

การสำรวจ

สถานการณ์เด็กกับภัยออนไลน์

ประจำปี 2563



มูลนิธิอินเทอร์เน็ตเพื่อพัฒนาไทย
Internet Foundation for the Development of Thailand



CHILD ONLINE PROTECTION ACTION THAILAND
ศูนย์ประสานงานและคุ้มครองสิทธิของเด็กและเยาวชนบนอินเทอร์เน็ต



กรมกิจการเด็กและเยาวชน (ถย.)
Department of Children and Youth



สำนักงานกองทุนสนับสนุน
การสร้างเสริมสุขภาพ

การสำรวจสถานการณ์เด็กไทยกับภัยออนไลน์ 2563

COPAT กรมกิจการเด็กและเยาวชน

ร่วมกับ มูลนิธิอินเทอร์เน็ตเพื่อร่วมพัฒนาไทย

บรรณาธิการ: ดร.ศรีดา ตันตะอริพานิช

ปกและรูปเล่ม: สุณิษา ชูรุ่ง

พิมพ์ครั้งที่ 1:

กรกฎาคม 2563 จำนวน 200 เล่ม

ISBN : 978-616-91305-3-6

พิมพ์ที่: บริษัท เอ็กซ์แอล อิมเมจจิ้ง จำกัด (สำนักงานใหญ่)

523/5 ซอยลาดพร้าว 112 ถ.ลาดพร้าว แขวงพลับพลา เขตวังทองหลาง

กรุงเทพ 10310 โทรศัพท์: 08-7676-1055

ผู้จัดทำ: มูลนิธิอินเทอร์เน็ตเพื่อร่วมพัฒนาไทย

ห้อง 3c15 ชั้น 3 เลขที่ 723 อาคารศุภาคาร

ถนนเจริญนคร แขวงคลองตันไทร เขตคลองสาน กรุงเทพ 10600

โทรศัพท์: 0-2860-1358 โทรสาร: 0-2860-3437

เว็บไซต์: www.inetfoundation.or.th

สนับสนุนการจัดพิมพ์: สำนักงานกองทุนสนับสนุนการสร้างเสริมสุขภาพ (สสส.)

คำนำ

ศูนย์ประสานงานขับเคลื่อนส่งเสริมและปกป้องคุ้มครองเด็กและเยาวชนในการใช้สื่อออนไลน์ (ศปอ.) หรือ โคแพท (COPAT – Child Online Protection Action Thailand) ภายใต้ กรมกิจการเด็กและเยาวชน กระทรวงการพัฒนาสังคมและความมั่นคงของมนุษย์ ได้กำหนดเป้าหมายที่จะให้สังคมไทยมีระบบและกลไกที่ชัดเจนในการปกป้องคุ้มครองเด็กและเยาวชนในการใช้สื่อออนไลน์ ให้เป็นไปอย่างปลอดภัย สร้างสรรค์ และรู้เท่าทัน มีกฎหมายที่เท่าทันกับสถานการณ์ มุ่งองค์ความรู้และการจัดการความรู้ที่มีประสิทธิภาพ เพื่อจะทำให้เด็กและเยาวชนไทยมีอัจฉริยภาพทางดิจิทัล (DQ – Digital Intelligence) คือ ฉลาดรู้ฉลาดใช้นวัตกรรมเทคโนโลยีดิจิทัล คิดสร้างสรรค์ ในขณะที่เปี่ยมล้นไปด้วยความรับผิดชอบต่อสังคมในฐานะพลเมืองดิจิทัล

เพื่อให้บรรลุเป้าหมายดังกล่าว การขับเคลื่อนงานบนพื้นฐานของข้อมูลปัญหาสถานการณ์จริงจึงเป็นสิ่งที่จำเป็นอย่างยิ่ง การสำรวจสถานการณ์เด็กกับภัยออนไลน์ มีขึ้นครั้งแรกในปี 2561 โดย ศปอ. ร่วมกับ มูลนิธิอินเทอร์เน็ตร่วมพัฒนาไทย ภายใต้วัตถุประสงค์เพื่อให้ได้ข้อมูลสำคัญที่ชี้ให้เห็นสถานการณ์ด้านภัยออนไลน์กับเด็กในภาพรวมของประเทศ การสำรวจครั้งต่อมาในปี 2562 กับกลุ่มตัวอย่างเด็กอายุ 6 – 18 ปี จำนวน 15,318 คน พบพฤติกรรมเสี่ยงภัยออนไลน์ เช่น การพูดคุยกับคนที่ไม่รู้จัก ให้ข้อมูลส่วนตัว แชร์ภาพและสถานที่อยู่ของตนเอง นัดพบกับเพื่อนออนไลน์ ซึ่งนำไปสู่การกลั่นแกล้งรังแก ทูปตี ทำร้าย ทารุณกรรมทางเพศ บางรายถูกถ่ายภาพหรือคลิปวิดีโอแล้วนำไปประจาน ช่มชู้เรียกเงิน ข้อมูลจากการสำรวจฯ นำไปสู่การดำเนินงานทั้งในแง่ของการผลิตสื่อให้ความรู้สร้างความตระหนักถึงภัยที่เกิดขึ้นกับเด็กและเยาวชน ผลักดันให้เกิดกฎหมาย นโยบาย กลไกในการทำงานปกป้องคุ้มครองเด็กและเยาวชนในการใช้สื่อออนไลน์ รวมทั้งเป็นข้อมูลอ้างอิงให้ทุกภาคส่วนได้นำไปใช้ขับเคลื่อนงานในส่วนที่เกี่ยวข้อง

การสำรวจสถานการณ์เด็กกับภัยออนไลน์ในปีนี้ พุ่งเป้าไปที่เด็กอายุ 12-18 ปี ซึ่งเป็นช่วงวัยรุ่นที่มีอิสระในการใช้สื่อออนไลน์ค่อนข้างมาก เพื่อให้ทราบว่าเด็กในช่วงอายุดังกล่าวมีพฤติกรรมเสี่ยงหรือประสบภัยออนไลน์ใดบ้าง ซึ่งก็มีข้อค้นพบที่สำคัญที่สามารถนำไปใช้ในการดำเนินงานทั้งในระดับนโยบายและการปฏิบัติ เพื่อสร้างสรรค์สังคมอินเทอร์เน็ตที่ปลอดภัยมากยิ่งขึ้นสำหรับเด็กไทย

กรกฎาคม 2563

ศปอ. หรือ โคแพท (COPAT)

กรมกิจการเด็กและเยาวชน

และ มูลนิธิอินเทอร์เน็ตร่วมพัฒนาไทย

สารบัญ

	หน้า
บทสรุปผู้บริหาร	3
ข้อมูลผู้ตอบแบบสอบถาม	8
ความเชื่อและประสบการณ์ออนไลน์	14
เกี่ยวกับการใช้สื่อออนไลน์	21
เกี่ยวกับการเล่นเกมออนไลน์	25
เกี่ยวกับการกลั่นแกล้งรังแกออนไลน์ หรือ การระรานทางไซเบอร์ (Cyber Bullying)	38
เกี่ยวกับการสื่อสารเรื่องเพศที่ไม่เหมาะสม และสื่อลามกอนาจารเด็ก	46
เกี่ยวกับการติดต่อกับเพื่อนออนไลน์	57
แนวทางแนะนำบุตรหลาน ออนไลน์ปลอดภัย สร้างสรรค์ รู้เท่าทัน	65

บทสรุปผู้บริหาร

การสำรวจสถานการณ์เด็กกับภัยออนไลน์ ประจำปี 2563 โดย ศูนย์ประสานงานขับเคลื่อนการส่งเสริมและปกป้องคุ้มครองเด็กและเยาวชนในการใช้สื่อออนไลน์ (ศปอ.) กรมกิจการเด็กและเยาวชน ร่วมกับ มูลนิธิอินเทอร์เน็ตร่วมพัฒนาไทย กลุ่มตัวอย่างเป็นเด็กมัธยมศึกษา อายุ 12-18 ปี จำนวน 14,945 คน ซึ่งเป็นช่วงวัยรุ่นที่มีอิทธิพลในการใช้สื่อออนไลน์ค่อนข้างมาก วิธีการเก็บรวบรวมข้อมูลคือ วางแบบสอบถาม Google Form ใ้บนอินเทอร์เน็ต ระหว่างเดือน พฤษภาคม - กรกฎาคม 2563 แล้วประชาสัมพันธ์ให้กลุ่มเป้าหมายเข้ามาตอบแบบสอบถาม โดยได้รับความอนุเคราะห์จาก สำนักงานคณะกรรมการการศึกษาขั้นพื้นฐาน (สพฐ.) กระทรวงศึกษาธิการ ช่วยประชาสัมพันธ์ให้ครูนำนักเรียนเข้าตอบแบบสอบถามออนไลน์

ผลการสำรวจพบข้อมูลที่น่าสนใจ ดังนี้

- ช่วงอายุ 12-14 ปี (มัธยมต้น) จำนวน 8,121 คน (54%) เป็นกลุ่มตัวอย่างกลุ่มใหญ่ที่สุดที่ตอบแบบสอบถาม ตามด้วย ช่วงอายุ 15 – 17 ปี (มัธยมปลาย) จำนวน 5,884 คน (39%)
- กลุ่มตัวอย่างผู้ตอบแบบสอบถาม เป็นเพศหญิงมากที่สุด จำนวน 9,470 คน (63%) รองลงมาคือ เพศชาย 5,240 คน (35%) และเพศทางเลือก 235 คน (2%)
- เด็ก 89% เชื่อว่า ในโลกออนไลน์ มีภัยอันตรายหรือความเสี่ยงต่าง ๆ
- เด็ก 61% เชื่อว่า เมื่อเผชิญภัยหรือความเสี่ยงภัยออนไลน์ สามารถจัดการแก้ไขปัญหาได้ด้วยตัวเอง เพิ่มขึ้นจากปีก่อน 7% (อาจเนื่องจากเป็นเด็กที่โตกว่าปีก่อน ซึ่งเป็นการสำรวจเด็กอายุ 6-18 ปี)
- เด็ก 83% เชื่อว่า เมื่อเผชิญภัยหรือความเสี่ยงภัยออนไลน์ สามารถแนะนำช่วยเหลือเพื่อนได้ ซึ่งเป็นตัวเลขที่ใกล้เคียงกับปีก่อน (86%)
- เว็บไซต์หรือเนื้อหาข้อมูลที่ผิดกฎหมาย/เป็นอันตราย ที่เด็กเข้าถึงมากที่สุด 4 อันดับแรก คือ ความรุนแรง 49% การพนัน 22% สื่อลามกอนาจาร 20% และสารเสพติด 16%
- พฤติกรรมเสี่ยงภัยออนไลน์ 6 อันดับแรกของเด็ก คือ ซื้อสินค้าจากร้านค้าออนไลน์ที่ไม่รู้จัก 44% รับคนแปลกหน้าเป็นเพื่อน 39% ใส่ข้อมูลส่วนตัวบนโซเชียลมีเดีย 26% แชรข้อมูลข่าวสารโดยไม่ได้ตรวจสอบ และ นำข้อมูล/ภาพ/เสียงมาใช้โดยไม่ได้อนุญาตหรืออ้างอิงแหล่งที่มา 24% เท่ากัน และ เข้าถึงสื่อลามกอนาจารออนไลน์ 14%
- เด็ก 26% ใช้อินเทอร์เน็ต 3-5 ชม.ต่อวัน เท่ากับกลุ่มที่ใช้ 5-8 ชม.ต่อวัน ในขณะที่มีเด็ก 15% ใช้ 8-10 ชม.ต่อวัน และราว 22% ที่บอกว่าใช้มากกว่า 10 ชม.ต่อวัน
- เด็ก 81% ใช้อินเทอร์เน็ตผ่านแท็บเล็ตหรือสมาร์ทโฟน

○ วัตถุประสงค์ที่เด็กใช้อินเทอร์เน็ตมากที่สุด คือเพื่อ อารมณ์พักผ่อนหรือความบันเทิง 61%
เกี่ยวกับการเล่นเกมออนไลน์ จากการสอบถามเด็กทั้งหมด 14,945 คน พบว่า 76% หรือ 11,384 คน เล่นเกมออนไลน์ ซึ่งเมื่อมีคำถามที่ลึกซึ้งขึ้น พบข้อมูลที่น่าสนใจ ได้แก่

- เด็ก 26% เล่นเกมออนไลน์ 1-2 ชม.ต่อวัน ในขณะที่ 30% เล่น 3-10 ชม.ต่อวัน มีเด็ก 5% ตอบว่า เล่นเกมมากกว่า 10 ชม.ต่อวัน
- เด็ก 10% บอกว่ามีการพนันในเกมที่เล่น
- เด็ก 34% เติมเงินซื้อของในเกม โดย 23% เติมเกมเดือนละไม่เกิน 200 บาท และ 7% เติมเกมเดือนละ 201-500 บาท

ผลของการเล่นเกม เด็ก 43% ยอมรับว่า สนใจทำกิจกรรมอย่างอื่นน้อยลงมาก 20% บอกว่า การเรียนแย่ลงมาก และ 13% บอกว่า ความสัมพันธ์กับคนในครอบครัวแย่ลงมาก ในขณะที่เมื่อสังเกตพฤติกรรมตนเอง 45% พบว่า มักเล่นเกมเกินเวลาที่ได้รับอนุญาตหรือเกินเวลาที่ตั้งใจไว้ 34% มักอารมณ์เสียเวลาไม่มีใครมาบอกให้เลิกเล่นเกม 26% บอกว่า คนรอบตัวเห็นว่าเด็กมีพฤติกรรมบางอย่างเปลี่ยนไป เช่น หงุดหงิด ขี้รำคาญ หัวร้อน ใช้ภาษาหยาบคาย ฯลฯ ในขณะที่เด็ก 35% บอกว่า ถูกคนรอบตัวมองว่า “ติดเกม”

เกี่ยวกับการกลั่นแกล้งรังแกทางออนไลน์หรือการระรานทางไซเบอร์ (Cyber Bullying) พบว่า เด็ก 2,282 คน มีประสบการณ์นี้ โดยที่

- เด็ก 69% ถูกเรียกด้วยถ้อยคำหยาบคาย ดูหมิ่น
- เด็ก 44% ถูกด่าทอ ให้อาย ใส่ความ
- เด็ก 22% ถูกต่อต้าน กีดกันออกจากกลุ่มเพื่อนหรือสังคม
- เด็ก 21% ถูกนำเรื่องส่วนตัว หรือความลับไปเผยแพร่
- เด็ก 16% ถูกข่มขู่คุกคาม
- เด็ก 9% ถูกตัดต่อ รูปภาพ คลิปวิดีโอ ในทางเสื่อมเสีย

เมื่อสอบถามเพิ่มเติมว่า เมื่อโดนกลั่นแกล้งระรานแล้วทำอย่างไร

- เด็ก 59% นิ่งเฉย ไม่ได้ตอบ ไม่สนใจ เขาทำอะไรเราไม่ได้ (be strong)
- เด็ก 29% ปรีกษาพ่อแม่ ผู้ปกครอง หรือครู เพื่อขอความช่วยเหลือ
- เด็ก 26% เปลี่ยนการตั้งค่าความเป็นส่วนตัว เฉพาะเพื่อน
- เด็ก 25% ตัดเพื่อน หรือ Block คนแกล้ง จะได้ไม่ต้องติดต่อกันอีก
- เด็ก 17% ลบภาพหรือข้อมูลที่ทำให้เสียหาย อับอาย
- เด็ก 16% ตอบโต้ แกล้งกลับ
- เด็ก 13% หลีกหนี หยุดใช้อินเทอร์เน็ตสักพัก
- เด็ก 13% อุดหนุนรับกรรมต่อไป เราคงทำอะไรไม่ได้ ใครจะช่วยเราได้
- เด็ก 12% รวบรวมหลักฐานเพื่อแจ้งผู้ให้บริการ หรือ ตำรวจไซเบอร์ ให้ช่วยจัดการ

สำหรับคำถามที่ว่า ใครเป็นผู้ช่วยเหลือ เมื่อเด็กโดนกลั่นแกล้งระรานทางออนไลน์

- เด็ก 42% บอกว่า ช่วยเหลือตนเอง
 - เด็ก 30% บอกว่า พ่อแม่ผู้ปกครอง คนในครอบครัว เป็นคนช่วยเหลือ
 - เด็ก 23% บอกว่า เพื่อนช่วยเหลือ
- นอกจากนี้ เด็ก 8% ของกลุ่มตัวอย่าง ยังเคยกลั่นแกล้งระรานคนอื่นทางออนไลน์อีกด้วย

เกี่ยวกับการละเมิดทางเพศออนไลน์ พบว่า เด็ก 2,573 คน หรือ 17% ของกลุ่มตัวอย่าง เคยมีประสบการณ์เพื่อนรุ่นพี่หรือคนอื่นที่อายุมากกว่าเข้ามาพูดคุยเรื่องเพศที่ไม่เหมาะสม ส่งภาพ/วิดีโอ/สื่อลามกอนาจาร เช่น ภาพเปลือยหน้าอก ก้น อวัยวะเพศ การร่วมเพศ สำเร็จความใคร่ โซวี่ลามก การข่มขืน กระทำชำเรา ฯลฯ มาให้ เมื่อได้รับการติดต่อพูดคุยด้วยเรื่องดังกล่าว สิ่ง que เด็กทำ คือ

- เด็ก 15% พูดคุยต่อ ไม่ใช่เรื่องเสียหายที่จะเรียนรู้เรื่องเพศ
- เด็ก 1% พูดคุยต่อ ทำสิ่งเดียวกันหรือทำตามคำขอ เช่น ถ่ายภาพ/คลิป ส่งให้เขา
- เด็ก 45% ไม่คุยต่อ และ block user คนนั้นไม่ให้ติดต่อเราได้อีก
- เด็ก 27% ไม่คุยต่อ หาทางจบการสนทนาอย่างสุภาพ
- เด็ก 11% ไม่คุยต่อ และ ไม่ส่ง ถ่ายภาพ/คลิปวิดีโอใด ๆ ให้ จดรายละเอียดของเขา บอกพ่อแม่ หรือครู หรือคนที่คิดว่าจะช่วยเหลือเราได้

เด็ก 641 คน (4% ของกลุ่มตัวอย่าง) เคย บันทึก (save) หรือ ดาวน์โหลด (download) สื่อลามกอนาจารเด็ก (ต่ำกว่า 18 ปี) มาเก็บไว้ในเครื่องคอมพิวเตอร์/โทรศัพท์มือถือ/อุปกรณ์จัดเก็บข้อมูล หรือพื้นที่ส่วนตัวบนอินเทอร์เน็ต และ เด็กกลุ่มนี้มากถึง 45% เคยส่ง (send) ส่งต่อ (forward) หรือแบ่งปัน (share) สื่อลามกอนาจารเด็ก ที่ได้มา ให้กับเพื่อนหรือคนอื่นทางออนไลน์

เด็ก 174 คน หรือราว 1.2% ของกลุ่มตัวอย่าง เคยถ่ายภาพหรือวิดีโอตนเอง ในลักษณะเปลือยหรือลามกอนาจาร และเด็กกลุ่มนี้มากถึง 43% เคยส่ง (send) หรือแบ่งปัน (share) ภาพหรือวิดีโอขึ้นไปให้เพื่อนหรือคนอื่น ซึ่งนำไปสู่ผลลัพธ์ที่ไม่พึงประสงค์ ได้แก่

- 32% มีคนนำภาพหรือวิดีโอขึ้นไปมาข่มขู่เรียกเงิน เรียกภาพ/วิดีโอเพิ่ม
- 28% ภาพหรือวิดีโอขึ้นไปเผยแพร่ ทำให้อับอาย ได้รับผลกระทบ
- 18% มีคนติดต่อมาขอนัดพบหรือซื้อบริการทางเพศ

เด็ก 178 คน หรือราว 1.2% ของกลุ่มตัวอย่าง เคยถูกคนอื่นถ่ายภาพหรือวิดีโอ ในลักษณะเปลือยหรือลามกอนาจาร แล้วเกิดผลกระทบด้านลบ เช่น ถูกนำภาพหรือวิดีโอขึ้นไปเผยแพร่ให้ได้รับความอับอาย (40%) ถูกข่มขู่เรียกเงินหรือถ่ายภาพเพิ่มเติม (17%) ทั้งเด็กบางคนถูกติดต่อขอนัดพบหรือซื้อบริการทางเพศด้วย (12%)

ในประเด็นเกี่ยวกับข้อมูลส่วนบุคคล ข้อมูลส่วนตัว 5 อันดับแรก ที่เด็กมักเปิดเผยกับเพื่อนที่เพิ่งรู้จักกันทางออนไลน์ ได้แก่

- 68% ชื่อ นามสกุล ชื่อเล่น
- 28% ข้อมูลความชอบส่วนตัว เช่น อาหารที่ชอบกิน สถานที่ที่ชอบไป กิจกรรมยามว่างที่ชอบทำ ฯลฯ
- 24% ชื่อ ที่อยู่ โรงเรียน
- 23% ภาพถ่าย
- 15% หมายเลขโทรศัพท์มือถือ

เด็ก 4,338 คน (29% ของกลุ่มตัวอย่าง) คิดว่า เมื่อติดต่อพูดคุยกับเพื่อนที่รู้จักกันทางออนไลน์สักระยะหนึ่ง ก็ถึงเวลานัดพบกันจริง ๆ ได้ โดยมี 7% ที่ตอบว่า 1 สัปดาห์ทางออนไลน์ก็เพียงพอแล้วที่จะนัดเจอกัน ซึ่งเด็ก 2,461 คน ที่ตอบแบบสอบถาม ระบุว่า เคยนัดพบกับเพื่อนออนไลน์ ในช่วง 12 เดือนที่ผ่านมาอย่างน้อย 1 ครั้ง ดังนี้

- 59% นัดพบ 1-2 ครั้ง
- 21% นัดพบ 5-6 ครั้ง
- 19% นัดพบมากกว่า 10 ครั้ง

เมื่อสอบถามเพิ่มเติมว่า เมื่อไปตามนัดแล้ว เกิดอะไรขึ้นบ้าง

- เด็ก 38% ถูกพูดจาล้อเลียน ดูถูก ทำให้เสียใจ
- เด็ก 12% ถูกหลอกเอาทรัพย์สินเงินทอง
- เด็ก 4% ถูกทุบตี ทำร้ายร่างกาย
- เด็ก 3% ถูกทำอนาจาร ละเมิดทางเพศ
- เด็ก 2% ถูกถ่ายภาพ/คลิปวิดีโอ เอาไปประจาน
- เด็ก 15% ตอบว่าเกิดเรื่องไม่ดีอื่น ๆ เช่น ขวนเล่นเกมรุนแรง เล่นพนัน ขวนทำพฤติกรรมไม่เหมาะสม พูดจาหยาบค้าย ฯลฯ
- เด็ก 14% ตอบว่า ไม่มีอะไรไม่ดีเกิดขึ้น

เมื่อไปตามนัดแล้วเกิดเรื่องไม่ดี เด็กทำอย่างไร

- เด็ก 45% บอกพ่อแม่ หรือครู เพื่อหาทางช่วยเหลือ
- เด็ก 19% บอกเพื่อนเพื่อปรับทุกข์ คิดว่าเพื่อนจะช่วยให้ หรืออย่างน้อยเพื่อนคงไม่ซ้ำเติม
- เด็ก 15% แจ้งตำรวจเพื่อช่วยเหลือและจับตัวคนร้ายมาลงโทษ
- เด็ก 9% บอกว่า ไม่มีความจำเป็นต้องทำอะไร
- เด็ก 8% เก็บเรื่องนี้ไว้คนเดียว (เป็นเรื่องเสียหาย น่าอาย หรือกลัวพ่อแม่ดูต่ำ ต่ำหนิ ฯลฯ)

ผลการสำรวจฯ ทำให้เห็นว่าเด็กมีความเชื่อและพฤติกรรมออนไลน์ที่สุ่มเสี่ยงหรืออาจนำภัยมาถึงตัว ซึ่งเด็กบางส่วนตกเป็นเหยื่อและได้รับผลกระทบแล้ว โดยภาครัฐหรือหน่วยงานที่เกี่ยวข้องยังไม่สามารถเข้าถึงปัญหาและช่วยเหลือเด็กได้ทันทั่วถึง ข้อมูลเหล่านี้จึงควรนำไปประกอบการกำหนดนโยบายและวางแนวทางปฏิบัติ เพื่อให้เกิดมาตรการ เครื่องมือ กลไกการทำงานเชิงบูรณาการที่จะช่วยกันดูแลป้องกัน คุ้มครอง และช่วยเหลือเยียวยาเด็กจากภัยออนไลน์ได้อย่างมีประสิทธิภาพและยั่งยืน

ข้อมูลผู้ตอบแบบสอบถาม

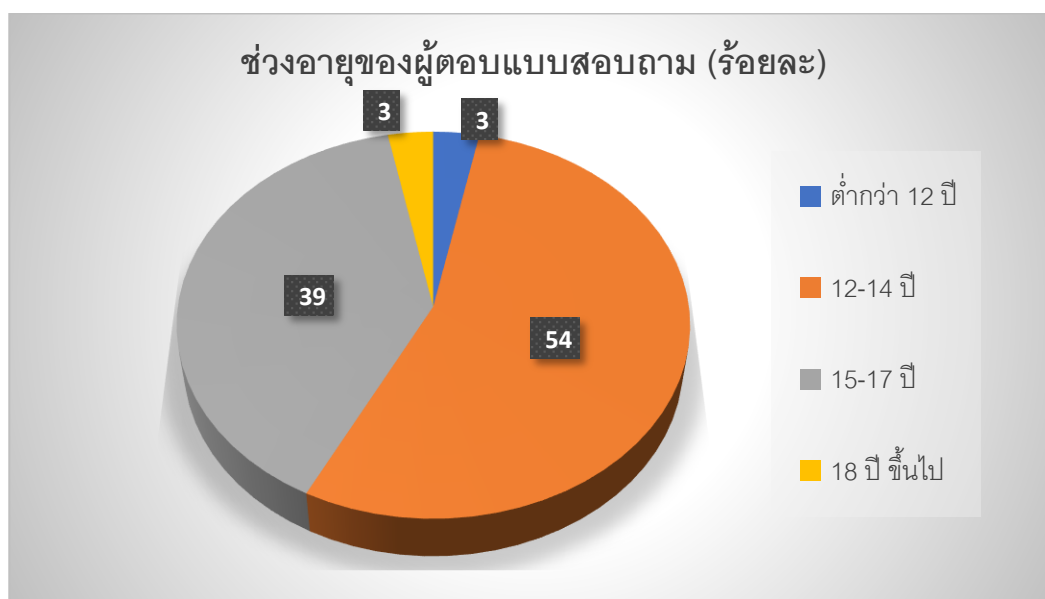
(ช่วงอายุ, เพศ, จังหวัด)

ช่วงอายุผู้ตอบแบบสอบถาม

ช่วงอายุ	จำนวน	ร้อยละ
ต่ำกว่า 12 ปี	474	3
12-14 ปี	8,121	54
15-17 ปี	5,884	39
18 ปี ขึ้นไป	466	3
รวม	14,945	100

การสำรวจสถานการณ์เด็กกับภัยออนไลน์ในครั้งนี้ กลุ่มตัวอย่างผู้ตอบแบบสอบถามมีอายุ 12 – 18 ปี โดยช่วงอายุ 12-14 ปี เป็นกลุ่มใหญ่ที่สุดที่ตอบแบบสอบถาม จำนวน 8,121 คน (54%) ตามด้วยช่วงอายุ 15 – 17 ปี จำนวน 5,884 คน (39%) ช่วงอายุต่ำกว่า 12 ปี จำนวน 474 คน (3%) และช่วงอายุ 18 ปีขึ้นไป 466 คน (3%) ตามลำดับ

N=14,945

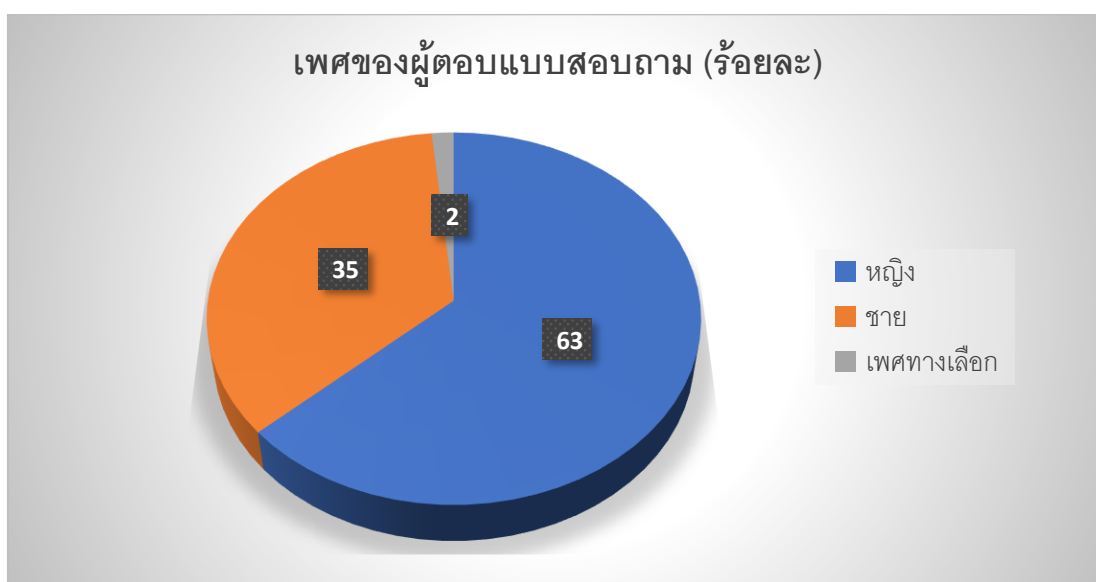


เพศของผู้ตอบแบบสอบถาม

เพศ	จำนวน	ร้อยละ
หญิง	9,470	63
ชาย	5,240	35
เพศทางเลือก	235	2
รวม	14,945	100

กลุ่มตัวอย่างผู้ตอบแบบสอบถาม เป็นเพศหญิงมากที่สุด จำนวน 9,470 คน (63%) รองลงมา คือเพศชาย 5,240 คน (35%) และเพศทางเลือก 235 คน (2%)

N=14,945



จังหวัดของผู้ตอบแบบสอบถาม

จังหวัด	จำนวน
น่าน	1,881
แพร่	1,834
พิษณุโลก	731
อุดรธานี	587
นครศรีธรรมราช	527
ปทุมธานี	495
พังงา	442
กรุงเทพมหานคร	429
กาญจนบุรี	420
อุบลราชธานี	399
ชัยภูมิ	345
ตาก	335
เชียงราย	316
ชลบุรี	295
หนองคาย	281
ปราจีนบุรี	276
ระนอง	272
นครราชสีมา	271
จันทบุรี	262
ราชบุรี	231
ขอนแก่น	222
บึงกาฬ	204
ลำพูน	199
หนองบัวลำภู	180
ฉะเชิงเทรา	179
เพชรบูรณ์	170
สกลนคร	168
สุโขทัย	168

จังหวัด	จำนวน
บุรีรัมย์	166
สมุทรปราการ	158
เลย	138
ศรีสะเกษ	137
สุพรรณบุรี	131
นครสวรรค์	126
เชียงใหม่	111
สุราษฎร์ธานี	109
นครพนม	106
พะเยา	105
นนทบุรี	96
สงขลา	93
ลำปาง	88
ระยอง	81
สระแก้ว	79
เพชรบุรี	78
สระบุรี	77
กำแพงเพชร	75
ลพบุรี	64
นราธิวาส	62
สตูล	61
ภูเก็ต	60
พระนครศรีอยุธยา	59
อุทัยธานี	59
กาฬสินธุ์	54
ชุมพร	51
อำนาจเจริญ	51
พิจิตร	46
แม่ฮ่องสอน	45
อุดรดิษฐ์	34

จังหวัด	จำนวน
ตรัง	32
ชัยนาท	31
สมุทรสาคร	27
มหาสารคาม	26
สุรินทร์	24
สิงห์บุรี	20
มุกดาหาร	14
อ่างทอง	13
สมุทรสงคราม	12
กระบี่	7
ยโสธร	6
นครปฐม	4
ตราด	3
ยะลา	3
นครนายก	1
ประจวบคีรีขันธ์	1
ปัตตานี	1
ร้อยเอ็ด	1
รวม	14,945

จำนวนผู้ตอบแบบสอบถาม 5 อันดับแรก มากที่สุดอยู่ในจังหวัดน่าน 1,881 คน ตามด้วยจังหวัดแพร่ 1,834 คน จังหวัดพิษณุโลก 731 คน จังหวัดอุดรธานี 587 คน และ จังหวัดนครศรีธรรมราช 527 คน ตามลำดับ

ความเชื่อและประสบการณ์ออนไลน์

ท่านเชื่อว่าในโลกออนไลน์ มีภัยอันตรายหรือความเสี่ยงต่าง ๆ	จำนวน	ร้อยละ
ใช่	13,320	89
ไม่ใช่	1,625	11
รวม	14,945	100

เด็กส่วนใหญ่เชื่อว่าในโลกออนไลน์มีภัยอันตรายหรือความเสี่ยงต่าง ๆ 13,320 คน (89%)

N=14,945



เมื่อท่านเผชิญภัยหรือความเสี่ยงออนไลน์ ท่านเชื่อว่า สามารถจัดการแก้ไขปัญหานั้นได้ด้วยตัวเอง	จำนวน	ร้อยละ
ใช่	9,042	61
ไม่ใช่	5,903	39
รวม	14,945	100

เด็ก 9,042 คน (61%) เชื่อว่า เมื่อเผชิญภัยหรือความเสี่ยงออนไลน์ สามารถจัดการแก้ไขปัญหานั้นได้เอง

N=14,945



เมื่อเพื่อนของท่านเผชิญภัยหรือความเสี่ยงออนไลน์ ท่านเชื่อว่าสามารถแนะนำช่วยเหลือเพื่อนได้	จำนวน	ร้อยละ
ใช่	12,389	83
ไม่ใช่	2,556	17
รวม	14,945	100

เด็กส่วนใหญ่เชื่อว่า เมื่อเพื่อนเผชิญภัยหรือความเสี่ยงออนไลน์ สามารถให้คำแนะนำหรือช่วยเหลือเพื่อนได้ มีจำนวนมากถึง 12,389 คน (83%)

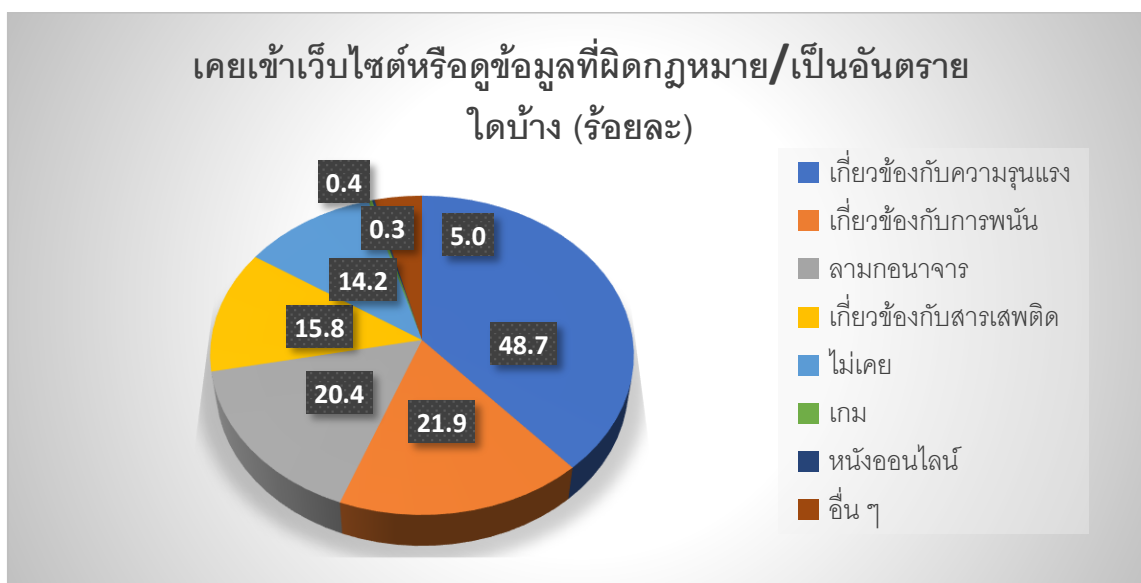
N=14,945



ท่านเคยเข้าเว็บไซต์หรือดูข้อมูลที่ผิดกฎหมาย/เป็นอันตราย ใดบ้าง (เลือกได้หลายคำตอบ)	จำนวน	ร้อยละ
เกี่ยวข้องกับความเสี่ยง	7,278	48.7
เกี่ยวข้องกับการพนัน	3,272	21.9
สื่อลามกอนาจาร	3,044	20.4
เกี่ยวข้องกับการเสพยาเสพติด	2,360	15.8
เกม	59	0.4
หนังสือออนไลน์	38	0.3
อื่น ๆ เช่น การ์ตูน ซ้อปปิ้ง ข่าว รายการทีวี ฯลฯ	752	5.0
ไม่เคยเข้าเว็บไซต์หรือดูข้อมูลเหล่านี้	2,115	14.2

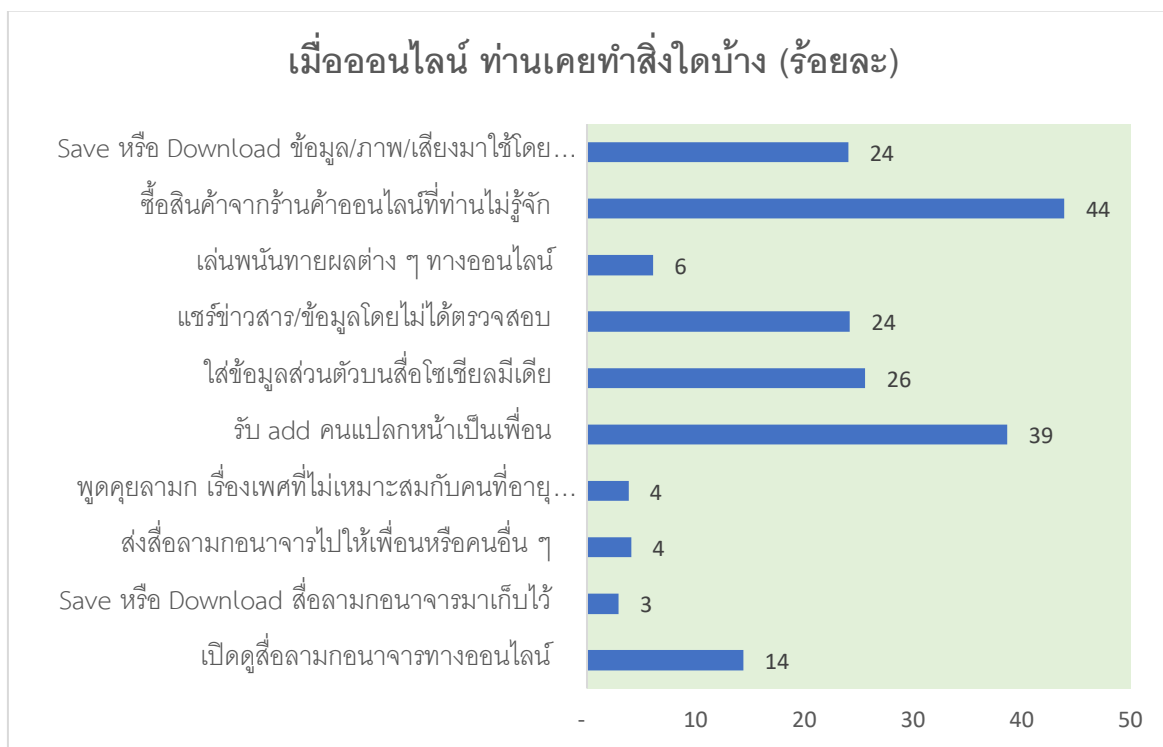
เด็กเกือบครึ่งหนึ่ง หรือจำนวน 7,278 คน (48.7%) เคยเข้าเว็บไซต์หรือข้อมูลที่เกี่ยวข้องกับความเสี่ยง เด็กจำนวน 3,272 คน (21.9%) เคยเข้าถึงการพนัน เด็กจำนวน 3,044 คน (20.4%) เคยเข้าถึงสื่อลามกอนาจาร เด็กจำนวน 2,360 คน (15.8%) เคยเข้าถึงเนื้อหาที่เกี่ยวข้องกับการเสพยาเสพติด เด็ก 849 คน (5.7%) บอกว่าเคยเข้าเว็บไซต์หรือดูข้อมูลอื่น ๆ เช่น เกม หนังสือ การ์ตูน ซ้อปปิ้ง ข่าว รายการทีวี ฯลฯ

N=14,945



เว็บไซต์หรือเนื้อหาข้อมูลที่มีคุณภาพ/เป็นอันตราย ที่เด็กเข้าถึง มากที่สุด 4 อันดับแรกคือ
 ความรุนแรง 48.7% การพนัน 21.9% สื่อลามกอนาจาร 20.4% และสารเสพติด 15.8%

เมื่อออนไลน์ ท่านเคยทำสิ่งใดบ้าง	จำนวน	ร้อยละ
เปิดดูสื่อลามกอนาจารทางออนไลน์	2,150	14
Save หรือ Download สื่อลามกอนาจารมาเก็บไว้	438	3
ส่งสื่อลามกอนาจารไปให้เพื่อนหรือคนอื่น ๆ	610	4
พูดคุยลามก เรื่องเพศที่ไม่เหมาะสมกับคนที่อายุน้อยกว่า	573	4
รับ add คนแปลกหน้าเป็นเพื่อน	5,781	39
ใส่ข้อมูลส่วนตัวบนโซเชียลมีเดีย	3,828	26
แชร์ข่าวสาร/ข้อมูลโดยไม่ได้ตรวจสอบ	3,617	24
เล่นพนันทายผลต่าง ๆ ทางออนไลน์	912	6
ซื้อสินค้าจากร้านค้าออนไลน์ที่ท่านไม่รู้จัก	6,567	44
Save หรือ Download ข้อมูล/ภาพ/เสียงมาใช้โดยไม่ได้ขออนุญาตหรืออ้างอิงที่มา	3,593	24



เมื่อใช้สื่อออนไลน์ เด็กจำนวน 6,567 คน (44%) เคยซื้อสินค้าจากร้านค้าออนไลน์ที่ไม่รู้จัก เด็กจำนวน 5,781 คน (39%) รับ add คนแปลกหน้าเป็นเพื่อน เด็กจำนวน 3,828 คน (26%) ใส่ข้อมูลส่วนตัวบนสื่อโซเชียลมีเดีย เด็กจำนวน 3,617 คน (24%) แชร์ข่าวสาร/ข้อมูลโดยไม่ได้ตรวจสอบ เด็กจำนวน 3,593 คน (24%) Save หรือ Download ข้อมูล/ภาพ/เสียงมาใช้โดยไม่ได้ขออนุญาตหรืออ้างอิงที่มา เด็ก 2,150 คน (14%) เปิดดูสื่อลามกอนาจารทางออนไลน์ เด็ก 912 คน (6%) เคยเล่นพนันทายผลต่าง ๆ ทางออนไลน์, เด็ก 610 คน (4%) เคยส่งสื่อลามกอนาจารไปให้เพื่อนหรือคนอื่น ๆ เด็ก 573 คน (4%) เคยพูดคุยลามกเรื่องเพศที่ไม่เหมาะสมกับคนที่อายุน้อยกว่า และเด็ก 438 คน (3%) เคย Save หรือ Download สื่อลามกอนาจารมาเก็บไว้

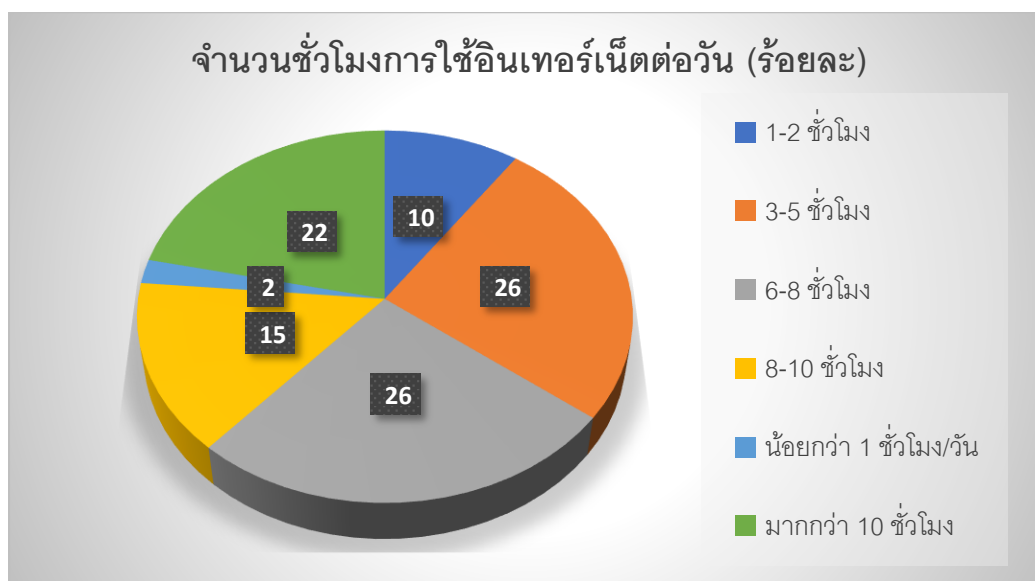
พฤติกรรมเสี่ยงภัยออนไลน์ 6 อันดับแรกของเด็ก คือ ซื้อสินค้าจากร้านค้าออนไลน์ที่ไม่รู้จัก 44% รับ add คนแปลกหน้าเป็นเพื่อน 39% ใส่ข้อมูลส่วนตัวบนสื่อโซเชียลมีเดีย 26% แชร์ข้อมูลข่าวสารโดยไม่ได้ตรวจสอบ นำข้อมูล/ภาพ/เสียงมาใช้โดยไม่ได้ขออนุญาตหรืออ้างอิงแหล่งที่มา 24% เท่ากัน และเปิดดูสื่อลามกอนาจารออนไลน์ 14%

เกี่ยวกับการใช้สื่อออนไลน์

จำนวนชั่วโมงการใช้อินเทอร์เน็ตต่อวัน	จำนวน	ร้อยละ
1-2 ชั่วโมง	1,448	10
3-5 ชั่วโมง	3,842	26
6-8 ชั่วโมง	3,906	26
8-10 ชั่วโมง	2,219	15
น้อยกว่า 1 ชั่วโมง/วัน	310	2
มากกว่า 10 ชั่วโมง	3,220	22
รวม	14,945	100

เด็กจำนวน 3,906 คน (26%) ใช้อินเทอร์เน็ต 6-8 ชั่วโมงต่อวัน เด็กจำนวน 3,842 คน (26%) ใช้อินเทอร์เน็ต 3-5 ชั่วโมงต่อวัน เด็กจำนวน 3,220 คน (22%) ใช้อินเทอร์เน็ตมากกว่า 10 ชั่วโมงต่อวัน เด็กจำนวน 2,219 คน (15%) ใช้อินเทอร์เน็ต 8-10 ชั่วโมงต่อวัน เด็กจำนวน 1,448 คน (10%) ใช้อินเทอร์เน็ต 1-2 ชั่วโมงต่อวัน และเด็กจำนวน 310 คน (2%) ใช้อินเทอร์เน็ตน้อยกว่า 1 ชั่วโมงต่อวัน

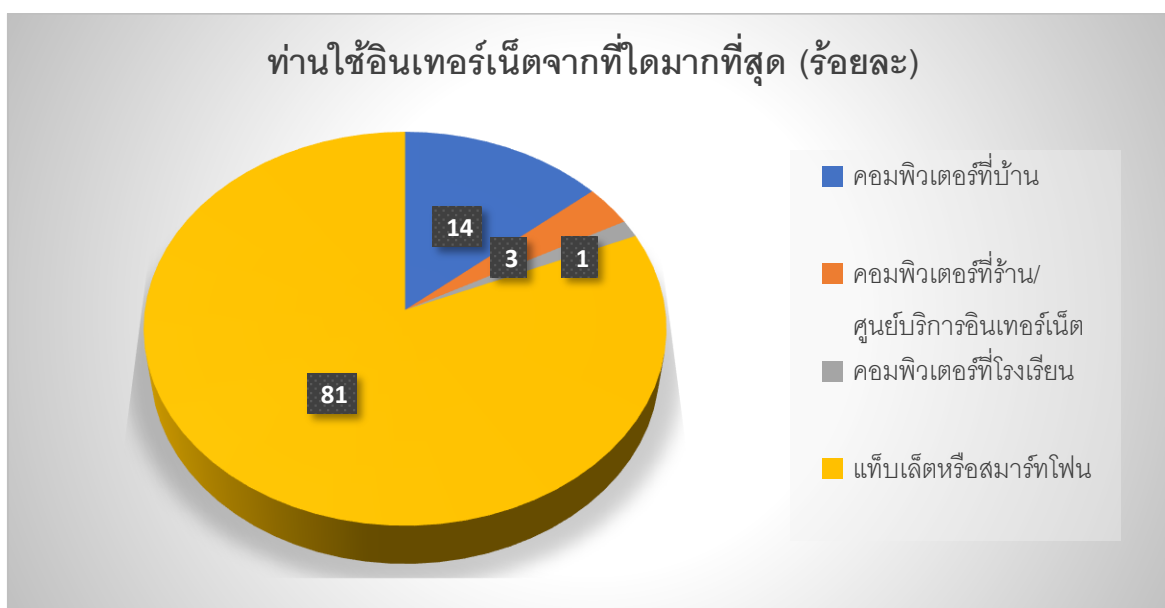
N=14,945



ท่านใช้อินเทอร์เน็ตจากที่ใดต่อไปนี้ มากที่สุด	จำนวน	ร้อยละ
คอมพิวเตอร์ที่บ้าน	2,067	14
คอมพิวเตอร์ที่ร้าน/ศูนย์บริการอินเทอร์เน็ต	497	3
คอมพิวเตอร์ที่โรงเรียน	211	1
แท็บเล็ตหรือสมาร์ทโฟน	12,170	81
รวม	14,945	100

เด็กส่วนใหญ่ 12,170 คน (81%) ใช้อินเทอร์เน็ตผ่านแท็บเล็ตหรือสมาร์ทโฟน รองลงมา คือ ใช้จากเครื่องคอมพิวเตอร์ที่บ้าน 2,067 คน (14%) ที่ร้านหรือศูนย์บริการอินเทอร์เน็ต 497 คน (3%) และ ใช้คอมพิวเตอร์ที่โรงเรียน 211 คน (1%)

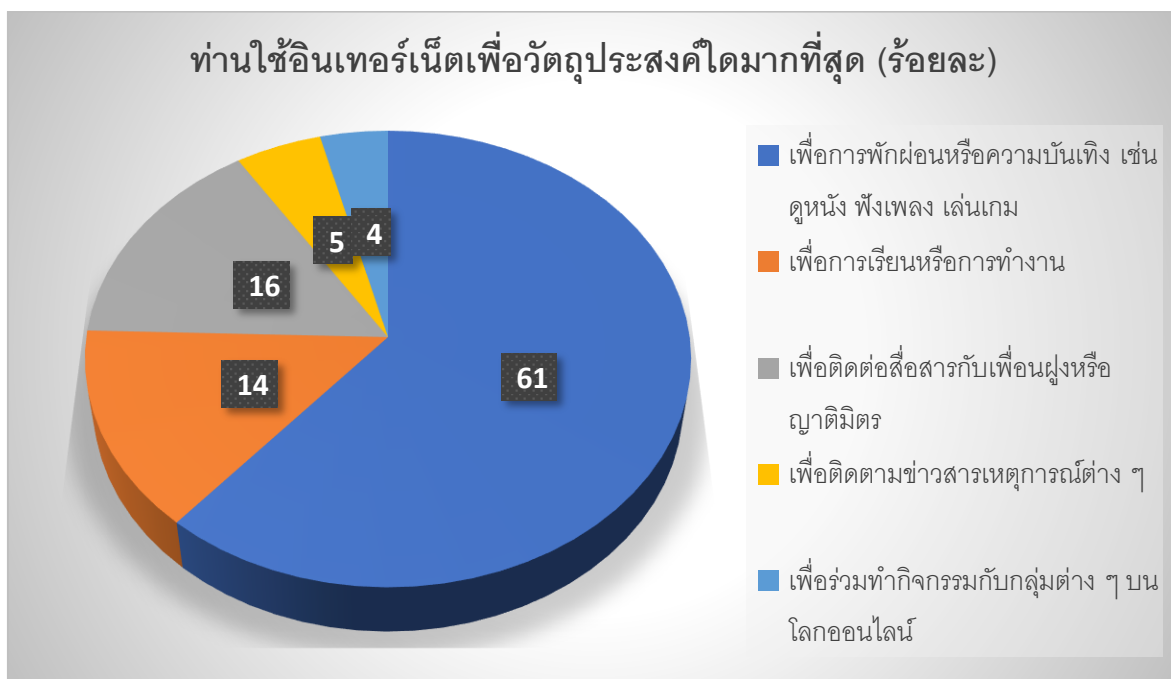
N=14,945



ท่านใช้อินเทอร์เน็ตเพื่อวัตถุประสงค์ใดต่อไปนี้มากที่สุด	จำนวน	ร้อยละ
เพื่อการพักผ่อนหรือความบันเทิง เช่น ดูหนัง ฟังเพลง เล่นเกม	9,154	61
เพื่อการเรียนหรือการทำงาน	2,125	14
เพื่อติดต่อสื่อสารกับเพื่อนฝูงหรือญาติมิตร	2,319	16
เพื่อติดตามข่าวสารเหตุการณ์ต่าง ๆ	754	5
เพื่อร่วมทำกิจกรรมกับกลุ่มต่าง ๆ บนโลกออนไลน์	593	4
รวม	14,945	100

เด็กใช้อินเทอร์เน็ตเพื่อการพักผ่อนหรือความบันเทิง เช่น ดูหนัง ฟังเพลง เล่นเกม มากที่สุด 9,154 คน (61%) ตามด้วย เพื่อติดต่อสื่อสารกับเพื่อนฝูงหรือญาติมิตร 2,319 คน (16%) เพื่อการเรียนหรือการทำงาน 2,125 คน (14%) เพื่อติดตามข่าวสารเหตุการณ์ต่าง ๆ 754 คน (5%) และ เพื่อร่วมทำกิจกรรมกับกลุ่มต่าง ๆ บนโลกออนไลน์ 593 คน (4%)

N=14,945

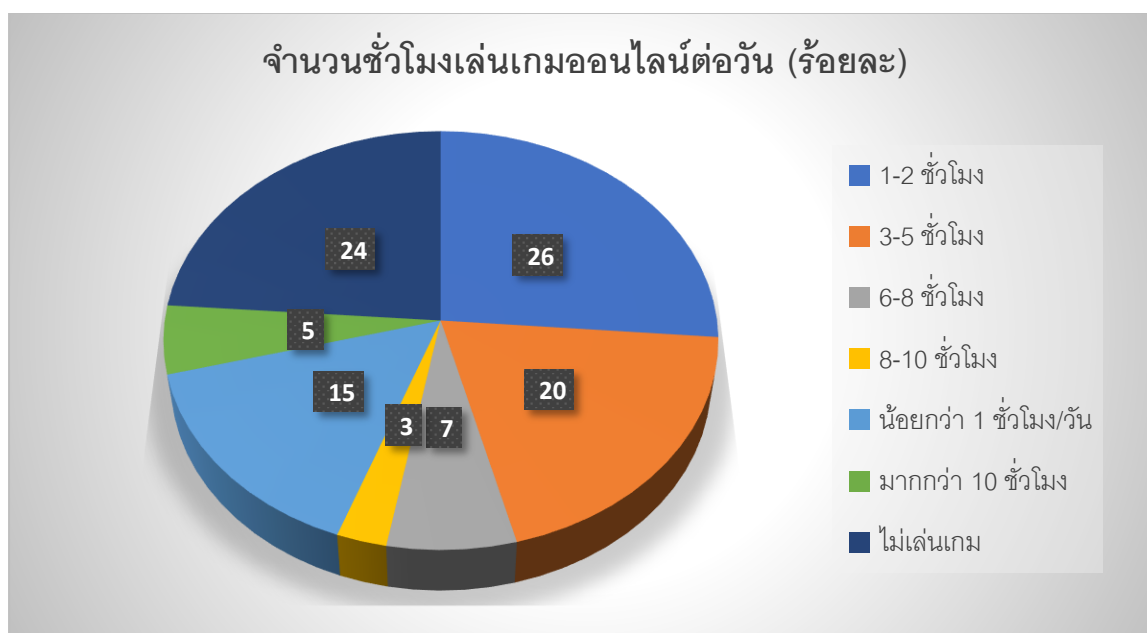


เกี่ยวกับการเล่นเกมออนไลน์

จำนวนชั่วโมงเล่นเกมออนไลน์ต่อวัน	จำนวน	ร้อยละ
1-2 ชั่วโมง	3,925	26
3-5 ชั่วโมง	2,946	20
6-8 ชั่วโมง	1,029	7
8-10 ชั่วโมง	401	3
น้อยกว่า 1 ชั่วโมง/วัน	2,295	15
มากกว่า 10 ชั่วโมง	788	5
ไม่เล่นเกม	3,561	24
รวม	14,945	100

เด็กเล่นเกมออนไลน์ 1-2 ชั่วโมงต่อวันจำนวน 3,925 คน (26%) เล่นเกมออนไลน์ 3-5 ชั่วโมงต่อวัน จำนวน 2,946 คน (20%) เล่นเกมออนไลน์ น้อยกว่า 1 ชั่วโมงต่อวัน จำนวน 2,295 คน (15%) เล่นเกมออนไลน์ 6-8 ชั่วโมงต่อวัน จำนวน 1,029 คน (7%) เล่นเกมออนไลน์มากกว่า 10 ชั่วโมงต่อวัน จำนวน 788 คน (5%) เล่นเกมออนไลน์ 8-10 ชั่วโมงต่อวัน จำนวน 401 คน (3%)

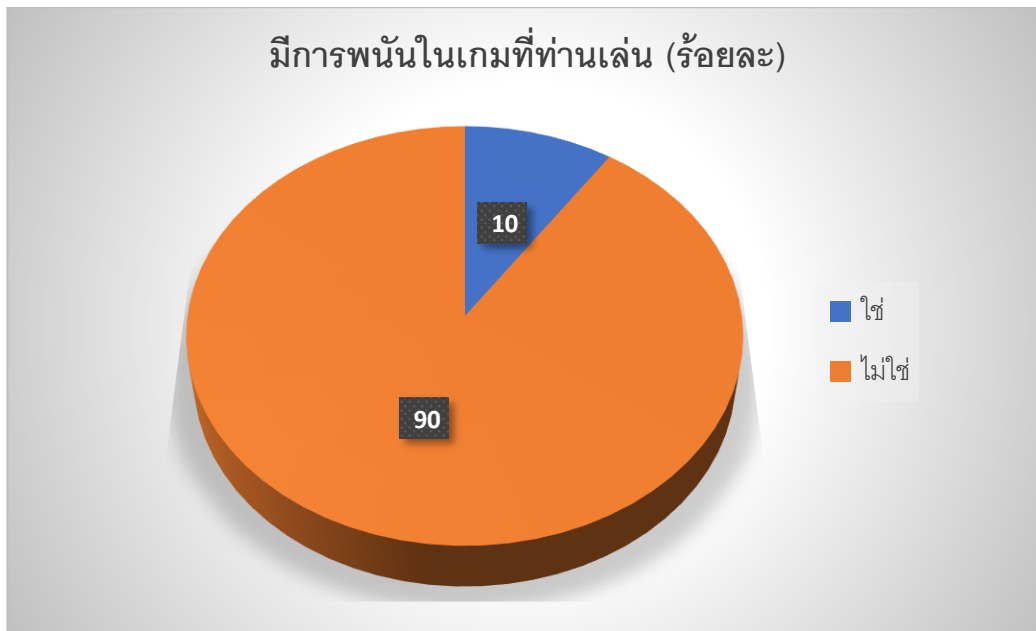
N=14,945



มีการพนันในเกมที่ท่านเล่น	จำนวน	ร้อยละ
ใช่	1,084	10
ไม่ใช่	10,300	90
รวม	11,384	100

เด็ก 1,084 คน (10%) บอกว่า มีการพนันในเกมที่เล่น

N=11,384



เมื่อเล่นเกม ท่านสนใจทำกิจกรรมอย่างอื่นน้อยลงมาก	จำนวน	ร้อยละ
ใช่	4,876	43
ไม่ใช่	6,508	57
รวม	11,384	100

เมื่อเล่นเกม เด็ก 4,867 คน (43%) บอกว่า สนใจทำกิจกรรมอย่างอื่นน้อยลงมาก

N=11,384



เมื่อเล่นเกม ความสัมพันธ์ระหว่างท่านกับคนในครอบครัวแย่งมาก	จำนวน	รวม
ใช่	1,428	13
ไม่ใช่	9,956	87
รวม	11,384	100

เมื่อเล่นเกม เด็ก 1,428 คน (13%) บอกว่า ความสัมพันธ์กับคนในครอบครัวแย่งมาก

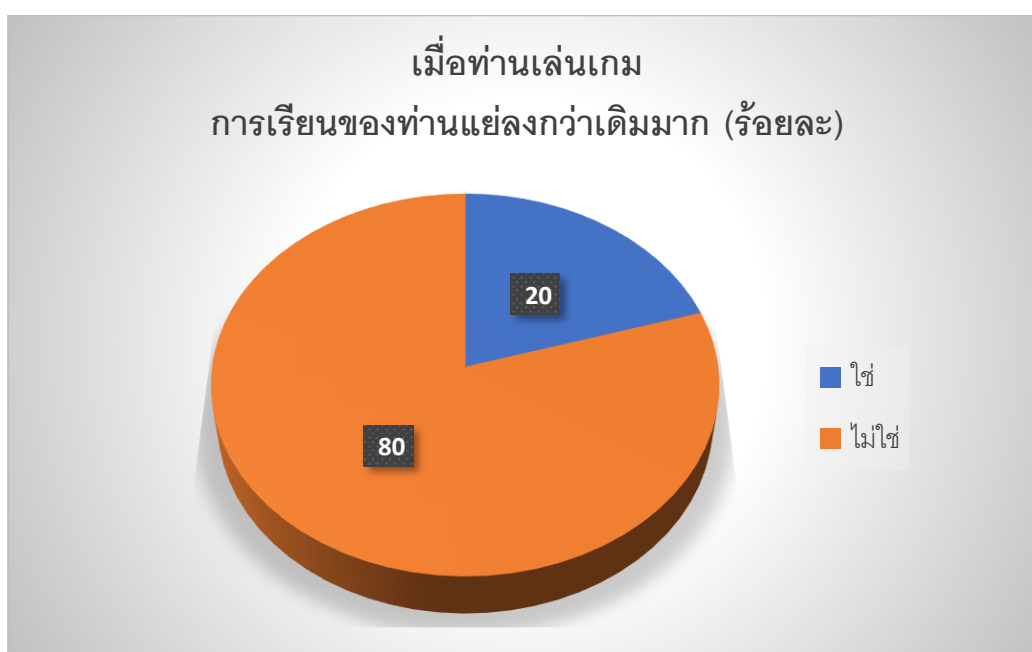
N=11,384



เมื่อเล่นเกม การเรียนของท่านแย่ลงกว่าเดิมมาก	จำนวน	ร้อยละ
ใช่	2,309	20
ไม่ใช่	9,075	80
รวม	11,384	100

เมื่อเล่นเกม เด็ก 2,309 คน (20%) บอกว่า การเรียนแย่ลงกว่าเดิมมาก

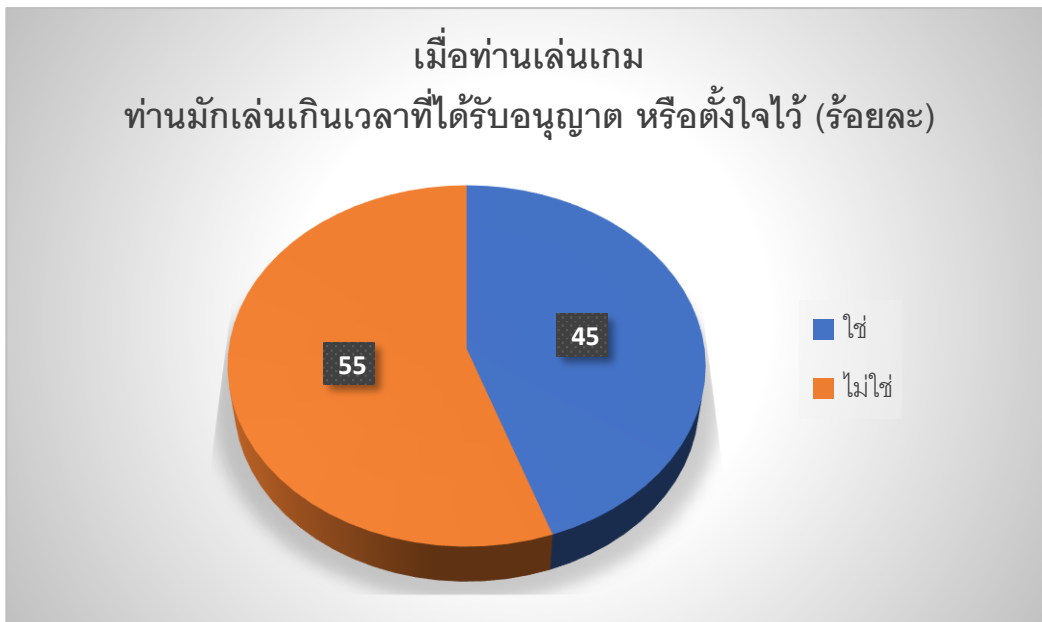
N=11,384



เมื่อเล่นเกม ท่านมักเล่นเกมเกินเวลาที่ได้รับอนุญาต หรือ เกินเวลาที่ตั้งใจไว้	จำนวน	ร้อยละ
ใช่	5,085	45
ไม่ใช่	6,299	55
รวม	11,384	100

เมื่อเล่นเกม เด็ก 5,085 คน (45%) บอกว่า มักเล่นเกมเกินเวลาที่ได้รับอนุญาตหรือตั้งใจไว้

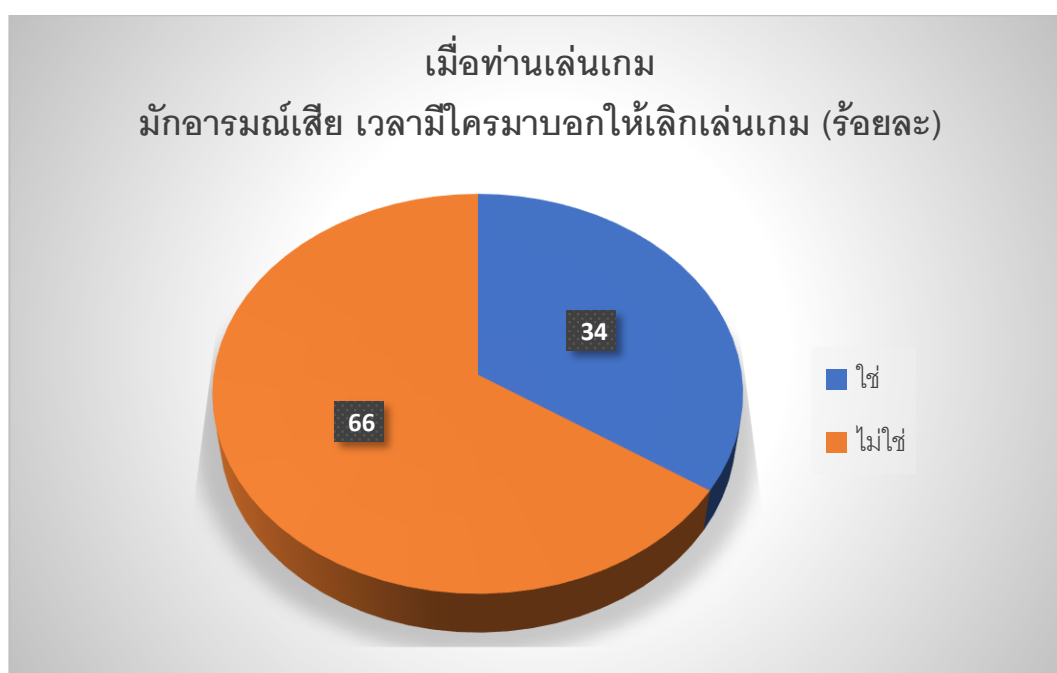
N=11,384



เมื่อเล่นเกม ท่านมักอารมณ์เสีย เวลาใครมาบอกให้เลิกเล่นเกม	จำนวน	ร้อยละ
ใช่	3,910	34
ไม่ใช่	7,474	66
รวม	11,384	100

เมื่อเล่นเกม เด็ก 3,910 คน (34%) บอกว่า มักอารมณ์เสีย เวลาใครมาบอกให้เลิกเล่นเกม

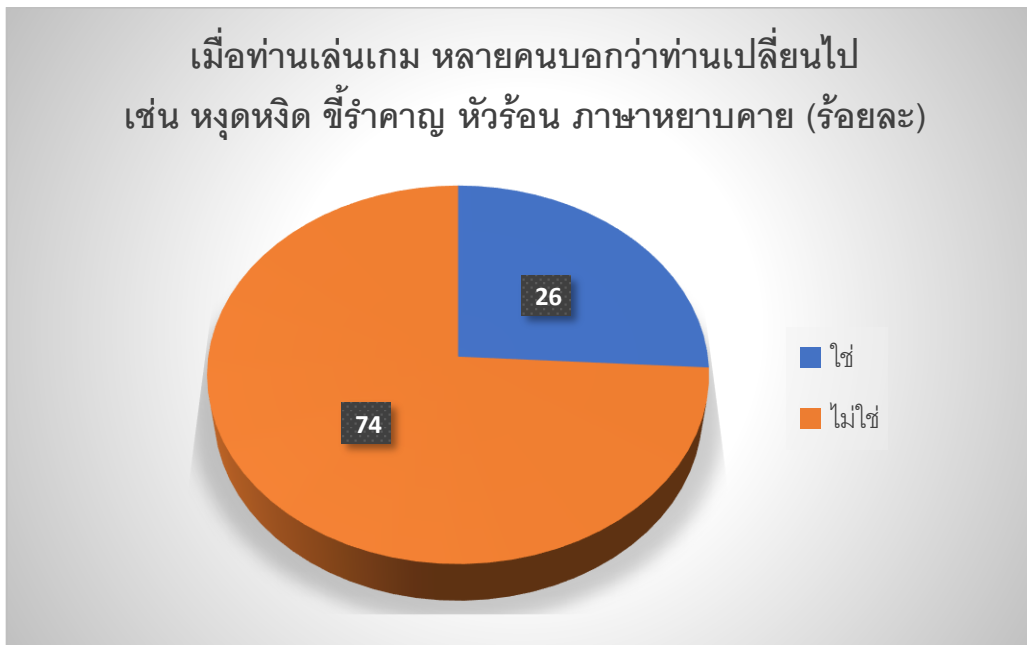
N=11,384



เมื่อเล่นเกม หลายคนบอกว่า ท่านเปลี่ยนไป เช่น หงุดหงิด ขี้รำคาญ หัวร้อน ใช้ภาษาหยาบคาย ฯลฯ	จำนวน	ร้อยละ
ใช่	2,950	26
ไม่ใช่	8,434	74
รวม	11,384	100

เมื่อเล่นเกม เด็ก 2,950 คน (26%) บอกว่า คนรอบตัวบอกว่าเขามีพฤติกรรมที่เปลี่ยนไป เช่น หงุดหงิด ขี้รำคาญ หัวร้อน ใช้ภาษาหยาบคาย ฯลฯ

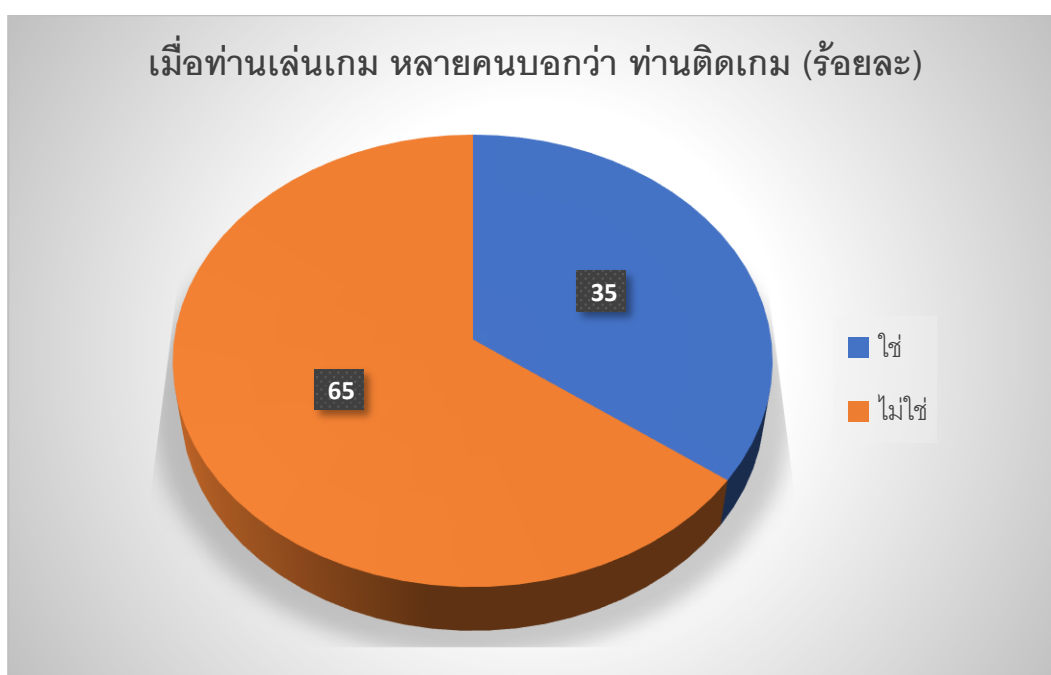
N=11,384



เมื่อเล่นเกม หลายคนบอกว่า ท่านติดเกม	จำนวน	ร้อยละ
ใช่	3,996	35
ไม่ใช่	7,388	65
รวม	11,384	100

เมื่อเล่นเกม เด็ก 3,996 คน (35%) ถูกคนรอบตัวบอกว่า ติดเกม

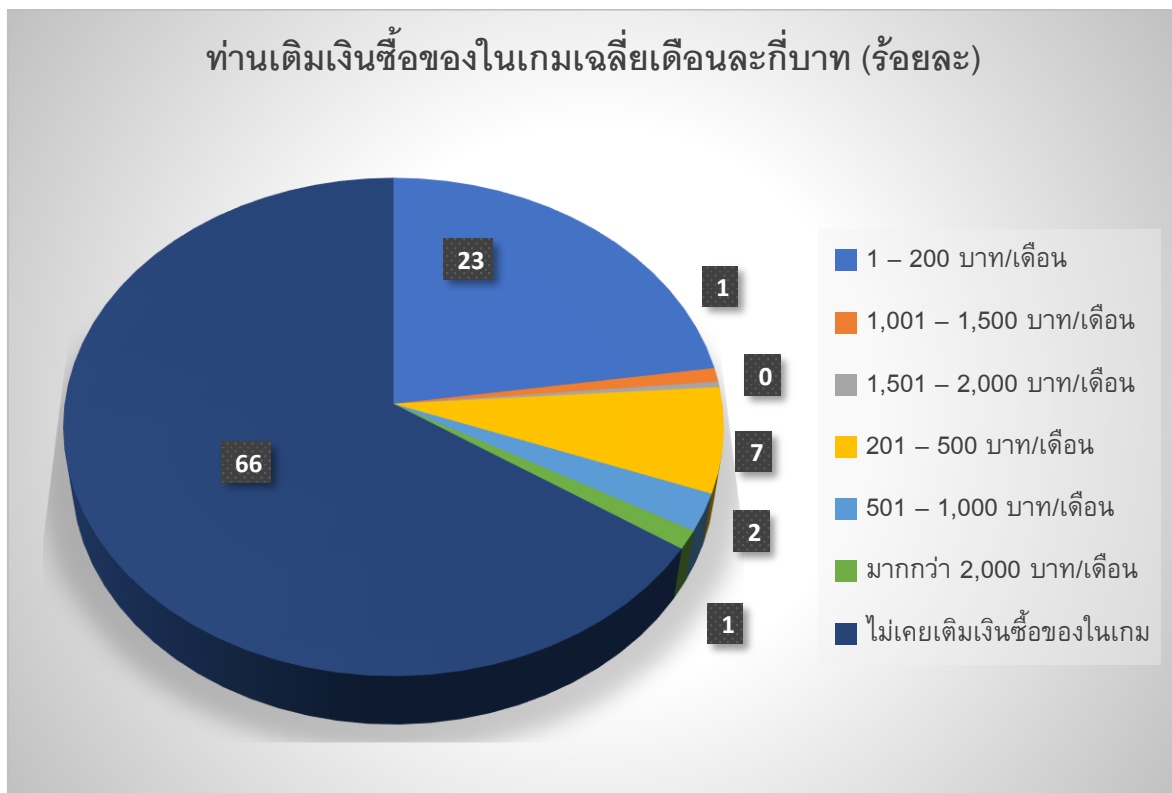
N=11,384



ท่านเติมเงินซื้อของในเกม โดยเฉลี่ยเดือนละกี่บาท	จำนวน	ร้อยละ
1 – 200 บาท/เดือน	2,579	23
201 – 500 บาท/เดือน	776	7
501 – 1,000 บาท/เดือน	278	2
1,001 – 1,500 บาท/เดือน	102	1
1,501 – 2,000 บาท/เดือน	41	0
มากกว่า 2,000 บาท/เดือน	139	1
ไม่เคยเติมเงินซื้อของในเกม	7,469	66
รวม	11,384	100

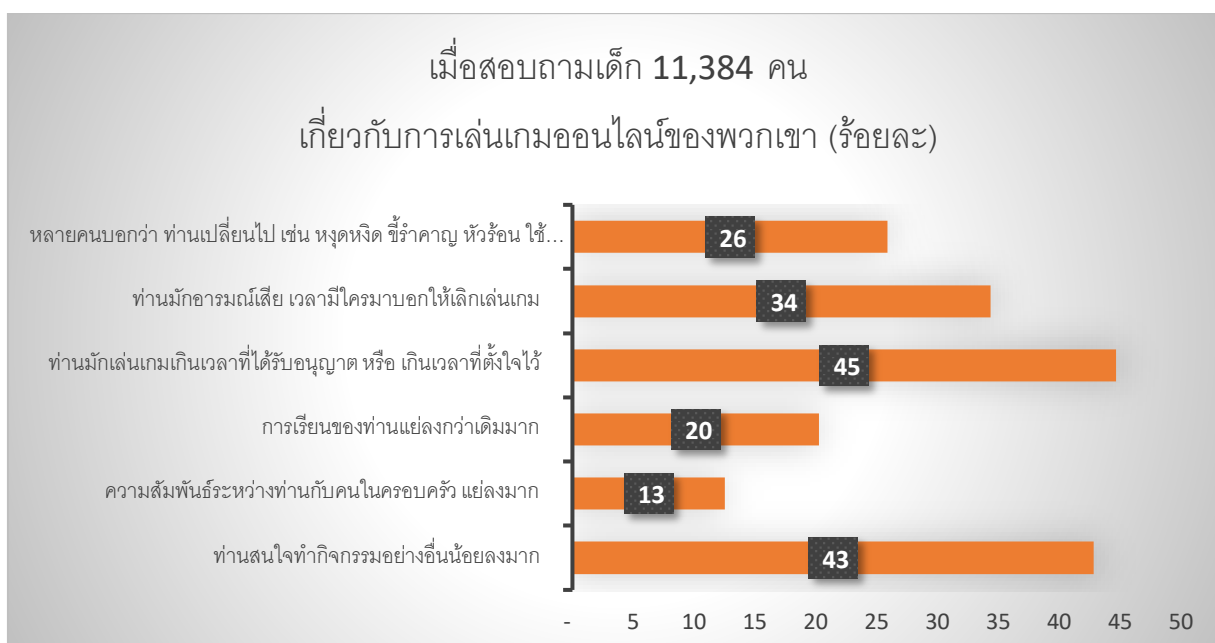
เด็กเติมเงินซื้อของในเกมเฉลี่ยเดือนละ 1-200 บาท มากถึง 2,579 คน (23%) รองลงมา คือ เดือนละ 201-500 บาท จำนวน 776 คน (7%) เติมเงิน 501-1,000 บาทต่อเดือน จำนวน 278 คน (2%) เติมเงิน 1,001-1,500 บาทต่อเดือน 102 คน เติมเงินมากกว่า 2,000 บาทต่อเดือน 139 คน (2%) และ 7,469 คน (66%) เล่นเกม โดยไม่เคยเติมเงินซื้อของในเกม

N=11,384



เกี่ยวกับการเล่นเกมออนไลน์ของท่าน	ร้อยละ
ท่านสนใจทำกิจกรรมอย่างอื่นน้อยลงมาก	43
ความสัมพันธ์ระหว่างท่านกับคนในครอบครัว แย่ลงมาก	13
การเรียนของท่านแย่ลงกว่าเดิมมาก	20
ท่านมักเล่นเกมเกินเวลาที่ได้รับอนุญาต หรือ เกินเวลาที่ตั้งใจไว้	45
ท่านมักอารมณ์เสีย เวลาไม่มีใครมาบอกให้เลิกเล่นเกม	34
หลายคนบอกว่า ท่านเปลี่ยนไป เช่น หงุดหงิด ขี้รำคาญ หัวร้อน ใช้ภาษาหยาบคาย ฯลฯ	26

N=11,384

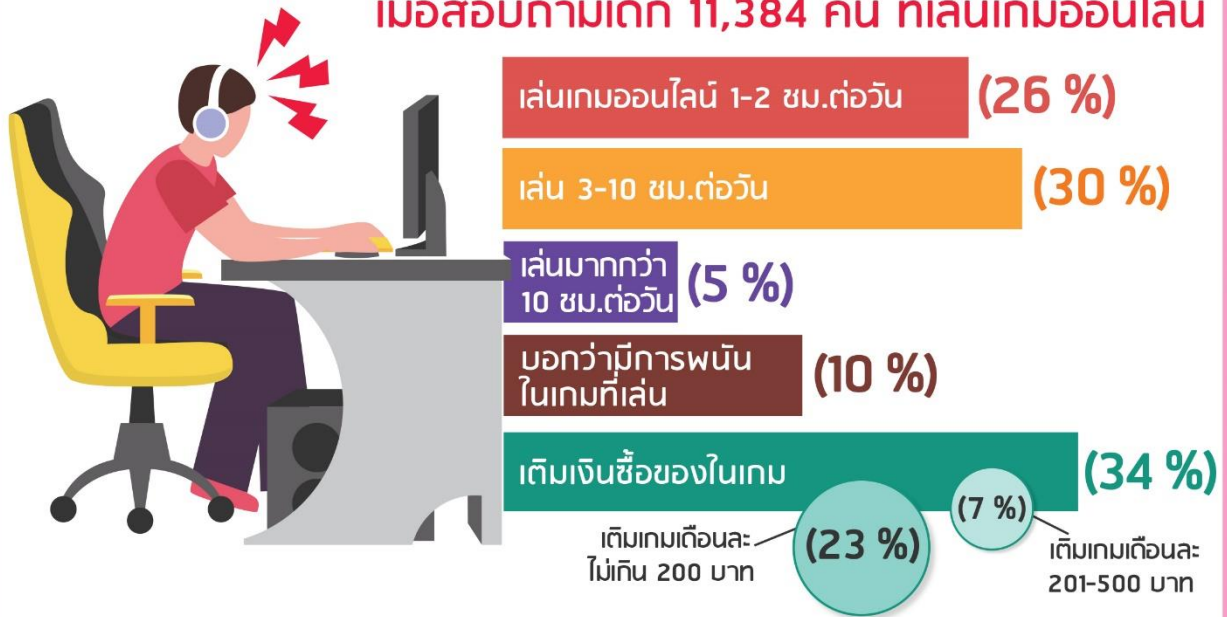


ผลของการเล่นเกม เด็ก 43% ยอมรับว่า สนใจทำกิจกรรมอย่างอื่นน้อยลงมาก 20% การเรียนแย่ลงมาก และ 13% บอกว่าความสัมพันธ์กับคนในครอบครัว แย่ลงมาก ในขณะที่สังเกตพฤติกรรมตนเอง 45% พบว่า มักเล่นเกมเกินเวลาที่ได้รับอนุญาต หรือ เกินเวลาที่ตั้งใจไว้ 34% มักอารมณ์เสีย เวลาไม่มีใครมาบอกให้เลิกเล่นเกม 26% คนรอบตัวบอกว่า ท่านเปลี่ยนไป เช่น หงุดหงิด ขี้รำคาญ หัวร้อน ใช้ภาษาหยาบคาย ฯลฯ ในขณะที่ 35% ถูกคนรอบตัวบอกว่า “ติดเกม”

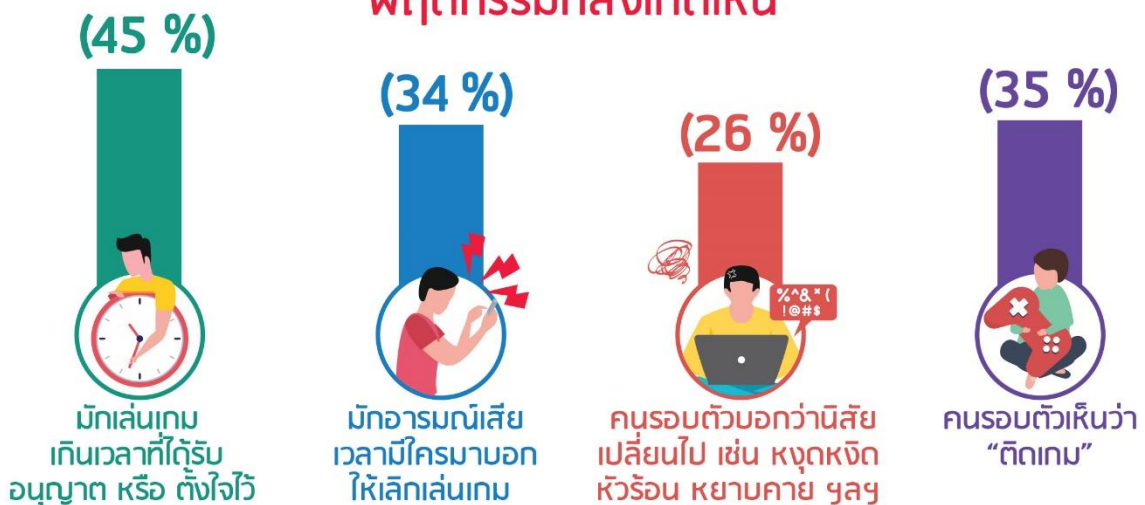
เกมออนไลน์

COPAT ร่วมกับ มูลนิธิอินเทอร์เน็ตร่วมพัฒนาไทย สํารวจสถานการณ์เด็กกับภัยออนไลน์ 2563 เด็กอายุ 12-18 ปี จำนวน 14,945 คน

เมื่อสอบถามเด็ก 11,384 คน ที่เล่นเกมออนไลน์



พฤติกรรมที่สังเกตเห็น



อินโฟกราฟิก โดย มูลนิธิอินเทอร์เน็ตร่วมพัฒนาไทย

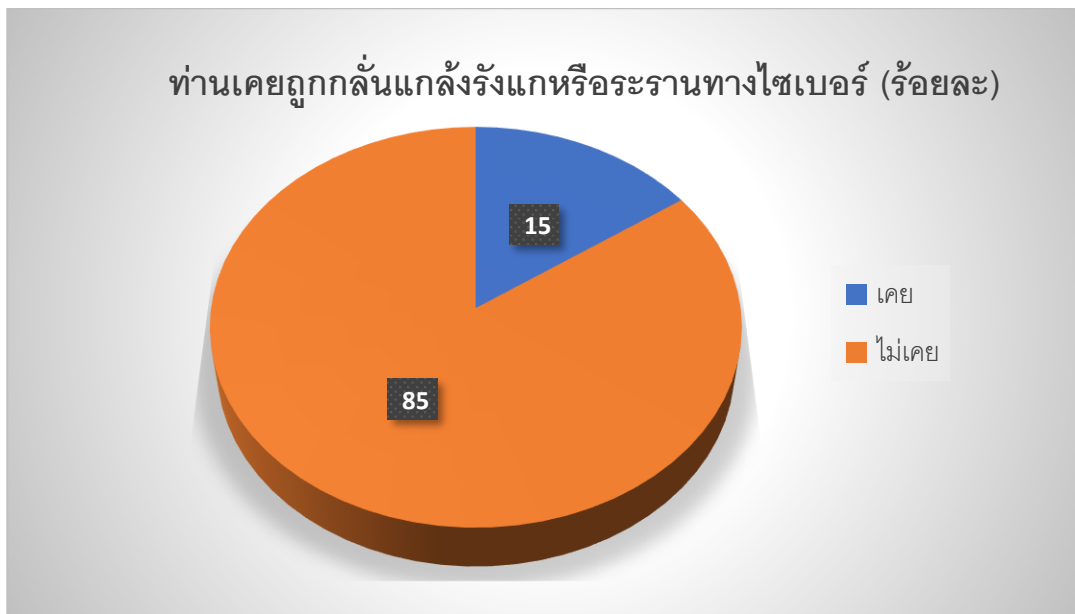


เกี่ยวกับการกลั่นแกล้งรังแกออนไลน์
หรือ การระรานทางไซเบอร์
(Cyber Bullying)

ท่านเคยถูกกลั่นแกล้งรังแกหรือระรานทางไซเบอร์หรือไม่	จำนวน	ร้อยละ
เคย	2,282	15
ไม่เคย	12,663	85
รวม	14,945	100

เด็ก 2,282 คน (5%) เคยถูกกลั่นแกล้งรังแกหรือระรานทางไซเบอร์

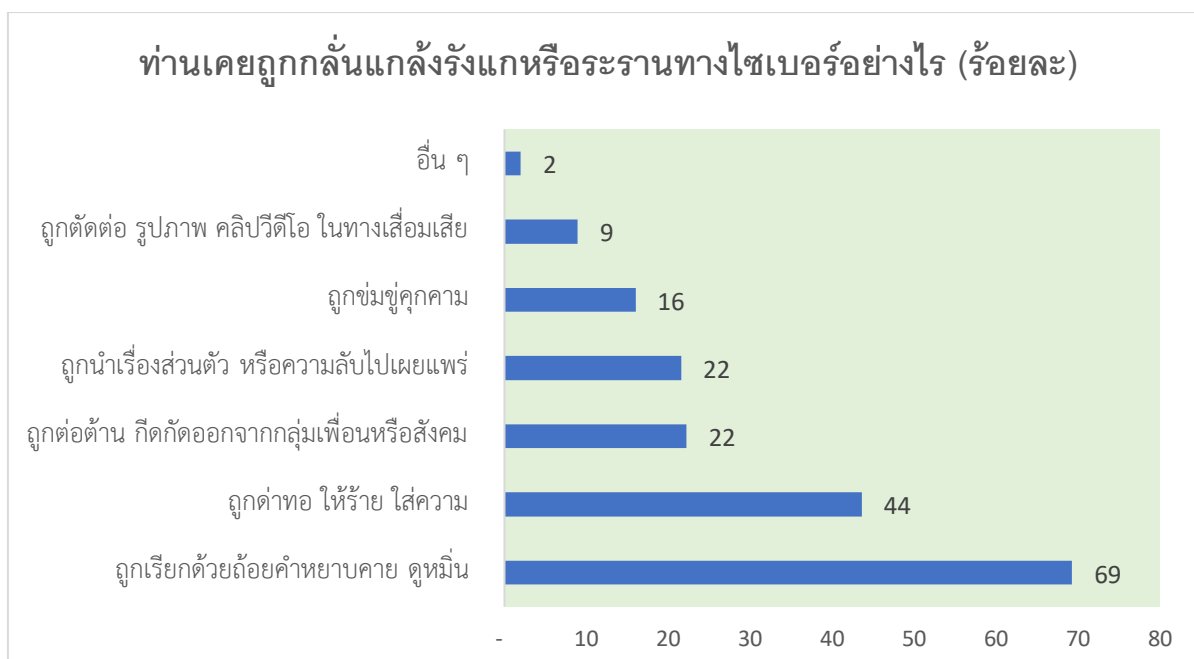
N=14,945



ท่านเคยถูกกลั่นแกล้งรังแกหรือระรานทางไซเบอร์อย่างไร	จำนวน	ร้อยละ
ถูกเรียกด้วยถ้อยคำหยาบคาย ดูหมิ่น	1,581	69
ถูกตำหนิ ให้ร้าย ใส่ความ	995	44
ถูกต่อต้าน กีดกันออกจากกลุ่มเพื่อนหรือสังคม	507	22
ถูกนำเรื่องส่วนตัว หรือความลับไปเผยแพร่	492	22
ถูกข่มขู่คุกคาม	365	16
ถูกตัดต่อ รูปภาพ คลิปวิดีโอ ในทางเสื่อมเสีย	204	9
อื่น ๆ	42	2

เด็ก 1,581 คน (69%) เคยถูกกลั่นแกล้งรังแกหรือระรานทางไซเบอร์ โดยถูกเรียกด้วยถ้อยคำหยาบคาย ดูหมิ่น เด็ก 995 คน (44%) ถูกตำหนิ ให้ร้าย ใส่ความ เด็ก 507 (22%) ถูกต่อต้าน กีดกันออกจากกลุ่มเพื่อนหรือสังคม เด็ก 492 คน (22%) ถูกนำเรื่องส่วนตัว หรือความลับไปเผยแพร่ เด็ก 365 คน(16%) ถูกข่มขู่คุกคาม เด็ก 204 คน (9%) ถูกตัดต่อ รูปภาพ คลิปวิดีโอ ในทางเสื่อมเสีย และเด็ก 42 คน(2%) ถูกกลั่นแกล้งรังแกหรือระรานทางไซเบอร์ด้วยวิธีการอื่น ๆ

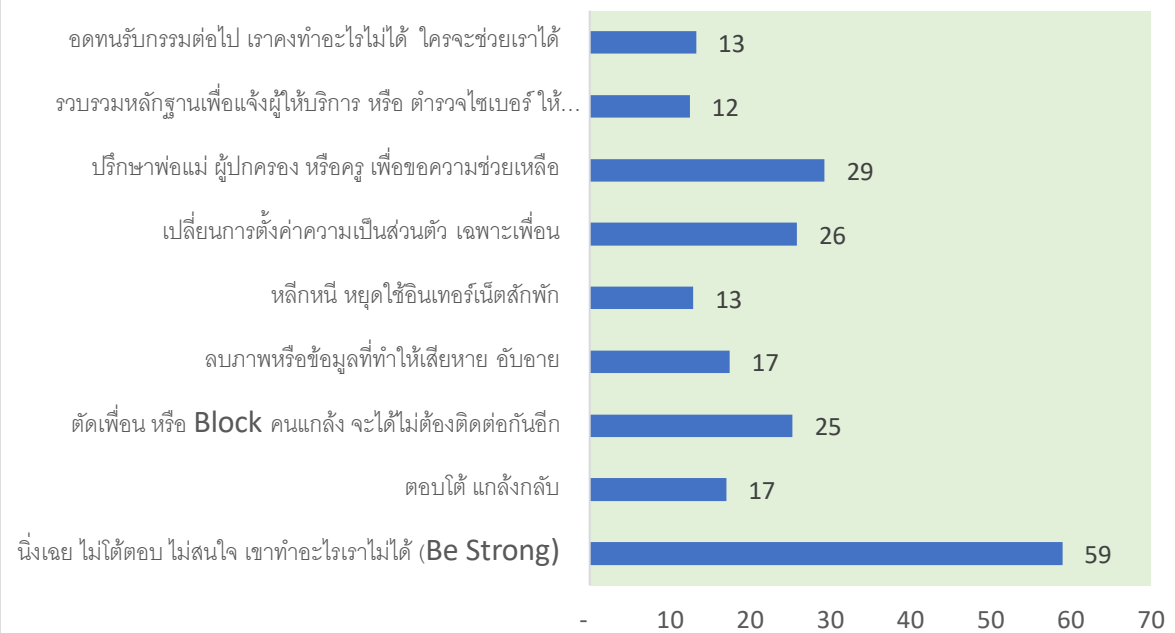
N=2,282



เมื่อท่านถูก Cyberbullying ท่านทำสิ่งใดต่อไปนี้ (เลือกได้หลายข้อ)	จำนวน	ร้อยละ
นิ่งเฉย ไม่ได้ตอบ ไม่สนใจ เขาทำอะไรเราไม่ได้ (be strong)	1,346	59
ตอบโต้ แกล้งกลับ	389	17
ตัดเพื่อน หรือ Block คนแกล้ง จะได้ไม่ต้องติดต่อกันอีก	578	25
ลบภาพหรือข้อมูลที่ทำให้เสียหาย อับอาย	399	17
หลีกหนี หยุดใช้อินเทอร์เน็ตสักพัก	295	13
เปลี่ยนการตั้งค่าความเป็นส่วนตัว เฉพาะเพื่อน	590	26
ปรึกษาพ่อแม่ ผู้ปกครอง หรือครู เพื่อขอความช่วยเหลือ	669	29
รวบรวมหลักฐานเพื่อแจ้งผู้ให้บริการ หรือ ตำรวจไซเบอร์ ให้ช่วยจัดการ	285	12
อดทนรับกรรมต่อไป เราคงทำอะไรไม่ได้ ใครจะช่วยเราได้	303	13
อื่น ๆ	5	0

เมื่อถูก Cyberbullying เด็ก 1,346 คน (59%) บอกว่า นิ่งเฉย ไม่ได้ตอบ ไม่สนใจ เขาทำอะไรเราไม่ได้ (Be Strong) เด็ก 389 คน (17%) ตอบโต้ แกล้งกลับ เด็ก 578 คน (25%) ตัดเพื่อน หรือ Block คนแกล้ง จะได้ไม่ต้องติดต่อกันอีก เด็ก 399 คน (17%) ลบภาพหรือข้อมูลที่ทำให้เสียหาย อับอาย เด็ก 295 คน (13%) หลีกหนี หยุดใช้อินเทอร์เน็ตสักพัก เด็ก 590 คน (26%) เปลี่ยนการตั้งค่าความเป็นส่วนตัว เฉพาะเพื่อน เด็ก 669 คน (29%) ปรึกษาพ่อแม่ ผู้ปกครอง หรือครู เพื่อขอความช่วยเหลือ เด็ก 285 คน (12%) รวบรวมหลักฐานเพื่อแจ้งผู้ให้บริการ หรือ ตำรวจไซเบอร์ ให้ช่วยจัดการ เด็ก 303 คน (13%) อดทนรับกรรมต่อไป คิดว่าคงทำอะไรไม่ได้ ใครจะช่วยได้ และเด็ก 5 คน ทำสิ่งอื่น ๆ ที่ไม่ได้ระบุไว้ในตัวเลือก

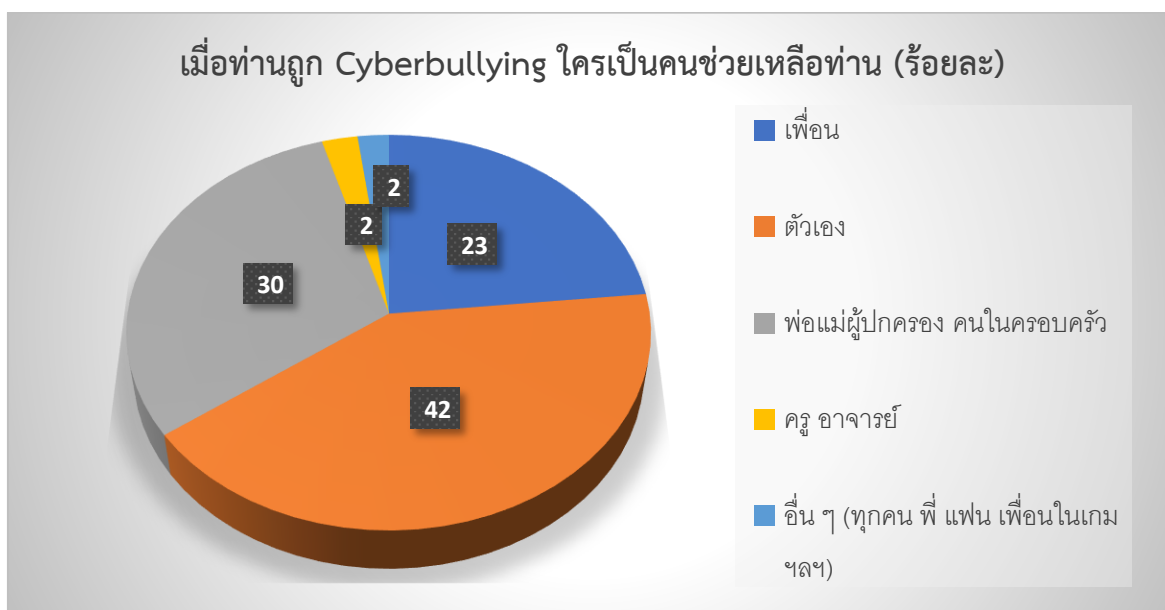
เมื่อท่านถูก Cyberbullying ท่านทำสิ่งใดต่อไปนี้ (ร้อยละ)



เมื่อท่านถูก Cyberbullying ใครเป็นคนช่วยเหลือท่าน	จำนวน	ร้อยละ
เพื่อน	532	23
ตัวเอง	948	42
พ่อแม่ผู้ปกครอง คนในครอบครัว	692	30
ครู อาจารย์	55	2
อื่น ๆ (ทุกคน พี่ แฟน เพื่อนในเกม ฯลฯ)	55	2

เมื่อถูก Cyberbullying เด็ก 532 คน (23%) มีเพื่อนให้การช่วยเหลือ เด็ก 948 คน (42%) ช่วยเหลือตัวเอง เด็ก 692 คน (30%) มีพ่อแม่ผู้ปกครอง คนในครอบครัวให้การช่วยเหลือ เด็ก 55 คน (2%) มีครู อาจารย์ ให้การช่วยเหลือ และเด็ก 55 คน (2%) ได้รับการช่วยเหลือจากผู้อื่น เช่น พี่ แฟน เพื่อนในเกม หรือคนที่รู้จักอื่น ๆ ฯลฯ

N=2,282



ท่านเคยกลั่นแกล้ง ุระราน คนอื่น ทางไซเบอร์ หรือไม่	จำนวน	ร้อยละ
เคย	1,152	8
ไม่เคย	13,793	92
รวม	14,945	100

เด็ก 8% เคยกลั่นแกล้งุระรานคนอื่นทางไซเบอร์

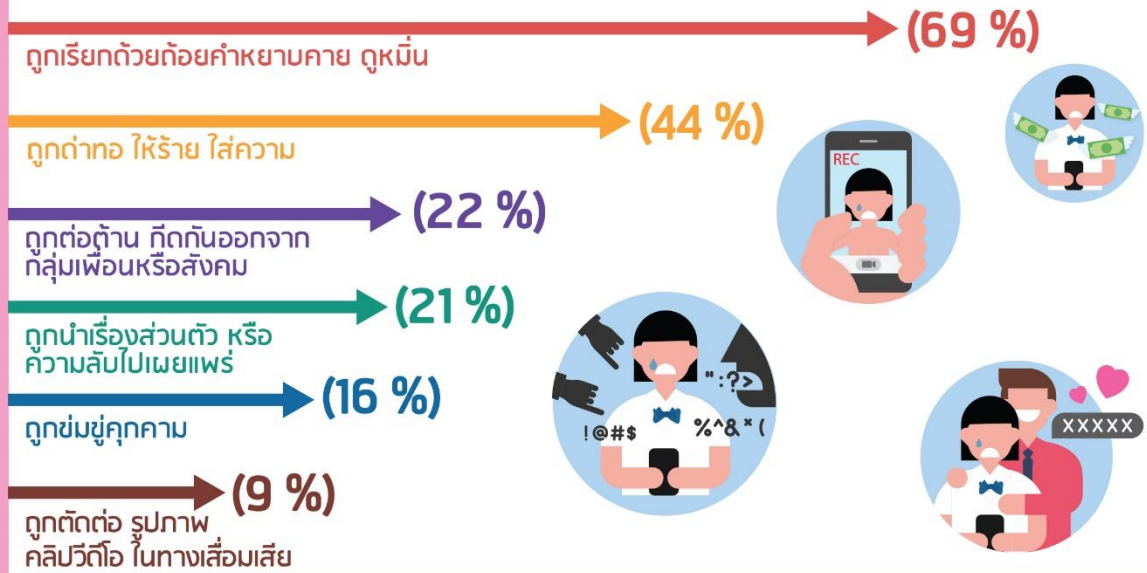
N=14,945



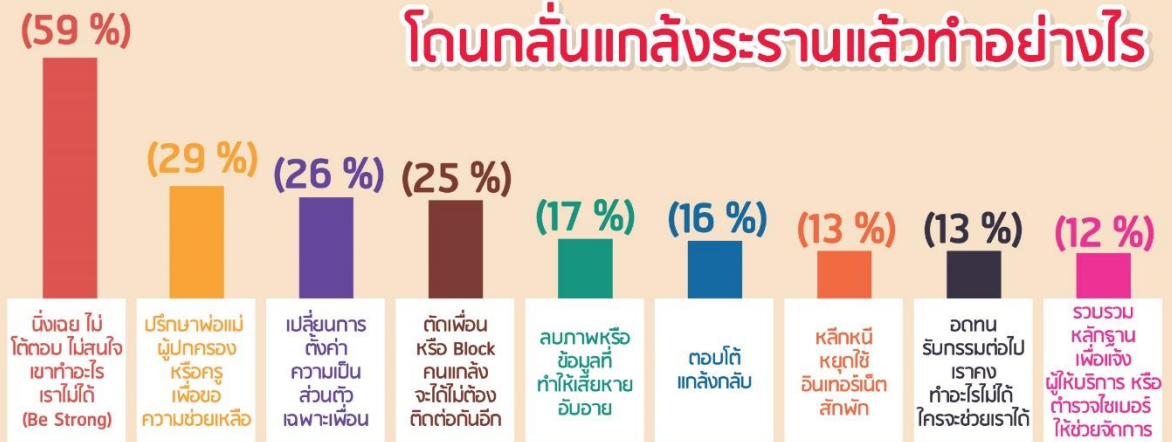
Cyber Bullying

COPAT ร่วมกับ มูลนิธิอินเทอร์เน็ตร่วมพัฒนาไทย สำรวจสถานการณ์เด็กกับภัยออนไลน์ 2563 เด็กอายุ 12-18 ปี จำนวน 14,945 คน

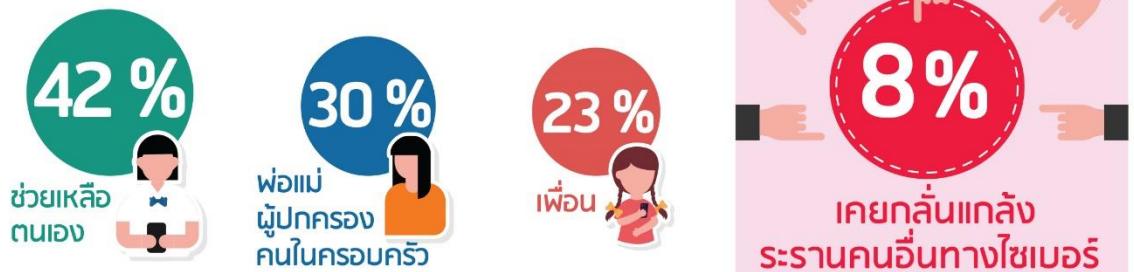
เมื่อสอบถามเด็ก 2,282 คน ที่โดนกลั่นแกล้งรังแก หรือระรานทางไซเบอร์ (Cyber Bullying)



โดนกลั่นแกล้งระรานแล้วทำอย่างไร



ใครเป็นคนช่วยเหลือ เมื่อโดนกลั่นแกล้งระราน



อินโฟกราฟิก โดย มูลนิธิอินเทอร์เน็ตร่วมพัฒนาไทย



เกี่ยวกับการสื่อสารเรื่องเพศ
ที่ไม่เหมาะสม และสื่อลามกอนาจารเด็ก

เมื่อท่านออนไลน์ เคยมีเพื่อนรุ่นพี่ หรือคนอื่นที่อายุมากกว่าท่าน เข้ามาพูดคุยเรื่องเพศที่ไม่เหมาะสม ส่งภาพ/วิดีโอ/สื่อลามกอนาจาร เช่น ภาพเปลือยหน้าอก กัน อวัยวะเพศ การร่วมเพศ สำเร็จความใคร่ โชว์ลามก การข่มขืนกระทำชำเรา ฯลฯ มาให้ท่าน บ้างหรือไม่	จำนวน	ร้อยละ
เคย	2,573	17
ไม่เคย	12,372	83
รวม	14,945	100

เด็ก 2,573 คน (17%) เคยมีเพื่อนรุ่นพี่ หรือคนอื่นที่อายุมากกว่าเข้ามาพูดคุยเรื่องเพศที่ไม่เหมาะสม ส่งภาพ/วิดีโอ/สื่อลามกอนาจาร มาให้

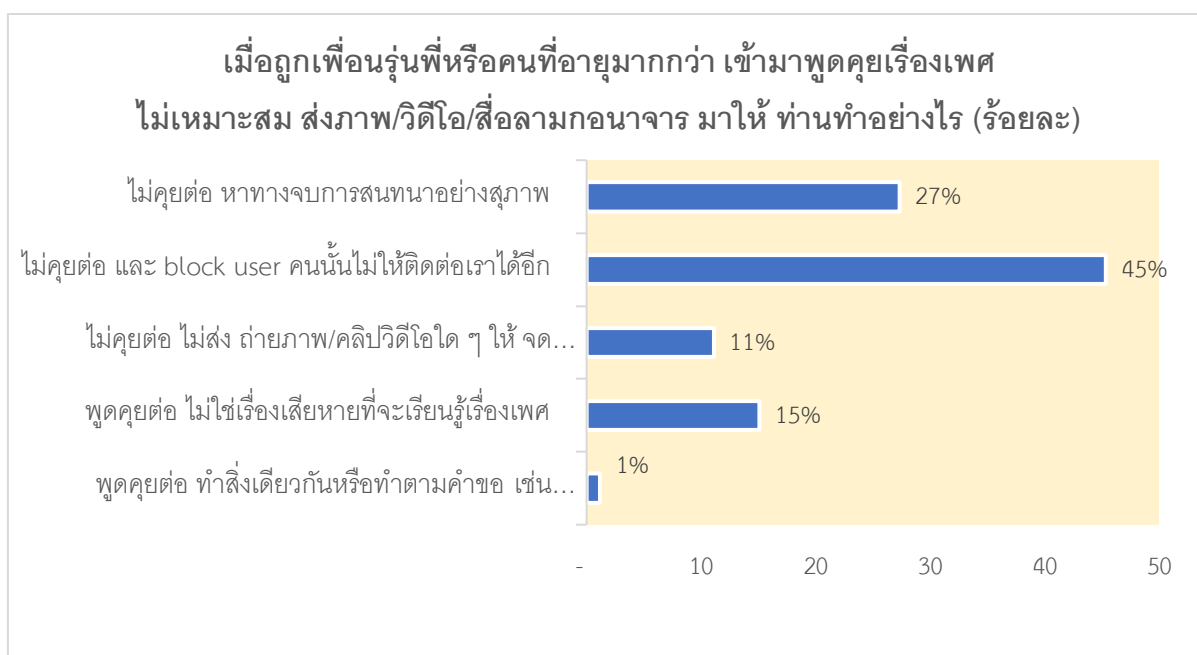
N=14,945



เมื่อถูกเพื่อนรุ่นพี่หรือคนที่อายุมากกว่า เข้ามาพูดคุยเรื่องเพศที่ไม่เหมาะสม ส่งภาพ/วิดีโอ/สื่อลามกอนาจาร มาให้	จำนวน	ร้อยละ
พูดคุยต่อ ทำสิ่งเดียวกันหรือทำตามคำขอ เช่น ถ่ายภาพ/คลิป ส่งให้เขา	30	1
พูดคุยต่อ ไม่ใช่เรื่องเสียหายที่จะเรียนรู้เรื่องเพศ	386	15
ไม่คุยต่อ ไม่ส่ง ไม่ถ่ายภาพ/คลิปวิดีโอใด ๆ ให้ จดรายละเอียดของเขา บอกพ่อแม่หรือครู หรือคนที่คิดว่าจะช่วยเหลือเราได้	284	11
ไม่คุยต่อ และ block user คนนั้นไม่ให้ติดต่อเราได้อีก	1,160	45
ไม่คุยต่อ หาทางจบการสนทนาอย่างสุภาพ	699	27
รวม	2,559	100

เมื่อถูกเพื่อนรุ่นพี่หรือคนที่อายุมากกว่า เข้ามาพูดคุยเรื่องเพศที่ไม่เหมาะสม ส่งภาพ/วิดีโอ/สื่อลามกอนาจาร มาให้ เด็ก 30 คน (1%) พูดคุยต่อ ทำสิ่งเดียวกันหรือทำตามคำขอ เช่น ถ่ายภาพ/คลิป ส่งให้เขา เด็ก 386 คน (15%) พูดคุยต่อ เพราะคิดว่าไม่ใช่เรื่องเสียหายที่จะเรียนรู้เรื่องเพศ เด็ก 284 คน (11%) ไม่คุยต่อ ไม่ส่ง ไม่ถ่ายภาพ/คลิปวิดีโอใด ๆ ให้ จดรายละเอียดของเขา บอกพ่อแม่หรือครู หรือคนที่คิดว่าจะช่วยเหลือเราได้ เด็ก 1,160 คน (45%) ไม่คุยต่อ และ block user คนนั้นไม่ให้ติดต่อเราได้อีก และเด็ก 699 คน (27%) ไม่คุยต่อ หาทางจบการสนทนาอย่างสุภาพ

N=2,559



ท่านเคย บันทึก (save) หรือ ดาวน์โหลด (download) สื่อลามกอนาจารเด็ก (ต่ำกว่า 18 ปี) มาเก็บไว้ในเครื่องคอมพิวเตอร์/โทรศัพท์มือถือ/อุปกรณ์จัดเก็บข้อมูล หรือพื้นที่ส่วนตัวบนอินเทอร์เน็ต หรือไม่	จำนวน	ร้อยละ
เคย	641	4
ไม่เคย	14,304	96
รวม	14,945	14,945

เด็ก 641 คน (4%) เคยบันทึก (save) หรือ ดาวน์โหลด (download) สื่อลามกอนาจารเด็ก (ต่ำกว่า 18 ปี) มาเก็บไว้ในเครื่องคอมพิวเตอร์/โทรศัพท์มือถือ/อุปกรณ์จัดเก็บข้อมูล หรือพื้นที่ส่วนตัวบนอินเทอร์เน็ต

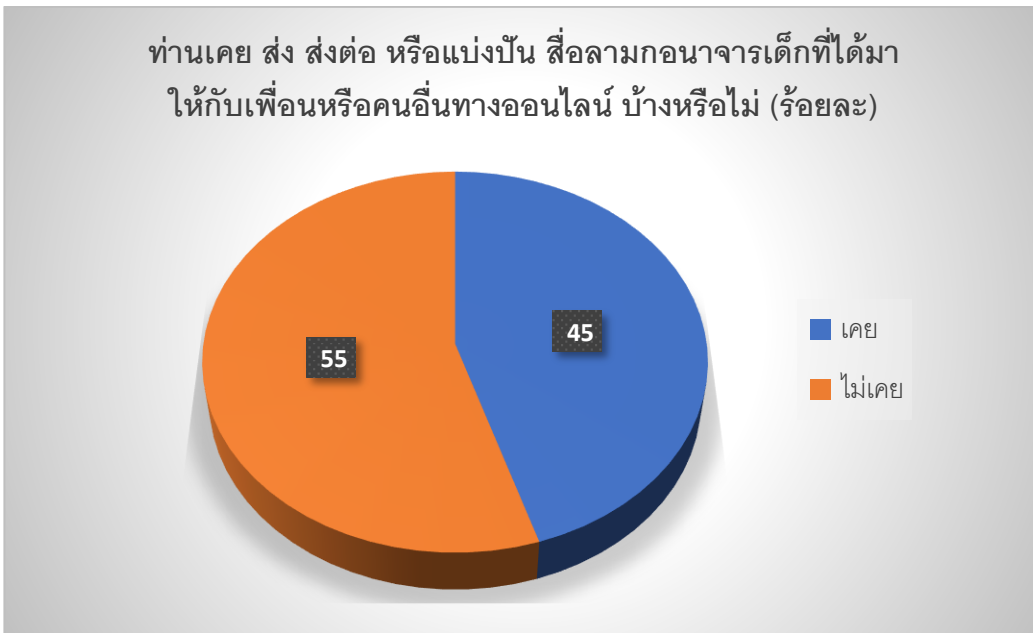
N=14,945



จากข้อก่อนหน้านี้ ท่านเคยส่ง (send) ส่งต่อ (forward) หรือแบ่งปัน (share) สื่อลามกอนาจารเด็ก ที่ท่านได้มา ให้กับเพื่อนหรือคนอื่นทางออนไลน์ บ้างหรือไม่	จำนวน	ร้อยละ
เคย	289	45
ไม่เคย	352	55
รวม	641	100

เด็ก 289 คน (45%) เคยส่ง (send) ส่งต่อ (forward) หรือแบ่งปัน (share) สื่อลามกอนาจารเด็ก ที่ได้มา ให้กับเพื่อนหรือคนอื่นทางออนไลน์

N=641



เด็ก 174 คน (1.2 %) เคยถ่ายภาพหรือวิดีโอตนเอง ในลักษณะเปลือย หรือลามกอนาจาร

ท่านเคยถ่ายภาพหรือวิดีโอตนเอง ในลักษณะเปลือย หรือลามกอนาจาร บ้างหรือไม่	จำนวน	ร้อยละ
เคย	174	1.2
ไม่เคย	14,771	98.8
รวม	14,945	100.0

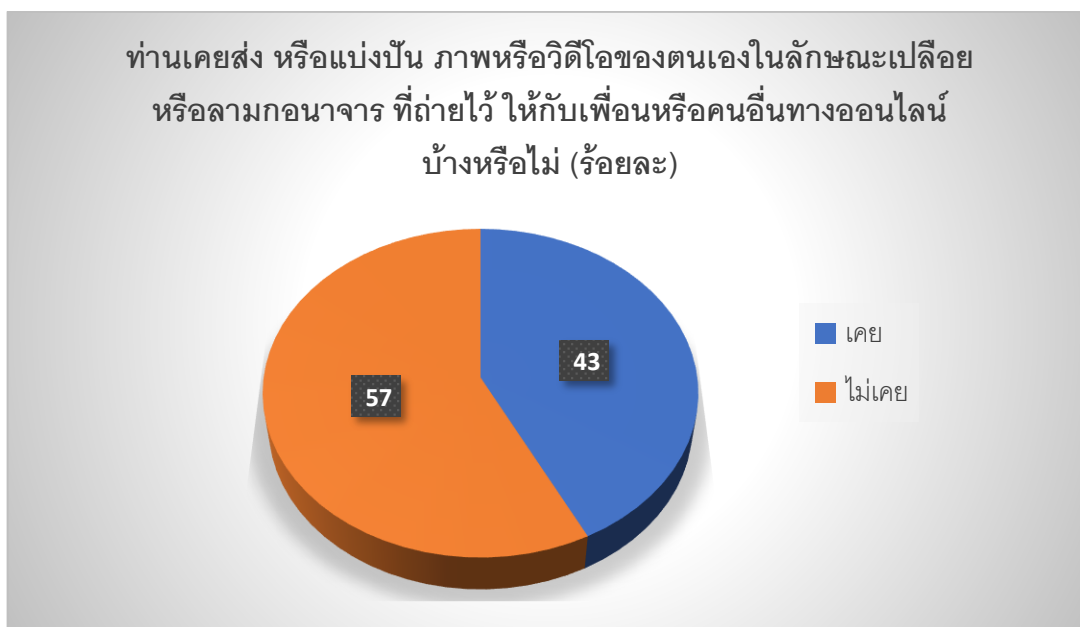
N=14,945



ท่านเคยส่ง (send) หรือแบ่งปัน (share) ภาพหรือวิดีโอในช้อก่อนหน้าให้เพื่อนหรือคนอื่นทางออนไลน์ บ้างหรือไม่	จำนวน	ร้อยละ
เคย	74	43
ไม่เคย	100	57
รวม	174	100

เด็ก 74 คน (43%) เคยส่งหรือแบ่งปันถ่ายภาพหรือวิดีโอตนเอง ในลักษณะเปลือยหรือลามกอนาจารให้กับเพื่อนหรือคนอื่นทางออนไลน์

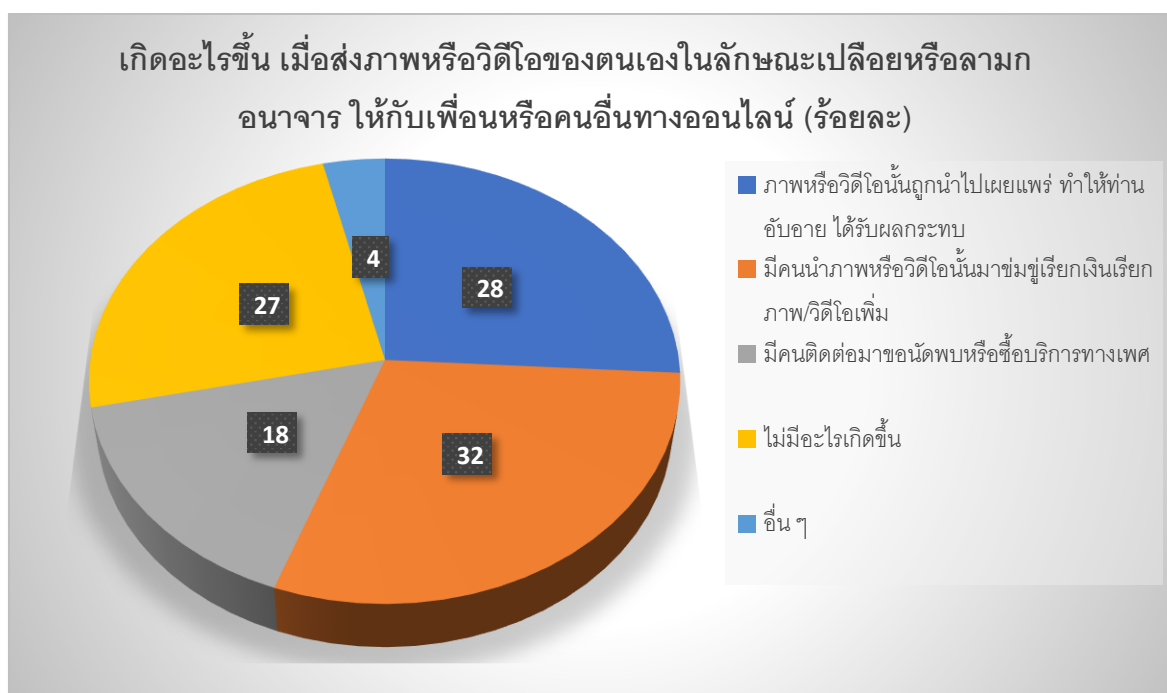
N=174



จากข้อก่อนหน้า ถ้าตอบว่าเคย เกิดอะไรขึ้นหลังจากนั้น	จำนวน	ร้อยละ
ภาพหรือวิดีโอที่ถูกลำนำไปเผยแพร่ ทำให้ท่านอับอาย ได้รับผลกระทบ	21	28
มีคนนำภาพหรือวิดีโอที่นำมาชมชู้เรียกเงิน เรียกภาพ/วิดีโอเพิ่ม	24	32
มีคนติดต่อมาขอนัดพบหรือซื้อบริการทางเพศ	13	18
ไม่มีอะไรเกิดขึ้น	20	27
อื่น ๆ	3	4

เมื่อเด็กส่งภาพถ่ายหรือวิดีโอตนเอง ในลักษณะเปลือยหรือลามกอนาจารให้กับเพื่อนหรือคนอื่นทางออนไลน์ เกิดผลอย่างน้อย 1 อย่าง ต่อไปนี้ เด็ก 21 คน (28%) บอกว่า ถูกลำนำภาพหรือวิดีโอที่ไปเผยแพร่ ทำให้อับอาย ได้รับผลกระทบ เด็ก 24 คน (32%) บอกว่า มีคนนำภาพหรือวิดีโอที่นำมาชมชู้เรียกเงิน เรียกภาพ/วิดีโอเพิ่ม เด็ก 13 คน (18%) บอกว่า มีคนติดต่อมาขอนัดพบหรือซื้อบริการทางเพศ และเด็ก 20 คน (27%) บอกว่า ยังไม่มีอะไรเกิดขึ้น

N=74



การละเมิดทางเพศออนไลน์

COPAT ร่วมกับ มูลนิธิอินเทอร์เน็ตร่วมพัฒนาไทย สํารวจสถานการณ์เด็กกับภัยออนไลน์ 2563 เด็กอายุ 12-18 ปี จำนวน 14,945 คน

เด็ก 2,573 คน มีประสบการณ์เพื่อนรุ่นพี่หรือคนอื่นที่อายุมากกว่าเข้ามาพูดคุยเรื่องเพศที่ไม่เหมาะสม ส่งสื่อบลามกอนาจารมาให้

พูดคุยต่อ ไม่ใช่เรื่องเสียหายที่จะเรียนรู้เรื่องเพศ

(15 %)

16%

พูดคุยกับรุ่นพี่ที่คุยเรื่องเพศด้วย

พูดคุยต่อ ทำสิ่งเดียวกัน

(1 %)

ไม่คุยต่อ และ block user คนนั้น

(45 %)

ไม่คุยต่อ จนการสนทนาอย่างสุภาพ

(27 %)

ไม่คุยต่อ และ จดรายละเอียดบอกพ่อแม่/ครู/คนช่วยเหลือ

(11 %)

GROOMING



เด็ก 641 คน เคยบันทึก (save) หรือ ดาวน์โหลด (download) สื่อบลามกอนาจารเด็ก (ต่ำกว่า 18 ปี) มาเก็บไว้ในเครื่องคอมพิวเตอร์/โทรศัพท์มือถือ/อุปกรณ์จัดเก็บข้อมูล หรือพื้นที่ส่วนตัวบนอินเทอร์เน็ต



45%

ส่ง (send) ส่งต่อ (forward) หรือแบ่งปัน (share) สื่อบลามกอนาจารเด็กที่ได้มา ให้กับเพื่อนหรือคนอื่นทางออนไลน์

เด็ก 174 คน เคยถ่ายภาพหรือวิดีโอตนเอง ในลักษณะเปลือย หรือลามกอนาจาร



(43 %)

ส่ง (send) หรือแบ่งปัน (share) ภาพหรือวิดีโอขึ้นไปให้เพื่อนหรือคนอื่น

(32 %)

มีคนนำภาพหรือวิดีโอขึ้นมาข่มขู่เรียกเงินเรียกภาพ/วิดีโอเพิ่ม

(28 %)

ภาพหรือวิดีโอที่ถูกนำไปเผยแพร่ ทำให้อับอายได้รับผลกระทบ

(18 %)

มีคนติดต่อมาข่มขู่หรือซื้อบริการทางเพศ

อินโฟกราฟิก โดย มูลนิธิอินเทอร์เน็ตร่วมพัฒนาไทย



ท่านเคยถูกคนอื่นถ่ายภาพหรือวิดีโอ ในลักษณะ เปลือย หรือลามกอนาจาร บ้างหรือไม่	จำนวน	ร้อยละ
เคย	178	1.2
ไม่เคย	14,767	98.8
รวม	14,945	100.0

เด็ก 178 คน (1.2%) เคยถูกคนอื่นถ่ายภาพหรือวิดีโอ ในลักษณะเปลือย หรือลามกอนาจาร

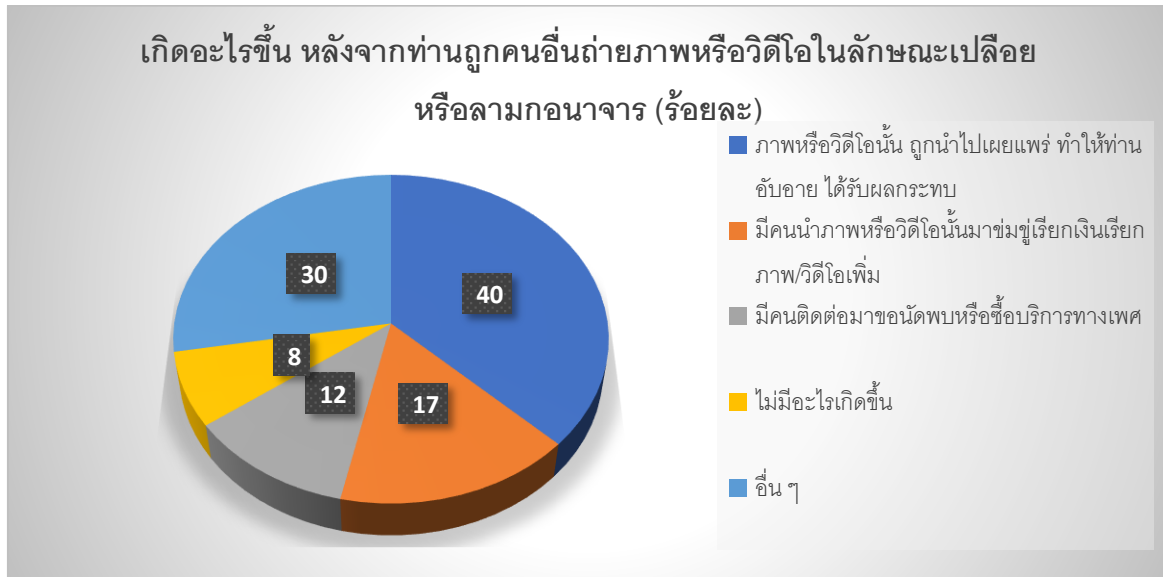
N=14,945



จากข้อก่อนหน้านี้ ถ้าตอบว่าเคย เกิดอะไรขึ้นหลังจากนั้น	จำนวน	ร้อยละ
ภาพหรือวิดีโอ นั้น ถูกนำไปเผยแพร่ ทำให้ท่านอับอาย ได้รับผลกระทบ	71	40
มีคนนำภาพหรือวิดีโอ นั้นมาข่มขู่เรียกเงินเรียกภาพ/วิดีโอเพิ่ม	31	17
มีคนติดต่อมาขอนัดพบหรือซื้อบริการทางเพศ	22	12
ไม่มีอะไรเกิดขึ้น	14	8
อื่น ๆ	53	30

หลังจากเด็กถูกคนอื่นถ่ายภาพหรือวิดีโอในลักษณะเปลือย หรือลามกอนาจารแล้ว เกิดผลอย่างน้อย 1 อย่าง ต่อไปนี้ เด็ก 71 คน (40%) บอกว่า ถูกนำภาพนำไปเผยแพร่ ทำให้อับอาย ได้รับผลกระทบ เด็ก 31 คน (17%) บอกว่า ถูกนำภาพหรือวิดีโอขึ้นมาข่มขู่เรียกเงินเรียกภาพ/วิดีโอเพิ่ม เด็ก 22คน (12%) บอกว่า มีคนติดต่อมาขอนัดพบหรือซื้อบริการทางเพศ และเด็ก 14 คน (8%) บอกว่ายังไม่มีอะไรเกิดขึ้น

N=178

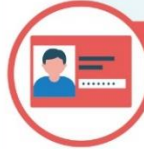


เกี่ยวกับการติดต่อกับเพื่อนออนไลน์

ข้อมูลส่วนบุคคล

COPAT ร่วมกับ มูลนิธิอินเทอร์เน็ตร่วมพัฒนาไทย ตรวจสอบสถานการณ์เด็กกับภัยออนไลน์ 2563 เด็กอายุ 12-18 ปี จำนวน 14,945 คน

ข้อมูลส่วนตัว 5 อันดับแรก ที่เด็กมักเปิดเผยกับเพื่อนออนไลน์



ชื่อ-นามสกุล ชื่อเล่น

(68 %)



(28 %)

ข้อมูลความชอบส่วนตัว เช่น อาหารที่ชอบกิน สถานที่ที่ชอบไป กิจกรรมยามว่างที่ชอบทำ ฯลฯ



(24 %)

ชื่อ ที่อยู่ โรงเรียน



(23 %)

ภาพถ่าย



(15 %)

หมายเลขโทรศัพท์มือถือ



ข้อควรระวัง

คนร้ายอาจใช้ข้อมูลส่วนตัวในการติดต่อคุกคาม คุกคาม ทำร้าย นำภาพไปติดต่อ หรืออาจใช้ชื่อแอบอ้างไปทำเรื่องไม่ดี

เด็ก 4,338 คน (29% ของกลุ่มตัวอย่าง) คิดว่าเมื่อติดต่อพูดคุยกับเพื่อนที่รู้จักกันทางออนไลน์ สักระยะหนึ่ง ก็ถึงเวลานัดพบกันจริง ๆ

7%

บอกว่า 1 สัปดาห์ทางออนไลน์ก็เพียงพอแล้วที่จะนัดเจอกัน

ข้อควรระวัง

การนัดเจอ หากเป็นมีจชาย อาจโดนข่มขู่ ทำร้ายร่างกาย จิตใจ ละเมิดทางเพศ



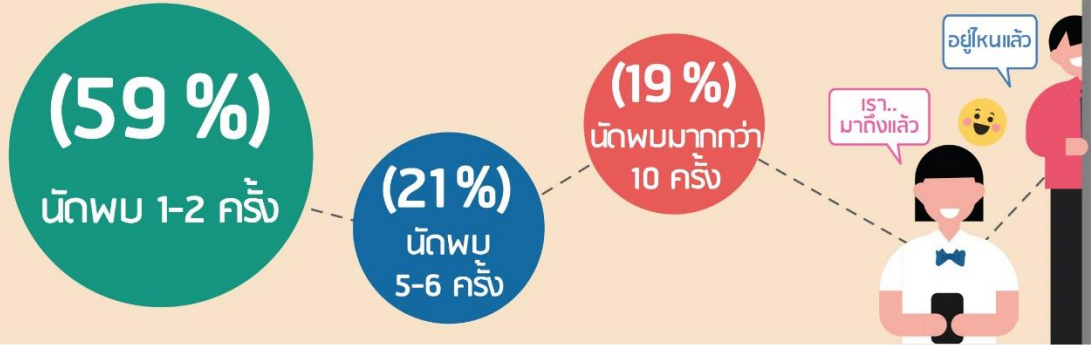
อินโฟกราฟิก โดย มูลนิธิอินเทอร์เน็ตร่วมพัฒนาไทย



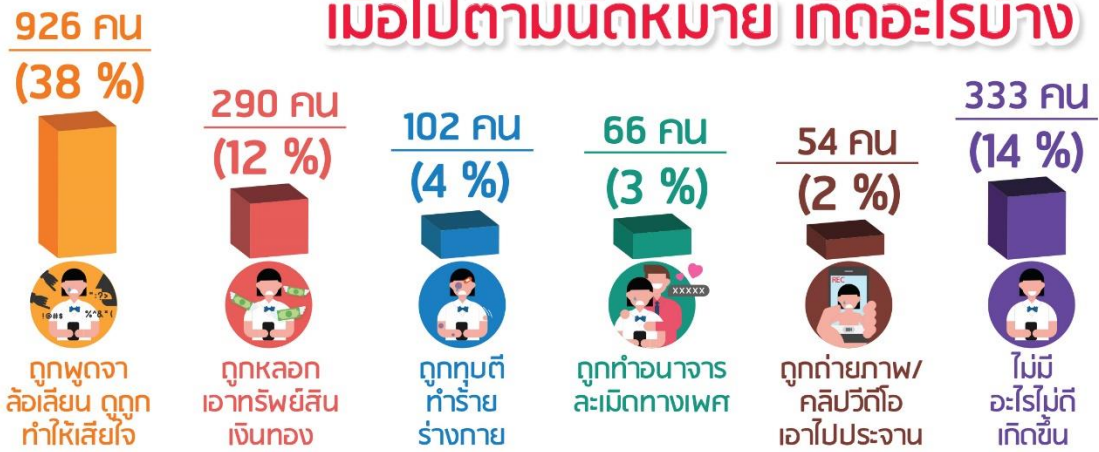
ข้อมูลส่วนบุคคล

COPAT ร่วมกับ มูลนิธิอินเทอร์เน็ตร่วมพัฒนาไทย สํารวจสถานการณ์เด็กกับภัยออนไลน์ 2563 เด็กอายุ 12-18 ปี จำนวน 14,945 คน

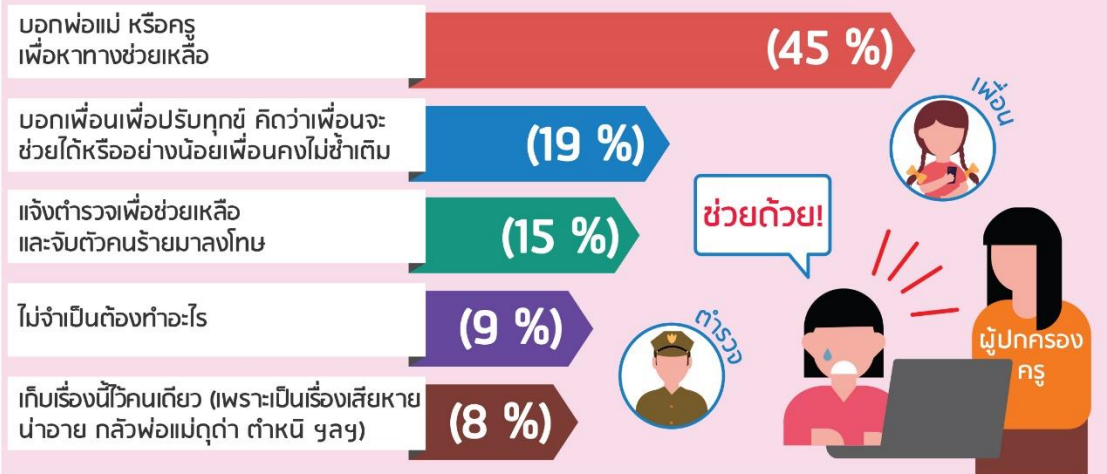
เด็ก 2,461 คน นัดพบกับเพื่อนออนไลน์ ในช่วง 12 เดือนที่ผ่านมา



เมื่อไปตามนัดหมาย เกิดอะไรบ้าง



เมื่อไปตามนัดหมายแล้วเกิดเรื่องไม่ดี ทำอย่างไร



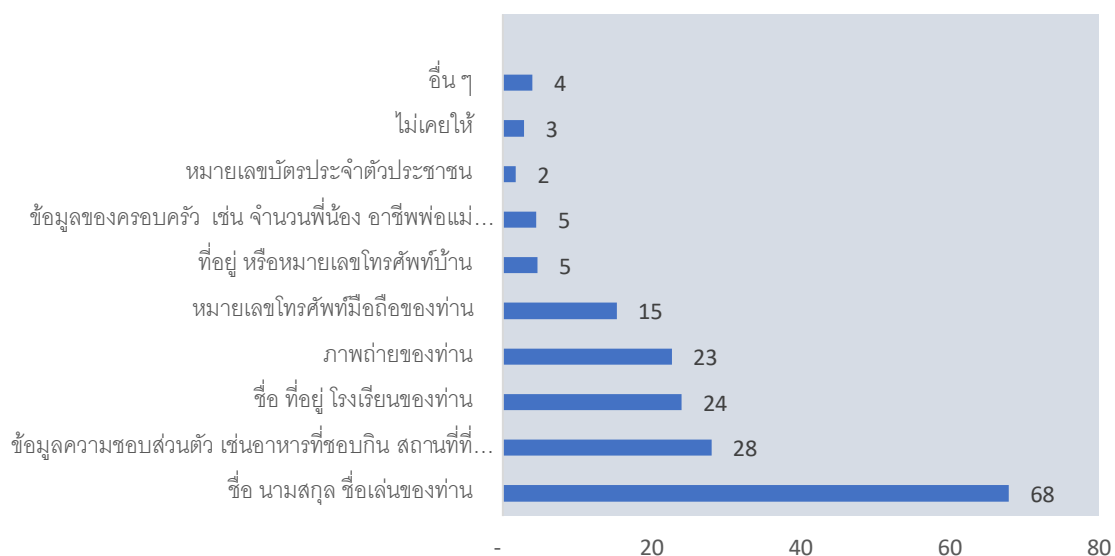
อินโฟกราฟิก โดย มูลนิธิอินเทอร์เน็ตร่วมพัฒนาไทย



ท่านให้ข้อมูลส่วนตัวอะไรบ้างกับเพื่อนที่เพิ่งรู้จักกันทางออนไลน์	จำนวน	ร้อยละ
ชื่อ นามสกุล ชื่อเล่นของท่าน	10,150	68
ข้อมูลความชอบส่วนตัว เช่นอาหารที่ชอบกิน สถานที่ที่ชอบไป กิจกรรมยามว่างที่ชอบทำ ฯลฯ	4,187	28
ชื่อ ที่อยู่ โรงเรียนของท่าน	3,509	24
ภาพถ่ายของท่าน	3,391	23
หมายเลขโทรศัพท์มือถือของท่าน	2,290	15
ที่อยู่ หรือหมายเลขโทรศัพท์บ้าน	695	5
ข้อมูลของครอบครัว เช่น จำนวนพี่น้อง อาชีพพ่อแม่ รายได้ สัตว์เลี้ยง ฯลฯ	675	5
หมายเลขบัตรประจำตัวประชาชน	264	2
ไม่เคยให้	431	3
อื่น ๆ	712	4

เด็ก 10,150 คน (68%) ให้ข้อมูล ชื่อ นามสกุล ชื่อเล่น กับเพื่อนที่เพิ่งรู้จักกันทางออนไลน์ เด็ก 4,187 คน (28%) ให้ข้อมูลความชอบส่วนตัว เช่นอาหารที่ชอบกิน สถานที่ที่ชอบไป กิจกรรมยามว่างที่ชอบทำ ฯลฯ เด็ก 3,509 คน (24%) ให้ชื่อ ที่อยู่ โรงเรียน เด็ก 3,391 คน (23%) ให้ภาพถ่ายของเด็ก เด็ก 2,290 คน (15%) ให้เบอร์โทรศัพท์มือถือของเด็ก เด็ก 695 คน (5%) ให้ที่อยู่ หรือหมายเลขโทรศัพท์บ้าน เด็ก 675 คน (5%) ให้ข้อมูลของครอบครัว เช่น จำนวนพี่น้อง อาชีพพ่อแม่ รายได้ สัตว์เลี้ยง ฯลฯ เด็ก 264 คน (2%) ให้หมายเลขบัตรประจำตัวประชาชน เด็ก 431 คน (3%) ไม่เคยให้ข้อมูลใด ๆ และเด็ก 712 คน (4%) ให้ข้อมูลอื่น ๆ ที่ไม่ได้ระบุไว้ในตัวเลือก

ท่านให้ข้อมูลส่วนตัวอะไรบ้างกับเพื่อนที่เพิ่งรู้จักกันทางออนไลน์ (ร้อยละ)



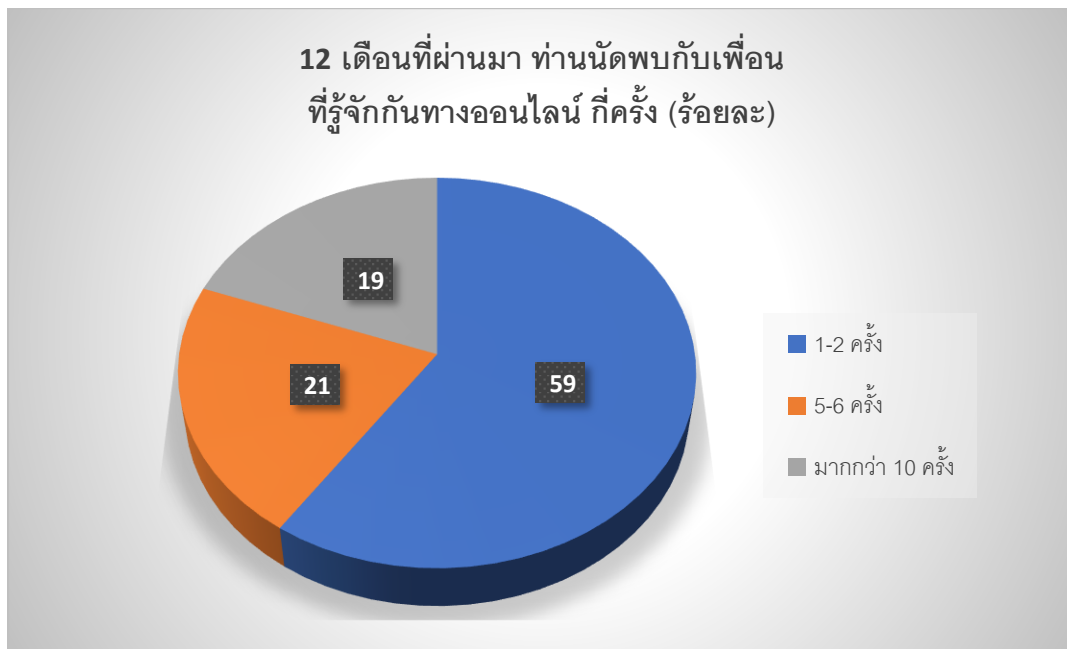
ท่านคิดว่า ท่านติดต่อพูดคุยกับเพื่อนที่รู้จักกันทางออนไลน์นานเท่าใด จึงจะถึงเวลานัดพบกันจริง ๆ	จำนวน	ร้อยละ
1 สัปดาห์	1,015	7
1 เดือน	965	6
3 เดือน	963	6
6 เดือน	565	4
12 เดือน	830	6
ไม่ควรนัดพบ เพราะอาจเกิดอันตรายแล้วใครจะช่วยให้	10,607	71
รวม	14,945	100

เด็ก บอกว่า จะนัดพบกันจริงกับเพื่อนทางออนไลน์ เมื่อคุยกันเป็นเวลา 1 สัปดาห์ จำนวน 1,015 คน (7%) เมื่อคุยเป็นเวลา 1 เดือน จำนวน 965 คน (6%) เมื่อคุยกันเป็นเวลา 3 เดือน จำนวน 963 คน (6%) เมื่อคุยกันเป็นเวลา 6 เดือน จำนวน 565 คน (4%) เมื่อคุยกันเป็นเวลา 12 เดือน จำนวน 830 คน (6%) และเด็กจำนวน 10,607 คน (71%) บอกว่าไม่ควรนัดพบ เพราะอาจเกิดอันตรายแล้วใครจะช่วยให้

ท่าน นัดพบ กับเพื่อนที่รู้จักกันทางออนไลน์ กี่ครั้ง (ในช่วง 12 เดือนที่ผ่านมา)	จำนวน	ร้อยละ
1-2 ครั้ง	1,464	59
5-6 ครั้ง	522	21
มากกว่า 10 ครั้ง	475	19
รวม	2,461	100

ในช่วง 12 เดือนที่ผ่านมา เด็ก 1,464 คน (59%) นัดพบกับเพื่อนที่รู้จักกันทางออนไลน์ 1-2 ครั้ง เด็ก 522 คน (21%) นัดพบกับเพื่อนที่รู้จักกันทางออนไลน์ 5-6 ครั้ง และเด็ก 475 คน (19%) นัดพบกับเพื่อนที่รู้จักกันทางออนไลน์มากกว่า 10 ครั้ง

N=2,461

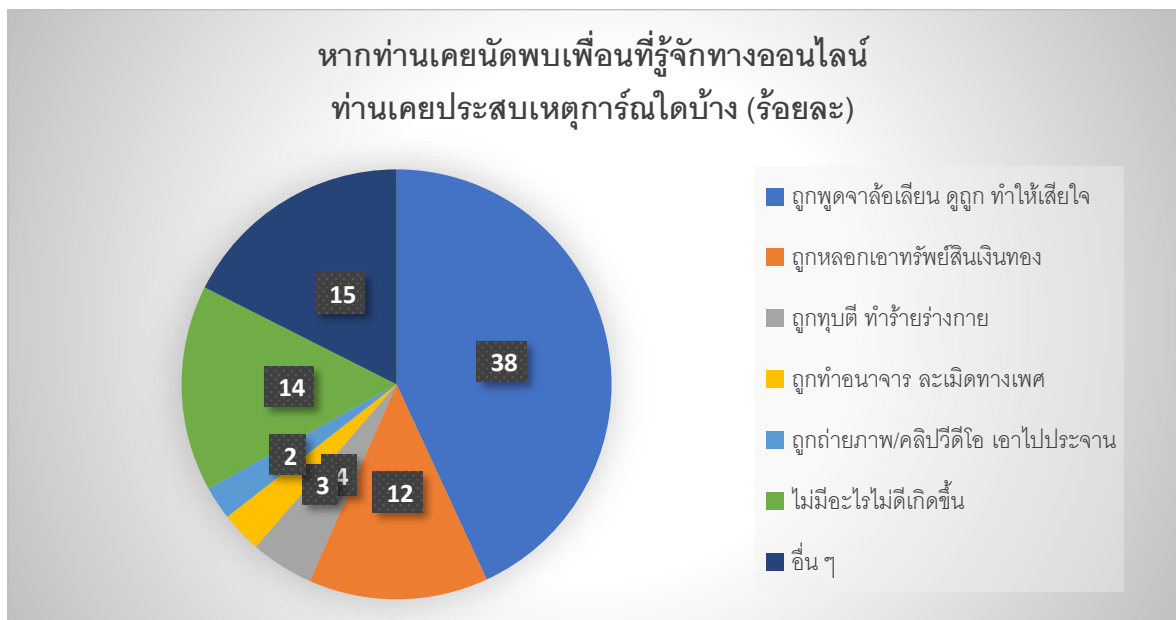


เมื่อเด็กนัดพบเพื่อนที่รู้จักกันทางออนไลน์ เด็ก 926 คน (38%) เคยถูกพุดจาล้อเลียน ดุถูก ทำให้

จากข้อที่ผ่านมา หากท่านเคยนัดพบเพื่อนที่รู้จักกันทางออนไลน์ ท่านเคยประสบกับเหตุการณ์ใดบ้าง	จำนวน	ร้อยละ
ถูกพุดจาล้อเลียน ดุถูก ทำให้เสียใจ	926	38
ถูกหลอกเอาทรัพย์สินเงินทอง	290	12
ถูกทุบตี ทำร้ายร่างกาย	102	4
ถูกทำอนาจาร ละเมิดทางเพศ	66	3
ถูกถ่ายภาพ/คลิปวิดีโอ เอาไปประจาน	54	2
ไม่มีอะไรไม่ดีเกิดขึ้น	333	14
อื่น ๆ	377	15

เสียใจ เด็ก 290 คน (12%) ถูกหลอกเอาทรัพย์สินเงินทอง เด็ก 102 คน (4%) ถูกทุบตี ทำร้ายร่างกาย เด็ก 66 คน (3%) ถูกทำอนาจาร ละเมิดทางเพศ เด็ก 54 คน (2%) ถูกถ่ายภาพ/คลิปวิดีโอ เอาไปประจาน เด็ก 333 คน (14%) บอกว่าไม่มีอะไรไม่ดีเกิดขึ้น และเด็ก 377 คน (15%) บอกว่ามีสิ่งอื่น ๆ ที่ไม่ได้ระบุไว้ในตัวเลือกเกิดขึ้น

N=2,461

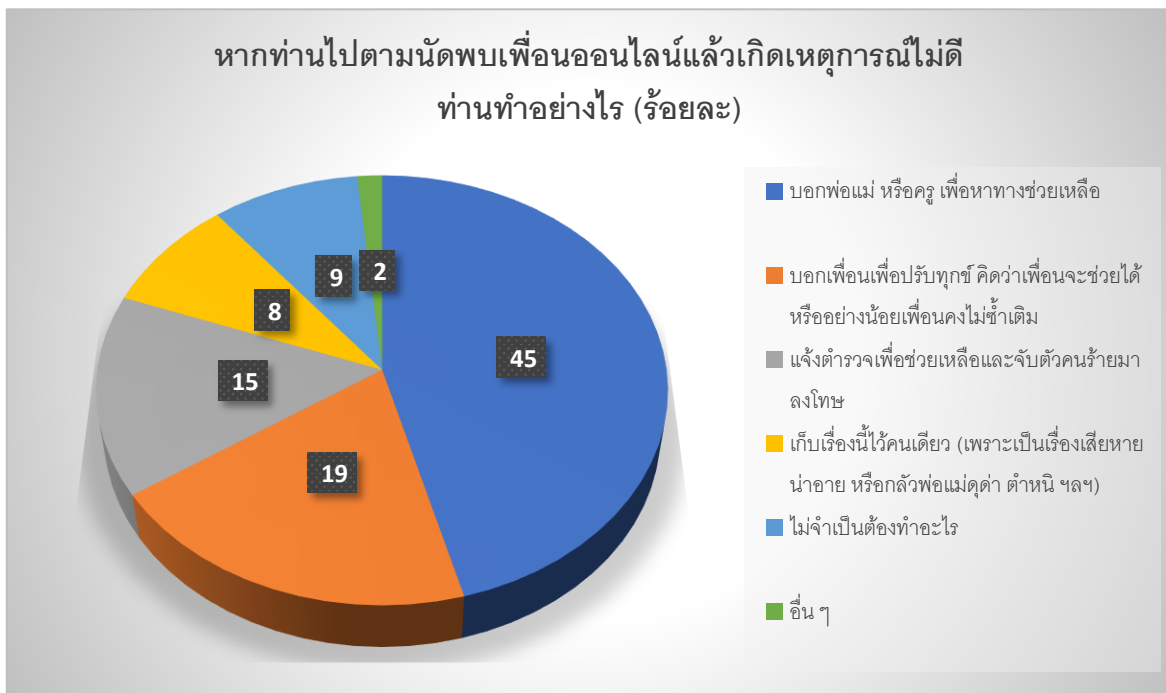


หากท่านไปตามนัด แล้วเกิดเหตุการณ์ไม่ดี ตามข้อก่อนหน้านี้ ท่านทำอย่างไร	จำนวน	ร้อยละ
--	-------	--------

บอกพ่อแม่ หรือครู เพื่อหาทางช่วยเหลือ	1,105	45
บอกเพื่อนเพื่อปรับทุกข์ คิดว่าเพื่อนจะช่วยให้ หรืออย่างน้อยเพื่อนคงไม่ซ้ำเติม	478	19
แจ้งตำรวจเพื่อช่วยเหลือและจับตัวคนร้ายมาลงโทษ	364	15
เก็บเรื่องนี้ไว้คนเดียว (เป็นเรื่องเสียหาย น่าอาย หรือกลัวพ่อแม่ดูดำ ต่ำหนิ ฯลฯ)	208	8
ไม่จำเป็นต้องทำอะไร	227	9
อื่น ๆ	37	2

หากเด็กไปตามนัดพบเพื่อนออนไลน์ แล้วเกิดเหตุการณ์ไม่ดี เด็ก 1,105 คน (45%) บอกพ่อแม่ หรือครู เพื่อหาทางช่วยเหลือ เด็ก 478 คน (19%) บอกเพื่อนเพื่อปรับทุกข์ คิดว่าเพื่อนจะช่วยให้ หรืออย่างน้อยเพื่อนคงไม่ซ้ำเติม เด็ก 364 คน (15%) แจ้งตำรวจเพื่อช่วยเหลือและจับตัวคนร้ายมาลงโทษ เด็ก 208 คน (8%) เก็บเรื่องนี้ไว้คนเดียว (เพราะเป็นเรื่องเสียหาย น่าอาย หรือกลัวพ่อแม่ดูดำ ต่ำหนิ ฯลฯ) เด็ก 227 คน (9%) บอกว่าไม่จำเป็นต้องทำอะไร และเด็ก 37 คน (2%) บอกว่าทำสิ่งอื่น ๆ ที่ไม่ได้ระบุไว้ในตัวเลือก

N=2,461



แนวทางแนะนำบุตรหลาน

ออนไลน์ปลอดภัย สร้างสรรค์ รู้เท่าทัน

หยุดโควิด ไม่ติดโซเชียล

ในช่วงสถานการณ์ โควิด-19 ที่มีการใช้สื่อออนไลน์มากกว่าปกติ
ควรมีคำแนะนำในการใช้งานสื่อออนไลน์ให้กับบุตรหลาน

1

ใช้เวลากับหน้าจอแต่พอดี ก่อนที่จะเป็นโรคติดอินเทอร์เน็ต
หรือ โรคติดเกม และควรพักสายตา ลุกยืดเส้นยืดสายบ้าง

- ต่ำกว่า 2 ชม ไม่ควรใช้สื่อจอใด ๆ เลย
- ปฐมวัย ใช้ไม่เกินวันละ 1 ชั่วโมง โดยพ่อแม่ต้องเล่นกับลูก
- เด็กโต สามารถใช้สื่อด้วยตนเองได้มากขึ้นตามวัย แต่ไม่ควรเกินวันละ 2-3 ชั่วโมง และพ่อแม่ก็ควรพูดคุยถามไถ่ว่าใช้อะไรอย่างไร ชี้แนะในสิ่งที่ไม่เหมาะสม



⊗ ไม่แชร์

2

เลือกดูและใช้ข้อมูลที่เป็นประโยชน์ ข้อมูลที่ไม่ผิดกฎหมาย
งดข้อมูลที่สร้างความตื่นตระหนก ข่าวปลอม
การกลั่นแกล้งรังแก หรือเรื่องที่ทำให้เครียด

3

ไม่แชร์ข้อมูลที่ผิดกฎหมาย ไม่แสดงความเห็นในทาง
หมิ่นประมาท ยุแหยง ให้อับอาย ใส่ความ ละเมิดหรือทำร้ายผู้อื่น



4

ไม่เล่นพนัน เกมรุนแรง สื่อลามกอนาจาร กระทำหรือ
ชักชวนทำกิจกรรมที่ผิดกฎหมาย/อันตราย

5

ไม่หลงเชื่อคนแปลกหน้าออนไลน์ ต้องตระหนักว่ารูปโปรไฟล์
ชื่อบัญชี หรือตัวตนบนโลกออนไลน์นั้นปลอมแปลงกันได้ง่ายมาก

ห้ามนัดพบกับเพื่อนที่รู้จักกันทางออนไลน์โดยเด็ดขาด

อินโฟกราฟิก โดย มูลนิธิอินเทอร์เน็ตร่วมพัฒนาไทย



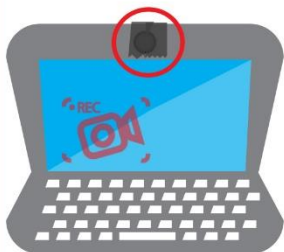
แนวทางแนะนำบุตรหลาน

ออนไลน์ปลอดภัย สร้างสรรค์ รู้เท่าทัน

หยุดโควิด ไม่ติดโซเชียล

6 ไม่ใช้งานในห้องส่วนตัว โดยเฉพาะการเปิดกล้องพูดคุยกับเพื่อนออนไลน์

มีความเสี่ยงที่จะได้รับสื่อลามกอนาจารหรือถูกโน้มน้าวชักจูงให้ส่งภาพหรือวิดีโอในลักษณะเดียวกัน



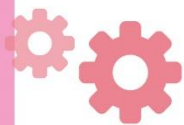
7 ไม่เปิดกล้องไว้ตลอดเวลา เพราะอาจโดนเจาะเข้าสู่ระบบควบคุมกล้องให้ถ่ายและบันทึกภาพส่วนตัวได้ตลอด

ควรหากระดาษหรือแผ่นปิดด้านหน้าเลนส์ไว้เมื่อไม่ได้ใช้งาน ควรแต่งตัวให้เรียบร้อยเมื่อใช้สื่อออนไลน์เป็นการป้องกันไว้ก่อน

8 ไม่ใส่ข้อมูลส่วนตัวมากเกินไปบนโลกออนไลน์ เพราะอาจมีผู้ไม่ประสงค์ดีนำไปใช้

อาจมีการนำภาพใบหน้าไปตัดต่อให้เสียหาย มาตีพิมพ์ที่บ้านหรือโรงเรียน โดยใช้ข้อมูลที่เรากลั่นไว้เองในสื่อโซเชียล

ประวัติส่วนตัว
ชื่อ-สกุลจริง
ที่อยู่
โรงเรียน
เบอร์โทรศัพท์
เลขบัตรประชาชน
ไม่แชร์



Settings/ตั้งค่า



9 ไม่ควรตั้งค่าสื่อโซเชียลเป็นสาธารณะ (public) เพื่อคัดคนที่เข้ามาอ่านหรือนำข้อมูลไปใช้ให้เป็นเฉพาะคนรู้จัก

ควรเลือกรับเพื่อนออนไลน์ (add/accept friend) เฉพาะคนที่รู้จักกันจริงๆ

10 ควรรักษารหัสผ่านเป็นความลับ และเปลี่ยนรหัสผ่านทุก 3 เดือน เพื่อป้องกันคนอื่นแอบเข้ามาใช้ระบบของเราไปกระทำการที่ไม่ดี



อินโฟกราฟิก โดย มูลนิธิอินเทอร์เน็ตร่วมพัฒนาไทย



คำแนะนำ...สำหรับผู้ปกครอง

นอกจากจะต้องสอดส่องดูแลและให้คำแนะนำแก่บุตรหลาน
ในการออนไลน์อย่างปลอดภัยสร้างสรรค์และรู้เท่าทันแล้ว
พ่อแม่ผู้ปกครองควรมั่นสังเกตบุตรหลานและมองหาความช่วยเหลือเมื่อเกิดเหตุ

1. หมั่นสังเกตบุตรหลานว่ามีพฤติกรรม สุ่มเสี่ยง ลับๆ ล่อๆ แปลกๆ ไปหรือไม่

แอบคุ้ยโทรศัพท์หรือใช้คอมพิวเตอร์ มีข้าวของราคาแพง มีเงินทองใช้จ่ายมากขึ้น
โดยไม่บอกเหตุผล (เขาอาจเล่นพนัน ขาดภาพลักษณ์ส่วนตัว กระทำผิดกฎหมาย
ได้เงินมาโดยมิชอบ) เป็นหนี้หรือเงินไม่พอใช้โดยไม่ทราบสาเหตุ (เขาอาจเสียพนัน
ติดเกม หรือสั่งซื้อของทางออนไลน์ ฯลฯ) เก็บตัว ซึมเศร้า หวาดกลัว
(เขาอาจโดนกลั่นแกล้งรังแก ถูกละเมิดทางเพศ หรือถูกกระทำความรุนแรง)



2. เมื่อเกิดเหตุโดนละเมิดทางออนไลน์ ไม่ควรตำหนิหรือ กล่าวโทษว่าเป็นความผิดของเด็ก เนื่องจากเด็กมักถูก ล่อลวงแสวงหาประโยชน์ได้ง่าย ควรส่งเสริมให้บอก พ่อแม่หรือครูเพื่อหาทางช่วยเหลือฟื้นฟูเยียวยา สภาพจิตใจและร่างกาย

ติดต่อขอความช่วยเหลือ

บ้านพักเด็กและครอบครัวประจำจังหวัด

หรือโทร สายด่วน พม. 1300, มูลนิธิสายเด็ก 1387,

สายด่วนกรมสุขภาพจิต 1323

สื่อลามกและการละเมิดทางเพศเด็ก แจ้ง

คณะกรรมการปราบปรามการล่อลวงละเมิดทางเพศ

เด็กทางอินเทอร์เน็ต สายด่วน 1559

หรือที่ เฟซบุ๊ก TICAC2016

หรือแจ้ง ไทยฮอตไลน์ www.thaihotline.org



อินโฟกราฟิก โดย มูลนิธิอินเทอร์เน็ตร่วมพัฒนาไทย





ดาวน์โหลดเอกสารนี้ที่



มูลนิธิอินเทอร์เน็ตร่วมพัฒนาไทย

ห้อง 3c15 ชั้น 3 เลขที่ 723 อาคารศุภกาการ ถนนเจริญนคร

แขวงคลองตันใหม่ เขตคลองสาน กรุงเทพฯ 10600

โทรศัพท์ :0-2860-1358 โทรสาร :0-2860-3437

เว็บไซต์ : <https://inetfoundation.or.th>