

รายงานผลการสำรวจ

ความคิดเห็นของผู้ปกครองเกี่ยวกับการใช้อินเทอร์เน็ตหรือ
คอมพิวเตอร์ของบุตรหลาน/สมาชิกในครัวเรือน
ในเขตกรุงเทพมหานคร พ.ศ. 2546



สำนักงานสถิติแห่งชาติ

กระทรวงเทคโนโลยีสารสนเทศและการสื่อสาร

[http:// www.nso.go.th](http://www.nso.go.th)

รายงานผลการสำรวจ

ความคิดเห็นของผู้ปกครองเกี่ยวกับการใช้อินเทอร์เน็ตหรือ
คอมพิวเตอร์ของบุตรหลาน/สมาชิกในครัวเรือน
ในเขตกรุงเทพมหานคร พ.ศ. 2546

สำนักงานสถิติแห่งชาติ

กระทรวงเทคโนโลยีสารสนเทศและการสื่อสาร

[http:// www.nso.go.th](http://www.nso.go.th)

เผยแพร่โดย สำนักสถิติพยากรณ์
สำนักงานสถิติแห่งชาติ
ถนนหลานหลวง เขตป้อมปราบศัตรูพ่าย กทม. 10100
โทร. 0 2281 0333 ต่อ 1912
โทรสาร 0 2282 5861
ไปรษณีย์อิเล็กทรอนิกส์ binfopub@nso.go.th

ปีที่พิมพ์ 2546

ISBN 974 – 060 – 757 – 8

หน่วยงานเจ้าของเรื่อง กองสถิติประชาชาติ
โทรศัพท์ 0 2281 0333 ต่อ 1714
ไปรษณีย์อิเล็กทรอนิกส์ E – mail: wilailuk@nso.go.th

คำนำ

สำนักงานสถิติแห่งชาติ ได้รับมอบหมายให้ทำการสำรวจความคิดเห็นของผู้ปกครองเกี่ยวกับการใช้อินเทอร์เน็ตหรือคอมพิวเตอร์ของบุตรหลาน/สมาชิกในครัวเรือน ในเขตกรุงเทพมหานคร เพื่อรวบรวมข้อคิดเห็น และข้อเสนอแนะให้หน่วยงานที่เกี่ยวข้องนำไปใช้ประกอบการวางแผน การตัดสินใจ ในการกำหนดแนวทางการใช้อินเทอร์เน็ตหรือคอมพิวเตอร์แก่เยาวชนต่อไป

สำนักงานสถิติแห่งชาติ

มีนาคม 2546

สารบัญ

	หน้า
คำนำ	
1. วัตถุประสงค์	1
2. คຸ້มรวม	1
3. ระเบียบวิธีการสำรวจ	1
4. วิธีการเก็บรวบรวมข้อมูล	1
5. การเสนอผล	1
6. คำอธิบาย	1
7. สรุปผลการสำรวจ	
7.1 ข้อมูลทั่วไปของผู้ตอบสัมภาษณ์	2
7.2 กิจกรรมในการใช้อินเทอร์เน็ตหรือคอมพิวเตอร์ของบุตรหลาน/สมาชิกในครัวเรือน	2
7.3 การเล่นเกมออนไลน์หรือเกมคอมพิวเตอร์ของบุตรหลาน/สมาชิกในครัวเรือน	3
7.4 ผลกระทบจากการใช้อินเทอร์เน็ต/คอมพิวเตอร์ของบุตรหลาน/สมาชิกในครัวเรือน	6
7.5 ความห่วงใยของผู้ปกครองเกี่ยวกับการใช้อินเทอร์เน็ต/คอมพิวเตอร์ของบุตรหลาน/ สมาชิกในครัวเรือน	7
7.6 การสนับสนุนให้บุตรหลาน/สมาชิกในครัวเรือนใช้อินเทอร์เน็ตหรือคอมพิวเตอร์	7
7.7 การกำหนด ควบคุม ดูแล ในเรื่องเกมออนไลน์และร้านค้าที่ให้บริการอินเทอร์เน็ต/ คอมพิวเตอร์	8
7.8 ข้อเสนอแนะ	9
ตารางสถิติ	13 - 24

การสำรวจความคิดเห็นของผู้ปกครองเกี่ยวกับการใช้อินเทอร์เน็ตหรือคอมพิวเตอร์ของบุตรหลาน/สมาชิกในครัวเรือน ในเขตกรุงเทพมหานคร

1. วัตถุประสงค์

เพื่อรวบรวมความคิดเห็นของผู้ปกครองเกี่ยวกับการใช้อินเทอร์เน็ตหรือคอมพิวเตอร์ของบุตรหลาน/สมาชิกในครัวเรือน ผลกระทบที่เกิดขึ้น ตลอดจนข้อคิดเห็นและข้อเสนอเกี่ยวกับแนวทางต่างๆ ในการให้บริการอินเทอร์เน็ตหรือคอมพิวเตอร์ เพื่อให้หน่วยงานที่เกี่ยวข้องนำไปใช้เป็นประกอบการวางแผนการตัดสินใจในการกำหนดแนวทางการใช้อินเทอร์เน็ตหรือคอมพิวเตอร์แก่เยาวชนต่อไป

2. กลุ่มรวม

ผู้ปกครองที่มีอายุ 20 ปีขึ้นไป ที่มีบุตรหลาน/สมาชิกในครัวเรือน ใช้อินเทอร์เน็ตหรือคอมพิวเตอร์ในเขตกรุงเทพมหานคร

3. ระเบียบวิธีการสำรวจ

แผนการสุ่มตัวอย่างที่ใช้เป็นแบบ Multi-Stage Sampling มีประชากรที่ตกเป็นตัวอย่างทั้งสิ้น 1,560 คน

4. วิธีการเก็บรวบรวมข้อมูล

การเก็บรวบรวมข้อมูล ใช้วิธีส่งเจ้าหน้าที่ของสำนักงานสถิติแห่งชาติไปทำการสัมภาษณ์ผู้ปกครอง ซึ่งเป็นบิดา มารดา หรือผู้ปกครองที่มีอายุ 20 ปีขึ้นไป ในครัวเรือนตัวอย่าง ครัวเรือนละ 1 คน และปฏิบัติงานเก็บรวบรวมข้อมูลระหว่างวันที่ 28 กุมภาพันธ์ - 1 มีนาคม 2546

5. การเสนอผล

เสนอผลสำรวจในเขตกรุงเทพมหานคร ในรูปของร้อยละ

6. คำอธิบาย

6.1 ผู้ปกครอง หมายถึง บิดา มารดา หรือผู้ที่ได้รับมอบหมาย จากครัวเรือนให้เป็นผู้ปกครองของสมาชิกในครัวเรือน และเป็นผู้ที่มีอายุ 20 ปีขึ้นไป

6.2 บุตรหลาน/สมาชิกในครัวเรือน หมายถึง บุคคลที่มีอายุต่ำกว่า 20 ปี และอาศัยอยู่ในครัวเรือนเดียวกับบิดา มารดา หรืออยู่กับผู้ปกครองที่เป็นญาติหรือไม่เป็นญาติก็ได้

6.3 การใช้อินเทอร์เน็ต/คอมพิวเตอร์ หมายถึง การใช้อินเทอร์เน็ตหรือคอมพิวเตอร์จาก เครื่องคอมพิวเตอร์ชนิดใดก็ได้ และใช้ในสถานที่ใดก็ได้ เช่น ที่บ้าน สถานศึกษา บ้านเพื่อน คนรู้จัก หรือญาติร้านค้าที่ให้บริการ เป็นต้น

6.4 เกมออนไลน์ หมายถึง เกมที่เล่นโดยผ่านระบบอินเทอร์เน็ตซึ่งอาจจะเสียค่าใช้จ่ายหรือไม่ก็ได้

6.5 เกมคอมพิวเตอร์ หมายถึง เกมที่เล่นบนคอมพิวเตอร์โดยไม่ต้องผ่านระบบอินเทอร์เน็ต ไม่ับรวมเกมตู้

6.6 ร้านอินเทอร์เน็ต/คอมพิวเตอร์ หมายถึง ร้านค้าที่เปิดให้บริการการใช้/เล่นเกมคอมพิวเตอร์/อินเทอร์เน็ตรวมทั้งเกมออนไลน์ ไม่รวมเกมตู้

7. สรุปผลการสำรวจ

7.1 ข้อมูลทั่วไปของผู้ตอบสัมภาษณ์

ในการสำรวจครั้งนี้ ผู้ปกครองที่ตกเป็นตัวอย่างในการตอบสัมภาษณ์ เป็นชายร้อยละ 46.7 เป็นหญิงร้อยละ 53.3 และอายุของผู้ตอบสัมภาษณ์มีการกระจายดังนี้ อายุ 20-29 ปี ร้อยละ 7.4 อายุ 30-39 ปี ร้อยละ 28.5 อายุ 40-49 ปี ร้อยละ 40.0 อายุ 50-59 ปี ร้อยละ 19.4 และที่เหลืออายุ 60 ปีขึ้นไปมีร้อยละ 4.7 และเมื่อพิจารณาระดับการศึกษา ส่วนใหญ่เป็นผู้มีการศึกษาระดับปริญญาตรีและสูงกว่า ร้อยละ 28.1 ระดับมัธยมศึกษา ร้อยละ 25.3 ระดับอาชีวศึกษา/อนุปริญญา ร้อยละ 23.4 ระดับประถมศึกษาและต่ำกว่า ร้อยละ 23.2

สำหรับสถานภาพการทำงาน ผู้ตอบสัมภาษณ์ส่วนใหญ่ร้อยละ 36.6 ระบุว่า เป็นพนักงาน/ลูกจ้างเอกชน ร้อยละ 30.5 ค้าขาย/ประกอบธุรกิจส่วนตัว ร้อยละ 15.4 แม่บ้าน/ไม่ได้ประกอบอาชีพ ร้อยละ 12.8 รับราชการ/พนักงานรัฐวิสาหกิจ และอื่น ๆ ร้อยละ 4.7

7.2 กิจกรรมในการใช้อินเทอร์เน็ตหรือคอมพิวเตอร์ของบุตรหลาน/สมาชิกในครัวเรือน

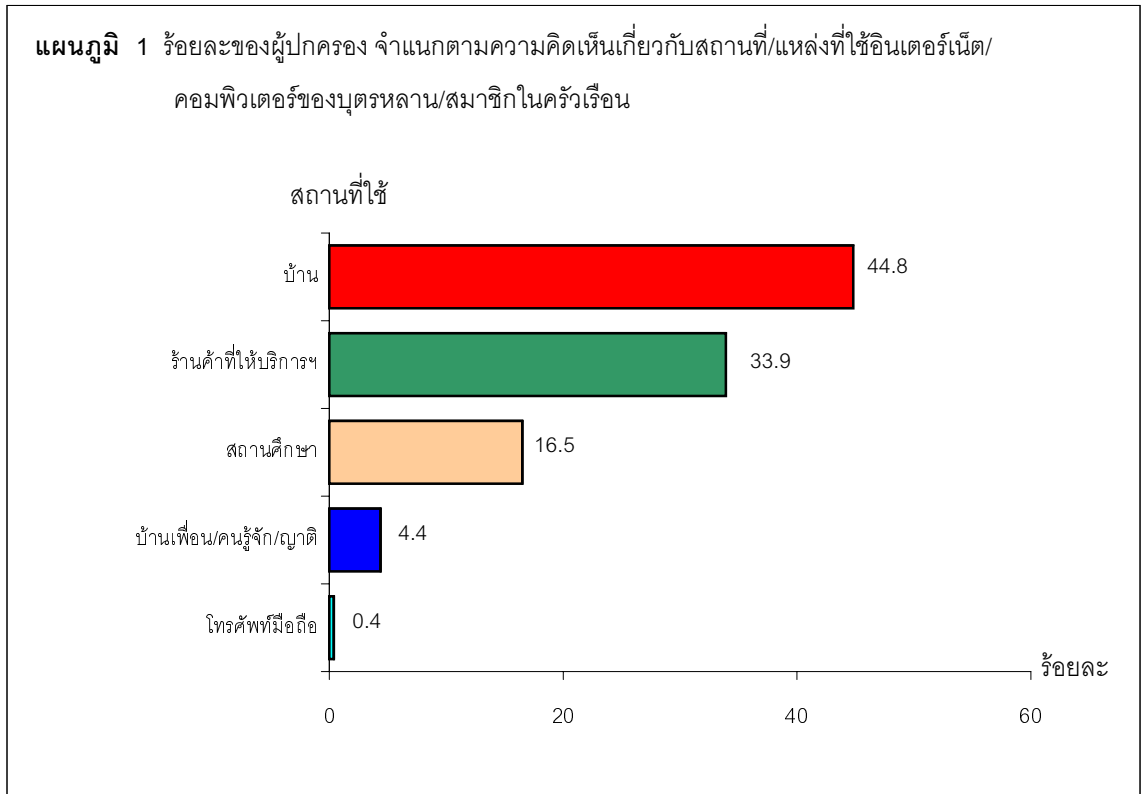
ผู้ปกครองส่วนใหญ่ระบุว่าบุตรหลาน/สมาชิกในครัวเรือนใช้อินเทอร์เน็ต/คอมพิวเตอร์ เพื่อศึกษา/ค้นหาข้อมูล และเล่นเกมคอมพิวเตอร์ในสัดส่วนที่ใกล้เคียงกัน คือร้อยละ 70.5 และ 69.1 ตามลำดับ รองลงมา ร้อยละ 24.7 ใช้เพื่อติดตามข่าวสาร ร้อยละ 21.0 ใช้เพื่อไปรษณีย์อิเล็กทรอนิกส์ (อีเมล) ร้อยละ 21.0 ใช้เพื่อเล่นเกมออนไลน์ ร้อยละ 18.9 ใช้เพื่อสนทนา ร้อยละ 17.7 เพื่อการ ดาวน์โหลดข้อมูล/โปรแกรมและอื่น ๆ อีกประมาณร้อยละ 10.0 ใช้เพื่ออ่านหรือแสดงความคิดเห็นบนเว็บไซต์ และเพื่อชม/ซื้อสินค้า

ตาราง 1 ร้อยละของผู้ปกครอง จำแนกตามความคิดเห็นเกี่ยวกับกิจกรรมที่บุตรหลาน/สมาชิกในครัวเรือนนำอินเทอร์เน็ต/คอมพิวเตอร์มาใช้

กิจกรรมในการใช้อินเทอร์เน็ต/คอมพิวเตอร์	รวม
เพื่อศึกษา/ค้นหาข้อมูล	70.5
เล่นเกมคอมพิวเตอร์	69.1
ติดตามข่าวสาร	24.7
ไปรษณีย์อิเล็กทรอนิกส์(อีเมล)	21.0
เล่นเกมออนไลน์	21.0
เพื่อสนทนา	18.9
การดาวน์โหลดข้อมูล/โปรแกรม	17.7
อ่าน/แสดงความคิดเห็นบนเว็บไซต์	5.1
เพื่อชม/ซื้อสินค้า	2.7

หมายเหตุ : ตอบได้มากกว่า 1 คำตอบ

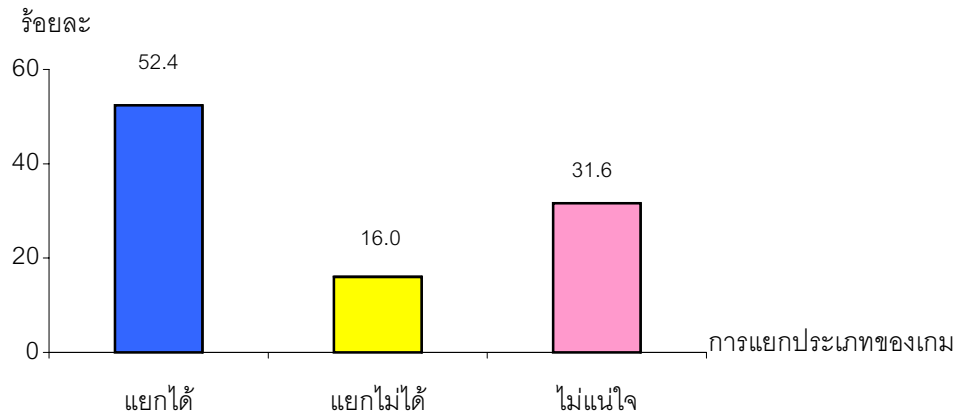
สำหรับสถานที่ที่บุตรหลาน/สมาชิกในครัวเรือนไปใช้อินเทอร์เน็ต/คอมพิวเตอร์นั้น ผู้ปกครองส่วนใหญ่ร้อยละ 44.8 ระบุว่าใช้ที่บ้าน รองลงมาคือใช้ที่ร้านค้าที่ให้บริการอินเทอร์เน็ต ร้อยละ 33.9 ใช้ที่สถานศึกษา ร้อยละ 16.5 ใช้ที่บ้านเพื่อน/คนรู้จัก/ญาติ ร้อยละ 4.4 และร้อยละ 0.4 ใช้โทรศัพท์มือถือ เป็นต้น



7.3 การเล่นเกมออนไลน์หรือเกมคอมพิวเตอร์ของบุตรหลาน/สมาชิกในครัวเรือน

เมื่อสอบถามความคิดเห็นของผู้ปกครองเกี่ยวกับความสามารถของบุตรหลาน/สมาชิกในครัวเรือนในการแยกประเภทของเกมที่เหมาะสมหรือเหมาะสมในการเข้าไปเล่นเกม นั้น ผู้ปกครองร้อยละ 52.4 ระบุว่าบุตรหลาน/สมาชิกในครัวเรือนสามารถแยกประเภทเกมที่เหมาะสมและเหมาะสมในการเข้าไปเล่นได้ มีเพียงร้อยละ 16.0 ที่ระบุว่าไม่สามารถแยกได้ และที่เหลืออีกร้อยละ 31.6 ไม่แน่ใจ

แผนภูมิ 2 ร้อยละของผู้ปกครอง จำแนกตามความคิดเห็นเกี่ยวกับความสามารถของบุตรหลาน/สมาชิกในครัวเรือนในการแยกประเภทของเกมที่เหมาะสมหรือเหมาะสมในการเข้าไปเล่น



อย่างไรก็ตามเมื่อสอบถามความคิดเห็นของผู้ปกครองเกี่ยวกับปัญหาจากการเล่นเกมออนไลน์หรือเกมคอมพิวเตอร์ของบุตรหลาน/สมาชิกในครัวเรือนรูปแบบต่างๆ ในลักษณะที่ทำให้ผู้เล่นติดพัน ถูกหลอกหลวง ล่อแหลม หรือยั่วยุทางเพศแล้ว ผู้ปกครองส่วนใหญ่ถึงร้อยละ 84.1 ระบุว่าไม่มีปัญหา มีเพียงร้อยละ 15.9 ที่ระบุว่ามีปัญหา โดยในกลุ่มที่ระบุว่ามีปัญหาส่วนใหญ่ ระบุว่าไม่มีปัญหาเรื่องเด็กชอบเล่นเกมมากกว่าอ่านหนังสือ มีการเลียนแบบในสิ่งที่ไม่ดี ร้อยละ 11.6 มีผลการเรียนอ่อนทำให้เสียเวลา เสียค่าใช้จ่าย และเสียสุขภาพ เป็นต้น

ตาราง 2 ร้อยละของผู้ปกครอง จำแนกตามการประสบปัญหาที่บุตรหลาน/สมาชิกในครัวเรือนเล่นเกมออนไลน์/เกมคอมพิวเตอร์ที่มีลักษณะติดพัน ถูกหลอกหลวง ล่อแหลม

การประสบปัญหา	รวม
รวม	100.0
ไม่มีปัญหา	84.1
มีปัญหา	15.9
เด็กชอบเล่นเกมมากกว่าอ่านหนังสือ	8.6
มีการเลียนแบบในสิ่งที่ไม่ดี	4.3
ผลการเรียนอ่อน/เสียเวลา	1.8
เสียค่าใช้จ่าย	1.2
เสียสุขภาพ	0.8
อื่นๆ	1.2

หมายเหตุ : เรื่องที่มีปัญหาระบุได้มากกว่า 1 คำตอบ

อนึ่งเมื่อพิจารณาแยกกลุ่มที่ผู้ปกครองระบุว่ามีปัญหาและไม่มีปัญหาดังกล่าว แล้วนั้น พบว่า ในกลุ่มที่ระบุว่ามีปัญหา ส่วนใหญ่บุตรหลาน ฯ ไปใช้อินเตอร์เน็ต/คอมพิวเตอร์ตามร้านค้าซึ่งมีสัดส่วนสูงถึง ร้อยละ 57.7 ใช้ที่บ้าน ร้อยละ 28.6 ในขณะที่กลุ่มที่ระบุว่าไม่มีปัญหา ส่วนใหญ่ ร้อยละ 47.9 ระบุว่า บุตรหลาน ฯ จะใช้อินเตอร์เน็ต/คอมพิวเตอร์ที่บ้าน และ ร้อยละ 29.4 ใช้ที่ร้านค้า นอกนั้นใช้ตามสถานศึกษา บ้านเพื่อน โทรศัพท์มือถือ เป็นต้น

สำหรับกิจกรรมในการใช้อินเตอร์เน็ต/คอมพิวเตอร์ พบว่า กลุ่มผู้ปกครองที่ระบุว่า มีปัญหา ส่วนใหญ่ บุตรหลาน ฯ จะใช้อินเตอร์เน็ต/คอมพิวเตอร์ในการเล่นเกมนคอมพิวเตอร์ ร้อยละ 81.0 รองลงมา เพื่อศึกษา/ค้นหาข้อมูล ร้อยละ 53.6 เกมออนไลน์ ร้อยละ 39.1 เพื่อสนทนา ร้อยละ 27.0 ติดตามข่าวสาร ร้อยละ 20.2 เพื่อการดาวน์โหลดข้อมูล/โปรแกรม ร้อยละ 18.5 ในขณะที่กลุ่มที่ระบุว่าไม่มีปัญหา ส่วนใหญ่ บุตรหลาน ฯ จะใช้อินเตอร์เน็ต/คอมพิวเตอร์เพื่อศึกษา/ค้นหาข้อมูล ร้อยละ 73.7 รองลงมา เล่นเกมคอมพิวเตอร์ ร้อยละ 66.8 ติดตามข่าวสาร ร้อยละ 25.5 ไปรษณีย์อิเล็กทรอนิกส์ (อีเมล) ร้อยละ 22.2 เล่นเกมออนไลน์ ร้อยละ 17.5 ใช้เพื่อดาวน์โหลดข้อมูล/โปรแกรมและเพื่อสนทนา ร้อยละ 17.5 และ 17.4 นอกนั้นใช้ในกิจกรรมอื่น ๆ ได้แก่ อ่าน/แสดงความคิดเห็นบนเว็บไซต์ เพื่อชม/ซื้อสินค้า เป็นต้น

ตาราง 2.1 ร้อยละของผู้ปกครองที่ระบุว่ามี/ไม่มีปัญหาที่บุตรหลาน/สมาชิกในครัวเรือนเล่นเกมที่มีลักษณะติดพัน ถูกหลอกหลวง ล่อแหลม จำแนกตามสถานที่ที่ใช้ และกิจกรรมในการใช้อินเตอร์เน็ต/ คอมพิวเตอร์

เรื่อง	รวม	มีปัญหา	ไม่มีปัญหา
สถานที่ใช้อินเตอร์เน็ต/คอมพิวเตอร์	100.0	100.0	100.0
บ้าน	44.8	28.6	47.9
สถานศึกษา	16.5	9.3	17.8
ร้านค้า	33.9	57.7	29.4
อื่น ๆ (บ้านเพื่อน โทรศัพท์มือถือ)	4.8	4.4	4.9
กิจกรรมในการใช้อินเตอร์เน็ต/คอมพิวเตอร์ ^{1/}			
เพื่อศึกษา/ค้นหาข้อมูล	70.5	53.6	73.7
เล่นเกมคอมพิวเตอร์	69.1	81.0	66.8
ติดตามข่าวสาร	24.7	20.2	25.5
ไปรษณีย์อิเล็กทรอนิกส์ (อีเมล)	21.0	14.9	22.2
เล่นเกมออนไลน์	21.0	39.1	17.5
เพื่อสนทนา	18.9	27.0	17.4
การดาวน์โหลดข้อมูล/โปรแกรม	17.7	18.5	17.5
อ่าน/แสดงความคิดเห็นบนเว็บไซต์	5.1	5.2	5.1
เพื่อชม/ซื้อสินค้า	2.7	3.2	2.6
อื่น ๆ	2.2	2.4	2.2

หมายเหตุ : 1/ ตอบได้มากกว่า 1 คำตอบ

7.4 ผลกระทบจากการใช้อินเตอร์เน็ต/คอมพิวเตอร์ของบุตรหลาน/สมาชิกในครัวเรือน

ผลจากการสำรวจ พบว่า ผู้ปกครองส่วนใหญ่เกินกว่าครึ่งหนึ่งหรือร้อยละ 56.2 ระบุว่าโดยรวมแล้วการใช้อินเตอร์เน็ต/คอมพิวเตอร์มีผลดีแก่บุตรหลาน/สมาชิกในครัวเรือนมากกว่าผลเสีย มีเพียงร้อยละ 17.0 ที่ระบุว่ามึผลเสียมากกว่าผลดี และที่เหลืออีกร้อยละ 26.8 ไม่แน่ใจ

เมื่อสอบถามผู้ปกครองถึงเรื่องผลกระทบจากการใช้อินเตอร์เน็ต/คอมพิวเตอร์ ต่อการเรียนของบุตรหลาน/สมาชิกในครัวเรือน ผู้ปกครองส่วนใหญ่ ร้อยละ 52.9 ระบุว่าเหมือนเดิมหรือไม่มีผลกระทบต่อการเรียน ร้อยละ 30.0 เห็นว่าดีขึ้น และมีเพียงร้อยละ 17.1 ที่เห็นว่าแยกลง

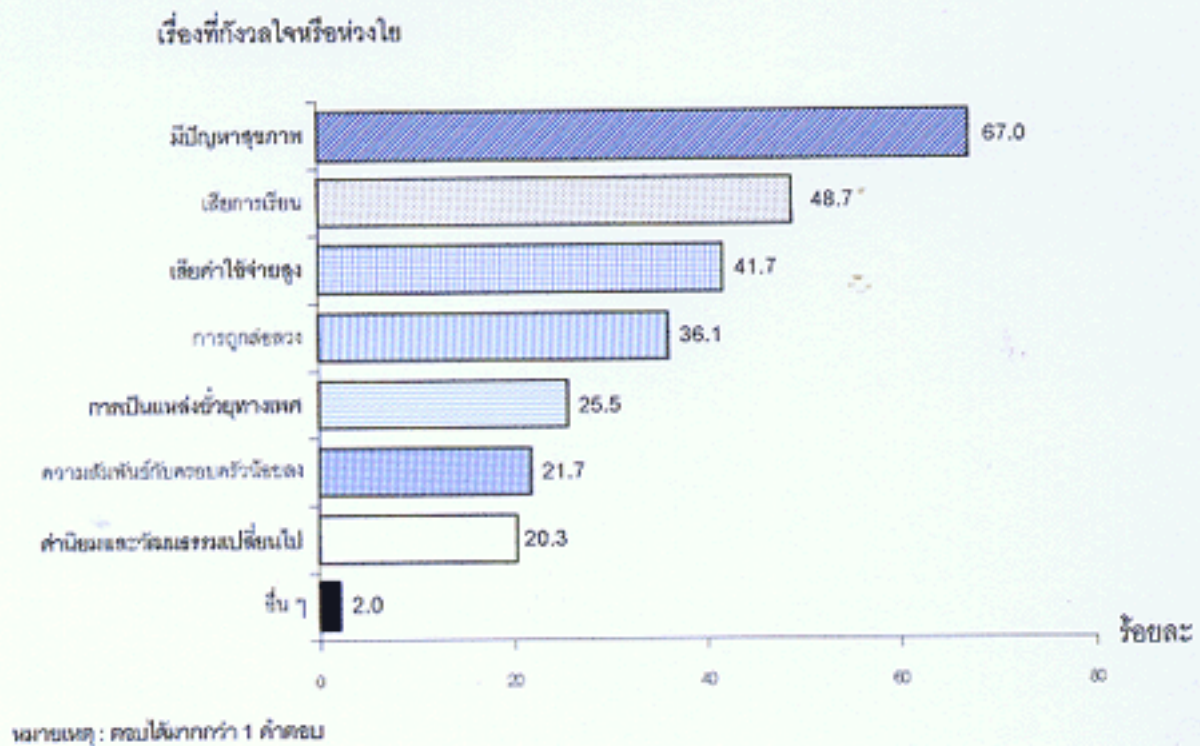
ตาราง 3 ร้อยละของผู้ปกครอง จำแนกตามการความคิดเห็นเกี่ยวกับผลดีผลเสียโดยรวมของการใช้อินเตอร์เน็ต/คอมพิวเตอร์ และผลกระทบของการใช้อินเตอร์เน็ต/คอมพิวเตอร์ ต่อการเรียนของบุตรหลาน/สมาชิกในครัวเรือน

เรื่อง	รวม
ผลดีผลเสียโดยรวมของการใช้อินเตอร์เน็ต/คอมพิวเตอร์ของบุตรหลานฯ	100.0
ผลดีมากกว่าผลเสีย	56.2
ผลเสียมากกว่าผลดี	17.0
ไม่แน่ใจ	26.8
ผลกระทบของการใช้อินเตอร์เน็ต/คอมพิวเตอร์ ต่อการเรียนของบุตรหลานฯ	100.0
ดีขึ้น	30.0
แยกลง	17.1
เท่าเดิม	52.9

7.5 ความห่วงใยของผู้ปกครองเกี่ยวกับการใช้อินเตอร์เน็ต/คอมพิวเตอร์ของบุตรหลาน/สมาชิกในครัวเรือน

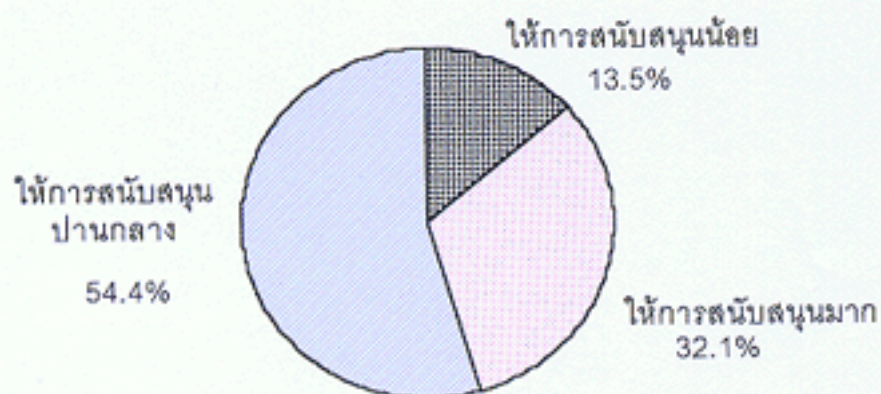
เมื่อสอบถามความคิดเห็นของผู้ปกครองเกี่ยวกับเรื่องที่มีความกังวลใจหรือห่วงใยเกี่ยวกับการใช้อินเตอร์เน็ต/คอมพิวเตอร์ ของบุตรหลาน/สมาชิกในครัวเรือน ผลการสำรวจพบว่าผู้ปกครอง ร้อยละ 67.0 มีความกังวลใจเรื่องปัญหาสุขภาพของบุตรหลาน/สมาชิกในครัวเรือน รองลงมา ร้อยละ 48.7 กังวลเรื่องการเรียน ร้อยละ 41.7 เรื่องการเสียค่าใช้จ่ายสูง ร้อยละ 36.1 กังวลการถูกล่อลวง นอกนั้นกังวลว่าจะเป็นแหล่งยั่วยุทางเพศ ความสัมพันธ์กับครอบครัวน้อยลง ค่านิยมและวัฒนธรรมเปลี่ยนแปลง เป็นต้น

แผนภูมิ 3 ร้อยละของผู้ปกครอง จำแนกตามเรื่องที่กังวลใจ หรือห่วงใยเกี่ยวกับการใช้อินเทอร์เน็ต/คอมพิวเตอร์ ของบุตรหลาน/สมาชิกในครัวเรือน



7.6 การสนับสนุนให้บุตรหลาน/สมาชิกในครัวเรือนใช้อินเทอร์เน็ตหรือคอมพิวเตอร์ เมื่อสอบถามเรื่องการให้ความสำคัญและการสนับสนุนบุตรหลาน/สมาชิกในครัวเรือนในการใช้อินเทอร์เน็ตหรือคอมพิวเตอร์ ผู้ปกครองส่วนใหญ่ ร้อยละ 54.4 ระบุว่าให้การสนับสนุนปานกลาง ร้อยละ 32.1 ให้การสนับสนุนมาก และมีเพียงร้อยละ 13.5 ที่ให้การสนับสนุนน้อย โดยในกลุ่มที่ให้ การสนับสนุนมาก

แผนภูมิ 4 ร้อยละของผู้ปกครอง จำแนกตามการให้ความสำคัญ/สนับสนุนให้บุตรหลาน/สมาชิกในครัวเรือนใช้อินเทอร์เน็ต/คอมพิวเตอร์



ร้อยละ 29.7 เห็นว่าไม่ควร สำหรับกลุ่มที่เห็นว่า ควรกำหนดหลักเกณฑ์นั้น ส่วนใหญ่ระบุว่า ควรกำหนดในเรื่องคุณสมบัติของผู้เล่นประเภทของเกมที่จะเล่นตรวจสอบเลขประจำตัวประชาชน เป็นต้น

สำหรับการควบคุม/ตรวจสอบการให้บริการของร้านค้าที่ให้บริการอินเทอร์เน็ตหรือคอมพิวเตอร์ ผู้ปกครองส่วนใหญ่ถึงร้อยละ 96.7 เห็นว่ารัฐบาลควรมีการควบคุม/ตรวจสอบการให้บริการ และมีเพียงร้อยละ 3.3 ที่เห็นว่าไม่ควร นอกจากนี้ผู้ปกครองยังมีความเห็นว่ารัฐบาลควรมีการกำหนดเวลาเปิด-ปิดการให้บริการร้านค้าดังกล่าว ถึงร้อยละ 95.5 และอีกร้อยละ 4.5 เท่านั้นที่เห็นว่าไม่ควรกำหนดเวลาเปิด-ปิดการให้บริการ

ตาราง 4 ร้อยละของผู้ปกครอง จำแนกตามความคิดเห็นเกี่ยวกับบทบาทของรัฐในการกำหนด/ควบคุม ดูแลการเล่นเกมออนไลน์และร้านค้าที่ให้บริการอินเทอร์เน็ต/คอมพิวเตอร์

เรื่อง	รวม
การเล่นเกมออนไลน์	
การควบคุม/ตรวจสอบเว็บไซต์	100.0
ควร	95.5
ไม่ควร	4.5
การกำหนดหลักเกณฑ์ของผู้เข้าไปเล่น	100.0
ควร	70.3
เรื่อง que เห็นควรกำหนดในการเล่นเกมนออนไลน์ ^{1/}	
คุณสมบัติของผู้เล่น	52.0
ประเภทเกม	10.3
ตรวจสอบเลขประจำตัวประชาชน	2.6
อื่น ๆ	5.1
ไม่ควร	29.7
ร้านค้าที่ให้บริการอินเทอร์เน็ต/คอมพิวเตอร์	
การควบคุม/ตรวจสอบการให้บริการ	100.0
ควร	96.7
ไม่ควร	3.3
การกำหนดเวลาเปิด - ปิดการให้บริการ	100.0
ควร	95.5
ไม่ควร	4.5

หมายเหตุ : 1/ ตอบได้มากกว่า 1 คำตอบ

7.8 ข้อเสนอแนะ

สำหรับข้อเสนอแนะเกี่ยวกับการใช้อินเทอร์เน็ต/คอมพิวเตอร์ของบุตรหลาน/สมาชิกในครัวเรือน มีผู้ปกครองเกินกว่าครึ่งหนึ่งหรือร้อยละ 55.7 ได้แสดงความคิดเห็นในเรื่องนี้ โดยส่วนใหญ่ร้อยละ 21.9 และร้อยละ 21.8 ให้ข้อเสนอแนะว่า ควรกำหนดเวลาปิด – เปิดร้านอินเทอร์เน็ต โดยไม่ควรให้เล่นในเวลาเรียน และควรมีกฎหมายควบคุมร้านค้าที่ให้บริการอินเทอร์เน็ต/คอมพิวเตอร์ นอกนั้นได้ให้ข้อเสนอแนะในเรื่องอื่น ๆ เช่น ควรมีการตรวจดูเว็บไซต์ต่าง ๆ /ดูแล

อินเทอร์เน็ต บันทึกข้อมูลผู้เล่นเกม ผู้ปกครอง ควรดูแลบุตรหลานในการเล่นเกมนให้มากขึ้น และ
ควรตรวจสอบเกมไม่ควรให้มีเกมรุนแรง เป็นต้น

ตาราง 5 ร้อยละของผู้ปกครอง จำแนกตามข้อเสนอแนะ

ข้อเสนอแนะ	รวม
รวม	100.0
แสดงความคิดเห็น	55.7
• กำหนดเวลาปิด/เปิดร้านอินเทอร์เน็ต	21.9
• ควรมีกฎหมายควบคุมร้านค้าที่ให้บริการ	21.8
• ควรมีการตรวจดูเว็บไซต์ต่าง ๆ	17.9
• ผู้ปกครองควรดูแลบุตร หลานในการเล่นเกมนให้มากขึ้น	5.0
• ตรวจสอบเกมไม่ควรให้มีเกมรุนแรง	5.0
• กำหนดเกมตามอายุของผู้เล่น	4.3
• ให้ความรู้และส่งเสริมด้านคอมพิวเตอร์แก่ประชาชน	4.3
• ลดราคาค่าเกมลง	2.6
• ประชาสัมพันธ์ให้เด็กทราบถึงพิษภัยของเกม	1.8
• ควรบรรจุเป็นหลักสูตรของการศึกษา	0.8
ไม่แสดงความคิดเห็น	44.3

หมายเหตุ : ตอบได้มากกว่า 1 คำตอบ

ตาราง 1 ร้อยละของผู้ปกครองผู้ตอบสัมภาษณ์ จำแนกตามเพศ อายุ ระดับการศึกษา และสถานภาพการทำงาน

เพศ อายุ ระดับการศึกษา และสถานภาพการทำงาน	รวม
เพศ	100.0
ชาย	46.7
หญิง	53.3
อายุ	100.0
20 - 29 ปี	7.4
30 - 39 ปี	28.5
40 - 49 ปี	40.0
50 - 59 ปี	19.4
60 ปีขึ้นไป	4.7
ระดับการศึกษาสูงสุด	100.0
ประถมศึกษาและต่ำกว่า	23.2
มัธยมศึกษา	25.3
ปวช. ปวส. ปวท. อนุปริญญา	23.4
ปริญญาตรีและสูงกว่า	28.1
สถานภาพการทำงาน	100.0
ข้าราชการ/พนักงานรัฐวิสาหกิจ	12.8
พนักงาน/ลูกจ้างเอกชน	36.6
ค้าขาย/ประกอบธุรกิจส่วนตัว	30.5
แม่บ้าน/ไม่ได้ประกอบอาชีพ	15.4
อื่น ๆ	4.7

ตาราง 2 ร้อยละของผู้ปกครอง จำแนกตามความคิดเห็นเกี่ยวกับกิจกรรมที่บุตรหลาน/สมาชิก
ในครัวเรือนนำอินเทอร์เน็ต/คอมพิวเตอร์มาใช้ และลักษณะทางประชากร/สังคม

ลักษณะทางประชากร/ สังคม	กิจกรรมที่บุตรหลาน/สมาชิกในครัวเรือนนำอินเทอร์เน็ต/คอมพิวเตอร์มาใช้									
	ไปรษณีย์ อิเล็กทรอนิกส์	ศึกษา/ ค้นหา ข้อมูล	ติดตาม ข่าวสาร	สนทนา	เกม ออนไลน์	เกม คอมพิวเตอร์	เพื่อชม/ ซื้อสินค้า	อ่านหรือ แสดง ความ คิดเห็น บนเว็บ บอร์ด	ดาวน์โหลด ข้อมูล/ โปรแกรม ต่าง ๆ	อื่น ๆ
เพศ	21.0	70.5	24.7	18.9	21.0	69.1	2.7	5.1	17.7	2.2
ชาย	21.4	73.3	25.2	18.9	21.0	67.6	3.4	4.3	18.9	2.7
หญิง	20.7	68.1	24.2	18.9	20.9	70.4	2.0	5.9	16.6	1.8
อายุ	21.0	70.5	24.7	18.9	21.0	69.1	2.7	5.1	17.7	2.2
20 - 29 ปี	24.1	69.0	22.4	27.6	27.6	61.2	-	11.2	14.7	-
30 - 39 ปี	22.0	71.9	25.8	16.0	20.2	72.6	3.6	4.7	15.5	1.8
40 - 49 ปี	19.6	70.4	24.4	18.6	21.2	70.4	1.9	5.1	19.7	2.2
50 - 59 ปี	23.8	68.9	24.8	19.9	20.2	65.6	3.6	4.3	19.5	2.3
60 ปีขึ้นไป	11.0	72.6	23.3	21.9	16.4	64.4	4.1	1.4	11.0	8.2
ระดับการศึกษาสูงสุด	21.0	70.5	24.7	18.9	21.0	69.1	2.7	5.1	17.7	2.2
ประถมศึกษาและต่ำกว่า	13.3	63.8	20.2	14.1	21.8	76.8	3.0	2.8	10.5	2.5
มัธยมศึกษา	18.0	66.2	23.9	19.0	25.4	68.3	3.0	4.1	19.8	3.6
ปวช. ปวส. ปวท.										
อนุปริญญา	20.3	71.5	26.6	20.5	18.6	73.4	2.2	5.8	22.2	1.4
ปริญญาตรีและสูงกว่า	30.8	79.0	27.6	21.4	18.2	59.9	2.5	7.5	18.0	1.6
สถานภาพการทำงาน	21.0	70.5	24.7	18.9	21.0	69.1	2.7	5.1	17.7	2.2
ข้าราชการ/พนักงาน										
รัฐวิสาหกิจ	30.5	80.5	27.5	24.5	16.0	57.5	1.0	9.0	25.5	1.0
พนักงาน/ลูกจ้างเอกชน	24.4	71.1	25.3	19.3	21.6	67.7	2.6	5.3	17.9	1.8
ค้าขาย/ประกอบธุรกิจ										
ส่วนตัว	17.9	70.0	24.4	17.9	19.3	72.9	3.2	3.8	17.0	2.5
แม่บ้าน/ไม่ได้ประกอบ										
อาชีพ	14.5	64.3	24.1	13.7	22.0	71.8	2.5	3.7	14.1	2.9
อื่น ๆ	11.0	63.0	16.4	24.7	37.0	78.1	5.5	6.8	11.0	5.5

หมายเหตุ : ตอบได้มากกว่า 1 คำตอบ

ตาราง 3 ร้อยละของผู้ปกครอง จำแนกความคิดเห็นเกี่ยวกับตามสถานที่/แหล่งที่ใช้อินเทอร์เน็ต/
คอมพิวเตอร์ของบุตรหลาน/สมาชิกในครัวเรือน และลักษณะทางประชากร/สังคม

ลักษณะทางประชากร/สังคม	รวม	สถานที่/แหล่งที่ใช้อินเทอร์เน็ต/คอมพิวเตอร์ของบุตรหลาน/สมาชิกในครัวเรือน					
		บ้าน	สถานศึกษา	ร้านค้าที่ให้บริการ	บ้านเพื่อน/ คนรู้จัก/ ญาติ	โทรศัพท์มือถือ	อื่น ๆ
เพศ	100.0	44.8	16.5	33.9	4.4	0.3	0.1
ชาย	100.0	46.5	15.8	33.1	4.4	0.2	-
หญิง	100.0	43.3	17.1	34.7	4.5	0.2	0.2
อายุ	100.0	44.8	16.5	33.9	4.4	0.3	0.1
20-29 ปี	100.0	37.9	17.2	42.3	2.6	-	-
30 - 39 ปี	100.0	38.4	16.9	38.3	5.8	0.4	0.2
40 - 49 ปี	100.0	46.8	17.6	31.6	3.7	0.2	0.1
50 - 59 ปี	100.0	51.3	12.9	30.5	5.0	0.3	-
60 ปีขึ้นไป	100.0	50.7	17.8	28.8	2.7	-	-
ระดับการศึกษาสูงสุด	100.0	44.8	16.5	33.9	4.4	0.3	0.1
ประถมศึกษาและต่ำกว่า	100.0	24.0	24.3	48.9	2.5	0.3	-
มัธยมศึกษา	100.0	34.0	16.5	42.1	7.1	0.3	-
ปวช. ปวส. ปวท. อนุปริญญา	100.0	47.1	15.6	32.1	4.4	0.5	0.3
ปริญญาตรีและสูงกว่า	100.0	69.7	10.7	15.7	3.6	-	0.2
สถานภาพการทำงาน	100.0	44.8	16.5	33.9	4.4	0.3	0.1
ข้าราชการ/พนักงานรัฐวิสาหกิจ	100.0	69.0	13.0	16.0	1.5	-	0.5
พนักงาน/ลูกจ้างเอกชน	100.0	43.3	16.0	33.9	6.3	0.4	0.1
ค้าขาย/ประกอบธุรกิจส่วนตัว	100.0	45.1	16.8	34.7	3.2	0.2	-
แม่บ้าน/ไม่ได้ประกอบอาชีพ	100.0	36.9	19.5	39.1	4.1	0.4	-
อื่น ๆ	100.0	13.7	17.8	61.6	6.8	-	-

ตาราง 4 ร้อยละของผู้ปกครอง จำแนกตามความคิดเห็นเกี่ยวกับความสามารถของบุตรหลาน/
สมาชิกในครัวเรือนในการแยกประเภทของเกมที่เหมาะสมหรือเหมาะสมในการเข้าไปเล่น
และลักษณะทางประชากร/สังคม

ลักษณะประชากร/ทางสังคม	รวม	ความสามารถในการแยกประเภทของเกม ที่เล่นของบุตรหลาน/สมาชิกในครัวเรือน		
		แยกได้	แยกไม่ได้	ไม่แน่ใจ
เพศ	100.0	52.4	16.0	31.6
ชาย	100.0	51.7	15.9	32.4
หญิง	100.0	53.0	16.1	30.9
อายุ	100.0	52.4	16.0	31.6
20 - 29 ปี	100.0	50.9	17.2	31.9
30 - 39 ปี	100.0	50.6	18.0	31.4
40 - 49 ปี	100.0	53.8	16.2	30.0
50 - 59 ปี	100.0	54.3	13.9	31.8
60 ปีขึ้นไป	100.0	45.2	9.6	45.2
ระดับการศึกษาสูงสุด	100.0	52.4	16.0	31.6
ประถมศึกษาและต่ำกว่า	100.0	42.5	17.4	40.1
มัธยมศึกษา	100.0	49.2	19.3	31.5
ปวช. ปวส. ปวท. อนุปริญญา	100.0	52.6	14.8	32.6
ปริญญาตรีและสูงกว่า	100.0	63.1	13.0	23.9
สถานภาพการทำงาน	100.0	52.4	16.0	31.6
ข้าราชการ/พนักงานรัฐวิสาหกิจ	100.0	63.5	10.5	26.0
พนักงาน/ลูกจ้างเอกชน	100.0	51.8	15.1	33.1
ค้าขาย/ประกอบธุรกิจส่วนตัว	100.0	52.8	19.3	27.9
แม่บ้าน/ไม่ได้ประกอบอาชีพ	100.0	48.5	12.9	38.6
อื่น ๆ	100.0	37.0	27.4	35.6

ตาราง 5 ร้อยละของผู้ปกครอง จำแนกตามการประสบปัญหาที่บุตรหลาน/สมาชิกในครัวเรือน เล่นเกมออนไลน์/เกมคอมพิวเตอร์ที่ทำให้ผู้เล่นติดพัน ถูกหลอกหลวง หรือล่อแหลม และลักษณะทางประชากร/สังคม

ลักษณะทางประชากร/สังคม	รวม	การประสบปัญหาที่บุตรหลาน/สมาชิกในครัวเรือนเล่นเกมออนไลน์/เกมคอมพิวเตอร์ที่ทำให้ผู้เล่นติดพัน ถูกหลอกหลวง หรือล่อแหลม	
		มีปัญหา	ไม่มีปัญหา
เพศ	100.0	15.9	84.1
ชาย	100.0	17.1	82.9
หญิง	100.0	14.8	85.2
อายุ	100.0	15.9	84.1
20 - 29 ปี	100.0	13.8	86.2
30 - 39 ปี	100.0	15.5	84.5
40 - 49 ปี	100.0	15.5	84.5
50 - 59 ปี	100.0	17.5	82.5
60 ปีขึ้นไป	100.0	17.8	82.2
ระดับการศึกษาสูงสุด	100.0	15.9	84.1
ประถมศึกษาและต่ำกว่า	100.0	18.5	81.5
มัธยมศึกษา	100.0	17.3	82.7
ปวช. ปวส. ปวท. อนุปริญญา	100.0	17.3	82.7
ปริญญาตรีและสูงกว่า	100.0	11.4	88.6
สถานภาพการทำงาน	100.0	15.9	84.1
ข้าราชการ/พนักงานรัฐวิสาหกิจ	100.0	11.5	88.5
พนักงาน/ลูกจ้างเอกชน	100.0	15.3	84.7
ค้าขาย/ประกอบธุรกิจส่วนตัว	100.0	16.2	83.8
แม่บ้าน/ไม่ได้ประกอบอาชีพ	100.0	17.0	83.0
อื่น ๆ	100.0	27.4	72.6

ตาราง 6 ร้อยละของผู้ปกครอง จำแนกตามความคิดเห็นเกี่ยวกับผลดีผลเสียของการใช้อินเทอร์เน็ต/
คอมพิวเตอร์โดยรวมของบุตรหลาน/สมาชิกครัวเรือน และลักษณะทางประชากร/สังคม

ลักษณะทางประชากร/สังคม	รวม	ผลดีผลเสียของการใช้อินเทอร์เน็ต/คอมพิวเตอร์ โดยรวมของบุตรหลาน/สมาชิกในครัวเรือน		
		ผลดีมากกว่า ผลเสีย	ผลเสียมากกว่า ผลดี	ไม่แน่ใจ
เพศ	100.0	56.2	17.0	26.8
ชาย	100.0	59.7	14.4	25.9
หญิง	100.0	53.2	19.3	27.5
อายุ	100.0	56.2	17.0	26.8
20 - 29 ปี	100.0	62.1	15.5	22.4
30 - 39 ปี	100.0	58.9	16.2	24.9
40 - 49 ปี	100.0	56.3	18.1	25.6
50 - 59 ปี	100.0	53.3	17.9	28.8
60 ปีขึ้นไป	100.0	42.5	11.0	46.5
ระดับการศึกษาสูงสุด	100.0	56.2	17.0	26.8
ประถมศึกษาและต่ำกว่า	100.0	39.2	20.2	40.6
มัธยมศึกษา	100.0	50.3	20.3	29.4
ปวช. ปวส. ปวท. อนุปริญญา	100.0	57.3	17.8	24.9
ปริญญาตรีและสูงกว่า	100.0	74.7	10.7	14.6
สถานภาพการทำงาน	100.0	56.2	17.0	26.8
ข้าราชการ/พนักงานรัฐวิสาหกิจ	100.0	71.5	13.5	15.0
พนักงาน/ลูกจ้างเอกชน	100.0	58.4	16.5	25.1
ค้าขาย/ประกอบธุรกิจส่วนตัว	100.0	52.8	17.6	29.6
แม่บ้าน/ไม่ได้ประกอบอาชีพ	100.0	50.2	15.8	34.0
อื่น ๆ	100.0	39.7	30.1	30.1

ตาราง 7 ร้อยละของผู้ปกครอง จำแนกตามความคิดเห็นเกี่ยวกับผลกระทบของการใช้อินเทอร์เน็ต/
คอมพิวเตอร์ต่อการเรียนของบุตรหลาน/สมาชิกในครัวเรือน และลักษณะทางประชากร/
สังคม

ลักษณะทางประชากร/สังคม	รวม	ผลกระทบของการใช้อินเทอร์เน็ต/คอมพิวเตอร์ ต่อการเรียนของบุตรหลาน/สมาชิกในครัวเรือน		
		ดีขึ้น	แย่ลง	เท่าเดิม
เพศ	100.0	30.0	17.1	52.9
ชาย	100.0	32.6	14.8	52.6
หญิง	100.0	27.7	19.1	53.2
อายุ	100.0	30.0	17.1	52.9
20 - 29 ปี	100.0	31.0	16.4	52.6
30 - 39 ปี	100.0	31.2	19.6	49.2
40 - 49 ปี	100.0	29.5	16.3	54.2
50 - 59 ปี	100.0	29.1	16.6	54.3
60 ปีขึ้นไป	100.0	28.8	12.3	58.9
ระดับการศึกษาสูงสุด	100.0	30.0	17.1	52.9
ประถมศึกษาและต่ำกว่า	100.0	23.5	23.5	53.0
มัธยมศึกษา	100.0	27.2	19.8	53.0
ปวช. ปวส. ปวท. อนุปริญญา	100.0	29.0	15.3	55.6
ปริญญาตรีและสูงกว่า	100.0	38.7	10.9	50.3
สถานภาพการทำงาน	100.0	30.0	17.1	52.9
ข้าราชการ/พนักงานรัฐวิสาหกิจ	100.0	40.5	10.5	49.0
พนักงาน/ลูกจ้างเอกชน	100.0	32.3	14.9	52.8
ค้าขาย/ประกอบธุรกิจส่วนตัว	100.0	26.7	19.5	53.8
แม่บ้าน/ไม่ได้ประกอบอาชีพ	100.0	24.5	17.8	57.7
อื่น ๆ	100.0	23.3	34.2	42.5

ตาราง 8 ร้อยละของผู้ปกครอง จำแนกตามเรื่องที่กังวลใจหรือห่วงใยเกี่ยวกับการใช้อินเทอร์เน็ต/
คอมพิวเตอร์ของบุตรหลาน/สมาชิกในครัวเรือน และลักษณะทางประชากร/สังคม

ลักษณะทางประชากร/ สังคม	เรื่องที่กังวลใจหรือห่วงใยเกี่ยวกับการใช้อินเทอร์เน็ต/คอมพิวเตอร์ ของบุตรหลาน/สมาชิกในครัวเรือน							
	เสียการเรียน	มีปัญหาสุขภาพ	ความสัมพันธ์กับครอบครัวน้อยลง	เสียค่าใช้จ่ายสูง	การถูกล้วงวง	การเป็นแหล่งยั่วยุวทางเพศ	ค่านิยมและวัฒนธรรมเปลี่ยนไป	อื่น ๆ
เพศ	48.7	67.0	21.7	41.7	36.1	25.5	20.3	2.0
ชาย	48.1	67.9	22.1	43.2	35.3	27.7	21.0	1.5
หญิง	49.2	66.2	21.4	40.3	36.8	23.6	19.6	2.4
อายุ	48.7	67.0	21.7	41.7	36.1	25.5	20.3	2.0
20 - 29 ปี	47.4	61.2	27.6	40.5	38.8	26.7	24.1	1.7
30 - 39 ปี	52.6	65.6	22.5	42.9	33.3	27.9	19.6	2.2
40 - 49 ปี	47.9	69.2	20.2	39.7	40.1	25.3	19.6	1.1
50 - 59 ปี	46.0	65.6	22.2	41.4	34.8	24.5	20.2	3.3
60 ปีขึ้นไป	45.2	71.2	19.2	53.4	20.5	15.1	24.7	2.7
ระดับการศึกษาสูงสุด	48.7	67.0	21.7	41.7	36.1	25.5	20.3	2.0
ประถมศึกษาและต่ำกว่า	63.5	61.9	16.0	47.5	32.0	19.1	14.4	1.7
มัธยมศึกษา	46.2	62.7	20.3	46.7	37.3	28.2	20.8	2.5
ปวช. ปวส. ปวท.								
อนุปริญญา	45.5	69.0	21.9	45.2	40.0	29.9	19.7	2.2
ปริญญาตรีและสูงกว่า	41.5	73.3	27.6	29.4	35.1	24.8	25.1	1.6
สถานภาพการทำงาน	48.7	67.0	21.7	41.7	36.1	25.5	20.3	2.0
ข้าราชการ/พนักงาน								
รัฐวิสาหกิจ	38.5	75.5	29.5	32.0	35.0	28.0	24.5	2.0
พนักงาน/ลูกจ้างเอกชน	43.3	68.6	23.2	41.4	37.5	26.3	22.3	1.4
ค้าขาย/ประกอบธุรกิจ								
ส่วนตัว	55.3	66.0	16.2	43.5	36.1	25.0	18.7	1.9
แม่บ้าน/ไม่ได้ประกอบ								
อาชีพ	53.1	60.6	23.7	42.7	34.0	23.7	15.4	2.9
อื่น ๆ	61.6	58.9	19.2	54.8	34.2	21.9	19.2	4.1

หมายเหตุ : ตอบได้มากกว่า 1 คำตอบ

ตาราง 9 ร้อยละของผู้ปกครอง จำแนกตามการให้ความสำคัญ/สนับสนุนให้บุตรหลาน/สมาชิก
ในครัวเรือนใช้อินเทอร์เน็ต/คอมพิวเตอร์ และลักษณะทางประชากร/สังคม

ลักษณะทางประชากร/สังคม	รวม	การให้ความสำคัญ/สนับสนุนให้บุตรหลาน/ สมาชิกในครัวเรือนใช้อินเทอร์เน็ต/คอมพิวเตอร์		
		มาก	ปานกลาง	น้อย
เพศ	100.0	32.1	54.4	13.5
ชาย	100.0	35.0	53.2	11.8
หญิง	100.0	29.6	55.4	15.0
อายุ	100.0	32.1	54.4	13.5
20 - 29 ปี	100.0	23.3	63.8	12.9
30 - 39 ปี	100.0	31.7	56.2	12.1
40 - 49 ปี	100.0	33.3	53.6	13.1
50 - 59 ปี	100.0	34.8	50.7	14.5
60 ปีขึ้นไป	100.0	27.4	50.7	21.9
ระดับการศึกษาสูงสุด	100.0	32.1	54.4	13.5
ประถมศึกษาและต่ำกว่า	100.0	20.4	54.4	25.1
มัธยมศึกษา	100.0	30.7	54.6	14.7
ปวช. ปวส. ปวท. อนุปริญญา	100.0	30.7	58.9	10.4
ปริญญาตรีและสูงกว่า	100.0	44.2	50.3	5.5
สถานภาพการทำงาน	100.0	32.1	54.4	13.5
ข้าราชการ/พนักงานรัฐวิสาหกิจ	100.0	44.5	51.0	4.5
พนักงาน/ลูกจ้างเอกชน	100.0	34.0	54.6	11.4
ค้าขาย/ประกอบธุรกิจส่วนตัว	100.0	31.1	54.0	14.9
แม่บ้าน/ไม่ได้ประกอบอาชีพ	100.0	23.7	55.2	21.1
อื่น ๆ	100.0	17.8	61.6	20.5

ตาราง 10 ร้อยละของผู้ปกครอง จำแนกตามความคิดเห็นเกี่ยวกับบทบาทของรัฐบาลในการกำหนด
ควบคุม และดูแลการเล่นเกมออนไลน์ และลักษณะทางประชากร/สังคม

ลักษณะทางประชากร/ สังคม	รวม	การเล่นเกมออนไลน์			
		การควบคุม/ ตรวจสอบเว็บไซต์		การกำหนด หลักเกณฑ์ของ ผู้เข้าไปเล่นเกม	
		ควร	ไม่ควร	ควร	ไม่ควร
เพศ	100.0	95.5	4.5	70.3	29.7
ชาย	100.0	96.0	4.0	69.7	30.3
หญิง	100.0	95.1	4.9	70.9	29.1
อายุ	100.0	95.5	4.5	70.3	29.7
20 - 29 ปี	100.0	95.7	4.3	68.1	31.9
30 - 39 ปี	100.0	95.1	4.9	71.5	28.5
40 - 49 ปี	100.0	94.9	5.1	71.2	28.8
50 - 59 ปี	100.0	96.7	3.3	69.2	30.8
60 ปีขึ้นไป	100.0	98.6	1.4	64.4	35.6
ระดับการศึกษาสูงสุด	100.0	95.5	4.5	70.3	29.7
ประถมศึกษาและต่ำกว่า	100.0	94.8	5.2	69.9	30.1
มัธยมศึกษา	100.0	94.7	5.3	67.0	33.0
ปวช. ปวส. ปวท. อนุปริญญา	100.0	96.7	3.3	74.5	25.5
ปริญญาตรีและสูงกว่า	100.0	95.9	4.1	70.2	29.8
สถานภาพการทำงาน	100.0	95.5	4.5	70.3	29.7
ข้าราชการ/พนักงาน รัฐวิสาหกิจ	100.0	97.0	3.0	70.5	29.5
พนักงาน/ลูกจ้างเอกชน	100.0	95.1	4.9	68.1	31.9
ค้าขาย/ประกอบธุรกิจ ส่วนตัว	100.0	95.2	4.8	72.1	27.9
แม่บ้าน/ไม่ได้ประกอบอาชีพ	100.0	95.0	5.0	71.0	29.0
อื่น ๆ	100.0	98.6	1.4	74.0	26.0

ตาราง 11 ร้อยละของผู้ปกครอง จำแนกตามความคิดเห็นเกี่ยวกับร้านค้าที่ให้บริการอินเทอร์เน็ต/
คอมพิวเตอร์ และลักษณะทางประชากร/สังคม

ลักษณะทางประชากร/ สังคม	รวม	ร้านค้าที่ให้บริการอินเทอร์เน็ต/คอมพิวเตอร์			
		การควบคุม/ ตรวจสอบการให้บริการ		การกำหนดเวลา เปิด-ปิดการให้บริการ	
		ควร	ไม่ควร	ควร	ไม่ควร
เพศ	100.0	96.7	3.3	95.5	4.5
ชาย	100.0	96.8	3.2	95.5	4.5
หญิง	100.0	96.5	3.5	95.5	4.5
อายุ	100.0	96.7	3.3	95.5	4.5
20 - 29 ปี	100.0	95.7	4.3	94.8	5.2
30 - 39 ปี	100.0	97.1	2.9	95.1	4.9
40 - 49 ปี	100.0	96.8	3.2	96.3	3.7
50 - 59 ปี	100.0	97.0	3.0	95.7	4.3
60 ปีขึ้นไป	100.0	93.2	6.8	91.8	8.2
ระดับการศึกษาสูงสุด	100.0	96.7	3.3	95.5	4.5
ประถมศึกษาและต่ำกว่า	100.0	95.6	4.4	97.2	2.8
มัธยมศึกษา	100.0	97.0	3.0	94.7	5.3
ปวช. ปวส. ปวท. อนุปริญญา	100.0	97.5	2.5	96.7	3.3
ปริญญาตรีและสูงกว่า	100.0	96.6	3.4	93.8	6.2
สถานภาพการทำงาน	100.0	96.7	3.3	95.5	4.5
ข้าราชการ/พนักงานรัฐวิสาหกิจ	100.0	98.5	1.5	96.5	3.5
พนักงาน/ลูกจ้างเอกชน	100.0	96.5	3.5	94.0	6.0
ค้าขาย/ประกอบธุรกิจส่วนตัว	100.0	96.2	3.8	96.2	3.8
แม่บ้าน/ไม่ได้ประกอบอาชีพ	100.0	95.9	4.1	95.9	4.1
อื่น ๆ	100.0	98.6	1.4	98.6	1.4

ตาราง 12 ร้อยละของผู้ปกครอง จำแนกตามข้อคิดเห็น/ข้อเสนอแนะเกี่ยวกับการใช้อินเทอร์เน็ต/
คอมพิวเตอร์

ข้อคิดเห็น/ข้อเสนอแนะ	รวม
รวม	100.0
แสดงความคิดเห็น	55.7
กำหนดเวลาเปิด/ปิดร้านอินเทอร์เน็ต ไม่ควรให้เล่นในเวลาเรียน	21.9
ควรมีกฎหมายดูแลร้านค้าอินเทอร์เน็ต/คอมพิวเตอร์	21.8
ควรตรวจดูเว็บไซต์ต่าง ๆ / ดูแลอินเทอร์เน็ต บันทึกข้อมูลผู้เล่นเกม	17.9
ผู้ปกครองควรดูแลบุตร/หลานในการเล่นเกมที่ให้มากขึ้น	5.0
ควรตรวจสอบเกม ไม่ควรให้มีเกมรุนแรง	5.0
กำหนดเกมตามอายุของผู้เล่น	4.3
ให้ความรู้และส่งเสริมด้านคอมพิวเตอร์ แก่ประชาชน	4.3
ลดราคาค่าเกมลง	2.6
ประชาสัมพันธ์ให้เด็กทราบถึงพิษภัยของเกม	1.8
ควรบรรจุเป็นหลักสูตรของการศึกษา	0.8
ไม่แสดงความคิดเห็น	44.3

หมายเหตุ : ตอบได้มากกว่า 1 คำตอบ