

บทคัดย่อ

การวิจัยครั้งนี้มีวัตถุประสงค์เพื่อ 1) สำรวจพฤติกรรมการพนันออนไลน์ของนักศึกษาระดับอุดมศึกษาในเขตพื้นที่จังหวัดเชียงราย 2) ศึกษาการรู้เท่าทันสื่อการพนันออนไลน์ของนักศึกษาระดับอุดมศึกษาในเขตพื้นที่จังหวัดเชียงราย 3) ศึกษาปัจจัยทางด้านบุคลิกภาพ พฤติกรรมการพนันออนไลน์ ที่ส่งผลต่อการรู้เท่าทันสื่อการพนันออนไลน์ของนักศึกษาระดับอุดมศึกษาในเขตพื้นที่จังหวัดเชียงราย 4) เพื่อพัฒนาคู่มือการรู้เท่าทันสื่อการพนันออนไลน์ของนักศึกษาระดับอุดมศึกษาในเขตพื้นที่จังหวัดเชียงราย และ 5) เพื่อส่งเสริมทักษะที่จำเป็นโดยเฉพาะทักษะการรู้เท่าทันสื่อสำหรับการพัฒนาที่ยั่งยืนสำหรับนักศึกษาระดับอุดมศึกษา ดำเนินการวิจัยด้วยวิธีการแบบผสมผสาน (Mixed Method) โดยการวิจัยเชิงสำรวจ (Survey Research) มีกลุ่มตัวอย่างเป็นนักศึกษา จำนวน 400 คน และการสัมภาษณ์แบบเจาะลึกนักศึกษา จำนวน 20 คน

ผลการวิจัยพบว่า 1) นักศึกษาแนวโน้มที่จะมีปัญหาการเล่นพนันออนไลน์ คิดเป็นร้อยละ 30.30 2) การรู้เท่าทันโฆษณาพนันออนไลน์ของนักศึกษา พบว่า ค่าเฉลี่ยที่การรู้เท่าทันโฆษณาพนันออนไลน์ของนักศึกษา ค่าเฉลี่ยรวมทั้งหมดอยู่ในระดับปานกลาง ($\bar{X} = 3.20$, S.D.=1.29) 3) ปัจจัยทางด้านการสื่อสารกับเว็บพนันออนไลน์ ปัจจัยทางด้านกฎหมาย และปัจจัยทางด้านสิ่งแวดล้อม สามารถร่วมกันพยากรณ์ การรู้เท่าทันโฆษณาพนันออนไลน์ของนักศึกษา ได้ร้อยละ 40.50 4) ได้พัฒนาคู่มือการรู้เท่าทันสื่อการพนันออนไลน์ของนักศึกษาระดับอุดมศึกษาในเขตพื้นที่จังหวัดเชียงราย และ 5) ผลการวิจัยดังกล่าวผู้วิจัยได้นำข้อมูลการวิจัยเกี่ยวกับการรู้เท่าทันสื่อการพนันออนไลน์ของนักศึกษาไปเผยแพร่ให้นักศึกษาในเขตพื้นที่จังหวัดเชียงราย

คำสำคัญ: พฤติกรรมการพนันออนไลน์ การรู้เท่าทันสื่อการพนันออนไลน์ ปัจจัยทางด้านบุคลิกภาพ

Abstract

This research aimed to 1) survey online gambling behavior of university students in Chiang Rai province, 2) study online gambling media literacy of university students in Chiang Rai province, 3) study personality factors and online gambling behavior that affect online gambling media literacy of university students in Chiang Rai province, 4) develop a manual on online gambling media literacy of university students in Chiang Rai province, and 5) promote necessary skills, especially media literacy skills for sustainable development for university students. The research was conducted using a mixed method by using a survey research with a sample of 400 university students and in-depth interviews with 20 students.

The results of the research found that 1) students tend to have online gambling problems, accounting for 30.30 percent, 2) students' awareness of online gambling advertisements found that the average value of online gambling advertisement literacy of students The overall mean was at a moderate level ($\bar{X}$ = 3.20, SD = 1.29). 3) Factors related to communication with online gambling websites, legal factors, and environmental factors can jointly predict the literacy of online gambling advertisements of students by 40.50 percent. 4) A manual on literacy of online gambling media of university students in Chiang Rai Province was developed. 5) The researcher used the research results on literacy of online gambling media of students to disseminate to students in Chiang Rai Province.

Keyword: Online Gambling Behavior, Online Gambling Literacy, Personality Factors