

รายงานผลการสำรวจ  
ความคิดเห็นของประชาชนเกี่ยวกับเกมออนไลน์  
ในเขตกรุงเทพมหานคร พ.ศ. 2546



สำนักงานสถิติแห่งชาติ  
กระทรวงเทคโนโลยีสารสนเทศและการสื่อสาร

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

ISBN 974-338-275-5

รายงานผลการสำรวจ  
ความคิดเห็นของประชาชนเกี่ยวกับเกมออนไลน์  
ในเขตกรุงเทพมหานคร พ.ศ. 2546

สำนักงานสถิติแห่งชาติ  
กระทรวงเทคโนโลยีสารสนเทศและการสื่อสาร

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

**เผยแพร่โดย** สำนักสถิติพยากรณ์  
สำนักงานสถิติแห่งชาติ  
ถนนหลานหลวง เขตป้อมปราบศัตรูพ่าย กทม. 10100  
โทร. 0 2281 0333 ต่อ 1413  
โทรสาร 0 2282 5861  
ไปรษณีย์อิเล็กทรอนิกส์ binfopub@nso.go.th

**ปีที่พิมพ์** 2546

**ISBN** 974-338-275-5

**หน่วยงานเจ้าของเรื่อง** กองสถิติประชามติ  
โทรศัพท์ 0 2281 0333 ต่อ 1700  
ไปรษณีย์อิเล็กทรอนิกส์ E – mail: wilailuk@nso.go.th

## คำนำ

การสำรวจความคิดเห็นของประชาชนเกี่ยวกับเกมออนไลน์ เป็นการสำรวจเพื่อรวบรวมข้อมูล การเล่นเกมออนไลน์ ผลกระทบจากการเล่นเกม และมาตรการในการควบคุมการเล่นเกมของภาครัฐ เพื่อให้หน่วยงานที่เกี่ยวข้องนำไปใช้ประกอบการวางแผน และตัดสินใจในการกำหนดแนวทางการให้บริการ เกมออนไลน์ต่อไป

สำนักงานสถิติแห่งชาติ

สิงหาคม 2546

# สารบัญ

	หน้า
คำนำ	
1. ความเป็นมา	1
2. วัตถุประสงค์	1
3. คุ้มครอง	1
4. ระเบียบวิธีการสำรวจ	1
5. วิธีการเก็บรวบรวมข้อมูล	2
6. การเสนอผล	2
7. คำอธิบาย	2
8. สรุปผลการสำรวจ	
8.1 ข้อมูลผู้ตอบสัมภาษณ์	2
8.2 การเล่นเกมออนไลน์	3
8.3 ปัญหาการติดพันเกมออนไลน์	4
8.4 ความคิดเห็นเกี่ยวกับผลกระทบจากเกมเร้าคนรำอก	
8.4.1 ผลดีผลเสียต่อตัวผู้เล่น	5
8.4.2 ผลกระทบต่อสังคม	6
8.5 ความคิดเห็นเกี่ยวกับการจัดระเบียบหรือแก้ไขปัญหาเกมออนไลน์ของรัฐ	
8.5.1 การจัดระเบียบหรือแก้ไขปัญหาการเล่นเกมออนไลน์	7
8.5.2 ผลการจัดระเบียบในการเล่นเกมนออนไลน์ของรัฐต่อการแก้ไขปัญหา	9
8.6 ความคิดเห็นเกี่ยวกับแนวทาง/มาตรการที่เหมาะสมในการแก้ไขปัญหาเกมออนไลน์	
8.6.1 การกำหนดหลักเกณฑ์ของผู้เล่นเกมออนไลน์	10
8.6.2 การกำหนดหลักเกณฑ์การให้บริการร้านค้าอินเทอร์เน็ต/คอมพิวเตอร์	15
8.7 ข้อเสนอแนะ	16
<b>ตารางสถิติ</b>	<b>21 - 45</b>

# การสำรวจความคิดเห็นของประชาชนเกี่ยวกับเกมออนไลน์ ในเขตกรุงเทพมหานคร พ.ศ. 2546

## 1. ความเป็นมา

ด้วยเกมออนไลน์มีการพัฒนาขึ้นอย่างต่อเนื่องและกลายเป็นปัญหาที่เกิดขึ้นในสังคม โดยเฉพาะเกมแร็คนำร็อก เด็กจำนวนมากเล่นเกมจนติด ไม่เรียนหนังสือ ทำให้การเรียนตกต่ำและมีปัญหาทะเลาะกับพ่อแม่ แต่ก็ยังมีเกมออนไลน์อีกหลายร้อยเกมที่มีผู้เล่นเพิ่มจำนวนขึ้นอย่างรวดเร็ว ทำให้มีปัญหาเกี่ยวกับการใช้เวลาในการเล่นเกมนานเกินไปหรือมีอาการที่เรียกว่าติดอินเทอร์เน็ต กระทรวงเทคโนโลยีสารสนเทศและการสื่อสารจึงได้พยายามหามาตรการ หรือแนวทางในการป้องกันไม่ให้เยาวชนมีพฤติกรรมเบี่ยงเบนในการเล่นเกมนานเกินไป โดยได้ทดลองใช้มาตรการต่างๆเกี่ยวกับเกมออนไลน์ในระหว่างวันที่ 15 กรกฎาคม ถึง 30 กันยายน 2546 ในการนี้สำนักงานสถิติแห่งชาติจึงได้รับมอบหมายให้ดำเนินการสำรวจความคิดเห็นของประชาชนเกี่ยวกับเกมออนไลน์ในเขตกรุงเทพมหานคร

## 2. วัตถุประสงค์

เพื่อรวบรวมความคิดเห็นของประชาชนในเขตกรุงเทพมหานครเกี่ยวกับเกมออนไลน์ ผลกระทบที่เกิดขึ้น และมาตรการของภาครัฐในการควบคุมการเล่นเกมออนไลน์ ตลอดจนข้อคิดเห็น ข้อเสนอแนะเกี่ยวกับแนวทางและมาตรการต่างๆ ของเกมออนไลน์ เพื่อให้หน่วยงานที่เกี่ยวข้องนำไปใช้ประกอบการวางแผน และตัดสินใจในการกำหนดแนวทางการให้บริการเกมออนไลน์ต่อไป

## 3. กลุ่มรวม

กลุ่มรวมประชาชนที่มีอายุตั้งแต่ 15 ปีขึ้นไป ในเขตกรุงเทพมหานคร

## 4. ระเบียบวิธีการสำรวจ

แผนการสุ่มตัวอย่างที่ใช้เป็นแบบ Three - Stage Sampling โดยมีชุมรุมอาคารในกรุงเทพมหานครเป็นหน่วยตัวอย่างขั้นที่หนึ่ง คริวเรือนส่วนบุคคลเป็นหน่วยตัวอย่างขั้นที่สอง และสมาชิกที่มีอายุ 15 ปีขึ้นไปเป็นหน่วยตัวอย่างขั้นที่สาม

### การเลือกหน่วยตัวอย่างขั้นที่หนึ่ง

ทำการเลือกชุมรุมอาคารตัวอย่างของกรุงเทพมหานคร โดยให้ความน่าจะเป็นในการเลือกเป็นปฏิภาคกับจำนวนคริวเรือนของชุมรุมอาคารนั้น ๆ ได้จำนวนตัวอย่างทั้งสิ้น 108 ชุมรุมอาคาร จากทั้งสิ้น 16,717 ชุมรุมอาคาร

## การเลือกหน่วยตัวอย่างขั้นที่สอง

ในขั้นนี้เป็นการเลือกครัวเรือนตัวอย่างที่มีสมาชิกอายุ 15 ปีขึ้นไป ด้วยวิธีการสุ่มแบบมีระบบ โดยกำหนดให้เลือก 10 ครัวเรือนตัวอย่าง ต่อ ชุมชมอาคาร ได้จำนวนครัวเรือนส่วนบุคคลตัวอย่างทั้งสิ้น 1,080 ครัวเรือน

## การเลือกหน่วยตัวอย่างขั้นที่สาม

ในแต่ละครัวเรือนตัวอย่าง ได้ทำการเลือกสมาชิกในครัวเรือนที่มีอายุ 15 ปีขึ้นไป ครัวเรือนละ 1 คน เพื่อทำการสัมภาษณ์ ได้จำนวนหน่วยตัวอย่างทั้งสิ้น 1,080 คน

## 5. วิธีการเก็บรวบรวมข้อมูล

ใช้วิธีส่งเจ้าหน้าที่ของสำนักงานสถิติแห่งชาติ ไปทำการสัมภาษณ์สมาชิกในครัวเรือนตัวอย่างที่มีอายุ 15 ปีขึ้นไป ครัวเรือนละ 1 คน โดยให้กระจายตามเพศ อายุ ระดับการศึกษา และสถานภาพการทำงาน ปฏิบัติงานเก็บรวบรวมข้อมูล ระหว่างวันที่ 19 - 23 กรกฎาคม 2546

## 6. การเสนอผล

เสนอผลการสำรวจในรูปของร้อยละ

## 7. คำอธิบาย

**เกมออนไลน์** หมายถึง เกมที่เล่นผ่านระบบอินเทอร์เน็ตที่มีผู้เล่นพร้อมกันได้ตั้งแต่ 2 คนขึ้นไป โดยผู้เล่นสามารถติดต่อสื่อสารตอบโต้ซึ่งกันและกันได้ ไม่ว่าจะอยู่ ณ สถานที่ใด ซึ่งเกมออนไลน์มีทั้งประเภททั่วไป และประเภทที่มีความรุนแรงทำให้ผู้เล่นรู้สึกเป็นส่วนหนึ่งของเกม เกิดการติดพัน มีการแข่งขัน มีการพนันเกิดขึ้นได้ เช่น แรค่น่าร็อก เป็นต้น

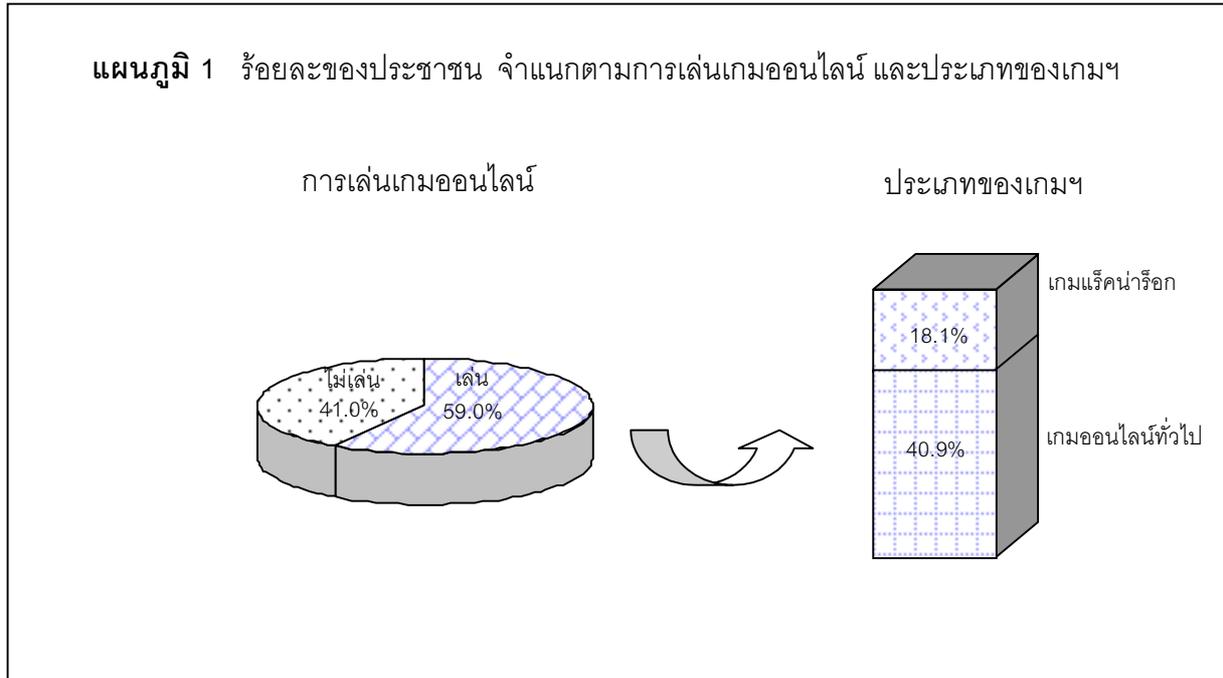
## 8. สรุปผลการสำรวจ

### 8.1 ข้อมูลผู้ตอบสัมภาษณ์

ในการสำรวจครั้งนี้ ประชาชนที่ตกเป็นตัวอย่างในการตอบสัมภาษณ์เป็นชาย ร้อยละ 53.4 เป็นหญิง ร้อยละ 46.6 และอายุของผู้ตอบสัมภาษณ์มีการกระจายดังนี้ อายุ 15 – 19 ปี ร้อยละ 20.9 อายุ 20 - 29 ปี ร้อยละ 33.8 อายุ 30 – 39 ปี ร้อยละ 20.7 อายุ 40 – 49 ปี ร้อยละ 13.4 อายุ 50 – 59 ปี ร้อยละ 9.1 และที่เหลือร้อยละ 2.1 เป็นผู้มีอายุ 60 ปีขึ้นไป และเมื่อพิจารณาระดับการศึกษาส่วนใหญ่เป็นผู้มีการศึกษาระดับปริญญาตรีและสูงกว่า ร้อยละ 26.8 ระดับอาชีวศึกษา/อนุปริญญา ร้อยละ 23.9 ระดับมัธยมศึกษาตอนปลาย ร้อยละ 17.7 ระดับมัธยมศึกษาตอนต้น ร้อยละ 16.0 และระดับประถมศึกษา และต่ำกว่า ร้อยละ 15.6

สำหรับสถานภาพการทำงาน ส่วนใหญ่เป็นนักเรียน/นักศึกษา ร้อยละ 29.7 พนักงาน/ลูกจ้างเอกชน ร้อยละ 29.0 ค้าขาย/ประกอบธุรกิจ ร้อยละ 18.6 แม่บ้าน/ไม่ได้ประกอบอาชีพ ร้อยละ 9.4 และอื่น ๆ ได้แก่ ข้าราชการ/พนักงานรัฐวิสาหกิจ เกษตรกร และรับจ้างทั่วไป/กรรมกร ร้อยละ 13.3

## 8.2 การเล่นเกมออนไลน์



จากผลการสำรวจ พบว่า ประชาชนในกรุงเทพมหานครส่วนใหญ่เล่นเกมออนไลน์ ร้อยละ 59.0 และไม่เล่นเกมฯ ร้อยละ 41.0 โดยในกลุ่มของผู้เล่นเกมฯ ร้อยละ 40.9 ระบุว่าเล่นเกมออนไลน์ประเภททั่วไป และร้อยละ 18.1 เล่นเกมออนไลน์ประเภทเรีค่น่ารีอก

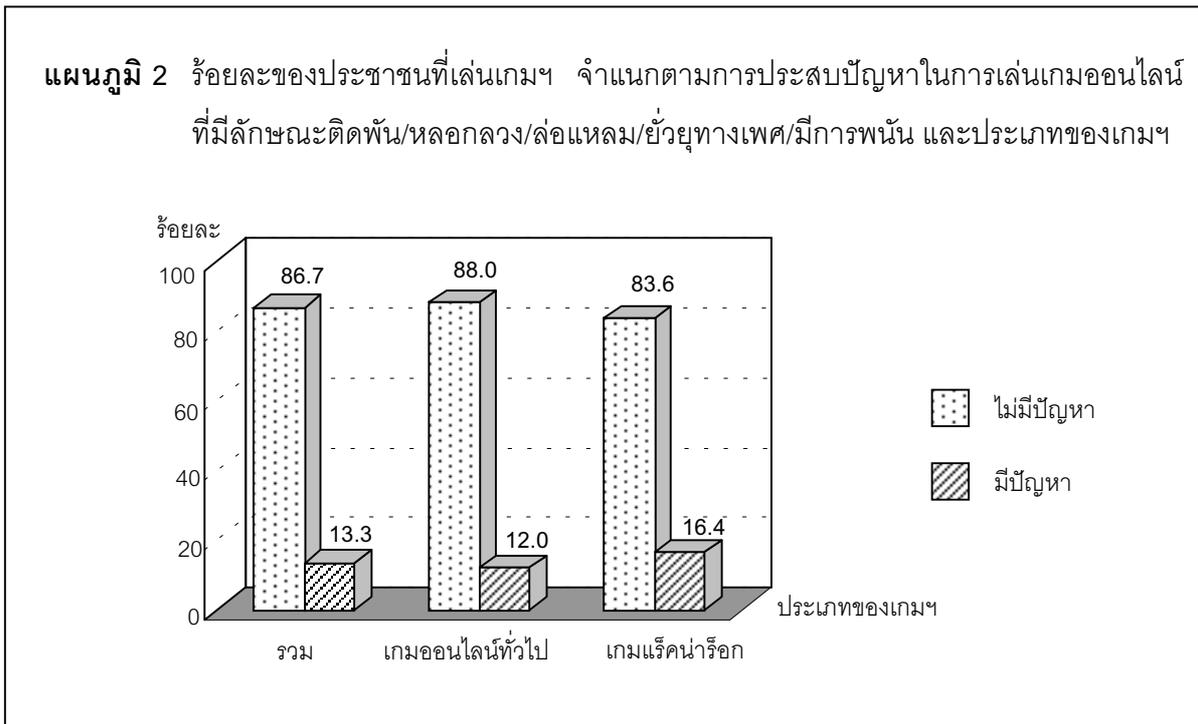
สำหรับเวลาที่ใช้ในการเล่นเกมฯ โดยเฉลี่ย พบว่า ในช่วงวันจันทร์ – ศุกร์ ผู้ที่เล่นเกมทั่วไป จะใช้เวลาเล่น โดยเฉลี่ยวันละ 2.2 ชั่วโมง ในขณะที่ผู้เล่นเกมเรีค่น่ารีอกใช้เวลาเล่นมากกว่า คือ เฉลี่ยวันละ 3.3 ชั่วโมง

ส่วนในช่วงวันเสาร์ – อาทิตย์ ผู้ที่เล่นเกมทั่วไปจะใช้เวลาเล่นโดยเฉลี่ยวันละ 3.1 ชั่วโมง และผู้เล่นเกมเรีค่น่ารีอก ใช้เวลาเล่นเฉลี่ยสูงถึงวันละ 4.7 ชั่วโมง

ตาราง 1 ร้อยละของประชาชนที่เล่นเกมออนไลน์ในวันธรรมดาและวันหยุด จำแนกตามระยะเวลาที่เล่นเกมฯ และประเภทของเกมฯ

ระยะเวลาที่เล่นเกมฯ	จันทร์ – ศุกร์			เสาร์ - อาทิตย์		
	รวม	เกมออนไลน์ ทั่วไป	เกม แเรคน้าร็อก	รวม	เกมออนไลน์ ทั่วไป	เกม แเรคน้าร็อก
ระยะเวลาที่เล่นเกมฯ	100.0	100.0	100.0	100.0	100.0	100.0
1 ชั่วโมง	21.9	28.5	9.4	9.8	11.5	6.1
2 ชั่วโมง	40.5	44.5	32.7	26.8	31.5	16.0
3 ชั่วโมง	20.3	16.0	28.7	23.6	25.9	18.2
4 ชั่วโมง	9.1	7.1	12.9	18.3	17.4	20.4
5 ชั่วโมง	3.2	2.1	5.2	9.8	7.3	15.5
มากกว่า 5 ชั่วโมง	5.0	1.8	11.1	11.7	6.4	23.8
เวลาที่ใช้เล่นเกมฯ						
โดยเฉลี่ย (ชั่วโมง : วัน)	2.6	2.2	3.3	3.6	3.1	4.7

### 8.3 ปัญหาการติดพันเกมออนไลน์

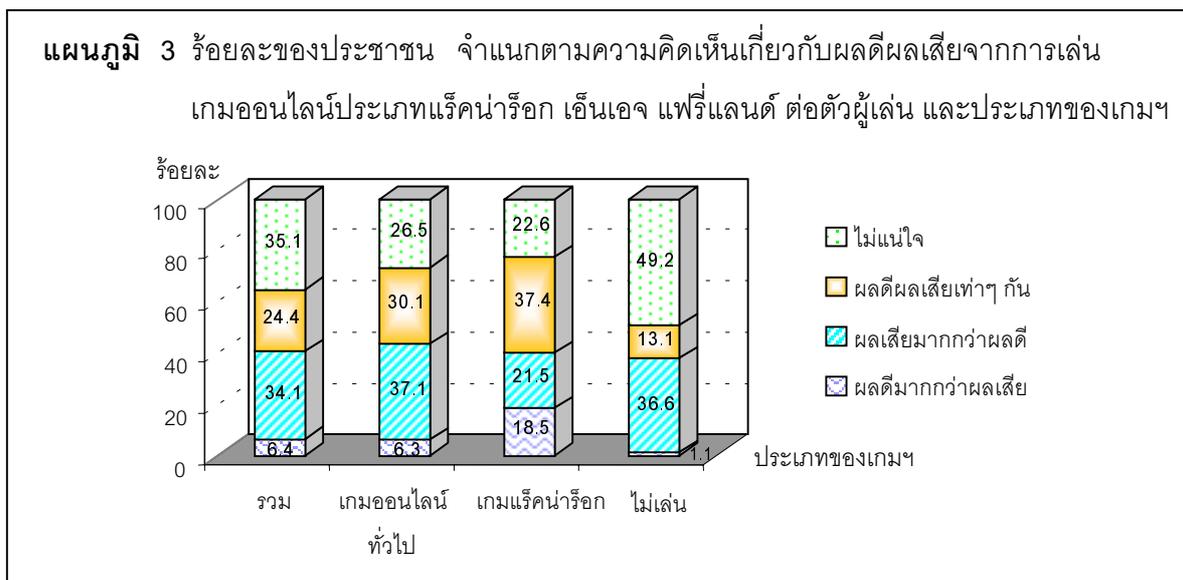


เมื่อสอบถามเกี่ยวกับการประสบปัญหาจากการเล่นเกมออนไลน์ที่ในปัจจุบันมีรูปแบบต่าง ๆ ที่ทำให้ผู้เล่นติดพัน หลงกลวง ล่อแหลม ยั่วยุทางเพศ และมีการพนัน นั้น ผู้เล่นเกมออนไลน์โดยรวมระบุว่าในครัวเรือนไม่มีปัญหาจากการเล่นเกมฯ ร้อยละ 86.7 และที่ระบุว่ามีปัญหา มีเพียงร้อยละ 13.3 ทั้งนี้ปัญหาดังกล่าว ได้แก่ ขาดความสัมพันธ์ในครอบครัว ก้าวร้าว ไม่สนใจการเรียน และสุขภาพไม่ดี

อนึ่ง เมื่อพิจารณากลุ่มที่เล่นเกมฯ พบว่า ผู้ที่เล่นเกมแร็คน่าร็อก จะประสบปัญหาจากการเล่นเกมออนไลน์ที่มีรูปแบบต่างๆ ดังกล่าว ในสัดส่วนสูงกว่าผู้ที่เล่นเกมทั่วไป คือ ร้อยละ 16.4 และ 12.0 ตามลำดับ ในขณะที่ผู้เล่นเกมแร็คน่าร็อกและผู้เล่นเกมทั่วไประบุว่าไม่ประสบปัญหา ร้อยละ 83.6 และ 88.0 ตามลำดับ

#### 8.4 ความคิดเห็นเกี่ยวกับผลกระทบจากเกมแร็คน่าร็อก

##### 8.4.1 ผลดีผลเสียต่อตัวผู้เล่น

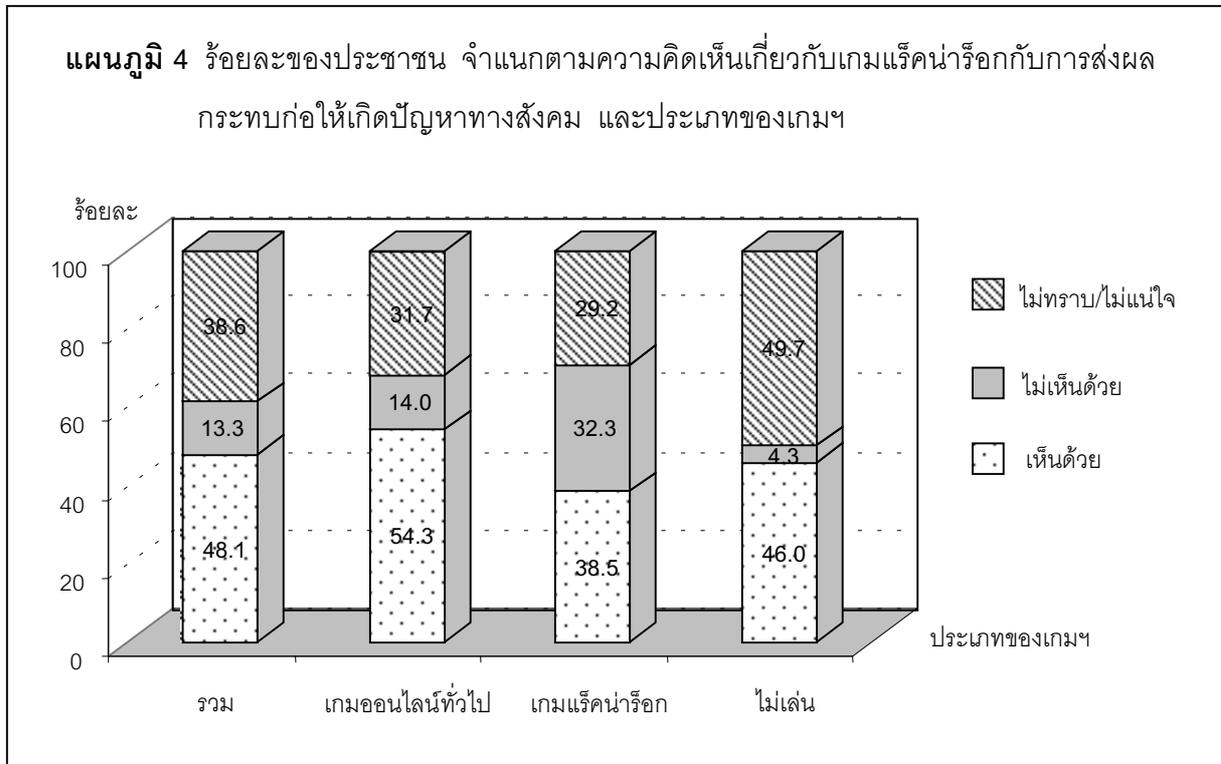


เมื่อสอบถามเกี่ยวกับผลกระทบของการเล่นเกมออนไลน์ประเภทแร็คน่าร็อก ฯลฯ ที่มีต่อตัวผู้เล่น มีประชาชนโดยรวม ร้อยละ 34.1 ระบุว่าผลเสียมากกว่าผลดี ร้อยละ 24.4 ระบุว่าผลดีผลเสียเท่าๆ กัน และมีเพียงร้อยละ 6.4 ระบุว่าผลดีมากกว่าผลเสีย ส่วนที่ระบุว่าไม่แน่ใจมีร้อยละ 35.1

ทั้งนี้ กลุ่มผู้ที่เล่นเกมฯ โดยเฉพาะผู้เล่นเกมทั่วไป ส่วนใหญ่เห็นว่าเกมออนไลน์ประเภทแร็คน่าร็อกมีผลกระทบต่อตัวผู้เล่น ทำให้เกิดผลเสียมากกว่าผลดี ร้อยละ 37.1 ผลดีผลเสียเท่าๆ กัน ร้อยละ 30.1 มีเพียงร้อยละ 6.3 เห็นว่ามีผลดีมากกว่าผลเสีย และร้อยละ 26.5 ไม่แน่ใจว่าจะมีผลดีหรือผลเสีย ในขณะที่ผู้เล่นเกมแร็คน่าร็อก ส่วนใหญ่เห็นว่าเกมออนไลน์ประเภทแร็คน่าร็อกมีผลดีผลเสียเท่าๆ กัน ร้อยละ 37.4 ผลเสียมากกว่าผลดี ร้อยละ 21.5 ผลดีมากกว่าผลเสีย ร้อยละ 18.5 และอีกร้อยละ 22.6 ไม่แน่ใจ

สำหรับกลุ่มผู้ที่ไม่เล่นเกมฯ ส่วนใหญ่เห็นว่าเกมออนไลน์ประเภทแร็คน่าร็อกมีผลกระทบต่อตัวผู้เล่น ทำให้เกิดผลเสียมากกว่าผลดี ร้อยละ 36.6 ผลดีผลเสียเท่าๆ กัน ร้อยละ 13.1 มีเพียงร้อยละ 1.1 เห็นว่ามีผลดีมากกว่าผลเสีย และร้อยละ 49.2 ไม่แน่ใจ

## 8.4.2 ผลกระทบต่อสังคม



เมื่อสอบถามความคิดเห็นเกี่ยวกับผลกระทบของเกมออนไลน์ประเภทเรีคนำหรืออกกับการก่อให้เกิดปัญหาทางสังคม มีประชาชนโดยรวม ร้อยละ 48.1 ระบุว่าเห็นด้วย ร้อยละ 13.3 ไม่เห็นด้วย และร้อยละ 38.6 ไม่ทราบ/ไม่แน่ใจ โดยผู้ที่ไม่เห็นด้วยได้ให้เหตุผลว่าเนื่องจากผู้เล่นสามารถแยกแยะได้ และเป็นปัญหาเฉพาะกลุ่มอยู่ที่ตัวผู้เล่นมากกว่า

ทั้งนี้ กลุ่มผู้ที่เล่นเกมฯ โดยเฉพาะผู้เล่นเกมทั่วไปมากกว่าครึ่งหนึ่ง ระบุว่าเกมออนไลน์ประเภทเรีคนำหรืออกก่อให้เกิดปัญหาทางสังคมมีผู้เห็นด้วย ร้อยละ 54.3 ไม่เห็นด้วย ร้อยละ 14.0 และอีกร้อยละ 31.7 ไม่ทราบ/ไม่แน่ใจ ในขณะที่ผู้เล่นเกมเรีคนำหรืออก ร้อยละ 38.5 ระบุว่าเห็นด้วย ร้อยละ 32.3 ไม่เห็นด้วย และร้อยละ 29.2 ไม่ทราบ/ไม่แน่ใจ

สำหรับกลุ่มผู้ที่ไม่เล่นเกมฯ ส่วนใหญ่ระบุว่าเห็นด้วยกับเกมออนไลน์ประเภทเรีคนำหรืออกที่ก่อให้เกิดปัญหาทางสังคม ร้อยละ 46.0 มีเพียงร้อยละ 4.3 ไม่เห็นด้วย และมีผู้ระบุว่าไม่ทราบ/ไม่แน่ใจ สูงถึงร้อยละ 49.7

## 8.5 ความคิดเห็นเกี่ยวกับการจัดระเบียบการเล่นเกมออนไลน์ของรัฐ

### 8.5.1 การจัดระเบียบหรือแก้ไขปัญหาการเล่นเกมออนไลน์

ตามที่กระทรวงเทคโนโลยีสารสนเทศและการสื่อสาร ได้ดำเนินการทดลองจัดระเบียบหรือ แก้ไขปัญหาเกมออนไลน์ ตั้งแต่ 15 กรกฎาคม – 30 กันยายน 2546 นั้น ผลการสำรวจ พบว่า ทั้งผู้เล่นและไม่เล่นเกมฯ ได้แสดงความคิดเห็นในเรื่องต่าง ๆ ดังนี้

**การจัดระเบียบในการเล่นเกมออนไลน์ของรัฐ** ประชาชนส่วนใหญ่ ร้อยละ 74.4 ระบุว่า เห็นด้วยกับการจัดระเบียบดังกล่าว ร้อยละ 7.7 ระบุว่าไม่เห็นด้วย และร้อยละ 17.9 ไม่ทราบ/ไม่แน่ใจ โดยผู้ที่ไม่เห็นด้วยได้ให้เหตุผลว่าเป็นการแก้ปัญหาที่ปลายเหตุ ไม่มีอิสระในการเล่นเกม

ทั้งนี้ กลุ่มผู้เล่นเกมฯ โดยเฉพาะผู้เล่นเกมทั่วไป มากกว่า 3 ใน 4 หรือร้อยละ 77.6 ระบุว่าเห็นด้วยกับการจัดระเบียบในการเล่นเกมฯ ของรัฐ ไม่เห็นด้วย ร้อยละ 6.6 และอีกร้อยละ 15.8 ไม่ทราบ/ไม่แน่ใจ ในขณะที่ผู้เล่นเกมเรีคนำร็อกมากกว่าครึ่งหนึ่งหรือร้อยละ 64.1 เห็นด้วยกับการจัดระเบียบดังกล่าว ไม่เห็นด้วย ร้อยละ 23.6 และร้อยละ 12.3 ไม่ทราบ/ไม่แน่ใจ

สำหรับกลุ่มผู้ที่ไม่เล่นเกมฯ ส่วนใหญ่ระบุว่าเห็นด้วยกับการจัดระเบียบในการเล่นเกมฯ ของรัฐ ร้อยละ 75.9 มีเพียงร้อยละ 1.8 ระบุว่าไม่เห็นด้วย และไม่ทราบ/ไม่แน่ใจ ร้อยละ 22.3

**การปิดให้บริการเกมออนไลน์ ระหว่าง 22.00 – 06.00 น.** มีประชาชนส่วนใหญ่ ร้อยละ 72.3 ระบุว่าเห็นด้วยกับการปิดให้บริการเกมออนไลน์ช่วงเวลานี้ ร้อยละ 15.5 ไม่เห็นด้วย และร้อยละ 12.2 ไม่ทราบ/ไม่แน่ใจ ผู้ที่ไม่เห็นด้วยได้ให้เหตุผลว่า ควรแบ่งเวลาการเล่นเกมที่สำหรับเด็กและผู้ใหญ่ เนื่องจากมีเวลาว่างไม่เหมือนกัน

ทั้งนี้ กลุ่มผู้เล่นเกมฯ โดยเฉพาะผู้เล่นเกมทั่วไปเกือบ 3 ใน 4 หรือร้อยละ 73.6 ระบุว่าเห็นด้วยกับการปิดให้บริการเกมฯ ระหว่าง 22.00 - 06.00 น. ไม่เห็นด้วย ร้อยละ 15.8 และอีกร้อยละ 10.6 ไม่ทราบ/ไม่แน่ใจ ในขณะที่ผู้เล่นเกมเรีคนำร็อกมากกว่าครึ่งหนึ่งหรือร้อยละ 59.0 ระบุว่าเห็นด้วย และไม่เห็นด้วย ร้อยละ 33.8 มีเพียงร้อยละ 7.2 ไม่ทราบ/ไม่แน่ใจ

สำหรับกลุ่มผู้ที่ไม่เล่นเกมฯ ส่วนใหญ่ ร้อยละ 77.0 ระบุว่าเห็นด้วยกับการปิดให้บริการเกมฯ ระหว่าง 22.00 - 06.00 น. มีเพียงร้อยละ 7.0 ไม่เห็นด้วย และมีผู้ระบุว่าไม่ทราบ/ไม่แน่ใจ ร้อยละ 16.0

**การกำหนดระยะเวลาการเล่นเกมฯ ครั้งละไม่เกิน 2 ชั่วโมง** ประชาชนส่วนใหญ่ ร้อยละ 62.2 เห็นด้วยกับการกำหนดระยะเวลาการเล่นเกมฯ แต่ละครึ่งไม่เกิน 2 ชั่วโมง ร้อยละ 20.7 ไม่เห็นด้วย และร้อยละ 17.1 ไม่ทราบ/ไม่แน่ใจ ทั้งนี้ผู้ที่ตอบว่าไม่เห็นด้วยนั้น ระบุว่าเวลา 2 ชั่วโมง น้อยไปและเป็นการบังคับเกินไป

ทั้งนี้ กลุ่มผู้ที่เล่นเกมฯ โดยเฉพาะผู้เล่นเกมทั่วไป ระบุว่าเห็นด้วยกับการกำหนดระยะเวลาการเล่นเกมฯ ครั้งละไม่เกิน 2 ชั่วโมง ร้อยละ 65.2 ไม่เห็นด้วย ร้อยละ 23.1 และอีกร้อยละ 11.7 ไม่ทราบ/ไม่แน่ใจ ในขณะที่ผู้เล่นเกมเรีคนำร็อกเห็นด้วยและไม่เห็นด้วยกับการกำหนดระยะเวลาดังกล่าว ในสัดส่วนไม่แตกต่างกัน คือ ร้อยละ 45.1 และ 42.6 ตามลำดับ มีเพียงร้อยละ 12.3 ไม่ทราบ/ไม่แน่ใจ

สำหรับกลุ่มผู้ที่ไม่เล่นเกมฯ ส่วนใหญ่ระบุว่าเห็นด้วยกับการกำหนดระยะเวลาการเล่นเกมฯ ครั้งละไม่เกิน 2 ชั่วโมง ร้อยละ 66.6 ไม่เห็นด้วย ร้อยละ 8.8 และมีผู้ระบุว่าไม่ทราบ/ไม่แน่ใจ ร้อยละ 24.6

**การรตรอนสิทธิเสรีภาพของผู้เล่นเกมฯ** ประชาชนส่วนใหญ่ แสดงความคิดเห็นว่าการดำเนินการจัดระเบียบเกมออนไลน์ของรัฐเป็นการรตรอนสิทธิเสรีภาพของผู้เล่น ร้อยละ 39.6 มีผู้ระบุว่าไม่เป็นการรตรอนฯ ร้อยละ 21.7 และร้อยละ 38.7 ไม่ทราบ/ไม่แน่ใจ ทั้งนี้ผู้ที่ตอบว่าไม่เป็นการรตรอนสิทธิเสรีภาพ เนื่องจากเห็นว่ารัฐควบคุมดูแลดีอยู่แล้ว ทุกคนต้องปฏิบัติตามระเบียบ และรัฐไม่ได้จัดระเบียบเคร่งครัดจนเกินไป

ทั้งนี้ กลุ่มผู้ที่เล่นเกมฯ โดยเฉพาะผู้เล่นเกมทั่วไป ส่วนใหญ่เห็นว่ากาจัดระเบียบเกมฯ ของรัฐ เป็นการรตรอนสิทธิเสรีภาพของผู้เล่นเกมฯ ร้อยละ 41.0 ไม่เป็นการรตรอนฯ ร้อยละ 25.3 และร้อยละ 33.7 ไม่ทราบ/ไม่แน่ใจ ในขณะที่ผู้เล่นเกมเรีคนำร็อก ระบุว่าเป็นการรตรอนฯ ร้อยละ 67.2 ไม่เป็นการรตรอนฯ ร้อยละ 9.7 และไม่ทราบ/ไม่แน่ใจ ร้อยละ 23.1

สำหรับกลุ่มผู้ที่ไม่เล่นเกมฯ เห็นว่าการดำเนินการจัดระเบียบเกมฯ ของรัฐเป็นการรตรอนและไม่เป็นการรตรอนสิทธิเสรีภาพ ในสัดส่วนไม่แตกต่างกัน คือร้อยละ 26.2 และ 23.3 ตามลำดับ และมากกว่าครึ่งหนึ่งไม่ทราบ/ไม่แน่ใจ ร้อยละ 50.5

ตาราง 2 ร้อยละของประชาชน จำแนกตามความคิดเห็นเกี่ยวกับการจัดระเบียบหรือแก้ไขปัญหาการเล่น  
เกมออนไลน์ของรัฐ และประเภทของเกมออนไลน์

เรื่อง	รวม	ประเภทของเกมออนไลน์		
		เกมออนไลน์ ทั่วไป	เกมแอดเวนเจอร์	ไม่เล่น
<b>การจัดระเบียบในการเล่นเกมส์ของรัฐ</b>	100.0	100.0	100.0	100.0
เห็นด้วย	74.4	77.6	64.1	75.9
ไม่เห็นด้วย	7.7	6.6	23.6	1.8
ไม่ทราบ/ไม่แน่ใจ	17.9	15.8	12.3	22.3
<b>การปิดให้บริการเกมส์ ระหว่าง 22.00 – 06.00 น.</b>	100.0	100.0	100.0	100.0
เห็นด้วย	72.3	73.6	59.0	77.0
ไม่เห็นด้วย	15.5	15.8	33.8	7.0
ไม่ทราบ/ไม่แน่ใจ	12.2	10.6	7.2	16.0
<b>การกำหนดระยะเวลาการเล่นเกมส์ ครั้งละไม่เกิน 2 ชั่วโมง</b>	100.0	100.0	100.0	100.0
เห็นด้วย	62.2	65.2	45.1	66.6
ไม่เห็นด้วย	20.7	23.1	42.6	8.8
ไม่ทราบ/ไม่แน่ใจ	17.1	11.7	12.3	24.6
<b>การรื้อถอนสิทธิเสรีภาพของผู้เล่นเกมฯ</b>	100.0	100.0	100.0	100.0
เป็น	39.6	41.0	67.2	26.2
ไม่เป็น	21.7	25.3	9.7	23.3
ไม่ทราบ/ไม่แน่ใจ	38.7	33.7	23.1	50.5

#### 8.5.2 ผลการจัดระเบียบในการเล่นเกมออนไลน์ของรัฐต่อการแก้ปัญหา

มีประชาชนส่วนใหญ่แสดงความคิดเห็นว่าการดำเนินการจัดระเบียบเกมออนไลน์ของรัฐสามารถช่วยแก้ไขปัญหาได้ปานกลาง - มาก ร้อยละ 61.3 น้อย ร้อยละ 13.1 ไม่ได้ผล ร้อยละ 6.0 และไม่ทราบ/ไม่แน่ใจ ร้อยละ 19.6 โดยผู้ที่ระบุว่าไม่ได้ผล เพราะจะเป็นการแก้ไขที่ปลายเหตุเนื่องจากอยู่ที่ตัวผู้เล่นเอง

ทั้งนี้ กลุ่มผู้ที่เล่นเกมฯ โดยเฉพาะผู้เล่นเกมทั่วไป ให้ความเห็นว่าการแก้ไขปัญหาจากการจัดระเบียบเกมฯ ของรัฐ ส่วนใหญ่ระบุว่าได้ผลปานกลาง - มาก ร้อยละ 64.3 ได้ผลน้อย ร้อยละ 13.1 มีเพียงร้อยละ 4.3 ระบุว่าไม่ได้ผล และร้อยละ 18.3 ไม่ทราบ/ไม่แน่ใจ ในขณะที่ผู้เล่นเกมแร็คนารีอก ระบุว่าได้ผลปานกลาง - มาก ร้อยละ 51.3 ได้ผลน้อย ร้อยละ 18.5 และร้อยละ 17.9 ระบุว่าไม่ได้ผล มีเพียงร้อยละ 12.3 ไม่ทราบ/ไม่แน่ใจ

สำหรับกลุ่มผู้ที่ไม่เล่นเกมฯ ส่วนใหญ่เห็นว่าการแก้ไขปัญหาจากการจัดระเบียบเกมฯ ของรัฐ ได้ผลปานกลาง - มาก ร้อยละ 62.5 ได้ผลน้อย ร้อยละ 10.8 มีเพียงร้อยละ 2.5 ระบุว่าไม่ได้ผล และไม่ทราบ/ไม่แน่ใจ ร้อยละ 24.2

**ตาราง 3** ร้อยละของประชาชน จำแนกตามความคิดเห็นเกี่ยวกับผลการจัดระเบียบในการเล่นเกมออนไลน์ของรัฐต่อการแก้ปัญหา และประเภทของเกมออนไลน์

ผลการจัดระเบียบในการเล่นเกมฯ ของรัฐต่อการแก้ปัญหา	รวม	ประเภทของเกมออนไลน์		
		เกมออนไลน์ ทั่วไป	เกมแร็คนารีอก	ไม่เล่น
<b>รวม</b>	100.0	100.0	100.0	100.0
ได้ผลมาก	23.1	20.4	23.6	25.3
ได้ผลปานกลาง	38.2	43.9	27.7	37.2
ได้ผลน้อย	13.1	13.1	18.5	10.8
ไม่ได้ผล	6.0	4.3	17.9	2.5
ไม่ทราบ/ไม่แน่ใจ	19.6	18.3	12.3	24.2

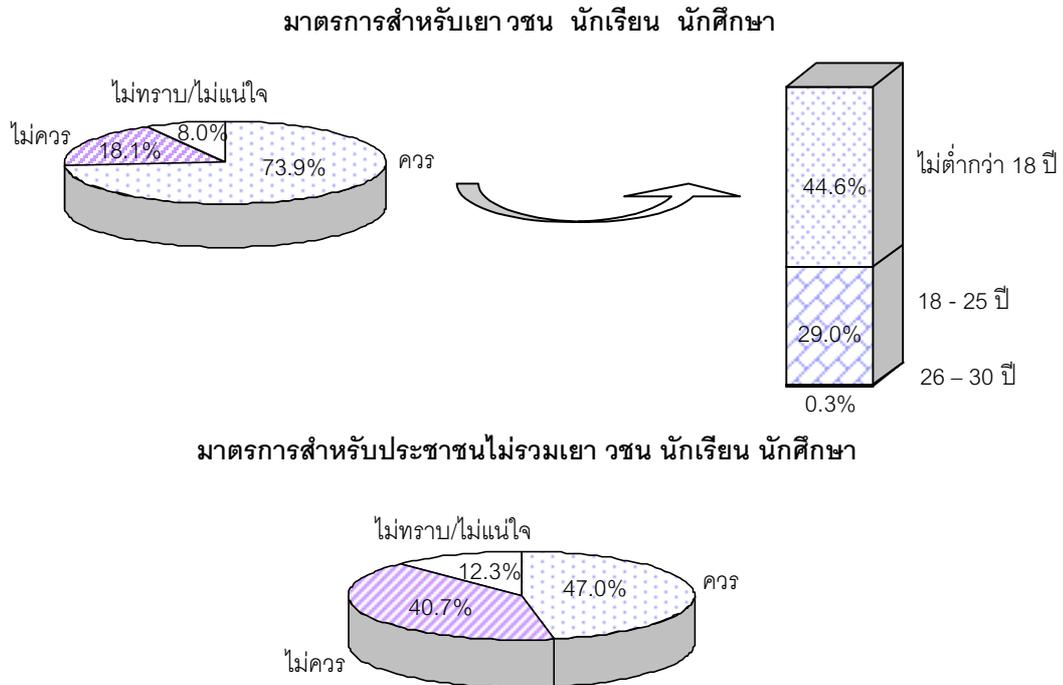
## 8.6 ความคิดเห็นเกี่ยวกับแนวทาง/มาตรการที่เหมาะสมในการแก้ไขปัญหาเกมออนไลน์

### 8.6.1 การกำหนดหลักเกณฑ์ของผู้เล่นเกมออนไลน์

จากการสำรวจความคิดเห็นของประชาชนเกี่ยวกับแนวทาง/มาตรการที่เหมาะสมในการแก้ไขปัญหาเกมออนไลน์ ได้กำหนดหลักเกณฑ์ในด้านต่าง ๆ สำหรับผู้เล่นเกมออนไลน์ 2 กลุ่ม ได้แก่ กลุ่มเยาวชน นักเรียน นักศึกษา และกลุ่มประชาชน (ไม่รวมเยาวชน นักเรียน นักศึกษา) ผลการสำรวจพบว่าทั้งผู้ที่ไม่เล่นและไม่เล่นเกมฯ ได้แสดงความคิดเห็นสำหรับผู้เล่นเกมฯ 2 กลุ่ม ดังนี้

## การกำหนดอายุของผู้เล่นเกมฯ

**แผนภูมิ 5** ร้อยละของประชาชน จำแนกตามความคิดเห็นเกี่ยวกับแนวทาง/มาตรการที่เหมาะสมในการกำหนดอายุของผู้เล่นเกมออนไลน์



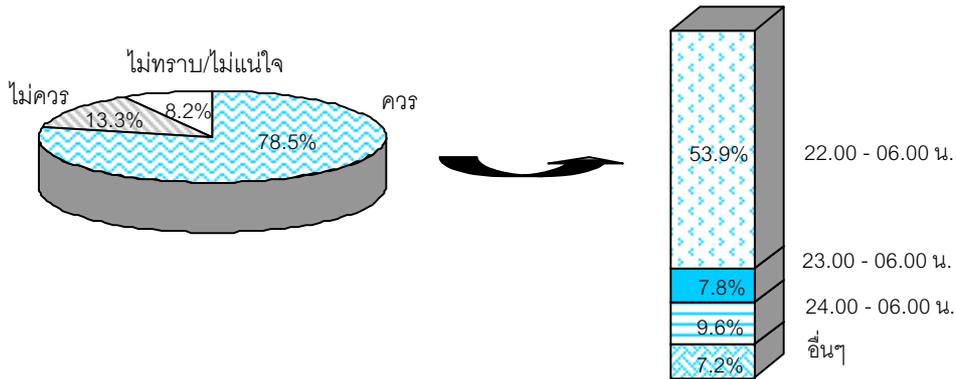
การกำหนดอายุของผู้เล่นเกมฯที่เป็นเยาวชน นักเรียน นักศึกษา ประชาชนเกือบ 3 ใน 4 หรือร้อยละ 73.9 เห็นว่าควรมีการกำหนดอายุของผู้เล่นเกมฯ มีเพียงร้อยละ 18.1 เห็นว่าไม่ควรกำหนดอายุ และร้อยละ 8.0 ไม่ทราบ/ไม่แน่ใจ นอกจากนี้ กลุ่มผู้ที่ระบุว่าควรมีการกำหนดอายุผู้ที่เล่นเกมฯ นั้น ส่วนใหญ่ร้อยละ 44.6 เห็นว่า เยาวชน นักเรียน นักศึกษา ที่จะเล่นเกมฯ ควรมีอายุไม่ต่ำกว่า 18 ปี ร้อยละ 29.0 ควรมีอายุ 18 - 25 ปี และร้อยละ 0.3 ควรมีอายุ 26 - 30 ปี

สำหรับการกำหนดอายุผู้เล่นเกมฯ ของประชาชนที่ไม่ได้เป็นเยาวชน นักเรียน นักศึกษา ประชาชนส่วนใหญ่ เห็นว่าควรและไม่ควรมีการกำหนดอายุผู้เล่นเกมฯ ในสัดส่วนไม่แตกต่างกัน คือร้อยละ 47.0 และ 40.7 ตามลำดับ และร้อยละ 12.3 ไม่ทราบ/ไม่แน่ใจ

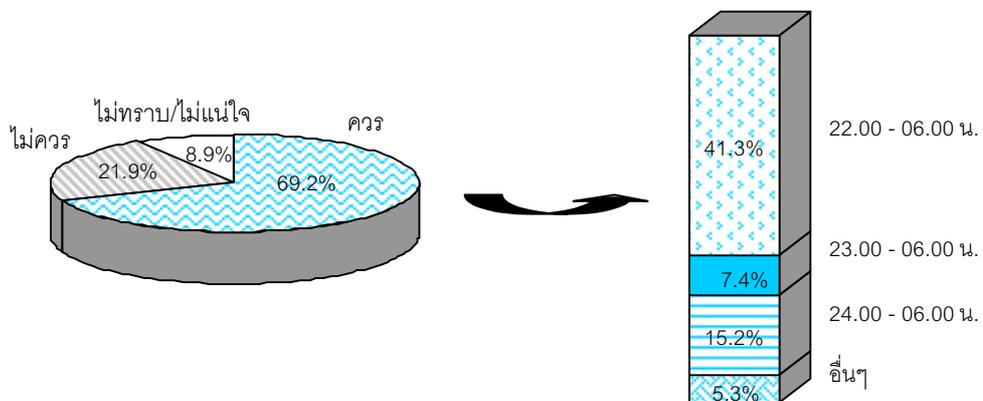
การกำหนดช่วงเวลาปิดการให้บริการเกมออนไลน์

แผนภูมิ 6 ร้อยละของประชาชน จำแนกตามความคิดเห็นเกี่ยวกับแนวทาง/มาตรการที่เหมาะสม ในการกำหนดช่วงเวลาปิดการให้บริการเกมออนไลน์

มาตรการสำหรับเยาวชน นักเรียน นักศึกษา



มาตรการสำหรับประชาชนไม่รวม เยาวชน นักเรียน นักศึกษา

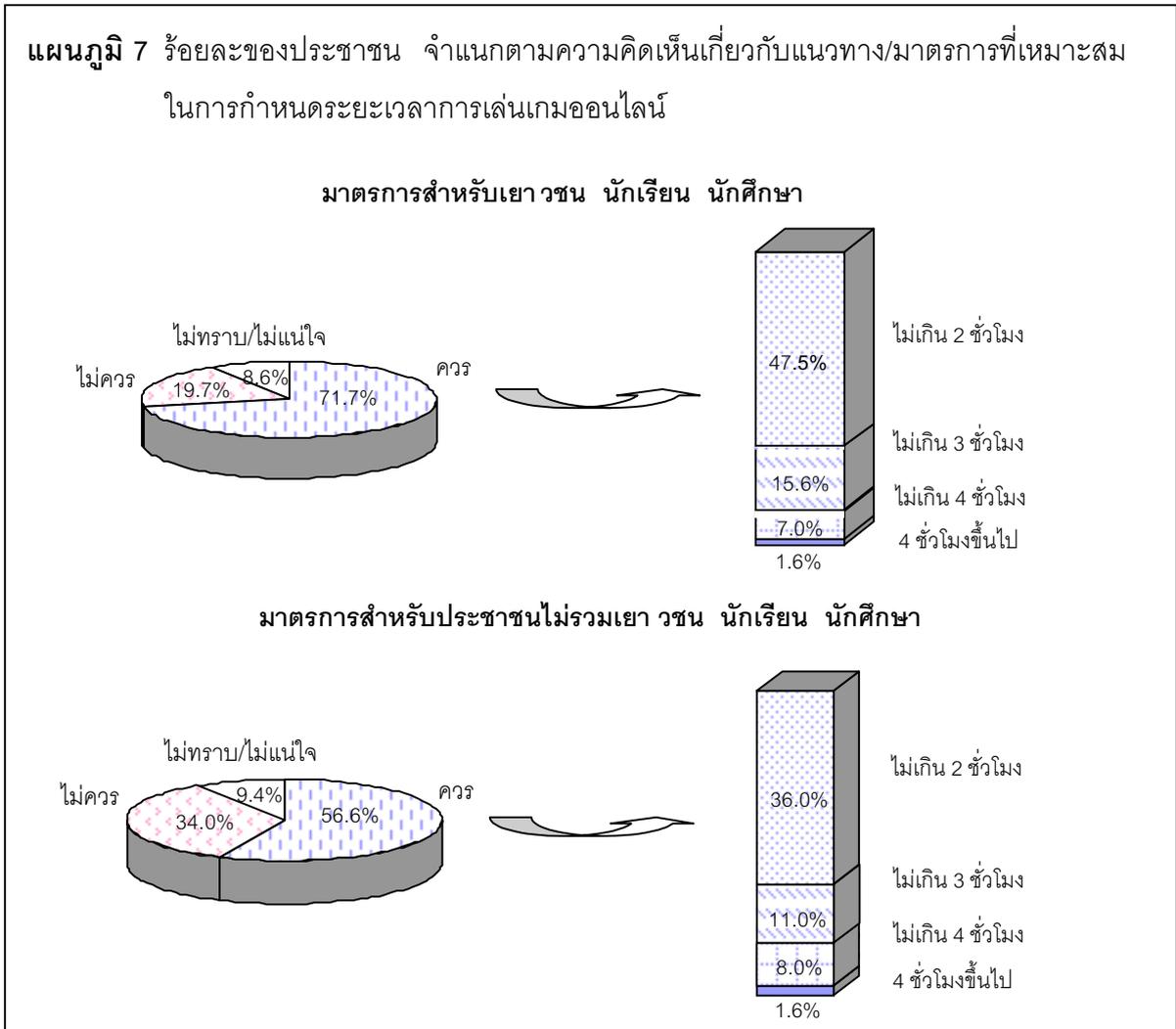


การกำหนดช่วงเวลาปิดการให้บริการเกมออนไลน์ สำหรับเยาวชน นักเรียน นักศึกษา ประชาชนส่วนใหญ่ ร้อยละ 78.5 เห็นว่าควรกำหนดช่วงเวลาปิดให้บริการเกมฯ ร้อยละ 13.3 เห็นว่าไม่ควรกำหนดฯ และร้อยละ 8.2 ไม่ทราบ/ไม่แน่ใจ ทั้งนี้ ผู้ที่เห็นว่าควรกำหนดช่วงเวลาปิดให้บริการสำหรับผู้เล่นเกม ที่เป็นเยาวชน นักเรียน นักศึกษา นั้น ส่วนใหญ่ ร้อยละ 53.9 ระบุว่าควรปิดให้บริการ

เกมฯ ช่วงเวลา 22.00–06.00 น. ร้อยละ 9.6 เห็นว่าควรปิดช่วงเวลา 24.00 – 06.00 น. มีเพียงร้อยละ 7.8 เห็นว่าควรปิดช่วงเวลา 23.00 - 06.00 น. และช่วงเวลาอื่น ๆ ร้อยละ 7.2

ส่วนการกำหนดช่วงเวลาปิดการให้บริการเกมออนไลน์สำหรับประชาชนที่ไม่ได้เป็นเยาวชน นักเรียน นักศึกษา ประชาชนส่วนใหญ่ ร้อยละ 69.2 เห็นว่าควรกำหนดช่วงเวลาปิดการให้บริการเกมฯ ร้อยละ 21.9 เห็นว่าไม่ควรกำหนดฯ และร้อยละ 8.9 ไม่ทราบ/ไม่แน่ใจ ทั้งนี้ ผู้ที่เห็นควรกำหนดช่วงเวลาปิดให้บริการ นั้น ส่วนใหญ่ร้อยละ 41.3 ระบุว่าควรปิดให้บริการเกมฯช่วงเวลา 22.00 – 06.00 น. ร้อยละ 15.2 ควรปิดช่วงเวลา 24.00 – 06.00 น. มีเพียงร้อยละ 7.4 เห็นว่าควรปิดช่วงเวลา 23.00 - 06.00 น. และช่วงเวลาอื่น ๆ ร้อยละ 5.3

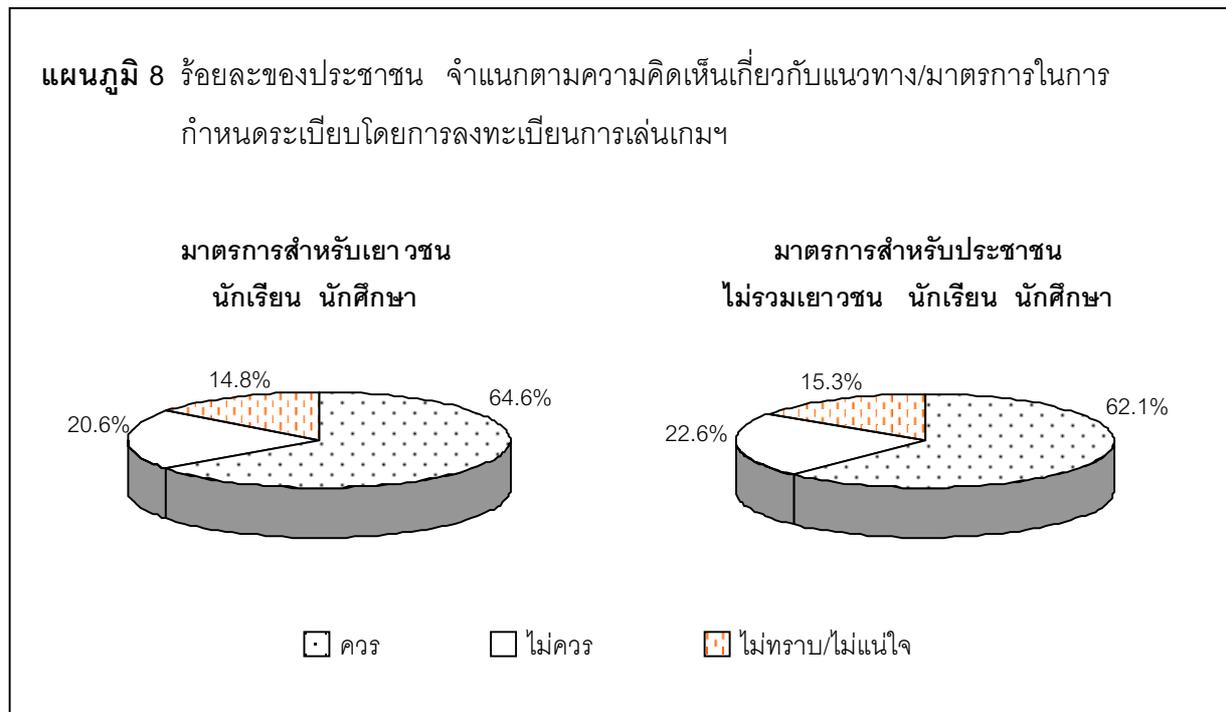
**การกำหนดระยะเวลาการเล่นเกมฯ**



การกำหนดระยะเวลาการเล่นเกมส์ สำหรับเยาวชน นักเรียน นักศึกษา ประชาชนส่วนใหญ่ ร้อยละ 71.7 เห็นว่าควรกำหนดระยะเวลาการเล่นเกมส์ ร้อยละ 19.7 เห็นว่าไม่ควรกำหนดฯ และร้อยละ 8.6 ไม่ทราบ/ไม่แน่ใจ ทั้งนี้ ผู้ที่เห็นว่าควรกำหนดระยะเวลาการเล่นเกมส์ ส่วนใหญ่ร้อยละ 47.5 เห็นว่า เยาวชน นักเรียน นักศึกษา ควรเล่นเกมส์ครั้งละไม่เกิน 2 ชั่วโมง ร้อยละ 15.6 ควรเล่นครั้งละไม่เกิน 3 ชั่วโมง ร้อยละ 7.0 ควรเล่นเกมส์ครั้งละไม่เกิน 4 ชั่วโมง มีเพียงร้อยละ 1.6 เห็นว่าควรเล่นเกมส์ครั้งละ 4 ชั่วโมงขึ้นไป

ส่วนการกำหนดระยะเวลาการเล่นเกมส์สำหรับประชาชนที่ไม่ได้เป็นเยาวชน นักเรียน นักศึกษา ประชาชนส่วนใหญ่มากกว่าครึ่งหนึ่ง หรือร้อยละ 56.6 เห็นว่าควรกำหนดระยะเวลาการเล่นเกมส์ ร้อยละ 34.0 เห็นว่าไม่ควรกำหนดฯ และร้อยละ 9.4 ไม่ทราบ/ไม่แน่ใจ ทั้งนี้ ผู้ที่เห็นว่าควรกำหนดระยะเวลาการเล่นเกมส์ ส่วนใหญ่ร้อยละ 36.0 เห็นว่าควรเล่นเกมส์ ครั้งละไม่เกิน 2 ชั่วโมง ร้อยละ 11.0 ควรเล่นเกมส์ครั้งละไม่เกิน 3 ชั่วโมง ร้อยละ 8.0 ควรเล่นเกมส์ ครั้งละไม่เกิน 4 ชั่วโมง และร้อยละ 1.6 เห็นว่าควรเล่นเกมส์ครั้งละ 4 ชั่วโมงขึ้นไป

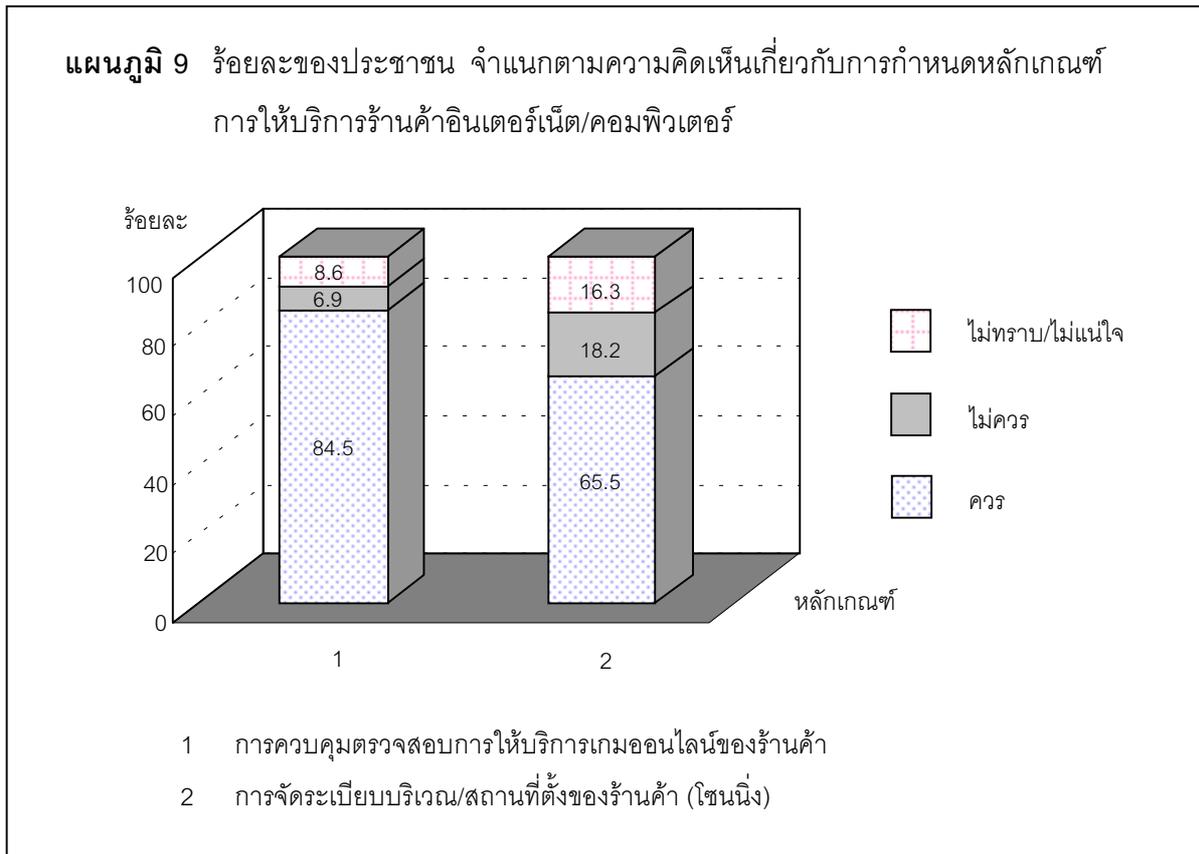
**การกำหนดระเบียบโดยการลงทะเบียนการเล่นเกมส์**



การกำหนดระเบียบโดยการลงทะเบียนการเล่นเกมส์ สำหรับเยาวชน นักเรียน นักศึกษา โดยให้มีการลงทะเบียน เช่น การลงทะเบียนบัตรประชาชนของผู้เล่นเกมฯ ประชาชนส่วนใหญ่ ร้อยละ 64.6 เห็นว่าควรมีการกำหนดระเบียบการเล่นเกมส์ ร้อยละ 20.6 เห็นว่าไม่ควรกำหนดฯ และร้อยละ 14.8 ไม่ทราบ/ไม่แน่ใจ

ส่วนการกำหนดระเบียบโดยการลงทะเบียนการเล่นเกมฯ สำหรับประชาชนที่ไม่ได้เป็นเยาวชน นักเรียน นักศึกษา โดยให้มีการลงทะเบียนการเล่นเกมฯ เช่น การลงทะเบียนบัตรประชาชน ประชาชนส่วนใหญ่ ร้อยละ 62.1 เห็นว่าควรมีการกำหนดระเบียบดังกล่าว ร้อยละ 22.6 เห็นว่าไม่ควรกำหนดฯ และร้อยละ 15.3 ไม่ทราบ/ไม่แน่ใจ

### 8.6.2 การกำหนดหลักเกณฑ์การให้บริการร้านค้าอินเทอร์เน็ต/คอมพิวเตอร์



เมื่อสอบถามความคิดเห็นเกี่ยวกับการให้บริการเกมออนไลน์ของร้านค้า พบว่า ประชาชนส่วนใหญ่ ร้อยละ 84.5 เห็นว่าควรมีการควบคุม ตรวจสอบการให้บริการเกมออนไลน์ของร้านค้า ร้อยละ 6.9 เห็นว่าไม่ควรควบคุมฯ และร้อยละ 8.6 ไม่ทราบ/ไม่แน่ใจ

สำหรับการจัดระเบียบบริเวณ/สถานที่ตั้งของร้านค้า (โซนนิ่ง) ประชาชนส่วนใหญ่ ร้อยละ 65.5 เห็นว่ารัฐควรมีการจัดระเบียบบริเวณ/สถานที่ตั้งของร้านค้าที่ให้บริการเกมฯ (โซนนิ่ง) ร้อยละ 18.2 เห็นว่าไม่ควรจัดบริเวณ/สถานที่ตั้ง และร้อยละ 16.3 ไม่ทราบ/ไม่แน่ใจ

นอกจากนี้ยังพบว่า ประชาชนส่วนใหญ่ ร้อยละ 79.9 เห็นว่าร้านค้าที่ให้บริการเกมฯ ควรมีการควบคุมเวลาเปิด - ปิด ร้อยละ 11.4 เห็นว่าไม่ควรฯ และร้อยละ 8.7 ไม่ทราบ/ไม่แน่ใจ ทั้งนี้ ผู้ที่เห็นควรมีการควบคุมเวลาเปิด - ปิดของร้านค้าที่ให้บริการเกมฯ นั้น ร้อยละ 48.0 ระบุว่าร้านค้า

ควรปิดในช่วงเวลา 22.00 – 06.00 น. ร้อยละ 18.2 ระบุว่าร้านค้าควรปิดในช่วงเวลา 24.00 – 06.00 น. และร้อยละ 6.6 ระบุว่าร้านค้าควรปิดในช่วงเวลา 23.00 – 06.00 น. มีถึงร้อยละ 7.1 ระบุว่าควรปิดการให้บริการในช่วงเวลาใดก็ได้

**ตาราง 4** ร้อยละของประชาชนจำแนกตามการควบคุมเวลาเปิด – ปิดของร้านค้าอินเทอร์เน็ต/คอมพิวเตอร์ และช่วงเวลาที่ควรปิดให้บริการ

การควบคุมเวลาเปิด – ปิดของร้านค้าอินเทอร์เน็ต/คอมพิวเตอร์ และช่วงเวลาที่ควรปิดให้บริการ	ร้อยละ
<b>ควร</b>	79.9
ช่วงเวลา 22.00 – 06.00 น.	48.0
ช่วงเวลา 23.00 – 06.00 น.	6.6
ช่วงเวลา 24.00 – 06.00 น.	18.2
อื่น ๆ	7.1
<b>ไม่ควร</b>	11.4
<b>ไม่ทราบ/ไม่แน่ใจ</b>	8.7

### 8.7 ข้อเสนอแนะ

สำหรับข้อเสนอแนะดังกล่าว มีผู้ไม่แสดงความคิดเห็น ร้อยละ 62.1 และแสดงความคิดเห็นเพียงร้อยละ 37.9 โดยให้ข้อเสนอแนะดังนี้ ร้อยละ 27.5 เห็นว่าควรมีกฎระเบียบข้อบังคับที่รัดกุม เช่น กำหนดอายุของผู้เล่นเกมออนไลน์ สถานที่ตั้งของร้านค้า เนื้อหาของเกมออนไลน์ ร้อยละ 6.7 ควรยกเลิกการเล่นเกมที่ต่าง ๆ ร้อยละ 5.7 การเล่นเกมควรอยู่ในความดูแลของผู้ปกครอง ร้อยละ 2.7 ควรควบคุมเวลาการเล่น/เลือกเกมที่สร้างสรรค์ ร้อยละ 1.8 ควรให้เล่นได้ไม่จำกัดเวลา/เด็กติดเกมดีกว่าติดยาเสพติด และร้อยละ 1.4 ควรยกย่องเยาวชนที่ประพฤติดีให้เป็นตัวอย่าง/ควรแยกแยะกลุ่มที่เล่นให้ชัดเจน

ตาราง 5 ร้อยละของประชาชน จำแนกตามข้อเสนอแนะ

ข้อเสนอแนะ	รวม
<b>รวม</b>	100.0
<b>ผู้แสดงความคิดเห็น <sup>1/</sup></b>	37.9
ควรมีกฎระเบียบข้อบังคับที่รัดกุม เช่น กำหนดอายุ สถานที่ตั้ง เนื้อหาของเกม	27.5
ควรรยกเลิกการเล่นเกมที่ต่างๆ	6.7
การเล่นเกมนควรรอยู่ในความดูแลของผู้ปกครอง	5.7
ควบคุมเวลาการเล่นเกม/เลือกเกมที่สร้างสรรค์	2.7
ควรให้เล่นได้ไม่จำกัดเวลา/เด็กติดเกมดีกว่าติดยาเสพติด	1.8
ยกย่องเยาวชนที่ประพฤติดีให้เป็นตัวอย่าง/ควรแยกแยะกลุ่มที่เล่นให้ชัดเจน	1.4
<b>ผู้ไม่แสดงความคิดเห็น</b>	62.1

หมายเหตุ : <sup>1/</sup> ตอบได้มากกว่า 1 คำตอบ

## สารบัญตาราง

		หน้า
ตาราง 1	ร้อยละของประชาชนผู้ตอบสัมภาษณ์ จำแนกตามลักษณะทางประชากรและสังคม	21
ตาราง 2	ร้อยละของประชาชน จำแนกตามการเล่นเกมออนไลน์ และลักษณะทางประชากร/สังคม	22
ตาราง 3	ร้อยละของประชาชนที่เล่นเกมออนไลน์วันจันทร์-ศุกร์ จำแนกตามระยะเวลาเฉลี่ยต่อวันในการเล่นเกมนฯ และลักษณะทางประชากร/สังคม	23
ตาราง 4	ร้อยละของประชาชนที่เล่นเกมออนไลน์วันเสาร์-อาทิตย์ จำแนกตามระยะเวลาเฉลี่ยต่อวันในการเล่นเกมนฯ และลักษณะทางประชากร/สังคม	24
ตาราง 5	ร้อยละของประชาชนที่เล่นเกมออนไลน์ จำแนกตามการประสบปัญหาในการเล่นเกมนออนไลน์ที่มีลักษณะติดพัน หลอกหลวง ล่อแหลม ยั่วยุทางเพศ มีการพนัน และลักษณะทางประชากร/สังคม	25
ตาราง 6	ร้อยละของประชาชน จำแนกตามการได้ยินหรือรู้จักเกมนออนไลน์ประเภทต่าง ๆ และลักษณะทางประชากร/สังคม	26
ตาราง 7	ร้อยละของประชาชน จำแนกตามความคิดเห็นเกี่ยวกับผลดีผลเสียจากการเล่นเกมเรีคน่าร็อกเอ็นเอจ แพรี่แลนด์ ต่อตัวผู้เล่น และลักษณะทางประชากร/สังคม	27
ตาราง 8	ร้อยละของประชาชน จำแนกตามความคิดเห็นเกี่ยวกับเกมเรีคน่าร็อกกับการส่งผลกระทบต่อให้เกิดปัญหาทางสังคม และลักษณะทางประชากร/สังคม	28
ตาราง 9	ร้อยละของประชาชน จำแนกตามความคิดเห็นเกี่ยวกับการจัดระเบียบในการเล่นเกมนออนไลน์ของรัฐ และลักษณะทางประชากร/สังคม	29
ตาราง 10	ร้อยละของประชาชน จำแนกตามความคิดเห็นเกี่ยวกับการปิดให้บริการเกมนออนไลน์ระหว่างเวลา 22.00 – 06.00 น. และลักษณะทางประชากร/สังคม	30
ตาราง 11	ร้อยละของประชาชน จำแนกตามความคิดเห็นเกี่ยวกับการกำหนดระยะเวลาการเล่นเกมนฯ ครั้งละไม่เกิน 2 ชั่วโมง และลักษณะทางประชากร/สังคม	31
ตาราง 12	ร้อยละของประชาชน จำแนกตามความคิดเห็นเกี่ยวกับการจัดระเบียบเกมนออนไลน์ของรัฐเป็นการรติรอนสิทธิเสรีภาพของผู้เล่น และลักษณะทางประชากร/สังคม	32
ตาราง 13	ร้อยละของประชาชน จำแนกตามความคิดเห็นเกี่ยวกับผลการจัดระเบียบในการเล่นเกมนออนไลน์ของรัฐต่อการแก้ไขปัญหา และลักษณะทางประชากร/สังคม	33
ตาราง 14	ร้อยละของประชาชน จำแนกตามความคิดเห็นเกี่ยวกับแนวทาง/มาตรการที่เหมาะสมในการกำหนดอายุของผู้เล่นเกมนออนไลน์สำหรับเยาวชน นักเรียน นักศึกษา และลักษณะทางประชากร/สังคม	34
ตาราง 15	ร้อยละของประชาชน จำแนกตามความคิดเห็นเกี่ยวกับแนวทาง/มาตรการที่เหมาะสมในการกำหนดอายุของผู้เล่นเกมนออนไลน์สำหรับประชาชนไม่รวมเยาวชน นักเรียน นักศึกษา และลักษณะทางประชากร/สังคม	35

ตาราง 16	ร้อยละของประชาชน จำแนกตามความคิดเห็นเกี่ยวกับแนวทาง/มาตรการที่เหมาะสมในการกำหนดช่วงเวลาปิดการให้บริการเกมออนไลน์สำหรับเยาวชน นักเรียน นักศึกษา และลักษณะทางประชากร/สังคม	36
ตาราง 17	ร้อยละของประชาชน จำแนกตามความคิดเห็นเกี่ยวกับแนวทาง/มาตรการที่เหมาะสมในการกำหนดช่วงเวลาปิดการให้บริการเกมออนไลน์สำหรับประชาชนไม่รวมเยาวชน นักเรียน นักศึกษา และลักษณะทางประชากร/สังคม	37
ตาราง 18	ร้อยละของประชาชน จำแนกตามความคิดเห็นเกี่ยวกับแนวทาง/มาตรการที่เหมาะสมในการกำหนดระยะเวลาการเล่นเกมออนไลน์สำหรับเยาวชน นักเรียน นักศึกษา และลักษณะทางประชากร/สังคม	38
ตาราง 19	ร้อยละของประชาชน จำแนกตามความคิดเห็นเกี่ยวกับแนวทาง/มาตรการที่เหมาะสมในการกำหนดระยะเวลาการเล่นเกมออนไลน์สำหรับประชาชนไม่รวมเยาวชน นักเรียน นักศึกษา และลักษณะทางประชากร/สังคม	39
ตาราง 20	ร้อยละของประชาชน จำแนกตามความคิดเห็นเกี่ยวกับแนวทาง/มาตรการที่เหมาะสมในการกำหนดระเบียบโดยการลงทะเบียนการเล่นเกมออนไลน์สำหรับเยาวชน นักเรียน นักศึกษา และลักษณะทางประชากร/สังคม	40
ตาราง 21	ร้อยละของประชาชน จำแนกตามความคิดเห็นเกี่ยวกับแนวทาง/มาตรการที่เหมาะสมในการกำหนดระเบียบโดยการลงทะเบียนการเล่นเกมออนไลน์สำหรับประชาชนไม่รวมเยาวชน นักเรียน นักศึกษา และลักษณะทางประชากร/สังคม	41
ตาราง 22	ร้อยละของประชาชน จำแนกตามความคิดเห็นเกี่ยวกับแนวทาง/มาตรการในการควบคุมตรวจสอบการให้บริการเกมออนไลน์ของร้านอินเทอร์เน็ต/คอมพิวเตอร์ และลักษณะทางประชากร/สังคม	42
ตาราง 23	ร้อยละของประชาชน จำแนกตามความคิดเห็นเกี่ยวกับแนวทาง/มาตรการในการจัดระเบียบบริเวณ/สถานที่ตั้งของร้านอินเทอร์เน็ต/คอมพิวเตอร์ และลักษณะทางประชากร/สังคม	43
ตาราง 24	ร้อยละของประชาชน จำแนกตามความคิดเห็นเกี่ยวกับแนวทาง/มาตรการในการควบคุมเวลาเปิด-ปิดของร้านอินเทอร์เน็ต/คอมพิวเตอร์ และลักษณะทางประชากร/สังคม	44
ตาราง 25	ร้อยละของประชาชน จำแนกตามข้อเสนอแนะ	45