

การศึกษาปัจจัยที่มีผลต่อพฤติกรรมการเล่นการพนันฟุตบอลของเยาวชน
ในสถาบันการอาชีวศึกษา เขตกรุงเทพมหานคร



หม่อมหลวงกติกาสุขสวัสดิ์

วิทยานิพนธ์นี้เป็นส่วนหนึ่งของการศึกษาตามหลักสูตร

รัฐประศาสนศาสตรมหาบัณฑิต

คณะรัฐประศาสนศาสตร์

สถาบันบัณฑิตพัฒนบริหารศาสตร์

2561

การศึกษาปัจจัยที่มีผลต่อพฤติกรรมการเล่นการพนันฟุตบอลของเยาวชน
ในสถาบันการอาชีวศึกษา เขตกรุงเทพมหานคร
หม่อมหลวงกิติกา สุขสวัสดิ์
คณะรัฐประศาสนศาสตร์

..... อาจารย์ที่ปรึกษาวิทยานิพนธ์หลัก
(รองศาสตราจารย์ ดร.ประพนธ์ สหพัฒนา)

คณะกรรมการสอบวิทยานิพนธ์ ได้พิจารณาแล้วเห็นสมควรอนุมัติให้เป็นส่วนหนึ่งของ
การศึกษาตามหลักสูตรรัฐประศาสนศาสตรมหาบัณฑิต

..... ประธานกรรมการ
(รองศาสตราจารย์ ดร.ศรีสมบัติ โชคประจักษ์ชัด)

..... กรรมการ
(รองศาสตราจารย์ ดร.ประพนธ์ สหพัฒนา)

..... กรรมการ
(รองศาสตราจารย์ ดร.เกษมศานต์ โชติชาครพันธุ์)

..... คณบดี
(รองศาสตราจารย์ ดร.บุญอนันต์ พินัยทรัพย์)

_____/_____/_____

บทคัดย่อ

ชื่อวิทยานิพนธ์	การศึกษาปัจจัยที่มีผลต่อพฤติกรรมการเล่นการพนันฟุตบอลของ เยาวชนในสถาบันการอาชีวศึกษา เขตกรุงเทพมหานคร
ชื่อผู้เขียน	หม่อมหลวงกตিকা สุขสวัสดิ์
ชื่อปริญญา	รัฐประศาสนศาสตรมหาบัณฑิต
ปีการศึกษา	2561

การศึกษาวิจัยครั้งนี้เป็นการศึกษาเกี่ยวกับปัจจัยที่มีผลต่อพฤติกรรมการเล่นการพนันฟุตบอลของเยาวชนของเยาวชนโดยศึกษาเฉพาะในสถาบันการอาชีวศึกษา เขตกรุงเทพมหานคร โดยมีวัตถุประสงค์คือ 1) เพื่อศึกษาพฤติกรรมการเล่นการพนันฟุตบอลของเยาวชน 2) เพื่อศึกษาความสัมพันธ์ของปัจจัยที่มีผลต่อพฤติกรรมการเล่นการพนันฟุตบอลของเยาวชน 3) เพื่อเสนอแนวทางป้องกันและแก้ไขปัญหาการเล่นการพนันฟุตบอลของเยาวชน โดยใช้ระเบียบวิธีวิจัยเชิงปริมาณ มีกลุ่มตัวอย่าง คือ เยาวชนที่กำลังศึกษาในสถาบันการอาชีวศึกษา เขตกรุงเทพมหานคร จำนวนทั้งสิ้น 382 คน ซึ่งมีการเก็บรวบรวมข้อมูลโดยใช้แบบสอบถาม และใช้การวิเคราะห์ถดถอยแบบพหุ (Multiple Regression Analysis) ในการวิเคราะห์ข้อมูล

ผลการศึกษาวิจัยพบว่า ปัจจัยพันธะทางสังคมและปัจจัยการเรียนรู้ทางสังคมมีผลต่อพฤติกรรมการเล่นการพนันฟุตบอลของเยาวชน โดยพันธะทางสังคมมีผลในเชิงลบ ส่วนปัจจัยการเรียนรู้ทางสังคมมีผลในเชิงบวกต่อพฤติกรรมการเล่นการพนันของเยาวชน ดังนั้นจึงควรมุ่งเน้นไปที่สถาบันครอบครัวและสถาบันการศึกษาในการส่งเสริมให้เกิดพันธะทางสังคมและลดการเรียนรู้ทางสังคมแบบผิดๆเกี่ยวกับการเล่นพนันฟุตบอลให้กับเยาวชน 1) การเพิ่มพันธะทางสังคมให้เกิดขึ้นในสังคม ทำได้โดยการให้ความรักความอบอุ่นในครอบครัว มีการจัดกิจกรรมชุมชนหรือสังคมเพื่อให้เยาวชนได้ใช้เวลาว่างให้เกิดประโยชน์ รวมถึงการอบรมสั่งสอนให้มีความเชื่อต่อกฎหมาย กฎระเบียบของสังคม และ 2) การลดการเรียนรู้ทางสังคมเกี่ยวกับการเล่นการพนันฟุตบอล ทำได้โดยเป็นแบบอย่างที่ดีให้กับเยาวชน อบรมสั่งสอนถึงโทษของการพนันฟุตบอลให้เยาวชน ลงโทษและไม่สนับสนุนในการเล่นการพนันฟุตบอลของเยาวชน เหล่านี้จะช่วยในการป้องกันและแก้ไขปัญหาการเล่นการพนันฟุตบอลของเยาวชนได้

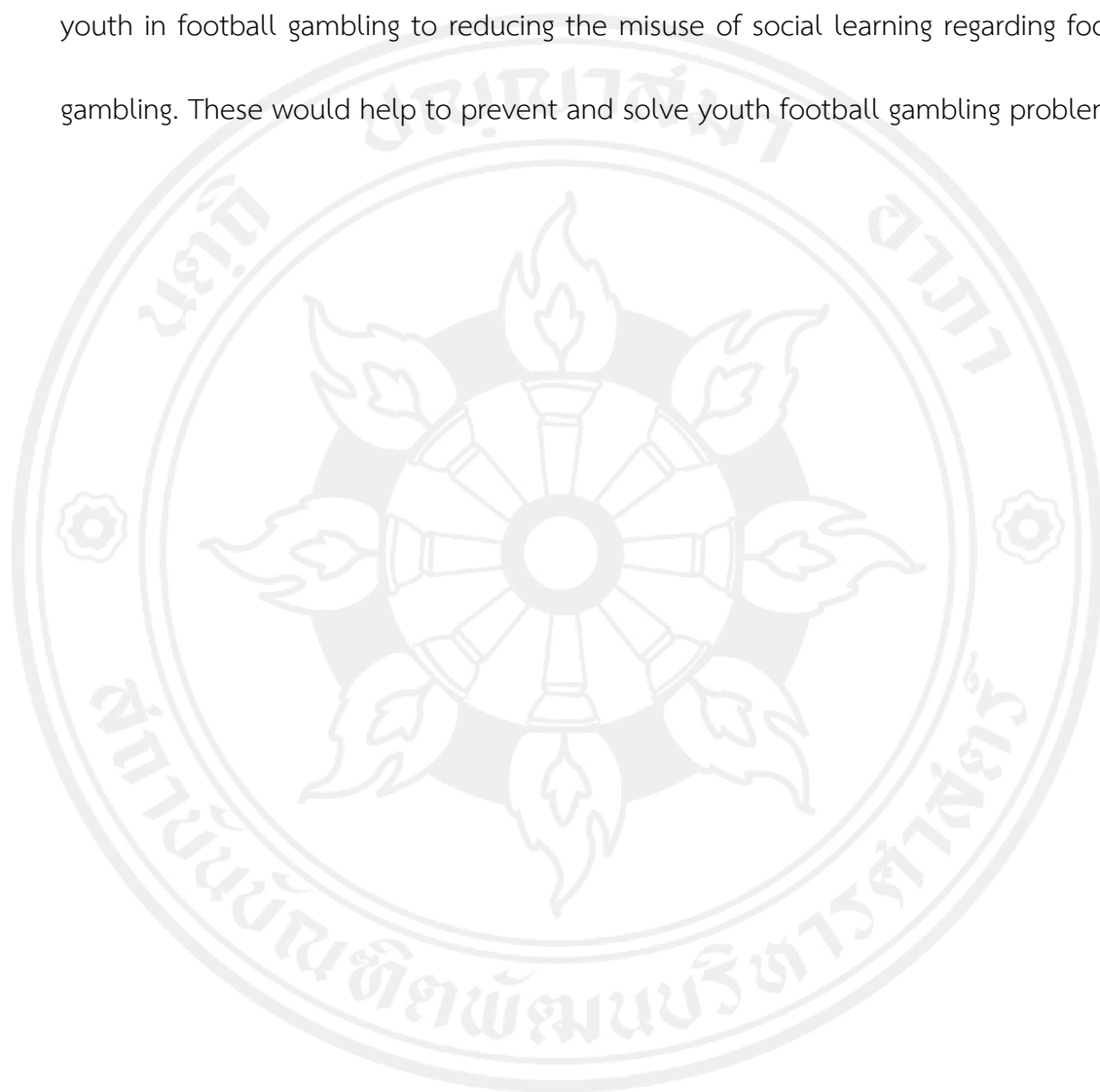
ABSTRACT

Title of Thesis	A study on factors affecting football gambling behaviors of youths in vocational education institutions in Bangkok
Author	Katika Suksawat
Degree	Master of Public Administration
Year	2018

This study was a study on factors affecting football gambling behaviors of youths in vocational education institutions in Bangkok. The objectives of the study were: 1) to study the youth football gambling behavior, 2) to study the relationship of factors affecting youth football gambling behavior, and 3) to find out the ways to prevent and solve youth football gambling problems. This study used quantitative approach which collecting data from 382 youths studying in vocational institutions in Bangkok using questionnaire as a collecting tool. Multiple regression analysis was used for data analysis.

The study found that social bonding factor and social learning factor affect to football gambling behavior among youth. Social bonding has a negative effect whereas social learning factors have a positive effect on youth football gambling behavior. It is suggested that we should focus on family and educational institutions to promote social bonding and to reduce the misuse of social learning regarding football gambling. To increase the social bond in the society, we should give love and warmth in the

family, arrange social activities to youth to spend their free time and teach them to believe in the law. Also, we should be a good role model for youth, give guidance to let them know about penalty of football gambling, give punishment and not support youth in football gambling to reducing the misuse of social learning regarding football gambling. These would help to prevent and solve youth football gambling problems.



กิตติกรรมประกาศ

วิทยานิพนธ์ฉบับนี้เสร็จสมบูรณ์ไปได้ด้วยดีจากความอนุเคราะห์และให้ความช่วยเหลือเป็นของท่านอาจารย์ รองศาสตราจารย์ ดร.ประพนธ์ สหพัฒนา ที่ปรึกษาวิทยานิพนธ์ ซึ่งเป็นพระคุณยิ่งที่กรุณาสละเวลาให้คำปรึกษา ให้ความรู้ ข้อชี้แนะ รวมถึงแก้ไขข้อบกพร่อง และตรวจสอบความถูกต้องของเนื้อหาวิชาการ เพื่อความสมบูรณ์ของวิทยานิพนธ์ทั้งฉบับ ตลอดจนให้ข้อคิดและกำลังใจแก่ผู้วิจัยตลอดมา

ขอขอบพระคุณ รองศาสตราจารย์ ดร. ศรีสมบัติ โชคประจักษ์ชัด ประธานกรรมการ รองศาสตราจารย์ ดร.ประพนธ์ สหพัฒนา และรองศาสตราจารย์ ดร.เกษมศานต์ โชติชาครพันธุ์ เป็นอย่างยิ่ง ที่กรุณาสละเวลามาเป็นกรรมการ และให้คำแนะนำที่เป็นประโยชน์ และพิจารณาตรวจสอบวิทยานิพนธ์ให้มีความถูกต้องสมบูรณ์ยิ่งขึ้น

ขอขอบพระคุณ คณาจารย์ทุกท่านที่ได้ประสิทธิ์ประสาทวิชาความรู้อันล้ำค่าให้ ตลอดจนเจ้าของผลงานวิชาการและงานวิจัยที่เกี่ยวข้องที่ผู้วิจัยได้ใช้ในการค้นคว้าอ้างอิง เจ้าหน้าที่คณะรัฐประศาสนศาสตร์ และเจ้าหน้าที่สถาบันบัณฑิตพัฒนบริหารศาสตร์ที่เกี่ยวข้องทุกท่านที่ได้ให้คำแนะนำ ให้ความช่วยเหลือและอำนวยความสะดวกในการทำวิทยานิพนธ์ฉบับนี้เป็นอย่างดี

ขอขอบพระคุณ สำนักงานคณะกรรมการการอาชีวศึกษา (สอศ.) สถานศึกษาและหน่วยงานที่เกี่ยวข้อง รวมถึงน้อง ๆ เยาวชนทุกคน ที่ได้ให้ความอนุเคราะห์ข้อมูลที่เป็นประโยชน์ และสละเวลาในการตอบแบบสอบถาม ซึ่งเป็นส่วนหนึ่งที่ทำให้วิทยานิพนธ์ฉบับนี้สำเร็จลุล่วงไปได้ด้วยดี

ขอขอบคุณ มิตรสหายทุกท่าน สำหรับความรัก มิตรภาพ และกำลังใจ รวมไปถึงความช่วยเหลือเกื้อกูลทั้งหมดที่มีให้กันมาโดยตลอด ไม่ว่าจะเล็กน้อยหรือมากมาย คอยเคียงข้างกันผ่านช่วงเวลายากลำบาก สับสน ไม่เข้าใจ จนสำเร็จลุล่วงไปด้วยกันที่สุดในที่สุด

และสุดท้ายขอขอบพระคุณ คุณพ่อ คุณแม่ น้องชายและญาติที่คอยส่งเสริม สนับสนุนและเป็นแรงกายแรงใจที่สำคัญจนทำให้วิทยานิพนธ์ฉบับนี้เสร็จสมบูรณ์ดังที่ตั้งใจไว้ คุณความดีหรือประโยชน์อันใดที่เกิดจากวิทยานิพนธ์ฉบับนี้ ผู้วิจัยขอน้อมบูชาแต่บุพการี ผู้มีพระคุณ ครูบาอาจารย์ที่อบรมสั่งสอน แนะนำ ให้การสนับสนุนและเป็นกำลังใจให้เสมอมา ด้วยสำนึกในพระคุณยิ่ง และจะรำลึกในพระคุณตลอดไป

หม่อมหลวงกติกา สุขสวัสดิ์

พฤศจิกายน 2561

สารบัญ

	หน้า
บทคัดย่อ	ก
ABSTRACT	ข
กิตติกรรมประกาศ.....	ง
สารบัญ.....	จ
สารบัญตาราง.....	7
สารบัญภาพ	8
บทที่ 1 บทนำ	9
1.1 ที่มาและความสำคัญของปัญหา.....	9
1.2 วัตถุประสงค์ของการวิจัย.....	11
1.3 คำถามการวิจัย	11
1.4 สมมติฐานการวิจัย.....	12
1.5 ประโยชน์ที่คาดว่าจะได้รับ.....	12
1.6 ขอบเขตของการวิจัย.....	12
1.7 นิยามเชิงปฏิบัติการ	13
บทที่ 2 ทบทวนวรรณกรรม.....	15
2.1 แนวคิดและทฤษฎีที่เกี่ยวกับการพนัน.....	15
2.2 แนวคิดเกี่ยวกับการพนันฟุตบอล.....	19
2.3 เยาวชนกับการพนันฟุตบอล	20
2.4 ทฤษฎีการควบคุมตนเอง (Self-Control Theory).....	23
2.5 ทฤษฎีพันธะทางสังคม (Social Bonding Theory).....	23
2.6 ทฤษฎีการเรียนรู้ทางสังคม (Social Learning Theory)	24

2.7 งานวิจัยที่เกี่ยวข้อง	26
2.8 กรอบแนวคิดในการวิจัย	30
บทที่ 3 ระเบียบวิธีวิจัย.....	31
3.1 วิธีการศึกษาวิจัย.....	31
3.2 ประชากรและกลุ่มตัวอย่าง	31
3.3 เครื่องมือที่ใช้ในการรวบรวมข้อมูล	34
3.4 การประมวลผลและวิเคราะห์ข้อมูล	37
3.5 ตัวแปรที่ใช้ในการวิจัย	37
3.6 หลักเกณฑ์การวัดตัวแปร	38
บทที่ 4 ผลการศึกษา.....	39
4.1 การวิเคราะห์ผลโดยใช้สถิติเชิงพรรณนา	39
4.2 การวิเคราะห์ผลโดยใช้สถิติเชิงอนุมาน.....	54
บทที่ 5 สรุปผล อภิปรายผล และข้อเสนอแนะ.....	58
5.1 สรุปผลการวิจัย.....	58
5.2 อภิปรายผลการวิจัย.....	61
5.3 ข้อเสนอแนะจากการวิจัย.....	63
5.4 ข้อเสนอแนะสำหรับการวิจัยครั้งต่อไป.....	67
บรรณานุกรม.....	68
ภาคผนวก.....	73
ประวัติผู้เขียน.....	84

สารบัญตาราง

	หน้า
ตารางที่ 2.1 แสดงตัวแปรอิสระที่มาจากงานวิจัยที่เกี่ยวข้อง	29
ตารางที่ 3.1 ขนาดประชากรและกลุ่มตัวอย่าง	33
ตารางที่ 3.2 แสดงผลค่าสัมประสิทธิ์ (Alpha Coefficient) ของแบบสอบถามในแต่ละตัวแปร	36
ตารางที่ 3.3 หลักเกณฑ์การวัดตัวแปร	38
ตารางที่ 4.1 แสดงผลค่าความถี่และค่าร้อยละของข้อมูลพื้นฐาน	40
ตารางที่ 4.2 แสดงผลวิเคราะห์ค่าความถี่ ค่าร้อยละ ค่าเฉลี่ยและค่าส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐานของปัจจัย การควบคุมตนเอง	41
ตารางที่ 4.3 แสดงผลวิเคราะห์ค่าความถี่ ร้อยละ ค่าเฉลี่ยและค่าส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐานของปัจจัย พันธะทางสังคม	42
ตารางที่ 4.4 แสดงผลวิเคราะห์ค่าความถี่ ร้อยละ ค่าเฉลี่ยและค่าส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐานของปัจจัย การเรียนรู้ทางสังคม	48
ตารางที่ 4.5 แสดงผลวิเคราะห์ค่าความถี่และค่าร้อยละของปัจจัยช่องทางการเล่นพินันฟุตบอล	52
ตารางที่ 4.6 แสดงผลวิเคราะห์ค่าความถี่ ร้อยละ ค่าเฉลี่ยและค่าส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐานของ พฤติกรรมการเล่นพินันฟุตบอล	53
ตารางที่ 4.7 แสดงค่าสหสัมพันธ์ระหว่างตัวแปรอิสระ	54
ตารางที่ 4.8 แสดงผลวิเคราะห์ค่า Tolerance ของตัวแปรอิสระ	55
ตารางที่ 4.9 แสดงผลการวิเคราะห์การถดถอยพหุ (Multiple Regression Analysis)	56
ตารางที่ 5.1 แสดงผลวิเคราะห์เพื่อทดสอบสมมติฐาน	60

สารบัญภาพ

หน้า

ภาพที่ 2.1 กรอบแนวคิดในการวิจัย 30



บทที่ 1

บทนำ

1.1 ที่มาและความสำคัญของปัญหา

ในปัจจุบันตลาดการพนันโลกได้รับความสนใจเป็นอย่างมาก เนื่องจากการขยายตัวเพิ่มขึ้นอย่างรวดเร็วในช่วง 20 ปีที่ผ่านมา จากรายงานการพนันโลกพบว่า มูลค่าการพนันโลกคิดจากผลได้หรือกำไรจากการให้บริการการพนันพุ่งสูงขึ้น จากมูลค่าการพนันประมาณ 2 แสนล้านเหรียญสหรัฐฯ ในปี 1990 เพิ่มขึ้นราว 4 แสนล้านเหรียญสหรัฐฯ ในปี 2010 และคาดการณ์ว่าจะเพิ่มขึ้นเป็นกว่า 5 แสนล้านสหรัฐฯ ในปี 2019 (Global Betting & Gaming Consultants (GBGC), 2015)

จากมูลค่าตลาดการพนันดังกล่าว หากพิจารณาถึงรายละเอียดโดยแบ่งเป็นทวีปจะพบว่า ในแต่ละปีภูมิภาคเอเชียและตะวันออกกลางมีมูลค่าการพนันเพิ่มขึ้นมากที่สุด ทั้งยังมีแนวโน้มที่จะเพิ่มขึ้นเรื่อย ๆ โดยในปัจจุบันสัดส่วนของตลาดการพนันของภูมิภาคเอเชียและตะวันออกกลางสูงถึงร้อยละ 32.9 ซึ่งถือเป็นเจ้าตลาดที่มีสัดส่วนของตลาดการพนันสูงที่สุดในโลก (Global Betting & Gaming Consultants (GBGC), 2015)

ในประเทศไทย แม้ว่าการพนันจะถูกควบคุมด้วยกฎหมายพระราชบัญญัติการพนัน พ.ศ. 2478 แต่กฎหมายฉบับนี้มีความเก่าแก่เป็นอย่างมากเมื่อเทียบกับเทคโนโลยีที่พัฒนาขึ้นตามยุคตามสมัย ทำให้เห็นการลักลอบเล่นการพนันในประเทศไทยได้โดยทั่วไป

การพนัน 3 ชนิดที่คนไทยนิยมเล่นมากที่สุดในปี 2558 ได้แก่ สลากกินแบ่งรัฐบาล หวยใต้ดิน และการพนันฟุตบอล ซึ่งการพนันฟุตบอลเป็นการพนันชนิดที่มีผลกระทบต่อประเทศมากที่สุด เนื่องจากเงินหมุนเวียนในการพนันฟุตบอลมีมากถึง 132,125 ล้านบาทต่อปี ซึ่งนับว่าเป็นการพนันชนิดที่มีจำนวนเงินหมุนเวียนมากที่สุด (ศูนย์ศึกษาปัญหาการพนัน, 2559) ไม่เพียงแต่เป็นการพนันชนิดที่มีจำนวนเงินหมุนเวียนมากที่สุด การพนันฟุตบอลยังเป็นการพนันที่นิยมอย่างแพร่หลายในกลุ่มเยาวชนอีกด้วย

กลุ่มเยาวชนที่มีโอกาสเล่นการพนันฟุตบอลมากที่สุด คือกลุ่มเยาวชนในช่วงวัยรุ่น 15-18 ปี และจากผลสำรวจการเล่นพนันฟุตบอลยูโร 2016 พบว่าเยาวชนที่กำลังศึกษาในสายอาชีพหรืออาชีวศึกษามีการเล่นพนันฟุตบอลมากกว่าเยาวชนที่กำลังศึกษาในสายสามัญหรือมัธยมศึกษา (ศูนย์วิจัยเพื่อการพัฒนาสังคมและธุรกิจ (SAB), 2559) โดยการเล่นพนันส่วนใหญ่เน้นการเล่นโดยเล่นแบบได้

เสียเอาเงินมากกว่าการพนันโดยใช้เงินเล็กน้อยหรือการพนันโดยไม่ได้ใช้เงิน เช่น การเลี้ยงข้าว การเลี้ยงหนัง เป็นต้น

หนึ่งในสาเหตุที่เยาวชนเล่นการพนันคือ การควบคุมตนเองของเยาวชน เนื่องจากการพัฒนาสมองในส่วนหน้าเพื่อใช้ในการควบคุมการระงับความอยากเกิดขึ้นในช่วงอายุ 12-25 ปี เป็นสาเหตุให้ช่วงอายุดังกล่าวเยาวชนไม่สามารถควบคุมการกระทำหรืออารมณ์ได้ ทั้งช่วงเวลาดังกล่าวยังเป็นช่วงการพัฒนา การจัดระเบียบและชุดความคิดในสมองส่วนนี้ หากมีปัจจัยอื่นเข้ามาแทรกซ้อน เช่น คำสอนของพ่อแม่ การรับสื่อ จะส่งผลต่อการพัฒนาสมองและสามารถนำไปสู่การเสพติดพฤติกรรม ซึ่งรวมถึงพฤติกรรมกาติการพนันด้วย (ศูนย์ศึกษาปัญหาการพนัน, 2559, p. 74)

การควบคุมทางสังคมหรือพันธะทางสังคมก็เป็นส่วนหนึ่งที่มีผลกระทบต่อการตัดสินใจเล่นการพนันของเยาวชน โดยการควบคุมทางสังคมอาจไม่ใช่เพียงแค่กฎหมายเท่านั้น พันธะทางสังคมอื่น ๆ ก็มีผลเป็นอย่างมาก เช่น การควบคุมจากพ่อแม่ผู้ปกครอง เพื่อน วัฒนธรรมและความเชื่อต่าง ๆ เหล่านี้คือพันธะทางสังคมที่เป็นตัวกำหนดพฤติกรรมการเล่นการพนันของเยาวชนเช่นกัน จากการสำรวจการเล่นพนันฟุตบอลยูโร 2016 ของเยาวชน พบว่าเยาวชนที่ตั้งใจเล่นการพนันฟุตบอล แต่ตัดสินใจไม่เล่นการพนันฟุตบอล นอกเหนือจากการไม่มีเงินเล่นพนัน สาเหตุส่วนใหญ่มาจากพ่อแม่ผู้ปกครองห้ามปรามไว้ ผิดกฎหมาย ครูอาจารย์ห้ามปรามไว้ (ศูนย์วิจัยเพื่อการพัฒนาสังคมและธุรกิจ (SAB), 2559)

ในขณะที่เยาวชนที่ไม่ได้ตั้งใจเล่นแต่กลับหันมาเล่นในการพนันฟุตบอลยูโร 2016 ด้วยเหตุผลคือเล่นสนุกกับเพื่อน พี่น้อง เพื่อนพี่น้องชวนให้รวมเงินกันเล่น เห็นคนอื่นเล่นแล้วได้เงินจึงเล่นตามนั้นแสดงให้เห็นว่าการเรียนรู้หรือเลียนแบบก็เป็นปัจจัยสำคัญที่มีผลต่อการตัดสินใจในการเล่นการพนันฟุตบอลของเยาวชนเช่นกัน

นอกจากนี้ความล้ำสมัยของเทคโนโลยีในปัจจุบันก็อีกปัจจัยหนึ่งที่ทำให้การพนันฟุตบอลเพิ่มปริมาณและได้รับความนิยมกันอย่างแพร่หลาย โดยจำนวนผู้เข้าเล่นพนันออนไลน์มีจำนวนเพิ่มขึ้นอย่างรวดเร็ว (Casual Games Association, 2012)

แม้ว่าจะยังไม่มีข้อสรุปที่แน่นอนว่าการพนันออนไลน์สามารถสร้างปัญหาได้มากกว่าการพนันแบบไม่ออนไลน์หรือไม่ (Kairouz et al., 2012) แต่งานวิจัยหลายชิ้นก็ยืนยันถึงปัญหาการพนันที่เกิดกับผู้ที่ใช้เล่นพนันออนไลน์มากกว่าผู้ที่ใช้เล่นการพนันแบบไม่ออนไลน์ (Griffiths et al., 2009; Kairouz et al., 2012; M. Gainsbury et al., 2016; Wu et al., 2015) โดยเฉพาะการศึกษาวิจัยในกลุ่มเยาวชนพบว่าเยาวชนที่ทดลองเล่นการพนันผ่านเว็บไซต์ สื่อสังคมออนไลน์และแอปพลิเคชันบนมือถือจำนวนมากมีความเสี่ยงที่จะเป็นโรคติดการพนันสูง (King et al., 2014)

การเล่นพนันฟุตบอลในเยาวชนเกือบครึ่งพบปัญหาการพนันที่ตามมา ที่พบมากที่สุดมักเป็นปัญหาผลกระทบด้านการเรียน มีความเครียด ปัญหา รองลงมาคือปัญหาทางการเงิน ถูกโกง มีหนี้สิน

จากการพนัน ทั้งยังมีปัญหาด้านความสัมพันธ์กับบุคคลรอบข้าง ไม่ว่าจะเป็นครอบครัว แฟน/คนรัก เพื่อนฝูง ลูกหลานไปถึงปัญหาการก่ออาชญากรรมอื่น ๆ ที่ตามมา เช่น ลักเล็กขโมยน้อย ยักยอกทรัพย์สิน การล่องละเมิดทางเพศ การทะเลาะวิวาท ทำร้ายร่างกาย (Moghaddam et al., 2015)

จากเหตุผลที่กล่าวมาทั้งหมดจึงเป็นที่มาของการศึกษาปัจจัยการควบคุมตนเอง พันธะทางสังคม การเรียนรู้และรูปแบบการเข้าถึงการพนันที่มีผลต่อการเล่นการพนันฟุตบอลของเยาวชนและเลือกศึกษากลุ่มประชากรในเยาวชนที่กำลังศึกษาในสถาบันการอาชีวศึกษา ซึ่งเป็นส่วนหนึ่งในการศึกษาสายอาชีพที่ถือเป็นกลุ่มเยาวชนที่เล่นการพนันฟุตบอลมากที่สุด (ศูนย์วิจัยเพื่อการพัฒนาสังคมและธุรกิจ (SAB), 2559) ขอบเขตพื้นที่ในการศึกษาคือ เขตกรุงเทพมหานครซึ่งมีสถาบันการอาชีวศึกษามากที่สุดในประเทศ (กลุ่มเทคโนโลยีสารสนเทศเพื่อการบริหารงานอาชีวศึกษา ศูนย์เทคโนโลยีสารสนเทศและกำลังคนอาชีวศึกษา, 2560) โดยการศึกษาวิจัยครั้งนี้ศึกษาเพื่อเป็นข้อมูลความรู้ที่สามารถใช้เป็นแนวทางในการป้องกันและแก้ไขปัญหาการพนันฟุตบอลของเยาวชนต่อไป

1.2 วัตถุประสงค์ของการวิจัย

1.2.1. เพื่อศึกษาพฤติกรรมการเล่นการพนันฟุตบอลของเยาวชนในสถาบันอาชีวศึกษา เขตกรุงเทพมหานคร

1.2.2. เพื่อศึกษาความสัมพันธ์ของปัจจัยพื้นฐานของเยาวชน ปัจจัยการควบคุมตนเอง ปัจจัยพันธะทางสังคม ปัจจัยการเรียนรู้ทางสังคม และปัจจัยช่องทางการเล่นต่อพฤติกรรมการเล่นการพนันฟุตบอลของเยาวชนในสถาบันอาชีวศึกษา เขตกรุงเทพมหานคร

1.2.3. เพื่อเสนอแนวทางป้องกันและแก้ไขปัญหาการเล่นการพนันฟุตบอลของเยาวชนในสถาบันอาชีวศึกษา เขตกรุงเทพมหานคร

1.3 คำถามการวิจัย

1.3.1. พฤติกรรมการเล่นการพนันฟุตบอลของเยาวชนในสถาบันอาชีวศึกษา เขตกรุงเทพมหานคร เป็นอย่างไร

1.3.2. ปัจจัยพื้นฐานของเยาวชน ปัจจัยการควบคุมตนเอง ปัจจัยพันธะทางสังคม ปัจจัยการเรียนรู้ทางสังคม และช่องทางการเล่นพนันฟุตบอลมีผลต่อพฤติกรรมการเล่นการพนันฟุตบอลของเยาวชนในสถาบันอาชีวศึกษา เขตกรุงเทพมหานครหรือไม่ อย่างไร

1.3.2. แนวทางในการป้องกันและแก้ไขปัญหาการเล่นการพนันของเยาวชนในสถาบันอาชีวศึกษา เขตกรุงเทพมหานคร เป็นอย่างไร

1.4 สมมติฐานการวิจัย

1.4.1. ปัจจัยพื้นฐานของเยาวชน มีผลต่อพฤติกรรมการเล่นการพนันฟุตบอลของเยาวชนในสถาบันอาชีวศึกษา เขตกรุงเทพมหานคร

1.4.1.1. เพศชายมีผลเชิงบวกต่อพฤติกรรมการเล่นการพนันฟุตบอลของเยาวชนในสถาบันอาชีวศึกษา เขตกรุงเทพมหานครมากกว่าเพศหญิง

1.4.1.2. อายุมีผลเชิงบวกต่อพฤติกรรมการเล่นการพนันฟุตบอลของเยาวชนในสถาบันอาชีวศึกษา เขตกรุงเทพมหานคร

1.4.1.3. รายได้ต่อเดือนมีผลเชิงบวกต่อพฤติกรรมการเล่นการพนันฟุตบอลของเยาวชนในสถาบันอาชีวศึกษา เขตกรุงเทพมหานคร

1.4.2. ปัจจัยการควบคุมตนเองมีผลเชิงลบต่อพฤติกรรมการเล่นการพนันฟุตบอลของเยาวชนในสถาบันอาชีวศึกษา เขตกรุงเทพมหานคร

1.4.3. ปัจจัยพันธะทางสังคมมีผลเชิงลบต่อพฤติกรรมการเล่นการพนันฟุตบอลของเยาวชนในสถาบันอาชีวศึกษา เขตกรุงเทพมหานคร

1.4.4. ปัจจัยการเรียนรู้ทางสังคมมีผลเชิงบวกต่อพฤติกรรมการเล่นการพนันฟุตบอลของเยาวชนในสถาบันอาชีวศึกษา เขตกรุงเทพมหานคร

1.4.5. ปัจจัยช่องทางการเล่นพนันฟุตบอลแบบออนไลน์มีผลเชิงบวกต่อพฤติกรรมการเล่นการพนันฟุตบอลของเยาวชนมากกว่าแบบไม่ออนไลน์ในสถาบันอาชีวศึกษา เขตกรุงเทพมหานคร

1.5 ประโยชน์ที่คาดว่าจะได้รับ

เมื่อทราบถึงปัจจัยที่มีผลต่อพฤติกรรมการเล่นการพนันฟุตบอลในเยาวชนในสถาบันอาชีวศึกษา เขตกรุงเทพมหานครแล้ว สามารถนำไปประยุกต์ใช้เป็นแนวทางแก้ไขปัญหาคารพนันฟุตบอลในเยาวชนในสถาบันอาชีวศึกษา เขตกรุงเทพมหานครให้กับหน่วยงานรัฐ หน่วยงานที่เกี่ยวข้องหรือบุคคลทั่วไปในอนาคต นอกจากนี้ยังสามารถใช้ความรู้จากงานวิจัยนี้ต่อยอดในงานวิจัยอื่น ๆ ที่เกี่ยวข้องได้ในอนาคต

1.6 ขอบเขตของการวิจัย

การศึกษาวิจัยในครั้งนี้เป็นการศึกษาการควบคุมตนเอง พันธะทางสังคม การเรียนรู้และรูปแบบการเข้าถึงการพนันต่อการเล่นการพนันฟุตบอลของเยาวชนที่กำลังศึกษาในสถาบันอาชีวศึกษา เขตกรุงเทพมหานคร โดยมีระยะเวลาการดำเนินการศึกษาระหว่างเดือนสิงหาคม 2560 ถึง เดือนสิงหาคม 2561

1.7 นิยามเชิงปฏิบัติการ

ระดับการควบคุมตนเอง หมายถึง ความรู้สึกรู้ตัวก่อนการกระทำหรือพฤติกรรมที่จะกระทำ การยั้งคิดหรือทบทวนก่อนการกระทำ การใช้เหตุผลในการกำหนดพฤติกรรม ไม่ใช่อารมณ์หรือความรู้สึกในการกำหนดพฤติกรรมโดยเฉพาะในสถานการณ์เฉพาะหน้า (Gottfredson & Hirschi, 1990)

พันธะทางสังคม หมายถึง พันธะหรือข้อผูกมัดบางอย่างที่บุคคลแต่ละคนมีต่อบุคคลรอบข้างหรือสังคม ซึ่งจะเป็ปัจจัยที่ทำให้บุคคลนั้น ๆ ไม่ก่ออาชญากรรม ประกอบไปด้วย ความผูกพันต่อผู้อื่น ข้อผูกมัดในการดำเนินชีวิตตามศีลธรรม ความเกี่ยวข้องกั้บกิจกรรมที่ดี และความเชื่อต่อค่านิยมและบรรทัดฐานของสังคม (Hirschi, 1961)

ความผูกพันต่อผู้อื่น หมายถึง ความรักความชื่นชมต่อบุคคลอื่น ความสนใจในความรู้สึกนึกคิดของบุคคลอื่น ความห่วงใยในบุคคลรอบข้าง การรักษาไว้ซึ่งความคาดหวังของบุคคลรอบข้าง ตามทฤษฎีพันธะทางสังคม (Social Bonding Theory) ของ Hirschi (1961)

ข้อผูกมัดในการดำเนินชีวิตตามศีลธรรม หมายถึง การผูกมัดกับการดำเนินชีวิตตามศีลธรรมอันดี ประกอบอาชีพโดยสุจริตมาตลอด มีครอบครัวที่อบอุ่น ประสบความสำเร็จในชีวิต ทำให้บุคคลนั้นไม่อยากจะกระทำความผิด ตามทฤษฎีพันธะทางสังคม (Social Bonding Theory) ของ Hirschi (1961)

ความเกี่ยวข้องกั้บกิจกรรมที่ดี หมายถึง ความเกี่ยวข้องหรือการเข้าร่วมกั้บกิจกรรมที่ดีหรือที่ถูกที่ควร การใช้เวลากับกิจกรรมอื่นที่ไม่ใช่กิจกรรมที่ไม่พึงประสงค์ ตามทฤษฎีพันธะทางสังคม (Social Bonding Theory) ของ Hirschi (1961)

ความเชื่อต่อค่านิยมและบรรทัดฐานของสังคม หมายถึง ความเชื่อของบุคคลที่มีต่อค่านิยมและบรรทัดฐานทางสังคม โดยเชื่อว่ากฎหมาย ค่านิยม บรรทัดฐานหรือธรรมเนียมปฏิบัติ โดยเฉพาะเรื่องที่เกี่ยวข้องกั้บการพนันฟุตบอล เป็นเรื่องที่ถูกต้องและควรปฏิบัติตาม ตามทฤษฎีพันธะทางสังคม (Social Bonding Theory) ของ Hirschi (1961)

การเรียนรู้ทางสังคม หมายถึง การเรียนรู้หรือรับเอาพฤติกรรมการเล่นการพนันฟุตบอลจากผู้อื่นไม่ว่าจะเป็นบุคคลใกล้ชิดหรือบุคคลต้นแบบ โดยการดู ฟัง อ่าน และนำไปสู่การเล่นการพนันฟุตบอลได้ โดยการเรียนรู้ทางสังคมประกอบไปด้วย การคบหาสมาคมกั้บผู้อื่น การให้ค่านิยมต่อการเล่นพนันฟุตบอล การเลียนแบบการเล่นพนันฟุตบอล และการเสริมแรง/การสนับสนุนการเล่นพนันฟุตบอล (Akers, 1985)

การคบหาสมาคมกั้บผู้อื่น หมายถึง การคบหาสมาคมกั้บผู้อื่น ความสนิทชิดเชื้อของบุคคลใกล้ชิดหรือรู้จัก ระยะเวลาในการคบหาสมาคมกั้บผู้อื่น ความถี่ในการปฏิสัมพันธ์ รวมถึงการให้

ความสำคัญกับบุคคลใกล้ชิดหรือรู้จัก ตามทฤษฎีการเรียนรู้ทางสังคม (Social Learning Theory) ของ Akers (1985)

การให้คำนิยามต่อการเล่นพนันฟุตบอล หมายถึง การให้ความหมายและทัศนคติที่มีต่อการเล่นการพนันฟุตบอล ตามทฤษฎีการเรียนรู้ทางสังคม (Social Learning Theory) ของ Akers (1985) โดยให้ความหมายหรือตีความการพนันฟุตบอลว่าเป็นสิ่งที่ได้ ไม่ได้เป็นสิ่งที่ไม่ถูกต้องแต่อย่างใด เป็นการให้ความหมายในแง่ดีในการเล่นการพนันฟุตบอล

การเลียนแบบการเล่นพนันฟุตบอล หมายถึง การทำตาม การลอกเลียน เข้าไปยุ่งเกี่ยวกับการเล่นการพนันฟุตบอล หรือพยายามที่จะเล่นการพนันฟุตบอล หลังจากที่เกิดการสังเกตและเรียนรู้จากบุคคลต้นแบบหรือบุคคลใกล้ชิด โดยเรียนรู้พฤติกรรม วิธีการ และผลที่ดีที่ตามมาของการเล่นการพนันฟุตบอล ตามทฤษฎีการเรียนรู้ทางสังคม (Social Learning Theory) ของ Akers (1985)

การเสริมแรง/การสนับสนุนการเล่นพนันฟุตบอล หมายถึง การให้รางวัล ผลตอบแทนหรือผลประโยชน์ที่ได้รับ การสนับสนุนต่อการเล่นการพนันฟุตบอลในทางที่ดีของบุคคลใกล้ชิด บุคคลรอบข้างและสังคมโดยรวม หรือการให้โทษที่น้อยหรือไม่มีโทษในการเล่นการพนันฟุตบอลของบุคคลใกล้ชิด บุคคลรอบข้าง และสังคม รวมถึงกฎหมาย ตามทฤษฎีการเรียนรู้ทางสังคม (Social Learning Theory) ของ Akers (1985)

บทที่ 2

ทบทวนวรรณกรรม

ในการทบทวนวรรณกรรมที่เกี่ยวข้องกับงานวิจัย ผู้วิจัยจะทบทวนวรรณกรรมจากเอกสารงานวิจัยที่เกี่ยวข้องทั้งในและต่างประเทศ เมื่อมีการทบทวนวรรณกรรมเรียบร้อยแล้ว ผู้วิจัยจึงสร้างกรอบแนวคิดในการวิจัยจากข้อมูลที่ได้จากการทบทวนวรรณกรรม โดยการทบทวนวรรณกรรมผู้วิจัยแบ่งการทบทวนวรรณกรรมเป็นประเภทตามประเภทของเนื้อหาและกรอบแนวคิดในการวิจัย ดังนี้

- 2.1 แนวคิดเกี่ยวกับการพนัน
- 2.2 แนวคิดเกี่ยวกับการพนันฟุตบอล
- 2.3 เยาวชนกับการพนันฟุตบอล
- 2.4 ทฤษฎีการควบคุมตนเอง
- 2.5 ทฤษฎีพันธะทางสังคม
- 2.6 ทฤษฎีการเรียนรู้
- 2.7 งานวิจัยที่เกี่ยวข้อง
- 2.8 กรอบแนวคิดในการวิจัย

2.1 แนวคิดและทฤษฎีที่เกี่ยวข้องกับการพนัน

2.1.1 ความหมายของการพนัน

ตามพจนานุกรมฉบับราชบัณฑิตยสถานการพนัน พุทธศักราช 2554 คำว่า “พนัน” หรือ “พนันขันต่อ” หมายถึง การเล่นเอาเงินหรือสิ่งอื่นโดยอาศัยความฉลาด ความชำนาญ เล่ห์เหลี่ยม ไหวพริบ และฝีมือ รวมทั้งโชคด้วย

ในส่วนของนิยามตามกฎหมายนั้น ในพระราชบัญญัติการพนัน พุทธศักราช 2478 ไม่ได้กำหนดคำนิยามไว้ แต่กระนั้นมีความวินิจฉัยของศาลฎีกาในคำพิพากษาฎีกาที่ 1020/2473 ได้พิจารณาวางแนวทางในการพิจารณาว่าสิ่งใดเป็นการพนันนั้นจะต้องมีหลักสำคัญคือต้องมีการได้หรือเสียทรัพย์สิน หรือเงินทองต่อกัน (กองผู้ช่วยผู้พิพากษาศาลฎีกา, 2513)

นักวิชาการไทยในคำนิยามของคำว่า “พนัน” แตกต่างกันไป แต่มีส่วนที่คล้ายกันคือ จะต้องเป็นลักษณะของคู่พนันมีความเห็นต่ออนาคตที่ไม่รู้แน่นอนที่ต่างกัน และมีการให้สัญญาว่าหากมีปรากฏการณ์ใดออกมาแน่นอนแล้วตรงกับความเห็นของผู้ใดถือว่าผู้นั้นชนะ และผู้ชนะจะจ่ายเงินหรือ

ทรัพย์สินตามสัญญา นั้น โดยการชนะอาจได้มาด้วยโชค ไหวพริบ ความสามารถ ไม่ว่าจะผิดหรือถูกกฎหมายก็ตาม (ประภาช วนิกเกียรติ, 2495)

นิยามความหมายของการพนันในต่างประเทศไม่แตกต่างจากไทยนัก โดยการพนันคือการวางเงินหรือสิ่งที่มีค่าเพื่อเดิมพันกับเหตุการณ์ที่ไม่แน่นอน โดยมีเจตนาหลักในการชนะเพื่อให้ได้เงินหรือของมีค่า โดยจะมีปัจจัยพิจารณา 3 องค์ประกอบ คือ การตัดสินใจ โอกาส และรางวัล (Kassinove, 1998, p. 109) บางงานวิจัยในปัจจุบันนิยามการพนันไปในเชิงบวกมากขึ้น โดยอาจหมายถึงกิจกรรมสันทนาการที่มีรางวัลเป็นเดิมพันกับเหตุการณ์ที่เกิดขึ้นในอนาคต และจำมีการจ่ายค่าธรรมเนียมให้กับผู้ชนะ เช่นเดียวกับแนวคิดของไทยการชนะพนันอาจใช้ทักษะ ความสามารถ โอกาสรวมถึงโชคกลางเข้ามาเกี่ยวข้องด้วย (Kassinove, 1998) แต่ทั้งนี้ในการพนัน ผู้ชนะพนันจะมีจำนวนน้อยกว่าผู้ที่เข้าร่วมเสมอ (Sarti & Triventi, 2017)

โดยสรุป “พนัน” หมายถึง การวางเงินหรือสิ่งของมีค่าเดิมพันกับเหตุการณ์ที่มีโอกาสเกิดขึ้นในอนาคตที่ไม่แน่นอน ซึ่งมีสัญญาว่าผู้ชนะจะได้เงินหรือสิ่งของมีค่าเป็นรางวัล ไม่ว่าจะชนะหรือไม่ได้มาด้วยทักษะ ไหวพริบ ความสามารถหรือโชค และผู้ที่ชนะจะมีจำนวนน้อยกว่าผู้เข้าร่วมเสมอ โดยการพนันนั้นอาจถูกหรือไม่ถูกกฎหมายก็ได้

2.1.2 ประวัติการพนัน

การพนันอยู่คู่กับมนุษย์มาเป็นเวลายาวนาน ไม่สามารถชี้ชัดได้ว่าเกิดขึ้นเมื่อใด แต่หากย้อนไปในประวัติศาสตร์จะพบว่า การพนันที่ดูเก่าแก่ที่สุดพบได้ช่วงสมัย 3000 ปีก่อนประวัติศาสตร์ เป็นการเล่นลูกเต๋าหกหน้าในเมโซโปเตเมีย โดยการเล่นดังกล่าวมีพื้นฐานมาจากรังมีการเล่น Astragali ซึ่งมีมากกว่าหลายพันปีก่อนประวัติศาสตร์ ในประเทศจีนการพนันมีขึ้นในหลายรูปแบบ แต่ที่เป็นปกติพื้นฐานคือการพนันการต่อสู้ของสัตว์ ลี้อตเตอร์ และโดมิโนซึ่งแพร่หลายเป็นอย่างมากในช่วงศตวรรษที่ 10 (Schwartz, 2013)

การพนันมีการพัฒนามากขึ้นในช่วงศตวรรษที่ 17 มีการพัฒนาการพนันมาเป็นรูปแบบของการเล่นไพ่ที่ได้รับความนิยมเป็นอย่างมากในสหรัฐอเมริกา (Wilkins, 2002) คาสีโนแห่งแรกก็เกิดขึ้นในช่วงเวลาดังกล่าวคือราวคริสต์ศักราช 1638 ในเมืองเวนิสประเทศอิตาลี (Thomassen, 2016) ในส่วนของประเทศจีนการเล่นไพ่มักแพร่หลายหลังจากในยุโรปราว 200 ปี (Wilkins, 2002)

ในประเทศไทยไม่ทราบแน่ชัดว่าเริ่มมีการพนันตั้งแต่เมื่อใด คาดว่าจะได้การพนันมาในช่วงสมัยสุโขทัยโดยรับมาจากจีนและอินเดียทางการติดต่อค้าขายหรือชาดกตำนานทางศาสนา แต่ที่พบแน่ชัดคือการพนัน “กำถั่ว” ในช่วงต้นอยุธยา และในสมัยอยุธยาช่วงสมเด็จพระมหาจักรพรรดิพบการเล่นพนันชนิด “โป” (La Loubère, 1987)

หากดูจากบันทึกของมองสิเออร์ เดอ ลูลาแบร์ (Monseieur De La Loubere) แล้ว มีการเขียนถึงเรื่องการพนันว่าเป็นสิ่งที่คนไทยนิยมเล่นเป็นอย่างมาก ดั่งบันทึกที่ว่า "ชาวสยามอยู่ข้างค่อนข้างเล่นการพนันเสียเหลือเกิน จนถึงจะยอมผลาญตัวเองให้ฉิบหายได้ ทั้งเสียอิสรภาพความชอบธรรมของตัวหรือลูกเต๋าของตัวเองด้วย ในเมืองนี้ใครไม่มีเงินพอจะใช้เจ้าหนี้ได้ ก็ต้องขายลูกเต๋าของตัวเองลงใช้หนี้สิน และถ้าแม่ถึงเช่นนี้แล้วก็ยังมีพอเพียง ตัวของตัวเองก็ต้องกลายเป็นทาส การละเล่นพนันที่ไทยรักเป็นที่สุดนั่นก็คือตีกแตก ชาวสยามเรียกว่าสะกา..."

ตามบันทึกประชุมพงษาวดารของ พระเจ้าบรมวงศ์เธอกรมพระยาดำรงราชานุภาพ (2462) คนไทยสมัยก่อนนิยมเล่นการพนันจำพวกการนำสัตว์ขนาดเล็กมาต่อสู้กัน เช่น ปลา กัด จิ้งหรีด หรือที่นิยมมากที่สุดคือ ไก่ชน ซึ่งสัตว์ที่นำมาชนมีไปจนถึงสัตว์ขนาดใหญ่ เช่น วัว ควาย ช้าง เป็นต้น แต่เมื่อเริ่มมีการค้าขายกับจีน ชาวจีนนิยมเล่นถั่วโป ช่วงแรกมีแต่ชาวจีนที่เล่นเท่านั้น ไม่ได้แพร่หลายมากนัก จึงไม่ได้มีการควบคุมจากรัฐ แต่เมื่อเริ่มมีคนไทยเล่นกันอย่างแพร่หลาย รัฐจึงเข้ามาควบคุม โดยรัฐอนุญาตให้เล่นการพนันชนิดดังกล่าวได้และเก็บภาษีจากการเล่นนั้น

ต่อมามีการตั้งบ่อนเบี้ยขึ้น โดยควบคุมให้เล่นเฉพาะในบ่อนเท่านั้น ให้เฉพาะคนจีนเล่น ห้ามคนไทยเข้าเล่น แต่ไม่เป็นผล ท้ายที่สุดแล้วจึงเกิดบ่อนเบี้ย 2 ประเภท คือบ่อนเบี้ยจีนและบ่อนเบี้ยไทย ซึ่งมีการเล่นการพนันชนิดเดียวกัน คือ การเล่นกำตัด กำถั่ว และไพ่ฯ และในการจัดเก็บอากรสมัยก่อนไม่ได้เก็บเพื่อผลประโยชน์ของรัฐ แต่เป็นการเก็บเพื่อเป็นค่าใช้จ่ายในการรักษาบ่อน ค่าป่วยการหรือเป็นเงินเดือนให้กับผู้รักษาบ่อนเท่านั้น ถึงแม้ว่ารัฐจะสามารถเก็บอากรได้เป็นจำนวนมากจากบ่อนเบี้ย แต่ทางรัฐไม่ได้มีนโยบายในการสนับสนุนให้คนไทยมีการเล่นการพนัน ซึ่งในสมัยสมเด็จพระเจ้าอยู่หัวพระบรมโกศมีการห้ามข้าราชการมิให้เล่นพนัน หากฝ่าฝืนจะมีการลงโทษ และถอดยศลงเป็นไพร่

ในช่วงสมัยกรุงธนบุรีมีการเล่นการพนันกันอย่างแพร่หลาย เนื่องจากเห็นว่าอยู่ในช่วงภาวะสงครามที่ทหารเหน็ดเหนื่อย จึงไม่มีการเข้มงวดในการห้ามเล่นการพนันทั้งในข้าราชการและราษฎรทั่วไปแต่อย่างใด โดยเฉพาะในช่วงวันนักขัตฤกษ์ต่าง ๆ

เมื่อเข้าสู่ช่วงยุครัตนโกสินทร์ รัชกาลที่ 1 ทรงมีการห้ามมิให้มีการเล่นบ่อนเบี้ยอย่างในสมัยกรุงธนบุรีเพราะเห็นว่าจะทำให้ราษฎรเดือดร้อนได้ จึงมีการออกพระราชกำหนดห้ามข้าราชการเล่นบ่อนเบี้ยและเสพสุราเช่นในสมัยอยุธยา แต่ยังมีบ่อนเบี้ยหลงเหลืออยู่บ้างและให้มีการควบคุมโดยการเก็บอากรแผ่นดิน เมื่อเข้าสู่รัชกาลที่ 2-4 การพนันบ่อนเบี้ยได้รับความนิยมเป็นอย่างมาก และสามารถเก็บอากรบ่อนเบี้ยได้สูงสุดถึงปีละ 5 แสนบาทต่อปี โดยในแต่ละรัชการมีการปรับอากรเพิ่มขึ้น แต่ก็ไม่ได้ทำให้การพนันบ่อนเบี้ยลดลงแต่อย่างใด

ในสมัยรัชกาลที่ 5 ทรงเห็นว่าคนไทยติดการพนันเป็นอย่างมาก ก่อเกิดหนี้สินเดือดร้อนกันไปทั่ว แม้ว่าจะเก็บอากรได้เป็นจำนวนมาก แต่ทรงประกาศยกเลิกการพนันในปีพุทธศักราช 2430 โดย

ลดจำนวนของบ่อนลงอย่างค่อยเป็นค่อยไป จากกรุงเทพมหานครค่อยๆปิดไปตามหัวเมืองและมณฑลต่าง ๆ

ในสมัยรัชการที่ 6 สามารถยกเลิกบ่อนได้จนหมดสิ้นในปีพุทธศักราช 2460 ซึ่งมีการประกาศปิดบ่อนทั่วราชอาณาจักรในวันที่ 1 เมษายน พ.ศ.2460 ต่อมามีการตรากฎหมายการพนันฉบับแรกในประเทศไทยขึ้นในปีพุทธศักราช 2473 ซึ่งเป็นการรวบรวมข้อห้าม ข้อบังคับและกฎหมายที่เกี่ยวข้องกับการพนันทั้งหมดมาไว้ในฉบับเดียวกัน และปรับปรุงแก้ไขอีกครั้งเมื่อปีพุทธศักราช 2478 และออกเป็นกฎหมายพระราชบัญญัติการพนัน ปีพุทธศักราช 2478 ซึ่งกฎหมายดังกล่าวถูกใช้มาเป็นเวลายาวนานจวบจนปัจจุบัน

2.1.3 ประเภทของการพนัน

ตามกฎหมายพระราชบัญญัติการพนันพุทธศักราช 2478 แบ่งการพนันออกเป็น 2 ประเภท คือ ประเภทตามบัญชี ก. และประเภทตามบัญชี ข.

ประเภทตามบัญชี ก. ได้แก่ การพนันอันระบุไว้ในบัญชี ก. ท้ายพระราชบัญญัติการพนันพุทธศักราช 2478 หรือการเล่นซึ่งมีลักษณะคล้ายกัน หรือการเล่นอันร้ายแรงอื่นใดซึ่งรัฐมนตรีว่าการกระทรวงมหาดไทยได้ออกกฎกระทรวงระบุเพิ่มเติมไว้ ปัจจุบันการพนันตามบัญชี ก. มีทั้งสิ้น 27 ชนิด ยกตัวอย่างเช่น สล็อตแมชชีน ล้อหมุน บาคาร่า ต่อแต้ม ไฮโลว์ น้ำเต้า เป็นต้น

โดยประเภทการพนันตามบัญชี ก. ที่กล่าวมาข้างต้นเป็นการพนันที่ม่อนุญาตให้เล่น จะสามารถเล่นได้ก็ต่อเมื่อมีการออกเป็นพระราชกฤษฎีกาเท่านั้น ทั้งนี้รัฐบาลจะกำหนดสถานที่ในการเล่นที่สมควรในกฎหมายนั้นด้วยเช่นกัน

ส่วนการพนันประเภทตามบัญชี ข. มีทั้งสิ้น 26 ชนิด ยกตัวอย่างเช่น บิงโก จับฉลาก ยิงเป้า โยนห่วง แข่งสัตว์ ชกมวยหรือมวยปล้ำ แข่งเรือ ไฟต่อแต้ม ไพ่นกกระจอก สลากกินแบ่ง เป็นต้น

โดยการพนันประเภทตามบัญชี ข. ที่กล่าวมานั้นเป็นการพนันที่กฎหมายอนุญาตให้เล่นได้ โดยจะต้องได้รับใบอนุญาตจากเจ้าพนักงานผู้ออกใบอนุญาตเท่านั้น หากยังไม่ได้ขออนุญาตหรือไม่ได้รับอนุญาตจากเจ้าพนักงานผู้ออกใบอนุญาตก็จะไม่สามารถเล่นได้

ในการพนันประเภทอื่นซึ่งเป็นการพนันนอกเหนือจากการพนันตามที่ระบุไว้ในบัญชี ก. และบัญชี ข. ซึ่งมีได้ระบุชื่อหรือวิธีการเล่นไว้ในพระราชบัญญัติการพนัน พุทธศักราช 2478 และไม่มีลักษณะคล้ายกับการพนันตามบัญชี ก. และบัญชี ข. การพนันตามที่กล่าวมานี้จะขออนุญาตให้เล่นได้ก็ต่อเมื่อมีกฎกระทรวงระบุชื่อและเงื่อนไขไว้แล้ว หากยังไม่มีกฎกระทรวงระบุชื่อและเงื่อนไขไว้ก็จะอนุญาตไม่ได้ ซึ่งการพนันฟุตบอลก็ถือเป็นหนึ่งในการพนันที่กฎหมายห้ามไม่ให้มีการเล่นเช่นกัน

2.2 แนวคิดเกี่ยวกับการพนันฟุตบอล

การพนันฟุตบอล แม้ว่าจะเป็นการพนันที่มีผู้เล่นอยู่ในวงจำกัด ไม่แพร่หลายเหมือนการพนันชนิดอื่น ๆ เช่น สลากกินแบ่ง หวย หรือไพ่ แต่ทั้งนี้กลับกลายเป็นการพนันที่มีวงเงินหมุนเวียนในระบบสูงที่สุดในบรรดาการพนันทั้งหมด (ศูนย์ศึกษาปัญหาการพนัน, 2559)

การพนันฟุตบอลเกิดขึ้นครั้งแรกหลังจากมีการริเริ่มเล่นกีฬาฟุตบอลในประเทศไทยในสมัยรัชกาลที่ 5 โดยในการเล่นพนันฟุตบอลช่วงแรกนั้น เป็นการเล่นเพียงทายผลว่าทีมใดจะชนะเท่านั้น มีการลดความเสี่ยงของเจ้ามือในการขาดทุนลง โดยการใช้อัตราแต้มต่อรองในการพนันฟุตบอล แต่ต่อมาได้มีการพัฒนาการเล่นพนันฟุตบอลเพิ่มมากขึ้น หากผู้เล่นพนันฟุตบอลลงพนันในทีมที่มีโอกาสชนะสูงกว่า หากทายผลได้ถูกต้องจะได้เงินรางวัลที่น้อยกว่าผลผู้ที่เล่นพนันในฝั่งทีมที่มีโอกาสชนะน้อยกว่า ซึ่งการใช้แต้มต่อรองดังกล่าวเป็นการชักจูงให้ผู้ที่เล่นพนันฟุตบอลหันมาทายผลฝั่งที่จะแพ้บ้าง เพื่อให้เจ้ามือขาดทุนน้อยลง ระบบนี้เริ่มต้นโดยประเทศอังกฤษ ซึ่งเรียกว่า “บุ๊กเมกกิง” (Bookmaking) (นวนน้อย ตรีรัตน์, 2539, p. 189)

สำหรับในประเทศไทยมีการเล่นพนันฟุตบอลโดยใช้อัตราแต้มต่อรองที่คล้ายคลึงกับอังกฤษ โดยอัตราต่อรองดังกล่าวเรียกว่า “แฮนด์แคป” (Handicap) (พินิต วงษ์ยี่กุล, 2543, pp. 43-44) ซึ่งเริ่มต้นโดยประเทศอินโดนีเซีย และแพร่หลายไปยังประเทศไทยใกล้เคียง ไม่ว่าจะเป็นมาเลเซีย สิงคโปร์ รวมถึงประเทศไทยด้วย การเล่นพนันฟุตบอลแบบใช้อัตราแต้มต่อรองแบบแฮนด์แคปจึงมักถูกเรียกในบริษัทรับพนันทั่วโลกว่าเป็นการเล่นพนันฟุตบอลแบบเอเชีย (Asian Style)

ในการแข่งขันฟุตบอลที่นิยมเล่นกันส่วนใหญ่ในการลงพนันฟุตบอลมากที่สุด คือ ฟุตบอลโลกที่จัดขึ้นทุก ๆ 4 ปี รองลงมาคือ ฟุตบอลยูโรและฟุตบอลลีกส์ในต่างประเทศ โดยในการแข่งขันฟุตบอลดังกล่าวมีทั้งการจัดในทุก ๆ 2 ปี หรือทุก ๆ ปี ซึ่งทำให้นักการแข่งขันทลอดทั้งปี (พินิต วงษ์ยี่กุล, 2543) ทำให้ผู้ที่เล่นพนันฟุตบอลสามารถลงพนันทายผลได้ในทุกวัน ทุกชั่วโมงตามต้องการ

ความนิยมเล่นการพนันฟุตบอลในคนไทยก็เป็นเช่นเดียวกันกับประเทศอื่น ๆ โดยคนไทยนิยมเล่นการพนันฟุตบอลในการแข่งขันฟุตบอลในต่างประเทศ โดยเฉพาะนัดแข่งขันระดับสากล ซึ่งมีการมาตรฐานในการตัดสินของการแข่งขันดีกว่านัดแข่งขันอื่น ๆ แต่ทั้งนี้คนไทยบางส่วนอาจมีการเล่นพนันฟุตบอลในประเทศไทยบ้าง เนื่องจากปัจจุบันมีการพัฒนาไทยลีกส์ให้มีมาตรฐานกว่าแต่ก่อน ซึ่งเป็นการเพิ่มอัตราการเล่นพนันฟุตบอลของคนไทยมากขึ้นด้วย

โดยในการเล่นการพนันฟุตบอลมีทั้งการลงพนันกับเพื่อน คนรู้จัก คนเดินโพย ตัวแทนรายย่อย ไปจนถึงลงพนันกับโต๊ะบอลเจ้ามือรายใหญ่โดยตรง (พินิต วงษ์ยี่กุล, 2543, pp. 42-43) ซึ่งบริษัทรับพนันรายใหญ่ส่วนใหญ่จะมีเว็บไซต์เป็นของตนเอง โดยอำนวยความสะดวกให้กับลูกค้าในการเล่นลงพนันฟุตบอล สามารถลงพนันได้ตั้งแต่ก่อนการแข่งขันจะเริ่มขึ้น หรือระหว่างการแข่งขัน

กำลังดำเนินอยู่ก็ได้ โดยจะมีการเปลี่ยนแปลงการอัตราต่อรองตลอดการแข่งขัน เพื่อความรวดเร็วและสะดวกในการตัดสินใจลงพนันทายผลของผู้ที่จะลงพนันด้วย ปัจจุบันบริษัทรับพนันฟุตบอลมีทั้งของไทยและต่างประเทศ แต่โดยส่วนใหญ่แม่ข่ายจะตั้งอยู่ในประเทศที่อนุญาตให้เล่นการพนันอย่างถูกกฎหมาย (วิชฌ วังศ์สินศิริกุล, 2554, p. 54)

ในการลงเงินพนันฟุตบอลมีทั้งแบบระบบเงินสดและระบบเครดิตให้ผู้เล่นเลือกตามสะดวก โดยระบบเงินสดจะต้องชำระเงินเล่นพนันฟุตบอลก่อนจะเริ่มมีการแข่งขัน เมื่อผลปรากฏว่าผู้เล่นชนะจึงมารับเงินรางวัลไป ส่วนระบบเครดิต จะมีการตกลงเรื่องพนันฟุตบอลก่อน เมื่อผลการแข่งขันออกมาเรียบร้อยแล้ว หากฝ่ายใดเป็นผู้แพ้จึงค่อยนำเงินมาจ่ายให้ตามที่ตกลงไว้ (พินิต วงษ์ยี่กุล, 2543, p. 48)

นอกจากวิธีการเล่นพนันฟุตบอลแล้ว การพนันฟุตบอลยังแพร่หลายเพิ่มขึ้นจากการเข้าถึงข้อมูลข่าวสารที่มากขึ้นด้วย ปัจจุบันเราสามารถเข้าชมถ่ายทอดสดการแข่งขันฟุตบอลได้ทั่วโลก โดยไม่จำเป็นต้องรอโทรทัศน์ที่มีเพียงไม่กี่ช่องอย่างแต่ก่อน เราสามารถดูถ่ายทอดสด รวมถึงเทปบันทึกการแข่งขันฟุตบอลได้ทุกที่ทุกเวลาตามต้องการจากอินเทอร์เน็ต ซึ่งบางเว็บไซต์หรือแอปพลิเคชันของบริษัทรับพนันฟุตบอลบางเว็บไซต์สามารถรับชมการถ่ายทอดสดการแข่งขันฟุตบอลได้ด้วย (วสันต์ ปัญญาแก้ว, 2557, p. 213)

จากสถานการณ์การพนันฟุตบอลในประเทศไทยที่มีการพัฒนาตามความเจริญก้าวหน้าของเทคโนโลยี รวมถึงข้อมูลข่าวสารที่รวดเร็วนั้น กลุ่มบุคคลที่มีความข้องเกี่ยวและเสี่ยงต่อปัญหาการพนันฟุตบอลมากที่สุดจึงเป็นกลุ่มเยาวชน เนื่องจากมีการใช้เทคโนโลยีมากที่สุดและเป็นวัยที่มีการควบคุมตนเองที่ยังไม่คงที่เท่าไรนัก ดังนั้นแล้วในปัจจุบันทุกภาคส่วนจึงให้ความสำคัญกับปัญหาการพนันของเยาวชนมาก

2.3 เยาวชนกับการพนันฟุตบอล

2.3.1 สถานการณ์การพนันฟุตบอลกับเยาวชน

เยาวชนติดการพนันเป็นปัญหาใหญ่ที่เกิดขึ้นในปัจจุบัน เนื่องจากพบว่าเยาวชนจะเข้าสู่การพนันที่อายุเฉลี่ย 13 ปี โดยอายุน้อยที่สุดที่เริ่มเล่นคืออายุ 8 ปี ทั้งนี้เพศชายเริ่มเข้าสู่การเล่นพนันเร็วกว่าเพศหญิงที่อายุเฉลี่ย 13 ปีในขณะที่เพศหญิงเริ่มเข้าสู่การพนันในลำดับที่ช้ากว่าที่อายุเฉลี่ย 15 ปี และยังพบว่าหลังจากการเริ่มเล่นการพนันครั้งแรก เยาวชนกว่าร้อยละ 76 มีการเล่นการพนันต่อเนื่องไปเรื่อย ๆ (ศูนย์ศึกษาปัญหาการพนัน, 2559)

ประเภทของการเล่นพนันพบว่าเยาวชนมีความหลากหลายในการเล่นพนัน แต่ละครายเล่นพนันตั้งแต่ 2 ประเภทขึ้นไปจนถึง 9 ประเภทและเยาวชนไม่ต่ำกว่าร้อยละ 95 เล่นพนันมากกว่า 2

ประเภทขึ้นไป ทั้งนี้โดยเฉลี่ยเยาวชนแต่ละรายเล่นพนันจำนวน 4 ประเภท โดยประเภทการพนันที่เป็นที่นิยมในเยาวชนมากที่สุดคือการเล่นไพ่ โดยในการเล่นไพ่มักจะเล่นกันในหมู่เพื่อนฝูงด้วยกันเองที่บ้านหรือโรงเรียน

การพนันประเภทไพ่อาจดูเป็นปัญหาสำคัญในการเล่นการพนันของเยาวชน แต่ในความเป็นจริงแล้วการพนันประเภทไพ่มีวงเงินหมุนเวียนในการเล่นน้อยกว่าการพนันฟุตบอล โดยการพนันฟุตบอลมีเงินหมุนเวียนในระบบมากที่สุดถึง 132,125 ล้านบาทต่อปี

การพนันฟุตบอลส่วนใหญ่ที่พบมากมักจะเป็นกลุ่มเยาวชนชาย เยาวชนหญิงอาจมีบ้างเพียงเล็กน้อย และหากพิจารณาจากสายการเรียนแล้ว เยาวชนที่กำลังศึกษาในสายอาชีพมีแนวโน้มในการเล่นการพนันฟุตบอลสูงกว่าเยาวชนที่กำลังศึกษาในสายสามัญทั่วไปประมาณร้อยละ 3-5 และมีปริมาณสูงขึ้นร้อยละ 10 ต่อปี (ศูนย์ศึกษาปัญหาการพนัน, 2559) โดยส่วนใหญ่ในการเล่นการพนันฟุตบอลมักเกิดขึ้นจากการถูกชักชวนจากเพื่อนหรือคนรู้จักชวนให้รวมเงินกันเล่นพนัน หรือเป็นลักษณะการเล่นกับเพื่อนพี่น้องกันเอง (ศูนย์วิจัยเพื่อการพัฒนาสังคมและธุรกิจ (SAB), 2559)

การพนันฟุตบอลสร้างผลกระทบต่อเยาวชนมากกว่าการพนันชนิดอื่น เนื่องจากการจะเล่นพนันฟุตบอลนั้น มีความเชื่อว่าไม่ได้ชนะเพราะการเสี่ยงโชคเท่านั้น แต่ในการชนะได้จะได้มาโดยความสามารถในการวิเคราะห์ข้อมูลข่าวสาร ไม่ว่าจะเป็นผู้เล่นในทีม การเปลี่ยนตัวผู้ลงแข่งขัน ปัจจัยพื้นฐานของทีม จุดอ่อนจุดแข็งของทีม สนามที่ใช้แข่งขัน กรรมการตัดสิน รวมไปถึงอัตราแต้มต่อรองที่เจ้ามือกำหนดไว้ด้วย

ดังนั้นแล้วเยาวชนที่เล่นพนันฟุตบอลจึงมักมีความคิดว่าการพนันฟุตบอลเป็นทางหนึ่งที่สามารถหารายได้ได้ การเล่นการพนันฟุตบอลโดยส่วนใหญ่จึงเป็นการเล่นพนันแบบได้เสียเงินอย่างจริงจัง ไม่ได้เล่นเพื่อความสนุกสนานหรือเป็นเพียงแค่การเสี่ยงโชคเหมือนการพนันประเภทอื่น ทำให้การเล่นการพนันฟุตบอลมีการลงเงินพนันเป็นจำนวนมาก ในการสำรวจการพนันฟุตบอลยูโร 2016 พบว่าค่าเฉลี่ยในการลงเงินพนันท้ายผลฟุตบอลเป็นเงินกว่า 3,000 บาท ทั้งนี้วงเงินที่สูงที่สุดในการเล่นพนันฟุตบอลคือ 50,000 บาท

2.3.2 ผลกระทบจากการพนันฟุตบอลกับเยาวชน

ผลกระทบที่ตามมาจากการเล่นการพนันฟุตบอลของเยาวชนในการศึกษากรณีการพนันฟุตบอลยูโร 2016 (ศูนย์วิจัยเพื่อการพัฒนาสังคมและธุรกิจ (SAB), 2559) อันดับต้น ๆ ได้แก่ ปัญหาด้านการเรียน เนื่องจากใช้เวลาส่วนใหญ่ในการศึกษาหาข้อมูลข่าวสารในการเล่นพนันฟุตบอล นอกจากนี้ยังมีเรื่องความเครียดสะสมจากการได้เสียจากการพนันฟุตบอลเข้ามากระทบด้วย ปัญหารองลงมาที่เป็นปัญหาที่สำคัญคือปัญหาด้านเศรษฐกิจหรือการเงิน เนื่องจากการเล่นพนันฟุตบอลส่วนใหญ่มีการลงเงินพนันเป็นจำนวนมาก บางคนใช้กรณีการเล่นแบบเครดิต คือลงเล่นการพนันก่อน หาก

เสียจึงจะจ่ายเงินที่พนันให้ ทำให้เกิดหนี้สิน ยังไม่รวมถึงเรื่องการถูกโกงจากการชนะพนันฟุตบอลที่เจ้ามือไม่จ่ายด้วย

เมื่อประสบปัญหาทางเศรษฐกิจการเงิน เยาวชนวัยเรียนไม่สามารถหารายได้ได้มากนัก ดังนั้นจึงเป็นเรื่องยากในการใช้หนี้การพนันฟุตบอลได้ โดยส่วนใหญ่พยายามหีบหิ้วพ่อแม่ผู้ปกครอง เพื่อนพี่น้อง รวมไปถึงญาติ แต่หากไม่สามารถหาได้ อาจนำไปสู่การก่ออาชญากรรมอื่น ๆ เพิ่มเติม เช่น การลักขโมย การช้อโกงเงิน การกู้เงินนอกระบบ การใช้ความรุนแรงทำร้ายผู้อื่น ชิงทรัพย์ (Moghaddam et al., 2015) ซึ่งปัญหาดังกล่าวอาจทำให้เยาวชนถูกจับกุมดำเนินคดีและหมดอนาคตไปได้ในที่สุด

ปัญหาที่น่าสนใจอีกปัญหาหนึ่งคือ ความสัมพันธ์กับสังคมรอบข้าง ไม่ว่าจะเป็นคนในครอบครัว คนรัก เพื่อนพี่น้อง ญาติ ครูอาจารย์ รวมถึงคนรู้จัก การเล่นการพนันฟุตบอลก่อให้เกิดความไม่พอใจของคนรอบข้าง อาจมีเรื่องของการดูต่ำและลงโทษจากพ่อแม่ผู้ปกครอง ครู อาจารย์ มีปัญหาทะเลาะกับแฟนหรือคนรัก อาจถึงขั้นจบความสัมพันธ์ต่อกัน แต่ปัญหาที่ดูจะมีความร้ายแรงในกลุ่มนี้มากที่สุดคือการทะเลาะวิวาทกับคู่พนันหรือเจ้ามือ ถูกทำร้ายร่างกาย ชู่ กรรโชกโดยเจ้าหน้าที่ (ศูนย์วิจัยเพื่อการพัฒนาสังคมและธุรกิจ (SAB), 2559) ซึ่งบางครั้งไม่เพียงเกิดกับเจ้าตัวที่เล่นการพนันเท่านั้น ยังอันตรายไปถึงครอบครัวและคนใกล้ชิดอีกด้วย

ปัญหาที่ลูกกลามดังกล่าว ก่อให้เกิดความพยายามในการป้องกันและแก้ไขปัญหาเหล่านั้น โดยการหาที่มาและเหตุผลของพฤติกรรมที่ไม่พึงประสงค์ดังกล่าว ไม่ใช่เพียงแค่การเล่นการพนันเท่านั้น แต่รวมถึงการหาคำอธิบายของพฤติกรรมต่อต้านสังคม การกระทำความผิดหรืออาชญากรรมอื่น ๆ ด้วย โดยในการอธิบายเหตุปัจจัยของพฤติกรรมดังกล่าวนี้มีหลายคำอธิบาย ซึ่งแต่ละคำอธิบายก็มีความแตกต่างกัน โดยคำอธิบายเหล่านี้คือแนวคิดทฤษฎีที่เกี่ยวข้องกับพฤติกรรมต่อต้านสังคม การกระทำความผิดและอาชญากรรม หรือเรียกอีกอย่างว่า ทฤษฎีทางอาชญาวิทยา

ทฤษฎีทางอาชญาวิทยาที่จะใช้ในการอธิบายการศึกษาวิจัยครั้งนี้มีหลากหลายทฤษฎี โดยจะเน้นทฤษฎีที่เกี่ยวข้องที่ส่วนใหญ่ใช้อธิบายการกระทำความผิดของเด็กและเยาวชน ซึ่งได้แก่ ทฤษฎีการควบคุมตนเอง (Self-Control Theory) ทฤษฎีพันธะทางสังคม (Social Bonding Theory) และทฤษฎีการเรียนรู้ทางสังคม (Social Learning Theory)

2.4 ทฤษฎีการควบคุมตนเอง (Self-Control Theory)

Gottfredson and Hirschi (1990) ได้เสนอทฤษฎีการควบคุมตนเอง (Self-Control Theory) ซึ่งต่างจากทฤษฎีพันธะทางสังคมที่ได้เคยเสนอไว้ โดยทฤษฎีนี้อธิบายการกระทำความผิดด้วยปัจจัยภายในของบุคคล ในขณะที่ทฤษฎีพันธะทางสังคมส่วนใหญ่แล้วจะอธิบายถึงปัจจัยภายนอก และทฤษฎีนี้ยังอ้างว่าเป็นทฤษฎีที่สามารถใช้ได้กับทุกกรณี ใช้อธิบายการกระทำความผิดได้ทั่วไป

หลักการของทฤษฎีการควบคุมตนเอง (Gottfredson & Hirschi, 1990) คือ คนที่มีระดับการควบคุมตนเองสูง จะมีโอกาสก่ออาชญากรรมหรือเข้าไปยุ่งเกี่ยวกับอาชญากรรมน้อย แต่ทั้งนี้ผู้ที่มีระดับการควบคุมตนเองต่ำ การกระทำความผิดจะเกิดขึ้นได้ต้องมีโอกาสที่จะกระทำความผิดด้วย

ผู้ที่มีระดับการควบคุมตนเองต่ำจะมีลักษณะ เช่น ไม่คิดไตร่ตรองก่อนทำ ไม่คำนึงถึงผู้อื่น ไม่มีวิสัยทัศน์ เย็นชา ชอบความเสี่ยง ชอบผลจูงใจ ไม่เชี่ยวชาญในการใช้คำพูด ใจร้อน หุนหันพลันแล่น โดยการเพิ่มระดับควบคุมตนเองจะต้องเพิ่มตั้งแต่เด็ก โดยการขัดเกลาทางสังคมหรือกระบวนการเลี้ยงดู (Socialization) โดยในวัยเด็ก เช่น การบอกการสอนว่าสิ่งใดถูกสิ่งใดควร ให้รางวัลเมื่อทำถูกต้อง ลงโทษเมื่อทำสิ่งที่ผิด เหล่านี้จะช่วยให้เด็กมีการพัฒนาการควบคุมตนเองได้ดีขึ้น

ในการสร้างการระดับการควบคุมตนเองกลไกที่สำคัญในการสร้างความสามารถในการควบคุมตนเองอันดับแรกคือครอบครัว และอันดับสองคือโรงเรียน ซึ่งระดับการเลี้ยงดูจะพัฒนาการควบคุมตัวเองจะถูกพัฒนาให้สูงขึ้นจนกระทั่งอายุ 8 ขวบ หลังจากนั้นระดับการควบคุมตนเองจะหยุดชะงักและคงที่ไปตลอดจนโต

2.5 ทฤษฎีพันธะทางสังคม (Social Bonding Theory)

ทฤษฎีพันธะทางสังคม (Social Bonding Theory) ที่คิดค้นโดย Hirschi (1961) เป็นทฤษฎีที่ได้รับการยอมรับมากที่สุดในวงการอาชญาวิทยา (Braithwaite, 1989; Inciardi et al., 1993) ในทฤษฎีมองว่ามนุษย์โดยปกติเป็นผู้ก่ออาชญากรรมอยู่แล้ว ดังนั้นจึงมุ่งเน้นหาสาเหตุว่าเหตุใดคนจึงไม่ก่ออาชญากรรม

สาเหตุที่คนไม่ก่ออาชญากรรมเพราะคนมีพันธะทางสังคม หรือกล่าวได้ว่าคนที่มีความผูกพันกับองค์กรหรือกลุ่มต่าง ๆ ในสังคม มักไม่ก่ออาชญากรรม หากความผูกพันต่อสังคมหรือพันธะทางสังคมอ่อนแอหรือหายไป จะทำให้เกิดการก่ออาชญากรรมขึ้น โดยความผูกพันต่อสังคมหรือพันธะทางสังคม (Social Bonding) แบ่งออกเป็น 4 ประการ (Hirschi, 1961) คือ

ความผูกพันต่อผู้อื่น (Attachment) คือ มีความรักความชื่นชมต่อบุคคลอื่น หรือมีความสนใจกับความรู้สึกนึกคิดของบุคคลอื่น ทำให้เกิดความห่วงใยในบุคคลรอบข้าง การรักษาไว้ซึ่งความ

คาดหวังของบุคคลรอบข้าง โดยในส่วนนี้จะเป็พื้นฐานในการยอมรับค่านิยมและบรรทัดฐานของสังคม เช่น ความรักต่อพ่อแม่ ความชื่นชมครูอาจารย์

ข้อผูกมัดในการดำเนินชีวิตตามศีลธรรม (Commitment) คือ มีการผูกมัดกับการดำเนินชีวิตตามศีลธรรมอันดี ประกอบอาชีพโดยสุจริตมาตลอด มีครอบครัวที่อบอุ่น ประสบความสำเร็จในชีวิต ทำให้บุคคลนั้นไม่ยากที่จะกระทำความผิด โดยความดีเหล่านี้ถือเป็นระดับการลงทุนในการกระทำความผิดของบุคคล ซึ่งหากกระทำความผิด บุคคลที่มีข้อผูกมัดในการดำเนินชีวิตตามศีลธรรมสูง ก็จะมี ความเสียหายมาก ในประการนี้จะใช้แนวคิดเดียวกันกับทฤษฎีหลักการในการปฏิบัติตาม (Stake in Conformity) ของ Toby (1957) ตัวอย่างเช่น บุคคลที่มีการลงทุนสูงหรือข้อผูกมัดในการดำเนินชีวิตตามศีลธรรมสูง คือมีตำแหน่งหน้าที่การงานสูง โอกาสที่จะกระทำความผิดก็น้อย เพราะหากถูกจับได้จะเสียตำแหน่งการงาน

ความเกี่ยวข้องกับกิจกรรมที่ดี (Involvement) คือ ความเกี่ยวข้องหรือการเข้าร่วมกับกิจกรรมที่ดีหรือที่ถูกที่ควรมีมาก โดยบุคคลที่ใช้เวลากับกิจกรรมที่ถูกที่ควรมีมากเท่าไร โอกาสที่จะกระทำความผิดก็น้อย เนื่องจากไม่มีเวลา เพราะเวลาส่วนมากใช้ไปกับกิจกรรมที่ดีแล้ว เช่น การใช้เวลากับการเรียน ใช้เวลากับการเล่นกีฬา ใช้เวลากับการทำงาน กิจกรรมครอบครัว หรือร่วมกิจกรรมทางศาสนา

ความเชื่อต่อค่านิยมและบรรทัดฐานของสังคม (Belief) คือ ระดับความเชื่อของบุคคลที่มีต่อค่านิยมและบรรทัดฐานทางสังคม โดยระดับความเชื่อต่อค่านิยมและบรรทัดฐานของสังคมจะมีผลต่อการตัดสินใจกระทำหรือไม่กระทำความผิด หากบุคคลเชื่อว่ากฎหมายมีความถูกต้องตามจริยธรรม บุคคลนั้นจะไม่กระทำความผิด แต่กฎหมายใดบุคคลเชื่อว่าไม่ถูกต้อง ก็จะละเมิดกฎหมายนั้น

2.6 ทฤษฎีการเรียนรู้ทางสังคม (Social Learning Theory)

ทฤษฎีการเรียนรู้ทางสังคม (Social Learning Theory) ของ Akers (1985) มีหลักการสำคัญของทฤษฎีการเรียนรู้ คือ ความใกล้ชิดและการเลียนแบบก่อให้เกิดกระบวนการเรียนรู้และนำมาซึ่งพฤติกรรมต่าง ๆ รวมถึงพฤติกรรมที่เบี่ยงเบนและการก่ออาชญากรรม (Agnew, 1991)

โดยทฤษฎีการเรียนรู้ทางสังคมอธิบายถึงการก่ออาชญากรรมประเภทต่าง ๆ รวมถึงพฤติกรรมเบี่ยงเบนอื่น ๆ เช่น การติดเหล้า ติดยาเสพติด การเบี่ยงเบนทางเพศ การฆ่าตัวตาย พฤติกรรมที่บกพร่องทางจิตด้วย ทฤษฎีอธิบายว่า การจะเกิดการเรียนรู้ได้นั้น จะต้องมีปัจจัยที่มีอิทธิพลเป็นทั้งตัวกระตุ้นและตัวควบคุมอยู่ 4 ตัวแปร (Akers, 1985) ได้แก่

ประการแรก การคบหาสมาคมที่แตกต่างกัน (Differential Association) หมายถึง การที่บุคคลได้มีค่านิยมหรือประสบการณ์ในการทำตามหรือไม่ทำตาม ยอมรับหรือไม่ยอมรับ การกระทำ

ผิดกฎหมายหรือถูกกฎหมาย โดยการคบหาสมาคมจะทำให้เกิดการเรียนรู้ การรับค่านิยมหรือบรรทัดฐาน (Norm) ขึ้น แต่ทั้งนี้อิทธิพลของการคบหาสมาคมที่แตกต่างกันจะขึ้นอยู่กับ

- ลำดับ (Priority) การเรียนรู้ก่อนหน้าหรือการเรียนรู้ลำดับแรกมีความสำคัญและมีผลมากกว่าการเรียนรู้ครั้งหลังที่ตามมา

- ระยะเวลา (Duration) ยิ่งมีการเรียนรู้นานจะยิ่งทำให้มีผลต่อพฤติกรรมมากกว่าการเรียนรู้ในระยะเวลานั้น

- ความถี่ (Frequency) การเรียนรู้ที่มีความถี่มากกว่าหรือเกิดขึ้นบ่อยกว่า จะมีผลต่อพฤติกรรมมากกว่าจำนวนครั้งที่ย่อย

- ความเข้มข้น (Intensity) ความเข้มข้นนี้หมายถึงความใกล้ชิดของผู้ที่เป็นตัวอย่าง ผู้ที่มีความใกล้ชิดมากกว่าจะมีผลมากกว่า หรือความเข้มข้นอาจหมายถึงความสำคัญด้วย หากผู้ที่เป็นตัวอย่างมีความสำคัญกับผู้เรียนรู้นั้น ก็จะส่งผลต่อพฤติกรรมมากกว่า เช่น เพื่อนสนิทก็จะมีผลมากกว่าคนรู้จักกันทั่วไป

ประการที่สอง คำนิยาม (Definitions) หมายถึง การให้ความหมายและทัศนคติที่มีต่อพฤติกรรมหรือการกระทำนั้น ซึ่งจะเป็นตัวกำหนดทิศทางและให้เหตุผลในการกระทำสิ่งต่าง ๆ โดยผู้ที่ให้คำนิยามของพฤติกรรมใดว่าดี ก็มักจะกระทำสิ่งนั้นบ่อยหรือมีแนวโน้มที่จะกระทำสิ่งนั้นสูง แต่หากให้คำนิยามว่าไม่ดีหรือมีทัศนคติที่เป็นแง่ลบ ก็มักจะไม่กระทำสิ่งนั้น

ประการที่สาม การเลียนแบบ (Limitation) คือ การทำตาม หรือมีการเข้าไปยุ่งเกี่ยวกับพฤติกรรมนั้น หรือพยายามที่จะทำสิ่งนั้นหลังจากที่เกิดการสังเกตและเรียนรู้แล้ว โดยการจะเลียนแบบหรือไม่เลียนแบบหลังจากได้เรียนรู้พฤติกรรมแล้วนั้น จะขึ้นอยู่กับ

- คุณลักษณะของผู้ที่เป็นต้นแบบ (Characteristics of the model) หากคุณลักษณะของบุคคลต้นแบบนั้นเป็นที่รักของผู้ที่เรียนรู้ หรือเป็นบุคคลสำคัญ ก็จะมีอิทธิพลต่อพฤติกรรมสูง เช่น ดาราเกาหลี เน็ตไอดอล เป็นต้น

- พฤติกรรมที่สังเกต หากพฤติกรรมที่สังเกตเป็นที่น่าพอใจ หรือผู้เรียนรู้มีทัศนคติที่ดีก็จะมีผลให้เลียนแบบมากกว่า

- ผลที่ตามมาของพฤติกรรม หลังจากทำพฤติกรรมแล้ว ผลที่ตามมามีประโยชน์หรือโทษ จะมีผลต่อการเลียนแบบ โดยหากมีโทษ เช่น ถูกจับ หรือโดนสังคมประณาม ผู้เรียนรู้จะไม่มีการเลียนแบบ แต่หากได้รับรางวัลหรือกรณีกระทำความผิดแล้วไม่ถูกจับและได้ประโยชน์ด้วย ผู้เรียนรู้ก็มีแนวโน้มจะเลียนแบบมากกว่า

ประการสุดท้าย การสนับสนุนที่แตกต่าง (Differential Reinforcement) หมายถึง การให้รางวัลหรือให้โทษที่จะตามมาจากพฤติกรรมนั้นมีผลต่อการเรียนรู้ โดยหากรางวัลที่ได้รับมีมากกว่า

โทษที่ได้รับจากการกระทำ จะมีแนวโน้มในการกระทำสูง หรือกรณีมีโทษ แต่สามารถเลี่ยงโทษได้ โอกาสที่จะกระทำสิ่งนั้นก็สูง

ในการสนับสนุนมีสองประเภทด้วยกันคือการให้รางวัลและการให้โทษ โดยส่วนใหญ่ในการกระทำความผิดมักจะใช้การลงโทษเพื่อป้องกันพฤติกรรมนั้น โดยการลงโทษแบ่งเป็นสองประเภท คือ การลงโทษเชิงลบ คือ การเอาคืนหรือเอาผลประโยชน์ที่ดีหรือรางวัลออกไป เช่น พ่อแม่ตัดเงินค่าขนม และการลงโทษเชิงบวก คือ การนำเข้าหรือการใส่ความไม่ปรารถนาหรือเจ็บปวดลงไป เช่น การตีหรือการกักขัง ซึ่งในการสนับสนุนจะมีผลมากน้อยขึ้นอยู่กับ

- มูลค่าหรือปริมาณ (Amount) ยิ่งมีมูลค่าหรือปริมาณในการสนับสนุนสูง แนวโน้มในการกระทำจะมากขึ้น

- ความถี่ (Frequency) ยิ่งมีการสนับสนุนที่บ่อย มีแนวโน้มในการกระทำมากขึ้น

- โอกาส (Probability) ยิ่งมีโอกาสในการสนับสนุนสูง มีแนวโน้มในการกระทำมาก

นอกจากนี้เอเคอร์ยังอธิบายว่า บางครั้งการกระทำความผิดหรือพฤติกรรมเบี่ยงเบนเกิดขึ้นจากการขาดความคิดหรือขาดการตัดสินใจว่าพฤติกรรมนั้นเป็นสิ่งที่ถูกต้องหรือไม่ และเมื่อกระทำผิดไปแล้วบุคคลอาจมีการนำค่านิยมมาใช้เป็นเหตุผลในการกระทำความผิดได้ และหากการแก้ตัวนั้นทำให้โทษลดลง ผู้กระทำผิดก็จะใช้เป็นการแก้ตัวและกระทำผิดซ้ำได้อีก

2.7 งานวิจัยที่เกี่ยวข้อง

Sarti and Triventi (2017) ได้ทำการศึกษาวิจัยบทบาทของสังคมและปัจจัยด้านปัญญาในการเล่นเกมพนันรายบุคคลโดยมีกลุ่มประชากรเป็นนักศึกษาในระดับวิทยาลัย พบว่าการศึกษาเรื่องการพนันส่วนมากจะเป็นการศึกษาและสนับสนุนปัจจัยเชิงปัญญา ซึ่งงานวิจัยนี้ได้แย้งว่ายังมีปัจจัยทางสังคมที่มีอิทธิพลต่อการเล่นเกมพนันด้วย ในการศึกษานี้ใช้การเก็บข้อมูลจากการส่งเมลให้กับนักศึกษาผู้ลงทะเบียนเรียนมหาวิทยาลัยรัฐบาลทางตอนเหนือของประเทศอิตาลีในปี 2012-2013 เมื่อได้ข้อมูลแล้วนำมาวิเคราะห์ข้อมูลโดยใช้ Standard Regression Model (Boosted Regression/Structural Equations model) โดยมีผลการวิจัยว่าแสดงให้เห็นว่าตัวแปรทางสังคมส่งผลต่อการมีส่วนร่วมและการมีแนวโน้มในการเล่นเกมพนันในปีที่ผ่านมา นอกจากนี้ยังพบว่าแนวโน้มในการเล่นเกมพนันมีผลกระทบจากสังคมโดยรอบ (พ่อแม่ผู้ปกครอง เพื่อน ญาติ) และการยอมรับการพนันในแต่ละคน โดยงานวิจัยเสนอว่าปัจจัยทางสังคมมีผลมากกว่าปัจจัยด้านปัญญาด้วย

Cheung (2016) ได้ทำการศึกษาวิจัยเรื่อง ความกดดันทางสังคม การควบคุมตนเองกับการกระทำความผิดฐานเล่นเกมพนันในเยาวชน กรณีศึกษาวัยรุ่นจีน เนื่องจากนักวิชาการส่วนใหญ่มีการให้ความสนใจในปัญหาการพนันของเยาวชน แต่การศึกษาที่พบในกลุ่มวัยรุ่นเอเชียมีค่อนข้างน้อยมาก

โดยการศึกษาดังกล่าวมีการสุ่มตัวอย่างจากกลุ่มนักเรียนมัธยมศึกษาตอนปลายในฮ่องกงเพื่อประเมินระดับการติดการพนัน เพื่อศึกษาความสัมพันธ์ของความกดดันทางสังคมและการควบคุมตนเองต่อปัญหาการติดการพนัน และมีการใช้ปัจจัยควบคุมคือปัจจัยการควบคุมทางสังคมและการเรียนรู้ทางสังคม โดยในการศึกษาพบว่า นักเรียนที่มีความกดดันทางสังคมและการควบคุมตนเองในระดับที่ต่ำจะมีแนวโน้มที่จะติดการพนัน ในขณะที่ผู้ที่ควบคุมตนเองได้สูงสามารถลดผลกระทบจากความกดดันทางสังคมในการเล่นหรือติดการพนันได้ แสดงให้เห็นว่านอกเหนือจากกลไกการควบคุมทางสังคมและการเรียนรู้ทางสังคมแล้ว ยังมีความกดดันทางสังคมและการควบคุมตนเองที่มีผลต่อการติดการพนันของวัยรุ่นด้วย

M. Gainsbury et al. (2016) ได้ทำการศึกษาวิจัยที่เกี่ยวข้องกับรูปแบบการเข้าถึงการพนันต่อพฤติกรรมการเล่นการพนันและพฤติกรรมการติดการพนัน โดยต่อยอดจากการศึกษาวิจัยก่อนหน้านี้ที่พบว่าผู้ที่เล่นการพนันผ่านทางออนไลน์มีทัศนคติต่อการพนันที่ดีและมีแนวโน้มที่จะข้องเกี่ยวกับการพนันได้มากกว่า ทั้งนี้ยังมีแนวโน้มในการเล่นการพนันหลากหลายรูปแบบทั้งออนไลน์และออฟไลน์ด้วย (S. Gainsbury et al., 2012) ดังนั้นในการศึกษาวิจัยนี้สนใจว่าการเล่นพนันออนไลน์ผ่านอุปกรณ์เข้าถึงที่ต่างกัน จะมีแนวโน้มที่จะมีปัญหาการพนันเท่ากันหรือไม่ ในการเก็บข้อมูลความในการเล่นการพนันออนไลน์ในลักษณะเดียวกัน แต่แบ่งตามผู้ที่เข้าใช้ระบบด้วยคอมพิวเตอร์และอุปกรณ์อิเล็กทรอนิกส์เคลื่อนที่หรืออุปกรณ์เสริมอื่น ๆ แยกกลุ่มออกจากกันจากตัวอย่างชาวออสเตรเลีย 4482 คน พบว่าผู้ที่เล่นการพนันผ่านคอมพิวเตอร์มีอัตราการเล่นการพนันที่ต่ำกว่าเมื่อเทียบกับกลุ่มที่ใช้อุปกรณ์อิเล็กทรอนิกส์เคลื่อนที่หรืออุปกรณ์เสริมอื่น ๆ ทั้งนี้อายุ สถานภาพการสมรส และสภาพภาพการจ้างงานมีผลต่อการเล่นการพนันออนไลน์ด้วยเช่นกัน

I. D. Lussier et al. (2014) ศึกษาเรื่องความเสี่ยง การทดแทน การป้องกันและปัจจัยเสี่ยงต่อปัญหาการพนันในเยาวชน โดยทำการศึกษาศักยภาพด้านต่าง ๆ ได้แก่ ปัจจัยการกลั่นกรองคิดวิเคราะห์ พันธะทางสังคมหรือการควบคุมทางสังคมและความสามารถทางสังคม ความเสี่ยงด้านสภาพแวดล้อม และคุณลักษณะส่วนบุคคลในการควบคุมตนเอง เชื่อมโยงกับปัญหาการพนันของเยาวชนในการศึกษาแบบตัดขวางและใช้การวิเคราะห์การถดถอยพบว่า พันธะทางสังคมทำให้ปัญหาการพนันมีน้อยลง ในขณะที่ปัจจัยเรื่องเพื่อนและเพื่อนบ้านใกล้เคียงเพิ่มความเสี่ยงในการพนันมากขึ้น รวมถึงคุณลักษณะส่วนบุคคลก็เพิ่มความเสี่ยงในปัญหาการพนันเช่นกัน

Casey et al. (2011) ได้ทำการศึกษาเรื่องบทบาทของครอบครัว ศาสนาต่อพฤติกรรมการเล่นการพนันในวัยรุ่น ซึ่งมีกลุ่มตัวอย่างเป็นวัยรุ่นชายหญิง 436 คน (อายุ 13-16 ปี) จากการศึกษาวิเคราะห์การถดถอยแบบโลจิสติกพบว่าเด็กผู้ชายที่เล่นการพนันมีอายุมากกว่าและมีความขัดแย้งกับครอบครัวเมื่อเทียบกับเด็กผู้ชายที่ไม่ได้เล่นการพนัน และเด็กผู้ชายที่เล่นการพนันมีแนวโน้มที่จะใช้สารเสพติดมากกว่าและมีเพื่อนที่เล่นการพนันมากกว่าด้วย ส่วนเด็กผู้หญิงที่เล่นการพนันพบว่ามี

ปัญหาด้านสมาธิและปัญญามากกว่าเด็กผู้หญิงที่ไม่เล่นการพนัน ทั้งยังมีแนวโน้มในการกระทำผิดกฎหมายมากกว่าด้วย สำหรับทั้งเด็กผู้ชายและเด็กผู้หญิง ศาสนาเป็นปัจจัยที่สามารถป้องกันการมีส่วนร่วมในการเล่นการพนัน ซึ่งการศึกษาครั้งนี้สอดคล้องกับการศึกษาวิจัยก่อนหน้านี้ในบางส่วน

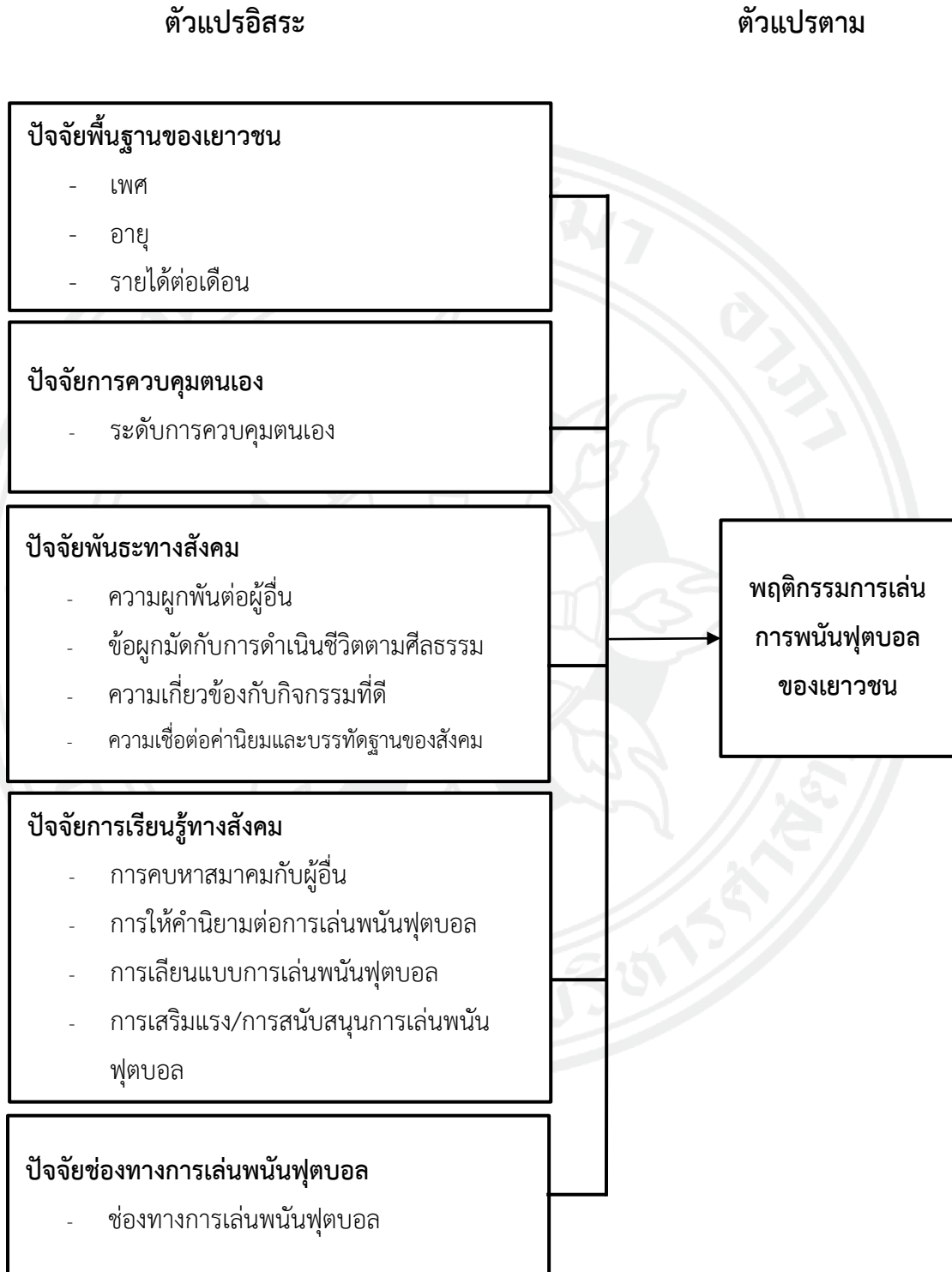
การศึกษาปัจจัยที่มีผลกระทบต่อการเล่นการพนันฟุตบอลของเยาวชนที่กำลังศึกษาในสถาบันการอาชีวศึกษา เขตกรุงเทพมหานครนั้น กำหนดตัวแปรตามเป็นพฤติกรรมการเล่นการพนันฟุตบอลของเยาวชน และจากการทบทวนวรรณกรรมและงานวิจัยที่เกี่ยวข้องทั้งหมด พฤติกรรมการเล่นการพนันฟุตบอลอาจมีผลมาจากปัจจัยหลากหลายปัจจัย แต่ในการวิจัยครั้งนี้จะยกเอาปัจจัยที่มีความสำคัญอย่างยิ่งต่อพฤติกรรมการเล่นการพนันฟุตบอลที่มีการศึกษาวิจัยมาแล้วมาใช้เป็นตัวแปรต้น ได้แก่ ปัจจัยพื้นฐานของเยาวชน ปัจจัยการควบคุมตนเอง ปัจจัยพันธะทางสังคม ปัจจัยการเรียนรู้ทางสังคม และปัจจัยช่องทางการเล่นพนันฟุตบอล โดยปัจจัยดังกล่าวที่นำมาใช้ ผู้วิจัยได้ยกมาจากงานวิจัยที่เกี่ยวข้องดังตารางที่ 2.1 และนำไปสู่กรอบแนวคิดสำหรับการศึกษาในครั้งนี้



ตารางที่ 2.1 แสดงตัวแปรอิสระที่มาจากงานวิจัยที่เกี่ยวข้อง

ปัจจัยที่นำมาใช้ในการศึกษา		Sarti and Triventi (2017)	Cheung (2016)	M. Gainsbury et al. (2016)	I. D. Lussier et al. (2014)	Casey et al. (2011)
ปัจจัยพื้นฐานของเยาวชน	เพศ	✓	✓	✓	✓	✓
	อายุ	✓	✓	✓		✓
	รายได้ต่อเดือน		✓	✓		✓
ปัจจัยการควบคุมตนเอง	ระดับการควบคุมตนเอง	✓	✓	✓	✓	✓
ปัจจัยพันธะทางสังคม	ความผูกพันต่อผู้อื่น		✓	✓	✓	✓
	ความเกี่ยวข้องกับกิจกรรมที่ดี		✓	✓	✓	✓
	ข้อมูลเกี่ยวกับการดำเนินชีวิตตามศีลธรรม		✓	✓	✓	✓
	ความเชื่อต่อค่านิยมและบรรทัดฐานของสังคม	✓		✓	✓	✓
ปัจจัยการเรียนรู้ทางสังคม	การคบหาสมาคมกับผู้อื่น	✓	✓	✓	✓	✓
	การเลียนแบบการเล่นพนันฟุตบอล		✓	✓	✓	✓
	การเสริมแรง/การสนับสนุนการเล่นพนันฟุตบอล		✓			
	การให้คำนิยามต่อการเล่นพนันฟุตบอล	✓				
ปัจจัยช่องทางการเล่นพนันฟุตบอล	ช่องทางการเล่นพนันฟุตบอล	✓				

2.8 กรอบแนวคิดในการวิจัย



ภาพที่ 2.1 กรอบแนวคิดในการวิจัย

บทที่ 3

ระเบียบวิธีวิจัย

การศึกษาวิจัยที่มีผลกระทบต่อพฤติกรรมการเล่นการพนันฟุตบอลของเยาวชนที่กำลังศึกษาในสถาบันอาชีวศึกษา เขตกรุงเทพมหานคร และเพื่อกำหนดแนวทางในการออกแบบวิจัยกลุ่มประชากรและเครื่องมือในการวิจัย ผู้วิจัยได้ทำการค้นคว้าและทบทวนเอกสาร ตำรา งานวิจัยที่เกี่ยวข้อง ซึ่งผู้วิจัยแบ่งวิธีการดำเนินการเป็นขั้นตอน ดังนี้

- 3.1 วิธีการศึกษาวิจัย
- 3.2 ประชากรและกลุ่มตัวอย่าง
- 3.3 เครื่องมือที่ใช้ในการวิจัย
- 3.4 การประมวลผลและวิเคราะห์ข้อมูล
- 3.5 ตัวแปรที่ใช้ในการวิจัย
- 3.6 หลักเกณฑ์การวัดตัวแปร

3.1 วิธีการศึกษาวิจัย

ในการศึกษาวิจัยครั้งนี้จะเป็นการวิจัยแบบตัดขวาง (Cross-sectional Study) และใช้ระเบียบวิธีวิจัยเชิงปริมาณ (Quantitative Methodology) ซึ่งมีการทำการค้นคว้าจากเอกสาร ตำรา หนังสือและงานวิจัยที่เกี่ยวข้อง เพื่อนำมาออกแบบเครื่องมือที่ใช้ในการศึกษา ซึ่งเป็นแบบสอบถามที่สร้างขึ้นตามหลักวิชาการ และมีการตรวจสอบความเที่ยงตรงและเชื่อถือได้ ก่อนนำมาเก็บรวบรวมข้อมูลในการศึกษาวิจัยโดยการสุ่มตัวอย่าง และนำมาวิเคราะห์ผลโดยใช้สถิติทางการวิจัยต่อไป

3.2 ประชากรและกลุ่มตัวอย่าง

3.2.1 ประชากรที่ใช้ในการศึกษา

เนื่องจากกลุ่มการพนันฟุตบอลส่วนใหญ่พบในเยาวชนที่ศึกษาในสถาบันการอาชีวศึกษาตามที่กล่าวไปแล้วในบทที่ 2 ดังนั้นประชากรในการศึกษาในครั้งนี้คือ เยาวชนที่กำลังศึกษาในสถาบันการอาชีวศึกษา เขตกรุงเทพมหานคร จำนวน 76,561 คน (กลุ่มเทคโนโลยีสารสนเทศเพื่อการบริหารงานอาชีวศึกษา ศูนย์เทคโนโลยีสารสนเทศและกำลังคนอาชีวศึกษา, 2560)

3.2.2 การสุ่มกลุ่มตัวอย่าง

การสุ่มกลุ่มตัวอย่างในการวิจัยครั้งนี้ จะใช้การสุ่มแบบชั้นภูมิ (Stratified sampling) เพื่อช่วยลดความแปรปรวนในแต่ละกลุ่มให้ความแปรปรวนแต่ละกลุ่มลดลง และแต่ละชั้นภูมิต่างกัน เมื่อสุ่มตัวอย่างจะได้ตัวอย่างจากแต่ละชั้นภูมิซึ่งจะมีความทั่วถึงและเป็นตัวแทนประชากรได้ดีกว่าแบบไม่มีการแบ่งชั้นภูมิ (สุจิตรา บุญรัตพันธุ์, 2557)

โดยในการแบ่งชั้นภูมิจะใช้ขนาดของสถานศึกษาเป็นตัวกำหนด เนื่องจากความแปรปรวนระหว่างแต่ละชั้นภูมิต่างกันเรื่องจำนวนเพื่อน รวมถึงขนาดความหนาแน่นของชุมชนในบริเวณรอบ ซึ่งจะแบ่งเป็น 3 ขนาด (กลุ่มเทคโนโลยีสารสนเทศเพื่อการบริหารงานอาชีวศึกษา ศูนย์เทคโนโลยีสารสนเทศและกำลังคนอาชีวศึกษา, 2560) คือ สถานศึกษาขนาดเล็ก สถานศึกษาขนาดกลาง และสถานศึกษาขนาดใหญ่

ในสถานศึกษาแต่ละขนาดจะคำนวณหาขนาดกลุ่มตัวอย่างจากอัตราส่วนร้อยละของประชากรแต่ละกลุ่ม แล้วนำมาเทียบกับขนาดของกลุ่มตัวอย่างที่กำหนดจากตารางของ Krejcie and Morgan (1970) โดยกลุ่มจำนวนประชากรเกินกว่า 75,000 คน จะใช้ขนาดของกลุ่มตัวอย่างเท่ากับ 382 คน ซึ่งจะใช้การคำนวณขนาดกลุ่มตัวอย่างในแต่ละกลุ่มจะคำนวณตามสูตร ได้ดังนี้

$$\frac{\text{จำนวนประชากรในกลุ่มที่ทำการสุ่มตัวอย่าง}}{\text{จำนวนประชากรทั้งหมด}} \times 100 = \text{ร้อยละของจำนวนประชากร}$$

$$\frac{\text{ร้อยละของจำนวนประชากร}}{100} \times \text{จำนวนกลุ่มตัวอย่างทั้งหมด} = \text{จำนวนกลุ่มตัวอย่างในแต่ละกลุ่ม}$$

คำนวณหาจำนวนกลุ่มตัวอย่างของสถานศึกษาขนาดเล็ก ได้ดังนี้

$$\frac{15477}{76561} \times 100 = 20.21$$

$$\frac{20.21}{100} \times 382 = 77$$

ดังนั้นกลุ่มตัวอย่างของสถานศึกษาขนาดเล็กจะเท่ากับ 77 คน ซึ่งในการคำนวณหาจำนวนกลุ่มตัวอย่างของสถานศึกษาในกลุ่มอื่น ๆ จะใช้การคำนวณในลักษณะเดียวกัน โดยจำนวนกลุ่มตัวอย่างคำนวณได้ตามตารางที่ 3.1

ตารางที่ 3.1 ขนาดประชากรและกลุ่มตัวอย่าง

สถานศึกษา	จำนวนประชากร (คน)	ร้อยละ	ขนาดกลุ่มตัวอย่าง (คน)
ขนาดเล็ก	15,477	20.21	77
ขนาดกลาง	32,867	42.93	164
ขนาดใหญ่	28,217	36.86	141
รวม	76,561	100	382

ในการสุ่มเลือกสถานศึกษาจะสุ่มเลือกสถานศึกษาที่ใช้เก็บข้อมูลออกมา 20 สถานศึกษา ในแต่ละขนาดจะทำการสุ่มตามอัตราส่วนของจำนวนสถานศึกษาแต่ละขนาดต่อจำนวนสถานศึกษาทั้งหมด สุ่มได้ดังนี้

สถานศึกษาขนาดเล็ก มีจำนวน 47 สถานศึกษา จากทั้งหมด 93 สถานศึกษา คิดเป็นอัตราส่วนร้อยละ 50 จึงสุ่มสถานศึกษาขนาดเล็กจำนวน 10 สถานศึกษาในการเก็บข้อมูล ได้แก่ วิทยาลัยการอาชีพนวมินทรราชูทิศ วิทยาลัยสารพัดช่างพระนคร วิทยาลัยเทคโนโลยีพระรามหก วิทยาลัยอาชีวศึกษาเทคนิควิทยา วิทยาลัยเทคโนโลยีบางกะปิ วิทยาลัยเทคโนโลยีช่างอุตสาหกรรมกรุงเทพ วิทยาลัยเทคโนโลยีพัฒนวิชาการสามเสน วิทยาลัยอาชีวศึกษาอาชีพศิลป์ วิทยาลัยเทคโนโลยีวาริปปบริหารธุรกิจ วิทยาลัยเทคโนโลยีพิษณุเกษม

สถานศึกษาขนาดกลาง มีจำนวน 32 สถานศึกษา จากทั้งหมด 93 สถานศึกษา คิดเป็นอัตราส่วนร้อยละ 35 จึงสุ่มสถานศึกษาขนาดเล็กจำนวน 7 สถานศึกษาในการเก็บข้อมูล ได้แก่ วิทยาลัยอาชีวศึกษาเสาวภา วิทยาลัยพัฒนวิชาการอินทราชัย วิทยาลัยเทคโนโลยีวิบูลย์บริหารธุรกิจ รามอินทรา วิทยาลัยเทคโนโลยีทักษิณาบริหารธุรกิจ วิทยาลัยอาชีวศึกษาเอกวิทย์บริหารธุรกิจ วิทยาลัยเทคโนโลยีจรัสสินทวงศ์ วิทยาลัยเทคโนโลยีวิมล ศรียาน

สถานศึกษาขนาดใหญ่ มีจำนวน 14 สถานศึกษา จากทั้งหมด 93 สถานศึกษา คิดเป็นอัตราส่วนร้อยละ 15 จึงสุ่มสถานศึกษาขนาดเล็กจำนวน 3 สถานศึกษาในการเก็บข้อมูล ได้แก่ วิทยาลัยศิลปหัตถกรรมกรุงเทพ วิทยาลัยเทคโนโลยีตั้งตรงจิตรพัฒนวิชาการ วิทยาลัยเทคนิคมีนบุรี

ขั้นตอนถัดไปในการสุ่มตัวอย่างจะใช้การสุ่มตัวอย่างตามจำนวนกลุ่มตัวอย่างและสถานศึกษา ที่ทำการสุ่มออกมาแล้วข้างต้น โดยใช้การสุ่มตัวอย่างแบบเจาะจง (Purposive Sampling) โดยเลือก กลุ่มตัวอย่างที่เป็นเยาวชนในสถาบันการอาชีวศึกษา เขตกรุงเทพมหานคร ที่เคยเล่นการพนันฟุตบอล เท่านั้น

3.3 เครื่องมือที่ใช้ในการรวบรวมข้อมูล

ในการศึกษาวิจัยครั้งนี้ ผู้วิจัยใช้เครื่องมือในการรวบรวมข้อมูลเป็นแบบสอบถาม (Questionnaire) โดยแบบสอบถามจะสร้างขึ้นตามหลักวิชาการ รวมถึงผ่านการตรวจสอบความเที่ยงตรงและเชื่อถือได้ก่อนจะใช้เก็บรวบรวมข้อมูลจริง

3.3.1 การสร้างแบบสอบถาม

ในการสร้างแบบสอบถาม ผู้วิจัยได้ทำการทบทวนวรรณกรรมจากเอกสาร ตำรา และงานวิจัย ที่เกี่ยวข้อง รวมถึงศึกษาระเบียบวิธีวิจัยและการเก็บรวบรวมข้อมูลในการวิจัยเชิงปริมาณที่ใช้ แบบสอบถามที่ใช้ในการเก็บรวบรวมข้อมูลที่เกี่ยวข้องทั้งหมด เพื่อนำมาใช้พัฒนาสร้างแบบสอบถาม ให้ครอบคลุมเนื้อหาที่ต้องการทำการศึกษาและเป็นไปตามระเบียบวิธีวิจัยทางสังคมศาสตร์ และนำ แบบสอบถามที่ผ่านการตรวจสอบความถูกต้องและปรับปรุงแก้ไขโดยวิธีวัดความเที่ยงตรงตามเนื้อหา (Content Validity) ตามคำแนะนำของผู้ทรงคุณวุฒิ 3 ท่าน คือ

รองศาสตราจารย์ ดร. เกษมศานต์ โชติชาครพันธุ์ ผู้เชี่ยวชาญด้านรัฐประศาสนศาสตร์, การบริหารงานยุติธรรม, การนำนโยบายไปปฏิบัติ, การประเมินผลนโยบาย

รองศาสตราจารย์ ดร. สุรีย์ กาญจนวงศ์ ผู้เชี่ยวชาญด้านจิตวิทยาสุขภาพเด็กและเยาวชน สารเสพติด ความเครียด และความผิดปกติทางบุคลิกภาพ พฤติกรรมสุขภาพ

ผู้ช่วยศาสตราจารย์ ดร.ดิยุทธธรรม์ ประทีปพรณรงค์ ผู้เชี่ยวชาญด้านการบริหารงานยุติธรรม , นโยบายอาญา, ระบบตรวจสอบถ่วงดุล, การเมืองและความสัมพันธ์ระหว่างประเทศ และการบริหาร พัฒนาเพื่อความยั่งยืน

3.3.2 ลักษณะแบบสอบถาม

ในแบบสอบถามจะประกอบไปด้วยข้อคำถาม แบ่งออกเป็น 3 ส่วน ดังนี้

ส่วนที่ 1 เป็นข้อมูลเกี่ยวกับปัจจัยพื้นฐานของเยาวชน

ส่วนที่ 2 เป็นข้อมูลเกี่ยวกับปัจจัยที่มีผลต่อการเล่นการพนันฟุตบอล

ส่วนที่ 3 เป็นข้อมูลเกี่ยวกับพฤติกรรมการเล่นการพนันฟุตบอลของเยาวชน

3.3.3 วิธีการวัดแบบสอบถาม

ในการศึกษาวิจัยครั้งนี้ใช้การวัดแบบสอบถามเป็นแบบมาตราส่วนประมาณค่า (Rating Scale) 5 ระดับ โดยมีเกณฑ์การให้คะแนน ดังนี้

ระดับ 5 หมายถึง เห็นด้วยกับข้อความนั้น ๆ ในระดับมากที่สุด

ระดับ 4 หมายถึง เห็นด้วยกับข้อความนั้น ๆ ในระดับมาก

ระดับ 3 หมายถึง เห็นด้วยกับข้อความนั้น ๆ อยู่ในระดับปานกลาง

ระดับ 2 หมายถึง เห็นด้วยกับข้อความนั้น ๆ อยู่ในระดับน้อย

ระดับ 1 หมายถึง เห็นด้วยกับข้อความนั้น ๆ อยู่ในระดับน้อยที่สุด

และข้อความเชิงลบจะมีเกณฑ์การให้คะแนนในทิศทางตรงกันข้ามกับคำถามเชิงบวก โดยระดับ 5 = ระดับ 1 ระดับ 4 = ระดับ 2 ระดับ 3 = ระดับ 3 ระดับ 2 = ระดับ 4 และ ระดับ 1 = ระดับ 5 ในการนำไปวิเคราะห์ข้อมูล

ในส่วนของการแปลความหมายของข้อความ จะใช้ช่วงกว้างของชั้นเทียบเกณฑ์การให้คะแนนค่าเฉลี่ยในแต่ละระดับ โดยใช้เกณฑ์ของ Best (1970) ดังนี้

ระดับคะแนน	ความหมาย
ระดับ 5 ค่าเฉลี่ย 4.50 – 5.00	เห็นด้วยมากที่สุด
ระดับ 4 ค่าเฉลี่ย 3.50 – 4.49	เห็นด้วยมาก
ระดับ 3 ค่าเฉลี่ย 2.50 – 3.49	เห็นด้วยปานกลาง
ระดับ 2 ค่าเฉลี่ย 1.50 – 2.49	เห็นด้วยน้อย
ระดับ 1 ค่าเฉลี่ย 1.00 – 1.49	เห็นด้วยน้อยที่สุด

3.3.4 การทดสอบเครื่องมือ

ในการทดสอบเครื่องมือที่ใช้ในการศึกษาวิจัยครั้งนี้ ผู้วิจัยได้นำแบบสอบถามไปเก็บข้อมูลเพื่อทำการทดสอบ (Pretest) กับกลุ่มตัวอย่างที่มีลักษณะคล้ายคลึงกับประชากรที่ต้องการศึกษา คือ เยาวชนที่กำลังศึกษาในสถาบันอาชีวศึกษา เขตกรุงเทพมหานคร จำนวน 30 คน โดยการสุ่มตัวอย่างแบบไม่ตั้งใจ (Accidental Sampling)

เมื่อได้ข้อมูลกลุ่มตัวอย่างจำนวน 30 คนแล้ว จึงนำแบบสอบถามที่ได้จากการเก็บข้อมูลเพื่อทำการทดสอบ (Pretest) เพื่อหาค่าความเชื่อมั่น (Reliability) ของแบบสอบถาม โดยวิเคราะห์ผลทางสถิติโดยใช้สัมประสิทธิ์อัลฟาครอนบาช (Cronbach's Alpha Coefficient) หากข้อความที่มีค่าสัมประสิทธิ์อัลฟา (Alpha Coefficient) มากกว่า 0.7 ขึ้นไป สามารถสรุปได้ว่าแบบสอบถามมีความน่าเชื่อถือในการนำไปใช้ ซึ่งผลการทดสอบมีรายละเอียดตามตารางที่ 3.2 ดังนี้

ตารางที่ 3.2 แสดงผลค่าสัมประสิทธิ์ (Alpha Coefficient) ของแบบสอบถามในแต่ละตัวแปร

ตัวแปร	Alpha Coefficient
ปัจจัยการควบคุมตนเอง	
ระดับการควบคุมตนเอง	.781
ปัจจัยพันธะทางสังคม	
ความผูกพันต่อผู้อื่น	.952
ข้อผูกมัดในการดำเนินชีวิตตามศีลธรรม	.949
ความเกี่ยวข้องกับกิจกรรมที่ดี	.971
ความเชื่อต่อค่านิยมและบรรทัดฐานของสังคม/ การให้คำนิยามต่อการเล่นพนันฟุตบอล	.920
ปัจจัยการเรียนรู้ทางสังคม	
การคบหาสมาคมกับผู้อื่น	.911
การเลียนแบบ	.897
การเสริมแรง/การสนับสนุนการเล่นพนันฟุตบอล	.890
พฤติกรรมการเล่นการพนันฟุตบอล	
พฤติกรรมการเล่นการพนันฟุตบอล	.961

3.3.5 การเก็บรวบรวมข้อมูล

ในการเก็บรวบรวมข้อมูลในการศึกษาวิจัยครั้งนี้ ผู้วิจัยจะใช้วิธีการเก็บรวบรวมข้อมูล คือ การแจกQR CODEแบบสอบถามให้แก่เยาวชนกลุ่มเป้าหมายตามขนาดของกลุ่มตัวอย่างที่กำหนดตามรายชื่อสถาบันการศึกษาที่ได้ทำการสุ่มไว้ และคัดกรองผู้ตอบที่เคยเล่นการพนันฟุตบอลโดยใช้คำถามคัดกรองในเบื้องต้น หากไม่เคยเล่นการพนันฟุตบอล จะไม่สามารถทำแบบสอบถามได้

ในการตอบแบบสอบถาม จะให้กลุ่มตัวอย่างกรอกคำตอบในแบบสอบถามด้วยตนเอง ซึ่งในแบบสอบถามจะมีคำชี้แจงเกี่ยวกับการตอบแบบสอบถามที่ชัดเจน เมื่อเสร็จเรียบร้อยแล้วจะมีการเช็คความครบถ้วนของข้อมูลคำตอบก่อนเก็บแบบสอบถามคืนมาเพื่อนำไปประมวลและวิเคราะห์ผลต่อไป

3.4 การประมวลผลและวิเคราะห์ข้อมูล

หลังจากเก็บรวบรวมข้อมูลจากแบบสอบถาม ผู้วิจัยจะนำข้อมูลที่ได้ไปจัดหมวดหมู่ตามประเภทของการวัดตัวแปรและนำไปประมวลผลตามวิธีการทางสถิติด้วยเครื่องคอมพิวเตอร์โดยการประมวลผลโดยใช้โปรแกรมสำเร็จรูปทางสถิติสำหรับการวิจัย (Statistical Package for the Social Science: SPSS for Windows) โดยสถิติที่ใช้ในการวิจัย ประกอบด้วย

สถิติเชิงพรรณนา (Descriptive Statistic) ใช้อธิบายของลักษณะของกลุ่มประชากรและข้อมูลเบื้องต้นที่ได้ทำการเก็บข้อมูลมา โดยจะใช้การนำเสนอในรูปแบบตารางและใช้ค่าสถิติ ได้แก่ ค่าร้อยละ (Percentage) ค่าเฉลี่ย (Mean) และส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน (Standard Deviation)

สถิติเชิงอนุมาน (Inferential Statistic) ใช้ในการวิเคราะห์ข้อมูลเพื่อทดสอบสมมติฐาน โดยจะใช้สถิติ คือ สถิติการวิเคราะห์การถดถอยพหุ (Multiple Regression Analysis)

3.5 ตัวแปรที่ใช้ในการวิจัย

3.5.1 ตัวแปรอิสระ ได้แก่

- ปัจจัยพื้นฐานของเยาวชน ประกอบไปด้วย เพศ อายุ รายได้ต่อเดือน
- ปัจจัยการควบคุมตนเอง ประกอบไปด้วย ระดับการควบคุมตนเอง
- ปัจจัยพันธะทางสังคม ประกอบไปด้วย ความผูกพันต่อผู้อื่น ข้อผูกมัดในการดำเนินชีวิตตามศีลธรรม ความเกี่ยวข้องกับกิจกรรมที่ดี และความเชื่อต่อค่านิยมและบรรทัดฐานของสังคม
- ปัจจัยการเรียนรู้ทางสังคม ประกอบไปด้วย การคบหาสมาคมกับผู้อื่น การให้คำนิยามต่อการเล่นพนันฟุตบอล การเลียนแบบการเล่นพนันฟุตบอล และการเสริมแรง/การสนับสนุนการเล่นพนันฟุตบอล
- ปัจจัยช่องทางการเล่นการพนันฟุตบอล

3.5.2 ตัวแปรตาม ได้แก่ พฤติกรรมการเล่นการพนันฟุตบอลของเยาวชน

3.6 หลักเกณฑ์การวัดตัวแปร

ตารางที่ 3.3 หลักเกณฑ์การวัดตัวแปร

ตัวแปร	ระดับการวัด
ตัวแปรอิสระ	
ปัจจัยพื้นฐานของเยาวชน	
- เพศ	Nominal
- อายุ	Ratio
- รายได้ต่อเดือน	Ratio
ปัจจัยการควบคุมตนเอง	
- ระดับการควบคุมตนเอง	Interval
ปัจจัยพันธะทางสังคม	
- ความผูกพันต่อผู้อื่น	Interval
- ข้อผูกมัดในการดำเนินชีวิตตามศีลธรรม	Interval
- ความเกี่ยวข้องกับกิจกรรมที่ดี	Interval
- ความเชื่อต่อค่านิยมและบรรทัดฐานของสังคม	Interval
ปัจจัยการเรียนรู้ทางสังคม	
- การคบหาสมาคมกับผู้อื่น	Interval
- การให้คำนิยามต่อการเล่นพนันฟุตบอล	Interval
- การเลียนแบบ	Interval
- การเสริมแรง/การสนับสนุนการเล่นพนันฟุตบอล	Interval
ปัจจัยช่องทางการเล่นพนันฟุตบอล	
- ช่องทางการเล่นพนันฟุตบอล	Nominal
ตัวแปรตาม	
พฤติกรรมการเล่นพนันฟุตบอลของเยาวชน	Interval

บทที่ 4

ผลการศึกษา

จากการศึกษาวิจัยเรื่อง “ปัจจัยที่มีผลต่อการเล่นการพนันฟุตบอลของเยาวชนในสถาบันอาชีวศึกษา เขตกรุงเทพมหานคร” โดยการวิจัยเป็นวิจัยเชิงสำรวจ ซึ่งใช้แบบสอบถามเป็นเครื่องมือในการเก็บรวบรวมข้อมูลจากกลุ่มตัวอย่างในปัจจัยที่ทำการศึกษา ได้แก่ ปัจจัยพื้นฐานของเยาวชน ปัจจัยการควบคุมตนเอง ปัจจัยการควบคุมทางสังคม ปัจจัยการเรียนรู้ทางสังคม ปัจจัยช่องทางการเล่นพนันฟุตบอล และพฤติกรรมการเล่นการพนันฟุตบอลของเยาวชน ซึ่งการวิเคราะห์ข้อมูลในการวิจัยครั้งนี้ มีจำนวนกลุ่มตัวอย่างทั้งหมด 382 คน โดยจะแบ่งการวิเคราะห์ผลเป็นการวิเคราะห์ผลโดยใช้สถิติเชิงพรรณนาและการวิเคราะห์ผลโดยใช้สถิติเชิงอนุมาน

4.1 การวิเคราะห์ผลโดยใช้สถิติเชิงพรรณนา

การวิเคราะห์ผลโดยใช้สถิติเชิงพรรณนา จะใช้การวิเคราะห์ผลสถิติโดยใช้การแจกแจงความถี่ ค่าสถิติร้อยละ ค่าเฉลี่ย และค่าส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐานในการวิเคราะห์ผล ข้อมูลพื้นฐานเกี่ยวกับปัจจัยต่าง ๆ ประกอบด้วย ปัจจัยพื้นฐานของเยาวชน ปัจจัยการควบคุมตนเอง ปัจจัยการควบคุมทางสังคม ปัจจัยการเรียนรู้ทางสังคม ปัจจัยช่องทางการเล่นพนันฟุตบอล และพฤติกรรมการเล่นการพนันฟุตบอลของเยาวชน ซึ่งเป็นการวิเคราะห์ผลจากผู้ตอบแบบสอบถามจำนวนทั้งสิ้น 539 คน

4.1.1 ปัจจัยพื้นฐานของเยาวชน

การวิเคราะห์ข้อมูลพื้นฐานของเยาวชน แบ่งออกเป็น 3 ส่วน ได้แก่ เพศ อายุ และรายได้ต่อเดือน ซึ่งผลการวิเคราะห์ ดังนี้

ตารางที่ 4.1 แสดงผลค่าความถี่และค่าร้อยละของข้อมูลพื้นฐาน

ข้อมูลผู้ตอบแบบสอบถาม	ความถี่	ร้อยละ
เพศ		
ชาย	238	62.3
หญิง	144	37.7
รวม	382	100
อายุ		
14	15	3.9
15	75	23.6
16	132	34.6
17	160	41.9
รวม	382	100
รายได้ต่อเดือน		
ไม่เกิน 5000 บาท	216	56.5
5001-10000 บาท	114	29.8
10001-15000 บาท	25	6.5
มากกว่า 15000 บาท	27	7.1
รวม	382	100

จากตารางที่ 4.1 ผลการวิเคราะห์ข้อมูล โดยการใช้การแจกแจงความถี่ (Frequencies) และค่าสถิติร้อยละ (Percentage) พบว่า

เพศ ผู้ตอบแบบสอบถามส่วนใหญ่เป็นเพศชาย ร้อยละ 62.3 และเพศหญิง ร้อยละ 37.7

อายุ ผู้ตอบแบบสอบถามส่วนใหญ่มีอายุ 17 ปี ร้อยละ 41.9 อายุ 16 ปี ร้อยละ 34.6 อายุ 15 ปี ร้อยละ 23.6 และอายุ 14 ปี ร้อยละ 3.9

รายได้ต่อเดือน ผู้ตอบแบบสอบถามส่วนใหญ่มีรายได้ต่อเดือนอยู่ในช่วงไม่เกิน 5000 บาท ร้อยละ 56.5 5001-10000 บาท ร้อยละ 29.8 10001-15000 บาท ร้อยละ 6.5 และมากกว่า 15000 ร้อยละ 7.1

4.1.2 ปัจจัยการควบคุมตนเอง

ผลการวิเคราะห์ข้อมูลปัจจัยการควบคุมตนเองเป็นรายข้อย่อย มีผลการวิเคราะห์ ดังนี้

ตารางที่ 4.2 แสดงผลวิเคราะห์ค่าความถี่ ค่าร้อยละ ค่าเฉลี่ยและค่าส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐานของปัจจัยการควบคุมตนเอง

ปัจจัยการควบคุมตนเอง	ระดับความคิดเห็น					\bar{X}	SD	การแปรผล
	มากที่สุด	มาก	ปานกลาง	น้อย	น้อยที่สุด			
ระดับการควบคุมตนเอง								
1. ฉันจะคิดอย่างละเอียดรอบคอบก่อนตัดสินใจอะไรเสมอ	159 (29.5)	164 (30.4)	128 (23.7)	68 (12.6)	20 (3.7)	3.75	1.12	มาก
2. ฉันมักทำอะไรตามใจตัวเองเสมอ (คำถามเชิงลบ)	80 (14.8)	163 (30.2)	160 (29.7)	80 (14.8)	56 (10.4)	2.74	1.20	ปานกลาง
3. สำหรับฉัน เหตุผลต้องมาก่อนอารมณ์เสมอ	120 (22.3)	155 (28.8)	176 (32.7)	60 (11.1)	28 (5.2)	3.57	1.10	มาก
4. ถ้าฉันอยากทำอะไร ฉันก็จะทำโดยไม่สนใจว่าคนอื่นจะว่าอย่างไร (คำถามเชิงลบ)	56 (10.4)	92 (17.1)	175 (32.5)	120 (22.3)	96 (17.8)	3.19	1.24	ปานกลาง
5. ไม่ว่าจะทำอะไร ฉันมักคำนึงถึงผลที่เกิดขึ้นในระยะยาวเสมอ	151 (28)	188 (34.9)	144 (26.7)	36 (6.7)	20 (3.7)	3.82	1.03	มาก
รวม						3.41	0.67	ปานกลาง

จากตารางที่ 4.2 ผลการวิเคราะห์ข้อมูล พบว่า ปัจจัยการควบคุมตนเองมีค่าเฉลี่ยของระดับความคิดเห็นอยู่ที่ระดับปานกลาง โดยมีค่าเฉลี่ยเท่ากับ 3.41 เมื่อพิจารณาเป็นข้อคำถามรายย่อยพบว่า ข้อคำถามที่มีค่าเฉลี่ยของระดับความคิดเห็นสูงที่สุด คือ ไม่ว่าจะทำอะไร ฉันมักคำนึงถึงผลที่เกิดขึ้นในระยะยาวเสมอ มีค่าเฉลี่ยความคิดเห็นอยู่ในระดับมาก โดยมีค่าเฉลี่ยเท่ากับ 3.82 รองลงมา

ได้แก่ ฉันจะคิดอย่างละเอียดรอบคอบก่อนตัดสินใจอะไรเสมอ มีค่าเฉลี่ยความคิดเห็นอยู่ในระดับมาก โดยมีค่าเฉลี่ยเท่ากับ 3.75 สำหรับฉัน เหตุผลต้องมาก่อนอารมณ์เสมอ มีค่าเฉลี่ยความคิดเห็นอยู่ในระดับมาก โดยมีค่าเฉลี่ยเท่ากับ 3.57 ถ้าฉันอยากทำอะไร ฉันก็จะทำโดยไม่สนใจว่าคนอื่นจะว่าอย่างไร มีค่าเฉลี่ยความคิดเห็นอยู่ในระดับปานกลาง โดยมีค่าเฉลี่ยเท่ากับ 3.19 และฉันมักทำอะไรตามใจตัวเองเสมอ มีค่าเฉลี่ยความคิดเห็นอยู่ในระดับปานกลาง โดยมีค่าเฉลี่ยเท่ากับ 2.74 เรียงตามลำดับ

4.1.3 ปัจจัยพันธะทางสังคม

ผลการวิเคราะห์ข้อมูลปัจจัยพันธะทางสังคมเป็นรายข้อย่อย โดยแบ่งเป็นด้านต่าง ๆ ประกอบด้วย ความผูกพันต่อผู้อื่น ข้อผูกมัดในการดำเนินชีวิตตามศีลธรรม ความเกี่ยวข้องกับกิจกรรมที่ดี และความเชื่อต่อค่านิยมและบรรทัดฐานของสังคม/การให้คำนิยามต่อการเล่นพนันฟุตบอล ซึ่งมีผลการวิเคราะห์ ดังนี้

ตารางที่ 4.3 แสดงผลวิเคราะห์ค่าความถี่ ร้อยละ ค่าเฉลี่ยและค่าส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐานของปัจจัยพันธะทางสังคม

ปัจจัยพันธะทางสังคม	ระดับความคิดเห็น					\bar{X}	SD	การแปรผล
	มากที่สุด	มาก	ปานกลาง	น้อย	น้อยที่สุด			
ความผูกพันต่อผู้อื่น								
1. ฉันจะไม่ทำในสิ่งที่ทำให้คนที่ดีต่อฉันเสียใจ	192 (35.6)	159 (29.5)	92 (17.1)	64 (11.9)	32 (5.9)	3.84	1.20	มาก
2. ฉันรักครอบครัวของฉัน	315 (58.4)	72 (13.4)	76 (14.1)	56 (10.4)	20 (3.7)	4.20	1.18	มาก
3. ฉันจะไม่ทำในสิ่งที่ทำให้เสียชื่อเสียงของครอบครัวและวงศ์ตระกูล	240 (44.5)	135 (25.0)	68 (12.6)	68 (12.6)	28 (5.2)	3.98	1.23	มาก
4. ฉันจะเป็นคนดีของสังคม	184 (34.1)	147 (27.3)	124 (23.0)	60 (11.1)	24 (4.5)	3.81	1.16	มาก
5. ฉันไม่ยอมทำให้ใครผิดหวังในตัวฉัน	203 (37.7)	144 (26.7)	104 (19.3)	64 (11.9)	24 (4.5)	3.88	1.18	มาก
รวม						3.94	1.06	มาก

ตารางที่ 4.3 แสดงผลวิเคราะห์ค่าความถี่ ร้อยละ ค่าเฉลี่ยและค่าส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐานของปัจจัย
พันธะทางสังคม (ต่อ)

ปัจจัยพันธะทางสังคม	ระดับความคิดเห็น					\bar{X}	SD	การ แปรผล
	มากที่สุด	มาก	ปาน กลาง	น้อย	น้อย ที่สุด			
ข้อผูกมัดในการดำเนิน								
ชีวิตตามศีลธรรม								
1. ฉันจะไม่ทำในสิ่งที่ทำให้ตนเองหมดคุณค่าในสังคม	124 (32.5)	128 (33.5)	79 (20.7)	39 (10.2)	12 (3.1)	3.82	1.09	มาก
2. ฉันภูมิใจในความเป็นคนดีของฉัน	148 (38.7)	103 (27.0)	75 (19.6)	36 (9.4)	20 (5.2)	3.85	1.19	มาก
3. ฉันไม่อยากทำผิดศีลธรรมเพราะต้องสูญเสียคุณงามความดีที่ฉันเคยทำมาก่อนหน้านี้	93 (24.3)	129 (33.8)	97 (25.4)	43 (11.3)	20 (5.2)	3.61	1.13	มาก
4. ฉันจะไม่ทำอะไรที่จะทำให้ชีวิตของฉันตกต่ำ	107 (28.0)	108 (28.3)	111 (29.1)	33 (8.6)	23 (6.0)	3.64	1.15	มาก
5. ฉันอยากรักษาความดีที่ฉันมีเอาไว้	115 (40.6)	95 (24.9)	82 (21.5)	38 (9.9)	12 (3.1)	3.90	1.14	มาก
รวม						3.76	1.01	มาก

ตารางที่ 4.3 แสดงผลวิเคราะห์ค่าความถี่ ร้อยละ ค่าเฉลี่ยและค่าส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐานของปัจจัย
พันธะทางสังคม (ต่อ)

ปัจจัยพันธะทางสังคม	ระดับความคิดเห็น					\bar{X}	SD	การ แปรผล
	มากที่สุด	มาก	ปาน กลาง	น้อย	น้อย ที่สุด			
ความเกี่ยวข้องกับ								
กิจกรรมที่ดี								
1. ฉันใช้เวลาว่างทำ								
กิจกรรมที่พัฒนาตนเอง	91	119	95	51	26	3.52	1.19	มาก
เช่น เรียนพิเศษ เล่น	(23.8)	(31.2)	(24.9)	(13.4)	(6.8)			
ดนตรี เล่นกีฬา เป็นต้น								
2. ฉันไม่ชอบปล่อยให้								
ตัวเองว่าง หากว่างก็	72	92	129	57	32	3.30	1.18	ปาน กลาง
มักจะหากิจกรรมที่มี	(18.8)	(24.1)	(33.8)	(14.9)	(8.4)			
ประโยชน์ทำเสมอ								
3. ฉันมักแลกเปลี่ยน								
ความคิดเห็นในเรื่องต่าง	79	120	101	55	27	3.44	1.17	ปาน กลาง
ๆ ที่เป็นประโยชน์กับ	(20.7)	(31.4)	(26.4)	(14.4)	(7.1)			
เพื่อนๆเมื่อมีเวลาว่าง								
4. ฉันชอบเข้าร่วมกับ								
ผู้อื่นในการทำกิจกรรมที่	72	104	140	36	30	3.40	1.13	ปาน กลาง
เป็นประโยชน์ต่อสังคม	(18.8)	(27.2)	(36.6)	(9.4)	(7.9)			
5. ฉันไม่ปล่อยเวลาไปกับ								
สิ่งที่ไม่เป็นประโยชน์	78	65	153	54	32	3.27	1.18	ปาน กลาง
	(20.4)	(17.0)	(40.1)	(14.1)	(8.4)			
รวม						3.39	0.99	ปาน กลาง

ตารางที่ 4.3 แสดงผลวิเคราะห์ค่าความถี่ ร้อยละ ค่าเฉลี่ยและค่าส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐานของปัจจัย
พันธะทางสังคม (ต่อ)

ปัจจัยพันธะทางสังคม	ระดับความคิดเห็น					\bar{X}	SD	การ แปล ผล
	มากที่สุด	มาก	ปาน กลาง	น้อย	น้อย ที่สุด			
ความเชื่อต่อค่านิยมและบรรทัดฐานของสังคม/การให้ค่านิยมต่อการเล่นพนันฟุตบอล								
1. การพนันฟุตบอลเป็น สิ่งที่ผิดศีลธรรม	117 (30.6)	76 (19.9)	99 (25.9)	50 (13.1)	40 (10.5)	3.47	1.33	ปาน กลาง
2. การห้ามเล่นการพนัน ฟุตบอลเป็นสิ่งที่ควร ดำเนินการ	112 (29.3)	79 (20.7)	110 (28.8)	47 (12.3)	34 (8.9)	3.49	1.27	ปาน กลาง
3. เราควรทำตาม กฎหมายเรื่องการห้าม เล่นการพนันฟุตบอล	119 (31.2)	80 (20.9)	107 (28.0)	54 (14.1)	22 (5.8)	3.58	1.22	มาก
4. การเล่นพนันฟุตบอล ไม่ได้เป็นสิ่งผิดอะไร (คำถามเชิงลบ)	34 (8.9)	84 (22.0)	100 (26.2)	70 (18.3)	95 (24.6)	3.28	1.29	ปาน กลาง
5. การเล่นพนันฟุตบอล ทำให้การชมการแข่งขัน ฟุตบอลมีสีสัน (คำถาม เชิงลบ)	70 (18.3)	57 (14.9)	107 (28.0)	99 (25.9)	49 (12.8)	3.00	1.29	ปาน กลาง
รวม						3.36	1.04	ปาน กลาง
รวมทุกด้าน						3.61	0.86	มาก

จากตารางที่ 4.3 ผลการวิเคราะห์ข้อมูลปัจจัยพันธะทางสังคม พบว่า ปัจจัยพันธะทางสังคม
รวมมีค่าเฉลี่ยระดับความคิดเห็นอยู่ที่ระดับมาก โดยมีค่าเฉลี่ยเท่ากับ 3.61 โดยผลการวิเคราะห์ข้อมูล
ในแต่ละด้าน มีดังนี้

ปัจจัยพันธะทางสังคมด้านความผูกพันต่อผู้อื่น มีค่าเฉลี่ยของระดับความคิดเห็นอยู่ที่ระดับมาก โดยมีค่าเฉลี่ยเท่ากับ 3.94 เมื่อพิจารณาเป็นข้อคำถามรายย่อยพบว่า ข้อคำถามที่มีค่าเฉลี่ยของระดับความคิดเห็นสูงสุด คือ ฉันรักครอบครัวของฉัน มีค่าเฉลี่ยความคิดเห็นอยู่ในระดับมาก โดยมีค่าเฉลี่ยเท่ากับ 4.20 รองลงมา ได้แก่ ฉันจะไม่ทำในสิ่งที่ทำให้เสียชื่อเสียงของครอบครัวและวงศ์ตระกูล มีค่าเฉลี่ยความคิดเห็นอยู่ในระดับมาก โดยมีค่าเฉลี่ยเท่ากับ 3.98 ฉันไม่ยอมทำให้ใครผิดหวังในตัวฉัน มีค่าเฉลี่ยความคิดเห็นอยู่ในระดับมาก โดยมีค่าเฉลี่ยเท่ากับ 3.88 ฉันจะไม่ทำในสิ่งที่ทำให้คนที่ติดต่อฉันเสียใจ มีค่าเฉลี่ยความคิดเห็นอยู่ในระดับมาก โดยมีค่าเฉลี่ยเท่ากับ 3.84 และฉันจะเป็นคนดีของสังคม มีค่าเฉลี่ยความคิดเห็นอยู่ในระดับมาก โดยมีค่าเฉลี่ยเท่ากับ 3.81 เรียงตามลำดับ

ปัจจัยพันธะทางสังคมด้านข้อผูกมัดในการดำเนินชีวิตตามศีลธรรม มีค่าเฉลี่ยของระดับความคิดเห็นอยู่ที่ระดับมาก โดยมีค่าเฉลี่ยเท่ากับ 3.76 เมื่อพิจารณาเป็นข้อคำถามรายย่อยพบว่า ข้อคำถามที่มีค่าเฉลี่ยของระดับความคิดเห็นสูงสุด คือ ฉันอยากรักษาความดีที่ฉันมีเอาไว้ มีค่าเฉลี่ยความคิดเห็นอยู่ในระดับมาก โดยมีค่าเฉลี่ยเท่ากับ 3.90 รองลงมา ได้แก่ ฉันภูมิใจในความเป็นคนดีของฉัน มีค่าเฉลี่ยความคิดเห็นอยู่ในระดับมาก โดยมีค่าเฉลี่ยเท่ากับ 3.85 ฉันจะไม่ทำในสิ่งที่ทำให้ตนเองหมดคุณค่าในสังคม มีค่าเฉลี่ยความคิดเห็นอยู่ในระดับมาก โดยมีค่าเฉลี่ยเท่ากับ 3.82 ฉันจะไม่ทำอะไรที่จะทำให้ชีวิตของฉันตกต่ำ มีค่าเฉลี่ยความคิดเห็นอยู่ในระดับมาก โดยมีค่าเฉลี่ยเท่ากับ 3.64 และฉันไม่ยอมทำผิดศีลธรรมเพราะต้องสูญเสียคุณงามความดีที่ฉันเคยทำมาก่อนหน้านี้ มีค่าเฉลี่ยความคิดเห็นอยู่ในระดับมาก โดยมีค่าเฉลี่ยเท่ากับ 3.61 เรียงตามลำดับ

ปัจจัยพันธะทางสังคมด้านความเกี่ยวข้องกับกิจกรรมที่ดี มีค่าเฉลี่ยของระดับความคิดเห็นอยู่ที่ระดับปานกลาง โดยมีค่าเฉลี่ยเท่ากับ 3.39 เมื่อพิจารณาเป็นข้อคำถามรายย่อยพบว่า ข้อคำถามที่มีค่าเฉลี่ยของระดับความคิดเห็นสูงสุด คือ ฉันใช้เวลาว่างทำกิจกรรมที่พัฒนาตนเอง เช่น เรียนพิเศษ เล่นดนตรี เล่นกีฬา เป็นต้น มีค่าเฉลี่ยความคิดเห็นอยู่ในระดับมาก โดยมีค่าเฉลี่ยเท่ากับ 3.52 รองลงมา ได้แก่ ฉันมักแลกเปลี่ยนความคิดเห็นในเรื่องต่าง ๆ ที่เป็นประโยชน์กับเพื่อนๆ เมื่อมีเวลาว่าง มีค่าเฉลี่ยความคิดเห็นอยู่ในระดับปานกลาง โดยมีค่าเฉลี่ยเท่ากับ 3.44 ฉันชอบเข้าร่วมกับผู้อื่นในการทำกิจกรรมที่เป็นประโยชน์ต่อสังคม มีค่าเฉลี่ยความคิดเห็นอยู่ในระดับปานกลาง โดยมีค่าเฉลี่ยเท่ากับ 3.40 ฉันไม่ชอบปล่อยให้ตัวเองว่าง หากว่างก็มักจะหากิจกรรมที่มีประโยชน์ทำเสมอ มีค่าเฉลี่ยความคิดเห็นอยู่ในระดับปานกลาง โดยมีค่าเฉลี่ยเท่ากับ 3.30 และฉันไม่ปล่อยเวลาไปกับสิ่งที่ไม่เป็นประโยชน์ มีค่าเฉลี่ยความคิดเห็นอยู่ในระดับปานกลาง โดยมีค่าเฉลี่ยเท่ากับ 3.27 เรียงตามลำดับ

ปัจจัยพันธะทางสังคมด้านความเชื่อต่อค่านิยมและบรรทัดฐานของสังคม/การให้คำนิยามต่อการเล่นพนันฟุตบอล มีค่าเฉลี่ยของระดับความคิดเห็นอยู่ที่ระดับปานกลาง โดยมีค่าเฉลี่ยเท่ากับ 3.36 เมื่อพิจารณาเป็นข้อคำถามรายย่อยพบว่า ข้อคำถามที่มีค่าเฉลี่ยของระดับความคิดเห็นสูงสุด

คือ เราควรทำตามกฎหมายเรื่องการห้ามเล่นการพนันฟุตบอล มีค่าเฉลี่ยความคิดเห็นอยู่ในระดับมาก โดยมีค่าเฉลี่ยเท่ากับ 3.58 รองลงมา ได้แก่ การห้ามเล่นการพนันฟุตบอลเป็นสิ่งที่ควรดำเนินการ มีค่าเฉลี่ยความคิดเห็นอยู่ในระดับปานกลาง โดยมีค่าเฉลี่ยเท่ากับ 3.49 การพนันฟุตบอลเป็นสิ่งที่ผิดศีลธรรม มีค่าเฉลี่ยความคิดเห็นอยู่ในระดับปานกลาง โดยมีค่าเฉลี่ยเท่ากับ 3.47 และการเล่นพนันฟุตบอลไม่ได้เป็นสิ่งผิดอะไร มีค่าเฉลี่ยความคิดเห็นอยู่ในระดับปานกลาง โดยมีค่าเฉลี่ยเท่ากับ 3.28 การเล่นพนันฟุตบอลทำให้การชมการแข่งขันฟุตบอลมีสีสัน มีค่าเฉลี่ยความคิดเห็นอยู่ในระดับปานกลาง โดยมีค่าเฉลี่ยเท่ากับ 3.00 เรียงตามลำดับ

4.1.4 ปัจจัยการเรียนรู้ทางสังคม

ผลการวิเคราะห์ข้อมูลปัจจัยการเรียนรู้ทางสังคมเป็นรายข้อย่อย โดยแบ่งเป็นด้านต่าง ๆ ประกอบด้วย การคบหาสมาคมกับผู้อื่น การเลียนแบบการเล่นพนันฟุตบอล และการเสริมแรง/การสนับสนุนการเล่นพนันฟุตบอล ส่วนการให้คำนิยามต่อการเล่นพนันฟุตบอลจะมีข้อคำถามรวมกับตัวแปรพันธะทางสังคมด้านความเชื่อต่อคำนิยามและบรรทัดฐานของสังคม ซึ่งปัจจัยการเรียนรู้ทางสังคมมีผลการวิเคราะห์ ดังนี้

ตารางที่ 4.4 แสดงผลวิเคราะห์ค่าความถี่ ร้อยละ ค่าเฉลี่ยและค่าส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐานของปัจจัยการเรียนรู้ทางสังคม

ปัจจัยการเรียนรู้ทางสังคม	ระดับความคิดเห็น					\bar{X}	SD	การแปรผล
	มากที่สุด	มาก	ปานกลาง	น้อย	น้อยที่สุด			
การคบหาสมาคมกับผู้อื่น								
1. ฉันไม่คบกับเพื่อนที่เล่นพนันบอล (คำถามเชิงลบ)	42 (11.0)	42 (11.0)	107 (28.0)	86 (22.5)	105 (27.5)	3.45	1.30	ปานกลาง
2. เพื่อนส่วนใหญ่ของฉันชอบเล่นพนันฟุตบอล	26 (6.8)	39 (10.2)	138 (36.1)	79 (20.7)	100 (26.2)	2.51	1.18	ปานกลาง
3. ฉันคุยกับเพื่อนเรื่องพนันฟุตบอลบ่อย ๆ	18 (4.7)	39 (10.2)	86 (22.5)	70 (18.3)	169 (44.2)	2.13	1.22	น้อย
4. ฉันมักสนิทกับเพื่อนที่ไม่เล่นพนันฟุตบอล (คำถามเชิงลบ)	24 (6.3)	37 (9.7)	154 (40.3)	78 (20.4)	89 (23.3)	2.55	1.13	ปานกลาง
5. คนรอบตัวฉันส่วนใหญ่เล่นการพนันฟุตบอล	21 (5.5)	31 (8.1)	102 (26.7)	70 (18.3)	158 (41.4)	2.18	1.21	น้อย
รวม						2.56	0.84	ปานกลาง

ตารางที่ 4.4 แสดงผลวิเคราะห์ค่าความถี่ ร้อยละ ค่าเฉลี่ยและค่าส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐานของปัจจัยการเรียนรู้ทางสังคม (ต่อ)

ปัจจัยการเรียนรู้ทางสังคม	ระดับความคิดเห็น					\bar{X}	SD	การแปรผล
	มากที่สุด	มาก	ปานกลาง	น้อย	น้อยที่สุด			
การเลียนแบบการเล่น								
พนันฟุตบอล								
1. คนที่ฉันชื่นชอบหลาย คนเล่นพนันฟุตบอล	12 (3.1)	28 (7.3)	99 (25.3)	89 (23.3)	154 (40.3)	2.10	1.11	น้อย
2. ฉันรู้วิธีการเล่นพนัน ฟุตบอลจากคนรอบตัว	68 (17.8)	110 (28.8)	85 (22.3)	85 (22.3)	34 (8.9)	2.76	1.23	ปาน กลาง
3. ฉันพยายามหาเงินจาก การเล่นพนันฟุตบอลแบบคน ที่ฉันรู้จัก	14 (3.7)	58 (15.2)	88 (23.0)	61 (16.0)	161 (42.1)	2.22	1.24	น้อย
4. ฉันอยากเป็นผู้ที่รู้เรื่อง การแข่งขันฟุตบอลเป็น อย่างดีเหมือนคนที่เล่น พนันฟุตบอล	30 (7.9)	69 (18.1)	104 (27.2)	44 (11.5)	135 (35.3)	2.52	1.34	ปาน กลาง
5. ฉันไม่เล่นการพนัน ฟุตบอลแม้ว่าคนรอบตัว ฉันจะเล่นก็ตาม (คำถาม เชิงลบ)	115 (30.1)	45 (11.8)	102 (26.7)	60 (15.7)	60 (15.7)	2.75	1.43	ปาน กลาง
รวม						2.47	0.97	น้อย

ตารางที่ 4.4 แสดงผลวิเคราะห์ค่าความถี่ ร้อยละ ค่าเฉลี่ยและค่าส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐานของปัจจัยการเรียนรู้ทางสังคม (ต่อ)

ปัจจัยการเรียนรู้ทางสังคม	ระดับความคิดเห็น					\bar{X}	SD	การแปรผล
	มากที่สุด	มาก	ปานกลาง	น้อย	น้อยที่สุด			
การเสริมแรง/การสนับสนุนการเล่นพนันฟุตบอล								
1. ฉันจะถูกลงโทษหากเล่นพนันฟุตบอล (คำถามเชิงลบ)	120 (31.4)	68 (17.8)	81 (21.2)	58 (15.2)	55 (14.4)	3.37	1.43	ปานกลาง
2. ถึงฉันเล่นพนันฟุตบอล ก็ไม่มีใครว่าอะไร	130 (34.0)	71 (18.6)	93 (24.3)	44 (11.5)	44 (11.5)	3.52	1.36	มาก
3. ฉันเสียเงินในการพนันฟุตบอลมากกว่าได้ (คำถามเชิงลบ)	163 (42.7)	63 (16.5)	86 (22.5)	28 (7.3)	42 (11.0)	2.27	1.37	น้อย
4. ฉันเล่นพนันฟุตบอล เพราะใคร ๆ ก็บอกว่าฉันมักคาดเดาผลดีกว่าทีมใดจะเป็นฝ่ายชนะ	162 (42.4)	44 (11.5)	90 (23.6)	51 (13.4)	35 (9.2)	3.65	1.38	มาก
5. เพื่อนจะไม่คบฉัน หากฉันเล่นพนันฟุตบอล (คำถามเชิงลบ)	149 (39.0)	31 (8.1)	129 (33.8)	43 (11.3)	30 (7.9)	2.41	1.31	น้อย
รวม						3.04	0.78	ปานกลาง
รวมทุกด้าน						2.66	0.78	ปานกลาง

จากตารางที่ 4.4 ผลการวิเคราะห์ข้อมูลปัจจัยการเรียนรู้ทางสังคม พบว่า ปัจจัยการเรียนรู้ทางสังคมรวมมีค่าเฉลี่ยอยู่ที่ระดับปานกลาง มีค่าเฉลี่ยเท่ากับ 2.66 ผลการวิเคราะห์แต่ละด้าน มีดังนี้

ปัจจัยการเรียนรู้ทางสังคมด้านการคบหาสมาคมกับผู้อื่น มีค่าเฉลี่ยของระดับความคิดเห็นอยู่ที่ระดับปานกลาง โดยมีค่าเฉลี่ยเท่ากับ 2.56 เมื่อพิจารณาเป็นข้อคำถามรายย่อยพบว่า ข้อคำถามที่มีค่าเฉลี่ยของระดับความคิดเห็นสูงที่สุด คือ ฉันไม่คบกับเพื่อนที่เล่นพนันบอล มีค่าเฉลี่ยความคิดเห็นอยู่ในระดับปานกลาง โดยมีค่าเฉลี่ยเท่ากับ 3.45 รองลงมา ได้แก่ ฉันมักสนิทกับเพื่อนที่ไม่เล่นพนันฟุตบอล มีค่าเฉลี่ยความคิดเห็นอยู่ในระดับปานกลาง โดยมีค่าเฉลี่ยเท่ากับ 2.55 เพื่อนส่วนใหญ่ของฉันชอบเล่นพนันฟุตบอล มีค่าเฉลี่ยความคิดเห็นอยู่ในระดับปานกลาง โดยมีค่าเฉลี่ยเท่ากับ 2.51 คนรอบตัวฉันส่วนใหญ่เล่นการพนันฟุตบอล มีค่าเฉลี่ยความคิดเห็นอยู่ในระดับน้อย โดยมีค่าเฉลี่ยเท่ากับ 2.18 และฉันคุยกับเพื่อนเรื่องพนันฟุตบอลบ่อย ๆ มีค่าเฉลี่ยความคิดเห็นอยู่ในระดับน้อย โดยมีค่าเฉลี่ยเท่ากับ 2.13

ปัจจัยการเรียนรู้ทางสังคมด้านการเลียนแบบการเล่นพนันฟุตบอล มีค่าเฉลี่ยของระดับความคิดเห็นอยู่ที่ระดับน้อย โดยมีค่าเฉลี่ยเท่ากับ 2.47 เมื่อพิจารณาเป็นข้อคำถามรายย่อยพบว่า ข้อคำถามที่มีค่าเฉลี่ยของระดับความคิดเห็นสูงที่สุด คือ ฉันรู้วิธีการเล่นพนันฟุตบอลจากคนรอบตัว มีค่าเฉลี่ยความคิดเห็นอยู่ในระดับปานกลาง โดยมีค่าเฉลี่ยเท่ากับ 2.76 รองลงมา ได้แก่ ฉันไม่เล่นการพนันฟุตบอลแม้ว่าคนรอบตัวฉันจะเล่นก็ตาม มีค่าเฉลี่ยความคิดเห็นอยู่ในระดับปานกลาง โดยมีค่าเฉลี่ยเท่ากับ 2.75 ฉันอยากเป็นผู้ที่รู้เรื่องการแข่งขันฟุตบอลเป็นอย่างดีเหมือนคนที่เล่นพนันฟุตบอล มีค่าเฉลี่ยความคิดเห็นอยู่ในระดับปานกลาง โดยมีค่าเฉลี่ยเท่ากับ 2.52 ฉันพยายามหาเงินจากการพนันฟุตบอลแบบคนที่ฉันรู้จัก มีค่าเฉลี่ยความคิดเห็นอยู่ในระดับน้อย โดยมีค่าเฉลี่ยเท่ากับ 2.22 และคนที่ฉันชื่นชอบหลายคนเล่นพนันฟุตบอล มีค่าเฉลี่ยความคิดเห็นอยู่ในระดับน้อย โดยมีค่าเฉลี่ยเท่ากับ 2.10 เรียงตามลำดับ

ปัจจัยการเรียนรู้ทางสังคมด้านการเสริมแรง/การสนับสนุนการเล่นพนันฟุตบอล มีค่าเฉลี่ยของระดับความคิดเห็นอยู่ที่ระดับปานกลาง โดยมีค่าเฉลี่ยเท่ากับ 3.04 เมื่อพิจารณาเป็นข้อคำถามรายย่อยพบว่า ข้อคำถามที่มีค่าเฉลี่ยของระดับความคิดเห็นสูงที่สุด คือ ฉันเล่นพนันฟุตบอลเพราะใคร ๆ ก็บอกว่าฉันมักคาดเดาผลดีกว่าที่มิดจ์จะเป็นฝ่ายชนะ มีค่าเฉลี่ยความคิดเห็นอยู่ในระดับมาก โดยมีค่าเฉลี่ยเท่ากับ 3.65 รองลงมา ได้แก่ ถึงฉันเล่นพนันฟุตบอล ก็ไม่มีใครว่าอะไร มีค่าเฉลี่ยความคิดเห็นอยู่ในระดับมาก โดยมีค่าเฉลี่ยเท่ากับ 3.52 ฉันจะถูกลงโทษหนัก หากเล่นพนันฟุตบอล มีค่าเฉลี่ยความคิดเห็นอยู่ในระดับปานกลาง โดยมีค่าเฉลี่ยเท่ากับ 3.37 เพื่อนจะไม่คบฉัน หากฉันเล่นพนันฟุตบอล มีค่าเฉลี่ยความคิดเห็นอยู่ในระดับน้อย โดยมีค่าเฉลี่ยเท่ากับ 2.41 และฉันเสียเงินในการพนันฟุตบอลมากกว่าได้ มีค่าเฉลี่ยความคิดเห็นอยู่ในระดับน้อย โดยมีค่าเฉลี่ยเท่ากับ 2.27 เรียงตามลำดับ

4.1.5 ปัจจัยช่องทางการเล่นพนันฟุตบอล

ผลการวิเคราะห์ข้อมูลปัจจัยช่องทางการเล่นพนันฟุตบอล มีผลการวิเคราะห์ ดังนี้ ตารางที่ 4.5 แสดงผลวิเคราะห์ค่าความถี่และค่าร้อยละของปัจจัยช่องทางการเล่นพนันฟุตบอล

ข้อมูลผู้ตอบแบบสอบถาม	ความถี่	ร้อยละ
ช่องทางการเล่นพนันฟุตบอล		
ออนไลน์	229	59.9
ไม่ออนไลน์	153	40.1
รวม	382	100

จากตารางที่ 4.5 ผลการวิเคราะห์ข้อมูล โดยการใช้การแจกแจงความถี่ (Frequencies) และค่าสถิติร้อยละ (Percentage) พบว่า ผู้ตอบแบบสอบถามส่วนใหญ่ใช้ช่องทางการเล่นพนันฟุตบอลแบบออนไลน์ คิดเป็นจำนวนร้อยละ 59.9 และผู้ที่ใช้ช่องทางเล่นพนันแบบไม่ออนไลน์ คิดเป็นจำนวนร้อยละ 40.1

4.1.6 พฤติกรรมการเล่นพนันฟุตบอล

ผลการวิเคราะห์ข้อมูลพฤติกรรมการเล่นพนันฟุตบอลของเยาวชนเป็นรายช้อย่อย มีผลการวิเคราะห์ ดังนี้

ตารางที่ 4.6 แสดงผลวิเคราะห์ค่าความถี่ ร้อยละ ค่าเฉลี่ยและค่าส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐานของ พฤติกรรมการเล่นการพนันฟุตบอล

พฤติกรรมการเล่นการ พนันฟุตบอล	ระดับความคิดเห็น					\bar{X}	SD	การ แปร ผล
	มากที่สุด	มาก	ปาน กลาง	น้อย	น้อย ที่สุด			
พฤติกรรมการเล่นพนันฟุตบอล								
1. ฉันเล่นการพนัน ฟุตบอลบ่อยมาก	30 (7.9)	37 (9.7)	64 (16.8)	46 (12.0)	205 (53.7)	2.06	1.34	น้อย
2. ฉันมักลงเงินพนัน ฟุตบอลจำนวนมาก	20 (5.2)	44 (11.5)	50 (13.1)	55 (14.4)	213 (55.8)	1.96	1.27	น้อย
3. ฉันเล่นการพนัน ฟุตบอลในทุกฤดูกาล	17 (4.5)	27 (7.1)	41 (10.7)	44 (11.5)	253 (66.2)	1.72	1.17	น้อย
4. ฉันมักจะลงพนันครั้ง ละหลายๆคู่	29 (7.6)	41 (10.7)	57 (14.9)	38 (9.9)	217 (56.8)	2.02	1.35	น้อย
5. เมื่อฉันแพ้พนัน ฟุตบอล ฉันจะต้อง กลับมาเล่นอีก	21 (5.5)	23 (6.0)	71 (18.6)	44 (11.5)	223 (58.4)	1.89	1.22	น้อย
รวม						1.93	1.18	น้อย

จากตารางที่ 4.6 แสดงผลวิเคราะห์ค่าความถี่ ร้อยละ ค่าเฉลี่ยและค่าส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐานของพฤติกรรมการเล่นการพนันฟุตบอลผลการวิเคราะห์ข้อมูล พบว่า พฤติกรรมการเล่นการพนันฟุตบอลองเยาวชน มีค่าเฉลี่ยของระดับความคิดเห็นอยู่ที่ระดับน้อย โดยมีค่าเฉลี่ยเท่ากับ 1.93 เมื่อพิจารณาเป็นข้อคำถามรายย่อยพบว่า ข้อคำถามที่มีค่าเฉลี่ยของระดับความคิดเห็นสูงที่สุด คือ ฉันเล่นการพนันฟุตบอลบ่อยมาก มีค่าเฉลี่ยความคิดเห็นอยู่ในระดับน้อย โดยมีค่าเฉลี่ยเท่ากับ 2.06 รองลงมา ได้แก่ ฉันมักจะลงพนันครั้งละหลายๆคู่ มีค่าเฉลี่ยความคิดเห็นอยู่ในระดับน้อย โดยมีค่าเฉลี่ยเท่ากับ 2.02 ฉันมักลงเงินพนันฟุตบอลจำนวนมาก มีค่าเฉลี่ยความคิดเห็นอยู่ในระดับน้อย โดยมีค่าเฉลี่ยเท่ากับ 1.96 เมื่อฉันแพ้พนันฟุตบอล ฉันจะต้องกลับมาเล่นอีก มีค่าเฉลี่ยความคิดเห็นอยู่ในระดับน้อย โดยมีค่าเฉลี่ยเท่ากับ 1.89 และฉันเล่นการพนันฟุตบอลในทุกฤดูกาล มีค่าเฉลี่ยความคิดเห็นอยู่ในระดับน้อย โดยมีค่าเฉลี่ยเท่ากับ 1.72 เรียงตามลำดับ

4.2 การวิเคราะห์ผลโดยใช้สถิติเชิงอนุมาน

การวิเคราะห์ผลโดยใช้สถิติเชิงอนุมาน ในการวิเคราะห์ผลจะใช้ข้อมูลพื้นฐานเกี่ยวกับปัจจัยต่าง ๆ ประกอบด้วย ปัจจัยพื้นฐานของเยาวชน ปัจจัยการควบคุมตนเอง ปัจจัยการควบคุมทางสังคม ปัจจัยการเรียนรู้ทางสังคม ปัจจัยช่องทางการเล่นพนันฟุตบอล และพฤติกรรมการเล่นการพนันฟุตบอลของเยาวชน ซึ่งเป็นการวิเคราะห์ผลจากผู้ตอบแบบสอบถามจำนวนทั้งสิ้น 539 คน ซึ่งการวิเคราะห์นี้เป็นการวิเคราะห์เพื่อทราบว่าปัจจัยใดมีความสัมพันธ์ต่อพฤติกรรมการเล่นการพนันฟุตบอลมากที่สุด จนถึงตัวที่ปัจจัยที่ไม่มีความสัมพันธ์ โดยจะใช้การวิเคราะห์ผลสถิติโดยใช้การวิเคราะห์การถดถอยพหุ (Multiple Regression Analysis)

4.2.1 การวิเคราะห์ค่าสหสัมพันธ์ (Correlation Analysis)

เพื่อให้เป็นไปตามสมมติฐานของการวิเคราะห์การถดถอยพหุ (Multiple Regression Analysis) จะใช้สถิติการวิเคราะห์ค่าสหสัมพันธ์ (Correlation Analysis) ทดสอบความสัมพันธ์ของตัวแปร ได้ผลการวิเคราะห์ ดังนี้

ตารางที่ 4.7 แสดงค่าสหสัมพันธ์ระหว่างตัวแปรอิสระ

ตัวแปร	เพศ	อายุ	รายได้ต่อเดือน	ช่องทางการเล่น	การควบคุมตนเอง	พันธะทางสังคม	การเรียนรู้ทางสังคม
เพศ	1						
อายุ	-.098	1					
รายได้ต่อเดือน	.106	.163	1				
ช่องทางการเล่น	.070	-.339	.046	1			
การควบคุมตนเอง	.106	-.352	-.331	.252	1		
พันธะทางสังคม	.097	-.142	-.179	.247	.583	1	
การเรียนรู้ทางสังคม	-.128	.022	.204	-.211	-.429	-.678	1

หมายเหตุ: $p < 0.05$

จากตารางที่ 4.7 ผลการวิเคราะห์ค่าสหสัมพันธ์ (Correlation Analysis) พบว่า ไม่มีตัวแปรอิสระที่มีความสัมพันธ์กันเองในระดับมากกว่า 0.8 ขึ้นไป ซึ่งถือว่าทุกตัวแปรไม่มีตัวแปรคู่ใดเป็นการทดสอบสถานะร่วม (Collinearity/Multicollinearity) จึงสามารถนำไปวิเคราะห์การถดถอยพหุได้

4.2.2 การวิเคราะห์การถดถอยพหุ (Multiple Regression Analysis)

ในการวิเคราะห์การถดถอยพหุ (Multiple Regression Analysis) ผู้วิจัยมีการทดสอบค่า Tolerance ของตัวแปรอิสระ ได้ค่า ดังนี้

ตารางที่ 4.8 แสดงผลวิเคราะห์ค่า Tolerance ของตัวแปรอิสระ

ตัวแปร	ค่าTolerance
เพศ	0.947
อายุ	0.761
รายได้ต่อเดือน	0.827
ช่องทางการเล่น	0.810
การควบคุมตนเอง	0.541
พันธะทางสังคม	0.432
การเรียนรู้ทางสังคม	0.510

จากตารางที่ 4.8 พบว่า ตัวแปรอิสระมีค่า Tolerance ดังนี้ เพศ มีค่า Tolerance เท่ากับ 0.947 อายุ มีค่า Tolerance เท่ากับ 0.761 รายได้ต่อเดือน มีค่า Tolerance เท่ากับ 0.827 ช่องทางการเล่น มีค่า Tolerance เท่ากับ 0.810 การควบคุมตนเอง มีค่า Tolerance เท่ากับ 0.541 พันธะทางสังคม มีค่า Tolerance เท่ากับ 0.432 และการเรียนรู้ทางสังคม มีค่า Tolerance เท่ากับ 0.510 โดยทุกตัวแปรมีค่า Tolerance มากกว่า 0.2 จึงถือว่า ไม่มีปัญหาเกี่ยวกับการทดสอบสถานะร่วม (Collinearity/Multicollinearity) ดังนั้นในการศึกษาคั้งนี้จะใช้การวิเคราะห์การถดถอยพหุโดยวิธีการนำตัวแปรเข้าทั้งหมด (Enter Regression) โดยผลการวิเคราะห์ มีดังนี้

ตารางที่ 4.9 แสดงผลการวิเคราะห์การถดถอยพหุ (Multiple Regression Analysis)

ปัจจัย	B	Beta	t	p-value
พฤติกรรมการเล่นการพนัน (Constant)	3.006		2.745	.006
เพศ	-.106	-.043	-1.246	.214
อายุ	.028	.021	.535	.593
รายได้ต่อเดือน	.000002	.011	.299	.765
ช่องทางการเล่น	-.053	-.022	-.587	.558
การควบคุมตนเอง	-.047	-.027	-.584	.559
พันธะทางสังคม	-.665	-.481	-9.345***	.000
การเรียนรู้ทางสังคม	.466	.306	6.465***	.000
R = 757	Adjusted R ² = .565			
R ² = .573	Standard Error = .78066			

หมายเหตุ: *** p<0.001

จากตารางที่ 4.9 สามารถสรุปผลการวิเคราะห์การถดถอยพหุ (Multiple Regression Analysis) ในการวิจัยครั้งนี้ได้ว่า เมื่อทดสอบนัยสำคัญทางสถิติจากการวิเคราะห์การถดถอยพหุทั้งหมด 7 ตัวแปร พบว่า มีตัวแปรที่มีผลต่อพฤติกรรมการเล่นการพนันฟุตบอลของเยาวชนเพียง 2 ตัวแปร เท่านั้น โดยตัวแปรที่มีความสัมพันธ์ต่อพฤติกรรมการเล่นการพนันฟุตบอลของเยาวชนอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ 0.001 ($p < 0.001$) ได้แก่ พันธะทางสังคมและการเรียนรู้ทางสังคม ส่วนตัวแปรอื่น ๆ นอกจากนั้น ได้แก่ เพศ อายุ รายได้ต่อเดือน ช่องทางการเล่น และการควบคุมตนเอง ไม่พบความสัมพันธ์อย่างมีนัยสำคัญทางสถิติ ($p > 0.05$)

เมื่อพิจารณาจากค่าสัมประสิทธิ์การถดถอยพหุ (Beta) เพื่อจัดลำดับความสำคัญให้กับตัวแปรที่มีความสัมพันธ์ต่อพฤติกรรมการเล่นการพนันฟุตบอลของเยาวชน พบว่า ปัจจัยที่มีความสัมพันธ์ต่อพฤติกรรมการเล่นการพนันฟุตบอลของเยาวชนมากที่สุด คือ พันธะทางสังคม ซึ่งมีความสัมพันธ์เชิงลบต่อการพฤติกรรมการเล่นการพนันฟุตบอลของเยาวชน โดยมีค่าเป็นสัมประสิทธิ์การถดถอยพหุ (Beta) เท่ากับ .481 กล่าวคือ เมื่อจำนวนพันธะทางสังคมเพิ่มขึ้น 1 หน่วย จะทำให้พฤติกรรมการเล่นการพนันลดลงเท่ากับ .481 หน่วย (ร้อยละ 48.1) และปัจจัยที่มีความสัมพันธ์รองลงมา คือ ปัจจัยการเรียนรู้ทางสังคม ซึ่งมีความสัมพันธ์เชิงบวกต่อพฤติกรรมการเล่นการพนันฟุตบอลของเยาวชน โดยมีค่าเป็นสัมประสิทธิ์การถดถอยพหุ (Beta) เท่ากับ .306 กล่าวคือ เมื่อจำนวนการเรียนรู้ทางสังคมเพิ่มขึ้น 1 หน่วย จะทำให้พฤติกรรมการเล่นการพนันฟุตบอลของเยาวชนเพิ่มขึ้นเท่ากับ .306 หน่วย (ร้อยละ 30.6) ซึ่งปัจจัยเหล่านี้เป็นปัจจัยที่สามารถอธิบายพฤติกรรม

เล่นการพนันฟุตบอลของเยาวชนได้ดีที่สุดเรียงตามลำดับ คือ ปัจจัยพันธะทางสังคมและปัจจัยการเรียนรู้ทางสังคม

ทั้งนี้ผลการวิเคราะห์การถดถอยพหุนี้มีค่าสัมประสิทธิ์พยากรณ์ที่ปรับแก้แล้ว (Adjusted R^2) เท่ากับ .565 แสดงให้เห็นว่า ปัจจัยในการวิเคราะห์นี้สามารถอธิบายพฤติกรรมการเล่นการพนันฟุตบอลได้สูงถึงร้อยละ 56.5 โดยมีค่าความผิดพลาดที่อาจเกิดจากการพยากรณ์ (Standard Error) โดยเฉลี่ยเท่ากับ 0.78066

จากผลการวิเคราะห์ข้อมูลที่กล่าวมาข้างต้น สรุปได้ว่า ปัจจัยที่มีความสัมพันธ์ต่อพฤติกรรมการเล่นการพนันฟุตบอลของเยาวชน คือ ปัจจัยพันธะทางสังคมและปัจจัยการเรียนรู้ทางสังคม โดยปัจจัยพันธะทางสังคมมีความสัมพันธ์เชิงลบต่อพฤติกรรมการเล่นการพนันฟุตบอลของเยาวชน ปัจจัยการเรียนรู้ทางสังคมมีความสัมพันธ์เชิงบวกต่อพฤติกรรมการเล่นการพนันฟุตบอลของเยาวชน ส่วนปัจจัยอื่น ๆ นอกจากนี้ ได้แก่ เพศ อายุ รายได้ต่อเดือน ช่องทางการเล่น และการควบคุมตนเองไม่พบความสัมพันธ์ต่อพฤติกรรมการเล่นการพนันฟุตบอลของเยาวชน

บทที่ 5

สรุปผล อภิปรายผล และข้อเสนอแนะ

จากการศึกษาวิจัยเรื่อง “ปัจจัยที่มีผลต่อพฤติกรรมการเล่นการพนันของเยาวชนในสถาบันการอาชีวศึกษา เขตกรุงเทพมหานคร” มีวัตถุประสงค์ในการศึกษา คือ 1) เพื่อศึกษาพฤติกรรมการเล่นการพนันฟุตบอลของเยาวชนในสถาบันอาชีวศึกษา เขตกรุงเทพมหานคร 2) เพื่อศึกษาความสัมพันธ์ของปัจจัยพื้นฐานของเยาวชน ปัจจัยการควบคุมตนเอง ปัจจัยพันธะทางสังคม และปัจจัยการเรียนรู้ทางสังคมต่อพฤติกรรมการเล่นการพนันฟุตบอลของเยาวชนในสถาบันอาชีวศึกษา เขตกรุงเทพมหานคร 3) เพื่อเสนอแนวทางป้องกันและแก้ไขปัญหาการเล่นการพนันฟุตบอลของเยาวชนในสถาบันอาชีวศึกษา เขตกรุงเทพมหานคร

โดยการศึกษาวิจัยครั้งนี้ ใช้แบบสอบถาม (Questionnaires) เป็นเครื่องมือในการเก็บรวบรวมข้อมูลเชิงสำรวจ (Survey Research) ข้อมูลที่ทำการเก็บรวบรวม ประกอบด้วย ข้อมูลปัจจัยพื้นฐานของเยาวชน ปัจจัยการควบคุมตนเอง ปัจจัยพันธะทางสังคม ปัจจัยการเรียนรู้ทางสังคม ปัจจัยช่องทางการเล่นพนันฟุตบอล และข้อมูลพฤติกรรมการเล่นการพนันฟุตบอล

ในการศึกษาวิจัยครั้งนี้ มีการวิเคราะห์ข้อมูลโดยใช้กลุ่มตัวอย่าง คือ เยาวชนที่ศึกษาในสถาบันการอาชีวศึกษา เขตกรุงเทพมหานคร จำนวนทั้งสิ้น 382 คน โดยมีผลการศึกษาและข้อเสนอแนะ ดังนี้

5.1 สรุปผลการวิจัย

5.1.1. ผลการวิเคราะห์ข้อมูลในแต่ละตัวแปร มีดังนี้

ปัจจัยพื้นฐานของเยาวชน พบว่า ผู้ตอบแบบสอบถามส่วนใหญ่เป็นเพศชาย คิดเป็นร้อยละ 62.3 มีอายุ 17 ปี คิดเป็นร้อยละ 41.9 มีรายได้ต่อเดือนอยู่ในช่วงไม่เกิน 5000 บาท คิดเป็นร้อยละ 56.5

ปัจจัยการควบคุมตนเอง การวิเคราะห์ค่าเฉลี่ยและส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน พบว่า ภาพรวมมีช่วงความคิดเห็นอยู่ในระดับเห็นด้วยปานกลาง โดยมีค่าเฉลี่ยเท่ากับ 3.41 และส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน เท่ากับ 0.67

ปัจจัยพันธะทางสังคม การวิเคราะห์ค่าเฉลี่ยและส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน พบว่า ภาพรวม มีช่วงความคิดเห็นอยู่ในระดับเห็นด้วยมาก โดยมีค่าเฉลี่ยเท่ากับ 3.61 และส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐานเท่ากับ 0.86

ปัจจัยการเรียนรู้ทางสังคม การวิเคราะห์ค่าเฉลี่ยและส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน พบว่า ภาพรวม มีช่วงความคิดเห็นอยู่ในระดับเห็นด้วยปานกลาง มีค่าเฉลี่ยเท่ากับ 2.66 และส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐานเท่ากับ 0.78

ปัจจัยช่องทางการเล่นพนันฟุตบอล พบว่า ผู้ตอบแบบสอบถามส่วนใหญ่ใช้ช่องทางการเล่นพนันฟุตบอลผ่านทางออนไลน์ คิดเป็นร้อยละ 59.9

พฤติกรรมการเล่นการพนันฟุตบอล การวิเคราะห์ค่าเฉลี่ยและส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน พบว่า ภาพรวม มีช่วงความคิดเห็นอยู่ในระดับเห็นด้วยน้อย โดยมีค่าเฉลี่ยเท่ากับ 1.93 และส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐานเท่ากับ 1.18

5.1.2. ผลการวิเคราะห์ข้อมูลเพื่อทดสอบสมมติฐาน

ในการศึกษาวิจัยครั้งนี้ มีสมมติฐานคือ ปัจจัยพื้นฐานของเยาวชน ปัจจัยการควบคุมตนเอง ปัจจัยพันธะทางสังคม ปัจจัยการเรียนรู้ทางสังคม และช่องทางการเล่นพนันฟุตบอล มีผลต่อพฤติกรรมการเล่นการพนันฟุตบอลของเยาวชนในสถาบันอาชีวศึกษา เขตกรุงเทพมหานคร

ทั้งนี้จะแบ่งสมมติฐานออกเป็น 5 สมมติฐานย่อย ดังนี้

สมมติฐานที่ 1 (H_1) ปัจจัยพื้นฐานของเยาวชนมีผลต่อพฤติกรรมการเล่นการพนันฟุตบอลของเยาวชนในสถาบันอาชีวศึกษา เขตกรุงเทพมหานคร

เพศชายมีผลเชิงบวกต่อพฤติกรรมการเล่นการพนันฟุตบอลของเยาวชนในสถาบันอาชีวศึกษา เขตกรุงเทพมหานครมากกว่าเพศหญิง

อายุมีผลเชิงบวกต่อพฤติกรรมการเล่นการพนันฟุตบอลของเยาวชนในสถาบันอาชีวศึกษา เขตกรุงเทพมหานคร

รายได้ต่อเดือนมีผลเชิงบวกต่อพฤติกรรมการเล่นการพนันฟุตบอลของเยาวชนในสถาบันอาชีวศึกษา เขตกรุงเทพมหานคร

สมมติฐานที่ 2 (H_2) ปัจจัยการควบคุมตนเองมีผลเชิงลบต่อพฤติกรรมการเล่นการพนันฟุตบอลของเยาวชนในสถาบันอาชีวศึกษา เขตกรุงเทพมหานคร

สมมติฐานที่ 3 (H_3) ปัจจัยพันธะทางสังคมมีผลต่อเชิงลบพฤติกรรมการเล่นการพนันฟุตบอลของเยาวชนในสถาบันอาชีวศึกษา เขตกรุงเทพมหานคร

สมมติฐานที่ 4 (H_4) ปัจจัยการเรียนรู้ทางสังคมมีผลเชิงบวกต่อพฤติกรรมการเล่นการพนันฟุตบอลของเยาวชนในสถาบันอาชีวศึกษา เขตกรุงเทพมหานคร

สมมติฐานที่ 5 (H_e) ปัจจัยช่องทางการเล่นพนันฟุตบอลแบบออนไลน์มีผลต่อพฤติกรรมการเล่นการพนันฟุตบอลของเยาวชนในสถาบันอาชีวศึกษา เขตกรุงเทพมหานคร

โดยในการวิเคราะห์ข้อมูลเพื่อทดสอบสมมติฐาน ได้ผลการวิเคราะห์ ดังนี้
ตารางที่ 5.1 แสดงผลวิเคราะห์เพื่อทดสอบสมมติฐาน

	สมมติฐาน (Hypothesis)	ผลวิเคราะห์
H_a	ปัจจัยพื้นฐานของเยาวชนมีผลต่อพฤติกรรมการเล่นการพนันฟุตบอลของเยาวชนเพศชายมีผลเชิงบวกต่อพฤติกรรมการเล่นการพนันฟุตบอลของเยาวชนในสถาบันอาชีวศึกษา เขตกรุงเทพมหานครมากกว่าเพศหญิง	ปฏิเสธ
	อายุมีผลเชิงบวกต่อพฤติกรรมการเล่นการพนันฟุตบอลของเยาวชนในสถาบันอาชีวศึกษา เขตกรุงเทพมหานคร	ปฏิเสธ
	รายได้ต่อเดือนมีผลเชิงบวกต่อพฤติกรรมการเล่นการพนันฟุตบอลของเยาวชนในสถาบันอาชีวศึกษา เขตกรุงเทพมหานคร	ปฏิเสธ
	ปัจจัยการควบคุมตนเองมีผลเชิงลบต่อพฤติกรรมการเล่นการพนันฟุตบอลของเยาวชน	ปฏิเสธ
H_b	ปัจจัยพันธะทางสังคมมีผลเชิงลบต่อพฤติกรรมการเล่นการพนันฟุตบอลของเยาวชน	ยอมรับ (มีผลเชิงลบ)
H_c	ปัจจัยการเรียนรู้ทางสังคมมีผลเชิงบวกต่อพฤติกรรมการเล่นการพนันฟุตบอลของเยาวชน	ยอมรับ (มีผลเชิงบวก)
H_d	ปัจจัยช่องทางการเล่นพนันฟุตบอลแบบออนไลน์มีผลเชิงบวกต่อพฤติกรรมการเล่นการพนันฟุตบอลของเยาวชนมากกว่าแบบไม่ออนไลน์ในสถาบันอาชีวศึกษา เขตกรุงเทพมหานคร	ปฏิเสธ

จากตารางที่ 5.1 แสดงผลการทดสอบสมมติฐานในการศึกษาวิจัยครั้งนี้ โดยกำหนดให้แต่ละตัวแปรที่มีความสัมพันธ์ต่อพฤติกรรมการเล่นการพนันฟุตบอลของเยาวชน อย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ 0.05 จึงถือเป็นการยอมรับสมมติฐานที่กำหนดไว้ ซึ่งในการวิเคราะห์ครั้งนี้ยอมรับสมมติฐานดังนี้

สมมติฐานที่ 3 (H_c) ปัจจัยพันธะทางสังคมมีผลต่อพฤติกรรมการเล่นการพนันฟุตบอลของเยาวชนในสถาบันอาชีวศึกษา เขตกรุงเทพมหานคร (มีผลเชิงบวก)

สมมติฐานที่ 4 (H₄) ปัจจัยการเรียนรู้ทางสังคมมีผลต่อพฤติกรรมการเล่นการพนันฟุตบอลของเยาวชนในสถาบันอาชีวศึกษา เขตกรุงเทพมหานคร (มีผลเชิงลบ)

ดังนั้นจากผลการวิเคราะห์สรุปได้ว่า ในการทดสอบสมมติฐาน ปัจจัยที่มีผลต่อพฤติกรรมการเล่นการพนันของเยาวชนในสถาบันอาชีวศึกษา เขตกรุงเทพมหานครนี้ ยอมรับสมมติฐานทั้งสิ้น 2 สมมติฐาน จากทั้งหมด 5 สมมติฐาน

5.2 อภิปรายผลการวิจัย

จากการวิเคราะห์ปัจจัยที่มีผลต่อพฤติกรรมการเล่นการพนันฟุตบอลของเยาวชน พบว่า ตัวแปรปัจจัยอิสระ 2 ตัวแปร คือ ปัจจัยพันธะทางสังคม และปัจจัยการเรียนรู้ทางสังคม เป็นปัจจัยที่มีผลต่อพฤติกรรมการเล่นการพนันฟุตบอลของเยาวชน สามารถอภิปรายผลการวิจัยได้ดังนี้

ปัจจัยพันธะทางสังคม มีผลต่อพฤติกรรมการเล่นการพนันฟุตบอลของเยาวชน ซึ่งเป็นผลเชิงลบ กล่าวคือ หากมีพันธะทางสังคมเพิ่มขึ้น จะทำให้พฤติกรรมการเล่นการพนันลดลง ทั้งนี้สาเหตุที่พันธะทางสังคมมีผลเชิงลบต่อพฤติกรรมการเล่นการพนันฟุตบอล เนื่องจากคนจะไม่ก่ออาชญากรรม เพราะคนมีพันธะทางสังคม หรือกล่าวได้ว่าคนที่มีความผูกพันกับองค์กรหรือกลุ่มต่าง ๆ ในสังคม มักไม่ก่ออาชญากรรม หากความผูกพันต่อสังคมหรือพันธะทางสังคมอ่อนแอหรือหายไป จะทำให้เกิดการก่ออาชญากรรมขึ้น โดยพันธะทางสังคม (Social Bonding) นี้ รวมถึงความรักความผูกพันที่มีต่อผู้อื่น ข้อผูกมัดในการดำเนินชีวิตตามศีลธรรมในคุณงามความดีที่เคยทำมาก่อนหน้า ความเกี่ยวข้องในการทำกิจกรรมที่ดีกับสังคม และความเชื่อหรือค่านิยมต่อกฎหมายว่าเป็นสิ่งที่ถูกที่ควรทำ (Hirschi, 1961)

โดยผลการศึกษาสอดคล้องกับผลการศึกษาของ Cheung (2016) ที่พบความสัมพันธ์ระหว่างปัจจัยพันธะทางสังคมและพฤติกรรมการเล่นการพนันฟุตบอลในการศึกษาวิจัยในนักเรียนมัธยมปลายในฮ่องกง เช่นเดียวกับการศึกษาของ I. D. Lussier et al. (2014) และ Casey et al. (2011) ในการศึกษาการเล่นการพนันและปัญหาการติดยาของเด็กวัยรุ่น ที่พบความสัมพันธ์อย่างมีนัยสำคัญทางสถิติระหว่างพันธะทางสังคมและพฤติกรรมการเล่นการพนัน โดยการศึกษาวิจัยหลายชิ้นได้แสดงถึงความสำคัญของพันธะทางสังคมที่มีต่อพฤติกรรมเสี่ยงหลายอย่าง รวมไปถึงปัญหาการเล่นพนันด้วย (Dickson et al., 2008; I. Lussier et al., 2007; I. D. Lussier et al., 2014)

แม้ว่าปัจจัยพันธะทางสังคมมีผลต่อพฤติกรรมการเล่นการพนันฟุตบอลของเยาวชน แต่หากพิจารณาการวิเคราะห์ผลโดยใช้สถิติเชิงพรรณนาแล้ว ค่าเฉลี่ยของปัจจัยย่อยด้านต่าง ๆ ของพันธะทางสังคมของเยาวชนในการศึกษารั้งนี้อยู่ในระดับมากเกือบทั้งหมด ยกเว้นความเกี่ยวข้องกับกิจกรรมที่ดี ซึ่งแสดงให้เห็นว่าพันธะทางสังคมของเยาวชนกลุ่มตัวอย่าง ยังมีปัจจัยพันธะทางสังคม

ด้านความเกี่ยวข้องกับกิจกรรมที่น้อยกว่าพันธะทางสังคมด้านอื่น ๆ ในขณะที่การศึกษาอื่น ๆ ในฝั่งตะวันตก พบว่าความเกี่ยวข้องกับกิจกรรมที่ดี หรือ ด้านการทำกิจกรรมกับผู้อื่น มีค่าเฉลี่ยมากกว่าพันธะทางสังคมด้านอื่น ๆ (I. D. Lussier et al., 2014) อาจเป็นเพราะเรื่องของบริบททางวัฒนธรรมที่แตกต่างกันในแต่ละภูมิภาค

ปัจจัยการเรียนรู้ทางสังคม มีผลต่อพฤติกรรมการเล่นการพนันฟุตบอลของเยาวชน ซึ่งเป็นผลเชิงบวก กล่าวคือ หากมีการเรียนรู้ทางสังคมเพิ่มขึ้น จะทำให้พฤติกรรมการเล่นการพนันเพิ่มขึ้นตามไปด้วย ทั้งนี้สาเหตุที่ปัจจัยการเรียนรู้ทางสังคมมีผลเชิงบวกต่อพฤติกรรมการเล่นการพนันของเยาวชน เนื่องจากความใกล้ชิดและการเลียนแบบก่อให้เกิดกระบวนการเรียนรู้และนำมาซึ่งพฤติกรรมต่าง ๆ รวมถึงพฤติกรรมที่เบี่ยงเบน รวมถึงการก่ออาชญากรรม (Agnew, 1991)

โดยผลการศึกษาสอดคล้องกับผลการศึกษาของ Sarti and Triventi (2017) ได้ทำการศึกษาวิจัยกับนักศึกษาจากมหาวิทยาลัยขนาดใหญ่ของรัฐ พบว่าปัจจัยการเรียนรู้ทางสังคมมีผลต่อพฤติกรรมการเล่นการพนันมากที่สุดในบรรดาปัจจัยทั้งหมดที่ทำการศึกษา นอกจากนี้ในการศึกษาหลายชิ้นยืนยันว่าปัจจัยการเรียนรู้ทางสังคม ไม่ว่าจะเป็นการคบหาสมาคมกับผู้อื่น การเลียนแบบการเล่นพนันฟุตบอล การให้คำนิยามหรือการสนับสนุน/เสริมแรงล้วนเป็นปัจจัยที่มีผลต่อพฤติกรรมการเล่นการพนันและปัญหาการพนันทั้งสิ้น (Abbott, 2007; Adams et al., 2007; Cheung, 2016; Lee et al., 2008; Pearce et al., 2008; Sarti & Triventi, 2017; Takushi et al., 2004)

เมื่อพิจารณาค่าเฉลี่ยของปัจจัยการเรียนรู้ทางสังคมด้านต่าง ๆ พบว่าค่าเฉลี่ยด้านการเสริมแรง/สนับสนุนในการเล่นการพนันฟุตบอลมีค่าเฉลี่ยมากที่สุด ในขณะที่การศึกษาวิจัยในต่างประเทศกลับมีค่าเฉลี่ยด้านการเลียนแบบมากที่สุด (Adams et al., 2007; Sarti & Triventi, 2017) แสดงให้เห็นว่าประเทศไทยมีความแตกต่างเรื่องของการตั้งบทลงโทษหรือการปล่อยปละละเลยการเล่นการพนันฟุตบอล (วิษณุ วงศ์สินศิริกุล, 2554, 2560)

ในการศึกษาวิจัยครั้งนี้มีข้อแตกต่างจากการศึกษาก่อนหน้า ซึ่งพบปัจจัยในการศึกษาวิจัยที่ไม่มีนัยสำคัญทางสถิติ ได้แก่ ปัจจัยพื้นฐานของเยาวชน ปัจจัยการควบคุมตนเอง และปัจจัยช่องทางการเล่นพนันฟุตบอล สำหรับปัจจัยพื้นฐานของเยาวชนนั้น ได้แก่ เพศ อายุ และรายได้ต่อเดือน โดยในการศึกษาวิจัยครั้งนี้พบว่าไม่มีผลต่อพฤติกรรมการเล่นการพนันฟุตบอลของเยาวชน

ทั้งนี้แตกต่างไปจากการศึกษาวิจัยก่อนหน้า ที่พบว่าปัจจัยดังกล่าวมีผลต่อพฤติกรรมการเล่นการพนัน ไม่ว่าจะเป็นเพศ แต่ละเพศจะมีความสนใจที่ต่างกัน ทำให้พฤติกรรมการเล่นการพนันในประเภทที่ต่างกันนั้นแตกต่างออกไป อายุที่มากขึ้น รวมถึงรายได้ที่มากขึ้นจะทำให้พฤติกรรมการเล่นพนันมากขึ้นด้วย (Casey et al., 2011; Cheung, 2016; S. M. Gainsbury et al., 2015; I. D. Lussier et al., 2014; Sarti & Triventi, 2017) อันเนื่องมาจากแม้ว่าที่ผ่านมาเพศชายจะเล่น

มากกว่า แต่ปัจจุบันผลสำรวจพบว่าเพศหญิงมีแนวโน้มในการเล่นการพนันฟุตบอลในปี 2561 ในประเทศไทยมากขึ้น (อ้าง สสส) จึงทำให้ผลการศึกษาวิจัยมีข้อค้นพบที่แตกต่างออกไป

ปัจจัยการควบคุมตนเองนั้น แสดงถึง ความรู้สึกรู้ตัวก่อนการกระทำหรือพฤติกรรมที่จะกระทำ การยั้งคิดหรือทบทวนก่อนการกระทำ การใช้เหตุผลในการกำหนดพฤติกรรม ไม่ใช่อารมณ์หรือความรู้สึกในการกำหนดพฤติกรรมโดยเฉพาะในสถานการณ์เฉพาะหน้า (Gottfredson & Hirschi, 1990) โดยในการศึกษาครั้งนี้พบว่าไม่มีผลต่อพฤติกรรมการเล่นการพนันฟุตบอลของเยาวชน ทั้งนี้แตกต่างไปจากการศึกษาวิจัยก่อนหน้า ที่พบว่าปัจจัยการควบคุมตนเองมีผลต่อพฤติกรรมการเล่นการพนัน (Cheung, 2016; I. Lussier et al., 2007; I. D. Lussier et al., 2014; Mishra et al., 2017; Wills et al., 2008) ซึ่งการศึกษาส่วนใหญ่เป็นการศึกษาการพนันโดยรวมในทุกประเภท แต่ในกรณีการศึกษานี้ ศึกษาเฉพาะกรณีของการพนันฟุตบอล ซึ่งมีลักษณะการเล่นที่แตกต่างออกไป ที่จะต้องใช้วิธีการคิดกลั่นกรองและการหาข้อมูลการเล่นก่อนการตัดสินใจเล่น (นวลน้อย ตรีรัตน์, 2539) ดังนั้นผลการศึกษาในครั้งนี้จึงแตกต่างออกไปจากการศึกษาก่อนหน้า

และสุดท้ายปัจจัยช่องทางการเล่นการพนันฟุตบอล โดยแบ่งเป็น 2 กรณีคือ เล่นแบบออนไลน์และไม่ออนไลน์ โดยในการศึกษาครั้งนี้พบว่าไม่มีผลต่อพฤติกรรมการเล่นการพนันฟุตบอลของเยาวชน เช่นเดียวกันกับการศึกษาวิจัยของ S. M. Gainsbury et al. (2015) ที่พบว่าระหว่างกลุ่มที่เล่นการพนันออนไลน์และไม่ออนไลน์นั้น มีระดับการเล่นการพนันที่หลากหลายและไม่มีความแตกต่างกัน (S. M. Gainsbury et al., 2015; Lloyd et al., 2010; Wardle et al., 2011) ทั้งนี้แตกต่างไปจากการศึกษาวิจัยที่ศึกษาวิจัยของ Sally M Gainsbury et al. (2016) ที่ใช้การศึกษาวิจัยโดยแบ่งกลุ่มช่องทางการเล่นเป็นออนไลน์ทางคอมพิวเตอร์พีซี ออนไลน์ทางอุปกรณ์เสริมอื่น ๆ และไม่ออนไลน์ ที่พบว่าปัจจัยดังกล่าวมีผลต่อพฤติกรรมการเล่นการพนัน

ดังนั้นการศึกษาวิจัยครั้งนี้เป็นข้อค้นพบเกี่ยวกับการศึกษาปัจจัยที่มีผลต่อพฤติกรรมการเล่นการพนันในรูปแบบเฉพาะคือการเล่นการพนันฟุตบอลของเยาวชน ซึ่งแตกต่างจากการศึกษาวิจัยก่อนหน้า ที่พบว่าปัจจัยดังกล่าวทั้งหมดมีผลต่อพฤติกรรมการเล่นการพนัน แต่ในการศึกษาวิจัยครั้งนี้กลับพบว่าไม่มีปัจจัยที่มีผลและไม่ผลต่อพฤติกรรมการเล่นการพนันของเยาวชน

5.3 ข้อเสนอแนะจากการวิจัย

จากการศึกษาวิจัยครั้งนี้เป็นการศึกษาเกี่ยวกับปัจจัยที่มีผลต่อพฤติกรรมการเล่นการพนันฟุตบอลของเยาวชน โดยผลการวิจัยพบว่า ปัจจัยพันธะทางสังคมและปัจจัยการเรียนรู้ทางสังคมมีผลต่อพฤติกรรมการเล่นการพนันฟุตบอลของเยาวชน ซึ่งถือว่าปัจจัย 2 ปัจจัยนี้เป็นสาเหตุของการเล่นพนันฟุตบอลของเยาวชน

ดังนั้นในการศึกษาวิจัยครั้งนี้สามารถเสนอข้อเสนอแนะในแนวทางการป้องกันและแก้ไข ปัญหาการเล่นการพนันฟุตบอลของเยาวชน โดยมุ่งเน้นไปที่การแก้ไขปัญหาจากสถาบันครอบครัว และสถาบันการศึกษา เนื่องจากสถาบันครอบครัวถือเป็นสถาบันที่สำคัญที่สุดในการขัดเกลาทางสังคม ปลุกฝังค่านิยม ความเชื่อ กระบวนการคิดผ่านการอบรมเลี้ยงดู รวมถึงการให้ความรู้และการศึกษาในเบื้องต้น ซึ่งเป็นสถาบันพื้นฐานสถาบันแรกที่ทุกคนจะต้องรับอิทธิพลมาจากสถาบันครอบครัวของตน ทั้งสิ้น ส่วนสถาบันการศึกษา เป็นสถาบันที่สำคัญในระดับรองลงมาจากรอบครัว ซึ่งมีส่วนสำคัญในการให้ความรู้ อบรมสั่งสอนเยาวชน นอกจากนี้สถาบันการศึกษาถือเป็นส่วนสำคัญในการสร้างค่านิยม ความเชื่อและบรรทัดฐานทางสังคมด้วยเช่นเดียวกัน และหากบุคคลใดขาดการอบรมเลี้ยงดูที่ดี ขาด การปลูกฝังความคิดที่ดี หรือขาดการขัดเกลาทางสังคมที่ดี ย่อมก่อให้เกิดพฤติกรรมต่อต้านสังคม หรือ ก่ออาชญากรรมในท้ายที่สุดได้

จากการศึกษาวิจัยชิ้นนี้เสนอให้ส่งเสริมให้เกิดพันธะทางสังคมและลดการเรียนรู้ทางสังคม เกี่ยวกับการเล่นการพนันฟุตบอลลง เพื่อป้องกันและแก้ไขปัญหาการเล่นการพนันฟุตบอลของ เยาวชน โดยผู้วิจัยเสนอแนะให้กับสถาบันครอบครัวและสถาบันการศึกษาเป็นสถาบันหลักในการ ป้องกันและแก้ไขปัญหาการเล่นการพนันฟุตบอลของเยาวชน

5.3.1 ส่งเสริมให้เกิดพันธะทางสังคม

ในการศึกษาวิจัยครั้งนี้พันธะทางสังคมนั้นทำให้เกิดพฤติกรรมการเล่นการพนันฟุตบอลลดลง ดังนั้นสถาบันครอบครัวและสถาบันการศึกษาควรส่งเสริมให้เกิดพันธะทางสังคมมากขึ้น คือ

1) ให้ความสำคัญกับการให้ความรักความอบอุ่นกับเยาวชน ดูแลเอาใจใส่เยาวชน สร้าง สัมพันธในครอบครัว ในสถานศึกษาควรเอาใจใส่ดูแลนักเรียนให้ทั่วถึง โดยจัดสรรครูประจำชั้นหรือ อาจารย์ที่ปรึกษาให้เพียงพอต่อการดูแลนักเรียนนักศึกษาในชั้นเรียนของตน รวมถึงจะช่วยสร้าง สัมพันธระหว่างครูอาจารย์กับลูกศิษย์ให้ดียิ่งขึ้น

2) ยกย่องชื่นชมกับคุณงามความดีที่เยาวชนได้ทำขึ้น ทำให้เยาวชนเห็นความสำคัญ ความดี งามที่ตนได้ทำได้ สถาบันครอบครัวควรชื่นชมหากเยาวชนกระทำความดีหรือทำในสิ่งที่ถูกที่ ควร เห็นคุณค่าของการทำความดีของเยาวชน สถาบันการศึกษาควรให้ความสำคัญกับความดีหรือ ศีลธรรมจริยธรรมของเยาวชนเชิดชูให้เห็นเป็นตัวอย่าง และให้รางวัลหรือให้โอกาสกับบุคคลที่ทำ ความดี เพื่อให้เยาวชนรับรู้ถึงคุณค่าและความสำคัญของศีลธรรม ว่าเป็นสิ่งที่ก่อให้เกิดประโยชน์ต่อ ตนเองและสังคม

3) ส่งเสริมให้เยาวชนมีความเกี่ยวข้องกับกิจกรรมที่ดี กิจกรรมที่ถูกที่ควร โดยสถาบัน ครอบครัว สามารถส่งเสริมให้เยาวชนใช้เวลาว่างทำกิจกรรมที่เป็นประโยชน์ เช่น การเรียนพิเศษ เรียนดนตรี ใช้เวลากับครอบครัวหรือการทำกิจกรรมร่วมกับชุมชนหรือสังคมให้มากขึ้น

สถาบันการศึกษาควรส่งเสริมให้มีกิจกรรมที่เป็นประโยชน์สำหรับเยาวชนในสถานศึกษา รวมถึงการจัดพื้นที่หรือสิ่งอำนวยความสะดวกให้กับเยาวชนเพื่อส่งเสริมการใช้ชั่วโมงว่างให้เป็นประโยชน์ เช่น ห้องสมุด สนามกีฬาหรือลานออกกำลังกาย ห้องดนตรี เป็นต้น

4) สถาบันครอบครัวควรปลูกฝังค่านิยมความเชื่อต่อกฎหมาย ต่อคุณงามความดี และความถูกต้องว่าเป็นสิ่งที่ดีงาม สั่งสอนให้เยาวชนอยู่ในกฎระเบียบ กฎหมายบ้านเมือง อยู่ในศีลธรรมอันดี รวมถึงการให้คุณค่าต่อกฎหมาย สถาบันการศึกษาควรสอนให้เห็นโทษของการพนัน รวมถึงโทษของการละเมิดกฎหมาย เพื่อให้เยาวชนได้เข้าใจ มีความเชื่อต่อกฎหมายว่าเป็นสิ่งที่ถูกต้อง

นอกจากนี้ภาครัฐหรือภาคเอกชนที่เกี่ยวข้องสามารถช่วยสนับสนุนส่งเสริมค่านิยมความเชื่อต่อกฎหมาย มีการรณรงค์ต่อต้านการเล่นการพนัน การรณรงค์การสร้างความสัมพันธ์ในครอบครัวได้ จัดกิจกรรมชุมชนหรือกิจกรรมสังคมที่น่าสนใจและเป็นประโยชน์ เปิดโอกาสให้เยาวชนได้เข้าร่วมกิจกรรมที่จัดขึ้น รวมถึงส่งเสริมให้เกิดพื้นฐานในการจัดกิจกรรมหรือพื้นที่ทำงานร่วมกัน (Co-working Space) สำหรับเยาวชนในการใช้เรียนรู้หรือทำกิจกรรม เพื่อช่วยส่งเสริมสถาบันครอบครัว และสถาบันการศึกษาในการเพิ่มพันธะทางสังคมมากขึ้นได้

5.3.2 ลดการเรียนรู้ทางสังคมแบบผิดๆเกี่ยวกับการเล่นพนันฟุตบอล

ในการศึกษาวิจัยครั้งนี้หมายถึงการเรียนรู้ทางสังคมที่เกี่ยวกับการเล่นพนันฟุตบอล ซึ่งทำให้เกิดพฤติกรรมการเล่นการพนันฟุตบอลที่มากขึ้น ดังนั้นสถาบันครอบครัวและสถาบันการศึกษาควรลดการเรียนรู้ทางสังคมที่เกี่ยวข้องกับการพนันฟุตบอล คือ

1) สถาบันครอบครัวและสถาบันการศึกษาปลูกฝังและส่งเสริมเยาวชนในการคบหาสมาคมเพื่อนที่ดี มีคุณธรรม โดยการสร้างค่านิยมของเยาวชนให้เป็นคนมีศีลธรรมและทำตามกฎหมาย โดยเฉพาะเรื่องการห้ามเล่นการพนันฟุตบอล และเปิดโอกาสให้เยาวชนที่เล่นการพนันฟุตบอลได้รับการอบรมสั่งสอนและเข้าสู่สังคมและคบหาสมาคมกับเยาวชนที่มีค่านิยมความเชื่อต่อกฎหมายและศีลธรรมอันดี เพื่อที่จะทำให้เยาวชนที่เล่นการพนันฟุตบอลกลับมามีค่านิยมความเชื่อต่อกฎหมายเหมือนเยาวชนคนอื่น ๆ

2) สร้างนิยามของการเล่นการพนันฟุตบอลว่าไม่ถูกไม่ควรให้กับเยาวชน รวมถึงลดการนิยามว่าการพนันฟุตบอลเป็นสิ่งที่ควรทำหรือเป็นเรื่องทั่ว ๆ ไปที่มักทำกันให้กับเยาวชน หรือลดการนิยามว่าการพนันฟุตบอลเป็นการลงทุนหรือเสี่ยงโชค โดยการชี้ให้เห็นถึงเหตุผลที่แท้จริง เห็นคุณและโทษข้อดีและข้อเสียของการพนันฟุตบอลให้กับเยาวชน เพื่อสร้างนิยามที่ถูกต้องให้กับเยาวชน

3) ลดการกระทำตนเป็นตัวอย่างให้กับเยาวชน โดยเฉพาะในสถาบันครอบครัว เพราะหากบุคคลใกล้ชิดมีการเล่นการพนัน จะทำให้เยาวชนมีการเลียนแบบการเล่นพนันฟุตบอลเกิดขึ้น ส่วนสถาบันการศึกษาจะต้องลดการให้ค่าของคนที่เล่นการพนันฟุตบอล ควรส่งเสริมให้เชิดชูคนที่ทำตามกฎหมายและศีลธรรม รวมถึงการไม่เล่นการพนันฟุตบอลด้วย นอกจากนี้ต้องสร้างแบบอย่างให้กับเยาวชน โดยสร้างบุคคลตัวอย่าง (Idol) ที่ไม่เล่นการพนันฟุตบอลให้กับเยาวชนได้เห็นเป็นตัวอย่าง

4) สนับสนุนในการไม่เล่นการพนันฟุตบอล โดยการให้รางวัลและการลงโทษเยาวชน สถาบันครอบครัวควรเชิดชูและยกย่องเยาวชนที่ไม่เล่นการพนันฟุตบอล รวมถึงอบรมสั่งสอนเยาวชนในครอบครัวที่เล่นการพนันฟุตบอล และลงโทษให้สมควรกับการกระทำความผิดนั้น ๆ เพื่อเป็นการยับยั้งการเล่นการพนันฟุตบอลของเยาวชน สถาบันการศึกษาก็ควรอบรมสั่งสอนและลงโทษเยาวชนที่เล่นการพนันฟุตบอล เพื่อลดการเล่นการพนันฟุตบอลของเยาวชนคนนั้น และให้เป็นเยี่ยงอย่างกับเยาวชนอื่น เพื่อยับยั้งการเล่นการพนันฟุตบอลที่จะเกิดขึ้นในอนาคตด้วย

นอกจากนี้ภาครัฐหรือภาคเอกชนที่เกี่ยวข้องสามารถช่วยสนับสนุนส่งเสริมให้มีบุคคลต้นแบบของเยาวชนที่ดี เพื่อสร้างค่านิยมและค่านิยมต่อการเล่นการพนันฟุตบอลอย่างถูกต้อง รวมถึงสื่อมวลชนควรให้ความสำคัญกับการนำเสนอข่าวสารอย่างเหมาะสม โดยเฉพาะรายการที่มีเนื้อหาสำหรับเยาวชน ไม่ควรมีพฤติกรรมการเล่นการพนันเข้ามาเกี่ยวข้อง และหากมีจำเป็นต้องมีการนำเสนอข่าวเกี่ยวกับการเล่นการพนันฟุตบอล ควรนำเสนอโทษของการเล่นการพนันฟุตบอลอย่างทั่วถึง เพื่อเยาวชนจะได้ไม่นำไปเลียนแบบหรือเป็นแบบอย่างที่ไม่ถูกไม่ควรต่อไป

ทั้งการเพิ่มพันธะทางสังคมและการลดการเรียนรู้ทางสังคมแบบผิดๆเกี่ยวกับการเล่นการพนันฟุตบอลของเยาวชนโดยสถาบันครอบครัว สถาบันการศึกษาและหน่วยงานภาครัฐและเอกชนที่เกี่ยวข้อง โดยการปฏิบัติเหล่านี้จะช่วยลดและยับยั้งการเล่นการพนันฟุตบอลของเยาวชนให้ดีขึ้นได้

5.4 ข้อเสนอแนะสำหรับการวิจัยครั้งต่อไป

1) ในตัวแปรปัจจัยช่องทางการเล่นพนันฟุตบอลในการศึกษาวิจัยครั้งนี้ แบ่งเป็น ช่องทางออนไลน์และไม่ออนไลน์ ซึ่งไม่พบความสัมพันธ์อย่างมีนัยสำคัญทางสถิติ แต่อย่างไรก็ตามการศึกษาวิจัยของ Sally M Gainsbury et al. (2016) มีการแยกย่อยช่องทางการเล่นพนันฟุตบอลออกโดยละเอียดขึ้น กลับพบความสัมพันธ์ หากมีการศึกษาวิจัยในครั้งถัดไปควรแบ่งช่องทางการเล่นเป็นหลายทาง อาทิเช่น ออนไลน์ผ่านคอมพิวเตอร์ ออนไลน์ผ่านอุปกรณ์เสริม ไม่ออนไลน์ผ่านเจ้ามือใหญ่ ไม่ออนไลน์ผ่านตัวแทนเจ้ามือ ไม่ออนไลน์ผ่านเพื่อนหรือคนรู้จัก เป็นต้น จะทำให้ได้ข้อมูลในการวิเคราะห์เชิงลึกและช่วยในการเสนอแนวทางในการแก้ไขปัญหาการเล่นการพนันฟุตบอลได้ดีขึ้น

2) การศึกษาวิจัยในครั้งนี้พบทั้งปัจจัยที่มีความสัมพันธ์อย่างมีนัยสำคัญทางสถิติและปัจจัยที่ไม่มีนัยสำคัญทางสถิติ ทั้งนี้การศึกษานี้ ผู้วิจัยมุ่งเน้นการศึกษาไปยังการพนันประเภทการพนันฟุตบอลโดยเฉพาะ และกลุ่มเป้าหมายเฉพาะกลุ่มคือเยาวชนจากสถาบันการอาชีวศึกษาเท่านั้น ดังนั้นแล้วอาจสามารถนำปัจจัยในการศึกษาวิจัยครั้งนี้ไปใช้ในการศึกษาในประเภทการพนันชนิดอื่นหรือศึกษาในภูมิภาคอื่น ทั้งนี้สามารถทำการศึกษาวิจัยเชิงเปรียบเทียบในบริบทที่แตกต่างกันได้

3) ในการศึกษาวิจัยครั้งนี้เป็นการศึกษาวิจัยเชิงปริมาณเท่านั้น การศึกษาวิจัยครั้งถัดไปควรมีการศึกษาวิจัยในระเบียบวิธีวิจัยเชิงคุณภาพเพื่อเป็นการศึกษาวิจัยเพื่อเติมเต็มข้อมูลเชิงลึกเกี่ยวกับปัจจัยเหล่านี้ ในการมีหรือไม่มีผลต่อพฤติกรรมการเล่นการพนันของเยาวชนให้สมบูรณ์ยิ่งขึ้น

บรรณานุกรม

- กลุ่มเทคโนโลยีสารสนเทศเพื่อการบริหารงานอาชีวศึกษา ศูนย์เทคโนโลยีสารสนเทศและกำลังคน อาชีวศึกษา. (2560). ข้อมูลนักเรียนนักศึกษาอาชีวศึกษา สังกัดสำนักงานคณะกรรมการการอาชีวศึกษา ปีการศึกษา 2560 แยกตามขนาดสถานศึกษา. สำนักงานคณะกรรมการการอาชีวศึกษา.
- กองผู้ช่วยผู้พิพากษาศาลฎีกา. (2513). คำพิพากษาศาลฎีกาที่ 1020/2473.
- นวนน้อย ตรีรัตน์. (2539). การพนันฟุตบอล : การเสี่ยงโชคของคนชนชั้นกลาง. รายงานการประชุมผลงานวิจัยเรื่องเศรษฐกิจนอกกฎหมายกับนโยบายสาธารณะในประเทศไทย, 33.
- ประภาส วณิกเกียรติ. (2495). กฎหมายแพ่งและพาณิชย์ว่าด้วยยืม ผากทรัพย์ฯลฯ กรุงเทพฯ: มหาวิทยาลัยธรรมศาสตร์และการเมือง.
- พระเจ้าบรมวงศ์เธอกรมพระยาดำรงราชานุภาพ. (2462). ประชุมพงศาวดาร ภาคที่ 17 ตำนานเรื่องเลิกลอยแลบ่อนเบี้ยในกรุงสยาม, กรุงเทพฯ: โรงพิมพ์โสภณพิพรรฒธนากร.
- พินิต วงษ์ยี่กุล. (2543). อุตสาหกรรมเกมพนันฟุตบอลในเขตกรุงเทพมหานคร. จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย, กรุงเทพมหานคร.
- วสันต์ ปัญญาแก้ว. (2557). พนันบอล อำนาจ และความเป็นชาย. ฟุตบอลไทย : ประวัตินิติศาสตร์ อำนาจ การเมือง และความเป็นชาย. กรุงเทพฯ: ศูนย์ศึกษาปัญหาการพนัน.
- วิษณุ วงศ์สินศิริกุล. (2554). เกมพนันออนไลน์: หายนะเกมพนันที่ต้องควบคุม. กรุงเทพมหานคร.
- วิษณุ วงศ์สินศิริกุล. (2560). มองพนันฟุตบอล ผ่านเครื่องมือทางเศรษฐศาสตร์. วารสารสุทธิปริทัศน์, 31(98), 222-232.
- ศูนย์วิจัยเพื่อการพัฒนาสังคมและธุรกิจ (SAB). (2559). โครงการสำรวจพฤติกรรมรับชมและการเล่นพนันทายผลฟุตบอลยูโร 2016 : กลุ่มนักพนันมัธยมศึกษาตอนปลายและอาชีวศึกษา.
- ศูนย์ศึกษาปัญหาการพนัน. (2559). การพนันในยุคเปลี่ยนผ่าน: รายงานประจำปี 2559 ศูนย์ศึกษาปัญหาการพนัน. กรุงเทพมหานคร.
- สุจิตรา บุญรัตน์. (2557). ระเบียบวิธีวิจัยสำหรับรัฐประศาสนศาสตร์ (พิมพ์ครั้งที่ 14). กรุงเทพมหานคร: สำนักพิมพ์สมาธรรม.
- Abbott, M. W. (2007). Situational factors that affect gambling behavior. *Research and measurement issues in gambling studies*, 251-278.
- Adams, G. R., Sullivan, A.-M., Horton, K. D., Menna, R., & Guilmette, A. M. (2007). A study

- of differences in Canadian university students' gambling and proximity to a casino. *Journal of Gambling Issues*(19), 9-17.
- Agnew, R. (1991). The interactive effects of peer variables on delinquency. *Criminology*, 29(1), 47-72.
- Akers, R. L. (1985). *Deviant behavior: A social learning approach*: Wadsworth Publishing Company.
- Best, J. W. (1970). *Research in Education*. NJ: Prentice-Hall: Englewood Cliffs.
- Braithwaite, J. (1989). *Crime, shame and reintegration*: Cambridge University Press.
- Casey, D. M., Williams, R. J., Mossiere, A. M., Schopflocher, D. P., El-Guebaly, N., Hodgins, D. C., . . . Wood, R. T. (2011). The role of family, religiosity, and behavior in adolescent gambling. *J Adolesc*, 34(5), 841-851.
- Casual Games Association. (2012). Social casino gaming 2012: Casual games sector report. *Smithfield, UT: Casual Games Association*.
- Cheung, N. W. (2016). Social strain, self-control, and juvenile gambling pathology: Evidence from Chinese adolescents. *Youth & Society*, 48(1), 77-100.
- Dickson, L., Derevensky, J. L., & Gupta, R. (2008). Youth gambling problems: Examining risk and protective factors. *International Gambling Studies*, 8(1), 25-47.
- Gainsbury, S., Wood, R., Russell, A., Hing, N., & Blaszczynski, A. (2012). A digital revolution: Comparison of demographic profiles, attitudes and gambling behavior of Internet and non-Internet gamblers. *Computers in Human Behavior*, 28(4), 1388-1398.
- Gainsbury, S. M., Liu, Y., Russell, A. M., & Teichert, T. (2016). Is all Internet gambling equally problematic? Considering the relationship between mode of access and gambling problems. *Computers in Human Behavior*, 55, 717-728.
- Gainsbury, S. M., Russell, A., Blaszczynski, A., & Hing, N. (2015). The interaction between gambling activities and modes of access: a comparison of Internet-only, land-based only, and mixed-mode gamblers. *Addict Behav*, 41, 34-40.
- Global Betting & Gaming Consultants (GBGC). (2015). *GBGC Global Gambling Report - 10th edition 2015*.
- Gottfredson, M. R., & Hirschi, T. (1990). *A general theory of crime*: Stanford University Press.

- Griffiths, M., Wardle, H., Orford, J., Sproston, K., & Erens, B. (2009). Sociodemographic correlates of internet gambling: findings from the 2007 british gambling prevalence survey. *Cyberpsychol Behav*, *12*(2), 199-202.
- Hirschi, T. (1961). Causes of Delinquency, in the book of The Adolescent Society. In: Berkeley, Calif.: University of California Press.
- Inciardi, J. A., Horowitz, R., & Pottieger, A. E. (1993). *Street kids, street drugs, street crime: An examination of drug use and serious delinquency in Miami*: Wadsworth Belmont, CA.
- Kairouz, S., Paradis, C., & Nadeau, L. (2012). Are online gamblers more at risk than offline gamblers? *Cyberpsychol Behav Soc Netw*, *15*(3), 175-180.
- Kassinove, J. I. (1998). Development of the gambling attitude scales: Preliminary findings. *Journal of Clinical Psychology*, *54*(6), 763-771.
- King, D. L., Delfabbro, P. H., Kaptsis, D., & Zwaans, T. (2014). Adolescent simulated gambling via digital and social media: An emerging problem. *Computers in Human Behavior*, *31*, 305-313.
- Krejcie, R. V., & Morgan, D. W. (1970). Determining sample size for research activities. *Educational and psychological measurement*, *30*(3), 607-610.
- La Loubère, S. d. (1987). 1691. Du Royaume de Siam. *Paris, Coignard*.
- Lee, H.-S., Lemanski, J. L., & Jun, J. W. (2008). Role of gambling media exposure in influencing trajectories among college students. *Journal of Gambling Studies*, *24*(1), 25-37.
- Lloyd, J., Doll, H., Hawton, K., Dutton, W. H., Geddes, J. R., Goodwin, G. M., & Rogers, R. D. (2010). Internet gamblers: A latent class analysis of their behaviours and health experiences. *Journal of Gambling Studies*, *26*(3), 387-399.
- Lussier, I., Derevensky, J. L., Gupta, R., Bergevin, T., & Ellenbogen, S. (2007). Youth gambling behaviors: An examination of the role of resilience. *Psychology of Addictive behaviors*, *21*(2), 165.
- Lussier, I. D., Derevensky, J., Gupta, R., & Vitaro, F. (2014). Risk, compensatory, protective, and vulnerability factors related to youth gambling problems. *Psychology of Addictive behaviors*, *28*(2), 404.
- M. Gainsbury, S., Liu, Y., Russell, A. M. T., & Teichert, T. (2016). Is all Internet gambling

- equally problematic? Considering the relationship between mode of access and gambling problems. *Computers in Human Behavior*, 55, 717-728.
- Mishra, S., Templeton, A. J., & Meadows, T. J. (2017). Living, fast and slow: Is life history orientation associated with risk-related personality traits, risk attitudes, criminal outcomes, and gambling? *Personality and Individual Differences*, 117, 242-248.
- Moghaddam, J. F., Yoon, G., Campos, M. D., & Fong, T. W. (2015). Social and behavioral problems among five gambling severity groups. *Psychiatry research*, 230(2), 143-149.
- Pearce, J., Mason, K., Hiscock, R., & Day, P. (2008). A national study of neighbourhood access to gambling opportunities and individual gambling behaviour. *Journal of Epidemiology & Community Health*, 62(10), 862-868.
- Sarti, S., & Triventi, M. (2017). The role of social and cognitive factors in individual gambling: An empirical study on college students. *Social Science Research*, 62, 219-237.
- Schwartz, D. G. (2013). Roll the bones: The history of gambling.
- Takushi, R. Y., Neighbors, C., Larimer, M. E., Lostutter, T. W., Cronce, J. M., & Marlatt, G. A. (2004). Indicated prevention of problem gambling among college students. *Journal of Gambling Studies*, 20(1), 83-93.
- Thomassen, B. (2016). *Liminality and the modern: Living through the in-between*: Routledge.
- Toby, J. (1957). Social disorganization and stake in conformity: Complementary factors in the predatory behavior of hoodlums. *J. Crim. L. Criminology & Police Sci.*, 48, 12.
- Wardle, H., Moody, A., Griffiths, M., Orford, J., & Volberg, R. (2011). Defining the online gambler and patterns of behaviour integration: Evidence from the British Gambling Prevalence Survey 2010. *International Gambling Studies*, 11(3), 339-356.
- Wilkins, S. E. (2002). *Sports and games of medieval cultures*: Greenwood Publishing Group.
- Wills, T. A., Ainette, M. G., Stoolmiller, M., Gibbons, F. X., & Shinar, O. (2008). Good self-control as a buffering agent for adolescent substance use: An investigation in

early adolescence with time-varying covariates. *Psychology of Addictive behaviors*, 22(4), 459.

Wu, A. M. S., Lai, M. H. C., & Tong, K.-K. (2015). Internet Gambling Among Community Adults and University Students in Macao. *Journal of Gambling Studies*, 31(3), 643-657.







เลขที่แบบสอบถาม

แบบสอบถาม

เรื่อง การศึกษาปัจจัยที่มีผลต่อการพฤติกรรมการเล่นการพนันฟุตบอลของเยาวชน
ในสถาบันอาชีวศึกษา เขตกรุงเทพมหานคร

เรียน ผู้ตอบแบบสอบถาม

แบบสอบถามนี้จัดทำขึ้นเพื่อเก็บรวบรวมข้อมูลเพื่อนำไปใช้ในการศึกษาวิจัยปัจจัยที่ส่งผลต่อพฤติกรรมการเล่นการพนันฟุตบอล จึงขอความร่วมมือจากท่านในการตอบแบบสอบถามนี้ **ทั้งนี้ทุกคำตอบของท่าน ทางผู้วิจัยจะเก็บไว้เป็นความลับและนำมาใช้ในการวิเคราะห์เชิงสถิติในภาพรวมเท่านั้น** จึงหวังเป็นอย่างยิ่งว่าจะได้รับความร่วมมือจากท่านและขอขอบพระคุณมา ณ ที่นี้ด้วย

คำชี้แจง

แบบสอบถามนี้ ประกอบด้วย 3 ส่วน ได้แก่

ส่วนที่ 1 ข้อมูลพื้นฐาน

ส่วนที่ 2 ปัจจัยที่มีผลต่อการเล่นการพนันฟุตบอล

ส่วนที่ 3 พฤติกรรมการเล่นการพนันของเยาวชน

*****กรุณาตอบให้ครบทุกคำถาม*****

ผู้วิจัย: หม่อมหลวง กติกา สุขสวัสดิ์

นักศึกษาปริญญาโท คณะรัฐประศาสนศาสตร์

สถาบันบัณฑิตพัฒนบริหารศาสตร์

ส่วนที่ 1 ข้อมูลพื้นฐาน

คำชี้แจง : โปรดกรอกข้อมูลให้ครบถ้วน

เพศ 1. ชาย 2. หญิง

อายุ.....ปี

รายได้ต่อเดือน.....บาท (เงินได้จากผู้ปกครองและรายได้เสริมอื่นๆ)

ส่วนที่ 2 ปัจจัยที่มีผลต่อการเล่นการพนันฟุตบอล

คำชี้แจง : ในความคิดเห็นของท่าน ท่านเห็นด้วยกับข้อความต่อไปนี้มากน้อยเพียงใด โปรดทำเครื่องหมาย ✓ ให้ตรงกับความคิดเห็นของท่าน

ข้อความ	เห็นด้วยมากที่สุด	เห็นด้วยมาก	เห็นด้วยปานกลาง	เห็นด้วยน้อย	เห็นด้วยน้อยที่สุด
ระดับการควบคุมตนเอง					
1. ฉันจะคิดอย่างละเอียดรอบคอบก่อนตัดสินใจอะไรเสมอ					
2. ฉันมักทำอะไรตามใจตัวเองเสมอ					
3. สำหรับฉัน เหตุผลต้องมาก่อนอารมณ์เสมอ					
4. ถ้าฉันอยากทำอะไร ฉันก็จะทำ โดยไม่สนใจว่าคนอื่นจะว่าอย่างไร					
5. ไม่ว่าจะทำอะไร ฉันมักคำนึงถึงผลที่เกิดขึ้นในระยะยาวเสมอ					
ความผูกพันต่อผู้อื่น					
1. ฉันจะไม่ทำในสิ่งที่ทำให้คนที่ดีต่อฉันเสียใจ					
2. ฉันรักครอบครัวของฉัน					

ข้อความ	เห็นด้วย มากที่สุด	เห็นด้วย มาก	เห็นด้วย ปานกลาง	เห็นด้วย น้อย	เห็นด้วย น้อยที่สุด
3. ฉันจะไม่ทำในสิ่งที่ทำให้เสียชื่อเสียงของครอบครัวและวงศ์ตระกูล					
4. ฉันจะเป็นคนดีของสังคม					
5. ฉันไม่ยอมทำให้ใครผิดหวังในตัวฉัน					
ข้อผูกมัดในการดำเนินชีวิตตามศีลธรรม					
1. ฉันจะไม่ทำในสิ่งที่ทำให้ตนเองหมดคุณค่าในสังคม					
2. ฉันภูมิใจในความเป็นคนดีของฉัน					
3. ฉันไม่ยอมทำผิดศีลธรรม เพราะต้องสูญเสียคุณงามความดีที่ฉันเคยทำมาก่อนหน้านี้					
4. ฉันจะไม่ทำอะไรมันจะทำให้ชีวิตของฉันตกต่ำ					
5. ฉันอยากรักษาความดีที่ฉันมีเอาไว้					
ความเกี่ยวข้องกับกิจกรรมที่ดี					
1. ฉันใช้เวลาว่างทำกิจกรรมที่พัฒนาตนเอง เช่น เรียนพิเศษ เล่นดนตรี เล่นกีฬา เป็นต้น					
2. ฉันไม่ชอบปล่อยให้ตัวเองว่าง หากว่างก็มักจะหากิจกรรมที่มีประโยชน์ทำเสมอ					
3. ฉันมักแลกเปลี่ยนความคิดเห็นในเรื่องต่าง ๆ ที่เป็นประโยชน์กับเพื่อนๆ เมื่อมีเวลาว่าง					

ข้อความ	เห็นด้วยมากที่สุด	เห็นด้วยมาก	เห็นด้วยปานกลาง	เห็นด้วยน้อย	เห็นด้วยน้อยที่สุด
4. ฉันชอบเข้าร่วมกับผู้อื่นในการทำกิจกรรมที่เป็นประโยชน์ต่อสังคม					
5. ฉันไม่ปล่อยเวลาไปกับสิ่งที่ไม่เป็นประโยชน์					
ความเชื่อต่อค่านิยมและบรรทัดฐานของสังคม/การให้คำนิยามต่อการเล่นพนันฟุตบอล					
1. การพนันฟุตบอลเป็นสิ่งที่ผิดศีลธรรม					
2. การห้ามเล่นการพนันฟุตบอลเป็นสิ่งที่ควรดำเนินการ					
3. เราควรทำตามกฎหมายเรื่องการห้ามเล่นการพนันฟุตบอล					
4. การเล่นพนันฟุตบอลไม่ได้เป็นสิ่งผิดอะไร					
5. การเล่นพนันฟุตบอลทำให้การแข่งขันฟุตบอลมีสีสัน					
การคบหาสมาคมกับผู้อื่น					
1. ฉันไม่คบกับเพื่อนที่เล่นพนันฟุตบอล					
2. เพื่อนส่วนใหญ่ของฉันชอบเล่นพนันฟุตบอล					
3. ฉันคุยกับเพื่อนเรื่องพนันฟุตบอลบ่อยๆ					
4. ฉันมักสนิทกับเพื่อนที่ไม่เล่นพนันฟุตบอล					
5. คนรอบตัวฉันส่วนใหญ่เล่นการพนันฟุตบอล					

ข้อความ	เห็นด้วย มากที่สุด	เห็นด้วย มาก	เห็นด้วย ปานกลาง	เห็นด้วย น้อย	เห็นด้วย น้อยที่สุด
การเลียนแบบการเล่นพนันฟุตบอล					
1. คนที่ฉันชื่นชอบหลายคนเล่น พนันฟุตบอล					
2. ฉันรู้วิธีการเล่นพนันฟุตบอล จากคนรอบตัว					
3. ฉันพยายามหาเงินจากการ พนันฟุตบอลแบบคนที่ฉันรู้จัก					
4. ฉันอยากเป็นผู้ที่รู้เรื่องการ แข่งขันฟุตบอลเป็นอย่างดีเหมือน คนที่เล่นพนันฟุตบอล					
5. ฉันไม่เล่นการพนันฟุตบอล แม้ว่าคนรอบตัวฉันจะเล่นก็ตาม					
การเสริมแรง/การสนับสนุนในการเล่นการพนันฟุตบอล					
1. ฉันจะถูกลงโทษหนัก หากเล่น พนันฟุตบอล					
2. ถึงฉันเล่นพนันฟุตบอล ก็ไม่มี ใครว่าอะไร					
3. ฉันเสียเงินในการพนันฟุตบอล มากกว่าได้					
4. ฉันเล่นพนันฟุตบอลเพราะใคร ๆ ก็บอกว่าฉันมักคาดเดาผลดีกว่า ทีมใดจะเป็นฝ่ายชนะ					
5. เพื่อนจะไม่คบฉัน หากฉันเล่น พนันฟุตบอล					

ส่วนที่ 3 พฤติกรรมการเล่นการพนันของเยาวชน

คำชี้แจง : ในความคิดเห็นของท่าน ท่านเห็นด้วยกับข้อความต่อไปนี้มากน้อยเพียงใด โปรดทำเครื่องหมาย ✓ ให้ตรงกับความคิดเห็นของท่าน

ช่องทางเล่นพนันฟุตบอล 1.ออนไลน์ 2.ไม่ออนไลน์

ข้อความ	เห็นด้วยมากที่สุด	เห็นด้วยมาก	เห็นด้วยปานกลาง	เห็นด้วยน้อย	เห็นด้วยน้อยที่สุด
พฤติกรรมการเล่นการพนันของเยาวชน					
1. ฉันเล่นการพนันฟุตบอลบ่อยมาก					
2. ฉันมีเงินพนันฟุตบอลจำนวนมาก					
3. ฉันเล่นการพนันฟุตบอลในทุกฤดูกาล					
4. ฉันมักจะลงพนันครั้งละหลายๆคู่					
5. เมื่อฉันแพ้พนันฟุตบอล ฉันจะต้องกลับมาเล่นอีก					

*****ขอขอบพระคุณ*****



ภาคผนวก ค

หนังสือขอเก็บรวบรวมข้อมูลในการทำการศึกษาวิจัยโดยใช้แบบสอบถาม

FAX NO. :

11 Jul. 2018 11:39 P 1

สำนักงานอำนวยการ
 สำนักงานคณะกรรมการการอาชีวศึกษา
 ถนนแจ้งวัฒนะ กรุงเทพฯ 10600
 วันที่ 1 ก.ค. 2561



ที่ ศธ. ๐๕๒๖.๐๒(๓)/๕๗๐

คณะรัฐประศาสนศาสตร์
 สถาบันบัณฑิตพัฒนบริหารศาสตร์
 คลองจั่น บางกะปิ กรุงเทพฯ ๑๐๒๕๐

๑๐ กรกฎาคม ๒๕๖๑

เรื่อง ขอความอนุเคราะห์เข้าแจกแบบสอบถามเพื่อประกอบการเขียนวิทยานิพนธ์ในระดับบัณฑิตศึกษา
 เรียน เลขาธิการคณะกรรมการการอาชีวศึกษา

ด้วยในภาค ๒ ปีการศึกษา ๒๕๖๐ คณะรัฐประศาสนศาสตร์ สถาบันบัณฑิตพัฒนบริหารศาสตร์
 หลักสูตรรัฐประศาสนศาสตรมหาบัณฑิต ได้เปิดสอนวิชา รศ.๕๐๐๔ วิทยานิพนธ์ นักศึกษาจะต้องทำรายงานเพื่อ
 ประกอบการเขียนวิทยานิพนธ์ในระดับบัณฑิตศึกษา โดยรองศาสตราจารย์ ดร.ประพนธ์ สหพัฒนา เป็นอาจารย์ที่
 ปรึกษาหลัก

คณะรัฐประศาสนศาสตร์ ได้พิจารณาเห็นว่าหน่วยงานของท่านเป็นหน่วยงานที่น่าสนใจและมี
 ขอบข่ายการดำเนินงานที่เกี่ยวข้องกับหัวข้อที่ศึกษา จึงเรียนมาเพื่อขออนุญาตให้ หม่อมหลวงกิติกา สุขสวัสดิ์ รหัส
 นศึกษา ๕๕๑๐๑๑๑๑๑๕ แจกแบบสอบถามผู้เกี่ยวข้องในหน่วยงานของท่านในหัวข้อ “การศึกษาปัจจัยที่มีผล
 ต่อพฤติกรรมการเล่นการพนันฟุตบอลของเยาวชนในสถาบันการอาชีวศึกษา เขตกรุงเทพมหานคร” โดยขอเก็บใน
 สถานศึกษาสถาบันการอาชีวศึกษา ในเขตกรุงเทพมหานคร หากข้อมูลและรายละเอียดที่พอจะเปิดเผยให้
 นักศึกษาทราบได้ ขอความกรุณาอำนวยความสะดวกให้ด้วย ทั้งนี้ นักศึกษาจะประสานวันและเวลาภายหลังต่อไป
 และขอความกรุณาติดต่อประสานงานโดยตรงกับ หม่อมหลวงกิติกา สุขสวัสดิ์ ได้ที่หมายเลขโทรศัพท์
 ๐๙๑-๙๙๑๓๔๕๑

คณะรัฐประศาสนศาสตร์ หวังว่าคงได้รับความอนุเคราะห์จากท่านด้วยดี จึงขอขอบคุณมา ณ ที่นี้

ขอแสดงความนับถือ

(รองศาสตราจารย์ ดร.อัครณี วงศ์ปรีดี)

รองคณบดีฝ่ายวิชาการ

ปฏิบัติราชการแทนคณบดีคณะรัฐประศาสนศาสตร์

สำนักงานเลขานุการคณะฯ

โทรศัพท์ ๐-๒๗๒๗-๓๗๘๓ โทรสาร ๐-๒๗๒๕-๕๗๗๘

Now ถูกทั้งรัฐฯ
 ๙๖ ก.ค. ๕๑

ที่ ศธ ๐๖๐๑/๗๒๐๗



<input checked="" type="checkbox"/>	เลขานุการคณะ
<input type="checkbox"/>	ผู้อำนวยการบริหาร
<input checked="" type="checkbox"/>	ผู้อำนวยการศึกษา
<input type="checkbox"/>	ผู้อำนวยการเงิน
<input type="checkbox"/>	ผู้อำนวยการแผนงาน
<input type="checkbox"/>	ผู้อำนวยการสนับสนุนงานวิชาการ
<input type="checkbox"/>	ผู้อำนวยการพิเศษ

สำนักงานคณะกรรมการการอาชีวศึกษา
 กระทรวงศึกษาธิการ กทม. ๑๐๓๐๐
 เลขที่ ๐๑๘
 วันที่ 18.๑๑.๒1
 17.64 น.

๑๗ กรกฎาคม ๒๕๖๑

เรื่อง ขอบความอนุเคราะห์เข้าแจกแบบสอบถามเพื่อประกอบการเขียนวิทยานิพนธ์ในระดับบัณฑิตศึกษา
เรียน คณะบดีคณะรัฐประศาสนศาสตร์

อ้างถึง หนังสือคณะรัฐประศาสนศาสตร์ สถาบันบัณฑิตพัฒนบริหารศาสตร์ ที่ ศธ. ๐๕๒๖.๐๒(๓)/๕๗๐ ลงวันที่ ๑๐ กรกฎาคม ๒๕๖๑

ตามหนังสือที่อ้างถึงคณะรัฐประศาสนศาสตร์ สถาบันบัณฑิตพัฒนบริหารศาสตร์ ขออนุญาตให้ หม่อมหลวงกิติกา สุขสวัสดิ์ นักศึกษาหลักสูตรรัฐประศาสนศาสตรมหาบัณฑิต คณะรัฐประศาสนศาสตร์ สถาบันบัณฑิตพัฒนบริหารศาสตร์ ซึ่งอยู่ระหว่างการทำวิทยานิพนธ์ในระดับบัณฑิตศึกษา หัวข้อ “การศึกษาปัจจัยที่มีผลต่อพฤติกรรมการเล่นพนันฟุตบอลของเยาวชนในสถาบันการอาชีวศึกษา เขตกรุงเทพมหานคร” แจกแบบสอบถามเพื่อประกอบการเขียนวิทยานิพนธ์ ในสถานศึกษาสังกัดสำนักงานคณะกรรมการการอาชีวศึกษา เขตกรุงเทพมหานคร ความละเอียดแจ้งแล้วนั้น

สำนักงานคณะกรรมการการอาชีวศึกษาพิจารณาแล้ว อนุญาตให้ หม่อมหลวงกิติกา สุขสวัสดิ์ แจกแบบสอบถามเพื่อประกอบการเขียนวิทยานิพนธ์ ในสถานศึกษาสังกัดสำนักงานคณะกรรมการการอาชีวศึกษา เขตกรุงเทพมหานคร ได้ตามความเหมาะสม ทั้งนี้ สำนักงานคณะกรรมการการอาชีวศึกษาได้แจ้งสถานศึกษา เขตกรุงเทพมหานคร ทราบแล้ว

จึงเรียนมาเพื่อโปรดทราบ

ขอแสดงความนับถือ

ธีรอนภตโก (สมพร ปานตา) ผู้อำนวยการสำนักอำนวยการ

ฝ่ายบริหารงานทั่วไป
โทร. ๐ ๒๐๒๖ ๕๕๕๕ ต่อ ๑๑๐๒
โทรสาร ๐ ๒๒๘๒ ๐๘๕๕
ระบบสารบรรณอิเล็กทรอนิกส์ e-office.vec.go.th

๐๒๓๓
18.11.21
17.64 น.
18.11.21
คณบดีคณะรัฐ

ประวัติผู้เขียน

ชื่อ-นามสกุล หม่อมหลวง กติกา สุขสวัสดิ์
ประวัติการศึกษา รัฐศาสตร์บัณฑิต ภาควิชาการปกครอง
จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย
ปีที่สำเร็จการศึกษา 2558
ประสบการณ์การทำงาน เจ้าหน้าที่ฝ่ายทรัพยากรบุคคล
บริษัท โอเซียนกลาส จำกัด มหาชน

