



บุคลิกภาพ พฤติกรรมการพินันออนไลน์ ที่ส่งผลต่อการรู้เท่าทันสื่อการพินัน
ออนไลน์ของนักศึกษาระดับอุดมศึกษา

คมสัน รัตนะสิมากุล และคณะ

โปรแกรมวิชานิตศาสตร์ (การจัดการและสร้างสรรค์คอนเทนต์)

คณะวิทยาการจัดการ

มหาวิทยาลัยราชภัฏเชียงราย

(งานวิจัยนี้ได้รับทุนสนับสนุนการทำวิจัยจากมหาวิทยาลัยราชภัฏเชียงราย)

ประจำปีงบประมาณ 2567

บุคลิกภาพ พฤติกรรมการพบนออนไลน์ ที่ส่งผลต่อการรู้เท่าทันสื่อการพบน
ออนไลน์ของนักศึกษาระดับอุดมศึกษา

คมสัน รัตนะสิมากุล และคณะ

โปรแกรมวิชานิตศาสตร์ (การจัดการและสร้างสรรค์คอนเทนต์)

คณะวิทยาการจัดการ

มหาวิทยาลัยราชภัฏเชียงราย

(งานวิจัยนี้ได้รับทุนสนับสนุนการทำวิจัยจากมหาวิทยาลัยราชภัฏเชียงราย)

ประจำปีงบประมาณ 2567

กิตติกรรมประกาศ

โครงการวิจัย เรื่อง “บุคลิกภาพ พฤติกรรมการพนันออนไลน์ ที่ส่งผลต่อการรู้เท่าทันสื่อการพนันออนไลน์ของนักศึกษาระดับอุดมศึกษา” สำเร็จขึ้นมาได้ด้วยความร่วมมือจากหลายฝ่ายที่เกี่ยวข้อง ขอขอบคุณอาจารย์ ผู้ทรงคุณวุฒิ ผู้เชี่ยวชาญในการตรวจสอบเครื่องมือ ที่ให้คำชี้แนะ กระทั่งทุกประเด็นในการแก้ไขเครื่องมือในการวิจัยให้มีความสมบูรณ์มากยิ่งขึ้น

ขอขอบคุณมหาวิทยาลัยราชภัฏเชียงราย ที่ให้ทุนสนับสนุนการทำวิจัย ประจำปี พ.ศ.2567 ผู้วิจัยหวังว่า งานวิจัยชิ้นนี้ได้สร้างองค์ความรู้ใหม่ ที่จะสามารถแก้ไขการเล่นพนันออนไลน์ของนักศึกษา โดยผลการศึกษาทำให้ทราบถึงพฤติกรรมการติดพนันออนไลน์ของนักศึกษาระดับอุดมศึกษา การรู้เท่าทันสื่อการพนันออนไลน์ของนักศึกษาระดับอุดมศึกษา รวมถึงปัจจัยทางด้านบุคลิกภาพ พฤติกรรมการติดพนันออนไลน์ ที่ส่งผลต่อการรู้เท่าทันสื่อการพนันออนไลน์ของนักศึกษาระดับอุดมศึกษา ในเขตพื้นที่จังหวัดเชียงราย เพื่อนำองค์ความรู้ที่ได้ไปจัดทำคู่มือการรู้เท่าทันสื่อการพนันออนไลน์ เป็นแนวทางการสื่อสาร ถ่ายทอดให้แก่นักศึกษาในการเสริมสร้างทักษะการรู้เท่าทันสื่อการพนันออนไลน์ และแก้ไขปัญหาการติดพนันออนไลน์ ให้สามารถใช้ชีวิตในสังคมได้อย่างปกติสุข เป็นพลเมืองที่มีคุณภาพและมีประสิทธิภาพในการพัฒนาประเทศต่อไป

คมสัน รัตนะสีมากุล

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

สารบัญ

	หน้า
กิตติกรรมประกาศ	(ก)
บทคัดย่อภาษาไทย	(ข)
บทคัดย่อภาษาอังกฤษ	(ค)
สารบัญ	(ง)
สารบัญตาราง	(จ)
สารบัญรูปภาพ	(ฉ)
บทที่ 1 บทนำ	
ความสำคัญและที่มาของปัญหาที่ทำการวิจัย	1
โจทย์การวิจัย	7
คำถามการวิจัย	8
วัตถุประสงค์การวิจัย	8
ขอบเขตการวิจัย	9
บทที่ 2 แนวคิด ทฤษฎี และงานวิจัยที่เกี่ยวข้อง	
แนวคิดการรู้เท่าทันสื่อการพนันออนไลน์	10
แนวคิดเกี่ยวกับพฤติกรรมการเล่นพนันออนไลน์	16
แนวคิดเกี่ยวกับการพนันในสถาบันอุดมศึกษา	19
แนวคิดเกี่ยวกับบุคลิกภาพ	21
งานวิจัยที่เกี่ยวข้อง	26
กรอบแนวคิดการวิจัย	29
บทที่ 3 วิธีดำเนินการวิจัย	
ระเบียบวิธีวิจัย	31
กลุ่มประชากร กลุ่มตัวอย่าง และการสุ่มตัวอย่าง	31
เครื่องมือที่ใช้ในการวิจัย	29
การเก็บรวบรวมข้อมูล	37
การวิเคราะห์ข้อมูล	37

สารบัญ (ต่อ)

	หน้า
บทที่ 4 ผลการวิจัย	
ส่วนที่ 1 ข้อมูลส่วนบุคคล	39
ส่วนที่ 2 พฤติกรรมเกี่ยวกับการเล่นพนันออนไลน์	42
ส่วนที่ 3 ปัจจัยที่ส่งผลต่อพฤติกรรมการเล่นพนันออนไลน์	49
ส่วนที่ 4 ลักษณะบุคลิกภาพของนักศึกษา	55
ส่วนที่ 5 การรู้เท่าทันโฆษณาพนันออนไลน์	60
ส่วนที่ 6 แสดงข้อมูลเปรียบเทียบค่าเฉลี่ยของความแตกต่างของ การรู้เท่าทันโฆษณาพนันออนไลน์ของนักศึกษา	63
ส่วนที่ 7 แสดงข้อมูลเปรียบเทียบค่าเฉลี่ยของความแตกต่างของ ช่วงเวลาในการเล่นพนันออนไลน์	70
ส่วนที่ 8 แสดงข้อมูลเปรียบเทียบค่าเฉลี่ยของความแตกต่างของ ระดับความคิดเห็นเกี่ยวกับปัจจัยของพฤติกรรมการเล่นพนันออนไลน์	79
ส่วนที่ 9 แสดงความสัมพันธ์ระหว่างปัจจัยต่าง ๆ กับการรู้เท่าทันสื่อ การพนันออนไลน์ของนักศึกษา	86
ส่วนที่ 10 แสดงปัจจัยที่ส่งผลต่อการรู้เท่าทันโฆษณาพนันออนไลน์ของนักศึกษา	87
บทที่ 5 สรุป อภิปราย และข้อเสนอแนะ	
สรุปผลการวิจัย	91
อภิปรายผลการวิจัย	99
ข้อเสนอแนะจากงานวิจัย	100
บรรณานุกรม	102

สารบัญตาราง

ตารางที่		หน้า
1	แสดงความถี่และร้อยละของนักศึกษาจำแนกตามเพศ	39
2	แสดงความถี่และร้อยละของนักศึกษาตามช่วงอายุ	39
3	แสดงความถี่และร้อยละของชั้นปีที่กำลังศึกษาอยู่ของนักศึกษา	40
4	แสดงความถี่และร้อยละรายได้ของนักศึกษาที่ได้รับในแต่ละเดือน	40
5	แสดงความถี่และร้อยละของแหล่งที่มาของรายได้ในแต่ละเดือนของนักศึกษา	41
6	แสดงความถี่และร้อยละของสถานที่อาศัยอยู่ระหว่างศึกษาในมหาวิทยาลัย	41
7	แสดงรูปแบบที่นักศึกษาเคยเล่นพนันออนไลน์	42
8	แสดงช่วงเวลาที่นักศึกษาเล่นพนันออนไลน์	43
9	แสดงจำนวนชั่วโมงโดยภาพรวมที่นักศึกษาใช้ในการเล่นพนันออนไลน์ในแต่ละครั้ง	43
10	แสดงงบประมาณที่นักศึกษาใช้ในการเล่นพนันออนไลน์ในแต่ละครั้ง	44
11	แสดงจำนวนปีที่นักศึกษาเล่นพนันออนไลน์มา	44
12	แสดงความถี่และร้อยละพฤติกรรมการเล่นพนันออนไลน์ของนักศึกษา	45
13	แสดงความถี่และร้อยละของพฤติกรรมการเล่นพนันออนไลน์ของนักศึกษา	47
14	แสดงระดับความคิดเห็นเกี่ยวกับปัจจัยของพฤติกรรมการเล่นพนันออนไลน์ของนักศึกษา	49
15	แสดงลักษณะทางบุคลิกภาพของนักศึกษา	55
16	แสดงการรู้เท่าทันโฆษณาพนันออนไลน์ของนักศึกษา	60
17	แสดงข้อมูลเปรียบเทียบค่าเฉลี่ยของความแตกต่างของการรู้เท่าทันโฆษณาพนันออนไลน์ของนักศึกษาระหว่างเพศหญิงและชาย	63
18	แสดงข้อมูลเปรียบเทียบค่าเฉลี่ยของความแตกต่างของการรู้เท่าทันโฆษณาพนันออนไลน์ของนักศึกษาระหว่างอายุ	64
19	แสดงค่าเฉลี่ยของการรู้เท่าทันโฆษณาพนันออนไลน์ของนักศึกษากับชั้นปีที่กำลังศึกษา	65
20	แสดงผลการวิเคราะห์ความแปรปรวนเพื่อเปรียบเทียบความแตกต่างของการรู้เท่าทันโฆษณาพนันออนไลน์ของนักศึกษา ระหว่างชั้นปีที่กำลังศึกษา	65

สารบัญตาราง (ต่อ)

ตารางที่		หน้า
21	แสดงค่าเฉลี่ยของการรู้เท่าทันโฆษณาพนันออนไลน์ของนักศึกษา กับรายได้ของนักศึกษาที่ได้รับในแต่ละเดือน	66
22	แสดงผลการวิเคราะห์ความแปรปรวนเพื่อเปรียบเทียบความแตกต่างของ การรู้เท่าทันโฆษณาพนันออนไลน์ของนักศึกษา ระหว่างรายได้ที่ได้รับ ในแต่ละเดือน	66
23	แสดงค่าเฉลี่ยของการรู้เท่าทันโฆษณาพนันออนไลน์ของนักศึกษา กับแหล่งที่มาของรายได้ในแต่ละเดือน	67
24	แสดงผลการวิเคราะห์ความแปรปรวนเพื่อเปรียบเทียบความแตกต่าง ของการรู้เท่าทันโฆษณาพนันออนไลน์ของนักศึกษา ระหว่างแหล่งที่มาของรายได้ในแต่ละเดือน	67
25	แสดงผลการวิเคราะห์เปรียบเทียบรายคู่ (Post Hoc) ของการรู้เท่าทันโฆษณา พนันออนไลน์ของนักศึกษา ระหว่างแหล่งที่มาของรายได้ในแต่ละเดือน	68
26	แสดงค่าเฉลี่ยของการรู้เท่าทันโฆษณาพนันออนไลน์ของนักศึกษา กับสถานที่อยู่อาศัยระหว่างศึกษาในมหาวิทยาลัย	69
27	แสดงผลการวิเคราะห์ความแปรปรวนเพื่อเปรียบเทียบความแตกต่าง ของการรู้เท่าทันโฆษณาพนันออนไลน์ของนักศึกษา ระหว่างสถานที่ อยู่อาศัยระหว่างศึกษาในมหาวิทยาลัย	69
28	แสดงข้อมูลเปรียบเทียบค่าเฉลี่ยของความแตกต่างของช่วงเวลา ในการเล่นพนันออนไลน์ระหว่างเพศหญิงและชาย	70
29	แสดงข้อมูลเปรียบเทียบค่าเฉลี่ยของความแตกต่างช่วงเวลา ในการเล่นพนันออนไลน์ของนักศึกษาระหว่างอายุ	70
30	แสดงค่าเฉลี่ยของช่วงเวลาในการเล่นพนันออนไลน์ของนักศึกษา กับชั้นปีที่กำลังศึกษา	71
31	แสดงผลการวิเคราะห์ความแปรปรวนเพื่อเปรียบเทียบความแตกต่าง ของช่วงเวลาในการเล่นพนันออนไลน์ของนักศึกษาระหว่างชั้นปีที่กำลังศึกษา	71
32	แสดงค่าเฉลี่ยของช่วงเวลาในการเล่นพนันออนไลน์ของนักศึกษากับรายได้ ของนักศึกษาที่ได้รับในแต่ละเดือน	72

สารบัญตาราง (ต่อ)

ตารางที่		หน้า
33	แสดงผลการวิเคราะห์ความแปรปรวนเพื่อเปรียบเทียบความแตกต่างของช่วงเวลาในการเล่นพนันออนไลน์ของนักศึกษา ระหว่างรายได้ที่ได้รับในแต่ละเดือน	73
34	แสดงผลการวิเคราะห์เปรียบเทียบรายคู่ (Post Hoc) ของช่วงเวลาในการเล่นพนันออนไลน์ของนักศึกษา ระหว่างรายได้ที่ได้รับในแต่ละเดือน	73
35	แสดงค่าเฉลี่ยของช่วงเวลาในการเล่นพนันออนไลน์ของนักศึกษา กับแหล่งที่มาของรายได้ในแต่ละเดือน	74
36	แสดงผลการวิเคราะห์ความแปรปรวนเพื่อเปรียบเทียบความแตกต่างของช่วงเวลาในการเล่นพนันออนไลน์ของนักศึกษา ระหว่างแหล่งที่มาของรายได้ในแต่ละเดือน	75
37	แสดงผลการวิเคราะห์เปรียบเทียบรายคู่ (Post Hoc) ของช่วงเวลาในการเล่นพนันออนไลน์ของนักศึกษาระหว่างแหล่งที่มาของรายได้ในแต่ละเดือน	75
38	แสดงค่าเฉลี่ยของช่วงเวลาในการเล่นพนันออนไลน์ของนักศึกษา กับสถานที่อยู่อาศัยระหว่างศึกษาในมหาวิทยาลัย	76
39	แสดงผลการวิเคราะห์ความแปรปรวนเพื่อเปรียบเทียบความแตกต่างของช่วงเวลาในการเล่นพนันออนไลน์ของนักศึกษา ระหว่างสถานที่อยู่อาศัยระหว่างศึกษาในมหาวิทยาลัย	77
40	แสดงผลการวิเคราะห์เปรียบเทียบรายคู่ (Post Hoc) ของช่วงเวลาในการเล่นพนันออนไลน์ของนักศึกษาระหว่างสถานที่อยู่อาศัยระหว่างศึกษาในมหาวิทยาลัย	77
41	แสดงข้อมูลเปรียบเทียบค่าเฉลี่ยของความแตกต่างของระดับความคิดเห็นเกี่ยวกับปัจจัยของพฤติกรรมการเล่นพนันออนไลน์ ระหว่างเพศหญิงและชาย	79
42	แสดงข้อมูลเปรียบเทียบค่าเฉลี่ยของความแตกต่างระดับความคิดเห็นเกี่ยวกับปัจจัยของพฤติกรรมการเล่นพนันออนไลน์ระหว่างอายุ	79
43	แสดงค่าเฉลี่ยของระดับความคิดเห็นเกี่ยวกับปัจจัยของพฤติกรรมการเล่นพนันออนไลน์กับชั้นปีที่กำลังศึกษา	80

สารบัญตาราง (ต่อ)

ตารางที่		หน้า
44	แสดงผลการวิเคราะห์ความแปรปรวนเพื่อเปรียบเทียบความแตกต่างของระดับความคิดเห็นเกี่ยวกับปัจจัยของพฤติกรรมการเล่นพนันออนไลน์ระหว่างชั้นปีที่กำลังศึกษา	80
45	แสดงค่าเฉลี่ยของระดับความคิดเห็นเกี่ยวกับปัจจัยของพฤติกรรมการเล่นพนันออนไลน์กับรายได้ของนักศึกษาที่ได้รับในแต่ละเดือน	81
46	แสดงผลการวิเคราะห์ความแปรปรวนเพื่อเปรียบเทียบความแตกต่างของระดับความคิดเห็นเกี่ยวกับปัจจัยของพฤติกรรมการเล่นพนันออนไลน์ระหว่างรายได้ของนักศึกษาที่ได้รับในแต่ละเดือน	82
47	แสดงผลการวิเคราะห์เปรียบเทียบรายคู่ (Post Hoc) ของระดับความคิดเห็นเกี่ยวกับปัจจัยของพฤติกรรมการเล่นพนันออนไลน์ ระหว่างรายได้ของนักศึกษาที่ได้รับในแต่ละเดือน	82
48	แสดงค่าเฉลี่ยของระดับความคิดเห็นเกี่ยวกับปัจจัยของพฤติกรรมการเล่นพนันออนไลน์กับแหล่งที่มาของรายได้ในแต่ละเดือน	83
49	แสดงผลการวิเคราะห์ความแปรปรวนเพื่อเปรียบเทียบความแตกต่างของระดับความคิดเห็นเกี่ยวกับปัจจัยของพฤติกรรมการเล่นพนันออนไลน์ระหว่างแหล่งที่มาของรายได้ในแต่ละเดือน	84
50	แสดงค่าเฉลี่ยของระดับความคิดเห็นเกี่ยวกับปัจจัยของพฤติกรรมการเล่นพนันออนไลน์กับสถานที่อยู่อาศัยระหว่างศึกษาในมหาวิทยาลัย	84
51	แสดงผลการวิเคราะห์ความแปรปรวนเพื่อเปรียบเทียบความแตกต่างของช่วงเวลาในการเล่นพนันออนไลน์ของนักศึกษา ระหว่างสถานที่อยู่อาศัยระหว่างศึกษาในมหาวิทยาลัย	85
52	แสดงความสัมพันธ์ระหว่างปัจจัยต่าง ๆ กับการรู้เท่าทันสื่อการพนันออนไลน์ของนักศึกษา	86
53	แสดงการวิเคราะห์ถดถอยเพื่อพยากรณ์การรู้เท่าทันโฆษณาพนันออนไลน์ของนักศึกษาจากตัวแปรปัจจัย จากตัวแปรพยากรณ์ทั้งหมด 9 ตัวแปร	87
54	แสดงอำนาจในการพยากรณ์ตามลำดับที่ของตัวแปรพยากรณ์ที่ศึกษาจำนวน 9 ตัวแปรที่ใช้ในการพยากรณ์การรู้เท่าทันโฆษณาพนันออนไลน์ของนักศึกษา	88

สารบัญตาราง (ต่อ)

ตารางที่		หน้า
55	ค่าสัมประสิทธิ์การถดถอยพหุคูณ ค่าคงที่ และค่าความคลาดเคลื่อน มาตรฐานในการพยากรณ์การรู้เท่าทันโฆษณาพนันออนไลน์ของนักศึกษา	89

บทที่ 1

ความสำคัญและที่มาของปัญหาที่ทำการวิจัย

การพนันออนไลน์ หรือการพนันทางอินเทอร์เน็ต การพนันออนไลน์ (หรือการพนันอินเทอร์เน็ต) เป็นการพนันที่ทำในอินเทอร์เน็ต ซึ่งมีทั้งโป๊กเกอร์, กาสิโน และการพนันกีฬาแบบเสมือน สถานที่เล่นการพนันออนไลน์แห่งแรกคือการออกตัวสำหรับลอตเตอรีนานาชาติของประเทศลิกเตนสไตน์ในเดือนตุลาคม ค.ศ. 1994 ตามรายงานประมาณการหลายแห่ง ปัจจุบันตลาดนี้มีค่าราว 40 พันล้านดอลลาร์สหรัฐทั่วโลกทุกปี ทั้งนี้มีหลายประเทศที่ยังคงจำกัดหรือห้ามการพนันออนไลน์ อย่างไรก็ตาม การพนันประเภทนี้ถูกกฎหมายในบางรัฐของสหรัฐอเมริกา, บางรัฐของแคนาดา, ประเทศส่วนใหญ่ในสหภาพยุโรป และบางประเทศในแคริบเบียน

การพนันออนไลน์ที่คนไทยนิยมเล่น ได้แก่ บาคาร่า ไพ่โป๊กเกอร์ เกมไพ่ชนิดอื่นๆ สล็อตแมชชีน (ตู้เกม) พนันทายผลกีฬา หวดยต่างๆ รวมทั้งการพนันเกมคอมพิวเตอร์ (อีสปอร์ต) ยกตัวอย่างการพนันประเภททายผลการแข่งขันกีฬา เช่น ฟุตบอลนอกจากจะมีเงินหมุนเวียนสูงมากแล้วมีเด็กเยาวชนเล่นเป็นสัดส่วนที่สูงมาก ทางด้านเมธาวิ เมฆคำ สมาคมไอเซคผู้นำนักศึกษาระหว่างประเทศ กล่าวว่า ก่อนช่วงระบาดโควิด-19 เด็กและเยาวชนส่วนใหญ่ใช้เวลาในแต่ละวันกับการใช้เครื่องมือออนไลน์เฉลี่ย 6 ชั่วโมงขึ้นไป ร้อยละ 32.13 แต่ในช่วงอยู่บ้านเพิ่มขึ้นเป็นร้อยละ 48.20 หรือประมาณครึ่งหนึ่งของผู้ตอบแบบสำรวจในระหว่างการใช้เครื่องมือออนไลน์ เด็กและเยาวชนได้พบเห็นโฆษณาชวนให้เล่นพนันหรือเสี่ยงโชค เช่น "เล่นเกมได้เงิน" "ลงทุนง่าย ได้เงินไว" หรือ "กักตัวไม่กลัวจน" มากถึงร้อยละ 70.06 ช่องทางที่พบเห็นเป็นเฟซบุ๊กมากที่สุด (กรุงเทพธุรกิจออนไลน์, 19 กุมภาพันธ์ 2564)

ผลการศึกษายังพบว่า “หลังจากเห็นโฆษณาการพนันออนไลน์แล้ว มีเด็กและเยาวชนตามเข้าไปเล่นพนันร้อยละ 13.24 โดยการพนัน 5 ประเภทที่เล่นมากที่สุด ได้แก่ ยิงปลา ร้อยละ 31.68 เพราะมีลักษณะไม่เหมือนการพนัน แต่เป็นการเล่นเกมที่มีโอกาสได้เงิน รองลงมาคือแทงหวย ร้อยละ 19.80 เกมสล็อต ร้อยละ 17.82 บาคาร่า ร้อยละ 15.84 และทายผลกีฬา ร้อยละ 14.85 ตามลำดับ ผลการเล่นพนันส่วนใหญ่คือร้อยละ 82.18 เสียมากกว่าได้ และน่าตกใจว่าจำนวนเงินที่เสียสูงสุดมากถึง 100,000 บาท น้อยที่สุดอยู่ที่ 7,000 บาท”(ศูนย์วิจัยเพื่อการพัฒนาสังคมและธุรกิจ, 2564)

ทางด้านสุรเชษฐ์ โพธิ์แสง (2563) รองเลขาธิการสถาบันยุวทัศน์แห่งประเทศไทย กล่าวว่า สถานการณ์โควิดทำให้มีเว็บพนันออนไลน์เพิ่มขึ้นเกือบ 1 เท่า มีมากถึง 440 เว็บไซต์ ทั้งยังมีผู้ใช้เฟ

ซบักกว่า 167 ของผู้ใช้ที่รับโปรโมทเว็บพนันออนไลน์ ประกอบไปด้วยคนที่มีหลากหลายอาชีพบนโลกออนไลน์ ผู้ที่มีอิทธิพลต่อกลุ่มผู้ใช้สื่อออนไลน์ รวมถึงเน็ตไอดอล ที่มีผู้ติดตามตั้งแต่ 200 คน ไปจนถึง 1.8 ล้านคน โดยเพจที่ได้รับความนิยมมากเพจหนึ่งก็คือเพจเกี่ยวกับการเล่นพนันออนไลน์

ทั้งนี้ที่ผ่านมารัฐบาลมีนโยบายให้หน่วยงานที่เกี่ยวข้องจัดการเกี่ยวกับ “เว็บพนันออนไลน์” ทั้งตำรวจศูนย์ปราบปรามอาชญากรรมทางเทคโนโลยีสารสนเทศ (ศปอส.ตร.) สามารถบุกจับฐานปฏิบัติการของเว็บไซต์พนันออนไลน์ขนาดใหญ่ในจังหวัดนนทบุรี ซึ่งมีเว็บไซต์ในเครือข่าย 4 เว็บไซต์ มีผู้ใช้บริการกว่า 2 แสนคน มีเงินหมุนเวียนมากกว่า 200 ล้านบาท และมีการดำเนินการปิดเว็บไซต์ โดยรอบปีที่ผ่านมาจนถึงปัจจุบัน สามารถจับกุมดำเนินคดีกับผู้กระทำความผิดจำนวนทั้งสิ้นถึง 5,517 คดี ผู้ต้องหา 6,348 คน และมีการจับกุมผู้ที่เปิดบัญชีธนาคารแล้วนำไปใช้ในการกระทำความผิดทางออนไลน์ จำนวน 344 ราย (บัญชี) โดยเป็นการพนันออนไลน์มูลค่าความเสียหาย 154 ล้านบาท ซึ่งในช่วง 3 เดือนแรกของปี 2565 ได้มีคำสั่งศาลปิดกั้นเว็บไซต์พนันออนไลน์มากกว่า 742 ยูอาร์แอล (มติชนออนไลน์, 30 มีนาคม 2565)

ถึงแม้จะมีการปราบปรามจากหน่วยงานรัฐบาล แต่สำนักงานป้องกันและปราบปรามการฟอกเงิน (สำนักงานปปง.) กล่าวว่า ยังไม่สามารถตัดวงจรของเจ้าของเว็บไซต์ได้อย่างเด็ดขาด เนื่องจากนายทุนมักจะใช้ตัวแทนหรือลูกน้องในขบวนการรับเป็นผู้จัดให้มีการเล่นการพนันแทน และยังใช้บัญชีเงินฝากของผู้รับจ้างเปิดบัญชีเป็นช่องทางในการรับเงินจากนักพนัน เมื่อถูกจับกุม นายทุนก็จะเปลี่ยนไปใช้บัญชีของบุคคลอื่นในการกระทำความผิด การพนันออนไลน์ไทยมีแนวโน้มขยายตัวเพิ่มมากขึ้น เพราะเป็นธุรกิจข้ามชาติที่มีกำไรสูง มีเทคนิค วิธีการการโฆษณา การตลาด ที่ทำให้ประชาชนโดยเฉพาะเด็กและเยาวชนที่ยุคนี้เข้าถึงเทคโนโลยีได้ง่าย และประเทศไทยยังไม่มีกฎหมายและการบังคับใช้ที่จะควบคุมเรื่องนี้ได้อย่างมีประสิทธิภาพ เช่น ศูนย์ปราบปรามอาชญากรรมทางเทคโนโลยี (DSI) ไม่สามารถสั่งปิดเว็บไซต์ให้บริการการพนันออนไลน์ได้ด้วยตนเอง ต้องขอความร่วมมือจากตำรวจและมหาดไทย และต้องขออนุญาตจากศาล

การเปิดเว็บไซต์เกี่ยวกับธุรกิจการพนันออนไลน์ มีการเปิดเว็บไซต์จำนวนมาก ไม่มีกฎหมายกฎหมายและการบังคับใช้ที่ห้ามการโฆษณาธุรกิจการพนันออนไลน์ทางตรงและทางอ้อมที่ชัดเจน ทำให้มีการโฆษณาและการทำการตลาด ที่ทำให้การพนันออนไลน์สามารถเข้าไปแทรกอยู่กับเว็บไซต์ที่ได้รับความนิยม เช่น เฟซบุ๊ก ไลน์ อีเมลล์ หรือแม้กระทั่งการส่งข้อความชักชวนให้เล่นพนันออนไลน์ผ่านข้อความในสมาร์ทโฟนของแต่ละบุคคล

เห็นได้ว่าปัจจุบันนี้ยุคสมัยที่เปลี่ยนไป การใช้เทคโนโลยีดิจิทัลเข้ามาแทนการเล่นการพนันแบบเก่าจากเดิมที่เล่นการพนันที่บ้าน โรงเล่นการพนัน ที่ตำรวจหรือหน่วยงานที่เกี่ยวข้องสามารถจับกุมตัวบุคคลตามสถานที่นั้นๆ ได้ แต่เมื่อเปลี่ยนมาเป็นการเล่นการพนันออนไลน์ นอกจากจะ

เล่นบนเว็บไซต์แล้ว ยังใช้เป็นเงินที่เรียกว่าเงินดิจิทัล บิทคอยน์ การที่จะเก็บพยานหลักฐาน การใช้พระราชบัญญัติการพนัน และประมวลกฎหมายวิธีพิจารณาความอาญา ก็ยังไม่มีบทบัญญัติที่รองรับ เจ้าพนักงาน ตำรวจ หรือหน่วยงานที่เกี่ยวข้องก็ยากต่อการค้นหาหลักฐาน ทำให้กฎหมายเกี่ยวกับการพนันที่มีอยู่นั้นเก่า ล้าสมัย ไม่ทันกับการเปลี่ยนแปลงของยุคสมัย

จากงานวิจัยของ ปัทมาภรณ์ สุขสมโสด (2561) ที่เป็นการตอบย้ำให้เห็นว่ากลุ่มนักศึกษาสามารถเข้าถึงการพนันสื่อออนไลน์ได้ง่าย โดยผลการวิจัยพบว่า การเล่นเกมพนันด้วยสื่อออนไลน์ ทำให้บุคคลแสวงหาข้อมูลได้ง่าย สามารถเล่นเกมพนันได้ในทุกที่ทุกเวลา มีความสะดวกสบายในการเล่น การพนันออนไลน์ โดยไม่มีพยานหลักฐานมัดตัว ทำให้รู้สึกปลอดภัย เพราะตำรวจไม่สามารถตรวจสอบการพนันจากสื่อออนไลน์ได้

อย่างไรก็ตาม การเข้าถึงการเล่นเกมพนันออนไลน์ทำได้ง่าย แต่ผลกระทบของการเล่นเกมพนันออนไลน์ที่ผ่านมามีแต่ผลกระทบในเชิงลบ โดยพบว่า ร้อยละ 15.1 ของผู้ที่เล่นเกมพนันในปี 2564 หรือประมาณ 4.882 ล้านคน มีปัญหาทางด้านการเงินและหนี้สิน โดยเฉพาะการขาดเงินใช้จ่ายในชีวิตประจำวันและเป็นหนี้ ปัญหาสุขภาพและการใช้ชีวิตประจำวัน โดยเฉพาะเรื่องความเครียด เสี่ยงสุขภาพจิต และปัญหาความสัมพันธ์ รวมถึงภาพลักษณ์ทางสังคม โดยเฉพาะการมีปากเสียงทะเลาะกับคนในครอบครัว โดยประมาณ 1.127 ล้านคนมีหนี้สินที่เกิดจากการพนันรวมกันประมาณ 15,307 ล้านบาท หรือเฉลี่ยที่คนละ 13,579 บาท เมื่อให้ผู้เล่นเกมพนันประเมินว่าตนเองติดพนันหรือไม่ พบว่า ร้อยละ 20.6 หรือประมาณ 6.668 ล้านคน ประเมินว่าตนเองติดการพนัน ขณะที่การประเมินโดย The Problem Gambling Severity Index-PGSI พบผู้มีพฤติกรรมเข้าข่ายเป็นนักพนันที่มีปัญหา (Problem Gamblers) ประมาณ 3.512 ล้านคน เพศชายมีสัดส่วนมากกว่าเพศหญิง ที่น่ากังวลใจคือ กลุ่มนี้มีเด็ก 15-18 ปี 0.132 ล้านคน เยาวชน 19-25 ปี 0.471 ล้านคน และผู้สูงอายุ 60 ปีขึ้นไป 0.234 ล้านคน ประเภทการพนันที่มีสัดส่วนนักพนันที่เป็นปัญหาสูงที่สุดคือ บ่อนออนไลน์ ถัดมาคือ หว่ยอื่นๆ พนันทายผลฟุตบอล บ่อนแบบมีที่ตั้ง หว่ยใต้ดิน และสลากกินแบ่งรัฐบาล แต่ในแง่จำนวนสลากกินแบ่งรัฐบาลพบนักพนันมีปัญหามากที่สุด

สอดคล้องกับงานวิจัยที่ผ่านมาของ Robert T.Wood & Robert J.William (2012) กล่าวว่า การเล่นเกมพนันในวัยเรียนส่งผลต่อการเรียนที่ตกต่ำลงหรือทำให้ขาดเรียนบ่อย มีผลทำให้การเรียนแย่ลง ทางด้าน Mirella Yani-de-Soriano และคณะวิจัย (2012) พบว่า ผู้ที่มีปัญหาติดพนันออนไลน์มักจะดื่มแอลกอฮอล์อย่างหนัก ซึ่งส่งผลต่อสุขภาพตามมา ทางด้านสภาพจิตใจนั้น ผลการวิจัยของ Neil Matthew (2009) กล่าวว่าระหว่างที่ผู้เล่นเล่นเกมพนันจะทำให้รู้สึกกระตือรือร้น มีพลัง ตื่นเต้น คลายความเครียด ลืมปัญหาชีวิต ด้วยที่มีความที่ใจจดจ่ออยู่กับการพนัน

ช่วยให้รู้สึกเวลาผ่านไปเร็ว แต่พบว่าภายหลังจากการเล่นพนันเสร็จสิ้นลง ผู้เล่นกลับมีสภาวะทางอารมณ์ที่เป็นลบ (Negative Mood) เกิดความรู้สึกกลัว โกรธ หดหู่ เกลียดชัง และงานวิจัยของ Roberta R. Boughton (2016) ได้ทำการวิจัยพบว่ากลุ่มผู้ที่ติดพนันออนไลน์ จะมีพฤติกรรมการกินที่ผิดปกติ สูบบุหรี่ ติดหนี้บัตรเครดิตจากการพนันถึงร้อยละ 50 ต้องกู้ธนาคาร ค้างชำระค่าใช้จ่ายต่างๆ ยืมเงินจากครอบครัว ขายทรัพย์สินส่วนตัว ถอนเงินออกจากกองทุนออมทรัพย์จนในที่สุดต้องกลายเป็นคนล้มละลาย

ในพื้นที่จังหวัดเชียงราย มีข่าวการจับกุมหลายบ่อนพนันออนไลน์เป็นจำนวนมาก ยกตัวอย่างเช่น เมื่อวันที่ 13 ธันวาคม 2565 พล.ต.อ.ดำรงศักดิ์ กิตติประภัสร์ ผู้บัญชาการตำรวจแห่งชาติ เปิดเผยว่า ตำรวจเข้าตรวจค้นรวม 13 จุด ทั้งในพื้นที่กรุงเทพฯ และ จ.เชียงราย โดยเว็บไซต์พนันออนไลน์ดังกล่าวเปิดให้เข้าเล่นพนันหลายรูปแบบตลอด 24 ชั่วโมง โดยประกาศชักชวนให้ผู้เล่นพนันเข้าเล่นผ่านสื่อสังคมออนไลน์และทางเว็บไซต์อย่างเปิดเผย รวมทั้งมีระบบฝากถอนที่ให้ผู้เล่นผูกบัญชีกับเว็บไซต์ ก่อนจะให้โอนเงินไปยังบัญชีม้าเพื่อปกปิดเส้นทางการเงิน จากนั้นจะมีคนทำหน้าที่ถอนเงินออกจากบัญชีในหลายธนาคาร ก่อนนำเงินไปมอบให้ตามคำสั่งของนายทุน ตำรวจสามารถจับผู้ต้องหาได้ 10,644 คน โดยผู้ทนายผลพวงกว่า 9,000 คน ส่วนใหญ่เป็นการเล่นพนันผ่านช่องทางออนไลน์ และป็นี่ยังพบว่ามีเด็กและเยาวชนเข้าไปร่วมเล่นการพนันมากขึ้น (ไทยพีบีเอส, ออนไลน์)

จะเห็นได้ว่า กลุ่มที่ถูกจับกุมนั้นยังถือว่าเป็นกลุ่มวัยรุ่น กลุ่มนักศึกษาที่จบใหม่ จัดเป็นกลุ่มที่น่าเป็นห่วงมากที่สุด มีแนวโน้มการขยายตัวของการเล่นพนันออนไลน์เพิ่มมากขึ้น ด้วยเทคโนโลยีดิจิทัลที่ก้าวหน้าและทันสมัยส่งผลให้ประชาชนเข้าถึงการพนันออนไลน์ได้ง่ายและควบคุมได้ยาก และมีข่าวจับกุมหลายบ่อนพนันออนไลน์เป็นจำนวนมาก

ทั้งนี้มูลนิธิสาธารณสุขแห่งชาติ เผยข้อมูลว่ามีเว็บไซต์ 153 เว็บไซต์ (ภาษาไทย) มีเนื้อหาที่เกี่ยวข้องกับการส่งเสริมกิจกรรม ธุรกิจ และโฆษณาให้มีการเล่นพนันฟุตบอล โดยมีเว็บไซต์ 142 เว็บไซต์ ที่รับเล่นรับแทงพนันโดยตรง โดยเจ้าของเว็บไซต์จะลงข้อมูลรับแทงพนัน ผ่านเบอร์ติดต่อโทรศัพท์มือถือ หรือบัญชีไลน์ (ไลน์ไอดี) ด้วยการชักชวนให้เปิดบัญชีธนาคาร และได้รับรหัสสมาชิกเพื่อโอนเงินสำหรับการแทงพนัน ตัวอย่างเว็บไซต์ที่ถูกแสดงผลจากการค้นหาในเว็บไซต์กูเกิ้ล คือ sbobet, mm88th, sbobet24hr, sbobet888, sbobetstep ฯลฯ ด้านสื่อสังคมออนไลน์อย่างทวิตเตอร์ พบว่ามี 50 บัญชี ที่เป็นคนไทยหรือใช้ภาษาไทยในการโฆษณาสื่อสาร ชักชวนให้แทงพนันผ่านระบบออนไลน์ เพจเฟซบุ๊ก พบ 50 เว็บไซต์ที่มีโฆษณาชักชวนให้เล่นแทงพนันฟุตบอลผ่านระบบออนไลน์ ทั้งผ่านตัวเว็บไซต์เอง หรือผ่านแอดมินในระบบ ซึ่งมีเจ้ามืออยู่ภายใน และพบทั้งเพจ

สาธารณะและเพจกลุ่มปิด อย่างไลน์ไอดี ก็พบว่ามี 50 บัญชีไลน์ไอดีที่มีการชักชวนโฆษณา เนื้อหาหรือบางบัญชีมีการรับแทงพนันโดยตรง (ไทยพีอาร์.net, 2561)

ไม่เพียงแต่การโฆษณาการพนันออนไลน์ที่มีการโฆษณา สื่อสารกับผู้เข้ามาในเว็บไซต์ เพื่อเชิญชวนให้เปิดรับข้อมูลวิเคราะห์ผลการแข่งขัน เพื่อชักจูงให้ผู้เล่นพนันออนไลน์สนใจและเข้าไปสมัครเล่นพนันออนไลน์เป็นจำนวนมากแล้ว บุคลิกภาพก็ยังปัจจัยหนึ่งที่สำคัญที่ส่งผลต่อการเล่นพนันออนไลน์ โดยกรมสุขภาพจิต (2565) ได้สำรวจวิเคราะห์สาเหตุตัวกระตุ้นภายในหรือความคิด อารมณ์ บุคลิกภาพที่ทำให้เล่นพนันนั้น เกิดจากความรู้สึกเบื่อ เครียด วิตกกังวล เป็นบุคลิกภาพที่มีความเสี่ยงที่จะไปเล่นการพนัน

นอกจากนี้ ผู้วิจัยได้สำรวจการเล่นการพนันออนไลน์ในกลุ่มนักศึกษาโดยมีการสัมภาษณ์แบบเจาะลึกกลุ่มตัวอย่างที่เล่นการพนันออนไลน์ เซษฐ์ (นามสมมติ) นักศึกษามหาวิทยาลัยแห่งหนึ่งในจังหวัดเชียงราย ให้ข้อมูลว่า ในกลุ่มนักศึกษา มากกว่าร้อยละ 50 ที่พบว่ามีเว็บไซต์การพนันออนไลน์ในสมาร์ทโฟนของตนเอง และมีการเล่นพนันออนไลน์ ซึ่งมีตั้งแต่การเติมเงินเพื่อเล่นพนันออนไลน์จำนวน 100-10,000 บาท อยู่ที่ว่านักศึกษาคงดังกล่าวมีเงินมากน้อยเพียงใด ส่วนใหญ่หากเป็นนักศึกษาเพศชายจะเล่นเว็บไซต์พนันออนไลน์ที่เกี่ยวกับการแทงพนันฟุตบอลออนไลน์ บาคาร่า หากเป็นนักศึกษาเพศหญิงจะเล่นเว็บไซต์ที่เป็นการแทงหวยออนไลน์ เสมือนหวยใต้ดินของสลากกินแบ่งรัฐบาล หรืออีกการพนันออนไลน์อีกประเภทหนึ่งที่เรียกว่า “ยี้กี้” (สัมภาษณ์, 18 กรกฎาคม 2565)

ทั้งนี้ ฟาร์ม (นามสมมติ) ตัวแทนนักศึกษากล่าวว่า ในกลุ่มนักศึกษามีแนวโน้มที่จะเล่นพนันออนไลน์เพิ่มขึ้น เนื่องจากเข้าถึงได้ง่าย สามารถเล่นผ่านสมาร์ทโฟนได้เลย ช่วงแรกๆ นักศึกษาที่เล่นพนันออนไลน์ก็มักจะได้เงิน จึงเริ่มมีการเติมเงินที่เพิ่มมากยิ่งขึ้น ระยะหลังก็เริ่มจะเสีย เริ่มหมกหมุ่นกับการเล่นการพนันออนไลน์ เริ่มหาเงินเพื่อที่จะเล่นการพนันเพิ่ม ส่งผลกระทบทางด้านลบตามมา เช่น เงินไม่พอใช้ ต้องยืมเงินจากเพื่อน เอาเงินที่เพื่อนฝากซื้อหนังสือไปเล่นพนันออนไลน์ ขาดเรียน การเรียนตกต่ำลง กู้ยืมเงินนอกระบบ จนหาทางออกไม่ได้ ต้องลาออกจากการเรียน หลบหนีไปอยู่ต่างจังหวัด หมกมุ่นติดการเรียน (สัมภาษณ์, 18 กรกฎาคม 2565)

นอกจากนี้ กลุ่มตัวแทนนักศึกษา เจ (นามสมมติ) ได้กล่าวเสริมว่า นักศึกษาบางคนเวลาเล่นการพนันออนไลน์ ก็มีการโพสต์เฟซบุ๊กของตนเอง ส่วนมากจะเป็นการโพสต์ว่าเล่นการพนันออนไลน์แล้วได้เงินเป็นจำนวนมาก เพื่อชักจูงใจ ชักชวนให้เพื่อนคนอื่นๆ เล่นตาม โดยหากใช้ลิงก์ (link) ที่ส่งต่อให้เพื่อน แล้วเพื่อนเข้ามาเล่นการพนันออนไลน์ต่อ จะมียอดจากการแทงของเพื่อนเรียกว่ามีรายรับร้อยละ 5 ของยอดการแทง ส่งผลให้นักศึกษาบางคนคิดว่า เล่นการพนันออนไลน์แล้วได้เงิน ในขณะที่เรียนหนังสือไม่ได้เงิน

จะเห็นได้ว่าหากนักศึกษาเล่นการพนันออนไลน์จนติด และหากเล่นพนันออนไลน์แล้วเสียเงินหรือเล่นไม่ได้เงิน ยิ่งอยากได้เงินคืนก็ยิ่งจะมีอาการอารมณ์เสีย กระวนกระวาย อารมณ์ขุ่นมัว บางคน

มีความรู้สึกเครียด ยิ่งเสียเงินมากๆ จะยิ่งมีความรู้สึกโลภอยากได้เงินมากขึ้น ทำให้ขาดการยับยั้งใจ ไม่สามารถควบคุมตนเองได้ ส่งผลต่อการกระทบที่ไม่พึงประสงค์ตามมา ทางด้าน รัตนารณียังยุทธวิชัย (2562) ทำการวิจัยเกี่ยวกับปัญหาการบังคับใช้กฎหมายเกี่ยวกับการพนัน และการพนันออนไลน์ของประเทศไทย ที่พบว่ามีปัญหาเกี่ยวกับการไม่มีบทบัญญัติหรือมาตรการที่คุ้มครองเด็กและเยาวชนจากการถูกชักจูงหรือเชิญชวนให้เล่นการพนัน ดังนั้นจึงควรมีการปลูกฝังจิตสำนึกให้เด็กและเยาวชนไม่ให้ยุ่งเกี่ยวกับการพนัน เพื่อลดปัญหาการพนันที่อาจเกิดขึ้นในอนาคตต่อไป

ดังนั้น การรู้เท่าทันสื่อการพนันออนไลน์จึงเป็นสิ่งสำคัญที่จะทำให้เด็กและเยาวชนสร้างเกราะป้องกันตนเองไม่ให้ตกเป็นเหยื่อที่อาจจะทำให้เสียหายทั้งต่อตนเองและทรัพย์สิน การรู้เท่าทันสื่อการพนันออนไลน์ที่จะต้องสร้างให้เด็กและเยาวชน โดยเฉพาะนักศึกษาระดับอุดมศึกษาใช้เป็นเครื่องมือป้องกันไม่ให้ถูกกระตุ้นจากโฆษณาแฝงการพนันออนไลน์ที่มากับเว็บไซต์ต่างๆ ควรแสวงหาอย่างมีสติและสร้างสรรค์ รู้จักคิด วิเคราะห์ แยกแยะข้อมูลไม่หลงเชื่อคำโฆษณาเชิญชวน หลีกเลี่ยงการพนันออนไลน์ในทุกรูปแบบ มีสติในการใช้สื่อ สร้างภูมิคุ้มกันที่ดีให้กับตนเองและคนในครอบครัว

จากการศึกษาพบว่า มีปัจจัยหรือตัวแปรที่ส่งผลต่อการรู้เท่าทันสื่อการโฆษณาการพนันออนไลน์ ได้แก่บุคลิกภาพ ซึ่งเป็นลักษณะเชิงจิตวิทยาของบุคคลแต่ละคน มีผลต่อการแสดงออกซึ่งพฤติกรรมหลากหลายของบุคคลนั้น ทั้งส่วนที่เป็นลักษณะภายนอก ที่สังเกตได้ง่ายและพฤติกรรมภายในที่สังเกตได้ยาก ลักษณะที่หลากหลายดังกล่าว ส่งผลให้กลุ่มผู้ที่เล่นการพนันออนไลน์ เป็นกลุ่มบุคคลที่แสดงออกต่างกันในแต่ละสถานการณ์และช่วงเวลา ตามที่ ภัทรพร แจ่มใส (2546) ที่ทำการศึกษพบว่าปัจจัยทางจิตวิทยาที่เกี่ยวข้องกับบุคลิกภาพ ได้แก่ แหล่งการควบคุมตน กล่าวคือผู้ที่มีพฤติกรรมติดการพนันเชื่อว่าตนจะมีเงินทองมาใช้จ่ายใช้สอยด้วยการเล่นพนัน ซึ่งต้องอาศัยโชค เคราะห์หรือดวง แทนการพยายามหางานทำเพื่อให้ได้เงินมาใช้จ่ายใช้สอย นอกจากนี้การขาดการยั้งคิด เป็นบุคลิกภาพที่มีพฤติกรรมขาดการยั้งคิดสูง คือมักแก้ปัญหาด้วยการตอบสนองต่อสิ่งเร้า โดยไม่ได้ประเมินถึงผลลัพธ์ต่างๆ อย่างรอบคอบ ขาดความอดทน โอกาสที่จะมีพฤติกรรมติดการพนันย่อมสูงขึ้นด้วย

กรมสุขภาพจิต (2565) สำนวจวิเคราะห์สาเหตุตัวกระตุ้นภายในหรือความความคิด อารมณ์ ที่ทำให้เล่นพนัน เช่นความรู้สึกเบื่อ เครียด กังวล แล้ววางแผนจัดการหลีกเลี่ยงจัดการความเสี่ยงที่จะกลับไปเล่นพนัน เช่น ไม่เปิดดู ไม่คุยกับกลุ่มที่เล่นพนัน ควรกำหนดวันเลิกเล่น ซึ่งเลิกเล่น เลยจะปลอดภัยที่สุด จนบางครั้งต้องจำกัดการเข้าถึงแหล่งพนัน เช่น ไม่ใช้อินเตอร์เน็ตชั่วคราว เป็นต้น จากผลการวิเคราะห์สาเหตุวิเคราะห์ตัวกระตุ้นภายในหรือความความคิด อารมณ์ที่ทำให้เล่นการพนันที่มาจากตัวแปรทางด้านจิตวิทยา และงานวิจัยที่ผ่านมาพบว่าบุคลิกภาพส่งผลต่อการรู้เท่าทันสื่อ โดยอมรรรัตน์ ทิพย์เลิศ (2549) พบว่าการที่คนมีบุคลิกภาพทางด้านอารมณ์ที่ดี

(Emotional) ก็จะเป็นคนที่มีความรู้เท่าทันสื่อที่ดี และควบคุมสื่อได้มากกว่า ดังนั้น ผู้วิจัยจึงสนใจศึกษาตัวแปรด้านบุคลิกภาพทางด้านภาวะซึมเศร้า ความวิตกกังวล ความเครียด และความหวาดกลัว ส่งผลต่อการรู้เท่าทันสื่อการพนันออนไลน์หรือไม่ อย่างไร

จากที่มาและความสำคัญของปัญหา รัฐบาลจึงควรมีการปฏิรูปนโยบายต่างๆ เพื่อให้ประชาชนมีรายได้ มีคุณภาพชีวิตที่ดีขึ้น มีมาตรการป้องกันและปราบปรามการพนันออนไลน์ ลดปัญหาการติดพนันออนไลน์ที่ชัดเจน เนื่องจากส่วนหนึ่งคนไทยที่ชอบเล่นการพนันออนไลน์ หรือติดการพนันออนไลน์เป็นปัญหาทางวัฒนธรรมและสิ่งแวดล้อมที่มีการชักชวนกันไปเล่น สำหรับสัดส่วนของกลุ่มวัยรุ่น นักศึกษาที่มีแนวโน้มจะเล่นการพนันออนไลน์ที่เพิ่มมากขึ้น การเปิดเว็บไซต์เกี่ยวกับธุรกิจการพนันออนไลน์ที่ยากต่อการควบคุม รวมทั้งยังไม่มีกฎหมายและการบังคับใช้ที่ห้ามการโฆษณาธุรกิจการพนันออนไลน์ทางตรงและทางอ้อมที่ชัดเจน ดังนั้น เพื่อเป็นเกาะป้องกันตนเองในเบื้องต้นสำหรับนักศึกษา ผู้วิจัยจึงสนใจที่จะศึกษาพฤติกรรมติดพนันออนไลน์ของนักศึกษาระดับอุดมศึกษา การรู้เท่าทันสื่อการพนันออนไลน์ของนักศึกษาระดับอุดมศึกษา รวมถึงปัจจัยทางด้านบุคลิกภาพ พฤติกรรมติดพนันออนไลน์ ที่ส่งผลต่อการรู้เท่าทันสื่อการพนันออนไลน์ของนักศึกษาระดับอุดมศึกษาในเขตพื้นที่จังหวัดเชียงราย เพื่อนำองค์ความรู้ที่ได้ไปจัดทำคู่มือการรู้เท่าทันสื่อการพนันออนไลน์ เป็นแนวทางการสื่อสาร ถ่ายทอดให้แก่นักศึกษาในการเสริมสร้างทักษะการรู้เท่าทันสื่อการพนันออนไลน์ และแก้ไขปัญหาการติดพนันออนไลน์ ให้สามารถใช้ชีวิตในสังคมได้อย่างปกติสุข เป็นพลเมืองที่มีคุณภาพและมีประสิทธิภาพในการพัฒนาประเทศต่อไป

โจทย์การวิจัย

1. เพื่อทราบถึงพฤติกรรมติดพนันออนไลน์ของนักศึกษาระดับอุดมศึกษา ในเขตพื้นที่จังหวัดเชียงราย
2. เพื่อทราบถึงระดับการรู้เท่าทันสื่อการพนันออนไลน์ของนักศึกษาระดับอุดมศึกษา ในเขตพื้นที่จังหวัดเชียงราย
3. เพื่อทราบถึงปัจจัยที่ส่งผลต่อรู้เท่าทันสื่อการพนันออนไลน์ของนักศึกษาระดับอุดมศึกษา ในเขตพื้นที่จังหวัดเชียงราย
4. เพื่อพัฒนาคู่มือการรู้เท่าทันสื่อการพนันออนไลน์ที่เหมาะสมสำหรับนักศึกษาระดับอุดมศึกษา ในเขตพื้นที่จังหวัดเชียงราย
5. เพื่อส่งเสริมทักษะที่จำเป็นโดยเฉพาะทักษะการรู้เท่าทันสื่อสำหรับการพัฒนาที่ยั่งยืนสำหรับนักศึกษาที่จะเป็นพลเมืองในการพัฒนาประเทศต่อไปในอนาคต

คำถามการวิจัย

1. พฤติกรรมการพนันออนไลน์ของนักศึกษาระดับอุดมศึกษา ในเขตพื้นที่จังหวัดเชียงรายเป็นอย่างไร
2. นักศึกษาระดับอุดมศึกษา ในเขตพื้นที่จังหวัดเชียงรายมีระดับการรู้เท่าทันสื่อการพนันออนไลน์อยู่ในระดับใด
3. ปัจจัยอะไรที่ส่งผลต่อรู้เท่าทันสื่อการพนันออนไลน์ของนักศึกษาระดับอุดมศึกษาในเขตพื้นที่จังหวัดเชียงราย
4. คู่มือการรู้เท่าทันสื่อการพนันออนไลน์ของนักศึกษาระดับอุดมศึกษาในเขตพื้นที่จังหวัดเชียงราย เป็นอย่างไร
5. ทักษะใดที่จำเป็นสำหรับการพัฒนาที่ยั่งยืนสำหรับการรู้ทันสื่อการพนันออนไลน์ของนักศึกษาในเขตพื้นที่จังหวัดเชียงราย

วัตถุประสงค์ของโครงการวิจัย

1. เพื่อสำรวจพฤติกรรมการพนันออนไลน์ของนักศึกษาระดับอุดมศึกษาในเขตพื้นที่จังหวัดเชียงราย
2. เพื่อศึกษาการรู้เท่าทันสื่อการพนันออนไลน์ของนักศึกษาระดับอุดมศึกษาในเขตพื้นที่จังหวัดเชียงราย
3. เพื่อศึกษาปัจจัยทางด้านบุคลิกภาพ พฤติกรรมการพนันออนไลน์ ที่ส่งผลต่อการรู้เท่าทันสื่อการพนันออนไลน์ของนักศึกษาระดับอุดมศึกษาในเขตพื้นที่จังหวัดเชียงราย
4. เพื่อพัฒนาคู่มือการรู้เท่าทันสื่อการพนันออนไลน์ของนักศึกษาระดับอุดมศึกษาในเขตพื้นที่จังหวัดเชียงราย
5. เพื่อส่งเสริมทักษะที่จำเป็นโดยเฉพาะทักษะการรู้เท่าทันสื่อสำหรับการพัฒนาที่ยั่งยืนสำหรับนักศึกษาระดับอุดมศึกษา

คำสำคัญ (keywords) ของโครงการวิจัย

(ภาษาไทย) พฤติกรรมการพนันออนไลน์ การรู้เท่าทันสื่อการพนันออนไลน์ ปัจจัยทางด้านบุคลิกภาพ

(ภาษาอังกฤษ) Online Gambling Behavior, Online Gambling Literacy, Personality Factors

ขอบเขตของโครงการวิจัย

1. ขอบเขตด้านเนื้อหา

ในการศึกษาครั้งนี้เป็นการศึกษา พฤติกรรมการพนันออนไลน์ ศึกษาการรู้เท่าทันสื่อการพนันออนไลน์ และศึกษาปัจจัยทางด้านบุคลิกภาพ พฤติกรรมการพนันออนไลน์ ที่ส่งผลต่อการรู้เท่าทันสื่อการพนันออนไลน์ของนักศึกษาระดับอุดมศึกษาในเขตพื้นที่จังหวัดเชียงราย

2. ขอบเขตด้านประชากร

ประชากร ได้แก่ กลุ่มนักศึกษาระดับอุดมศึกษาในเขตพื้นที่จังหวัดเชียงราย ได้แก่ มหาวิทยาลัยแม่ฟ้าหลวง และมหาวิทยาลัยราชภัฏเชียงราย ซึ่งเป็นมหาวิทยาลัยที่มีจำนวนนักศึกษามากที่สุด 2 อันดับแรกของจังหวัดเชียงราย โดยมหาวิทยาลัยแม่ฟ้าหลวงมีจำนวนนักศึกษาทั้งหมดประมาณ 13,735 คน และมหาวิทยาลัยราชภัฏเชียงราย มีจำนวนนักศึกษาทั้งหมดประมาณ 5,256 คน เนื่องจากกลุ่มดังกล่าวเป็นกลุ่มที่เสี่ยงต่อการเล่นการพนันออนไลน์มากที่สุด ที่รวมทั้งเป็นกลุ่มที่มีการใช้เทคโนโลยี อินเทอร์เน็ต และโซเชียลมีเดีย และเติบโตขึ้นมาพร้อมกับการพัฒนาของเทคโนโลยีและอินเทอร์เน็ต สามารถเข้าถึงข้อมูลในโลกของอินเทอร์เน็ตที่หลากหลายและไร้ขีดจำกัด

3. ขอบเขตของช่วงเวลาที่ยวิจัย

กำหนดขอบเขตเวลา เริ่มตั้งแต่วันอนุมัติทุนวิจัย โดยใช้เวลาตั้งแต่วันที่ 1 เมษายน 2567 ถึง 30 มีนาคม 2568)

4. ขอบเขตพื้นที่ อำเภอเมือง จังหวัดเชียงราย

บทที่ 2

แนวคิด ทฤษฎี และงานวิจัยที่เกี่ยวข้อง

งานวิจัยเรื่อง “บุคลิกภาพ พฤติกรรมการพนันออนไลน์ ที่ส่งผลต่อการรู้เท่าทันสื่อการพนันออนไลน์ของนักศึกษาระดับอุดมศึกษา” ผู้วิจัยได้ใช้กรอบแนวคิด ทฤษฎีและงานวิจัยที่เกี่ยวข้องดังต่อไปนี้

1. การรู้เท่าทันสื่อการพนันออนไลน์
2. แนวคิดเกี่ยวกับพฤติกรรมการเล่นพนันออนไลน์
3. แนวคิดเกี่ยวกับการพนันในสถาบันอุดมศึกษา
4. แนวคิดเกี่ยวกับบุคลิกภาพ
5. งานวิจัยที่เกี่ยวข้อง

1. การรู้เท่าทันสื่อการพนันออนไลน์

1.1 แนวคิดเกี่ยวกับการรู้เท่าทันสื่อ

นิยามการรู้เท่าทันสื่อ

สำหรับความหมายของการรู้เท่าทันสื่อได้มีวิวัฒนาการและขยายแนวคิดให้ทันสมัยตามบริบทของสังคม การเมือง วัฒนธรรมและเทคโนโลยีที่เปลี่ยนแปลงไปในปัจจุบันโดยนักวิชาการอย่างซิลเวอร์แบรต (Silverblatt, 1995) อธิบายว่า การรู้เท่าทันสื่อ คือความสามารถในการเลือก การเข้าใจในบริบทของเนื้อหา รูปแบบ ผลกระทบ อุตสาหกรรมและการผลิตของสื่อมวลชน จนสามารถตั้งคำถาม ประเมิน สร้างสรรค์ รวมทั้งตอบสนองต่อสื่อมวลชนด้วยความคิดที่รอบคอบ

แบรต (Bragg, 2002) กล่าวว่า การรู้เท่าทันสื่อ หมายถึง การคิดวิเคราะห์ หรือทักษะการวิเคราะห์ นั่นคือสามารถประยุกต์ใช้กับเนื้อหาในสื่อ วิพากษ์วิจารณ์สื่อในชีวิตประจำวันได้

แบรงเกอร์ (Benkler, 2007) ได้นิยามเกี่ยวกับ การรู้เท่าทันสื่อ คือ คนที่สามารถรู้เท่าทันในประเด็นแต่ละประเด็น ดี ไม่ดี และการมีส่วนร่วมในการสื่อสารกับผู้อื่น

นอกจากนี้ พอตเตอร์ (Potters, 2004 : 65-68) ได้พูดถึงแนวคิดการรู้เท่าทันสื่อที่ตั้งอยู่บนพื้นฐานว่าสื่อมวลชนมีอิทธิพลต่อผู้รับสารในทางใดทางหนึ่ง และระดับใดระดับหนึ่ง แต่ก็แตกต่างจากกระบวนการทัศนอิทธิพลของสื่อมวลชน (Media Effect Paradigm) โดยเสนอว่า การพัฒนาแนวคิดว่า การรู้เท่าทันสื่อจะนำไปสู่กระบวนการทัศนทางการสื่อสารใหม่ๆ เพราะนับตั้งแต่กระบวนการทัศนที่เชื่อว่าสื่อมีอิทธิพลต่อผู้รับสาร (Media Effect) มาสู่กระบวนการทัศนที่เชื่อว่าผู้รับสารมีเสรีภาพในการจะเลือกใช้ประโยชน์จากสื่อ เพื่อตอบสนองความพึงพอใจที่แตกต่างกัน (Uses & Gratification) ไป

จนถึงกระบวนการทัศนทางเลือกในแนวสัญญวิทยา (Semiotic) นั้น ยังไม่มีคำตอบที่ชัดเจนเกี่ยวกับการแก้ไข หรือช่วยทำให้ผู้รับสารหลีกเลี่ยงปัญหาผลกระทบเชิงลบจากสื่อมวลชนนี้ นอกจากนี้ ยังไม่พบงานวิจัยที่ยืนยันและระบุได้ชัดเจนว่าผลกระทบที่เกิดขึ้นจากสื่อมวลชนมีมากน้อยอย่างไร

ทางด้านเว็บไซต์ของศูนย์กลางของการรู้เท่าทันสื่อ Center for Media Literacy ได้เผยแพร่คำนิยามและความหมายของการรู้เท่าทันสื่อ โดยได้ขยายความให้เชื่อมโยงกับบริบทของการศึกษาของผู้เรียนในศตวรรษที่ 21 โดยนิยาม “การรู้เท่าทันสื่อในศตวรรษที่ 21” ว่าหมายถึง “a framework to access, analyze, evaluate, create and participate with message in a variety of forms-from print to video to the Internet. Media literacy builds an understanding of the role of media in society as well as essential skills of inquiry and self-expression necessary for citizens of a democracy.” (กรอบคิดการเรียนรู้เพื่อให้สามารถเข้าถึง วิเคราะห์ ประเมินค่า ผลิตและมีส่วนร่วมกับสารที่สื่อออกมาในหลากหลายรูปแบบ ตั้งแต่สิ่งพิมพ์ วิดีโอ ไปถึงอินเทอร์เน็ต การรู้เท่าทันสื่อยังเป็นการสร้างความเข้าใจเกี่ยวกับบทบาทของสื่อในสังคม และสร้างทักษะที่สำคัญในการแสวงหาและแสดงออกอันเป็นทักษะจำเป็นสำหรับพลเมืองในระบอบประชาธิปไตย

โดย Center for Media Literacy ได้แบ่งทักษะการรู้เท่าทันสื่อ (Media Literacy Process Skills) 5 ทักษะ ดังต่อไปนี้

1) ทักษะในการเข้าถึง (Access) เมื่อพวกเราเข้าถึงสาร พวกเราก็จะสามารถอ่านเก็บข้อมูลข่าวสารที่เกี่ยวข้องและใช้ข้อมูลข่าวสารที่เป็นประโยชน์และเข้าใจความหมายของเนื้อหาสารอย่างมีประสิทธิภาพ สามารถ รับรู้และเข้าใจคำศัพท์ สัญลักษณ์และเทคนิคการสื่อสาร สามารถระบุแหล่งข้อมูลข่าวสารจากหลายๆ แหล่งว่ามาจากไหน เช่น หนังสือพิมพ์, เว็บไซต์ รวมถึงความสามารถในการเลือกประเภทของข้อมูลที่เกี่ยวข้องกับงานที่เราจะทำ

2) ทักษะการวิเคราะห์ (Analyze) ซึ่งเมื่อบุคคลวิเคราะห์สาร บุคคลสามารถศึกษาตรวจสอบรูปแบบของสาร โครงสร้างและลำดับเหตุการณ์ ผู้รับสารมีมุมมองอย่างมีศิลปะการอ่านออกเขียนได้ มีทักษะทางด้านการเมือง เศรษฐกิจ เพื่อทำความเข้าใจ สภาพแวดล้อมที่อยู่รอบๆ ตัวเรายกตัวอย่างเช่น การใช้ความรู้เดิม ประสบการณ์ที่มีการทำนายประสบการณ์ที่เกิดขึ้น ในการทำนายสิ่งที่เกิดขึ้น (ว่าถูกต้องหรือไม่)การตีความสารโดยการใช้แนวคิด ตีความการเขียนว่ามีวัตถุประสงค์อะไร ตีความสารได้ว่าใครคือผู้เขียน และการใช้กลยุทธ์รวมถึงการเปรียบเทียบความจริง/ความคิดเห็น แยกแยะได้ แจงเป็นรายละเอียดเป็นข้อๆ ได้ ดูช่วงของการพัฒนาเป็นช่วงๆ

3) ทักษะการประเมินเนื้อหาสาร (Evaluate) เมื่อบุคคลประเมินข้อมูลข่าวสาร บุคคลเหล่านั้นสามารถเชื่อมโยงข้อมูลข่าวสารกับประสบการณ์ และตัดสินใจเกี่ยวกับความถูกต้อง คุณภาพและความเกี่ยวข้องกับความถูกต้อง ซึ่งสอดคล้องกับความสามารถในการ บุคคลจะเห็นด้วย

กับสารที่ดีความในรูปแบบที่ต่างกัน การประเมินคุณภาพของข้อมูลข่าวสารบนพื้นฐานของรูปแบบและเนื้อหา การตัดสินคุณค่าของสารโดยมาจากพื้นฐานทางด้านจริยธรรม ศาสนา หลักประชาธิปไตย การตอบสนอง/การสื่อสารจากคำพูด สิ่งพิมพ์ ด้วยระบบอิเล็กทรอนิกส์ ด้วยสารที่มีความหลากหลายและในบริบทที่ซับซ้อน

4) ทักษะการสร้างสรรค์ (Create) เมื่อบุคคลสามารถสร้างสรรค์หรือสื่อสารข้อความ โดยสามารถ “เขียน” แนวคิด การใช้ข้อความ, เสียง หรือภาพ ได้อย่างมีประสิทธิภาพของวัตถุประสงค์ตามที่ต้องการ และสามารถเลือกใช้เทคโนโลยีที่หลากหลายในการสร้างสรรค์เนื้อหาสาร, การตรวจสอบ และการเผยแพร่สารนั้นการใช้/การระดมสมอง การวางแผน การเรียบเรียง และกระบวนการแก้ไข การใช้ภาษาพูดและภาษาเขียนได้อย่างมีประสิทธิภาพ โดยมีการใช้ไวยากรณ์ การใช้ภาษาที่ถูกต้อง การสร้างสรรค์และการเลือกภาพอย่างมีประสิทธิภาพเพื่อบรรลุเป้าหมาย การเลือกใช้เทคโนโลยีการสื่อสารในการสร้างข้อมูลข่าวสาร

5) ทักษะการมีส่วนร่วม (Participate) เมื่อบุคคลมีส่วนร่วมในการสร้างข้อมูลข่าวสาร บุคคลจะสามารถมีส่วนเกี่ยวข้องและมีปฏิสัมพันธ์เพื่อให้บรรลุผลที่สร้างสารเสร็จก็จะสามารถสร้างเพื่อเข้าไปมีส่วนเกี่ยวข้องกับคนอื่น เช่น การโพสต์ผ่านเฟซบุ๊ก ร่วมกับการสื่อสาร มีบทบาทร่วมกันของผู้ใช้สื่อ การใช้สื่อ การบริโภคสาร ที่เกิดจากการผลิตสาร เกิดจากการมีปฏิสัมพันธ์ได้อย่างรวดเร็ว การทำงานร่วมกับคนอื่นอย่างสร้างสรรค์ในรูปแบบใหม่ มีการสร้างแนวคิดใหม่ เช่น การผสม การดัดแปลง การตรวจสอบการมีส่วนร่วม การมีปฏิสัมพันธ์ตอบสนองและจริยธรรม บนพื้นฐานของแนวคิดแบบเชกสเปียร์ (Shakespeare) ความรักทั้งหมด ความไว้วางใจ การไม่มีอันตรายใดๆ

ส่วนในประเทศไทยนั้นแนวคิดเรื่องการรู้เท่าทันสื่อเป็นเรื่องค่อนข้างใหม่สำหรับประเทศไทย แต่ในต่างประเทศที่มีการพัฒนา และศึกษาแนวคิดการรู้เท่าทันสื่อกันอย่างแพร่หลาย โดยเฉพาะอย่างยิ่งในประเทศอังกฤษ แคนาดา และสหรัฐอเมริกา นักวิชาการไทยได้ให้ความหมายของ “การรู้เท่าทันสื่อ” ไว้ดังนี้

สมสิทธิ์ จิตรสถาพร (2550) กล่าวว่า การรู้เท่าทันสื่อ หมายถึง การเรียนรู้หรือความเข้าใจในธรรมชาติของสื่อมวลชน ทราบเทคนิคของการนำเสนอสื่อ หรือเป็นการให้ผู้รับสื่อทราบว่าสื่อนั้นสื่อความหมายอย่างไร เพื่ออะไร

หนังสือรู้เท่าทันสื่อโดยศูนย์เรียนรู้สุขภาวะ สำนักงานกองทุนสนับสนุนการสร้างเสริมสุขภาพ (2560) ได้กล่าวถึง 5 องค์ประกอบของการรู้เท่าทันสื่อ ดังนี้

การรู้เท่าทันสื่อ คือ การที่เราไม่หลงเชื่อเนื้อหาที่ได้อ่าน ได้ยิน ได้ฟัง แต่สามารถคิดวิเคราะห์ สงสัย และรู้จักตั้งคำถามว่า สิ่งนั้นจริงหรือไม่จริง ใครเป็นคนให้ข้อมูลเขาต้องการสื่ออะไร หรือมีจุดมุ่งหมายแอบแฝงหรือไม่ 5 องค์ประกอบของการรู้เท่าทันสื่อที่เราต้องมี ได้แก่

1) การเปิดรับสื่อ การเปิดรับการเข้าใจการวิเคราะห์สื่อสื่อคือ การรู้เท่าทันการเปิดรับสื่อของประสาทสัมผัส หู ตา จมูก ลิ้น สัมผัสของเรา ซึ่งเมื่อเปิดรับแล้วสมองจะสั่งการให้คิดและปรุงแต่งให้เกิดอารมณ์ต่างๆตามมา การรู้เท่าทันสื่อในขั้นของการรับรู้อารมณ์ตนเองจึงเป็นสิ่งที่สำคัญที่ต้องแยกความคิดและอารมณ์ออกจากกัน และความคิดจะทำให้เรารับรู้ความจริงว่า“อะไรเป็นสิ่งที่สื่อสร้างขึ้น”เป็นต้น

2) การวิเคราะห์สื่อ คือ การแยกแยะองค์ประกอบในการนำเสนอของสื่อว่ามีวัตถุประสงค์อะไร

3) การเข้าใจสื่อ คือ การตีความสื่อหลังจากเปิดรับสื่อไปแล้ว เพื่อทำความเข้าใจในสิ่งที่สื่อนำเสนอ ซึ่งผู้รับสารแต่ละคนก็จะมีเข้าใจสื่อได้ไม่เหมือนกันตีความไปคนละแบบขึ้นอยู่กับประสบการณ์ พื้นฐานการศึกษาคุณสมบัติในการเรียนรู้ ตลอดจนการรับรู้ข้อมูลของแต่ละบุคคลที่ไม่เท่ากันมาก่อน

4) การประเมินค่า หลังการวิเคราะห์และทำความเข้าใจสื่อแล้ว เราควรประเมินค่าสิ่งที่สื่อนำเสนอว่ามีคุณภาพและคุณค่ามากน้อยเพียงใด ไม่ว่าจะเป็นด้านเนื้อหา วิธีนำเสนอเทคนิคที่ใช้ เป็นต้น

5) การใช้สื่อให้เกิดประโยชน์ แม้เราจะสามารถวิเคราะห์ เข้าใจ และประเมินค่าสื่อได้ แต่เราไม่สามารถออกไปจากโลกของสื่อได้ ดังนั้นเราจึงจำเป็นต้องปฏิบัติดังนี้ คือ

- นำสิ่งที่เราวิเคราะห์ไปใช้ประโยชน์
- เลือกรับสื่อเป็น
- สามารถส่งสารต่อได้
- มีปฏิกิริยาตอบกลับสื่อได้

5 องค์ประกอบนี้เป็นพื้นฐานอันดีของการเป็นผู้ผลิตสื่อที่ดี สำหรับผู้ที่สามารถคิดวิเคราะห์ เข้าใจธรรมชาติของสื่อได้เป็นอย่างดีแล้วเราอาจเป็นผู้ผลิตสื่อเอง โดยก่อให้เกิดสื่อดีๆ มีประโยชน์เพื่อสังคม โดยการวางแผนการจัดการสื่ออย่างเหมาะสมและเลือกข้อมูลเพื่อคิดเขียน พูดให้สอดคล้องกับวัตถุประสงค์ที่ต้องการภายใต้การผลิตสื่อที่มีความรับผิดชอบต่อสังคมองค์ประกอบนี้เป็นพื้นฐานอันดีของการเป็นผู้ผลิตสื่อที่ดี

จากนิยามดังกล่าวผู้วิจัยได้ใช้เกณฑ์ของ Center for Media Literacy มาใช้ในการวิเคราะห์การรู้เท่าทันสื่อของผู้สูงอายุ โดยแบ่งทักษะการรู้เท่าทันสื่อ (Media Literacy Process Skills) 5 ทักษะ ได้แก่ 1) ทักษะในการเข้าถึง (Access) 2) ทักษะการวิเคราะห์ (Analyze) 3) ทักษะการประเมินเนื้อหาสาร (Evaluate) 4) ทักษะการสร้างสรรค์ (Create) และ 5) ทักษะการมีส่วนร่วม (Participate) ทั้งนี้ข้อคำถามจะมีการประยุกต์เพื่อให้เหมาะสมในการสอบถามกลุ่มนักศึกษาระดับอุดมศึกษาเกี่ยวกับการรู้เท่าทันสื่อการพนันออนไลน์

1.2 การโฆษณาพนันออนไลน์

ธนาคาร คมกฤต เลขาธิการมูลนิธิหยุดพนัน (2563) ได้อธิบายถึงกลวิธีการโฆษณาพนันออนไลน์ ดังนี้ (<https://www.thaipbs.or.th/program/MediaLiteracy/episodes/69957>)

1) กลวิธีการโฆษณาอวดอ้างสรรพคุณ การกล่าวอ้างว่าเป็นเว็บไซต์ยอดนิยมอันดับ 1 เป็นเว็บไซต์ที่ดีที่สุด เป็นเว็บไซต์ที่ถูกต้องตามกฎหมาย

2) การโน้มน้าวใช้วิธีบุคคลที่มีชื่อเสียง ยกตัวอย่างเช่น เน็ตไอดอล หรือหากเป็นพนันทางกีฬาจะใช้ทางกูรู ผู้ที่มีความเชี่ยวชาญทางด้านกีฬา โน้มน้าวให้บุคคลอยากเล่นพนันออนไลน์

3) การทำสปอตโฆษณา เว็บไซต์การพนันออนไลน์จะใช้วิธีโฆษณาส่งเสริมการตลาดแบบ Sexy Marketing ใช้ผู้หญิงที่แต่งตัวสวยงาม เซ็กซี่ มาเป็นตัวล่อลวงให้เข้าไปเล่นพนันออนไลน์

4) การจัดรายการ อาจผ่านช่องทางยูทูบ เหมือนการพูดคุยกัน แต่ทั้งนี้ก็แฝงไปกับการโฆษณาเว็บไซต์พนันออนไลน์

พงศ์ธร จันทรศิริ ผู้จัดการศูนย์นโยบายสาธารณะ การลดปัญหาจากการพนัน ได้กล่าวถึงรูปแบบการพนันออนไลน์ในปัจจุบัน สามารถแบ่งได้เป็น 3 ประเภท

ประเภทที่ 1 การแทงทายผล ทายผลการพนันทุกอย่าง

ประเภทที่ 2 การทายผลล็อตโต้ หรือการทายผลประเภทตัวเลข

ประเภทที่ 3 เป็นการทายผลการแข่งขันประเภทต่างๆ

การพนันออนไลน์จะมีกลวิธีที่ใช้ในการโฆษณา ดังต่อไปนี้

1) รูปแบบที่ 1 การโฆษณาการพนันออนไลน์ที่ไปปรากฏอยู่ในเฟซบุ๊ก โดยจะมีคำจูงใจ เช่น คุณเล่นได้มากกว่าเสีย การเติมเงินที่มีโปรโมชั่นให้ ซึ่งหากเด็กและเยาวชนเห็นก็จะทำให้เกิดการอยากเล่นการพนันเพราะเติมเงินไป 500 บาทได้มากกว่าเท่าตัว ซึ่งทั้งนี้เงิน 500 บาทนั้น ก็ไม่ใช่เงินที่จะสามารถแลกคืนกลับมาได้ เป็นเงินสำหรับใช้ในการแทงพนัน

2) รูปแบบที่ 2 การส่งข้อความในไลน์ (Line) เข้าไปหากลุ่มเป้าหมาย เพื่อชักชวนให้เล่นพนันออนไลน์

3) รูปแบบที่ 3 เป็นการเชิญชวนผ่านเว็บไซต์กีฬา บางเว็บไซต์กีฬาจะมีเว็บไซต์พนันออนไลน์แฝงอยู่ด้วย ซึ่งพออ่านแล้วหากอยากจะลองเสี่ยงก็สามารถเข้าไปลองได้

กลยุทธ์ดึงดูดนักพนันบนเว็บไซต์พนันออนไลน์ งานวิจัยของ สุระชัย ชูผกา คณะนิเทศศาสตร์ มหาวิทยาลัยรามคำแหง ที่ทำการวิจัยเรื่อง “มายาคติในเว็บไซต์พนันออนไลน์” สามารถสรุปได้ดังนี้

1) การใช้หลัก Human Interest ดึงดูดความสนใจของคน ชักจูงใจเข้าไปในเนื้อหาเว็บไซต์พนันออนไลน์

2) ใช้สัญลักษณ์ต่างๆ ให้ดูว่าเป็นเว็บไซต์ที่มีความน่าเชื่อถือ ยกตัวอย่างเช่น ธงชาติ อังกฤษ โลโก้ธนาคาร อ้างอิงบ่อนที่มีชื่อเสียง

3) ใช้สัญญาณกระพริบ แสง สี ตัววิ่ง ให้คนคลิกตาม ซึ่งขั้นตอนต่างๆ อาจจะมีควมยุ่งยาก จึงอาจจะมีการให้ติดต่อ call center มีการพูดคุยและชักจูงกัน

4) ใช้แสงสี ลักษณะตัวอักษรที่ดูล้ายุค ทันสมัย แฟนตาซี จึงดูปลอดภัยไม่มีกฎหมาย

5) ใช้กลยุทธ์ส่งเสริมการขาย ชักชวนโดยบอกว่าเล่นไปก็มีแต่ได้ เช่น แจกเครดิตฟรี มีแต่ได้กับได้ แจก 300 ฟรี ไม่ต้องฝากเงิน

ผู้วิจัยจะนำแนวคิดของ ธนากร คมกฤต (2566) และสุระชัย ชูพกา (2558) มาประยุกต์ใช้เป็นเกณฑ์ในการวิเคราะห์การรู้เท่าทันสื่อการพนันออนไลน์ ดังต่อไปนี้

1) การโฆษณาอวดอ้างสรรพคุณเกินจริง เช่น เป็นเว็บไซต์ยอดนิยมอันดับ 1 เป็นเว็บไซต์ที่ดีที่สุด เป็นเว็บไซต์ที่ต้องตามกฎหมาย

2) การใช้ข้อความที่ชักจูงใจ เช่น เล่นได้มากกว่าเสีย การเติมเงินที่มีโปรโมชั่นให้

3) การโน้มน้าวโดยใช้บุคคลที่มีชื่อเสียง เช่น เน็ตไอดอล กูรู เป็นต้น

4) การทำสปอตโฆษณา โดยใช้ผู้หญิงที่แต่งตัวเซ็กซี่ดึงดูดให้เข้ามาเล่นการพนัน

5) การจัดรายการถ่ายทอดสด แฝงโฆษณาการพนันออนไลน์

6) การใช้สัญลักษณ์ต่างๆ เพื่อให้ดูมีความน่าเชื่อถือ เช่น ธงชาติอังกฤษ โลโก้ธนาคาร เป็นต้น

7) การใช้สัญญาณกระพริบ แสง สี ตัววิ่ง

8) การใช้แสงสี ลักษณะตัวอักษรที่ทันสมัย แฟนตาซี จึงดูปลอดภัยไม่มีผิดกฎหมาย

9) การโฆษณาโดยการส่งข้อความผ่านช่องทางต่างๆ เช่น ไลน์ (Line) เฟซบุ๊ก (Facebook)

10) การโฆษณาเชิญชวนผ่านเว็บไซต์กีฬา เป็นโฆษณาแฝงการพนันออนไลน์

2. แนวคิดเกี่ยวกับพฤติกรรมการเล่นพนันออนไลน์

ความหมายของพฤติกรรมการเล่นพนันออนไลน์ ได้มีนักวิชาการให้ความหมายของพฤติกรรมการเล่นพนันออนไลน์ ดังนี้

พิทักษ์พงษ์ พันธประยูร (2557: 149-150) ได้ให้ความหมายของพฤติกรรมการเล่นพนันออนไลน์ เป็นการเล่นหรือเอาสิ่งของโดยอาศัยความฉลาด ความชำนาญ เล่ห์เหลี่ยม ไหวพริบ และฝีมือ รวมทั้งโชค ที่อาศัยเหตุการณ์ในอนาคตที่ไม่แน่นอน โดยมีการรวบรวมการเล่นในรูปแบบต่างๆ ในเครือข่ายคอมพิวเตอร์ที่เชื่อมต่อกัน ในระบบอินเทอร์เน็ต เช่น การเล่นล็อตเตอรี่ออนไลน์ การทายผลการแข่งขัน การทายผลโปรแกรมพนันในลักษณะบ่อนกาสิโน และการจัดให้มีการเล่นหรือรางวัลในการเสี่ยงโชค เป็นต้น

ชาตบุษย์ ฮาญกต์ (2559: 11) ได้ให้ความหมายของพฤติกรรมการเล่นพนันออนไลน์ หมายถึง เกมการพนันที่ต้องอาศัยการสื่อสารผ่านทางอินเทอร์เน็ตอย่างใดอย่างหนึ่งเพื่อเอาเงินหรือสิ่งอื่นใดด้วยการเสี่ยงโชค โดยการทำนายถึงผลที่เกิดขึ้นในอนาคต โดยการเล่นการพนันผ่านเครือข่ายคอมพิวเตอร์ที่เชื่อมต่อถึงกัน ทำให้บุคคลสามารถเข้าถึงการพนันได้ง่ายขึ้น

จากความหมายของพฤติกรรมการเล่นพนันออนไลน์ในข้างต้น สามารถสรุปได้ว่า การพนันออนไลน์ เป็นเกมการพนันที่ผิดกฎหมาย โดยการใช้สื่ออินเทอร์เน็ตหรือสื่ออิเล็กทรอนิกส์เพื่อเข้าถึงเว็บไซต์เพื่อเอาเงิน หรือสิ่งอื่นใดด้วยการเสี่ยงโชค โดยการทำนายถึงผลที่เกิดขึ้นในอนาคต โดยการเล่นการพนันผ่านเครือข่าย คอมพิวเตอร์ที่เชื่อมต่อถึงกัน ทำให้บุคคลสามารถเล่นการพนันออนไลน์ได้ในทุกที่ทุกเวลา โดยบุคคลไม่ต้อง เสียเวลาเดินทางไปในสถานที่หรือบ่อน

รูปแบบของพฤติกรรมการเล่นพนันออนไลน์

วิไลลักษณ์ ลังกา และคณะ (2563) ได้ทบทวนรูปแบบการเล่นพนันออนไลน์จากนักวิชาการต่างประเทศและในประเทศไทย พบว่า มีการแบ่งรูปแบบการเล่นพนันออนไลน์ออกเป็น 3 ถึง 4 รูปแบบ โดยใช้ชื่อเรียกที่ใกล้เคียงกันและแตกต่างกัน และเมื่อสังเคราะห์ภาพรวมทั้งหมด ดังตารางสรุปได้ว่ารูปแบบการเล่นพนันออนไลน์ที่เป็นจุดร่วมกัน คือ การเล่นพนันทายผลกีฬา การเล่นพนันแบบตัวเลข (หรือลอตเตอรี่) การเล่นพนันแบบในกาสิโน และการเล่น พนันอื่น ๆ ที่เป็นการเสี่ยงโชค (เช่น การแข่งขัน)

ตารางที่ 1 การสังเคราะห์รูปแบบการเล่นพนันออนไลน์

Clarke และDempsey (2001)	Manzin และ Biloslavo (2008)	Rex และ Jackson (2009)	วิชญ วงศ์สินศิริกุล (2546)	ไพศาล ลิ้มสถิตย์ (มปป)
เกมพนันทายผลกีฬา				
เกมพนันตัวเลข		เกมพนันที่ไม่ใช่การ ทายผลกีฬา	การทายผลตลอดเตอี่	
เกมพนันแบบในคาสีโน			การทายผลเกมพนันแบบในคาสีโน	
			การทายผลการ แข่งขันทั่วไป	การพนันอื่น ๆ ที่ เสี่ยงโชค

ประเภทของพฤติกรรมการเล่นพนันออนไลน์

ไพศาล ลิ้มสถิตย์ (ม.ป.ม. : 13-16) ได้จัดประเภทของพฤติกรรมการเล่นพนันออนไลน์ แบ่งออกเป็น 3 ประเภท ดังนี้

1. การเล่นเกมพนันแบบคาสีโน เป็นการที่ผู้เล่นสามารถเล่นบาคาร่าออนไลน์ รูเล็ตออนไลน์ รวมถึงเกมไพ่ประเภทต่างๆ ผ่านการถ่ายทอดสดของบ่อนพนันทางอินเทอร์เน็ต โดยผู้เล่นมีความเชื่อว่าเว็บพนันเป็นการเล่นพนันที่ถูกกฎหมาย สร้างความน่าเชื่อถือว่าจะไม่ถูกดำเนินคดีจากเจ้าหน้าที่ ทำให้ผู้เล่นมีการเล่นการพนันทางอินเทอร์เน็ตเพิ่มมากขึ้น
2. การเล่นเกมพนันบอล เป็นการที่ผู้เล่นในกลุ่มเยาวชนหรือผู้ใหญ่ที่อยู่ในช่วงวัยทำงานสามารถเล่นเกมพนันบอลผ่านโทรศัพท์มือถือที่สามารถใช้อินเทอร์เน็ตได้ โดยผู้เล่นสามารถติดต่อสื่อสารกับเจ้ามือเว็บพนัน โดยผ่านการส่งข้อความสั้น
3. การพนันประเภทอื่น ๆ เช่น การเล่นกำถั่ว การเล่นไฮโล การพนันออนไลน์เหล่านี้มีช่องทาง หรือวิธีเล่นเหมือนกับการเล่นเกมการพนันออนไลน์อื่น ๆ

สาเหตุของพฤติกรรมการเล่นพนันออนไลน์

สุพร อภินันทเวช (2554) กล่าวถึง สาเหตุของพฤติกรรมการเล่นพนันออนไลน์ มีดังนี้

1. อายุุน้อย เป็นการที่บุคคลมีอายุน้อยย่อมมีความเสี่ยงที่จะถูกชักจูงให้เข้าสู่วการเล่นพนันได้ง่ายกว่า เนื่องจากสติปัญญาหรือประสบการณ์ที่มีจำกัด ทำให้บุคคลที่เล่นพนันตั้งแต่อายุุน้อย มีความเสี่ยงต่อ การติดพนันในอนาคต ก่อปัญหาทางสุขภาพหรือสังคมเป็นอย่างมาก โดยบุคคลที่เล่นพนันครั้งแรกตอนอายุุน้อย และเล่นเป็นประจำ ส่วนบุคคลที่เล่นการพนันเพื่อการสร้างสรรคบ้างเพื่อการสร้างสรรคบ้างและมีแนวโน้มในการ ติดการพนันได้ยาก

2. เพศชาย มีความเสี่ยงต่อการติดพนันมากกว่าเพศหญิง เนื่องจากเพศชายชอบการแข่งขัน ชอบความท้าทาย กล้าได้กล้าเสียมากกว่าเพศหญิง ทำให้บุคคลเพศชายมีความสนใจในการทำกิจกรรมต่าง ๆ เกี่ยวกับการพนันมากกว่าเพศหญิง

3. พันธกรรม เป็นการที่บุคคลมีหนี้ที่เสี่ยงต่อการติดพนันซึ่งได้รับจากบรรพบุรุษ ทำให้บุคคลมีโอกาสติดพนันได้มากกว่า รวมถึงบิดามารดาที่ติดการพนัน บุคคลก็อาจจะชอบเล่นการพนันได้ง่ายกว่าบุคคล ที่ไม่มีหนี้ติดการพนัน

4. อิทธิพลจากครอบครัว การที่บุคคลมีสมาชิกครอบครัวและญาติพี่น้องที่เล่นการพนัน ส่งผลให้บุคคลมีการเล่นการพนันและติดการพนันได้ง่าย เนื่องจากบุคคลมองเห็นครอบครัวเล่นการพนันทุกวัน จนเป็นเรื่องปกติ บุคคลจึงเลียนแบบในการเล่นการพนันตามครอบครัว

5. การใช้สารเสพติด การที่บุคคลใช้สารเสพติดย่อมก่อให้เกิดอาการทางสมองที่ถูกกระตุ้น หรือสารเคมีที่ขาดหายไป ทำให้บุคคลมีความเสี่ยงต่อการเข้าสู่อบายมุขหรือการเล่นการพนัน

6. บุคลิกภาพใจร้อน วู่วาม หุนหันพลันแล่น เป็นลักษณะของบุคลิกภาพที่สามารถควบคุมอารมณ์ของตนเองได้ มีการเปลี่ยนแปลงทางอารมณ์ได้ง่าย ไม่สามารถอดทนมีสัมพันธภาพต่อผู้อื่นได้ เป็นเวลานาน ซึ่งบุคคลจะมีการตัดสินใจแก้ปัญหาที่ไม่เหมาะสม นำไปสู่การเล่นการพนันเพื่อหารายได้ให้ตนเอง เมื่อบุคคลเล่นการพนันแพ้ ย่อมมีความคิดเข้าข้างตนเองเสมอว่าเล่นการพนันครั้งต่อไปจะชนะและได้เงินเป็นจำนวนมาก โดยไม่คิดว่าโอกาสการชนะการพนันมีเพียงนิดเดียว และไม่คิดถึงผลที่ตามมาเมื่อเล่นพนันหมดตัว จะเป็นอย่างไร ก่อให้เกิดการติดเกม ติดเหล้า ติดสารเสพติดได้

7. เศรษฐฐานะยากจน เป็นการที่บุคคลที่มีฐานะยากจนไม่สามารถเล่นพนันในสถานที่ใหญ่ ๆ ซึ่งต้องใช้ค่าใช้จ่ายมาก แต่ต้องไปเล่นพนันในบ่อนเล็ก ๆ ที่แอบเปิดบริการหรือเว็บไซต์ที่มีการเล่นพนันออนไลน์ ทำให้บุคคลมีค่าใช้จ่ายในการเล่นการพนันลดน้อยลง มีความสะดวกในการเล่นพนันในทุกที่ทุกเวลา โดยบุคคลที่มีฐานะยากจน จะเล่นการพนันมากกว่าบุคคลที่มีฐานะร่ำรวย

จากสาเหตุของพฤติกรรมการเล่นพนันออนไลน์ ประกอบด้วย อายุน้อย เพศชาย พันธกรรม อิทธิพลจาก ครอบครัว การใช้สารเสพติด บุคลิกภาพใจร้อน วู่วาม หุนหันพลันแล่น ฐานะยากจน และการใช้สื่อในการเล่นพนันออนไลน์ ผู้วิจัยจะใช้เป็นเกณฑ์ในการวิเคราะห์ถึงปัจจัยที่เป็นสาเหตุของพฤติกรรมติดพนันออนไลน์ของกลุ่มนักศึกษา ในเขตพื้นที่จังหวัดเชียงราย

แบบคัดกรองพฤติกรรมการเล่นพนันออนไลน์

สุพร อภินันทเวช (2554) ได้ทำการสร้างแบบคัดกรองพฤติกรรมติดการพนัน โดยถ้าตอบว่าใช่ ตั้งแต่ 7 ขึ้นไป แสดงว่าบุคคลมีแนวโน้มที่จะมีปัญหาทางพฤติกรรมติดการพนัน ซึ่งแบบคัดกรองพฤติกรรมติดการพนัน จำนวน 20 ข้อ ดังนี้

1. เวลาว่างหรือเวลาเรียนของคุณเสียหายเพราะการพนัน
2. การเล่นการพนันของคุณเคยทำให้ชีวิตครอบครัวไม่มีความสุข

3. การเล่นเกมพนันของคุณเคยทำให้คุณเสื่อมเสียชื่อเสียง
4. คุณเคยรู้สึกสำนึกผิดหลังจากเล่นเกมพนัน
5. คุณเคยเล่นเกมพนันเพื่อให้ได้เงินมาใช้หนี้พนันหรือแก้ปัญหาการเงิน
6. การพนันทำให้ความสามารถต่าง ๆ ในตัวคุณมีประสิทธิภาพน้อยลง
7. หลังจากเสียพนัน คุณรู้สึกว่าคุณต้องกลับมาเล่นอีกครั้งอย่างรวดเร็วที่สุดและต้องเอาคืนของที่เสีย

ไป

8. หลังจากชนะพนัน คุณมีความต้องการอย่างรุนแรงที่จะเล่นอีกครั้งและเอาชนะให้มากขึ้น
9. บ่อยครั้งที่คุณเล่นเกมพนันจนกระทั่งเหลือสตางค์สุดท้าย
10. คุณเคยยืมเงินเพื่อนำมาลงทุนในการเล่นพนัน
11. คุณเคยขายของใด ๆ เพื่อนำมาลงทุนในการเล่นพนัน
12. คุณไม่เต็มใจที่จะใช้เงินจะใช้พนันไปใช้ในการจับจ่ายใช้สอยอย่างอื่น
13. การพนันทำให้คุณไม่ใส่ใจต่อความเป็นอยู่ของตัวเองหรือครอบครัวของคุณ
14. คุณเคยเล่นเกมพนันนานกว่าที่คุณวางแผนไว้
15. คุณเคยเล่นเกมพนันเพื่อหนีจากความกังวลหรือปัญหาอื่น
16. คุณเคยกระทำหรือคิดจะกระทำผิดกฎหมายเพื่อนำเงินไปใช้เป็นทุนในการเล่นพนัน
17. การพนันทำให้คุณนอนหลับยากขึ้น
18. การโต้เถียงกัน ความผิดหวังหรือความรู้สึกอึดอัดส่งผลให้คุณเกิดความอยากไปเล่นเกม

พนัน

19. คุณเคยมีความรู้สึกอยากฉลองเรื่องต่าง ๆ ที่เกิดขึ้นโดยการไปเล่นเกมพนันสักสองสามชั่วโมง
20. คุณเคยทำร้ายตนเองหรือพยายามฆ่าตัวตายอันเป็นผลมาจากการพนันของคุณ

ผู้วิจัยจะใช้แนวคิดและทฤษฎีของสุพร อภินันท์เวช (2554) ใช้เป็นเกณฑ์ในการวัดพฤติกรรมการติดพนันออนไลน์ของกลุ่มนักศึกษาในเขตพื้นที่จังหวัดเชียงราย

3. แนวคิดการพนันในสถาบันอุดมศึกษา

ปัจจุบันการพนันเริ่มแพร่หลายเข้าสู่กลุ่มเยาวชนเพิ่มมากขึ้น ซึ่งกลุ่มเยาวชนหรือกลุ่มวัยรุ่นเป็นวัยแห่งการแสวงหาประสบการณ์ใหม่ๆ อยากรู้ อยากเห็น อยากลองในทุกสิ่ง แต่ยังเป็นวัยที่ขาดประสบการณ์ ประกอบกับการเรียนการสอนในระดับอุดมศึกษามีความแตกต่างจากการเรียนในระดับมัธยมศึกษาเป็นอย่างมาก ความเข้มงวดของอาจารย์น้อยลง รวมทั้งมีเวลาว่างในการทำกิจกรรมหรือมีเวลาเที่ยวเตร่มากขึ้น

3.1 ปัญหาที่เกิดขึ้น

ปัญหาจากการเล่นการพนันของนักศึกษาที่เกิดขึ้นในสถาบันอุดมศึกษา ส่งผลกระทบต่อหลายๆ ด้าน ดังต่อไปนี้

- 1) ปัญหาด้านอาชญากรรม การปล้นชิงวิ่งราว หรือถูกชักจูงไปในทางที่ผิด เพื่อนำมาใช้หนี้การพนันจนเสียนาคต
 - 2) ปัญหาด้านครอบครัว การเล่นการพนันนำความเดือดร้อนมาสู่ตัวเอง ผู้ปกครอง และบุคคลในครอบครัว ไม่ว่าจะเป็นเรื่องทรัพย์สิน เงินทอง หรือเวลา เกิดการทะเลาะเบาะแว้งถึงขั้นครอบครัวแตกแยก
 - 3) ปัญหาด้านการศึกษาเล่าเรียน การติดการพนันจะส่งผลทำให้มีผลเรียนตกต่ำ หรือขาดแคลนเงินค่าเล่าเรียนจนถึงกับต้องหยุดเรียนหรือเลิกเรียน
 - 4) ปัญหาที่เกิดจากการเล่นการพนันของประชากรในประเทศส่งผลกระทบต่อระบบเศรษฐกิจและความมั่นคงของประเทศ
 - 5) ปัญหาด้านร่างกายและจิตใจ เช่น เมื่อติดการพนันจนเป็นนิสัย ก็จะทำให้เกิดอาการเครียด หดห้วงท้อแท้ ถึงขั้นคิดสั้น และสุดท้ายก็มีการฆ่าตัวตายเพื่อหนีปัญหา
- ทั้งนี้จากปัญหาที่เกิดขึ้นมีแนวโน้มที่จะขยายวงกว้างสู่เยาวชนและนักศึกษา มากยิ่งขึ้น ดังนั้นเพื่อเป็นการแก้ไขการเล่นพนันออนไลน์ของนักศึกษาเพื่อบรรลุผลด้วยดี สถาบันอุดมศึกษา ในสังกัดกระทรวงแต่ละแห่ง จึงได้มีการกำหนดแนวทางในการป้องกันและแก้ไขปัญหาการพนันของนักศึกษา ให้สอดคล้องกับแนวทางในการแก้ปัญหาของกระทรวงศึกษาธิการที่วางไว้ เพื่อช่วยกันสอดส่องดูแลและเฝ้าระวังไม่ให้นักศึกษาเข้าไปมีส่วนเกี่ยวข้องกับการพนันมากขึ้นกว่าเดิม โดยเฉพาะการพนันออนไลน์

3.2 การแก้ไขปัญหาการพนันของสถาบันอุดมศึกษาต่างๆ

ยกตัวอย่างเช่น กองพัฒนานักศึกษามหาวิทยาลัยราชภัฏเชียงราย ได้มีการจัดกิจกรรมรณรงค์ให้ความรู้เกี่ยวกับภัยของการเล่นการพนัน โดยการใช้สื่อต่างๆ เช่น วิทยุกระจายเสียง ป้ายไวนิล สื่อสิ่งพิมพ์ต่างๆ เพื่อชี้ให้นักศึกษาตระหนักถึงผลเสียของการเล่นพนันออนไลน์

มหาวิทยาลัยราชภัฏเลย ได้วางแผนแนวทางในการสอดส่องดูแลไม่ให้นักศึกษาเข้าไปเกี่ยวข้องกับการพนันไว้ เช่น การสอดส่องดูแลไม่ให้นักศึกษาเข้าไปเกี่ยวข้องกับการพนันทุกชนิด ส่งเสริม สนับสนุน กิจกรรมทางบวกต่างๆ เพื่อส่งเสริมการพัฒนาเสริมสร้างศักยภาพด้านต่างๆ การใช้เวลาว่างให้เป็นประโยชน์ เป็นต้น

จากแนวคิดเกี่ยวกับการพนันออนไลน์ในสถาบันอุดมศึกษา เมื่อได้ผลจากการศึกษา พฤติกรรมการเล่นพนันออนไลน์ ผู้วิจัยจะนำมาใช้เป็นเกณฑ์ในการวิเคราะห์เพื่อกำหนดแนวทาง ป้องกันและแก้ไขการติดพนันออนไลน์ในกลุ่มนักศึกษา ระดับอุดมศึกษาในเขตพื้นที่จังหวัดเชียงราย

4. แนวคิดเกี่ยวกับบุคลิกภาพ

คำว่า "บุคลิกภาพ" (Personality) ซึ่งเป็นลักษณะเฉพาะของบุคคลที่บ่งบอกความแตกต่างระหว่างบุคคล ได้มีผู้ให้ความหมายไว้ต่าง ๆ กันดังต่อไปนี้

เออร์เนส อาร์.ฮิลการ์ด (Hilgard, 1962 : 447) กล่าวว่า บุคลิกภาพ เป็นลักษณะ ส่วนรวมของบุคคล และการแสดงออกของพฤติกรรม ซึ่งชี้ให้เห็นความเป็นปัจเจกบุคคล ในการปรับตัวต่อสิ่งแวดล้อม รวมถึงลักษณะที่ส่งผลต่อการติดต่อสัมพันธ์กับผู้อื่น ได้แก่ ความรู้สึกนับถือตนเอง ความสามารถ แรงจูงใจ ปฏิกริยาในการเกิดอารมณ์ และลักษณะนิสัยที่สะสมจากประสบการณ์ชีวิต

ฟิลลิป จี ซิมบาร์โด และฟลอยด์ แอล รูซ (Zimbardo and Ruch 1980 : 292) อธิบายว่า บุคลิกภาพ เป็นผลรวมของลักษณะ เชิงจิตวิทยาของบุคคล แต่ละคน มีผลต่อการแสดงออกซึ่งพฤติกรรมหลากหลายของบุคคลนั้น ทั้งส่วนที่เป็นลักษณะภายนอก ที่สังเกตได้ง่ายและพฤติกรรมภายในที่สังเกตได้ยาก ลักษณะที่หลากหลายดังกล่าว ส่งผลให้บุคคลแสดงออก ต่างกันในแต่ละสถานการณ์และช่วงเวลา

ริชาร์ด ซี บูทซิน และคณะ (Bootzin and others 1991 : 502) ให้ความหมายว่า บุคลิกภาพ เป็นลักษณะนิสัยและรูปแบบของความคิด ความรู้สึก และการประพฤติปฏิบัติของบุคคลแต่ละคน

พิรญา ธรรมทวิวุฒิ (2556) บุคลิกภาพ (Personality) หมายถึง คุณลักษณะ และพฤติกรรม ต่าง ๆ ของบุคคล ที่แสดงออกทั้งภายใน และภายนอก ที่ถูกหล่อหลอมมาจากประสบการณ์ วิธีการปรับตัว และสิ่งแวดล้อม ซึ่งส่งผลต่อความคิดอันเป็นผลทำให้ตนเองแตกต่างจากบุคคลอื่น ๆ

ความหมายของ "บุคลิกภาพ" ที่กล่าวมา สรุปได้ว่า บุคลิกภาพ คือตัวบุคคลโดยส่วนรวม ทั้งลักษณะทางกายซึ่งสังเกตได้ง่าย อันได้แก่ รูปร่าง หน้าตา กิริยา ท่าทาง น้ำเสียง คำพูด ความสามารถทางสมอง ทักษะการทํากิจกรรมต่าง ๆ และลักษณะทางจิต ซึ่งสังเกตได้ค่อนข้างยาก ได้แก่ ความรู้สึกนึกคิด เจตคติ ค่านิยม ความสนใจ ความมุ่งหวัง อุดมคติ เป้าหมาย และความสามารถ ในการปรับตัวให้เข้ากับสิ่งแวดล้อม ลักษณะดังกล่าวมีที่มาจากพันธุกรรมและสิ่งแวดล้อมของแต่ละคน ส่งผลสู่ความสามารถในการปรับตัว ต่อสิ่งแวดล้อม และความแตกต่างระหว่างบุคคล

รูปแบบบุคลิกภาพที่ผู้วิจัยสนใจจะศึกษาได้แก่ ภาวะซึมเศร้า วิตกกังวล ความเครียด และความว้าวุ่น โดยอธิบายแต่ละลักษณะได้ดังต่อไปนี้

1. ภาวะซึมเศร้า (Depression)

ความหมายของภาวะซึมเศร้า ได้มีผู้ให้ความหมายของภาวะซึมเศร้าไว้ต่าง ๆ กัน ดังนี้

สมาคมจิตแพทย์อเมริกัน (American Psychiatric Association, 2013) ได้ให้ความหมายของโรคซึมเศร้าไว้ในคู่มือ DSM-V ว่าเป็นความเจ็บป่วยที่ส่งผลกระทบต่อความรู้สึก ความคิด และพฤติกรรมของบุคคล ทำให้บุคคลเกิดความรู้สึกเศร้า และหมดความสนใจในสิ่งที่เคยสนใจซึ่งภาวะซึมเศร้าสามารถนำไปสู่ปัญหาทางอารมณ์และทางกายได้

เอฟทิมีอุส และพีโซมา (Efthimiou & Psoma, 2012) ให้ความหมายภาวะซึมเศร้าไว้ว่าเป็นความผิดปกติที่ส่งผลกระทบต่ออารมณ์ของบุคคล ประกอบกับมีอาการเหนื่อย หมดพลัง ผู้ที่มีภาวะซึมเศร้ามักจะประสบกับการเปลี่ยนแปลงต่าง ๆ ทางร่างกาย เช่น ปัญหาการนอนหลับ ปัญหาการรับประทานอาหาร เป็นต้น รวมถึงมีปัญหาเกี่ยวกับมุมมองต่อตนเอง โดยจะประหม่นและเชื่อมั่นในตนเองต่ำ รู้สึกไม่มีคุณค่า นอกจากนี้ อาการที่เกิดขึ้นยังอาจส่งผลให้เกิดปัญหาสัมพันธภาพกับคนรอบข้างได้

สเตฟานิส (Stifanis, 2002 อ้างถึงใน กรมสุขภาพจิต กระทรวงสาธารณสุข, 2554) ให้ความหมายภาวะซึมเศร้าไว้ว่า เป็นอาการเศร้าที่มากเกินไป อาการไม่ดีขึ้นแม้จะได้รับการกำลังใจหรือได้รับการอธิบายด้วยเหตุผล บุคคลจะรู้สึกผิด รู้สึกไม่มีค่า ไปจนถึงขั้นมีความคิดอยากตาย ซึ่งพบบ่อยว่าอาการที่เกิดขึ้นนี้ส่งผลกระทบต่อหน้าที่การงาน สังคม และการประกอบกิจวัตรประจำวัน

กระทรวงสาธารณสุข (2555) กล่าวว่า ภาวะซึมเศร้า (Depressive Episode) หมายถึง ภาวะที่ผู้ป่วยทนทุกข์ทรมานจากการลดลงของอารมณ์ พลัง และกิจกรรม ความสนุกสนาน ความสนใจ สมาธิลดลง เหนื่อยง่าย นอนไม่หลับ เบื่ออาหาร ความภาคภูมิใจและความมั่นใจตัวเองลดลง รู้สึกผิด หรือรู้สึกว่าตัวเองไม่มีค่า ไม่ตอบสนองต่อสิ่งแวดล้อม พบอาการทางกายร่วมด้วย เช่น ขาดความสนใจ รู้สึกไม่มีความสุข ตื่นนอนเร็วกว่าปกติหลายชั่วโมง เบื่ออาหาร น้ำหนักลด ความสนใจทางเพศลดลง

จากคำจำกัดความของภาวะซึมเศร้า ที่มีผู้เชี่ยวชาญหลายท่านได้ให้ความหมายไว้ ความหมายของภาวะซึมเศร้าโดยทั่วไป หมายถึง ความเจ็บป่วยทางด้านอารมณ์ของบุคคล ทำให้บุคคลมีอารมณ์เศร้าหมดความสนใจในสิ่งที่เคยสนใจ และความเจ็บป่วยที่เกิดขึ้นส่งผลกระทบต่อการดำเนินชีวิตประจำวัน

ทั้งนี้ โนเลน-โฮกเซมา (Nelen-Hoeksema, 1990) นักทฤษฎีทางด้านสังคมและวัฒนธรรม ได้อธิบายไว้ว่า การเกิดภาวะซึมเศร้าได้รับอิทธิพลมาจากปัจจัยทางสังคมและวัฒนธรรม

ยกตัวอย่างปัจจัยทางสังคม เช่น การมีเพื่อนสนิทสามารถช่วยลดการเกิดภาวะซึมเศร้าได้ โดยทางเว็บ Mangozero (2562) ได้เปิดเผยข้อมูล โรคซึมเศร้าว่าเป็นโรคที่เข้ามามีบทบาทต่อจิตใจแทบจะทุกเพศ ทุกวัย โดยเฉพาะกับคนรุ่นใหม่ จนทำให้บางครั้งความรุนแรงของโรคนี้นำไปสู่จุดจบอย่างการฆ่าตัวตาย จากสถิติที่มีการสำรวจ จาก 16,533 คน มีคนคิดว่าตนเองเป็นซึมเศร้ามากถึง 2,976 คน โดยกลุ่มช่วงอายุที่คิดว่าตนเองเป็นซึมเศร้ามากที่สุดได้แก่ 18-24 ปี ที่คิดว่าตนเองเป็นโรคซึมเศร้าถึงร้อยละ 32 เป็นกลุ่มนักศึกษาที่อยู่ในระดับอุดมศึกษา

2. ความวิตกกังวล

ความหมายของความวิตกกังวล ได้มีผู้ให้ความหมายของความวิตกกังวลไว้ดังต่อไปนี้

บาร์โรว์ ไรค์ และแซนเดอร์สัน (Barlow Rygh & Sanderson, 2004) อธิบายถึงความวิตกกังวลด้วยโครงสร้างระหว่างความคิดและความรู้สึก (Cognitive-Affective Structure) กล่าวว่า ความวิตกกังวลเกิดจากรู้สึกไม่สบายใจ รู้สึกว่าไม่สามารถควบคุมอันตรายหรือเหตุการณ์ทางลบที่อาจเกิดขึ้นในอนาคตได้

ทราวิส (Travis, 1998) กล่าวว่า ความวิตกกังวลเป็นสภาวะภายในจิตใจ เป็นความรู้สึกหวาดหวั่น กดดันความเป็นทุกข์ จากความคาดหวังในสิ่งที่ไม่สามารถระบุได้

สปีลเบอร์เกอร์ (Spielberger, 1996) ให้ความหมายว่า ความวิตกกังวลเกิดจากการที่บุคคลประเมินสิ่งเร้าว่าจะทำให้เกิดความไม่พึงพอใจ หรือจะทำให้เกิดอันตรายต่อตน ส่งผลให้บุคคลรู้สึกตึงเครียด หวาดหวั่น กังวลใจ และทำให้ระบบการทำงานของประสาทอัตโนมัติตื่นตัวสูง

กอบหทัย สิทธิธณฤทธิ์ (2558) กล่าวว่า ความวิตกกังวล เป็นความรู้สึกที่เกิดขึ้นเมื่ออยู่ในสถานการณ์ที่คาดเดาได้ยาก มีความไม่แน่นอน หรือเป็นปัญหาที่เกิดจากปมในใจ โดยบุคคลอาจจะแสดงอาการทางกาย เช่น เหงื่อแตก ใจสั่น มือสั่น กระวนกระวาย เป็นต้น ความวิตกกังวลในระดับน้อยถึง ปานกลาง อาจกระตุ้นให้บุคคลอยากพัฒนาตนเองให้ดีขึ้น แต่หากมีความกังวลในระดับที่มากเกินไปจะส่งผลให้บุคคลมีความสามารถต่าง ๆ ลดลง

เบ็ก, แอมเมอร์ และกรีนเบิร์ก (Beck, Emery & Greenber, 1985) ได้อธิบายถึงสาเหตุที่ทำให้เกิดความวิตกกังวลมาจากปัจจัยทางการรู้คิดเป็นสาเหตุให้เกิดอารมณ์ความรู้สึกที่ไม่เหมาะสมหรือมากเกินไปจนเป็นจริง เบ็ก (Beck, 1985) เชื่อว่าหากมีการรับรู้หรือมีความคิดต่อสถานการณ์ที่อันตรายไม่ถูกต้องเหมาะสม จะทำให้มีการตอบสนองทางอารมณ์และพฤติกรรมที่มีความเกี่ยวข้องกับโรควิตกกังวล โดยบุคคลที่มีกระบวนการคิดที่บิดเบือน เช่น การตีความเกินจริง การเลือกที่จะรับรู้การคิดแบบสุดขั้ว ก็เป็นสาเหตุที่ทำให้มีความรู้สึกถึงอันตรายหรือรู้สึกไม่มั่นคงมากขึ้น

เวลส์ (Wells, 1995) กล่าวถึงประสบการณ์ที่เกี่ยวข้องกับความวิตกกังวลเป็น 2 ประเภท ดังนี้ ประเภทที่ 1 เป็นประสบการณ์ความวิตกกังวลที่เกิดขึ้นเมื่อบุคคลเผชิญกับสถานการณ์นั้นเป็นครั้งแรกและกระตุ้นให้เกิดความวิตกกังวล หรือเกิดความเชื่อทางลบที่เกี่ยวข้องกับความวิตกกังวลขึ้น

รวมถึงมีความเชื่อว่าตนไม่สามารถควบคุมสถานการณ์หรือภัยที่คุกคามที่อาจจะเกิดขึ้นได้ ประเภทที่ 2 เป็นประสบการณ์ที่เกิดขึ้นเมื่อบุคคลพยายามจัดการปัญหา เพื่อหลีกเลี่ยงความวิตกกังวล โดยพยายามที่จะควบคุมความคิด อารมณ์ และพฤติกรรม ซึ่งมักจะไม่ประสบความสำเร็จ ส่งผลให้บุคคลสูญเสียความเชื่อมั่นในความสามารถที่จะควบคุมความกังวลของตน เกิดการตีความว่าอาการวิตกกังวลที่เกิดขึ้นเป็นสิ่งที่ไม่สามารถควบคุมได้

โดยความวิตกกังวลนั้นเกิดจากการตอบสนองต่อความกลัว การสูญเสียศักยภาพทางกายภาพ และปัญหาทางด้านสุขภาพ นอกจากนี้ ยังมีปัจจัยอื่น ๆ ที่อาจก่อให้เกิดความวิตกกังวล ได้แก่ ประสบการณ์วัยเด็ก การแยกตัวจากสังคม และการเป็นโรคหรือแยกทางกับคู่สมรส (Wijeratne & Kwan, 2016)

3. ความเครียด

ความหมายของความเครียด ได้มีผู้ให้ความหมายของความเครียดไว้ต่าง ๆ กัน ดังนี้

ลาซารัส และฟลอกแมน (Lazarus & Flokman, 1984 อ้างถึงใน นาเซอร์ Naser, 2007) กล่าวว่า ความเครียดเป็นปฏิสัมพันธ์ระหว่างบุคคลกับสิ่งแวดล้อม ซึ่งเป็นผลมาจากการประเมินถึงแนวโน้มว่าเหตุการณ์นั้นจะเป็นอันตรายต่อสุขภาพของบุคคล

ลียง (Lyon, 2000) ให้ความหมายของความเครียดไว้ว่าเป็นกลุ่มอาการของการปรับตัวหรือภาวะที่ร่างกายมีการตอบสนองต่อสิ่งเร้าที่มาคุกคามเป็นผลให้เกิดการเปลี่ยนแปลงภายในร่างกายเพื่อปรับตัวต่อสิ่งที่มาคุกคามนั้น ๆ

เอฟเวอร์ลี และลาร์ติง (Everly & Lating, 2002) ได้แบ่งสิ่งกระตุ้นที่ทำให้เกิดความเครียดออกเป็น 2 ประเภท คือ สิ่งกระตุ้นทางจิตใจที่ทำให้เกิดความเครียด จะเกิดเมื่อบุคคลตอบสนองต่อเหตุการณ์ เจ็บไข้ หรือสิ่งเร้าต่าง ๆ โดยมีการรับรู้ถึงสิ่งกระตุ้นที่ทำให้เกิดความเครียดนี้เป็นภัยคุกคามต่อตนเอง และสิ่งกระตุ้นทางทางด้านชีวิตภาพ เนื่องจากร่างกายมีปฏิกิริยากับสารเคมีในร่างกาย เช่นคาเฟอีน

แหล่งที่ก่อให้เกิดความเครียดศูนย์สุขภาพชุมชน (Klinik Community Health Centre) กรมสุขภาพจิต กระทรวงสาธารณสุข (2559) ได้แบ่งแหล่งที่ก่อให้เกิดความเครียดออกเป็น 4 แหล่ง ได้แก่ 1) สิ่งแวดล้อม (Environment) อาจส่งผลให้บุคคลเกิดความเครียดเนื่องจากความพยายามในการปรับตัวของบุคคลต่อสิ่งต่าง ๆ ในสภาพแวดล้อม เช่น สภาพอากาศ เสี่ยงรบกวน มลพิษ การจราจร ความไม่ปลอดภัยของที่อยู่อาศัย และอาชญากรรม เป็นต้น 2) ตัวกระตุ้นทางสังคม (Social Stressors) ตัวกระตุ้นให้เกิดความเครียดหลาย ๆ อย่างมักเกิดขึ้น จากบทบาทหน้าที่ในสังคมที่เราเป็นอยู่ เช่น บิดามารดา คู่สมรส ผู้ดูแล คนป่วย และลูกจ้าง ตัวกระตุ้นทางสังคมที่ก่อให้เกิดความเครียด เช่น ปัญหาทางการเงิน การสัมภาษณ์งาน การนำเสนอผลงาน การหย่าร้าง เป็นต้น

ในช่วงทศวรรษ 1960 นักจิตวิทยาได้ให้ความสนใจโดยการนำแนวคิดเรื่องความเครียดไปใช้กับประสบการณ์ทางจิตวิทยา โฮล์มและราห์ (Holmes & Rahe, 1967 อ้างถึง Lyon, 2000) ได้เสนอทฤษฎี Stimulus-Based Theory ซึ่งเชื่อว่าเหตุการณ์ต่าง ๆ ที่ก่อให้เกิดการเปลี่ยนแปลงในชีวิต ไม่ว่าจะเป็นทางบวกหรือลบ ถือว่าเป็นภาวะเครียดที่บุคคลต้องปรับตัว จึงได้มีการพัฒนาเครื่องมือ Social Readjustment Rating Scale (SRRS) ขึ้น เพื่อวัดค่าความเครียดที่เกิดขึ้นในช่วงเวลาใดเวลาหนึ่ง ซึ่งเป็นค่าความเครียดในชีวิตจากเหตุการณ์ต่าง ๆ ที่บุคคลเผชิญ โดยวัดเป็นค่าปริมาณการปรับตัวที่ใช้ในเหตุการณ์นั้น เช่น การแต่งงาน การหย่าร้าง การถูกไล่ออกจากงาน การเกษียณอายุ สูญเสียคนรัก ตั้งครรภ์ เป็นต้น บุคคลที่มีค่าความพยายามในการปรับตัวสูงกว่าระดับเกณฑ์ปกติ ถือว่าเป็นบุคคลที่มีความเสี่ยงต่อการพัฒนาความเจ็บป่วยทั้งทางด้านร่างกายและจิตใจ

โดยผู้วิจัยได้ใช้กรอบทฤษฎีความเครียดและการเผชิญความเครียดของ ลาซารัสและฟอล์คแมน (Lazarus & Folkman, 2015) เป็นแนวทางในการศึกษา เนื่องจากเป็นทฤษฎีที่ได้รับความนิยม และสามารถอธิบายการเกิดความเครียดในบุคคลได้อย่างครอบคลุม

4. ความว้าเหว่ ความเหงา

ความหมายของความว้าเหว่ มีผู้ให้ความหมายของความว้าเหว่ไว้ต่าง ๆ กัน ดังนี้

ลูกซ์ (Rook, 1984 อ้างถึงใน Solomon, 2000) กล่าวว่า ความว้าเหว่เป็นประสบการณ์ความทุกข์ทางอารมณ์ เกิดขึ้นเมื่อบุคคลรู้สึกแปลกแยก ไม่มีคนเข้าใจ ขาดเพื่อนในการทำกิจกรรมที่ทำให้ความรู้สึกเป็นส่วนหนึ่งของสังคม และเกิดความใกล้ชิดสนิทสนมทางอารมณ์

ธัญพร พรหมจันทร์ (2556) อธิบายไว้ว่า ความว้าเหว่เป็นอารมณ์ความรู้สึกของบุคคลที่ไม่พึงพอใจต่อความสัมพันธ์ทางสังคม ก่อให้เกิดความรู้สึกท้อแท้ ไร้ค่า อ้างว้าง โดดเดี่ยว

ไวส์ (Weiss, 1973) ให้ความหมายไว้ว่า เป็นความทุกข์ทางอารมณ์ เป็นความรู้สึกเหงาที่เกิดขึ้นจากการขาดความสัมพันธ์กับบุคคลใกล้ชิดหรือการขาดกิจกรรมทางสังคม และแบ่งประเภทของความว้าเหว่เป็น 2 ประเภท ได้แก่ ความว้าเหว่ทางอารมณ์ (Emotional Loneliness) คือ ความว้าเหว่ที่เกิดจากการขาดความสัมพันธ์กับบุคคลใกล้ชิด และความว้าเหว่ทางสังคม (Social Loneliness) คือ ความว้าเหว่ที่เกิดจากการขาดเครือข่ายทางสังคมหรือขาดกิจกรรมทางสังคม

เปปเลาและเพิร์ลแมน (Peplau & Perlman, 1984) กล่าวว่า ความว้าเหว่นั้นเป็นประสบการณ์ที่ไม่น่าพึงพอใจ เกิดเมื่อบุคคลมีความบกพร่องด้านเครือข่ายความสัมพันธ์ทางสังคมไม่ว่าจะเป็นด้านปริมาณหรือคุณภาพ โดยได้กล่าวถึงความว้าเหว่ไว้ 3 มุมมอง ได้แก่ 1) ความว้าเหว่เกิดขึ้นเมื่อบุคคลขาดการมีความสัมพันธ์ทางสังคม เป็นการได้รับความสัมพันธ์ไม่เพียงพอหรือไม่เป็นไปตามที่ต้องการ 2) ความว้าเหว่เกิดขึ้นได้แม้บุคคลจะอยู่ท่ามกลางผู้คน และ 3) ประสบการณ์ความว้าเหว่อาจกระตุ้นให้เกิดความอึดอัดส่วนตัวบุคคล แม้ว่าบุคคลต้องเผชิญกับความไม่พึงพอใจและความทุกข์ (Distressing)

ยอง (Young, 1978) ได้ให้ความหมายไว้ว่า ความว่าเหวเป็นการตอบสนองเมื่อบุคคลไม่ได้รับการเสริมแรงทางสังคม (Social Reinforcement)

เฟส มาร์ติน และพูน (Fees, Martin & Poon, 1999) กล่าวว่า ความว่าเหวเป็นสิ่งที่เกิดขึ้นจากการเปรียบเทียบความคิด ความรู้สึกต่อประสบการณ์เมื่อบุคคลไม่ได้รับความสัมพันธ์ตามที่ต้องการ มีการเปรียบเทียบความสัมพันธ์ที่เคยได้รับและที่คาดว่าจะได้รับในอนาคต และรู้สึกถึงความสัมพันธ์ถูกควบคุมโดยผู้อื่น

ไวส์ (Weiss, 1973) อธิบายว่าความว่าเหวไม่ได้เกิดจากการที่บุคคลอยู่เพียงลำพัง แต่เป็นการไม่ได้รับความสัมพันธ์ที่ต้องการ เป็นการตอบสนองเมื่อขาดความใกล้ชิด ความผูกพันอย่างแท้จริง รวมถึงขาดสัมพันธ์ภาพที่มีความหมาย ได้แบ่งประเภทของความว่าเหวไว้เป็น 2 ประเภท ได้แก่ 1) ความว่าเหวทางอารมณ์ (Emotional Loneliness) คือ ความว่าเหวที่เกิดจากการขาดความสัมพันธ์กับบุคคลใกล้ชิด และ 2) ความว่าเหวทางสังคม (Social Loneliness) คือความว่าเหวที่เกิดจากการขาดเครือข่ายทางสังคมหรือการขาดกิจกรรมทางสังคม

5. งานวิจัยที่เกี่ยวข้อง

ปัจจัยที่ส่งผลต่อพฤติกรรมการติดพนันออนไลน์ของนักศึกษา ระดับอุดมศึกษาและการเสริมสร้างทักษะเพื่อป้องกันและแก้ไขปัญหาการติดพนันออนไลน์ ผู้วิจัยได้ทบทวนงานวิจัยที่เกี่ยวข้องดังต่อไปนี้

คงกริช เล็กศรีนาค ณรงค์ พลอยदनัย และวิเชียรโชติ สุภโชติรัตน์ (2555: 140-141) ได้ทำการศึกษา พฤติกรรมการพนันของเยาวชนในเขตกรุงเทพมหานคร จำนวน 400 คน ผลการวิจัยพบว่า การมีเพื่อนเล่นพนัน ส่งผลให้เยาวชนเล่นพนันตามเพื่อนมีค่าเฉลี่ยสูงสุด รองลงมาคือ การเคยคิดเลิกพนันแต่เลิกไม่ได้ ทำให้สูญเสีย ความมั่นใจและปล่อยเลยตามเลย ก่อให้เกิดอารมณ์เสีย ความเครียดระหว่างเล่นพนันหรือรอผลพนัน ทำให้ทุกข์ใจ กังวลใจ เครียดหลังการเล่นพนัน การโกหกคนในครอบครัวเพื่อการไปเล่นการพนัน การทะเลาะกับคนในครอบครัว เพราะการพนัน การขโมยเงินคนในครอบครัวเพราะผลการพนัน การต้องกู้ยืมเงินมาเพื่อการพนัน การได้รับสื่อ ข่าวสารที่มีเนื้อหาเกี่ยวกับแหล่งพนัน วิธีพนัน สถานที่ช่องทางในการเล่นพนันปลอดจากการควบคุมดูแล ความหละหลวมเคร่งครัดต่อการบังคับใช้กฎหมายการขาดการกวดขันดูแลครอบครัวหรือสถานศึกษาส่งผลให้ เล่นการพนัน แรงจูงใจเพราะเห็นว่าเป็นช่องทางหาเงินและแรงจูงใจเพราะต้องการเงินที่เสียไปคืน การขาดเรียน เพราะไปเล่นพนัน การเสียสมาธิหรือหลับระหว่างเรียนจากผลของการพนัน ผลการเรียนตกต่ำเมื่อเทียบกับเพื่อน การถูกกล่าวโทษว่ากล่าวตักเตือนจากอาจารย์ครอบครัวหรือถูกจับกุม และการนำไปสู่พฤติกรรมการใช้ สารเสพติด ตามลำดับ

ปัทมาภรณ์ สุขสมโส (2561) ได้ทำการศึกษาพฤติกรรมของการใช้สื่อออนไลน์ ต่อการเล่นพนันของเยาวชนในเขตจังหวัดพระนครศรีอยุธยา จำนวน 20 คน ผลการวิจัยพบว่า 1) เยาวชนส่วนใหญ่ เห็นพ่อแม่หรือญาติพี่น้องและเพื่อนมีการเล่นหวย เล่นไพ่ เล่นไฮโล เล่นชนไก่เป็นประจำ ทำให้เยาวชน มีความรู้สึกว่าการเล่นการพนันเป็นเรื่องปกติ และเมื่อเยาวชนได้รับการชักชวนจากเพื่อนสนิท ทำให้เยาวชน มีความอยากรู้อยากลอง อยากเล่นการพนันเพื่อให้เพื่อนยอมรับเป็นส่วนหนึ่งของกลุ่ม ทำให้เยาวชนเริ่มต้นเข้าสู่ การเล่นการพนันด้วยความตื่นเต้นและความสนุกสนานเพื่อต่อยอดเงินที่มีอยู่ให้มากขึ้น 2) เยาวชนส่วนใหญ่ มีการใช้สื่อออนไลน์โดยเฟสบุ๊กและไลน์เพื่อพูดคุยแลกเปลี่ยนความคิดเห็นในเรื่องการพนันประเภทต่าง ๆ และ มีการใช้กูเกิ้ล เพื่อต้องการค้นหาข้อมูลการพนันตามที่ตนเองต้องการ เพื่อหาวิธีการเล่น ช่องทางการเล่น เว็บไซต์ที่น่าเชื่อถือไว้ในการเล่นการพนัน ซึ่งสื่อออนไลน์นั้นทำให้เยาวชนได้รับข้อมูลข่าวสารในการพนัน ออนไลน์ได้อย่างหลากหลายและมีความน่าเชื่อถือ ทำให้เยาวชนมีการเล่นการพนันได้ง่ายขึ้นและมีความปลอดภัย มากขึ้น และ 3) การศึกษาความสัมพันธ์ระหว่างการใช้สื่อออนไลน์กับพฤติกรรมการเล่นการพนันของเยาวชน พบว่า การเล่นการพนันด้วยสื่อออนไลน์ ทำให้บุคคลแสวงหาข้อมูลในการเล่นการพนันได้ในทุกที่ทุกเวลา มีความสะดวกสบายในการเล่นการพนันออนไลน์ โดยไม่มีข้อพิพาทฐานมัดตัว ทำให้รู้สึกปลอดภัย ตำรวจไม่สามารถตรวจสอบการพนันจากสื่อออนไลน์ได้

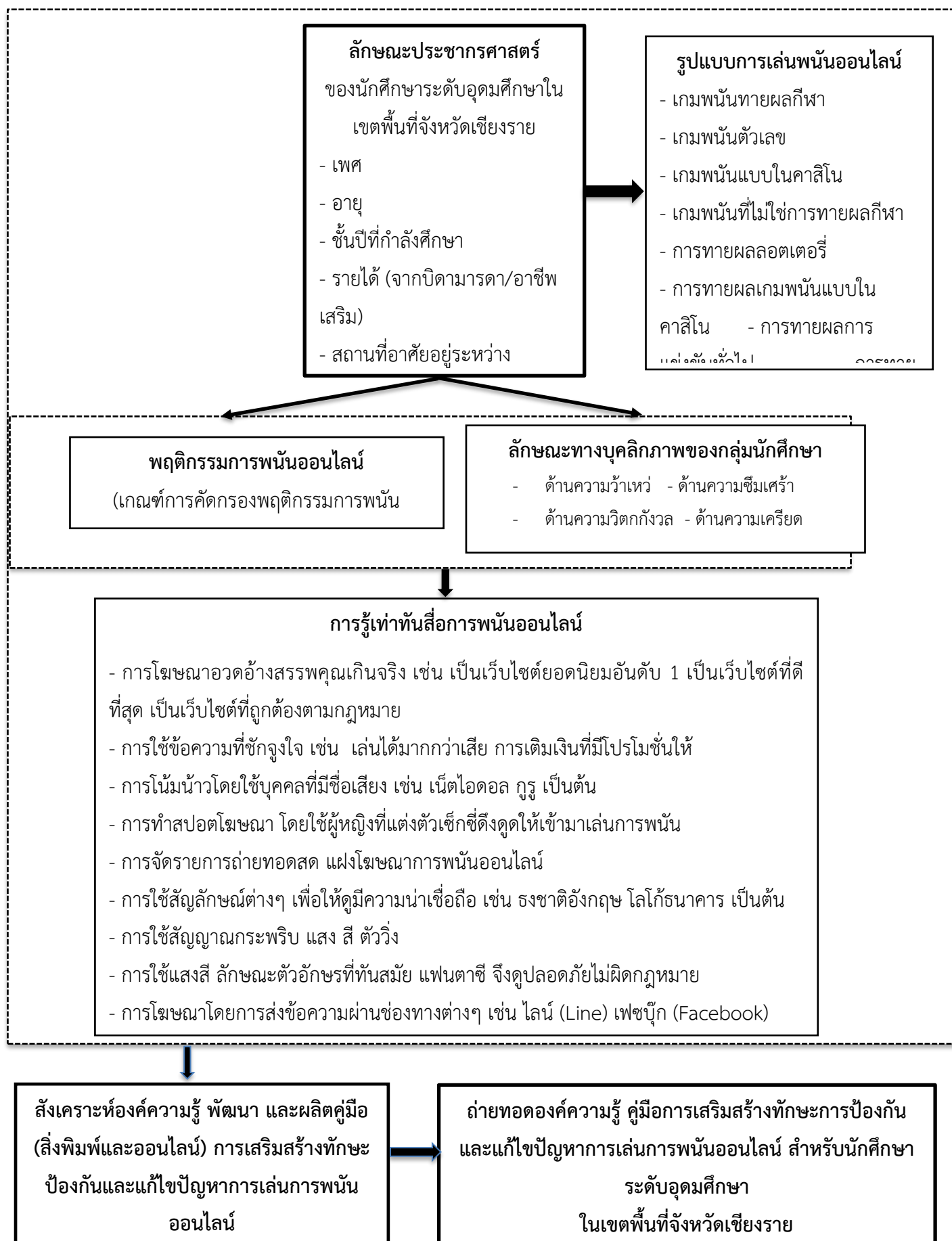
ปรัชญา มณฑาทอง (2553: 68-72) ได้ทำการศึกษาการเล่นพนันฟุตบอลของนักศึกษาระดับอาชีวศึกษาสังกัดสำนักงานคณะกรรมการการอาชีวศึกษาในเขตเทศบาลนครเชียงราย จำนวน 145 คน ผลการวิจัยพบว่า 1) นักศึกษามีค่าเฉลี่ยรูปแบบการเล่นพนันฟุตบอลอยู่ในระดับปานกลาง และเมื่อพิจารณา เป็นรายข้อ พบว่า นักศึกษามีการติดตามข่าวสารและการเคลื่อนไหวของวงการฟุตบอลสูงสุด รองลงมาคือ รู้จักทีมฟุตบอลต่างประเทศรวมทั้งผู้เล่นในทีมเป็นอย่างดี และรู้จักกฎกติกาในการเล่นพนันฟุตบอล ตามลำดับ 2) นักศึกษามีค่าเฉลี่ยพฤติกรรมที่มีต่อการเล่นพนันฟุตบอลอยู่ในระดับปานกลาง และเมื่อพิจารณาเป็นรายด้าน พบว่า ทุกฝ่ายที่เกี่ยวข้องควรร่วมมือกันแก้ไขปัญหาการเล่นพนันฟุตบอลในสังคมไทยอย่างจริงจัง รองลงมาคือ สถานศึกษาควรประชาสัมพันธ์และรณรงค์ให้ผู้ปกครองควรดูแลเยาวชนและบุตรหลานอย่างใกล้ชิด และตำรวจควรมีการปราบปรามการเล่นพนันฟุตบอลในสังคมไทยอย่างเข้มงวดและจริงจัง ตามลำดับ 3) นักศึกษามีค่าเฉลี่ยเจตคติที่มีต่อการเล่นพนันฟุตบอลอยู่ในระดับปานกลาง และเมื่อพิจารณาเป็นรายข้อ พบว่า ไม่ควรมีการเล่นการพนันฟุตบอลในสังคมไทยมากที่สุด รองลงมาคือ การเล่นพนันฟุตบอลช่วยเพิ่ม อรรถรสในการชมการถ่ายทอดการแข่งขันฟุตบอลให้สนุกและตื่นเต้นยิ่งขึ้น และการเล่นพนันฟุตบอลทำให้มี ความสัมพันธ์ในกลุ่มเพื่อนดีขึ้น ตามลำดับ และ 4) นักศึกษามีค่าเฉลี่ยผลกระทบต่อการเล่นพนันฟุตบอลอยู่ในระดับปานกลาง เมื่อพิจารณาเป็นรายด้าน พบว่า การเล่นการพนันฟุตบอลเป็นสิ่งที่ผิดกฎหมายเสี่ยง

ต่อการถูกจับ มีค่าเฉลี่ยสูงสุด รองลงมาคือ การเล่นเกมฟุตบอลอาจเป็นหนี้ หากเล่นเสียต้องไปกู้ยืมเงิน และการเล่นเกม ฟุตบอลทำให้เกิดผลเสียมากกว่าได้ ตามลำดับ

บรรวิทย์ คชรินทร์ (2551) ศึกษาพฤติกรรมการเล่นเกมพนันของนักศึกษาที่พักอาศัยอยู่ในหอพักของมหาวิทยาลัยศิลปากร วิทยาเขตสารสนเทศเพชรบุรี โดยใช้วิธีการสุ่มตัวอย่างแบบเฉพาะเจาะจงนักศึกษาที่เล่นเกมพนัน จำนวนทั้งสิ้น 331 คน พบว่า นักศึกษาส่วนใหญ่มีพฤติกรรมการเล่นเกมพนันรู้จักและนิยมเล่นไพ่ เพื่อความสนุกสนานระหว่างเพื่อนฝูงด้วยกันในแต่ละครั้งของการพนันได้เสียพอๆ กัน โดยจะหยุดเล่นเกมพนันเป็นการชั่วคราวเมื่อมีการเสียพนันครั้งละมากๆ อย่างไรก็ตามนักศึกษาที่เล่นเกมพนันทราบดีว่าการเล่นเกมพนันนั้นเป็นสิ่งที่ผิดกฎหมายและนำไปสู่ปัญหาสังคม

ชูชีพ ประทุมเวียง ชญาดา ดานวงศ์ และสุภัสญา ธาณี (2563) ทำการศึกษาสถานการณ์และผลกระทบที่เกิดจากการพนันในนักศึกษามหาวิทยาลัยราชภัฏอุบลราชธานี พบว่า รูปแบบและการเล่นเกมพนันประเภทต่างๆ 1.1 เกมลักษณะการเล่นออนไลน์ 1.2 ฟุตบอล เล่นออนไลน์ ผ่านเว็บไซต์ และไม่ออนไลน์คือเล่นที่โต๊ะฟุตบอล 1.3 คาสิโน เล่นออนไลน์ มีวิดีโอ live 1.4 หว่ย การเล่นหว่ยใต้ดิน ลักษณะการเล่น คือ ส่งเลขให้เจ้ามือผ่านระบบอินเทอร์เน็ต หรือโทรศัพท์ หว่ยออนไลน์ เล่นหว่ยหุ้นเล่นตามตลาดหุ้น 1.5 การค้าชิงโชคหรือลุ้นรางวัลชิงโชคที่ตน ญาติ พี่น้องหรือเพื่อนเข้าร่วมลุ้นรางวัล การซื้อสินค้าเพื่อลุ้นรางวัลการส่งเอสเอ็มเอสลุ้นรับรางวัล 2) ความสุขของการเล่นเกมพนันออนไลน์ พบ กลุ่มตัวอย่างร้อยละ 17.5 ส่งข้อความร้อยละ 18.8 เล่นเกม/การพนันออนไลน์ทุกวัน โดยใช้ช่วงเวลาเล็กน้อย ระยะเวลาในการเล่นอย่างน้อยประมาณ 1-2 ชั่วโมง ถึง 4-5 ชั่วโมง เล่นนานสุดต่อเนื่อง 2-3 วันโดยไม่นอน การส่งข้อความสั้นเพื่อชิงโชคหรือลุ้นรางวัล พบว่ากลุ่มตัวอย่าง ร้อยละ 18.8 ส่งข้อความ ส่วนความถี่ของการส่งข้อมูลพบว่า ส่งทุกวันมากที่สุดร้อยละ 61.5-94.8 3) ผลกระทบจากการเล่นเกมพนันของนักศึกษา ด้านบวก เช่น มีทั้งด้านเสริมพัฒนาการทางอารมณ์ สนุกสนาน อารมณ์ดี ผลเสีย มีรายงาน เช่น เสียสุขภาพ พักผ่อนน้อย ไม่เต็มที่กับการเรียนฯ ผลกระทบในมหาวิทยาลัย การเกิดเครือข่ายนักศึกษา อาจารย์มหาวิทยาลัยร่วมกัน เกิดการสร้างชุมชนแห่งการเรียนรู้ทางวิชาชีพกิจกรรม โครงการ งานวิจัย การบูรณาการเข้ากับการเรียนการสอน ผลกระทบระดับจังหวัด เกิดเครือข่ายองค์กรภาครัฐ ภาคเอกชน ภาคประชาชน และภาคการศึกษา มี การนำเสนองานวิจัยนี้เป็นส่วนหนึ่งของร่างแผนยุทธศาสตร์จังหวัด 3 ปี 4) แนวทางในการป้องกันนักพนันหน้าใหม่ และลดผลกระทบ มีข้อเสนอ เช่นการสร้างความรู้ถึงผลเสียต่อสุขภาพกาย สุขภาพจิต เสียเงิน

กรอบแนวคิดการวิจัย



บทที่ 3

ระเบียบวิธีวิจัย

งานวิจัยเรื่อง “บุคลิกภาพ พฤติกรรมการพนันออนไลน์ ที่ส่งผลต่อการรู้เท่าทันสื่อการพนันออนไลน์ของนักศึกษาระดับอุดมศึกษา” ผู้วิจัยได้ระเบียบวิธีวิจัย ดังต่อไปนี้

งานวิจัยนี้เป็นการวิจัยแบบผสมผสานวิธี (Mixed-Method Research) ระหว่างการวิจัยเชิงปริมาณ (Quantitative Research) และการวิจัยเชิงคุณภาพ (Qualitative Research) ในพื้นที่ อ.เมือง จังหวัดเชียงราย โดยเครื่องมือที่ใช้ในการวิจัยมี 2 เครื่องมือ ได้แก่

1. การสัมภาษณ์แบบเจาะลึก (Indepth Interview) เป็นการคัดเลือกกลุ่มตัวอย่างแบบเจาะจง (Purposive Sampling) หลังจากนั้นผู้วิจัยจะทำการสุ่มตัวอย่างแบบอ้างอิงด้วยบุคคลและผู้เชี่ยวชาญ (Snowball Sampling) คือการสุ่มตัวอย่างในลักษณะการสร้างเครือข่ายข้อมูล โดยเลือกจากหน่วยตัวอย่างกลุ่มแรก และตัวอย่างกลุ่มนี้เสนอบุคคลอื่นที่มีลักษณะใกล้เคียงต่อไป โดยผู้วิจัยเลือกกลุ่มตัวอย่างโดยคำนึงถึงคุณสมบัติที่ผู้วิจัยต้องการศึกษา กล่าวคือเป็นนักศึกษาระดับอุดมศึกษา ในเขตพื้นที่จังหวัดเชียงราย และเป็นผู้ที่เล่นการพนันออนไลน์ หรือเคยเล่นการพนันออนไลน์ หรือเป็นผู้ที่เคยเห็นโฆษณาการพนันผ่านสื่อออนไลน์ จากมหาวิทยาลัยที่มีจำนวนนักศึกษามากที่สุด 2 อันดับแรก ในพื้นที่จังหวัดเชียงราย ได้แก่ 1) มหาวิทยาลัยแม่ฟ้าหลวง และ 2) มหาวิทยาลัยราชภัฏเชียงราย จำนวนนักศึกษา แต่ละมหาวิทยาลัย 20 คน รวมทั้งสิ้น จำนวน 40 คน เพื่อให้ได้ข้อมูลพื้นฐานลักษณะประชากรศาสตร์ เพื่อสำรวจพฤติกรรมการพนันออนไลน์ การรู้เท่าทันสื่อการพนันออนไลน์ และปัจจัยทางด้านบุคลิกภาพ พฤติกรรมการพนันออนไลน์ ที่ส่งผลต่อการรู้เท่าทันสื่อการพนันออนไลน์ รวมถึงการป้องกันและแก้ไขปัญหาการพนันออนไลน์ จากมุมมองของนักศึกษาระดับอุดมศึกษาในเขตพื้นที่จังหวัดเชียงราย

ทั้งนี้ เนื่องจากเรื่องที่ศึกษาเป็นเรื่องที่ละเอียดอ่อนและเป็นเรื่องที่มีผลทางกฎหมาย และเป็นเรื่องที่สร้างความเสียหายต่อภาพลักษณ์ของผู้ให้สัมภาษณ์ ผู้วิจัยจะดำเนินการเก็บข้อมูลจากกลุ่มนักศึกษาที่มีอายุเกิน 20 ปีบริบูรณ์ บรรลุนิติภาวะแล้ว เป็นนักศึกษาที่ยินดีและสะดวกใจที่จะให้ข้อมูล โดยปกปิดข้อมูลของผู้ให้สัมภาษณ์ ใช้ชื่อสมมติในการนำเสนอรายงานวิจัย รวมทั้งผู้วิจัยเองจะมีการดำเนินการขอจริยธรรมการวิจัยในมนุษย์

2. แบบสอบถาม ลักษณะประชากรศาสตร์ เพื่อสำรวจพฤติกรรมการติดพนันออนไลน์ การรู้เท่าทันสื่อการพนันออนไลน์ และปัจจัยทางด้านบุคลิกภาพ พฤติกรรมการพนันออนไลน์ ที่ส่งผลต่อการรู้เท่าทันสื่อการพนันออนไลน์ จำนวน 400 ชุด เก็บจากกลุ่มตัวอย่างนักศึกษา ด้วยการสุ่มตัวอย่างแบบเฉพาะเจาะจง และกำหนดกลุ่มตัวอย่างตามสัดส่วนประชากร นักศึกษาของแต่ละ

มหาวิทยาลัย จากมหาวิทยาลัย 2 แห่ง ในพื้นที่จังหวัดเชียงราย ได้แก่ 1) มหาวิทยาลัยแม่ฟ้าหลวง มีนักศึกษา ทั้งหมด 13,735 คน และ 2) มหาวิทยาลัยราชภัฏเชียงราย มีนักศึกษาทั้งหมด 5,256 คน มีนักศึกษาทั้งหมด 18,991 คน (ข้อมูลนักศึกษา, 2564) เพื่อจะได้ข้อมูลในเชิงปริมาณ

การวิเคราะห์ข้อมูล ในส่วนของการวิจัยเชิงคุณภาพ ได้ข้อมูลจากการศึกษาเอกสาร ตำรา งานวิจัย และ การสนทนากลุ่ม โดยนำมาวิเคราะห์ด้วยการวิเคราะห์เนื้อหา (Content Analysis) หลังจากนั้นทำการสังเคราะห์ และสรุปผล ในส่วนของการวิจัยเชิงปริมาณใช้การวิเคราะห์ข้อมูลด้วย โปรแกรมคอมพิวเตอร์สำเร็จรูป (SPSS) สถิติ ที่ใช้ ได้แก่ ร้อยละ ค่าเฉลี่ย ค่าเบี่ยงเบนมาตรฐาน สถิติ Regression นำเสนอด้วยตาราง และอธิบายบรรยายเพิ่มเติม

ผู้วิจัยกำหนดขนาดกลุ่มตัวอย่างนักศึกษา ระดับอุดมศึกษาในเขตพื้นที่จังหวัดเชียงราย โดยคำนวณจำนวนประชากรทั้งหมดที่จะศึกษาก่อน ซึ่งคำนวณจากการกำหนดขนาดกลุ่มตัวอย่างที่ความคลาดเคลื่อนที่ 5% และกำหนดความน่าเชื่อถือไว้ 95% และใช้สูตรการคำนวณ คือ

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

เมื่อ e = ค่าความคลาดเคลื่อนของกลุ่มตัวอย่างกำหนดให้เท่ากับ 0.05

N = ขนาดของประชากร

n = ขนาดของกลุ่มตัวอย่าง

การวิจัยครั้งนี้มีจำนวนประชากรทั้งหมด (N) คือ 18,991 คน ค่าความเชื่อมั่นเท่ากับ 95% ค่าความคลาดเคลื่อนหรือความผิดพลาดที่ยอมให้เกิดขึ้นได้ของกลุ่มตัวอย่างเท่ากับ 5 หรือ 0.5 ดังนั้นจากการคำนวณตามสูตรของ Taro Yamane (1973) ดังกล่าว โดย

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

$$n = \frac{18,991}{1 + (18,991)(0.05)^2}$$

$$N = 391.74$$

ผู้วิจัยจึงกำหนดขนาดของกลุ่มตัวอย่าง ในการวิจัยครั้งนี้ผู้วิจัยจะประมาณจำนวนกลุ่มตัวอย่างประมาณ 400 คน และจะกล่าวถึงวิธีการสุ่มตัวอย่างในลำดับถัดไป ดังนี้

ผู้วิจัยใช้วิธีการสุ่มตัวอย่างแบบชั้นภูมิ (Stratified Random Sampling) เป็นการสุ่มตัวอย่างจากประชากรมหาวิทยาลัยที่ต้องการศึกษาประชากรทั้งหมดของ ทั้ง 2 มหาวิทยาลัยในเขตพื้นที่

จังหวัดเชียงราย ได้แก่ 1. มหาวิทยาลัยแม่ฟ้าหลวง และ 2. มหาวิทยาลัยราชภัฏเชียงราย โดยมีขั้นตอนการดำเนินการ ดังนี้

1) ผู้วิจัยได้ศึกษาลักษณะของประชากรที่จะศึกษาอย่างละเอียดว่า เป็นกลุ่มนักศึกษาที่เล่นการพนันออนไลน์ได้อย่างแท้จริง และคุณลักษณะนั้น ๆ สามารถจำแนกกลุ่มย่อยได้ เช่น เพศ ระดับการศึกษา รายได้ เป็นต้น

2) จำแนกประชากรออกเป็นชั้นภูมิตามคุณลักษณะของกลุ่มย่อย โดยกำหนดให้สมาชิกในกลุ่มย่อยมีความคล้ายคลึงกันให้มากที่สุด และให้มีความแตกต่างระหว่างกลุ่มย่อยแต่ละกลุ่มให้มากที่สุดเช่นเดียวกัน ผู้วิจัยไม่มีจำนวนชั้นมากเกินไปเพราะจะต้องใช้กลุ่มตัวอย่างจำนวนมาก มิฉะนั้นจะทำให้ลักษณะที่ศึกษามีความถูกต้องเชื่อถือได้น้อย

3) สุ่มตัวอย่างจากกลุ่มย่อยแต่ละกลุ่ม เพื่อเป็นสมาชิกของกลุ่มตัวอย่างที่จะศึกษาตามสัดส่วน (Proportional Allocation) นักศึกษาชั้นใดมากควรมีกลุ่มตัวอย่างที่เป็นตัวแทนมากกว่า ให้ได้ครบ 400 คนตามสูตรการคำนวณ โดยกำหนดประเด็นที่ศึกษาคือ

1) สำรวจลักษณะประชากรศาสตร์ของกลุ่มนักศึกษาระดับอุดมศึกษา ในเขตพื้นที่จังหวัดเชียงราย

2) เพื่อสำรวจพฤติกรรมการติดพนันออนไลน์ของนักศึกษาระดับอุดมศึกษา ในเขตพื้นที่จังหวัดเชียงราย

3) เพื่อศึกษาการรู้เท่าทันสื่อการพนันออนไลน์ ของนักศึกษาระดับอุดมศึกษา ในเขตพื้นที่จังหวัดเชียงราย

4) เพื่อศึกษาปัจจัยทางด้านบุคลิกภาพ พฤติกรรมการพนันออนไลน์ ที่ส่งผลต่อการรู้เท่าทันสื่อโฆษณาการพนันออนไลน์ ของนักศึกษาระดับอุดมศึกษาในเขตพื้นที่จังหวัดเชียงราย

5) เพื่อพัฒนาคู่มือการรู้เท่าทันสื่อการพนันออนไลน์ ของนักศึกษาระดับอุดมศึกษาในเขตพื้นที่จังหวัดเชียงราย

จากนั้นผู้วิจัยจะนำองค์ความรู้ที่ได้มาสังเคราะห์ข้อมูล โดยนำเนื้อหา พฤติกรรมการเล่นพนันออนไลน์ การรู้เท่าทันสื่อการพนันออนไลน์ และปัจจัยทางบุคลิกภาพ พฤติกรรมการเล่นพนันออนไลน์ ที่ส่งผลให้นักศึกษา ระดับอุดมศึกษา ที่ส่งผลต่อการรู้เท่าทันสื่อออนไลน์ เพื่อพัฒนาองค์ความรู้ นำไปเสริมสร้างทักษะการป้องกันและแก้ไขปัญหาการติดพนันออนไลน์ ที่เหมาะสมสำหรับนักศึกษาระดับอุดมศึกษาในเขตพื้นที่จังหวัดเชียงราย จากนั้นกิจกรรมสุดท้ายผู้วิจัยไปถ่ายทอดองค์ความรู้ การเสริมสร้างทักษะการป้องกันและแก้ไขปัญหาการพนันออนไลน์ สำหรับ นักศึกษาระดับอุดมศึกษาในเขตพื้นที่จังหวัดเชียงราย แล้วนำข้อมูลทั้งหมดมาเขียนบรรยายสรุปผล

ประเด็นที่จะศึกษาบุคลิกภาพ พฤติกรรมการพนันออนไลน์ ที่ส่งผลต่อการรู้เท่าทันสื่อการพนันออนไลน์ของนักศึกษาระดับอุดมศึกษา ดังต่อไปนี้

ตารางที่ 1 ประเด็นที่จะศึกษาเกี่ยวกับพฤติกรรมการพนันออนไลน์ ที่ส่งผลต่อการรู้เท่าทันสื่อการพนันออนไลน์ของนักศึกษาระดับอุดมศึกษา

การรู้เท่าทันสื่อ การพนันออนไลน์	ประเด็นที่จะศึกษา
1. พฤติกรรมเกี่ยวกับการพนันออนไลน์	- รูปแบบที่ท่านเคยพนันออนไลน์ - ช่วงเวลาที่เล่นพนันออนไลน์ - ระยะเวลาในการเล่นพนันออนไลน์ - จำนวนเงินที่ใช้เล่นพนันออนไลน์ในแต่ละครั้ง - จำนวนปีในการเล่นพนันออนไลน์ - พฤติกรรมการเล่นพนันออนไลน์
2. ปัจจัยที่ส่งผลต่อพฤติกรรมการเล่นพนันออนไลน์	- ปัจจัยทางด้านจิตวิทยาของการเล่นการพนัน - ปัจจัยพฤติกรรมของตนเอง - ปัจจัยทางด้านสิ่งแวดล้อม - ปัจจัยทางด้านกฎหมาย - ปัจจัยทางด้านผลิตภัณฑ์การพนัน รูปแบบพนันใหม่ๆ - ปัจจัยด้านการสื่อสารส่วนประสมทางการตลาด - ปัจจัยทางด้านภูมิทัศน์สื่อดิจิทัล - ปัจจัยด้านการสื่อสารกับเว็บพนันออนไลน์
3. บุคลิกภาพของนักศึกษา	- แบบสอบถามวัดลักษณะทางบุคลิกภาพของนักศึกษา 41 ข้อ
4. การรู้เท่าทันสื่อโฆษณาพนันออนไลน์	- แบบสอบถามเกี่ยวกับการรู้เท่าทันโฆษณาออนไลน์ จำนวน 25 ข้อ

สำหรับเกณฑ์การประเมินการเสพติดการพนัน ที่ใช้แบบคัดกรองการติดการพนัน ประกอบด้วยข้อคำถาม 20 ข้อ โดยหากตอบ “ใช่” ตั้งแต่ 7 ข้อขึ้นไปแสดงว่ามีแนวโน้มที่จะมีปัญหาการเล่นพนันออนไลน์ (โรงพยาบาลมหารมย์, “Pathological Gambling หรือ การเสพติดพนัน โรคทางจิตเวชที่ต้องได้รับการรักษา” www.manarom.com/blog/pathological_gambling.html.)

ความเที่ยงของเครื่องมือวัด

ผู้วิจัยมีการทดสอบแบบสอบถามก่อนนำไปใช้จริง (Pretest) โดยทดลองเก็บข้อมูลจากผู้ใช้เฟสบุ๊ค จำนวน 30 คน และนำมาคำนวณค่าสัมประสิทธิ์ความน่าเชื่อถือ (Reliability) ด้วยสถิติครอนบาคอัลฟา (Cronbach's Alpha) การทดสอบจะทำในส่วนของตัวแปรด้านต่าง ๆ ทั้งฉบับ ได้ค่า 0.966 โดยค่าตัวแปรด้านดังนี้ ตัวแปรด้านพฤติกรรมเกี่ยวกับการพนันออนไลน์ ได้ค่า 0.942 ตัวแปรปัจจัยที่ส่งผลต่อพฤติกรรมการเล่นพนันออนไลน์ ได้ค่า 0.981 ตัวแปรด้านบุคลิกภาพของนักศึกษา ได้ค่า 0.941 และตัวแปรการรู้เท่าทันโฆษณาพนันออนไลน์ ได้ค่า 0.986 ซึ่งผลการวิเคราะห์พบว่าค่าสัมประสิทธิ์สหสัมพันธ์ความน่าเชื่อถือมีค่าเกิน 0.70 แสดงให้เห็นว่าเครื่องมือวัดมีความน่าเชื่อถือ ผู้วิจัย จึงนำไปใช้เก็บข้อมูลจริง ก่อนนำไปใช้เก็บรวบรวมข้อมูลจากกลุ่มตัวอย่าง 400 คน (5-10 เท่า ของตัวแปร) ด้วยวิธีวิจัยเชิงปริมาณ

สูตรในการคำนวณค่าดัชนีความสอดคล้อง

การหาค่า IOC ของผู้เชี่ยวชาญจากการให้ผู้เชี่ยวชาญตรวจสอบแบบสอบถามการวิจัย IOC คือ ค่าความเที่ยงตรงของแบบสอบถาม หรือค่าสอดคล้องระหว่างข้อคำถามกับวัตถุประสงค์ หรือเนื้อหา (IOC : Index of Item Objective Congruence) ปกติแล้วจะให้ผู้เชี่ยวชาญตรวจสอบ ตั้งแต่ 3 คนขึ้นไปในการตรวจสอบโดยให้เกณฑ์ในการตรวจพิจารณาข้อคำถาม (สุรพงษ์ คงสัตย์, 2551)

สูตรในการคำนวณ

$$\text{สูตรคำนวณ } IOC = \frac{\sum R}{N}$$

IOC = ดัชนีความสอดคล้องระหว่างข้อคำถามกับจุดประสงค์

R = คะแนนของผู้เชี่ยวชาญ

$\sum R$ = ผลรวมคะแนนของผู้เชี่ยวชาญแต่ละคน

N = จำนวนผู้เชี่ยวชาญ

ให้คะแนน +1 ถ้าแน่ใจว่าข้อคำถามวัดได้ตรงตามวัตถุประสงค์

ให้คะแนน 0 ถ้าไม่แน่ใจว่าข้อคำถามวัดได้ตรงตามวัตถุประสงค์

ให้คะแนน -1 ถ้าแน่ใจว่าข้อคำถามวัดได้ไม่ตรงตามวัตถุประสงค์

โดยจากการให้ผู้เชี่ยวชาญตรวจสอบแบบสอบถามการวิจัย IOC คือ ค่าความเที่ยงตรงของแบบสอบถาม หรือค่าสอดคล้องระหว่างข้อคำถามกับวัตถุประสงค์ หรือเนื้อหา (IOC : Index of Item Objective Congruence) พบว่ามีค่า IOC = 0.66 ซึ่งข้อคำถามนั้นสามารถวัดได้ตามวัตถุประสงค์

การวิจัยเชิงคุณภาพ การสัมภาษณ์แบบเจาะลึกกับกลุ่มตัวอย่างที่เป็นนักศึกษา ระดับอุดมศึกษา ในเขตพื้นที่จังหวัดเชียงราย จำนวน 40 คน

กลุ่มตัวอย่าง

เป็นนักศึกษาระดับอุดมศึกษา ในเขตพื้นที่จังหวัดเชียงราย และเป็นผู้ที่เล่นการพนันออนไลน์ หรือเคยเล่นการพนันออนไลน์ หรือเป็นผู้ที่เคยเห็นโฆษณาการพนันผ่านสื่อออนไลน์ จากมหาวิทยาลัย ที่มีจำนวนนักศึกษามากที่สุด 2 อันดับแรก ในพื้นที่จังหวัดเชียงราย ได้แก่ 1) มหาวิทยาลัยแม่ฟ้าหลวง และ 2) มหาวิทยาลัยราชภัฏเชียงราย จำนวนนักศึกษา แต่ละมหาวิทยาลัย 20 คน รวมทั้งสิ้น จำนวน 40 คน เพื่อให้ได้ข้อมูลพื้นฐานลักษณะประชากรศาสตร์ เพื่อสำรวจพฤติกรรมการพนันออนไลน์ การรู้เท่าทันสื่อการพนันออนไลน์ และปัจจัยทางด้านบุคลิกภาพ พฤติกรรมการพนันออนไลน์ ที่ส่งผลต่อการรู้เท่าทันสื่อการพนันออนไลน์ รวมถึงการป้องกันและแก้ไขปัญหาการพนันออนไลน์ จากมุมมองของนักศึกษา ระดับอุดมศึกษาในเขตพื้นที่จังหวัดเชียงราย

การเลือกตัวอย่าง

การสัมภาษณ์แบบเจาะลึก (Indepth Interview) เป็นการคัดเลือกกลุ่มตัวอย่างแบบเจาะจง (Purposive Sampling) หลังจากนั้นผู้วิจัยจะใช้การสุ่มตัวอย่างแบบอ้างอิงด้วยบุคคลและผู้เชี่ยวชาญ (Snowball Sampling) คือการสุ่มตัวอย่างในลักษณะการสร้างเครือข่ายข้อมูล โดยเลือกจากหน่วยตัวอย่างกลุ่มแรก และตัวอย่างกลุ่มนี้เสนอบุคคลอื่นที่มีลักษณะใกล้เคียงต่อไป โดยผู้วิจัยเลือกกลุ่มตัวอย่างโดยคำนึงถึงคุณสมบัติที่ผู้วิจัยต้องการศึกษา กล่าวคือเป็นนักศึกษาระดับอุดมศึกษา ในเขตพื้นที่จังหวัดเชียงราย และเป็นผู้ที่เล่นการพนันออนไลน์ หรือเคยเล่นการพนันออนไลน์ หรือเป็นผู้ที่เคยเห็นโฆษณาการพนันผ่านสื่อออนไลน์ จากมหาวิทยาลัยที่มีจำนวนนักศึกษามากที่สุด 2 อันดับแรก ในพื้นที่จังหวัดเชียงราย

กลุ่มตัวอย่างในการสัมภาษณ์แบบเจาะลึกนักศึกษา ทั้งหมด 40 คน ได้แก่
นักศึกษามหาวิทยาลัยแม่ฟ้าหลวง จำนวน 20 คน

- 1) ไก่ อายุ 20 ปี ศึกษาในระดับชั้นปีที่ 1
- 2) เต๋อ อายุ 20 ปี ศึกษาในระดับชั้นปีที่ 1
- 3) ต้นกล้า อายุ 20 ปี ศึกษาในระดับชั้นปีที่ 1
- 4) อาร์ม อายุ 20 ปี ศึกษาในระดับชั้นปีที่ 1
- 5) นิคกี้ อายุ 20 ปี ศึกษาในระดับชั้นปีที่ 2
- 6) เฟิร์น อายุ 20 ปี ศึกษาในระดับชั้นปีที่ 2
- 7) วิทย์ อายุ 20 ปี ศึกษาในระดับชั้นปีที่ 2

- 8) เอ็ม อายุ 21 ปี ศึกษาในระดับชั้นปีที่ 2
- 9) ดอน อายุ 21 ปี ศึกษาในระดับชั้นปีที่ 3
- 10) คิม อายุ 21 ปี ศึกษาในระดับชั้นปีที่ 3
- 11) สิงห์ อายุ 21 ปี ศึกษาในระดับชั้นปีที่ 3
- 12) อาร์ท อายุ 21 ปี ศึกษาในระดับชั้นปีที่ 3
- 13) ตาล อายุ 21 ปี ศึกษาในระดับชั้นปีที่ 3
- 14) ทิม อายุ 21 ปี ศึกษาในระดับชั้นปีที่ 4
- 15) เนม อายุ 21 ปี ศึกษาในระดับชั้นปีที่ 4
- 16) ฟาร์ม อายุ 22 ปี ศึกษาในระดับชั้นปีที่ 4
- 17) ท็อป อายุ 22 ปี ศึกษาในระดับชั้นปีที่ 4
- 18) ทาร์ม อายุ 22 ปี ศึกษาในระดับชั้นปีที่ 4
- 19) มาร์ก อายุ 22 ปี ศึกษาในระดับชั้นปีที่ 5
- 20) โจ อายุ 22 ปี ศึกษาในระดับชั้นปีที่ 5

นักศึกษามหาวิทยาลัยราชภัฏเชียงราย จำนวน 20 คน

- 1) ฟิล์ม อายุ 20 ปี ศึกษาในระดับชั้นปีที่ 1
- 2) เต็งหนึ่ง อายุ 20 ปี ศึกษาในระดับชั้นปีที่ 1
- 3) ฮอล อายุ 21 ปี ศึกษาในระดับชั้นปีที่ 1
- 4) มิกซ์ อายุ 21 ปี ศึกษาในระดับชั้นปีที่ 1
- 5) แสง อายุ 21 ปี ศึกษาในระดับชั้นปีที่ 2
- 6) ฟลุ๊ค อายุ 20 ปี ศึกษาในระดับชั้นปีที่ 2
- 7) วี อายุ 20 ปี ศึกษาในระดับชั้นปีที่ 2
- 8) โขกุน อายุ 21 ปี ศึกษาในระดับชั้นปีที่ 2
- 9) จิรา อายุ 21 ปี ศึกษาในระดับชั้นปีที่ 3
- 10) โรนัน อายุ 21 ปี ศึกษาในระดับชั้นปีที่ 3
- 11) โชค อายุ 21 ปี ศึกษาในระดับชั้นปีที่ 3
- 12) โดนัท อายุ 21 ปี ศึกษาในระดับชั้นปีที่ 3
- 13) นิค อายุ 21 ปี ศึกษาในระดับชั้นปีที่ 3
- 14) พี อายุ 21 ปี ศึกษาในระดับชั้นปีที่ 4
- 15) วาโย อายุ 22 ปี ศึกษาในระดับชั้นปีที่ 4
- 16) โยชิ อายุ 22 ปี ศึกษาในระดับชั้นปีที่ 4

- 17) บอล อายุ 22 ปี ศึกษาในระดับชั้นปีที่ 4
- 18) เอิร์ท อายุ 22 ปี ศึกษาในระดับชั้นปีที่ 4
- 19) แช็ก อายุ 22 ปี ศึกษาในระดับชั้นปีที่ 5
- 20) เอฟ อายุ 22 ปี ศึกษาในระดับชั้นปีที่ 5

การตรวจสอบเครื่องมือเชิงคุณภาพ

ในการวิจัยครั้งนี้ผู้วิจัยสัมภาษณ์นักศึกษาระดับอุดมศึกษาเกี่ยวกับประเด็นที่จะศึกษาได้เพียงพอแล้ว ก็จะเริ่มทำการวิเคราะห์ตามกรอบแนวคิดที่ต้องการศึกษา เกี่ยวกับพฤติกรรมเกี่ยวกับการเล่นพนันออนไลน์ ปัจจัยที่ส่งผลต่อพฤติกรรมการเล่นพนันออนไลน์ ลักษณะบุคลิกภาพของนักศึกษา และความรู้เท่าทันโฆษณาพนันออนไลน์ ในประเด็นต่าง ๆ เพื่อเป็นการทดสอบ และยืนยันข้อมูลให้ได้ข้อมูลที่ถูกต้องแม่นยำ และเป็นจริงมากที่สุด

ประเด็นที่ศึกษาคือ

1. เพื่อศึกษาพฤติกรรมเกี่ยวกับการเล่นพนันออนไลน์
2. เพื่อศึกษาปัจจัยที่ส่งผลต่อพฤติกรรมการเล่นพนันออนไลน์
3. เพื่อศึกษาลักษณะบุคลิกภาพของนักศึกษา
4. เพื่อศึกษาความรู้เท่าทันโฆษณาพนันออนไลน์

การเก็บรวบรวมข้อมูล

ผู้วิจัยจะดำเนินการเก็บรวบรวมข้อมูลด้วยตนเองโดยกำหนดระยะเวลาในการทำวิจัย ตั้งแต่วันที่ 1 สิงหาคม พ.ศ. 2567 ถึงวันที่ 30 ตุลาคม พ.ศ. 2567 รวมระยะเวลาทั้งสิ้น 2 ปี

การวิเคราะห์ข้อมูล

การวิเคราะห์ข้อมูลแบ่งเป็นการวิเคราะห์ข้อมูลเชิงปริมาณและเชิงคุณภาพ

การวิเคราะห์ข้อมูลเชิงปริมาณ

การวิเคราะห์ผู้วิจัยวิเคราะห์ข้อมูลทางสถิติด้วยสถิติเชิงพรรณนา ได้แก่ ค่าร้อยละ ค่าเฉลี่ย และสถิติเชิงอนุมาน ได้แก่ การทดสอบความสัมพันธ์ระหว่าง ตัวแปรต่าง ๆ ด้วยสถิติ S.D. (Standard Deviation), T-Test, Anova, Pearson Correlation และ Regression Analysis

การวิเคราะห์ข้อมูลเชิงคุณภาพ

ผู้วิจัยประมวลและวิเคราะห์ข้อมูลที่ได้จากการสัมภาษณ์แบบเจาะลึก นำมาวิเคราะห์ข้อมูล จัดกลุ่มข้อมูล และสรุปข้อมูล แล้วนำมาเขียนเป็นแบบพรรณนาในการรายงานผลการวิจัย

บทที่ 4

ผลการศึกษา

งานวิจัยเรื่อง “บุคลิกภาพ พฤติกรรมการพนันออนไลน์ ที่ส่งผลต่อการรู้เท่าทันสื่อการพนันออนไลน์ของนักศึกษาระดับอุดมศึกษา” มีวัตถุประสงค์การวิจัยเพื่อ 1) สำรวจพฤติกรรมการพนันออนไลน์ของนักศึกษาระดับอุดมศึกษาในเขตพื้นที่จังหวัดเชียงราย 2) ศึกษาการรู้เท่าทันสื่อการพนันออนไลน์ของนักศึกษาระดับอุดมศึกษาในเขตพื้นที่จังหวัดเชียงราย 3) ศึกษาปัจจัยทางด้านบุคลิกภาพ พฤติกรรมการพนันออนไลน์ ที่ส่งผลต่อการรู้เท่าทันสื่อการพนันออนไลน์ของนักศึกษาระดับอุดมศึกษาในเขตพื้นที่จังหวัดเชียงราย และ 4) เพื่อพัฒนาคู่มือการรู้เท่าทันสื่อการพนันออนไลน์ของนักศึกษาระดับอุดมศึกษาในเขตพื้นที่จังหวัดเชียงราย

ผู้วิจัยเก็บรวบรวมข้อมูลด้วยการวิจัยเชิงสำรวจจากกลุ่มตัวอย่าง จำนวน 400 คน เก็บจากกลุ่มตัวอย่างนักศึกษา ด้วยการสุ่มตัวอย่างแบบเฉพาะเจาะจง และกำหนดกลุ่มตัวอย่างตามสัดส่วนประชากร นักศึกษาของแต่ละมหาวิทยาลัย จากมหาวิทยาลัย 2 แห่ง ในพื้นที่จังหวัดเชียงราย ได้แก่ 1) มหาวิทยาลัยแม่ฟ้าหลวง และ 2) มหาวิทยาลัยราชภัฏเชียงราย และการสัมภาษณ์แบบเจาะลึกกลุ่มนักศึกษา จำนวน 20 คน ผลการวิจัยสามารถแบ่งตามประเด็นได้ดังต่อไปนี้

ส่วนที่ 1 ข้อมูลส่วนบุคคล

ส่วนที่ 2 พฤติกรรมเกี่ยวกับการเล่นพนันออนไลน์

ส่วนที่ 3 ปัจจัยที่ส่งผลต่อพฤติกรรมการเล่นพนันออนไลน์

ส่วนที่ 4 ลักษณะบุคลิกภาพของนักศึกษา

ส่วนที่ 5 การรู้เท่าทันโฆษณาพนันออนไลน์

ส่วนที่ 6 แสดงข้อมูลเปรียบเทียบค่าเฉลี่ยของความแตกต่างของลักษณะประชากรศาสตร์กับการรู้เท่าทันโฆษณาพนันออนไลน์ของนักศึกษา

ส่วนที่ 7 แสดงข้อมูลเปรียบเทียบค่าเฉลี่ยของความแตกต่างของลักษณะประชากรศาสตร์กับช่วงเวลาในการเล่นพนันออนไลน์

ส่วนที่ 8 แสดงข้อมูลเปรียบเทียบค่าเฉลี่ยของความแตกต่างของลักษณะประชากรศาสตร์กับระดับความคิดเห็นเกี่ยวกับปัจจัยของพฤติกรรมการเล่นพนันออนไลน์

ส่วนที่ 9 แสดงความสัมพันธ์ระหว่างปัจจัยต่าง ๆ กับการรู้เท่าทันสื่อการพนันออนไลน์ของนักศึกษา

ส่วนที่ 10 แสดงปัจจัยที่ส่งผลต่อการรู้เท่าทันโฆษณาพนันออนไลน์ของนักศึกษา

ส่วนที่ 1 ข้อมูลส่วนบุคคล

ภาพรวมลักษณะพื้นฐานทางประชากรศาสตร์ของกลุ่มตัวอย่างนักศึกษาในงานวิจัยนี้ มีเพศหญิงมากกว่าเพศชาย ในสัดส่วนประมาณ 2 ต่อ 1 อายุกลุ่มตัวอย่างส่วนใหญ่อยู่ในช่วงอายุ 20-24 ปี มากที่สุด ร้อยละ 96.80 กลุ่มตัวอย่างมีอยู่ระดับชั้นปีที่ 1 ร้อยละ 46.00 มีรายได้น้อยกว่า 3,000 บาท ร้อยละ 73.80 มีรายได้มาจากผู้ปกครอง ร้อยละ 26.50 ดังรายละเอียดในตาราง 4.1-4.6 ดังต่อไปนี้

ตารางที่ 1 ความถี่และร้อยละของนักศึกษาจำแนกตามเพศ

เพศ	จำนวน	ร้อยละ
หญิง	221	55.30
ชาย	179	44.80
รวม	400	100

จากตารางที่ 1 พบว่า กลุ่มตัวอย่างเพศหญิงมากกว่าเพศชาย คิดสัดส่วนประมาณ 2:1 โดยนักศึกษาในงานวิจัยนี้ มีจำนวนทั้งสิ้น 400 คน แบ่งเป็นเพศหญิงจำนวน 221 คน (ร้อยละ 55.30) และเพศชายจำนวน 179 คน (ร้อยละ 44.80)

ตารางที่ 2 ความถี่และร้อยละของนักศึกษาตามช่วงอายุ

ช่วงอายุ	จำนวน	ร้อยละ
20-24 ปี	307	76.80
25 ปีขึ้นไป	93	23.30
รวม	400	100

จากตารางที่ 2 พบว่า อายุเฉลี่ยของนักศึกษาที่ตอบแบบสอบถาม โดยผู้วิจัยได้จำแนกกลุ่มตัวอย่างนักศึกษาตามช่วงอายุ ได้แก่ ช่วงอายุ 20-24 ปี มีจำนวน 307 คน (ร้อยละ 76.80) และนักศึกษาที่มีอายุตั้งแต่ 25 ปีขึ้นไป มีจำนวน 93 คน (ร้อยละ 23.30) ตามลำดับ

ตารางที่ 3 ความถี่และร้อยละของชั้นปีที่กำลังศึกษาอยู่ของนักศึกษา

ชั้นปีที่	จำนวน	ร้อยละ
ชั้นปีที่ 1	138	34.50
ชั้นปีที่ 2	153	38.30
ชั้นปีที่ 3	62	15.50
ชั้นปีที่ 4	26	6.50
ชั้นปีที่ 5	21	5.30
รวม	400	100

จากตารางที่ 3 พบว่า นักศึกษาส่วนใหญ่กำลังศึกษาอยู่ชั้นปีที่ 2 จำนวน 153 คน (ร้อยละ 38.30) รองลงมาได้แก่ ชั้นปีที่ 1 จำนวน 138 คน (ร้อยละ 34.50) และลำดับสุดท้าย ชั้นปีที่ 5 จำนวน 21 คน (ร้อยละ 5.30)

ตารางที่ 4 ความถี่และร้อยละรายได้ของนักศึกษาที่ได้รับในแต่ละเดือน

รายได้ที่ได้รับในแต่ละเดือน	จำนวน	ร้อยละ
น้อยกว่า 3,000 บาท	229	57.30
3,001-4,000 บาท	99	24.80
4,001-5,000 บาท	65	16.30
5,001-6,000 บาท	2	0.50
มากกว่า 6,000 บาทขึ้นไป	5	1.30
รวม	400	100

จากตารางที่ 4 พบว่า นักศึกษาส่วนใหญ่มีรายได้ของนักศึกษาที่ได้รับในแต่ละเดือนมากที่สุด ได้แก่ น้อยกว่า 3,000 บาท จำนวน 229 คน (ร้อยละ 57.30) รองลงมา ได้แก่ มีรายได้ 3,001-4,000 บาท จำนวน 99 คน (ร้อยละ 24.80) และลำดับสุดท้าย มีรายได้ 5,001-6,000 บาท จำนวน 2 คน (ร้อยละ 0.50)

ตารางที่ 5 ความถี่และร้อยละของแหล่งที่มาของรายได้ในแต่ละเดือนของนักศึกษา

แหล่งที่มาของรายได้ของนักศึกษา	จำนวน	ร้อยละ
ผู้ปกครอง	106	26.50
กองทุนกู้ยืม	240	60.00
หารายได้พิเศษ	30	7.50
ทุนการศึกษา	8	2.00
อื่น ๆ	16	4.00
รวม	400	100

จากตารางที่ 5 พบว่า นักศึกษาส่วนใหญ่มีแหล่งที่มาของรายได้จากกองทุนกู้ยืมมากที่สุด จำนวน 240 คน (ร้อยละ 60.00) รองลงมา ได้แก่ ผู้ปกครอง จำนวน 106 คน (ร้อยละ 26.50) และลำดับสุดท้าย ได้แก่ ทุนการศึกษา จำนวน 8 คน (ร้อยละ 2.00)

ตารางที่ 6 ความถี่และร้อยละของสถานที่อาศัยอยู่ระหว่างศึกษาในมหาวิทยาลัย

นักศึกษาอาศัยอยู่	จำนวน	ร้อยละ
อยู่บ้านกับพ่อแม่	91	22.80
อยู่กับญาติ	35	8.80
อยู่หอพักกับเพื่อน	64	16.00
อยู่หอพักคนเดียว	164	41.00
อื่น ๆ เช่นอยู่กับน้องสาว, อยู่กับแฟน เป็นต้น	46	11.50
รวม	400	100

จากตารางที่ 6 พบว่า นักศึกษาส่วนใหญ่อาศัยอยู่หอพักคนเดียวมากที่สุด จำนวน 164 คน (ร้อยละ 41.00) รองลงมา ได้แก่ อาศัยอยู่กับพ่อกับแม่ จำนวน 91 คน (ร้อยละ 22.80) และลำดับสุดท้าย ได้แก่ อาศัยอยู่กับญาติ จำนวน 35 คน (ร้อยละ 8.80)

ส่วนที่ 2 พฤติกรรมเกี่ยวกับการพนันออนไลน์

ตารางที่ 7 รูปแบบที่นักศึกษาเคยเล่นพนันออนไลน์

รูปแบบที่นักศึกษาเคยเล่นพนันออนไลน์	จำนวน	ร้อยละ
เกมพนันทายผลกีฬา	40	10.00
เกมพนันตัวเลข	53	13.30
เกมพนันแบบในคาสิโน	34	8.50
เกมพนันที่ไม่ใช่การทายผลกีฬา	12	3.00
การทายผลลอตเตอรี่หรือหวยออนไลน์	145	36.30
การทายผลเกมพนันแบบในคาสิโน	25	6.30
การทายผลการแข่งขันทั่วไป เช่น ม้าแข่ง	10	2.50
การทายผลการแข่งขันอื่น ๆ	81	20.30
รวม	400	100

จากตารางที่ 7 พบว่า นักศึกษาส่วนใหญ่เคยเล่นพนันออนไลน์ในรูปแบบของการทายผลลอตเตอรี่หรือหวยออนไลน์ มากที่สุด จำนวน 145 คน (ร้อยละ 36.30) รองลงมา ได้แก่ การทายผลการแข่งขันอื่น ๆ จำนวน 81 คน (ร้อยละ 20.30) และลำดับสุดท้าย ได้แก่ การทายผลการแข่งขันทั่วไป เช่น ม้าแข่ง จำนวน 10 คน (ร้อยละ 2.50)

ตารางที่ 8 ช่วงเวลาที่นักศึกษาเล่นพนันออนไลน์

รูปแบบที่ทานเคยเล่นพนันออนไลน์	จำนวน	ร้อยละ
เวลา 12.00 น. - 15.00 น.	330	82.50
เวลา 15.01 น. - 18.00 น.	44	11.00
เวลา 18.01 น. - 21.00 น.	8	2.00
เวลา 21.01 น. - 24.00 น.	6	1.50
ตั้งแต่เวลา 24.00 น.ขึ้นไป	12	3.00
รวม	400	100

จากตารางที่ 8 พบว่า นักศึกษาส่วนใหญ่เล่นพนันออนไลน์ในช่วงเวลา เวลา 12.00 น. - 15.00 น. มากที่สุด จำนวน 330 คน (ร้อยละ 82.50) รองลงมา ได้แก่ เวลา 15.01 น. - 18.00 น. จำนวน 44 คน (ร้อยละ 11.00) และลำดับสุดท้าย ได้แก่ เวลา 21.01 น. - 24.00 น. จำนวน 6 คน (ร้อยละ 1.50)

ตารางที่ 9 จำนวนชั่วโมงโดยภาพรวมที่นักศึกษาใช้ในการเล่นพนันออนไลน์ในแต่ละครั้ง

จำนวนชั่วโมง	จำนวน	ร้อยละ
น้อยกว่า 2 ชั่วโมง	328	82.00
2-3 ชั่วโมง	40	10.00
3-4 ชั่วโมง	12	3.00
4-5 ชั่วโมง	12	3.00
มากกว่า 5 ชั่วโมงขึ้นไป	8	2.00
รวม	400	100

จากตารางที่ 9 พบว่า นักศึกษาส่วนใหญ่ มีจำนวนชั่วโมงโดยภาพรวมที่นักศึกษาใช้ในการเล่นพนันออนไลน์ในแต่ละครั้ง น้อยกว่า 2 ชั่วโมง มากที่สุด จำนวน 328 คน (ร้อยละ 82.00) รองลงมา ได้แก่ 2-3 ชั่วโมง จำนวน 40 คน (ร้อยละ 10.00) และลำดับสุดท้าย ได้แก่ มากกว่า 5 ชั่วโมงขึ้นไป จำนวน 8 คน (ร้อยละ 2.00)

ตารางที่ 10 งบประมาณที่นักศึกษาใช้ในการเล่นพนันออนไลน์ในแต่ละครั้ง

จำนวนชั่วโมง	จำนวน	ร้อยละ
น้อยกว่า 500 บาท	328	82.00
501 – 1,000 บาท	40	10.00
1,001 – 2,000 บาท	12	3.00
2,001 – 3,000 บาท	12	3.00
มากกว่า 3,000 บาทขึ้นไป	8	2.00
รวม	400	100

จากตารางที่ 10 พบว่า นักศึกษาส่วนใหญ่ มีจำนวนชั่วโมงโดยภาพรวมที่นักศึกษาใช้ในการเล่นพนันออนไลน์ในแต่ละครั้ง น้อยกว่า 2 ชั่วโมง มากที่สุด จำนวน 328 คน (ร้อยละ 82.00) รองลงมา ได้แก่ 2-3 ชั่วโมง จำนวน 40 คน (ร้อยละ 10.00) และลำดับสุดท้าย ได้แก่ มากกว่า 5 ชั่วโมงขึ้นไป จำนวน 8 คน (ร้อยละ 2.00)

ตารางที่ 11 จำนวนปีที่นักศึกษาเล่นพนันออนไลน์มา

จำนวนปี	จำนวน	ร้อยละ
น้อยกว่า 1 ปี	301	75.30
1 – 2 ปี	60	15.00
2 – 3 ปี	18	4.50
3 – 4 ปี	4	1.00
มากกว่า 4 ปีขึ้นไป	17	4.30
รวม	400	100

จากตารางที่ 11 พบว่า จำนวนปีที่นักศึกษาส่วนใหญ่เล่นพนันออนไลน์มา น้อยกว่า 1 ปีมากที่สุด จำนวน 301 คน (ร้อยละ 75.30) รองลงมา ได้แก่ 1-2 ปี จำนวน 60 คน (ร้อยละ 15.00) และลำดับสุดท้าย ได้แก่ 3 – 4 ปี จำนวน 4 คน (ร้อยละ 1.00)

ตารางที่ 12 ความถี่และร้อยละพฤติกรรมการเล่นพนันออนไลน์ของนักศึกษา

พฤติกรรมการเล่นพนันออนไลน์ของนักศึกษา		จำนวน	ร้อยละ	รวม
1) เวลาว่างหรือเวลาเรียนของคุณ	ใช่	111	27.80	27.80
	ไม่ใช่	289	72.30	100.00
2) การเล่นเกมพนันของคุณเคยทำให้	ใช่	117	29.30	29.30
	ชีวิตครอบครัวไม่มีความสุข	283	70.80	100.00
3) การเล่นเกมพนันของคุณเคยทำให้	ใช่	105	26.30	26.30
	คุณเสื่อมเสียชื่อเสียง	295	73.80	100.00
4) คุณเคยรู้สึกสำนึกผิดหลังจากเล่น	ใช่	229	57.30	57.30
	การพนัน	171	42.80	100.00
5) คุณเคยเล่นเกมพนันเพื่อให้ได้เงิน	ใช่	120	30.00	30.00
	มาใช้หนี้พนันหรือแก้ปัญหาการเงิน	280	70.00	100.00
6) การพนันทำให้ความสามารถต่าง ๆ	ใช่	157	39.30	39.30
	ในตัวคุณมีประสิทธิภาพน้อยลง	243	60.80	100.00
7) หลังจากเสียพนัน คุณรู้สึกจะต้อง	ใช่	126	31.50	31.50
	กลับมาเล่นอีกครั้งอย่างรวดเร็วที่สุดและ	274	68.50	100.00
ต้องเอาคืนของที่เสียไป				
8) หลังจากชนะพนัน คุณมีความ	ใช่	124	31.00	31.00
	ต้องการอย่างรุนแรงที่จะเล่นอีกครั้ง	276	69.00	100.00
และเอาชนะให้มากขึ้น				
9) บ่อยครั้งที่คุณเล่นพนันจนกระทั่ง	ใช่	105	26.30	26.30
	เหลือสตางค์สุดท้าย	295	73.80	100.00
10) คุณเคยยืมเงินเพื่อนำมาเป็นทุน	ใช่	77	19.30	19.30
	ในการเล่นพนัน	323	80.80	100.00
11) คุณเคยขายของใด ๆ เพื่อนำมา	ใช่	70	17.50	17.50
	เป็นทุนในการเล่นพนัน	330	82.50	100.00
12) คุณไม่เต็มใจที่จะใช้เงินจะใช้พนัน	ใช่	91	22.80	22.80
	ไปใช้ในการใช้จ่ายใช้สอยอย่างอื่น	309	77.30	100.00

พฤติกรรมการเล่นพนันออนไลน์ของนักศึกษา		จำนวน	ร้อยละ	รวม
13) การพนันทำให้คุณไม่ใส่ใจต่อ ความเป็นอยู่ของตัวเองหรือ ครอบครัวของคุณ	ใช่	87	21.80	21.80
	ไม่ใช่	313	78.30	100.00
14) คุณเคยเล่นการพนันนานกว่าที่ คุณวางแผนไว้	ใช่	109	27.30	27.30
	ไม่ใช่	291	72.80	100.00
15) คุณเคยเล่นการพนันเพื่อหลีกเลี่ยง จากความกังวลหรือปัญหาอื่น	ใช่	91	22.80	22.80
	ไม่ใช่	309	77.30	100.00
16) คุณเคยกระทำหรือคิดจะกระทำ ผิดกฎหมายเพื่อนำเงินไปใช้เป็นทุนใน การพนัน	ใช่	49	12.30	12.30
	ไม่ใช่	351	87.80	100.00
17) การพนันทำให้คุณนอนหลับยาก ขึ้น	ใช่	110	27.50	27.50
	ไม่ใช่	290	72.50	100.00
18) การโต้เถียงกัน ความผิดหวังหรือ ความรู้สึกอึดอัดส่งผลให้คุณเกิดความ อยากไปเล่นการพนัน	ใช่	79	19.80	19.80
	ไม่ใช่	321	80.30	100.00
19) คุณเคยมีความรู้สึกอยากลอง เรื่องต่าง ๆ ที่เกิดขึ้นโดยการไปเล่น พนันสักสองสามชั่วโมง	ใช่	81	20.30	20.30
	ไม่ใช่	319	79.80	100.00
20) คุณเคยทำร้ายตนเองหรือ พยายามฆ่าตัวตายอันเป็นผลมาจาก การพนันของคุณ	ใช่	39	9.80	9.80
	ไม่ใช่	361	90.30	100.00

ตารางที่ 13 ความถี่และร้อยละของพฤติกรรมการเล่นพนันออนไลน์ของนักศึกษา

สำหรับเกณฑ์การประเมินการเสพติดการพนัน ที่ใช้แบบคัดกรองการติดการพนัน ประกอบด้วยข้อคำถาม 20 ข้อ โดยหากตอบ “ใช่” ตั้งแต่ 7 ข้อขึ้นไปแสดงว่ามีแนวโน้มที่จะมีปัญหาการเล่นพนันออนไลน์ (โรงพยาบาลมหารมย์ “Pathological Gambling หรือ การเสพติดพนัน โรคทางจิตเวชที่ต้องได้รับการรักษา”, www.manarom.com/blog/pathological_gambling.html.)

คะแนนการประเมินการเสพติดการพนัน	จำนวน (คน)	ร้อยละ
0 คะแนน	110	27.50
1 คะแนน	44	11.00
2 คะแนน	20	5.00
3 คะแนน	32	8.00
4 คะแนน	32	8.00
5 คะแนน	19	4.80
6 คะแนน	22	5.50
7 คะแนน	20	5.00
8 คะแนน	14	3.50
9 คะแนน	12	3.00
10 คะแนน	8	2.00
11 คะแนน	6	1.50
12 คะแนน	4	1.00
13 คะแนน	8	2.00
14 คะแนน	8	2.00
15 คะแนน	4	1.00
16 คะแนน	4	1.00
17 คะแนน	-	-
18 คะแนน	2	0.50
19 คะแนน	8	2.00
20 คะแนน	23	5.80
รวม	400	100

จากตารางที่ 13 พบว่า จำนวนนักศึกษาที่ตอบการประเมินการเสพติดการพนัน ที่ใช้แบบคัดกรองการติดการพนันออนไลน์ ประกอบด้วยข้อคำถาม 20 ข้อ โดยหากตอบ “ใช่” ตั้งแต่ 7 ข้อขึ้นไป แสดงว่ามีแนวโน้มที่จะมีปัญหาการเล่นพนันออนไลน์ โดยคะแนนรวม 7-20 คะแนน มีจำนวนถึง 121 คน คิดเป็นร้อยละ 30.30 ส่วนนักศึกษาที่ตอบการประเมินการเสพติดการพนันออนไลน์ ที่มีคะแนนรวม 4-6 คะแนน ถือได้ว่าเป็นกลุ่มที่มีแนวโน้มที่จะมีปัญหาการเล่นพนันออนไลน์ อยู่ในระดับปานกลาง จำนวน 73 คิดเป็นร้อยละ 18.30 ส่วนนักศึกษาที่ตอบการประเมินการเสพติดการพนันออนไลน์ ที่มีคะแนนรวม 1-3 คะแนน ถือได้ว่าเป็นกลุ่มที่มีแนวโน้มที่จะมีปัญหาการเล่นพนันออนไลน์ อยู่ในระดับน้อย จำนวน 96 คน คิดเป็นร้อยละ 18.30 คิดเป็นร้อยละ 24.00 และนักศึกษาที่ตอบการประเมินการเสพติดการพนันออนไลน์ ที่มีคะแนนรวม 0 คะแนน ถือได้ว่าเป็นกลุ่มที่มีแนวโน้มที่จะมีปัญหาการเล่นพนันออนไลน์ อยู่ในระดับน้อยที่สุด จำนวน 110 คน คิดเป็นร้อยละ 27.50

ส่วนที่ 3 ปัจจัยที่ส่งผลต่อพฤติกรรมการเล่นพนันออนไลน์

ตารางที่ 14 ระดับความคิดเห็นเกี่ยวกับปัจจัยของพฤติกรรมการเล่นพนันออนไลน์ของนักศึกษา

ระดับความคิดเห็นเกี่ยวกับปัจจัยของพฤติกรรมการเล่นพนันออนไลน์ของนักศึกษา	$\bar{X}$	S.D.	ระดับ
ปัจจัยทางด้านจิตวิทยาของการเล่นการพนัน			
1) การใช้สารเสพติด ทำให้สมองเกิดการกระตุ้นเข้าสู่การเล่นพนันออนไลน์ได้ง่าย	2.55	1.43	น้อย
2) การย่ำคิดย่ำทำแต่เรื่องเดิมๆ ไม่สามารถควบคุมแรงกระตุ้นหรือความอยากของตนเอง ทำให้ให้อยากเล่นการพนัน	2.41	1.30	น้อย
3) การมีความวิตกกังวลสูง หมกหมุ่นกับการเล่นการพนันทุกชนิด คิดหาทางเพื่อให้ได้เงินมาเล่นการพนันมากขึ้น	2.50	1.43	น้อย
4) การเกิดอารมณ์แปรปรวน มีปัญหาทางด้านสุขภาพจิตส่งผลต่อการเล่นการพนัน	2.45	1.30	น้อย
ปัจจัยพฤติกรรมของตนเอง			
1) มีความอยากรู้อยากลอง	2.63	1.32	ปานกลาง
2) มีความชื่นชอบของตนเองชอบลุ้น ชอบความเสี่ยง	2.67	1.26	ปานกลาง
3) การหากิจกรรมยามว่างให้กับตนเองทำให้ไม่น่าเบื่อ	2.67	1.30	ปานกลาง
4) รู้สีกว่าตื่นเต้น เฟลิดเฟลิน ติดกับดักความสุขกับการเล่นการพนัน	2.35	1.25	น้อย
5) ต้องการหาเงินเพิ่มจากการเล่นการพนัน	2.40	1.37	น้อย
6) ความชื่นชอบ/นิยมในกีฬาส่งผลต่อการเล่นการพนันตามมา	2.21	1.25	น้อย
ปัจจัยทางด้านสิ่งแวดล้อม			
1) เพื่อนเล่นการพนันและชวนให้เล่นเป็นเพื่อนกัน	2.32	1.32	น้อย
2) คนในที่ทำงานชวนเล่นการพนันเพื่อหารายได้เพิ่ม	2.28	1.33	น้อย
3) ผู้ปกครองคนรอบข้าง เล่นการพนันออนไลน์	2.13	1.27	น้อย
4) ผู้ปกครองแยกทางกัน/หย่าร้าง ส่งผลต่อการพึ่งพาการเล่นพนันออนไลน์	2.05	1.27	น้อย
5) ผู้ปกครองอบรมสั่งสอนไม่ถูกต้องเกี่ยวกับการพนันออนไลน์	2.13	1.30	น้อย

ระดับความคิดเห็นเกี่ยวกับปัจจัยของพฤติกรรม การเล่นพนันออนไลน์ของนักศึกษา	$\bar{X}$	S.D.	ระดับ
ปัจจัยทางด้านกฎหมาย			
1) พระราชบัญญัติการพนัน พ.ศ.2478 ยัง ไม่มีการบัญญัติจำกัดความหมายหรือนิยามของคำว่า “การ พนัน” และ “ผู้จัดให้มีการเล่นการพนัน” อย่างชัดเจน ทำให้ เกิดปัญหาในการตีความและการบังคับใช้กฎหมาย	2.74	1.31	ปานกลาง
2) การกำหนดบทลงโทษของผู้จัดให้มีการเล่นการพนันหรือผู้ เข้าเล่นการพนันในปัจจุบัน ยังต่ำเกินไปไม่มีความเหมาะสมและ สอดคล้องกับสภาพเศรษฐกิจและสถานการณ์ในปัจจุบัน	2.84	1.27	ปานกลาง
3) บทบัญญัติในเรื่องสินบนน้ำจับ ตาม มาตรา 15 แห่งพระราชบัญญัติการพนัน พ.ศ.2478 ไม่ สามารถใช้บังคับได้อย่างมีประสิทธิภาพ	2.83	1.20	ปานกลาง
4) ไม่ยังมี มีบทบัญญัติและมาตรการทางกฎหมายในการ ควบคุมและลงโทษเกี่ยวกับการเล่นการพนันออนไลน์ใน ประเทศไทยมีการควบคุมการพนันออนไลน์อย่างรอบด้าน	2.84	1.25	ปานกลาง
5) นโยบายล่าช้าไม่ทันต่อเว็บไซต์การพนันที่มีการเปลี่ยนแปลง อย่างรวดเร็ว	3.11	1.34	ปานกลาง
6) การมีช่องโหว่ในเรื่องของการปราบปรามเว็บไซต์ ที่ทำให้ผู้ เล่นพนันเข้าถึงพนันออนไลน์ได้ง่าย โดยไม่มีการระบุด่วน	3.20	1.36	ปานกลาง
ปัจจัยทางด้านผลิตภัณฑ์การพนัน รูปแบบพนันใหม่ๆ			
1) การพนันออนไลน์มีรูปแบบปรับเปลี่ยนใหม่ๆ เพื่อดึงดูดความ สนใจของผู้เล่น	3.17	1.37	ปานกลาง
2) การพนันออนไลน์มีการออกแบบหน้าจอ เว็บไซต์ให้น่าสนใจ	3.10	1.31	ปานกลาง
3) การพนันออนไลน์มีผลิตภัณฑ์ที่สามารถทำให้ผู้เล่นติด	3.07	1.36	ปานกลาง
ปัจจัยทางการสื่อสารส่วนประสมทางการตลาด			
1) ตัวพนันออนไลน์เองเป็นบริการที่สามารถดึงดูดความสนใจให้ คนเข้ามาเล่นได้ง่าย	3.16	1.29	ปานกลาง
2) ไม่มีการกำหนดราคาในการเล่นพนันออนไลน์ สามารถเล่น เท่าไรก็ได้	3.19	1.32	ปานกลาง

ระดับความคิดเห็นเกี่ยวกับปัจจัยของพฤติกรรม การเล่นพนันออนไลน์ของนักศึกษา	$\bar{X}$	S.D.	ระดับ
3) การมีช่องทางในการกระตุ้นให้เล่นพนันออนไลน์ เช่น สื่อเฟซบุ๊ก สื่อไลน์ สื่อ tiktok เป็นต้น	3.31	1.37	ปานกลาง
4) มีการนำเสนอโปรโมชั่นพิเศษ เช่น เติมเงินพนันออนไลน์ 100 บาท สามารถเล่นพนันได้ 1,000 บาท เป็นต้น	3.11	1.38	ปานกลาง
ปัจจัยทางด้านภูมิทัศน์สื่อดิจิทัล			
1) การมีความเป็นส่วนตัวในสื่อออนไลน์	2.88	1.28	ปานกลาง
2) การมีคาสิโน/พื้นที่การเล่นการพนันที่เสมือนจริง	2.86	1.31	ปานกลาง
3) การมีส่วนร่วมในพื้นที่สื่อออนไลน์ในการเล่นการพนัน ออนไลน์	2.75	1.22	ปานกลาง
4) การใช้บัญชีออนไลน์ที่มีชื่อที่แตกต่างกัน	2.88	1.24	ปานกลาง
5) การย้ายแพลตฟอร์มจากสื่อเก่า พื้นที่การเล่นพนันแบบหลบ ซ่อนๆ เป็นพื้นที่สื่อใหม่อย่างการเล่นพนันออนไลน์	2.85	1.27	ปานกลาง
6) การข้ามอุปสรรคเรื่องกายภาพของผู้เล่นพนันออนไลน์	2.79	1.27	ปานกลาง
7) ผู้เล่นการพนันออนไลน์รู้สึกได้รับความปลอดภัยมากกว่า พื้นที่เล่นพนันของจริง	2.74	1.30	ปานกลาง
ปัจจัยทางการสื่อสารกับเว็บพนันออนไลน์			
1) เว็บพนันออนไลน์มีการสื่อสารสร้างแรงจูงใจให้เข้าถึงพนัน ออนไลน์ได้ง่าย ทั้งการแสดงให้เห็นถึงสถานที่ อาคาร ที่ตั้งว่าอยู่ ที่เมืองใด ประเทศใด	2.94	1.30	ปานกลาง
2) ผู้ให้บริการเว็บพนันออนไลน์มีการสื่อสารเพื่อกระตุ้นให้ผู้เล่น ลงสมัครเล่นพนันออนไลน์	3.02	1.30	ปานกลาง
3) เว็บพนันออนไลน์มีการนำเสนอภาพบุคคลจริงๆ สามารถ ติดต่อสื่อสารผ่านคอลเซ็นเตอร์เว็บพนันออนไลน์ได้	2.86	1.28	ปานกลาง
4) เว็บพนันออนไลน์มีการสื่อสารกับผู้เล่นว่าสามารถ ติดต่อสื่อสารทางออนไลน์และมีผู้คอยให้บริการตอบข้อสงสัยได้ ตลอดเวลา	2.96	1.33	ปานกลาง
5) เว็บพนันออนไลน์มีการสื่อสารกับผู้เล่น เรียกว่า “ถ่ายทอดสด” การเล่นพนันออนไลน์	2.86	1.22	ปานกลาง

ระดับความคิดเห็นเกี่ยวกับปัจจัยของพฤติกรรม การเล่นพนันออนไลน์ของนักศึกษา	$\bar{X}$	S.D.	ระดับ
6) เว็บพนันมีการสื่อสารสร้างความน่าเชื่อถือ เช่นการเรียกผู้ เล่นพนันออนไลน์ว่าเป็นบุคคลสำคัญ หรือ VIP	2.96	1.36	ปานกลาง
รวม	2.75	1.30	ปานกลาง

จากตารางที่ 14 พบว่า ค่าเฉลี่ยที่นักศึกษามีความคิดเห็นเกี่ยวกับปัจจัยของพฤติกรรมการเล่นพนันออนไลน์ของนักศึกษา ค่าเฉลี่ยรวมทั้งหมดอยู่ในระดับปานกลาง ($\bar{X} = 2.75$, S.D.=1.30) โดยการมีช่องทางในการกระตุ้นให้เล่นพนันออนไลน์ เช่น สื่อเฟซบุ๊ก สื่อไลน์ สื่อ tiktok เป็นต้น ค่าเฉลี่ยอยู่ในระดับปานกลาง อันดับแรก ($\bar{X} = 3.31$, S.D.=1.37) รองลงมา การมีช่องโหว่ในเรื่องของการปราบปรามเว็บไซต์ ที่ทำให้ผู้เล่นพนันเข้าถึงพนันออนไลน์ได้ง่าย โดยไม่มีการระบุตัวตน ค่าเฉลี่ยระดับปานกลาง ($\bar{X} = 3.20$, S.D.=1.36) และอันดับสุดท้ายผู้ปกครองแยกทางกัน/หย่าร้าง ส่งผลต่อการพึ่งพาการเล่นพนันออนไลน์ ค่าเฉลี่ยระดับน้อย ($\bar{X} = 2.05$, S.D.=1.37)

ผลการวิเคราะห์ข้อมูลจากการสัมภาษณ์แบบเจาะลึกเกี่ยวกับประเด็นเรื่องความคิดเห็นเกี่ยวกับปัจจัยของพฤติกรรมการเล่นพนันออนไลน์ของนักศึกษา

จากการวิเคราะห์สัมภาษณ์แบบเจาะลึกกลุ่มสะท้อนให้เห็นว่านักศึกษาส่วนใหญ่มีความคิดเห็นเกี่ยวกับปัจจัยของพฤติกรรมการเล่นพนันออนไลน์ของนักศึกษา โดยนักศึกษามองว่าการที่มีช่องทางในการกระตุ้นให้เล่นพนันออนไลน์ เช่น สื่อเฟซบุ๊ก สื่อไลน์ สื่อ tiktok ส่งผลให้นักศึกษาอยากเล่นพนันออนไลน์เพิ่มมากขึ้น ซึ่งจากการสัมภาษณ์สามารถอธิบายรายละเอียดได้ดังต่อไปนี้

“ทุกครั้งในการเล่นสื่อโซเชียลมีเดีย อย่าง tiktok อินตราแกรม (IG) หรือแม้แต่เฟซบุ๊กต่าง ๆ ก็จะมีโฆษณาเกี่ยวกับพนันออนไลน์อยู่บ่อยครั้ง ทำให้บางครั้งเกิดความสงสัย หรืออยากเล่น อยากรู้ อยากลอง จนทำให้ลองกดเข้าไปเล่นดู” (เต๋อ, สัมภาษณ์ 16 สิงหาคม 2567)

“สื่อมีผลอย่างยิ่งต่อการเล่นพนันออนไลน์ เพราะเป็นสิ่งที่เข้าถึงได้ง่าย มีการโฆษณาชวนเชื่อ ดึงดูด ใจสารพัดเพื่อให้เข้าไปเล่นพนันออนไลน์ เว็บไซต์ที่มีหลากหลายรูปแบบ แตกต่างกันไป” (วิทย์, สัมภาษณ์ 20 สิงหาคม 2567)

“เล่นนะคะ เคยลองเห็นมีโฆษณาตลอดเวลา กระตุ้นดูน่าสนใจ เลยเข้าไปลองเล่นดูบ้าง แต่ก็ได้ติดพนันออนไลน์ขนาดนั้นนะคะ” (อาร์ท, สัมภาษณ์ 25 สิงหาคม 2567)

“เห็นทุกครั้งในการเล่นสื่อโซเชียลมีเดีย เล่นอินเทอร์เนตก็เห็นเลย มีเกือบทุกสื่อ เห็นจนทำให้อยากรู้อย่างมันเป็นคืออะไร” (เนม, สัมภาษณ์ 25 สิงหาคม 2567)

“เรียกได้เลยว่าเจอทุกสื่อ เฟซบุ๊กเห็นชัดที่สุด แม้แต่ข้อความก็มีการส่งตรงมายังมือถือเลย ซึ่งก็แปลกใจว่าเอาเบอร์เรามาจากไหน” (มาร์ก, สัมภาษณ์ 27 สิงหาคม 2567)

“เล่นนะ เล่นแต่ไม่ได้ติดขนาดนั้น เพราะว่าเล่นแบบสนุกๆ 10-20 บาท แต่บางครั้งก็ 100 บาท ส่วนใหญ่เห็นผ่านสื่อไลน์” (โดนัท, สัมภาษณ์ 30 สิงหาคม 2567)

จะเห็นได้ว่าผลการวิเคราะห์ข้อมูลจากการสัมภาษณ์แบบเจาะลึกนักศึกษาส่วนใหญ่มีความคิดเห็นต่อปัจจัยที่ส่งผลต่อพฤติกรรมการเล่นพนันออนไลน์ว่า การที่มีช่องทางในการกระตุ้นให้เล่นพนันออนไลน์ เช่น สื่อเฟซบุ๊ก สื่อไลน์ สื่อ tiktok ส่งผลให้นักศึกษาอยากเล่นพนันออนไลน์มากขึ้น

นักศึกษายังมองว่าเรื่องของการปราบปรามทางกฎหมายถือเป็นเรื่องสำคัญ ที่ทำให้นักศึกษาเล่นพนันออนไลน์ได้ง่าย เนื่องจากว่า ไม่มีความผิดชัดเจน โดยไม่ผิดกฎหมาย จากการวิเคราะห์สัมภาษณ์แบบเจาะลึกกลุ่มสะท้อนให้เห็นว่านักศึกษาส่วนใหญ่มีความคิดเห็นเกี่ยวกับปัจจัยของพฤติกรรมการเล่นพนันออนไลน์ของนักศึกษา เล่นพนันได้ง่าย ไม่มีข้อจำกัดเรื่องสถานที่ เวลา และการทำผิดกฎหมาย ซึ่งจากการสัมภาษณ์สามารถอธิบายรายละเอียดได้ดังต่อไปนี้

“เล่นที่หอก็ได้ ที่มหาวิทยาลัยก็ได้ สะดวกเพราะเล่นผ่านมือถือ ตำรวจก็ไม่ได้มาตรวจมือถือเรา” (พลีศ, สัมภาษณ์ 1 กันยายน 2567)

“เพื่อน ๆ บางทีก็รวมกลุ่มกันเล่นที่หอคนใดคนหนึ่งนะ เนื่องจากเล่นผ่านมือถือ หลักฐานก็ไม่มี กฎหมายมีช่องโหว่ทำให้เล่นได้ง่าย สบาย” (เต็งหนึ่ง, สัมภาษณ์ 1 กันยายน 2567)

“เล่นบ่อยนะ แต่ก็ไม่ได้เล่นเยอะ บางครั้งก็ทำให้เสียสมาธิในการเรียน แต่เราก็เล่นได้แบบสบาย ๆ ไม่ได้ผิดกฎหมาย เล่นตอนไหน เวลาไหนก็ได้” (วี, สัมภาษณ์ 2 กันยายน 2567)

“ไม่ผิดกฎหมาย ทำให้เล่นได้อย่างสบาย เป็นการเล่นผ่านสื่อออนไลน์ เหมือนเล่นจริง ๆ สมจริง ทำทุกอย่างเหมือนมาก เล่นง่าย โอนเงิน จ่ายเงินก็คล่อง” (วาโย, 2 กันยายน 2567)

จะเห็นได้ว่าผลการวิเคราะห์ข้อมูลจากการสัมภาษณ์แบบเจาะลึกนักศึกษาส่วนใหญ่มีความคิดเห็นต่อปัจจัยที่ส่งผลต่อพฤติกรรมการเล่นพนันออนไลน์ว่า ปัจจัยของพฤติกรรมการเล่นพนันออนไลน์ของนักศึกษา เล่นพนันได้ง่าย ไม่มีข้อจำกัดเรื่องสถานที่ เวลา และการทำผิดกฎหมาย ถือเป็นช่องว่างทางกฎหมายที่ทำให้นักศึกษาเข้าถึงการพนันออนไลน์ได้ง่าย

ส่วนที่ 4 ลักษณะทางบุคลิกภาพของนักศึกษา

ตารางที่ 15 แสดงลักษณะทางบุคลิกภาพของนักศึกษา

บุคลิกภาพของนักศึกษา	รู้สึกมาก	รู้สึกปานกลาง	รู้สึกน้อย	ไม่เคยรู้สึกเลย
1) ฉันเข้ากับคนรอบข้างได้ดี (ร้อยละ)	125 คน 31.30	222 คน 55.50	35 คน 8.80	18 คน 4.50
2) ฉันรู้สึกว่าฉันไม่มีเพื่อน (ร้อยละ)	20 คน 5.00	103 คน 25.80	104 คน 26.00	173 คน 43.00
3) ฉันรู้สึกว่าไม่รู้จะหันหน้าไปหาใครดี (ร้อยละ)	23 คน 25.50	102 คน 25.50	119 คน 29.80	156 คน 39.00
4) ฉันรู้สึกเหมือนอยู่ตัวคนเดียว (ร้อยละ)	20 คน 5.00	100 คน 25.00	115 คน 28.70	165 คน 41.30
5) ฉันรู้สึกเป็นส่วนหนึ่งของกลุ่มเพื่อน (ร้อยละ)	131 คน 32.80	188 คน 47.00	47 คน 11.80	34 คน 8.50
6) ฉันมีอะไรส่วนมากคล้ายกับคนรอบข้าง (ร้อยละ)	57 คน 14.20	213 คน 53.30	98 คน 24.50	32 คน 8.00
7) ฉันรู้สึกว่าฉันไม่สนิทสนมกับใครอีกแล้ว (ร้อยละ)	20 คน 5.00	102 คน 25.50	121 คน 30.30	157 คน 39.30
8) ความสนใจและความคิดของฉันไม่ตรงกับคนรอบข้าง (ร้อยละ)	29 คน 7.20	137 คน 34.30	167 คน 41.80	67 คน 16.80
9) ฉันอยากพบปะพูดคุยและผูกมิตรกับคนอื่น (ร้อยละ)	100 คน 25.00	224 คน 56.00	48 คน 12.00	28 คน 7.00
10) ฉันรู้สึกสนิทสนมกับคนอื่น (ร้อยละ)	76 คน 19.00	223 คน 55.80	71 คน 17.80	30 คน 7.50
11) ฉันรู้สึกถูกทอดทิ้ง (ร้อยละ)	14 คน 3.5	96 คน 24.00	87 คน 21.80	203 คน 50.70
12) ฉันรู้สึกว่าความสัมพันธ์ของฉันกับผู้อื่นไม่มีความหมาย (ร้อยละ)	16 คน 4.00	102 คน 25.50	86 คน 21.50	196 คน 49.00

บุคลิกภาพของนักศึกษา	รู้สึกมาก	รู้สึกปานกลาง	รู้สึกน้อย	ไม่เคยรู้สึกเลย
13) ฉันรู้สึกว่ามีใครรู้จักฉันจริง (ร้อยละ)	30 คน 7.50	140 คน 35.00	100 คน 25.00	130 คน 32.50
14) ฉันรู้สึกโดดเดี่ยว (ร้อยละ)	31 คน 7.80	85 คน 21.30	105 คน 26.30	179 คน 44.80
15) ฉันหาเพื่อนได้เมื่อฉันต้องการ (ร้อยละ)	79 คน 19.80	194 คน 48.50	83 คน 20.80	44 คน 11.00
16) ฉันรู้สึกว่ามีความคนเข้าใจฉันจริง (ร้อยละ)	78 คน 19.50	188 คน 47.00	86 คน 21.50	48 คน 12.00
17) ฉันรู้สึกว่ามีความรอบข้างฉันแต่คน เหล่านั้นไม่เข้าใจ (ร้อยละ)	24 คน 6.00	164 คน 41.00	131 คน 32.80	81 คน 20.30
18) ฉันมีคนที่สามารถหาหรือด้วยได้ (ร้อยละ)	124 คน 31.00	180 คน 45.00	54 คน 13.50	42 คน 10.50
19) ฉันมีคนที่สามารถปรึกษาได้ (ร้อยละ)	146 คน 36.50	162 คน 40.50	56 คน 14.00	36 คน 9.00
20) ฉันรู้สึกไม่อยากสูงส่งกับใคร (ร้อยละ)	41 คน 10.30	139 คน 34.80	135 คน 33.80	85 คน 21.30
21) ฉันรู้สึกว่าฉันไม่เคยมีความรู้สึกในแง่ บวกเลย (ร้อยละ)	20 คน 5.00	123 คน 30.80	110 คน 27.50	147 คน 36.80
22) ฉันพบว่าสิ่งที่ฉันจะเริ่มต้นทำสิ่งใดสิ่ง หนึ่งเป็นเรื่องยาก (ร้อยละ)	27 คน 6.80	184 คน 46.00	120 คน 30.00	69 คน 17.30
23) ฉันรู้สึกว่าฉันไม่มีจุดมุ่งหมายในชีวิต (ร้อยละ)	28 คน 7.00	163 คน 40.80	91 คน 22.80	118 คน 9.50
24) ฉันมีความรู้สึกเหมือนโลกมีดมน ไม่มี ความหวัง (ร้อยละ)	22 คน 5.50	112 คน 28.00	100 คน 25.00	166 คน 41.50
25) ฉันไม่มีความกระตือรือร้นในสิ่งต่างๆ (ร้อยละ)	14 คน 3.50	138 คน 34.50	139 คน 34.80	109 คน 27.30
26) ฉันรู้สึกว่าฉันเป็นคนไม่มีคุณค่า (ร้อยละ)	16 คน 4.00	107 คน 26.80	87 คน 21.80	190 คน 47.50

บุคลิกภาพของนักศึกษา	รู้สึกมาก	รู้สึกปานกลาง	รู้สึกน้อย	ไม่เคยรู้สึกเลย
27) ฉันรู้สึกว่าชีวิตไม่มีความหมาย (ร้อยละ)	22 คน 5.50	103 คน 25.80	65 คน 16.30	210 คน 52.50
28) ฉันมีอาการปากแห้ง (ร้อยละ)	28 คน 7.00	143 คน 35.80	122 คน 30.50	107 คน 26.80
29) ฉันประสบปัญหาการหายใจลำบาก เช่น หายใจเร็ว หายใจติดขัด (ร้อยละ)	12 คน 3.00	123 คน 30.80	109 คน 27.30	156 คน 39.00
30) ฉันมีอาการสั่นกลัว เช่น มือสั่น (ร้อยละ)	18 คน 4.50	107 คน 18.00	76 คน 19.00	199 คน 49.80
31) ฉันรู้สึกกังวลใจเมื่ออยู่ในสถานการณ์ ที่อาจทำให้ฉันตื่นตระหนก และเป็นเหตุ ให้ฉันทำอะไรผิดพลาดลงไป (ร้อยละ)	47 คน 11.80	165 คน 41.30	102 คน 25.50	86 คน 21.50
32) ฉันเป็นคนหวาดกลัว ตื่นตระหนกง่าย (ร้อยละ)	22 คน 5.50	147 คน 36.80	126 คน 31.50	105 คน 26.30
33) ฉันรู้สึกถึงการเปลี่ยนแปลงของจังหวะ การเต้นของหัวใจ เช่น หัวใจเต้นเร็ว เต้น ผิดจังหวะ (ร้อยละ)	36 คน 9.00	106 คน 26.50	109 คน 27.30	149 คน 37.30
34) ฉันรู้สึกกลัวโดยไม่มีเหตุผล (ร้อยละ)	23 คน 5.80	116 คน 29.00	96 คน 24.00	165 คน 41.30
35) ฉันรู้สึกว่า การสงบสติอารมณ์ทำได้ ยาก (ร้อยละ)	20 คน 5.00	104 คน 26.00	132 คน 33.00	144 คน 36.00
36) ฉันมีอาการแสดงออกเกินจริงในบาง สถานการณ์ (ร้อยละ)	18 คน 4.50	131 คน 32.80	123 คน 30.80	128 คน 32.00
37) ฉันใช้พลังงานกับการวิตกกังวลมาก (ร้อยละ)	20 คน 5.00	123 คน 30.80	121 คน 30.30	136 คน 34.00
38) ฉันมีความรู้สึกกระวนกระวายใจ ตลอดเวลา (ร้อยละ)	18 คน 4.50	103 คน 25.80	113 คน 28.20	166 คน 41.50
39) ฉันรู้สึกว่า การผ่อนคลายทำได้ยาก (ร้อยละ)	20 คน 5.00	115 คน 28.70	108 คน 27.00	157 คน 39.30

บุคลิกภาพของนักศึกษา	รู้สึกมาก	รู้สึกปานกลาง	รู้สึกน้อย	ไม่เคยรู้สึกเลย
40) ฉันทนไม่ได้ ถ้ามีสิ่งใดมาขัดจังหวะใน ขณะที่ฉันกำลังทำสิ่งใดสิ่งหนึ่งอยู่ (ร้อยละ)	40 คน 10.00	135 คน 33.80	124 คน 31.00	101 คน 25.30
41) ฉันรู้สึกว่าคุณเป็นคนโมโหง่าย (ร้อยละ)	42 คน 10.50	142 คน 35.50	121 คน 30.30	95 คน 23.80

จากตารางที่ 15 ในแต่ละข้อเกี่ยวกับลักษณะบุคลิกภาพของนักศึกษา โดยจัดลำดับตามคะแนนที่นักศึกษาตอบในแต่ละข้อจำนวนมากที่สุด พบว่า 1) ฉันเข้ากับคนรอบข้างได้ดี รู้สึกปานกลาง ร้อยละ 55.50 2) ฉันรู้สึกว่าฉันไม่มีเพื่อน ไม่เคยรู้สึกเลย ร้อยละ 43.00 3) ฉันรู้สึกว่าไม่รู้จะหันหน้าไปหาใครดี ไม่เคยรู้สึกเลย ร้อยละ 39.00 4) ฉันรู้สึกเหมือนอยู่ตัวคนเดียว ไม่เคยรู้สึกเลย ร้อยละ 41.30 5) ฉันรู้สึกเป็นส่วนหนึ่งของกลุ่มเพื่อน รู้สึกปานกลาง ร้อยละ 47.00 6) ฉันมีอะไรส่วนมากคล้ายกับคนรอบข้าง รู้สึกปานกลาง ร้อยละ 53.30 7) ฉันรู้สึกว่าฉันไม่สนิทสนมกับใครอีกแล้ว ไม่เคยรู้สึกเลย ร้อยละ 39.30 8) ความสนใจและความคิดของฉันไม่ตรงกับคนรอบข้าง รู้สึกน้อย ร้อยละ 41.80 9) ฉันอยากพบปะพูดคุยและผูกมิตรกับคนอื่น รู้สึกมาก ร้อยละ 25.00 10) ฉันรู้สึกสนิทสนมกับคนอื่น รู้สึกปานกลาง ร้อยละ 55.80 11) ฉันรู้สึกถูกทอดทิ้ง ไม่เคยรู้สึกเลย ร้อยละ 50.70 12) ฉันรู้สึกว่าความสัมพันธ์ของฉันกับผู้อื่นไม่มีความหมาย ไม่เคยรู้สึกเลย ร้อยละ 49.00 13) ฉันรู้สึกว่าไม่มีใครรู้จักฉันจริง รู้สึกปานกลาง ร้อยละ 35.00 14) ฉันรู้สึกโดดเดี่ยว ไม่เคยรู้สึกเลย ร้อยละ 44.80 15) ฉันหาเพื่อนได้เมื่อฉันต้องการ รู้สึกปานกลาง ร้อยละ 48.50 16) ฉันรู้สึกว่ามีคนเข้าใจฉันจริง รู้สึกปานกลาง ร้อยละ 47.00 17) ฉันรู้สึกว่ามีคนรอบข้างฉันแต่คนเหล่านั้นไม่เข้าใจ รู้สึกปานกลาง ร้อยละ 41.00 18) ฉันมีคนที่สามารถหาวิธีด้วยได้ รู้สึกปานกลาง ร้อยละ 45.00 19) ฉันมีคนที่สามารถปรึกษาได้ รู้สึกปานกลาง ร้อยละ 40.50 20) ฉันรู้สึกไม่อยากสูงส่งกับใคร รู้สึกปานกลาง ร้อยละ 34.80 21) ฉันรู้สึกว่าฉันไม่เคยมีความรู้สึกในแง่บวกเลย ไม่เคยรู้สึกเลย ร้อยละ 36.80 22) ฉันพบว่าสิ่งที่จะเริ่มต้นทำสิ่งใดสิ่งหนึ่งเป็นเรื่องยาก รู้สึกปานกลาง ร้อยละ 46.00 23) ฉันรู้สึกว่าฉันไม่มีจุดมุ่งหมายในชีวิต รู้สึกปานกลาง ร้อยละ 40.80 24) ฉันมีความรู้สึกเหมือนโลกมืดมน ไม่มีความหวัง ไม่เคยรู้สึกเลย ร้อยละ 41.50 25) ฉันไม่มีความกระตือรือร้นในสิ่งต่าง ๆ รู้สึกน้อย ร้อยละ 34.80 26) ฉันรู้สึกว่าฉันเป็นคนไม่มีคุณค่า ไม่เคยรู้สึกเลย ร้อยละ 47.50 27) ฉันรู้สึกว่าชีวิตไม่มีความหมาย ไม่เคยรู้สึกเลย ร้อยละ 52.50 28) ฉันมีอาการปากแห้ง รู้สึกปานกลาง ร้อยละ 35.80 29) ฉันประสบปัญหาการหายใจลำบาก เช่น หายใจเร็ว หายใจติดขัด ไม่เคยรู้สึกเลย ร้อยละ 39.00 30) ฉันมีอาการสั่นกลัว เช่น มือสั่น ไม่เคยรู้สึกเลย ร้อยละ 49.80 31) ฉันรู้สึกกังวลใจเมื่ออยู่ในสถานการณ์ที่อาจทำให้ฉันตื่นตระหนก และเป็นเหตุให้ฉันทำอะไรผิดพลาดลง รู้สึกปานกลาง ร้อยละ

41.30 32) ฉันเป็นคนหวาดกลัว ตื่นตระหนกง่าย รู้สึกปานกลาง ร้อยละ 36.80 33) ฉันรู้สึกถึงการเปลี่ยนแปลงของจังหวะการเต้นของหัวใจ เช่น หัวใจเต้นเร็ว ตื่นผิตจังหวะ ไม่เคยรู้สึกเลย ร้อยละ 37.30 34) ฉันรู้สึกกลัวโดยไม่มีเหตุผล ไม่เคยรู้สึกเลย ร้อยละ 41.30 35) ฉันรู้สึกว่าการสงบสติอารมณ์ทำได้ยาก ไม่เคยรู้สึกเลย ร้อยละ 36.00 36) ฉันมีอาการแสดงออกเกินจริงในบางสถานการณ์ รู้สึกปานกลาง ร้อยละ 32.80 37) ฉันใช้พลังงานกับการวิตกกังวลมาก ไม่เคยรู้สึกเลย ร้อยละ 34.00 38) ฉันมีความรู้สึกกระวนกระวายใจตลอดเวลา ไม่เคยรู้สึกเลย ร้อยละ 41.50 39) ฉันรู้สึกว่าการผ่อนคลายทำได้ยาก ไม่เคยรู้สึกเลย ร้อยละ 39.30 40) ฉันทนไม่ได้ ถ้ามีสิ่งใดมาขัดจังหวะในขณะที่ฉันกำลังทำสิ่งใดสิ่งหนึ่งอยู่ รู้สึกปานกลาง ร้อยละ 33.80 และ 41) ฉันรู้สึกว่าฉันเป็นคนโมโหง่าย รู้สึกปานกลาง ร้อยละ 35.50

ส่วนที่ 5 การรู้เท่าทันโฆษณาพนันออนไลน์ของนักศึกษา

ตารางที่ 16 แสดงการรู้เท่าทันโฆษณาพนันออนไลน์ของนักศึกษา

การรู้เท่าทันโฆษณาพนันออนไลน์	$\bar{X}$	S.D.	ระดับ
1) สามารถระบุแหล่งที่มาของข้อความโฆษณาที่ชักจูงใจในการเล่นพนันออนไลน์	3.03	1.32	ปานกลาง
2) สามารถรับรู้และเข้าใจเกี่ยวกับข้อความที่ชักจูงใจในการเล่นพนันออนไลน์	3.08	1.33	ปานกลาง
3) สามารถเลือกข้อมูลใดเหมาะสม ไม่เหมาะสมได้ หากท่านเห็นตัวอักษรที่ทันสมัย แพนตาซี	3.14	1.27	ปานกลาง
4) สามารถเข้าใจคำศัพท์ สัญลักษณ์ ที่สร้างความน่าเชื่อถือให้แก่เว็บพนันออนไลน์ เช่น โลโก้ธนาคาร เป็นต้น	3.09	1.25	ปานกลาง
5) สามารถใช้ข้อมูลที่เห็นจากโฆษณาแฝงการพนันออนไลน์ โดยการหลีกเลี่ยงไม่รับข้อมูลข่าวสารนั้น	3.10	1.32	ปานกลาง
6) สามารถตรวจสอบการโฆษณาอวดอ้างสรรพคุณเกินจริงของเว็บพนันออนไลน์ได้ว่าเกินจริง	3.16	1.27	ปานกลาง
7) สามารถใช้ประสบการณ์ของตนเองในการวิเคราะห์โฆษณาการพนันออนไลน์ได้	3.24	1.28	ปานกลาง
8) สามารถตีความข้อความที่ชักจูงใจให้เล่นพนันออนไลน์ได้ ว่าไม่ควรเชื่อ	3.38	1.32	ปานกลาง
9) สามารถเปรียบเทียบความจริงและความคิดเห็นว่าโฆษณาพนันออนไลน์ใดผิดกฎหมายหรือไม่ผิดกฎหมาย	3.33	1.31	ปานกลาง
10) สามารถแยกแยะได้ว่าเว็บไซต์ใดแฝงโฆษณาการพนันออนไลน์	3.37	1.32	ปานกลาง
11) สามารถตัดสินใจได้ว่าเว็บไซต์ใดถูกต้องตามกฎหมาย	3.26	1.26	ปานกลาง
12) สามารถเชื่อมโยงข้อมูลเกี่ยวกับโฆษณาออนไลน์กับประสบการณ์ของตนเองแล้วตัดสินใจว่าโฆษณาเชิญชวนผ่านเว็บไซต์กีฬานั้นแฝงด้วยพนันออนไลน์หรือไม่	3.20	1.27	ปานกลาง
13) สามารถตีความได้ว่าถึงแม้จะโฆษณาพนันออนไลน์ด้วยบุคคลที่มีชื่อเสียง แต่ผิดกฎหมาย	3.28	1.26	ปานกลาง

การรู้เท่าทันโฆษณาพนันออนไลน์	$\bar{X}$	S.D.	ระดับ
14) สามารถใช้หลักคุณธรรมตัดสินได้ว่าการโฆษณาออนไลน์ผ่านข้อความไลน์ เฟซบุ๊ก เป็นสิ่งไม่ถูกต้อง	3.31	1.30	ปานกลาง
15) สามารถประเภทคุณภาพของเนื้อหาโฆษณาออนไลน์ได้ว่าไม่มีคุณภาพ เช่น เป็นเว็บไซต์ที่ตที่สุด เป็นเว็บไซต์ยอค นิยมอันดับ 1	3.25	1.24	ปานกลาง
16) สามารถสื่อสารได้ว่า สปอตโฆษณาใดแฝงด้วยโฆษณาพนันออนไลน์	3.16	1.27	ปานกลาง
17) สามารถใช้เทคโนโลยีการสื่อสารเพื่อบอกต่อว่าโฆษณาใดเป็นโฆษณาแฝงด้วยพนันออนไลน์	3.14	1.32	ปานกลาง
18) สามารถวางแผนเพื่อสื่อสารว่าสปอตโฆษณาที่ใช้ผู้หญิงแต่งตัวเซ็กซี่เพื่อดึงดูดใจให้เข้าเล่นพนันออนไลน์นั้นไม่เหมาะสม	3.25	1.32	ปานกลาง
19) สามารถใช้ภาษาในการเขียนเพื่อสื่อสารให้คนอื่นเห็นถึงความไม่ถูกต้องของโฆษณาแฝงออนไลน์	3.28	1.27	ปานกลาง
20) สามารถตรวจสอบและเผยแพร่ข้อความที่ไม่เหมาะสมที่ใช้ในการโฆษณาพนันออนไลน์ให้แก่ผู้อื่นได้	3.13	1.30	ปานกลาง
21) สามารถโพสต์ข้อความผ่านเฟซบุ๊กเพื่อเตือนให้คนอื่นระมัดระวังการโฆษณาพนันออนไลน์ได้	3.07	1.30	ปานกลาง
22) สามารถสร้างการมีส่วนร่วมให้ผู้อื่นตระหนักถึงผลเสียของโฆษณาแฝงพนันออนไลน์	3.26	1.27	ปานกลาง
23) สามารถสร้างสรรค์แนวคิดใหม่ๆ เพื่อชักจูงใจให้คนตระหนักถึงข้อความโฆษณาแฝงพนันออนไลน์	3.15	1.29	ปานกลาง
24) สามารถสร้างการมีส่วนร่วมด้วยการให้ผู้อื่นตระหนักถึงข้อความที่เป็นอันตราย เช่น เล่นได้มากกว่าเสีย การเติมเงินที่มีโปรโมชัน เป็นต้น	3.20	1.31	ปานกลาง
25) สามารถส่งข้อความสื่อสารทางแอปพลิเคชันไลน์ (Line) เพื่อเตือนภัยเกี่ยวกับโฆษณาแฝงพนันออนไลน์	3.28	1.34	ปานกลาง
รวม	3.20	1.29	ปานกลาง

จากตารางที่ 16 พบว่า ค่าเฉลี่ยที่การรู้เท่าทันโฆษณาพนันออนไลน์ของนักศึกษา ค่าเฉลี่ยรวมทั้งหมดอยู่ในระดับปานกลาง ($\bar{X} = 3.20$, S.D.=1.29) โดยท่านสามารถตีความข้อความที่ชักจูงใจให้เล่นพนันออนไลน์ได้ว่าไม่ควรเชื่อ ค่าเฉลี่ยอยู่ในระดับปานกลาง อันดับแรก ($\bar{X} = 3.38$, S.D.=1.32) รองลงมา ท่านสามารถแยกแยะได้ว่าเว็บไซต์ใดแฝงโฆษณาการพนันออนไลน์ ค่าเฉลี่ยระดับปานกลาง ($\bar{X} = 3.37$, S.D.=1.32) และอันดับสุดท้าย ท่านสามารถระบุแหล่งที่มาของข้อความโฆษณาที่ชักจูงใจเล่นการพนันออนไลน์ ค่าเฉลี่ยระดับปานกลาง ($\bar{X} = 3.03$, S.D.=1.32)

ส่วนที่ 6 แสดงข้อมูลเปรียบเทียบค่าเฉลี่ยของความแตกต่างของลักษณะประชากรศาสตร์ กับ การรู้เท่าทันโฆษณาพนันออนไลน์ของนักศึกษา

ตารางที่ 17 แสดงข้อมูลเปรียบเทียบค่าเฉลี่ยของความแตกต่างของการรู้เท่าทันโฆษณาพนันออนไลน์ ของนักศึกษาระหว่างเพศหญิงและชาย

การรู้เท่าทัน โฆษณาพนัน ออนไลน์ของ นักศึกษา	หญิง (N=221)		ชาย (N=179)		t-test	Sig
	$\bar{X}$	S.D.	$\bar{X}$	S.D.		
	3.097	1.176	3.336	1.033	-2.153	.057

*ระดับนัยสำคัญทางสถิติที่ $p \geq 0.05$

จากตารางที่ 17 ผลการวิเคราะห์ความแตกต่างระหว่างเพศและการรู้เท่าทันโฆษณาพนันออนไลน์ของนักศึกษา พบว่า นักศึกษาเพศชายและเพศหญิง มีการรู้เท่าทันโฆษณาพนันออนไลน์แตกต่างกัน โดยเพศชายมีค่าเฉลี่ยการรู้เท่าทันสื่อมากกว่าเพศหญิง เพศชาย มีค่าเฉลี่ยอยู่ในระดับปานกลาง ($\bar{X} = 3.336$, S.D.= 1.033) ส่วนเพศหญิง มีค่าเฉลี่ยอยู่ในระดับปานกลาง ($\bar{X} = 3.097$, S.D.= 1.176)

ตารางที่ 18 แสดงข้อมูลเปรียบเทียบค่าเฉลี่ยของความแตกต่างของการรู้เท่าทันโฆษณาพนันออนไลน์
ของนักศึกษาระหว่างอายุ

การรู้เท่าทัน โฆษณาพนัน ออนไลน์ของ นักศึกษา	อายุ 20-24 ปี (N=307)		อายุ 25 ปีขึ้นไป (N=93)		t-test	Sig
	$\bar{X}$	S.D.	$\bar{X}$	S.D.		
	3.195	1.129	3.234	1.093	-.298	.352

*ระดับนัยสำคัญทางสถิติที่ $p \geq 0.05$

จากตารางที่ 18 ผลการวิเคราะห์ความแตกต่างระหว่างอายุ กับการรู้เท่าทันโฆษณาพนัน
ออนไลน์ของนักศึกษา พบว่า นักศึกษาที่มีอายุต่างกันมีการรู้เท่าทันโฆษณาพนันออนไลน์
ไม่แตกต่างกัน

ตารางที่ 19 ค่าเฉลี่ยของการรู้เท่าทันโฆษณาพนันออนไลน์ของนักศึกษา กับชั้นปีที่กำลังศึกษา

ชั้นปีที่กำลังศึกษา	$\bar{X}$	S.D.	ระดับ
ชั้นปีที่ 1	3.263	1.216	ปานกลาง
ชั้นปีที่ 2	3.161	1.057	ปานกลาง
ชั้นปีที่ 3	3.220	1.051	ปานกลาง
ชั้นปีที่ 4	3.230	1.187	ปานกลาง
ชั้นปีที่ 5	3.057	1.094	ปานกลาง
รวม	3.204	1.120	ปานกลาง

จากตารางที่ 19 ค่าเฉลี่ยของการรู้เท่าทันโฆษณาพนันออนไลน์ของนักศึกษา พบว่า ค่าเฉลี่ยรวมทั้งหมดอยู่ในระดับปานกลาง ($\bar{X} = 3.263$, S.D.= 1.216) นักศึกษาที่ศึกษาอยู่ในชั้นปีที่ 1 ค่าเฉลี่ยอยู่ในระดับปานกลาง ($\bar{X} = 3.230$, S.D.=1.187) เป็นอันดับแรก รองลงมา นักศึกษาที่ศึกษาอยู่ในชั้นปีที่ 3 ($\bar{X} = 3.220$, S.D.=1.051) และลำดับสุดท้าย นักศึกษาที่ศึกษาอยู่ในชั้นปีที่ 2 ($\bar{X} = 3.057$, S.D.=1.030)

ตารางที่ 20 ผลการวิเคราะห์ความแปรปรวนเพื่อเปรียบเทียบความแตกต่างของการรู้เท่าทันโฆษณาพนันออนไลน์ของนักศึกษา ระหว่างชั้นปีที่กำลังศึกษา

แหล่งความแปรปรวน	df	SS	MS	F	Sig
1. ระหว่างกลุ่ม	5	1.253	.313	.248	.911
2. ภายในกลุ่ม	394	499.278	1.264		
รวม	399	500.531			

* ระดับนัยสำคัญทางสถิติที่ $p \leq 0.05$

จากตารางที่ 20 ผลการวิเคราะห์ความแตกต่างของการรู้เท่าทันโฆษณาพนันออนไลน์ของนักศึกษา กับชั้นปีที่กำลังศึกษา พบว่า นักศึกษาที่มีชั้นปีที่กำลังศึกษาแตกต่างกัน มีการรู้เท่าทันโฆษณาพนันออนไลน์ไม่แตกต่างกัน

ตารางที่ 21 ค่าเฉลี่ยของการรู้เท่าทันโฆษณาพนันออนไลน์ของนักศึกษา กับรายได้ของนักศึกษาที่ได้รับในแต่ละเดือน

รายได้ของนักศึกษา ที่ได้รับในแต่ละเดือน	$\bar{X}$	S.D.	ระดับ
น้อยกว่า 3,000 บาท	3.195	1.168	ปานกลาง
3,001-4,000 บาท	3.094	1.017	ปานกลาง
4,001-5,000 บาท	3.344	1.061	ปานกลาง
5,001-6,000 บาท	2.960	0.905	ปานกลาง
มากกว่า 6,000 บาทขึ้นไป	4.072	1.453	มาก
รวม	3.205	1.120	ปานกลาง

จากตารางที่ 21 ค่าเฉลี่ยของการรู้เท่าทันโฆษณาพนันออนไลน์ของนักศึกษา พบว่า พบว่า ค่าเฉลี่ยรวมทั้งหมดอยู่ในระดับปานกลาง ($\bar{X} = 3.205$, S.D.= 1.120) นักศึกษาที่มีรายได้ที่ได้รับในแต่ละเดือน มากกว่า 6,000 บาทขึ้นไป ค่าเฉลี่ยอยู่ในระดับปานกลาง ($\bar{X} = 4.072$, S.D.=1.453) เป็นอันดับแรก รองลงมา นักศึกษาที่ศึกษาที่มีรายได้ที่ได้รับในแต่ละเดือน 4,001-5,000 บาท ($\bar{X} = 3.344$, S.D.=1.061) และลำดับสุดท้าย นักศึกษาที่มีรายได้ที่ได้รับในแต่ละเดือน 5,001-6,000 บาท ($\bar{X} = 2.960$, S.D.=0.905)

ตารางที่ 22 ผลการวิเคราะห์ความแปรปรวนเพื่อเปรียบเทียบความแตกต่างของการรู้เท่าทันโฆษณาพนันออนไลน์ของนักศึกษา ระหว่างรายได้ที่ได้รับในแต่ละเดือน

แหล่งความ แปรปรวน	df	SS	MS	F	Sig
1. ระหว่างกลุ่ม	4	6.374	1.594	1.274	.280
2. ภายในกลุ่ม	395	494.157	1.251		
รวม	399	500.531			

* ระดับนัยสำคัญทางสถิติที่ $p < 0.05$

จากตารางที่ 22 ผลการวิเคราะห์ความแตกต่างของการรู้เท่าทันโฆษณาพนันออนไลน์ของนักศึกษา กับรายได้ที่ได้รับในแต่ละเดือน พบว่า นักศึกษาที่มีชั้นปีที่มีรายได้ที่ได้รับในแต่ละเดือนแตกต่างกัน มีการรู้เท่าทันโฆษณาพนันออนไลน์ไม่แตกต่างกัน

ตารางที่ 23 ค่าเฉลี่ยของการรู้เท่าทันโฆษณาพนันออนไลน์ของนักศึกษา กับแหล่งที่มาของรายได้ในแต่ละเดือน

แหล่งที่มาของรายได้ในแต่ละเดือน	$\bar{X}$	S.D.	ระดับ
ผู้ปกครอง	3.586	0.927	ปานกลาง
กองทุนกู้ยืมฯ	2.710	1.235	ปานกลาง
หารรายได้พิเศษ	2.845	1.229	ปานกลาง
ทุนการศึกษา	3.138	1.132	ปานกลาง
อื่น ๆ เช่น ขอแฟน เป็นต้น	2.585	1.176	ปานกลาง
รวม	3.204	1.120	ปานกลาง

จากตารางที่ 23 ค่าเฉลี่ยของการรู้เท่าทันโฆษณาพนันออนไลน์ของนักศึกษา พบว่า พบว่า ค่าเฉลี่ยรวมทั้งหมดอยู่ในระดับปานกลาง ($\bar{X} = 3.204$, S.D.= 1.120) นักศึกษาที่มีแหล่งที่มาของรายได้ในแต่ละเดือน มาจากผู้ปกครอง มีค่าเฉลี่ยอยู่ในระดับปานกลาง ($\bar{X} = 3.586$, S.D.=0.927) เป็นอันดับแรก รองลงมา นักศึกษามีแหล่งที่มาของรายได้ในแต่ละเดือน มาจากทุนการศึกษามีค่าเฉลี่ยอยู่ในระดับปานกลาง ($\bar{X} = 3.138$, S.D.=1.132) และลำดับสุดท้าย ที่มีแหล่งที่มาของรายได้ในแต่ละเดือนมาจากที่อื่น ๆ เช่น ขอแฟน เป็นต้น นักศึกษามีค่าเฉลี่ยอยู่ในระดับน้อย เช่น ขอแฟน เป็นต้น ($\bar{X} = 2.585$, S.D.=1.176)

ตารางที่ 24 ผลการวิเคราะห์ความแปรปรวนเพื่อเปรียบเทียบความแตกต่างของการรู้เท่าทันโฆษณาพนันออนไลน์ของนักศึกษา ระหว่างแหล่งที่มาของรายได้ในแต่ละเดือน

แหล่งความแปรปรวน	df	SS	MS	F	Sig
1. ระหว่างกลุ่ม	4	28.509	7.127	5.964	.000
2. ภายในกลุ่ม	395	472.022	1.195		
รวม	399	500.531			

* ระดับนัยสำคัญทางสถิติที่ $p \leq 0.05$

จากตารางที่ 24 ผลการวิเคราะห์ความแตกต่างของการรู้เท่าทันโฆษณาพนันออนไลน์ของนักศึกษา กับแหล่งที่มาของรายได้ในแต่ละเดือน พบว่า นักศึกษาที่มีแหล่งที่มาของรายได้ในแต่ละเดือนแตกต่างกัน มีการรู้เท่าทันโฆษณาพนันออนไลน์แตกต่างกัน

ตารางที่ 25 ผลการวิเคราะห์เปรียบเทียบรายคู่ (Post Hoc) ของการรู้เท่าทันโฆษณาพนันออนไลน์ของนักศึกษา ระหว่างแหล่งที่มาของรายได้ในแต่ละเดือน

แหล่งที่มาของ รายได้ในแต่ละ เดือน	$\bar{X}$	แหล่งที่มาของรายได้ในแต่ละเดือน				
		ผู้ปกครอง	กองทุนกู้ยืมฯ	หารายได้ พิเศษ	ทุนการศึกษา	อื่น ๆ
		3.586	2.710	2.845	3.138	2.585
ผู้ปกครอง	3.586		.312	.031*	.016*	.021*
กองทุนกู้ยืมฯ	2.710			.999	.880	.999
หารายได้พิเศษ	2.845				.751	.964
ทุนการศึกษา	3.138					.429
อื่น ๆ	2.585					

* ระดับนัยสำคัญทางสถิติที่ $p \leq 0.05$

จากตารางที่ 25 ผลการวิเคราะห์เปรียบเทียบรายคู่ (Post Hoc) ของค่าเฉลี่ยของการรู้เท่าทันโฆษณาพนันออนไลน์ของนักศึกษา ระหว่างแหล่งที่มาของรายได้ในแต่ละเดือน พบว่า ค่าเฉลี่ยรวมทั้งหมดอยู่ในระดับปานกลาง ($\bar{X} = 3.024$, S.D. = 1.120) นักศึกษาที่มีแหล่งที่มาของรายได้ในแต่ละเดือนที่มาจากผู้ปกครอง จะมีการรู้เท่าทันโฆษณาพนันออนไลน์ของนักศึกษามากกว่านักศึกษาที่มีแหล่งที่มาของรายได้ในแต่ละเดือนที่มาจากการหารายได้พิเศษ ($F = 5.964$, Sig. = .031) นักศึกษาที่มีแหล่งที่มาของรายได้ในแต่ละเดือนที่มาจากผู้ปกครอง จะมีการรู้เท่าทันโฆษณาพนันออนไลน์ของนักศึกษามากกว่านักศึกษาที่มีแหล่งที่มาของรายได้ในแต่ละเดือนที่มาจากทุนการศึกษา ($F = 5.964$, Sig. = .016) นักศึกษาที่มีแหล่งที่มาของรายได้ในแต่ละเดือนที่มาจากผู้ปกครอง จะมีการรู้เท่าทันโฆษณาพนันออนไลน์ของนักศึกษามากกว่านักศึกษาที่มีแหล่งที่มาของรายได้ในแต่ละเดือนที่มาจากแหล่งอื่น ๆ เช่น การขอเงินจากแฟน เป็นต้น ($F = 5.964$, Sig. = .021)

ตารางที่ 26 ค่าเฉลี่ยของการรู้เท่าทันโฆษณาพนันออนไลน์ของนักศึกษา กับสถานที่อยู่อาศัยระหว่างศึกษาในมหาวิทยาลัย

สถานที่อยู่อาศัยระหว่างศึกษา ในมหาวิทยาลัย	$\bar{X}$	S.D.	ระดับ
อยู่บ้านกับพ่อแม่	3.416	0.917	ปานกลาง
อยู่บ้านญาติ	3.085	1.163	ปานกลาง
อยู่หอพักกับเพื่อน	3.240	1.227	ปานกลาง
อยู่หอพักคนเดียว	3.135	1.131	ปานกลาง
อื่น ๆ เช่น อยู่หอพักมหาวิทยาลัย	3.070	1.182	ปานกลาง
รวม	3.204	1.120	ปานกลาง

จากตารางที่ 26 ค่าเฉลี่ยของการรู้เท่าทันโฆษณาพนันออนไลน์ของนักศึกษา พบว่า พบว่า ค่าเฉลี่ยรวมทั้งหมดอยู่ในระดับปานกลาง ($\bar{X} = 3.204$, S.D.= 1.120) นักศึกษาที่มีสถานที่อาศัยอยู่ระหว่างศึกษาในมหาวิทยาลัย อยู่กับพ่อแม่ ค่าเฉลี่ยอยู่ในระดับปานกลาง ($\bar{X} = 3.416$, S.D.=0.917) เป็นอันดับแรก รองลงมา นักศึกษามีสถานที่อาศัยอยู่ระหว่างศึกษาในมหาวิทยาลัย อยู่หอพักกับเพื่อน ($\bar{X} = 3.240$, S.D.=1.131) และลำดับสุดท้าย นักศึกษามีสถานที่อาศัยอยู่ระหว่างศึกษาในมหาวิทยาลัย อื่น ๆ เช่น อยู่หอพักมหาวิทยาลัย เป็นต้น มีค่าเฉลี่ยในระดับน้อย ($\bar{X} = 3.070$, S.D.=1.120)

ตารางที่ 27 ผลการวิเคราะห์ความแปรปรวนเพื่อเปรียบเทียบความแตกต่างของการรู้เท่าทันโฆษณาพนันออนไลน์ของนักศึกษา ระหว่างสถานที่อยู่อาศัยระหว่างศึกษาในมหาวิทยาลัย

แหล่งความ แปรปรวน	df	SS	MS	F	Sig
1. ระหว่างกลุ่ม	4	6.272	1.568	1.253	.288
2. ภายในกลุ่ม	395	494.259	1.251		
รวม	399	500.531			

* ระดับนัยสำคัญทางสถิติที่ $p \leq 0.05$

จากตารางที่ 27 ผลการวิเคราะห์ความแตกต่างของการรู้เท่าทันโฆษณาพนันออนไลน์ของนักศึกษา กับสถานที่ที่อยู่อาศัยระหว่างศึกษาในมหาวิทยาลัย พบว่า นักศึกษาที่มีสถานที่อยู่อาศัยระหว่างศึกษาในมหาวิทยาลัยแตกต่างกัน มีการรู้เท่าทันโฆษณาพนันออนไลน์ไม่แตกต่างกัน

ส่วนที่ 7 แสดงข้อมูลเปรียบเทียบค่าเฉลี่ยของความแตกต่างของลักษณะประชากรศาสตร์ กับช่วงเวลาในการเล่นพนันออนไลน์

ตารางที่ 28 แสดงข้อมูลเปรียบเทียบค่าเฉลี่ยของความแตกต่างของช่วงเวลาในการเล่นพนันออนไลน์ระหว่างเพศหญิงและชาย

ช่วงเวลาในการเล่นพนันออนไลน์	หญิง (N=221)		ชาย (N=179)		t-test	Sig
	$\bar{X}$	S.D.	$\bar{X}$	S.D.		
	1.270	0.785	1.370	0.905		

*ระดับนัยสำคัญทางสถิติที่ $p \geq 0.05$

จากตารางที่ 28 ผลการวิเคราะห์ความแตกต่างระหว่างเพศ และช่วงเวลาในการเล่นพนันออนไลน์ของนักศึกษา พบว่า นักศึกษาเพศชายและเพศหญิง มีช่วงเวลาในการเล่นพนันออนไลน์ไม่แตกต่างกัน

ตารางที่ 29 แสดงข้อมูลเปรียบเทียบค่าเฉลี่ยของความแตกต่างช่วงเวลาในการเล่นพนันออนไลน์ของนักศึกษาระหว่างอายุ

ช่วงเวลาในการเล่นพนันออนไลน์ของนักศึกษา	อายุ 20-24 ปี (N=387)		อายุ 25 ปีขึ้นไป (N=13)		t-test	Sig
	$\bar{X}$	S.D.	$\bar{X}$	S.D.		
	1.330	0.853	1.000	0.000		

*ระดับนัยสำคัญทางสถิติที่ $p \geq 0.05$

จากตารางที่ 29 ผลการวิเคราะห์ความแตกต่างระหว่างอายุ กับช่วงเวลาในการเล่นพนันออนไลน์ของนักศึกษา พบว่า นักศึกษาที่มีอายุต่างกันมีช่วงเวลาในการเล่นพนันออนไลน์แตกต่างกัน โดยนักศึกษาที่มีช่วงอายุ 20-24 ปี มีช่วงเวลาในการเล่นพนันออนไลน์มากกว่านักศึกษาที่มีช่วงอายุ

25 ปีขึ้นไป โดยมีค่าเฉลี่ยของนักศึกษาที่มีช่วงอายุ 20-24 ปี ค่าเฉลี่ยอยู่ในระดับน้อยที่สุด ($\bar{X} = 1.330$, S.D.=0.853) และค่าเฉลี่ยของนักศึกษาที่มีช่วงอายุมากกว่า 25 ปีขึ้นไป ค่าเฉลี่ยอยู่ในระดับน้อยที่สุด ($\bar{X} = 1.000$, S.D.=0.000)

ตารางที่ 30 ค่าเฉลี่ยของช่วงเวลาในการเล่นพนันออนไลน์ของนักศึกษากับชั้นปีที่กำลังศึกษา

ชั้นปีที่กำลังศึกษา	$\bar{X}$	S.D.	ระดับ
ชั้นปีที่ 1	1.700	0.750	น้อยที่สุด
ชั้นปีที่ 2	1.550	0.504	น้อยที่สุด
ชั้นปีที่ 3	1.500	0.535	น้อยที่สุด
ชั้นปีที่ 4	2.330	1.033	น้อย
ชั้นปีที่ 5	1.830	0.389	น้อย
รวม	1.700	0.723	น้อยที่สุด

จากตารางที่ 30 ค่าเฉลี่ยของช่วงเวลาในการเล่นพนันออนไลน์ของนักศึกษา พบว่า ค่าเฉลี่ยรวมทั้งหมดอยู่ในระดับน้อยที่สุด ($\bar{X} = 1.700$, S.D.= 0.723) นักศึกษาที่ศึกษาอยู่ในชั้นปีที่ 4 ค่าเฉลี่ยอยู่ในระดับน้อย ($\bar{X} = 2.330$, S.D.=1.033) เป็นอันดับแรก รองลงมา นักศึกษาที่ศึกษาอยู่ในชั้นปีที่ 5 ($\bar{X} = 1.830$, S.D.=0.389) และลำดับสุดท้าย นักศึกษาที่ศึกษาอยู่ในชั้นปีที่ 3 ($\bar{X} = 1.500$, S.D.=0.535)

ตารางที่ 31 ผลการวิเคราะห์ความแปรปรวนเพื่อเปรียบเทียบความแตกต่างของช่วงเวลาในการเล่นพนันออนไลน์ของนักศึกษา ระหว่างชั้นปีที่กำลังศึกษา

แหล่งความแปรปรวน	df	SS	MS	F	Sig
1. ระหว่างกลุ่ม	4	3.984	.996	1.921	.106
2. ภายในกลุ่ม	395	204.806	.518		
รวม	399	500.531			

* ระดับนัยสำคัญทางสถิติที่ $p < 0.05$

จากตารางที่ 31 ผลการวิเคราะห์ความแตกต่างของช่วงเวลาในการเล่นพนันออนไลน์ของนักศึกษากับชั้นปีที่กำลังศึกษา พบว่า นักศึกษาที่มีชั้นปีที่กำลังศึกษาแตกต่างกัน มีช่วงเวลาในการเล่นพนันออนไลน์ของนักศึกษาไม่แตกต่างกัน

ตารางที่ 32 ค่าเฉลี่ยของช่วงเวลาในการเล่นพนันออนไลน์ของนักศึกษาที่มีรายได้ของนักศึกษาที่ได้รับในแต่ละเดือน

รายได้ของนักศึกษา ที่ได้รับในแต่ละเดือน	$\bar{X}$	S.D.	ระดับ
น้อยกว่า 3,000 บาท	1.260	0.701	น้อยที่สุด
3,001-4,000 บาท	1.240	0.431	น้อยที่สุด
4,001-5,000 บาท	1.540	1.268	น้อยที่สุด
5,001-6,000 บาท	5.000	0.000	มากที่สุด
มากกว่า 6,000 บาทขึ้นไป	1.000	0.000	น้อยที่สุด
รวม	1.320	0.841	น้อยที่สุด

จากตารางที่ 32 ค่าเฉลี่ยของช่วงเวลาในการเล่นพนันออนไลน์ของนักศึกษา พบว่า ค่าเฉลี่ยรวมทั้งหมดอยู่ในระดับน้อยที่สุด ($\bar{X} = 1.320$, S.D.= 0.841) นักศึกษาที่มีรายได้ที่ได้รับในแต่ละเดือน 5,001-6,000 บาท ค่าเฉลี่ยอยู่ในระดับมากที่สุด ($\bar{X} = 5.000$, S.D.=0.000) เป็นอันดับแรก รองลงมา นักศึกษาที่ศึกษาที่มีรายได้ที่ได้รับในแต่ละเดือน 4,001-5,000 บาท ($\bar{X} = 1.540$, S.D.=1.268) และลำดับสุดท้าย นักศึกษาที่มีรายได้ที่ได้รับในแต่ละเดือน มากกว่า 6,000 บาทขึ้นไป ($\bar{X} = 1.000$, S.D.=0.000)

ตารางที่ 33 ผลการวิเคราะห์ความแปรปรวนเพื่อเปรียบเทียบความแตกต่างของช่วงเวลาในการเล่นพนันออนไลน์ของนักศึกษา ระหว่างรายได้ที่ได้รับในแต่ละเดือน

แหล่งความแปรปรวน	df	SS	MS	F	Sig
1. ระหว่างกลุ่ม	4	32.121	8.030	12.678	.000
2. ภายในกลุ่ม	395	250.189	.633		
รวม	399	282.310			

* ระดับนัยสำคัญทางสถิติที่ $p \leq 0.05$

จากตารางที่ 33 ผลการวิเคราะห์ความแตกต่างของช่วงเวลาในการเล่นพนันออนไลน์ของนักศึกษา กับรายได้ที่ได้รับในแต่ละเดือน พบว่า นักศึกษาที่มีชั้นปีที่มีรายได้ที่ได้รับในแต่ละเดือนแตกต่างกัน มีช่วงเวลาในการเล่นพนันออนไลน์ของนักศึกษาแตกต่างกัน

ตารางที่ 34 ผลการวิเคราะห์เปรียบเทียบรายคู่ (Post Hoc) ของช่วงเวลาในการเล่นพนันออนไลน์ของนักศึกษา ระหว่างรายได้ที่ได้รับในแต่ละเดือน

รายได้ที่ได้รับในแต่ละเดือน	$\bar{X}$	รายได้ที่ได้รับในแต่ละเดือน				
		น้อยกว่า 3,000 บาท	3,001-4,000 บาท	4,001-5,000 บาท	5,001-6,000 บาท	มากกว่า 6,000 บาทขึ้นไป
		1.260	1.240	1.540	5.000	1.000
น้อยกว่า 3,000 บาท	1.260		1.000	.166	.000*	.961
3,001-4,000 บาท	1.240			.521	.000*	.978
4,001-5,000 บาท	1.540				.000*	.642
5,001-6,000 บาท	5.000					.000*
มากกว่า 6,000 บาทขึ้นไป	1.000					

* ระดับนัยสำคัญทางสถิติที่ $p \leq 0.05$

จากตารางที่ 34 ผลการวิเคราะห์เปรียบเทียบรายคู่ (Post Hoc) ของค่าเฉลี่ยของช่วงเวลาในการเล่นพนันออนไลน์ของนักศึกษา ระหว่างรายได้ที่ได้รับในแต่ละเดือน พบว่า ระดับนัยสำคัญที่สุด

($\bar{X}=1.320$, S.D.= 0.841) นักศึกษาที่มีรายได้ 5,001-6,000 บาท จะมีช่วงเวลาในการเล่นพนันออนไลน์ของนักศึกษา มากกว่านักศึกษาที่มีรายได้ น้อยกว่า 3,000 บาท ($F= 12.678$, Sig. = .000) นักศึกษาที่มีรายได้ 5,001-6,000 บาท จะมีช่วงเวลาในการเล่นพนันออนไลน์ของนักศึกษา มากกว่านักศึกษาที่มีรายได้ 3,001-4,000 บาท ($F= 12.678$, Sig. = .000) นักศึกษาที่มีรายได้ 5,001-6,000 บาท จะมีช่วงเวลาในการเล่นพนันออนไลน์ของนักศึกษา มากกว่านักศึกษาที่มีรายได้ 4,001-5,000 บาท ($F= 12.678$, Sig. = .000) นักศึกษาที่มีรายได้ 5,001-6,000 บาท จะมีช่วงเวลาในการเล่นพนันออนไลน์ของนักศึกษา มากกว่านักศึกษาที่มีรายได้มากกว่า 6,000 บาทขึ้นไป ($F= 12.678$, Sig. = .000)

ตารางที่ 35 ค่าเฉลี่ยของช่วงเวลาในการเล่นพนันออนไลน์ของนักศึกษา กับแหล่งที่มาของรายได้ในแต่ละเดือน

แหล่งที่มาของรายได้ในแต่ละเดือน	$\bar{X}$	S.D.	ระดับ
ผู้ปกครอง	1.420	0.984	น้อยที่สุด
กองทุนกู้ยืมฯ	1.250	0.463	น้อยที่สุด
หารายได้พิเศษ	1.670	1.373	น้อยที่สุด
ทุนการศึกษา	1.220	0.649	น้อยที่สุด
อื่น ๆ เช่น ขอแฟน เป็นต้น	1.500	1.033	น้อยที่สุด
รวม	1.320	0.841	น้อยที่สุด

จากตารางที่ 35 ค่าเฉลี่ยของช่วงเวลาในการเล่นพนันออนไลน์ของนักศึกษา พบว่า ค่าเฉลี่ยรวมทั้งหมดอยู่ในระดับน้อยที่สุด ($\bar{X}=1.320$, S.D.= 0.841) นักศึกษาที่มีแหล่งที่มาของรายได้ในแต่ละเดือนมาจากการหารายได้พิเศษ มีค่าเฉลี่ยอยู่ในระดับน้อยที่สุด ($\bar{X}= 1.670$, S.D.=1.373) เป็นอันดับแรก รองลงมา นักศึกษามีแหล่งที่มาของรายได้ในแต่ละเดือน ที่อื่น ๆ ได้แก่ ขอแฟน เป็นต้น มีค่าเฉลี่ยอยู่ในระดับปานกลาง ($\bar{X}= 1.500$, S.D.=1.033) และลำดับสุดท้าย นักศึกษาที่มีแหล่งที่มาของรายได้ในแต่ละเดือนมาจากที่ทุนการศึกษา นักศึกษามีค่าเฉลี่ยอยู่ในระดับน้อยที่สุด ($\bar{X}= 1.250$, S.D.=0.463)

ตารางที่ 36 ผลการวิเคราะห์ความแปรปรวนเพื่อเปรียบเทียบความแตกต่างของช่วงเวลาในการเล่นพนันออนไลน์ของนักศึกษา ระหว่างแหล่งที่มาของรายได้ในแต่ละเดือน

แหล่งความแปรปรวน	df	SS	MS	F	Sig
1. ระหว่างกลุ่ม	4	7.674	1.919	2.759	.028
2. ภายในกลุ่ม	395	274.636	.695		
รวม	399	282.310			

* ระดับนัยสำคัญทางสถิติที่ $p \leq 0.05$

จากตารางที่ 36 ผลการวิเคราะห์ความแตกต่างของช่วงเวลาในการเล่นพนันออนไลน์ของนักศึกษา กับแหล่งที่มาของรายได้ในแต่ละเดือน พบว่า นักศึกษาที่มีแหล่งที่มาของรายได้ในแต่ละเดือนแตกต่างกัน มีช่วงเวลาในการเล่นพนันออนไลน์ของนักศึกษาแตกต่างกัน

ตารางที่ 37 ผลการวิเคราะห์เปรียบเทียบรายคู่ (Post Hoc) ของช่วงเวลาในการเล่นพนันออนไลน์ของนักศึกษาระหว่างแหล่งที่มาของรายได้ในแต่ละเดือน

แหล่งที่มาของรายได้ในแต่ละเดือน	$\bar{X}$	แหล่งที่มาของรายได้ในแต่ละเดือน				
		ผู้ปกครอง	กองทุนกู้ยืมฯ	หารายได้พิเศษ	ทุนการศึกษา	อื่น ๆ
		1.420	1.250	1.670	1.220	1.500
ผู้ปกครอง	1.420		.589	.145	.042*	.704
กองทุนกู้ยืมฯ	1.250			.210	.911	.489
หารายได้พิเศษ	1.670				.006*	.519
ทุนการศึกษา	1.220					.189
อื่น ๆ	1.500					

* ระดับนัยสำคัญทางสถิติที่ $p \leq 0.05$

จากตารางที่ 37 ผลการวิเคราะห์เปรียบเทียบรายคู่ (Post Hoc) ของค่าเฉลี่ยของช่วงเวลาในการเล่นพนันออนไลน์ของนักศึกษา ระหว่างแหล่งที่มาของรายได้ในแต่ละเดือน พบว่า ค่าเฉลี่ยรวมทั้งหมดอยู่ในระดับน้อยที่สุด ($\bar{X} = 1.320$, S.D. = 0.841) นักศึกษาที่มีแหล่งที่มาของรายได้ในแต่ละเดือนที่มาจากผู้ปกครอง จะมีช่วงเวลาในการเล่นพนันออนไลน์ของนักศึกษามากกว่านักศึกษาที่มี

แหล่งที่มาของรายได้ในแต่ละเดือนที่มาจากการศึกษา ($F = 2.759$, $Sig. = .042$) นักศึกษาที่มีแหล่งที่มาของรายได้ในแต่ละเดือนที่มาจากหารายได้พิเศษ จะมีช่วงเวลาในการเล่นพนันออนไลน์ของนักศึกษามากกว่านักศึกษาที่มีแหล่งที่มาของรายได้ในแต่ละเดือนที่มาจากการศึกษา ($F = 2.759$, $Sig. = .006$)

ตารางที่ 38 ค่าเฉลี่ยของช่วงเวลาในการเล่นพนันออนไลน์ของนักศึกษา กับสถานที่อยู่อาศัยระหว่างศึกษาในมหาวิทยาลัย

สถานที่อยู่อาศัยระหว่างศึกษา ในมหาวิทยาลัย	$\bar{X}$	S.D.	ระดับ
อยู่บ้านกับพ่อแม่	1.540	1.109	น้อยที่สุด
อยู่บ้านญาติ	1.290	0.519	น้อยที่สุด
อยู่หอพักกับเพื่อน	1.440	1.082	น้อยที่สุด
อยู่หอพักคนเดียว	1.200	0.648	น้อยที่สุด
อื่น ๆ เช่น อยู่หอพักมหาวิทยาลัย	1.130	0.499	น้อยที่สุด
รวม	1.320	0.841	น้อยที่สุด

จากตารางที่ 38 ค่าเฉลี่ยของช่วงเวลาในการเล่นพนันออนไลน์ของนักศึกษา พบว่า ค่าเฉลี่ยรวมทั้งหมดอยู่ในระดับน้อยที่สุด ($\bar{X} = 1.320$, $S.D. = 0.841$) นักศึกษาที่มีสถานที่อาศัยอยู่ระหว่างศึกษาในมหาวิทยาลัย อยู่กับพ่อแม่ ค่าเฉลี่ยอยู่ในระดับน้อยที่สุด ($\bar{X} = 1.540$, $S.D. = 1.109$) เป็นอันดับแรก รองลงมา นักศึกษามีสถานที่อาศัยอยู่ระหว่างศึกษาในมหาวิทยาลัย อยู่หอพักกับเพื่อน ($\bar{X} = 1.440$, $S.D. = 1.082$) และลำดับสุดท้าย นักศึกษามีสถานที่อาศัยอยู่ระหว่างศึกษาในมหาวิทยาลัย อื่น ๆ เช่น อยู่หอพักมหาวิทยาลัย เป็นต้น มีค่าเฉลี่ยในระดับน้อย ($\bar{X} = 1.130$, $S.D. = 0.499$)

ตารางที่ 39 ผลการวิเคราะห์ความแปรปรวนเพื่อเปรียบเทียบความแตกต่างของช่วงเวลาในการเล่นพนันออนไลน์ของนักศึกษา ระหว่างสถานที่อยู่อาศัยระหว่างศึกษาในมหาวิทยาลัย

แหล่งความ แปรปรวน	df	SS	MS	F	Sig
1. ระหว่างกลุ่ม	4	9.225	2.306	3.336	.011
2. ภายในกลุ่ม	395	273.085	.691		
รวม	399	282.310			

* ระดับนัยสำคัญทางสถิติที่ $p \leq 0.05$

จากตารางที่ 39 ผลการวิเคราะห์ความแตกต่างของช่วงเวลาในการเล่นพนันออนไลน์ของนักศึกษา กับสถานที่อยู่อาศัยระหว่างศึกษาในมหาวิทยาลัยพบว่า นักศึกษาที่มีสถานที่อยู่อาศัยระหว่างศึกษาในมหาวิทยาลัยแตกต่างกัน มีช่วงเวลาในการเล่นพนันออนไลน์ของนักศึกษาแตกต่างกัน

ตารางที่ 40 ผลการวิเคราะห์เปรียบเทียบรายคู่ (Post Hoc) ของช่วงเวลาในการเล่นพนันออนไลน์ของนักศึกษาระหว่างสถานที่อยู่อาศัยระหว่างศึกษาในมหาวิทยาลัย

สถานที่อยู่อาศัย ระหว่างศึกษาใน มหาวิทยาลัย	$\bar{X}$	สถานที่อยู่อาศัยระหว่างศึกษาในมหาวิทยาลัย				
		อยู่บ้าน กับพ่อแม่	อยู่บ้านญาติ	อยู่หอพักกับ เพื่อน	อยู่หอพัก คนเดียว	อื่น ๆ เช่น อยู่หอพัก มหาวิทยาลัย
		1.540	1.290	1.440	1.200	1.130
อยู่บ้านกับพ่อแม่	1.540		.674	.968	.049*	.120
อยู่บ้านญาติ	1.290			.944	.990	.952
อยู่หอพักกับเพื่อน	1.440				.447	.457
อยู่หอพักคนเดียว	1.200					.992
อื่น ๆ เช่น อยู่ หอพักมหาวิทยาลัย	1.130					

* ระดับนัยสำคัญทางสถิติที่ $p \leq 0.05$

จากตารางที่ 40 ผลการวิเคราะห์เปรียบเทียบรายคู่ (Post Hoc) ของค่าเฉลี่ยของช่วงเวลาในการเล่นพนันออนไลน์ของนักศึกษา ระหว่างสถานที่อยู่อาศัยระหว่างศึกษาในมหาวิทยาลัยพบว่า ค่าเฉลี่ยรวมทั้งหมดอยู่ในระดับน้อยที่สุด ($\bar{X} = 1.320$, S.D. = 0.841) นักศึกษาที่มีสถานที่อยู่อาศัยระหว่างศึกษาในมหาวิทยาลัยอยู่กับพ่อแม่จะมีช่วงเวลาในการเล่นพนันออนไลน์ของนักศึกษามากกว่า นักศึกษาที่มีสถานที่อยู่อาศัยระหว่างศึกษาในมหาวิทยาลัย ที่อยู่หอพักคนเดียว ($F = 3.336$, Sig. = .049)

ส่วนที่ 8 แสดงข้อมูลเปรียบเทียบค่าเฉลี่ยของความแตกต่างของลักษณะประชากรศาสตร์ กับระดับความคิดเห็นเกี่ยวกับปัจจัยของพฤติกรรมการเล่นพนันออนไลน์

ตารางที่ 41 แสดงข้อมูลเปรียบเทียบค่าเฉลี่ยของความแตกต่างของระดับความคิดเห็นเกี่ยวกับปัจจัยของพฤติกรรมการเล่นพนันออนไลน์ ระหว่างเพศหญิงและชาย

ระดับความคิดเห็น เกี่ยวกับปัจจัยของ พฤติกรรมการเล่น พนันออนไลน์	หญิง (N=221)		ชาย (N=179)		t-test	Sig
	$\bar{X}$	S.D.	$\bar{X}$	S.D.		
	2.773	0.971	2.756	1.025	0.170	.804

*ระดับนัยสำคัญทางสถิติที่ $p \geq 0.05$

จากตารางที่ 41 ผลการวิเคราะห์ความแตกต่างระหว่างเพศ และระดับความคิดเห็นเกี่ยวกับปัจจัยของพฤติกรรมการเล่นพนันออนไลน์ พบว่า นักศึกษาเพศชายและเพศหญิง มีระดับความคิดเห็นเกี่ยวกับปัจจัยของพฤติกรรมการเล่นพนันออนไลน์ไม่แตกต่างกัน

ตารางที่ 42 แสดงข้อมูลเปรียบเทียบค่าเฉลี่ยของความแตกต่างระดับความคิดเห็นเกี่ยวกับปัจจัยของพฤติกรรมการเล่นพนันออนไลน์ระหว่างอายุ

ระดับความคิดเห็น เกี่ยวกับปัจจัยของ พฤติกรรมการเล่น พนันออนไลน์	อายุ 20-24 ปี (N=387)		อายุ 25 ปีขึ้นไป (N=13)		t-test	Sig
	$\bar{X}$	S.D.	$\bar{X}$	S.D.		
	2.767	1.008	2.720	0.395	0.168	.015

*ระดับนัยสำคัญทางสถิติที่ $p \geq 0.05$

จากตารางที่ 42 ผลการวิเคราะห์ความแตกต่างระหว่างอายุ กับระดับความคิดเห็นเกี่ยวกับปัจจัยของพฤติกรรมการเล่นพนันออนไลน์ พบว่า นักศึกษาที่มีอายุต่างกันมีช่วงเวลาในการเล่นพนันออนไลน์แตกต่างกัน โดยนักศึกษาที่มีช่วงอายุ 20-24 ปีระดับความคิดเห็นเกี่ยวกับปัจจัยของพฤติกรรมการเล่นพนันออนไลน์ มากกว่านักศึกษาที่มีช่วงอายุ 25 ปีขึ้นไป โดยมีค่าเฉลี่ยของนักศึกษาที่มีช่วงอายุ 20-24 ปี ค่าเฉลี่ยอยู่ในระดับปานกลาง ($\bar{X} = 2.767$, S.D.=1.008) และค่าเฉลี่ยของนักศึกษาที่มีช่วงอายุมากกว่า 25 ปีขึ้นไป ค่าเฉลี่ยอยู่ในระดับน้อยที่สุด ($\bar{X} = 2.720$, S.D.=0.395)

ตารางที่ 43 ค่าเฉลี่ยของระดับความคิดเห็นเกี่ยวกับปัจจัยของพฤติกรรมการเล่นพนันออนไลน์กับชั้นปีที่กำลังศึกษา

ชั้นปีที่กำลังศึกษา	$\bar{X}$	S.D.	ระดับ
ชั้นปีที่ 1	2.754	1.047	ปานกลาง
ชั้นปีที่ 2	2.846	0.992	ปานกลาง
ชั้นปีที่ 3	2.600	0.813	น้อย
ชั้นปีที่ 4	2.394	1.033	น้อย
ชั้นปีที่ 5	2.807	0.889	ปานกลาง
รวม	2.766	0.994	ปานกลาง

จากตารางที่ 43 ค่าเฉลี่ยของระดับความคิดเห็นเกี่ยวกับปัจจัยของพฤติกรรมการเล่นพนันออนไลน์ พบว่า ค่าเฉลี่ยรวมทั้งหมดอยู่ในระดับปานกลาง ($\bar{X} = 2.766$, S.D.= 0.994) นักศึกษาที่ศึกษาอยู่ในชั้นปีที่ 2 ค่าเฉลี่ยอยู่ในระดับปานกลาง ($\bar{X} = 2.846$, S.D.=1.033) เป็นอันดับแรก รองลงมา นักศึกษาที่ศึกษาอยู่ในชั้นปีที่ 5 ($\bar{X} = 2.807$, S.D.=0.889) และลำดับสุดท้าย นักศึกษาที่ศึกษาอยู่ในชั้นปีที่ 4 ($\bar{X} = 2.394$, S.D.=1.033)

ตารางที่ 44 ผลการวิเคราะห์ความแปรปรวนเพื่อเปรียบเทียบความแตกต่างของระดับความคิดเห็นเกี่ยวกับปัจจัยของพฤติกรรมการเล่นพนันออนไลน์ ระหว่างชั้นปีที่กำลังศึกษา

แหล่งความแปรปรวน	df	SS	MS	F	Sig
1. ระหว่างกลุ่ม	4	2.718	1.359	1.376	.254
2. ภายในกลุ่ม	395	392.139	.988		
รวม	399	394.857			

* ระดับนัยสำคัญทางสถิติที่ $p \leq 0.05$

จากตารางที่ 44 ผลการวิเคราะห์ความแตกต่างของระดับความคิดเห็นเกี่ยวกับปัจจัยของพฤติกรรมการเล่นพนันออนไลน์ พบว่า นักศึกษาที่มีชั้นปีที่กำลังศึกษาแตกต่างกัน มีระดับความคิดเห็นเกี่ยวกับปัจจัยของพฤติกรรมการเล่นพนันออนไลน์ไม่แตกต่างกัน

ตารางที่ 45 ค่าเฉลี่ยของระดับความคิดเห็นเกี่ยวกับปัจจัยของพฤติกรรมการเล่นพนันออนไลน์กับรายได้ของนักศึกษาที่ได้รับในแต่ละเดือน

รายได้ของนักศึกษา ที่ได้รับในแต่ละเดือน	$\bar{X}$	S.D.	ระดับ
น้อยกว่า 3,000 บาท	2.774	1.010	ปานกลาง
3,001-4,000 บาท	2.915	1.040	ปานกลาง
4,001-5,000 บาท	2.817	0.829	ปานกลาง
5,001-6,000 บาท	1.937	0.000	น้อย
มากกว่า 6,000 บาทขึ้นไป	1.271	0.420	น้อยที่สุด
รวม	2.766	0.994	ปานกลาง

จากตารางที่ 45 ค่าเฉลี่ยของระดับความคิดเห็นเกี่ยวกับปัจจัยของพฤติกรรมการเล่นพนันออนไลน์ พบว่า ค่าเฉลี่ยรวมทั้งหมดอยู่ในระดับปานกลาง ($\bar{X} = 2.766$, S.D.= 0.994) นักศึกษาที่มีรายได้ที่ได้รับในแต่ละเดือน 3,001-4,000 บาท ค่าเฉลี่ยอยู่ในระดับปานกลาง ($\bar{X} = 2.915$, S.D.=1.040) เป็นอันดับแรก รองลงมา นักศึกษาที่ศึกษาที่มีรายได้ที่ได้รับในแต่ละเดือน 4,001-5,000 บาท ค่าเฉลี่ยอยู่ในระดับปานกลาง ($\bar{X} = 2.817$, S.D.=0.829) และลำดับสุดท้าย นักศึกษาที่มีรายได้ที่ได้รับในแต่ละเดือน มากกว่า 6,000 บาทขึ้นไป ค่าเฉลี่ยอยู่ในระดับน้อยที่สุด ($\bar{X} = 1.271$, S.D.=0.420)

ตารางที่ 46 ผลการวิเคราะห์ความแปรปรวนเพื่อเปรียบเทียบความแตกต่างของระดับความคิดเห็นเกี่ยวกับปัจจัยของพฤติกรรมการเล่นพนันออนไลน์ ระหว่างรายได้ของนักศึกษาที่ได้รับในแต่ละเดือน

แหล่งความแปรปรวน	df	SS	MS	F	Sig
1. ระหว่างกลุ่ม	4	15.672	3.918	4.081	.003
2. ภายในกลุ่ม	395	379.185	.960		
รวม	399	394.857			

* ระดับนัยสำคัญทางสถิติที่ $p \leq 0.05$

จากตารางที่ 46 ผลการวิเคราะห์ความแตกต่างของระดับความคิดเห็นเกี่ยวกับปัจจัยของพฤติกรรมการเล่นพนันออนไลน์ กับรายได้ของนักศึกษาที่ได้รับในแต่ละเดือน พบว่า นักศึกษาที่มีชั้นปีที่มีรายได้ที่ได้รับในแต่ละเดือนแตกต่างกัน มีระดับความคิดเห็นเกี่ยวกับปัจจัยของพฤติกรรมการเล่นพนันออนไลน์แตกต่างกัน

ตารางที่ 47 ผลการวิเคราะห์เปรียบเทียบรายคู่ (Post Hoc) ของระดับความคิดเห็นเกี่ยวกับปัจจัยของพฤติกรรมการเล่นพนันออนไลน์ ระหว่างรายได้ของนักศึกษาที่ได้รับในแต่ละเดือน

รายได้ของนักศึกษาที่ได้รับในแต่ละเดือน	$\bar{X}$	รายได้ของนักศึกษาที่ได้รับในแต่ละเดือน				
		น้อยกว่า 3,000 บาท	3,001-4,000 บาท	4,001-5,000 บาท	5,001-6,000 บาท	มากกว่า 6,000 บาทขึ้นไป
		2.774	2.915	2.817	1.937	1.271
น้อยกว่า 3,000 บาท	2.774		.964	.999	.835	.009*
3,001-4,000 บาท	2.915			.995	.761	.007*
4,001-5,000 บาท	2.817				.815	.009*
5,001-6,000 บาท	1.937					.952
มากกว่า 6,000 บาทขึ้นไป	1.271					

* ระดับนัยสำคัญทางสถิติที่ $p \leq 0.05$

จากตารางที่ 47 ผลการวิเคราะห์เปรียบเทียบรายคู่ (Post Hoc) ของค่าเฉลี่ยของระดับความคิดเห็นเกี่ยวกับปัจจัยของพฤติกรรมการเล่นพนันออนไลน์ ระหว่างรายได้ที่ได้รับในแต่ละเดือน พบว่า ระดับระดับปานกลาง ($\bar{X} = 2.766$, S.D. = 0.994) นักศึกษาที่มีรายได้ น้อยกว่า 3,000 บาท จะมีระดับความคิดเห็นเกี่ยวกับปัจจัยของพฤติกรรมการเล่นพนันออนไลน์ มากกว่านักศึกษาที่มีรายได้ มากกว่า 6,000 บาทขึ้นไป ($F = 4.081$, Sig. = .009) นักศึกษาที่มีรายได้ น้อยกว่า 3,001-4,000 บาท จะมีระดับความคิดเห็นเกี่ยวกับปัจจัยของพฤติกรรมการเล่นพนันออนไลน์ มากกว่านักศึกษาที่มีรายได้ มากกว่า 6,000 บาทขึ้นไป ($F = 4.081$, Sig. = .007) นักศึกษาที่มีรายได้ น้อยกว่า 4,001-5,000 บาท จะมีระดับความคิดเห็นเกี่ยวกับปัจจัยของพฤติกรรมการเล่นพนันออนไลน์ มากกว่านักศึกษาที่มีรายได้ มากกว่า 6,000 บาทขึ้นไป ($F = 4.081$, Sig. = .009)

ตารางที่ 48 ค่าเฉลี่ยของระดับความคิดเห็นเกี่ยวกับปัจจัยของพฤติกรรมการเล่นพนันออนไลน์กับแหล่งที่มาของรายได้ในแต่ละเดือน

แหล่งที่มาของรายได้ในแต่ละเดือน	$\bar{X}$	S.D.	ระดับ
ผู้ปกครอง	2.816	0.888	ปานกลาง
กองทุนกู้ยืมฯ	2.632	0.901	ปานกลาง
หารรายได้พิเศษ	2.636	1.110	ปานกลาง
ทุนการศึกษา	2.799	1.034	ปานกลาง
อื่น ๆ เช่น ขอแฟน เป็นต้น	2.248	0.779	ปานกลาง
รวม	2.766	0.994	ปานกลาง

จากตารางที่ 48 ค่าเฉลี่ยของระดับความคิดเห็นเกี่ยวกับปัจจัยของพฤติกรรมการเล่นพนันออนไลน์ พบว่า ค่าเฉลี่ยรวมทั้งหมดอยู่ในระดับปานกลาง ($\bar{X} = 2.766$, S.D. = 0.994) นักศึกษาที่มีแหล่งที่มาของรายได้ในแต่ละเดือนจากผู้ปกครอง พ่อแม่ มีค่าเฉลี่ยอยู่ในระดับน้อยที่สุด ($\bar{X} = 2.816$, S.D. = 0.888) เป็นอันดับแรก รองลงมา นักศึกษามีแหล่งที่มาของรายได้ในแต่ละเดือน ที่มาจากทุนการศึกษา มีค่าเฉลี่ยอยู่ในระดับปานกลาง ($\bar{X} = 2.799$, S.D. = 1.034) และลำดับสุดท้าย นักศึกษาที่มีแหล่งที่มาของรายได้ในแต่ละเดือนมาจากที่อื่น ๆ เช่น ขอแฟน เป็นต้น นักศึกษามีค่าเฉลี่ยอยู่ในระดับปานกลาง ($\bar{X} = 2.248$, S.D. = 0.779)

ตารางที่ 49 ผลการวิเคราะห์ความแปรปรวนเพื่อเปรียบเทียบความแตกต่างของระดับความคิดเห็นเกี่ยวกับปัจจัยของพฤติกรรมการเล่นพนันออนไลน์ ระหว่างแหล่งที่มาของรายได้ในแต่ละเดือน

แหล่งความแปรปรวน	df	SS	MS	F	Sig
1. ระหว่างกลุ่ม	4	5.462	1.366	1.385	.238
2. ภายในกลุ่ม	395	389.395	.986		
รวม	399	394.857			

* ระดับนัยสำคัญทางสถิติที่ $p \leq 0.05$

จากตารางที่ 49 ผลการวิเคราะห์ความแตกต่างของระดับความคิดเห็นเกี่ยวกับปัจจัยของพฤติกรรมการเล่นพนันออนไลน์กับแหล่งที่มาของรายได้ในแต่ละเดือน พบว่า นักศึกษาที่มีแหล่งที่มาของรายได้ในแต่ละเดือนแตกต่างกัน มีระดับความคิดเห็นเกี่ยวกับปัจจัยของพฤติกรรมการเล่นพนันออนไลน์ไม่แตกต่างกัน

ตารางที่ 50 ค่าเฉลี่ยของระดับความคิดเห็นเกี่ยวกับปัจจัยของพฤติกรรมการเล่นพนันออนไลน์กับสถานที่อยู่อาศัยระหว่างศึกษาในมหาวิทยาลัย

สถานที่อยู่อาศัยระหว่างศึกษาในมหาวิทยาลัย	$\bar{X}$	S.D.	ระดับ
อยู่บ้านกับพ่อแม่	2.735	0.842	ปานกลาง
อยู่บ้านญาติ	2.907	1.092	ปานกลาง
อยู่หอพักกับเพื่อน	2.753	1.131	ปานกลาง
อยู่หอพักคนเดียว	2.791	1.025	ปานกลาง
อื่น ๆ เช่น อยู่หอพักมหาวิทยาลัย	2.647	0.905	ปานกลาง
รวม	2.766	0.994	ปานกลาง

จากตารางที่ 50 ค่าเฉลี่ยของระดับความคิดเห็นเกี่ยวกับปัจจัยของพฤติกรรมการเล่นพนันออนไลน์ พบว่า ค่าเฉลี่ยรวมทั้งหมดอยู่ในระดับปานกลาง ($\bar{X} = 2.766$, S.D.= 0.994) นักศึกษาที่มีสถานที่อาศัยอยู่ระหว่างศึกษาในมหาวิทยาลัย อยู่กับญาติ ค่าเฉลี่ยอยู่ในระดับปานกลาง ($\bar{X} = 2.907$, S.D.=1.092) เป็นอันดับแรก รองลงมา นักศึกษามีสถานที่อาศัยอยู่ระหว่างศึกษาในมหาวิทยาลัย อยู่หอพักคนเดียว ค่าเฉลี่ยอยู่ในระดับปานกลาง ($\bar{X} = 1.440$, S.D.=1.082) และลำดับสุดท้าย นักศึกษา

มีสถานที่อาศัยอยู่ระหว่างศึกษาในมหาวิทยาลัย อื่น ๆ เช่น อยู่หอพักมหาวิทยาลัย เป็นต้น มีค่าเฉลี่ยในระดับปานกลาง ($\bar{X} = 2.647$, S.D.=0.994)

ตารางที่ 51 ผลการวิเคราะห์ความแปรปรวนเพื่อเปรียบเทียบความแตกต่างของช่วงเวลาในการเล่นพนันออนไลน์ของนักศึกษา ระหว่างสถานที่อยู่อาศัยระหว่างศึกษาในมหาวิทยาลัย

แหล่งความแปรปรวน	df	SS	MS	F	Sig
1. ระหว่างกลุ่ม	4	1.544	.386	0.388	.818
2. ภายในกลุ่ม	395	393.313	.996		
รวม	399	394.857			

* ระดับนัยสำคัญทางสถิติที่ $p \leq 0.05$

จากตารางที่ 51 ผลการวิเคราะห์ความแตกต่างของระดับความคิดเห็นเกี่ยวกับปัจจัยของพฤติกรรมการเล่นพนันออนไลน์ กับสถานที่อยู่อาศัยระหว่างศึกษาในมหาวิทยาลัย พบว่า นักศึกษาที่มีสถานที่อยู่อาศัยระหว่างศึกษาในมหาวิทยาลัยแตกต่างกัน มีระดับความคิดเห็นเกี่ยวกับปัจจัยของพฤติกรรมการเล่นพนันออนไลน์ ไม่แตกต่างกัน

ส่วนที่ 9 แสดงความสัมพันธ์ระหว่างปัจจัยต่าง ๆ กับการรู้เท่าทันสื่อการพนันออนไลน์ของนักศึกษา

ตารางที่ 52 แสดงความสัมพันธ์ระหว่างปัจจัยต่าง ๆ กับการรู้เท่าทันสื่อการพนันออนไลน์ของนักศึกษา

ปัจจัยต่าง ๆ	การรู้เท่าทันสื่อ การพนันออนไลน์ของ นักศึกษา	r	Sig.
ปัจจัยทางด้านจิตวิทยาของการเล่นพนัน		.364**	.000
ปัจจัยพฤติกรรมของตนเอง		.293**	.000
ปัจจัยทางด้านสิ่งแวดล้อม		.259**	.000
ปัจจัยทางด้านกฎหมาย		.265**	.000
ปัจจัยทางด้านผลิตภัณฑ์การพนันรูปแบบ พนันใหม่ ๆ		.257**	.000
ปัจจัยทางด้านการสื่อสารส่วนประสมทาง การตลาด		.252**	.000
ปัจจัยทางด้านภูมิทัศน์สื่อดิจิทัล		.167**	.000
ปัจจัยทางด้านการสื่อสารกับเว็บพนัน ออนไลน์		-.108**	.000

*ระดับนัยสำคัญทางสถิติที่ $p \leq 0.05$

จากตารางที่ 52 ผลการวิเคราะห์ความสัมพันธ์ระหว่างปัจจัยต่าง ๆ กับการรู้เท่าทันสื่อการพนันออนไลน์ของนักศึกษา พบว่า มีค่าสัมประสิทธิ์สหสัมพันธ์ (Correlation) ระหว่างปัจจัยน้อยกว่า 0.30 การวิเคราะห์ปัจจัยเป็นการใช้วิธีทางสถิติในการรวมกลุ่มข้อความที่มีความสัมพันธ์กันไว้ในปัจจัยเดียวกัน โดยที่ปัจจัยที่ต่างกันต้องไม่สัมพันธ์กัน หรือเป็นอิสระกัน กล่าวคือ มีค่าสัมประสิทธิ์สหสัมพันธ์ (Correlation) ระหว่างปัจจัยน้อยกว่า 0.30 (ยุทธ ไกรวรรณ, 2556, หน้า 118) จะไม่ก่อให้เกิดปัญหา Multicollinearity หรือปัญหาที่ตัวแปรอิสระไม่ควรมีความสัมพันธ์กัน และในตาราง 4.16 พบว่า ค่าสัมประสิทธิ์สหสัมพันธ์ระหว่างปัจจัยทั้ง 9 ตัวแปร น้อยกว่า 0.3 ทุกคู่ปัจจัย

ส่วนที่ 10 ปัจจัยที่ส่งผลต่อการรู้เท่าทันโฆษณาพนันออนไลน์ของนักศึกษา

ตารางที่ 53 การวิเคราะห์ถดถอยเพื่อพยากรณ์การรู้เท่าทันโฆษณาพนันออนไลน์ของนักศึกษาจากตัวแปรปัจจัย จากตัวแปรพยากรณ์ทั้งหมด 9 ตัวแปร

ตัวแปร	b	P-value
ปัจจัยจิตวิทยาของการเล่นการพนัน (X_1)	.076	.137
ปัจจัยพฤติกรรมของตนเอง (X_2)	-.014	.778
ปัจจัยทางด้านสิ่งแวดล้อม (X_3)	-.112	.021*
ปัจจัยทางด้านกฎหมาย (X_4)	.193	.003*
ปัจจัยทางด้านผลิตภัณฑ์การพนันรูปแบบพนันใหม่ ๆ (X_5)	.124	.112
ปัจจัยทางการสื่อสารส่วนประสมทางการตลาด (X_6)	.113	.116
ปัจจัยทางด้านภูมิทัศน์สื่อดิจิทัล (X_7)	.043	.551
ปัจจัยทางการสื่อสารกับเว็บพนันออนไลน์ (X_8)	-.320	.000*
ปัจจัยลักษณะทางบุคลิกภาพของนักศึกษา (X_9)	-.082	.068
Total R² (ร้อยละ)	40.50	.000

ระดับนัยสำคัญทางสถิติที่ $p \leq 0.05$

การพยากรณ์ตัวแปรต่าง ๆ จำนวน 9 ตัวแปรที่มีผลต่อการรู้เท่าทันโฆษณาพนันออนไลน์ของนักศึกษา จากตารางดังกล่าวแสดงให้เห็นว่า ตัวแปรที่สามารถพยากรณ์การรู้เท่าทันโฆษณาพนันออนไลน์ของนักศึกษา มีทั้งหมด 3 ตัวแปร คือ ปัจจัยทางด้านสิ่งแวดล้อม (-.112) ปัจจัยทางด้านปัจจัยทางด้านกฎหมาย (.193) และปัจจัยทางการสื่อสารกับเว็บพนันออนไลน์ (-.320)

สามารถเขียนค่าสมการพยากรณ์การรู้เท่าทันโฆษณาพนันออนไลน์ของนักศึกษา ได้ดังต่อไปนี้

การรู้เท่าทันโฆษณาพนันออนไลน์ของนักศึกษา ของกลุ่มนักศึกษา = 1.422 (ค่าคงที่) $-.112$ (ปัจจัยทางด้านสิ่งแวดล้อม) $+.193$ (ปัจจัยทางด้านปัจจัยทางด้านกฎหมาย) $-.320$ (ปัจจัยทางการสื่อสารกับเว็บพนันออนไลน์)

ตารางที่ 54 อำนาจในการพยากรณ์ตามลำดับที่ของตัวแปรพยากรณ์ที่ศึกษา จำนวน 9 ตัวแปรที่ใช้ในการพยากรณ์การรู้เท่าทันโฆษณาพนันออนไลน์ของนักศึกษา

ตัวแปรพยากรณ์	R	R ²	R ² Change	F	P-value
X ₈	.619	.383	.381	234.229	.000*
X ₈ , X ₄	.630	.397	.393	123.894	.000*
X ₈ , X ₄ , X ₃	.637	.405	.400	85.367	.000*

X₈ = ปัจจัยทางการสื่อสารกับเว็บพนันออนไลน์, X₄ = ปัจจัยทางด้านกฎหมาย,

X₅ = ปัจจัยทางด้านผลิตภัณฑ์การพนันรูปแบบพนันใหม่ ๆ

จากตารางที่ 54 แสดงผลการวิเคราะห์หาคูณแบบหลายขั้นตอน ได้ดังนี้

ขั้นที่ 1 ปัจจัยทางการสื่อสารกับเว็บพนันออนไลน์ (X₈) สามารถอธิบายความแปรปรวนของการรู้เท่าทันโฆษณาพนันออนไลน์ของนักศึกษา ได้อย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .000 โดยที่มีค่าสัมประสิทธิ์การพยากรณ์ (R²) เท่ากับ .383 แสดงว่า ปัจจัยทางการสื่อสารกับเว็บพนันออนไลน์ สามารถพยากรณ์ การรู้เท่าทันโฆษณาพนันออนไลน์ของนักศึกษา ได้ร้อยละ 38.30

ขั้นที่ 2 เมื่อเพิ่มตัวพยากรณ์ ปัจจัยทางด้านกฎหมาย (X₄) ค่าสัมประสิทธิ์พยากรณ์เพิ่มเป็น .397 สามารถเพิ่มประสิทธิภาพการพยากรณ์ได้อย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .000 แสดงว่า ปัจจัยทางการสื่อสารกับเว็บพนันออนไลน์ และปัจจัยทางด้านกฎหมาย สามารถร่วมกันพยากรณ์ การรู้เท่าทันโฆษณาพนันออนไลน์ของนักศึกษา ได้ร้อยละ 39.70

ขั้นที่ 3 เมื่อเพิ่มตัวพยากรณ์ ปัจจัยทางด้านสิ่งแวดล้อม (X₃) ค่าสัมประสิทธิ์พยากรณ์เพิ่มเป็น .405 สามารถเพิ่มประสิทธิภาพการพยากรณ์ได้อย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .000 แสดงว่า ปัจจัยทางการสื่อสารกับเว็บพนันออนไลน์ ปัจจัยทางด้านกฎหมาย และปัจจัยทางด้านสิ่งแวดล้อม สามารถร่วมกันพยากรณ์ การรู้เท่าทันโฆษณาพนันออนไลน์ของนักศึกษา ได้ร้อยละ 40.50

ตารางที่ 4.55 ค่าสัมประสิทธิ์การถดถอยพหุคูณ ค่าคงที่ และค่าความคลาดเคลื่อนมาตรฐานในการพยากรณ์การรู้เท่าทันโฆษณาพนันออนไลน์ของนักศึกษา

ตัวแปร	b	β	t	P-value
ปัจจัยทางด้านการสื่อสารกับเว็บพนันออนไลน์	.488	.508	7.538	.000*
ปัจจัยทางด้านกฎหมาย	.210	.216	3.291	.001*
ปัจจัยทางด้านสิ่งแวดล้อม	-.111	-.112	-2.327	.021*
ค่าคงที่ = 1.422 SE= .129				

จากตารางที่ 4.55 แสดงเห็นว่าค่าสัมประสิทธิ์การถดถอยของตัวพยากรณ์ ตัวแปรด้านปัจจัยทางด้านการสื่อสารกับเว็บพนันออนไลน์ ส่งผลต่อการรู้เท่าทันโฆษณาพนันออนไลน์ของนักศึกษาได้สูงสุด และมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05 โดยมีค่าสัมประสิทธิ์การถดถอยในรูปคะแนนดิบ และค่าสัมประสิทธิ์การถดถอยในรูปคะแนนมาตรฐาน (b, β) เป็น .488 กับ .508 รองลงมาเป็นปัจจัยทางด้านกฎหมาย สามารถพยากรณ์การรู้เท่าทันโฆษณาพนันออนไลน์ของนักศึกษา ได้อย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05 โดยมีค่าสัมประสิทธิ์การถดถอยในรูปคะแนนดิบ และค่าสัมประสิทธิ์การถดถอยในรูปคะแนนมาตรฐาน (b, β) เป็น .210 กับ .216 ส่วนปัจจัยทางด้านสิ่งแวดล้อม สามารถพยากรณ์การรู้เท่าทันสื่อเฟชบุ๊กของผู้สูงอายุได้น้อยที่สุด โดยมีนัยสำคัญทางสถิติที่ .05 ค่าสัมประสิทธิ์การถดถอยในรูปคะแนนดิบ และค่าสัมประสิทธิ์การถดถอยในรูปคะแนนมาตรฐาน (b, β) เป็น -.111 กับ .112 โดยมีความคลาดเคลื่อนมาตรฐาน ในการพยากรณ์เท่ากับ .129

บทที่ 5

สรุป อภิปรายผล และข้อเสนอแนะ

งานวิจัยเรื่อง “บุคลิกภาพ พฤติกรรมการพนันออนไลน์ ที่ส่งผลต่อการรู้เท่าทันสื่อการพนันออนไลน์ของนักศึกษาระดับอุดมศึกษา” มีวัตถุประสงค์การวิจัยเพื่อ 1) สำรวจพฤติกรรมการพนันออนไลน์ของนักศึกษาระดับอุดมศึกษาในเขตพื้นที่จังหวัดเชียงราย 2) ศึกษาการรู้เท่าทันสื่อการพนันออนไลน์ของนักศึกษาระดับอุดมศึกษาในเขตพื้นที่จังหวัดเชียงราย 3) ศึกษาปัจจัยทางด้านบุคลิกภาพ พฤติกรรมการพนันออนไลน์ ที่ส่งผลต่อการรู้เท่าทันสื่อการพนันออนไลน์ของนักศึกษาระดับอุดมศึกษาในเขตพื้นที่จังหวัดเชียงราย และ 4) เพื่อพัฒนาคู่มือการรู้เท่าทันสื่อการพนันออนไลน์ของนักศึกษาระดับอุดมศึกษาในเขตพื้นที่จังหวัดเชียงราย

ผู้วิจัยเก็บรวบรวมข้อมูลด้วยการวิจัยเชิงสำรวจจากกลุ่มตัวอย่าง จำนวน 400 คน เก็บจากกลุ่มตัวอย่างนักศึกษา ด้วยการสุ่มตัวอย่างแบบเฉพาะเจาะจง และกำหนดกลุ่มตัวอย่างตามสัดส่วนประชากร นักศึกษาของแต่ละมหาวิทยาลัย จากมหาวิทยาลัย 2 แห่ง ในพื้นที่จังหวัดเชียงราย ได้แก่ 1) มหาวิทยาลัยแม่ฟ้าหลวง และ 2) มหาวิทยาลัยราชภัฏเชียงราย และการสัมภาษณ์แบบเจาะลึกกลุ่มนักศึกษา จำนวน 20 คน สรุปผลการวิจัยได้ดังต่อไปนี้

ส่วนที่ 1 ข้อมูลส่วนบุคคล

ส่วนที่ 2 พฤติกรรมเกี่ยวกับการเล่นพนันออนไลน์

ส่วนที่ 3 ปัจจัยที่ส่งผลต่อพฤติกรรมการเล่นพนันออนไลน์

ส่วนที่ 4 ลักษณะบุคลิกภาพของนักศึกษา

ส่วนที่ 5 การรู้เท่าทันโฆษณาพนันออนไลน์

ส่วนที่ 6 แสดงข้อมูลเปรียบเทียบค่าเฉลี่ยของความแตกต่างของลักษณะประชากรศาสตร์กับการรู้เท่าทันโฆษณาพนันออนไลน์ของนักศึกษา

ส่วนที่ 7 แสดงข้อมูลเปรียบเทียบค่าเฉลี่ยของความแตกต่างของลักษณะประชากรศาสตร์กับช่วงเวลาในการเล่นพนันออนไลน์

ส่วนที่ 8 แสดงข้อมูลเปรียบเทียบค่าเฉลี่ยของความแตกต่างของลักษณะประชากรศาสตร์กับระดับความคิดเห็นเกี่ยวกับปัจจัยของพฤติกรรมการเล่นพนันออนไลน์

ส่วนที่ 9 แสดงความสัมพันธ์ระหว่างปัจจัยต่าง ๆ กับการรู้เท่าทันสื่อการพนันออนไลน์ของนักศึกษา

ส่วนที่ 10 แสดงปัจจัยที่ส่งผลต่อการรู้เท่าทันโฆษณาพนันออนไลน์ของนักศึกษา

5.1 สรุปผลการศึกษา

ส่วนที่ 1 ข้อมูลส่วนบุคคล

สรุปผลข้อมูลส่วนบุคคล พบว่า ภาพรวมลักษณะพื้นฐานทางประชากรศาสตร์ของกลุ่มตัวอย่างนักศึกษาในงานวิจัยนี้ มีเพศหญิงมากกว่าเพศชาย ในสัดส่วนประมาณ 2 ต่อ 1 อายุ กลุ่มตัวอย่างนักศึกษาส่วนใหญ่อยู่ในช่วงอายุ 20-24 ปี มากที่สุด ร้อยละ 96.80 และกลุ่มตัวอย่างนักศึกษาที่มี อายุตั้งแต่ 25 ปีขึ้นไป ร้อยละ 3.30 กลุ่มตัวอย่างกำลังศึกษาอยู่ระดับชั้นปีที่ 1 ร้อยละ 46.00 รองลงมาได้แก่ ชั้นปีที่ 2 ร้อยละ 38.50 และลำดับสุดท้าย ชั้นปีที่ 5 ร้อยละ 2.50 มีรายได้ น้อยกว่า 3,000 บาท ร้อยละ 73.80 รองลงมา ได้แก่ มีรายได้ 4,001-5,000 บาท ร้อยละ 15.80 และ ลำดับสุดท้าย มีรายได้ 5,001-6,000 บาท ร้อยละ 0.50 และนักศึกษาส่วนใหญ่มีแหล่งที่มาของ รายได้จากกองทุนกู้ยืมมากที่สุด ร้อยละ 60.00 รองลงมา ได้แก่ ผู้ปกครอง ร้อยละ 26.50 และลำดับ สุดท้าย ได้แก่ ทุนการศึกษา ร้อยละ 2.00

ส่วนที่ 2 พฤติกรรมเกี่ยวกับการพนันออนไลน์

สรุปผลการศึกษา พบว่า นักศึกษาส่วนใหญ่เคยเล่นพนันออนไลน์ในรูปแบบของการทายผล ลอตเตอรี่หรือหวยออนไลน์ มากที่สุด ร้อยละ 36.30 รองลงมา ได้แก่ การทายผลการแข่งขันอื่น ๆ ร้อยละ 20.30 และลำดับสุดท้าย ได้แก่ การทายผลการแข่งขันทั่วไป เช่น ม้าแข่ง ร้อยละ 2.50

ช่วงเวลาที่นักศึกษาเล่นพนันออนไลน์ สรุปผลการศึกษาพบว่า นักศึกษาส่วนใหญ่เล่นพนัน ออนไลน์ในช่วงเวลา เวลา 12.00 น. - 15.00 น. มากที่สุด ร้อยละ 82.50 รองลงมา ได้แก่ เวลา 15.01 น. - 18.00 น. ร้อยละ 11.00 และลำดับสุดท้าย ได้แก่ เวลา 21.01 น. - 24.00 น. ร้อยละ 1.50

จำนวนชั่วโมงโดยภาพรวมที่นักศึกษาใช้ในการเล่นพนันออนไลน์ในแต่ละครั้ง สรุปผล การศึกษา พบว่า นักศึกษาส่วนใหญ่ มีจำนวนชั่วโมงโดยภาพรวมที่นักศึกษาใช้ในการเล่นพนัน ออนไลน์ในแต่ละครั้ง น้อยกว่า 2 ชั่วโมง มากที่สุด ร้อยละ 82.00 รองลงมา ได้แก่ 2-3 ชั่วโมง ร้อยละ 10.00 และลำดับสุดท้าย ได้แก่ มากกว่า 5 ชั่วโมงขึ้นไป ร้อยละ 2.00

งบประมาณที่นักศึกษาใช้ในการเล่นพนันออนไลน์ในแต่ละครั้ง สรุปผลการศึกษา พบว่า นักศึกษาส่วนใหญ่ มีจำนวนชั่วโมงโดยภาพรวมที่นักศึกษาใช้ในการเล่นพนันออนไลน์ในแต่ละครั้ง น้อยกว่า 2 ชั่วโมง มากที่สุด ร้อยละ 82.00 รองลงมา ได้แก่ 2-3 ชั่วโมง ร้อยละ 10.00 และลำดับ สุดท้าย ได้แก่ มากกว่า 5 ชั่วโมงขึ้นไป ร้อยละ 2.00

จำนวนปีที่นักศึกษาเล่นพนันออนไลน์มา สรุปผลการศึกษา พบว่า จำนวนปีที่นักศึกษาส่วนใหญ่เล่นพนันออนไลน์มา น้อยกว่า 1 ปีมากที่สุด ร้อยละ 75.30 รองลงมา ได้แก่ 1-2 ปี ร้อยละ 15.00 และลำดับสุดท้าย ได้แก่ 3 - 4 ปี ร้อยละ 1.00

ความถี่และร้อยละพฤติกรรมการเล่นพนันออนไลน์ของนักศึกษา สรุปผลการศึกษาพบว่า จำนวนนักศึกษาที่ตอบการประเมินการเสพติดการพนัน ที่ใช้แบบคัดกรองการติดการพนันออนไลน์ ประกอบด้วยข้อคำถาม 20 ข้อ โดยหากตอบ “ใช่” ตั้งแต่ 7 ข้อขึ้นไปแสดงว่ามีแนวโน้มที่จะมีปัญหาลเล่นพนันออนไลน์ โดยคะแนนรวม 7-20 คะแนน มีจำนวนถึง 121 คน คิดเป็นร้อยละ 30.30 ส่วนนักศึกษาที่ตอบการประเมินการเสพติดการพนันออนไลน์ ที่มีค่าคะแนนรวม 4-6 คะแนน ถือได้ว่าเป็นกลุ่มที่มีแนวโน้มที่จะมีปัญหาลเล่นพนันออนไลน์ อยู่ในระดับปานกลาง จำนวน 73 คิดเป็นร้อยละ 18.30 ส่วนนักศึกษาที่ตอบการประเมินการเสพติดการพนันออนไลน์ ที่มีค่าคะแนนรวม 1-3 คะแนน ถือได้ว่าเป็นกลุ่มที่มีแนวโน้มที่จะมีปัญหาลเล่นพนันออนไลน์ อยู่ในระดับน้อย จำนวน 96 คน คิดเป็นร้อยละ 18.30 คิดเป็นร้อยละ 24.00 และนักศึกษาที่ตอบการประเมินการเสพติดการพนันออนไลน์ ที่มีค่าคะแนนรวม 0 คะแนน ถือได้ว่าเป็นกลุ่มที่มีแนวโน้มที่จะมีปัญหาลเล่นพนันออนไลน์ อยู่ในระดับน้อยที่สุด จำนวน 110 คน คิดเป็นร้อยละ 27.50

ส่วนที่ 3 ปัจจัยที่ส่งผลต่อพฤติกรรมการเล่นพนันออนไลน์

สรุปผลการศึกษา ระดับความคิดเห็นเกี่ยวกับปัจจัยของพฤติกรรมการเล่นพนันออนไลน์ของนักศึกษา พบว่า ค่าเฉลี่ยที่นักศึกษามีความคิดเห็นเกี่ยวกับปัจจัยของพฤติกรรมการเล่นพนันออนไลน์ของนักศึกษา ค่าเฉลี่ยรวมทั้งหมดอยู่ในระดับปานกลาง ($\bar{X} = 2.75$, S.D.=1.30) โดยการมีช่องทางในการกระตุ้นให้เล่นพนันออนไลน์ เช่น สื่อเฟซบุ๊ก สื่อไลน์ สื่อ tiktok เป็นต้น ค่าเฉลี่ยอยู่ในระดับปานกลาง อันดับแรก ($\bar{X} = 3.31$, S.D.=1.37) รองลงมา การมีช่องโหว่ในเรื่องของการปราบปรามเว็บไซต์ ที่ทำให้ผู้เล่นพนันเข้าถึงพนันออนไลน์ได้ง่าย โดยไม่มีการระบุด่วน ค่าเฉลี่ยระดับปานกลาง ($\bar{X} = 3.20$, S.D.=1.36) และอันดับสุดท้ายผู้ปกครองแยกทางกัน/หย่าร้าง ส่งผลต่อการพึ่งพาการเล่นพนันออนไลน์ ค่าเฉลี่ยระดับน้อย ($\bar{X} = 2.05$, S.D.=1.37)

ส่วนที่ 4 ลักษณะทางบุคลิกภาพของนักศึกษา

สรุปผลการศึกษาในแต่ละข้อเกี่ยวกับลักษณะบุคลิกภาพของนักศึกษา โดยจัดลำดับตามคะแนนที่นักศึกษาตอบในแต่ละข้อจำนวนมากที่สุด ดังต่อไปนี้ 1) ฉันเข้ากับคนรอบข้างได้ดี รู้สึกปานกลาง ร้อยละ 55.50 2) ฉันรู้สึกว่าฉันไม่มีเพื่อน ไม่เคยรู้สึกเลย ร้อยละ 43.00 3) ฉันรู้สึกว่าจะหันหน้าไปหาใครดี ไม่เคยรู้สึกเลย ร้อยละ 39.00 4) ฉันรู้สึกเหมือนอยู่ตัวคนเดียว ไม่เคยรู้สึกเลย ร้อยละ 41.30 5) ฉันรู้สึกเป็นส่วนหนึ่งของกลุ่มเพื่อน รู้สึกปานกลาง ร้อยละ 47.00 6) ฉันมีอะไรส่วนมากคล้ายกับคนรอบข้าง รู้สึกปานกลาง ร้อยละ 53.30 7) ฉันรู้สึกว่าฉันไม่สนิทสนมกับใครอีกแล้ว ไม่เคยรู้สึกเลย ร้อยละ 39.30 8) ความสนใจและความคิดของฉันไม่ตรงกับคนรอบข้าง รู้สึกน้อย ร้อยละ

41.80 9) ฉันอยากพบปะพูดคุยและผูกมิตรกับคนอื่น รู้สึกมาก ร้อยละ 25.00 10) ฉันรู้สึกสนิทสนมกับคนอื่น รู้สึกปานกลาง ร้อยละ 55.80 11) ฉันรู้สึกถูกทอดทิ้ง ไม่เคยรู้สึกเลย ร้อยละ 50.70 12) ฉันรู้สึกว่าความสัมพันธ์ของฉันกับผู้อื่นไม่มีความหมาย ไม่เคยรู้สึกเลย ร้อยละ 49.00 13) ฉันรู้สึกว่าไม่มีใครรู้จักฉันจริง รู้สึกปานกลาง ร้อยละ 35.00 14) ฉันรู้สึกโดดเดี่ยว ไม่เคยรู้สึกเลย ร้อยละ 44.80 15) ฉันหาเพื่อนได้เมื่อฉันต้องการ รู้สึกปานกลาง ร้อยละ 48.50 16) ฉันรู้สึกว่ามีคนเข้าใจฉันจริง รู้สึกปานกลาง ร้อยละ 47.00 17) ฉันรู้สึกว่ามีคนรอบข้างฉันแต่คนเหล่านั้นไม่เข้าใจ รู้สึกปานกลาง ร้อยละ 41.00 18) ฉันมีคนที่สามารถหาหรือด้วยได้ รู้สึกปานกลาง ร้อยละ 45.00 19) ฉันมีคนที่สามารถปรึกษาได้ รู้สึกปานกลาง ร้อยละ 40.50 20) ฉันรู้สึกไม่อยากสูงส่งกับใคร รู้สึกปานกลาง ร้อยละ 34.80 21) ฉันรู้สึกว่าฉันไม่เคยมีความรู้สึกในแง่บวกเลย ไม่เคยรู้สึกเลย ร้อยละ 36.80 22) ฉันพบว่าสิ่งที่ฉันจะเริ่มต้นทำสิ่งใดสิ่งหนึ่งเป็นเรื่องยาก รู้สึกปานกลาง ร้อยละ 46.00 23) ฉันรู้สึกว่าฉันไม่มีจุดหมายในชีวิต รู้สึกปานกลาง ร้อยละ 40.80 24) ฉันมีความรู้สึกเหมือนโลกมืดมน ไม่มีความหวัง ไม่เคยรู้สึกเลย ร้อยละ 41.50 25) ฉันไม่มีความกระตือรือร้นในสิ่งต่าง ๆ รู้สึกน้อย ร้อยละ 34.80 26) ฉันรู้สึกว่าฉันเป็นคนไม่มีคุณค่า ไม่เคยรู้สึกเลย ร้อยละ 47.50 27) ฉันรู้สึกว่าชีวิตไม่มีความหมาย ไม่เคยรู้สึกเลย ร้อยละ 52.50 28) ฉันมีอาการปากแห้ง รู้สึกปานกลาง ร้อยละ 35.80 29) ฉันประสบปัญหาการหายใจลำบาก เช่น หายใจเร็ว หายใจติดขัด ไม่เคยรู้สึกเลย ร้อยละ 39.00 30) ฉันมีอาการสั่นกลัว เช่น มือสั่น ไม่เคยรู้สึกเลย ร้อยละ 49.80 31) ฉันรู้สึกกังวลใจเมื่ออยู่ในสถานการณ์ที่อาจทำให้ฉันตื่นตระหนก และเป็นเหตุให้ฉันทำอะไรผิดพลาดลง รู้สึกปานกลาง ร้อยละ 41.30 32) ฉันเป็นคนหวาดกลัว ตื่นตระหนกง่าย รู้สึกปานกลาง ร้อยละ 36.80 33) ฉันรู้สึกถึงการเปลี่ยนแปลงของจังหวะการเต้นของหัวใจ เช่น หัวใจเต้นเร็ว เต้นผิดจังหวะ ไม่เคยรู้สึกเลย ร้อยละ 37.30 34) ฉันรู้สึกกลัวโดยไม่มีเหตุผล ไม่เคยรู้สึกเลย ร้อยละ 41.30 35) ฉันรู้สึกว่าการสงบสติอารมณ์ทำได้ยาก ไม่เคยรู้สึกเลย ร้อยละ 36.00 36) ฉันมีอาการแสดงออกเกินจริงในบางสถานการณ์ รู้สึกปานกลาง ร้อยละ 32.80 37) ฉันใช้พลังไปกับการวิตกกังวลมาก ไม่เคยรู้สึกเลย ร้อยละ 34.00 38) ฉันมีความรู้สึกกระวนกระวายใจตลอดเวลา ไม่เคยรู้สึกเลย ร้อยละ 41.50 39) ฉันรู้สึกว่าการผ่อนคลายทำได้ยาก ไม่เคยรู้สึกเลย ร้อยละ 39.30 40) ฉันทนไม่ได้ ถ้ามีสิ่งใดมาขัดจังหวะในขณะที่ฉันกำลังทำสิ่งใดสิ่งหนึ่งอยู่ รู้สึกปานกลาง ร้อยละ 33.80 และ 41) ฉันรู้สึกว่าฉันเป็นคนโมโหง่าย รู้สึกปานกลาง ร้อยละ 35.50

ส่วนที่ 5 การรู้เท่าทันโฆษณาพนันออนไลน์ของนักศึกษา

สรุปผลการศึกษาการรู้เท่าทันโฆษณาพนันออนไลน์ของนักศึกษาพบว่า ค่าเฉลี่ยที่การรู้เท่าทันโฆษณาพนันออนไลน์ของนักศึกษา ค่าเฉลี่ยรวมทั้งหมดอยู่ในระดับปานกลาง ($\bar{X} = 3.20$, $S.D.=1.29$) โดยท่านสามารถตีความข้อความที่ชักจูงใจให้เล่นพนันออนไลน์ได้ว่าไม่ควรเชื่อ ค่าเฉลี่ยอยู่ในระดับปานกลาง อันดับแรก ($\bar{X} = 3.38$, $S.D.=1.32$) รองลงมา ท่านสามารถแยกแยะได้ว่าเว็บไซต์ใดแฝงโฆษณาการพนันออนไลน์ ค่าเฉลี่ยระดับปานกลาง ($\bar{X} = 3.37$, $S.D.=1.32$) และอันดับสุดท้าย ท่านสามารถระบุแหล่งที่มาของข้อความโฆษณาที่ชักจูงใจเล่นการพนันออนไลน์ ค่าเฉลี่ยระดับปานกลาง

ส่วนที่ 6 แสดงข้อมูลเปรียบเทียบค่าเฉลี่ยของความแตกต่างของลักษณะประชากรศาสตร์ กับ การรู้เท่าทันโฆษณาพนันออนไลน์ของนักศึกษา

สรุปผลการศึกษาวิเคราะห์ความแปรปรวนเพื่อเปรียบเทียบค่าเฉลี่ยของความแตกต่างของการรู้เท่าทันโฆษณาพนันออนไลน์ของนักศึกษาระหว่างเพศ พบว่า นักศึกษาเพศชายและเพศหญิง มีการรู้เท่าทันโฆษณาพนันออนไลน์แตกต่างกัน โดยเพศชายมีค่าเฉลี่ยการรู้เท่าทันสื่อมากกว่าเพศหญิง

ผลการศึกษาวิเคราะห์ความแปรปรวนเพื่อเปรียบเทียบค่าเฉลี่ยของความแตกต่างของการรู้เท่าทันโฆษณาพนันออนไลน์ของนักศึกษาระหว่างอายุ พบว่า นักศึกษาที่มีอายุต่างกันมีการรู้เท่าทันโฆษณาพนันออนไลน์ไม่แตกต่างกัน

ผลการวิเคราะห์ความแปรปรวนเพื่อเปรียบเทียบความแตกต่างของการรู้เท่าทันโฆษณาพนันออนไลน์ของนักศึกษา ระหว่างชั้นปีที่กำลังศึกษา พบว่า นักศึกษาที่มีชั้นปีที่กำลังศึกษาแตกต่างกัน มีการรู้เท่าทันโฆษณาพนันออนไลน์ไม่แตกต่างกัน

ผลการวิเคราะห์ความแปรปรวนเพื่อเปรียบเทียบความแตกต่างของการรู้เท่าทันโฆษณาพนันออนไลน์ของนักศึกษาระหว่างรายได้ที่ได้รับในแต่ละเดือน พบว่า นักศึกษาที่มีชั้นปีที่มีรายได้ที่ได้รับในแต่ละเดือนแตกต่างกัน มีการรู้เท่าทันโฆษณาพนันออนไลน์ไม่แตกต่างกัน

ผลการวิเคราะห์ความแปรปรวนเพื่อเปรียบเทียบความแตกต่างของการรู้เท่าทันโฆษณาพนันออนไลน์ของนักศึกษา ระหว่างแหล่งที่มาของรายได้ในแต่ละเดือน พบว่า นักศึกษาที่มีแหล่งที่มาของรายได้ในแต่ละเดือนแตกต่างกัน มีการรู้เท่าทันโฆษณาพนันออนไลน์แตกต่างกัน

ผลการวิเคราะห์ความแปรปรวนเพื่อเปรียบเทียบความแตกต่างของการรู้เท่าทันโฆษณาพนันออนไลน์ของนักศึกษา ระหว่างสถานที่อยู่อาศัยระหว่างศึกษาในมหาวิทยาลัย พบว่า นักศึกษาที่มีสถานที่อยู่อาศัยระหว่างศึกษาในมหาวิทยาลัยแตกต่างกัน มีการรู้เท่าทันโฆษณาพนันออนไลน์ไม่แตกต่างกัน

ส่วนที่ 7 แสดงข้อมูลเปรียบเทียบค่าเฉลี่ยของความแตกต่างของลักษณะประชากรศาสตร์ กับ ช่วงเวลาในการเล่นพนันออนไลน์

สรุปผลการศึกษาวิเคราะห์ความแปรปรวนเพื่อเปรียบเทียบค่าเฉลี่ยของความแตกต่างของ
ช่วงเวลาในการเล่นพนันออนไลน์ระหว่างเพศหญิงและชาย พบว่า นักศึกษาเพศชายและเพศหญิง มี
ช่วงเวลาในการเล่นพนันออนไลน์ไม่แตกต่างกัน

ผลการวิเคราะห์ความแปรปรวนเพื่อเปรียบเทียบค่าเฉลี่ยของความแตกต่างของช่วงเวลาใน
การเล่นพนันออนไลน์ระหว่างระหว่างอายุ พบว่า นักศึกษาที่มีอายุต่างกันมีช่วงเวลาในการเล่นพนัน
ออนไลน์แตกต่างกัน โดยนักศึกษาที่มีช่วงอายุ 20-24 ปี มีช่วงเวลาในการเล่นพนันออนไลน์มากกว่า
นักศึกษาที่มีช่วงอายุ 25 ปีขึ้นไป

ผลการวิเคราะห์ความแปรปรวนเพื่อเปรียบเทียบความแตกต่างของช่วงเวลาในการเล่น
พนันออนไลน์ของนักศึกษา ระหว่างชั้นปีที่กำลังศึกษา พบว่า นักศึกษาที่มีชั้นปีที่กำลังศึกษาแตกต่าง
กัน มีช่วงเวลาในการเล่นพนันออนไลน์ของนักศึกษาไม่แตกต่างกัน

ผลการวิเคราะห์ความแปรปรวนเพื่อเปรียบเทียบความแตกต่างของช่วงเวลาในการเล่น
พนันออนไลน์ของนักศึกษา ระหว่างรายได้ที่ได้รับในแต่ละเดือน พบว่า นักศึกษาที่มีชั้นปีที่มียาได้ที่
ได้รับในแต่ละเดือนแตกต่างกัน มีช่วงเวลาในการเล่นพนันออนไลน์ของนักศึกษาแตกต่างกัน

ผลการวิเคราะห์ความแปรปรวนเพื่อเปรียบเทียบความแตกต่างของช่วงเวลาในการเล่น
พนันออนไลน์ของนักศึกษา ระหว่างแหล่งที่มาของรายได้ในแต่ละเดือน พบว่า นักศึกษาที่มีแหล่งที่มา
ของรายได้ในแต่ละเดือนแตกต่างกัน มีช่วงเวลาในการเล่นพนันออนไลน์ของนักศึกษาแตกต่างกัน

ผลการวิเคราะห์ความแปรปรวนเพื่อเปรียบเทียบความแตกต่างของช่วงเวลาในการเล่น
พนันออนไลน์ของนักศึกษา ระหว่างสถานที่อยู่อาศัยระหว่างศึกษาในมหาวิทยาลัย พบว่า นักศึกษาที่
มีสถานที่อยู่อาศัยระหว่างศึกษาในมหาวิทยาลัยแตกต่างกัน มีช่วงเวลาในการเล่นพนันออนไลน์ของ
นักศึกษาแตกต่างกัน

ส่วนที่ 8 แสดงข้อมูลเปรียบเทียบค่าเฉลี่ยของความแตกต่างของลักษณะประชากรศาสตร์ กับระดับความคิดเห็นเกี่ยวกับปัจจัยของพฤติกรรมการเล่นพนันออนไลน์

สรุปผลการศึกษาวิเคราะห์ความแปรปรวนเพื่อเปรียบเทียบค่าเฉลี่ยของความแตกต่างของระดับความคิดเห็นเกี่ยวกับปัจจัยของพฤติกรรมการเล่นพนันออนไลน์ ระหว่างเพศหญิงและชาย พบว่า นักศึกษาเพศชายและเพศหญิง มีระดับความคิดเห็นเกี่ยวกับปัจจัยของพฤติกรรมการเล่นพนันออนไลน์ไม่แตกต่างกัน

ผลการวิเคราะห์ความแปรปรวนเพื่อเปรียบเทียบค่าเฉลี่ยของความแตกต่างระหว่างอายุ กับระดับความคิดเห็นเกี่ยวกับปัจจัยของพฤติกรรมการเล่นพนันออนไลน์ พบว่า นักศึกษาที่มีอายุต่างกัน มีช่วงเวลาในการเล่นพนันออนไลน์แตกต่างกัน

ผลการวิเคราะห์ความแปรปรวนเพื่อเปรียบเทียบความแตกต่างของระดับความคิดเห็นเกี่ยวกับปัจจัยของพฤติกรรมการเล่นพนันออนไลน์ ระหว่างชั้นปีที่กำลังศึกษา พบว่า นักศึกษาที่มีชั้นปีที่กำลังศึกษาแตกต่างกัน มีระดับความคิดเห็นเกี่ยวกับปัจจัยของพฤติกรรมการเล่นพนันออนไลน์ไม่แตกต่างกัน

ผลการวิเคราะห์ความแปรปรวนเพื่อเปรียบเทียบความแตกต่างของระดับความคิดเห็นเกี่ยวกับปัจจัยของพฤติกรรมการเล่นพนันออนไลน์ ระหว่างรายได้ของนักศึกษาที่ได้รับในแต่ละเดือน พบว่า นักศึกษาที่มีชั้นปีที่มีรายได้ที่ได้รับในแต่ละเดือนแตกต่างกัน มีระดับความคิดเห็นเกี่ยวกับปัจจัยของพฤติกรรมการเล่นพนันออนไลน์แตกต่างกัน

ผลการวิเคราะห์ความแปรปรวนเพื่อเปรียบเทียบความแตกต่างของระดับความคิดเห็นเกี่ยวกับปัจจัยของพฤติกรรมการเล่นพนันออนไลน์ ระหว่างแหล่งที่มาของรายได้ในแต่ละเดือน พบว่า นักศึกษาที่มีแหล่งที่มาของรายได้ในแต่ละเดือนแตกต่างกัน มีระดับความคิดเห็นเกี่ยวกับปัจจัยของพฤติกรรมการเล่นพนันออนไลน์ไม่แตกต่างกัน

ผลการวิเคราะห์ความแปรปรวนเพื่อเปรียบเทียบความแตกต่างของช่วงเวลาในการเล่นพนันออนไลน์ของนักศึกษา ระหว่างสถานที่อยู่อาศัยระหว่างศึกษาในมหาวิทยาลัย พบว่า นักศึกษาที่มีสถานที่อยู่อาศัยระหว่างศึกษาในมหาวิทยาลัยแตกต่างกัน มีระดับความคิดเห็นเกี่ยวกับปัจจัยของพฤติกรรมการเล่นพนันออนไลน์ ไม่แตกต่างกัน

ส่วนที่ 9 แสดงความสัมพันธ์ระหว่างปัจจัยต่าง ๆ กับการรู้เท่าทันสื่อการพนันออนไลน์ของนักศึกษา

สรุปผลการศึกษาความสัมพันธ์ระหว่างปัจจัยต่าง ๆ กับการรู้เท่าทันสื่อการพนันออนไลน์ของนักศึกษา พบว่า มีค่าสัมประสิทธิ์สหสัมพันธ์ (Correlation) ระหว่างปัจจัยน้อยกว่า 0.30 การวิเคราะห์ปัจจัยเป็นการใช้วิธีทางสถิติในการรวมกลุ่มข้อคำถามที่มีความสัมพันธ์กันไว้ในปัจจัยเดียวกัน โดยที่ปัจจัยที่ต่างกันต้องไม่สัมพันธ์กัน หรือเป็นอิสระกัน กล่าวคือ มีค่าสัมประสิทธิ์สหสัมพันธ์ (Correlation) ระหว่างปัจจัยน้อยกว่า 0.30 (ยุทธ ไกรวรรณ, 2556, หน้า 118) จะไม่ก่อให้เกิดปัญหา Multicollinearity หรือปัญหาที่ตัวแปรอิสระไม่ควรมีความสัมพันธ์กัน และในตาราง 4.16 พบว่า ค่าสัมประสิทธิ์สหสัมพันธ์ระหว่างปัจจัยทั้ง 9 ตัวแปร น้อยกว่า 0.3 ทุกคู่ปัจจัย

ส่วนที่ 10 ปัจจัยที่ส่งผลต่อการรู้เท่าทันโฆษณาพนันออนไลน์ของนักศึกษา

สรุปผลการวิเคราะห์ถดถอยเพื่อพยากรณ์การรู้เท่าทันโฆษณาพนันออนไลน์ของนักศึกษา จากตัวแปรปัจจัย จากตัวแปรพยากรณ์ทั้งหมด 9 ตัวแปร ได้แก่ ปัจจัยจิตวิทยาของการเล่นการพนัน (X_1) ปัจจัยพฤติกรรมของตนเอง (X_2) ปัจจัยทางด้านสิ่งแวดล้อม (X_3) ปัจจัยทางด้านกฎหมาย (X_4) ปัจจัยทางด้านผลิตภัณฑ์การพนันรูปแบบพนันใหม่ ๆ (X_5) ปัจจัยทางการสื่อสารส่วนประสมทางการตลาด (X_6) ปัจจัยทางด้านภูมิทัศน์สื่อดิจิทัล (X_7) ปัจจัยทางการสื่อสารกับเว็บพนันออนไลน์ (X_8) และ ปัจจัยลักษณะทางบุคลิกภาพของนักศึกษา (X_9) พบว่า ตัวแปรที่สามารถพยากรณ์การรู้เท่าทันโฆษณาพนันออนไลน์ของนักศึกษา มีทั้งหมด 3 ตัวแปร คือ ปัจจัยทางด้านสิ่งแวดล้อม (-.112) ปัจจัยทางด้านปัจจัยทางด้านกฎหมาย (.193) และปัจจัยทางการสื่อสารกับเว็บพนันออนไลน์ (-.320)

โดยปัจจัยทางการสื่อสารกับเว็บพนันออนไลน์ (X_8) สามารถอธิบายความแปรปรวนของการรู้เท่าทันโฆษณาพนันออนไลน์ของนักศึกษา ได้อย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .000 โดยที่มีค่าสัมประสิทธิ์การพยากรณ์ (R^2) เท่ากับ .383 แสดงว่า ปัจจัยทางการสื่อสารกับเว็บพนันออนไลน์ สามารถพยากรณ์ การรู้เท่าทันโฆษณาพนันออนไลน์ของนักศึกษา ได้ร้อยละ 38.30

ขั้นที่ 2 เมื่อเพิ่มตัวพยากรณ์ ปัจจัยทางด้านกฎหมาย (X_4) ค่าสัมประสิทธิ์พยากรณ์เพิ่มเป็น .397 สามารถเพิ่มประสิทธิภาพการพยากรณ์ได้อย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .000 แสดงว่า ปัจจัยทางการสื่อสารกับเว็บพนันออนไลน์ และปัจจัยทางด้านกฎหมาย สามารถร่วมกันพยากรณ์การรู้เท่าทันโฆษณาพนันออนไลน์ของนักศึกษา ได้ร้อยละ 39.70

ขั้นที่ 3 เมื่อเพิ่มตัวพยากรณ์ ปัจจัยทางด้านสิ่งแวดล้อม (X_3) ค่าสัมประสิทธิ์พยากรณ์เพิ่มเป็น .405 สามารถเพิ่มประสิทธิภาพการพยากรณ์ได้อย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .000 แสดงว่า ปัจจัยทางการสื่อสารกับเว็บพนันออนไลน์ ปัจจัยทางด้านกฎหมาย และปัจจัยทางด้าน

สิ่งแวดล้อม สามารถร่วมกันพยากรณ์ การรู้เท่าทันโฆษณาพนันออนไลน์ของนักศึกษา ได้ร้อยละ 40.50

โดยมีค่าสัมประสิทธิ์การถดถอยของตัวพยากรณ์ ตัวแปรด้านปัจจัยทางด้านการสื่อสารกับ เว็บพนันออนไลน์ ส่งผลต่อการรู้เท่าทันโฆษณาพนันออนไลน์ของนักศึกษาได้สูงสุด และมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05 โดยมีค่าสัมประสิทธิ์การถดถอยในรูปคะแนนดิบ และค่าสัมประสิทธิ์การถดถอย ในรูปคะแนนมาตรฐาน (b , β) เป็น .488 กับ .508 รองลงมาเป็นปัจจัยทางด้านกฎหมาย สามารถพยากรณ์การรู้เท่าทันโฆษณาพนันออนไลน์ของนักศึกษา ได้อย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05 โดยมีค่าสัมประสิทธิ์การถดถอยในรูปคะแนนดิบ และค่าสัมประสิทธิ์การถดถอยในรูปคะแนนมาตรฐาน (b , β) เป็น .210 กับ .216 ส่วนปัจจัยทางด้านสิ่งแวดล้อม สามารถพยากรณ์การรู้เท่าทันสื่อเฟชบุ๊ก ของผู้สูงอายุได้น้อยที่สุด โดยมีนัยสำคัญทางสถิติที่ .05 ค่าสัมประสิทธิ์การถดถอยในรูปคะแนนดิบ และค่าสัมประสิทธิ์การถดถอยในรูปคะแนนมาตรฐาน (b , β) เป็น -.111 กับ .112 โดยมีความคลาดเคลื่อนมาตรฐาน ในการพยากรณ์เท่ากับ .129

5.2 อภิปรายผลการศึกษา

งานวิจัยเรื่อง “บุคลิกภาพ พฤติกรรมการพนันออนไลน์ ที่ส่งผลต่อการรู้เท่าทันสื่อการพนันออนไลน์ของนักศึกษาระดับอุดมศึกษา” สามารถอภิปรายผลการศึกษา ได้ดังต่อไปนี้

ผลการศึกษา พบว่า นักศึกษาส่วนใหญ่เคยเล่นพนันออนไลน์ในรูปแบบของการทายผลลอตเตอรี่หรือหวยออนไลน์มากที่สุด สอดคล้องกับวิไลลักษณ์ ลังกา และคณะ (2563) ได้พบทวนรูปแบบการเล่นพนันออนไลน์จากนักวิชาการต่างประเทศและในประเทศไทย พบว่า มีการแบ่งรูปแบบการเล่นพนันออนไลน์ออกเป็น 3 ถึง 4 รูปแบบ โดยใช้ชื่อเรียกที่ใกล้เคียงกันและแตกต่างกัน และเมื่อสังเคราะห์ภาพรวมทั้งหมด สรุปได้ว่ารูปแบบการเล่นพนันออนไลน์ที่เป็นจุดร่วมกัน คือ การเล่นพนันทายผลกีฬา การเล่นพนันแบบตัวเลข (หรือลอตเตอรี่) การเล่นพนันแบบในคาสิโน และการเล่นพนันอื่น ๆ ที่เป็นการเสี่ยงโชค (เช่น การแข่งขัน)

ส่วนค่าเฉลี่ยที่นักศึกษามีความคิดเห็นเกี่ยวกับปัจจัยของพฤติกรรมการเล่นพนันออนไลน์ของนักศึกษา โดยการมีช่องทางในการกระตุ้นให้เล่นพนันออนไลน์ เช่น สื่อเฟซบุ๊ก สื่อไลน์ สื่อ tiktok เป็นต้น มากที่สุด สอดคล้องกับ ธนากร คมกฤศ เลขานุการมูลนิธิหยุดพนัน (2563) ได้อธิบายถึงกลวิธีการโฆษณาพนันออนไลน์ ดังนี้ 1) กลวิธีการโฆษณาอวดอ้างสรรพคุณ การกล่าวอ้างว่าเป็นเว็บไซต์ยอดนิยมนันดับ 1 เป็นเว็บไซต์ที่ดีที่สุด เป็นเว็บไซต์ที่ถูกต้องตามกฎหมาย 2) การโน้มน้าวใช้วิธีบุคคลที่มีชื่อเสียง ยกตัวอย่างเช่น เน็ตไอดอล หรือหากเป็นพนันทางกีฬาก็จะใช้ทางกูรู ผู้ที่มีความเชี่ยวชาญทางด้านกีฬา โน้มน้าวให้บุคคลอยากเล่นพนันออนไลน์ 3) การทำสปอตโฆษณา เว็บไซต์การพนันออนไลน์จะใช้วิธีโฆษณาส่งเสริมการตลาดแบบ Sexy Marketing ใช้ผู้หญิงที่แต่งตัวสวยงาม เช็กชี มาเป็นตัวล่อลวงให้เข้าไปเล่นพนันออนไลน์ และ 4) การจัดรายการ อาจจะผ่านช่องทางยูทูบ เหมือนการพูดคุยกัน แต่ทั้งนี้ก็แฝงไปกับการโฆษณาเว็บไซต์พนันออนไลน์

สรุปผลการวิเคราะห์ถดถอยเพื่อพยากรณ์การรู้เท่าทันโฆษณาพนันออนไลน์ของนักศึกษา จากตัวแปรปัจจัย จากตัวแปรพยากรณ์ทั้งหมด 9 ตัวแปร ได้แก่ ปัจจัยจิตวิทยาของการเล่นการพนัน ปัจจัยพฤติกรรมของตนเอง ปัจจัยทางด้านสิ่งแวดล้อม ปัจจัยทางด้านกฎหมาย ปัจจัยทางด้านผลิตภัณฑ์การพนันรูปแบบพนันใหม่ ๆ ปัจจัยทางด้านการสื่อสารส่วนประสมทางการตลาด ปัจจัยทางด้านภูมิทัศน์สื่อดิจิทัล ปัจจัยทางด้านการสื่อสารกับเว็บพนันออนไลน์ และปัจจัยลักษณะทางบุคลิกภาพของนักศึกษา พบว่า ตัวแปรที่สามารถพยากรณ์การรู้เท่าทันโฆษณาพนันออนไลน์ของนักศึกษา มีทั้งหมด 3 ตัวแปร คือ ปัจจัยทางด้านสิ่งแวดล้อม ปัจจัยทางด้านปัจจัยทางกฎหมาย (. และปัจจัยทางด้านการสื่อสารกับเว็บพนันออนไลน์ ปัจจัยทางด้านการสื่อสารกับเว็บพนันออนไลน์ สามารถพยากรณ์ การรู้เท่าทันโฆษณาพนันออนไลน์ของนักศึกษา ได้มากที่สุด สอดคล้องกับ ธนากร คมกฤศ (2566) และสุระชัย ชูผกา (2558) ที่พบว่า การรู้เท่าทันสื่อการพนันออนไลน์ เป็นการโฆษณาอวดอ้างสรรพคุณเกินจริง เช่น เป็นเว็บไซต์ยอดนิยมนันดับ 1 เป็นเว็บไซต์ที่ดีที่สุด เป็นเว็บไซต์ที่

ถูกต้องตามกฎหมาย โดยการใช้ข้อความที่ชักจูงใจ เช่น เล่นได้มากกว่าเสีย การเติมเงินที่มีโปรโมชั่น ให้ มีการโน้มน้าวโดยใช้บุคคลที่มีชื่อเสียง เช่น เน็ตไอดอล กูรู เป็นต้น การทำสปอตโฆษณา โดยใช้ ผู้หญิงที่แต่งตัวเซ็กซี่ดึงดูดให้เข้ามาเล่นการพนัน การจัดรายการถ่ายทอดสด แฝงโฆษณาการพนัน ออนไลน์ การใช้สัญลักษณ์ต่างๆ เพื่อให้ดูมีความน่าเชื่อถือ เช่น ธงชาติอังกฤษ โลโก้ธนาคาร เป็นต้น การใช้สัญลักษณ์กระป๋อง แสง สี ตัววิ่ง การใช้แสงสี ลักษณะตัวอักษรที่ทันสมัย แพนตาซี จึงดู ปลอดภัยไม่ผิดกฎหมาย การโฆษณาโดยการส่งข้อความผ่านช่องทางต่างๆ เช่น ไลน์ (Line) เพชบุ๊ก (Facebook) และการโฆษณาเชิญชวนผ่านเว็บไซต์กีฬา เป็นโฆษณาแฝงการพนันออนไลน์

จะเห็นได้ว่าผลการศึกษาพบว่า นักศึกษามีแนวโน้มที่จะมีแนวโน้มมีปัญหาการเล่นพนัน ออนไลน์ คิดเป็นร้อยละ 30.30 แสดงให้เห็นว่า ปัจจุบันการพนันเริ่มแพร่หลายเข้าสู่กลุ่มเยาวชนเพิ่ม มากขึ้น ซึ่งกลุ่มเยาวชนหรือกลุ่มวัยรุ่นเป็นวัยแห่งการแสวงหาประสบการณ์ใหม่ๆ อยากรู้ อยากเห็น อยากลองในทุกสิ่ง แต่ยังเป็นวัยที่ขาดประสบการณ์ ประกอบกับการเรียนการสอนในระดับอุดมศึกษา มีความแตกต่างจากการเรียนในระดับมัธยมศึกษาเป็นอย่างมาก ความเข้มงวดของอาจารย์น้อยลง รวมทั้งมีเวลาว่างในการทำกิจกรรมหรือมีเวลาเที่ยวเตร่มากขึ้น ทั้งนี้ กองพัฒนากิจการนักศึกษา มหาวิทยาลัยแม่ฟ้าหลวง และมหาวิทยาลัยราชภัฏเชียงราย ควรการจัดกิจกรรมรณรงค์ให้ความรู้ เกี่ยวกับภัยของการเล่นการพนัน โดยการใช้สื่อต่างๆ เช่น สื่อออนไลน์ เพจของมหาวิทยาลัย ป้ายไวนิล สื่อสิ่งพิมพ์ต่างๆ เพื่อชี้ให้นักศึกษาตระหนักถึงผลเสียของการเล่นพนันออนไลน์ และควรมีการ วางแผนแนวทางในการสอดส่องดูแลไม่ให้นักศึกษาเข้าไปเกี่ยวข้องกับการพนันไว้ เช่น การสอดส่อง ดูแลไม่ให้นักศึกษาเข้าไปเกี่ยวข้องกับการพนันทุกชนิด ส่งเสริม สนับสนุน กิจกรรมทางบวกต่างๆ เพื่อ ส่งเสริมการพัฒนาเสริมสร้างศักยภาพด้านต่างๆ การใช้เวลาว่างให้เป็นประโยชน์เพื่อหลีกเลี่ยงการ เล่นพนันออนไลน์ในกลุ่มนักศึกษา

5.3 ข้อเสนอแนะจากงานวิจัย

ข้อเสนอแนะจากงานวิจัยมีดังต่อไปนี้

5.3.1 ข้อเสนอแนะเพื่อการใช้ประโยชน์

1) เนื่องจากนักศึกษามีแนวโน้มที่จะมีแนวโน้มมีปัญหาการเล่นพนันออนไลน์ คิดเป็น ร้อยละ 30.30 ดังนั้นผู้ที่มีส่วนเกี่ยวข้อง เช่น มหาวิทยาลัย ครอบครัวยุทธศาสตร์ รัฐบาล ควรนำผลการศึกษา ดังกล่าวไปวางแผนเพื่อป้องกันและแก้ไขปัญหาพฤติกรรมการเล่นการพนันออนไลน์ของกลุ่มนักศึกษายุทธศาสตร์โดยใช้สื่อออนไลน์ ได้แก่ เพจของมหาวิทยาลัย ไลน์กลุ่มของนักศึกษา ในการกระตุ้นให้ลดการ เล่นการพนันออนไลน์ของกลุ่มนักศึกษา

2) เนื่องจากผลการวิจัยพบว่า ปัจจัยทางด้านการสื่อสารกับเว็บพนักออนไลน์ การรู้เท่าทันโฆษณาพนักออนไลน์ของนักศึกษาได้มากที่สุด ดังนั้นกลุ่มนักศึกษาที่เปิดรับสื่อพนักออนไลน์ จึงควรจะมีมาตรการวังในการรู้เท่าทันเว็บไซต์พนักออนไลน์ โดยหน่วยงานที่เกี่ยวข้อง เช่น สำนักงานตำรวจแห่งชาติ (สตช.) กระทรวงดิจิทัลและเทคโนโลยี่ อาจจะนำข้อมูลไปวางแผนให้กลุ่มนักศึกษามีการรู้เท่าทันพนักออนไลน์ให้มากยิ่งขึ้น

5.3.2 ข้อเสนอแนะสำหรับการวิจัยในอนาคต

1) ในการวิจัยครั้งต่อไป ควรทำการศึกษาตัวแปรอื่นๆ ที่น่าสนใจ เช่น ลักษณะการควบคุมตนเองของกลุ่มนักศึกษา อารมณ์ สังคม ว่าจะส่งผลต่อพฤติกรรมการเล่นพนักออนไลน์หรือไม่อย่างไร

2) ในการวิจัยครั้งต่อไป ควรทำการศึกษาการวิเคราะห์เนื้อหาในเชิงลึกมากยิ่งขึ้น เช่น รูปแบบของการส่งข้อความพนักออนไลน์ เนื้อหาที่เว็บพนักออนไลน์นิยมส่งข้อความเพื่อชักจูงใจให้นักศึกษาเล่นพนักออนไลน์

3) ควรมีการวิจัยผู้รับสารในกลุ่มพื้นที่อื่นๆ ด้วย เนื่องจากผลการวิจัยที่ได้ อาจจะมี ความแตกต่างจากผู้รับสารที่เป็นนักศึกษาในเขตพื้นที่จังหวัดเชียงราย เพื่อเป็นประโยชน์ในการวิจัยอย่างครบถ้วน

บรรณานุกรม

- กรมสุขภาพจิต กระทรวงสาธารณสุข. (2554). *การส่งเสริมสุขภาพจิต แนวคิด หลักฐานและแนวทางปฏิบัติ*. วนิดการพิมพ์ : เชียงใหม่.
- _____. (2559). *มาตรฐานการดำเนินงานส่งเสริมสุขภาพจิตและป้องกันปัญหาสุขภาพสำหรับโรงพยาบาลส่งเสริมสุขภาพตำบล*. หนังสือ : ศูนย์สุขภาพจิต.
- กรมสุขภาพจิต. (2565). *เตือนสัญญาณเสี่ยงจากการติดพนัน*. สืบค้นเมื่อวันที่ 15 มกราคม 2566, จาก <https://shorturl.asia/zOcJP>
- กรุงเทพธุรกิจออนไลน์. *การพนันออนไลน์ในไทย*. (19 กุมภาพันธ์ 2564). สืบค้นเมื่อวันที่ 10 สิงหาคม 2565, จาก <https://www.bangkokbiznews.com/lifestyle/938740>
- กอบหทัย สิทธิธรรณฤทธิ. (2558). *ความเครียดในการทำงาน กลวิธีการเผชิญปัญหาความเครียด และคุณภาพชีวิตการทำงานของบุคลากรในโรงพยาบาลทั่วไป*. วารสารศูนย์การศึกษาแพทยศาสตร์คลินิก โรงพยาบาลพระปกเกล้า. 35(2). 163-175.
- คงกริช เล็กศรีนาค ณรงค์ พลอยดน้อย และวิเชียรโชติ สุกโชติรัตน์. (2551). *พฤติกรรมการเล่น การพนันของเยาวชนกรณีศึกษา: เขตกรุงเทพมหานคร*. วารสารวิจัย มข. 12(4): 140-141.
- ชาตบุษย์ ฮายุกต์. (2559). *การบังคับใช้กฎหมายควบคุมการพนันออนไลน์: ศึกษากรณีเกมสั้งคมออนไลน์*. วิทยานิพนธ์ น.ม. (นิติศาสตร์). กรุงเทพฯ: บัณฑิตวิทยาลัย สถาบันบัณฑิตพัฒนบริหารศาสตร์.
- ชูชีพ ประทุมเวียง ชญาดา ดานวงศ์ และสุภัชญา ธาณี. (2563). *สถานการณ์และผลกระทบที่เกิดจากการพนันในนักศึกษามหาวิทยาลัยราชภัฏอุบลราชธานี*. วารสารวิชาการมหาวิทยาลัยการจัดการและเทคโนโลยีอีสเทิร์น. 15 (2).
- ดวงใจ กสานติกุล. (2542). *แนวโน้มการวินิจฉัยโรคจิตเภทและโรคทางอารมณ์ในผู้ป่วยไทยช่วง 10 ปี*. วารสารสมาคมจิตแพทย์แห่งประเทศไทย. 44 (2). 90-98.
- ธนากร คมกฤต. (2563). *กลวิธีการโฆษณาพนันออนไลน์*. สืบค้นเมื่อวันที่ 20 มกราคม 2566, จาก (<https://www.thaipbs.or.th/program/MediaLiteracy/episodes/69957>)
- ธัญพร พรหมจันทร์. (2556). *ภาวะซึมเศร้า ความว้าวุ่น และการเห็นคุณค่าในตนเองของผู้สูงอายุที่พักอาศัยในสถานสงเคราะห์ คนชราบ้านบางแค และที่พักผู้สูงอายุของเอกชนในเขตกรุงเทพมหานคร*. วารสารสุขภาพจิตแห่งประเทศไทย. 58(5). 545-561.

- พิทักษ์พงษ์ พันธประยูร. (2557). ปัญหาการบังคับใช้พระราชบัญญัติการพนัน พ.ศ. 2478 กับการพนันบนเครือข่ายอินเทอร์เน็ต. การค้นคว้าอิสระ น.ม. (นิติศาสตร์). เชียงราย: บัณฑิตวิทยาลัย มหาวิทยาลัยแม่ฟ้าหลวง.
- พริญา ธรรมทวีวุฒิ. (2556). ความสัมพันธ์ระหว่างอิทธิบาท 4 ในวิถีพุทธกับการบริหารโรงเรียนประถมศึกษา กลุ่มกรุงเทพเหนือ สังกัดกรุงเทพมหานคร. (ครุศาสตรมหาบัณฑิต). สาขาวิชาการบริหารการศึกษา มหาวิทยาลัยราชภัฏธนบุรี.
- ไพศาล ลิ้มสถิต. (ม.ป.ป.). เปิดปม เป็นอยู่ คือ “พนันออนไลน์” สังคมไทยยุคไร้พรมแดน. กรุงเทพฯ: โครงการจัดการ ความรู้เพื่อขับเคลื่อนสังคมปลอดภัย มุลนิธิสดศรี-สฤษดิ์วงศ์
- พรทิพย์ เย็นจะบก. (2548). การรู้เท่าทันสื่อ การศึกษาสื่อ การรู้เท่าทันสื่อ Media Literacy. กรุงเทพฯ: สถาบันวิจัยและพัฒนาแห่งมหาวิทยาลัยเกษตรศาสตร์.
- ไทยพีบีเอสออนไลน์. (2565). ข่าวการจับกุมหลายบ่อนพนันออนไลน์. สืบค้นเมื่อ 10 มกราคม 2565, จาก <https://www.thaipbs.or.th/news/content/322511>
- ไทยพีอาร์.net. (2561). เว็บไซต์โฆษณาการเล่นพนันฟุตบอล, สืบค้นเมื่อวันที่ 15 มกราคม 2566, จาก <https://www.ryt9.com/s/prg/2847584>
- บวรวิทย์ คชรินทร์. (2551). พฤติกรรมการเล่นการพนันของนักศึกษาในมหาวิทยาลัยศิลปากร วิทยาเขตสารสนเทศเพชรบุรี. ศิลปศาสตรบัณฑิต สาขาวิชาการจัดการธุรกิจทั่วไป มหาวิทยาลัยศิลปากร.
- บุญรักษ์ บุญยะเขตมาลา. (2539). ฐานันดรที่สี่ : จากระบบโลกถึงรัฐไทย. กรุงเทพฯ : อมรินทร์วิชาการ.
- ปรัชญา มณฑาทอง. (2553). การเล่นพนันฟุตบอลของนักศึกษาระดับอาชีวศึกษา สังกัดสำนักงานคณะกรรมการการอาชีวศึกษาในเขตเทศบาลนครเชียงราย. วิทยานิพนธ์ กศ.ม. (อาชีวศึกษา). เชียงราย: บัณฑิตวิทยาลัย มหาวิทยาลัยเชียงราย.
- ปัทมาภรณ์ สุขสมโส. (2561). การศึกษาพฤติกรรมและผลกระทบการใช้สื่อออนไลน์ต่อการเล่นพนันของเยาวชนในเขตจังหวัดพระนครศรีอยุธยา. รายงานวิจัยฉบับสมบูรณ์. กรุงเทพฯ: ศูนย์ศึกษาปัญหาการพนัน คณะเศรษฐศาสตร์ จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัยภายใต้การสนับสนุนของสำนักงานกองทุน สนับสนุนการสร้างเสริมสุขภาพ (สสส.).
- มติชนออนไลน์. (2565). เว็บพนันออนไลน์. <https://www.matichon.co.th>
- ยุทธ ไกรวรรณ. (2556). การวิเคราะห์สถิติหลายตัวแปรสำหรับงานวิจัย. กรุงเทพฯ : สำนักพิมพ์แห่งจุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย.

- รัตนารณ ษยพทวธิษ. (2562). ปัญหาการบังคับใช้กฎหมายเกี่ยวกับการพนันและการพนันออนไลน์ของประเทศไทย. ปริญญานิติศาสตรมหาบัณฑิต สาขาวิชานิติศาสตรมหาวิทยาลัยสุโขทัยธรรมาธิราช.
- โรงพยาบาลมนารมย์. (2566). “Pathological Gambling หรือ การเสพติดพนัน โรคทางจิตเวชที่ต้องได้รับการรักษา”. www.manarom.com/blog/pathological_gambling.html.
- วิไลลักษณ์ ลังกา และคณะ. (2563). พฤติกรรมการติดพนันออนไลน์ : ปัจจัยเชิงสาเหตุ กระบวนการผลกระทบทางพฤติกรรมศาสตร์ และแนวทางการช่วยเหลือผู้เรียนที่ติดพนันออนไลน์สำหรับครูแนะแนวในสถานศึกษา. รายงานการวิจัย, มหาวิทยาลัยนเรศวร.
- สมสิทธิ์ จิตรสถาพร. (2550). แนวโน้มของศูนย์สื่อการเรียนการสอนอิเล็กทรอนิกส์. สืบค้นเมื่อ 1 กันยายน 2562, จาก <http://www.cybergogy.com/somsit/400202EdTechonology/400202ReviewLecture Note.htm>
- สุพร อภินันทเวช. (2554). เยาวชนกับการพนันในมุมมองของจิตแพทย์เด็กและวัยรุ่น. กรุงเทพฯ: สำนักงานกองทุนสนับสนุนการสร้างเสริมสุขภาพ (สสส.).
- สุระชัย ชูผงกา. (2558). มายาคติในการสื่อสารออนไลน์ในเว็บไซต์การพนัน. คณะสื่อสารมวลชน มหาวิทยาลัยรามคำแหง.
- สำนักงานกองทุนสนับสนุนการสร้างเสริมสุขภาพ. (2560). 5 องค์ประกอบของการรู้เท่าทันสื่อ. <https://shorturl.asia/0cEuX/>
- ศูนย์วิจัยเพื่อการพัฒนาสังคมและธุรกิจ. (2564). สถานการณ์การพนันในสังคมไทย ปี 2564. ศูนย์ศึกษาปัญหาการพนัน.
- อมรรัตน์ ทิพย์เลิศ. (2549). รู้ทันตนเอง รู้เท่าทันสื่อ แนวคิดใหม่ของการรู้เท่าทันสื่อเพื่อสุขภาพ. โครงการสื่อสร้างสรรค์สุขภาพมูลนิธิมหาจุฬาลงกรณราชวิทยาลัย วิทยาเขตเชียงใหม่ สำนักงานกองทุนสนับสนุนสร้างเสริมสุขภาพ.
- เอื้อจิต วิโรจน์ไตรรัตน์. (2540). การวิเคราะห์ระดับมีเดียลิตเตอเรซีของนักศึกษาระดับอุดมศึกษาในประเทศไทย. (ครุศาสตรมหาบัณฑิต). จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย. กรุงเทพมหานคร.
- อุณาโลม จันทร์รุ่งมณีกุล และคณะ. (2549). เปิดประตูสู่การรู้เท่าทันสื่อ แนวคิดทฤษฎีและประสบการณ์การรู้เท่าทันสื่อเพื่อสุขภาพ. นนทบุรี: พิมพ์ลักษณ์ โครงการสื่อสร้างสรรค์สุขภาพ.
- Barlow Rygh & Sanderson. (2004). *Treating GAD: Evidence-Based Strategies Tools, and Techniques*. New York : Guilford Press

- Benkler, Y. (2007). *The wealth of networks: How social production transforms markets and freedom*. New Haven, CT: Yale University Press.
- Bragg, S. (2002). *Wrestling in woolly gloves: Not just being critically media literate*. *Journal of Popular Film & Television*. 30(1). 41-50.
- Bootzin, R. R., Bower, G. H., & Crocker, J. (1991). *Psychology today (7th ed.)*. New York: McGraw-Hill.
- Beck, A., Emery, G., & Greenberg, R. (1985). *Anxiety Disorders and Phobias. A Cognitive Perspective* (pp. 300-368). New York: Basic Books.
- Center for Media Literacy. (2008). *Literacy for the 21st Century: An Overview & Orientation Guide to Media Literacy Education*.
- Everly, G. E., & Lating, J. M. (2002). *A clinical guide to the treatment of the human stress response (2nd ed.)*. New York: Kluwer Academic/Plenum Publishers.
- Efthimiou & Psoma. (2012). *Lewinsohn's cognitive behavioral group therapy course for depression: structure, application and efficacy*. *ENCEPHALOS*. 49(1). 60-66.
- Fees BS, Martin & Poon LW. (1999). *A model of loneliness in older adult*. *J Gerontol B Psychol Sci Soc Sci*. 54(4). 231-239.
- Lazarus & Folkman. (2015). *Appraisal, Coping, Health Status, and Psychological Symptoms*. *Journal of Personality and Social Psychology*. 50(3). 571-579.
- Lyon D. (2000). *Priorities for oncology nursing research: the 2000 national survey*. *Oncol NursForum*. 41(1). 67-76.
- Mirella Yani-de-Soriano, Uzma Javed and Shumaila Yousafzai. (2012). *Can an Industry Be Socially Responsible If Its Products Harm Consumers? The Case of Online Gambling*. *Journal of Business Ethics*, 110(4), 481-497.
- Mangozero. (2562). *สถิติโรคซึมเศร้า*. สืบค้นเมื่อวันที่ 15 มกราคม 2566, จาก <https://www.mangozero.com/depression-stats-2019/>
- Naser Shirbagi. (2007). *Exploring Organizational Commitment and Leadership Frames Within Indian and Iranian Higher Education Institutions*. *Journal Bulletin of Education & Research*. 29(1). 17-32.

- Neil Matthews, Bill Farnsworth and Mark D. Griffiths. (2009). *A Pilot Study of Problem Gambling among Student Online Gamblers: Mood States as Predictors of Problematic Behavior*, *CyberPsychology & Behavior*, 12(6), 741-745.
- Nelen-Hoeksema, S. (1990). *Sex differences in depression*. Stanford University Press.
- Potter, W., J. (2004). *Theory of Media Literacy: A Cognitive Approach*. SAGE Publications, Inc.
- Roberta R. Boughton, Farah Jindani and Nigel E. Turner. (2016). *Group Treatment for Women Gamblers Using Web, Teleconference and Workbook: Effectiveness Pilot*, *International Journal of Mental Health and Addiction*, 14(6), 1074-1095.
- Robert T. Wood and Robert J. Williams. (2012). "The Casino City Study A Large-scale International Study of Online Gamblers," in Robert J. Williams, Robert T. Wood and Jonathan Parke (Editors), *Routledge International Handbook of Internet Gambling*, (New York: Routledge, 2012), 103-125.
- Solomon. (2000). *Consumer Behavior*. 7th ed. New Jersey: Prentice-Hall.
- Spielberger. (1996). *Assessment of Emotions: Anxiety, Anger, Depression, and Curiosity*. *Health and Well-Being Journal*. 1(3). 271-302.
- Peplau, L.&Perlman, D., (1984). *Loneliness Research: A Survey of Empirical Findings*. In L. A. Peplau, & S. E. Goldston, (Eds.), *Preventing the Harmful Consequences of Severe and Persistent Loneliness* (pp. 13-46). US Government Printing Office, DDH Publication No: 84-1312
- Young JE. (1978). *Loneliness, depression and cognitive therapy: theory and application*. In Peplau LA, Perlman D, editors. *Loneliness*. New York: John Wiley.
- Wells, A. (1995). *A cognitive model of social phobia*. In R. G. Heimberg, M. R. Liebowitz, D. A. Hope, & F. R. Schneier (Eds.), *Social phobia: Diagnosis, assessment, and treatment* (p.69-93). The Guilford Press.
- Weiss, R. S. (1973). *Loneliness: The experience of emotional and social isolation*. Cambridge, MA: MIT Press.
- Wijeratne & Kwan. (2016). 'When an elder is the abuser'. *Medical Journal of Australia*. 205 (1). 246-250.

Zimbardo, P. G., & Ruch, F. L. (1980). *Essentials of psychology and life*. Glenview, Ill.: Scott, Foresman.

ภาคผนวก ก

แบบสอบถาม

แบบสอบถามเรื่อง “บุคลิกภาพ พฤติกรรมการพนันออนไลน์ ที่ส่งผลต่อการรู้เท่าทันสื่อการพนันออนไลน์ของ
นักศึกษาระดับอุดมศึกษา”

แบบสอบถามนี้เป็นส่วนหนึ่งของงานวิจัยที่ได้รับงบประมาณงบประมาณจากกองทุนสนับสนุน
งานวิจัยเพื่อการพัฒนา มหาวิทยาลัยราชภัฏเชียงราย ประจำปีงบประมาณ 2567 ผู้วิจัยจะเก็บข้อมูลของคุณ
ไว้เป็นความลับ และใช้ประโยชน์สำหรับในงานวิจัยครั้งนี้เท่านั้น

โปรดใส่เครื่องหมาย ✓ ลงในช่องที่ตรงกับตัวคุณมากที่สุดและโปรดกรอกข้อมูลในช่องว่างให้ครบถ้วน

ท่านยินยอมให้ข้อมูลในการทำแบบสอบถาม ☐ ยินยอม ☐ ไม่ยินยอม

ส่วนที่ 1 ข้อมูลส่วนบุคคล

1) เพศ หญิง ชาย

2) อายุ 20-24 ปี อายุ 25 ปีขึ้นไป

3) ชั้นปีที่กำลังศึกษาอยู่

..... ชั้นปีที่ 1 ชั้นปีที่ 2
..... ชั้นปีที่ 3 ชั้นปีที่ 4
..... ชั้นปีที่ 5 ขึ้นไป

4) รายได้ที่ผู้ตอบแบบสอบถามได้รับในแต่ละเดือน

..... น้อยกว่า 3,000 บาท 3,001-4,000 บาท
..... 4,001-5,000 บาท 5,001-6,000 บาท
..... มากกว่า 6,000 บาทขึ้นไป

5) แหล่งที่มาของรายได้ในแต่ละเดือน

..... ผู้ปกครอง กองทุนกู้ยืมฯ
..... หารรายได้พิเศษ ทุนการศึกษา
..... อื่นๆ โปรดระบุ.....

6) สถานที่อาศัยอยู่ระหว่างศึกษาในมหาวิทยาลัย

..... อยู่บ้านกับพ่อแม่ อยู่บ้านญาติ
..... อยู่หอพักกับเพื่อน อยู่หอพักคนเดียว
..... อื่นๆ ระบุ.....

พฤติกรรมการเล่นพนันออนไลน์	ใช่	ไม่ใช่
6.1) เวลางานหรือเวลาเรียนของคุณเสียหายเพราะการพนัน		
6.2) การเล่นเกมพนันของคุณเคยทำให้ชีวิตรอบครัวไม่มีความสุข		
6.3) การเล่นเกมพนันของคุณเคยทำให้คุณเสื่อมเสียชื่อเสียง		

พฤติกรรมการเล่นพนันออนไลน์	ใช่	ไม่ใช่
6.4) คุณเคยรู้สึกสำนึกผิดหลังจากเล่นการพนัน		
6.5) คุณเคยเล่นการพนันเพื่อให้ได้เงินมาใช้หนี้พนันหรือแก้ปัญหาการเงิน		
6.6) การพนันทำให้ความสามารถต่าง ๆ ในตัวคุณมีประสิทธิภาพน้อยลง		
6.7) หลังจากเสียพนัน คุณรู้สึกว่าจะต้องกลับมาเล่นอีกครั้งอย่างรวดเร็วที่สุดและต้องเอาคืนของที่เสียไป		
6.8) หลังจากชนะพนัน คุณมีความต้องการอย่างรุนแรงที่จะเล่นอีกครั้งและเอาชนะให้มากขึ้น		
6.9) บ่อยครั้งที่คุณเล่นพนันจนกระทั่งเหลือสตางค์สุดท้าย		
6.10) คุณเคยยืมเงินเพื่อนำมาลงทุนในการเล่นพนัน		
6.11) คุณเคยขายของใด ๆ เพื่อนำมาลงทุนในการเล่นพนัน		
6.12) คุณไม่เต็มใจที่จะใช้เงินจะใช้พนันไปใช้ในการจับจ่ายใช้สอยอย่างอื่น		
6.13) การพนันทำให้คุณไม่ใส่ใจต่อความเป็นอยู่ของตัวเองหรือครอบครัวของคุณ		
6.14) คุณเคยเล่นการพนันนานกว่าที่คุณวางแผนไว้		
6.15) คุณเคยเล่นการพนันเพื่อหลีกเลี่ยงจากความกังวลหรือปัญหาอื่น		
6.16) คุณเคยกระทำหรือคิดจะกระทำผิดกฎหมายเพื่อนำเงินไปใช้ลงทุนในการพนัน		
6.17) การพนันทำให้คุณนอนหลับยากขึ้น		
6.18) การโต้เถียงกัน ความผิดหวังหรือความรู้สึกอัดอัดส่งผลให้คุณเกิดความอยากไปเล่นการพนัน		
6.19) คุณเคยมีความรู้สึกอยากทดลองเรื่องต่าง ๆ ที่เกิดขึ้นโดยการไปเล่นพนันสักสองสามชั่วโมง		
6.20) คุณเคยทำร้ายตนเองหรือพยายามฆ่าตัวตายอันเป็นผลมาจากการพนันของคุณ		

7) ท่านคิดว่าปัจจัยที่ส่งผลต่อพฤติกรรมการเล่นพนันออนไลน์

ระดับความคิดเห็นเกี่ยวกับ ปัจจัยของพฤติกรรมการเล่นพนันออนไลน์	มากที่สุด	มาก	ปานกลาง	น้อย	น้อยที่สุด
ปัจจัยทางด้านจิตวิทยาของการเล่นการพนัน					
1) การใช้สารเสพติด ทำให้สมองเกิดการกระตุ้นเข้าสู่การเล่นพนันออนไลน์ได้ง่าย					
2) การย่ำคิดย่ำทำแต่เรื่องเดิมๆ ไม่สามารถควบคุมแรงกระตุ้นหรือความอยากของตนเอง ทำให้ให้อยากเล่นการพนัน					
3) การมีความวิตกกังวลสูง หมกหมุ่นกับการเล่นการพนันทุกชนิด คิดหาทางเพื่อให้ได้เงินมาเล่นการพนันมากขึ้น					
4) การเกิดอารมณ์แปรปวน มีปัญหาทางด้านสุขภาพจิต ส่งผลต่อการเล่นการพนัน					
ปัจจัยพฤติกรรมของตนเอง					
1) มีความอยากรู้อยากลอง					
2) มีความชื่นชอบของตนเองชอบลุ้น ชอบความเสี่ยง					
3) การหากิจกรรมยามว่างให้กับตนเองทำให้ไม่น่าเบื่อ					
4) รู้สึกว่าตื่นเต้น เพลิดเพลิน ติดกับดักความสุขกับการเล่นการพนัน					
5) ต้องการหาเงินเพิ่มจากการเล่นการพนัน					
6) ความชื่นชอบ/นิยมในกีฬาส่งผลต่อการเล่นการพนันตามมา					
ปัจจัยทางด้านสิ่งแวดล้อม					
1) เพื่อนเล่นการพนันและชวนให้เล่นเป็นเพื่อนกัน					
2) คนในที่ทำงานชวนเล่นการพนันเพื่อหารายได้เพิ่ม					
3) ผู้ปกครองคนรอบข้าง เล่นการพนันออนไลน์					
4) ผู้ปกครองแยกทางกัน/หย่าร้าง ส่งผลต่อการพึ่งพาการเล่นพนันออนไลน์					

ระดับความคิดเห็นเกี่ยวกับ ปัจจัยของพฤติกรรมการเล่นพนันออนไลน์	มากที่สุด	มาก	ปานกลาง	น้อย	น้อยที่สุด
5) ผู้ปกครองอบรมสั่งสอนไม่ถูกต้องเกี่ยวกับการพนันออนไลน์					
ปัจจัยทางด้านกฎหมาย					
1) พระราชบัญญัติการพนัน พ.ศ.2478 ยังไม่มีการบัญญัติจำกัดความหมายหรือนิยามของคำว่า “การพนัน” และ “ผู้จัดให้มีการเล่นการพนัน” อย่างชัดเจน ทำให้เกิดปัญหาในการตีความและการบังคับใช้กฎหมาย					
2) การกำหนดบทลงโทษของผู้จัดให้มีการเล่นการพนัน หรือผู้เข้าเล่นการพนันในปัจจุบัน ยังดำเนินไปไม่มีความเหมาะสมและสอดคล้องกับสภาพเศรษฐกิจและสถานการณ์ในปัจจุบัน					
3) บทบัญญัติในเรื่องสินบนน้ำจับ ตาม มาตรา 15 แห่งพระราชบัญญัติการพนัน พ.ศ.2478 ไม่สามารถใช้บังคับได้อย่างมีประสิทธิภาพ					
4) ไม่ยังมี มีบทบัญญัติและมาตรการทางกฎหมายในการควบคุมและลงโทษเกี่ยวกับการเล่นการพนันออนไลน์ในประเทศไทยมีการควบคุมการพนันออนไลน์อย่างรอบด้าน					
5) นโยบายล่าช้าไม่ทันต่อเว็บไซต์การพนันที่มีการเปลี่ยนแปลงอย่างรวดเร็ว					
6) การมีช่องโหว่ในเรื่องของการปราบปรามเว็บไซต์ ที่ทำให้ผู้เล่นพนันเข้าถึงพนันออนไลน์ได้ง่าย โดยไม่มีการระบุด่วน					
ปัจจัยทางด้านผลิตภัณฑ์การพนัน รูปแบบพนันใหม่ๆ					
1) การพนันออนไลน์มีรูปแบบปรับเปลี่ยนใหม่ๆ เพื่อดึงดูดความสนใจของผู้เล่น					
2) การพนันออนไลน์มีการออกแบบหน้าจอ เว็บไซต์ให้น่าสนใจ					
3) การพนันออนไลน์มีผลิตภัณฑ์ที่สามารถทำให้ผู้เล่นติด					

ระดับความคิดเห็นเกี่ยวกับ ปัจจัยของพฤติกรรมการเล่นพนันออนไลน์	มาก ที่สุด	มาก	ปาน กลาง	น้อย	น้อย ที่สุด
ปัจจัยทางด้านการสื่อสารส่วนประสมทางการตลาด					
1) ตัวพนันออนไลน์เองเป็นบริการที่สามารถดึงดูดความสนใจให้คนเข้ามาเล่นได้ง่าย					
2) ไม่มีการกำหนดราคาในการเล่นพนันออนไลน์ สามารถเล่นเท่าไรก็ได้					
3) การมีช่องทางในการกระตุ้นให้เล่นพนันออนไลน์ เช่น สื่อเฟซบุ๊ก สื่อไลน์ สื่อ tiktok เป็นต้น					
4) มีการนำเสนอโปรโมชั่นพิเศษ เช่น เติมเงินพนันออนไลน์ 100 บาท สามารถเล่นพนันได้ 1,000 บาท เป็นต้น					
ปัจจัยทางด้านภูมิทัศน์สื่อดิจิทัล					
1) การมีความเป็นส่วนตัวในสื่อออนไลน์					
2) การมีคาสิโน/พื้นที่การเล่นการพนันที่เสมือนจริง					
3) การมีส่วนร่วมในพื้นที่สื่อออนไลน์ในการเล่นการพนันออนไลน์					
4) การใช้บัญชีออนไลน์ที่มีชื่อที่แตกต่างกัน					
5) การย้ายแพลตฟอร์มจากสื่อเก่า พื้นที่การเล่นพนันแบบหลบซ่อนๆ เป็นพื้นที่สื่อใหม่อย่างการเล่นพนันออนไลน์					
6) การข้ามอุปสรรคเรื่องกายภาพของผู้เล่นพนันออนไลน์					
7) ผู้เล่นการพนันออนไลน์รู้สึกได้รับความปลอดภัยมากกว่าพื้นที่เล่นพนันของจริง					
ปัจจัยทางด้านการสื่อสารกับเว็บพนันออนไลน์					
1) เว็บพนันออนไลน์มีการสื่อสารสร้างแรงจูงใจให้เข้าถึงพนันออนไลน์ได้ง่าย ทั้งการแสดงให้เห็นถึงสถานที่อาคาร ที่ตั้งว่าอยู่ที่เมืองใด ประเทศใด					
2) ผู้ให้บริการเว็บพนันออนไลน์มีการสื่อสารเพื่อกระตุ้นให้ผู้เล่นลองสมัครเล่นพนันออนไลน์					

ระดับความคิดเห็นเกี่ยวกับ ปัจจัยของพฤติกรรมการเล่นพนันออนไลน์	มาก ที่สุด	มาก	ปาน กลาง	น้อย	น้อย ที่สุด
3) เว็บพนันออนไลน์มีการนำเสนอภาพบุคคลจริงๆ สามารถติดต่อสื่อสารผ่านคอลเซ็นเตอร์เว็บพนันออนไลน์ ได้					
4) เว็บพนันออนไลน์มีการสื่อสารกับผู้เล่นว่าสามารถ ติดต่อสื่อสารทางออนไลน์และมีผู้คอยให้บริการตอบข้อ สงสัยได้ตลอดเวลา					
5) เว็บพนันออนไลน์มีการสื่อสารกับผู้เล่น เรียกได้ว่า “ถ่ายทอดสด” การเล่นพนันออนไลน์					
6) เว็บพนันมีการสื่อสารสร้างความน่าเชื่อถือ เช่นการ เรียกผู้เล่นพนันออนไลน์ว่าเป็นบุคคลสำคัญ หรือ VIP					

ส่วนที่ 3 แบบสอบถามวัดลักษณะทางบุคลิกภาพของนักศึกษา

คำชี้แจง โปรดทำเครื่องหมาย ✓ ลงในช่องที่ตรงกับตัวทางมากที่สุด

บุคลิกภาพของนักศึกษา	รู้สึก มาก	รู้สึกปาน กลาง	รู้สึก น้อย	ไม่เคย รู้สึกเลย
1) ฉันเข้ากับคนรอบข้างได้ดี				
2) ฉันรู้สึกว่าฉันไม่มีเพื่อน				
3) ฉันรู้สึกว่าไม่รู้จักหันหน้าไปหาใครดี				
4) ฉันรู้สึกเหมือนอยู่ตัวคนเดียว				
5) ฉันรู้สึกเป็นส่วนหนึ่งของกลุ่มเพื่อน				
6) ฉันมีอะไรส่วนมากคล้ายกับคนรอบข้าง				
7) ฉันรู้สึกว่าฉันไม่สนิทสนมกับใครอีกแล้ว				
8) ความสนใจและความคิดของฉันไม่ตรงกับคนรอบข้าง				
9) ฉันอยากพบปะพูดคุยและผูกมิตรกับคนอื่น				
10) ฉันรู้สึกสนิทสนมกับคนอื่น				
11) ฉันรู้สึกถูกทอดทิ้ง				
12) ฉันรู้สึกว่าความสัมพันธ์ของฉันกับผู้อื่นไม่มีความหมาย				
13) ฉันรู้สึกว่าไม่มีใครรู้จักฉันจริง				

บุคลิกภาพของนักศึกษา	รู้สึก มาก	รู้สึกปาน กลาง	รู้สึก น้อย	ไม่เคย รู้สึกเลย
14) ฉันรู้สึกโดดเดี่ยว				
15) ฉันหาเพื่อนได้เมื่อฉันต้องการ				
16) ฉันรู้สึกว่ามีคนเข้าใจฉันจริง				
17) ฉันรู้สึกว่ามีคนรอบข้างฉันแต่คนเหล่านั้นไม่เข้าใจ				
18) ฉันมีคนที่สามารถหารื้อด้วยได้				
19) ฉันมีคนที่สามารถปรึกษาได้				
20) ฉันรู้สึกไม่อยากสูงส่งกับใคร				
21) ฉันรู้สึกว่าฉันไม่เคยมีความรู้สึกในแง่บวกเลย				
22) ฉันพบว่าการที่จะเริ่มต้นทำอะไรสิ่งหนึ่งเป็นเรื่องยาก				
23) ฉันรู้สึกว่าฉันไม่มีจุดมุ่งหมายในชีวิต				
24) ฉันมีความรู้สึกเหมือนโลกมืดมน ไม่มีความหวัง				
25) ฉันไม่มีความกระตือรือร้นในสิ่งต่างๆ				
26) ฉันรู้สึกว่าฉันเป็นคนไม่มีคุณค่า				
27) ฉันรู้สึกว่าชีวิตไม่มีความหมาย				
28) ฉันมีอาการปากแห้ง				
29) ฉันประสบปัญหาการหายใจลำบาก เช่น หายใจเร็ว หายใจติดขัด				
30) ฉันมีอาการสั่นกลัว เช่น มือสั่น				
31) ฉันรู้สึกกังวลใจเมื่ออยู่ในสถานการณ์ที่อาจทำให้ฉันตื่น ตระหนก และเป็นเหตุให้ฉันทำอะไรผิดพลาดลงไป				
32) ฉันเป็นคนหวาดกลัว ตื่นตระหนกง่าย				
33) ฉันรู้สึกถึงการเปลี่ยนแปลงของจังหวะการเต้นของหัวใจ เช่น หัวใจเต้นเร็ว เต้นผิดจังหวะ				
34) ฉันรู้สึกกลัวโดยไม่มีเหตุผล				
35) ฉันรู้สึกว่า การสงบสติอารมณ์ทำได้ยาก				
36) ฉันมีอาการแสดงออกเกินจริงในบางสถานการณ์				
37) ฉันใช้พลังงานกับการวิตกกังวลมาก				

บุคลิกภาพของนักศึกษา	รู้สึก มาก	รู้สึกปาน กลาง	รู้สึก น้อย	ไม่เคย รู้สึกเลย
38) ฉันมีความรู้สึกระวนกระวายใจตลอดเวลา				
39) ฉันรู้สึกว่าการผ่อนคลายทำได้ยาก				
40) ฉันทนไม่ได้ ถ้ามีสิ่งใดมาขัดจังหวะในขณะที่ฉันกำลังทำ สิ่งใดสิ่งหนึ่งอยู่				
41) ฉันรู้สึกว่าฉันเป็นคนโมโหง่าย				

ส่วนที่ 4 แบบสอบถามความคิดเห็นเกี่ยวกับการรู้เท่าทันโฆษณาพนันออนไลน์

การรู้เท่าทันโฆษณาพนันออนไลน์	มาก ที่สุด	มาก	ปาน กลาง	น้อย	น้อย ที่สุด
1) ท่านสามารถระบุแหล่งที่มาของข้อความโฆษณาที่ชักจูง ใจเล่นการพนันออนไลน์					
2) ท่านสามารถรับรู้และเข้าใจเกี่ยวกับข้อความที่ชักจูงใจ การเล่นพนันออนไลน์					
3) หากท่านเห็นตัวอักษรที่ทันสมัย แพนตาซี ท่านสามารถ เลือกข้อมูลใดเหมาะสม ไม่เหมาะสมได้					
4) ท่านสามารถเข้าใจคำศัพท์ สัญลักษณ์ ที่สร้างความ น่าเชื่อถือให้แก่เว็บพนันออนไลน์ เช่น โลโก้ธนาคาร เป็นต้น					
5) ท่านสามารถใช้ข้อมูลที่เห็นจากโฆษณาแฝงการพนัน ออนไลน์ โดยการหลีกเลี่ยงไม่รับข้อมูลข่าวสารนั้น					
6) ท่านสามารถตรวจสอบการโฆษณาอวดอ้างสรรพคุณเกิน จริงของเว็บพนันออนไลน์ได้ว่าเกินจริง					
7) ท่านสามารถใช้ประสบการณ์ของตนเองในการวิเคราะห์ โฆษณาการพนันออนไลน์ได้					
8) ท่านสามารถตีความข้อความที่ชักจูงใจให้เล่นพนัน ออนไลน์ได้ว่าไม่ควรเชื่อ					
9) ท่านสามารถเปรียบเทียบความจริงและความคิดเห็นว่า โฆษณาพนันออนไลน์ใดผิดกฎหมายหรือไม่ผิดกฎหมาย					

การรู้เท่าทันโฆษณาพนันออนไลน์	มากที่สุด	มาก	ปานกลาง	น้อย	น้อยที่สุด
10) ท่านสามารถแยกแยะได้ว่าเว็บไซต์ใดแฝงโฆษณาการพนันออนไลน์					
11) ท่านสามารถตัดสินใจได้ว่าเว็บไซต์ใดถูกต้องตามกฎหมาย					
12) ท่านสามารถเชื่อมโยงข้อมูลเกี่ยวกับโฆษณาออนไลน์กับประสบการณ์ของตนเองแล้วตัดสินใจว่าการโฆษณาเชิญชวนผ่านเว็บไซต์กีฬานั้นแฝงด้วยพนันออนไลน์หรือไม่					
13) ท่านสามารถตีความได้ว่าถึงแม้จะโฆษณาพนันออนไลน์ด้วยบุคคลที่มีชื่อเสียง แต่ผิดกฎหมาย					
14) ท่านสามารถใช้หลักคุณธรรมตัดสินใจว่าการโฆษณาออนไลน์ผ่านข้อความไลน์ เฟซบุ๊ก เป็นสิ่งไม่ถูกต้อง					
15) ท่านสามารถประเภทคุณภาพของเนื้อหาโฆษณาออนไลน์ได้ว่าไม่มีคุณภาพ เช่น เป็นเว็บไซต์ที่ตีที่สุด เป็นเว็บไซต์ยอตนิยมอันดับ 1					
16) ท่านสามารถสื่อสารได้ว่า สปอตโฆษณาใดแฝงด้วยโฆษณาพนันออนไลน์					
17) ท่านสามารถใช้เทคโนโลยีการสื่อสารเพื่อบอกต่อว่าโฆษณาใดเป็นโฆษณาแฝงด้วยพนันออนไลน์					
18) ท่านสามารถวางแผนเพื่อสื่อสารว่าสปอตโฆษณาที่ใช้ผู้หญิงแต่งตัวเซ็กซี่เพื่อดึงดูดใจให้เข้าเล่นพนันออนไลน์นั้นไม่เหมาะสม					
19) ท่านสามารถใช้ภาษาในการเขียนเพื่อสื่อสารให้คนอื่นเห็นถึงความไม่ถูกต้องของโฆษณาแฝงออนไลน์					
20) ท่านสามารถตรวจสอบและเผยแพร่ข้อความที่ไม่เหมาะสมที่ใช้ในการโฆษณาพนันออนไลน์ให้แก่ผู้อื่นได้					
21) ท่านสามารถโพสต์ข้อความผ่านเฟซบุ๊กเพื่อเตือนให้คนอื่นระมัดระวังการโฆษณาพนันออนไลน์ได้					
22) ท่านสามารถสร้างการมีส่วนร่วมให้ผู้อื่นตระหนักถึงผลเสียของโฆษณาแฝงพนันออนไลน์					

การรู้เท่าทันโฆษณาพนันออนไลน์	มากที่สุด	มาก	ปานกลาง	น้อย	น้อยที่สุด
23) ท่านสามารถสร้างสรรค์แนวคิดใหม่ๆ เพื่อชักจูงใจให้คนตระหนักถึงข้อความโฆษณาแฝงพนันออนไลน์					
24) ท่านสามารถสร้างการมีส่วนร่วมด้วยการให้ผู้อื่นตระหนักถึงข้อความที่เป็นอันตราย เช่น เล่นได้มากกว่าเสีย การเติมเงินที่มีโปรโมชั่น เป็นต้น					
25) ท่านสามารถส่งข้อความสื่อสารทางแอปพลิเคชันไลน์ (Line) เพื่อเตือนภัยเกี่ยวกับโฆษณาแฝงพนันออนไลน์					

ข้อเสนอแนะเพิ่มเติมอื่นๆ

.....

.....

.....

ภาคผนวก ข

หนังสือรับรองจริยธรรมการวิจัยในมนุษย์



คณะกรรมการจริยธรรมการวิจัยในมนุษย์ มหาวิทยาลัยราชภัฏเชียงใหม่
Institutional Review Board, Chiang Mai Rajabhat University
หนังสือรับรองการพิจารณาจริยธรรมการวิจัย
(Certificate of Approval)

การวิจัยนี้ได้รับการพิจารณาเข้าข่ายการพิจารณา แบบเร่งรัด และการวิจัยที่จะดำเนินการมีความสอดคล้องกับหลักจริยธรรมสากล ตลอดจนกฎหมายข้อบังคับและข้อกำหนดภายในประเทศ จึงเห็นสมควรให้ดำเนินการวิจัยตามข้อเสนอการวิจัยนี้ได้

This research has been considered as an Expedited Review and conducted in accordance with international ethical principles. As well as national laws, regulations and regulations. It is deemed appropriate to conduct research in accordance with this research proposal.

ชื่อโครงการ : บุคลิกภาพ พฤติกรรมการพนันออนไลน์ ที่ส่งผลต่อการรู้เท่าทันสื่อการพนันออนไลน์ของนักศึกษาในระดับอุดมศึกษา
Study Title : Personality: Online Gambling Behavior that Affects Online Gambling Media Literacy Among Higher Education Students

รหัสโครงการ (Project Code) : IRBCMRU 2024/484.01.11

หัวหน้าโครงการและผู้ร่วมวิจัย :

รศ.ดร. คมสัน รัตนะสิมากุล
ผศ.ดร. อัญมณี ภัคติมวลชน

คณะวิทยาการจัดการ มหาวิทยาลัยราชภัฏเชียงราย
คณะวิทยาการจัดการ มหาวิทยาลัยราชภัฏราชภัฏเชียงใหม่

Head of the Project and Co-Researcher :

Associate Dr. Komsan Rattanasimakul

Faculty of Management Sciences Chiang Rai Rajabhat University

Asst. Prof. Dr. Anyamanee Pakdeemaulchon

Faculty of Management Sciences Chiang Mai Rajabhat University

(อาจารย์ ดร. อัครสิทธิ์ บุญส่งแท้)
(Dr. Akharasit Bunsongthae)

ประธานคณะกรรมการประจำจริยธรรมการวิจัยในมนุษย์ มหาวิทยาลัยราชภัฏเชียงใหม่
Chairman the Institutional Review Board, Chiang Mai Rajabhat University

วันที่ 19 ธันวาคม 2567

December 19, 2024



หมายเลขรับรอง (Certificate Number) : IRBCMRU 2024/484.01.11

วันที่ให้การรับรอง : 19 ธันวาคม 2567

วันหมดอายุใบรับรอง : 18 ธันวาคม 2568

Date of Approval : December 19, 2024

Expiration Date : December 18, 2025

ชื่อ	วุฒิการศึกษา	สถานะ	ตำแหน่งปัจจุบัน	ประสบการณ์/ ความชำนาญ
รองศาสตราจารย์ ดร. คมสัน รัตนะสิมากุล	-นิเทศศาสตรดุษฎีบัณฑิต จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย (2549) -นิเทศศาสตรมหาบัณฑิต จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย (2540) -ศิลปศาสตรบัณฑิต (การ สื่อสารมวลชน) มหาวิทยาลัยเชียงใหม่ (2536)	หัวหน้า โครงการ	รองศาสตราจารย์ ประจำสาขาการ สื่อสารสื่อใหม่ คณะ วิทยาการจัดการ ม.ราชภัฏเชียงราย	ผลกระทบสื่อ (Media Effect) การรู้เท่าทันสื่อ (Media Literacy) การศึกษาผู้รับสาร (Audience Study)

(๓) ผลการดำเนินงานที่ผ่านมา

รองศาสตราจารย์ ดร.คมสัน รัตนะสิมากุล

หัวหน้าโครงการวิจัย/ผู้วิจัยร่วม : ชื่อโครงการวิจัย

- 1) หัวหน้าโครงการวิจัย : การใช้สื่อพื้นบ้านเพื่อสื่อสารความคิดในชุมชนชาวเขา ศึกษาชาวเขา 4 เผ่า
ในเขตลุ่มน้ำแม่จัน จังหวัดเชียงราย (2549)
- 2) หัวหน้าโครงการวิจัย: การสื่อสารทางการเมืองของสมาชิกสภาผู้แทนราษฎรจังหวัดเชียงราย พรรค
ไทยรักไทย : ศึกษาแนวคิดและการรณรงค์ทางการเมือง (2545)
- 3) คณะผู้วิจัยร่วม : สำเพ็งประวัติศาสตร์ชุมชนชาวจีนในกรุงเทพฯ. ศูนย์จีนศึกษา สถาบันเอเชียศึกษา
จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย (2549)
- 4) หัวหน้าโครงการวิจัย : รูปแบบการสื่อสาร บรรยากาศการสื่อสารในองค์กรและความพึงพอใจใน
การสื่อสารของบุคลากรในมหาวิทยาลัยราชภัฏเชียงราย (2551)
- 5) หัวหน้าโครงการวิจัย: การศึกษาประวัติศาสตร์ชุมชนเมืองเพื่อสร้างมูลค่าเพิ่มให้กับแหล่งท่องเที่ยว
ของอำเภอเชียงแสนกับการสื่อสารอย่างมีส่วนร่วมเพื่อรักษาให้เป็นแหล่งท่องเที่ยวอย่างยั่งยืน (2551) ได้รับ
ทุนสนับสนุนจากสำนักงานกองทุนสนับสนุนการวิจัย (สกว.)
- 6) หัวหน้าโครงการวิจัย: การใช้สารสนเทศในการบริหารจัดการโลจิสติกส์ในอุตสาหกรรมท่องเที่ยว จังหวัด
เชียงราย(2551) ได้รับทุนสนับสนุนจากสำนักงานคณะกรรมการวิจัยแห่งชาติ

งานวิจัยที่ทำเสร็จแล้ว : ชื่อผลงานวิจัย ปีที่พิมพ์ การเผยแพร่ และแหล่งทุน

- 1) การใช้สื่อพื้นบ้านเพื่อสื่อสารความคิดในชุมชนชาวเขา ศึกษาชาวเขา 4 เผ่าในเขตลุ่มน้ำแม่จัน
จังหวัดเชียงราย (2549) ได้รับทุนสนับสนุนจากสถาบันวิจัยและพัฒนา มหาวิทยาลัยราชภัฏเชียงราย

2) การสื่อสารทางการเมืองของสมาชิกสภาผู้แทนราษฎร จังหวัดเชียงราย พรรคไทยรักไทย : ศึกษาแนวคิดและการรณรงค์ทางการเมือง (2545) ได้รับทุนสนับสนุนจากสำนักวิจัย มหาวิทยาลัยราชภัฏเชียงราย

3) คณะวิจัยร่วม: สำเพ็งประวัติศาสตร์ชุมชนชาวจีนในกรุงเทพฯ. ศูนย์จีนศึกษา สถาบันเอเชียศึกษา จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย (2549)

4) หัวหน้าโครงการวิจัย: การใช้สารสนเทศในการบริหารจัดการโลจิสติกส์ในอุตสาหกรรมท่องเที่ยว จังหวัดเชียงราย (2551) ได้รับทุนสนับสนุนจากสำนักงานคณะกรรมการวิจัยแห่งชาติสนับสนุนจากสำนักงานคณะกรรมการวิจัยแห่งชาติ

5) หัวหน้าโครงการวิจัย: การศึกษาประวัติศาสตร์ชุมชนเมืองเพื่อสร้างมูลค่าเพิ่มให้กับแหล่งท่องเที่ยวของอำเภอเชียงแสนกับการสื่อสารอย่างมีส่วนร่วมเพื่อรักษาให้เป็นแหล่งท่องเที่ยวอย่างยั่งยืน (2551) ได้รับทุนสนับสนุนจากสำนักงานกองทุนสนับสนุนการวิจัย (สกว.)

6) หัวหน้าโครงการวิจัย : การเผยแพร่ปรัชญาเศรษฐกิจพอเพียงผ่านสื่อมวลชน กับความเข้าใจและการยอมรับต่อปรัชญาเศรษฐกิจพอเพียงของประชาชนในจังหวัดเชียงราย (2552) ได้รับทุนสนับสนุนจากสำนักงานคณะกรรมการวิจัยแห่งชาติ

7) หัวหน้าโครงการวิจัย : การขัดเกลาทางความคิดเกี่ยวกับการนำหลักปรัชญาของเศรษฐกิจพอเพียงไปใช้อย่างยั่งยืนในกลุ่มสาขาอาชีพหลักของจังหวัดเชียงราย : ศึกษาในมิติของการสื่อสาร (2553) ได้รับทุนสนับสนุนจากสำนักงานคณะกรรมการวิจัยแห่งชาติ

8) หัวหน้าโครงการวิจัย : การเสริมสร้างสมรรถนะของชุมชนในจังหวัดเชียงรายเพื่อรองรับและจัดการการท่องเที่ยวเชิงสุขภาพแบบองค์รวมอย่างครบวงจรสำหรับกลุ่มนักท่องเที่ยวสูงอายุที่เป็นชาวต่างประเทศ (2555) ได้รับทุนสนับสนุนจากสำนักงานคณะกรรมการวิจัยแห่งชาติ.

9) หัวหน้าโครงการวิจัย : การศึกษาเครือข่ายการสื่อสารกับการประกอบสร้างความหมายการพัฒนาแบบยั่งยืนของชุมชนเศรษฐกิจพอเพียง บ้านดอกบัว จังหวัดพะเยา (2556) ได้รับทุนสนับสนุนจากสำนักงานคณะกรรมการวิจัยแห่งชาติ. (งานแล้วเสร็จ ปี 2558)

10) หัวหน้าโครงการวิจัย : ความต้องการและพฤติกรรมของนักท่องเที่ยวชาวต่างชาติที่มีต่อการท่องเที่ยวที่เป็นมิตรต่อสิ่งแวดล้อมในเขตเทศบาลนครเชียงราย. ได้รับทุนสนับสนุนจาก สำนักงานกองทุนสนับสนุนการวิจัย (สกว.), 2558.

11) หัวหน้าโครงการวิจัย: วิธีการสร้างความหมาย การขัดเกลาแนวคิด และปัจจัยที่มีผลต่อการยอมรับแนวคิดเกี่ยวกับการพึ่งพาตนเองทางเศรษฐกิจแนวพุทธของมหาวิทยาลัยพุทธเศรษฐศาสตร์ (2559) ได้รับทุนสนับสนุนจากสำนักงานคณะกรรมการวิจัยแห่งชาติ.

12) ผู้ร่วมโครงการวิจัย: อัตลักษณ์ของแหล่งท่องเที่ยวในเขตเศรษฐกิจพิเศษชายแดนเมืองเชียงของ จังหวัดเชียงราย (2559) ได้รับทุนสนับสนุนจากสำนักงานกองทุนสนับสนุนการวิจัย (สกว.)

13) ผู้ร่วมโครงการวิจัย: การสร้างภาพลักษณ์สำหรับการเป็นเมืองท่องเที่ยวของเขตเศรษฐกิจพิเศษ เชียงของ จังหวัดเชียงราย ภายใต้ระบบ 1 เมือง 2 แบบ (2559) ได้รับทุนสนับสนุนจากสำนักวิจัยและพัฒนา มหาวิทยาลัยราชภัฏเชียงราย