

สรุปผลการสำรวจ

ความคิดเห็นของประชาชนเกี่ยวกับเกมออนไลน์ ใน

เขตกรุงเทพมหานคร

พ.ศ. 2546

สำนักงานสถิติแห่งชาติ

กระทรวงเทคโนโลยีสารสนเทศและการสื่อสาร

สิงหาคม 2546

วัตถุประสงค์

👉 รวบรวมความคิดเห็นของประชาชนในเขตกรุงเทพมหานครเกี่ยวกับ

👉 มาตรการการให้บริการเกมออนไลน์

👉 ผลกระทบที่เกิดขึ้น และการเข้ามามีบทบาทของรัฐ

👉 ข้อคิดเห็น ข้อเสนอแนะแนวทางต่าง ๆ ในการให้บริการเกมออนไลน์



เพื่อให้รัฐบาลและหน่วยงานที่เกี่ยวข้องนำไปใช้
ประกอบการวางแผน ตัดสินใจกำหนดแนวทาง
การให้บริการเกมออนไลน์ต่อไป

ระเบียบวิธีการสำรวจ

กลุ่มรวม

ประชาชนที่มีอายุ **15 ปีขึ้นไป** ในเขตกรุงเทพมหานคร

การเสนอผลการสำรวจ

เสนอผลสำรวจในรูปร้อยละ

แผนการสุ่มตัวอย่าง

Three-stage sampling มีจำนวนประชากรที่ตกเป็น **ตัวอย่างทั้งสิ้น**
1 , 0 8 0 ราย

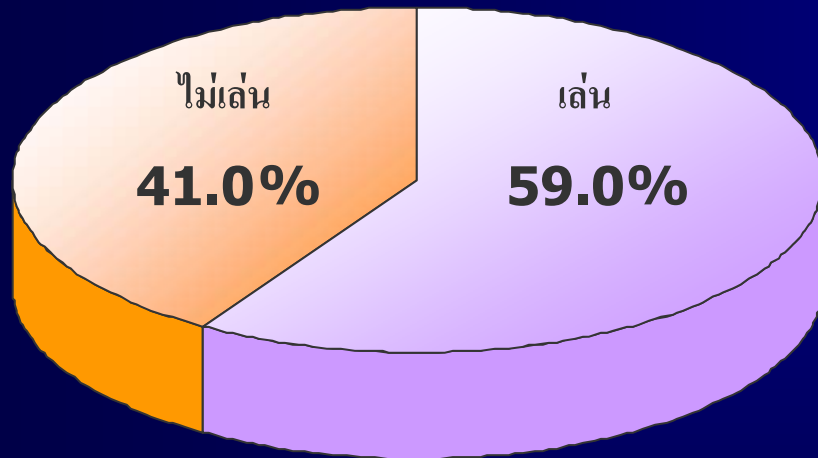
วิธีการเก็บรวบรวมข้อมูล

☞ ใช้วิธีการสัมภาษณ์ โดยเจ้าหน้าที่ของสำนักงาน สถิติแห่งชาติไปทำการ
สัมภาษณ์สมาชิกในครัวเรือน ตัวอย่างที่มีอายุ **15 ปีขึ้นไป ครัวเรือน**
ละ **1 ค น**

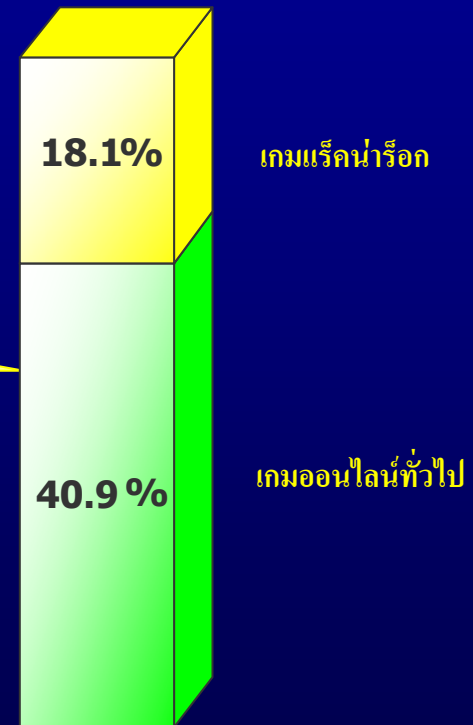
☞ ปฏิบัติงานเก็บรวบรวมข้อมูลระหว่างวันที่ **19 - 23**
กรกฎาคม **2546**

การเล่นเกมออนไลน์

การเล่นเกมออนไลน์

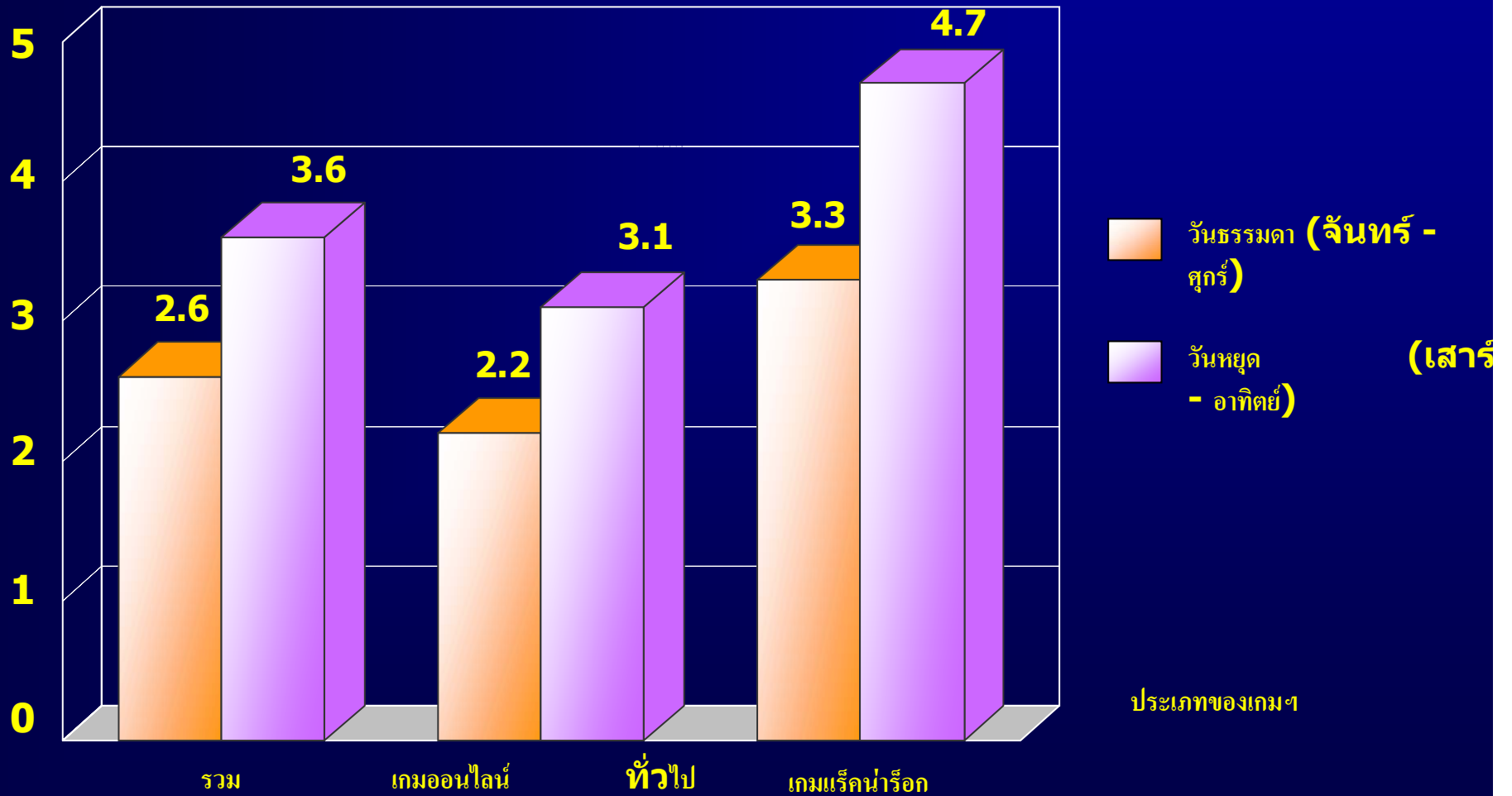


ประเภทของเกมๆ



จำนวนชั่วโมงเฉลี่ยต่อวันที่ใช้ในการเล่นเกมฯ

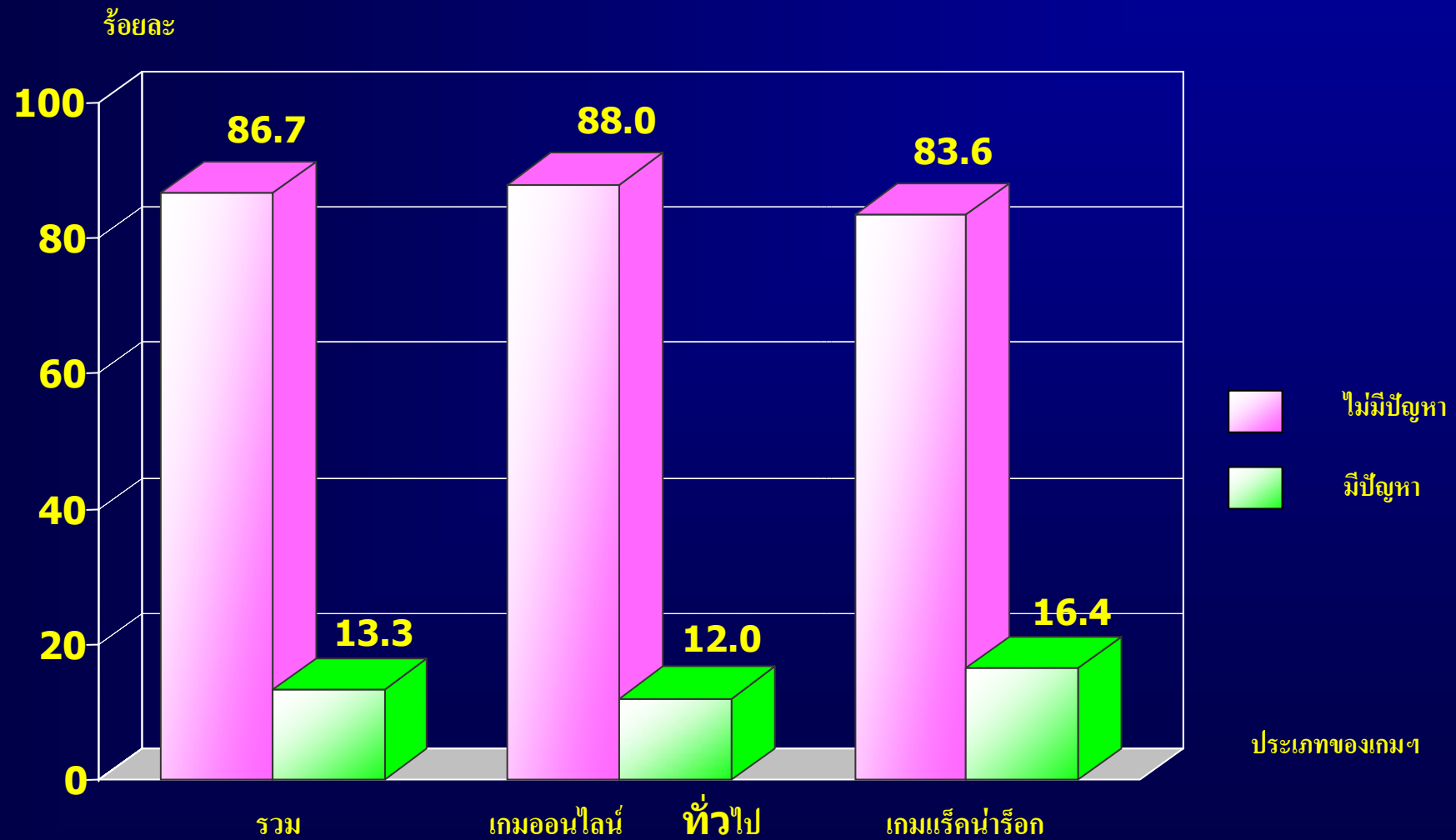
ชั่วโมง : วัน



การประสบปัญหาในการเล่นเกมนอนไลน์ที่มีลักษณะ

ติดพัน/หลงกลวง/

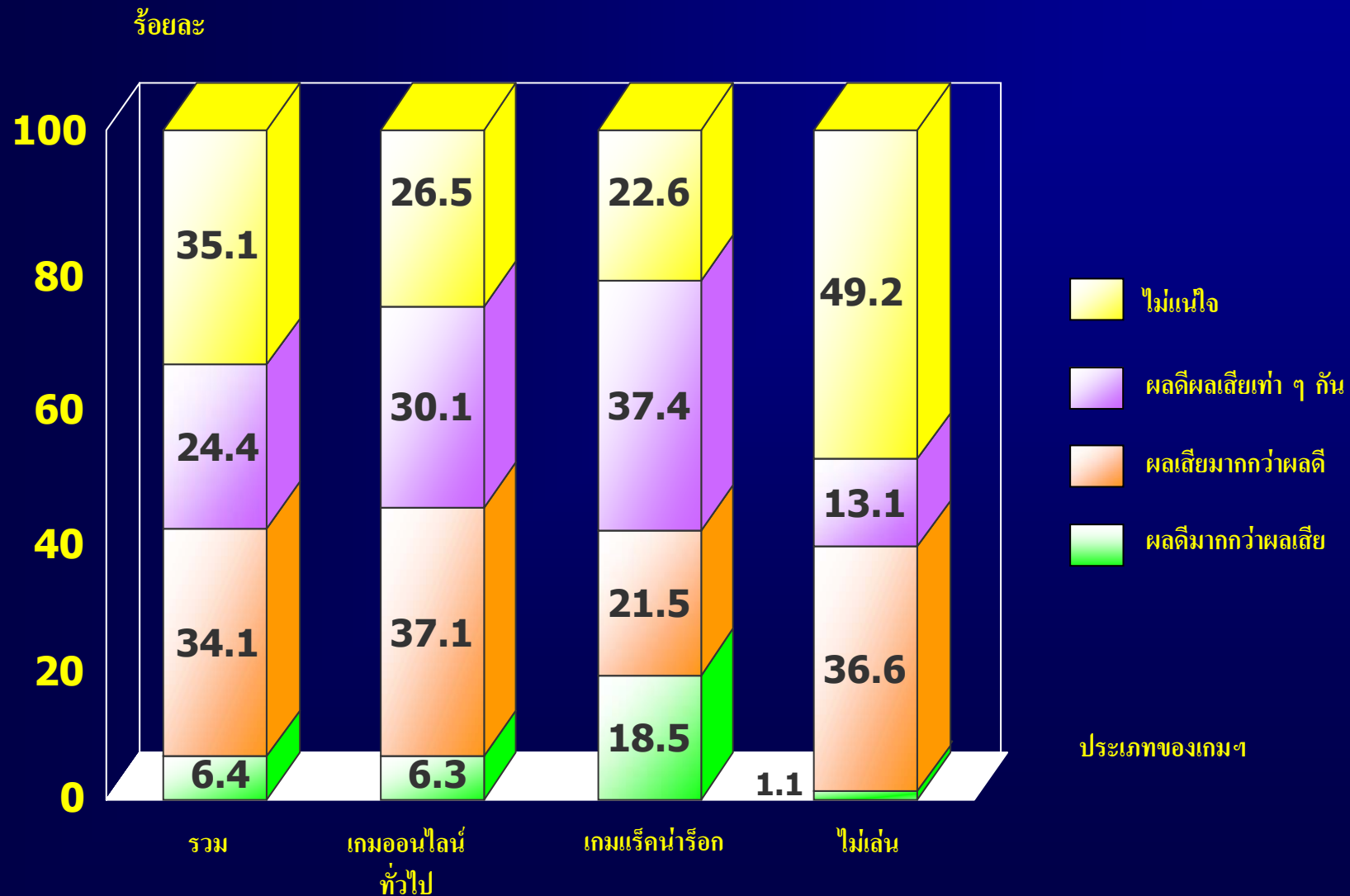
ล่อแหลม/ยั่วยุทางเพศ และมีการพนัน



ผลดี ผลเสีย โดยรวมจากการเล่นเกมออนไลน์

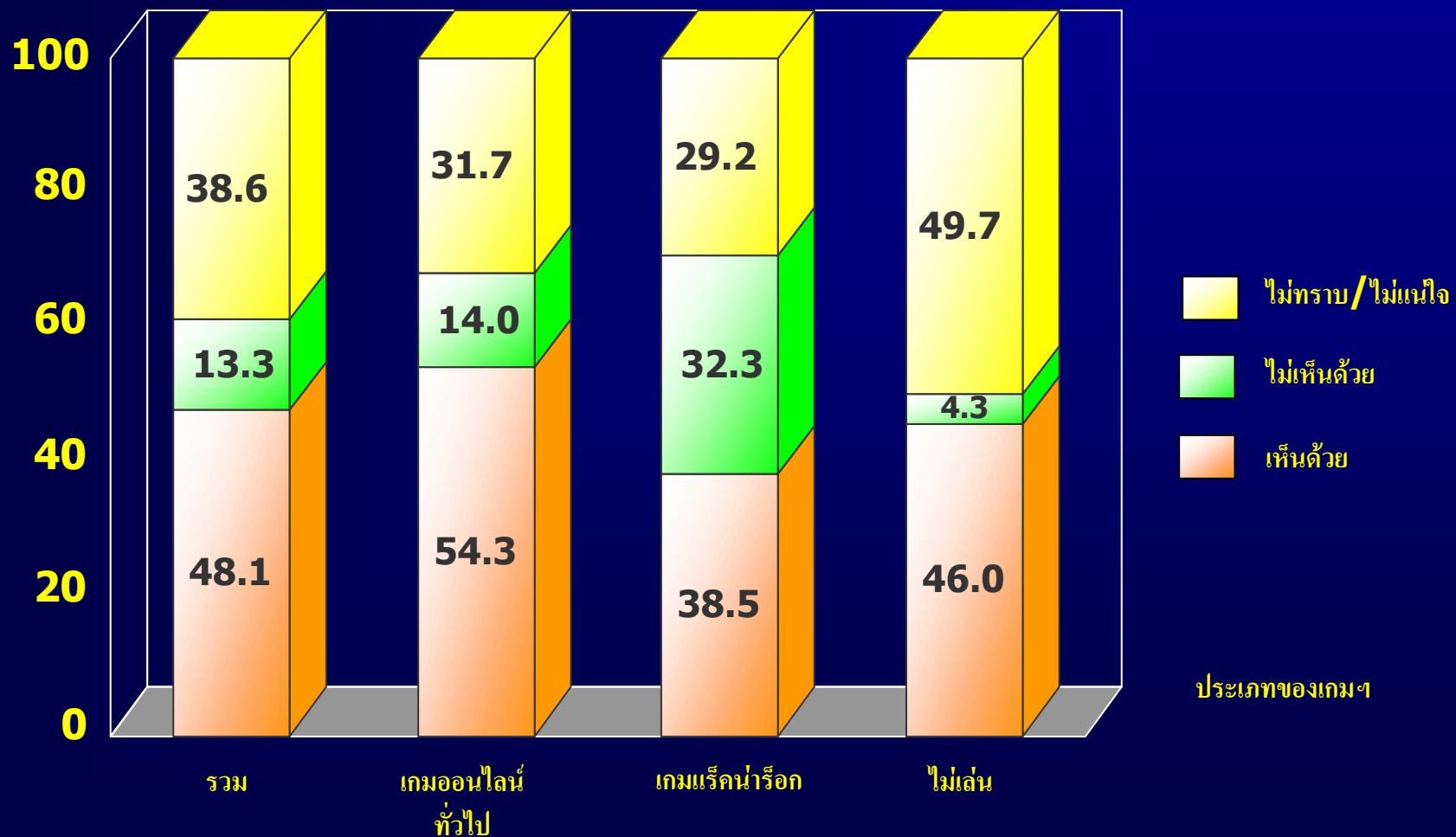
ประเภทเรีคนำร็อก

เอ็นเอจ แพรี่แลนด์ ต่อตัวผู้เล่น



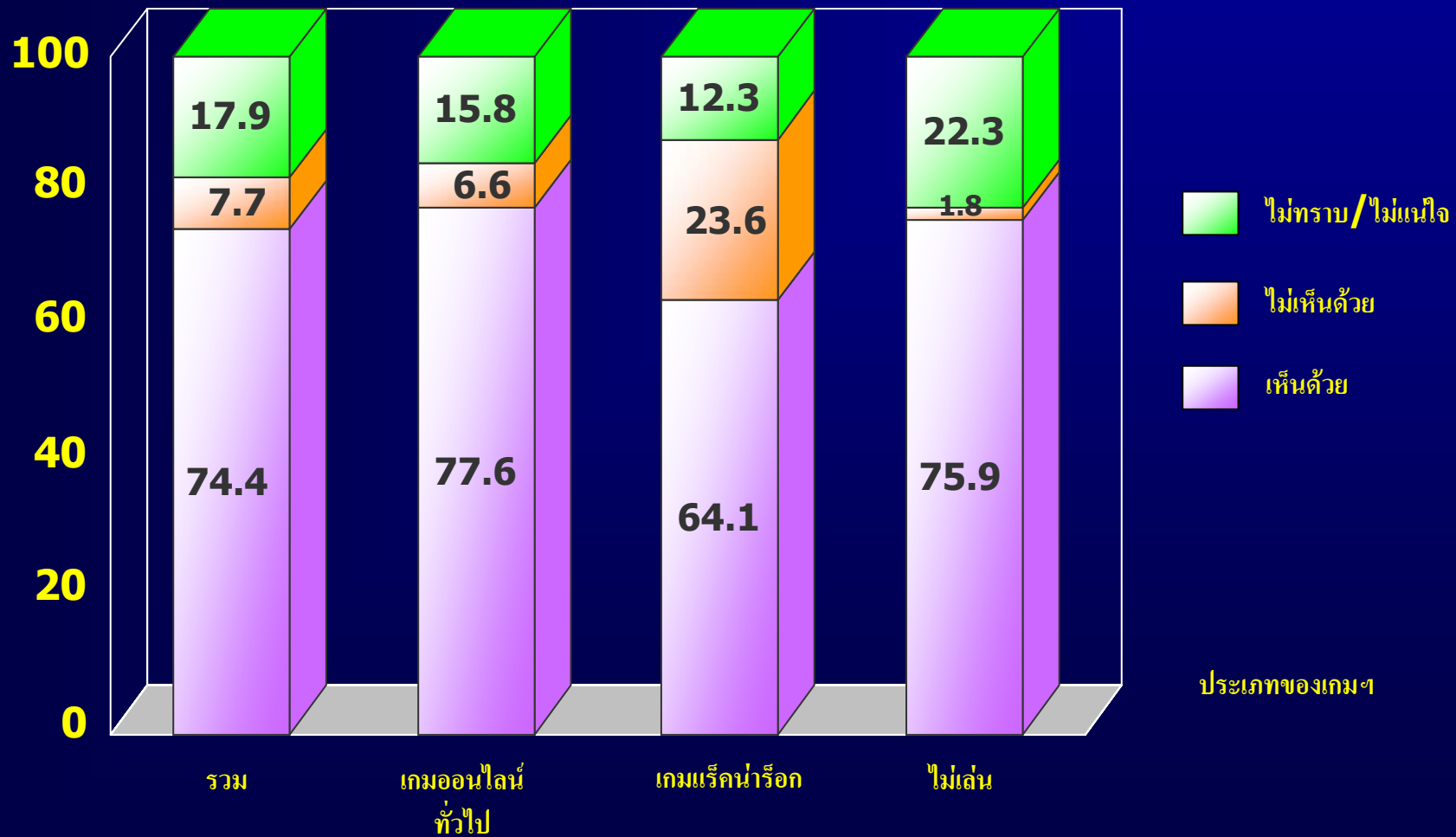
ก่อให้เกิดปัญหาทางสังคม

ร้อยละ



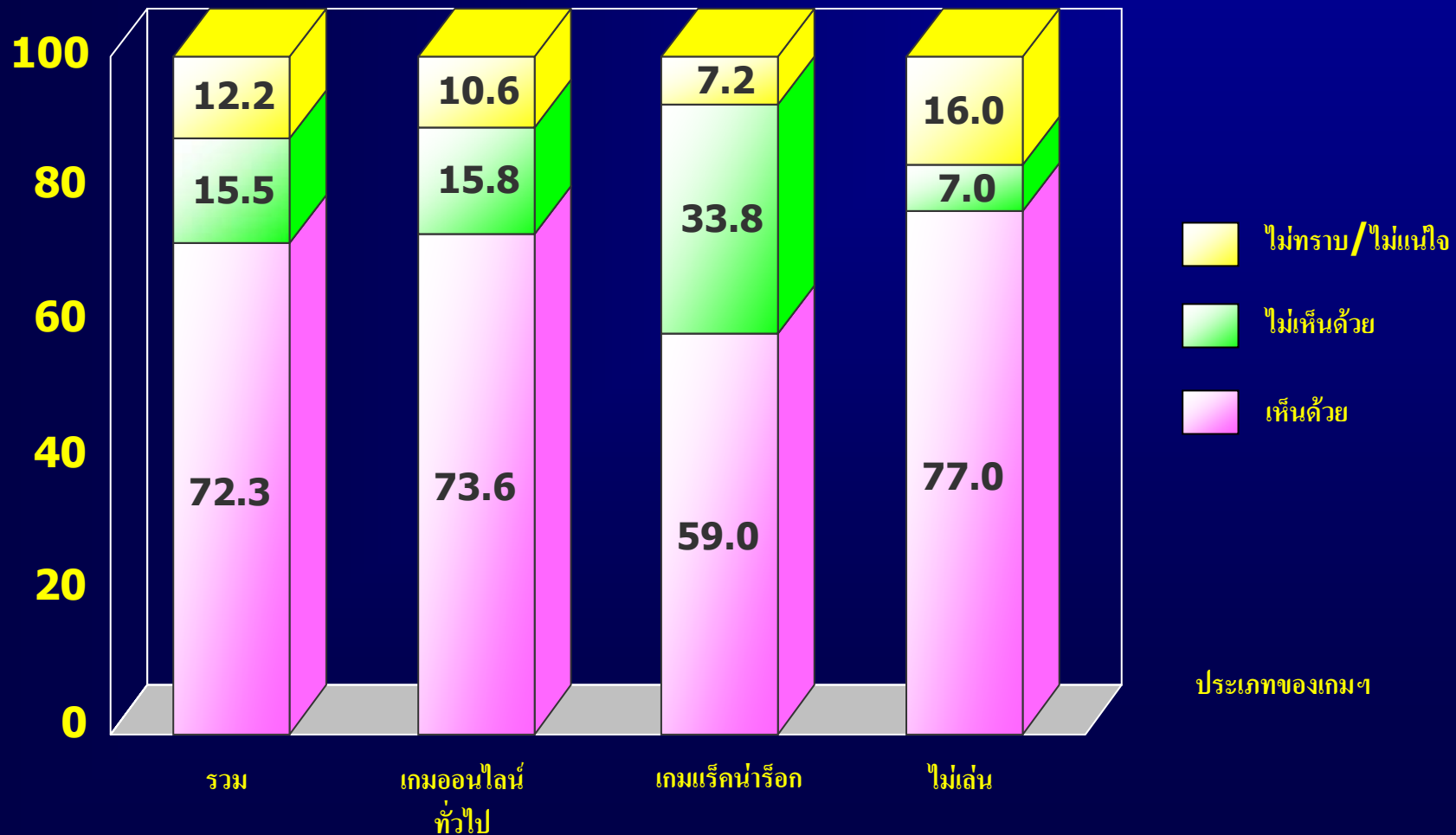
ระเบียบการเล่นเกมออนไลน์ของรัฐ

ร้อยละ



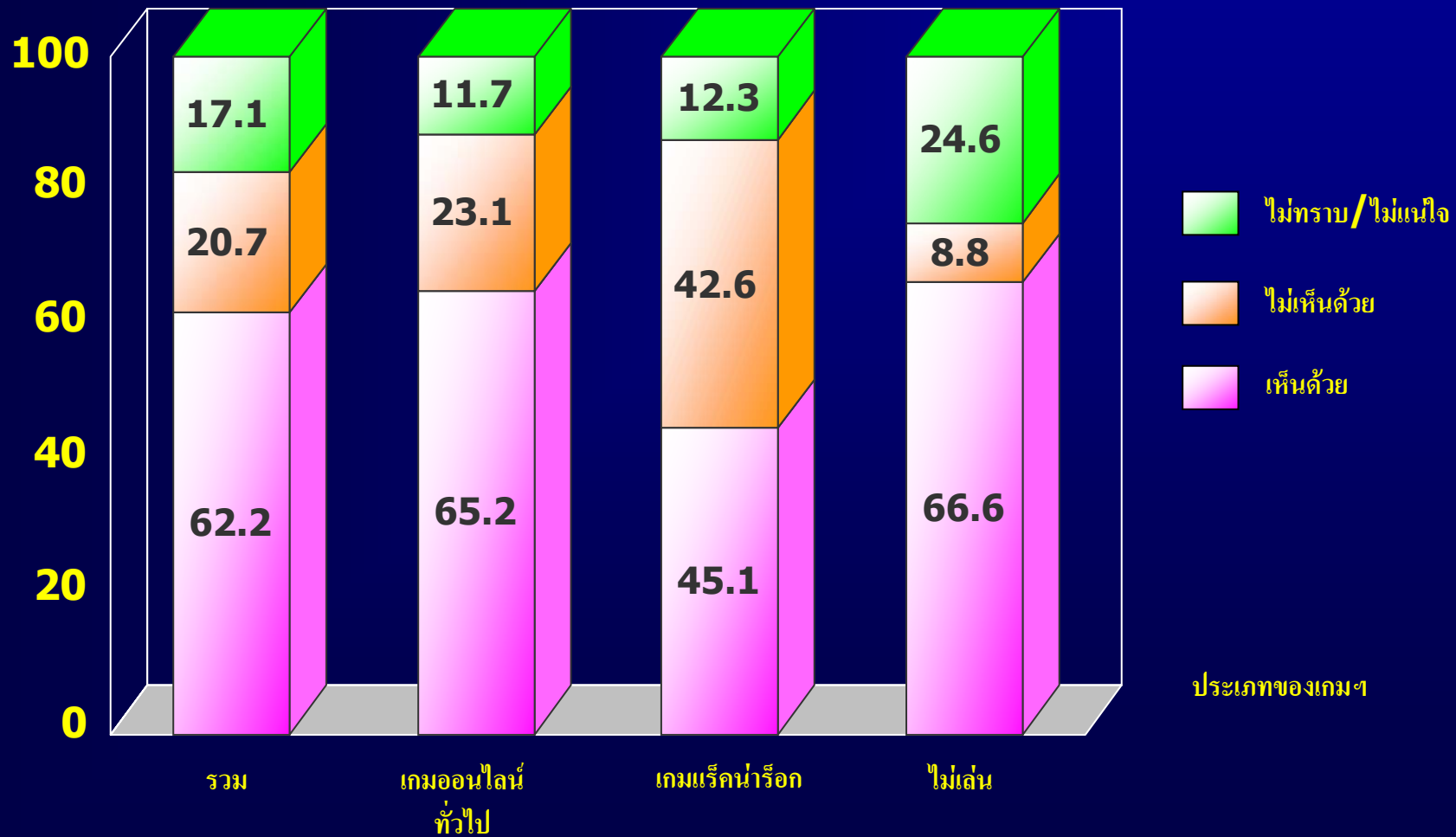
ปิดให้บริการเกมออนไลน์ระหว่างเวลา 22.00-06.00 น.

ร้อยละ



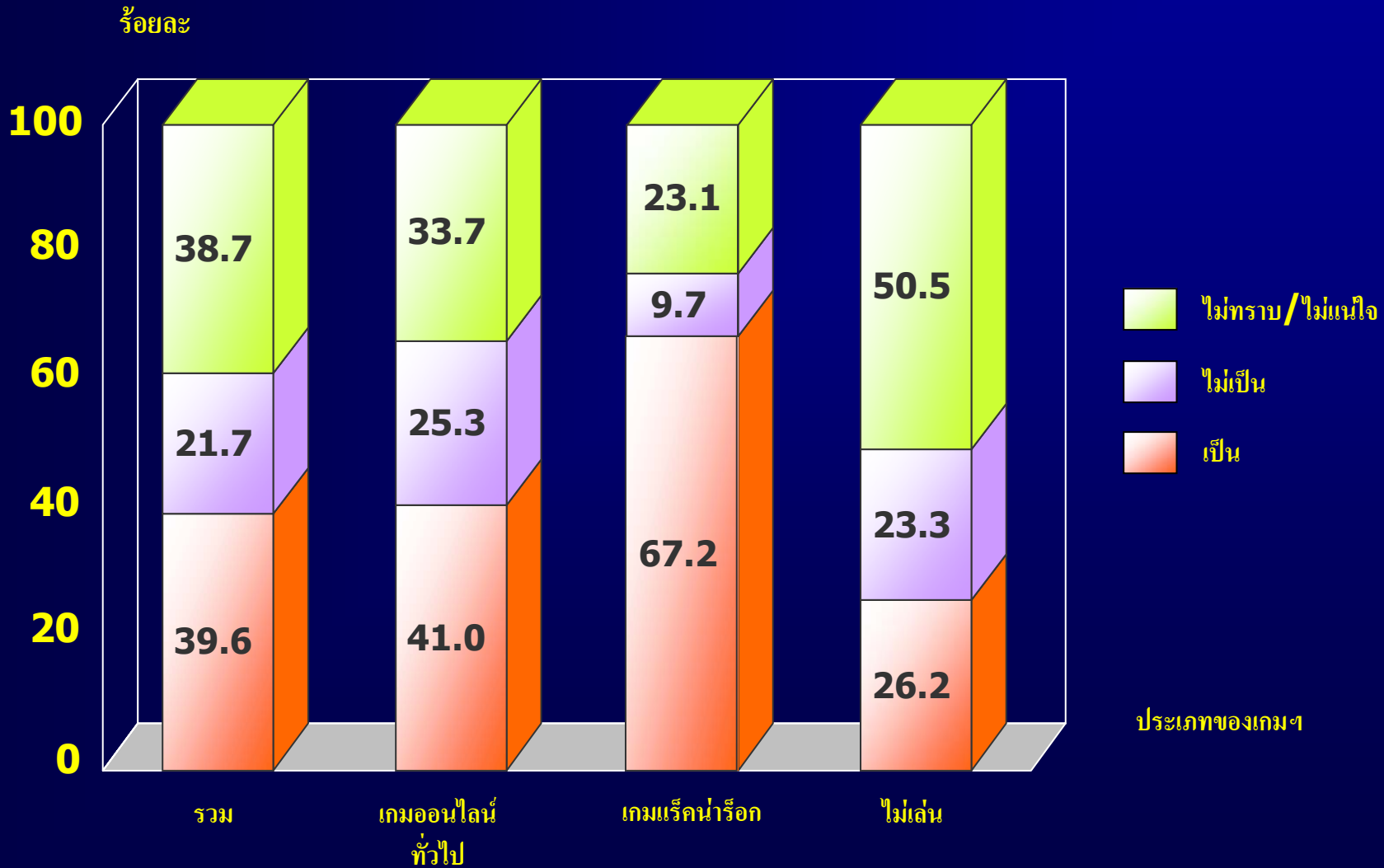
ระยะเวลาการเล่นครั้งละไม่เกิน 2 ชั่วโมง

ร้อยละ



การจัดระเบียบฯ

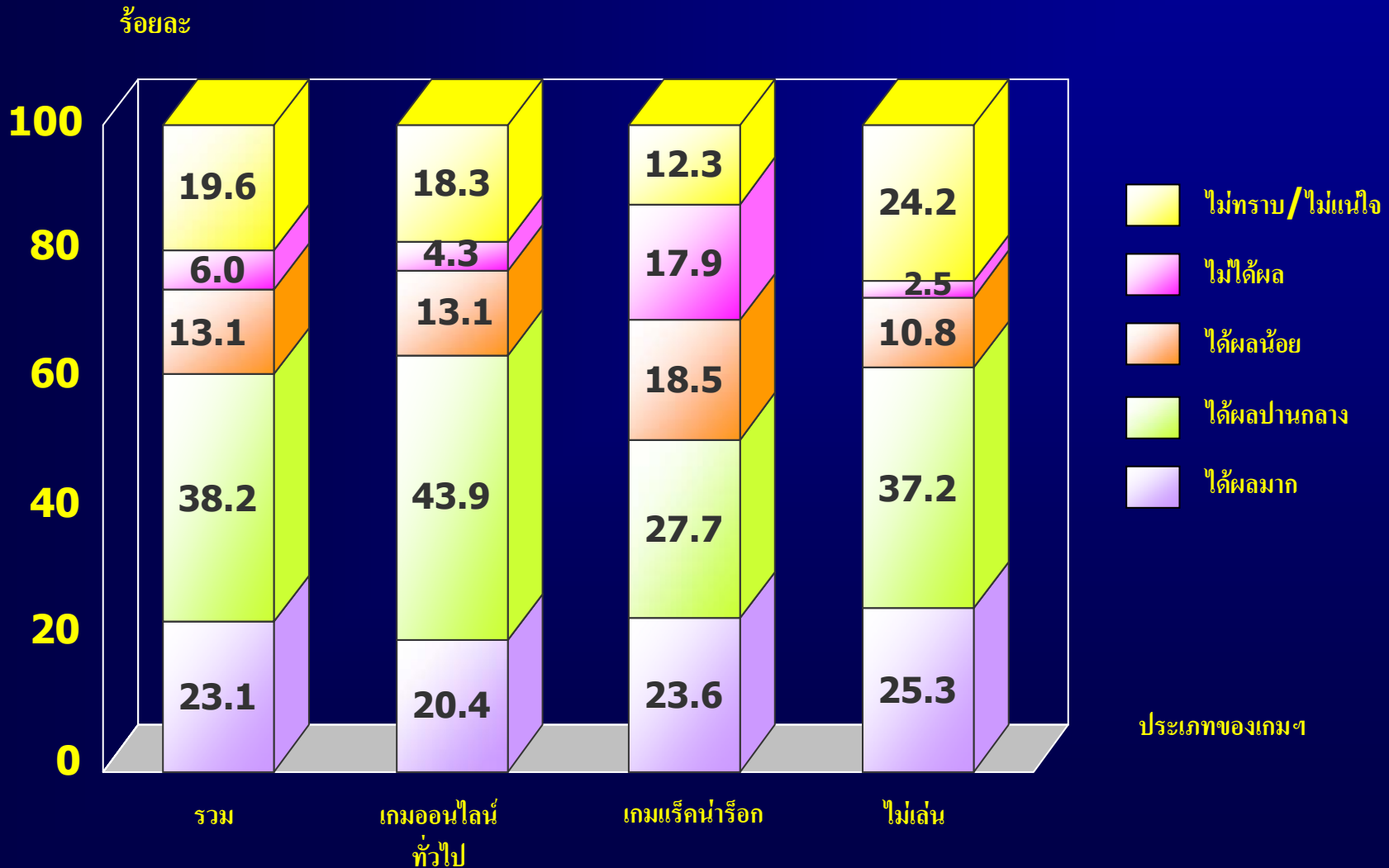
การเล่นเกมฯ ของรัฐเป็นการรุกรอนสิทธิเสรีภาพของผู้เล่นฯ



ผลการดำเนินการแก้ไขปัญหาเกมออนไลน์

โดยการจัดระเบียบในการเล่น

ของรัฐ

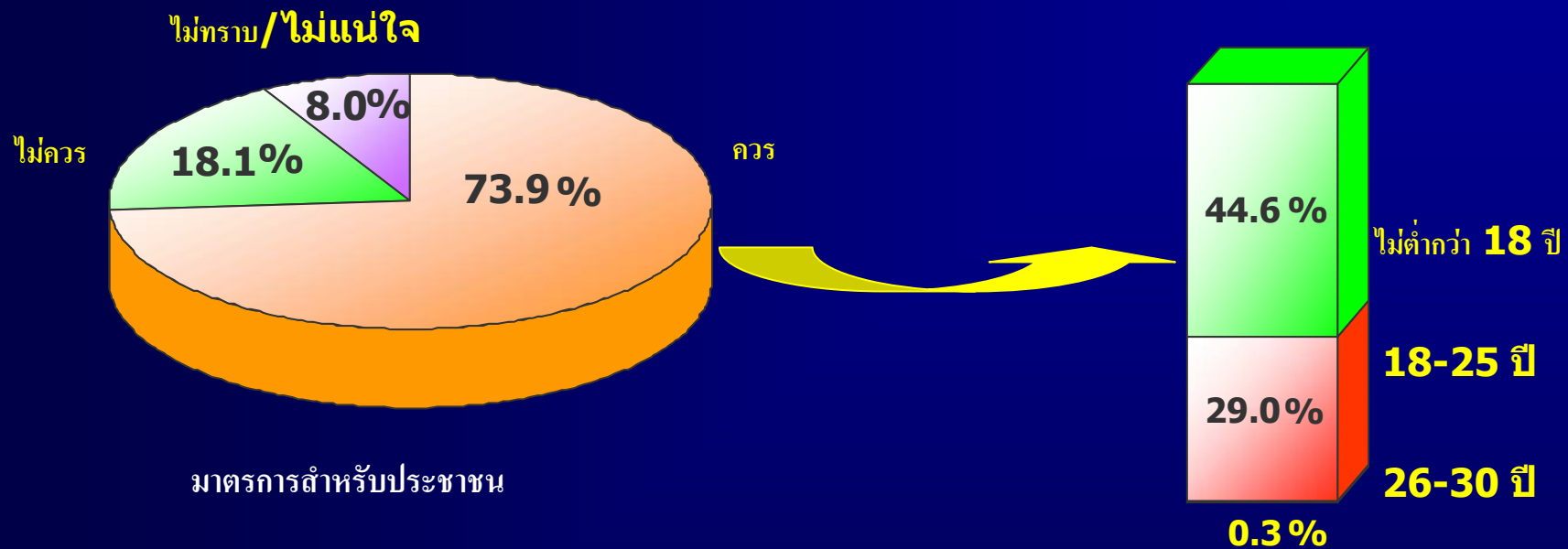


ความคิดเห็นเกี่ยวกับแนวทาง/มาตรการ

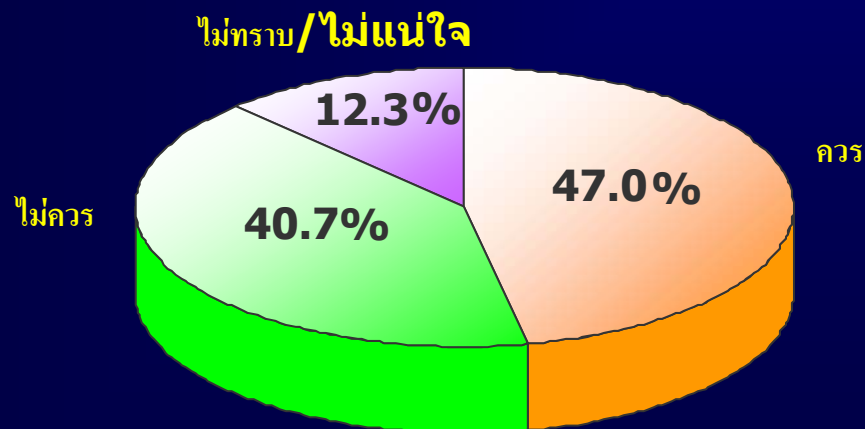
การ

กำหนดอายุของผู้เล่น

มาตรการสำหรับเยาวชน นักเรียน นักศึกษา



มาตรการสำหรับประชาชน

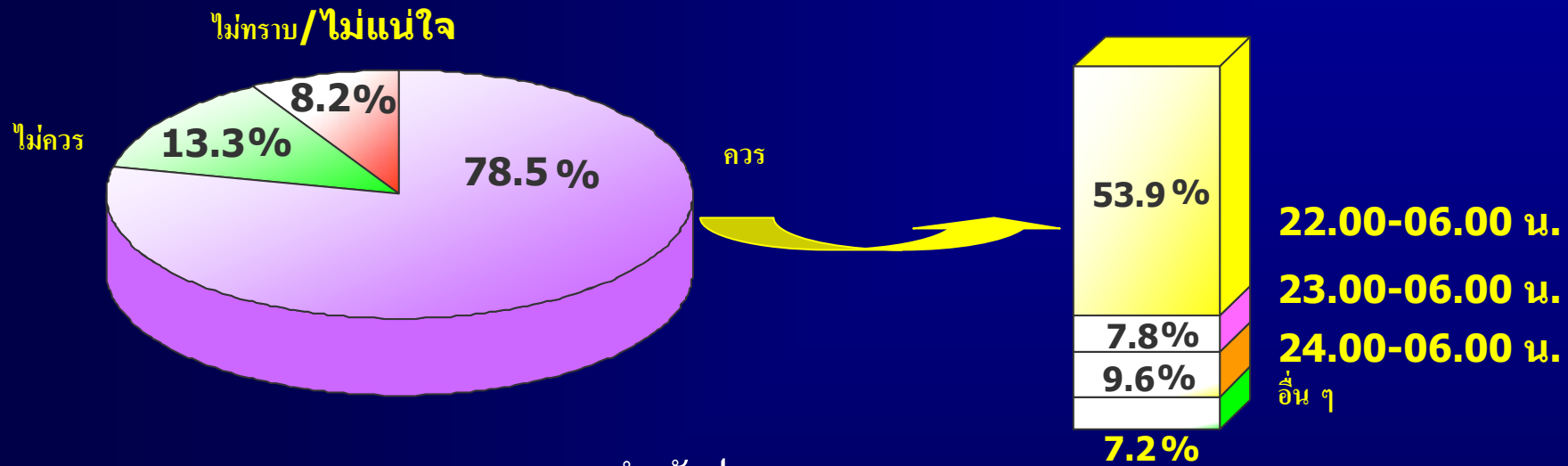


ความคิดเห็นเกี่ยวกับแนวทาง/มาตรการ

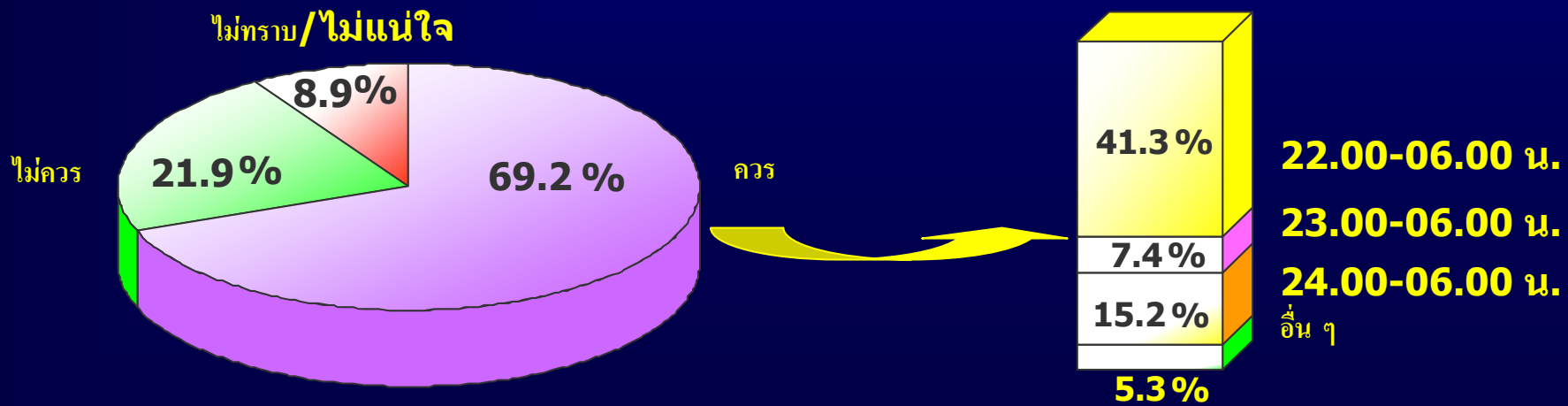
การ

กำหนดช่วงเวลาปิดให้บริการเกมฯ

มาตรการสำหรับเยาวชน นักเรียน นักศึกษา



มาตรการสำหรับประชาชน

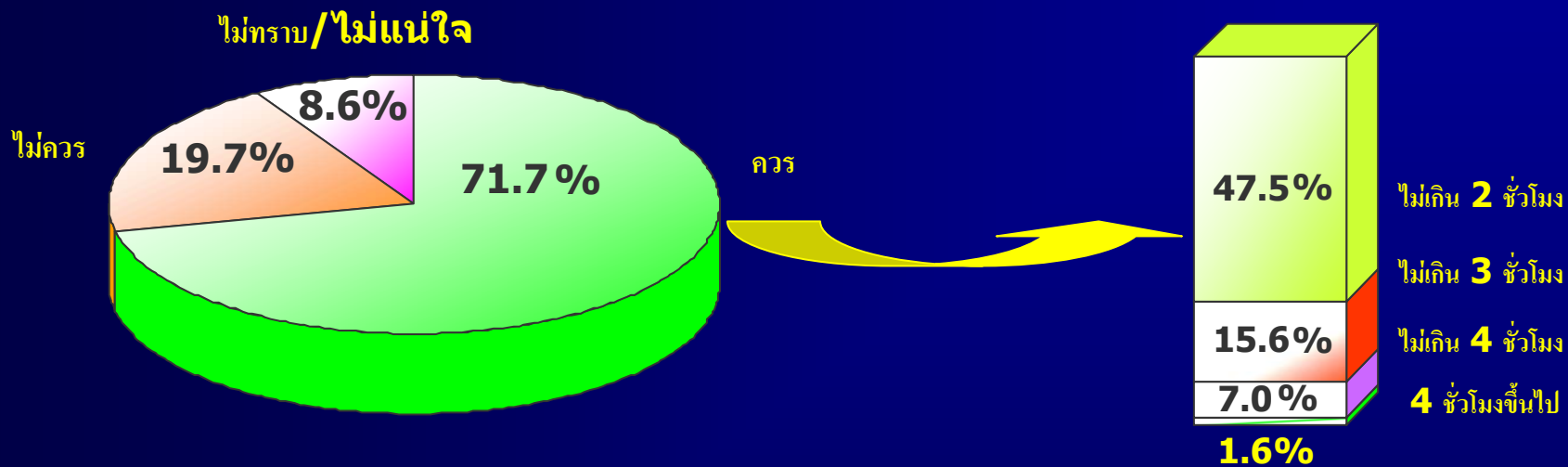


ความคิดเห็นเกี่ยวกับแนวทาง/มาตรการ

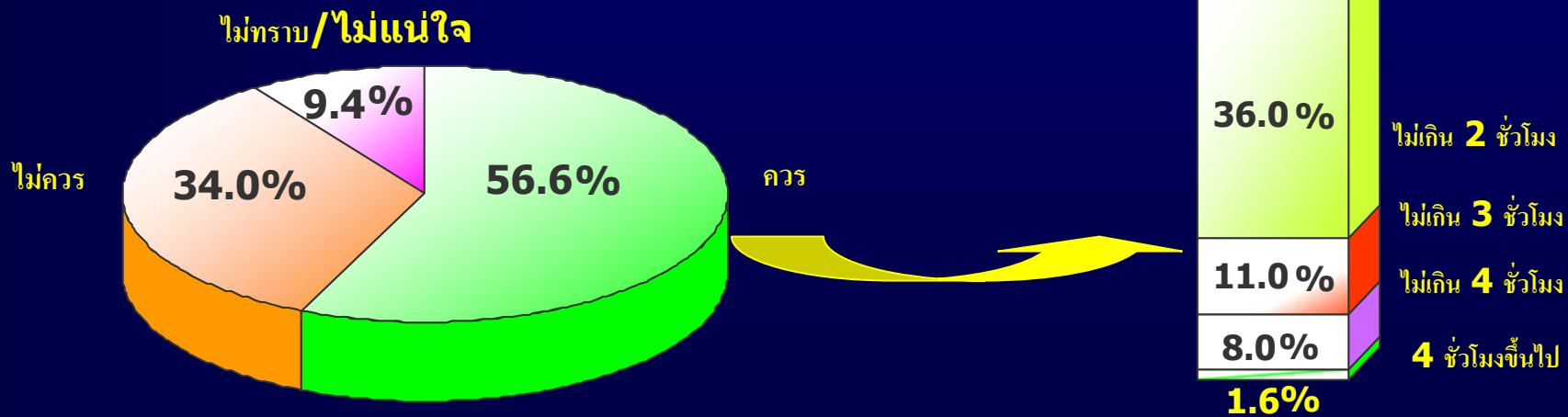
การ

กำหนดระยะเวลาการเล่นเกมส์

มาตรการสำหรับเยาวชน นักเรียน นักศึกษา



มาตรการสำหรับประชาชน

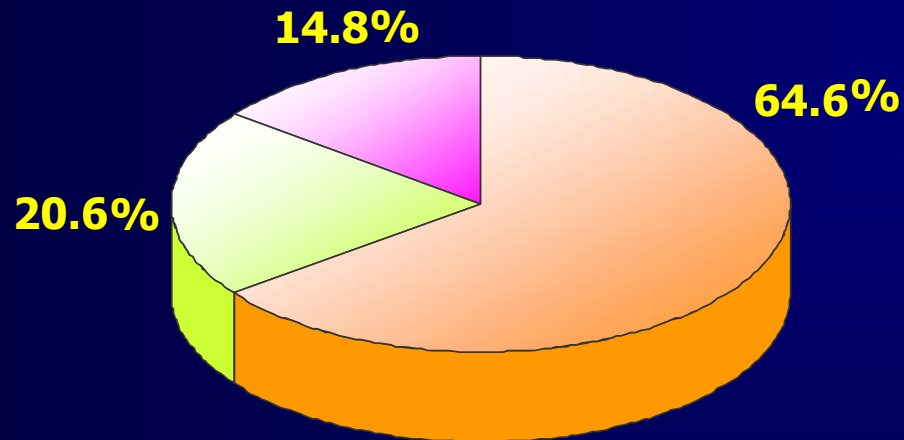


ความคิดเห็นเกี่ยวกับแนวทาง/มาตรการ

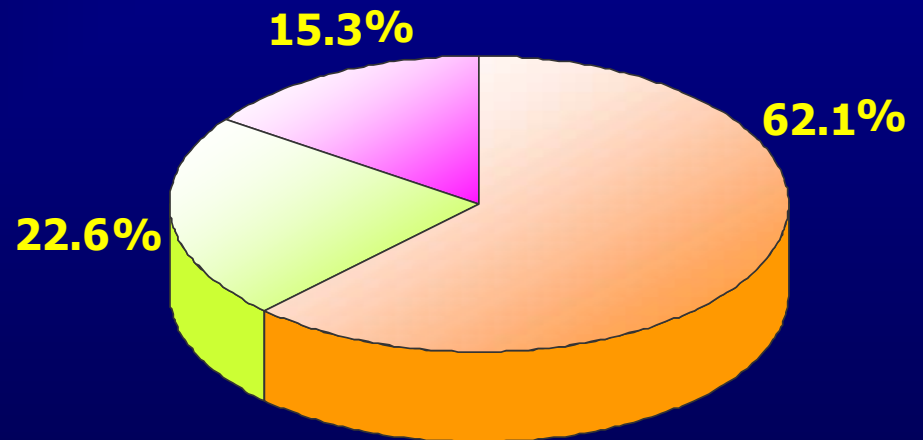
การ

กำหนดระเบียบโดยการลงทะเบียนการเล่นเกมฯ

มาตรการสำหรับเยาวชน นักเรียน นักศึกษา



มาตรการสำหรับประชาชน



ควร

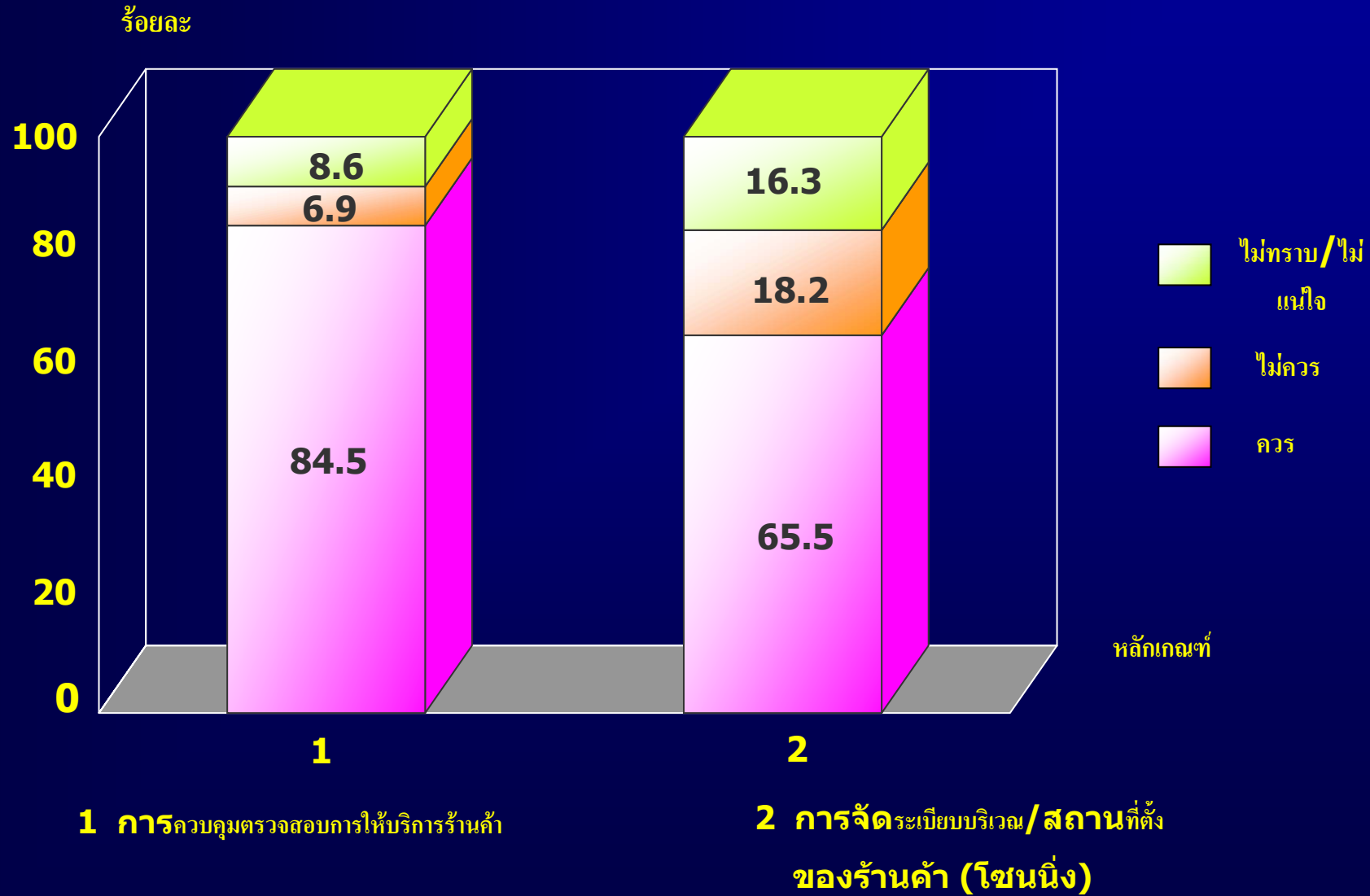


ไม่ควร

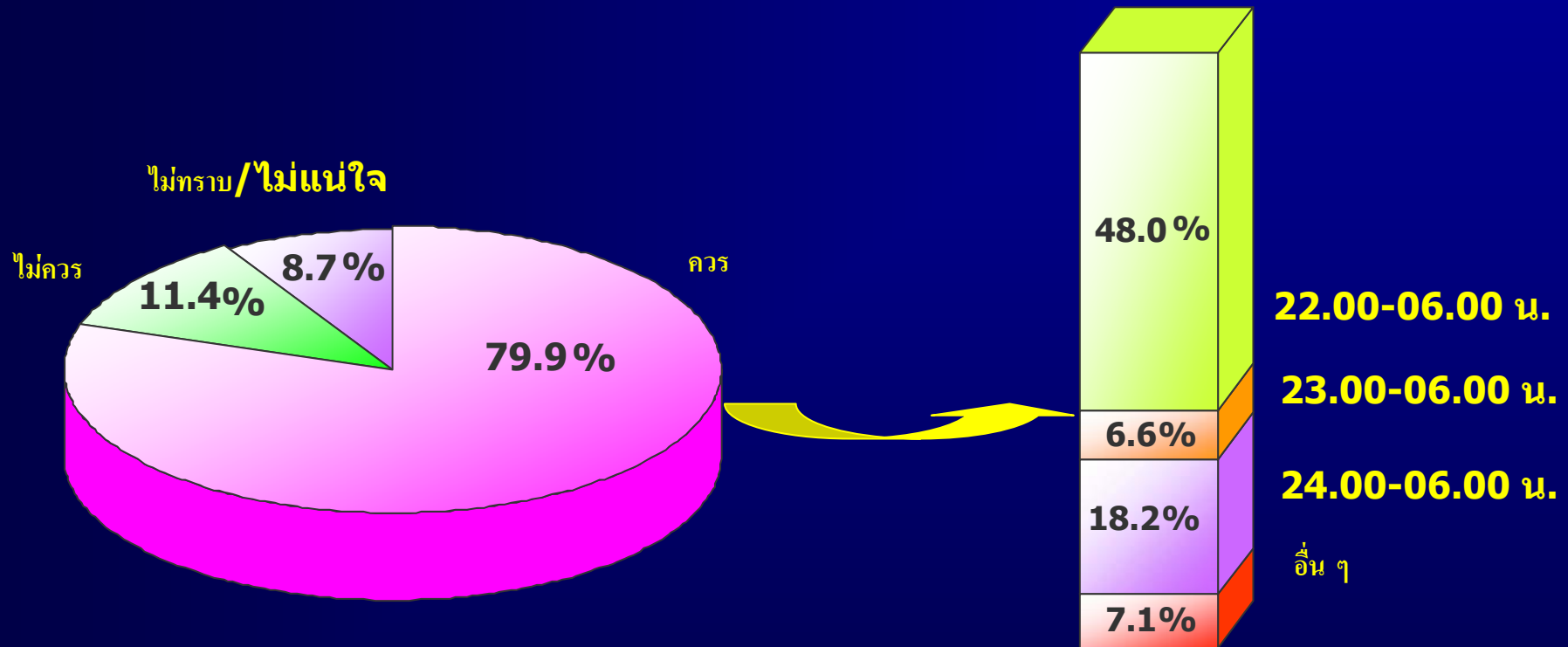




ไม่ทราบ/ไม่แน่ใจ

ร้านค้าอินเทอร์เน็ต/คอมพิวเตอร์



ช่วงเวลาที่ควรปิดให้บริการเกมออนไลน์ของร้านค้า



ข้อเสนอแนะ	ร้อยละ
รวม	100.0
ผู้แสดงความคิดเห็น 	37.9
<ul style="list-style-type: none"> <li data-bbox="264 555 1693 687">❖ ควรมีกฎระเบียบข้อบังคับที่รัดกุม เช่น กำหนดอายุ สถานที่ตั้ง เนื้อหาของ เกม 27.5 <li data-bbox="264 715 1995 767">❖ ควรยกเลิกการเล่นเกมที่ต่าง ๆ 6.7 <li data-bbox="264 799 1995 852">❖ การเล่นเกมที่ควรอยู่ในความดูแลของผู้ปกครอง 5.7 <li data-bbox="264 879 1995 932">❖ ควบคุมเวลาการเล่น/เลือกเกมที่สร้างสรรค์ 2.7 <li data-bbox="264 959 1995 1011">❖ ควรให้เล่นได้ไม่จำกัดเวลา/เด็กติดเกมดีกว่าติดยาเสพติด 1.8 <li data-bbox="264 1038 1547 1171">❖ ยกย่องเยาวชนที่ประพฤติดีให้เป็นตัวอย่าง/ควรแยกแยะ กลุ่มที่เล่นให้ ชัดเจน 1.4 	62.1
หมายเหตุ  ตอบได้มากกว่า 1 คำตอบ	