

## ความเป็นมาและความสำคัญของปัญหา

โลกยุคเทคโนโลยีด้านการสื่อสารที่ไร้พรมแดน หรือที่เรียกว่าโลกของอินเทอร์เน็ตนั้น ในด้านหนึ่งมีการพัฒนาการเข้าถึงข้อมูลได้ง่าย ทุกที่ ทุกเวลา จนทำให้วิถีชีวิต ของผู้คนในสังคม จะต้อง พึ่งพาหรือเชื่อมโยงกับเครือข่ายของอินเทอร์เน็ตมากขึ้น มีการใช้อีเมลการพูดคุยสื่อสาร การเชื่อมโยงเป็นเครือข่ายสังคม การสร้างเว็บไซต์แสดงความคิดเห็นแบบบล็อก การแลกเปลี่ยนและเข้าถึง ข่าวสารแบบต่าง ๆ และยังมีการประยุกต์ใช้งาน แต่ในอีกด้านก็เกิดโทษมากมายเช่นกัน โดยเฉพาะ การเล่นพนันออนไลน์และการซื้อสินค้าที่ใช้การชิงโชคเป็นเครื่องมือ ซึ่งเปิดกว้างต่อนักพนันทั้งหลาย และทำให้ผู้คนที่ยากหัดลองเล่นพนันผ่านอินเทอร์เน็ตสามารถทำได้ง่าย ๆ โดยไม่ต้องกังวลว่าจะถูก จับกุม ส่งผลให้การพนันออนไลน์เป็นที่นิยมทั้งในประเทศและต่างประเทศ

ประเทศไทยในปัจจุบันการพนันออนไลน์จัดอยู่ในประเภทการพนันที่ผิดกฎหมายโดยรูปแบบ การพนันฟุตบอลออนไลน์ การพนันคาสิโนออนไลน์ การพนันหวยออนไลน์ และการค้าที่ใช้การชิง โชคเป็นเครื่องมือ โดยกลุ่มที่เล่นการพนันออนไลน์มีหลากหลายรวมถึงนักเรียน นักศึกษา การเข้าถึง อินเทอร์เน็ตทำได้อย่างรวดเร็ว ง่าย และสะดวกผ่านอุปกรณ์อิเล็กทรอนิกส์ต่าง ๆ ทำให้ยากต่อการ ติดตามกำกับและควบคุม

ดังนั้นจึงมีความสนใจศึกษาว่านิสิตระดับปริญญาตรี มหาวิทยาลัยเนชั่น มีพฤติกรรมการเล่นพนันออนไลน์อยู่ในระดับใดจากนั้นจะนำผลการวิจัยเสนอต่อคณาจารย์ เพื่อนำผลการวิจัยไปเป็นความรู้ในเรื่องพฤติกรรมการเล่นพนันออนไลน์ของนิสิตระดับปริญญาตรี ในกับนิสิตในมหาวิทยาลัยเนชั่นต่อไป

## วัตถุประสงค์การวิจัย

1. เพื่อศึกษาพฤติกรรมการเล่นพนันออนไลน์ของนิสิตระดับปริญญาตรี มหาวิทยาลัยเนชั่น
2. เพื่อศึกษาทัศนคติในการเล่นพนันออนไลน์ของนิสิตระดับปริญญาตรี มหาวิทยาลัยเนชั่น

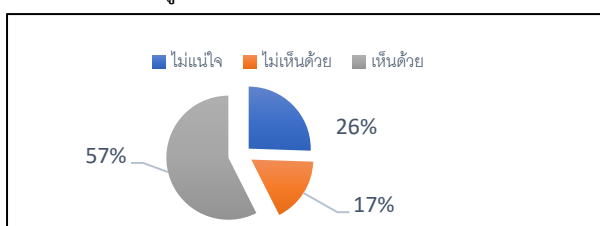
## วิธีดำเนินการวิจัย

ประชากรที่ใช้ในการวิจัย คือ นิสิตมหาวิทยาลัยเนชั่นจังหวัดลำปางทุกคนทุกชั้นปี จำนวน 445 คน ผู้วิจัยได้กำหนดกลุ่มตัวอย่างที่ใช้ในการวิจัยในครั้งนี้ คือ นิสิตมหาวิทยาลัยเนชั่น จำนวน 47 คน โดยวิธีการสุ่มอย่างง่ายเครื่องมือที่ใช้ในการเก็บรวบรวมข้อมูลได้แก่แบบสอบถาม ที่ผู้วิจัยสร้างขึ้นจากการทบทวนทฤษฎีของระบบคลาวด์ โดย แบบสอบถาม แบ่งออกเป็น 4 ตอน ดังนี้ ตอนที่ 1 สถานภาพของผู้ตอบแบบสอบถาม ตอนที่ 2 ข้อมูลเกี่ยวกับทัศนคติต่อการ เล่นพนันออนไลน์ ตอนที่ 3 พฤติกรรมของการเล่นพนันออนไลน์ โดยมี 4 ระดับ คือ บ่อยครั้ง บางครั้ง ประจำ ไม่เคย ตอนที่ 4 ข้อเสนอแนะ

## สรุปผล/อภิปรายผล

จากผลการศึกษา พบว่า กลุ่มตัวอย่างส่วนใหญ่มีความเห็นด้วย ในเรื่องของเทคโนโลยีที่ทันสมัยมากขึ้น จะทำให้สะดวกสบาย หรือมีช่องทางการเล่นพนันมากขึ้น

### ส่วนที่ 1 ข้อมูลเกี่ยวกับทัศนคติต่อการเล่นพนันออนไลน์



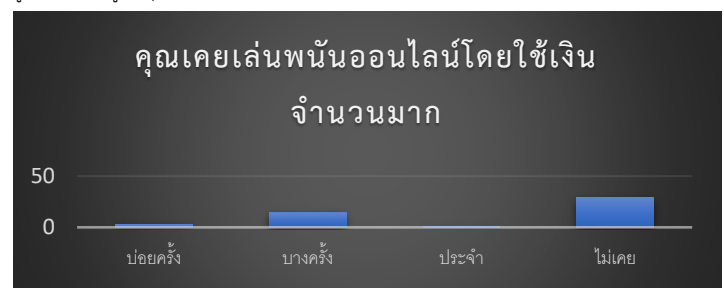
รูปที่ 1 แผนภูมิเปรียบเทียบทัศนคติของการใช้เทคโนโลยีในการเล่นพนันออนไลน์

รูปที่ 2 แผนภูมิเปรียบเทียบทัศนคติของกฎหมายและศีลธรรมของพนันออนไลน์



### ส่วนที่ 2 พฤติกรรมของการเล่นพนันออนไลน์

รูปที่ 3 แผนภูมิพฤติกรรมของการเล่นพนันออนไลน์



### ส่วนที่ 3 ผลการวิเคราะห์ข้อมูลเกี่ยวกับทัศนคติต่อการเล่นพนันออนไลน์

- 1.การเล่นพนันออนไลน์ผิดกฎหมาย/ ศีลธรรม  $\bar{X} = 2.57$  S.D = 0.61
- 2.การเล่นพนันออนไลน์สามารถทำให้มั่งคั่งได้หรือทรัพย์สิน เพิ่มขึ้น  $\bar{X} = 1.61$  S.D = 0.63

## สรุปผล

ความคิดเห็นเกี่ยวกับทัศนคติต่อการเล่นพนันออนไลน์ จากการศึกษาพบว่านิสิตระดับปริญญาตรีมหาวิทยาลัยเนชั่นมีทัศนคติต่อการเล่นพนันออนไลน์โดยรวมแล้ว ผู้ตอบแบบสอบถามส่วนใหญ่มีทัศนคติต่อการเล่นพนันออนไลน์อย่างถูกต้องอยู่ในระดับปานกลาง

## ข้อเสนอแนะ

การปราบปรามการลักลอบเล่นพนันออนไลน์ควรกำหนดนโยบาย เพื่อสร้างความชัดเจนและแสดงถึงความมุ่งมั่น เอาจริงเอาจังในการปราบปรามอย่างต่อเนื่องของเจ้าหน้าที่ของรัฐ อีกทั้งยัง เป็นการแสดงถึงความมุ่งมั่น เอาจริงเอาจังในการปราบปรามอย่างต่อเนื่องของเจ้าหน้าที่ของรัฐอีก ทั้งยังเป็นการแสดงถึงความห่วงใย ความเอาใจใส่ต่อสังคมของผู้บริหารระดับสูงของประเทศโดย ให้ทุกกระทรวงที่เกี่ยวข้องศึกษาหาแนวทางในการ

## เอกสารอ้างอิง

อรพิน ปานเกษม.(2558). ปัญหาทางกฎหมายในการควบคุมการโฆษณาการพนันออนไลน์. สืบค้นเมื่อ 22 มีนาคม 2564  
<http://libdcms.nida.ac.th/thesis6/2558/b191702.pdf>