บทที่ 4

ผลการวิเคราะห์ข้อมูล

การศึกษาพฤติกรรมการใช้สื่อของเยาวชนกระทำผิดกฎหมายในสถานพินิจและคุ้มครองเด็กและเยาวชนกลาง ผู้วิจัยขอเสนอผลการวิเคราะห์ข้อมูลด้วยตารางประกอบคำบรรยายแบ่งออกเป็น 3 ส่วน ดังนี้

ส่วนที่ 1 ใช้การวิเคราะห์ข้อมูลด้วยสถิติเชิงพรรณนา

1.1 ลักษณะทางประชากร , สังคม ,เศรษฐกิจ ของเยาวชนกระทำผิดกฎหมายทั้งปัจจัยของเยาวชนกระทำผิดกฎหมายและปัจจัยของครอบครัว เสนอในตารางที่ 1 - 8

1.2 ลักษณะบุคลิกภาพของเยาวชนกระทำผิดกฎหมาย เสนอในตารางที่ 9

1.3 ลักษณะพฤติกรรมการใช้สื่อของเยาวชนกระทำผิดกฎหมาย เสนอในตารางที่ 10 - 20

ส่วนที่ 2 ใช้การวิเคราะห์ค่าสหสัมพันธ์แบบเพียร์สันในตัวแปรดังนี้

2.1 การหาความสัมพันธ์ระหว่างบุคลิกภาพกับความบ่อยครั้งในการใช้สื่อ,ความนิยมในเนื้อหาสื่อและความพึงพอใจสื่อของเยาวชนกระทำผิดกฎหมาย เสนอในตารางที่ 21 - 26

2.2 การหาความสัมพันธ์ระหว่างรายได้รวมของครอบครัวกับความบ่อยครั้งในการใช้สื่อและความพึงพอใจสื่อ เสนอในตารางที่ 27 - 28

2.3 การหาความสัมพันธ์ระหว่างความบ่อยครั้งในการใช้สื่อกับความนิยมในเนื้อหาสื่อ เสนอในตารางที่ 29 - 30

2.4 การหาความสัมพันธ์ระหว่างความบ่อยครั้งในการใช้สื่อกับความพึงพอใจสื่อ เสนอในตารางที่ 31 - 32

2.5 การหาความสัมพันธ์ระหว่างความนิยมในเนื้อหาสื่อกับความพึงพอใจสื่อ เสนอในตารางที่ 33 - 34

ส่วนที่ 3 เปรียบเทียบความแตกต่างของพฤติกรรมการใช้สื่อระหว่างกลุ่ม

3.1 เปรียบเทียบความแตกต่างของค่าเฉลี่ยของความบ่อยครั้งในการใช้สื่อ,ความนิยมในเนื้อหาสื่อและความพึงพอใจสื่อระหว่างเพศ โดยใช้สถิติ t-test เสนอในตารางที่ 35 – 37 (แสดงผลเฉพาะที่มีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ 0.01 และ 0.05)

3.2 เปรียบเทียบความแตกต่างของค่าเฉลี่ยความบ่อยครั้งในการใช้สื่อ,ความนิยมในเนื้อหาสื่อและความพึงพอใจสื่อระหว่างกลุ่มตัวอย่างที่ใช้สารเสพติดและไม่ใช้สารเสพติด โดยใช้สถิติ t-test เสนอในตารางที่ 38

ใช้สถิติ ANOVA สำหรับตัวแปรอิสระที่มีกลุ่มเปรียบเทียบมากกว่า 2 กลุ่ม

3.3 เปรียบเทียบความแตกต่างระหว่างกลุ่มของสถานภาพสมรสของบิดามารดากับความพึงพอใจสื่อ เสนอในตารางที่ 39 - 41

3.4 เปรียบเทียบความแตกต่างระหว่างกลุ่มของระดับการศึกษาของเยาวชนกับความบ่อยครั้งในการใช้สื่อ,ความนิยมในเนื้อหาสื่อและความพึงพอใจสื่อ เสนอในตารางที่ 42 - 47

3.5 เปรียบเทียบความแตกต่างระหว่างกลุ่มของลักษณะการเลี้ยงดูเยาวชนกับความพึงพอใจสื่อ เสนอในตารางที่ 48 - 49 (แสดงผลเฉพาะที่มีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ 0.05)

ส่วนที่ 1 การวิเคราะห์ข้อมูลด้วยสถิติเชิงพรรณนา

1.1 ลักษณะทางประชากร ,สังคม และเศรษฐกิจของเยาวชนกระทำผิดกฎหมาย

ตารางที่ 1 จำนวนและร้อยละของกลุ่มตัวอย่าง จำแนกตามลักษณะทางประชากร

ลักษณะทางประชากร		จำนวน	ร้อยละ
เพศ ชาย		320	80.0
หญิง		80	20.0
	รวม	400	100.0
อายุ(ปี) 15		41	10.3
16		61	15.3
17		160	40.0
18		138	34.5
	รวม	400	100.0
ระดับการศึกษา			
ไม่ได้รับการศึกษา		5	1.3
ประถมศึกษา		179	44.8
มัธยมศึกษาตอนต้น		188	47.0
มัธยมศึกษาตอนปลาย		24	6.0
สูงกว่ามัธยมศึกษาตอนปลาย		4	1.0
	รวม	400	100.0
จำนวนพี่น้อง (รวมเยาวชนกระทำผิดกฎหมาย)			
1		71	17.8
2		146	36.5
3		88	22.0
4		40	10.0
5		28	7.0
>5		27	6.7
	รวม	400	100.0

จากตารางที่ 1 แสดงให้เห็นว่า

- กลุ่มตัวอย่างมีเยาวชนชายคิดเป็นร้อยละ 80 และเยาวชนหญิงคิดเป็นร้อยละ 20

- เยาวชนกลุ่มตัวอย่างมีอายุอยู่ในช่วงอายุ 15-18 ปี มีจำนวนดังนี้ เยาวชนอายุ 17 ปี มีจำนวนมากที่สุด คือร้อยละ 40.0 รองลงมา อายุ 18 ปี คิดเป็นร้อยละ 34.5 , อายุ 16 ปี คิดเป็นร้อยละ 15.3 และอายุ 15 ปี คิดเป็นร้อยละ 10.3

- ระดับการศึกษาของเยาวชนกลุ่มตัวอย่าง เยาวชนกลุ่มตัวอย่างได้รับการศึกษาระดับมัธยมศึกษาตอนต้นมากที่สุด คิดเป็นร้อยละ 47.0 รองลงมาคือ ระดับประถมศึกษา คิดเป็นร้อยละ 44.8 มีเยาวชนจำนวนหนึ่งที่ได้รับการศึกษามัธยมศึกษาตอนปลาย คิดเป็นร้อยละ 24 และมีเยาวชนเพียงเล็กน้อยที่ไม่ได้รับการศึกษาและได้รับการศึกษาสูงกว่ามัธยมศึกษาตอนปลายคิดเป็นร้อยละ 1.3 และ ร้อยละ 1.0 ตามลำดับ

- จำนวนพี่น้องของเยาวชนกระทำผิดกฎหมาย คิดเป็นร้อยละดังนี้ เยาวชนกระทำผิดกฎหมายมีพี่น้องรวมเยาวชนกระทำผิดกฎหมายด้วยมากที่สุด คือ จำนวนพี่น้อง 2 คน คิดเป็นร้อยละ 36.5 รองลงมาคือ มีจำนวนพี่น้อง 3 คน คิดเป็นร้อยละ 22.0 และเยาวชนเป็นบุตรคนเดียวร้อยละ 17.8 นอกจากนี้ เยาวชนมีจำนวนพี่น้อง 4 คน คิดเป็นร้อยละ 10.0 ,จำนวนพี่น้อง 5 คน ร้อยละ 7.0 , จำนวนพี่น้องมากกว่า 5 คน คิดเป็นร้อยละ 6.7

ตารางที่ 2 จำนวนและร้อยละของกลุ่มตัวอย่าง จำแนกตามประวัติการทำผิดกฎหมาย

ลักษณะทางประชากร	จำนวน	ร้อยละ
จำนวนครั้งของการกระทำผิดกฎหมาย		
ครั้งแรก	168	42.0
กระทำผิดซ้ำ	232	58.0
รวม	400	100.0
ฐานความผิดของเยาวชนกระทำผิดกฎหมาย		
ความผิดเกี่ยวกับยาเสพติด	286	71.5
ความผิดเกี่ยวกับทรัพย์	80	20.0
ความผิดเกี่ยวกับทางเพศ	14	3.5
ความผิดเกี่ยวกับพกพาอาวุธและทำร้ายร่างกาย	12	3.0
ไม่ตอบ	8	2.0
รวม	400	100.0

จากตารางที่ 2 แสดงลักษณะการกระทำผิดกฎหมายของเยาวชนกลุ่มตัวอย่างดังนี้

- เยาวชนกระทำผิดกฎหมายประมาณครึ่งหนึ่งมีประวัติการกระทำผิดซ้ำ คิดเป็นร้อยละ 58.0 และอีกจำนวนหนึ่งกระทำผิดครั้งแรก คิดเป็นร้อยละ 42.0

- ฐานความผิดของเยาวชนกระทำผิดกฎหมาย

เยาวชนกระทำความผิดกฎหมายในคดีเกี่ยวกับยาเสพติดมากที่สุดคิดเป็นร้อยละ 71.5 รองลงมา ได้แก่ ความผิดเกี่ยวกับทรัพย์ คิดเป็นร้อยละ 20.0 , ความผิดเกี่ยวกับทางเพศ คิดเป็นร้อยละ 3.5 และความผิดเกี่ยวกับพกพาอาวุธ และทำร้ายร่างกายคิดเป็นร้อยละ 3.0 นอกจากนี้มีเยาวชนกระทำผิดกฎหมายที่ไม่ตอบ คิดเป็นร้อยละ 2.0

ตารางที่ 3 จำนวนและร้อยละของกลุ่มตัวอย่าง จำแนกตามการใช้สารเสพติด

ลักษณะทางประชากร	จำนวน	ร้อยละ
การใช้สารเสพติดในกลุ่มตัวอย่าง		
กลุ่มตัวอย่างใช้สารเสพติด	358	89.5
กลุ่มตัวอย่างไม่ใช้สารเสพติด	42	10.5
รวม	400	100.0
ประเภทของสารเสพติดที่กลุ่มตัวอย่างใช้		
(จากกลุ่มตัวอย่าง 358 คน และกลุ่มตัวอย่างใช้สารเสพติดมากกว่า 1 ชนิด)		
ยาบ้า	265	66.3
บุหรี่	118	29.5
เหล้า	51	12.8
กัญชา	5	1.3

จากตารางที่ 3 แสดงลักษณะการใช้สารเสพติดของกลุ่มตัวอย่าง พบว่า มีกลุ่มตัวอย่างใช้สารเสพติด มากกว่า กลุ่มตัวอย่างที่ไม่ใช้สารเสพติด ดังนี้ กลุ่มตัวอย่างที่ใช้สารเสพติด คิดเป็นร้อยละ 89.5 และกลุ่มตัวอย่างที่ไม่ใช้สารเสพติด คิดเป็นร้อยละ 10.5

ประเภทของสารเสพติดที่กลุ่มตัวอย่างใช้ ได้แก่ เยาวชนใช้ยาเสพติดประเภทยาบ้ามากที่สุด คิดเป็นร้อยละ 66.3 รองลงมา คือสารเสพติด ประเภท บุหรี่ ,เหล้า และกัญชา คิดเป็นร้อยละ ดังนี้ 29.5 , 12.8 และ 1.3 ตามลำดับ

ตารางที่ 4 จำนวนและร้อยละของกลุ่มตัวอย่าง จำแนกตามการใช้สารเสพติดของสมาชิกในครอบครัว

ลักษณะการใช้สารเสพติด		จำนวน	ร้อยละ
การใช้สารเสพติดของสมาชิกในครอบครัว			
สมาชิกในครอบครัวไม่ใช้สารเสพติด		326	81.5
สมาชิกในครอบครัวใช้สารเสพติด		74	18.5
	รวม	400	100.0

จากตารางที่ 4 พบว่า เยาวชนมีสมาชิกในครอบครัวไม่ใช้สารเสพติด มากกว่า เยาวชนที่มีสมาชิกในครอบครัวใช้สารเสพติด คิดเป็นร้อยละดังนี้ สมาชิกในครอบครัวไม่ใช้สารเสพติด คิดเป็นร้อยละ 81.5 สมาชิกในครอบครัวใช้สารเสพติด คิดเป็นร้อยละ 18.5

ตารางที่ 5 จำนวนและร้อยละของกลุ่มตัวอย่าง จำแนกตามลักษณะทางประชากรของบิดามารดา

ลักษณะทางประชากร		จำนวน	ร้อยละ
สถานภาพสมรสของบิดามารดาของกลุ่มตัวอย่าง			
คู่		156	39.0
แยกกันอยู่		159	39.8
หย่า		28	7.0
บิดาหรือมารดาเสียชีวิต		57	14.3
	รวม	400	100.0

จากตารางที่ 5 แสดงสถานภาพสมรสของบิดามารดาของเยาวชนกระทำผิดกฎหมายดังนี้ สถานภาพสมรสของบิดามารดาของกลุ่มตัวอย่าง พบว่า มีสถานภาพแยกกันอยู่มากที่สุด คิดเป็นร้อยละ 39.8 และในจำนวนใกล้เคียงกัน สถานภาพคู่ คิดเป็นร้อยละ 39.0 รองลงมาคือ สถานภาพที่บิดาหรือมารดาเสียชีวิต คิดเป็นร้อยละ 14.3 และสถานภาพหย่า คิดเป็นร้อยละ 7.0

ตารางที่ 6 จำนวนและร้อยละของกลุ่มตัวอย่าง จำแนกตามลักษณะทางสังคมของผู้ปกครอง , บิดาและมารดา (กลุ่มตัวอย่าง 400 คน)

ลักษณะทางสังคม	จำนวน	ร้อยละ
อาชีพของผู้ปกครอง (ที่ไม่ใช่บิดามารดา)		
รับจ้าง	33	8.3
รับราชการ	2	0.5
ค้าขาย	15	3.8
แม่บ้าน	3	0.8
ธุรกิจส่วนตัว	2	0.5
อาชีพของบิดา		
รับจ้าง	194	48.5
รับราชการ	28	7.0
ค้าขาย	50	12.5
ธุรกิจส่วนตัว	7	1.8
นักบวช	2	0.5
ทนายความ	1	0.3
อาชีพของมารดา		
รับจ้าง	160	40.0
รับราชการ	9	2.3
ค้าขาย	83	20.8
แม่บ้าน	41	10.3
ธุรกิจส่วนตัว	8	2.0

จากตารางที่ 6 แสดงลักษณะทางสังคม ด้านอาชีพของผู้ปกครอง ,บิดาและมารดาของกลุ่มตัวอย่าง ดังนี้

- อาชีพของผู้ปกครอง (ที่ไม่ใช่บิดามารดา) พบว่ามีอาชีพรับจ้างมากที่สุด คิดเป็นร้อยละ 8.3 รองลงมา คือ ค้าขาย คิดเป็นร้อยละ 3.8 , แม่บ้าน คิดเป็นร้อยละ 0.8 ,รับราชการ และธุรกิจส่วนตัว คิดเป็นร้อยละ 0.5 เท่ากัน

- อาชีพของบิดา พบว่า มีอาชีพรับจ้างมากที่สุด คิดเป็นร้อยละ 48.5 รองลงมาคือ ค้าขาย คิดเป็นร้อยละ 12.5 ,รับราชการคิดเป็นร้อยละ 7.0 , ธุรกิจส่วนตัว คิดเป็นร้อยละ 1.8 , นักบวช คิดเป็นร้อยละ 0.5 , ทนายความ คิดเป็นร้อยละ 0.3

- อาชีพของมารดา พบว่า มีอาชีพรับจ้างมากที่สุด คิดเป็นร้อยละ 40.0 รองลงมา คือ ค้าขาย คิดเป็นร้อยละ 20.8 , แม่บ้าน คิดเป็นร้อยละ 10.3 , รับราชการ คิดเป็นร้อยละ 2.3 , ธุรกิจส่วนตัว คิดเป็นร้อยละ 2.0

ตารางที่ 7 จำนวนและร้อยละของกลุ่มตัวอย่าง จำแนกตามลักษณะทางเศรษฐกิจของครอบครัว

ลักษณะทางเศรษฐกิจ	จำนวน	ร้อยละ
รายได้รวม/เดือนของครอบครัวของกลุ่มตัวอย่าง		
ต่ำกว่า 5,000 บาท	83	20.8
5,000 - 10,000 บาท	171	42.8
10,000 - 20,000 บาท	133	33.3
20,000 บาทขึ้นไป	13	3.3
รวม	400	100.0

จากตารางที่ 7 แสดงลักษณะทางเศรษฐกิจของครอบครัวของกลุ่มตัวอย่าง ดังนี้ กลุ่มตัวอย่างมีรายได้รวมของครอบครัวต่อเดือนมากที่สุดคือรายได้รวม ตั้งแต่ 5,000 – 10,000 บาท คิดเป็นร้อยละ 42.8 รองลงมาคือ รายได้ตั้งแต่ 10,000 – 20,000 บาท คิดเป็นร้อยละ 33.3 รายได้ต่ำกว่า 5,000 บาท คิดเป็นร้อยละ 83 และ รายได้ตั้งแต่ 20,000 บาท ขึ้นไป คิดเป็นร้อยละ 3.3

ตารางที่ 8 จำนวนและร้อยละของกลุ่มตัวอย่าง จำแนกตามลักษณะทางสังคม

ลักษณะทางสังคม	จำนวน	ร้อยละ
ความสัมพันธ์ในครอบครัว		
ลักษณะการอบรมเลี้ยงดูของครอบครัวตามการรับรู้ของกลุ่มตัวอย่าง		
พูดจาตักเตือนและใช้เหตุผล	340	85.0
ดุด่าด้วยถ้อยคำที่รุนแรง	44	11.0
ลงโทษอย่างรุนแรง	16	4.0
รวม	400	100.0
ลักษณะการแสดงออกของพ่อแม่ผู้ปกครองต่อกลุ่มตัวอย่าง		
อารมณ์เสียง่าย	43	10.8
พูดจาดี อารมณ์ดี	236	59.0
ไม่ใส่ใจ	121	30.3
รวม	400	100.0

จากตารางที่ 8 แสดงลักษณะทางสังคม ด้านความสัมพันธ์ในครอบครัวของกลุ่มตัวอย่างดังนี้

- ลักษณะการอบรมเลี้ยงดูของครอบครัวตามการรับรู้ของกลุ่มตัวอย่าง พบว่า มีลักษณะการอบรมแบบพูดจาตักเตือนและใช้เหตุผล มากที่สุด คิดเป็นร้อยละ 85.0 รองลงมา การอบรมด้วยการดุด่าด้วยถ้อยคำที่รุนแรง คิดเป็นร้อยละ 11.0 และอบรมด้วยการลงโทษอย่างรุนแรง คิดเป็นร้อยละ 4.0

- ลักษณะการแสดงออกของพ่อแม่ผู้ปกครองต่อกลุ่มตัวอย่าง พบว่า ผู้ปกครองหรือพ่อแม่ของกลุ่มตัวอย่างแสดงออกด้วยการพูดจาดี อารมณ์ดี ต่อกลุ่มตัวอย่างมากที่สุด คิดเป็นร้อยละ 59.0 รองลงมาคือ ไม่ใส่ใจ คิดเป็นร้อยละ 30.3 และ อารมณ์เสียง่าย คิดเป็นร้อยละ 10.8

ส่วนที่ 1 : 1.2 ลักษณะบุคลิกภาพของเยาวชนกระทำผิดกฎหมาย

ตารางที่ 9 แสดงค่าคะแนนเฉลี่ยของแบบสอบวัดบุคลิกภาพ TPQ จำแนกตามกลุ่มพฤติกรรม

ด้านย่อย	คะแนนต่ำสุด	คะแนนสูงสุด	Mean	S.D.
1.Novelty Seeking (แสวงหาสิ่งแปลกใหม่)	3	29	16.54	3.93
2.Harm Avoidance (การหลีกเลี่ยงอันตราย)	4	30	15.64	4.33
3.Reward Dependence (ติดพึงใจในรางวัล)	4	19	12.09	2.63
4.Persistence (การมีความอดทนไม่ท้อถอย)	1	9	4.65	1.49

แสดงค่าคะแนนเฉลี่ยของแบบสอบวัดบุคลิกภาพ TPQ จำแนกตามกลุ่มพฤติกรรม ดังนี้

เยาวชนมีคะแนนบุคลิกภาพแบบ Novelty Seeking ต่ำสุดที่ 3 คะแนน และมีคะแนนสูงสุด 29 คะแนน มีค่าคะแนนเฉลี่ย 16.54 ส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน 3.93

เยาวชนมีคะแนนบุคลิกภาพแบบ Harm Avoidance ต่ำสุดที่ 4 คะแนน และมีคะแนนสูงสุด 30 คะแนน มีค่าคะแนนเฉลี่ย 15.64 ส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน 4.33

เยาวชนมีคะแนนบุคลิกภาพแบบ Reward Dependence ต่ำสุดที่ 4 คะแนน และมีคะแนนสูงสุด 19 คะแนน มีค่าคะแนนเฉลี่ย 12.09 ส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน 2.63

เยาวชนมีคะแนนบุคลิกภาพแบบ Persistence ต่ำสุดที่ 1 คะแนน และมีคะแนนสูงสุด 9 คะแนน มีค่าคะแนนเฉลี่ย 4.65 ส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน 1.49

ส่วนที่ 1 : 1.3 ลักษณะพฤติกรรมการใช้สื่อของเยาวชนกระทำผิดกฎหมาย

ตารางที่ 10 แสดงความบ่อยครั้งในการใช้สื่อมวลชนและวิดีโอเกมหรือเกมคอมพิวเตอร์

ประเภทของสื่อ	ทุกวัน	เกือบทุกวัน	นานๆครั้ง	น้อยมาก	ไม่เคย	รวม	Mean*	SD
1.ดูโทรทัศน์	52.5	36.8	8.0	2.0	0.8	100.0	4.38	.78
	(210)	(147)	(32)	(8)	(3)	(400)		
2.ฟังวิทยุ	53.0	30.8	12.5	2.8	1.0	100.0	4.32	.87
	(212)	(123)	(50)	(11)	(4)	(400)		
3.อ่านหนังสือ	8.3	24.5	48.3	13.8	5.3	100.0	3.17	.95
	(33)	(98)	(193)	(55)	(21)	(400)		
4.ดูภาพยนตร์/วิดีโอ	29.8	35.0	28.3	6.3	0.8	100.0	3.87	.94
	(119)	(140)	(113)	(25)	(3)	(400)		
5.เล่นเกมคอมพิวเตอร์ /วิดีโอเกม	24.0	23.5	25.8	15.5	11.3	100.0	3.33	1.31
	(96)	(94)	(103)	(62)	(45)	(400)		

* ค่าเฉลี่ยจากค่าคะแนน 1 - 5

จากตารางที่ 10 จากการวิเคราะห์ค่าร้อยละของการใช้สื่อในระดับต่างๆ ผลการวิจัยพบว่า เยาวชนใช้สื่อโทรทัศน์และวิทยุมากที่สุดในระดับสูง คือ เปิดรับทุกวันและเกือบทุกวัน โดยมีระดับที่ใกล้เคียงกันทั้ง 2 ระดับ คือ เยาวชนที่ดูโทรทัศน์ ทุกวัน คิดเป็นร้อยละ 52.5 ดูเกือบทุกวันคิดเป็นร้อยละ 36.8 เยาวชนฟังวิทยุทุกวัน ร้อยละ 53.0 เกือบทุกวัน 30.8 เยาวชนเกือบครึ่งหนึ่ง ที่มีพฤติกรรมการใช้สื่อประเภทหนังสือ นานๆครั้งคือ สัปดาห์ละ 2-3 วัน ในขณะที่เยาวชนจำนวนเพียงแค่ ร้อยละ 8.3 ที่อ่านหนังสือทุกวัน สำหรับการดูภาพยนตร์/วิดีโอ และการเล่นเกมคอมพิวเตอร์/วิดีโอเกมอยู่ในจำนวนที่ใกล้เคียงกันในทุกระดับ ยกเว้นการดูภาพยนตร์/วิดีโอของเยาวชนในระดับเกือบทุกวัน มีมากกว่าการเล่นเกมคอมพิวเตอร์/วิดีโอเกมเล็กน้อย เมื่อพิจารณาค่าเฉลี่ยของความบ่อยครั้งในการใช้สื่อประเภทต่างๆ พบว่า ความบ่อยครั้งในการดูโทรทัศน์มีค่าเฉลี่ยมากที่สุด รองลงมาคือ ฟังวิทยุ , ดูภาพยนตร์/วิดีโอ , เล่นเกมคอมพิวเตอร์/วิดีโอเกมและอ่านหนังสือตามลำดับ

ตารางที่ 11 แสดงปริมาณความนิยมในเนื้อหาของสื่อมวลชน

ความนิยมในเนื้อหา	ชอบมาก	ชอบ	เฉยๆ	ไม่ชอบ	รวม	Mean*	SD
1.สาระความรู้ ข่าว สารคดี	15.5	49.0	32.0	3.5	100.0	2.77	.75
	(62)	(196)	(128)	(14)	(400)		
2.ตลกเบาสมอง	47.3	45.0	6.8	1.0	100.0	3.39	.66
	(189)	(180)	(27)	(4)	(400)		
3.กามารมณ์ให้อารมณ์ทางเพศ	18.3	29.8	40.3	11.8	100.0	2.55	.92
	(73)	(119)	(161)	(47)	(400)		
4.สงคราม การต่อสู้	37.8	39.0	16.0	7.3	100.0	3.07	.91
	(151)	(156)	(64)	(29)	(400)		
5.ลึกลับเขย่าขวัญ ผี ฆาตกรรม	49.5	35.0	11.3	4.3	100.0	3.30	.83
	(198)	(140)	(45)	(17)	(400)		
6.การผจญภัย กีฬา	38.8	46.0	12.8	2.5	100.0	3.21	.76
	(155)	(184)	(51)	(10)	(400)		
7.ดนตรี	60.0	31.3	7.8	1.0	100.0	3.50	.68
	(240)	(125)	(31)	(4)	(400)		
8.เรื่องการมีชีวิตแบบผู้ใหญ่	11.3	35.0	48.0	5.8	100.0	2.52	.77
	(45)	(140)	(192)	(23)	(400)		
9.โฆษณาสินค้าทันสมัย	6.5	24.8	57.8	11.0	100.0	2.27	.74
	(26)	(99)	(231)	(44)	(400)		
10.ข่าวสารด้านสุขภาพจิตวัยรุ่น	5.8	31.0	54.0	9.3	100.0	2.33	.72
	(23)	(124)	(216)	(37)	(400)		

* ค่าเฉลี่ยจากค่าคะแนน 1 - 4

จากการวิเคราะห์ปริมาณความนิยมในเนื้อหาของสื่อมวลชน พบว่า เนื้อหาประเภทดนตรี มีระดับความนิยมในเนื้อหาในระดับสูงคือระดับชอบมาก มากที่สุด คิดเป็นร้อยละ60.0 รองลงมาคือ เนื้อหาประเภท ลึกลับเขย่าขวัญ ผี ฆาตกรรมและตลกเบาสมอง มีระดับความนิยมในเนื้อหาในระดับชอบมาก รองลงมา คิดเป็น ร้อยละ 49.5 และ 47.3 ตามลำดับ นอกจากนี้เนื้อหาประเภท การผจญภัย กีฬา และสงครามการต่อสู้ มีระดับความนิยมในเนื้อหาในระดับชอบมาก ใกล้เคียงกัน คือ คิดเป็น ร้อยละ 38.8 และ 37.8 ตามลำดับ

รองลงมาได้แก่เนื้อหาประเภทกามารมณ์,สาระความรู้ ข่าว สารคดีและเรื่องการมีชีวิตแบบผู้ใหญ่ คิดเป็นร้อยละ 18.3, 15.5 และ11.3 ตามลำดับ และเนื้อหาที่เยาวชนนิยมในระดับชอบมากเป็นจำนวนน้อย ได้แก่ โฆษณาสินค้าทันสมัยและข่าวสารด้านสุขภาพจิตวัยรุ่น คิดเป็นร้อยละ 6.5 และ 5.8 ตามลำดับ ในส่วนของระดับความนิยมในข่าวสารด้านสุขภาพจิตวัยรุ่นในระดับอื่นๆ พบว่า ในระดับชอบ คิดเป็น ร้อยละ 31.0 ระดับเฉยๆ คิดเป็น ร้อยละ 54.0 และ ในระดับไม่ชอบ คิดเป็นร้อยละ 9.3 เมื่อพิจารณาค่าเฉลี่ยความนิยมในเนื้อหาสื่อมวลชน พบว่า เนื้อหาที่มีค่าเฉลี่ยมากที่สุด คือ เนื้อหาดนตรี รองลงมาได้แก่ เนื้อหาตลกเบาสมอง , ลึกลับเขย่าขวัญ , กีฬา , สงครามการต่อสู้ , สาระความรู้ ข่าว , เรื่องกามารมณ์ , เรื่องการใช้ชีวิตแบบผู้ใหญ่ , ข้อมูลข่าวสารด้านสุขภาพจิตวัยรุ่นและโฆษณาสินค้าทันสมัย ตามลำดับ

ตารางที่ 12 แสดงปริมาณความนิยมในเนื้อหาของสื่อเกมคอมพิวเตอร์/วิดีโอเกม

ประเภทของสื่อ	ชอบมาก	ชอบ	เฉยๆ	ไม่ชอบ	ไม่ตอบ	รวม	Mean*	SD
1.เกมต่อสู้ สงคราม	42.8 (171)	33.0 (132)	15.8 (63)	3.8 (15)	4.8 (19)	100.0 (400)	3.05	1.07
2.เกมที่มีเนื้อหาเกี่ยวกับเรื่องเพศ	9.8 (39)	21.8 (87)	43.8 (175)	19.8 (79)	5.0 (20)	100.0 (400)	2.12	.99
3.เกมเสริมทักษะ	10.8 (43)	40.0 (160)	36.3 (145)	8.0 (32)	5.0 (20)	100.0 (400)	2.44	.96
4.เกมการแข่งขันกีฬา	41.0 (164)	41.0 (164)	10.0 (40)	3.5 (14)	4.5 (18)	100.0 (400)	3.10	1.03

* ค่าเฉลี่ยจากค่าคะแนน 1 - 4

จากตารางที่ 12 จากการวิเคราะห์ปริมาณความนิยมในเนื้อหาเกมพบว่า เกมต่อสู้ สงคราม เป็นเกมที่มีจำนวนเยาวชนนิยมในเนื้อหาอยู่ในระดับสูง คือ มีความนิยมในระดับชอบมากและชอบ คิดเป็นร้อยละ 42.8 และ 33.0 ตามลำดับ และเกมที่มีความนิยมในระดับรองลงมา คือ เกมแข่งขันกีฬา มีความนิยมในระดับชอบมากและชอบ คิดเป็นร้อยละ 41.0 เท่ากัน เกมเสริมทักษะเป็นเกมที่เยาวชนให้ความนิยมในระดับชอบ อยู่เป็นจำนวนหนึ่ง คิดเป็นร้อยละ 40.0 ส่วนเกมที่มีเนื้อหาเรื่องเพศเป็นเกมที่เยาวชนให้ความนิยมในระดับสูงน้อยที่สุด คือ ในระดับชอบมากคิดเป็นร้อยละ 9.8 และในระดับชอบคิดเป็น ร้อยละ 21.8 เมื่อพิจารณาค่าเฉลี่ยความนิยมในเนื้อหาเกมคอมพิวเตอร์/วิดีโอเกมพบว่า เนื้อหาที่มีค่าเฉลี่ยความนิยมในเนื้อหามากที่สุดคือ เกมการแข่งขันกีฬา รองลงมาคือ เกมสงคราม การต่อสู้ , เกมเสริมทักษะ และ เกมที่มีเนื้อหาเกี่ยวกับเรื่องเพศ ตามลำดับ

ตารางที่ 13 แสดงจำนวนและร้อยละของบุคคลที่เยาวชนชอบปรึกษา

บุคคลที่เยาวชนชอบปรึกษาด้วย	ลำดับที่1		ลำดับที่2		ลำดับที่3	
	จำนวน	ร้อยละ	จำนวน	ร้อยละ	จำนวน	ร้อยละ
1.บิดา	113	28.3	51	12.8	30	7.5
2.มารดา	138	34.5	107	26.8	49	12.3
3.พี่น้อง	39	9.8	106	26.5	94	23.5
4.ญาติ	17	4.3	44	11.0	71	17.8
5.เพื่อน	80	20.0	49	12.3	102	25.5
6.ครูแนะแนว/ครูประจำชั้น	7	1.8	13	3.3	16	4.0
7.คุยกับบุคคลทางห้องสนทนาทางอินเตอร์เน็ต	3	0.8	8	2.0	9	2.3
8.ใช้บริการปรึกษาทางโทรศัพท์ เช่น ฮอทไลน์ สะมาริตันส์ ปรึกษาเจ้าหน้าที่ของคลินิกสุขภาพจิต	2	0.5	10	2.5	6	1.5
9.ผู้อื่น ได้แก่ แฟน	1	0.3	7	1.8	7	1.8
10.ไม่ตอบ	-	-	5	1.3	16	4.0
รวม	400	100.0	400	100.0	400	100.0

จากตารางที่ 13 แสดงจำนวนร้อยละของบุคคลที่เยาวชนชอบปรึกษาด้วย 3 ลำดับ พบว่า บุคคลที่เยาวชนชอบปรึกษาด้วยเป็นลำดับแรก คือ มารดา ร้อยละ 34.5 รองลงมา คือ บิดา ร้อยละ 28.3 , เพื่อน ร้อยละ 20.0 , พี่น้อง ร้อยละ 9.8 , ญาติ ร้อยละ 4.3 ,ครูแนะแนว/ครูประจำชั้น ร้อยละ 1.8 ,คุยกับบุคคลทางห้องสนทนาทางอินเตอร์เน็ต ร้อยละ 0.8 ,ใช้บริการปรึกษาทางโทรศัพท์ ร้อยละ 0.5 และปรึกษาแฟน ร้อยละ 0.3 ตามลำดับ

บุคคลที่เยาวชนชอบปรึกษาด้วยเป็นลำดับที่สอง คือ มารดา ร้อยละ 26.8 รองลงมา คือ พี่น้อง ร้อยละ 26.5 , บิดา ร้อยละ 12.8 ,เพื่อน ร้อยละ 12.3 , ญาติ ร้อยละ 11.0 , ครูแนะแนว /ครูประจำชั้น ร้อยละ 3.3 , ใช้บริการปรึกษาทางโทรศัพท์ ร้อยละ 2.5 , คุยกับบุคคลทางห้องสนทนาทางอินเตอร์เน็ต ร้อยละ 2.0 และปรึกษาแฟน ร้อยละ 1.8 ตามลำดับ

บุคคลที่เยาวชนชอบปรึกษาด้วยเป็นลำดับที่สาม คือ เพื่อน ร้อยละ25.5 รองลงมา คือ พี่น้อง ร้อยละ 23.5 ,ญาติ ร้อยละ 17.8 , มารดา ร้อยละ 12.3 , บิดา ร้อยละ 7.5 , ครูแนะแนว/ครูประจำชั้น ร้อยละ 4.0 , คุยกับบุคคลทางห้องสนทนาทางอินเตอร์เน็ต ร้อยละ 2.3 , ปรึกษาแฟน ร้อยละ 1.8 และ ใช้บริการปรึกษาทางโทรศัพท์ ร้อยละ 1.5 ตามลำดับ

ตารางที่ 14 แสดงจำนวนและร้อยละของเนื้อหาที่เยาวชนชอบปรึกษากับสื่อบุคคล (กลุ่มตัวอย่าง 400 คน)

ลำดับที่	เนื้อหา	จำนวน	ร้อยละ
1.	การเงิน	188	47.0
2.	การแต่งตัว	185	46.3
3.	ครอบครัว	182	45.5
4.	การประกอบอาชีพ	180	45.0
5.	ความเป็นอิสระ	179	44.8
6.	การเรียน	177	44.3
7.	การวางตัวกับเพื่อนต่างเพศ	146	36.6
8.	การเข้าสังคมกับเพื่อน	134	33.5
9.	หลักการดำเนินชีวิต	115	28.8
10.	กิจกรรมพักผ่อนหย่อนใจ	99	24.8
11.	ความรู้เรื่องยาเสพติด	95	23.8
12.	ภาวะอารมณ์วัยรุ่น	91	22.8
13.	การเปลี่ยนแปลงทางร่างกายของวัยรุ่น	85	21.3
14.	สุขภาพ	82	20.5
15.	ศาสนา	19	4.8

จากตารางที่ 14 จากการวิเคราะห์จำนวนและร้อยละของเนื้อหาที่เยาวชนชอบปรึกษากับสื่อบุคคล พบว่า เนื้อหาที่เยาวชนชอบปรึกษากับสื่อบุคคลมากที่สุด คือ เรื่องการเงิน ร้อยละ 47.0 รองลงมา เรื่องการแต่งตัว ร้อยละ 46.3 , เรื่องครอบครัว ร้อยละ 45.5 ,เรื่องการประกอบอาชีพ ร้อยละ 45.0 , เรื่องความเป็นอิสระ ร้อยละ 44.8 , เรื่องการเรียน ร้อยละ 44.3 ,เรื่องการวางตัวกับเพื่อนต่างเพศ ร้อยละ 36.6 , เรื่องการเข้าสังคมกับเพื่อน ร้อยละ 33.5 , เรื่องหลักการดำเนินชีวิต ร้อยละ 28.8 , เรื่องกิจกรรมพักผ่อนหย่อนใจ ร้อยละ 24.8 , ความรู้เรื่องยาเสพติด ร้อยละ 23.8 , เรื่องภาวะอารมณ์วัยรุ่น ร้อยละ 22.8 , เรื่องการเปลี่ยนแปลงทางร่างกายของวัยรุ่น ร้อยละ 21.3 , เรื่องสุขภาพ ร้อยละ 20.5 และเรื่องศาสนา ร้อยละ 4.8 ตามลำดับ

ตารางที่ 15 แสดงจำนวนและร้อยละของบุคคลที่เป็นแบบอย่างในการดำเนินชีวิตของเยาวชน

บุคคลที่เป็นแบบอย่าง	จำนวน	ร้อยละ
บุคคลภายในครอบครัว		
มารดา	179	44.8
บิดา	135	33.8
พี่น้อง	31	7.8
ญาติ	30	7.5
ไม่มี	25	6.3
รวม	400	100.0
บุคคลภายนอกครอบครัว		
เพื่อน	159	39.8
ครู	89	22.3
ดารา/นักร้อง	22	5.5
แฟน	7	1.8
ไม่มี	123	30.8
รวม	400	100.0

จากตารางที่ 15 แสดงจำนวนและร้อยละของบุคคลที่เป็นแบบอย่างในการดำเนินชีวิตของเยาวชน พบว่า

-บุคคลภายในครอบครัวที่เป็นแบบอย่างในการดำเนินชีวิตของเยาวชนมากที่สุดคือ มารดา คิดเป็นร้อยละ 44.8 รองลงมาคือ บิดา คิดเป็นร้อยละ 33.8 พี่น้อง คิดเป็นร้อยละ 7.8 ญาติ คิดเป็นร้อยละ 7.5 และมีเยาวชนอีกจำนวนหนึ่งที่ไม่มีบุคคลในครอบครัวเป็นแบบอย่างในการดำเนินชีวิต คิดเป็นร้อยละ 6.3

-บุคคลภายนอกครอบครัวที่เป็นแบบอย่างในการดำเนินชีวิตของเยาวชนมากที่สุด คือ เพื่อน คิดเป็นร้อยละ 39.8 รองลงมา คือ ไม่มีบุคคลภายนอกครอบครัวเป็นแบบอย่าง คิดเป็นร้อยละ 30.8 ครู คิดเป็นร้อยละ 22.3 ดารา/นักร้อง คิดเป็นร้อยละ 5.5 แฟน คิดเป็นร้อยละ 1.8

การใช้สื่อประเภทต่าง ๆของเยาวชนกระทำผิดกฎหมายในสถานการณ์ต่าง ๆ

- สถานการณ์เมื่อมีปัญหาด้านจิตใจ

ตารางที่ 16 แสดงจำนวนและร้อยละของการใช้สื่อด้านต่างๆของเยาวชนเมื่อมีปัญหาด้านจิตใจ

การใช้สื่อเมื่อมีปัญหาด้านจิตใจ	ใช้		ไม่ใช้		รวม	
	จำนวน	ร้อยละ	จำนวน	ร้อยละ	จำนวน	ร้อยละ
1.เล่าให้เพื่อนสนิทฟัง	257	64.3	143	35.8	400	100.0
2.ระบายอารมณ์เพื่อให้ลืมด้วยการใช้สื่อมวลชน	248	62.0	152	38.0	400	100.0
3.ปรึกษาพ่อแม่ ผู้ปกครอง	224	56.0	176	44.0	400	100.0
4.เก็บความไม่สบายใจไว้คนเดียว	149	37.3	251	62.8	400	100.0
5.ใช้สารเสพติดเพื่อให้ลืมปัญหา	148	37.0	252	63.0	400	100.0
6.ระบายความเครียดด้วยการเล่นเกมคอมพิวเตอร์/วิดีโอเกม	132	33.0	268	67.0	400	100.0
7.อาศัยประสบการณ์ที่เรียนรู้จากสื่อมวลชนในการแก้ปัญหา	100	25.0	300	75.0	400	100.0
8.ปรึกษาครู	54	13.5	346	86.5	400	100.0
9.ใช้บริการปรึกษาทางโทรศัพท์	43	10.8	357	89.3	400	100.0
10.ปรึกษาเจ้าหน้าที่ในคลินิกสุขภาพจิต	13	3.3	387	96.8	400	100.0

จากตารางที่ 16 แสดงจำนวนและร้อยละการใช้สื่อด้านต่างๆของเยาวชนเมื่อมีปัญหาด้านจิตใจ พบว่า เมื่อเยาวชนมีปัญหาหนักใจจะหาทางออกโดยใช้สื่อบุคคลภายนอกครอบครัว คือ การเล่าให้เพื่อนสนิทฟังเป็นอันดันแรก ร้อยละ 64.3 รองลงมา ใช้สื่อมวลชนเพื่อระบายอารมณ์หรือพยายามลืมโดยการไปดูหนัง ฟังเพลง ดูทีวี หรือ อ่านหนังสือเงียบๆ ร้อยละ 62.0 และ มีเยาวชนประมาณครึ่งหนึ่ง ร้อยละ 56.0 ใช้สื่อบุคคลภายในครอบครัว ได้แก่ พ่อ แม่ ผู้ปกครอง เยาวชนจำนวนหนึ่งใช้ทางออกด้วยการแก้ปัญหาด้วยตัวเอง ได้แก่ เก็บความไม่สบายใจไว้คนเดียว ร้อยละ 37.3 , ใช้สารเสพติดเพื่อให้ลืมปัญหา ร้อยละ 37.0 และระบายความเครียดด้วยการเล่นเกมคอมพิวเตอร์/วิดีโอเกม ร้อยละ 33.0 นอกจากนี้เยาวชนยังใช้สื่อมวลชนเพื่อการเรียนรู้ประสบการณ์เพื่อแก้ปัญหาหนักใจ ร้อยละ 25 เยาวชนปรึกษาบุคลากรทางวิชาชีพ ได้แก่ ปรึกษาเจ้าหน้าที่ให้คำปรึกษาทางโทรศัพท์ เช่น ฮอทไลน์ สะมาริตันส์ และปรึกษาครูที่โรงเรียน ร้อยละ 13.5 และ 10.8 ตามลำดับ เยาวชนใช้บริการปรึกษาเจ้าหน้าที่ของคลินิกสุขภาพจิตร้อยละ 3.3

- สถานการณ์เมื่อมีปัญหาการปรับตัว

ตารางที่ 17 แสดงจำนวนและร้อยละของการใช้สื่อด้านต่างๆของเยาวชนเมื่อมีปัญหาการปรับตัว

การใช้สื่อเมื่อมีปัญหาการปรับตัว	ใช้		ไม่ใช้		รวม	
	จำนวน	ร้อยละ	จำนวน	ร้อยละ	จำนวน	ร้อยละ
1.ขอคำแนะนำจากเพื่อน	192	48.0	208	52.0	400	100.0
2.ปรึกษาพ่อแม่ ผู้ปกครอง	167	41.8	233	58.3	400	100.0
3.แยกตัวจากคนรอบข้างแล้วใช้สื่อมวลชนเพื่อให้ลืม	125	31.3	275	68.8	400	100.0
4.ใช้สารเสพติดเพื่อให้ลืมปัญหา	114	28.5	286	71.5	400	100.0
5.ปรึกษาพี่น้อง	106	26.5	294	73.5	400	100.0
6.ระบายความคับข้องใจด้วยการเล่นเกมคอมพิวเตอร์/วิดีโอเกม	89	22.3	311	77.8	400	100.0
7.เรียนรู้จากสื่อมวลชน	72	18.0	328	82.0	400	100.0
8.ปรึกษาครู	32	8.0	368	92.0	400	100.0

จากตารางที่ 17 แสดงจำนวนและร้อยละของการใช้สื่อด้านต่างๆของเยาวชนเมื่อมีปัญหาการปรับตัว พบว่า เยาวชนเกือบครึ่งหนึ่งเมื่อมีปัญหาการปรับตัวจะขอคำแนะนำจากเพื่อนเป็นอันดับแรก และ รองลงมาคือ ปรึกษาพ่อแม่ ผู้ปกครอง เยาวชนจำนวนหนึ่งคิดเป็นร้อยละ 31.3 เมื่อมีปัญหาการปรับตัวจะแก้ปัญหาด้วยการแยกตัวออกจากคนรอบข้างแล้วใช้สื่อมวลชนโดยเฉพาะโทรทัศน์และวิดีโอเพื่อให้ลืมและในจำนวนใกล้เคียงกันที่ระบายความคับข้องใจด้วยการใช้สารเสพติดเพื่อให้ลืมปัญหา และ ด้วยการเล่นเกมที่มีเนื้อหาตื่นเต้นระทึกใจ คิดเป็นร้อยละ 28.5 และ 22.3 ตามลำดับ ในการเลือกช่องทางการใช้สื่อเพื่อแก้ปัญหาการปรับตัว เยาวชนเลือกการปรึกษาบุคลากรทางวิชาชีพ เช่น ครู น้อยที่สุด คิดเป็นร้อยละ 8.0

- สถานการณ์การใช้เวลาว่าง

ตารางที่ 18 แสดงจำนวนและร้อยละของการใช้สื่อด้านต่างๆเมื่อเยาวชนมีเวลาว่าง

การใช้เวลาว่างของเยาวชน	ใช้		ไม่ใช้		รวม	
	จำนวน	ร้อยละ	จำนวน	ร้อยละ	จำนวน	ร้อยละ
1.ดูทีวี ฟังวิทยุ	254	63.5	146	36.5	400	100.0
2.ไปหาหรือพูดคุยกับเพื่อน	188	47.0	282	70.5	400	100.0
3.คุยกับพี่น้อง	131	32.8	269	67.3	400	100.0
4.เล่นเกมคอมพิวเตอร์/วิดีโอเกม	128	32.0	272	68.0	400	100.0
5.ใช้เวลาอยู่กับเพื่อน แล้วใช้สารเสพติด	120	30.0	280	70.0	400	100.0
6.พูดคุยกับพ่อแม่	118	29.5	282	70.5	400	100.0
7.เล่นกีฬา	115	28.8	285	71.3	400	100.0
8.ไปเที่ยวตามสถานบันเทิง	108	27.0	292	73.0	400	100.0
9.ใช้เวลาอยู่คนเดียว แล้วใช้สารเสพติด	78	19.5	322	80.5	400	100.0
10.ทำงานหารายได้พิเศษ	74	18.5	326	81.5	400	100.0
11.พูดคุยกับครูหรือไปทำกิจกรรมที่โรงเรียน	18	4.5	382	95.5	400	100.0
12.เรียนพิเศษ	16	4.0	384	96.0	400	100.0

จากตารางที่ 18 แสดงจำนวนและร้อยละของการใช้สื่อด้านต่างๆเมื่อเยาวชนมีเวลาว่าง พบว่า เยาวชนมากกว่าครึ่ง คือ คิดเป็น ร้อยละ 63.5 ใช้เวลาว่างในการใช้สื่อมวลชน เช่น ทีวี วิทยุ ดูภาพยนตร์ รองลงมา คือ พูดคุยกับเพื่อนๆ และ พี่น้อง ร้อยละ 47.0 มีเยาวชนจำนวนหนึ่งใช้เวลาว่างในการเล่นเกมคอมพิวเตอร์/วิดีโอเกมและใช้เวลาอยู่กับเพื่อนแล้วใช้สารเสพติด ในจำนวนที่ใกล้เคียงกัน คือ ร้อยละ 32.0 และ ร้อยละ 30.0 ตามลำดับ นอกจากนี้ เยาวชนใช้เวลาว่างอยู่คนเดียวแล้วใช้สารเสพติด ร้อยละ19.5 เยาวชนใช้เวลาว่างในการทำกิจกรรมเกี่ยวกับการศึกษา เช่น ช่วยกิจกรรมโรงเรียนและเรียนพิเศษน้อยมาก คิดเป็นร้อยละ 4.5 และ 4.0 ตามลำดับ

ตารางที่ 19 แสดงจำนวนและร้อยละของประเภทสื่อที่เยาวชนใช้เกี่ยวกับเนื้อหาสุขภาพจิตวัยรุ่น

ประเภทสื่อ	ใช้		ไม่ใช้		รวม	
	จำนวน	ร้อยละ	จำนวน	ร้อยละ	จำนวน	ร้อยละ
1.โทรทัศน์	295	73.8	105	26.3	400	100.0
2.วิทยุ	212	53.0	188	47.0	400	100.0
3.เพื่อน	155	38.8	245	61.3	400	100.0
4.แม่	144	36.0	256	64.0	400	100.0
5.หนังสือพิมพ์	142	35.5	258	64.5	400	100.0
6.พี่น้อง	93	23.3	307	76.8	400	100.0
7.พ่อ	89	22.3	311	77.8	400	100.0
8.ญาติ	79	19.8	321	80.3	400	100.0
9.นิตยสาร	75	18.8	325	81.3	400	100.0
10.ครูแนะแนว	41	10.3	359	89.8	400	100.0
11.หนังสือหรือแผ่นพับของหน่วยงาน	41	10.3	359	89.8	400	100.0
12.อินเตอร์เน็ต	38	9.5	362	90.5	400	100.0
13.ปรึกษาทางโทรศัพท์	26	6.5	374	93.5	400	100.0
14.คลินิกสุขภาพจิต	10	2.5	390	97.5	400	100.0

จากตารางที่ 19 แสดงจำนวนและร้อยละของประเภทของสื่อที่เยาวชนใช้เกี่ยวกับเนื้อหาด้านสุขภาพจิตวัยรุ่น พบว่า เยาวชนกระทำผิดกฎหมายใช้สื่อหลายประเภทในเนื้อหาด้านสุขภาพจิตวัยรุ่น ดังนี้ เยาวชนใช้สื่อ ประเภทโทรทัศน์ มากที่สุด ร้อยละ 73.8 รองลงมา คือ วิทยุ ร้อยละ 53.0 , หนังสือพิมพ์ ร้อยละ 35.5 , นิตยสาร ร้อยละ 18.8 และ อินเตอร์เน็ต ร้อยละ 9.5 เยาวชนใช้สื่อบุคคลภายนอกครอบครัว คือ เพื่อนมากที่สุด ร้อยละ 38.8 รองลงมาคือบุคคลภายในครอบครัว ได้แก่ แม่ ร้อยละ 36.0 , พี่น้อง ร้อยละ23.3 , พ่อ ร้อยละ 22.3 และญาติ ร้อยละ 19.8 ตามลำดับ

สื่อเฉพาะกิจ เช่น หนังสือ หรือแผ่นพับของหน่วยงานสุขภาพจิต รวมทั้งสื่อบุคคลที่เป็นบุคลากรทางวิชาชีพ เช่น ครู , ปรึกษาทางโทรศัพท์กับนักจิตวิทยาและปรึกษาเจ้าหน้าที่ในคลินิกสุขภาพจิตเป็นช่องทางที่เยาวชนเลือกใช้เป็นจำนวนน้อยในระดับใกล้เคียงกัน ดังนี้ อ่านหนังสือหรือแผ่นพับของหน่วยงานสุขภาพจิตและปรึกษาครู ร้อยละ 10.3 เท่ากัน นอกจากนี้ปรึกษาทางโทรศัพท์และปรึกษาเจ้าหน้าที่ในคลินิกสุขภาพจิต ร้อยละ 6.5 และ 2.5 ตามลำดับ

ตารางที่ 20 แสดงจำนวนและร้อยละของเนื้อหาสุขภาพจิตวัยรุ่นที่เยาวชนกระทำผิดกฎหมายนำไปใช้ในชีวิตประจำวัน

เนื้อหาสุขภาพจิตวัยรุ่น	ลำดับที่1		ลำดับที่2		ลำดับที่3	
	จำนวน	ร้อยละ	จำนวน	ร้อยละ	จำนวน	ร้อยละ
1.ความรู้เรื่องเพศศึกษา	59	14.8	43	10.8	49	12.3
2.ความรู้เรื่องยาเสพติด	86	21.5	66	16.5	58	14.5
3.ปัญหาการเรียน	56	14.0	53	13.3	47	11.8
4.ปัญหาครอบครัว	110	27.5	77	19.3	65	16.3
5.ปัญหาพฤติกรรมอารมณ์	24	6.0	73	18.3	68	17.0
6.ปัญหาการปรับตัว	59	14.8	63	15.8	80	20.0
7.ไม่ได้นำเนื้อหาสุขภาพจิตวัยรุ่นไปใช้ในชีวิตประจำวัน	6	1.5	25	6.3	33	8.3
รวม	400	100.0	400	100.0	400	100.0

จากตารางที่ 20 แสดงจำนวนและร้อยละของเนื้อหาสุขภาพจิตวัยรุ่นที่เยาวชนกระทำผิดกฎหมายนำไปใช้ในชีวิตประจำวัน พบว่า เนื้อหาสุขภาพจิตวัยรุ่นที่เยาวชนนำไปใช้ในชีวิตประจำวันเป็นลำดับที่ 1 เป็นจำนวนมากที่สุด คือ ปัญหาครอบครัว ร้อยละ 27.5 รองลงมา ได้แก่ ความรู้เรื่องยาเสพติด ร้อยละ 21.5 , ความรู้เรื่องเพศศึกษาและปัญหาการปรับตัว ร้อยละ 14.8 เท่ากัน , ปัญหาการเรียน ร้อยละ 14.0 , ปัญหาพฤติกรรมอารมณ์ ร้อยละ 6.0 และมีเยาวชนที่ไม่ได้นำเนื้อหาสุขภาพจิตวัยรุ่นไปใช้ในชีวิตประจำวัน ร้อยละ 1.5 ตามลำดับ

เนื้อหาสุขภาพจิตวัยรุ่นที่เยาวชนนำไปใช้ในชีวิตประจำวัน เป็นลำดับที่ 2 เป็นจำนวนมากที่สุด คือ ปัญหาครอบครัว ร้อยละ 19.3 รองลงมา ได้แก่ ปัญหาพฤติกรรมอารมณ์ ร้อยละ 18.3 , ความรู้เรื่องยาเสพติด ร้อยละ 16.5 ,ปัญหาการปรับตัว ร้อยละ 15.8 ,ปัญหาการเรียน ร้อยละ 13.3 , ความรู้เรื่องเพศศึกษา ร้อยละ 10.8 และมีเยาวชนที่ไม่ได้นำเนื้อหาสุขภาพจิตวัยรุ่นไปใช้ในชีวิตประจำวัน ร้อยละ 6.3 ตามลำดับ

เนื้อหาสุขภาพจิตวัยรุ่นที่เยาวชนนำไปใช้ในชีวิตประจำวัน เป็นลำดับที่ 3 เป็นจำนวนมากที่สุด คือ ปัญหาการปรับตัว ร้อยละ 20.0 รองลงมา ได้แก่ ปัญหาพฤติกรรมอารมณ์ ร้อยละ 17.0 , ปัญหาครอบครัว ร้อยละ16.3 , ความรู้เรื่องยาเสพติด ร้อยละ 14.5 , ความรู้เรื่องเพศศึกษา ร้อยละ 12.3 , ปัญหาการเรียน ร้อยละ 11.8 และ มีเยาวชนที่ไม่ได้นำเนื้อหาสุขภาพจิตวัยรุ่นไปใช้ในชีวิตประจำวัน ร้อยละ 8.3 ตามลำดับ

ส่วนที่ 2 ใช้การวิเคราะห์ค่าสหสัมพันธ์แบบเพียร์สัน

2.1 การหาความสัมพันธ์ระหว่างบุคลิกภาพกับความบ่อยครั้งในการใช้สื่อ,ความนิยมในเนื้อหาสื่อและความพึงพอใจสื่อ

ตารางที่ 21 การหาความสัมพันธ์ระหว่างบุคลิกภาพกับความบ่อยครั้งในการใช้สื่อมวลชนและเกมคอมพิวเตอร์/วิดีโอเกม

การใช้สื่อประเภทต่างๆ	Persistence	Novelty Seeking	Harm Avoidance	Reward Dependence
1.ดูโทรทัศน์	-.167**	.038	.006	.115*
2.ฟังวิทยุ	.024	-.044	-.056	.085
3.อ่านหนังสือ	.028	-.057	.013	.115*
4.ดูภาพยนตร์/วิดีโอ	-.112*	.080	-.024	.092
5.เล่นเกมคอมพิวเตอร์/วิดีโอเกม	.006	.070	-.069	.020

P ** < 0.01 , P * < 0.05

จากตารางที่ 21 วิเคราะห์ความสัมพันธ์ระหว่างบุคลิกภาพกับความบ่อยครั้งในการใช้สื่อมวลชนและเกมคอมพิวเตอร์/วิดีโอเกม พบว่า

บุคลิกภาพแบบ Persistence มีความสัมพันธ์ทางลบกับการดูโทรทัศน์อย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ 0.01 และมีความสัมพันธ์ทางลบกับการดูภาพยนตร์/วิดีโออย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ 0.05

บุคลิกภาพแบบ Reward dependence มีความสัมพันธ์ทางบวกกับการดูโทรทัศน์ และอ่านหนังสืออย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ 0.05

ตารางที่ 22 แสดงความสัมพันธ์ระหว่างบุคลิกภาพกับความนิยมในเนื้อหาสื่อมวลชน

ความนิยมในเนื้อหาสื่อมวลชน	Persistence	Novelty Seeking	Harm Avoidance	Reward Dependence
1.สาระความรู้ ข่าว สารคดี	.006	-.094	-.058	-.009
2.ตลกเบาสมอง ขบขัน	-.068	-.022	-.005	.083
3.เรื่องเกี่ยวกับกามารมณ์	-.028	.162**	-.112*	-.093
4.สงคราม การต่อสู้	-.076	.129**	-.141**	-.083
5.ลึกลับ เขย่าขวัญ ผี ฆาตกรรม	-.051	.021	-.066	.096
6.เรื่องตื่นเต้น ระทึกใจ	.035	.065	-.068	.031
7.ดนตรี	-.040	-.006	-.065	.063
8.เรื่องการใช้ชีวิตแบบผู้ใหญ่	.092	-.118*	.017	-.036
9.โฆษณาสินค้าทันสมัย	-.026	-.090	.041	.094
10.ข้อมูลข่าวสารด้านสุขภาพจิตวัยรุ่น	-.024	-.158**	-.056	-.022

P ** < 0.01 , P * < 0.05

จากตารางที่ 22 วิเคราะห์ความสัมพันธ์ระหว่างบุคลิกภาพกับความนิยมในเนื้อหาสื่อมวลชน พบว่า

บุคลิกภาพแบบ Novelty seeking มีความสัมพันธ์ทางบวกกับเนื้อหากามารมณ์และสงครามการต่อสู้ อย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ 0.01 และ มีความสัมพันธ์ทางลบ กับเนื้อหาสุขภาพจิตวัยรุ่นอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ 0.01 และเนื้อหาเรื่องการใช้ชีวิตแบบผู้ใหญ่อย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ 0.05

บุคลิกภาพแบบ Harm avoidance มีความสัมพันธ์ทางลบกับความนิยมในเนื้อหาสงครามการต่อสู้อย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ 0.01 และเนื้อหาเกี่ยวกับกามารมณ์อย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ 0.05

ตารางที่ 23 แสดงความสัมพันธ์ระหว่างบุคลิกภาพกับความนิยมในเนื้อหาสื่อเกมคอมพิวเตอร์ /วิดีโอเกม

ความนิยมในเนื้อหาสื่อเกม	Persistence	Novelty Seeking	Harm Avoidance	Reward Dependence
1.เกมต่อสู้ สงคราม	-.059	.165**	-.042	-.010
2.เกมที่มีเนื้อหาเกี่ยวกับเรื่องเพศ	-.021	.093	-.058	-.111*
3.เกมเสริมทักษะ	.042	-.089	-.075	-.067
4.เกมแข่งขัน กีฬา	-.051	-.068	-.109*	-.012

P ** < 0.01 , P * < 0.05

จากตารางที่ 23 วิเคราะห์ความสัมพันธ์ ระหว่างบุคลิกภาพ กับความนิยมในเนื้อหาสื่อเกมคอมพิวเตอร์/วิดีโอเกม พบว่า

บุคลิกภาพแบบ Novelty seeking มีความสัมพันธ์ทางบวกกับเนื้อหาเกมต่อสู้ สงคราม อย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ 0.01

บุคลิกภาพแบบ Harm avoidance มีความสัมพันธ์ทางลบกับเนื้อหาเกมการแข่งขัน กีฬา อย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ 0.05

บุคลิกภาพแบบ Reward dependence มีความสัมพันธ์ทางลบกับเนื้อหาเกมที่มีเนื้อหาเกี่ยวกับเรื่องเพศอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ 0.05

ตารางที่ 24 แสดงความสัมพันธ์ระหว่างบุคลิกภาพกับความพึงพอใจสื่อมวลชน

ความพึงพอใจสื่อมวลชน	Persistence	Novelty Seeking	Harm Avoidance	Reward Dependence
1.การเรียนรู้เกี่ยวกับตนเองและสิ่งอื่น	-.006	-.142**	-.129**	.019
2.การได้รับข่าวสาร ความรู้	-.072	.046	-.130**	.059
3.การได้มีเพื่อน	-.033	.009	-.088	.051
4.สถานการณ์ในการใช้สื่อทำให้เกิดการรวมกลุ่ม	-.026	.051	-.138**	.000
5.การพักผ่อนคลายอารมณ์	-.008	.075	-.097	.118*
6.การลืมความทุกข์	-.021	-.108*	-.128*	.105*
7.การกระตุ้นให้เกิดความตื่นเต้น	-.101*	.124*	-.096	.092
8.การฆ่าเวลา	-.071	.055	-.059	.162**

P ** < 0.01 , P * < 0.05

จากตารางที่ 24 วิเคราะห์ความสัมพันธ์ระหว่างบุคลิกภาพกับความพึงพอใจสื่อมวลชน พบว่า บุคลิกภาพแบบ Novelty seeking มีความสัมพันธ์ทางลบ กับ ความพึงพอใจสื่อด้านการเรียนรู้เกี่ยวกับตนเองและสิ่งอื่นอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ 0.01 และกับความพึงพอใจสื่อด้านการลืมความทุกข์อย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ 0.05 นอกจากนี้ยังพบ ความสัมพันธ์ทางบวกกับความพึงพอใจสื่อด้านการกระตุ้นให้เกิดความตื่นเต้นอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ 0.05

บุคลิกภาพแบบ Harm avoidance มีความสัมพันธ์ทางลบกับความพึงพอใจสื่อด้านการเรียนรู้เกี่ยวกับตนเองและสิ่งอื่น,การได้รับข่าวสารความรู้และสถานการณ์ในการใช้สื่อทำให้เกิดการรวมกลุ่มอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ 0.01และมีความสัมพันธ์ทางลบกับความพึงพอใจสื่อด้านการลืมความทุกข์อย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ 0.05

บุคลิกภาพแบบ Reward dependence มีความสัมพันธ์ทางบวกกับความพึงพอใจสื่อด้านการฆ่าเวลาอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ 0.01 และกับความพึงพอใจสื่อด้านการพักผ่อนคลายอารมณ์และด้านการลืมความทุกข์อย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ 0.05

บุคลิกภาพแบบ Persistence มีความสัมพันธ์ทางลบกับความพึงพอใจสื่อด้านการกระตุ้นให้เกิดความตื่นเต้นอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ 0.05

ตารางที่ 25 แสดงความสัมพันธ์ระหว่างบุคลิกภาพกับความพึงพอใจสื่อบุคคล

ความพึงพอใจสื่อบุคคล	Persistence	Novelty Seeking	Harm Avoidance	Reward Dependence
1.ทำให้คลายเหงาและรู้สึกดีกับตัวเอง	.042	-.051	-.081	.153**
2.เพื่อต้องการได้รับความรักและความเข้าใจ	.013	-.124*	-.085	.210**
3.ทำให้ได้ประสบการณ์สำหรับการดำเนินชีวิต	.038	-.074	-.154**	.147**

P ** < 0.01 , P * < 0.05

จากตารางที่ 25 วิเคราะห์ความสัมพันธ์ระหว่างบุคลิกภาพ กับ ความพึงพอใจสื่อบุคคล พบว่า บุคลิกภาพแบบ Reward dependence มีความสัมพันธ์ทางบวกกับความพึงพอใจสื่อบุคคลทั้ง 3 ด้าน ได้แก่ ด้านทำให้คลายเหงาและรู้สึกดีกับตัวเอง,ด้านเพื่อต้องการได้รับความรักความเข้าใจและทำให้ได้ประสบการณ์สำหรับการดำเนินชีวิตอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ 0.01

บุคลิกภาพแบบ Harm avoidance มีความสัมพันธ์ทางลบกับความพึงพอใจสื่อด้านทำให้ได้ประสบการณ์สำหรับการดำเนินชีวิตอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ 0.01

บุคลิกภาพแบบ Novelty seeking มีความสัมพันธ์ทางลบกับความพึงพอใจสื่อด้านเพื่อต้องการได้รับความรักและความเข้าใจอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ 0.05

ตารางที่ 26 แสดงความสัมพันธ์ระหว่างบุคลิกภาพกับความพึงพอใจสื่อเกมคอมพิวเตอร์/วิดีโอเกม

ความพึงพอใจสื่อเกมคอมพิวเตอร์ /วิดีโอเกม	Persistence	Novelty Seeking	Harm Avoidance	Reward Dependence
1.ทำให้ได้เรียนรู้ ฝึกสมอง และทักษะ	-.039	-.024	-.140**	-.039
2.ทำให้เกิดสถานการณ์การรวมกลุ่ม	-.027	.031	-.119*	-.023
3.ทำให้ช่วยผ่อนคลายความเครียดในใจ	-.034	-.023	-.150**	-.034
4.ทำให้รู้สึกตื่นเต้น ระทึกใจ	-.064	.030	-.099*	-.064
5.เป็นการใช้เวลาว่างให้เป็นประโยชน์	.008	.068	-.117*	.008
6.ทำให้ได้รับความพอใจจากการได้เล่นพนันกับเพื่อน	-.053	.084	-.090	-.053

P ** < 0.01 , P * < 0.05

จากตารางที่ 26 วิเคราะห์ความสัมพันธ์ระหว่างบุคลิกภาพกับความพึงพอใจสื่อเกมคอมพิวเตอร์/วิดีโอเกม พบว่า

บุคลิกภาพแบบ Harm avoidance มีความสัมพันธ์ทางลบ กับ ความพึงพอใจสื่อเกมคอมพิวเตอร์/วิดีโอเกมด้านทำให้ได้เรียนรู้ฝึกสมองทักษะและทำให้ช่วยผ่อนคลายความเครียดในใจอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ 0.01 และกับความพึงพอใจด้านทำให้รู้สึกตื่นเต้นระทึกใจ, ด้านทำให้เกิดสถานการณ์การรวมกลุ่มและเป็นการใช้เวลาว่างให้เป็นประโยชน์อย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ 0.05

ส่วนที่ 2 : 2.2 การหาความสัมพันธ์ระหว่างรายได้รวมของครอบครัวกับความบ่อยครั้งในการใช้สื่อและความพึงพอใจสื่อ

ตารางที่ 27 แสดงความสัมพันธ์ระหว่างรายได้รวมของครอบครัวกับความบ่อยครั้งในการใช้สื่อ

ความบ่อยครั้งในการใช้สื่อ	รายได้รวมของครอบครัว
1.ดูโทรทัศน์	-.021
2.ฟังวิทยุ	.078
3.อ่านหนังสือ	-.059
4.ดูวิดีโอ/ภาพยนตร์	-.006
5.เล่นเกมคอมพิวเตอร์/วิดีโอเกม	.120*

P* < 0.05

จากตารางที่ 27 วิเคราะห์ความสัมพันธ์ระหว่างรายได้รวมของครอบครัวกับความบ่อยครั้งการใช้สื่อ พบว่า รายได้รวมของครอบครัวมีความสัมพันธ์ทางบวก กับความบ่อยครั้งการใช้สื่อเกมคอมพิวเตอร์/วิดีโอเกมอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ 0.05

ตารางที่ 28 แสดงความสัมพันธ์ระหว่างรายได้รวมของครอบครัวกับความพึงพอใจสื่อมวลชน,บุคคล และสื่อเกมคอมพิวเตอร์/วิดีโอเกม

ความพึงพอใจสื่อ	รายได้รวมของครอบครัว
ความพึงพอใจสื่อมวลชน	
1.การได้รับข่าวสารวิชาความรู้	.006
2.การเรียนรู้เกี่ยวกับตนเองและสิ่งอื่น	-.027
3.การได้มีเพื่อน	-.051
4.สถานการณ์ในการเปิดรับก่อให้เกิดการรวมกลุ่ม	.027
5.การพักผ่อนคลายอารมณ์	-.040
6.การลืมความทุกข์	-.023
7.การกระตุ้นให้เกิดความตื่นเต้น	.010
8.การฆ่าเวลา	-.110*
ความพึงพอใจสื่อบุคคล	
1.ทำให้คลายเหงา คลายเครียดและรู้สึกดีกับตัวเอง	.008
2.เพื่อต้องการได้รับความรักและความเข้าใจ	.095
3.ทำให้ได้เรียนรู้ ประสบการณ์และแง่คิดดีๆ สำหรับการดำเนินชีวิต	.119*
ความพึงพอใจสื่อเกมคอมพิวเตอร์ /วิดีโอเกม	
1.ทำให้ได้เรียนรู้ ฝึกสมองและทักษะ	-.026
2.ทำให้ได้พูดคุยกับเพื่อนคนอื่นที่เล่นเหมือนกัน	.074
3.ทำให้ผ่อนคลายความเครียดในใจ	-.002
4.ทำให้รู้สึกตื่นเต้น ระทึกใจ	-.009
5.เป็นการใช้เวลาว่างให้เป็นประโยชน์	-.001
6.ทำให้ได้รับความพอใจจากการได้เล่นพนันกับเพื่อน	-.048

P* < 0.05

จากตารางที่ 28 วิเคราะห์ความสัมพันธ์ระหว่างรายได้รวมของครอบครัวกับความพึงพอใจสื่อมวลชน ,บุคคลและเกมคอมพิวเตอร์/วิดีโอเกม พบว่า รายได้รวมของครอบครัวมีความสัมพันธ์ทางลบกับความพึงพอใจสื่อมวลชนด้านการฆ่าเวลาอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ 0.05 และมีความสัมพันธ์ทางบวกกับความพึงพอใจสื่อบุคคลด้านทำให้ได้เรียนรู้ ประสบการณ์และแง่คิดดีๆ สำหรับการดำเนินชีวิตอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ 0.05

ส่วนที่ 2 : 2.3 การหาความสัมพันธ์ระหว่างความบ่อยครั้งในการใช้สื่อกับความนิยมในเนื้อหาสื่อ

ตารางที่ 29 แสดงความสัมพันธ์ระหว่างความบ่อยครั้งในการใช้สื่อมวลชนกับความนิยมในเนื้อหาสื่อมวลชน

ความนิยมในเนื้อหาสื่อมวลชน	ดูโทรทัศน์	ฟังวิทยุ	อ่านหนังสือ	ดูภาพยนตร์/วิดีโอ
1.เรื่องให้สาระความรู้ เช่น ข่าว สารคดี	.184**	.062	.186**	.141**
2.เรื่องตลกเบาสมอง ขบขัน	.240**	.117*	.146**	.168**
3.เรื่องเกี่ยวกับกามารมณ์ให้อารมณ์ทางเพศ	.030	-.021	-.070	.130**
4.เรื่องสงคราม การต่อสู้	.099*	.094	.062	.152**
5.เรื่องลึกลับ เขย่าขวัญ ผี ฆาตกรรม	.207**	.211**	.274**	.185**
6.เรื่องตื่นเต้นระทึกใจ เช่น การผจญภัย กีฬา	.195**	.073	.203**	.145**
7.ดนตรี เช่น เพลง นักร้อง วงดนตรีที่ชื่นชอบ	.099*	.294**	.052	.088
8.เรื่องชีวิตแบบผู้ใหญ่	-.043	.033	-.016	-.078
9.โฆษณาสินค้าทันสมัยต่างๆ	.122*	.069	.090	.152**
10.ข้อมูลข่าวสารด้านสุขภาพจิตวัยรุ่น	.072	.133**	.098	.102*

P** < 0.01 , P* < 0.05

จากตารางที่ 29 วิเคราะห์ความสัมพันธ์ระหว่างความบ่อยครั้งในการใช้สื่อมวลชนกับความนิยมในเนื้อหาสื่อมวลชน พบว่า การดูโทรทัศน์ มีความสัมพันธ์ทางบวก กับ ความนิยมในเนื้อหาสื่อมวลชนเรื่องให้สาระความรู้ เช่น ข่าว สารคดี,เรื่องตลกเบาสมอง , เรื่องลึกลับ เขย่าขวัญ ผี ฆาตกรรม,เรื่องตื่นเต้น ระทึกใจ เช่น การผจญภัย กีฬาอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ 0.01 และกับความนิยมในเนื้อหาสงครามการต่อสู้,ดนตรี เช่น เพลง นักร้อง วงดนตรีที่ชื่นชอบและโฆษณาสินค้าทันสมัยอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ 0.05

การฟังวิทยุมีความสัมพันธ์ทางบวก กับ ความนิยมในเนื้อหาลึกลับ เขย่าขวัญ , ดนตรี และข่าวสารสุขภาพจิตวัยรุ่นอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ 0.01และกับความนิยมในเนื้อหาเรื่องตลกเบาสมองอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ 0.05

การอ่านหนังสือมีความสัมพันธ์ทางบวกกับความนิยมในเนื้อหาสาระความรู้ ข่าว,ตลกเบาสมอง, เรื่องลึกลับ เขย่าขวัญ และ เรื่องตื่นเต้นระทึกใจ อย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ 0.01

การดูภาพยนตร์/วิดีโอ มีความสัมพันธ์ทางบวก กับ ความนิยมในเนื้อหาสาระความรู้, ตลกเบาสมอง, เรื่องกามารมณ์ , สงครามการต่อสู้ , ลึกลับ เขย่าขวัญ ,เรื่องตื่นเต้น ระทึกใจ และโฆษณาสินค้าทันสมัยอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ 0.01 และกับความนิยมในเนื้อหาข้อมูลข่าวสารด้านสุขภาพจิตวัยรุ่นอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ 0.05

ตารางที่ 30 แสดงความสัมพันธ์ระหว่างความบ่อยครั้งในการใช้สื่อเกมคอมพิวเตอร์/วิดีโอเกมกับความนิยมในเนื้อหาสื่อเกมคอมพิวเตอร์/วิดีโอเกม

ความนิยมในเนื้อหาสื่อเกม	ความบ่อยครั้งในการใช้สื่อเกม
1.เกมต่อสู้ สงคราม	.505**
2.เกมที่มีเนื้อหาเกี่ยวกับเรื่องเพศ	.343**
3.เกมเสริมทักษะ	.349**
4.เกมการแข่งขัน,กีฬา	.414**

P** < 0.01

จากตารางที่ 30 วิเคราะห์ความสัมพันธ์ระหว่างความบ่อยครั้งในการใช้สื่อเกมคอมพิวเตอร์/วิดีโอเกมกับความนิยมในเนื้อหาสื่อเกมคอมพิวเตอร์/วิดีโอเกม พบว่า

ความบ่อยครั้งในการใช้สื่อเกมคอมพิวเตอร์/วิดีโอเกมมีความสัมพันธ์ทางบวกกับความนิยมในเนื้อหาสื่อเกมทุกประเภทอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ 0.01

ส่วนที่ 2 : 2.4 การหาความสัมพันธ์ระหว่างความบ่อยครั้งในการใช้สื่อกับความพึงพอใจสื่อ

ตารางที่ 31 แสดงความสัมพันธ์ระหว่างความบ่อยครั้งในการใช้สื่อกับความพึงพอใจสื่อมวลชน

ความพึงพอใจในการใช้สื่อมวลชน	ดูโทรทัศน์	ฟังวิทยุ	อ่านหนังสือ	ดูภาพยนตร์/วิดีโอ
1.การได้รับข่าวสารวิชาความรู้	.218**	.152**	.233**	.125*
2.การเรียนรู้เกี่ยวกับตนเองและสิ่งอื่น	.219**	.143**	.251**	.074
3.การได้มีเพื่อน	.205**	.130**	.233**	.130**
4.สถานการณ์ในการเปิดรับก่อให้เกิดการรวมกลุ่ม	.207**	.221**	.173**	.273**
5.การพักผ่อนคลายอารมณ์	.222**	.226**	.210**	.212**
6.การลืมความทุกข์	.118*	.243**	.160**	.206**
7.การกระตุ้นให้เกิดความตื่นเต้น	.140**	.223**	.222**	.181**
8.การฆ่าเวลา	.235**	.205**	.135**	.180**

P** < 0.01 P* < 0.05

จากตารางที่ 31 วิเคราะห์ความสัมพันธ์ระหว่างความบ่อยครั้งในการใช้สื่อกับความพึงพอใจสื่อมวลชน พบว่า

การดูโทรทัศน์มีความสัมพันธ์ทางบวกกับความพึงพอใจสื่อมวลชนด้านการได้รับข่าวสารวิชาความรู้,การเรียนรู้เกี่ยวกับตนเองและสิ่งอื่น,การได้มีเพื่อน,สถานการณ์ในการเปิดรับก่อให้เกิดการรวมกลุ่ม , การพักผ่อนคลายอารมณ์ , การกระตุ้นให้เกิดความตื่นเต้นและการฆ่าเวลาอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ 0.01 และกับความพึงพอใจสื่อด้านการลืมความทุกข์อย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ 0.05

การฟังวิทยุมีความสัมพันธ์ทางบวกกับความพึงพอใจสื่อมวลชนด้านการได้รับข่าวสารความรู้,การเรียนรู้เกี่ยวกับตนเองและสิ่งอื่น,การได้มีเพื่อน,สถานการณ์ในการเปิดรับก่อให้เกิดการรวมกลุ่ม,การพักผ่อนคลายอารมณ์,การลืมความทุกข์,การกระตุ้นให้เกิดความตื่นเต้นและการฆ่าเวลาอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ 0.01

การอ่านหนังสือมีความสัมพันธ์ทางบวกกับความพึงพอใจสื่อมวลชนด้านการได้รับข่าวสารวิชาความรู้,การเรียนรู้เกี่ยวกับตนเองและสิ่งอื่น,การได้มีเพื่อน,สถานการณ์ในการเปิดรับก่อให้เกิดการรวมกลุ่ม,การพักผ่อนคลายอารมณ์,การลืมความทุกข์,การกระตุ้นให้เกิดความตื่นเต้นและการฆ่าเวลาอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ 0.01

การดูภาพยนตร์/วิดีโอมีความสัมพันธ์ทางบวกกับความพึงพอใจสื่อมวลชนด้านการได้มีเพื่อน,สถานการณ์ในการเปิดรับก่อให้เกิดการรวมกลุ่ม,การพักผ่อนคลายอารมณ์,การลืมความทุกข์, การกระตุ้นให้เกิดความตื่นเต้นและการฆ่าเวลาอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ 0.01 และกับความพึงพอใจสื่อมวลชนด้านการได้รับข่าวสารวิชาความรู้อย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ 0.05

ตารางที่ 32 แสดงความสัมพันธ์ระหว่างความบ่อยครั้งในการใช้สื่อเกมคอมพิวเตอร์/วิดีโอเกมกับความพึงพอใจสื่อเกมคอมพิวเตอร์/วิดีโอเกม

ความพึงพอใจในการใช้สื่อเกมคอมพิวเตอร์ /วิดีโอเกม	ความบ่อยครั้งในการใช้สื่อเกมคอมพิวเตอร์ /วิดีโอเกม
1.ทำให้ได้เรียนรู้,ฝึกสมองและทักษะ	.383**
2.ทำให้ได้พูดคุยกับเพื่อนคนอื่นที่เล่นเหมือนกัน	.491**
3.ทำให้ได้ผ่อนคลายความเครียดในใจ	.449**
4.ทำให้รู้สึกตื่นเต้น ระทึกใจ	.462**
5.เป็นการใช้เวลาว่างให้เป็นประโยชน์	.331**
6.ทำให้ได้รับความพอใจจากการได้เล่นพนันกับเพื่อน	.266**

P** < 0.01

จากตารางที่ 32 วิเคราะห์ความสัมพันธ์ระหว่างความบ่อยครั้งในการใช้สื่อเกมคอมพิวเตอร์/วิดีโอเกมกับความพึงพอใจสื่อเกมคอมพิวเตอร์/วิดีโอเกมพบว่าความบ่อยครั้งในการใช้สื่อเกมคอมพิวเตอร์/วิดีโอเกมมีความสัมพันธ์ทางบวกกับความพึงพอใจสื่อเกมคอมพิวเตอร์/วิดีโอเกมด้านทำให้ได้เรียนรู้ ฝึกสมอง ทักษะ,ทำให้ได้พูดคุยกับเพื่อนคนอื่นที่เล่นเหมือนกัน,ทำให้ผ่อนคลายความเครียดในใจ,ทำให้รู้สึกตื่นเต้นระทึกใจ,เป็นการใช้เวลาว่างให้เป็นประโยชน์และทำให้ได้รับความพอใจจากการได้เล่นพนันกับเพื่อนอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ 0.01

ส่วนที่ 2 : 2.5 การหาความสัมพันธ์ระหว่างความนิยมในเนื้อหาสื่อกับความพึงพอใจสื่อ

ตารางที่ 33 แสดงความสัมพันธ์ระหว่างความนิยมในเนื้อหาสื่อมวลชนกับความพึงพอใจสื่อมวลชน

ความพึงพอใจในการใช้สื่อมวลชน	ข่าว สารคดี	ตลก เบาสมอง	เรื่อง กามารมณ์	สงคราม การต่อสู้	ลึกลับ เขย่าขวัญ	ผจญภัย กีฬา	ดนตรี	ชีวิตแบบ ผู้ใหญ่	โฆษณา สินค้า	สุขภาพจิต วัยรุ่น
1.การได้รับข่าวสารวิชาความรู้	.202**	.168**	-.075	.192**	.192**	.194**	.170**	.107*	.216**	.237**
2.การเรียนรู้เกี่ยวกับตนเองและสิ่งอื่น	.252**	.205**	-.103*	.161**	.161**	.181**	.166**	.044	.155**	.255**
3.การได้มีเพื่อน	.184**	.197**	-.040	.264**	.264**	.188**	.192**	.053	.111*	.156**
4.สถานการณ์ในการเปิดรับก่อให้เกิดการรวมกลุ่ม	.085	.158**	.023	.227**	.227**	.215**	.188**	.064	.221**	.121*
5.การพักผ่อนคลายอารมณ์	.162**	.225**	.011	.272**	.272**	.190**	.203**	-.029	.090	.087
6.การลืมความทุกข์	.172**	.169**	.057	.172**	.172**	.176**	.134**	.053	.150**	.157**
7.การกระตุ้นให้เกิดความตื่นเต้น	.128*	.199**	.114*	.257**	.257**	.255**	.217**	-.085	.076	.051
8.การฆ่าเวลา	.086	.163**	-.019	.222**	.222**	.206**	.216**	.000	.099*	.082

P** < 0.01 , P* < 0.05

จากตารางที่ 33 วิเคราะห์ความสัมพันธ์ระหว่างความนิยมในเนื้อหาสื่อมวลชนกับความพึงพอใจสื่อมวลชน พบว่า

ความนิยมในเนื้อหาข่าวสารคดีมีความสัมพันธ์ทางบวกกับความพึงพอใจสื่อมวลชนด้านการได้รับข่าวสารความรู้,การเรียนรู้เกี่ยวกับตนเองและสิ่งอื่น,การได้มีเพื่อน,การพักผ่อนคลายอารมณ์ และ การลืมความทุกข์ อย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ 0.01 และ กับความพึงพอใจสื่อมวลชนด้านการกระตุ้นให้เกิดความตื่นเต้นอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ 0.05

ความนิยมในเนื้อหาตลกเบาสมองมีความสัมพันธ์ทางบวกกับความพึงพอใจสื่อมวลชนด้านการได้รับข่าวสารวิชาความรู้,การเรียนรู้เกี่ยวกับตนเองและสิ่งอื่น,การได้มีเพื่อน,สถานการณ์ในการเปิดรับก่อให้เกิดการรวมกลุ่ม,การพักผ่อนคลายอารมณ์,การลืมความทุกข์,การกระตุ้นให้เกิดความตื่นเต้นและการฆ่าเวลาอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ 0.01

ความนิยมในเนื้อหากามารมณ์มีความสัมพันธ์ทางลบกับความพึงพอใจสื่อมวลชนด้านการเรียนรู้เกี่ยวกับตนเองและสิ่งอื่นอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ 0.05 และมีความสัมพันธ์ทางบวกกับความพึงพอใจสื่อมวลชนด้านการกระตุ้นให้เกิดความตื่นเต้นอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ 0.05

ความนิยมในเนื้อหาสงครามการต่อสู้มีความสัมพันธ์ทางบวกกับความพึงพอใจสื่อมวลชนด้านการได้รับข่าวสารความรู้,การเรียนรู้เกี่ยวกับตนเองและสิ่งอื่น,การได้มีเพื่อน,สถานการณ์ในการเปิดรับก่อให้เกิดการรวมกลุ่ม,การพักผ่อนคลายอารมณ์,การลืมความทุกข์,การกระตุ้นให้เกิดความตื่นเต้นและการฆ่าเวลาอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ 0.01

ความนิยมในเนื้อหาลึกลับเขย่าขวัญมีความสัมพันธ์ทางบวกกับความพึงพอใจสื่อมวลชนด้านการได้รับข่าวสารความรู้,การเรียนรู้เกี่ยวกับตนเองและสิ่งอื่น,การได้มีเพื่อน,สถานการณ์ในการเปิดรับก่อให้เกิดการรวมกลุ่ม,การพักผ่อนคลายอารมณ์,การลืมความทุกข์,การกระตุ้นให้เกิดความตื่นเต้นและการฆ่าเวลาอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ 0.01

ความนิยมในเนื้อหาผจญภัย กีฬา มีความสัมพันธ์ทางบวกกับความพึงพอใจสื่อมวลชนด้านการได้รับข่าวสารความรู้,การเรียนรู้เกี่ยวกับตนเองและสิ่งอื่น,การได้มีเพื่อน,สถานการณ์ในการเปิดรับก่อให้เกิดการรวมกลุ่ม , การพักผ่อนคลายอารมณ์ , การลืมความทุกข์ , การกระตุ้นให้เกิดความตื่นเต้นและการฆ่าเวลาอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ 0.01

ความนิยมในเนื้อหาดนตรี มีความสัมพันธ์ทางบวกกับความพึงพอใจสื่อมวลชนด้านการได้รับข่าวสารความรู้,การเรียนรู้เกี่ยวกับตนเองและสิ่งอื่น,การได้มีเพื่อน,สถานการณ์ในการเปิดรับก่อให้เกิดการรวมกลุ่ม,การพักผ่อนคลายอารมณ์,การลืมความทุกข์,การกระตุ้นให้เกิดความตื่นเต้นและการฆ่าเวลาอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ 0.01

ความนิยมในเนื้อหา การใช้ชีวิตแบบผู้ใหญ่มีความสัมพันธ์ทางบวก กับ ความพึงพอใจสื่อมวลชนด้านการได้รับข่าวสารความรู้อย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ 0.05

ความนิยมในเนื้อหาโฆษณาสินค้าทันสมัย มีความสัมพันธ์ทางบวก กับ ความพึงพอใจสื่อมวลชนด้านการได้รับข่าวสารวิชาความรู้,การเรียนรู้เกี่ยวกับตนเองและสิ่งอื่น,สถานการณ์ในการเปิดรับก่อให้เกิดการรวมกลุ่มและการลืมความทุกข์อย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ 0.01 และกับความพึงพอใจสื่อมวลชนด้านการได้มีเพื่อนและการฆ่าเวลาอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ 0.05

ความนิยมในเนื้อหาสุขภาพจิตวัยรุ่นมีความสัมพันธ์ทางบวกกับความพึงพอใจสื่อมวลชนด้านการได้รับข่าวสารความรู้,การเรียนรู้เกี่ยวกับตนเองและสิ่งอื่น,การได้มีเพื่อนและการลืมความทุกข์อย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ 0.01 และกับความพึงพอใจสื่อมวลชนด้านสถานการณ์ในการเปิดรับก่อให้เกิดการรวมกลุ่มอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ 0.05

ตารางที่ 34 แสดงความสัมพันธ์ระหว่างความนิยมในเนื้อหาสื่อเกมคอมพิวเตอร์/วิดีโอเกมกับความพึงพอใจสื่อเกมคอมพิวเตอร์/วิดีโอเกม

ความพึงพอใจสื่อเกมคอมพิวเตอร์ /วิดีโอเกม	ต่อสู้ สงคราม	เนื้อหา เรื่องเพศ	เสริม ทักษะ	แข่งขัน กีฬา
1.ทำให้ได้เรียนรู้ ฝึกสมองและทักษะ	.405**	.275**	.375**	.429**
2.ทำให้ได้พูดคุยกับเพื่อนคนอื่นที่เล่นเหมือนกัน	.412**	.291**	.266**	.329**
3.ทำให้ผ่อนคลายความเครียดในใจ	.473**	.272**	.357**	.423**
4.ทำให้รู้สึกตื่นเต้น ระทึกใจ	.473**	.320**	.283**	.364**
5.เป็นการใช้เวลาว่างให้เป็นประโยชน์	.340**	.251**	.233**	.278**
6.ทำให้ได้รับความพอใจจากการได้เล่นพนันกับเพื่อน	.211**	.209**	.124*	.258**

P** < 0.01 , P* < 0.05

จากตารางที่ 34 แสดงความสัมพันธ์ระหว่างความนิยมในเนื้อหาสื่อเกมคอมพิวเตอร์/วิดีโอเกมกับความพึงพอใจสื่อเกมคอมพิวเตอร์/วิดีโอเกม พบว่า

ความนิยมในเนื้อหาเกมต่อสู้สงครามมีความสัมพันธ์ทางบวกกับความพึงพอใจสื่อเกมคอมพิวเตอร์/วิดีโอเกมทุกด้านอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ 0.01

ความนิยมในเนื้อหาเกมเรื่องเพศมีความสัมพันธ์ทางบวกกับความพึงพอใจสื่อเกมคอมพิวเตอร์/วิดีโอเกมทุกด้านอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ 0.01

ความนิยมในเนื้อหาเกมเสริมทักษะมีความสัมพันธ์ทางบวกกับความพึงพอใจสื่อเกมคอมพิวเตอร์/วิดีโอเกมด้านทำให้ได้เรียนรู้ฝึกสมองและทักษะ,ทำให้ได้พูดคุยกับเพื่อนคนอื่นที่เล่นเหมือนกัน,ทำให้ผ่อนคลายความเครียดในใจ,ทำให้รู้สึกตื่นเต้นระทึกใจและด้านเป็นการใช้เวลาว่างให้เป็นประโยชน์อย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ 0.01 และ กับความพึงพอใจสื่อเกมคอมพิวเตอร์/วิดีโอเกม ด้านทำให้ได้รับความพอใจจากการได้เล่นพนันกับเพื่อน อย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ 0.05

ความนิยมในเนื้อหาเกมแข่งขันกีฬามีความสัมพันธ์ทางบวกกับความพึงพอใจสื่อเกมคอมพิวเตอร์/วิดีโอเกมทุกด้านอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ 0.01

ส่วนที่ 3 เปรียบเทียบความแตกต่างของพฤติกรรมการใช้สื่อระหว่างกลุ่ม

3.1 เปรียบเทียบความแตกต่างของค่าเฉลี่ยความบ่อยครั้งในการใช้สื่อ,ความนิยมในเนื้อหาสื่อและความพึงพอใจสื่อระหว่างเพศ โดยใช้สถิติ t – test

ตารางที่ 35 แสดงผลการทดสอบความแตกต่างของค่าเฉลี่ยของความบ่อยครั้งในการใช้สื่อระหว่างเพศ ที่มีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ 0.01(**)และ0.05(*)

ความถี่ในการใช้สื่อ	เพศชาย (N=320)		เพศหญิง (N=80)		ค่า t	ค่า P
	ค่าเฉลี่ย	SD	ค่าเฉลี่ย	SD		
ฟังวิทยุ	4.26	.90	4.55	.69	-2.67	.002*

จากตารางที่ 35 ทดสอบความแตกต่างของค่าเฉลี่ยของความบ่อยครั้งในการใช้สื่อของกลุ่มตัวอย่าง พบว่า เพศหญิงมีระดับค่าคะแนนเฉลี่ยในการฟังวิทยุสูงกว่าชายอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ 0.05

ตารางที่ 36 แสดงผลของการทดสอบความแตกต่างของค่าเฉลี่ยของความนิยมในเนื้อหาสื่อมวลชนที่มีนัยสำคัญที่ระดับ .01(**) และ.05(*)

ความนิยมในเนื้อหาสื่อมวลชน	เพศชาย (N=320)		เพศหญิง (N=80)		ค่า t	ค่า P
	ค่าเฉลี่ย	SD	ค่าเฉลี่ย	SD		
1.เรื่องเกี่ยวกับกามารมณ์ ให้อารมณ์ทางเพศ	2.77	.84	1.66	.65	10.89	.000**
2.เรื่องสงคราม การต่อสู้	3.25	.80	2.35	.94	8.67	.000**
3.ดนตรี เช่น เพลง	3.45	.70	3.71	.56	-3.11	.000**
4.โฆษณาสินค้าทันสมัย	2.18	.70	2.61	.80	-4.79	.000**

จากตารางที่ 36 ทดสอบความแตกต่างของค่าเฉลี่ยของความนิยมในเนื้อหาสื่อมวลชนของกลุ่มตัวอย่าง

พบว่าเพศชายมีระดับค่าคะแนนเฉลี่ยความนิยมในเนื้อหาสื่อมวลชนเรื่องเกี่ยวกับกามารมณ์ให้อารมณ์ทางเพศและเรื่องสงครามการต่อสู้สูงกว่าเพศหญิงอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ 0.01

เพศหญิงมีระดับค่าคะแนนเฉลี่ยความนิยมในเนื้อหาสื่อมวลชนประเภทดนตรีและโฆษณาสินค้าทันสมัยสูงกว่าเพศชายอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ 0.01

ตารางที่ 37 แสดงผลของการทดสอบความแตกต่างของค่าเฉลี่ยของความนิยมในเนื้อหาสื่อเกมคอมพิวเตอร์/วิดีโอเกมที่มีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ 0.01(**)และ0.05(*)

ความนิยมในเนื้อหาสื่อเกมคอมพิวเตอร์/วิดีโอเกม	เพศชาย (N=320)		เพศหญิง (N=80)		ค่า t	ค่า P
	ค่าเฉลี่ย	SD	ค่าเฉลี่ย	SD		
-เกมต่อสู้ สงคราม	3.19	1.01	2.49	1.17	5.42	.000**

จากตารางที่ 37 ทดสอบความแตกต่างของค่าเฉลี่ยของความนิยมในเนื้อหาสื่อเกมคอมพิวเตอร์/วิดีโอเกมของกลุ่มตัวอย่าง พบว่า เพศชายมีระดับค่าคะแนนเฉลี่ยความนิยมในเนื้อหาสื่อเกมคอมพิวเตอร์/วิดีโอเกม ประเภทเกมต่อสู้ สงครามสูงกว่าเพศหญิง อย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ 0.01

ส่วนที่ 3 : 3.2 **เปรียบเทียบความแตกต่างของค่าเฉลี่ยของความบ่อยครั้งในการใช้สื่อ, ความนิยมในเนื้อหาสื่อและความพึงพอใจสื่อระหว่างกลุ่มตัวอย่างที่ใช้สารเสพติดและไม่ใช้สารเสพติด โดยใช้สถิติ** t – test

ตารางที่ 38 แสดงการทดสอบความแตกต่างของค่าเฉลี่ยของความนิยมในเนื้อหาสื่อมวลชนและสื่อเกมคอมพิวเตอร์/วิดีโอเกมที่มีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ 0.01(**) และ 0.05 (*)

ความนิยมในเนื้อหาสื่อมวลชน	กลุ่มตัวอย่างใช้สารเสพติด (N=358)		กลุ่มตัวอย่างไม่ใช้สารเสพติด (N=42)		ค่า t	ค่า P
	ค่าเฉลี่ย	SD	ค่าเฉลี่ย	SD		
-เรื่องเกี่ยวกับกามารมณ์ให้อารมณ์ทางเพศ	2.60	.91	2.05	.88	3.76	.000**

จากตารางที่ 38 ทดสอบความแตกต่างของค่าเฉลี่ยของความนิยมในเนื้อหาสื่อมวลชนและสื่อเกมคอมพิวเตอร์/วิดีโอเกม ของกลุ่มตัวอย่าง พบว่า กลุ่มตัวอย่างที่ใช้สารเสพติด มีระดับค่าคะแนนเฉลี่ยความนิยมในเนื้อหาสื่อมวลชนประเภทเรื่องเกี่ยวกับกามารมณ์ให้อารมณ์ทางเพศสูงกว่ากลุ่มตัวอย่างที่ไม่ใช้สารเสพติด อย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ 0.01

ส่วนที่ 3 : 3.3 เปรียบเทียบความแตกต่างระหว่างกลุ่มของสถานภาพสมรสของบิดา/มารดากับความพึงพอใจสื่อ โดยใช้สถิติ ANOVA

ตารางที่ 39 แสดงความแตกต่างระหว่างกลุ่มของสถานภาพสมรสของบิดา/มารดากับความพึงพอใจสื่อมวลชน โดยการวิเคราะห์ Analysis of varience (Anova)

ความพึงพอใจสื่อมวลชน	Source	Sum of Squares	Df	Mean Square	F	Sig.
การได้รับข่าวสารวิชาความรู้	Between Groups	6.847E-02	3	2.282E-02	.005	.999
	Within Groups	1726.609	369	4.360		
	Total	1726.678	399			
การเรียนรู้เกี่ยวกับตนเองและสิ่งอื่น	Between Groups	.977	3	.326	.065	.978
	Within Groups	1991.200	369	5.028		
	Total	1992.177	399			
การได้มีเพื่อน	Between Groups	3.801	3	1.267	.356	.785
	Within Groups	1409.176	369	3.559		
	Total	1412.978	399			
สถานการณ์ในการเปิดรับก่อให้เกิดการรวมกลุ่ม	Between Groups	4.285	3	1.428	.287	.835
	Within Groups	1968.505	369	4.971		
	Total	1972.790	399			
การพักผ่อนคลายอารมณ์	Between Groups	.667	3	.222	.065	.978
	Within Groups	1356.843	369	3.426		
	Total	1357.510	399			
การลืมความทุกข์	Between Groups	6.636	3	2.212	.450	.717
	Within Groups	1945.004	369	4.912		
	Total	1951.640	399			
การกระตุ้นให้เกิดความตื่นเต้น	Between Groups	1.386	3	.462	.100	.960
	Within Groups	1835.012	369	4.634		
	Total	1836.398	399			
การฆ่าเวลา	Between Groups	19.107	3	6.369	1.427	.234
	Within Groups	1767.893	369	4.464		
	Total	1787.000	399			

จากตารางที่ 39 การวิเคราะห์ความแตกต่างระหว่างกลุ่มของสถานภาพสมรสของบิดา/มารดากับความพึงพอใจสื่อมวลชน ไม่พบว่าสถานภาพสมรสของบิดามารดาที่แตกต่างกันจะมีความพึงพอใจสื่อมวลชนที่แตกต่างกันอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติ

ตารางที่ 40 แสดงความแตกต่างระหว่างกลุ่มของสถานภาพสมรสของบิดา/มารดา กับความพึงพอใจสื่อบุคคล โดยการวิเคราะห์ Analysis of varience (Anova)

ความพึงพอใจสื่อบุคคล	Source	Sum of Squares	Df	Mean Square	F	Sig.
ทำให้คลายเหงา คลายเครียดและรู้สึกดีกับตัวเอง	Between Groups	2.320	3	.773	1.653	.177
	Within Groups	185.270	369	.468		
	Total	187.590	399			
เพื่อต้องการได้รับความรักและความเข้าใจ	Between Groups	5.407	3	1.802	2.981	.031
	Within Groups	239.433	369	.605		
	Total	244.840	399			
ทำให้ได้เรียนรู้ประสบการณ์และแง่คิดดีๆสำหรับการดำเนินชีวิต	Between Groups	.384	3	.128	.233	.873
	Within Groups	217.366	369	.549		
	Total	217.750	399			

จากตารางที่ 40 การวิเคราะห์ความแตกต่างระหว่างกลุ่มของสถานภาพสมรสของบิดา/มารดากับความพึงพอใจสื่อบุคคล ไม่พบว่าสถานภาพสมรสของบิดามารดาที่แตกต่างกันจะมีความพึงพอใจสื่อบุคคลที่แตกต่างกันอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติ

ตารางที่ 41 แสดงความแตกต่างระหว่างกลุ่มของสถานภาพสมรสของบิดา/มารดา กับความพึงพอใจสื่อเกมคอมพิวเตอร์/วิดีโอเกม โดยการวิเคราะห์ Analysis of varience (Anova)

ความพึงพอใจสื่อเกมคอมพิวเตอร์/วิดีโอเกม	Source	Sum of Squares	Df	Mean Square	F	Sig.
ทำให้ได้เรียนรู้ ฝึกสมองและทักษะ	Between Groups	3.144	3	1.048	1.117	.342
	Within Groups	371.453	369	.938		
	Total	374.597	399			
ทำให้ได้พูดคุยกับเพื่อนคนอื่นที่เล่นเหมือนกัน	Between Groups	1.938	3	.646	.664	.575
	Within Groups	385.240	369	.973		
	Total	387.177	399			
ทำให้ผ่อนคลายความเครียดในใจ	Between Groups	1.784	3	.595	.688	.560
	Within Groups	342.526	369	.865		
	Total	344.310	399			
ทำให้รู้สึกตื่นเต้นระทึกใจ	Between Groups	4.370	3	1.457	1.457	.226
	Within Groups	395.927	369	1.000		
	Total	400.298	399			
เป็นการใช้เวลาว่างให้เป็นประโยชน์	Between Groups	.122	3	4.075E-02	.039	.990
	Within Groups	412.718	369	1.042		
	Total	412.840	399			
ทำให้ได้รับความพอใจจากการได้เล่นพนันกับเพื่อน	Between Groups	.946	3	.315	.265	.851
	Within Groups	471.414	369	1.190		
	Total	472.360	399			

จากตารางที่ 41 การวิเคราะห์ความแตกต่างระหว่างกลุ่มของสถานภาพสมรสของบิดา/มารดากับความพึงพอใจสื่อเกมคอมพิวเตอร์/วิดีโอเกม ไม่พบว่าสถานภาพสมรสของบิดามารดาที่แตกต่างกันจะมีความพึงพอใจสื่อเกมคอมพิวเตอร์/วิดีโอเกมที่แตกต่างกันอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติ

ส่วนที่ 3 : 3.4 เปรียบเทียบความแตกต่างระหว่างกลุ่มของระดับการศึกษากับความบ่อยครั้งในการใช้สื่อ,ความนิยมในเนื้อหาสื่อและความพึงพอใจสื่อ โดยใช้สถิติ ANOVA

ตารางที่ 42 แสดงความแตกต่างระหว่างกลุ่มของระดับการศึกษากับความบ่อยครั้งในการใช้สื่อ โดยการวิเคราะห์ Analysis of varience (Anova)

ความบ่อยครั้งในการใช้สื่อ	Source	Sum of Squares	Df	Mean Square	F	Sig.
ดูโทรทัศน์	Between Groups	2.152	4	.538	.884	.473
	Within Groups	240.326	395	.608		
	Total	242.478	399			
ฟังวิทยุ	Between Groups	6.698	4	1.675	2.247	.063
	Within Groups	294.342	395	.745		
	Total	301.040	399			
อ่านหนังสือ	Between Groups	3.592	4	.898	1.001	.407
	Within Groups	354.186	395	.897		
	Total	357.777	399			
ดูภาพยนตร์/วิดีโอ	Between Groups	5.599	4	1.400	1.596	.174
	Within Groups	346.378	395	.877		
	Total	351.978	399			
เล่มเกมคอมพิวเตอร์ /วิดีโอเกม	Between Groups	12.937	4	3.234	1.904	.109
	Within Groups	670.813	395	1.698		
	Total	683.750	399			

จากตารางที่ 42 การวิเคราะห์ความแตกต่างระหว่างกลุ่ม ของระดับการศึกษา กับความบ่อยครั้งในการใช้สื่อ ไม่พบว่าระดับการศึกษาที่แตกต่างกันจะมีความบ่อยครั้งในการใช้สื่อที่แตกต่างกันอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติ

ตารางที่ 43 แสดงความแตกต่างระหว่างกลุ่มของระดับการศึกษากับความนิยมในเนื้อหาสื่อมวลชนโดยการวิเคราะห์ Analysis of varience (Anova)

ความนิยมในเนื้อหาของสื่อ	Source	Sum of Squares	Df	Mean Square	F	Sig.
เรื่องให้สาระความรู้ เช่น ข่าวสารคดี	Between Groups	1.166	4	.292	.517	.723
	Within Groups	222.744	395	.564		
	Total	223.910	399			
เรื่องตลกเบาสมอง ขบขัน	Between Groups	3.601	4	.765	1.736	.141
	Within Groups	174.099	395	.441		
	Total	177.160	399			
เรื่องเกี่ยวกับกามารมณ์	Between Groups	7.628	4	1.907	.369	.831
	Within Groups	2043.962	395	5.175		
	Total	2051.590	399			
เรื่องสงคราม การต่อสู้	Between Groups	6.181	4	1.545	1.875	.114
	Within Groups	325.569	395	.824		
	Total	331.750	399			
เรื่องลึกลับ เขย่าขวัญ	Between Groups	2.575	4	.644	.923	.450
	Within Groups	275.425	395	.697		
	Total	278.000	399			
เรื่องตื่นเต้น เช่น การผจญภัย กีฬา	Between Groups	3.527	4	.882	1.532	.192
	Within Groups	227.411	395	.576		
	Total	230.937	399			
ดนตรี เช่น เพลง นักร้อง	Between Groups	2.072	4	.518	1.101	.356
	Within Groups	185.918	395	.471		
	Total	187.990	399			
เรื่องชีวิตแบบผู้ใหญ่	Between Groups	5.790	4	1.448	2.485	.043
	Within Groups	230.087	395	.582		
	Total	235.878	399			
โฆษณาสินค้าทันสมัยต่างๆ	Between Groups	.348	4	8.688E-02	.157	.960
	Within Groups	218.030	395	.552		
	Total	218.377	399			
ข้อมูลข่าวสารด้านสุขภาพจิตวัยรุ่น	Between Groups	1.891	4	.473	.903	.462
	Within Groups	206.886	395	.524		
	Total	208.778	399			

จากตารางที่ 43 การวิเคราะห์ความแตกต่างระหว่างกลุ่มของระดับการศึกษากับความนิยมในเนื้อหาสื่อมวลชน ไม่พบว่าระดับการศึกษาที่แตกต่างกันจะมีความนิยมในเนื้อหาสื่อมวลชนที่แตกต่างกันอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติ

ตารางที่ 44 แสดงความแตกต่างระหว่างกลุ่มของระดับการศึกษากับความนิยมในเนื้อหาสื่อเกมคอมพิวเตอร์/วิดีโอเกมโดยการวิเคราะห์ Analysis of varience (Anova)

ความนิยมในเนื้อหาสื่อเกมคอมพิวเตอร์ /วิดีโอเกม	Source	Sum of Squares	Df	Mean Square	F	Sig.
เกมต่อสู้ สงคราม	Between Groups	4.416	4	1.104	.943	.439
	Within Groups	462.374	395	1.171		
	Total	466.790	399			
เกมที่มีเนื้อหาเกี่ยวกับเรื่องเพศ	Between Groups	9.401	4	2.350	2.397	.050
	Within Groups	387.309	395	.981		
	Total	396.710	399			
เกมเสริมทักษะ	Between Groups	5.620	4	1.405	1.530	.193
	Within Groups	3662.690	395	.918		
	Total	368.310	399			
เกมการแข่งขัน กีฬา	Between Groups	4.048	4	1.012	.967	.426
	Within Groups	413.524	395	1.047		
	Total	417.590	399			

จากตารางที่ 44 วิเคราะห์ความแตกต่างระหว่างกลุ่มของระดับการศึกษากับความนิยมในเนื้อหาสื่อเกมคอมพิวเตอร์ / วิดีโอเกม ไม่พบว่า ระดับการศึกษาที่แตกต่างกัน จะมีความนิยมในเนื้อหาสื่อมวลชนที่แตกต่างกันอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติ

ตารางที่ 45 แสดงความแตกต่างระหว่างกลุ่มของระดับการศึกษากับความพึงพอใจในการใช้สื่อมวลชนโดยการวิเคราะห์ Analysis of varience (Anova)

ความพึงพอใจในการใช้สื่อมวลชน	Source	Sum of Squares	Df	Mean Square	F	Sig.
การได้รับข่าวสารวิชาความรู้	Between Groups	2.325	4	.581	.133	.970
	Within Groups	1724.352	395	4.365		
	Total	1726.678	399			
การได้เรียนรู้เกี่ยวกับตนเองและสิ่งอื่น	Between Groups	26.010	4	6.502	1.306	.267
	Within Groups	1966.168	395	4.978		
	Total	1992.178	399			
การได้มีเพื่อน	Between Groups	9.688	4	2.422	.682	.605
	Within Groups	1403.290	395	3.553		
	Total	1412.978	399			
สถานการณ์ในการเปิดรับก่อให้เกิดการรวมกลุ่ม	Between Groups	21.719	4	5.430	1.099	.357
	Within Groups	1951.071	395	4.939		
	Total	1972.790	399			
การพักผ่อนคลายอารมณ์	Between Groups	2.623	4	.656	.191	.943
	Within Groups	1354.887	395	3.430		
	Total	1357.510	399			
การลืมความทุกข์	Between Groups	3.641	4	.910	.185	.946
	Within Groups	1947.999	395	4.932		
	Total	1951.640	399			
การกระตุ้นให้เกิดความตื่นเต้น	Between Groups	18.387	4	4.597	.999	.408
	Within Groups	1818.011	395	4.603		
	Total	1836.397	399			
การฆ่าเวลา	Between Groups	14.600	4	3.650	.813	.517
	Within Groups	1772.400	395	4.487		
	Total	1787.000	399			

จากตารางที่ 45 วิเคราะห์ความแตกต่างระหว่างกลุ่มของระดับการศึกษา กับความพึงพอใจในการใช้สื่อมวลชน ไม่พบว่าระดับการศึกษาที่แตกต่างกันจะมีความพึงพอใจในการใช้สื่อมวลชนที่แตกต่างกันอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติ

ตารางที่ 46 แสดงความแตกต่างระหว่างกลุ่มของระดับการศึกษากับความพึงพอใจในการใช้สื่อบุคคลโดยการวิเคราะห์ Analysis of varience (Anova)

ความพึงพอใจในการใช้สื่อบุคคล	Source	Sum of Squares	Df	Mean Square	F	Sig.
ทำให้คลายเหงา คลายเครียดและรู้สึกดีกับตัวเอง	Between Groups	4.602	4	1.150	2.483	.043
	Within Groups	182.988	395	.463		
	Total	187.590	399			
เพื่อต้องการให้ได้รับความรักและความเข้าใจ	Between Groups	4.636	4	1.159	1.906	.109
	Within Groups	240.204	395	.608		
	Total	244.840	399			
ทำให้ได้เรียนรู้ประสบการณ์และแง่คิดดีๆสำหรับการดำเนินชีวิต	Between Groups	4.531	4	1.133	2.098	.080
	Within Groups	213.219	395	.540		
	Total	217.750	399			

จากตารางที่ 46 วิเคราะห์ความแตกต่างระหว่างกลุ่มของระดับการศึกษากับความพึงพอใจในการใช้สื่อบุคคล ไม่พบว่าระดับการศึกษาที่แตกต่างกันจะมีความพึงพอใจในการใช้สื่อบุคคลที่แตกต่างกันอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติ

ตารางที่ 47 แสดงความแตกต่างระหว่างกลุ่มของระดับการศึกษากับความพึงพอใจในการใช้สื่อเกมคอมพิวเตอร์/วิดีโอเกมโดยการวิเคราะห์ Analysis of varience (Anova)

ความพึงพอใจในการใช้สื่อเกมคอมพิวเตอร์/วิดีโอเกม	Source	Sum of Squares	Df	Mean Square	F	Sig.
ทำให้ได้เรียนรู้ ฝึกสมองและทักษะ	Between Groups	2.142	4	.535	.568	.686
	Within Groups	372.456	395	.943		
	Total	374.597	399			
ทำให้ได้พูดคุยกับเพื่อนคนอื่นที่เล่นเหมือนกัน	Between Groups	7.113	4	1.778	1.848	.119
	Within Groups	380.065	395	.962		
	Total	387.177	399			
ทำให้ผ่อนคลายความเครียดในใจ	Between Groups	5.690	4	1.423	1.659	.159
	Within Groups	338.620	395	.857		
	Total	344.310	399			
ทำให้รู้สึกตื่นเต้นระทึกใจ	Between Groups	5.943	4	1.486	1.488	.205
	Within Groups	394.354	395	.998		
	Total	400.298	399			
เป็นการใช้เวลาว่างให้เป็นประโยชน์	Between Groups	3.145	4	.786	.758	.553
	Within Groups	409.695	395	1.037		
	Total	412.840	399			
ทำให้ได้รับความพอใจจากการได้เล่นพนันกับเพื่อน	Between Groups	3.608	4	.902	.760	.552
	Within Groups	468.752	395	1.187		
	Total	472.360	399			

จากตารางที่ 47 วิเคราะห์ความแตกต่างระหว่างกลุ่มของระดับการศึกษา กับความพึงพอใจในการใช้สื่อเกมคอมพิวเตอร์/วิดีโอเกม ไม่พบว่าระดับการศึกษาที่แตกต่างกันจะมีความพึงพอใจในการใช้สื่อเกมคอมพิวเตอร์/วิดีโอเกม ที่แตกต่างกันอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติ

ส่วนที่ 3 : 3.5 เปรียบเทียบความแตกต่างระหว่างกลุ่มของลักษณะการเลี้ยงดูเยาวชนกับความพึงพอใจสื่อ

ตารางที่ 48 แสดงความแตกต่างระหว่างกลุ่มของลักษณะการเลี้ยงดูเยาวชน กับ ความพึงพอใจสื่อมวลชน,บุคคลและเกมคอมพิวเตอร์/วิดีโอเกมที่มีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ.05 โดยการวิเคราะห์ Analysis of varience (Anova)

ความพึงพอใจสื่อ	Source	Sum of Squares	df	Mean Square	F	Sig.
ความพึงพอใจสื่อมวลชนด้านการได้มีเพื่อนคลายเหงา	Between Groups	26.969	2	13.485	3.862	.022*
	Within Groups	1386.008	397	3.491		
	Total	1412.978	399			

จากตารางที่ 48 วิเคราะห์ความแตกต่างระหว่างกลุ่มของลักษณะการเลี้ยงดูเยาวชนกับความพึงพอใจสื่อ พบว่า ลักษณะการเลี้ยงดูที่แตกต่างกันมีความพึงพอใจสื่อมวลชนด้านการได้มีเพื่อนแตกต่างกันอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ 0.05

เมื่อทดสอบความแตกต่างทีละคู่ แบบ Scheffe พบว่าเยาวชนที่ได้รับการเลี้ยงดูแบบลงโทษรุนแรงมีความพึงพอใจสื่อมวลชนด้านเป็นเพื่อนน้อยกว่าเยาวชนที่ได้รับการเลี้ยงดูแบบพูดจาตักเตือนดีๆ ดังแสดงในตารางที่ 49

ตารางที่ 49 แสดงความแตกต่างของค่าเฉลี่ยของความพึงพอใจสื่อมวลชนด้านการได้มีเพื่อนในการอบรมเลี้ยงดูเยาวชนในแบบต่างๆเมื่อทดสอบความแตกต่างค่าเฉลี่ยระหว่างคู่ แบบ Scheffe

การอบรมเลี้ยงดูแบบต่างๆ	พูดจาตักเตือนดีๆ	ดุด่าด้วยถ้อยคำที่รุนแรง	ด่าว่าและลงโทษอย่างรุนแรง
1.พูดจาตักเตือนดีๆ	-	.1783	1.3147*
2.ดุด่าด้วยถ้อยคำที่รุนแรง		-	1.1364
3.ด่าว่าและลงโทษอย่างรุนแรง			-