



ความเป็นมาและความสำคัญของปัญหา

โลกยุคเทคโนโลยีด้านการสื่อสารที่ไร้พรมแดน หรือที่เรียกว่าโลกของอินเทอร์เน็ตนั้น ในด้านหนึ่งมีการพัฒนาการเข้าถึงข้อมูลได้ง่าย ทุกที่ ทุกเวลา จนทำให้วิถีชีวิต ของผู้คนในสังคม จะต้อง พึ่งพาหรือเชื่อมโยงกับเครือข่ายของอินเทอร์เน็ตมากขึ้น มีการใช้อีเมลการพูดคุยสื่อสาร การ เชื่อมโยงเป็นเครือข่ายสังคม การสร้างเวทีแสดงความคิดเห็นแบบบล็อก การแลกเปลี่ยนและ เข้าถึง ข่าวสารแบบต่าง ๆ และยังมีการประยุกต์ใช้งาน แต่ในอีกด้านก็เกิดโทษมากมายเช่นกัน โดยเฉพาะ การเล่นพนันออนไลน์และการซื้อสินค้าที่ใช้การชิงโชคเป็นเครื่องมือ ซึ่งเปิดกว้างต่อนัก พนันทั้งหลาย และทำให้ผู้คนที่ยากหัดลองเล่นพนันผ่านอินเทอร์เน็ตสามารถทำได้ง่าย ๆ โดยไม่ ต้องกังวลว่าจะถูก จับกุม ส่งผลให้การพนันออนไลน์เป็นที่นิยมทั้งในประเทศและต่างประเทศ

ประเทศไทยในปัจจุบันการพนันออนไลน์จัดอยู่ในประเภทการพนันที่ผิดกฎหมายโดย รูปแบบ การพนันฟุตบอลออนไลน์ การพนันคาสิโนออนไลน์ การพนันหวยออนไลน์ และการค้าใช้ การชิง โชคเป็นเครื่องมือ โดยกลุ่มที่เล่นการพนันออนไลน์มีหลากหลายรวมถึงนักเรียน นักศึกษา การเข้าถึง อินเทอร์เน็ตทำได้อย่างรวดเร็ว ง่าย และสะดวกผ่านอุปกรณ์อิเล็กทรอนิกส์ต่าง ๆ ทำ ให้ยากต่อการ ติดตามกำกับและควบคุม

ดังนั้นจึงมีความสนใจศึกษาว่านิสิตระดับปริญญาตรี มหาวิทยาลัยเนชั่น มีพฤติกรรม การเล่นพนันออนไลน์อยู่ในระดับใดจากนั้นจะนำผลการวิจัยเสนอต่อคณาจารย์ เพื่อนำผลการวิจัยไป เป็นความรู้ในเรื่องพฤติกรรมการเล่นพนันออนไลน์ของนิสิตระดับปริญญาตรี ในกับนิสิตใน มหาวิทยาลัยเนชั่นต่อไป

วัตถุประสงค์การวิจัย

1. เพื่อศึกษาพฤติกรรมการเล่นพนันออนไลน์ของนิสิตระดับปริญญาตรี มหาวิทยาลัยเนชั่น
2. เพื่อศึกษาทัศนคติในการเล่นพนันออนไลน์ของนิสิตระดับปริญญาตรี มหาวิทยาลัยเนชั่น

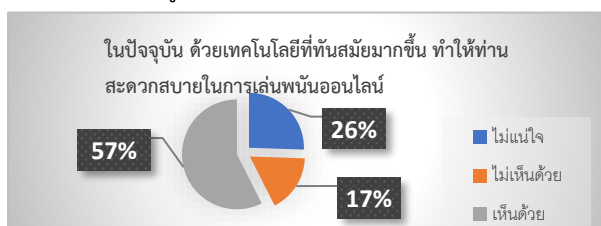
วิธีดำเนินการวิจัย

ประชากรที่ใช้ในการวิจัย คือ นิสิตมหาวิทยาลัยเนชั่นจังหวัดลำปางทุกคนทุกชั้นปี จำนวน 445 คน ผู้วิจัยได้กำหนดกลุ่มตัวอย่างที่ใช้ในการวิจัยในครั้งนี้ คือ นิสิตมหาวิทยาลัยเนชั่น จำนวน 47 คน โดยวิธีการสุ่มอย่างง่ายเครื่องมือที่ใช้ในการเก็บรวบรวมข้อมูลได้แก่แบบสอบถาม ที่ ผู้วิจัยสร้างขึ้นจากการทบทวนทฤษฎีของระบบคลาวด์ 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

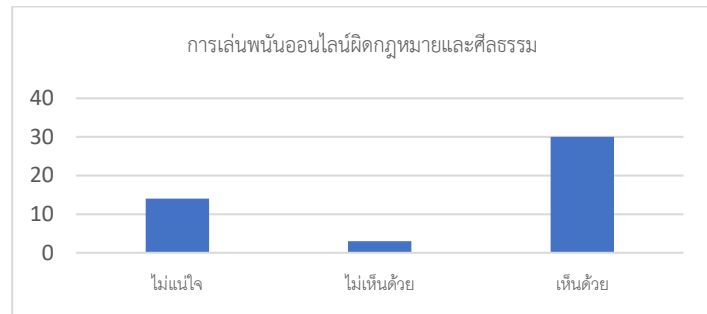
จากผลการศึกษา พบว่า กลุ่มตัวอย่างส่วนใหญ่มีความเห็นด้วย ในเรื่องของเทคโนโลยีที่ทันสมัยมากขึ้น จะทำให้สะดวกสบาย หรือมีช่องทางการเล่นการพนันมากขึ้น

ส่วนที่ 1 ข้อมูลเกี่ยวกับทัศนคติต่อการเล่นพนันออนไลน์



รูปที่ 1 Chart เปรียบเทียบทัศนคติของการใช้เทคโนโลยีในการเล่นพนันออนไลน์

รูปที่ 2 Chart เปรียบเทียบทัศนคติของกฎหมายและศีลธรรมของพนันออนไลน์



ส่วนที่ 2 พฤติกรรมของการเล่นพนันออนไลน์

รูปที่ 3 Chart พฤติกรรมของการเล่นพนันออนไลน์ ระดับ 4 คือ ไม่เคย 2 บางครั้ง และอื่น ๆ ตามลำดับ



รูปที่ 4 Chart พฤติกรรมของการเล่นพนันออนไลน์ ระดับ 4 คือ ไม่เคย 2 บางครั้ง และอื่น ๆ ตามลำดับ



ข้อเสนอแนะ

การเล่นพนันออนไลน์อาจเป็นเรื่องส่วนบุคคล แต่การเล่นพนันนั้นเป็นสิ่งไม่ดีอยู่แล้วเพราะขึ้นชื่อว่าพนัน แรกๆบางคนคิดว่ามันได้เงินเยอะในช่วงแรกแต่ช่วงหลังๆในการเล่นอาจเกิดผลกระทบตามมา ซึ่งบางคนอาจติดการพนัน เพื่อเงินที่จะได้รับมา บางคนติดทำให้เกิดความโลภ ดังนั้น ผลกระทบเหล่านี้จะเกิดขึ้นกับผู้เล่นพนันออนไลน์

เอกสารอ้างอิง

อรพิน ปานเกษม.(2558). ปัญหาทางกฎหมายในการควบคุมการโฆษณาการพนันออนไลน์. สืบค้นเมื่อ 22 มีนาคม 2564

<http://libdcms.nida.ac.th/thesis6/2558/b191702.pdf>