

ผลกระทบของการพนันในงานวัดที่มีต่อพฤติกรรมการเล่นพนันและแนวทางการส่งเสริม การรู้เท่าทันสถานการณ์การพนันสำหรับเยาวชนไทย

Impacts of Gambling in Context of Temple Fair on Gambling Behavior and Guidelines for Promotion on Gambling Situation Knowing for Thai Youth

อิทธิพัทธ์ สุวทันพรกุล (Ittipaath Suwathanpornkul)*

วิไลลักษณ์ ลังกา (Wilailak Langka)**

มนตา ตุสย์เมธการ (Manaathar Tulmethakaan)***

อรอุมา เจริญสุข (Om-Uma Charoensuk)****

บทคัดย่อ

งานวิจัยนี้มีวัตถุประสงค์เพื่อ 1) วิเคราะห์ผลกระทบของการพนันในงานวัดที่มีต่อพฤติกรรมการเล่นพนันของเยาวชนไทยและ 2) เพื่อวิเคราะห์แนวทางการส่งเสริมการรู้เท่าทันสถานการณ์การพนันสำหรับเยาวชนไทย การวิจัยในระยะที่ 1 ตัวอย่างคือ เยาวชนอายุ 15-25 ปี เขตพื้นที่ภาคกลางที่มีพฤติกรรมการเล่นพนันในงานวัดจำนวน 465 คน เครื่องมือที่ใช้ในการวิจัย คือ แบบสอบถามผลกระทบของการเล่นเกมในงานวัดที่มีต่อพฤติกรรมการเล่นพนันของเยาวชนไทยที่มีความเชื่อมั่นทั้งฉบับเท่ากับ .88 วิเคราะห์ข้อมูลโดยใช้ค่าเฉลี่ยส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐานและการวิเคราะห์เส้นทาง การวิจัยในระยะที่ 2 ผู้ให้ข้อมูลในการสนทนากลุ่ม คือ ผู้เชี่ยวชาญด้านเด็กและเยาวชน จำนวน 9 คน เครื่องมือที่ใช้ในการวิจัย คือ แบบบันทึกการสนทนากลุ่ม วิเคราะห์ข้อมูลด้วยการวิเคราะห์เนื้อหา ผลการวิจัยพบว่า 1) อิทธิพลทางตรงและทางอ้อมของตัวแปรที่มีผลต่อพฤติกรรมการเล่นพนัน สามารถอธิบายความแปรปรวนของพฤติกรรมการเล่นพนันได้ร้อยละ 20 2) แนวทางการส่งเสริมการรู้เท่าทันสถานการณ์การพนัน ได้แก่ 1) การให้คำนิยามและการจัดระดับของการพนัน 2) การสร้างความตระหนักให้เห็นความสำคัญของผลกระทบจากการพนัน 3) การปลูกฝังเรื่องการพนันในครอบครัว 4) การสร้างระบบการคัดกรองการติดการพนันสำหรับเด็กและเยาวชน 5) การพัฒนาหลักสูตรการรู้เท่าทันการพนันตามช่วงวัยของเด็กและเยาวชน 6) การจัดการและการควบคุมระบบสื่อ และ 7) การกำหนดมาตรการการขับเคลื่อนให้เด็กและเยาวชนพ้นจากความเสี่ยงเรื่องการพนัน

คำสำคัญ : การพนัน งานวัด เยาวชนไทย พฤติกรรมการเล่นพนัน

* ผู้ช่วยศาสตราจารย์ ดร. คณะศึกษาศาสตร์ มหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ

Assistant Professor Dr., Faculty of Education, Srinakharinwirot University., ittipaathresearch@gmail.com

** อาจารย์ ดร. คณะศึกษาศาสตร์ มหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ

Lecturer Dr., Faculty of Education, Srinakharinwirot University., w_langka@hoimail.com

*** ผู้ช่วยศาสตราจารย์ ดร. คณะศึกษาศาสตร์ มหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ

Assistant Professor Dr., Faculty of Education, Srinakharinwirot University., tongtatiya@gmail.com

**** ผู้ช่วยศาสตราจารย์ ดร. คณะศึกษาศาสตร์ มหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ

Assistant Professor Dr., Faculty of Education, Srinakharinwirot University., o_charoensuk@hotmail.com

Abstract

The research objectives were to; 1) analyze the effects of gambling in context of temple fair on gambling behavior of Thai youth and 2) analyze the guidelines for promotion on gambling situation knowing for Thai youth. The samples in Phase I were 465 youth (age of 15-25) in the central region who gambled in temple fair. The research instrument was the questionnaire on impacts of gambling in context of temple fair on gambling behavior of Thai youth (with Cronbach's Alpha Coefficient = .88). The data were analyzed by using mean, standard deviation, and path analysis. The key informants in Phase II were 9 experts on children and youth development. The research instrument was the focus group interview form. The data were analyzed by using content analysis. The research finding revealed that; 1) the direct and indirect effects of variables on gambling behavior can explain the variance of gambling behavior with 20 percents, 2) The guidelines for promotion on gambling situation knowing were; (1) the definition and ranking of gambling, (2) the awareness of the impact of gambling, (3) the learning on gambling by family, (4) the setting of screening system for gambling addiction for children and youth, (5) the development of gambling curriculum based on the ages of children and youth, (6) the media management and control, and (7) the guideline setting to keep children and youth out of gambling risks.

Keywords: gambling, temple fair, children and Thai youth

บทนำ

ตั้งแต่อดีตจนถึงปัจจุบันความสัมพันธ์ระหว่างบ้าน วัด และชุมชน ไม่สามารถแยกขาดจากกันได้ โดยเฉพาะอย่างยิ่ง “วัด” เป็นสถานที่ที่มีความสำคัญต่อบ้านและชุมชนเป็นอย่างมาก เนื่องจากวัดสามารถเป็นที่พึ่งพิงให้แก่ผู้ที่มีความทุกข์ทั้งร่างกายและจิตใจ เป็นที่ให้ความรู้ทางธรรม ให้มนุษย์เข้าใจโลกและเพื่อนมนุษย์ ช่วยคลี่คลายความขัดแย้งในชุมชน รวมถึงเป็นสถานที่ให้เยาวชนและคนในชุมชนได้เรียนรู้ขนบธรรมเนียมประเพณีที่ดีงามที่สืบทอดกันมาจากรุ่นสู่รุ่น ดังเห็นได้จากการจัดกิจกรรมวันสำคัญต่าง ๆ ที่ถือเป็นขนบธรรมเนียมประเพณีในสังคมที่ผู้คนมักจะใช้วัดเป็นสถานที่ศูนย์กลางในการจัดงานพิธีกรรมและเฉลิมฉลองด้วยการจัดแสดงการละเล่น จัดงานออกร้าน งานมหรสพ เพราะมักได้รับความร่วมมือร่วมใจจากทุกคนในชุมชนเป็นอย่างดีและเป็นการหารายได้บำรุงวัดอีกทางหนึ่ง ซึ่งเราเรียกกิจกรรมนี้ว่า “งานวัด” ตามพระราชบัญญัติคณะสงฆ์ พ.ศ. 2505 แก้ไขเพิ่มเติมโดยพระราชบัญญัติคณะสงฆ์ (ฉบับที่ 2) พ.ศ. 2535 ระบุว่างานวัดแบ่งออกได้เป็น 3 ประเภท คือ งานเทศกาล งานมหรสพ และงานชุมนุมโดยงานเทศกาล มีลักษณะเป็นงานนมัสการปูชนียวัตถุ ปูชนียสถาน หรืองานประเพณี มีการออกร้านและมหรสพ ซึ่งถือเป็นงานประจำปี ส่วนงานมหรสพคือ งานที่มีลักษณะของการฉลอง งานกุศล มีการออกร้านและมหรสพ ซึ่งมีการจัดขึ้นเป็นครั้งคราว และงานชุมนุม คือ งานที่ทางวัดเป็นผู้จัดขึ้นเองหรืออาจมีผู้จัดขึ้นภายในวัด

เมื่อยุคสมัยเปลี่ยนไปกิจกรรมงานวัดได้กลายเป็นแหล่งแสวงหาผลประโยชน์แอบแฝงของนายทุน เพราะมีการนำการพนันเข้ามาบิดเบือนแฝงอยู่ในงานวัดในรูปแบบของการออกร้านและมหรสพ ทำให้การละเล่นในงานวัดเสื่อมศรีทาลงไป ทั้งการปาเป้า ปาลูกโป่ง บิงโก ทอยห่วง โดยจงใจผู้เล่นที่มีของรางวัลล่อตาล่อใจไม่ว่าจะเป็น ตุ๊กตา ข้าวของเครื่องใช้ เครื่องดื่ม สุรา และบุหรี่ ฯลฯ ซึ่งล้วนเป็นสิ่งที่ยั่ววนให้ผู้เล่นตั้งแต่เยาว์วัยไปจนถึงผู้ใหญ่เข้ามาเล่น สิ่งเหล่านี้ล้วนแต่เป็นสิ่งที่ผิดกฎหมาย ผิดศีลธรรมอันดีของสังคมไทย สร้างนิสัยให้คนแสวงหาการเสี่ยงโชคเป็นหลัก (หนังสือพิมพ์บ้านเมือง: Online) การละเล่นที่ใช้เงินและมีรางวัลเป็นตัวล่อจึงเสมือนการเล่นพนันแบบเปิดเผย เพราะแฝงอยู่ในกิจกรรมงานวัดหรืออาจกล่าวได้ว่าเป็น “การพนันที่แฝง” และทำให้ผู้เล่นหลงลืมไปว่าการละเล่นที่อยู่ตามงานวัด งานประจำจังหวัด ตลาด แหล่งชุมชนเหล่านี้เป็นสิ่งที่ผิดกฎหมาย ซึ่งโดยปกติแล้วต้องขออนุญาตจากราชการและโดยส่วนใหญ่ทางเจ้าหน้าที่มักไม่ค่อยอนุญาต แต่มักมีกลุ่มบุคคลลักลอบเปิดตามงานต่าง ๆ โดยอ้างว่าเปิดเพื่อสนุกสนานเพลิดเพลิน ซึ่งสิ่งเหล่านี้เป็นสิ่งที่มอมเมาประชาชนเพื่อหาผลประโยชน์และผิดกฎหมาย การพนันที่แฝงในงานวัดดูเหมือนไม่ใช่เรื่องใหญ่ เพราะประชาชนส่วนใหญ่เห็นตามงานวัด งานการกุศล โดยอาศัยว่าคนไทยชอบเล่นการพนันมีความนิยมชมชอบเสี่ยงทาย อาศัยช่องว่างของสังคมในการแฝงเพื่อหาผลประโยชน์ ดังนั้น แนวทางในการแก้ไขปัญหาคือ ต้องทำความเข้าใจกับพี่น้องประชาชนว่าการพนันที่แฝงนั้นไม่ใช่สิ่งที่ถูกต้อง (วิสูตร ฉัตรชัยเดช, 2554)

หากพิจารณาตามพระราชบัญญัติคณะสงฆ์ พ.ศ. 2505 แก้ไขเพิ่มเติมโดยพระราชบัญญัติคณะสงฆ์ (ฉบับที่ 2) พ.ศ. 2535 พบว่า มีการระบุอย่างชัดเจนว่า การจัดงานวัดทุกประเภทจะต้องไม่ขัดต่อพระธรรมวินัย ศีลธรรม กฎหมาย และระเบียบหรือคำสั่งของผู้บังคับบัญชา และมีข้อห้าม 7 ประการที่ห้ามมิให้เกิดขึ้นในระหว่างที่มีการจัดงานวัดทุกประเภท ข้อห้ามข้อที่สองกล่าวถึง การห้ามมิให้มีการพนันและการหารายได้โดยวิธีการเสี่ยงโชคเลียนแบบการพนัน และข้อที่หก ห้ามมิให้มีการจัดจำหน่ายสุราเมรัย และการเลี้ยงสุราเมรัย จึงอาจกล่าวได้ว่า กิจกรรมส่วนใหญ่ที่จัดในงานวัดปัจจุบันล้วนเข้าข่ายกิจกรรมที่ผิดตามข้อห้ามของพระราชบัญญัติคณะสงฆ์ และจัดเป็นปัญหาสำคัญที่ควรได้รับการศึกษาและหาแนวทางแก้ไขอย่างเร่งด่วน เพราะอาจส่งผลกระทบต่อผู้เล่นโดยเฉพาะเด็กและเยาวชนที่เกิดความเชื่อว่าการเสี่ยงโชคนี้เป็นสิ่งไม่ผิดกฎหมายสามารถกระทำได้อย่างเปิดเผยและเมื่อเยาวชนเหล่านี้เติบโตใหญ่จึงมีโอกาสที่จะเกิดพฤติกรรมเสี่ยงโชคในเรื่องอื่น ๆ เช่น การพนันฟุตบอล การเล่นตุ๊กแก การเล่นพนันเกมออนไลน์ เป็นต้นซึ่งอาจเป็นภัยต่อสังคมโดยรวมตามมา

จากผลการสำรวจพฤติกรรมและผลกระทบจากการเล่นพนันในประเทศไทยในปี 2556 โดยสำนักงานกองทุนสนับสนุนการสร้างเสริมสุขภาพ (สสส.) (ศูนย์ศึกษาปัญหาการพนัน, 2557) แบ่งการสำรวจเป็น 2 ช่วงคือ ประชาชนอายุ 15 ปีขึ้นไปในทุกสาขาอาชีพจำนวน 5,102 ตัวอย่าง และกลุ่มนักศึกษาปริญญาตรี 2,199 คน โดยในกลุ่มประชาชนอายุ 15 ปีขึ้นไปร้อยละ 57 เคยเล่นการพนันในรอบปีที่ผ่านมา เป็นคนกรุงเทพฯมากที่สุดเมื่อเทียบกับภาคอื่น ๆ ถึงร้อยละ 74 เหตุผลที่เล่นส่วนใหญ่ร้อยละ 45 ต้องการเสี่ยงโชค ร้อยละ 39 อยากรได้เงิน ร้อยละ 25 เพื่อความสนุกสนาน และร้อยละ 19 มีคนชวน การพนันครั้งแรกร้อยละ 40 เริ่มจากเล่นไพ่ ร้อยละ 30 เล่นหวยใต้ดิน ร้อยละ 9 เล่นสลากกินแบ่งรัฐบาล ร้อยละ 7 เล่นพนันฟุตบอล ร้อยละ 6 เล่นไฮโล โดยในกลุ่มนักศึกษาพบว่ามากถึงร้อยละ 28.97 ระบุว่าเคยเล่นการพนัน โดยเกมพนันที่เล่นมากสุดในรอบ 1 ปีที่ผ่านมาคือ ไพ่ ร้อยละ 67.16 รองลงมาคือบิงโก ร้อยละ 29.60 ทั้งนี้ ผลสำรวจพบว่าผู้ที่เคยเล่นครั้งแรกมีอายุน้อยสุดคือ 7 ขวบ

มีการเล่นหยอยไต้ดิน ตีไก่ ไฮโล ดิดหรือโยนลูกแก้ว น้ำเต้าปูปลา และไพ่ จากผลสำรวจสะท้อนถึงประเภทการพนันต่าง ๆ ที่สามารถนำไปสู่โรคติดการพนันได้ง่าย แม้แต่กีฬาพื้นบ้าน ประเพณีวัฒนธรรมเช่นบุญบั้งไฟก็นำไปสู่การพนันได้เช่นกัน นอกจากนี้ก็กฤษฎา พระประภา (2560) ได้ศึกษาพฤติกรรมการเล่นการพนันของประชาชนในเขตประเทศไทย พบว่า กลุ่มประชาชนในทุกระดับการศึกษา ทุกอาชีพ ยังคงเล่นการพนันอยู่อย่างสม่ำเสมอ และยังเล่นการพนันในหลากหลายรูปแบบ

จากทฤษฎีพฤติกรรมตามแผน (Theory of Planned Behavior: TPB) ของ Ajzen (1991) ที่ได้ อธิบายการเกิดพฤติกรรมว่า บุคคลจะเห็นคล้อยและจะทำตามกลุ่มอ้างอิง จากนั้นจะเกิดความเชื่อและเจตนาในการจะแสดงพฤติกรรมและนำไปสู่การแสดงพฤติกรรมตามที่ตนนั้นเชื่อ เห็นได้ว่าเมื่อเด็กซึมซับว่าการเสี่ยงโชค เป็นสิ่งที่ไม่ผิด เป็นกิจกรรมที่จัดขึ้นอย่างแพร่หลายและถ้าเขาเติบโตใหญ่เขาก็จะยังคงแสดงพฤติกรรมเสี่ยงโชคในรูปแบบอื่น ๆ ซึ่งเป็นการสร้างนิสัยให้คนแสวงหาการเสี่ยงโชคเป็นหลัก ดังนั้น ในการศึกษาวิจัยครั้งนี้คณะผู้วิจัย จึงนำแนวคิดทฤษฎีพฤติกรรมตามแผนของ Ajzen (1991) เป็นกรอบแนวทางในการศึกษาวิเคราะห์พฤติกรรม ความเชื่อ และทัศนคติ เพื่อให้ได้ข้อค้นพบที่น่าเชื่อถือและอธิบายปรากฏการณ์ได้อย่างถูกต้องตามหลักวิชา

จากความสำคัญของกิจกรรมงานวัดที่มีมาแต่ในอดีตได้แทรกซึมวิถีชีวิตของคนไทย และแนวคิดในการแสดงพฤติกรรมที่มีโอกาสเสี่ยงต่อการกระทำผิดตามกฎหมายของเยาวชนในรูปแบบของการพนันที่แฝงในงานวัด ดังที่กล่าวมาข้างต้น อาจกลายเป็นปัญหาการพนันที่เกิดขึ้นทั่วโลกและส่งผลกระทบต่อสังคมอย่างรุนแรงและกว้างขวาง โดยเฉพาะสังคมในยุคโลกาภิวัตน์ที่มีการพนันฟุตบอลและการพนันออนไลน์ที่กำลังแพร่ระบาดในกลุ่มเยาวชนด้วยเหตุนี้ คณะผู้วิจัยจึงดำเนินการศึกษาถึงผลกระทบของการพนันในงานวัดที่มีต่อพฤติกรรมการเล่นพนันของเยาวชนไทย ข้อมูลที่ได้จากการศึกษาในครั้งนี้จะนำไปสู่การสร้างแนวทางการส่งเสริมการรู้เท่าทันสถานการณ์การพนันแฝงสำหรับเยาวชนไทยต่อไป

วัตถุประสงค์ของการวิจัย

1. เพื่อวิเคราะห์ผลกระทบของการพนันในงานวัดที่มีต่อพฤติกรรมการเล่นพนันของเยาวชนไทย
2. เพื่อวิเคราะห์แนวทางการส่งเสริมการรู้เท่าทันสถานการณ์การพนันสำหรับเยาวชนไทย

วิธีวิจัย

ระยะที่ 1 การวิเคราะห์ผลกระทบของการพนันในงานวัดที่มีต่อพฤติกรรมการเล่นพนันของเยาวชนไทย

ประชากรและตัวอย่าง

ประชากร คือ กลุ่มเยาวชน (อายุ 15-25 ปี) เขตพื้นที่ภาคกลางที่มีพฤติกรรมการเล่นการพนันในงานวัดไม่จำกัดจำนวน

ตัวอย่าง คือ กลุ่มเยาวชน (อายุ 15-25 ปี) เขตพื้นที่ภาคกลางที่มีพฤติกรรมการเล่นการพนันในงานวัดจำนวน 465 คน (ผู้วิจัยกำหนดขนาดตัวอย่างจากตารางกำหนดขนาดตัวอย่างของศิริชัย กาญจนวาสี (2559) สำหรับการศึกษาค่าเฉลี่ยของประชากรที่ขนาดประชากรไม่จำกัดจำนวน ได้กลุ่มขนาดตัวอย่าง 400 คน และคณะผู้วิจัยได้เพิ่มจำนวนเพื่อป้องกันอัตราการตอบกลับร้อยละ 15 ทำให้ได้ตัวอย่างจำนวน 465 คน) โดยใช้การสุ่มตัวอย่างแบบสองขั้นตอน ด้วยการสุ่มตัวอย่างแบบแบ่งชั้นภูมิโดยมีกลุ่มจังหวัดเป็นหน่วยในการสุ่ม โดย

แบ่งออกเป็น 3 กลุ่ม ได้แก่ 1) ภาคกลางตอนบน 2) ภาคกลางตอนล่าง และ 3) กรุงเทพมหานครและปริมณฑล โดยสุ่มจังหวัดจากกลุ่มจังหวัด ภาคกลางตอนบนสุ่มได้จังหวัดเพชรบูรณ์และอุทัยธานี ภาคกลางตอนล่างสุ่มได้จังหวัดลพบุรี พระนครศรีอยุธยา กรุงเทพมหานครและปริมณฑลสุ่มได้จังหวัดกรุงเทพมหานครและสมุทรปราการ และการแบ่งตามบริบทในเมืองและนอกเมือง โดยยึดอำเภอเมืองเป็นบริบทในเมืองและอำเภอที่นอกเหนือจากอำเภอเมืองเป็นบริบทนอกเมืองจากแต่ละจังหวัด ทำให้จำนวนตัวอย่างจากภาคกลางตอนบน จำนวน 159 คน ภาคกลางตอนล่าง จำนวน 160 คน และกรุงเทพมหานครและปริมณฑล จำนวน 146 คน โดยรายละเอียดดังตาราง 1

ตาราง 1 ตัวอย่างในการวิจัย

กลุ่มจังหวัด	บริบท		จำนวน (ร้อยละ)
	ในเมือง	นอกเมือง	
ภาคกลางตอนบน (เพชรบูรณ์และอุทัยธานี)	80 (17.20%)	79 (16.99%)	159 (34.19%)
ภาคกลางตอนล่าง (ลพบุรีและพระนครศรีอยุธยา)	80 (17.20%)	80 (17.20%)	160 (34.41%)
กรุงเทพมหานครและปริมณฑล (กรุงเทพมหานครและสมุทรปราการ)	80 (17.20%)	66 (14.19%)	146 (31.40%)
รวม	240 (51.61%)	225 (48.39%)	465 (100.00%)

เครื่องมือที่ใช้ในการวิจัยและการตรวจสอบคุณภาพ

เครื่องมือที่ใช้ในการวิจัย ได้แก่ แบบสอบถามผลกระทบของการเล่นเกมในงานวัดที่มีต่อพฤติกรรมการเล่นพนันของเยาวชนไทย โดยข้อความเป็นลักษณะปลายปิด ในรูปแบบของแบบตรวจสอบรายการ (checklist) มาตรฐานค่า (rating scale) 7 ระดับ โดยแบ่งออกเป็น 2 ส่วน ได้แก่ ส่วนที่ 1 ข้อมูลส่วนบุคคล และส่วนที่ 2 ความคิดเห็นเกี่ยวกับการเล่นเกมในงานวัด โดยแบ่งออกเป็น 7 ด้าน ดังนี้ 1) พฤติกรรมการเล่นการพนัน (B) 2) เจตนาเชิงพฤติกรรมที่มีต่อการเล่นเกมในงานวัด (I) 3) ทศนคติที่มีต่อการเล่นเกมในงานวัด (AB) 4) ความเชื่อและการประเมินความเชื่อเกี่ยวกับการเล่นเกมในงานวัด (b/e) 5) การคล้อยตามกลุ่มอ้างอิง (SN) 6) ความเชื่อเกี่ยวกับทศนคติของกลุ่มอ้างอิงและแรงจูงใจที่จะคล้อยตามกลุ่มอ้างอิงเกี่ยวกับการเล่นเกมในงานวัด (NB/MC) และ 7) ความเชื่อเกี่ยวกับปัจจัยควบคุมและการรับรู้อำนาจของปัจจัยควบคุม (C/P) และการรับรู้ความสามารถในการควบคุมตนเอง (PBC) โดยผลการตรวจสอบคุณภาพเครื่องมือวิจัยโดยผู้เชี่ยวชาญจำนวน 5 คน พบว่า เครื่องมือวิจัยมีค่าความเที่ยงตรงเชิงเนื้อหา (IOC) อยู่ระหว่าง 0.60-1.00 และนำเครื่องมือไปทดลองใช้จากกลุ่มเยาวชน (อายุ 15-25 ปี) เขตพื้นที่ภาคกลางที่มีพฤติกรรมการเล่นการพนันในงานวัดที่ไม่ใช่กลุ่มตัวอย่างจริงจำนวน 30 คน พบว่า เครื่องมือวิจัยมีค่าอำนาจจำแนก (r) อยู่ระหว่าง 0.20-0.96 และมีค่าความเชื่อมั่น (α) ในแต่ละชุดอยู่ระหว่าง 0.77-0.97 และมีค่าความเชื่อมั่นทั้งฉบับอยู่ที่ 0.88

การวิเคราะห์ข้อมูล

การวิเคราะห์ข้อมูลใช้สถิติบรรยาย ได้แก่ ค่าเฉลี่ย ส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐานและการวิเคราะห์เส้นทาง (path analysis) เพื่อศึกษาขนาดอิทธิพลของตัวแปรผลกระทบของการพนันในงานวัดที่มีต่อพฤติกรรมการเล่นพนันของเยาวชนไทย

ระยะที่ 2 การวิเคราะห์แนวทางการส่งเสริมการรู้เท่าทันสถานการณ์การพนันสำหรับเยาวชนไทย

ผู้ให้ข้อมูลในการสนทนากลุ่ม

ผู้ให้ข้อมูลในการสนทนากลุ่ม ได้แก่ ผู้เชี่ยวชาญและผู้ทรงคุณวุฒิด้านเด็กและเยาวชน นักพัฒนาศึกษาศาสตร์ นักจิตวิทยาการศึกษาและการให้คำปรึกษา นักวิชาการอิสระด้านเด็กและเยาวชน จำนวน 9 คน

เครื่องมือที่ใช้ในการวิจัยและการตรวจสอบคุณภาพ

คณะผู้วิจัยใช้แบบบันทึกการสนทนากลุ่มและแนวคำถามเกี่ยวกับแนวทางการส่งเสริมการรู้เท่าทันสถานการณ์การพนันสำหรับเยาวชนไทย โดยข้อคำถามเป็นลักษณะปลายเปิดแบบไม่จำกัดคำตอบการตรวจสอบคุณภาพของเครื่องมือด้วยการประชุมหารือระหว่างคณะผู้วิจัยเกี่ยวกับความเหมาะสมและความสอดคล้องของข้อคำถามก่อนการนำไปใช้ในการสนทนากลุ่ม

การวิเคราะห์ข้อมูล

การวิเคราะห์ข้อมูลจากการสนทนากลุ่มเกี่ยวกับแนวทางการส่งเสริมการรู้เท่าทันสถานการณ์การพนันสำหรับเยาวชนไทย คณะผู้วิจัยใช้การวิเคราะห์เนื้อหา การวิเคราะห์แบบอุปนัย การตีความหมายเพื่อสร้างข้อสรุปจากข้อมูลการสัมภาษณ์ และนำเสนอข้อมูลแบบพรรณนาและพรรณนาวิเคราะห์

ผลการวิจัย

1. ผลการวิเคราะห์ผลกระทบของการพนันในงานวัดที่มีต่อพฤติกรรมการเล่นพนันของเยาวชนไทย

ผลการวิเคราะห์ผลกระทบของการพนันในงานวัดที่มีต่อพฤติกรรมการเล่นพนันของเยาวชนไทย คณะผู้วิจัยแบ่งการนำเสนอออกเป็น 2 ส่วน ได้แก่ 1) ผลการวิเคราะห์ค่าสถิติพื้นฐานของตัวแปรในงานวิจัย และ 2) ผลการวิเคราะห์โมเดลเชิงสาเหตุของพฤติกรรมการเล่นพนันของเยาวชนไทย โดยมีรายละเอียด ดังนี้

1.1 ผลการวิเคราะห์ค่าสถิติพื้นฐานของตัวแปรในงานวิจัย

จากการวิเคราะห์ค่าสถิติพื้นฐานของตัวแปรที่ศึกษาในงานวิจัยนี้ จำนวน 11 ตัวแปร ได้แก่ พฤติกรรมการเล่นพนัน (B) เจตนาเชิงพฤติกรรมที่มีต่อการเล่นเกมในงานวัด (I) ทักษะคิดที่มีต่อการเล่นเกมในงานวัด (AB) ความเชื่อเกี่ยวกับการเล่นเกมในงานวัด (BE) การประเมินผลของการเล่นเกมในงานวัด (E) การคล้อยตามกลุ่มอ้างอิงในการเล่นเกมในงานวัด (SN) ความเชื่อเกี่ยวกับทัศนคติของกลุ่มอ้างอิงในการเล่นเกมในงานวัด (NB) แรงจูงใจที่จะคล้อยตามกลุ่มอ้างอิงในการเล่นเกมในงานวัด (MC) ความเชื่อเกี่ยวกับปัจจัยควบคุมในการเล่นเกมในงานวัด (C) การรับรู้อำนาจของปัจจัยควบคุมในการเล่นเกมในงานวัด (P) และความสามารถในการควบคุมตนเองในการเล่นเกมในงานวัด (PBC) พบว่า ตัวแปรส่วนใหญ่อยู่ในระดับค่อนข้างมาก และมีค่าเฉลี่ยคะแนนในแต่ละตัวแปรใกล้เคียงกัน โดยมีคะแนนเฉลี่ยของตัวแปรทัศนคติต่อการเล่นเกมในงานวัด (AB) สูงสุด

เท่ากับ 4.314 ส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน 1.131 แสดงว่า กลุ่มตัวอย่างมีทัศนคติต่อการเล่นเกมในงานวัดในระดับค่อนข้างมาก รองลงมาคือ ตัวแปรการรับรู้อำนาจของปัจจัยควบคุมในการเล่นเกมนางานวัด (P) และความสามารถในการควบคุมตนเองในการเล่นเกมนางานวัด (PBC) มีค่าเฉลี่ยเท่ากับ 4.150 และ 4.137 ตามลำดับ กล่าวคือ กลุ่มตัวอย่างมีความเชื่อเกี่ยวกับปัจจัยควบคุมในการเล่นเกมนางานวัดและมีความสามารถในการควบคุมตนเองในการเล่นเกมนางานวัดในระดับค่อนข้างมากเช่นกัน ขณะที่ตัวแปรพฤติกรรมการเล่นพนัน (B) มีค่าคะแนนเฉลี่ยน้อยที่สุด เท่ากับ 0.937 ส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน 0.863 และมีค่าคะแนนเฉลี่ยในตัวแปรเจตนาเชิงพฤติกรรมต่อการเล่นเกมในงานวัดอยู่ในระดับค่อนข้างน้อยรองลงมา มีค่าเฉลี่ยเท่ากับ 3.389 ผลดังกล่าวค่อนข้างสอดคล้องกัน ดังเห็นได้ว่า กลุ่มตัวอย่างมีพฤติกรรมการเล่นการพนันในระดับน้อยที่สุด และมีเจตนาเชิงพฤติกรรมต่อการเล่นเกมในงานวัดในระดับค่อนข้างน้อย รายละเอียดแสดงดังตาราง 1

ตาราง 1 ค่าสถิติพื้นฐานของตัวแปรที่ใช้ในงานวิจัย

ตัวแปร	จำนวน คำถาม	คะแนน เต็ม	Mean	SD	การแปล ความหมาย
พฤติกรรมการเล่นพนัน (B)	11	6	0.937	0.863	น้อยที่สุด
เจตนาเชิงพฤติกรรมที่มีต่อการเล่นเกมในงานวัด (I)	3	7	3.389	1.632	ค่อนข้างน้อย
ทัศนคติที่มีต่อการเล่นเกมในงานวัด (AB)	8	7	4.314	1.131	ค่อนข้างมาก
ความเชื่อเกี่ยวกับการเล่นเกมในงานวัด (BE)	6	7	3.634	1.010	ค่อนข้างน้อย
การประเมินผลของการเล่นเกมในงานวัด (E)	6	7	3.562	0.956	ค่อนข้างน้อย
การคล้อยตามกลุ่มอ้างอิงในการเล่นเกมนางานวัด (SN)	4	7	4.025	1.200	ค่อนข้างมาก
ความเชื่อเกี่ยวกับทัศนคติของกลุ่มอ้างอิงในการเล่นเกมนางานวัด (NB)	5	7	3.615	1.017	ค่อนข้างน้อย
แรงจูงใจที่จะคล้อยตามกลุ่มอ้างอิงในการเล่นเกมนางานวัด (MC)	5	7	3.545	1.076	ค่อนข้างน้อย
ความเชื่อเกี่ยวกับปัจจัยควบคุมในการเล่นเกมนางานวัด (C)	5	7	4.124	0.889	ค่อนข้างมาก
การรับรู้อำนาจของปัจจัยควบคุมในการเล่นเกมนางานวัด (P)	5	7	4.150	0.881	ค่อนข้างมาก
ความสามารถในการควบคุมตนเองในการเล่นเกมนางานวัด (PBC)	5	7	4.137	0.856	ค่อนข้างมาก

1.2 ผลการวิเคราะห์โมเดลเชิงสาเหตุของพฤติกรรมการเล่นพนันของเยาวชนไทย

ผลการตรวจสอบความกลมกลืนของโมเดลกับข้อมูลเชิงประจักษ์ ในดัชนีกลุ่มสมบูรณ์ พบว่า ค่าไค-สแควร์เท่ากับ 1.36, $df = 2$ ($p=0.51$) ค่า GFI = 1.00 , ค่า AGFI = 0.99, RMSEA = 0.00, SRMR = 0.01 ส่วนในดัชนีกลุ่มเปรียบเทียบ พบว่า CFI = 1.00 เมื่อพิจารณาตามเกณฑ์ความสอดคล้องพบว่า ค่าไค-สแควร์ไม่มีนัยสำคัญทางสถิติ และดัชนีอื่น ๆ ยังชี้ให้เห็นว่าโมเดลตามสมมติฐานสอดคล้องกับข้อมูลเชิงประจักษ์ ซึ่งหมายความว่าโมเดลที่สร้างขึ้นสามารถนำมาอธิบายพฤติกรรมการเล่นพนันของเยาวชนไทยได้ โดยรายละเอียดแสดงดังตาราง 2 และคณะผู้วิจัยได้ใช้ผลการวิเคราะห์นี้มาแสดงค่าสัมประสิทธิ์อิทธิพลระหว่างตัวแปร

ตาราง 2 ดัชนีความกลมกลืนและดัชนีเปรียบเทียบของโมเดลเชิงสาเหตุของพฤติกรรมการเล่นพนันของเยาวชนไทย

ดัชนี	เกณฑ์	ค่าสถิติในโมเดล
CFI	มากกว่า 0.90	1.00
GFI	มากกว่า 0.90	1.00
AGFI	มากกว่า 0.90	0.99
χ^2	ไม่มีนัยสำคัญทางสถิติ	χ^2 ที่ $df=2$ เท่ากับ 1.36 ($p=0.51$)
SRMR	น้อยกว่า 0.05	0.01
RMSEA	น้อยกว่า 0.08	0.00

อิทธิพลทางตรงและทางอ้อมที่มีผลต่อพฤติกรรมการเล่นพนันของเยาวชนไทย พบว่า พฤติกรรมการเล่นพนันของเยาวชนไทยได้รับอิทธิพลทางตรงมีค่าเป็นบวกอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05 จากตัวแปรเจตนาเชิงพฤติกรรมที่มีต่อการเล่นเกมในงานวัด และความสามารถในการควบคุมตนเองในการเล่นเกมนางานวัด โดยมีค่าสัมประสิทธิ์อิทธิพลเท่ากับ 0.42 และ 0.09 ตามลำดับ นอกจากนี้พฤติกรรมการเล่นพนัน ยังได้รับอิทธิพลทางอ้อมมีค่าเป็นบวกจากตัวแปรทัศนคติที่มีต่อการเล่นเกมในงานวัด (สัมประสิทธิ์อิทธิพลเท่ากับ 0.11) ได้รับอิทธิพลทางอ้อมมีค่าเป็นบวกจากตัวแปรการคล้อยตามกลุ่มอ้างอิงในการเล่นเกมนางานวัด (สัมประสิทธิ์อิทธิพลเท่ากับ 0.09) และได้รับอิทธิพลทางอ้อมมีค่าเป็นบวกจากตัวแปรความสามารถในการควบคุมตนเองในการเล่นเกมนางานวัด (สัมประสิทธิ์อิทธิพลเท่ากับ 0.03) โดยผ่านเจตนาเชิงพฤติกรรมที่มีต่อการเล่นเกมในงานวัด และทั้ง 4 ตัวแปร สามารถอธิบายความแปรปรวนของพฤติกรรมการเล่นพนันได้ร้อยละ 20 ($R^2 = 0.20$)

อิทธิพลทางตรงที่มีผลต่อเจตนาเชิงพฤติกรรมที่มีต่อการเล่นเกมในงานวัด พบว่า เจตนาเชิงพฤติกรรมที่มีต่อการเล่นเกมในงานวัด ได้รับอิทธิพลทางตรงมีค่าเป็นบวกจากตัวแปรทัศนคติที่มีต่อการเล่นเกมในงานวัด การคล้อยตามกลุ่มอ้างอิงในการเล่นเกมนางานวัด และความสามารถในการควบคุมตนเองในการเล่นเกมนางานวัด โดยมีค่าสัมประสิทธิ์อิทธิพลเท่ากับ 0.26, 0.21 และ 0.07 ตามลำดับ และทั้ง 3 ตัวแปร สามารถอธิบายความแปรปรวนของเจตนาเชิงพฤติกรรมที่มีต่อการเล่นเกมในงานวัดได้ร้อยละ 19 ($R^2 = 0.19$) โดยรายละเอียดแสดงดังตาราง 3 และภาพ 1

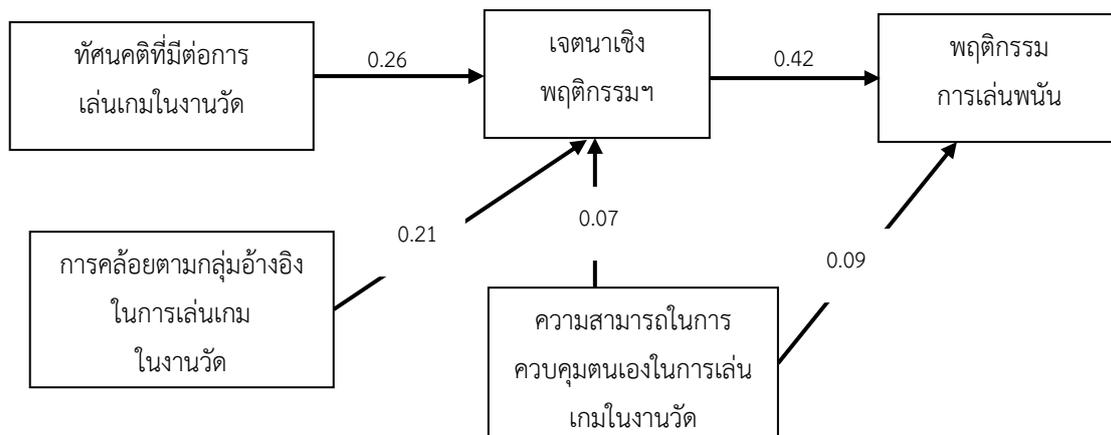
ตาราง 3 ค่าสัมประสิทธิ์อิทธิพลของโมเดลปัจจัยเชิงสาเหตุของพฤติกรรมการเล่นพนันของเยาวชนไทย

ตัวแปรเหตุ	ตัวแปรผล					
	เจตนาเชิงพฤติกรรมฯ			พฤติกรรมการเล่นพนัน		
	DE	IE	TE	DE	IE	TE
ทัศนคติที่มีต่อการเล่นเกมในงานวัด	0.26	-	0.26	-	0.11	0.11
การคล้อยตามกลุ่มอ้างอิงในการเล่น เกมในงานวัด	0.21	-	0.21	-	0.09	0.09
ความสามารถในการควบคุมตนเอง ในการเล่นเกมนงานวัด	0.07	-	0.07	0.09	0.03	0.12
เจตนาเชิงพฤติกรรมที่มีต่อการ เล่นเกมในงานวัด	-	-	-	0.42	-	0.42
R^2	0.19			0.20		

หมายเหตุ DE = อิทธิพลทางตรง (Direct effect)

IE = อิทธิพลทางอ้อม (Indirect effect)

TE = อิทธิพลรวม (Total effect)



ภาพ 1 โมเดลเชิงสาเหตุของพฤติกรรมการเล่นพนันของเยาวชนไทย

2. แนวทางการส่งเสริมการรู้เท่าทันสถานการณ์การพนันสำหรับเยาวชนไทย

แนวทางการส่งเสริมการรู้เท่าทันสถานการณ์การพนัน มี 7 ประเด็น ได้แก่ 1) การให้คำนิยามและการจัดระดับของการพนัน 2) การสร้างความตระหนักให้เห็นความสำคัญของผลกระทบจากการพนัน 3) การปลูกฝังเรื่องการพนันในครอบครัว 4) การสร้างระบบการคัดกรองการติดการพนันสำหรับเด็กและเยาวชน 5) การพัฒนาหลักสูตรการรู้เท่าทันการพนันตามช่วงวัยของเด็กและเยาวชน 6) การจัดการและการควบคุมระบบสื่อ และ 7) การกำหนดมาตรการขับเคลื่อนให้เด็กและเยาวชนพ้นจากความเสี่ยงเรื่องการพนัน โดยมีรายละเอียดดังนี้

2.1 การให้คำนิยามและการจัดระดับของการพนัน

หน่วยงานที่เกี่ยวข้องควรมีการกำหนดคำนิยามว่าการพนันคืออะไร มีลักษณะอย่างไร และมีผลกระทบอย่างไร เพื่อให้เห็นขอบเขตและความเข้าใจที่ตรงกัน รวมถึงการจัดระดับของการพนันว่ามีความเข้มข้นมากน้อยเพียงใด อาจแบ่งระดับการพนันที่เป็นระดับเบาไปถึงหนัก หรือระดับการยอมรับได้เกี่ยวกับการเล่นการพนันในแต่ละประเภท หรือเป็นการพนันที่ก่อให้เกิดความสูญเสียและผลกระทบกับเด็กและเยาวชนในระดับใด

2.2 การสร้างความตระหนักให้เห็นความสำคัญของผลกระทบจากการพนัน

หน่วยงานที่เกี่ยวข้องทุกภาคส่วนรวมถึงทุกสถาบันทางสังคม อันได้แก่ สถาบันครอบครัว สถาบันการศึกษา ฯลฯ ควรส่งเสริมและสร้างความตระหนักให้เห็นความสำคัญของผลกระทบที่ตามมาจากการพนัน การสร้างฐานคิดให้เด็กและเยาวชนรู้เท่าทันด้วยตนเองว่าการพนันไม่ใช่ความผิดเล็กน้อย หรือไม่ใช่ความผิด และการพนันเป็นจุดเริ่มต้นของอบายมุขประเภทอื่น ๆ และการพนันนั้นเริ่มต้นได้ง่ายแต่เลิกยาก หากสามารถควบคุมจุดเริ่มต้นได้จะบรรเทาปัญหาและสภาวะการณ์การติดพนันของเด็กและเยาวชนได้ โดยเริ่มจากการควบคุมตนเองผ่านจิตสำนึกและความรู้สึกตัว

2.3 การปลูกฝังเรื่องการพนันในครอบครัว

สถาบันครอบครัวเป็นสถาบันที่ใกล้ชิดและผูกพันกับเด็กและเยาวชนมากที่สุด และในขณะเดียวกันเป็นสถาบันที่ปลูกฝังแนวคิดเรื่องของการพนันได้มากที่สุด บทบาทของผู้ปกครองและคนในครอบครัวจึงเป็นสิ่งสำคัญที่จะสร้างจิตสำนึก การปลูกฝังความคิด ให้ข้อคิด ให้ข้อมูลข่าวสาร ให้เหตุผลในทางที่ถูกรวมถึงการสร้างความตระหนักให้เห็นถึงผลกระทบของการพนัน โดยครอบครัวต้องไม่เป็นแบบอย่างในทางที่ผิด เช่น การพนันกับบุตรหลานเกี่ยวกับการเรียน การเล่นเกมพนันในครอบครัว แม้ไม่ได้เป็นการสอนโดยตรง แต่เด็กและเยาวชนจะค่อย ๆ สังเกตและซึมซับพฤติกรรมต่าง ๆ เหล่านี้โดยไม่รู้ตัว และไม่สามารถแยกแยะสิ่งถูกผิดออกจากกันได้ หากต้องการเปลี่ยนแปลงเด็กและเยาวชน ผู้ใหญ่ต้องสามารถเปลี่ยนแปลงตนเองได้ด้วยเช่นกัน

2.4 การสร้างระบบการคัดกรองการติดการพนันสำหรับเด็กและเยาวชน

สถาบันการศึกษาที่มีส่วนในการพัฒนาเด็กและเยาวชน ควรมีระบบการคัดกรองผู้เรียนว่ามีพฤติกรรมติดการพนันในระดับใด รวมถึงการสร้างและพัฒนาแบบคัดกรอง เพื่อนำไปสู่การกำหนดวิธีการ/มาตรการการลดพฤติกรรมหรือการบำบัดดูแลในโรงเรียนอย่างเหมาะสมกับเด็กและเยาวชนในแต่ละกรณี

2.5 การพัฒนาหลักสูตรการรู้เท่าทันการพนันตามช่วงวัยของเด็กและเยาวชน

ระบบการจัดการศึกษาสำหรับเด็กและเยาวชนควรมีการพัฒนาหลักสูตรการรู้เท่าทันการพนัน โดยแบ่งตามระดับชั้นและช่วงวัยของเด็กและเยาวชน เช่น ในขั้นต้นเป็นการนำเสนอการพนันกับความถูกต้องตามหลักการของศีลธรรม ในขั้นต่อมาเป็นการสร้างการรู้เท่าทันที่ใช้ความคิดในขั้นที่สูงขึ้น โดยเนื้อหาอิงจากสถานการณ์ในชีวิตประจำวันของเด็กและเยาวชนที่ต้องพบเจอกับการพนันในรูปแบบต่าง ๆ ตั้งแต่เข้าจนถึงค่า เพื่อให้เห็นภาพอย่างชัดเจน

2.6 การจัดการและการควบคุมระบบสื่อ

หน่วยงานที่เกี่ยวข้องควรมีการควบคุมนโยบายสื่อ เกี่ยวกับความเหมาะสมในการนำเสนอที่มีลักษณะของการพนัน การพัฒนาระบบการคัดกรองสื่อหลักอันได้แก่โทรทัศน์ วิทยุ โดยเฉพาะรายการที่เกี่ยวข้องกับเด็กและเยาวชน และรายการในช่วงที่มีเด็กและเยาวชนรับชมจำนวนมาก และการจัดการกับสื่อสังคมออนไลน์ประเภทต่าง ๆ ในอินเทอร์เน็ตที่ควบคุมได้ยาก เพราะเป็นพื้นที่ที่ทุกคนมีส่วนร่วมได้อย่างอิสระ ทั้งนี้ อาจใช้บุคคลต้นแบบหรือคนที่เป็นแบบอย่างในสังคมในการสร้างความเข้าใจหรือให้ข้อมูลที่สำคัญและจำเป็นในการให้เหตุผลประกอบการสร้างวิจารณญาณ สร้างภูมิคุ้มกันให้กับเด็กและเยาวชนได้

2.7 การกำหนดมาตรการขับเคลื่อนให้เด็กและเยาวชนพ้นจากความเสี่ยงเรื่องการพนัน

การกำหนดมาตรการขับเคลื่อนให้เด็กและเยาวชนพ้นจากความเสี่ยงเรื่องการพนันนั้นอาจเป็นไปได้ในลักษณะของโดยตรง โดยอ้อม เชิงรุก และเชิงรับ ทั้งนี้ขึ้นอยู่กับสถานการณ์ที่เกิดขึ้นและความเหมาะสม เช่น มาตรการโดยตรง เชิงรุก อาจใช้เจ้าหน้าที่ตำรวจในการควบคุมและจัดการกับการเล่นพนันและดำเนินการตามกฎหมาย มาตรการโดยอ้อม เชิงรุก อาจเป็นไปในลักษณะของการส่งเสริมกิจกรรมสร้างสรรค์นอกเวลาเรียนให้กับเด็กและเยาวชน การสร้างภูมิคุ้มกัน เกราะป้องกัน การส่งเสริมการเห็นคุณค่าในตนเอง การเผชิญกับปัญหา และการแก้ไขปัญหา โดยเฉพาะในพื้นที่กลุ่มเสี่ยงที่เด็กและเยาวชนมีอัตราการเล่นการพนันสูง ทั้งนี้การกำหนดมาตรการควรกำหนดประเด็นการส่งเสริมและพัฒนาอย่างชัดเจนเป็นกลไกขับเคลื่อนที่ทำได้ง่าย ไม่ซับซ้อนรวดเร็ว โดยใช้ข้อมูลข้อเท็จจริงเป็นฐานจากการศึกษาค้นคว้า การจัดลำดับความสำคัญของสภาพปัญหาการพนัน และแสดงให้เห็นถึงผลกระทบที่ต่อเนื่องกันไป

อภิปรายผล

1. จากผลการวิจัยที่พบว่า เจตนาเชิงพฤติกรรมที่มีต่อการเล่นเกมในงานวัด เป็นตัวแปรที่มีอิทธิพลทางตรงต่อพฤติกรรมการเล่นพนันของเยาวชนไทยมากที่สุด โดยตัวแปรเจตนาเชิงพฤติกรรมที่มีต่อการเล่นเกมในงานวัด ได้รับอิทธิพลทางตรงจากทัศนคติที่มีต่อการเล่นเกมในงานวัด และการคล้อยตามกลุ่มอ้างอิงในการเล่นเกมนางานวัด อย่างมีนัยสำคัญทางสถิติ นั่นแสดงว่า เมื่อเยาวชนเกิดการคล้อยตามกลุ่มเพื่อนหรือกลุ่มอ้างอิงในการเล่นเกมนางานวัดและมีทัศนคติที่ดีต่อการเล่นเกมงานวัด เขาก็จะเกิดเจตนาเชิงพฤติกรรมต่อการเล่นเกมงานวัด และนำไปสู่การแสดงพฤติกรรมการเล่นพนัน ซึ่งผลการวิจัยนี้สอดคล้องกับ ทฤษฎีพฤติกรรมตามแผนของ Fishbein และ Ajzen (1975) ที่ได้อธิบายพฤติกรรมไว้ว่า การแสดงพฤติกรรมของบุคคลจะอยู่ภายใต้เจตนาเชิงพฤติกรรม (Behavioral Intention) ของบุคคลที่จะทำหรือไม่ทำพฤติกรรมนั้น ๆ โดยเจตนาเชิงพฤติกรรมจะได้รับอิทธิพลจาก ทัศนคติต่อพฤติกรรม (Attitude toward the Behavior) การคล้อยตามกลุ่มอ้างอิง (Subjective Norm) และเนื่องจากทัศนคติต่อพฤติกรรมนี้ เป็นการประเมินของบุคคลในทางบวกหรือลบต่อการกระทำนั้น ๆ ถ้าบุคคลมีความเชื่อว่าการทำพฤติกรรมใดแล้วจะได้รับผลทางบวก ก็จะมีแนวโน้มที่จะมีทัศนคติที่ดีต่อพฤติกรรมนั้น ในทางตรงข้าม หากมีความเชื่อว่าการทำพฤติกรรมนั้นแล้วจะได้รับผลในทางลบ ก็จะมีแนวโน้มที่จะมีทัศนคติที่ไม่ดีต่อพฤติกรรมนั้น และเมื่อมีทัศนคติทางบวกก็จะเกิดเจตนาที่จะแสดงพฤติกรรมนั้น ในส่วนของการคล้อยตามกลุ่มอ้างอิงเป็นการรับรู้ของบุคคลว่าคนอื่น ๆ ที่มีความสำคัญสำหรับเขาต้องการหรือไม่ต้องการให้เขาทำพฤติกรรมนั้น ๆ ถ้าบุคคลได้รับรู้ว่าคนที่มีความสำคัญต่อเขาได้ทำพฤติกรรมนั้น หรือ

ต้องการให้เขาทำพฤติกรรมนั้น ก็จะมีแนวโน้มที่จะคล้อยตามและทำตามด้วยซึ่งสอดคล้องกับงานวิจัยของคองกริช เล็กศรีนาค และคณะ (2555) ที่ได้ศึกษาพฤติกรรมการเล่นพนันของเยาวชน กรณีศึกษา: เขตกรุงเทพมหานคร ผลการวิจัยพบว่า สาเหตุสำคัญที่ทำให้เยาวชนเล่นพนันคือการมีเพื่อนเล่นพนัน เชื่อว่าการเล่นพนันเป็นช่องทางในการหาเงินและต้องการเงินที่เสียกลับคืน และสอดคล้องกับงานวิจัยของบุพผา ลาภะวัฒนาพันธ์ (2556) ได้ศึกษาความสัมพันธ์ระหว่างการเปิดรับข่าวสารกับทัศนคติ และพฤติกรรมการเล่นพนันของนิสิตนักศึกษาในสถาบันอุดมศึกษา พบว่า ปัจจัยที่มีความสัมพันธ์อย่างชัดเจนกับพฤติกรรมการเล่นพนันของกลุ่มตัวอย่างมีอยู่ 3 ปัจจัยหลัก ประกอบด้วย 1) การมีทัศนคติเชิงบวกต่อการพนัน 2) การเปิดรับข่าวสารการพนันจากเพื่อน โทรทัศน์ และเว็บไซต์และ 3) ลักษณะทางประชากรศาสตร์ที่เอื้อต่อการเล่นพนัน ได้แก่ เพศ ประเภทของมหาวิทยาลัยที่ศึกษา โดยกลุ่มตัวอย่างส่วนใหญ่มีทัศนคติเกี่ยวกับการเล่นพนันในระดับค่อนข้างบวกผ่านมุมมองคนไทยชอบการเสี่ยงโชคมากที่สุด ทั้งนี้ตัวแปรที่มีผลต่อพฤติกรรมการเล่นพนันของเยาวชนไทยสามารถอธิบายความแปรปรวนของพฤติกรรมการเล่นพนันได้เพียงร้อยละ 20 เนื่องจากพฤติกรรมการเล่นพนันของเยาวชนในปัจจุบันมีความซับซ้อนและแปรเปลี่ยนไปตามความเปลี่ยนแปลงของสังคมที่อาจมีมากกว่าตัวแปรสำคัญตามทฤษฎีพฤติกรรมตามแผน

2. แนวทางการส่งเสริมการรู้เท่าทันการพนันที่ให้มีการให้คำนิยามและการจัดระดับของการพนันที่ได้ระบุว่าหน่วยงานที่เกี่ยวข้องควรมีการกำหนดคำนิยามของคำว่าพนันว่าคืออะไรและการมีลักษณะอย่างไร และมีผลกระทบอย่างไร เพื่อให้เห็นขอบเขตและความเข้าใจที่ตรงกัน ซึ่งสอดคล้องกับแนวทางในการจัดการประชุมกลุ่มย่อยเพื่อการรณรงค์กฎหมายว่าด้วยการพนัน ที่ได้กำหนดว่าต้องมีการนิยามคำว่า “การพนัน” เอาไว้เหมาะสม เพื่อที่จะรองรับและครอบคลุมรูปแบบของการพนันในปัจจุบัน รวมไปถึงรูปแบบการพนันแบบใหม่ในอนาคต (วรัญญา ทศนศรีวงศ์, มปป.)

3. แนวทางการส่งเสริมการรู้เท่าทันการพนันเรื่องการปลุกฝังเรื่องการพนันในครอบครัวซึ่งสถาบันครอบครัวเป็นสถาบันที่ใกล้ชิดและผูกพันกับเด็กและเยาวชนมากที่สุด และในขณะเดียวกันเป็นสถาบันที่ปลุกฝังแนวคิดเรื่องของการพนันได้มากที่สุด ข้อเสนอที่สอดคล้องกับสุพร อภินันทเวช (มปป.) และงานวิจัยของโครงการติดตามสภาวะการณ์เด็กและเยาวชนรายจังหวัด (Child Watch) ของสถาบันรามจิตติ ที่ศึกษาระหว่างปี 2548-2549 ที่กล่าวถึงสภาพสังคมและครอบครัวที่แวดล้อมไปด้วย การพนันและอบายมุข อิทธิพลจากครอบครัว ตัวแบบที่เล่นพนัน การมีสมาชิกในครอบครัว ได้แก่ ปู่ย่าตายาย พ่อแม่ญาติพี่น้องเล่นการพนัน มีผลต่อการเล่นพนันและติดพนันในที่สุด เด็กหรือเยาวชนที่เล่นการพนันมักมีคนในครอบครัวเล่นพนันด้วย และคนที่มียุทธิพลต่อการติดพนันมากที่สุดของเด็กคือบิดาหรือมารดา

4. แนวทางการส่งเสริมการรู้เท่าทันการพนันด้านการจัดการและการควบคุมระบบสื่อที่พบว่าหน่วยงานที่เกี่ยวข้องควรมีการควบคุมนโยบายสื่อเกี่ยวกับความเหมาะสมในการนำเสนอที่มีลักษณะของการพนัน โดยข้อเสนอที่สอดคล้องกับบุพผา ลาภะวัฒนาพันธ์ (2556) ที่พบว่าเด็กและเยาวชนส่วนใหญ่เปิดรับข่าวสารเกี่ยวกับการเล่นพนันจากสื่อบุคคล สื่อมวลชนและสื่อใหม่ โดยเพื่อนเป็นสื่อบุคคลที่พูดเรื่องการพนันมากที่สุด โทรทัศน์เป็นสื่อมวลชนที่ได้รับความนิยมรวมถึงเว็บไซต์และ เฟซบุ๊ก นอกจากนี้สุพร อภินันทเวช (มปป.) ได้กล่าวถึงการใช้อีเล็คทรอนิกส์ที่กำลังเป็นที่นิยมอย่างมากในยุคปัจจุบัน ทำให้มีระบบพนันออนไลน์เกิดขึ้น

อย่างง่ายดาย เปิดบริการง่าย ค่าใช้จ่ายในการลงทุนน้อย การเข้าถึงบริการเพื่อเล่นพนันก็ง่ายกว่า ทำให้คนเล่นพนันติดได้ง่ายขึ้นเพราะสะดวกที่จะเล่น ค่าใช้จ่ายต่ำกว่าการเดินทางไปเข้าบ่อน ช่วยทำให้คนที่อยู่ในฐานะยากจนเข้าถึงได้ง่ายกว่า และมานะชัย เจริญไพโรจน์ (2553) ได้ศึกษาปัจจัยที่มีอิทธิพลต่อการเล่นพนันฟุตบอลของนักศึกษา พบว่าปัจจัยที่มีผลต่อการเล่นพนันฟุตบอลของนักศึกษามากที่สุดคือปัจจัยด้านสื่อ ส่วนปัจจัยด้านสื่อที่มีผลมากที่สุดคือได้รับข้อมูลเกี่ยวกับฟุตบอลทางอินเทอร์เน็ต

5. ข้อเสนอแนะแนวทางการส่งเสริมการรู้เท่าทันการพนันด้านการกำหนดมาตรการการขับเคลื่อนให้เด็กและเยาวชนพ้นจากความเสี่ยงเรื่องการพนัน ที่เสนอวิธีการในลักษณะของโดยตรง โดยอ้อม เจริญ และเชิงรับ ทั้งนี้ขึ้นอยู่กับสถานการณ์ที่เกิดขึ้นและความเหมาะสมข้อเสนอนี้สอดคล้องกับปรัชญา ทศนีศรีวงศ์ (มปป.) ที่ได้กล่าวถึงหัวใจของการแก้ไขปรับปรุงหรือการร่างกฎหมายการพนันฉบับใหม่ คือ ต้องการเน้นให้มี “การกระจายอำนาจสู่ท้องถิ่น” และ “การสร้างระบบกำกับดูแลและการตรวจสอบ” ที่ดี ควบคู่กันไปเนื่องจากประเทศไทยยังขาดกลไกในการกำกับดูแล และการตรวจสอบการพนันที่เป็นระบบและมีประสิทธิภาพ

ข้อเสนอแนะในการวิจัย

1. จากผลการศึกษาตัวแปรเกี่ยวกับทัศนคติที่มีต่อการเล่นเกมในงานวัด การคล้อยตามกลุ่มอ้างอิงในการเล่นเกมในงานวัด ความเชื่อเกี่ยวกับปัจจัยควบคุมในการเล่นเกมในงานวัด การรับรู้อำนาจของปัจจัยควบคุมในการเล่นเกมในงานวัด ความสามารถในการควบคุมตนเองในการเล่นเกมในงานวัด ที่พบว่าเยาวชนไทยอยู่ในระดับค่อนข้างมาก ดังนั้น การส่งเสริมทัศนคติ ความเชื่อ การควบคุมตนเอง และการคล้อยตามกลุ่มอ้างอิงจึงเป็นสิ่งสำคัญในการพัฒนาเยาวชนให้รู้เท่าทันและห่างไกลจากพฤติกรรมการเล่นพนัน

2. จากผลการวิจัยพบว่าตัวแปรที่มีผลต่อพฤติกรรมการเล่นพนันของเยาวชนไทยสามารถอธิบายความแปรปรวนของพฤติกรรมการเล่นพนันได้เพียงร้อยละ 20 การศึกษาในครั้งต่อไปอาจศึกษาตัวแปรเพิ่มเติมที่ได้จากการศึกษาเพิ่มเติมในเชิงคุณภาพของงานวิจัย ได้แก่ ความสัมพันธ์ของบุคคลในครอบครัว สภาพแวดล้อมทางสังคม การรู้เท่าทันสถานการณ์การพนัน เป็นต้น

เอกสารอ้างอิง

ภาษาไทย

- กฤษฎา พรประภา. (2560). พฤติกรรมการเล่นการพนันและความคิดเห็นของประชาชนในประเทศไทยที่มีต่อสถาบันเท็กซบวงจร รีสอร์ทคาสิโนในประเทศไทย. วารสารวิชาการ Veridian E-Journal, Silpakorn University สาขามนุษยศาสตร์ สังคมศาสตร์ และศิลปะ, 10(2), 266-285.
- คงกริช เล็กศรีนาค และคณะ. (2555). พฤติกรรมการเล่นพนันของเยาวชนกรณีศึกษา: เขตกรุงเทพมหานคร. วารสารวิจัย มช. (บศ.). ปีที่ 12 ฉบับที่ 4. เดือนตุลาคม – ธันวาคม. หน้า 132 – 146.
- บุปผา ลาภะวัฒนาพันธ์. (2556). รายงานวิจัยฉบับสมบูรณ์ เรื่อง ความสัมพันธ์ระหว่างการเปิดรับข่าวสารกับทัศนคติและพฤติกรรมการเล่นพนันของนิสิตนักศึกษาในสถาบันอุดมศึกษาทั่วประเทศ. โครงการพัฒนาเครือข่ายอาจารย์สื่อสารมวลชนเพื่อขับเคลื่อนสังคมลดปัญหาการพนัน.
- มานะชัย เจริญไพโรจน์. (2553). ปัจจัยที่มีอิทธิพลต่อการเล่นพนันฟุตบอลของนักศึกษาคณะวิทยาการจัดการ มหาวิทยาลัยศิลปากร วิทยาเขตสารสนเทศเพชรบุรี. คณะวิทยาการจัดการ มหาวิทยาลัยศิลปากร. [ระบบออนไลน์]. แหล่งที่มา <http://www.info.ms.su.ac.th/sums02/PDF01/2553/BE/39.pdf> (12 สิงหาคม 2558).
- วรัญญา ทศนิตศรีวงศ์. (มปป.). *กฎหมายการพนัน*. เอกสารอัดสำเนา.
- ศิริชัย กาญจนวาสี, ทวีวัฒน์ ปิตยานนท์ และดิเรก ศรีสุโข. (2559). การเลือกใช้สถิติที่เหมาะสมสำหรับการวิจัย (พิมพ์ครั้งที่ 7). กรุงเทพฯ: โรงพิมพ์แห่งจุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย.
- สุพร อภินันท์เวช. (มปป.). *เยาวชนกับการพนันในมุมมองของจิตแพทย์เด็กและวัยรุ่น*. กรุงเทพฯ: โครงการจัดการความรู้เพื่อขับเคลื่อนสังคมปลอดภัย มุลินนิสิตศรี-สุฤษดิ์วงศ์.

ภาษาต่างประเทศ

- Ajzen, I. (1991). The Theory of Planned Behavior. *Organizational Behavior & Human Decision Processes*, 50(2), 179-212.
- Fishbein, M., & Ajzen, I. (1975). *Belief, attitude, intention, and behavior: An introduction to theory and research*. Reading, MA: Addison-Wesley.