

ปัจจัยที่มีอิทธิพลต่อทัศนคติและพฤติกรรมการเล่นพนันออนไลน์ ของนักศึกษาระดับปริญญาตรี ในเขตกรุงเทพมหานคร

The factors influencing the attitudes and behaviors of undergraduate students in Bangkok towards online gambling

รจนา พึ่งสุข^{1*} สิริวิมล เทพหัสดิน² นฤวรรณ รักสกุล³ และ ชุติมันต์ เหลืองทองคำ⁴
Rojana Phungsuk^{1*}, Sirivimol Devahastin² Naluwan Raksakul³ and Chutimun Luangtongkum⁴

*Corresponding author, e-mail: rojana.phu@kbu.ac.th

Received: January 24th, 2024; Revised: February 9nd, 2024.; Accepted: August 28th, 2024.

บทคัดย่อ

การวิจัยครั้งนี้มีวัตถุประสงค์เพื่อศึกษาปัจจัยที่มีอิทธิพลต่อทัศนคติและพฤติกรรมการเล่นพนันออนไลน์ของนักศึกษาระดับปริญญาตรี ในเขตกรุงเทพมหานคร ตลอดจนผลกระทบจากการเล่นพนันออนไลน์ และศึกษาแนวทางการกำหนดข้อเสนอแนะเชิงนโยบายด้านการสื่อสารรณรงค์เกี่ยวกับปัจจัยเสี่ยงที่มีต่อการเล่นพนันออนไลน์จากมุมมองของนักศึกษา การวิจัยนี้เป็นการวิจัยแบบผสมวิธี (Mixed Method Research) กลุ่มตัวอย่าง คือ นักศึกษาระดับปริญญาตรีในสถาบันอุดมศึกษา ในเขตกรุงเทพมหานคร ที่เคยมีประสบการณ์การเล่นพนันออนไลน์ จำนวน 422 คน เก็บข้อมูลด้วยแบบสอบถามออนไลน์ สถิติที่ใช้ในการวิเคราะห์ข้อมูล คือ ค่าความถี่ ค่าร้อยละ และค่าเฉลี่ย และวิธีการวิจัยเชิงคุณภาพอาศัยการสัมภาษณ์เชิงลึกนักศึกษา จำนวน 12 คน ผลการวิจัยพบว่า 1. นักศึกษาที่เล่นพนันมีความสัมพันธ์กับสภาพแวดล้อมและสังคม สมาชิกในครอบครัว มีการเล่นพนันรูปแบบต่างๆ จึงทำให้เกิดความรู้สึกว่าเป็นสิ่งที่ยอมรับได้ เป็นเรื่องปกติในสังคม 2. การเล่นพนันออนไลน์เข้าถึงได้ง่าย ด้วยเทคโนโลยีต่างๆ ที่สะดวกสบาย สามารถเล่นได้ต่อเนื่องทุกที่ทุกเวลา ทำให้ติดพนันได้ง่าย อายุที่เริ่มเล่นพนัน ออนไลน์ ส่วนใหญ่ คือ ช่วงอายุ 16-20 ปี สาเหตุที่ทำให้ตัดสินใจเล่นพนันออนไลน์ คือ เล่นตามเพื่อนหรือคนใกล้ชิด 3. ผลกระทบจากการเล่นพนันออนไลน์ พบมากที่สุดคือ ด้านการเงิน 4. แนวทางในการรณรงค์ เกี่ยวกับปัจจัยเสี่ยงที่มีต่อการเล่นพนันออนไลน์ ควรใช้สื่อสังคมออนไลน์ เพื่อเข้าถึงเยาวชนกลุ่มนักศึกษา โดยนำเสนอให้เห็นถึงความสัมพันธ์ ความเข้าใจ ความรักของคนในครอบครัว ผู้ปกครอง เพื่อนและบุคคลอันเป็นที่รัก ซึ่งเป็นสิ่งสำคัญที่สุดที่มีอิทธิพลทำให้นักศึกษาตัดสินใจเข้าสู่วงจรการ พนันออนไลน์

คำสำคัญ: การพนัน, การพนันออนไลน์

¹⁻⁴ อาจารย์ประจำคณะนิเทศศาสตร์ มหาวิทยาลัยเกษมบัณฑิต

Instructor in Faculty of Communication Arts, Kasem Bundit University

Abstract

The aim of this research was to investigate the factors influencing the attitudes and behaviors of undergraduate students in Bangkok towards online gambling. Additionally, the study sought to explore the effects of online gambling and formulate policy recommendations for communication campaigns addressing risk factors associated with online gambling from the perspective of undergraduate students in Bangkok. The research adopted a Mixed Method approach, with a sample group consisting of 422 undergraduate students from various universities in Bangkok, all of whom had prior experience with online gambling. Data was collected through an online questionnaire, and the analysis involved the use of statistics such as frequencies, percentages, and averages. Qualitative research methods, specifically in-depth interviews, were conducted with 12 undergraduate students. The findings of the research revealed several key points. Firstly, students engaging in gambling exhibited a connection with their environment and society, often influenced by family members participating in various forms of gambling. This contributed to a perception that gambling is acceptable and normal in society. Secondly, online gambling was easily accessible due to various convenient technologies, allowing continuous play anytime, anywhere. The age at which individuals typically commenced online gambling was between 16 - 20, with peer influence being a significant factor in their decision to participate. Thirdly, the most prevalent impact reported from online gambling was financial in nature. In terms of policy recommendations for campaigns addressing risk factors associated with online gambling, the research suggests leveraging social media to reach young students. The emphasis should be on presenting the positive relationships, understanding, and love among family members, parents, friends, and loved ones. This interpersonal connection is identified as a crucial factor influencing students' decisions to either engage or refrain from entering the online gambling cycle.

Keywords: Gambling, Online Gambling

บทนำ

สถานการณ์ปัญหาพนันออนไลน์กับเยาวชนที่เพิ่มสูงขึ้นในปัจจุบัน ที่จะถูกชักจูงไม่ทางตรงก็ทางอ้อมให้ก้าวเข้าสู่โลกพนัน โดยเฉพาะในยุคอินเทอร์เน็ตเข้ามามีบทบาท รูปแบบการเล่นพนันก็เปลี่ยนไป เกมพนันทางอินเทอร์เน็ตหรือการพนันออนไลน์ ซึ่งเป็นเกมการพนันข้ามชาติที่มีอัตราเติบโตอย่างมีนัยสำคัญ เป็นเครื่องมือช่วยลดช่องว่างระยะทางของผู้เล่นและผู้ให้บริการ สอดคล้องกับผลสำรวจสถานการณ์เด็กไทยกับภัยออนไลน์ ในปี 2565 โดยกระทรวงการพัฒนาสังคมและความมั่นคงของมนุษย์ (พม.) กรมกิจการเด็กและเยาวชนร่วมกับมูลนิธิอินเทอร์เน็ตร่วมพัฒนาไทย โดยการสำรวจเด็กอายุ 9-18 ปี จำนวน 31,965 คน จาก 77 จังหวัด พบว่า เด็กไทยมีความเสี่ยงภัยออนไลน์สูงมาก เฉลี่ยเด็ก

81% มีสมาร์ทโฟนเป็นของตัวเอง และใช้โซเชียลมีเดียทุกวันเฉลี่ย 85% การสำรวจครั้งนี้ ยังพบว่า เด็ก 26% ถูกกลั่นแกล้งรังแกทางออนไลน์ (Cyber Bullying) รวมไปถึงการถูกละเมิดทางเพศ เสพติดเกม การพนัน และความรุนแรง (ไทยโพสต์ออนไลน์, 2566)

หลายหน่วยงานให้ความสำคัญ และหาแนวทางเพื่อลดปัญหาพนันออนไลน์ที่เกิดขึ้น โดยเฉพาะกับเยาวชนศูนย์ศึกษาปัญหาการพนัน ได้ศึกษาพฤติกรรมการเล่นพนันออนไลน์ในรอบ 12 เดือนที่ผ่านมา กลุ่มคนรุ่นใหม่ อายุ 15-25 ปี จาก 19 จังหวัด รวม 5,010 คน ระหว่างวันที่ 20 มกราคม – 24 กุมภาพันธ์ 2566 พบว่า 42.1% หรือประมาณ 3.9 ล้านคน เล่นการพนัน ในจำนวนนี้ มีคนเล่นพนันออนไลน์ ประมาณ 3 ล้านคน มากกว่า 10% เล่นสล็อตแมชชีน/ตู้พนัน หวยใต้ดิน และสลากกินแบ่งรัฐบาล ด้านผลกระทบ พบว่า ประมาณ 1 ใน 3 หรือ 33.5% มีปัญหาขาดเงินใช้จ่ายในชีวิตประจำวัน มีปัญหาความเครียด สุขภาพจิต เสียเวลาทำงาน เสียการเรียน สุขภาพเสื่อมโทรม ที่น่าสนใจคือกว่า 8 หมื่นกว่าคน หรือ 2.7% ดิ้นทุ้นพนัน (ศูนย์สื่อสารวาระทางสังคมและนโยบายสาธารณะ องค์การกระจายเสียง และแพร่ภาพสาธารณะแห่งประเทศไทย, 2566)

ผลกระทบจากพนันออนไลน์กับเยาวชน การพนันออนไลน์นั้น จากการศึกษาของสถาบันต่างๆ พบว่า จะมีผลกระทบต่อสุขภาวะของเด็กและเยาวชน ไม่ใช่แค่เรื่องผิดกฎหมาย แต่มีผลต่อวิถีคิด สุขภาพจิต การเรียน แม้แต่การดำเนินชีวิตประจำวัน การพนันจะส่งผลกระทบต่อสุขภาพคล้ายกับการใช้สารเสพติด เรียกกันว่า "โรคติดพนัน" ซึ่งก่อให้เกิดโรคจิตเวช และมีผลต่ออัตราการฆ่าตัวตายที่มีแนวโน้มเพิ่มสูงขึ้น ส่งผลกระทบต่อครอบครัวอีกด้วย (ไทยรัฐออนไลน์, 2564) ดังที่ องค์การอนามัยโลก และสถาบันวิจัยเกี่ยวกับสุขภาพจิตของสหรัฐอเมริกา (National Institute of Mental Health) ได้สรุปไว้ว่า พฤติกรรมติดการพนัน เป็นความผิดปกติทางจิตชนิดหนึ่ง เรียกว่า Pathological Gambling หรือโรคติดพนัน ซึ่งผู้เล่นการพนัน จะมีความทุกข์จากการเล่นพนัน แต่ก็หยุดไม่ได้ ยังคงต้องเล่น ซึ่งอาจส่งผลกระทบต่อระบบคิด และพฤติกรรมที่จะติดตัวไปตลอดชีวิต จะกลายเป็นผู้ใหญ่ที่ไม่อดทนรอความสำเร็จ หวังได้เงินมาง่ายๆ และรวดเร็ว (สรวงมณฑ์ สิทธิสมาน, 2563)

เนื่องจาก การพนัน ถูกออกแบบมาให้คนติดง่าย เมื่อมีโอกาสที่จะเสพติดได้ง่าย บางคนก็ไม่สามารถถอนจากการเสพติดนี้ได้ สิ่งที่จะตามมาเป็นวงจร คือ การเป็นหนี้ การโกหก การลักขโมย พฤติกรรมก้าวร้าว และนำไปสู่ความแตกร้างของสัมพันธภาพระหว่างกัน พนันออนไลน์ ยังสร้างหนี้สินให้คนไทยพุ่งสูงจาก ‘การพนัน’ ซึ่งพบว่า เด็ก 15-18 ปี เล่นพนัน 29,155 ล้านบาท ดังที่ รศ.ดร.วราฤทธิ์ พานิชกิจโกศลกุล ผู้ช่วยคณบดีฝ่ายวิเคราะห์ข้อมูล และอาจารย์ประจำสาขาวิชาคณิตศาสตร์และสถิติ คณะวิทยาศาสตร์และเทคโนโลยี มหาวิทยาลัยธรรมศาสตร์ (มธ.) เปิดเผยว่า “ภาวะหนี้” เป็นปัจจัยเสี่ยงที่มีความอ่อนไหวต่อระบบเศรษฐกิจไทย และส่งผลกระทบต่อการเติบโตทางเศรษฐกิจที่สะท้อนปัญหาปากท้อง โดยเฉพาะ “หนี้นอกระบบ” ซึ่งสาเหตุส่วนหนึ่งมาจากกลุ่มนักเรียน “การพนัน” อาทิ ลอตเตอรี่ หวยใต้ดิน พนันฟุตบอล หรือพนัน รวมทั้งความเชื่อ และพฤติกรรมร่วมของการเล่นการพนัน “ต้องเล่นอีกเพื่อถอนทุนคืน” และ “ยิ่งเล่นมาก กระจายเล่นหลายๆ กองยังมีโอกาสได้สูง” ทั้งสถานการณ์ที่เปราะบางของกลุ่ม “เยาวชน” ที่อาจเข้ามาสู่วงจรการพนัน และการเป็นหนี้ โดยรู้เท่าไม่ถึงการณ์ เห็นได้จากข้อมูลจากศูนย์วิจัยเพื่อการพัฒนาสังคมและธุรกิจ ศึกษาสถานการณ์และผลกระทบการพนันในไทย ปี 2564 พบว่า คนไทยเล่นการพนันร้อยละ 59.6 หรือประมาณ 32.33 ล้านคน เพิ่มขึ้นประมาณ 1.9 ล้านคน จากปี 2562 ที่น่ากังวล คือ ร้อยละ 29.5 ของประชากรเด็ก อายุ 15-18 ปี มีวงเงินหมุนเวียนรวม 29,155 ล้านบาท และร้อยละ 54.6 ของเยาวชน อายุ 19-25 ปี ที่เล่นการพนัน มีวงเงินหมุนเวียน

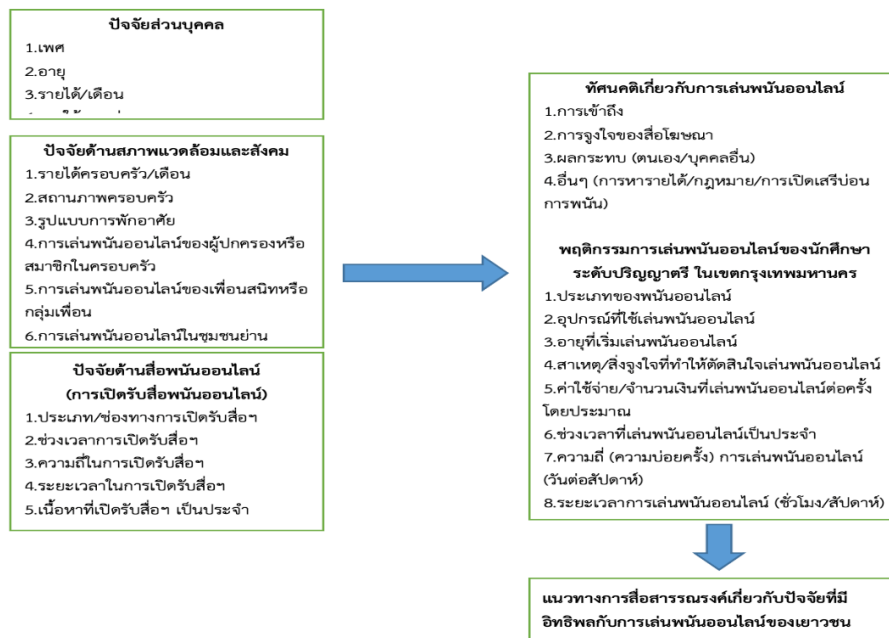
รวม 93,321 ล้านบาท ซึ่งทั้งสองกลุ่ม มีแนวโน้มเล่นเพิ่มขึ้น และวงเงินพนันหมุนเวียน ก็เพิ่มขึ้นเช่นกัน (แนวหน้าออนไลน์, 2566)

จากการวิเคราะห์สถานการณ์และทบทวนวรรณกรรม ทำให้ผู้วิจัย มีข้อสังเกตว่า ปัญหาการเล่นพนันออนไลน์ ส่วนใหญ่ของเยาวชน อาจมีความเกี่ยวข้องกับปัจจัยต่างๆ เช่น ครอบครัว สภาพแวดล้อม สังคม ชุมชน รวมทั้ง สื่อโฆษณาออนไลน์ในช่องทางต่างๆ ที่เข้าถึงกลุ่มเยาวชน ทำให้หลงเชื่อ และถูกล่อลวง นำไปสู่พฤติกรรมการตัดสินใจเข้าสู่ วงจรของการเล่นพนันอีกด้วย ซึ่งงานวิจัยส่วนใหญ่ จะศึกษาในศาสตร์ด้านอื่น ที่ยังไม่ได้มุ่งเน้นศึกษาด้านนิเทศศาสตร์ เพื่อหาแนวทางด้านการใช้กลยุทธ์การสื่อสารเพื่อรณรงค์ที่เกี่ยวข้องกับประเด็นพนันออนไลน์ ด้วยเหตุนี้ ผู้วิจัย จึงสนใจ ศึกษา เรื่อง ปัจจัยที่มีอิทธิพลต่อทัศนคติ และพฤติกรรมการเล่นพนันออนไลน์ ของนักศึกษาระดับปริญญาตรี ในเขต กรุงเทพมหานคร เพื่อศึกษาปัจจัยด้านต่างๆ ทัศนคติ พฤติกรรม และผลกระทบจากการเล่นพนันออนไลน์ รวมทั้ง ข้อเสนอแนะการพัฒนากลยุทธ์การสื่อสารรณรงค์ เพื่อเสนอให้กับสำนักงานกองทุนสนับสนุนการสร้างเสริมสุขภาพ (สสส.) และภาคีเครือข่ายหน่วยงานต่างๆ ที่เกี่ยวข้องกับการต้านพนันออนไลน์ ให้สามารถขับเคลื่อนนโยบายการสื่อสาร ทุกภาคส่วน ให้เกิดประสิทธิภาพการสื่อสารได้อย่างตรงจุด มีความสอดคล้องกับปัญหา และความต้องการของเยาวชน กลุ่มนักศึกษาต่อไป

วัตถุประสงค์ของงานวิจัย

1. เพื่อศึกษาปัจจัยที่มีต่อทัศนคติและพฤติกรรมการเล่นพนันออนไลน์ของนักศึกษาระดับปริญญาตรี ในเขต กรุงเทพมหานคร
2. เพื่อศึกษาทัศนคติและพฤติกรรมเกี่ยวกับการเล่นพนันออนไลน์ของนักศึกษาระดับปริญญาตรี ในเขต กรุงเทพมหานคร
3. เพื่อศึกษาผลกระทบจากการเล่นพนันออนไลน์ของนักศึกษาระดับปริญญาตรี ในเขตกรุงเทพมหานคร
4. เพื่อศึกษาแนวทางการกำหนดข้อเสนอแนะเชิงนโยบาย ด้านการสื่อสารรณรงค์เกี่ยวกับปัจจัยเสี่ยงที่มีต่อการ เล่นพนันออนไลน์ จากมุมมองของนักศึกษาระดับปริญญาตรี ในเขตกรุงเทพมหานคร

กรอบแนวคิดในการวิจัย



รูปที่ 1 กรอบแนวคิดในการวิจัย

จากการสังเคราะห์เอกสาร แนวคิด ทฤษฎี และงานวิจัยที่เกี่ยวข้องที่กล่าวมาข้างต้น ทำให้ผู้วิจัยได้ทราบแนวทางโดยสรุปในการวิจัย โดยสามารถวิเคราะห์ข้อมูล แบ่งออกเป็นด้านต่างๆ ได้แก่ ด้านสถานการณ์ปัญหา ด้านปัจจัยที่มีอิทธิพลต่อการเล่นเกมออนไลน์ (ปัจจัยส่วนบุคคล/ปัจจัยด้านสภาพแวดล้อมและสังคม/ปัจจัยด้านสื่อพนันออนไลน์) ทัศนคติและพฤติกรรมการเล่นเกมออนไลน์ ผลกระทบจากพนันออนไลน์ รวมทั้งแนวทางการพัฒนากลยุทธ์การสื่อสารณรงค์ด้านปัจจัยเสี่ยงในชีวิตประจำวันที่มีผลต่อทัศนคติ และพฤติกรรมการเล่นเกมออนไลน์ เพื่อนำมาเป็นข้อมูลในการกำหนดวัตถุประสงค์การวิจัย กรอบการวิจัย (Conceptual Framework) ระเบียบวิธีวิจัย เครื่องมือการวิจัย และตัวแปรให้สอดคล้องกับกลุ่มตัวอย่างหรือผู้ให้ข้อมูลหลัก (Key Performant) ซึ่งเป็นนักศึกษาระดับปริญญาตรีในเขตกรุงเทพมหานครที่มีประสบการณ์การเล่นพนันออนไลน์ ศึกษาข้อมูลเชิงลึก กำหนดปัญหาการวิจัยตามสถานการณ์ปัญหาพนันออนไลน์ในปัจจุบัน การวิจัย จึงใช้รูปแบบผสมวิธี (Mixed Method) ออกแบบเครื่องมือในการวิจัยตามองค์ประกอบของปัจจัยด้านต่างๆ ที่มีอิทธิพลเชิญชวนให้นักศึกษาเล่นเกมพนันออนไลน์

การศึกษาทบทวนวรรณกรรม พบประเด็นที่น่าสนใจว่า ยังไม่มีงานวิจัยทางนิเทศศาสตร์เรื่องใดที่ศึกษาปัจจัยเรื่องดังกล่าว แล้วนำไปเสนอกลยุทธ์การสื่อสารณรงค์เกี่ยวกับพนันออนไลน์กับกลุ่มนักศึกษาระดับปริญญาตรีในเชิงลึกโดยตรง ซึ่งส่วนใหญ่จะเป็นการวิจัยในศาสตร์สาขาอื่น ๆ หรือศึกษาวิจัยเฉพาะสถาบันเท่านั้น จากที่กล่าวมาข้างต้น

สถานการณ์ปัญหานั่นออนไลน์ ช่วงระหว่างและหลังการระบาดของโควิด-19 ที่นักศึกษาเรียนออนไลน์ รวมทั้งการปรับตัวของครอบครัว กลุ่มเพื่อน และชุมชนในรูปแบบ Next Normal ธุรกิจและสื่อพนันออนไลน์ก็มีการปรับตัวอย่างรวดเร็วเพิ่มขึ้นไปด้วย เพื่อแอบแฝงในกิจกรรมต่างๆ เข้าถึงเยาวชนให้หลงผิดได้อย่างแนบเนียน จึงเป็นประเด็นที่น่ามาเป็นปัญหาการวิจัยเรื่องนี้

ระเบียบวิธีวิจัย

ประชากรและกลุ่มตัวอย่าง

ประชากร (Population) นักศึกษาระดับปริญญาตรีในสถาบันอุดมศึกษา เขตกรุงเทพมหานคร จะต้องมีความสมบูรณ์ คือ เคยมี ประสบการณ์การเล่นพนันออนไลน์ ซึ่งเป็นประชากรกลุ่มใหญ่ ที่ไม่ทราบจำนวนที่แน่นอน (Infinite population))

กลุ่มตัวอย่าง (ample) นักศึกษาระดับปริญญาตรี ในเขตกรุงเทพมหานคร ที่เคยมีประสบการณ์เล่นพนันออนไลน์ จำนวน 422 คน ทั้งนี้ ใช้การสุ่มตัวอย่างแบบตามสะดวก (Convenience Sampling) หรือ แบบบังเอิญ (Accidental Sampling) รวมทั้งการสุ่มตัวอย่างแบบอ้างอิง (Snowball Sampling) เนื่องจากประชากรในการศึกษา คือนักศึกษาระดับปริญญาตรีในเขตกรุงเทพมหานครที่มีประสบการณ์ เล่นพนันออนไลน์ ซึ่งไม่ทราบจำนวนที่แน่นอน (Infinite population) ผู้วิจัย จึงกำหนดขนาดกลุ่มตัวอย่าง โดยใช้สูตรคำนวณ กรณีประชากรมีเป็นจำนวนจำนวนมาก แต่ไม่ทราบจำนวนที่แน่นอน (Roscoe, 1969) โดยกำหนดให้ ความคลาดเคลื่อนมากที่สุด 1/10 ของส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐานของประชากร และระดับนัยสำคัญทางสถิติเท่ากับ 0.05 จากประชากรที่ไม่แน่นอน) ได้ขนาดกลุ่มตัวอย่างการวิจัย จำนวน 384 คน ผู้วิจัยจึงเก็บรวบรวมข้อมูล ทั้งหมด จำนวน 422 คน และ ผู้ให้ข้อมูล ซึ่งเป็นนักศึกษาระดับปริญญาตรีที่มีประสบการณ์ในการเล่นพนันออนไลน์ ไม่เปิดเผยตัวตนผู้ให้ข้อมูล จำนวน 12 คน

เครื่องมือที่ใช้ในการวิจัยและคุณภาพของเครื่องมือ

เครื่องมือที่ใช้ในการวิจัย คือ แบบสอบถามออนไลน์ (Online Questionnaire) โดยให้ผู้ตอบได้กรอกแบบสอบถามด้วยตนเอง ผ่านระบบออนไลน์ (Google Form) เป็นคำถามปลายปิด ซึ่งมีขั้นตอนสร้างแบบสอบถาม และการตรวจสอบคุณภาพเครื่องมือที่ใช้ในการวิจัย ดังนี้

1. ศึกษาทบทวนวรรณกรรม เกี่ยวกับแนวคิด ทฤษฎี งานวิจัยที่เกี่ยวข้อง และเอกสารต่างๆ เช่น สถานการณ์ปัญหาการพนันออนไลน์กับเยาวชน ปัจจัยด้านสภาพแวดล้อมและสังคม ปัจจัยด้านสื่อพนันออนไลน์ แนวคิด ทฤษฎีเกี่ยวกับทัศนคติและพฤติกรรมการเล่นพนันออนไลน์ แนวคิดเกี่ยวกับการพนันออนไลน์ กลยุทธ์ การสื่อสารรณรงค์ เป็นต้น เพื่อนำมาใช้เป็นแนวทางการสร้างตัวแปรในแบบสอบถามให้สอดคล้องกับปัญหาการ วิจัย และวัตถุประสงค์การวิจัย
2. สร้างแบบสอบถาม และข้อคำถาม วัดตัวแปรให้ครอบคลุมเนื้อหา ตามกรอบแนวคิดของการวิจัย
3. จัดทำแบบสอบถามออนไลน์
4. การตรวจสอบคุณภาพเครื่องมือ ผู้วิจัยได้นำแบบสอบถาม ไปทดสอบความเชื่อมั่น ตรงตามเนื้อหา (Reliability) และความตรง (Validity) โดยนำแบบสอบถามไปทดสอบ (Try out) เพื่อนำร่องกับกลุ่มตัวอย่างที่ไม่ใช่กลุ่มตัวอย่างในการวิจัย จำนวน 30 คน การคำนวณหาความเชื่อมั่น โดยใช้สัมประสิทธิ์อัลฟาของครอนบาค (Cronbach's Alpha Coefficient) ค่าความเชื่อมั่น 0.86. และความตรงของแบบสอบถามให้ ผู้ทรงคุณวุฒิพิจารณาตรวจสอบความ

ตรงเชิงเนื้อหา (Content Validity) ด้านการใช้ภาษา และความครอบคลุม ของเนื้อหา โดยการหาดัชนีความสอดคล้อง □
 องระหว่างข้อคำถามและวัตถุประสงค์ IOC (index of item objective congruence)

การเก็บรวบรวมข้อมูลในการวิจัย

แบบสอบถามออนไลน์ (Online Questionnaire) ผู้วิจัยได้ทำการเก็บรวบรวมข้อมูล จากการให้กลุ่ม
 ตัวอย่างตอบแบบสอบถามออนไลน์ ผ่านทาง Google Form

การวิเคราะห์ข้อมูล

สถิติที่ใช้ในการวิเคราะห์ข้อมูล ใช้สถิติเชิงพรรณนา (Descriptive Statistics) เป็นการหาค่าสถิติ
 พื้นฐาน ได้แก่ ค่าความถี่ (Frequency) ค่าร้อยละ (Percentage) และค่าเฉลี่ย (Mean) เพื่ออธิบาย และสรุป ข้อมูลที่ได้
 จากแบบสอบถามส่วนต่างๆ ได้แก่ ข้อมูลปัจจัยส่วนบุคคล ปัจจัยด้านสภาพแวดล้อมและสังคม ปัจจัย ด้านสื่อพนัน
 ออนไลน์ ข้อมูลเกี่ยวกับทัศนคติ และพฤติกรรมการเล่นพนันออนไลน์ ทั้งนี้ผลการวิจัยจาก แบบสอบถาม ใช้โปรแกรม
 คอมพิวเตอร์ประมวลผล

ผลการวิจัย

ผลการวิจัยเรื่อง ปัจจัยที่มีอิทธิพลต่อทัศนคติและพฤติกรรมการเล่นพนันออนไลน์ของนักศึกษาระดับปริญญา
 ตรี ในเขตกรุงเทพมหานคร มีวัตถุประสงค์เพื่อศึกษาปัจจัยที่มีต่อทัศนคติและพฤติกรรมการเล่นพนันออนไลน์ ทัศนคติ
 และพฤติกรรมเกี่ยวกับการเล่นพนันออนไลน์ ผลกระทบจากการเล่นพนันออนไลน์ของนักศึกษาระดับปริญญาตรี ในเขต
 กรุงเทพมหานคร และแนวทางการกำหนดข้อเสนอแนะเชิงนโยบาย ด้านการสื่อสารณรงค์เกี่ยวกับปัจจัยเสี่ยงที่มีต่อการ
 เล่นพนันออนไลน์ ใช้รูปแบบการวิจัยแบบผสมวิธี (Mixed Method Research) โดยการวิจัยเชิงปริมาณ (Quantitative
 Research) วิธีการวิจัยเชิงสำรวจ (Survey Research) กลุ่มตัวอย่าง คือ นักศึกษาระดับปริญญาตรีในสถาบันอุดมศึกษา
 ที่มีประสบการณ์เล่นพนันออนไลน์ จำนวน 422 คน ใช้แบบสอบถามออนไลน์ (Online Questionnaire) เป็นเครื่องมือ
 เก็บรวบรวมข้อมูล ส่วนการวิจัยเชิงคุณภาพ (Qualitative Research) ใช้การสัมภาษณ์เชิงลึก (In-Depth Interviews)
 ผู้ให้ข้อมูลหลัก (Key Informant) ซึ่งเป็นนักศึกษาระดับปริญญาตรีที่มีประสบการณ์เล่นพนันออนไลน์ โดยการสุ่ม
 ตัวอย่างแบบเจาะจง (Purposive Sampling) และการสุ่มตัวอย่างแบบพอกพูน (Snowball Sampling) จำนวน 12 คน
 ผลการวิจัย พบประเด็นที่น่าสนใจ ดังนี้

ด้านปัจจัยที่เกี่ยวข้องกับนักศึกษาที่เล่นพนันออนไลน์

ปัจจัยส่วนบุคคล ผลการวิจัยโดยภาพรวม พบว่า ส่วนใหญ่เป็นเพศชายมากกว่าเพศหญิง มีอายุระหว่าง 19-21
 ปี รายได้เฉลี่ย อยู่ระหว่าง 3,001-5,000 บาท และใช้เวลาว่างในชีวิตประจำวันเพื่อทำกิจกรรมบันเทิงมากที่สุด

ปัจจัยด้านสภาพแวดล้อมและสังคม พบว่า จากแบบสอบถาม รายได้ครอบครัวของกลุ่มตัวอย่าง ส่วนใหญ่อยู่
 ระหว่าง 20,001-50,000 บาท มีสถานภาพครอบครัว บิดา-มารดา อยู่ร่วมกัน ส่วนรูปแบบการพักอาศัย จะพักอยู่กับ
 ครอบครัว ทั้งนี้ พบว่า ผู้ปกครอง/สมาชิกในครอบครัว เพื่อนสนิท/กลุ่มเพื่อน รวมทั้ง ชุมชนย่านที่พักอาศัยของกลุ่ม
 ตัวอย่าง ส่วนใหญ่ไม่เล่นพนันออนไลน์ แต่ผลการสัมภาษณ์ พบว่า มีผลการวิจัยที่แตกต่างกัน กล่าวคือ นักศึกษาที่เล่น
 พนันออนไลน์ จะมีความสัมพันธ์กับสภาพแวดล้อมและสังคม ส่วนสมาชิกในครอบครัว อาทิ พ่อ แม่ พี่น้อง ญาติ มีการ
 เล่นพนันรูปแบบต่างๆ เช่น หวย พนันบอล จึงทำให้เกิดความรู้สึกว่า เป็นสิ่งที่ยอมรับได้ และเป็นเรื่องปกติในสังคม

ปัจจัยด้านสื่อพนันออนไลน์ พบว่า โดยภาพรวมช่องทางที่เปิดรับสื่อพนันออนไลน์มากที่สุดในแพลตฟอร์มที่วัยรุ่นนิยมใช้มากที่สุด คือ Web Site รองลงมา คือ Facebook, Youtube สื่อโฆษณาพนันออนไลน์ มีการโปรโมทสูงมาก ช่วงเวลา 20:01-24:00 น. มีความถี่ และระยะเวลาเปิดรับสื่อพนันออนไลน์ โดยเฉลี่ยประมาณ 1 วัน และน้อยกว่า 1 ชั่วโมงต่อสัปดาห์ ซึ่งเนื้อหาที่เปิดรับสื่อพนันออนไลน์มากที่สุด คือ แนะนำการเล่นพนันออนไลน์ เกม การเสี่ยงโชคต่างๆ ที่แฝงพนันออนไลน์ และเนื้อหารายการกีฬาที่มีการถ่ายทอดพนันออนไลน์ ซึ่งสามารถสืบค้นได้ง่าย สะดวกรวดเร็ว ส่วนผลการสัมภาษณ์ ก็พบว่า สื่อพนันออนไลน์ มีผลต่อการชักชวนให้ทดลองเข้าไปเล่นพนันออนไลน์

ข้อมูลด้านทัศนคติการเล่นพนันออนไลน์ กลุ่มตัวอย่างส่วนใหญ่ มีทัศนคติเห็นด้วยอย่างยิ่งและเห็นด้วย ในประเด็นการเล่นพนัน ได้แก่ การเข้าถึง ช่องทางการเข้าถึงการเล่นพนันออนไลน์ ง่าย และพบได้มากตามสื่อสังคมออนไลน์ (Social Media) การจูงใจของสื่อโฆษณาออนไลน์ต่างๆ มักแฝงด้วยการชวนเล่นพนัน ทำให้น่าสนใจ เช่น โปรโมชั่น รูปแบบพนันออนไลน์ที่หลากหลาย ทำให้ขยายไปยังแพลตฟอร์มอื่นๆ Facebook, Youtube, TikTok และ Application ต่างๆ และการเล่นพนันออนไลน์ ทำให้ผิวกฎหมาย ศีลธรรม และปัญหาสังคมอื่นๆ เช่น เรียนไม่จบ หนี นอกระบบ อาชญากรรม ทะเลาะวิวาท เป็นต้น

ส่วนประเด็นที่รองลงมา คือ ทัศนคติในด้านอื่นๆ เช่น เว็บพนัน เข้าถึงได้ง่าย ด้วยเทคโนโลยีต่างๆ ที่สะดวกสบาย เล่นพนันออนไลน์ผ่านเว็บไซต์ ทั้งในประเทศ และต่างประเทศ สามารถเล่นได้ต่อเนื่อง ทุกที่ทุกเวลา ทำให้ติดพนันได้ง่าย และภาครัฐ ควรมีนโยบายส่งเสริมการเปิด Entertainment complex หรือ บ่อนการพนันเสรีตามกฎหมาย เพื่อให้เล่นการพนันได้อย่างถูกต้อง ซึ่งผู้ที่มีรายได้น้อย ว่างาน มีความเสี่ยงต่อการเล่นพนันออนไลน์มากขึ้น การเล่นพนันผ่านเว็บพนันที่อยู่ในสื่อโฆษณาออนไลน์ต่างๆ ทำให้รู้สึกปลอดภัยกว่าเล่นในบ่อน ส่วนเว็บไซต์ที่จ้างบล็อกเกอร์เขียนเนื้อหาพนันเพื่อสร้างความน่าเชื่อถือ บอกละเมิดกฎการเล่น ทำให้มีส่วนในการตัดสินใจที่จะเล่น นอกจากนี้ เว็บไซต์ที่มีการจัดการการผ่านช่องทาง YouTube พูดคุยกับนักกีฬา การถ่ายทอด แต่แฝงการโฆษณา ทำให้มีส่วนในการตัดสินใจที่จะเล่นพนันออนไลน์

ข้อมูลด้านพฤติกรรมการเล่นพนันออนไลน์

ผู้ตอบแบบสอบถามส่วนใหญ่ มีพฤติกรรมเล่นพนันออนไลน์ ประเภทเกมออนไลน์ คาสิโนออนไลน์ และลอตเตอรี่ออนไลน์ ตามลำดับ โดยใช้โทรศัพท์มือถือ เป็นอุปกรณ์การเล่นพนันออนไลน์ รองลงมา คือ คอมพิวเตอร์ ส่วนอายุที่เริ่มเล่นพนันออนไลน์ส่วนใหญ่ คือ ช่วงอายุ 16-20 ปี สาเหตุที่ทำให้ตัดสินใจเล่นพนันออนไลน์ คือ เล่นตามเพื่อนหรือคนใกล้ชิด ชอบลุ้น เพื่อความสนุกและตื่นเต้น มีค่าใช้จ่ายในการเล่นพนันออนไลน์ โดยเฉลี่ยต่อครั้ง ต่ำกว่า 1,000 บาท ช่วงเวลาเล่นพนันออนไลน์เป็นประจำ คือ ช่วงเวลา 20:01-24:00 น. ส่วนใหญ่จะเล่นพนันออนไลน์ โดยเฉลี่ย 1 วันต่อสัปดาห์ และน้อยกว่า 1 ชั่วโมงต่อสัปดาห์

ส่วนผลจากการสัมภาษณ์ด้านพฤติกรรมการเล่นพนันออนไลน์ พบประเด็นที่สอดคล้องกัน คือ นักศึกษาส่วนใหญ่ จะเล่นเกมออนไลน์ และพนันบอลออนไลน์ โดยใช้อุปกรณ์โทรศัพท์มือถือ เพราะสะดวกในการพกพา อีกทั้งเว็บพนัน ยังมี Application รองรับการใช้งานในมือถือได้ สิ่งจูงใจให้ตัดสินใจเล่นพนันออนไลน์ คือ ความต้องการหาเงิน เพื่อใช้ส่วนตัว ค่าใช้จ่ายในการเล่นพนันแต่ละครั้ง ต่ำกว่า 1,000 บาท ประมาณ 200-500 บาท ระยะเวลา และความถี่ในการเล่นพนันออนไลน์โดยเฉลี่ย 1-3 ชั่วโมงต่อสัปดาห์ ขึ้นอยู่กับประเภทของการพนันที่เล่น หากเป็นพนันบอลออนไลน์ ก็จะใช้เวลาเวลามากกว่าการพนันแบบอื่นๆ

ข้อมูลด้านผลกระทบจากการเล่นพนันออนไลน์ของนักศึกษาระดับปริญญาตรี ในเขตกรุงเทพมหานคร

จากผลการสัมภาษณ์ สรุปได้ว่า นักศึกษาส่วนใหญ่ได้รับผลกระทบจากการเล่นพนันออนไลน์ ด้านการเงินมากที่สุด เนื่องจาก นำรายรับที่ได้ในแต่ละสัปดาห์ หรือแต่ละเดือนจากผู้ปกครอง มาจัดแบ่งเล่นการพนันเกือบ 50% ของรายรับ บางกรณี ใช้เงินเก็บหรือเงินที่ได้มาจนหมดไปเล่นพนัน ทำให้ไม่มีเงินเก็บ เกิดปัญหาต่างๆ ด้านการเงิน รองลงมา คือ ด้านอารมณ์และพฤติกรรม รวมทั้งด้านความสัมพันธ์กับครอบครัวและสังคม ซึ่งเป็นผลกระทบที่ต่อเนื่องมาจากด้านการเงิน เพราะเมื่อเสียพนัน จะเกิดความเครียด อารมณ์ฉุนเฉียว ก้าวร้าว ส่งผลต่อความสัมพันธ์กับครอบครัว เพื่อน และบุคคลที่เกี่ยวข้อง ถูกตำหนิ ทำให้ต้องมีการปกปิดการเล่นพนัน ซึ่งอาจมีพฤติกรรมโกหกพร้อมด้วย และด้านการเรียน เป็นผลกระทบที่ได้รับอิทธิพลมาจากปัจจัยข้างต้น ทำให้เสียการเรียน ขาดเรียน เพราะนอนดึก และไม่มีสมาธิในการเรียน ตามลำดับ

ข้อมูลด้านข้อเสนอแนะแนวทางเชิงนโยบาย ด้านการสื่อสารรณรงค์ปัจจัยเสี่ยงที่มีต่อการเล่นพนันออนไลน์ จากมุมมองของนักศึกษาระดับปริญญาตรี ในเขตกรุงเทพมหานคร

จากผลจากการสัมภาษณ์ พบประเด็นที่น่าสนใจ คือ ด้านการรู้เท่าทันสื่อพนันออนไลน์ และการหลีกเลี่ยงปัจจัยเสี่ยงที่ทำให้เล่นพนันออนไลน์ ผลการศึกษา พบว่า นักศึกษาที่เคยมีประสบการณ์เล่นพนันออนไลน์ มีการรู้เท่าทันสื่อพนันออนไลน์ในเบื้องต้นแล้ว กล่าวคือ มีความรู้ความเข้าใจข้อมูลเกี่ยวกับประเภท ของโทษ และผลกระทบของพนันออนไลน์ สามารถวิเคราะห์ ประเมินข้อดี เสียจากเนื้อหาการโฆษณาพนันออนไลน์ที่ส่งมาผ่านสื่อต่างๆ ได้ และรับรู้ว่าเป็นการเชิญชวนให้เล่นพนันออนไลน์ แต่มั่นใจในประสบการณ์ของตนเองว่า สามารถวางแผนควบคุมตนเองในการเล่นพนันออนไลน์ได้ ดังนั้น แนวทางการสื่อสารรณรงค์ฯ นอกจากการใช้สื่อรณรงค์ดั้งเดิมแล้ว เช่น สื่อโทรทัศน์ สื่อสิ่งพิมพ์ หรืออื่นๆ ควรใช้สื่อหลัก คือ สื่อสังคมออนไลน์ เพื่อเข้าถึงเยาวชนกลุ่มนักศึกษา มุ่งกระตุ้นให้เกิดการตระหนักคิดเพื่อไม่ให้เกิดความประมาทเข้าสู่วงจรการเล่นพนันออนไลน์ ผลการวิจัย ยังพบว่า การสื่อสารที่สามารถแก้ปัญหาได้อย่างตรงจุดเพิ่มมากขึ้น ควรใช้ปัจจัยด้านสภาพแวดล้อมและสังคม สื่อสารโดยนำเสนอให้เห็นถึงความสัมพันธ์ ความเข้าใจ ความรักของคนในครอบครัว ผู้ปกครอง เพื่อน และบุคคลอันเป็นที่รัก ซึ่งเป็นสิ่งสำคัญที่สุด ที่จะมียุทธผลทำให้นักศึกษาตัดสินใจเข้าสู่วงจรการพนันออนไลน์ หรือกลับใจออกจากวงจรพนันได้เช่นกัน เพราะสื่อบุคคลเหล่านี้ จะมีความได้เปรียบด้านการสื่อสารอารมณ์ โกลัซิดที่ช่วยอุดรูรั่ว สร้างการยับยั้งชั่งใจ ไม่ให้เล่นพนันออนไลน์ได้ดีที่สุด มากกว่าสื่อรณรงค์ประเภทอื่นๆ ที่ใช้

สรุปและอภิปรายผล

1. **ทัศนคติการเล่นพนันออนไลน์** กลุ่มตัวอย่างส่วนใหญ่ เห็นด้วยอย่างยิ่งว่า ช่องทางการเล่นพนันออนไลน์ หาได้ง่าย และพบได้มากตามสื่อโฆษณาออนไลน์ สอดคล้องกับ ญัฐกร วิทิตานนท์ (2565) ได้ศึกษางานวิจัยของต่างประเทศ ได้สรุปไว้ว่า ปัจจัยที่ดึงดูดเด็ก และเยาวชนเข้ามาสู่วงจรการพนันได้ง่าย เนื่องจากเด็กมีความไวต่อ “เทคโนโลยี” โอกาสที่จะเข้าถึงพนันออนไลน์ จึงเป็นไปได้ง่าย และ ศูนย์ศึกษาปัญหาการพนัน (2564) ได้ศึกษาภาพรวมการเล่นพนันทุกประเภท ในปี 2564 พบว่า สิ่งที่น่ากังวลของพนัน ตั้งแต่ช่วงสถานการณ์โควิด-19 คือ การเข้าถึงผู้คนง่าย จะเล่นเมื่อไหร่ก็ได้ นักศึกษากลุ่มตัวอย่าง เห็นด้วยว่า ผิดกฎหมาย ศีลธรรม จะทำให้เกิดปัญหาสังคมอื่นๆ ตามมา เช่น เรียนไม่จบ หนี้ นอกระบบ อาชญากรรม ทะเลาะวิวาท ดังที่ วิทิต แสงพิทักษ์ (2554) ได้อธิบายทัศนคติของคนส่วนใหญ่ว่า การพนัน

ไม่ใช่สิ่งที่ชั่วร้าย ถึงแม้ว่ากฎหมายจะบัญญัติว่า การพนัน เป็นความผิดตามกฎหมาย ก็เป็นเพียงกฎหมายที่บัญญัติห้ามการกระทำเท่านั้น ผู้กระทำความผิด มักไม่รู้สึกลำบากใจในการกระทำของตน เป็นพฤติกรรมที่เสพติด และกฎหมาย ก็มีการบัญญัติอัตราโทษไว้ค่อนข้างต่ำ จึงไม่ทำให้ผู้กระทำความผิดเกรงกลัวหรือเข็ดหลาบได้

นอกจากนี้ นักศึกษากลุ่มตัวอย่าง ยังมีทัศนคติเห็นด้วยว่า การพนันออนไลน์ ไม่ต้องพบหน้าตา หรือแสดงตัวตน ก็สามารถเล่นได้ ทำให้อยากลองเล่น ไม่ต้องกลัวถูกจับ สอดคล้องกับผลการสำรวจของ สำนักงานกองทุนสนับสนุนการส่งเสริมสุขภาพ (สสส.) (2564) ปี 2564 พบว่า ผู้เล่นพนันออนไลน์ เกินกว่าร้อยละ 90 มีทัศนคติว่า ข้อมูลส่วนตัว จะถูกปกปิดเป็นความลับ มั่นใจว่า จะไม่ถูกจับแน่นอน และการเล่นพนันออนไลน์ เป็นเรื่องความชอบส่วนบุคคล ไม่ได้สร้างความเดือดร้อนให้ใคร

2. พฤติกรรมการเล่นพนันออนไลน์ กลุ่มตัวอย่างส่วนใหญ่ มีพฤติกรรมเล่นพนันออนไลน์ ประเภทเกมออนไลน์ คาสีโนออนไลน์ และล็อตเตอรี่ออนไลน์ ตามลำดับ สอดคล้องกับ ไพศาล ลิ้มสถิต (ม.ป.ป.) ได้อธิบายถึงพฤติกรรมการเล่นพนันออนไลน์ว่า จะมีลักษณะที่สอดคล้องกับพนันออนไลน์แต่ละประเภท ซึ่งการเล่นเกมพนันแบบคาสีโน ผู้เล่นสามารถเล่นบาคาร่าออนไลน์ รูเล็ตออนไลน์ มีพฤติกรรมเล่นผ่านการถ่ายทอดสดของบ่อนพนันทางอินเทอร์เน็ต

ส่วนอายุที่เริ่มเล่นพนันออนไลน์ส่วนใหญ่จากผลการวิจัย คือ ช่วงอายุ 16-20 ปี ซึ่งสอดคล้องกับที่ ศูนย์ศึกษาปัญหาการพนัน และศูนย์วิจัยเพื่อการพัฒนาสังคมและธุรกิจ (SAB) (2565) ได้รายงานผลศึกษาสถานการณ์พฤติกรรมและผลกระทบการพนันในประเทศไทย ปี 2564 พบว่า คนไทยที่มีอายุ 15 ปีขึ้นไป เล่นการพนัน ร้อยละ 59.6 หรือประมาณ 32 ล้านคน ที่น่ากังวล คือ ร้อยละ 29.5 ของเด็ก อายุ 15-18 ปี เล่นการพนัน และร้อยละ 54.6 ของเยาวชนอายุ 19-25 ปี เป็นสัดส่วนผู้เล่นการพนันมากที่สุด

ด้านปัจจัยสาเหตุที่ทำให้ตัดสินใจเล่นพนันออนไลน์ที่พบจากการวิจัย คือ เล่นตามเพื่อนหรือคนใกล้ชิด ชอบลุ้นเพื่อความสนุกและตื่นเต้น สอดคล้องกับ ดุจเดือน พันธมนาวิน (2550) ได้อธิบายทฤษฎีสาเหตุพฤติกรรมการเล่นพนันออนไลน์ว่า เป็นรูปแบบทฤษฎีปฏิสัมพันธ์นิยม (Interactionism Model) เกิดจากจิตลักษณะเดิม และสถานการณ์ที่กำลังเผชิญอยู่ (Mechanical Interaction) อาจมีมุมมองว่า การพนันเป็นเรื่องปกติไม่ผิดกฎหมาย เมื่อถูกเพื่อนชักชวน ก็จะตัดสินใจเล่นพนันในที่สุด เพื่อการยอมรับ และเป็นส่วนหนึ่งของกลุ่ม ทั้งนี้ ศูนย์วิจัยเพื่อการพัฒนาสังคมและธุรกิจ (SAB) (2564) ได้สำรวจสถานการณ์การพนัน ปี 2564 กลุ่มเด็กและเยาวชนในประเทศไทย พบว่า ปัจจัยบุคคลแวดล้อม มีอิทธิพลต่อพฤติกรรมระดับสูง ร้อยละ 98.7 ได้แก่ พ่อ แม่ ร้อยละ 69.6 ญาติ และร้อยละ 64.8 และเพื่อนสนิทที่เล่นพนัน ร้อยละ 43.8 นอกจากนี้ สมโภชน์ เอี่ยมสุภาษิต และพรรณระพี สุทธิวรรณ (2563) ได้สรุปการศึกษา พฤติกรรมการติดการพนัน พบว่า ปัจจัยที่มีผลต่อการเล่นพนัน เนื่องจาก คนไทยมีความเชื่อเรื่องโชค ดวง เป็นพื้นฐาน ถ้ามีคนรอบข้างมาชักชวน หรือโน้มน้าวใจ ก็เป็นแรงจูงใจให้อยากลองเล่นพนันได้ และศูนย์วิจัยเพื่อการพัฒนาสังคมและธุรกิจ (SAB) (2564) ก็ได้สำรวจสถานการณ์การพนัน ปี 2564 กลุ่มเด็กและเยาวชนในประเทศไทย ด้านสาเหตุที่เด็กและเยาวชนเข้าสู่วงจรพนัน พบว่า สาเหตุสำคัญที่สุด คือ การเสียโชคและอยากลอง และเล่นตามคนใกล้ชิด ยังมีบางส่วน เล่นเพราะตื่นเต้น เพลิตเพลิน และมีคนชักชวน

3. ผลกระทบจากการเล่นพนันออนไลน์ นักศึกษาที่เล่นพนันออนไลน์ส่วนใหญ่ ได้รับผลกระทบด้านการเงินมากที่สุด รองลงมาคือ ด้านอารมณ์และพฤติกรรม ด้านความสัมพันธ์กับครอบครัวและสังคม ตามที่ Dye, 1982 อ้างถึง

ใน มนัสวุด ชาวูวรงค์, 2563: 11-12) ได้อธิบายไว้ว่า การเล่นเกมออนไลน์ ทำให้เกิดผลกระทบเชิงลบ (Negative Impact) ซึ่งจัดเป็นผลกระทบตามแง่มุมของคุณค่า (Value) ซึ่งเป็นสิ่งที่ไม่พึงปรารถนา สอดคล้องกับ นวลน้อย ตรีรัตน์ (2565) ได้สรุปปัญหาผลกระทบพนันออนไลน์ ปี 2565 พบว่า ผู้ที่เล่นพนัน ได้รับผลกระทบเชิงลบจากการพนัน ทั้ง ปัญหาการเงิน หนี้พนัน ปัญหาสุขภาพ การใช้ชีวิตประจำวัน ความเครียด เสี่ยงสุขภาพจิต และปัญหาความสัมพันธ์ รวมทั้งภาพลักษณ์ทางสังคม คณะกรรมการการพัฒนาสังคมและกิจการเด็ก เยาวชน สตรี ผู้สูงอายุ คนพิการ และผู้ด้อยโอกาสสุโขทัย (2563) ศึกษา เรื่อง ข้อเสนอเชิงนโยบายเพื่อลดผลกระทบจากการพนันออนไลน์ในเด็กและเยาวชน พบว่า ผลกระทบที่เกิดจากการพนันส่งผลต่อตัวผู้เล่น ทั้งด้านเศรษฐกิจ ซึ่งปัญหาที่พบมากที่สุด คือ ขาดเงินใช้จ่ายในชีวิตประจำวัน และหนี้สิน มีปากเสียงทะเลาะกับคนในครอบครัว ด้านสังคม เกิดความเสียหายกับการเรียน และด้านสุขภาพ มีผลต่อสมอง ร่างกาย และจิตใจ ทำให้เสี่ยงต่อภาวะซึมเศร้า การฆ่าตัวตาย มรุธดา สุวรรณโพธิ์ (2562) ศึกษาวิจัยเรื่อง การลดผลกระทบของพนันออนไลน์ต่อเด็กและเยาวชนไทย พบว่า ส่งผลต่อสุขภาพจิต สุขภาพกาย และสมอง รวมทั้ง ทำให้เยาวชนผลจากห้องเรียน และไม่มีเงินชำระหนี้พนัน ด้าน กาญจน์นภา พงศ์พนรัตน์ และธีรโชติ ภูมิภมร (2559) ศึกษาวิจัย เรื่อง “เยาวชนกับการพนัน: ปัจจัยเสี่ยง ความเปราะบาง และผลกระทบทางสังคม พบว่า โดยภาพรวมผลจากการพนัน มีทั้งระดับสังคม ความรุนแรง เศรษฐกิจ และผลบุคคลอื่น และสุขภาพของเยาวชนนักพนันเอง และ ด้านสภาพจิตใจ

4. ข้อมูลแนวทางข้อเสนอแนะเชิงนโยบายการสื่อสารณรงค์เกี่ยวกับปัจจัยเสี่ยงที่มีต่อการเล่นพนันออนไลน์ จากการวิจัย มีข้อเสนอแนะกลยุทธ์การสื่อสารที่มีจุดร่วมกัน คือ ควรใช้สื่อสังคมออนไลน์เพื่อเข้าถึงกลุ่มเป้าหมายให้เพิ่มมากขึ้น ควรใช้สื่อรณรงค์ที่มีแปลกใหม่ น่าสนใจ หรือกำลังเป็นที่นิยม สามารถเข้าถึงกลุ่มวัยรุ่นได้ง่ายมากขึ้น ไม่น่าเบื่อ เช่น Facebook, Tiktok, YouTube, VDO Clip, Reels, Twitter หรือแพลตฟอร์มอื่นๆ ที่ทันสมัยตามความต้องการของกลุ่มเป้าหมายการรณรงค์ สอดคล้องกับ พนม คลีฉายา (2563:1) ศึกษาวิจัยเรื่อง ความผูกพัน ความเสี่ยงจากการใช้สื่อสังคมออนไลน์ และความรู้ทางดิจิทัลและการรู้เท่าทันของประชาชน พบว่า สื่อสังคมออนไลน์ ที่กลุ่มตัวอย่างใช้มากที่สุด ได้แก่ โลก เฟซบุ๊ก และยูทูบ ใช้สื่อสังคมออนไลน์ 7-8 ครั้งในแต่ละวัน เพื่อความบันเทิง ติดต่อกับ พูดคุย อ่านข่าว และติดต่อเรื่องงาน หรือเรียน

จากผลการวิจัย พบว่า ด้านการสื่อสาร ควรใช้กลยุทธ์การสื่อสารการรู้เท่าทันสื่อ และการหลีกเลี่ยงปัจจัยเสี่ยงที่ทำให้เล่นพนันออนไลน์ เพิ่มการสื่อสารเนื้อหาณรงค์ โดยใช้ความสัมพันธ์ ความรัก และความเข้าใจภายในครอบครัว เพื่อน และบุคคลที่เป็นที่รัก เป็นแรงจูงใจ ทำให้เกิดความยับยั้งชั่งใจไม่เข้าสู่วงจรพนันออนไลน์หรือตัดสินใจเลิกเล่นการพนันออนไลน์ รวมทั้งการถ่ายทอดประสบการณ์จริงจากผู้ที่ได้รับผลกระทบจากพนันออนไลน์ จึงจะทำให้เกิดความน่าสนใจ และการปฏิบัติตาม Rogers (1979) ได้เพิ่มเติมว่า การรณรงค์นั้น จะต้องใช้สาร และช่องทางการสื่อสารที่หลากหลายรูปแบบ จะต้องมีความหมาย รวมทั้งคาดหวังผลตอบกลับที่ก่อให้เกิดประโยชน์จากการสื่อสารนั้นด้วย ดังนั้น การรณรงค์ให้รู้เท่าทันและหลีกเลี่ยงปัจจัยเสี่ยงโฆษณาพนันออนไลน์ สอดคล้องกับ นิยมล หิรัญจิตรภรณ์ (2558) ศึกษาวิจัยเรื่องทัศนคติ การรู้เท่าทันสื่อ และพฤติกรรมหลีกเลี่ยงโฆษณาออนไลน์ พบว่า กลุ่มเจนเออร์เรชั่นเอ็กซ์ เป็นกลุ่มที่มีทัศนคติ การรู้เท่าทันสื่อ จะมีพฤติกรรมหลีกเลี่ยงโฆษณาออนไลน์มากที่สุด

ส่วนข้อเสนอแนะกิจกรรมรณรงค์ จากผลการวิจัย พบว่า ควรส่งเสริมกิจกรรมเชิงสร้างสรรค์ เพื่อให้เยาวชนใช้เวลาว่างให้เกิดประโยชน์แทนการเล่นพนันออนไลน์ และสร้างรายได้เพิ่ม แทนการหาเงินจากการเล่นพนันออนไลน์

สอดคล้องกับ มรุตา สุวรรณโพธิ์ (2562) ศึกษาวิจัยเรื่อง การลดผลกระทบของพนันออนไลน์ต่อเด็กและเยาวชนไทย พบว่า ข้อเสนอแนะในการปกป้อง และคุ้มครองเยาวชนจากภัยการพนันออนไลน์ ต้องเพิ่ม "พื้นที่สีขาว" ให้เด็ก และเยาวชนได้มีกิจกรรมที่ห่างไกลจากการพนันด้วย และผลสำรวจของ ศูนย์ศึกษาปัญหาการพนัน (2564) พบว่า ควรมีพื้นที่ที่เพียงพอ หรือกิจกรรมให้เด็กสร้างสรรค์ จะสามารถออกจากเกม หรือการพนันได้ ทั้งนี้ผู้ใหญ่จะต้องพยายามหาเวที หรือกิจกรรมสร้างสรรค์อย่างอื่นให้ทำเพิ่มมากขึ้นด้วย ซึ่งแนวทางการป้องกันปัญหาพนันออนไลน์ สำหรับเด็กและเยาวชน ควรสอนให้คิดแบบมีเหตุผล โดยเฉพาะเด็กวัยรุ่นที่ชอบความท้าทาย อยากเอาชนะ ต้องทำให้รู้สึกว่าการลอง หรือชนะเกมเหล่านั้น ไม่ได้เป็นสิ่งที่เทหรือน่าภูมิใจ ยังมีกิจกรรมอื่นๆ ที่ชนะ และภูมิใจได้มากกว่า

ข้อเสนอแนะ

ข้อเสนอแนะในการนำผลการวิจัยไปใช้

1. การสื่อสารหรือกิจกรรมรณรงค์ฯ จากเครือข่ายภาคส่วนต่างๆ เกี่ยวกับพนันออนไลน์ ควรเริ่มตั้งแต่เด็ก ระดับปฐมวัยหรือประถมศึกษา สร้างภูมิคุ้มกันพนันออนไลน์ ให้เกิดการยับยั้งชั่งใจได้ก่อนที่จะเข้าสู่ช่วงวัยรุ่น รวมทั้งการเห็นคุณค่าของเงิน
2. ควรมีการจัดกิจกรรมรณรงค์ รูปแบบแคมเปญที่ที่เคยเล่นพนันออนไลน์ มาเตือนน้องจากประสบการณ์การจริง ชีวิตที่ก้าวพลาด จะทำให้มีความน่าเชื่อถือในการโน้มน้าวใจไม่ให้เล่นหรือเลิกเล่นพนันออนไลน์ได้ดีกว่าการเน้นให้ความรู้วิชาการ
3. หน่วยงานของรัฐและภาคีเครือข่ายรณรงค์ที่เกี่ยวข้อง ควรร่วมมือกันแก้ปัญหาพนันออนไลน์ให้ไปในทิศทางเดียวกัน
4. รัฐควรมีการกำหนดบทลงโทษผู้เล่น เจ้าของธุรกิจที่เกี่ยวข้องกับพนันออนไลน์ที่ชัดเจน และรุนแรงมากขึ้น จึงจะทำให้การรณรงค์เกิดประสิทธิผล

ข้อเสนอแนะในการวิจัยครั้งต่อไป

1. อาจศึกษาวิจัยพฤติกรรมการเล่นพนันออนไลน์ของเยาวชนแบบเจาะลึกมากขึ้น ซึ่งกลุ่มตัวอย่างงานวิจัย ควรแบ่งตามระยะเวลาจำนวนปีที่เล่นพนัน เนื่องจากในแต่ละระยะ จะมีทัศนคติ พฤติกรรม และผลกระทบที่แตกต่างกัน จะทำให้ได้ข้อมูลกลยุทธ์การสื่อสารที่เหมาะสมในแต่ละช่วง
2. การวิจัย ควรศึกษาวิจัยรูปแบบสื่อโฆษณาพนันออนไลน์ (สื่อแอบแฝงใหม่ๆ) กับการจูงใจให้เยาวชนตัดสินใจเล่นพนันออนไลน์ เพื่อสื่อสารให้รู้เท่าทันสื่อพนันออนไลน์ที่ทันสมัยมากขึ้น
3. ศึกษาวิจัยด้วยวิธีการวิเคราะห์เนื้อหาและความพึงพอใจสื่อรณรงค์เกี่ยวกับพนันออนไลน์ เพื่อปรับปรุงพัฒนาให้มีความทันสมัย และสื่อสารได้สอดคล้องกับความต้องการของกลุ่มเป้าหมายในแต่ละกลุ่ม

เอกสารอ้างอิง

- คณะกรรมการการพัฒนาสังคมและกิจการเด็ก เยาวชน สตรี ผู้สูงอายุ คนพิการ และผู้ด้อยโอกาสวุฒิสภา .(2563). รายงานการพิจารณาศึกษา เรื่อง ข้อเสนอเชิงนโยบายเพื่อลดผลกระทบจากการพนันออนไลน์ในเด็กและเยาวชน สืบค้น 20 ตุลาคม 2565 จาก http://obec-nayok.com/news-detail_1274_44664
- ณัฐกร วิทิตานนท์ .(2565). นักพนันวัยใส ติดพนันออนไลน์ฟุ้ง, สืบค้น 28 ตุลาคม 2565 จาก <https://www.amarintv.com/news/detail/150198>
- ดุษฎีเดือน พันธุมนาวิน.(2550). รูปแบบทฤษฎีปฏิสัมพันธ์นิยม (Interactionism Model) และแนวทางการ ตั้งสมมติฐานในการวิจัยสาขาจิตพฤติกรรมศาสตร์ในประเทศไทย. วารสารพัฒนาสังคม. 9(1): 90-93.
- ไทยโพสต์ออนไลน์.(2566). 'ไซเบอร์บูลลี่' ภัยโลกออนไลน์ในเด็กและเยาวชน, สืบค้น 25 พฤษภาคม 2566 จาก <https://www.thaipost.net/news-update/391911>
- นิคมล หิรัญวิจิตรภรณ์.(2558). ทักษะการรู้เท่าทันสื่อ และพฤติกรรมการเล่นโซเชียลมีเดียออนไลน์ (วิทยานิพนธ์ปริญญาโทบริหารธุรกิจ). กรุงเทพฯ: สถาบันบัณฑิตพัฒนบริหารศาสตร์.
- แนวหน้าออนไลน์.(2566). หนัคนไทยฟุ้งจาก 'การพนัน' เด็ก 15-18 ปี เล่นพนัน 29,155 ล้าน, สืบค้น 14 พฤษภาคม 2566 จาก <https://www.naewna.com/local/722447>
- พนม คลีณาญา.(2563). ความผูกพัน ความเสี่ยงจากการใช้สื่อสังคมออนไลน์ และความรอบรู้ทางดิจิทัลและการรู้เท่าทันของประชาชน วารสารนิเทศศาสตร์ จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย, 38(3), 1-16.
- ไพศาล ลิ้มสถิต.(ม.ป.ป.). เปิดปม เป็นอยู่ คือ “พนันออนไลน์” สังคมไทยยุคไร้พรมแดน. กรุงเทพฯ: โครงการจัดการความรู้เพื่อขับเคลื่อนสังคมปลอดภัย มวลนิสิตศรี-สุภะดีวงศ์.
- มนัสสุด ชาญวิระวงศ์.(2563). ผลกระทบจากสถานการณ์เชื้อไวรัสโคโรนา 2019 ที่มีต่อการประกอบธุรกิจสวนยางพาราในอำเภอเบตง จังหวัดยะลา หลักสูตรศิลปศาสตรบัณฑิต สาขาวิชานิติศาสตร์ คณะศิลปศาสตร์ มหาวิทยาลัยธรรมศาสตร์.
- มธุรา สุวรรณโพธิ์. (2562).การลดผลกระทบของพนันออนไลน์ต่อเด็กและเยาวชนไทย, สืบค้น 22 พฤศจิกายน 2565 จาก <https://www.tcijthai.com/news/2019/31/watch/8907>
- วิฑิต แสงพิทักษ์. (2554). อาชญากรรมทางเศรษฐกิจ ศึกษากรณี: การพนันผ่านทาง อินเทอร์เน็ต (วิทยานิพนธ์ปริญญาโทบริหารธุรกิจ).กรุงเทพฯ: มหาวิทยาลัยธุรกิจบัณฑิต.
- ศูนย์วิจัยเพื่อการพัฒนาสังคมและธุรกิจ (SAB) .(2564). สถานการณ์การพนัน ปี 2564 กลุ่มเด็กและเยาวชนในประเทศไทย, สืบค้น 15 ตุลาคม 2565 จาก https://www.gamblingstudy-th.org/document_book/168/1/1/factsheet-children-youth-64/
- ศูนย์ศึกษาปัญหาการพนัน .(2564). รายงานผลศึกษาสถานการณ์ พฤติกรรม และผลกระทบการพนันในประเทศไทย ปี 2564, สืบค้น 15 ตุลาคม 2565 จาก <https://thaipublica.org/wp-content/>
- ศูนย์สื่อสารวาระทางสังคมและนโยบายสาธารณะ องค์การกระจายเสียง และแพร่ภาพสาธารณะแห่งประเทศไทย. (2566). โพลชี้ชัด ประชาชน คำนวณนโยบาย ‘อภัยมุขกฏหมาย, สืบค้น 20 มีนาคม 2566 จาก <https://theactive.net/news/politics-20230314>

- <https://www.altv.tv/content/thaipbs-kids/5f9a8aa4483c17c5264d3bac>
ศูนย์สื่อสารวาระทางสังคมและนโยบายสาธารณะ องค์การกระจายเสียง และแพร่ภาพสาธารณะแห่งประเทศไทย.
(2566). โพลชี้ชัด ประชาชน ค้านนโยบาย ‘อบายมุขถูกกฎหมาย, สืบค้น 20 มีนาคม 2566 จาก
<https://theactive.net/news/politics-20230314>
สมโภชน์ เอี่ยมสุภาษิต และพรรณระพี สุทธิวรรณ. (2563). *การเสวนาวิชาการ โครงการคืนความรู้สู่ทางสังคม*
Lunch Talk1#: เรื่อง พฤติกรรมการติดการพนัน, สืบค้น 15 ตุลาคม 2565 จาก
<https://www.psy.chula.ac.th/th/feature-articles/Lunch-talk-1-2020>
สรวงมณฑ์ สิทธิสมาน.(2563). *พ่อแม่ควรรู้ ก่อนลูกติดการพนัน*, สืบค้น 9 ตุลาคม 2565 จาก
<https://www.altv.tv/content/thaipbs-kids/5f9a8aa4483c17c5264d3bac>
สำนักงานกองทุนสนับสนุนการสร้างเสริมสุขภาพ (สสส.) .(2564). *ภัยพนันออนไลน์ วิกฤติสุขภาพ*
สืบค้น 9 ธันวาคม 2565 จาก <https://shorturl.asia/KBDwd>
Rogers, E. M. (1979). *Communication Campaign*. New York: The Free Press.