

ความคิดเห็นที่มีต่อการเล่นพนันออนไลน์ของนักศึกษาคณะวิทยาการจัดการ มหาวิทยาลัยราชภัฏเลย Opinions on Online Gambling of Students in the Faculty of Management Sciences Loei Rajabhat University

วรเมธ สวัสดิ์ภักดี¹ อนุชา วิลัยแก้ว²

E-mail: sb6340901107@lru.ac.th, wanucha@hotmail.com

บทคัดย่อ

งานวิจัยในครั้งนี้มีวัตถุประสงค์เพื่อศึกษาความคิดเห็นที่มีต่อการเล่นพนันออนไลน์ของนักศึกษาคณะวิทยาการจัดการ มหาวิทยาลัยราชภัฏเลย โดยจากผลการสำรวจความคิดเห็นจากกลุ่มตัวอย่างนักศึกษาคณะวิทยาการจัดการ มหาวิทยาลัยราชภัฏเลย จำนวน 182 ตัวอย่างพบว่า มีตัวอย่างที่เล่นการพนันออนไลน์คิดเป็นร้อยละ 39.56

เก็บรวบรวมข้อมูลโดยนำข้อมูลแบบสอบถามผ่าน google form ส่งต่อไปยังให้อาจารย์ที่ปรึกษาเพื่อกระจายข้อมูลแบบสอบถามไปยังคณะอาจารย์ ที่เป็นที่ปรึกษาในคณะวิทยาการจัดการ เพื่อส่งต่อข้อมูลแบบสอบถามไปยังนักศึกษาสาขาอื่นๆ ของคณะวิทยาการจัดการ จำนวนกลุ่มตัวอย่างทั้งสิ้น 108 คน วิเคราะห์ข้อมูลด้วยความถี่ ร้อยละ ค่าเฉลี่ย

ผลการศึกษาพบว่า นักศึกษาแสดงความคิดเห็นด้วยปานกลางเป็นส่วนใหญ่ หลังจากที่ได้ Recode จากผลวิเคราะห์ภาพรวม ค่าเฉลี่ยคือ เห็นด้วยปานกลาง กล่าวคือ นักศึกษายังมีแนวโน้มที่สนับสนุนพนันออนไลน์และไม่สนับสนุนพนันออนไลน์ ขึ้นอยู่กับปัจจัยภายในและนอกที่มีผลกระทบต่อนักศึกษาคณะวิทยาการจัดการ

คำสำคัญ: ความคิดเห็น พนันออนไลน์

Abstract

This research aims to determine the level of opinion among students in the Management Science faculty at Loei Rajabhat University regarding their views on online gambling. The survey will be conducted online and will consist of three parts. Part 1 will ask general information about the students in the Management Science faculty. Part 2 will inquire about their behavior in online gambling. Part 3 will gather their opinions related to online gambling.

The data is collected by conducting a survey through Google Forms and sending it to the advisor who will then distribute the survey data to other faculty members in the Management Science faculty. The sample size is 108 people. The data will be analyzed using frequency, percentage, and average.

The study results showed that most students had a moderate opinion after recoding the overall analysis mean value as a moderate agreement. This means that students still had a trend of supporting online gambling and not supporting online gambling, depending on internal and external factors that affect the Students of the Faculty of Management Science.

Keywords: opinion, online gambling

ความเป็นมาของปัญหา

ในยุคปัจจุบันเทคโนโลยีได้เข้ามามีบทบาทสำคัญการดำเนินชีวิตของมนุษย์ โดยเฉพาะในรูปแบบกิจกรรมออนไลน์ต่างๆ อย่างไรก็ตามกิจกรรมออนไลน์ถึงแม้จะมีประโยชน์อย่างมาก แต่ก็ยังมีการนำกิจกรรมออนไลน์มาใช้ในทางที่ไม่ถูกกฎหมายโดยเฉพาะการพนันออนไลน์ จากผลสำรวจของสำนักงานกองทุนสนับสนุนการส่งเสริมสุขภาพ (สสส.) พบว่าในปี พ.ศ. 2564 มีคนไทยเล่นการพนัน 32,329,717 คน เพิ่มขึ้นจากผลการสำรวจของปี พ.ศ. 2562 ถึงร้อยละ 6.3 โดยประเภทการพนันที่คนไทยนิยมมากที่สุดคือ

¹ นักศึกษาหลักสูตรเศรษฐศาสตรบัณฑิต สาขาวิชาเศรษฐศาสตร์ คณะวิทยาการจัดการ มหาวิทยาลัยราชภัฏเลย

² อาจารย์ประจำสาขาวิชาเศรษฐศาสตร์ คณะวิทยาการจัดการ มหาวิทยาลัยราชภัฏเลย

สลากรีนแบ่งรัฐบาลและห่วยไต้ดิน นอกจากนี้ผลการสำรวจดังกล่าวยังพบว่า จำนวนผู้เล่นการพนันออนไลน์ในปี พ.ศ. 2564 มีเติบโตเพิ่มขึ้นอย่างรวดเร็ว เมื่อเปรียบเทียบกับปี พ.ศ. 2562 โดยมีจำนวนคนเล่นพนันออนไลน์เพิ่มขึ้นร้อยละ 135.8 วงเงินพนันออนไลน์เพิ่มขึ้นร้อยละ 431.3 ในช่วงสถานการณ์การแพร่ระบาดของโควิด-19 ปี พ.ศ. 2563 มีเว็บพนันออนไลน์เกิดใหม่เพิ่มขึ้นอีกมากถึงมากกว่า 440 เว็บไซต์ (สำนักงานกองทุนสนับสนุนการสร้างเสริมสุขภาพ, 2564)

การพนันออนไลน์ยังเป็นสิ่งที่เข้าถึงได้ง่าย อีกทั้งยังส่งผลกระทบหลายประการไม่ว่าจะเป็น การงาน การเรียน ความสัมพันธ์ส่วนตัวกับเพื่อนและครอบครัว หรือแม้แต่สุขภาพ โดยเฉพาะต่อกลุ่มที่เสี่ยงมากที่สุด คือ เด็กและเยาวชนที่มีอายุตั้งแต่ 15-25 ปี ซึ่งเป็นกลุ่มเป้าหมายของธุรกิจพนันออนไลน์ เนื่องจากคนที่เล่นพนันออนไลน์มักจะเป็นคนรุ่นใหม่ที่อยู่ในช่วงอายุน้อย เพราะมีความคุ้นเคยกับการใช้เทคโนโลยีมากกว่า โดยคนกลุ่มนี้จะมีช่วงอายุที่อยู่ในระดับอุดมศึกษาหรือระดับมหาวิทยาลัยเป็นส่วนใหญ่ (HealthServ, 2565)

จากการทบทวนวรรณกรรมที่ผ่านมา พบว่า มีงานวิจัยที่การศึกษาเกี่ยวกับเรื่องการพนันออนไลน์หลายงาน อาทิ (คงกริช และ พลอยดณัย, 2555) ทำการศึกษาเรื่อง พฤติกรรมการเล่นการพนันของเยาวชนชนบทศึกษา:เขตกรุงเทพมหานคร ผลการศึกษาพบว่า เยาวชนเริ่มเล่นพนันที่อายุโดยเฉลี่ย 13 ปีและเริ่มเมื่ออายุน้อยที่สุด 11 ปี และพบว่าเยาวชนเพศชายเริ่มเล่นพนันในอายุน้อยกว่า หรือเร็วกว่าเพศหญิง ในขณะที่งานวิจัยของ (ลังกา, ศรีสวัสดิ์, และ คณะ, ม.ป.ป.) ทำการศึกษาเรื่อง พฤติกรรมการติดพนันออนไลน์ ผลการศึกษาพบว่า การเล่นพนันออนไลน์ในแต่ละช่วงเวลา และจุดเริ่มต้นของการเล่น ระหว่างทางการเล่น และจุดวิกฤตของการเล่น ส่วนสาเหตุของการเล่นพนันออนไลน์ พบว่าเป็นสาเหตุจากทั้งภายในตัวบุคคลของนักเรียน และสาเหตุจากสภาพแวดล้อมของนักเรียน ซึ่งส่งผลกระทบต่อทั้งด้านความรู้สึก ผลกระทบด้านการกระทำ เมื่อได้สัมผัสกับการเล่นจนติดพนันออนไลน์ส่งผลกระทบต่อความรู้สึกทันที ความรู้สึกที่แสดงออกมาได้ชัดคือ หงุดหงิด เครียด และเกิดความโลภ ความรู้สึกหงุดหงิดเกิดขึ้นเมื่อใดก็ตามที่เล่นพนันเสียหรือเล่นไม่ได้เงิน แล้วอยากได้เงินคืนจะมีอาการอารมณ์เสีย กระวนกระวายอารมณ์ขุ่นมัว บางคนมีความรู้สึกเครียดร่วมด้วย และเมื่อเสียเงินมากๆ จะมีความรู้สึกโลภอยากได้เงินมากขึ้นทำให้ขาดการยับยั้งใจ ไม่สามารถควบคุมตนเองได้นอกจากนี้งานวิจัยของ (แก้วมณ และ ป้องโลห์, 2564) ทำการศึกษาเรื่อง ปัจจัยที่ส่งผลต่อทัศนคติและพฤติกรรมการเล่นการพนันของนิสิตระดับปริญญาตรี: กรณีศึกษามหาวิทยาลัยบูรพา บางแสน ผลการศึกษาพบว่า มินิสิตของกลุ่มตัวอย่างที่เคยมีประสบการณ์การเล่นการพนัน ของนิสิตที่เคยมีประสบการณ์การเล่นการพนันมีการเล่นการพนันอยู่เป็นประจำ นอกจากนี้ ยังพบอีกว่า นิสิตที่เล่นการพนันส่วนใหญ่กลุ่มเพื่อนก็มีการเล่นการพนันด้วยเช่นกัน โดยสถานที่ที่มีการพบเห็นการเล่นการพนันมากที่สุดคือ หอพัก

จากการทบทวนวรรณกรรมข้างต้น จะเห็นได้ว่ายังไม่มีงานวิจัยที่ศึกษาความคิดเห็นที่มีต่อการพนันออนไลน์ของนักศึกษาในมหาวิทยาลัยราชภัฏเลย ซึ่งปฏิเสธไม่ได้ว่ามีนักศึกษาจำนวนหนึ่งที่เล่นการพนันออนไลน์ ดังนั้นจึงควรที่จะต้องศึกษาความคิดเห็นที่มีต่อการพนันออนไลน์ของนักศึกษาในมหาวิทยาลัยราชภัฏเลยเพื่อให้ทราบมุมมอง ทัศนคติ ที่มีต่อการเล่นพนันออนไลน์ ซึ่งจะนำไปสู่แนวทางในการป้องกันหรือแก้ไขปัญหาจากพนันออนไลน์ ต่อไป

วัตถุประสงค์ของการวิจัย

เพื่อศึกษาความคิดเห็นที่เกี่ยวกับการพนันออนไลน์ของนักศึกษาคณะวิทยาการจัดการ มหาวิทยาลัยราชภัฏเลย

วิธีดำเนินการวิจัย

1. ประเภทของการวิจัย

การวิจัยเชิงปริมาณ

2. ประชากรและกลุ่มตัวอย่าง

ประชากรคือนักศึกษา คณะวิทยาการจัดการ ปีการศึกษา 2565 จำนวน 1,451 คน กำหนดขนาดกลุ่มตัวอย่างโดยวิธีการของ Taro Yamane จากสูตรการคำนวณ $n = \frac{N}{(1+Ne^2)}$ ซึ่งแทนค่าจำนวนประชากร และความคลาดเคลื่อน ได้เป็น $n = \frac{1451}{(1451*0.1^2)}$ ซึ่งมีค่า n เท่ากับ 93.55 ดังนั้นผู้วิจัยจึงกำหนดขนาดตัวอย่างเป็น 100 ตัวอย่าง

3. เครื่องมือที่ใช้ในการเก็บข้อมูล

ใช้แบบสอบถาม โดยลักษณะคำถามจะแบ่งออกเป็น 3 ตอน ได้แก่ ตอนที่ 1 แบบถามข้อมูลทั่วไปของนักศึกษา คณะวิทยาการจัดการ ตอนที่ 2 พฤติกรรมการเล่นพนันออนไลน์ของนักศึกษา คณะวิทยาการจัดการ และ ตอนที่ 3 ความคิดเห็นที่เกี่ยวข้องกับการพนันออนไลน์ของนักศึกษา คณะวิทยาการจัดการ

แบบสอบถามดังกล่าวได้ผ่านการตรวจสอบคุณภาพโดยการหาค่าความเที่ยงตรงของแบบสอบถาม หรือค่าสอดคล้องระหว่างข้อคำถามกับวัตถุประสงค์ (ค่า IOC) จากผู้ทรงคุณวุฒิ 3 ท่าน ซึ่งมีค่า IOC เฉลี่ยทั้งฉบับคือ 0.98

4. การเก็บรวบรวมข้อมูล

ทำการสุ่มตัวอย่างแบบอย่างง่าย โดยการทำแบบสอบถามในรูปแบบ google form

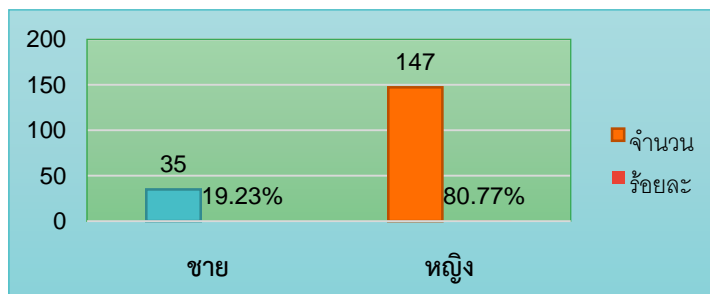
5. การวิเคราะห์ข้อมูล

วิเคราะห์ข้อมูลโดยหาค่าความถี่ ร้อยละ สำหรับข้อมูลทั่วไปและหาค่าเฉลี่ย ส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน ในการวิเคราะห์ความคิดเห็นที่มีต่อการเล่นพนันออนไลน์ จะทำการแปลผลโดย ผลการศึกษาความคิดเห็น ซึ่งค่าเฉลี่ยที่คำนวณได้นำมาแปลความหมายได้ ดังนี้

- 4.50 – 5.00 หมายความว่า เห็นด้วยมากที่สุด
- 3.50 – 4.49 หมายความว่า เห็นด้วยมาก
- 2.50 – 3.49 หมายความว่า เห็นด้วยปานกลาง
- 1.50 – 2.49 หมายความว่า เห็นด้วยน้อย
- 1.00 – 1.49 หมายความว่า เห็นด้วยน้อยที่สุด

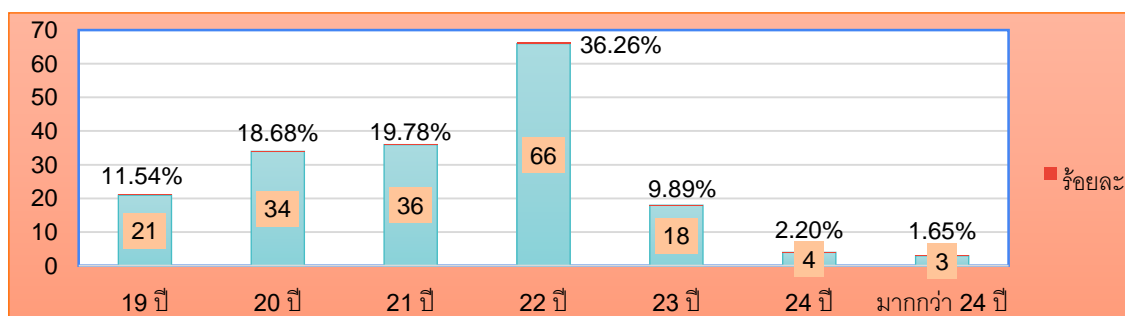
ผลการวิจัย

1. ข้อมูลทั่วไป



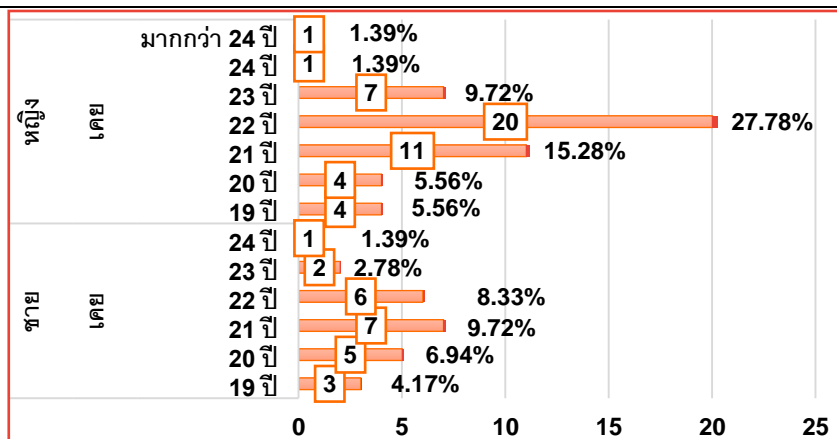
ภาพที่ 1 เพศและจำนวนคน ร้อยละของผู้ตอบแบบสอบถาม

จากภาพที่ 1 การวิเคราะห์ด้วยค่าความถี่และร้อยละพบว่านักศึกษาผู้ให้สอบถามส่วนใหญ่เป็นเพศหญิง จำนวน 147 คน คิดเป็นร้อยละ 80.77 เพศชายจำนวน 35 คน คิดเป็นร้อยละ 19.23



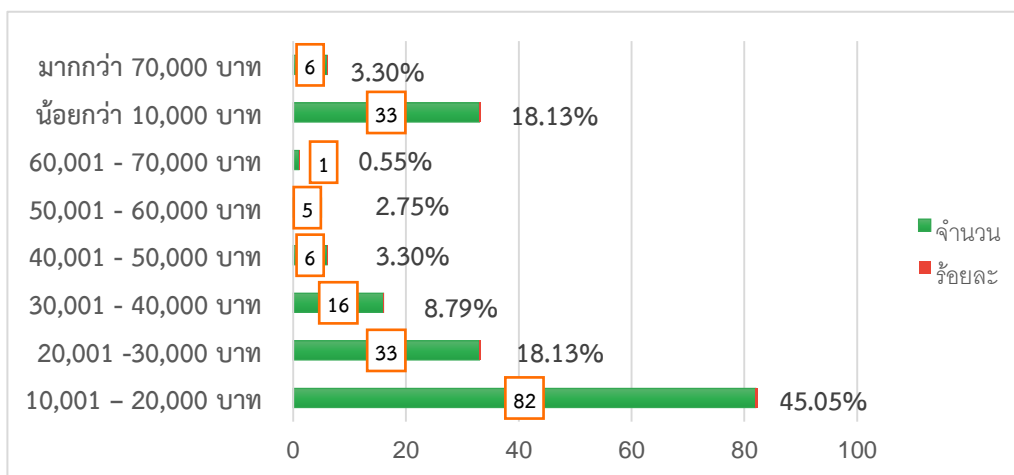
ภาพที่ 2 อายุของนักศึกษา คณะวิทยาการจัดการ

จากภาพที่ 2 การวิเคราะห์ด้วยค่าความถี่และร้อยละพบว่านักศึกษาผู้ให้สอบถามส่วนใหญ่มีอายุ 22 ปี จำนวน 66 คน คิดเป็นร้อยละ 36.26 รองลงมาอายุ 21 ปี จำนวน 36 คน คิดร้อยละ 19.78 และจำนวนน้อยที่สุด มากกว่าอายุ 24 ปี จำนวน 3 คน คิดเป็นร้อยละ 1.65



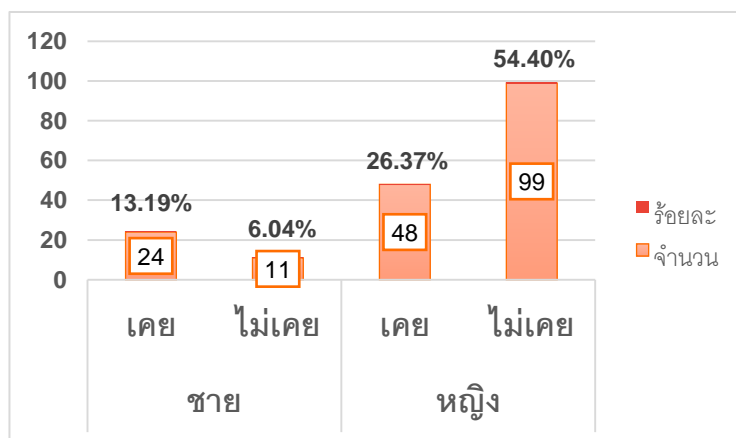
ภาพที่ 3 อายุของนักศึกษาที่เคยเล่นพนันออนไลน์

จากภาพที่ 3 การวิเคราะห์ด้วยค่าความถี่และร้อยละพบว่านักศึกษาผู้ให้สอบถามส่วนใหญ่ ที่เคยเล่นพนันออนไลน์ เพศหญิง อายุ 22 ปี จำนวน 20 คน คิดเป็นร้อยละ 27.78 น้อยที่สุดคือ อายุ 24 ปี จำนวน 1 คน คิดเป็นร้อยละ 1.39 ต่อมา เพศชายมากที่สุด อายุ 21 ปี จำนวน 7 คน คิดเป็นร้อยละ 9.72 น้อยที่สุดคือ 24 ปี จำนวน 1 คน คิดเป็นร้อยละ 1.39



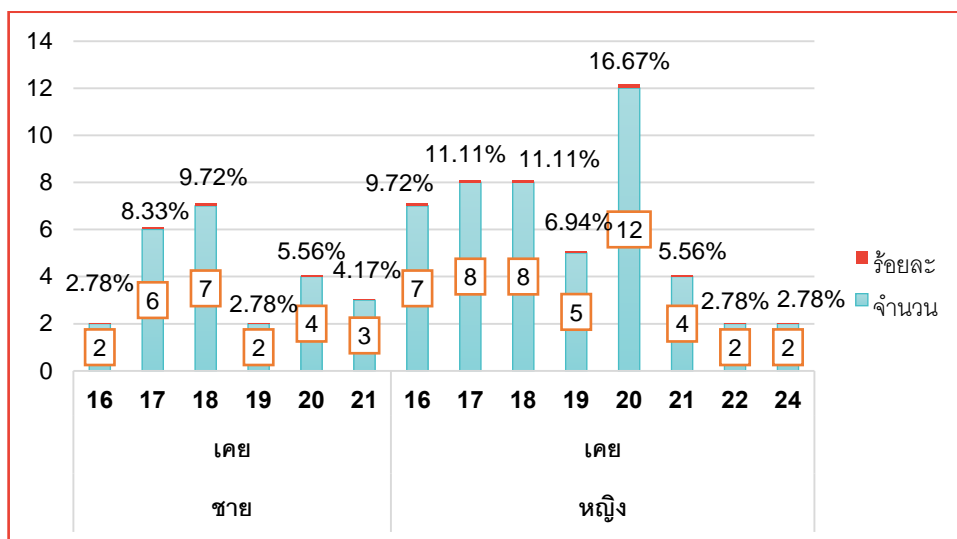
ภาพที่ 4 รายได้ผู้ปกครองของนักศึกษา

จากภาพที่ 4 การวิเคราะห์ด้วยค่าความถี่และร้อยละพบ รายได้ของผู้ปกครองส่วนใหญ่ รายได้อยู่ที่ 10,001-20,000 บาท จำนวน 82 คนคิดเป็นร้อยละ 45.05 รองลงมา 20,000-30,000 บาท น้อยที่สุด คือ 60,001-70,000 บาท จำนวน 1 คน



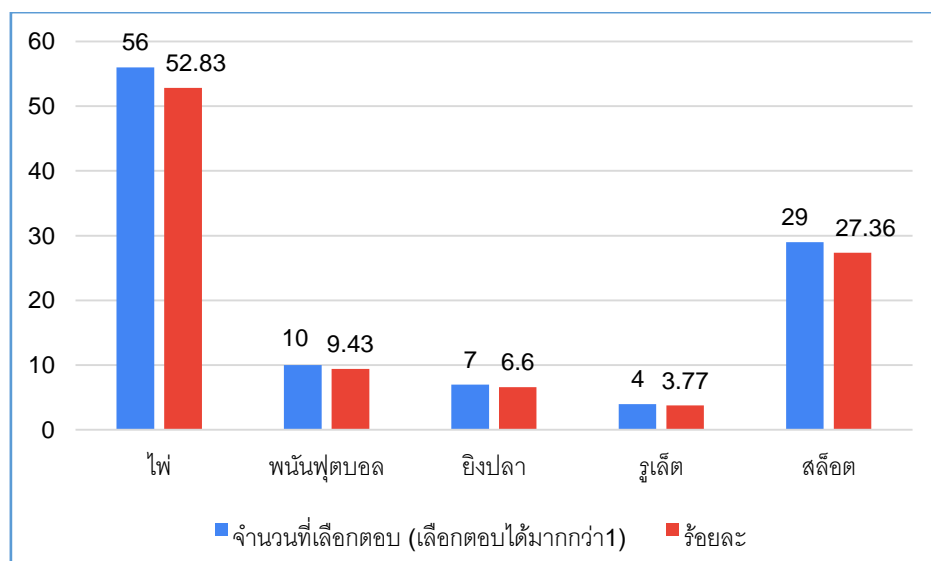
ภาพที่ 5 นักศึกษาที่เคยเล่นการพนันออนไลน์

จากภาพที่ 5 พบว่า การวิเคราะห์ด้วยค่าความถี่และร้อยละพบว่านักศึกษาเคยเล่นการพนันออนไลน์ เพศหญิงไม่เคยเล่น 99 คน คิดเป็นร้อยละ 54.40 เพศชายเคยเล่นพนันออนไลน์ จำนวน 24 คน คิดเป็นร้อยละ 13.19



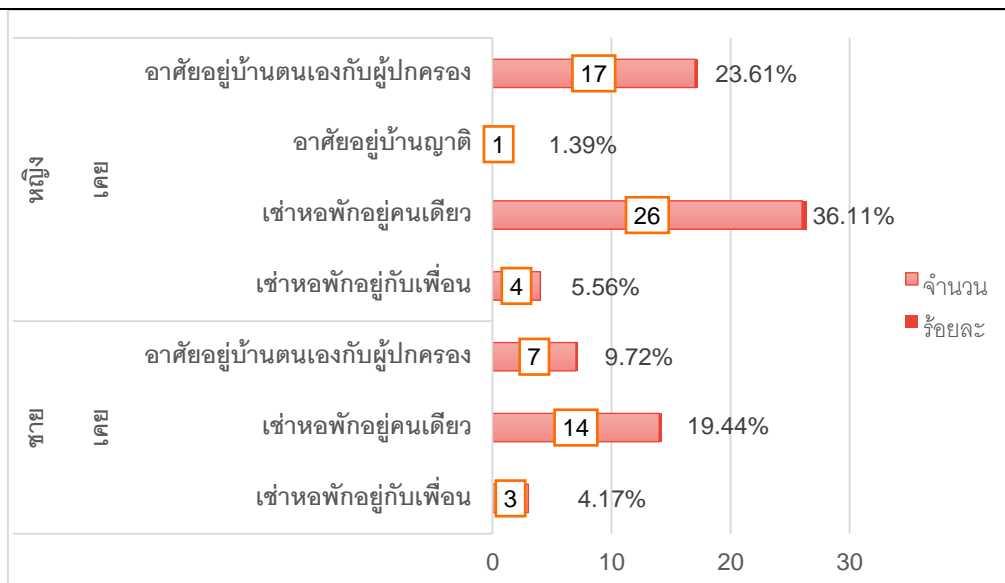
ภาพที่ 6 ช่วงอายุครั้งแรกที่เล่นการพนันออนไลน์

จากภาพที่ 6 พบว่า การวิเคราะห์ด้วยค่าความถี่และร้อยละพบว่านักศึกษาเคยเล่นการพนันออนไลน์ เพศหญิงเล่นครั้งแรกมากที่สุด อายุ 20 ปี จำนวน 12 คน คิดเป็นร้อยละ 16.67 และน้อยที่สุดอายุ 22 ปี คิดเป็นร้อยละ ต่อมาเพศชายเล่นครั้งแรกมากที่สุดอายุ 18 ปี จำนวน 7 คน คิดเป็นร้อยละ 9.72 และน้อยที่สุดอายุ 16 ปี คิดเป็นร้อยละ 2.78



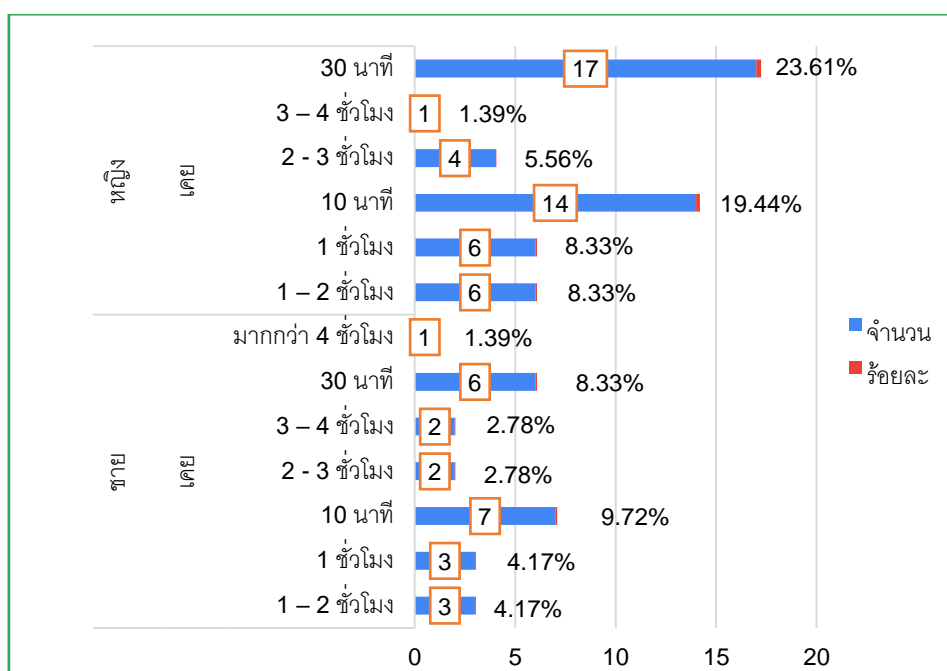
ภาพที่ 7 ประเภทการพนันออนไลน์ที่เล่น

จากภาพที่ 7 พบว่า ประเภทการพนันออนไลน์ที่นักศึกษาลงเล่นครั้งแรก มากที่สุด คือ ไพ่ การพนันออนไลน์รองลงมา คือ สล็อต และน้อยที่สุด คือ ยิงปลา



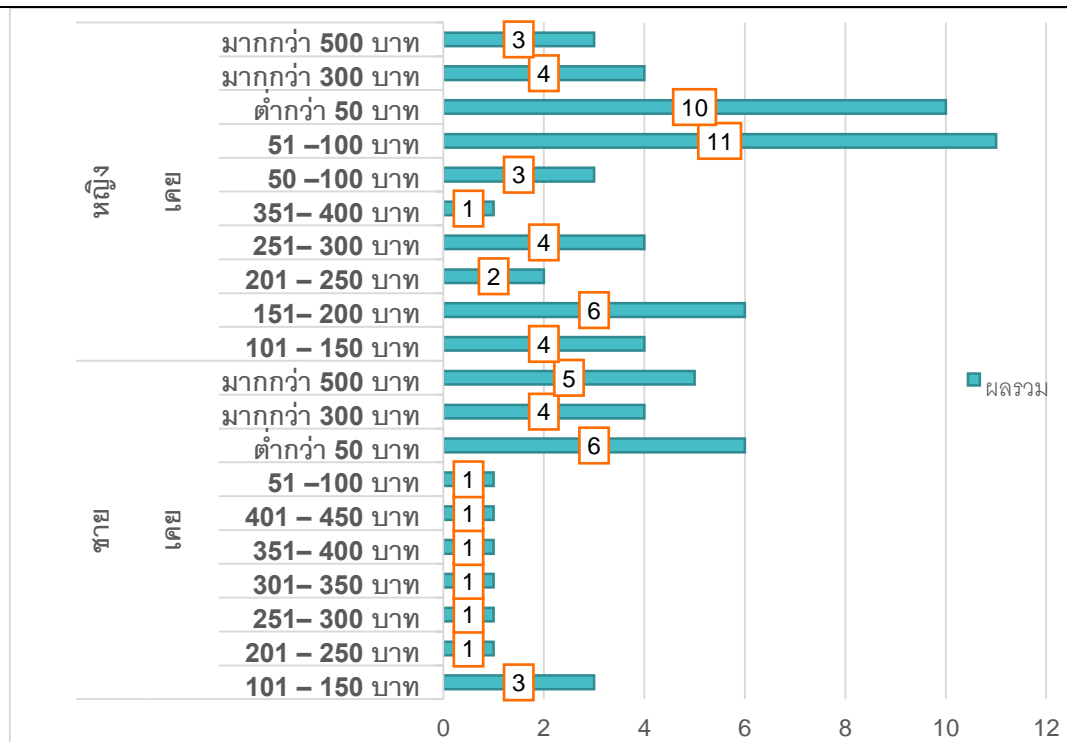
ภาพที่ 8 ที่อยู่อาศัยของนักศึกษาที่เคยเล่นพนันออนไลน์

จากภาพที่ 8 พบว่า การวิเคราะห์ด้วยค่าความถี่และร้อยละพบว่านักศึกษาเคยเล่นการพนันออนไลน์ เพศหญิงพักอาศัยหอพักคนเดียวมากที่สุด จำนวน 26 คน คิดเป็นร้อยละ 36.11 น้อยที่สุดคือ อาศัยอยู่กับญาติ จำนวน 1 คน คิดเป็นร้อยละ 1.39 ต่อมาเพศชายพักอาศัยหอพักคนเดียวมากที่สุด จำนวน 14 คน คิดเป็นร้อยละ 19.44 น้อยที่สุดคือ เช่าหอพักอยู่กับเพื่อน จำนวน 3 คน คิดเป็นร้อยละ 4.17



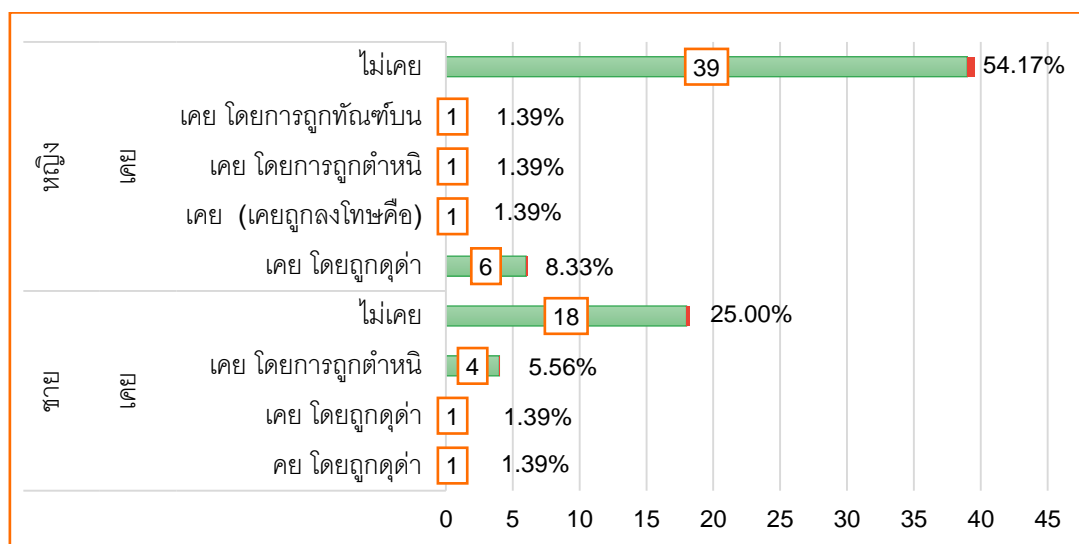
ภาพที่ 9 ความถี่ที่เล่น

จากภาพที่ 9 พบว่า การวิเคราะห์ด้วยค่าความถี่และร้อยละพบว่านักศึกษาเคยเล่นการพนันออนไลน์ เพศหญิงมีความถี่มากที่สุด คือ 30 นาที จำนวน 17 คน คิดเป็นร้อยละ 23.61 น้อยที่สุดคือ 3-4 ชั่วโมง จำนวน 1 คน คิดเป็นร้อยละ 1.39 ต่อมาเพศชายมีความถี่มากที่สุด คือ 10 นาที จำนวน 7 คน คิดเป็นร้อยละ 9.72 น้อยที่สุดคือ มากกว่า 4 ชั่วโมง จำนวน 1 คน คิดเป็นร้อยละ 1.39



ภาพที่ 10 จำนวนเงินที่นักเรียนเล่น

จากภาพที่ 10 พบว่า การวิเคราะห์ด้วยค่าความถี่และร้อยละพบว่านักเรียนเคยเล่นการพนันออนไลน์ เพศหญิงเล่นโดยใช้จำนวนเงินมากที่สุด คือ 51-100 บาท จำนวน 11 คน น้อยที่สุดคือ 351-400 บาท จำนวน 1 คน ต่อมาเพศชายเล่นโดยใช้จำนวนเงินมากที่สุด คือ ต่ำกว่า 50 บาท จำนวน 6 คน น้อยที่สุดคือ 51-100 บาท จำนวน 1 คน



ภาพที่ 11 นับจำนวน ของ ท่านเคยเล่นพนันออนไลน์หรือไม่

จากภาพที่ 11 การวิเคราะห์ด้วยค่าความถี่และร้อยละพบว่านักเรียนผู้ให้สอบถามส่วนใหญ่จะมี ไม่เคยถูกลงโทษ โดนลงโทษมากที่สุดของเพศหญิงคือ เคย โดนดูด่า 6 คน คิดเป็นร้อยละ 8.33 รองลงมาคือ เพศชาย เคย โดยการถูกตำหนิ 4 คน คิดเป็นร้อยละ 5.56

2. ผลการวิเคราะห์ความคิดเห็นที่มีต่อการเล่นพนันออนไลน์ของนักศึกษาคณะวิทยาการจัดการ มหาวิทยาลัยราชภัฏเลย

ตารางที่ 2 วิเคราะห์ ค่าเฉลี่ยและ S.D. ความคิดเห็นที่มีต่อพนันออนไลน์ ของนักศึกษาคณะวิทยาการจัดการ

คำถาม	\bar{X}	S.D.	แปลผล
1. การเล่นเกมพนันออนไลน์มีโอกาสได้มากกว่าเสีย	2.49	1.44	เห็นด้วยน้อย
2. การพนันออนไลน์เป็นช่องทางในการหาเงินได้อย่างรวดเร็ว	2.63	1.49	เห็นด้วยปานกลาง
3. การพนันออนไลน์เป็นช่องทางรายได้หลักในการดำรงชีวิต	1.60	1.01	เห็นด้วยน้อย
4. การเล่นเกมพนันออนไลน์มีโอกาสที่จะถูกจับและถูกลงโทษ	3.35	1.53	เห็นด้วยปานกลาง
5. การเล่นเกมพนันออนไลน์นำไปสู่การก่ออาชญากรรม เช่น การลักทรัพย์	3.72	1.56	เห็นด้วยมาก
6. เมื่อเล่นเสียจะต้องเล่นเพิ่มขึ้นเพื่อให้ได้คืน	3.34	1.62	เห็นด้วยปานกลาง
7. เมื่อเล่นได้ จะต้องเล่นเพิ่มขึ้นเพื่อให้ได้มากขึ้น	3.48	1.51	เห็นด้วยปานกลาง
8. หากมีรายได้มากขึ้น จะเล่นเกมพนันออนไลน์มากขึ้น	2.99	1.51	เห็นด้วยปานกลาง
9. การเล่นเกมพนันออนไลน์ส่งผลให้การเรียนแย่ลง	3.49	1.57	เห็นด้วยปานกลาง
10. การเล่นเกมพนันออนไลน์นำไปสู่การก่อหนี้สิน	3.99	1.45	เห็นด้วยมาก
11. โฆษณาพนันออนไลน์ทำให้เกิดความอยากรอง	3.42	1.47	เห็นด้วยปานกลาง

จากตารางที่ 2 พบว่า ผู้ตอบแบบสอบถามได้แสดงความคิดเห็นที่มี ค่าเฉลี่ยมากที่สุดคือ 3.99 (S.D.=1.45) ได้แก่ การเล่นเกมพนันออนไลน์นำไปสู่การก่อหนี้สิน ค่าเฉลี่ยรองลงมาคือ การเล่นเกมพนันออนไลน์นำไปสู่การก่ออาชญากรรม เช่น การลักทรัพย์ โดยมีค่าเฉลี่ย 3.72 (S.D.=1.56) ต่อมาจะเป็นค่าเฉลี่ยน้อยที่สุด คือ การพนันออนไลน์เป็นช่องทางรายได้หลักในการดำรงชีวิต โดยมีค่าเฉลี่ย 1.60 (S.D.=1.01)

เนื่องจากคำถามในแบบสอบถามมีค่าที่เป็นเชิงบวกและเชิงลบจึงไม่สามารถนำมาหาค่าเฉลี่ยภาพรวม ดังนั้น ผู้วิจัยจึงต้องการ Recode ข้อที่มีความหมายทางลบ ได้แก่ ข้อ4 การเล่นเกมพนันออนไลน์มีโอกาสที่จะถูกจับและถูกลงโทษ ข้อ5 การเล่นเกมพนันออนไลน์นำไปสู่การก่ออาชญากรรม เช่น การลักทรัพย์ ข้อ9 การเล่นเกมพนันออนไลน์ส่งผลให้การเรียนแย่ลง ข้อ 10 การเล่นเกมพนันออนไลน์นำไปสู่การก่อหนี้สิน ทำให้ได้ผลการวิเคราะห์ หลังจาก Recode

ตารางที่ 3 วิเคราะห์ ค่าเฉลี่ยและ S.D. ความคิดเห็นที่มีต่อพนันออนไลน์ ของนักศึกษาคณะวิทยาการจัดการหลังจากที่ Recode

คำถาม	\bar{X}	S.D.	แปลผล
การเล่นเกมพนันออนไลน์มีโอกาสได้มากกว่าเสีย	2.49	1.44	เห็นด้วยน้อย
การพนันออนไลน์เป็นช่องทางในการหาเงินได้อย่างรวดเร็ว	2.63	1.49	เห็นด้วยปานกลาง
การพนันออนไลน์เป็นช่องทางรายได้หลักในการดำรงชีวิต	1.60	1.01	เห็นด้วยน้อย
การเล่นเกมพนันออนไลน์มีโอกาสที่จะถูกจับและถูกลงโทษ	2.47	1.53	เห็นด้วยน้อย
การเล่นเกมพนันออนไลน์นำไปสู่การก่ออาชญากรรม เช่น การลักทรัพย์	2.28	1.56	เห็นด้วยน้อย
เมื่อเล่นเสียจะต้องเล่นเพิ่มขึ้นเพื่อให้ได้คืน	3.34	1.62	เห็นด้วยปานกลาง
เมื่อเล่นได้ จะต้องเล่นเพิ่มขึ้นเพื่อให้ได้มากขึ้น	3.48	1.51	เห็นด้วยปานกลาง
หากมีรายได้มากขึ้น จะเล่นเกมพนันออนไลน์มากขึ้น	2.99	1.51	เห็นด้วยปานกลาง
การเล่นเกมพนันออนไลน์ส่งผลให้การเรียนแย่ลง	2.51	1.57	เห็นด้วยปานกลาง
การเล่นเกมพนันออนไลน์นำไปสู่การก่อหนี้สิน	2.01	1.45	เห็นด้วยน้อย
โฆษณาพนันออนไลน์ทำให้เกิดความอยากรอง	3.42	1.47	เห็นด้วยปานกลาง
วิเคราะห์ภาพรวม	2.66	0.48	เห็นด้วยปานกลาง

จากตารางที่ 3 พบว่าผู้ตอบแบบสอบถามได้แสดงความคิดเห็นหลังจากที่ Recode แล้ว โดยสรุปค่าเฉลี่ยและส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน ความคิดเห็นที่มีต่อพนันออนไลน์ มีผลรวมค่าเฉลี่ย 2.66(S.D.=0.48) แปลผลได้ เห็นด้วยปานกลาง

อภิปรายผล

จากการศึกษาพบว่างานวิจัย ความคิดเห็นของนักศึกษาที่เล่นการพนันออนไลน์หากมีรายได้มากขึ้นจะเล่นพนันออนไลน์มากขึ้น ซึ่งมีความสอดคล้องกับงานวิจัยของ (วงศ์สินศิริกุล, 2560) รายได้ส่วนตัวของนักศึกษาเพิ่มขึ้นต่อการเล่นพนันออนไลน์ของนักศึกษาก็จะเพิ่มตามไปด้วย

จากการศึกษาพบว่างานวิจัย ความคิดเห็นของนักศึกษาที่เล่นการพนันออนไลน์ได้สะท้อนถึงพฤติกรรมและทัศนคติของนักศึกษา มีความสอดคล้องกับงานวิจัยของ (ลังกา, ศรีสวัสดิ์, และ คณะ, ม.ป.ป.) การเล่นพนันออนไลน์ ทำให้เห็นกระบวนการเกิดขึ้นของพฤติกรรมการเล่นพนัน ออนไลน์ในแต่ละช่วงเวลา เริ่มตั้งแต่จุดเริ่มต้นของการเล่น ระหว่างทางการเล่น และจุดวิกฤตของการเล่น

สรุปผลการวิจัย

จากผลสำรวจความคิดเห็นที่ได้จากนักศึกษาคณะวิทยาการจัดการ ผู้เป็นแบบสอบถามจะอยู่ในกลุ่มผู้หญิงมากกว่าผู้ชายที่มีอายุ 22 ปี อยู่ชั้นปีที่ 4 เป็นส่วนใหญ่ อาชีพผู้ปกครองส่วนมากจะเป็น เกษตรกร/ประมง นักศึกษามีการเรียนรู้วิธีเล่นพนันออนไลน์มาจากเพื่อนมากที่สุด ประเภทที่เล่น คือ ไพ่ สล็อต พนันฟุตบอล และยิงปลา ความคิดเห็นที่ได้มีทั้งเห็นด้วยมากและเห็นน้อยทั้งเชิงบวกและเชิงลบ จากผลกระทบเชิงบวก ผลสำรวจที่ได้ ในเชิงบวก นักศึกษามีความคิดเห็นด้วยน้อยถึงเห็นด้วยปานกลาง นักศึกษาแสดงความคิดเห็นด้วยปานกลางเป็นส่วนมาก และเชิงลบหลังจากที่ Recode นักศึกษาเห็นด้วยน้อยเป็นส่วนมาก กล่าวคือ นักศึกษายังมีแนวโน้มที่ทั้งสนับสนุนพนันออนไลน์และไม่สนับสนุนพนันออนไลน์ ในภาพรวม

ข้อเสนอแนะ

ข้อเสนอแนะในการนำผลการวิจัยไปใช้

1. งานวิจัยนี้สามารถนำไปต่อยอดให้มีคุณภาพที่ดีขึ้นได้ หากได้ข้อมูลของผู้ตอบสอบถามนอกเหนือจาก นักศึกษา คณะวิทยาการจัดการ เพื่อเพิ่มความหลากหลายของกลุ่มเป้าหมายและความคิดเห็น เพราะ แบบสอบถามนี้ เป็นความคิดเห็นนักศึกษาคณะวิทยาการจัดการ ซึ่งไม่ใช่คณะอื่นๆ นักศึกษาและอาจารย์สามารถใช้วิจัยนี้เป็นต้นแบบในการเริ่มงานวิจัยได้
2. งานวิจัยนี้ ทางมหาวิทยาลัยราชภัฏเลยและผู้ที่เกี่ยวข้องสามารถนำไป ใช้เป็นข้อมูลเบื้องต้น ในการสังเกตพฤติกรรมของนักศึกษาว่ามีความเสี่ยงในการเล่นพนันออนไลน์หรือไม่ และหาวิธีแก้ไขและรับมือกับพนันออนไลน์

ข้อเสนอแนะสำหรับการทำวิจัยครั้งต่อไป

ควรเพิ่มจำนวนผู้ตอบแบบทดสอบมากขึ้นเพิ่มคณะอื่น ในอายุที่มากขึ้น หรือ บุคคลภายนอกที่ไม่ใช่ นักศึกษา เพื่อให้เห็นมุมมองที่กว้างขึ้น ในแต่ละสายอาชีพ

ข้อจำกัดในงานวิจัย จำนวนของนักศึกษาแต่ละคณะ ในมหาวิทยาลัยราชภัฏเลยมีจำนวนมาก จึงทำการลดกลุ่มเป้าหมายให้เหลือแต่คณะวิทยาการจัดการ เพื่อง่ายต่อการเก็บรวบรวมข้อมูล

การอ้างอิง

- พงศธร แก้วมณ และ ปาริฉัตร ป้องโลห์. (2564). ปัจจัยที่ส่งผลต่อทัศนคติและพฤติกรรมการเล่นการพนันของนิสิตระดับปริญญาตรี: กรณีศึกษามหาวิทยาลัยบูรพา บางแสน. ชลบุรี: มหาวิทยาลัยบูรพา บางแสน.
- เล็กศรีนาค คงกริช และ ณรงค์ พลอยदनัย. (2555). พฤติกรรมการเล่นการพนันของเยาวชนกรณีศึกษา เขตกรุงเทพมหานคร. วารสารวิจัย มข. (บศ.), 12.
- วิไลลักษณ์ ลังกา, พัทธภรณ์ ศรีสวัสดิ์ และ คณะ. (ม.ป.ป.). พฤติกรรมการติดพนันออนไลน์: ปัจจัยเชิงสาเหตุ กระบวนการผลกระทบทางพฤติกรรมศาสตร์และแนวทางการช่วยเหลือผู้เรียนที่ติดพนันออนไลน์สำหรับครูแนะแนวในสถานศึกษา. กรุงเทพฯ: มหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ.
- วิษณุ วงศ์สินศิริกุล. (2560). มองพนันฟุตบอล ผ่านเครื่องมือเศรษฐศาสตร์. กรุงเทพฯ: วิทยาลัยบริหารธุรกิจนวัตกรรมและการบัญชี และมหาวิทยาลัยธุรกิจบัณฑิต.
- สำนักงานกองทุนสนับสนุนการสร้างเสริมสุขภาพ. (11 สิงหาคม 2564). สสส. สสส.: <<https://resourcecenter.thaihealth.or.th/article/เด็กติดพนันออนไลน์ในช่วงโควิด-เล่นง่าย-เสียง่าย-ภัยร้ายใกล้ตัวกว่าที่คิด->>
- สุขสวัสดิ์ หม่อมหลวงกตিকা. (2561). การศึกษาปัจจัยที่มีผลต่อพฤติกรรมการเล่นพนันฟุตบอลของเยาวชน. กรุงเทพฯ: สถาบันบัณฑิตพัฒนบริหารศาสตร์.
- HealthServ. (2 พฤศจิกายน 2565). 10 ประเด็นสถานการณ์การพนันในสังคมไทย ปี 2564. healthserv.net: <<https://healthserv.net/10ประเด็นสถานการณ์การพนันในสังคมไทยปี2564-19796#2>>