

370.153

ค 148ก

ร.๒

การศึกษาตัวแปรและพฤติกรรมการเล่นการพนันของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 3
ตามทฤษฎีการกระทำด้วยเหตุผล

ปริญญานิพนธ์

ของ

จรรยา กล่ำสุนทร

21 ส.ค. 2540

เสนอต่อมหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ ประสานมิตร เพื่อเป็นส่วนหนึ่งของการศึกษา
ตามหลักสูตรปริญญาการศึกษามหาบัณฑิต วิชาเอกการวัดผลการศึกษา

พฤษภาคม 2540

ลิขสิทธิ์เป็นของมหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ

68823

การศึกษาตัวแปรและพฤติกรรมการเล่นการพนันของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 3
ตามทฤษฎีการกระทำด้วยเหตุผล

บทคัดย่อ
ของ
จรรยา กล้าวสุนทร

เสนอต่อมหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ ประสานมิตร เพื่อเป็นส่วนหนึ่งของการศึกษา
ตามหลักสูตรปริญญาการศึกษามหาบัณฑิต วิชาเอกการวัดผลการศึกษา
พฤษภาคม 2540

ในการวิจัยครั้งนี้มีจุดมุ่งหมายเพื่อศึกษาตัวแปร และพฤติกรรมการเล่นการพนัน ของนักเรียน ชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 3 ในโรงเรียนขยายโอกาสทางการศึกษา สังกัดสำนักงานการประถมศึกษาจังหวัดปราจีนบุรี โดยศึกษาตามแนวทฤษฎีการกระทำด้วยเหตุผล รวบรวมข้อมูลโดยใช้แบบวัด 8 ชุด คือ แบบวัดเจตคติต่อการเล่นการพนัน มีค่าความเชื่อมั่นเท่ากับ .9690 แบบวัดความเชื่อที่มีต่อกลุ่มอ้างอิงในการเล่นการพนัน มีค่าความเชื่อมั่นเท่ากับ .9678 แบบวัดการประเมินผลการเล่นการพนัน มีค่าความเชื่อมั่นเท่ากับ .9436 แบบวัดการคล้อยตามกลุ่มอ้างอิงทางตรงในการเล่นการพนัน มีค่าความเชื่อมั่นเท่ากับ .9373 แบบวัดเจตนาเชิงพฤติกรรมในการเล่นการพนัน มีค่าความเชื่อมั่นเท่ากับ .9259 แบบวัดแรงจูงใจที่จะคล้อยตามกลุ่มอ้างอิงในการเล่นการพนัน มีค่าความเชื่อมั่นเท่ากับ .8223 แบบวัดความเชื่อที่มีต่อผลของการเล่นการพนัน มีค่าความเชื่อมั่นเท่ากับ .8032 แบบวัดพฤติกรรมในการเล่นการพนัน มีค่าความเชื่อมั่นเท่ากับ .7199 และแบบวัดทั้งหมด มีค่าความเชื่อมั่นเท่ากับ .9294

กลุ่มตัวอย่างที่ใช้ในการศึกษา จำนวน 383 คน ซึ่งเลือกมาโดยวิธีการสุ่มแบบหลายขั้นตอน (Multistage Random Sampling) สถิติที่ใช้ในการวิเคราะห์ข้อมูลคือ การทดสอบ t - test ทาค่าสหสัมพันธ์แบบเพียร์สัน และทาค่าสหสัมพันธ์แบบพหุคูณ

ผลการวิจัยสรุปได้ดังนี้

1. นักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 3 ในโรงเรียนขยายโอกาสทางการศึกษา สังกัดสำนักงานการประถมศึกษา จังหวัดปราจีนบุรี มีเจตคติไม่ดีค่อนข้างสูงต่อการเล่นการพนัน โดยที่ นักเรียนกลุ่มมีเจตนาเล่นการพนันกับนักเรียนกลุ่มมีเจตนาไม่เล่นการพนัน และนักเรียนกลุ่มมีพฤติกรรมเล่นการพนันกับนักเรียนกลุ่มมีพฤติกรรมไม่เล่นการพนัน มีเจตคติต่อการเล่นการพนันแตกต่างกันอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .001

2. นักเรียนกลุ่มมีเจตนาเล่นการพนัน กับนักเรียนกลุ่มมีเจตนาไม่เล่นการพนัน มีความเชื่อเกี่ยวกับผลของการเล่นการพนัน ($\bar{X}_{\text{ผล}}$) แตกต่างกันอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .001 และ .01 นักเรียนกลุ่มมีพฤติกรรมเล่นการพนันกับนักเรียนกลุ่มมีพฤติกรรมไม่เล่นการพนัน มีความเชื่อว่าการเล่นการพนันทำให้เพลิดเพลิน แตกต่างกันอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .001 เชื่อว่า ทำให้ได้เงิน ทำให้ได้ฝึกสมอง ทำให้ครอบครัวเดือดร้อน แตกต่างกันอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .01 และในความเชื่อที่ว่า ทำให้เสื่อมเสีย ทำให้มีปัญหาสังคมแตกต่างกันอย่างไม่มีความนัยสำคัญทางสถิติ

3. นักเรียนกลุ่มมีเจตนาเล่นการพนัน กับนักเรียนกลุ่มมีเจตนาไม่เล่นการพนัน มีการประเมินผลการเล่นการพนัน ($\bar{X}_{\text{ผล}}$) แตกต่างกันอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .001 นักเรียนกลุ่มมีพฤติกรรมเล่นการพนันกับนักเรียนกลุ่มมีพฤติกรรมไม่เล่นการพนัน ประเมินผลการเล่นการพนันเกี่ยวกับความเพลิดเพลิน การได้ฝึกสมอง แตกต่างกันอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .001 ประเมินผลเกี่ยวกับการได้เงินแตกต่างกันอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .01 และประเมินผลเกี่ยวกับ ความเสื่อมเสีย การมีปัญหาสังคม ครอบครัวเดือดร้อน แตกต่างกันอย่างไม่มีนัยสำคัญทางสถิติ

4. นักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 3 ในโรงเรียนขยายโอกาสทางการศึกษา สังกัดสำนักงาน การประถมศึกษา จังหวัดปราจีนบุรี ไม่ค่อยตามกลุ่มอ้างอิงค่อนข้างสูงในการเล่นการพนัน โดยที่ นักเรียน กลุ่มมีเจตนาเล่นการพนันกับนักเรียนกลุ่มมีเจตนาไม่เล่นการพนัน มีการค่อยตามกลุ่มอ้างอิงแตกต่างกันอย่าง มีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .001 นักเรียนกลุ่มมีพฤติกรรมเล่นการพนันกับนักเรียนกลุ่มมีพฤติกรรมไม่เล่น การพนัน มีการค่อยตามกลุ่มอ้างอิงในการเล่นดีเก้ การเล่นไพ่ การเล่นหยอดตุ้ม แตกต่างกันอย่างมีนัย สำคัญทางสถิติที่ระดับ .001, .01 และ .05 ตามลำดับ และมีการค่อยตามกลุ่มอ้างอิงในการเล่นไฮโลว์ การ เล่นสนุกเกอร์ และการซื้อขาย แตกต่างกันอย่างไม่มีความนัยสำคัญทางสถิติ

5. นักเรียนกลุ่มมีเจตนาเล่นการพนันกับนักเรียนกลุ่มมีเจตนาไม่เล่นการพนัน มีความเชื่อเกี่ยวกับ การค่อยตามกลุ่มอ้างอิง ($\bar{X}_{MBI}$) แตกต่างกันอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .001 นักเรียนกลุ่มมีพฤติกรรม เล่นการพนันกับนักเรียนกลุ่มมีพฤติกรรมไม่เล่นการพนัน มีความเชื่อต่อญาติ และเพื่อน แตกต่างกันอย่างมี นัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .01 และมีความเชื่อต่อพ่อแม่ ครูอาจารย์ แตกต่างกันอย่างไม่มีความนัยสำคัญทางสถิติ

6. นักเรียนกลุ่มมีเจตนาเล่นการพนันกับนักเรียนกลุ่มมีเจตนาไม่เล่นการพนัน และนักเรียนกลุ่มมี พฤติกรรมเล่นการพนันกับนักเรียนกลุ่มมีพฤติกรรมไม่เล่นการพนัน มีแรงจูงใจที่จะค่อยตามกลุ่มอ้างอิง ($\bar{X}_{MCI}$) แตกต่างกันอย่างไม่มีความนัยสำคัญทางสถิติ

7. นักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 3 ในโรงเรียนขยายโอกาสทางการศึกษา สังกัดสำนักงานการประถม ศึกษาจังหวัดปราจีนบุรี มีเจตนาเล็กน้อยที่จะไม่เล่นการพนัน และมีพฤติกรรมไม่เล่นการพนัน

A STUDY OF VARIABLES AND BEHAVIOR GAMBLING
FOR MATAYOM SUKSA III STUDENTS ACCORDING
TO THE THEORY OF REASONED ACTION

AND ABSTRACT
BY
JUNYA KLAWSOONTORN

Presented in partial fulfillment of the requirements for the
Master of Education degree in educational Measurement
at Sinakharinwirot University
May 1997

The Purpose of this study of variables and behavior gambling for Matayom Suksa III students in education opportunity expansion schools under the Office of Parvincial Primary Education in Pracheanburi to the theory of Reasoned Action. The data were gathered by 8 test established through Osgood's pattern : Attitudes Gambling test had reliabilities at .9690, Normative Gambling Belief test had reliabilities at .9678, Evaluation Gambling test had reliabilities at .9436, Subjective Norm of Gambling test had reliabilities at .9373, Gambling Intention test had reliabilities at .9259, Motivation Gambling test had reliabilities at .8223, Gambling Belief test had reliabilities at .8032, Gambling Behavior test had reliabilities at .7199, and these tests had reliabilities at .9294.

The sample used in this research consisted of 383 Matayom Suksa III students in education opportunity expansion schools under the Office of Parvincial Primary Education in Pracheanburi by Multistage Random Sampling. The data were analyzed through t - test, Pearson product moment and multiple correlation

The results were revealed as follows :

1. The Matayom Suksa III students in education opportunity expansion schools under the Office of Parvincial Primary Education in Pracheanburi there was bad attitude rather high towards gambling. Between intention gambling group and unintention gambling group of students, and between behavior gambling group and no behavior gambling group of students, there was statistically different attitudes towards gambling significantly at .001 level.

2. Between intention gambling group and unintention gambling group of students, there was statistically different beliefs towards gambling significantly at .001 and .01 levels. Between behavior gambling group and no behavior gambling group of students, there was statistically different beliefs towards entertainment significantly at .001 level. It indicated that between two groups there was significant difference at .01 level in belief towards money, intelligence and family. And there was no significant difference towards dishonour, and problem social.

3. Between intention gambling group and unintention gambling group of students, there was statistical difference in evaluation towards gambling significantly at .001 level.

And between behavior gambling group and no behavior gambling group of students, there was statistical difference in evaluation towards entertainment, intelligence significantly at .001 level. It indicated that between two groups there was significant difference at .01 level in evaluation towards money. And there was no significantly different evaluation towards dishonour, problem social, and family.

4. The Matayom Suksa III students in education opportunity expansion schools under the Office of Parvincial Primary Education in Pracheanburi did not follow the subjective norm of gambling rather high. Between intention gambling group and unintention gambling group of students, there was statistical difference in the subjective norm of gambling at .001 level. And between behavior gambling group and no behavior gambling group of students, there was statistical difference in the subjective norm of gambling with playing Teekai, Pai, Yoadlum significantly at .001, .01, and .05 levels. And there was no significant difference in the subjective norm of gambling with playing Hilow, Snooker, and Lottery.

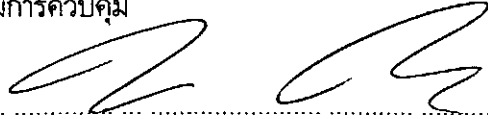
5. Between intention gambling group and unintention gambling group of students, there was statistical difference in Normative belief towards gambling significantly at .001 level. And between behavior gambling group and no behavior gambling group of students, there was statistical difference in Normative belief towards relatives and friends significantly at .01 level. It indicated that between two groups there was no significantly different Normative beliefs towards parents, and teachers.

6. Between intention gambling group and unintention gambling group of students, and between behavior gambling group and no behavior gambling group of students, there was no statistically different Motivation towards gambling.

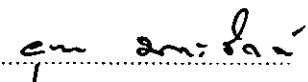
7. The Matayom suksa III students in education opportunity expansion schools under the Office of Parvincial Primary Education in Pracheanburi there was a little unintention gambling and there was no behavior gambling.

คณะกรรมการควบคุมและคณะกรรมการสอบได้พิจารณาปริญญานิพนธ์ฉบับนี้แล้ว เห็นสมควร
รับเป็นส่วนหนึ่งของการศึกษาตามหลักสูตรปริญญาการศึกษามหาบัณฑิต วิชาเอกการวัดผลการศึกษา
ของมหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒได้

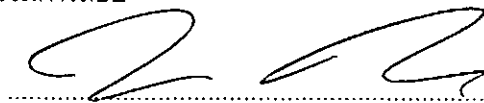
คณะกรรมการควบคุม

.....ประธาน

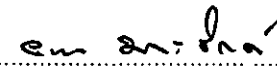
(รศ.ดร.บุญเชิด ภิญโญอนันตพงษ์)

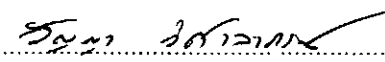
.....กรรมการ
(อาจารย์ยุพา มานะจิตต์)

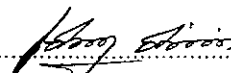
คณะกรรมการสอบ

.....ประธาน

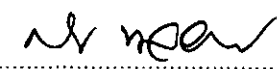
(รศ.ดร.บุญเชิด ภิญโญอนันตพงษ์)

.....กรรมการ
(อาจารย์ยุพา มานะจิตต์)

.....กรรมการที่แต่งตั้งเพิ่มเติม
(รศ.วิญญา วิศาลาภรณ์)

.....กรรมการที่แต่งตั้งเพิ่มเติม
(ผศ.เชาวนา ชวลิตธำรง)

บัณฑิตวิทยาลัยอนุมัติให้รับปริญญานิพนธ์ฉบับนี้ เป็นส่วนหนึ่งของการศึกษาตามหลักสูตรปริญญา
การศึกษามหาบัณฑิต วิชาเอกการวัดผลการศึกษา ของมหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ

.....คณบดีบัณฑิตวิทยาลัย

(ดร.ศิริยุภา พูลสุวรรณ)

วันที่ 15 เดือน พฤษภาคม พ.ศ. 2540

ปริญญาพนธ์ฉบับนี้ได้รับพระราชทานเงินทุนช่วยเหลือการวิจัยจาก “ทุนสิรินธร”
ซึ่งสมเด็จพระเทพรัตนราชสุดาฯ สยามบรมราชกุมารี ทรงมีพระมหากรุณาธิคุณโปรดเกล้า
โปรดกระหม่อม พระราชทานทุนทรัพย์ส่วนพระองค์ให้แก่มหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ
เพื่อสนับสนุนการทำงานวิจัยของนิสิตในระดับปริญญาโทและปริญญาเอก ผู้วิจัยรู้สึกสำนึก
ในพระมหากรุณาธิคุณเป็นล้นเกล้าล้นกระหม่อม อย่างหาที่สุดมิได้

จรรยา กล่ำสุนทร

ประกาศคุณูปการ

ปริญญานิพนธ์ฉบับนี้สำเร็จลงได้เพราะผู้วิจัยได้รับความกรุณาอย่างยิ่งในการให้ข้อคิดเห็น คำแนะนำ ในการแก้ไขข้อบกพร่องต่าง ๆ จาก รศ.ดร. บุญเชิด ภิญโญนนท์พงษ์ อาจารย์ยุพา มานะจิตต์

รศ. วัลลภา วิชาสารภรณ์ และ ผศ. เขาวนา ขวลิตรารัง ผู้วิจัยขอกราบขอบพระคุณเป็นอย่างสูงไว้ ณ ที่นี้

ขอกราบขอบพระคุณ คุณพ่อคำ - คุณแม่สง่า กล่าวสุนทร เป็นอย่างสูงที่เป็นกำลังใจให้ผู้วิจัย ได้จัดทำปริญญานิพนธ์ฉบับนี้จนสำเร็จสมบูรณ์

ขอกราบขอบพระคุณอาจารย์ทุกท่านที่ได้ประสิทธิ์ประสาทวิชาความรู้แก่ผู้วิจัย ซึ่งเป็นผลให้การจัดทำ ปริญญานิพนธ์ฉบับนี้สมบูรณ์ยิ่งขึ้น

ขอขอบพระคุณผู้อำนวยการโรงเรียน อาจารย์ใหญ่ คณะครู และขอขอบใจนักเรียนชั้นมัธยมศึกษา ปีที่ 3 ในโรงเรียนขยายโอกาสทางการศึกษา สังกัดสำนักงานการประถมศึกษาจังหวัดปราจีนบุรี ที่ให้ความร่วมมือในการเก็บรวบรวมข้อมูลเป็นอย่างดี

ขอขอบพระคุณอาจารย์ฐิติกร ทองสุข คีษานีเทศก์จังหวัดปราจีนบุรี และอาจารย์จำนงค์ จุลกลับ คีษานีเทศก์อำเภอเมืองปราจีนบุรี ที่ให้คำแนะนำและให้ข้อคิดอันเป็นประโยชน์ ตลอดจนให้ความอนุเคราะห์ ในด้านการเก็บข้อมูลเป็นอย่างดี

ขอขอบพระคุณเพื่อนนิสิตปริญญาโท วิชาเอกการพัฒนการศึกษามหาวิทยาลัยราชภัฏ 6 ทุกท่าน ที่กรุณา ให้ความช่วยเหลือ สนับสนุน และเป็นกำลังใจด้วยดีเสมอ พร้อมกันนี้ผู้วิจัยขอขอบพระคุณพี่ และน้อง ของผู้วิจัยทุกท่านที่เป็นกำลังใจแก่ผู้วิจัยด้วยดีเสมอมา

คุณค่าและประโยชน์ของปริญญานิพนธ์ฉบับนี้ ผู้วิจัยขอมอบเป็นเครื่องบูชาพระคุณของ คุณพ่อคำ - คุณแม่สง่า กล่าวสุนทร และครู - อาจารย์ ตลอดจนผู้มีพระคุณทุกท่าน ที่ช่วยให้ผู้วิจัยประสบความสำเร็จ ในการศึกษา

จรรยา กล่าวสุนทร

สารบัญ

บทที่	หน้า
1 บทนำ	1
ภูมิหลัง	1
ความมุ่งหมายของการศึกษาค้นคว้า	3
ความสำคัญของการศึกษาค้นคว้า	5
ขอบเขตของการศึกษาค้นคว้า	5
ข้อตกลงเบื้องต้น	6
คำนิยามศัพท์เฉพาะ	6
2 เอกสารและงานวิจัยที่เกี่ยวข้อง	8
เอกสารและงานวิจัยที่เกี่ยวข้องกับทฤษฎีการกระทำด้วยเหตุผล	8
- ทฤษฎีการกระทำด้วยเหตุผล	8
- งานวิจัยที่เกี่ยวข้องกับทฤษฎีการกระทำด้วยเหตุผล	26
เอกสารและงานวิจัยที่เกี่ยวข้องกับการเล่นการพนัน	31
- ความหมายของการพนัน	31
- ประเภทของการพนัน	33
- งานวิจัยที่เกี่ยวข้องกับการพนัน	39
สมมุติฐานของการศึกษาค้นคว้า	42
3 วิธีดำเนินการศึกษาค้นคว้า	43
ประชากร	43
กลุ่มตัวอย่าง	43
เครื่องมือที่ใช้ในการศึกษาค้นคว้า	45
วิธีดำเนินการเก็บรวบรวมข้อมูล	56
ขั้นตอนในการวิเคราะห์ข้อมูลและสถิติที่ใช้	56

บทที่	หน้า
4 ผลการวิเคราะห์ข้อมูล	58
สัญลักษณ์และอักษรย่อที่ใช้ในการวิเคราะห์ข้อมูล	58
การเสนอผลการวิเคราะห์ข้อมูล	61
ผลการวิเคราะห์ข้อมูล	63
5 สรุป อภิปรายผล และข้อเสนอแนะ	95
ความมุ่งหมายของการศึกษาค้นคว้า	95
สมมุติฐานของการศึกษาค้นคว้า	96
กลุ่มตัวอย่าง	96
เครื่องมือที่ใช้ในการศึกษาค้นคว้า	97
วิธีดำเนินการเก็บรวบรวมข้อมูล	97
สรุปผลการวิจัย	98
อภิปรายผล	109
ข้อเสนอแนะ	118
บรรณานุกรม	119
ภาคผนวก	124
ประวัติย่อของผู้วิจัย	164

บัญชีตาราง

ตาราง	หน้า
1 การคำนวณดัชนีการควบคุมอาหาร	13
2 การศึกษาเจตคติของผู้หญิงในการใช้ยาเม็ดคุมกำเนิด	21
3 แสดงรายชื่ออำเภอ โรงเรียน และ จำนวนนักเรียน ที่ใช้เป็นกลุ่มตัวอย่าง	44
4 แสดงเกณฑ์การให้คะแนนของแบบวัดพฤติกรรมการเล่นการพนัน	48
5 แสดงค่าเฉลี่ย และส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐานของเจตคติทางตรงต่อการเล่นการพนัน ของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 3 ในโรงเรียนขยายโอกาสทางการศึกษา สังกัดสำนักงานการประถมศึกษาจังหวัดปราจีนบุรี	63
6 แสดงการทดสอบความแตกต่างของเจตคติทางตรงต่อการเล่นการพนัน ระหว่าง กลุ่มมีเจตนาเล่นการพนัน กับ กลุ่มมีเจตนาไม่เล่นการพนัน และระหว่าง กลุ่มมีพฤติกรรมเล่นการพนัน กับ กลุ่มมีพฤติกรรมไม่เล่นการพนัน	64
7 แสดงการทดสอบความแตกต่างของความเชื่อที่มีต่อผลของการเล่นการพนัน ระหว่าง กลุ่มมีเจตนาเล่นการพนัน กับ กลุ่มมีเจตนาไม่เล่นการพนัน และระหว่าง กลุ่มมีพฤติกรรมเล่นการพนัน กับ กลุ่มมีพฤติกรรมไม่เล่นการพนัน	65
8 แสดงการทดสอบความแตกต่างของความเชื่อที่มีต่อผลของการเล่นไพ่ ระหว่าง กลุ่มมีเจตนาเล่นการพนัน กับ กลุ่มมีเจตนาไม่เล่นการพนัน และระหว่าง กลุ่มมีพฤติกรรมเล่นการพนัน กับ กลุ่มมีพฤติกรรมไม่เล่นการพนัน	67
9 แสดงการทดสอบความแตกต่างของความเชื่อที่มีต่อผลของการเล่นไฮโลว์ ระหว่าง กลุ่มมีเจตนาเล่นการพนัน กับ กลุ่มมีเจตนาไม่เล่นการพนัน และระหว่าง กลุ่มมีพฤติกรรมเล่นการพนัน กับ กลุ่มมีพฤติกรรมไม่เล่นการพนัน	68
10 แสดงการทดสอบความแตกต่างของความเชื่อที่มีต่อผลของการเล่นสล็อตเกอร์ ระหว่าง กลุ่มมีเจตนาเล่นการพนัน กับ กลุ่มมีเจตนาไม่เล่นการพนัน และระหว่าง กลุ่มมีพฤติกรรมเล่นการพนัน กับ กลุ่มมีพฤติกรรมไม่เล่นการพนัน	70
11 แสดงการทดสอบความแตกต่างของความเชื่อที่มีต่อผลของการซื้อหวย ระหว่าง กลุ่มมีเจตนาเล่นการพนัน กับ กลุ่มมีเจตนาไม่เล่นการพนัน และระหว่าง กลุ่มมีพฤติกรรมเล่นการพนัน กับ กลุ่มมีพฤติกรรมไม่เล่นการพนัน	72
12 แสดงการทดสอบความแตกต่างของความเชื่อที่มีต่อผลของการเล่นหยอดตุลุม ระหว่าง กลุ่มมีเจตนาเล่นการพนัน กับ กลุ่มมีเจตนาไม่เล่นการพนัน และระหว่าง กลุ่มมีพฤติกรรมเล่นการพนัน กับ กลุ่มมีพฤติกรรมไม่เล่นการพนัน	73

13	แสดงการทดสอบความแตกต่างของความเชื่อที่มีต่อผลของการเล่นตีไก่ ระหว่าง กลุ่มมีเจตนาเล่นการพนัน กับ กลุ่มมีเจตนาไม่เล่นการพนัน และระหว่าง กลุ่มมีพฤติกรรมเล่นการพนัน กับ กลุ่มมีพฤติกรรมไม่เล่นการพนัน	75
14	แสดงการทดสอบความแตกต่างของการประเมินผลของการเล่นการพนัน ระหว่าง กลุ่มมีเจตนาเล่นการพนัน กับ กลุ่มมีเจตนาไม่เล่นการพนัน และระหว่าง กลุ่มมีพฤติกรรมเล่นการพนัน กับ กลุ่มมีพฤติกรรมไม่เล่นการพนัน	77
15	แสดงการทดสอบความแตกต่างของการประเมินผลของการเล่นไพ่ ระหว่าง กลุ่มมีเจตนาเล่นการพนัน กับ กลุ่มมีเจตนาไม่เล่นการพนัน และระหว่าง กลุ่มมีพฤติกรรมเล่นการพนัน กับ กลุ่มมีพฤติกรรมไม่เล่นการพนัน	78
16	แสดงการทดสอบความแตกต่างของการประเมินผลของการเล่นไฮโลว์ ระหว่าง กลุ่มมีเจตนาเล่นการพนัน กับ กลุ่มมีเจตนาไม่เล่นการพนัน และระหว่าง กลุ่มมีพฤติกรรมเล่นการพนัน กับ กลุ่มมีพฤติกรรมไม่เล่นการพนัน	80
17	แสดงการทดสอบความแตกต่างของการประเมินผลของการเล่นสล็อตแมชชีน ระหว่าง กลุ่มมีเจตนาเล่นการพนัน กับ กลุ่มมีเจตนาไม่เล่นการพนัน และระหว่าง กลุ่มมีพฤติกรรมเล่นการพนัน กับ กลุ่มมีพฤติกรรมไม่เล่นการพนัน	82
18	แสดงการทดสอบความแตกต่างของการประเมินผลของการซื้อหวย ระหว่าง กลุ่มมีเจตนาเล่นการพนัน กับ กลุ่มมีเจตนาไม่เล่นการพนัน และระหว่าง กลุ่มมีพฤติกรรมเล่นการพนัน กับ กลุ่มมีพฤติกรรมไม่เล่นการพนัน	83
19	แสดงการทดสอบความแตกต่างของการประเมินผลของการเล่นหยอดตู้ ระหว่าง กลุ่มมีเจตนาเล่นการพนัน กับ กลุ่มมีเจตนาไม่เล่นการพนัน และระหว่าง กลุ่มมีพฤติกรรมเล่นการพนัน กับ กลุ่มมีพฤติกรรมไม่เล่นการพนัน	85
20	แสดงการทดสอบความแตกต่างของการประเมินผลของการเล่นตีไก่ ระหว่าง กลุ่มมีเจตนาเล่นการพนัน กับ กลุ่มมีเจตนาไม่เล่นการพนัน และระหว่าง กลุ่มมีพฤติกรรมเล่นการพนัน กับ กลุ่มมีพฤติกรรมไม่เล่นการพนัน	86
21	แสดงค่าเฉลี่ยและส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐานของการคล้อยตามกลุ่มอ้างอิงทางตรง ในการเล่นการพนันของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 3 ในโรงเรียนขยายโอกาสทาง การศึกษา สังกัดสำนักงานการประถมศึกษาจังหวัดปราจีนบุรี	88
22	แสดงการทดสอบความแตกต่างของการคล้อยตามกลุ่มอ้างอิงในการเล่นการพนัน ระหว่าง กลุ่มมีเจตนาเล่นการพนัน กับ กลุ่มมีเจตนาไม่เล่นการพนัน และระหว่าง กลุ่มมีพฤติกรรมเล่นการพนัน กับ กลุ่มมีพฤติกรรมไม่เล่นการพนัน	89

23	แสดงการทดสอบความแตกต่างของความเชื่อที่มีต่อกลุ่มอ้างอิงในการเล่นการพนัน ระหว่าง กลุ่มมีเจตนาเล่นการพนัน กับ กลุ่มมีเจตนาไม่เล่นการพนัน และระหว่าง กลุ่มมีพฤติกรรมเล่นการพนัน กับ กลุ่มมีพฤติกรรมไม่เล่นการพนัน	90
24	แสดงการทดสอบความแตกต่างของแรงจูงใจที่จะคล้อยตามกลุ่มอ้างอิงในการเล่นการพนัน ระหว่าง กลุ่มมีเจตนาเล่นการพนัน กับ กลุ่มมีเจตนาไม่เล่นการพนัน และระหว่าง กลุ่มมีพฤติกรรมเล่นการพนัน กับ กลุ่มมีพฤติกรรมไม่เล่นการพนัน	91
25	แสดงค่าเฉลี่ยและส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐานของเจตนาในการเล่นการพนัน ของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 3 ในโรงเรียนขยายโอกาสทางการศึกษา สังกัดสำนักงานการประถมศึกษาจังหวัดปราจีนบุรี	92
26	แสดงค่าเฉลี่ยและส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐานของพฤติกรรมในการเล่นการพนัน ของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 3 ในโรงเรียนขยายโอกาสทางการศึกษา สังกัดสำนักงานการประถมศึกษาจังหวัดปราจีนบุรี	93
27	แสดงความถี่ของพฤติกรรมเดี่ยวเกี่ยวกับการเล่นการพนัน	125
28	แสดงความถี่ของความเชื่อเด่นชัดเกี่ยวกับผลของการเล่นการพนัน	126
29	แสดงความถี่ของผู้สนับสนุนและคัดค้านในการเล่นการพนัน	129
30	แสดงความถี่ของคำคุณศัพท์ที่เกี่ยวกับการเล่นการพนัน	130
31	แสดงค่าอำนาจจำแนกรายชื่อของแบบวัดพฤติกรรมการเล่นการพนัน	132
32	แสดงค่าการตรวจสอบความสอดคล้องรายข้อกับคะแนนรวมทั้งฉบับโดยการหาค่า สหสัมพันธ์ Item - test correlation ของเพียร์สัน	137

บัญชีภาพประกอบ

ภาพประกอบ	หน้า
1 แสดงความสัมพันธ์ของตัวแปรต่าง ๆ ในทฤษฎีการกระทำด้วยเหตุผลของไอเซน และฟิชไบน์ (Ajzen and Fishbein 1980)	11
2 แสดงวิธีดำเนินการสร้างเครื่องมือที่ใช้ในการศึกษาค้นคว้า	51
3 แสดงความสัมพันธ์ของตัวแปรต่าง ๆ ที่เกี่ยวกับพฤติกรรมการเล่นการพนัน ตามทฤษฎีการกระทำด้วยเหตุผล ของไอเซน และฟิชไบน์	94

บทที่ 1

บทนำ

คู่มือหลัง

ปัจจุบันประเทศไทยเจริญก้าวหน้าไปอย่างรวดเร็วในทุก ๆ ด้าน ผลสืบเนื่องมาจากความเจริญทางวิทยาศาสตร์และเทคโนโลยีได้เข้ามามีบทบาทสำคัญต่อการพัฒนาประเทศทำให้สภาพสังคมเศรษฐกิจ ตลอดจนการดำเนินชีวิตของคนในสังคมเปลี่ยนแปลงไปจากเดิม โดยเฉพาะในชนบท ส่วนใหญ่เปลี่ยนแปลงจากสังคมเกษตรกรรมไปสู่สังคมอุตสาหกรรม เกิดค่านิยมทางวัตถุมากขึ้น ส่งผลกระทบต่อการพัฒนาประเทศเป็นอย่างมาก (สำเนียง สร้อยนาคพงษ์. 2533 : 5-6) ทั้งนี้เนื่องจากคนเป็นกำลังสำคัญที่จะนำประเทศไปสู่ความเจริญก้าวหน้าในทุก ๆ ด้าน จึงต้องพัฒนาคนให้เกิดพฤติกรรมที่พึงประสงค์ และควรเริ่มพัฒนาตั้งแต่เยาว์วัย โดยเฉพาะเด็กวัยรุ่นที่กำลังจะเติบโตเป็นผู้ใหญ่ ดังพระบรมราโชวาทพระบาทสมเด็จพระเจ้าอยู่หัวตอนหนึ่งว่า "วัยเด็กเป็นวัยเริ่มต้น เป็นวัยเตรียมตัวเพื่อสร้างความเจริญมั่นคงในชีวิต เด็ก ๆ จึงควรรับทราบทศพิธราชธรรม ได้มีความฉลาดรอบรู้ อะไรคือความดี และอะไรคือความเสื่อมเสีย เพื่อสามารถเลือกเพ้นพินยอกเอาแต่สิ่งที่ดีงามขึ้นมามีประพฤติดีปฏิบัติให้เป็นทางนำชีวิตของตนไปสู่ความสุขความเจริญได้โดยถูกต้อง และสมบูรณ์" (สุมพร เทพพิสิทธิ. 2536.) บทนำ (หน้า 1-2)

แต่ข้อเท็จจริงที่พบปรากฏว่า เด็กและเยาวชนไทยในปัจจุบันซึ่งเป็นประชากรกลุ่มที่ใหญ่ประมาณครึ่งหนึ่งของประชากรไทยทั้งหมดกำลังเผชิญกับปัญหาหลายด้าน ตั้งแต่ปัญหาการให้ความรักความอบอุ่นมั่นคง ปัญหาการศึกษาและสภาพแวดล้อม ปัญหาการถูกเอาเปรียบเรื่องแรงงาน ปัญหาการถูกบีบบังคับให้เป็นโสเภณี และปัญหาการถูกทารุณกรรม (วิทย์กร-เชียงกุล. 2533 : 8-9) และสายสุรี จุติกุล ยังได้กล่าวถึงปัญหาที่มีอิทธิพลต่อเยาวชนอย่างมากอีกปัญหาหนึ่งคือปัญหาการเล่นพนัน โดยกล่าวว่า สังคมไทยในปัจจุบันมีการเล่นพนันกันอย่างแพร่หลาย เด็กวัยรุ่นจำนวนมากใช้เวลาทั้งหมดไปกับการเล่นพนัน ทั้งโดยการเล่นพนันเพื่อความสนุกสนานเพลิดเพลิน และเล่นพนันเพื่อเอาเดิมพันสิ่งของหรือทรัพย์สิน พฤติกรรมดังกล่าวหากคิดเป็นนิสัยจะส่งผลให้เด็กวัยรุ่นเติบโตขึ้นมาเป็นบุคคลที่ขาดความรับผิดชอบต่อครอบครัวและสังคม ในที่สุดก็จะกลายเป็นปัญหาที่ยากต่อการแก้ไข และเป็นอุปสรรคที่สำคัญยิ่งในการพัฒนาประเทศ (สายสุรี จุติกุล. 2531 : 227) นอกจากนี้ ม.จ. พูนพิทยมัย ดิศกุล ได้กล่าวถึงคําสอนของพระพุทธเจ้าว่าโทษของการพนันมี 6 อย่างคือ

1. เมื่อชนะย่อมก่อเวร
2. เมื่อแพ้ย่อมเสียด้วยทรัพย์สิน
3. ทรัพย์สินย่อมฉิบหาย
4. ไม่มีใครเชื่อถืออย่า
5. เป็นที่หมิ่นประมาทของเพื่อน
6. ไม่มีใครประสงค์จะแต่งงานด้วย (พูนพิทยมัย-ดิศกุล. 2522 : 278)

จากการสุบปรายงานประจำปี 2538 ของศาลเยาวชนและครอบครัว - สถานพินิจและคุ้มครองเด็ก และเยาวชน เด็กและเยาวชนที่ถูกส่งตัวมายังสถานพินิจ ฯ จำแนกตามช่วงอายุ พบว่า สถานพินิจ ฯ กลาง (กรุงเทพมหานคร) สูงเป็นอันดับหนึ่ง แยกตามอายุ ช่วงอายุระหว่าง 7 -14 ปี ร้อยละ 5.70 ช่วงอายุระหว่าง 15 - 18 ปี ร้อยละ 29.29 ส่วนใหญ่เป็นเยาวชนเพศชาย รองลงมาได้แก่สถานพินิจ ฯ (สมุทรปราการ) แยกตามอายุ ช่วงอายุระหว่าง 7 - 14 ปี ร้อยละ 1.53 ช่วงอายุระหว่าง 15 - 18 ปี ร้อยละ 7.46 ซึ่งพฤติกรรมที่นำไปสู่การกระทำความผิด ที่เกี่ยวข้องกับการพนัน เด็กและเยาวชนเล่นสล็อตเกอร์ร้อยละ 47.1 เล่นไพ่พนันเงินร้อยละ 35.9 เล่นตู้เกมร้อยละ 25.4 และเล่นการพนันอื่น ๆ ร้อยละ 19.5 โดยที่เด็กและเยาวชนชายมีพฤติกรรมเหล่านี้มากกว่าเด็กและเยาวชนหญิง (รายงานประจำปีของศาลเยาวชนและครอบครัว - สถานพินิจและคุ้มครองเด็ก และเยาวชน 2539 : 184-350) และจากการศึกษาของปราณีต ปิยสิริวนนท์ เรื่อง " การศึกษาปัญหาสาเหตุผิดในเด็กและเยาวชนผู้ต้องคดียาเสพติด : สถานพินิจและคุ้มครองเด็กและเยาวชนกลาง " โดยศึกษากับเด็กและเยาวชนผู้ต้องคดียาเสพติด จำนวน 200 คน เครื่องมือที่ใช้เก็บรวบรวมข้อมูลคือ แบบสอบถามเพื่อการจำแนกประเภททางจิตวิทยา (ของฝ่ายจิตวิทยา) แบบทดสอบมาตรฐานทางจิตวิทยานิดเดมประโยคให้สมบูรณ์ (Sack's Sentence Completion Test) และแบบทดสอบเขาวนัปัญญา (Raven Prigressive Matrices) พบว่าพฤติกรรมที่นำไปสู่การกระทำความผิดของเด็กและเยาวชนผู้ต้องคดียาเสพติด มีพฤติกรรมเล่นพนันสล็อตเกอร์ ร้อยละ 43.50 เล่นพนันตู้เกมร้อยละ 26.50 เล่นไพ่พนันเงินร้อยละ 11.50 และเล่นการพนันอื่น ๆ ร้อยละ 11.50 (ปราณีต ปิยสิริวนนท์ 2538 : 70-83) นอกจากนี้การรายงานที่ปรากฏทางสื่อมวลชน เมื่อวันที่ 23 มีนาคม 2539 ทีมข่าวเฉพาะกิจจากส่วนกลางได้รายงานถึงการเฝ้าระวังอย่างหนักของหน่วยงานในจังหวัดต่าง ๆ เช่น จังหวัดสุพรรณบุรี อุตรดิตถ์ หนองบัวลำภู และชลบุรี โดยเฉพาะจังหวัดสุพรรณบุรี นักศึกษาบางรายนำเงินค่าเทอมที่ทางบ้านส่งมาให้ไปแทงหวยจนหมดตัว ทำให้ต้องหาเงินด้วยการขายตัวเพื่อนำเงินมาจ่ายค่าเทอม (เดลินิวส์ 2539 : 19) ซึ่งสาเหตุที่เด็กวัยรุ่นมีปัญหาทางพฤติกรรมเช่นนี้อาจเนื่องมาจาก สังคมที่เปลี่ยนแปลงอย่างรวดเร็วทำให้สภาพแวดล้อมเปลี่ยนแปลงไป การได้รับสาธารณูปโภค บริการ และสวัสดิการทางสังคมไม่เพียงพอ ได้รับการเลี้ยงดูอย่างไม่ถูกต้องจากพ่อแม่ ทำให้เด็กหันไปหาอบายมุขและการกระทำความผิดกฎหมายต่าง ๆ (พิเศษ/ไซไซ 2536 : 27-30)

จะเห็นว่าการพนันทำให้เกิดปัญหามากมายติดตามมา เช่น ปัญหาเศรษฐกิจ ปัญหาขัดแย้งในครอบครัว ปัญหาสุขภาพจิต ปัญหาอาชญากรรม และปัญหาอื่น ๆ ซึ่งล้วนแต่ทำลายความสงบสุข ความเป็นระเบียบของสังคมและประเทศชาติทั้งสิ้น พฤติกรรมการพนันจึงนับเป็นปัญหาสำคัญที่ควรได้รับการแก้ไขโดยเร็ว

จากปัญหาดังกล่าว ทั้งภาครัฐและภาคเอกชนได้ตระหนักถึงความสำคัญ และร่วมมือกันจัดให้มีการควบคุมและป้องกันมาโดยตลอด ดังจะเห็นได้จากมีการกำหนดพระราชบัญญัติการพนันพุทธศักราช 2478 เพื่อควบคุมการเล่นการพนัน และในอุดมการณ์แผ่นดินธรรมแผ่นดินทองซึ่งเป็นเป้าหมายร่วมกันในการพัฒนาของคนไทยทั้งชาติได้กำหนดไว้อย่างชัดเจนในตัวชี้วัดความจำเป็นพื้นฐาน (จ.ป.ฐ.) หนึ่ง ว่า ให้ประชาชน

มีจริยธรรม ลด ละ เลิก พฤติกรรมการพนัน (คณะอนุกรรมการฝ่ายวิจัยและปฏิบัติการส่งเสริมวัฒนธรรม และวินัยแห่งชาติ ม.ป.ช. 18-9) นอกจากนี้ นายบรรหาร ศิลปอาชา นายกรัฐมนตรีและรัฐมนตรีว่าการกระทรวงมหาดไทย ได้มีคำสั่งที่ มท.0100 / 6342 ถึงอธิบดีกรมตำรวจให้กวาดล้างปราบปรามแหล่งอบายมุข โดยระบุว่าได้รับการร้องเรียนจากประชาชนทั่วประเทศ ทั้งนครบาลตลอดจนภูมิภาคต่าง ๆ ว่า บ่อน ซ่อง สถานบริการเรีงรมย์ และแหล่งอบายมุขต่าง ๆ ได้รับความไปทั่วหัวระแหงชนิดไม่เคยปรากฏมาก่อน (ไ้ยรัฐ 2538/12/1) และต่อมาในวันที่ 30 กรกฎาคม 2539 นายกรัฐมนตรีกล่าวถึงศูนย์ศึกษาเศรษฐศาสตร์การเมือง คณะเศรษฐศาสตร์ จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัยได้แสดงผลการศึกษาว่า ปัจจุบันมีบ่อนการพนันกระจายอยู่ทั่วไป โดยมีเงินสดสะพัดต่อบีสูงนับแสนล้านบาท เฉพาะบ่อนการพนันอย่างเดียวทั้ง กทม. มีอยู่ประมาณ 300 แห่ง และระบุว่าหายได้ดิน การพนันฟุตบอล ก็เป็นแหล่งที่ทำให้เงินนอกระบบสะพัดอีกอย่างหนึ่งด้วย (เดลินิวส์ 2539/12/1)

จึงกล่าวได้ว่าการพนันได้เข้ามามีบทบาทและเป็นปัญหาสำคัญของประชาชนในสังคมไทยมากขึ้นทุกที ทั้งในเมืองและชนบท และการห้ามเล่นการพนันโดยกระบวนการทางกฎหมายอย่างเดียวดังที่รัฐได้ดำเนินการอยู่นี้เป็นการแก้ที่ปลายเหตุ ซึ่งไม่ได้ผลสมบูรณ์เพียงพอเพราะยังมีพฤติกรรมการพนันเกิดขึ้นอยู่ตลอดเวลา

จังหวัดปราจีนบุรีเป็นจังหวัดหนึ่งที่สภาพแวดล้อมในสังคมมีการเล่นการพนัน ซึ่งจากการรายงานสถิติคดีอาญา พ.ศ. 2538 ของกองกำกับการตำรวจภูธรจังหวัดปราจีนบุรี ในคดีที่รัฐเป็นผู้เสียหาย ข้อ 5.2 มีผู้กระทำความผิดการพนัน 1,731 คน แยกเป็นการพนันทั่วไป 1,615 คน และการพนันสลากกินรวบ 116 คน ซึ่งอาจทำให้เด็กวัยรุ่นที่อยู่ในสภาพแวดล้อมดังกล่าวเลียนแบบและทำตามผู้ใหญ่ จะส่งผลให้เด็กมีเจตคติที่ดีต่อการพนันและมีแนวโน้มที่จะเล่นพนันมากขึ้นจนตกเป็นทาสของการพนันได้ จึงทำให้ผู้วิจัยเกิดความสนใจในการที่จะศึกษาข้อมูลพื้นฐานเพื่อทำความเข้าใจพฤติกรรมการเล่นการพนันของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษา ปีที่ 3 ในโรงเรียนขยายโอกาสทางการศึกษาสังกัดสำนักงานการประถมศึกษาจังหวัดปราจีนบุรี เพื่อนำผลการศึกษา มาเป็นแนวทางในการหาทางป้องกันและแก้ไขปัญหากลุ่มการพนัน และเสริมสร้างเจตคติที่ถูกต้องให้กับนักเรียนต่อไป การศึกษาเรื่องนี้ผู้วิจัยได้ศึกษาตามทฤษฎีการกระทำด้วยเหตุผล (A Theory of Reasoned Action) ของฟิชไบน์ และไอเซน (Fishbein and Ajzen) เพราะทฤษฎีนี้ช่วยอธิบายเหตุผลเบื้องหลังของการมีหรือไม่มีพฤติกรรมต่าง ๆ รวมถึงเจตนาเชิงพฤติกรรม และสามารถทำนายพฤติกรรมได้ด้วย (Ajzen and Fishbein 1980 : 7)

ความมุ่งหมายของการศึกษาค้นคว้า

1. เพื่อศึกษาเจตคติต่อพฤติกรรมการเล่นการพนัน ของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 3 ในโรงเรียนขยายโอกาสทางการศึกษา สังกัดสำนักงานการประถมศึกษาจังหวัดปราจีนบุรี

1.1 เพื่อศึกษาเจตคติทางตรงต่อพฤติกรรมการเล่นการพนัน

1.1.1 เพื่อเปรียบเทียบเจตคติทางตรงต่อพฤติกรรมการเล่นการพนัน ระหว่างกลุ่มมีเจตนาเล่นการพนัน กับกลุ่มมีเจตนาไม่เล่นการพนัน และระหว่างกลุ่มมีพฤติกรรมเล่นการพนัน กับกลุ่มมีพฤติกรรมไม่เล่นการพนัน

1.2 เพื่อศึกษาเจตคติทางอ้อมต่อพฤติกรรมการเล่นการพนัน

1.2.1 เพื่อเปรียบเทียบค่าเฉลี่ยของคะแนนความเชื่อเกี่ยวกับผลของการเล่นการพนัน ($\bar{X}_{\text{H}}$) ระหว่างกลุ่มมีเจตนาเล่นการพนันกับกลุ่มมีเจตนาไม่เล่นการพนัน และระหว่างกลุ่มมีพฤติกรรมเล่นการพนันกับกลุ่มมีพฤติกรรมไม่เล่นการพนัน

1.2.2 เพื่อเปรียบเทียบค่าเฉลี่ยของคะแนนการประเมินผลของการเล่นการพนัน ($\bar{X}_{\text{H}}$) ระหว่างกลุ่มมีเจตนาเล่นการพนันกับกลุ่มมีเจตนาไม่เล่นการพนัน และระหว่างกลุ่มมีพฤติกรรมเล่นการพนันกับกลุ่มมีพฤติกรรมไม่เล่นการพนัน

2. เพื่อศึกษาการคล้อยตามกลุ่มอ้างอิงในการเล่นการพนัน ของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 3 ในโรงเรียนขยายโอกาสทางการศึกษา สังกัดสำนักงานการประถมศึกษาจังหวัดปราจีนบุรี

2.1 เพื่อศึกษาการคล้อยตามกลุ่มอ้างอิงทางตรงในการเล่นการพนัน

2.1.1 เพื่อเปรียบเทียบการคล้อยตามกลุ่มอ้างอิงทางตรงในการเล่นการพนัน ระหว่างกลุ่มมีเจตนาเล่นการพนันกับกลุ่มมีเจตนาไม่เล่นการพนัน และระหว่างกลุ่มมีพฤติกรรมเล่นการพนันกับกลุ่มมีพฤติกรรมไม่เล่นการพนัน

2.2 เพื่อศึกษาการคล้อยตามกลุ่มอ้างอิงทางอ้อมในการเล่นการพนัน

2.2.1 เพื่อเปรียบเทียบค่าเฉลี่ยของคะแนนความเชื่อที่มีต่อกลุ่มอ้างอิง ($\bar{X}_{\text{NBi}}$) ระหว่างกลุ่มมีเจตนาเล่นการพนันกับกลุ่มมีเจตนาไม่เล่นการพนัน และระหว่างกลุ่มมีพฤติกรรมเล่นการพนันกับกลุ่มมีพฤติกรรมไม่เล่นการพนัน

2.2.2 เพื่อเปรียบเทียบค่าเฉลี่ยของคะแนนแรงจูงใจที่จะคล้อยตามกลุ่มอ้างอิง ($\bar{X}_{\text{MCI}}$) ระหว่างกลุ่มมีเจตนาเล่นการพนันกับกลุ่มมีเจตนาไม่เล่นการพนัน และระหว่างกลุ่มมีพฤติกรรมเล่นการพนันกับกลุ่มมีพฤติกรรมไม่เล่นการพนัน

3. เพื่อศึกษาเจตนาเชิงพฤติกรรมในการเล่นการพนันของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 3 ในโรงเรียนขยายโอกาสทางการศึกษา สังกัดสำนักงานการประถมศึกษาจังหวัดปราจีนบุรี

4. เพื่อศึกษาพฤติกรรมการเล่นการพนันของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 3 ในโรงเรียนขยายโอกาสทางการศึกษา สังกัดสำนักงานการประถมศึกษาจังหวัดปราจีนบุรี

ความสำคัญของการศึกษาค้นคว้า

ผลจากการศึกษาค้นคว้าครั้งนี้ทำให้เข้าใจเจตคติต่อพฤติกรรมการเล่นการพนัน การคล้อยตามกลุ่มอ้างอิงในการเล่นการพนัน เจตนาเชิงพฤติกรรมในการเล่นการพนัน และพฤติกรรมการเล่นการพนันของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 3 ในโรงเรียนขยายโอกาสทางการศึกษา สังกัดสำนักงานการประถมศึกษาจังหวัดปราจีนบุรี เพื่อนำผลการศึกษาไปเป็นแนวทางให้ ครู อาจารย์ และผู้ปกครอง เสริมสร้างเจตคติที่ถูกต้องเกี่ยวกับการเล่นการพนัน อีกทั้งเป็นแนวทางสำหรับผู้บริหาร นักการศึกษา และหน่วยงานที่เกี่ยวข้องหาทางป้องกันแก้ไขปัญหาการเล่นการพนันของนักเรียนอันจะเป็นประโยชน์ต่อตัวนักเรียนและสังคมต่อไป

ขอบเขตของการศึกษาค้นคว้า

1. ประชากรที่ใช้ในการศึกษาค้นคว้านี้เป็นนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 3 ภาคเรียนที่ 1 ปีการศึกษา 2539 ในโรงเรียนขยายโอกาสทางการศึกษา สังกัดสำนักงานการประถมศึกษาจังหวัดปราจีนบุรี จำนวน 7 อำเภอ มีโรงเรียน 43 โรงเรียน จำนวนนักเรียนทั้งหมด 1,251 คน

2. กลุ่มตัวอย่างที่ใช้ในการศึกษาค้นคว้านี้เป็นนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 3 ภาคเรียนที่ 1 ปีการศึกษา 2539 ในโรงเรียนขยายโอกาสทางการศึกษา สังกัดสำนักงานการประถมศึกษาจังหวัดปราจีนบุรี ซึ่งได้มาโดยวิธีสุ่มแบบหลายขั้นตอน (Multistage Random Sampling) มีห้องเรียนเป็นหน่วยการสุ่ม (Sampling Unit) ได้จำนวนห้องเรียน 10 ห้องเรียน จำนวนนักเรียนทั้งหมด 383 คน

3. ตัวแปรที่ใช้ในการศึกษาค้นคว้าครั้งนี้ประกอบด้วย

ตัวแปรอิสระ ได้แก่

- เจตนาเล่นการพนัน
- เจตนาไม่เล่นการพนัน
- พฤติกรรมเล่นการพนัน
- พฤติกรรมไม่เล่นการพนัน

ตัวแปรตาม ได้แก่

- เจตคติทางตรงต่อพฤติกรรมการเล่นการพนัน
- ความเชื่อเกี่ยวกับผลของการเล่นการพนัน
- การประเมินผลการเล่นการพนัน
- การคล้อยตามกลุ่มอ้างอิงทางตรงในการเล่นการพนัน ✓
- ความเชื่อที่มีต่อกลุ่มอ้างอิงในการเล่นการพนัน
- แรงจูงใจที่จะคล้อยตามกลุ่มอ้างอิงในการเล่นการพนัน
- เจตนาเชิงพฤติกรรมในการเล่นการพนัน
- พฤติกรรมการเล่นการพนัน

ข้อตกลงเบื้องต้น

ในการศึกษาค้นคว้าครั้งนี้ ถือว่านักเรียนเป็นผู้มีเหตุผลใช้ข้อมูลของตนอย่างเป็นระบบและพิจารณาผลที่อาจเกิดจากการกระทำของตนก่อนตัดสินใจลงมือทำหรือไม่ทำพฤติกรรม

คำนิยามศัพท์เฉพาะ

1. พฤติกรรมการกระทำด้วยเหตุผล หมายถึง พฤติกรรมของพีชไบน์ และไอเซน ที่กล่าวถึงโครงสร้างหรือหลักการของการมีหรือไม่มีพฤติกรรม รวมทั้งเจตนาเชิงพฤติกรรมสามารถทำนายพฤติกรรม และโยนให้เห็นความสัมพันธ์ระหว่างเจตคติต่อพฤติกรรมและการคล้อยตามกลุ่มอ้างอิง กับเจตนาเชิงพฤติกรรม

2. เจตคติต่อการเล่นการพนัน หมายถึง ความคิดเห็น ความรู้สึก และความโน้มเอียงของบุคคลที่จะแสดงออกมาในด้านการต่อต้านหรือยอมรับในการเล่นการพนัน

ตามทฤษฎีการกระทำด้วยเหตุผล เจตคติมี 2 ลักษณะ คือ

2.1 เจตคติทางตรงต่อการเล่นการพนัน หมายถึง ความรู้สึกของกลุ่มตัวอย่างต่อการเล่นการพนัน ในลักษณะ ชอบ - ไม่ชอบ หรือ ดี - เลว

2.2 เจตคติทางอ้อมต่อการเล่นการพนัน หมายถึง ความเชื่อเกี่ยวกับผลการกระทำกับการประเมินผลการกระทำตามความเชื่อนั้น ด้วยการหาผลคูณระหว่างความเชื่อเด่นชัดเกี่ยวกับการผลการกระทำพฤติกรรม (b_i) กับการประเมินผลของการกระทำ (e_i) โดยที่ผลบวกของผลคูณนี้เป็นคะแนนเจตคติทางอ้อมต่อพฤติกรรม ($\sum b_i e_i$)

2.2.1 ความเชื่อเกี่ยวกับผลของการกระทำ หมายถึง การที่บุคคลเชื่อว่าเมื่อกระทำพฤติกรรมนั้นแล้วจะทำให้เกิดผลกับตนอย่างไร

2.2.2 การประเมินผลของการกระทำ หมายถึง การที่บุคคลเชื่อมั่นว่าการกระทำพฤติกรรมนั้นจะนำไปสู่ผลของการกระทำนั้นเพียงใด

3. การคล้อยตามกลุ่มอ้างอิง (SN) หมายถึง การรับรู้ของบุคคลที่ว่าบุคคลส่วนมากที่มีความสำคัญต่อเขาคิดว่าเขาควรทำพฤติกรรมนี้หรือไม่ทำน้อยเพียงใด

ตามทฤษฎีการกระทำด้วยเหตุผลการคล้อยตามกลุ่มอ้างอิงมี 2 ลักษณะ คือ

3.1 การวัดการคล้อยตามกลุ่มอ้างอิงทางตรง หมายถึง ความเชื่อของบุคคลที่มีต่อความคิดเห็นของบุคคลส่วนมากที่มีความสำคัญต่อเขาว่าเขาควรหรือไม่ควรทำพฤติกรรมนั้น

3.2 การคล้อยตามกลุ่มอ้างอิงทางอ้อม หมายถึง ความเชื่อที่มีต่อกลุ่มอ้างอิงกับแรงจูงใจที่จะคล้อยตามกลุ่มอ้างอิง ด้วยการหาผลคูณของความเชื่อเด่นชัดเกี่ยวกับการคล้อยตามกลุ่มอ้างอิงที่มีความสำคัญต่อเขาว่าเขาควรหรือไม่ควรทำพฤติกรรมนั้น (NB_i) กับแรงจูงใจที่จะคล้อยตามกลุ่มอ้างอิง (MC_i) โดยที่ผลบวกของผลคูณนี้เป็นการคล้อยตามกลุ่มอ้างอิงทางอ้อม ($\sum NB_i MC_i$)

3.2.1 ความเชื่อเกี่ยวกับกลุ่มอ้างอิง หมายถึง การรับรู้ความคาดหวังของบุคคลต่าง ๆ ที่แวดล้อมตัวเขา ซึ่งเขาจะพิจารณาว่าบุคคลหรือกลุ่มบุคคลที่มีความสำคัญต่อเขาคิดว่าเขาควรจะทำ หรือไม่ทำพฤติกรรมนั้น

3.2.2 แรงจูงใจที่จะคล้อยตามกลุ่มอ้างอิง หมายถึง ความต้องการของบุคคลที่จะกระทำตามบุคคลหรือกลุ่มบุคคลที่มีความสำคัญต่อเขา

4. เจตนาเชิงพฤติกรรม หมายถึง ระดับความตั้งใจของบุคคลว่าเขาจะแสดงพฤติกรรมการเล่นการพนันมากน้อยเพียงใด แบ่งเป็นเจตนาเล่นการพนันและเจตนาไม่เล่นการพนัน

ตามแนวทฤษฎีการกระทำด้วยเหตุผลทำการวัดโดย การประเมินระดับความตั้งใจของกลุ่มตัวอย่าง ตามพิสัยของความตั้งใจ

5. พฤติกรรมการเล่นพนัน หมายถึง พฤติกรรมที่แสดงออกไปในทางที่เล่นพนันทุกชนิด เพื่อเอาเดิมพันหรือทรัพย์สิน เช่น เล่นไพ่ เล่นไฮโล เล่นหวย เล่นหยอดหลุม เล่นดีไก่ เป็นต้น

ตามแนวทฤษฎีการกระทำด้วยเหตุผลทำการวัดโดย การประเมินตามพิสัยของคะแนนที่แทนความถี่ของการกระทำในพฤติกรรมนั้น ๆ

บทที่ 2

เอกสารและงานวิจัยที่เกี่ยวข้อง

ในการศึกษาครั้งนี้ ผู้วิจัยได้ศึกษา ทฤษฎี เอกสารและงานวิจัยที่เกี่ยวข้องดังนี้คือ

1. เอกสารและงานวิจัยที่เกี่ยวข้องกับทฤษฎีการกระทำด้วยเหตุผล
 - ทฤษฎีการกระทำด้วยเหตุผล
 - งานวิจัยที่เกี่ยวข้อง
2. เอกสารและงานวิจัยที่เกี่ยวข้องกับการเล่นการพนัน
 - ความหมายของการพนัน
 - ประเภทของการพนัน
 - งานวิจัยที่เกี่ยวข้อง

ทฤษฎีการกระทำด้วยเหตุผล

การวิจัยครั้งนี้ใช้ทฤษฎีการกระทำด้วยเหตุผลของฟิชไบน์และไอเซน (Fishbein and Ajzen 1976, Ajzen and Fishbein 1980) ซึ่งได้เริ่มศึกษาทฤษฎีนี้ เมื่อปี ค.ศ. 1967 และเสนอเต็มรูปแบบ เมื่อปี ค.ศ. 1980 สามารถสรุปสาระสำคัญได้ดังนี้ (ธีระพร อูวรรณโน 2528 : 144 - 157)

ข้อตกลงเบื้องต้นของทฤษฎี (Assumption)

มนุษย์เป็นผู้มีเหตุผลและใช้ข้อมูลที่ตนมีอย่างเป็นระบบ มนุษย์พิจารณาผลที่อาจเกิดจากการกระทำของตนก่อนตัดสินใจลงมือทำ หรือไม่ทำพฤติกรรม

ใจความของทฤษฎี

1. พฤติกรรมส่วนมากอยู่ภายใต้การควบคุมของเจตนาของบุคคล เจตนาเชิงพฤติกรรม (Behavioral Intention หรือ I) ของบุคคล จึงเป็นตัวกำหนดที่ใกล้ชิดกับการกระทำ
2. เจตนาเชิงพฤติกรรม ขึ้นอยู่กับตัวกำหนด 2 ตัว คือ
 - 2.1 ปัจจัยส่วนบุคคล เป็นการประเมินทางบวก - ทางลบ ต่อการกระทำ เรียกว่า เจตคติต่อพฤติกรรม (A_B)
 A_B ขึ้นอยู่กับความเชื่อเกี่ยวกับผลของการกระทำ (Behavioral Beliefs หรือ b) และการประเมินผลของการกระทำ (Evaluation of Consequences หรือ e) เขียนเป็นสมการได้ว่า

$$A_B = f \left[\sum_{i=1}^n b_i e_i \right]$$

2.2 ปัจจัยทางสังคมเป็นการประมาณของบุคคลว่า ตนจะมีการคล้อยตามกลุ่มอ้างอิง (Subjective Norm หรือ SN) เพียงใด กลุ่มอ้างอิงหมายถึงบุคคลใกล้ชิดที่มีความสำคัญต่อบุคคลผู้นั้น SN ขึ้นอยู่กับความเชื่อเกี่ยวกับบรรทัดฐานของกลุ่มอ้างอิงต่อการกระทำของตน (Normative Belief หรือ NB) ซึ่งหมายถึงความเชื่อที่ว่าบุคคลแต่ละคนที่อยู่ในกลุ่มอ้างอิงประสงค์ให้ตนทำหรือไม่ทำพฤติกรรมนั้น เพียงใด และ SN ยังขึ้นอยู่กับแรงจูงใจที่จะคล้อยตามกลุ่มอ้างอิง (Motivation to Comply หรือ MC) เขียนเป็นสมการได้ว่า

$$SN = f \left[\sum_{i=1}^n (NB_i MC_i) \right]$$

3. จากข้อ 1 และ 2 สามารถเขียนเป็นสมการทำนายได้ว่า

$$B \sim I = f [A_p W_1 + SN W_2]$$

เมื่อ W_1 และ W_2 เป็นน้ำหนักที่ได้จากการคำนวณสมการถดถอยพหุคูณ

4. ความสำคัญของเจตคติต่อพฤติกรรมและการคล้อยตามกลุ่มอ้างอิง ส่วนหนึ่งขึ้นกับเจตนาเชิงพฤติกรรมหรือพฤติกรรมเอง นั่นคือ พฤติกรรมบางพฤติกรรมอาจถูกกำหนดโดยเจตคติต่อพฤติกรรมมากกว่าการคล้อยตามกลุ่มอ้างอิง ส่วนบางพฤติกรรมอาจได้รับอิทธิพลจากการคล้อยตามกลุ่มอ้างอิงมากกว่าเจตคติต่อพฤติกรรมแต่บางพฤติกรรมอาจได้รับอิทธิพลจากปัจจัยทั้งสองได้ใกล้เคียงกัน และความสำคัญของปัจจัยทั้งสองอาจแตกต่างกันจากบุคคลหนึ่งไปสู่อีกบุคคลหนึ่ง

5. ตัวแปรภายนอก (External Variables) เช่นตัวแปรชีวสังคม เจตคติต่อเป้าหมายอื่นที่เกี่ยวข้องกับพฤติกรรมนั้น ๆ หรือบุคลิกภาพ จะมีอิทธิพลต่อพฤติกรรมก็ต่อเมื่อตัวแปรนั้น ๆ มีอิทธิพลต่อเจตคติต่อพฤติกรรม มีอิทธิพลต่อการคล้อยตามกลุ่มอ้างอิง หรือมีอิทธิพลต่อน้ำหนักความสำคัญของตัวแปรทั้งสองนี้ต่อเจตนาเชิงพฤติกรรม

6. การกำหนดพฤติกรรมที่จะศึกษา จำเป็นต้องกำหนดโดยคำนึงถึง

6.1 การกระทำ (Action) จะต้องกำหนดว่าเป็นการกระทำอย่างเดี่ยว (Single Act) เช่น การให้ลูกกินอาหาร การสูบบุหรี่ เป็นต้น หรือเป็นกลุ่มการกระทำ (Behavior Categories) เช่น การออกกำลังกาย ซึ่งอาจประกอบด้วย การกระต่ายย่อย ๆ หลายการกระทำ เป็นต้นว่า การวิ่ง การกระโดดเชือก หรือการเล่นฟุตบอล

6.2 เป้าหมาย (Target) หมายถึงเป้าหมายของการกระทำ เช่น การให้ลูกกินอาหารข้างต้น อาจกำหนดเป้าหมายให้เป็นนมแม่

6.3 เวลา (Time) หมายถึง เวลาที่พฤติกรรมที่เราสนใจศึกษาจะเกิดขึ้น เช่น การกินนมแม่ตอนค่ำ

6.4 บริบท (Context) หมายถึง สถานที่การณ์ที่พฤติกรรมที่เราสนใจศึกษาจะเกิดขึ้น เช่น การกินนมแม่ที่บ้าน

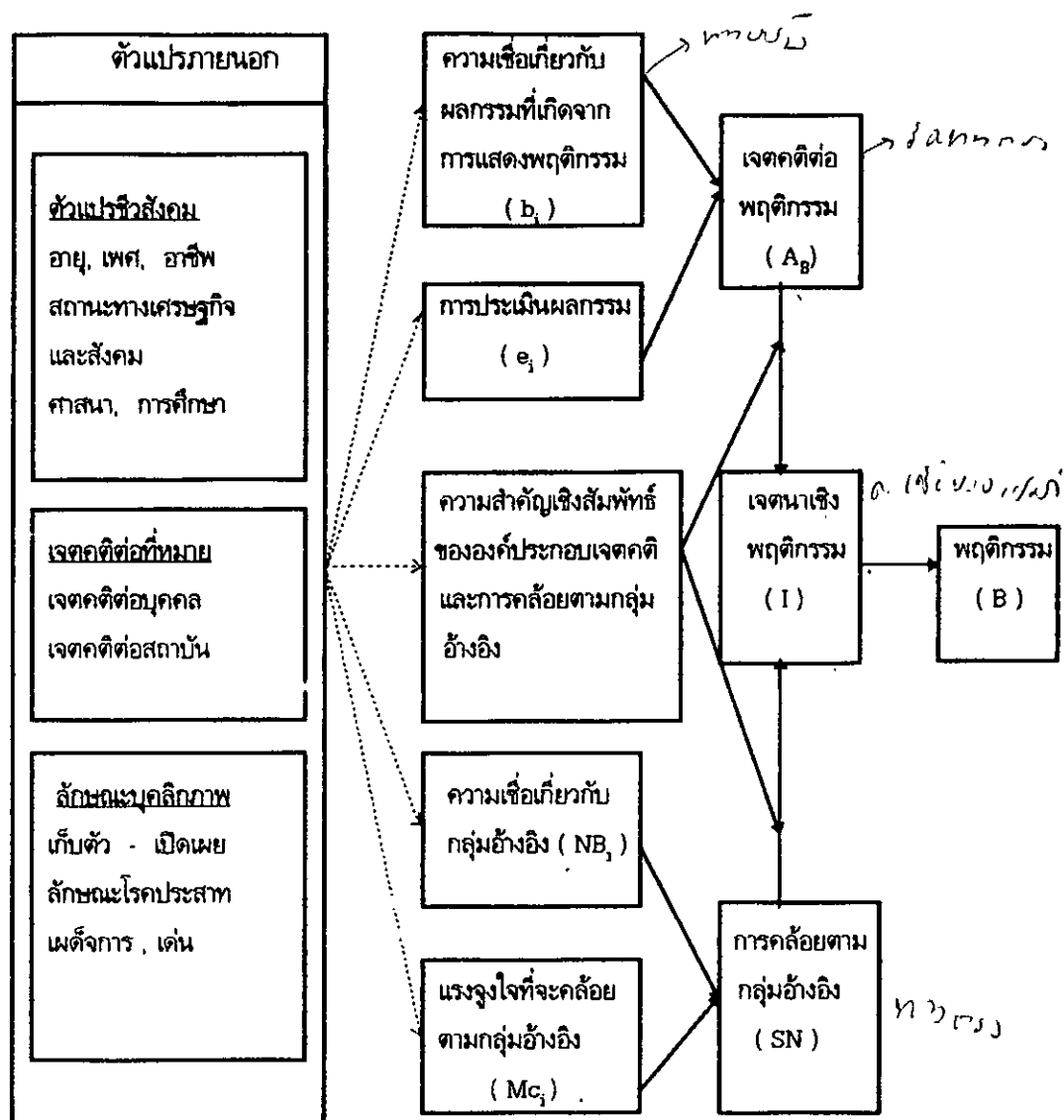
การกำหนดพฤติกรรมที่จะศึกษานี้สามารถกำหนดให้มีความจำเพาะได้ตามที่เราสนใจจะศึกษา เมื่อกำหนดพฤติกรรมได้แล้ว การวัดเจตคติต่อพฤติกรรมก็ต้องวัดให้สอดคล้องกับพฤติกรรม เช่น เจตคติต่อการให้ลูกกินนมแม่ที่บ้านตอนค่ำส่วนการวัดพฤติกรรมจำเป็นต้องวัดให้สอดคล้องกับพฤติกรรมที่กำหนดขึ้น

ข้อจำกัดของทฤษฎี (ชีวะพร อุวรรณโณ ม.ป.ป. : 2)

1. อาจมีพฤติกรรมบางพฤติกรรมที่ทฤษฎีอธิบายไม่ได้ เช่น การระบายอารมณ์ทันทีทันใด หรือพฤติกรรมในการทำงานที่คนมีทักษะอยู่แล้ว เช่น การขับรถ การเปิดหน้าต่างลิ้น
2. อาจมีบางคนที่ทฤษฎีอธิบายไม่ได้ เช่น คนที่มีการตัดสินใจโดยกระบวนการที่แตกต่างไปจากแนวทฤษฎีนี้ หรือคนที่แสดงพฤติกรรมโดยไม่ได้คิดไตร่ตรองเลย
3. การวัดการคล้อยตามกลุ่มอ้างอิงอาจจะเป็นวิธีที่ไม่ดีที่สุด
4. อาจมีองค์ประกอบอย่างอื่นที่มีความสำคัญอีกแต่ปัจจุบันยังไม่มีหลักฐานเพียงพอ

จากที่กล่าวมาแล้วข้างต้น ตัวแปรต่าง ๆ ในทฤษฎีการกระทำด้วยเหตุผลสามารถเขียนเป็นแผนภูมิดังนี้

ภาพประกอบ 1



- แสดงความเป็นไปได้ของความสัมพันธ์ระหว่างตัวแปรภายนอกกับตัวแปรต่าง ๆ ในทฤษฎี
- แสดงความสัมพันธ์โดยตรงเชื่อมโยงระหว่างตัวแปรต่าง ๆ ในทฤษฎี

ภาพประกอบ 1 แสดงความสัมพันธ์ของตัวแปรต่าง ๆ ในทฤษฎีการกระทำด้วยเหตุผล (Ajzen and Fishbein 1980)

รายละเอียดของตัวแปรแต่ละตัวตามทฤษฎี

1. พฤติกรรม (Behavior) การที่จะเข้าใจถึงพฤติกรรมได้จะต้องทำความเข้าใจสิ่งเหล่านี้
(Ajzen and Fishbein 1980 : 29 -39)

1.1 พฤติกรรมและผล (Behavior versus Outcomes)

ในการศึกษาพฤติกรรมที่สนใจนั้นเราจะต้องกำหนดให้ชัดเจนว่าจะศึกษาพฤติกรรม หรือ ผล เพราะทั้งสองอย่างนี้มีความแตกต่างกัน ผลอาจเกิดจากปัจจัยอื่น ๆ ที่นอกเหนือจากพฤติกรรม และ พฤติกรรมหลาย ๆ พฤติกรรมที่ต่างกันอาจนำไปสู่ผลเดียวกัน เช่น การลดน้ำหนักอาจเกิดจากการทำพฤติกรรมต่าง ๆ เช่น รับประทานอาหารที่มีแคลอรีต่ำ งดอาหารบางมื้อ หรือวิ่งวันละ 2 ไมล์ เป็นต้น

1.2 การกระทำเดียวกับประเภทพฤติกรรม (Single Action versus Behavior Categories)

โดยทั่วไปบุคคลมักจะมองข้ามความแตกต่างระหว่างพฤติกรรมเฉพาะ และประเภทพฤติกรรม เราไม่สามารถสังเกตประเภทพฤติกรรมได้โดยตรงเพราะว่า ประเภทพฤติกรรมหนึ่ง ๆ ประกอบด้วย การกระทำเฉพาะหลายการกระทำ เช่น หากเราจะสังเกต " การเรียนหนังสือ " เราสังเกตได้เพียงพฤติกรรมเฉพาะเท่านั้น คือ การอ่านหนังสือ หรือการจดบันทึก ซึ่งเราถือว่าการกระทำเฉพาะเหล่านี้เป็นการเรียนหนังสือ

1.2.1 การกระทำเดียว (Single Action)

การกระทำเดียวเป็นพฤติกรรมเฉพาะที่บุคคลกระทำ เราสามารถวัดการกระทำเดียวได้โดยจะต้องนิยามการกระทำนั้นให้ชัดเจนเพียงพอที่จะสังเกตได้ว่า การกระทำนั้นถูกต้องหรือไม่ การกระทำบางอย่างสังเกตได้ยาก เช่น การอ่านคำเตือนเกี่ยวกับสุขภาพบนซองบุหรี่ ดังนั้นปัญหาก็คือจะต้องนิยามการกระทำให้ชัดเจน เพื่อให้เกิดความตรงกันในการสังเกตของผู้สังเกต โดยประเมินจากดัชนีความเชื่อมั่นระหว่างผู้สังเกต

1.2.2 ประเภทพฤติกรรม (Behavioral Categories)

ประเภทพฤติกรรมเป็นกลุ่มของการกระทำ เราไม่สามารถที่จะสังเกตประเภทพฤติกรรมได้โดยตรงต้องอนุมานจากการกระทำเดียว ปัญหาของการวัดประเภทพฤติกรรม คือ จะต้องใช้การกระทำเดียวจำนวนเท่าใดจึงจะเพียงพอ ดังนั้นจึงจำเป็นที่จะต้องกำหนดการกระทำเดียวที่สัมพันธ์กับประเภทพฤติกรรมนั้น ๆ ให้มากที่สุด และการกระทำเดียวจะต้องสังเกตได้โดยตรงและมีความเชื่อมั่นระหว่างผู้สังเกต และทำการสังเกตการกระทำแต่ละการกระทำแล้วนำมาให้คะแนน คะแนนรวมที่ได้เป็นดัชนีในการวัดปริมาณของประเภทพฤติกรรม เช่น ประเภทพฤติกรรมควบคุมอาหารดังตัวอย่างที่แสดงไว้ในตาราง 1

ตาราง 1 การคำนวณดัชนีการควบคุมอาหาร

น้ำหนัก	การกระทำเดียว	คนที่ 1		คนที่ 2	
		การกระทำ	คะแนน	การกระทำ	คะแนน
-1	รับประทานของขมเคี้ยวก่อนถึงเวลาอาหาร	+1	-1	-1	+1
-1	รับประทานไอศกรีม	+1	-1	-1	+1
+1	ดื่มน้ำผลไม้ใส่น้ำตาล	-1	-1	+1	+1
+1	ดื่มเครื่องดื่มที่มีแคลอรีต่ำ	-1	-1	-1	-1
+1	รับประทานอาหารวันละ 2 มื้อ	+1	+1	-1	-1
-1	รับประทานอาหารจำพวกแป้ง	+1	-1	-1	+1
-1	รับประทานผลไม้และของหวานหลังอาหารค่ำ	+1	-1	-1	+1
-1	ดื่มเบียร์	+1	-1	+1	-1
+1	รับประทานยาลดความอ้วน	-1	-1	-1	-1
-1	รับประทานขนมปัง	-1	+1	-1	+1
ดัชนีการควบคุมอาหาร		-6		+2	

จากตาราง 1 คะแนนรวมที่ได้นี้เป็นดัชนีของประเภทพฤติกรรม ซึ่งพบว่าคนที่ 2 จะมีพฤติกรรมการควบคุมอาหารมากกว่า คนที่ 1

1.3 ความจำเพาะของพฤติกรรม

การวัดพฤติกรรมไม่ว่าจะเป็นพฤติกรรมเดี่ยว หรือประเภทพฤติกรรมจะมีความแม่นยำตรงมากน้อยเพียงใดขึ้นอยู่กับความจำเพาะของพฤติกรรม และความจำเพาะของพฤติกรรมขึ้นอยู่กับ

1.3.1 การกระทำ (Action)

1.3.2 เป้าหมาย (Target)

1.3.3 บริบท (Context)

1.3.4 เวลา (Time)

(รายละเอียดได้กล่าวไว้แล้วข้างต้น หน้า 9-10)

ถ้าความจำเพาะของพฤติกรรมมีมากการวัดพฤติกรรมก็จะแม่นยำมากขึ้น เช่น การไปลงคะแนนเสียงเลือกตั้งประธานาธิบดีในสมัยหน้า (Ajzen and Fishbein 1980 : 261)

การกระทำ คือ การลงคะแนนเสียง

เป้าหมาย คือ การเลือกตั้งประธานาธิบดี

เวลา คือ การเลือกตั้งสมัยหน้า

บางครั้งเราอาจจะสนใจการกระทำหนึ่งในเป้าหมายหนึ่ง แต่เราอาจจะสนใจบริบทและเวลาไม่มากนัก ดังนั้น เราจะต้องพิจารณาในทุก ๆ บริบท และสังเกตตลอดเวลาที่พฤติกรรมอาจจะเกิดขึ้น

1.4 ระดับการวัดพฤติกรรม

การสังเกตหรือการวัดการกระทำเดียวอาจจะทำได้หลายวิธีต่างๆ กันดังนี้

1.4.1 วิธีที่ให้บุคคลมีทางเลือก 2 ทาง คือ กระทำพฤติกรรม หรือไม่กระทำพฤติกรรม เช่น เขาชับรถไปทำงานหรือไม่

1.4.2 วิธีที่ให้บุคคลมีทางเลือกมากกว่า 2 ทาง ที่เขาสามารถเลือกได้ เช่น เขาเดินทางไปทำงานด้วยยานพาหนะใด

..... รถยนต์ส่วนตัว	 โดยसारรถของผู้อื่น
..... รถประจำทาง	 แท็กซี่
..... รถมอเตอร์ไซด์	 รถจักรยาน 2 ล้อ
..... เดิน	

ทางเลือกเหล่านี้อาจจะมองว่า เป็นกลุ่มของการกระทำเดียวที่จะกระทำหรือไม่กระทำ

1.4.3 วิธีที่วัดหรือสังเกตปริมาณของการกระทำที่เกิดขึ้น เช่น สนใจว่าเขาบริจาคเงินหรือไม่ และบริจาคเป็นเงินเท่าไร ซึ่งจะมีจำนวนเงินหลายจำนวนให้เลือก

..... ไม่บริจาค	 \$ 1 - \$ 10
..... \$ 11 - \$ 25	 \$ 26 - \$ 50
..... \$ 51 - \$ 100	 \$ 101 - \$ 1000
..... มากกว่า \$ 1000	

1.4.4 วิธีสังเกตพฤติกรรมที่ซ้ำ ๆ กัน ซึ่งมีวิธีการวัด 2 วิธี คือ

ก. ความถี่สัมบูรณ์ (The Absolute Frequency) คือวัดจำนวนครั้งที่บุคคล

กระทำพฤติกรรม

ข. ความถี่สัมพัทธ์ (The Relative Frequency) คือหาสัดส่วนหรือจำนวน

เปอร์เซ็นต์ที่หาจากกระทำพฤติกรรมนั้น

ตัวอย่างการวัดความถี่สัมบูรณ์

บุคคลโดยสารรถประจำทางไปทำงาน

..... ไม่ได้โดยสารเลยในเดือนมีนาคม	 1 - 5 วัน ในเดือนมีนาคม
..... 6 - 10 วัน ในเดือนมีนาคม	 11-15 วัน ในเดือนมีนาคม
..... 16 - 20 วัน ในเดือนมีนาคม	 21- 25 วันในเดือนมีนาคม

ตัวอย่างการวัดความถี่สัมพัทธ์

บุคคลจะซื้อเบียร์ Schlitz ก็ครั้งเมื่อเทียบกับการซื้อเบียร์ 6 ครั้ง

..... ไม่เคย	 1 ใน 6 ครั้ง
..... 2 ใน 6 ครั้ง	 3 ใน 6 ครั้ง
..... 4 ใน 6 ครั้ง	 5 ใน 6 ครั้ง
..... 6 ใน 6 ครั้ง	

ดังนั้นเมื่อต้องการทราบว่าบุคคลกระทำพฤติกรรมบ่อยเพียงไรต้องวัด ความถี่สัมบูรณ์ เมื่อต้องการทราบถึงสัดส่วนของจำนวนครั้งที่เกิดพฤติกรรมต้องวัด ความถี่สัมพัทธ์

การใช้การสังเกตซ้ำ โดยสังเกตการกระทำเดียวที่เป็นการกระทำเดิมสามารถสังเกตได้ทั้งในเงื่อนไขที่มีสภาพเหมือนกันหรือสภาพต่างกัน (ทวาร แซ่ตั้ง 2529 : 11; อ้างอิงมาจาก Fishbein and Ajzen. 1974)

ทางเลือกจากตัวอย่างข้างต้นอาจคิดเป็นการกระทำเดียวที่บุคคลจะกระทำ หรือไม่กระทำก็ได้

1.5 พฤติกรรมจากคำรายงานของตนเอง

พฤติกรรมบางอย่างไม่สามารถสังเกตได้โดยตรงจึงต้องใช้วิธีรายงานด้วยตนเอง ถึงแม้ว่าผลที่ได้จากการรายงานด้วยตนเอง จะมีความแม่นยำตรงน้อยกว่า การสังเกตพฤติกรรมโดยตรง แต่ก็ได้รับการยอมรับในการนำมาใช้ ถ้าหากว่าพฤติกรรมนั้นไม่สามารถที่จะสังเกตได้ วิธีการวัดด้วยการรายงานด้วยตนเองของประเภทพฤติกรรมจำเป็นจะต้องบอกกลุ่มของพฤติกรรมที่สัมพันธ์กับประเภทพฤติกรรมนั้นแล้วให้เขาตอบว่ากระทำพฤติกรรมนั้นหรือไม่ ดังตาราง 1 วิธีการรายงานด้วยตนเองเป็นวิธีวัดที่เป็นประโยชน์ถ้าเขาสนใจการรับรู้ตนเองของบุคคล และวิธีนี้เป็นวิธีที่ประหยัดเวลา และค่าใช้จ่าย

2. เจตนา (Intention) (Ajzen and Fishbein 1980 : 41 - 52)

จากทฤษฎีการกระทำด้วยเหตุผล เจตนาเป็นตัวกำหนดพฤติกรรม แต่ไม่ได้หมายความว่า การวัดเจตนาจะเป็นการเพียงพอที่จะทำนายพฤติกรรมเสมอไป ขึ้นอยู่กับองค์ประกอบอื่นที่มีอิทธิพลต่อความหนักแน่น

ในการสังเกตความสัมพันธ์ระหว่างเจตนาและพฤติกรรม องค์ประกอบเหล่านั้น คือ ความสอดคล้องระหว่างเจตนาและพฤติกรรมและความคงอยู่ของเจตนา และถ้าการวัดมีลักษณะเป็นนามธรรม หรือ มีลักษณะทั่วไปในการวัดเจตนามากเท่าใดก็จะมีความสัมพันธ์กับพฤติกรรมต่ำมากเท่านั้น (ถาวร แซ่ตั้ง 2529 : 12; อ้างอิงมาจาก Ajzen and Fishbein 1973 : 43)

2.1 ความสอดคล้องระหว่างเจตนาและพฤติกรรม

ในการใช้เจตนาทำนายพฤติกรรมนั้นถ้าต้องการให้มีความเที่ยงตรงมากขึ้นจำเป็นต้องวัดเจตนาและพฤติกรรมให้สอดคล้องกันในความจำเพาะทั้ง 4 คือ การกระทำ เป้าหมาย บริบท และเวลา

2.1.1 ความสอดคล้องกับการกระทำเดียว

เจตนาของบุคคลที่มีต่อการกระทำเดียว อาจจะวัดโดยถามว่า เขาเจตนาที่จะทำหรือไม่ทำพฤติกรรมนั้น หรือวัดความน่าจะเป็นของบุคคล ที่จะกระทำพฤติกรรมนั้น ซึ่งเรียกว่า การวัดเจตนาเชิงพฤติกรรม (Behavioral Intention) เช่น

ฉันเจตนาจะไปลงคะแนนเสียงเลือกตั้งสมัยหน้า

เป็นไปได้ : : : : เป็นไปไม่ได้

มากที่สุด มาก น้อย ไม่ใช่ทั้ง น้อย มาก มากที่สุด

2 อย่าง

หรือ

โอกาสที่ฉันจะไปลงคะแนนเสียงเลือกตั้งในสมัยหน้าประมาณ%

2.1.2 ความสอดคล้องกับพฤติกรรมที่มีหลายทางเลือก

การวัดเจตนาต่อพฤติกรรมที่มีหลายทางเลือกเป็นการวัดจำนวนทางเลือกของพฤติกรรมที่บุคคลกระทำซึ่งอาจจะเป็นพฤติกรรมที่ต่างกัน หรือพฤติกรรมเดียวกันแต่ปริมาณต่างกัน เช่น จำนวนเงินที่บริจาคในการณีของการกระทำเดียว คาดว่าเจตนาจะทำนายการเลือกได้ ถ้ามีความสอดคล้องกันระหว่างการวัด 2 ครั้ง การวัดเจตนาต่อพฤติกรรมที่มีหลายทางเลือกนี้มีวิธีวัด 2 วิธี คือ

ก. คำถามปลายเปิด โดยมีตัวเลือกให้ เช่น ในการเลือกตั้งประธานาธิบดี

ในปี 1976

..... ฉันเจตนาจะออกเสียงให้เจอร์รี ฟอร์ด

..... ฉันเจตนาจะออกเสียงให้จิมมี คาร์เตอร์

..... ฉันเจตนาจะออกเสียงให้ผู้สมัครคนอื่น

..... ฉันเจตนาจะไม่ไปออกเสียง

ข. คำถามปลายเปิดใช้เมื่อต้องการวัดเจตนา เมื่อต้องการทราบปริมาณหรือ

ความถี่

2.1.3 ระดับการวัดเจตนาเชิงปริมาณ

เป็นการวัดความน่าจะเป็นเชิงอัตนัยของเจตนาที่จะเลือกกระทำพฤติกรรม แต่ละพฤติกรรม และยังสามารถใช้ทำนายทางเลือกต่าง ๆ ได้อีก เช่น ในการเลือกตั้งประธานาธิบดี ปี 1976

.....	โอกาสที่ฉันจะเลือก เจอร์ลด์ ฟอร์ด	30%
.....	โอกาสที่ฉันจะเลือก จิมมี่ คาร์เตอร์	40%
.....	โอกาสที่ฉันจะเลือกผู้สมัครคนอื่น	5%
.....	โอกาสที่ฉันจะไม่ไปออกเสียง	25%

ตามเหตุผลที่ว่าบุคคลจะกระทำในสิ่งที่เขากำหนดความน่าจะเป็นเชิงอัตนัยไว้สูงที่สุด ดังนั้นในกรณีนี้ เราสามารถทำนายว่าเขาจะเลือกจิมมี่ คาร์เตอร์

✓ 2.1.4 ความสอดคล้องกับประเภทพฤติกรรม

การวัดเจตนาเชิงพฤติกรรมให้สอดคล้องกับประเภทพฤติกรรมนั้นจะต้องวัดเจตนาที่มีต่อการกระทำเดียวโดยการวัดเจตนาและการกระทำเดียวนั้น ๆ จะต้องมีความสอดคล้องกันในความจำเพาะทั้ง 4 คือ การกระทำ เป้าหมาย บริบท และเวลา และเราสามารถคำนวณหาดัชนีของเจตนาเชิงพฤติกรรมได้เช่นเดียวกับการวัดประเภทพฤติกรรมในตาราง 1

2.2 ความคงอยู่ของเจตนา

การวัดเจตนาไม่ใช่เป็นตัวทำนายพฤติกรรมที่ดีเสมอไป เพราะว่า เจตนา สามารถเปลี่ยนแปลงตลอดเวลา และการวัดเจตนาก่อนที่จะสังเกตพฤติกรรมอาจจะต่างจากเจตนาขณะที่พฤติกรรมนั้นถูกสังเกต นั่นคือ ยิ่งระยะเวลาในการวัดเจตนาและพฤติกรรมห่างกันมากเท่าใด การทำนายพฤติกรรมจากเจตนา ก็จะมี ความเที่ยงตรงลดลงมากเท่านั้น ทั้งนี้อาจเป็นเพราะมีเหตุการณ์ต่าง ๆ เข้ามาในระหว่างนั้น หรือได้รับข้อมูลใหม่ ๆ เพิ่มขึ้น ทำให้เจตนาเปลี่ยนไป ดังนั้น เพื่อให้การทำนายพฤติกรรมจากเจตนามีประสิทธิภาพ จึงจำเป็นต้องวัดเจตนา ให้ใกล้กับการวัดพฤติกรรมมากที่สุด

ในการทำนายพฤติกรรมจากเจตนาโดยทั้งช่วงเวลานานนั้น โดยปกติมักจะไม่นิยมใช้การวัดเป็นรายบุคคล แต่จะวัดแนวโน้มของพฤติกรรมในกลุ่มคนกลุ่มใหญ่ของประชากร เพราะว่าเจตนาโดยรวมของคนกลุ่มใหญ่จะมีความคงอยู่นานกว่าเจตนาเป็นรายบุคคล

ในการทำนายพฤติกรรมจากเจตนาโดยทั้งช่วงเวลานานนั้นต้องพยายามแยกเหตุการณ์เฉพาะ ที่อาจจะเกิดขึ้นซึ่งอาจจะเปลี่ยนเจตนาของบุคคลไป โดยเพิ่มเข้าไปในการวัดเจตนา เช่น ผู้ผลิตรายหนึ่งคาดว่าราคาน้ำมันจะขึ้นก็เพิ่มเหตุการณ์นี้เข้าไปในการวัด ดังนั้นในการวัดเจตนาตั้งแต่แรกจึงควรถามว่า " ถ้าราคาน้ำมันเพิ่มขึ้น 20% หรือมากกว่านั้น เราจะซื้อรถยนต์หรือไม่ " การวัดเจตนาอย่างมีเงื่อนไข จะทำให้การทำนายพฤติกรรมมีความแม่นยำมากขึ้น

นอกจากนี้ยังมีตัวแปรอื่น ๆ ที่มีอิทธิพลต่อความสัมพันธ์ระหว่างเจตนา และพฤติกรรม ได้แก่ ประสพการณ์ตรง การเคยเห็นคนอื่นกระทำพฤติกรรมนั้น การมีทักษะในการทำพฤติกรรม ดังนั้น การวัด

3.2 การวัดเจตคติทางอ้อมต่อพฤติกรรม ขึ้นอยู่กับความเชื่อเกี่ยวกับผลของการกระทำ และการประเมินผลของการกระทำ โดยการรวมผลคูณระหว่างความเชื่อเกี่ยวกับผลของการกระทำ และการประเมินผลของการกระทำ เป็นการวัดเจตคติทางอ้อมต่อพฤติกรรม

จากทฤษฎีการกระทำด้วยเหตุผล เจตคติเป็นองค์ประกอบของความเชื่อหากบุคคลมีความเชื่อว่าการทำพฤติกรรมนั้นจะนำไปสู่ผลทางบวกเขาก็จะมีเจตคติที่ดีต่อพฤติกรรมนั้น ขณะที่บุคคลซึ่งเชื่อว่าการกระทำนั้นจะนำไปสู่ผลทางลบเขาจะมีเจตคติที่ไม่ดีต่อพฤติกรรมนั้น เช่น นาย ก เชื่อว่าการซื้อรถยนต์จะทำให้เขาได้รับความสะดวกสบายในการเดินทางและไม่เสียเวลาคอยรถประจำทาง นาย ก. ก็จะมีเจตคติที่ดีต่อการซื้อรถยนต์ แต่ถ้านาย ก. มีความเชื่อว่า การซื้อรถยนต์เป็นการสิ้นเปลือง และก่อให้เกิดปัญหาการจราจรติดขัดมากขึ้นเขาก็จะมีเจตคติที่ไม่ดีต่อการซื้อรถยนต์ ความเชื่อที่เป็นรากฐานของเจตคติที่มีต่อพฤติกรรมนี้ เรียกว่า ความเชื่อเกี่ยวกับผลของการกระทำ (Behavioral Belief) (Ajzen and Fishbein 1980 : 7)

ประสบการณ์ในชีวิตของบุคคลจะนำไปสู่ความเชื่อต่อที่หมายต่าง ๆ กัน ซึ่งพิชไบน์และไอเซน ได้แบ่งความเชื่อออกเป็น 3 ชนิด คือ (ทาวร แซ่ตั้ง 2529 : 16; อ้างอิงมาจาก Ajzen and Fishbein. 1975)

1. ความเชื่อเชิงบรรยาย (Descriptive Belief) เป็นความเชื่อที่ได้จากการมีประสบการณ์ตรงจากการสังเกต ที่พบว่าเป้าหมายมีความสัมพันธ์กับลักษณะเฉพาะอย่าง เช่น ได้ะกลม
2. ความเชื่อที่เกิดจากการอนุมาน (Inferential Belief) เช่น นาย ก. สูงกว่านาย ข. และ นาย ข. สูงกว่า นาย ค. บุคคลจะเชื่อว่า นาย ก. สูงกว่า นาย ค. โดยใช้หลักตรรกศาสตร์
3. ความเชื่อที่ได้จากข้อมูล (Informationnal Belief) เป็นความเชื่อที่สร้างขึ้นจากการยอมรับในข่าวสารจากแหล่งภายนอก เช่น หนังสือ วารสาร การบรรยาย หรือการเล่าต่อ ๆ กันมา เช่น ศาสดาของศาสนาพุทธ คือ พระพุทธเจ้า

ตามทฤษฎีการกระทำด้วยเหตุผล ความเชื่อ หมายถึง ความน่าจะเป็นโดยอัตโนมัติของบุคคลที่เห็นว่าที่หมายมีความสัมพันธ์กับลักษณะเฉพาะอย่าง (ทาวร แซ่ตั้ง 2529 : 16; อ้างอิงมาจาก Ajzen and Fishbein. 1975) เช่น

คณะวิทยาศาสตร์ (ที่หมาย)

ทำให้ได้ทำงานที่ดี (ลักษณะเฉพาะอย่าง)

ไอเซน และพิชไบน์ (Ajzen and Fishbein. 1980 : 63) กล่าวว่า ถึงแม้ว่าบุคคลจะมีความเชื่อจำนวนมากเกี่ยวกับที่หมายหนึ่ง ๆ แต่เขาสามารถที่จะใส่ใจกับความเชื่อได้จำนวนน้อยในขณะหนึ่งคือประมาณ 5 - 9 ความเชื่อในขณะหนึ่ง และจากทฤษฎีการกระทำด้วยเหตุผล ความเชื่อเหล่านี้คือ ความเชื่อเด่นชัด (Salient Beliefs) ซึ่งถือว่าเป็นตัวกำหนดเจตคติต่อพฤติกรรม ความเชื่อเด่นชัดนี้อาจจะเปลี่ยนไปได้ คือ อาจจะมีน้ำหนักแน่นมากขึ้น หรือน้อยลง หรืออาจถูกความเชื่ออื่นมาแทนที่

ตาราง 2 การศึกษาเจตคติของผู้หญิงในการใช้ยาเม็ดคุมกำเนิด

การใช้ยาเม็ดคุมกำเนิด ของฉันทัน	การประเมินผล การกระทำ	ความเชื่อเกี่ยวกับผลการกระทำ	รวม
1. ทำให้น้ำหนักขึ้น	-2	+3	-6
2. สะดวก	+1	+3	+3
3. สามารถกำหนดขนาดของ ครอบครัวยได้	+2	+2	+4
4. ทำให้ฉันรู้สึกผิด	-1	+2	-2
5. ทำให้ประจำเดือนมาปกติ	+3	+1	+3
รวม			+2

จากตาราง 2 จะพบว่า ผู้หญิงคนนี้มีเจตคติที่ดีต่อการใช้ยาเม็ดคุมกำเนิด

จากที่กล่าวมาจะเห็นได้ว่า เจตคติมีความสัมพันธ์กับความเชื่อซึ่ง พิซไบน์ และไอเซน ได้กล่าวไว้ว่า เจตคติที่มีต่อที่หมายมีความสัมพันธ์กับความเชื่อเกี่ยวกับที่หมายนั้น ดังนี้ (ทาร์ แชตัง 2529 : 19; อ้างอิงมาจาก Fishbein and Ajzen. 1975)

1. บุคคลมีความเชื่อ (b_i) มากมายกับที่หมายหนึ่ง ๆ โดยที่ ที่หมายนั้นอาจมีความสัมพันธ์กับลักษณะต่าง ๆ เช่น ที่หมายอื่น คุณลักษณะอื่น หรือ เป้าหมายอื่น เป็นต้น
2. ลักษณะที่สัมพันธ์กับที่หมายนี้ มักจะมีการประเมิน (e_i) ควบคู่อยู่ด้วย ซึ่งอาจเรียกได้ว่าเป็นเจตคติต่อลักษณะนั้น ๆ
3. อาศัยการเรียนรู้จากการวางเงื่อนไขบุคคลจะเรียนรู้ในการเชื่อมความสัมพันธ์ระหว่างความเชื่อที่สัมพันธ์ระหว่างการประเมิน (e_i) กับที่หมายของเจตคติ
4. ความเชื่อที่สัมพันธ์กับที่หมายโดยมีการประเมินอยู่ด้วย จะรวมตัวกัน ($\sum b_i e_i$)
5. ในโอกาสข้างหน้า ที่หมายของเจตคติจะกระตุ้นให้บุคคล แสดงความเชื่อโดยรวมที่สัมพันธ์กับที่หมาย โดยมีการประเมินอยู่ด้วย หรือเป็นการแสดงเจตคติโดยส่วนรวมนั่นเอง

จากทฤษฎีเจตคตินี้ ทำให้มีการพัฒนาสมการ เกี่ยวกับการวัดเจตคติขึ้น คือ

$$A_B = f \left[\sum_{i=1}^n b_i e_i \right]$$

A_B = เจตคติต่อพฤติกรรม

b_i = ความเชื่อเกี่ยวกับผลการกระทำ i

e_i = การประเมินผลการกระทำ i

n = จำนวนความเชื่อเกี่ยวกับพฤติกรรม

เนื่องจาก เจตคติมีความสัมพันธ์ทางตรงกับการทำนายและทำความเข้าใจพฤติกรรมของบุคคล และความเชื่อเด่นชัด กำหนดเจตคติที่มีต่อพฤติกรรม ดังนั้น ในการวัดความเชื่อเด่นชัด และเจตคติควรให้มีความสอดคล้องกันในความจำเพาะทั้ง 4 คือ การกระทำ ที่หมาย บริบท และเวลา

4. ปัจจัยทางสังคม (Ajzen and Fishbein 1980 : 57, 73 - 76) เป็นการประมาณของบุคคลว่าตนมีการคล้อยตามกลุ่มอ้างอิงเพียงใด

การคล้อยตามกลุ่มอ้างอิง หมายถึง การรับรู้ของบุคคลว่า ผู้ที่มีความสำคัญต่อเขา คิดว่าเขาควรหรือไม่ควรทำพฤติกรรมนั้น

พิซไบน์ และไอเซน เสนอการวัดการคล้อยตามกลุ่มอ้างอิง ไว้ 2 วิธี คือ การวัดการคล้อยตามกลุ่มอ้างอิงทางตรง และการวัดการคล้อยตามกลุ่มอ้างอิงทางอ้อม

4.1 การวัดการคล้อยตามกลุ่มอ้างอิงทางตรง เป็นการระบุมุมมองของคุณที่มีความคิดเห็นของคุณส่วนมากที่มีความสำคัญต่อเขา ว่าเขาควรหรือไม่ควรทำพฤติกรรมนั้น เช่น

คนส่วนมากที่มีความสำคัญต่อฉัน คิดว่า

ฉันควรใช้ยาเม็ด : : : : : : ฉันไม่ควรใช้ยา
คุมกำเนิด มาก ปานกลาง น้อย ไม่ใช่ทั้ง น้อย ปานกลาง มาก เม็ดคุมกำเนิด
2 อย่าง

4.2 การวัดการคล้อยตามกลุ่มอ้างอิงอ้อม ได้จากผลรวมของผลคูณ ระหว่างความเชื่อเกี่ยวกับกลุ่มอ้างอิงและแรงจูงใจที่จะคล้อยตามกลุ่มอ้างอิงจะเห็นได้ว่าตัวกำหนดการคล้อยตามกลุ่มอ้างอิง คือ ความเชื่อเกี่ยวกับกลุ่มอ้างอิง และแรงจูงใจที่จะคล้อยตามกลุ่มอ้างอิง

บุคคลจะพิจารณาว่ากลุ่มอ้างอิงที่มีความสำคัญต่อเขา คิดว่าเขาควร หรือไม่ควรกระทำพฤติกรรมนั้น และเขาจะใช้ข้อมูลนี้ในการที่จะคล้อยตามกลุ่มอ้างอิงหรือไม่ เช่น สมาชิกของฉันคิดว่าฉันควรจะทำแท้ง (เป็นความเชื่อเกี่ยวกับกลุ่มอ้างอิง) ซึ่งเป็นความเชื่อเกี่ยวกับบุคคลอื่น และเกี่ยวกับคำแนะนำในการกระทำของบุคคล ความเชื่อเกี่ยวกับกลุ่มอ้างอิงนี้เป็นตัวกำหนดการคล้อยตามกลุ่มอ้างอิงตัวหนึ่ง

การวัดความเชื่อเกี่ยวกับกลุ่มอ้างอิงของบุคคลสามารถวัดได้ ตัวอย่าง เช่น ความเชื่อเกี่ยวกับกลุ่มอ้างอิงของผู้หญิง เกี่ยวกับศาสนาอาวัจโดย

ศาสนาของฉันสอนว่า

ฉันควรทำแท้ง : : : : : : ฉันไม่ควรทำแท้ง
มาก ปานกลาง น้อย ไม่ใช่ทั้ง น้อย ปานกลาง มาก
2 อย่าง

การรู้ถึงมุมมองของคุณเกี่ยวกับกลุ่มอ้างอิงไม่เพียงพอที่จะทำนาย หรือ เข้าใจการคล้อยตามกลุ่มอ้างอิงของคุณ เราต้องประเมินแรงจูงใจที่จะคล้อยตามกลุ่มอ้างอิง(Motivation to Comply) ซึ่งหาได้จากมาตรานี้

โดยทั่วไปท่านต้องการทำตามคำสอนของศาสนาอย่างน้อยเพียงใด

ต้องการ : : : : : : ไม่ต้องการ
มาก ปานกลาง น้อย ไม่ใช่ทั้ง น้อย ปานกลาง มาก
2 อย่าง

ตามทฤษฎีการกระทำด้วยเหตุผลการคล้อยตามกลุ่มอ้างอิง ทำนายจากดัชนีผลรวมของผลคูณของความเชื่อเกี่ยวกับกลุ่มอ้างอิงและแรงจูงใจที่จะคล้อยตามกลุ่มอ้างอิง ซึ่งในการวัดจะต้องมีความสอดคล้องกัน ในความจำเพาะทั้ง 4 คือ การกระทำ ที่หมาย บริบท และเวลา และทฤษฎีนี้เชื่อว่ากลุ่มอ้างอิงที่มีความสำคัญ มีอิทธิพลต่อการคล้อยตามกลุ่มอ้างอิงมากกว่ากลุ่มอ้างอิงที่ไม่มีความสำคัญ

การหากลุ่มอ้างอิงเด่นชัด (กลุ่มอ้างอิงที่มีความสำคัญ)

โดยการให้กลุ่มตัวอย่างเขียนถึงกลุ่มอ้างอิงที่สำคัญโดยถาม 3 คำถามให้ตอบแบบอิสระ คือ

1. บุคคลหรือกลุ่มบุคคลใด ที่สนับสนุนการกระทำพฤติกรรม X
2. บุคคลหรือกลุ่มบุคคลใด ที่คัดค้านการกระทำพฤติกรรม X
3. บุคคลอื่นที่เข้ามาในใจของคุณ เมื่อคุณคิดจะทำพฤติกรรม X

แล้วเลือกกลุ่มอ้างอิงเด่นชัดที่มีความถี่สูงๆ แล้วจึงวัดความเชื่อเกี่ยวกับกลุ่มอ้างอิง และแรงจูงใจที่จะคล้อยตามกลุ่มอ้างอิงในแต่ละกลุ่มอ้างอิงเด่นชัด ดังตัวอย่างข้างต้น จึงจะได้การคล้อยตามกลุ่มอ้างอิง ดังสมการต่อไปนี้

$$SN = f \left[\sum_{i=1}^m NB_i MC_i \right]$$

SN = การคล้อยตามกลุ่มอ้างอิง
 NB_i = ความเชื่อเกี่ยวกับกลุ่มอ้างอิง
 MC_i = แรงจูงใจที่จะคล้อยตามกลุ่มอ้างอิง
 m = จำนวนกลุ่มอ้างอิง

ความสำคัญเชิงสัมพัทธ์ของเจตคติ และการคล้อยตามกลุ่มอ้างอิง (W_1 W_2) (Ajzen and Fishbein 1980 : 58 - 59)

โดยส่วนมากแล้วมักจะพบว่า บุคคลจะมีเจตคติทางบวกต่อพฤติกรรมถ้าบุคคลที่มีความสำคัญต่อเขาคิดว่าเขาควรจะทำพฤติกรรมนั้น และมีเจตคติทางลบถ้าบุคคลที่มีความสำคัญต่อเขาคิดว่า เขาไม่ควรกระทำพฤติกรรมนั้น (Ajzen and Fishbe. 1980 : 58) แต่บางครั้งองค์ประกอบทั้งสองก็ไม่ไปด้วยกัน เช่น บุคคลอาจมีเจตคติทางบวกต่อการกระทำพฤติกรรม แต่เชื่อว่าบุคคลที่มีความสำคัญต่อเขาคิดว่าเขาไม่ควรกระทำพฤติกรรมนั้น ดังนั้น เจตนาของบุคคลจะขึ้นกับความสำคัญเชิงสัมพัทธ์ขององค์ประกอบทั้งสองของแต่ละบุคคล (องค์ประกอบเจตคติและองค์ประกอบเกี่ยวกับกลุ่มอ้างอิง) องค์ประกอบทั้งสองจะมีน้ำหนักที่บ่งบอกถึงความสำคัญ เชิงสัมพัทธ์ ที่เป็นตัวกำหนดเจตนา น้ำหนักความสำคัญเชิงสัมพัทธ์นี้ อาจเปลี่ยนจากพฤติกรรมหนึ่งไปอีกพฤติกรรมหนึ่ง และจากบุคคลหนึ่งไปอีกบุคคลหนึ่ง น้ำหนักขององค์ประกอบนี้ร่วมกันทำนาย เจตนาเชิงพฤติกรรม

การผันแปรตัวใดตัวหนึ่งในความจำเพาะทั้ง 4 ของพฤติกรรม (การกระทำ ที่หมาย บริบท และ เวลา) อาจจะมีอิทธิพลต่อความสำคัญเชิงสัมพัทธ์ ขององค์ประกอบเจตคติ และกลุ่มอ้างอิง เช่น พบว่าเจตคติ มีความสำคัญในพฤติกรรมกรรมการแข่งขันมากกว่าพฤติกรรมกรรมการร่วมมือ ในขณะที่กลุ่มอ้างอิงมีความสำคัญใน พฤติกรรมกรรมการร่วมมือมากกว่าการแข่งขัน

5. ตัวแปรภายนอก (External Variables) (Ajzen and Fishbein 1980 : 79 -91)

ทฤษฎีการกระทำด้วยเหตุผลต่างจากทฤษฎีอื่นตรงที่ไม่พยายามที่จะอธิบายพฤติกรรมโดยการ อ้างอิงตัวแปรภายนอก ซึ่งได้แก่

5.1 ตัวแปรชีวสังคม (Demographic Variables) เช่น อายุ เพศ อาชีพ สถานะทางเศรษฐกิจ และสังคม ศาสนา การศึกษา

5.2 เจตคติที่มีต่อที่หมาย เจตคติต่อบุคคล และเจตคติต่อสถาบัน

5.3 ลักษณะบุคลิกภาพ (Personality Traits) เช่น ลักษณะเก็บตัว ลักษณะเปิดเผยตัวเอง มีอาการทางประสาท ลักษณะมีอำนาจ และมีลักษณะเด่น

ทฤษฎีนี้ไม่ปฏิเสธว่าตัวแปรภายนอกบางครั้งมีความสัมพันธ์กับพฤติกรรม แต่คิดว่า มีผลกระทบต่อ พฤติกรรมทางอ้อม นั่นคือ ตัวแปรภายนอกจะมีความสัมพันธ์กับพฤติกรรมถ้าหากว่ามีความสัมพันธ์กับ ตัวแปรใดตัวแปรหนึ่งในทฤษฎี กล่าวคือ ถ้าตัวแปรภายนอก มีอิทธิพลต่อความเชื่อเกี่ยวกับผลของการกระทำ การประเมินผลการกระทำ ความเชื่อเกี่ยวกับกลุ่มอ้างอิงหรือแรงจูงใจที่จะคล้อยตามกลุ่มอ้างอิง ซึ่งจะมีผล กระทบต่อเจตนาเชิงพฤติกรรมของบุคคล และทำให้มีผลกระทบต่อพฤติกรรม ถ้าเจตคติหรือการคล้อยตาม กลุ่มอ้างอิงทำนายเจตนาเชิงพฤติกรรมได้ และเจตนาเชิงพฤติกรรมมีความสัมพันธ์กันสูง ถึงแม้บางครั้งจะพบว่า ตัวแปรภายนอกมีความสัมพันธ์กับพฤติกรรมในเวลานึง แต่จะสัมพันธ์กันไปในไม่นาน ดังนั้น ฟิชไบน์ และ ไอเซน จึงกล่าวว่า ไม่มีความจำเป็นที่จะหาความสัมพันธ์ระหว่างตัวแปรภายนอกและพฤติกรรม เพราะว่ามีผล ที่ไม่คงเส้นคงวาต่อความเชื่อที่เป็นรากฐานของพฤติกรรม

สรุป

เจตคติของบุคคลที่มีต่อพฤติกรรมมีความสัมพันธ์กับความเชื่อเกี่ยวกับผลการกระทำพฤติกรรม กับ การประเมินผลการกระทำนั้น และการคล้อยตามกลุ่มอ้างอิงของบุคคลมีความสัมพันธ์กับความเชื่อที่มีต่อกลุ่ม อ้างอิงกับแรงจูงใจที่จะคล้อยตามกลุ่มอ้างอิงของเขา องค์ประกอบของเจตคติกับองค์ประกอบของกลุ่มอ้างอิงจะ ทำนายเจตนาได้เสมอถ้าการวัดทุกขั้นตอนสอดคล้องกันในความจำเพาะทั้ง 4 ประเด็น คือ การกระทำ ที่หมาย บริบท และเวลา เจตคติและการคล้อยตามกลุ่มอ้างอิงจะมีผลต่อพฤติกรรมโดยใช้เจตนาเป็นสื่อ

ความสามารถในการทำนายพฤติกรรมจะขึ้นอยู่กับความหนักแน่นของความสัมพันธ์ระหว่างเจตนา และพฤติกรรม การวัดเจตนาและพฤติกรรมจะต้องมีความสอดคล้องในความจำเพาะทั้ง 4 ประเด็น คือ การกระทำ ที่หมาย บริบท และเวลา

งานวิจัยที่เกี่ยวข้องกับทฤษฎีการกระทำด้วยเหตุผล

งานวิจัยต่างประเทศ

สเปอร์เบอร์ ฟิชไบน์ และไอเซน (Sperber, Fishbein and Ajzen. 1980 : 114 - 129) ได้ศึกษาการทำนายและทำความเข้าใจเจตนาในการเลือกประกอบอาชีพของผู้หญิง ว่าจะเป็นแม่บ้านหรือประกอบอาชีพกลุ่มตัวอย่างเป็นนักเรียนไฮสกูล เกรด 11 และ 12 จำนวน 111 คน เป็นหญิงผิวขาว 96 คน ผิวดำ 13 คน และอื่น ๆ 2 คน ผู้วิจัยให้กลุ่มตัวอย่างอ่านเรื่องราวสั้น ๆ ของ เจน ซึ่งเป็นหญิงประกอบอาชีพ และเรื่องของแมรี ซึ่งเป็นแม่บ้าน เมื่ออ่านเรื่องทั้ง 2 จบแล้วให้กลุ่มตัวอย่างตอบแบบสอบถามซึ่งประกอบด้วย

1. การวัดเจตนาเชิงพฤติกรรม (I) โดยให้กลุ่มตัวอย่างตอบคำถาม 3 ข้อ
2. การวัดเจตนาติดต่อพฤติกรรม (A_B) โดยให้กลุ่มตัวอย่างตอบความรู้สึกเกี่ยวกับการมีอนาคตคล้ายเจนและการมีอนาคตคล้ายแมรี บนมาตรา 7 ช่วง 2 ข้อ
 3. การวัดการคล้อยตามกลุ่มอ้างอิง (SN) 2 ทง คือ
 - 3.1 การคล้อยตามกลุ่มอ้างอิงทางตรง จำนวน 2 ข้อ
 - 3.2 การคล้อยตามกลุ่มอ้างอิงทางอ้อม
 - 3.2.1 วัดความเชื่อเกี่ยวกับกลุ่มอ้างอิงในการมีอนาคตคล้ายเจน และมีอนาคตคล้ายแมรี (NB_i) 9 กลุ่ม คือ แม่ พ่อ เพื่อนสนิท คู่รัก พระ นักแนะแนวในโรงเรียน ครู ผู้หญิงที่ทำงาน ผู้หญิงที่เป็นแม่บ้าน
 - 3.2.2 วัดแรงจูงใจที่จะคล้อยตามกลุ่มอ้างอิงในการวางแผนอนาคต (MC_i) บนมาตรา 7 ช่วง จากต้องการมาก - ไม่ต้องการเลย จำนวน 9 ข้อ
 4. การวัดความเชื่อเกี่ยวกับการมีอนาคตคล้ายเจนและการมีอนาคตคล้ายแมรี (b_i) อย่างละ 20 ความเชื่อ โดยให้ประเมินมาตรา 7 ช่วง จากเป็นไปได้ - เป็นไปไม่ได้
 5. การวัดการประเมินการกระทำของการมีอนาคตคล้ายเจน และการมีอนาคตคล้ายแมรี (e_i) จำนวน 20 ข้อ โดยให้ประเมินมาตรา 7 ช่วง จาก ดี - เลว

ผลการวิจัยพบว่า ความแตกต่างของเจตนา (Differential Intention) คือ การนำเจตนาที่จะมีอนาคตคล้ายเจนลบด้วยเจตนาที่จะมีอนาคตคล้ายแมรี สามารถทำนายเจตนาที่จะเลือกกระทำทางเลือก 2 ทางได้อย่างมีนัยสำคัญ ($r = .87$) และมีค่าสหสัมพันธ์สูงกว่าการหาค่าสหสัมพันธ์ระหว่างเจตนาที่จะเลือกกระทำทางเลือก 2 ทางกับเจตนาที่จะมีอนาคตคล้าย เจน ($r = .79$) และค่าสหสัมพันธ์ระหว่างเจตนาที่จะเลือกกระทำทางเลือก 2 ทางกับเจตนาที่จะมีอนาคตคล้ายแมรี ($r = .79$) จากข้อค้นพบนี้ แสดงว่าการทำนายสภาพการที่มีทางเลือก 2 ทาง ด้วยความแตกต่างระหว่างเจตนา ต่อทางเลือกทั้ง 2 นั้นจะทำนายได้ดีกว่าเจตนาต่อทางเลือกแต่ละอย่าง (Fishbein and Ajzen.1980: 118)

ความแตกต่างของเจตคติ (Differential Attitude) และความแตกต่างของการคล้อยตามกลุ่มอ้างอิง (Differential Subjective Norm) ซึ่งหาได้ด้วยวิธีการทำนองเดียวกับความแตกต่างของเจตนา ซึ่งทั้ง 2 ตัวนี้รวมกัน ทำนายความแตกต่างของเจตนาได้อย่างมีนัยสำคัญ ($R = .86$) โดยที่ความแตกต่างของเจตคติทำนายความแตกต่างของเจตนาได้สูงกว่าความแตกต่างของการคล้อยตามกลุ่มอ้างอิง ($W_1 = .67$) และ ($W_2 = .29$) ตามลำดับ ความสัมพันธ์ของตัวแปรต่าง ๆ

แมนสเตด โปรฟิตต์ และสมาร์ท (Manstead Proffitt and Smart, 1983 : 657 - 671)

ได้ทดสอบทฤษฎีการกระทำด้วยเหตุผลในการทำนาย และทำความเข้าใจในการกระทำพฤติกรรมการให้มทรรกด้วยนมมารดาและนมผงของหญิงมีครรภ์ที่อายุครรภ์มากกว่า 8 เดือน และมีอายุระหว่าง 16 - 40 ปี มารับบริการฝากครรภ์ที่หน่วยก่อนคลอด กลุ่มตัวอย่างมี 3 กลุ่ม คือ กลุ่มที่เคยมีบุตรมาแล้ว 106 คน กลุ่มที่ไม่เคยมีบุตรมาก่อน 109 คน และกลุ่มควบคุม 85 คน ซึ่งไม่เคยมีบุตรมาก่อน ในการศึกษาครั้งนี้วัดเจตคติต่อพฤติกรรมการคล้อยตามกลุ่มอ้างอิง และเจตนาเชิงพฤติกรรมของหญิงมีครรภ์ 3 เดือนสุดท้ายก่อนคลอด และวัดพฤติกรรมการให้มทรรกหลังคลอดในระยะ 6 สัปดาห์ โดยวัดพฤติกรรมแบบรายงานด้วยตนเองแล้วหาความแตกต่างของเจตคติซึ่งได้จากการนำเจตคติต่อการเลี้ยงทารกด้วยนมผง สบด้วยเจตคติต่อการเลี้ยงทารกด้วยนมมารดา และหาความแตกต่างของการคล้อยตามกลุ่มอ้างอิง ซึ่งได้จากการนำการคล้อยตามกลุ่มอ้างอิงต่อการเลี้ยงทารกด้วยนมผงสบด้วยการคล้อยตามกลุ่มอ้างอิง ต่อการเลี้ยงทารกด้วยนมมารดา

ผลการศึกษาปรากฏว่าจากผลการตอบทั้งสองกลุ่ม ($n = 215$) เจตนาและพฤติกรรมมีความสัมพันธ์กันอย่างหนักแน่น ($r = .82, P < .01$) ซึ่งสอดคล้องกับเงื่อนไขของพีชไบนและโอเซนที่ว่ารูปแบบจำลองของพีชไบนจะใช้การทำนายพฤติกรรมได้ก็ต่อเมื่อเจตนาและพฤติกรรมมีความสัมพันธ์กันสูง และพบว่าความแตกต่างของเจตคติและความแตกต่างของการคล้อยตามกลุ่มอ้างอิงมีความสัมพันธ์กันสูงอย่างมีนัยสำคัญกับพฤติกรรมเจตนา ($r = .73, r = .60$) และในมารดาที่ไม่เคยมีบุตรมาก่อน สัมประสิทธิ์สหสัมพันธ์พหุคูณขององค์ประกอบความแตกต่างของเจตคติ และการคล้อยตามกลุ่มอ้างอิงกับเจตนาในการเลี้ยงนมทารก เท่ากับ .77 ซึ่งสามารถทำนายเจตนาได้ 59.8 % และองค์ประกอบทั้งสองร่วมกันทำนายเจตนาอย่างมีนัยสำคัญด้วยน้ำหนักเท่ากัน ส่วนในมารดาที่เคยมีบุตรมาแล้วสัมประสิทธิ์สหสัมพันธ์พหุคูณขององค์ประกอบความแตกต่างของเจตคติ และการคล้อยตามกลุ่มอ้างอิงกับเจตนาในการเลี้ยงนมทารก เท่ากับ .77 ซึ่งสามารถทำนายเจตนาได้ 59.6 % ความสัมพันธ์เชิงสัมพัทธ์ ขององค์ประกอบเจตคติ และการคล้อยตามกลุ่มอ้างอิงในการทำนายเจตนาแตกต่างกันในแม่ทั้งสองกลุ่ม น้ำหนักในการทำนายเจตนาของมารดาที่ไม่เคยมีบุตรมาก่อน และมารดาที่เคยมีบุตรมาแล้วมีความสัมพันธ์กันในองค์ประกอบเจตคติ และแม่ที่ไม่เคยมีบุตรมาก่อนจะมีน้ำหนักในการคล้อยตามกลุ่มอ้างอิงสูงกว่าแม่ที่เคยมีบุตรมาแล้ว

สรุป มารดาที่มีประสบการณ์ตรงกับพฤติกรรมมีแนวโน้มที่จะมีค่าสหสัมพันธ์ระหว่างเจตคติ และเจตนาสูงกว่ามารดาที่ไม่มีประสบการณ์ตรง และค่าสหสัมพันธ์ระหว่างการคล้อยตามกลุ่มอ้างอิงกับเจตนาต่ำกว่ามารดาที่ไม่มีประสบการณ์ตรง

บรินเบิร์ก และดูแรนด์ (Brinberg and Durand, 1983 : 459 - 472) ได้นำทฤษฎีการกระทำด้วยเหตุผลของฟิชไบน์และไอเซน ทฤษฎีของทรีแอนดิส และรูปแบบจำลองความน่าจะเป็นเชิงอัตนัยมาศึกษากับพฤติกรรมการรับประทานอาหารในร้านอาหาร fast - food hamburger restaurants กลุ่มตัวอย่างเป็นนักศึกษาที่เรียนโภชนาการเบื้องต้นของมหาวิทยาลัยแอตแลนติกจำนวน 154 คน แบบสอบถามที่ใช้ในการวิจัยสร้างตามองค์ประกอบของรูปแบบจำลองของฟิชไบน์ ทรีแอนดิส และรูปแบบจำลองความน่าจะเป็นเชิงอัตนัย ให้กลุ่มตัวอย่างทำ ต่อมาอีก 2 สัปดาห์ ให้กลุ่มตัวอย่างตอบแบบรายงานพฤติกรรมว่าตนไปรับประทานอาหารที่ร้านอาหาร fast - food hamburger restaurants หรือไม่ ผลการวิจัยพบว่าค่าสหสัมพันธ์ระหว่างเจตนาเชิงพฤติกรรมกับพฤติกรรมเท่ากับ .41 ($p < .01$) และองค์ประกอบนิสัยและความเอื้ออำนวยของสถานการณ์ไม่ได้เพิ่มการทำนายพฤติกรรม ในรูปแบบจำลองของฟิชไบน์ ค่าสหสัมพันธ์พหุคูณของเจตคติและการคล้อยตามกลุ่มอ้างอิงกับเจตนาเชิงพฤติกรรมเท่ากับ .65 ($p < .01$) และความสำคัญเชิงสัมพัทธ์ของเจตคติเท่ากับ .64 ($p < .01$) ของการคล้อยตามกลุ่มอ้างอิงเท่ากับ .03 และ ในรูปแบบจำลองความน่าจะเป็นเชิงอัตนัย ความเชื่อทางบวกมีความสัมพันธ์ทางบวก กับการรับประทานอาหารที่ร้านอาหาร ซึ่งมีคะแนนความสัมพันธ์เป็นบวก ส่วนความเชื่อทางลบไม่มีความสัมพันธ์กับการรับประทานอาหารที่ร้านอาหาร ซึ่งมีคะแนนความสัมพันธ์เป็นลบ ความเชื่อที่มีคะแนนความสัมพันธ์เป็นบวกสูงสุดคืออร่อย (ความสัมพันธ์ = .628) ความเชื่อที่มีคะแนนความสัมพันธ์เป็นลบสูงสุดคือคุณภาพต่ำ (ความสัมพันธ์ = -.468) ซึ่งมีคะแนนความสัมพันธ์หากจากความน่าจะเป็นของเจตนาที่จะกระทำพฤติกรรมถ้าผลกรรมนั้นเป็นจริงลบด้วยความน่าจะเป็นของเจตนาที่จะกระทำพฤติกรรมถ้าผลกรรมนั้นไม่จริง (คะแนนความสัมพันธ์ = $p_{VB} - p_{VB'}$) และเมื่อวิเคราะห์ความเชื่อของผู้มีเจตนารับประทานอาหารและเจตนาไม่รับประทานอาหารตามทฤษฎีการกระทำด้วยเหตุผล ผู้มีเจตนารับประทานอาหารมีความเชื่อว่าอาหารอร่อยมากกว่าผู้ที่เจตนาไม่รับประทานอาหารอย่างมีนัยสำคัญ ส่วนผู้มีเจตนาไม่รับประทานอาหารมีความเชื่อว่าอาหารให้เลือกจำกัด อาหารไม่ถูกต้องตามหลักโภชนาการและคุณภาพต่ำสูงกว่าผู้ที่เจตนารับประทานอาหาร เกี่ยวกับกลุ่มอ้างอิง กลุ่มมีเจตนารับประทานอาหารคิดว่ากลุ่มอ้างอิงทุกกลุ่ม (ผู้ปกครอง แฟน เพื่อน) คิดว่าเขาควรรับประทานอาหารในร้าน fast - food hamburger restaurants มากกว่ากลุ่มที่มีเจตนาไม่รับประทานอาหารอย่างมีนัยสำคัญ ส่วนการประเมินผลกรรมและแรงจูงใจที่จะคล้อยตามกลุ่มอ้างอิงไม่แตกต่างกันในกลุ่มมีเจตนารับประทานอาหาร และกลุ่มมีเจตนาไม่รับประทานอาหาร และค่าสหสัมพันธ์ของรูปแบบจำลองความน่าจะเป็นเชิงอัตนัยและรูปแบบจำลองของฟิชไบน์ พบค่าสหสัมพันธ์เท่ากับ .81 ($p < .01$) ซึ่งแสดงให้เห็นว่ารูปแบบจำลองทั้งสองมีความคล้ายคลึงกันสูงสำหรับการนิยามความเชื่อที่สำคัญทางจิตวิทยา

งานวิจัยในประเทศ

การ แซ่ตั้ง (2529 : 117 - 120) ได้ทำการวิจัยเรื่อง " การทำนายพฤติกรรมการเลือกสมัครสอบเข้าเรียนต่อคณะวิทยาศาสตร์ ของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 6 ในกรุงเทพมหานคร " โดยนำทฤษฎีการกระทำด้วยเหตุผลของพิชโบนี และไอเซนเป็นหลักในการศึกษา เครื่องมือที่ใช้ คือแบบสำรวจความรู้สึนึกคิดของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 6 ที่มีต่อการเลือกคณะวิทยาศาสตร์ ในการสมัครสอบคัดเลือกเข้าศึกษาต่อในสถาบันอุดมศึกษาของรัฐ ประจำปีการศึกษา 2529 ซึ่งสร้างตามแนวทฤษฎีการกระทำด้วยเหตุผล ประกอบด้วยแบบวัดความเชื่อเกี่ยวกับผลการกระทำ 14 ข้อ แบบวัดการประเมินผลการกระทำ 14 ข้อ แบบวัดความเชื่อเกี่ยวกับกลุ่มอ้างอิง 7 ข้อ แบบวัดแรงจูงใจที่จะคล้อยตามกลุ่มอ้างอิง 7 ข้อ แบบวัดเจตคติทางตรง 7 ข้อ แบบวัดการคล้อยตามกลุ่มอ้างอิง 1 ข้อ และแบบวัดเจตนาเชิงพฤติกรรม 1 ข้อ กลุ่มตัวอย่างเป็นนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 6 แผนการเรียนวิทยาศาสตร์ - คณิตศาสตร์ จำนวน 440 คน ผลการศึกษาพบว่าเจตคติต่อการเลือกเรียนต่อในคณะวิทยาศาสตร์ ประกอบกับการคล้อยตามกลุ่มอ้างอิงในการเลือกเรียนต่อในคณะวิทยาศาสตร์สามารถทำนายเจตนาเชิงพฤติกรรม ในการเลือกศึกษาต่อในคณะวิทยาศาสตร์ มีความสัมพันธ์กันอย่างมีนัยสำคัญที่ระดับ .001 และยังพบว่าองค์ประกอบการคล้อยตามกลุ่มอ้างอิง ในการเลือกเรียนต่อในคณะวิทยาศาสตร์มีบทบาทต่อเจตนาเชิงพฤติกรรมในการสมัครเรียนต่อในคณะวิทยาศาสตร์มากกว่าองค์ประกอบเจตคติต่อการเรียนต่อในคณะวิทยาศาสตร์เมื่อวิเคราะห์กลุ่มตัวอย่างทั้งหมด ($N = 44, W_2 = .37, W_1 = .23$) และวิเคราะห์เฉพาะผู้ที่สมัครสอบเข้าศึกษาต่อในสถาบันอุดมศึกษาของรัฐก็พบผลเช่นเดียวกัน ($N = 378, W_2 = .40, W_1 = .23$)

สมศรี ชูแสง (2532 : 60 - 73) ทำการวิจัยเรื่อง " ตัวแปรที่เกี่ยวข้องกับพฤติกรรมการศึกษาต่อของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 6 ในเขตพื้นที่ขยายโอกาสทางการศึกษาระดับมัธยมศึกษาตอนต้น จังหวัดนครราชสีมา " โดยศึกษาตามแนวทฤษฎีการกระทำด้วยเหตุผลของพิชโบนี และไอเซน และตัวแบบการทำนายพฤติกรรมของลิสกา ตัวแปรอิสระตามตัวแปรแบบของลิสกา เรียกว่า ตัวแปรภายนอก ประกอบด้วยเพศ ผลการเรียน ระดับการศึกษาของบิดามารดา อาชีพของบิดา มารดา รายได้ของครอบครัว จำนวนพี่น้องลำดับการเกิด และการมีพี่ที่มีการศึกษาสูงกว่าการศึกษาภาคบังคับ ตัวแปรอิสระตามทฤษฎีการกระทำด้วยเหตุผล คือ ทศนคติต่อการศึกษาต่อ และการรับรู้ปทัสถานทางสังคม ส่วนตัวแปรตามคือ ความตั้งใจในการศึกษาต่อและพฤติกรรมการศึกษาต่อ ผลการศึกษาพบว่า ตัวแปรที่สัมพันธ์อย่างสูงกับความตั้งใจในการศึกษาต่อและพฤติกรรมการศึกษาต่อได้แก่ ผลการเรียน ระดับการศึกษาของบิดามารดาการที่มีพี่ที่มีการศึกษาสูงกว่าการศึกษาภาคบังคับ ทศนคติต่อการศึกษาต่อและการรับรู้ปทัสถานทางสังคม และพบว่าความตั้งใจในการศึกษาต่อ มีความสัมพันธ์กับพฤติกรรมการศึกษาต่อ

เรวดี วัฒนากโกศล (2533 : 140 - 141) ได้ทำการวิจัยเรื่อง " การสำรวจความเชื่อ เจตคติ เจตนา และพฤติกรรมในการเลือกศึกษาต่อสายสามัญหรือสายอาชีพของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 3 ในกรุงเทพมหานคร ตามแนวทฤษฎีการกระทำด้วยเหตุผล พบว่า

1. ความแตกต่างของเจตนาทางตรง ความแตกต่างของการคล้อยตามกลุ่มอ้างอิงทางตรง ร่วมกันทำนายความแตกต่างของเจตนา ได้อย่างมีนัยสำคัญทางสถิติ ($R = .56, P < .001$) โดยที่ความแตกต่างของการคล้อยตามกลุ่มอ้างอิงทางตรงมีค่าน้ำหนักของการทำนาย ($\beta = .43, P < .001$) สูงกว่าความแตกต่างของเจตนาทางตรง ($\beta = .30, P < .001$)
2. ความแตกต่างของเจตคติทางตรง ความแตกต่างของการคล้อยตามกลุ่มอ้างอิงทางตรงและระดับผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน ร่วมกันทำนายความแตกต่างของเจตนาได้อย่างมีนัยสำคัญ ($R = .70, P < .001$) โดยที่ความแตกต่างของการคล้อยตามกลุ่มอ้างอิงทางตรงมีค่าน้ำหนักของการทำนาย ($\beta = .35, P < .001$) สูงกว่าระดับผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน ($\beta = .30, P < .001$) และความแตกต่างของเจตคติทางตรง ($\beta = .26, P < .001$)
3. ความแตกต่างของเจตนา สามารถทำนายพฤติกรรมในการเลือกศึกษาต่อสายสามัญหรือสายอาชีพ ได้อย่างมีนัยสำคัญ ($r = .68, P < .001$)

ราชันย์ บุญธิมา (2536 : 98 - 99) ทำการวิจัยเรื่อง " การทำนายพฤติกรรมททุจริตการสอบของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 6 ตามทฤษฎีการกระทำด้วยเหตุผล " ปรากฏผลดังนี้

1. เจตคติต่อการทุจริตการสอบกับผลรวมทั้งหมดของผลคูณของความเชื่อเกี่ยวกับผลการกระทำ มีความสัมพันธ์อย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .001
2. การคล้อยตามกลุ่มอ้างอิงในการทุจริตการสอบกับผลรวมทั้งหมดของผลคูณของความเชื่อเกี่ยวกับกลุ่มอ้างอิง และแรงจูงใจที่จะคล้อยตามกลุ่มอ้างอิง มีความสัมพันธ์อย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .001
3. เจตคติต่อการทุจริตการสอบร่วมกับ การคล้อยตามกลุ่มอ้างอิงในการทุจริตการสอบสามารถทำนายเจตนาเชิงพฤติกรรมในการทุจริตการสอบได้อย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .001
4. เจตนาเชิงพฤติกรรมในการทุจริตการสอบ สามารถทำนายพฤติกรรมทุจริตการสอบได้อย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .001

นอกจากนี้ยังพบว่ากลุ่มที่มีเจตนาที่จะทุจริตการสอบกับกลุ่มที่มีเจตนาจะไม่ทุจริตการสอบมีความเชื่อเกี่ยวกับผลของการกระทำเรื่องได้คะแนนดี สอบผ่านไม่ภูมิใจคะแนนที่ได้ ไม่ต้องสอบซ่อม ไม่ถูกพ่อแม่ตำหนิ ไม่ต้องอ่านหนังสือมาก และเป็นการทดสอบความรู้ที่ไม่แท้จริง แตกต่างกันอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติด้วย

ก.พ.น.

เอกสารและงานวิจัยที่เกี่ยวข้องกับการพนัน

ความหมายของการพนัน

การพนันได้ชื่อว่า "เป็นมรดกของมนุษยชาติ" (เสริน ปุณณะหิตานนท์และคนอื่น ๆ . 2531 : 1, เดชา จิริภัทร. 2531 : 18) เนื่องจากเป็นกิจกรรมที่มนุษย์รับสืบทอดต่อเนื่องกันมาตั้งแต่ประวัติศาสตร์จนถึงปัจจุบัน เราสามารถพบการพนันรูปแบบต่าง ๆ ได้มากมายในทุกสังคม ตั้งแต่ชนกลุ่มที่ล้าสมัยที่สุด ไปจนถึงก้าวหน้าที่สุดในโลกทุกยุคทุกสมัย ซึ่งได้มีผู้ให้ความหมายของการพนันไว้มากมายดังนี้

พจนานุกรมฉบับราชบัณฑิตยสถาน (2525 : 565) กล่าวว่า พนัน หมายถึงการเล่นเอาเงินหรือสิ่งอื่น ด้วยการเสี่ยงโชคหรือฝีมือ

ประมวลกฎหมายแพ่ง (ชุมพล โสภะชละ. 2517 : 20 ; อ้างอิงมาจากประมวลกฎหมายแพ่ง. 2478 : 297) ได้อธิบายความหมายของคำว่า " การพนันชั้นต่อ " ไว้ดังนี้

" การพนัน " คือ การเข้าเล่นเสี่ยงโชคซึ่งต้องใช้ไหวพริบและฝีมือมาพนันเอาทรัพย์สินจะโดยชอบหรือไม่ชอบด้วยกฎหมายก็ตาม เช่น การเล่นการพนันไพ่ต้อง เป็นต้น

" ชั้นต่อ " คือการเล่นที่บุคคลสองฝ่ายมีความเห็นตรงข้ามในเหตุการณ์อย่างใดอย่างหนึ่งซึ่งไม่แน่นอน อันจะเกิดขึ้นในอนาคตและได้มาตกลงกันว่าถ้าเหตุการณ์เป็นไปตามนั้นจริง ฝ่ายหนึ่งแพ้และอีกฝ่ายหนึ่งชนะ ฝ่ายแพ้จะต้องเสียเงินให้แก่ผู้ชนะตามที่ตกลงกันไว้ เช่น พนันกันว่าสะพานจะเปิดเมื่อใด ใครจะเป็นอธิบดีกรมตำรวจคนต่อไป เป็นต้น

อนุสรณ์ พินิจศักดิ์ (2528 : 6) ให้ความหมายของการพนันว่า การพนันหมายถึง ข้อตกลงที่ก่อให้เกิดการได้หรือเสียซึ่งเงินหรือทรัพย์สิน โดยทั้งสองฝ่ายถือเอาเหตุการณ์ในอนาคตอันไม่แน่นอน และไม่มีส่วนเกี่ยวข้องเป็นเครื่องชี้ในการตัดสินการแพ้ชนะ

เสริน ปุณณะหิตานนท์ และคนอื่น ๆ . (2531 : 21) ให้ความหมายของพฤติกรรมการเล่นว่า หมายถึง การมีส่วนร่วมไม่ว่าจะโดยตรงหรือทางอ้อมในกิจกรรมในแบบใดแบบหนึ่งหรือหลายแบบดังต่อไปนี้

1. การเล่นพนันเอาเงินหรือสิ่งของมีค่าสำหรับผู้เล่น เช่น ลูกหิน ร้อนรูป เป้ากบ โยนเหรียญ เล่นว่า ฯลฯ ในเกมกีฬากระหว่างบุคคล เช่น หมากกระดาน วิ่งแข่ง กระโดดเชือก ว่ายน้ำ ฯลฯ และในเกมกีฬาที่แข่งขันเป็นทีม เช่น ฟุตบอล วิ่งผลัด ฯลฯ ในการนำสัตว์มาต่อสู้กัน เช่น กัดปลา กัดจิ้งหรีด ฯลฯ ในกรณีที่เจ้าตัวมีส่วนร่วมโดยทางอ้อม หมายถึงไม่ได้ร่วมเล่นด้วยเพียงแต่ดูเพื่อน ๆ เล่น แต่ก็ได้วางเดิมพันพนันหรือถือทางฝ่ายใดฝ่ายหนึ่ง

2. เล่นพนันชั้นต่อหรือวางเดิมพัน โดยอาศัยกิจกรรมหรือเครื่องมือที่ผู้อื่นจัดให้มีขึ้นเพื่อวัตถุประสงค์ทางการค้าหรือหารายได้ เช่น ในเกมกีฬาฟุตบอล มวย แข่งม้า ฯลฯ ในเกมบิลเลียด สลากเกอร์ หรือที่เรียกชื่ออย่างอื่นในการตีไก่ กัดปลา ชนวัว ฯลฯ

3. การเสี่ยงโชคในรูปของการซื้อสลากกินแบ่งรัฐบาล สลากกินรวบ หวยบิงปอง หวยซอง ฯลฯ การเสี่ยงโชคในรูปของการซื้อของเพื่อการจับรางวัล การเสี่ยงโชคโดยวางเงินแทงกาไฟ 3 ใบ การเล่นเกมตู้ไฟฟ้า ฟุตบอลโต๊ะ สล็อตแมชชีน ฯลฯ

4. การพนันแบบที่เล่นกันในบ่อนโดยใช้ ไพ่สำหรับ ลูกเต๋า เงินเหรียญ ขึ้นส่วนบางชนิด ฯลฯ เป็นอุปกรณ์ในการเล่น

พยานุฎ (2530 : 58 - 64) ได้ให้ความหมายไว้ว่า การพนันคือ “ สัญญาที่ก่อให้เกิดการได้เสียซึ่งเงินหรือทรัพย์สิน โดยคู่สัญญาถือเอาผลแห่งเหตุการณ์ในอนาคตอันไม่แน่นอนซึ่งคู่สัญญาไม่มีส่วนได้เสียเป็นเครื่องชี้ขาด ” ประกอบด้วยลักษณะดังต่อไปนี้

ลักษณะที่ 1 ต้องมีการได้หรือเสีย ถ้าไม่มีการได้หรือเสีย ได้เสียทางเดียว หรือได้เสียกันด้วยกัน ไม่ถือว่าเป็นการพนัน เช่น นาย ก. และ นายข. ตกลงกันว่าถ้านักมวยฝ่ายแดงชนะฝ่ายน้ำเงิน นายก. จะให้เงินนายข. 100 บาท ถ้านักมวยฝ่ายน้ำเงินชนะฝ่ายแดง นายข. ไม่ต้องเสียอะไร กรณีนี้ไม่ถือว่าเป็นการพนัน เพราะนาย ก. มีแต่เสียทางเดียวส่วนนายข. มีแต่ได้ทางเดียวเช่นกัน หรือถ้านายก. และนายข. ตกลงกันใหม่ว่าถ้านักมวยฝ่ายที่ตนวางเดิมพันเป็นฝ่ายชนะ ผู้แพ้พนันครั้งนี้จะต้องจ่ายค่าอาหารที่รับประทานด้วยกัน 1 มื้อ กรณีเช่นนี้ก็ไม่ได้ถือว่าเป็นการพนัน

ลักษณะที่ 2 สิ่งที่ได้เสียต้องเป็นเงินหรือทรัพย์สิน เช่น นาย ก. ตกลงกับนาย ข. ว่า ถ้านักฟุตบอลไทยชนะมาเลเซีย นาย ก. จะจ่ายเงินให้นาย ข. 100 บาท ถ้ามาเลเซียชนะไทย นาย ข. ต้องจ่ายเงินให้นาย ก. 150 บาท กรณีนี้ถือเป็นการพนัน เพราะมีการได้เสียเป็นเงิน แต่ถ้านาย ก. และนาย ข. ตกลงพนันกีฬาฟุตบอลครั้งนี้ใหม่ว่าถ้าฝ่ายที่ตนวางเดิมพันชนะคนที่แพ้จะต้องช่วยถนุงเท้าให้กับคนที่ชนะกรณีนี้ไม่ถือว่าเป็นการพนัน เพราะสิ่งที่ได้เสียเป็นแรงงานไม่ใช่เงินหรือทรัพย์สิน

ลักษณะที่ 3 ต้องถือเอาเหตุการณ์ในอนาคตเป็นเครื่องชี้ขาด เช่นนาย ก. ตกลงกับนาย ข. ว่าถ้านาย ค. มีอายุครบ 30 ปี เมื่อใด นาย ก. จะให้เงินนายข. 100 บาท กรณีเช่นนี้ไม่ใช่การพนัน เพราะผลในอนาคตเป็นสิ่งแน่นอน กล่าวคือ ต้องมีวันหนึ่งที่นาย ค. อายุครบ 30 ปีแน่นอน หรือถ้านาย ก. ตกลงกับนาย ข. ว่าถ้าทีมไทยได้เหรียญทองมากที่สุดในการแข่งขันซีเกมส์ นาย ก. จะจ่ายเงินให้นาย ข. 100 บาท แต่ถ้าไม่ใช่ นายข. ต้องจ่ายเงินให้นาย ก. 100 บาท กรณีเช่นนี้เป็นการพนัน เพราะถือเอาผลการได้เหรียญทองซึ่งเป็นเหตุการณ์ในอนาคตเป็นเครื่องชี้ขาด แต่ถ้ารู้ผลการได้เหรียญทองซีเกมส์ก่อนแล้วไม่เป็นการพนันเพราะไม่ใช่เหตุการณ์ในอนาคต

ลักษณะที่ 4 คู่สัญญาต้องไม่มีส่วนได้ส่วนเสียในผลที่เสี่ยงภัยนั้น เช่นนายก. ตกลงกับนายข. ว่าภายในปี ถ้าไฟไหม้บ้านนายก. นายก. ต้องจ่ายเงินนายข. 1,000 บาท ถ้าเกิดไฟไหม้บ้านนาย ก. นาย ข. ต้องจ่ายเงินให้นาย ก. 100,000 บาท กรณีนี้ไม่เป็นการพนัน เพราะคู่สัญญาคือ นาย ก. มีส่วนได้ส่วนเสียในผลที่เสี่ยงภัย คือถ้าไฟไหม้บ้านนาย ก. นาย ก. ย่อมเสียหาย ซึ่งกรณีนี้เป็นการเล่นการพนัน

ลักษณะที่ 5 ต้องมีผู้เล่นตั้งแต่ 2 ฝ่ายขึ้นไป คือ มีผู้จัดให้มีการเล่นการพนัน (เจ้ามือ) และมีผู้ร่วมเล่น เช่น นาย ก. เปิดบ่อนเล่นไพ่ มีนาย ข. นาย ค. และนาย ง. ร่วมเล่นเอาเงินด้วยกรณีนี้ถือเป็นการพนัน

รุ้งโรจน์ รื่นเริงวงษ์ (2519 : 76) กล่าวว่า การพนันหมายถึง สัญญาที่ก่อให้เกิดการได้เสียเงิน หรือทรัพย์สินโดยคู่สัญญาถือเอาผลแห่งเหตุการณ์ในอนาคตอันไม่แน่นอนซึ่งคู่สัญญาไม่มีส่วนเกี่ยวข้องเป็นเครื่องชี้ขาด แยกองค์ประกอบได้ดังนี้

1. ต้องมีการได้เสียเงินหรือสินทรัพย์
2. การได้เสียนั้นถือเอาผลแห่งเหตุการณ์ในอนาคตอันไม่แน่นอนเป็นเครื่องชี้ขาด (มีการเสี่ยงภัย)
3. คู่สัญญาไม่มีส่วนได้เสียเกี่ยวข้องกับผลแห่งเหตุการณ์ในอนาคต อันไม่แน่นอนนั้น

(ไม่มีส่วนได้เสียในผลแห่งการเสี่ยงภัย)

จากความหมายของการพนันดังกล่าวข้างต้นสรุปได้ว่า การที่จะสรุปว่าบุคคลใดเล่นการพนันต้องพิจารณาจากบุคคล 2 ฝ่าย หรือมากกว่าตกลงกันว่าจะเอาผลของเหตุการณ์ใดเหตุการณ์หนึ่งที่จะเกิดขึ้นในอนาคต และเป็นเหตุการณ์ที่ตนไม่มีส่วนเกี่ยวข้องเป็นเครื่องตัดสินการได้ - เสีย เงินหรือทรัพย์สินของมีค่า แต่ถ้านอกเหนือจากนี้ไม่ถือว่าบุคคลนั้นเล่นการพนัน

ประเภทของการพนัน

พระราชบัญญัติการพนันพุทธศักราช 2478 ได้แบ่งประเภทของการพนันออกเป็น 3 ประเภท คือ บัญชี ก. บัญชี ข. และบัญชี ค. (ลิขิตร ชาญชัย. 2516 : 1 - 24; สมพร พรหมพิตร ม.ป.ป. : 3 - 38)

บัญชี ก. 28 ชนิด คือ 1. หวย ก. ข. 2. โป๋ป๋น 3. โป๋ก่า 4. ถั่ว 5. แปะดัก 6. จับยี่กี 7. ต่อแต้ม 8. เบี้ยใบก หรือคู่คี่ หรืออีโง้ง 9. ไฟสามใบ 10. ไม้สามอัน 11. ช้างงา หรือ ปือก 12. ไม้ดำไม้แดง หรือปลาดำปลาแดง หรืออีดำอีแดง 13. อีโป่งครอบ 14. ก่าตัด 15. ไม้ทมน หรือล้อทมนทุก ๆ อย่าง 16. หัวโต หรือทวยภาพ 17. การเล่นซึ่งมีการทรมานสัตว์ 18. บิลเลียดรู ดีผี 19. โยนจัม 20. สี่เหล้า 21. ชลูกชิลิก 22. น้ำเต้า ทุก ๆ อย่าง 23. ไฮโลว์ 24. อีก้อย 25. ปั้นแปะ 26. อีโป่งขัด 27. บากกรา 28. สล๊อตแมชชีน

การพนันตามบัญชี ก. นี้ เป็นการพนันในบ่อนคาลิโนเป็นส่วนใหญ่ ซึ่งพระราชบัญญัติการพนันให้อำนาจที่จะอนุญาตให้เปิดบ่อนคาลิโนได้ โดยออกเป็นพระราชกฤษฎีกา แต่ปัจจุบันยังไม่มี ฉะนั้นการพนันบัญชี ก. ผู้ใดเล่นมีความผิดตามกฎหมาย

บัญชี ข. มี 28 ชนิดคือ 1. การเล่นต่าง ๆ ซึ่งให้สัตว์ต่อสู้หรือแข่งขัน 2. วิ่งวัวคน 3. ชกมวย มวยปล้ำ 4. แข่งเรือพุ่ง แข่งเรือล้อ 5. ชีวูป 6. โยนห่วง 7. โยนสตาจ์หรือวัตถุใด ๆ ลงในภาชนะต่าง ๆ 8. ตกเบ็ด 9. จับสลากโดยวิธีใด ๆ 10. ยิงเป้า 11. ปาหน้าคน ปาสัตว์ หรือสิ่งใด ๆ 12. เตะข้ามด่าน 13. หมากแหว 14. หมากหัวแดง 15. บิงโก 16. สลากกินแบ่ง สลากกินรวบ หรือ การเล่นใด ๆ ที่เสี่ยงโชคให้เงินหรือประโยชน์อย่างอื่นแก่ผู้เล่นคนใดคนหนึ่ง 17. โตตโตเลเซเดอร์สำหรับการเล่นอย่างใดอย่างหนึ่ง 18. สรีปสำหรับการเล่นอย่างใดอย่างหนึ่ง 19. บูกเมกิงสำหรับการเล่นอย่างใดอย่างหนึ่ง 20. ขายสลากกินแบ่งสลากกินรวบหรือสรีป ซึ่งไม่ใช่ช้อกในประเทศไทยแต่จัดให้มีขึ้นโดยชอบด้วยกฎหมายของประเทศที่จัดนั้น 21. ไฟ่นการะจอก ไฟ่ต่อแต้ม ไฟ่ต่าง ๆ 22. ดาต 23. บิลเลียด 24. ช้องอ้อย 25. สะบ้าทอย 26. สะบ้าชุด 27. ฟุตบอลโต๊ะ 28. เครื่องเล่นซึ่งใช้เครื่องกล ไฟฟ้า พลังแสงสว่าง หรือพลังอื่นใดซึ่งสามารถเล่นโดยวิธีสัมผัส เลื่อน กด ดัด ดึง ดัน ยิง โยนทมน หรือวิธีอื่นใดซึ่งสามารถทำให้แพ้ชนะกันได้ไม่ว่าโดยมีการนับแต้มหรือเครื่องหมายใด ๆ หรือไม่ก็ตาม

การพนันตามบัญชี ข. บางประการขออนุญาตเล่นได้ ได้แก่

(ก) ขออนุญาตเล่นได้ทุกวันโดยไม่จำกัด คือ แข่งม้า วิ่งวัวคน ไฟ่ต่างๆ ดวด ช้องอ้อย สะบ้าทอย และสะบ้าชุด

(ข) ขออนุญาตเล่นได้เฉพาะในงานรื่นเริงสาธารณะ งานนักขัตฤกษ์ หรือในโอกาสพิเศษอื่น ๆ เท่านั้น คือ ชีรูป โยนห่วง โยนสตางค์ หรือวัตถุใด ๆ ลงในภาชนะต่างๆ ตกเบ็ด จับสลากโดยวิธีใด ๆ ยิ่งเป่าปากหน้าคน ปาลั้ว หรือสิ่งใด ๆ เค้าข้ามด่าน หมากแกว หมากหัวแดง และบิงโก

บัญชี ค. คือการพนันประเภทอื่น นอกจากประเภท ก. หรือ ข. เป็นการพนันซึ่งไม่ได้ระบุไว้ในพระราชบัญญัติการพนัน เช่น พนันแบกข้าวสาร ใครแบกได้หนักกว่าคนนั้นเป็นผู้ชนะ หรือพนันกินกล้วยเตี่ยว ใครกินได้มากกว่าคนนั้นชนะ เป็นต้น

การพนันบัญชี ค. จะขออนุญาตให้เล่นได้ก็ต่อเมื่อมีกฎกระทรวงระบุชื่อและเงื่อนไขไว้แล้ว ตราบใดที่ยังไม่มีกฎกระทรวงระบุชื่อและเงื่อนไขก็จะเล่นไม่ได้

ลิสสุตร ธนชัยย์ (2537 : 3 - 28) กล่าวถึงกฎกระทรวงตั้งแต่ฉบับที่ 17 - 28 ดังนี้

- ยกเลิกกฎกระทรวงฉบับที่ 1 - 16 โดยฉบับที่ 17 (พ.ศ. 2503)
- ใช้กฎกระทรวงฉบับที่ 17 (พ.ศ. 2503) เป็นฉบับหลัก
- กฎกระทรวงฉบับที่ 18 - 28 (พ.ศ. 2504 - 2537) ปรับปรุงฉบับที่ 17 ดังนี้

การพนันตามบัญชี ก ในพระราชบัญญัติการพนันพุทธศักราช 2478 ข้อ 27 (บาคารา) เพิ่มโดยข้อ 2 แห่งกฎกระทรวงฉบับที่ 17 (พ.ศ. 2503) ข้อ 28 (สล็อตแมชชีน) เพิ่มโดยข้อ 1 แห่งกฎกระทรวงฉบับที่ 18 (พ.ศ. 2504)

การพนันตามบัญชี ข ในพระราชบัญญัติการพนันพุทธศักราช 2478 ข้อ 25 - 28 (สะบ้าทอย สะบ้าชุด ฟุตบอลโต๊ะ เครื่องเล่นซึ่งใช้เครื่องกล ไฟฟ้า พลังแสงสว่าง หรือพลังอื่นใดซึ่งสามารถเล่นโดยวิธีสัมผัส เลื่อน กด ดัด ดึง ดัน ยิง โยน หมุน หรือวิธีอื่นใดซึ่งสามารถทำให้แพ้ชนะกันได้ไม่ว่าโดยมีการนับแต้ม หรือเครื่องหมายใด ๆ หรือไม่ก็ตาม แกะไขใหม่โดยกฎกระทรวงฉบับที่ 23 (พ.ศ. 2530)

นอกจากนี้ได้กล่าวถึงกฎกระทรวงฉบับที่ 17 (พ.ศ. 2503) ออกตามความในพระราชบัญญัติการพนันพุทธศักราช 2478 ซึ่งเป็นฉบับหลักดังนี้

ข้อ 1 ให้ยกเลิกกฎกระทรวงฉบับที่ 1 - 16

ข้อ 2 ให้เพิ่มเติมการเล่น บาคารา เป็นการเล่นในบัญชี ก. ท้ายพระราชบัญญัติการพนันพุทธศักราช 2478

ข้อ 3 ให้เพิ่มเติมการเล่นต่อไปนี้เป็นการเล่นในบัญชี ข. ท้ายพระราชบัญญัติการพนันพุทธศักราช 2478 1. สะบ้าทอย 2. สะบ้าชุด 3. ฟุตบอลโต๊ะ 4. เครื่องเล่นซึ่งใช้เครื่องกลไฟฟ้า พลังแสงสว่าง หรือพลังอื่นใดซึ่งสามารถเล่นโดยวิธีสัมผัส เลื่อน กด ดัด ดึง ดัน ยิง โยนหมุน หรือวิธีอื่นใดซึ่งสามารถทำให้แพ้ชนะกันได้ไม่ว่าโดยมีการนับแต้มหรือเครื่องหมายใด ๆ หรือไม่ก็ตาม

ข้อ 4 ให้ผู้ดำรงตำแหน่งต่อไปนี้เป็นเจ้าพนักงานผู้ออกใบอนุญาตเล่นการพนัน ตามบัญชี ข. ท้ายพระราชบัญญัติ และใบอนุญาตจัดให้มีการแถมพหหรือรางวัลด้วยการเสี่ยงโชคโดยวิธีใด ๆ ในการประกอบกิจการค้าหรืออาชีพ

4.1 นายตำรวจชั้นสัญญาบัตรประจำท้องที่ซึ่งดำรงตำแหน่งสารวัตรขึ้นไป สำหรับจังหวัดพระนครและจังหวัดธนบุรี

4.2 นายอำเภอท้องที่หรือปลัดอำเภอ ผู้เป็นหัวหน้าประจำกิ่งอำเภอ สำหรับจังหวัดอื่นนอกจากจังหวัดพระนครและจังหวัดธนบุรี ทั้งนี้ภายใต้เงื่อนไขดังต่อไปนี้

ก. การพนันต่อไปนี้เป็นเจ้าพนักงานผู้ออกใบอนุญาตออกใบอนุญาตได้ 1. แข่งม้าหรือแข่งสัตว์อื่นซึ่งไม่มีการเล่นโตเตโลเซเตอร์ สวีป หรือ บุกเมกิง รวมอยู่ด้วย 2. วิ่งวัวคน ซึ่งไม่มีการเล่นโตเตโลเซเตอร์ สวีป หรือบุกเมกิง รวมอยู่ด้วย 3. โพนกกระจอก ไฟต่อแต้ม และไฟต่างๆ เว้นแต่ไฟโป๊กเกอร์ ไฟเผา 4. ดวด 5. ซ้องอ้อย 6. สะบ้าทอย 7. สะบ้าชุด 8. ซากมวย มวยปล้ำ

ข. การพนันต่อไปนี้ออกใบอนุญาตได้เมื่อผู้บังคับบัญชาต่อไปนี้ได้ส่งอนุมัติให้ออกได้แล้ว (ก) ผู้บังคับบัญชาตำรวจนครบาลสำหรับจังหวัดพระนครและจังหวัดธนบุรี (ข) ผู้ว่าราชการจังหวัดสำหรับจังหวัดอื่นนอกจากจังหวัดพระนครและจังหวัดธนบุรี 1. ให้สัตว์ต่อสู้กัน 2. ยกเลิกโดยกฎกระทรวงฉบับที่ 28 พ.ศ. 2537 3. ไฟโป๊กเกอร์ ไฟเผา 4. บิลเลียด 5. การจัดให้มีการแถมพหหรือรางวัลด้วยการเสี่ยงโชคโดยวิธีใด ๆ ในการประกอบกิจการค้าหรืออาชีพ

ค. การพนันต่อไปนี้ออกใบอนุญาตได้เมื่อรัฐมนตรีว่าการกระทรวงมหาดไทยได้ส่งอนุมัติให้ออกได้แล้ว 1. แข่งเรือพุง แข่งเรือล้อ 2. ซี่รูป 3. โยนห่วง 4. โยนสตันท์หรือวัตถุใด ๆ ลงในภาชนะต่าง ๆ 5. ตกเบ็ด 6. จับสลากโดยวิธีใด ๆ 7. ยิงเป้า 8. ปาหน้าคน ปาสัตว์หรือสิ่งใด ๆ 9. เตะข้ามด่าน 10. หมากแกว 11. หมากหัวแดง 12. บิงโก 13. สลากกินแบ่ง สลากกินรวบ หรือการเล่นอย่างใดที่เสี่ยงโชคให้เงินหรือประโยชน์อย่างอื่นแก่ผู้เล่นคนใดคนหนึ่ง 14. แข่งม้าหรือแข่งสัตว์อื่น ซึ่งไม่มีการเล่นโตเตโลเซเตอร์ สวีป หรือบุกเมกิง รวมอยู่ด้วย 15. วิ่งวัวคนซึ่งไม่มีการเล่นโตเตโลเซเตอร์ สวีป หรือบุกเมกิง รวมอยู่ด้วย 16. โตเตโลเซเตอร์สำหรับการเล่นอย่างใดอย่างหนึ่ง 17. สวีป สำหรับการเล่นอย่างใดอย่างหนึ่ง 18. บุกเมกิง สำหรับการเล่นอย่างใดอย่างหนึ่ง 19. ซากมวย สลากกินแบ่ง สลากกินรวบ หรือสวีป ซึ่งไม่ได้ออกในประเทศไทย แต่ได้จัดให้มีขึ้นโดยชอบด้วยกฎหมายของประเทศที่จัดนั้น 20. ฟุตบอลโต๊ะ 21. เครื่องเล่นซึ่งใช้เครื่องกลไฟฟ้า พลังแสงสว่าง หรือพลังอื่นใดซึ่งสามารถเล่น โดยวิธีสัมผัส เลื่อน กด ดึง ดัน ยิง โยนหมุน หรือวิธีอื่นใดซึ่งสามารถทำให้แพ้ชนะกันได้ไม่ว่าโดยมีการนับแต้มหรือเครื่องหมายใด ๆ หรือไม่ก็ตาม

ข้อ 5 กำหนดอายุใบอนุญาตให้เล่นการพนันสามบัญชี ข. ต้องไม่เกินจำนวนวันและต้องอยู่ในกำหนดเวลาดังต่อไปนี้ (ก) การพนันต่อไปนี้ออกใบอนุญาตได้ไม่เกินหนึ่งวันและให้เล่นได้ภายในกำหนดเวลา 1. การเล่นต่าง ๆ ซึ่งให้สัตว์ต่อสู้กันหรือแข่งกันซึ่งไม่มีการเล่นโตเตโลเซเตอร์ สวีป หรือบุกเมกิง รวมอยู่ด้วย (7 ถึง 19 นาฬิกา)

2. วิ่งววดน (7 ถึง 19 นาฬิกา) 3. แข่งเรือพุง แข่งเรือล้อ (7 ถึง 19 นาฬิกา) 4. ช้องอ้อย (7 ถึง 19 นาฬิกา) 5. ชกมวย มวยปล้ำ (12 ถึง 24 นาฬิกา) 6. ชู้รูป (7 ถึง 24 นาฬิกา) 7. โยนห่วง (7 ถึง 24 นาฬิกา) 8. โยนสตาจค์หรือวัตถุใด ๆลงในภาชนะต่าง ๆ (7 ถึง 24 นาฬิกา) 9. ตกเบ็ด (7 ถึง 24 นาฬิกา) 10. จับสลากด้วยวิธีใด ๆ (7 ถึง 24 นาฬิกา) 11. ยิงเป้า (7 ถึง 24 นาฬิกา) 12. ปาหน้าคน ปาสัตว์หรือสิ่งใด ๆ (7 ถึง 24 นาฬิกา) 13. เต้าข้ามแดน (7 ถึง 24 นาฬิกา) 14. หมากแกว (7 ถึง 24 นาฬิกา) 15. หมากหัวแดง (7 ถึง 24 นาฬิกา) 16. บิงโก (7 ถึง 24 นาฬิกา) 17. สะบ้าทอย (7 ถึง 24 นาฬิกา) 18. สะบ้าชุด (7 ถึง 24 นาฬิกา) 19. การเล่นต่าง ๆซึ่งให้สัตว์ต่อสู้กันหรือแข่งกันซึ่งมีการเล่นโตเตโลเซเตอร์รวมอยู่ด้วย (12 ถึง 20 นาฬิกา) 20. โตเตโลเซเตอร์ สำหรับการเล่นอย่างใดอย่างหนึ่ง (12 ถึง 20 นาฬิกา) 21. บูกเมกิง สำหรับการเล่นอย่างใดอย่างหนึ่ง (12 ถึง 20 นาฬิกา) 22. ไฟนการะจอก ไฟต่อแต้ม ไฟต่าง ๆ วันอาทิตย์ วันอื่น ๆ (12 ถึง 24 นาฬิกา) 23. ดวด วันอาทิตย์ วันอื่น ๆ (12 ถึง 24 นาฬิกา) (ข) การพนันต่อไปนี้อาจไม่เกินจำนวนวัน นับจากวันออกใบอนุญาตถึงวันออกสลากถ้ากำหนดวันออกสลากไว้หลายคราวจนถึงเวลาออกสลากครั้งสุดท้าย และการออกสลากคราวเดียว หรือหลายคราวนั้น ถ้าทำในประเทศไทย ต้องอยู่ภายในเวลา 7 ถึง 24 นาฬิกา ในวันที่กำหนดไว้ 1. สลากกินแบ่ง สลากกินรวบ หรือการเล่นอย่างใดที่เสี่ยงโชคให้เงินหรือประโยชน์อย่างอื่นแก่ผู้เล่นคนใดคนหนึ่ง 2. สวิป สำหรับการเล่นอย่างใดอย่างหนึ่ง 3. ขายสลากกินแบ่ง สลากกินรวบ หรือสวิป ซึ่งไม่ได้ออกในประเทศไทย แต่ได้จัดให้มีขึ้นโดยชอบด้วยกฎหมายของประเทศที่จัดนั้น (ค) บิลเลียด ฟุตบอลโต๊ะ หรือเครื่องเล่นซึ่งใช้เครื่องกลไฟฟ้า พลังแสงสว่างหรือพลังอื่นใดซึ่งสามารถเล่นโดยวิธีสัมผัส เลื่อน กด ดึง ดัน ยิง โยนหมุนหรือวิธีอื่นใดซึ่งสามารถทำให้แพ้ชนะกันได้ไม่ว่าโดยมีการนับแต้มหรือเครื่องหมายใด ๆ หรือไม่ก็ตามต้องไม่เกินสามสิบวันนับจากวันออกใบอนุญาตและให้เล่นได้ภายในเวลา 17 ถึง 23 นาฬิกา

ข้อ 6 กำหนดอายุใบอนุญาตการจัดให้มีการแถมพิก หรือรางวัลด้วยการเสี่ยงโชคโดยวิธีใด ๆ ในการประกอบกิจการค้าหรืออาชีพ ให้นับแต่วันที่เจ้าพนักงานออกใบอนุญาตจนถึงวันที่เจ้าพนักงานผู้ออกใบอนุญาตกำหนดให้ตามที่เห็นสมควรและการเสี่ยงโชคแต่ละคราวต้องอยู่ภายในเวลา 7 ถึง 24 นาฬิกา แห่งวันที่กำหนดไว้

ข้อ 7 การพนันตามบัญชี ข. ดังต่อไปนี้ ให้ออกใบอนุญาตให้เล่นได้เฉพาะในงานรื่นเริงสาธารณะหรืองานนักขัตฤกษ์หรือในโอกาสพิเศษอื่นเท่านั้น 1. ชู้รูป 2. โยนห่วง 3. โยนสตาจค์ หรือ วัตถุใด ๆ ลงในภาชนะต่าง ๆ 4. ตกเบ็ด 5. จับสลากโดยวิธีใด ๆ 6. ยิงเป้า 7. ปาหน้าคน ปาสัตว์หรือสิ่งใด ๆ 8. เต้าข้ามด่าน 9. หมากแกว 10. หมากหัวแดง 11. บิงโก

ข้อ 8 การพนันตามบัญชี ข. ดังต่อไปนี้ ผู้รับอนุญาตต้องทำรายงานจำนวนยอดเงินรายวัน และรายจ่ายในวันหนึ่งๆ ยื่นต่อเจ้าพนักงานผู้ออกใบอนุญาตในวันรุ่งขึ้นทุกวัน 1. โตเตโลเซเตอร์ สำหรับการเล่นอย่างใดอย่างหนึ่ง 2. บูกเมกิง สำหรับการเล่นอย่างใดอย่างหนึ่ง

ข้อ 9 การพนันตามบัญชี ข.ดังต่อไปนี้ เมื่อเจ้าพนักงานผู้ออกใบอนุญาตเรียกร้องผู้รับใบอนุญาตต้องยื่นบัญชีรายการแสดงยอดเงินราคาสลากซึ่งมีผู้รับซื้อ 1. สลากกินแบ่ง สลากกินรวบ หรือ การเล่นอย่างใดที่เสี่ยงโชคให้เงินหรือประโยชน์อย่างอื่นแก่ผู้เล่นคนใดคนหนึ่ง 2. สวิป สำหรับการเล่นอย่างใดอย่างหนึ่ง 3. ขายสลากกินแบ่ง สลากกินรวบ หรือสวิปซึ่งไม่ได้ออกในประเทศไทย แต่ได้จัดให้มีขึ้นโดยชอบด้วยกฎหมายของประเทศที่จัดนั้น

ข้อ 10 การพนันตามบัญชี ข.ดังต่อไปนี้ ผู้รับใบอนุญาตต้องแจ้งต่อเจ้าพนักงานผู้ออกใบอนุญาตให้ทราบสถานที่ วัน และเวลาที่จะออกสลากอย่างน้อยสามวันก่อนวันออกสลาก และให้เจ้าพนักงานผู้ออกใบอนุญาตให้หลักฐานไว้เป็นสำคัญว่าได้รับแจ้งความนั้นแล้ว 1. สลากกินแบ่ง สลากกินรวบ หรือการเล่นอย่างใดที่เสี่ยงโชคให้เงินหรือประโยชน์อย่างอื่นแก่ผู้เล่นคนใดคนหนึ่ง 2. สวิป สำหรับการเล่นอย่างใดอย่างหนึ่ง

ข้อ 11 การพนันตามบัญชี ข.ดังต่อไปนี้ ผู้รับใบอนุญาตต้องทำบัญชีการจำหน่าย และให้เจ้าพนักงาน ผู้ออกใบอนุญาตมีอำนาจตรวจบัญชีนั้นได้ 1. สลากกินแบ่ง สลากกินรวบ หรือการเล่นอย่างใดที่เสี่ยงโชคให้เงินหรือประโยชน์อย่างอื่นแก่ผู้เล่นคนใดคนหนึ่ง 2. โตเตโลเซเตอร์สำหรับการเล่นอย่างใดอย่างหนึ่ง 3. สวิป สำหรับการเล่นอย่างใดอย่างหนึ่ง 4. บูกเมกิงสำหรับการเล่นอย่างใดอย่างหนึ่ง 5. ขายสลากกินแบ่ง สลากกินรวบ หรือสวิปซึ่งไม่ได้ออกในประเทศไทย แต่ได้จัดให้มีขึ้นโดยชอบด้วยกฎหมายของประเทศที่จัดนั้น

ข้อ 12 ให้กำหนดภาษีดังนี้ 1. ผู้รับใบอนุญาตการเล่นโตเตโลเซเตอร์ สำหรับการเล่นอย่างใดอย่างหนึ่ง เสียภาษีดังนี้ (ก) ในจังหวัดพระนครและจังหวัดธนบุรีร้อยละ 10 (ข) ในจังหวัดอื่นร้อยละ 5 2. ผู้รับใบอนุญาตการเล่นบูกเมกิง สำหรับการเล่นอย่างใดอย่างหนึ่งเสียภาษีดังนี้ (ก) ในจังหวัดพระนครและจังหวัดธนบุรีร้อยละ 10 (ข) ในจังหวัดอื่นร้อยละ 5 3. ผู้รับใบอนุญาตการเล่นสลากกินแบ่ง สลากกินรวบ สวิป หรือขายสลากกินแบ่ง สลากกินรวบ หรือสวิปซึ่งไม่ได้ออกในประเทศไทยแต่ได้จัดให้มีขึ้นโดยชอบด้วยกฎหมายของประเทศที่จัดนั้น เสียภาษีดังนี้ (ก) ในจังหวัดพระนครและจังหวัดธนบุรีร้อยละ 10 (ข) ในจังหวัดอื่นร้อยละ 5

ข้อ 13 การพนันตามบัญชี ข ดังต่อไปนี้ ให้จัดขึ้นโดยไม่ต้องมีใบอนุญาต 1. ไพ่บริดจ์ ซึ่งเล่นในสมาคม หรือบุคคลที่สมาคมอนุญาตหรือเล่นในบ้านระหว่างญาติมิตร โดยสมาคมผู้จัดให้มีการเล่นหรือเจ้าบ้านไม่เรียกเก็บหรือรับผลประโยชน์ในทางตรงหรือทางอ้อม 2. บิลเลียดซึ่งเล่นในเคสสถานที่บริเวณกว้างขวางและรั้วรอบมิดชิดจำนวนไม่เกินหนึ่งโต๊ะ โดยผู้จัดให้มีการเล่นหรือเจ้าบ้านไม่เรียกเก็บหรือรับผลประโยชน์ในทางตรงหรือทางอ้อม 3. วิงวอคซึ่งได้มีการเล่นโตเตโลเซเตอร์ สวิป หรือบูกเมกิงรวมอยู่ด้วย ชกมวย มวยปล้ำ ซึ่งกรมพลศึกษาหรือ แผนกศึกษาธิการในส่วนภูมิภาคจัดให้มีขึ้นระหว่างนักเรียน

ข้อ 14 เจ้าพนักงานผู้ออกใบอนุญาตผ่อนผันการอนุญาต ให้ผิดไปจากลักษณะข้อจำกัดหรือเงื่อนไขที่กำหนดไว้หลังใบอนุญาตให้แต่เฉพาะ เมื่อได้รับอนุญาตจากกระทรวงมหาดไทยแล้ว

ข้อ 15 ผู้ใดประสงค์จะจัดให้มีการเล่นการพนัน ตามบัญชี ข. หรือการจัดให้มีการแถมพหุหรือรางวัล ด้วยการเสี่ยงโชคโดยวิธีใด ๆ ในการประกอบกิจการค้าหรืออาชีพ ให้ทำคำขอตามแบบท้ายกฎกระทรวงนี้ ยื่นต่อเจ้าพนักงานผู้ออกใบอนุญาตประจำท้องที่

ข้อ 16 ภายใต้บังคับ ข้อ 19 ใบอนุญาตให้จัดให้มีการเล่นการพนันตามบัญชี ข. และใบอนุญาตจัดให้มีการเล่นเกมหรือรางวัลด้วยการเสี่ยงโชคโดยวิธีใด ๆ ในการประกอบกิจการค้าหรืออาชีพ ให้ใช้แบบพิมพ์ตามแบบท้ายกฎกระทรวงนี้

ข้อ 17 ค่าธรรมเนียมใบอนุญาตให้เล่นการพนันตามบัญชี ข. ให้กำหนดดังนี้ 1. การเล่นต่าง ๆ ซึ่งให้สัตว์ต่อสู้หรือแข่งขัน ชนโค กระบือ แพะ แกะ (วันละ 400 บาท) แข่งม้า (ในกรุงเทพเที่ยวละ 500 บาท ต่างจังหวัดเที่ยวละ 50 บาท) 2. วิ่งววน (วันละ 200 บาท) 3. ชกมวย มวยปล้ำ (วันละ 200 บาท) 4. แข่งเรือฟอง แข่งเรือล้อ (วันละ 200 บาท) 5. ชีรูป (วงหนึ่ง วันละ 200 บาท) 6. โยนห่วง (วงหนึ่ง วันละ 200 บาท) 7. โยนสตาจ์หรือวัตถุใด ๆ ลงในภาชนะต่าง ๆ (วงหนึ่ง วันละ 200 บาท) 8. ตกเบ็ด (วงหนึ่งวันละ 200 บาท) 9. จับสลากโดยวิธีใด ๆ (วงหนึ่ง วันละ 200 บาท) 10. ยิงเป้า (วงหนึ่ง วันละ 200 บาท) 11. ปาหน้าคน ปาสัตว์ หรือสิ่งใด ๆ (วงหนึ่งวันละ 200 บาท) 12. เล่นข้ามด่าน (วงหนึ่ง วันละ 200 บาท) 13. ทมากแถว (วงหนึ่ง วันละ 200 บาท) 14. ทมากหัวแดง (วงหนึ่ง วันละ 200 บาท) 15. บิงโก (วงหนึ่ง วันละ 200 บาท) 16. สลากกินแบ่ง สลากกินรวบ หรือ การเล่นใด ๆ ที่เสี่ยงโชคให้เงินหรือประโยชน์อย่างอื่นแก่ผู้เล่นคนใดคนหนึ่ง (ครั้งละ 5,000 บาท) 17. โตแต้เลเซเดอร์สำหรับการเล่นอย่างใดอย่างหนึ่ง (วงหนึ่ง วันละ 1,000 บาท) 18. สวิปสำหรับการเล่นอย่างใดอย่างหนึ่ง (ครั้งละ 1,000 บาท) 19. บุกเมกิงสำหรับการเล่นอย่างใดอย่างหนึ่ง (วงหนึ่งวันละ 5,000 บาท) 20. ขายสลากกินแบ่ง สลากกินรวบ หรือสวิปซึ่งไม่ใช่ออกในประเทศไทยแต่จัดให้มีขึ้นโดยชอบด้วยกฎหมายของประเทศที่จัดนั้น (ครั้งละ 1,000 บาท) 21. ไพ่ (วงหนึ่งวันละ 1,000 บาท) 22. ดวด (วงหนึ่ง วันละ 100 บาท) 23. บิลเลียด (โต๊ะหนึ่งเดือนละ 300 บาท) 24. ซ้องอ้อย (วงหนึ่ง วันละ 1,000 บาท) 25. สะบ้าทอย (วงหนึ่ง วันละ 1,000 บาท) 26. สะบ้าชุด (วงหนึ่ง วันละ 1,000 บาท) 27. ฟุตบอลโต๊ะ (โต๊ะหนึ่ง 1,000 บาท) 28. เครื่องเล่นซึ่งใช้เครื่องกลไฟฟ้า พลังแสงสว่าง หรือพลังอื่นใดซึ่งสามารถเล่นโดยวิธีสัมผัส เลื่อน กด ดึง ดัน ยิง โยนหมุน หรือวิธีอื่นใดซึ่งสามารถทำให้แพ้ชนะกันได้ไม่ว่าโดยมีการนับแต้มหรือเครื่องหมายใด ๆ หรือไม่ก็ตาม (เครื่องหนึ่ง 2,000 บาท)

ข้อ 18 ค่าธรรมเนียมใบอนุญาตจัดให้มีการเล่นเกม หรือรางวัลด้วยการเสี่ยงโชคด้วยวิธีใด ๆ ในการประกอบกิจการค้าหรืออาชีพให้กำหนดดังนี้ 1 วันค่าธรรมเนียม 300 บาท ไม่เกิน 7 วัน ค่าธรรมเนียม 600 บาท ไม่เกิน 1 เดือน ค่าธรรมเนียม 1,500 บาท ไม่เกิน 6 เดือน ค่าธรรมเนียม 6,000 บาท ไม่เกิน 1 ปี ค่าธรรมเนียม 9,000 บาท

ข้อ 19 แบบพิมพ์คำร้องขออนุญาตจัดให้มีการเล่นการพนัน และใบอนุญาตให้จัดให้มีการเล่นการพนันตามบัญชี ข. ตามแบบที่แนบท้ายกฎกระทรวง ฉบับที่ 13 (พ.ศ. 2490) ออกตามในพระราชบัญญัติการพนัน พุทธศักราช 2478 เมื่อได้แก้ไขให้เป็นไปตามกฎกระทรวง ให้คงใช้ได้ต่อไปจนถึง วันที่ 31 ธันวาคม พ.ศ. 2503

เสริม ปุณณะพิธานนท์และคนอื่น ๆ (2531 : 21) ได้แบ่งประเภทของการพนันออกเป็น 4 ประเภท คือ 1. การเล่นการพนันเอาเงินหรือสิ่งของมีค่า (สำหรับผู้เล่น) ในการเล่นระหว่างเด็ก ๆ และเยาวชน

เช่น ลูกหิน ร่อนรูป เป่ากบ โยนเหรียญ ฯลฯ 2. เล่นพนันขันต่อ หรือวางเดิมพันโดยอาศัยกิจกรรมหรือเครื่องมือที่ผู้อื่นจัดให้มีขึ้น เช่น ในเกมกีฬา ฟุตบอล มวย แข่งม้า ฯลฯ 3. การพนันเสี่ยงโชคในรูปแบบต่าง ๆ ทั้งที่ผิดและถูกกฎหมาย เช่น สลากกินแบ่งรัฐบาล สลากกินรวบ การเล่นเกมตู้ไฟฟ้า ฟุตบอลโต๊ะ สล็อตแมชชีน ฯลฯ 4. การพนันแบบที่เล่นกันในบ่อนโดยใช้ไพ่สำหรับ ลูกเต๋า เงินเหรียญ เป็นอุปกรณ์ในการเล่น เป็นต้น

งานวิจัยที่เกี่ยวข้องกับการพนัน

งานวิจัยต่างประเทศ

อะมาตี (Amati. 1958 : 1642) ทำการวิจัยเกี่ยวกับพฤติกรรมกรรมการพนัน โดยศึกษาการใช้เวลาว่างของเด็กวัยรุ่น 136 คน อายุ 7 - 16 ปี ในสถานกักกัน พบว่า กิจกรรมส่วนใหญ่ที่วัยรุ่นเหล่านี้ กระทำในเวลาว่างก็คือ การสูบบุหรี่ การเล่นเกมพนันและการดื่มเหล้า ซึ่งถือว่าเป็นกิจกรรมกลุ่มที่เกิดขึ้น จนเป็นปรากฏการณ์ปกติในยามพักผ่อน

โรสเครนซ์ (Rosecrance. 1986 : 357 - 378) ทำการศึกษาสถานะที่นักพนันเล่นการพนันอย่างต่อเนื่องไม่ยอมเลิก ซึ่งสังเกตภาคสนามเป็นเวลา 2 ปี กลุ่มตัวอย่างเป็นนักพนันที่เล่นการพนันอย่างสม่ำเสมอจำนวนประมาณ 145 คน ผลการศึกษาพบว่า การที่นักพนันเล่นการพนันไม่ยอมเลิกไม่ได้มีสาเหตุอันดับแรกมาจากบุคลิกภาพส่วนตัว หรือเหตุผลด้านเศรษฐกิจอย่างที่เข้าใจกัน แต่สาเหตุอันดับแรกเกิดจากการมีความสัมพันธ์ทางโครงสร้างสังคมในกลุ่มผู้เล่นการพนัน ซึ่งความสัมพันธ์นี้เป็นข้อมูลผูกพันระหว่างผู้เล่นจนในที่สุดผู้เล่นไม่สามารถเลิกเล่นการพนันได้

จาบลอนสกี (Jablonske. 1987 : 122) ศึกษาความสัมพันธ์ระหว่างความเชื่ออำนาจใน - นอกตน กับพฤติกรรมกรรมการพนันจากนักศึกษามหาวิทยาลัย อายุ 17 - 18 ปี เป็นนักศึกษาชาย 115 คน นักศึกษาหญิง 25 คน ผลปรากฏว่านักศึกษาที่มีความเชื่ออำนาจในตนจะสมัครใจเล่นซอคเกอร์ ลอตเตอรี (soccer lottery) ส่วนนักศึกษาที่มีความเชื่ออำนาจนอกตนสมัครใจเล่นโลโต้ (Loto) มากกว่า ทั้งนี้เพราะซอคเกอร์ ลอตเตอรี ผู้เล่นจะสามารถควบคุมผลการเล่นได้มากกว่าการเล่นโลโต้ แต่ผลการศึกษาครั้งนี้ไม่สอดคล้องกับสมมุติฐานที่ตั้งไว้ ทั้งนี้ผู้วิจัยได้อธิบายผลว่า อาจเป็นเพราะกลุ่มตัวอย่างทั้งหมดเป็นอาสาสมัครไม่ใช่ นักพนันที่เล่นพนันเป็นประจำ แต่อย่างไรก็ตามผู้วิจัยพบว่า ในกลุ่มนักศึกษาที่มีความเชื่ออำนาจในตนสูงจะมีผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนสูงกว่านักเรียนที่เชื่ออำนาจนอกตนอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติ

บราวน์ (Brown. 1988 : 2182) ศึกษาอิทธิพลของเพื่อนกับพฤติกรรมกรรมการพนัน โดยศึกษาเกี่ยวกับการหยุดเล่นการพนันของนักพนัน เป็นการศึกษาแบบจับคู่ระหว่างผู้เล่นพนันกับผู้หยุดเล่นไปแล้ว

เกินกว่า 1 ปี ผลการวิจัยชี้ให้เห็นว่า การมีส่วนเกี่ยวข้องกับผู้เล่นพนันคนอื่น ๆ เป็นปัจจัยสำคัญที่มีผลต่อการเล่น หรือการหยุดเล่นในการดำเนินชีวิตของพวกเขา พฤติกรรมการพนันจะถูกกระตุ้นไว้โดยกลุ่มเพื่อนอย่างมาก

งานวิจัยภายในประเทศ

ทิมพ์รัตน์ จงเจษฎากุล (2527 : 145 - 146) ศึกษาปัจจัยทางเศรษฐกิจและสังคมที่มีผลต่อการกระทำผิดของเด็กและเยาวชน พบว่าในการกระทำผิดของเด็กและเยาวชนจำนวนร้อยละ 37 จะถูกเพื่อนสนิทชักชวนให้กระทำผิด โดยเฉพาะเพื่อนที่ชอบเล่นการพนันชอบเที่ยวเตร่ ดื่มสุรา และมีพฤติกรรมเบี่ยงเบนอื่น ๆ

ปัทมา เพ็ชรสิงห์ (2530 : 129 - 131) ทำการวิจัยเรื่อง " อบรมมุขที่มีความสัมพันธ์กับการหนีโรงเรียนของนักเรียนวัยรุ่นในกรุงเทพมหานคร " ผลการวิจัยปรากฏ ดังนี้ กลุ่มเด็กหนีโรงเรียนมีประสบการณ์ด้านการพนันมากกว่ากลุ่มเด็กในโรงเรียน ไม่ว่าจะเป็นเพียงการไปดูการเล่นการพนัน หรือ เล่นเพื่อเอาเงินก็ตาม โดยเฉพาะอย่างยิ่งเด็กที่มีประสบการณ์เกี่ยวกับการพนันจะมีจำนวนครั้งที่เล่นการพนันต่อวันมากที่สุด ซึ่งแสดงให้เห็นว่าการพนันเป็นสิ่งที่เกิดจากความเคยชินหรือความคุ้นเคยของเด็ก เด็กจะเล่นการพนันได้ทุกสถานการณ์และส่งผลให้เด็กมีนิสัยการพนันติดตัวไปจนถึงผู้ใหญ่

เสริญ ปุณณะหิตานนท์ และคนอื่น ๆ (2531 : 174) ศึกษาแนวความคิดและพฤติกรรมเกี่ยวกับการพนันของเด็กและเยาวชน ผลการศึกษาพบว่า บิดามารดาที่แสดงท่าทีหรือมีเจตคติให้เด็กเห็นว่าพฤติกรรมการเล่นการพนันเป็นสิ่งอันควรถือเป็นโทษให้ จะมีอิทธิพลเหนือพฤติกรรมการเล่นการพนันของเด็กด้วย

บุษราคัม ธุระพันธ์ (2534 : 64 - 82) ศึกษาปัจจัยที่เกี่ยวข้องกับเจตคติต่อการพนันของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาตอนต้น ในโรงเรียนสังกัดกรมสามัญศึกษา จังหวัดร้อยเอ็ด พบว่านักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 3 มีเจตคติต่อการพนันสูงกว่านักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 1 และ ปีที่ 2 โดยที่นักเรียนชายมีคะแนนเฉลี่ยเจตคติต่อการพนันสูงกว่านักเรียนหญิงอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติ นอกจากนั้นด้านประสบการณ์เกี่ยวกับการพนันของผู้ปกครอง กลุ่มเพื่อนของนักเรียน รายได้ของผู้ปกครอง แหล่งอบรมมุขทำให้นักเรียนมีเจตคติต่อการพนันสูงด้วย

อภิรดี จันทน์หอม (2535 : 99 - 107) ศึกษาตัวแปรทางพฤติกรรมศาสตร์ที่เกี่ยวข้องกับพฤติกรรมการพนันของนักเรียนชายระดับมัธยมศึกษา เขตอำเภอเมือง จังหวัดนครราชสีมา พบว่า

1. นักเรียนที่มีบุคคลใกล้ชิดเล่นการพนันจำนวนน้อย มีการรับรู้สภาพแวดล้อมทางจิตในสถานศึกษาต่ำ มีการยอมรับอิทธิพลของเพื่อนในทางเสื่อมเลี่ยนน้อย มีการใช้เวลาว่างในทางเหมาะสมมาก มีผล

สัมฤทธิ์ทางการเรียนสูงและมีทัศนคติที่ดีต่อการพนันน้อย นักเรียนกลุ่มต่าง ๆ เหล่านี้ มีพฤติกรรมการเล่นพนันน้อย อย่างมีนัยสำคัญทางสถิติ

2. นักเรียนที่ได้รับการอบรมเลี้ยงดูแบบใช้เหตุผลมาก และมีจำนวนบุคคลใกล้ชิดเล่นการพนันจำนวนน้อยมีพฤติกรรมการเล่นพนันน้อยกว่านักเรียนที่ได้รับการอบรมเลี้ยงดูแบบใช้เหตุผลน้อย และมีจำนวนบุคคลใกล้ชิดเล่นการพนันจำนวนมาก

3. นักเรียนที่มีการยอมรับอิทธิพลของเพื่อนในทางเลื่อมเสียน้อย และมีการใช้เวลาว่างในทางเหมาะสมมาก มีพฤติกรรมการเล่นพนันน้อยกว่านักเรียนที่มีการยอมรับอิทธิพลของเพื่อนในทางเลื่อมเสียมาก และใช้เวลาว่างในทางเหมาะสมน้อย

4. ตัวแปรปัจจัยทางครอบครัว ปัจจัยทางโรงเรียนและปัจจัยส่วนบุคคล ร่วมกันทำนายพฤติกรรมการเล่นได้ 54 %

ถาวรกร ลิ้มลิขิตอักษร (2536 : 98 - 100) ได้ทำการวิจัยเรื่อง “ การศึกษาเจตคติต่อการพนันของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 3 ในโรงเรียนสังกัดกรมสามัญศึกษาจังหวัดเชียงราย ” พบว่า

1. นักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 3 สังกัดกรมสามัญศึกษาจังหวัดเชียงรายที่มีเพศต่างกันมีเจตคติต่อการพนันแตกต่างกันอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05

2. นักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 3 สังกัดกรมสามัญศึกษาจังหวัดเชียงรายที่มีฐานะทางเศรษฐกิจของครอบครัวต่างกันมีเจตคติต่อการพนันไม่แตกต่างกัน

3. นักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 3 สังกัดกรมสามัญศึกษาจังหวัดเชียงรายที่มีระดับการศึกษาของผู้ปกครองต่างกันมีเจตคติต่อการพนันไม่แตกต่างกัน

4. นักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 3 สังกัดกรมสามัญศึกษาจังหวัดเชียงรายที่มีประสบการณ์เกี่ยวกับการพนันของผู้ปกครองต่างกันมีเจตคติต่อการพนันแตกต่างกันอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05

5. นักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 3 สังกัดกรมสามัญศึกษาจังหวัดเชียงรายที่มีประสบการณ์เกี่ยวกับการพนันของกลุ่มเพื่อนต่างกันมีเจตคติต่อการพนันแตกต่างกันอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05

6. นักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 3 สังกัดกรมสามัญศึกษาจังหวัดเชียงรายที่มีประสบการณ์เกี่ยวกับการพนันของนักเรียนต่างกัน มีเจตคติต่อการพนันแตกต่างกันอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05

จากเอกสารและงานวิจัยที่เกี่ยวข้องสรุปได้ว่า แหล่งอบายมุข การเชื่ออำนาจภายใน-ภายนอก ประสบการณ์เกี่ยวกับการพนันของนักเรียน ประสบการณ์เกี่ยวกับการพนันของผู้ปกครองของนักเรียน และกลุ่มเพื่อน มีอิทธิพลต่อพฤติกรรมการเล่นการพนันของนักเรียนในระดับชั้นมัธยมศึกษาตอนต้นเป็นอย่างมาก ดังนั้นในการวิจัยครั้งนี้ผู้วิจัยจึงต้องการศึกษาพฤติกรรมการเล่นการพนันของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 3 ตามทฤษฎีการกระทำด้วยเหตุผล ซึ่งเป็นทฤษฎีที่โยงให้เห็นความสัมพันธ์ระหว่าง เจตนา กับพฤติกรรม ระหว่าง

เจตคติและการคล้อยตามกลุ่มอ้างอิง นอกจากนั้นยังสามารถที่จะอธิบายความแปรปรวนของพฤติกรรมได้มากที่สุดอีกด้วย

สมมุติฐานการศึกษาครั้งนี้ว่า

1. นักเรียนกลุ่มมีเจตนาเล่นการพนันกับนักเรียนกลุ่มมีเจตนาไม่เล่นการพนัน และนักเรียนกลุ่มมีพฤติกรรมเล่นการพนันกับนักเรียนกลุ่มมีพฤติกรรมไม่เล่นการพนัน มีเจตคติต่อการเล่นการพนัน ($\bar{X}_{AB}$) แตกต่างกัน
2. นักเรียนกลุ่มมีเจตนาเล่นการพนันกับนักเรียนกลุ่มมีเจตนาไม่เล่นการพนัน และนักเรียนกลุ่มมีพฤติกรรมเล่นการพนันกับนักเรียนที่มีพฤติกรรมไม่เล่นการพนัน มีความเชื่อเกี่ยวกับผลของการเล่นการพนัน ($\bar{X}_{bi}$) แตกต่างกัน
3. นักเรียนกลุ่มมีเจตนาเล่นการพนันกับนักเรียนกลุ่มมีเจตนาไม่เล่นการพนัน และนักเรียนกลุ่มมีพฤติกรรมเล่นการพนันกับนักเรียนกลุ่มมีพฤติกรรมไม่เล่นการพนัน มีการประเมินผลของการเล่นการพนัน ($\bar{X}_{si}$) แตกต่างกัน
4. นักเรียนกลุ่มมีเจตนาเล่นการพนันกับนักเรียนกลุ่มมีเจตนาไม่เล่นการพนัน และนักเรียนกลุ่มมีพฤติกรรมเล่นการพนันกับนักเรียนกลุ่มมีพฤติกรรมไม่เล่นการพนัน มีการคล้อยตามกลุ่มอ้างอิงในการเล่นการพนัน ($\bar{X}_{SN}$) แตกต่างกัน
5. นักเรียนกลุ่มมีเจตนาเล่นการพนัน กับนักเรียนกลุ่มมีเจตนาไม่เล่นการพนัน และนักเรียนกลุ่มมีพฤติกรรมเล่นการพนัน กับนักเรียนกลุ่มมีพฤติกรรมไม่เล่นการพนัน มีความเชื่อเกี่ยวกับการคล้อยตามกลุ่มอ้างอิงในการเล่นการพนัน ($\bar{X}_{Nbi}$) แตกต่างกัน
6. นักเรียนกลุ่มมีเจตนาเล่นการพนัน กับนักเรียนกลุ่มมีเจตนาไม่เล่นการพนัน และนักเรียนกลุ่มมีพฤติกรรมเล่นการพนัน กับนักเรียนกลุ่มมีพฤติกรรมไม่เล่นการพนัน มีแรงจูงใจที่จะคล้อยตามกลุ่มอ้างอิงในการเล่นการพนัน ($\bar{X}_{Mci}$) แตกต่างกัน

บทที่ 3

วิธีดำเนินการศึกษาดังกล่าว

ประชากร

ประชากรที่ใช้ในการศึกษาครั้งนี้เป็นนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 3 ภาคเรียนที่ 1 ปีการศึกษา 2539 ของโรงเรียนขยายโอกาสทางการศึกษา สังกัดสำนักงานการประถมศึกษาจังหวัดปราจีนบุรี จำนวน 7 อำเภอ มีโรงเรียน 43 โรงเรียน จำนวนนักเรียนทั้งหมด 1,251 คน

กลุ่มตัวอย่าง

กลุ่มตัวอย่างที่ใช้ในการศึกษาครั้งนี้เป็นนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 3 ภาคเรียนที่ 1 ปีการศึกษา 2539 ของโรงเรียนขยายโอกาสทางการศึกษา สังกัดสำนักงานการประถมศึกษาจังหวัดปราจีนบุรี จำนวน 10 ห้องเรียน จำนวนนักเรียน 383 คน ได้มาโดยวิธีสุ่มแบบหลายขั้นตอน (Multistage Random Sampling) มีห้องเรียนเป็นหน่วยการสุ่ม (Sampling Unit) โดยมีขั้นตอนในการสุ่มดังนี้

ขั้นที่ 1 จะประมาณขนาดกลุ่มตัวอย่างทั้งหมดด้วยความเชื่อมั่น 95 % ($\alpha = .05$) ซึ่งเทียบมาจากตารางขนาดกลุ่มตัวอย่างของ Yamane (ล้วน สายยศ และอังคณา สายยศ. 2536 : 260; อ้างอิงมาจาก Yamane 1967.) ปรากฏว่าต้องใช้กลุ่มตัวอย่างอย่างน้อย 316 คน

ขั้นที่ 2 สุ่มอำเภอจาก 7 อำเภอ มา 5 อำเภอ โดยวิธีสุ่มอย่างง่าย

ขั้นที่ 3 สุ่มโรงเรียนจาก 5 อำเภอ ๆ ละ 2 โรงเรียน ได้ 10 โรงเรียน โดยวิธีสุ่มอย่างง่าย

ขั้นที่ 4 สุ่มห้องเรียนจากโรงเรียน 10 โรงเรียน ๆ ละ 1 ห้องเรียน ได้ 10 ห้องเรียน โดยวิธีการสุ่มอย่างง่าย ได้กลุ่มตัวอย่าง 383 คน ดังในตาราง

ตาราง 3 แสดงอำเภอ / โรงเรียน / จำนวนนักเรียน ที่ใช้เป็นกลุ่มตัวอย่าง

อำเภอทั้งหมด	กลุ่มตัวอย่าง		
	อำเภอ	โรงเรียน	จำนวน นักเรียน
1. อำเภอเมือง	1. อำเภอเมือง	1. ชุมชนวัดเนินดินแดง	45
		2. บ้านเนินหอม	44
2. อำเภอกบินทร์บุรี	2. อำเภอกบินทร์บุรี	3. ชุมชนบ้านเขาสูงช้าง	37
		4. บ้านโคกลั่น	37
3. อำเภอบ้านสร้าง	-	-	-
4. อำเภอประจันตคาม	3. อำเภอประจันตคาม	5. บ้านหอย	30
		6. วัดดงบัง	42
5. อำเภอนาดี	4. อำเภอนาดี	7. บ้านบุสูง	34
		8. บ้านบุพราหมณ์	37
6. อำเภอศรีมหาโพธิ	5. อำเภอศรีมหาโพธิ	9. บ้านดงกระพวยงาม	35
		10. บ้านปรีอวายุใหญ่	42
7. อำเภอศรีมโหสถ	-	-	-
รวม			383

เครื่องมือที่ใช้ในการศึกษาค้นคว้า

เครื่องมือที่ใช้ในการศึกษาค้นคว้าครั้งนี้ คือ แบบวัดพฤติกรรมการเล่นการพนันของนักเรียน
ชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 3 ซึ่งผู้วิจัยสร้างขึ้นเองตาม ทฤษฎีการกระทำด้วยเหตุผลของ ไอเซน และฟิชไบน์

ลักษณะของเครื่องมือ

ลักษณะของเครื่องมือ ที่ใช้ในการศึกษาค้นคว้าครั้งนี้แบ่งออกเป็น 2 ตอน ดังนี้

ตอนที่ 1 ข้อมูลเกี่ยวกับผู้ตอบแบบวัด ได้แก่ เพศ ดังตัวอย่าง

ตัวอย่าง

คำชี้แจง โปรดเขียนเครื่องหมาย / ลงใน () หน้าข้อความที่เป็นจริง

เพศ () ชาย

() หญิง

ตอนที่ 2 แบบวัดพฤติกรรมการเล่นการพนันของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 3
ประกอบด้วย 8 ชุด ดังนี้

ชุดที่ 1 วัดความเชื่อเกี่ยวกับผลของการเล่นการพนัน (b_i) —

ชุดที่ 2 วัดการประเมินผลของการเล่นการพนัน (e_i)

✓ชุดที่ 3 วัดเจตคติต่อการเล่นการพนัน (A_B) —

ชุดที่ 4 วัดความเชื่อเกี่ยวกับกลุ่มอ้างอิงในการเล่นการพนัน (NB_i)

ชุดที่ 5 วัดแรงจูงใจที่จะคล้อยตามกลุ่มอ้างอิงในการเล่นการพนัน (MC_i)

✓ชุดที่ 6 วัดการคล้อยตามกลุ่มอ้างอิงทางตรงในการเล่นการพนัน (SN)

✓ชุดที่ 7 วัดเจตนาเชิงพฤติกรรมในการเล่นการพนัน (I)

ชุดที่ 8 วัดพฤติกรรมในการเล่นการพนัน (B) ✓

และมีคำถามในแบบวัดแต่ละแบบตามตัวอย่างต่อไปนี้

ตัวอย่าง

คำชี้แจง โปรดอ่านและพิจารณาข้อความแต่ละข้อ แล้วเขียนเครื่องหมาย / ลงในช่องว่างให้ตรงกับ
ความนึกคิดของท่านให้มากที่สุดเพียงเครื่องหมายเดียวในแต่ละข้อและโปรดตอบทุกข้อ

ชุดที่ 1 แบบวัดความเชื่อเกี่ยวกับผลของการเล่นการพนัน

(0) การเล่นไฟเพื่อเอาเงิน ในตอนเย็นหรือวันเสาร์อาทิตย์ ทำให้ฉันได้เงิน

เป็นไปได้

--	--	--	--	--	--	--

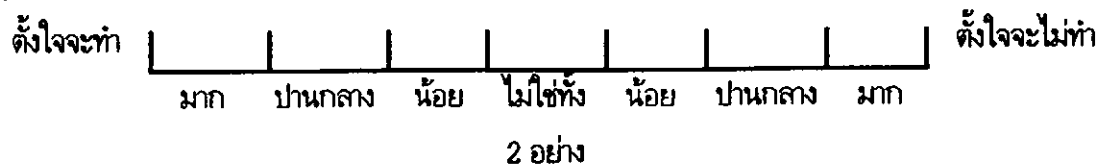
เป็นไปได้

มาก ปานกลาง น้อย ไม่ใช่ทั้ง น้อย ปานกลาง มาก

2 อย่าง

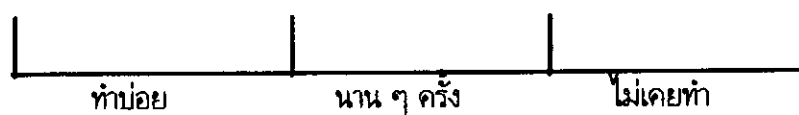
ชุดที่ 7 แบบวัดเจตนาเชิงพฤติกรรมในการเล่นการพนัน

(0) ฉันตั้งใจจะเล่นไฟ เพื่อเอาเงิน ในตอนเย็นหรือวันเสาร์อาทิตย์



ชุดที่ 8 แบบวัดพฤติกรรมในการเล่นการพนัน

(0) ท่านเคยเล่นไฟเพื่อเอาเงิน ในตอนเย็น หรือวันเสาร์อาทิตย์ หรือไม่



ตาราง 4 แสดงเกณฑ์การให้คะแนน ของแบบวัดพฤติกรรมการเล่นการพนัน ดังนี้

ชุดที่	ค่าชวปลายมาตรฐานวัด	การให้คะแนน
1. แบบวัดความเชื่อเกี่ยวกับผล ของการเล่นการพนัน (b_i)	เป็นไปได้ - เป็นไปไม่ได้	+3 ถึง -3
2. แบบวัดผลการประเมินผล ของการเล่นการพนัน (e_i)	ดี - เลว	+3 ถึง -3
3. แบบวัดเจตคติต่อการเล่น การพนัน (A_B)	ค่าคุณศัพท์ทางบวก - ค่าคุณศัพท์ทางลบ	+3 ถึง -3
4. แบบวัดความเชื่อเกี่ยวกับ กลุ่มอ้างอิงในการเล่นการพนัน (NB_i)	เป็นไปได้ - เป็นไปไม่ได้	+3 ถึง -3
5. แบบวัดแรงจูงใจที่จะคล้อยตาม กลุ่มอ้างอิงในการเล่นการพนัน (MC_i)	ไม่ต้องการ - ต้องการ	1 ถึง 7
6. แบบวัดการคล้อยตาม กลุ่มอ้างอิงทางตรง ในการเล่นการพนัน (SN)	เป็นไปได้ - เป็นไปไม่ได้	+3 ถึง -3
7. แบบวัดเจตนาเชิงพฤติกรรม ในการเล่นการพนัน (I)	ตั้งใจจะทำ - ตั้งใจจะไม่ทำ	+3 ถึง -3
8. แบบวัดพฤติกรรม ในการเล่นการพนัน (B)	เคยทำบ่อย - นานๆครั้ง - ไม่เคยทำ	2 - 1 - 0

เกณฑ์การแปลความหมายคะแนนเฉลี่ย

การกำหนดเกณฑ์เพื่อใช้ในการแปลความหมายของคะแนน ผู้วิจัยได้กำหนดเกณฑ์การประเมินคะแนนโดยใช้เกณฑ์สัมบูรณ์ (Absolute Criterion) ดังต่อไปนี้

1. คะแนนเฉลี่ยของ

ความเชื่อเกี่ยวกับผลของการเล่นการพนัน (b_i)

การประเมินผลของการเล่นการพนัน (e_i)

เจตคติต่อการเล่นการพนัน (A_B)

ความเชื่อเกี่ยวกับกลุ่มอ้างอิงในการเล่นการพนัน (NB_i)

การคล้อยตามกลุ่มอ้างอิงทางตรงในการเล่นการพนัน (SN)

เจตนาเชิงพฤติกรรมในการเล่นการพนัน (I)

ใช้เกณฑ์ดังนี้

คะแนนเฉลี่ย	ความหมาย
2.15 ถึง 3.00	ตัวแปรนั้นมีค่าทางบวกสูงหรือมาก
1.29 ถึง 2.14	ตัวแปรนั้นมีค่าทางบวกค่อนข้างสูง
0.43 ถึง 1.28	ตัวแปรนั้นมีค่าทางบวกเล็กน้อย
-0.42 ถึง 0.42	เป็นกลาง
-1.28 ถึง -0.43	ตัวแปรนั้นมีค่าทางลบเล็กน้อย
-2.14 ถึง -1.29	ตัวแปรนั้นมีค่าทางลบค่อนข้างสูง
-3.00 ถึง -2.15	ตัวแปรนั้นมีค่าทางลบสูงหรือมาก

2. คะแนนเฉลี่ยของ

แรงจูงใจที่จะคล้อยตามกลุ่มอ้างอิงในการเล่นการพนัน (MC_i) ใช้เกณฑ์ดังนี้

คะแนนเฉลี่ย	ความหมาย
1.00 ถึง 1.85	มีแรงจูงใจต่ำมาก
1.86 ถึง 2.71	มีแรงจูงใจต่ำ
2.72 ถึง 3.57	มีแรงจูงใจค่อนข้างต่ำ
3.58 ถึง 4.43	มีแรงจูงใจปานกลาง
4.44 ถึง 5.29	มีแรงจูงใจค่อนข้างสูง
5.30 ถึง 6.15	มีแรงจูงใจสูง
6.16 ถึง 7.00	มีแรงจูงใจสูงมาก

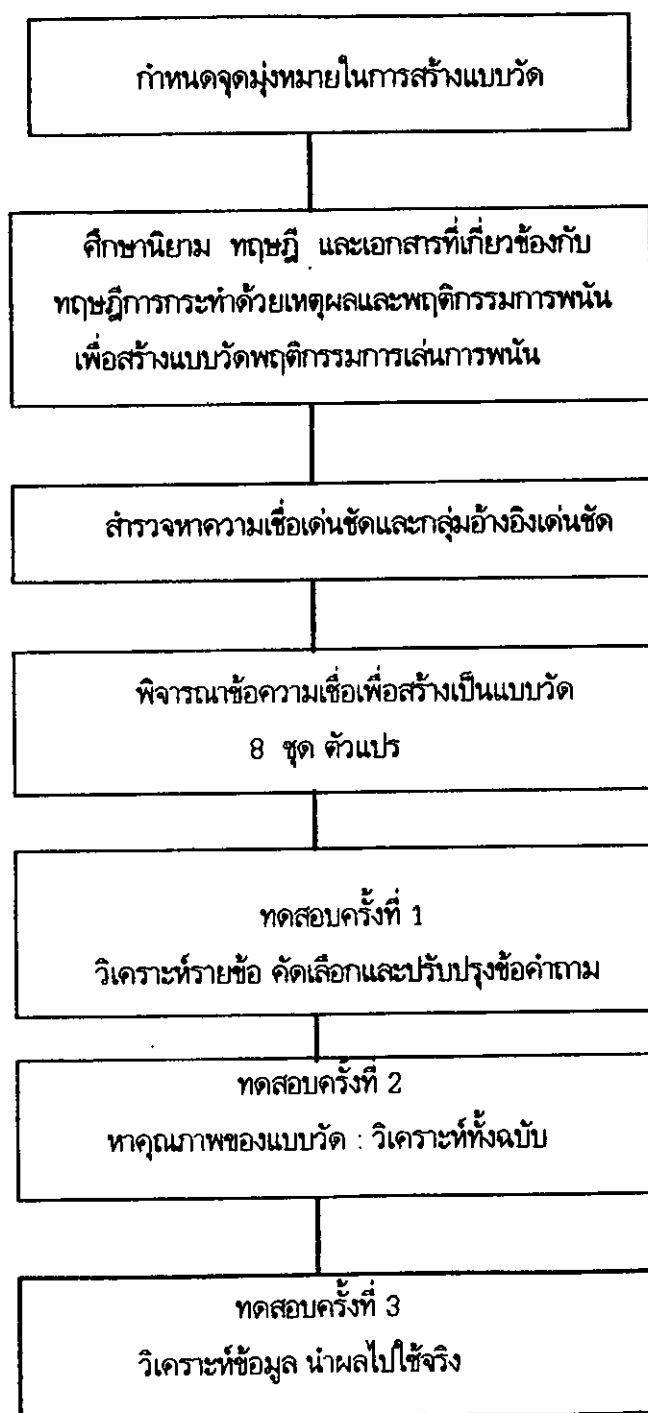
3. คะแนนเฉลี่ยของ

พฤติกรรม (B) ใช้เกณฑ์ดังนี้

คะแนนเฉลี่ย	ความหมาย
1.40 ถึง 2.00	มีพฤติกรรมการเล่นการพนันมาก
0.70 ถึง 1.39	มีพฤติกรรมการเล่นการพนันเล็กน้อย
0 ถึง 0.69	ไม่มีพฤติกรรมการเล่นการพนัน

วิธีดำเนินการสร้างเครื่องมือที่ใช้ในการศึกษาค้นคว้า

วิธีดำเนินการสร้างเครื่องมือที่ใช้ในการศึกษาค้นคว้าครั้งนี้ ได้ดำเนินการตามลำดับขั้นตอน
ดังภาพประกอบ 2



ภาพประกอบ 2 แสดงลำดับขั้นตอนในการสร้างแบบวัดพฤติกรรมการเล่นการพนัน
ตามทฤษฎีการกระทำด้วยเหตุผล

การสร้างแบบวัดพฤติกรรมการเล่นการพนัน ตามทฤษฎีการกระทำด้วยเหตุผลผู้วิจัยได้ดำเนินการตามขั้นตอนภาพประกอบ 2 ข้างต้นดังรายละเอียดดังนี้

1. กำหนดจุดมุ่งหมายในการสร้างแบบวัดเพื่อสร้างแบบวัดพฤติกรรมการเล่นการพนันของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 3

2. ศึกษานิยาม ทฤษฎี และเอกสารที่เกี่ยวข้อง เพื่อสร้างแบบวัดพฤติกรรมการเล่นการพนัน โดยสร้างตามแนวทฤษฎีการกระทำด้วยเหตุผลของ ไอเซน และฟิชไบน์

3. สํารวจพฤติกรรมการเล่นการพนัน ทหาความเชื่อเด่นชัด (Salient Belief) กลุ่มอ้างอิงเด่นชัด (Salient Referents) และคำคุณศัพท์ ที่มิต่อการเล่นการพนัน (ภาคผนวก ก) โดยใช้แบบสอบถามปลายเปิด (Open end) กับนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 3 ซึ่งมีลักษณะดังตัวอย่าง

ตัวอย่าง

ฉบับที่ 1 สํารวจพฤติกรรมการเล่นการพนัน

คำชี้แจง โปรดอ่านและพิจารณาข้อคำถามแต่ละข้อก่อนตอบคำถาม และกรุณาตอบทุกข้อ

(0) ท่านเคยเห็นเพื่อน ๆ เล่นการพนันอะไรบ้าง

- 1.....
- 2.....
- 3.....
- 4.....
- 5.....

(00) ถ้าท่านเล่นการพนันท่านเล่นอะไรบ้าง

- 1.....
- 2.....
- 3.....
- 4.....
- 5.....

(000) คนในครอบครัวของท่าน หรือญาติของท่านเล่นการพนันอะไรบ้าง

- 1.....
- 2.....
- 3.....
- 4.....
- 5.....

ฉบับที่ 2 ทหาความเชื่อเด่นชัด กลุ่มอ้างอิงเด่นชัด และ คำคุณศัพท์ที่มีต่อการเล่นการพนัน
คำชี้แจง โปรดอ่านและพิจารณาข้อคำถามแต่ละข้อก่อนเติมคำตอบให้สมบูรณ์ ลงในช่องว่าง

ตามความคิดเห็น

ก. ทหาความเชื่อเด่นชัด (Salient Belief) ที่มีต่อการเล่นการพนัน

(0) ท่านคิดว่าการเล่นการพนันจะมีผลอย่างไรกับท่าน

ผลที่เกิดด้านดี

.....

.....

.....

.....

.....

ผลที่เกิดด้านไม่ดี

.....

.....

.....

.....

.....

ข. หากกลุ่มอ้างอิงเด่นชัด (Salient Referents) ที่มีต่อการเล่นการพนัน

(0) ท่านนึกถึงบุคคล หรือกลุ่มบุคคลใดบ้าง ที่สนับสนุน หรือเห็นด้วยในการเล่นการพนัน

.....

.....

.....

.....

.....

(00) ท่านนึกถึงบุคคล หรือกลุ่มบุคคลใดบ้าง ที่คัดค้าน หรือไม่เห็นด้วย ในการเล่นการพนัน

.....

.....

.....

.....

.....

ค. ทาค่าคุณศัพท์ที่มีต่อการเล่นการพนัน

(0) การเล่นการพนันเป็นสิ่งที่

.....

.....

.....

.....

4. พิจารณาคัดเลือกข้อความเชื่อจากแบบสอบถามทั้ง 2 ฉบับ เพื่อนำไปสร้างข้อคำถามในแบบวัด 8 ชุด ตัวแปร โดยมีวิธีการพิจารณา ดังนี้

4.1 ความเชื่อเกี่ยวกับผลของการเล่นการพนันของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 3 มีวิธีการพิจารณาดังนี้ (Ajzen and Fishbein. 1980 : 68 - 70)

4.1.1 นำแบบสอบถามปลายเปิดที่ไปสำรวจความเชื่อจากกลุ่มตัวอย่างในข้อ 3 มาพิจารณาเนื้อหาของความเชื่อที่ละความเชื่อ

4.1.2 จัดกลุ่มความเชื่อทำนองเดียวกันให้เป็นกลุ่มเดียวกัน และนับความถี่แต่ละผลของการกระทำในกลุ่ม

4.1.3 พิจารณาคัดเลือกข้อความเชื่อที่มีความถี่สูง คือมีความถี่อย่างน้อย 20 % ของจำนวนคนในกลุ่มตัวอย่าง เลือกไว้เป็นความเชื่อเด่นชัด

4.2 บุคคลหรือกลุ่มอ้างอิงที่มีอิทธิพลต่อการเล่นการพนันของนักเรียน ชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 3 มีวิธีการพิจารณา เช่นเดียวกันกับความเชื่อเกี่ยวกับผลของการเล่นการพนัน โดยนำแบบสอบถามปลายเปิดที่ไปสำรวจความเชื่อจากกลุ่มตัวอย่างในข้อ 3 เกี่ยวกับกลุ่มอ้างอิงมาพิจารณาเนื้อหา ของความเชื่อต่าง ๆ ที่ละความเชื่อ แล้วคัดเลือกรวมอ้างอิงที่มีความถี่สูงของกลุ่มตัวอย่างไว้ทั้งที่เป็นฝ่ายสนับสนุนและฝ่ายคัดค้าน จัดอยู่ในรูป Model Normative Beliefs (Ajzen and Fishbein. 1980 : 75 - 76)

4.3 ค่าคุณศัพท์ที่มีต่อการเล่นการพนัน พิจารณาโดยนำแบบสอบถามปลายเปิดที่ไปสำรวจจากกลุ่มตัวอย่างในข้อ 3 มาคัดเลือกรวมค่าคุณศัพท์ที่อยู่ในมาตราประเมินค่า (Evaluation Scale) ของ Osgood และคณะ (1957) มาสร้างแบบวัดเจตคติต่อการเล่นการพนัน

5. นำแบบวัดที่สร้างจากข้อ 4 ไปดำเนินการทดลองกับกลุ่มตัวอย่างจำนวน 3 ครั้ง ดังนี้

ครั้งที่ 1 ทดลองกับนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 3 ที่ไม่ได้เป็นกลุ่มตัวอย่างแต่สุ่มมาจากประชากรกลุ่มเดียวกัน จำนวน 150 คน เพื่อ

- หาค่าความน่าเชื่อถือหรือจุดอ่อนของแบบวัด เช่น การใช้ภาษาในข้อคำถาม
- ทาค่าอำนาจจำแนกของข้อคำถามเป็นรายข้อ (Item Analysis) โดยใช้ t - test เพื่อ

คัดเลือกข้อคำถามที่ดี คือ ข้อที่มีค่า แตกต่างกันอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05 ผลปรากฏว่าข้อคำถามที่ผู้วิจัยสร้างขึ้นรวม 8 ชุด มีจำนวน 196 ข้อ คัดเลือกไว้ใช้จำนวน 160 ข้อ (ภาคผนวก ข)

ครั้งที่ 2 นำแบบวัดที่ปรับปรุงการใช้ภาษาจากการทดลองครั้งที่ 1 เรียบร้อยแล้ว ไปเก็บข้อมูลครั้งที่ 2 กับนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 3 ที่ไม่ได้เป็นกลุ่มตัวอย่างแต่สุ่มมาจากประชากรกลุ่มเดียวกัน จำนวน 150 คน เพื่อ

- หาค่าความเที่ยงตรงเชิงโครงสร้างของแบบวัดพฤติกรรมการเล่นการพนันโดยผู้วิจัยได้สร้างแบบวัดตามโครงสร้างของทฤษฎีการกระทำด้วยเหตุผลของ Ajzen and Fishbein (1980) รวม 8 ชุด และหาความสัมพันธ์ระหว่างตัวแปรตามทฤษฎี แล้วนำเสนอเป็นแผนภูมิ (ภาพประกอบ 3 หน้า 94)

- ตรวจสอบความสอดคล้องระหว่างคะแนนเป็นรายข้อกับคะแนนรวมทั้งฉบับ โดยหาค่าสหสัมพันธ์ (Item - test correlation) ของเพียร์สัน ผลความสอดคล้องระหว่างคะแนนเป็นรายข้อกับคะแนนรวมทั้งฉบับมีความสัมพันธ์อย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .01 ถึง .001 (ภาคผนวก ค)

- หาค่าความเชื่อมั่นของแบบวัดพฤติกรรมการเล่นการพนัน โดยคำนวณด้วยสูตรสัมประสิทธิ์แอลฟา (Alpha - Coefficient) ของครอนบัค รวม 8 ชุด จำนวน 160 ข้อ มีค่าความเชื่อมั่นเท่ากับ .9294 แยกแต่ละชุดปรากฏผลดังนี้

ชุดที่ 1 วัดความเชื่อเกี่ยวกับผลของการเล่นการพนัน (b_1) จำนวน 36 ข้อ ค่าความเชื่อมั่นของแบบวัดเท่ากับ .8032

ชุดที่ 2 วัดการประเมินผลของการเล่นการพนัน (e_1) จำนวน 36 ข้อ ค่าความเชื่อมั่นของแบบวัดเท่ากับ .9436

ชุดที่ 3 วัดเจตคติต่อการเล่นการพนัน (A_B) จำนวน 42 ข้อ ค่าความเชื่อมั่นของแบบวัดเท่ากับ .9690

ชุดที่ 4 วัดความเชื่อเกี่ยวกับกลุ่มอ้างอิงในการเล่นการพนัน (NB_1) จำนวน 24 ข้อ ค่าความเชื่อมั่นของแบบวัดเท่ากับ .9678

ชุดที่ 5 วัดแรงจูงใจที่จะคล้อยตามกลุ่มอ้างอิงในการเล่นการพนัน (MC_1) จำนวน 4 ข้อ ค่าความเชื่อมั่นของแบบวัดเท่ากับ .8223

ชุดที่ 6 วัดการคล้อยตามกลุ่มอ้างอิงทางตรงในการเล่นการพนัน (SN) จำนวน 6 ข้อ ค่าความเชื่อมั่นของแบบวัดเท่ากับ .9373

ชุดที่ 7 วัดเจตนาเชิงพฤติกรรมในการเล่นการพนัน (I) จำนวน 6 ข้อ ค่าความเชื่อมั่นของแบบวัดเท่ากับ .9259

ชุดที่ 8 วัดพฤติกรรมในการเล่นการพนัน (B) จำนวน 6 ข้อ ค่าความเชื่อมั่นของแบบวัดเท่ากับ .7199

ครั้งที่ 3 นำแบบวัดที่มีคุณภาพจากการทดลองครั้งที่ 2 ไปเก็บข้อมูลกับกลุ่มตัวอย่างจริง จำนวน 383 คน และทำการวิเคราะห์ข้อมูล นำผลไปทดสอบสมมุติฐาน และอธิบายปัญหาตามจุดมุ่งหมาย

วิธีดำเนินการเก็บรวบรวมข้อมูล

การดำเนินการเก็บรวบรวมข้อมูล ผู้วิจัยมีวิธีการดำเนินการดังนี้

1. ประสานงานกับโรงเรียนที่เป็นกลุ่มตัวอย่างเพื่อนัดหมายวัน เวลา ที่จะนำแบบวัดพฤติกรรมไปเก็บข้อมูล (ระหว่างวันที่ 26 สิงหาคม 2539 ถึงวันที่ 5 ตุลาคม 2539)
2. ชี้แจงนักเรียนที่เป็นกลุ่มตัวอย่างทราบวัตถุประสงค์ของการเก็บข้อมูล และขอความร่วมมือในการเก็บข้อมูล เพื่อให้ได้ผลตามความเป็นจริง
3. นำแบบวัดพฤติกรรมไปเก็บข้อมูลครั้งที่ 1 กับนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 3 ที่ไม่ได้เป็นกลุ่มตัวอย่างแต่สุ่มมาจากประชากรกลุ่มเดียวกันจำนวน 150 คน เพื่อวิเคราะห์และปรับปรุงข้อคำถาม (รายละเอียดได้กล่าวไว้แล้วในหัวข้อเรื่อง วิธีดำเนินการสร้างเครื่องมือที่ใช้ในการศึกษาค้นคว้า ข้อ 5 ครั้งที่ 1 หน้า 54)
4. นำแบบวัดพฤติกรรมไปเก็บข้อมูลครั้งที่ 2 กับนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 3 ที่ไม่ได้เป็นกลุ่มตัวอย่างแต่สุ่มมาจากประชากรกลุ่มเดียวกัน จำนวน 150 คน เพื่อหาคุณภาพของแบบวัด (รายละเอียดได้กล่าวไว้แล้วในหัวข้อเรื่องวิธีดำเนินการสร้างเครื่องมือที่ใช้ในการศึกษาค้นคว้า ข้อ 5 ครั้งที่ 2 หน้า 55)
5. นำแบบวัดพฤติกรรมไปเก็บข้อมูลครั้งที่ 3 กับกลุ่มตัวอย่างจริง จำนวน 383 คน เพื่อวิเคราะห์ข้อมูล นำผลไปทดสอบสมมุติฐาน และอธิบายปัญหาตามจุดมุ่งหมาย
6. การแบ่งกลุ่มเจตนาในการเล่นการพนันผู้วิจัยใช้คะแนนจากการทดสอบด้วยแบบวัดเจตนาในการเล่นการพนัน (ชุดที่ 7) แบ่งกลุ่ม โดยแบ่งตามระดับความตั้งใจของกลุ่มตัวอย่างตามพิสัยของความตั้งใจ ถ้าคนใดในกลุ่มตัวอย่างมีคะแนนเฉลี่ยเป็นบวกจัดอยู่ในกลุ่มมีเจตนาเล่นการพนัน ผลปรากฏว่าได้จำนวนกลุ่มตัวอย่างในกลุ่มนี้ 140 คน และถ้าคนใดในกลุ่มตัวอย่างมีคะแนนเฉลี่ยเป็นลบจัดอยู่ในกลุ่มมีเจตนาไม่เล่นการพนัน ผลปรากฏว่าได้จำนวนกลุ่มตัวอย่างในกลุ่มนี้ 243 คน
7. การแบ่งกลุ่มพฤติกรรมในการเล่นการพนันผู้วิจัยใช้คะแนนจากการทดสอบด้วยแบบวัดพฤติกรรมในการเล่นการพนัน (ชุดที่ 8) แบ่งกลุ่ม ถ้าคนใดในกลุ่มตัวอย่างมีคะแนนเฉลี่ยตั้งแต่ 1 ถึง 2 จัดอยู่ในกลุ่มมีพฤติกรรมเล่นการพนัน ผลปรากฏว่าได้จำนวนกลุ่มตัวอย่างในกลุ่มนี้ 68 คน และถ้าคนใดในกลุ่มตัวอย่างมีคะแนนเฉลี่ยตั้งแต่ 0 ถึง .99 จัดอยู่ในกลุ่มมีพฤติกรรมไม่เล่นการพนัน ผลปรากฏว่าได้จำนวนกลุ่มตัวอย่างในกลุ่มนี้ 315 คน

ขั้นตอนในการวิเคราะห์ข้อมูลและสถิติที่ใช้

ในการวิเคราะห์ข้อมูลผู้วิจัยใช้โปรแกรมสำเร็จรูป เอส พี เอส เอส (SPSS) วิเคราะห์ โดยมีขั้นตอนในการวิเคราะห์ข้อมูลและสถิติที่ใช้ดังนี้

1. คำนวณหาคะแนนเฉลี่ยและค่าเบี่ยงเบนมาตรฐานของเจตคติทางตรงในการเล่นการพนัน
2. คำนวณหาคะแนนเฉลี่ยและค่าเบี่ยงเบนมาตรฐานของการคล้อยตามกลุ่มอ้างอิงทางตรงในการเล่นการพนัน
3. คำนวณหาคะแนนเฉลี่ยและค่าเบี่ยงเบนมาตรฐานของเจตนาเชิงพฤติกรรมในการเล่นการพนัน

4. คำนวณหาคะแนนเฉลี่ยและค่าเบี่ยงเบนมาตรฐานของพฤติกรรมการเล่นการพนัน
5. หาค่าความแตกต่างของเจตคติทางตรงต่อการเล่นการพนัน ระหว่างกลุ่มมีเจตนาเล่นการพนันกับกลุ่มมีเจตนาไม่เล่นการพนัน และระหว่างกลุ่มมีพฤติกรรมเล่นการพนัน กับกลุ่มมีพฤติกรรมไม่เล่นการพนัน ด้วยการทดสอบ t - test
6. หาค่าความแตกต่างของการคล้อยตามกลุ่มอ้างอิงทางตรงในการเล่นการพนัน ระหว่างกลุ่มมีเจตนาเล่นการพนันกับกลุ่มมีเจตนาไม่เล่นการพนัน และระหว่างกลุ่มมีพฤติกรรมเล่นการพนันกับกลุ่มมีพฤติกรรมไม่เล่นการพนัน ด้วยการทดสอบ t - test
7. หาค่าความแตกต่างของค่าเฉลี่ยของคะแนนความเชื่อที่มีต่อผลการเล่นการพนัน ($\bar{X}_{\text{Cu}}$) การประเมินผลการเล่นการพนัน ($\bar{X}_{\text{Mu}}$) ความเชื่อเกี่ยวกับกลุ่มอ้างอิงในการเล่นการพนัน ($\bar{X}_{\text{NBi}}$) แรงจูงใจที่จะคล้อยตามกลุ่มอ้างอิงในการเล่นการพนัน ($\bar{X}_{\text{MCI}}$) ระหว่างกลุ่มมีเจตนาเล่นการพนันกับกลุ่มมีเจตนาไม่เล่นการพนัน และระหว่างกลุ่มมีพฤติกรรมเล่นการพนันกับกลุ่มมีพฤติกรรมไม่เล่นการพนัน ด้วยการทดสอบ t - test
8. หาค่าความสัมพันธ์ระหว่างเจตคติต่อการเล่นการพนัน (A_B) กับผลรวมทั้งหมดของผลคูณความเชื่อที่มีต่อผลการเล่นการพนันและการประเมินผลของการเล่นการพนัน ($\sum b_i e_i$) โดยหาค่าสหสัมพันธ์แบบเพียร์สัน
9. หาค่าความสัมพันธ์ระหว่างการคล้อยตามกลุ่มอ้างอิงในการเล่นการพนัน (SN) กับผลรวมทั้งหมดของผลคูณความเชื่อเกี่ยวกับกลุ่มอ้างอิงและแรงจูงใจที่จะคล้อยตามกลุ่มอ้างอิง ($\sum NB_i MC_i$) โดยหาค่าสหสัมพันธ์แบบเพียร์สัน
10. หาค่าความสัมพันธ์ระหว่างตัวแปรทำนาย คือ เจตคติต่อการเล่นการพนัน (A_B) และการคล้อยตามกลุ่มอ้างอิงในการเล่นการพนัน (SN) กับตัวแปรเกณฑ์ คือ เจตนาเชิงพฤติกรรมในการเล่นการพนัน (I) โดยหาค่าสหสัมพันธ์แบบพหุคูณ
11. หาค่าความสัมพันธ์ระหว่าง เจตนาเชิงพฤติกรรมในการเล่นการพนัน (I) กับพฤติกรรมการเล่นการพนัน (B) โดยหาค่าสหสัมพันธ์แบบเพียร์สัน

บทที่ 4

ผลการวิเคราะห์ข้อมูล

สัญลักษณ์และอักษรย่อที่ใช้ในการวิเคราะห์ข้อมูล

เพื่อให้เข้าใจตรงกันในการแปลความหมายผลการวิเคราะห์ข้อมูล ผู้วิจัยได้กำหนดสัญลักษณ์ และอักษรย่อที่ใช้ในการวิเคราะห์ข้อมูลดังต่อไปนี้

N	แทน	จำนวนนักเรียนในกลุ่มตัวอย่าง
n	แทน	จำนวนความเชื่อเกี่ยวกับผลการเล่นการพนัน
m	แทน	จำนวนกลุ่มอ้างอิง
$\bar{X}$	แทน	ค่าเฉลี่ย
SD	แทน	ค่าความเบี่ยงเบนมาตรฐาน
t	แทน	ค่าสถิติที่ใช้พิจารณาใน t - distribution
α	แทน	สัมประสิทธิ์ความเชื่อมั่นของแบบวัด
r	แทน	ค่าสัมประสิทธิ์สหสัมพันธ์แบบเพียร์สัน
R	แทน	ค่าสัมประสิทธิ์สหสัมพันธ์แบบพหุคูณ
β_1	แทน	ความสำคัญเชิงสัมพัทธ์ของเจตคติต่อการเล่นการพนัน
β_2	แทน	ความสำคัญเชิงสัมพัทธ์ของการคล้อยตามกลุ่มอ้างอิงในการเล่นการพนัน
A_B	แทน	เจตคติต่อการเล่นการพนัน
A_{B1}	แทน	เจตคติต่อการเล่นไพ่
A_{B2}	แทน	เจตคติต่อการเล่นไฮโลว์
A_{B3}	แทน	เจตคติต่อการเล่นสนุกเกอร์
A_{B4}	แทน	เจตคติต่อการซื้อหวย
A_{B5}	แทน	เจตคติต่อการเล่นหยอดหลุม
A_{B6}	แทน	เจตคติต่อการเล่นตีไก่
b_i	แทน	ความเชื่อเกี่ยวกับผลการเล่นการพนัน
b_1	แทน	ความเชื่อเกี่ยวกับผลการเล่นไพ่
b_2	แทน	ความเชื่อเกี่ยวกับผลการเล่นไฮโลว์
b_3	แทน	ความเชื่อเกี่ยวกับผลการเล่นสนุกเกอร์
b_4	แทน	ความเชื่อเกี่ยวกับผลการซื้อหวย
b_5	แทน	ความเชื่อเกี่ยวกับผลการเล่นหยอดหลุม
b_6	แทน	ความเชื่อเกี่ยวกับผลการเล่นตีไก่

e_i	แทน	การประเมินผลการเล่นการพนัน
e_1	แทน	การประเมินผลการเล่นไพ่
e_2	แทน	การประเมินผลการเล่นไฮโลว์
e_3	แทน	การประเมินผลการเล่นสล็อตเกอร์
e_4	แทน	การประเมินผลการซื้อหวย
e_5	แทน	การประเมินผลการเล่นหยอดหลุม
e_6	แทน	การประเมินผลการเล่นตีไก่
$\sum b_i e_i$	แทน	เจตคติทางอ้อมต่อพฤติกรรมการเล่นการพนัน
SN	แทน	การคล้อยตามกลุ่มอ้างอิงในการเล่นการพนัน
SN ₁	แทน	การคล้อยตามกลุ่มอ้างอิงในการเล่นไพ่
SN ₂	แทน	การคล้อยตามกลุ่มอ้างอิงในการเล่นไฮโลว์
SN ₃	แทน	การคล้อยตามกลุ่มอ้างอิงในการเล่นสล็อตเกอร์
SN ₄	แทน	การคล้อยตามกลุ่มอ้างอิงในการซื้อหวย
SN ₅	แทน	การคล้อยตามกลุ่มอ้างอิงในการเล่นหยอดหลุม
SN ₆	แทน	การคล้อยตามกลุ่มอ้างอิงในการเล่นตีไก่
NB ₁	แทน	ความเชื่อที่มีต่อกลุ่มอ้างอิงในการเล่นการพนัน
NB ₁	แทน	ความเชื่อที่มีต่อญาติในการเล่นการพนัน
NB ₂	แทน	ความเชื่อที่มีต่อพ่อแม่ในการเล่นการพนัน
NB ₃	แทน	ความเชื่อที่มีต่อเพื่อนในการเล่นการพนัน
NB ₄	แทน	ความเชื่อที่มีต่อครูอาจารย์ในการเล่นการพนัน
MC _i	แทน	แรงจูงใจที่จะคล้อยตามกลุ่มอ้างอิงในการเล่นการพนัน
MC ₁	แทน	แรงจูงใจที่จะคล้อยตามญาติในการเล่นการพนัน
MC ₂	แทน	แรงจูงใจที่จะคล้อยตามพ่อแม่ในการเล่นการพนัน
MC ₃	แทน	แรงจูงใจที่จะคล้อยตามเพื่อนในการเล่นการพนัน
MC ₄	แทน	แรงจูงใจที่จะคล้อยตามครูอาจารย์ในการเล่นการพนัน
$\sum NB_i MC_i$	แทน	การคล้อยตามกลุ่มอ้างอิงทางอ้อมที่มีต่อพฤติกรรมการเล่นการพนัน
I	แทน	เจตนาเชิงพฤติกรรมในการเล่นการพนัน
I ₁	แทน	เจตนาเล่นไพ่
I ₂	แทน	เจตนาเล่นไฮโลว์
I ₃	แทน	เจตนาเล่นสล็อตเกอร์
I ₄	แทน	เจตนาซื้อหวย
I ₅	แทน	เจตนาเล่นหยอดหลุม

I_6	แทน เจตนาเล่นดีไก่อ
B	แทน พฤติกรรมการเล่นการพนัน
B_1	แทน พฤติกรรมการเล่นไพ่
B_2	แทน พฤติกรรมการเล่นไฮโลว์
B_3	แทน พฤติกรรมการเล่นสลุเกอร์
B_4	แทน พฤติกรรมการซื้อหวย
B_5	แทน พฤติกรรมการเล่นหยอดหลุม
B_6	แทน พฤติกรรมการเล่นดีไก่อ
$\overline{X}_{bi}$	แทน ค่าเฉลี่ยของคะแนนความเชื่อที่มีต่อผลการเล่นการพนัน
$\overline{X}_{cd}$	แทน ค่าเฉลี่ยของคะแนนการประเมินผลการเล่นการพนัน
$\overline{X}_{NBi}$	แทน ค่าเฉลี่ยของคะแนนความเชื่อที่มีต่อกลุ่มอ้างอิงในการเล่นการพนัน
$\overline{X}_{MCI}$	แทน ค่าเฉลี่ยของคะแนนแรงจูงใจที่จะคล้อยตามกลุ่มอ้างอิงในการเล่นการพนัน

การเสนอผลการวิเคราะห์ข้อมูล

ผู้วิจัยได้เสนอผลการวิเคราะห์ข้อมูลเป็นลำดับตามขั้นตอนดังนี้

ตอนที่ 1 ผลการวิเคราะห์เจตคติทางตรง และเจตคติทางอ้อม ต่อพฤติกรรมการเล่นการพนัน ดังนี้

1.1 ผลการวิเคราะห์เจตคติทางตรง ต่อพฤติกรรมการเล่นการพนัน (A_B)

(เสนอไว้ในตาราง 5 - 6)

1.2 ผลการวิเคราะห์ความแตกต่างของค่าเฉลี่ยของคะแนนความเชื่อที่มีต่อผลการเล่นการพนัน ($\bar{X}_{B1}$) ระหว่างกลุ่มมีเจตนาเล่นการพนันกับกลุ่มมีเจตนาไม่เล่นการพนัน และระหว่างกลุ่มมีพฤติกรรมเล่นการพนันกับกลุ่มมีพฤติกรรมไม่เล่นการพนัน ด้วยการทดสอบ t - test (เสนอไว้ในตาราง 7 - 13)

1.3 ผลการวิเคราะห์ความแตกต่างของค่าเฉลี่ยของคะแนนการประเมินผลการเล่นการพนัน ($\bar{X}_{B2}$) ระหว่างกลุ่มมีเจตนาเล่นการพนันกับกลุ่มมีเจตนาไม่เล่นการพนัน และระหว่างกลุ่มมีพฤติกรรมเล่นการพนันกับกลุ่มมีพฤติกรรมไม่เล่นการพนัน ด้วยการทดสอบ t - test (เสนอไว้ในตาราง 14 - 20)

ตอนที่ 2 ผลการวิเคราะห์ข้อมูลเกี่ยวกับการคล้อยตามกลุ่มอ้างอิงทางตรง และการคล้อยตามกลุ่มอ้างอิงทางอ้อม ต่อพฤติกรรมการเล่นการพนัน ดังนี้

2.1 ผลการวิเคราะห์ข้อมูลเกี่ยวกับการคล้อยตามกลุ่มอ้างอิงทางตรง ต่อพฤติกรรมการเล่นการพนัน (SN) (เสนอไว้ในตาราง 21 - 22)

2.2 ผลการวิเคราะห์ความแตกต่างของค่าเฉลี่ยของคะแนนความเชื่อที่มีต่อกลุ่มอ้างอิงในการเล่นการพนัน ($\bar{X}_{NB1}$) ระหว่างกลุ่มมีเจตนาเล่นการพนันกับกลุ่มมีเจตนาไม่เล่นการพนัน และระหว่างกลุ่มมีพฤติกรรมเล่นการพนันกับกลุ่มมีพฤติกรรมไม่เล่นการพนัน ด้วยการทดสอบ t - test (เสนอไว้ในตาราง 23)

2.4 ผลการวิเคราะห์ความแตกต่างของค่าเฉลี่ยของคะแนนแรงจูงใจที่จะคล้อยตามกลุ่มอ้างอิงในการเล่นการพนัน ($\bar{X}_{MC1}$) ระหว่างกลุ่มมีเจตนาเล่นการพนันกับกลุ่มมีเจตนาไม่เล่นการพนัน และระหว่างกลุ่มมีพฤติกรรมเล่นการพนันกับกลุ่มมีพฤติกรรมไม่เล่นการพนัน ด้วยการทดสอบ t - test (เสนอไว้ในตาราง 24)

ตอนที่ 3 ผลการวิเคราะห์ข้อมูลเกี่ยวกับเจตนาเชิงพฤติกรรมในการเล่นการพนัน (I) (เสนอไว้ในตาราง 25)

ตอนที่ 4 ผลการวิเคราะห์ข้อมูลเกี่ยวกับพฤติกรรมการเล่นการพนัน (B) (เสนอไว้ในตาราง 26)

ตอนที่ 5 ผลการวิเคราะห์ข้อมูลเกี่ยวกับความสัมพันธ์ระหว่างตัวแปรต่าง ๆ ที่เกี่ยวกับพฤติกรรมการเล่นการพนันตามทฤษฎีการกระทำด้วยเหตุผลของ ไอสเอน และฟิชไบน์ ผู้วิจัยเสนอผลการวิเคราะห์ค่าสหสัมพันธ์ (ดังภาพประกอบ 3 เสนอไว้ในหน้า 94) ดังต่อไปนี้

5.1 ผลการวิเคราะห์ความสัมพันธ์ระหว่างเจตคติต่อการเล่นการพนัน (A_B) กับผลรวมทั้งหมดของผลจากความเชื่อเกี่ยวกับผลการกระทำและการประเมินผลของการกระทำ ($\sum b_i e_i$) โดยหาค่าสหสัมพันธ์แบบเพียร์สัน

5.2 ผลการวิเคราะห์ความสัมพันธ์ระหว่างการคล้อยตามกลุ่มอ้างอิงในการเล่นการพนัน (SN) กับผลรวมทั้งหมดของผลคูณความเชื่อเกี่ยวกับกลุ่มอ้างอิง และแรงจูงใจที่จะคล้อยตามกลุ่มอ้างอิง ($\Sigma NB_i MC_i$) โดยหาค่าสหสัมพันธ์แบบเพียร์สัน

5.3 ผลการวิเคราะห์ระหว่างตัวแปรทำนาย คือ เจตคติต่อการเล่นการพนัน (A_p) และการคล้อยตามกลุ่มอ้างอิงในการเล่นการพนัน (SN) กับ ตัวแปรเกณฑ์ คือ เจตนาเชิงพฤติกรรมในการเล่นการพนัน (I) โดยหาค่าสหสัมพันธ์แบบพหุคูณ

5.4 ผลการวิเคราะห์ความสัมพันธ์ระหว่าง เจตนาเชิงพฤติกรรมในการเล่นการพนัน (I) กับ พฤติกรรมการเล่นการพนัน (B) โดยหาค่าสหสัมพันธ์แบบเพียร์สัน

ตาราง 5 แสดงค่าเฉลี่ย และส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐานของเจตคติทางตรง ต่อการเล่นการพนัน
ของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 3 ในโรงเรียนขยายโอกาสทางการศึกษา สังกัดสำนักงานการประถมศึกษา
จังหวัดปราจีนบุรี

เจตคติต่อพฤติกรรมการเล่นการพนัน (A_B)	$\bar{X}$	SD
เจตคติต่อการเล่นไพ่ (A_{B1})	-1.48	1.30
เจตคติต่อการเล่นไฮโลว์ (A_{B2})	-1.50	1.32
เจตคติต่อการเล่นสล็อตเกอร์ (A_{B3})	-1.34	1.42
เจตคติต่อการซื้อหวย (A_{B4})	-1.18	1.42
เจตคติต่อการเล่นหยอดหลุม (A_{B5})	-1.17	1.42
เจตคติต่อการเล่นดีโก (A_{B6})	-1.40	1.42
เจตคติต่อพฤติกรรมการเล่นการพนัน (A_B)	-1.34	1.21

จากตาราง 5 พบว่า นักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 3 ในโรงเรียนขยายโอกาสทางการศึกษา
สังกัดสำนักงานการประถมศึกษา จังหวัดปราจีนบุรี มีเจตคติไม่ดีค่อนข้างสูงต่อ การเล่นไพ่ การเล่นไฮโลว์
การเล่นสล็อตเกอร์ การเล่นดีโก และ มีเจตคติไม่ดีเล็กน้อยต่อ การซื้อหวย และการเล่นหยอดหลุม

เมื่อพิจารณาในภาพรวมพบว่า นักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 3 ในโรงเรียนขยายโอกาสทางการศึกษา
สังกัดสำนักงานการประถมศึกษา จังหวัดปราจีนบุรี มีเจตคติไม่ดีค่อนข้างสูงต่อการเล่นการพนัน

ตาราง 6 แสดงการทดสอบความแตกต่างของเจตคติทางตรงต่อการเล่นการพนัน ระหว่าง

กลุ่มมีเจตนาเล่นการพนัน กับกลุ่มมีเจตนาไม่เล่นการพนัน และระหว่างกลุ่มมีพฤติกรรมเล่นการพนัน
กับกลุ่มมีพฤติกรรมไม่เล่นการพนัน

เจตคติต่อพฤติกรรม การเล่นการพนัน (A_B)	กลุ่มมีเจตนา เล่นการพนัน		กลุ่มมีเจตนา ไม่เล่นการพนัน		t - test	กลุ่มมีพฤติกรรม เล่นการพนัน		กลุ่มมีพฤติกรรม ไม่เล่นการพนัน		t - test
	$\bar{X}_{AB}$	SD	$\bar{X}_{AB}$	SD		$\bar{X}_{AB}$	SD	$\bar{X}_{AB}$	SD	
ต่อการเล่นไพ่ (A_{B1})	-8236	1.317	-1.8571	1.317	7.77***	-4541	1.379	-1.5602	1.254	-4.43***
ต่อการเล่นไฮโลว์ (A_{B2})	-8367	1.360	-1.8760	1.146	7.62***	-4847	1.348	-1.5759	1.292	-4.29***
ต่อการเล่นสล็อตเกอร์ (A_{B3})	-6878	1.483	-1.7090	1.223	6.89***	.0459	1.371	-1.4447	1.363	-5.57***
ต่อการซื้อหวย (A_{B4})	-6153	1.460	-1.5026	1.296	6.16***	-1.224	1.271	-1.2616	1.401	-4.17***
ต่อการเล่นหยอดหลุม (A_{B5})	-6224	1.428	-1.4791	1.325	5.92***	-0.0357	1.471	-1.2551	1.328	-4.47***
ต่อการเล่นตีไก่ (A_{B6})	-7520	1.443	-1.7778	1.270	7.00***	-3929	1.381	-1.4825	1.397	-3.98***

*p < .05

**p < .01

***p < .001

จากตาราง 6 พบว่า นักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 3 ในโรงเรียนขยายโอกาสทางการศึกษา สังกัดสำนักงานการประถมศึกษาจังหวัดปราจีนบุรี กลุ่มมีเจตนาเล่นการพนันมีเจตคติไม่ดีเล็กน้อยต่อการเล่นไพ่ การเล่นไฮโลว์ การเล่นสล็อตเกอร์ การซื้อหวย การเล่นหยอดหลุม และการเล่นตีไก่ ซึ่งแตกต่างกับกลุ่มมีเจตนาไม่เล่นการพนันที่มีเจตคติไม่ดีค่อนข้างสูงอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .001

กลุ่มมีพฤติกรรมเล่นการพนันมีเจตคติไม่ดีเล็กน้อยต่อการเล่นไพ่ การเล่นไฮโลว์ แตกต่างกับกลุ่มมีพฤติกรรมไม่เล่นการพนันซึ่งมีเจตคติไม่ดีค่อนข้างสูงอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .001

เกี่ยวกับเจตคติต่อการเล่นสล็อตเกอร์ การซื้อหวย การเล่นหยอดหลุม การเล่นตีไก่ กลุ่มมีพฤติกรรมเล่นการพนันมีเจตคติเป็นกลางซึ่งแตกต่างกับกลุ่มมีพฤติกรรมไม่เล่นการพนันที่มีเจตคติไม่ดีค่อนข้างสูงต่อการเล่นสล็อตเกอร์ การเล่นตีไก่ และมีเจตคติไม่ดีเล็กน้อยต่อการซื้อหวย และการเล่นหยอดหลุม อย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .001

ตาราง 7 แสดงการทดสอบความแตกต่างของความเชื่อที่มีต่อผลของการเล่นการพนัน ระหว่าง
กลุ่มมีเจตนาเล่นการพนัน กับกลุ่มมีเจตนาไม่เล่นการพนัน และระหว่างกลุ่มมีพฤติกรรมเล่นการพนัน
กับกลุ่มมีพฤติกรรมไม่เล่นการพนัน

ความเชื่อเกี่ยวกับผล ของการเล่นการพนัน (b_i)	กลุ่มมีเจตนา เล่นการพนัน		กลุ่มมีเจตนา ไม่เล่นการพนัน		t - test	กลุ่มมีพฤติกรรม เล่นการพนัน		กลุ่มมีพฤติกรรม ไม่เล่นการพนัน		t - test
	$\bar{X}_{bi}$	SD	$\bar{X}_{bi}$	SD		$\bar{X}_{bi}$	SD	$\bar{X}_{bi}$	SD	
ทำให้ได้เงิน (b_1)	.6352	.826	.0273	1.236	5.56***	.8642	1.039	.1918	1.140	-2.97**
ทำให้เฟลิดเฟลีน (b_2)	.7454	1.046	.1983	1.346	4.27***	1.3333	1.003	.3153	1.246	4.08***
ทำให้เสื่อมเสีย (b_3)	.6302	1.024	1.1408	1.326	-4.07***	.6235	1.002	.9865	1.264	1.45
ทำให้มีปัญหาสังคม (b_4)	.5977	1.017	.9957	1.310	-3.20**	.4444	1.344	.8874	1.213	1.81
ทำให้ได้ฝึกสมอง (b_5)	.3854	1.125	-.3053	1.293	5.28***	.6667	1.174	-.1186	1.269	-3.11**
ทำให้ครอบครัวเดือดร้อน (b_6)	.6836	1.248	1.2622	1.450	-3.97***	.3395	1.386	1.1146	1.395	2.78**

*p < .05

**p < .01

***p < .001

จากตาราง 7 พบว่า นักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 3 ในโรงเรียนขยายโอกาสทางการศึกษา
สังกัดสำนักงานการประถมศึกษาจังหวัดปราจีนบุรี กลุ่มมีเจตนาเล่นการพนันเชื่อเล็กน้อยว่าการเล่นการพนัน
ทำให้ได้เงิน ทำให้เฟลิดเฟลีน และสูงกว่ากลุ่มมีเจตนาไม่เล่นการพนันซึ่งมีความเชื่อเป็นกลางอย่างมีนัยสำคัญ
ทางสถิติที่ระดับ .001

กลุ่มมีเจตนาเล่นการพนัน และ กลุ่มมีเจตนาไม่เล่นการพนัน เชื่อเล็กน้อยทั้งสองกลุ่มว่า การเล่น
การพนัน ทำให้เสื่อมเสีย ทำให้ครอบครัวเดือดร้อน และทำให้มีปัญหาสังคม ซึ่งความเชื่อของทั้งสองกลุ่ม
แตกต่างกันอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .001 และ .01

เกี่ยวกับความเชื่อที่ว่าการเล่นการพนันทำให้ได้ฝึกสมอง กลุ่มมีเจตนาเล่นการพนัน และกลุ่มมีเจตนา
ไม่เล่นการพนัน มีความเชื่อเป็นกลางทั้งสองกลุ่ม โดยที่กลุ่มมีเจตนาไม่เล่นการพนันมีแนวโน้มที่จะไม่เชื่อ
มากกว่ากลุ่มมีเจตนาเล่นการพนันซึ่งความเชื่อของทั้งสองกลุ่มแตกต่างกันอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .001

กลุ่มมีพฤติกรรมเล่นการพนันเชื่อก่อนข้างสูงว่าการเล่นการพนันทำให้เฟลิดเฟลีน และสูงกว่ากลุ่ม
มีพฤติกรรมไม่เล่นการพนันซึ่งเชื่อเป็นกลางอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .001 ส่วนความเชื่อที่ว่าการเล่น
การพนันทำให้ได้เงิน และทำให้ได้ฝึกสมอง กลุ่มมีพฤติกรรมเล่นการพนันเชื่อเล็กน้อยซึ่งแตกต่างกับกลุ่ม
มีพฤติกรรมไม่เล่นการพนันที่มีความเชื่อเป็นกลางอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .01

กลุ่มมีพฤติกรรมไม่เล่นการพนัน เชื่อเล็กน้อยว่าการเล่นการพนัน ทำให้ครอบครัวเดือดร้อน และสูงกว่ากลุ่มมีพฤติกรรมเล่นการพนันซึ่งมีความเชื่อเป็นกลางอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .01

เกี่ยวกับความเชื่อที่ว่าการเล่นการพนัน ทำให้เสื่อมเสีย ทำให้มีปัญหาสังคม กลุ่มมีพฤติกรรมเล่นการพนัน และกลุ่มมีพฤติกรรมไม่เล่นการพนัน เชื่อเล็กน้อยทั้งสองกลุ่มและแตกต่างกันอย่างไม่มีนัยสำคัญทางสถิติ

ตาราง 8 แสดงการทดสอบความแตกต่างของความเชื่อที่มีต่อผลของการเล่นไฟ ระหว่าง
กลุ่มมีเจตนาเล่นการพนัน กับกลุ่มมีเจตนาไม่เล่นการพนัน และระหว่างกลุ่มมีพฤติกรรมเล่นการพนัน
กับกลุ่มมีพฤติกรรมไม่เล่นการพนัน

ความเชื่อเกี่ยวกับผล ของการเล่นไฟ (b_i)	กลุ่มมีเจตนา เล่นการพนัน		กลุ่มมีเจตนา ไม่เล่นการพนัน		t - test	กลุ่มมีพฤติกรรม เล่นการพนัน		กลุ่มมีพฤติกรรม ไม่เล่นการพนัน		t - test
	$\bar{X}_{b1}$	SD	$\bar{X}_{b1}$	SD		$\bar{X}_{b1}$	SD	$\bar{X}_{b1}$	SD	
ทำให้ได้เงิน ($b_{1,1}$)	.1575	1.616	-.0948	1.799	1.36	.7778	1.968	-.0693	1.706	-2.45*
ทำให้ผลิตเพลิน ($b_{1,2}$)	.7323	1.654	.1078	2.116	3.09**	1.3333	1.506	.2470	1.996	-3.38**
ทำให้เสื่อมเสีย ($b_{1,3}$)	.9453	1.973	1.5517	2.078	-2.70**	1.1481	2.214	1.3514	2.049	.49
ทำให้มีปัญหาสังคม ($b_{1,4}$)	.9453	1.807	1.0603	2.207	-.53	1.0000	1.861	1.0210	2.090	.05
ทำให้ได้ฝึกสมอง ($b_{1,5}$)	.5938	1.820	1.293	2.099	2.19*	1.1481	1.703	.2252	2.024	-2.67**
ทำให้ครอบครัวเดือดร้อน ($b_{1,6}$)	1.0234	2.014	1.4828	2.136	-1.99*	.1481	2.568	1.4144	2.035	2.50**

*p < .05

**p < .01

***p < .001

จากตาราง 8 พบว่า นักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 3 ในโรงเรียนขยายโอกาสทางการศึกษา
สังกัดสำนักงานการประถมศึกษาจังหวัดปราจีนบุรี กลุ่มมีเจตนาเล่นการพนันเชื่อเล็กน้อยว่าการเล่นไฟ ทำให้
ผลิตเพลิน ทำให้ได้ฝึกสมอง และสูงกว่ากลุ่มมีเจตนาไม่เล่นการพนันซึ่งมีความเชื่อเป็นกลางอย่างมีนัยสำคัญ
ทางสถิติที่ระดับ .01 และ .05

กลุ่มมีเจตนาไม่เล่นการพนันมีความเชื่อค่อนข้างสูงว่าการเล่นไฟทำให้เสื่อมเสีย และ ทำให้ครอบครัว
เดือดร้อน ซึ่งสูงกว่ากลุ่มมีเจตนาเล่นการพนันที่เชื่อเล็กน้อยอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .01 และ .05

เกี่ยวกับความเชื่อที่ว่า การเล่นไฟทำให้ได้เงิน กลุ่มมีเจตนาเล่นการพนัน และกลุ่มมีเจตนาไม่เล่น
การพนัน มีความเชื่อเป็นกลาง และแตกต่างกันอย่างไม่มีนัยสำคัญทางสถิติ ส่วนความเชื่อที่ว่าการเล่นไฟทำให้
มีปัญหาสังคม ทั้งสองกลุ่มเชื่อเล็กน้อย และแตกต่างกันอย่างไม่มีนัยสำคัญทางสถิติ

กลุ่มมีพฤติกรรมเล่นการพนัน เชื่อค่อนข้างสูงว่าการเล่นไฟ ทำให้ผลิตเพลิน และเชื่อเล็กน้อยว่า
ทำให้ได้ฝึกสมอง ทำให้ได้เงิน ซึ่งสูงกว่ากลุ่มมีพฤติกรรมไม่เล่นการพนัน ที่มีความเชื่อเป็นกลางอย่างมีนัย
สำคัญทางสถิติที่ระดับ .01 และ .05

กลุ่มมีพฤติกรรมไม่เล่นการพนัน เชื่อค่อนข้างสูงว่าการเล่นไฟทำให้ครอบครัวเดือดร้อน แตกต่างกับ
กลุ่มมีพฤติกรรมเล่นการพนันซึ่งมีความเชื่อเป็นกลางอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .01

เกี่ยวกับความเชื่อที่ว่าการเล่นไฟ ทำให้เสื่อมเสีย กลุ่มมีพฤติกรรมเล่นการพนันเชื่อเล็กน้อย
กลุ่มมีพฤติกรรมไม่เล่นการพนันเชื่อค่อนข้างสูง และแตกต่างกันอย่างไม่มีนัยสำคัญทางสถิติ ส่วนความเชื่อที่ว่า
การเล่นไฟทำให้มีปัญหาสังคม ทั้งสองกลุ่มมีความเชื่อเล็กน้อย และแตกต่างกันอย่างไม่มีนัยสำคัญทางสถิติ

ตาราง 9 แสดงการทดสอบความแตกต่างของความเชื่อที่มีต่อผลของการเล่นไฮโลว์ ระหว่าง

กลุ่มมีเจตนาเล่นการพนัน กับกลุ่มมีเจตนาไม่เล่นการพนัน และระหว่างกลุ่มมีพฤติกรรมเล่นการพนัน กับกลุ่มมีพฤติกรรมไม่เล่นการพนัน

ความเชื่อเกี่ยวกับผล ของการเล่นไฮโลว์ (b_2)	กลุ่มมีเจตนา เล่นการพนัน		กลุ่มมีเจตนา ไม่เล่นการพนัน		t - test	กลุ่มมีพฤติกรรม เล่นการพนัน		กลุ่มมีพฤติกรรม ไม่เล่นการพนัน		t - test
	$\bar{X}_{b2}$	SD	$\bar{X}_{b2}$	SD		$\bar{X}_{b2}$	SD	$\bar{X}_{b2}$	SD	
ทำให้ได้เงิน (b_{21})	.3828	1.464	-.1164	1.799	2.85**	.8148	1.755	0.000	1.686	-2.41*
ทำให้เฟลิตเฟลิน (b_{22})	.4766	1.730	.0172	2.047	2.26*	1.5556	1.340	.0691	1.951	-5.33***
ทำให้เสื่อมเสีย (b_{23})	.8906	2.013	1.3103	2.227	-1.77	1.1111	2.309	1.1652	2.151	.12
ทำให้มีปัญหาสังคม (b_{24})	.8964	1.831	1.3836	2.056	-2.23*	.8148	2.219	1.2432	1.971	1.08
ทำให้ได้ฝึกสมอง (b_{25})	.3281	1.753	-.2759	2.003	2.97**	.9259	1.752	-.1411	1.913	-2.78**
ทำให้ครอบครัวเดือดร้อน (b_{26})	.9531	1.956	1.4181	2.206	-1.99*	.5926	2.223	1.3063	2.116	1.68

*p < .05

**p < .01

***p < .001

จากตาราง 9 พบว่า นักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 3 ในโรงเรียนขยายโอกาสทางการศึกษา สังกัดสำนักงานการประถมศึกษาจังหวัดปราจีนบุรี กลุ่มมีเจตนาเล่นการพนัน และกลุ่มมีเจตนาไม่เล่นการพนัน มีความเชื่อเป็นกลางทั้งสองกลุ่มว่าการเล่นไฮโลว์ทำให้ได้เงิน และทำให้ได้ฝึกสมอง โดยที่กลุ่มมีเจตนาไม่เล่นการพนันมีแนวโน้มจะไม่เชื่อ ส่วนกลุ่มมีเจตนาเล่นการพนันมีแนวโน้มจะเชื่อ ซึ่งแตกต่างกันอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .01

กลุ่มมีเจตนาไม่เล่นการพนันเชื่อก่อนข้างสูงว่า การเล่นไฮโลว์ทำให้มีปัญหาสังคม ทำให้ครอบครัวเดือดร้อน และสูงกว่ากลุ่มมีเจตนาเล่นการพนันซึ่งเชื่อเล็กน้อยอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05

เกี่ยวกับความเชื่อที่ว่าการเล่นไฮโลว์ทำให้เฟลิตเฟลิน กลุ่มมีเจตนาเล่นการพนันเชื่อเล็กน้อย และสูงกว่ากลุ่มมีเจตนาไม่เล่นการพนันซึ่งเชื่อเป็นกลางอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05 ส่วนความเชื่อที่ว่าการเล่นไฮโลว์ทำให้เสื่อมเสีย กลุ่มมีเจตนาเล่นการพนันเชื่อเล็กน้อย และกลุ่มมีเจตนาไม่เล่นการพนันเชื่อก่อนข้างสูง ซึ่งแตกต่างกันอย่างไม่มีนัยสำคัญทางสถิติ

กลุ่มมีพฤติกรรมเล่นการพนันเชื่อก่อนข้างสูงว่าการเล่นไฮโลว์ ทำให้เฟลิตเฟลิน แตกต่างกับกลุ่มมีพฤติกรรมไม่เล่นการพนัน ซึ่งมีความเชื่อเป็นกลางอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .001

ส่วนความเชื่อที่ว่าทำให้ได้ฝึกสมอง และทำให้ได้เงิน กลุ่มมีพฤติกรรมเล่นการพนันเชื่อเล็กน้อย และสูงกว่ากลุ่มมีพฤติกรรมไม่เล่นการพนันซึ่งมีความเชื่อเป็นกลาง อย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .01 และ .05 ตามลำดับ

กลุ่มมีพฤติกรรมไม่เล่นการพนันเชื่อก่อนข้างสูงว่า การเล่นไฮโลว์ทำให้ครอบครัวเดือดร้อน ส่วนกลุ่มมีพฤติกรรมเล่นการพนันเชื่อเล็กน้อย และแตกต่างกันอย่างไม่มีนัยสำคัญทางสถิติ

เกี่ยวกับความเชื่อที่ว่าทำให้เสื่อมเสีย และทำให้มีปัญหาสังคม กลุ่มมีพฤติกรรมเล่นการพนัน และกลุ่มมีพฤติกรรมไม่เล่นการพนัน เชื่อเล็กน้อยทั้งสองกลุ่ม และแตกต่างกันอย่างไม่มีนัยสำคัญทางสถิติ

ตาราง 10 แสดงการทดสอบความแตกต่างของความเชื่อที่มีต่อผลของการเล่นสนุกเกอร์ ระหว่าง
กลุ่มมีเจตนาเล่นการพนัน กับกลุ่มมีเจตนาไม่เล่นการพนัน และระหว่างกลุ่มมีพฤติกรรมเล่นการพนัน
กับกลุ่มมีพฤติกรรมไม่เล่นการพนัน

ความเชื่อเกี่ยวกับผล ของการเล่นสนุกเกอร์ (b_3)	กลุ่มมีเจตนา เล่นการพนัน		กลุ่มมีเจตนา ไม่เล่นการพนัน		t - test	กลุ่มมีพฤติกรรม เล่นการพนัน		กลุ่มมีพฤติกรรม ไม่เล่นการพนัน		t - test
	$\bar{X}_{b3}$	SD	$\bar{X}_{b3}$	SD		$\bar{X}_{b3}$	SD	$\bar{X}_{b3}$	SD	
ทำให้ได้เงิน (b_{31})	.8438	1.471	.1336	1.910	3.93***	1.3333	1.664	.3093	1.788	-2.88**
ทำให้ผลิตเพลทิน (b_{32})	1.1328	1.657	.4353	1.984	3.56***	1.6667	1.840	.6036	1.887	-2.82**
ทำให้เสื่อมเสีย (b_{33})	.7031	1.731	1.3103	2.059	-2.97**	.2222	1.948	1.1652	1.956	2.41*
ทำให้มีปัญหาสังคม (b_{34})	.4531	1.770	1.1078	2.083	-3.15**	.0370	2.028	.9429	1.985	2.28*
ทำให้ได้ฝึกสมอง (b_{35})	.6641	1.726	.0388	1.896	3.17**	1.1481	1.975	.1892	1.834	-2.60*
ทำให้ครอบครัวเดือดร้อน (b_{36})	.7500	1.895	1.5000	2.009	-3.46***	.5926	1.986	1.2853	1.994	1.74

*p < .05

**p < .01

***p < .001

จากตาราง 10 พบว่า นักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 3 ในโรงเรียนขยายโอกาสทางการศึกษา
สังกัดสำนักงานการประถมศึกษาจังหวัดปราจีนบุรี กลุ่มมีเจตนาเล่นการพนันเชื่อเล็กน้อยว่าการเล่นสนุกเกอร์
ทำให้ได้เงิน ทำให้ได้ฝึกสมอง และสูงกว่ากลุ่มมีเจตนาไม่เล่นการพนันซึ่งมีความเชื่อเป็นกลางอย่างมีนัยสำคัญ
ทางสถิติที่ระดับ .001 และ .01

กลุ่มมีเจตนาไม่เล่นการพนันเชื่อก่อนข้างสูงว่าการเล่นสนุกเกอร์ ทำให้เสื่อมเสีย ทำให้ครอบครัว
เดือดร้อน และสูงกว่ากลุ่มมีเจตนาเล่นการพนันซึ่งเชื่อเล็กน้อยอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .01 และ .001

เกี่ยวกับความเชื่อที่ว่าการเล่นสนุกเกอร์ทำให้ผลิตเพลทินทั้งสองกลุ่มเชื่อเล็กน้อย แต่กลุ่มมีเจตนา
เล่นการพนันเชื่อสูงกว่ากลุ่มมีเจตนาไม่เล่นการพนัน อย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .001 ส่วนความเชื่อที่
ว่าการเล่นสนุกเกอร์ทำให้มีปัญหาสังคม มีความเชื่อเล็กน้อยทั้งสองกลุ่ม แต่กลุ่มมีเจตนาไม่เล่นการพนัน
เชื่อสูงกว่ากลุ่มมีเจตนาเล่นการพนันอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .01

กลุ่มมีพฤติกรรมเล่นการพนันเชื่อก่อนข้างสูงว่าการเล่นสนุกเกอร์ทำให้ผลิตเพลทิน และสูงกว่ากลุ่ม
มีพฤติกรรมไม่เล่นการพนันซึ่งเชื่อเล็กน้อยอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .01 และความเชื่อที่ว่าทำให้ได้เงิน
กลุ่มมีพฤติกรรมเล่นการพนันเชื่อก่อนข้างสูง ซึ่งแตกต่างกับกลุ่มมีพฤติกรรมไม่เล่นการพนันซึ่งมีความเชื่อ
เป็นกลางอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .01 ส่วนความเชื่อที่ว่าทำให้ได้ฝึกสมอง กลุ่มมีพฤติกรรมเล่น
การพนันเชื่อเล็กน้อย แตกต่างกับกลุ่มมีพฤติกรรมไม่เล่นการพนันซึ่งมีความเชื่อเป็นกลาง อย่างมีนัยสำคัญ
ทางสถิติที่ระดับ .05

กลุ่มมีพฤติกรรมไม่เล่นการพนันเชื่อเล็กน้อยว่าการเล่นสล็อตเกอร์ทำให้เสื่อมเสีย ทำให้มีปัญหาสังคม และสูงกว่ากลุ่มมีพฤติกรรมเล่นการพนันซึ่งมีความเชื่อเป็นกลางอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05

เกี่ยวกับความเชื่อที่ว่าการเล่นสล็อตเกอร์ทำให้ครอบครัวเดือดร้อน กลุ่มมีพฤติกรรมเล่นการพนัน และกลุ่มมีพฤติกรรมไม่เล่นการพนันมีความเชื่อเล็กน้อยทั้งสองกลุ่ม และแตกต่างกันอย่างไม่มีนัยสำคัญทางสถิติ

ตาราง 11 แสดงการทดสอบความแตกต่างของความเชื่อที่มีต่อการซื้อหวย ระหว่าง

กลุ่มมีเจตนาเล่นการพนัน กับกลุ่มมีเจตนาไม่เล่นการพนัน และระหว่างกลุ่มมีพฤติกรรมเล่นการพนัน กับกลุ่มมีพฤติกรรมไม่เล่นการพนัน

ความเชื่อเกี่ยวกับผล ของการซื้อหวย (b_4)	กลุ่มมีเจตนา เล่นการพนัน		กลุ่มมีเจตนา ไม่เล่นการพนัน		t - test	กลุ่มมีพฤติกรรม เล่นการพนัน		กลุ่มมีพฤติกรรม ไม่เล่นการพนัน		t - test
	$\bar{X}_{b4}$	SD	$\bar{X}_{b4}$	SD		$\bar{X}_{b4}$	SD	$\bar{X}_{b4}$	SD	
ทำให้ได้เงิน (b_{41})	.6563	1.471	-.1681	1.985	4.48***	.4074	1.866	.1021	1.860	-.82
ทำให้ผลิตเพลิน (b_{42})	.2344	1.590	-.6638	1.872	4.81***	.1111	2.172	-.3841	1.794	-1.35
ทำให้เสื่อมเสีย (b_{43})	.3438	1.638	.7543	2.010	-2.10*	.6296	1.713	.6066	1.910	-.06
ทำให้มีปัญหาสังคม (b_{44})	.4844	1.636	.9267	2.002	-2.26*	.4444	2.154	.7958	1.858	.82
ทำให้ได้ฝึกสมอง (b_{45})	.0000	1.698	-.9181	1.772	4.84***	-.1481	1.875	-.6276	1.790	-1.33
ทำให้ครอบครัวเดือดร้อน (b_{46})	.4219	1.851	1.0603	2.044	-2.93**	.2222	1.867	.8829	2.003	1.66

*p < .05

**p < .01

***p < .001

จากตาราง 11 พบว่า นักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 3 ในโรงเรียนขยายโอกาสทางการศึกษา สังกัดสำนักงานการประถมศึกษาจังหวัดปราจีนบุรี กลุ่มมีเจตนาเล่นการพนันมีความเชื่อเป็นกลางว่าการซื้อหวย ทำให้ผลิตเพลิน ทำให้ได้ฝึกสมอง แตกต่างกับกลุ่มมีเจตนาไม่เล่นการพนันซึ่งไม่เชื่อเล็กน้อยอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .001 และความเชื่อว่าการซื้อหวยทำให้ได้เงิน กลุ่มมีเจตนาเล่นการพนันเชื่อเล็กน้อย แตกต่างกับกลุ่มมีเจตนาไม่เล่นการพนันซึ่งมีความเชื่อเป็นกลางอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .001

กลุ่มมีเจตนาไม่เล่นการพนันเชื่อเล็กน้อยว่าการซื้อหวย ทำให้เสื่อมเสีย แตกต่างกับกลุ่มมีเจตนาเล่นการพนันซึ่งมีความเชื่อเป็นกลางอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05 เกี่ยวกับความเชื่อว่าการซื้อหวย ทำให้ครอบครัวเดือดร้อน กลุ่มมีเจตนาไม่เล่นการพนันเชื่อเล็กน้อย แตกต่างกับกลุ่มมีเจตนาเล่นการพนันซึ่งมีความเชื่อเป็นกลางอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .01 ส่วนความเชื่อว่าการซื้อหวย ทำให้มีปัญหาสังคม ทั้งสองกลุ่มมีความเชื่อเล็กน้อย และแตกต่างกันอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05

กลุ่มมีพฤติกรรมเล่นการพนัน และกลุ่มมีพฤติกรรมไม่เล่นการพนันเชื่อเล็กน้อยทั้งสองกลุ่มว่าการซื้อหวย ทำให้เสื่อมเสีย และทำให้มีปัญหาสังคม ซึ่งแตกต่างกันอย่างไม่มีนัยสำคัญทางสถิติ ส่วนความเชื่อที่ว่าทำให้ได้เงิน ทำให้ผลิตเพลิน ทั้งสองกลุ่มมีความเชื่อเป็นกลางและแตกต่างกันอย่างไม่มีนัยสำคัญทางสถิติ

กลุ่มมีพฤติกรรมเล่นการพนันเชื่อเป็นกลางว่าการซื้อหวยทำให้ทำให้ได้ฝึกสมอง กลุ่มมีพฤติกรรมไม่เล่นการพนันไม่เชื่อเล็กน้อย ซึ่งทั้งสองกลุ่มมีความเชื่อแตกต่างกันอย่างไม่มีนัยสำคัญทางสถิติ เกี่ยวกับความเชื่อว่าการซื้อหวยทำให้ครอบครัวเดือดร้อน กลุ่มมีพฤติกรรมเล่นการพนันมีความเชื่อเป็นกลาง และกลุ่มมีพฤติกรรมไม่เล่นการพนันเชื่อเล็กน้อย และแตกต่างกันอย่างไม่มีนัยสำคัญทางสถิติ

ตาราง 12 แสดงการทดสอบความแตกต่างของความเชื่อที่มีต่อผลของการเล่นหยอดหลุม ระหว่าง
กลุ่มมีเจตนาเล่นการพนัน กับกลุ่มมีเจตนาไม่เล่นการพนัน และระหว่างกลุ่มมีพฤติกรรมเล่นการพนัน
กับกลุ่มมีพฤติกรรมไม่เล่นการพนัน

ความเชื่อเกี่ยวกับผล ของการเล่นหยอดหลุม (b_6)	กลุ่มมีเจตนา เล่นการพนัน		กลุ่มมีเจตนา ไม่เล่นการพนัน		t - test	กลุ่มมีพฤติกรรม เล่นการพนัน		กลุ่มมีพฤติกรรม ไม่เล่นการพนัน		t - test
	$\bar{X}_{b6}$	SD	$\bar{X}_{b6}$	SD		$\bar{X}_{b6}$	SD	$\bar{X}_{b6}$	SD	
ทำให้ได้เงิน (b_{s1})	1.0938	1.411	.3922	1.772	4.11***	.9630	1.911	.6156	1.665	-1.03
ทำให้ผลิตเพลลิน (b_{s2})	1.1328	1.433	.8147	1.839	1.82	1.8889	1.423	.8498	1.710	-3.07***
ทำให้เสื่อมเสีย (b_{s3})	.2188	1.679	.8750	1.920	-3.24***	.1852	1.798	.6787	1.865	1.33
ทำให้มีปัญหาสังคม (b_{s4})	.3438	1.585	.5905	1.939	-1.31	.0370	1.765	.5405	1.818	1.39
ทำให้ได้ฝึกสมอง (b_{s5})	.3281	1.656	-.3276	1.872	3.43***	.4074	1.803	-.1351	1.821	-1.49
ทำให้ครอบครัวเดือดร้อน (b_{s6})	.3438	1.768	.8147	2.029	-2.29*	.5556	1.695	.6547	1.972	.25

*p < .05

**p < .01

***p < .001

จากตาราง 12 พบว่า นักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 3 ในโรงเรียนขยายโอกาสทางการศึกษา สังกัด
สำนักงานการประถมศึกษาจังหวัดปราจีนบุรี กลุ่มมีเจตนาเล่นการพนัน เชื่อเล็กน้อยว่า การเล่นหยอดหลุม
ทำให้ได้เงิน และสูงกว่ากลุ่มมีเจตนาไม่เล่นการพนันที่เชื่อเป็นกลางอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .001
และความเชื่อว่าการเล่นหยอดหลุมทำให้ได้ฝึกสมอง ทั้งสองกลุ่มมีความเชื่อเป็นกลาง โดยที่กลุ่มมีเจตนา
ไม่เล่นการพนันมีแนวโน้มจะไม่เชื่อ แต่กลุ่มมีเจตนาเล่นการพนันมีแนวโน้มจะเชื่อ ซึ่งแตกต่างกันอย่างมีนัย
สำคัญทางสถิติที่ระดับ .001

กลุ่มมีเจตนาไม่เล่นการพนันเชื่อเล็กน้อยว่าการเล่นหยอดหลุมทำให้เสื่อมเสีย ทำให้ครอบครัว
เดือดร้อน และสูงกว่ากลุ่มมีเจตนาเล่นการพนันซึ่งมีความเชื่อเป็นกลางอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .001
และ .05

เกี่ยวกับความเชื่อว่าการเล่นหยอดหลุมทำให้ผลิตเพลลิน กลุ่มมีเจตนาเล่นการพนัน และกลุ่ม
มีเจตนาไม่เล่นการพนัน เชื่อเล็กน้อยทั้งสองกลุ่ม และแตกต่างกันอย่างไม่มีนัยสำคัญทางสถิติ

ส่วนความเชื่อว่าการเล่นหยอดหลุมทำให้มีปัญหาสังคม กลุ่มมีเจตนาเล่นการพนันมีความเชื่อ
เป็นกลาง และกลุ่มมีเจตนาไม่เล่นการพนันเชื่อเล็กน้อย ซึ่งแตกต่างกันอย่างไม่มีนัยสำคัญทางสถิติ

กลุ่มมีพฤติกรรมเล่นการพนันเชื่อค่อนข้างสูงว่าการเล่นหยอดหลุมทำให้ผลิตเพลลิน ซึ่งกลุ่ม
มีพฤติกรรมไม่เล่นการพนันเชื่อเล็กน้อย และแตกต่างกันอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .001

กลุ่มมีพฤติกรรมไม่เล่นการพนันเชื่อเล็กน้อยว่าการเล่นหยอดหลุมทำให้เสื่อมเสียทำให้มีปัญหาสังคม
ซึ่งแตกต่างกับกลุ่มมีพฤติกรรมเล่นการพนันที่มีความเชื่อเป็นกลางอย่างไม่มีนัยสำคัญทางสถิติ

เกี่ยวกับความเชื่อที่ว่าการเล่นหยอดหลุมทำให้ได้เงิน ทำให้ครอบครัวเดือดร้อน กลุ่มมีพฤติกรรมเล่นการพนันและกลุ่มมีพฤติกรรมไม่เล่นการพนัน เชื่อเล็กน้อยทั้งสองกลุ่มและแตกต่างกันอย่างไม่มีนัยสำคัญทางสถิติ

ส่วนความเชื่อที่ว่าการเล่นหยอดหลุมทำให้ได้ผีกลับมา ทั้งสองกลุ่มมีความเชื่อเป็นกลาง และแตกต่างกันอย่างไม่มีนัยสำคัญทางสถิติ

ตาราง 13 แสดงการทดสอบความแตกต่างของความเชื่อที่มีต่อผลของการเล่นตีไก่ ระหว่าง

กลุ่มมีเจตนาเล่นการพนัน กับกลุ่มมีเจตนาไม่เล่นการพนัน และระหว่างกลุ่มมีพฤติกรรมเล่นการพนัน กับกลุ่มมีพฤติกรรมไม่เล่นการพนัน

ความเชื่อเกี่ยวกับผล ของการเล่นตีไก่ (b_g)	กลุ่มมีเจตนา เล่นการพนัน		กลุ่มมีเจตนา ไม่เล่นการพนัน		t - test	กลุ่มมีพฤติกรรม เล่นการพนัน		กลุ่มมีพฤติกรรม ไม่เล่นการพนัน		t - test
	$\bar{X}_{bg}$	SD	$\bar{X}_{bg}$	SD		$\bar{X}_{bg}$	SD	$\bar{X}_{bg}$	SD	
ทำให้ได้เงิน (b_{g1})	.6484	1.412	.0172	1.911	3.57***	.8889	1.847	.1892	1.761	-1.98*
ทำให้ผลิตเพลิน (b_{g2})	.7344	1.695	.4784	1.945	1.30	1.4444	1.826	.4985	1.849	-2.56**
ทำให้เสื่อมเสีย (b_{g3})	.6797	1.688	1.0431	1.954	-1.85	.4444	2.190	.9520	1.839	1.36
ทำให้มีปัญหาสังคม (b_{g4})	.4609	1.664	.9052	1.972	-2.27*	.3333	2.094	.7808	1.859	1.19
ทำให้ได้ฝึกสมอง (b_{g5})	.3964	1.623	-.4784	1.920	4.59***	.5185	1.762	-.2222	1.866	-1.99*
ทำให้ครอบครัวเดือดร้อน (b_{g6})	.6094	1.771	1.2974	1.977	-3.28***	-.0741	2.200	1.1441	1.883	3.19**

*p < .05

**p < .01

***p < .001

จากตาราง 13 พบว่า นักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 3 ในโรงเรียนขยายโอกาสทางการศึกษา สังกัดสำนักงานการประถมศึกษาจังหวัดปราจีนบุรี กลุ่มมีเจตนาเล่นการพนันเชื่อเล็กน้อยว่าการเล่นตีไก่ทำให้ได้เงิน และสูงกว่ากลุ่มมีเจตนาไม่เล่นการพนันซึ่งเชื่อเป็นกลางอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .001 และความเชื่อที่ว่าการเล่นตีไก่ ทำให้ได้ฝึกสมอง กลุ่มมีเจตนาเล่นการพนันมีความเชื่อเป็นกลาง ส่วนกลุ่มมีเจตนาไม่เล่นการพนันไม่เชื่อเล็กน้อย และแตกต่างกันอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .001

กลุ่มมีเจตนาไม่เล่นการพนันเชื่อก่อนข้างสูงว่าการเล่นตีไก่ทำให้ครอบครัวเดือดร้อน และสูงกว่ากลุ่มมีเจตนาเล่นการพนันซึ่งเชื่อเล็กน้อยอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .001

เกี่ยวกับความเชื่อที่ว่าการเล่นตีไก่ทำให้มีปัญหาสังคม กลุ่มมีเจตนาเล่นการพนัน และกลุ่มมีเจตนาไม่เล่นการพนันมีความเชื่อเล็กน้อยทั้งสองกลุ่ม และแตกต่างกันอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05

ส่วนความเชื่อที่ว่าการเล่นตีไก่ทำให้ผลิตเพลิน ทำให้เสื่อมเสีย มีความเชื่อเล็กน้อยทั้งสองกลุ่ม และแตกต่างกันอย่างไม่มีนัยสำคัญทางสถิติ

กลุ่มมีพฤติกรรมเล่นการพนันเชื่อก่อนข้างสูงว่าการเล่นตีไก่ทำให้ผลิตเพลิน และสูงกว่ากลุ่มมีพฤติกรรมไม่เล่นการพนันซึ่งเชื่อเล็กน้อยอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .01 และความเชื่อที่ว่าทำให้ได้ฝึกสมอง ทำให้ได้เงิน กลุ่มมีพฤติกรรมเล่นการพนันเชื่อเล็กน้อย ซึ่งแตกต่างกับกลุ่มมีพฤติกรรมไม่เล่นการพนันที่มีความเชื่อเป็นกลางอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05

กลุ่มมีพฤติกรรมไม่เล่นการพนันเชื่อเล็กน้อยว่าการเล่นดีไก่ทำให้ครอบครัวเดือดร้อน และสูงกว่ากลุ่มมีพฤติกรรมเล่นการพนันซึ่งมีความเชื่อเป็นกลางอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .01

เกี่ยวกับความเชื่อที่ว่าการเล่นดีไก่ทำให้เสื่อมเสีย กลุ่มมีพฤติกรรมเล่นการพนันและกลุ่มมีพฤติกรรมไม่เล่นการพนัน มีความเชื่อเล็กน้อยทั้งสองกลุ่ม และแตกต่างกันอย่างไม่มีนัยสำคัญทางสถิติ

ส่วนความเชื่อที่ว่าการเล่นดีไก่ทำให้มีปัญหาลังคม กลุ่มมีพฤติกรรมไม่เล่นการพนันเชื่อเล็กน้อย และกลุ่มมีพฤติกรรมเล่นการพนันมีความเชื่อเป็นกลาง ซึ่งแตกต่างกันอย่างไม่มีนัยสำคัญทางสถิติ

ตาราง 14 แสดงการทดสอบความแตกต่างของการประเมินผลของการเล่นการพนัน ระหว่าง

กลุ่มมีเจตนาเล่นการพนัน กับกลุ่มมีเจตนาไม่เล่นการพนัน และระหว่างกลุ่มมีพฤติกรรมเล่นการพนัน กับกลุ่มมีพฤติกรรมไม่เล่นการพนัน

การประเมินผล ของการเล่นการพนัน (e_i)	กลุ่มมีเจตนา เล่นการพนัน		กลุ่มมีเจตนา ไม่เล่นการพนัน		t - test	กลุ่มมีพฤติกรรม เล่นการพนัน		กลุ่มมีพฤติกรรม ไม่เล่นการพนัน		t - test
	$\bar{X}_{ei}$	SD	$\bar{X}_{ei}$	SD		$\bar{X}_{ei}$	SD	$\bar{X}_{ei}$	SD	
การได้เงิน (e_1)	.0757	1.172	-.6481	1.134	5.39***	.3393	1.344	-.4408	1.293	-3.07**
ความเพลิดเพลิน (e_2)	.0845	1.216	-.6626	1.361	5.37***	.3988	1.376	-.4516	1.338	-3.23***
ความเสื่อมเสีย (e_3)	-.8893	1.133	-1.6818	.998	7.12***	-1.2083	.808	-1.4066	1.136	-.91
การมีปัญหาสังคม (e_4)	-.7702	1.126	-1.6413	1.035	7.68***	-1.0952	.967	-1.3408	1.160	-1.09
การได้ฝึกสมอง (e_5)	-.0869	1.239	-.7263	1.248	4.84***	.2262	1.309	-.5493	1.263	-3.12***
ครอบครัวยึดครอง (e_6)	-1.1381	1.205	-1.9074	1.032	6.60***	-1.4940	1.072	-1.6366	1.165	-.63

*p < .05

**p < .01

***p < .001

จากตาราง 14 พบว่า นักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 3 ในโรงเรียนขยายโอกาสทางการศึกษาสังกัดสำนักงานการประถมศึกษาจังหวัดปราจีนบุรี กลุ่มมีเจตนาเล่นการพนันประเมินผลของการเล่นการพนันเป็นกลางในความเชื่อที่ว่า ความเพลิดเพลิน การได้เงิน การได้ฝึกสมอง ซึ่งแตกต่างกับกลุ่มมีเจตนาไม่เล่นการพนันซึ่งประเมินผลว่าเป็นสิ่งไม่ดีเล็กน้อยอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .001

กลุ่มมีเจตนาไม่เล่นการพนันประเมินผลของการเล่นการพนันว่าเป็นสิ่งที่ไม่ดีค่อนข้างสูงในความเชื่อที่ว่าครอบครัวยึดครอง ความเสื่อมเสีย และการมีปัญหาสังคม ซึ่งสูงกว่ากลุ่มมีเจตนาเล่นการพนันที่ประเมินผลว่าเป็นสิ่งไม่ดีเล็กน้อยอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .001

กลุ่มมีพฤติกรรมเล่นการพนันประเมินผลของการเล่นการพนันเป็นกลางในความเชื่อที่ว่าความเพลิดเพลิน การได้ฝึกสมอง การได้เงิน และแตกต่างกับกลุ่มมีพฤติกรรมไม่เล่นการพนันซึ่งประเมินผลว่าเป็นสิ่งที่ไม่ดีเล็กน้อยอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .001 และ .01 ตามลำดับ

กลุ่มมีพฤติกรรมไม่เล่นการพนันประเมินผลของการเล่นการพนันว่าเป็นสิ่งที่ไม่ดีค่อนข้างสูงในความเชื่อที่ว่า ความเสื่อมเสีย การมีปัญหาสังคม ส่วนกลุ่มมีพฤติกรรมเล่นการพนันประเมินผลว่าเป็นสิ่งที่ไม่ดีเล็กน้อย และแตกต่างกันอย่างไม่มีนัยสำคัญทางสถิติ

เกี่ยวกับความเชื่อที่ว่า ครอบครัวยึดครองจากการเล่นการพนัน กลุ่มมีพฤติกรรมเล่นการพนันและกลุ่มมีพฤติกรรมไม่เล่นการพนัน ประเมินผลว่าเป็นสิ่งที่ไม่ดีค่อนข้างสูงทั้งสองกลุ่ม และแตกต่างกันอย่างไม่มีนัยสำคัญทางสถิติ

ตาราง 15 แสดงการทดสอบความแตกต่างของการประเมินผลของการเล่นไฟ ระหว่าง

กลุ่มมีเจตนาเล่นการพนัน กับกลุ่มมีเจตนาไม่เล่นการพนัน และระหว่างกลุ่มมีพฤติกรรมเล่นการพนัน กับกลุ่มมีพฤติกรรมไม่เล่นการพนัน

การประเมินผล ของการเล่นไฟ (e _i)	กลุ่มมีเจตนา เล่นการพนัน		กลุ่มมีเจตนา ไม่เล่นการพนัน		t - test	กลุ่มมีพฤติกรรม เล่นการพนัน		กลุ่มมีพฤติกรรม ไม่เล่นการพนัน		t - test
	$\bar{X}_{e1}$	SD	$\bar{X}_{e1}$	SD		$\bar{X}_{e1}$	SD	$\bar{X}_{e1}$	SD	
การได้เงิน (e _{1,1})	-.3500	1.819	-1.2346	1.811	4.60***	-.1429	2.031	-.9178	1.863	-2.28*
ความเพลิดเพลิน (e _{1,2})	-.0714	1.774	-.8354	1.921	3.94***	.4286	2.116	-.6338	1.866	-2.87*
ความเสื่อมเสีย (e _{1,3})	-1.3429	1.687	-1.9383	1.502	3.47***	-1.7500	1.481	-1.7183	1.603	.10
การมีปัญหาสังคม (e _{1,4})	-1.0143	1.811	-1.9012	1.411	4.99***	-1.5000	1.644	-1.5831	1.625	-.26
การได้ฝึกสมอง (e _{1,5})	.0571	1.846	-.4774	1.961	2.67**	.6071	1.931	-.3521	1.920	-2.54*
ครอบครัวยึดครอง (e _{1,6})	-1.6214	1.510	-2.2305	1.371	3.93***	-2.5307	1.071	-1.9662	1.471	2.63*

*p < .05

**p < .01

***p < .001

จากตาราง 15 พบว่า นักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 3 ในโรงเรียนขยายโอกาสทางการศึกษา สังกัดสำนักงานการประถมศึกษาจังหวัดปราจีนบุรี กลุ่มมีเจตนาเล่นการพนันประเมินผลของการเล่นไฟเป็นกลาง ในความเชื่อที่ว่า การได้เงิน ความเพลิดเพลิน การได้ฝึกสมอง ส่วนกลุ่มมีเจตนาไม่เล่นการพนันประเมินผลว่าเป็นสิ่งที่ไม่ดีเล็กน้อย ซึ่งทั้งสองกลุ่มประเมินผลแตกต่างกันอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .001 และ .01

กลุ่มมีเจตนาเล่นการพนัน และ กลุ่มมีเจตนาไม่เล่นการพนัน ประเมินผลของการเล่นไฟว่าเป็นสิ่งที่ไม่ดีค่อนข้างสูงทั้งสองกลุ่มในความเชื่อเกี่ยวกับ ความเสื่อมเสีย แตกต่างกันอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .001 ส่วนการมีปัญหาสังคม กลุ่มมีเจตนาไม่เล่นการพนันประเมินผลว่า เป็นสิ่งที่ไม่ดีค่อนข้างสูง แต่กลุ่มมีเจตนาเล่นการพนัน ประเมินผลว่าเป็นสิ่งที่ไม่ดีเล็กน้อย ซึ่งการประเมินผลแตกต่างกันอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .001

กลุ่มมีเจตนาไม่เล่นการพนันประเมินผลของการเล่นไฟว่าเป็นสิ่งที่ไม่ดีสูงในความเชื่อที่ว่า ครอบครัวเดือดร้อน และกลุ่มมีเจตนาเล่นการพนันประเมินผลของการเล่นไฟว่าเป็นสิ่งที่ไม่ดีค่อนข้างสูง และแตกต่างกันอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .001

กลุ่มมีพฤติกรรมเล่นการพนันประเมินผลของการเล่นไฟเป็นกลางในความเชื่อที่ว่า การได้เงิน ความเพลิดเพลิน แตกต่างกับกลุ่มมีพฤติกรรมไม่เล่นการพนันที่ประเมินผลว่าเป็นสิ่งที่ไม่ดีเล็กน้อยอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05 และความเชื่อที่ว่า การได้ฝึกสมองจากการเล่นไฟ กลุ่มมีพฤติกรรมเล่นการพนัน ประเมินผลว่าเป็นสิ่งที่ดีเล็กน้อย แตกต่างกับกลุ่มมีพฤติกรรมไม่เล่นการพนันที่ประเมินผลเป็นกลางอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05

กลุ่มมีพฤติกรรมไม่เล่นการพนัน และ กลุ่มมีพฤติกรรมเล่นการพนัน ประเมินผลของการเล่นไฟ
ว่าเป็นสิ่งที่ไม่ดีค่อนข้างสูงทั้งสองกลุ่มในความเชื่อที่ว่า ความเสื่อมเสีย การมีปัญหาลังคม และแตกต่างกัน
อย่างไม่มีนัยสำคัญทางสถิติ

เกี่ยวกับความเชื่อที่ว่าครอบครัวเดือดร้อนจากการเล่นไฟ กลุ่มมีพฤติกรรมเล่นการพนันประเมินผล
ว่าเป็นสิ่งที่ไม่ดีสูง และสูงกว่ากลุ่มมีพฤติกรรมไม่เล่นการพนันซึ่งประเมินผลว่าเป็นสิ่งที่ไม่ดีค่อนข้างสูงอย่างมี
นัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05

ตาราง 16 แสดงการทดสอบความแตกต่างของการประเมินผลของการเล่นไฮโลว์ ระหว่าง

กลุ่มมีเจตนาเล่นการพนัน กับกลุ่มมีเจตนาไม่เล่นการพนัน และระหว่างกลุ่มมีพฤติกรรมเล่นการพนัน
กับกลุ่มมีพฤติกรรมไม่เล่นการพนัน

การประเมินผล ของการเล่นไฮโลว์ (e_i)	กลุ่มมีเจตนา เล่นการพนัน		กลุ่มมีเจตนา ไม่เล่นการพนัน		t - test	กลุ่มมีพฤติกรรม เล่นการพนัน		กลุ่มมีพฤติกรรม ไม่เล่นการพนัน		t - test
	$\bar{X}_{e2}$	SD	$\bar{X}_{e2}$	SD		$\bar{X}_{e2}$	SD	$\bar{X}_{e2}$	SD	
การได้เงิน (e_{21})	-2857	1.800	-1.0575	1.878	3.98***	-4286	2.236	-8028	1.855	-.86
ความเพลิดเพลิน (e_{22})	-4786	1.777	-.8930	1.873	2.15*	-2143	2.079	-7831	1.824	-1.57
ความเสียหาย (e_{23})	-1.3429	1.563	-2.0329	1.471	4.25***	-2.1786	1.056	-1.7493	1.568	1.99*
การมีปัญหาสังคม (e_{24})	-1.3714	1.597	-1.9671	1.499	3.59***	-1.6786	1.634	-1.7549	1.557	-.25
การได้ฝึกสมอง (e_{25})	-4071	1.791	-.9342	1.897	2.71**	.0000	1.961	-.8000	1.856	-2.19*
ครอบครัวยึดครอง (e_{26})	-1.6357	1.592	-2.1975	1.478	3.41***	-1.9643	1.261	-1.9944	1.564	-.10

*p < .05

**p < .01

***p < .001

จากตาราง 16 พบว่า นักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 3 ในโรงเรียนขยายโอกาสทางการศึกษา
สังกัดสำนักงานการประถมศึกษาจังหวัดปราจีนบุรี กลุ่มมีเจตนาเล่นการพนันประเมินผลของการเล่นไฮโลว์
เป็นกลางในความเชื่อที่ว่า การได้เงิน การได้ฝึกสมอง ส่วนกลุ่มมีเจตนาไม่เล่นการพนันประเมินผลว่าเป็นสิ่ง
ไม่ดีเล็กน้อย ซึ่งประเมินผลแตกต่างกันอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .001 และ .01

กลุ่มมีเจตนาไม่เล่นการพนันประเมินผลของการเล่นไฮโลว์ว่าเป็นสิ่งที่ไม่ดีสูงในความเชื่อที่ว่า
ครอบครัวยึดครอง และสูงกว่ากลุ่มมีเจตนาเล่นการพนันซึ่งประเมินผลว่าเป็นสิ่งไม่ดีค่อนข้างสูง อย่างมีนัย
สำคัญทางสถิติที่ระดับ .001

เกี่ยวกับความเชื่อที่ว่า ความเสียหาย และการมีปัญหาสังคม กลุ่มมีเจตนาเล่นการพนัน และกลุ่ม
มีเจตนาไม่เล่นการพนัน ประเมินผลว่าเป็นสิ่งที่ไม่ดีค่อนข้างสูงทั้งสองกลุ่มและแตกต่างกันอย่างมีนัยสำคัญ
ทางสถิติที่ระดับ .001

ส่วนความเชื่อที่ว่าความเพลิดเพลิน ทั้งสองกลุ่มประเมินว่าเป็นสิ่งที่ไม่ดีเล็กน้อย และแตกต่างกัน
อย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05

กลุ่มมีพฤติกรรมเล่นการพนันประเมินผลของการเล่นไฮโลว์ เป็นกลางในความเชื่อที่ว่า ทำให้
ได้ฝึกสมอง แตกต่างกับกลุ่มมีพฤติกรรมไม่เล่นการพนันซึ่งประเมินผลว่าเป็นสิ่งที่ไม่ดีเล็กน้อยอย่างมีนัย
สำคัญทางสถิติที่ระดับ .05

เกี่ยวกับความเชื่อที่ว่าการเล่นไฮโลว์ กลุ่มมีพฤติกรรมเล่นการพนันประเมินผลว่าเป็นสิ่งที่ไม่ดีสูง และสูงกว่ากลุ่มมีพฤติกรรมไม่เล่นการพนันซึ่งประเมินผลว่าเป็นสิ่งที่ไม่ดีค่อนข้างสูง อย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05

ส่วนความเชื่อที่ว่า การได้เงิน ความเพลิดเพลิน จากการเล่นไฮโลว์ กลุ่มมีพฤติกรรมเล่นการพนันประเมินผลเป็นกลาง ส่วนกลุ่มมีพฤติกรรมไม่เล่นการพนันประเมินผลว่าเป็นสิ่งที่ไม่ดีเล็กน้อย ซึ่งแตกต่างกันอย่างไม่มีนัยสำคัญทางสถิติ และความเชื่อที่ว่าครอบครัวเดือดร้อน การมีปัญหาสังคม จากการเล่นไฮโลว์ ทั้งสองกลุ่มประเมินผลว่าเป็นสิ่งที่ไม่ดีค่อนข้างสูง และแตกต่างกันอย่างไม่มีนัยสำคัญทางสถิติ

ตาราง 17 แสดงการทดสอบความแตกต่างของการประเมินผลของการเล่นสนุกเกอร์ ระหว่าง

กลุ่มมีเจตนาเล่นการพนัน กับกลุ่มมีเจตนาไม่เล่นการพนัน และระหว่างกลุ่มมีพฤติกรรมเล่นการพนัน กับกลุ่มมีพฤติกรรมไม่เล่นการพนัน

การประเมินผล ของการเล่นสนุกเกอร์ (e_j)	กลุ่มมีเจตนา เล่นการพนัน		กลุ่มมีเจตนา ไม่เล่นการพนัน		t - test	กลุ่มมีพฤติกรรม เล่นการพนัน		กลุ่มมีพฤติกรรม ไม่เล่นการพนัน		t - test
	$\bar{X}_{e3}$	SD	$\bar{X}_{e3}$	SD		$\bar{X}_{e3}$	SD	$\bar{X}_{e3}$	SD	
การได้เงิน ($e_{3.1}$)	2500	1.784	-7325	1.907	5.06***	.6071	2.043	-.4507	1.891	-2.83**
ความเพลิดเพลิน ($e_{3.2}$)	4071	1.767	-5761	1.999	5.00***	.7857	2.007	-.2958	1.957	-2.82**
ความเสื่อมเสีย ($e_{3.3}$)	-.9000	1.748	-1.8066	1.564	5.08***	-.9643	1.666	-1.5135	1.686	-1.67
การมีปัญหาสังคม ($e_{3.4}$)	-.7143	1.624	-1.7037	1.552	5.91***	-1.1429	1.840	-1.3671	1.633	-.66
การได้ฝึกสมอง ($e_{3.5}$)	.1367	1.832	-.4856	1.857	3.17**	.3214	2.161	-.3042	1.840	-1.71
ครอบครัวยึดครอง ($e_{3.6}$)	-1.1357	1.650	-1.9918	1.567	4.98***	-1.4286	1.733	-1.6986	1.639	-.83

*p < .05

**p < .01

***p < .001

จากตาราง 17 พบว่า นักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 3 ในโรงเรียนขยายโอกาสทางการศึกษาสังกัดสำนักงานการประถมศึกษาจังหวัดปราจีนบุรี กลุ่มมีเจตนาเล่นการพนันประเมินผลของการเล่นสนุกเกอร์เป็นกลางในความเชื่อที่ว่า การได้เงิน ความเพลิดเพลิน การได้ฝึกสมอง ส่วนกลุ่มมีเจตนาไม่เล่นการพนันประเมินผลว่าเป็นสิ่งไม่ดีเล็กน้อย และแตกต่างกันอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .001 และ .01

กลุ่มมีเจตนาไม่เล่นการพนันประเมินผลของการเล่นสนุกเกอร์ว่าเป็นสิ่งที่ไม่ดีค่อนข้างสูง ในความเชื่อที่ว่า ความเสื่อมเสีย การมีปัญหาสังคม ครอบครัวยึดครอง และสูงกว่ากลุ่มมีเจตนาเล่นการพนันซึ่งประเมินผลว่าเป็นสิ่งที่ไม่ดีเล็กน้อยอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .001

กลุ่มมีพฤติกรรมเล่นการพนันประเมินผลของการเล่นสนุกเกอร์ว่าเป็นสิ่งที่ดีเล็กน้อยในความเชื่อว่าการได้เงิน และสูงกว่ากลุ่มมีพฤติกรรมไม่เล่นการพนันซึ่งประเมินผลว่าเป็นสิ่งที่ไม่ดีเล็กน้อยอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ.01 ส่วนความเชื่อที่ว่าความเพลิดเพลิน กลุ่มมีพฤติกรรมเล่นการพนันประเมินผลว่าเป็นสิ่งที่ดีเล็กน้อย และกลุ่มมีพฤติกรรมไม่เล่นการพนันประเมินผลเป็นกลาง และแตกต่างกันอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ 01

กลุ่มมีพฤติกรรมไม่เล่นการพนันประเมินผลว่าเป็นสิ่งที่ไม่ดีค่อนข้างสูง ในความเชื่อที่ว่าความเสื่อมเสีย การมีปัญหาสังคม ส่วนกลุ่มมีพฤติกรรมเล่นการพนันประเมินผลว่าเป็นสิ่งที่ไม่ดีเล็กน้อย และแตกต่างกันอย่างไม่มีนัยสำคัญทางสถิติ

เกี่ยวกับความเชื่อที่ว่า การได้ฝึกสมอง และครอบครัวยึดครอง กลุ่มมีพฤติกรรมเล่นการพนัน และกลุ่มมีพฤติกรรมไม่เล่นการพนัน ประเมินผลตรงกัน โดยประเมินผลเป็นกลาง และเป็นสิ่งที่ไม่ดีค่อนข้างสูงตามลำดับ และแตกต่างกันอย่างไม่มีนัยสำคัญทางสถิติ

ตาราง 18 แสดงการทดสอบความแตกต่างของการประเมินผลของการซื้อขาย ระหว่าง

กลุ่มมีเจตนาเล่นการพนัน กับกลุ่มมีเจตนาไม่เล่นการพนัน และระหว่างกลุ่มมีพฤติกรรมเล่นการพนัน กับกลุ่มมีพฤติกรรมไม่เล่นการพนัน

การประเมินผล ของการซื้อขาย (e_i)	กลุ่มมีเจตนา เล่นการพนัน		กลุ่มมีเจตนา ไม่เล่นการพนัน		t - test	กลุ่มมีพฤติกรรม เล่นการพนัน		กลุ่มมีพฤติกรรม ไม่เล่นการพนัน		t - test
	$\bar{X}_{e_i}$	SD	$\bar{X}_{e_i}$	SD		$\bar{X}_{e_i}$	SD	$\bar{X}_{e_i}$	SD	
การได้เงิน (e_{41})	5643	1.646	1029	2.033	2.42**	3571	2.007	2648	1.901	-.25
ความเพลิดเพลิน (e_{42})	-.0286	1.600	-.8807	1.698	4.91***	-.2857	1.883	-.5915	1.697	-.91
ความเสียหาย (e_{43})	-.6357	1.523	-1.4239	1.520	4.88***	-.7143	1.697	-1.1690	1.553	-1.48
การมีปัญหาสังคม (e_{44})	-.2643	1.656	-1.3663	1.619	6.36***	-.5714	1.773	-.9944	1.709	-1.26
การได้ฝึกสมอง (e_{45})	-.1929	1.631	-.9136	1.680	4.09***	-.0357	1.732	-.6985	1.686	-1.95
ครอบครัวยุ่งวุ่น (e_{46})	-.9429	1.689	-1.7037	1.612	4.95***	-1.000	1.866	-1.4197	1.674	-1.27

*p < .05

**p < .01

***p < .001

จากตาราง 18 พบว่า นักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 3 ในโรงเรียนขยายโอกาสทางการศึกษาสังกัดสำนักงานการประถมศึกษาจังหวัดปราจีนบุรี กลุ่มมีเจตนาเล่นการพนันประเมินผลของการซื้อขายเป็นกลางในความเชื่อที่ว่า ความเพลิดเพลิน การได้ฝึกสมอง ส่วนกลุ่มมีเจตนาไม่เล่นการพนันประเมินผลว่าเป็นสิ่งที่ไม่ดีเล็กน้อย ซึ่งแตกต่างกันอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .001

กลุ่มมีเจตนาไม่เล่นการพนันประเมินผลของการซื้อขายว่าเป็นสิ่งไม่ดีค่อนข้างสูง ในความเชื่อที่ว่า ความเสียหาย ครอบครัวยุ่งวุ่น และสูงกว่ากลุ่มมีเจตนาเล่นการพนันซึ่งประเมินผลว่าเป็นสิ่งที่ไม่ดีเล็กน้อยอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .001

เกี่ยวกับความเชื่อว่าการได้เงินจากการซื้อขาย กลุ่มมีเจตนาเล่นการพนันประเมินผลว่าเป็นสิ่งที่ดีเล็กน้อย ส่วนกลุ่มมีเจตนาไม่เล่นการพนันประเมินผลเป็นกลาง ซึ่งแตกต่างกันอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .01

ส่วนความเชื่อว่าการมีปัญหาสังคมจากการซื้อขาย กลุ่มมีเจตนาไม่เล่นการพนันประเมินผลว่าเป็นสิ่งไม่ดีค่อนข้างสูง และกลุ่มมีเจตนาเล่นการพนันประเมินผลเป็นกลาง ซึ่งแตกต่างกันอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .001

กลุ่มมีพฤติกรรมเล่นการพนันประเมินผลของการซื้อขายเป็นกลางในความเชื่อที่ว่า ความเพลิดเพลิน การได้ฝึกสมอง ส่วนกลุ่มมีพฤติกรรมไม่เล่นการพนันประเมินผลว่าเป็นสิ่งที่ไม่ดีเล็กน้อย ซึ่งแตกต่างกันอย่างไม่มีนัยสำคัญทางสถิติ

กลุ่มมีพฤติกรรมเล่นการพนัน และกลุ่มมีพฤติกรรมไม่เล่นการพนันประเมินผลของการซื้อหวยว่าเป็นสิ่งที่ไม่ดีเล็กน้อยทั้งสองกลุ่มในความเชื่อที่ว่า ความเลื่อมเสีย และการมีปัญหาลังคม และแตกต่างกันอย่างไม่มีนัยสำคัญทางสถิติ

เกี่ยวกับความเชื่อที่ว่า ครอบครัวเดือดร้อน กลุ่มมีพฤติกรรมเล่นการพนัน ประเมินผลว่าเป็นสิ่งที่ไม่ดีเล็กน้อย ส่วนกลุ่มมีพฤติกรรมไม่เล่นการพนันประเมินผลว่าเป็นสิ่งที่ไม่ดีค่อนข้างสูง และแตกต่างกันอย่างไม่มีนัยสำคัญทางสถิติ และประเมินผลเป็นกลางทั้งสองกลุ่มในความเชื่อที่ว่า การได้เงิน ซึ่งแตกต่างกันอย่างไม่มีนัยสำคัญทางสถิติ

ตาราง 19 แสดงการทดสอบความแตกต่างของการประเมินผลของการเล่นหยอดหลุม ระหว่าง

กลุ่มมีเจตนาเล่นการพนัน กับกลุ่มมีเจตนาไม่เล่นการพนัน และระหว่างกลุ่มมีพฤติกรรมเล่นการพนัน กับกลุ่มมีพฤติกรรมไม่เล่นการพนัน

การประเมินผล ของการเล่นหยอดหลุม (α_i)	กลุ่มมีเจตนา เล่นการพนัน		กลุ่มมีเจตนา ไม่เล่นการพนัน		t - test	กลุ่มมีพฤติกรรม เล่นการพนัน		กลุ่มมีพฤติกรรม ไม่เล่นการพนัน		t - test
	$\bar{X}_{\alpha_i}$	SD	$\bar{X}_{\alpha_i}$	SD		$\bar{X}_{\alpha_i}$	SD	$\bar{X}_{\alpha_i}$	SD	
การได้เงิน ($\alpha_{1.1}$)	1786	1.796	-3498	1.869	2.73**	.7143	2.052	-.2254	1.827	-2.35*
ความเพลิดเพลิน ($\alpha_{2.2}$)	.3143	1.768	-.2634	1.808	3.04**	.6429	1.948	-.1070	1.791	-1.97
ความเสื่อมเสีย ($\alpha_{3.3}$)	-.5000	1.529	-1.3951	1.477	5.64***	-.5000	1.644	-1.1127	1.542	-1.91
การมีปัญหาสังคม ($\alpha_{4.4}$)	-.4643	1.552	-1.3004	1.467	5.26***	-.6429	1.569	-1.0225	1.548	-1.23
การได้ฝึกสมอง ($\alpha_{5.5}$)	.1571	1.597	-.6296	1.716	4.52***	.4643	1.575	-.4056	1.710	-2.61**
ครอบครัวยืดหยุ่น ($\alpha_{6.6}$)	-.6643	1.608	-1.4979	1.503	5.10***	-.6429	1.909	-1.2366	1.559	-1.91

*p < .05

**p < .01

***p < .001

จากตาราง 19 พบว่า นักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 3 ในโรงเรียนขยายโอกาสทางการศึกษาสังกัดสำนักงานการประถมศึกษาจังหวัดปราจีนบุรี กลุ่มมีเจตนาเล่นการพนัน และกลุ่มมีเจตนาไม่เล่นการพนัน ประเมินผลของการเล่นหยอดหลุมเป็นกลางทั้งสองกลุ่มในความเชื่อที่ว่า การได้เงิน ความเพลิดเพลิน โดยที่กลุ่มมีเจตนาไม่เล่นการพนันประเมินผลมีแนวโน้มว่าจะเป็นสิ่งที่ไม่ดี ส่วนกลุ่มมีเจตนาเล่นการพนันประเมินผลมีแนวโน้มว่าจะเป็นสิ่งที่ดี ซึ่งการประเมินผลของทั้งสองกลุ่มแตกต่างกันอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .01

กลุ่มมีเจตนาไม่เล่นการพนันประเมินผลของการเล่นหยอดหลุมว่าเป็นสิ่งที่ไม่ดีค่อนข้างสูงในความเชื่อที่ว่า ครอบครัวยืดหยุ่น ความเสื่อมเสีย การมีปัญหาสังคม และสูงกว่ากลุ่มมีเจตนาเล่นการพนันซึ่งประเมินผลว่าเป็นสิ่งที่ไม่ดีเล็กน้อยอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .001

เกี่ยวกับความเชื่อที่ว่า การได้ฝึกสมอง จากการเล่นหยอดหลุม กลุ่มมีเจตนาเล่นการพนันประเมินผลเป็นกลาง ส่วนกลุ่มมีเจตนาไม่เล่นการพนันซึ่งประเมินผลว่าเป็นสิ่งที่ไม่ดีเล็กน้อย และแตกต่างกันอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .001

กลุ่มมีพฤติกรรมเล่นการพนันประเมินผลของการเล่นหยอดหลุมว่าเป็นสิ่งที่ดีเล็กน้อยในความเชื่อที่ว่า การได้เงิน การได้ฝึกสมอง และแตกต่างกับกลุ่มมีพฤติกรรมไม่เล่นการพนันซึ่งประเมินผลเป็นกลางอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05 และ .01

กลุ่มมีพฤติกรรมเล่นการพนัน และ กลุ่มมีพฤติกรรมไม่เล่นการพนัน ประเมินผลของการเล่นหยอดหลุมว่าเป็นสิ่งที่ไม่ดีเล็กน้อยทั้งสองกลุ่มในความเชื่อที่ว่า ความเสื่อมเสีย การมีปัญหาสังคม ครอบครัวยืดหยุ่น และแตกต่างกันอย่างไม่มีความนัยสำคัญทางสถิติ

เกี่ยวกับความเชื่อที่ว่า ความเพลิดเพลิน กลุ่มมีพฤติกรรมเล่นการพนันประเมินผลว่าเป็นสิ่งที่ดีเล็กน้อย ส่วนกลุ่มมีพฤติกรรมไม่เล่นการพนันประเมินผลเป็นกลางซึ่งแตกต่างกันอย่างไม่มีความนัยสำคัญทางสถิติ

ตาราง 20 แสดงการทดสอบความแตกต่างของการประเมินผลของการเล่นดีโก้ ระหว่าง

กลุ่มมีเจตนาเล่นการพนัน กับกลุ่มมีเจตนาไม่เล่นการพนัน และระหว่างกลุ่มมีพฤติกรรมเล่นการพนัน
กับกลุ่มมีพฤติกรรมไม่เล่นการพนัน

การประเมินผล ของการเล่นดีโก้ (e_g)	กลุ่มมีเจตนา เล่นการพนัน		กลุ่มมีเจตนา ไม่เล่นการพนัน		t - test	กลุ่มมีพฤติกรรม เล่นการพนัน		กลุ่มมีพฤติกรรม ไม่เล่นการพนัน		t - test
	$\bar{X}_{ab}$	SD	$\bar{X}_{ab}$	SD		$\bar{X}_{ab}$	SD	$\bar{X}_{ab}$	SD	
การได้เงิน (e_{g1})	.0929	1.721	-.6173	1.939	3.71***	.9286	1.720	-.4592	1.869	-3.08***
ความเพลิดเพลิน (e_{g2})	.3643	1.739	-.5267	1.959	4.61***	1.0357	1.753	-.2986	1.909	-3.58***
ความเสียหาย (e_{g3})	-.6143	1.716	-1.4938	1.573	5.10***	-1.1420	1.557	-1.1746	1.690	-.10
การมีปัญหาสังคม (e_{g4})	-.7929	1.607	-1.6091	1.420	4.99***	-1.0357	1.796	-1.3334	1.519	-.98
การได้ฝึกสมอง (e_{g5})	-.2714	1.657	-.9177	1.759	3.59***	.0000	1.805	-.7352	1.735	-2.15*
ครอบครัวยึดมั่น (e_{g6})	-.9286	1.786	-1.8230	1.476	5.02***	-1.3929	1.892	-1.5042	1.634	-.34

*p < .05

**p < .01

***p < .001

จากตาราง 20 พบว่า นักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 3 ในโรงเรียนขยายโอกาสทางการศึกษา สังกัด
สำนักงานการประถมศึกษาจังหวัดปราจีนบุรี กลุ่มมีเจตนาเล่นการพนันประเมินผลของการเล่นดีโก้เป็นกลาง
ในความคิดเห็นว่า การได้เงิน ความเพลิดเพลิน การได้ฝึกสมอง ส่วนกลุ่มมีเจตนาไม่เล่นการพนันประเมินผล
ว่าเป็นสิ่งที่ไม่ดีเล็กน้อย และแตกต่างกันอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .001

กลุ่มมีเจตนาไม่เล่นการพนันประเมินผลของการเล่นดีโก้ว่าเป็นสิ่งที่ไม่ดีค่อนข้างสูง ในความคิดเห็นว่า
ความเสียหาย การมีปัญหาสังคม ครอบครัวยึดมั่น และไม่ดีสูงกว่ากลุ่มมีเจตนาเล่นการพนันซึ่ง
ประเมินผลว่าเป็นสิ่งที่ไม่ดีเล็กน้อยอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .001

กลุ่มมีพฤติกรรมเล่นการพนันประเมินผลของการเล่นดีโก้ว่าเป็นสิ่งที่ดีเล็กน้อยในความคิดเห็นว่า
ความเพลิดเพลิน และสูงกว่ากลุ่มมีพฤติกรรมไม่เล่นการพนันซึ่งประเมินผลเป็นกลาง อย่างมีนัยสำคัญ
ทางสถิติที่ระดับ .001 และความเชื่อว่าการได้เงิน กลุ่มมีพฤติกรรมเล่นการพนันประเมินผลว่าเป็นสิ่ง
ที่ดีเล็กน้อย ซึ่งแตกต่างกับกลุ่มมีพฤติกรรมไม่เล่นการพนันที่ประเมินผลว่าเป็นสิ่งที่ไม่ดีเล็กน้อย
อย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .001 ส่วนความเชื่อว่าการได้ฝึกสมอง กลุ่มมีพฤติกรรมเล่นการพนัน
ประเมินผลเป็นกลาง และกลุ่มมีพฤติกรรมไม่เล่นการพนันประเมินผลว่าเป็นสิ่งที่ไม่ดีเล็กน้อย และแตกต่าง
กันอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05

กลุ่มมีพฤติกรรมไม่เล่นการพนันประเมินผลของการเล่นดีโก้ว่าเป็นสิ่งที่ไม่ดีค่อนข้างสูงในความเห็น
ที่ว่าการมีปัญหาสังคม และกลุ่มมีพฤติกรรมเล่นการพนันประเมินผลว่าเป็นสิ่งที่ไม่ดีเล็กน้อย ซึ่งแตกต่างกัน
อย่างไม่มีนัยสำคัญทางสถิติ

เกี่ยวกับความเชื่อที่ว่าครอบครัวเดือดร้อน กลุ่มมีพฤติกรรมเล่นการพนัน และกลุ่มมีพฤติกรรมไม่เล่นการพนัน ประเมินผลว่าเป็นสิ่งไม่ดีค่อนข้างสูงทั้งสองกลุ่ม และแตกต่างกันอย่างไม่มีนัยสำคัญทางสถิติ

ส่วนความเชื่อที่ว่าความเลื่อมเลี่ยกลุ่มมีพฤติกรรมเล่นการพนันและกลุ่มมีพฤติกรรมไม่เล่นการพนัน ประเมินผลว่าเป็นสิ่งไม่ดีเล็กน้อยทั้งสองกลุ่ม และแตกต่างกันอย่างไม่มีนัยสำคัญทางสถิติ

ตาราง 21 แสดงค่าเฉลี่ยและส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐานของการคล้อยตามกลุ่มอ้างอิงทางตรงในการเล่นการพนัน
ของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 3 ในโรงเรียนขยายโอกาสทางการศึกษา สังกัดสำนักงานการประถมศึกษา
จังหวัดปราจีนบุรี

การคล้อยตามกลุ่มอ้างอิงในการเล่นการพนัน (SN)	$\bar{X}$	SD
การคล้อยตามกลุ่มอ้างอิงในการเล่นไพ่ (SN ₁)	-1.31	1.82
การคล้อยตามกลุ่มอ้างอิงในการเล่นไฮโลว์ (SN ₂)	-1.47	1.73
การคล้อยตามกลุ่มอ้างอิงในการเล่นสล็อตเกอร์ (SN ₃)	-1.41	1.74
การคล้อยตามกลุ่มอ้างอิงในการซื้อหวย (SN ₄)	-1.14	1.87
การคล้อยตามกลุ่มอ้างอิงในการเล่นหยอดตุ้ม (SN ₅)	-1.27	1.81
การคล้อยตามกลุ่มอ้างอิงในการเล่นตีไก่ (SN ₆)	-1.38	1.80
การคล้อยตามกลุ่มอ้างอิงในการเล่นการพนัน (SN)	-1.33	1.55

จากตาราง 21 พบว่า นักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 3 ในโรงเรียนขยายโอกาสทางการศึกษา สังกัด
สำนักงานการประถมศึกษาจังหวัดปราจีนบุรี ไม่คล้อยตามกลุ่มอ้างอิงค่อนข้างสูง ในการเล่นไพ่ การเล่นไฮโลว์
การเล่นสล็อตเกอร์ การเล่นตีไก่ และไม่คล้อยตามกลุ่มอ้างอิงเล็กน้อย ในการซื้อหวย และการเล่นหยอดตุ้ม
เมื่อพิจารณาภาพรวมพบว่า นักเรียนไม่คล้อยตามกลุ่มอ้างอิงค่อนข้างสูงในการเล่นการพนัน

ตาราง 22 แสดงการทดสอบความแตกต่างของการคล้อยตามกลุ่มอ้างอิงในการเล่นการพนัน ระหว่าง
กลุ่มมีเจตนาเล่นการพนัน กับกลุ่มมีเจตนาไม่เล่นการพนัน และระหว่างกลุ่มมีพฤติกรรมเล่นการพนัน
กับกลุ่มมีพฤติกรรมไม่เล่นการพนัน

การคล้อยตามกลุ่มอ้างอิง ในการเล่นการพนัน (SN ₁)	กลุ่มมีเจตนา เล่นการพนัน		กลุ่มมีเจตนา ไม่เล่นการพนัน		t - test	กลุ่มมีพฤติกรรม เล่นการพนัน		กลุ่มมีพฤติกรรม ไม่เล่นการพนัน		t - test
	$\bar{X}_{\text{std}}$	SD	$\bar{X}_{\text{std}}$	SD		$\bar{X}_{\text{std}}$	SD	$\bar{X}_{\text{std}}$	SD	
ในการเล่นไพ่ (SN ₁)	-3429	1.622	-1.8724	1.685	8.67***	-5000	1.953	-1.3770	1.792	-2.48**
ในการเล่นไฮโลว์ (SN ₂)	-4500	1.606	-2.0576	1.520	9.76***	-1.2857	1.740	-1.4845	1.734	-.58
ในการเล่นสล็อตแมชชีน (SN ₃)	-4071	1.644	-1.9918	1.527	9.51***	-.8571	1.976	-1.4563	1.721	-1.75
ในการซื้อหวย (SN ₄)	-2000	1.727	-1.6790	1.736	8.06***	-.5357	1.990	-1.1859	1.856	-1.78
ในการเล่นทอดหมู (SN ₅)	-2857	1.681	-1.8436	1.631	8.90***	-.6429	2.147	-1.3239	1.775	-1.92*
ในการเล่นเตี๊ยก (SN ₆)	-4071	1.657	-1.9465	1.634	8.83***	-.2143	2.149	-1.4761	1.741	-3.63***

*p < .05

**p < .01

***p < .001

จากตาราง 22 พบว่า นักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 3 ในโรงเรียนขยายโอกาสทางการศึกษา
สังกัดสำนักงานการประถมศึกษาจังหวัดปราจีนบุรี กลุ่มมีเจตนาเล่นการพนันมีการคล้อยตามกลุ่มอ้างอิงระดับ
เป็นกลางในการเล่นไพ่ การเล่นสล็อตแมชชีน การซื้อหวย การเล่นทอดหมู และการเล่นเตี๊ยก ซึ่งแตกต่างกับ
กลุ่มมีเจตนาไม่เล่นการพนันที่ไม่คล้อยตามกลุ่มอ้างอิงค่อนข้างสูงอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .001

เกี่ยวกับการคล้อยตามกลุ่มอ้างอิงในการเล่นไฮโลว์ กลุ่มมีเจตนาเล่นการพนันไม่คล้อยตามกลุ่มอ้างอิง
เล็กน้อย แตกต่างกับกลุ่มมีเจตนาไม่เล่นการพนันที่ไม่คล้อยตามกลุ่มอ้างอิงค่อนข้างสูงอย่างมีนัยสำคัญ
ทางสถิติที่ระดับ .001

กลุ่มมีพฤติกรรมเล่นการพนันคล้อยตามกลุ่มอ้างอิง ระดับเป็นกลาง ในการเล่นเตี๊ยก ซึ่งแตกต่างกับ
กลุ่มมีพฤติกรรมไม่เล่นการพนันที่ไม่คล้อยตามกลุ่มอ้างอิงค่อนข้างสูง อย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .001

กลุ่มมีพฤติกรรมเล่นการพนันไม่คล้อยตามกลุ่มอ้างอิงเล็กน้อยในการเล่นไพ่ และการเล่นทอดหมู
ส่วนกลุ่มมีพฤติกรรมไม่เล่นการพนันไม่คล้อยตามกลุ่มอ้างอิงค่อนข้างสูง ซึ่งแตกต่างกันอย่างมีนัยสำคัญ
ทางสถิติที่ระดับ .01 และ .05 ตามลำดับ

เกี่ยวกับการคล้อยตามกลุ่มอ้างอิงในการเล่น การเล่นไฮโลว์ การเล่นสล็อตแมชชีน การซื้อหวย
กลุ่มมีพฤติกรรมเล่นการพนันไม่คล้อยตามกลุ่มอ้างอิงเล็กน้อย ส่วนกลุ่มมีพฤติกรรมไม่เล่นการพนัน
ไม่คล้อยตามกลุ่มอ้างอิงค่อนข้างสูงในการเล่นไฮโลว์ และการเล่นสล็อตแมชชีน แต่การซื้อหวยกลุ่มมีพฤติกรรม
ไม่เล่นการพนันไม่คล้อยตามกลุ่มอ้างอิงเล็กน้อย ซึ่งทั้งสองกลุ่มคล้อยตามกลุ่มอ้างอิงแตกต่างกันอย่างไม่มีนัย
สำคัญทางสถิติ

ตาราง 23 แสดงการทดสอบความแตกต่างของความเชื่อที่มีต่อกลุ่มอ้างอิงในการเล่นการพนัน ระหว่างกลุ่มมีเจตนาเล่นการพนัน กับกลุ่มมีเจตนาไม่เล่นการพนัน และระหว่างกลุ่มมีพฤติกรรมเล่นการพนัน กับกลุ่มมีพฤติกรรมไม่เล่นการพนัน

ความเชื่อที่มีต่อกลุ่มอ้างอิง ในการเล่นการพนัน (NB _i)	กลุ่มมีเจตนา เล่นการพนัน		กลุ่มมีเจตนา ไม่เล่นการพนัน		t - test	กลุ่มมีพฤติกรรม เล่นการพนัน		กลุ่มมีพฤติกรรม ไม่เล่นการพนัน		t - test
	$\bar{X}_{NB_i}$	SD	$\bar{X}_{NB_i}$	SD		$\bar{X}_{NB_i}$	SD	$\bar{X}_{NB_i}$	SD	
เชื่อญาติ (NB ₁)	-2702	1.441	-1.6735	1.512	8.90***	-4583	1.532	-1.2160	1.628	-2.38**
เชื่อพ่อแม่ (NB ₂)	-5726	1.558	-1.9952	1.324	9.08***	-1.1429	1.661	-1.5014	1.562	-1.16
เชื่อเพื่อน (NB ₃)	2321	1.382	-1.2956	1.743	9.45***	.1667	1.416	-.8085	1.786	-3.43**
เชื่อครูอาจารย์ (NB ₄)	-8595	1.580	-2.3374	1.124	9.74***	-1.5833	1.541	-1.8141	1.486	-.79

*p < .05

**p < .01

***p < .001

จากตาราง 23 พบว่า นักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 3 ในโรงเรียนขยายโอกาสทางการศึกษา สังกัดสำนักงานการประถมศึกษาจังหวัดปราจีนบุรี เชื่อกลุ่มอ้างอิงในการเล่นการพนัน ดังนี้

กลุ่มมีเจตนาเล่นการพนันมีความเชื่อเป็นกลาง ต่อเพื่อน และญาติ และแตกต่างกับกลุ่มมีเจตนาไม่เล่นการพนันซึ่งไม่เชื่อก่อนข้างสูงอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .001

กลุ่มมีเจตนาไม่เล่นการพนันมีความไม่เชื่อก่อนข้างสูง ต่อครูอาจารย์ และไม่เชื่อก่อนข้างสูงกว่ากลุ่มมีเจตนาเล่นการพนันซึ่งไม่เชื่อเล็กน้อยอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .001

เกี่ยวกับความเชื่อที่มีต่อพ่อแม่ กลุ่มมีเจตนาไม่เล่นการพนันไม่เชื่อก่อนข้างสูง และไม่เชื่อก่อนข้างสูงกว่ากลุ่มมีเจตนาเล่นการพนันซึ่งไม่เชื่อเล็กน้อยอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .001

กลุ่มมีพฤติกรรมเล่นการพนันมีความเชื่อเป็นกลาง ต่อเพื่อน แตกต่างกับกลุ่มมีพฤติกรรมไม่เล่นการพนันที่ไม่เชื่อก่อนข้างสูงอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .01

กลุ่มมีพฤติกรรมเล่นการพนัน และ กลุ่มมีพฤติกรรมไม่เล่นการพนันไม่เชื่อเล็กน้อย ต่อญาติ ทั้งสองกลุ่ม โดยที่กลุ่มมีพฤติกรรมไม่เล่นการพนันมีแนวโน้มไม่เชื่อมากกว่ากลุ่มมีพฤติกรรมเล่นการพนัน ซึ่งทั้งสองกลุ่มมีความเชื่อแตกต่างกันอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .01

เกี่ยวกับความเชื่อที่มีต่อพ่อแม่ กลุ่มมีพฤติกรรมเล่นการพนันไม่เชื่อเล็กน้อย และกลุ่มมีพฤติกรรมไม่เล่นการพนันไม่เชื่อก่อนข้างสูง ซึ่งแตกต่างกันอย่างไม่มีนัยสำคัญทางสถิติ

ส่วนความเชื่อที่มีต่อครูอาจารย์ กลุ่มมีพฤติกรรมเล่นการพนัน และกลุ่มมีพฤติกรรมไม่เล่นการพนันไม่เชื่อก่อนข้างสูงทั้งสองกลุ่ม และแตกต่างกันอย่างไม่มีนัยสำคัญทางสถิติ

ตาราง 24 แสดงการทดสอบความแตกต่างของแรงจูงใจที่จะคล้อยตามกลุ่มอ้างอิงในการเล่นการพนัน ระหว่าง กลุ่มมีเจตนาเล่นการพนัน กับกลุ่มมีเจตนาไม่เล่นการพนัน และระหว่างกลุ่มมีพฤติกรรมเล่นการพนัน กับกลุ่มมีพฤติกรรมไม่เล่นการพนัน

แรงจูงใจที่จะคล้อยตาม กลุ่มอ้างอิงในการเล่น การพนัน (MC _i)	กลุ่มมีเจตนา เล่นการพนัน		กลุ่มมีเจตนา ไม่เล่นการพนัน		t - test	กลุ่มมีพฤติกรรม เล่นการพนัน		กลุ่มมีพฤติกรรม ไม่เล่นการพนัน		t - test
	$\bar{X}_{MCi}$	SD	$\bar{X}_{MCi}$	SD		$\bar{X}_{MCi}$	SD	$\bar{X}_{MCi}$	SD	
คล้อยตามญาติ (MC ₁)	4.0571	1.737	3.8724	1.855	.96	3.8986	1.807	4.4643	1.835	-1.59
คล้อยตามพ่อแม่ (MC ₂)	3.8357	1.720	3.8107	1.806	.13	3.8563	1.763	3.3571	1.870	1.44
คล้อยตามเพื่อน (MC ₃)	3.9643	1.655	3.9712	1.860	-.04	3.9380	1.803	4.3571	1.521	-1.20
คล้อยตามครูอาจารย์ (MC ₄)	3.7500	1.658	3.9712	1.824	-1.18	3.8986	1.762	3.7857	1.969	.33

*p < .05

**p < .01

***p < .001

จากตาราง 24 พบว่า นักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 3 ในโรงเรียนขยายโอกาสทางการศึกษา สังกัดสำนักงานการประถมศึกษาจังหวัดปราจีนบุรี กลุ่มมีเจตนาเล่นการพนัน และกลุ่มมีเจตนาไม่เล่นการพนัน มีแรงจูงใจปานกลางที่จะคล้อยตาม ญาติ เพื่อน พ่อแม่ และครูอาจารย์ และแตกต่างกันอย่างไม่มีนัยสำคัญทางสถิติ

กลุ่มมีพฤติกรรมไม่เล่นการพนันมีแรงจูงใจค่อนข้างสูงที่จะคล้อยตามญาติ ส่วนกลุ่มมีพฤติกรรมเล่นการพนันมีแรงจูงใจปานกลาง และแตกต่างกันอย่างไม่มีนัยสำคัญทางสถิติ

เกี่ยวกับแรงจูงใจที่จะคล้อยตาม เพื่อน ครูอาจารย์ พ่อแม่ กลุ่มมีพฤติกรรมเล่นการพนัน และกลุ่มมีพฤติกรรมไม่เล่นการพนัน มีแรงจูงใจปานกลางทั้งสองกลุ่ม และแตกต่างกันอย่างไม่มีนัยสำคัญทางสถิติ

ตาราง 25 แสดงค่าเฉลี่ย และส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐานของเจตนาในการเล่นการพนัน ของนักเรียน
ชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 3 ในโรงเรียนขยายโอกาสทางการศึกษา สังกัดสำนักงานการประถมศึกษา
จังหวัดปราจีนบุรี

เจตนาเชิงพฤติกรรมในการเล่นการพนัน (I)	$\bar{X}$	SD
เจตนาเล่นไพ่ (I_1)	-1.11	1.98
เจตนาเล่นไฮโลว์ (I_2)	-1.36	1.84
เจตนาเล่นสล็อตเกอร์ (I_3)	-1.13	1.95
เจตนาซื้อหวย (I_4)	-.96	1.98
เจตนาเล่นหยอดดวล (I_5)	-1.09	1.98
เจตนาเล่นดีไก่ (I_6)	-1.34	1.84
เจตนาเชิงพฤติกรรมในการเล่นการพนัน (I)	-1.16	1.66

จากตาราง 25 พบว่า นักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 3 ในโรงเรียนขยายโอกาสทางการศึกษา สังกัด
สำนักงานการประถมศึกษาจังหวัดปราจีนบุรี มีเจตนาค่อนข้างสูงที่จะไม่เล่นไฮโลว์ ไม่เล่นดีไก่ และมีเจตนา
เล็กน้อยที่จะไม่เล่นไพ่ ไม่เล่นสล็อตเกอร์ ไม่ซื้อหวย และไม่เล่นหยอดดวล

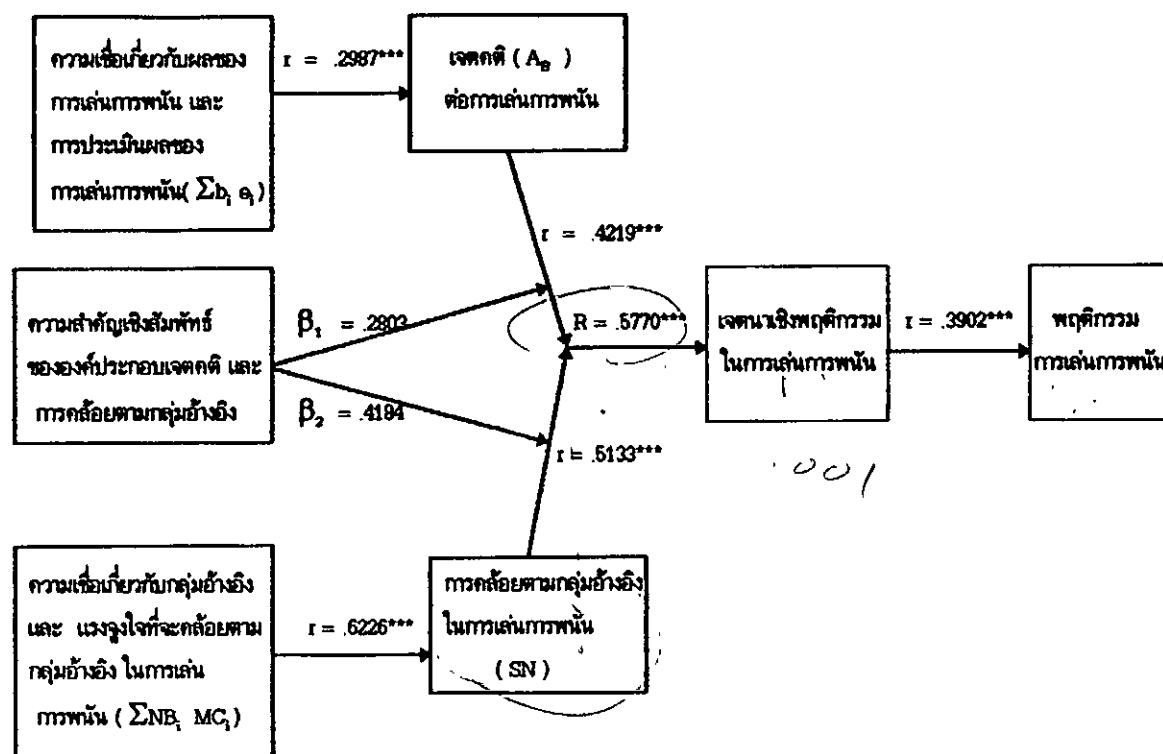
เมื่อพิจารณาในภาพรวม พบว่า นักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 3 ในโรงเรียนขยายโอกาสทางการศึกษา
สังกัดสำนักงานการประถมศึกษาจังหวัดปราจีนบุรี มีเจตนาเล็กน้อยที่จะไม่เล่นการพนัน

ตาราง 26 แสดงค่าเฉลี่ย และส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐานของพฤติกรรมในการเล่นการพนัน ของนักเรียน
ชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 3 ในโรงเรียนขยายโอกาสทางการศึกษา สังกัดสำนักงานการประถมศึกษา
จังหวัดปราจีนบุรี

พฤติกรรมการเล่นการพนัน (B)	$\bar{X}$	SD
พฤติกรรมการเล่นไพ่ (B ₁)	.48	.57
พฤติกรรมการเล่นไฮโลว์ (B ₂)	.18	.40
พฤติกรรมการเล่นสล็อตแมชชีน (B ₃)	.37	.62
พฤติกรรมการเล่นโป๊กเกอร์ (B ₄)	.50	.56
พฤติกรรมการเล่นหยอดตุ้ม (B ₅)	.52	.56
พฤติกรรมการเล่นเตี๊ยะ (B ₆)	.13	.38
พฤติกรรมการเล่นการพนัน (B)	.36	.35

จากตาราง 26 พบว่า นักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 3 ในโรงเรียนขยายโอกาสทางการศึกษา
สังกัดสำนักงานการประถมศึกษาจังหวัดปราจีนบุรี มีพฤติกรรมไม่เล่นการพนัน

ภาพประกอบ 3 แสดงความสัมพันธ์ของตัวแปรต่าง ๆ ที่เกี่ยวกับพฤติกรรมการเล่นการพนัน ตามทฤษฎีการกระทำด้วยเหตุผล ของ ฟิชไบน์ และ ไอเซน



จากภาพประกอบ 3 พบว่า เจตนาเชิงพฤติกรรมในการเล่นการพนันมีความสัมพันธ์กับพฤติกรรมในการเล่นการพนัน อย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .001 โดยมีค่าสหสัมพันธ์เท่ากับ .3902 เจตคติต่อการเล่นการพนันมีความสัมพันธ์กับเจตนาเชิงพฤติกรรมในการเล่นการพนัน อย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .001 โดยมีค่าสหสัมพันธ์เท่ากับ .4219 การคล้อยตามกลุ่มอ้างอิงในการเล่นการพนันมีความสัมพันธ์กับเจตนาเชิงพฤติกรรมในการเล่นการพนัน อย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .001 โดยมีค่าสหสัมพันธ์เท่ากับ .5133 เจตคติต่อการเล่นการพนัน และ การคล้อยตามกลุ่มอ้างอิงในการเล่นการพนัน มีความสัมพันธ์พหุคูณกับเจตนาเชิงพฤติกรรมในการเล่นการพนัน อย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .001 โดยมีค่าสหสัมพันธ์พหุคูณเท่ากับ .5770 เจตคติทางอ้อมต่อการเล่นการพนันมีความสัมพันธ์กับเจตคติทางตรงต่อการเล่นการพนัน อย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .001 โดยมีค่าสหสัมพันธ์เท่ากับ .2987 การคล้อยตามกลุ่มอ้างอิงทางอ้อมในการเล่นการพนันมีความสัมพันธ์กับการคล้อยตามกลุ่มอ้างอิงทางตรงในการเล่นการพนันอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .001 โดยมีค่าสหสัมพันธ์เท่ากับ .6226

วิชา ๒๖๖ อวค

ความมุ่งหมายของการศึกษาค้นคว้า

1. เพื่อศึกษาเจตคติต่อพฤติกรรมการเล่นการพนัน ของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 3 ในโรงเรียนขยายโอกาสทางการศึกษา สังกัดสำนักงานการประถมศึกษาจังหวัดปราจีนบุรี

1.1 เพื่อศึกษาเจตคติทางตรงต่อพฤติกรรมการเล่นการพนัน

1.1.1 เพื่อเปรียบเทียบเจตคติทางตรงต่อพฤติกรรมการเล่นการพนัน ระหว่างกลุ่มมีเจตนาเล่นการพนันกับกลุ่มมีเจตนาไม่เล่นการพนัน และระหว่างกลุ่มมีพฤติกรรมเล่นการพนันกับกลุ่มมีพฤติกรรมไม่เล่นการพนัน

1.2 เพื่อศึกษาเจตคติทางอ้อมต่อพฤติกรรมการเล่นการพนัน

1.2.1 เพื่อเปรียบเทียบค่าเฉลี่ยของคะแนนความเชื่อเกี่ยวกับผลของการกระทำ ($\bar{X}_{NB}$) ระหว่างกลุ่มมีเจตนาเล่นการพนันกับกลุ่มมีเจตนาไม่เล่นการพนัน และระหว่างกลุ่มมีพฤติกรรมเล่นการพนันกับกลุ่มมีพฤติกรรมไม่เล่นการพนัน

1.2.2 เพื่อเปรียบเทียบค่าเฉลี่ยของคะแนนการประเมินผลของการกระทำ ($\bar{X}_{MC}$) ระหว่างกลุ่มมีเจตนาเล่นการพนันกับกลุ่มมีเจตนาไม่เล่นการพนัน และระหว่างกลุ่มมีพฤติกรรมเล่นการพนันกับกลุ่มมีพฤติกรรมไม่เล่นการพนัน

2. เพื่อศึกษาการคล้อยตามกลุ่มอ้างอิงในการเล่นการพนัน ของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 3 ในโรงเรียนขยายโอกาสทางการศึกษา สังกัดสำนักงานการประถมศึกษาจังหวัดปราจีนบุรี

2.1 เพื่อศึกษาการคล้อยตามกลุ่มอ้างอิงทางตรงในการเล่นการพนัน

2.1.1 เพื่อเปรียบเทียบการคล้อยตามกลุ่มอ้างอิงทางตรงในการเล่นการพนัน ระหว่างกลุ่มมีเจตนาเล่นการพนันกับกลุ่มมีเจตนาไม่เล่นการพนัน และระหว่างกลุ่มมีพฤติกรรมเล่นการพนันกับกลุ่มมีพฤติกรรมไม่เล่นการพนัน

2.2 เพื่อศึกษาการคล้อยตามกลุ่มอ้างอิงทางอ้อมในการเล่นการพนัน

2.2.1 เพื่อเปรียบเทียบค่าเฉลี่ยของคะแนนความเชื่อที่มีต่อกลุ่มอ้างอิง ($\bar{X}_{NB}$) ระหว่างกลุ่มมีเจตนาเล่นการพนันกับกลุ่มมีเจตนาไม่เล่นการพนัน และระหว่างกลุ่มมีพฤติกรรมเล่นการพนันกับกลุ่มมีพฤติกรรมไม่เล่นการพนัน

2.2.2 เพื่อเปรียบเทียบค่าเฉลี่ยของคะแนนแรงจูงใจที่จะคล้อยตามกลุ่มอ้างอิง ($\bar{X}_{MC}$) ระหว่างกลุ่มมีเจตนาเล่นการพนันกับกลุ่มมีเจตนาไม่เล่นการพนัน และระหว่างกลุ่มมีพฤติกรรมเล่นการพนันกับกลุ่มมีพฤติกรรมไม่เล่นการพนัน

3. เพื่อศึกษาเจตนาเชิงพฤติกรรมในการเล่นการพนันของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 3 ในโรงเรียนขยายโอกาสทางการศึกษา สังกัดสำนักงานการประถมศึกษาจังหวัดปราจีนบุรี

4. เพื่อศึกษาพฤติกรรมการเล่นการพนันของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 3 ในโรงเรียนขยายโอกาสทางการศึกษา สังกัดสำนักงานการประถมศึกษาจังหวัดปราจีนบุรี

สมมุติฐานการศึกษาค้นคว้า

1. นักเรียนกลุ่มมีเจตนาเล่นการพนันกับนักเรียนกลุ่มมีเจตนาไม่เล่นการพนัน และนักเรียนกลุ่มมีพฤติกรรมเล่นการพนันกับนักเรียนกลุ่มมีพฤติกรรมไม่เล่นการพนัน มีเจตคติต่อการเล่นการพนัน ($\bar{X}_{AB}$) แตกต่างกัน

2. นักเรียนกลุ่มมีเจตนาเล่นการพนันกับนักเรียนกลุ่มมีเจตนาไม่เล่นการพนัน และนักเรียนกลุ่มมีพฤติกรรมเล่นการพนันกับนักเรียนกลุ่มมีพฤติกรรมไม่เล่นการพนัน มีความเชื่อเกี่ยวกับผลของการเล่นการพนัน ($\bar{X}_{B1}$) แตกต่างกัน

3. นักเรียนกลุ่มมีเจตนาเล่นการพนันกับนักเรียนกลุ่มมีเจตนาไม่เล่นการพนัน และนักเรียนกลุ่มมีพฤติกรรมเล่นการพนันกับนักเรียนกลุ่มมีพฤติกรรมไม่เล่นการพนัน มีการประเมินผลของการเล่นการพนัน ($\bar{X}_{B2}$) แตกต่างกัน

4. นักเรียนกลุ่มมีเจตนาเล่นการพนันกับนักเรียนกลุ่มมีเจตนาไม่เล่นการพนัน และนักเรียนกลุ่มมีพฤติกรรมเล่นการพนันกับนักเรียนกลุ่มมีพฤติกรรมไม่เล่นการพนัน มีการคล้อยตามกลุ่มอ้างอิงในการเล่นการพนัน ($\bar{X}_{SN}$) แตกต่างกัน

5. นักเรียนกลุ่มมีเจตนาเล่นการพนันกับนักเรียนกลุ่มมีเจตนาไม่เล่นการพนัน และนักเรียนกลุ่มมีพฤติกรรมเล่นการพนันกับนักเรียนกลุ่มมีพฤติกรรมไม่เล่นการพนัน มีความเชื่อเกี่ยวกับการคล้อยตามกลุ่มอ้างอิงในการเล่นการพนัน ($\bar{X}_{NB1}$) แตกต่างกัน

6. นักเรียนกลุ่มมีเจตนาเล่นการพนันกับนักเรียนกลุ่มมีเจตนาไม่เล่นการพนัน และนักเรียนกลุ่มมีพฤติกรรมเล่นการพนันกับนักเรียนกลุ่มมีพฤติกรรมไม่เล่นการพนัน มีแรงจูงใจที่จะคล้อยตามกลุ่มอ้างอิงในการเล่นการพนัน ($\bar{X}_{MC1}$) แตกต่างกัน

กลุ่มตัวอย่าง

กลุ่มตัวอย่างที่ใช้ในการศึกษาครั้งนี้เป็นนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 3 ภาคเรียนที่ 1 ปีการศึกษา 2539 ของโรงเรียนขยายโอกาสทางการศึกษา สังกัดสำนักงานการประถมศึกษาจังหวัดปราจีนบุรี จำนวน 10 ห้องเรียน จำนวนนักเรียน 383 คน ได้มาโดยวิธีสุ่มแบบหลายขั้นตอน (Multistage Random Sampling) มีห้องเรียนเป็นหน่วยการสุ่ม (Sampling Unit)

เครื่องมือที่ใช้ในการศึกษาค้นคว้า

เครื่องมือที่ใช้ในการศึกษาค้นคว้าครั้งนี้ คือ แบบวัดพฤติกรรมการเล่นการพนันของนักเรียน ชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 3 ซึ่งผู้วิจัยสร้างขึ้นเองตามทฤษฎีการกระทำด้วยเหตุผลของไอเซน และพิชไบนี (1980) จำนวนทั้งสิ้น 160 ข้อ ค่าความเชื่อมั่นเท่ากับ .9294 ประกอบด้วย 8 ชุดตัวแปร ดังนี้

ชุดที่ 1 วัดความเชื่อเกี่ยวกับผลของการเล่นการพนัน (b_1) จำนวน 36 ข้อ ค่าความเชื่อมั่นของแบบวัดเท่ากับ .8032

ชุดที่ 2 วัดการประเมินผลของการเล่นการพนัน (e_1) จำนวน 36 ข้อ ค่าความเชื่อมั่นของแบบวัดเท่ากับ .9436

ชุดที่ 3 วัดเจตคติต่อการเล่นการพนัน (A_B) จำนวน 42 ข้อ ค่าความเชื่อมั่นของแบบวัดเท่ากับ .9690

ชุดที่ 4 วัดความเชื่อเกี่ยวกับการคล้อยตามกลุ่มอ้างอิงในการเล่นการพนัน (NB_1) จำนวน 24 ข้อ ค่าความเชื่อมั่นของแบบวัดเท่ากับ .9678

ชุดที่ 5 วัดแรงจูงใจที่จะคล้อยตามกลุ่มอ้างอิงในการเล่นการพนัน (MC_1) จำนวน 4 ข้อ ค่าความเชื่อมั่นของแบบวัดเท่ากับ .8223

ชุดที่ 6 วัดการคล้อยตามกลุ่มอ้างอิงทางตรงในการเล่นการพนัน (SN) จำนวน 6 ข้อ ค่าความเชื่อมั่นของแบบวัดเท่ากับ .9373

ชุดที่ 7 วัดเจตนาเชิงพฤติกรรมในการเล่นการพนัน (I) จำนวน 6 ข้อ ค่าความเชื่อมั่นของแบบวัดเท่ากับ .9259

ชุดที่ 8 วัดพฤติกรรมในการเล่นการพนัน (B) จำนวน 6 ข้อ ค่าความเชื่อมั่นของแบบวัดเท่ากับ .7199

วิธีดำเนินการเก็บรวบรวมข้อมูล

การดำเนินการเก็บรวบรวมข้อมูล ผู้วิจัยมีวิธีการดำเนินการดังนี้

1. ประสานงานกับโรงเรียนที่เป็นกลุ่มตัวอย่างเพื่อนัดหมายวัน เวลา ที่จะนำแบบวัดพฤติกรรมไปเก็บข้อมูล (ระหว่างวันที่ 26 สิงหาคม 2539 ถึงวันที่ 5 ตุลาคม 2539)
2. ชี้แจงนักเรียนที่เป็นกลุ่มตัวอย่างทราบวัตถุประสงค์ของการเก็บข้อมูล และขอความร่วมมือในการเก็บข้อมูล เพื่อให้ได้ผลตามความเป็นจริง
3. นำแบบวัดพฤติกรรมไปเก็บข้อมูลครั้งที่ 1 กับนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 3 ที่ไม่ได้เป็นกลุ่มตัวอย่างแต่สุ่มมาจากประชากรกลุ่มเดียวกัน จำนวน 150 คน เพื่อวิเคราะห์และปรับปรุงข้อคำถาม (รายละเอียดได้กล่าวไว้แล้วในหัวข้อเรื่อง วิธีดำเนินการสร้างเครื่องมือที่ใช้ในการศึกษาค้นคว้า ข้อ 5 ครั้งที่ 1 หน้า 54)

4. นำแบบวัดพฤติกรรมไปเก็บข้อมูลครั้งที่ 2 กับนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 3 ที่ไม่ได้เป็นกลุ่มตัวอย่าง แต่สุ่มมาจากประชากรกลุ่มเดียวกัน จำนวน 150 คน เพื่อหาคุณภาพของแบบวัด (รายละเอียดได้กล่าวไว้แล้วในหัวข้อเรื่องวิธีดำเนินการสร้างเครื่องมือที่ใช้ในการศึกษาค้นคว้า ข้อ 5 ครั้งที่ 2 หน้า 55.)

5. นำแบบวัดพฤติกรรมไปเก็บข้อมูลครั้งที่ 3 กับกลุ่มตัวอย่างจริง จำนวน 383 คน เพื่อวิเคราะห์ข้อมูล นำผลไปทดสอบสมมุติฐาน และอธิบายปัญหาตามจุดมุ่งหมาย

6. การแบ่งกลุ่มเจตนาในการเล่นการพนันผู้วิจัยใช้คะแนนจากการทดสอบด้วยแบบวัดเจตนาในการเล่นการพนัน (ชุดที่ 7) แบ่งกลุ่ม โดยแบ่งตามระดับความตั้งใจของกลุ่มตัวอย่างตามพิสัยของความตั้งใจ ถ้าคนใดในกลุ่มตัวอย่างมีคะแนนเฉลี่ยเป็นบวกจัดอยู่ในกลุ่มมีเจตนาเล่นการพนัน ผลปรากฏว่าได้จำนวนกลุ่มตัวอย่างในกลุ่มนี้ 140 คน และถ้าคนใดในกลุ่มตัวอย่างมีคะแนนเฉลี่ยเป็นลบจัดอยู่ในกลุ่มมีเจตนาไม่เล่นการพนัน ผลปรากฏว่าได้จำนวนกลุ่มตัวอย่างในกลุ่มนี้ 243 คน

7. การแบ่งกลุ่มพฤติกรรมในการเล่นการพนันผู้วิจัยใช้คะแนนจากการทดสอบด้วยแบบวัดพฤติกรรมในการเล่นการพนัน (ชุดที่ 8) แบ่งกลุ่ม ถ้าคนใดในกลุ่มตัวอย่างมีคะแนนเฉลี่ยตั้งแต่ 1 ถึง 2 จัดอยู่ในกลุ่มมีพฤติกรรมเล่นการพนัน ผลปรากฏว่าได้จำนวนกลุ่มตัวอย่างในกลุ่มนี้ 68 คน และถ้าคนใดในกลุ่มตัวอย่างมีคะแนนเฉลี่ยตั้งแต่ 0 ถึง .99 จัดอยู่ในกลุ่มมีพฤติกรรมไม่เล่นการพนัน ผลปรากฏว่าได้จำนวนกลุ่มตัวอย่างในกลุ่มนี้ 315 คน

สรุปผลการวิจัย

1. เจตคติทางตรงต่อการเล่นการพนันของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 3 ในโรงเรียนขยายโอกาสทางการศึกษา สังกัดสำนักงานการประถมศึกษาจังหวัดปราจีนบุรี พบว่า นักเรียนมีเจตคติไม่ดีค่อนข้างสูงต่อการเล่นไพ่ การเล่นไฮโลว์ การเล่นสลุเกอ์ การเล่นตีไก่ และมีเจตคติไม่ดีเล็กน้อยต่อการซื้อหวย และการเล่นหยอดหลุม และเมื่อพิจารณาภาพรวมพบว่า นักเรียนมีเจตคติไม่ดีค่อนข้างสูงต่อการเล่นการพนัน

โดยที่ กลุ่มมีเจตนาเล่นการพนันมีเจตคติไม่ดีเล็กน้อยต่อการเล่นไพ่ การเล่นไฮโลว์ การเล่นสลุเกอ์ การซื้อหวย การเล่นหยอดหลุม และการเล่นตีไก่ กลุ่มมีเจตนาไม่เล่นการพนันมีเจตคติไม่ดีค่อนข้างสูงต่อการเล่นไพ่ การเล่นไฮโลว์ การเล่นสลุเกอ์ การซื้อหวย การเล่นหยอดหลุม การเล่นตีไก่ และทั้งสองกลุ่มมีเจตคติแตกต่างกันอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .001 ทุกพฤติกรรม

กลุ่มมีพฤติกรรมเล่นการพนันมีเจตคติไม่ดีเล็กน้อยต่อการเล่นไพ่ การเล่นไฮโลว์ และมีเจตคติเป็นกลางต่อการเล่นสลุเกอ์ การซื้อหวย การเล่นหยอดหลุม การเล่นตีไก่ กลุ่มมีพฤติกรรมไม่เล่นการพนันมีเจตคติไม่ดีค่อนข้างสูงต่อการเล่นไพ่ การเล่นไฮโลว์ การเล่นสลุเกอ์ มีเจตคติไม่ดีเล็กน้อยต่อการซื้อหวย การเล่นหยอดหลุม และทั้งสองกลุ่มมีเจตคติแตกต่างกันอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .001 ทุกพฤติกรรม

ทำให้เสื่อมเสีย และมีความเชื่อแตกต่างกันในความเชื่อที่ว่าการเล่นตีไก่ทำให้เฟลิดเฟลิน ทำให้ครอบครัวเดือดร้อน ซึ่งแตกต่างกันอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .01 และเชื่อว่าทำให้ได้ฝึกสมองแตกต่างกันอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05

กล่าวโดยสรุป นักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 3 ในโรงเรียนขยายโอกาสทางการศึกษา สังกัดสำนักงาน
การประถมศึกษาจังหวัดปราจีนบุรี กลุ่มมีเจตนาเล่นการพนัน และกลุ่มมีพฤติกรรมเล่นการพนัน มีความเชื่อ
สูงสุดว่าการเล่นการพนันเกือบทุกประเภททำให้เพลิดเพลีน ส่วนกลุ่มมีเจตนาไม่เล่นการพนัน และกลุ่มมี
พฤติกรรมไม่เล่นการพนันมีความเชื่อสูงสุดว่าการเล่นการพนันเกือบทุกประเภททำให้ครอบครัวเดือดร้อน

3. การประเมินผลของการเล่นการพนัน ของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 3 ในโรงเรียนขยายโอกาสทางการศึกษา สังกัดสำนักงานการประถมศึกษาจังหวัดปราจีนบุรี พบว่า

กลุ่มมีเจตนาเล่นการพนันประมณผลของการเล่นการพนันว่าเป็นสิ่งที่ไม่ดีเล็กน้อยในความเชื่อที่ว่า ความเลื่อมเสีย การมีปัญหาลังคม ครอบครัวเดือดร้อน และประมณผลของการเล่นการพนันเป็นภาสงในความเชื่อที่ว่า การได้เงิน ความเพลลิตเพลลิต การได้ฝึกสมอง กลุ่มมีเจตนาไม่เล่นการพนันประมณผลของการเล่นการพนันว่าเป็นสิ่งที่ไม่ดีค่อนข้างสูงในความเชื่อที่ว่า ความเลื่อมเสีย การมีปัญหาลังคม ครอบครัวเดือดร้อน และประมณผลของการเล่นการพนันว่าเป็นสิ่งที่ไม่ดีเล็กน้อยในความเชื่อที่ว่า การได้เงิน ความเพลลิตเพลลิต การได้ฝึกสมอง ซึ่งทั้งสองกลุ่มประมณผลแตกต่างกันอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .001 ทกความเชื่อ

กลุ่มมีพฤติกรรมเล่นการพนันประเมินผลของการเล่นการพนันว่าเป็นสิ่งที่ไม่ดีค่อนข้างสูง
 ในความเชื่อที่ว่า ครอบครัวยึดครอง และประเมินผลว่าเป็นสิ่งที่ไม่ดีเล็กน้อยในความเชื่อที่ว่าความเสื่อมเสีย
 การมีปัญหาสังคม และประเมินผลเป็นกลางในความเชื่อที่ว่ารายได้เงิน ความเพลิดเพลิน การได้ฝึกสมอง
 กลุ่มมีพฤติกรรมไม่เล่นการพนันประเมินผลของการเล่นการพนันว่าเป็นสิ่งที่ไม่ดีค่อนข้างสูงในความเชื่อที่ว่า
 ความเสื่อมเสีย การมีปัญหาสังคม ครอบครัวยึดครอง และประเมินผลว่าเป็นสิ่งที่ไม่ดีเล็กน้อยในความเชื่อ
 ที่ว่า การได้เงิน ความเพลิดเพลิน การได้ฝึกสมอง ซึ่งกลุ่มมีพฤติกรรมเล่นการพนัน และกลุ่มมีพฤติกรรม
 ไม่เล่นการพนันประเมินผลของการเล่นการพนันว่าเป็นสิ่งที่ไม่ดีค่อนข้างสูงตรงกันในความเชื่อที่ว่าครอบครัวยึดครอง
 และประเมินผลการเล่นการพนันแตกต่างกันในความเชื่อที่ว่าความเพลิดเพลิน การได้ฝึกสมอง
 ซึ่งแตกต่างกันอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .001 ส่วนการประเมินผลในความเชื่อที่ว่ารายได้เงิน ทั้งสอง
 กลุ่มประเมินผลแตกต่างกันอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .01

3.1 การประเมินผลของการเล่นไฟ

กลุ่มมีเจตนาเล่นการพนันประเมินผลของการเล่นไปว่าเป็นสิ่งที่ไม่ดีค่อนข้างสูงในความเชื่อที่ว่า ความเสี่ยง การครบถ้วนเดือดร้อน ประเมินผลว่าเป็นสิ่งที่ไม่ดีเล็กน้อยในความเชื่อที่ว่า การมีปัญหาสังคม และประเมินผลเป็นกลางในความเชื่อที่ว่า การได้เงิน ความเพลิดเพลิน การได้ฝึกสมอง กลุ่มมีเจตนาไม่เล่นการพนันประเมินผลของการเล่นไปว่าเป็นสิ่งที่ไม่ดีสูงในความเชื่อที่ว่า การครบถ้วนเดือดร้อน ประเมินผลว่าเป็นสิ่งที่ไม่ดีค่อนข้างสูงในความเชื่อที่ว่า ความเสี่ยง การมีปัญหาสังคม และประเมินผลว่าเป็นสิ่งที่ไม่ดี

การเล่นไฮโลว์ว่าเป็นสิ่งที่ไม่ดีค่อนข้างสูงตรงกันในความเชื่อที่ว่าการเล่นไฮโลว์มีปัญหาสังคม และครอบครัวเดือดร้อน และประเมินผลของการเล่นไฮโลว์แตกต่างกันในความเชื่อที่ว่าความเลื่อมเสีย การได้ฝึกสมอง ซึ่งแตกต่างกัน อย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05

3.3 การประเมินผลของการเล่นสนุกเกอร์

กลุ่มมีเจตนาเล่นการพนันประเมินผลของการเล่นสนุกเกอร์ว่าเป็นสิ่งที่ไม่ดีเล็กน้อยใน
ความเชื่อที่ว่า ความเสื่อมเสีย การมีปัญหาลังคม ครอบครัวเดือดร้อน ประเมินผลเป็นกลางในความเชื่อ
ที่ว่า การได้เงิน ความเพลิดเพลิน การได้ฝึกสมอง กลุ่มมีเจตนาไม่เล่นการพนันประเมินผลการเล่นสนุกเกอร์
ว่าเป็นสิ่งที่ไม่ดีค่อนข้างสูงในความเชื่อที่ว่า ความเสื่อมเสีย การมีปัญหาลังคม ครอบครัวเดือดร้อน ประเมิน
ผลว่าเป็นสิ่งที่ไม่ดีเล็กน้อยในความเชื่อที่ว่า การได้เงิน ความเพลิดเพลิน การได้ฝึกสมอง ซึ่งกลุ่มมีเจตนา
เล่นการพนัน และกลุ่มมีเจตนาไม่เล่นการพนัน ประเมินผลของการเล่นสนุกเกอร์แตกต่างกันในความเชื่อที่ว่า
การได้เงิน ความเพลิดเพลิน ความเสื่อมเสีย การมีปัญหาลังคม ครอบครัวเดือดร้อน ซึ่งแตกต่างกันอย่าง
มีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .001 ส่วนการประเมินผลในความเชื่อที่ว่า การได้ฝึกสมอง ทั้งสองกลุ่มประเมินผล
แตกต่างกันอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .01

กลุ่มมีพฤติกรรมเล่นการพนันประเมินผลของการเล่นสนุกเกอร์ว่าเป็นสิ่งที่ดีเล็กน้อย ในความเชื่อที่ว่า การได้เงิน ความเพลิดเพลิน ประเมินผลเป็นกลางในความเชื่อที่ว่า การได้ฝึกสมอง ประเมินผลว่าเป็นสิ่งที่ไม่ดีค่อนข้างสูง ครอบครัวเดือดร้อน และประเมินผลว่าเป็นสิ่งที่ไม่ดีเล็กน้อยในความเชื่อที่ว่า ความเสียหาย การมีปัญหาสังคม กลุ่มมีพฤติกรรมไม่เล่นการพนันประเมินผลของการเล่นสนุกเกอร์ว่าเป็นสิ่งที่ไม่ดีค่อนข้างสูงในความเชื่อที่ว่า ความเสียหาย การมีปัญหาสังคม ครอบครัวเดือดร้อน ประเมินผลเป็นกลางในความเชื่อที่ว่า ความเพลิดเพลิน การได้ฝึกสมอง และประเมินผลว่าเป็นสิ่งที่ไม่ดีเล็กน้อยในความเชื่อที่ว่า ทำให้ได้เงิน ซึ่งกลุ่มมีพฤติกรรมเล่นการพนัน และกลุ่มมีพฤติกรรมไม่เล่นการพนัน ประเมินผลของการเล่นสนุกเกอร์ว่าเป็นสิ่งที่ไม่ดีค่อนข้างสูงตรงกันในความเชื่อที่ว่า ครอบครัวเดือดร้อน ประเมินผลเป็นกลางตรงกันในความเชื่อที่ว่า ทำให้ได้เงิน และประเมินผลของการเล่นสนุกเกอร์แตกต่างกันในความเชื่อที่ว่า การได้เงิน ความเพลิดเพลิน ซึ่งแตกต่างกันอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .01

3.4 การประเมินผลของการซื้อขาย

กลุ่มมีเจตนาเล่นการพนัน ประเมินผลของการซื้อขายว่าเป็นสิ่งที่ดีเล็กน้อยในความสำเร็จทางการเงิน ประเมินผลว่าเป็นสิ่งที่ไม่ดีเล็กน้อยในความสำเร็จทางการเงิน ความเสี่ยง ความเครียด และ ประเมินผลเป็นกลางในความสำเร็จทางการเงิน ทำให้เกิดความเครียด ทำให้ได้ผลกำไร กลุ่มมีเจตนาไม่เล่นการพนัน ประเมินผลของการซื้อขายว่าเป็นสิ่งที่ไม่ดีค่อนข้างสูงในความสำเร็จทางการเงิน ความเสี่ยง การมี ปัญหาสังคม ความเครียด ประเมินผลเป็นกลางในความสำเร็จทางการเงิน และประเมินผลว่าเป็น สิ่งที่ไม่ดีเล็กน้อยในความสำเร็จทางการเงิน ทำให้เกิดความเครียด ซึ่งกลุ่มมีเจตนาเล่นการพนัน และกลุ่มมีเจตนาไม่เล่นการพนัน ประเมินผลของการซื้อขายแตกต่างกันในความสำเร็จทางการเงิน ความเสี่ยง ความเครียด

3.6 การประเมินผลของการเล่นตีไก่

กลุ่มมีเจตนาเล่นการพนันประเมินผลของการเล่นตีไก่ว่าเป็นสิ่งที่ไม่ดีเล็กน้อยในความสำเร็จ ความล้มเหลว การมีปัญหาลังคม ครอบครัวเดือดร้อน ประเมินผลเป็นกลางในความสำเร็จ การได้เงิน ความเพลิดเพลิน การได้ฝึกสมอง กลุ่มมีเจตนาไม่เล่นการพนันประเมินผลของการเล่นตีไก่ว่าเป็นสิ่งที่ไม่ดีค่อนข้างสูงในความสำเร็จ ความล้มเหลว การมีปัญหาลังคม ครอบครัวเดือดร้อน ประเมินผลว่าเป็นสิ่งที่ไม่ดีเล็กน้อยในความสำเร็จ การได้เงิน ความเพลิดเพลิน การได้ฝึกสมอง ซึ่งกลุ่มมีเจตนาเล่นการพนัน และกลุ่มมีเจตนาไม่เล่นการพนัน ประเมินผลของการเล่นตีไก่แตกต่างกันอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .001 ทุกความสำเร็จ

กลุ่มมีพฤติกรรมเล่นการพนันประเมินผลการเล่นตีไก่ว่าเป็นสิ่งที่ดีเล็กน้อยในความสำเร็จ การได้เงิน ความเพลิดเพลิน ประเมินผลเป็นกลางในความสำเร็จการได้ฝึกสมอง ประเมินผลว่าไม่ดีค่อนข้างสูงในความสำเร็จว่าครอบครัวเดือดร้อน และประเมินผลว่าเป็นสิ่งที่ไม่ดีเล็กน้อยในความสำเร็จความสำเร็จ การมีปัญหาลังคม กลุ่มมีพฤติกรรมไม่เล่นการพนันประเมินผลของการเล่นตีไก่เป็นกลางในความสำเร็จความสำเร็จ ความเพลิดเพลิน ประเมินผลว่าไม่ดีค่อนข้างสูงในความสำเร็จความสำเร็จการมีปัญหาลังคม ครอบครัวเดือดร้อน และ ประเมินผลว่าเป็นสิ่งที่ไม่ดีเล็กน้อยในความสำเร็จ การได้เงิน ความล้มเหลว การได้ฝึกสมอง ซึ่งกลุ่มมีพฤติกรรมเล่นการพนัน และกลุ่มมีพฤติกรรมไม่เล่นการพนัน ประเมินผลของการเล่นตีไก่ว่าเป็นสิ่งที่ไม่ดีค่อนข้างสูงตรงกันในความสำเร็จว่า ครอบครัวเดือดร้อน ประเมินผลตรงกันว่าไม่ดีเล็กน้อยในความสำเร็จว่า ทำให้ล้มเหลว และประเมินผลของการเล่นตีไก่แตกต่างกันในความสำเร็จความสำเร็จความเพลิดเพลิน ซึ่งแตกต่างกันอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .001 ส่วนความสำเร็จความสำเร็จทั้งสองกลุ่มประเมินผลแตกต่างกันอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .01 ความสำเร็จความสำเร็จการได้ฝึกสมองแตกต่างกันอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05

กล่าวโดยสรุป กลุ่มมีเจตนาเล่นการพนัน กลุ่มมีเจตนาไม่เล่นการพนัน กลุ่มมีพฤติกรรมเล่นการพนัน กลุ่มมีพฤติกรรมไม่เล่นการพนัน ประเมินผลว่าการทำให้ครอบครัวเดือดร้อนเป็นสิ่งที่ไม่ดีมากที่สุด และการทำให้ล้มเหลวเป็นสิ่งที่ไม่ดีรองลงมา

4. การคล้อยตามกลุ่มอ้างอิงในการเล่นการพนัน ของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 3 ในโรงเรียน ขยายโอกาสทางการศึกษา สังกัดสำนักงานการประถมศึกษาจังหวัดปราจีนบุรี พบว่า

นักเรียนไม่คล้อยตามกลุ่มอ้างอิงค่อนข้างสูงในการเล่นไพ่ การเล่นไฮโลว์ การเล่นสนุกเกอร์ การเล่นตีไก่ และไม่คล้อยตามกลุ่มอ้างอิงเล็กน้อย ในการซื้อหวย การเล่นหยอดหลุม เมื่อพิจารณาภาพรวม พบว่านักเรียนไม่คล้อยตามกลุ่มอ้างอิงค่อนข้างสูงในการเล่นการพนัน

โดยที่กลุ่มมีเจตนาเล่นการพนันมีการคล้อยตามกลุ่มอ้างอิงระดับเป็นกลางในการเล่นไพ่ การเล่นสนุกเกอร์ การซื้อหวย การเล่นหยอดหลุม และการเล่นตีไก่ ไม่คล้อยตามกลุ่มอ้างอิงเล็กน้อยในการเล่นไฮโลว์ กลุ่มมีเจตนาไม่เล่นการพนันไม่คล้อยตามกลุ่มอ้างอิงค่อนข้างสูงในการเล่นไพ่ การเล่นสนุกเกอร์ การซื้อหวย การเล่นหยอดหลุม การเล่นตีไก่ และการเล่นไฮโลว์ และทั้งสองกลุ่มมีการคล้อยตามกลุ่มอ้างอิงแตกต่างกันอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .001 ทุกพฤติกรรม

กลุ่มมีพฤติกรรมเล่นการพนันไม่คล้ายตามกลุ่มอ้างอิงเล็กน้อยในการเล่นไพ่ การเล่นหยอดหลุม การเล่นไฮโลว์ การเล่นสลุทเกอร์ และการซื้อหวย และคล้ายตามกลุ่มอ้างอิงระดับเป็นกลางในการเล่นดีเก้ กลุ่มมีพฤติกรรมไม่เล่นการพนันไม่คล้ายตามกลุ่มอ้างอิงค่อนข้างสูงในการเล่นไพ่ การเล่นดีเก้ การเล่นหยอดหลุม การเล่นไฮโลว์ และการเล่นสลุทเกอร์ และไม่คล้ายตามกลุ่มอ้างอิงเล็กน้อยในการซื้อหวย ซึ่งกลุ่มมีพฤติกรรมเล่นการพนันและกลุ่มมีพฤติกรรมไม่เล่นการพนัน มีการคล้ายตามกลุ่มอ้างอิงแตกต่างกัน ในการเล่นดีเก้ การเล่นไพ่ การเล่นหยอดหลุม อย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .001 .01 และ .05 ตามลำดับ

5. ความเชื่อที่มีต่อกลุ่มอ้างอิงในการเล่นการพนันของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 3 ในโรงเรียนขยายโอกาสทางการศึกษา สังกัดสำนักงานการประถมศึกษาจังหวัดปราจีนบุรี พบว่า

กลุ่มมีเจตนาเล่นการพนันมีความเชื่อเป็นกลางต่อเพื่อน และญาติ ไม่เชื่อเล็กน้อยต่อพ่อแม่ และต่อครูอาจารย์ กลุ่มมีเจตนาไม่เล่นการพนันไม่เชื่อสูงต่อครูอาจารย์ ไม่เชื่อค่อนข้างสูงต่อ ญาติ พ่อแม่ และเพื่อน ซึ่งทั้งสองกลุ่มเชื่อกลุ่มอ้างอิงแตกต่างกันอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .001 ทุกกลุ่ม

กลุ่มมีพฤติกรรมเล่นการพนันมีความเชื่อเป็นกลางต่อเพื่อน ไม่เชื่อเล็กน้อยต่อญาติ และพ่อแม่ และไม่เชื่อครูอาจารย์ค่อนข้างสูง กลุ่มมีพฤติกรรมไม่เล่นการพนันไม่เชื่อเล็กน้อยต่อญาติและเพื่อน ไม่เชื่อค่อนข้างสูงต่อพ่อแม่ ครูอาจารย์ ซึ่งทั้งสองกลุ่มมีความเชื่อต่อญาติและเพื่อน แตกต่างกันอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .01 และมีความเชื่อต่อพ่อแม่ และครูอาจารย์ แตกต่างกันอย่างไม่มีนัยสำคัญทางสถิติ

6. แรงจูงใจที่มีต่อกลุ่มอ้างอิงในการเล่นการพนัน ของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 3 ในโรงเรียนขยายโอกาสทางการศึกษา สังกัดสำนักงานการประถมศึกษาจังหวัดปราจีนบุรี พบว่า

กลุ่มมีเจตนาเล่นการพนันและกลุ่มมีเจตนาไม่เล่นการพนันมีแรงจูงใจที่จะคล้ายตามกลุ่มอ้างอิงในการเล่นการพนันระดับปานกลางทั้งหมด และแรงจูงใจที่จะคล้ายตามกลุ่มอ้างอิงของทั้งสองกลุ่มแตกต่างกันอย่างไม่มีนัยสำคัญทางสถิติ

กลุ่มมีพฤติกรรมเล่นการพนัน มีแรงจูงใจที่จะคล้ายตามกลุ่มอ้างอิงในการเล่นการพนันระดับเป็นกลางทั้งหมด กลุ่มมีพฤติกรรมไม่เล่นการพนันมีแรงจูงใจค่อนข้างสูงที่จะคล้ายตามญาติ มีแรงจูงใจระดับปานกลางที่จะคล้ายตามพ่อแม่ เพื่อน ครูอาจารย์ ซึ่งแรงจูงใจที่จะคล้ายตามกลุ่มอ้างอิงของทั้งสองกลุ่ม แตกต่างกันอย่างไม่มีนัยสำคัญทางสถิติ

7. เจตนาในการเล่นการพนันของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 3 ในโรงเรียนขยายโอกาสทางการศึกษา สังกัดสำนักงานการประถมศึกษาจังหวัดปราจีนบุรี พบว่า

นักเรียนมีเจตนาค่อนข้างสูงที่จะ ไม่เล่นไฮโลว์ ไม่เล่นดีเก้ และมีเจตนาเล็กน้อยที่จะไม่เล่นไพ่ ไม่เล่นสลุทเกอร์ ไม่ซื้อหวย ไม่เล่นหยอดหลุม เมื่อพิจารณาภาพรวมพบว่า นักเรียนมีเจตนาเล็กน้อยที่จะไม่เล่นการพนัน

8. พฤติกรรมในการเล่นการพนันของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 3 ในโรงเรียนขยายโอกาสทางการศึกษา สังกัดสำนักงานการประถมศึกษาจังหวัดปราจีนบุรี พบว่า นักเรียนมีพฤติกรรมไม่เล่นการพนัน

อภิปรายผล

ในการศึกษาครั้งนี้ผู้วิจัยได้ศึกษา ตัวแปรและพฤติกรรมการเล่นการพนัน ของนักเรียน ชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 3 ในโรงเรียนขยายโอกาสทางการศึกษา สังกัดสำนักงานการประถมศึกษาจังหวัดปราจีนบุรี ตามแนวทฤษฎีการกระทำด้วยเหตุผลของ ไอเซน และฟิชไบน์ (Ajzen and Fishbein, 1980) โดยศึกษา ตัวแปรต่าง ๆ ตามทฤษฎี ได้แก่ เจตคติต่อการเล่นการพนัน ความเชื่อที่มีต่อผลของการเล่นการพนัน การประเมินผลการเล่นการพนัน คล้อยตามกลุ่มอ้างอิงในการเล่นการพนัน ความเชื่อที่มีต่อกลุ่มอ้างอิง แรงจูงใจที่จะคล้อยตามกลุ่มอ้างอิง เจตนาในการเล่นการพนัน และพฤติกรรมการเล่นการพนัน ในการกำหนดพฤติกรรมได้พิจารณา การกระทำ (Action) ที่หมาย (Target) เวลา (Time) และ บริบท (Context)

จากผลการศึกษาค้นคว้าวิจัยเสนอการอภิปรายผลดังนี้

1. สมมุติฐานข้อที่ 1 กล่าวว่า นักเรียนกลุ่มมีเจตนาเล่นการพนัน กับนักเรียนกลุ่มมีเจตนาไม่เล่น การพนัน และนักเรียนกลุ่มมีพฤติกรรมเล่นการพนัน กับนักเรียนกลุ่มมีพฤติกรรมไม่เล่นการพนัน มีเจตคติ ต่อการเล่นการพนันแตกต่างกัน

การศึกษาค้นคว้าพบว่า นักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 3 ในโรงเรียนขยายโอกาสทางการศึกษา สังกัด สำนักงานการประถมศึกษาจังหวัดปราจีนบุรี มีเจตคติไม่ดีค่อนข้างสูงต่อการเล่นการพนัน โดยเฉพาะการเล่นไพ่ การเล่นไฮโลว์ การเล่นสนุกเกอร์ และการเล่นตีไก่ ส่วนการเล่นหยอดทูลุม และการซื้อหวย นักเรียนมีเจตคติ ไม่ดีเล็กน้อย ทั้งนี้อาจเป็นเพราะว่านักเรียนถือว่าการเล่นหยอดทูลุมเป็นกิจกรรมนันทนาการอย่างหนึ่ง ดังที่ อภิรติ จันทน์หอม (2535 : 21) กล่าวว่า คนปกติโดยทั่วไปมีความรู้สึว่าการพนันก่อให้เกิดความตื่นเต้น เป็นนันทนาการ และเจ้าตัวสามารถควบคุมระดับการเล่นของตนเองได้ การเล่นการพนันจึงดูไม่เป็นอันตราย แต่อาจจะเกิดลุ่มหลง โดยเริ่มจากที่ละเล็กละน้อยแล้วค่อย ๆ เพิ่มมากขึ้น ทั้งนี้ เบอร์กเลอร์ (Beigler 1974 : 1-25) กล่าวว่า นักจิตวิทยาแบ่งพฤติกรรมการเล่นออกเป็นหลายระดับ ระดับที่ยังไม่ลุ่มหลงจะถือว่าการพนัน เป็นกิจกรรมนันทนาการเพราะบุคคลโดยทั่วไปมีลักษณะของนักพนันแอบแฝงอยู่และเมื่อถูกกระตุ้นอาจจะทำให้ กลายเป็นนักพนันที่แท้จริงได้ สำหรับการซื้อหวยอาจเป็นเพราะเป็นการพนันที่รัฐบาลเป็นผู้ดำเนินการ นักเรียน จึงรู้สึกว่าไม่ใช่เป็นสิ่งที่เลวร้ายนัก

เมื่อพิจารณาเปรียบเทียบเจตคติต่อการเล่นการพนันระหว่างกลุ่มมีเจตนาเล่นการพนัน กับกลุ่ม มีเจตนาไม่เล่นการพนัน และระหว่างกลุ่มมีพฤติกรรมเล่นการพนัน กับกลุ่มมีพฤติกรรมไม่เล่นการพนัน มีเจตคติแตกต่างกันซึ่งสอดคล้องกับสมมุติฐาน โดยที่แต่ละกลุ่มต่างมีเจตคติที่ไม่ดีต่อการเล่นการพนัน ซึ่ง กลุ่มมีเจตนาไม่เล่นการพนัน และกลุ่มมีพฤติกรรมไม่เล่นการพนัน มีเจตคติที่ไม่ดีต่อการเล่นการพนันค่อนข้าง สูง ส่วนกลุ่มมีเจตนาเล่นการพนัน และกลุ่มมีพฤติกรรมเล่นการพนัน มีเจตคติที่ไม่ดีต่อการเล่นการพนัน เล็กน้อย และเป็นกลาง ซึ่งสอดคล้องกับผลการวิจัยของ อภิรติ จันทน์หอม (2535 : 111) ที่ทำการวิจัย

เกี่ยวกับตัวแปรทางพฤติกรรมศาสตร์ที่เกี่ยวข้องกับพฤติกรรมการพนัน พบว่า นักเรียนที่มีเจตคติที่ดีต่อการพนันน้อยจะมีพฤติกรรมการพนันน้อยกว่านักเรียนที่มีเจตคติที่ดีต่อการพนันมาก

2. สมมุติฐานข้อที่ 2 กล่าวว่า นักเรียนกลุ่มมีเจตนาเล่นการพนัน กับนักเรียนกลุ่มมีเจตนาไม่เล่นการพนัน และนักเรียนกลุ่มมีพฤติกรรมเล่นการพนันกับนักเรียนกลุ่มมีพฤติกรรมไม่เล่นการพนัน มีความเชื่อเกี่ยวกับผลของการเล่นการพนัน ($\bar{X}_{\text{ม}}$) แตกต่างกัน

การศึกษาค้นคว้าพบว่า นักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 3 ในโรงเรียนขยายโอกาสทางการศึกษา สังกัดสำนักงานการประถมศึกษาจังหวัดปราจีนบุรี กลุ่มมีเจตนาเล่นการพนันกับกลุ่มมีพฤติกรรมเล่นการพนัน เชื่อว่าการเล่นการพนันเกือบทุกประเภททำให้เพลิดเพลิน ส่วนกลุ่มมีเจตนาไม่เล่นการพนัน กับกลุ่มมีพฤติกรรมไม่เล่นการพนัน มีความเชื่อว่าการเล่นการพนันทุกประเภททำให้ครอบครัวเดือดร้อน

เมื่อพิจารณาเปรียบเทียบความเชื่อเกี่ยวกับผลของการเล่นการพนันระหว่างกลุ่มมีเจตนาเล่นการพนัน กับกลุ่มมีเจตนาไม่เล่นการพนัน ทั้งสองกลุ่มมีความเชื่อเกี่ยวกับผลของการเล่นการพนันแตกต่างกัน ทุกความเชื่อซึ่งสอดคล้องกับสมมุติฐาน ส่วนกลุ่มมีพฤติกรรมเล่นการพนันกับกลุ่มมีพฤติกรรมไม่เล่นการพนัน มีความเชื่อไม่แตกต่างกันในความเชื่อว่าการเล่นการพนันทำให้เสื่อมเสีย และทำให้มีปัญหาสังคม ซึ่งไม่สอดคล้องกับสมมุติฐาน และความเชื่อที่ต่างกันได้แก่ ทำให้เพลิดเพลิน ทำให้ได้เงิน ทำให้ได้ฝึกสมอง ซึ่งกลุ่มมีพฤติกรรมเล่นการพนันเชื่อ ส่วนกลุ่มมีพฤติกรรมไม่เล่นการพนันมีความเชื่อเป็นกลาง แสดงให้เห็นว่านักเรียนพิจารณาผลที่เกิดจากการเล่นการพนัน ในการที่จะเล่นหรือไม่เล่นการพนัน ดังที่ ชีวะพร อุวรรณโณ (2528 : 144 - 157) กล่าวว่า ตามทฤษฎีการกระทำด้วยเหตุผลของ ฟิชไบน์ และไอเซน มีความเชื่อว่ามนุษย์เป็นผู้มีเหตุผลและใช้ข้อมูลที่ตนมีอย่างเป็นระบบ มนุษย์จะพิจารณาผลที่อาจเกิดจากการกระทำของตน ก่อนตัดสินใจลงมือทำหรือไม่ทำพฤติกรรมนั้น

และจากผลการศึกษาความเชื่อเกี่ยวกับการเล่นการพนันแต่ละพฤติกรรมของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 3 ในโรงเรียนขยายโอกาสทางการศึกษา สังกัดสำนักงานการประถมศึกษาจังหวัดปราจีนบุรี มีข้อน่าสังเกตดังนี้

2.1 ความเชื่อเกี่ยวกับการเล่นไฟ

กลุ่มมีเจตนาเล่นการพนันกับกลุ่มมีเจตนาไม่เล่นการพนันมีความเชื่อเกี่ยวกับผลการเล่นไฟแตกต่างกันมากที่สุดในความเชื่อที่ว่าทำให้เพลิดเพลิน โดยกลุ่มมีเจตนาเล่นการพนันเชื่อเล็กน้อย ส่วนกลุ่มมีเจตนาไม่เล่นการพนันมีความเชื่อเป็นกลาง

กลุ่มมีพฤติกรรมเล่นการพนันกับกลุ่มมีพฤติกรรมไม่เล่นการพนัน มีความเชื่อเกี่ยวกับผลการเล่นไฟแตกต่างกันมากที่สุดในความเชื่อที่ว่าทำให้เพลิดเพลิน โดยกลุ่มมีพฤติกรรมเล่นการพนันเชื่อก่อนข้างสูง ส่วนกลุ่มมีพฤติกรรมไม่เล่นการพนันเชื่อเป็นกลาง นอกจากนี้ทั้งสองกลุ่มยังเชื่อเกี่ยวกับการเล่นไฟแตกต่างกันมากที่สุดอีกความเชื่อหนึ่งคือ เชื่อว่าทำให้ครอบครัวเดือดร้อน โดยกลุ่มมีพฤติกรรมไม่เล่นการพนันเชื่อก่อนข้างสูง ส่วนกลุ่มมีพฤติกรรมเล่นการพนันเชื่อเป็นกลาง

กลุ่มมีพฤติกรรมเล่นการพนันกับกลุ่มมีพฤติกรรมไม่เล่นการพนัน มีความเชื่อเกี่ยวกับผลการเล่นที่ไม่แตกต่างกันมากที่สุดในการเชื่อที่ว่าทำให้ครอบครัวเดือดร้อน โดยกลุ่มมีพฤติกรรมเล่นการพนันมีความเชื่อเป็นกลาง ส่วนกลุ่มมีพฤติกรรมไม่เล่นการพนันเชื่อเล็กน้อย

3. สมมุติฐานข้อที่ 3 กล่าวว่า นักเรียนกลุ่มมีเจตนาเล่นการพนันกับนักเรียนกลุ่มมีเจตนาไม่เล่นการพนัน และนักเรียนกลุ่มมีพฤติกรรมเล่นการพนันกับนักเรียนกลุ่มมีพฤติกรรมไม่เล่นการพนันมีการประเมินผลการกระทำ ($\bar{X}_{\text{ผล}}$) แตกต่างกัน

การศึกษาครั้งนี้พบว่า นักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 3 ในโรงเรียนขยายโอกาสทางการศึกษาสังกัดสำนักงานการประถมศึกษาจังหวัดปราจีนบุรี ประเมินผลของการเล่นการพนันในการเชื่อที่ว่าครอบครัวเดือดร้อนเป็นสิ่งที่ไม่ดีสูงสุด โดยกลุ่มมีเจตนาเล่นการพนันกับกลุ่มมีเจตนาไม่เล่นการพนันประเมินผลแตกต่างกันในทุกความเชื่อ ซึ่งสอดคล้องกับสมมุติฐาน และกลุ่มมีพฤติกรรมเล่นการพนันกับกลุ่มมีพฤติกรรมไม่เล่นการพนันประเมินผลแตกต่างกันในการเชื่อว่าการได้เงิน ความเพลิดเพลิน การได้ฝึกสมอง ซึ่งสอดคล้องกับสมมุติฐาน ส่วนความเชื่อที่ว่า ความเสื่อมเสีย การมีปัญหาสังคม ครอบครัวเดือดร้อน กลุ่มมีพฤติกรรมเล่นการพนันกับกลุ่มมีพฤติกรรมไม่เล่นการพนันประเมินผลไม่แตกต่างกัน ซึ่งไม่สอดคล้องกับสมมุติฐาน โดยที่ กลุ่มมีเจตนาเล่นการพนันกับกลุ่มมีเจตนาไม่เล่นการพนันประเมินผลการเล่นการพนันแตกต่างกันมากที่สุดในการเชื่อว่าการมีปัญหาสังคม โดยกลุ่มมีเจตนาเล่นการพนันประเมินว่าเป็นสิ่งที่ไม่ดีเล็กน้อย ส่วนกลุ่มมีเจตนาไม่เล่นการพนันประเมินว่าเป็นสิ่งที่ไม่ดีค่อนข้างสูง ส่วนกลุ่มมีพฤติกรรมเล่นการพนันกับกลุ่มมีพฤติกรรมไม่เล่นการพนัน ประเมินผลการเล่นการพนันแตกต่างกันมากที่สุดในการเชื่อที่ว่าความเพลิดเพลิน โดยกลุ่มมีพฤติกรรมเล่นการพนันประเมินผลเป็นกลาง ส่วนกลุ่มมีพฤติกรรมไม่เล่นการพนันประเมินว่าไม่ดีเล็กน้อย

และที่น่าสังเกตคือการประเมินผลในการเชื่อว่าการได้เงิน ความเพลิดเพลิน การได้ฝึกสมอง กลุ่มมีเจตนาเล่นการพนันกับกลุ่มมีพฤติกรรมเล่นการพนัน ประเมินผลเป็นกลาง ส่วนกลุ่มมีเจตนาไม่เล่นการพนันกับกลุ่มมีพฤติกรรมไม่เล่นการพนัน ประเมินผลว่าเป็นสิ่งที่ไม่ดีเล็กน้อย และสำหรับการประเมินผลความเสื่อมเสีย การมีปัญหาสังคม ครอบครัวเดือดร้อน กลุ่มมีเจตนาเล่นการพนันกับกลุ่มมีพฤติกรรมเล่นการพนัน ประเมินผลว่าไม่ดีเล็กน้อย ส่วนกลุ่มมีเจตนาไม่เล่นการพนันกับกลุ่มมีพฤติกรรมไม่เล่นการพนัน ประเมินผลว่าเป็นสิ่งที่ไม่ดีค่อนข้างสูง แสดงให้เห็นว่านักเรียนกลุ่มมีเจตนาเล่นการพนันกับกลุ่มมีพฤติกรรมเล่นการพนัน มิได้ประเมินผลการเล่นการพนันว่าเป็นสิ่งไม่ดีอย่างแท้จริง ซึ่งอาจจะส่งผลให้นักเรียนทั้งสองกลุ่มนี้ เล่นการพนันได้ ดังที่ ดวงเดือน พันธุมนาวิน (2523 : 5 - 7) กล่าวไว้ว่า ถ้าบุคคลมีความรู้สึกว่าการพนันดีมีคุณ ก็เกิดความรู้สึกชอบพอใจในสิ่งนั้น บุคคลจึงพร้อมที่จะกระทำต่อสิ่งที่ตนเองชอบและพอใจ ตรงกันข้ามถ้าบุคคลรู้สึกว่าการพนันไม่ดีมีโทษ จะเกิดความรู้สึกไม่ชอบไม่พอใจในสิ่งนั้น บุคคลก็พร้อมที่จะหลีกเลี่ยงหรือทำลายสิ่งนั้นเสีย

และจากผลการศึกษาการประเมินผลการเล่นการพนันแต่ละพฤติกรรมของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษา
ปีที่ 3 ในโรงเรียนขยายโอกาสทางการศึกษาสังกัดสำนักงานการประถมศึกษาจังหวัดปราจีนบุรีมีข้อนำสังเกตดังนี้

3.1 การประเมินผลการเล่นไพ่

กลุ่มมีเจตนาเล่นการพนันกับกลุ่มมีเจตนาไม่เล่นการพนันประเมินผลการเล่นไพ่อแตกต่างกัน
มากที่สุดในการเชื่อว่าการเล่นไพ่ได้เงิน โดยกลุ่มมีเจตนาเล่นการพนันประเมินผลเป็นกลาง ส่วนกลุ่มมีเจตนาไม่
เล่นการพนันประเมินผลว่าเป็นสิ่งที่ไม่ดีเล็กน้อย

กลุ่มมีพฤติกรรมเล่นการพนันกับกลุ่มมีพฤติกรรมไม่เล่นการพนัน ประเมินผลการเล่นไพ่อ
แตกต่างกันมากที่สุดในการเชื่อว่าทำให้เพลิดเพลิน โดยกลุ่มมีพฤติกรรมเล่นการพนันประเมินผลเป็นกลาง
ส่วนกลุ่มมีพฤติกรรมไม่เล่นการพนันประเมินว่าเป็นสิ่งที่ไม่ดีเล็กน้อย

3.2 การประเมินผลการเล่นไฮโลว์

กลุ่มมีเจตนาเล่นการพนันกับกลุ่มมีเจตนาไม่เล่นการพนันประเมินผลการเล่นไฮโลว์แตกต่าง
กันมากที่สุดในการเชื่อว่าความเสียหาย โดยประเมินผลว่าเป็นสิ่งที่ไม่ดีค่อนข้างสูงทั้งสองกลุ่ม

กลุ่มมีพฤติกรรมเล่นการพนันกับกลุ่มมีพฤติกรรมไม่เล่นการพนัน ประเมินผลการเล่น
ไฮโลว์แตกต่างกันมากที่สุดในการเชื่อว่าการเล่นได้มีกสมอง โดยกลุ่มมีพฤติกรรมเล่นการพนันประเมินผล
เป็นกลาง ส่วนกลุ่มมีพฤติกรรมไม่เล่นการพนันประเมินว่าเป็นสิ่งที่ไม่ดีเล็กน้อย

3.3 การประเมินผลการเล่นสนุกเกอร์

กลุ่มมีเจตนาเล่นการพนันกับกลุ่มมีเจตนาไม่เล่นการพนันประเมินผลการเล่นสนุกเกอร์
แตกต่างกันมากที่สุดในการเชื่อว่าการเล่นมีปัญหาสังคม โดยกลุ่มมีเจตนาเล่นการพนันประเมินผลเป็นสิ่งที่
ไม่ดีเล็กน้อย ส่วนกลุ่มมีเจตนาไม่เล่นการพนันประเมินผลว่าเป็นสิ่งที่ไม่ดีค่อนข้างสูง

กลุ่มมีพฤติกรรมเล่นการพนันกับกลุ่มมีพฤติกรรมไม่เล่นการพนัน ประเมินผลการเล่น
สนุกเกอร์แตกต่างกันมากที่สุดในการเชื่อว่าการเล่นได้เงิน โดยกลุ่มมีพฤติกรรมเล่นการพนันประเมินผลเป็น
สิ่งที่ดีเล็กน้อย ส่วนกลุ่มมีพฤติกรรมไม่เล่นการพนันประเมินว่าเป็นสิ่งที่ไม่ดีเล็กน้อย

3.4 การประเมินผลการซื้อหวย

กลุ่มมีเจตนาเล่นการพนันกับกลุ่มมีเจตนาไม่เล่นการพนันประเมินผลการซื้อหวยแตกต่าง
กันมากที่สุดในการเชื่อว่าการเล่นมีปัญหาสังคม โดยกลุ่มมีเจตนาเล่นการพนันประเมินผลเป็นกลาง ส่วน
กลุ่มมีเจตนาไม่เล่นการพนันประเมินผลว่าเป็นสิ่งที่ไม่ดีค่อนข้างสูง

กลุ่มมีพฤติกรรมเล่นการพนันกับกลุ่มมีพฤติกรรมไม่เล่นการพนัน ประเมินผลการซื้อ
หวยไม่แตกต่างกันในทุกความเชื่อ

3.5 การประเมินผลการเล่นหยอดหลุม

กลุ่มมีเจตนาเล่นการพนันกับกลุ่มมีเจตนาไม่เล่นการพนันประเมินผลการเล่นหยอดหลุม
แตกต่างกันมากที่สุดในการเชื่อว่าความเสียหาย โดยกลุ่มมีเจตนาเล่นการพนันประเมินผลเป็นสิ่งที่
ไม่ดีเล็กน้อย ส่วนกลุ่มมีเจตนาไม่เล่นการพนันประเมินผลว่าเป็นสิ่งที่ไม่ดีค่อนข้างสูง

กลุ่มมีพฤติกรรมเล่นการพนันกับกลุ่มมีพฤติกรรมไม่เล่นการพนัน ประเมินผลการเล่นหยอดหลุมแตกต่างกันมากที่สุดในความเชื่อที่ว่าการเล่นได้ฝึกสมอง โดยกลุ่มมีพฤติกรรมเล่นการพนันประเมินผลเป็นกลาง ส่วนกลุ่มมีพฤติกรรมไม่เล่นการพนันประเมินผลเป็นกลางและมีแนวโน้มจะประเมินผลว่าเป็นสิ่งไม่ดี

3.6 การประเมินผลการเล่นดีโก้

กลุ่มมีเจตนาเล่นการพนันกับกลุ่มมีเจตนาไม่เล่นการพนันประเมินผลการเล่นดีโก้แตกต่างกันมากที่สุดในความเชื่อที่ว่าการเล่นเสีย โดยกลุ่มมีเจตนาเล่นการพนันประเมินผลเป็นสิ่งที่ไม่ดีเล็กน้อย ส่วนกลุ่มมีเจตนาไม่เล่นการพนันประเมินผลว่าเป็นสิ่งที่ไม่ดีค่อนข้างสูง

กลุ่มมีพฤติกรรมเล่นการพนันกับกลุ่มมีพฤติกรรมไม่เล่นการพนัน ประเมินผลการเล่นดีโก้แตกต่างกันมากที่สุดในความเชื่อที่ว่าความเพลิดเพลิน โดยกลุ่มมีพฤติกรรมเล่นการพนันประเมินผลเป็นสิ่งที่ดีเล็กน้อย ส่วนกลุ่มมีพฤติกรรมไม่เล่นการพนันประเมินผลเป็นกลาง

4. สมมุติฐานข้อที่ 4 กล่าวว่า นักเรียนกลุ่มมีเจตนาเล่นการพนัน กับนักเรียนกลุ่มมีเจตนาไม่เล่นการพนัน และนักเรียนกลุ่มมีพฤติกรรมเล่นการพนัน กับนักเรียนกลุ่มมีพฤติกรรมไม่เล่นการพนันมีการคล้อยตามกลุ่มอ้างอิงแตกต่างกัน

การศึกษาครั้งนี้พบว่า นักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 3 ในโรงเรียนขยายโอกาสทางการศึกษาลังกัดสำนักงานการประถมศึกษาจังหวัดปราจีนบุรี ไม่คล้อยตามกลุ่มอ้างอิงค่อนข้างสูงในการเล่นการพนัน โดยที่ นักเรียนไม่คล้อยตามกลุ่มอ้างอิงค่อนข้างสูงในการเล่นไพ่ การเล่นไฮโลว์ การเล่นสลุบเกอร์ การเล่นดีโก้ และไม่คล้อยตามกลุ่มอ้างอิงเล็กน้อยในการซื้อหวย และการเล่นหยอดหลุม แสดงว่ากลุ่มอ้างอิงไม่มีอิทธิพลต่อพฤติกรรมการเล่นหรือไม่เล่นการพนันของนักเรียน

เมื่อพิจารณาเปรียบเทียบการคล้อยตามกลุ่มอ้างอิงพบว่า กลุ่มมีเจตนาเล่นการพนันกับกลุ่มมีเจตนาไม่เล่นการพนัน มีการคล้อยตามกลุ่มอ้างอิงแตกต่างกัน ซึ่งสอดคล้องกับสมมุติฐาน และกลุ่มมีพฤติกรรมเล่นการพนันกับกลุ่มมีพฤติกรรมไม่เล่นการพนัน มีการคล้อยตามกลุ่มอ้างอิงในการเล่นไพ่ การเล่นหยอดหลุม การเล่นดีโก้ แตกต่างกัน ซึ่งสอดคล้องกับสมมุติฐาน ส่วนการเล่นไฮโลว์ การเล่นสลุบเกอร์ การซื้อหวย มีการคล้อยตามกลุ่มอ้างอิงไม่แตกต่างกัน ซึ่งไม่สอดคล้องกับสมมุติฐาน

และจากผลการศึกษาการคล้อยตามกลุ่มอ้างอิงมีข้อน่าสังเกตคือ การคล้อยตามกลุ่มอ้างอิงที่แตกต่างกันมากที่สุด ระหว่างกลุ่มมีเจตนาเล่นการพนันกับกลุ่มมีเจตนาไม่เล่นการพนันคือ การคล้อยตามกลุ่มอ้างอิงในการเล่นไฮโลว์ โดยกลุ่มมีเจตนาเล่นการพนันไม่คล้อยตามกลุ่มอ้างอิงเล็กน้อย กลุ่มมีเจตนาไม่เล่นการพนันไม่คล้อยตามกลุ่มอ้างอิงค่อนข้างสูง ส่วนการคล้อยตามกลุ่มอ้างอิงที่แตกต่างกันมากที่สุด ระหว่างกลุ่มมีพฤติกรรมเล่นการพนันกับกลุ่มมีพฤติกรรมไม่เล่นการพนัน คือการคล้อยตามกลุ่มอ้างอิงในการเล่นดีโก้ โดยกลุ่มมีพฤติกรรมเล่นการพนันมีการคล้อยตามกลุ่มอ้างอิงในระดับเป็นกลาง กลุ่มมีพฤติกรรมไม่เล่นการพนันไม่คล้อยตามกลุ่มอ้างอิงค่อนข้างสูง

5. สมมุติฐานข้อที่ 5 กล่าวว่า นักเรียนกลุ่มมีเจตนาเล่นการพนัน กับ นักเรียนกลุ่มมีเจตนาไม่เล่นการพนัน และนักเรียนกลุ่มมีพฤติกรรมเล่นการพนัน กับนักเรียนกลุ่มมีพฤติกรรมไม่เล่นการพนันมีความเชื่อเกี่ยวกับการคล้อยตามกลุ่มอ้างอิง ($\bar{X}_{NB1}$) แตกต่างกัน (กลุ่มอ้างอิงได้แก่ ญาติ พ่อแม่ เพื่อน ครูอาจารย์)

การศึกษาครั้งนี้พบว่า นักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 3 ในโรงเรียนขยายโอกาสทางการศึกษาสังกัดสำนักงานการประถมศึกษาจังหวัดปราจีนบุรี กลุ่มมีเจตนาเล่นการพนันกับกลุ่มมีเจตนาไม่เล่นการพนันมีความเชื่อต่อกลุ่มอ้างอิงแตกต่างกัน ซึ่งสอดคล้องกับสมมุติฐาน และกลุ่มมีพฤติกรรมเล่นการพนันกับกลุ่มมีพฤติกรรมไม่เล่นการพนัน มีความเชื่อต่อญาติ และต่อเพื่อน แตกต่างกัน ซึ่งสอดคล้องกับสมมุติฐาน แต่มีความเชื่อต่อพ่อแม่ ครูอาจารย์ ไม่แตกต่างกัน ซึ่งไม่สอดคล้องกับสมมุติฐาน

เมื่อพิจารณาการประเมินผลของกลุ่มมีเจตนาเล่นการพนันกับกลุ่มมีพฤติกรรมเล่นการพนันพบว่ามีความไม่เชื่อต่อญาติ พ่อแม่ ครูอาจารย์ และมีความเชื่อเป็นกลางต่อเพื่อน แสดงให้เห็นว่านักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 3 ในโรงเรียนขยายโอกาสทางการศึกษา สังกัดสำนักงานการประถมศึกษาจังหวัดปราจีนบุรี กลุ่มมีเจตนาเล่นการพนันกับกลุ่มมีพฤติกรรมเล่นการพนันค่อนข้างจะให้ความสำคัญต่อกลุ่มเพื่อนมากกว่ากลุ่มอื่น ซึ่งสอดคล้องกับผลการวิจัยของเสริน ปุณณะหิตานนท์ และคนอื่น ๆ (2531 : บทคัดย่อ) ซึ่งพบว่าปัจจัยสำคัญที่กำหนดพฤติกรรมการเล่นของเด็กและเยาวชนคือ การคบเพื่อนที่ชอบเล่นการพนัน และจากผลการวิจัยของพิมพ์รัตน์ จงเจษฎากุล (2527 : 145 - 146) งานวิจัยของ อัญญา ลิ้มปีไพบูลย์ (2521 : บทคัดย่อ) งานวิจัยของ เพ็ญใจ บุตรทวี (2524 : 73 - 74) และงานวิจัยของ ธนาวรรณ ลิ้มลิขิตอักษร (2536 : 90) ที่พบว่าปัญหาการเล่นของเด็กเกิดจากการรวมกลุ่มเพื่อนของเด็ก เมื่อเพื่อนมีประสบการณ์ในการเล่นการพนันก็จะชักชวนกันเล่นการพนัน ทำให้เด็กเหล่านี้มีเจตคติที่ดีต่อการเล่นการพนันมากกว่าเด็กที่มีกลุ่มเพื่อนมีประสบการณ์เกี่ยวกับการพนันน้อย หรือไม่มีประสบการณ์

และจากผลการศึกษาความเชื่อที่มีต่อกลุ่มอ้างอิง มีข้อน่าสังเกตคือ ความเชื่อที่มีต่อกลุ่มอ้างอิงในการเล่นการพนันที่ต่างกันมากที่สุดระหว่างกลุ่มมีเจตนาเล่นการพนันกับกลุ่มมีเจตนาไม่เล่นการพนันคือความเชื่อที่มีต่อครูอาจารย์ โดยกลุ่มมีเจตนาเล่นการพนันไม่เชื่อเล็กน้อย กลุ่มมีเจตนาไม่เล่นการพนันไม่เชื่อสูง ส่วนความเชื่อที่มีต่อกลุ่มอ้างอิงในการเล่นการพนันที่ต่างกันมากที่สุดระหว่างกลุ่มมีพฤติกรรมเล่นการพนันกับกลุ่มมีพฤติกรรมไม่เล่นการพนัน คือความเชื่อที่มีต่อเพื่อน โดยกลุ่มมีพฤติกรรมเล่นการพนันมีความเชื่อระดับเป็นกลาง กลุ่มมีพฤติกรรมไม่เล่นการพนันไม่เชื่อเล็กน้อย

6. สมมุติฐานข้อที่ 6 กล่าวว่า นักเรียนกลุ่มมีเจตนาเล่นการพนัน กับ นักเรียนกลุ่มมีเจตนาไม่เล่นการพนัน และนักเรียนกลุ่มมีพฤติกรรมเล่นการพนัน กับนักเรียนกลุ่มมีพฤติกรรมไม่เล่นการพนันมีแรงจูงใจที่จะคล้อยตามกลุ่มอ้างอิง ($\bar{X}_{NB2}$) แตกต่างกัน

การศึกษาครั้งนี้พบว่า นักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 3 ในโรงเรียนขยายโอกาสทางการศึกษาสังกัดสำนักงานการประถมศึกษาจังหวัดปราจีนบุรี กลุ่มมีเจตนาเล่นการพนัน กับกลุ่มมีเจตนาไม่เล่นการพนัน

และกลุ่มมีพฤติกรรมเล่นการพนัน กับกลุ่มมีพฤติกรรมไม่เล่นการพนัน มีแรงจูงใจที่จะคล้ายตามกลุ่มอ้างอิงระดับปานกลางทั้งหมด และไม่แตกต่างกัน ซึ่งไม่สอดคล้องกับสมมติฐาน

แสดงให้เห็นว่า การที่นักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 3 ในโรงเรียนขยายโอกาสทางการศึกษาสังกัดสำนักงานการประถมศึกษาจังหวัดปราจีนบุรี มีแรงจูงใจที่จะคล้ายตามกลุ่มอ้างอิงในระดับปานกลางทุกกลุ่ม อาจเนื่องมาจากนักเรียนประเมินผลการเล่นการพนันเป็นสิ่งที่ไม่ดีค่อนข้างสูงเกือบทุกประเภท แต่มีการพนันบางประเภท เช่น การเล่นสล็อต การเล่นเกม และการเล่นไพ่ ที่นักเรียนมิได้ประเมินผลว่าไม่ดี ซึ่งจะส่งผลให้นักเรียนกระทำตามกลุ่มอ้างอิง หรือไม่กระทำตามกลุ่มอ้างอิงก็ได้ แต่ถ้านักเรียนอยู่ใกล้กับกลุ่มอ้างอิงที่มีพฤติกรรมการพนัน โอกาสที่นักเรียนจะเลียนแบบพฤติกรรมการพนันก็มีมาก ดังที่ณรงค์ศักดิ์ ทะชะภู (2527 : 46) กล่าวว่า ผู้ปกครองที่ชอบเล่นการพนัน เปิดการเล่นการพนันที่บ้านเป็นประจำ หรือออกจากบ้านเพื่อไปเล่นการพนัน จะเป็นสิ่งจูงใจให้เด็กเป็นนักการพนันได้เป็นอย่างดี

7. ผลการวิเคราะห์เกี่ยวกับเจตนาในการเล่นการพนัน และพฤติกรรมในการเล่นการพนัน พบว่านักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 3 ในโรงเรียนขยายโอกาสทางการศึกษา สังกัดสำนักงานการประถมศึกษาจังหวัดปราจีนบุรี มีเจตนาเล็กน้อยที่จะไม่เล่นการพนันและมีพฤติกรรมไม่เล่นการพนัน

แสดงให้เห็นว่านักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 3 ในโรงเรียนขยายโอกาสทางการศึกษา สังกัดสำนักงานการประถมศึกษาจังหวัดปราจีนบุรี มีพฤติกรรมที่พึงประสงค์ กล่าวคือ มีพฤติกรรมไม่เล่นการพนันเป็นไปตามเป้าหมายที่หลักสูตรชั้นมัธยมศึกษาตอนต้น พุทธศักราช 2521 (ฉบับปรับปรุง พ.ศ. 2533) ที่มุ่งให้ผู้เรียนมีบทบาทและหน้าที่เป็นพลเมืองดี (หลักสูตรชั้นมัธยมศึกษาตอนต้น พุทธศักราช 2521 ฉบับปรับปรุง พ.ศ. 2533 : 1)

8. อภิปรายผลการวิเคราะห์ข้อมูลเกี่ยวกับความสัมพันธ์ระหว่างตัวแปรต่าง ๆ ดังนี้

เจตนาเชิงพฤติกรรมในการเล่นการพนันมีความสัมพันธ์กับพฤติกรรมในการเล่นการพนันอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .001 โดยมีค่าสหสัมพันธ์เท่ากับ .3902 สอดคล้องกับทฤษฎีการกระทำด้วยเหตุผลของไอเซน และฟิชไบน์ (Ajzen and Fishbein. 1980 : 43) ที่กล่าวว่า เจตนาเป็นตัวกำหนดพฤติกรรม และงานวิจัยของ วรณิ จิระสุทธิโรจน์ (2527 : บทคัดย่อ) สมศรี ชูแสง (2532 : 65) ราชันย์ บุญธิมา (2536 : 98) ชนิษฐา ชัยโชติกุลชัย (2539 : 102) ที่พบว่าเจตนาเชิงพฤติกรรมมีความสัมพันธ์กับพฤติกรรมอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .001

เจตคติต่อการเล่นการพนันมีความสัมพันธ์กับเจตนาเชิงพฤติกรรมในการเล่นการพนันอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .001 โดยมีค่าสหสัมพันธ์เท่ากับ .4219 แสดงให้เห็นว่าการที่นักเรียนมีเจตนาเล่นการพนันขึ้นอยู่กับเจตคติค่อนข้างสูง สอดคล้องกับทฤษฎีการกระทำด้วยเหตุผลของ ไอเซน และฟิชไบน์ (Ajzen and Fishbein. 1980 : 54 - 56) ที่กล่าวว่า เจตนาของบุคคลขึ้นอยู่กับปัจจัยส่วนบุคคล หรือเจตคติต่อพฤติกรรม และสอดคล้องกับงานวิจัยของ สมศรี ชูแสง (2532 : 107) ซึ่งพบว่า เจตคติมีความสัมพันธ์กับความตั้งใจ โดยมีค่าสหสัมพันธ์เท่ากับ .34

การคล้อยตามกลุ่มอ้างอิงในการเล่นเกมการพนันมีความสัมพันธ์กับ เจตนาเชิงพฤติกรรมในการเล่นเกมการพนัน อย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .001 โดยมีค่าสหสัมพันธ์เท่ากับ .5133 และแสดงให้เห็นว่า นักเรียนที่มีเจตนาเล่นเกมการพนันขึ้นอยู่กับ การคล้อยตามกลุ่มอ้างอิง ซึ่งเป็นไปตามทฤษฎีการกระทำด้วยเหตุผลของไอเซน และฟิชไบน์ (Ajzen and Fishbein. 1980 : 75) ที่กล่าวว่าเจตนาของบุคคลขึ้นอยู่กับ การคล้อยตามกลุ่มอ้างอิง และงานวิจัยของ ชาญคิลปี อุทโยธา (2528 : บทคัดย่อ) ได้ศึกษาองค์ประกอบต่าง ๆ ตามทฤษฎีการกระทำด้วยเหตุผลในการทำนายและทำความเข้าใจพฤติกรรม การเลือกเรียนคณะวิศวกรรมศาสตร์ในการสอบโควตาภาคเหนือ พบว่าเจตคติต่อการเลือกเรียนต่อการคล้อยตามกลุ่มอ้างอิงในการเลือกเรียนต่อสามารถทำนายเจตนาในการเลือกเรียนต่ออย่างมีนัยสำคัญที่ระดับ .01 และงานวิจัยของถาวร แซ่ตั้ง (2529 : บทคัดย่อ) ที่ทำการวิจัยเรื่อง การทำนายพฤติกรรม การเลือกสมัครสอบเข้าเรียนต่อคณะวิทยาศาสตร์ของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 6 พบว่า องค์ประกอบการคล้อยตามกลุ่มอ้างอิงในการสมัครเรียนต่อคณะวิทยาศาสตร์มีบทบาทต่อเจตนาเชิงพฤติกรรมในการสมัครเรียนต่อคณะวิทยาศาสตร์มากกว่าองค์ประกอบเจตคติต่อการเรียนต่อในคณะวิทยาศาสตร์

เจตคติต่อการเล่นเกมการพนัน และการคล้อยตามกลุ่มอ้างอิงในการเล่นเกมการพนันมีความสัมพันธ์พหุคูณกับเจตนาเชิงพฤติกรรมในการเล่นเกมการพนันอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .001 โดยมีค่าสหสัมพันธ์พหุคูณเท่ากับ .5770 แสดงให้เห็นว่าตัวแปรทำนาย คือเจตคติต่อการเล่นเกมการพนัน และการคล้อยตามกลุ่มอ้างอิงในการเล่นเกมการพนัน สามารถทำนายตัวแปรเกณฑ์ คือ เจตนาเชิงพฤติกรรมในการเล่นเกมการพนันได้ และถ้าพิจารณาถึงความสำคัญเชิงสัมพัทธ์ระหว่าง เจตคติต่อการเล่นเกมการพนัน กับเจตนาเชิงพฤติกรรมในการเล่นเกมการพนัน ($\beta_1 = .2803$) และ ค่าความสำคัญเชิงสัมพัทธ์ระหว่าง การคล้อยตามกลุ่มอ้างอิงในการเล่นเกมการพนัน กับเจตนาเชิงพฤติกรรมในการเล่นเกมการพนัน ($\beta_2 = .4184$) จะเห็นได้ว่านักเรียนมีเจตนาเล่นเกมการพนันเนื่องมาจากปัจจัยทางสังคมมากกว่าปัจจัยส่วนบุคคล กล่าวคือกลุ่มอ้างอิงมีอิทธิพลต่อเจตนาเล่นเกมการพนันของนักเรียนมาก ซึ่งสอดคล้องกับคำกล่าวของ อภิชาติ จันทน์หอม (2535 : 46 - 47) ที่กล่าวไว้ว่า ถ้าบิดามารดา และเพื่อนสนิท หรือผู้ใกล้ชิดอื่น ๆ เล่นการพนัน โอกาสที่เด็กจะมีพฤติกรรมการเล่นการพนันจะมีมาก

เจตคติทางอ้อมต่อการเล่นเกมการพนันมีความสัมพันธ์กับเจตคติทางตรงต่อการเล่นเกมการพนันอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .001 โดยมีค่าสหสัมพันธ์เท่ากับ .2987 ซึ่งเป็นไปตามทฤษฎีการกระทำด้วยเหตุผลของไอเซน และฟิชไบน์ (Ajzen and Fishbein. 1980 : 67) ที่กล่าวไว้ว่า เจตคติต่อพฤติกรรมของบุคคลสามารถพยากรณ์ได้จากผลรวมทั้งหมดของผลของความเชื่อเกี่ยวกับผลของการกระทำ และการประเมินผลของการกระทำ และสอดคล้องกับผลการวิจัยเรื่องการทำนายพฤติกรรม การทุจริตการสอบ ของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 6 ตามทฤษฎีการกระทำด้วยเหตุผลของ ราชนีย์ บุญธิมา (2536 : 81 - 88) ซึ่งพบว่า เจตคติต่อการทุจริตการสอบ มีความสัมพันธ์กับผลรวมทั้งหมดของผลของความเชื่อเกี่ยวกับผลของการกระทำ และการประเมินผลของการกระทำ อย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .001 โดยมีค่าสหสัมพันธ์เท่ากับ .3109

การคล้อยตามกลุ่มอ้างอิงทางอ้อมในการเล่นการพนันมีความสัมพันธ์กับการคล้อยตามกลุ่มอ้างอิงทางตรงในการเล่นการพนันอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .001 โดยมีค่าสหสัมพันธ์เท่ากับ .6226 ซึ่งเป็นไปตามทฤษฎีการกระทำด้วยเหตุผลของไอเซน และฟิชไบน์ (Ajzen and Fishbein. 1980 : 57, 73 - 76) ที่กล่าวไว้ว่า การคล้อยตามกลุ่มอ้างอิงต่อพฤติกรรมของบุคคลสามารถพยากรณ์ได้จากผลรวมทั้งหมดของผลคูณความเชื่อเกี่ยวกับการคล้อยตามกลุ่มอ้างอิงและแรงจูงใจที่จะคล้อยตามกลุ่มอ้างอิง ซึ่งสอดคล้องกับงานวิจัยของ เรวดี วัฒนากโกศล (2533 : 126) ที่พบว่า การคล้อยตามกลุ่มอ้างอิงทางอ้อมในการเลือกศึกษาต่อสายสามัญหรือสายอาชีพ มีความสัมพันธ์กับการคล้อยตามกลุ่มอ้างอิงทางตรงอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .001 โดยมีค่าสหสัมพันธ์ เท่ากับ .75

ข้อเสนอแนะเพื่อการศึกษาปฏิบัติ

ครู อาจารย์ ผู้ปกครอง ผู้บริหาร และนักการศึกษา ที่เกี่ยวข้องกับนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 3 ในโรงเรียนขยายโอกาสทางการศึกษา สังกัดสำนักงานการประถมศึกษาจังหวัดปทุมธานี ควรหาแนวทางเปลี่ยนพฤติกรรมของนักเรียนกลุ่มที่มีพฤติกรรมเล่นการพนันให้มีพฤติกรรมไม่เล่นการพนัน โดยการเปลี่ยนทั้งปัจจัยส่วนบุคคล และปัจจัยทางสังคมดังนี้

ปัจจัยส่วนบุคคล

- ควรเปลี่ยนความเชื่อที่ว่าการเล่นการพนันทำให้เฟลิดเฟลิน เป็นเชื่อว่าทำให้ครอบครัวเดือดร้อน
- ควรเปลี่ยนการประเมินความเชื่อที่ว่าการเล่นการพนันทำให้เฟลิดเฟลิน จากการประเมินเป็นกลาง

ให้ประเมินว่าไม่ดี

ปัจจัยทางสังคม

- ควรเปลี่ยนความเชื่อที่มีต่อเพื่อนในการเล่นการพนัน จากมีความเชื่อเป็นกลางให้เป็นไม่เชื่อเพื่อน

ข้อเสนอแนะเพื่อการวิจัยครั้งต่อไป

1. ควรทำการศึกษาวัย การเปลี่ยนความเชื่อ และการคล้อยตามกลุ่มอ้างอิง เกี่ยวกับการเล่นการพนัน เพื่อพัฒนาพฤติกรรมจากการเล่นการพนันให้เป็นไม่เล่นการพนัน
2. ควรศึกษาความสัมพันธ์ระหว่างปัจจัยภายนอก เช่น เพศ แหล่งที่อยู่อาศัย พฤติกรรมการพนันของผู้ปกครอง ฯลฯ กับพฤติกรรมการเล่นการพนันของนักเรียน

บรรณานุกรม

บรรณานุกรม

- กระทรวงศึกษาธิการ. หลักสูตรมัธยมศึกษาตอนต้น พุทธศักราช 2521 (ฉบับปรับปรุง พ.ศ. 2533)
กรุงเทพฯ : โรงพิมพ์การศาสนา, 2533.
- กองกำกับการตำรวจภูธร จังหวัดปราจีนบุรี. คดีที่รัฐเป็นผู้เสียหาย ข้อ 5.2 (การพนัน). 2538.
- ชนิษฐา ชัยโชติกุลชัย. การศึกษาตัวแปรที่สัมพันธ์กับพฤติกรรมการลงโทษนักเรียนของครูระดับมัธยมศึกษา
ตอนต้นสังกัดกรมสามัญศึกษา ในกรุงเทพมหานครตามทฤษฎีการกระทำด้วยเหตุผล.
ปริญญาโท. กศ.ม. กรุงเทพฯ : มหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ ประสานมิตร, 2539. อัดสำเนา.
- คณะกรรมการฝ่ายรณรงค์ และปฏิบัติการส่งเสริมวัฒนธรรมและวินัยแห่งชาติ. การพัฒนาตามอุดมการณ์
แผ่นดินธรรมแผ่นดินทอง. กรุงเทพมหานคร : โรงพิมพ์องค์การสงเคราะห์ทหารผ่านศึก, ม.ป.ป.
- ชาญศิลป์ อุทโยธา. การทนายและเข้าใจพฤติกรรมการเลือกคณะวิศวกรรมศาสตร์ ในการสอบเอนட்
มหาวิทยาลัยเชียงใหม่ ปี 2528 : การประยุกต์ใช้ทฤษฎีการกระทำด้วยเหตุผลของ Ajzen และ
Fishbein. รายงานวิชาเอกจิตวิทยา ภาควิชาจิตวิทยา คณะมนุษยศาสตร์. มหาวิทยาลัยเชียงใหม่,
2528.
- ชุมพล โลหะชาละ. คำบรรยายเรื่องการพนันชนิดต่าง ๆ ที่ขึ้นสู่ศาล. อุสพท. 4 (7) : 4 - 26 ; กรกฎาคม -
สิงหาคม 2517.
- ณรงค์ศักดิ์ ทะละบุญ. " อิทธิพลของครอบครัวต่อการพัฒนาบุคลิกภาพ. " มิตรอรุ. 26 (15) : 42 - 49 ;
15 สิงหาคม 2527.
- ดวงเดือน พันธุมนาวิน. การวัดทัศนคติเพื่อทำนายพฤติกรรม. กรุงเทพฯ : สถาบันวิจัยพฤติกรรมศาสตร์
มหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ ประสานมิตร, 2523. อัดสำเนา.
- เดชา ศิริภัทร. " การพนันในสังคมไทยปัจจุบันความหวังสุดท้ายจากการพัฒนา. " มติชนสุดสัปดาห์.
8 (398) : 18; 17 เมษายน 2531.
- ตำรวจกับบ่อนการพนัน. เดลินิวส์. อังกฤษที่ 30 กรกฎาคม 2539. หน้า 7
- ถาวร แซ่ตั้ง. การทำนายพฤติกรรมการเลือกสมัครสอบเข้าเรียนต่อคณะวิทยาศาสตร์ของนักเรียน
ชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 6 ในกรุงเทพมหานคร. วิทยานิพนธ์ ค.ม. กรุงเทพฯ :
จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย, 2529. อัดสำเนา.
- ทนายภูธร (นามแฝง). "การพนัน", วารสารก้านกล้วยบ้าน. 38(8) : 58 - 64; สิงหาคม 2530.
- ทีมข่าวเฉพาะกิจจากส่วนกลาง. เดลินิวส์. เสาร์ที่ 23 มีนาคม 2539. หน้า 19
- ทีมข่าวอาชญากรรม. ไทยรัฐ. อาทิตย์ที่ 10 ธันวาคม 2538. หน้า 12
- ชนาวรรณ ลิมลิตติอักษร. การศึกษาเจตคติต่อการพนันของนักเรียนชั้น ม.3 ในโรงเรียนสังกัดกรมสามัญ
ศึกษาจังหวัดเชียงราย. ปริญญาโท. กศ.ม. พิษณุโลก : มหาวิทยาลัยนเรศวร, 2536. อัดสำเนา.

ธีระพร อูวรรณโณ. "การวัดทัศนคติ : ปัญหาในการใช้เพื่อทำนายพฤติกรรม." วารสารจิตวิทยา

14 : 133 - 160, ตุลาคม - ธันวาคม 2528.

_____ เอกสารประกอบการสอนวิชาทฤษฎี และวิธีการในการวัดทัศนคติ. กรุงเทพฯ ฯ : บัณฑิตวิทยาลัย

จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย, ม.ป.ป. อัดสำเนา.

✓บุษราคัม ชูระพันธ์. ปัจจัยที่เกี่ยวข้องกับทัศนคติต่อการพนันของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาตอนต้น

ในโรงเรียนสังกัดกรมสามัญศึกษา จังหวัดร้อยเอ็ด. วิทยานิพนธ์ ศศ.ม. กรุงเทพฯ :

มหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ ประสานมิตร, 2534. อัดสำเนา.

✕ปัทมา เพ็ชรสิงห์. อภยุมพทีที่มีความสัมพันธ์กับการหนีโรงเรียนของนักเรียนวัยรุ่นในกรุงเทพมหานคร.

วิทยานิพนธ์ ศศ.ม. กรุงเทพฯ : มหาวิทยาลัยมหิดล, 2530. ถ่ายเอกสาร.

ปราณีต ปิยสิรานนท์. "การศึกษาปัญหายาเสพติดในเด็กและเยาวชน ผู้ต้องคดียาเสพติด : สถานพินิจ

และคุ้มครองเด็กและเยาวชนกลาง," รายงานประจำปี พ.ศ.2538 ศาลเยาวชนและครอบครัว -

สถานพินิจและคุ้มครองเด็กและเยาวชน. กรุงเทพฯ ฯ : ยุพเดช, 2539.

พิเศก โชไชย. "หนังสือชุดปัญหาสังคม," ปัญหาเด็กและเยาวชน. กรุงเทพฯ : สมชายการพิมพ์, 2536.

พิมพ์รัตน์ จงเจษฎากุล. การกระทำผิดเกี่ยวกับการพนันของเด็กและเยาวชนในสถานพินิจ และคุ้ม

ครองเด็กกลาง ศึกษาด้านเศรษฐกิจและสังคม. วิทยานิพนธ์ ศศ.ม.กรุงเทพฯ ฯ : มหาวิทยาลัยมหิดล, 2527. อัดสำเนา.

เพียงใจ บุตรทวี. การศึกษาขององค์ประกอบที่เกี่ยวข้องกับการกระทำผิดของเยาวชนในสถานพินิจ และคุ้มครอง

เด็กกลางในกรุงเทพมหานคร. วิทยานิพนธ์ ค.ม. กรุงเทพฯ : จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย, 2524.

อัดสำเนา.

พูนพิศมัย ดิศกุล, ม.จ. รวมลัทธิขงจื้อ. กรุงเทพฯ : บรรณกิจ, 2522.

ราชบัณฑิตยสถาน. พจนานุกรมฉบับราชบัณฑิตยสถานพุทธศักราช 2525. พิมพ์ครั้งที่ 3 กรุงเทพฯ :

สำนักพิมพ์อักษรเจริญทัศน์, 2525.

✓ราชันย์ บุญธิมา. การทำนายพฤติกรรมทุจริตการสอบของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 6

ตามทฤษฎีการกระทำด้วยเหตุผล. วิทยานิพนธ์ศศ.ม. กรุงเทพฯ : มหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ

ประสานมิตร, 2536 .

รุ่งโรจน์ รื่นเรืองศรี. "การพนัน," วารสารกฎหมายจุฬาลงกรณ์. 3 (2) : 75 - 76 ; พฤษภาคม 2519.

เรวดี วัฒนโกศล. การสำรวจความเชื่อ เจตคติ เจตนา และพฤติกรรมการเลือกศึกษาต่อสายสามัญหรือ

สายอาชีพของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 3 ในกรุงเทพมหานคร ตามแนวทฤษฎีการกระทำ

ด้วยเหตุผล. วิทยานิพนธ์ ค.ม. กรุงเทพฯ : จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย, 2533. อัดสำเนา.

ล้วน สายยศ และ อังคณา สายยศ. เทคนิคการวิจัยทางการศึกษา. พิมพ์ครั้งที่ 3 กรุงเทพฯ : ศูนย์ส่งเสริม

วิชาการ, 2536.

- ลิสสุว ชาญชัย. คู่มือการพินิจประกอบภาพ. กรุงเทพฯ : โรงพิมพ์กรุงธน, 2516.
- _____. คู่มือการพินิจ. กรุงเทพฯ : โรงพิมพ์สุทรไพศาล, 2537.
- วรวณิ จิระจุติโรจน์. การศึกษาทัศนคติการคล้อยตามกลุ่มอ้างอิง เจตนาเชิงพฤติกรรม ในการใช้บริการ
บริการของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 3 และปีที่ 6 ในเขตกรุงเทพมหานคร. วิทยานิพนธ์ คม.
กรุงเทพฯ : จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย, 2527. อัดสำเนา.
- วิทยาการ เชียงกูล. ปัญหาเศรษฐกิจและสังคมที่มีผลกระทบต่อเด็กและเยาวชนไทย. กรุงเทพฯ : โรงพิมพ์
ธรรมสารการพิมพ์, 2533.
- สายสุริ จุติกุล. "คำกล่าวรายงานในพิธีเปิดสัมมนาเสวนาวิจัยเรื่องการศึกษาแนวความคิดและพฤติกรรม
เกี่ยวกับการพินิจของเด็กและเยาวชน," การศึกษาแนวความคิดและพฤติกรรมเกี่ยวกับการพินิจ
ของเด็กและเยาวชน. กรุงเทพฯ : สำนักงานคณะกรรมการการส่งเสริมและประสานงานเยาวชน
แห่งชาติสำนักงานนายกรัฐมนตรี, 2531.
- สมพร เทพสิทธิ. "ปัญหาเด็กและเยาวชน," หนังสือชุดปัญหาสังคม. กรุงเทพฯ : สมชายการพิมพ์, 2536.
- สมพร พรหมพิตร. คู่มือกฎหมายการพินิจ. กรุงเทพฯ : วชิราสน์, ม.ป.ป.
- สมศรี ชูแสง. ตัวแปรที่เกี่ยวข้องกับพฤติกรรมการศึกษาต่อของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 6
ในเขตพื้นที่ขยายโอกาสทางการศึกษาระดับมัธยมศึกษาตอนต้นจังหวัดนครราชสีมา.
ปริญญาโท กศ.ม. กรุงเทพฯ : มหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒประสานมิตร, 2532. อัดสำเนา.
- สำเนียง สร้อยนาคพงษ์. "รูปแบบและแนวทางการขยายการศึกษาขั้นพื้นฐานในประเทศไทย," ในสารพัฒนา
หลักสูตร. 102 : 5 - 6 ; กันยายน 2533.
- เสรีน ปุณณะหิตานนท์ และคนอื่น ๆ . การศึกษาแนวความคิดและพฤติกรรมเกี่ยวกับการพินิจของเด็ก
และเยาวชน. กรุงเทพฯ : สำนักงานคณะกรรมการการส่งเสริมและประสานงานเยาวชนแห่งชาติ
สำนักงานนายกรัฐมนตรี, 2531.
- ศาลเยาวชนและครอบครัว - สถานพินิจและคุ้มครองเด็กและเยาวชน. รายงานประจำปี 2538. กรุงเทพฯ :
ยูแพด, 2539.
- อนุสรณ์ พินิจศักดิ์. การอนุญาตให้เล่นการพนันโดยถูกต้องตามกฎหมาย : ทัศนคติของเจ้าพนักงานตำรวจท้องที่.
วิทยานิพนธ์ ศศ.ม. กรุงเทพฯ : มหาวิทยาลัยเกษตรศาสตร์, 2528. อัดสำเนา.
- อภิรดี จันทน์หอม. ตัวแปรทางพฤติกรรมศาสตร์ที่เกี่ยวข้องกับพฤติกรรมพินิจของนักเรียนชาย
ระดับมัธยม เขตอำเภอเมือง จังหวัดนครราชสีมา. ปริญญาโท วท.ม. กรุงเทพฯ :
มหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ ประสานมิตร, 2535. อัดสำเนา.
- อัษฎา ลิ้มปี่ไพฑูรย์. ลักษณะกลุ่มเพื่อนของเด็กและเยาวชนกระทำผิดในสถานฝึกและอบรม ศึกษา
เฉพาะกรณี สถานฝึกและอบรมเด็กและเยาวชน (บ้านกวด). วิทยานิพนธ์ ค.ม. กรุงเทพฯ :
จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย, 2521. อัดสำเนา.

- ✓ Ajzen, Icek, and Fishbein, Martin. Understanding Attitudes and Predicting Social Behavior. Englewood Cliffs, N. J. : Prentice - Hall, 1980.
- ✗ Amati, B.H. " Juvenile Delinquency and Habit Pa terns," Psychological Abstract 72 (6) : 1624; June, 1958.
- Bergler, Edmund. The Psychology of Gambling. 2nd ed. London : I.U.P. Poperback, 1974
- ✓ Brinberg, David., and Durand, Judy. " Eating at Fast - Food Restauranys : An Analysis Using two Behavioral Intention Models," Journal of Applied Social Psychology. 13 : 459 - 472; 1983.
- ✓ Brown, R. I. " Droputs and Continuers in Gamblers A Nonymous : III. Som Possible Specific Reasons for Dropout," Psychological Abstract. 75(3) : 2182 ; March, 1988.
- ✓ Jablonske, Berardo. " locus of Control and Gambling," Psychological Abstract. 74 (1) ; January, 1987.
- ✓ Manstead, A. S. R., Proffitt Christine , and Smart J.L. " Predicting and Understanding Mothers' Infant - feeding Intentions and Behavior : Testing the Theory of Reasonsed Action." Journal of Personality and Social Psychology. 44 : 657 - 671; April, 1983
- Osgood, C.E. , GT. Suci and P.H. Taunanbaum. The Measurement of Meaning. Urbana, 111 : University of Illinois Press, 1957.
- Rosecrance, John. " Why Regular Gamblers Don't Quit : A" Sociological Perspective. 29 (3) : 375 - 378; 1986.
- Sperber, B. M., Fishbein, M. and Ajzen, I. " Predicting and Understanding Women's Occupational Orienttions : Factors Underlying Choice Intention." In Attitudes and Predicting Social Behavior. pp.114 - 129. by Icek Ajzen, and Martin Fishbein. Englewood Cliffs, N. J. : Prentice - Hall, 1980.

ภาคผนวก ก

- แสดงความถี่ของพฤติกรรมเดี่ยวเกี่ยวกับการเล่นการพนัน
- แสดงความถี่ของความเชื่อเกี่ยวกับผลของการเล่นการพนัน
- แสดงความถี่ของกลุ่มอ้างอิงเด่นชัดเกี่ยวกับการเล่นการพนัน
- แสดงความถี่ของคำคุณศัพท์ที่เกี่ยวข้องกับการเล่นการพนัน

พฤติกรรมเดียวเกี่ยวกับการเล่นการพนัน

ตาราง 27 แสดงความถี่ของพฤติกรรมเดียวเกี่ยวกับการเล่นการพนัน

ลำดับที่	พฤติกรรม	ความถี่
1	เล่นไพ่	529
2	เล่นไฮโลว์	265
3	เล่นสลุทเกอร์	236
4	ซื้อหวย	194
5	หยอดหลุม	173
6	ตีไก่	149
7	โยนเส้น	114
8	ปั้นแปะ	113
9	น้ำเต้าปูปลา	100
10	พนันบอล	94
11	ลูกแก้ว	90
12	เป่ายาง	45
13	พนันตระกร้อ	43
14	จับเบอร์	35
15	กัดปลา	32
16	ฮิโปง	11
17	ม้าจู้	10
18	ล้อต๊อก	9
19	เกม	8
20	มวยจู้	7
รวม		2,257

ความเชื่อเกี่ยวกับผลของการเล่นการพนัน

ตาราง 28 แสดงความถี่ของความเชื่อเด่นชัดเกี่ยวกับผลของการเล่นการพนัน

กลุ่มความเชื่อ	ความเชื่อเด่นชัดเกี่ยวกับผลการเล่นการพนัน	ความถี่
1.	เสียเงิน	156
	เปล่าประโยชน์	27
	เป็นหนี้	27
	ยากจน	4
2	ได้เงิน	123
	ร่ำรวย	12
	หาเงินทางอ้อม	2
	ได้ผลประโยชน์	2
3	สนุกสนาน	95
	เพลิดเพลิน	39
	คลายเครียด	33
	ได้ชัยชนะ	4
	จิตใจร่าเริง	2
	เสี่ยงโชค	2
	ระบายทุกข์	1
	ใช้เวลาว่างให้เป็นประโยชน์	1
	ลืมทุกข์	1
	ไม่เบื่อหน่าย	1
4	สังคมรังเกียจ	43
	เสียเวลา	28
	ติดเป็นนิสัยไม่ดี	12
	เสียอนาคต	10
	เสื่อมเสีย	9
	ไม่เป็นตัวของตัวเอง	7
	หงุดหงิด	7

ตาราง 28 (ต่อ)

กลุ่มความเชื่อ	ความเชื่อเด่นชัดเกี่ยวกับผลการเล่นการพนัน	ความถี่
5	การเรียนตกต่ำ	5
	เสียสุขภาพ	5
	ไม่มีใครอยากคบ	5
	ขาดคนนับถือ	4
	เสียเพื่อน	2
	ไม่เจริญ	2
	ผิดกฎหมาย	70
	เกิดการทะเลาะวิวาท	15
	ผิดศีลธรรม	9
	เกิดอาชญากรรม	6
6	เกิดใจผู้ร้าย	4
	เสริมคิดเลข	17
	ได้ประสบการณ์	14
	ฝึกความคิด	13
	กล้าตัดสินใจ	7
	ฉลาดขึ้น	5
	ฝึกสมอง	5
	ฝึกสายตา	4
	มีเพื่อนมาก	4
	เป็นเกมกีฬา	3
	ฝึกไหวพริบ	3
	มีความรู้รอบตัว	2
	ช่วยแก้ปัญหา	2
	รอบคอบ	2
	เข้าถึงคนได้	2

ตาราง 28 (ต่อ)

กลุ่มความเชื่อ	ความเชื่อเด่นชัดเกี่ยวกับผลการเล่นการพนัน	ความถี่
7	ครอบครัวเดือดร้อน	27
	ครอบครัวไม่มีความสุข	9
	ครอบครัวขาดความอบอุ่น	6
	เสื่อมเสียชื่อเสียงวงศ์ตระกูล	6
	พ่อแม่เดือดร้อน	4
รวม		910

กลุ่มอ้างอิงต้นสังกัดเกี่ยวกับการเล่นการพนัน

ตาราง 29 แสดงผู้สนับสนุนและคัดค้านในการเล่นการพนัน

บุคคล หรือกลุ่มบุคคล	ความถี่
1. พ่อแม่	175
2. เพื่อน	116
3.ญาติพี่น้อง	94
4. ครูอาจารย์	77
5. พี่	50
6. คนในครอบครัว	44
7. อยากเล่นเอง	21
8. บุคคลภายนอกครอบครัว	12
9. พวกเล่นประจำ	8
10. เจ้ามือ	3
รวม	600

คำคุณศัพท์ที่เกี่ยวข้องกับการเล่นการพนัน

ตาราง 30 แสดงความถี่ของคำคุณศัพท์ที่เกี่ยวข้องกับการเล่นการพนัน

ลำดับ	คำคุณศัพท์	ความถี่
1	ดี - เสว	166
2	เพิ่มทุน - สูญเสีย	48
3	ถูก - ผิด	45
4	มีประโยชน์ - ไร้ประโยชน์	40
5	สนุก - เบื่อ	40
6	รุ่งเรือง - ตกอับ	38
7	น่าชื่นชม - น่ารังเกียจ	35
8	ได้มา - เสียไป	33
9	ท้าทาย - ยอมจำนน	30
10	ให้ทุน - ให้โทษ	30
11	สุขสบาย - เดือดร้อน	29
12	กล้าเผชิญ - หลบหลีก	20
13	พุ่มเฟิวย - สิ้นเปลือง	9
รวม		563

ภาคผนวก ข

แสดงค่าอำนาจจำแนกรายชื่อของแบบวัดพฤติกรรมการเล่นการพนัน

ตาราง 31 แสดงค่าอำนาจจำแนกรายข้อของแบบวัดพฤติกรรมการเล่นการพนัน

ตัวแปร	ข้อ	t	ตัวแปร	ข้อ	t
b_1	1	3.3161*	b_5	25	4.4418*
	2	3.9287*		26	6.5144*
	3	4.0166*		27	5.6218*
	4	4.7977*		28	5.9250*
	5	4.0111*		29	5.4856*
	6	5.2121*		30	4.7399*
b_2	7	5.2257*	b_6	31	5.2705*
	8	5.8464*		32	4.7827*
	9	5.2861*		33	4.4389*
	10	5.3523*		34	6.1633*
	11	4.2743*		35	5.1283*
	12	6.5995*		36	5.6553*
b_3	13	5.2970*	e_1	37	6.1052*
	14	6.1985*		38	4.5410*
	15	5.6375*		39	4.2659*
	16	5.8867*		40	5.7071*
	17	5.5997*		41	6.5728*
	18	6.3915*		42	3.7778*
b_4	19	4.4135*	e_2	43	5.1043*
	20	4.3632*		44	6.6889*
	21	5.4311*		45	5.0375*
	22	4.9607*		46	6.6300*
	23	3.5241*		47	7.0825*
	24	4.5590*		48	5.3869*

ตาราง 31 (ต่อ)

ตัวแปร	ข้อ	t	ตัวแปร	ข้อ	t
e_3	49	6.2656*	A_{B1}	73	6.1406*
	50	5.3022*		74	4.0976*
	51	6.8570*		75	6.2691*
	52	6.3070*		76	5.6327*
	53	5.3093*		77	6.6595*
	54	6.2669*		78	5.7283*
e_4	55	5.7283*		79	6.5169*
	56	7.0250*		80	5.8459*
	57	5.5356*		81	6.5521*
	58	5.3593*		82	7.4565*
	59	6.4958*		83	7.0586*
	60	6.1067*		84	5.7936*
e_5	61	6.3495*	A_{B2}	85	6.3437*
	62	5.6994*		86	6.3320*
	63	6.2792*		87	7.3306*
	64	6.6029*		88	5.1600*
	65	6.4261*		89	5.8171*
	66	6.1141*		90	6.6121*
e_6	67	5.9533*		91	6.4258*
	68	7.4914*		92	5.1122*
	69	5.9734*		93	5.9328*
	70	6.2937*		94	6.6873*
	71	6.3137*		95	6.0333*
	72	6.4927*		96	5.4517*

ตาราง 31 (ต่อ)

ตัวแปร			t		
A _{B3}	97	5.9021*	A _{B5}	121	6.8276*
	98	5.9065*		122	7.0408*
	99	5.7505*		123	6.9762*
	100	4.4613*		124	5.7585*
	101	7.6381*		125	6.2284*
	102	6.2694*		126	5.9111*
	103	7.1739*		127	6.1290*
	104	5.7988*		128	6.0902*
	105	7.5121*		129	7.0638*
	106	7.6084*		130	7.2171*
	107	7.0480*		131	5.5092*
	108	6.1543*		132	5.4644*
A _{B4}	109	5.9322*	A _{B6}	133	6.7423*
	110	5.3597*		134	7.0366*
	111	6.5914*		135	7.4695*
	112	5.1227*		136	6.6700*
	113	6.6026*		137	7.9052*
	114	6.6417*		138	7.2402*
	115	6.0244*		139	6.9090*
	116	6.1863*		140	5.1951*
	117	6.9705*		141	7.0179*
	118	6.5688*		142	6.6403*
	119	6.0903*		143	6.8994*
	120	6.8025*		144	6.6356*

ตาราง 31 (ต่อ)

ตัวแปร	ข้อ	t	ตัวแปร	ข้อ	t
NB ₁	151	7.0268*	MC ₁	175	7.6991*
	152	6.6139*	MC ₂	176	8.3663*
	153	7.0776*	MC ₃	177	7.1729*
	154	5.9091*	MC ₄	178	7.7033*
	155	6.6616*	SN ₁	179	8.9748*
	156	6.9975*	SN ₂	180	8.9735*
NB ₂	157	6.0641*	SN ₃	181	8.2498*
	158	7.4606*	SN ₄	182	8.8789*
	159	6.2030*	SN ₅	183	7.9440*
	160	7.1408*	SN ₆	184	8.2401*
	161	6.4727*	I ₁	185	9.0727*
	162	8.1709*	I ₂	186	8.1599*
NB ₃	163	5.6553*	I ₃	187	8.8151*
	164	6.0683*	I ₄	188	9.1988*
	165	4.5334*	I ₅	189	8.6281*
	166	6.3614*	I ₆	190	8.0901*
	167	4.9173*	B ₁	191	8.4288*
	168	5.7867*	B ₂	192	6.9960*
NB ₄	169	6.8418*	B ₃	193	7.4304*
	170	7.5012*	B ₄	194	6.2749*
	171	7.6926*	B ₅	195	7.3481*
	172	6.3911*	B ₆	196	6.6572*
	173	7.9645*			
	174	7.0320*			

ภาคผนวก ค

แสดงการตรวจสอบความสอดคล้องรายข้อกับคะแนนรวมทั้งฉบับโดยการหาค่าสหสัมพันธ์
Item - test correlation ของเพียร์สัน

ตาราง 32 แสดงการตรวจสอบความสอดคล้องรายข้อกับคะแนนรวมทั้งฉบับโดยการหาค่าสหสัมพันธ์

Item - test correlation ของเพียร์สัน

ตัวแปร			ความสอดคล้องรายข้อ กับคะแนนรวมทั้งฉบับ		
b_1	1	.3923***	b_5	25	.4106***
	2	.4496***		26	.5502***
	3	.2182**		27	.2956***
	4	.2881***		28	.3723***
	5	.3506***		29	.3710***
	6	.3757***		30	.2297**
b_2	7	.3345***	b_6	31	.3232***
	8	.4545***		32	.4990***
	9	.3223***		33	.4316***
	10	.3457***		34	.3441***
	11	.4949***		35	.3396***
	12	.4140***		36	.3989***
b_3	13	.4745***	e_1	37	.4968***
	14	.4985***		38	.6025***
	15	.2751***		39	.3966***
	16	.3199***		40	.5753***
	17	.5876***		41	.5861***
	18	.4411***		42	.4954***
b_4	19	.3361***	e_2	43	.5232***
	20	.4432***		44	.5579***
	21	.2841***		45	.5693***
	22	.4535***		46	.6431***
	23	.4440***		47	.6767***
	24	.3233***		48	.5252***
			e_3	49	.5491***
				50	.6734***

ตาราง 32 (ต่อ)

ตัวแปร	ข้อ	ความสอดคล้องรายข้อ กับคะแนนรวมทั้งฉบับ	ตัวแปร	ข้อ	ความสอดคล้องรายข้อ กับคะแนนรวมทั้งฉบับ
A _{B6}	103	.7888***	NB ₅	129	.7956***
	104	.6593***		130	.7001***
	105	.8044***		131	.7194***
	106	.6954***		132	.7691***
	107	.7144***		133	.7636***
	108	.6790***	NB ₆	134	.7366***
	109	.7644***		135	.7677***
	110	.7296***		136	.7353***
	111	.6927***		137	.7637***
	112	.7698***	MC ₁	138	.7633***
	113	.7664***		139	.8109***
NB ₁	114	.7750***	MC ₂	140	.8007***
	115	.7435***	MC ₃	141	.7986***
	116	.7781***	MC ₄	142	.8210***
	117	.8035***	SN ₁	143	.8711***
NB ₂	118	.6778***	SN ₂	144	.8804***
	119	.6940***	SN ₃	145	.8538***
	120	.7637***	SN ₄	146	.8835***
	121	.8312***	SN ₅	147	.8532***
NB ₃	122	.7722***	SN ₆	148	.9000***
	123	.8303***	I ₁	149	.8649***
	124	.7194***	I ₂	150	.8740***
	125	.7600***	I ₃	151	.8890***
NB ₄	126	.8293***	I ₄	152	.8160***
	127	.7286***	I ₅	153	.8525***
	128	.8340***	I ₆	154	.8308***

ตาราง 32 (ต่อ)

ตัวแปร	ข้อ	ความสอดคล้องรายข้อกับคะแนนรวมทั้งฉบับ
B ₁	155	.7778***
B ₂	156	.6956***
B ₃	157	.7317***
B ₄	158	.4878***
B ₅	159	.6964***
B ₆	160	.4821***

ภาคผนวก ง

แสดงแบบวัดพฤติกรรมการเล่นการพนัน ของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 3

ในโรงเรียนขยายโอกาสทางการศึกษา สังกัดสำนักงานการประถมศึกษาจังหวัดปราจีนบุรี

ชุดที่ 1

1. การที่ฉันเล่นไฟเพื่อเอาเงิน ในตอนเย็นหรือวันเสาร์อาทิตย์ ทำให้ฉันได้เงิน

เป็นไปได้ | | | | | | | เป็นไปไม่ได้
 มาก ปานกลาง น้อย ไม่ใช่ทั้ง น้อย ปานกลาง มาก
 2 อย่าง

2. การที่ฉันเล่นไฟเพื่อเอาเงิน ในตอนเย็นหรือวันเสาร์อาทิตย์ ทำให้ฉันผลิตเพลิน

เป็นไปได้ | | | | | | | เป็นไปไม่ได้
 มาก ปานกลาง น้อย ไม่ใช่ทั้ง น้อย ปานกลาง มาก
 2 อย่าง

3. การที่ฉันเล่นไฟเพื่อเอาเงิน ในตอนเย็นหรือวันเสาร์อาทิตย์ ทำให้ฉันเสื่อมเสีย

เป็นไปได้ | | | | | | | เป็นไปไม่ได้
 มาก ปานกลาง น้อย ไม่ใช่ทั้ง น้อย ปานกลาง มาก
 2 อย่าง

4. การที่ฉันเล่นไฟเพื่อเอาเงิน ในตอนเย็นหรือวันเสาร์อาทิตย์ ทำให้ฉันมีปัญหาทางสังคม

เป็นไปได้ | | | | | | | เป็นไปไม่ได้
 มาก ปานกลาง น้อย ไม่ใช่ทั้ง น้อย ปานกลาง มาก
 2 อย่าง

5. การที่ฉันเล่นไฟเพื่อเอาเงิน ในตอนเย็นหรือวันเสาร์อาทิตย์ ทำให้ฉันได้ฝึกสมอง

เป็นไปได้ | | | | | | | เป็นไปไม่ได้
 มาก ปานกลาง น้อย ไม่ใช่ทั้ง น้อย ปานกลาง มาก
 2 อย่าง

6. การที่ฉันเล่นไฟเพื่อเอาเงิน ในตอนเย็นหรือวันเสาร์อาทิตย์ ทำให้ครอบครัวของฉันเดือดร้อน

เป็นไปได้ | | | | | | | เป็นไปไม่ได้
 มาก ปานกลาง น้อย ไม่ใช่ทั้ง น้อย ปานกลาง มาก
 2 อย่าง

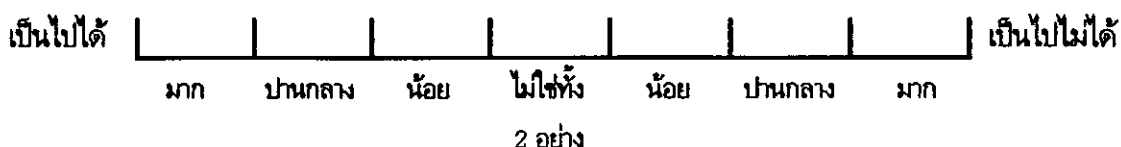
7. การที่ฉันเล่นไฮโลว์เพื่อเอาเงิน ในตอนเย็นหรือวันเสาร์อาทิตย์ ทำให้ฉันได้เงิน



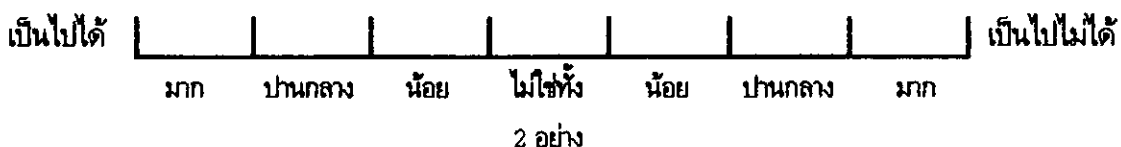
8. การที่ฉันเล่นไฮโลว์เพื่อเอาเงิน ในตอนเย็นหรือวันเสาร์อาทิตย์ ทำให้ฉันเพลิดเพลิน



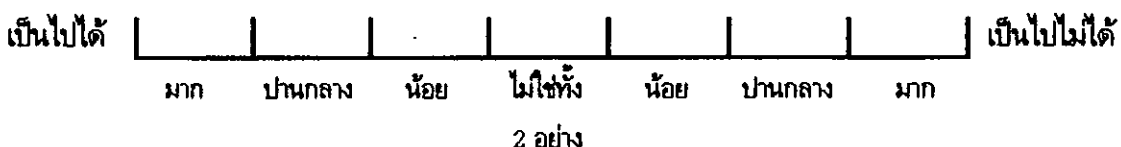
9. การที่ฉันเล่นไฮโลว์เพื่อเอาเงิน ในตอนเย็นหรือวันเสาร์อาทิตย์ ทำให้ฉันเสื่อมเสีย



10. การที่ฉันเล่นไฮโลว์เพื่อเอาเงิน ในตอนเย็นหรือวันเสาร์อาทิตย์ ทำให้ฉันมีปัญหาทางสังคม



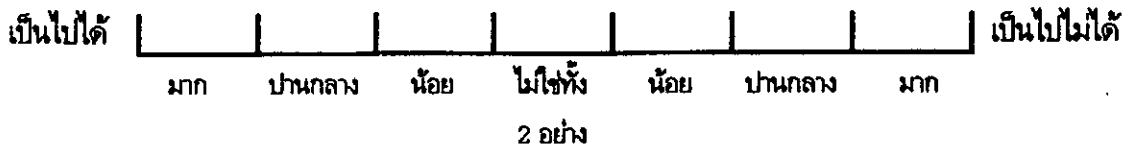
11. การที่ฉันเล่นไฮโลว์เพื่อเอาเงิน ในตอนเย็นหรือวันเสาร์อาทิตย์ ทำให้ฉันได้ฝึกสมอง



12. การที่ฉันเล่นไฮโลว์เพื่อเอาเงิน ในตอนเย็นหรือวันเสาร์อาทิตย์ ทำให้ครอบครัวของฉันเดือดร้อน



13. การที่ฉันเล่นสนุกเกอร์เพื่อเอาเงิน ในตอนเย็นหรือวันเสาร์อาทิตย์ ทำให้ฉันได้เงิน



14. การที่ฉันเล่นสนุกเกอร์เพื่อเอาเงิน ในตอนเย็นหรือวันเสาร์อาทิตย์ ทำให้ฉันเพลิดเพลิน



15. การที่ฉันเล่นสนุกเกอร์เพื่อเอาเงิน ในตอนเย็นหรือวันเสาร์อาทิตย์ ทำให้ฉันเสีย



16. การที่ฉันเล่นสนุกเกอร์เพื่อเอาเงิน ในตอนเย็นหรือวันเสาร์อาทิตย์ ทำให้ฉันมีปัญหาทางสังคม

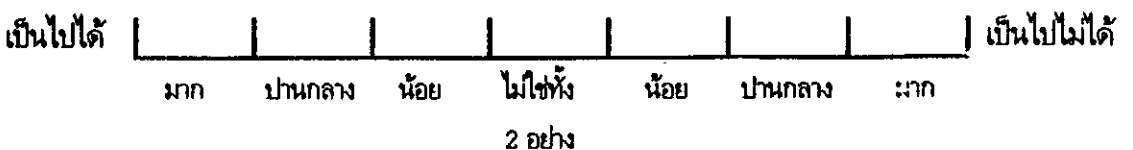


17. การที่ฉันเล่นสนุกเกอร์เพื่อเอาเงิน ในตอนเย็นหรือวันเสาร์อาทิตย์ ทำให้ฉันได้ฝึกสมอง



18. การที่ฉันเล่นสนุกเกอร์เพื่อเอาเงิน ในตอนเย็นหรือวันเสาร์อาทิตย์ ทำให้

ครอบครัวของฉันคือ



19. การที่ดินซื้อหอย ในตอนเย็นหรือวันเสาร์อาทิตย์ ทำให้ฉันได้เงิน

เป็นไปได้

--	--	--	--	--	--	--	--

 เป็นไปไม่ได้

มาก ปานกลาง น้อย ไม่ใช่ทั้ง น้อย ปานกลาง มาก

2 อย่าง

20. การที่ดินซื้อหอย ในตอนเย็นหรือวันเสาร์อาทิตย์ ทำให้ฉันเพลิดเพลิน

เป็นไปได้

--	--	--	--	--	--	--	--

 เป็นไปไม่ได้

มาก ปานกลาง น้อย ไม่ใช่ทั้ง น้อย ปานกลาง มาก

2 อย่าง

21. การที่ดินซื้อหอย ในตอนเย็นหรือวันเสาร์อาทิตย์ ทำให้ฉันเสื่อมเสีย

เป็นไปได้

--	--	--	--	--	--	--	--

 เป็นไปไม่ได้

มาก ปานกลาง น้อย ไม่ใช่ทั้ง น้อย ปานกลาง มาก

2 อย่าง

22. การที่ดินซื้อหอย ในตอนเย็นหรือวันเสาร์อาทิตย์ ทำให้ฉันมีปัญหาทางสังคม

เป็นไปได้

--	--	--	--	--	--	--	--

 เป็นไปไม่ได้

มาก ปานกลาง น้อย ไม่ใช่ทั้ง น้อย ปานกลาง มาก

2 อย่าง

23. การที่ดินซื้อหอย ในตอนเย็นหรือวันเสาร์อาทิตย์ ทำให้ฉันได้ฝึกสมอง

เป็นไปได้

--	--	--	--	--	--	--	--

 เป็นไปไม่ได้

มาก ปานกลาง น้อย ไม่ใช่ทั้ง น้อย ปานกลาง มาก

2 อย่าง

24. การที่ดินซื้อหอย ในตอนเย็นหรือวันเสาร์อาทิตย์ ทำให้ครอบครัวของฉันเดือดร้อน

เป็นไปได้

--	--	--	--	--	--	--	--

 เป็นไปไม่ได้

มาก ปานกลาง น้อย ไม่ใช่ทั้ง น้อย ปานกลาง มาก

2 อย่าง

25. การที่ฉันเล่นหยอดตุ่มเพื่อเอาเงิน ในตอนเย็นหรือวันเสาร์อาทิตย์ ทำให้ฉันได้เงิน

เป็นไปได้ ☐ ☐ ☐ ☐ ☐ ☐ ☐ เป็นไปไม่ได้

มาก ปานกลาง น้อย ไม่ใช่ทั้ง น้อย ปานกลาง มาก

2 อย่าง

26. การที่ฉันเล่นหยอดตุ่มเพื่อเอาเงิน ในตอนเย็นหรือวันเสาร์อาทิตย์ ทำให้ฉันเพลิดเพลิน

เป็นไปได้ ☐ ☐ ☐ ☐ ☐ ☐ ☐ เป็นไปไม่ได้

มาก ปานกลาง น้อย ไม่ใช่ทั้ง น้อย ปานกลาง มาก

2 อย่าง

27. การที่ฉันเล่นหยอดตุ่มเพื่อเอาเงิน ในตอนเย็นหรือวันเสาร์อาทิตย์ ทำให้ฉันเสื่อมเสีย

เป็นไปได้ ☐ ☐ ☐ ☐ ☐ ☐ ☐ เป็นไปไม่ได้

มาก ปานกลาง น้อย ไม่ใช่ทั้ง น้อย ปานกลาง มาก

2 อย่าง

28. การที่ฉันเล่นหยอดตุ่มเพื่อเอาเงิน ในตอนเย็นหรือวันเสาร์อาทิตย์ ทำให้ฉันมีปัญหาทางสังคม

เป็นไปได้ ☐ ☐ ☐ ☐ ☐ ☐ ☐ เป็นไปไม่ได้

มาก ปานกลาง น้อย ไม่ใช่ทั้ง น้อย ปานกลาง มาก

2 อย่าง

29. การที่ฉันเล่นหยอดตุ่มเพื่อเอาเงิน ในตอนเย็นหรือวันเสาร์อาทิตย์ ทำให้ฉันได้ฝึกสมอง

เป็นไปได้ ☐ ☐ ☐ ☐ ☐ ☐ ☐ เป็นไปไม่ได้

มาก ปานกลาง น้อย ไม่ใช่ทั้ง น้อย ปานกลาง มาก

2 อย่าง

30. การที่ฉันเล่นหยอดตุ่มเพื่อเอาเงิน ในตอนเย็นหรือวันเสาร์อาทิตย์ ทำให้

ครอบครัวของฉันเดือดร้อน

เป็นไปได้ ☐ ☐ ☐ ☐ ☐ ☐ ☐ เป็นไปไม่ได้

มาก ปานกลาง น้อย ไม่ใช่ทั้ง น้อย ปานกลาง มาก

2 อย่าง

31. การที่ดินเล่นดีไก่ เพื่อเอาเงิน ในตอนเย็นหรือวันเสาร์อาทิตย์ ทำให้ฉันได้เงิน

เป็นไปได้

--	--	--	--	--	--	--

 เป็นไปไม่ได้

มาก ปานกลาง น้อย ไม่ใช่ทั้ง น้อย ปานกลาง มาก

2 อย่าง

32. การที่ดินเล่นดีไก่ เพื่อเอาเงิน ในตอนเย็นหรือวันเสาร์อาทิตย์ ทำให้ฉันเพลิดเพลิน

เป็นไปได้

--	--	--	--	--	--	--

 เป็นไปไม่ได้

มาก ปานกลาง น้อย ไม่ใช่ทั้ง น้อย ปานกลาง มาก

2 อย่าง

33. การที่ดินเล่นดีไก่ เพื่อเอาเงิน ในตอนเย็นหรือวันเสาร์อาทิตย์ ทำให้ฉันเสี่ยง

เป็นไปได้

--	--	--	--	--	--	--

 เป็นไปไม่ได้

มาก ปานกลาง น้อย ไม่ใช่ทั้ง น้อย ปานกลาง มาก

2 อย่าง

34. การที่ดินเล่นดีไก่ เพื่อเอาเงิน ในตอนเย็นหรือวันเสาร์อาทิตย์ ทำให้ฉันมีปัญหาทางสังคม

เป็นไปได้

--	--	--	--	--	--	--

 เป็นไปไม่ได้

มาก ปานกลาง น้อย ไม่ใช่ทั้ง น้อย ปานกลาง มาก

2 อย่าง

35. การที่ดินเล่นดีไก่ เพื่อเอาเงิน ในตอนเย็นหรือวันเสาร์อาทิตย์ ทำให้ฉันได้ฝึกสมอง

เป็นไปได้

--	--	--	--	--	--	--

 เป็นไปไม่ได้

มาก ปานกลาง น้อย ไม่ใช่ทั้ง น้อย ปานกลาง มาก

2 อย่าง

36. การที่ดินเล่นดีไก่ เพื่อเอาเงิน ในตอนเย็นหรือวันเสาร์อาทิตย์ ทำให้ครอบครัวของฉันเดือดร้อน

เป็นไปได้

--	--	--	--	--	--	--

 เป็นไปไม่ได้

มาก ปานกลาง น้อย ไม่ใช่ทั้ง น้อย ปานกลาง มาก

2 อย่าง

ชุดที่ 2

37. ฉันได้เงินจากการเล่นเกมไฟ ในตอนเย็นหรือวันเสาร์อาทิตย์ เป็นสิ่งที่

ดี

--	--	--	--	--	--	--	--

 เลว

มาก ปานกลาง น้อย ไม่ใช่ทั้ง น้อย ปานกลาง มาก

2 อย่าง

38. ฉันได้รับความเพลิดเพลินจากการเล่นเกมไฟ ในตอนเย็นหรือวันเสาร์อาทิตย์ เป็นสิ่งที่

ดี

--	--	--	--	--	--	--	--

 เลว

มาก ปานกลาง น้อย ไม่ใช่ทั้ง น้อย ปานกลาง มาก

2 อย่าง

39. การที่ฉันเสื่อมเสียจากการเล่นเกมไฟ ในตอนเย็นหรือวันเสาร์อาทิตย์ เป็นสิ่งที่

ดี

--	--	--	--	--	--	--	--

 เลว

มาก ปานกลาง น้อย ไม่ใช่ทั้ง น้อย ปานกลาง มาก

2 อย่าง

40. การมีปัญหาทางสังคมจากการเล่นเกมไฟ ของฉัน ในตอนเย็นหรือวันเสาร์อาทิตย์ เป็นสิ่งที่

ดี

--	--	--	--	--	--	--	--

 เลว

มาก ปานกลาง น้อย ไม่ใช่ทั้ง น้อย ปานกลาง มาก

2 อย่าง

41. การที่ฉันได้ฝึกสมองจากการเล่นเกมไฟ ในตอนเย็นหรือวันเสาร์อาทิตย์ เป็นสิ่งที่

ดี

--	--	--	--	--	--	--	--

 เลว

มาก ปานกลาง น้อย ไม่ใช่ทั้ง น้อย ปานกลาง มาก

2 อย่าง

42. ครอบครัวของฉันเดือดร้อนจากการเล่นเกมไฟ ในตอนเย็นหรือวันเสาร์อาทิตย์ เป็นสิ่งที่

ดี

--	--	--	--	--	--	--	--

 เลว

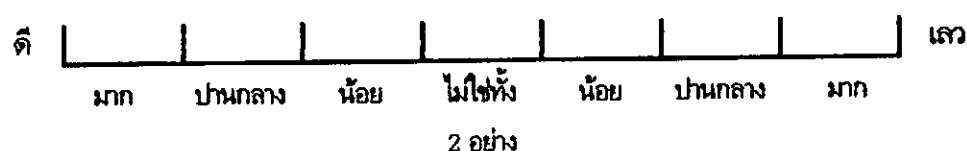
มาก ปานกลาง น้อย ไม่ใช่ทั้ง น้อย ปานกลาง มาก

2 อย่าง

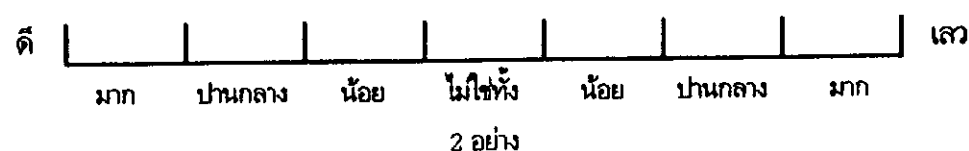
43. ฉันได้เงินจากการเล่นไฮโลว์ ในตอนเย็นหรือวันเสาร์อาทิตย์ เป็นสิ่งที่



44. ฉันได้รับความเพลิดเพลินจากการเล่นไฮโลว์ ในตอนเย็นหรือวันเสาร์อาทิตย์ เป็นสิ่งที่



45. การที่ฉันเสื่อมเสียจากการเล่นไฮโลว์ ในตอนเย็นหรือวันเสาร์อาทิตย์ เป็นสิ่งที่



46. การมีปัญหาทางสังคมจากการเล่นไฮโลว์ของฉัน ในตอนเย็นหรือวันเสาร์อาทิตย์ เป็นสิ่งที่



47. การที่ฉันได้มีมุมมองจากการเล่นไฮโลว์ ในตอนเย็นหรือวันเสาร์อาทิตย์ เป็นสิ่งที่



48. ครอบครัวของฉันเดือดร้อนจากการเล่นไฮโลว์ ในตอนเย็นหรือวันเสาร์อาทิตย์ เป็นสิ่งที่



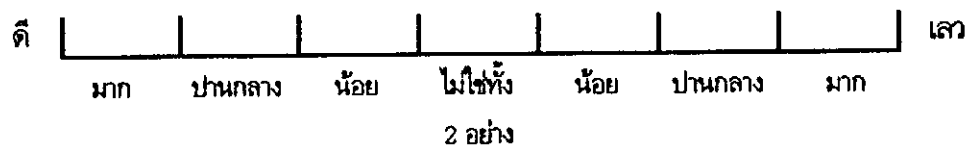
49. ฉันได้เงินจากการเล่นเกมเกอร์ ในตอนเย็นหรือวันเสาร์อาทิตย์ เป็นสิ่งที่



50. ฉันได้รับความเพลิดเพลินจากการเล่นเกมเกอร์ ในตอนเย็นหรือวันเสาร์อาทิตย์ เป็นสิ่งที่



51. การที่ฉันเสื่อมเสียจากการเล่นเกมเกอร์ ในตอนเย็นหรือวันเสาร์อาทิตย์ เป็นสิ่งที่



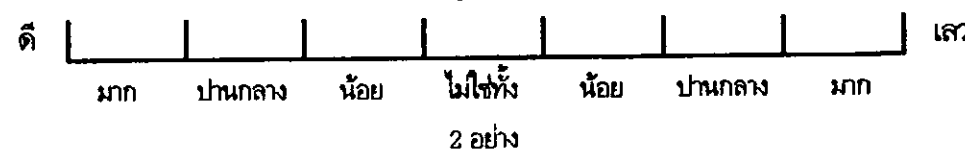
52. การมีปัญหาทางสังคมจากการเล่นเกมเกอร์ของฉัน ในตอนเย็นหรือวันเสาร์อาทิตย์ เป็นสิ่งที่



53. การที่ฉันได้ฝึกสมองจากการเล่นเกมเกอร์ ในตอนเย็นหรือวันเสาร์อาทิตย์ เป็นสิ่งที่



54. ครอบครัวของฉันเคียดแค้นจากการเล่นเกมเกอร์ ในตอนเย็นหรือวันเสาร์อาทิตย์ เป็นสิ่งที่



55. ฉันได้เงินจากการซื้อหอย ในตอนเย็นหรือวันเสาร์อาทิตย์ เป็นสิ่งที่

ดี | | | | | | | | | | เลข

มาก ปานกลาง น้อย ไม่ใช่ทั้ง น้อย ปานกลาง มาก

2 อย่าง

56. ฉันได้รับความเพลิดเพลินจากการซื้อหอย ในตอนเย็นหรือวันเสาร์อาทิตย์ เป็นสิ่งที่

ดี | | | | | | | | | | เลข

มาก ปานกลาง น้อย ไม่ใช่ทั้ง น้อย ปานกลาง มาก

2 อย่าง

57. การที่ฉันเสื่อมเสียจากการซื้อหอย ในตอนเย็นหรือวันเสาร์อาทิตย์ เป็นสิ่งที่

ดี | | | | | | | | | | เลข

มาก ปานกลาง น้อย ไม่ใช่ทั้ง น้อย ปานกลาง มาก

2 อย่าง

58. การมีปัญหาทางสังคมจากการซื้อหอยของฉัน ในตอนเย็นหรือวันเสาร์อาทิตย์ เป็นสิ่งที่

ดี | | | | | | | | | | เลข

มาก ปานกลาง น้อย ไม่ใช่ทั้ง น้อย ปานกลาง มาก

2 อย่าง

59. การที่ฉันได้ฝึกสมองจากการซื้อหอย ในตอนเย็นหรือวันเสาร์อาทิตย์ เป็นสิ่งที่

ดี | | | | | | | | | | เลข

มาก ปานกลาง น้อย ไม่ใช่ทั้ง น้อย ปานกลาง มาก

2 อย่าง

60. ครอบครัวของฉันเดือดร้อนจากการซื้อหอย ในตอนเย็นหรือวันเสาร์อาทิตย์ เป็นสิ่งที่

ดี | | | | | | | | | | เลข

มาก ปานกลาง น้อย ไม่ใช่ทั้ง น้อย ปานกลาง มาก

2 อย่าง

ชุดที่ 3

การที่ฉันเล่นไฟเพื่อเอาเงิน ในตอนเย็นหรือวันเสาร์อาทิตย์ เป็นสิ่งที่

73.	ดี	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	เลว
74.	เพิ่มพูน	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	สูญเสีย
75.	น่าชื่นชม	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	น่ารังเกียจ
76.	รุ่งเรือง	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	ตกอับ
77.	ให้คุณ	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	ให้โทษ
78.	สุขภาพ	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	เดือดร้อน
79.	กล้าเผชิญ	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	หลบหลีก
มาก ปานกลาง น้อย ไม่ใช้ทั้ง น้อย ปานกลาง มาก 2 อย่าง									

การที่ฉันเล่นไฮโลว์เพื่อเอาเงิน ในตอนเย็นหรือวันเสาร์อาทิตย์ เป็นสิ่งที่

80.	ดี	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	เลว
81.	ได้มา	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	เสียไป
82.	มีประโยชน์	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	ไร้ประโยชน์
83.	เพิ่มพูน	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	สูญเสีย
84.	น่าชื่นชม	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	น่ารังเกียจ
85.	ให้คุณ	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	ให้โทษ
86.	กล้าเผชิญ	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	หลบหลีก
มาก ปานกลาง น้อย ไม่ใช้ทั้ง น้อย ปานกลาง มาก 2 อย่าง									

การที่ฉันเล่นสล็อตเกอร์เพื่อเอาเงิน ในตอนเย็นหรือวันเสาร์อาทิตย์ เป็นสิ่งที่

87.	ได้มา	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	เสียไป
88.	เพิ่มพูน	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	สูญเสีย
89.	ถูก	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	ผิด
90.	น่าชื่นชม	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	น่ารังเกียจ
91.	รุ่งเรือง	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	ตกอับ
92.	ให้คุณ	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	ให้โทษ
93.	สุขภาพ	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	เดือดร้อน
มาก ปานกลาง น้อย ไม่ใช้ทั้ง น้อย ปานกลาง มาก 2 อย่าง									

ชุดที่ 4

115. **ญาติของฉันคิดว่า ฉันควรเล่นไฟเพื่อเอาเงิน** ในตอนเย็นหรือวันเสาร์อาทิตย์

เป็นไปได้  เป็นไปไม่ได้

2 อย่าง

116. **ญาติของฉันคิดว่า ฉันควรเล่นโยโย่เพื่อเอาเงิน** ในตอนเย็นหรือวันเสาร์อาทิตย์

เป็นไปได้  เป็นไปไม่ได้

2 อย่าง

117. **ญาติของฉันคิดว่า ฉันควรเล่นสนุกเกอร์เพื่อเอาเงิน** ในตอนเย็นหรือวันเสาร์อาทิตย์

เป็นไปได้  เป็นไปไม่ได้

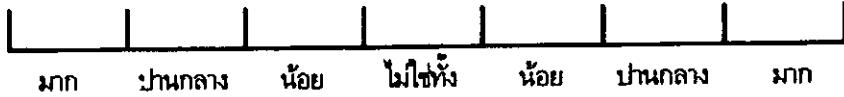
2 อย่าง

118. **ญาติของฉันคิดว่า ฉันควรขี่ฮอวาย** ในตอนเย็นหรือวันเสาร์อาทิตย์

เป็นไปได้  เป็นไปไม่ได้

2 อย่าง

119. **ญาติของฉันคิดว่า ฉันควรเล่นหยอดหุ้เพื่อเอาเงิน** ในตอนเย็นหรือวันเสาร์อาทิตย์

เป็นไปได้  เป็นไปไม่ได้

2 อย่าง

120. **ญาติของฉันคิดว่า ฉันควรเล่นตีไก่เพื่อเอาเงิน** ในตอนเย็นหรือวันเสาร์อาทิตย์

เป็นไปได้  เป็นไปไม่ได้

2 อย่าง

121. พ่อแม่ของดิฉันคิดว่า ดิฉันควรเล่นไฟเพื่อเอาเงิน ในตอนเย็นหรือวันเสาร์อาทิตย์

เป็นไปได้

--	--	--	--	--	--	--

 เป็นไปไม่ได้

มาก ปานกลาง น้อย ไม่ใช่ทั้ง น้อย ปานกลาง มาก

2 อย่าง

122. พ่อแม่ของดิฉันคิดว่า ดิฉันควรเล่นไฮโลว์เพื่อเอาเงิน ในตอนเย็นหรือวันเสาร์อาทิตย์

เป็นไปได้

--	--	--	--	--	--	--

 เป็นไปไม่ได้

มาก ปานกลาง น้อย ไม่ใช่ทั้ง น้อย ปานกลาง มาก

2 อย่าง

123. พ่อแม่ของดิฉันคิดว่า ดิฉันควรเล่นสล็อตเกอร์เพื่อเอาเงิน ในตอนเย็นหรือวันเสาร์อาทิตย์

เป็นไปได้

--	--	--	--	--	--	--

 เป็นไปไม่ได้

มาก ปานกลาง น้อย ไม่ใช่ทั้ง น้อย ปานกลาง มาก

2 อย่าง

124. พ่อแม่ของดิฉันคิดว่า ดิฉันควรซื้อหวยเพื่อเอาเงิน ในตอนเย็นหรือวันเสาร์อาทิตย์

เป็นไปได้

--	--	--	--	--	--	--

 เป็นไปไม่ได้

มาก ปานกลาง น้อย ไม่ใช่ทั้ง น้อย ปานกลาง มาก

2 อย่าง

125. พ่อแม่ของดิฉันคิดว่า ดิฉันควรเล่นหยอดหลุมเพื่อเอาเงิน ในตอนเย็นหรือวันเสาร์อาทิตย์

เป็นไปได้

--	--	--	--	--	--	--

 เป็นไปไม่ได้

มาก ปานกลาง น้อย ไม่ใช่ทั้ง น้อย ปานกลาง มาก

2 อย่าง

126. พ่อแม่ของดิฉันคิดว่า ดิฉันควรเล่นดีเก้เพื่อเอาเงิน ในตอนเย็นหรือวันเสาร์อาทิตย์

เป็นไปได้

--	--	--	--	--	--	--

 เป็นไปไม่ได้

มาก ปานกลาง น้อย ไม่ใช่ทั้ง น้อย ปานกลาง มาก

2 อย่าง

127. เพื่อนของฉันคิดว่า ฉันควรเล่นไฟเพื่อเอาเงิน ในตอนเย็นหรือวันเสาร์อาทิตย์

เป็นไปได้

--	--	--	--	--	--	--

 เป็นไปไม่ได้

มาก ปานกลาง น้อย ไม่ใช่ทั้ง น้อย ปานกลาง มาก

2 อย่าง

128. เพื่อนของฉันคิดว่า ฉันควรเล่นไฮโลเพื่อเอาเงิน ในตอนเย็นหรือวันเสาร์อาทิตย์

เป็นไปได้

--	--	--	--	--	--	--

 เป็นไปไม่ได้

มาก ปานกลาง น้อย ไม่ใช่ทั้ง น้อย ปานกลาง มาก

2 อย่าง

129. เพื่อนของฉันคิดว่า ฉันควรเล่นสล็อตเกอร์เพื่อเอาเงิน ในตอนเย็นหรือวันเสาร์อาทิตย์

เป็นไปได้

--	--	--	--	--	--	--

 เป็นไปไม่ได้

มาก ปานกลาง น้อย ไม่ใช่ทั้ง น้อย ปานกลาง มาก

2 อย่าง

130. เพื่อนของฉันคิดว่า ฉันควรซื้อหวย ในตอนเย็นหรือวันเสาร์อาทิตย์

เป็นไปได้

--	--	--	--	--	--	--

 เป็นไปไม่ได้

มาก ปานกลาง น้อย ไม่ใช่ทั้ง น้อย ปานกลาง มาก

2 อย่าง

131. เพื่อนของฉันคิดว่า ฉันควรเล่นหยอดทูลุมเพื่อเอาเงิน ในตอนเย็นหรือวันเสาร์อาทิตย์

เป็นไปได้

--	--	--	--	--	--	--

 เป็นไปไม่ได้

มาก ปานกลาง น้อย ไม่ใช่ทั้ง น้อย ปานกลาง มาก

2 อย่าง

132. เพื่อนของฉันคิดว่า ฉันควรเล่นดีเก้เพื่อเอาเงิน ในตอนเย็นหรือวันเสาร์อาทิตย์

เป็นไปได้

--	--	--	--	--	--	--

 เป็นไปไม่ได้

มาก ปานกลาง น้อย ไม่ใช่ทั้ง น้อย ปานกลาง มาก

2 อย่าง

133. ครู - อาจารย์ของดิฉันคิดว่าดิฉันควรเล่นไฟเพื่อเอาเงิน ในตอนเย็นหรือวันเสาร์อาทิตย์

เป็นไปได้ | | | | | | | เป็นไปไม่ได้

มาก ปานกลาง น้อย ไม่ใช่ทั้ง น้อย ปานกลาง มาก

2 อย่าง

134. ครู - อาจารย์ของดิฉันคิดว่าดิฉันควรเล่นไฮโลว์เพื่อเอาเงิน ในตอนเย็นหรือวันเสาร์อาทิตย์

เป็นไปได้ | | | | | | | เป็นไปไม่ได้

มาก ปานกลาง น้อย ไม่ใช่ทั้ง น้อย ปานกลาง มาก

2 อย่าง

135. ครู - อาจารย์ของดิฉันคิดว่าดิฉันควรเล่นสล็อตเกอร์เพื่อเอาเงิน ในตอนเย็นหรือวันเสาร์อาทิตย์

เป็นไปได้ | | | | | | | เป็นไปไม่ได้

มาก ปานกลาง น้อย ไม่ใช่ทั้ง น้อย ปานกลาง มาก

2 อย่าง

136. ครู - อาจารย์ของดิฉันคิดว่าดิฉันควรซื้อหวย ในตอนเย็นหรือวันเสาร์อาทิตย์

เป็นไปได้ | | | | | | | เป็นไปไม่ได้

มาก ปานกลาง น้อย ไม่ใช่ทั้ง น้อย ปานกลาง มาก

2 อย่าง

137. ครู - อาจารย์ของดิฉันคิดว่าดิฉันควรเล่นหยอดคหูลุมเพื่อเอาเงิน ในตอนเย็นหรือวันเสาร์อาทิตย์

เป็นไปได้ | | | | | | | เป็นไปไม่ได้

มาก ปานกลาง น้อย ไม่ใช่ทั้ง น้อย ปานกลาง มาก

2 อย่าง

138. ครู - อาจารย์ของดิฉันคิดว่าดิฉันควรเล่นตีไก่เพื่อเอาเงิน ในตอนเย็นหรือวันเสาร์อาทิตย์

เป็นไปได้ | | | | | | | เป็นไปไม่ได้

มาก ปานกลาง น้อย ไม่ใช่ทั้ง น้อย ปานกลาง มาก

2 อย่าง

ชุดที่ 5

139. โดยทั่วไปท่านต้องการทำตามในสิ่งที่ญาติประสงคิให้ทำมากนักน้อยเพียงใด

ไม่ต้องการ | | | | | | | | ต้องการ

140. โดยทั่วไปท่านต้องการทำตามในสิ่งที่พ่อแม่ประสงคิให้ทำมากนักน้อยเพียงใด

ไม่ต้องการ | | | | | | | | ต้องการ

141. โดยทั่วไปท่านต้องการทำตามในสิ่งที่เพื่อนประสงคิให้ทำมากนักน้อยเพียงใด

ไม่ต้องการ | | | | | | | | ต้องการ

142. โดยทั่วไปท่านต้องการทำตามในสิ่งที่ครู - อาจารย์ประสงคิให้ทำมากนักน้อยเพียงใด

ไม่ต้องการ | | | | | | | | ต้องการ

ชุดที่ 6

143. บุคคลที่มีความสำคัญต่อฉัน ส่วนมากคิดว่าฉันควรเล่นไฟเพื่อเอาเงิน ในตอนเย็น

หรือ วันเสาร์อาทิตย์



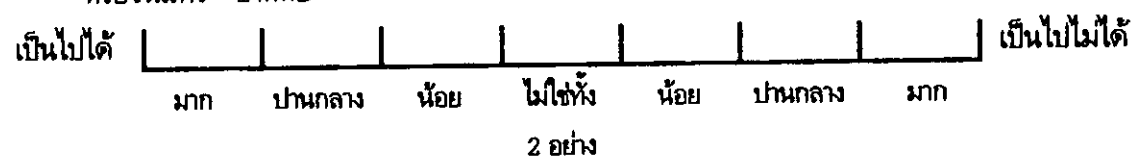
144. บุคคลที่มีความสำคัญต่อฉัน ส่วนมากคิดว่าฉันควรเล่นไฮโลเพื่อเอาเงิน ในตอนเย็น

หรือวันเสาร์อาทิตย์



145. บุคคลที่มีความสำคัญต่อฉัน ส่วนมากคิดว่าฉันควรเล่นสล็อตเกอร์เพื่อเอาเงิน ในตอนเย็น

หรือวันเสาร์ - อาทิตย์



146. บุคคลที่มีความสำคัญต่อฉัน ส่วนมากคิดว่าฉันควรซื้อหวย ในตอนเย็นหรือวันเสาร์อาทิตย์



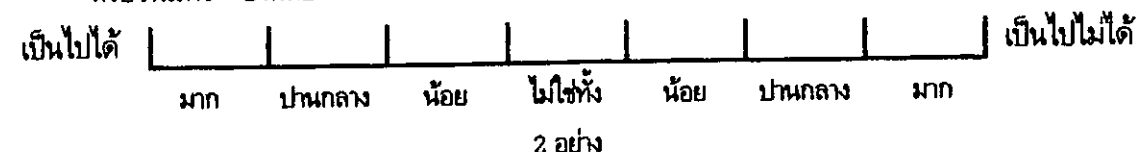
147. บุคคลที่มีความสำคัญต่อฉัน ส่วนมากคิดว่าฉันควรเล่นหยอดทูลุมเพื่อเอาเงิน ในตอนเย็น

หรือวันเสาร์อาทิตย์



148. บุคคลที่มีความสำคัญต่อฉัน ส่วนมากคิดว่าฉันควรเล่นดีโก่เพื่อเอาเงิน ในตอนเย็น

หรือวันเสาร์ - อาทิตย์



ชุดที่ 7

149. ฉันตั้งใจจะเล่นไฟเพื่อเอาเงิน ในตอนเย็นหรือวันเสาร์อาทิตย์

ตั้งใจจะทำ								ตั้งใจจะไม่ทำ
	มาก	ปานกลาง	น้อย	ไม่ใช่ทั้ง	น้อย	ปานกลาง	มาก	

2 อย่าง

150. ฉันตั้งใจจะเล่นไฮโลว์เพื่อเอาเงิน ในตอนเย็นหรือวันเสาร์อาทิตย์

ตั้งใจจะทำ								ตั้งใจจะไม่ทำ
	มาก	ปานกลาง	น้อย	ไม่ใช่ทั้ง	น้อย	ปานกลาง	มาก	

2 อย่าง

151. ฉันตั้งใจจะเล่นสนุกเกอร์เพื่อเอาเงิน ในตอนเย็นหรือวันเสาร์อาทิตย์

ตั้งใจจะทำ								ตั้งใจจะไม่ทำ
	มาก	ปานกลาง	น้อย	ไม่ใช่ทั้ง	น้อย	ปานกลาง	มาก	

2 อย่าง

152. ฉันตั้งใจจะซื้อหวย ในตอนเย็นหรือวันเสาร์อาทิตย์

ตั้งใจจะทำ								ตั้งใจจะไม่ทำ
	มาก	ปานกลาง	น้อย	ไม่ใช่ทั้ง	น้อย	ปานกลาง	มาก	

2 อย่าง

153. ฉันตั้งใจจะเล่นหยอดหลุมเพื่อเอาเงิน ในตอนเย็นหรือวันเสาร์อาทิตย์

ตั้งใจจะทำ								ตั้งใจจะไม่ทำ
	มาก	ปานกลาง	น้อย	ไม่ใช่ทั้ง	น้อย	ปานกลาง	มาก	

2 อย่าง

154. ฉันตั้งใจจะเล่นตีไก่เพื่อเอาเงิน ในตอนเย็นหรือวันเสาร์อาทิตย์

ตั้งใจจะทำ								ตั้งใจจะไม่ทำ
	มาก	ปานกลาง	น้อย	ไม่ใช่ทั้ง	น้อย	ปานกลาง	มาก	

2 อย่าง

ชุดที่ 8

155. ท่านเคยเล่นไพ่เพื่อเอาเงิน ในตอนเย็นหรือวันเสาร์อาทิตย์

ทำบ่อย	นาน ๆ ครั้ง	ไม่เคย
--------	-------------	--------

156. ท่านเคยเล่นไฮโลว์เพื่อเอาเงิน ในตอนเย็นหรือวันเสาร์อาทิตย์

ทำบ่อย	นาน ๆ ครั้ง	ไม่เคย
--------	-------------	--------

157. ท่านเคยเล่นสนุกเกอร์เพื่อเอาเงิน ในตอนเย็นหรือวันเสาร์ - อาทิตย์

ทำบ่อย	นาน ๆ ครั้ง	ไม่เคย
--------	-------------	--------

158. ท่านเคยขี่ฮวงย ในตอนเย็นหรือวันเสาร์อาทิตย์

ทำบ่อย	นาน ๆ ครั้ง	ไม่เคย
--------	-------------	--------

159. ท่านเคยเล่นหยอดหลอดเพื่อเอาเงิน ในตอนเย็นหรือวันเสาร์อาทิตย์

ทำบ่อย	นาน ๆ ครั้ง	ไม่เคย
--------	-------------	--------

160. ท่านเคยเล่นตีไก่เพื่อเอาเงิน ในตอนเย็นหรือวันเสาร์อาทิตย์

ทำบ่อย	นาน ๆ ครั้ง	ไม่เคย
--------	-------------	--------

ประวัติย่อของผู้วิจัย

ชื่อ - สกุล	นางจรรยา กล้าสุนทร
วัน เดือน ปี เกิด	4 พฤษภาคม 2499
ที่อยู่ปัจจุบัน	95 ถนนวัดโรมันอุทิศ ตำบลหน้าเมือง อำเภอเมือง จังหวัดปราจีนบุรี 25000
ตำแหน่งหน้าที่ปัจจุบัน สถานที่ทำงาน	อาจารย์ 2 ระดับ 7 โรงเรียนสะแกโตดประชาสรรค์ อำเภอบางน้ำเปรี้ยว จังหวัดฉะเชิงเทรา
ผลการปฏิบัติงาน	พ.ศ. 2531 ได้รับรางวัลครูคณิตศาสตร์ดีเด่นอันดับ 1 ระดับอำเภอ สำนักงานการประถมศึกษาอำเภอบางน้ำเปรี้ยว จังหวัดฉะเชิงเทรา พ.ศ. 2533 ได้รับรางวัลครูคณิตศาสตร์ดีเด่นอันดับ 2 ระดับจังหวัด สำนักงานการประถมศึกษาจังหวัดฉะเชิงเทรา พ.ศ. 2536 รับหน้าที่ครูวิชาการสายมัธยมประจำโรงเรียน พ.ศ. 2537 รับหน้าที่หัวหน้าหมวดวิชาคณิตศาสตร์สายมัธยมศึกษา ประจำโรงเรียน
ประวัติการศึกษา	พ.ศ. 2526 จบปริญญาตรี ศษ.บ. วิชาเอกภาษาไทย มหาวิทยาลัยสุโขทัยธรรมาธิราช พ.ศ. 2540 จบปริญญาโท กศ.ม. วิชาเอกการวัดผลการศึกษา มหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ ประสานมิตร