

บทที่ 4

ผลการวิจัย

ในการศึกษาพฤติกรรมการใช้จ่ายเงินของเยาวชนที่ติดเกมที่มีวัตถุประสงค์เพื่อศึกษาพฤติกรรมการใช้จ่ายเงินของเยาวชนที่ติดเกม รวมถึงปัจจัยกระตุ้นที่ทำให้เด็กในกลุ่มนี้มีความต้องการใช้จ่ายเงินมากยิ่งขึ้นและเพื่อระดมปัญหาและหาแนวทางในการแก้ไขปัญหาการติดเกม และการใช้จ่ายเงินของเยาวชนกลุ่มนี้ ผลการศึกษานี้แบ่งเป็น 2 ส่วน คือ ส่วนแรกศึกษาถึงพฤติกรรมการใช้จ่ายเงินและปัจจัยกระตุ้นที่ทำให้มีความต้องการใช้จ่ายเงินมากยิ่งขึ้น และส่วนที่สองศึกษาถึงปัญหาและแนวทางในการแก้ไขปัญหาการติดเกม โดยมีรายละเอียดดังนี้

4.1 พฤติกรรมการใช้จ่ายเงิน และปัจจัยกระตุ้นที่ทำให้ต้องการใช้จ่ายเงินมากยิ่งขึ้น

กลุ่มตัวอย่างที่ใช้ในการศึกษาถึงพฤติกรรมการใช้จ่ายเงินของเยาวชนที่ติดเกม รวมถึงปัจจัยกระตุ้นที่ทำให้มีความต้องการใช้จ่ายเงินมากยิ่งขึ้น ได้แก่ เยาวชนที่มีอายุระหว่าง 10 – 22 ปี ในพื้นที่จังหวัดเชียงใหม่และลำพูน จำนวน 1,000 คน แบ่งเป็นเยาวชนที่ติดเกม 300 คน และเยาวชนที่ไม่ติดเกม 700 คน ทำการศึกษาโดยการสุ่มสัมภาษณ์ ด้วยแบบสัมภาษณ์ ตามสถานศึกษา ร้านเกมต่างๆ โดยให้คำจำกัดความในการศึกษานี้ว่า “เด็กติดเกม คือ เยาวชนที่เล่นเกมและมีความรู้สึกอยากเล่นเกมอีกบ่อยๆ ”

ซึ่งจากการสุ่มสัมภาษณ์เยาวชน ในพื้นที่จังหวัดเชียงใหม่และลำพูน พบว่า กลุ่มตัวอย่างที่ใช้ในการศึกษามาจากเยาวชนที่ติดเกม จำนวน 300 ตัวอย่าง จากในพื้นที่จังหวัดเชียงใหม่ 230 ตัวอย่าง และในพื้นที่จังหวัดลำพูน 70 ตัวอย่าง และเยาวชนที่ไม่ติดเกม 700 ตัวอย่าง จากในพื้นที่จังหวัดเชียงใหม่ 541 ตัวอย่าง และในพื้นที่จังหวัดลำพูน 159 ตัวอย่าง ผลการศึกษามีรายละเอียดดังนี้

4.1.1 ข้อมูลทั่วไปของกลุ่มตัวอย่าง

จากการศึกษาข้อมูลทั่วไปของกลุ่มตัวอย่างจำนวน 1,000 คน ในเรื่องเพศ อายุ ระดับการศึกษา ผลการเรียนล่าสุด ผลการเรียนเปรียบเทียบกับ 2 เทอม การเล่นเกมในช่วง 3 เดือนที่ผ่านมา การใช้เวลาเล่นเกม และความรู้สึกว่าติดเกมหรือไม่ ของกลุ่มตัวอย่างเด็กติดเกม จำนวน 300 คน และกลุ่มตัวอย่างเด็กไม่ติดเกม จำนวน 700 คน พบว่า ในภาพรวม พบว่า เยาวชนกลุ่มตัวอย่างส่วนใหญ่เป็นเพศชาย คิดเป็นร้อยละ 52.90 ของเยาวชนกลุ่มตัวอย่างทั้งหมด ส่วนใหญ่มีอายุ 18 ปี คิดเป็นร้อยละ 16.50 ของเยาวชนกลุ่มตัวอย่างทั้งหมด มีการศึกษา

ระดับปริญญาตรี / ปวส. คิดเป็นร้อยละ 46.50 ของเยาวชนกลุ่มตัวอย่างทั้งหมด ผลการเรียนรู้
 ล่าสุดอยู่ในระดับเกรดเฉลี่ย 3.01 - 4.00 คิดเป็นร้อยละ 49.53 ของเยาวชนกลุ่มตัวอย่างทั้งหมด
 เมื่อเปรียบเทียบผลการเรียน 2 เทอมส่วนใหญ่อยู่ในเกณฑ์ดีขึ้นไป คิดเป็นร้อยละ 45.79 ของเยาวชน
 กลุ่มตัวอย่างทั้งหมด (ตารางที่ 4.1)

เด็กติดเกมส์ ส่วนใหญ่เป็นเพศชาย คิดเป็นร้อยละ 61.30 ของเด็กติดเกมส์
 ทั้งหมด ส่วนใหญ่มีอายุ 21 ปี คิดเป็นร้อยละ 19.33 ของเด็กติดเกมส์ทั้งหมด มีการศึกษาระดับ
 ปริญญาตรี/ปวส. คิดเป็นร้อยละ 63.67 ของเด็กติดเกมส์ทั้งหมด ผลการเรียนรู้ล่าสุดอยู่ในระดับ
 เกรดเฉลี่ย 2.01 - 3.00 คิดเป็นร้อยละ 58.92 ของเด็กติดเกมส์ทั้งหมด เมื่อเปรียบเทียบผลการ
 เรียน 2 เทอมส่วนใหญ่อยู่ในเกณฑ์ดีขึ้นไป คิดเป็นร้อยละ 40.67 ของเด็กติดเกมส์ทั้งหมด

เด็กไม่ติดเกมส์ ส่วนใหญ่เป็นหญิง คิดเป็นร้อยละ 50.71 ของเด็กไม่ติดเกมส์
 ทั้งหมด ส่วนใหญ่มีอายุ 18 ปี คิดเป็นร้อยละ 17.71 ของเด็กไม่ติดเกมส์ทั้งหมด มีการศึกษาระดับ
 ปริญญาตรี/ปวส. คิดเป็นร้อยละ 39.14 ของเด็กไม่ติดเกมส์ทั้งหมด ผลการเรียนรู้ล่าสุดอยู่ในระดับ
 เกรดเฉลี่ย 3.01 - 4.00 คิดเป็นร้อยละ 56.02 ของเด็กไม่ติดเกมส์ทั้งหมด เมื่อเปรียบเทียบผลการ
 เรียน 2 เทอม ส่วนใหญ่อยู่ในเกณฑ์ดีขึ้นไป คิดเป็นร้อยละ 47.99 ของเด็กไม่ติดเกมส์ทั้งหมด

ตารางที่ 4.1 ข้อมูลทั่วไป

ข้อมูลทั่วไป	เด็กติดเกมส์ (ร้อยละ)		เด็กไม่ติดเกมส์ (ร้อยละ)		รวม (ร้อยละ)	
1. เพศ						
- ชาย	184	(61.30)	345	(49.29)	529	(52.90)
- หญิง	116	(38.70)	355	(50.71)	471	(47.10)
รวม	300	(100.00)	700	(100.00)	1,000	(100.00)
2. อายุ						
- 10 ปี	5	(1.67)	30	(4.29)	35	(3.50)
- 11 ปี	8	(2.67)	16	(2.29)	24	(2.40)
- 12 ปี	2	(0.67)	15	(2.14)	17	(1.70)
- 13 ปี	8	(2.67)	69	(9.86)	77	(7.70)
- 14 ปี	3	(1.00)	38	(5.43)	41	(4.10)
- 15 ปี	10	(3.33)	67	(9.57)	77	(7.70)
- 16 ปี	18	(6.00)	46	(6.57)	64	(6.40)
- 17 ปี	28	(9.33)	80	(11.43)	108	(10.80)

ตารางที่ 4.1 (ต่อ)

ข้อมูลทั่วไป	เด็กติดเกมส์ (ร้อยละ)		เด็กไม่ติดเกมส์ (ร้อยละ)		รวม (ร้อยละ)	
2. อายุ (ต่อ)						
- 18 ปี	41	(13.67)	124	(17.71)	165	(16.50)
- 19 ปี	42	(14.00)	73	(10.43)	115	(11.50)
- 20 ปี	37	(12.33)	65	(9.29)	102	(10.20)
- 21 ปี	58	(19.33)	51	(7.29)	109	(10.90)
- 22 ปี	40	(13.33)	26	(3.71)	66	(6.60)
รวม	300	(100.00)	700	(100.00)	1,000	(100.00)
3. ระดับการศึกษา						
- ประถมศึกษาปีที่ 4 - 6	13	(4.33)	61	(8.71)	74	(7.40)
- มัธยมศึกษาปีที่ 1 - 3	19	(6.33)	124	(17.71)	143	(14.30)
- มัธยมศึกษาปีที่ 4 - 6 / ปวช.	77	(25.67)	241	(34.43)	318	(31.80)
- ปริญญาตรี / ปวส.	191	(63.67)	274	(39.14)	465	(46.50)
รวม	300	(100.00)	700	(100.00)	1,000	(100.00)
4. ผลการเรียนล่าสุด						
- 1.01 - 2.00	18	(6.06)	18	(2.71)	36	(3.75)
- 2.01 - 3.00	175	(58.92)	274	(41.27)	449	(46.72)
- 3.01 - 4.00	104	(35.02)	372	(56.02)	476	(49.53)
รวม	297	(100.00)	664	(100.00)	961	(100.00)
5. ผลการเรียนเปรียบเทียบ 2 เทอม						
- ดีขึ้น	122	(40.67)	335	(47.99)	457	(45.79)
- แย่ลง	77	(25.67)	164	(23.50)	241	(24.15)
- เท่าเดิม	101	(33.67)	199	(28.51)	300	(30.06)
รวม	300	(100.00)	698	(100.00)	998	(100.00)

ที่มา : จากการสำรวจ

หมายเหตุ : ผลการเรียนล่าสุด มีผู้ไม่ตอบ 39 คน ผลการเรียนเปรียบเทียบ 2 เทอม มีผู้ไม่ตอบ 2 คน

4.1.2 สถานภาพของบิดามารดา

จากการศึกษาสถานภาพของบิดามารดา พบว่า ในภาพรวม บิดามารดาของเยาวชนกลุ่มตัวอย่างส่วนใหญ่อาศัยอยู่ด้วยกัน คิดเป็นร้อยละ 78.90 ของเยาวชนกลุ่มตัวอย่างทั้งหมด รองลงมา คือ แยกกันอยู่ คิดเป็นร้อยละ 8.80 ของเยาวชนกลุ่มตัวอย่างทั้งหมด และหย่าร้าง คิดเป็นร้อยละ 8.00 ของเยาวชนกลุ่มตัวอย่างทั้งหมด ตามลำดับ โดยมีรายละเอียดดังนี้ (ตารางที่ 4.2)

เด็กติดเกมส์ ส่วนใหญ่บิดามารดาของเยาวชนกลุ่มตัวอย่างอาศัยอยู่ด้วยกัน คิดเป็นร้อยละ 77.67 ของเด็กติดเกมส์ทั้งหมด รองลงมา คือ หย่าร้าง คิดเป็นร้อยละ 9.00 ของเด็กติดเกมส์ทั้งหมด และแยกกันอยู่ คิดเป็นร้อยละ 8.67 ของเด็กติดเกมส์ทั้งหมด

เด็กไม่ติดเกมส์ ส่วนใหญ่บิดามารดาของเยาวชนกลุ่มตัวอย่างอาศัยอยู่ด้วยกัน คิดเป็นร้อยละ 79.43 ของเด็กไม่ติดเกมส์ทั้งหมด รองลงมา คือ แยกกันอยู่ คิดเป็นร้อยละ 8.86 ของเด็กไม่ติดเกมส์ทั้งหมด และหย่าร้าง คิดเป็นร้อยละ 7.57 ของเด็กไม่ติดเกมส์ทั้งหมด ตามลำดับ

ตารางที่ 4.2 สถานภาพของบิดามารดา

สถานภาพของบิดามารดา	เด็กติดเกมส์ (ร้อยละ)		เด็กไม่ติดเกมส์ (ร้อยละ)		รวม (ร้อยละ)	
1. อยู่ด้วยกัน	233	(77.67)	556	(79.43)	789	(78.90)
2. แยกกันอยู่	26	(8.67)	62	(8.86)	88	(8.80)
3. หย่าร้าง	27	(9.00)	53	(7.57)	80	(8.00)
4. เป็นหม้าย	0	(0.00)	1	(0.14)	1	(0.10)
5. บิดาและ/หรือมารดา เสียชีวิต	14	(4.67)	28	(4.00)	42	(4.20)
รวม	300	(100.00)	700	(100.00)	1,000	(100.00)

ที่มา : จากการสำรวจ

4.1.3 สถานะและระดับการศึกษาของผู้ปกครอง

จากการศึกษาสถานะของผู้ปกครอง (ผู้เป็นหลักของครอบครัว) พบว่า ในภาพรวม ส่วนใหญ่ผู้เป็นหลักของครอบครัวของเยาวชนกลุ่มตัวอย่าง คือ บิดา คิดเป็นร้อยละ 76.30 ของเยาวชนกลุ่มตัวอย่างทั้งหมด รองลงมา คือ มารดา คิดเป็นร้อยละ 22.50 ของเยาวชนกลุ่มตัวอย่างทั้งหมด และญาติ คิดเป็นร้อยละ 1.20 ของเยาวชนกลุ่มตัวอย่างทั้งหมด ตามลำดับ ในขณะที่ระดับการศึกษาของผู้ปกครอง ส่วนใหญ่อยู่ในระดับปริญญาตรี/ปวส.หรือเทียบเท่า คิด

เป็นร้อยละ 32.10 ของเยาวชนกลุ่มตัวอย่างทั้งหมด รองลงมา คือ มัธยมศึกษา คิดเป็นร้อยละ 23.00 ของเยาวชนกลุ่มตัวอย่างทั้งหมด และประถมศึกษา คิดเป็นร้อยละ 22.00 ของเยาวชนกลุ่มตัวอย่างทั้งหมด (ตารางที่ 4.3)

เด็กติดเกมส์ ส่วนใหญ่ผู้เป็นหลักของครอบครัวคือบิดา คิดเป็นร้อยละ 74.33 ของเด็กติดเกมส์ทั้งหมด รองลงมา คือ มารดา คิดเป็นร้อยละ 24.33 และญาติ คิดเป็นร้อยละ 1.33 ตามลำดับ ในขณะที่ระดับการศึกษาของผู้ปกครองส่วนใหญ่อยู่ในระดับปริญญาตรี/ปวส. หรือเทียบเท่า คิดเป็นร้อยละ 31.00 ของเด็กติดเกมส์ทั้งหมด รองลงมา คือ มัธยมศึกษา คิดเป็นร้อยละ 23.00 ของเด็กติดเกมส์ทั้งหมด และประถมศึกษา คิดเป็นร้อยละ 21.67 ของเด็กติดเกมส์ทั้งหมด ตามลำดับ

เด็กไม่ติดเกมส์ ส่วนใหญ่ผู้เป็นหลักของครอบครัวคือบิดา คิดเป็นร้อยละ 77.14 ของเด็กไม่ติดเกมส์ทั้งหมด รองลงมา คือ มารดา คิดเป็นร้อยละ 21.71 ของเด็กไม่ติดเกมส์ทั้งหมด และ ญาติ คิดเป็นร้อยละ 1.14 ของเด็กไม่ติดเกมส์ทั้งหมด ตามลำดับ ในขณะที่ระดับการศึกษาของผู้ปกครองส่วนใหญ่อยู่ในระดับปริญญาตรี/ปวส.หรือเทียบเท่า คิดเป็นร้อยละ 32.57 ของเด็กไม่ติดเกมส์ทั้งหมด รองลงมา คือ มัธยมศึกษา คิดเป็นร้อยละ 23.00 ของเด็กไม่ติดเกมส์ทั้งหมด และประถมศึกษา คิดเป็นร้อยละ 22.14 ของเด็กไม่ติดเกมส์ทั้งหมด ตามลำดับ

ตารางที่ 4.3 ระดับการศึกษาของผู้ปกครอง(ผู้เป็นหลักของครอบครัว)

ระดับการศึกษาของผู้ปกครอง (ผู้เป็นหลักของครอบครัว)	เด็กติดเกมส์ (ร้อยละ)	เด็กไม่ติดเกมส์ (ร้อยละ)	รวม (ร้อยละ)
1. สถานะผู้ปกครอง			
- บิดา	223 (74.33)	540 (77.14)	763 (76.30)
- มารดา	73 (24.33)	152 (21.71)	225 (22.50)
- ญาติ	4 (1.33)	8 (1.14)	12 (1.207)
รวม	300 (100.00)	700 (100.00)	1,000 (100.00)
ระดับการศึกษาของผู้ปกครอง			
- ประถมศึกษา	65 (21.67)	155 (22.14)	220 (22.00)
- มัธยมศึกษา	69 (23.00)	161 (23.00)	230 (23.00)
- อนุปริญญา	32 (10.67)	56 (8.00)	88 (8.80)

ตารางที่ 4.3 (ต่อ)

ระดับการศึกษาของผู้ปกครอง (ผู้เป็นหลักของครอบครัว)	เด็กติดเกมส์ (ร้อยละ)		เด็กไม่ติดเกมส์ (ร้อยละ)		รวม (ร้อยละ)	
(ต่อ)						
- ปริญญาตรี/ปวส.หรือเทียบเท่า	93	(31.00)	228	(32.57)	321	(32.10)
- สูงกว่าปริญญาตรี	41	(13.67)	97	(13.86)	138	(13.80)
- ไม่ได้เรียนหนังสือ	0	(0.00)	3	(0.43)	3	(0.30)
รวม	300	(100.00)	700	(100.00)	1,000	(100.00)

ที่มา : จากการสำรวจ

4.1.4 อาชีพผู้ปกครอง

จากการศึกษาอาชีพผู้ปกครอง พบว่า ในภาพรวมส่วนใหญ่ผู้ปกครองของเยาวชนในกลุ่มตัวอย่างประกอบอาชีพค้าขาย/ธุรกิจส่วนตัว คิดเป็นร้อยละ 30.50 ของเยาวชนกลุ่มตัวอย่างทั้งหมด รองลงมา คือ รับราชการ คิดเป็นร้อยละ 26.00 ของเยาวชนกลุ่มตัวอย่างทั้งหมด และรับจ้างทั่วไป คิดเป็นร้อยละ 18.70 ของเยาวชนกลุ่มตัวอย่างทั้งหมดตามลำดับ (ตารางที่ 4.4)

เด็กติดเกมส์ ส่วนใหญ่ผู้ปกครองประกอบอาชีพค้าขาย/ธุรกิจส่วนตัว คิดเป็นร้อยละ 32.33 ของเด็กติดเกมส์ทั้งหมด รองลงมา คือ รับราชการ คิดเป็นร้อยละ 26.00 ของเด็กติดเกมส์ทั้งหมด และรับจ้างทั่วไป คิดเป็นร้อยละ 16.33 ของเด็กติดเกมส์ทั้งหมด ตามลำดับ

เด็กไม่ติดเกมส์ ส่วนใหญ่ผู้ปกครองประกอบอาชีพค้าขาย/ธุรกิจส่วนตัว คิดเป็นร้อยละ 29.71 ของเด็กไม่ติดเกมส์ทั้งหมด รองลงมา คือ รับราชการ คิดเป็นร้อยละ 26.00 ของเด็กไม่ติดเกมส์ทั้งหมด และรับจ้างทั่วไป คิดเป็นร้อยละ 19.71 ของเด็กไม่ติดเกมส์ทั้งหมดตามลำดับ

ตารางที่ 4.4 อาชีพผู้ปกครอง

อาชีพผู้ปกครอง	เด็กติดเกมส์ (ร้อยละ)		เด็กไม่ติดเกมส์ (ร้อยละ)		รวม (ร้อยละ)	
1. ไม่ได้ประกอบอาชีพ/ว่างงาน	2	(0.67)	2	(0.29)	4	(0.40)
2. แม่บ้าน/พ่อบ้าน/เกษียณอายุ	6	(2.00)	16	(2.29)	22	(2.20)
3. รับราชการ	78	(26.00)	182	(26.00)	260	(26.00)

ตารางที่ 4.4 (ต่อ)

อาชีพผู้ปกครอง	เด็กติดเกมส์ (ร้อยละ)		เด็กไม่ติดเกมส์ (ร้อยละ)		รวม (ร้อยละ)	
4. พนักงานรัฐวิสาหกิจ	20	(6.67)	31	(4.43)	51	(5.10)
5. พนักงานบริษัท/ห้างร้าน/เอกชน	27	(9.00)	64	(9.14)	91	(9.10)
6. ค้าขาย/ธุรกิจส่วนตัว	97	(32.33)	208	(29.71)	305	(30.50)
7. เกษตรกร	21	(7.00)	59	(8.43)	80	(8.00)
8. รับจ้างทั่วไป	49	(16.33)	138	(19.71)	187	(18.70)
รวม	300	(100.00)	700	(100.00)	1,000	(100.00)

ที่มา : จากการสำรวจ

4.1.5 รายได้ของครอบครัว

จากการศึกษารายได้ของครอบครัว พบว่า ในภาพรวม ส่วนใหญ่รายได้รวมของครอบครัวของเยาวชนกลุ่มตัวอย่างอยู่ที่ระดับรายได้ 5,001 - 10,000 บาทต่อเดือน คิดเป็นร้อยละ 21.40 ของเยาวชนกลุ่มตัวอย่างทั้งหมด รองลงมา คือ ระดับรายได้ 15,001 - 20,000 บาทต่อเดือน คิดเป็นร้อยละ 12.55 ของเยาวชนกลุ่มตัวอย่างทั้งหมด และระดับรายได้ 45,001 - 50,000 บาทต่อเดือน คิดเป็นร้อยละ 12.45 ของเยาวชนกลุ่มตัวอย่างทั้งหมด ตามลำดับ (ตารางที่ 4.5)

เด็กติดเกมส์ ส่วนใหญ่รายได้รวมของครอบครัวอยู่ที่ระดับรายได้ 5,001 - 10,000 บาทต่อเดือน คิดเป็นร้อยละ 18.71 ของเด็กติดเกมส์ทั้งหมด รองลงมา คือ ระดับรายได้ 25,001 - 30,000 บาทต่อเดือน คิดเป็นร้อยละ 15.99 ของเด็กติดเกมส์ทั้งหมด และระดับรายได้ 45,001 - 50,000 บาทต่อเดือน และ มากกว่า 50,000 บาทต่อเดือน คิดเป็นร้อยละ 12.24 เท่ากันของเด็กติดเกมส์ทั้งหมด ตามลำดับ

เด็กไม่ติดเกมส์ ส่วนใหญ่รายได้รวมของครอบครัวอยู่ที่ระดับรายได้ 5,001 - 10,000 บาทต่อเดือน คิดเป็นร้อยละ 22.67 ของเด็กไม่ติดเกมส์ทั้งหมด รองลงมา คือ ระดับรายได้ 15,001 - 20,000 บาทต่อเดือน คิดเป็นร้อยละ 13.67 ของเด็กไม่ติดเกมส์ทั้งหมด และระดับรายได้ 45,001 - 50,000 บาทต่อเดือน คิดเป็นร้อยละ 12.54 ของเด็กไม่ติดเกมส์ทั้งหมด ตามลำดับ

ตารางที่ 4.5 รายได้ของครอบครัว

รายได้ของครอบครัว	เด็กติดเกมส์ (ร้อยละ)		เด็กไม่ติดเกมส์ (ร้อยละ)		รวม (ร้อยละ)	
1. น้อยกว่า 5,000 บาทต่อเดือน	18	(6.12)	36	(5.79)	54	(5.90)
2. 5,001 - 10,000 บาทต่อเดือน	55	(18.71)	141	(22.67)	196	(21.40)
3. 10,001 - 15,000 บาทต่อเดือน	24	(8.16)	68	(10.93)	92	(10.04)
4. 15,001 - 20,000 บาทต่อเดือน	30	(10.20)	85	(13.67)	115	(12.55)
5. 20,001 - 25,000 บาทต่อเดือน	14	(4.76)	26	(4.18)	40	(4.37)
6. 25,001 - 30,000 บาทต่อเดือน	47	(15.99)	65	(10.45)	112	(12.23)
7. 30,001 - 35,000 บาทต่อเดือน	8	(2.72)	6	(0.96)	14	(1.53)
8. 35,001 - 40,000 บาทต่อเดือน	20	(6.80)	33	(5.31)	53	(5.79)
9. 40,001 - 45,000 บาทต่อเดือน	6	(2.04)	8	(1.29)	14	(1.53)
10. 45,001 - 50,000 บาทต่อเดือน	36	(12.24)	78	(12.54)	114	(12.45)
11. มากกว่า 50,000 บาทต่อเดือน	36	(12.24)	76	(12.22)	112	(12.23)
รวม	294	(100.00)	622	(100.00)	916	(100.00)

ที่มา : จากการสำรวจ

หมายเหตุ : ไม่ตอบ 84 คน

4.1.6 การพักอาศัย

จากการศึกษาในด้านการพักอาศัย พบว่า ในภาพรวมส่วนใหญ่เยาวชนชนกลุ่มตัวอย่างพักอาศัยอยู่กับบิดา มารดา คิดเป็นร้อยละ 62.10 ของเยาวชนชนกลุ่มตัวอย่างทั้งหมด รองลงมา คือ อยู่กับเพื่อน คิดเป็นร้อยละ 15.20 ของเยาวชนชนกลุ่มตัวอย่างทั้งหมด และ พักอยู่คนเดียว คิดเป็นร้อยละ 12.30 ของเยาวชนชนกลุ่มตัวอย่างทั้งหมด ตามลำดับ (ตารางที่ 4.6)

เด็กติดเกมส์ ส่วนใหญ่พักอาศัยอยู่กับบิดา มารดา คิดเป็นร้อยละ 47.00 ของเด็กติดเกมส์ทั้งหมด รองลงมา คือ อยู่กับเพื่อน คิดเป็นร้อยละ 20.33 ของเด็กติดเกมส์ทั้งหมด และ พักอยู่คนเดียว คิดเป็นร้อยละ 19.67 ของเด็กติดเกมส์ทั้งหมด ตามลำดับ

เด็กไม่ติดเกมส์ ส่วนใหญ่พักอาศัยอยู่กับบิดา มารดา คิดเป็นร้อยละ 68.57 ของเด็กไม่ติดเกมส์ทั้งหมด รองลงมา คือ อยู่กับเพื่อน คิดเป็นร้อยละ 13.00 ของเด็กไม่ติดเกมส์ทั้งหมด และพักอยู่คนเดียว คิดเป็นร้อยละ 9.14 ของเด็กไม่ติดเกมส์ทั้งหมด ตามลำดับ

ตารางที่ 4.6 การพักอาศัย

การพักอาศัย	เด็กติดเกมส์ (ร้อยละ)		เด็กไม่ติดเกมส์ (ร้อยละ)		รวม (ร้อยละ)	
1. พักอยู่คนเดียว	59	(19.67)	64	(9.14)	123	(12.30)
2. อยู่กับบิดา/มารดา	141	(47.00)	480	(68.57)	621	(62.10)
3. อยู่กับญาติ พี่น้อง	29	(9.67)	47	(6.71)	76	(7.60)
4. อยู่กับแฟน	10	(3.33)	18	(2.57)	28	(2.80)
5. อยู่กับเพื่อน	61	(20.33)	91	(13.00)	152	(15.20)
รวม	300	(100.00)	700	(100.00)	1,000	(100.00)

ที่มา : จากการสำรวจ

4.1.7 ลักษณะการพักอาศัย

จากการศึกษาลักษณะการพักอาศัย พบว่า ในภาพรวมส่วนใหญ่เยาวชนในกลุ่มตัวอย่างพักอาศัยอยู่ที่บ้านของตน คิดเป็นร้อยละ 66.10 ของเยาวชนในกลุ่มตัวอย่างทั้งหมด รองลงมา คือ หอพักนอกสถานศึกษา คิดเป็นร้อยละ 21.20 ของเยาวชนในกลุ่มตัวอย่างทั้งหมด และหอพักในสถานศึกษา คิดเป็นร้อยละ 7.00 ของเยาวชนในกลุ่มตัวอย่างทั้งหมด ตามลำดับ(ตารางที่ 4.7)

เด็กติดเกมส์ ส่วนใหญ่พักอาศัยอยู่ที่บ้านของตน คิดเป็นร้อยละ 54.67 ของเด็กติดเกมส์ทั้งหมด รองลงมา คือ หอพักนอกสถานศึกษา คิดเป็นร้อยละ 30.00 ของเด็กติดเกมส์ทั้งหมด และหอพักในสถานศึกษา คิดเป็นร้อยละ 8.33 ของเด็กติดเกมส์ทั้งหมด ตามลำดับ

เด็กไม่ติดเกมส์ ส่วนใหญ่พักอาศัยอยู่ที่บ้านของตน คิดเป็นร้อยละ 71.00 ของเด็กไม่ติดเกมส์ทั้งหมด รองลงมา คือ หอพักนอกสถานศึกษา คิดเป็นร้อยละ 17.43 ของเด็กไม่ติดเกมส์ทั้งหมด และหอพักในสถานศึกษา คิดเป็นร้อยละ 6.43 ของเด็กไม่ติดเกมส์ทั้งหมด ตามลำดับ

ตารางที่ 4.7 ลักษณะที่พักอาศัย

ลักษณะที่พักอาศัย	เด็กติดเกมส์ (ร้อยละ)		เด็กไม่ติดเกมส์ (ร้อยละ)		รวม (ร้อยละ)	
1. บ้าน	164	(54.67)	497	(71.00)	661	(66.10)
2. บ้านเช่า	21	(7.00)	36	(5.14)	57	(5.70)
3. หอพักในสถานศึกษา	25	(8.33)	45	(6.43)	70	(7.00)
4. หอพักนอกสถานศึกษา	90	(30.00)	122	(17.43)	212	(21.20)
รวม	300	(100.00)	700	(100.00)	1,000	(100.00)

ที่มา : จากการสำรวจ

4.1.8 ความรู้สึกว่าติดเกมส์หรือไม่

จากการศึกษาความรู้สึกว่าตนเองติดเกมส์หรือไม่ พบว่า เด็กติดเกมส์ ส่วนใหญ่ รู้สึกว่าตนเองติดเกมส์ คิดเป็นร้อยละ 88.00 ของเด็กติดเกมส์ทั้งหมด รองลงมา คือ ไม่รู้ว่าตนเองติดเกมส์ และคิดว่าตนเองไม่ติดเกมส์ คิดเป็นร้อยละ 7.00 และร้อยละ 5.00 ของเด็กติดเกมส์ ทั้งหมด ตามลำดับ และสำหรับ เด็กไม่ติดเกมส์ ส่วนใหญ่รู้สึกว่ตนเองไม่ติดเกมส์ คิดเป็นร้อยละ 80.00 ของเด็กไม่ติดเกมส์ทั้งหมด เช่นกัน (ตารางที่ 4.8)

ตารางที่ 4.8 ความรู้สึกว่าติดเกมส์หรือไม่

ความรู้สึกว่าติดเกมส์หรือไม่	เด็กติดเกมส์ (ร้อยละ)		เด็กไม่ติดเกมส์ (ร้อยละ)		รวม (ร้อยละ)	
1. ไม่รู้	21	(7.00)	118	(16.86)	139	(13.90)
2. ไม่ติด	15	(5.00)	560	(80.00)	575	(57.50)
3. ติด	264	(88.00)	22	(3.14)	286	(28.60)
รวม	300	(100.00)	700	(100.00)	1,000	(100.00)

ที่มา : จากการสำรวจ

4.2 ปัจจัยกระตุ้นในการใช้จ่ายเงิน

ในการศึกษาปัจจัยกระตุ้นของเยาวชนกลุ่มตัวอย่างในการใช้จ่ายเงินเพื่อเล่นเกมจะเป็น การวิเคราะห์โดยเปรียบเทียบระหว่างเด็กติดเกมส์และเด็กไม่ติดเกมส์ โดยดูจากปัจจัยทางสังคม ปัจจัยทางด้านครอบครัว ปัจจัยทางด้านเศรษฐกิจ และปัจจัยทางด้านจิตวิทยา โดยมีรายละเอียด ดังนี้

4.2.1 ปัจจัยทางด้านสังคม

จำนวนร้านอินเทอร์เน็ต

จากการศึกษาจำนวนร้านเกมส์ในระแวกที่พักอาศัย ในรัศมีไม่เกิน 1 กิโลเมตร พบว่า ในภาพรวม ส่วนใหญ่จำนวนร้านอินเทอร์เน็ตที่อยู่ในระแวกที่พักอาศัยน้อยกว่า 2 ร้าน คิดเป็นร้อยละ 50.06 ของเยาวชนกลุ่มตัวอย่างทั้งหมด รองลงมา คือ จำนวน 3 - 4 ร้าน คิดเป็นร้อยละ 24.85 ของเยาวชนกลุ่มตัวอย่างทั้งหมด และจำนวน 5 - 6 ร้าน คิดเป็นร้อยละ 10.04 ของเยาวชนกลุ่มตัวอย่างทั้งหมด ตามลำดับ (ตารางที่ 4.9)

เด็กติดเกมส์ ส่วนใหญ่จำนวนร้านอินเทอร์เน็ตอยู่ในระแวกที่พักอาศัยน้อยกว่า 2 ร้าน คิดเป็นร้อยละ 40.93 ของเด็กติดเกมส์ทั้งหมด รองลงมา คือ จำนวน 3 - 4 ร้าน คิดเป็นร้อยละ 23.84 ของเด็กติดเกมส์ทั้งหมด และจำนวน 9 - 10 ร้าน คิดเป็นร้อยละ 14.23 ของเด็กติดเกมส์ทั้งหมด ตามลำดับ

เด็กไม่ติดเกมส์ ส่วนใหญ่จำนวนร้านอินเทอร์เน็ตอยู่ในระแวกที่พักอาศัยน้อยกว่า 2 ร้าน คิดเป็นร้อยละ 54.51 ของเด็กไม่ติดเกมส์ทั้งหมด รองลงมา คือ จำนวน 3 - 4 ร้าน คิดเป็นร้อยละ 25.35 ของเด็กไม่ติดเกมส์ทั้งหมด และจำนวน 5 - 6 ร้าน คิดเป็นร้อยละ 9.03 ของเด็กไม่ติดเกมส์ทั้งหมด ตามลำดับ

ตารางที่ 4.9 จำนวนร้านอินเทอร์เน็ต

จำนวนร้านอินเทอร์เน็ต	เด็กติดเกมส์ (ร้อยละ)		เด็กไม่ติดเกมส์ (ร้อยละ)		รวม (ร้อยละ)	
1. น้อยกว่า 2 ร้าน	115	(40.93)	314	(54.51)	429	(50.06)
2. 3 - 4 ร้าน	67	(23.84)	146	(25.35)	213	(24.85)
3. 5 - 6 ร้าน	34	(12.10)	52	(9.03)	86	(10.04)
4. 7 - 8 ร้าน	8	(2.85)	15	(2.60)	23	(2.68)
5. 9 - 10 ร้าน	40	(14.23)	35	(6.08)	75	(8.75)
6. มากกว่า 10 ร้าน	17	(6.05)	14	(2.43)	31	(3.62)
รวม	281	(100.00)	576	(100.00)	857	(100.00)

ที่มา : จากการสำรวจ

หมายเหตุ : ไม่ตอบ 143 คน

ความห่างหรือระยะเวลาที่ใช้ในการเดินทางไปร้านเกมส์

จากการศึกษาถึงความห่างหรือระยะเวลาที่ใช้ในการเดินทางไปยังร้านเกมส์พบว่า ในภาพรวม ส่วนใหญ่เยาวชนกลุ่มตัวอย่างจะใช้เวลาในการเดินทางจากบ้านไปร้านเกมส์ที่ใกล้ที่สุด ไม่ถึง 10 นาที คิดเป็นร้อยละ 71.79 ของเยาวชนกลุ่มตัวอย่างทั้งหมด รองลงมา คือ ระยะเวลา 10 นาที – 30 นาที คิดเป็นร้อยละ 20.68 ของเยาวชนกลุ่มตัวอย่างทั้งหมด และใช้ระยะเวลา 30 นาที – 1 ชั่วโมง คิดเป็นร้อยละ 4.42 ของเยาวชนกลุ่มตัวอย่างทั้งหมด ตามลำดับ (ตารางที่ 4.10)

เด็กติดเกมส์ ส่วนใหญ่ใช้เวลาในการเดินทางจากบ้านไปร้านเกมส์ที่ใกล้ที่สุด ไม่ถึง 10 นาที คิดเป็นร้อยละ 78.67 ของเด็กติดเกมส์ทั้งหมด รองลงมา คือ ใช้ระยะเวลา 10 นาที – 30 นาที คิดเป็นร้อยละ 15.00 ของเด็กติดเกมส์ทั้งหมด และใช้ระยะเวลา มากกว่า 1 ชั่วโมง คิดเป็นร้อยละ 3.67 ของเด็กติดเกมส์ทั้งหมด ตามลำดับ

เด็กไม่ติดเกมส์ ส่วนใหญ่ใช้เวลาในการเดินทางจากบ้านไปร้านเกมส์ที่ใกล้ที่สุด ไม่ถึง 10 นาที คิดเป็นร้อยละ 68.82 ของเด็กไม่ติดเกมส์ทั้งหมด รองลงมา คือ ใช้ระยะเวลา 10 นาที – 30 นาที คิดเป็นร้อยละ 23.13 ของเด็กไม่ติดเกมส์ทั้งหมด และใช้ระยะเวลา 30 นาที – 1 ชั่วโมง คิดเป็นร้อยละ 5.17 ของเด็กไม่ติดเกมส์ทั้งหมด ตามลำดับ

ตารางที่ 4.10 ระยะเวลาที่ใช้ในการเดินทาง

ระยะเวลาที่ใช้ในการเดินทางไปร้านเกมส์ ที่ใกล้ที่สุด	เด็กติดเกมส์ (ร้อยละ)		เด็กไม่ติดเกมส์ (ร้อยละ)		รวม (ร้อยละ)	
1. ไม่ถึง 10 นาที	236	(78.67)	479	(68.82)	715	(71.79)
2. 10 นาที – 30 นาที	45	(15.00)	161	(23.13)	206	(20.68)
3. 30 นาที – 1 ชั่วโมง	8	(2.67)	36	(5.17)	44	(4.42)
4. มากกว่า 1 ชั่วโมง	11	(3.67)	20	(2.87)	31	(3.11)
รวม	300	(100.00)	696	(100.00)	996	(100.00)

ที่มา : จากการสำรวจ

หมายเหตุ : ไม่ตอบ 4 คน

การอยู่ร่วมกับผู้อื่นเมื่อว่างจากการเรียน

จากการศึกษาถึงการอยู่ร่วมกับผู้อื่น พบว่า ในภาพรวมส่วนใหญ่การอยู่ร่วมกับผู้อื่นเมื่อว่างเว้นจากการเรียนเยาวชนกลุ่มตัวอย่างอยู่กับเพื่อน คิดเป็นร้อยละ 50.50 ของเยาวชนกลุ่มตัวอย่างทั้งหมด รองลงมา คือ อยู่กับครอบครัว คิดเป็นร้อยละ 35.10 ของเยาวชนกลุ่มตัวอย่างทั้งหมด และอยู่กับแฟน คิดเป็นร้อยละ 9.20 ของเยาวชนกลุ่มตัวอย่างทั้งหมด ตามลำดับ (ตารางที่ 4.11)

เด็กติดเกมส์ ส่วนใหญ่เมื่อว่างเว้นจากการเรียนมักอยู่กับเพื่อน คิดเป็นร้อยละ 59.33 ของเด็กติดเกมส์ทั้งหมด รองลงมา คือ อยู่กับครอบครัว คิดเป็นร้อยละ 17.67 ของเด็กติดเกมส์ทั้งหมด และอยู่กับแฟน คิดเป็นร้อยละ 16.67 ของเด็กติดเกมส์ทั้งหมด ตามลำดับ

เด็กไม่ติดเกมส์ ส่วนใหญ่เมื่อว่างเว้นจากการเรียนมักอยู่กับเพื่อน คิดเป็นร้อยละ 46.71 ของเด็กไม่ติดเกมส์ทั้งหมด รองลงมา คือ อยู่กับครอบครัว คิดเป็นร้อยละ 42.57 ของเด็กไม่ติดเกมส์ทั้งหมด และอยู่กับแฟน คิดเป็นร้อยละ 6.00 ของเด็กไม่ติดเกมส์ทั้งหมด ตามลำดับ

ตารางที่ 4.11 การอยู่ร่วมกับผู้อื่นเมื่อว่างเว้นจากการเรียน

การอยู่ร่วมกับผู้อื่น	เด็กติดเกมส์ (ร้อยละ)		เด็กไม่ติดเกมส์ (ร้อยละ)		รวม (ร้อยละ)	
1. ครอบครัว	53	(17.67)	298	(42.57)	351	(35.10)
2. ญาติ	12	(4.00)	17	(2.43)	29	(2.90)
3. เพื่อน	178	(59.33)	327	(46.71)	505	(50.50)
4. แฟน	50	(16.67)	42	(6.00)	92	(9.20)
5. อยู่คนเดียว	7	(2.33)	16	(2.29)	23	(2.30)
รวม	300	(100.00)	700	(100.00)	1,000	(100.00)

ที่มา : จากการสำรวจ

กลุ่มเพื่อนสนิท

จากการศึกษาถึงกลุ่มเพื่อนสนิท พบว่า ในภาพรวมส่วนใหญ่เยาวชนกลุ่มตัวอย่างมีเพื่อนสนิทประมาณ 4 ถึง 10 คน คิดเป็นร้อยละ 43.90 ของเยาวชนกลุ่มตัวอย่างทั้งหมด รองลงมา คือ มี 2 – 3 คน คิดเป็นร้อยละ 33.90 ของเยาวชนกลุ่มตัวอย่างทั้งหมด และมีมากกว่า 10 คน คิดเป็นร้อยละ 19.60 ของเยาวชนกลุ่มตัวอย่างทั้งหมด ตามลำดับ (ตารางที่ 4.12)

เด็กติดเกมส์ ส่วนใหญ่มีเพื่อนสนิทประมาณ 2 ถึง 3 คน และเพื่อนสนิท 4 ถึง 10 คน คิดเป็นร้อยละ 38.00 เท่ากันของเด็กติดเกมส์ทั้งหมด รองลงมา คือ มี มากกว่า 10 คน คิดเป็นร้อยละ 20.00 ของเด็กติดเกมส์ทั้งหมด และไม่มีเพื่อนสนิท คิดเป็นร้อยละ 4.00 ของเด็กติดเกมส์ทั้งหมด ตามลำดับ

เด็กไม่ติดเกมส์ ส่วนใหญ่มีเพื่อนสนิท 4 ถึง 10 คน คิดเป็นร้อยละ 46.43 ของเด็กไม่ติดเกมส์ทั้งหมด รองลงมา คือ มี 2 – 3 คน คิดเป็นร้อยละ 32.14 ของเด็กไม่ติดเกมส์ทั้งหมด และมีมากกว่า 10 คน คิดเป็นร้อยละ 19.43 ของเด็กไม่ติดเกมส์ทั้งหมด ตามลำดับ

ตารางที่ 4.12 กลุ่มเพื่อนที่สนิท

กลุ่มเพื่อนที่สนิท	เด็กติดเกมส์ (ร้อยละ)	เด็กไม่ติดเกมส์ (ร้อยละ)	รวม (ร้อยละ)
1. ไม่มี	12 (4.00)	14 (2.00)	26 (2.60)
2. มี 2 – 3 คน	114 (38.00)	225 (32.14)	339 (33.90)
3. มี ประมาณ 4 – 10 คน	114 (38.00)	325 (46.43)	439 (43.90)
4. มี มากกว่า 10 คน	60 (20.00)	136 (19.43)	196 (19.60)
รวม	300 (100.00)	700 (100.00)	1,000 (100.00)

ที่มา : จากการสำรวจ

ความชอบในการไปโรงเรียน

จากการศึกษาถึงความชอบในการไปโรงเรียน พบว่า ในภาพรวมส่วนใหญ่เยาวชนกลุ่มตัวอย่างชอบที่จะไปโรงเรียน คิดเป็นร้อยละ 60.10 ของเยาวชนกลุ่มตัวอย่างทั้งหมด รองลงมาคือ เฉยๆ คิดเป็นร้อยละ 36.20 ของเยาวชนกลุ่มตัวอย่างทั้งหมด และไม่ชอบไปโรงเรียน คิดเป็นร้อยละ 3.70 ของเยาวชนกลุ่มตัวอย่างทั้งหมด ตามลำดับ (ตารางที่ 4.13)

เด็กติดเกมส์ ส่วนใหญ่ยังคงมีความชอบที่จะไปโรงเรียน คิดเป็นร้อยละ 53.67 ของเด็กติดเกมส์ทั้งหมด รองลงมาคือ มีความรู้สึกเฉยๆ สูงถึงร้อยละ 41.33 ของเด็กติดเกมส์ทั้งหมด และไม่ชอบไปโรงเรียน คิดเป็นร้อยละ 5.00 ของเด็กติดเกมส์ทั้งหมด ตามลำดับ

เด็กไม่ติดเกมส์ ส่วนใหญ่ชอบที่จะไปโรงเรียน คิดเป็นร้อยละ 62.86 ของเด็กไม่ติดเกมส์ทั้งหมด รองลงมาคือ เฉยๆ คิดเป็นร้อยละ 34.00 ของเด็กไม่ติดเกมส์ทั้งหมด และไม่ชอบไปโรงเรียน คิดเป็นร้อยละ 3.14 ของเด็กไม่ติดเกมส์ทั้งหมด ตามลำดับ

ตารางที่ 4.13 ความชอบในการไปโรงเรียน

ความชอบในการไปโรงเรียน	เด็กติดเกมส์ (ร้อยละ)		เด็กไม่ติดเกมส์ (ร้อยละ)		รวม (ร้อยละ)	
1. ชอบ	161	(53.67)	440	(62.86)	601	(60.10)
2. ไม่ชอบ	15	(5.00)	22	(3.14)	37	(3.70)
3. เฉยๆ	124	(41.33)	238	(34.00)	362	(36.20)
รวม	300	(100.00)	700	(100.00)	1,000	(100.00)

ที่มา : จากการสำรวจ

ความชอบเข้าร่วมกิจกรรมของโรงเรียน

จากการศึกษาถึงความชอบเข้าร่วมกิจกรรมของโรงเรียน พบว่า ในภาพรวมส่วนใหญ่เยาวชนกลุ่มตัวอย่างชอบทำกิจกรรมร่วมกับทางโรงเรียน คิดเป็นร้อยละ 53.00 ของเยาวชนกลุ่มตัวอย่างทั้งหมด รองลงมา คือ รู้สึกเฉยๆ คิดเป็นร้อยละ 37.30 ของเยาวชนกลุ่มตัวอย่างทั้งหมด และไม่ชอบเข้าร่วมกิจกรรม คิดเป็นร้อยละ 9.70 ของเยาวชนกลุ่มตัวอย่างทั้งหมด ตามลำดับ (ตารางที่ 4.14)

เด็กติดเกมส์ ส่วนใหญ่ชอบทำกิจกรรมร่วมกับทางโรงเรียน คิดเป็นร้อยละ 46.33 ของเด็กติดเกมส์ทั้งหมด รองลงมา คือ รู้สึกเฉยๆ คิดเป็นร้อยละ 39.67 ของเด็กติดเกมส์ทั้งหมด และไม่ชอบเข้าร่วมกิจกรรม คิดเป็นร้อยละ 14.00 ของเด็กติดเกมส์ทั้งหมด ตามลำดับ

เด็กไม่ติดเกมส์ ส่วนใหญ่ชอบทำกิจกรรมร่วมกับทางโรงเรียน คิดเป็นร้อยละ 55.86 ของเด็กไม่ติดเกมส์ทั้งหมด รองลงมา คือ รู้สึกเฉยๆ คิดเป็นร้อยละ 36.29 ของเด็กไม่ติดเกมส์ทั้งหมด และไม่ชอบเข้าร่วมกิจกรรม คิดเป็นร้อยละ 7.86 ของเด็กไม่ติดเกมส์ทั้งหมด ตามลำดับ

ตารางที่ 4.14 ความชอบเข้าร่วมกิจกรรมของโรงเรียน

ความชอบในการร่วมกิจกรรม	เด็กติดเกมส์ (ร้อยละ)		เด็กไม่ติดเกมส์ (ร้อยละ)		รวม (ร้อยละ)	
1. ชอบ	139	(46.33)	391	(55.86)	530	(53.00)
2. ไม่ชอบ	42	(14.00)	55	(7.86)	97	(9.70)
3. เฉยๆ	119	(39.67)	254	(36.29)	373	(37.30)
รวม	300	(100.00)	700	(100.00)	1,000	(100.00)

ที่มา : จากการสำรวจ

4.2.2 ปัจจัยทางด้านครอบครัว

จำนวนชั่วโมงที่อยู่กับครอบครัว

จากการศึกษาถึงจำนวนชั่วโมงที่อยู่กับครอบครัวเปรียบเทียบระหว่างวันธรรมดา และวันหยุด พบว่า **วันธรรมดา**ในภาพรวมส่วนใหญ่เยาวชนกลุ่มตัวอย่างใช้เวลาอยู่ กับครอบครัวประมาณ 5 ถึง 6 ชั่วโมงต่อวัน คิดเป็นร้อยละ 28.90 ของเยาวชนกลุ่มตัวอย่างทั้งหมด รองลงมา คือ น้อยกว่าหรือเท่ากับ 2 ชั่วโมงต่อวัน คิดเป็นร้อยละ 26.50 ของเยาวชนกลุ่มตัวอย่างทั้งหมด และ 3 - 4 ชั่วโมงต่อวัน คิดเป็นร้อยละ 24.10 ของเยาวชนกลุ่มตัวอย่างทั้งหมด ตามลำดับ ในขณะที่**วันหยุด**เยาวชนกลุ่มตัวอย่างส่วนใหญ่ใช้เวลาอยู่กับครอบครัวมากกว่า 10 ชั่วโมงต่อวัน คิดเป็นร้อยละ 37.10 ของเยาวชนกลุ่มตัวอย่างทั้งหมด รองลงมา คือ 9 - 10 ชั่วโมงต่อวัน คิดเป็นร้อยละ 26.40 ของเยาวชนกลุ่มตัวอย่างทั้งหมด และ 5 - 6 ชั่วโมงต่อวัน คิดเป็นร้อยละ 15.70 ของเยาวชนกลุ่มตัวอย่างทั้งหมด ตามลำดับ (ตารางที่ 4.15)

เด็กติดเกมส์ ใน**วันธรรมดา**ส่วนใหญ่ใช้เวลาอยู่กับครอบครัวน้อยกว่าหรือเท่ากับ 2 ชั่วโมงต่อวัน คิดเป็นร้อยละ 38.33 ของเด็กติดเกมส์ทั้งหมด รองลงมา คือ 5 - 6 ชั่วโมงต่อวัน คิดเป็นร้อยละ 24.33 ของเด็กติดเกมส์ทั้งหมด และ 3 - 4 ชั่วโมงต่อวัน คิดเป็นร้อยละ 23.33 ของเด็กติดเกมส์ทั้งหมด ตามลำดับ ในขณะที่**วันหยุด**ส่วนใหญ่ใช้เวลาอยู่กับครอบครัวมากกว่า 10 ชั่วโมงต่อวัน คิดเป็นร้อยละ 27.00 ของเด็กติดเกมส์ทั้งหมด รองลงมา คือ น้อยกว่าหรือเท่ากับ 2 ชั่วโมงต่อวัน คิดเป็นร้อยละ 26.33 ของเด็กติดเกมส์ทั้งหมด และ 9 - 10 ชั่วโมงต่อวัน คิดเป็นร้อยละ 20.33 ของเด็กติดเกมส์ทั้งหมด

เด็กไม่ติดเกมส์ ใน**วันธรรมดา**ส่วนใหญ่ใช้เวลาอยู่กับครอบครัวประมาณ 5 ถึง 6 ชั่วโมง คิดเป็นร้อยละ 30.86 ของเด็กไม่ติดเกมส์ทั้งหมด รองลงมา คือ 3 - 4 ชั่วโมงต่อวัน คิดเป็นร้อยละ 24.43 ของเด็กไม่ติดเกมส์ทั้งหมด และ น้อยกว่าหรือเท่ากับ 2 ชั่วโมงต่อวัน คิดเป็นร้อยละ 21.43 ของเด็กไม่ติดเกมส์ทั้งหมด ในขณะที่**วันหยุด**ส่วนใหญ่ใช้เวลาอยู่กับครอบครัวมากกว่า 10 ชั่วโมงต่อวัน คิดเป็นร้อยละ 41.43 ของเด็กไม่ติดเกมส์ทั้งหมด รองลงมา คือ 9 - 10 ชั่วโมงต่อวัน คิดเป็นร้อยละ 29.00 ของเด็กไม่ติดเกมส์ทั้งหมด และ 5 - 6 ชั่วโมงต่อวัน คิดเป็นร้อยละ 14.86 ของเด็กไม่ติดเกมส์ทั้งหมด ตามลำดับ

ตารางที่ 4.15 จำนวนชั่วโมงที่อยู่กับครอบครัว

จำนวนชั่วโมงที่อยู่กับครอบครัว	เด็กติดเกมส์ (ร้อยละ)		เด็กไม่ติดเกมส์ (ร้อยละ)		รวม (ร้อยละ)	
1. จำนวนชั่วโมงที่อยู่กับครอบครัววันธรรมดา						
- น้อยกว่าหรือเท่ากับ 2 ชั่วโมงต่อวัน	115	(38.33)	150	(21.43)	265	(26.50)
- 3 - 4 ชั่วโมงต่อวัน	70	(23.33)	171	(24.43)	241	(24.10)
- 5 - 6 ชั่วโมงต่อวัน	73	(24.33)	216	(30.86)	289	(28.90)
- 9 - 10 ชั่วโมงต่อวัน	31	(10.33)	118	(16.86)	149	(14.90)
- มากกว่า 10 ชั่วโมงต่อวัน	11	(3.67)	45	(6.43)	56	(5.60)
รวม	300	(100.00)	700	(100.00)	1,000	(100.00)
2. จำนวนชั่วโมงที่อยู่กับครอบครัววันหยุด						
- น้อยกว่าหรือเท่ากับ 2 ชั่วโมงต่อวัน	79	(26.33)	61	(8.71)	140	(14.00)
- 3 - 4 ชั่วโมงต่อวัน	26	(8.67)	42	(6.00)	68	(6.80)
- 5 - 6 ชั่วโมงต่อวัน	53	(17.67)	104	(14.86)	157	(15.70)
- 9 - 10 ชั่วโมงต่อวัน	61	(20.33)	203	(29.00)	264	(26.40)
- มากกว่า 10 ชั่วโมงต่อวัน	81	(27.00)	290	(41.43)	371	(37.10)
รวม	300	(100.00)	700	(100.00)	1,000	(100.00)

ที่มา : จากการสำรวจ

การอนุญาตจากผู้ปกครองในการเล่นเกมส์

จากการศึกษาถึงการอนุญาตจากผู้ปกครองในการเล่นเกมส์เปรียบเทียบระหว่างวันธรรมดา และวันหยุด พบว่า **วันธรรมดา**ในภาพรวมส่วนใหญ่ส่วนใหญ่เยาวชนกลุ่มตัวอย่างได้รับ อนุญาตให้เล่นเกมส์ แต่ต้องมีการควบคุมการเล่นเกมส์ คิดเป็นร้อยละ 34.90 ของเยาวชนกลุ่มตัวอย่างทั้งหมด รองลงมา คือ ไม่สนใจว่าจะเล่นเกมส์หรือไม่ คิดเป็นร้อยละ 33.10 ของเยาวชนกลุ่มตัวอย่างทั้งหมด และอนุญาตให้เล่นเกมส์และไม่มีการควบคุมการเล่นเกมส์ คิดเป็นร้อยละ 24.60 ของเยาวชนกลุ่มตัวอย่างทั้งหมด ตามลำดับ และการควบคุมการเล่นเกมส์สำหรับกลุ่มตัวอย่างที่ผู้ปกครองอนุญาตแต่ควบคุมการเล่นเกมส์ นั้น(n=79) ส่วนใหญ่ให้เล่นเกมส์หลังจากทำงาน/งานบ้านเสร็จคิดเป็นร้อยละ 24.50 ของเยาวชนกลุ่มตัวอย่างที่ผู้ปกครองอนุญาตแต่ควบคุมการเล่นเกมส์ รองลงมาคือ กำหนดระยะเวลาการเล่นเกมส์ คิดเป็นร้อยละ 23.43 ของเยาวชนกลุ่มตัวอย่างที่ผู้ปกครองอนุญาตแต่ควบคุมการเล่นเกมส์ และให้เล่นเกมส์หลังจากทำการบ้าน/อ่านหนังสือเสร็จ คิดเป็นร้อยละ 21.69 ของเยาวชนกลุ่มตัวอย่างที่ผู้ปกครองอนุญาตแต่ควบคุมการเล่นเกมส์ (ตารางที่ 4.16)

ในขณะที่ในวันหยุดส่วนใหญ่ ผู้ปกครองไม่สนใจว่าจะเล่นเกมหรือไม่ คิดเป็นร้อยละ 35.50 ของเยาวชนกลุ่มตัวอย่างทั้งหมด รองลงมา คือ อนุญาตให้เล่นเกมแต่ควบคุมการเล่นเกม คิดเป็นร้อยละ 32.20 ของเยาวชนกลุ่มตัวอย่างทั้งหมด และอนุญาตให้เล่นเกมและไม่มี การควบคุมการเล่นเกม คิดเป็นร้อยละ 27.90 ของเยาวชนกลุ่มตัวอย่างทั้งหมด ตามลำดับ **การควบคุมการเล่นเกมสำหรับกลุ่มตัวอย่างที่ผู้ปกครองอนุญาตแต่ควบคุมการเล่นเกมในวันหยุด** นั้น(n=59) ส่วนใหญ่กำหนดระยะเวลาการเล่นเกม คิดเป็นร้อยละ 24.56 ของเยาวชนกลุ่มตัวอย่างที่ผู้ปกครองอนุญาตแต่ควบคุมการเล่นเกม รองลงมา คือ ให้เล่นเกมหลังจากทำงาน/งานบ้านเสร็จ คิดเป็นร้อยละ 23.22 ของเยาวชนกลุ่มตัวอย่างที่ผู้ปกครองอนุญาตแต่ควบคุมการเล่นเกม และให้เล่นเกมหลังจากทำการบ้าน/อ่านหนังสือเสร็จ คิดเป็นร้อยละ 20.86 ของเยาวชนกลุ่มตัวอย่างที่ผู้ปกครองอนุญาตแต่ควบคุมการเล่นเกม ตามลำดับ

เด็กติดเกม ในวันธรรมดาส่วนใหญ่ ผู้ปกครองไม่สนใจว่าจะเล่นเกมหรือไม่ คิดเป็นร้อยละ 42.67 ของเด็กติดเกมทั้งหมด รองลงมา คือ อนุญาตและไม่ควบคุมการเล่นเกม คิดเป็นร้อยละ 28.33 ของเด็กติดเกมทั้งหมด และอนุญาตให้เล่นเกมแต่ควบคุมการเล่นเกม คิดเป็นร้อยละ 26.33 ของเด็กติดเกมทั้งหมด ตามลำดับ **การควบคุมการเล่นเกมสำหรับกลุ่มตัวอย่างที่ผู้ปกครองอนุญาตแต่ควบคุมการเล่นเกม** นั้น(n=79) ส่วนใหญ่กำหนดระยะเวลาการเล่นเกม และให้เล่นเกมหลังจากทำงาน/ทำงานบ้านเสร็จ คิดเป็นร้อยละ 24.84 ของเด็กติดเกมที่ผู้ปกครองอนุญาตแต่ควบคุมการเล่นเกม เท่ากัน รองลงมา คือ ให้เล่นเกมหลังจากทำการบ้าน/อ่านหนังสือเสร็จ คิดเป็นร้อยละ 19.88 ของเด็กติดเกมที่ผู้ปกครองอนุญาตแต่ควบคุมการเล่นเกม และให้เล่นเกมเฉพาะที่บ้าน คิดเป็นร้อยละ 16.15 ของเด็กติดเกมที่ผู้ปกครองอนุญาตแต่ควบคุมการเล่นเกม ตามลำดับ

ในขณะที่ในวันหยุดส่วนใหญ่ผู้ปกครองไม่สนใจว่าจะเล่นเกมหรือไม่ คิดเป็นร้อยละ 47.00 ของเด็กติดเกมทั้งหมด รองลงมา คือ อนุญาตและไม่ควบคุมการเล่นเกม คิดเป็นร้อยละ 31.00 ของเด็กติดเกมทั้งหมด และอนุญาตแต่ควบคุมการเล่นเกม คิดเป็นร้อยละ 19.67 ของเด็กติดเกมทั้งหมด ตามลำดับ **การควบคุมการเล่นเกมสำหรับกลุ่มตัวอย่างที่ผู้ปกครองอนุญาตแต่ควบคุมการเล่นเกมในวันหยุด** นั้น(n=59) ส่วนใหญ่กำหนดระยะเวลาการเล่นเกม คิดเป็นร้อยละ 26.27 ของเด็กติดเกมที่ผู้ปกครองอนุญาตแต่ควบคุมการเล่นเกม รองลงมา คือ ให้เล่นเกมหลังจากทำงาน/งานบ้านเสร็จ คิดเป็นร้อยละ 22.03 ของเด็กติดเกมที่ผู้ปกครองอนุญาตแต่ควบคุมการเล่นเกม และให้เล่นเกมหลังจากทำการบ้าน/อ่านหนังสือเสร็จ คิดเป็นร้อยละ 21.19 ของเด็กติดเกมที่ผู้ปกครองอนุญาตแต่ควบคุมการเล่นเกม ตามลำดับ

เด็กไม่ติดเกมส์ ในวันธรรมดาส่วนใหญ่ได้รับอนุญาตให้เล่นเกมส์ แต่ต้องมีการควบคุมการเล่นเกมส์ คิดเป็นร้อยละ 38.57 ของเด็กไม่ติดเกมส์ทั้งหมด รองลงมา คือ อนุญาตและไม่ควบคุมการเล่นเกมส์ คิดเป็นร้อยละ 23.00 ของเด็กไม่ติดเกมส์ทั้งหมด และไม่สนใจว่าจะเล่นเกมส์หรือไม่ คิดเป็นร้อยละ 29.00 ของเด็กไม่ติดเกมส์ทั้งหมด ตามลำดับ **การควบคุมการเล่นเกมส์**สำหรับกลุ่มตัวอย่างที่ผู้ปกครองอนุญาตแต่ควบคุมการเล่นเกมส์ นั้น(n=79) ส่วนใหญ่ให้เล่นเกมส์หลังจากทำงาน/งานบ้านเสร็จคิดเป็นร้อยละ 24.40 ของเด็กไม่ติดเกมส์ที่ผู้ปกครองอนุญาตแต่ควบคุมการเล่นเกมส์ รองลงมา คือ กำหนดระยะเวลาการเล่นเกมส์ คิดเป็นร้อยละ 23.43 ของเด็กไม่ติดเกมส์ที่ผู้ปกครองอนุญาตแต่ควบคุมการเล่นเกมส์ และให้เล่นเกมส์หลังจากทำการบ้าน/อ่านหนังสือเสร็จ คิดเป็นร้อยละ 22.18 ของเด็กไม่ติดเกมส์ที่ผู้ปกครองอนุญาตแต่ควบคุมการเล่นเกมส์ ในขณะที่ในวันหยุดส่วนใหญ่ได้รับ อนุญาตให้เล่นเกมส์ แต่ต้องมีการควบคุมการเล่นเกมส์ คิดเป็นร้อยละ 37.57 ของเด็กไม่ติดเกมส์ทั้งหมด รองลงมา คือ ไม่สนใจว่าจะเล่นเกมส์หรือไม่ คิดเป็นร้อยละ 30.57 ของเด็กไม่ติดเกมส์ทั้งหมด และอนุญาตและไม่ควบคุมการเล่นเกมส์ คิดเป็นร้อยละ 26.57 ของเด็กไม่ติดเกมส์ทั้งหมด ตามลำดับ **การควบคุมการเล่นเกมส์**สำหรับกลุ่มตัวอย่างที่ผู้ปกครองอนุญาตแต่ควบคุมการเล่นเกมส์ในวันหยุด นั้น(n=59) ส่วนใหญ่กำหนดระยะเวลาการเล่นเกมส์ คิดเป็นร้อยละ 24.19 ของเด็กไม่ติดเกมส์ที่ผู้ปกครองอนุญาตแต่ควบคุมการเล่นเกมส์ รองลงมา คือ ให้เล่นเกมส์หลังจากทำงาน/งานบ้านเสร็จ คิดเป็นร้อยละ 23.48 ของเด็กไม่ติดเกมส์ที่ผู้ปกครองอนุญาตแต่ควบคุมการเล่นเกมส์ และให้เล่นเกมส์หลังจากทำการบ้าน/อ่านหนังสือเสร็จ คิดเป็นร้อยละ 20.79 ของเด็กไม่ติดเกมส์ที่ผู้ปกครองอนุญาตแต่ควบคุมการเล่นเกมส์ ตามลำดับ

ตารางที่ 4.16 การอนุญาตจากผู้ปกครองในการเล่นเกมส์

จำนวนชั่วโมงที่อยู่กับครอบครัว		เด็กติดเกมส์ (ร้อยละ)		เด็กไม่ติดเกมส์ (ร้อยละ)		รวม (ร้อยละ)	
1. วันธรรมดา							
1.2 การอนุญาตจากผู้ปกครองในการเล่นเกมส์							
-	ไม่สนใจว่าจะเล่นเกมส์หรือไม่	128	(42.67)	203	(29.00)	331	(33.10)
-	ไม่อนุญาตให้เล่นเกมส์เลย	2	(0.67)	43	(6.14)	45	(4.50)
-	อนุญาตและไม่ควบคุมการเล่นเกมส์	85	(28.33)	161	(23.00)	246	(24.60)
-	อนุญาตแต่ท่านไม่ปฏิบัติตาม	6	(2.00)	23	(3.29)	29	(2.90)
-	อนุญาตแต่ควบคุมการเล่นเกมส์	79	(26.33)	270	(38.57)	349	(34.90)

ตารางที่ 4.16 (ต่อ)

จำนวนชั่วโมงที่อยู่กับครอบครัว	เด็กติดเกมส์ (ร้อยละ)		เด็กไม่ติดเกมส์ (ร้อยละ)		รวม (ร้อยละ)	
รวม	300	(100.00)	700	(100.00)	1,000	(100.00)
1.2.1 การควบคุมการเล่นเกมส์ของผู้ปกครอง¹						
- กำหนดระยะเวลาการเล่นเกมส์	40	(24.84)	135	(23.04)	175	(23.43)
- ให้เล่นเกมส์เฉพาะที่บ้าน	26	(16.15)	94	(16.04)	120	(16.06)
- ให้เล่นเกมส์หลังจากทำงาน/งานบ้านเสร็จ	40	(24.84)	143	(24.40)	183	(24.50)
- ให้เล่นเกมส์นอกบ้านได้	14	(8.70)	27	(4.90)	41	(5.49)
- ให้เล่นเกมส์หลังจากทำการบ้าน/อ่านหนังสือเสร็จ	32	(19.88)	130	(22.18)	162	(21.69)
- ในบางครั้งผู้ปกครองร่วมเล่นเกมส์ด้วย	8	(4.97)	36	(6.14)	44	(5.89)
- ผู้ปกครองเป็นผู้เลือกเกมส์และดูแลการเล่นอย่างใกล้ชิด	1	(0.62)	21	(3.58)	22	(2.95)
รวม	161	(100.00)	586	(100.00)	747	(100.00)
2. วันหยุด						
2.2 การอนุญาตจากผู้ปกครองในการเล่นเกมส์						
- ไม่สนใจว่าจะเล่นเกมส์หรือไม่	141	(47.00)	214	(30.57)	355	(35.50)
- ไม่อนุญาตให้เล่นเกมส์เลย	3	(1.00)	19	(2.71)	22	(2.20)
- อนุญาตและไม่ควบคุมการเล่นเกมส์	93	(31.00)	186	(26.57)	279	(27.90)
- อนุญาตแต่ท่านไม่ปฏิบัติตาม	4	(1.33)	18	(2.57)	22	(2.20)
- อนุญาตแต่ควบคุมการเล่นเกมส์	59	(19.67)	263	(37.57)	322	(32.20)
รวม	300	(100.00)	700	(100.00)	1,000	(100.00)
2.2.1 การควบคุมการเล่นเกมส์ของผู้ปกครอง²						
- ผู้ปกครองกำหนดระยะเวลาการเล่นเกมส์	31	(26.27)	135	(24.19)	166	(24.56)
- ให้เล่นเกมส์เฉพาะที่บ้าน	18	(15.25)	83	(14.87)	101	(14.94)
- ให้เล่นเกมส์หลังจากทำงาน/งานบ้านเสร็จ	26	(22.03)	131	(23.48)	157	(23.22)
- ให้เล่นเกมส์นอกบ้านได้	10	(8.47)	35	(6.27)	45	(6.66)

ตารางที่ 4.16 (ต่อ)

จำนวนชั่วโมงที่อยู่กับครอบครัว	เด็กติดเกมส์ (ร้อยละ)		เด็กไม่ติดเกมส์ (ร้อยละ)		รวม (ร้อยละ)	
- ให้เล่นเกมหลังจากทำการบ้าน/ อ่านหนังสือเสร็จ	25	(21.19)	116	(20.79)	141	(20.86)
- ในบางครั้งผู้ปกครองร่วมเล่นเกม ด้วย	5	(4.24)	36	(6.45)	41	(6.07)
- ผู้ปกครองเป็นผู้เลือกเกมส์และดูแล การเล่นอย่างใกล้ชิด	3	(2.54)	22	(3.94)	25	(3.70)
- รวม	118	(100.00)	558	(100.00)	676	(100.00)

ที่มา : จากการสำรวจ

- หมายเหตุ : 1. ข้อมูลการควบคุมการเล่นเกมส์ของผู้ปกครองในวันธรรมดาจากกลุ่มตัวอย่างจำนวน 79 คน และสามารถตอบได้มากกว่า 1 ข้อ
2. ข้อมูลการควบคุมการเล่นเกมส์ของผู้ปกครองในวันธรรมดาจากกลุ่มตัวอย่างจำนวน 59 คน และสามารถตอบได้มากกว่า 1 ข้อ

ความอบอุ่นจากครอบครัว

จากการศึกษาถึงความอบอุ่นจากครอบครัว พบว่า ในภาพรวมส่วนใหญ่เยาวชนกลุ่มตัวอย่างได้รับความอบอุ่นจากครอบครัว คิดเป็นร้อยละ 88.80 ของเยาวชนกลุ่มตัวอย่างทั้งหมด รองลงมา คือ รู้สึกเฉยๆ คิดเป็นร้อยละ 8.90 ของเยาวชนกลุ่มตัวอย่างทั้งหมด และรู้สึกว่าไม่ได้รับความอบอุ่นจากครอบครัว คิดเป็นร้อยละ 2.30 ของเยาวชนกลุ่มตัวอย่างทั้งหมด ตามลำดับ (ตารางที่ 4.17)

เด็กติดเกมส์ ส่วนใหญ่ได้รับความอบอุ่นจากครอบครัว คิดเป็นร้อยละ 85.33 ของเด็กติดเกมส์ทั้งหมด รองลงมา คือ รู้สึกเฉยๆ คิดเป็นร้อยละ 11.67 ของเด็กติดเกมส์ทั้งหมด และรู้สึกว่าไม่ได้รับความอบอุ่นจากครอบครัว คิดเป็นร้อยละ 3.00 ของเด็กติดเกมส์ทั้งหมด ตามลำดับ

เด็กไม่ติดเกมส์ ส่วนใหญ่ได้รับความอบอุ่นจากครอบครัว คิดเป็นร้อยละ 90.29 ของเด็กไม่ติดเกมส์ทั้งหมด รองลงมา คือ รู้สึกเฉยๆ คิดเป็นร้อยละ 7.71 ของเด็กไม่ติดเกมส์ทั้งหมด และรู้สึกว่าไม่ได้รับความอบอุ่นจากครอบครัว คิดเป็นร้อยละ 2.00 ของเด็กไม่ติดเกมส์ทั้งหมด ตามลำดับ

ตารางที่ 4.17 ความอบอุ่นจากครอบครัว

ความอบอุ่นจากครอบครัว	เด็กติดเกมส์ (ร้อยละ)		เด็กไม่ติดเกมส์ (ร้อยละ)		รวม (ร้อยละ)	
1. ได้รับ	256	(85.33)	632	(90.29)	888	(88.80)
2. ไม่ได้รับ	9	(3.00)	14	(2.00)	23	(2.30)
3. เฉยๆ	35	(11.67)	54	(7.71)	89	(8.90)
รวม	300	(100.00)	700	(100.00)	1,000	(100.00)

ที่มา : จากการสำรวจ

การเข้าร่วมกิจกรรมกับครอบครัว

จากการศึกษาถึงการเข้าร่วมกิจกรรมกับครอบครัว พบว่า ในภาพรวมส่วนใหญ่ เยาวชนกลุ่มตัวอย่างชอบร่วมกิจกรรมกับครอบครัว คิดเป็นร้อยละ 78.20 ของเยาวชนกลุ่มตัวอย่างทั้งหมด รองลงมา คือ เฉยๆ คิดเป็นร้อยละ 19.80 ของเยาวชนกลุ่มตัวอย่างทั้งหมด และไม่ชอบร่วมกิจกรรม คิดเป็นร้อยละ 2.00 ของเยาวชนกลุ่มตัวอย่างทั้งหมด ตามลำดับ (ตารางที่ 4.18)

เด็กติดเกมส์ ส่วนใหญ่ชอบร่วมกิจกรรมกับครอบครัว คิดเป็นร้อยละ 74.33 ของเด็กติดเกมส์ทั้งหมด รองลงมา คือ เฉยๆ คิดเป็นร้อยละ 23.33 ของเด็กติดเกมส์ทั้งหมด และไม่ชอบร่วมกิจกรรม คิดเป็นร้อยละ 2.33 ของเด็กติดเกมส์ทั้งหมดตามลำดับ

เด็กไม่ติดเกมส์ ส่วนใหญ่ ชอบร่วมกิจกรรมกับครอบครัว คิดเป็นร้อยละ 79.86 ของเด็กไม่ติดเกมส์ทั้งหมด รองลงมา คือ เฉยๆ คิดเป็นร้อยละ 18.29 ของเด็กไม่ติดเกมส์ทั้งหมด และไม่ชอบร่วมกิจกรรม คิดเป็นร้อยละ 1.86 ของเด็กไม่ติดเกมส์ทั้งหมดตามลำดับ

ตารางที่ 4.18 การเข้าร่วมกิจกรรมกับครอบครัว

การเข้าร่วมกิจกรรมกับครอบครัว	เด็กติดเกมส์ (ร้อยละ)		เด็กไม่ติดเกมส์ (ร้อยละ)		รวม (ร้อยละ)	
1. ชอบ	223	(74.33)	559	(79.86)	782	(78.20)
2. ไม่ชอบ	7	(2.33)	13	(1.86)	20	(2.00)
3. เฉยๆ	70	(23.33)	128	(18.29)	198	(19.80)
รวม	300	(100.00)	700	(100.00)	1,000	(100.00)

ที่มา : จากการสำรวจ

ความสัมพันธ์และกิจกรรมภายในครอบครัว

จากการศึกษาถึงความสัมพันธ์และกิจกรรมภายในครอบครัว เด็กไม่ติดเกมส์จะมีความสัมพันธ์และกิจกรรมภายในครอบครัวมากกว่าเด็กไม่ติดเกมส์ (ตารางที่ 4.19)

เด็กติดเกมส์ ส่วนใหญ่กิจกรรมที่ร่วมทำกับครอบครัวในเวลาว่าง คือ เที๊ยมพักผ่อนกับครอบครัว ซื้บป้บงกับครอบครัว ทำอาหารร่วมนกัน

เด็กไม่ติดเกมส์ ส่วนใหญ่กิจกรรมที่ร่วมทำกับครอบครัวในเวลาว่าง คือ เที๊ยมพักผ่อนกับครอบครัว ช่วยกันทำความสะอาดบ้าน ซื้บป้บงกับครอบครัว

ตารางที่ 4.19 ความสัมพันธ์ และกิจกรรมภายในครอบครัว

กิจกรรม	เด็กติดเกมส์ (ร้อยละ)	เด็กไม่ติดเกมส์ (ร้อยละ)	รวม (ร้อยละ)
1. ซื้บป้บงกับครอบครัว	140 (28.93)	344 (71.07)	484 (100.00)
2. เที๊ยมพักผ่อนกับครอบครัว	165 (30.73)	372 (69.27)	537 (100.00)
3. เล่นเกมส์อยู่บ้านกับครอบครัว	62 (48.82)	65 (51.18)	127 (100.00)
4. ช่วยกันทำความสะอาดบ้าน	129 (26.93)	350 (73.07)	479 (100.00)
5. ออกก้าลังกายกับครอบครัว	45 (24.73)	137 (75.27)	182 (100.00)
6. เล่นดนตรีร่วมนกับครอบครัว	12 (21.05)	45 (78.95)	57 (100.00)
7. ทำอาหารร่วมนกัน	134 (27.63)	351 (72.37)	485 (100.00)
8. ช่วยครอบครัวทำงาน/ธุรกิจ	84 (30.77)	189 (69.23)	273 (100.00)

ที่มา : จากการสำรวจ

หมายเหตุ : ตอบได้มากกว่า 1 ซื้

อาชีพที่ใฝ่ฝัน

จากการศึกษาถึงอาชีพที่ใฝ่ฝัน พบว่า ในภาพรวมส่วนใหญ่อยาวชนกลุ่มตัวอย่างมีอาชีพที่ใฝ่ฝัน คิดเป็นร้อยละ 92.00 ของยาวชนกลุ่มตัวอย่างทั้งหมด รองลงมา คือ ไม่มีอาชีพที่ใฝ่ฝัน คิดเป็นร้อยละ 5.00 ของยาวชนกลุ่มตัวอย่างทั้งหมด และไม่สนใจ คิดเป็นร้อยละ 3.00 ของยาวชนกลุ่มตัวอย่างทั้งหมด ตามลำดับ (ตารางที่ 4.20)

เด็กติดเกมส์ ส่วนใหญ่มีอาชีพที่ใฝ่ฝัน คิดเป็นร้อยละ 91.67 ของเด็กติดเกมส์ทั้งหมด รองลงมา คือ ไม่มีอาชีพที่ใฝ่ฝัน คิดเป็นร้อยละ 4.67 ของเด็กติดเกมส์ทั้งหมดและไม่สนใจ คิดเป็นร้อยละ 3.67 ของเด็กติดเกมส์ทั้งหมด ตามลำดับ

เด็กไม่ติดเกมส์ ส่วนใหญ่มีอาชีพที่ไฝ่ฝัน คิดเป็นร้อยละ 92.14 ของเด็กไม่ติดเกมส์ทั้งหมด รองลงมา คือ ไม่มีอาชีพที่ไฝ่ฝัน คิดเป็นร้อยละ 5.14 ของเด็กไม่ติดเกมส์ทั้งหมดและไม่สนใจ คิดเป็นร้อยละ 2.71 ของเด็กไม่ติดเกมส์ทั้งหมด ตามลำดับ

ตารางที่ 4.20 อาชีพที่ไฝ่ฝัน

อาชีพที่ไฝ่ฝัน	เด็กติดเกมส์ (ร้อยละ)	เด็กไม่ติดเกมส์ (ร้อยละ)	รวม (ร้อยละ)
1. มี	275 (91.67)	645 (92.14)	920 (92.00)
2. ไม่มี	14 (4.67)	36 (5.14)	50 (5.00)
3. ไม่สนใจ	11 (3.67)	19 (2.71)	30 (3.00)
รวม	300 (100.00)	700 (100.00)	1,000 (100.00)

ที่มา : จากการสำรวจ

คนผลักดันไปสู่อาชีพที่ไฝ่ฝัน

จากการศึกษาถึงคนผลักดันไปสู่อาชีพที่ไฝ่ฝัน พบว่า ในภาพรวมส่วนใหญ่เยาวชนกลุ่มตัวอย่างมีคนผลักดันไปสู่อาชีพที่ไฝ่ฝัน คิดเป็นร้อยละ 74.20 ของเยาวชนกลุ่มตัวอย่างทั้งหมด รองลงมา คือ ไม่มีคนผลักดันไปสู่อาชีพที่ไฝ่ฝัน คิดเป็นร้อยละ 19.60 ของเยาวชนกลุ่มตัวอย่างทั้งหมด (ทั้งนี้)

เด็กติดเกมส์ ส่วนใหญ่มีคนผลักดันไปสู่อาชีพที่ไฝ่ฝัน คิดเป็นร้อยละ 74.67 ของเด็กติดเกมส์ทั้งหมด รองลงมา คือ ไม่มีคนผลักดันไปสู่อาชีพที่ไฝ่ฝัน คิดเป็นร้อยละ 16.33 ของเด็กติดเกมส์ทั้งหมด และไม่สนใจ คิดเป็นร้อยละ 9.00 ของเด็กติดเกมส์ทั้งหมด ตามลำดับ

เด็กไม่ติดเกมส์ ส่วนใหญ่มีคนผลักดันไปสู่อาชีพที่ไฝ่ฝัน คิดเป็นร้อยละ 74.00 ของเด็กไม่ติดเกมส์ทั้งหมด รองลงมา คือ ไม่มีคนผลักดันไปสู่อาชีพที่ไฝ่ฝัน คิดเป็นร้อยละ 21.00 ของเด็กไม่ติดเกมส์ทั้งหมด และไม่สนใจ คิดเป็นร้อยละ 5.00 ของเด็กไม่ติดเกมส์ทั้งหมด ตามลำดับ

ตารางที่ 4.21 คนผลักดันไปสู่อาชีพที่ใฝ่ฝัน

คนผลักดันไปสู่อาชีพที่ใฝ่ฝัน	เด็กติดเกมส์ (ร้อยละ)	เด็กไม่ติดเกมส์ (ร้อยละ)	รวม (ร้อยละ)
1. มี	224 (74.67)	518 (74.00)	742 (74.20)
2. ไม่มี	49 (16.33)	147 (21.00)	196 (19.60)
3. ไม่สนใจ	27 (9.00)	35 (5.00)	62 (6.20)
รวม	300 (100.00)	700 (100.00)	1,000 (100.00)

ที่มา : จากการสำรวจ

4.2.3 ปัจจัยทางด้านเศรษฐกิจ

รายรับ

จากการศึกษารายรับในด้านต่างๆ พบว่า รายรับส่วนใหญ่มาจากผู้ปกครอง และการทำงานพิเศษ และมีส่วนน้อยที่มีรายรับมาจากการพนัน การรับจ้างเล่นเกม การขายอาวุธ หรือสินค้าอื่นๆ ที่เพิ่มระดับตัวละครในเกมส์ และเงินกู้เพื่อการศึกษา (กยศ.) (ตารางที่ 4.22)

ในภาพรวม รายรับรวมส่วนใหญ่เยาวชนกลุ่มตัวอย่างมีรายรับรวมประมาณ 1,501 - 3,000 บาทต่อเดือน คิดเป็นร้อยละ 31.36 ของเยาวชนกลุ่มตัวอย่างทั้งหมด รองลงมา คือ น้อยกว่า 1,501 บาทต่อเดือน คิดเป็นร้อยละ 25.05 ของเยาวชนกลุ่มตัวอย่างทั้งหมด และ 4,501 - 6,000 บาทต่อเดือน คิดเป็นร้อยละ 17.31 ของเยาวชนกลุ่มตัวอย่างทั้งหมด ตามลำดับ โดยมีรายละเอียดของรายรับดังนี้

รายรับจากผู้ปกครอง ส่วนใหญ่ได้รับประมาณ 1,501 - 3,000 บาทต่อเดือน คิดเป็นร้อยละ 34.23 ของเยาวชนกลุ่มตัวอย่างทั้งหมด รองลงมา คือ น้อยกว่า 1,501 บาทต่อเดือน คิดเป็นร้อยละ 28.56 ของเยาวชนกลุ่มตัวอย่างทั้งหมด และ 4,501 - 6,000 บาทต่อเดือน คิดเป็นร้อยละ 16.08 ของเยาวชนกลุ่มตัวอย่างทั้งหมด ตามลำดับ

รายรับจากการทำงานพิเศษ ส่วนใหญ่ได้รับน้อยกว่า 501 บาทต่อเดือน คิดเป็นร้อยละ 44.58 ของเยาวชนกลุ่มตัวอย่างทั้งหมด รองลงมา คือ 501 - 1,100 บาทต่อเดือน คิดเป็นร้อยละ 18.07 ของเยาวชนกลุ่มตัวอย่างทั้งหมด และ 1,501 - 2,000 บาทต่อเดือน และมากกว่า 3,000 บาทต่อเดือน คิดเป็นร้อยละ 11.45 เท่ากันของเยาวชนกลุ่มตัวอย่างทั้งหมด ตามลำดับ

เด็กติดเกมส์ ส่วนใหญ่มีรายรับรวมประมาณ 1,501 - 3,000 บาทต่อเดือน คิดเป็นร้อยละ 27.42 ของเด็กติดเกมส์ทั้งหมด รองลงมา คือ 4,501 - 6,000 บาทต่อเดือน คิดเป็น

ร้อยละ 21.74 ของเด็กติดเกมส์ทั้งหมด และ 3,001 - 4,500 บาทต่อเดือน คิดเป็นร้อยละ 20.74 ของเด็กติดเกมส์ทั้งหมด ตามลำดับ โดยมีรายละเอียดของรายรับดังนี้

รายรับจากผู้ปกครอง ส่วนใหญ่ได้รับ 1,501 - 3,000 บาทต่อเดือน คิดเป็นร้อยละ 27.70 ของเด็กติดเกมส์ทั้งหมด รองลงมา คือ 4,501 - 6,000 บาทต่อเดือน คิดเป็นร้อยละ 22.97 ของเด็กติดเกมส์ทั้งหมด และ 3,001 - 4,500 บาทต่อเดือน คิดเป็นร้อยละ 16.89 ของเด็กติดเกมส์ทั้งหมด ตามลำดับ

รายรับจากการทำงานพิเศษ ส่วนใหญ่ได้รับ น้อยกว่า 501 บาทต่อเดือน คิดเป็นร้อยละ 51.92 ของเด็กติดเกมส์ทั้งหมด รองลงมา คือ 501 - 1,000 บาทต่อเดือน คิดเป็นร้อยละ 15.38 ของเด็กติดเกมส์ทั้งหมด และ 1,501 - 2,000 บาทต่อเดือน คิดเป็นร้อยละ 11.54 ของเด็กติดเกมส์ทั้งหมด ตามลำดับ

นอกจากนี้ยังมีเด็กบางส่วนที่มีรายรับจากการพนัน ระหว่าง 100 – 2,000 บาทต่อเดือน รายรับจากการรับจ้างเล่นเกม ระหว่าง 50 – 2,000 บาทต่อเดือน รายรับจากการขายอาวุธหรือสินค้าที่เพิ่มระดับตัวละครในเกมส์ ประมาณ 2,000 บาทต่อเดือน รายรับจากเงินกู้เพื่อการศึกษา(กยศ.) ระหว่าง 1,000 – 2,000 บาทต่อเดือน

เด็กไม่ติดเกมส์ ส่วนใหญ่มีรายรับรวมประมาณ 1,501 - 3,000 บาทต่อเดือน คิดเป็นร้อยละ 33.09 ของเด็กไม่ติดเกมส์ทั้งหมด รองลงมา คือ น้อยกว่า 1,501 บาทต่อเดือน คิดเป็นร้อยละ 30.60 และ 4,501 - 6,000 บาทต่อเดือน คิดเป็นร้อยละ 15.37 ของเด็กไม่ติดเกมส์ทั้งหมด ตามลำดับ โดยมีรายละเอียดของรายรับดังนี้

รายรับจากผู้ปกครอง ส่วนใหญ่ได้รับ 1,501 - 3,000 บาทต่อเดือน คิดเป็นร้อยละ 37.09 ของเด็กไม่ติดเกมส์ทั้งหมด รองลงมา คือ น้อยกว่า 1,501 บาทต่อเดือน คิดเป็นร้อยละ 33.83 ของเด็กไม่ติดเกมส์ทั้งหมด และ 4,501 - 6,000 บาทต่อเดือน คิดเป็นร้อยละ 13.06 ของเด็กไม่ติดเกมส์ทั้งหมด ตามลำดับ

รายรับจากการทำงานพิเศษ ส่วนใหญ่ได้รับ น้อยกว่า 501 บาทต่อเดือน คิดเป็นร้อยละ 41.23 ของเด็กไม่ติดเกมส์ทั้งหมด รองลงมา คือ 501 - 1,000 บาทต่อเดือน คิดเป็นร้อยละ 19.30 ของเด็กไม่ติดเกมส์ทั้งหมด และมากกว่า 3,000 บาทต่อเดือน คิดเป็นร้อยละ 14.91 ของเด็กไม่ติดเกมส์ทั้งหมด ตามลำดับ

นอกจากนี้ยังมีเด็กบางส่วนที่มีรายรับจากเงินกู้เพื่อการศึกษา(กยศ.) ระหว่าง 1,200 – 5,000 บาทต่อเดือน

ตารางที่ 4.22 รายรับ

รายรับ	เด็กติดเกมส์ (ร้อยละ)		เด็กไม่ติดเกมส์ (ร้อยละ)		รวม (ร้อยละ)	
1. รายรับรวม						
- น้อยกว่า 1,501 บาทต่อเดือน	37	(12.37)	209	(30.60)	246	(25.05)
- 1,501 - 3,000 บาทต่อเดือน	82	(27.42)	226	(33.09)	308	(31.36)
- 3,001 - 4,500 บาทต่อเดือน	62	(20.74)	99	(14.49)	161	(16.40)
- 4,501 - 6,000 บาทต่อเดือน	65	(21.74)	105	(15.37)	170	(17.31)
- 6,001 - 7,500 บาทต่อเดือน	21	(7.02)	14	(2.05)	35	(3.56)
- 7,501 - 9,000 บาทต่อเดือน	12	(4.01)	15	(2.20)	27	(2.75)
- มากกว่า 9,000 บาทต่อเดือน	20	(6.69)	15	(2.20)	35	(3.56)
รวม	299	(100.00)	683	(100.00)	982	(100.00)
1.1 รายรับจากผู้ปกครอง						
- น้อยกว่า 1,501 บาทต่อเดือน	49	(16.55)	228	(33.83)	277	(28.56)
- 1,501 - 3,000 บาทต่อเดือน	82	(27.70)	250	(37.09)	332	(34.23)
- 3,001 - 4,500 บาทต่อเดือน	50	(16.89)	81	(12.02)	131	(13.51)
- 4,501 - 6,000 บาทต่อเดือน	68	(22.97)	88	(13.06)	156	(16.08)
- 6,001 - 7,500 บาทต่อเดือน	18	(6.08)	5	(0.74)	23	(2.37)
- 7,501 - 9,000 บาทต่อเดือน	13	(4.39)	12	(1.78)	25	(2.58)
- มากกว่า 9,000 บาทต่อเดือน	16	(5.41)	10	(1.48)	26	(2.68)
รวม	296	(100.00)	674	(100.00)	970	(100.00)
1.2 รายรับจากการทำงานพิเศษ						
- น้อยกว่า 501 บาทต่อเดือน	27	(51.92)	47	(41.23)	74	(44.58)
- 501 - 1,000 บาทต่อเดือน	8	(15.38)	22	(19.30)	30	(18.07)
- 1,001 - 1,500 บาทต่อเดือน	5	(9.62)	4	(3.51)	9	(5.42)
- 1,501 - 2,000 บาทต่อเดือน	6	(11.54)	13	(11.40)	19	(11.45)
- 2,001 - 2,500 บาทต่อเดือน	1	(1.92)	1	(0.88)	2	(1.20)
- 2,501 - 3,000 บาทต่อเดือน	3	(5.77)	10	(8.77)	13	(7.83)
- มากกว่า 3,000 บาทต่อเดือน	2	(3.85)	17	(14.91)	19	(11.45)
รวม	52	(100.00)	114	(100.00)	166	(100.00)

ตารางที่ 4.22 (ต่อ)

รายรับ	เด็กติดเกมส์ (ร้อยละ)		เด็กไม่ติดเกมส์ (ร้อยละ)		รวม (ร้อยละ)	
1.3 รายรับจากการพนัน						
- 100 บาทต่อเดือน	2	(50.00)			2	(50.00)
- 1,500 บาทต่อเดือน	1	(25.00)			1	(25.00)
- 2,000 บาทต่อเดือน	1	(25.00)			1	(25.00)
รวม	4	(100.00)			4	(100.00)
1.4 รายรับจากการรับจ้างเล่นเกมส์						
- 50 บาทต่อเดือน	1	(33.33)			1	(33.33)
- 300 บาทต่อเดือน	1	(33.33)			1	(33.33)
- 2,000 บาทต่อเดือน	1	(33.33)			1	(33.33)
รวม	3	(100.00)			3	(100.00)
1.5 รายรับจากการขายอาวุธหรือสินค้าอื่น ๆ ที่เพิ่มระดับตัวละครในเกมส์						
- 200 บาทต่อเดือน	0	(0.00)			0	(0.00)
- 1,000 บาทต่อเดือน	1	(33.33)			1	(33.33)
- 1,200 บาทต่อเดือน	1	(33.33)			1	(33.33)
- 2,000 บาทต่อเดือน	1	(33.33)			1	(33.33)
รวม	3	(100.00)			3	(100.00)
1.6 รายรับจากเงินกู้เพื่อการศึกษา(กยศ.)						
- 1,000 บาทต่อเดือน	2	(50.00)	0	(0.00)	2	(7.41)
- 1,200 บาทต่อเดือน	0	(0.00)	1	(4.35)	1	(3.70)
- 2,000 บาทต่อเดือน	2	(50.00)	20	(86.96)	22	(81.48)
- 4,500 บาทต่อเดือน	0	(0.00)	1	(4.35)	1	(3.70)
- 5,000 บาทต่อเดือน	0	(0.00)	1	(4.35)	1	(3.70)
รวม	4	(100.00)	23	(100.00)	27	(100.00)

ที่มา : จากการสำรวจ

หมายเหตุ : ไม่ตอบ 18 คน

รายจ่าย

จากการศึกษารายจ่ายในด้านต่างๆ ได้แก่ รายจ่ายรวม รายจ่ายค่าอาหาร ขนม รายจ่ายค่าเรียน หนังสือ/อุปกรณ์การเรียน รายจ่ายค่าเล่นเกมส์ รายจ่ายค่าเสื้อผ้า รายจ่ายค่าของเล่น รายจ่ายค่าน้ำมันรถ รายจ่ายค่าเช่าหอพัก รายจ่ายเพื่อความบันเทิง และรายจ่ายค่าโทรศัพท์ พบว่า ในภาพรวม ส่วนใหญ่เยาวชนกลุ่มตัวอย่างมีรายจ่ายรวมน้อยกว่า 1,501 บาทต่อเดือน คิดเป็นร้อยละ 33.37 ของเยาวชนกลุ่มตัวอย่างทั้งหมด รองลงมา คือ 1,501 - 3,000 บาทต่อเดือน คิดเป็นร้อยละ 30.31 ของเยาวชนกลุ่มตัวอย่างทั้งหมด และ 4,501 - 6,000 บาทต่อเดือน คิดเป็นร้อยละ 14.59 ของเยาวชนกลุ่มตัวอย่างทั้งหมดตามลำดับ โดยมีรายละเอียดรายจ่ายดังนี้ (ตารางที่ 4.23)

รายจ่ายค่าอาหาร ขนม ส่วนใหญ่มีรายจ่ายน้อยกว่า 1,501 บาทต่อเดือน คิดเป็นร้อยละ 51.54 ของเยาวชนกลุ่มตัวอย่างทั้งหมด รองลงมา คือ 1,501 - 3,000 บาทต่อเดือน คิดเป็นร้อยละ 36.96 ของเยาวชนกลุ่มตัวอย่างทั้งหมด และ 3,001 - 4,500 บาทต่อเดือน คิดเป็นร้อยละ 8.62 ของเยาวชนกลุ่มตัวอย่างทั้งหมด ตามลำดับ

รายจ่ายค่าเรียนหนังสือ/อุปกรณ์การเรียน ส่วนใหญ่มีรายจ่าย 251 - 500 บาทต่อเดือน คิดเป็นร้อยละ 43.17 ของเยาวชนกลุ่มตัวอย่างทั้งหมด รองลงมา คือ น้อยกว่า 251 บาทต่อเดือน คิดเป็นร้อยละ 35.84 ของเยาวชนกลุ่มตัวอย่างทั้งหมด และ 751 - 1,000 บาทต่อเดือน คิดเป็นร้อยละ 15.53 ของเยาวชนกลุ่มตัวอย่างทั้งหมด ตามลำดับ

รายจ่ายค่าเล่นเกมส์ ส่วนใหญ่มีรายจ่าย 251 - 500 บาทต่อเดือน คิดเป็นร้อยละ 43.24 ของเยาวชนกลุ่มตัวอย่างทั้งหมด รองลงมา คือ น้อยกว่า 251 บาทต่อเดือน คิดเป็นร้อยละ 39.86 ของเยาวชนกลุ่มตัวอย่างทั้งหมด และ 751 - 1,000 บาทต่อเดือน คิดเป็นร้อยละ 9.12 ของเยาวชนกลุ่มตัวอย่างทั้งหมด ตามลำดับ

รายจ่ายค่าเสื้อผ้า ส่วนใหญ่มีรายจ่าย 251 - 500 บาทต่อเดือน คิดเป็นร้อยละ 52.51 ของเยาวชนกลุ่มตัวอย่างทั้งหมด รองลงมา คือ น้อยกว่า 251 บาทต่อเดือน คิดเป็นร้อยละ 22.69 ของเยาวชนกลุ่มตัวอย่างทั้งหมด และ 751 - 1,000 บาทต่อเดือน คิดเป็นร้อยละ 17.15 ของเยาวชนกลุ่มตัวอย่างทั้งหมด ตามลำดับ

รายจ่ายค่าของเล่น ส่วนใหญ่มีรายจ่ายน้อยกว่า 251 บาทต่อเดือน คิดเป็นร้อยละ 47.27 ของเยาวชนกลุ่มตัวอย่างทั้งหมด รองลงมา คือ 251 - 500 บาทต่อเดือน คิดเป็นร้อยละ 34.55 ของเยาวชนกลุ่มตัวอย่างทั้งหมด และ 751 - 1,000 บาทต่อเดือน คิดเป็นร้อยละ 9.09 ของเยาวชนกลุ่มตัวอย่างทั้งหมด ตามลำดับ

รายจ่ายค่าน้ำมันรถ ส่วนใหญ่มีรายจ่าย 251 - 500 บาทต่อเดือน คิดเป็นร้อยละ 54.06 ของเยาวชนกลุ่มตัวอย่างทั้งหมด รองลงมา คือ น้อยกว่า 251 บาทต่อเดือน คิดเป็นร้อยละ 24.39 ของเยาวชนกลุ่มตัวอย่างทั้งหมด และ 751 - 1,000 บาทต่อเดือน คิดเป็นร้อยละ 13.99 ของเยาวชนกลุ่มตัวอย่างทั้งหมด ตามลำดับ

รายจ่ายค่าเช่าหอพัก ส่วนใหญ่มีรายจ่าย 1,501 - 2,000 บาทต่อเดือน คิดเป็นร้อยละ 39.22 ของเยาวชนกลุ่มตัวอย่างทั้งหมด รองลงมา คือ 1,001 - 1,500 บาทต่อเดือน คิดเป็นร้อยละ 20.59 ของเยาวชนกลุ่มตัวอย่างทั้งหมด และ น้อยกว่า 1,001 บาทต่อเดือน คิดเป็นร้อยละ 12.75 ของเยาวชนกลุ่มตัวอย่างทั้งหมด ตามลำดับ

นอกจากนี้ เยาวชนบางส่วนยังมีรายจ่ายเพื่อความบันเทิง ระหว่าง 150 - 2,000 บาทต่อเดือน และค่าโทรศัพท์ ระหว่าง 200 - 1,500 บาทต่อเดือน

เด็กติดเกมส์ ส่วนใหญ่มีรายจ่ายรวมประมาณ 1,501 - 3,000 บาทต่อเดือน คิดเป็นร้อยละ 28.04 ของเด็กติดเกมส์ทั้งหมด รองลงมา คือ 4,501 - 6,000 บาทต่อเดือน คิดเป็นร้อยละ 22.64 ของเด็กติดเกมส์ทั้งหมดและ 3,001 - 4,500 บาทต่อเดือน คิดเป็นร้อยละ 18.24 ของเด็กติดเกมส์ทั้งหมดตามลำดับ โดยมีรายละเอียดรายจ่ายดังนี้

รายจ่ายค่าอาหาร ขนม ส่วนใหญ่มีรายจ่าย 1,501 - 3,000 บาทต่อเดือน คิดเป็นร้อยละ 44.37 ของเด็กติดเกมส์ทั้งหมด รองลงมา คือ น้อยกว่า 1,501 บาทต่อเดือน คิดเป็นร้อยละ 36.86 ของเด็กติดเกมส์ทั้งหมด และ 3,001 - 4,500 บาทต่อเดือน คิดเป็นร้อยละ 14.33 ของเด็กติดเกมส์ทั้งหมดตามลำดับ

รายจ่ายค่าเรียนหนังสือ/อุปกรณ์การเรียน ส่วนใหญ่มีรายจ่าย 251 - 500 บาทต่อเดือน คิดเป็นร้อยละ 48.72 ของเด็กติดเกมส์ทั้งหมด รองลงมา คือ น้อยกว่า 251 บาทต่อเดือน คิดเป็นร้อยละ 29.23 ของเด็กติดเกมส์ทั้งหมด และ 751 - 1,000 บาทต่อเดือน คิดเป็นร้อยละ 16.92 ของเด็กติดเกมส์ทั้งหมดตามลำดับ

รายจ่ายค่าเล่นเกม ส่วนใหญ่มีรายจ่าย 251 - 500 บาทต่อเดือน คิดเป็นร้อยละ 52.83 ของเด็กติดเกมส์ทั้งหมด รองลงมา คือ น้อยกว่า 251 บาทต่อเดือน คิดเป็นร้อยละ 22.64 ของเด็กติดเกมส์ทั้งหมด และ 751 - 1,000 บาทต่อเดือน คิดเป็นร้อยละ 13.84 ของเด็กติดเกมส์ทั้งหมด ตามลำดับ

รายจ่ายค่าเสื้อผ้า ส่วนใหญ่มีรายจ่าย 251 - 500 บาทต่อเดือน คิดเป็นร้อยละ 47.58 ของเด็กติดเกมส์ทั้งหมด รองลงมา คือ น้อยกว่า 251 บาทต่อเดือน คิดเป็นร้อยละ 25.00

ของเด็กติดเกมส์ทั้งหมด และ 751 - 1,000 บาทต่อเดือน คิดเป็นร้อยละ 16.13 ของเด็กติดเกมส์ทั้งหมดตามลำดับ

รายจ่ายค่าของเล่น ส่วนใหญ่มีรายจ่าย 251 - 500 บาทต่อเดือน คิดเป็นร้อยละ 44.00 ของเด็กติดเกมส์ทั้งหมด รองลงมา คือ น้อยกว่า 251 บาทต่อเดือน คิดเป็นร้อยละ 36.00 ของเด็กติดเกมส์ทั้งหมดและ มากกว่า 1,000 บาทต่อเดือน คิดเป็นร้อยละ 12.00 ของเด็กติดเกมส์ทั้งหมดตามลำดับ

รายจ่ายค่าน้ำมันรถ ส่วนใหญ่มีรายจ่าย 251 - 500 บาทต่อเดือน คิดเป็นร้อยละ 53.88 ของเด็กติดเกมส์ทั้งหมด รองลงมา คือ น้อยกว่า 251 บาทต่อเดือน และ 751 - 1,000 บาทต่อเดือน คิดเป็นร้อยละ 17.96 เท่ากัน ของเด็กติดเกมส์ทั้งหมดและ มากกว่า 1,000 บาทต่อเดือน คิดเป็นร้อยละ 7.28 ของเด็กติดเกมส์ทั้งหมดตามลำดับ

รายจ่ายค่าเช่าหอพัก ส่วนใหญ่มีรายจ่าย 1,501 - 2,000 บาทต่อเดือน คิดเป็นร้อยละ 49.02 ของเด็กติดเกมส์ทั้งหมด รองลงมา คือ 2,001 - 2,500 บาทต่อเดือน คิดเป็นร้อยละ 13.73 และน้อยกว่า 1,001 บาทต่อเดือน คิดเป็นร้อยละ 11.76 ตามลำดับ

นอกจากนี้ เยาวชนบางส่วนยังมีรายจ่ายเพื่อความบันเทิง ระหว่าง 500 - 1,000 บาทต่อเดือน และค่าโทรศัพท์ ระหว่าง 300 - 1,500 บาทต่อเดือน

เด็กไม่ติดเกมส์ ส่วนใหญ่มีรายจ่ายรวมน้อยกว่า 1,501 บาทต่อเดือน คิดเป็นร้อยละ 40.35 ของเด็กไม่ติดเกมส์ทั้งหมด รองลงมา คือ 1,501 - 3,000 บาทต่อเดือน คิดเป็นร้อยละ 31.29 และ 3,001 - 4,500 บาทต่อเดือน คิดเป็นร้อยละ 12.57 ของเด็กไม่ติดเกมส์ทั้งหมดตามลำดับ โดยมีรายละเอียดรายจ่ายดังนี้

รายจ่ายค่าอาหาร ส่วนใหญ่มีรายจ่ายค่าขนมน้อยกว่า 1,501 บาทต่อเดือน คิดเป็นร้อยละ 57.86 ของเด็กไม่ติดเกมส์ทั้งหมด รองลงมา คือ 1,501 - 3,000 บาทต่อเดือน คิดเป็นร้อยละ 33.77 ของเด็กไม่ติดเกมส์ทั้งหมด และ 3,001 - 4,500 บาทต่อเดือน คิดเป็นร้อยละ 6.17 ของเด็กไม่ติดเกมส์ทั้งหมดตามลำดับ

รายจ่ายค่าเรียนหนังสือ/อุปกรณ์การเรียน ส่วนใหญ่มีรายจ่าย 251 - 500 บาทต่อเดือน คิดเป็นร้อยละ 40.41 ของเด็กไม่ติดเกมส์ทั้งหมด รองลงมา คือ น้อยกว่า 251 บาทต่อเดือน คิดเป็นร้อยละ 39.13 ของเด็กไม่ติดเกมส์ทั้งหมด และ 751 - 1,000 บาทต่อเดือน คิดเป็นร้อยละ 14.83 ของเด็กไม่ติดเกมส์ทั้งหมดตามลำดับ

รายจ่ายค่าเล่นเกม ส่วนใหญ่มีรายจ่าย น้อยกว่า 251 บาทต่อเดือน คิดเป็นร้อยละ 59.85 ของเด็กไม่ติดเกมส์ทั้งหมด รองลงมา คือ 251 - 500 บาทต่อเดือน คิดเป็นร้อยละ

32.12 ของเด็กไม่ติดเกมส์ทั้งหมดและ 751 - 1,000 บาทต่อเดือน คิดเป็นร้อยละ 3.65 ของเด็กไม่ติดเกมส์ทั้งหมดตามลำดับ

รายจ่ายค่าเสื้อผ้า ส่วนใหญ่มีรายจ่าย 251 - 500 บาทต่อเดือน คิดเป็นร้อยละ 54.90 ของเด็กไม่ติดเกมส์ทั้งหมด รองลงมา คือ น้อยกว่า 251 บาทต่อเดือน คิดเป็นร้อยละ 21.57 ของเด็กไม่ติดเกมส์ทั้งหมด และ 751 - 1,000 บาทต่อเดือน คิดเป็นร้อยละ 17.65 ของเด็กไม่ติดเกมส์ทั้งหมดตามลำดับ

รายจ่ายค่าของเล่น ส่วนใหญ่มีรายจ่าย น้อยกว่า 251 บาทต่อเดือน คิดเป็นร้อยละ 56.67 ของเด็กไม่ติดเกมส์ทั้งหมด รองลงมา คือ 251 - 500 บาทต่อเดือน คิดเป็นร้อยละ 26.67 ของเด็กไม่ติดเกมส์ทั้งหมดและ 751 - 1,000 บาทต่อเดือน คิดเป็นร้อยละ 10.00 ของเด็กไม่ติดเกมส์ทั้งหมดตามลำดับ

รายจ่ายค่าน้ำมันรถ ส่วนใหญ่มีรายจ่าย 251 - 500 บาทต่อเดือน คิดเป็นร้อยละ 54.18 ของเด็กไม่ติดเกมส์ทั้งหมด รองลงมา คือ น้อยกว่า 251 บาทต่อเดือน คิดเป็นร้อยละ 28.48 ของเด็กไม่ติดเกมส์ทั้งหมด และ 751 - 1,000 บาทต่อเดือน คิดเป็นร้อยละ 11.46 ของเด็กไม่ติดเกมส์ทั้งหมดตามลำดับ

รายจ่ายค่าเช่าหอพัก ส่วนใหญ่มีรายจ่าย 1,001 - 1,500 บาทต่อเดือน คิดเป็นร้อยละ 31.37 ของเด็กไม่ติดเกมส์ทั้งหมด รองลงมา คือ 1,501 - 2,000 บาทต่อเดือน คิดเป็นร้อยละ 29.41 ของเด็กไม่ติดเกมส์ทั้งหมด และ น้อยกว่า 1,001 บาทต่อเดือน คิดเป็นร้อยละ 13.73 ของเด็กไม่ติดเกมส์ทั้งหมดตามลำดับ

นอกจากนี้ เยาวชนบางส่วนยังมีรายจ่ายเพื่อความบันเทิง ระหว่าง 150 - 2,000 บาทต่อเดือน และค่าโทรศัพท์ ระหว่าง 200 - 1,500 บาทต่อเดือน

ตารางที่ 4.23 รายจ่าย

รายจ่าย	เด็กติดเกมส์ (ร้อยละ)		เด็กไม่ติดเกมส์ (ร้อยละ)		รวม (ร้อยละ)	
1. รายจ่ายรวม						
- น้อยกว่า 1,501 บาทต่อเดือน	51	(17.23)	276	(40.35)	327	(33.37)
- 1,501 - 3,000 บาทต่อเดือน	83	(28.04)	214	(31.29)	297	(30.31)
- 3,001 - 4,500 บาทต่อเดือน	54	(18.24)	86	(12.57)	140	(14.29)
- 4,501 - 6,000 บาทต่อเดือน	67	(22.64)	76	(11.11)	143	(14.59)
- 6,001 - 7,500 บาทต่อเดือน	19	(6.42)	15	(2.19)	34	(3.47)
- 7,501 - 9,000 บาทต่อเดือน	10	(3.38)	11	(1.61)	21	(2.14)
- มากกว่า 9,000 บาทต่อเดือน	12	(4.05)	6	(0.88)	18	(1.84)
รวม	296	(100.00)	684	(100.00)	980	(100.00)
1.1 รายจ่ายค่าอาหาร ขนม						
- น้อยกว่า 1,501 บาทต่อเดือน	108	(36.86)	394	(57.86)	502	(51.54)
- 1,501 - 3,000 บาทต่อเดือน	130	(44.37)	230	(33.77)	360	(36.96)
- 3,001 - 4,500 บาทต่อเดือน	42	(14.33)	42	(6.17)	84	(8.62)
- 4,501 - 6,000 บาทต่อเดือน	11	(3.75)	10	(1.47)	21	(2.16)
- 6,001 - 7,500 บาทต่อเดือน	1	(0.34)	3	(0.44)	4	(0.41)
- 7,501 - 9,000 บาทต่อเดือน	0	(0.00)	1	(0.15)	1	(0.10)
- มากกว่า 9,000 บาทต่อเดือน	1	(0.34)	1	(0.15)	2	(0.21)
รวม	293	(100.00)	681	(100.00)	974	(100.00)
1.2 รายจ่ายค่าเรียนหนังสือ/อุปกรณ์การเรียน						
- น้อยกว่า 251 บาทต่อเดือน	57	(29.23)	153	(39.13)	210	(35.84)
- 251 - 500 บาทต่อเดือน	95	(48.72)	158	(40.41)	253	(43.17)
- 501 - 750 บาทต่อเดือน	3	(1.54)	7	(1.79)	10	(1.71)
- 751 - 1,000 บาทต่อเดือน	33	(16.92)	58	(14.83)	91	(15.53)
- มากกว่า 1,000 บาทต่อเดือน	7	(3.59)	15	(3.84)	22	(3.75)
รวม	195	(100.00)	391	(100.00)	586	(100.00)

ตารางที่ 4.23 (ต่อ)

รายการจ่าย		เด็กติดเกมส์ (ร้อยละ)		เด็กไม่ติดเกมส์ (ร้อยละ)		รวม (ร้อยละ)	
1.3 รายการจ่ายค่าเล่นเกมส์							
-	น้อยกว่า 251 บาทต่อเดือน	36	(22.64)	82	(59.85)	118	(39.86)
-	251 - 500 บาทต่อเดือน	84	(52.83)	44	(32.12)	128	(43.24)
-	501 - 750 บาทต่อเดือน	9	(5.66)	3	(2.19)	12	(4.05)
-	751 - 1,000 บาทต่อเดือน	22	(13.84)	5	(3.65)	27	(9.12)
-	มากกว่า 1,000 บาทต่อเดือน	8	(5.03)	3	(2.19)	11	(3.72)
	รวม	159	(100.00)	137	(100.00)	296	(100.00)
1.4 รายการจ่ายค่าเสื้อผ้า							
-	น้อยกว่า 251 บาทต่อเดือน	31	(25.00)	55	(21.57)	86	(22.69)
-	251 - 500 บาทต่อเดือน	59	(47.58)	140	(54.90)	199	(52.51)
-	501 - 750 บาทต่อเดือน	5	(4.03)	4	(1.57)	9	(2.37)
-	751 - 1,000 บาทต่อเดือน	20	(16.13)	45	(17.65)	65	(17.15)
-	มากกว่า 1,000 บาทต่อเดือน	9	(7.26)	11	(4.31)	20	(5.28)
	รวม	124	(100.00)	255	(100.00)	379	(100.00)
1.5 รายการจ่ายค่าของเล่น							
-	น้อยกว่า 251 บาทต่อเดือน	9	(36.00)	17	(56.67)	26	(47.27)
-	251 - 500 บาทต่อเดือน	11	(44.00)	8	(26.67)	19	(34.55)
-	501 - 750 บาทต่อเดือน	-	(0.00)	1	(3.33)	1	(1.82)
-	751 - 1,000 บาทต่อเดือน	2	(8.00)	3	(10.00)	5	(9.09)
-	มากกว่า 1,000 บาทต่อเดือน	3	(12.00)	1	(3.33)	4	(7.27)
	รวม	25	(100.00)	30	(100.00)	55	(100.00)
1.6 รายการจ่ายค่าน้ำมันรถ							
-	น้อยกว่า 251 บาทต่อเดือน	37	(17.96)	92	(28.48)	129	(24.39)
-	251 - 500 บาทต่อเดือน	111	(53.88)	175	(54.18)	286	(54.06)
-	501 - 750 บาทต่อเดือน	6	(2.91)	8	(2.48)	14	(2.65)
-	751 - 1,000 บาทต่อเดือน	37	(17.96)	37	(11.46)	74	(13.99)
-	มากกว่า 1,000 บาทต่อเดือน	15	(7.28)	11	(3.41)	26	(4.91)
	รวม	206	(100.00)	323	(100.00)	529	(100.00)

ตารางที่ 4.23 (ต่อ)

รายการจ่าย		เด็กติดเกมส์ (ร้อยละ)		เด็กไม่ติดเกมส์ (ร้อยละ)		รวม (ร้อยละ)	
1.7 รายการจ่ายค่าเช่าหอพัก							
-	น้อยกว่า 1,001 บาทต่อเดือน	6	(11.76)	7	(13.73)	13	(12.75)
-	1,001 - 1,500 บาทต่อเดือน	5	(9.80)	16	(31.37)	21	(20.59)
-	1,501 - 2,000 บาทต่อเดือน	25	(49.02)	15	(29.41)	40	(39.22)
-	2,001 - 2,500 บาทต่อเดือน	7	(13.73)	3	(5.88)	10	(9.80)
-	2,501 - 3,000 บาทต่อเดือน	4	(7.84)	6	(11.76)	10	(9.80)
-	มากกว่า 3,000 บาทต่อเดือน	4	(7.84)	4	(7.84)	8	(7.84)
รวม		51	(100.00)	51	(100.00)	102	(100.00)
1.8 รายการจ่ายเพื่อความบันเทิง							
-	150 บาทต่อเดือน	0	(0.00)	1	(14.29)	1	(6.25)
-	400 บาทต่อเดือน	0	(0.00)	1	(14.29)	1	(6.25)
-	500 บาทต่อเดือน	5	(55.56)	2	(28.57)	7	(43.75)
-	800 บาทต่อเดือน	1	(11.11)	0	(0.00)	1	(6.25)
-	1,000 บาทต่อเดือน	3	(33.33)	2	(28.57)	5	(31.25)
-	2,000 บาทต่อเดือน	0	(0.00)	1	(14.29)	1	(6.25)
รวม		9	(100.00)	7	(100.00)	16	(100.00)
1.9 รายการจ่ายค่าโทรศัพท์							
-	200 บาทต่อเดือน	0	(0.00)	2	(22.22)	2	(13.33)
-	300 บาทต่อเดือน	3	(50.00)	3	(33.33)	6	(40.00)
-	400 บาทต่อเดือน	2	(33.33)	0	(0.00)	2	(13.33)
-	450 บาทต่อเดือน	0	(0.00)	1	(11.11)	1	(6.67)
-	500 บาทต่อเดือน	0	(0.00)	2	(22.22)	2	(13.33)
-	1,000 บาทต่อเดือน	0	(0.00)	1	(11.11)	1	(6.67)
-	1,500 บาทต่อเดือน	1	(16.67)	0	(0.00)	1	(6.67)
รวม		6	(100.00)	9	(100.00)	15	(100.00)

ที่มา : จากการสำรวจ

หมายเหตุ : ไม่ตอบ 20 คน

ความเพียงพอของรายได้

จากการศึกษาความเพียงพอของรายได้ พบว่า ในภาพรวมส่วนใหญ่เยาวชนกลุ่มตัวอย่างมีรายได้เพียงพอ และเหลือเก็บออม คิดเป็นร้อยละ 46.50 ของเยาวชนกลุ่มตัวอย่างทั้งหมด รองลงมา คือ รายได้เพียงพอแต่ไม่เหลือเก็บออม คิดเป็นร้อยละ 41.50 ของเยาวชนกลุ่มตัวอย่างทั้งหมด และ รายได้ไม่เพียงพอ คิดเป็นร้อยละ 12.00 ของเยาวชนกลุ่มตัวอย่างทั้งหมด ตามลำดับ (ตารางที่ 4.24)

เด็กติดเกมส์ ส่วนใหญ่มีรายได้เพียงพอ แต่ไม่เหลือเก็บออม คิดเป็นร้อยละ 48.00 ของเด็กติดเกมส์ทั้งหมด รองลงมา คือ รายได้เพียงพอและเหลือเก็บออม คิดเป็นร้อยละ 35.33 ของเด็กติดเกมส์ทั้งหมด และรายได้ไม่เพียงพอ คิดเป็นร้อยละ 16.67 ของเด็กติดเกมส์ทั้งหมด ตามลำดับ

เด็กไม่ติดเกมส์ ส่วนใหญ่มีรายได้เพียงพอ และเหลือเก็บออม คิดเป็นร้อยละ 51.29 ของเด็กไม่ติดเกมส์ทั้งหมด รองลงมา คือ รายได้เพียงพอแต่ไม่เหลือเก็บออม คิดเป็นร้อยละ 38.71 ของเด็กไม่ติดเกมส์ทั้งหมดและรายได้ไม่เพียงพอ คิดเป็นร้อยละ 10.00 ของเด็กไม่ติดเกมส์ทั้งหมด ตามลำดับ

ตารางที่ 4.24 ความเพียงพอของรายได้

ความเพียงพอของรายได้	เด็กติดเกมส์ (ร้อยละ)		เด็กไม่ติดเกมส์ (ร้อยละ)		รวม (ร้อยละ)	
- ไม่เพียงพอ	50	(16.67)	70	(10.00)	120	(12.00)
- เพียงพอแต่ไม่เหลือเก็บออม	144	(48.00)	271	(38.71)	415	(41.50)
- เพียงพอและเหลือเก็บออม	106	(35.33)	359	(51.29)	465	(46.50)
รวม	300	(100.00)	700	(100.00)	1,000	(100.00)

ที่มา : จากการสำรวจ

ภาระหนี้ของตนเอง

จากการศึกษาภาระหนี้ที่ต้องชำระ พบว่า ในภาพรวมเยาวชนกลุ่มตัวอย่างไม่มีภาระหนี้สินที่ตนเองต้องชำระ คิดเป็นร้อยละ 96.50 ของเยาวชนกลุ่มตัวอย่างทั้งหมด และมีภาระหนี้สินที่ต้องชำระ คิดเป็นร้อยละ 3.50 ของเยาวชนกลุ่มตัวอย่างทั้งหมด โดย ภาระหนี้สินที่ตนเองต้องชำระส่วนใหญ่น้อยกว่า 1,001 บาทต่อเดือน (ตารางที่ 4.25)

เด็กติดเกมส์ ส่วนใหญ่ไม่มีภาระหนี้สิน คิดเป็นร้อยละ 95.00 ของเด็กติดเกมส์ทั้งหมด ตามลำดับ และมีภาระหนี้สินคิดเป็นร้อยละ 5.00 โดย ภาระหนี้สินที่ตนเองต้องชำระส่วนใหญ่น้อยกว่า 1,001 บาทต่อเดือน

เด็กไม่ติดเกมส์ ส่วนใหญ่ไม่มีภาระหนี้สินที่ต้องชำระ คิดเป็นร้อยละ 97.14 ของกลุ่มตัวอย่างเด็กไม่ติดเกมส์ และมีภาระหนี้สินคิดเป็นร้อยละ 2.86 โดย ภาระหนี้สินที่ตนเองต้องชำระส่วนใหญ่น้อยกว่า 1,001 บาทต่อเดือน

ภาระหนี้ของครอบครัว

จากการศึกษาภาระหนี้ของครอบครัว พบว่า ในภาพรวมเยาวชนกลุ่มตัวอย่างไม่มีภาระหนี้สินของครอบครัว คิดเป็นร้อยละ 45.70 ของเยาวชนกลุ่มตัวอย่างทั้งหมด และสำหรับเยาวชนกลุ่มตัวอย่างที่มีภาระหนี้สินที่ต้องชำระ คิดเป็นร้อยละ 10.90 ของเยาวชนกลุ่มตัวอย่างทั้งหมด โดย ภาระหนี้สินที่ต้องชำระส่วนใหญ่น้อยกว่า 2,001 บาทต่อเดือน (ตารางที่ 4.25)

เด็กติดเกมส์ ส่วนใหญ่ไม่มีภาระหนี้สินของครอบครัว คิดเป็นร้อยละ 59.33 ของเด็กติดเกมส์ทั้งหมด ตามลำดับ และสำหรับกลุ่มตัวอย่างที่มีภาระหนี้สินของครอบครัวคิดเป็นร้อยละ 10.00 โดย ภาระหนี้สินที่ต้องชำระส่วนใหญ่น้อยกว่า 2,001 บาทต่อเดือน

เด็กไม่ติดเกมส์ กลุ่มตัวอย่างที่ไม่มีภาระหนี้สินของครอบครัว คิดเป็นร้อยละ 39.86 ของกลุ่มตัวอย่างเด็กไม่ติดเกมส์ และสำหรับกลุ่มตัวอย่างที่มีภาระหนี้สินของครอบครัวคิดเป็นร้อยละ 11.29 โดย ภาระหนี้สินที่ต้องชำระส่วนใหญ่น้อยกว่า 2,001 บาทต่อเดือน

ตารางที่ 4.25 ภาระหนี้ที่ต้องชำระ

ความเพียงพอของรายได้และภาระหนี้	เด็กติดเกมส์ (ร้อยละ)		เด็กไม่ติดเกมส์ (ร้อยละ)		รวม (ร้อยละ)	
1. ภาระหนี้สินที่ต้องชำระ						
- ไม่มี	285	(95.00)	680	(97.14)	965	(96.50)
- มี	15	(5.00)	20	(2.86)	35	(3.50)
รวม	300	(100.00)	700	(100.00)	1,000	(100.00)
1.1 ภาระหนี้สินที่ต้องชำระ						
- น้อยกว่า 1,001 บาทต่อเดือน	9	(60.00)	13	(65.00)	22	(62.86)
- 1,001 - 2,000 บาทต่อเดือน	5	(33.33)	6	(30.00)	11	(31.43)
- 2,001 - 3,000 บาทต่อเดือน	1	(6.67)	1	(5.00)	2	(5.71)
รวม	15	(100.00)	20	(100.00)	35	(100.00)

ตารางที่ 4.25 (ต่อ)

ความเพียงพอของรายได้และภาระหนี้	เด็กติดเกมส์ (ร้อยละ)		เด็กไม่ติดเกมส์ (ร้อยละ)		รวม (ร้อยละ)	
2. ภาระหนี้สินของครอบครัว						
- ไม่มี	178	(59.33)	279	(39.86)	457	(45.70)
- มี	30	(10.00)	79	(11.29)	109	(10.90)
- ไม่ทราบ	92	(30.67)	342	(48.86)	434	(43.40)
รวม	300	(100.00)	700	(100.00)	1,000	(100.00)
2.1 จำนวนภาระหนี้สินของครอบครัว						
- น้อยกว่า 2,001 บาทต่อเดือน	9	(30.00)	28	(35.44)	37	(33.94)
- 2,001 - 4,000 บาทต่อเดือน	4	(13.33)	11	(13.92)	15	(13.76)
- 4,001 - 6,000 บาทต่อเดือน	5	(16.67)	13	(16.46)	18	(16.51)
- 6,001 - 8,000 บาทต่อเดือน	3	(10.00)	4	(5.06)	7	(6.42)
- 8,001 - 10,000 บาทต่อเดือน	7	(23.33)	12	(15.19)	19	(17.43)
- มากกว่า 10,000 บาทต่อเดือน	2	(6.67)	11	(13.92)	13	(11.93)
รวม	30	(100.00)	79	(100.00)	109	(100.00)

ที่มา : จากการสำรวจ

4.2.4 ปัจจัยทางด้านจริยธรรม

การปฏิบัติตนทางด้านจริยธรรม

จากการศึกษาการปฏิบัติตนทางด้านจริยธรรมของเยาวชนกลุ่มตัวอย่าง พบว่า (ตารางที่ 4.26) ในภาพรวม ส่วนใหญ่พฤติกรรมที่เยาวชนกลุ่มตัวอย่างปฏิบัติบ่อยครั้ง คือ การเคารพและเชื่อฟังพ่อแม่ คิดเป็นร้อยละ 66.00 ของกลุ่มตัวอย่างทั้งหมด เคารพและเชื่อฟังครู อาจารย์ คิดเป็นร้อยละ 60.80 ของกลุ่มตัวอย่างทั้งหมด ตั้งใจเรียน คิดเป็นร้อยละ 50.60 ของกลุ่มตัวอย่างทั้งหมด และเลือกคบเพื่อนที่ดี คิดเป็นร้อยละ 64.30 ของกลุ่มตัวอย่างทั้งหมดและสำหรับพฤติกรรมที่ปฏิบัติบ้างปานกลาง คือ ให้อภัยทุกครั้งก่อนนอน หรือตามวิธีของแต่ละศาสนา คิดเป็นร้อยละ 53.90 ของกลุ่มตัวอย่างทั้งหมด การทำสมาธิ หรือตามวิธีของแต่ละศาสนา คิดเป็นร้อยละ 64.00 ของกลุ่มตัวอย่างทั้งหมด การเข้าวัดทำบุญ ตักบาตร เข้าโบสถ์ หรือตามวิธีของแต่ละศาสนา คิดเป็นร้อยละ 74.60 ของกลุ่มตัวอย่างทั้งหมด การทำทานกับผู้อื่น คิดเป็นร้อยละ 71.90 ของกลุ่มตัวอย่างทั้งหมด การร่วมพิธีในวันสำคัญทางศาสนาของ ท่าน คิดเป็นร้อยละ 69.90 ของกลุ่มตัวอย่างทั้งหมด ช่วยงานบ้าน คิดเป็นร้อยละ 54.20 ของกลุ่มตัวอย่างทั้งหมด แต่ยังคงมีเยาวชนกลุ่มตัวอย่างที่ปฏิบัติไม่เหมาะสมในการฆ่าสัตว์ ทำร้าย

สัตว์ คิดเป็นร้อยละ 48.10 ของกลุ่มตัวอย่างทั้งหมด และการโกหก คิดเป็นร้อยละ 69.00 ของกลุ่มตัวอย่างทั้งหมด

เด็กติดเกมส์ ส่วนใหญ่พฤติกรรมที่ปฏิบัติบ่อยครั้ง คือ เคารพและเชื่อฟังพ่อแม่ คิดเป็นร้อยละ 62.00 ของกลุ่มตัวอย่างเด็กติดเกมส์ เคารพและเชื่อฟังครูอาจารย์ คิดเป็นร้อยละ 54.00 ของกลุ่มตัวอย่างเด็กติดเกมส์ และการเลือกคบเพื่อนที่ดี คิดเป็นร้อยละ 59.67 ของกลุ่มตัวอย่างเด็กติดเกมส์ และสำหรับพฤติกรรมที่ปฏิบัติบ้างปานกลาง คือ การไหว้พระทุกครั้งก่อนนอน หรือตามวิธีของแต่ละศาสนา คิดเป็นร้อยละ 54.00 ของกลุ่มตัวอย่างเด็กติดเกมส์ ทำสมาธิ หรือตามวิธีของแต่ละศาสนา คิดเป็นร้อยละ 57.00 ของกลุ่มตัวอย่างเด็กติดเกมส์ การเข้าวัดทำบุญ ตักบาตร เข้าโบสถ์ หรือตามวิธีของแต่ละศาสนา คิดเป็นร้อยละ 79.00 ของกลุ่มตัวอย่างเด็กติดเกมส์ การทำทานกับผู้ยากไร้ คิดเป็นร้อยละ 72.33 ของกลุ่มตัวอย่างเด็กติดเกมส์ การร่วมพิธีในวันสำคัญทางศาสนาของท่าน คิดเป็นร้อยละ 76.33 ของกลุ่มตัวอย่างเด็กติดเกมส์ การตั้งใจเรียน คิดเป็นร้อยละ 57.00 ของกลุ่มตัวอย่างเด็กติดเกมส์ และการช่วยงานบ้าน คิดเป็นร้อยละ 62.33 ของกลุ่มตัวอย่างเด็กติดเกมส์ แต่ยังคงมีเยาวชนกลุ่มตัวอย่างที่ปฏิบัติไม่เหมาะสมในการโกหก คิดเป็นร้อยละ 61.67 ของกลุ่มตัวอย่างเด็กติดเกมส์ การดื่มสุรา ของมีเงินเมา คิดเป็นร้อยละ 53.33 ของกลุ่มตัวอย่างเด็กติดเกมส์

เด็กไม่ติดเกมส์ ส่วนใหญ่พฤติกรรมที่ปฏิบัติบ่อยครั้ง การเคารพและเชื่อฟังพ่อแม่ คิดเป็นร้อยละ 67.71 ของกลุ่มตัวอย่างเด็กไม่ติดเกมส์ การเคารพและเชื่อฟังครูอาจารย์ คิดเป็นร้อยละ 63.71 ของกลุ่มตัวอย่างเด็กไม่ติดเกมส์ การตั้งใจเรียน คิดเป็นร้อยละ 54.14 ของกลุ่มตัวอย่างเด็กไม่ติดเกมส์ และการเลือกคบเพื่อนที่ดี คิดเป็นร้อยละ 66.29 ของกลุ่มตัวอย่างเด็กไม่ติดเกมส์ และสำหรับพฤติกรรมที่ปฏิบัติบ้างปานกลาง การไหว้พระทุกครั้งก่อนนอน หรือตามวิธีของแต่ละศาสนา คิดเป็นร้อยละ 53.86 ของกลุ่มตัวอย่างเด็กไม่ติดเกมส์ การทำสมาธิ หรือตามวิธีของแต่ละศาสนา คิดเป็นร้อยละ 67.00 ของกลุ่มตัวอย่างเด็กไม่ติดเกมส์ การเข้าวัดทำบุญ ตักบาตร เข้าโบสถ์ หรือตามวิธีของแต่ละศาสนา คิดเป็นร้อยละ 72.71 ของกลุ่มตัวอย่างเด็กไม่ติดเกมส์ การทำทานกับผู้ยากไร้ คิดเป็นร้อยละ 71.71 ของกลุ่มตัวอย่างเด็กไม่ติดเกมส์ การร่วมพิธีในวันสำคัญทางศาสนาของท่าน คิดเป็นร้อยละ 67.14 และช่วยงานบ้าน คิดเป็นร้อยละ 50.71 ของกลุ่มตัวอย่างเด็กไม่ติดเกมส์ แต่ยังคงมีเยาวชนกลุ่มตัวอย่างที่ปฏิบัติไม่เหมาะสมในการฆ่าสัตว์ ทำร้ายสัตว์ คิดเป็นร้อยละ 50.57 ของกลุ่มตัวอย่างเด็กไม่ติดเกมส์ และการโกหก คิดเป็นร้อยละ 72.14 ของกลุ่มตัวอย่างเด็กไม่ติดเกมส์

ตารางที่ 4.26 การปฏิบัติตนทางด้านจริยธรรม

พฤติกรรม	เด็กติดเกมส์ ระดับการปฏิบัติ				เด็กไม่ติดเกมส์ ระดับการปฏิบัติ				รวม ระดับการปฏิบัติ			
	บ่อย	ปานกลาง	ไม่เคย	รวม	บ่อย	ปานกลาง	ไม่เคย	รวม	บ่อย	ปานกลาง	ไม่เคย	รวม
	จำนวน	จำนวน	จำนวน	จำนวน	จำนวน	จำนวน	จำนวน	จำนวน	จำนวน	จำนวน	จำนวน	จำนวน
	(ร้อยละ)	(ร้อยละ)	(ร้อยละ)	(ร้อยละ)	(ร้อยละ)	(ร้อยละ)	(ร้อยละ)	(ร้อยละ)	(ร้อยละ)	(ร้อยละ)	(ร้อยละ)	(ร้อยละ)
ไหว้พระทุกครั้งก่อนนอน หรือตามวิธีของแต่ละศาสนา	51 (17.00)	162 (54.00)	87 (29.00)	300 (100.00)	213 (30.43)	377 (53.86)	110 (15.71)	700 (100.00)	264 (26.40)	539 (53.90)	197 (19.70)	1,000 (100.00)
ทำสมาธิ หรือตามวิธีของแต่ละศาสนา	24 (8.00)	171 (57.00)	105 (35.00)	300 (100.00)	89 (12.71)	469 (67.00)	142 (20.29)	700 (100.00)	113 (11.30)	640 (64.00)	247 (24.70)	1,000 (100.00)
เข้าวัดทำบุญ ตักบาตร เข้าโบสถ์ หรือตามวิธีของแต่ละศาสนา	41 (13.67)	237 (79.00)	22 (7.33)	300 (100.00)	153 (21.86)	509 (72.71)	38 (5.43)	700 (100.00)	194 (19.40)	746 (74.60)	60 (6.00)	1,000 (100.00)
ทำทานกับผู้อื่น	46 (15.33)	217 (72.33)	37 (12.33)	300 (100.00)	145 (20.71)	502 (71.71)	53 (7.57)	700 (100.00)	191 (19.10)	719 (71.90)	90 (9.00)	1,000 (100.00)
ร่วมพิธีในวันสำคัญทางศาสนาของท่าน	39 (13.00)	229 (76.33)	32 (10.67)	300 (100.00)	190 (27.14)	470 (67.14)	40 (5.71)	700 (100.00)	229 (22.90)	699 (69.90)	72 (7.20)	1,000 (100.00)
ฆ่าสัตว์ ทำร้ายสัตว์	14 (4.67)	127 (42.33)	159 (53.00)	300 (100.00)	35 (5.00)	354 (50.57)	311 (44.43)	700 (100.00)	49 (4.90)	481 (48.10)	470 (47.00)	1,000 (100.00)

ตารางที่ 4.26 (ต่อ)

พฤติกรรม	เด็กติดเกมส์ ระดับการปฏิบัติ				เด็กไม่ติดเกมส์ ระดับการปฏิบัติ				รวม ระดับการปฏิบัติ			
	บ่อย	ปานกลาง	ไม่เคย	รวม	บ่อย	ปานกลาง	ไม่เคย	รวม	บ่อย	ปานกลาง	ไม่เคย	รวม
	(ร้อยละ)	(ร้อยละ)	(ร้อยละ)	(ร้อยละ)	(ร้อยละ)	(ร้อยละ)	(ร้อยละ)	(ร้อยละ)	(ร้อยละ)	(ร้อยละ)	(ร้อยละ)	(ร้อยละ)
ลักขโมย	3	36	261	300	10	77	613	700	13	113	874	1,000
	(1.00)	(12.00)	(87.00)	(100.00)	(1.43)	(11.00)	(87.57)	(100.00)	(1.30)	(11.30)	(87.40)	(100.00)
มีเพศสัมพันธ์ก่อนแต่งงาน	10	74	216	300	24	94	582	700	34	168	798	1,000
	(3.33)	(24.67)	(72.00)	(100.00)	(3.43)	(13.43)	(83.14)	(100.00)	(3.40)	(16.80)	(79.80)	(100.00)
โกหก	22	185	93	300	40	505	155	700	62	690	248	1,000
	(7.33)	(61.67)	(31.00)	(100.00)	(5.71)	(72.14)	(22.14)	(100.00)	(6.20)	(69.00)	(24.80)	(100.00)
ดื่มสุรา ของมึนเมา	34	160	106	300	46	247	407	700	80	407	513	1,000
	(11.33)	(53.33)	(35.33)	(100.00)	(6.57)	(35.29)	(58.14)	(100.00)	(8.00)	(40.70)	(51.30)	(100.00)
เคารพและเชื่อฟังพ่อแม่	186	107	7	300	474	216	10	700	660	323	17	1,000
	(62.00)	(35.67)	(2.33)	(100.00)	(67.71)	(30.86)	(1.43)	(100.00)	(66.00)	(32.30)	(1.70)	(100.00)
เคารพและเชื่อฟังครูอาจารย์	162	133	5	300	446	247	7	700	608	380	12	1,000
	(54.00)	(44.33)	(1.67)	(100.00)	(63.71)	(35.29)	(1.00)	(100.00)	(60.80)	(38.00)	(1.20)	(100.00)

ตารางที่ 4.26 (ต่อ)

พฤติกรรม	เด็กติดเกมส์ ระดับการปฏิบัติ				เด็กไม่ติดเกมส์ ระดับการปฏิบัติ				รวม ระดับการปฏิบัติ			
	บ่อย	ปานกลาง	ไม่เคย	รวม	บ่อย	ปานกลาง	ไม่เคย	รวม	บ่อย	ปานกลาง	ไม่เคย	รวม
	(ร้อยละ)	(ร้อยละ)	(ร้อยละ)	(ร้อยละ)	(ร้อยละ)	(ร้อยละ)	(ร้อยละ)	(ร้อยละ)	(ร้อยละ)	(ร้อยละ)	(ร้อยละ)	(ร้อยละ)
ตั้งใจเรียน	127 (42.33)	171 (57.00)	2 (0.67)	300 (100.00)	379 (54.14)	316 (45.14)	5 (0.71)	700 (100.00)	506 (50.60)	487 (48.70)	7 (0.70)	1,000 (100.00)
ช่วยงานบ้าน	87 (29.00)	187 (62.33)	26 (8.67)	300 (100.00)	331 (47.29)	355 (50.71)	14 (2.00)	700 (100.00)	418 (41.80)	542 (54.20)	40 (4.00)	1,000 (100.00)
เลือกคบเพื่อนที่ดี	179 (59.67)	113 (37.67)	8 (2.67)	300 (100.00)	464 (66.29)	218 (31.14)	18 (2.57)	700 (100.00)	643 (64.30)	331 (33.10)	26 (2.60)	1,000 (100.00)
มีวามอบายมุข	6 (2.00)	64 (21.33)	230 (76.67)	300 (100.00)	17 (2.43)	80 (11.43)	603 (86.14)	700 (100.00)	23 (2.30)	144 (14.40)	833 (83.30)	1,000 (100.00)
หนีเที่ยว	10 (3.33)	97 (32.33)	193 (64.33)	300 (100.00)	15 (2.14)	140 (20.00)	545 (77.86)	700 (100.00)	25 (2.50)	237 (23.70)	738 (73.80)	1,000 (100.00)

ที่มา : จากการสำรวจ

4.2.5 ปัจจัยทางด้านจิตวิทยา

การรู้ตัวเมื่อกระทำความผิด

จากการศึกษาการรู้ตัวเมื่อกระทำความผิด พบว่า ในภาพรวมส่วนใหญ่ ทั้งเยาวชนกลุ่มตัวอย่าง เด็กติดเกมส์ และ เด็กไม่ติดเกมส์ รู้ตัวเองเมื่อกระทำความผิด คิดเป็นร้อยละ 96.00 เท่ากันของแต่ละกลุ่มตัวอย่าง (ตารางที่ 4.27)

ตารางที่ 4.27 การรู้ตัวเมื่อกระทำความผิด

การรู้ตัวเมื่อกระทำความผิด	เด็กติดเกมส์ (ร้อยละ)	เด็กไม่ติดเกมส์ (ร้อยละ)	รวม (ร้อยละ)
1. รู้ตัว	288 (96.00)	672 (96.00)	960 (96.00)
2. ไม่รู้ตัว	12 (4.00)	28 (4.00)	40 (4.00)
รวม	300 (100.00)	700 (100.00)	1,000 (100.00)

ที่มา : จากการสำรวจ

ความชอบในการต่อสู้

จากการศึกษาความชอบในการต่อสู้ พบว่า ในภาพรวมส่วนใหญ่เยาวชนกลุ่มตัวอย่างไม่ชอบการต่อสู้ คิดเป็นร้อยละ 71.90 ของเยาวชนกลุ่มตัวอย่างทั้งหมด รองลงมา คือ ชอบในการต่อสู้ คิดเป็นร้อยละ 28.10 ของเยาวชนกลุ่มตัวอย่างทั้งหมด (ตารางที่ 4.28)

เด็กติดเกมส์ ส่วนใหญ่ไม่ชอบการต่อสู้ คิดเป็นร้อยละ 63.33 ของเด็กติดเกมส์ทั้งหมด รองลงมา คือ ชอบการต่อสู้ คิดเป็นร้อยละ 36.67 ของเด็กติดเกมส์ทั้งหมด

เด็กไม่ติดเกมส์ ส่วนใหญ่ไม่ชอบการต่อสู้ คิดเป็นร้อยละ 75.57 ของเด็กไม่ติดเกมส์ทั้งหมด รองลงมา คือ ชอบการต่อสู้ คิดเป็นร้อยละ 24.43 ของเด็กไม่ติดเกมส์ทั้งหมด

ตารางที่ 4.28 ความชอบในการต่อสู้

ความชอบในการต่อสู้	เด็กติดเกมส์ (ร้อยละ)	เด็กไม่ติดเกมส์ (ร้อยละ)	รวม (ร้อยละ)
1. ชอบ	110 (36.67)	171 (24.43)	281 (28.10)
2. ไม่ชอบ	190 (63.33)	529 (75.57)	719 (71.90)
รวม	300 (100.00)	700 (100.00)	1,000 (100.00)

ที่มา : จากการสำรวจ

วิธีการระบายความเครียด

จากการศึกษาวิธีการระบายความเครียด พบว่า ในภาพรวมเยาวชนกลุ่มตัวอย่างส่วนใหญ่มีวิธีการระบายความเครียดโดยการปรึกษาคนที่ไว้ใจ เช่น เพื่อน คิดเป็นร้อยละ 12.81 ของเยาวชนกลุ่มตัวอย่างทั้งหมด รองลงมา คือ การไปเที่ยวกับเพื่อน คิดเป็นร้อยละ 11.06 ของเยาวชนกลุ่มตัวอย่างทั้งหมด และการอยู่เงียบๆ คนเดียว คิดเป็นร้อยละ 10.80 ของเยาวชนกลุ่มตัวอย่างทั้งหมด ตามลำดับ (ตารางที่ 4.29)

เด็กติดเกมส์ ส่วนใหญ่มีวิธีการระบายความเครียดโดยการเล่นเกม คิดเป็นร้อยละ 12.77 ของเด็กติดเกมส์ทั้งหมด รองลงมา คือ การไปเที่ยวกับเพื่อน คิดเป็นร้อยละ 12.38 ของเด็กติดเกมส์ทั้งหมด และการปรึกษาคนที่ไว้ใจ เช่น เพื่อน คิดเป็นร้อยละ 11.98 ของเด็กติดเกมส์ทั้งหมด ตามลำดับ

เด็กไม่ติดเกมส์ ส่วนใหญ่มีวิธีการระบายความเครียดโดยการปรึกษาคนที่ไว้ใจ เช่น เพื่อน คิดเป็นร้อยละ 13.14 ของเด็กไม่ติดเกมส์ทั้งหมด รองลงมา คือ การพยายามให้กำลังใจตัวเอง คิดเป็นร้อยละ 11.28 ของเด็กไม่ติดเกมส์ทั้งหมด และการอยู่เงียบๆ คนเดียว คิดเป็นร้อยละ 10.81 ของเด็กไม่ติดเกมส์ทั้งหมด ตามลำดับ

ตารางที่ 4.29 วิธีการระบายความเครียด

วิธีการระบายความเครียด	เด็กติดเกมส์ (ร้อยละ)		เด็กไม่ติดเกมส์ (ร้อยละ)		รวม (ร้อยละ)	
1. การเก็บความรู้สึกไว้คนเดียว	92	(9.11)	197	(7.77)	289	(8.15)
2. การอยู่เงียบๆ คนเดียว	109	(10.79)	274	(10.81)	383	(10.80)
3. การตำหนิหรือโทษตัวเอง	16	(1.58)	66	(2.60)	82	(2.31)
4. การทำร้ายตัวเอง	6	(0.59)	11	(0.43)	17	(0.48)
5. การออกกำลังกาย	65	(6.44)	151	(5.96)	216	(6.09)
6. การเล่นเกม	129	(12.77)	169	(6.67)	298	(8.41)
7. การไปเที่ยวกับเพื่อน	125	(12.38)	267	(10.53)	392	(11.06)
8. การเล่นกับสัตว์เลี้ยง	69	(6.83)	182	(7.18)	251	(7.08)
9. การอาศัยทางธรรมเป็นที่พึ่ง	27	(2.67)	60	(2.37)	87	(2.45)
10. การพยายามให้กำลังใจตัวเอง	96	(9.50)	286	(11.28)	382	(10.78)
11. การปรึกษาปรึกษากับคนรู้ใจ/คนไว้ใจ	107	(10.59)	272	(10.73)	379	(10.69)
12. การปรึกษาพ่อแม่	48	(4.75)	267	(10.53)	315	(8.89)

ตารางที่ 4.29 (ต่อ)

วิธีการระบายความเครียด	เด็กติดเกมส์ (ร้อยละ)		เด็กไม่ติดเกมส์ (ร้อยละ)		รวม (ร้อยละ)	
13. การปรึกษาคนที่ไว้ใจ เช่น เพื่อน	121	(11.98)	333	(13.14)	454	(12.81)
รวม	1,010	(100.00)	2,535	(100.00)	3,545	(100.00)

ที่มา : จากการสำรวจ

หมายเหตุ : ตอบได้มากกว่า 1 ข้อ

การพบเห็นการใช้ความรุนแรง

จากการศึกษาการพบเห็นการใช้ความรุนแรง พบว่า ในภาพรวมเยาวชนกลุ่มตัวอย่างส่วนใหญ่พบเห็นความรุนแรงจากหนัง ละคร หนังสือพิมพ์ และสื่อต่างๆ คิดเป็นร้อยละ 59.00 ของเยาวชนกลุ่มตัวอย่างทั้งหมด รองลงมา คือ เพื่อน คิดเป็นร้อยละ 13.40 ของเยาวชนกลุ่มตัวอย่างทั้งหมด และเว็บไซต์ อินเทอร์เน็ต คิดเป็นร้อยละ 6.90 ของเยาวชนกลุ่มตัวอย่างทั้งหมดตามลำดับ (ตารางที่ 4.30)

เด็กติดเกมส์ ส่วนใหญ่พบเห็นความรุนแรงจากหนัง ละคร หนังสือพิมพ์ และสื่อต่างๆ คิดเป็นร้อยละ 48.33 ของเด็กติดเกมส์ทั้งหมด รองลงมา คือ เพื่อน คิดเป็นร้อยละ 13.00 ของเด็กติดเกมส์ทั้งหมด และเว็บไซต์ อินเทอร์เน็ต คิดเป็นร้อยละ 10.67 ของเด็กติดเกมส์ทั้งหมดตามลำดับ

เด็กไม่ติดเกมส์ ส่วนใหญ่พบเห็นความรุนแรงจากหนัง ละคร หนังสือพิมพ์ และสื่อต่างๆ คิดเป็นร้อยละ 63.57 ของเด็กไม่ติดเกมส์ทั้งหมด รองลงมา คือ เพื่อน คิดเป็นร้อยละ 13.57 ของเด็กไม่ติดเกมส์ทั้งหมด และสถานศึกษา คิดเป็นร้อยละ 5.57 ของเด็กไม่ติดเกมส์ทั้งหมด ตามลำดับ

ตารางที่ 4.30 แหล่งที่พบเห็นการใช้ความรุนแรง

แหล่งที่พบเห็นการใช้ความรุนแรง	เด็กติดเกมส์ (ร้อยละ)	เด็กไม่ติดเกมส์ (ร้อยละ)	รวม (ร้อยละ)
1. ความรุนแรงในครอบครัว	15 (5.00)	21 (3.00)	36 (3.60)
2. เพื่อน	39 (13.00)	95 (13.57)	134 (13.40)
3. หนังสือ นิตยสาร หนังสือพิมพ์ สื่อต่างๆ	145 (48.33)	445 (63.57)	590 (59.00)
4. สถานศึกษา	19 (6.33)	39 (5.57)	58 (5.80)
5. ชุมชน/เพื่อนบ้าน	20 (6.67)	27 (3.86)	47 (4.70)
6. เกมส์ต่างๆ	30 (10.00)	35 (5.00)	65 (6.50)
7. เว็บไซต์ อินเทอร์เน็ต	32 (10.67)	37 (5.29)	69 (6.90)
8. อื่นๆ	0 (0.00)	1 (0.14)	1 (0.10)
รวม	300 (100.00)	700 (100.00)	1,000 (100.00)

ที่มา : จากการสำรวจ

ความรู้สึกเมื่อพบเห็นความรุนแรง

จากการศึกษาความรู้สึกเมื่อพบเห็นความรุนแรง พบว่า ในภาพรวมเมื่อพบเห็นความรุนแรงเยาวชนกลุ่มตัวอย่างส่วนใหญ่ รู้สึกสงสารอยากเข้าไปห้าม/ช่วย คิดเป็นร้อยละ 36.21 ของเยาวชนกลุ่มตัวอย่างทั้งหมด รองลงมา คือ รู้สึกเฉยๆ เมื่อพบเห็นการใช้ความรุนแรง คิดเป็นร้อยละ 29.22 ของเยาวชนกลุ่มตัวอย่างทั้งหมด และรู้สึกหวาดกลัว/ระแวง เมื่อพบเห็นการใช้ความรุนแรง คิดเป็นร้อยละ 26.99 ของเยาวชนกลุ่มตัวอย่างทั้งหมด ตามลำดับ (ตารางที่ 4.31)

เด็กติดเกมส์ ส่วนใหญ่รู้สึกเฉยๆ เมื่อพบเห็นการใช้ความรุนแรง คิดเป็นร้อยละ 36.83 ของเด็กติดเกมส์ทั้งหมด รองลงมา คือ รู้สึกสงสารอยากเข้าไปห้าม/ช่วย เมื่อพบเห็นการใช้ความรุนแรง คิดเป็นร้อยละ 34.63 ของเด็กติดเกมส์ทั้งหมด และรู้สึกหวาดกลัว/ระแวง เมื่อพบเห็นการใช้ความรุนแรง คิดเป็นร้อยละ 17.80 ของเด็กติดเกมส์ทั้งหมด ตามลำดับ

เด็กไม่ติดเกมส์ ส่วนใหญ่รู้สึกสงสารอยากเข้าไปห้าม/ช่วย เมื่อพบเห็นการใช้ความรุนแรง คิดเป็นร้อยละ 36.90 ของเด็กไม่ติดเกมส์ทั้งหมด รองลงมา คือ รู้สึกหวาดกลัว/ระแวง เมื่อพบเห็นการใช้ความรุนแรง คิดเป็นร้อยละ 31.02 ของเด็กไม่ติดเกมส์ทั้งหมด และรู้สึกเฉยๆ เมื่อพบเห็นการใช้ความรุนแรง คิดเป็นร้อยละ 25.88 ของเด็กไม่ติดเกมส์ทั้งหมด ตามลำดับ

ตารางที่ 4.31 ความรู้สึกเมื่อพบเห็นความรุนแรง

ความรู้สึกเมื่อพบเห็นความรุนแรง	เด็กติดเกมส์ (ร้อยละ)	เด็กไม่ติดเกมส์ (ร้อยละ)	รวม (ร้อยละ)
1. รู้สึกเฉยๆ เมื่อพบเห็นการใช้ความรุนแรง	151 (36.83)	242 (25.88)	393 (29.22)
2. รู้สึกหวาดกลัว/ระแวง เมื่อพบเห็นการใช้ความรุนแรง	73 (17.80)	290 (31.02)	363 (26.99)
3. รู้สึกสงสารอยากเข้าไปห้าม/ช่วย เมื่อพบเห็นการใช้ความรุนแรง	142 (34.63)	345 (36.90)	487 (36.21)
4. รู้สึกสนุก ลุ้นระทึก อยากเข้าไปเชียร์ เมื่อพบเห็นการใช้ความรุนแรง	44 (10.73)	58 (6.20)	102 (7.58)
รวม	410 (100.00)	935 (100.00)	1,345 (100.00)

ที่มา : จากการสำรวจ

หมายเหตุ : ตอบได้มากกว่า 1 ข้อ

ความรู้สึกและการแสดงออกเมื่อมีสิ่งขัดขวางหรือขัดจังหวะการเล่นเกมส์

จากการศึกษาความรู้สึกและการแสดงออกเมื่อมีสิ่งมาขัดขวางหรือขัดจังหวะการเล่นเกมส์ พบว่า ในภาพรวม ส่วนใหญ่เยาวชนกลุ่มตัวอย่างไม่รู้สึกอะไร เมื่อมีสิ่งมาขัดขวางหรือขัดจังหวะการเล่นเกมส์ คิดเป็นร้อยละ 53.41 ของเยาวชนกลุ่มตัวอย่างทั้งหมด รองลงมา คือ แสดงอาการหงุดหงิดฉุนเฉียว คิดเป็นร้อยละ 19.51 ของเยาวชนกลุ่มตัวอย่างทั้งหมด และนั่งเงียบเก็บอารมณ์และความรู้สึก คิดเป็นร้อยละ 16.74 ของเยาวชนกลุ่มตัวอย่างทั้งหมด ตามลำดับ (ตารางที่ 4.32)

เด็กติดเกมส์ ส่วนใหญ่ไม่รู้สึกอะไร เมื่อมีสิ่งมาขัดขวางหรือขัดจังหวะการเล่นเกมส์ คิดเป็นร้อยละ 39.64 ของเด็กติดเกมส์ทั้งหมด รองลงมา คือ แสดงอาการหงุดหงิดฉุนเฉียว คิดเป็นร้อยละ 27.46 ของเด็กติดเกมส์ทั้งหมด และนั่งเงียบเก็บอารมณ์และความรู้สึก คิดเป็นร้อยละ 15.80 ของเด็กติดเกมส์ทั้งหมด ตามลำดับ

เด็กไม่ติดเกมส์ ส่วนใหญ่ไม่รู้สึกอะไร เมื่อมีสิ่งมาขัดขวางหรือขัดจังหวะการเล่นเกมส์ คิดเป็นร้อยละ 60.02 ของเด็กไม่ติดเกมส์ทั้งหมด รองลงมา คือ นั่งเงียบเก็บอารมณ์และความรู้สึก คิดเป็นร้อยละ 17.19 ของเด็กไม่ติดเกมส์ทั้งหมด และแสดงอาการหงุดหงิดฉุนเฉียว คิดเป็นร้อยละ 15.69 ของเด็กไม่ติดเกมส์ทั้งหมด ตามลำดับ

ตารางที่ 4.32 ความรู้สึกและการแสดงออกเมื่อมีสิ่งขัดขวางหรือขัดจังหวะการเล่นเกมส์

ความรู้สึกและการแสดงออกเมื่อมีสิ่งมา ขัดขวางหรือขัดจังหวะการเล่นเกมส์	เด็กติดเกมส์ (ร้อยละ)	เด็กไม่ติดเกมส์ (ร้อยละ)	รวม (ร้อยละ)
1. ไม่รู้สึกอะไร เมื่อมีสิ่งขัดขวางการเล่นเกมส์	153 (39.64)	482 (60.02)	635 (53.41)
2. หาเรื่องคนอื่น ๆ	7 (1.81)	12 (1.49)	19 (1.60)
3. พุดจาไม่สุภาพ	59 (15.28)	38 (4.73)	97 (8.16)
4. แสดงอาการหงุดหงิดฉุนเฉียว	106 (27.46)	126 (15.69)	232 (19.51)
5. ทำร้ายผู้อื่น	0 (0.00)	7 (0.87)	7 (0.59)
6. นั่งเฉยๆ เก็บอารมณ์และความรู้สึก	61 (15.80)	138 (17.19)	199 (16.74)
รวม	386 (100.00)	803 (100.00)	1,189 (100.00)

ที่มา : จากการสำรวจ

หมายเหตุ : ตอบได้มากกว่า 1 ข้อ

4.3 พฤติกรรมการเล่นเกม

ในการวิเคราะห์พฤติกรรมการเล่นเกมของเยาวชนกลุ่มตัวอย่างเป็นการวิเคราะห์ ถึงประเภทเกมที่เล่น สถานที่เล่น ระยะเวลาที่เล่น สาเหตุแรงจูงใจในการเล่น เป็นต้น โดยมีรายละเอียดดังนี้

4.3.1 ประเภทของเกม

จากการศึกษาประเภทของเกม พบว่า ในภาพรวมเยาวชนกลุ่มตัวอย่างเล่นเกมประเภทเกมคอมพิวเตอร์ แบบออนไลน์ คิดเป็นร้อยละ 61.80 ของเยาวชนกลุ่มตัวอย่างทั้งหมด รองลงมา คือ เกมคอมพิวเตอร์ แบบออฟไลน์ คิดเป็นร้อยละ 23.80 ของเยาวชนกลุ่มตัวอย่างทั้งหมด และ เครื่องเกมพกพา เช่น เกมพก/เกมพก/PSP/DS คิดเป็นร้อยละ 5.30 ของเยาวชนกลุ่มตัวอย่างทั้งหมด ตามลำดับ โดยมีรายละเอียดดังนี้ (ตารางที่ 4.33)

เด็กติดเกมส่วนใหญ่เล่นเกมประเภทเกมคอมพิวเตอร์ แบบออนไลน์ คิดเป็นร้อยละ 75.67 ของเด็กติดเกมทั้งหมด รองลงมา คือ เกมคอมพิวเตอร์แบบออฟไลน์ คิดเป็นร้อยละ 13.33 ของเด็กติดเกมทั้งหมด และเครื่องเกมพกพา เช่น เกมพก/เกมพก/SPS/DS และเครื่องเกมประเภท เครื่อง play/Wii/Xbox คิดเป็นร้อยละ 5.00 ของเด็กติดเกมทั้งหมดตามลำดับ

เด็กไม่ติดเกมส่วนใหญ่เล่นเกมประเภทเกมคอมพิวเตอร์ แบบออนไลน์ คิดเป็นร้อยละ 55.86 ของเด็กไม่ติดเกมทั้งหมด รองลงมา คือ เกมคอมพิวเตอร์แบบออฟไลน์ คิด

เป็นร้อยละ 28.29 ของเด็กไม่ติดเกมส์ทั้งหมด และ เครื่องเกมส์พกพา เช่น เกมส์กด/เกมส์พก/ PSP/DS คิดเป็นร้อยละ 5.43 ของเด็กไม่ติดเกมส์ทั้งหมด ตามลำดับ

ตารางที่ 4.33 ประเภทของเกมส์

ประเภทเกมส์	เด็กติดเกมส์ (ร้อยละ)	เด็กไม่ติด (ร้อยละ)	รวม (ร้อยละ)
1. เกมส์คอมพิวเตอร์ แบบออนไลน์	227 (75.67)	391 (55.86)	618 (61.80)
2. เกมส์คอมพิวเตอร์ แบบออฟไลน์	40 (13.33)	198 (28.29)	238 (23.80)
3. เครื่องเกมส์พกพา เช่น เกมส์กด/เกมส์พก / PSP/ DS	15 (5.00)	38 (5.43)	53 (5.30)
4. เกมส์ตู้หยอดเหรียญ	3 (1.00)	18 (2.57)	21 (2.10)
5. เครื่องเกมส์ประเภท เครื่อง Play/ Wii / Xbox	15 (5.00)	29 (4.14)	44 (4.40)
6. ไม่เคยเล่นเกมส์	0 (0.00)	26 (3.71)	26 (2.60)
รวม	300 (100.00)	700 (100.00)	1,000 (100.00)

ที่มา : จากการสำรวจ

4.3.2 สถานที่ที่ใช้ในการเล่นเกมส์

จากการศึกษาสถานที่ที่กลุ่มเยาวชนใช้ในการเล่นเกม พบว่า ในภาพรวมเยาวชนส่วนใหญ่จะเล่นเกมที่บ้านพักของตนเอง คิดเป็นร้อยละ 58.00 ของเยาวชนกลุ่มตัวอย่างทั้งหมดรองลงมา คือ ร้านเกมส์ใกล้บ้าน คิดเป็นร้อยละ 18.90 ของเยาวชนกลุ่มตัวอย่างทั้งหมด และร้านเกมส์ใกล้สถานที่เรียน คิดเป็นร้อยละ 13.30 ของเยาวชนกลุ่มตัวอย่างทั้งหมด ตามลำดับ โดยมีรายละเอียดดังนี้ (ตารางที่ 4.34)

เด็กติดเกมส์ ส่วนใหญ่เล่นเกมที่บ้านพักตนเอง คิดเป็นร้อยละ 53.33 ของเด็กติดเกมส์ทั้งหมด รองลงมา คือ ร้านเกมส์ใกล้สถานที่เรียน คิดเป็นร้อยละ 22.67 ของเด็กติดเกมส์ทั้งหมด และร้านเกมส์ใกล้บ้าน คิดเป็นร้อยละ 19.00 ของเด็กติดเกมส์ทั้งหมด ตามลำดับ

เด็กไม่ติดเกมส์ ส่วนใหญ่เล่นเกมที่บ้านพักตนเอง คิดเป็นร้อยละ 60.00 ของเด็กไม่ติดเกมส์ทั้งหมด รองลงมา คือ ร้านเกมส์ใกล้บ้าน คิดเป็นร้อยละ 18.86 ของเด็กไม่ติดเกมส์ทั้งหมด และร้านเกมส์ใกล้สถานที่เรียน คิดเป็นร้อยละ 9.29 ของเด็กไม่ติดเกมส์ทั้งหมด ตามลำดับ

ตารางที่ 4.34 สถานที่ที่ใช้ในการเล่นเกมส์

สถานที่	เด็กติดเกมส์ (ร้อยละ)		เด็กไม่ติดเกมส์ (ร้อยละ)		รวม (ร้อยละ)	
1. ร้านเกมส์ใกล้สถานที่เรียน	68	(22.67)	65	(9.29)	133	(13.30)
2. ร้านเกมส์ใกล้บ้าน	57	(19.00)	132	(18.86)	189	(18.90)
3. บ้านพักตนเอง	160	(53.33)	420	(60.00)	580	(58.00)
4. ห้างสรรพสินค้า	3	(1.00)	17	(2.43)	20	(2.00)
5. บ้านเพื่อน	6	(2.00)	18	(2.57)	24	(2.40)
6. บ้านญาติ	1	(0.33)	11	(1.57)	12	(1.20)
7. สถานที่เรียน	5	(1.67)	11	(1.57)	16	(1.60)
8. ไม่เคยเล่นเกมส์	0	(0.00)	26	(3.71)	26	(2.60)
รวม	300	(100.00)	700	(100.00)	1,000	(100.00)

ที่มา : จากการสำรวจ

4.3.3 สาเหตุสำคัญที่ทำให้เล่นเกม

จากการศึกษาถึงสาเหตุสำคัญที่ทำให้เยาวชนกลุ่มตัวอย่างเล่นเกม พบว่า ในภาพรวมสาเหตุที่สำคัญที่สุดส่วนใหญ่คือ เพื่อนชวนให้เล่น คิดเป็นร้อยละ 34.30 ของเยาวชนกลุ่มตัวอย่างทั้งหมด รองลงมา คือ ที่บ้านมีคอมพิวเตอร์หรือเกมส์ คิดเป็นร้อยละ 25.10 ของเยาวชนกลุ่มตัวอย่างทั้งหมด และ อยากคลายเครียด คิดเป็นร้อยละ 16.70 ของเยาวชนกลุ่มตัวอย่างทั้งหมด ตามลำดับ โดยมีรายละเอียดดังนี้ (ตารางที่ 4.35)

เด็กติดเกมส์ สาเหตุที่สำคัญที่สุดส่วนใหญ่ คือ เพื่อนชวนให้เล่น คิดเป็นร้อยละ 43.00 ของเด็กติดเกมส์ทั้งหมด รองลงมา คือ ที่บ้านมีคอมพิวเตอร์หรือเกมส์ คิดเป็นร้อยละ 20.00 ของเด็กติดเกมส์ทั้งหมด และ เล่นเพราะเห็นคนอื่นเล่น คิดเป็นร้อยละ 13.67 ของเด็กติดเกมส์ทั้งหมด ตามลำดับ

เด็กไม่ติดเกมส์ สาเหตุที่สำคัญที่สุดส่วนใหญ่ คือ เพื่อนชวนให้เล่น คิดเป็นร้อยละ 30.57 ของเด็กไม่ติดเกมส์ทั้งหมด รองลงมา คือ ที่บ้านมีคอมพิวเตอร์หรือเกมส์ คิดเป็นร้อยละ 27.29 ของเด็กไม่ติดเกมส์ทั้งหมด และ อยากคลายเครียด คิดเป็นร้อยละ 18.29 ของเด็กไม่ติดเกมส์ทั้งหมด ตามลำดับ

ตารางที่ 4.35 สาเหตุสำคัญที่ทำให้เล่นเกม

สาเหตุสำคัญ	เด็กติดเกม (ร้อยละ)	เด็กไม่ติดเกม (ร้อยละ)	รวม (ร้อยละ)
1. ผู้ปกครองสอนให้เล่น	28 (9.33)	37 (5.29)	65 (6.50)
2. เพื่อนชวนให้เล่น	129 (43.00)	214 (30.57)	343 (34.30)
3. ที่บ้านมีคอมพิวเตอร์/เกมส์	60 (20.00)	191 (27.29)	251 (25.10)
4. อยากคลายเครียด	39 (13.00)	128 (18.29)	167 (16.70)
5. เห็นตัวอย่างในโทรทัศน์ สื่อ	3 (1.00)	9 (1.29)	12 (1.20)
6. เห็นคนอื่นเล่น	41 (13.67)	95 (13.57)	136 (13.60)
7. ไม่เคยเล่นเกม	0 (0.00)	26 (3.71)	26 (2.60)
รวม	300 (100.00)	700 (100.00)	1,000 (100.00)

ที่มา : จากการสำรวจ

4.3.4 ประสบการณ์ในการเล่นเกมส์

ในการศึกษาถึงประสบการณ์ในการเล่นเกมส์ของเยาวชนกลุ่มตัวอย่าง พบว่า เยาวชนส่วนใหญ่มีประสบการณ์การเล่นเกมส์มากกว่า 5 ปี คิดเป็นร้อยละ 44.90 ของเยาวชนกลุ่มตัวอย่างทั้งหมด รองลงมา คือ 2 – 3 ปี และ 4 – 5 ปี คิดเป็นร้อยละ 12.70 ของเยาวชนกลุ่มตัวอย่างทั้งหมด และ 1 – 2 ปี คิดเป็นร้อยละ 12.00 ของเยาวชนกลุ่มตัวอย่างทั้งหมด ตามลำดับ โดยมีรายละเอียดดังนี้ (ตารางที่ 4.36)

เด็กติดเกม ส่วนใหญ่มีประสบการณ์การเล่นเกมส์ มากกว่า 5 ปี คิดเป็นร้อยละ 62.00 ของเด็กติดเกมทั้งหมด รองลงมา คือ 1 – 2 ปี คิดเป็นร้อยละ 10.33 ของเด็กติดเกมทั้งหมด และ 4 – 5 ปี คิดเป็นร้อยละ 10.00 ของเด็กติดเกมทั้งหมด ตามลำดับ

เด็กไม่ติดเกม ส่วนใหญ่มีประสบการณ์การเล่นเกมส์ มากกว่า 5 ปี คิดเป็นร้อยละ 37.57 ของเด็กไม่ติดเกมทั้งหมด รองลงมา คือ 2 – 3 ปี คิดเป็นร้อยละ 14.29 ของเด็กไม่ติดเกมทั้งหมด และ 4 – 5 ปี คิดเป็นร้อยละ 13.86 ของเด็กไม่ติดเกมทั้งหมด ตามลำดับ

ตารางที่ 4.36 ประสบการณ์ในการเล่นเกมส์

ประสบการณ์	เด็กติดเกมส์ (ร้อยละ)		เด็กไม่ติดเกมส์ (ร้อยละ)		รวม (ร้อยละ)	
1. ไม่ถึง 1 ปี	12	(4.00)	58	(8.29)	70	(7.00)
2. 1 – 2 ปี	31	(10.33)	89	(12.71)	120	(12.00)
3. 2 – 3 ปี	27	(9.00)	100	(14.29)	127	(12.70)
4. 3 – 4 ปี	14	(4.67)	67	(9.57)	81	(8.10)
5. 4 – 5 ปี	30	(10.00)	97	(13.86)	127	(12.70)
6. มากกว่า 5 ปี	186	(62.00)	263	(37.57)	449	(44.90)
7. ไม่เคยเล่นเกม	0	(0.00)	26	(3.71)	26	(2.60)
รวม	300	(100.00)	700	(100.00)	1,000	(100.00)

ที่มา : จากการสำรวจ

4.3.5 บุคคลที่ร่วมเล่นเกมด้วยบ่อยที่สุด

ในการศึกษาเกี่ยวกับบุคคลที่ร่วมเล่นเกมด้วยบ่อยที่สุด พบว่า เยาวชนกลุ่มตัวอย่างส่วนใหญ่เล่นเกมกับเพื่อน คิดเป็นร้อยละ 39.70 ของเยาวชนกลุ่มตัวอย่างทั้งหมด รองลงมา คือ เล่นคนเดียว คิดเป็นร้อยละ 39.60 ของเยาวชนกลุ่มตัวอย่างทั้งหมด และ พี่น้องหรือญาติ คิดเป็นร้อยละ 11.70 ของเยาวชนกลุ่มตัวอย่างทั้งหมด ตามลำดับ โดยมีรายละเอียดดังนี้ (ตารางที่ 4.37)

เด็กติดเกมส์ ส่วนใหญ่ร่วมเล่นเกมกับเพื่อนบ่อยที่สุด คิดเป็นร้อยละ 47.00 ของเด็กติดเกมส์ทั้งหมด รองลงมา คือ เล่นคนเดียว คิดเป็นร้อยละ 37.00 ของเด็กติดเกมส์ทั้งหมด และ เล่นกับพี่น้องหรือญาติ คิดเป็นร้อยละ 9.00 ของเด็กติดเกมส์ทั้งหมด ตามลำดับ

เด็กไม่ติดเกมส์ ส่วนใหญ่เล่นเกมคนเดียว คิดเป็นร้อยละ 40.71 ของเด็กไม่ติดเกมส์ทั้งหมด รองลงมา คือ เล่นกับเพื่อน คิดเป็นร้อยละ 36.57 ของเด็กไม่ติดเกมส์ทั้งหมด และ เล่นกับพี่น้องหรือญาติ คิดเป็นร้อยละ 12.86 ของเด็กไม่ติดเกมส์ทั้งหมด ตามลำดับ

ตารางที่ 4.37 บุคคลที่ร่วมเล่นเกมด้วยบ่อยที่สุด

บุคคล	เด็กติดเกมส์ (ร้อยละ)	เด็กไม่ติดเกมส์ (ร้อยละ)	รวม (ร้อยละ)
1. ผู้ปกครอง	9 (3.00)	19 (2.71)	28 (2.80)
2. พี่น้องหรือญาติ	27 (9.00)	90 (12.86)	117 (11.70)
3. เพื่อน	141 (47.00)	256 (36.57)	397 (39.70)
4. คนเดียว	111 (37.00)	285 (40.71)	396 (39.60)
5. เพื่อนที่ไม่รู้จักทางอินเทอร์เน็ต	12 (4.00)	24 (3.43)	36 (3.60)
6. ไม่เคยเล่นเกม	0 (0.00)	26 (3.71)	26 (2.60)
รวม	300 (100.00)	700 (100.00)	1,000 (100.00)

ที่มา : จากการสำรวจ

4.3.6 จำนวนวันที่เล่นเกมในระยะเวลา 1 สัปดาห์

ในการศึกษาถึงจำนวนวันที่กลุ่มเยาวชนกลุ่มตัวอย่างเล่นเกมในระยะเวลา 1 สัปดาห์ พบว่า ในภาพรวมเยาวชนกลุ่มตัวอย่างส่วนใหญ่เล่นเกมเพียง 2 วันต่อสัปดาห์ คิดเป็นร้อยละ 22.72 ของเยาวชนกลุ่มตัวอย่างทั้งหมด รองลงมา คือ 7 วันต่อสัปดาห์ คิดเป็นร้อยละ 17.23 ของเยาวชนกลุ่มตัวอย่างทั้งหมด และ 3 วันต่อสัปดาห์ คิดเป็นร้อยละ 15.36 ของเยาวชนกลุ่มตัวอย่างทั้งหมด ตามลำดับ โดยมีรายละเอียดดังนี้ (ตารางที่ 4.38)

เด็กติดเกมส์ ส่วนใหญ่เล่นเกม 7 วันต่อสัปดาห์ คิดเป็นร้อยละ 40.65 ของเด็กติดเกมส์ทั้งหมด รองลงมา คือ 5 วัน คิดเป็นร้อยละ 26.98 ของเด็กติดเกมส์ทั้งหมด และ 6 วันต่อสัปดาห์ คิดเป็นร้อยละ 17.99 ของเด็กติดเกมส์ทั้งหมด ตามลำดับ

เด็กไม่ติดเกมส์ ส่วนใหญ่เล่นเกม 2 วันต่อสัปดาห์ คิดเป็นร้อยละ 34.23 ของเด็กไม่ติดเกมส์ทั้งหมด รองลงมา คือ 3 วัน คิดเป็นร้อยละ 22.56 ของเด็กไม่ติดเกมส์ทั้งหมด และ 1 วัน คิดเป็นร้อยละ 20.46 ของเด็กไม่ติดเกมส์ทั้งหมด ตามลำดับ

ตารางที่ 4.38 จำนวนวันที่เล่นเกมในระยะเวลา 1 สัปดาห์

จำนวนวัน	เด็กติดเกมส์ (ร้อยละ)		เด็กไม่ติดเกมส์ (ร้อยละ)		รวม (ร้อยละ)	
1 วัน	0	(0.00)	107	(20.46)	107	(13.36)
2 วัน	3	(1.08)	179	(34.23)	182	(22.72)
3 วัน	5	(1.80)	118	(22.56)	123	(15.36)
4 วัน	32	(11.51)	30	(5.74)	62	(7.74)
5 วัน	75	(26.98)	29	(5.54)	104	(12.98)
6 วัน	50	(17.99)	9	(1.72)	59	(7.37)
7 วัน	113	(40.65)	25	(4.78)	138	(17.23)
ไม่เคยเล่นเกมส์	0	(0.00)	26	(4.97)	26	(3.25)
รวม	278	(100.00)	523	(100.00)	801	(100.00)

ที่มา : จากการสำรวจ

หมายเหตุ : ไม่ตอบ 199 คน

4.3.7 สาเหตุหรือแรงจูงใจที่ทำให้เล่นเกมส์

ในการศึกษาสาเหตุหรือแรงจูงใจที่ทำให้เล่นเกมส์ของเยาวชนกลุ่มตัวอย่าง จากกลุ่มตัวอย่างที่ระบุสาเหตุหรือแรงจูงใจ พบว่า ในภาพรวม สาเหตุและแรงจูงใจส่วนใหญ่ที่ทำให้เยาวชนกลุ่มตัวอย่างเล่นเกมส์ มากกว่าร้อยละ 50 ของกลุ่มตัวอย่างทั้งหมด คือ (ตารางที่ 4.39)

- ความสนุกสนานเพลิดเพลินที่ได้รับจากการเล่นเกมส์
- ความรู้สึกเบื่อ
- ว่าง ไม่รู้จะทำอะไร
- ได้ฝึกสมอง
- รูปแบบของเกมส์น่าสนใจ สมจริง สวยงาม
- หาที่เล่นได้ง่าย
- เพื่อระบายความเครียด หงุดหงิด
- ความทันสมัยของเทคโนโลยี
- เล่นตามเพื่อนหรือคนใกล้ชิด
- มีอิสระทางความคิดสูง
- เป็นเกมส์ที่มีคนเล่นกันเยอะ
- อยากลอง

เด็กติดเกมส์ พบว่า สาเหตุและแรงจูงใจส่วนใหญ่ที่ทำให้เด็กติดเกมส์เล่นเกมส์มากกว่าร้อยละ 50 ของกลุ่มตัวอย่างเด็กติดเกมส์ คือ

- สนุกสนาน เพลิดเพลิน
- ว่าง ไม่รู้จะทำอะไร
- รู้สึกเบื่อ
- ได้ฝึกสมอง
- รูปแบบของเกมส์น่าสนใจ สมจริง สวยงาม
- หาที่เล่นเกมส์ได้ง่าย
- เป็นเกมส์ที่มีคนเล่นกันเยอะ
- ความทันสมัยของเทคโนโลยี
- ระบายความเครียด หงุดหงิด
- เป็นคนชอบเล่นเกมส์
- เล่นตามเพื่อน/คนใกล้ตัว
- มีอิสระทางความคิดสูง
- อยากเอาชนะคู่ต่อสู้/อยากผ่านด่าน/เล่นให้ชนะเกมส์
- อยากลอง
- ต้องการสะสมแต้มในเกมส์
- เห็นในสื่อต่างๆ เช่น หนังสือเกมส์ TV

เด็กไม่ติดเกมส์ พบว่าสาเหตุและแรงจูงใจส่วนใหญ่ที่ทำให้เด็กไม่ติดเกมส์เล่นเกมส์มากกว่าร้อยละ 50 ของกลุ่มตัวอย่างเด็กไม่ติดเกมส์ คือ

- สนุกสนาน เพลิดเพลิน
- รู้สึกเบื่อ
- ว่าง ไม่รู้จะทำอะไร
- ได้ฝึกสมอง
- รูปแบบของเกมส์น่าสนใจ สมจริง สวยงาม
- หาที่เล่นเกมส์ได้ง่าย
- ระบายความเครียด หงุดหงิด

- เล่นตามเพื่อน/คนใกล้ตัว
- มีอิสระทางความคิดสูง
- ความทันสมัยของเทคโนโลยี

ตารางที่ 4.39 สาเหตุหรือแรงจูงใจที่ทำให้เล่นเกมส์

สาเหตุหรือแรงจูงใจ	เด็กติดเกมส์ (ร้อยละ)		เด็กไม่ติดเกมส์ (ร้อยละ)		รวม (ร้อยละ)	
1. ว่าง ไม่รู้จะทำอะไร	272	(90.67)	559	(79.86)	831	(83.10)
2. รู้สึกเบื่อ	261	(87.00)	571	(81.57)	832	(83.20)
3. ระบายความเครียด หงุดหงิด	212	(70.67)	392	(56.00)	604	(60.40)
4. ไม่ชอบเรียนหนังสือ	79	(26.33)	81	(11.57)	160	(16.00)
5. อยากลอง	180	(60.00)	331	(47.29)	511	(51.10)
6. เล่นตามเพื่อน/คนใกล้ตัว	198	(66.00)	387	(55.29)	585	(58.50)
7. ถูกบังคับให้เล่น	27	(9.00)	33	(4.71)	60	(6.00)
8. ทะเลาะกับครอบครัว	32	(10.67)	34	(4.86)	66	(6.60)
9. พ่อแม่ไม่ว่าอะไร	143	(47.67)	252	(36.00)	395	(39.50)
10. ปรารถนาพ่อแม่	30	(10.00)	22	(3.14)	52	(5.20)
11. ไม่มีเพื่อน ทำกิจกรรมอื่นๆ	86	(28.67)	171	(24.43)	257	(25.70)
12. เล่นตามเพื่อน ตามแฟชั่น	139	(46.33)	236	(33.71)	375	(37.50)
13. เล่นกับคนในครอบครัว	118	(39.33)	226	(32.29)	344	(34.40)
14. สนุกสนาน เพลิดเพลิน	281	(93.67)	622	(88.86)	903	(90.30)
15. เห็นในสื่อต่างๆ เช่น หนังสือเกมส์ TV	170	(56.67)	307	(43.86)	477	(47.70)
16. เป็นเกมส์ที่มีคนเล่นกันเยอะ	213	(71.00)	338	(48.29)	551	(55.10)
17. หาที่เล่นเกมส์ได้ง่าย	220	(73.33)	406	(58.00)	626	(62.60)
18. รูปแบบของเกมส์น่าสนใจ สมจริง สวยงาม	229	(76.33)	493	(70.43)	722	(72.20)
19. มีเงินเล่นเกมส์เยอะ	82	(27.33)	74	(10.57)	156	(15.60)
20. มีอิสระทางความคิดสูง	194	(64.67)	381	(54.43)	575	(57.50)
21. อยากเอาชนะคู่ต่อสู้/อยากผ่านด่าน/ เล่นให้ชนะเกมส์	182	(60.67)	265	(37.86)	447	(44.70)
22. ต้องการสะสมแต้มในเกมส์	171	(57.00)	252	(36.00)	423	(42.30)
23. ความทันสมัยของเทคโนโลยี	213	(71.00)	378	(54.00)	591	(59.10)

ตารางที่ 4.39 (ต่อ)

สาเหตุหรือแรงจูงใจ	เด็กติดเกมส์ (ร้อยละ)		เด็กไม่ติดเกมส์ (ร้อยละ)		รวม (ร้อยละ)	
24. มีร้านเกมส์ให้เล่นเยอะ	138	(46.00)	168	(24.00)	306	(30.60)
25. เป็นคนชอบเล่นเกม	205	(68.33)	222	(31.71)	427	(42.70)
26. ได้ฝึกสมอง	246	(82.00)	543	(77.57)	789	(78.90)
27. หารายได้จากการเล่นเกม	78	(26.00)	79	(11.29)	157	(15.70)
28. สามารถสวมบทบาทเป็นตัวละคร อะไรก็ได้ในเกม	98	(32.67)	137	(19.57)	235	(23.50)

ที่มา : จากการสำรวจ

หมายเหตุ : การคำนวณค่าร้อยละในเด็กติดเกมส์ คำนวณจากจำนวน 300 คน ในเด็กไม่ติดเกมส์จำนวน 700 คนและจำนวนรวมทั้งหมดจำนวน 1,000 คน

4.3.8 ช่วงเวลาที่เล่นเกมในช่วงปิดเทอม

ในภาพรวมของช่วงเวลาที่เล่นเกมในช่วงปิดเทอม พบว่า **ในวันจันทร์ – ศุกร์** เยาวชนกลุ่มตัวอย่างส่วนใหญ่เล่นเกมในช่วงเวลา 18.01 – 24.00 น. คิดเป็นร้อยละ 40.36 ของเยาวชนกลุ่มตัวอย่างทั้งหมด รองลงมาคือ ช่วงเวลา 12.01 – 18.00 น. คิดเป็นร้อยละ 29.25 ของเยาวชนกลุ่มตัวอย่างทั้งหมด และไม่ได้เล่นเกมในช่วงวันธรรมดา คิดเป็นร้อยละ 19.97 ของเยาวชนกลุ่มตัวอย่างทั้งหมด ตามลำดับ **ในวันเสาร์ – อาทิตย์ และวันหยุดชดเชย** พบว่า เยาวชนกลุ่มตัวอย่างส่วนใหญ่เล่นเกมในช่วงเวลา 18.01 – 24.00 น. คิดเป็นร้อยละ 38.38 ของเยาวชนกลุ่มตัวอย่างทั้งหมด รองลงมาคือ ช่วงเวลา 12.01 – 18.00 น. คิดเป็นร้อยละ 34.53 ของเยาวชนกลุ่มตัวอย่างทั้งหมด และไม่ได้เล่นเกมในช่วงวันเสาร์ – อาทิตย์ และวันหยุดชดเชย คิดเป็นร้อยละ 13.80 ของเยาวชนกลุ่มตัวอย่างทั้งหมด ตามลำดับ ดังนี้ (ตารางที่ 4.40)

เด็กติดเกมส์ พบว่า **ในวันจันทร์ – วันศุกร์** เด็กติดเกมส์ส่วนใหญ่จะเล่นเกมในช่วงเวลา 18.01 – 24.00 น. คิดเป็นร้อยละ 55.95 ของเด็กติดเกมส์ทั้งหมด รองลงมา คือ ช่วงเวลา 12.01 – 18.00 น. คิดเป็นร้อยละ 34.43 ของเด็กติดเกมส์ทั้งหมด และช่วงเวลา 06.00 น. – 12.00 น. คิดเป็นร้อยละ 5.32 ของเด็กติดเกมส์ทั้งหมด ตามลำดับ **ในวันเสาร์ – อาทิตย์ และวันหยุดชดเชย** พบว่า เด็กติดเกมส์ส่วนใหญ่เล่นเกมในช่วงเวลา 18.01 น. – 24.00 น. คิดเป็นร้อยละ 50.59 ของเด็กติดเกมส์ทั้งหมด รองลงมา คือ ช่วงเวลา 12.01 น. – 18.00 น. คิดเป็นร้อยละ 38.24 ของเด็กติดเกมส์ทั้งหมด และช่วงเวลา 24.01 น. – 06.00 น. คิดเป็นร้อยละ 6.18 ของเด็กติดเกมส์ทั้งหมด ตามลำดับ

เด็กไม่ติดเกมส์ พบว่า **ในวันจันทร์ – วันศุกร์** เด็กไม่ติดเกมส์ส่วนใหญ่จะเล่นเกมในระยะเวลา 18.01 น. – 24.00 น. คิดเป็นร้อยละ 32.23 ของเด็กไม่ติดเกมส์ทั้งหมด รองลงมาคือ ไม่ได้เล่นเกมในวันธรรมดา คิดเป็นร้อยละ 30.38 ของเด็กไม่ติดเกมส์ทั้งหมด และช่วงเวลา 12.01 น. – 18.00 น. คิดเป็นร้อยละ 26.55 ของเด็กไม่ติดเกมส์ทั้งหมด ตามลำดับ **ในวันเสาร์ – อาทิตย์ และวันหยุดนขัตฤกษ์** พบว่า เด็กไม่ติดเกมส์ส่วนใหญ่เล่นเกมในระยะเวลา 12.01 น. – 18.00 น. คิดเป็นร้อยละ 32.52 ของเด็กไม่ติดเกมส์ทั้งหมด รองลงมา คือ ช่วงเวลา 18.01 น. – 24.00 น. คิดเป็นร้อยละ 31.74 ของเด็กไม่ติดเกมส์ทั้งหมด และ ไม่ได้เล่นเกมในช่วงวันเสาร์ – อาทิตย์ และวันหยุดนขัตฤกษ์ คิดเป็นร้อยละ 21.29 ของเด็กไม่ติดเกมส์ทั้งหมด ตามลำดับ

ตารางที่ 4.40 ช่วงเวลาที่เล่นเกมในช่วงปิดเทอม

ช่วงเวลา	เด็กติดเกมส์ (ร้อยละ)		เด็กไม่ติดเกมส์ (ร้อยละ)		รวม (ร้อยละ)	
วันจันทร์ – วันศุกร์						
ไม่ได้เล่นเกมวันธรรมดา	0	(0.00)	230	(30.38)	230	(19.97)
ช่วงเวลา 06.00 น. – 12.00 น.	21	(5.32)	40	(5.28)	61	(5.30)
ช่วงเวลา 12.01 น. – 18.00 น.	136	(34.43)	201	(26.55)	337	(29.25)
ช่วงเวลา 18.01 น. – 24.00 น.	221	(55.95)	244	(32.23)	465	(40.36)
ช่วงเวลา 24.01 น. – 06.00 น.	17	(4.30)	16	(2.11)	33	(2.86)
ไม่เคยเล่นเกม	0	(0.00)	26	(3.43)	26	(2.26)
รวม	395	(100.00)	757	(100.00)	1,152	(100.00)
วันเสาร์ – อาทิตย์/วันหยุดนขัตฤกษ์						
ไม่ได้เล่นเกมวันหยุด	0	(0.00)	165	(21.29)	165	(13.80)
ช่วงเวลา 06.00 น. – 12.00 น.	21	(4.99)	59	(7.61)	80	(6.69)
ช่วงเวลา 12.01 น. – 18.00 น.	161	(38.24)	252	(32.52)	413	(34.53)
ช่วงเวลา 18.01 น. – 24.00 น.	213	(50.59)	246	(31.74)	459	(38.38)
ช่วงเวลา 24.01 น. – 06.00 น.	26	(6.18)	27	(3.48)	53	(4.43)
ไม่เคยเล่นเกม	0	(0.00)	26	(3.35)	26	(2.17)
รวม	421	(100.00)	775	(100.00)	1,196	(100.00)

ที่มา : จากการสำรวจ

หมายเหตุ : สามารถตอบได้มากกว่า 1 ข้อ

4.3.9 ช่วงเวลาที่เล่นเกมสกีในช่วงเปิดเทอม

ในภาพรวมของช่วงเวลาที่เล่นเกมสกีในช่วงเปิดเทอม พบว่า **ในวันจันทร์ – ศุกร์** เยาวชนกลุ่มตัวอย่างส่วนใหญ่เล่นเกมสกีในช่วงเวลา 18.01 – 24.00 น. คิดเป็นร้อยละ 47.56 ของเยาวชนกลุ่มตัวอย่างทั้งหมด รองลงมาคือ ไม่ได้เล่นเกมสกีในวันจันทร์ – ศุกร์ คิดเป็นร้อยละ 29.83 ของเยาวชนกลุ่มตัวอย่างทั้งหมด และ ช่วงเวลา 12.01 – 18.00 น. คิดเป็นร้อยละ 14.45 ของเยาวชนกลุ่มตัวอย่างทั้งหมด ตามลำดับ **ในวันเสาร์ – อาทิตย์ และวันหยุดนขัตฤกษ์** พบว่า เยาวชนกลุ่มตัวอย่างส่วนใหญ่เล่นเกมสกีในช่วงเวลา 18.01 – 24.00 น. คิดเป็นร้อยละ 40.82 ของเยาวชนกลุ่มตัวอย่างทั้งหมด รองลงมาคือ ช่วงเวลา 12.01 – 18.00 น. คิดเป็นร้อยละ 30.06 ของเยาวชนกลุ่มตัวอย่างทั้งหมด และไม่ได้เล่นเกมสกีในวันเสาร์ – อาทิตย์ และวันหยุดนขัตฤกษ์ คิดเป็นร้อยละ 15.88 ของเยาวชนกลุ่มตัวอย่างทั้งหมด ตามลำดับ ซึ่งมี โดยมีรายละเอียดดังนี้ (ตารางที่ 4.41)

เด็กติดเกมสกี พบว่า **ในวันจันทร์ – วันศุกร์** เด็กติดเกมสกีส่วนใหญ่จะเล่นเกมสกีในช่วงเวลา 18.01 – 24.00 น. คิดเป็นร้อยละ 73.02 ของเด็กติดเกมสกีทั้งหมด รองลงมา คือ ช่วงเวลา 12.01 – 18.00 น. คิดเป็นร้อยละ 17.60 ของเด็กติดเกมสกีทั้งหมด และ ช่วงเวลา 24.01 น. – 06.00 น. คิดเป็นร้อยละ 5.57 ของเด็กติดเกมสกีทั้งหมด ตามลำดับ **ในวันเสาร์ – อาทิตย์ และวันหยุดนขัตฤกษ์** พบว่า เด็กติดเกมสกีส่วนใหญ่เล่นเกมสกีในช่วงเวลา 18.01 – 24.00 น. คิดเป็นร้อยละ 52.97 ของเด็กติดเกมสกีทั้งหมด รองลงมา คือ ช่วงเวลา 12.01 น. – 18.00 น. คิดเป็นร้อยละ 34.20 ของเด็กติดเกมสกีทั้งหมด และ ช่วงเวลา 06.00 น. – 12.00 น.คิดเป็นร้อยละ 5.46 ของเด็กติดเกมสกีทั้งหมด ตามลำดับ

เด็กไม่ติดเกมสกี พบว่า **ในวันจันทร์ – วันศุกร์** เด็กไม่ติดเกมสกีส่วนใหญ่จะไม่เล่นเกมสกีในวันจันทร์ – ศุกร์ คิดเป็นร้อยละ 43.86 ของเด็กไม่ติดเกมสกีทั้งหมด รองลงมาคือ ช่วงเวลา 18.01 น. – 24.00 น. คิดเป็นร้อยละ 35.59 ของเด็กไม่ติดเกมสกีทั้งหมด และ ช่วงเวลา 12.01 น. – 18.00 น. คิดเป็นร้อยละ 12.97 ของเด็กไม่ติดเกมสกีทั้งหมด ตามลำดับ **ในวันเสาร์ – อาทิตย์ และวันหยุดนขัตฤกษ์** พบว่า เด็กไม่ติดเกมสกีส่วนใหญ่เล่นเกมสกีในช่วงเวลา 18.01 น. – 24.00 น. คิดเป็นร้อยละ 34.00 ของเด็กไม่ติดเกมสกีทั้งหมด รองลงมา คือ ช่วงเวลา 12.01 น. – 18.00 น. คิดเป็นร้อยละ 27.73 ของเด็กไม่ติดเกมสกีทั้งหมด และ ไม่ได้เล่นเกมสกี คิดเป็นร้อยละ 24.80 ของเด็กไม่ติดเกมสกีทั้งหมด ตามลำดับ

ตารางที่ 4.41 ช่วงเวลาที่เล่นเกมสในช่วงเปิดเทอม

ช่วงเวลา	เด็กติดเกมส์		เด็กไม่ติดเกมส์		รวม	
	ร้อยละ		ร้อยละ		ร้อยละ	
วันจันทร์ – วันศุกร์						
ไม่ได้เล่นเกมส์	0	(0.00)	318	(43.86)	318	(29.83)
ช่วงเวลา 06.00 น. – 12.00 น.	13	(3.81)	15	(2.07)	28	(2.63)
ช่วงเวลา 12.01 น. – 18.00 น.	60	(17.60)	94	(12.97)	154	(14.45)
ช่วงเวลา 18.01 น. – 24.00 น.	249	(73.02)	258	(35.59)	507	(47.56)
ช่วงเวลา 24.01 น. – 06.00 น.	19	(5.57)	14	(1.93)	33	(3.10)
ไม่เคยเล่นเกมส์	0	(0.00)	26	(3.59)	26	(2.44)
รวม	314	(100.00)	725	(100.00)	1,066	(100.00)
วันเสาร์ – อาทิตย์/วันหยุดนชัตฤกษ์						
ไม่ได้เล่นเกมส์	0	(0.00)	186	(24.80)	186	(15.88)
ช่วงเวลา 06.00 น. – 12.00 น.	23	(5.46)	59	(7.87)	82	(7.00)
ช่วงเวลา 12.01 น. – 18.00 น.	144	(34.20)	208	(27.73)	352	(30.06)
ช่วงเวลา 18.01 น. – 24.00 น.	223	(52.97)	255	(34.00)	478	(40.82)
ช่วงเวลา 24.01 น. – 06.00 น.	31	(7.36)	16	(2.13)	47	(4.01)
ไม่เคยเล่นเกมส์	0	(0.00)	26	(3.47)	26	(2.22)
รวม	421	(100.00)	750	(100.00)	1,171	(100.00)

ที่มา : จากการสำรวจ

หมายเหตุ : สามารถตอบได้มากกว่า 1 ข้อ

4.3.10 วิธีการเลือกเล่นเกมส

ในภาพรวมของวิธีการเลือกเล่นเกมสของกลุ่มเยาวชนตัวอย่าง พบว่า ส่วนใหญ่เยาวชนกลุ่มตัวอย่างเลือกเล่นเกมสตามความชอบของประเภทเกมส์ คิดเป็นร้อยละ 39.29 ของเยาวชนกลุ่มตัวอย่างทั้งหมด รองลงมา คือ เลือกเล่นเกมสตามเนื้อหาและวิธีการเล่นเกมส คิดเป็นร้อยละ 27.11 ของเยาวชนกลุ่มตัวอย่างทั้งหมด และ เลือกเล่นเกมสตามความเป็นที่นิยมของตลาดหรือกลุ่มเพื่อน คิดเป็นร้อยละ 14.94 ของเยาวชนกลุ่มตัวอย่างทั้งหมด ตามลำดับ โดยมีรายละเอียดดังนี้ (ตารางที่ 4.42)

เด็กติดเกมส์ ส่วนใหญ่เลือกเล่นเกมสตามความชอบของประเภทเกมส์ คิดเป็นร้อยละ 37.92 ของเด็กติดเกมส์ทั้งหมด รองลงมา คือ เลือกเล่นเกมสตามเนื้อหาและวิธีการเล่นเกมส

เกมส์ คิดเป็นร้อยละ 25.22 ของเด็กติดเกมส์ทั้งหมด และ เลือกเล่นเกมตามความเป็นที่นิยมของตลาดหรือกลุ่มเพื่อน คิดเป็นร้อยละ 19.14 ของเด็กติดเกมส์ทั้งหมด ตามลำดับ

เด็กไม่ติดเกมส์ ส่วนใหญ่เลือกเล่นเกมตามความชอบของประเภทเกมส์ คิดเป็นร้อยละ 39.98 ของเด็กไม่ติดเกมส์ทั้งหมด รองลงมา คือ เลือกเล่นเกมตามเนื้อหาและวิธีการเล่นเกม คิดเป็นร้อยละ 28.07 ของเด็กไม่ติดเกมส์ทั้งหมด และเลือกเล่นเกมตามความเป็นที่นิยมของตลาดหรือกลุ่มเพื่อน คิดเป็นร้อยละ 12.82 ของเด็กไม่ติดเกมส์ทั้งหมด ตามลำดับ

ตารางที่ 4.42 การเลือกเล่นเกม

การเลือกเล่นเกม	เด็กติดเกมส์ (ร้อยละ)	เด็กไม่ติดเกมส์ (ร้อยละ)	รวม (ร้อยละ)
1. เลือกเล่นเกมตามความชอบของประเภทของเกมส์	212 (37.92)	443 (39.98)	655 (39.29)
2. เลือกเล่นเกมตามเนื้อหาและวิธีการเล่นของเกมส์	141 (25.22)	311 (28.07)	452 (27.11)
3. เลือกเล่นเกมตามความเป็นที่นิยมของตลาด/กลุ่มเพื่อน	107 (19.14)	142 (12.82)	249 (14.94)
4. เลือกเล่นเกมที่ได้รับอนุญาต/เห็นชอบจากผู้ปกครอง	25 (4.47)	66 (5.96)	91 (5.46)
5. เลือกเล่นเกมตามการแนะนำของคนอื่น	27 (4.83)	40 (3.61)	67 (4.02)
6. เลือกเล่นเกมตามคำแนะนำของสื่อ เช่น โทรทัศน์และอินเทอร์เน็ต	47 (8.41)	80 (7.22)	127 (7.62)
7. ไม่เคยเล่นเกม	0 (0.00)	26 (2.35)	26 (1.56)
รวม	559 (100.00)	1,082 (100.00)	1,641 (100.00)

ที่มา : จากการสำรวจ

หมายเหตุ : สามารถตอบได้มากกว่า 1 ข้อ

4.3.11 ประเภทเกมส์ที่ชอบเล่น

ในภาพรวมของการศึกษาประเภทเกมส์ที่เยาวชนกลุ่มตัวอย่างชอบเล่น พบว่า ส่วนใหญ่ชอบเล่นเกมแอ็คชั่น (Action Game) คิดเป็นร้อยละ 17.80 ของเยาวชนกลุ่มตัวอย่างทั้งหมด รองลงมา คือ เกมส์ที่มีลักษณะเป็นการแสดงบทบาทอย่างใดอย่างหนึ่ง (Role-playing Game หรือ RPG Game) คิดเป็นร้อยละ 16.40 ของเยาวชนกลุ่มตัวอย่างทั้งหมด และเกมส์ผจญภัย (Adventure Game) คิดเป็นร้อยละ 16.20 ของเยาวชนกลุ่มตัวอย่างทั้งหมด ตามลำดับ โดยมีรายละเอียดดังนี้ (ตารางที่ 4.43)

เด็กติดเกมส์ ส่วนใหญ่ชอบเล่นเกมที่มีลักษณะเป็นการแสดงบทบาทอย่างใดอย่างหนึ่ง (Role-playing Game หรือ RPG Game) คิดเป็นร้อยละ 25.00 ของเด็กติดเกมส์ทั้งหมด รองลงมา คือ เกมส์แอ็คชั่น (Action Game) คิดเป็นร้อยละ 23.67 ของเด็กติดเกมส์ทั้งหมด และเกมส์ยิงต่อสู้ (Shooting Game) คิดเป็นร้อยละ 11.67 ของเด็กติดเกมส์ทั้งหมดตามลำดับ

เด็กไม่ติดเกมส์ ส่วนใหญ่ชอบเล่นเกมผจญภัย (Adventure Game) คิดเป็นร้อยละ 19.29 ของเด็กไม่ติดเกมส์ทั้งหมด รองลงมา คือ เกมส์แอ็คชั่น (Action Game) คิดเป็นร้อยละ 15.29 ของเด็กไม่ติดเกมส์ทั้งหมด และเกมส์ที่มีลักษณะเป็นการแสดงบทบาทอย่างใดอย่างหนึ่ง (Role-playing Game หรือ RPG Game) คิดเป็นร้อยละ 12.71 ของเด็กไม่ติดเกมส์ทั้งหมดตามลำดับ

ตารางที่ 4.43 ประเภทเกมส์ที่ชอบเล่น

เกมส์ที่ชอบเล่น	เด็กติดเกมส์ (ร้อยละ)	เด็กไม่ติดเกมส์ (ร้อยละ)	รวม (ร้อยละ)
1. เกมส์แอ็คชั่น (Action Game)	71 (23.67)	107 (15.29)	178 (17.80)
2. เกมส์ที่มีลักษณะเป็นการแสดงบทบาทอย่างใดอย่างหนึ่ง (Role-playing Game หรือ RPG Game)	75 (25.00)	89 (12.71)	164 (16.40)
3. เกมส์ยิงต่อสู้ (Shooting Game)	35 (11.67)	75 (10.71)	110 (11.00)
4. เกมส์ผจญภัย (Adventure Game)	27 (9.00)	135 (19.29)	162 (16.20)
5. เกมส์จำลองสถานการณ์ (Simulation Game)	32 (10.67)	67 (9.57)	99 (9.90)
6. เกมส์กีฬา (Sports Game)	17 (5.67)	57 (8.14)	74 (7.40)
7. เกมส์ปริศนา (Puzzle Game)	9 (3.00)	55 (7.86)	64 (6.40)
8. เกมส์เข้าจังหวะ (Rhythm action game)	26 (8.67)	48 (6.86)	74 (7.40)
9. เกมส์ฝึกสมองเสริมความรู้ (Education Game)	8 (2.67)	41 (5.86)	49 (4.90)
10. ไม่เล่นเกม	0 (0.00)	26 (3.71)	26 (2.60)
รวม	300 (100.00)	700 (100.00)	1,000 (100.00)

ที่มา : จากการสำรวจ

4.3.12 กิจกรรมที่ชอบทำมากที่สุด

ในภาพรวมของกิจกรรมที่ชอบทำมากที่สุด พบว่า เยาวชนกลุ่มตัวอย่างส่วนใหญ่ชอบเล่นเกม คิดเป็นร้อยละ 21.81 ของเยาวชนกลุ่มตัวอย่างทั้งหมด รองลงมาคือ ฟังเพลง คิดเป็นร้อยละ 19.80 ของเยาวชนกลุ่มตัวอย่างทั้งหมด และ ดูหนัง คิดเป็นร้อยละ 16.70 ของเยาวชนกลุ่มตัวอย่างทั้งหมด ตามลำดับ โดยมีรายละเอียดดังนี้ (ตารางที่ 4.44)

เด็กติดเกม พบว่า ส่วนใหญ่ชอบเล่นเกม คิดเป็นร้อยละ 42.67 ของเด็กติดเกมทั้งหมด รองลงมาคือ ฟังเพลง คิดเป็นร้อยละ 14.00 ของเด็กติดเกมทั้งหมด และ อ่านหนังสือหรือทำการบ้าน คิดเป็นร้อยละ 13.00 ของเด็กติดเกมทั้งหมด ตามลำดับ

เด็กไม่ติดเกม พบว่า ส่วนใหญ่ชอบฟังเพลง คิดเป็นร้อยละ 22.29 ของเด็กไม่ติดเกมทั้งหมด รองลงมาคือ ดูหนัง คิดเป็นร้อยละ 18.57 ของเด็กไม่ติดเกมทั้งหมด และ เล่นกีฬา คิดเป็นร้อยละ 14.57 ของเด็กไม่ติดเกมทั้งหมด ตามลำดับ

ตารางที่ 4.44 กิจกรรมที่ชอบทำมากที่สุด

กิจกรรม	เด็กติดเกม (ร้อยละ)		เด็กไม่ติดเกม (ร้อยละ)		รวม (ร้อยละ)	
1. เล่นเกม	128	(42.67)	90	(12.86)	218	(21.80)
2. อ่านหนังสือ/ทำการบ้าน	39	(13.00)	95	(13.57)	134	(13.40)
3. เล่นกีฬา	29	(9.67)	102	(14.57)	131	(13.10)
4. ช็อปปิ้ง	13	(4.33)	58	(8.29)	71	(7.10)
5. เล่นกับสัตว์เลี้ยง	5	(1.67)	22	(3.14)	27	(2.70)
6. ดูหนัง	37	(12.33)	130	(18.57)	167	(16.70)
7. ฟังเพลง	42	(14.00)	156	(22.29)	198	(19.80)
8. เล่นดนตรี	7	(2.33)	47	(6.71)	54	(5.40)
รวม	300	(100.00)	700	(100.00)	1,000	(100.00)

ที่มา : จากการสำรวจ

4.3.13 การแบ่งเวลาในการเล่นเกมส์กับการเรียน การทำงาน

ในภาพรวมการแบ่งเวลาในการเล่นเกมส์กับการเรียน การทำงาน พบว่า ส่วนใหญ่มีการแบ่งเวลาระหว่างเล่นเกมและเรียน คิดเป็นร้อยละ 51.30 ของเยาวชนกลุ่มตัวอย่างทั้งหมด รองลงมาคือ ไม่มีการแบ่งเวลาระหว่างเล่นเกมและเรียน แล้วแต่จะทำอะไร คิดเป็น

ร้อยละ 27.90 ของเยาวชนกลุ่มตัวอย่างทั้งหมด และ ไม่ค่อยเล่นเกมส์ คิดเป็นร้อยละ 14.50 ของเยาวชนกลุ่มตัวอย่างทั้งหมด ตามลำดับ (ตารางที่ 4.45)

เด็กติดเกมส์ พบว่า ส่วนใหญ่ไม่มีการแบ่งเวลาระหว่างเล่นเกมส์และเรียน แล้วแต่ว่าอยากทำอะไร คิดเป็นร้อยละ 48.67 ของเด็กติดเกมส์ทั้งหมด รองลงมาคือมีการแบ่งเวลาระหว่างเล่นเกมส์และเรียน คิดเป็นร้อยละ 45.00 ของเด็กติดเกมส์ทั้งหมด และเล่นเกมส์อย่างเดียว คิดเป็นร้อยละ 6.33 ของเด็กติดเกมส์ทั้งหมด ตามลำดับ

เด็กไม่ติดเกมส์ พบว่า ส่วนใหญ่มีการแบ่งเวลาระหว่างเล่นเกมส์และเรียน คิดเป็นร้อยละ 54.00 ของเด็กไม่ติดเกมส์ทั้งหมด รองลงมาคือ ไม่ค่อยเล่นเกมส์ คิดเป็นร้อยละ 20.71 ของเด็กไม่ติดเกมส์ทั้งหมด และไม่มีการแบ่งเวลาระหว่างเล่นเกมส์และเรียน แล้วแต่ว่าอยากทำอะไร คิดเป็นร้อยละ 19.00 ของเด็กไม่ติดเกมส์ทั้งหมด ตามลำดับ

ตารางที่ 4.45 การแบ่งเวลาในการเล่นเกมส์กับการเรียน การงาน

กิจกรรม	เด็กติดเกมส์ (ร้อยละ)	เด็กไม่ติดเกมส์ (ร้อยละ)	รวม (ร้อยละ)
1. ไม่ค่อยได้เล่นเกมส์	0 (0.00)	145 (20.71)	145 (14.50)
2. เล่นเกมส์อย่างเดียว	19 (6.33)	18 (2.57)	37 (3.70)
3. ไม่มีการแบ่งเวลาระหว่างเล่นเกมส์และเรียน แล้วแต่ว่าอยากทำอะไร	146 (48.67)	133 (19.00)	279 (27.90)
4. มีการแบ่งเวลาระหว่างเล่นเกมส์และเรียน	135 (45.00)	378 (54.00)	513 (51.30)
5. ไม่เคยเล่นเกมส์	0 (0.00)	26 (3.71)	26 (2.60)
รวม	300 (100.00)	700 (100.00)	1,000 (100.00)

ที่มา : จากการสำรวจ

4.4 พฤติกรรมการใช้จ่ายเงิน

ในการวิเคราะห์ถึงพฤติกรรมการใช้จ่ายเงินของเยาวชนกลุ่มตัวอย่างจะพิจารณาจากแหล่งที่มาของเงินที่ใช้ในการเล่นเกมส์ ใช้จ่ายในการเล่นเกมส์ และการตัดสินใจเมื่อไม่มีเงินเล่นเกมส์ ดังนี้

4.4.1 แหล่งที่มาของเงินที่ใช้ในการเล่นเกมส์

ในภาพรวมของแหล่งที่มาของเงิน พบว่า ส่วนใหญ่ไม่ต้องเสียเงิน คิดเป็นร้อยละ 41.08 ของเยาวชนกลุ่มตัวอย่างทั้งหมด รองลงมา คือ เงินที่ใช้ในการเล่นเกมส์มาจากการขอ

ผู้ปกครอง คิดเป็นร้อยละ 34.70 ของเยาวชนกลุ่มตัวอย่างทั้งหมด และเงินที่ใช้ในการเล่นเกมส์มาจากเงินเก็บออม คิดเป็นร้อยละ 32.50 ของเยาวชนกลุ่มตัวอย่างทั้งหมด ตามลำดับ โดยมีรายละเอียดดังนี้ (ตารางที่ 4.46)

เด็กติดเกมส์ พบว่า ส่วนใหญ่เงินที่ใช้ในการเล่นเกมส์มาจากการขอผู้ปกครอง คิดเป็นร้อยละ 51.00 ของเด็กติดเกมส์ทั้งหมด รองลงมา คือเงินที่ใช้ในการเล่นเกมส์มาจากเงินเก็บออม คิดเป็นร้อยละ 33.33 ของเด็กติดเกมส์ทั้งหมด และไม่ต้องเสียเงิน คิดเป็นร้อยละ 30.00 ของเด็กติดเกมส์ทั้งหมด ตามลำดับ

เด็กไม่ติดเกมส์ พบว่า ส่วนใหญ่ไม่ต้องเสียเงิน คิดเป็นร้อยละ 45.85 ของเด็กไม่ติดเกมส์ทั้งหมด รองลงมา คือ เงินที่ใช้ในการเล่นเกมส์มาจากเงินเก็บออม คิดเป็นร้อยละ 32.14 ของเด็กไม่ติดเกมส์ทั้งหมด และ เงินที่ใช้ในการเล่นเกมส์มาจากการขอผู้ปกครอง คิดเป็นร้อยละ 27.69 ของเด็กไม่ติดเกมส์ทั้งหมด ตามลำดับ

ตารางที่ 4.46 แหล่งที่มาของเงินที่ใช้ในการเล่นเกมส์

แหล่งที่มาของเงินที่ใช้เล่นเกมส์	เด็กติดเกมส์ (ร้อยละ)	เด็กไม่ติดเกมส์ (ร้อยละ)	รวม (ร้อยละ)
1. การขอผู้ปกครอง	153 (51.00)	193 (27.69)	346 (34.70)
2. เงินเก็บออม	100 (33.33)	224 (32.14)	324 (32.50)
3. เงินจากการทำงานพิเศษ	27 (9.00)	67 (9.60)	94 (9.42)
4. เงินจากญาติ	13 (4.33)	14 (2.01)	27 (2.71)
5. จากการเล่นการพนัน	2 (0.67)	1 (0.14)	3 (0.30)
6. ไม่ต้องเสียเงิน	90 (30.00)	320 (45.85)	410 (41.08)
7. การขอเงินคนอื่น	3 (1.00)	5 (0.72)	8 (0.80)
รวม	388 (100.00)	824 (100.00)	1,212 (100.00)

ที่มา : จากการสำรวจ

หมายเหตุ : สามารถตอบได้มากกว่า 1 ข้อ

แหล่งที่มาของเงินที่ใช้ในการเล่นเกมส์พิจารณาจากกลุ่มตัวอย่างที่ตอบว่าใช่เท่านั้น และไม่นำกลุ่มตัวอย่างที่ไม่เคยเล่นเกมส์ จำนวน 26 ตัวอย่างมาพิจารณา

4.4.2 รายจ่ายในการเล่นเกมส์

ในการศึกษาถึงรายจ่ายในการเล่นเกมส์ *เด็กติดเกมส์* เด็กมักจะมีรายจ่ายในการเล่นเกมส์ในกรณีต่างๆ แตกต่างกันไป เช่น กรณีที่เล่นอยู่ที่บ้าน จะมีรายจ่ายจากค่าต่ออินเทอร์เน็ตที่บ้าน ประมาณ 500-600 บาทต่อเดือน หรือ ประมาณ 19 บาทต่อวัน แต่ถ้า เด็กบางคนไม่ได้เล่นที่บ้าน และมาเล่นที่ร้านเกมส์ จะมีรายจ่ายจากการเล่นที่ร้านเกมส์ อาทิเช่น ค่าบริการของร้าน ค่าขนม น้ำอัดลม ค่าบุหรี เป็นต้น และนอกนั้น เป็นรายจ่ายที่เด็กมักต้องจ่าย ไม่ว่าจะเล่นที่บ้านหรือนอกบ้าน เช่น ค่าบัตรเติมเงินออนไลน์ ค่าหนังสือ คู่มือการเล่นเกมส์ เป็นต้น โดยมีค่าเฉลี่ยรายจ่ายดังนี้ (ตารางที่ 4.47)

- ค่าต่ออินเทอร์เน็ตบ้านเฉลี่ย 18.97 บาทต่อวันหรือประมาณ 500-600 บาทต่อเดือน
- ค่าบริการของร้านอินเทอร์เน็ตเฉลี่ย 35.04 บาทต่อวัน
- จำนวนเงินที่ใช้ในการเล่นเกมส์จากตู้หยอดเหรียญเฉลี่ย 41.67 บาทต่อวัน
- ค่าใช้จ่ายในการเช่าเครื่องเล่นเกมส์ เช่น เพลสเตชันเฉลี่ย 50.00 บาทต่อวัน
- ค่าบัตรเติมเงินของเกมส์ออนไลน์เฉลี่ย 113.50 บาทต่อวัน
- ค่าขนม น้ำอัดลม ระหว่างเล่นเกมส์เฉลี่ย 27.31 บาทต่อวัน
- ค่าบุหรี ระหว่างเล่นเกมส์เฉลี่ย 20.50 บาทต่อวัน
- ค่าหนังสือหรือ CD ข้อมูลการเล่นเกมส์เฉลี่ย 82.50 บาทต่อวัน
- ค่าโทรศัพท์คุยถึงการเล่นเกมส์กับเพื่อนเฉลี่ย 22.50 บาทต่อวัน

ตารางที่ 4.47 รายจ่ายในการเล่นเกมส์

รายจ่าย	เด็กติดเกมส์	เด็กไม่ติดเกมส์
	ค่าเฉลี่ย	ค่าเฉลี่ย
1. ค่าต่ออินเทอร์เน็ตบ้าน (บาทต่อเดือน)	569.01	526.10
2. ค่าบริการของร้านอินเทอร์เน็ต (บาทต่อวัน)	35.04	23.10
3. จำนวนเงินที่ใช้ในการเล่นเกมส์จากตู้หยอดเหรียญ (บาทต่อวัน)	41.67	24.38
4. ค่าใช้จ่ายในการเช่าเครื่องเล่นเกมส์ เช่น เครื่องเพลสเตชัน(บาทต่อวัน)	50.00	20.00
5. ค่าบัตรเติมเงินของเกมส์ออนไลน์ (บาทต่อครั้ง/วัน)	113.50	52.00
6. ค่าขนม น้ำอัดลม ระหว่างเล่นเกมส์ (บาทต่อวัน)	27.31	32.00
7. ค่าบุหรี ระหว่างเล่นเกมส์ (บาทต่อวัน)	20.50	60.00
8. เล่นพนันกับเพื่อนหรือบุคคลอื่น (บาทต่อวัน)	-	-
9. ค่าหนังสือหรือ CD ข้อมูลการเล่นเกมส์ (บาทต่อครั้ง)	82.50	100.00
10.ค่าโทรศัพท์คุยถึงการเล่นเกมส์กับเพื่อน (บาทต่อครั้ง)	22.50	20.00

ที่มา : จากการสำรวจ

4.4.3 การตัดสินใจเมื่อไม่มีเงินเล่นเกม

ในภาพรวมของการตัดสินใจเมื่อไม่มีเงินเล่นเกม พบว่า ส่วนใหญ่ตัดสินใจไม่เล่น คิดเป็นร้อยละ 91.40 ของเยาวชนกลุ่มตัวอย่างทั้งหมด รองลงมาคือ ขอคนอื่น คิดเป็นร้อยละ 2.60 ของเยาวชนกลุ่มตัวอย่างทั้งหมด และหยิบยืม คิดเป็นร้อยละ 1.90 ของเยาวชนกลุ่มตัวอย่างทั้งหมด ตามลำดับ โดยมีรายละเอียดดังนี้ (ตารางที่ 4.48)

เด็กติดเกม พบว่า ส่วนใหญ่ตัดสินใจไม่เล่น คิดเป็นร้อยละ 90.00 ของเด็กติดเกมทั้งหมด รองลงมาคือหยิบยืม คิดเป็นร้อยละ 4.67 ของเด็กติดเกมทั้งหมด และขอคนอื่น คิดเป็นร้อยละ 3.33 ของเด็กติดเกมทั้งหมด ตามลำดับ

เด็กไม่ติดเกม พบว่าส่วนใหญ่ตัดสินใจไม่เล่น คิดเป็นร้อยละ 92.00 ของเด็กไม่ติดเกมทั้งหมด รองลงมาคือ ขอคนอื่น คิดเป็นร้อยละ 2.29 ของเด็กไม่ติดเกมทั้งหมด และทำงานหาเงิน คิดเป็นร้อยละ 1.14 ของเด็กไม่ติดเกมทั้งหมด ตามลำดับ

ตารางที่ 4.48 การตัดสินใจเมื่อไม่มีเงินเล่นเกม

การตัดสินใจ	เด็กติดเกม (ร้อยละ)		เด็กไม่ติดเกม (ร้อยละ)		รวม (ร้อยละ)	
1. ไม่เล่น	270	(90.00)	644	(92.00)	914	(91.40)
2. ขอคนอื่น	10	(3.33)	16	(2.29)	26	(2.60)
3. หยิบยืม	14	(4.67)	5	(0.71)	19	(1.90)
4. เอาของไปจำนำ	1	(0.33)	0	(0.00)	1	(0.10)
5. เอาของไปขาย	0	(0.00)	1	(0.14)	1	(0.10)
6. ทำงานหาเงิน	5	(1.67)	8	(1.14)	13	(1.30)
7. ไม่เคยเล่นเกม	0	(0.00)	26	(3.71)	26	(2.60)
รวม	300	(100.00)	700	(100.00)	1,000	(100.00)

ที่มา : จากการสำรวจ

4.5 ผลกระทบจากการเล่นเกมส์

ในการวิเคราะห์ถึงผลกระทบจากการเล่นเกมส์ของเยาวชนกลุ่มตัวอย่างจะพิจารณาจากผลกระทบจากการเล่นเกมส์ และความพึงพอใจที่ได้จากการเล่นเกมส์ โดยมีรายละเอียดดังนี้

4.5.1 ผลกระทบจากการติดเกมส์

จากการศึกษาในภาพรวม พบว่า ส่วนใหญ่เยาวชนกลุ่มตัวอย่างได้รับผลกระทบจากการเล่นเกมส์คือ การเสียสยตามากที่สุด คิดเป็นร้อยละ 68.60 ของเยาวชนกลุ่มตัวอย่างทั้งหมด รองลงมา คือ รับประทานอาหารไม่เป็นเวลาคิดเป็นร้อยละ 51.60 ของเยาวชนกลุ่มตัวอย่างทั้งหมด และทำให้นอนน้อยลง คิดเป็นร้อยละ 50.70 ของเยาวชนกลุ่มตัวอย่างทั้งหมด ตามลำดับ โดยมีรายละเอียดดังนี้ (ตารางที่ 4.49)

เด็กติดเกมส์ ส่วนใหญ่ได้รับผลกระทบจากการเล่นเกมส์ คือ เสียสยตามากที่สุด คิดเป็นร้อยละ 76.33 ของเด็กติดเกมส์ทั้งหมด รองลงมา คือ นอนน้อยลง คิดเป็นร้อยละ 68.00 ของเด็กติดเกมส์ทั้งหมด และรับประทานอาหารไม่เป็นเวลา คิดเป็นร้อยละ 64.67 ของเด็กติดเกมส์ทั้งหมด ตามลำดับ

เด็กไม่ติดเกมส์ ส่วนใหญ่ได้รับผลกระทบจากการเล่นเกมส์ คือ เสียสยตามากที่สุด คิดเป็นร้อยละ 65.29 ของเด็กไม่ติดเกมส์ทั้งหมด รองลงมา คือ รับประทานอาหารไม่เป็นเวลา คิดเป็นร้อยละ 46.00 ของเด็กไม่ติดเกมส์ทั้งหมด และ นอนน้อยลง คิดเป็นร้อยละ 43.29 ของเด็กไม่ติดเกมส์ทั้งหมด ตามลำดับ

ตารางที่ 4.49 ผลกระทบจากการติดเกมส์

ผลกระทบ	เด็กติดเกมส์ (ร้อยละ)		เด็กไม่ติดเกมส์ (ร้อยละ)		รวม (ร้อยละ)	
1. นอนน้อยลง	204	(68.00)	303	(43.29)	507	(50.70)
2. เสียสยตา	229	(76.33)	457	(65.29)	686	(68.60)
3. เครียดมากขึ้น	95	(31.67)	159	(22.71)	254	(25.40)
4. เล่นแล้วเลิกลาย ใช้เวลาเล่นนาน	179	(59.67)	226	(32.29)	405	(40.50)
5. เล่นการพนันในเกมส์	43	(14.33)	43	(6.14)	86	(8.60)
6. อารมณ์เสียง่าย หงุดหงิดที่เล่นไม่ได้ตั้งใจ	132	(44.00)	176	(25.14)	308	(30.80)
7. สิ้นเปลืองเงิน	178	(59.33)	300	(42.86)	478	(47.80)
8. ทะเลาะกับพ่อแม่	51	(17.00)	63	(9.00)	114	(11.40)

ตารางที่ 4.49 (ต่อ)

ผลกระทบ	เด็กติดเกมส์ (ร้อยละ)		เด็กไม่ติดเกมส์ (ร้อยละ)		รวม (ร้อยละ)	
9. เพื่อนน้อยลง	45	(15.00)	57	(8.14)	102	(10.20)
10. ไม่มีเวลาทำการบ้าน	135	(45.00)	255	(36.43)	390	(39.00)
11. ไม่มีเวลาอ่านหนังสือ	149	(49.67)	270	(38.57)	419	(41.90)
12. หนีเรียน	54	(18.00)	58	(8.29)	112	(11.20)
13. การเรียนตกต่ำ	95	(31.67)	139	(19.86)	234	(23.40)
14. สุขุมหรี	38	(12.67)	47	(6.71)	85	(8.50)
15. ดื่มเหล้า	36	(12.00)	47	(6.71)	83	(8.30)
16. เล่นการพนัน	28	(9.33)	28	(4.00)	56	(5.60)
17. ทะเลาะ ชกต่อยกับเพื่อน	25	(8.33)	33	(4.71)	58	(5.80)
18. มีหนี้สิน	42	(14.00)	41	(5.86)	83	(8.30)
19. รับประทานอาหารไม่เป็นเวลา	194	(64.67)	322	(46.00)	516	(51.60)
20. ไม่รับประทานอาหาร	100	(33.33)	139	(19.86)	239	(23.90)
21. ไม่มีเวลาออกกำลังกาย	166	(55.33)	218	(31.14)	384	(38.40)

ที่มา : จากการสำรวจ

หมายเหตุ : การคำนวณค่าร้อยละในเด็กติดเกมส์ คำนวณจากจำนวน 300 คน ในเด็กไม่ติดเกมส์จำนวน 700 คนและจำนวนรวมทั้งหมดจำนวน 1,000 คน

4.5.2 ความพึงพอใจที่ได้รับจากการเล่นเกม

จากการศึกษาในภาพรวม พบว่า เยาวชนกลุ่มตัวอย่างส่วนใหญ่ได้รับความสนุกสนานมากที่สุด คิดเป็นร้อยละ 92.30 ของเยาวชนกลุ่มตัวอย่างทั้งหมด รองลงมา คือ คลายเครียด คิดเป็นร้อยละ 90.70 ของเยาวชนกลุ่มตัวอย่างทั้งหมด และแก้เหงา คิดเป็นร้อยละ 82.70 ของเยาวชนกลุ่มตัวอย่างทั้งหมด ตามลำดับ โดยมีรายละเอียดดังนี้ (ตารางที่ 4.50)

เด็กติดเกมส์ ส่วนใหญ่ได้รับความสนุกสนานมากที่สุด คิดเป็นร้อยละ 96.67 ของเด็กติดเกมส์ทั้งหมด รองลงมา คือ คลายเครียด คิดเป็นร้อยละ 96.33 ของเด็กติดเกมส์ทั้งหมด และแก้เหงา คิดเป็นร้อยละ 85.67 ของเด็กติดเกมส์ทั้งหมด ตามลำดับ

เด็กไม่ติดเกมส์ ส่วนใหญ่ได้รับความสนุกสนานมากที่สุด คิดเป็นร้อยละ 90.43 ของเด็กไม่ติดเกมส์ทั้งหมด รองลงมา คือ คลายเครียด คิดเป็นร้อยละ 88.29 ของเด็กไม่ติดเกมส์ทั้งหมด และแก้เหงา คิดเป็นร้อยละ 81.43 ของเด็กไม่ติดเกมส์ทั้งหมด ตามลำดับ

ตารางที่ 4.50 ความพึงพอใจที่ได้รับจากการเล่นเกมส์

ความพึงพอใจที่ได้รับ	เด็กติดเกมส์ (ร้อยละ)	เด็กไม่ติดเกมส์ (ร้อยละ)	รวม (ร้อยละ)
1. คลายเครียด	289 (96.33)	618 (88.29)	907 (90.70)
2. แก้เหงา	257 (85.67)	570 (81.43)	827 (82.70)
3. รู้สึกพอใจในชีวิตของตน	183 (61.00)	350 (50.00)	533 (53.30)
4. ภาควุมิใจ	179 (59.67)	259 (37.00)	438 (43.80)
5. ได้ประสบการณ์ในการเล่นเกมส์	250 (83.33)	435 (62.14)	685 (68.50)
6. สนุกสนาน	290 (96.67)	633 (90.43)	923 (92.30)
7. มีเพื่อนมากขึ้น	202 (67.33)	338 (48.29)	540 (54.00)
8. มีทักษะในการเล่นมากขึ้น	254 (84.67)	467 (66.71)	721 (72.10)
9. ฉลาดขึ้น	193 (64.33)	343 (49.00)	536 (53.60)
10. ใช้คอมพิวเตอร์เป็นมากขึ้น	227 (75.67)	510 (72.86)	737 (73.70)
11. รู้สึกว่าตนเองมีคุณค่า เป็นที่ต้องการของคนอื่น	125 (41.67)	191 (27.29)	316 (31.60)

ที่มา : จากการสำรวจ

หมายเหตุ : การคำนวณค่าร้อยละในเด็กติดเกมส์ คำนวณจากจำนวน 300 คน ในเด็กไม่ติดเกมส์จำนวน 700 คนและจำนวนรวมทั้งหมดจำนวน 1,000 คน

4.6 ความคิดเห็นต่อการแก้ปัญหาเด็กติดเกมส์

ในภาพรวม พบว่า เยาวชนส่วนใหญ่ มากกว่าร้อยละ 70 มีความคิดเห็นว่า (ตารางที่ 4.51)

- ควรรณรงค์ให้พ่อแม่ผู้ปกครองใส่ใจต่อการเล่นเกมส์ของเด็ก
- ควรส่งเสริมให้เด็กมีการพัฒนาความสามารถจากการเล่นเกมส์ เช่น เป็นผู้ออกแบบเกมส์ สร้างเกมส์ใหม่ๆ
- ควรจัดระเบียบประเภทเกมส์ ร้านเกมส์ และเว็บไซต์ที่ไม่เหมาะสม
- ควรเร่งดำเนินการปราบปรามเกมส์ ร้านเกมส์ เว็บไซต์ที่ไม่เหมาะสม
- ควรรณรงค์ให้พ่อแม่ผู้ปกครองจัดกิจกรรมร่วมกันภายในครอบครัวมากขึ้น
- ควรส่งเสริมให้มีเวทีแสดงออกทางความคิด/ความสามารถของเด็ก เช่น การจัดแข่งขันเล่นเกมชิงรางวัล การแข่งขันร้องเพลง เป็นต้น

เด็กติดเกมส์ และเด็กไม่ติดเกมส์ พบว่า ส่วนใหญ่ มากกว่าร้อยละ 68 มีความคิดเห็นว่า

- ควรรณรงค์ให้พ่อแม่ผู้ปกครองใส่ใจต่อการเล่นเกมของเด็ก
- ควรส่งเสริมให้เด็กมีการพัฒนาความสามารถจากการเล่นเกม เช่น เป็นผู้ออกแบบเกมส์ สร้างเกมส์ใหม่ๆ
- ควรจัดระเบียบประเภทเกมส์ ร้านเกมส์ และเว็บไซต์ที่ไม่เหมาะสม
- ควรเร่งดำเนินการปราบปรามเกมส์ ร้านเกมส์ เว็บไซต์ที่ไม่เหมาะสม
- ควรรณรงค์ให้พ่อแม่ผู้ปกครองจัดกิจกรรมร่วมกันภายในครอบครัวมากขึ้น
- ควรส่งเสริมให้มีเวทีแสดงออกทางความคิด/ความสามารถของเด็ก เช่น การจัดแข่งขันเล่นเกมชิงรางวัล การแข่งขันร้องเพลง เป็นต้น

ตารางที่ 4.51 ความคิดเห็นต่อการแก้ปัญหาเด็กติดเกมส์

ความคิดเห็น	เด็กติดเกมส์				เด็กไม่ติดเกมส์				รวม			
	เห็นด้วย (ร้อยละ)	ไม่เห็นด้วย (ร้อยละ)	ไม่มีความคิดเห็น (ร้อยละ)	รวม (ร้อยละ)	เห็นด้วย (ร้อยละ)	ไม่เห็นด้วย (ร้อยละ)	ไม่มีความคิดเห็น (ร้อยละ)	รวม (ร้อยละ)	เห็นด้วย (ร้อยละ)	ไม่เห็นด้วย (ร้อยละ)	ไม่มีความคิดเห็น (ร้อยละ)	รวม (ร้อยละ)
1. ไม่ควรส่งเสริมให้เด็กเล่นเกมสไล	69 (23.00)	165 (55.00)	66 (22.00)	300 (100.00)	224 (32.00)	295 (42.14)	181 (25.86)	700 (100.00)	293 (29.30)	460 (46.00)	247 (24.70)	1,000 (100.00)
2. ควรณรงค์ให้พ่อแม่ผู้ปกครองใส่ใจต่อการเล่นเกมของเด็ก	220 (73.33)	31 (10.33)	49 (16.33)	300 (100.00)	575 (84.14)	42 (6.00)	83 (11.86)	700 (100.00)	795 (79.50)	73 (7.30)	132 (13.20)	1,000 (100.00)
3. ควรส่งเสริมให้เด็กมีการพัฒนาความสามารถจากการเล่นเกม เช่น เป็นผู้ออกแบบเกมส์ สร้างเกมส์ใหม่ๆ	211 (70.33)	27 (9.00)	62 (20.67)	300 (100.00)	480 (68.57)	86 (12.29)	134 (19.14)	700 (100.00)	691 (69.10)	113 (11.30)	196 (19.60)	1,000 (100.00)
4. ควรจัดระเบียบประเภทเกมส์ ร้านเกมส์ และเว็บไซต์ที่ไม่เหมาะสม	221 (73.67)	25 (8.33)	54 (18.00)	300 (100.00)	561 (80.14)	44 (6.29)	95 (13.57)	700 (100.00)	782 (78.20)	69 (6.90)	149 (14.90)	1,000 (100.00)
5. ควรเร่งดำเนินการปราบปรามเกมส์ ร้านเกมส์ เว็บไซต์ที่ไม่เหมาะสม	205 (68.33)	35 (11.67)	60 (20.00)	300 (100.00)	537 (76.71)	56 (8.00)	107 (15.29)	700 (100.00)	742 (74.20)	91 (9.10)	167 (16.70)	1,000 (100.00)
6. ควรณรงค์ให้พ่อแม่ผู้ปกครองจัดกิจกรรมร่วมกันภายในครอบครัวมากขึ้น	228 (76.00)	17 (5.67)	55 (18.33)	300 (100.00)	566 (80.86)	34 (4.86)	100 (14.29)	700 (100.00)	794 (79.40)	51 (5.10)	155 (15.50)	1,000 (100.00)
7. ควรส่งเสริมให้มีเวทีแสดงออกทางความคิด/ความสามารถของเด็ก เช่น การแข่งขันเล่นเกมชิงรางวัล การแข่งขันร้องเพลง เป็นต้น	231 (77.00)	15 (5.00)	54 (18.00)	300 (100.00)	555 (79.29)	29 (4.14)	116 (16.57)	700 (100.00)	786 (78.60)	44 (4.40)	170 (17.00)	1,000 (100.00)

ที่มา : จากการสำรวจ

4.7 ปัญหาและหาแนวทางในการแก้ไข

การศึกษาถึงปัญหาหรือปัจจัยที่เป็นสาเหตุให้เด็กติดเกมส์และแนวทางในการแก้ไขปัญหา การติดเกมส์และการใช้จ่ายเงินของเยาวชน ได้ระดมความคิดเห็นจาก (1) ตัวแทนครู-อาจารย์จาก หลายโรงเรียนในพื้นที่จังหวัดเชียงใหม่และจังหวัดลำพูน เช่น โรงเรียนโสตศึกษาอนุสารสุนทร โรงเรียนเทพดินทรวิทยา โรงเรียนดาราวิทยาลัย โรงเรียนอนุบาลเชียงใหม่ โรงเรียนบ้านเด่นวิทยา โรงเรียนไทยรัฐวิทยา 97 มหาวิทยาลัยเชียงใหม่ โรงเรียนบ้านสบเตี๊ยะ โรงเรียนหอพระ โรงเรียน อาชีวศึกษา และโรงเรียนบ้านโป่งน้อย เป็นต้น จำนวน 21 คน (2) ตัวแทนผู้ปกครองของนักเรียน จากหลายอาชีพ เช่น ครู นักบริหารงานทั่วไป เจ้าพนักงานพัฒนาชุมชน ผู้ช่วยเจ้าหน้าที่พัสดุ เจ้าของกิจการ พนักงานขับรถ ผู้จัดการ และ นักวิชาการเงินและบัญชี เป็นต้น จำนวน 21 คน (3) ตัวแทนนักเรียนนักศึกษา จำนวน 10 คน โดยสรุปปัญหาและแนวทางการแก้ปัญหาดังนี้

4.7.1 ปัญหา

1. **ปัญหาทางครอบครัว** สามารถวิเคราะห์สาเหตุย่อยได้ 2 ประการ คือ ประการแรก สาเหตุจากภาระหน้าที่การงานของผู้ปกครอง ซึ่งต้องการหารายได้มาจุนเจือ ครอบครัว จึงทุ่มเทเวลาในการทำงานหาเงินมากกว่าทุ่มเทเวลาดูแลบุตรหลาน และอีกประการ หนึ่ง เป็นสาเหตุจากปัญหาการแตกแยกของครอบครัว ซึ่งสาเหตุทั้งสองประการ ส่งผลทำให้ ผู้ปกครองมีความใกล้ชิดกับบุตรหลานน้อยลง เอาใจใส่บุตรหลานน้อยลง ซึ่งเป็นการเปิดโอกาสให้ บุตรหลานอยู่กับเทคโนโลยีตามลำพัง โดยขาดการเอาใจใส่และคำแนะนำที่ถูกต้องจากผู้ปกครอง

นอกจากนี้ผู้ปกครองบางคนยังมีแนวความคิดที่ผิด โดยให้เด็กไปนั่งเล่นเกมส ในร้านเกมส์ซึ่งปลอดภัยกว่าการออกไปเที่ยวเล่นข้างนอกกับเพื่อน และมักให้เงินเด็กเพื่อนำไปใช้ จ่ายในการเล่นเกมส์ จากสาเหตุดังกล่าวจึงนำไปสู่ปัญหาเด็กติดเกมส์อีกทางหนึ่ง

2. **การพัฒนาเทคโนโลยีและสื่อวัยเยาว์** ในมุมมองของครู – อาจารย์ ในเรื่อง ของการพัฒนาเทคโนโลยีและสื่อนั้นมีทั้งในแง่ดี และแง่ไม่ดี เด็กที่ขาดความรู้และคำแนะนำที่ ถูกต้อง จึงเลือกใช้เทคโนโลยีที่สามารถตอบสนองความต้องการของเขาเหล่านั้น โดยไม่ได้คำนึงถึง ความถูกต้อง เช่น การเลือกเล่นเกมส แทนการหาความรู้ทางอินเทอร์เน็ต เป็นต้น การเล่นเกมส เป็นความก้าวหน้าของเทคโนโลยีที่ทันสมัยที่ได้รับความนิยมในหมู่ในวัยรุ่นไทย ยิ่งภาพเหมือนจริง ก็ยิ่งได้รับความนิยม วัยรุ่นที่ติดเกมส์จึงสนุกกับการมองเห็นภาพเหมือนจริงจากเกมส์ นอกจากนี้ ยังมีสื่อวัยเยาว์ต่างๆ ที่ประชาสัมพันธ์กระแสมความนิยมของเด็กในยุคปัจจุบัน ทำให้เกิดการลอกเลียน แบบ และเป็นการเชิญชวนให้เด็กเข้าไปทดลองความสามารถของตนเองตามกระแสนิยมที่ตน สนใจ จึงทำให้เด็กใช้เวลาว่างโดยเปล่าประโยชน์ นอกจากนี้การพัฒนาเทคโนโลยีที่เร็วเกินไป

ส่งผลทำให้ผู้ปกครองอาจไม่เข้าใจเนื้อหาหรือวิธีการใช้เทคโนโลยีต่างๆ ดังนั้นจึงไม่สามารถให้ความรู้และแนะนำสิ่งที่ถูกต้องได้

3. ปัญหาการแบ่งเวลาไม่ถูกต้องของเด็ก นั่นคือ นอกเหนือจากการเรียน หากขาดการจัดสรรแบ่งเวลาให้เกิดประโยชน์ เด็กที่มีเวลาว่างมาก จึงมักทำกิจกรรมที่สนุกแต่ไม่มีสาระ เช่น การเล่นเกม เป็นต้น โดยเด็กที่เล่นเกมสัปดาห์ใช้เวลาว่างหมดไปกับการเล่นเกม เพื่อสร้างความสนุกสนาน เพลิดเพลิน และทำให้เกิดการหมกมุ่นกับเกมส์จนลืมหน้าที่ที่ต้องปฏิบัติของตน เช่น การทำการบ้าน การทบทวนตำราเรียน และการทำงานบ้านที่ได้รับมอบหมาย เป็นต้น นอกจากนี้เด็กบางคนไม่สามารถยับยั้งความต้องการเล่นเกมของตนได้ จึงเกิดปัญหาการโดดเรียน การนอนดึก หรือแม้กระทั่งพฤติกรรมก้าวร้าวเมื่อถูกห้ามเล่นเกม ส่งผลเสียทั้งสุขภาพทางร่างกายและจิตใจของเด็กและทำให้การเรียนขาดประสิทธิภาพ

4. ธุรกิจการให้บริการจากร้านเกมส์ ร้านอินเทอร์เน็ต และตู้เกมส์ การเปิดร้านเกมส์ ร้านอินเทอร์เน็ต และตู้เกมส์ เป็นส่วนหนึ่งที่เป็นเปิดช่องทางให้เด็กเข้ามาเล่นเกมได้ง่ายขึ้น ทั้งนี้ร้านเกมส์ ร้านอินเทอร์เน็ต และตู้เกมส์ มีการขยายตัวอย่างรวดเร็วเพื่อรองรับความต้องการของเด็ก ซึ่งแต่ละร้านมักมีการนำเสนอและส่งเสริมเชิญชวนให้เด็กเข้ามาเล่นเกมเพื่อสร้างรายได้ให้กับผู้ประกอบการ ซึ่งปัจจุบันอัตราค่าบริการในการเล่นเกมส์ไม่แพงมากนัก จึงทำให้มีฐานลูกค้าตั้งแต่เยาวชนที่มีอายุน้อยจนถึงเยาวชนที่มีอายุมากได้เข้ามาเล่นเกมมากขึ้น

5. การคบเพื่อน กลุ่มเพื่อนมีส่วนสำคัญและมีอิทธิพลต่อการตัดสินใจของเด็กสูงมาก เด็กที่อยู่กลุ่มเพื่อนรักเรียนจะมีโอกาสน้อยที่จะติดเกมส์ ขณะที่เด็กที่อยู่ในกลุ่มเพื่อนที่เล่นเกมจะชักจูงกันไปเล่นเกม จนเป็นเด็กติดเกมส์กันทุกคน ซึ่งเด็กจะรู้สึกสนุกกับการได้เล่นเกมร่วมกับเพื่อนจนไม่รู้ตัวเองว่าตนติดเกมส์

6. นิสัยส่วนตัวของเด็ก คือ เด็กที่มีนิสัยอยากรู้ อยากลอง ชอบสิ่งท้าทาย มักจะหมกมุ่นอยู่กับเกมส์ เนื่องจากปัจจุบันลักษณะของเกมส์จะเป็นเกมส์ออนไลน์ที่มีเนื้อหาของความรุนแรง และมีระดับการเล่นเป็นขั้น โดยแต่ละระดับการเล่นจะมีความท้าทายต่างกัน ดังนั้นเด็กจึงหมกมุ่นกับสิ่งท้าทายที่อยู่ในเกมส์ เพื่อต้องการเอาชนะและเอาชนะเพื่อนที่ร่วมเล่นด้วยกัน และจากเนื้อหาที่รุนแรงของเกมส์อาจส่งผลทำให้เด็กมีพฤติกรรมการเล่นแบบจนติดกลายเป็นนิสัย และในบางครั้งยังมีการจัดแข่งขันเกมส์ออนไลน์โดยมีรางวัลล่อใจผู้เล่น ซึ่งเป็นการส่งเสริมให้เด็กเกิดความท้าทายและเล่นเกมเพื่อล่าของรางวัลจนกลายเป็นเด็กที่ติดเกมส์ในที่สุด

4.7.2 แนวทางการแก้ไข

1. **ครอบครัว** ผู้ที่มีส่วนเกี่ยวข้องในการดูแลเด็ก ได้แก่ ผู้ปกครอง และครู ควรให้การอบรมเลี้ยงดูและเอาใจใส่เด็กอย่างใกล้ชิด ให้คำปรึกษาแนะนำในทางที่ถูกต้อง ผู้ปกครองควรแบ่งเวลาในแต่ละวันเพื่อทำกิจกรรมภายในครอบครัวร่วมกัน เช่น รับประทานอาหารเย็นร่วมกัน ดูโทรทัศน์ และเล่นกีฬา เป็นต้น เพื่อเป็นการสร้างบรรยากาศในครอบครัวให้เด็กรู้สึกอบอุ่น การเล่นเกมร่วมกันกับลูกหรือทั้งครอบครัวเป็นการเฝ้าระวังและสร้างสัมพันธภาพร่วมกัน นอกจากนี้ผู้ปกครองควรให้คำแนะนำ และความรู้ในเรื่องประโยชน์และโทษจากการเล่นเกม

2. **เทคโนโลยีและสื่อต่างๆ** การพัฒนาเนื้อหา รูปแบบของเกมส์ควรเป็นไปอย่างรอบคอบไม่ควรพัฒนาให้เนื้อหารุนแรงมากขึ้นหรือภาพสมจริงมากเกินไป เพราะจะยิ่งเพิ่มความรู้สึกให้เด็กที่กำลังเล่นรู้สึกไปตามเหตุการณ์มากยิ่งขึ้นตามไปด้วย ผู้ปกครองควรศึกษาเกี่ยวกับเทคโนโลยีในปัจจุบันและส่งเสริมให้เด็กใช้เทคโนโลยีและสื่อในทางที่สร้างสรรค์ มีประโยชน์ต่อตนเองและสังคม เช่น การใช้อินเทอร์เน็ตในการหาความรู้ เล่นเกมส์ที่ฝึกสมองหาข้อปัญหา และการอ่านข่าวสารบ้านเมือง เป็นต้น นอกจากนี้รัฐควรเข้ามาควบคุมดูแลกับบริษัทที่ผลิตเกมส์และสื่ออย่างเคร่งครัด ทั้งนี้ควรควบคุมทั้งเนื้อหา สาร และส่งเสริมให้ผลิตเกมส์ที่พัฒนาความรู้ สติปัญญาของเด็ก มากกว่าเกมส์ที่มีเนื้อหารุนแรงและไม่สร้างสรรค์

3. **การจัดสรรเวลา** ควรส่งเสริมให้เด็กใช้เวลาว่างไปกับการทำกิจกรรมที่สร้างสรรค์ ซึ่งผู้ปกครองควรมีส่วนร่วมในการเข้ามาควบคุมและให้คำแนะนำในการแบ่งเวลาให้เด็กได้ทำกิจกรรมทั้งกิจกรรมหลัก เช่น การทบทวนตำราบทเรียน เป็นต้น และกิจกรรมผ่อนคลาย เช่น การเล่นดนตรี การเล่นเกม และการเล่นเกม เป็นต้น เพื่อให้เด็กรู้จักบริหารเวลาและรู้จักความรับผิดชอบ

4. **การให้บริการร้านเกมส์ ร้านอินเทอร์เน็ต และตู้เกมส์** นอกจากที่รัฐมีมาตรการควบคุมการให้บริการร้านเกมส์ ร้านอินเทอร์เน็ต และตู้เกมส์ ภาครัฐควรเข้มงวด และจริงจังกับบทลงโทษของมาตรการต่างๆ ที่กำหนดขึ้นอย่างเคร่งครัด เพื่อลดปัญหาที่จะเกิดขึ้นกับเยาวชน

5. **การคบเพื่อน** สถานศึกษาควรให้ความรู้ ปลุกฝังให้เด็กคิดเป็น เลือกเป็น ปฏิเสธเป็น และควรปฏิเสธอย่างไร นอกจากนี้ผู้ปกครองควรมีส่วนให้คำแนะนำเกี่ยวกับการคบเพื่อนที่ถูกต้อง

6. **นิสัยส่วนตัวของเด็ก** ผู้ปกครองควรเอาใจใส่ติดตามพฤติกรรมที่เปลี่ยนแปลงอย่างใกล้ชิด ให้เวลากับบุตรหลานมากขึ้น เมื่อบุตรหลานทำความผิดควรให้กำลังใจ

และสั่งสอน โดยหลีกเลี่ยงการตำหนิ การใช้อารมณ์หรือถ้อยคำที่รุนแรง ผู้ปกครองควรตั้งกฎกติกา หรือข้อตกลงร่วมกันในการทำกิจกรรม การแบ่งเวลา และการรับผิดชอบหน้าที่ที่ได้รับมอบหมาย ซึ่งต้องเป็นข้อตกลงที่ยอมรับร่วมกันทั้งสองฝ่าย เพื่อไม่ให้เด็กรู้สึกว่าคุณปกครองบังคับ และควรให้รางวัลเพื่อเป็นการแลกเปลี่ยนเมื่อเด็กปฏิบัติตามกฎกติกาหรือข้อตกลง