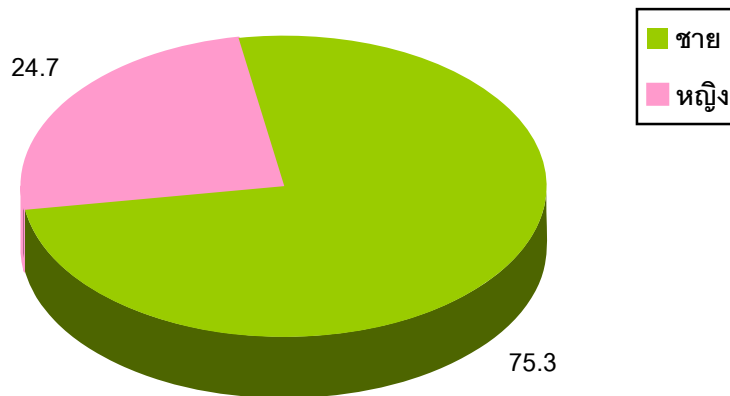


ผลการสำรวจทัศนคติของผู้เล่นเกมต่อเรื่องการจัดเรตติ้งเกมของภาครัฐ

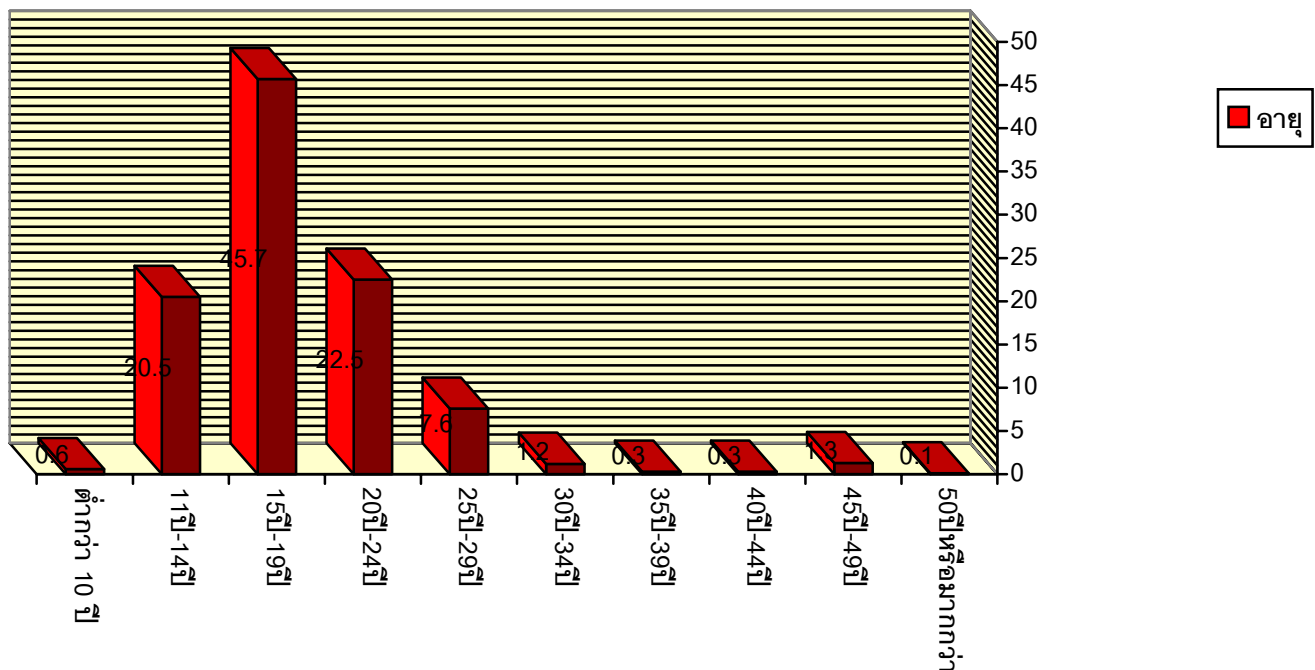
- เก็บข้อมูลจากผู้เล่นเกม 1200 คน

1. ร้อยละของผู้ให้ข้อมูลจำแนกตามเพศ



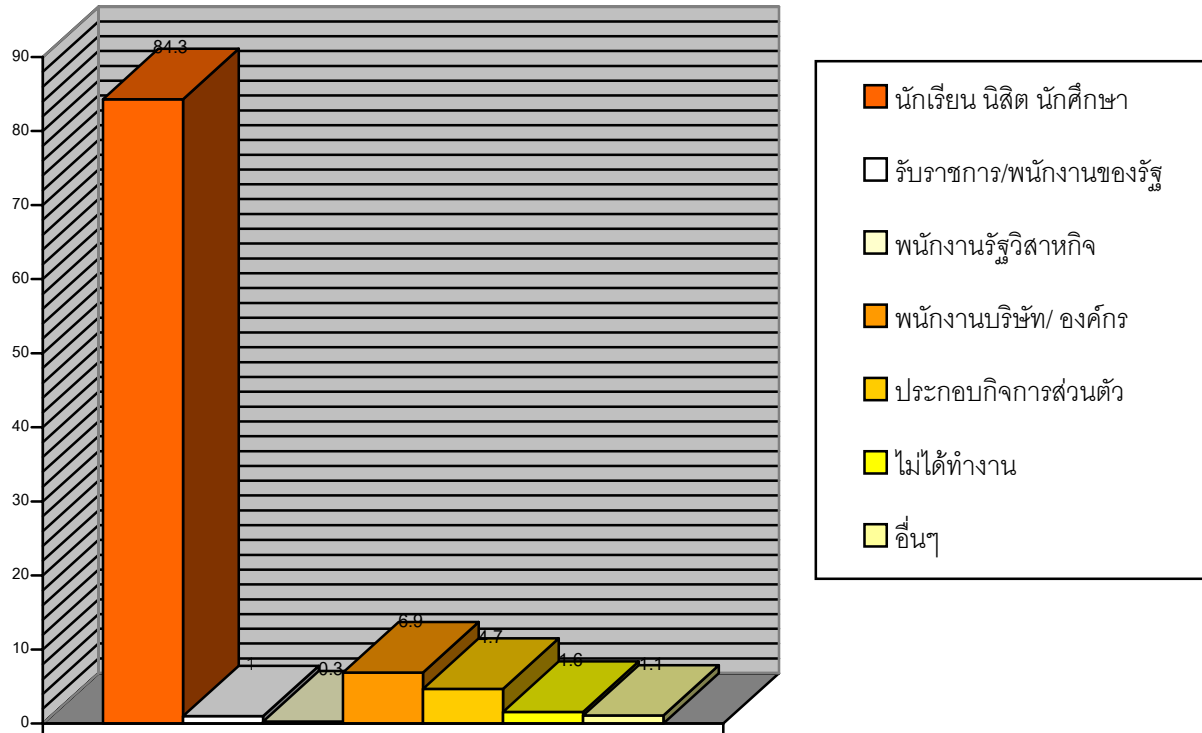
จากการสุ่มตัวอย่างของผู้เล่นเกมออนไลน์ จำนวน 1,200 คน พบว่า เป็นเพศชายร้อยละ 75 และ เป็นเพศหญิงร้อยละ 24.7

2. ร้อยละของผู้ให้ข้อมูลจำแนกตามกลุ่มอายุ



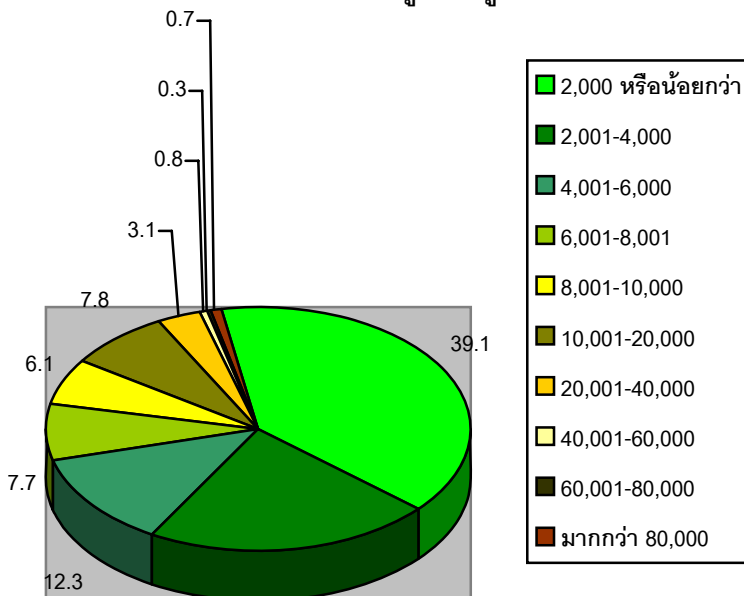
จากการสำรวจถึงอายุของผู้เล่นเกมออนไลน์ 3 อันดับแรก พบว่า กลุ่มอายุที่เล่นเกมออนไลน์มากเป็นอันดับ 1 คือ กลุ่มอายุ 15-19 ปี คิดเป็นร้อยละ 45.7 อันดับ 2 คือ กลุ่มอายุ 20-19 ปี คิดเป็นร้อยละ 45.7 และอันดับที่ 3 คือ กลุ่มอายุ 11-14 ปี คิดเป็นร้อยละ 20.5

3. ร้อยละของผู้ให้ข้อมูลจำแนกตามอาชีพ



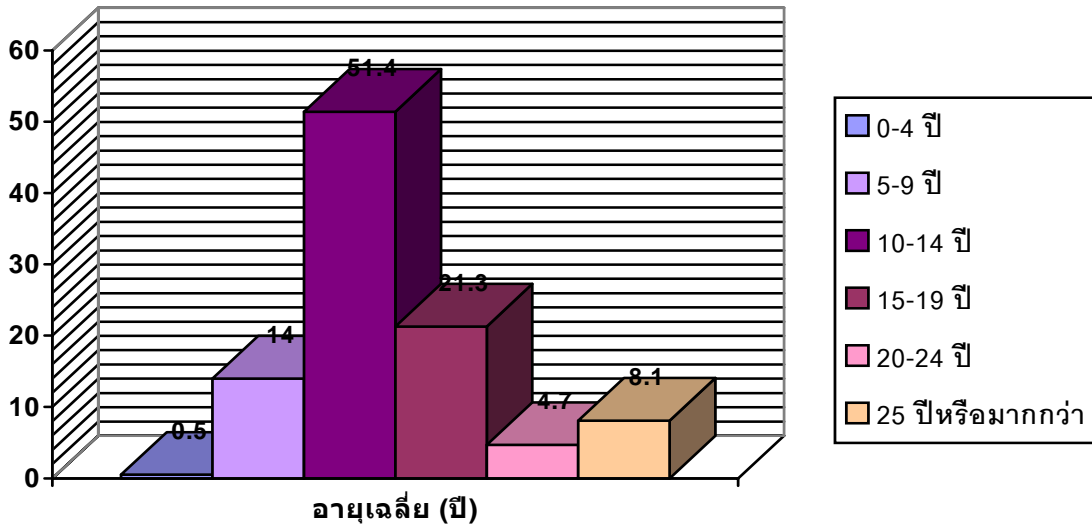
จากการสำรวจถึงเรื่องของอาชีพของผู้เล่นเกมออนไลน์ พบว่า ผู้ที่มีอาชีพ นักเรียน นิสิต นักศึกษา นั้นเป็นผู้ที่นิยมเล่นเกมออนไลน์เป็นอันดับแรก ซึ่งมีจำนวนถึงร้อยละ 84.3 ส่วนอาชีพอื่นๆ ที่นิยมเล่นเกมออนไลน์นั้น ได้แก่ พนักงานบริษัทหรือองค์กร ประกอบกิจการส่วนตัว กลุ่มคนที่ไม่ได้ทำงาน รับราชการหรือพนักงานของรัฐ พนักงานรัฐวิสาหกิจ และ อื่นๆ ซึ่งมีจำนวนร้อยละอยู่ที่ 6.9, 4.7, 1.6, 1.1, 1.0 และ 0.3 ตามลำดับ

4. ร้อยละของผู้ให้ข้อมูลจำแนกตามรายได้



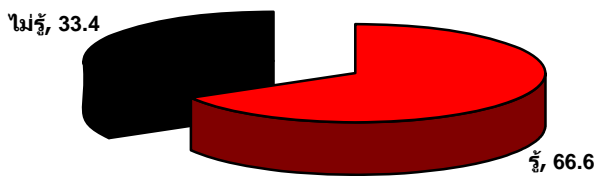
จากการสำรวจในเรื่องของรายได้ของผู้เล่นเกมออนไลน์ พบว่าผู้เล่นส่วนใหญ่มีรายได้เฉลี่ยอยู่ที่ 2,000 บาทหรือน้อยกว่า ร้อยละ 39.1 รองลงมาคือ 2,001-4,000 บาท ร้อยละ 22.0 และรายได้เฉลี่ยสูงสุดที่พบในการสำรวจครั้งนี้ คือ มากกว่า 80,000 บาท มีจำนวนร้อยละ 0.7

5. ร้อยละของผู้ให้ข้อมูลจำแนกตามอายุที่เริ่มเล่นเกม

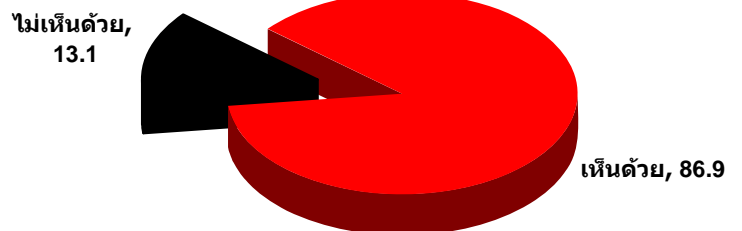


จากการสำรวจถึงอายุเฉลี่ยในการเริ่มเล่นเกมออนไลน์ของกลุ่มตัวอย่าง พบว่า ร้อยละ 51.4 เริ่มเล่นเกมออนไลน์ที่อายุเฉลี่ย 10-14 ปี ร้อยละ 21.3, 14.0, 8.1, 4.7 และ 0.5 เริ่มเล่นเกมออนไลน์ครั้งแรกที่อายุเฉลี่ย 15-19 ปี 5-9ปี 25ปี หรือ มากกว่า 20-24ปี และ 0-4 ปี ตามลำดับ

6. ร้อยละของผู้ให้ข้อมูลจำแนกตามการรับรู้เรื่องการจัดเรตติ้งเกม

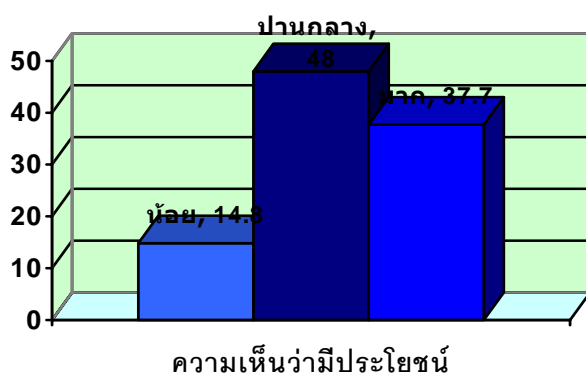


7. ร้อยละของผู้ให้ข้อมูลจำแนกตามความคิดเห็นด้วยต่อเรื่องการจัดเรตติ้งเกม



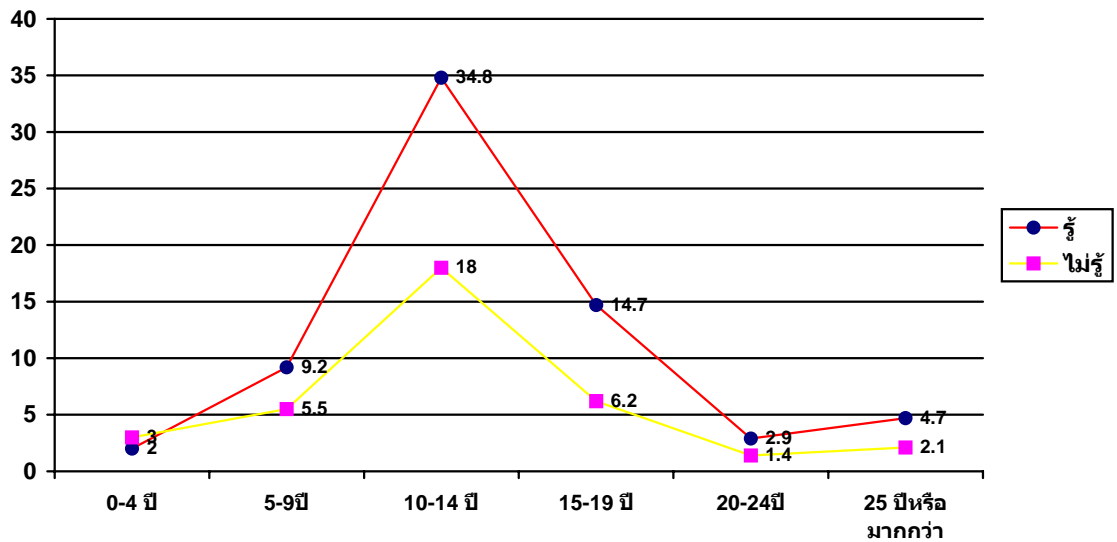
จากการสำรวจถึงเรื่องการรับรู้ต่อการจัดเรตติ้งเกม พบว่ากลุ่มตัวอย่างรู้เรื่องการจัดเรตติ้งถึงร้อยละ 66.6 และส่วนที่ยังไม่รู้เรื่องของการจัดเรตติ้งเกมมีถึง ร้อยละ 33.4 ส่วนในเรื่องของความคิดเห็นต่อการจัดเรตติ้ง พบว่า ร้อยละ 86.9 เห็นด้วยกับการจัดเรตติ้งเกม ส่วน ร้อยละ 13.1 ไม่เห็นด้วยกับการจัดเรตติ้งเกม

8. ร้อยละของผู้ให้ข้อมูลจำแนกตามการเห็นว่าเรื่องการจัดเรตติ้งเกมมีประโยชน์



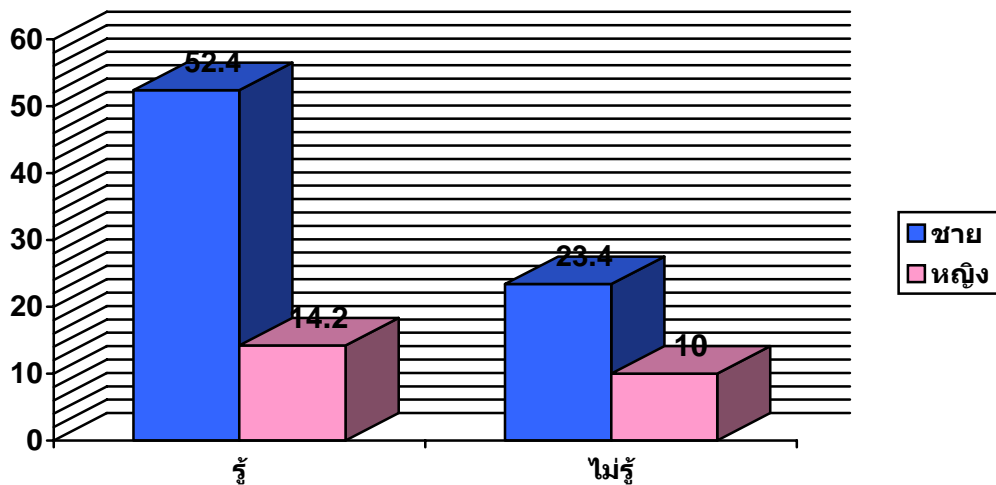
จากการสำรวจความคิดเห็นเรื่อง ประโยชน์ ของการจัดเรตติ้งเกมพบว่า ส่วนใหญ่มีความเห็นว่าการจัดเรตติ้งเกมมีประโยชน์ปานกลาง มาก และน้อย ที่ร้อยละ 48.0, 37.7 และ 14.8 ตามลำดับ

9. ร้อยละของผู้ให้ข้อมูลจำแนกตามการรับรู้เรื่องการจัดเรตติ้งเกมและกลุ่มอายุ



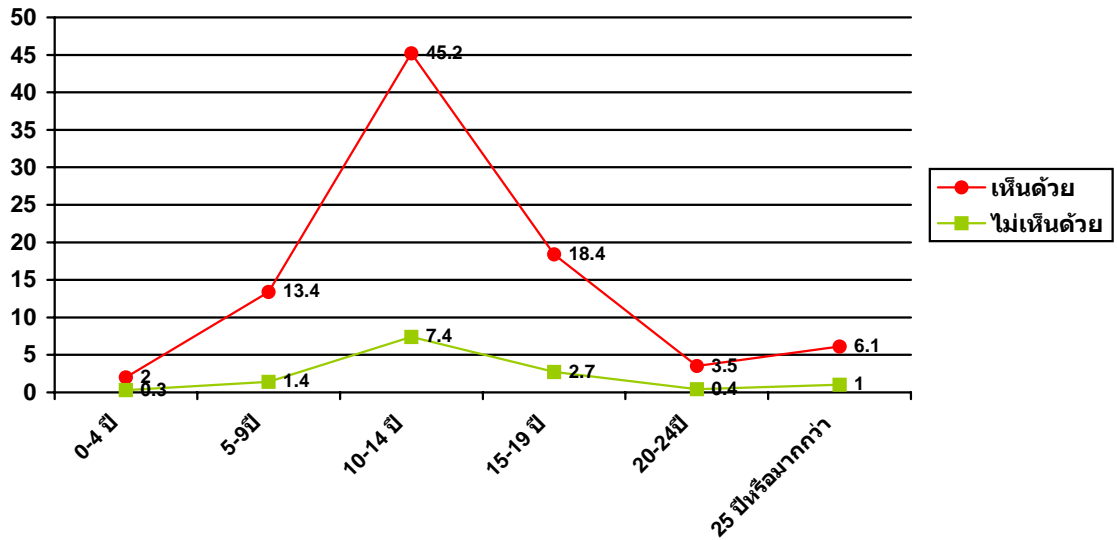
จากการสำรวจพบว่าผู้เล่นเกมออนไลน์ส่วนใหญ่ที่มีอายุเฉลี่ยอยู่ที่ 10-14 ปี เป็นกลุ่มที่รู้เรื่องของการจัดเรตติ้งเกมมากที่สุด โดยมีค่าเฉลี่ยที่ร้อยละ 34.8 และกลุ่มที่รู้เรื่องน้อยที่สุดคือกลุ่มที่มีอายุเฉลี่ยที่ 20-24 ปี ซึ่งมีค่าเฉลี่ยอยู่ที่ร้อยละ 1.4

10. ร้อยละของผู้ให้ข้อมูลจำแนกตามการรับรู้เรื่องการจัดเรตติ้งเกมและเพศ



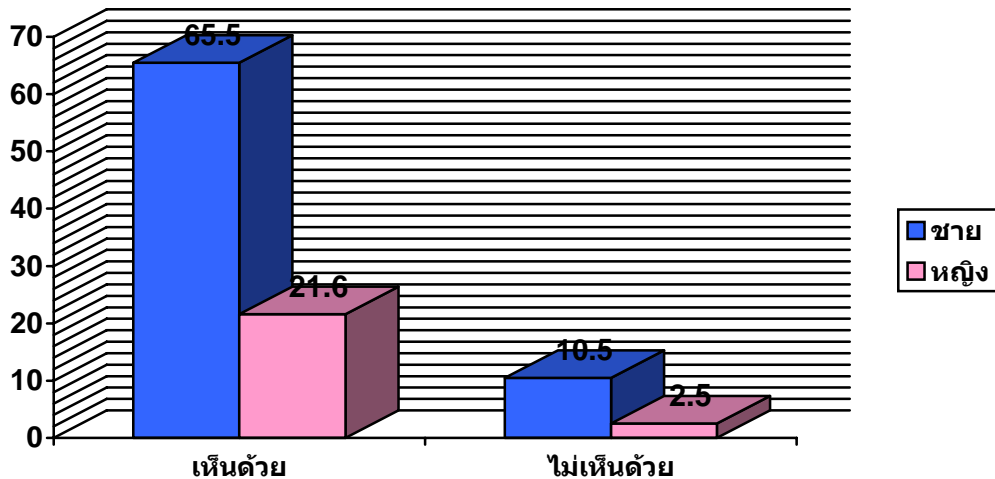
จากการสำรวจเรื่องการรับรู้การจัดเรตติ้งเกมโดยจำแนกตามเพศ พบว่า ร้อยละ 52.4 ของเพศชายนั้นรับรู้เรื่องของการจัดเรตติ้งเกมมากกว่าเพศหญิง ซึ่งเพศหญิงรับรู้เรื่องดังกล่าวเพียงร้อยละ 14.2

11. ร้อยละของผู้ให้ข้อมูลจำแนกตามความเห็นด้วยต่อเรื่องการจัดเรตติ้งเกมและกลุ่มอายุ



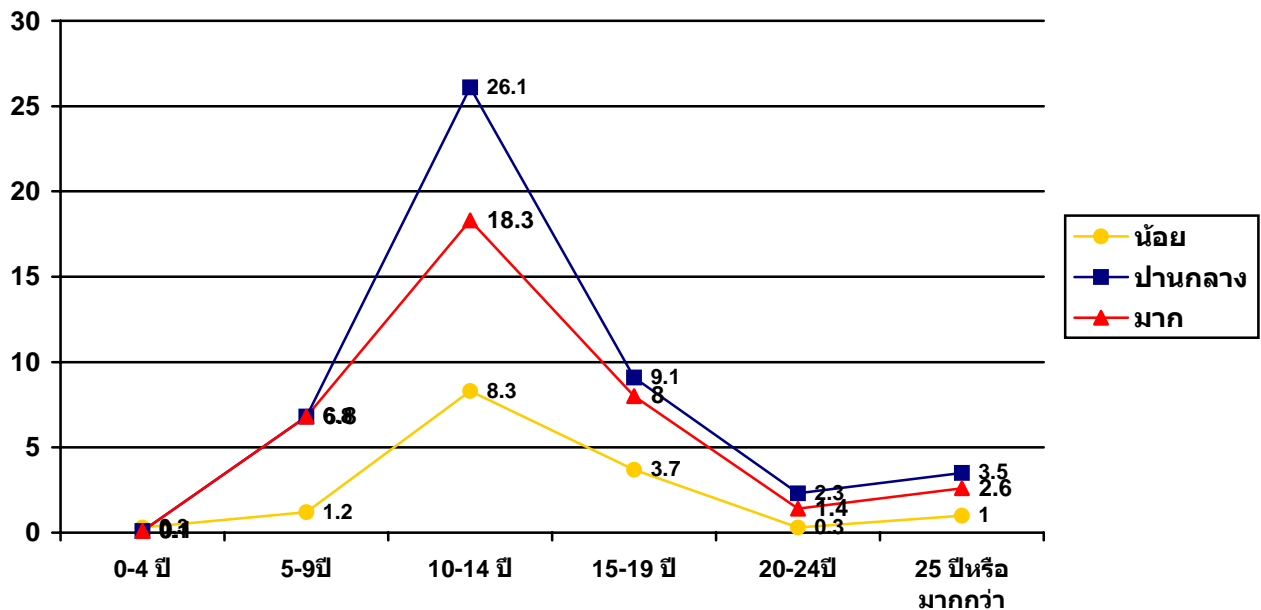
จากการสำรวจพบว่าผู้เล่นเกมออนไลน์ส่วนใหญ่ที่มีอายุเฉลี่ยอยู่ที่ 10-14 ปี เป็นกลุ่มที่เห็นด้วยกับการจัดเรตติ้งเกมมากที่สุด โดยมีค่าเฉลี่ยที่ร้อยละ 45.2 และกลุ่มที่เห็นด้วยน้อยที่สุดคือกลุ่มที่มีอายุเฉลี่ยที่ 20-24 ปี ซึ่งมีค่าเฉลี่ยอยู่ที่ร้อยละ 0.4

12. ร้อยละของผู้ให้ข้อมูลจำแนกตามความเห็นด้วยต่อเรื่องการจัดเรตติ้งเกมและเพศ



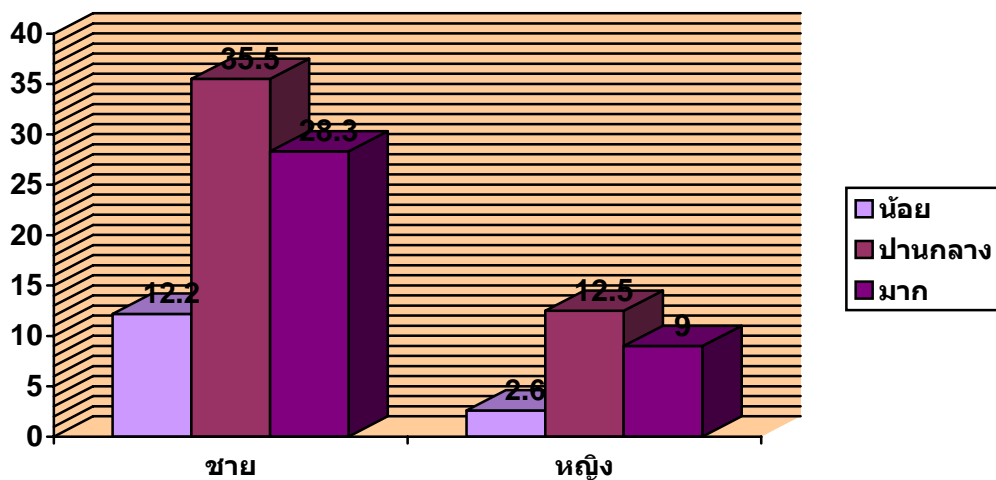
จากการสำรวจเรื่องความคิดเห็นต่อการจัดเรตติ้งเกมโดยจำแนกตามเพศ พบว่า ร้อยละ 65.5 ของเพศชาย นั้นเห็นด้วยกับการจัดเรตติ้งเกมมากกว่าเพศหญิง ซึ่งเพศหญิงเห็นด้วยกับเรื่องดังกล่าวเพียงร้อยละ 21.6

13. ร้อยละของผู้ให้ข้อมูลจำแนกตามการเห็นว่าเรื่องการจัดเรตติ้งเกมมีประโยชน์และกลุ่มอายุ



จากการสำรวจพบว่าผู้เล่นเกมออนไลน์มีอายุเฉลี่ยอยู่ที่ 10-14 ปี เป็นกลุ่มที่คิดว่าการจัดเรตติ้งเกมมีประโยชน์มากกว่ากลุ่มอื่นๆ โดย คิดว่ามีประโยชน์ ปานกลาง มาก และน้อย โดยมีค่าเฉลี่ยอยู่ที่ ร้อยละ 26.1, 18.3 และ 8.3 ตามลำดับ

14. ร้อยละของผู้ให้ข้อมูลจำแนกตามการเห็นว่าเรื่องการจัดเรตติ้งเกมมีประโยชน์และเพศ



จากการสำรวจเรื่องความคิดเห็นต่อประโยชน์ของการจัดเรตติ้งเกมโดยจำแนกตามเพศ พบว่า เพศชายคิดว่าการจัดเรตติ้งเกมมีประโยชน์ ปานกลาง มาก และน้อย โดยมีค่าเฉลี่ยร้อยละอยู่ที่ 35.5, 28.3 และ 12.2 ตามลำดับ ส่วนเพศหญิง ซึ่งเพศหญิงคิดว่าการจัดเรตติ้งเกมมีประโยชน์ ปานกลาง มาก และน้อย เช่นกัน โดยมีค่าเฉลี่ยร้อยละอยู่ที่ 12.5, 9.0 และ 2.6 ตามลำดับ