

# พฤติกรรมการเล่นการพนันของเยาวชนกรณีศึกษา : เขตกรุงเทพมหานคร Gambling Behavior Among Adolescent and Youth in Thailand : A Case Study of Young People's Gambling Behaviours in Bangkok Area

คงกริช เล็กศรีนาค (Ksongkris Leksreenak)<sup>1\*</sup> ดร.ณรงค์ พลอยदनัย (Dr.Narong Ploydanai)\*\*  
ดร.วิเชียรโชติ สุกโชติรัตน์ (Dr.Vichianchot Sukchotrat)\*\*\*

## บทคัดย่อ

การวิจัยนี้ มีวัตถุประสงค์เพื่อศึกษาพฤติกรรมการเล่นพนันของเยาวชน ปัจจัยสาเหตุของการเล่นพนัน ความสัมพันธ์ระหว่างปัจจัยสาเหตุกับพฤติกรรมการเล่นพนันของเยาวชน ผลลัพธ์ของการเล่นพนัน ตลอดจนความสัมพันธ์ระหว่างพฤติกรรมการเล่นพนันกับผลลัพธ์ของการเล่นพนันของเยาวชนในเขตกรุงเทพมหานคร รูปแบบการวิจัยเป็นการวิจัยเชิงปริมาณและเชิงคุณภาพ กลุ่มตัวอย่างคือเยาวชนที่เล่นการพนันในเขตกรุงเทพมหานครจำนวน 400 ราย จากผลการศึกษาพบว่า เยาวชน 400 รายส่วนใหญ่เป็นเพศชายร้อยละ 92.8 ส่วนใหญ่ร้อยละ 75 มีอายุระหว่าง 15-20 ปี ด้านการศึกษาพบว่าร้อยละ 83.5 ยังคงทำการศึกษาอยู่ในปัจจุบัน ส่วนใหญ่ศึกษาอยู่ในระดับปริญญาตรีโดยมีรายได้สูงสุดไม่เกิน 6,000 บาทต่อเดือน และพบว่ากลุ่มตัวอย่างร้อยละ 79.8 ได้รับรายได้มากกว่า 2 แหล่งที่มา ส่วนใหญ่ที่มาของรายได้มาจากผู้ปกครอง พิจารณาความถี่ในการเล่นพนันพบว่าเยาวชนส่วนใหญ่กว่าร้อยละ 72 เล่นพนันอย่างน้อย 1-3 วันต่อสัปดาห์ ด้านสถานที่หรือช่องทางการเล่นพนันของเยาวชน พบว่าร้อยละ 89.8 เล่นที่บ้านเพื่อนหรือที่พักอาศัยของเพื่อน ค่าใช้จ่ายในการเล่นพนันแต่ละครั้ง 1,000 - 2,000 บาท

การให้น้ำหนักปัจจัยด้านสังคมที่ส่งผลต่อการเล่นพนันอยู่ในระดับมากที่สุดคือ การมีเพื่อนเล่นพนัน ส่งผลให้เล่นพนัน ปัจจัยด้านโครงสร้างที่ส่งผลในการเล่นพนันอยู่ในลำดับมากที่สุดคือการได้รับสื่อข่าวสารที่มีเนื้อหาเกี่ยวกับแหล่งพนัน วิธีการเล่นพนัน ปัจจัยด้านทัศนคติและแรงจูงใจในการเล่นพนันที่ให้น้ำหนักในระดับมากที่สุดได้แก่ เป็นช่องทางหาเงินและต้องการเงินที่เสียไปคืน การให้น้ำหนักผลลัพธ์ด้านอารมณ์และกายภาพอยู่ในลำดับมากที่สุดได้แก่ เคยคิดเลิกพนันแต่เลิกไม่ได้ ทำให้สูญเสียความมั่นใจ เครียด และปล่อยเลยตามเลย ผลลัพธ์ด้านปฏิสัมพันธ์กับครอบครัวและสังคมให้น้ำหนักในลำดับมากที่สุดได้แก่ การโกหกคนในครอบครัวเพื่อการไปเล่นพนัน การทะเลาะกับคนในครอบครัวเพราะการพนัน การขโมยเงินของคนในครอบครัวเพราะผลจากการพนัน และต้องกู้ยืมเงินมาเพื่อการพนัน ผลลัพธ์ด้านพฤติกรรมเด็กเกรและการศึกษาของเยาวชนอยู่ในลำดับปานกลางทั้งหมด ได้แก่ การขาดเรียนเพราะไปเล่นการพนัน การเสียสมาธิหรือหลับในระหว่างเรียน ผลการเรียนตกต่ำ

<sup>1</sup> Correspondent author : kitiwong\_8@hotmail.com

\* นักศึกษา หลักสูตรปรัชญาดุษฎีบัณฑิต สาขาวิชาการบริหารการพัฒนา แขนงวิชาการพัฒนาสังคม มหาวิทยาลัยราชภัฏสวนสุนันทา

\*\* รองศาสตราจารย์ บัณฑิตวิทยาลัย มหาวิทยาลัยราชภัฏสวนสุนันทา

\*\*\* อาจารย์ บัณฑิตวิทยาลัย มหาวิทยาลัยราชภัฏสวนสุนันทา

เมื่อเทียบกับเพื่อน การถูกกล่าวโทษว่ากล่าวตักเตือนจากอาจารย์และครอบครัวหรือถูกจับกุม และสุดท้ายคือ ทำให้เข้าสู่พฤติกรรมเสี่ยงในการสูบบุหรี่ ดื่มสุรา หรือสิ่งเสพติดอื่น ๆ

## ABSTRACT

This research aimed to study young people's gambling behaviours and factors, the relationships between gambling factors and behaviours, impact of gambling, and the relationships between gambling behaviours and the consequential impact on young people within the Bangkok area. Quantitative and qualitative research was conducted. The sample used consisted of 400 young adults between the ages of 15 and 25 from the Bangkok area. Convenience sampling was also conducted. Most subjects were male (92.8%), 15–20 years of age (75.0%), currently studying (83.5%) and mostly study towards a bachelor's degree with income not more than 6,000 Baht a month. In addition, 79.8% of subjects got money from two ways and mostly got from their parents. In terms of gambling frequency, more than 72% of subjects participated in gambling at least 1–3 days a week. 89.8% of subjects joined gambling at their friends' places. The expense for gambling was 1,000–2,000 Baht in each time. The research findings were as follows:

The social factors influencing young people decision to gamble was most of their friends were also gamblers. A structural factor in the receiving of gambling related information including places and methods was at a high level. The consideration of retrieving lost money was a motivation factor which was at the highest level and that gambling being an access to money through winnings.

In terms of impact on physical and mental health, young adults wanted to quit gambling but couldn't thus stress and lose of confidence prevailed. In terms of relationships with family members and society, young adults resorted to tell lies to their families leading to conflicts and quarrels due to borrowed and stolen money for gambling.

In terms of impact on negative behaviours or young adults' education, it was at a moderate level in all aspects: being absent, falling asleep during study, bad school records, being warned by teachers and family members or being arrested due to gambling and leading to risky behaviours such as being addicted to smoking, drinking alcohol and so on.

**คำสำคัญ :** ปัจจัยที่ส่งผลต่อการเล่นพนัน พฤติกรรมการเล่นพนัน ผลลัพธ์การเล่นพนัน

**Key Words :** Factors affecting the players, Gambling behavior, Gambling output

## บทนำ

การพนันเป็นพฤติกรรมอย่างหนึ่งในสังคมมนุษย์ เกิดขึ้นพร้อม ๆ กับวัฒนธรรมในทุกยุคทุกสมัย

กล่าวได้ว่าการพนันเป็นกิจกรรมที่อยู่คู่กับมนุษย์ทุกสังคม เชื้อชาติ เผ่าพันธุ์ และทุกอารยธรรมมานานนับพัน ๆ ปี มีหลักฐานทางประวัติศาสตร์และโบราณคดี

ที่สามารถยืนยันถึงการเกิดขึ้นของการพนันได้มากมาย อาทิ การขุดค้นพบลูกเต๋าและกระดานที่ใช้ในการเล่น ณ แหล่งโบราณคดีต่าง ๆ ไม่ว่าจะเป็นที่เออร์ (Ur) ซึ่งพบหลักฐานในสมัย 2,000 ปีก่อนคริสตกาล ที่ครีต (Crete) พบหลักฐานในสมัย 1,800 ปีก่อนคริสตกาล ที่อียิปต์มีการพบหลักฐานในสมัย 1,600 ปีก่อนคริสตกาลและที่อินเดียพบหลักฐานในสมัย 1,000 ปีก่อนคริสตกาล การพนันในการแข่งม้าก็มีหลักฐานปรากฏในอารยธรรมของชาวฮิตไทต์ (Hittites) ในสมัย 2,000 ปีก่อนคริสตกาล หรือในแหล่งอารยธรรมทางเอเชียตะวันออกคือ จีนก็มีบันทึกว่าการพนันได้เกิดขึ้นมานานกว่า 4,000 ปีแล้ว สามารถกล่าวได้ว่าการพนันเป็นมรดกของมนุษยชาติที่เก่าแก่ สืบทอดกันมาแต่อดีตกาล ซึ่งให้เห็นว่าคนยุคโบราณก็นิยมการพนันเช่นต่อไม่ต่างจากคนยุคปัจจุบันเลย [1] สภาพของการพนันในสังคมยุคใหม่ทั่วโลกในปัจจุบัน จากการศึกษาพบว่าในแต่ละประเทศมีสัดส่วนของคน que เล่นพนันมากกว่าไม่เล่น เช่น การศึกษาในปี 1978 พบว่าคนอังกฤษร้อยละ 80-94 เล่นพนัน การศึกษาในประเทศสหรัฐอเมริกา เมื่อปี 1985 พบว่า คนอเมริกันประมาณร้อยละ 54-68 เล่นพนัน ขณะที่ในออสเตรเลีย การศึกษาในปี 1995 พบประชาชนที่เล่นพนันร้อยละ 81-92 [2] เมื่อปรากฏการณ์การพนันเป็นสิ่งที่พบเห็นอยู่ทั่วไปในทุกสังคม นักวิชาการในแต่ละแขนง จึงมีความพยายามที่จะอธิบายพฤติกรรมที่เกี่ยวข้องกับการพนันว่ามันเกิดขึ้นได้อย่างไร

ประเทศไทยเองคนไทยก็นิยมเล่นพนันมาตั้งแต่สมัยติดำบรรพ์แล้ว กล่าวกันว่า คนไทยสามารถเล่นพนันกันได้ทุกเรื่อง การพนันได้แพร่กระจายเข้าสู่ทุกวงการแม้แต่วงการศาสนาพระจำนวนหนึ่งก็นิยมไปหวย ทั้งที่กระทำโดยตรงหรือผ่านสื่อ เช่น สื่อสิ่งพิมพ์ กิตติศัพท์ความคลั่งไคล้การพนันของคนไทยนั้นเป็นที่รับรู้ของผู้คนต่างบ้านต่างเมืองมานานหลายร้อยปีเฉพาะที่บันทึกไว้เป็นหลักฐานชัดเจนนั้น สืบย้อนไปได้ถึงสมัยสมเด็จพระนารายณ์มหาราช จากจดหมายของ ชิมอง เดอ ลาลูแบร์ เอกอัครราชทูตจากประเทศฝรั่งเศส สมัยพระเจ้าหลุยส์ที่ 14 ที่เข้า

มาเจริญสัมพันธไมตรีกับประเทศสยามในยุคกรุงศรีอยุธยา เมื่อปี พ.ศ.2230 ใจความที่ได้บันทึกไว้ก็คือ “.....ชาวสยามนั้นรักการพนันเหลือหลาย จนกระทั่งยอมฉิบหาย ชายตน หรือแม้กระทั่งบุตรธิดา (ให้ตกไปเป็นทาส) ด้วยในประเทศนี้ถ้าลูกหนี้คนใดไม่มีเงินทองหรือข้าวของตราค่าให้เจ้าหนี้แล้ว ก็ขายลูกเต๋าของตนเพื่อชำระหนี้สินไปได้ และยังไม่พอกับหนี้สินที่ตนทำไว้ ตัวเองก็ตกเป็นทาสไปด้วยอีกคน คนไทยนิยมการชนไก่มาก แม้พระเจ้าแผ่นดินจะทรงห้ามและปรับโทษแก่กับผู้ฝ่าฝืน เมื่อมีการชนไก่ ณ ที่ใดฝูงชนจะรีบไปดูกันแน่นขนัด พนันเช่นต่อ ทุกคนมีส่วนร่วมในการชนไก่ด้วย และก็มีมักจะลงท้ายด้วยการทะเลาะวิวาทกัน กระทั่งว่า เมื่อเสร็จการชนไก่แล้วยังมีการชกกันเป็นขวัญตาอีกด้วย การชนควายและชนช้างยิ่งสนุกใหญ่ แต่หาดูได้ยาก....” [3]

จากการศึกษาของ [4] ได้ทำการศึกษาเศรษฐกิจมหดกฏหมายบางประเภทในเมืองไทย โดยทำการศึกษาเศรษฐกิจการพนัน และพฤติกรรมการเล่นพนันในสังคมไทย ด้วยการสำรวจตามระเบียบวิธีวิจัยจากผู้บริโภคเพื่อให้ผลการศึกษาที่ได้เป็นตัวแทนของประชากรทั่วประเทศ ช่วงเดือนมิถุนายน 2543 ถึง พฤษภาคม 2544 จำนวนตัวอย่าง 5,000 ตัวอย่าง มีข้อค้นพบที่สำคัญคือ จำนวนกลุ่มตัวอย่างร้อยละ 74 เคยเล่นพนัน และเหตุผลในการเล่นพนัน พบว่าการเสี่ยงโชคเป็นเหตุผลที่ถูกระบุมากที่สุดถึงร้อยละ 83 รองลงมาร้อยละ 31 เหตุผลเพื่อความตื่นเต้นและเพลิดเพลิน และเหตุผลเพื่อเป็นการหารายได้เสริม ร้อยละ 7 และจากการศึกษา ได้ผลเกี่ยวกับประเภทของการพนันพบว่า มีผู้เล่นหวยใต้ดินประมาณ 23.7 ล้านคน ซื้อสลากกินแบ่งรัฐบาลประมาณ 21.2 ล้านคน หวยอมสินประมาณ 7.8 ล้านคน บ่อนการพนันมีผู้เล่นประมาณ 4.2 ล้านคน หวย อกส.ประมาณ 3.6 ล้านคน หวยหุ้น ประมาณ 2.0 ล้านคน พนันฟุตบอลประมาณ 2.0 ล้านคน ทางด้านลักษณะของผู้เล่นพนันพบว่า ผู้ที่มีการศึกษาในระดับต่ำมีสัดส่วนของการเล่นพนันสูงกว่าผู้มีการศึกษาสูง และเพศชายมีแนวโน้ม

ที่จะใช้จ่ายเพื่อเล่นพนันสูงกว่าเพศหญิงที่ระดับรายได้เดียวกัน และพบว่าผู้มีรายได้น้อยมีแนวโน้มที่จะใช้จ่ายในการเล่นพนันสูงกว่าผู้มีรายได้สูง นอกจากนี้ยังพบว่าการเล่นพนันเพิ่มขึ้นตามอายุ และเมื่ออายุเพิ่มขึ้นถึงระดับหนึ่งคือ 50 ปี การเล่นพนันจะเริ่มลดลง

เมื่อพิจารณาในกลุ่มเด็กและเยาวชนเกี่ยวกับพฤติกรรมการเล่นพนันในประเทศไทย จากผลการสำรวจพฤติกรรมการเล่นพนันของเด็กเยาวชนพบว่า เด็กก่อนมัธยมศึกษาเล่นพนันบอลร้อยละ 6.64 หวายนดินร้อยละ 6.25 และส่ง SMS ซิงโซร้อยละ 32.01 ส่วนเด็กมัธยมศึกษาพบพฤติกรรมการเล่นพนันบอลร้อยละ 18 หวายนดินร้อยละ 20 และส่ง SMS ซิงโซร้อยละ 33 ผลสำรวจแสดงตัวเลขให้เห็นว่า การพนันได้เข้ามาพัวพันในชีวิตของเด็กมากขึ้น ซึ่งน่าเป็นห่วงมาก เพราะสถิติของแต่ละระดับชั้นการศึกษาแสดงสัดส่วนการเกี่ยวข้องในแต่ละประเภทการเล่นพนันที่สูงขึ้น และผลการสำรวจยังกล่าวถึงสาเหตุส่วนใหญ่มาจากสภาพแวดล้อมของชุมชน กลุ่มเพื่อน รวมไปถึงครอบครัว ซึ่ง ดร.อมรวิชช์ นาครทรรพ ผู้อำนวยการสถาบันรามจิตติ ให้มุมมองว่า ครอบครัวที่มีพ่อแม่หรือญาติพี่น้องติดพนัน ล้วนส่งผลให้เด็กมีแนวโน้มติดพนันสูงขึ้น รวมไปถึงสภาพแวดล้อมในชุมชน และโรงเรียนที่มีเกม หรือกิจกรรมการพนันต่าง ๆ เช่น น้ำเต้าปูปลา เกมเสี่ยงโชค เป็นต้น ปัจจัยแวดล้อมเหล่านี้ ล้วนมีอิทธิพล และเป็นจุดเปลี่ยนให้เด็กซึมซับ และหันมาเล่นพนันในตอนโตได้ โดยเฉพาะเด็กในช่วงประถมปลาย และได้เคยมีการสำรวจพบว่า สาเหตุของคนติดพนัน มักมีประสบการณ์ในวัยเด็ก ซึ่งจากกรณีศึกษาของนักเขียนพนันส่วนใหญ่ เคยมีประสบการณ์ในวัยเด็ก เช่นเดียวกัน โดยเริ่มต้นจากการเล่นเล็กผสมน้อย ไม่พึ่งพาตัวเอง เพื่อฝึก และหวังพึ่งโชคชะตา [5]

เมื่อพิจารณาเด็กหรือเยาวชนถึงปัจจัยสาเหตุที่ทำให้เด็กเล่นพนันและผลที่เกิดขึ้นจากการเล่นพนันจากการวิจัยเรื่องแนวความคิดและพฤติกรรมเกี่ยวกับการพนันของเด็กและเยาวชนโดยใช้กลุ่มตัวอย่างที่มีอายุระหว่าง 15-20 ปีจำนวน 1,000 คน ผลการ

ศึกษาพบว่าเพศชายมีประสบการณ์พฤติกรรมการเล่นพนันมากกว่าเพศหญิง และความรู้สึกละอายของเยาวชนว่าถูกควบคุมดูแลมากเกินไป อาจมีพลังเพียงพอที่จะทำให้เด็กแก้ความรู้สึกแบบนั้นด้วยพฤติกรรมการเล่นพนัน และในผลงานวิจัยที่เกี่ยวข้องกับกลุ่มนักเรียน นักศึกษายังพบประเด็นที่สำคัญ คือ นักเรียนและนักศึกษาที่มีอายุมากขึ้นก็ยิ่งเสี่ยงโชคมากขึ้นหรือประสบการณ์มากขึ้นตามการเจริญวัยและยังมีเพื่อนมากเท่าไรก็จะยิ่งมีประสบการณ์ในด้านการเล่นพนันขึ้นต่อหรือการเสี่ยงโชคมากขึ้นเท่านั้นและความไม่สมหวังในเรื่องสำคัญ ๆ ของชีวิต มีโอกาสที่จะทำให้ นักเรียนและนักศึกษาหันไปหาพฤติกรรมการเล่นพนันเพื่อเป็นการชดเชยสิ่งที่ขาดไป [6]

ยังมีนักวิชาการที่ศึกษาเรื่องนี้ [7] พบว่าเด็กที่เล่นพนันที่มีปัญหาจะมีลักษณะการเล่นพนันบ่อยและเริ่มมีพฤติกรรมไม่ดีด้วยการหยิบบัตร/ลักเงินจากครอบครัว จนถึงการโดนจับจากการกระทำความผิดเพื่อเอาเงินไปใช้ในการพนัน ปัญหาการเล่นพนันเหล่านี้มีปัจจัยต่าง ๆ หลายสิ่งที่ส่งเสริมให้มีพฤติกรรมการเล่นพนันซึ่งรวมถึงทัศนคติของพ่อแม่ นิสียหุนหันพลันแล่นและมีนิสัยชอบเสี่ยงของเด็กเอง นอกจากนี้ปัจจัยต่าง ๆ เหล่านี้ ยังมีลักษณะอื่นที่เกี่ยวข้อง เช่น เพื่อนร่วมรุ่นหรือคนวัยเดียวกัน และสิ่งแวดล้อมที่จะส่งเสริมให้มีพฤติกรรมการเล่นพนันที่บ่อยขึ้น ปัจจุบันจะพบเด็กเริ่มเล่นพนันตั้งแต่อายุยังน้อยและมีโอกาสที่จะเป็นคนเล่นพนันอย่างจริงจังอันจะเป็นปัญหาที่มีมากขึ้นในอนาคต

และจากการทำการสำรวจพบว่าเด็กหรือเยาวชนรู้จักการเล่นพนันภายในครอบครัวก่อน [8] และเด็กหรือเยาวชนที่รู้ปัญหาการเล่นพนันของผู้ปกครองมีผลกระทบต่อเด็กมากกว่าเด็กที่ไม่รู้ปัญหาดังกล่าว นอกจากนั้นยังพบว่าเยาวชนที่มีประสบการณ์ด้านการพนันมักจะมีส่วนข้องเกี่ยวกับการพนันสามประเภทขึ้นไปและมีแนวโน้มที่จะมีพฤติกรรมที่เป็นอันตรายมากกว่าคนที่เล่นพนันหนึ่งหรือสองประเภท กล่าวคือเยาวชนที่เล่นพนันสามประเภทขึ้นไปมีแนวโน้มสูงที่จะสูบบุหรี่ ดื่มเหล้า

เสพติด ทำร้ายตนเองและไม่สนุกกับการเรียน จึงแตกต่างจากเด็กที่เล่นพนันหนึ่งหรือสองประเภท อีกทั้งการเล่นพนันมากกว่าสามประเภทขึ้นไปจะส่งผลกระทบและมีความสัมพันธ์กับพฤติกรรมเสี่ยงดังต่อไปนี้ (1) ต่อต้านสังคม (2) ดื่มสุรา (3) สูบบุหรี่ (4) ใช้ยาเสพติดหรือสิ่งเสพติด และ (5) มีมุมมองในเชิงลบเกี่ยวกับโรงเรียน (negative views of school) มีระดับความมุ่งมั่นต่ำและมองไม่เห็นคุณค่าของการทำกิจกรรมทางการศึกษา และขาดสิ่งจูงใจ (disincentives) ในการศึกษา มาก นอกจากนี้จะสังเกตเห็นได้ถึงพฤติกรรมไม่เหมาะสมของเด็กหรือเยาวชนที่เล่นพนันที่แสดงออกให้พบเห็นอยู่เป็นประจำได้แก่ (ก) การหมกมุ่นกับการพนัน เช่น หมกมุ่นกับประสบการณ์การเล่นพนันที่ผ่านมา และการวางแผนการเผชิญโชคครั้งต่อไปหรือครุ่นคิดวิธีที่จะได้เงินจากการพนัน (ข) การเล่นพนันด้วยวงเงินที่สูงขึ้นเรื่อย ๆ เพื่อให้ได้รับความตื่นเต้นตามที่ต้องการ (ค) การควบคุม ลดหรือหยุดเล่นพนันไม่ได้ (ง) ความรู้สึกกระวนกระวายหรือหงุดหงิดขณะที่กำลังพยายามลดหรือหยุดการพนัน (จ) เมื่อเสียเงินจากการพนันจะกลับมาพนันในวันถัดมาเพื่อแก้ตัว (ไล่ความสูญเสียของตัวเอง) และ (ฉ) โทกสมาคมในครอบครัวหรือคนอื่นว่าตนเองไม่ได้พัวพันกับการพนัน เป็นต้น เมื่อพิจารณาถึงความสำคัญของพฤติกรรมของเยาวชนหรือเด็กวัยรุ่น ตามแนวความคิดเกี่ยวกับพฤติกรรมของวัยรุ่น ความสำคัญของพฤติกรรมเด็กวัยรุ่นจะแบ่งเป็น 2 ระดับคือ 1) ความสำคัญระดับตัวเด็กวัยรุ่นและ 2) ความสำคัญระดับประเทศ ในความสำคัญระดับตัวเด็ก กล่าวคือ พฤติกรรมเด็กวัยรุ่นเป็นพื้นฐานของชีวิตในวัยผู้ใหญ่ ประสบการณ์ที่เด็กวัยรุ่นได้รับในช่วงนี้จะช่วยพัฒนาศักยภาพทั้งมิติด้านปริมาณและคุณภาพทางด้านร่างกาย อารมณ์ สังคม และสติปัญญาของตัวเด็กวัยรุ่นเอง และศักยภาพที่พัฒนาแล้วในวัยรุ่นก็จะเป็นพื้นฐานของชีวิตในวัยผู้ใหญ่ต่อไป

สำหรับความสำคัญระดับประเทศพฤติกรรมเด็กและเยาวชนเป็นเครื่องชี้ขนาดของชาติ จาก

แผนพัฒนาเศรษฐกิจและสังคมแห่งชาติฉบับที่ 11 (2555 - 2559) การพัฒนาเด็กและเยาวชน เป็นกระบวนการระยะยาว ซึ่งครอบคลุมมิติหลัก 4 ประการ คือ การอยู่รอด การคุ้มครอง การพัฒนา และการมีส่วนร่วมตามที่กำหนดไว้ในอนุสัญญาว่าด้วยสิทธิเด็กและเยาวชน การทำให้ประเด็นของเด็กและเยาวชนเป็นส่วนสำคัญจะมีผลอันสำคัญต่อการวางกรอบการพัฒนาในระยะ 5 ปี ข้างหน้าแผนที่มีความสำคัญหน่วยงานหลักซึ่งรับผิดชอบการจัดทำแผน คือ สำนักงานส่งเสริมสวัสดิภาพและพิทักษ์เด็กและเยาวชนจึงถือว่าเป็นเวลาที่เหมาะสมที่จะสร้างวิสัยทัศน์ระยะยาว สำหรับเด็กและเยาวชนในประเทศไทย โดยระดมสรรพกำลังจากทุกภาคส่วนของสังคมทั่วประเทศ และให้ความสำคัญกับบทบาทของเด็กและเยาวชนในกระบวนการดังกล่าว วิสัยทัศน์นี้จะเป็ประโยชน์ในการเพิ่มเติมประเด็นเด็กและเยาวชน [9]

ดังนั้นรัฐบาลจึงต้องตระหนักถึงพฤติกรรมของเด็กและเยาวชน ทั้งนี้เนื่องจากการกระทำของเด็กและเยาวชนจะเป็นผู้สืบทอดวัฒนธรรมขนบธรรมเนียมประเพณี ตลอดจนปกป้องรักษาเอกราชและความเป็นชาติไว้ ทั้งจะทำให้สังคมพัฒนาสืบต่อไป จากการตระหนักถึงความสำคัญของพฤติกรรมเด็กและเยาวชนนี้ รัฐบาลจึงมุ่งพัฒนาเด็กและเยาวชนที่อยู่ในระบบโรงเรียนและนอกระบบโรงเรียน โดยมุ่งเน้นพัฒนาสุขภาพกายและจิต พัฒนาสติปัญญาและความสามารถ พัฒนาด้านอาชีพและพัฒนาด้านบุคลิกภาพ ดังนั้นทุกหน่วยงานและทุกสถาบันที่เกี่ยวข้องเช่น ครอบครัว โรงเรียน และชุมชน จึงมีหน้าที่ช่วยกันส่งเสริมและสนับสนุนให้เด็กและเยาวชนมีพฤติกรรมตามศักยภาพสูงสุดทั้งด้านปริมาณและคุณภาพ

จะเห็นได้ว่าไม่เพียงแต่ผู้ใหญ่เท่านั้นที่แสดงพฤติกรรมที่เกี่ยวข้องกับการเล่นพนันในหลายรูปแบบ ยังพบว่าเด็กเยาวชนเองก็มีพฤติกรรมที่เกี่ยวข้องกับการพนันในอัตราที่เพิ่มขึ้นทั้งจำนวนเด็กและเยาวชนที่เข้าสู่การพนันและประเภทของการ



พนันที่เล่น การที่เด็กเยาวชนเมื่อได้เข้าสู่การเล่นพนัน แล้วเด็กเยาวชนจะประสบปัญหาที่ไม่สามารถยับยั้งความต้องการหรือแรงผลักดันที่จะเล่นพนันอย่างต่อเนื่องต่อไปได้ นำไปสู่พฤติกรรมเสี่ยงที่เป็นปัญหามากขึ้น นอกจากจะสร้างปัญหาต่อสถานะทางสังคม สถานะทางการเงิน อาชีพ การศึกษา ครอบครัว และอนาคตของเด็กและเยาวชน และด้วยความสำคัญของพฤติกรรมของเด็กและเยาวชน ที่จะเป็พื้นฐานในวัยผู้ใหญ่ และความสำคัญของพฤติกรรมของเด็กและเยาวชนในระดับประเทศ ที่จะเป็เครื่องชี้ขนาดของประเทศ จากเหตุผลดังกล่าวผู้วิจัยจึงมีความสนใจที่จะศึกษาถึงพฤติกรรมการเล่นพนันของเด็กและเยาวชนในเขตกรุงเทพมหานคร เพื่อให้ทราบถึงปัจจัยที่เป็นตัวกำหนด ความคิดเห็นและพฤติกรรมของเด็กและเยาวชนในการเข้าสู่การเล่นพนันและผลลัพธ์ที่เกิดขึ้นจากการเล่นพนันเพื่อเป็นข้อเสนอแนะในการหาวิธีการแก้ปัญหาการเล่นพนันของเด็กและเยาวชนของชาติต่อไป

### วัตถุประสงค์ของการวิจัย

1. เพื่อศึกษาถึงปัจจัยที่เป็นสาเหตุหรือเอื้อต่อการส่งผลในการเข้าสู่การเล่นพนันของเยาวชนในเขตกรุงเทพมหานคร
2. เพื่อศึกษาพฤติกรรมการเล่นพนันของเยาวชนในเขตกรุงเทพมหานคร
3. เพื่อศึกษาผลลัพธ์ของการเล่นพนันที่มีต่อเยาวชนในเขตกรุงเทพมหานคร

### ขอบเขตของการวิจัย

การศึกษาพฤติกรรมการเล่นการพนันของเยาวชนในเขตกรุงเทพมหานครมีขอบเขตการวิจัยดังนี้

#### ขอบเขตด้านเนื้อหา

(1) พฤติกรรมการเล่นพนันของเยาวชน ประกอบด้วย ระยะที่เริ่มเข้าสู่การเล่นพนัน การเล่นพนันอย่างต่อเนื่อง ความถี่ในการเล่นพนัน ประเภท

ของการเล่นพนัน และจำนวนเงินที่ใช้ในการเล่นการพนันแต่ละครั้ง

(2) ปัจจัยสาเหตุที่ส่งผลต่อเยาวชนในการเข้าสู่การเล่นการพนัน เป็นปัจจัยที่เอื้อหรือส่งผลให้เกิดการเข้าสู่การเล่นการพนันของเยาวชน โดยการศึกษาแบ่งออกเป็น 4 ปัจจัย ได้แก่ 1) ปัจจัยคุณสมบัติด้านประชากรของเยาวชน ประกอบด้วย เพศ อายุ การศึกษา และรายได้ 2) ปัจจัยด้านทัศนคติและแรงจูงใจในการเล่นการพนันของเยาวชน ประกอบด้วย การเล่นเพื่อการเสี่ยงโชค การระบายความเครียด ความสนุกตื่นเต้นท้าทาย และความรู้สึกเพลิดเพลิน 3) ปัจจัยทางด้านสังคม ประกอบด้วย การมีเพื่อนเล่นการพนัน สมาชิกในครอบครัวเล่นการพนันหรือได้รับการส่งเสริมจากครอบครัวในการเล่นพนัน การอยู่ในชุมชนที่มีการเล่นการพนัน และ 4) ปัจจัยด้านโครงสร้าง ประกอบด้วย กฎหมายหรือการควบคุมการเล่นการพนัน ช่องทางหรือสถานที่เล่นพนัน ข้อมูลข่าวสารหรือสิ่งพิมพ์เกี่ยวกับการพนัน

(3) ผลลัพธ์ของการเล่นพนัน ประกอบด้วย ผลลัพธ์ด้านอารมณ์และสุขภาพกายภาพของเยาวชน ผลลัพธ์ด้านปฏิสัมพันธ์กับครอบครัวและสังคม ผลลัพธ์ด้านพฤติกรรมเด็กเกเรและการศึกษาของเยาวชน

#### ขอบเขตด้านประชากรและกลุ่มตัวอย่าง

ประชากรในการศึกษาคั้งนี้คือเด็กและเยาวชนที่อยู่ในเขตพื้นที่กรุงเทพมหานครที่มีอายุระหว่าง 15 - 25 ปี จำนวน 957,500 คน โดยกลุ่มตัวอย่างที่ใช้ในการศึกษาคั้งนี้มาจากกลุ่มประชากรข้างต้นคือ เยาวชนที่เล่นพนันอยู่ในเขตพื้นที่กรุงเทพมหานคร และกำหนดขนาดของกลุ่มตัวอย่างโดยใช้ตารางของ Taro Yamane [10] ที่ค่าความเชื่อมั่น 95% ความคลาดเคลื่อน  $\pm 5\%$  ได้ขนาดกลุ่มตัวอย่างจำนวน 400 ราย และทำการเลือกกลุ่มตัวอย่างตามสะดวก (Convenience Sampling)

#### ขอบเขตด้านระยะเวลา

ปีการศึกษา 2554 - 2555

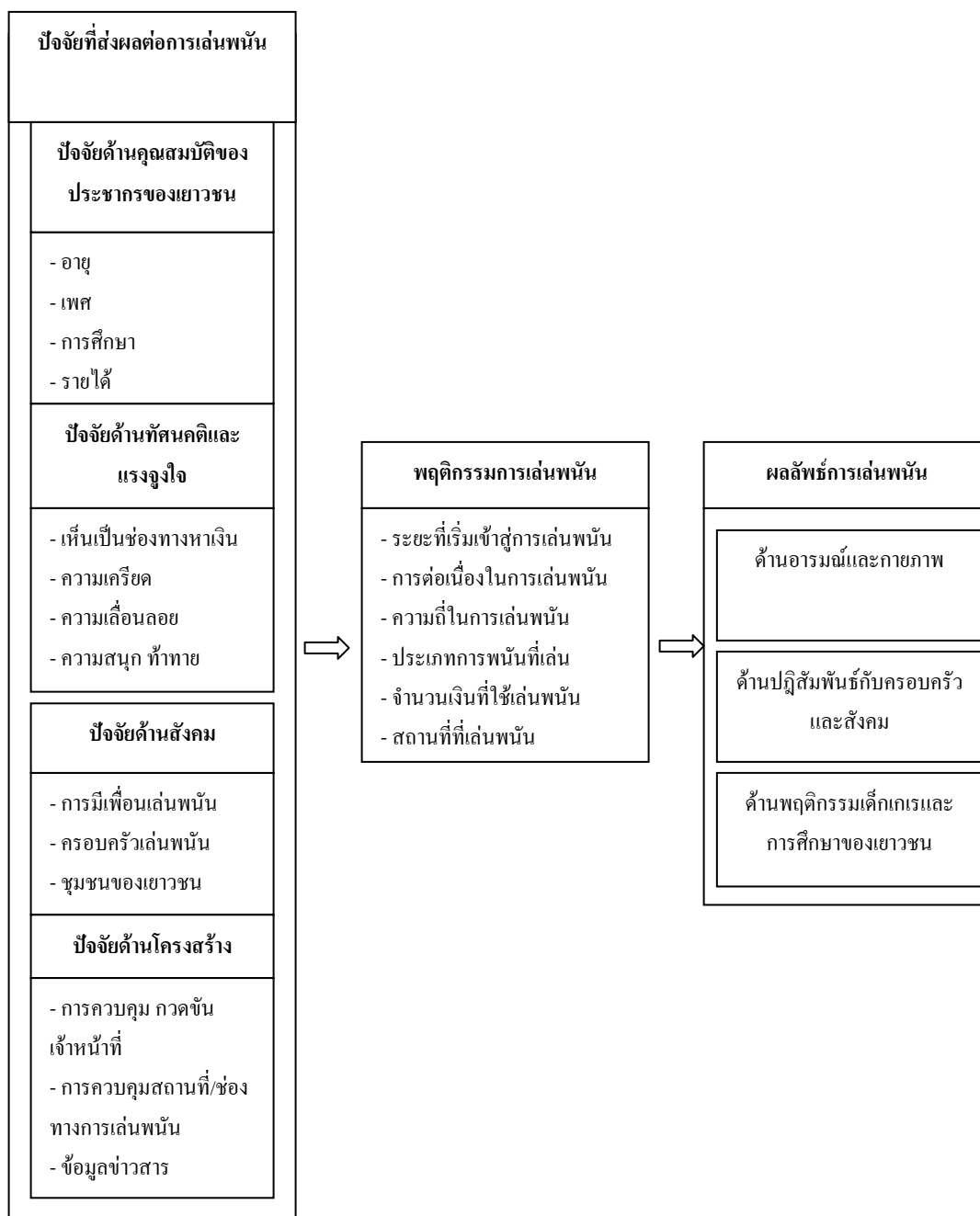
## ประโยชน์ที่คาดว่าจะได้รับ

1. ทราบปัจจัยที่เป็นตัวกำหนดพฤติกรรมการเล่นการพนันของเยาวชนและความรุนแรงของผลกระทบและพฤติกรรมความเสี่ยงที่เกิดจากการเล่นการพนันของเยาวชน
2. เป็นข้อมูลอ้างอิงที่เป็นประโยชน์ในเชิงวิชาการในการป้องกันปัญหาและผลกระทบจากการเล่นการพนันของเยาวชน
3. เป็นข้อมูลเชิงนโยบายของรัฐบาลที่สามารถนำไปแก้ปัญหการเล่นการพนันของเยาวชนและนำไปสร้างมาตรการป้องกันการเล่นพนันและผลลัพธ์ที่เกิดขึ้นจากการเล่นการพนันของเยาวชนของชาติ

## สมมติฐานการวิจัย

การศึกษาพฤติกรรมการเล่นการพนันของเยาวชนในเขตกรุงเทพมหานครในครั้งนี้ กำหนดสมมติฐานการวิจัยโดยรวมไว้ดังนี้

1. ปัจจัยลักษณะคุณสมบัติด้านประชากรของเยาวชนมีความสัมพันธ์กับพฤติกรรมการเล่นพนันของเยาวชน
2. ปัจจัยด้านทัศนคติและแรงจูงใจของเยาวชนมีความสัมพันธ์กับพฤติกรรมการเล่นพนันของเยาวชน
3. ปัจจัยด้านสังคมของเยาวชนมีความสัมพันธ์กับพฤติกรรมการเล่นพนันของเยาวชน
4. ปัจจัยด้านโครงสร้างมีความสัมพันธ์กับพฤติกรรมการเล่นพนันของเยาวชน
5. พฤติกรรมการเล่นพนันของเยาวชนมีความสัมพันธ์กับผลลัพธ์ของการเล่นพนันของเยาวชน



กรอบแนวความคิดในการวิจัย



## ผลการวิจัย

### ข้อมูลทั่วไปของกลุ่มตัวอย่างเยาวชนเขตกรุงเทพมหานคร

เยาวชนส่วนใหญ่เป็นเพศชายร้อยละ 92.8 กลุ่มตัวอย่างส่วนใหญ่ร้อยละ 75 มีอายุระหว่าง 15-20 ปี โดยรวมมีอายุเฉลี่ย 19 ปี ทางด้านสถานภาพทางการศึกษาพบว่าร้อยละ 83.5 ยังศึกษาอยู่ในปัจจุบัน ซึ่งส่วนใหญ่ศึกษาอยู่ในระดับปริญญาตรี กรณีเยาวชนที่ไม่ได้ศึกษาแล้วในปัจจุบันส่วนใหญ่ศึกษาสูงสุดถึงระดับชั้นมัธยมปลายหรือปวช. นอกจากนี้พบว่าเยาวชนมีการกระจายอยู่ในกลุ่มรายได้ระดับต่าง ๆ ในจำนวนที่ใกล้เคียงกัน โดยมีรายได้สูงสุดไม่เกิน 6,000 บาทต่อเดือนและพบว่ากลุ่มตัวอย่างร้อยละ 79.8 มีรายได้มากกว่า 1 แหล่งที่มาส่วนใหญ่ที่มาของรายได้ มาจากผู้ปกครองรอมมาคือรายได้จากการทำงานพิเศษและรายได้จากเงินกู้ยืมเพื่อการศึกษา (กยศ.)

### ลักษณะและพฤติกรรมการเล่นพนัน

เยาวชน เริ่มเข้าสู่การพนันที่อายุเฉลี่ย 13 ปี อายุที่น้อยที่สุดในการเริ่มเล่นพนันคือ 11 ปี ทั้งนี้เพศชายเริ่มเข้าสู่การเล่นพนันเร็วกว่าเพศหญิงที่อายุเฉลี่ย 13 ปี ในขณะที่เพศหญิงเริ่มเข้าสู่การพนันในลำดับที่ช้ากว่าที่อายุเฉลี่ย 15 ปี นอกจากนี้พบว่าเยาวชนถึงร้อยละ 76 เล่นการพนันต่อเนื่องหลังจากการเริ่มเข้าสู่การเล่นพนันครั้งแรก ประเภทของการเล่นพนันพบว่าเยาวชนมีความหลากหลายในการเล่นพนัน แต่ละรายเล่นพนันตั้งแต่ 2 ประเภทขึ้นไปจนถึง 9 ประเภท และเยาวชนไม่ต่ำกว่าร้อยละ 95 เล่นพนันมากกว่า 2 ประเภทขึ้นไป ทั้งนี้โดยเฉลี่ยเยาวชนแต่ละรายเล่นพนันจำนวน 4 ประเภท นอกจากนี้ประเภทการพนันเยาวชนทุกรายเล่นพนันคือไพ่ พิจารณาความถี่ในการเล่นพนัน พบว่าเยาวชนส่วนใหญ่กว่าร้อยละ 72 เล่นการพนันอย่างน้อย 1- 3 วันต่อสัปดาห์ ด้านสถานที่หรือช่องทางการเล่นพนันของเยาวชนพบว่าร้อยละ 89.8 เล่นที่บ้านเพื่อนหรือที่พักอาศัยของเพื่อน พิจารณาช่องทางการเล่นพนัน เยาวชนมีสถานที่หรือช่องทางการเล่นพนันเฉลี่ยต่อรายเท่ากับ

2 แห่ง ทางด้านจำนวนเงินที่ใช้จ่ายในการเล่นพนันส่วนใหญ่ ใช้จ่ายในการเล่นพนันแต่ละครั้งเป็นจำนวนเงิน 1,000-2,000 บาท

### สภาพสังคมของเยาวชนกับการพนัน

กลุ่มตัวอย่างเยาวชนร้อยละ 26.5 มีเพื่อนที่เล่นพนัน และในภาพรวมเยาวชนมากกว่าร้อยละ 50 มีเพื่อนที่เล่นพนันตั้งแต่จำนวนปานกลางจนถึงมีเพื่อนแทบทุกคนเล่นพนัน และเยาวชนส่วนใหญ่ร้อยละ 77 ถูกเพื่อนชักชวนให้เล่นการพนัน ด้านครอบครัวของเยาวชน พบว่าร้อยละ 75.5 มีสมาชิกในครอบครัวที่เล่นพนันทำให้เยาวชนเล่นพนัน

ด้านชุมชนที่อาศัยของเยาวชน พบว่าเยาวชนร้อยละ 93 อยู่ในชุมชนที่มีแหล่งหรือสถานที่เล่นพนันในชุมชน

### การให้น้ำหนักอิทธิพลในปัจจุบันที่ส่งผลต่อการเล่นพนัน

ปัจจัยด้านทัศนคติและแรงจูงใจในการเล่นพนันของเยาวชนอยู่ในระดับปานกลางด้วยค่าเฉลี่ย 3.16 ซึ่งประเด็นแรงจูงใจในการเล่นการพนันที่ให้น้ำหนักในระดับมากที่สุดได้แก่ แรงจูงใจเพราะเห็นว่าเป็นช่องทางหาเงินและแรงจูงใจเพราะต้องการเงินที่เสียไปคืน

ปัจจัยด้านสังคมที่ส่งผลต่อการเล่นพนันของเยาวชนอยู่ในระดับมากด้วยค่าเฉลี่ย 3.62 โดยประเด็นที่ให้น้ำหนักในลำดับมากที่สุดคือการมีเพื่อนเล่นพนันส่งผลให้เยาวชนเล่นพนันตามเพื่อน

### ปัจจัยด้านโครงสร้างต่อการเล่นพนันของเยาวชน

ปัจจัยด้านโครงสร้างที่ส่งผลในการเล่นพนันอยู่ที่ระดับปานกลางด้วยค่าเฉลี่ย 3.17 โดยประเด็นที่ให้น้ำหนักลำดับมากที่สุดคือการได้รับสื่อข่าวสารที่มีเนื้อหาเกี่ยวกับแหล่งพนัน วิธีพนัน สถานที่ช่องทางการเล่นพนันปลอดจากการควบคุมดูแลความหลวมไม่เคร่งครัดต่อการบังคับใช้กฎหมายการขาดการกวดขันดูแลจากครอบครัวหรือสถานศึกษาส่งผลให้เล่นพนัน

### การให้น้ำหนักผลลัพธ์ของการเล่นพนัน

ผลลัพธ์ด้านอารมณ์และสุขภาพกายอยู่ในระดับปานกลางด้วยค่าเฉลี่ย 3.33 โดยประเด็นที่ให้น้ำหนักผลลัพธ์ในลำดับมากที่สุดคือ เคยคิดเลิกพนันแต่เลิกไม่ได้ ทำให้สูญเสียความมั่นใจและปล่อยเลยตามเลย อารมณ์เสีย เครียดระหว่างเล่นพนันหรือรอผลพนัน ทุกข์ใจ กังวลใจ เครียด หลังการเล่นพนัน

ผลลัพธ์ด้านปฏิสัมพันธ์กับครอบครัวและสังคมอยู่ในระดับปานกลางด้วยค่าเฉลี่ย 3.25 ประเด็นที่ให้น้ำหนักในลำดับมากที่สุด ได้แก่ ประเด็นการโกหกคนในครอบครัวเพื่อการไปเล่นการพนัน การทะเลาะกับคนในครอบครัวเพราะการพนัน การขโมยเงินของคนในครอบครัว เพราะผลจากการพนัน และต้องกู้ยืมเงินมาเพื่อการพนัน

ผลลัพธ์ด้านพฤติกรรมเด็กเกรและการศึกษาของเยาวชนอยู่ในระดับ ปานกลางด้วยค่าเฉลี่ย 2.90 ประเด็นที่ให้น้ำหนักในลำดับมากที่สุดคือการขาดเรียนเพราะไปเล่นพนัน การเสียสมาธิหรือหลับในระหว่างเรียนจากผลของการพนัน ผลการเรียนตกต่ำเมื่อเทียบกับเพื่อน การถูกกล่าวโทษว่ากล่าวตักเตือนจากอาจารย์ครอบครัวหรือถูกจับกุม และสุดท้ายคือทำให้เข้าสู่พฤติกรรมเสี่ยง เช่น การสูบบุหรี่ ดื่มสุรา

## อภิปรายผลการศึกษา

### พฤติกรรมการเล่นพนันของเยาวชนและปัจจัยสาเหตุ

ระยะเริ่มเล่นพนันและการพนันต่อเนื่องจากการศึกษาพบว่าเยาวชนเริ่มเล่นพนันที่อายุโดยเฉลี่ย 13 ปี และเริ่มเมื่ออายุน้อยที่สุด 11 ปี ซึ่งตั้งเป็นข้อสังเกตได้ว่าเยาวชนเริ่มเล่นพนันตั้งแต่อายุยังน้อยคือในช่วงเด็กก่อนเป็นวัยรุ่น และพบว่าเยาวชนเพศชายเริ่มเล่นพนันในอายุน้อยกว่า หรือเร็วกว่าเพศหญิงอย่างมีนัยสำคัญ และพบว่าโดยส่วนใหญ่ถึงร้อยละ 76.0 เมื่อเริ่มเข้าสู่การเล่นพนันแล้ว จะมีการเล่นต่อเนื่องจากการเริ่มเล่นครั้งแรกนี้เลย และพบเช่นกันว่าเยาวชนเพศชายจะมีโอกาสเล่นพนัน

ต่อเนื่องมากกว่าเพศหญิงอย่างมีนัยสำคัญ

เมื่อพิจารณาปัจจัยสาเหตุที่นำเยาวชนเข้าสู่การพนัน นอกจากความแตกต่างด้านเพศที่เยาวชนเพศชายจะเข้าสู่การพนันที่เร็วกว่าแล้ว พบว่าการชักชวนของเพื่อนเป็นปัจจัยสำคัญที่ทำให้เยาวชนเข้าสู่การพนันที่เร็วขึ้น รวมทั้งการมีแหล่งพนันในชุมชน การมีทัศนคติสนใจเช่นการเห็นเป็นช่องทางหาเงิน และการมีรายได้ที่ได้รับจำนวนมาก จะส่งผลให้เยาวชนเข้าสู่การพนันที่เร็วขึ้นเช่นกัน นอกจากนี้โดยการทดสอบเฉพาะปัจจัยการมีสมาชิกครอบครัวเล่นพนัน พบว่าการมีสมาชิกครอบครัวที่เล่นพนันจะส่งผลให้เยาวชนเริ่มเล่นพนันเร็วขึ้นอีกเช่นกัน อย่างไรก็ตามพบว่าปัจจัยที่ทำให้เยาวชนเข้าสู่การพนันช้าลง ได้แก่ การที่เยาวชนตระหนักถึง การถูกกวาดขันดูแล การควบคุมการเล่นพนัน ทั้งจากครอบครัว สถานศึกษา หน่วยงานสังคม กฎข้อบังคับกฎหมาย

พิจารณาปัจจัยที่ส่งผลต่อการเล่นพนันต่อเนื่องของเยาวชน นอกจากความแตกต่างด้านเพศเช่นเดียวกับการเริ่มต้นเล่นพนันที่พบว่าเยาวชนเพศชายมีแนวโน้มที่เล่นพนันต่อเนื่องจากการเริ่มเล่นพนันที่มากกว่าแล้ว พบว่า การที่ในชุมชนมีแหล่งหรือสถานที่เล่นพนัน หรือรับพนัน ทัศนคติสนใจเช่นการเห็นเป็นช่องทางหาเงิน หรือต้องการเงินที่เสียไปคืน รายได้ต่อเดือนที่มาก การมีสมาชิกครอบครัวเล่นพนัน ในชุมชนมีผู้เล่นพนันจำนวนมาก และการมีเพื่อนที่เล่นพนันจะส่งผลให้เยาวชนมีพฤติกรรมการเล่นพนันที่ต่อเนื่องเพิ่มมากขึ้น ซึ่งอาจนำไปสู่พฤติกรรมการติดพนัน

ซึ่งผลการศึกษาการเริ่มต้นเล่นพนันและพฤติกรรมการเล่นต่อเนื่องข้างต้น สอดคล้องกับผลการศึกษาของหลายงานวิจัย ของ [11] พบว่าตัวแบบเพื่อนสนิทมีความสัมพันธ์ทางบวกกับพฤติกรรมติดการพนัน กล่าวคือการมีเพื่อนสนิทที่เล่นการพนันทำให้เกิดโอกาสที่จะมีพฤติกรรมติดการพนันสูงขึ้น และพบว่าตัวแบบ พ่อ แม่มีความสัมพันธ์ทางบวกกับพฤติกรรมติดการพนันของวัยรุ่นตอนปลาย

ผลการศึกษาเรื่องเพศกับการพนันมีความแตกต่างกันบ้าง ตามการศึกษาของ [7] เห็นว่าไม่ว่า

เพศหญิงหรือเพศชายไม่มีความแตกต่างกันในเรื่อง (ก) ความถี่ของการเล่นพนัน (ข) ขอบเขตของการเข้าไปมีส่วนร่วมในการเล่นพนัน (ค) ค่าใช้จ่าย และ (ง) การเลือกกิจกรรมของการพนัน ซึ่งสอดคล้องกับการศึกษาในสหรัฐอเมริกาและสหราชอาณาจักร ที่พบว่าความแตกต่างทางเพศจะค่อยๆ ลดน้อยลงไปเมื่อผู้เล่นมีอายุเพิ่มขึ้น อย่างไรก็ตามสำหรับผลการศึกษานี้ที่พบความแตกต่างระหว่างเพศในพฤติกรรมการพนันที่เยาวชนเพศชายจะมีความเข้มข้นในพฤติกรรมการพนันที่มากกว่าเพศหญิง สามารถพิจารณาเหตุผลสนับสนุนได้เนื่องจากบริบทของสังคมและวัฒนธรรมของประเทศ ที่เด็กและวัยรุ่นเพศหญิงจะถูกกวดขัน ดูแล ฝึกระวัง มากกว่าเด็กและเยาวชนเพศชาย ทั้งจากครอบครัว สถานศึกษา หรือหน่วยสังคม เป็นผลให้โอกาสความน่าจะเป็นต่อพฤติกรรมการพนันของเยาวชนเพศหญิงน้อยกว่าดังกล่าว

นอกจากนี้การศึกษาพบว่าเยาวชนเพศชายจะมีจำนวนประเภทการพนันที่มากกว่าเพศหญิงอย่างมีนัยสำคัญ และเยาวชนที่มีอายุมากขึ้นจะสัมพันธ์กับจำนวนประเภทการพนันที่เล่นมากขึ้นอย่างมีนัยสำคัญเช่นกัน ซึ่งเป็นไปตามบริบทสังคมของเพศดังที่กล่าวมา และเยาวชนที่มีอายุมากขึ้นก็จะมีประสบการณ์ในการพนันที่เพิ่มมากขึ้นเช่นกัน สอดคล้องกับ [6] พบว่าเพศชายมีประสบการณ์พฤติกรรมการพนันมากกว่าเพศหญิง และนักเรียนและนักศึกษายังมีอายุมากขึ้นก็ยิ่งเสี่ยงโชคมากขึ้นหรือประสบการณ์มากขึ้นตามการเจริญวัย ชี้ให้เห็นว่า เมื่ออายุมากขึ้น เยาวชนที่อายุมากกว่าจะเล่นการพนันที่หลากหลายกว่าเยาวชนที่มีอายุน้อยกว่า และ [4] พบว่าการเล่นการพนันเพิ่มขึ้นตามอายุ และเมื่ออายุเพิ่มขึ้นถึงระดับหนึ่งคือ 50 ปี การเล่นการพนันจะเริ่มลดลง

ด้านสถานที่หรือช่องทางการเล่นพนัน การศึกษาพบว่าเยาวชนมีช่องทางหรือสถานที่การพนันเฉลี่ยต่อรายเท่ากับ 1.4 แห่ง สถานที่การพนันอันดับหนึ่งคือ บ้านเพื่อนหรือที่พักอาศัยของเพื่อน รองลงมาคือ บ้าน/ที่พักอาศัย สถานที่ที่เปิดให้เล่น

พนัน (เช่น บ่อน) ทางอินเทอร์เน็ต/โทรศัพท์/SMS, และสถานศึกษา ทำนองเดียวกับการศึกษาของ [12] ว่าโดยทั่วไปวัยรุ่นชอบจะเล่นการพนันที่บ้านของเพื่อน โดยเฉพาะผู้เล่นที่ติดการพนันจะเล่นการพนันที่บ้านของเพื่อนมากกว่าที่อื่น สำหรับผู้ที่ไม่ติดการพนันมักจะเล่นการพนันในแหล่งอื่นเช่น บาร์ ผับ คาสีโน

พิจารณาความถี่ในการเล่นพนัน พบว่าเยาวชนส่วนใหญ่กว่าร้อยละ 72 เล่นการพนัน อย่างน้อย 1- 3 วันต่อสัปดาห์ และเล่นพนันตั้งแต่ 4 วัน จนถึงทุกวันในสัปดาห์จำนวนร้อยละ 27.3 ซึ่งในจำนวนนี้ เยาวชนที่เล่นพนันทุกวันในสัปดาห์เป็นจำนวนถึงร้อยละ 10 เมื่อศึกษาปัจจัยที่ส่งผลต่อความถี่ในการเล่นพนันของเยาวชน พบว่าปัจจัยการมีสังคมเพื่อนที่เล่นพนันของเยาวชนเป็นปัจจัยสำคัญที่ส่งผลให้เยาวชนเล่นพนันที่บ่อยมากขึ้น ทั้งนี้อาจเป็นไปตามพฤติกรรมการเลียนแบบ การได้รับแบบอย่าง และการเข้ากลุ่มสังคม ซึ่งผลการศึกษาสอดคล้องทำนองเดียวกับอิทธิพลของเพื่อนที่เล่นพนันต่อพฤติกรรมการเริ่มต้นเล่นพนันและการเล่นพนันต่อเนื่องของเยาวชนดังที่กล่าวมา และการศึกษาของนักวิชาการที่ศึกษาเรื่องนี้ [7] พบว่าเพื่อนร่วมรุ่นหรือคนวัยเดียวกัน และสิ่งแวดล้อมที่จะส่งให้มีพฤติกรรมการเล่นการพนันที่บ่อยขึ้น นอกจากนี้ปัจจัยที่ส่งผลต่อความถี่ในการเล่นพนันที่เพิ่มขึ้นของเยาวชน อันได้แก่ ปัจจัยครอบครัวที่เล่นพนัน ชุมชนที่เล่นพนันและการมีสถานที่พนันในชุมชน ซึ่งการอธิบายสามารถกล่าวได้ในทำนองเดียวกันกับปัจจัยการมีเพื่อนที่เล่นพนัน และผลงานการศึกษาที่สนับสนุนดังข้างต้น

และการพิจารณาปัจจัยคุณสมบัติด้านประชากรของเยาวชนต่อความถี่ในการเล่นพนันการศึกษาพบว่า เพศของเยาวชนส่งผลต่อความถี่ในการเล่นพนัน โดยเพศชายจะมีความถี่ในการเล่นพนันมากกว่าเพศหญิงอย่างมีนัยสำคัญ ซึ่งเป็นไปตามเพศสภาพและบริบททางสังคมดังที่กล่าวมาแล้ว และการสนับสนุนจากผลงานศึกษาที่ชี้ให้เห็นน้ำหนักที่มากกว่าของเยาวชนเพศชายต่อการพนันดังกล่าว

ปัจจัยอายุของเยาวชนที่ส่งผลต่อความถี่ในการพนันที่มากขึ้น เช่นเดียวกับความหลากหลายในประเภทการพนันที่เล่นของเยาวชน สอดคล้องกับการศึกษาของ [6] นอกจากนี้ปัจจัยด้านสถานะการศึกษาพบว่าเยาวชนที่ไม่ได้ศึกษาอยู่ในปัจจุบันจะมีแนวโน้มความถี่ในการเล่นพนันที่มากกว่าเยาวชนที่ศึกษาอยู่ในปัจจุบันอย่างมีนัยสำคัญ ซึ่งมองได้ว่า ถ้าเยาวชนผู้ที่ไม่ได้ศึกษาอยู่ในปัจจุบันและยังไม่มีงานทำหรือหน้าที่รับผิดชอบอื่นใด เยาวชนผู้นั้นอาจมีเวลาว่างที่จะใช้ไปเพื่อการพนันได้ง่าย แต่ในการศึกษานี้ให้น้ำหนักได้มากกว่า ในกรณีที่เยาวชนยังอยู่ในภาคการศึกษา เยาวชนจะยังคงอยู่ใกล้ชิดกับการกวดขันดูแลที่มากกว่า ทำให้มีโอกาสลดลงในการเล่นพนันมากขึ้น

ทางด้านจำนวนเงินที่ใช้จ่ายการเล่นพนันในแต่ละครั้ง โดยรวมเยาวชนจำนวนไม่ต่ำกว่าร้อยละ 69 ใช้จ่ายในการพนันครั้งละไม่ต่ำกว่า 500 ถึง 2,000 บาท ปัจจัยที่ส่งผลต่อค่าใช้จ่ายเล่นพนันในแต่ละครั้งพบว่าการมีสังคมเพื่อนที่เล่นพนันของเยาวชนเป็นปัจจัยสำคัญที่ส่งผลให้ค่าใช้จ่ายในการเล่นพนันในแต่ละครั้งจำนวนมาก และได้รับอิทธิพลเสริมในทางเพิ่มขึ้นจากปัจจัยครอบครัวที่เล่นพนัน ชุมชนที่เล่นพนันและการมีสถานที่พนันในชุมชน และพบว่ารายได้ของเยาวชนที่มากกว่า มีแนวโน้มที่เยาวชนจะใช้จ่ายในการเล่นพนันแต่ละครั้งเพิ่มขึ้นด้วย ทางด้านปัจจัยคุณสมบัติด้านประชากร พบความสัมพันธ์ด้านเพศของเยาวชนต่อค่าใช้จ่ายในการเล่นพนัน โดยเยาวชนเพศชายมีแนวโน้มที่จะใช้จ่ายในการเล่นพนันที่มากกว่า สอดคล้องกับ [4] ที่พบว่าเพศชายมีแนวโน้มที่จะใช้จ่ายเพื่อเล่นการพนันสูงกว่าเพศหญิงที่ระดับรายได้เดียวกัน อย่างไรก็ตามในทางตรงกันข้ามพบว่าปัจจัยด้านการกวดขัน ดูแล ควบคุม จะส่งผลให้ค่าใช้จ่ายต่อครั้งในการเล่นพนันน้อยลง

#### ผลลัพธ์ของการพนันจากพฤติกรรมการเล่นของเยาวชน

ผลลัพธ์ด้านสุขภาพกายและอารมณ์ของเยาวชน จากการศึกษาพบว่าเยาวชนรู้สึกว่าได้รับผลลัพธ์นี้มาก จากการติดพนันและสูญเสียความ

มั่นใจในการเล่นพนัน การมีอารมณ์เสีย เครียดระหว่างเล่นพนันหรือรอผลพนัน ทุกข์ใจ กังวลใจ หลังการเล่นพนัน และเกิดอาการเจ็บป่วยทางร่างกาย ผลการศึกษาแสดงให้เห็นว่าเป็นผลอย่างมากมาจากความสัมพันธ์ของพฤติกรรมความถี่ในการเล่นพนัน หรือการเล่นพนันในจำนวนครั้งที่มากขึ้นหรือเล่นบ่อยขึ้น และเป็นผลลัพธ์ที่เสริมเพิ่มขึ้นจากการเล่นพนันในประเภทการพนันที่หลากหลายมากขึ้น ทำให้เยาวชนต้องใช้เวลาและความคิดในการที่จะเอาชนะการพนันแต่ละประเภทเพิ่มจำนวนครั้งขึ้น นอกจากนี้ความสัมพันธ์ระหว่างผลลัพธ์ด้านสุขภาพกายและอารมณ์กับเพศของเยาวชน ผลการศึกษาจะเห็นได้ว่าผลลัพธ์ที่เกิดกับเยาวชนเพศชายจะรุนแรงกว่าเพศหญิง ทั้งนี้เป็นผลมาจากพฤติกรรมการเล่นของเพศชายที่มากกว่าดังกล่าวมาแล้วนั่นเอง และเห็นได้ว่าเยาวชนยังมีความรู้สึกได้ว่าผลลัพธ์ที่เกิดปัญหาเกี่ยวกับสุขภาพร่างกายน้อยกว่าทางด้านสุขภาพอารมณ์ ซึ่งผลลัพธ์ด้านสุขภาพกายและอารมณ์นี้สอดคล้องกับการศึกษาหลายงาน ที่ชี้ว่าความเครียดในหมู่ผู้เล่นการพนันมักจะพบว่าพวกที่เล่นการพนันมากจะมีปัญหามากกว่าพวกที่ไม่เล่นการพนันหรือผู้ที่เล่นการพนันน้อย รวมถึงมีความพยายามที่จะฆ่าตัวตาย หรือไม่มีความสุขในช่วงเวลาที่ผ่านมา [13]

ผลลัพธ์ด้านปฏิสัมพันธ์กับครอบครัวและสังคมของเยาวชน จากการศึกษาพบว่าเยาวชนรู้สึกว่าตนเกิดผลลัพธ์นี้ในลำดับมาก ได้แก่ การโกหก การทะเลาะกับคนในครอบครัว การขโมยเงินของคนในครอบครัวเพราะผลจากการพนัน, และการต้องกู้ยืมเงินมาเพื่อการพนัน รองลงมาได้แก่ การเป็นภาระทางการเงินกับครอบครัว การหาเงินโดยวิธีที่มีขอบ ปัญหาความสัมพันธ์ในครอบครัว กลุ่มเพื่อนหรือกลุ่มสังคม, การไม่ได้รับความเชื่อถือจากครอบครัว เพื่อนหรือกลุ่มสังคม และในลำดับสุดท้ายระดับน้อยคือ การทำให้ครอบครัวพลอยได้รับความเสื่อมเสียชื่อเสียง ซึ่งจากผลการศึกษาชี้ได้ว่าเยาวชนมองผลลัพธ์จากการพนันเกิดขึ้นเฉพาะตนและไม่ให้น้ำหนักในผลลัพธ์ที่เกิดขึ้นกับ

บุคคลอื่นหรือสังคมฯ มักจะมีทัศนคติว่า การพนันจะ ได้หรือเสียก็เดือดร้อนกับแต่ตนคนเดียวคนอื่นไม่ เกี่ยวข้อง สอดคล้องกับการศึกษาของ [3] และผล การศึกษาพบว่าปัญหาผลลัพธ์ด้านปฏิสัมพันธ์กับ ครอบครัวและสังคมของเยาวชน มีความสัมพันธ์กับ พฤติกรรมความถี่ในการเล่นพนัน การเล่นพนันบ่อย เป็นผลลัพธ์จากการเล่นพนันในประเภทการพนันที่ หลากหลายมากขึ้น และพฤติกรรมการเล่นพนันต่อ เนื่อง เช่นเดียวกันกับผลลัพธ์ด้านสุขภาพกายและ อารมณ์ และพบเช่นกันว่าผลลัพธ์ที่เกิดกับเยาวชน เพศชายจะรุนแรงกว่าเพศหญิงซึ่งผลลัพธ์ด้านสุขภาพ กายและอารมณ์นี้สอดคล้องกับการศึกษาเรื่องนี้ ที่พบ ว่าเด็กที่เล่นพนันที่มีปัญหาจะมีลักษณะการเล่นพนัน บ่อยและเริ่มมีพฤติกรรมไม่ดีด้วยการหนีเรียน/ลักเงิน จากครอบครัว จนถึงการใช้เงินจากการกระทำความ ผิดเพื่อเอาเงินไปใช้ในการพนัน [7] และการศึกษา ที่พบว่าเด็กที่เล่นการพนันมักจะมีปัญหาเรื่องมนุษย สัมพันธ์ [13] ผลลัพธ์ด้านพฤติกรรมเด็กเกรหรือการ ศึกษาของเยาวชน จากการศึกษาพบว่าเยาวชนรู้สึก ว่าตนเกิดผลลัพธ์นี้ในลำดับปานกลาง ได้แก่การขาด เรียน, การเสียสมาธิหรือหลับระหว่างเรียนจากผลของ การพนัน, ผลการเรียนตกต่ำ, การถูกกล่าวโทษตักเตือนจากอาจารย์/ครอบครัวหรือถูกจับกุม, การเข้าสู่ พฤติกรรมเสี่ยง เช่น บุหรี่ สุรา พฤติกรรมเสพติดอื่นๆ และผลการศึกษาพบว่าปัญหาผลลัพธ์ด้านพฤติกรรม เด็กเกรหรือการศึกษาของเยาวชน มีความสัมพันธ์ กับความหลากหลายของการพนันที่เล่น และอายุของ เยาวชน แสดงได้ว่า ผู้เล่นพนันที่เป็นวัยรุ่นตอนปลาย จะประสบปัญหาทางด้านการศึกษาในระดับรุนแรงกว่า สอดคล้องกับการศึกษาของ [11] ที่พบว่า กลุ่มตัวอย่าง ที่มีพฤติกรรมติดการพนันมีแนวโน้มมีผลการเรียนต่ำ กว่ากลุ่มตัวอย่างที่ไม่มีพฤติกรรมติดการพนัน

## สรุปผลการวิจัย

จากผลการศึกษาพบว่า เยาวชน 400 ราย ส่วนใหญ่เป็นเพศชายร้อยละ 92.8 ส่วนใหญ่ร้อยละ 75

มีอายุระหว่าง 15-20 ปี ด้านการศึกษาพบว่า ร้อยละ 83.5 ยังคงทำการศึกษาอยู่ในปัจจุบัน ส่วนใหญ่ศึกษาอยู่ในระดับปริญญาตรีโดยมีราย ได้สูงสุดไม่เกิน 6,000 บาทต่อเดือน และพบว่า กลุ่มตัวอย่างร้อยละ 79.8 ได้รับรายได้มากกว่า 2 แหล่งที่มา ส่วนใหญ่ที่มาของรายได้มาจากผู้ ปกครอง พิจารณาความถี่ในการเล่นพนันพบว่าเยาวชน ส่วนใหญ่กว่าร้อยละ 72 เล่นพนันอย่างน้อย 1- 3 วันต่อสัปดาห์ ด้านสถานที่หรือช่องทางในการเล่นพนัน ของเยาวชน พบว่าร้อยละ 89.8 เล่นที่บ้านเพื่อน หรือที่พักอาศัยของเพื่อน ค่าใช้จ่ายในการพนัน แต่ละครั้ง 1,000 - 2,000 บาท

การให้น้ำหนักปัจจัยด้านสังคมที่ส่งผลต่อ การเล่นพนันอยู่ในระดับมากที่สุดคือ การมีเพื่อนเล่น พนันส่งผลให้เล่นพนัน ปัจจัยด้านโครงสร้างที่ส่งผล ในการเล่นพนันอยู่ในลำดับมากที่สุดคือการได้รับสื่อ ขวสารที่มีเนื้อหาเกี่ยวกับแหล่งพนัน วิธีการเล่น พนัน ปัจจัยด้านทัศนคติและแรงจูงใจในการเล่น พนันที่ให้น้ำหนักในระดับมากที่สุดได้แก่ เป็นช่อง ทางหาเงินและต้องการเงินที่เสียไปคืน การให้น้ำหนัก ผลลัพธ์ด้านอารมณ์และกายภาพอยู่ในลำดับมากที่สุดได้แก่ เคยคิดเลิกพนันแต่เลิกไม่ได้ ทำให้สูญเสียความมั่นใจ เครียด และปล่อยเลยตามเลย ผลลัพธ์ด้านปฏิสัมพันธ์ กับครอบครัวและสังคมให้น้ำหนักในลำดับมากที่สุดได้แก่ การโกหกคนในครอบครัวเพื่อการไปเล่น พนัน การทะเลาะกับคนในครอบครัวเพราะการพนัน การขโมยเงินของคนในครอบครัวเพราะผลจากการ พนัน และต้องกู้ยืมเงินมาเพื่อการพนัน ผลลัพธ์ด้าน พฤติกรรมเด็กเกรและการศึกษาของเยาวชนอยู่ใน ลำดับปานกลางทั้งหมด ได้แก่ การขาดเรียนเพราะไป เล่นการพนัน การเสียสมาธิหรือหลับในระหว่างเรียน ผลการเรียนตกต่ำเมื่อเทียบกับเพื่อน การถูกกล่าว โทษว่ากล่าวตักเตือนจากอาจารย์และครอบครัวหรือ ถูกจับกุม และสุดท้ายคือทำให้เข้าสู่พฤติกรรมเสี่ยง ในการสูบบุหรี่ ดื่มสุรา หรือสิ่งเสพติดอื่น ๆ



## ข้อเสนอแนะสำหรับการศึกษาค้างต่อไป

1. ควรให้มีการศึกษาปัจจัยรายได้ที่ได้รับต่อพฤติกรรมการเล่นพนัน โดยเริ่มจากการเป็นเหตุให้เล่นพนัน และการเพิ่มพฤติกรรมการเล่นพนัน ในวัยแต่ละวัย เพื่อจะหาช่วงจำนวนเงินของรายได้ที่เหมาะสมในแต่ละช่วงวัย ที่จะไม่เป็นเหตุเสริมกระตุ้นให้เข้าสู่การเล่นพนัน ซึ่งตั้งสมมุติฐานได้ว่าในรายได้ระดับหนึ่งๆ จะเป็นจุดที่เสริมให้เข้าสู่การเล่นพนันในด้านเหตุผลที่ว่ารายได้ไม่พอใช้จ่ายจึงเห็นเป็นช่องทางหาเงินเพิ่มหรือในระดับรายได้หนึ่งหากมากกว่านี้จะมีเงินเหลือเพื่อนำไปใช้เล่นพนันเพิ่มเติมเพื่อเสี่ยงโชค รวมทั้งควรศึกษาประกอบกับภาพรวมการใช้จ่ายในชีวิตประจำวัน

2. งานวิจัยที่เกี่ยวข้องปัจจัยโครงสร้างการควบคุมกวดขัน ดูแล ที่ได้ผลต่อการยับยั้ง การลด การชะลอพฤติกรรมการเล่นพนันในแต่ละกลุ่มประชากร ตั้งแต่เด็กและวัยรุ่น เพื่อจะได้พัฒนาแนวทางในการวางแผนควบคุม กวดขัน ดูแล ที่สอดคล้องกับวัย และบริบทของแต่ละกลุ่ม แทนที่การใช้มาตรการแบบครอบคลุมโดยทั่วไปทุกระดับ ทุกพื้นที่ และในลักษณะที่ต่างหน่วยงานต่างมีมาตรการของตนเองอย่างในปัจจุบัน นอกจากนี้ควรศึกษาถึงการจัดการด้านโครงสร้างที่นอกเหนือจากการควบคุม กวดขัน ดูแล โดยใช้แนวคิดในการชดเชยพฤติกรรมการเล่นพนัน เช่นการจัดกิจกรรมในสถานศึกษา และมีรายได้หรือรางวัลเพื่อชดเชยสิ่งที่คาดหวังจากการพนันของเยาวชน ซึ่งกิจกรรมเหล่านี้จะนอกเหนือจากกิจกรรมกีฬา ซึ่งได้ผลเฉพาะเด็กและเยาวชนบางกลุ่มเท่านั้น

3. การศึกษาวิจัยที่แนวโน้มพฤติกรรมการเล่นระหว่างเพศชายและเพศหญิงในระยะยาว ประกอบกับการคาดการณ์แนวโน้มการเปลี่ยนแปลงระหว่างเพศชายและเพศหญิงในระยะยาวข้างหน้า และงานศึกษาผลลัพธ์จากการพนันโดยเปรียบเทียบระหว่างเพศ และผลกระทบต่อเนื่องสู่ปัญหาอื่น

## เอกสารอ้างอิง

1. Pongpaichit P. Entry through the outlaw gambling, lack of public policy in Thailand. Bangkok. 2003; Thai
2. Leeratanakron N. Gambling behavior in Thai society. Master's thesis, Department of Economics. Faculty of Economics Chulalongkorn University. 2004; Thai
3. Meechab K. Gambling Behavior. [www.thaipost.net/index.asp?bk=thaipost&post](http://www.thaipost.net/index.asp?bk=thaipost&post). 2008; Thai
4. Piriyaarangsarn S. Political economy as a casino. The Research and Public Policy in the illegitimate economy. New York: Center for Political Economics, Faculty of Economics, Chulalongkorn University. 2003; Thai
5. Boonnak S. The football player." News weekend Source: [www.nation.com](http://www.nation.com). 2010; Thai
6. Boonahitanon S. Study concept and gambling-related behaviors of children and youth. Bangkok NYB Prime Minister. 1991; Thai
7. Fisher, S. Identifying video game addiction in children and adolescents. Addictive Behaviours. 19, 545-553. 1994.
8. Stinchfield, R. & Winters, K.C. Gambling and problem gambling among youths. ANNALS, AAPSS, 556.1998.
9. Office of the National Economic and Social Development Report of the National Statistical Office, Bangkok. 2554; Thai

10. Aooaon V. Research and the search business a printing company, print, Bangkok At a Thailand Limited. 2007; Thai
11. Jamsai P. Selected factors associated with gambling behavior of adolescents. Late in Bangkok, Chulalongkorn University, Faculty of Psychology. 2006; Thai
12. Brown, B.A. Using students as subjects in research on state lottery gambling. Psychological Reports, 72, 1295-1298; 1993.
13. Gupta, R. and Deverensky, J.L. The relationship between gambling and video-game playing behaviour in children and adolescents. Journal of Gambling Studies, 12, 375-394; 1997.