

ความต่างบนความเหมือนของดิจิทัลเนทีฟไทย¹

Divides among Thai Digital Natives

อัจฉรา เอ็นซ์²พัชนี เชยจรรยา³

บทคัดย่อ

การศึกษานี้มีวัตถุประสงค์เพื่อศึกษาสถานการณ์ความเหลื่อมล้ำทางดิจิทัลของดิจิทัลเนทีฟในกรุงเทพมหานคร โดยการสำรวจตัวอย่างวัยรุ่นที่กำลังศึกษาอยู่ในโรงเรียนมัธยมศึกษาสายสามัญ ในปี พ.ศ. 2561 จำนวน 808 คน ด้วยแบบสอบถามให้วัยรุ่นกรอกเอง การวิเคราะห์ข้อมูลใช้ทั้งสถิติพรรณนาและสถิติอนุมาน ผลการศึกษา พบว่า แม้วัยรุ่นในกรุงเทพมหานครคือดิจิทัลเนทีฟในพื้นที่ที่มีการใช้เทคโนโลยีสารสนเทศและการสื่อสารสูงสุดของประเทศเหมือนกัน แต่ก็ยังมีความแตกต่างกันในด้านต่างๆ อย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ 0.05 ประกอบด้วย 1) ความเหลื่อมล้ำทางดิจิทัลระยะที่ 1 ได้แก่ จำนวนอุปกรณ์ดิจิทัลและการเชื่อมต่ออินเทอร์เน็ตในบ้านแตกต่างกันระหว่างวัยรุ่นที่มีรายได้ครอบครัวและระดับการศึกษาของพ่อแม่ต่างกัน และ 2) ความเหลื่อมล้ำทางดิจิทัลระยะที่ 2 ได้แก่ ปริมาณการใช้อินเทอร์เน็ตของวัยรุ่นแตกต่างกันระหว่างเพศและทัศนคติต่ออินเทอร์เน็ต ทักษะทางดิจิทัลแตกต่างกันระหว่างเพศ อายุและทัศนคติต่ออินเทอร์เน็ต และกิจกรรมทางดิจิทัลด้านหาความรู้แตกต่างกันระหว่างเพศ กิจกรรมทางดิจิทัลด้านบันเทิงแตกต่างกันระหว่างเพศ อายุและทัศนคติต่ออินเทอร์เน็ต แต่กิจกรรมทางดิจิทัลด้านสังคมแตกต่างกันระหว่างทัศนคติต่ออินเทอร์เน็ตเท่านั้น

คำสำคัญ ความเหลื่อมล้ำทางดิจิทัล ดิจิทัลเนทีฟ วัยรุ่นไทย

¹ บทความนี้เป็นส่วนหนึ่งของวิทยานิพนธ์ในการศึกษาตามหลักสูตรปรัชญาดุษฎีบัณฑิต สาขาวิชานิเทศศาสตร์และนวัตกรรม คณะนิเทศศาสตร์และนวัตกรรมการจัดการ สถาบันบัณฑิตพัฒนบริหารศาสตร์

² นักศึกษาหลักสูตรปรัชญาดุษฎีบัณฑิต สาขาวิชานิเทศศาสตร์และนวัตกรรม คณะนิเทศศาสตร์และนวัตกรรมการจัดการ สถาบันบัณฑิตพัฒนบริหารศาสตร์

³ ศาสตราจารย์ประจำคณะนิเทศศาสตร์และนวัตกรรมการจัดการ สถาบันบัณฑิตพัฒนบริหารศาสตร์



Abstract

The objective of this study is to investigate the digital divide among Bangkok digital natives. A sample survey was used to collect data by self-administered questionnaires from 808 adolescents enrolling in secondary-level schools in 2018. Statistics, both descriptive and inferential, were used in data analyses. Results: Although Bangkok adolescents were digital natives living in the area with the highest proportions of information-and-communication technology possession and uses, they were different in many digital-related variables at a 0.05 significance level. These included, first, the first-level digital divide which was found that adolescents of different family-income level and parents' educational level showed differences in number of digital devices and the Internet-connection at home. Next, the second-level digital divide consisted of 1) adolescents of different gender and attitude toward the Internet showed differences in quantity of internet uses; 2) adolescents of different gender, age and attitude toward the Internet showed differences in digital skills; and 3) adolescents of different gender showed differences in performing knowledge-seeking digital activities. While adolescents of different gender, age and attitude toward the Internet showed differences in performing entertaining activities, adolescents of different attitude toward the Internet, however, showed only differences in performing social activities.

Keywords: Digital divide, Digital natives, Thai adolescents

ความเป็นมาและความสำคัญของปัญหา

ดิจิทัลเนทีฟ (digital natives) คือบุคคลที่เกิดและเติบโตมากับเทคโนโลยีดิจิทัล และมีการดำเนินชีวิตอยู่ท่ามกลางอุปกรณ์ดิจิทัลต่างๆ เช่น คอมพิวเตอร์ โทรศัพท์มือถือ กล้องดิจิทัล เครื่องเล่นเพลงดิจิทัล ฯลฯ (Prenkys, 2001) วัยรุ่น (adolescent) ซึ่งหมายถึงประชากรอายุ 10-19 ปี ตามนิยามขององค์การอนามัยโลก (World Health Organization, 2011) นับว่าเป็น digital natives ที่ได้รับความสนใจและห่วงใยจากสังคมเสมอมา เพราะวัยรุ่นอยู่ในช่วงอายุหัวเลี้ยวหัวต่อของการพัฒนาการทางร่างกาย จิตใจและสังคม จากเด็กเป็นผู้ใหญ่ วัยรุ่นมีการเรียนรู้บทบาททางเพศ บรรทัดฐานและความคาดหวังของสังคม รวมทั้งพัฒนาความสนใจและทักษะการทำงานสำหรับอนาคต มีการเข้าร่วมกิจกรรมทางสังคม

ใหม่ ๆ และแตกต่างจากเดิม อีกทั้งมีความต้องการเป็นอิสระจากพ่อแม่ และพัฒนาความสามารถในการพึ่งพาตนเอง (Eshleman and Bulcroft, 2006) อย่างไรก็ตาม ดิจิทัลเนทีฟกลุ่มนี้อาจมีการครอบครองและใช้ รวมทั้งทักษะการใช้เทคโนโลยีแตกต่างกัน จึงเป็นจุดสนใจของการศึกษานี้ว่าดิจิทัลเนทีฟมีความเหมือนหรือความต่างด้านดิจิทัลหรือไม่ อย่างไร โดยมุ่งศึกษาวัยรุ่นในกรุงเทพมหานครที่เป็นพื้นที่ที่มีการมีการใช้เทคโนโลยีสารสนเทศและการสื่อสารสูงสุดของประเทศ (สำนักงานสถิติแห่งชาติ, 2561)

การเปรียบเทียบการเข้าถึงและโอกาสในการใช้อุปกรณ์ดิจิทัลทุกระดับที่ยังพบความไม่เท่าเทียมกัน ปรากฏการณ์เช่นนี้เรียกว่า ความเหลื่อมล้ำทางดิจิทัล (digital divide) ซึ่งเริ่มใช้กันตั้งแต่ปลายคริสต์ทศวรรษ 1990 (van Dijk, 2005)



ระดับระหว่างประเทศพบความไม่เท่าเทียมกันระหว่างประเทศพัฒนาและประเทศกำลังพัฒนา (Kim & Kim, 2001) ส่วนในประเทศไทย ความไม่เท่าเทียมกันอาจพบระหว่างเขตเมืองกับเขตชนบท และระหว่างผู้ที่มีสถานภาพทางสังคมเศรษฐกิจที่แตกต่างกัน (Hongladarom & Entz, 2547)

ในระยะแรกของการพัฒนาเทคโนโลยีความไม่เท่าเทียมกันในด้านการเข้าถึงนั้นถูกเรียกว่าเป็น ความเหลื่อมล้ำทางดิจิทัลระยะที่ 1 แบ่งประชากรเป็น 2 กลุ่มคือ ผู้ที่มี (have) และผู้ที่ไม่ได้มี (have not) ส่วนความไม่เท่าเทียมกันในการใช้ของผู้ที่สามารถเข้าถึงนั้นถูกเรียกว่าเป็น ความเหลื่อมล้ำทางดิจิทัล ระยะที่ 2 ความแพร่หลายของเทคโนโลยีที่ปรากฏมากขึ้น ทำให้ความสนใจศึกษาจึงมุ่งไปที่ความเหลื่อมล้ำทางดิจิทัลระยะที่ 2 (Cheong, 2007; Zhao, 2009) ปัจจุบันนี้ ได้มีการศึกษาถึงความเหลื่อมล้ำทางดิจิทัลระยะที่ 3 ซึ่งหมายถึงความไม่เท่าเทียมกันของผลประโยชน์นอกโลกออนไลน์ (offline outcomes) จากการใช้เทคโนโลยีของประชากรที่สามารถเข้าถึงอุปกรณ์ต่างๆ ได้อย่างไม่จำกัดและมีแบบแผนการใช้คล้ายคลึงกัน (van Deursen and Helsper, 2015)

สำหรับปัจจัยที่สัมพันธ์กับความเหลื่อมล้ำทางดิจิทัลนั้นได้แก่ ปัจจัยลักษณะประชากร เช่น เพศ อายุ เชื้อชาติ โครงสร้างครอบครัว รายได้ ระดับการศึกษา ภาษาที่ใช้ (van Dijk, 2005; NECTEC, 2544; Scott, 2006) อาชีพ สถานภาพทางสังคม (Kim & Kim, 2001) และปัจจัยด้านจิตวิทยา เช่น ทัศนคติ (Broos & Roe, 2006)

การศึกษานี้มุ่งที่ดิจิทัลเน็ตฟหรือวัยรุ่นกำลังศึกษาอยู่ในระดับมัธยมศึกษาสายสามัญในกรุงเทพมหานคร โดยครอบคลุม 1) ความเหลื่อมล้ำทางดิจิทัลระยะที่ 1 (จำนวนอุปกรณ์ดิจิทัลและการเชื่อมต่ออินเทอร์เน็ตในบ้าน) ที่สัมพันธ์กับรายได้ครอบครัว และการศึกษาของพ่อแม่

(แล้วแต่ว่าใครเป็นบุคคลที่มีบทบาทหลักเรื่องการมีเทคโนโลยีในครอบครัว) และ 2) ความเหลื่อมล้ำทางดิจิทัลระยะที่ 2 (ปริมาณการใช้อินเทอร์เน็ต ทักษะทางดิจิทัลและกิจกรรมทางดิจิทัลที่มี) ที่สัมพันธ์กับอายุ เพศและทัศนคติต่ออินเทอร์เน็ตของวัยรุ่น ข้อค้นพบที่ชี้ถึงความแตกต่างจะสะท้อนให้เห็นความจำเป็นในการลดความเหลื่อมล้ำทางดิจิทัลทั้งระยะที่ 1 และ 2 ของดิจิทัลเน็ตฟอย่างวัยรุ่นไทย เพื่อให้มีโอกาสได้รับผลประโยชน์หรือโอกาสชีวิต (life chance) เช่น ด้านการศึกษาและการทำงานในอนาคตอย่างเต็มที่

วัตถุประสงค์

เพื่อศึกษาสถานการณ์ความเหลื่อมล้ำทางดิจิทัลด้านการมีอุปกรณ์ดิจิทัล การเชื่อมต่ออินเทอร์เน็ตในบ้าน การใช้อินเทอร์เน็ต ทักษะทางดิจิทัลและกิจกรรมทางดิจิทัลที่มีของดิจิทัลเน็ตฟในกรุงเทพมหานคร

ประโยชน์ที่ได้รับจากการวิจัย

1. ข้อมูลเชิงประจักษ์และความรู้เพิ่มเติมเกี่ยวกับความเหลื่อมล้ำทางดิจิทัลของวัยรุ่น
2. ข้อมูลสำหรับหน่วยงานต่าง ๆ เช่น กระทรวงศึกษาธิการ และกระทรวงดิจิทัลเพื่อเศรษฐกิจและสังคม ในการวางนโยบายและแผนการดำเนินงานที่เกี่ยวข้อง

วิธีการวิจัย

ดำเนินการด้วยการสำรวจตัวอย่าง ในปี พ.ศ. 2561 โดยใช้แบบสอบถามให้วัยรุ่นกรอกเอง กลุ่มตัวอย่างคือ วัยรุ่นที่กำลังศึกษาอยู่ในโรงเรียนมัธยมศึกษาสายสามัญ ในปี พ.ศ. 2561 การเข้าถึงกลุ่มตัวอย่างผ่านการเลือกตัวอย่างโรงเรียนระดับมัธยมศึกษาสายสามัญในกรุงเทพมหานครและได้เลือกตัวอย่างตามขั้นตอน 3 ขั้นตอน ได้แก่ 1) สังกัดของโรงเรียน 2) โรงเรียน และ 3) ห้องเรียน รวมจำนวนนักเรียนที่เป็นตัวอย่าง



ทั้งสิ้น 947 คน หลังจากบรรณาธิกรณแบบสอบถามเพื่อเตรียมการวิเคราะห์ ผู้วิจัยได้เลือกตัวอย่างเฉพาะวัยรุ่นที่อาศัยอยู่กับพ่อหรือแม่ อีกทั้งคัดแบบสอบถามไม่สมบูรณ์ออก จึงทำให้เหลือจำนวนตัวอย่างที่ใช้ในการวิเคราะห์ 808 คน

แบบสอบถามแบ่งเป็น 3 ส่วน ได้แก่

1) ข้อมูลทั่วไปของวัยรุ่น ของพ่อแม่ และการมีอุปกรณ์ต่างๆในบ้าน 2) การใช้อุปกรณ์ดิจิทัลของวัยรุ่นและสมาชิกครอบครัวอื่นๆในช่วง 6 เดือนก่อนการสำรวจ รวมทั้งคำถามเกี่ยวกับทักษะทางดิจิทัลของวัยรุ่น ซึ่งพัฒนาจากงานวิจัยของ Livingstone (2006) และกิจกรรมทางดิจิทัลที่มีพัฒนาจากงานของ Mesch (2006) และการสื่อสารในครอบครัวในช่วง 6 เดือนก่อนการสำรวจ

การวิเคราะห์ข้อมูลใช้สถิติพรรณนาที่เหมาะสมกับการวัดของตัวแปร ได้แก่ การแจกแจงความถี่ ร้อยละ ค่าเฉลี่ย ส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐานและพิสัย นอกจากนี้ยังใช้สถิติอนุมาน ได้แก่ ไค-สแควร์ การทดสอบค่าที และการวิเคราะห์ความแปรปรวน เพื่อทดสอบนัยสำคัญทางสถิติของความสัมพันธ์ที่พบ

ลักษณะของกลุ่มตัวอย่าง พบว่า เป็นวัยรุ่นหญิงมากกว่าวัยรุ่นชายเล็กน้อย (ร้อยละ 53.6 และ 46.4 ตามลำดับ) มีอายุเฉลี่ย 14.6 ปี ส่วนทัศนคติต่ออินเทอร์เน็ต พบว่า ร้อยละ 34.9 มีทัศนคติไม่ค่อยดี ตามด้วยดี (ร้อยละ 32.9) และค่อนข้างดี (ร้อยละ 32.2) ขณะที่ประมาณร้อยละ 80 มีพ่อแม่ที่ยังสมรส อายุเฉลี่ยของพ่ออยู่ที่ 47.4

ปี อายุเฉลี่ยของแม่น้อยกว่าของพ่อคืออยู่ที่ 44.1 ปี ระดับการศึกษาที่มีสัดส่วนสูงสุดทั้งของพ่อและแม่คือ อนุปริญญาถึงปริญญาตรี (ร้อยละ 38.7 และ 42.6 ตามลำดับ) และเป็นครอบครัวที่ทั้งพ่อและแม่อาศัยอยู่กับวัยรุ่นเกือบร้อยละ 80 สำหรับรายได้ครอบครัวเฉลี่ยต่อเดือน พบว่า กลุ่มที่มีสัดส่วนสูงสุดคือ 20,000-59,999 บาท (ร้อยละ 25.4) รองลงมาเป็นกลุ่มรายได้อื่นๆอย่างละใกล้เคียงกัน และมีครอบครัวที่วัยรุ่นไม่ทราบรายได้ครอบครัวถึงร้อยละ 31.7 นอกจากนี้ วัยรุ่นรายงานว่าบุคคลที่มีบทบาทหลักเรื่องเทคโนโลยีในครอบครัวคือแม่ถึงร้อยละ 57.7

ผลการวิจัย

ความเหลื่อมล้ำทางดิจิทัลระยะที่ 1

1. จำนวนอุปกรณ์ดิจิทัลในบ้าน

ในตารางที่ 1 แสดงข้อมูลการมีอุปกรณ์ดิจิทัลในบ้าน พบว่า ในบรรดาอุปกรณ์ทั้งหมดที่สนใจ ได้แก่ คอมพิวเตอร์ตั้งโต๊ะ คอมพิวเตอร์โน้ตบุ๊ค แท็บเล็ต โทรศัพท์บ้าน โทรศัพท์มือถืออีรู่นเก่าและสมาร์ทโฟน เมื่อรวมจำนวนอุปกรณ์ทั้งหมดที่มีต่อสมาชิกครอบครัว 1 คน พบว่า โดยรวมมีจำนวนอุปกรณ์ต่อสมาชิกครอบครัวเฉลี่ย 2.1 เครื่อง และมีการกระจายค่าค่อนข้างกว้างดังที่แสดงด้วยค่าพิสัย 0.2-11.0 และยังพบว่า ค่าเฉลี่ยจำนวนอุปกรณ์ดิจิทัลเพิ่มขึ้นตามรายได้ครอบครัวและตามระดับการศึกษาของพ่อแม่ที่สูงขึ้นอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ 0.05



ตารางที่ 1 แสดงจำนวนอุปกรณ์ดิจิทัลเฉลี่ยตามรายได้ครอบครัวและระดับการศึกษาของพ่อแม่

จำนวนอุปกรณ์ (เครื่อง) ต่อสมาชิกครอบครัว 1 คน	จำนวน (คน)	ค่าเฉลี่ย	S.D.	พิสัย
รวม	808	2.1	1.1	0.2-11.0
รายได้ครัวเรือนต่อเดือน (บาท)				
น้อยกว่า 20,000	130	1.5	0.7	
(ไม่รวมกรณีที่ไม่ทราบหรือไม่ตอบรายได้)				
20,000-59,999	205	2.0	1.0	
60,000-99,999	91	2.3	0.9	
100,000 ขึ้นไป	126	2.8*	1.3	
ระดับการศึกษาของพ่อแม่				
ต่ำกว่ามัธยมศึกษา	122	1.7	0.9	
(เฉพาะพ่อหรือแม่ที่ยังมีชีวิต)				
มัธยมศึกษา	195	1.6	0.8	
อนุปริญญา, ปริญญาตรี	325	2.3	1.1	
สูงกว่าปริญญาตรี	147	2.6*	1.3	

* มีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ 0.05

2. การเชื่อมต่ออินเทอร์เน็ตในบ้าน

ตารางที่ 2 แสดงการเชื่อมต่ออินเทอร์เน็ตในบ้าน ซึ่งพบว่า ร้อยละ 84.7 มีการเชื่อมต่ออินเทอร์เน็ตที่บ้าน และสัดส่วนการ

เชื่อมต่ออินเทอร์เน็ตในบ้านเพิ่มขึ้นตามรายได้ครัวเรือนและระดับการศึกษาของพ่อแม่ที่สูงขึ้นอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ 0.05 เช่นกัน

ตารางที่ 2 แสดงร้อยละการเชื่อมต่ออินเทอร์เน็ตในบ้านตามรายได้ครัวเรือนและระดับการศึกษาของพ่อแม่

การเชื่อมต่ออินเทอร์เน็ตในบ้าน	มี	ไม่มี	จำนวน
รวม	84.7	15.3	808
รายได้ครัวเรือนต่อเดือน (บาท)			
น้อยกว่า 20,000	69.2	30.8	130
(ไม่รวมกรณีที่ไม่ทราบหรือไม่ตอบรายได้)			
20,000-59,999	84.4	15.6	205
60,000-99,999	91.2	8.8	91
100,000 ขึ้นไป	98.4*	1.6	126
ระดับการศึกษาของพ่อแม่			
ต่ำกว่ามัธยมศึกษา	69.7	30.3	122
(เฉพาะพ่อหรือแม่ที่ยังมีชีวิต)			
มัธยมศึกษาอนุปริญญา, ปริญญาตรี	75.4	24.6	195
สูงกว่าปริญญาตรี	92.0	8.0	325
สูงกว่าปริญญาตรี	94.6*	5.4	147

* มีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ 0.05



ในตารางที่ 3 แสดงว่าการเชื่อมต่ออินเทอร์เน็ตในบ้านเป็นการเชื่อมต่อไร้สายร้อยละ 63.7 รองลงมาคือ ระบบ LAN และ ผ่านสายโทรศัพท์ (ร้อยละ 11.0 และ 3.4 ตามลำดับ)

และอีกร้อยละ 21.9 ไม่สามารถตอบได้ว่าเป็นการเชื่อมต่อแบบใด อีกทั้งร้อยละ 96.9 ของวัยรุ่นมีสมาร์ทโฟนเป็นของตัวเอง และเกือบทั้งหมดมีการใช้โทรศัพท์มือถือในการเชื่อมต่ออินเทอร์เน็ต

ตารางที่ 3 แสดงจำนวนและร้อยละการมีอุปกรณ์ดิจิทัล

อุปกรณ์ดิจิทัล		จำนวน (คน)	ร้อยละ
รวม		808	100.0
กรณีที่มีการเชื่อมต่ออินเทอร์เน็ตในบ้าน ประเภทการเชื่อมต่อ	ผ่านสายโทรศัพท์	23	3.4
	LAN	75	11.0
	ไร้สาย	436	63.7
	ไม่แน่ใจไม่ทราบ	150	21.9
มีโทรศัพท์มือถือของตัวเอง	ไม่มี	8	1.0
	มีโทรศัพท์รุ่นเก่า	17	2.1
	มีสมาร์ทโฟน	783	96.9
เฉพาะวัยรุ่นที่มีโทรศัพท์มือถือ มีการใช้	ใช้	788	98.5
โทรศัพท์มือถือในการเชื่อมต่ออินเทอร์เน็ต	ไม่ใช้	12	1.5

โดยสรุปแล้ว ความเหลื่อมล้ำทางดิจิทัลระยะที่ 1 ซึ่งสะท้อนถึงความไม่เท่าเทียมกันด้านโอกาสและความสะดวกในการเข้าถึงข้อมูลข่าวสารความรู้ ยังพบในด้านจำนวนอุปกรณ์ดิจิทัลในบ้านและการเชื่อมต่ออินเทอร์เน็ตในบ้านที่สัมพันธ์กับรายได้ครอบครัวและระดับการศึกษาของพ่อแม่อย่างมีนัยสำคัญทางสถิติ อย่างไรก็ตาม วัยรุ่นเกือบทั้งหมดมีโทรศัพท์มือถือ โดยเฉพาะอย่างยิ่งเกือบทั้งหมดเป็นสมาร์ทโฟนซึ่งสามารถเชื่อมต่ออินเทอร์เน็ตได้ จึงน่าจะทำให้สามารถลดอุปสรรคในการเข้าถึงข้อมูลข่าวสารความรู้ผ่านอินเทอร์เน็ตที่บ้านได้

ความเหลื่อมล้ำทางดิจิทัลระยะที่ 2

1. ปริมาณการใช้อินเทอร์เน็ต

ปริมาณการใช้อินเทอร์เน็ตในที่นี้เริ่มจากความถี่ของการใช้อินเทอร์เน็ตในช่วง 6 เดือนก่อนการสำรวจ และระยะเวลาใช้อินเทอร์เน็ตต่อวันโดยเฉลี่ยในช่วงเวลาเดียวกัน และจากนั้นข้อมูลทั้งสองด้านถูกสร้างเป็นตัวแปรจำนวนชั่วโมงที่ใช้อินเทอร์เน็ตใน 1 เดือน ซึ่งพบว่า มีวัยรุ่นที่ใช้อินเทอร์เน็ตทุกวันถึงร้อยละ 89.2 และเกือบหนึ่งในสามใช้อินเทอร์เน็ตต่อวันมากกว่า 6 ชั่วโมงขึ้นไป ตามด้วยมากกว่า 5-6 ชั่วโมง (ร้อยละ 16.8) มากกว่า 3-4 ชั่วโมง (ร้อยละ 14.1) มากกว่า 2-3 ชั่วโมง (ร้อยละ 12.7) และที่เหลือเป็นระยะเวลาอื่นๆ



ตารางที่ 4 แสดงจำนวนชั่วโมงที่ใช้ อินเทอร์เน็ตใน 1 เดือนโดยรวม พบว่า มีค่าเฉลี่ย อยู่ที่ 119.9 ชั่วโมงและพิสัย 1-182 ชั่วโมง และ ค่าเฉลี่ยปริมาณการใช้อินเทอร์เน็ตมีความไม่เท่า เทียมกันระหว่างเพศ กล่าวคือ วัยรุ่นหญิงมี ปริมาณการใช้อินเทอร์เน็ตสูงกว่าชาย ส่วนวัยรุ่น อายุ 14-16 ปีมีปริมาณการใช้อินเทอร์เน็ตสูงกว่า กลุ่มอายุอื่นๆเล็กน้อย อีกทั้งวัยรุ่นที่มีทัศนคติ ค่อนข้างดีและดีต่ออินเทอร์เน็ตมีปริมาณการใช้ ไกล่เคียงกันแต่สูงกว่ากลุ่มที่มีทัศนคติไม่ค่อยดี

อย่างไรก็ดี ความแตกต่างที่พบเป็นความแตกต่างที่ มีนัยสำคัญทางสถิติเฉพาะกรณีของเพศและ ทัศนคติต่ออินเทอร์เน็ตเท่านั้น

ข้อมูลที่พบนี้ชี้ว่า ดิจิทัลเนทีฟใน กรุงเทพมหานครมีการใช้อินเทอร์เน็ตกันบ่อยครั้ง มากและใช้เวลากับอินเทอร์เน็ตค่อนข้างนาน เมื่อ พิจารณาจำนวนชั่วโมงที่ใช้อินเทอร์เน็ตใน 1 เดือน พบการกระจายของปริมาณการใช้ที่สัมพันธ์กับ เพศและทัศนคติต่ออินเทอร์เน็ตของวัยรุ่น

ตารางที่ 4 แสดงการใช้อินเทอร์เน็ตในช่วง 6 เดือนก่อนการสำรวจตามคุณลักษณะของวัยรุ่น

จำนวนชั่วโมงที่ใช้อินเทอร์เน็ตใน 1 เดือน		จำนวน (คน)	ค่าเฉลี่ย	S.D.	พิสัย
รวม		808	119.9	55.3	1-182
เพศ	หญิง	433	125.7*	51.7	
	ชาย	375	113.2	58.5	
อายุ	11-13	248	116.8	55.2	
	14-16	415	121.9	54.8	
	17-19	145	119.4	56.8	
ทัศนคติต่ออินเทอร์เน็ต	ไม่ค่อยดี	282	113.3	55.0	
	ค่อนข้างดี	260	123.6*	53.8	
	ดี	266	123.3	56.5	

* มีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ 0.05

2. ทักษะทางดิจิทัล

จากตารางที่ 5 ทักษะทางดิจิทัลที่มีการ รายงานว่าทำได้เป็นส่วนใหญ่ ได้แก่ การหาข้อมูล หรือความรู้ที่ต้องการ (ร้อยละ 99.6) ตามมาด้วยการ ส่งข้อความสั้นๆผ่านทางโทรศัพท์มือถือ (ร้อยละ 98.3) อัปโหลดไฟล์ภาพหรือเสียงหรือวิดีโอ (ร้อยละ 91.3) สร้างชื่อที่อยู่อีเมล (ร้อยละ 89.1) แก้ปัญหาด้วยตนเองเวลาเกิดความผิดพลาด (ร้อยละ

82.8) และดาวน์โหลดและบันทึกไฟล์เพลงหรือ วิดีโอ (ร้อยละ 80.2) ในอีกด้านหนึ่ง การสร้าง ค่าตัวกรองอีเมลขยะหรือโฆษณาที่ไม่ต้องการมี วัยรุ่นทำได้น้อยที่สุด (ร้อยละ 43.8) ทักษะอื่นๆที่ ทำได้น้อยได้แก่ การป้องกันหรือกำจัดไวรัสบน คอมพิวเตอร์ (ร้อยละ 52.5) และสำรองไฟล์ ออนไลน์หรือส่งไฟล์ด้วย cloud service (ร้อยละ 53.6)



ตารางที่ 5 แสดงร้อยละของทักษะทางดิจิทัลรายข้อ

ข้อความ	ได้	ไม่ได้
รวม 808 คน		
1. สามารถหาข้อมูลหรือความรู้ที่ต้องการ	99.6	0.4
2. ส่งข้อความสั้นๆผ่านทางโทรศัพท์มือถือ	98.3	1.7
3. อัปโหลดไฟล์ภาพหรือเสียงหรือวิดีโอ	91.3	8.7
4. สร้างชื่อที่อยู่อีเมล	89.1	10.9
5. แก้ปัญหาด้วยตนเองเวลาเกิดความผิดพลาด	82.8	17.2
6. ดาวน์โหลดและบันทึกไฟล์เพลงหรือวิดีโอ	80.2	19.8
7. สำรองไฟล์ออนไลน์หรือส่งไฟล์ด้วย cloud service	53.6	46.4
8. ป้องกันหรือกำจัดไวรัสบนคอมพิวเตอร์	52.5	47.5
9. สร้างค่าตัวกรองอีเมลขยะหรือโฆษณาที่ไม่ต้องการ	43.8	56.2

เมื่อนำข้อที่ทำได้มารวมเพื่อให้ได้คะแนนรวมทักษะทางดิจิทัล พบว่า มีพิสัย 1-9 คะแนน และคะแนนเฉลี่ย 6.9 คะแนน และมีความแตกต่างด้านทักษะทางดิจิทัลอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ 0.05 เมื่อเปรียบเทียบระหว่างเพศ

อายุ และทัศนคติต่ออินเทอร์เน็ต โดยที่เพศชายมีคะแนนเฉลี่ยมากกว่าเพศหญิง กลุ่มอายุ 14-16 ปี มีคะแนนเฉลี่ยเท่ากับกลุ่มอายุสูงสุดซึ่งมากกว่ากลุ่มอายุน้อยสุด และวัยรุ่นที่มีทัศนคติดีกว่ามีคะแนนเฉลี่ยสูงกว่า

ตารางที่ 6 แสดงคะแนนรวมทักษะทางดิจิทัลตามคุณลักษณะของวัยรุ่น

คะแนนรวมทักษะทางดิจิทัล		จำนวน (คน)	ค่าเฉลี่ย	S.D.	พิสัย
รวม		808	6.9	1.7	1-9
เพศ	หญิง	433	6.8	1.7	
	ชาย	375	7.0*	1.7	
อายุ	11-13	248	6.7	1.8	
	14-16	415	7.0	1.6	
	17-19	145	7.0*	1.6	
ทัศนคติต่ออินเทอร์เน็ต	ไม่ค่อยดี	282	6.7	1.7	
	ค่อนข้างดี	260	7.0	1.6	
	ดี	266	7.1*	1.6	

* มีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ 0.05



3. กิจกรรมทางดิจิทัล

จากการรายงานความบ่อยครั้งของการทำกิจกรรมแต่ละอย่าง ได้เปลี่ยนเป็นค่าเฉลี่ยของคะแนนแต่ละกิจกรรมที่วัยรุ่นมี โดยที่ค่าเฉลี่ยต่ำกว่า 1 คะแนนถือว่าเป็นระดับต่ำ ค่าเฉลี่ย 1-2 เป็นระดับปานกลางและค่าเฉลี่ยมากกว่า 2 จัดเป็นระดับสูง ดังที่แสดงในตารางที่ 7 หากพิจารณาเป็นรายด้าน ได้แก่ การหาความรู้ บันเทิง

และสังคม พบว่า ด้านหาความรู้และบันเทิงมีค่าเฉลี่ยเท่ากัน คือ 1.9 และด้านสังคมมีคะแนนเฉลี่ยน้อยสุดเท่ากับ 1.6 ซึ่งจัดว่ามีคะแนนระดับปานกลางทั้งสามด้าน อย่างไรก็ตาม หากพิจารณากิจกรรมรายชื่อโดยเฉพาะที่มีคะแนนระดับต่ำพบ 2 รายการคือ รับส่งอีเมล (0.9 คะแนน) และเข้าร่วมกระดานสนทนา (0.7 คะแนน) ซึ่งสะท้อนว่าเป็นกิจกรรมที่วัยรุ่นกระทำน้อยมาก

ตารางที่ 7 แสดงร้อยละและค่าเฉลี่ยของกิจกรรมทางดิจิทัลต่างๆที่มี

กิจกรรม	ไม่เคย (%)	นานๆ ครั้ง (%)	บ่อยครั้ง (%)	ทุกวัน (%)	ค่าเฉลี่ย (คะแนน)	S.D.
รวม 808 คน						
หาความรู้					1.9	0.6
1. ทำงานที่ได้รับมอบหมายจากโรงเรียน	3.6	22.2	51.4	22.9	1.9	0.8
2. เข้าเว็บไซต์ต่างๆเพื่อหาข้อมูลหรือความรู้	2.2	29.0	52.0	16.8	1.8	0.7
บันเทิง					1.9	0.6
1. ฟังเพลงหรือดูภาพยนตร์	1.7	8.2	28.8	61.3	2.5	0.7
2. เล่นเกมออนไลน์	13.4	27.6	25.7	33.3	1.8	1.0
3. ดาวน์โหลดโปรแกรม	7.3	54.7	29.1	8.9	1.4	0.8
สังคม					1.6	0.5
1. ใช้งานเครือข่ายสังคม เช่น Facebook, Twitter	3.8	14.4	20.4	61.4	2.4	0.9
2. เข้าห้องสนทนา เช่น Line, Skype	5.9	17.2	30.3	46.5	2.2	0.9
3. อัพโหลด/แชร์ข้อความและรูปภาพ	7.3	37.1	39.0	16.6	1.7	0.8
4. รับส่งอีเมล	25.2	64.6	7.8	2.4	0.9	0.6
5. เข้าร่วมกระดานสนทนา	50.2	35.9	11.3	2.6	0.7	0.8



ตารางที่ 8 แสดงคะแนนเฉลี่ยของคะแนนรวมการมีกิจกรรมต่างๆรายด้าน พบว่า มีความแตกต่างที่สัมพันธ์กับคุณลักษณะของวัยรุ่นอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ 0.05 ได้แก่ วัยรุ่นหญิงมีคะแนนเฉลี่ยกิจกรรมด้านหาความรู้สูงกว่าชาย ขณะที่กิจกรรมด้านบันเทิงนั้น วัยรุ่นชายมีคะแนน

เฉลี่ยสูงกว่าหญิง วัยรุ่นในกลุ่มอายุน้อยสุดมีคะแนนเฉลี่ยสูงสุดและวัยรุ่นที่มีทัศนคติดีต่ออินเทอร์เน็ตมีคะแนนเฉลี่ยสูงสุด นอกจากนี้ พบว่า วัยรุ่นที่มีทัศนคติดีต่ออินเทอร์เน็ตมีคะแนนเฉลี่ยกิจกรรมด้านสังคมสูงสุดเช่นกัน

ตารางที่ 8 แสดงคะแนนรวมกิจกรรมทางดิจิทัลตามคุณลักษณะของวัยรุ่น

คะแนนกิจกรรมทางดิจิทัล		จำนวน (คน)	ค่าเฉลี่ย	S.D.	พหุ
รวม 800 คน					
หาความรู้					
เพศ	หญิง	433	1.9*	0.6	
	ชาย	375	1.8	0.6	
อายุ	11-13	248	1.9	0.6	
	14-16	415	1.8	0.6	
	17-19	145	2.0	0.6	
ทัศนคติต่ออินเทอร์เน็ต	ไม่ค่อยดี	282	1.8	0.6	
	ค่อนข้างดี	260	1.9	0.6	
	ดี	266	1.9	0.6	
บันเทิง					
เพศ	หญิง	433	1.8	0.5	
	ชาย	375	2.0*	0.6	
อายุ	11-13	248	2.0*	0.6	
	14-16	415	1.9	0.6	
	17-19	145	1.7	0.5	
ทัศนคติต่ออินเทอร์เน็ต	ไม่ค่อยดี	282	1.7	0.6	
	ค่อนข้างดี	260	1.9	0.5	
	ดี	266	2.0*	0.6	
สังคม					
เพศ	หญิง	433	1.6	0.5	
	ชาย	375	1.5	0.5	
อายุ	11-13	248	1.5	0.5	
	14-16	415	1.6	0.5	
	17-19	145	1.6*	0.5	



คะแนนกิจกรรมทางดิจิทัล		จำนวน (คน)	ค่าเฉลี่ย	S.D.	พิสัย
ทัศนคติต่ออินเทอร์เน็ต	ไม่ค่อยดี	282	1.4	0.5	
	ค่อนข้างดี	260	1.5	0.5	
	ดี	266	1.7*	0.5	

* มีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ 0.05

อภิปรายผล

โดยทั่วไป ดิจิทัลเนทีฟมักถูกมองว่ามีความเหมือนกัน เช่น มีการใช้อุปกรณ์ดิจิทัลกันเป็นปกติในชีวิตประจำวัน และมีทักษะในการใช้อุปกรณ์ดิจิทัลต่างๆ การศึกษานี้พบว่า แม้วัยรุ่นในกรุงเทพมหานครคือดิจิทัลเนทีฟในพื้นที่ที่มีการใช้ทั้งคอมพิวเตอร์ อินเทอร์เน็ตและโทรศัพท์มือถือสูงสุดของประเทศเหมือนกัน แต่ก็ยังมีความแตกต่างกันในด้านต่างๆ

จากแนวความคิดความเหลื่อมล้ำทางดิจิทัล การศึกษานี้ได้ครอบคลุมความเหลื่อมล้ำทางดิจิทัลระยะที่ 1 และระยะที่ 2 ในระยะที่ 1 เน้นความไม่เท่าเทียมกันในการเข้าถึงเทคโนโลยีที่บ้าน ซึ่งพบว่า จำนวนอุปกรณ์ดิจิทัลโดยเฉลี่ยต่อสมาชิกครอบครัว 1 คนเท่ากับ 2.1 เครื่อง ค่าต่ำสุดคือ 0.2 และสูงสุดคือ 11.0 และร้อยละ 84.7 มีการเชื่อมต่ออินเทอร์เน็ตที่บ้าน ซึ่งใกล้เคียงกับข้อมูลของสำนักงานสถิติแห่งชาติ (2561) ที่พบว่า ร้อยละ 83.8 ของครัวเรือนในกรุงเทพมหานครมีการเชื่อมต่ออินเทอร์เน็ต ซึ่งจัดว่าสูงขึ้นจากปีก่อนๆ แต่ก็ยังอาจกล่าวได้ว่ายังมีความเหลื่อมล้ำด้านการเข้าถึงเทคโนโลยี เมื่อทดสอบความแตกต่างระหว่างรายได้ครอบครัวและระดับการศึกษาของพ่อแม่ก็พบค่าเฉลี่ยจำนวนอุปกรณ์ดิจิทัลเพิ่มขึ้นตามรายได้ครอบครัวและระดับการศึกษาของพ่อแม่ที่สูงขึ้นอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ 0.05

การลงทุนในบุตรด้านการศึกษาและสินค้าหรือบริการ เช่น อาหาร หนังสือ กิจกรรมการ

ท่องเที่ยว คอมพิวเตอร์และอินเทอร์เน็ตต้องอาศัยรายได้ของครอบครัวเป็นหลักในการจัดหา (Livingstone, 2007) ขณะที่ระดับการศึกษาของพ่อแม่เป็นทุนมนุษย์ประเภทหนึ่งที่สามารถถ่ายทอดไปสู่บุตรในการสร้างทุนมนุษย์ของบุตรได้ พ่อแม่ที่มีระดับการศึกษาสูงจะเห็นความสำคัญของการลงทุนด้านเทคโนโลยีให้บุตรได้พัฒนาในเรื่องต่างๆ ดังที่ Wright, Cullen, & Miller (2001) กล่าวว่า พ่อแม่ที่มีการศึกษาสูงกว่าจะสามารถถ่ายทอดทุนทางสังคมไปสู่บุตรได้มากกว่า พ่อแม่ที่มีการศึกษาน้อย จึงพบว่าวัยรุ่นที่พ่อแม่มีการศึกษาสูงมีแนวโน้มที่จะเข้าถึงเทคโนโลยีที่บ้านด้วยการเชื่อมต่ออินเทอร์เน็ตแบบความเร็วสูง (Zhao, 2009) จริงๆแล้ว ตามสถิติของสำนักงานสถิติแห่งชาติ (2561) ครัวเรือนมีการเชื่อมต่ออินเทอร์เน็ตเพิ่มขึ้น และมีผู้ใช้โทรศัพท์มือถือเพิ่มขึ้น และสำหรับวัยรุ่น ประเด็นการเข้าถึงเทคโนโลยีดิจิทัล ดูเหมือนจะลดความรุนแรงได้เนื่องจากวัยรุ่นเกือบทั้งหมดมีโทรศัพท์มือถือ โดยเฉพาะอย่างยิ่งเกือบทั้งหมดเป็นสมาร์ทโฟนซึ่งสามารถเชื่อมต่ออินเทอร์เน็ตได้ จึงทำให้เข้าถึงข้อมูลข่าวสารความรู้ ติดต่อสื่อสาร และทำการบ้านผ่านอินเทอร์เน็ตที่บ้าน หรือที่อื่นๆได้ทุกที่ทุกเวลา

ส่วนความเหลื่อมล้ำทางดิจิทัลระยะที่ 2 เน้นความไม่เท่าเทียมกันในการใช้ของผู้ที่สามารถเข้าถึงเทคโนโลยีว่ามีความสัมพันธ์กับคุณลักษณะด้านเพศ อายุ และทัศนคติต่ออินเทอร์เน็ตของวัยรุ่นหรือไม่ เริ่มจากปริมาณการ



ใช้อินเทอร์เน็ต พบว่า วัยรุ่นมีการใช้อินเทอร์เน็ตกันบ่อยครั้งมากและใช้เวลากับอินเทอร์เน็ตค่อนข้างนาน จำนวนชั่วโมงที่ใช้อินเทอร์เน็ตใน 1 เดือนโดยรวม พบว่า มีค่าเฉลี่ยอยู่ที่ 119.9 ชั่วโมง และพิสัย 1-182 ชั่วโมง และค่าเฉลี่ยปริมาณการใช้อินเทอร์เน็ตใน 1 เดือนมีความไม่เท่าเทียมกันระหว่างเพศและทัศนคติต่ออินเทอร์เน็ตอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติระดับ 0.05 กล่าวคือ วัยรุ่นหญิงมีปริมาณการใช้อินเทอร์เน็ตสูงกว่าชาย ซึ่งต่างจากที่ LivingStone (2006) พบว่า ในประเทศอังกฤษ วัยรุ่นชายใช้อินเทอร์เน็ตมากกว่าวัยรุ่นหญิง อีกทั้งวัยรุ่นที่มีทัศนคติค่อนข้างดีและดีต่ออินเทอร์เน็ตมีปริมาณการใช้ใกล้เคียงกันแต่สูงกว่ากลุ่มที่มีทัศนคติไม่ค่อยดี ซึ่งเป็นไปตามที่ทราบกันว่าทัศนคติของบุคคลต่อสิ่งหนึ่งสิ่งใดมีอิทธิพลต่อพฤติกรรมที่เกี่ยวข้องกันนั้น เมื่อวัยรุ่นมีทัศนคติในทางที่ดีต่ออินเทอร์เน็ตก็ทำให้มีการใช้อินเทอร์เน็ตมาก

ด้านต่อไปคือ ทักษะทางดิจิทัล พบว่า คะแนนรวมทักษะทางดิจิทัลมีพิสัย 1-9 คะแนน และคะแนนเฉลี่ย 6.9 คะแนน นับว่าวัยรุ่นมีทักษะค่อนข้างสูงแต่มีการกระจายมากเช่นกัน ซึ่งความแตกต่างด้านทักษะทางดิจิทัลพบระหว่างเพศ อายุ และทัศนคติต่ออินเทอร์เน็ตอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ 0.05 โดยที่เพศชายมีคะแนนเฉลี่ยมากกว่าเพศหญิง สอดคล้องกับงานของ LivingStone (2006) อีกทั้งกลุ่มอายุ 14-16 ปีมีคะแนนเฉลี่ยเท่ากับกลุ่มอายุสูงสุดซึ่งมากกว่ากลุ่มอายุน้อยสุด และวัยรุ่นที่มีทัศนคติดีกว่ามีคะแนนเฉลี่ยสูงกว่า ที่น่าสนใจคือ ทักษะที่วัยรุ่นทำได้น้อยได้แก่ การสร้างค่าตัวกรองอีเมลขยะหรือโฆษณาที่ไม่ต้องการ การป้องกันหรือกำจัดไวรัสบนคอมพิวเตอร์ และสำรองไฟล์ออนไลน์หรือส่งไฟล์ด้วย cloud service ซึ่งนับว่ามีความสำคัญในการใช้เทคโนโลยีดิจิทัลให้ปลอดภัยจากภัยทางอินเทอร์เน็ตและเก็บรักษาไฟล์งานต่างๆ

สุดท้ายคือ กิจกรรมทางดิจิทัลที่วัยรุ่นมีพบว่า ด้านหาความรู้และบันเทิงมีค่าเฉลี่ยเท่ากันคือ 1.9 และด้านสังคมมีคะแนนเฉลี่ยน้อยสุดเท่ากับ 1.6 ซึ่งจัดว่ามีคะแนนระดับปานกลางทั้งสามด้าน แต่มีความแตกต่างที่สัมพันธ์กับคุณลักษณะของวัยรุ่นอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ 0.05 ได้แก่ วัยรุ่นหญิงมีคะแนนเฉลี่ยกิจกรรมด้านหาความรู้สูงกว่าชาย ขณะที่กิจกรรมด้านบันเทิงนั้น วัยรุ่นชายมีคะแนนเฉลี่ยสูงกว่าหญิง สอดคล้องกับงานของธนวันต์ แสงวิรุณ (2560) ที่พบว่า วัยรุ่นเพศชายมีการเปิดรับสื่อเกมออนไลน์มากกว่าวัยรุ่นหญิง ขณะที่วัยรุ่นในกลุ่มอายุน้อยสุดมีคะแนนเฉลี่ยสูงสุดและวัยรุ่นที่มีทัศนคติดีต่ออินเทอร์เน็ตมีคะแนนเฉลี่ยสูงสุด นอกจากนี้ พบว่า วัยรุ่นที่มีทัศนคติดีต่ออินเทอร์เน็ตมีคะแนนเฉลี่ยกิจกรรมด้านสังคมสูงที่สุดเช่นกัน จริงๆ แล้วกิจกรรมทั้งสามด้านเป็นกิจกรรมเสริมสร้างประสบการณ์ชีวิตของวัยรุ่น แต่การเล่นเกมออนไลน์ที่จัดอยู่ในกิจกรรมด้านบันเทิงในที่นี้สังคมให้ความห่วงใยมาก เพราะสามารถเกิดผลกระทบต่อการเรียน สุขภาพกายสุขภาพใจของวัยรุ่นได้

ความแตกต่างของการใช้เทคโนโลยีด้านต่างๆระหว่างเพศจากงานวิจัยที่ผ่านมาพบว่า เพศชายมีการใช้คอมพิวเตอร์และอินเทอร์เน็ต มีความสนใจเรียนรู้ทักษะทางดิจิทัลมากกว่าเพศหญิง แต่ช่องว่างนั้นเริ่มแคบลง (Broos and Roe, 2006) การศึกษานี้พบความไม่เท่าเทียมกันทั้งสองทางด้านปริมาณการใช้อินเทอร์เน็ต การทำกิจกรรมหาความรู้ของเพศหญิงมีค่าเฉลี่ยมากกว่าเพศชาย แต่ด้านทักษะและมีกิจกรรมด้านบันเทิงนั้นยังคงปรากฏว่า เพศชายมีมากกว่าเพศหญิง ส่วนความแตกต่างระหว่างอายุนั้น Broos and Roe (2006) กล่าวว่า มีข้อค้นพบสนับสนุนว่าแม้แต่ในกลุ่มประชากรอายุน้อยก็ยังมีคนที่ไม่ใช้หรือใช้เทคโนโลยีน้อย การศึกษานี้พบความแตกต่างด้าน



ทักษะ และการมีกิจกรรมด้านบันเทิง แต่ในทางกลับกัน ซึ่งเป็นไปตามที่คาดและคล้ายคลึงกับที่ Notten, N, et al กล่าวว่า วัยรุ่นที่มีการศึกษาสูงกว่าใช้อินเทอร์เน็ตบ่อยกว่า ใช้อินเทอร์เน็ตเพื่อกิจกรรมด้านหาข้อมูลมากกว่า แต่น้อยกว่าด้านการบันเทิงเมื่อเทียบกับวัยรุ่นที่มีการศึกษาน้อยกว่า สำหรับทัศนคติต่ออินเทอร์เน็ต พบว่าเป็นคุณลักษณะเดียวที่มีความสัมพันธ์กับปริมาณการใช้อินเทอร์เน็ต ทักษะทางดิจิทัล และกิจกรรมทางดิจิทัลด้านบันเทิงและสังคม จึงเป็นไปตามที่คาดหมายว่าทัศนคติของบุคคลต่อสิ่งหนึ่งสิ่งใดมีอิทธิพลต่อพฤติกรรมที่เกี่ยวข้องกันนั้น เมื่อวัยรุ่นมีทัศนคติในทางที่ดีต่ออินเทอร์เน็ตก็ทำให้มีการใช้อินเทอร์เน็ตมาก

ข้อเสนอแนะ

1. วัยรุ่นเติบโตและได้รับการขัดเกลาจากสถาบันสังคมหลักคือ ครอบครัวและโรงเรียน สถาบันทั้งสองจึงต้องมีบทบาทในการดูแลและส่งเสริมการใช้อุปกรณ์ดิจิทัลของวัยรุ่น เช่น การเพิ่มทักษะทางดิจิทัลที่ยังขาด ส่งเสริมให้มีกิจกรรมทางดิจิทัลด้านหาความรู้เพิ่มขึ้นเพื่อประโยชน์ในการศึกษา และดูแลเรื่องการเล่นเกมออนไลน์ของวัยรุ่น

บรรณานุกรม

- สำนักงานสถิติแห่งชาติ. (2561). *สรุปผลที่สำคัญ การสำรวจการมี การใช้เทคโนโลยีสารสนเทศและการสื่อสารในครัวเรือน พ.ศ. 2561 (ไตรมาส 1)*. กรุงเทพมหานคร: สำนักงานสถิติแห่งชาติ กระทรวงดิจิทัลเพื่อเศรษฐกิจและสังคม.
- Broos, A., & Roe, K. (2006). The digital divide in the playstation generation: Self-efficacy, locus of control and ICT adoption among adolescents. *Poetics*, 34(4), 306-317.
- Cheong, P.H. (2007). Gender and perceived internet efficacy: Examining secondary digital divide issues in Singapore. *Women's Studies in Communication*, 30(2), 205-228.
- Eshleman, J.R. & Bulcroft, R.A. (2006). *The Family* (11th ed.). Boston: Allyn & Bacon.

2. ภาครัฐเช่น กระทรวงดิจิทัลเพื่อเศรษฐกิจและสังคม ควรมีบทบาทในการส่งเสริมการใช้เทคโนโลยีใหม่ เพื่อให้ประชาชน สามารถเข้าถึงเทคโนโลยี มีทักษะและมีการรู้เท่าทันสื่อ ภาครัฐควรแสดงบทบาทในการป้องกันภัยอันตรายออนไลน์ที่จะมีต่อสังคม โดยเฉพาะต่อวัยรุ่น

3. งานวิจัยนี้อาจเรียกได้ว่าเป็นการศึกษาเพื่อติดตามสถานการณ์ความเหลื่อมล้ำทางดิจิทัลของวัยรุ่นซึ่งก็คือดิจิทัลเนทีฟไทย จึงควรมีการศึกษาที่คล้ายคลึงกันในดิจิทัลเนทีฟกลุ่มอายุอื่นและพื้นที่อื่น เช่น ดิจิทัลเนทีฟที่กำลังทำงานหรืออยู่นอกโรงเรียน และในเมืองหรือชนบท รวมทั้งศึกษาปัจจัยอื่นๆที่อาจมีความสัมพันธ์กับความเหลื่อมล้ำทางดิจิทัล เช่น นโยบายของรัฐและภาคธุรกิจ อิทธิพลของกลุ่มเพื่อน เป็นต้น

4. ความเหลื่อมล้ำทางดิจิทัลระยะที่ 3 ที่มุ่งผลประโยชน์นอกโลกออนไลน์ที่มีต่อบุคคลเป็นหัวข้อหนึ่งที่ควรทำการศึกษา เพื่อค้นหาว่า ใครคือประชากรที่สามารถได้รับผลประโยชน์นั้น เมื่อประชากรสามารถเข้าถึงและใช้เทคโนโลยีดิจิทัลได้อย่างเต็มที่ และได้หาวิธีการในการส่งเสริมให้ประชากรสามารถได้รับผลประโยชน์อย่างเต็มที่ทั้งด้านการศึกษา การทำงานและคุณภาพชีวิต



- Hongladarom, S. & Entz, A. (2547). Turning the digital divide into a digital dividend: Anticipating Thailand's demographic dividend. In เกื้อ. วงศ์บุญสิน (Ed.), *6 ปีทองสุดท้ายของโอกาสการแข่งขันทางเศรษฐกิจ : ผลจากการเปลี่ยนแปลงโครงสร้างประชากร รวมบทความชุดโครงการทักษะการทำงานระยะที่ 2 (การเตรียมแผนรับช่วงปัจจุบันและช่วงหลังของโอกาสการรับการปันผลทางประชากร)* (2547) กรุงเทพฯ: สำนักงานกองทุนสนับสนุนการวิจัย.
- Kim, M.C., & Kim, J.K. (2001). Digital divide: Conceptual discussions and prospect. In W. Kim, T.W. Ling, Y.J. Lee, & S.S. Park (Ed.), *First International Conference, Human Society and Internet*. 2001. 78-91. Seoul: Springer Berlin Heidelberg.
- Livingstone, S. (2006). Drawing conclusion from new media research: Reflections and puzzles regarding children's experience of the internet. *The Information Society*, 22(4), 219-230.
- Livingstone, S. (2007). Strategies of parental regulation in the media-rich home. *Computers in Human Behavior*, 23(2), 920-941.
- Mesch, G.S. (2006). Family relations and the internet: Exploring a family boundaries approach. *Journal of Family Communication*, 6(2), 119-138.
- NECTEC. (2544). *กรอบแนวคิดและความเป็นมาของความเหลื่อมล้ำในการเข้าถึงสารสนเทศและความรู้*. (กษิติธร ภูภราดัย, และ สิรินทร ไชยศักดิ์ดา, บ.ก.) กรุงเทพฯ: โรงพิมพ์เดือนตุลา จำกัด.
- Notten, N., Peter, J., Kraaykamp, G., & Valkenburg, P.M. (2009) Digital divide across borders: A cross national study of adolescents' use of digital technologies. *European Sociological Review*, 25(5), 551-560.
- Prensky, M. (2001) Digital Natives, Digital Immigrants. *On the Horizon*, 9, 5, 1-6.
- Scott, B.J. (2006). Can developing countries overcome the digital divide? Information technology in Trinidad and Tobago. *The Western Journal of Black Studies*, 30(2), 75-83.
- Van Deursen, A.J.A.M. & Helsper, E. J. (2015). The third-level digital divide: Who benefits most from being online? In Communication and Information Technologies Annual: Digital Distinctions and Inequalities. *Studies in Media and Communications*, 10, 29-53.
- van Dijk, J. (2005). Digital media. In J. D. Downing, D. McQuail, P. Schlesinger, & E. Wartella (Eds.), *The Sage handbook of Media Studies* (145-163). Thousand Oaks: Sage Publications.
- World Health Organization. (2011). Adolescent Health. Retrieved August 20, 2008, from World Health Organization: http://www.who.int/topics/adolescent_health/en/.
- Wright, J.P., Cullen, F.T., & Miller, J T. (2001). Family social capital and delinquent involvement. *Journal of Criminal Justice*, 29(1), 1-9.
- Zhao, S. (2009). Parental education and children's online health information seeking: Beyond the digital divide debate. *Social Science and Medicine*, 69(10), 1501-1505.