

ความคิดเห็นที่มีต่อการเล่นพนันออนไลน์ของนักศึกษาคณะวิทยาการจัดการ มหาวิทยาลัยราชภัฏเลย
Opinions on online gambling of students in the Faculty of Management Sciences Loei
Rajabhat University

วรมะ สวัสดิ์ภักดี¹ ผู้ช่วยศาสตราจารย์ อนุชา วิลัยแก้ว²

Wormaet Sawaspakdee Ass.prof Anucha Wilaikaew

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

โทรศัพท์: 088-561-8154

บทคัดย่อ

งานวิจัยในครั้งนี้มีวัตถุประสงค์เพื่อทราบถึงระดับความคิดเห็นของนักศึกษาคณะวิทยาการจัดการ มหาวิทยาลัยราชภัฏเลย ว่ามีความคิดเห็นต่อการพนันออนไลน์อย่างไรอยู่ในระดับไหน โดยแบบสอบถามออนไลน์ จะมีลักษณะคำถามจะแบ่งออกเป็น 3 ตอน โดย ตอนที่ 1 แบบถามข้อมูลทั่วไปของนักศึกษาคณะวิทยาการจัดการ ตอนที่ 2 พฤติกรรมการเล่นพนันออนไลน์ของนักศึกษาคณะวิทยาการจัดการ ตอนที่ 3 ความคิดเห็นที่เกี่ยวข้องกับการพนันออนไลน์ของนักศึกษาคณะวิทยาการจัดการ

เก็บรวบรวมข้อมูลโดยนำข้อมูลแบบสอบถามผ่าน google form ส่งต่อไปยังให้ อาจารย์ที่ปรึกษาเพื่อกระจายข้อมูลแบบสอบถามไปยังคณะอาจารย์ ที่เป็นที่ปรึกษาในคณะวิทยาการจัดการ เพื่อส่งต่อข้อมูลแบบสอบถามไปยังนักศึกษาสาขาอื่นๆ ของคณะวิทยาการจัดการ จำนวนกลุ่มตัวอย่างทั้งสิ้น 182 คน วิเคราะห์ข้อมูลด้วยความถี่ ร้อยละ ค่าเฉลี่ย

ผลการศึกษาพบว่า นักศึกษาแสดงความคิดเห็นด้วยปานกลางเป็นส่วนใหญ่ หลังจากที่ได้ Recode จากผลวิเคราะห์ภาพรวมค่าเฉลี่ยคือ เห็นด้วยปานกลาง กล่าวคือ นักศึกษายังมีแนวโน้มที่ทั้งสนับสนุนพนันออนไลน์และไม่สนับสนุนพนันออนไลน์ขึ้นอยู่กับปัจจัยภายในและนอกที่มีผลกระทบต่อนักศึกษาคณะวิทยาการจัดการ

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 182 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.

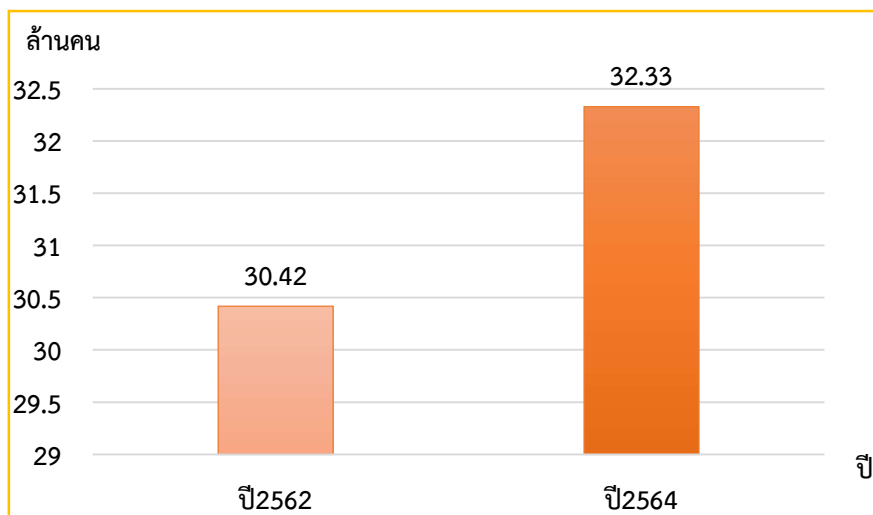
Keywords: Opinion, online gambling

¹ นักศึกษา หลักสูตรเศรษฐศาสตรบัณฑิต สาขาวิชาเศรษฐศาสตร์ คณะ วิทยาการ มหาวิทยาลัยราชภัฏเลย

² อาจารย์ประจำ สาขาวิชาเศรษฐศาสตร์ คณะวิทยาการจัดการ มหาวิทยาลัยเลย

ความเป็นมาของปัญหา

ในยุคปัจจุบันเทคโนโลยีได้เข้ามามีส่วนร่วมในการดำเนินชีวิตของมนุษย์ รวมไปถึงการหารายได้ในรูปแบบต่างๆ การพนันออนไลน์เป็นอีกวิธีการหนึ่งที่คนส่วนใหญ่นำมาใช้ในการเป็นทางลัดในการหารายได้ ผลสำรวจของสำนักงานกองทุนสนับสนุนการสร้างเสริมสุขภาพ (สสส.) พบว่าในปี 2564 มีคนไทยเล่นการพนัน 32,329,717 คน เพิ่มขึ้นจากปี 2562 ถึงร้อยละ 6.3 เกือบทุกกลุ่มมีสัดส่วนคนเล่นพนันเพิ่มขึ้นมาก รวมทั้งเด็กและเยาวชน ประเภทการพนันที่คนไทยนิยมมากที่สุดคือ สลากกินแบ่งรัฐบาลและหวยใต้ดิน แต่ที่น่าสนใจคือในปี 2564 การพนันออนไลน์มีเติบโตเพิ่มขึ้นอย่างรวดเร็ว เมื่อเปรียบเทียบกับปี 2562 ดังภาพที่ 1



ภาพที่ 1 ผู้เล่นการพนันออนไลน์ ปี 2562 – 2564

นอกจากนี้ ในปี 2564 พนันออนไลน์เติบโตแบบก้าวกระโดด เมื่อเปรียบเทียบกับปี 2562 มีจำนวนคนเล่นพนันออนไลน์เพิ่มขึ้นร้อยละ 135.8 วงเงินพนันออนไลน์ยังเพิ่มขึ้นถึงร้อยละ 431.3 ในช่วงสถานการณ์การแพร่ระบาดของโควิด-19 ปี 2563 ที่ผ่านมาจึงเป็นผลทำให้มีเว็บไซต์พนันออนไลน์เพิ่มขึ้นเกือบ 1 เท่า โดยตั้งแต่วันที่ 1 มกราคม – 15 มีนาคม 2563 มีเว็บพนันจำนวน 240 เว็บไซต์ และในช่วงระหว่างวันที่ 16 มีนาคม – 31 พฤษภาคม มีเว็บพนันออนไลน์เกิดใหม่เพิ่มขึ้นอีกมากถึง 200 เว็บไซต์ รวมเป็น 440 เว็บไซต์ (สำนักงานกองทุนสนับสนุนการสร้างเสริมสุขภาพ, 2564)

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

จากการทบทวนวรรณกรรมที่ผ่านมา พบว่า มีงานวิจัยที่การศึกษาเกี่ยวกับเรื่องการพนันออนไลน์หลายงาน อาทิ (คงกริช และ พลอยดนัย, 2555) ทำการศึกษาเรื่อง พฤติกรรมการเล่นการพนันของเยาวชนกรณีศึกษา: เขตกรุงเทพมหานคร ผลการศึกษาพบว่า เยาวชนเริ่มเล่นพนันที่อายุโดยเฉลี่ย 13 ปี และเริ่มเมื่ออายุน้อยที่สุด 11 ปี และพบว่าเยาวชนเพศชายเริ่มเล่นพนันในอายุน้อยกว่า หรือเร็วกว่าเพศหญิง ในขณะที่งานวิจัยของ (ลังกา, ศรีสวัสดิ์, และ คณะ, ม.ป.ป.) ทำการศึกษาเรื่อง พฤติกรรมการติดพนันออนไลน์ ผลการศึกษพบว่า การเล่นพนันออนไลน์ในแต่ละช่วงเวลา และจุดเริ่มต้นของการเล่น ระหว่างทางการเล่น และจุดวิกฤตของการเล่น ส่วนสาเหตุของการเล่นพนันออนไลน์ พบว่าเป็นสาเหตุจากทั้งภายในตัวบุคคลของนักเรียน และสาเหตุจากสภาพแวดล้อมของนักเรียน ซึ่งส่งผลกระทบต่อทั้งด้านความรู้สึก ผลกระทบด้านการกระทำ เมื่อได้สัมผัสกับการเล่นพนันออนไลน์ส่งผลกระทบต่อความรู้สึกทั้งที่ ความรู้สึกที่แสดงออกมาได้ชัดคือ หงุดหงิด เครียด และเกิดความโลภ ความรู้สึกหงุดหงิดเกิดขึ้นเมื่อได้ทำตามทีเล่นพนันเสียหรือเล่นไม่ได้เงิน แล้วอยากได้เงินคืนจะมีอาการอารมณ์เสีย กระทบกระเทือนอารมณ์รุนแรง บางคนมีความรู้สึกเครียดร่วมด้วย และเมื่อเสียเงินมาก ๆ จะมีความรู้สึกโลภอยากได้เงินมากขึ้นทำให้ขาดการยับยั้งใจ ไม่สามารถควบคุมตนเองได้ นอกเหนือจากนี้งานวิจัยของ (แก้วมณ และ ป้องโลห์, 2564) ทำการศึกษาเรื่อง ปัจจัยที่ส่งผลต่อทัศนคติและพฤติกรรมการเล่นการ

พนันของนิสิตระดับปริญญาตรี: กรณีศึกษามหาวิทยาลัยบูรพา บางแสน ผลการศึกษาพบว่า มินิสิตของกลุ่มตัวอย่างที่เคยมีประสบการณ์การเล่นการพนัน ของนิสิตที่เคยมีประสบการณ์การเล่นการพนันมีการเล่นการพนันอยู่เป็นประจำ นอกจากนี้ ยังพบอีกว่า นิสิตที่เล่นการพนันส่วนใหญ่กลุ่มเพื่อนก็มีการเล่นการพนันด้วยเช่นกัน โดยสถานที่ที่มีการพบเห็นการเล่นการพนันมากที่สุดคือ หอพัก

จากการทบทวนวรรณกรรมข้างต้น จะเห็นได้ว่ายังไม่มีงานวิจัยใด ที่ทำการศึกษาเกี่ยวกับความคิดเห็นที่มีต่อการพนันออนไลน์ของนักศึกษา ในระดับมหาวิทยาลัย ดังนั้น ผู้วิจัยในฐานะที่เป็นนักศึกษาคณะวิทยาการจัดการ มหาวิทยาลัยราชภัฏเลย จึงอยากทราบถึง ระดับความคิดเห็นที่เกี่ยวข้องกับการพนันออนไลน์ เพื่อให้ทราบมุมมอง ทศนคติและความเสี่ยงที่นักศึกษาอาจจะมีพฤติกรรมในการเล่นพนันออนไลน์ อีกทั้งอาจารย์หรือผู้ที่เกี่ยวข้องสามารถ วางแนวทางในการป้องกันหรือแก้ไขปัญหาจากพนันออนไลน์ ได้อย่างมีประสิทธิภาพ

วัตถุประสงค์ของการวิจัย

เพื่อศึกษา ความคิดเห็นเกี่ยวกับการพนันออนไลน์ของนักศึกษา คณะวิทยาการจัดการ มหาวิทยาลัยราชภัฏเลย

วิธีดำเนินการวิจัย

1. ประเภทของการวิจัย

เป็นการวิจัยเชิงปริมาณ โดย มีการอธิบายในรูปแบบแผนภูมิ และตาราง

2. ประชากรและกลุ่มตัวอย่าง

ประชากร นักศึกษา คณะวิทยาการจัดการ ปีการศึกษา 2565 จำนวน 1,451คน กำหนดกลุ่มตัวอย่างโดยใช้สูตร

$$n = \frac{N}{(1 + Ne^2)}$$

$$n = \frac{1451}{(1451 * 0.1^2)}$$

$$n = 93.55 \text{ คน}$$

หลังคำนวณโดยใช้สูตร (Taro Yamane) จะได้ที่นักศึกษา จำนวน 93.55 คนหรือ 94 คน แต่เพื่อให้เกิดความครบถ้วน

สมบูรณ์ ผู้วิจัยจึงมีการเก็บรวบรวมข้อมูล 100 คน เป็นการสุ่มแบบสะดวก

3. เครื่องมือที่ใช้ในการเก็บข้อมูล

แบบสอบถามออนไลน์ ผ่าน google form โดยลักษณะคำถามจะแบ่งออกเป็น 3 ตอน โดย

ตอนที่ 1 แบบถามข้อมูลทั่วไปของนักศึกษาคณะวิทยาการจัดการ (ตอนที่ 1 จะแยกกลุ่มของนักศึกษาที่เล่นพนันออนไลน์ และไม่เล่นพนันออนไลน์)

ตอนที่ 2 พฤติกรรมการเล่นพนันออนไลน์ของนักศึกษาคณะวิทยาการจัดการ (ตอนที่2 เฉพาะผู้ที่เคยเล่นการพนันออนไลน์)

ตอนที่ 3 ความคิดเห็นที่เกี่ยวข้องกับการพนันออนไลน์ของนักศึกษาคณะวิทยาการจัดการ

แบบสอบถามดังกล่าวได้ผ่านการตรวจสอบคุณภาพโดยผู้วิจัยการนำร่างแบบสอบถามไปให้อาจารย์ที่ปรึกษาวิจัยตรวจสอบ และนำไปให้ผู้เชี่ยวชาญทางด้านเศรษฐศาสตร์อีก 3 ท่านตรวจเพื่อหาค่า IOC (Item-Objective Congruence Index) ก่อนนำเก็บรวบรวมข้อมูลพบว่ามีความน่าเชื่อถือ โดยหลังจากที่ได้รับการตรวจจากผู้เชี่ยวชาญ ได้ค่า IOC เฉลี่ยทั้งฉบับคือ 0.98 ซึ่งมากกว่า 0.5 จึงถือว่าแบบสอบถามมีคุณภาพ

4. การเก็บรวบรวมข้อมูล

นำข้อมูลแบบสอบถามผ่าน google form ส่งต่อไปยังอาจารย์ที่ปรึกษาเพื่อกระจายข้อมูลแบบสอบถามไปยังคณะอาจารย์ ที่เป็นที่ปรึกษาในคณะวิทยาการจัดการ เพื่อส่งต่อข้อมูลแบบสอบถามไปยังนักศึกษาสาขาอื่นๆ ของคณะวิทยาการจัดการ เพื่อทำแบบสอบถามจนกระทั่งได้จำนวนนักศึกษาตามจำนวนที่ต้องการ

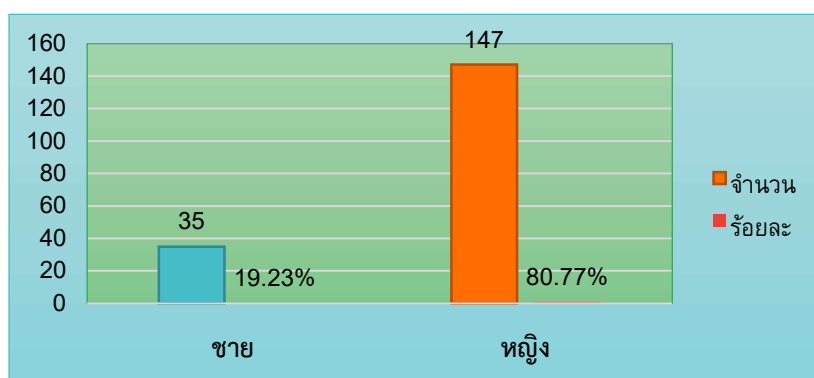
5. การวิเคราะห์ข้อมูล

วิเคราะห์ข้อมูลโดยหาค่าความถี่ ร้อยละ สำหรับข้อมูลทั่วไปและหาค่าเฉลี่ย ส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน ในการวิเคราะห์ความคิดเห็นที่มีต่อการเล่นพนันออนไลน์

ผลการวิจัย

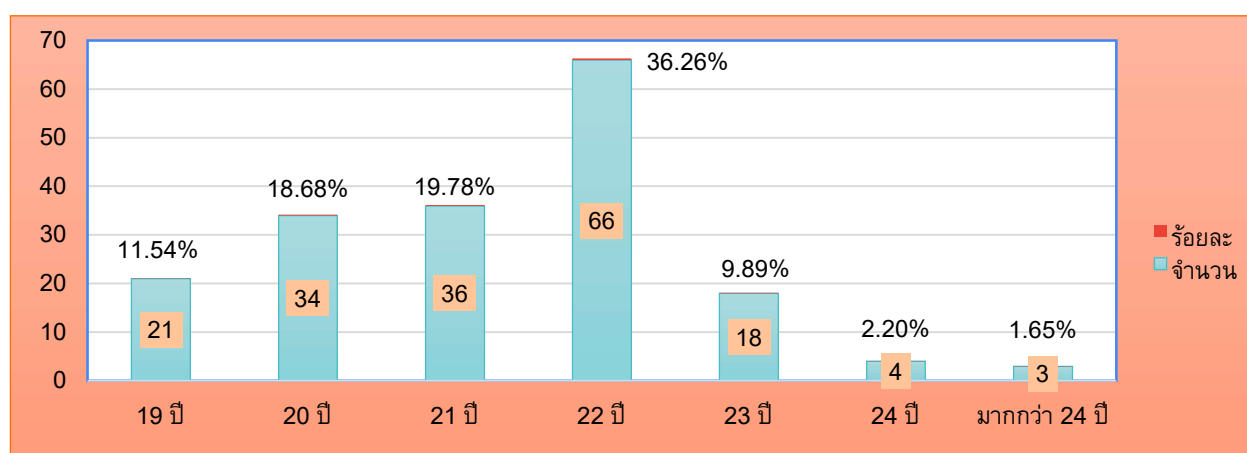
จากการเก็บรวบรวมข้อมูลจากแบบสอบถามซึ่งเดิมกำหนดเป้าหมายกลุ่มตัวอย่างไว้จำนวน 100 คน แต่มีผู้ตอบกลับ 182 คน ผู้วิจัยจึงใช้ข้อมูลทั้งหมด 182 คนในการวิเคราะห์เมื่อนำมาวิเคราะห์หาค่าความถี่ร้อยละ ค่าเฉลี่ย ส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน มีผลการวิเคราะห์ดังนี้

1. ข้อมูลทั่วไป



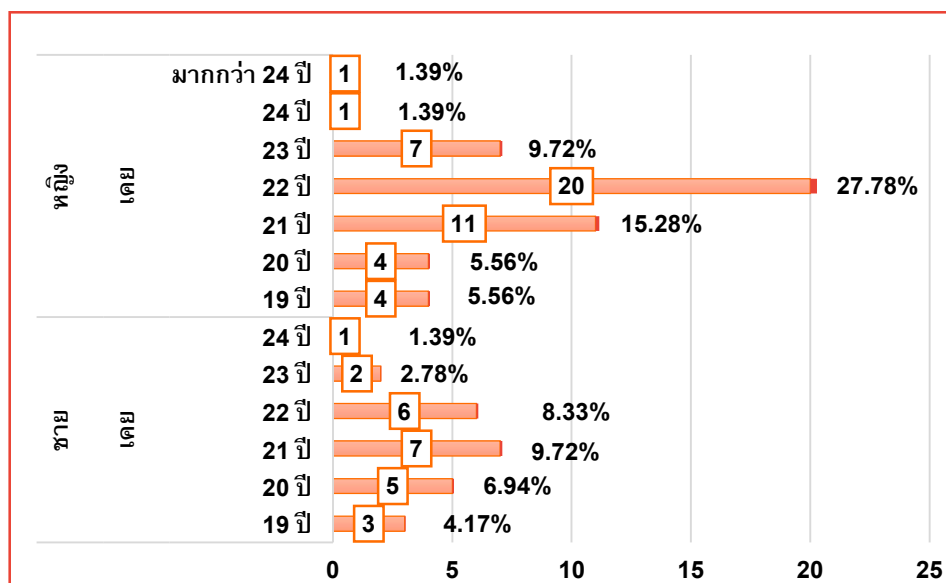
ภาพที่ 1 เพศและจำนวนคน ร้อยละของผู้ตอบแบบสอบถาม

จากภาพที่ 1 การวิเคราะห์ด้วยค่าความถี่และร้อยละพบว่านักศึกษาผู้ให้สอบถามส่วนใหญ่เป็นเพศหญิงจำนวน 147 คน คิดเป็นร้อยละ 80.77 เพศชายจำนวน 35 คน คิดเป็นร้อยละ 19.23



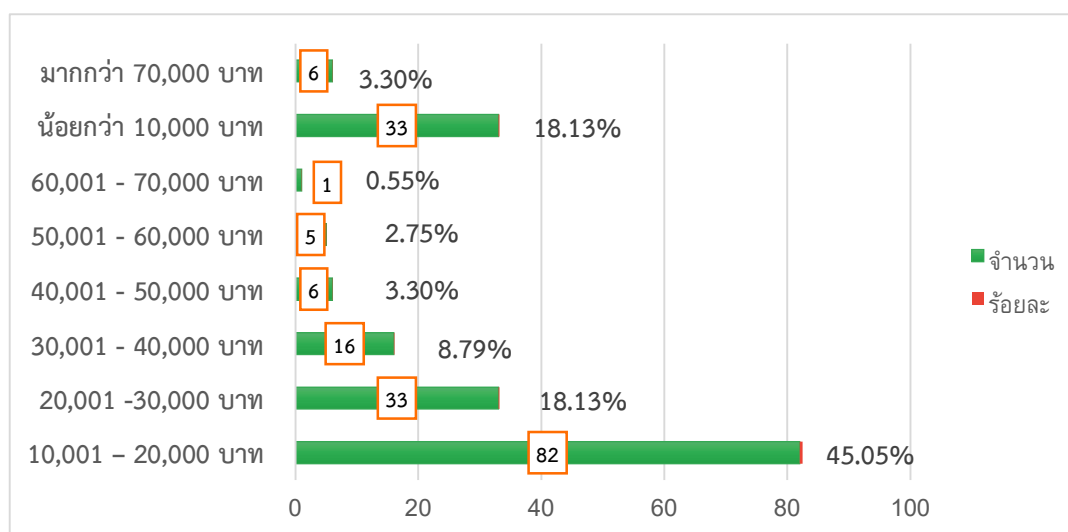
ภาพที่ 2 อายุของนักศึกษา คณะวิทยาการจัดการ

จากจากภาพที่ 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



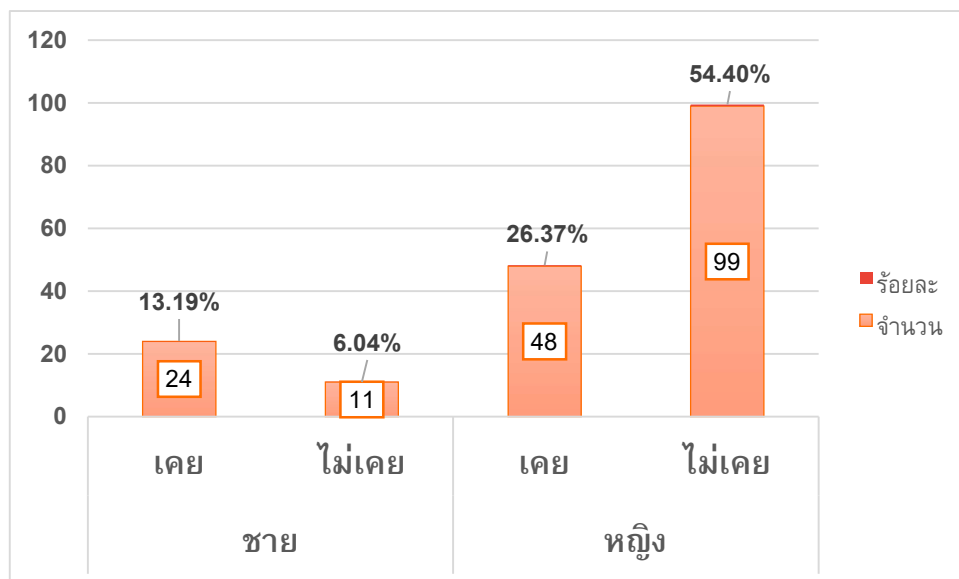
ภาพที่ 3 อายุของนักศึกษาที่เคยเล่นพนันออนไลน์

จากจากภาพที่ 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



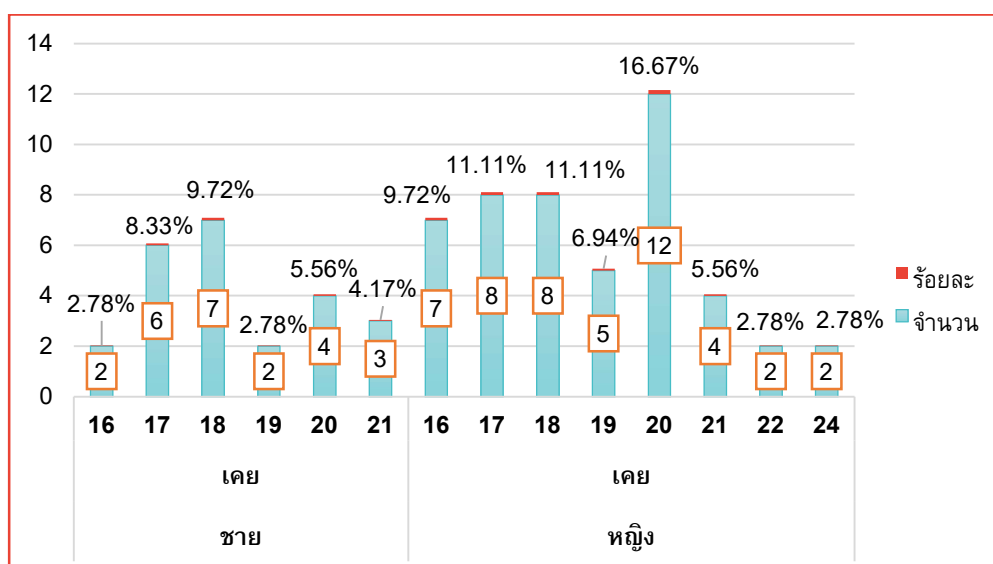
ภาพที่ 4 รายได้ผู้ปกครองของนักศึกษา

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



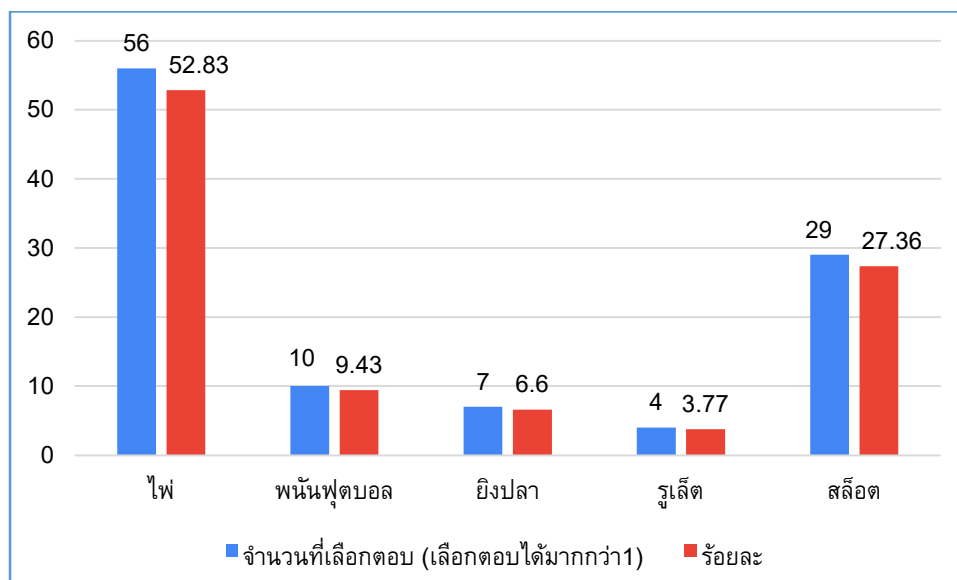
ภาพที่ 5 นักศึกษาที่เคยเล่นการพนันออนไลน์

พบว่า การวิเคราะห์ด้วยค่าความถี่และร้อยละพบว่า นักศึกษาเคยเล่นการพนันออนไลน์ เพศหญิงไม่เคยเล่น 99 คน คิดเป็นร้อยละ 54.40 เพศชายเคยเล่นพนันออนไลน์ จำนวน 24 คน คิดเป็นร้อยละ 13.19



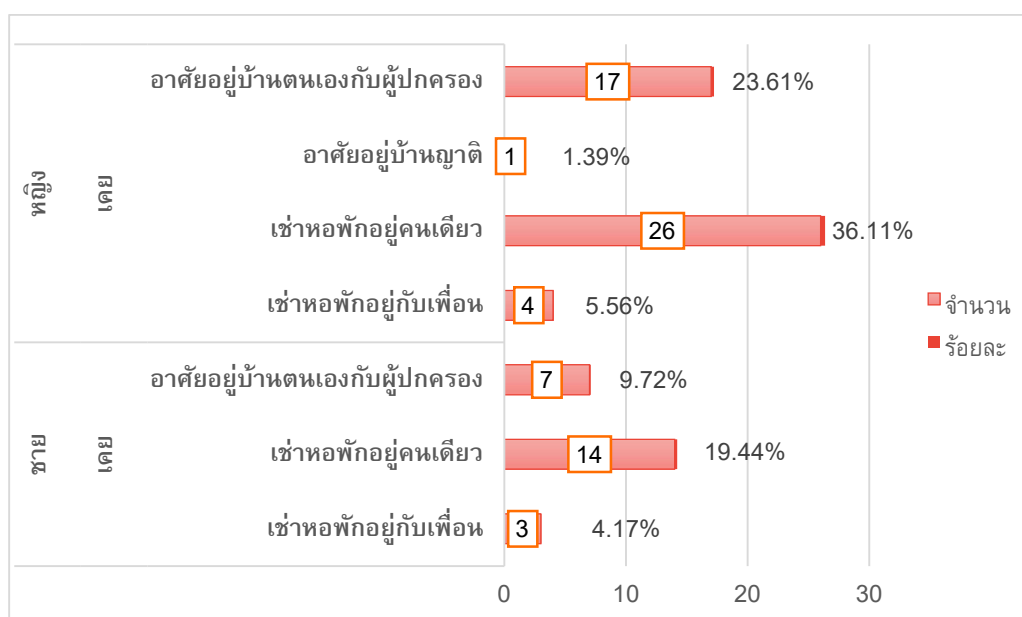
ภาพที่ 6 ช่วงอายุครั้งแรกที่เล่นการพนันออนไลน์

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



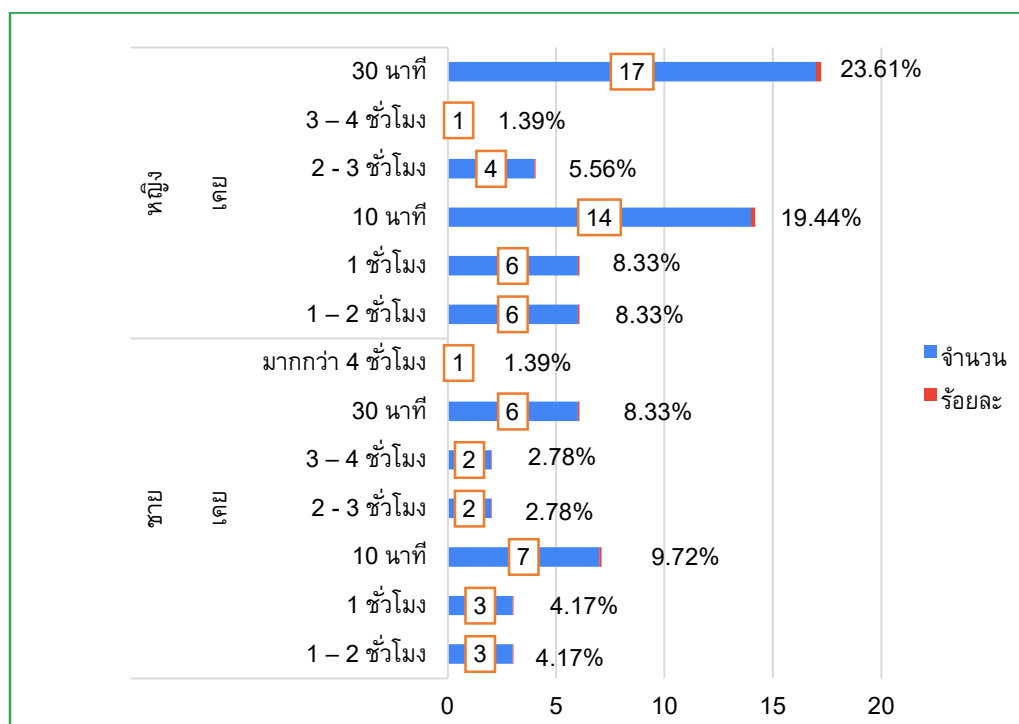
ภาพที่ 7 ประเภทการพนันออนไลน์ที่เล่น

พบว่า ประเภทการพนันออนไลน์ที่นักศึกษาลงเล่นครั้งแรก มากที่สุด คือ ไพ่ การพนันออนไลน์รองลงมา คือ สล็อต และ น้อยที่สุด คือ ยิงปลา



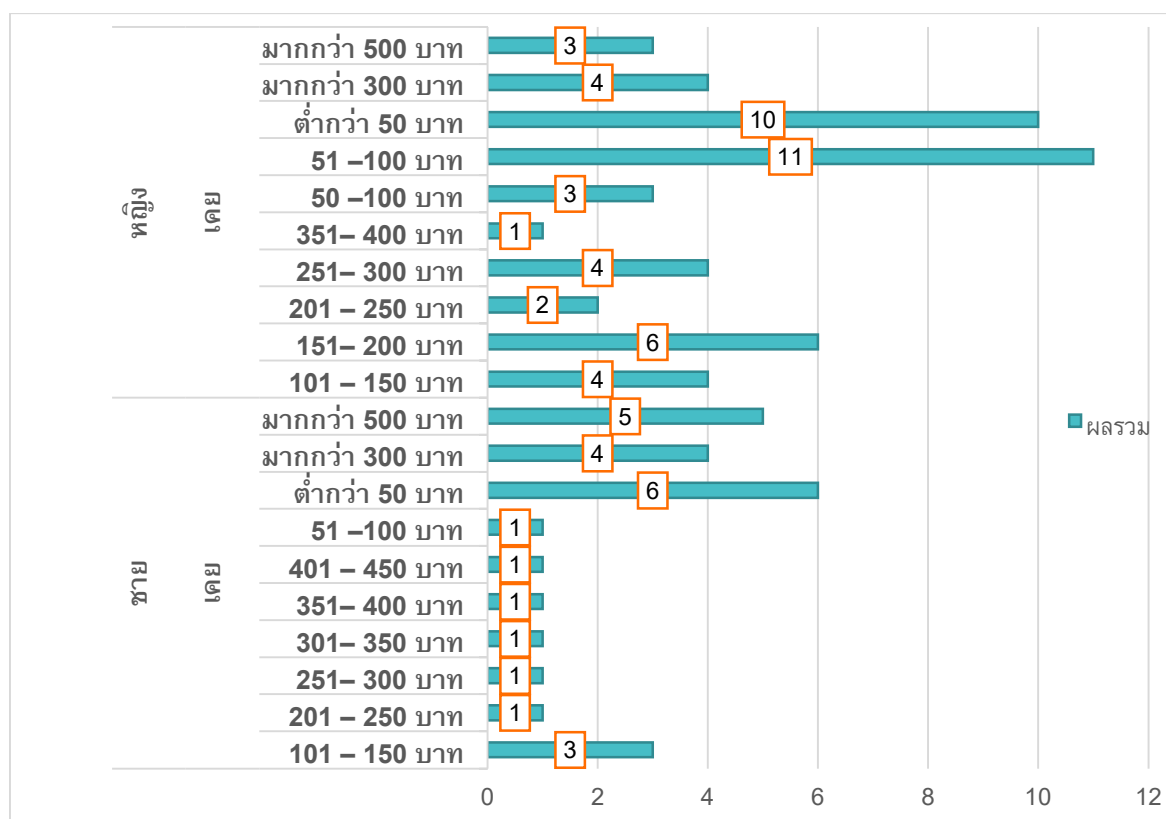
ภาพที่ 8 ที่อยู่อาศัยของนักศึกษาที่เคยเล่นพนันออนไลน์

พบว่า การวิเคราะห์ด้วยค่าความถี่และร้อยละพบว่านักศึกษาเคยเล่นการพนันออนไลน์ เพศหญิงพักอาศัยหอพักคนเดียวมากที่สุด จำนวน 26 คน คิดเป็นร้อยละ 36.11 น้อยที่สุดคือ อาศัยอยู่กับญาติ จำนวน 1 คน คิดเป็นร้อยละ 1.39 ต่อมา เพศชายพักอาศัยหอพักคนเดียวมากที่สุด จำนวน 14 คน คิดเป็นร้อยละ 36.11 น้อยที่สุดคือ เข้าหอพักอยู่กับเพื่อน จำนวน 3 คน คิดเป็นร้อยละ 4.17



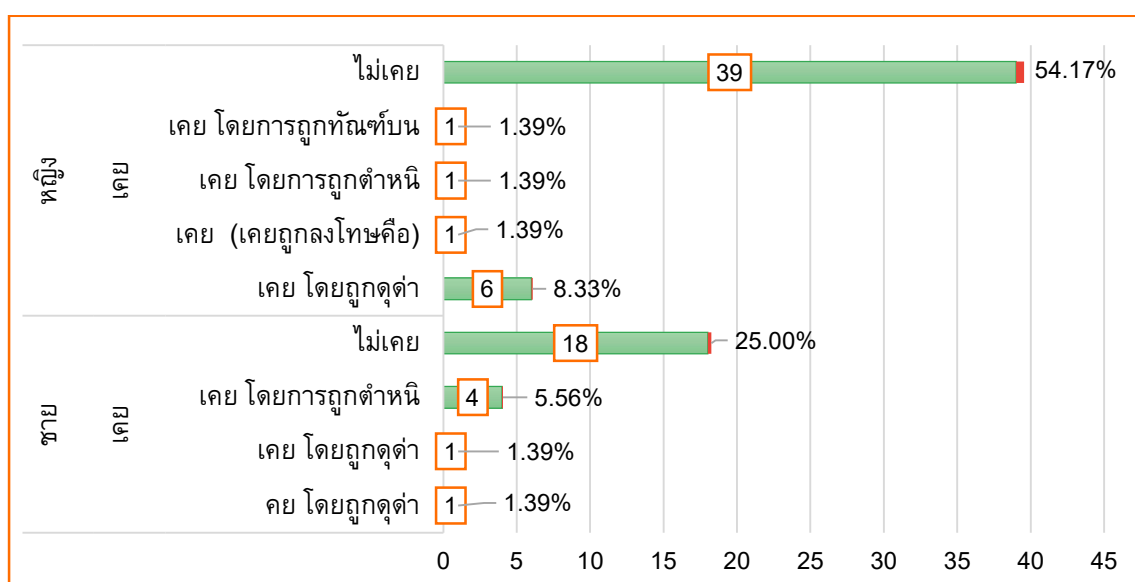
ภาพที่ 9 ความถี่ที่เล่น

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 จำนวนเงินที่นักศึกษาเล่น

พบว่า การวิเคราะห์ด้วยค่าความถี่และร้อยละพบว่านักศึกษาเคยเล่นการพนันออนไลน์ 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

จากการวิเคราะห์ด้วยค่าความถี่และร้อยละพบว่านักศึกษาผู้ให้สอบถามส่วนใหญ่จะมี ไม่เคยถูกลงโทษ โดนลงโทษมากที่สุดของเพศหญิงคือ เคย โดนดุด่า 6 คน คิดเป็นร้อยละ 8.33 รองลงมาคือ เพศชาย เคย โดยการถูกด่าทอ 4 คน คิดเป็นร้อยละ 5.56

2. ผลการวิเคราะห์ความคิดเห็นที่มีต่อการเล่นพนันออนไลน์ ของนักศึกษาคณะวิทยาการจัดการ มหาวิทยาลัยราชภัฏเลย

การวิเคราะห์ความคิดเห็นการพนันออนไลน์จากค่าเฉลี่ยและส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน 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

ตาราง1 ค่าเฉลี่ยของคนที่เคยเล่นพนันออนไลน์และไม่เคยเล่นพนันออนไลน์

คำถาม	ค่าเฉลี่ย (เคยเล่น)	แปลผล	ค่าเฉลี่ย (ไม่เคยเล่น)	แปลผล
1) การเล่นเกมพนันออนไลน์มีโอกาสได้มากกว่าเสีย	2.36	น้อย	2.51	น้อย
2) การพนันออนไลน์เป็นช่องทางในการหาเงินได้อย่างรวดเร็ว	2.97	ปานกลาง	2.59	ปานกลาง
3) การพนันออนไลน์เป็นช่องทางรายได้หลักในการดำรงชีวิต	1.72	น้อย	1.51	น้อยที่สุด
4) การเล่นเกมพนันออนไลน์มีโอกาสที่จะถูกจับและถูกลงโทษ	3.07	ปานกลาง	3.80	มาก
5) การเล่นเกมพนันออนไลน์นำไปสู่การก่ออาชญากรรม เช่น การลักทรัพย์	3.33	ปานกลาง	4.14	มาก
6) เมื่อเล่นเสียจะต้องเล่นเพิ่มขึ้นเพื่อให้ได้คืน	3.28	ปานกลาง	3.72	มาก
7) เมื่อเล่นได้ จะต้องเล่นเพิ่มขึ้นเพื่อให้ได้มากขึ้น	3.39	ปานกลาง	3.79	มาก
8) หากมีรายได้มากขึ้น จะเล่นเกมพนันออนไลน์มากขึ้น	2.65	ปานกลาง	3.28	ปานกลาง
9) การเล่นเกมพนันออนไลน์ส่งผลให้การเรียนแย่ลง	2.96	ปานกลาง	3.94	มาก
10) การเล่นเกมพนันออนไลน์นำไปสู่การก่อหนี้สิน	3.63	มาก	4.41	มาก
11) โฆษณาพนันออนไลน์ทำให้เกิดความอยากรอง	3.33	ปานกลาง	3.67	มาก
วิเคราะห์ภาพรวม	2.97	ปานกลาง	3.40	ปานกลาง

เคยเล่นพนันออนไลน์หรือไม่	N	X-Bar	S.D.	t	df	p
เคยเล่น	11	2.97	0.55	-3.26	10	0.01
ไม่เคยเล่น	11	3.4	0.86			

จากผลการวิเคราะห์ ค่าตามความคิดเห็นทั้ง 11 ข้อ สรุปค่า P ที่ได้มีค่า 0.01 ซึ่ง < 0.05 นัยสำคัญทางสถิติ

2 ตารางวิเคราะห์ ค่าเฉลี่ยและ S.D. ความคิดเห็นที่มีต่อพนันออนไลน์ ของนักศึกษาคณะวิทยาการจัดการ

คำถาม	ค่าเฉลี่ย	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) โฆษณาพนันออนไลน์ทำให้เกิดความอยากรลอง	3.42	1.47	เห็นด้วยปานกลาง

พบว่าผู้ตอบแบบสอบถามได้การแสดงความคิดเห็นที่มี ค่าเฉลี่ยมากที่สุดคือ 3.99 (S.D.=1.45) ได้แก่ การเล่นเกมพนันออนไลน์นำไปสู่การก่อหนี้สิน ค่าเฉลี่ยนรองลงมาคือ การเล่นเกมพนันออนไลน์นำไปสู่การก่ออาชญากรรม เช่น การลักทรัพย์ โดยมีค่าเฉลี่ย 3.72 (S.D.=1.56) ต่อมาจะเป็นค่าเฉลี่ยนน้อยที่สุด 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 ตารางวิเคราะห์ ค่าเฉลี่ยและ S.D. ความคิดเห็นที่มีต่อพนันออนไลน์ ของนักศึกษาคณะวิทยาการจัดการหลังจากที่ Recode

คำถาม	ค่าเฉลี่ย	S.D.	แปลผล
การเล่นเกมพนันออนไลน์มีโอกาสได้มากกว่าเสีย	2.49	1.44	เห็นด้วยน้อย
การพนันออนไลน์เป็นช่องทางในการหาเงินได้อย่างรวดเร็ว	2.63	1.49	เห็นด้วยปานกลาง

การพนันออนไลน์เป็นช่องทางรายได้หลักในการดำรงชีวิต	1.60	1.01	เห็นด้วยน้อย
การเล่นพนันออนไลน์มีโอกาสที่จะถูกจับและถูกลงโทษ	2.47	1.53	เห็นด้วยน้อย
การเล่นการพนันออนไลน์นำไปสู่การก่ออาชญากรรม เช่น การลักทรัพย์	2.28	1.56	เห็นด้วยน้อย
เมื่อเล่นเสียจะต้องเล่นเพิ่มขึ้นเพื่อให้ได้คืน	3.34	1.62	เห็นด้วยปานกลาง
เมื่อเล่นได้ จะต้องเล่นเพิ่มขึ้นเพื่อให้ได้มากขึ้น	3.48	1.51	เห็นด้วยปานกลาง
หากมีรายได้มากขึ้น จะเล่นการพนันออนไลน์มากขึ้น	2.99	1.51	เห็นด้วยปานกลาง
การเล่นพนันออนไลน์ส่งผลให้การเรียนแย่ลง	2.51	1.57	เห็นด้วยปานกลาง
การเล่นการพนันออนไลน์นำไปสู่การก่อหนี้สิน	2.01	1.45	เห็นด้วยน้อย
โฆษณาพนันออนไลน์ทำให้เกิดความอยากรอง	3.42	1.47	เห็นด้วยปานกลาง
วิเคราะห์ภาพรวม	2.66	0.48	เห็นด้วยปานกลาง

พบว่าผู้ตอบแบบสอบถามได้การแสดงความคิดเห็นหลังจากที่ Recode แล้ว โดยสรุปค่าเฉลี่ยและส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน ความคิดเห็นที่มีต่อพนันออนไลน์ มีผลรวมค่าเฉลี่ย 2.66(S.D.=0.48) แปลผลได้ เห็นด้วยปานกลาง

อภิปรายผล

จากการศึกษาพบว่างานวิจัย ความคิดเห็นของนักศึกษาที่เล่นการพนันออนไลน์หากมีรายได้มากขึ้นจะเล่นพนันออนไลน์มากขึ้น ซึ่งมีความสอดคล้องกับงานวิจัยของ (วงศ์สินศิริกุล, 2560) รายได้ส่วนตัวของนักศึกษาเพิ่มขึ้นต่อการเล่นพนันออนไลน์ของนักศึกษาก็จะเพิ่มตามไปด้วย

จากการศึกษาพบว่างานวิจัย ความคิดเห็นของนักศึกษาที่เล่นการพนันออนไลน์ได้สะท้อนถึงพฤติกรรมและทัศนคติของนักศึกษา มีความสอดคล้องกับงานวิจัยของ (สังกา, 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 นักศึกษาเห็นด้วยน้อยเป็นส่วนใหญ่ กล่าวคือ นักศึกษายังมีแนวโน้มที่ทั้งสนับสนุนพนันออนไลน์และไม่สนับสนุนพนันออนไลน์ ในภาพรวม

ข้อเสนอแนะ

ข้อเสนอแนะในการนำผลการวิจัยไปใช้

- งานวิจัยนี้สามารถนำไปต่อยอดให้มีคุณภาพที่ดีขึ้นได้ หากได้ข้อมูลของผู้ตอบแบบสอบถามนอกเหนือจาก นักศึกษาคณะวิทยาการจัดการ เพื่อเพิ่มความหลากหลายของกลุ่มเป้าหมายและความคิดเห็น เพราะ แบบสอบถามนี้ เป็นความคิดเห็นนักศึกษาคณะวิทยาการจัดการ ซึ่งไม่ใช่คณะอื่นๆ นักศึกษาและอาจารย์สามารถใช้วิจัยนี้เป็นต้นแบบในการเริ่มงานวิจัยได้
- งานวิจัยนี้ ทางมหาวิทยาลัยราชภัฏเลยและผู้ที่เกี่ยวข้องสามารถนำไป ใช้เป็นข้อมูลเบื้องต้น ในการสังเกตพฤติกรรมของนักศึกษาว่ามีความเสี่ยงในการเล่นพนันออนไลน์หรือไม่ และหาวิธีแก้ไขและรับมือกับพนันออนไลน์

ข้อเสนอแนะในการทำวิจัยครั้งต่อไป

ควรเพิ่มจำนวนผู้ตอบแบบสอบถามขึ้นเพิ่มคณะอื่น ในอายุที่มากขึ้น หรือ บุคคลภายนอกที่ไม่ใช่ นักศึกษา เพื่อให้เห็นมุมมองที่กว้างขึ้น ในแต่ละสายอาชีพ

ข้อจำกัดในงานวิจัย

จำนวนของนักศึกษาแต่ละคณะ ในมหาวิทยาลัยราชภัฏเลยมีจำนวนมาก จึงทำการลดกลุ่มเป้าหมายให้เหลือแต่ละคณะ วิทยาการจัดการ เพื่อง่ายต่อการเก็บรวบรวมข้อมูล

การอ้างอิง

HealthServ. (2 พฤศจิกายน 2565). 10 ประเด็นสถานการณ์การพนันในสังคมไทย ปี 2564. เข้าถึงได้จาก healthserv.net:

<https://healthserv.net/10ประเด็นสถานการณ์การพนันในสังคมไทยปี2564-19796#2>

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, พัทธกรณ ศรีสวัสดิ์, และ คณะ. (ม.ป.ป.). พฤติกรรมการติดพนันออนไลน์: ปัจจัยเชิงสาเหตุ กระบวนการ ผลกระทบทางพฤติกรรมศาสตร์และแนวทางการช่วยเหลือผู้เรียนที่ติดพนันออนไลน์สำหรับครูแนะแนวในสถานศึกษา.

กรุงเทพฯ: มหาวิทยาลัย ศรีนครินทรวิโรฒ.

วิชญ์ วงศ์สินศิริกุล. (2560). มองพนันฟุตบอล ผ่านเครื่องมือเศรษฐศาสตร์. กรุงเทพมหานคร: วิทยาลัยบริหารธุรกิจนวัตกรรมและการบัญชีและมหาวิทยาลัยธุรกิจบัณฑิต.

สำนักงานกองทุนสนับสนุนการสร้างเสริมสุขภาพ. (11 สิงหาคม 2564). สสส. เข้าถึงได้จาก สสส.:

<https://resourcecenter.thaihealth.or.th/article/เด็กติดพนันออนไลน์ในช่วงโควิด-เล่นง่าย-เสียง่าย-ภัยร้ายใกล้ตัวกว่าที่คิด->

สุขสวัสดิ์ หม่อมหลวงกตিকা. (2561). การศึกษาปัจจัยที่มีผลต่อพฤติกรรมการเล่นพนันฟุตบอลของเยาวชน. กรุงเทพฯ: สถาบันบัณฑิตพัฒนบริหารศาสตร์.