูมิภาคห่างไกลสามารถเรียนรู้ และเข้าถึงข้อมูลข่าวสารได้เท่าเทียมกับเด็กและวัยรุ่นในเขตเมือง (ลดความเหลื่อมล้ำในการเข้าถึงสารสนเทศและความรู้) โดยในปัจจุบันมีเว็บไซต์ที่ให้บริการการศึกษา/ความรู้ออนไลน์มากมาย อาทิเช่น chula-online.com thai2learn.org ฯลฯ ซึ่งช่วยให้เด็กและวัยรุ่นสามารถหาความรู้เพิ่มเติมได้นอกจากความรู้ที่ได้รับภายในโรงเรียน

ด้านความบันเทิง

จากข้อมูลที่ได้จากการสำรวจกลุ่มผู้ใช้อินเทอร์เน็ตของเนคเทค พบว่ากลุ่มอายุต่ำกว่า 20 ปี นั้นนิยมใช้อินเทอร์เน็ตเพื่อกิจกรรมทางด้านบันเทิง เช่น เล่นเกม การสนทนา ดาวน์โหลดเพลง ฯลฯ มากกว่ากิจกรรมอื่นๆ ซึ่งในการทำกิจกรรมเพื่อความบันเทิงนี้ บางส่วนสามารถให้ประโยชน์ในการพัฒนาทักษะในการแก้ปัญหาเฉพาะหน้า การคิดอย่างเป็นระบบ (การเล่นเกม) การได้พบเพื่อนและสังคมใหม่ๆ (การสนทนา/กระดานข่าว)

ด้านสังคม/การสร้างเสริมพฤติกรรมอันดีงาม

ปัจจุบันอินเทอร์เน็ตมักถูกมองว่าทำให้เกิดภาพด้านลบแก่สังคม เนื่องจากมีข่าวทางหน้าหนังสือพิมพ์เสมอๆ ถึงภัยอันตรายที่ได้รับจากการเข้าไปใช้อินเทอร์เน็ต โดยเฉพาะการเข้าไปสนทนากับผู้ที่เราไม่รู้จัก แต่ในอีกแง่มุมหนึ่ง การเข้าไปยังห้องสนทนาที่สร้างสรรค์ ซึ่งผู้ที่อยู่ในกลุ่มสนทนามีความชอบ/ความสนใจใกล้เคียงกัน จะช่วยให้เกิดการรวมกลุ่มทางสังคม และเกิดการสร้างเสริมพฤติกรรมอันดีงามได้ เช่น กรณีของ “ดร.ป๊อป สุวรา ลีริพัฒน์” ที่เริ่มงานเขียนออนไลน์ตั้งแต่อายุ 16 ปี ปัจจุบัน “เดอะ ไวท์ โรด” เรื่องแต่งออนไลน์ทั้งสามภาค ถูกพิมพ์เป็นหนังสือและได้รับความนิยมจากผู้อ่านเป็นจำนวนมาก และกรณีของ “นางสาวศิริกาญจน์” ผู้ใช้เวลาว่างจากเรียน มากเขียนนวนิยายแฟนตาซีออนไลน์ตั้งแต่อายุ 14 ปี และปัจจุบันเธอมีนวนิยายที่ตีพิมพ์แล้วถึง 6 เล่ม²

ปัญหาที่เกิดขึ้นจากการออนไลน์ของเด็กและวัยรุ่น : กรณีของปัญหาที่เกิดจากเกมออนไลน์

ปัจจุบันมีงานการศึกษาวิจัยหลายฉบับเกี่ยวกับปัญหาที่เกิดขึ้นจากการออนไลน์ของเด็กและวัยรุ่น ไม่ว่าจะเป็นงานสำรวจเรื่อง “เด็กไทยกับภัยออนไลน์” ขององค์กรยูนิเซฟประเทศไทย งานศึกษาเรื่อง “เกมคอมพิวเตอร์และผลกระทบต่อเด็กและเยาวชนในสังคมไทย” โดย รศ.ดร. พันธุ์ทิพย์ กาญจนะจิตรา สายสุนทร และคณะ เป็นต้น ซึ่งโดยรวมพบว่าปัญหาที่สำคัญคือปัญหาการได้รับสื่อลามก ภาษายาบ้าย การล่อลวง การใช้เวลาในการเล่นเกมนอนไลน์มากเกินไป ฯลฯ

ในช่วงปีที่ผ่านมา ปัญหาเรื่องเกมนอนไลน์นับเป็นหัวข้อหนึ่งที่มีการวิพากษ์วิจารณ์ในวงกว้าง อันสืบเนื่องมาจากความกังวลใจของสังคมถึงผลกระทบ

² “สาวมหัศจรรย์ “ศิริกาญจน์” กับนวนิยายแฟนตาซี 6 เล่มรวด” <http://www.mthai.com/square/news/news47408.html>

ด้านลบที่อาจเกิดขึ้นกับเด็กและเยาวชน จึงทำให้หน่วยงานด้านนโยบาย พยายาม กำหนดมาตรการควบคุมเพื่อจำกัดเวลาในการเล่นเกมนอนไลน์ของเด็กและวัยรุ่น (อายุต่ำกว่า 18 ปี) เพื่อเป็นการป้องกันปัญหาที่เกิดขึ้น และไม่ให้ปัญหาที่เกิดขึ้น มาก่อนลุกลามไปมากกว่านี้

พฤติกรรมการเล่นเกมนอนไลน์

จากการสำรวจกลุ่มผู้ใช้อินเทอร์เน็ตของเนคเทคในช่วงเดือนกันยายน- ตุลาคม 2546 ส่วนหนึ่งมีคำถามเกี่ยวกับพฤติกรรมการเล่นเกมนอนไลน์ เมื่อนำ ข้อมูลดังกล่าวมาแยกเปรียบเทียบระหว่างกลุ่มเด็กและวัยรุ่น (อายุต่ำกว่า 20 ปี) กับกลุ่มอายุอื่นๆ ทำให้เห็นพฤติกรรมหลายอย่างที่น่าสนใจ ดังนี้

- ผู้ใช้อินเทอร์เน็ตโดยทั่วไป (ทุกกลุ่มอายุรวมกัน) จะมีผู้ที่เคยเล่นเกมออนไลน์ ประมาณร้อยละ 56.7 ซึ่งแสดงให้เห็นว่าเกมนอนไลน์เป็น กิจกรรมบันเทิงบนอินเทอร์เน็ตที่ได้รับความนิยมในหมู่ผู้ใช้อินเทอร์เน็ตมากพอสมควร โดยเมื่อแยกผู้เล่นเกมไปตามกลุ่มอายุแล้ว กลุ่ม เด็กและวัยรุ่น (อายุต่ำกว่า 20 ปี) มีพฤติกรรมการเล่นเกมนอนไลน์ มากกว่ากลุ่มอื่นๆ กลุ่มนี้ตอบว่าเคยเล่นเกมออนไลน์สูงถึงร้อยละ 72.5 โดยกลุ่มอายุ 10-14 ปี จะเล่นเกมออนไลน์มากที่สุด ร้อยละ 76.5

ตารางที่ 5: สัดส่วนของผู้ที่เคยเล่นเกมออนไลน์ในแต่ละกลุ่มอายุ

กลุ่มอายุ	ร้อยละ
ต่ำกว่า 10 ปี	52.4
10-14 ปี	76.6
15-19 ปี	71.6
20-29 ปี	59.5
30-39 ปี	37.6
40-49 ปี	30.6
50-59 ปี	21.8

กลุ่มอายุ	ร้อยละ
60-69 ปี	23.7
70 ขึ้นไป	35.7

ที่มา : การสำรวจกลุ่มผู้ใช้อินเทอร์เน็ตในประเทศไทย ปี 2546 โดยศูนย์เทคโนโลยีอิเล็กทรอนิกส์และคอมพิวเตอร์แห่งชาติ

- สำหรับการเสียค่าใช้จ่ายเมื่อเล่นเกมออนไลน์ โดยส่วนใหญ่ผู้เล่นเกมมักเสียค่าใช้จ่ายต่ำกว่า 500 บาทต่อเดือน สำหรับกลุ่มที่เสียค่าใช้จ่ายต่อเดือนค่อนข้างสูงนั้น ร้อยละ 0.6 ของผู้ที่เล่นเกมออนไลน์กลุ่มอายุต่ำกว่า 14 ปี ตอบว่าเสียค่าใช้จ่ายต่อเดือนสูงกว่า 2,500 บาท และร้อยละ 0.7 ของผู้ที่เล่นเกมออนไลน์กลุ่ม 15-19 ปี ตอบว่าเสียค่าใช้จ่ายต่อเดือนสูงกว่า 2,500 บาท ซึ่งนับว่า เป็นค่าใช้จ่ายที่ค่อนข้างสูงสำหรับผู้ที่ยังอยู่ในวัยเรียนและส่วนใหญ่น่าจะยังไม่มีรายได้เป็นของตนเอง

ตารางที่ 6: ค่าใช้จ่ายในการเล่นเกมนออนไลน์แยกตามกลุ่มอายุ

	อายุต่ำกว่า 14 ปี		อายุ 15-19 ปี		อายุ 20-29 ปี	
	จำนวน	ร้อยละ	จำนวน	ร้อยละ	จำนวน	ร้อยละ
ต่ำกว่า 500 บาท/เดือน	456	48.7	1,159	48.7	2,154	36.0
501-1,500 บาท/เดือน	80	8.5	247	10.4	375	6.3
1,501-2,500 บาท/เดือน	16	1.7	26	1.1	54	0.9
2,501-3,000 บาท/เดือน	2	0.2	10	0.4	20	0.3
มากกว่า 3,000 บาท/เดือน	4	0.4	6	0.3	9	0.2
เล่นเกมแบบไม่ต้องจ่ายเงิน	364	38.9	910	38.2	3,300	55.2
ไม่ระบุ	14	1.5	24	1.0	68	1.1
รวม	936	100	2,382	100	5,980	100

ที่มา : การสำรวจกลุ่มผู้ใช้อินเทอร์เน็ตในประเทศไทย ปี 2546 โดยศูนย์เทคโนโลยีอิเล็กทรอนิกส์และคอมพิวเตอร์แห่งชาติ

โลกของเกมออนไลน์เป็นอย่างไร

จากการที่เทคโนโลยีพัฒนาก้าวหน้าไปอย่างไม่หยุดยั้ง เกมเองก็ได้รับการพัฒนาให้สามารถเล่นออนไลน์ได้ผ่านทั้งระบบ Intranet และ Internet โดยปัจจุบันเราสามารถแบ่งเกมออนไลน์แบ่งออกได้เป็น 7 ประเภทตามลักษณะและวิธีการเล่น³ ได้แก่

1. เกมประเภท Action เน้นการบังคับและการตัดสินใจที่รวดเร็วเป็นหลัก ปกติเกมประเภทนี้จะมีการดำเนินเรื่องไม่ซับซ้อน ข้อดีคือ การฝึกประสาทสัมผัส และการตัดสินใจเฉพาะหน้า เช่น เกม Rockman, Pacman เป็นต้น
2. เกมประเภท Adventure เป็นเกมแบบมีเนื้อเรื่อง เน้นการแก้ปัญหาอย่างเป็นขั้นตอน เกมประเภทนี้จะไม่เน้นการเคลื่อนไหวที่รวดเร็ว แต่จะฝึกให้ผู้เล่นตั้งสติและวิเคราะห์โจทย์อย่างเป็นระเบียบ
3. เกมประเภท Simulation เน้นที่การจำลองสถานการณ์บางอย่าง เช่น เกมจำลองการขับรถไฟ (TSLG-Train simulation) เกมจำลองการทำสงคราม (War simulation) โดยจะมีฉากจำลองที่เสมือนจริง
4. เกมประเภท Strategy เป็นเกมประเภทวางแผนการรบ เกิดจากการต้องการจำลองสมรรถุทางทหาร ผู้เล่นต้องศึกษารูปแบบแนวทางคุณสมบัติพิเศษของตัวละครที่มีอยู่ เพื่อแก้ปัญหา ทาวิธเอาชนะ เช่น Front mission(TBS) เป็นต้น
5. เกมประเภท Role Playing Game เป็นเกมที่ผู้เล่นจะถูกสมมติ หรือเลือกสมมติให้ตัวเองมีบทบาทใดบทบาทหนึ่งในเกม เพื่อค้นหาสิ่งของหรือไขปริศนา มีฉากจบได้หลายรูปแบบ มีลักษณะคล้ายเกมประเภท

³ จาก บทความประกอบปฏิทินความรู้ด้านเทคโนโลยีสารสนเทศ ประจำปี 2547 เรื่อง “เกมออนไลน์” ของศูนย์เทคโนโลยีอิเล็กทรอนิกส์และคอมพิวเตอร์แห่งชาติ, ธันวาคม 2546.

Adventure แต่มีการผูกเรื่องและใช้ภาษามากกว่า เช่น Final fantasy, Dragon quest เป็นต้น

6. เกมประเภท Sport เป็นเกมจำลองการแข่งขันกีฬาต่าง ๆ โดยใช้กติกาเหมือนจริง เช่น ฟุตบอล สนุกเกอร์ กอล์ฟ เป็นต้น

7. เกมประเภท Hybrid เป็นเกมที่เกิดขึ้นภายหลังเมื่อเกมสายต่างๆ เริ่มอึดตัว ผู้เล่นต้องการความหลากหลายในการเล่นมากยิ่งขึ้น ทำให้เกิดความคิดที่จะผสมผสานรูปแบบของการเล่นเกมแบบต่างๆ เข้าด้วยกัน

ปัจจุบันมีแนวโน้มที่จะแบ่งประเภทของเกมยากขึ้นเรื่อยๆ เนื่องจากผู้ผลิตเกมพยายามที่จะนำเทคนิคหลายๆ แบบมาผสมผสานกัน ให้ผู้เล่นมีความสนุก และเกิดความสมจริงมากขึ้น ดังนั้นเกมชนิดหนึ่งจึงอาจจะมีลักษณะคาบเกี่ยวเป็นหลายประเภทได้

ในปัจจุบันเกมที่มีความนิยมมากที่สุดเกมหนึ่งในประเทศไทย คือ เกมที่มีลักษณะที่ผู้เล่นสามารถเข้าไปสวมบทบาทเป็นตัวละครในเรื่องราวแฟนตาซีที่เกมได้กำหนดความสัมพันธ์ของตัวละครแต่ละตัวไว้ ให้ดำเนินไปตามเค้าโครงเรื่อง หรือ Role Playing Game (RPG) ตัวอย่างเช่น Ragnarok ด้วยเหตุนี้จึงขอนำเสนอสาระที่เกี่ยวข้องกับเกมออนไลน์ประเภทนี้ โดยรวบรวมข้อมูลที่เกี่ยวข้อง รวมถึงการสัมภาษณ์เบื้องต้นจากผู้เล่นเพื่อให้ได้ข้อมูล และความคิดเห็นเพื่อตอบคำถามว่า เหตุใดเกมประเภทนี้จึงได้รับความนิยมอย่างสูง และค้นหาแนวทางที่เหมาะสมในการดูแลเด็กและเยาวชนให้เล่นเกมอย่างเหมาะสม

จากการสำรวจถึงสาเหตุของการนิยมชมชอบในเกม Ragnarok มีความคิดเห็นดังตัวอย่างต่อไปนี้

“ความสนุกของเกมแนว Role Playing Game (RPG) อยู่ที่เมื่อเล่นไปเรื่อยๆ ตัวละครจะมีพลังความสามารถแข็งแกร่งขึ้นเรื่อยๆ รวมถึงมี

ความสามารถใหม่ๆ ให้ได้เล่น เช่น ทำเพิ่มพลังการฟันศัตรู ฟันศัตรู
รอบทิศทาง คาถาใหม่ๆ ที่สวยงามและรุนแรงขึ้น”

(C.Diamond - นามแฝง จาก www.ict.or.th/webboard/view.php?id=73)

“ที่สนุก มันสนุกตรงที่เราได้พัฒนาตัวเรา(ตัวละครในเกม)ขึ้นเรื่อย จาก
ตอนเริ่มเล่นใหม่ๆ เราเป็นคนที่ไม่มีอะไรเลย พอเราเริ่มแข็งแกร่งขึ้น
เกมจะให้เลือกว่าเราอยากจะเล่นเป็นตัวละครอะไร เลือกได้ตามใจชอบ ตอนนี้
ก็เล่นเป็นแดนเซอร์ (หัวเราะ) น่ารักดี”

(แหมว -นามแฝง จากการสัมภาษณ์วันที่ 11 พฤศจิกายน 2546)

นอกจากนั้น การเล่นเกมออนไลน์ยังเป็นช่องทางให้เกิดการติดต่อสื่อสาร
กับบุคคลอื่นมากมาย เกมเอื้อให้ผู้เล่นเกมสามารถเล่นได้หลายคนพร้อมๆ กันทั้งจาก
ผู้เล่นในบริเวณใกล้ๆ กัน หรือในพื้นที่ห่างไกลกันคนละมุมโลก ดังนั้นการเล่น
เกมจึงไม่ใช่เรื่องระหว่างคนกับคอมพิวเตอร์อีกต่อไป แต่เป็นเรื่องระหว่างคนกับ
คน ซึ่งทำให้เกิดช่องทางได้พบปะผู้คนมากหน้าหลายตา ทั้งที่อาจรู้จัก หรืออาจ
ไม่เคยรู้จักกันมาก่อน เกิดเป็นชุมชนทางอินเทอร์เน็ต (Human Community on
Internet หรือ Cyber Community) ภายในโลกเสมือนจริง (Virtual World) ทั้งนี้
เนื่องจากในโลกเสมือนจริง ผู้เล่นเกมสามารถปกปิดตัวตนที่แท้จริง และสร้างตัวตน
ใหม่ภายใต้นามแฝง และบุคลิกภาพของตัวละครจากการกำหนดของตัวผู้เล่นเอง
ได้อย่างอิสระ การปรากฏตัวของชุมชนทางอินเทอร์เน็ตถูกสร้างขึ้นจากความรัก
ในเกมคอมพิวเตอร์ของผู้เล่น ทั้งในตัวเอง เช่น Ragnarok หรือในกระดาน
สนทนาในเว็บไซต์ต่างๆ ที่จะทำการพูดคุยกันถึงเรื่องเกม⁴ ซึ่งการเกิดชุมชนทาง
อินเทอร์เน็ต นอกจากจะก่อให้เกิดปัญหาการล่อลวงเด็กให้เกิดความเสียหาย เช่น

⁴ กฤตยา อาชวนิจกุล . “สถานการณ์เกมคอมพิวเตอร์และผลกระทบต่อสุขภาพ”. เรียบเรียงจาก
รศ.ดร.พันธุ์ทิพย์ กาญจนะจิตรา สายสุนทร และสมา โกมลสิงห์. “เกมคอมพิวเตอร์และผลกระทบต่อ
เด็กและวัยรุ่นในสังคมไทย”. 2546 ([http://www.archanwell.org/office/viewuser.php?
name_crongkan=1&id=9&%82%22=0](http://www.archanwell.org/office/viewuser.php?name_crongkan=1&id=9&%82%22=0))

เดียวกับปัญหาที่เกิดจากการสนทนากับคนแปลกหน้าผ่านการสนทนาออนไลน์ (Chat) แล้ว ชุมชนทางอินเทอร์เน็ตยังเป็นแรงดึงดูดใจสำคัญอีกประการหนึ่งที่ทำให้ผู้เล่น “ติดเกม” จากการสำรวจภาคสนามด้วยการสัมภาษณ์เบื้องต้นเด็กและวัยรุ่นที่เล่นเกม Ragnarok ให้ความคิดเห็นคล้ายคลึงกันว่า เป็นเกมที่เล่นสนุกเนื่องจากทำให้มีโอกาสได้พูดคุยกับคนอื่น ๆ ระหว่างที่เล่น ทำให้รู้สึกผ่อนคลายและไม่รู้สึกเหงาเพราะมีเพื่อนร่วมเล่นด้วยกัน

การติดเกมจะมากหรือน้อยยังขึ้นอยู่กับระดับความสัมพันธ์ของผู้เล่นในเกม หากผู้เล่นสามารถพัฒนาความสัมพันธ์ของตนเอง ไปเข้าร่วมกลุ่ม (Guild - ภาษาในเกม) กับผู้เล่นอื่นๆ จะเกิดการรวมกลุ่มกันเพื่อเล่นหรือทำกิจกรรมต่าง ๆ ร่วมกันภายในเกม เช่น ทำสงครามระหว่างกลุ่ม ซึ่งจำเป็นต้องอาศัยความร่วมมือร่วมใจกันของคนในกลุ่ม เนื่องจากตัวละครแต่ละตัวจะมีบทบาทหน้าที่ภายในกลุ่มแตกต่างกัน นอกจากนั้น เกมยังได้พัฒนาเนื้อหาให้มีความเสมือนจริง เช่น มีการซื้อขายแลกเปลี่ยนอาวุธ และสิ่งของภายในเกม ผู้เล่นสามารถกำหนดราคาได้เอง โดยต้องคำนึงถึงอุปสงค์และราคาที่เหมาะสม หรือการมีฉากสำหรับการแต่งงาน ซึ่งเกมจะมีบาทหลวงไว้สำหรับประกอบพิธีสมรส ดังนั้นผู้เล่นจึงสวมบทบาทคู่รัก จนกระทั่งนำไปถึงการแต่งงานกันภายในเกมได้

ความเพ้อฝัน (fantasy) ที่ผนวกเข้ากับการสร้างเงื่อนไขความสัมพันธ์ของผู้เล่นให้เลียนแบบโลกของความเป็นจริงเหล่านี้ นับปัจจัยสำคัญประการหนึ่งที่ทำให้ผู้เล่นใช้เวลาไปกับเกมเพิ่มมากขึ้น เพราะผู้เล่นเองจำนวนไม่น้อยที่รู้จักและติดต่อกันในโลกความเป็นจริง และเมื่อมีสมาชิกในกลุ่มออนไลน์ก็จะชักชวนเพื่อนๆ สมาชิกคนอื่นๆ ให้ออนไลน์ร่วมกัน หรือนัดเจอกันเพื่อร่วมกันทำกิจกรรมต่างๆ เช่น เชิญไปเป็นแขกงานแต่งงานสมมติ ที่เกิดขึ้นระหว่างการออนไลน์ เป็นต้น

โทษของเกมออนไลน์

การศึกษาถึงผลกระทบของนวัตกรรมทางเทคโนโลยีนั้นมีมานานแล้ว นับตั้งแต่ผลที่เกิดขึ้นจากการรับชมโทรทัศน์ การเล่นวิดีโอเกม ที่พัฒนาการมาเป็น เกมคอมพิวเตอร์ และเกมออนไลน์ในปัจจุบัน โดยสรุปแล้วอาจกล่าวได้ว่า ผลกระทบด้านลบที่เกิดขึ้นจากการใช้เทคโนโลยีสารสนเทศอย่างไม่เหมาะสม อย่าง เกมออนไลน์นั้น สามารถแบ่งออกเป็นประเด็นใหญ่ๆ ได้ 3 ประเด็นได้แก่

1. ผลจากเกมที่มีเนื้อหาที่รุนแรง ได้แก่ เกมการต่อสู้แบบต่างๆ

ความรุนแรงก้าวร้าวนั้นมีอยู่เป็นปกติในสื่อทุกชนิด ไม่ว่าจะเป็นโทรทัศน์ หนังสือ ภาพยนตร์ ไม่เฉพาะแต่ในเกม แต่ความดึงดูดใจของเกม นั่นคือ การที่เด็กได้มีส่วนร่วมโดยผู้เล่นได้ลงมือกระทำเอง “Action”⁵ ในอดีตที่ผ่านมา มีหลายๆ ประเทศให้ความสำคัญกับการวิจัยถึงผลกระทบจากเกม พบว่า เกมที่มีเนื้อหาที่รุนแรง จะส่งผลกระทบต่อพฤติกรรมของเด็กทั้งในปัจจุบันและระยะยาว ซึ่งสังเกตได้จากการเปลี่ยนแปลงทางอารมณ์ภายหลังจากการเล่นเกมบ่อยๆ เนื้อหาของเกมจะค่อยๆ ซึมซับจนก่อให้เกิดพฤติกรรมก้าวร้าว นำความรุนแรงในเกม มาใช้กับชีวิตจริงได้เช่น ใช้ความรุนแรงในการแก้ไขปัญหาเมื่อเกิดความขัดแย้งกับผู้อื่น สังคมในหลายๆ ประเทศจึงได้ทำการจัดแบ่งระดับความรุนแรงของเกมออกเป็นหลายระดับ เพื่อให้สะดวกต่อการจัดการ และการควบคุมการเล่นของเด็ก ให้มีเนื้อหาที่เหมาะสมกับวัย

แต่อย่างไรก็ดี เราไม่สามารถสรุปได้อย่างชัดเจนถึงความสัมพันธ์ระหว่างความรุนแรงของเนื้อหาเกม ที่ส่งผลต่อการปรับเปลี่ยนพฤติกรรม การแสดงออกของเด็ก เนื่องจาก ความก้าวร้าว นั้นมาจากปัจจัยแวดล้อมหลายประการ

⁵ สุชาติ สัจจสันถวโมตรี. “ทัศนะของนักจิตวิทยาต่อเนื้อหาสื่อวิดีโอเกมและผลกระทบที่มีต่อเยาวชน”. วิทยานิพนธ์นิเทศศาสตรมหาบัณฑิต จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย. 2542. หน้า 11

โดยเฉพาะอย่างยิ่ง ประวัติดังกล่าวของเด็ก การอบรมเลี้ยงดูในครอบครัว อันเป็นสภาพแวดล้อมในชีวิตจริงของเด็กแต่ละคนที่ต้องประสบพบเจอทุกวัน

2. ผลจากการใช้เวลาว่างอย่างไม่เหมาะสม ก่อให้เกิดผลกระทบดังต่อไปนี้

2.1 ผลต่อสุขภาพ จากการใช้นั่งหน้าเครื่องคอมพิวเตอร์เป็นเวลานาน โดยไม่มีการเปลี่ยนอิริยาบถ ไม่ระวังเรื่องการรับประทานอาหาร และการนอนอย่างเหมาะสม ตรงตามเวลาที่ควร จะส่งผลทำให้สุขภาพเสื่อมโทรม โดยเฉพาะกับผู้เล่นที่ไม่สามารถควบคุมตนเองได้

2.2 ผลกระทบต่อผลการเรียน เนื่องจากเด็กใช้เวลากับความบันเทิงที่ได้รับจากเกมมากเกินไป ส่งผลกระทบต่อหน้าที่หลักของเด็กและเยาวชน คือ การศึกษาและการเรียนรู้เพื่อเป็นผู้ใหญ่ที่ดีและมีคุณภาพต่อไปในอนาคต

3. ผลจากการเสียค่าใช้จ่ายในการเล่นเกม

จากการสำรวจของเนคเทค แสดงให้เห็นอย่างชัดเจนว่ายังมีเด็กและวัยรุ่นอีกกลุ่มหนึ่ง ซึ่งเสียค่าใช้จ่ายในการเล่นเกมนอนไลน์เดือนหนึ่งมากกว่า 3,000 บาท ซึ่งถ้านักการตลาดเกมออนไลน์ได้รับความนิยมเพิ่มขึ้นเรื่อยๆ โอกาสที่เด็กๆ จะเสียค่าใช้จ่ายไปกับเรื่องนี้ย่อมมีมากขึ้น และหากพวกเขาไม่สามารถขอเงินจากพ่อแม่มาเล่นเกมได้ อาจหาทางออกอื่นๆ เช่น ขโมยเงิน ขโมยสิ่งของไปขาย เพื่อให้ได้เงินมาเล่นเกม ซึ่งนำไปสู่ปัญหาอาชญากรรมที่เพิ่มขึ้น

คุณประโยชน์ของเกมออนไลน์

การกล่าวถึงพิษภัยของเกมแต่เพียงด้านเดียว อาจไม่เป็นการยุติธรรมนัก เนื่องจากเกมด้วยตัวของมันเองก็เป็นที่ยอมรับโดยทั่วไปจากสังคม แม้แต่ในแวดวงการศึกษาว่า การเล่นเกมอย่าง “เหมาะสม” จะช่วยให้เด็กมีพัฒนาการและการเรียนรู้ในหลายด้าน นับเริ่มจาก การฝึกทักษะการใช้อุปกรณ์เทคโนโลยี การฝึกพัฒนาการใช้กล้ามเนื้อให้สัมพันธ์กับสายตา การมีโอกาสในการฝึกฝนการ

ใช้ภาษาในกรณีที่เกมใช้ภาษาต่างชาติ และเกมยังถูกนำไปใช้ในการเรียนการสอน เพื่อกระตุ้นให้เด็กมีความกระตือรือร้นสนใจในการเรียนรู้วิชาแขนงต่างๆ เพิ่มขึ้น หรือการใช้เกมคอมพิวเตอร์เพื่อเสริมความร่วมมือในการทำกายภาพบำบัดให้ แข็งแรงกับผู้ป่วยที่มีปัญหาเรื่องมือ⁶ นอกจากนี้ความบันเทิงจากเกมยังช่วยให้ผู้เล่นได้ผ่อนคลายความตึงเครียดจากชีวิตประจำวัน และความคิดเห็นส่วนหนึ่งจาก กระดานสนทนาในเว็บไซต์ต่างๆ ยังระบุอีกด้วยว่า การเล่นเกม เป็นส่วนช่วยดึงดูดเด็ก และเยาวชนไม่ให้ใช้เวลาไปมั่วสุมกับสิ่งอื่นๆ ที่เลวร้ายกว่าเกม ไม่ว่าจะเป็น ยาเสพติด หรือการเที่ยวเตร่เตรในเวลากลางคืน หรือ “ติดเกม ดีกว่าติดยาเสพติด”

ในส่วนของเกมออนไลน์ หากมองว่าเกมเป็นเสมือนโลกจำลอง ที่สร้าง รูปแบบความสัมพันธ์ของผู้เล่นจากการกำหนดบทบาทต่างๆ ในเรื่องราวที่ดำเนิน ไป ความสัมพันธ์ที่เกิดขึ้นในเกม อาจเป็นหนทางหนึ่งของการเรียนรู้ในการปฏิสัมพันธ์กับผู้อื่น ภายใต้สถานการณ์ต่างๆ ได้ ข้อมูลจากการสัมภาษณ์เบื้องต้น พบว่า การเล่นเกมเช่นการติดต่อซื้อขายสิ่งของในเกม การรวมกลุ่มของผู้เล่น จำเป็นที่จะต้องพิจารณาถึงลักษณะและอุปนิสัยของผู้เล่นคนอื่นๆ ว่ามีลักษณะการ แสดงออกอย่างไร และควรที่จะไว้วางใจผู้เล่นนั้นได้หรือไม่ เนื่องจากภายในโลก ไซเบอร์ ผู้เล่นสามารถปกปิดตัวตนแท้จริงได้ ผู้เล่นจึงสามารถแสดงออกโดยไม่ ต้องคำนึงถึงผลที่จะเกิดติดตามมา ทำให้มีผู้เล่นจำนวนไม่น้อยที่ใช้วิถีคดโกง หลอกลวง หรือเอาเปรียบผู้อื่นด้วยวิธีการต่างๆ หรือแม้แต่การใช้ เทคนิค “แฮก” ของจากผู้เล่นอื่น⁷ จากการสอบถาม ผู้เล่นจำนวนหนึ่งเห็นด้วยว่า สิ่งไม่ดีที่เกิดขึ้นภายในเกม ไม่ว่าจะเป็นการหลอกลวง หรือกลโกงต่างๆ ซึ่งรวม ไปถึงการนินทาของผู้เล่นมือใหม่ และการซื้อขายสิ่งของในเกมด้วยเงินจริง มี

⁶ Chan, Suk-Kuen Josephine (1992), Using Computer games to increase compliance in hand strengthening exercise therapy อ้างจาก สุชาติ สัจจสันถวไมตรี.อ้างแล้ว.หน้า 33

⁷ ภายในชุมชน Ragnarok มี Game Master (GM) ทำหน้าที่คล้ายตำรวจคอยตรวจตราความเรียบร้อย ภายในเกม หากพบผู้กระทำความผิด จะประกาศและลงโทษด้วยการระงับการเล่น (ban) ระยะเวลาถูกที่ ระงับ จะขึ้นอยู่กับความรุนแรงของความผิด (<http://community.ragnarok.in.th>)

สาเหตุมาจากตัวผู้เล่นเอง ไม่ใช่เป็นเพราะเนื้อหาเกม (Ragnarok) ไม่ดี⁸ เช่นเดียวกับเยาวชนคนหนึ่งเล่นเกม Ragnarok และได้แสดงความคิดเห็นดังต่อไปนี้

“เรื่องไม่ดีต่าง ๆ ที่เกิดขึ้นในเกม ไม่สามารถที่จะกล่าวโทษเกมได้ แต่ภัยอันตรายนั้นเกิดจากตัวผู้เล่นเองที่ไม่สามารถควบคุมตนเองได้ และผู้ปกครองที่ไม่สามารถที่จะควบคุมดูแลบุตรหลานของตนเอง ดังนั้น ผู้ปกครองจึงควรใช้เวลาบางส่วนเพื่อดูแลบุตรหลานในการเล่นเกมน คอยให้คำแนะนำ และตักเตือนว่าสิ่งไหนควรทำ หรือไม่ควรทำ”

(ASNZem – นามแฝง จาก <http://www.thai.net/asnzem/files/หนึ่งเสียง%20จากเยาวชนที่เล่นเกม%20Ragnarok.doc>)

บทสรุป ทางออกของปัญหาเกมออนไลน์

จากที่ได้กล่าวมาแล้วทั้งหมด จะเห็นได้ว่าโดยพื้นฐานพฤติกรรมของเด็กและวัยรุ่นนั้น จะนิยมสารสนเทศประเภทที่ให้ความบันเทิงบนอินเทอร์เน็ตอยู่แล้ว จึงไม่น่าแปลกใจที่เด็กๆ เหล่านั้นจะชอบเล่นเกมออนไลน์ จนทำให้เกิดปัญหาหลายอย่างตามมาดังที่ได้กล่าวมาแล้วข้างต้น เกมออนไลน์ เป็นปัญหาอันเกิดจากการพัฒนาของเทคโนโลยีสารสนเทศและการสื่อสารที่เราไม่ควรมองข้าม อย่างไรก็ตาม การแก้ปัญหาด้านเดียวด้วยการห้ามไม่ให้บุตรหลานเล่นเกมออนไลน์ หรือการจำกัดเวลาเล่นเกมนั้นคงเป็นเรื่องยากอีกเช่นกัน เนื่องจากพฤติกรรมของเด็กและวัยรุ่นนั้น มักจะชอบต่อต้าน ทำลายต่อคำกล่าวห้ามของพ่อแม่ผู้ปกครอง และ

⁸ ยังมีผู้แสดงความคิดเห็นอีกว่า พฤติกรรมการแสดงออกในการเล่นเกมนของผู้เล่น เป็นสิ่งสะท้อนถึงนิสัยของตัวผู้เล่นเอง และบริบทของสิ่งแวดล้อมรอบตัวอยู่แล้ว หากสำรวจพฤติกรรมการเล่นเกม Ragnarok ของ server ประเทศอื่นบางประเทศ เช่น ประเทศญี่ปุ่น ฯลฯ จะพบว่า มีข้อทวน และการโกงกันของผู้เล่นน้อยกว่าผู้เล่นใน server ของประเทศไทย นอกจากนั้น เนื้อหาของเกมที่ดีได้มีความรุนแรงและอาจก่อให้เกิดอันตรายต่อเด็ก เช่นมีเนื้อหาลามก หรือผิดศีลธรรม ส่วนหนึ่งเป็นเกมประเภทที่ไม่ออนไลน์ โดยเฉพาะอย่างยิ่งเกมผิดกฎหมาย ซึ่งหาซื้อได้ง่ายตามร้านค้าเกมทั่วไป และจำหน่ายโดยไม่จำกัดอายุของผู้เล่น

กฎระเบียบต่างๆ ดังนั้นการแก้ปัญหาเรื่องเด็กและวัยรุ่นกับการเล่นเกมออนไลน์ อาจต้องมีมาตรการอื่นๆ ควบคู่ไปด้วย เช่น

- สร้างภูมิคุ้มกันทางสังคม หมายถึงพ่อแม่ ครอบครัว ต้องให้ความเอาใจใส่ สนใจต่อพฤติกรรมต่างๆ ของเด็ก ดูแลให้เด็กใช้เวลาในการออนไลน์อย่างเหมาะสม รวมถึงดูแลการเล่นออนไลน์ ทำความเข้าใจ และชี้แจงถึงข้อดีข้อเสียในการเล่นประเภทต่างๆ เพื่อเป็นภูมิคุ้มกันให้เด็กมีความระมัดระวัง และเข้าใจถึงสิ่งไม่ดีที่อาจได้พบ ดังนั้นการเสริมสร้างภูมิคุ้มกันทางสังคม จึงจำเป็นที่จะต้องมีการสนับสนุนอย่างจริงจัง ให้กลุ่มผู้ใหญ่ที่ต้องมีส่วนในการดูแลเด็ก และเยาวชน ทั้งผู้ปกครองและครู มีความรู้ความเข้าใจ และตระหนักถึงภัยอันตรายต่างๆ ที่อาจเกิดจากเกม/สื่อสารสนเทศอื่นๆ รวมถึงเรียนรู้วิธีการในการป้องกันภัยอันตรายเหล่านั้นได้อย่างมีประสิทธิภาพ⁹

- ส่งเสริมพัฒนาเด็กเหล่านี้เพื่อเข้าสู่อุตสาหกรรมเกมออนไลน์ และมัลติมีเดีย โดยหากเราจะมองในมุมกลับกัน ในเมื่อไม่สามารถห้ามไม่ให้เด็กให้เล่นเกมออนไลน์ได้ ก็ควรมีการส่งเสริมการเล่นอย่างถูกต้อง หรือพัฒนาทักษะเด็กที่มีความสามารถในการเล่นเกม ให้หันไปเป็นผู้พัฒนาเพื่อพัฒนาอุตสาหกรรมเกมของไทยให้ทัดเทียมกับต่างประเทศ โดยองค์ประกอบของการพัฒนาเกม เป็นศาสตร์ของการนำเอาวิชาชีพหลาย ๆ แขนงเข้ามาทำงานร่วมกัน เช่น นักเขียนโปรแกรม นักออกแบบเกม นักออกแบบกราฟิก วิศวกรควบคุมเสียง นักเขียนบท ฯลฯ

- พัฒนาเนื้อหาใหม่ๆ สำหรับเด็กและวัยรุ่นบนอินเทอร์เน็ต อาจเป็นไปได้ว่า การที่เด็กและวัยรุ่นหันไปติดเกมออนไลน์เพราะไม่มีเนื้อหาสนุกๆ บนเว็บให้พวกเขาเข้าไปเที่ยวชม ดังนั้นถ้ามีการส่งเสริมให้มีเว็บไซต์ที่เหมาะสมสำหรับเด็กและวัยรุ่นให้มากพอ ปัญหาเกี่ยวกับการใช้เวลากับเกมอาจลดลงได้ อย่างไร

⁹ ปัจจุบันมีเว็บไซต์หลายแห่งที่ให้ความรู้แก่พ่อแม่ ผู้ปกครอง อาทิ www.thaiparents.net, www.thaicleanet.com ฯลฯ

ก็ตามเว็บไซต์ที่มีเนื้อหาเหมาะสมสำหรับเด็กนั้น จะต้องเป็นเว็บไซต์ที่เด็กรู้สึกสนุก/มีสิ่งบันเทิง ให้เยี่ยมชมด้วย ไม่ใช่เว็บไซต์ที่ผู้ใหญ่คิดแต่เพียงด้านเดียวว่า “เหมาะสม” สำหรับเด็ก ซึ่งอาจจะต้องตามมาด้วยการศึกษาวิจัยอย่างจริงจังถึงการสร้างสื่อสร้างสรรค์ออนไลน์สำหรับเด็ก การมีโครงการสนับสนุนการพัฒนาเว็บไซต์สำหรับเด็กและวัยรุ่น การจัดกิจกรรมบันเทิงบนเว็บเหล่านั้นเพื่อให้เด็กหันไปสนใจทำกิจกรรมอื่นๆ นอกจากเล่นเกมมากขึ้น ฯลฯ ดังนั้น เป้าหมายของการพัฒนาประเทศ จึงน่าจะเน้นไปยังตัวชีวิตด้านเศรษฐกิจและความรู้ ซึ่งต้องเร่งสร้างเนื้อหาสาระที่เป็นความรู้ในเชิงบวกที่มีอรรถรส เพื่อให้ผู้ชมรู้สึกเพลิดเพลิน และสามารถเรียนรู้ในสิ่งที่ประโยชน์ได้ โดยไม่จำเป็นต้องหมกมุ่นกับการเล่นเกมเพียงอย่างเดียว

เอกสารอ้างอิง

กฤตยา อาชวนิจกุล . “สถานการณ์เกมคอมพิวเตอร์และผลกระทบต่อสุขภาพ”. 2546 (ดาวน์โหลดจาก http://www.archanwell.org/office/viewuser.php?name_crongkan=1&&id=9&%82%22=0)

รศ.ดร.พันธุ์ทิพย์ กาญจนะจิตรา สายสุนทร และสมา โกมลสิงห์. “เกมคอมพิวเตอร์และผลกระทบต่อเด็กและวัยรุ่นในสังคมไทย” . 2546 (ดาวน์โหลดจาก http://www.archanwell.org/office/viewuser.php?name_crongkan=1&&id=9&%82%22=0)

ศูนย์เทคโนโลยีอิเล็กทรอนิกส์และคอมพิวเตอร์แห่งชาติ. เทคโนโลยีสารสนเทศเพื่อลดความยากจน. 2546. พิมพ์ครั้งที่ 1 (พฤศจิกายน 2546).

บุญสุข สมผล และคณะ. เกมออนไลน์ ทำไมจึงเป็นปัญหาสังคม. รายงานหลักสูตร วท.ม. (การจัดการเทคโนโลยีสารสนเทศ) สำนักวิชาสารสนเทศศาสตร์ มหาวิทยาลัยวลัยลักษณ์ พ.ศ. 2546.

Chan, Suk-Kuen Josephine (1992), Using Computer games to increase compliance in hand strengthening exercise therapy อ้างจาก สุชาติ สัจจสันถวไมตรี. ทักษะของนักจิตวิทยาต่อเนื้อหาสื่อวิดีโอเกมและผลกระทบต่อเยาวชน. วิทยานิพนธ์นิติศาสตร์มหาวิทยาลัย จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย. 2542

<http://www.mthai.com> . “สาวมหัศจรรย์ “สิริกาญจน์” กับนวนิยายแฟนตาซี 6 เล่มรวด”. <http://www.mthai.com/square/news/news47408.html>. ธันวาคม 2546.

บทสรุปสำหรับผู้บริหาร



บทสรุปสำหรับผู้บริหาร

ข้อมูลทั่วไป

การสำรวจกลุ่มผู้ใช้อินเทอร์เน็ตในประเทศไทย โดยศูนย์เทคโนโลยีอิเล็กทรอนิกส์และคอมพิวเตอร์แห่งชาติ (เนคเทค) จัดทำขึ้นในช่วงเดือนกันยายนถึงตุลาคม ของทุกปีนับตั้งแต่ปี 2542 โดยมีวัตถุประสงค์หลักในการสำรวจเพื่อรวบรวมข้อมูลเกี่ยวกับลักษณะของผู้ใช้และพฤติกรรมการใช้อินเทอร์เน็ตในประเทศไทยอย่างต่อเนื่องและเป็นระบบ ซึ่งสามารถนำไปเป็นข้อมูลประกอบการวิเคราะห์วิจัยเกี่ยวกับผู้ใช้อินเทอร์เน็ตของคนไทย รวมถึงสามารถนำไปเป็นข้อมูลพื้นฐานในการกำหนดนโยบายที่เหมาะสมสำหรับผู้ใช้อินเทอร์เน็ตในประเทศไทยต่อไป

วิธีการสำรวจ

การสำรวจนี้ เป็นการสำรวจออนไลน์ในลักษณะที่เรียกว่า self selection คือนำแบบสอบถามขึ้นไว้บนเว็บไซต์ และประกาศเชิญชวนให้ผู้ใช้อินเทอร์เน็ตเข้าไปตอบแบบสอบถาม/แสดงความคิดเห็น โดยที่ผู้สนใจสามารถคลิกบนป้ายประกาศ (banner)เชิญชวนตอบแบบสอบถาม ซึ่งจะนำเข้าสู่แบบสอบถามได้ทันที

การสำรวจลักษณะนี้จะมีจุดเด่นที่สามารถสอบถามความคิดเห็นได้อย่างละเอียด ผู้ตอบแบบสอบถามมีความสะดวกใจที่จะตอบ และประหยัดงบประมาณในการสำรวจ ซึ่งต่างประเทศก็ใช้การสำรวจลักษณะเดียวกันเพื่อศึกษาถึงพฤติกรรมของผู้ใช้อินเทอร์เน็ต เช่นการสำรวจระดับความเป็น e-citizen ของประเทศออสเตรเลีย เป็นต้น สำหรับการสำรวจในรูปแบบอื่นๆ อันเกี่ยวกับการใช้อินเทอร์เน็ตในประเทศไทยนั้น สำนักงานสถิติแห่งชาติ ได้เริ่มมีการสำรวจ/จัดเก็บข้อมูลการมี การใช้คอมพิวเตอร์และอินเทอร์เน็ตของคนไทยเป็นครั้งแรก

ในปี 2544 ทำให้ปัจจุบันประเทศไทยมีฐานข้อมูลในหลายๆ ด้านเกี่ยวกับการใช้อินเทอร์เน็ต ไม่ว่าจะเป็นจำนวนผู้ใช้ และพฤติกรรมการใช้

ผลการสำรวจที่สำคัญ

ในปีนี้มีผู้ตอบแบบสอบถามทั้งสิ้น 21,049 คน แบ่งเป็นหญิง 11,595 คน (ร้อยละ 55.1) ชาย 9,325 คน (ร้อยละ 44.3) และไม่ระบุเพศอีก 129 คน (ร้อยละ 0.6) และส่วนใหญ่ (ร้อยละ 47.8) ของผู้ตอบแบบสอบถามมีอายุระหว่าง 20-29 ปี ซึ่งมีลักษณะใกล้เคียงกับการสำรวจในปีก่อนๆ สำหรับแบบสอบถามประจำปี 2546 นั้น ได้มีการปรับปรุงจากปีก่อนในหลายๆ ด้านคือ เพิ่มคำถามเกี่ยวกับการเล่นเกมออนไลน์ การมีการใช้โทรศัพท์มือถือ และมูลค่าการซื้อสินค้าออนไลน์ โดยมีจำนวนคำถามรวม 43 ข้อ ซึ่งรายละเอียดของคำถามได้แสดงไว้ในภาคผนวกท้ายเล่ม

ตารางที่ 1 จำนวนผู้ตอบแบบสอบถามการสำรวจกลุ่มผู้ใช้อินเทอร์เน็ตในแต่ละปี

	จำนวนผู้ตอบ (คน)
การสำรวจปี 2542	2,404
การสำรวจปี 2543	2,459
การสำรวจปี 2544	19,691
การสำรวจปี 2545	15,036
การสำรวจปี 2546	21,049

ผลการสำรวจโดยละเอียดประจำปี 2546 นั้นได้แสดงไว้ในรูปตารางและแผนภูมิท้ายเล่ม ซึ่งมีผลการสำรวจบางประการที่น่าสนใจ สรุปได้ดังนี้

1. ยังมีความแตกต่างระหว่างผู้ใช้อินเทอร์เน็ตในเขตเมืองและชนบท โดยผลการสำรวจแสดงให้เห็นว่าผู้ใช้อินเทอร์เน็ตที่อยู่ในกรุงเทพมหานครและปริมณฑล มีสูงถึงร้อยละ 54.3 อย่างไรก็ตามเป็น

ที่น่ายินดีว่าสัดส่วนดังกล่าวได้ลดลงเมื่อเทียบกับการสำรวจปีก่อน ซึ่งมีผู้ใช้อยู่ในกรุงเทพมหานครและปริมณฑล คิดเป็นร้อยละ 62.6 แสดงให้เห็นว่าการใช้อินเทอร์เน็ตเริ่มกระจายเข้าสู่ภูมิภาคมากขึ้น อย่างไรก็ตามเมื่อพิจารณาการกระจายของผู้ใช้ที่อยู่ในเขตเมืองและชนบท พบว่ามีผู้ใช้ที่อาศัยอยู่ในเขตเมือง (รวมกรุงเทพมหานครและปริมณฑล) คิดเป็นร้อยละ 80.1 ซึ่งลดลงจากผลการสำรวจในปีก่อน (ร้อยละ 84.4) เล็กน้อย แสดงให้เห็นว่าผู้ที่อยู่อาศัยในเขตนอกเมืองและชนบท ยังมีโอกาสในการเข้าถึงอินเทอร์เน็ตได้น้อยกว่ามาก ทั้งนี้อาจเป็นเพราะการเชื่อมต่ออินเทอร์เน็ตในเขตระยะไกลทำได้ยากกว่า และราคาการเชื่อมต่ออินเทอร์เน็ตเมื่อคิดเทียบกับรายได้ของคนในเขตนอกเมืองนั้น ยังคงสูงอยู่ เมื่อเปรียบเทียบกับค่าเชื่อมต่อ/รายได้ของคนในเขตเมือง

2. กลุ่มประชากรวัยทำงาน (อายุ 20-29 ปี) ยังคงเป็นกลุ่มอายุที่มีการใช้อินเทอร์เน็ตสูงที่สุด (ร้อยละ 47.8) เมื่อเทียบกับกลุ่มอื่นๆ รองลงมาได้แก่ กลุ่มอายุ 10-19 ปี ร้อยละ 21.4 และกลุ่มอายุ 30-39 ปี ร้อยละ 19.9 ตามลำดับ เมื่อเปรียบเทียบกับผลการสำรวจปีก่อนๆ นั้น พบว่ามีแนวโน้มที่กลุ่มเด็กและผู้สูงอายุจะใช้อินเทอร์เน็ตเพิ่มขึ้นเล็กน้อย

ตารางที่ 1 สัดส่วนของผู้ตอบแบบสอบถามตามช่วงอายุ

	2542	2543	2544	2545	2546
ต่ำกว่า 20 ปี	12.5	16.3	18.4	17.1	21.8
20-29 ปี	56.3	50.3	49.1	53.2	47.8
30-39 ปี	21.2	23.2	21.5	20.6	19.9
40 ปี ขึ้นไป	10.0	10.2	11.0	9.1	10.5

3. เมื่อเปรียบเทียบระหว่างการมีโทรศัพท์มือถือถือกับการมีคอมพิวเตอร์ที่บ้าน ปรากฏว่า ส่วนใหญ่มีคอมพิวเตอร์ที่บ้านร้อยละ 83.1 ในขณะที่มีโทรศัพท์มือถือถือถึงร้อยละ 88.5 สำหรับการให้บริการข้อความผ่านมือถือ ผู้ตอบแบบสอบถามระบุว่าใช้บริการส่งข้อความประเภทอักษร (SMS) มากที่สุดคิดเป็นร้อยละ 79.3 รองลงมาคือการใช้ Internet email ผ่านโทรศัพท์มือถือ คิดเป็นร้อยละ 12.5 และใช้บริการส่งภาพ/ภาพเคลื่อนไหว/ภาพพร้อมเสียง (MMS) ร้อยละ 5.4
4. สำหรับวิธีการเข้าถึงอินเทอร์เน็ต ผู้ใช้อินเทอร์เน็ตส่วนใหญ่ ร้อยละ 56.1 ใช้อินเทอร์เน็ตจากที่ทำงานหรือสถานศึกษา รองลงมาได้แก่การให้บริการจากผู้ให้บริการอินเทอร์เน็ต (ISP) ร้อยละ 39.1 และการใช้อินเทอร์เน็ตฟรีจากบริษัท ทศท คอร์ปอเรชั่น จำกัด (มหาชน) หรือ TOT online ร้อยละ 29.6 และสำหรับสถานที่ใช้อินเทอร์เน็ตนั้น เมื่อเทียบปริมาณการใช้ (ไม่ใช่ผู้ใช้) ทั้งหมดโดยเฉลี่ย จะพบว่าส่วนใหญ่ยังเป็นการใช้จากที่บ้าน (ร้อยละ 46.9) รองลงมาได้แก่ที่ทำงาน (ร้อยละ 33.2) สถานศึกษา (ร้อยละ 13.4) และจากร้านบริการอินเทอร์เน็ต (ร้อยละ 6.1) ตามลำดับ ซึ่งเป็นลักษณะเดียวกันกับผลการสำรวจในปีก่อน
5. ผลการสำรวจพบว่าปัจจุบันผู้ใช้อินเทอร์เน็ต ร้อยละ 31.9 ใช้ประโยชน์จากอินเทอร์เน็ตสำหรับการค้นคว้าหาข้อมูลมากที่สุด รองลงมาได้แก่ การรับส่งอีเมล (ร้อยละ 31.6) และใช้ติดตามข่าว (ร้อยละ 14.1) ซึ่งลักษณะการใช้ประโยชน์นี้แตกต่างจากปีก่อนๆ ที่ทำการสำรวจ ซึ่งผู้ใช้มักตอบว่าใช้ประโยชน์จากอีเมลมากที่สุด แสดงให้เห็นว่าปัจจุบัน อินเทอร์เน็ตเข้ามามีบทบาทในการเป็นเครื่องมือสำหรับการค้นคว้าข้อมูลและติดตามข่าวสารของประชาชนมากขึ้น

สำหรับการใช้ประโยชน์จากอินเทอร์เน็ตด้านการให้ความบันเทิง มีการเปลี่ยนรูปแบบไปจาก การสนทนา ดาวน์โหลดเกม ดาวน์โหลดเพลง ไปเป็นการเล่นเกมซึ่งเพิ่มเป็นร้อยละ 5.8 เมื่อเปรียบเทียบกับผลการสำรวจในปีก่อนซึ่งมีเพียงร้อยละ 2.3 และส่วนใหญ่เป็นผู้ที่อายุต่ำกว่า 20 ปี (ร้อยละ 14.1) ทั้งนี้เนื่องจากปัจจุบันมีเกมออนไลน์ใหม่ๆ ถูกนำเสนอเข้าสู่ตลาดเพิ่มขึ้นอย่างต่อเนื่อง และราคาค่าบริการไม่สูงมากนัก ทำให้เด็กและเยาวชนสามารถเข้าไปเล่นเกมได้มากขึ้น

6. สำหรับการใช้ประโยชน์จากอินเทอร์เน็ตแยกตามเพศนั้น เพศหญิงใช้ประโยชน์จากการค้นหาหาข้อมูล ไปรษณีย์อิเล็กทรอนิกส์ และการสนทนา มากกว่าเพศชาย ในขณะที่เพศชายจะใช้ประโยชน์จากอินเทอร์เน็ตในการติดตามข่าว เล่นเกม เว็บไซต์ ดาวน์โหลดซอฟต์แวร์ ชมนินคัง ดาวน์โหลดเพลง ดาวน์โหลดเกม มากกว่าเพศหญิง
7. สำหรับการใช้ประโยชน์จากอินเทอร์เน็ตแยกตามกลุ่มอายุ โดยจำแนกเป็น 3 กลุ่มคือ ต่ำกว่า 20 ปี อายุ 20-29 ปี และ อายุ 30 ปีขึ้นไป จะเห็นว่ากลุ่มอายุต่ำกว่า 20 ปี จะใช้ประโยชน์ในกิจกรรมที่เน้นไปในด้านความบันเทิง เช่น สนทนา เล่นเกม เว็บไซต์ ดาวน์โหลดเพลง ดาวน์โหลดเกม ฯลฯ มากกว่ากลุ่มอื่นๆ โดยเฉพาะการเล่นเกมนั้น พบว่ากลุ่มอายุต่ำกว่า 20 ปี มีการเล่นเกมสูงกว่ากลุ่มอื่นๆ อย่างเห็นได้ชัด ในขณะที่อายุ 30 ปีขึ้นไป นิยมใช้ประโยชน์จากการค้นหาข้อมูล ติดตามข่าว สูงกว่ากลุ่มอื่นๆ
8. ในเรื่องของปัญหาที่สำคัญที่พบจากการใช้อินเทอร์เน็ต ซึ่งแบบสอบถามได้ระบุให้ผู้ตอบแบบสอบถามสามารถเลือกได้ 3 ปัญหาที่คิดว่าสำคัญที่สุดนั้น พบว่าปัญหาเรื่องความล่าช้าของการสื่อสาร ยังเป็นปัญหาที่ผู้ใช้อินเทอร์เน็ตคิดว่าเป็นปัญหาที่สำคัญมากที่สุด

(ร้อยละ 59.0) ทั้งนี้เนื่องจากพฤติกรรมการออนไลน์ที่มีการใช้อินเทอร์เน็ตเพื่อค้นคว้าหาข้อมูลมากขึ้น จึงน่าจะเป็นเหตุผลให้ผู้ใช้ต้องการความรวดเร็วในการค้นหาและดาวน์โหลดข้อมูลเพิ่มขึ้น ในปีนี้ได้มีการเพิ่มตัวเลือกเกี่ยวกับปัญหาการได้รับไวรัสทางอินเทอร์เน็ต ซึ่งพบว่า ปัญหานี้ได้รับความสำคัญเป็นอันดับสอง (ร้อยละ 45.7) สำหรับปัญหา รองลงมาจากเรื่องไวรัส ได้แก่ ปัญหาเรื่องอีเมลขยะ (ร้อยละ 29.7) ซึ่งเป็นปัญหาที่ผู้ใช้อินเทอร์เน็ตให้ความสำคัญลำดับต้น ๆ มาตลอดสองปีที่ผ่านมา

9. ผู้ใช้อินเทอร์เน็ตยังไม่นิยมซื้อสินค้าผ่านอินเทอร์เน็ตมากนัก ในปีนี้มีผู้ตอบแบบสอบถามเพียงร้อยละ 20.9 ที่เคยซื้อสินค้าทางอินเทอร์เน็ต ซึ่งลดลงเล็กน้อยจากปีก่อน โดยมีผู้ตอบว่าเคยซื้อสินค้าทางอินเทอร์เน็ตร้อยละ 23.6 ผู้ชายยังคงเป็นกลุ่มที่มีการซื้อสินค้าทางอินเทอร์เน็ตสูงกว่าผู้หญิง โดยผู้ชายร้อยละ 27.6 ตอบว่าเคยซื้อสินค้าทางอินเทอร์เน็ต ขณะที่ผู้หญิงตอบว่าเคยซื้อสินค้าบนอินเทอร์เน็ตเพียงร้อยละ 15.5 และผู้ที่เคยซื้อสินค้าทางอินเทอร์เน็ตส่วนใหญ่ถึงร้อยละ 40.7 จะใช้จ่ายเงินผ่านอินเทอร์เน็ตด้วยมูลค่าต่ำกว่า 1,000 บาทต่อปี ซึ่งถือเป็นการจ่ายที่ไม่สูงมากนัก มีเพียงร้อยละ 2.3 เท่านั้นที่ซื้อสินค้ามูลค่ามากกว่า 40,000 บาทต่อปี
10. จากคำถามถึงสาเหตุที่ไม่ซื้อสินค้าและบริการผ่านอินเทอร์เน็ต โดยผู้ตอบสามารถเลือกเหตุผลได้มากกว่า 1 ข้อนั้น ทำให้อนุมานได้ว่าการที่ผู้ใช้อินเทอร์เน็ตในประเทศไทยยังไม่นิยมซื้อสินค้าผ่านอินเทอร์เน็ตเนื่องจากเหตุผลสำคัญคือ ไม่สามารถเห็นหรือจับต้องสินค้าได้ (ร้อยละ 51.6) ไม่ไว้วางใจ (ร้อยละ 47.5) และไม่สนใจสินค้าบนอินเทอร์เน็ต (ร้อยละ 33.9) การที่ไม่สามารถจับต้องสินค้าได้นี้เอง ทำให้สินค้าที่ซื้อผ่านอินเทอร์เน็ตมากที่สุดเป็นสินค้า

ประเภทที่มีมาตรฐานชัดเจน และไม่มีความซับซ้อนในทางด้านคุณภาพ เช่น หนังสือ ซอฟต์แวร์ เป็นต้น สำหรับปีนี้ พบว่าการใช้ประโยชน์จากอินเทอร์เน็ตในการสั่งจองบริการต่างๆ สูงเป็นลำดับสอง (ร้อยละ 20.7) โดยขยับเพิ่มขึ้นจากลำดับที่ทำในปีก่อนแสดงให้เห็นว่าผู้ใช้อินเทอร์เน็ตคนไทย นิยมการสั่งจองบริการต่างๆ เช่น โรงแรม ตั๋วภาพยนตร์ ผ่านระบบอินเทอร์เน็ตมากขึ้น และมีความเชื่อมั่นในความถูกต้อง สะดวก รวดเร็ว ในการจองเพิ่มขึ้นด้วย

11. สำหรับพฤติกรรมการเล่นเกมออนไลน์ ผู้ตอบแบบสอบถามร้อยละ 56.7 ตอบว่าเคยเล่นเกมออนไลน์ ซึ่งในจำนวนนี้ร้อยละ 47.2 เคยเล่นเกมออนไลน์แบบเสียค่าบริการ โดยส่วนใหญ่แล้วผู้เล่นเกมจะใช้เวลาและเสียเงินไม่มากนักในการเล่น โดยร้อยละ 67.0 ระบุว่าใช้เวลาเล่นเกมน้อยกว่า 3 ชั่วโมงต่อสัปดาห์ และร้อยละ 82.1 ของผู้ที่เคยเล่นเกมออนไลน์ ระบุว่าเสียเงินน้อยกว่า 500 บาท ต่อเดือน อย่างไรก็ตามมีผู้ตอบถึงร้อยละ 6.7 ว่าเล่นเกมมากกว่า 20 ชั่วโมงต่อสัปดาห์ และร้อยละ 1.2 ที่เสียเงินมากกว่า 2,500 บาท ต่อเดือน ซึ่งถือว่าเป็นการใช้เวลาและเงินในการทำกิจกรรมนี้สูงมาก เมื่อเปรียบเทียบระหว่างผู้ชายและผู้หญิงที่เคยเล่นเกมออนไลน์ พบว่าสัดส่วนระหว่างหญิง-ชาย ที่เคยเล่นเกมออนไลน์ไม่ต่างกันมากนัก โดยมีผู้หญิงร้อยละ 56.2 และผู้ชาย ร้อยละ 52.9 เคยเล่นเกมออนไลน์

สำหรับการเล่นเกมออนไลน์จำแนกตามกลุ่มอายุ เมื่อนำเอาจำนวนผู้ตอบว่าเคยเล่นเกมออนไลน์ในแต่ละกลุ่มอายุ มาเปรียบเทียบกับสัดส่วนกับจำนวนผู้ตอบแบบสอบถามในกลุ่มอายุเดียวกัน พบว่ากลุ่มอายุ 10-14 ปี ตอบว่าเคยเล่นเกมออนไลน์มากที่สุด คิดเป็น

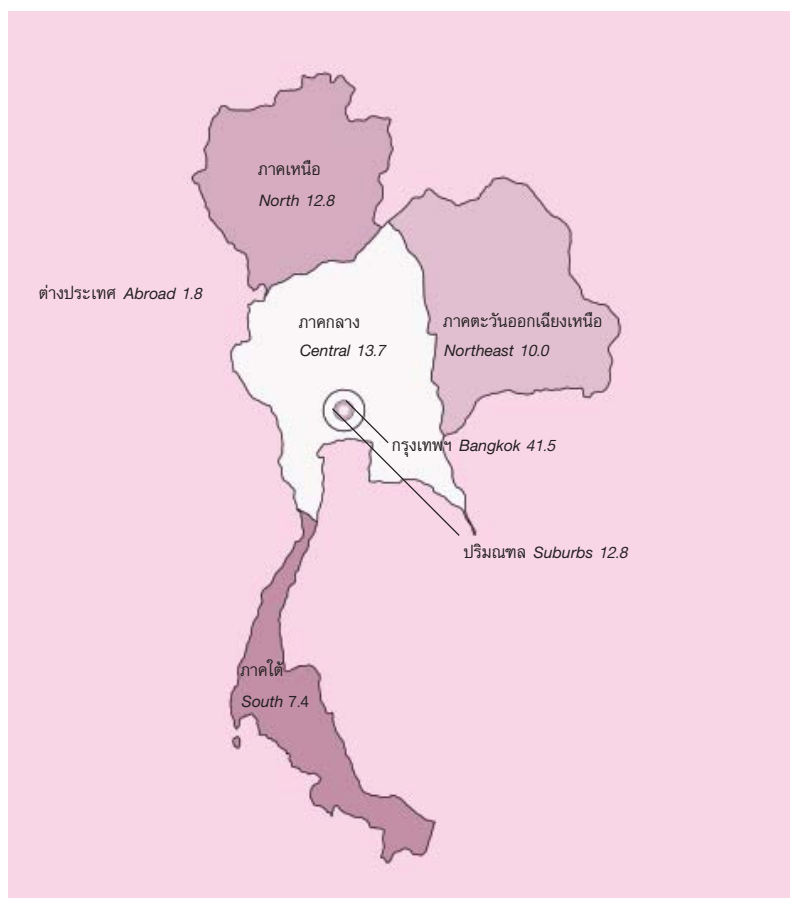
ร้อยละ 76.6 ของผู้ที่อายุ 10-14 ปีซึ่งตอบแบบสอบถามในปีนี้ทั้งหมด ในขณะที่กลุ่มอายุอื่นๆ จะมีแนวโน้มลักษณะที่เมื่ออายุสูงขึ้น การเล่นเกมออนไลน์จะลดลงตามลำดับ

12. ผู้ตอบแบบสอบถามส่วนใหญ่เห็นว่าเกมออนไลน์มีประโยชน์ที่สำคัญที่สุดคือ เป็นการพักผ่อนที่ตึงเครียด และสามารถฝึกทักษะในการใช้คอมพิวเตอร์ของผู้เล่น อย่างไรก็ตามข้อเสียที่สำคัญที่สุดก็คือเสียค่าใช้จ่ายและเสียเวลาในการเล่น ทำให้ผู้เล่นขาดสังคมในโลกของความเป็นจริง
13. ในส่วนของการเข้าชมเว็บไซต์ภาครัฐ พบว่าเว็บไซต์ภาครัฐได้รับความนิยมจากผู้ใช้อินเทอร์เน็ตเพิ่มขึ้น โดยมีผู้ตอบถึงร้อยละ 22.5 ตอบว่าเคยเข้าชมมากกว่า 10 ครั้งต่อหนึ่งเดือนเทียบกับปีก่อนซึ่งมีร้อยละ 17.1 สำหรับการใช้ประโยชน์จากเว็บไซต์ของหน่วยงานภาครัฐ ส่วนใหญ่ผู้เข้าชมจะเข้าไปค้นหาข้อมูลทั่วไปร้อยละ 79.8 รองลงมาได้แก่ เพื่อรับทราบข่าวสารใหม่ๆ ร้อยละ 45.2 และเพื่อตรวจสอบผลรางวัลสลากกินแบ่งรัฐบาล ร้อยละ 27.1 ปัญหาที่พบจากการเข้าชมเว็บไซต์ภาครัฐยังเหมือนกับปีก่อน โดยปัญหาที่มีผู้ตอบมากที่สุดคือ ข้อมูลไม่ทันสมัย ร้อยละ 50.1 รองลงมาคือ ไม่รู้จักชื่อเว็บไซต์ ร้อยละ 43.1 และหาข้อมูลที่ต้องการไม่พบ ร้อยละ 42.0 ตามลำดับ ซึ่งเมื่อเปรียบเทียบกับความคิดเห็นในปีก่อน พบว่าระดับของปัญหาลดลงเล็กน้อย แสดงให้เห็นว่าเว็บไซต์ของภาครัฐมีการปรับปรุงเนื้อหาไปในทางที่ดีขึ้นเล็กน้อย อย่างไรก็ตาม การปรับปรุงข้อมูลอย่างสม่ำเสมอ และการจัดระบบข้อมูลในเว็บไซต์ให้ง่ายต่อการค้นหาของผู้ใช้ ยังเป็นเรื่องที่สำคัญและจำเป็นต้องไป

รายงานผลการสำรวจ



การกระจายของการใช้อินเทอร์เน็ตในประเทศไทย (รวมทุกพื้นที่เป็น 100 เปอร์เซ็นต์)

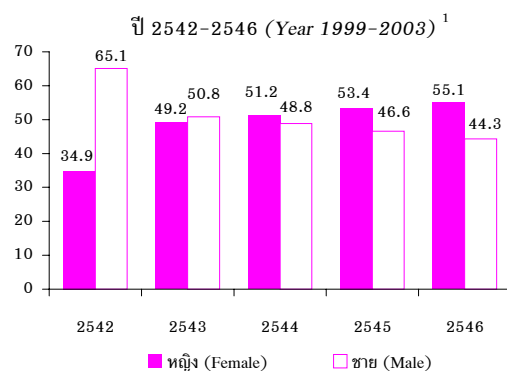


หมายเหตุ: ในรายงานฉบับนี้ ปริมาณหมายถึง นนทบุรี ปทุมธานี และสมุทรปราการ

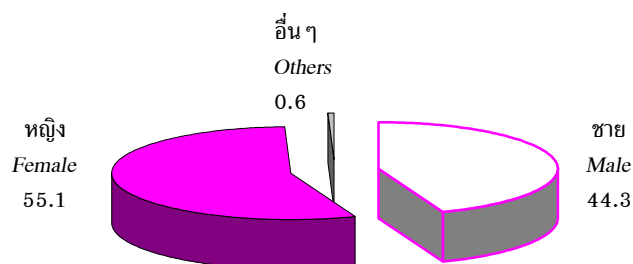
- 34 เอกสารเล่มนี้เป็นลิขสิทธิ์ของศูนย์เทคโนโลยีอิเล็กทรอนิกส์และคอมพิวเตอร์แห่งชาติ
สำรวจเมื่อ กันยายน-ตุลาคม 2545

เพศ

Gender



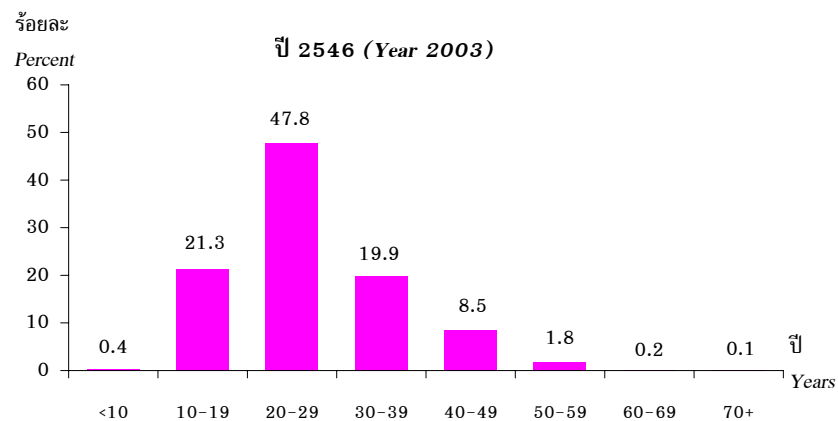
ปี 2546 (Year 2003)



เพศ Gender	หญิง Female	ชาย Male	อื่นๆ Others	รวม Total
จำนวน (คน) Frequency	11,595	9,325	129	21,049
ร้อยละ Percent	55.1	44.3	0.6	100

¹ ข้อมูลปี 2542-2545 จากหนังสือ "รายงานผลการสำรวจกลุ่มผู้ใช้อินเทอร์เน็ตในประเทศไทย" ปี 2542-2545 ของ ศูนย์เทคโนโลยีอิเล็กทรอนิกส์และคอมพิวเตอร์แห่งชาติ

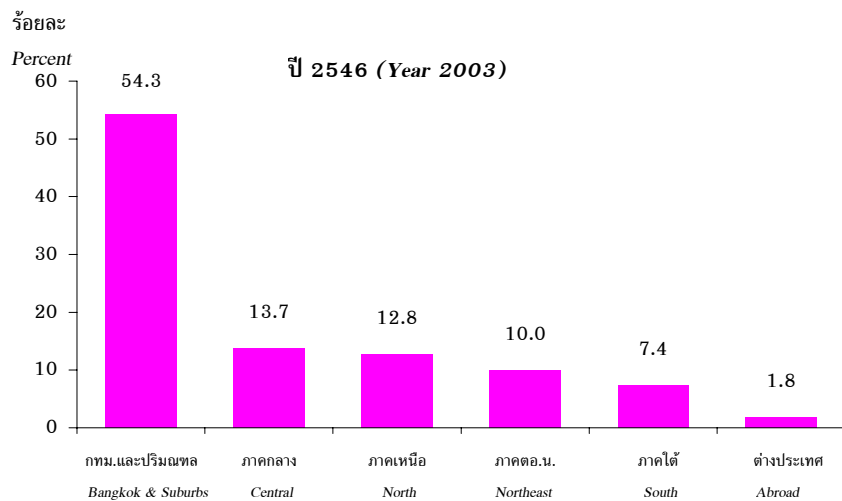
อายุ Age



อายุ (ปี) Age	<10	10-14	15-19	20-29	30-39	40-49	50-59	60-69	70+	รวม Total
จำนวน(คน) Frequency	84	1,165	3,328	10,046	4,180	1,786	390	38	14	21,031
ร้อยละ Percent	0.4	5.5	15.8	47.8	19.9	8.5	1.8	0.2	0.1	100

ที่อยู่ปัจจุบัน

Present Location

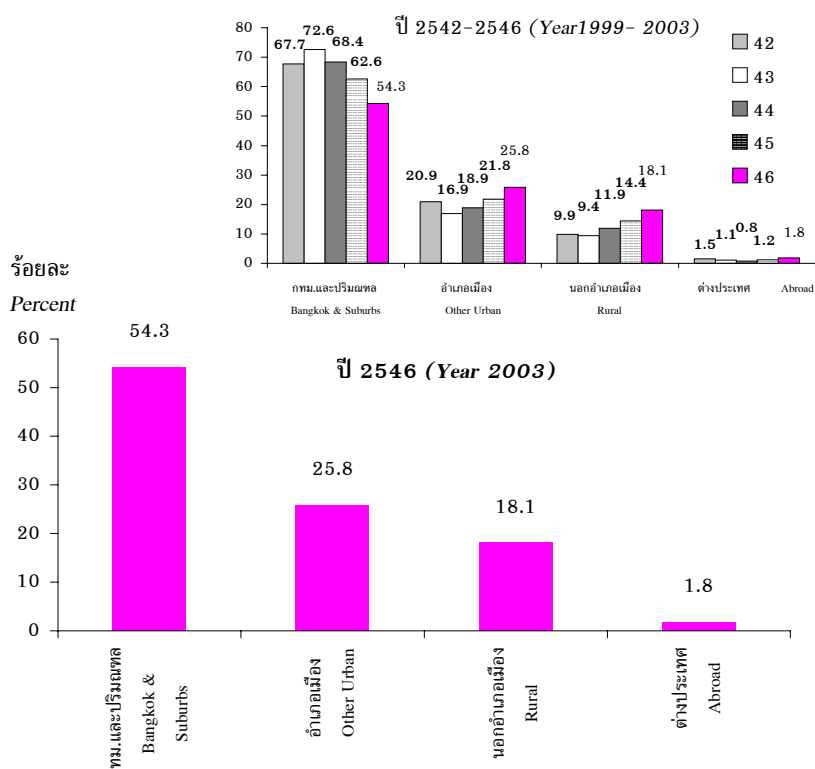


ที่อยู่ปัจจุบัน Location	กทม.และปริมณฑล Bangkok&Suburbs	ภาคกลาง Central	ภาคเหนือ North	ภาคต.น. Northeast	ภาคใต้ South	ต่างประเทศ Abroad	รวม Total
จำนวน(คน) Frequency	11,440	2,880	2,699	2,101	1,551	378	21,049
ร้อยละ Percent	54.3	13.7	12.8	10.0	7.4	1.8	100.0

หมายเหตุ : ปริมณฑล หมายถึง นนทบุรี ปทุมธานี และสมุทรปราการ

เขตที่อยู่

Urban versus Rural

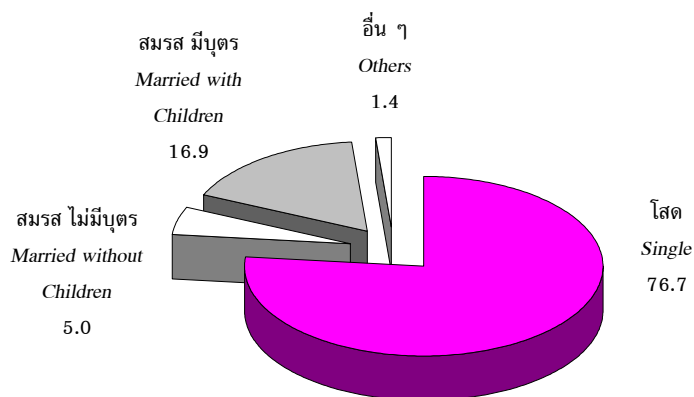


เขตที่อยู่	กทม.และปริมณฑล	อำเภอเมือง	นอกอำเภอเมือง	ต่างประเทศ	รวม
Urban vs. Rural	Bangkok & Suburbs	Other Urban	Rural	Abroad	Total
จำนวน (คน)	11,440	5,417	3,797	378	21,032
Frequency					
ร้อยละ	54.3	25.8	18.1	1.8	100
Percent					

สถานะสมรส

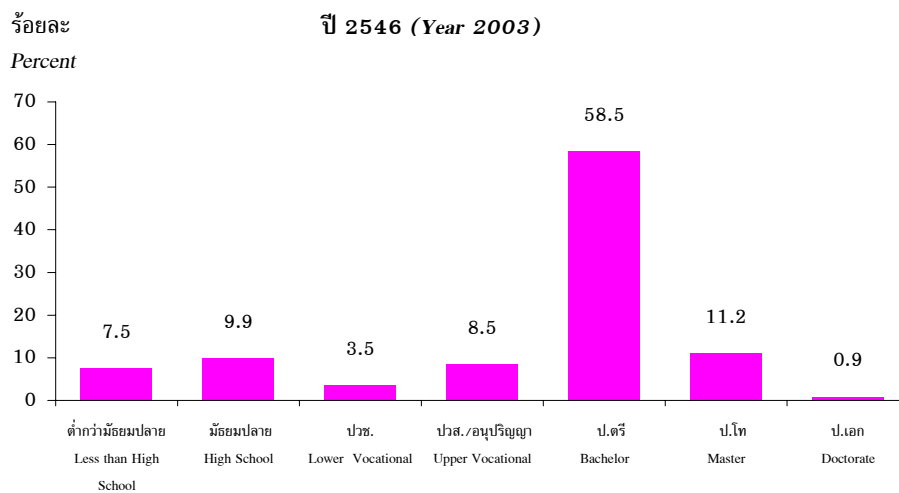
Marital Status

ปี 2546 (Year 2003)



สถานะสมรส	โสด	สมรส ไม่มีบุตร	สมรส มีบุตร	อื่น ๆ	รวม
Marital Status	Single	Married without Children	Married with Children	Others	Total
จำนวน (คน)	16,075	1,052	3,537	300	20,964
Frequency					
ร้อยละ	76.7	5.0	16.9	1.4	100
Percent					

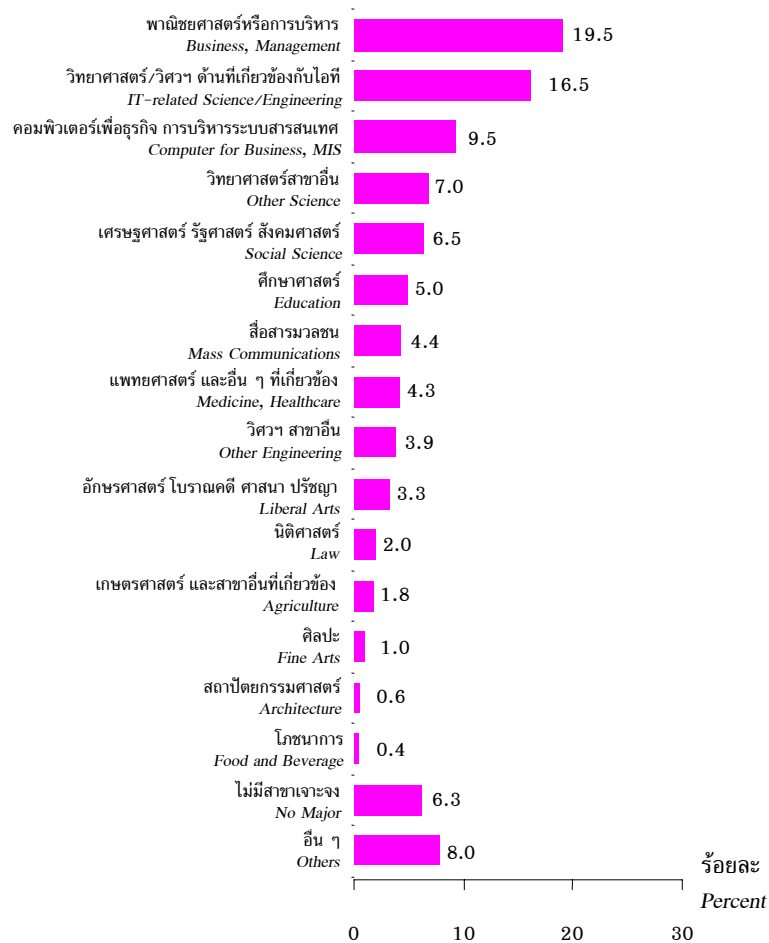
การศึกษา Level of Education



การศึกษา	ต่ำกว่ามัธยมศึกษา	มัธยมศึกษา	ปวช.	ปวส./อนุปริญญา	ป.ตรี	ป.โท	ป.เอก	รวม
Education	Less than High School	High School	Lower Vocational	Upper Vocational	Bachelor	Master	Doctorate	Total
จำนวน(คน)	1,568	2,083	739	1,781	12,287	2,335	196	20,989
Frequency								
ร้อยละ	7.5	9.9	3.5	8.5	58.5	11.2	0.9	100
Percent								

สาขาการศึกษา

Major of Education

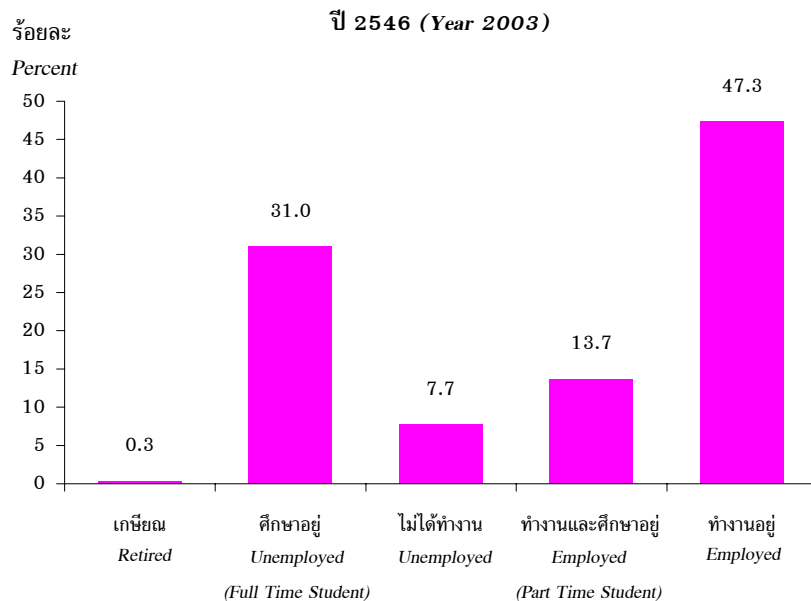


สาขาการศึกษา <i>Major of Education</i>	จำนวน (คน) <i>Frequency</i>	ร้อยละ <i>Percent</i>
พาณิชยศาสตร์หรือบริหาร <i>Business, Management</i>	3,899	19.5
วิทยาศาสตร์/วิชา ด้านที่เกี่ยวข้องกับไอที <i>IT-related Science/Engineering</i>	3,312	16.5
คอมพิวเตอร์เพื่อธุรกิจ การบริหารระบบสารสนเทศ <i>Computer for Business, MIS</i>	1,902	9.5
วิทยาศาสตร์สาขาอื่น <i>Other Science</i>	1,402	7.0
เศรษฐศาสตร์ รัฐศาสตร์ สังคมศาสตร์ <i>Social Science</i>	1,306	6.5
ศึกษาศาสตร์ <i>Education</i>	1,010	5.0
สื่อสารมวลชน <i>Mass Communications</i>	878	4.4
แพทยศาสตร์ และอื่น ๆ ที่เกี่ยวข้อง <i>Medicine, Healthcare</i>	864	4.3
วิชา สาขาอื่น ๆ <i>Other Engineering</i>	772	3.9
อักษรศาสตร์ โบราณคดี ศาสนา ปรัชญา <i>Liberal Arts</i>	668	3.3
นิติศาสตร์ <i>Law</i>	391	2.0
เกษตรศาสตร์ และสาขาอื่นที่เกี่ยวข้อง <i>Agriculture</i>	368	1.8
ศิลปะ <i>Fine Arts</i>	207	1.0

สาขาการศึกษา <i>Major of Education</i>	จำนวน (คน) <i>Frequency</i>	ร้อยละ <i>Percent</i>
สถาปัตยกรรมศาสตร์และการผังเมือง <i>Architecture</i>	110	0.6
โภชนาการ <i>Food and Beverage</i>	85	0.4
ไม่มีสาขาเจาะจง <i>No Major</i>	1,268	6.3
อื่น ๆ <i>Others</i>	1,599	8.0
รวม <i>Total</i>	20,041	100

สถานะการทำงาน

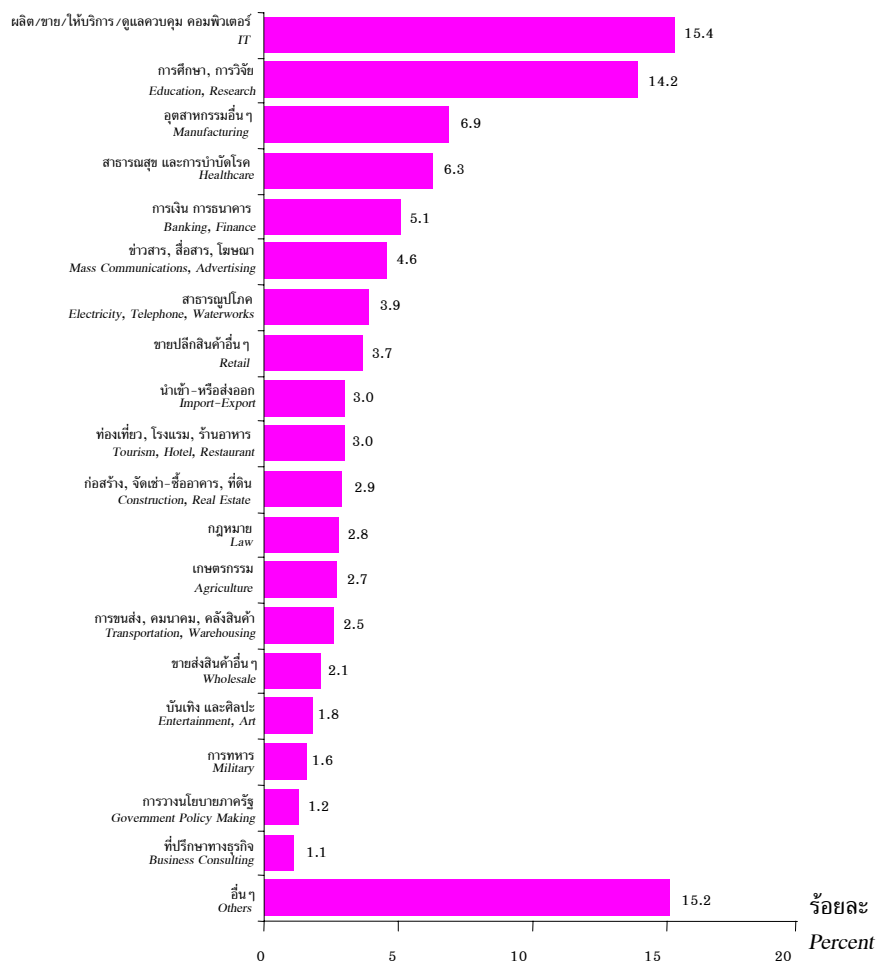
Employment



การทำงาน Employment	เกษียณ Retired	ไม่ทำงาน (ศึกษาอยู่) Unemployed (Full Time Student)	ไม่ได้ทำงาน Unemployed	ทำงานและ ศึกษาอยู่ด้วย Employed (Part Time Student)	ทำงานอยู่ Employed	รวม Total
จำนวน (คน) Frequency	63	6,317	1,565	2,801	9,647	20,393
ร้อยละ Percent	0.3	31.0	7.7	13.7	47.3	100

สาขาอาชีพ

Sector



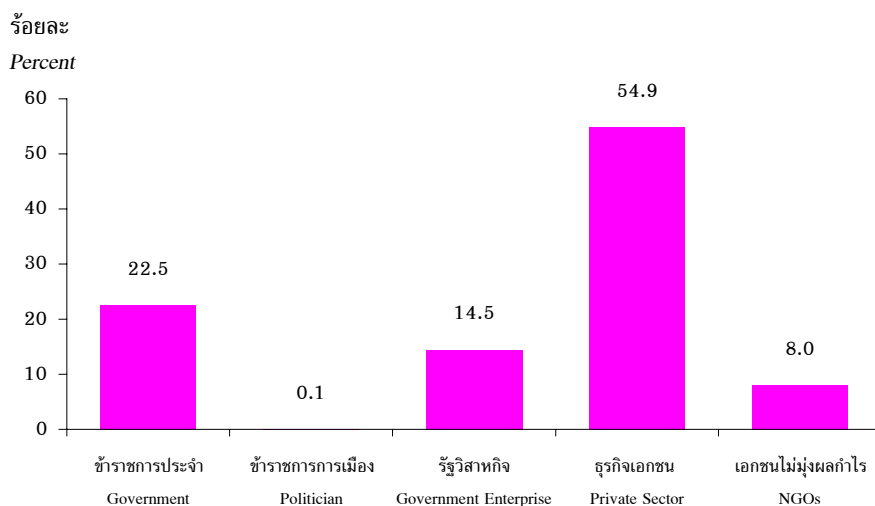
สาขาอาชีพ <i>Sector</i>	จำนวน (คน) <i>Frequency</i>	ร้อยละ <i>Percent</i>
ผลิต/ขาย/ให้บริการ/ดูแลควบคุม คอมพิวเตอร์ โปรแกรม, เครือข่าย, หรืออุปกรณ์ที่เกี่ยวข้อง <i>IT</i>	1,961	15.4
การศึกษา, การวิจัย <i>Education, Research</i>	1,805	14.2
อุตสาหกรรมอื่น ๆ <i>Manufacturing</i>	874	6.9
สาธารณสุข และการบำบัดโรค <i>Healthcare</i>	800	6.3
การเงิน การธนาคาร <i>Banking, Finance</i>	644	5.1
ข่าวสาร, สื่อสาร, โฆษณา <i>Mass Communications, Advertising</i>	579	4.6
สาธารณูปโภค <i>Electricity, Telephone, Waterworks</i>	492	3.9
ขายปลีกสินค้าอื่น ๆ <i>Retail</i>	471	3.7
นำเข้า-หรือส่งออก <i>Import-Export</i>	385	3.0
ท่องเที่ยว, โรงแรม, ร้านอาหาร <i>Tourism, Hotel, Restaurant</i>	376	3.0
ก่อสร้าง, จัดเช่า-ซื้ออาคาร, ที่ดิน <i>Construction, Real Estate</i>	364	2.9

สาขาอาชีพ <i>Sector</i>	จำนวน (คน) <i>Frequency</i>	ร้อยละ <i>Percent</i>
กฎหมาย <i>Law</i>	352	2.8
เกษตรกรรม <i>Agriculture</i>	342	2.7
การขนส่ง, คมนาคม, คลังสินค้า <i>Transportation, Warehousing</i>	324	2.5
ขายส่งสินค้าอื่น ๆ <i>Wholesale</i>	267	2.1
บันเทิง และศิลปะ <i>Entertainment, Art</i>	223	1.8
การทหาร <i>Military</i>	205	1.6
การวางนโยบายภาครัฐ <i>Government Policy Making</i>	159	1.2
ที่ปรึกษาทางธุรกิจ <i>Business Consulting</i>	142	1.1
อื่น ๆ <i>Others</i>	1,934	15.2
รวม <i>Total</i>	12,699	100

ประเภทของหน่วยงาน

Type of Employment

ปี 2546 (Year 2003)

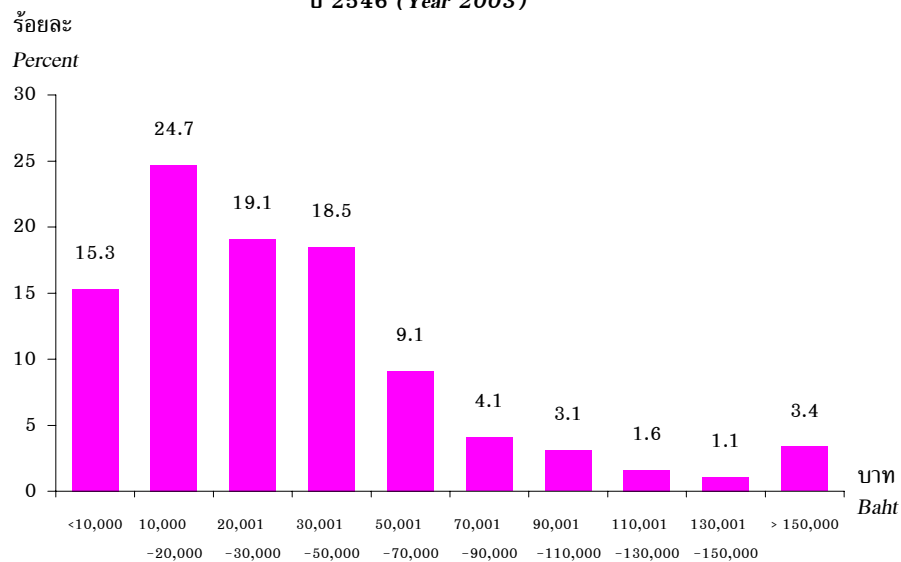


หน่วยงาน Type of Employment	ข้าราชการประจำ Government	ข้าราชการ การเมือง Politician	รัฐวิสาหกิจ Government Enterprise	ธุรกิจเอกชน Private Sector	เอกชนไม่มุ่ง ผลกำไร NGOs	รวม Total
จำนวน (คน) Frequency	2,707	12	1,748	6,620	964	12,051
ร้อยละ Percent	22.5	0.1	14.5	54.9	8.0	100

รายได้ของครัวเรือนต่อเดือน (บาท)

Monthly Household Income (Baht)

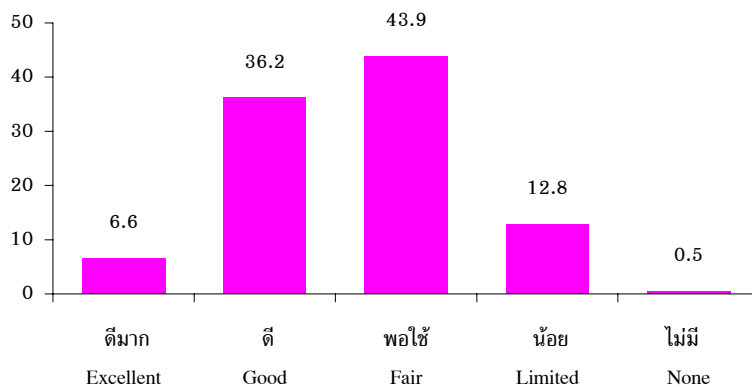
ปี 2546 (Year 2003)



รายได้ Income	<10,000	10,000-20,000	20,001-30,000	30,001-50,000	50,001-70,000	70,001-90,000	90,001-110,000	110,001-130,000	130,001-150,000	>150,000	รวม Total
จำนวน(คน) Frequency	3,177	5,138	3,987	3,863	1,889	865	652	330	229	699	20,829
ร้อยละ Percent	15.3	24.7	19.1	18.5	9.1	4.1	3.1	1.6	1.1	3.4	100

ความรู้ภาษาอังกฤษ English Proficiency

ร้อยละ ปี 2546 (Year 2003)
Percent

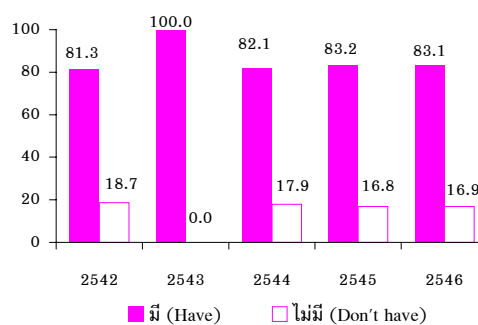


ดีมาก หมายถึง ไม่มีปัญหาในการสื่อสารทั้งอ่านและพูด
ดี หมายถึง อ่านเข้าใจดี พูดได้แม้จะไม่คล่องมากนัก
พอใช้ หมายถึง ยังมีปัญหาอยู่บ้าง ทั้งอ่านและพูด
น้อย หมายถึง มีปัญหามากทั้งอ่านและพูด
ไม่มี หมายถึง ไม่มีความรู้ภาษาอังกฤษเลย

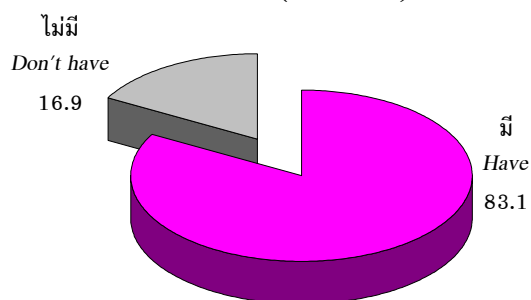
ความรู้ภาษาอังกฤษ English Proficiency	ดีมาก Excellent	ดี Good	พอใช้ Fair	น้อย Limited	ไม่มี None	รวม Total
จำนวน (คน) Frequency	1,386	7,545	9,154	2,677	93	20,855
ร้อยละ Percent	6.6	36.2	43.9	12.8	0.5	100

การมีคอมพิวเตอร์ที่บ้าน

Home Computer Ownership



ปี 2546 (Year 2003)

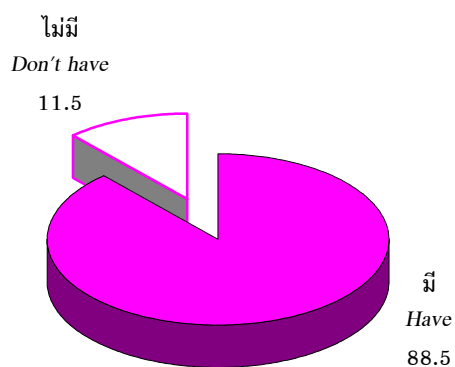


การมีคอมพิวเตอร์ที่บ้าน Home Computer	มี Have	ไม่มี Don't have	รวม Total
จำนวน (คน) Frequency	17,315	3,510	20,825
ร้อยละ Percent	83.1	16.9	100

การมีโทรศัพท์มือถือ

Mobile Phone Ownership

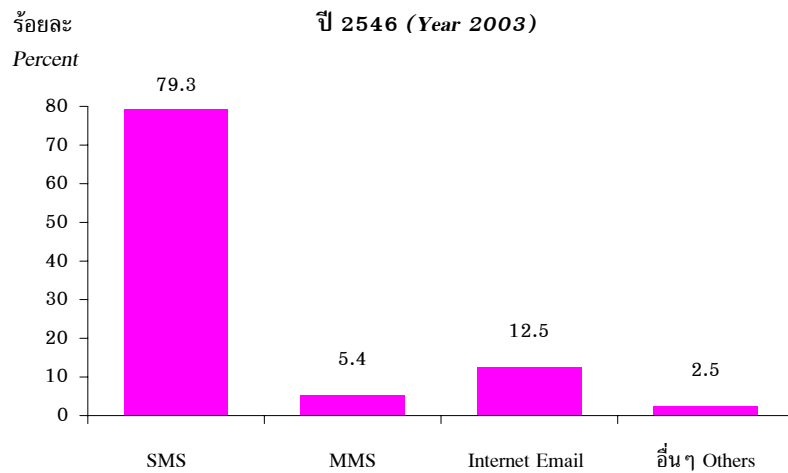
ปี 2546 (Year 2003)



การมีโทรศัพท์มือถือ Mobile Phone Ownership	มี Have	ไม่มี Don't have	รวม Total
จำนวน (คน) Frequency	18,287	2,416	20,703
ร้อยละ Percent	88.5	11.5	100

ลักษณะการใช้บริการข้อความผ่านโทรศัพท์มือถือ

Type of Data Communication via Mobile Phone



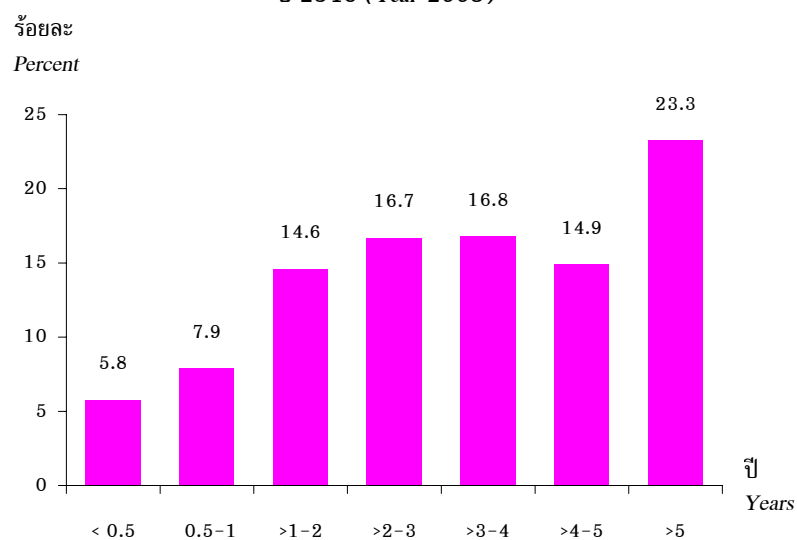
	SMS	MMS	Internet Email	อื่น ๆ Others
จำนวน (คน) Frequency	16,693	1,148	2,644	540
ร้อยละ Percent	79.3	5.4	12.5	2.5

หมายเหตุ: หมายถึงบริการข้อความที่เคยใช้ผ่านโทรศัพท์มือถือ เลือกได้มากกว่า 1 คำตอบ

ประสบการณ์การใช้อินเทอร์เน็ต

Years on Internet

ปี 2546 (Year 2003)

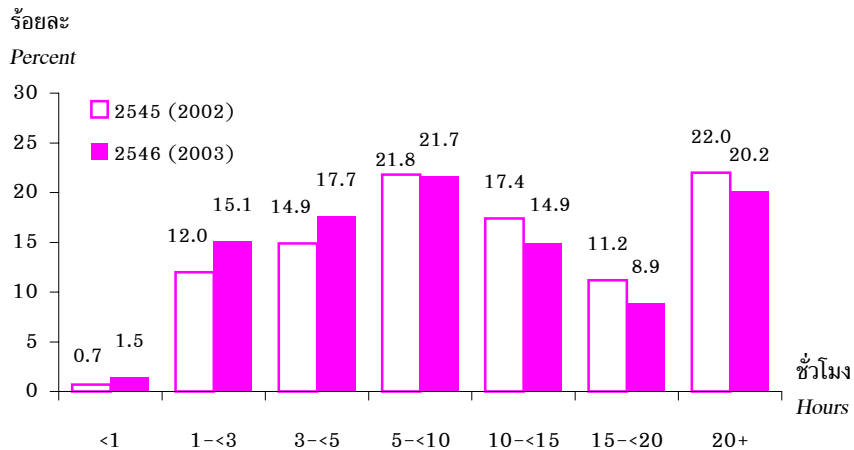


ประสบการณ์ (จำนวนปี) Years on Internet	< 0.5	0.5-1	>1-2	>2-3	>3-4	>4-5	>5	รวม Total
จำนวน (คน) Frequency	1,184	1,624	2,979	3,410	3,430	3,043	4,751	20,421
ร้อยละ Percent	5.8	7.9	14.6	16.7	16.8	14.9	23.3	100

จำนวนชั่วโมงอินเทอร์เน็ตที่ใช้ต่อสัปดาห์

Weekly Hours of Use

ปี 2545-2546 (Year 2002-2003)

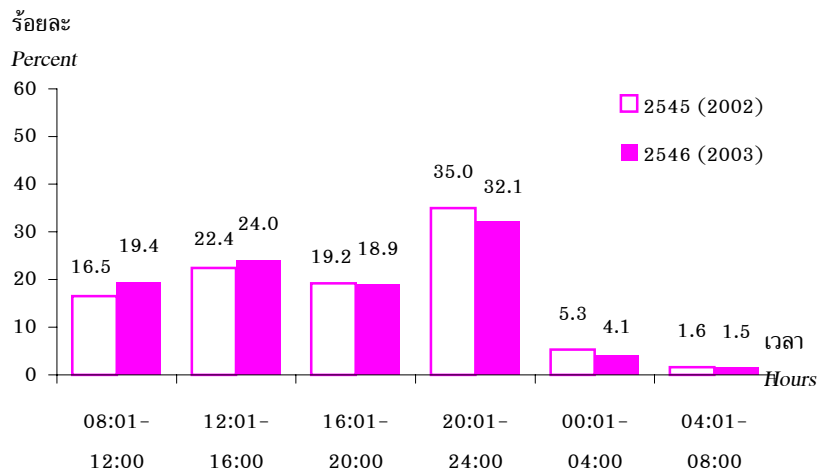


จำนวนชั่วโมงที่ใช้ต่อสัปดาห์ Weekly Usage	<1	1-<3	3-<5	5-<10	10-<15	15-<20	20+	รวม Total
จำนวน (คน) Frequency	322	3,135	3,680	4,521	3,099	1,847	4,206	20,810
ร้อยละ Percent	1.5	15.1	17.7	21.7	14.9	8.9	20.2	100

ช่วงเวลาที่ใช้อินเทอร์เน็ตมากที่สุด

Time of Use

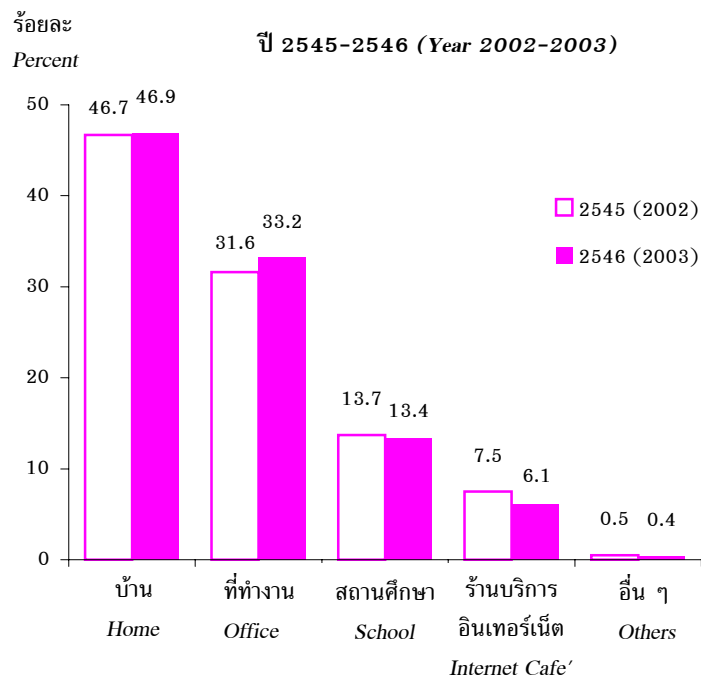
ปี 2545-2546 (Year 2002- 2003)



ช่วงเวลาที่ใช้ <i>Time of Use</i>	08:01- 12:00	12:01- 16:00	16:01- 20:00	20:01- 24:00	00:01- 04:00	04:01- 08:00	รวม <i>Total</i>
จำนวน (คน) <i>Frequency</i>	4,043	4,984	3,927	6,667	853	303	20,777
ร้อยละ <i>Percent</i>	19.4	24.0	18.9	32.1	4.1	1.5	100

ปริมาณการใช้จากแต่ละสถานที่

Point of Access



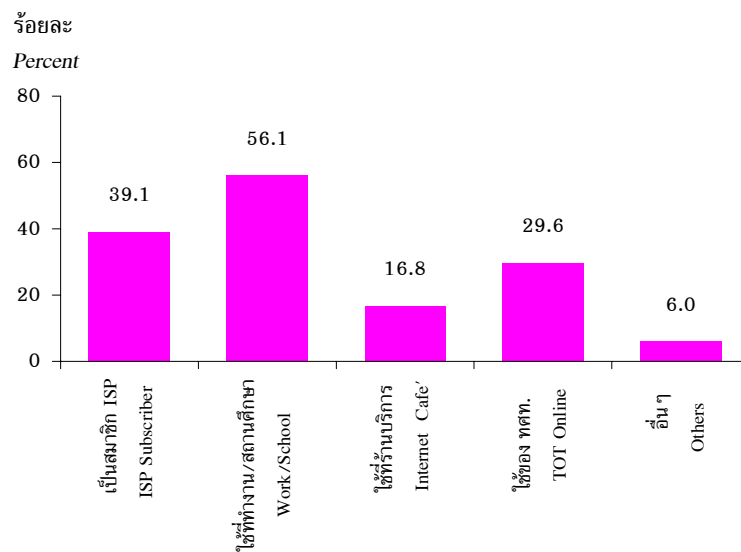
สถานที่ Point of Access	บ้าน Home	ที่ทำงาน Office	สถานศึกษา School	ร้านบริการอินเทอร์เน็ต Internet Cafe'	อื่น ๆ Others	รวม Total
ร้อยละ Percent	46.9	33.2	13.4	6.1	0.4	100

หมายเหตุ : จากแบบสอบถามข้อ 22 (ภาคผนวก) เป็นการเปรียบเทียบจากปริมาณการใช้ (ไม่ใช่จำนวนผู้ใช้) ทั้งหมดโดยเฉลี่ย จากผู้ตอบแบบสอบถามข้อนี้ทั้งหมด 14,673 คน

การเข้าถึงอินเทอร์เน็ต

Internet Access

ปี 2546 (Year 2003)



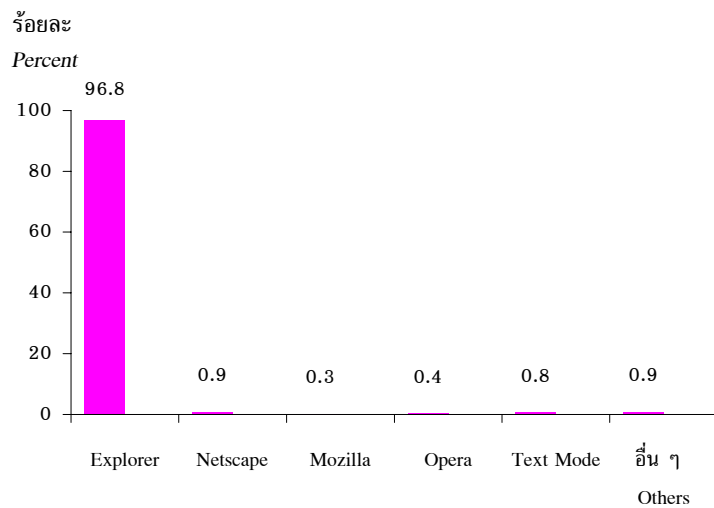
การเข้าถึงอินเทอร์เน็ต Internet Access	เป็นสมาชิก ISP ISP Subscriber	ใช้ที่ทำงาน/สถานศึกษา Work/School	ใช้ที่ร้านบริการ Internet Cafe'	ใช้ของ ทศท. TOT Online	อื่นๆ Others
จำนวน (คน) Frequency	8,239	11,812	3,534	6,230	1,254
ร้อยละ Percent	39.1	56.1	16.8	29.6	6.0

หมายเหตุ : หมายถึงเคยใช้อินเทอร์เน็ตจากที่ได้บ้าง จึงเลือกได้มากกว่า 1 คำตอบ

เบราว์เซอร์ที่ใช้

Browser

ปี 2546 (Year 2003)



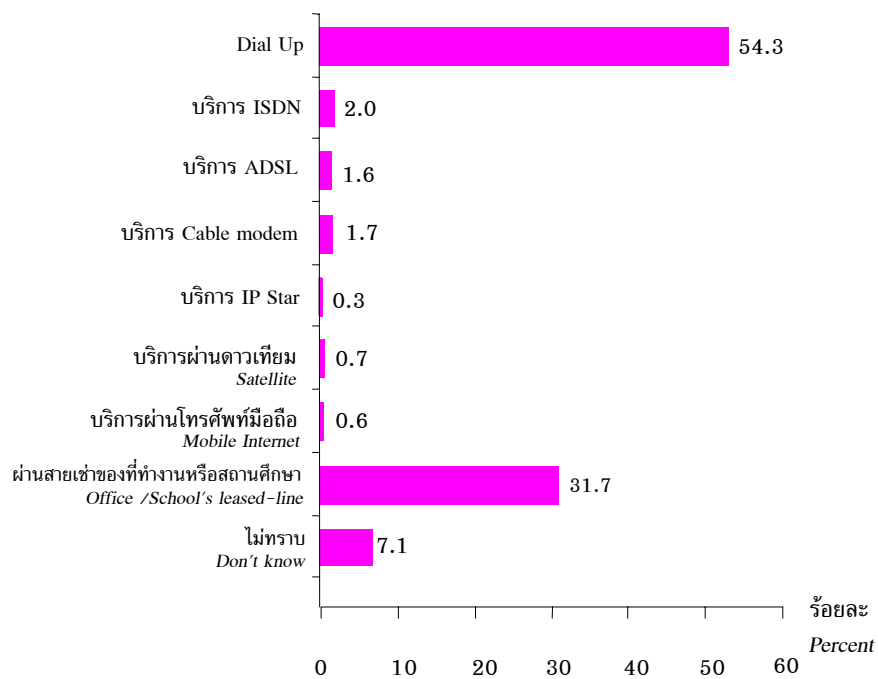
เบราว์เซอร์ Browser	Explorer	Netscape	Mozilla	Opera	Text Mode	อื่น ๆ Others	รวม Total
จำนวน (คน) Frequency	19,714	176	69	72	154	178	20,363
ร้อยละ Percent	96.8	0.9	0.3	0.4	0.7	0.9	100

หมายเหตุ : หมายถึงเบราว์เซอร์ที่ใช้มากที่สุด

รูปแบบการเข้าสู่อินเทอร์เน็ต

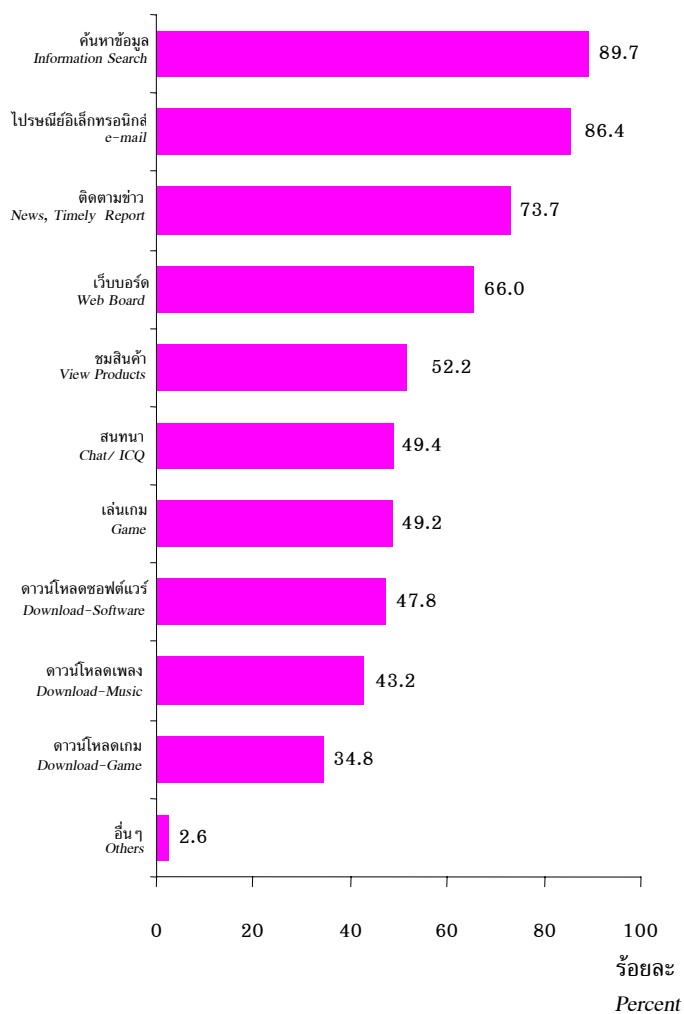
Mode of Connectivity

ปี 2546 (Year 2003)



ลักษณะการใช้งานอินเทอร์เน็ต

Internet Activities

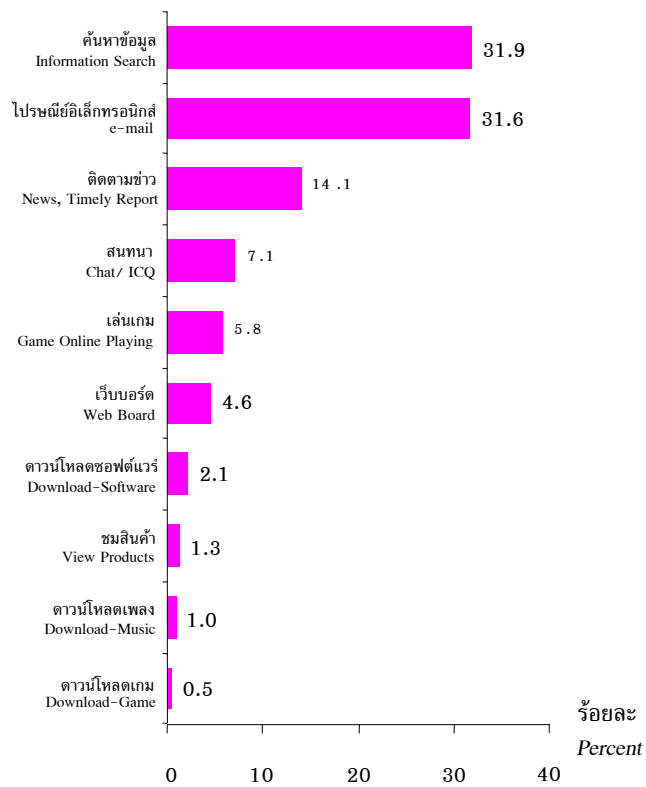


กิจกรรม <i>Activity</i>	จำนวน (คน) <i>Frequency</i>	ร้อยละ <i>Percent</i>
ค้นหาข้อมูล <i>Information Search</i>	18,879	89.7
ไปรษณีย์อิเล็กทรอนิกส์ <i>e-mail</i>	18,177	86.4
ติดตามข่าว <i>News, Timely Report</i>	15,518	73.7
เว็บบอร์ด <i>Web Board</i>	13,902	66.0
ชมสินค้า <i>View Products</i>	10,993	52.2
สนทนา <i>Chat/ ICQ</i>	10,394	49.4
เล่นเกม <i>Game</i>	10,350	49.2
ดาวน์โหลดซอฟต์แวร์ <i>Download-Software</i>	10,069	47.8
ดาวน์โหลดเพลง <i>Download-Music</i>	9,083	43.2
ดาวน์โหลดเกม <i>Download-Game</i>	7,324	34.8
อื่นๆ <i>Others</i>	544	2.6

หมายเหตุ: หมายถึงกิจกรรมทุกประเภทที่เคยทำ ดังนั้นจึงสามารถเลือกได้มากกว่า 1 คำตอบ

ลักษณะการใช้งานอินเทอร์เน็ตที่มากที่สุด

Top Activity on Internet

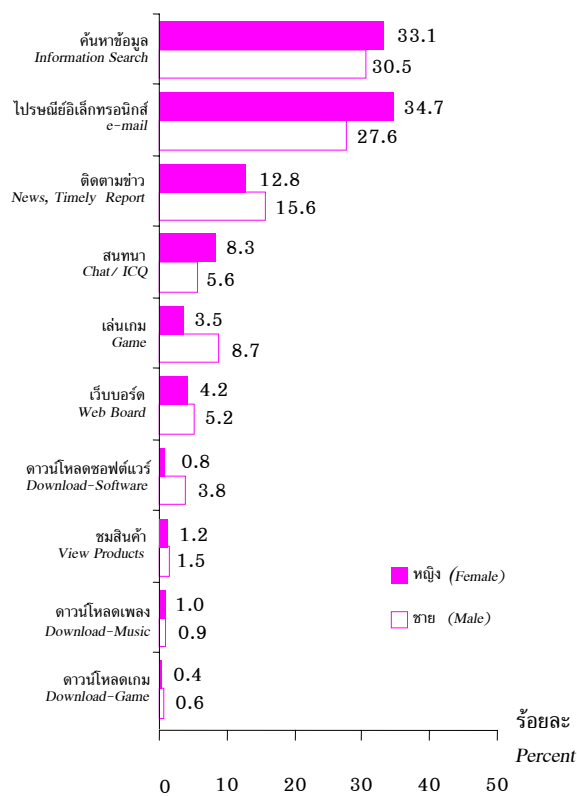


กิจกรรม <i>Activity</i>	จำนวน (คน) <i>Frequency</i>	ร้อยละ <i>Percent</i>
ค้นหาข้อมูล <i>Information Search</i>	6,576	31.9
ไปรษณีย์อิเล็กทรอนิกส์ <i>e-mail</i>	6,497	31.6
ติดตามข่าว <i>News, Timely Report</i>	2,893	14.1
สนทนา <i>Chat/ ICQ</i>	1,470	7.1
เล่นเกม <i>Game Online Playing</i>	1,203	5.8
เว็บบอร์ด <i>Web Board</i>	948	4.6
ดาวน์โหลดซอฟต์แวร์ <i>Download-Software</i>	437	2.1
ชมสินค้า <i>Shopping</i>	267	1.3
ดาวน์โหลดเพลง <i>Download-Music</i>	200	1.0
ดาวน์โหลดเกม <i>Download-Game</i>	98	0.5
รวม <i>Total</i>	20,589	100

หมายเหตุ : ผู้ตอบต้องระบุว่าใช้อินเทอร์เน็ตในกิจกรรมใดมากที่สุด เลือกได้เพียงคำตอบเดียว

ลักษณะการใช้งานอินเทอร์เน็ตมากที่สุดเปรียบเทียบหญิง-ชาย

Top Activity on Internet by Gender

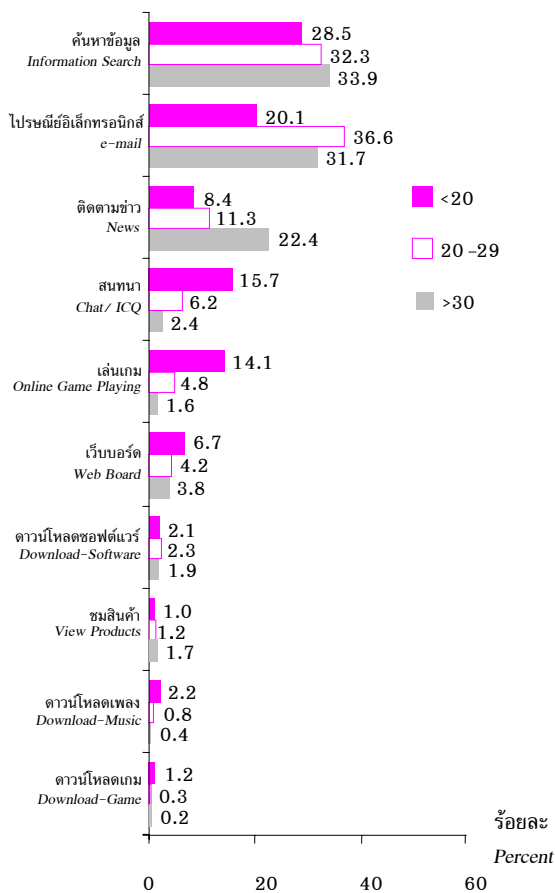


กิจกรรม Activity	หญิง (Female)		ชาย (Male)	
	จำนวน (Frequency)	ร้อยละ (Percent)	จำนวน (Frequency)	ร้อยละ (Percent)
ค้นหาข้อมูล Information Search	3,757	33.1	2,783	30.5
ไปรษณีย์อิเล็กทรอนิกส์ e-mail	3,933	34.7	2,521	27.6
ติดตามข่าว News, Timely Report	1,450	12.8	1,427	15.6
สนทนา Chat/ ICQ	944	8.3	514	5.6
เล่นเกม Game Online Playing	400	3.5	797	8.7
เว็บไซต์ Web Board	472	4.2	469	5.2
ดาวน์โหลดซอฟต์แวร์ Download-Software	85	0.8	349	3.8
ชมสินค้า View Products	134	1.2	132	1.5
ดาวน์โหลดเพลง Download-Music	118	1.0	81	0.9
ดาวน์โหลดเกม Download-Game	40	0.4	57	0.6
รวม Total	11,333	100	9,130	100

หมายเหตุ : สำหรับคำตอบข้อนี้ ผู้ตอบต้องระบุกิจกรรมทางอินเทอร์เน็ตที่มากที่สุด
เลือกได้คำตอบเดียว

ลักษณะการใช้งานอินเทอร์เน็ตมากที่สุดเปรียบเทียบตามกลุ่มอายุ

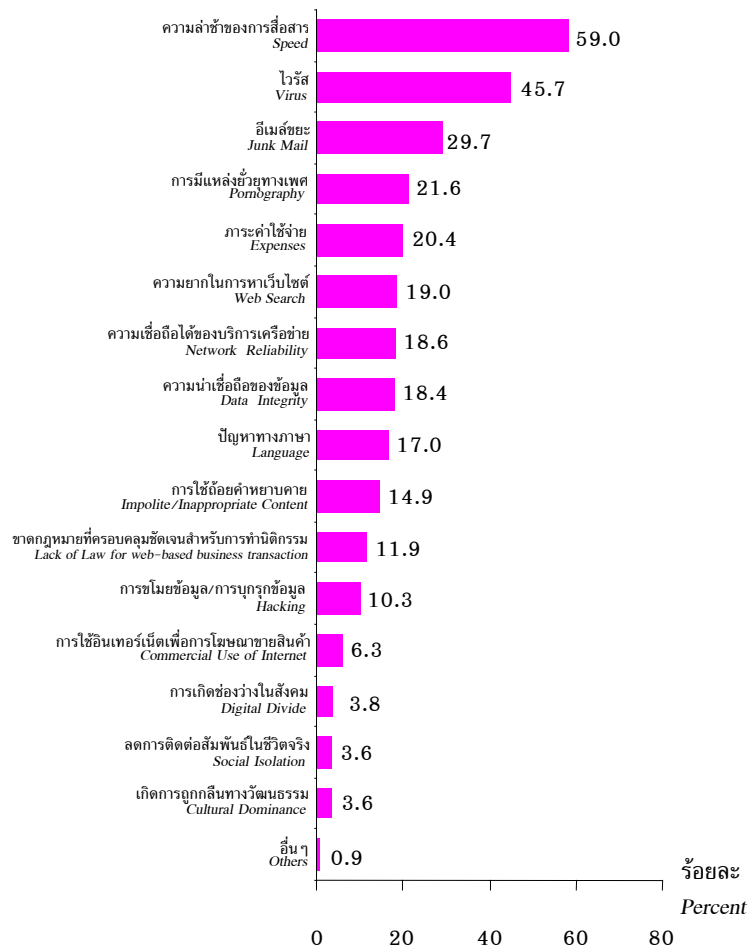
Top on Internet Activity by Age



กิจกรรม Activity	<20 ปี		20-29 ปี		>30 ปี	
	จำนวน (Frequency)	ร้อยละ (Percent)	จำนวน (Frequency)	ร้อยละ (Percent)	จำนวน (Frequency)	ร้อยละ (Percent)
ค้นหาข้อมูล Information Search	1,267	28.5	3,187	32.3	2,117	33.9
ไปรษณีย์อิเล็กทรอนิกส์ e-mail	893	20.1	3,618	36.6	1,979	31.7
ติดตามข่าว News, Timely Report	374	8.4	1,116	11.3	1,400	22.4
สนทนา Chat/ ICQ	699	15.7	616	6.2	154	2.4
เล่นเกม Game Online Playing	627	14.1	472	4.8	102	1.6
เว็บบอร์ด Web Board	297	6.7	415	4.2	236	3.8
ดาวน์โหลดซอฟต์แวร์ Download-Software	92	2.1	225	2.3	120	1.9
ชมสินค้า View Products	43	1.0	119	1.2	105	1.7
ดาวน์โหลดเพลง Download-Music	96	2.2	78	0.8	26	0.4
ดาวน์โหลดเกม Download-Game	52	1.2	35	0.3	11	0.2
รวม Total	4,440	100	9,881	100	6,250	100

ปัญหาที่สำคัญของอินเทอร์เน็ต

Perceived Problems Concerning the Internet



ปัญหา <i>Perceived Problems</i>	จำนวน (คน) <i>Frequency</i>	ร้อยละ <i>Percent</i>
ความล่าช้าของการสื่อสาร <i>Speed</i>	12,421	59.0
ไวรัส <i>Virus</i>	9,614	45.7
อีเมลขยะ <i>Junk Mail</i>	6,262	29.7
การมีแหล่งข้อมูลทางเพศ <i>Pornography</i>	4,556	21.6
ภาระค่าใช้จ่าย <i>Expenses</i>	4,304	20.4
ความยากในการหาเว็บไซต์ <i>Web Search</i>	4,003	19.0
ความเชื่อถือได้ของบริการเครือข่าย <i>Network Reliability</i>	3,905	18.6
ความน่าเชื่อถือของข้อมูล <i>Data Integrity</i>	3,883	18.4
ปัญหาทางภาษา <i>Language</i>	3,584	17.0
การใช้ถ้อยคำหยาบคาย <i>Impolite/Inappropriate Content</i>	3,133	14.9
ขาดกฎหมายที่ครอบคลุมชัดเจนสำหรับการกระทำความผิด <i>Lack of Law for web-based business transaction</i>	2,506	11.9
การขโมยข้อมูล/การบุกรุกข้อมูล <i>Hacking</i>	2,174	10.3
การใช้อินเทอร์เน็ตเพื่อการโฆษณาขายสินค้า <i>Commercial Use of Internet</i>	1,319	6.3

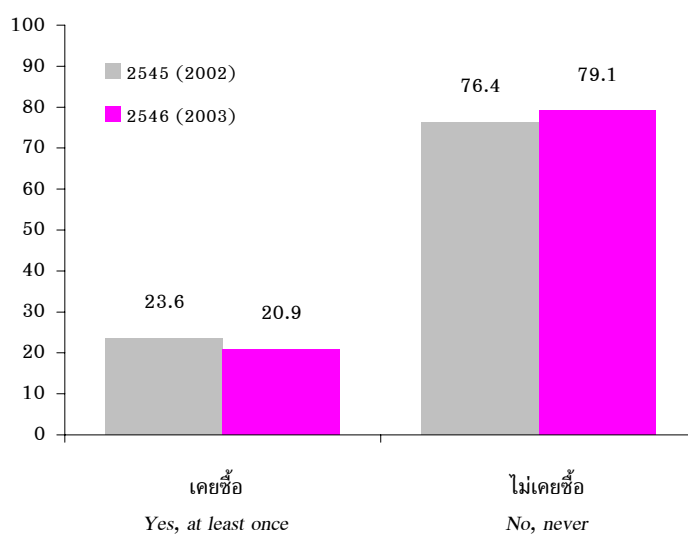
ปัญหา <i>Perceived Problems</i>	จำนวน (คน) <i>Frequency</i>	ร้อยละ <i>Percent</i>
การเกิดช่องว่างในสังคม <i>Digital Divide</i>	804	3.8
ลดการติดต่อสัมพันธ์ในชีวิตจริง <i>Social Isolation</i>	758	3.6
เกิดการถูกกลืนทางวัฒนธรรม <i>Cultural Dominance</i>	756	3.6
อื่นๆ <i>Others</i>	193	0.9

หมายเหตุ : ผู้ตอบสามารถตอบได้ 1-3 คำตอบ

การซื้อสินค้าหรือบริการทางอินเทอร์เน็ต

Internet Purchase

ปี 2545-2546 (Year 2002-2003)

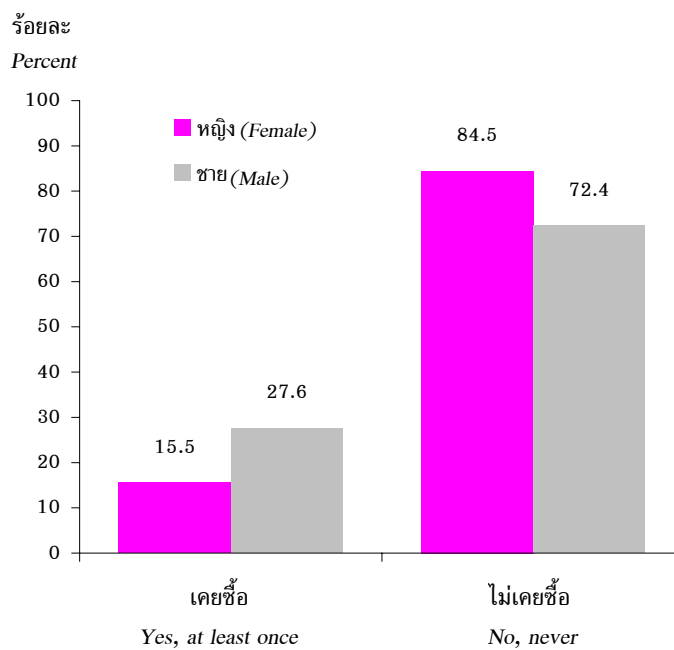


การซื้อสินค้าทางอินเทอร์เน็ต	เคยซื้อ	ไม่เคยซื้อ	รวม
Internet Purchase	Yes, at least once	No, never	Total
จำนวน	4,263	16,113	20,376
Frequency			
ร้อยละ	20.9	79.1	100
Percent			

การซื้อสินค้าหรือบริการทางอินเทอร์เน็ตเปรียบเทียบหญิง-ชาย

Internet Purchase by Gender

ปี 2546 (Year 2003)

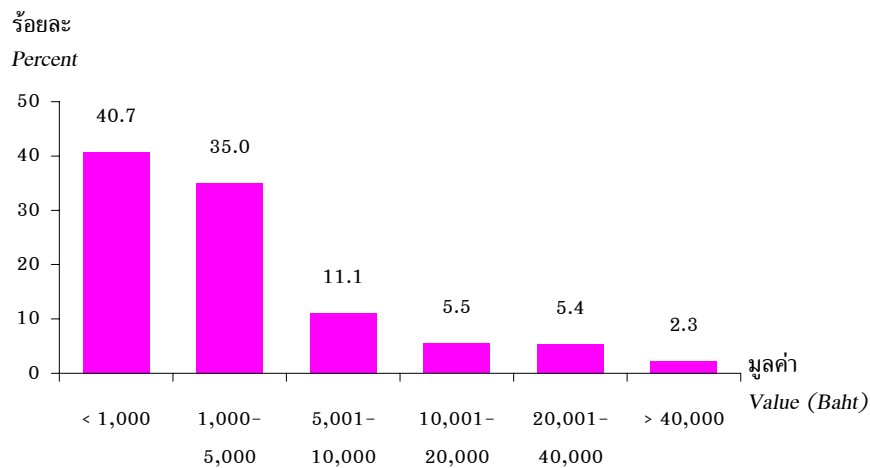


การซื้อสินค้าทางอินเทอร์เน็ต Internet Purchase		เคยซื้อ Yes, at least once	ไม่เคยซื้อ No, never	รวม Total
หญิง Female	จำนวน (Frequency)	1,741	9,473	11,214
	ร้อยละ (Percent)	15.5	84.5	100
ชาย Male	จำนวน (Frequency)	2,491	6,547	9,038
	ร้อยละ (Percent)	27.6	72.4	100

มูลค่าการซื้อสินค้าหรือบริการทางอินเทอร์เน็ต

Value of Internet Purchase

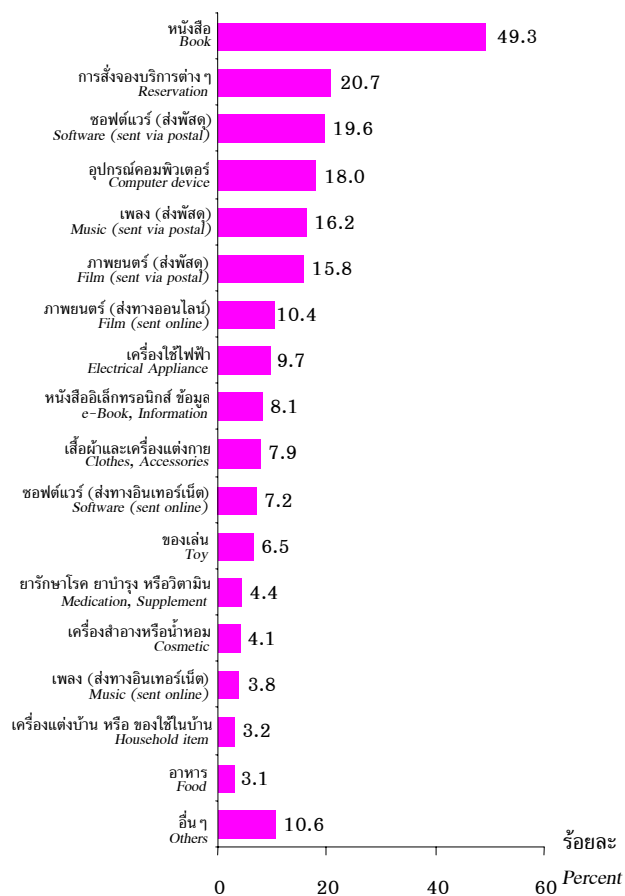
ปี 2546 (Year 2003)



มูลค่า Value (Baht)	< 1,000	1,000-5,000	5,001-10,000	10,001-20,000	20,001-40,000	> 40,000	รวม Total
จำนวน (คน) Frequency	1,715	1,477	467	232	227	97	4,215
ร้อยละ Percent	40.7	35.0	11.1	5.5	5.4	2.3	100

สินค้าหรือบริการที่เคยสั่งซื้อทางอินเทอร์เน็ต

Goods and Services Purchased



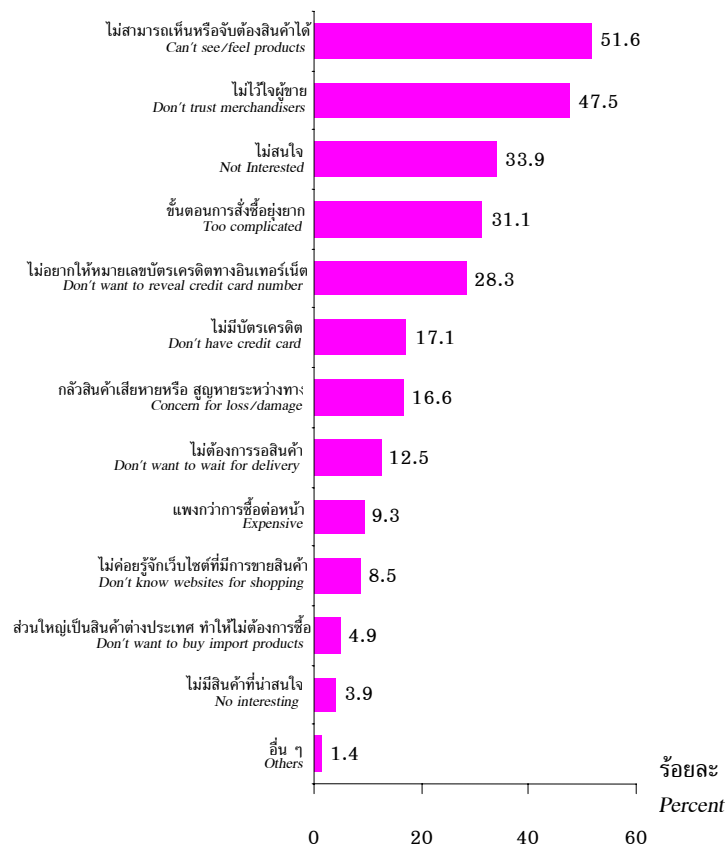
สินค้าหรือบริการที่เคยสั่งซื้อทางอินเทอร์เน็ต <i>Goods and Services Purchased</i>	จำนวน (คน) <i>Frequency</i>	ร้อยละ <i>Percent</i>
หนังสือ <i>Book</i>	2,100	49.3
การสำรองบริการต่างๆ <i>Reservation</i>	884	20.7
ซอฟต์แวร์ (ส่งพัสดุ) <i>Software (sent via postal)</i>	837	19.6
อุปกรณ์คอมพิวเตอร์ <i>Computer device</i>	767	18.0
เพลง (ส่งพัสดุ) <i>Music (sent via postal)</i>	690	16.2
ภาพยนตร์ (ส่งพัสดุ) <i>Film (sent via postal)</i>	672	15.8
ภาพยนตร์ (ส่งทางออนไลน์) <i>Film (sent online)</i>	443	10.4
เครื่องใช้ไฟฟ้า <i>Electrical Appliance</i>	412	9.7
หนังสืออิเล็กทรอนิกส์ ข้อมูล <i>e-Book, Information</i>	347	8.1
เสื้อผ้า และ เครื่องแต่งกาย เช่น กระเป๋า รองเท้า เข็มขัด <i>Clothes, Accessories</i>	337	7.9
ซอฟต์แวร์ (ส่งทางอินเทอร์เน็ต) <i>Software (sent online)</i>	306	7.2
ของเล่น <i>Toy</i>	276	6.5
ยารักษาโรค ยาบำรุง หรือวิตามิน <i>Medication, Food Supplement</i>	187	4.4

สินค้าหรือบริการที่เคยสั่งซื้อทางอินเทอร์เน็ต <i>Goods and Services Purchased</i>	จำนวน (คน) <i>Frequency</i>	ร้อยละ <i>Percent</i>
เครื่องสำอางหรือน้ำหอม <i>Cosmetic</i>	176	4.1
เพลง (ส่งทางอินเทอร์เน็ต) <i>Music (sent online)</i>	162	3.8
เครื่องแต่งบ้าน หรือ ของใช้ในบ้าน <i>Household item</i>	135	3.2
อาหาร <i>Food</i>	131	3.1
อื่นๆ <i>Others</i>	450	10.6

หมายเหตุ : เฉพาะผู้ที่เคยซื้อสินค้าหรือบริการทางอินเทอร์เน็ตเท่านั้น จึงจะตอบข้อนี้ได้
และให้ผู้ตอบระบุสินค้าและบริการทุกประเภทที่เคยซื้อ

เหตุผลที่ไม่ซื้อสินค้าทางอินเทอร์เน็ต

Reasons against Internet Purchase



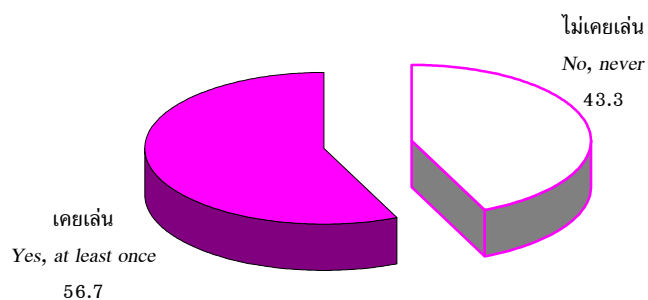
เหตุผลที่ไม่ซื้อสินค้าทางอินเทอร์เน็ต <i>Reasons against Internet Purchase</i>	จำนวน (คน) <i>Frequency</i>	ร้อยละ <i>Percent</i>
ไม่สามารถเห็นหรือจับต้องสินค้าได้ <i>Can't see/feel products</i>	8,319	51.6
ไม่ไว้วางใจผู้ขาย <i>Don't trust merchandisers</i>	7,660	47.5
ไม่สนใจ <i>Not Interested</i>	5,466	33.9
ขั้นตอนการสั่งซื้อยุ่งยาก <i>Too complicated</i>	5,007	31.1
ไม่อยากให้หมายเลขบัตรเครดิตทางอินเทอร์เน็ต <i>Don't want to reveal credit card number</i>	4,560	28.3
ไม่มีบัตรเครดิต <i>Don't have credit card</i>	2,753	17.1
กลัวสินค้าเสียหายหรือ สูญหายระหว่างทาง <i>Concern for loss/damage</i>	2,673	16.6
ไม่ต้องการรอสินค้า <i>Don't want to wait for delivery</i>	2,020	12.5
แพงกว่าการซื้อต่อหน้า <i>Expensive</i>	1,499	9.3
ไม่ค่อยรู้จักเว็บไซต์ที่มีการขายสินค้า <i>Don't know websites for shopping</i>	1,377	8.5
ส่วนใหญ่เป็นสินค้าต่างประเทศ ทำให้ไม่ต้องการซื้อ <i>Don't want to buy import products</i>	789	4.9
ไม่มีสินค้าที่น่าสนใจ <i>No interesting products</i>	636	3.9
อื่น ๆ <i>Others</i>	229	1.4

หมายเหตุ : เฉพาะผู้ที่ไม่เคยซื้อสินค้า/บริการทางอินเทอร์เน็ตเท่านั้น จึงจะตอบข้อนี้
โดยผู้ตอบสามารถเลือกได้ 1-3 คำตอบ

การเล่นเกมออนไลน์

การเล่นเกมออนไลน์ Game Online Playing

ปี 2546 (Year 2003)



การเล่นเกมออนไลน์ Game Online Playing	เคยเล่น Yes, at least once	ไม่เคยเล่น No, never	รวม Total
จำนวน Frequency	11,520	8,812	20,332
ร้อยละ Percent	56.7	43.3	100

หมายเหตุ : เกมออนไลน์ ในที่นี้หมายถึงเกมที่เล่นโดยออนไลน์ผ่านอินเทอร์เน็ต
ทั้งแบบที่เสียค่าบริการและไม่ต้องเสียค่าบริการในการเล่น

การเล่นเกมออนไลน์เปรียบเทียบหญิง-ชาย

Game Online Playing by Gender

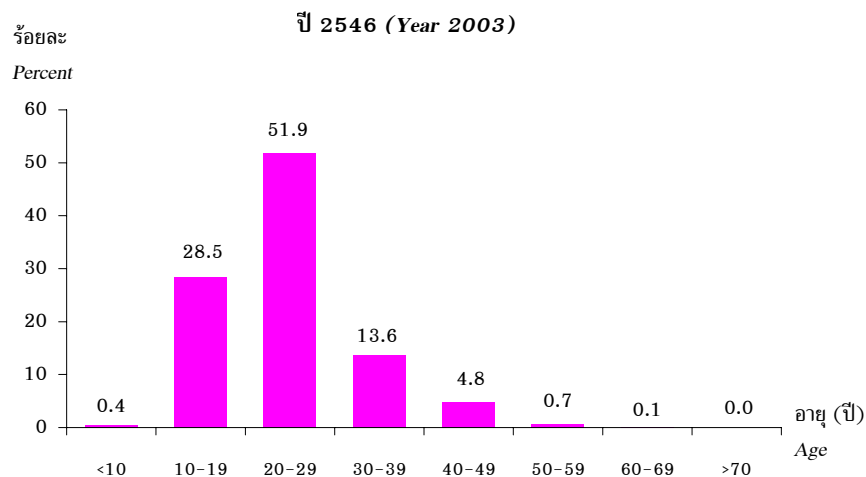
ปี 2546 (Year 2003)



การเล่นเกมออนไลน์ Game Online Playing		เคยเล่น Yes, at least once	ไม่เคยเล่น No, never	รวม Total
หญิง Female	จำนวน (Frequency)	6,518	5,077	11,595
	ร้อยละ (Percent)	56.2	43.8	100
ชาย Male	จำนวน (Frequency)	4,936	4,389	9,325
	ร้อยละ (Percent)	52.9	47.1	100

การเล่นเกมออนไลน์เปรียบเทียบตามกลุ่มอายุ

Game Online Playing by Age



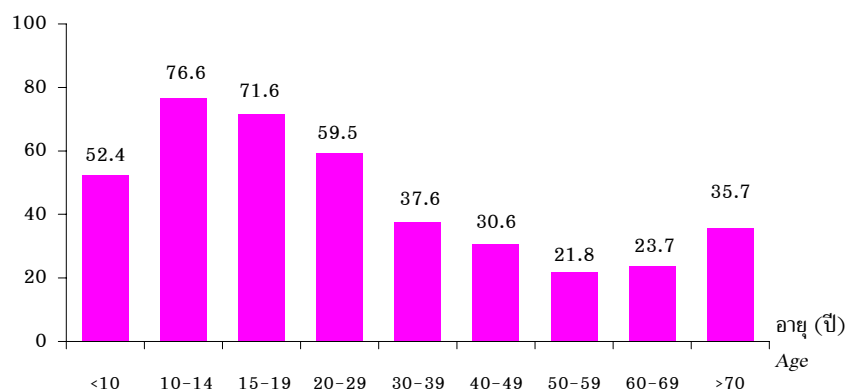
อายุ (ปี) Age	<10	10-14	15-19	20-29	30-39	40-49	50-59	60-69	>70	รวม Total
จำนวนผู้เล่น(คน) Frequency	44	892	2,382	5,980	1,570	546	85	9	5	11,513
ร้อยละ Percent	0.4	7.7	20.8	51.9	13.6	4.8	0.7	0.1	0.0	100

สัดส่วนการเล่นเกมออนไลน์เปรียบเทียบตามกลุ่มอายุ

Game Online Playing by Age Ratio

สัดส่วน(ร้อยละ)

Percent



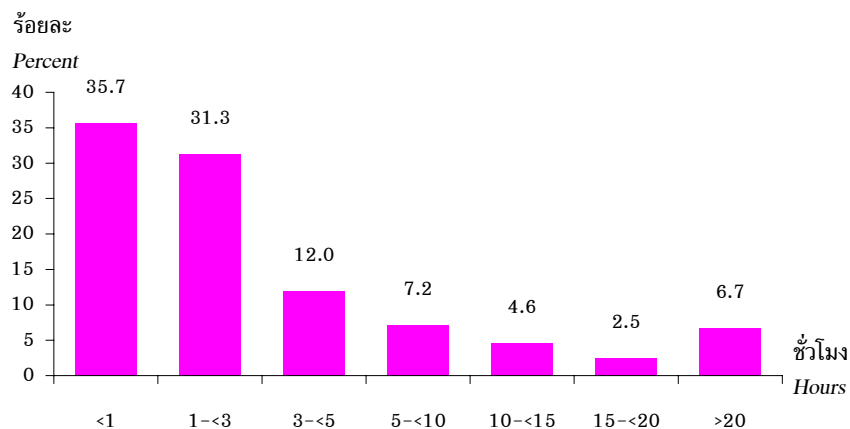
อายุ (ปี) Age	<10	10-14	15-19	20-29	30-39	40-49	50-59	60-69	>70
จำนวนผู้ที่เคยเล่น(คน) Frequency	44	892	2,382	5,980	1,570	546	85	9	5
สัดส่วน*(ร้อยละ) Percent	52.4	76.6	71.6	59.5	37.6	30.6	21.8	23.7	35.7

หมายเหตุ : *สัดส่วนในที่นี้คำนวณจากจำนวนผู้ที่ตอบว่าเคยเล่นเกมออนไลน์ต่อจำนวนผู้ใช้อินเทอร์เน็ต
แยกตามกลุ่มอายุซึ่งเป็นข้อมูลจากหน้า 36

จำนวนชั่วโมงในการเล่นเกมออนไลน์ต่อสัปดาห์

Weekly Hours of Game Online Playing

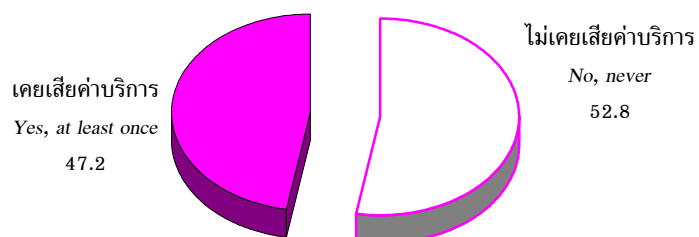
ปี 2546 (Year 2003)



การเล่น/สัปดาห์ (ชั่วโมง) Weekly Playing Game	<1	1-3	3-5	5-10	10-15	15-20	>20	รวม Total
จำนวน (คน) Frequency	4,085	3,588	1,373	830	522	290	766	11,454
ร้อยละ Percent	35.7	31.3	12.0	7.2	4.6	2.5	6.7	100

การเสียค่าบริการในการเล่นเกมนออนไลน์ Game Online Playing Expense

ปี 2546 (Year 2003)

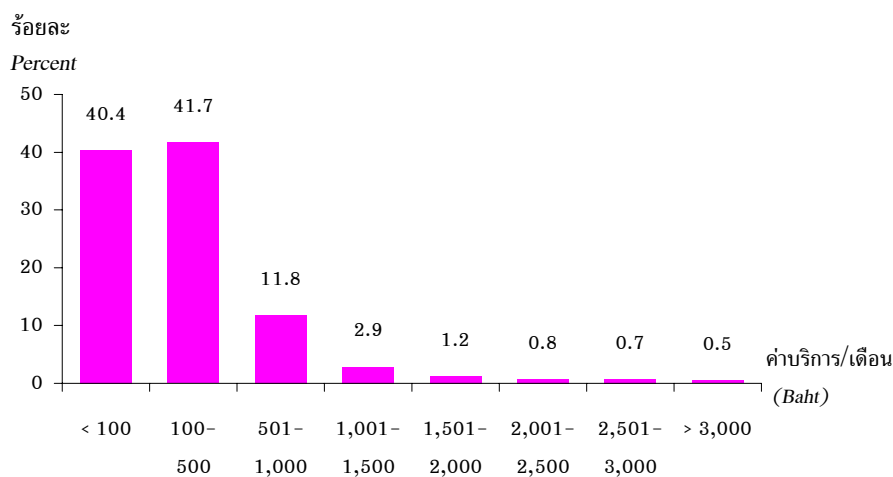


การเสียค่าบริการในการเล่นเกมน Game Online Playing Expense	เคยเสียค่าบริการ Yes, at least once	ไม่เคยเสียค่าบริการ No, never	รวม Total
จำนวน Frequency	5,362	6,003	11,365
ร้อยละ Percent	47.2	52.8	100

ค่าบริการในการเล่นเกมนอนไลน์ต่อเดือน

Monthly Game Online Playing Expense

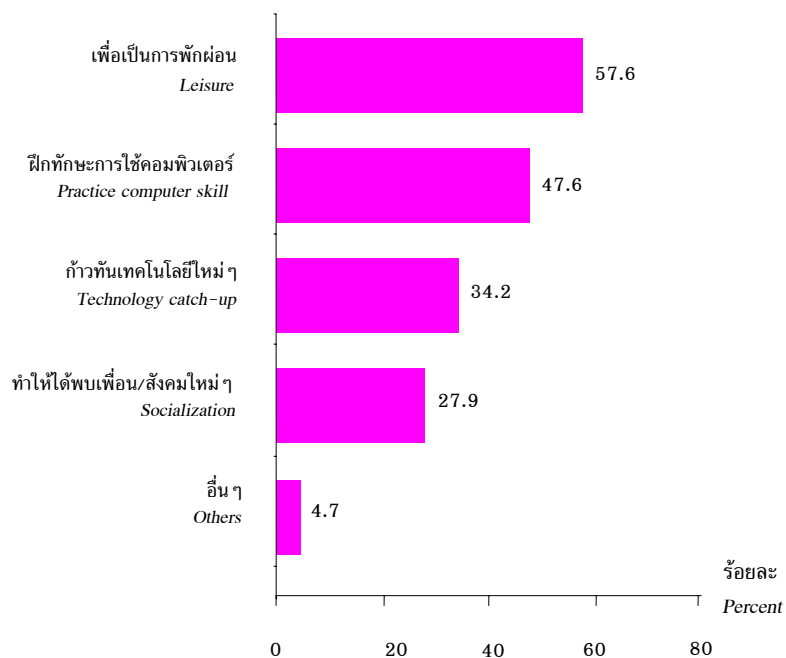
ปี 2546 (Year 2003)



ค่าบริการ/เดือน (Baht)	< 100	100- 500	501- 1,000	1,001- 1,500	1,501- 2,000	2,001- 2,500	2,501- 3,000	> 3,000	รวม Total
จำนวน (คน) Frequency	2,168	2,238	631	158	66	41	35	25	5,362
ร้อยละ Percent	40.4	41.7	11.8	2.9	1.2	0.8	0.7	0.5	100

ประโยชน์จากการเล่นเกมออนไลน์

Benefit of Game Online Playing

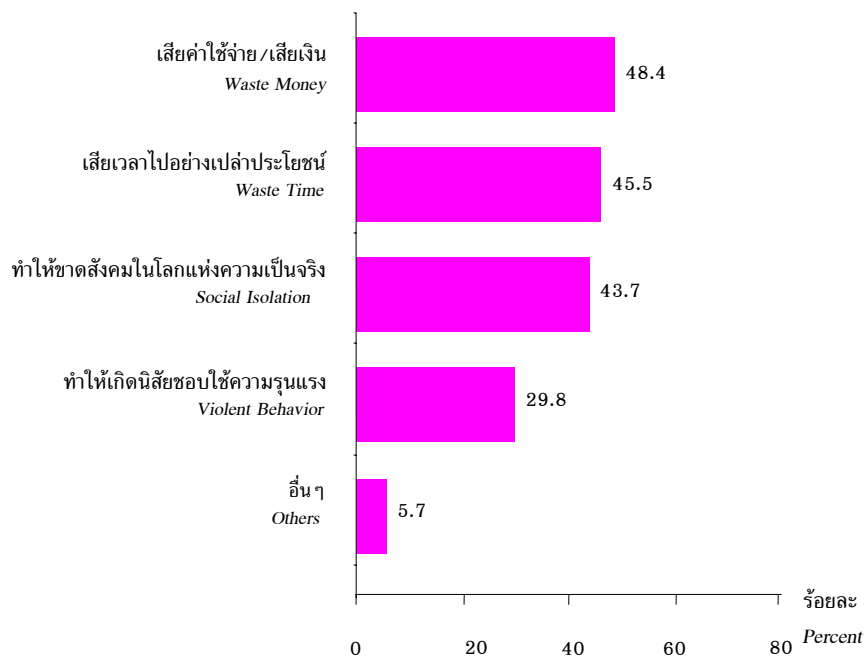


ประโยชน์จากการเล่นเกมออนไลน์ <i>Benefit of Game Online Playing</i>	จำนวน (คน) <i>Frequency</i>	ร้อยละ <i>Percent</i>
เพื่อเป็นการพักผ่อน <i>Leisure</i>	12,114	57.6
ฝึกทักษะการใช้คอมพิวเตอร์ <i>Practice computer skill</i>	10,014	47.6
ก้าวทันเทคโนโลยีใหม่ๆ <i>Technology catch-up</i>	7,195	34.2
ทำให้ได้พบเพื่อน/สังคมใหม่ๆ <i>Socialization</i>	5,875	27.9
อื่นๆ <i>Others</i>	983	4.7

หมายเหตุ : “ในความคิดเห็นของท่าน การเล่นเกมออนไลน์มีประโยชน์อย่างไรบ้าง” สามารถเลือกคำตอบได้มากกว่า 1 ข้อ

ข้อเสียจากการเล่นเกมออนไลน์

Negative Effects of Game Online Playing



ข้อเสียที่ได้รับจากการเล่นเกมออนไลน์ <i>Negative Effects of Game Online Playing</i>	จำนวน (คน) <i>Frequency</i>	ร้อยละ <i>Percent</i>
เสียค่าใช้จ่าย/เสียเงิน <i>Waste Money</i>	10,198	48.4
เสียเวลาไปอย่างเปล่าประโยชน์ <i>Waste Time</i>	9,586	45.5
ทำให้ขาดสังคมในโลกแห่งความเป็นจริง <i>Social Isolation</i>	9,206	43.7
ทำให้เกิดนิสัยชอบใช้ความรุนแรง <i>Violent Behavior</i>	6,271	29.8
อื่นๆ <i>Others</i>	1,199	5.7

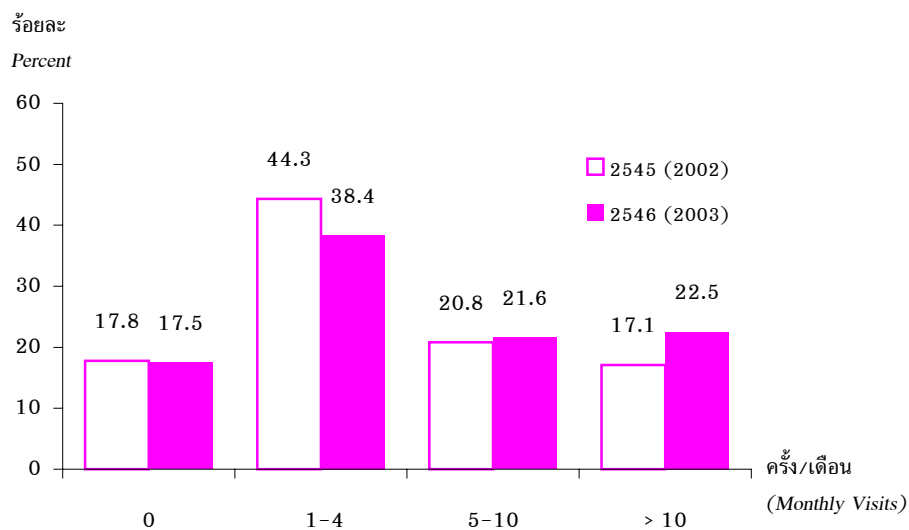
หมายเหตุ : “ในความคิดเห็นของท่าน การเล่นเกมออนไลน์มีข้อเสียอย่างไรบ้าง” สามารถเลือกคำตอบได้มากกว่า 1 ข้อ

การเข้าชมเว็บไซต์ภาครัฐ

จำนวนการเข้าชมเว็บไซต์ภาครัฐต่อเดือน

Monthly Government Web Site Visits

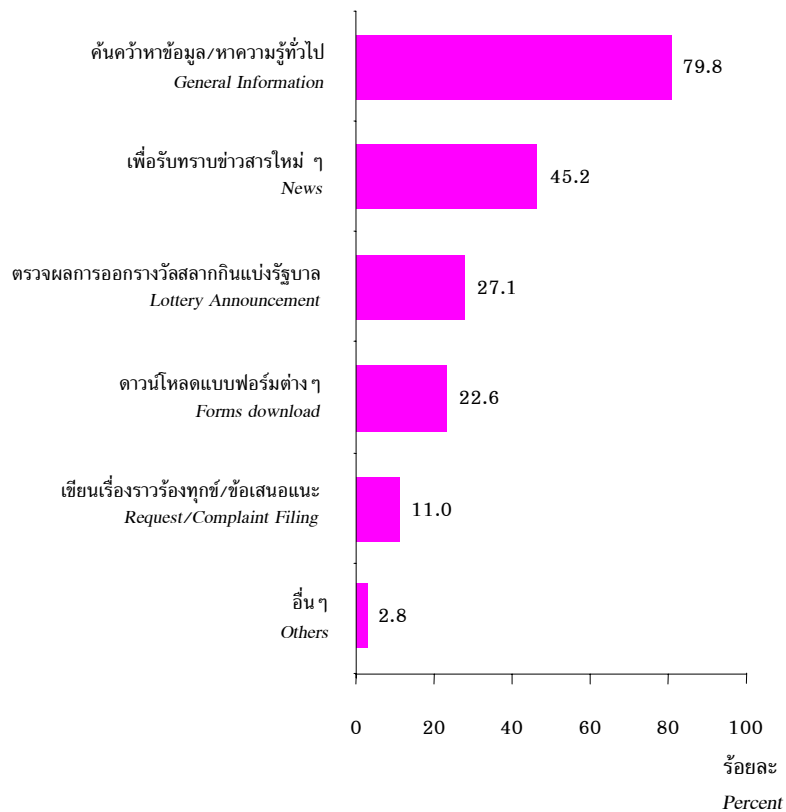
ปี 2545-2546 (Year 2002-2003)



จำนวนการเข้าชมต่อเดือน (ครั้ง) Monthly Visits	0	1-4	5-10	> 10	รวม Total
จำนวน (คน) Frequency	3,544	7,770	4,381	4,561	20,256
ร้อยละ Percent	17.5	38.4	21.6	22.5	100

การใช้ประโยชน์จากเว็บไซต์ภาครัฐ

Purpose of Visit to Government Web Sites



การใช้ประโยชน์จากเว็บไซต์ภาครัฐ <i>Purpose of Visit to Government Web Sites</i>	จำนวน (คน) <i>Frequency</i>	ร้อยละ <i>Percent</i>
ค้นคว้าหาข้อมูล เพื่อทำงาน ทำวิจัย หรือหาความรู้ทั่วไป <i>General Information</i>	16,806	79.8
เพื่อรับทราบข่าวสารใหม่ ๆ จากทางราชการ <i>News</i>	9,516	45.2
ตรวจผลการออกรางวัลสลากกินแบ่งรัฐบาล <i>Lottery Announcement</i>	5,709	27.1
ดาวน์โหลดแบบฟอร์มต่างๆ ของหน่วยงานภาครัฐ <i>Forms download</i>	4,761	22.6
เขียนเรื่องราวร้องทุกข์/ข้อเสนอแนะกับทางราชการ <i>Request/Complaint Filing</i>	2,321	11.0
อื่นๆ <i>Others</i>	587	2.8

หมายเหตุ : ผู้ตอบแบบสอบถามสามารถเลือกได้ 1-3 คำตอบ

ปัญหาที่พบจากการเข้าไปใช้ประโยชน์จากเว็บไซต์ภาครัฐ

Perceived Problems with Government Web Sites

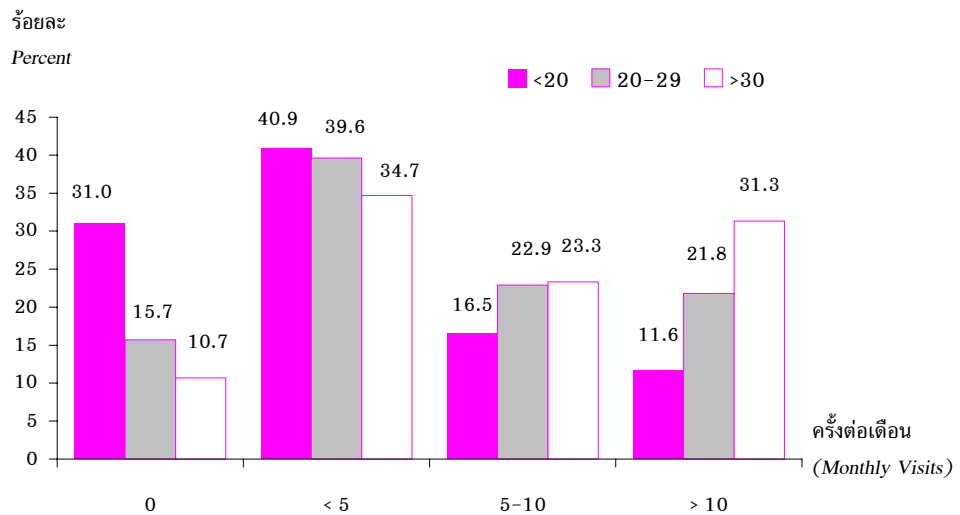


ปัญหา <i>Perceived Problems</i>	จำนวน (คน) <i>Frequency</i>	ร้อยละ <i>Percent</i>
ข้อมูลไม่ทันสมัย ข้อมูลมีการเปลี่ยนแปลงน้อยมาก <i>Out-dated Information</i>	10,555	50.1
ไม่รู้จิกชื่อเว็บไซต์(URL) ของหน่วยงานที่ต้องการค้นหาข้อมูล <i>Don't know website name</i>	9,077	43.1
หาข้อมูลที่ต้องการไม่พบ สับสนในการค้นหาข้อมูล <i>Can't find needed information</i>	8,838	42.0
มีบริการที่ไม่ตรงตามความต้องการ <i>Can't find needed services</i>	6,421	30.5
ลิงค์ขาด คลิกบริเวณที่มีลิงค์แต่ไม่สามารถลิงค์ไปถึงข้อมูลได้ <i>Unaction links</i>	6,383	30.3
ไม่แจ้งที่อยู่หน่วยงาน ให้ติดต่อกลับ <i>No contact information</i>	2,724	12.9
อื่นๆ <i>Others</i>	632	3.0

หมายเหตุ : ผู้ตอบแบบสอบถามสามารถเลือกได้ 1-3 คำตอบ

ความถี่ในการเยี่ยมชมเว็บไซต์ภาครัฐแยกตามกลุ่มอายุ

Monthly Government Web Site Visits by Age



จำนวนการเข้าชมต่อเดือน Monthly Visits		0	< 5	5-10	> 10	รวม Total
<20 ปี	จำนวน (Frequency)	1,356	1,786	720	506	4,368
	ร้อยละ (Percent)	31.0	40.9	16.5	11.6	100
20-29 ปี	จำนวน (Frequency)	1,531	3,846	2,224	2,123	9,724
	ร้อยละ (Percent)	15.7	39.6	22.9	21.8	100
> 30 ปี	จำนวน (Frequency)	656	2,132	1,434	1,926	6,148
	ร้อยละ (Percent)	10.7	34.7	23.3	31.3	100

חכמות



แบบสอบถามออนไลน์ ประจำปี 2546



internet user survey 2003

กรุณาก่อนตอบแบบสอบถาม

ศูนย์เทคโนโลยีอิเล็กทรอนิกส์และคอมพิวเตอร์แห่งชาติ (เนคเทค) หน่วยงานในสังกัด กระทรวงวิทยาศาสตร์และเทคโนโลยี ได้จัดทำการสำรวจออนไลน์กลุ่มผู้ใช้อินเทอร์เน็ตในประเทศไทยเป็นประจำทุกปี นับตั้งแต่ปี 2542 เพื่อจัดทำฐานข้อมูลเกี่ยวกับผู้ใช้ และการใช้อินเทอร์เน็ตในประเทศไทย ให้เป็นระบบต่อไป สำหรับการสำรวจประจำปี 2546 ศูนย์ฯ จึงใคร่ขอความร่วมมือจากท่านตอบแบบสอบถามข้างล่างนี้

การตอบแบบสอบถามนี้จะกรวบรวมเวลาของท่านประมาณ 10-15 นาที และเพื่อเป็นการแสดงความขอบพระคุณในความร่วมมือนของท่าน จะมีการจับรางวัลโชคดี 237 ท่าน รายการของรางวัลเพื่อขอบพระคุณมีดังต่อไปนี้

1. talking dictionary	2 รางวัล
2. thumb drive	5 รางวัล
3. ชีวโม่งอินเทอร์เน็ตจาก AsiaNet	50 รางวัล
4. เสื้อยืด Mobile Life จาก AIS	40 รางวัล
5. ของรางวัลจาก Se-Ed	20 รางวัล
6. ของรางวัลจาก SchoolNet	20 รางวัล
7. หนังสือ Safety Net (ใช้อินเทอร์เน็ตอย่างไรให้ปลอดภัย)	100 รางวัล

โดยจะมีการจับรางวัลและประกาศผลในช่วงปลายเดือนธันวาคม 2546 สำหรับผู้ที่ได้รับรางวัล เราจะติดต่อไปยังท่านทางอีเมล ที่แจ้งไว้ในแบบสอบถาม และสามารถตรวจเช็ครายชื่อผู้โชคดีได้ที่ www.nectec.or.th หรือ www.nitc.go.th

แบบสอบถามประจำปี 2546

กรุณาตอบแบบสอบถามให้ครบสมบูรณ์ โดยการเติมข้อความในช่องว่าง หรือเลือกคำตอบ หากไม่มีการระบุไว้เป็นกรณีพิเศษ ในแต่ละข้อ ท่านสามารถเลือกได้เพียงคำตอบเดียว

1. อีเมลของท่านที่สะดวกต่อการติดต่อคือ
(ใช้สำหรับการยืนยันในการรับของรางวัล และจะไม่มีการเผยแพร่ไปยังผู้อื่น)

2. เพศ ☐ หญิง ☐ ชาย ☐ อื่นๆ

3. อายุของท่าน
☐ น้อยกว่า 10 ปี ☐ 10-14 ปี ☐ 15-19 ปี ☐ 20-29 ปี
☐ 30-39 ปี ☐ 40-49 ปี ☐ 50-59 ปี ☐ 60-69 ปี
☐ 70 ปีขึ้นไป

4. ที่อยู่ปัจจุบันที่ท่านพักอาศัยอยู่ในขณะนี้อยู่ในจังหวัดใด (ไม่จำเป็นต้องตรงกับทะเบียนบ้าน)
☐ กรุงเทพมหานคร
☐ นนทบุรี ปทุมธานี หรือ สมุทรปราการ
☐ จังหวัดในภาคกลาง นอกเหนือจากกรุงเทพฯ นนทบุรี ปทุมธานี หรือ สมุทรปราการ
☐ จังหวัดในภาคตะวันออก ☐ จังหวัดในภาคตะวันตก
☐ จังหวัดในภาคเหนือ ☐ จังหวัดในภาคตะวันออกเฉียงเหนือ
☐ จังหวัดในภาคใต้ ☐ อยู่ต่างประเทศเป็นการชั่วคราว
☐ อยู่ต่างประเทศเป็นการถาวร

5. ที่พักอาศัยของท่านในขณะนี้อยู่ในเขตใด

- ☐ เขตกรุงเทพมหานครและปริมณฑล (รวมทั้งกรุงเทพมหานคร หรือ สมุทรปราการ)
☐ เขตอำเภอเมืองของจังหวัดอื่นๆ
☐ นอกเขตอำเภอเมืองของจังหวัดอื่นๆ
☐ ต่างประเทศ

6. สถานะ

- ☐ โสด ☐ สมรส, ยังไม่มีบุตร ☐ สมรส, มีบุตรแล้ว ☐ อื่นๆ โปรดระบุ

7. ระดับการศึกษาสูงสุดของท่าน (รวมทั้งที่กำลังศึกษาอยู่)

- ☐ ต่ำกว่ามัธยมศึกษา ☐ มัธยมศึกษา ☐ ปวช. ☐ ปวส./ปวท./ปทส. / อนุปริญญา
☐ ปริญญาตรี ☐ ปริญญาโท ☐ ปริญญาเอก

8. สาขาวิชาในการศึกษาขั้นสูงสุดของท่าน อยู่ในสาขาวิชา หรือใกล้เคียงที่สุดกับสาขาวิชาใดต่อไปนี้
 (รายนามสาขาวิชาไม่ได้หมายถึงเฉพาะการศึกษาระดับปริญญาเท่านั้น เช่น กรณีที่ทำงานช่างไฟฟ้า สาขาวิชาของท่านคือ วิศวกรรมไฟฟ้า - กรุณาลงมือเลือกโดยละเอียด)

วิทยาศาสตร์

- ☐ วิทยาศาสตร์คอมพิวเตอร์ วิทยาการคอมพิวเตอร์ คณิตศาสตร์ สถิติและสถิติประยุกต์
☐ วิทยาศาสตร์สาขาอื่นๆ เช่น ชีววิทยา, เคมี, ฟิสิกส์

วิศวกรรมศาสตร์

- ☐ วิศวกรรมไฟฟ้า, อิเล็กทรอนิกส์, สื่อสาร วิศวกรรมคอมพิวเตอร์ วิศวกรรมโทรคมนาคม
☐ วิศวกรรมศาสตร์สาขาอื่นๆ เช่น โยธา, เครื่องกล ฯลฯ

อื่นๆ ได้แก่

- ☐ คอมพิวเตอร์เพื่อธุรกิจ การบริหารหรือการจัดการระบบสารสนเทศ
☐ วิชาว่าด้วยการบริหารพาณิชยกรรมและธุรกิจ (ยกเว้นการบริหาร/การจัดการระบบสารสนเทศ)
 เช่น พาณิชยศาสตร์ การบัญชี การธนาคาร การเงิน การบริหาร การตลาด การประกันภัย
☐ ศึกษาศาสตร์และการฝึกหัดครู เช่น การประถมศึกษา การมัธยมศึกษา บริหารการศึกษาดิจิทัล
☐ วิชาในหมวดประวัติศาสตร์ ภาษา และ ศาสนา เช่น ประวัติศาสตร์ โบราณคดี อักษรศาสตร์
 ภาษาศาสตร์ วรรณคดี เทววิทยา ศาสนาเปรียบเทียบ ปรัชญา
☐ วิศวกรรมศิลป์และประยุกต์ศิลป์ เช่น ทัศนศิลป์ จิตรกรรม ศิลปกรรม การละคร ดนตรี ออกแบบแฟชั่น
☐ นิติศาสตร์
☐ วิชาว่าด้วยสังคมและพฤติกรรม เช่น เศรษฐศาสตร์ รัฐศาสตร์ จิตวิทยา ภูมิศาสตร์ สังคมวิทยา
 มานุษยวิทยา สังคมสงเคราะห์ ประชากรศาสตร์
☐ วิชาว่าด้วยการสื่อสารมวลชนและการเอกสาร เช่น วารสารศาสตร์ การสื่อสารมวลชน นิเทศศาสตร์
 การประชาสัมพันธ์ บรรณาธิการศาสตร์
☐ คหกรรมศาสตร์ หรือ โภชนศาสตร์
☐ เกษตรศาสตร์ วนศาสตร์ และ การประมง เช่น ภูมิวิทยา เกษตรกลวิธาน พืชศาสตร์ วนศาสตร์
 สัตวแพทย์ สัตวบาล
☐ สถาปัตยกรรมศาสตร์และการผังเมือง เช่น สถาปัตยกรรมศาสตร์ สถาปัตยกรรมภายใน
 การออกแบบชุมชน
☐ แพทยศาสตร์และวิชาที่เกี่ยวข้องกับสุขภาพ เช่น แพทยศาสตร์ ทันตแพทยศาสตร์ เภสัชศาสตร์
 พยาบาลศาสตร์ เทคนิคการแพทย์ กายภาพบำบัด อาชีวอนามัย สาธารณสุขศาสตร์
☐ ไม่มีสาขาเจาะจง (เช่น กรณีที่ยังไม่มีหรือต่ำกว่า)
☐ สาขาอื่นนอกเหนือจากนี้ โปรดระบุ

9. ในปัจจุบันสถานะการทำงานของท่านคือ

- ☐ เกษียณแล้ว (กรุณารับไปข้อ 12)
☐ ไม่ทำงานเพราะยังศึกษาอยู่ (กรุณารับไปข้อ 12)
☐ ไม่ได้ทำงาน (กรุณารับไปข้อ 12)
☐ ทำงานและศึกษาต่อควบคู่ไปด้วย (กรุณารับไปข้อ 10)
☐ ทำงานอยู่ (กรุณารับไปข้อ 10)

10. งานของท่านเกี่ยวข้องกับเรื่องใดต่อไปนี้มากที่สุด

- ☐ กลีกรรรม เกษตรกรรม ประมง ป่าไม้ เหมืองแร่ ปศุสัตว์
☐ สาธารณูปโภค (ประปา ไฟฟ้า โทรศัพท์)
☐ การขนส่ง (เช่นสายการบิน รถประจำทาง รถส่งสินค้า การส่งไปรษณีย์และพัสดุ) คลังสินค้า และการคมนาคม
☐ ธุรกิจก่อสร้าง (ออกแบบ สร้าง รื้อถอน ทำลาย) และธุรกิจการจัดเช่า จัดซื้อ อาคารหรือที่ดิน
☐ การผลิต การขาย การให้บริการ การให้คำปรึกษา การดูแลควบคุมคอมพิวเตอร์และอุปกรณ์ประกอบ (เช่น มอนิเตอร์ พรินเตอร์ โมเด็ม) โปรแกรมคอมพิวเตอร์ เครือข่ายคอมพิวเตอร์ (เช่น network provider) และอุปกรณ์ประกอบเครือข่ายคอมพิวเตอร์
☐ อุตสาหกรรมและการผลิตอื่นๆ ยกเว้นที่เกี่ยวข้องกับคอมพิวเตอร์
☐ การขายส่งสินค้าอื่นๆ ยกเว้นที่เกี่ยวข้องกับคอมพิวเตอร์
☐ การขายปลีกสินค้าอื่นๆ ยกเว้นที่เกี่ยวข้องกับคอมพิวเตอร์
☐ การนำเข้าหรือส่งออก
☐ การให้ข้อมูลข่าวสาร การสื่อสาร การโฆษณา และ การพิมพ์
☐ ธุรกิจการท่องเที่ยว ธุรกิจการโรงแรม ธุรกิจร้านอาหาร
☐ การสาธารณสุข สุขภาพอนามัย การรักษาบำบัดโรค
☐ กฎหมาย ซึ่งรวมถึง การศึกษากฎหมาย (เช่นตำรวจ) การให้คำปรึกษาทางกฎหมาย การร่าง หรือการดำเนินกระบวนการทางกฎหมาย

การทหาร

- ☐ การทหาร
☐ การให้คำปรึกษาทางบริหาร การจัดสร้างองค์กร การดำเนินธุรกิจ
☐ การธนาคาร ธุรกิจทางการเงินการลงทุน การซื้อ-ขายหุ้น และการประกันภัย
☐ การศึกษา (เช่น อาชีวศร) และการวิจัย
☐ บันเทิง และศิลปะ
☐ การจัดตั้งนโยบายในภาครัฐ
☐ อื่นๆ โปรดระบุ

11. ท่านเป็น

- ☐ ข้าราชการประจำ
☐ ข้าราชการการเมือง
☐ พนักงานรัฐวิสาหกิจ หรือ พนักงานของหน่วยงานของรัฐ
☐ พนักงานของหน่วยงานธุรกิจเอกชนเพื่อผลกำไร
☐ พนักงานของหน่วยงาน(นอกเหนือจากราชการ)ที่ไม่ผลกำไร

12. จำนวนสมาชิกในครอบครัวที่อยู่บ้านเดียวกับท่าน (รวมตัวท่านเอง แต่ไม่รวมลูกจ้างทำงานบ้าน)

- ☐ คนเดียว ☐ 2 คน ☐ 3 คน ☐ 4 คน
☐ 5 คน ☐ 6 คน ☐ มากกว่า 6 คน โปรดระบุ

13 จำนวนสมาชิกในครอบครัวที่เคยใช้อินเทอร์เน็ต

- ☐ คนเดียว ☐ 2 คน ☐ 3 คน ☐ 4 คน
☐ 5 คน ☐ 6 คน ☐ มากกว่า 6 คน โปรดระบุ

14. รายได้เฉลี่ยต่อเดือนของทั้งครอบครัวอยู่ในช่วง
☐ ต่ำกว่า 10,000 ☐ 10,001-20,000 ☐ 20,001-30,000 ☐ 30,001-50,000
☐ 50,001-70,000 ☐ 70,001-90,000 ☐ 90,001-110,000 ☐ 110,001-130,000
☐ 130,001-150,000 ☐ มากกว่า 150,000
15. ท่านคิดว่าความรู้ภาษาอังกฤษของท่านอยู่ในระดับใด
☐ ไม่มีปัญหาในการสื่อสารเลย ทั้งอ่านและพูด
☐ อ่านเข้าใจดี และพอพูดได้แม้จะไม่คล่องมากนัก
☐ ยังมีปัญหาอยู่บ้าง ทั้งอ่านและพูด
☐ มีปัญหามากทั้งอ่านและพูด
☐ ไม่มีความรู้ภาษาอังกฤษเลย
16. ท่านมีคอมพิวเตอร์ส่วนตัวที่บ้านหรือไม่ (แบบตั้งโต๊ะหรือกระเป๋าหิ้ว)
☐ มี ☐ ไม่มี
17. ท่านมีโทรศัพท์มือถือหรือไม่ (ถ้ามีโปรดระบุ ถ้าใช้มากกว่า 1 ระบบ เลือกเครือข่ายที่ใช้มากที่สุด)
☐ ไม่มี (กรุณาข้ามไปข้อ 19) ☐ มี ของ AIS ☐ มี ของ DTAC ☐ มี ของ TATOrange
☐ มี ของ Hutch ☐ มี ของ ThaiMobile ☐ อื่นๆ โปรดระบุ
18. บริการข้อความที่ท่านใช้งานผ่านมือถือได้แก่ (ตอบได้มากกว่า 1 ข้อ)
☐ SMS ☐ MMS ☐ Internet Email ☐ อื่นๆ โปรดระบุ
19. ท่านเริ่มใช้อินเทอร์เน็ตมานานเท่าใด
☐ น้อยกว่า 6 เดือน ☐ 6 เดือน - 1 ปี ☐ มากกว่า 1 ปี - 2 ปี ☐ มากกว่า 2 ปี - 3 ปี
☐ มากกว่า 3 ปี - 4 ปี ☐ มากกว่า 4 ปี - 5 ปี ☐ มากกว่า 5 ปี
20. โดยเฉลี่ยใน 1 สัปดาห์ ท่านใช้อินเทอร์เน็ต มากน้อยเพียงใด
☐ น้อยกว่า 1 ชม. ☐ 1 ชม.-น้อยกว่า 3 ชม. ☐ 3 ชม.-น้อยกว่า 5 ชม.
☐ 5 ชม.-น้อยกว่า 10 ชม. ☐ 10 ชม.-น้อยกว่า 15 ชม. ☐ 15 ชม.-น้อยกว่า 20 ชม.
☐ มากกว่า 20 ชม.
21. ส่วนใหญ่เวลาที่ท่านใช้อินเทอร์เน็ตคือ (ในกรณีที่ท่าน online ทั้งวัน ให้ระบุเวลาที่ท่านเข้าไปใช้บริการอินเทอร์เน็ตมากที่สุด)
☐ 8.01-12.00 (เช้าถึงเที่ยง) ☐ 12.01-16.00 (บ่าย) ☐ 16.01-20.00 (เย็นถึงหัวค่ำ)
☐ 20.01-24.00 (หัวค่ำถึงดึก) ☐ 00.01-4.00 (ดึก) ☐ 4.01-8.00 (เช้านี้)
22. ท่านใช้อินเทอร์เน็ตที่ใดบ้าง และมีสัดส่วน (%) เวลาของการใช้อย่างไร (สามารถตอบได้มากกว่า 1 ข้อ ให้รวมกันได้ 100 % เช่น ที่บ้าน 60 % ที่ทำงาน 40 % = 100 %)
☐ ที่บ้าน %
☐ ที่ทำงาน %
☐ สถานศึกษา %
☐ สถานที่ให้บริการอินเทอร์เน็ต (เช่น cyber cafe, ร้านบริการอินเทอร์เน็ต) %
☐ อื่นๆ โปรดระบุ %
23. จากข้อ 21 ท่านเชื่อมต่ออินเทอร์เน็ต โดยผ่านวิธีใดบ้าง (สามารถเลือกได้มากกว่า 1 ตัวเลือก)
☐ เป็นสมาชิกกับผู้ให้บริการอินเทอร์เน็ตเชิงพาณิชย์ (ISP)
☐ ใช้อินเทอร์เน็ตของที่ทำงานหรือสถานศึกษา
☐ ใช้อินเทอร์เน็ตตามสถานบริการอินเทอร์เน็ตสาธารณะ/อินเทอร์เน็ตคาเฟ่
☐ ใช้อินเทอร์เน็ตฟรี ของ บริษัท ทศท คอปอเรชั่น จำกัดมหาชน (องค์การโทรศัพท์เดิม)
☐ อื่นๆ โปรดระบุ

24. ท่านใช้เบราว์เซอร์ (browser) ใดต่อไปนี้มากที่สุด

- ☐ Internet Explorer ☐ Netscape Navigator ☐ Mozilla ☐ Opera
☐ Text Mode browser เช่น Lynx, PDA, โทรศัพท์มือถือ
☐ อื่นๆ โปรดระบุ

25. รูปแบบของการเชื่อมต่อเข้าสู่อินเทอร์เน็ต จากเครื่องที่ท่านใช้บ่อยที่สุด

- ☐ dial up (ต่อโมเด็มโดยหมุดโทรศัพท์)
☐ บริการ ISDN
☐ บริการ ADSL
☐ บริการ Cable modem
☐ บริการ IP Star
☐ บริการผ่านดาวเทียม
☐ บริการผ่านโทรศัพท์มือถือ
☐ บริการผ่านระบบ Network/Lan ของที่ทำงานหรือสถานศึกษา
☐ ไม่ทราบ

26. ท่านใช้อินเทอร์เน็ตสำหรับกิจกรรมใดต่อไปนี้ (เลือกทุกรายการที่ท่านเคยใช้)

- ☐ จดหมายอิเล็กทรอนิกส์ (e-mail)
☐ ICQ/MSN/Chat
☐ อ่านหรือแสดงความเห็นบนเว็บบอร์ด
☐ ติดตามข่าว เช่น เว็บไซต์ CNN, หนังสือพิมพ์, ข่าวหุ้น, พยากรณ์อากาศ
☐ ค้นหาข้อมูล
☐ ชมนินค้าโดยอาจจะซื้อหรือไม่ก็ได้
☐ เล่นเกมส์
☐ ดาวน์โหลดเกมส์
☐ ดาวน์โหลดซอฟต์แวร์
☐ ดาวน์โหลดเพลง

27. จากข้อ 26 ท่านใช้อินเทอร์เน็ตไปกับกิจกรรมใดมากที่สุด (เลือกเพียงรายการเดียว)

- ☐ จดหมายอิเล็กทรอนิกส์ (e-mail)
☐ ICQ/MSN/Chat
☐ อ่านหรือแสดงความเห็นบนเว็บบอร์ด
☐ ติดตามข่าว เช่น เว็บไซต์ CNN, หนังสือพิมพ์, ข่าวหุ้น, พยากรณ์อากาศ
☐ ค้นหาข้อมูล
☐ ชมนินค้าโดยอาจจะซื้อหรือไม่ก็ได้
☐ เล่นเกมส์
☐ ดาวน์โหลดเกมส์
☐ ดาวน์โหลดซอฟต์แวร์
☐ ดาวน์โหลดเพลง

28. ในความคิดเห็นของท่าน อะไรคือปัญหาที่สำคัญมากของการใช้อินเทอร์เน็ต (เลือกได้มากกว่า 1 แต่ไม่เกิน 3 ตัวเลือก)

- ☐ ความยากในการค้นหาเว็บไซต์ ที่ผู้ทางอินเทอร์เน็ต หรือแหล่งข้อมูลที่ต้องการ
- ☐ ความล่าช้าของการสื่อสาร (ความล่าช้าของการเชื่อมต่อเพื่อเปิดเว็บไซต์/ใช้บริการ)
- ☐ ปัญหาความเชื่อถือได้ของบริการเครือข่าย (เช่น ปัญหาการติดต่อหลุดบ่อย การติดต่อไม่เข้า)
- ☐ ความน่าเชื่อถือของข้อมูลที่ปรากฏบนอินเทอร์เน็ต
- ☐ การขาดกฎหมายที่ครอบคลุมชัดเจนสำหรับการกระทำผิดกรรม (เช่น การซื้อขาย) ผ่านทางอินเทอร์เน็ต
- ☐ การมีแหล่งข้อมูลทางเพศโดยใช้อินเทอร์เน็ตเป็นสื่อ
- ☐ การใช้อินเทอร์เน็ตโดยไม่สมควร หรือการสื่อสารข้อความที่ไม่สมควร
- ☐ การขโมยข้อมูล หรือ การเข้าถึงข้อมูลโดยไม่ได้รับอนุญาต
- ☐ การค่าใช้จ่ายเพื่อใช้บริการอินเทอร์เน็ต ค่าโทรศัพท์ และค่าอุปกรณ์คอมพิวเตอร์
- ☐ การใช้อินเทอร์เน็ตไปในการโฆษณาเพื่อการค้าขายสินค้า
- ☐ การใช้อินเทอร์เน็ตยังอยู่ในวงแคบ ดังนั้นการใช้อินเทอร์เน็ตจึงส่งผลให้ช่องว่างในสังคมกว้างขึ้น
- ☐ การได้รับอีเมลที่ไม่ต้องการ (junk e-mail)
- ☐ การได้รับไวรัสทางอินเทอร์เน็ต
- ☐ การใช้อินเทอร์เน็ตส่งผลให้ผู้ใช้มีการติดต่อสัมพันธ์กับบุคคลอื่นๆ ในชีวิตจริงน้อยลง
- ☐ การใช้อินเทอร์เน็ตก่อให้เกิดการถูกกลั่นแกล้งทางวัฒนธรรม เกิดการเปลี่ยนแปลงทางวัฒนธรรม
- ☐ ปัญหาทางภาษา เพราะเนื้อหาข้อมูลที่ปรากฏในอินเทอร์เน็ตเป็นภาษาอังกฤษ
- ☐ อื่นๆ โปรดระบุ

29. ท่านเคยสั่งซื้อสินค้าหรือบริการทางอินเทอร์เน็ต หรือไม่ (หมายถึงการสั่งซื้อในทางส่วนตัว ไม่ใช่ออเดอร์สั่งซื้อทางร้านค้าในนามขององค์กร)

- ☐ เคย (หากคำตอบของท่านคือ เคย กรุณาข้ามไปที่ข้อ 31)
- ☐ ไม่เคย

30. เหตุผลสำคัญที่ทำให้ท่านไม่เคยสั่งซื้อสินค้าหรือบริการทางอินเทอร์เน็ตคือ (เลือกได้มากกว่า 1 แต่ไม่เกิน 3 ตัวเลือก)

- ☐ ไม่สนใจที่จะซื้อสินค้าผ่านทางอินเทอร์เน็ต
- ☐ ความยุ่งยากของขั้นตอนการสั่งซื้อ
- ☐ ไม่ค่อยรู้จักเว็บไซต์ที่มีการขายสินค้า
- ☐ ไม่ต้องการรอ เพราะกว่าจะได้รับสินค้าต้องเสียเวลารอ
- ☐ ไม่อยากส่งข้อมูลบัตรเครดิตผ่านทางอินเทอร์เน็ต
- ☐ ไม่มีสินค้าที่น่าสนใจ
- ☐ ไม่สามารถเห็น หรือ จับต้องสินค้าได้เหมือนการซื้อต่อหน้า
- ☐ ไม่ไว้ใจผู้ขายว่าจะมีสินค้าในจริง หรือส่งสินค้าให้จริง
- ☐ กลัวสินค้าเสียหาย หรือ สูญหายระหว่างทาง
- ☐ แพงกว่าการซื้อต่อหน้า (แพงกว่าไปซื้อเองที่ร้านค้า)
- ☐ ไม่มีบัตรเครดิต
- ☐ ส่วนใหญ่เป็นสินค้าต่างประเทศ ทำให้ไม่ต้องการซื้อ
- ☐ อื่นๆ โปรดระบุ

31. สินค้าที่ท่านเคยซื้อผ่านอินเทอร์เน็ตคือ (เลือกได้มากกว่า 1 ตัวเลือก)
- ☐ หนังสือ (ส่งสินค้าทางไปรษณีย์เป็นรูปเล่มหรือในรูปแบบการบันทึกอื่นๆ เช่น ซีดี รอม)
 - ☐ เอกสารข้อมูล ที่สามารถส่งผ่านทางอินเทอร์เน็ตได้เลย
 - ☐ โปรแกรมคอมพิวเตอร์(ส่งสินค้าทางไปรษณีย์)
 - ☐ โปรแกรมคอมพิวเตอร์(ส่งผ่านทางอินเทอร์เน็ต)
 - ☐ เพลง (ส่งสินค้าทางไปรษณีย์ในรูปแบบการบันทึกต่างๆ เช่น ซีดี แผ่นเสียง เทป)
 - ☐ เพลง (ส่งผ่านทางอินเทอร์เน็ต)
 - ☐ ภาพยนตร์ (ส่งผ่านทางอินเทอร์เน็ต)
 - ☐ อุปกรณ์คอมพิวเตอร์ และอุปกรณ์ที่เกี่ยวข้อง เช่น โมเด็ม เครื่องพิมพ์คอมพิวเตอร์
 - ☐ ของเล่น
 - ☐ เครื่องใช้ไฟฟ้าอื่นๆ นอกเหนือจากอุปกรณ์คอมพิวเตอร์
 - ☐ เครื่องแต่งบ้าน หรือ ของใช้ในบ้าน
 - ☐ เสื้อผ้า และ เครื่องแต่งกาย เช่น กระเป๋า รองเท้า เข็มขัด
 - ☐ เครื่องสำอางหรือน้ำหอม
 - ☐ อาหาร
 - ☐ ยาโรคภัยไข้เจ็บ ยาบำรุง หรือวิตามินเสริมสุขภาพ
 - ☐ การจอง (reservation) บริการต่างๆ เช่น จองห้องพักโรงแรม จองเข้ายานพาหนะ จองตั๋วเครื่องบิน
 - ☐ อื่นๆ โปรดระบุ
32. มูลค่าสินค้าที่ท่านซื้อทางอินเทอร์เน็ตในระยะเวลา 1 ปีที่ผ่านมา โดยประมาณ (นับรวมทั้งที่สั่งซื้อ online แต่ไม่จ่ายเงินที่ร้านค้า/บริษัท)
- ☐ ต่ำกว่า 1,000 บาท
 - ☐ 1,001-5,000 บาท
 - ☐ 5,001-10,000 บาท
 - ☐ 10,001-20,000 บาท
 - ☐ 20,001-40,000 บาท
 - ☐ 40,001 บาทขึ้นไป โปรดระบุ บาท
- ส่วนที่ 2 : แบบสอบถามเกี่ยวกับการเล่นเกมออนไลน์
- นิยาม :** เกมออนไลน์ หมายถึง เกมที่ต้องเล่นผ่านระบบอินเทอร์เน็ต หรือเล่นเมื่อออนไลน์เข้าสู่ระบบอินเทอร์เน็ต เช่น เกมในเว็บไซด์ของ MSN, Sanook.com, เกม Raknarok, Dragon Raja, N-age, Fairyland เป็นต้น
33. ท่านเคยเล่นเกมออนไลน์(หรือเกมที่เล่นผ่านอินเทอร์เน็ต)หรือไม่ (ทั้งที่ต้องจ่ายเงิน และไม่จ่ายเงิน)
- ☐ เคย
 - ☐ ไม่เคย (หากคำตอบของท่านคือ ไม่เคย กรุณาข้ามไปที่ข้อ 34)
34. โดยเฉลี่ยใน 1 สัปดาห์ ท่านใช้เวลาเล่นเกมออนไลน์มากน้อยเพียงใด
- ☐ น้อยกว่า 1 ชม.
 - ☐ 1 ชม.-น้อยกว่า 3 ชม.
 - ☐ 3 ชม.-น้อยกว่า 5 ชม.
 - ☐ 5 ชม.-น้อยกว่า 10 ชม.
 - ☐ 10 ชม.-น้อยกว่า 15 ชม.
 - ☐ 15 ชม.-น้อยกว่า 20 ชม.
 - ☐ มากกว่า 20 ชม.
35. โดยเฉลี่ยท่านเสียค่าบริการในการเล่นเกมออนไลน์ โดยประมาณ เดือนละเท่าไร
- ☐ ต่ำกว่า 100 บาท/เดือน
 - ☐ 100-500 บาท/เดือน
 - ☐ 501-1,000 บาท/เดือน
 - ☐ 1,001-1,500 บาท/เดือน
 - ☐ 1,501-2,000 บาท/เดือน
 - ☐ 2,001-2,500 บาท/เดือน
 - ☐ 2,501-3,000 บาท/เดือน
 - ☐ มากกว่า 3,000 บาท/เดือน โปรดระบุ บาท
 - ☐ ไม่เคยเล่นเกมที่ต้องจ่ายเงิน เสียเฉพาะค่าบริการอินเทอร์เน็ต

36. ในความคิดเห็นของท่าน การเล่นเกมออนไลน์ มีประโยชน์อย่างไรบ้าง (ตอบได้มากกว่า 1 ข้อ)

- ☐ ผิดทักษะ
☐ ได้พบเพื่อน/สังคมใหม่ๆ
☐ ก้าวทันเทคโนโลยีใหม่ๆ /ทันสมัย
☐ เป็นการพักผ่อนที่ดีอย่างหนึ่ง
☐ อื่นๆ โปรดระบุ

37. ในความคิดเห็นของท่าน การเล่นเกมออนไลน์ มีข้อเสียอย่างไรบ้าง (ตอบได้มากกว่า 1 ข้อ)

- ☐ เสียเงิน
☐ เสียเวลา ใช้เวลาอย่างเปล่าประโยชน์
☐ ทำให้เกิดนิสัยชอบใช้ความรุนแรง
☐ ทำให้ขาดสังคมในโลกแห่งความเป็นจริง (เนื่องจากใช้เวลาส่วนใหญ่ออนไลน์)
☐ อื่นๆ โปรดระบุ

ส่วนที่ 3 : แบบสอบถามเกี่ยวกับการเข้ามามีเว็บไซต์ของหน่วยงานภาครัฐ

38. ใน 1 เดือนที่ผ่านมาท่านไปเยี่ยมชมเว็บไซต์ของหน่วยงานภาครัฐของไทย (.go.th) มากน้อยแค่ไหน

- ☐ ไม่ได้เข้าไปเลย ☐ น้อยกว่า 5 ครั้ง
☐ 5 - 10 ครั้ง ☐ มากกว่า 10 ครั้ง

39. ท่านใช้ประโยชน์จากเว็บไซต์ของหน่วยงานภาครัฐในกรณีใดบ้าง (ตอบได้มากกว่า 1 ข้อ)

- ☐ ค้นหาหาข้อมูล / ทำรายงานเพื่อการศึกษาค้นคว้า / ทำวิจัย / หาความรู้ทั่วไป
☐ ดาวน์โหลดแบบฟอร์มต่างๆ ของหน่วยงาน (เช่น แบบฟอร์มผู้เสียภาษี / แบบฟอร์มการแจ้งย้ายที่อยู่ เป็นต้น)
☐ เพื่อทราบผลการออกโรงวลสลากกินแบ่งรัฐบาล
☐ เพื่อรับทราบข่าวสารใหม่ ๆ จากทางราชการ
☐ เพื่อเขียนเรื่องราวร้องทุกข์/ เขียนข้อเสนอแนะกับทางราชการ
☐ อื่นๆ โปรดระบุ

40. ปัญหาที่พบจากการเข้าไปใช้ประโยชน์จากเว็บไซต์ของภาครัฐ (ตอบได้มากกว่า 1 ข้อ)

- ☐ ไม่รู้จัก URL ของหน่วยงานภาครัฐที่ต้องการค้นหาข้อมูล
☐ ข้อมูลไม่ทันสมัย / มีการเปลี่ยนแปลงบ่อยมาก
☐ ลิงค์ขาด / คลิกริเวณที่มีลิงค์แต่ไม่สามารถเชื่อมต่อไปถึงข้อมูลได้
☐ หาข้อมูลที่ต้องการไม่พบ / สับสนในการค้นหาข้อมูล
☐ มีบริการที่ไม่ตรงตามความต้องการ
☐ ไม่แจ้งที่อยู่/หน่วยงาน/ส่วนงาน ให้ติดต่อกลับ
☐ อื่นๆ โปรดระบุ

41. เว็บไซต์ของหน่วยงานภาครัฐที่ท่านเข้าไปเยี่ยมชมบ่อยครั้งที่สุดคือ (ระบุเป็นชื่อหน่วยงานหรือ URL ก็ได้)

หน่วยงาน :
 URL : http:// (ที่ตั้งของเว็บไซต์ เช่น mict.go.th)

42. กรุณาระบุเว็บไซต์ (web site) ที่ท่านเข้าบ่อยที่สุด 3 อันดับแรก (เว็บไซต์ทั่วไปรวมถึงเลขหมาย)

อันดับที่ 1
 อันดับที่ 2
 อันดับที่ 3

43. ท่านเข้ามาตอบแบบสอบถามนี้จากเว็บไซต์

http://

ส่งข้อมูล

ยกเลิกข้อมูล/แก้ไขใหม่

ขอขอบพระคุณอย่างสูงในความร่วมมือนของท่าน ข้อมูลของท่านจะเป็นประโยชน์อย่างยิ่งต่อการเสนอแนะนโยบาย และการจัดทำฐานข้อมูลเกี่ยวกับผู้ใช้อินเทอร์เน็ตของประเทศไทย

ศูนย์เทคโนโลยีอิเล็กทรอนิกส์และคอมพิวเตอร์แห่งชาติ (เนคเทค)

เว็บไซต์ที่ความอนุเคราะห์ประชาสัมพันธ์ :

เว็บไซต์ต่างๆ จากสมาคมผู้ดูแลเว็บไทย และขอขอบพระคุณเป็นพิเศษสำหรับเว็บไซต์ในเครือ M-Web และ
Sanook.com, Police.go.th, Pantip.com, Siam2you.com, Siamguru.com, Hunsu.com,
Thairath.co.th, Dalineews.co.th, Thannews.th.com, Kapook.com, Th2.net

ผู้อุปการะของรางวัล :

บริษัท ซีอีดี ยูเคชั่น จำกัด, บริษัท เอเชีย อินโฟเน้า จำกัด,
บริษัท Advance Info Service PLC, NECTEC.



Copyright © 2003 NECTEC / NSTDA All Rights Reserved.
National Electronics and Computer Technology Center, National Science and Technology Development Agency.

รายนามผู้ร่วมโครงการ

ที่ปรึกษา	ดร.ทวีศักดิ์ กอนันต์กุล
	ดร.ชฎามาศ ธวัชเศรษฐกุล
	ดร.กษิติธร ภูภราดัย
วิเคราะห์ข้อมูลและจัดทำรายงาน	สิรินทร ไชยศักดิ์
	วันดี กริชอนันต์
ฝ่ายเทคนิค	บุญชัย เจริญด้วยศีล
ประสานงาน	ปริญญ์ ชฎิลาลัย
	ชนานันท์ คงธนาฤทธิ์
ปกและรูปเล่ม	คุณากร เจริญวงศ์
	งานประชาสัมพันธ์และมัลติมีเดีย

