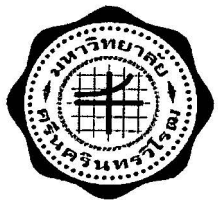
บริจาค



รายงานวิจัยฉบับสมบูรณ์

การพนันที่แฝงในงานวัด : กระบวนการเปลี่ยนสภาพของกิจกรรมงานวัด และผลกระทบที่มีต่อพฤติกรรมการเล่นพนันของเยาวชนไทย

3 ส.ค. 2561

นักวิจัย

อิทธิพัทธ์ สุวทันพรกูล
วิไลลักษณ์ ลังกา
รณิดา เชยชุ่ม
อรอุมา เจริญสุข

รายงานวิจัยนี้ได้รับทุนสนับสนุนการทำวิจัยจากศูนย์ศึกษาปัญหาการพนัน

ธันวาคม 2558

A 113651

บทสรุปผู้บริหาร

งานวิจัยเรื่องการพนันที่แฝงในงานวัด: กระบวนการเปลี่ยนสภาพของกิจกรรมงานวัดและผลกระทบที่มีต่อพฤติกรรมการเล่นพนันของเยาวชนไทย มีวัตถุประสงค์ของการวิจัยเพื่อ 1) ศึกษากระบวนการเปลี่ยนสภาพของกิจกรรมงานวัดเป็นการพนัน 2) ศึกษาผลกระทบของการพนันในงานวัดที่มีต่อพฤติกรรมการเล่นพนันของเยาวชนไทย และ 3) เพื่อเสนอแนะแนวทางการส่งเสริมการรู้เท่าทันสถานการณ์การพนันสำหรับเยาวชนไทย โดยการวิจัยแบ่งเป็น 3 ระยะ ได้แก่

ระยะที่ 1 การศึกษากระบวนการเปลี่ยนสภาพของกิจกรรมงานวัดเป็นการพนัน ประเด็นที่ศึกษาคือ กระบวนการเปลี่ยนสภาพของกิจกรรมงานวัดเป็นการพนัน โดยมีกรณีศึกษาที่ใช้ในการศึกษา ได้แก่ งานวัดในบริบทพื้นที่ภาคกลาง 6 แห่ง (ในเมือง 2 แห่งและนอกเมือง 4 แห่ง) กลุ่มผู้ให้ข้อมูลหลัก ได้แก่ พระ กรรมการวัด ผู้ประกอบการในงานวัด และผู้เกี่ยวข้อง เครื่องมือที่ใช้ในการเก็บรวบรวมข้อมูลเชิงคุณภาพ ได้แก่ แบบบันทึกการสัมภาษณ์และแนวคำถามกระบวนการเปลี่ยนสภาพของกิจกรรมงานวัดเป็นการพนัน โดยข้อคำถามเป็นลักษณะปลายเปิดแบบไม่จำกัดคำตอบ ตรวจสอบคุณภาพของเครื่องมือด้วยการประชุมหารือระหว่างคณะผู้วิจัยเกี่ยวกับความเหมาะสมและความสอดคล้องของข้อคำถามก่อนการนำไปใช้ในการศึกษาภาคสนาม และจัดกระทำข้อมูลโดยการลดทอนข้อมูล การตรวจสอบข้อมูล การวิเคราะห์ข้อมูลด้วยการวิเคราะห์เนื้อหา และนำข้อมูลที่ได้จากการวิเคราะห์มาเขียนในลักษณะของการพรรณนาวิเคราะห์

ระยะที่ 2 การศึกษาผลกระทบของการพนันในงานวัดที่มีต่อพฤติกรรมการเล่นพนันของเยาวชนไทย ตัวแปรที่ศึกษา คือ ผลกระทบของการพนันในงานวัดที่มีต่อพฤติกรรมการเล่นพนันของเยาวชนไทย โดยมีกลุ่มเป้าหมาย/ประชากรและกลุ่มตัวอย่าง ได้แก่ 1) การสัมภาษณ์ผลกระทบของการพนันในงานวัดที่มีต่อพฤติกรรมการเล่นพนันของเยาวชนไทย กลุ่มเป้าหมายคือกลุ่มเยาวชน อายุ 15-25 ปี ที่มีประสบการณ์เกี่ยวข้องกับการพนัน จำนวน 15 คน 2) การสอบถามผลกระทบของการพนันในงานวัดที่มีต่อพฤติกรรมการเล่นพนันของเยาวชนไทย ประชากร คือ กลุ่มเยาวชน (อายุ 15-25 ปี) เขตพื้นที่ภาคกลางที่มีพฤติกรรมการเล่นการพนันไม่จำกัดจำนวน กลุ่มตัวอย่าง คือ กลุ่มเยาวชน (อายุ 15-25 ปี) เขตพื้นที่ภาคกลางที่มีพฤติกรรมการเล่นการพนันจำนวน 465 คน เครื่องมือที่ใช้ในการวิจัย ได้แก่ 1) แบบบันทึกการสัมภาษณ์และแนวคำถามแบบสัมภาษณ์ผลกระทบของการพนันในงานวัดที่มีต่อพฤติกรรมการเล่นพนัน โดยข้อคำถามเป็นลักษณะปลายเปิดแบบไม่จำกัดคำตอบ และ 2) แบบสอบถามผลกระทบของการเล่นเกมในงานวัดที่มีต่อพฤติกรรมการเล่นพนันของเยาวชนไทย โดยข้อคำถามเป็นลักษณะปลายปิด ในรูปแบบของแบบตรวจสอบรายการ (checklist) และมาตรประมาณค่า (rating scale) 7 ระดับ วิเคราะห์ข้อมูลเชิงคุณภาพด้วยการวิเคราะห์เนื้อหา (content analysis) และการวิเคราะห์แบบอุปนัย (analytic induction) ใช้การตีความหมายเพื่อสร้างข้อสรุปจากข้อมูลการสัมภาษณ์ และนำเสนอข้อมูลแบบพรรณนา (description) และพรรณนาวิเคราะห์ (analytical description) สำหรับข้อมูลเชิงปริมาณวิเคราะห์โดยใช้ 1) การใช้สถิติบรรยาย ได้แก่ ความถี่ ร้อยละ ค่าเฉลี่ย ส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน 2) การใช้สถิติอ้างอิง โดยการวิเคราะห์เปรียบเทียบค่าเฉลี่ย ได้แก่ การทดสอบค่าทีแบบอิสระต่อกัน (independent t-test) และการวิเคราะห์ความแปรปรวนแบบทางเดียว

(one way ANOVA) และ 3) การวิเคราะห์เส้นทาง (path analysis) เพื่อศึกษาขนาดอิทธิพลของตัวแปรผลกระทบของการพนันในงานวัดที่มีต่อพฤติกรรมการเล่นพนันของเยาวชนไทย

ระยะที่ 3 การศึกษาแนวทางการส่งเสริมการรู้เท่าทันสถานการณ์การพนันสำหรับเยาวชนไทย ตัวแปรที่ศึกษา คือ แนวทางการส่งเสริมการรู้เท่าทันสถานการณ์การพนันสำหรับเยาวชนไทย โดยมีกลุ่มเป้าหมายคือผู้เชี่ยวชาญและผู้ทรงคุณวุฒิสาขาพัฒนศึกษา สังคมวิทยา หรือสาขาที่เกี่ยวข้อง จำนวน 12 คน เครื่องมือที่ใช้ในการวิจัย คือ แบบบันทึกการสนทนากลุ่มและแนวคำถามเกี่ยวกับแนวทางการส่งเสริมการรู้เท่าทันสถานการณ์การพนันสำหรับเยาวชนไทย โดยข้อคำถามเป็นลักษณะปลายเปิดแบบไม่จำกัดคำตอบ วิเคราะห์ข้อมูลด้วยการวิเคราะห์เนื้อหา (content analysis) โดยเน้นเนื้อหาที่อิงจากกรอบแนวคิดการวิจัยและสามารถตอบวัตถุประสงค์ของการวิจัยได้อย่างถูกต้อง รวมถึงการวิเคราะห์แบบสร้างข้อสรุป คือ การวิเคราะห์แบบอุปนัย (analytic induction) ใช้การตีความหมายเพื่อสร้างข้อสรุปจากข้อมูลการสัมภาษณ์ และนำเสนอข้อมูลแบบพรรณนา (description) และพรรณนาวิเคราะห์ (analytical description)

สรุปผลการวิจัย

1. กระบวนการเปลี่ยนสภาพของกิจกรรมงานวัดเป็นการพนัน

กระบวนการเปลี่ยนสภาพของกิจกรรมงานวัดเป็นการพนัน พบว่า เกิดจากประเด็นสำคัญ 4 ประเด็น ได้แก่ 1) การเปลี่ยนแปลงของสภาพสังคมสู่การเปลี่ยนแปลงรูปแบบการจัดงานวัด 2) การเปลี่ยนแปลงมุมมองในการเพิ่มรายได้ของวัด 3) ลักษณะของกลุ่มเสี่ยงจากการพนันในงานวัด และ 4) การเสพติดการพนันในงานวัดผ่านเกมการเล่น

1.1 <u>การเปลี่ยนแปลงของสภาพสังคมสู่การเปลี่ยนแปลงรูปแบบการจัดงานวัด</u>

การเปลี่ยนแปลงโดยสภาพสังคมสู่การเปลี่ยนแปลงการจัดงานวัด พบว่า จากแต่เดิมงานวัดมีการจัดงานตลอดทั้งวันตั้งแต่เช้าถึงค่ำ เนื่องจากเป็นชาวบ้านหรือผู้คนที่ทำงานในท้องถิ่น แต่ในสังคมปัจจุบันผู้คนต้องทำงานหาเลี้ยงชีพในช่วงกลางวันทำให้ผู้คนส่วนใหญ่มาเดินงานวัดในช่วงเย็นและช่วงค่ำ และการเดินทางคมนาคมที่สะดวกมากขึ้นทำให้มีผู้คนเดินงานวัดมากขึ้นด้วยเช่นกัน เนื่องจากเดินทางมายังงานวัดได้ง่ายมากขึ้น ซึ่งแตกต่างจากสมัยก่อนที่ต้องพายเรือหรือใช้การเดินด้วยเท้า นอกจากนี้ ความเจริญก้าวหน้าทางวิทยาศาสตร์ในปัจจุบันทำให้มีการคิดค้นเกมการเล่นที่มีความหลากหลายแตกต่างกันออกไป รวมถึงเศรษฐกิจที่มีการแข่งขันกันมากขึ้นทำให้มีการพัฒนารูปแบบให้ดึงดูดใจมากขึ้น แปลกขึ้น ดัดแปลงเป็นเกมใหม่ ๆ โดยมีเป้าหมายเพื่อให้มีผู้สนใจเล่นมากขึ้น ซึ่งหากสังเกตรูปแบบเกมการเล่น พบว่า มาจากพื้นฐานเกมการเล่นที่ไม่แตกต่างกัน เช่น การจับสลากชิงโชค แปรรูปเกมการเล่นเป็นการสอยดาว การจับเบอร์เลข การซ้อนไข่ และการยิงปืนจากปืนจุกขวดน้ำปลา มาเป็นปืนอัดลม เป็นต้น ขณะเดียวกันท่ามกลางสภาพความเปลี่ยนแปลงที่เกิดขึ้นดังกล่าว ทำให้ผู้คนย้อนกลับไปหาประเพณี การเล่นที่หายไปทำให้มีเกมการเล่นหรือกิจกรรมในงานวัดที่เลียนแบบของดั้งเดิมด้วยเช่นเดียวกัน

1.2 <u>การเปลี่ยนแปลงมุมมองในการเพิ่มรายได้ของวัด</u>

ประเด็นการเปลี่ยนแปลงมุมมองในการเพิ่มรายได้ของวัดเป็นอีกประเด็นหนึ่งที่เป็นสาเหตุของการเปลี่ยนสภาพของกิจกรรมงานวัดเป็นการพนัน ในสมัยก่อนการจัดกิจกรรมงานวัดมีความมุ่งหมายเพื่อให้ผู้ที่มาเข้าร่วมในกิจกรรมงานวัดเข้ามากราบไหว้ สักการบูชาพระหรือสิ่งศักดิ์สิทธิ์ในวัดที่เป็นที่นับถือของคนในท้องที่นั้น ๆ หรือให้ผู้คนเข้าร่วมในกิจกรรม/พิธีกรรมทางศาสนา เช่น การสวดมนต์ การทำบุญ การถวายสังฆทาน การปิดทอง ฝังลูกนิมิต ทอดกฐิน ทอดผ้าป่า ฯลฯ แต่เมื่อสภาพสังคมได้มีการเปลี่ยนแปลงไปดังที่ได้กล่าวในหัวข้อข้างต้นนั้น ทำให้ปัจจุบันงานวัดทั้งบริบทในเมืองและนอกเมืองได้ให้ความสำคัญกับการจัดงานวัดโดยมองในเรื่องของปัจจัย (เงิน) มากขึ้น ทั้งนี้เพื่อให้วัดมีรายได้ที่เพียงพอต่อรายจ่ายจำนวนมากที่วัดต้องแบกรับภาระ เช่น ค่าน้ำ ค่าไฟ ค่าบำรุงและปรับปรุงสถานที่ รวมถึงบุคลากรของวัด ซึ่งงบประมาณที่ทางวัดได้มานั้นไม่เพียงพอต่อความต้องการ ดังนั้น การจัดงานวัดงานใหญ่แม้เป็นกิจกรรมที่จะต้องใช้เงินลงทุนเป็นจำนวนมากแต่ก็ทำให้มีผู้คนมาเดินงานวัดมากขึ้นเช่นกัน ยิ่งจัดใหญ่เท่าไหร่ยิ่งมีคนมาเดินมากขึ้นเท่านั้น และรายได้ก็มากขึ้นตามไปด้วยเช่นกัน ทำให้วัดมีรายได้เพิ่มและสามารถจัดตั้งเป็นกองทุนต่าง ๆ ในการดูแลกิจการของวัดต่อไป นอกจากนี้การจัดกิจกรรมงานวัดยังเป็นการส่งเสริมและโฆษณาให้วัดเป็นที่รู้จักของผู้คนมากขึ้นทั้งคนในท้องถิ่นและคนต่างถิ่น และเมื่อวัดเป็นที่รู้จักของผู้คนแล้วการจัดงานวัดก็มีการขยายขอบเขตการจัดงานมากขึ้นไปด้วย ดังเช่น การขยายจำนวนวันและเวลาในการจัดงานให้ยาวขึ้น เช่น หากวัดเคยจัดสามวันสามคืนก็ขยายเป็นเจ็ดวันเจ็ดคืน ส่วนการลงทุนในการจัดงานวัดก็มีมากขึ้นเช่นกัน บางครั้งหากมีเจ้าภาพจัด วัดก็สามารถประหยัดงบประมาณในส่วนนี้ได้ ทั้งนี้ประกอบกับการจัดการและการจัดสรรพื้นที่ภายในและภายนอกเขตวัด ทำให้มีร้านค้าเป็นจำนวนมากจากภายนอกเข้ามาเช่าที่วัดเพื่อทำการค้าขายทั้งร้านขายสินค้าอุปโภคบริโภค รวมถึงร้านเกมการละเล่นที่มีความหลากหลายประเภท และหลากหลายร้านค้าที่แฝงไปด้วยการพนัน ซึ่งเกมการเล่นดังกล่าวเป็นส่วนหนึ่งที่มีส่วนทำให้มีผู้คนเข้ามาเล่นที่วัดเป็นจำนวนมากทั้งเด็กในช่วงวัยต่าง ๆ ทั้งเด็กในระดับประถมศึกษา มัธยมศึกษา กลุ่มวัยรุ่น แม้กระทั่งผู้ใหญ่ก็ให้ความสนใจกับเกมการเล่นเหล่านี้เป็นจำนวนมาก ทำให้กิจการร้านค้าเกมการละเล่นดังกล่าวมีรายได้ที่สามารถเลี้ยงตนได้ท่ามกลางการแข่งกันของร้านคู่แข่งต่าง ๆ แม้ในปัจจุบันแม้ได้มีการออกกฎห้ามวัดมีกิจกรรมการเล่นที่มีลักษณะของการเป็นการพนัน แต่หลายวัดก็ยังคงดำเนินการอยู่โดยให้เป็นหน้าที่ของผู้ประกอบการร้านค้าในการประสานและติดต่อกับตำรวจในท้องที่เพื่อเสียค่าปรับ ส่วนวัดจัดเพียงสถานที่เพื่อเก็บค่าเช่าและอำนวยความสะดวกในเรื่องทั่ว ๆ ไปเท่านั้น

1.3 <u>ลักษณะของกลุ่มเสี่ยงจากการพนันในงานวัด</u>

กลุ่มเสี่ยงจากการพนันในงานวัด พบว่า กลุ่มวัยรุ่น โดยเฉพาะเด็กและเยาวชนระดับประถมศึกษาตอนปลาย และระดับมัธยมศึกษาตอนต้น ถือเป็นกลุ่มที่มีความเสี่ยงสูง จากข้อเท็จจริงได้แสดงข้อมูลเกี่ยวกับกลุ่มเด็กและเยาวชนกับงานวัดที่มีความเกี่ยวข้องกันเป็นอย่างมาก ส่วนใหญ่เด็กทุกคนรู้จักงานวัดตั้งแต่อายุยังน้อยโดยการมาเที่ยวกับครอบครัว พ่อแม่ ผู้ปกครอง ญาติ ซึ่งเด็กได้เห็นสภาพบรรยากาศและกิจกรรมของงานรวมถึงได้มีโอกาสลองเล่นเกมและกิจกรรมต่าง ๆ ภายในงานวัดร่วมกับครอบครัว เมื่อเด็กโตขึ้นบางคนสามารถมาเที่ยวงานด้วยตนเองได้ เนื่องจากเป็นคนในท้องถิ่นและงานวัดอยู่ในเขตพื้นที่ใกล้

บ้าน บ้างก็มากับกลุ่มเพื่อน และเล่นเกมในงานวัดด้วยตนเองหรือเล่นกับเพื่อน เด็กบางคนใช้งบประมาณในการเล่นเกมการเล่นในงานวัดครั้งละ 100-500 บาทหรือสูงกว่า ซึ่งเงินที่ได้นั้นมาจากเงินเก็บส่วนตัวรวมกับเงินที่ขอจากผู้ปกครอง จากข้อมูลที่สอบถามได้ข้อมูลกลุ่มเด็กและเยาวชนที่มีความเสี่ยงกับการพนันว่าอยู่ในกลุ่มเด็กและเยาวชนที่ไม่ได้รับการศึกษาหรือกลุ่มที่ไม่ได้ศึกษาต่อในระดับที่สูง เช่น เด็กที่เรียนจบระดับประถมศึกษาแล้วไม่ได้เรียนต่อในระดับมัธยมศึกษา หรือแม้กระทั่งเด็กจำนวนมากที่เรียนไม่จบในระดับประถมศึกษา ซึ่งเด็กกลุ่มนี้สามารถโดยชักจูงจากกลุ่มเพื่อนหรือสิ่งยั่วยุได้ง่ายขึ้น เพราะส่วนใหญ่ขาดการยับยั้งชั่งใจและขาดวิจารณญาณในการแยกแยะประโยชน์และโทษของเกมการเล่นต่าง ๆ ได้ โดยกลุ่มเด็กและเยาวชนที่อยู่ในกลุ่มเสี่ยงนี้จะเริ่มการเรียนรู้และรู้จักการพนันเล็ก ๆ น้อย ๆ จากเกมการเล่นในงานวัดสู่การขยายเล่นการพนันในประเภทอื่น ๆ ในที่ต่าง ๆ ต่อไป แม้ว่าเด็กในกลุ่มเสี่ยงเหล่านี้บ้างก็ทราบและบ้างก็ไม่ทราบว่าเกมการเล่นดังกล่าวจัดว่าเป็นการพนัน แต่ก็ตัดสินใจเล่นต่อไป เนื่องจากขาดการได้รับการศึกษาหรือขาดผู้ชี้แนะหรือให้ข้อมูลดังกล่าว

1.4 <u>การเสพติดการพนันในงานวัดผ่านเกมการเล่น</u>

การเสพติดการพนันในงานวัดผ่านเกมการเล่น พบว่า การเสพติดเกมการเล่นในลักษณะนี้เกิดขึ้นได้ง่ายมาก โดยลักษณะทั่วไปของเกมการเล่นในงานวัดส่วนใหญ่ต้องใช้ทักษะ ฝีมือ และความชำนาญในการเล่น บางเกมเล่นค่อนข้างยากและโอกาสในการชนะหรือได้ของรางวัลก็ยากด้วยเช่นกัน หรือบางเกมการเล่นอาจไม่จำเป็นต้องใช้ทักษะหรือความชำนาญใด ๆ เพราะเป็นการเสี่ยงโชคเพียงอย่างเดียว เกมการเล่นในลักษณะดังกล่าวทำให้เกิดภาวะยิ่งเล่นยิ่งติด อยากเอาชนะเพื่อให้ได้ของรางวัล หรือการเล่นเกมแล้วได้รับรางวัลแต่ก็อยากได้รางวัลที่มากขึ้นหรือรางวัลที่ใหญ่ขึ้นอีก หรือบางกรณีที่มีเกมใหม่ ๆ ทำให้เกิดความอยากรู้อยากลองเล่น หรือการได้รับอิทธิพลจากกลุ่มเพื่อนที่ไปด้วยกัน หรือกลุ่มผู้เล่นอื่น ๆ ที่ไม่รู้จักกัน แต่เห็นว่าผู้อื่นเค้าเล่นแล้วประสบความสำเร็จเล่นแล้วได้ของรางวัล จึงทำให้เกิดความอยากได้อยากมีแบบผู้อื่นบ้าง ด้วยเหตุนี้จึงนำไปสู่กระบวนการติดเกมการเล่นต่อไป บางร้านค้าใช้การกระตุ้นความท้าทาย ความน่าสนใจ และการจูงใจผู้เล่นด้วยของรางวัลที่ล่อใจ เช่น ตุ๊กตาตัวใหญ่ เครื่องใช้ไฟฟ้าต่าง ๆ หรือสิ่งของที่มีมูลค่ามีราคา ทำให้ผู้เล่นเกิดความอยากได้ อยากเป็นเจ้าของ ซึ่งงานวัดหากพิจารณาเรื่องของห้วงเวลาในการจัดแล้วนับได้ว่าการจัดงานวัดมีแทบตลอดทั้งปี ทุกเทศกาล ทุกโอกาส และมีเกือบทุกวัดที่จัดขึ้น ดังนั้นโอกาสในการเข้าถึงเกมการเล่นในงานวัดยิ่งมีมากขึ้นด้วยเช่นกัน

จากกระบวนการเปลี่ยนสภาพของกิจกรรมงานวัดเป็นการพนันทำให้ผลที่เกิดขึ้นจากเกมการเล่นในงานวัดนั้น ส่งผลกระทบที่ตามมาในหลายด้าน จากการสอบถามข้อมูล พบว่า เด็กและเยาวชนที่เล่นเกมการเล่นในงานวัดนั้นมีพฤติกรรมที่เกิดขึ้นเป็นรายบุคคล เช่น การติดการเล่นเกม ที่เล่นอย่างต่อเนื่องไปเรื่อย ๆ และเมื่อเจอเกมที่มีรูปแบบใหม่ ๆ ก็อยากรู้อยากลองเล่น รวมถึงพฤติกรรมการเอาชนะและการถูกชักจูงจากสิ่งล่อใจหรือสิ่งยั่วยุ ซึ่งเด็กและเยาวชนมีความต้องการที่จะอยากได้สิ่งของ รางวัล ทำให้พยายามทำทุกวิถีทางในการให้ได้มา นอกจากนี้เด็กและเยาวชนมีแนวโน้มการติดพนันในรูปแบบอื่น ๆ ได้แก่ การเล่นไพ่ การเล่นหวย การเสี่ยงโชค ฯลฯ เนื่องจากเกมการเล่นในงานวัดมีลักษณะที่คล้ายคลึงกันกับการพนันอื่น ๆ เช่น การเล่นสอยดาว การเล่นบิงโก คล้ายกับการเล่นหวย เป็นต้น ทั้งนี้ผลที่เกิดขึ้นนั้นทำให้เด็กและเยาวชนมีการ

กระทบกระทั่งและการทะเลาะกันอันเนื่องจากการเอาชนะซึ่งกันและกัน บางรายถึงขั้นทำร้ายร่างกายกัน อันเกิดจากความไม่พอใจหรือการเป็นผู้แพ้ นอกจากนี้ยังเกิดปัญหาหนี้สินขึ้นจากการเล่นพนันโดยการหยิบยืมเงินจากเพื่อนและไม่คืนตามที่กำหนด หรือการลักเล็กขโมยน้อยจากเงินของพ่อแม่ จากผลที่เกิดขึ้นดังกล่าว สามารถสรุปได้ว่าผลที่เกิดจากเกมการเล่นในงานวัดเป็นจุดเริ่มต้นของปัญหาต่าง ๆ ทีละเล็กทีละน้อยและค่อย ๆ สะสมเป็นปัญหาที่ใหญ่ขึ้นในระดับต่อไป

2. ผลกระทบของการพนันในงานวัดที่มีต่อพฤติกรรมการเล่นพนันของเยาวชนไทย

ผลกระทบของการพนันในงานวัดที่มีต่อพฤติกรรมการเล่นพนันของเยาวชนไทยทั้งผลจากการศึกษาเชิงคุณภาพและเชิงปริมาณ พบว่า

2.1 <u>การศึกษาเชิงคุณภาพ</u>

ผลกระทบของการพนันในงานวัดแบ่งเป็น 4 ด้านตามกรอบทฤษฎีพฤติกรรมตามแผน ได้แก่ 1) ทัศนคติที่มีต่อการเล่นเกมในงานวัด 2) การคล้อยตามกลุ่มอ้างอิงในการเล่นเกมในงานวัด 3) เจตนาเชิงพฤติกรรมการเล่นพนัน และ 4) ความสามารถในการควบคุมตนเองในการเล่นพนัน โดยมีรายละเอียดดังนี้

2.2.1 <u>ทัศนคติที่มีต่อการเล่นเกมในงานวัด</u>

ทัศนคติที่มีต่อการเล่นเกมในงานวัดของเด็กและเยาวชนนั้น พบว่า ส่วนใหญ่มองเรื่องของการเล่นเกมในงานวัดเป็นเรื่องปกติธรรมดา ไม่ได้เป็นเรื่องของการพนันและไม่ใช่ความผิด เกมในงานวัดสามารถเล่นได้ทุกคน ทุกเพศ และทุกวัย เป้าหมายของเกมในงานวัดคือความตื่นเต้น ความสนุกสนานที่เกิดขึ้น และเนื่องจากเกมในงานวัดอยู่ภายในบริเวณวัดจึงไม่ได้คิดว่าเป็นเรื่องที่ผิด และอาจมีผลพลอยได้เป็นรางวัลหรือสิ่งตอบแทนจากการจูงใจของร้านค้า เป็นการลงทุนที่ใช้จำนวนเงินไม่มากและอาจได้สิ่งที่คุ้มค่ามากกว่ากลับคืนมา

2.2.2 <u>การคล้อยตามกลุ่มอ้างอิงในการเล่นเกมในงานวัด</u>

ลักษณะการคล้อยตามกลุ่มอ้างอิงของเด็กและเยาวชนที่เล่นเกมในงานวัดนั้นส่วนใหญ่เป็นไปในลักษณะของการเล่นตามเพื่อนทั้งเพื่อนข้างบ้านและเพื่อนที่โรงเรียน โดยชวนกันไปเล่นตามงานวัดตามโอกาสต่าง ๆ และมีการแข่งขันกันระหว่างเพื่อนฝูงว่าใครจะทำได้สำเร็จมากกว่ากัน ทำให้เกิดการยอมรับในความสามารถซึ่งกันและกันระหว่างเพื่อนฝูง นอกจากนี้แล้วยังเล่นตามครอบครัวเนื่องจากได้มีโอกาสไปเที่ยวงานวัดกับครอบครัวแล้วได้รับการสนับสนุนจากครอบครัวในการเล่นเกมดังกล่าว ซึ่งส่วนใหญ่มองว่าการเล่นเกมในงานวัดเป็นเรื่องของความสนุกสนาน เพลิดเพลิน ได้เสี่ยงโชค และเผื่อได้รางวัลเป็นของตอบแทน

2.2.3 <u>เจตนาเชิงพฤติกรรมการเล่นเกมในงานวัด</u>

เจตนาเชิงพฤติกรรมในการเล่นพนันของเด็กและเยาวชนที่ได้จากการสัมภาษณ์นั้น พบว่า หากบุคคลได้มีโอกาสในการเล่นเกมในงานวัดก็จะเข้าไปมีส่วนร่วมในทันที เพราะเกมในงานวัดเป็นสิ่งที่เกิดขึ้นได้ง่าย งานวัดมีจัดตลอดทั้งปีในเทศกาลและวันสำคัญทางศาสนาต่าง ๆ เมื่อมีการจัดงานเกิดขึ้นก็ชักชวนกับกลุ่มเพื่อนไปร่วมเล่นเกมดังกล่าว ถึงแม้ว่าจะมีการวางแผนหรือการตั้งใจหรือไม่ก็ตาม เมื่องานวัด

เป็นสิ่งที่อยู่ในบริเวณชุมชน ท้องถิ่น ความใกล้และความเป็นปกติของเหตุการณ์ดังกล่าว ทำให้เกิดความตั้งใจและเข้าถึงได้ง่าย

2.2.4 ความสามารถในการควบคุมตนเองในการเล่นเกมในงานวัด

ความสามารถในการควบคุมตนเองในการเล่นเกมในงานวัดของเด็กและเยาวชนนั้น พบว่า ส่วนใหญ่สามารถควบคุมตนเองได้ในระดับหนึ่ง แต่เมื่อมีการได้เล่นเกมแล้วบางคนเกิดพฤติกรรมการติดการเล่นเกม ทั้งนี้ อาจไม่ได้เป็นไปในลักษณะของการเล่นเพื่อต้องการของรางวัลเป็นหลัก แต่เป็นเรื่องของการอยากเอาชนะ ความสนุก ความสะใจ และความท้าทาย แต่ความสามารถในการควบคุมตนเองนั้นมีปัจจัยเรื่องเงินและค่าใช้จ่ายเข้ามาเกี่ยวข้อง เนื่องจากเด็กและเยาวชนมีรายได้ที่จำกัด ส่วนใหญ่มากจากที่ผู้ปกครองเป็นผู้จ่ายให้ ทำให้เล่นเกมในงานวัดตามเงินที่จำกัด หากเป็นเด็กโตที่มีเงินมากกว่า โอกาสที่จะเล่นเกมก็มีสูงกว่าเป็นต้น

นอกเหนือจากการเล่นการเกมในงานวัดแล้วนั้น จากข้อมูลการสัมภาษณ์ พบว่า เด็กและเยาวชนยังมีประสบการณ์การเล่นการพนันประเภทอื่น ๆ ด้วย ได้แก่ การเล่นพนันเกี่ยวกับกีฬา เช่น การแทงฟุตบอลในนัดต่าง ๆ ทั้งการแข่งขันของสโมสรต่าง ๆ ทั้งในประเทศและนอกประเทศ การเล่นพนันหวยหวยใต้ดิน การเล่นพนันเกี่ยวกับสัตว์ เช่น ชนไก่ เป็นต้น ทั้งนี้การเล่นการพนันดังกล่าวส่งผลกระทบทั้งต่อตนเอง ต่อครอบครัว และบุคคลรอบข้าง ดังนี้

ประการแรก ผลกระทบที่เกิดขึ้นต่อตนเอง โดยการเล่นการพนันทำให้เกิดความรู้สึกอยากลอง อยากเอาชนะ ทำให้ชอบความเสี่ยงในรูปแบบต่าง ๆ การต้องการการยอมรับจากบุคคลอื่นมากขึ้น ชอบคาดหวังถึงผลตอบแทนที่จะได้รับ แต่เมื่อยิ่งเสียทรัพย์ยิ่งทำให้ต้องเล่นเพิ่มขึ้นเพื่อให้ได้คืนมา สูญเสียเงินตั้งแต่หลักร้อยบาทถึงหลักหมื่นบาท หรือจ่ายในลักษณะของการเลี้ยงเพื่อนฝูง การเดิมพัน การต้องการทำลายสถิติของตนเอง มีการกู้หนี้ยืมสินจากผู้อื่นหรือการหยิบยืมเงินจากพ่อแม่และคนใกล้ตัว

ประการที่สอง ผลกระทบที่เกิดขึ้นกับครอบครัวและบุคคลรอบข้าง โดยการเล่นการพนันในบางครั้งทำให้เกิดปากเสียงกับผู้ที่ร่วมเล่นด้วยกัน และ/หรือมีการทำร้ายร่างกายกับบุคคลอื่นที่เล่นด้วยกัน อันเนื่องมาจากการเกิดจากความไม่พอใจที่แพ้พนันผู้อื่น การเสียหน้า รวมถึงการหนีไปอยู่ที่อื่นเนื่องจากหนีหนี้การพนันซึ่งทำให้เป็นการสร้างภาระและความเดือดร้อนให้กับบุคคลในครอบครัว และเป็นการทอดทิ้งบุคคลในครอบครัว นอกจากนี้อาจถึงขั้นเลิกกับคนรัก หรือเสียสัมพันธภาพกับบุคคลในครอบครัว

2.2 การศึกษาเชิงปริมาณ

2.2.1 ผลการวิเคราะห์ค่าสถิติพื้นฐานของตัวแปรในงานวิจัย

จากการวิเคราะห์ค่าสถิติพื้นฐานของตัวแปรที่ศึกษาในงานวิจัยนี้ จำนวน 11 ตัวแปร ได้แก่ พฤติกรรมการเล่นพนัน (B) เจตนาเชิงพฤติกรรมที่มีต่อการเล่นเกมในงานวัด (I) ทัศนคติที่มีต่อการเล่นเกมในงานวัด (AB) ความเชื่อเกี่ยวกับการเล่นเกมในงานวัด (BE) การประเมินผลของการเล่นเกมในงานวัด (E) การคล้อยตามกลุ่มอ้างอิงในการเล่นเกมในงานวัด (SN) ความเชื่อเกี่ยวกับทัศนคติของกลุ่มอ้างอิงในการเล่นเกมในงานวัด (NB) แรงจูงใจที่จะคล้อยตามกลุ่มอ้างอิงในการเล่นเกมในงานวัด (MC) ความเชื่อเกี่ยวกับปัจจัยควบคุมในการเล่นเกมในงานวัด (C) การรับรู้อำนาจของปัจจัยควบคุมในการเล่นเกมในงานวัด (P) และ

ความสามารถในการควบคุมตนเองในการเล่นเกมในงานวัด (PBC) พบว่า กลุ่มตัวอย่างมีความคิดเห็นต่อตัวแปรส่วนใหญ่อยู่ในระดับค่อนข้างมาก และมีค่าเฉลี่ยคะแนนในแต่ละตัวแปรใกล้เคียงกัน โดยมีคะแนนเฉลี่ยของตัวแปรทัศนคติต่อการเล่นเกมในงานวัด (AB) สูงสุด เท่ากับ 4.314 ส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน 1.131 แสดงว่า กลุ่มตัวอย่างมีทัศนคติต่อการเล่นเกมในงานวัดในระดับค่อนข้างมาก รองลงมาคือ ตัวแปรการรับรู้อำนาจของปัจจัยควบคุมในการเล่นเกมในงานวัด (P) และความสามารถในการควบคุมตนเองในการเล่นเกมในงานวัด (PBC) มีค่าเฉลี่ยเท่ากับ 4.150 และ 4.137 ตามลำดับ กล่าวคือ กลุ่มตัวอย่างมีความเชื่อเกี่ยวกับปัจจัยควบคุมในการเล่นเกมในงานวัดและมีความสามารถในการควบคุมตนเองในการเล่นเกมในงานวัดในระดับค่อนข้างมากเช่นกัน ขณะที่ตัวแปรพฤติกรรมการเล่นพนัน (B) มีค่าคะแนนเฉลี่ยน้อยที่สุด เท่ากับ 0.937 ส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน 0.863 และมีค่าคะแนนเฉลี่ยในตัวแปรเจตนาเชิงพฤติกรรมต่อการเล่นเกมในงานวัดอยู่ในระดับค่อนข้างน้อยรองลงมา มีค่าเฉลี่ยเท่ากับ 3.389 ผลดังกล่าวค่อนข้างสอดคล้องกัน โดยกลุ่มตัวอย่างมีพฤติกรรมการเล่นการพนันในระดับน้อยที่สุด และมีเจตนาเชิงพฤติกรรมต่อการเล่นเกมในงานวัดในระดับค่อนข้างน้อย

2.2.2 <u>ผลการวิเคราะห์เปรียบเทียบค่าเฉลี่ยของตัวแปรในงานวิจัยจำแนกตามเพศ บริบท และระดับการศึกษา</u>

ผลจากการนำตัวแปรทั้ง 11 ตัวมาทำการวิเคราะห์เปรียบเทียบความแตกต่างของค่าเฉลี่ย โดยจำแนกตามเพศ บริบท และระดับการศึกษา พบว่า ตัวแปรพฤติกรรมการเล่นพนัน (B) ความเชื่อเกี่ยวกับทัศนคติของกลุ่มอ้างอิงในการเล่นเกมในงานวัด (NB) และแรงจูงใจที่จะคล้อยตามกลุ่มอ้างอิงในการเล่นเกมในงานวัด (MC) มีความแตกต่างของค่าเฉลี่ยระหว่างกลุ่มตัวอย่างเพศชายและเพศหญิง โดยเพศชายมีค่าคะแนนเฉลี่ยสูงกว่าเพศหญิงอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ 0.05 ทั้งสามตัวแปร เมื่อเปรียบเทียบค่าเฉลี่ยตามบริบทที่อยู่ อาศัยของกลุ่มตัวอย่าง พบว่า ตัวแปรความเชื่อเกี่ยวกับปัจจัยควบคุมในการเล่นเกมในงานวัด (C) การรับรู้อำนาจของปัจจัยควบคุมในการเล่นเกมในงานวัด (P) และความสามารถในการควบคุมตนเองในการเล่นเกมในงานวัด (PBC) มีความแตกต่างระหว่างกลุ่มตัวอย่างที่อาศัยอยู่ในบริบทที่แตกต่างกัน โดยผู้ที่อาศัยอยู่ในเมืองจะมีค่าคะแนนเฉลี่ยสูงกว่าผู้ที่อยู่นอกเมืองอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ 0.05 ทั้งนี้ เมื่อพิจารณาตามระดับการศึกษา พบว่า มีเพียงตัวแปรการคล้อยตามกลุ่มอ้างอิงในการเล่นเกมในงานวัด (SN) เท่านั้น ที่พบความแตกต่างของค่าเฉลี่ย โดยกลุ่มตัวอย่างที่มีการศึกษาอยู่ในระดับมัธยมศึกษาตอนต้นจะมีค่าเฉลี่ยสูงกว่าระดับมัธยมศึกษาตอนปลาย อย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ 0.05

2.2.3 <u>ผลการวิเคราะห์โมเดลเชิงสาเหตุของพฤติกรรมการเล่นพนันของเยาวชนไทย</u>

ผลการตรวจสอบความกลมกลืนของโมเดลกับข้อมูลเชิงประจักษ์ ในดัชนีกลุ่มสัมบูรณ์ พบว่า ค่าไค-สแควร์เท่ากับ 1.36, df = 2 (p=0.51) ค่า GFI = 1.00, ค่า AGFI = 0.99, RMSEA = 0.00, SRMR = 0.01 ส่วนในดัชนีกลุ่มเปรียบเทียบ พบว่า CFI = 1.00 เมื่อพิจารณาตามเกณฑ์ความสอดคล้องพบว่าค่าไค–สแควร์ไม่มีนัยสำคัญทางสถิติ และดัชนีอื่น ๆ ยังชี้ให้เห็นว่าโมเดลตามสมมติฐานสอดคล้องกับข้อมูลเชิงประจักษ์ ซึ่งหมายความว่าโมเดลที่สร้างขึ้นสามารถนำมาอธิบายพฤติกรรมการเล่นพนันของเยาวชนไทยได้

อิทธิพลทางตรงและทางอ้อมที่มีผลต่อพฤติกรรมการเล่นพนันของเยาวชนไทย พบว่า พฤติกรรมการเล่นพนันของเยาวชนไทยได้รับอิทธิพลทางตรงมีค่าเป็นบวกจากตัวแปรเจตนาเชิงพฤติกรรมที่มีต่อการเล่นเกมในงานวัด และความสามารถในการควบคุมตนเองในการเล่นเกมในงานวัด โดยมีค่าสัมประสิทธิ์อิทธิพลเท่ากับ 0.42 และ 0.09 ตามลำดับ นอกจากนี้พฤติกรรมการเล่นพนัน ยังได้รับอิทธิพลทางอ้อมมีค่าเป็นบวกจากตัวแปรทัศนคติที่มีต่อการเล่นเกมในงานวัด (สัมประสิทธิ์อิทธิพลเท่ากับ 0.11) ได้รับอิทธิพลทางอ้อมมีค่าเป็นบวกจากตัวแปรการคล้อยตามกลุ่มอ้างอิงในการเล่นเกมในงานวัด (สัมประสิทธิ์อิทธิพลเท่ากับ 0.09) และได้รับ อิทธิพลทางอ้อมมีค่าเป็นบวกจากตัวแปรความสามารถในการควบคุมตนเองในการเล่นเกมในงานวัด (สัมประสิทธิ์อิทธิพลเท่ากับ 0.03) โดยผ่านเจตนาเชิงพฤติกรรมที่มีต่อการเล่นเกมในงานวัด และทั้ง 4 ตัวแปร สามารถอธิบายความแปรปรวนของพฤติกรรมการเล่นพนันได้ร้อยละ 20 (R^2= 0.20)

อิทธิพลทางตรงที่มีผลต่อเจตนาเชิงพฤติกรรมที่มีต่อการเล่นเกมในงานวัด พบว่า เจตนาเชิงพฤติกรรมที่มีต่อการเล่นเกมในงานวัด ได้รับอิทธิพลทางตรงมีค่าเป็นบวกจากตัวแปรทัศนคติที่มีต่อการเล่นเกมในงานวัดการคล้อยตามกลุ่มอ้างอิงในการเล่นเกมในงานวัด และความสามารถในการควบคุมตนเองในการเล่นเกมในงานวัด โดยมีค่าสัมประสิทธิ์อิทธิพลเท่ากับ 0.26, 0.21 และ 0.07 ตามลำดับ และทั้ง 3 ตัวแปร สามารถอธิบายความแปรปรวนของเจตนาเชิงพฤติกรรมที่มีต่อการเล่นเกมในงานวัดได้ร้อยละ 19 (R^2= 0.19)

3. แนวทางการส่งเสริมการรู้เท่าทันสถานการณ์การพนันสำหรับเยาวชนไทย

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

3.1 <u>การให้คำนิยามและการจัดระดับของการพนัน</u>

หน่วยงานที่เกี่ยวข้องควรมีการกำหนดคำนิยามของคำว่าการพนันว่ามีลักษณะอย่างไร และมีผลกระทบอย่างไร เพื่อให้เห็นขอบเขตและความเข้าใจที่ตรงกัน รวมถึงการจัดระดับของการพนันว่ามีความเข้มข้นมากน้อยเพียงใด อาจแบ่งระดับการพนันที่เป็นระดับเบาไปถึงหนัก หรือระดับการยอมรับได้เกี่ยวกับการเล่นการพนันในแต่ละประเภท หรือเป็นการพนันที่ก่อให้เกิดความสูญเสียและผลกระทบกับเด็กและเยาวชนในระดับใด

3.2 <u>การสร้างความตระหนักให้เห็นความสำคัญของผลกระทบจากการพนัน</u>

หน่วยงานที่เกี่ยวข้องทุกภาคส่วนรวมถึงทุกสถาบันทางสังคม อันได้แก่ สถาบันครอบครัว สถาบันการศึกษา ฯลฯ ควรส่งเสริมและสร้างความตระหนักให้เห็นความสำคัญของผลกระทบที่ตามมาจากการพนัน การสร้างฐานคิดให้เด็กและเยาวชนรู้เท่าทันด้วยตนเองว่าการพนันไม่ใช่ความผิดเล็กน้อย หรือไม่เป็น

ความผิด และการพนันเป็นจุดเริ่มต้นของอบายมุขประเภทอื่น ๆ และการพนันนั้นเริ่มต้นได้ง่ายแต่เลิกยาก หากสามารถควบคุมจุดเริ่มต้นได้จะบรรเทาปัญหาและสภาวการณ์การติดพนันของเด็กและเยาวชนได้ โดยเริ่มจากการควบคุมตนเองผ่านจิตสำนึกและความรู้สึกตัว

3.3 <u>การปลูกฝังเรื่องการพนันในครอบครัว</u>

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

3.4 <u>การสร้างระบบการคัดกรองการติดการพนันสำหรับเด็กและเยาวชน</u>

สถาบันการศึกษาที่มีส่วนในการพัฒนาเด็กและเยาวชน ควรมีระบบการคัดกรองผู้เรียนว่ามีพฤติกรรมการติดการพนันในระดับใด รวมถึงการสร้างและพัฒนาแบบคัดกรอง เพื่อนำไปสู่การกำหนดวิธีการ/มาตรการการลดพฤติกรรมหรือการบำบัดดูแลในโรงเรียนอย่างเหมาะสมกับเด็กและเยาวชนในแต่ละกรณี

3.5 <u>การพัฒนาหลักสูตรการรู้เท่าทันการพนันตามช่วงวัยของเด็กและเยาวชน</u>

ระบบการจัดการศึกษาสำหรับเด็กและเยาวชนควรมีการพัฒนาหลักสูตรการรู้เท่าทันการพนัน โดยแบ่งตามระดับชั้นและช่วงวัยของเด็กและเยาวชน เช่น ในขั้นต้นเป็นการนำเสนอการพนันกับความถูกต้องตามหลักการของศีลธรรม ในขั้นต่อมาเป็นการสร้างการรู้เท่าทันที่ใช้ความคิดในขั้นที่สูงขึ้น โดยเนื้อหาอิงจากสถานการณ์ในชีวิตประจำวันของเด็กและเยาวชนที่ต้องพบเจอกับการพนันในรูปแบบต่าง ๆ ตั้งแต่เช้าจนถึงค่ำ เพื่อให้เห็นภาพอย่างชัดเจน

3.6 <u>การจัดการและการควบคุมระบบสื่อ</u>

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

3.7 <u>การกำหนดมาตรการขับเคลื่อนให้เด็กและเยาวชนพ้นจากความเสี่ยงเรื่องการพนัน</u>

การกำหนดมาตรการขับเคลื่อนให้เด็กและเยาวชนพ้นจากความเสี่ยงเรื่องการพนันนั้นอาจเป็นไปในลักษณะของโดยตรง โดยอ้อม เชิงรุก และเชิงรับ ทั้งนี้ขึ้นอยู่กับสถานการณ์ที่เกิดขึ้นและความเหมาะสม เช่น มาตรการโดยตรง เชิงรุก อาจใช้เจ้าหน้าที่ตำรวจในการควบคุมและจัดการกับการเล่นพนันและ

ดำเนินการตามกฎหมาย มาตรการโดยอ้อม เชิงรุก อาจเป็นไปในลักษณะของการส่งเสริมกิจกรรมสร้างสรรค์นอกเวลาเรียนให้กับเด็กและเยาวชน การสร้างภูมิคุ้มกัน เกราะป้องกัน การส่งเสริมการเห็นคุณค่าในตนเอง การเผชิญกับปัญหาและการแก้ไขปัญหา โดยเฉพาะในพื้นที่กลุ่มเสี่ยงที่เด็กและเยาวชนมีอัตราการเล่นการพนันสูง ทั้งนี้การกำหนดมาตรการควรกำหนดประเด็นการส่งเสริมและพัฒนาอย่างชัดเจนเป็นกลไกขับเคลื่อนที่ทำได้ง่าย ไม่ซับซ้อน รวดเร็ว โดยใช้ข้อมูลข้อเท็จจริงเป็นฐานจากการศึกษาค้นคว้า การจัดลำดับความสำคัญของสภาพปัญหาการพนันและแสดงให้เห็นถึงผลกระทบที่ต่อเนื่องกันไป

สารบัญ

บทที่		หน้า
1	**บทนำ**	**1**
	ความเป็นมาและความสำคัญของปัญหา	1
	วัตถุประสงค์ของการวิจัย	3
	ขอบเขตของการวิจัย	3
	ประโยชน์ที่คาดว่าจะได้รับ	4
	กรอบแนวคิดในการวิจัย	4
	นิยามศัพท์เฉพาะ	5
2	**เอกสารและงานวิจัยที่เกี่ยวข้อง**	**8**
	มโนทัศน์เกี่ยวกับการพนัน	8
	- นิยามความหมายของ “การพนัน”	8
	- ประเภทของ “การพนัน”	9
	- กฎหมายการพนัน	11
	- ผลกระทบของการพนัน	12
	- สาเหตุของการติดการพนัน	13
	มโนทัศน์เกี่ยวกับงานวัด	14
	- ระเบียบมหาเถรสมาคมว่าด้วยการจัดงานวัด พ.ศ. 2537	15
	- งานวิจัยที่เกี่ยวข้องกับบทบาทและการบริหารจัดการของวัด	16
	ทฤษฎีพฤติกรรมตามแผน (Theory of Planned Behavior : TPB)	17
	- สาระพื้นฐานของทฤษฎี	17
	- บทบาทความเชื่อที่เกี่ยวของกับพฤติกรรม	18
	งานวิจัยที่เกี่ยวข้องกับการพนัน	19
3	**วิธีดำเนินการวิจัย**	**25**
	ระยะที่ 1 การศึกษากระบวนการเปลี่ยนสภาพของกิจกรรมงานวัดเป็นการพนันแฝง	25
	- กรณีศึกษา	25
	- เครื่องมือที่ใช้ในการวิจัยและการตรวจสอบคุณภาพ	25
	- ขั้นตอนการดำเนินการวิจัย	26
	- การวิเคราะห์ข้อมูล	29

สารบัญ (ต่อ)

บทที่		หน้า
3	ระยะที่ 2 การศึกษาผลกระทบของการพนันแฝงที่มีต่อพฤติกรรมการเล่นพนันของเยาวชนไทย	29
(ต่อ)	- การศึกษาเชิงคุณภาพด้วยการสัมภาษณ์เชิงลึก	29
	- กลุ่มเป้าหมาย	29
	- เครื่องมือที่ใช้ในการวิจัยและการตรวจสอบคุณภาพ	30
	- ขั้นตอนการดำเนินการวิจัย	30
	- การวิเคราะห์ข้อมูล	31
	- การศึกษาเชิงปริมาณด้วยการสอบถาม	31
	- ประชากรและตัวอย่าง	31
	- เครื่องมือที่ใช้ในการวิจัยและการตรวจสอบคุณภาพ	32
	- ขั้นตอนการดำเนินการวิจัย	38
	- การวิเคราะห์ข้อมูล	39
	ระยะที่ 3 การศึกษาแนวทางการส่งเสริมการรู้เท่าทันสถานการณ์การพนันแฝงสำหรับเยาวชนไทย	39
	- ผู้ให้ข้อมูลในการสนทนากลุ่ม	39
	- เครื่องมือที่ใช้ในการวิจัยและการตรวจสอบคุณภาพ	40
	- ขั้นตอนการดำเนินการวิจัย	41
	- การวิเคราะห์ข้อมูล	42
4	**ผลการศึกษากระบวนการเปลี่ยนสภาพของกิจกรรมงานวัดเป็นการพนันแฝง**	**44**
	- บริบทพื้นฐานของการจัดงานวัด...จุดเริ่มต้นของการพนันแฝงในงานวัด	44
	- การเปลี่ยนแปลงของสภาพสังคมสู่การเปลี่ยนแปลงรูปแบบการจัดงานวัด	61
	- การเปลี่ยนแปลงมุมมองในการเพิ่มรายได้ของวัด	62
	- กลุ่มเสี่ยงจากการพนันแฝงในงานวัด	63
	- การเสพติดการพนันในงานวัดผ่านเกมการเล่น	64
	- ผลที่เกิดขึ้นจากเกมการเล่นในงานวัด	65
5	**ผลการศึกษาผลกระทบของการพนันในงานวัดที่มีต่อพฤติกรรมการเล่นพนันของเยาวชนไทย**	68
	- การศึกษาเชิงคุณภาพ	68
	- การศึกษาเชิงปริมาณ	72

สารบัญ (ต่อ)

บทที่		หน้า
5 (ต่อ)	- การศึกษาเชิงปริมาณ (ต่อ)	72
	- ข้อมูลทั่วไปของกลุ่มตัวอย่าง	73
	- ผลการวิเคราะห์ค่าสถิติพื้นฐานของตัวแปรในงานวิจัย	76
	- ผลการวิเคราะห์เปรียบเทียบค่าเฉลี่ยของตัวแปรในงานวิจัยจำแนกตามเพศ บริบท และระดับการศึกษา	77
	- ผลการวิเคราะห์โมเดลเชิงสาเหตุของพฤติกรรมการเล่นพนันของเยาวชนไทย	84
6	**ผลการศึกษาแนวทางการส่งเสริมการรู้เท่าทันสถานการณ์การพนันสำหรับเยาวชนไทย**	87
	- สถานภาพและสภาวการณ์ของการพนันแฝงในปัจจุบัน	87
	- แนวทางการส่งเสริมการรู้เท่าทันสถานการณ์การพนันแฝง	89
7	**สรุปผล อภิปรายผล และข้อเสนอแนะการวิจัย**	**91**
	สรุปผลการวิจัย	92
	อภิปรายผลการวิจัย	100
	ข้อเสนอแนะ	106
	รายการอ้างอิง	**108**
	ภาคผนวก	**111**
	ก รายชื่อผู้เชี่ยวชาญตรวจเครื่องมือวิจัย	112
	ข รายชื่อผู้เข้าร่วมสนทนากลุ่ม	114
	ค ตัวอย่างหนังสือเชิญผู้เชี่ยวชาญตรวจเครื่องมือวิจัย	116
	ง ตัวอย่างหนังสือเชิญผู้เชี่ยวชาญร่วมสนทนากลุ่ม	118
	จ แบบบันทึกการสัมภาษณ์และแนวทางการสัมภาษณ์กรณีศึกษา	120
	ฉ แบบบันทึกการสัมภาษณ์และแนวทางการสัมภาษณ์ผลกระทบที่เกิดขึ้นภายหลังจากการเล่นการพนันแฝงในงานวัดที่ส่งผลต่อพฤติกรรมการเล่นการพนัน	126
	ช แบบสอบถามเกี่ยวกับผลกระทบของการเล่นเกมในงานวัดที่มีต่อพฤติกรรมการเล่นพนันของเยาวชนไทย	129
	ซ ผลการตรวจสอบคุณภาพแบบสอบถามเกี่ยวกับผลกระทบของการเล่นเกมในงานวัดที่มีต่อพฤติกรรมการเล่นพนันของเยาวชนไทย	136
	ฌ ประเด็นและแนวคำถามในการสนทนากลุ่ม	143

สารบัญ (ต่อ)

บทที่		หน้า
	ภาคผนวก (ต่อ)	
	ญ ประมวลภาพการลงภาคสนามกรณีศึกษางานวัด	145
	ฎ ประมวลภาพการสนทนากลุ่ม	147
	คณะนักวิจัย	**149**

สารบัญภาพ

ภาพ		หน้า
1.1	กรอบแนวคิดในการวิจัย	5
2.1	แนวคิดทฤษฎีพฤติกรรมตามแผน (Theory of Planned Behavior: TPB)	18
4.1-4.2	บรรยากาศงานวัด (1)	49
4.3-4.4	บรรยากาศงานวัด (2)	49
4.5-4.6	บรรยากาศงานวัด (3)	49
4.7-4.8	บรรยากาศงานวัด (4)	50
4.9-4.10	เกมจับสลากลูกโป่ง	50
4.11-4.12	เกมปาลูกโป่ง (แบบ 1)	51
4.13-4.14	เกมปาลูกโป่ง (แบบ 2)	51
4.15-4.16	เกมปาลูกดอกลงบนแผ่นโฟม	52
4.17-4.18	เกมปากระป๋อง	52
4.19-4.20	เกมปาเลข (1)	53
4.21-4.22	เกมปาเลข (2)	53
4.23-4.24	เกมยิงปืน (1)	53
4.25-4.26	เกมยิงปืน (2)	54
4.27	รางวัลจากการยิงปืน	54
4.28	ราคาเกมยิงปืน	54
4.29-4.30	เกมยิงปืน B.B. GUN	54
4.31	กติกาและราคาของเกม B.B. GUN	55
4.32	บรรยากาศผู้เล่นกำลังรอเล่นเกมบิงโก	55
4.33	การขานเลขแต่ละครั้ง	55
4.34	บรรยากาศการเล่นเกมบิงโก	56
4.35	การลุ้นการออกตัวเลขของเกมบิงโก	56
4.36 -4.37	ตารางบิงโกที่ผู้เล่นสามารถเลือกได้	56
4.38	ราคาของเกมการจับสลาก	57
4.39	การเทียบสลากกับตารางรางวัล	57
4.40	บรรยากาศการเลือกสลาก (1)	57
4.41	ของรางวัลตามลำดับหมายเลข	57

สารบัญภาพ (ต่อ)

ภาพ		หน้า
4.42-4.43	บรรยากาศการเลือกสลาก (2)	57
4.44-4.45	ใบตรวจสลากรางวัลและบรรยากาศของร้าน	58
4.46-4.47	บรรยากาศการเลือกสลาก (3)	58
4.48-4.49	บรรยากาศการเล่นเกมซ้อนไข่ (1)	58
4.50-4.51	บรรยากาศการเล่นเกมซ้อนไข่ (2)	59
4.52-4.53	บรรยากาศการเล่นเกมซ้อนปลา	59
4.54-4.55	บรรยากาศการเล่นเกมในงานวัดของเด็กและเยาวชน (1)	60
4.56-4.59	บรรยากาศการเล่นเกมในงานวัดของเด็กและเยาวชน (2)	60
4.60	กระบวนการและผลจากการเปลี่ยนสภาพของกิจกรรมงานวัดเป็นการพนัน	67
5.1	โมเดลเชิงสาเหตุของพฤติกรรมการเล่นพนันของเยาวชนไทย	86

สารบัญตาราง

ตาราง		หน้า
3.1	กรณีศึกษาในการวิจัย	25
3.2	แผนการศึกษาภาคสนาม	27
3.3	ระยะเวลาและแหล่งข้อมูลในการดำเนินการศึกษา	27
3.4	ระยะเวลาและแหล่งข้อมูลในการดำเนินการศึกษา	31
3.5	ตัวอย่างในการวิจัย	32
3.6	คุณภาพเครื่องมือวิจัย	38
3.7	สรุปขั้นตอนการดำเนินการวิจัย	43
5.1	จำนวนและร้อยละของกลุ่มตัวอย่างจำแนกตามภูมิภาคและบริบท	73
5.2	จำนวนและร้อยละของกลุ่มตัวอย่างจำแนกตามระดับการศึกษาและเพศ	73
5.3	จำนวนและร้อยละของกลุ่มตัวอย่างจำแนกตามระดับการศึกษาและประสบการณ์ที่เกี่ยวข้องกับงานวัด	74
5.4	จำนวนและร้อยละของกลุ่มตัวอย่างจำแนกตามบริบท เพศ และประสบการณ์ในการเที่ยวงานวัด	74
5.5	จำนวนและร้อยละของกลุ่มตัวอย่างจำแนกตามบริบท เพศ และประสบการณ์เล่นเกมในงานวัด	75
5.6	จำนวนและร้อยละของกลุ่มตัวอย่างจำแนกตามบริบท เพศ และเกมที่เคยเล่นในงานวัด	76
5.7	ค่าสถิติพื้นฐานของตัวแปรที่ใช้ในงานวิจัย	77
5.8	ผลการวิเคราะห์เปรียบเทียบค่าเฉลี่ยของตัวแปรในงานวิจัยจำแนกตามเพศ บริบท และระดับการศึกษา	78
5.9	ค่าดัชนีความกลมกลืนและดัชนีเปรียบเทียบของโมเดลเชิงสาเหตุของพฤติกรรมการเล่นพนันของเยาวชนไทย	85
5.10	ค่าสัมประสิทธิ์อิทธิพลของโมเดลปัจจัยเชิงสาเหตุของพฤติกรรมการเล่นพนันของเยาวชนไทย	86

บทที่ 1
บทนำ

ความเป็นมาและความสำคัญของปัญหา

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

สมัยกรุงรัตนโกสินทร์ "งานวัด" เริ่มมีขึ้นครั้งแรกในสมัยพระบาทสมเด็จพระจุลจอมเกล้าเจ้าอยู่หัว (รัชกาลที่ 5) เมื่อทรงเริ่มสร้างวัดเบญจมบพิตรดุสิตวนาราม เมื่อ พ.ศ.2442 ต่อมาอีก 1 ปี จึงทรงโปรดเกล้าฯ ให้มีงานฉลองในเดือนธันวาคม โดยมีพิธีทางศาสนา นิมนต์พระสงฆ์และสามเณรไปประจำวัด จัดฉลองพระพุทธนรสีห์น้อย จัดงานออกร้านและการมหรสพ ช่วงระหว่างวันที่ 1 ถึงวันที่ 9 ธันวาคม จวบจนถึงปัจจุบันนิยมจัดงานวัดในช่วงเดือนพฤศจิกายนของทุกปี (หนังสือพิมพ์ข่าวสด: Online) ดังนั้นในสมัยก่อนไม่ว่าเป็นงานประเพณีสงกรานต์ ลอยกระทง ออกพรรษา ฯลฯ ผู้ปกครองจะพาบุตรหลานมาเที่ยวงานวัด เพื่อร่วมทำบุญและเป็นการพักผ่อนของครอบครัว ภายในงานจะมีการจัดมหรสพรื่นเริงต่าง ๆ ทั้งดนตรี ลิเก รำวง หรือโขน และมีการละเล่นของเด็ก ๆ วัยรุ่นอีกมากมาย เช่น ชิงช้าสวรรค์ ม้าหมุน รถไต่ถัง การละเล่นเหล่านี้ล้วนมีเสน่ห์และมนต์ขลังเฉพาะตัว ในอดีตการละเล่นเหล่านี้มีไว้เพื่อความสนุกสนานเพลิดเพลิน เป็นประเพณีที่ดีงามมาโดยตลอด (หนังสือพิมพ์บ้านเมือง: Online)

เมื่อยุคสมัยเปลี่ยนไปกิจกรรมงานวัดได้กลายเป็นแหล่งแสวงหาผลประโยชน์แอบแฝงของนายทุน เพราะมีการนำการพนันเข้ามาบิดเบือนแฝงอยู่ในงานวัดในรูปแบบของการออกร้านและมหรสพ ทำให้การละเล่นในงานวัดเสื่อมมนต์ขลังลงไป ทั้งการปาเป้า ปาโป่ง บิงโก ทอยห่วง และอื่น ๆ จูงใจผู้เล่นโดยมีของรางวัลมาล่อตาล่อใจไม่ว่าจะเป็น ตุ๊กตา ข้าวของเครื่องใช้ เครื่องดื่ม สุรา และบุหรี่ ฯลฯ ซึ่งล้วนเป็นสิ่งที่ยั่วยวนให้ผู้เล่นตั้งแต่เยาวชนไปจนถึงผู้ใหญ่เข้ามาเล่นกันอย่างเมามัน สิ่งเหล่านี้ล้วนแต่เป็นสิ่งที่ผิดกฎหมาย

ผิดศีลธรรมอันดีของสังคมไทย สร้างนิสัยให้คนแสวงหาการเสี่ยงโชคเป็นหลัก (หนังสือพิมพ์บ้านเมือง: Online) การละเล่นที่ใช้เงินและมีรางวัลเป็นตัวล่อจึงเสมือนการเล่นพนันแบบเปิดเผย เพราะแฝงอยู่ในกิจกรรมงานวัด หรืออาจกล่าวได้ว่าเป็น “การพนันที่แฝง” และทำให้ผู้เล่นหลงลืมไปว่าการละเล่นจำพวกปาโป่ง ปาเป้า ล้อหมุน ที่อยู่ตามงานวัด งานประจำจังหวัด ตลาด แหล่งชุมชนต่าง ๆ สิ่งเหล่านี้เป็นสิ่งที่ผิดกฎหมาย ซึ่งโดยปกติแล้วจะต้องขออนุญาตจากราชการและโดยส่วนใหญ่ทางเจ้าหน้าที่มักไม่ค่อยอนุญาต แต่มักมีกลุ่มบุคคลลักลอบเปิดตามงานต่าง ๆ โดยอ้างว่าเปิดเพื่อสนุกสนานเพลิดเพลิน ซึ่งสิ่งเหล่านี้เป็นสิ่งที่ไม่ดีมอมเมาประชาชนเพื่อหาผลประโยชน์และผิดกฎหมาย การพนันที่แฝงในงานวัดดูเหมือนไม่ใช่เรื่องใหญ่ เพราะประชาชนส่วนใหญ่เห็นตามงานวัด งานการกุศลต่างๆ อาศัยว่าคนไทยชอบเล่นการพนันมีความนิยมชมชอบเสี่ยงทาย อาศัยช่องว่างของสังคมก็นำมาแฝงเพื่อหาผลประโยชน์ ดังนั้น แนวทางในการแก้ไขปัญหาคือ ต้องทำความเข้าใจกับพี่น้องประชาชนว่าการพนันที่แฝงนั้นไม่ใช่สิ่งที่ถูกต้อง (วิสูตร ฉัตรชัยเดช, 2554)

หากพิจารณาตามพระราชบัญญัติคณะสงฆ์ พ.ศ..2505 แก้ไขเพิ่มเติมโดยพระราชบัญญัติคณะสงฆ์ (ฉบับที่2) พ.ศ. 2535 พบว่า มีการระบุอย่างชัดเจนว่า การจัดงานวัดทุกประเภทจะต้องไม่ขัดต่อพระธรรมวินัย ศีลธรรม กฎหมาย และระเบียบหรือคำสั่งของผู้บังคับบัญชา และมีข้อห้าม 7 ประการที่ห้ามมิให้เกิดขึ้นในระหว่างที่มีการจัดงานวัดทุกประเภท ข้อห้ามข้อที่สองกล่าวถึง การห้ามมิให้มีการพนันและการหารายได้โดยวิธีการเสี่ยงโชคเลียนแบบการพนัน และข้อที่หก ห้ามมิให้มีการจัดจำหน่ายสุราเมรัย และการเลี้ยงสุราเมรัย จึงอาจกล่าวได้ว่า กิจกรรมส่วนใหญ่ที่จัดในงานวัดปัจจุบันล้วนเข้าข่ายกิจกรรมที่ผิดตามข้อห้ามของพระราชบัญญัติคณะสงฆ์ และจัดเป็นปัญหาสำคัญที่ควรได้รับการศึกษาและหาแนวทางแก้ไขอย่างเร่งด่วน เพราะอาจส่งผลกระทบต่อผู้เล่นโดยเฉพาะเด็กและเยาวชนที่เกิดความเชื่อว่าการเสี่ยงโชคนี้เป็นสิ่งไม่ผิดกฎหมาย สามารถกระทำได้อย่างเปิดเผยและเมื่อเยาวชนเหล่านี้เติบใหญ่จึงมีโอกาสที่จะเกิดพฤติกรรมเสี่ยงโชคในเรื่องอื่น ๆ เช่น การพนันฟุตบอล การเล่นตู้เกม การเล่นพนันเกมออนไลน์ เป็นต้นซึ่งอาจเป็นภัยต่อสังคมโดยรวมตามมา

จากผลการสำรวจพฤติกรรมและผลกระทบจากการเล่นพนันในประเทศไทยในปี 2556 โดยสำนักงานกองทุนสนับสนุนการสร้างเสริมสุขภาพ (สสส.) แบ่งการสำรวจเป็น 2 ช่วงคือประชาชนอายุ 15 ปีขึ้นไปในทุกสาขาอาชีพจำนวน 5,102 ตัวอย่าง และกลุ่มนักศึกษาปริญญาตรี 2,199 คน โดยในกลุ่มประชาชนอายุ 15 ปีขึ้นไปร้อยละ 57 เคยเล่นการพนันในรอบปีที่ผ่านมา เป็นคนกรุงเทพฯมากที่สุดเมื่อเทียบกับภาคอื่น ๆ ถึงร้อยละ 74 เหตุผลที่เล่นส่วนใหญ่ร้อยละ 45 ต้องการเสี่ยงโชค ร้อยละ 39 อยากได้เงิน ร้อยละ 25 เพื่อความสนุกสนาน และร้อยละ 19 มีคนชวน การพนันครั้งแรกร้อยละ 40 เริ่มจากเล่นไพ่ ร้อยละ 30 เล่นหวยใต้ดิน ร้อยละ 9 เล่นสลากกินแบ่งรัฐบาล ร้อยละ 7 เล่นพนันฟุตบอล ร้อยละ 6 เล่นไฮโล โดยในกลุ่มนักศึกษาพบว่ามีถึงร้อยละ 28.97 ระบุว่าเคยเล่นการพนัน โดยเกมพนันที่เล่นมากสุดในรอบ 1 ปีที่ผ่านมาคือ ไพ่ ร้อยละ 67.16 รองลงมาคือบิงโก ร้อยละ 29.60 ทั้งนี้ ผลสำรวจที่น่าตกใจพบว่าผู้ที่เคยเล่นครั้งแรกมีอายุน้อยสุดคือ 7 ขวบ มีการเล่นหวยใต้ดิน ตีไก่ ไฮโล ดีดหรือโยนลูกแก้ว น้ำเต้าปูปลา และไพ่ จากผลสำรวจสะท้อนถึงประเภทการพนันต่าง ๆ ที่สามารถนำไปสู่โรคติดการพนันได้ง่าย แม้แต่กีฬาพื้นบ้าน ประเพณีวัฒนธรรมเช่นบุญบั้งไฟก็นำไปสู่การพนันได้เช่นกัน

จากทฤษฎีพฤติกรรมตามแผน (Theory of Planned Behavior: TPB) ของ Ajzen (1991) ที่ได้อธิบายการเกิดพฤติกรรมว่า บุคคลจะเห็นคล้อยและจะทำตามกลุ่มอ้างอิง จากนั้นจะเกิดความเชื่อและเจตนาในการจะแสดงพฤติกรรมและนำไปสู่การแสดงพฤติกรรมตามที่ตนนั้นเชื่อ เห็นได้ว่าเมื่อเด็กซึมซับว่าการเสี่ยงโชคเป็นสิ่งที่ไม่ผิด เป็นกิจกรรมที่จัดขึ้นอย่างแพร่หลายและถ้าเขาเติบใหญ่เขาก็จะยังคงแสดงพฤติกรรมเสี่ยงโชคในรูปแบบอื่น ๆ ซึ่งเป็นการสร้างนิสัยให้คนแสวงหาการเสี่ยงโชคเป็นหลัก ดังนั้น ในการศึกษาวิจัยครั้งนี้ คณะผู้วิจัยจึงนำแนวคิดทฤษฎีพฤติกรรมตามแผนของ Ajzen (1991) เป็นกรอบแนวทางในการศึกษาวิเคราะห์พฤติกรรม ความเชื่อ และทัศนคติ เพื่อให้ได้ข้อค้นพบที่น่าเชื่อถือและอธิบายปรากฏการณ์ได้อย่างถูกต้องตามหลักวิชา

จากความสำคัญของกิจกรรมงานวัดที่มีมาแต่ในอดีตได้แทรกซึมสู่วิถีชีวิตของคนไทย และแนวคิดในการแสดงพฤติกรรมที่มีโอกาสเสี่ยงต่อการกระทำผิดตามกฎหมายของเยาวชนในรูปของการพนันที่แฝงในงานวัดดังที่กล่าวมาข้างต้น อาจกลายเป็นปัญหาการพนันที่เกิดขึ้นทั่วโลกและส่งผลกระทบต่อสังคมอย่างรุนแรงและกว้างขวาง โดยเฉพาะสังคมในยุคโลกาภิวัฒน์ที่มีการพนันฟุตบอลและการพนันออนไลน์ที่กำลังแพร่ระบาดในกลุ่มเยาวชนด้วยเหตุนี้ คณะผู้วิจัยจึงดำเนินการศึกษาถึงกระบวนการเปลี่ยนสภาพของกิจกรรมงานวัดสู่การเป็นการพนัน และศึกษาผลกระทบของการพนันในงานวัดที่มีต่อพฤติกรรมการเล่นพนันของเยาวชนไทย ข้อมูลที่ได้จากการศึกษาในครั้งนี้จะนำไปสู่การสร้างแนวทางการส่งเสริมการรู้เท่าทันสถานการณ์การพนันแฝงสำหรับเยาวชนไทยต่อไป

วัตถุประสงค์ของการวิจัย

1. เพื่อศึกษากระบวนการเปลี่ยนสภาพของกิจกรรมงานวัดเป็นการพนัน
2. เพื่อศึกษาผลกระทบของการพนันในงานวัดที่มีต่อพฤติกรรมการเล่นพนันของเยาวชนไทย
3. เพื่อเสนอแนะแนวทางการส่งเสริมการรู้เท่าทันสถานการณ์การพนันสำหรับเยาวชนไทย

ขอบเขตของการวิจัย

งานวิจัยนี้ประกอบด้วยขั้นตอนการดำเนินการศึกษา 3 ระยะ ดังนี้

ระยะที่ 1 การศึกษากระบวนการเปลี่ยนสภาพของกิจกรรมงานวัดเป็นการพนัน

ประเด็นที่ศึกษา กระบวนการเปลี่ยนสภาพของกิจกรรมงานวัดเป็นการพนัน

กรณีศึกษา ได้แก่ งานวัดในบริบทพื้นที่ภาคกลาง 6 แห่ง (ในเมือง 2 แห่ง และนอกเมือง 4 แห่ง) กลุ่มผู้ให้ข้อมูลหลัก ได้แก่ พระ กรรมการวัด ผู้ประกอบการในงานวัด และผู้เกี่ยวข้อง

ระยะที่ 2 การศึกษาผลกระทบของการพนันในงานวัดที่มีต่อพฤติกรรมการเล่นพนันของเยาวชนไทย

ตัวแปรที่ศึกษา ผลกระทบของการพนันในงานวัดที่มีต่อพฤติกรรมการเล่นพนันของเยาวชนไทย

กลุ่มเป้าหมาย/ประชากรและตัวอย่าง

2.1 การสัมภาษณ์ผลกระทบของการพนันในงานวัดที่มีต่อพฤติกรรมการเล่นพนันของเยาวชนไทย

กลุ่มเป้าหมาย กลุ่มเยาวชน (อายุ 15-25 ปี) ในเขตพื้นที่ภาคกลางที่มีประสบการณ์เกี่ยวข้องกับการพนัน จำนวน 15 คน

2.2 การสอบถามผลกระทบของการพนันในงานวัดที่มีต่อพฤติกรรมการเล่นพนันของเยาวชนไทย

ประชากร คือ กลุ่มเยาวชน (อายุ 15-25 ปี) เขตพื้นที่ภาคกลางที่มีพฤติกรรมการเล่นการพนันในงานวัดไม่จำกัดจำนวน

ตัวอย่าง คือ กลุ่มเยาวชน (อายุ 15-25 ปี) เขตพื้นที่ภาคกลางที่มีพฤติกรรมการเล่นการพนันในงานวัดจำนวน 465 คน ได้มาจากการสุ่มแบบสองขั้นตอน

ระยะที่ 3 การศึกษาแนวทางการส่งเสริมการรู้เท่าทันสถานการณ์การพนันสำหรับเยาวชนไทย

ตัวแปรที่ศึกษา แนวทางการส่งเสริมการรู้เท่าทันสถานการณ์การพนันสำหรับเยาวชนไทย

กลุ่มเป้าหมาย ผู้เชี่ยวชาญและผู้ทรงคุณวุฒิด้านเด็กและเยาวชน นักพัฒนศึกษาศาสตร์ นักจิตวิทยาการศึกษาและการให้คำปรึกษา นักวิชาการอิสระด้านเด็กและเยาวชน จำนวน 12 คน

ประโยชน์ที่คาดว่าจะได้รับ

1. ได้สารสนเทศที่สำคัญเกี่ยวกับกระบวนการเปลี่ยนสภาพของกิจกรรมงานวัดเป็นการพนันจากบริบทเขตพื้นที่ภาคกลาง โดยเป็นภาพสะท้อนความเปลี่ยนแปลงที่ส่งผลกระทบโดยตรงต่อเยาวชน

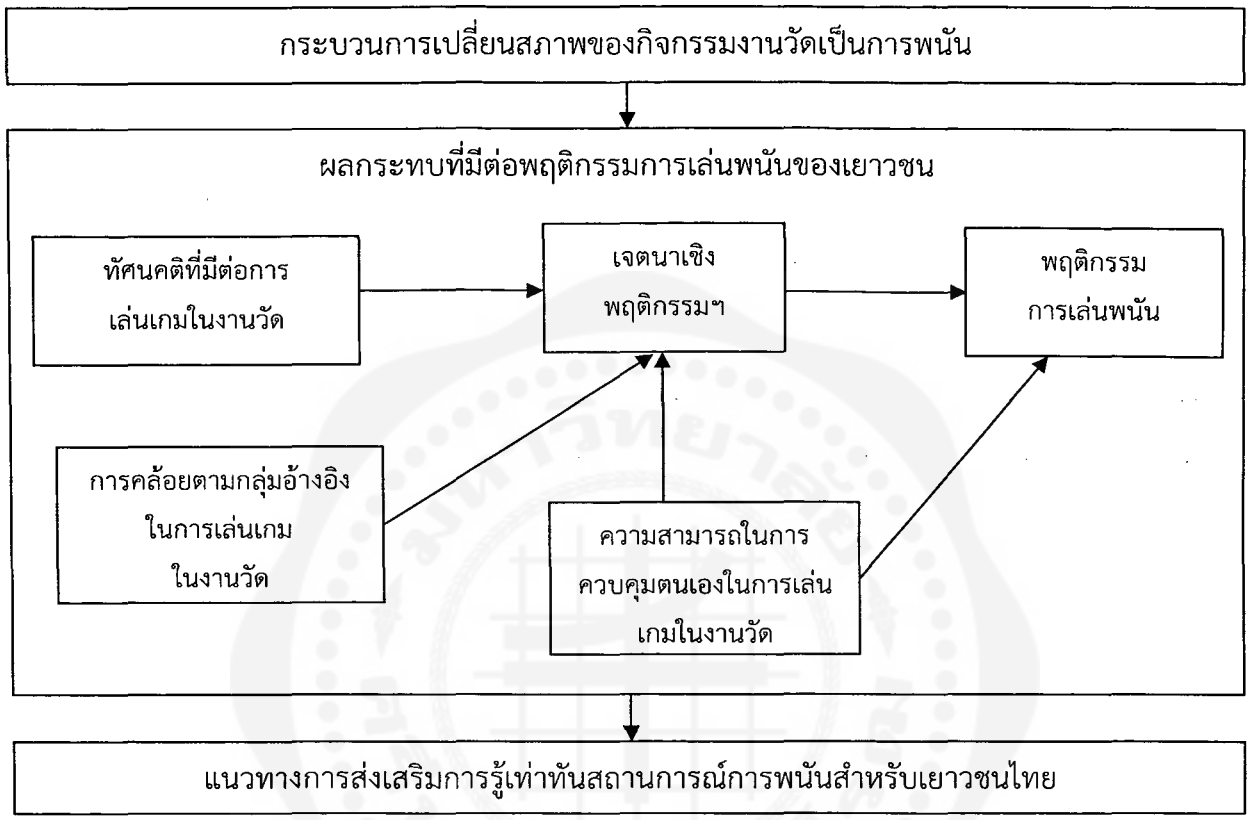
2. ได้สารสนเทศเกี่ยวกับผลกระทบของการพนันในงานวัดที่มีต่อพฤติกรรมการเล่นพนันของเยาวชนไทยในมุมมองเชิงลึกและเชิงกว้างในลักษณะที่แตกต่างกันในแต่ละด้าน

3. งานวิจัยนี้ทำให้ได้แนวทางการส่งเสริมการรู้เท่าทันสถานการณ์การพนันสำหรับเยาวชนไทยซึ่งสามารถนำไปสู่การกำหนดกรอบนโยบาย การวางแผนการดำเนินการจัดกิจกรรม/โครงการสำหรับหน่วยงานที่เกี่ยวข้อง

กรอบแนวคิดในการวิจัย

งานวิจัยนี้มีกรอบแนวคิดในการศึกษาโดยอิงทฤษฎีพฤติกรรมตามแผน (Theory of Planned Behavior: TPB) ซึ่งเป็นทฤษฎีทางจิตวิทยาสังคม (Social psychology) เสนอโดย Ajzen ในปี 1985 ที่พัฒนามาจากทฤษฎีการกระทำด้วยเหตุผล (Theory of Reasoned Action) ของ Ajzen และ Fishbein (1975) โดยทฤษฎีนี้อธิบายว่า การแสดงพฤติกรรมของมนุษย์จะเกิดจากการชี้นำโดยความเชื่อ 3 ประการ ได้แก่ ความเชื่อเกี่ยวกับพฤติกรรม (Behavioral beliefs) ความเชื่อเกี่ยวกับกลุ่มอ้างอิง (Normative beliefs) และความเชื่อเกี่ยวกับความสามารถในการควบคุม (Control beliefs) ซึ่งความเชื่อแต่ละตัวจะส่งผลต่อตัวแปร

ต่าง ๆ (Ajzen, 1991) ซึ่งในงานวิจัยนี้หมายถึงตัวแปรพฤติกรรมการเล่นการพนันของเด็กและเยาวชน โดยงานวิจัยนี้เริ่มต้นจากการศึกษากระบวนการเปลี่ยนสภาพของกิจกรรมงานวัดสู่การพนันในงานวัดที่ทำให้ส่งผลกระทบต่อพฤติกรรมการเล่นพนันของเยาวชนไทยและการส่งเสริมแนวทางการส่งเสริมการรู้เท่าทันสถานการณ์การพนันสำหรับเยาวชน ดังภาพ 1.1



ภาพ 1.1 กรอบแนวคิดในการวิจัย

นิยามศัพท์เฉพาะ

การพนันที่แฝงในงานวัด หมายถึง กิจกรรมการเล่นที่จัดขึ้นในงานวัด ซึ่งอยู่ในลักษณะของการเสี่ยงโชค โดยมีของรางวัลมาเป็นสิ่งตอบแทน ซึ่งในงานวิจัยนี้หมายถึงเกมการเล่นปาลูกโป่ง ปาเป้า บิงโก สอยดาว ยิงปืน สาวน้อยตกน้ำ และเกมอื่น ๆ ที่เกี่ยวข้อง

กระบวนการเปลี่ยนสภาพของกิจกรรมงานวัดสู่การพนัน หมายถึง ขั้นตอนและ/หรือวิธีการการดำเนินกิจกรรมของงานวัดจากรูปแบบดั้งเดิมที่เน้นความเพลิดเพลินสนุกสนานสู่การเปลี่ยนแปลงทางสภาพสังคมจากปัจจัยในลักษณะต่าง ๆ สู่การจัดเกมการเล่นเสี่ยงโชค หรือการทำนายโดยใช้เงินหรือทรัพย์สินอื่นเป็นสิ่งแลกเปลี่ยนให้ได้มาซึ่งของรางวัล

ผลกระทบที่มีต่อพฤติกรรมการเล่นพนันของเยาวชน หมายถึง สภาพภายหลังการดำเนินกิจกรรมของงานวัดที่มีการพนันแฝงที่ส่งผลต่อการเล่นพนันของเยาวชน

แนวทางการส่งเสริมการรู้เท่าทันสถานการณ์การพนันแฝงสำหรับเยาวชนไทย หมายถึง แนวคิด/วิธีปฏิบัติในการสร้างเสริมให้เยาวชนได้พัฒนากระบวนการคิดด้านการหลีกเลี่ยง ป้องกันตนเองจากการพนันในรูปแบบต่าง ๆ

พฤติกรรมการเล่นการพนัน *(Behavior: B)* หมายถึง การแสดงพฤติกรรมในแต่ละบทบาทของการมีส่วนร่วมในการเล่นการพนัน ประกอบด้วย บทบาทของการเล่นการพนันในฐานะของผู้เล่นพนัน บทบาทของผู้เล่นการพนันภายใต้เงื่อนไขการเป็นผู้รับพนัน บทบาทของการเล่นการพนันในเงื่อนไขของการเป็นตัวกลางในกระบวนเล่นการพนัน ในสถานการณ์การเล่นเกมในงานวัด การพนันเกี่ยวกับกีฬา การพนันเกี่ยวกับหวย การพนันเกี่ยวกับการเล่นไพ่ การพนันเกี่ยวกับสัตว์

เจตนาเชิงพฤติกรรม (Behavioral Intention: I) หมายถึง ระดับความมุ่งมั่นหรือความตั้งใจของเยาวชนว่าจะแสดงพฤติกรรมการเล่นเกมในงานวัดที่ระบุนั้นมากน้อยเพียงใด

ทัศนคติที่มีต่อการเล่นเกมในงานวัด (Attitude toward the behavior: AB) หมายถึง ระดับความคิดเห็นหรือความรู้สึกของเยาวชนแต่ละบุคคลที่มีต่อพฤติกรรมการเล่นเกมในงานวัดซึ่งอาจเป็นไปในทางบวก ทางลบ หรือเป็นกลาง

ความเชื่อเกี่ยวกับผลของการเล่นเกมในงานวัด (Strength of each belief: b) หมายถึง การที่เยาวชนคิดหรือเชื่อว่าเมื่อกระทำพฤติกรรมการเล่นเกมในงานวัดแล้วจะเกิดผลดีผลเสียกับตนเองอย่างไร

การประเมินผลของการเล่นเกมในงานวัด (Evaluation of the outcome or attribute: e) หมายถึง การที่เยาวชนเชื่อมั่นว่าเมื่อเล่นเกมในงานวัดแล้ว ผลที่เกิดขึ้นจะดีหรือไม่ เป็นไปในทางบวกหรือทางลบ

การคล้อยตามกลุ่มอ้างอิงในการเล่นเกมในงานวัด (Subjective Norm: SN) หมายถึง การรับรู้ของเยาวชนต่อกลุ่มบุคคลที่กลุ่มคนเหล่านี้ให้ความสำคัญ โดยเป็นการรับรู้ว่ากลุ่มคนที่มีความสำคัญนั้นคิดต่อตนเองว่าเป็นไปในทิศทางใด ควรหรือไม่ควรที่จะแสดงพฤติกรรมการเล่นเกมในงานวัด

ความเชื่อเกี่ยวกับทัศนคติของกลุ่มอ้างอิงที่มีต่อการเล่นเกมในงานวัด (Normative beliefs: NB) หมายถึง ความเชื่อว่าบุคคลรอบข้างที่มีความสำคัญต่อเยาวชน มีความต้องการให้กลุ่มคนเหล่านี้เล่นเกมในงานวัดนั้นมากน้อยเพียงใด

แรงจูงใจที่จะคล้อยตามกลุ่มอ้างอิงในการเล่นเกมในงานวัด (Motivation to comply with the referent: MC) หมายถึง การรับรู้ของเยาวชนว่ามีความต้องการทำตามความประสงค์ของกลุ่มอ้างอิงนั้นเพียงใด

ความเชื่อเกี่ยวกับปัจจัยควบคุมในการเล่นเกมในงานวัด (Strength of each control belief: *c)* หมายถึง ความเชื่อเกี่ยวกับการมีหรือไม่มีปัจจัยที่สนับสนุนหรือขัดขวางในการเล่นเกมในงานวัด ถ้าเยาวชนเชื่อว่าตนเองมีปัจจัยสนับสนุนมาก และมีปัจจัยขัดขวางน้อย เยาวชนจะเชื่อว่าตนเองมีโอกาสในการเล่นเกมในงานวัดได้มาก

การรับรู้อำนาจของปัจจัยควบคุมในการเล่นเกมในงานวัด (Perceived power of the control factor: p) หมายถึง การที่เยาวชนรับรู้ว่ามีปัจจัยใดที่เป็นตัวส่งเสริมหรือขัดขวางการเล่นเกมในงานวัด

การรับรู้ความสามารถในการควบคุมตนเองต่อการเล่นเกมในงานวัด (Perceived behavioral control: PBC) หมายถึง การรับรู้ของเยาวชนต่อพฤติกรรมการเล่นเกมในงานวัดว่าเป็นการยากหรือง่ายที่จะเล่นเกม ซึ่งเป็นการสะท้อนจากประสบการณ์ในอดีต และการคาดคะเนปัจจัยส่งเสริมหรือขัดขวางในการเล่นเกมในงานวัด

บทที่ 2
เอกสารและงานวิจัยที่เกี่ยวข้อง

การวิจัยเรื่อง การพนันแฝงที่ในงานวัด: กระบวนการเปลี่ยนสภาพของกิจกรรมงานวัดและผลกระทบที่มีต่อพฤติกรรมการเล่นพนันของเยาวชนไทย คณะผู้วิจัยได้ทำการศึกษาและวิเคราะห์เอกสารและงานวิจัยที่เกี่ยวข้อง ได้แก่ 1) มโนทัศน์เกี่ยวกับการพนัน 2) มโนทัศน์เกี่ยวกับงานวัด 3) ทฤษฎีพฤติกรรมตามแผน (Theory of Planned Behavior: TPB) และ 4) งานวิจัยที่เกี่ยวข้องกับการพนัน โดยทั้ง 4 หัวข้อมีรายละเอียดดังนี้

1. มโนทัศน์เกี่ยวกับการพนัน

1.1 นิยามความหมายของ "การพนัน"

ตามพจนานุกรมฉบับราชบัณฑิตยสถาน พ.ศ. 2542 (ราชบัณฑิตยสถาน, 2546) ได้ให้ความหมายของ "การพนัน (gambling)" ว่า เป็นการเล่นเอาเงินหรือสิ่งอื่นโดยอาศัยความฉลาด ความชำนาญ เล่ห์เหลี่ยม ไหวพริบและฝีมือ รวมทั้งโชคด้วย ซึ่งแม้ว่าในพระราชบัญญัติการพนัน พุทธศักราช 2478 จะมิได้กำหนดความหมายของ การพนัน ไว้อย่างชัดเจน มีเพียงการกำหนดรูปแบบและวิธีการเล่นตามบัญชี ก.และบัญชี ข. เท่านั้น (วรัญญา ทัศนีศรีวงศ์, มปป.) แต่จากการพิจารณาเนื้อความในพระราชบัญญัติแล้วสามารถสรุปได้ว่า การพนัน คือการเสี่ยงโชค การทาย หรือการทำนายโดยใช้เงินหรือทรัพย์สินอื่นเป็นสิ่งแลกเปลี่ยนให้ได้มาซึ่งของรางวัล ทั้งนี้ การพนันจะประกอบด้วยคน 2 กลุ่มคือ ผู้จัดให้มีการเล่น มีวัตถุประสงค์เพื่อนำมาซึ่งผลประโยชน์แก่ตน และผู้เข้าเล่น มีวัตถุประสงค์เพื่อนำเอาเงินหรือทรัพย์สินอย่างอื่น

การพนันหรือการเล่นพนัน หมายถึง การเอาแพ้ชนะกันด้วยการเสี่ยงโชค การเล่นพนันถือว่าเป็นการกระทำที่ผิดกฎหมายทั้งทางแพ่งและทางอาญา ในทางพุทธศาสนาถือว่าเป็นหนึ่งใน "อบายมุข 6" ซึ่งหมายถึงทางแห่งความเสื่อม ทางไม่เจริญ หรือทางแห่งความฉิบหาย โดยทัศนคติของคนในสังคมรวมทั้งการให้ความหมายต่อการพนันเปลี่ยนแปลงไปตามระยะเวลา เช่น จากเดิมที่มองว่า การพนันเป็นการละเล่นเพื่อความบันเทิง และสนุนสนาน กลายมาเป็นเรื่องเศรษฐกิจ หรือ การค้าขายที่หวังผลกำไรสูงสุดด้วยการลงทุนที่น้อยที่สุด จากบุคคลต่อบุคคลที่เล่นการพนัน กลายเป็นกลุ่มบุคคล ขยายไปสู่องค์กรธุรกิจระดับชาติ และนานาชาติในที่สุด การเล่นพนันแบบสนุก ๆ ในบางคนถือเป็นแค่การเสี่ยงโชค เสี่ยงดวง ถ้าเล่นได้ก็ไม่ติดใจเล่นต่อ ถ้าเล่นเสียก็ไม่เสียดายเงินเท่าไหร่นัก หากอยากเอาคืน ก็แค่เล่นซ้ำใหม่อีกหน คนบางคนจึงจัดการเล่นพนันแบบนี้ว่าเป็นการเล่นสนุกสนานเหมือนเล่นเกมหรือทำกิจกรรมนันทนาการบางอย่าง (สุพร อภินันทเวช, มปป.) สำหรับนิยามของการพนันที่เป็นที่ยอมรับกันในแวดวงการศึกษาการพนันในปัจจุบัน หมายถึง อะไรก็ได้ที่มีลักษณะเป็นธุรกรรมทางการเงิน (financial transaction) ซึ่งเกี่ยวกับผลลัพธ์ที่ไม่แน่นอน (สังศิต พิริยะรังสรรค์ และคณะ, 2546)

จากความหมายเกี่ยวกับการพนันที่กล่าวข้างต้น สรุปได้ว่า การพนัน หมายถึง การเสี่ยงโชคที่ผู้เล่นต้องใช้เงินหรือทรัพย์สินเป็นสิ่งแลกเปลี่ยน และต้องอาศัยโชค ไหวพริบและฝีมือเพื่อให้ได้มาซึ่งสิ่งที่ผู้เล่นต้องการ โดยผู้จัดมีวัตถุประสงค์เพื่อหาผลประโยชน์สู่ตนเอง ทั้งนี้การพนันมีรูปแบบเปลี่ยนแปลงไปตามกาลเวลาจากการเล่นธรรมดาสู่การพนันออนไลน์ และวัตถุประสงค์ของผู้เล่นอาจเป็นไปเพื่อความบันเทิงสนุนสนาน หรือเป็นการเล่นพนันเพื่อการลงทุน แต่การพนันเป็นสิ่งที่ผู้เล่นยอมรับเกี่ยวกับความไม่แน่นอนของผลลัพธ์

1.2 ประเภทของ "การพนัน"

การพนันนั้นมีหลายประเภทด้วยกันบางประเภทนั้นในความรู้สึกของบุคคลทั่ว ๆ ไปแล้ว ไม่คิดว่าเป็นการพนันตามข้อกฎหมาย อาจจะเป็นการทายหรือการทำนาย การจับสลาก การแถมพกหรือรางวัลด้วยการเสี่ยงโชคโดยวิธีใด ๆ ซึ่งในห้างสรรพสินค้าหรืองานมหกรรมต่าง ๆ ในบางครั้งได้จัดให้มีขึ้น หรือในศูนย์บริการอินเตอร์เน็ทที่ให้ลูกค้าใช้บริการในการทายหรือทำนาย ซึ่งตามปกติย่อมพนันเอาเงินหรือทรัพย์สินอย่างอื่นแก่กัน (วิชุลดา, 2545)

พระราชบัญญัติการพนัน พุทธศักราช 2478 ได้แบ่งการพนันออกเป็น 2 กลุ่มคือ กลุ่มบัญชี ก และกลุ่มบัญชี ข โดยชนิดของการพนันในกลุ่มบัญชี ก หรือการเล่นที่มีลักษณะคล้ายกัน เป็นการเล่นซึ่งไม่อนุญาตหรือไม่จัดให้มีหรือเข้าเล่น หรือเข้าพนัน เว้นแต่รัฐบาลพิจารณาเห็นสมควรอนุญาตให้สถานที่ใดสามารถจัดได้ภายใต้ข้อบังคับเงื่อนไขใด ๆ โดยออกเป็นพระราชกฤษฎีกา ส่วนการเล่นในกลุ่มบัญชี ข จะจัดให้มีขึ้นได้เพื่อนำมาซึ่งผลประโยชน์แก่ผู้จัดโดยตรงหรือโดยอ้อม ต้องได้รับการอนุญาตหรือเห็นสมควรจากเจ้าหน้าที่หรือเจ้าพนักงาน รายละเอียดของการเล่นในแต่ละกลุ่มมีดังนี้

กลุ่มบัญชี ก ประกอบด้วยการเล่น 26 ชนิด 1) หวย ก. ข. 2) โปปั่น 3) โปก 4) ถั่ว 5) แปดเก้า 6) จับยี่กี 7) ต่อแต้ม 8) เบี้ยโบก หรือคู่ตี่ หรืออีโจ้ง 9) ไพ่สามใบ 10) ไม้สามอัน 11) ช้างงา หรือป๊อก 12) ไม้ดำไม้แดง หรือปลาดำปลาแดง หรืออีดำอีแดง 13) อีโปงครอบ 14) กำตัด 15) ไม้หมุน หรือล้อหมุนทุก ๆ อย่าง 16) หัวโตหรือทายภาพ 17) การเล่นซึ่งมีการทรมานสัตว์ เช่น เอามีดหรือหนามผูก หรือวางยาเบื่อเมาให้สัตว์ชนหรือต่อสู้กัน หรือสุมไฟบนหลังเต่าให้วิ่งแข่งกัน หรือการเล่นอื่น ๆ ซึ่งเป็นการทรมานสัตว์ อันมีลักษณะคล้ายกับที่ว่ามานี้ 18) บิลเลียดรู ตีผี 19) โยนจิ่ม 20) สี่เหงาลัก 21) ขลุกขลิก 22) น้ำเต้าทุก ๆ อย่าง 23) ไฮโลว์ 24) อีก้อย 25) ปั่นแปะ และ 26) อีโปงซัด

กลุ่มบัญชี ข ประกอบด้วยการเล่น 24 ชนิด 1) การเล่นต่าง ๆ ซึ่งให้สัตว์ต่อสู้หรือแข่งกัน เช่น ชนโค ชนไก่ กัดปลา แข่งม้า ฯลฯ นอกเหนือจากหมายเลข 17 ในบัญชี ก 2) วิ่งวัวคน 3) ชกมวย มวยปล้ำ 4) แข่งเรือพุ่ง แข่งเรือล้อ 5) ชี้รูป 6) โยนห่วง 7) โยนสตางค์หรือวัตถุใด ๆ ลงในภาชนะต่าง ๆ 8) ตกเบ็ด 9) จับสลากโดยวิธีใด ๆ 10) ยิงเป้า 11) ปาหน้าคน ปาสัตว์ หรือสิ่งใด ๆ 12) เต๋าข้ามด่าน 13) หมากแถว 14) หมากหัวแดง 15) บิงโก 16) สลากกินแบ่ง สลากกินรวบ หรือการเล่นอย่างใดที่เสี่ยงโชคหรือประโยชน์อย่างอื่นแก่ผู้เล่นคนใดคนหนึ่ง 17) โตแตไลเซเตอร สำหรับการเล่นอย่างใดอย่างหนึ่ง 18) สวีป สำหรับสำหรับการเล่นอย่างใดอย่างหนึ่ง 19) บุ๊กเมกิง สำหรับการเล่นอย่างใดอย่างหนึ่ง 20) ขายสลากกินแบ่ง สลากกินรวบ

หรือ สวีป ซึ่งไม่ได้ออกในประเทศแต่จัดให้มีขึ้นโดยชอบโดยกฎหมายของประเทศที่จัดนั้น 21) ไพ่นกกระจอก ไพ่ต่อแต้ม ไพ่ต่าง ๆ 22) ดวด 23) บิลเลียด และ 24) ข้องอ้อย ทั้งนี้ การเล่นหมายเลข 5 – 15 ในบัญชี ข หรือการเล่นอื่นใดที่มีลักษณะคล้ายกันที่รัฐมนตรีเจ้าหน้าที่ได้ออกกฎกระทรวงระบุเพิ่มเติมไว้นั้น จะให้รางวัลตีราคาเป็นเงินไม่ได้ และห้ามมิให้ผู้ที่ได้รับรางวัลไปแล้วนำมากลับคืน หรือรับซื้อ หรือแลกเปลี่ยนรางวัลนั้นในงานหรือการเล่นในระหว่างมีงาน

เมื่อรัฐบาลเห็นว่า ณ สถานที่ใดสมควรจะอนุญาตภายใต้บังคับเงื่อนไขใด ๆ ให้มีการเล่นชนิดใดก็อนุญาตได้โดยออกพระราชกฤษฎีกาสำหรับการเล่นดังจะกล่าวต่อไปนี้ จะพนันกันได้เฉพาะเมื่อได้มีใบอนุญาตให้จัดมีขึ้นหรือมีกฎกระทรวงอนุญาตให้จัดขึ้นได้โดยไม่ต้องมีใบอนุญาต ได้แก่ 1) การให้สัตว์ต่อสู้หรือแข่งขัน เช่น ชนโค ชนไก่ กัดปลา แข่งม้า นอกเหนือจากการเล่น ซึ่งเป็นการทรมานสัตว์ดังกล่าวมาแล้วข้างต้น การวิ่งวัวคน ชกมวย มวยปล้ำ แข่งเรือพุ่ง แข่งเรือล้อ ชี้รูป โยนห่วง โยนสตางค์ หรือวัตถุใด ๆ ยิงเป้า ปาหน้าคน ปาสัตว์ หรือสิ่งใด ๆ เต๋าข้ามแดน หมากแถว หมากหัวแดง บิงโก สลากกินแบ่ง สลากกินรวบ หรือการเล่นอย่างใดที่เสี่ยงโชคให้เงินหรือประโยชน์อย่างอื่นแก่ผู้เล่นคนใดคนหนึ่ง (วิชุลดา, 2545)

ในการจัดการประชุมกลุ่มย่อยเพื่อการยกร่างกฎหมายว่าด้วยการพนัน ซึ่งจัดโดยศูนย์ศึกษาปัญหาการพนัน คณะรัฐศาสตร์ จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย เมื่อวันที่ 18 กุมภาพันธ์ 2556 และวันที่ 15 กรกฎาคม 2556 ผู้เข้าร่วมประชุมได้แสดงความเห็นด้วยที่จะต้องมีการนิยามคำว่า “การพนัน” เอาไว้อย่างเหมาะสม เพื่อที่จะรองรับและครอบคลุมรูปแบบของการพนันในปัจจุบัน รวมไปถึงรูปแบบการพนันแบบใหม่ในอนาคต (วรัญญา ทัศนีศรีวงศ์, มปป) โดยการจัดประเภทของการพนันนั้น จากความต้องการที่จะให้ความสำคัญกับ “การกระจายอำนาจให้กับท้องถิ่น” จึงมีข้อสรุปว่าควรที่จะแบ่งประเภทของการพนันออกเป็นสองระดับ คือ ระดับชาติ กับ ระดับท้องถิ่น ซึ่งการแบ่งประเภทการพนันออกเป็นสองระดับดังกล่าว จะพิจารณาจากประเพณีและวัฒนธรรมที่มีอยู่เดิมตามท้องถิ่น

การพนันระดับชาติ ได้แก่ คาสิโน สลากกินแบ่ง สลากกินรวบ ล็อตโต้ สล็อตแมชชีน ตู้ม้า (คุมจำนวนเครื่อง) พนันทายผลการแข่งขันกีฬา บาการ่า การให้รางวัลด้วยการเสี่ยงโชค

การพนันระดับท้องถิ่น ได้แก่ การพนันที่เกี่ยวกับประเพณีและวัฒนธรรม แข่งเรือพ่วง แข่งเรือล้อ บั้งไฟ หวย ก.ข. หวยปิงปอง จับยี่กี สล็อตแมชชีส ตู้ม้า (คุมพื้นที่) ไฮโล เต๋าปั่น โปปั่น โปกำ โปถั่ว แปดเก้า ไพ่สามใบ ไม้สามอัน ไพ่ป๊อก ไพ่ยี่อิด ไพ่แบล็คแจ๊ค ไม้หมุนหรือล้อหมุน บิลเลียดรู ตีผี การเล่นที่มีสัตว์เป็นส่วนประกอบและมีการทรมานสัตว์ (เฉพาะการเล่นที่ไม่มีลักษณะรุนแรงเกินสมควร)

อย่างไรก็ดี จากการระดมความคิดเห็น พบว่า การพนันบางอย่างไม่ควรที่จะมีการควบคุมอีกต่อไป ได้แก่ โตแตไลเซเตอร์ (เพราะไม่ใช่ประเภทการพนัน) ไพ่นกกระจอก ต่อแต้ม บิลเลียต สนุกเกอร์ ฟูลฟุตบอลโต๊ะ วิ่งวัวคน มวยปล้ำ ชี้รูป โยนสตางค์ โยนห่วง ยิงเป้า ปาหน้าคน เต๋าข้ามด่าน บิงโก สะบ้าทอย สะบ้าชุด ขลุกขลิก สี่เหงาลัก-456 น้ำเต้า และมีการพนันบางประเภทที่จำต้องห้ามมิให้มีการเล่นอย่างเด็ดขาด ซึ่งก็คือ หวยหุ้น โดยสรุป คือ จากการระดมความคิดเห็น การกำหนดประเภทการพนัน สามารถแบ่งออกได้เป็น 4 กลุ่ม คือ 1) ประเภทการพนันที่เล่นได้โดยไม่ต้องขออนุญาต 2) ประเภทการพนันที่ขออนุญาตจาก

คณะกรรมการระดับท้องถิ่น 3) ประเภทการพนันที่ขออนุญาตจากคณะกรรมการระดับชาติ และ 4) ประเภทการพนันที่ห้ามมิให้มีโดยเด็ดขาด

จากความทันสมัยของเทคโนโลยีของโลกยุคใหม่ทำให้ช่องทางในการพนันเปิดกว้าง เปิดโอกาสให้เด็กและเยาวชนสามารถเข้าถึงการพนันในรูปแบบต่าง ๆ ได้อย่างสะดวกและหลากหลายมากยิ่งขึ้น ทำให้สามารถแบ่งประเภทของการพนันในรูปแบบออนไลน์ที่คนไทยนิยมเล่นได้ 3 ประเภท (ไพศาล ลิ้มสถิตย์, 2555) ดังนี้

1) การเล่นเกมพนันแบบคาสิโน เช่น บาคาร่าออนไลน์ รูเล็ตออนไลน์ หรือเกมไพ่ประเภทต่างๆ ผู้เล่นพนันสามารถเล่นพนันผ่านการถ่ายทอดสดของบ่อนพนันทางอินเทอร์เน็ต โดยเชื่อว่าเว็บพนันบางแห่งทำการถ่ายทอดสดจากบ่อนพนันในปอยเปต ประเทศกัมพูชา

2) การเล่นพนันบอล การพนันออนไลน์ที่ได้รับความนิยมมากที่สุดในกลุ่มผู้เล่นพนันออนไลน์คนไทย คือ การพนันบอล เนื่องจากเว็บพนันออนไลน์ส่วนใหญ่เปิดให้เล่นพนันบอลด้วย ดังนั้น กลุ่มผู้เล่นพนันกับเล่นพนันบอลจึงเป็นกลุ่มเดียวกัน คือ เยาวชนและผู้ใหญ่ในวัยทำงาน ส่วนนักเรียนและนักศึกษานิยมเล่นพนันบอลผ่านโทรศัพท์มือถือที่สามารถใช้อินเทอร์เน็ตได้

3) การพนันประเภทอื่น ๆ เช่น กำถั่ว ไฮโล มีช่องทางหรือวิธีการเล่นเหมือนกับการเล่นพนันออนไลน์แบบอื่น ๆ

1.3 กฎหมายการพนัน

วรัญญา ทัศนีศรีวงศ์ (มปป.) ได้กำหนดปัญหาหลักในการบังคับใช้พระราชบัญญัติการพนัน พ.ศ. 2478 ไว้ว่า 1) ปัญหาด้านบทบัญญัติแห่งกฎหมายที่ไม่มีความชัดเจน : พระราชบัญญัติ พ.ศ. 2478 นี้ ไม่มีการกำหนดนิยามของคำว่า “การพนัน” เอาไว้ มีแต่การกำหนดรูปแบบและวิธีการเล่นพนันตามบัญชี ก. และบัญชี ข. ท้ายพระราชบัญญัติ 2) ปัญหาเรื่องอัตราโทษ : โทษที่กำหนดไว้ตามมาตรา 12 แห่งพระราชบัญญัติการพนัน พ.ศ. 2478 เป็นโทษที่มีลักษณะเบา กล่าวคือ โทษจำคุกอย่างสูงสุดไม่เกิน 3 ปี หรือปรับไม่เกิน 5,000 บาท หรือทั้งจำทั้งปรับ ทำให้ผู้กระทำความผิดไม่เกรงกลัวต่อโทษและไม่เข็ดหลาบ 3) ปัญหาด้านทัศนคติต่อกฎหมายพนัน : สังคมไทยมีค่านิยมเรื่องการถือโชคลาง ที่คอยกำหนดความเป็นมนุษย์ และสามารถดลบันดาลสิ่งต่าง ๆ ให้ได้อย่างไม่คาดคิดมาก่อน ค่านิยมนี้มีมานานและสัมพันธ์ใกล้ชิดกับนิสัยการเล่นพนันของคนไทย

ทั้งนี้ หัวใจของการแก้ไขปรับปรุงหรือการร่างกฎหมายการพนันฉบับใหม่ คือ ต้องการเน้นให้มี **“การกระจายอำนาจสู่ท้องถิ่น”** และ **“การสร้างระบบกำกับดูแลและการตรวจสอบ”** ที่ดี ควบคู่กันไป เนื่องจากประเทศไทยยังขาดกลไกในการกำกับดูแล และการตรวจสอบการเล่นพนันที่เป็นระบบและมีประสิทธิภาพ อีกทั้งเมื่อพิจารณารูปแบบการเล่นพนันในประเทศไทยแล้ว เห็นได้ว่า <u>ส่วนหนึ่ง</u> การพนันบางประเภทเป็นที่นิยมเล่นกันในทุกพื้นที่ของประเทศหรืออาจสร้างความเสียหายอย่างมากหรือส่งผลกระทบต่อสังคมอย่างกว้างขวางได้ เช่น สลากกินแบ่ง สลากกินรวบ การพนันทายผลการแข่งขัน ฯลฯ จึงต้องอาศัยระบบการจัดการและตรวจสอบโดยส่วนราชการหลัก คือ ราชการส่วนกลาง ซึ่งจะทำให้สามารถจัดการและ

ตรวจสอบการพนันชนิดเดียวกันโดยใช้รูปแบบวิธีการจัดการและตรวจสอบการพนันที่ได้มาตรฐานเดียวกันทั้งประเทศ อีกส่วนหนึ่ง การพนันบางประเภทมีความเชื่อมโยงกับการละเล่นหรือประเพณีวัฒนธรรมท้องถิ่น เช่น แข่งเรือพุ่ง แข่งเรือล้อ บั้งไฟ ฯลฯ ซึ่งอาจจะมีการเล่นเฉพาะแต่ในบางพื้นที่ จึงสมควรอย่างยิ่งที่จะให้ท้องถิ่นนั้น ๆ เข้ามามีส่วนร่วมในการจัดการกำกับดูแลและตรวจสอบการพนัน

1.4 ผลกระทบของการพนัน

จากการศึกษาเอกสารและงานวิจัยที่เกี่ยวข้องพบว่า การพนันสามารถส่งผลกระทบต่อสังคมและเศรษฐกิจในภาพรวมได้ทั้งในมิติด้านบวกและลบ โดยผลกระทบของการพนันที่มีต่อสังคมในด้านบวกกล่าวได้ว่า การเล่นการพนันในหมู่ชนชั้นทางสังคมต่าง ๆ มีส่วนทำหน้าที่เสมือนเป็น “ลิ้นระบาย” ความกดดันและความคับข้องใจจากวิถีชีวิตประจำวันออกไป ถือเป็นการช่วยลดความแตกแยกอย่างรุนแรงในสังคมได้ทางหนึ่ง ทำให้ผู้เล่นรู้สึกว่าตนเองมีอิสระในการเลือก การตัดสินใจ และมีโอกาสควบคุมโชคชะตาของตนเอง ถึงแม้จะเป็นเพียงช่วงเวลาสั้น ๆ ก็ตาม ดังนั้น หากพิจารณาการพนันในมิติทางสังคมอาจเป็นที่ยอมรับได้โดยทั่วไปว่าเป็นพฤติกรรมที่มีอยู่เป็นปกติธรรมดาในสังคมมนุษย์ แทรกซึมอยู่ในชีวิตประจำวันและทุกส่วนของสังคม เป็นเสมือนกิจกรรมนันทนาการเพื่อผ่อนคลายความตึงเครียดแก่สภาพจิตใจ จนมีข้อสังเกตว่าประเทศที่อนุญาตให้การเล่นการพนันเป็นสิ่งถูกต้องตามกฎหมายจำนวนหนึ่งก็คือ ประเทศที่มีการพัฒนาทางเศรษฐกิจในระดับสูง (สติธร ธนานิธิโชติ, 2554) จึงไม่น่าแปลกใจที่ธุรกิจการพนันมีความเจริญเติบโต ขยายเครือข่ายและแทรกซึมเข้าสู่วิถีชีวิตของคนในรูปแบบต่าง ๆ อย่างไรก็ตาม แม้ว่าการพนันจะสามารถส่งผลต่อสังคมและเศรษฐกิจในด้านบวกได้อยู่บ้าง แต่ยังคงเป็นข้อถกเถียงว่า ผลกระทบด้านบวกนั้นมีผลต่อสังคมในเชิงสร้างสรรค์หรือไม่ และใครคือผู้ที่ได้รับผลประโยชน์นั้นอย่างแท้จริงหากพิจารณาเปรียบเทียบกับผลกระทบด้านลบที่จะเกิดขึ้นจากการพนันแล้วคุ้มค่าหรือไม่กับการเปิดโอกาสให้การพนันเข้ามามีบทบาทในสังคมเช่นทุกวันนี้

เมื่อพิจารณาผลกระทบด้านลบ เห็นได้จากงานวิจัยของโครงการติดตามสภาวการณ์เด็กและเยาวชนรายจังหวัด (Child Watch) ของสถาบันรามจิตติ ที่ศึกษาระหว่างปี 2548-2549 พบว่า สภาพสังคมและครอบครัวที่แวดล้อมไปด้วยการพนันและอบายมุข โดยเฉพาะการเล่นพนันบอล·หวยบนดิน และการส่งเอสเอ็มเอสชิงโชค ทั้งนี้ ส่วนหนึ่งเพราะหาสะดวกที่จะเล่น ราคาถูก โดยเฉพาะหวยบนดินและมีข้อมูลที่น่าสนใจ วัยรุ่นไทยที่ติดการพนันส่วนใหญ่ใช้เงินที่ผู้ปกครองให้ไว้สำหรับการเรียนและใช้จ่ายในชีวิตประจำวันต่าง ๆ ในการเล่นพนัน ทำให้วัยรุ่นจำนวนหนึ่ง มีหนี้สินติดตัวและพยายามทุกวิถีทางในการคืนเงินเจ้าหนี้ เช่น การลักขโมย รีดไถเงิน หรือวัยรุ่นชายหญิงที่ติดพนันบางคนจำใจเอาตัวเข้าแลกเพื่อจ่ายหนี้พนันหรือใช้แฟนเป็นตัวขัดดอกเพื่อใช้หนี้พนัน โดยค่าตัวแต่ละครั้งประมาณ 1,500-5,000 บาท มากกว่านั้นงานวิจัยดังกล่าวยังระบุชัดว่า จังหวัดใดที่มีอัตราการเล่นการพนันของเด็กสูง ก็จะมีอัตราเด็กถูกขู่กรรโชกและทำร้ายร่างกายตามสถานศึกษาสูง คิดเป็นร้อยละ 10 หรือราว ๆ 7 แสนคน (อธิคม คุณาวุฒิ, 2550) นอกจากนี้ ผู้ติดการพนันยังถือเป็นปัญหาทางจิต เพราะเมื่อเขาไม่อาจควบคุมตนเองได้ อาจก่อให้เกิดความสูญเสีย หมดตัว เป็นหนี้สินที่ไม่อาจหามาใช้ได้ ล้มละลาย ตามมาด้วยการฆ่าตัวตาย ครอบครัวแตกแยก ถูกตามล่าจากเจ้าหนี้ ถูกฆ่าตาย หญิงต้องขายตัวเพื่อหาเงินมาใช้หนี้พนัน โดยการศึกษาของอรุณ เชาวนาศัย (2546) พบว่า ร้อยละ 8 ของคนวัย

เลยหนุ่มสาวมีพฤติกรรมเล่นการพนัน ดังนี้ 1) เล่นเพื่อสังคม-เป็นครั้งคราว 2) เล่นเป็นประจำ-กับเพื่อนฝูง 3) ติดการพนันและสิ่งที่เกิดขึ้นตามมาคือ (1) ครอบครัวแตกแยก ทะเลาะวิวาท ในครอบครัว สุรา บุหรี่ สารเสพติดอยู่คู่กับการพนัน โดยเฉพาะในบ่อน (2) ปัญหาทางการเงิน-เป็นหนี้ หยิบยืมจากเพื่อนและญาติโดยไม่มีทางใช้ ล้มละลาย ถูกไล่ออกจากงาน กลายเป็นคนฉ้อโกง ก่ออาชญากรรม และ (3) การฆ่าตัวตาย ถูกตามทวงหนี้ต้องหนี ถูกตามฆ่า หญิงต้องขายตัวเพื่อหาเงินมาเล่นการพนันใช้หนี้

จากการศึกษาของไพศาล ลิ้มสถิตย์ และคณะ (2556) พบว่า การพนันออนไลน์มีผลกระทบต่อการพัฒนาทางสมองของเด็กและเยาวชน โดยเซลล์ประสาทและวงจรประสาทจะพัฒนาลดลง เพราะกิจกรรมที่เยาวชนสนใจทำอะไรหวังผลเร็ว ก็จะเกิดการตัดวงจรประสาทในการคิดวิเคราะห์และการใช้เหตุผลทิ้ง หรือเรียกว่า กระบวนการพรุนนิ่ง (Pruning) และจะส่งผลกระทบในระยะยาวต่อเด็กและเยาวชนอย่างถาวร มีผลกระทบต่อสุขภาพร่างกาย ทำให้ขาดการออกกำลังกาย มีปัญหาปวดเมื่อยร่างกาย ไม่มีสมาธิเรียนหนังสือหงุดหงิดง่าย และมีผลกระทบด้านอาชญากรรม โดยผลจากการสำรวจของสำนักงานสถิติแห่งชาติปี พ.ศ. 2553 พบว่า ประชากรร้อยละ 9 มั่วสุมยาเสพติดในร้านเกมและร้านอินเทอร์เน็ต ร้อยละ 5.9 ซื้อขายยาเสพติดในร้านเกม/อินเทอร์เน็ต และร้อยละ 64.7 มีสมาชิกในครอบครัวเล่นเกมออนไลน์

1.5 สาเหตุของการติดการพนัน

จากการศึกษาเอกสาร พบว่า ได้มีการศึกษาวิจัยหาสาเหตุที่ทำให้คนเรากลายเป็นคนติดการพนันอย่างลืมหูลืมตาไม่ขึ้นโดยไม่หวั่นต่อปัญหาที่ตามมา แม้ยังไม่รู้สาเหตุที่แท้จริง การศึกษาพบว่า 1) คนติดการพนันมีปัญหาอื่น ๆ มาก่อน เช่น เคยให้สารเสพติด อารมณ์แปรปรวนไม่มั่นคง บุคลิกภาพผิดปกติ 2) มีโอกาสเรียนรู้การพนันตั้งแต่อายุยังน้อย 3) มีพ่อหรือแม่ติดการพนัน เติบโตมาในสังคมครอบครัว ที่มีแต่การพนัน (อรุณ เชาวนาศัย, 2546)

ด้านปัจจัยเสี่ยงที่ก่อให้เกิดการติดพนันในเยาวชนนั้น สุพร อภินันทเวช (มปป.) ได้กล่าวถึงปัจจัยที่ทำให้เด็กและเยาวชนติดการพนัน ได้แก่

1) อายุน้อย เด็กหรือเยาวชนที่มีอายุน้อย จะถูกชักจูงหรือล่อลวงให้เข้าไปสู่วงจรพนันได้ง่ายกว่าด้วยความสามารถทางสติปัญญาหรือประสบการณ์ที่มีจำกัดตามวัย หากเริ่มหัดเล่นพนันตั้งแต่อายุยังน้อย ย่อมมีความเสี่ยงต่อการติดพนันในอนาคต มากกว่าผู้ที่เริ่มเล่นพนันเมื่ออายุมากกว่า จากการศึกษาย้อนหลังในผู้ใหญ่ที่ติดการพนันและก่อปัญหาสุขภาพหรือสังคมอย่างมาก พบว่า มีประวัติเริ่มเล่นพนันครั้งแรกที่อายุน้อยและเล่นเป็นประจำบ่อยกว่า ผู้ใหญ่ที่เล่นการพนันบ้างเพื่อการสังสรรค์และไม่อยู่ในขั้นเป็นปัญหา

2) เพศ พบว่า เพศชาย มีความเสี่ยงต่อการติดพนันมากกว่าเพศหญิงอย่างมาก ในทุกการศึกษาวิจัยทั้งในและต่างประเทศ ทั้งนี้อาจเป็นเพราะบุคลิกลักษณะความคิดของเพศชายมักชอบการแข่งขัน ท้าทาย มีความเสี่ยง กล้าได้กล้าเสียมากกว่าเด็กผู้หญิง ทำให้เกิดความสนใจในการทำกิจกรรมต่าง ๆ ที่เกี่ยวข้องกับการแข่งขันท้าทาย มากกว่าเพศหญิง

3) พันธุกรรม จากที่ได้กล่าวมาแล้วข้างต้น หากเด็กหรือเยาวชนคนใด มียีนที่เสี่ยงต่อการติดพนันซึ่งได้รับตกทอดมาจากบรรพบุรุษ เด็กอาจมีโอกาสติดพนันได้มากกว่าหรือพูดง่าย ๆ ว่า การส่งผ่านทาง

พันธุกรรมของบิดามารดา หรือบรรพบุรุษสู่เด็ก มีผลให้เด็กเล่นหรือติดพนันได้ หากบิดาเป็นผู้ติดการพนัน เพราะลูกจะมีโอกาสที่จะได้รับยีนติดพนัน และจะชอบเล่นการพนันหรือติดการพนันได้ด้วยตนเองหรือ อาจถูกกระตุ้นด้วยสิ่งแวดล้อมที่ทำให้ติดการพนันได้ง่ายกว่าเด็กคนอื่นที่ไม่มียีนติดพนัน

4) อิทธิพลจากครอบครัว ตัวแบบที่เล่นพนัน การมีสมาชิกในครอบครัว ได้แก่ ปู่ย่าตายาย พ่อแม่ญาติพี่น้องเล่นการพนัน มีผลต่อการเล่นพนันและติดพนันในที่สุด สำหรับเด็กและเยาวชนที่อยู่ในครอบครัวนั้น งานวิจัยหลายชิ้นได้ออกมาตรงกันว่า เด็กหรือเยาวชนที่เล่นการพนันมักมีคนในครอบครัวเล่นพนันด้วย และคนที่มีอิทธิพลต่อการติดพนันมากที่สุดของเด็กคือบิดาหรือมารดา

5) การติดสารเสพติด เครื่องดื่มแอลกอฮอล์ ผู้ติดสารเสพติดประมาณ 1 ใน 4 ติดการพนัน และผู้ที่ติดการพนันจำนวนครึ่งหนึ่งที่ติดสารเสพติด วงจรการติดของทั้งสองโรคพบว่า สัมพันธ์กันหรือคล้ายคลึงกัน คือ เกี่ยวโยงกับสมอง ลักษณะบุคคล ความเสี่ยงและสิ่งแวดล้อมที่เอื้อให้มีการติด โดยการติดสารเสพติดหรือแอลกอฮอล์ จะมีลักษณะอาการทางสมองที่ถูกกระตุ้นหรือขาดไปของสารเคมีที่ติด

6) บุคลิกภาพใจร้อน วู่วาม หุนหันพลันแล่น ลักษณะบุคลิกภาพที่ควบคุมอารมณ์ไม่ค่อยได้ ใจร้อน หุนหันพลันแล่น มีการเปลี่ยนแปลงทางอารมณ์ง่าย ไม่สามารถดำรงสัมพันธภาพกับผู้อื่นได้นาน ๆ เป็นลักษณะเด่นของบุคลิกภาพผิดปกติประเภทบี (cluster B personality disorders) ซึ่งเป็นโรคหนึ่งในโรคทางจิตเวช มีการศึกษาพบว่า คนที่ติดการพนันมักมีบุคลิกภาพผิดปกติประเภทนี้ มากกว่าคนที่ไม่ติดการพนัน ซึ่งจะมีการตัดสินใจแก้ไขปัญหาอย่างไม่ค่อยเหมาะสม ไม่คำนึงถึงผลที่จะติดตามมาในแง่ร้ายหรือแง่ลบ

7) เศรษฐานะยากจน การใช้สื่อทางอิเล็กทรอนิกส์ที่กำลังเป็นที่นิยมอย่างมากในยุคปัจจุบัน ทำให้มีระบบพนันออนไลน์เกิดขึ้นอย่างง่ายดาย เปิดบริการง่าย จับตัวเจ้าของเว็บได้ยาก ค่าใช้จ่ายในการลงทุนน้อย การเข้าถึงบริการเพื่อเล่นพนันก็ง่ายกว่า ทำให้คนเล่นพนันติดได้ง่ายขึ้นเพราะสะดวกที่จะเล่น ค่าใช้จ่ายต่ำกว่าการเดินทางไปเข้าบ่อน ช่วยทำให้คนที่อยู่ในฐานะยากจนเข้าถึงได้ง่ายกว่า

นอกจากนี้ Arnold, P. (1974 อ้างถึงใน สติธร ธนานิธิโชติ, 2554) ได้สรุปเหตุจูงใจที่ทำให้คนนิยมเล่นการพนันไว้ว่ามีเหตุอย่างน้อย 7 ทางด้วยกัน คือ 1) ความโลภ 2) ความต้องการเป็นที่ยอมรับ 3) บรรเทาความเบื่อหน่ายในชีวิตประจำวัน 4) ทำให้รู้สึกว่าตนเองเป็นผู้มีสติปัญญา 5) ความเชื่อเรื่องโชค 6) ความสนุกตื่นเต้น และ 7) ความเพ้อฝัน

2. มโนทัศน์เกี่ยวกับงานวัด

วัดเป็นสถาบันที่มีบทบาทในการพัฒนาสังคม เป็นสถานที่ประกอบพิธีทางศาสนา วัดเป็นศูนย์กลางการศึกษา แหล่งเรียนรู้วิชาการ เป็นสถานที่อบรมประชาชนทั่วไปให้เป็นคนโดยสมบูรณ์ มหาวิทยาลัยแห่งแรกในสังคมไทยจึงเกิดขึ้นที่วัด (คณะกรรมการการศึกษาแห่งชาติ, 2541)

วัดมีบทบาทสำคัญต่อสังคมไทยมาแต่อดีตเป็นเวลายาวนาน ความผูกพันกับวัดเกี่ยวข้องกับบุคคล ชุมชน และสังคมมีความสัมพันธ์กันตั้งแต่ช่วงวัยแรกและช่วงสุดท้ายของชีวิต กิจกรรมภายในวัดมีความหลากหลาย ตั้งแต่เพียงเป็นสถานที่พำนักของพระภิกษุสงฆ์ ให้พุทธศาสนิกชนเข้ามาทำบุญและประกอบศาสนกิจต่าง ๆ จนถึงการเป็นแหล่งท่องเที่ยว แหล่งนันทนาการ ศูนย์กลางการเรียนรู้ การพัฒนาการสนับสนุน

กิจกรรมต่าง ๆ ของชุมชน กิจกรรมที่มีการดำเนินการในวัดมีความหลากหลาย ได้แก่ การทำบุญทำทาน ในรูปแบบต่าง ๆ การประกอบพิธีกรรมทางศาสนา งานศพ งานบวช งานแต่งงาน งานวัดเกิด ฯลฯ การเช่าหาวัตถุมงคล การจัดงานนันทนาการในรูปแบบต่าง ๆ (งานวัด) เป็นต้น นอกจากนั้นแล้วพุทธศาสนิกชนชาวไทยมีบทบาทในการเข้าไปร่วมในการพัฒนา อุปถัมภ์ และบำรุงรักษาวัดในรูปแบบต่าง ๆ แต่ที่นิยมทำกันอย่างมาก โดยเฉพาะในยุคที่ความเจริญก้าวหน้าทางเศรษฐกิจได้ทำให้วิถีชีวิตของคนมีความเร่งรีบมากขึ้น คือ การบริจาค ซึ่งมักจะเป็นการบริจาคในรูปของเงินเป็นหลัก โดยพุทธศาสนิกชนทั้งหลายถือการบริจาคทรัพย์เป็นการทำบุญและทำนุบำรุงพระพุทธศาสนา (ณดา จันทร์สม, 2557)

การสืบทอดวัฒนธรรมประเพณีดั้งเดิมซึ่งดำเนินมาอย่างต่อเนื่อง ถูกขยายความมากขึ้นเพื่อส่งเสริมการท่องเที่ยว และการเปลี่ยนแปลงทางสังคม เศรษฐกิจ มีผลให้ธุรกิจการพนันมีการเติบโตและขยายตัวเข้าไปในพื้นที่ต่าง ๆ เพิ่มมากขึ้น ซึ่งการส่งเสริมวัฒนธรรมประเพณีท้องถิ่นจึงถูกแทรกด้วยธุรกิจการพนัน ดังตัวอย่างการพนันในงานวัด ดังเช่น งานบุญบั้งไฟที่แปรสภาพจากงานบุญสู่การแข่งขัน บุญบั้งไฟเป็นประเพณีบุญเดือน 6 ของชาวอีสาน เป็นการทำบุญในวันวิสาขบูชา และมีการจุดบั้งไฟเพื่อบูชาพระยาแถน ซึ่งเชื่อว่าจะทำให้ฝนฟ้าตกตามฤดูกาล ต่อมาได้มีการแข่งขันบั้งไฟขยายตัวจากการจัดเพียงเดือน 6 เพื่อหาเงินเข้าวัด เป็นการจัดแข่งบั้งไฟเพื่อสาธารณประโยชน์อื่น ๆ ทุกเดือน และกลายเป็นการลักลอบจัดแข่งบั้งไฟเพื่อการพนันหลายวันในแต่ละเดือน โดยเฉพาะในจังหวัดทางอีสานใต้ (ศูนย์ศึกษาปัญหาการพนัน, 2557)

ทั้งนี้ปัญหาเกี่ยวกับการบริหารวัดของเจ้าอาวาสในปัจจุบัน จำแนกได้เป็น วัดขนาดเล็ก วัดขนาดกลาง วัดขนาดใหญ่ และวัดพัฒนาตัวอย่าง วัดที่มีขนาดเล็กมีพระสงฆ์อยู่ 2-3 รูป ส่วนใหญ่จะต้องอยู่ในชนบท ประชาชนส่วนใหญ่ยากจนขาดปัจจัยในการดำรงชีวิต เจ้าอาวาสขาดการศึกษา ขาดการดูแลเอาใจใส่จากประชาชน บริหารวัดแบบครอบครัว ประชาชนยึดติดกับประเพณีเก่า ๆ มาก และยึดติดกับตัวบุคคล วัดขนาดกลางมีฐานะปานกลางมีทรัพย์สินปานกลาง และวัดขนาดใหญ่มีพระภิกษุสามเณร 20 รูปขึ้นไป จากการที่วัดมีลักษณะ ขนาด ฐานะที่แตกต่างกัน อยู่ในชุมชนที่แตกต่างกัน บางวัดตั้งอยู่ในเมืองมีความเจริญทางวัตถุสูง วัดมีรายได้มาก บางวัดตั้งอยู่ในชนบทมีรายได้น้อย บางครั้งถึงขั้นขาดแคลนการเงิน บางวัดบริหารแบบไม่โปร่งใส ขาดเจ้าอาวาสที่มีความรู้ เกิดผลเสียกับศาสนสมบัติทรัพย์สินการเงินของวัด ต้องแต่งตั้งไวยาวัจกรรับผิดชอบ (กรมการศาสนา, 2539)

2.1 ระเบียบมหาเถรสมาคมว่าด้วยการจัดงานวัด พ.ศ. 2537

ตามพระราชบัญญัติคณะสงฆ์ พ.ศ. 2505 แก้ไขเพิ่มเติมโดยพระราชบัญญัติคณะสงฆ์ (ฉบับที่ 2) พ.ศ. 2535 อาศัยอำนาจตามความในมาตรา 15 ตรี ลงนามโดย สมเด็จพระญาณสังวร สมเด็จพระสังฆราช สกลมหาสังฆปริณายก ดำรงตำแหน่งประธานกรรมการมหาเถรสมาคมในขณะนั้น ได้วางระเบียบเกี่ยวกับการจัดงานวัดไว้ในหมวดที่ 1 บททั่วไป ข้อ 5 แบ่งการจัดงานวัดออกเป็น 3 ประเภท คือ งานเทศกาล งานมหรสพ และงานชุมนุม โดยงานเทศกาล มีลักษณะเป็นงานนมัสการปูชนียวัตถุ ปูชนียสถาน หรืองานประเพณี มีการออกร้านและมหรสพ ซึ่งถือเป็นงานประจำปี ส่วนงานมหรสพ คือ งานที่มีลักษณะของการฉลอง งานกุศล มีการออก

ร้านและมหรสพ ซึ่งมีการจัดขึ้นเป็นครั้งคราว และงานชุมนุม คือ งานที่ทางวัดเป็นผู้จัดขึ้นเองหรืออาจมีผู้จัดขึ้นภายในวัด

อย่างไรก็ตาม ตามความในข้อ 6 ได้ระบุอย่างชัดเจนว่า การจัดงานวัดทุกประเภทจะต้องไม่ขัดต่อพระธรรมวินัย ศีลธรรม กฎหมาย และระเบียบหรือคำสั่งของผู้บังคับบัญชา และข้อ 7 กล่าวถึงข้อห้าม 7 ประการที่มิให้เกิดขึ้นในระหว่างที่มีการจัดงานวัดทุกประเภท ดังนี้

1) ห้ามมิให้มีการแสดงใด ๆ อันเป็นการลบหลู่ดูหมิ่นพระพุทธ พระธรรมหรือพระสงฆ์
2) ห้ามมิให้มีการพนันและการหารายได้โดยวิธีการเสี่ยงโชคเลียนแบบการพนัน
3) ห้ามมิให้มีการเต้นรำ รำวง และการแสดงภาพนิ่งหรือภาพยนตร์ลามกอนาจาร
4) ห้ามมิให้มีการแสดงระบำหรือการแสดงอย่างอื่นที่เป็นการยั่วยุกามารมณ์
5) ห้ามมิให้มีการแข่งขันชกมวย ทรมานสัตว์ เช่น กัดปลา ชนไก่ ชนโค เป็นต้น
6) ห้ามมิให้มีการจัดจำหน่ายสุราเมรัย และการเลี้ยงสุราเมรัย
7) ห้ามมิให้มีการจัดประกวดสาวงามและการแสดงการแต่งกายที่ขัดต่อศีลธรรมและวัฒนธรรม

สำหรับในด้านการดำเนินงานจัดเทศกาลของวัดนั้น ระเบียบมหาเถรสมาคมได้กล่าวไว้ในข้อที่ 12 คือ ห้ามมิให้มีการกู้ยืมเงินของผู้อื่นมาลงทุน อันจะทำให้วัดเกิดข้อผูกพันการชดใช้หนี้สิน และห้ามมิให้มีเอกชนมาผูกขาดการจัดงานเทศกาลทั้งหมดหรือส่วนใดส่วนหนึ่ง

2.2 งานวิจัยที่เกี่ยวข้องกับบทบาทและการบริหารจัดการของวัด

สุรศักดิ์ ศิลาวรรณา (2550) ศึกษาวิจัยการท่องเที่ยวและการเผยแพร่พระพุทธศาสนา บทบาทของวัดในเขตกรุงเทพมหานคร กรณีศึกษาวัดบวรนิเวศวิหารและวัดเบญจมบพิตรดุสิตวนาราม โดยมีวัตถุประสงค์เพื่อศึกษาถึงความสำคัญของวัดที่มีต่อการท่องเที่ยว และการเผยแพร่พระพุทธศาสนา ตลอดจนต้องการศึกษาผลกระทบจากการที่วัดเป็นแหล่งท่องเที่ยว ผลจากการศึกษาพบว่า แรงจูงใจสำคัญที่ทำให้นักท่องเที่ยวเดินทางมาวัด คือ ต้องการชมความสวยงามของโบราณสถาน และพระพุทธรูป รวมถึงต้องการเข้าร่วมกิจกรรมต่าง ๆ ภายในวัด อาทิ การทำบุญตักบาตร การบริจาคทาน และการเดินชมความงามโดยรอบ

ณดา จันทร์สม (2557) ศึกษาวิจัยเรื่องการบริหารการเงินของวัดในประเทศไทย: ความสอดคล้องตามหลักธรรมาภิบาล มีวัตถุประสงค์เพื่อศึกษารูปแบบ วิธีการและวิเคราะห์จุดอ่อนและจุดแข็ง ปัญหาและอุปสรรคของรูปแบบการบริหารการเงินของวัดไทย ผลจากการศึกษาพบว่า ปัจจุบันการบริหารการเงินของวัดไทยส่วนมากยังไม่มีโครงสร้างในการบริหารการเงินที่เป็นระบบ กฎหมายระเบียบข้อบังคับต่าง ๆ ที่มีอยู่ไม่เพียงพอที่จะทำให้วัดมีแนวปฏิบัติในการบริหารที่สอดคล้องกับหลักธรรมาภิบาล เห็นได้จากหลักฐานรายงานทางการเงินของวัดที่ไม่เป็นไปตามหลักมาตรฐานบัญชีที่รับรองกันโดยทั่วไป ขาดการตรวจสอบ มีการรับทราบข้อมูลการเงินของวัดอยู่ในวงจำกัด และสำนักงานพระพุทธศาสนาแห่งชาติยังขาดการกำกับดูแล และรวบรวมข้อมูลอย่างเป็นระบบ

พระอำนวย หมอกเมฆ และคณะ (มปป.) ได้วิจัยเรื่องกลยุทธ์การบริหารวัดในพระพุทธศาสนาสำหรับเจ้าอาวาสวัดราษฎร์ในเขตหนเหนือ ภาค 4 โดยมีวัตถุประสงค์เพื่อศึกษาสภาพปัจจุบันและปัญหาของ

การบริหารวัดในพระพุทธศาสนา วิเคราะห์และสังเคราะห์องค์ประกอบการบริหารวัดสำหรับเจ้าอาวาสวัดราษฎร์ และนำเสนอกลยุทธ์การบริหารวัดในพระพุทธศาสนาสำหรับเจ้าอาวาสวัดราษฎร์ในเขตเหนือ ภาค 4 ผลการวิเคราะห์และสังเคราะห์สภาพแวดล้อมองค์ประกอบบริหารวัดในพระพุทธศาสนาสำหรับเจ้าอาวาสวัดราษฎร์ในเขตเหนือ ภาค 4 พบว่า ภัยคุกคาม (Threats) ประชาชนในเขตชนบทส่วนใหญ่มีฐานะยากจน ขาดกำลังทรัพย์ในการอุปถัมภ์วัด การศึกษาต่ำ อบรมสั่งสอนยาก มักยึดติดกับประเพณีดั้งเดิมเก่า ๆ โลกทัศน์คับแคบ บางวัดประชาชนในชุมชนแตกความสามัคคี และมีปัญหาบ้านกับวัด ในบางพื้นที่ผู้มีอิทธิพลในท้องถิ่นต้องการเข้ามาควบคุมวัดและแสวงผลประโยชน์จากวัด การปกครองคณะสงฆ์มีลักษณะรวมศูนย์อำนาจไม่สอดคล้องกับการปกครองในระบอบประชาธิปไตย

3. ทฤษฎีพฤติกรรมตามแผน (Theory of Planned Behavior : TPB)

ทฤษฎีพฤติกรรมตามแผน (Theory of Planned Behavior: TPB) เสนอโดย Ajzen ในปี 1985 เป็นทฤษฎีทางจิตวิทยาสังคม (Social psychology) ที่พัฒนามาจากทฤษฎีการกระทำด้วยเหตุผล (Theory of Reasoned Action) ของ Fishbein และ Ajzen (1975) โดยทฤษฎีนี้อธิบายว่า การแสดงพฤติกรรมของมนุษย์จะเกิดจากการชี้นำโดยความเชื่อ 3 ประการ ได้แก่ ความเชื่อเกี่ยวกับพฤติกรรม (Behavioral beliefs) ความเชื่อเกี่ยวกับกลุ่มอ้างอิง (Normative beliefs) และความเชื่อเกี่ยวกับความสามารถในการควบคุม (Control beliefs) ซึ่งความเชื่อแต่ละตัวจะส่งผลต่อตัวแปรต่าง ๆ (Ajzen, 1991)

3.1 สาระพื้นฐานของทฤษฎี มีดังนี้

1) พฤติกรรม (Behavior หรือ B) ส่วนมากของบุคคลอยู่ภายใต้การควบคุมของเจตนาเชิงพฤติกรรม (Behavioral Intention หรือ I) หรือ เจตนาเชิงพฤติกรรม (I) ของบุคคลที่จะทำหรือไม่ทำพฤติกรรมนั้น ๆ

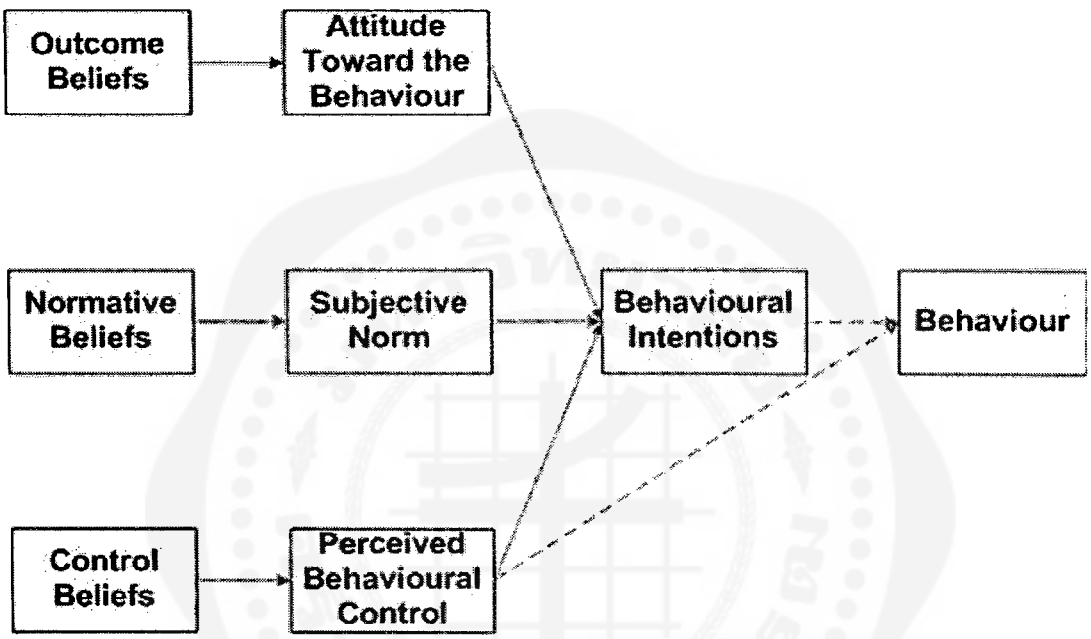
2) เจตนาเชิงพฤติกรรม (Behavioral Intention หรือ I) ได้รับอิทธิพลจากตัวกำหนด 3 ตัว คือ เจตคติต่อพฤติกรรม (Attitude toward the Behavior หรือ AB) การคล้อยตามกลุ่มอ้างอิง (Subjective Norm หรือ SN) และการรับรู้ความสามารถในการควบคุมพฤติกรรม (Perceived Behavioral Control หรือ PBC)

2.1) เจตคติต่อพฤติกรรม (Attitude toward the Behavior หรือ AB) เป็นการประเมินทางบวกหรือลบต่อการกระทำนั้น ๆ จัดได้ว่า เจตคติต่อพฤติกรรม (AB) เป็นปัจจัยส่วนบุคคล (Personal Factors) ถ้าบุคคลมีความเชื่อว่าการทำพฤติกรรมใดแล้วจะได้รับผลทางบวก ก็จะมีแนวโน้มที่จะมีทัศนคติที่ดีต่อพฤติกรรมนั้น ในทางตรงข้าม หากมีความเชื่อว่าการทำพฤติกรรมนั้นแล้วจะได้รับผลในทางลบ ก็จะมีแนวโน้มที่จะมีทัศนคติที่ไม่ดีต่อพฤติกรรมนั้น (Attitude toward the behavior) และเมื่อมีทัศนคติทางบวกก็จะเกิดเจตนาหรือตั้งใจ (Intention) ที่จะแสดงพฤติกรรมนั้น

2.2) การคล้อยตามกลุ่มอ้างอิง (Subjective Norm หรือ SN) เป็นการรับรู้ของบุคคลว่าคนอื่น ๆ ที่มีความสำคัญสำหรับเขาต้องการหรือไม่ต้องการให้เขาทำพฤติกรรมนั้น ๆ ถ้าบุคคลได้รับรู้ว่าคนที่มี

ความสำคัญต่อเขาได้ทำพฤติกรรมนั้น หรือต้องการให้เขาทำพฤติกรรมนั้น ก็จะมีแนวโน้มที่จะคล้อยตามและทำตามด้วย

2.3) การรับรู้ความสามารถในการควบคุมพฤติกรรม (Perceived Behavioral Control หรือ PBC) เป็นการรับรู้ของบุคคลว่า เป็นการยากหรือง่ายที่จะทำพฤติกรรมนั้น ๆ ถ้าบุคคลเชื่อว่า มีความสามารถที่จะกระทำพฤติกรรมในสภาพการณ์นั้นได้ และสามารถควบคุมให้เกิดผลดังตั้งใจ เขาก็มีแนวโน้มที่จะทำพฤติกรรมนั้น (สุวรรณา วิริยะประยูร, 2548)



ภาพ 2.1 แนวคิดทฤษฎีพฤติกรรมตามแผน (Theory of Planned Behavior: TPB)

ที่มา: http://www.ehjournal.net/content/4/1/23/figure/F1

ทฤษฎีพฤติกรรมตามแผน (TPB) จะศึกษาพฤติกรรมของแต่ละบุคคล (Individual Behavior) ที่ได้รับอิทธิพลมาจากความตั้งใจแสดงพฤติกรรม (Behavioral Intention) โดยปัจจัยที่มีอิทธิพลต่อความตั้งใจแสดงพฤติกรรมนั้น ประกอบด้วยทัศนคติที่มีต่อพฤติกรรม (Attitudes Towards the Behavior) บรรทัดฐานของบุคคลที่อยู่โดยรอบการแสดงพฤติกรรม (Subjective Norm) และการรับรู้ถึงการควบคุมพฤติกรรมของตนเองในการแสดงพฤติกรรมใด ๆ (Perceived Behavior Control)

3.2 บทบาทความเชื่อที่เกี่ยวของกับพฤติกรรม

บทบาทความเชื่อที่เกี่ยวข้องกับพฤติกรรม ทฤษฎีนี้จำแนกความเชื่อเป็น 3 ประการ ดังนี้

1) ความเชื่อเกี่ยวกับผลของการกระทำ (Behavioral Beliefs) ซึ่งมีอิทธิพลต่อเจตคติต่อพฤติกรรมเป็นความเชื่อที่เกี่ยวข้องกับผลของการกระทำ หากบุคคลมีความเชื่อว่า การทำพฤติกรรมนั้นจะนำไปสู่ผลกรรมทางบวก เขาก็จะมีเจตคติที่ดีต่อพฤติกรรมนั้นขณะที่บุคคลซึ่งเชื่อว่าการทำพฤติกรรมนั้นจะ

นำไปสู่ผลกรรมทางลบ เขาก็จะมีเจตคติที่ไม่ดีต่อพฤติกรรมนั้นและเมื่อมีทัศนคติทางบวกก็จะเกิดเจตนาหรือตั้งใจ (Intention) ที่จะแสดงพฤติกรรมนั้น

2) ความเชื่อเกี่ยวกับกลุ่มอ้างอิง (Normative Beliefs) ซึ่งเป็นตัวกำหนดการคล้อยตามกลุ่มอ้างอิงเป็นความเชื่อที่ว่าบุคคลหรือกลุ่มคนเฉพาะคิดว่าเขาควรหรือไม่ควรทำพฤติกรรมนั้น บุคคลก็มีแนวโน้มที่จะทำพฤติกรรมนั้น ในทางตรงข้าม หากบุคคลเชื่อว่าคนอื่นที่มีความสำคัญสำหรับเขาคิดว่าเขาไม่ควรทำพฤติกรรมนั้น เขาก็มีแนวโน้มที่จะไม่ทำพฤติกรรมนั้นตัวอย่างเช่น นายบี เห็นกลุ่มเพื่อนที่เขาสนิทเล่นพนันฟุตบอล เขาก็ทำตาม หรือนายบี เห็นพ่อ ซึ่งเป็นผู้ที่เขารักมีพฤติกรรมการดื่มเหล้า ตั้งแต่เขายังเป็นเด็ก เขาก็ทำตาม เป็นต้น

3) ความเชื่อเกี่ยวกับปัจจัยควบคุม (Control Beliefs) ซึ่งเป็นพื้นฐานของการรับรู้ความสามารถในการควบคุมพฤติกรรมเป็นความเชื่อเกี่ยวกับการมีหรือไม่มีทรัพยากรหรือโอกาสที่ก่อให้เกิดพฤติกรรม หากบุคคลมีความเชื่อว่าเขามีทรัพยากรมีโอกาสมากและมีอุปสรรค์น้อยเพียงใด เขาก็จะรับรู้ว่าเขาสามารถควบคุมพฤติกรรมนั้นได้มากเพียงนั้น กล่าวคือถ้าบุคคลนั้นเชื่อว่าเขามีความสามารถที่จะกระทำพฤติกรรมในสภาพการณ์นั้นได้และสามารถควบคุมให้เกิดผลดังตั้งใจเขาก็มีแนวโน้มที่จะทำพฤติกรรมนั้นโดย ความเชื่อเกี่ยวกับปัจจัยควบคุมนี้อาจได้รับอิทธิพลจากประสบการณ์ในอดีต ประสบการณ์ชีวิต ข้อมูลข่าวสารที่ได้รับจากการบอกเล่าของผู้อื่นเกี่ยวกับพฤติกรรมนั้น การสังเกตจากประสบการณ์จากผู้อื่น และตัวแปรอื่น ๆ ที่เพิ่มหรือลดการรับรู้ความอยากในการกระทำพฤติกรรมนั้น

4. งานวิจัยที่เกี่ยวข้องกับการพนัน

การศึกษางานวิจัยที่เกี่ยวข้องกับการพนันในครั้งนี้ กำหนดขอบเขตเฉพาะการพนันที่เกี่ยวข้องกับเยาวชน ซึ่งเป็นกลุ่มประชากรของการวิจัยครั้งนี้

ชัยวุฒิ อินทะเตชะ (2549) ได้ศึกษาพฤติกรรมการเล่นพนันฟุตบอลในระดับอุดมศึกษา มหาวิทยาลัยศรีปทุม วิทยาเขตชลบุรี จำนวน 278 คน โดยใช้แบบสอบถาม ผลการวิจัยพบว่านักศึกษาชายส่วนใหญ่เคยเล่นพนันฟุตบอล โดยเริ่มเล่นจากเพื่อน เหตุผลที่เล่นคือเพื่อความบันเทิง โดยใช้เงินที่ได้มาจากเงินประจำที่พ่อแม่ผู้ปกครองให้ มีวิธีการเล่นโดยเล่นในกลุ่มเพื่อนเป็นส่วนใหญ่ รูปแบบการเล่นพนันฟุตบอลที่นิยมมากที่สุดคือบอลเดี่ยว ส่วนใหญ่มีวงเงินพนันอยู่ระหว่าง 500- 1,000 บาท เมื่อได้เงินจากการเล่นพนันฟุตบอลจะนำไปเที่ยวเตร่ เมื่อได้หรือเสียเงินจากการพนันใช้วิธีชำระเงินโดยเงินสด ปัจจุบันนักศึกษาชายส่วนใหญ่ไม่เป็นหนี้จากการเล่นพนันฟุตบอล และไม่เคยกู้เงินจากผู้อื่นมาเพื่อชำระหนี้จากการเล่นพนันฟุตบอล

มานะชัย เหรียญไพโรจน์ (2553) ได้ศึกษาปัจจัยที่มีอิทธิพลต่อการเล่นพนันฟุตบอลของนักศึกษาคณะวิทยาการจัดการ มหาวิทยาลัยศิลปากร วิทยาเขตสารสนเทศเพชรบุรี ชั้นปี 1-4 จำนวน 100 คน พบว่านักศึกษาเริ่มเล่นการพนันตั้งแต่ชั้นมัธยมศึกษาตอนปลายมากที่สุด คิดเป็นร้อยละ 49 รองลงมาเริ่มเล่นตั้งแต่ระดับอุดมศึกษา มัธยมศึกษาตอนต้น และประถมศึกษา คิดเป็นร้อยละ 33, 13 และ 5 ตามลำดับ ปัจจัยที่มีผลต่อการเล่นพนันฟุตบอลของนักศึกษามากที่สุดคือปัจจัยด้านสื่อ รองลงมาได้แก่ ปัจจัยภายในบุคคล ปัจจัยทางสังคม และปัจจัยด้านกฎหมาย ตามลำดับ โดยที่ปัจจัยทางด้านสังคมที่มีผลต่อการเล่นพนันฟุตบอลของ

นักศึกษามากที่สุดคือการเล่นพนันตามกลุ่มเพื่อน ส่วนปัจจัยส่วนบุคคลที่มีผลมากที่สุดคือเล่นเพราะเป็นทีมที่ชอบ สำหรับปัจจัยด้านกฎหมายที่มีผลมากที่สุดคือการเล่นพนันฟุตบอลถูกจับกุมได้ยาก และรู้สึกเป็นเกมกีฬาไม่ใช่การกระทำผิดที่ร้ายแรง ส่วนปัจจัยด้านสื่อที่มีผลมากที่สุดคือได้รับข้อมูลเกี่ยวกับฟุตบอลทางอินเทอร์เน็ต

วิษณุ วงศ์สินสิริกุล (2554) ได้ศึกษาวิจัยเรื่อง เกมพนันออนไลน์: หายนะเกมพนันที่ต้องควบคุม ผลการศึกษาพบว่า กลุ่มผู้เล่นพนันออนไลน์ส่วนใหญ่มีอายุระหว่าง 15-55 ปี จากหลากหลายสาขาอาชีพ เนื่องจากสามารถเข้าถึงได้ง่าย โดยเกมพนันออนไลน์ที่นิยมมากในกลุ่มนักพนันของไทยคือ พนันบอล พนันบ่อน พนันทายผลม้าแข่ง เรียงตามลำดับความนิยม ทั้งนี้ผู้วิจัยได้จัดทำข้อเสนอแนวนโยบายเพื่อเป็นทางเลือกในการบริหารจัดการเกมพนันออนไลน์ไว้โดยยึดหลักพื้นฐานของความเป็นจริงมากที่สุด แต่ละนโยบายจึงแสดงถึงข้อดีและข้อด้อยที่อาจเป็นไปได้ ซึ่งผู้มีส่วนรับผิดชอบอาจพิจารณานำนโยบายต่าง ๆ มาประยุกต์ใช้เข้าด้วยกันเพื่อให้เกิดผลลัพธ์ของการแก้ปัญหาที่ดีที่สุดก็ได้ ดังนี้ 1) นโยบายที่ยินยอมให้การพนันเป็นสิ่งถูกกฎหมาย ภายใต้กรอบทางเลือก 2 ทาง คือ การอนุญาตให้ธุรกิจการพนันออนไลน์เป็นธุรกิจที่ถูกกฎหมาย และ การอนุญาตให้เกมพนันประเภทอื่นถูกกฎหมายแทนเกมพนันออนไลน์ 2) แนวนโยบายที่ไม่สนับสนุนให้การเล่นพนันเป็นสิ่งถูกกฎหมาย โดยกระทำการปราบปราม จับกุมได้ 2 รูปแบบ คือ แบบนุ่มนวล และแบบเข้มข้น

พินิจ ลาภธนานนท์ และคณะ (2554 อ้างถึงใน โครงการขับเคลื่อนสังคมและนโยบายสาธารณะเพื่อลดปัญหาการพนัน มูลนิธิสดศรี-สฤษดิ์วงศ์. 2556: 2) ศึกษาสถานการณ์ พฤติกรรม และผลกระทบการพนันในประเทศไทยในปี 2553 ระบุว่าคนไทยร้อยละ 77.1 เคยมีประสบการณ์เล่นการพนัน เป็นเพศชายมากกว่าเพศหญิง และสัดส่วนของคนเมืองสูงกว่าคนชนบท ในจำนวนนี้เป็นนักพนันที่เป็นเยาวชนคืออายุน้อยกว่า 24 ปี ร้อยละ 4.1 หรือประมาณ 1.9 ล้านคน และยังประมาณการจำนวนเด็กและเยาวชนที่เล่นการพนันในปี 2553 ว่ามีจำนวนประมาณ 2.803 ล้านคน ข้อค้นพบสำคัญของการวิจัยคือกว่าร้อยละ 63 ของผู้ที่มีประสบการณ์เล่นการพนัน เริ่มเล่นการพนันครั้งแรกในขณะที่มีอายุต่ำกว่า 24 ปี โดยนิยมเล่นหวยใต้ดิน สลากกินแบ่งรัฐบาล ไพ่ พนันฟุตบอล และไฮโล ตามลำดับ เหตุผลที่เล่นการพนันเพราะต้องการเสี่ยงโชคและเล่นเพื่อความสนุกสนาน โดยสถานที่เล่นพนันครั้งแรก ๆ คือ บ้านหรือละแวกบ้าน และในสถาบันการศึกษา

คงกริช เล็กศรีนาค และคณะ (2555) ได้ศึกษาพฤติกรรมการเล่นพนันของเยาวชนกรณีศึกษา: เขตกรุงเทพมหานคร มีวัตถุประสงค์เพื่อศึกษาพฤติกรรมการเล่นพนันของเยาวชน ปัจจัยสาเหตุของการเล่นพนัน ความสัมพันธ์ระหว่างปัจจัยสาเหตุกับพฤติกรรมการเล่นพนัน ผลลัพธ์ของการเล่นพนัน และความสัมพันธ์ระหว่างพฤติกรรมการเล่นพนันกับผลลัพธ์ของการเล่นพนัน กลุ่มตัวอย่างในงานวิจัยเป็นเยาวชนในเขตกรุงเทพมหานครที่เล่นพนันจำนวน 400 คน ซึ่งผลจากการศึกษาลักษณะทั่วไปของกลุ่มตัวอย่างพบว่า เยาวชนส่วนใหญ่ที่เล่นพนันเป็นเพศชาย มีอายุระหว่าง 15-20 ปี และกำลังศึกษาอยู่ในระดับปริญญาตรี โดยส่วนใหญ่เล่นพนันอย่างน้อย 1-3 วันต่อสัปดาห์ สาเหตุสำคัญที่ทำให้เยาวชนเล่นพนันคือ การมีเพื่อนเล่นพนัน ได้รับสื่อข่าวสารที่มีเนื้อหาเกี่ยวกับแหล่งพนัน วิธีการเล่นพนัน และเชื่อว่าการเล่นพนันเป็นช่องทางในการหาเงินและต้องการเงินที่เสียกลับคืน ส่วนผลลัพธ์ที่เกิดขึ้นกับเยาวชนที่เป็นผลจากการเล่นพนัน ในด้านปฏิสัมพันธ์ระหว่างครอบครัวและสังคมคือ การโกหกคนในครอบครัวเพื่อการไปเล่นพนัน การทะเลาะกับคนในครอบครัว

เพราะการพนัน การขโมยเงินของคนในครอบครัวเพราะผลจากการพนัน และผลลัพธ์ด้านพฤติกรรมและการการศึกษาคือ·การขาดเรียนบ่อยเพราะไปเล่นพนัน การเสียสมาธิในการเรียน ผลการเรียนตกต่ำ นำไปสู่พฤติกรรมเสี่ยงในการสูบบุหรี่ ดื่มสุรา หรือสิ่งเสพติดอื่น ๆ

บุปผา ลาภะวัฒนาพันธ์ (2556) ได้ศึกษาความสัมพันธ์ระหว่างการเปิดรับข่าวสารกับทัศนคติ และพฤติกรรมการเล่นการพนันของนิสิตนักศึกษาในสถาบันอุดมศึกษาทั่วประเทศในโครงการพัฒนาเครือข่ายอาจารย์สื่อสารมวลชนเพื่อขับเคลื่อนสังคมลดปัญหาการพนัน ในรูปแบบของการสำรวจแบบการศึกษาภาพตัดขวาง (Cross-sectional Study) ผลการวิจัยพบว่า 1) กลุ่มตัวอย่างส่วนใหญ่เปิดรับข่าวสารเกี่ยวกับการเล่นการพนันจากสื่อบุคคล สื่อมวลชนและสื่อใหม่ โดยเพื่อนเป็นสื่อบุคคลที่พูดเรื่องการพนันมากที่สุด โทรทัศน์เป็นสื่อมวลชนที่ได้รับความนิยมขณะที่เว็บไซต์และเฟสบุ๊คกลายเป็นสื่อใหม่มาแรง 2) กลุ่มตัวอย่างส่วนใหญ่มีทัศนคติเกี่ยวกับการเล่นการพนันในระดับค่อนข้างบวกผ่านมุมมองคนไทยชอบการเสี่ยงโชคมากที่สุด แม้จะรู้ว่าไม่มีใครประสบความสำเร็จได้จากการพนันและการพนันเป็นสิ่งที่ไม่ดีก็ตาม เข้าข่าย “รู้ทั้งรู้ว่าไม่ดี แต่ก็ยังทำ” 3) กลุ่มตัวอย่างส่วนใหญ่มีประสบการณ์ในการเล่นพนันมาก่อน นิยมเล่นไพ่มากที่สุด โดยเริ่มเล่นครั้งแรกเมื่อสมัยเรียนชั้นประถมศึกษา เหตุผลง่าย ๆ คือ เพื่อความสนุกสนาน ไม่มีอะไรทำฆ่าเวลา และอยากรู้เฉย ๆ 4) ทัศนคติเชิงบวกต่อการพนันเป็นผลมาจากกลุ่มตัวอย่างนิยมเปิดรับข่าวสารเกี่ยวกับการพนันโดยสื่อบุคคลอย่างเพื่อน และสื่อมวลชนอย่างโทรทัศน์ถือเป็นสื่อหลักในการโน้มน้าวใจให้กลุ่มตัวอย่างโดยเฉพาะเพศชายที่ศึกษาในมหาวิทยาลัยเอกชน เรียนได้เกรดเฉลี่ยสะสม 1.00-2.00 และมีรายได้เฉลี่ยต่อเดือน 20,001-30,000 บาท คล้อยตาม และ 5) ปัจจัยที่มีความสัมพันธ์อย่างชัดเจนกับพฤติกรรมการเล่นการพนันของกลุ่มตัวอย่างมีอยู่ 3 ปัจจัยหลัก ประกอบด้วย (1) การมีทัศนคติเชิงบวกต่อการพนัน (2) การเปิดรับข่าวสารการพนันจากเพื่อน โทรทัศน์ และเว็บไซต์ (3) ลักษณะทางประชากรศาสตร์ที่เอื้อต่อการเล่นการพนัน ได้แก่ เพศ ประเภทของมหาวิทยาลัยที่ศึกษา และรายได้เฉลี่ยต่อเดือน

รายงานประจำปี 2556 ศูนย์ศึกษาปัญหาการพนัน (2557) ได้เสนอผลการสำรวจการเล่นพนันของนักศึกษาในสถาบันอุดมศึกษาในปี 2556 พบว่ามีนักศึกษาถึงร้อยละ 29 เล่นพนัน โดยตัวเลขนี้รวมทั้งที่เล่นกันเองและเล่นกับเจ้ามือภายนอก การพนันยอดนิยม 5 อันดับแรกของนักศึกษาประกอบด้วย ไพ่ บิงโก หวยใต้ดิน สลากกินแบ่งรัฐบาล และพนันผลการแข่งขันฟุตบอล ทั้งนี้ความนิยมในการเล่นพนันของนักศึกษายังมีความแตกต่างกันตามพื้นที่และสภาพแวดล้อม เช่น นักศึกษาในกรุงเทพนิยมเล่นบิงโกมากกว่านักศึกษาต่างจังหวัด และนักศึกษาในต่างจังหวัดนิยมเล่นหวยใต้ดินมากกว่านักศึกษาในกรุงเทพ เป็นต้น ทั้งนี้ข้อมูลพบว่า ผู้ที่เล่นการพนันเหล่านี้ มักเริ่มเล่นการพนันมาตั้งแต่วัยเด็ก โดยเล่นพนันครั้งแรกในช่วงอายุ 7-10 ปี โดยนักศึกษาที่เล่นพนันมักมีสภาพแวดล้อมที่คุ้นเคยกับการพนันมาก่อน เช่น มีสมาชิกในครอบครัว ญาติ หรือเพื่อนเล่นพนัน นักศึกษาที่เล่นการพนันเหล่านี้ประสบปัญหาถึงร้อยละ 30 โดยเป็นปัญหาทางด้านการเงินถึงหนึ่งในสามของปัญหาที่ประสบ โดยประชากรที่มีอายุตั้งแต่ 15 ปีขึ้นไป (มีจำนวน 52.5 ล้านคนในขณะที่สำรวจ) ร้อยละ 57 หรือประมาณ 30 ล้านคน ตอบว่า เคยเล่น และร้อยละ 43 ตอบว่าไม่เคยมีประสบการณ์เล่นการพนัน โดยสัดส่วนของผู้ที่เล่นการพนัน โดยสัดส่วนของผู้ที่เล่นเป็นเพศชายสูงกว่าเพศหญิง และสัดส่วนของคนเมืองสูงกว่าคนชนบท อย่างไรก็ตามการสำรวจพบว่า ผู้ที่ยังเล่นพนันในปี 2556 ลดลงเหลือประมาณ

A 417056

23 ล้านคน ส่วนการวิเคราะห์สภาพแวดล้อมของนักศึกษาที่เล่นพนัน พบว่า การมีสมาชิกในครอบครัวญาติ/เพื่อนของนักศึกษาที่เคยเล่นการพนันเป็นปัจจัยสำคัญที่สุดที่ทำให้นักศึกษาเล่นการพนัน ทั้งนี้น่าจะมาจากความคุ้นเคยที่มีคนใกล้ชิดเล่นการพนัน เกิดพฤติกรรมเลียนแบบ และสร้างความรู้สึกที่ว่า การเล่นการพนันเป็นเรื่องธรรมดา ไม่ใช่เรื่องเสียหาย หรือน่ารังเกียจแต่อย่างใด

ด้านเหตุผลในการเล่นพนันครั้งแรก คือต้องการเสี่ยงโชคร้อยละ 45 อยากได้เงินร้อยละ 39 เพื่อความสนุกสนานเพลิดเพลิน ร้อยละ 25 และมีคนชวน ร้อยละ 19 เมื่อพิจารณาเหตุผลที่เล่นพนันจำแนกตามประเภทเกมพนัน พบว่า ผู้ที่เล่นพนันประเภทสลากกินแบ่งรัฐบาล หวยใต้ดิน หวยหุ้น หวยต่างประเทศ ไพ่บิงโก จับยี่กี่ ไฮโล และกำถั่วหรือถั่วแยก ส่วนใหญ่ตอบว่าเพราะต้องการเสี่ยงโชค ขณะที่ผู้ที่เล่นพนันประเภทตู้ม้า พนันฟุตบอล ม้าแข่ง มวย/มวยตู้ ระบุว่าเพราะต้องการความเพลิดเพลินและตื่นเต้น และสำหรับผู้เล่นพนัน วัวชน ตีไก่ กัดปลา เพราะเป็นความชอบส่วนตัวมากที่สุด การพนันในกลุ่มนี้เป็นเกมพนันกีฬาพื้นบ้านซึ่งส่วนใหญ่จะเล่นพนันกันในชุมชน และเป็นการเล่นพนันสืบทอดจากรุ่นสู่รุ่น โดยการพนันกลุ่มนี้สอดคล้องกับประเภทเกมพนันที่มักถูกเลือกเล่นพนันเป็นครั้งแรกของคนที่เล่นพนันเป็นครั้งแรกในวัยเด็ก หรือมีช่วงอายุที่เล่นพนันเป็นครั้งแรกระหว่าง 7-10 ปี

เมื่อพิจารณาตามสถานที่ตั้งของสถาบันการศึกษา นักศึกษาในกรุงเทพนิยมเล่นพนันไพ่มากที่สุด ตามด้วย บิงโก สลากกินแบ่งรัฐบาล และหวยใต้ดิน ตามลำดับ ขณะที่นักศึกษาในมหาวิทยาลัยในภูมิภาคนิยมเล่นพนันไพ่มากที่สุดเช่นเดียวกัน รองลงมาคือ หวยใต้ดิน สลากกินแบ่งรัฐบาล และพนันบิงโก โดยนักศึกษาในภูมิภาคนิยมเล่นพนันหวยใต้ดินมากกว่านักศึกษาในกรุงเทพและปริมณฑล ขณะที่นักศึกษาในกรุงเทพและปริมณฑลนิยมเล่นพนันบิงโกมากกว่านักศึกษาในภูมิภาค

เครือข่ายเยาวชน 4 ภาค (2556) ได้สำรวจสถานการณ์การพนันของเยาวชน 2556 โดยใช้แบบสอบถาม สอบถามกลุ่มตัวอย่างจำนวน 497 คน ครอบคลุมเยาวชน ภาคกลาง ภาคใต้ ภาคเหนือ และภาคตะวันออกเฉียงเหนือ (ร้อยละ 26, 26, 24, 24 ตามลำดับ) กลุ่มตัวอย่างร้อยละ 14 มีอายุต่ำกว่า 18 ปี ร้อยละ 82 มีอายุระหว่าง 19-22 ปี และร้อยละ 4 มีอายุระหว่าง 23-25 ปี ผลการศึกษาพบว่ากลุ่มตัวอย่างร้อยละ 67 เคยมีประสบการณ์ในการเสี่ยงโชค โดยช่วงเวลาในการเริ่มเสี่ยงโชคครั้งแรกส่วนใหญ่เริ่มตั้งแต่ประถมศึกษา คิดเป็นร้อยละ 33 รองลงมาคือมัธยมศึกษาตอนต้น มัธยมศึกษาตอนปลาย ปริญญาตรี และ ปวส. คิดเป็นร้อยละ 32, 23, 9 และ 3 ตามลำดับ การพนันที่เคยเล่นมากที่สุดคือไพ่ คิดเป็นร้อยละ 62 รองลงมาคือ หวยใต้ดิน สลากกินแบ่งรัฐบาล ทายผลกีฬาฟุตบอล ส่งข้อความสั้น (SMS) ทายผลในรายการวิทยุหรือทีวี และหวยออนไลน์ คิดเป็นร้อยละ 39, 35, 26, 12 และ 7 ตามลำดับ นอกจากนี้ยังเคยเล่นหวยหุ้น ทายผลกีฬามวย ตู้ม้า ชนไก่ ชนวัว แข่งม้า ปลากัด บาคาร่า ไฮโล ตู้สล๊อต ส่งชิ้นส่วนชิงรางวัล และอื่น ๆ เช่น น้ำเต้า สอยดาว กุ้งหอยปูปลา เกมโดมิโน ข้อมูลจากผลสำรวจด้านสถานการณ์ของการพนันอาจดูไม่รุนแรง แต่เมื่อเทียบกับเกณฑ์มาตรฐานแล้วยังถือว่ามีค่าต่ำกว่าเกณฑ์ ซึ่งแสดงถึงโอกาสของการบ่มเพาะหรือหล่อหลอมให้เด็กเยาวชนรู้สึกว่าการพนันเป็นเรื่องที่ไม่ผิด ซึ่งทำให้เด็กและเยาวชนไม่กลัวต่อโทษและผลกระทบที่เกิดจากการพนัน และที่น่าเป็นห่วงคือเยาวชนยังมีความรู้ความเข้าใจต่อการพนันน้อยกว่าเกณฑ์อยู่มาก

วงธรรม สรณะ (2556) ได้ศึกษาความรู้ความเข้าใจเกี่ยวกับการพนันของนักศึกษา และศึกษาผลกระทบจากการเล่นการพนันของนักศึกษา กลุ่มตัวอย่างได้แก่นักศึกษาภาคปกติของหลักสูตรรัฐประศาสน-ศาสตร์บัณฑิต มหาวิทยาลัยราชภัฏรำไพพรรณี จำนวน 191 คน อายุตั้งแต่ 18-26 ปี ใช้แบบสอบถามเป็นเครื่องมือเก็บรวบรวมข้อมูล ผลการวิจัยพบว่านักศึกษามีความรู้ความเข้าใจเกี่ยวกับเรื่องโดยทั่วไปการพนัน ผลกระทบจากการเล่นการพนันของนักศึกษาพบว่าผลกระทบเชิงบวกการพนันเปิดโอกาสให้นักเล่นได้แสดงบุคลิกที่แข็งแกร่ง ให้ประโยชน์ในการพบปะสังสรรค์ ช่วยในการปรับตัวเข้าสู่สังคม ช่วยคลายเครียดเพราะทำให้ผู้เล่นได้ลุ้น ส่วนผลกระทบเชิงลบพบว่าการเล่นการพนันส่งผลกระทบต่อการเรียน สังคม และเศรษฐกิจด้านการเรียน นอกจากจะทำให้ขาดความรับผิดชอบและหมกมุ่นอยู่กับความระทึกใจจากการเล่นการพนันแล้วยังทำให้การเรียนไม่ดีและอาจต้องออกจากการเรียนกลางคัน ผลกระทบด้านสังคม เช่น เป็นต้นตอของอาชญากรรมในสังคม ส่งผลกระทบต่อความไว้เนื้อเชื่อใจจากครอบครัวและคนใกล้ชิด ผลกระทบด้านเศรษฐกิจพบว่าการพนันส่งผลกระทบต่อค่าใช้จ่ายในการเรียน เช่น ค่าเทอม ทำให้เกิดปัญหาหนี้สิน เกิดผลเสียต่อการทำงาน เป็นต้น ผู้เล่นจะสนใจแต่เล่นการพนันทำให้ขาดความรับผิดชอบ หมกมุ่นอยู่กับความเร้าใจจากการเล่นการพนัน นำเงินค่าเทอมไปเล่นการพนันเพื่อหวังที่จะถอนทุนคืน

มนฤดี กีรติพรานนท์ และคณะ (2557) ได้ศึกษาสถานการณ์ พฤติกรรม และผลกระทบการพนันในประเทศไทยประจำปี 2556: กรณีศึกษาสถาบันอุดมศึกษา โดยใช้วิธีวิจัยเชิงสำรวจโดยเลือกตัวอย่างนักศึกษาจากกรุงเทพและปริมณฑล และภูมิภาค จำนวนทั้งสิ้น 2,199 คน สำรวจในเดือนสิงหาคม พ.ศ. 2556 ครอบคลุมเฉพาะเกมพนันประเภทการพนันฟุตบอล ไพ่ บิงโก หวยใต้ดิน สลากกินแบ่งรัฐบาล หวยหุ้น หวยต่างประเทศ และตู้ม้า ผลการศึกษาพบว่ามีนักศึกษาถึงร้อยละ 28.97 เคยเล่นการพนัน โดยประเภทเกมพนันที่นักศึกษานิยมเล่นพนันมากที่สุดในรอบ 1 ปีที่ผ่านมาก คือ เกมพนันไพ่ (ร้อยละ 67.16) รองลงมาคือ เกมพนันบิงโก (ร้อยละ 29.6) เกมพนันหวยใต้ดิน (ร้อยละ 27.27) เกมพนันสลากกินแบ่งรัฐบาล (ร้อยละ 26.04) และเกมพนันฟุตบอล (ร้อยละ 19.76) ส่วนเกมพนันตู้ม้า เกมพนันหวยหุ้น เกมพนันในบ่อน และเกมพนันหวยต่างประเทศ มีนักศึกษานิยมเล่นพนันค่อนข้างน้อย (ร้อยละ 3.61, 2.95, 2.62 และ 0.84 ตามลำดับ) นักศึกษาที่อาศัยอยู่ในเขตกรุงเทพฯ และปริมณฑลเคยเล่นการพนันมากกว่านักศึกษาที่อาศัยในเขตภูมิภาค (ร้อยละ 31.97 และ 26.30 ตามลำดับ) และส่วนใหญ่นักศึกษาที่อาศัยอยู่ในเขตกรุงเทพฯ และปริมณฑลมีความถี่ในการเล่นพนันแต่ละประเภทมากกว่านักศึกษาที่อาศัยในเขตภูมิภาค

ช่องทางการเล่นพนันของนักศึกษา พบว่านักศึกษาเล่นการพนันฟุตบอลผ่านโต๊ะบอลมากที่สุด รองลงมาคือเล่นกันเองระหว่างเพื่อน (ร้อยละ 74.51 และ 47.23 ตามลำดับ) นักศึกษาเล่นไพ่กับเพื่อน/ญาติมากที่สุด (ร้อยละ 96.58) นักศึกษาเล่นบิงโกกับเพื่อน/ญาติมากที่สุด รองลงมาคือเล่นในงานการกุศล/กาชาด/งานแฟร์ (ร้อยละ 66.09 และ 38.60 ตามลำดับ) นักศึกษาเล่นหวยใต้ดินกับเจ้ามือรับแทงพนันหวยมากที่สุด (ร้อยละ 98.80) สำหรับสลากกินแบ่งรัฐบาลนักศึกษาซื้อที่แผงมากที่สุด รองลงมาคือซื้อจากคนเดินขาย (ร้อยละ 66.01 และ 53.07 ตามลำดับ) นักศึกษาเล่นหวยหุ้นผ่านเจ้ามือรับแทงพนันมากที่สุด รองลงมาคือผ่านเว็บไซต์พนัน (ร้อยละ 56.10 และ 35.77 ตามลำดับ) และนักศึกษาทุกคนที่เล่นหวยต่างประเทศเล่นผ่านเว็บไซต์พนัน (ร้อยละ 100)

ผลกระทบจากการเล่นพนันของนักศึกษาในด้านการเรียน ด้านครอบครัว ด้านเพื่อนสนิท ด้านคนรัก/แฟน และด้านการทำงาน ผลการสำรวจระบุว่า ในความคิดเห็นของนักศึกษาแล้ว ผลกระทบเหล่านี้อยู่ในระดับค่อนข้างน้อยทั้งสิ้นโดยมีค่าเฉลี่ยระดับผลกระทบอยู่ระหว่าง 1.82 ถึง 1.99 จากค่าระดับผลกระทบสูงสุด 5.00 อย่างไรก็ตาม ประสบการณ์การพนันที่นักศึกษาประสบ และเป็นประสบการณ์ที่สะท้อนถึงการเสพติดพนัน ผลสำรวจชี้ให้เห็นว่า นักศึกษาที่เคยมีประสบการณ์ในด้านนี้มากที่สุดคือ กลุ่มนักศึกษาที่เล่นพนันฟุตบอล หวยใต้ดิน และพนันตู้ม้า ในส่วนของความคิดเห็นที่เกี่ยวข้องกับการพนันของนักศึกษาในกลุ่มที่เคยเล่นพนันและในกลุ่มที่ไม่เคยเล่นพนัน มีความเห็นที่สอดคล้องและแตกต่างกันในหลายประเด็น ซึ่งนำไปสู่ข้อสรุปที่ว่า นักศึกษาในกลุ่มที่ไม่เคยเล่นพนันพอยอมรับได้ต่อการมีเกมพนันสลาก 2 ตัว 3 ตัว และสลากกินแบ่งรัฐบาลในสังคม แต่ปฏิเสธอย่างสิ้นเชิงต่อการมีเกมพนันสลากขูด/ลอก หวยใต้ดิน เกมพนันในบ่อน และพนันฟุตบอลในสังคมไทย เพราะเชื่อว่าเกมพนันเหล่านี้จะนำไปสู่ปัญหาต่าง ๆ อย่างมิอาจหลีกเลี่ยง

จากการศึกษางานวิจัยที่เกี่ยวข้องพบว่าเด็กและเยาวชนส่วนใหญ่เคยเล่นการพนันในหลากหลายรูปแบบ บางคนเริ่มเล่นการพนันตั้งแต่ศึกษาระดับประถมศึกษา ส่วนใหญ่เริ่มเล่นการพนันครั้งแรกในขณะที่มีอายุต่ำกว่า 24 ปี สัดส่วนของคนเมืองเล่นพนันสูงกว่าคนชนบท โดยปัจจัยด้านสื่อเป็นปัจจัยที่มีอิทธิพลมากที่สุด สถานที่เล่นพนันครั้งแรก ๆ คือบ้านหรือละแวกบ้าน การพนันที่นิยม เช่น ไพ่ บิงโก หวยใต้ดิน สลากกินแบ่งรัฐบาล และพนันผลการแข่งขันฟุตบอล

บทที่ 3
วิธีการดำเนินการวิจัย

งานวิจัยนี้เป็นงานวิจัยเชิงบรรยาย (descriptive research) โดยเก็บรวบรวมข้อมูลทั้งเชิงปริมาณ (quantitative data) และข้อมูลเชิงคุณภาพ (qualitative data) โดยแบ่งการวิจัยออกเป็น 3 ระยะ ได้แก่ 1) การศึกษากระบวนการเปลี่ยนสภาพของกิจกรรมงานวัดเป็นการพนัน 2) การศึกษาผลกระทบของการพนันในงานวัดที่มีต่อพฤติกรรมการเล่นพนันของเยาวชนไทย และ 3) การศึกษาแนวทางการส่งเสริมการรู้เท่าทันสถานการณ์การพนันสำหรับเยาวชนไทย โดยแต่ละระยะมีรายละเอียด ดังนี้

ระยะที่ 1 การศึกษากระบวนการเปลี่ยนสภาพของกิจกรรมงานวัดเป็นการพนัน

การศึกษากระบวนการเปลี่ยนสภาพของกิจกรรมงานวัดเป็นการพนันในระยะที่ 1 มีรายละเอียดดังนี้

1.1 กรณีศึกษา

กรณีศึกษา ได้แก่ งานวัดในบริบทพื้นที่ภาคกลาง 6 แห่ง ได้แก่ จังหวัดกรุงเทพมหานคร นครปฐม ราชบุรี สมุทรสงคราม พระนครศรีอยุธยา และสุพรรณบุรี โดยแบ่งเป็นบริบทวัดในเมือง 2 แห่งและวัดนอกเมือง 4 แห่ง กรณีศึกษาได้จากการเลือกแบบเจาะจง (purposive sampling) โดยเลือกวัดที่มีการจัดกิจกรรมงานวัดที่มีลักษณะการพนันปรากฏอยู่ โดยมีกลุ่มผู้ให้ข้อมูลหลัก (key informants) ได้แก่ พระกรรมการวัด ผู้ประกอบการในงานวัด และผู้เกี่ยวข้อง โดยกรณีศึกษาทั้ง 6 ในการวิจัยครั้งนี้แสดงรายละเอียดดังตาราง 3.1

ตาราง 3.1 กรณีศึกษาในการวิจัย

จังหวัด	เขต/อำเภอ	บริบท
กรุงเทพมหานคร	พระนคร	ในเมือง
นครปฐม	สามพราน	นอกเมือง
ราชบุรี	โพธาราม	นอกเมือง
สมุทรสงคราม	เมืองสมุทรสงคราม	ในเมือง
พระนครศรีอยุธยา	พระนครศรีอยุธยา	นอกเมือง
สุพรรณบุรี	สามชุก	นอกเมือง

1.2 เครื่องมือที่ใช้ในการวิจัยและการตรวจสอบคุณภาพ

เครื่องมือที่ผู้วิจัยใช้ในการเก็บรวบรวมข้อมูลเชิงคุณภาพนั้นคือคณะผู้วิจัยพร้อมด้วยแบบบันทึกการสัมภาษณ์และแนวคำถามกระบวนการเปลี่ยนสภาพของกิจกรรมงานวัดเป็นการพนัน โดยข้อคำถามเป็น

ลักษณะปลายเปิดแบบไม่จำกัดคำตอบ การตรวจสอบคุณภาพของเครื่องมือด้วยการประชุมหารือระหว่างคณะผู้วิจัยเกี่ยวกับความเหมาะสมและความสอดคล้องของข้อคำถามก่อนการนำไปใช้ในการศึกษาภาคสนาม

ตัวอย่าง แบบบันทึกการสัมภาษณ์

แบบบันทึกการสัมภาษณ์

วันที่ ..... เดือน ..... พ.ศ. ..... ตั้งแต่เวลา ..... ถึง .....
สถานที่ .....
ผู้สัมภาษณ์ .....
ผู้ถูกสัมภาษณ์ .....

ตัวอย่าง แนวคำถามเพื่อการสัมภาษณ์

1. ท่านเข้าใจความหมายของคำว่า "การพนัน" อย่างไรบ้าง และการพนันในงานวัดตามการรับรู้ของท่านมีลักษณะเป็นอย่างไร

2. ท่านคิดว่าเกมการละเล่น กิจกรรมการเล่นที่จัดขึ้นในงานวัด ซึ่งอยู่ในลักษณะของการเสี่ยงโชค โดยมีของรางวัลมาเป็นสิ่งตอบแทน เป็นการพนันหรือไม่ เพราะเหตุใด

3. ท่านคิดว่าเกมการละเล่นงานวัดในสมัยก่อนกับงานวัดในสมัยนี้แตกต่างกันอย่างไรบ้าง (อธิบายรายละเอียด เน้นการเล่าความเปลี่ยนแปลงในแต่ละส่วน เช่น ขั้นตอนและ/หรือวิธีการการดำเนินการกิจกรรมของงานวัดจากรูปแบบดั้งเดิมที่เน้นความเพลิดเพลินสนุกสนานสู่การการเสี่ยงโชค การทาย หรือการทำนายโดยใช้เงินหรือทรัพย์สินอื่นเป็นสิ่งแลกเปลี่ยนให้ได้มาซึ่งของรางวัล)

4. ท่านคิดว่าเหตุใดจึงมีการเปลี่ยนแปลงเหล่านี้เกิดขึ้น เช่น ปัจจัยกระตุ้น ส่งเสริม กระแสสังคม วัฒนธรรม เศรษฐกิจ การเมืองในระดับชุมชน ท้องถิ่น ฯลฯ

5. ท่านคิดว่าเจตคติ ความเชื่อ การรับรู้ การคล้อยตาม การแสดงพฤติกรรมของผู้คนในงานวัด ทั้งผู้จัด ผู้ประกอบการ ผู้เข้าร่วม มีผลต่อการพนันที่เกิดขึ้นในงานวัดหรือไม่ อย่างไร (ยกตัวอย่างประกอบการอธิบาย)

6. ท่านคิดว่ากระบวนการเปลี่ยนสภาพของกิจกรรมงานวัดเป็นการพนัน (จากอดีตถึงปัจจุบัน) มีผลกระทบอย่างไรบ้างต่อวิถีชีวิตผู้คนในชุมชน สังคม เด็ก และเยาวชน

1.3 ขั้นตอนการดำเนินการวิจัย

1) การเตรียมตัวในการศึกษาภาคสนาม เมื่อผู้วิจัยคัดเลือกกรณีศึกษาได้แล้วจึงติดต่อประสานงานกับทางกรณีศึกษาดังกล่าว เพื่อขอเก็บข้อมูลในการวิจัย โดยผ่านหนังสือขอความร่วมมือจากภาควิชาการวัดผลและวิจัยการศึกษา คณะศึกษาศาสตร์ มหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ จากนั้นคณะผู้วิจัยกำหนดระยะเวลาในการเก็บรวบรวมข้อมูลภาคสนามของกรณีศึกษา รวมถึงการทำความเข้าใจเกี่ยวกับวิธีการขั้นตอนและประเด็นในการเก็บรวบรวมข้อมูลด้วยการสังเกตและการสัมภาษณ์และจัดเตรียมอุปกรณ์ที่ใช้ใน

การเก็บรวบรวมข้อมูลภาคสนาม ได้แก่ สมุดบันทึก แฟ้มเก็บรวบรวมข้อมูลและเอกสาร เครื่องบันทึกเสียง กล้องถ่ายรูป ฯลฯ

2) คณะผู้วิจัยได้กำหนดแผนในการศึกษาภาคสนาม ระยะเวลาดำเนินการศึกษา และแผนการเข้าถึงข้อมูลเพื่อให้การลงภาคสนามเกิดประสิทธิภาพ และได้ข้อมูลเกี่ยวกับกระบวนการเปลี่ยนสภาพของกิจกรรมงานวัดเป็นการพนันโดยกำหนดไว้ดังตาราง 3.2 และ 3.3

ตาราง 3.2 แผนการศึกษาภาคสนาม

วัตถุประสงค์	กิจกรรม	แหล่งข้อมูล
เพื่อศึกษากระบวนการเปลี่ยนสภาพของกิจกรรมงานวัดเป็นการพนัน	1. การเก็บข้อมูลเกี่ยวกับสภาพทั่วไปของงานวัด	บรรยากาศงานวัด ร้านค้า ผู้ประกอบการ ผู้เดินงานวัด
	2. การสัมภาษณ์เชิงลึกเกี่ยวกับกระบวนการเปลี่ยนสภาพของกิจกรรมงานวัดเป็นการพนัน	พระ กรรมการวัด ผู้ประกอบการในงานวัด และผู้เกี่ยวข้อง

ตาราง 3.3 ระยะเวลาและแหล่งข้อมูลในการดำเนินการศึกษา

จังหวัด (เขต/อำเภอ)	ระยะเวลาศึกษา	แหล่งข้อมูล
กรุงเทพมหานคร (พระนคร)	4 มี.ค. 2558 18 พ.ค. 2558	พระ ผู้ประกอบการร้านค้า เจ้าหน้าที่ปฏิบัติงานในวัด ผู้เดินงานวัด
นครปฐม (สามพราน) ราชบุรี (โพธาราม)	4 มี.ค. 2558	ผู้ประกอบการร้านค้า ผู้เดินงานวัด
	4 มี.ค. 2558	พระ เจ้าหน้าที่ปฏิบัติงานในวัด ผู้เดินงานวัด
สมุทรสงคราม (เมืองสมุทรสงคราม)	30 มิ.ย. 2558	พระ เจ้าหน้าที่ปฏิบัติงานในวัด ผู้เดินงานวัด ผู้ประกอบการร้านค้า
พระนครศรีอยุธยา (พระนครศรีอยุธยา)	23 ก.ค. 2558	พระ เจ้าหน้าที่ปฏิบัติงานในวัด
สุพรรณบุรี (สามชุก)	23 ก.ค. 2558	พระ เจ้าหน้าที่ปฏิบัติงานในวัด

ผู้วิจัยได้วางแผนการเข้าถึงข้อมูลโดยใช้วิธีทั้งการเปิดเผยสถานภาพจริงและการไม่เปิดเผยสภาพจริงกับกลุ่มผู้ให้ข้อมูล กรณีที่เป็นการสัมภาษณ์พูดคุยเชิงลึกกับพระ ผู้ประกอบการร้านค้า เจ้าหน้าที่ปฏิบัติงานในวัด คณะผู้วิจัยใช้การเปิดเผยสถานภาพจริงและใช้การสัมภาษณ์แบบไม่เป็นทางการเพื่อให้ได้ข้อมูลที่สอดคล้องและตรงตามวัตถุประสงค์มากที่สุด หากเป็นการสังเกตบรรยากาศของงานวัด การละเล่น คณะผู้วิจัยไม่เปิดเผยสถานภาพจริงควบคู่ไปกับการใช้การสังเกตแบบมีส่วนร่วม ทั้งการร่วมเล่นการละเล่นพร้อมไปกับการสอบถามข้อมูล การสัมภาษณ์ พูดคุยกับเจ้าของร้านค้าและผู้เล่นเกมและกิจกรรมในงานวัด

3) การสร้างความสัมพันธ์ในการเก็บรวบรวมข้อมูลภาคสนามนี้ คณะผู้วิจัยได้สร้างความสัมพันธ์ที่ดีกับกลุ่มผู้ให้ข้อมูลตั้งแต่เริ่มเข้าสู่สนามจนกระทั่งเสร็จสิ้นกระบวนการวิจัยเพื่อให้ได้ข้อมูลที่ถูกต้องตามความเป็นจริง บุคคลในสนามที่ผู้วิจัยศึกษาครั้งนี้มีความแตกต่างกันทั้งด้านสถานภาพ บทบาททางสังคม ความรู้สึกนึกคิด ทัศนคติ ค่านิยม ความเชื่อ เพศ วัย และการศึกษา โดยผู้วิจัยได้สร้างความสัมพันธ์ตามกลุ่มคนที่มีความแตกต่างกัน ดังนี้

3.1) พระและเจ้าหน้าที่วัด โดยคณะผู้วิจัยเข้าไปในวัดที่เป็นกรณีศึกษา และแนะนำตัวอย่างไม่เป็นทางการพร้อมทั้งชี้แจงวัตถุประสงค์ของการวิจัย ผู้วิจัยใช้วิธีการสัมภาษณ์พระและเจ้าหน้าที่อย่างไม่เป็นทางการ โดยการใช้คำถามปลายเปิดเพื่อให้ผู้ให้ข้อมูลมีอิสระในการตอบ

3.2) ผู้ประกอบการร้านค้า โดยการสร้างความสัมพันธ์กับผู้ประกอบการร้านค้าและทำการพูดคุยกับผู้ประกอบการร้านค้าอย่างเป็นกัลยาณมิตรโดยไม่เปิดเผยสถานภาพ

3.3) ผู้เดินงานวัด โดยการสร้างความสัมพันธ์กับผู้เดินงานวัดอย่างเป็นกัลยาณมิตร ใช้การพูดคุยแบบไม่เป็นทางการโดยไม่เปิดเผยสถานภาพ

4) การเก็บรวบรวมข้อมูลในการวิจัยครั้งนี้ผู้วิจัยใช้วิธีที่หลากหลาย เพื่อให้ได้ข้อมูลที่ครบถ้วนครอบคลุม และเพื่อตอบปัญหาวิจัยได้อย่างมีประสิทธิภาพมากที่สุด วิธีการที่ใช้ในการเก็บรวบรวมข้อมูลในการวิจัยครั้งนี้ มีดังนี้

4.1) การสังเกต ผู้วิจัยใช้วิธีการสังเกตแบบมีส่วนร่วมและแบบไม่มีส่วนร่วม โดยสังเกตสภาพงานวัด การจัดกิจกรรม เกม การละเล่น สภาพบรรยากาศ การมีส่วนร่วมของทุก ๆ ฝ่าย เช่น พระ เจ้าหน้าที่ของวัด ผู้ประกอบการร้านค้า ผู้เดินงานวัด

4.2 การสัมภาษณ์ ผู้วิจัยได้เก็บข้อมูลจากบุคคลหลากหลายกลุ่มซึ่งในสภาพความเป็นจริงนั้นบุคคลมีความแตกต่างกันทางด้านภูมิหลัง ดังนั้น ผู้วิจัยจึงใช้วิธีการสัมภาษณ์ทั้งอย่างเป็นทางการ (formal interview) และอย่างไม่เป็นทางการ (Informal Interview) โดยผู้วิจัยเน้นการพูดคุยแบบธรรมดาเป็นกันเองเพื่อให้ผู้ให้ข้อมูลมีความเชื่อมั่นในผู้วิจัยและให้ข้อมูลได้มากที่สุด โดยมีวิธีการ ได้แก่ 1) การสัมภาษณ์อย่างเป็นทางการ (formal interview) โดยในการสัมภาษณ์ ผู้วิจัยได้กำหนดประเด็นในการศึกษาอย่างกว้าง ๆ เพื่อให้ผู้ให้ข้อมูลมีอิสระในการตอบ และ 2) การสัมภาษณ์อย่างไม่เป็นทางการ (Informal Interview) โดยผู้วิจัยได้ดำเนินการสัมภาษณ์บุคคลที่เกี่ยวข้อง โดยการกำหนดกรอบการสัมภาษณ์อย่างกว้าง ๆ ซึ่งมีลักษณะสำคัญ 4 ประการ คือ (1) แบบเปิดกว้างไม่จำกัดคำตอบของผู้ให้ข้อมูล เพื่อให้ผู้ให้ข้อมูลสามารถตอบคำถามได้อย่างเต็มที่และอิสระ (2) แบบมีจุดสนใจเฉพาะหรือแบบเจาะลึก เพื่อให้ได้ข้อมูลที่ผู้วิจัยต้องการ (3) แบบตะล่อมกล่อมเกลา เป็นการสัมภาษณ์เพื่อให้ทราบความรู้สึกนึกคิดและทัศนคติของคนที่อยู่ในสนามที่มีต่อเรื่องใดเรื่องหนึ่งซึ่งเป็นวิธีการที่ผู้วิจัยต้องระมัดระวังคำถามเพื่อให้ผู้ให้ข้อมูลเปิดเผยข้อมูลให้มากที่สุด (4) สัมภาษณ์ผู้ให้ข้อมูลสำคัญ เป็นการสัมภาษณ์ในกรณีที่เฉพาะบางเรื่องที่มีผู้รู้และสามารถอธิบายได้

1.4 การวิเคราะห์ข้อมูล

หลังจากที่คณะผู้วิจัยได้เข้าสู่สนามเพื่อเก็บรวบรวมข้อมูล ขั้นตอนที่ผู้วิจัยได้ดำเนินการไปพร้อมกับการเก็บรวบรวมข้อมูล คือ การจัดกระทำข้อมูล ได้แก่ การลดทอนข้อมูล การตรวจสอบข้อมูล การวิเคราะห์ข้อมูล และนำข้อมูลที่ได้จากการวิเคราะห์มาเขียนรายงานการวิจัย โดยขั้นตอนในการจัดกระทำข้อมูลมีลักษณะและรายละเอียด ดังนี้

1) การลดทอนข้อมูล ในการศึกษาภาคสนามคณะผู้วิจัยได้จดบันทึกข้อมูลภาคสนาม หลังจากนั้นผู้วิจัยนำบันทึกมาอ่านทบทวน และพิจารณาว่าข้อมูลที่ได้มีความเกี่ยวข้องกับประเด็นในการศึกษาในแง่ใดบ้าง แล้วนำมาเขียนประเด็นในการศึกษาเอาไว้ให้ชัดเจน เช่น กระบวนการเปลี่ยนสภาพของกิจกรรมงานวัดเป็นการพนัน เป็นต้น นอกจากนั้นคณะผู้วิจัยได้เพิ่มเติมข้อคิดเห็นหรือประเด็นวิเคราะห์ที่ได้จากเรื่องนั้น ๆ

2) การตรวจสอบข้อมูล ในระหว่างที่เก็บรวบรวมข้อมูลภาคสนามผู้วิจัยได้ทำการตรวจสอบความถูกต้องและครบถ้วนของข้อมูลที่ได้มาทั้งด้านความเที่ยงตรงและความเชื่อมั่น โดยใช้หลากหลายวิธีการ ได้แก่ (1) การตรวจสอบแบบสามเส้า (triangulation) โดยการตรวจสอบจากแหล่งที่มาของข้อมูลโดยใช้แหล่งบุคคลที่แตกต่างกันเป็นการตรวจสอบด้านความถูกต้องของข้อมูลโดยการเปรียบเทียบความสอดคล้องของแต่ละบุคคล (2) การตรวจสอบด้านความเป็นจริงของข้อมูล โดยคณะผู้วิจัยใช้วิธีการเก็บรวบรวมข้อมูลในเรื่องเดียวกันอย่างหลากหลายวิธี ได้แก่ การสังเกตและการสัมภาษณ์ไปพร้อม ๆ กัน

3) การวิเคราะห์ข้อมูล ในการวิจัยครั้งนี้ คณะผู้วิจัยวิเคราะห์ข้อมูลกรณีศึกษาด้วยวิธีการหลากหลาย ได้แก่ (1) การวิเคราะห์เนื้อหา (content analysis) โดยเน้นเนื้อหาที่อิงจากกรอบแนวคิดการวิจัยและสามารถตอบวัตถุประสงค์ของการวิจัยได้อย่างถูกต้อง (2) การวิเคราะห์แบบสร้างข้อสรุป คือ การวิเคราะห์แบบอุปนัย (analytic induction) ใช้การตีความหมายเพื่อสร้างข้อสรุปจากเหตุการณ์ที่ได้จากการสังเกต สัมภาษณ์ (3) การวิเคราะห์โดยการจำแนกชนิดของข้อมูล (typological analysis) คือการจำแนกข้อมูลเป็นชนิด ๆ โดยการใช้แนวคิดทฤษฎีและแบบไม่ใช้แนวคิดทฤษฎี

4) การนำเสนอข้อมูล ในการศึกษาครั้งนี้ ผู้วิจัยได้นำข้อมูลมาสร้างภาพรวมจากเหตุการณ์ย่อย ๆ ที่เกิดจากเหตุการณ์ที่พบ ซึ่งเป็นลักษณะของการอุปนัย (inductive approach) จากนั้นเขียนรายงานการวิจัยแบบพรรณนา (description) และพรรณนาวิเคราะห์ (analytical description)

ระยะที่ 2 การศึกษาผลกระทบของการพนันในงานวัดที่มีต่อพฤติกรรมการเล่นพนันของเยาวชนไทย

การศึกษาผลกระทบของการพนันในงานวัดที่มีต่อพฤติกรรมการเล่นพนันของเยาวชนไทยในระยะที่ 2 แบ่งออกเป็น 2 ขั้นตอน คือ การศึกษาเชิงคุณภาพด้วยการสัมภาษณ์และการศึกษาเชิงปริมาณด้วยการสอบถาม โดยมีรายละเอียด ดังนี้

2.1 การศึกษาเชิงคุณภาพด้วยการสัมภาษณ์เชิงลึก

2.1.1 กลุ่มเป้าหมาย

กลุ่มเป้าหมาย ได้แก่ กลุ่มเยาวชน (อายุ 15-25 ปี) ที่มีความเกี่ยวข้องกับการพนันจำนวน 15 คน ได้จากการเลือกแบบเจาะจง (purposive sampling) เนื่องจากกลุ่มเป้าหมายเป็นผู้ที่เคยผ่านประสบการณ์การเล่นการพนันจึงเป็นการศึกษาย้อนรอยจากสิ่งที่ได้เกิดขึ้นแล้วเพื่อให้ได้สารสนเทศในการกำหนดประเด็นตั้งต้นในการสอบถามเกี่ยวกับผลกระทบที่เกิดขึ้นภายหลังจากการเล่นการพนันในงานวัด เพื่อเป็นแนวทางในการสร้างแบบสอบถามเพื่อศึกษาข้อมูลในเชิงปริมาณในระยะที่ 2.2

2.1.2 เครื่องมือที่ใช้ในการวิจัยและการตรวจสอบคุณภาพ

1) แบบบันทึกการสัมภาษณ์และแนวคำถามแบบสัมภาษณ์ผลกระทบของการพนันในงานวัดที่มีต่อพฤติกรรมการเล่นพนัน โดยข้อคำถามเป็นลักษณะปลายเปิดแบบไม่จำกัดคำตอบ การตรวจสอบคุณภาพของเครื่องมือด้วยการประชุมหารือระหว่างคณะผู้วิจัยเกี่ยวกับความเหมาะสมและความสอดคล้องของข้อคำถามก่อนการนำไปใช้ในการศึกษาภาคสนาม

ตัวอย่าง แบบบันทึกการสัมภาษณ์

แบบบันทึกการสัมภาษณ์

วันที่ ..... เดือน ..... พ.ศ. ..... ตั้งแต่เวลา ..... ถึง .....
สถานที่ .....
ผู้สัมภาษณ์ .....
ผู้ถูกสัมภาษณ์ .....

ตัวอย่าง แนวคำถามเพื่อการสัมภาษณ์

1. ผลกระทบที่เกิดขึ้นภายหลังจากการเล่นการพนันในงานวัด ส่งผลต่อการเล่นการพนันประเภทอื่น ๆ หรือไม่ อย่างไรบ้าง เช่น การพนันหวย ไพ่ กีฬา สัตว์ ฯลฯ
2. การเล่นการพนันประเภทอื่น ๆ (ตามข้อ 1) เล่นอย่างไรบ้าง ความถี่เท่าใด เล่นกับใคร สถานที่ใดเล่นอย่างไร ความรู้สึกที่มีต่อการเล่นพนันในแต่ละประเภท
3. ผลที่เกิดขึ้นกับตนเองและคนรอบข้างจากการเล่นการพนันมีอะไรบ้าง (ผลต่อตนเองด้านร่างกายและจิตใจ ผลต่อบุคคลในครอบครัวและคนรอบข้าง)

2.1.3 ขั้นตอนการดำเนินการวิจัย

1) การเตรียมตัวในการสัมภาษณ์เชิงลึก เมื่อผู้วิจัยคัดเลือกกลุ่มเป้าหมายได้แล้วจึงติดต่อประสานงานกับผู้ให้ข้อมูลดังกล่าว เพื่อขอเก็บข้อมูลในการวิจัย โดยผ่านหนังสือขอความร่วมมือจาก

ภาควิชาการวัดผลและวิจัยการศึกษา คณะศึกษาศาสตร์ มหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ จากนั้นคณะผู้วิจัยกำหนดระยะเวลาในการสัมภาษณ์เชิงลึกรวมถึงการทำความเข้าใจเกี่ยวกับวิธีการ ขั้นตอนและประเด็นในการเก็บรวบรวมข้อมูลด้วยการสัมภาษณ์และจัดเตรียมอุปกรณ์ที่ใช้ในการเก็บรวบรวมข้อมูลภาคสนาม ได้แก่ สมุดบันทึก เครื่องบันทึกเสียง ฯลฯ

2) คณะผู้วิจัยได้กำหนดแผนในการสัมภาษณ์เชิงลึก ระยะเวลาดำเนินการศึกษา เพื่อให้ได้ข้อมูลเกี่ยวกับผลกระทบของการพนันในงานวัดที่มีต่อพฤติกรรมการเล่นพนันของเยาวชนโดยกำหนดไว้ดังตาราง 3.4

ตาราง 3.4 ระยะเวลาและแหล่งข้อมูลในการดำเนินการศึกษา

ระยะเวลาศึกษา	กิจกรรม
21-31 ก.ค. 2558	ดำเนินการคัดเลือกและติดต่อกลุ่มเป้าหมายผู้ให้ข้อมูล
1-10 ส.ค. 2558	ดำเนินการสัมภาษณ์เชิงลึกช่วงที่ 1
11-20 ส.ค. 2558	ดำเนินการสัมภาษณ์เชิงลึกช่วงที่ 2
21-31 ส.ค. 2558	วิเคราะห์และจัดกระทำข้อมูล

ผู้วิจัยได้วางแผนการเข้าถึงข้อมูลระหว่างการสัมภาษณ์เชิงลึกโดยใช้วิธีทั้งการเปิดเผยสถานภาพจริงกับกลุ่มผู้ให้ข้อมูลและใช้การสัมภาษณ์แบบไม่เป็นทางการเพื่อให้ได้ข้อมูลที่สอดคล้องและตรงตามวัตถุประสงค์มากที่สุด

3) การสร้างความสัมพันธ์ในการสัมภาษณ์เชิงลึกนี้ คณะผู้วิจัยได้สร้างความสัมพันธ์ที่ดีกับกลุ่มผู้ให้ข้อมูลเพื่อให้ได้ข้อมูลที่ถูกต้องตามความเป็นจริง บุคคลในสนามที่ผู้วิจัยศึกษาครั้งนี้มีความแตกต่างกันทั้งด้านอายุ เพศ และระดับการศึกษา โดยคณะผู้วิจัยได้ปรับเปลี่ยนภาษาที่ใช้ในการสื่อสารตามปัจจัยดังกล่าว

2.1.4 การวิเคราะห์ข้อมูล

การสัมภาษณ์ผลกระทบของการพนันในงานวัดที่มีต่อพฤติกรรมการเล่นพนันใช้การวิเคราะห์เนื้อหา (content analysis) โดยเน้นเนื้อหาที่อ้างอิงจากกรอบแนวคิดในการวิจัยและสามารถตอบวัตถุประสงค์ของการวิจัยได้อย่างถูกต้อง รวมถึงการวิเคราะห์แบบสร้างข้อสรุป คือ การวิเคราะห์แบบอุปนัย (analytic induction) ใช้การตีความหมายเพื่อสร้างข้อสรุปจากข้อมูลการสัมภาษณ์ และนำเสนอข้อมูลแบบพรรณนา (description) และพรรณนาวิเคราะห์ (analytical description)

2.2 การศึกษาเชิงปริมาณด้วยการสอบถาม

2.2.1 ประชากรและตัวอย่าง

ประชากร คือ กลุ่มเยาวชน (อายุ 15-25 ปี) เขตพื้นที่ภาคกลางที่มีพฤติกรรมการเล่นการพนันในงานวัดไม่จำกัดจำนวน

ตัวอย่าง คือ กลุ่มเยาวชน (อายุ 15-25 ปี) เขตพื้นที่ภาคกลางที่มีพฤติกรรมการเล่นการพนันในงานวัดจำนวน 465 คน (จากตารางการกำหนดขนาดตัวอย่างของ Krejcie and Morgan ที่ประชากรสูงสุด 100,000 คน ได้กลุ่มขนาดตัวอย่าง 384 คน และคณะผู้วิจัยได้เพิ่มจำนวนเพื่อป้องกันอัตราการตอบกลับร้อยละ 20 ทำให้ได้ตัวอย่างจำนวน 465 คน)

คณะผู้วิจัยใช้การสุ่มตัวอย่างแบบสองขั้นตอน (Two stages random sampling) ได้แก่

ขั้นตอนที่ 1 เป็นการสุ่มตัวอย่างแบบแบ่งชั้นภูมิ (stratified random sampling) โดยมีกลุ่มจังหวัดเป็นหน่วยในการสุ่ม โดยแบ่งออกเป็น 3 กลุ่ม ได้แก่ 1) ภาคกลางตอนบน ประกอบด้วย 7 จังหวัด ได้แก่ นครสวรรค์ กำแพงเพชร พิจิตร พิษณุโลก สุโขทัย เพชรบูรณ์ และอุทัยธานี 2) ภาคกลางตอนล่าง ประกอบด้วย 9 จังหวัด ได้แก่ สระบุรี ลพบุรี สุพรรณบุรี ชัยนาท สิงห์บุรี อ่างทอง พระนครศรีอยุธยา นครนายก สมุทรสงคราม และ 3) กรุงเทพมหานครและปริมณฑล ประกอบด้วย 6 จังหวัด ได้แก่ กรุงเทพมหานคร นนทบุรี ปทุมธานี สมุทรปราการ สมุทรสาคร นครปฐม โดยสุ่มจังหวัดจากกลุ่มจังหวัด ภาคกลางตอนบนสุ่มได้จังหวัดเพชรบูรณ์และอุทัยธานี ภาคกลางตอนล่างสุ่มได้จังหวัดลพบุรี พระนครศรีอยุธยา กรุงเทพมหานครและปริมณฑลสุ่มได้จังหวัดกรุงเทพมหานครและสมุทรปราการ

ขั้นตอนที่ 2 เป็นการสุ่มแบบแบ่งชั้นภูมิ (stratified random sampling) โดยแบ่งตามบริบทในเมืองและนอกเมือง โดยยึดอำเภอเมืองเป็นบริบทในเมืองและอำเภอที่นอกเหนือจากอำเภอเมืองเป็นบริบทนอกเมืองจากแต่ละจังหวัด ทำให้จำนวนตัวอย่างจากภาคกลางตอนบน จำนวน 159 คน ภาคกลางตอนล่าง จำนวน 160 คน และกรุงเทพมหานครและปริมณฑล จำนวน 146 คน โดยรายละเอียดดังตาราง 3.5

ตาราง 3.5 ตัวอย่างในการวิจัย

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

2.2.2 เครื่องมือที่ใช้ในการวิจัยและการตรวจสอบคุณภาพ

เครื่องมือที่ใช้ในการวิจัย ได้แก่ แบบสอบถามผลกระทบของการเล่นเกมในงานวัดที่มีต่อพฤติกรรมการเล่นพนันของเยาวชนไทย โดยข้อคำถามเป็นลักษณะปลายปิด ในรูปแบบของแบบตรวจสอบรายการ (checklist) มาตรประมาณค่า (rating scale) 7 ระดับ โดยแบ่งออกเป็น 2 ส่วน ดังนี้

ส่วนที่ 1 ข้อมูลส่วนบุคคล เป็นแบบตรวจสอบรายการ จำนวน 7 ข้อ ได้แก่ เพศ อายุ ระดับการศึกษา รายรับในแต่ละเดือน ประสบการณ์การเที่ยวงานวัด ประสบการณ์การเล่นเกมในงานวัด และประเภทของเกมในงานวัดที่เล่น

ส่วนที่ 2 ความคิดเห็นเกี่ยวกับการเล่นเกมในงานวัด เป็นแบบมาตรประมาณค่า โดยแบ่งออกเป็น 7 ชุด ดังนี้

2.1 แบบวัดพฤติกรรมการเล่นการพนัน (B) ประกอบด้วยข้อคำถาม 7 ข้อ ลักษณะมาตรประมาณค่า 7 ระดับ

2.2 แบบวัดเจตนาเชิงพฤติกรรมที่มีต่อการเล่นเกมในงานวัด (I) ประกอบด้วยข้อคำถาม 3 ข้อ ลักษณะมาตรประมาณค่า 7 ระดับ

2.3 แบบวัดทัศนคติที่มีต่อการเล่นเกมในงานวัด (AB) ประกอบด้วยข้อคำถาม 8 ข้อ ลักษณะมาตรประมาณค่า 7 ระดับ

2.4 แบบวัดความเชื่อและประเมินความเชื่อเกี่ยวกับการเล่นเกมในงานวัด (b/e) ประกอบด้วยข้อคำถาม 12 ข้อ ลักษณะมาตรประมาณค่า 7 ระดับ

2.5 แบบวัดการคล้อยตามกลุ่มอ้างอิง (SN) ประกอบด้วยข้อคำถาม 4 ข้อ ลักษณะมาตรประมาณค่า 7 ระดับ

2.6 แบบวัดความเชื่อเกี่ยวกับทัศนคติของกลุ่มอ้างอิงและแรงจูงใจที่จะคล้อยตามกลุ่มอ้างอิงเกี่ยวกับการเล่นเกมในงานวัด (NB/MC) ประกอบด้วยข้อคำถาม 10 ข้อ ลักษณะมาตรประมาณค่า 7 ระดับ

2.7 แบบวัดความเชื่อเกี่ยวกับปัจจัยควบคุมและการรับรู้อำนาจของปัจจัยควบคุม (C/P) และแบบวัดการรับรู้ความสามารถในการควบคุมตนเอง (PBC) ประกอบด้วยข้อคำถาม 15 ข้อ ลักษณะมาตรประมาณค่า 7 ระดับ

ตัวอย่าง แบบสอบถามผลกระทบของการเล่นเกมในงานวัดที่มีต่อพฤติกรรมการเล่นพนันของเยาวชนไทย

☺ แบบวัดพฤติกรรมการเล่นการพนัน (B)

ข้อคำถาม	พฤติกรรมการเล่น						
	ไม่เคย	น้อยมาก	นาน ๆ ครั้ง	บางครั้ง	ค่อนข้างบ่อย	บ่อยครั้ง	ทุกครั้ง
การเล่นเกมในงานวัด (สอยดาว ปาลูกโป่ง ยิงปืน บิงโกฯลฯ)							
1. ท่านเคยมีส่วนร่วมในการเล่นเกมในงานวัด							
2. ท่านเคยเป็นผู้ชักนำหรือชักชวนผู้อื่นเล่นเกมในงานวัด							

☺ แบบวัดเจตนาเชิงพฤติกรรมที่มีต่อการเล่นเกมในงานวัด (I)

ข้อคำถาม	ระดับความตั้งใจในการเล่นเกมในงานวัด						
	น้อยที่สุด <—— ปานกลาง ——> มากที่สุด						
	1	2	3	4	5	6	7
1. ถ้ามีงานวัดแถวบ้านท่านในสัปดาห์หน้า ท่านวางแผนจะไปเล่นเกมในงานวัด							
2. ถ้ามีงานวัดแถวบ้านท่านในสัปดาห์หน้า ท่านรอคอยที่จะไปเล่นเกมในงานวัด							

☺ แบบวัดทัศนคติที่มีต่อการเล่นเกมในงานวัด (AB)

การเล่นเกมในงานวัด เป็นสิ่งที่ ...

เสียเงิน	1	2	3	4	5	6	7	ได้เงิน
น่าเบื่อ	1	2	3	4	5	6	7	สนุก

☺ แบบวัดความเชื่อและประเมินความเชื่อเกี่ยวกับการเล่นเกมในงานวัด (b/e)

1. ฉันเชื่อว่า “การเล่นเกมในงานวัด” เป็นอีกหนึ่งหนทางในการหาเงินหรือของรางวัล								
ไม่เชื่อ	1	2	3	4	5	6	7	เชื่อ

2. สำหรับฉันแล้ว “เงินหรือของรางวัล” ที่ได้มาจากการเล่นเกมในงานวัด เป็นสิ่งที่สำคัญ								
ไม่สำคัญ	1	2	3	4	5	6	7	สำคัญ

☺ แบบวัดการคล้อยตามกลุ่มอ้างอิง (SN)

1. พ่อแม่ของฉันคิดว่า ฉันควรหรือไม่ควรเล่นเกมในงานวัด								
ไม่ควร	1	2	3	4	5	6	7	ควร

2. เพื่อนของฉันคิดว่า ฉันควรหรือไม่ควรเล่นเกมในงานวัด								
ไม่ควร	1	2	3	4	5	6	7	ควร

☺ แบบวัดความเชื่อเกี่ยวกับทัศนคติของกลุ่มอ้างอิงและแรงจูงใจที่จะคล้อยตามกลุ่มอ้างอิงเกี่ยวกับการเล่นเกมในงานวัด (NB/MC)

1. ฉันเชื่อว่า “สื่อต่าง ๆ เช่น การโฆษณา ประกาศ และคำเชิญชวนต่าง ๆ ” ชักจูงให้ฉันเล่นเกมในงานวัด								
ไม่เชื่อ	1	2	3	4	5	6	7	เชื่อ

2. ในความรู้สึกของฉัน ฉันต้องการทำตามความต้องการของสื่อโฆษณา และประกาศต่าง ๆ								
ไม่ต้องการ	1	2	3	4	5	6	7	ต้องการ

☺ **แบบวัดความเชื่อเกี่ยวกับปัจจัยควบคุมและการรับรู้อำนาจของปัจจัยควบคุม (C/P) และแบบวัดการรับรู้ความสามารถในการควบคุมตนเอง (PBC)**

1. โอกาสที่ฉัน "ได้รับของรางวัล" จากการเล่นเกมในงานวัด								
ไม่มีเลย	1	2	3	4	5	6	7	มีมาก

2. สำหรับฉัน "การได้รางวัล" จากเกมในงานวัดเป็นการส่งเสริมให้ฉันเล่นเกมในงานวัด								
ไม่ส่งเสริม	1	2	3	4	5	6	7	ส่งเสริม

3. เมื่ออยากได้ของบางอย่างที่เป็นรางวัลจากเกมในงานวัด ฉันจึงเล่นเกมในงานวัดเพื่อให้ได้สิ่งนั้น								
ไม่จริง	1	2	3	4	5	6	7	จริง

เกณฑ์การแปลความหมาย

1. แบบวัดพฤติกรรมการเล่นการพนัน (B)

5.00-6.00	หมายถึง	มีพฤติกรรมการเล่นพนันในระดับมากที่สุด
4.00-4.99	หมายถึง	มีพฤติกรรมการเล่นพนันในระดับมาก
3.00-3.99	หมายถึง	มีพฤติกรรมการเล่นพนันในระดับค่อนข้างมาก
2.00-2.99	หมายถึง	มีพฤติกรรมการเล่นพนันในระดับค่อนข้างน้อย
1.00-1.99	หมายถึง	มีพฤติกรรมการเล่นพนันในระดับน้อย
0.00-0.99	หมายถึง	มีพฤติกรรมการเล่นพนันในระดับน้อยที่สุด

2. แบบวัดเจตนาเชิงพฤติกรรมที่มีต่อการเล่นเกมในงานวัด (I)

6.00-7.00	หมายถึง	มีความตั้งใจในระดับมากที่สุด
5.00-5.99	หมายถึง	มีความตั้งใจในระดับมาก
4.00-4.99	หมายถึง	มีความตั้งใจในระดับค่อนข้างมาก
3.00-3.99	หมายถึง	มีความตั้งใจในระดับค่อนข้างน้อย
2.00-2.99	หมายถึง	มีความตั้งใจในระดับน้อย
1.00-1.99	หมายถึง	มีความตั้งใจในระดับน้อยที่สุด

3. แบบวัดทัศนคติที่มีต่อการเล่นเกมในงานวัด (AB)

6.00-7.00	หมายถึง	มีทัศนคติในระดับมากที่สุด
5.00-5.99	หมายถึง	มีทัศนคติในระดับมาก
4.00-4.99	หมายถึง	มีทัศนคติในระดับค่อนข้างมาก
3.00-3.99	หมายถึง	มีทัศนคติในระดับค่อนข้างน้อย
2.00-2.99	หมายถึง	มีทัศนคติในระดับน้อย
1.00-1.99	หมายถึง	มีทัศนคติในระดับน้อยที่สุด

4. แบบวัดความเชื่อและประเมินความเชื่อเกี่ยวกับการเล่นเกมในงานวัด (b/e)

6.00-7.00	หมายถึง	มีความเชื่อและการประเมินความเชื่อในระดับมากที่สุด
5.00-5.99	หมายถึง	มีความเชื่อและการประเมินความเชื่อในระดับมาก
4.00-4.99	หมายถึง	มีความเชื่อและการประเมินความเชื่อในระดับค่อนข้างมาก
3.00-3.99	หมายถึง	มีความเชื่อและการประเมินความเชื่อในระดับค่อนข้างน้อย
2.00-2.99	หมายถึง	มีความเชื่อและการประเมินความเชื่อในระดับน้อย
1.00-1.99	หมายถึง	มีความเชื่อและการประเมินความเชื่อในระดับน้อยที่สุด

5. แบบวัดการคล้อยตามกลุ่มอ้างอิง (SN)

6.00-7.00	หมายถึง	มีการคล้อยตามกลุ่มอ้างอิงในระดับมากที่สุด
5.00-5.99	หมายถึง	มีการคล้อยตามกลุ่มอ้างอิงในระดับมาก
4.00-4.99	หมายถึง	มีการคล้อยตามกลุ่มอ้างอิงในระดับค่อนข้างมาก
3.00-3.99	หมายถึง	มีการคล้อยตามกลุ่มอ้างอิงในระดับค่อนข้างน้อย
2.00-2.99	หมายถึง	มีการคล้อยตามกลุ่มอ้างอิงในระดับน้อย
1.00-1.99	หมายถึง	มีการคล้อยตามกลุ่มอ้างอิงในระดับน้อยที่สุด

6. แบบวัดความเชื่อเกี่ยวกับทัศนคติของกลุ่มอ้างอิงและแรงจูงใจที่จะคล้อยตามกลุ่มอ้างอิงเกี่ยวกับการเล่นเกมในงานวัด (NB/MC)

6.00-7.00	หมายถึง	มีความเชื่อเกี่ยวกับทัศนคติของกลุ่มอ้างอิงและแรงจูงใจที่จะคล้อยตามกลุ่มอ้างอิงในระดับมากที่สุด
5.00-5.99	หมายถึง	มีความเชื่อเกี่ยวกับทัศนคติของกลุ่มอ้างอิงและแรงจูงใจที่จะคล้อยตามกลุ่มอ้างอิงในระดับมาก
4.00-4.99	หมายถึง	มีความเชื่อเกี่ยวกับทัศนคติของกลุ่มอ้างอิงและแรงจูงใจที่จะคล้อยตามกลุ่มอ้างอิงในระดับค่อนข้างมาก
3.00-3.99	หมายถึง	มีความเชื่อเกี่ยวกับทัศนคติของกลุ่มอ้างอิงและแรงจูงใจที่จะคล้อยตามกลุ่มอ้างอิงในระดับค่อนข้างน้อย
2.00-2.99	หมายถึง	มีความเชื่อเกี่ยวกับทัศนคติของกลุ่มอ้างอิงและแรงจูงใจที่จะคล้อยตามกลุ่มอ้างอิงในระดับน้อย
1.00-1.99	หมายถึง	มีความเชื่อเกี่ยวกับทัศนคติของกลุ่มอ้างอิงและแรงจูงใจที่จะคล้อยตามกลุ่มอ้างอิงในระดับน้อยที่สุด

7. แบบวัดความเชื่อเกี่ยวกับปัจจัยควบคุมและการรับรู้อำนาจของปัจจัยควบคุม (C/P) และแบบวัดการรับรู้ความสามารถในการควบคุมตนเอง (PBC)

6.00-7.00	หมายถึง	มีความเชื่อเกี่ยวกับปัจจัยควบคุม/การรับรู้อำนาจของปัจจัยควบคุมและการรับรู้ความสามารถในการควบคุมตนเองในระดับมากที่สุด
5.00-5.99	หมายถึง	มีความเชื่อเกี่ยวกับปัจจัยควบคุม/การรับรู้อำนาจของปัจจัยควบคุมและการรับรู้ความสามารถในการควบคุมตนเองในระดับมาก
4.00-4.99	หมายถึง	มีความเชื่อเกี่ยวกับปัจจัยควบคุม/การรับรู้อำนาจของปัจจัยควบคุมและการรับรู้ความสามารถในการควบคุมตนเองในระดับค่อนข้างมาก
3.00-3.99	หมายถึง	มีความเชื่อเกี่ยวกับปัจจัยควบคุม/การรับรู้อำนาจของปัจจัยควบคุมและการรับรู้ความสามารถในการควบคุมตนเองในระดับค่อนข้างน้อย
2.00-2.99	หมายถึง	มีความเชื่อเกี่ยวกับปัจจัยควบคุม/การรับรู้อำนาจของปัจจัยควบคุมและการรับรู้ความสามารถในการควบคุมตนเองในระดับน้อย
1.00-1.99	หมายถึง	มีความเชื่อเกี่ยวกับปัจจัยควบคุม/การรับรู้อำนาจของปัจจัยควบคุมและการรับรู้ความสามารถในการควบคุมตนเองในระดับน้อยที่สุด

คณะผู้วิจัยตรวจสอบคุณภาพของแบบสอบถามผลกระทบของการพนันในงานวัดที่มีต่อพฤติกรรมการเล่นพนัน ดังนี้ 1) การตรวจสอบความเที่ยงตรงเชิงเนื้อหา (content validity) โดยให้ผู้เชี่ยวชาญ จำนวน 5 คน ตรวจสอบความสอดคล้องระหว่างข้อคำถามและนิยามปฏิบัติการ จากนั้นนำข้อคำถามมาวิเคราะห์โดยใช้ดัชนีความสอดคล้องระหว่างข้อคำถามและนิยามปฏิบัติการด้วยดัชนี IOC (index of item-objective congruence) โดยข้อคำถามต้องมีค่าดัชนี IOC มากกว่า 0.5 ขึ้นไป 2) การตรวจสอบความเชื่อมั่น (reliability) ด้วยการหาค่าสัมประสิทธิ์แอลฟ่าของครอนบาค (Cronbach alpha coefficient: α) โดยแบบสอบถามต้องมีค่าความเชื่อมั่นมากกว่า 0.7 ขึ้นไป 3) การตรวจสอบค่าอำนาจจำแนก โดยพิจารณาจากค่า item-total correlation ซึ่งต้องมีค่าตั้งแต่ 0.2 ขึ้นไป โดยการตรวจสอบความเชื่อมั่นและค่าอำนาจจำแนกโดยการนำไปทดลองใช้กับกลุ่มทดลองเครื่องมือวิจัยที่ไม่ใช่ตัวอย่างจริงจำนวน 40 คน

ผลการตรวจสอบคุณภาพเครื่องมือวิจัย พบว่า ชุดเครื่องมือวิจัยทั้ง 7 ชุดมีค่าความเที่ยงตรงเชิงเนื้อหา (IOC) อยู่ระหว่าง 0.60-1.00 มีค่าอำนาจจำแนก (r) อยู่ระหว่าง 0.20-0.96 และมีค่าความ

เชื่อมั่น (α) ในแต่ละชุดอยู่ระหว่าง 0.77-0.97 และมีค่าความเชื่อมั่นทั้งฉบับอยู่ที่ 0.88 โดยผลการตรวจสอบคุณภาพของเครื่องมือแสดงรายละเอียดดังตาราง 3.6

ตาราง 3.6 คุณภาพเครื่องมือวิจัย

ชุดเครื่องมือวิจัย	ความเที่ยงตรงเชิงเนื้อหา (ค่า IOC)	ค่าอำนาจจำแนก (r)	ค่าความเชื่อมั่น (α)
แบบวัดพฤติกรรมการเล่นการพนัน (B)	1.00	0.22-0.61	0.77
แบบวัดเจตนาเชิงพฤติกรรมที่มีต่อการเล่นเกมในงานวัด (I)	0.60	0.92-0.96	0.97
แบบวัดทัศนคติที่มีต่อการเล่นเกมในงานวัด (AB)	1.00	0.21-0.67	0.80
แบบวัดความเชื่อและประเมินความเชื่อเกี่ยวกับการเล่นเกมในงานวัด (b/e)	0.80-1.00	0.27-0.70	0.83
แบบวัดการคล้อยตามกลุ่มอ้างอิง (SN)	0.60	0.77-0.86	0.92
แบบวัดความเชื่อเกี่ยวกับทัศนคติของกลุ่มอ้างอิงและแรงจูงใจที่จะคล้อยตามกลุ่มอ้างอิงเกี่ยวกับการเล่นเกมในงานวัด (NB/MC)	0.60-0.80	0.23-0.85	0.86
แบบวัดความเชื่อเกี่ยวกับปัจจัยควบคุมและการรับรู้อำนาจของปัจจัยควบคุม (C/P) และแบบวัดการรับรู้ความสามารถในการควบคุมตนเอง (PBC)	0.60-1.00	0.20-0.68	0.77
ภาพรวมทั้งฉบับ	**0.60-1.00**	**0.20-0.96**	**0.88**

2.2.3 ขั้นตอนการดำเนินการวิจัย

คณะผู้วิจัยดำเนินการการศึกษาเชิงปริมาณ โดยมีรายละเอียดดังต่อไปนี้

1) ศึกษาเอกสารและงานวิจัยเกี่ยวกับแนวคิด ทฤษฎีที่เกี่ยวข้องกับพฤติกรรมและผลกระทบเกี่ยวกับการเล่นการพนันเพื่อกำหนดนิยามศัพท์เฉพาะและพัฒนาแบบสอบถามโดยเขียนร่างข้อคำถามในแต่ละตัวแปร

2) ตรวจสอบคุณภาพของเครื่องมือการวิจัยในด้านความเที่ยงตรงโดยประสานผู้เชี่ยวชาญจำนวน 5 คน ด้านการวิจัยพฤติกรรมศาสตร์ การวิจัยทางสังคมศาสตร์ การวัดและประเมินผล จิตวิทยาการให้คำปรึกษา เพื่อขอความอนุเคราะห์ในการให้ข้อคิดเห็นเกี่ยวกับข้อคำถามและคุณภาพโดยรวมของแบบสอบถามในแต่ละด้านโดยดำเนินการในช่วงวันที่ 24-31 สิงหาคม 2558

3) นำแบบสอบถามไปใช้กับกลุ่มทดลองเครื่องมือ (try out) เพื่อนำมาหาค่าความเชื่อมั่นและอำนาจจำแนกเพื่อปรับปรุงข้อคำถามก่อนนำไปใช้จริง โดยเก็บข้อมูลในวันที่ 4 กันยายน 2558 กระจายตามพื้นที่ทั้งในเขตภาคกลางตอนบน ภาคกลางตอนล่าง และกรุงเทพมหานครและปริมณฑล

4) ดำเนินการเก็บรวบรวมข้อมูลจากแบบสอบถามด้วยตนเองและการส่งไปรษณีย์ในช่วงเดือนกันยายน – ตุลาคม 2558 โดยประสานไปยังนักวิจัยพื้นที่ทั้งในเขตภาคกลางตอนบน ภาคกลางตอนล่าง และกรุงเทพมหานครและปริมณฑล

2.2.4 การวิเคราะห์ข้อมูล

การวิเคราะห์ข้อมูลการศึกษาผลกระทบของการพนันในงานวัดที่มีต่อพฤติกรรมการเล่นพนันของเยาวชนไทยในส่วนที่เป็นการวิเคราะห์ข้อมูลเชิงปริมาณจากการสอบถาม โดยมีรายละเอียด ดังนี้

1) การใช้สถิติบรรยาย ได้แก่ ความถี่ ร้อยละ ค่าเฉลี่ย ส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน

2) การใช้สถิติอ้างอิง โดยการวิเคราะห์เปรียบเทียบค่าเฉลี่ย ได้แก่ การทดสอบค่าทีแบบอิสระต่อกัน (independent t-test) และการวิเคราะห์ความแปรปรวนแบบทางเดียว (one way ANOVA) และใช้สูตรการเปรียบเทียบค่าเฉลี่ยรายคู่ของ Bonferroni (กรณีตรวจสอบข้อตกลงเบื้องต้นแล้วพบว่าความแปรปรวนเท่ากัน) และสูตรของ Dunnett T3 (กรณีตรวจสอบข้อตกลงเบื้องต้นแล้วพบว่าความแปรปรวนไม่เท่ากัน)

3) การวิเคราะห์เส้นทาง (path analysis) เพื่อศึกษาขนาดอิทธิพลของตัวแปรผลกระทบของการพนันในงานวัดที่มีต่อพฤติกรรมการเล่นพนันของเยาวชนไทย

ระยะที่ 3 การศึกษาแนวทางการส่งเสริมการรู้เท่าทันสถานการณ์การพนันสำหรับเยาวชนไทย

การศึกษาแนวทางการส่งเสริมการรู้เท่าทันสถานการณ์การพนันสำหรับเยาวชนไทยในระยะที่ 3 มีรายละเอียด ดังนี้

3.1 ผู้ให้ข้อมูลในการสนทนากลุ่ม

ผู้ให้ข้อมูลในการสนทนากลุ่ม ได้แก่ ผู้เชี่ยวชาญและผู้ทรงคุณวุฒิด้านเด็กและเยาวชน นักพัฒนาศึกษาศาสตร์ นักจิตวิทยาการศึกษาและการให้คำปรึกษา นักวิชาการอิสระด้านเด็กและเยาวชน จำนวน 9 คน ที่มีคุณวุฒิการศึกษาและความเชี่ยวชาญรวมถึงประสบการณ์ทำงานด้านการพัฒนาเด็กและเยาวชน จากเกณฑ์ดังกล่าวทำให้ได้ผู้เข้าร่วมสนทนากลุ่ม ได้แก่

1) คุณสุรศักดิ์ เก้าเอี้ยน	นักวิจัยศูนย์วิจัยและพัฒนาด้านเด็กและเยาวชน จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย
2) คุณนวพร สุนันท์ลิกานนท์	นักวิจัยศูนย์วิจัยและพัฒนาด้านเด็กและเยาวชน จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย
3) คุณคัมภีร์ วชิระเขื่อนขันธ์	นักวิจัยสถาบันรามจิตติ
4) คุณสุรวดี รักดี	นักวิชาการด้านเด็กและเยาวชน บริษัทไอเดียโกรว์จำกัด

5) คุณร่มไทร ศักดาเดช	นักวิชาการด้านเด็กและเยาวชน บริษัทไอเดียโกรว์จำกัด
6) ผศ.ดร.พิศมัย รัตนโรจน์สกุล	อาจารย์ประจำภาควิชาพื้นฐานการศึกษา คณะศึกษาศาสตร์ มหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ
7) อาจารย์ ดร.พัชราภรณ์ ศรีสวัสดิ์	อาจารย์ภาควิชาการแนะแนวและจิตวิทยาการศึกษา คณะศึกษาศาสตร์ มหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ
8) อาจารย์ ดร.อุทุมพร อินทจักร์	อาจารย์ประจำภาควิชาอาชีวศึกษา คณะศึกษาศาสตร์ มหาวิทยาลัยเกษตรศาสตร์
9) อาจารย์ ดร.พนิดา มารุ่งเรือง	อาจารย์ประจำภาควิชาการวัดผลและวิจัยการศึกษา คณะศึกษาศาสตร์ มหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ

3.2 เครื่องมือที่ใช้ในการวิจัยและการตรวจสอบคุณภาพ

การวิจัยในระยะที่ 3 คณะผู้วิจัยใช้แบบบันทึกการสนทนากลุ่มและแนวคำถามเกี่ยวกับแนวทางการส่งเสริมการรู้เท่าทันสถานการณ์การพนันสำหรับเยาวชนไทย โดยข้อคำถามเป็นลักษณะปลายเปิดแบบไม่จำกัดคำตอบการตรวจสอบคุณภาพของเครื่องมือด้วยการประชุมหารือระหว่างคณะผู้วิจัยเกี่ยวกับความเหมาะสมและความสอดคล้องของข้อคำถามก่อนการนำไปใช้ในการสนทนากลุ่ม

ตัวอย่าง แบบบันทึกการสัมภาษณ์

แบบบันทึกการสนทนากลุ่ม

วันที่ ..... เดือน ..... พ.ศ. ..... ตั้งแต่เวลา ..... ถึง .....
สถานที่ .....
ผู้สัมภาษณ์ .....
ผู้เข้าร่วมสนทนากลุ่ม .....

ตัวอย่าง แนวคำถามเพื่อการสนทนากลุ่ม

<u>ประเด็นย่อย</u>

1. มุมมองเกี่ยวกับการพนันรูปแบบต่าง ๆ ในสังคม

★ <u>ลักษณะ</u>ของการพนันที่เด่นชัดมากขึ้นในสังคมปัจจุบัน

★ <u>ผลกระทบ</u>ที่เกิดขึ้นกับเยาวชนและระบบกลไกต่าง ๆ ในสังคม

★ <u>แนวโน้ม</u>ของการพนันในอนาคต

2. กลุ่มเยาวชนไทย/กลุ่มพื้นที่ที่มีความเสี่ยงเกี่ยวกับการพนัน

★ <u>เยาวชนกลุ่มเสี่ยง</u>กับการพนัน (**เพศ** / กลุ่มเพื่อน / ช่วงวัย / ระดับการศึกษา)

★ พื้นที่เสี่ยงของการพนันในเขตพื้นที่ภาคกลาง (มิติของจังหวัด ท้องถิ่น / บริบทของพื้นที่ในเมือง-นอกเมือง)

3. การสร้างเสริมให้เยาวชนได้พัฒนากระบวนการคิดด้านการหลีกเลี่ยงหรือป้องกันตนเองจากการพนัน

★ การแก้ปัญหาการพนันที่มีอยู่ในปัจจุบันตามหน่วยงานหรือองค์กรต่าง ๆ รวมถึงความสำเร็จและปัญหาอุปสรรคที่เกิดขึ้นที่ทำให้ต้องหาวิธีการดำเนินการอื่น ๆ

★ ข้อเสนอแนวคิดเชิงนโยบายที่เกี่ยวกับการหลีกเลี่ยงหรือป้องกันตนเองจากการพนันของเยาวชนไทย

★ แนวทางหรือเทคนิควิธีปฏิบัติที่เหมาะสมและสอดคล้องกับธรรมชาติและพัฒนาการตามวัยของเยาวชนในการหลีกเลี่ยงหรือป้องกันตนเองจากการพนัน

★ สื่อหรือสื่อมวลชนที่มีส่วนในการสร้างเสริมให้เยาวชนได้พัฒนากระบวนการคิดด้านการหลีกเลี่ยงหรือป้องกันตนเองจากการพนัน

★ บทบาทของภาคีเครือข่ายที่เกี่ยวข้องในการสร้างเสริมให้เยาวชนได้พัฒนากระบวนการคิดด้านการหลีกเลี่ยงหรือป้องกันตนเองจากการพนัน

★ สภาพแวดล้อมที่เอื้อต่อการส่งเสริมให้เยาวชนรู้เท่าทันการพนันและได้พัฒนากระบวนการคิดด้านการหลีกเลี่ยงหรือป้องกันตนเองจากการพนัน

3.3 ขั้นตอนการดำเนินการวิจัย

1) คณะผู้วิจัยจัดการประชุมเพื่อคัดเลือกผู้ให้ข้อมูลในการสนทนากลุ่ม โดยคัดเลือกตามเกณฑ์และคุณสมบัติที่กำหนดไว้ จากนั้นได้ติดต่อประสานงานกับผู้ให้ข้อมูลดังกล่าว เพื่อขอเชิญร่วมการสนทนากลุ่มในการวิจัย โดยผ่านหนังสือขอความร่วมมือจากภาควิชาการวัดผลและวิจัยการศึกษา คณะศึกษาศาสตร์ มหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ จากนั้นคณะผู้วิจัยกำหนดสาระเนื้อหาและประเด็นในการสนทนากลุ่ม รวมถึงระยะเวลาและสถานที่ และจัดเตรียมอุปกรณ์ที่ใช้ในการเก็บรวบรวมข้อมูลภาคสนาม ได้แก่ สมุดบันทึก เครื่องบันทึกเสียง กล้องถ่ายรูป ฯลฯ

2) คณะผู้วิจัยดำเนินการจัดการสนทนากลุ่มในหัวข้อแนวทางการส่งเสริมการรู้เท่าทันสถานการณ์การพนันสำหรับเยาวชนไทยในวันที่ 24 พฤศจิกายน 2558 ณ ห้องประชุมศาสตราจารย์ ดร. ทรงศักดิ์ ศรีกาฬสินธุ์ คณะศึกษาศาสตร์ มหาวิทยาลัยศรีนครินวิโรฒ เวลา 9.00-12.00 น. โดยเริ่มจากผู้ดำเนินรายการกล่าวแนะนำตัวและแนะนำโครงการ และให้ผู้เข้าร่วมสนทนากลุ่มแนะนำตนเองพร้อมทั้งเล่าประสบการณ์เกี่ยวกับการทำงานด้านเด็กและเยาวชน หลังจากนั้นดำเนินการสนทนากลุ่มตามประเด็นที่ได้กำหนดไว้เพื่อให้ผู้ให้ข้อมูลร่วมกันเสนอความคิดเห็นและร่วมกันแลกเปลี่ยนเรียนรู้เพื่อเสนอแนวทางดังกล่าว โดยคณะผู้วิจัยทำการบันทึกเสียง บันทึกวีดิโอ และจดบันทึกสาระสำคัญที่ได้จากการสนทนากลุ่ม

3.4 การวิเคราะห์ข้อมูล

การวิเคราะห์ข้อมูลจากการสนทนากลุ่มเกี่ยวกับแนวทางการส่งเสริมการรู้เท่าทันสถานการณ์การพนันสำหรับเยาวชนไทย คณะผู้วิจัยใช้การวิเคราะห์เนื้อหา (content analysis) โดยเน้นเนื้อหาที่อิงจากกรอบแนวคิดการวิจัยและสามารถตอบวัตถุประสงค์ของการวิจัยได้อย่างถูกต้อง รวมถึงการวิเคราะห์แบบสร้างข้อสรุป คือ การวิเคราะห์แบบอุปนัย (analytic induction) ใช้การตีความหมายเพื่อสร้างข้อสรุปจากข้อมูลการสัมภาษณ์ และนำเสนอข้อมูลแบบพรรณนา (description) และพรรณนาวิเคราะห์ (analytical description)

การวิจัยทั้ง 3 ระยะ ได้แก่ 1) การศึกษากระบวนการเปลี่ยนสภาพของกิจกรรมงานวัดเป็นการพนัน 2) การศึกษาผลกระทบของการพนันในงานวัดที่มีต่อพฤติกรรมการเล่นพนันของเยาวชนไทย และ 3) การศึกษาแนวทางการส่งเสริมการรู้เท่าทันสถานการณ์การพนันสำหรับเยาวชนไทย สามารถสรุปรายละเอียดการดำเนินงานดังตาราง 3.7

ตาราง 3.7 สรุปขั้นตอนการดำเนินการวิจัย

วัตถุประสงค์ของการวิจัย	วิธีการวิจัย	แหล่งข้อมูล / กลุ่มเป้าหมาย /ประชากร-ตัวอย่าง	เครื่องมือวิจัยและการตรวจสอบคุณภาพ	วิธีการวิเคราะห์ข้อมูล	ผลผลิต
1) เพื่อศึกษากระบวนการเปลี่ยนสภาพของกิจกรรมงานวัดเป็นการพนัน	กรณีศึกษา (case study)	กรณีศึกษา ได้แก่ งานวัดในบริบทพื้นที่ภาคกลาง 6 แห่ง (ในเมือง 2 แห่งและนอกเมือง 4 แห่ง) ได้จากการเลือกแบบเจาะจง (purposive sampling) โดยเลือกวัดที่มีการจัดกิจกรรมงานวัดที่มีลักษณะการพนันปรากฏอยู่ กลุ่มผู้ให้ข้อมูลหลัก ได้แก่ พระกรรมการวัด ผู้ประกอบการในงานวัด และผู้เกี่ยวข้อง กลุ่มละประมาณ 3-5 คน	แนวคำถามแบบสัมภาษณ์กระบวนการเปลี่ยนสภาพของกิจกรรมงานวัดเป็นการพนัน โดยข้อคำถามเป็นลักษณะปลายเปิดแบบไม่จำกัดคำตอบ	ใช้การวิเคราะห์เนื้อหา การวิเคราะห์เชิงเปรียบเทียบข้อมูล และการสร้างข้อสรุปแบบอุปนัย	กระบวนการเปลี่ยนสภาพของกิจกรรมงานวัดเป็นการพนัน
2) เพื่อศึกษาผลกระทบของการพนันในงานวัดที่มีต่อพฤติกรรมการเล่นพนันของเยาวชนไทย	การสัมภาษณ์เชิงลึก	กลุ่มเป้าหมาย กลุ่มเยาวชน (อายุ 15-25 ปี) ที่มีความเกี่ยวข้องกับการพนัน จำนวน 15 คน ได้จากการเลือกแบบเจาะจง (purposive sampling)	แนวคำถามแบบสัมภาษณ์ผลกระทบของการพนันในงานวัดที่มีต่อพฤติกรรมการเล่นพนัน โดยข้อคำถามเป็นลักษณะปลายเปิดแบบไม่จำกัดคำตอบ	ใช้การวิเคราะห์เนื้อหา การวิเคราะห์เชิงเปรียบเทียบข้อมูล และการสร้างข้อสรุปแบบอุปนัย	ผลกระทบของการพนันในงานวัดที่มีต่อพฤติกรรมการเล่นพนันของเยาวชนไทย
	การสำรวจด้วยการสอบถาม	ประชากร คือ กลุ่มเยาวชน (อายุ 15-25 ปี) เขตพื้นที่ภาคกลางที่มีพฤติกรรมการเล่นการพนันในงานวัดไม่จำกัดจำนวน ตัวอย่าง คือ กลุ่มเยาวชน 465 คน โดยสุ่มตัวอย่างแบบหลายขั้นตอน (multi-stage random sampling) ระหว่างการเลือกตัวอย่างแบบแบ่งชั้น (stratified random sampling) การสุ่มแบบแบ่งกลุ่ม (cluster ransom sampling) และการสุ่มอย่างง่าย (simple random sampling)	แบบสอบถามผลกระทบของการเล่นเกมในงานวัดที่มีต่อพฤติกรรมการเล่นพนันของเยาวชนไทย โดยข้อคำถามเป็นลักษณะปลายปิดแบบตรวจสอบรายการและมาตรประมาณค่า 7 ระดับ	ใช้สถิติบรรยาย ได้แก่ ความถี่ ร้อยละ ค่าเฉลี่ย ส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน และใช้สถิติอ้างอิง ได้แก่ การวิเคราะห์ค่าทีแบบอิสระต่อกัน การวิเคราะห์ความแปรปรวน และการวิเคราะห์เส้นทาง	
3) เพื่อเสนอแนะแนวทางการส่งเสริมการรู้เท่าทันสถานการณ์การพนันสำหรับเยาวชนไทย	การสนทนากลุ่ม (focus group interview)	กลุ่มเป้าหมาย ผู้เชี่ยวชาญและผู้ทรงคุณวุฒิด้านเด็กและเยาวชน นักพัฒนศึกษาศาสตร์ นักจิตวิทยาการศึกษาและการให้คำปรึกษา นักวิชาการอิสระด้านเด็กและเยาวชน จำนวน 9 คน โดยมีการเลือกจากคุณวุฒิการศึกษาและ/หรือความเชี่ยวชาญประสบการณ์ทำงาน	แนวคำถามและแบบวิเคราะห์การสนทนากลุ่มเกี่ยวกับแนวทางการส่งเสริมการรู้เท่าทันสถานการณ์การพนันสำหรับเยาวชนไทย	ใช้การวิเคราะห์เนื้อหา การวิเคราะห์เชิงเปรียบเทียบข้อมูล และการสร้างข้อสรุปแบบอุปนัย	แนวทางการส่งเสริมการรู้เท่าทันสถานการณ์การพนันสำหรับเยาวชนไทย

บทที่ 4
ผลการศึกษากระบวนการเปลี่ยนสภาพของกิจกรรมงานวัดเป็นการพนัน

คณะผู้วิจัยนำเสนอผลการศึกษากระบวนการเปลี่ยนสภาพของกิจกรรมงานวัดเป็นการพนัน โดยแบ่งออกเป็น 6 ส่วน ได้แก่ 1) บริบทพื้นฐานของการจัดงานวัด จุดเริ่มต้นของการพนันในงานวัด 2) การเปลี่ยนแปลงของสภาพสังคมสู่การเปลี่ยนแปลงรูปแบบการจัดงานวัด 3) การเปลี่ยนแปลงมุมมองในการเพิ่มรายได้ของวัด 4) ลักษณะของกลุ่มเสี่ยงจากการพนันในงานวัด 5) การเสพติดการพนันในงานวัดผ่านเกมการเล่น และ 6) ผลที่เกิดขึ้นจากเกมการเล่นในงานวัด โดยมีรายละเอียด ดังนี้

1. บริบทพื้นฐานของการจัดงานวัด จุดเริ่มต้นของการพนันในงานวัด

บริบทที่ทำการศึกษาในครั้งนี้เป็นการจัดงานวัดในพื้นที่ภาคกลางทั้งวัดในเมืองและนอกเมือง โดยช่วงเวลาที่จัดงานของแต่ละวัดนั้นจะมีความคล้ายคลึงกัน ได้แก่ วันสำคัญทางศาสนา หรือวันสำคัญทางประเพณี เช่น งานประจำปีของวัด เทศกาลสงกรานต์ ลอยกระทง เข้าพรรษา ออกพรรษา ฝังลูกนิมิต ปิดทองตรุษจีน ฯลฯ โดยระยะเวลาในการจัดงานวัดอยู่ในช่วงหนึ่งวันหนึ่งคืนถึงสิบวันสิบคืน ขึ้นอยู่กับความพร้อมในการจัดงานของวัดทั้งด้านการเอื้ออำนวยของสถานที่ บุคลากรของวัด ความร่วมมือของชาวบ้านหรือชุมชนท้องถิ่นบริเวณรอบวัด เจ้าภาพจากองค์กรหรือหน่วยงานต่าง ๆ รวมถึงงบประมาณในการจัดงาน และช่วงการจัดงานวัดจะมีลักษณะซ้ำ ๆ กันในทุก ๆ ปี ข้อสังเกตที่พบคือ หากวัดที่อยู่ในเขตเมืองที่เป็นวัดขนาดใหญ่ รวมถึงวัดที่มีชื่อเสียง ช่วงระยะเวลาการจัดงานจะยาวนานกว่าวัดในเขตนอกเมืองหรือวัดเล็ก ๆ ในตำบลท้องถิ่น ทั้งนี้ความร่วมมือในการจัดงานวัด โดยมากนั้นแต่ละวัดได้รับความร่วมมือจากชาวบ้าน ผู้คนในท้องถิ่น หน่วยงานจากทั้งภาครัฐและเอกชน ทั้งนี้อยู่ภายใต้การควบคุมและดูแลจากวัด (เจ้าอาวาส พระลูกวัด) และคณะกรรมการของวัดในการตัดสินใจ และวางแผนการวางรูปแบบการจัดงานวัดในแต่ละปี ทั้งสถานที่จัดงาน กิจกรรมการจัดงานทางศาสนาหรือศาสนพิธี รวมถึงการให้บริการเช่าที่ทำการค้าในพื้นที่บริเวณเขตของวัด

> *"...ปกติแล้วงานวัดจะจัดปีละหลายครั้ง หลัก ๆ ก็จะมีงานประจำปีช่วงใกล้ ๆ สงกรานต์ หรือไม่ก็วันสำคัญทางศาสนา เข้าพรรษา ออกพรรษา งานฝังลูกนิมิต หรือไม่ก็แล้วแต่ตามโอกาส..."*
>
> (พระ, กรณีศึกษา A, สัมภาษณ์, 4 มี.ค. 2558)

> *"...ที่นี่จัดงานวัด 9 วัน 9 คืน ยุคแรก ๆ แต่ก่อนจัดแค่ 3 วัน 3 คืน ช่วงหลัง ๆ คนให้ความสนใจมากขึ้นแล้วก็มีเจ้าภาพที่เค้ามาช่วยงานเลยขยายเพิ่มวันให้ญาติโยมมาทำบุญเข้าวัดกันมากขึ้น..."*
>
> (พระ, กรณีศึกษา D, สัมภาษณ์, 30 มิ.ย. 2558)

"...จัดงานวัดใช้งบประมาณเยอะแล้วก็ต้องอาศัยความร่วมมือจากหลาย ๆ ฝ่าย บางทีก็มีคนหรือหน่วยงาน บางทีก็เป็นของรัฐบ้างเอกชนบ้างเค้ามาขอเป็นเจ้าภาพ ก็จัดได้หลายวันหน่อย..."

(พระ, กรณีศึกษา C, สัมภาษณ์, 4 มี.ค. 2558)

"...เวลาจัดงานวัดก็มีการคุยกันระหว่างเจ้าอาวาส คณะกรรมการวัดว่าจะให้จัดเป็นยังไง จะให้มีอะไรบ้าง อย่างงานที่เป็นพิธีทางศาสนา หรือพวกงานที่อยู่รอบ ๆ วัด พวกร้านค่าเค้าก็มาคุยเรื่องพื้นที่ จะขอเช่าที่ทำมาค้าขาย อันนี้ก็เป็นการพูดคุยกันกับคนที่เกี่ยวข้องทางวัด..."

(พระ, กรณีศึกษา A, สัมภาษณ์, 18 พ.ค. 2558)

หากกล่าวถึงกิจกรรมในงานวัดนั้น เป้าหมายหลักของการจัดงานวัดคือการเปิดโอกาสให้พุทธศาสนิกชน ชาวบ้านหรือผู้คนในท้องถิ่นมาทำบุญ ไหว้พระ สักการะบูชาสิ่งศักดิ์สิทธิ์ในวัดตามความเชื่อประเพณี และธรรมเนียมที่ปฏิบัติสืบต่อกันมา ผู้ที่มางานวัดมีผู้คนทุกกลุ่มทุกช่วงวัยตั้งแต่เด็ก วัยรุ่น ผู้ใหญ่ คนวัยทำงาน ผู้สูงอายุ ฯลฯ โดยการมางานวัดนั้นเป็นไปในลักษณะของครอบครัว เช่น พ่อแม่พาลูกมาเที่ยวงานวัด หรือครอบครัวใหญ่ที่พาผู้สูงอายุมาไหว้พระ บ้างก็มาในลักษณะของกลุ่มเพื่อนวัยเรียน กลุ่มคนทำงาน หรือการมาเที่ยวตามลำพังเพียงคนเดียว

"...เดี๋ยวนี้งานวัดใคร ๆ เค้าก็เดินกัน คนวัยทำงาน หนุ่ม ๆ สาว ๆ ผู้เฒ่าผู้แก่ หรือมาเป็นครอบครัวกันก็มีพ่อแม่พาลูกหลายมาทำบุญที่วัด มาไหว้พระ มาทำบุญ..."

(ผู้ขายของในวัด, กรณีศึกษา C, สัมภาษณ์, 4 มี.ค. 2558)

"...ก็เห็นหลายแบบนะ เดี๋ยวนี้วัยรุ่นเค้าก็มาทำบุญไหว้พระกัน มาเดินเที่ยวงานวัดกัน ถ้าเป็นเด็ก ๆ หน่อยก็มากับพ่อแม่เค้า หรือไม่ก็ลูกหลานพาญาติ ๆ มาวัดกัน..."

(ผู้ขายของในวัด, กรณีศึกษา E, สัมภาษณ์, 23 ก.ค. 2558)

นอกเหนือจากกิจกรรมในงานวัดที่เป็นงานทางศาสนาแล้วนั้น ยังมีกิจกรรมอื่น ๆ ที่อยู่ภายในงานวัดในลักษณะของกิจกรรมเพื่อความบันเทิง กิจกรรมเพื่อความสนุกสนาน โดยสามารถแบ่งออกเป็นสามกลุ่มหลัก ๆ ได้แก่ กิจกรรมการแสดง การโชว์ และการเล่น

กลุ่มการแสดง ประกอบด้วย วงดนตรีลูกทุ่ง คอนเสิร์ต ลิเก ภาพยนตร์ รำวงย้อนยุค ฯลฯ ซึ่งการแสดงดังกล่าวเป็นที่นิยมมากในงานวัดเขตภาคกลาง โดยเฉพาะหากเป็นวงดนตรีหรือลิเกที่มีชื่อเสียง มีดารานักร้อง นักแสดงที่เป็นที่นิยม จะทำให้มีผู้คนมาเที่ยวงานวัดมากขึ้น แต่วัดต้องเสียค่าใช้จ่ายต่อคืนในราคาที่สูงมาก (บางวงดนตรีมีค่าใช้จ่ายหลักแสนบาทต่อคืน) แต่ก็ทำให้มีผู้ที่สนใจและมาเที่ยวงานวัดเพิ่มมากขึ้น และ

เป็นการโฆษณาวัดในกับผู้คนในท้องถิ่นใกล้เคียงได้รู้จักด้วยเช่นกัน ส่วนภาพยนตร์หากเป็นภาพยนตร์ที่ใหม่และฉายใกล้เคียงกับในเมืองหรือกรุงเทพมหานคร จะมีผู้สนใจมางานวัดมากขึ้น ทั้งนี้ขึ้นอยู่กับความสามารถของวัดในการสรรหา คัดเลือก ตามงบประมาณของวัด รวมถึงการโฆษณาประชาสัมพันธ์อย่างทั่วถึง เมื่อมีคนมาเที่ยวงานวัดมาก รายได้ของวัดก็จะมากขึ้นไปด้วยเช่นกัน

"...เดี๋ยวนี้เค้ารัดกุมเรื่องการเล่นก็เยอะ พวกเกมบางวัดเค้าก็ไม่ให้มีแล้ว เค้าว่ามันเป็นการพนัน แต่บางวัดเค้าก็ยังมีอยู่นะ ก็คุยตกลงกับตำรวจเอา อย่างที่วัดก็มีเล็ก ๆ น้อย ๆ เท่าที่ทำได้..."

(ผู้ปฏิบัติงานในวัด, กรณีศึกษา A, สัมภาษณ์, 18 พ.ค. 2558)

"...พวกวงดนตรี ลิเก คอนเสิร์ตนี่แหละที่ดึงคนเข้าวัดได้เยอะเลย แต่ค่าใช้จ่ายสูงบางทีก็สู้ไม่ไหว บางวงที่ดัง ๆ นี่คืนละเป็นแสน รายได้วัดบางทียังไม่พอเลย หลัง ๆ ก็ไม่ค่อยมีแล้ว เปลี่ยนเป็นฉายหนังแทน ยิ่งหนังที่ดัง ๆ ใหม่ ๆ คนยิ่งมากันเยอะเลย แล้วช่วงงานวัด วัดที่อยู่ใกล้ ๆ ก็จัดงานพร้อม ๆ กัน ก็เลยต้องหาอะไรพวกนี้มาโฆษณาให้ชาวบ้านเค้ามาให้มาก ๆ ก็เหมือนกับต้องแข่งกับวัดอื่นเหมือนกัน จะได้ดึงดูดคนให้มาทำบุญ..."

(พระ, กรณีศึกษา F, สัมภาษณ์, 23 ก.ค. 2558)

"...ถ้าฉายหนังก็ต้องเอาหนังใหม่ ๆ ที่วัดอื่นเค้าไม่มี ถ้าทันหนังใหม่ ๆ ที่ฉายในกรุงเทพฯ คนก็จะมาเที่ยวกันเยอะ..."

(ผู้เดินงานวัด, กรณีศึกษา D, สัมภาษณ์, 30 มิ.ย. 2558)

"...พักหลัง ๆ พวกรำวงย้อนยุคก็เป็นที่นิยมนะ พวกชาวบ้านเค้าสนุกสนาน ได้รำวงกัน ย้อนยุคเหมือนสมัยก่อน แต่ส่วนใหญ่จัดทีไรมักมีเรื่องกันทุกที เพราะเมาแล้วก็หาเรื่องกัน..."

(ผู้ปฏิบัติงานในงานวัด, กรณีศึกษา C, สัมภาษณ์, 4 มี.ค. 2558)

กลุ่มที่สองของการแสดงในงานวัดเป็นลักษณะของการโชว์ ประกอบด้วย การประกวดร้องเพลง รถไต่ถัง ละครสัตว์ การโชว์เต้น การโชว์เหนือธรรมชาติ เช่น โชว์งูสองหัว เมียงู รวมถึงการโชว์ความสามารถพิเศษ เช่น คนแขนด้วน (คนพิการ) วาดภาพ เป็นต้น การโชว์ในลักษณะนี้ส่วนใหญ่เป็นการโชว์ที่จัดโดยร้านค้าภายนอกที่เข้ามาเช่าพื้นที่ภายในวัด โดยมีลักษณะแตกต่างกันไปตามสถานที่ ซึ่งกิจกรรมการแสดงนี้สร้างความสนใจและความอยากรู้อยากลองของผู้ที่มาเดินงานวัดได้อย่างมาก โดยผู้ที่เข้าชมต้องเสียค่าบัตรเข้าชมซึ่งมีราคาไม่แพงมากนัก (ประมาณ 10-20 บาท) แต่การแสดงบางส่วนต้องอยู่ในความควบคุมดูแลของวัด เช่น การแสดง การโชว์เต้นที่อาจมีความไม่เหมาะสม เช่น การโชว์ผู้หญิงนุ่งน้อยห่มน้อย การโชว์อนาจาร การแสดงที่ใช้เสียงอึกทึกครึกโครมซึ่งรบกวนการจัดงานวัดในส่วนอื่น ๆ เป็นต้น

"...เรื่องการแสดงโชว์อะไรพวกนี้ส่วนใหญ่ร้านข้างนอกเค้าก็มาติดต่อขอเช่าที่ วัดก็ต้องดูว่าเค้าจะทำอะไรบ้าง ไม่ให้มันเกินเลย ไม่ให้มันโป๊ลามก ภาพลักษณ์มันจะดูไม่ดีแล้วก็จะมีปัญหาตามมาทีหลัง..."

(ผู้ปฏิบัติงานในวัด, กรณีศึกษา A, สัมภาษณ์, 18 พ.ค. 2558)

"...ยิ่งอะไรที่แปลกหรือมันดูน่าตื่นเต้นคนเค้าก็สนใจนะ อย่างพวกรถไต่ถัง หรือโชว์อะไรพวกนี้ บางอย่างถึงจะรู้ว่าหลอกแต่ก็ยังอยากดูอยู่ดี อย่างพวกเมียงู กระสือ มันไม่ใช่ของจริง แต่ด้วยความอยากรู้ของคนดู ร้านเค้าก็มีรายได้ตรงนี้แหละ..."

(ผู้ปฏิบัติงานในงานวัด, กรณีศึกษา C, สัมภาษณ์, 4 มี.ค. 2558)

ส่วนสุดท้ายคือกิจกรรมเกมการเล่นซึ่งจัดเป็นการพนันที่แฝงอยู่ในงานวัด ซึ่งเป็นประเด็นหลักในการศึกษาครั้งนี้ โดยเกมการเล่นในงานวัดที่พบในปัจจุบันนี้ที่มีในเกือบทุกวัด ได้แก่ สอยดาว ปาเป้า ปาลูกโป่ง ล้วงไห ยิงปืนจุก ปืนอัดลม บิงโก ช้อนปลา ปากระป๋อง ฯลฯ ซึ่งเกมการเล่นเหล่านี้มีร้านค้าเป็นจำนวนมาก เป็นเกมการเล่นที่เล่นได้ง่าย สามารถเล่นได้คนเดียว มีกฎและกติกาที่ไม่ซับซ้อน ส่วนในบางวัดยังคงมีเกมการเล่นแบบในสมัยก่อน ได้แก่ ชักเย่อ ตีไก่ วิ่งวัว แข่งวัวลาน บิลเลียด สาวน้อยตกน้ำ หนูลงรู วิ่งวัว ตะกร้อลอดบ่วง ฯลฯ ซึ่งเกมการเล่นเหล่านี้เป็นเกมการเล่นที่ต้องใช้ผู้คนหมู่มาก ก่อให้เกิดการพนันในวงกว้างมากกว่าเกมการเล่นในกลุ่มแรก อย่างไรก็ตามเกมการเล่นทั้งสองกลุ่มดังกล่าวนับว่าเป็นการพนันที่แฝงอยู่ในงานวัด และเป็นจุดเริ่มต้นของพฤติกรรมการติดการพนันในระดับขั้นต้นถึงการติดในระดับขั้นรุนแรงที่ก่อให้เกิดปัญหาสังคมตามมา

"...พวกเกมเค้าก็เปลี่ยนไปได้เรื่อย ๆ ตามยุคสมัยนะ แต่ก่อนมีพวกวิ่งวัว หนูลงรู สาวน้อยตกน้ำ แต่เดี๋ยวนี้ก็ยังมีอยู่แต่น้อยแล้ว ต้องเป็นวัดใหญ่ ๆ ที่เค้าจัดกัน..."

(ชาวบ้าน, กรณีศึกษา C, สัมภาษณ์, 4 มี.ค. 2558)

"...เดี๋ยวนี้มันก็คล้าย ๆ กันหมดทุกวัดอย่างสอยดาว ปาเป้า ยิงปืน มันเล่นง่ายคนเค้าก็สนใจกันมากขึ้น ร้านที่มาจัดก็รายได้ดี ลงทุนอะไรก็ไม่เยอะมากแต่กำไรดี..."

(ผู้ปฏิบัติงานในงานวัด, กรณีศึกษา A, สัมภาษณ์, 4 มี.ค. 2558)

จากเกมการเล่นดังกล่าว ร้านค้าในแต่ละร้านได้มีการกำหนดรางวัลจูงใจผู้เล่นในลักษณะที่หลากหลายแตกต่างกันไปอันได้แก่ เครื่องอุปโภคบริโภค เช่น ขนมประเภทต่าง ๆ ลูกกวาด บะหมี่กึ่งสำเร็จรูป น้ำอัดลม สบู่ ยาสระผม บุหรี่ รวมถึงข้าวของเครื่องใช้ เช่น วิทยุ โทรทัศน์ ตู้เย็น จักรยาน สร้อยคอ หมอน ผ้าห่ม ชุดเครื่องนอนฯลฯ จากการสังเกตร้านในปัจจุบันโดยทั่วไปมักเน้นเป็นตุ๊กตาขนาดที่แตกต่างกัน ซึ่งจะ

ดึงดูดกลุ่มผู้เล่นที่เป็นเด็กและวัยรุ่นส่วนใหญ่ ทั้งนี้ขึ้นอยู่กับลักษณะขนาดของร้านค้า และลักษณะของเกมการเล่น หากเป็นร้านใหญ่ที่มีผู้เข้ามาเล่นจำนวนมาก รางวัลจะใหญ่ตามไปด้วยเช่นกัน เช่น การเล่นบิงโกที่มีผู้เล่นจำนวนมากในแต่ละรอบ ทำให้ร้านมีรายได้จำนวนมากต่อรอบ ทางร้านก็จะลงทุนรางวัลที่ใหญ่ตามไปด้วย แต่บางร้านที่ต้นทุนน้อย เช่น การช้อนไข่ สอยดาว รางวัลก็จะใหญ่ไม่เท่ากับเกมบิงโก เป็นต้น รางวัลจูงใจเหล่านี้ทำให้ผู้เล่นลุ้นกับการได้ของรางวัลมากขึ้น โดยแต่ละร้านมีการจัดโชว์รางวัลไว้ที่บริเวณหน้าร้าน โดยผู้เล่นบางคนตัดสินใจเลือกเข้าในแต่ละร้านจากการดูของรางวัลว่าน่าสนใจหรือไม่ อยู่ในความต้องการหรือไม่ เป็นต้น

"...รางวัลมันก็มีหลายอย่างนะ พวกของใช้อย่างสบู่ มาม่า เปปซี่ เค้าก็เอามาเป็นรางวัล อย่างน้อยสอยดาวหรือจับไข่เสีย 10 20 บาท อย่างน้อยก็ได้อะไรติดไม้ติดมือไป บางทีของที่ได้มันก็เกินราคา บางอย่างก็ไม่คุ้ม แต่ก็ลุ้น ๆ เอาเผื่อได้รางวัลใหญ่..."

(ผู้เดินงานวัด, กรณีศึกษา D, สัมภาษณ์, 30 มิ.ย. 2558)

"...แทบทุกร้านเลยตอนนี้เป็นตุ๊กตา เค้าคงไปเหมามาจากโรงงาน เด็ก ๆ ที่มาเล่นมันก็อยากได้ตุ๊กตาตัวโต ๆ แต่ก็เห็นว่าเล่นแล้วได้ตุ๊กตาตัวเล็ก ๆ หลาย ๆ ตัวเค้าก็ให้เอาไปแลกตัวใหญ่ได้ด้วยนะ ปาลูกโป่ง ยิงปืน แปปเดียวเห็นเด็ก ๆ ก็ถือตุ๊กตามาแล้ว..."

(ผู้เดินงานวัด, กรณีศึกษา B, สัมภาษณ์, 4 มี.ค. 2558)

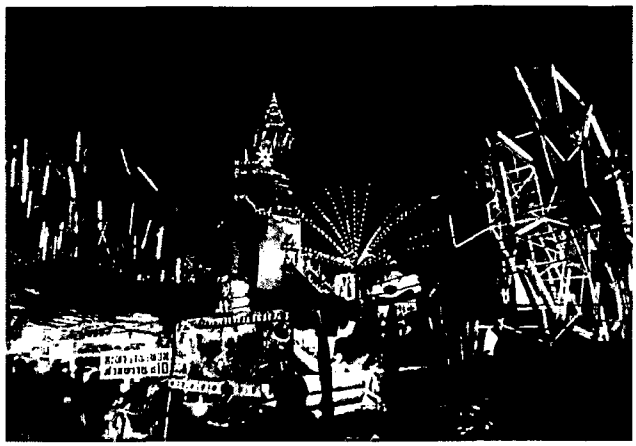
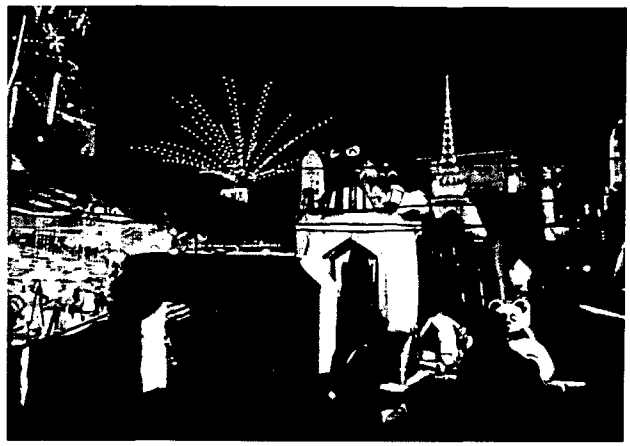
"...หนูดูก่อนเลยว่าร้านไหนมีรางวัลอะไรบ้าง เกมมันก็เหมือน ๆ กันทุกร้าน ร้านไหนมีของที่น่าสนใจแล้วหนูชอบมากกว่าหนูก็ไปร้านนั้นเลย หนูอยากได้ตุ๊กตาตัวโต ๆ แต่ส่วนใหญ่ได้แค่ตัวเล็ก ๆ กลับไปเอง..."

(ผู้เดินงานวัด, กรณีศึกษา B, สัมภาษณ์, 4 มี.ค. 2558)

"...บิงโกรอบนึงไปไวมาก ขานเลขแค่สี่ห้าครั้งก็มีคนบิงโกไปแล้ว เล่นหลายรอบไม่ได้อะไรเลย หมดไปเยอะ แต่รางวัลเค้าดีจริง ๆ อย่างพวกเตารีด กระติกน้ำร้อน ถ้าได้นี่มันก็คุ้มเลย..."

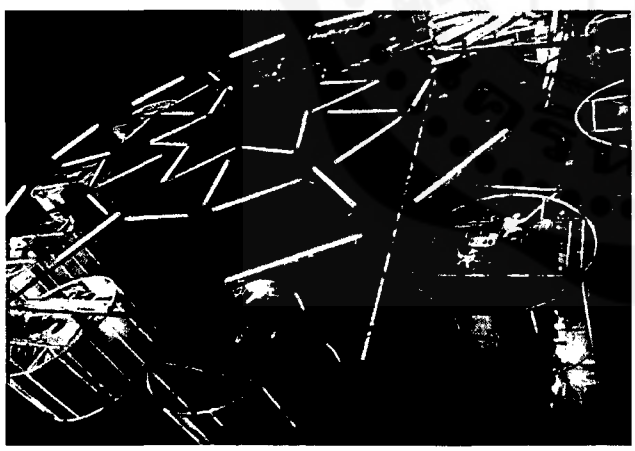
(ผู้เดินงานวัด, กรณีศึกษา A, สัมภาษณ์, 18 มี.ค. 2558)

ภาพรวมของบรรยากาศงานวัดและความเชื่อสู่การพนันนั้น สังเกตได้ว่ามีการเปลี่ยนแปลงตามยุคสมัย จากเดิมที่งานวัดเป็นงานมีผู้คนมาทำบุญไหว้พระ ภายในงานเน้นการแสดง การละเล่น ความสนุกสนานรื่นเริง แต่ในปัจจุบันความคิดและความเชื่อของผู้คนที่มาทำบุญมีแนวโน้มไปสู่การเสี่ยงโชค โดยการหวังผลจากการทำบุญไหว้พระเพื่อขอสิ่งดี ๆ ขอโชคลาภ ทั้งนี้แหล่งที่นำไปสู่การเสี่ยงโชคก็อยู่ภายในคือร้านค้าเกมการเล่น ร้านขายสลากกินแบ่งรัฐบาล ซึ่งเป็นจุดเริ่มต้นของการเสี่ยงโชคและการพนันในลำดับต่อไป โดยภาพบรรยากาศงานวัดในเขตภาคกลาง แสดงดังภาพ 4.1-4.8

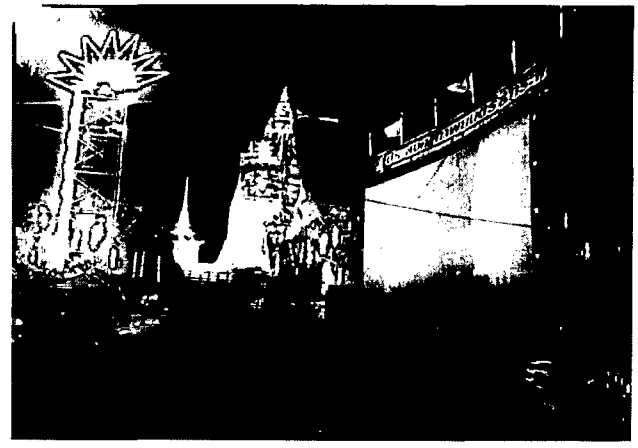



ภาพ 4.1-4.2 บรรยากาศงานวัด (1)

ภาพ 4.3-4.4 บรรยากาศงานวัด (2)



ภาพ 4.5-4.6 บรรยากาศงานวัด (3)



ภาพ 4.7-4.8 บรรยากาศงานวัด (4)

กิจกรรมเกมการเล่นบางอย่างนั้นจัดว่าเป็นการพนันที่แฝงในงานวัด คณะผู้วิจัยได้รวบรวมจากการลงภาคสนามในงานวัดเขตภาคกลาง โดยรวบรวมได้ทั้งหมด 11 เกม ได้แก่ 1) จับสลากลูกโป่ง 2) เกมปาลูกโป่ง 3) เกมปาลูกดอกลงบนแผ่นโฟม 4) เกมปากระป๋อง 5) เกมปาเลข 6) เกมยิงปืน 7) เกมยิงปืน B.B. GUN 8) เกมบิงโก 9) เกมจับสลากพาโชค 10) เกมซ้อนไข่ และ 11) เกมซ้อนปลา โดยทั้ง 11 เกมมีความแตกต่างกันทั้งลักษณะการเล่น อุปกรณ์ กติกา และราคา โดมีรายละเอียด ดังนี้

1) เกมจับสลากลูกโป่ง

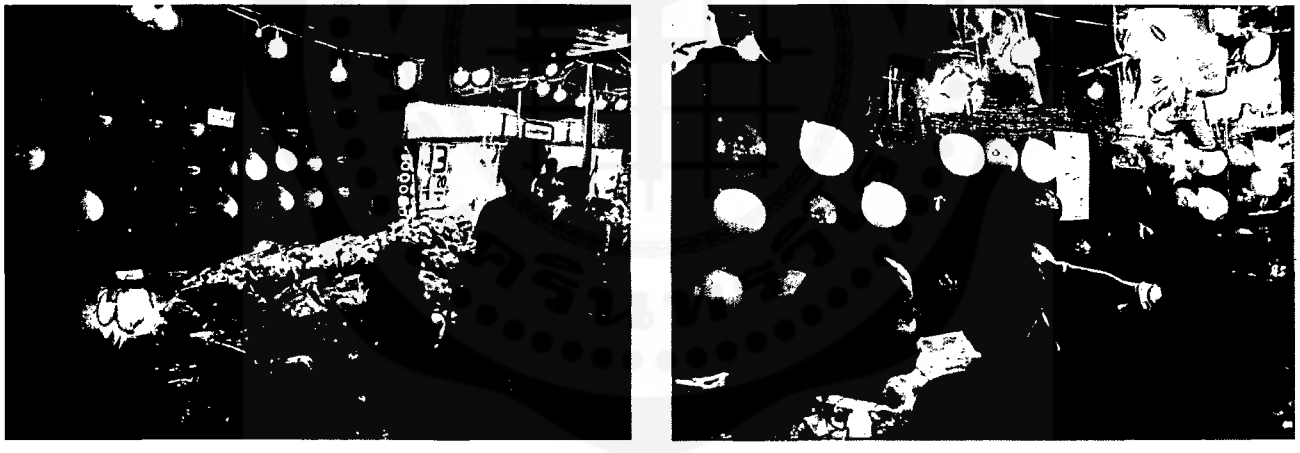
เกมจับสลากลูกโป่งเป็นเกมเสี่ยงโชคที่เล่นได้ง่ายโดยการจับลูกโป่งในตู้ที่มีลูกโป่ง ดังภาพ 4.9-4.10 แล้วเจาะลูกโป่งให้แตกเพื่อหาหมายเลขที่ซ่อนอยู่ในลูกโป่งเพื่อดูว่าตรงกับของรางวัลใด ลูกโป่ง 1 ใบ มีราคา 10 บาท รางวัลของเกมนี้ ได้แก่ ตุ๊กตา สมุดฉีก เป็นต้น

ภาพ 4.9-4.10 เกมจับสลากลูกโป่ง

2) เกมปาลูกโป่ง

เกมปาลูกโป่งเป็นเกมเสี่ยงโชคในลักษณะการปาลูกดอกให้โดนลูกโป่งให้แตก จากการเก็บรวบรวมข้อมูล พบว่า มี 2 แบบ คือ แบบแรก ปาลูกดอก 3 ลูกให้ลูกโป่งแตกทั้งหมด ราคา 20 บาท ดังภาพ 4.11-4.12 ลักษณะลูกโป่งเป็นลูกโป่งลูกเล็กในแผงกะบะที่เท่าขนาดลูกโป่ง รางวัลคือตุ๊กตาตัวใหญ่ 1 ตัว แบบที่สอง ปาลูกดอกเพียงดอกเดียวให้ลูกโป่งแตก ราคา 20 บาท ดังภาพ 4.13-4.14 ลักษณะลูกโป่งเป็นลูกโป่งลูกใหญ่ยึดไว้กับผ้าใบลักษณะลอยตัว รางวัลคือตุ๊กตาตัวใหญ่ 1 ตัว เช่นกัน

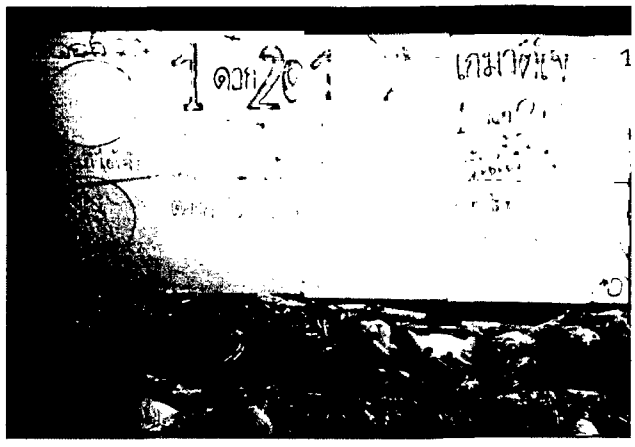
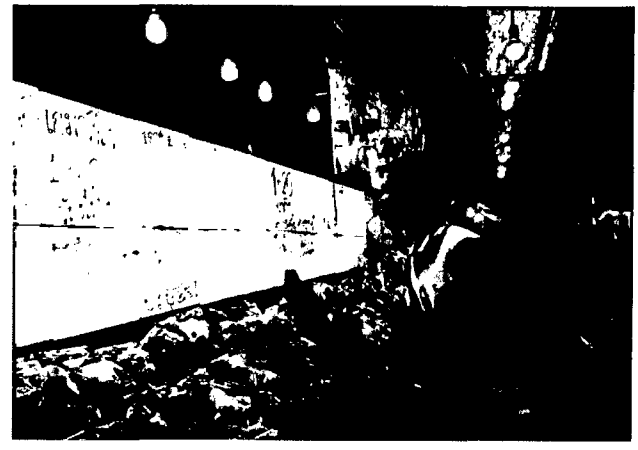
ภาพ 4.11-4.12 เกมปาลูกโป่ง (แบบ 1)



ภาพ 4.13-4.14 เกมปาลูกโป่ง (แบบ 2)

3) เกมปาลูกดอกลงบนแผ่นโฟม

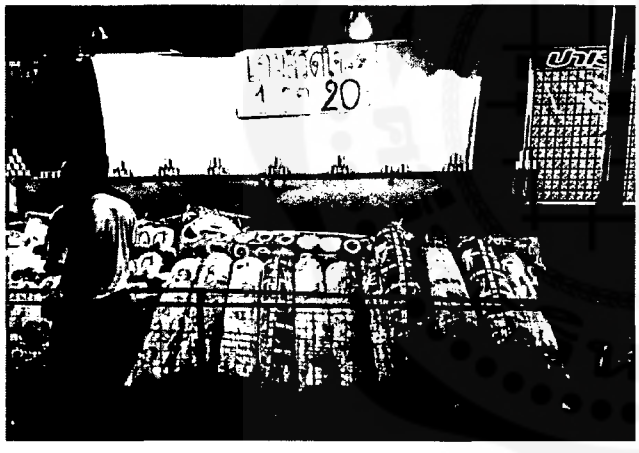
เกมปาลูกดอกลงบนแผ่นโฟม ราคา 1 ดอก 20 บาท โดยปาลูกดอกให้ปักลงตรงส่วนใดของแผ่นโฟมก็ได้ ดังภาพ 4.15-4.16 รางวัลคือตุ๊กตาตัวใหญ่ 1 ตัว

ภาพ 4.15-4.16 เกมปาลูกดอกลงบนแผ่นโฟม

4) เกมปากระป๋อง

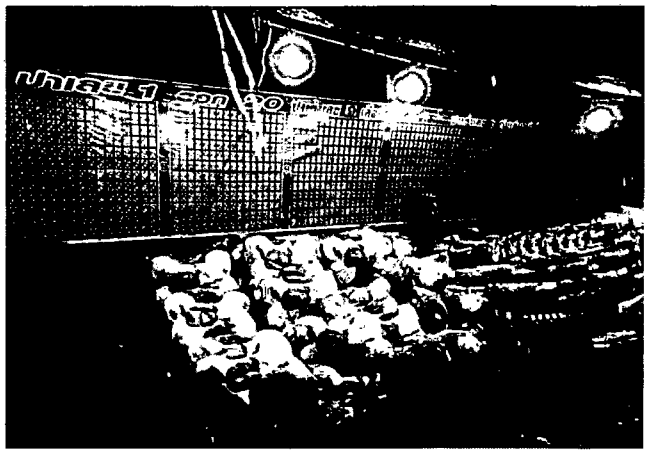
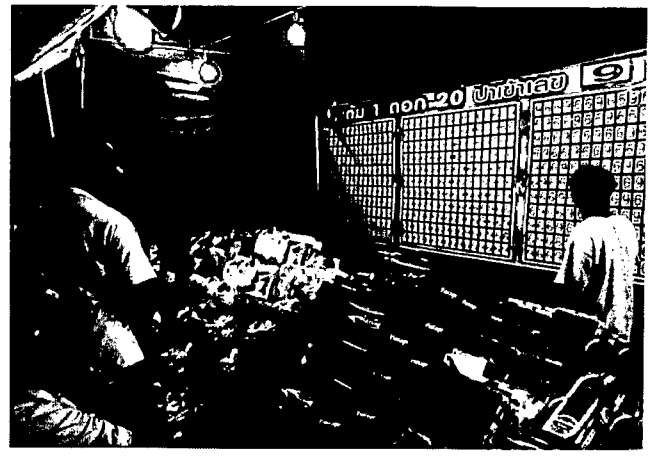
เกมปากระป๋องเล่นโดยการปาลูกบอลให้กระป๋องที่ตั้งอยู่ล้มให้หมด ดังภาพ 4.17-4.18 โดยลักษณะการเรียงกระป๋องขึ้นอยู่กับร้านค้า บางร้านมี 3 บางร้านมี 10 กระป๋อง กระป๋องเรียงกันเป็นลักษณะของสามเหลี่ยม รางวัลคือตุ๊กตาหรือหมอนข้างขนาดใหญ่ 1 ตัว ราคาลูกบอล 1 ลูก 20 บาท



ภาพ 4.17-4.18 เกมปากระป๋อง

5) เกมปาเลข

เกมปาเลขเล่นโดยการปาลูกดอกให้ตกลงในผืนผ้าใบในช่องที่เป็นเลข 9 ซึ่งในผ้าใบมีหมายเลขอื่น ๆ และช่องว่าง (หากตกลงในช่องนี้ซึ่งถือว่าไม่ได้รางวัล) ดังภาพ 4.19-4.22 โดยรางวัลมีความหลากหลายทั้งตุ๊กตา ของเล่น ขนม ของใช้ในครัวเรือน ฯลฯ ราคาลูกดอก 1 ดอก 20 บาท

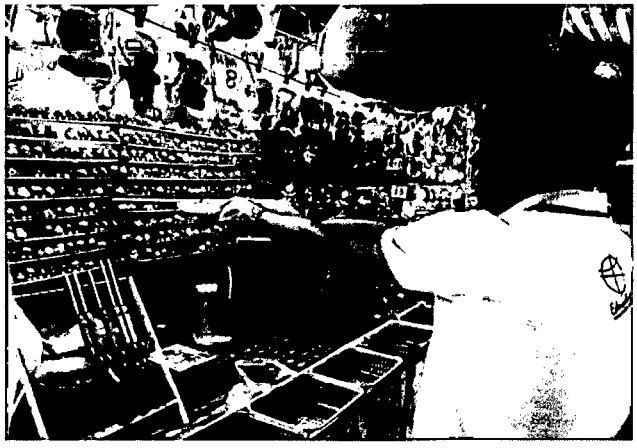
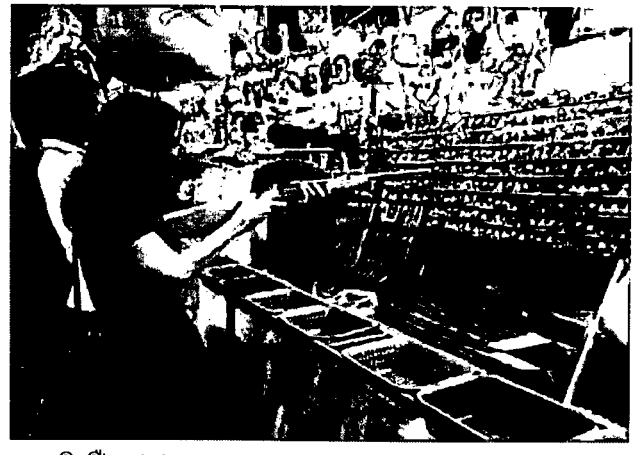
ภาพ 4.19-4.20 เกมปาเลข (1)

ภาพ 4.21-4.22 เกมปาเลข (2)

6) เกมยิงปืน

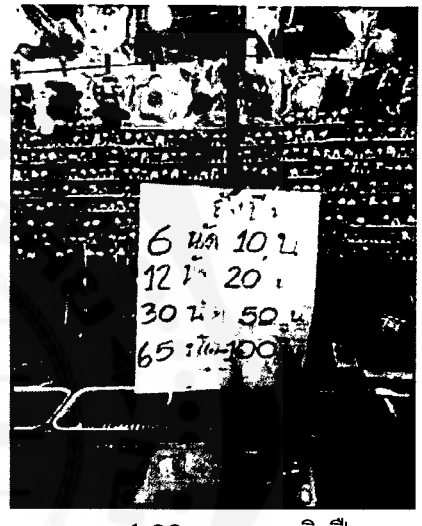
เกมยิงปืนเล่นโดยการซื้อกระสุน (นัด) ตามราคาที่ร้านได้ตั้งไว้ เช่น 6 นัด 10 บาท 12 นัด 20 บาท 30 นัด 50 บาท 65 นัด 100 บาท ดังภาพ 4.28 โดยยิงให้โดนตุ๊กตาตัวเล็กที่ตั้งอยู่บนชั้น ดังภาพ 4.23-4.26 ยิงได้กี่ตัวก็ได้ตุ๊กตากลับไป สามารถนำตุ๊กตาตัวเล็ก ๆ มารวมกันเพื่อแลกตุ๊กตาตัวที่ใหญ่กว่าได้ตามเกณฑ์ที่ร้านได้กำหนด

ภาพ 4.23-4.24 เกมยิงปืน (1)

ภาพ 4.25-4.26 เกมยิงปืน (2)

ภาพ 4.27 รางวัลจากการยิงปืน



ภาพ 4.28 ราคาเกมยิงปืน

7) เกมยิงปืน B.B. GUN

เกมยิงปืน B.B. GUN เล่นโดยการใช้ปืนอัดลมในการยิงสัญลักษณ์รูปดาวในแผ่นกระดาษให้หายไปทั้งหมด ดังภาพ 4.29-4.30 โดยปืน 1 ชุด ราคา 20 บาท รางวัลคือตุ๊กตา 1 ตัว

ภาพ 4.29-4.30 เกมยิงปืน B.B. GUN

ภาพ 4.31 กติกาและราคาของเกม B.B. GUN

8) เกมบิงโก

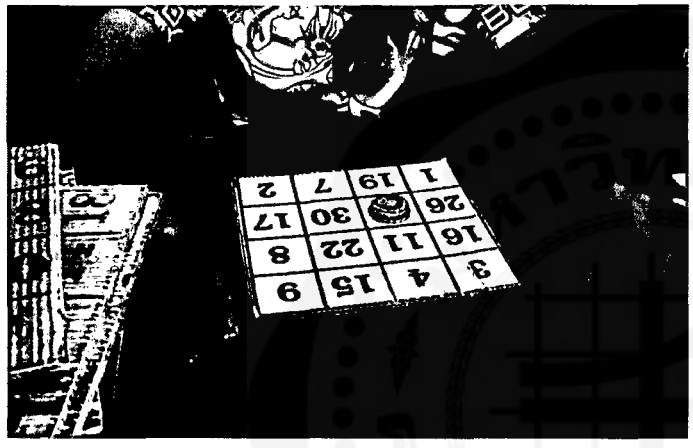
เกมบิงโกเล่นเป็นรอบโดยแต่ละรอบมีผู้เล่นจำนวนมาก เริ่มจากการซื้อแผ่นตารางบิงโก แผ่นละ 20 บาท 3 แผ่น ราคา 50 บาท โดยผู้เล่นสามารถเลือกแผ่นตารางได้ตามความชอบ จากนั้นผู้เล่นรอจนที่นั่งเต็ม ดังภาพ 4.32 จากนั้นเมื่อเริ่มการเล่น ทางร้านจะประกาศตัวเลขออกมาทีละตัว ดังภาพ 4.33 แล้วเปิดสัญญาณไฟทางด้านหลังเพื่อให้ผู้เล่นทุกคนได้เห็นว่าเลขอะไรที่ออกไปแล้วบ้าง หากผู้เล่นคนใดที่ได้ตัวเลขในแนวตั้ง แนวนอน หรือแนวทแยงก่อนจะได้รับของรางวัล โดยจะมีผู้ได้รับรางวัลเพียงคนเดียวเท่านั้น ส่วนที่เหลือจะไม่ได้รับรางวัลใด ๆ ในรอบที่คณะผู้วิจัยมีส่วนร่วมในเกม รางวัลคือเครื่องปั่นน้ำผลไม้

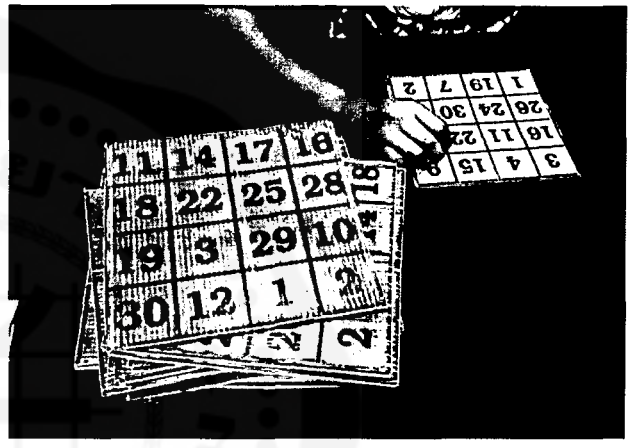
ภาพ 4.32 บรรยากาศผู้เล่นกำลังรอเล่นเกมบิงโก

ภาพ 4.33 การขานเลขแต่ละครั้ง

ภาพ 4.34 บรรยากาศการเล่นเกมบิงโก

ภาพ 4.35 การลุ้นการออกตัวเลขของเกมบิงโก





ภาพ 4.36 -4.37 ตารางบิงโกที่ผู้เล่นสามารถเลือกได้

9) เกมจับสลากพาโชค

เกมจับสลากพาโชคเป็นเกมที่อาศัยการเสี่ยงดวงโดยผู้เล่นต้องซื้อสลากในราคา 3 เบอร์ ราคา 10 บาท 7 เบอร์ ราคา 20 บาท ดังภาพ 4.38 จากนั้นแกะสลากที่ได้เลือกไว้ซึ่งจะพบหมายเลขในสลากนั้น ดังภาพ 4.42-4.43 แล้วนำหมายเลขไปตรวจกับใบรางวัล ดังภาพ 4.44 หากมีหมายเลขตรงกันก็จะได้รางวัลตามหมายเลขนั้น ๆ ลักษณะของรางวัลส่วนใหญ่เป็นตุ๊กตาหลายขนาด กระเป๋า และของที่ระลึก

ภาพ 4.38 ราคาของเกมการจับสลาก

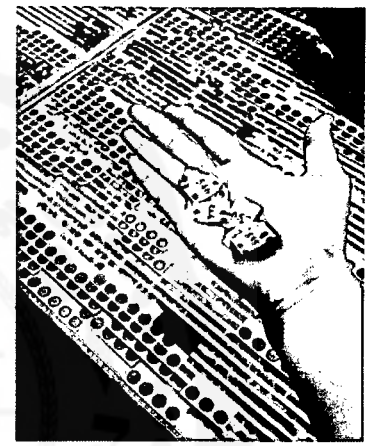
ภาพ 4.39 การเทียบสลากกับตารางรางวัล

ภาพ 4.40 บรรยากาศการเลือกสลาก (1)

ภาพ 4.41 ของรางวัลตามลำดับหมายเลข

ภาพ 4.42-4.43 บรรยากาศการเลือกสลาก (2)

ภาพ 4.44-4.45 ใบตรวจสลากรางวัลและบรรยากาศของร้าน



ภาพ 4.46-4.47 บรรยากาศการเลือกสลาก (3)

10) เกมซ้อนไข่

เกมซ้อนไข่ผู้เล่นซ้อนไข่พลาสติกที่อยู่ในอ่างน้ำจำนวน 1 ฟองตามที่ต้องการ โดยไข่มีราคาฟองละ 20 บาท จากนั้นเปิดไข่เพื่อดูว่าเป็นหมายเลขใด ดังภาพ 4.50-4.51 ไข่ทุกใบจะมีรางวัลทั้งหมด โดยอาจเป็นรางวัลเล็ก เช่น บะหมี่กึ่งสำเร็จรูป สมุดฉีก ไปจนถึงตุ๊กตาขนาดใหญ่

ภาพ 4.48-4.49 บรรยากาศการเล่นเกมซ้อนไข่ (1)

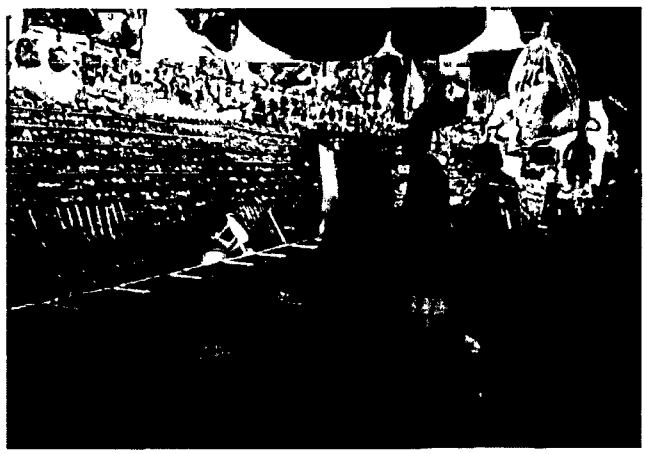
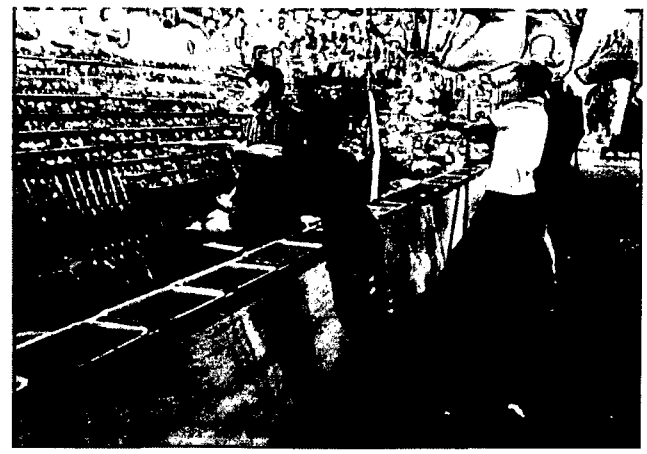
ภาพ 4.50-4.51 บรรยากาศการเล่นเกมช้อนไข่ (2)

11) เกมช้อนปลา

เกมช้อนปลาเล่นโดยให้ผู้เล่นตักปลาที่อยู่ในบ่อลงในถังน้ำด้วยช้อนกระดาษโดยมีราคาอันละ 10 บาท ดังภาพ 4.52-4.53 ซึ่งช้อนกระดาษทำด้วยกระดาษที่บางและจะเปื่อยเมื่อโดนน้ำ หากผู้เล่นสามารถช้อนปลาได้ก็จะได้ปลาตัวนั้นกลับไป

ภาพ 4.52-4.53 บรรยากาศการเล่นเกมช้อนปลา

จากการสังเกตบรรยากาศการเล่นเกมในงานวัดของเด็กและเยาวชน พบว่ามีหลากหลายลักษณะ เด็กบางคนมาคนเดียวเนื่องจากมีที่พักอาศัยอยู่ในบริเวณวัดและมาเดินเที่ยวด้วยตนเอง เด็กบางคนมากับเพื่อนข้างบ้าน เพื่อนที่โรงเรียน เด็กบางคนมากับครอบครัว ผู้ปกครอง ดังภาพ 4.54-4.59

ภาพ 4.54-4.55 บรรยากาศการเล่นเกมในงานวัดของเด็กและเยาวชน (1)

ภาพ 4.56-4.59 บรรยากาศการเล่นเกมในงานวัดของเด็กและเยาวชน (2)

2. การเปลี่ยนแปลงของสภาพสังคมสู่การเปลี่ยนแปลงรูปแบบการจัดงานวัด

การเปลี่ยนแปลงโดยสภาพสังคมสู่การเปลี่ยนแปลงการจัดงานวัด พบว่า สมัยก่อนงานวัดมีการจัดงานตลอดทั้งวันตั้งแต่เช้าถึงค่ำ เนื่องจากเป็นชาวบ้านหรือผู้คนที่ทำงานในท้องถิ่น แต่ในสังคมปัจจุบันผู้คนต้องทำงานหาเลี้ยงชีพในช่วงกลางวันทำให้ผู้คนส่วนใหญ่มาเดินงานวัดในช่วงเย็นและช่วงค่ำ และการเดินทางคมนาคมที่สะดวกมากขึ้นทำให้มีผู้คนเดินงานวัดมากขึ้นด้วยเช่นกัน เนื่องจากเดินทางมายังงานวัดได้ง่ายมากขึ้น ซึ่งแตกต่างจากสมัยก่อนที่ต้องพายเรือหรือใช้การเดินด้วยเท้า

"...แต่ก่อนที่วัดจัดงานกันทั้งวันทั้งคืนเลยนะ พวกชาวบ้านที่เค้าทำไร่ทำสวนก็มาตลอด สลับกันไปสลับกันมา เดี๋ยวนี้คนสมัยนี้เค้าต้องทำมาหากิน ไปทำงานกว่าจะกลับมาก็เย็น ๆ ค่ำ ๆ งานที่วัดก็เลยเริ่มที่บ่าย ๆ เย็น ๆ แต่คนมาเดินจริง ๆ ก็ช่วงเย็นช่วงค่ำแล้ว..."

(ชาวบ้าน, กรณีศึกษา D, สัมภาษณ์, 4 มี.ค. 2558)

"...เมื่อก่อนจะมาวัดกันทีต้องพายเรือมา บางทีไม่มีเรือกลับก็อยู่กันที่วัดนี่แหละเช้า ๆ ค่อยกลับ เดี๋ยวนี้คนเค้าเดินทางไปกลับกันง่ายแล้ว เค้ามาแล้วก็กลับได้สะดวกหน่อย พอมากันง่ายคนก็มากันเยอะขึ้น แต่มาไม่นานเหมือนกับเมื่อสมัยก่อน..."

(ชาวบ้าน, กรณีศึกษา E, สัมภาษณ์, 23 ก.ค. 2558)

นอกจากนี้ ความเจริญก้าวหน้าทางวิทยาศาสตร์ในปัจจุบันทำให้มีการคิดค้นเกมการเล่นที่มีความหลากหลายแตกต่างกันออกไป รวมถึงเศรษฐกิจที่มีการแข่งขันกันมากขึ้นทำให้มีการพัฒนารูปแบบให้ดึงดูดใจมากขึ้น แปลกขึ้น ดัดแปลงเป็นเกมใหม่ ๆ โดยมีเป้าหมายเพื่อให้มีผู้สนใจเล่นมากขึ้น ซึ่งหากสังเกตรูปแบบเกมการเล่น พบว่า มาจากพื้นฐานเกมการเล่นที่ไม่แตกต่างกัน เช่น การจับสลากชิงโชค แปรรูปเกมการเล่นเป็นการสอยดาว การจับเบอร์เลข การช้อนไข่ และการยิงปืนจากปืนจุกขวดน้ำปลา มาเป็นปืนอัดลม เป็นต้น ขณะเดียวกันท่ามกลางสภาพความเปลี่ยนแปลงที่เกิดขึ้นดังกล่าว ทำให้ผู้คนย้อนกลับไปหาประเพณี การเล่นที่หายไปทำให้มีเกมการเล่นหรือกิจกรรมในงานวัดที่เลียนแบบของดั้งเดิมด้วยเช่นเดียวกัน

"...พวกเกมแต่ก่อนมันก็ง่าย ๆ พวกปาเป้า ยิงปืน สอยดาว แต่เดี๋ยวนี้เค้าก็ไปคิดเกมอะไรใหม่ ๆ ให้คนเค้าสนใจแล้วก็มาเล่นกันเยอะ ๆ ยิ่งถ้าน่าสนใจมากคนมามุงกันเยอะ ๆ เล่นเยอะ ๆ รายได้ก็เยอะตามไปด้วย..."

(ผู้ปฏิบัติงานในวัด, กรณีศึกษา B, สัมภาษณ์, 4 มี.ค. 2558)

"...เดี๋ยวนี้เกมมันเยอะแยะไปหมด แต่มันก็ดูน่าสนใจ พวกร้านที่มาเปิดเค้าก็ต้องแข่งกันด้วย แล้วเค้าก็เอารางวัลมาล่อใจอีก..."

(ผู้ปฏิบัติงานในวัด, กรณีศึกษา A, สัมภาษณ์, 4 มี.ค. 2558)

"...เกมพวกนี้มันหายไปพักนึง มีช่วงนึงที่มันขาดหายไปแล้วก็กลับมาใหม่ คนสมัยใหม่เดี๋ยวนี้เค้าก็ชอบนะที่จะย้อนกลับไปเล่นเกมเก่า ๆ. หรือมางานที่มีบรรยากาศแบบเก่า ๆ ในเหมือนย้อนยุคในสมัยก่อนเลย..."

(พระ, กรณีศึกษา A, สัมภาษณ์, 4 มี.ค. 2558)

3. การเปลี่ยนแปลงมุมมองในการเพิ่มรายได้ของวัด

ประเด็นการเปลี่ยนแปลงมุมมองในการเพิ่มรายได้ของวัดเป็นอีกประเด็นหนึ่งที่เป็นสาเหตุของการเปลี่ยนสภาพของกิจกรรมงานวัดเป็นการพนัน ในสมัยก่อนการจัดกิจกรรมงานวัดมีความมุ่งหมายเพื่อให้ผู้ที่มาเข้าร่วมในกิจกรรมงานวัดเข้ามากราบไหว้ สักการบูชาพระหรือสิ่งศักดิ์สิทธิ์ในวัดที่เป็นที่นับถือของคนในท้องที่นั้น ๆ หรือให้ผู้คนเข้าร่วมในกิจกรรม/พิธีกรรมทางศาสนา เช่น การสวดมนต์ การทำบุญ การถวายสังฆทาน การปิดทอง ฝังลูกนิมิต ทอดกฐิน ทอดผ้าป่า ฯลฯ แต่เมื่อสภาพสังคมได้มีการเปลี่ยนแปลงไปดังที่ได้กล่าวในหัวข้อข้างต้นนั้น ทำให้ปัจจุบันงานวัดทั้งบริบทในเมืองและนอกเมืองได้ให้ความสำคัญกับการจัดงานวัดโดยมองในเรื่องของปัจจัย (เงิน) มากขึ้น ทั้งนี้เพื่อให้วัดมีรายได้ที่เพียงพอต่อรายจ่ายจำนวนมากที่วัดต้องแบกรับภาระ เช่น ค่าน้ำ ค่าไฟ ค่าบำรุงและปรับปรุงสถานที่ รวมถึงบุคลากรของวัด ซึ่งงบประมาณที่ทางวัดได้มานั้นไม่เพียงพอต่อความต้องการ ดังนั้น การจัดงานวัดงานใหญ่แม้เป็นกิจกรรมที่จะต้องใช้เงินลงทุนเป็นจำนวนมากแต่ก็ทำให้มีผู้คนมาเดินงานวัดมากขึ้นเช่นกัน ยิ่งจัดใหญ่เท่าไหร่ยิ่งมีคนมาเดินมากขึ้นเท่านั้น และรายได้ก็มากขึ้นตามไปด้วยเช่นกัน ทำให้วัดมีรายได้เพิ่มและสามารถจัดตั้งเป็นกองทุนต่าง ๆ ในการดูแลกิจการของวัดต่อไป นอกจากนี้การจัดกิจกรรมงานวัดยังเป็นการส่งเสริมและโฆษณาให้วัดเป็นที่รู้จักของผู้คนมากขึ้นทั้งคนในท้องถิ่นและคนต่างถิ่น และเมื่อวัดเป็นที่รู้จักของผู้คนแล้วการจัดงานวัดก็มีการขยายขอบเขตการจัดงานมากขึ้นไปด้วย ดังเช่น การขยายจำนวนวันและเวลาในการจัดงานให้ยาวขึ้น เช่น หากวัดเคยจัดสามวันสามคืนก็ขยายเป็นเจ็ดวันเจ็ดคืน ส่วนการลงทุนในการจัดงานวัดก็มีมากขึ้นเช่นกัน บางครั้งหากมีเจ้าภาพจัด วัดก็สามารถประหยัดงบประมาณในส่วนนี้ได้อีก ทั้งนี้ประกอบกับการจัดการและการจัดสรรพื้นที่ภายในและภายนอกเขตวัด ทำให้มีร้านค้าเป็นจำนวนมากจากภายนอกเข้ามาเช่าที่วัดเพื่อทำการค้าขายทั้งร้านขายสินค้าอุปโภคบริโภค รวมถึงร้านเกมการละเล่นที่มีความหลากหลายประเภท และหลากหลายร้านค้าที่แฝงไปด้วยการพนัน ซึ่งเกมการเล่นดังกล่าวเป็นส่วนหนึ่งที่มีส่วนทำให้มีผู้คนเข้ามาเล่นที่วัดเป็นจำนวนมากทั้งเด็กในช่วงวัยต่าง ๆ ทั้งเด็กในระดับประถมศึกษา มัธยมศึกษา กลุ่มวัยรุ่น แม้กระทั่งผู้ใหญ่ก็ให้ความสนใจกับเกมการเล่นเหล่านี้เป็นจำนวนมาก ทำให้กิจการร้านค้าเกมการละเล่นดังกล่าวมีรายได้ที่สามารถเลี้ยงตนได้ท่ามกลางการแข่งกันของร้านคู่แข่งต่าง ๆ แม้ในปัจจุบันแม้ได้มีการออกกฎห้ามวัดมีกิจกรรมการเล่นที่มีลักษณะของการเป็นการพนัน แต่หลายวัดก็ยังคงดำเนินการอยู่โดยให้เป็นหน้าที่ของผู้ประกอบการร้านค้าในการประสานและติดต่อกับตำรวจในท้องที่เพื่อเสียค่าปรับ ส่วนวัดจะจัดเพียงสถานที่เพื่อเก็บค่าเช่าและอำนวยความสะดวกในเรื่องทั่ว ๆ ไปเท่านั้น

"...จะจัดงานวัดมันก็ต้องมีค่าใช้จ่าย บางทีก็ต้องคำนวณดูว่าค่าใช้จ่ายมันจะคุ้มกับรายได้ที่เข้าวัดรึเปล่า ยิ่งถ้าลงทุนสูงแต่คนมาน้อย วัดก็จะไม่ได้อะไรเลยแล้วก็ไม่คุ้มที่จะจัด บางทีมีเจ้าภาพจัดงาน วัดก็ประหยัดรายจ่ายได้อีกพอสมควรเลย..."

(พระ, กรณีศึกษา A, สัมภาษณ์, 4 มี.ค. 2558)

"...วัดมีค่าใช้จ่ายเยอะนะ ทั้งค่าน้ำ ค่าไฟต่อเดือนนี้หลายบาทเลย การจัดงานวัดเงินรายได้ส่วนหนึ่งก็เอามาบำรุงวัดนี่แหละ เอามาบูรณะวัดบ้าง ซ่อมนั่นซ่อมนี่ที่มันพังไปงบที่วัดได้มาไม่พอกับรายจ่ายที่สูงขึ้นเรื่อย ๆ "

(พระ, กรณีศึกษา F, สัมภาษณ์, 23 ก.ค. 2558)

"...ยิ่งจัดงานวัดใหญ่เท่าไหร่คนก็มาเดินเยอะมากเท่านั้น วัดก็มีรายรับมากขึ้นใช้ในกิจต่าง ๆ ของวัด แล้ววัดก็จะเป็นที่รู้จักของผู้คนมากขึ้นด้วยเหมือนกัน หลัง ๆ เลยเพิ่มวัดมากขึ้นจากยุคแรก ๆ ตั้งแต่สามวันสามคืนจนตอนนี้เป็นเจ็ดวันเจ็ดคืนแล้ว..."

(พระ, กรณีศึกษา A, สัมภาษณ์, 4 มี.ค. 2558)

"...ทางวัดเปิดพื้นที่ให้กับพวกร้านค้าเค้ามาเช่าที่ขายของ ออกร้าน วัดอำนวยความสะดวกในเรื่องพื้นที่ แต่ถ้าร้านค้าไหนจะทำพวกเกมซึ่งเดี๋ยวนี้เค้าไม่ค่อยให้มีในงานวัดแล้ว อันนี้ร้านค้าต้องไปคุยกับตำรวจเอาเอง แต่พอมีร้านพวกนี้คนก็มาเยอะนะ พวกเด็ก ๆ นักเรียน พวกผู้ใหญ่เค้าก็มาเล่นเกมกัน..."

(ผู้ปฏิบัติงานในงานวัด, กรณีศึกษา A, สัมภาษณ์, 4 มี.ค. 2558)

4. ลักษณะของกลุ่มเสี่ยงจากการพนันในงานวัด

กลุ่มเสี่ยงจากการเล่นเกมในงานวัด พบว่า กลุ่มวัยรุ่น โดยเฉพาะเด็กและเยาวชนระดับประถมศึกษาตอนปลาย และระดับมัธยมศึกษาตอนต้น ถือเป็นกลุ่มที่มีความเสี่ยงสูง จากข้อเท็จจริงได้แสดงข้อมูลเกี่ยวกับกลุ่มเด็กและเยาวชนกับงานวัดที่มีความเกี่ยวข้องกันเป็นอย่างมาก ส่วนใหญ่เด็กทุกคนรู้จักงานวัดตั้งแต่อายุยังน้อยโดยการมาเที่ยวกับครอบครัว พ่อแม่ ผู้ปกครอง ญาติ ซึ่งเด็กได้เห็นสภาพบรรยากาศและกิจกรรมของงานรวมถึงได้มีโอกาสลองเล่นเกมและกิจกรรมต่าง ๆ ภายในงานวัดร่วมกับครอบครัว เมื่อเด็กโตขึ้นบางคนสามารถมาเที่ยวงานด้วยตนเองได้ เนื่องจากเป็นคนในท้องถิ่นและงานวัดอยู่ในเขตพื้นที่ใกล้บ้าน บ้างก็มากับกลุ่มเพื่อน และเล่นเกมในงานวัดด้วยตนเองหรือเล่นกับเพื่อน เด็กบางคนใช้งบประมาณในการเล่นเกมการเล่นในงานวัดครั้งละ 100-500 บาทหรือสูงกว่า ซึ่งเงินที่ได้นั้นมาจากเงินเก็บส่วนตัวรวมกับเงินที่ขอจากผู้ปกครอง จากข้อมูลที่สอบถามได้ข้อมูลกลุ่มเด็กและเยาวชนที่มีความเสี่ยงกับการพนันว่าอยู่ในกลุ่มเด็กและเยาวชนที่ไม่ได้รับการศึกษาหรือกลุ่มที่ไม่ได้ศึกษาต่อในระดับที่สูง เช่น เด็กที่เรียนจบระดับ

ประถมศึกษาแล้วไม่ได้เรียนต่อในระดับมัธยมศึกษา หรือแม้กระทั่งเด็กจำนวนมากที่เรียนไม่จบในระดับประถมศึกษา ซึ่งเด็กกลุ่มนี้สามารถโดยชักจูงจากกลุ่มเพื่อนหรือสิ่งยั่วยุได้ง่ายขึ้น เพราะส่วนใหญ่ขาดการยับยั้งชั่งใจและขาดวิจารณญาณในการแยกแยะประโยชน์และโทษของเกมการเล่นต่าง ๆ ได้ โดยกลุ่มเด็กและเยาวชนที่อยู่ในกลุ่มเสี่ยงนี้จะเริ่มการเรียนรู้และรู้จักการพนันเล็ก ๆ น้อย ๆ จากเกมการเล่นในงานวัดสู่การขยายเล่นการพนันในประเภทอื่น ๆ ในที่ต่าง ๆ ต่อไป แม้ว่าเด็กในกลุ่มเสี่ยงเหล่านี้บ้างก็ทราบและบ้างก็ไม่ทราบว่าเกมการเล่นดังกล่าวจัดว่าเป็นการพนัน แต่ก็ตัดสินใจเล่นต่อไป เนื่องจากขาดการได้รับการศึกษาหรือขาดผู้ชี้แนะหรือให้ข้อมูลดังกล่าว

> *"...เด็ก ๆ มาเล่นเกมเยอะอยู่เหมือนกัน เอาจริง ๆ กลุ่มนี้นี่แหละที่ค่อนข้างเยอะ ผู้ใหญ่ก็เยอะนะ วัยรุ่นเค้าก็เข้ามาเล่น มากันเองบ้าง มากับพ่อกับแม่บ้างมากันตั้งแต่เด็กเลย..."*
>
> (ผู้ปฏิบัติงานในวัด, กรณีศึกษา D, สัมภาษณ์, 4 มี.ค. 2558)

> *"...วัดอยู่ใกล้กับทั้งชุมชน ทั้งโรงเรียน ใคร ๆ เค้าก็มากัน เลิกเรียนพวกนักเรียนก็แวะมาเดินงานวัด มาเล่นเกม ชาวบ้านเลิกงานเค้าก็มาอยู่ใกล้อยู่ใกลเค้าก็มากันนะ..."*
>
> (ผู้ปฏิบัติงานในวัด, กรณีศึกษา B, สัมภาษณ์, 4 มี.ค. 2558)

> *"...เด็กพวกเรียนจบแค่ประถมกลุ่มนี้ก็น่าเป็นห่วง เค้าจะถูกชักจูงง่าย เค้ายังแยกแยะไม่ได้ว่าอะไรดีหรือไม่ดี อะไรที่เหมาะสมหรือไม่เหมาะสม การควบคุมตนเองในการเล่นเกมหรือทำอะไรมีน้อยมาก ส่วนหนึ่งเพราะเรียนน้อยและวุฒิภาวะก็น้อย และกลุ่มเพื่อนก็มามีบทบาทที่เกี่ยวข้องด้วยเหมือนกัน..."*
>
> (ชาวบ้าน, กรณีศึกษา D, สัมภาษณ์, 4 มี.ค. 2558)

5. การเสพติดการพนันในงานวัดผ่านเกมการเล่น

ดังที่กล่าวในข้างต้นเกี่ยวกับกลุ่มเสี่ยงจากการพนันในงานวัดนั้น ลักษณะการเสพติดการพนันในงานวัดผ่านเกมการเล่น พบว่า การเสพติดเกมการเล่นในลักษณะนี้เกิดขึ้นได้ง่ายมาก โดยลักษณะทั่วไปของเกมการเล่นในงานวัดส่วนใหญ่ต้องใช้ทักษะ ฝีมือ และความชำนาญในการเล่น บางเกมเล่นค่อนข้างยากและโอกาสในการชนะหรือได้ของรางวัลก็ยากด้วยเช่นกัน หรือบางเกมการเล่นอาจไม่จำเป็นต้องใช้ทักษะหรือความชำนาญใด ๆ เพราะเป็นการเสี่ยงโชค โดยลุ้นเพียงอย่างเดียว เกมการเล่นในลักษณะดังกล่าวทำให้เกิดภาวะยิ่งเล่นยิ่งติด อยากเอาชนะเพื่อให้ได้ของรางวัล หรือการเล่นเกมแล้วได้รับรางวัลแต่ก็อยากได้รางวัลที่มากขึ้นหรือรางวัลที่ใหญ่ขึ้นอีก หรือบางกรณีที่มีเกมใหม่ ๆ ทำให้เกิดความอยากรู้อยากลองเล่น หรือการได้รับอิทธิพลจากกลุ่มเพื่อนที่ไปด้วยกัน หรือกลุ่มผู้เล่นอื่น ๆ ที่ไม่รู้จักกัน แต่เห็นว่าผู้อื่นเค้าเล่นแล้วประสบความสำเร็จเล่นแล้วได้ของรางวัล จึงทำให้เกิดความอยากได้อยากมีแบบผู้อื่นบ้าง ด้วยเหตุนี้จึงนำไปสู่กระบวนการติดเกมการเล่น

ต่อไป บางร้านค้าใช้การกระตุ้นความท้าทาย ความน่าสนใจ และการจูงใจผู้เล่นด้วยของรางวัลที่ล่อใจ เช่น ตุ๊กตาตัวใหญ่ เครื่องใช้ไฟฟ้าต่าง ๆ หรือสิ่งของที่มีมูลค่ามีราคา ทำให้ผู้เล่นเกิดความอยากได้ อยากเป็นเจ้าของ ซึ่งงานวัดหากพิจารณาเรื่องของห้วงเวลาในการจัดแล้วนับได้ว่าการจัดงานวัดมีแทบตลอดทั้งปี ทุกเทศกาล ทุกโอกาส และมีเกือบทุกวัดที่จัดขึ้น ดังนั้นโอกาสในการเข้าถึงเกมการเล่นในงานวัดยิ่งมีมากขึ้นด้วยเช่นกัน

"...บางทียิ่งเล่นก็ยิ่งติดนะเล่นแล้วได้ก็อยากได้อีก ยิ่งไม่ได้ยิ่งต้องเอาให้ได้ เล่นจนกว่าเงินจะหมดเลยก็มี สุดท้ายก็ได้ของเล็ก ๆ น้อย ๆ กลับไป..."

(ผู้เดินงานวัด, กรณีศึกษา B, สัมภาษณ์, 4 มี.ค. 2558)

"...มองเกมพวกนี้มันก็มีแง่ดีที่ว่าเป็นการฝึกฝีมือ มันต้องมีทักษะฝีมือแม่น ๆ จริง ๆ อย่างยิงปืนเนี่ยถ้าไม่แม่นก็อดรางวัล มันดูใช้ความสามารถมากกว่าพวกตักไข่จับเบอร์อีก..."

(ผู้เดินงานวัด, กรณีศึกษา A, สัมภาษณ์, 18 พ.ค. 2558)

"...มองดูคนอื่นที่เค้าเดินผ่านไปมาเห็นได้ของกลับบ้าน เราก็อยากได้มั่ง แต่ของมันก็น่าได้จริง ๆ เห็นแล้วก็อยากเสี่ยง แต่พอลองเล่นแล้วมันก็ไม่ง่ายเลย ไม่รู้เค้าเล่นกันได้ยังไง เห็นถือตุ๊กตากันเป็นถุง ๆ หมดไปเยอะบางทีก็ไม่ได้อะไรกลับมาเลย..."

(ผู้เดินงานวัด, กรณีศึกษา A, สัมภาษณ์, 4 มี.ค. 2558)

6. ผลที่เกิดขึ้นจากเกมการเล่นในงานวัด

ผลที่เกิดขึ้นจากเกมการเล่นในงานวัดนั้น ส่งผลกระทบที่ตามมาในหลายด้าน จากการสอบถามข้อมูล พบว่า เด็กและเยาวชนที่เล่นเกมการเล่นในงานวัดนั้นมีพฤติกรรมที่เกิดขึ้นเป็นรายบุคคล เช่น การติดการเล่นเกม ที่จะต้องเล่นอย่างต่อเนื่องไปเรื่อย ๆ และเมื่อเจอเกมที่มีรูปแบบใหม่ ๆ ก็จะอยากรู้อยากลองเล่น รวมถึงพฤติกรรมการเอาชนะและการถูกชักจูงจากสิ่งล่อใจหรือสิ่งยั่วยุ ซึ่งเด็กและเยาวชนมีความต้องการที่จะอยากได้สิ่งของ รางวัล ทำให้พยายามทำทุกวิถีทางในการให้ได้มา นอกจากนี้เด็กและเยาวชนมีแนวโน้มการติดพนันในรูปแบบอื่น ๆ ได้แก่ การเล่นไพ่ การเล่นหวย การเสี่ยงโชค ฯลฯ เนื่องจากเกมการเล่นในงานวัดมีลักษณะที่คล้ายคลึงกันกับการพนันอื่น ๆ เช่น การเล่นสอยดาว การเล่นบิงโก คล้ายกับการเล่นหวย เป็นต้น ทั้งนี้ผลที่เกิดขึ้นนั้นทำให้เด็กและเยาวชนมีการกระทบกระทั่งและการทะเลาะกันอันเนื่องจากการเอาชนะซึ่งกันและกัน บางรายถึงขั้นทำร้ายร่างกายกันอันเกิดจากความไม่พอใจหรือการเป็นผู้แพ้ นอกจากนี้ยังเกิดปัญหาหนี้สินขึ้นจากการเล่นพนันโดยการหยิบยืมเงินจากเพื่อนและไม่คืนตามที่กำหนด หรือการลักเล็กขโมยน้อยจากเงินของพ่อแม่ จากผลที่เกิดขึ้นดังกล่าวสามารถสรุปได้ว่าผลที่เกิดจากเกมการเล่นในงานวัดเป็นจุดเริ่มต้นของปัญหาต่าง ๆ ทีละเล็กทีละน้อยและค่อย ๆ สะสมเป็นปัญหาที่ใหญ่ขึ้นในระดับต่อไป

"...พอเล่นเกมพวกนี้แล้วก็อยากเล่นอีก เสี่ยงโชค ถ้าโชคเข้าข้างก็ได้อะไรมาแบบสบาย ๆ ลงทุนไม่ต้องเยอะไม่ต้องเหนื่อยมาก ฟลุ๊ก ๆ นี่คงได้รางวัลใหญ่ ๆ เลย ..."

(ผู้เดินงานวัด, กรณีศึกษา A, สัมภาษณ์, 18 พ.ค. 2558)

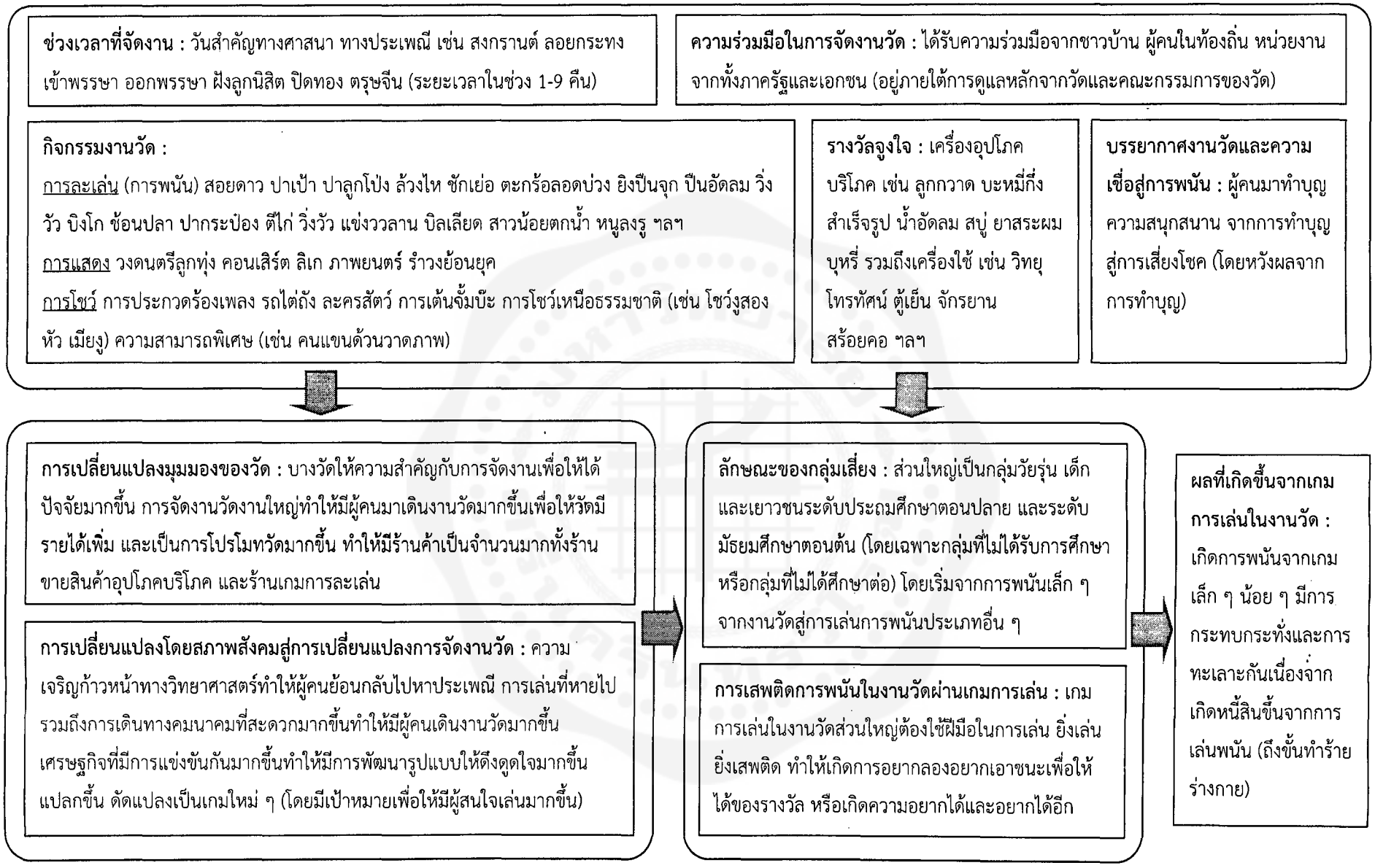
"...เกมบางอย่างมันน่าสนใจ เค้าคิดเกมใหม่ ๆ มันก็น่าลอง บางทีก็สนใจเกมใหม่ บางทีก็สนใจของรางวัลใหม่ ๆ เหมือนกัน บางร้านเอาของมาไม่เหมือนร้านอื่น ๆ เลยยิ่งทำให้อยากได้ ..."

(ผู้เดินงานวัด, กรณีศึกษา C, สัมภาษณ์, 4 มี.ค. 2558)

"...เล่นเกมบางทีมันยังสนุกก็มียืมเพื่อนบ้าง แต่ก็ใช้คืนนะครับ หรือไม่ก็กลับไปขอเงินกับที่บ้านบ้าง นาน ๆ ขอทีไปงานวัดก็ขอค่าขนมเพิ่มจากที่เคยได้ ..."

(ผู้เดินงานวัด, กรณีศึกษา A, สัมภาษณ์, 4 มี.ค. 2558)

จากผลการศึกษากระบวนและผลของการเปลี่ยนสภาพของกิจกรรมงานวัดเป็นการพนันดังที่กล่าวในข้างต้นนั้น สามารถสรุปสาระสำคัญดังภาพที่ 4.60



ภาพที่ 4.60 กระบวนการและผลจากการเปลี่ยนสภาพของกิจกรรมงานวัดเป็นการพนัน

บทที่ 5
ผลการศึกษาผลกระทบของการพนันในงานวัดที่มีต่อพฤติกรรมการเล่นพนันของเยาวชนไทย

การศึกษาผลกระทบของการพนันในงานวัดที่มีต่อพฤติกรรมการเล่นพนันของเยาวชนไทย คณะผู้วิจัยได้ทำการศึกษาข้อมูลทั้งเชิงคุณภาพและเชิงปริมาณโดยมีรายละเอียดดังนี้

1. การศึกษาเชิงคุณภาพ

จากการสัมภาษณ์ข้อมูลจากเด็กและเยาวชนที่มีส่วนเกี่ยวข้องกับการเล่นการพนันในงานวัดที่มีต่อพฤติกรรมการเล่นการพนัน พบว่า ผลกระทบของการพนันแฝงแบ่งเป็น 4 ด้านตามกรอบทฤษฎีพฤติกรรมตามแผน ได้แก่ 1) ทัศนคติที่มีต่อการเล่นเกมในงานวัด 2) การคล้อยตามกลุ่มอ้างอิงในการเล่นเกมในงานวัด 3) เจตนาเชิงพฤติกรรมการเล่นพนัน และ 4) ความสามารถในการควบคุมตนเองในการเล่นพนัน โดยมีรายละเอียดดังนี้

1) <u>ทัศนคติที่มีต่อการเล่นเกมในงานวัด</u>

ทัศนคติที่มีต่อการเล่นเกมในงานวัดของเด็กและเยาวชนนั้น พบว่า ส่วนใหญ่มองเรื่องของการเล่นเกมในงานวัดเป็นเรื่องปกติธรรมดา ไม่ได้เป็นเรื่องของการพนันและไม่ใช่ความผิด เกมในงานวัดสามารถเล่นได้ทุกคน ทุกเพศ และทุกวัย เป้าหมายของเกมในงานวัดคือความตื่นเต้น ความสนุกสนานที่เกิดขึ้น และเนื่องจากเกมในงานวัดอยู่ภายในบริเวณวัดจึงไม่ได้คิดว่าเป็นเรื่องที่ผิด และอาจมีผลพลอยได้เป็นรางวัลหรือสิ่งตอบแทนจากการจูงใจของร้านค้า เป็นการลงทุนที่ใช้จำนวนเงินไม่มากและอาจได้สิ่งที่คุ้มค่ามากกว่ากลับคืนมา

"...เกมในงานวัดก็คือเกมครับ เป็นคนละอย่างกับพวกการพนัน มันสนุกสนาน เล่นเอาสนุก ๆ กันครับ ถ้าเป็นการพนันจะอยู่ในวัดได้ยังไงครับ ผมจ่ายเงินเล่นเกมถ้าผมเล่นได้ผมก็ได้ของรางวัล..."

(เยาวชน B อายุ 17 ปี, สัมภาษณ์, 4 ส.ค. 2558)

"...ปาเป้าผมก็เล่น ยิงปืนก็เล่น บิงโกก็เล่น เกมพวกนี้ก็อยู่ในงานวัดทั้งนั้นครับ วัดเค้าให้ร้านพวกนี้เข้ามามันก็คงไม่ใช้เรื่องที่ผิดหรอกครับ ใคร ๆ เค้าก็เล่นกันทั้งนั้น ไม่งั้นก็คงผิดกันหมดใช่มั้ยครับ..."

(เยาวชน C อายุ 16 ปี, สัมภาษณ์, 4 ส.ค. 2558)

"...เล่นเกมในงานวัดก็คุ้มนะครับ บางทีก็เสียเงินแล้วก็ไม่ได้อะไรกลับมา แต่บางอย่างที่ผมเล่นนี่ก็เกินคุ้มเลย เคยจับสลากได้พวกของใช้ด้วย จ่ายแค่ 10 บาทเองครับ รางวัลเกินราคาไปเยอะเลย..."

(เยาวชน E อายุ 18 ปี, สัมภาษณ์, 4 ส.ค. 2558)

2) <u>การคล้อยตามกลุ่มอ้างอิงในการเล่นเกมในงานวัด</u>

ลักษณะการคล้อยตามกลุ่มอ้างอิงของเด็กและเยาวชนที่เล่นเกมในงานวัดนั้นส่วนใหญ่เป็นไปในลักษณะของการเล่นตามเพื่อนทั้งเพื่อนข้างบ้านและเพื่อนที่โรงเรียน โดยชวนกันไปเล่นตามงานวัดตามโอกาสต่าง ๆ และมีการแข่งขันกันระหว่างเพื่อนฝูงว่าใครจะทำได้สำเร็จมากกว่ากัน ทำให้เกิดการยอมรับในความสามารถซึ่งกันและกันระหว่างเพื่อนฝูง นอกจากนี้แล้วยังเล่นตามครอบครัวเนื่องจากได้มีโอกาสไปเที่ยวงานวัดกับครอบครัวแล้วได้รับการสนับสนุนจากครอบครัวในการเล่นเกมดังกล่าว ซึ่งส่วนใหญ่มองว่าการเล่นเกมในงานวัดเป็นเรื่องของความสนุกสนาน เพลิดเพลิน ได้เสี่ยงโชค และเผื่อได้รางวัลเป็นของตอบแทน

"...งานวัดอยู่ไม่ไกลจากโรงเรียนครับ เลิกเรียนไปก็ไปกับพวกเพื่อน ๆ มีในห้องเดียวกัน บางทีก็ไปกับเพื่อนห้องอื่นด้วย งานวัดมีอยู่เรื่อย ๆ ครับ แปปนึงเดี๋ยวก็มีมาอีกแล้ว..."

(เยาวชน A อายุ 15 ปี, สัมภาษณ์, 4 ส.ค. 2558)

"...ตอนไปเล่นยิงปืนที่งานวัดเพื่อนผมมันเก่งกว่าผมเยอะครับ ผมยอมมันเลย เล่นกี่ทีผมก็แพ้มันตลอด บางทีจะเล่นอะไรที่เอารางวัลผมจ่ายเงินแล้วขอให้มันเล่นแทน ส่วนรางวัลผมเอานะบางทีก็มีแบ่งเพื่อน ๆ บ้าง..."

(เยาวชน F อายุ 19 ปี, สัมภาษณ์, 9 ส.ค. 2558)

"...ตอนนั้นผมไปงานวัดกับที่บ้านครับ ที่บ้านเค้าไปไหว้พระแล้วก็เดินเล่นงานวัดกัน มีพวกเกมอะไรก็ไปเล่นด้วยกัน สนุกดีครับ เล่นหลายอย่าง ได้ของรางวัลกลับบ้านเพียบเลย คุ้มอยู่นะครับ เกมบางอย่างดวงล้วน ๆ อย่างเดียวเลย สอยดาวจับเบอร์กันคนละอัน ได้คนเดียวนี่ก็คุ้มแล้วครับ ..."

(เยาวชน G อายุ 16 ปี, สัมภาษณ์, 9 ส.ค. 2558)

3) <u>เจตนาเชิงพฤติกรรมการเล่นเกมในงานวัด</u>

เจตนาเชิงพฤติกรรมในการเล่นพนันของเด็กและเยาวชนที่ได้จากการสัมภาษณ์นั้น พบว่าหากบุคคลได้มีโอกาสในการเล่นเกมในงานวัดก็จะเข้าไปมีส่วนร่วมในทันที เพราะเกมในงานวัดเป็นสิ่งที่เกิดขึ้นได้ง่าย งานวัดมีจัดตลอดทั้งปีในเทศกาลและวันสำคัญทางศาสนาต่าง ๆ เมื่อมีการจัดงานเกิดขึ้นก็ชักชวนกับกลุ่มเพื่อนไปร่วมเล่นเกมดังกล่าว ถึงแม้ว่ามีการวางแผนหรือการตั้งใจหรือไม่ก็ตาม เมื่องานวัดเป็นสิ่งที่อยู่ในบริเวณชุมชน ท้องถิ่น ความใกล้และความเป็นปกติของเหตุการณ์ดังกล่าว ทำให้เกิดความตั้งใจและเข้าถึงได้ง่าย

"....ใกล้ ๆ โรงเรียนก็มีงานวัดครับ มีอยู่เรื่อย ๆ แถวบ้านผมก็มี มันเป็นเรื่องปกติครับ ว่าง ๆ ก็ไปเดินเล่นเดินเที่ยว แต่ไปทีไรก็แวะเล่นเกมบ้างครับ บางทีก็ไปคนเดียว บางทีก็ไปกับเพื่อน มีเยอะแยะไปหมดครับ..."

(เยาวชน B อายุ 17 ปี, สัมภาษณ์, 4 ส.ค. 2558)

"...ตอนนั้นเค้ามีเกมใหม่ ๆ มา มันคล้าย ๆ สอยดาวจับเบอร์ประมาณนี้ครับ จริง ๆ มันก็ไม่ต่างจากเดิมที่เล่นร้านอื่น ๆ หรอกครับ แต่ยังไงก็ลองชักนิดนึง มันก็สนุกดีครับ รางวัลใหญ่ด้วย วัดดวงกันไปเลย..."

(เยาวชน H อายุ 17 ปี, สัมภาษณ์, 9 ส.ค. 2558)

"...แปป ๆ เดี๋ยวก็มาอีกแล้วครับ จนผมจำร้านได้เลย เป็นร้านเจ้าเดิม ๆ นี่แหละครับที่เค้ามาตั้งร้านเกมในงานวัด บางร้านก็เหมือนเดิมนะครับ บางร้านเค้าก็หาอะไรใหม่ ๆ มา ลูกค้าเพียบเลยครับ ผมก็ไปเล่นอยู่เรื่อย ๆ ครับ..."

(เยาวชน I อายุ 17 ปี, สัมภาษณ์, 9 ส.ค. 2558)

4) <u>ความสามารถในการควบคุมตนเองในการเล่นเกมในงานวัด</u>

ความสามารถในการควบคุมตนเองในการเล่นเกมในงานวัดของเด็กและเยาวชนนั้น พบว่าส่วนใหญ่สามารถควบคุมตนเองได้ในระดับหนึ่ง แต่เมื่อมีการได้เล่นเกมแล้วบางคนเกิดพฤติกรรมการติดการเล่นเกม ทั้งนี้ อาจไม่ได้เป็นไปในลักษณะของการเล่นเพื่อต้องการของรางวัลเป็นหลัก แต่เป็นเรื่องของการอยากเอาชนะ ความสนุก ความสะใจ และความท้าทาย แต่ความสามารถในการควบคุมตนเองนั้นมีปัจจัยเรื่องเงินและค่าใช้จ่ายเข้ามาเกี่ยวข้อง เนื่องจากเด็กและเยาวชนมีรายได้ที่จำกัด ส่วนใหญ่มากจากที่ผู้ปกครองเป็นผู้จ่ายให้ ทำให้เล่นเกมในงานวัดตามเงินที่จำกัด หากเป็นเด็กโตที่มีเงินมากกว่า โอกาสที่จะเล่นเกมก็มีสูงกว่าเป็นต้น

"...เอาจริง ๆ ผมก็ไม่ได้ติดเกมอะไรในงานวัดพวกนี้นะครับ ผมติดเกมในคอมมากกว่าอีก ถ้ามีงานวัดก็แค่เดินเล่น ถ้าพอมีตังค์ก็เล่นนิด ๆ หน่อย ๆ ก็สนุกดีครับ ถ้าวันไหนตังค์ไม่เหลือก็อดครับ ได้แต่ดูคนอื่นเค้าเล่นกันก็สนุกไปอีกแบบครับ..."

(เยาวชน A อายุ 15 ปี, สัมภาษณ์, 4 ส.ค. 2558)

"...บางทีมันก็ยิ่งเล่นยิ่งติดนะครับ บางทีเสียเงินไปหลายบาทเลย มันเล่นแล้วมันเกือบจะได้รางวัลละ อีกนิดเดียว เล่นอยู่หลายทีครับกว่าจะได้รางวัลมา มันไม่คุ้มแต่มันสะใจดีครับ ผมเอาชนะมันได้..."

(เยาวชน D อายุ 15 ปี, สัมภาษณ์, 4 ส.ค. 2558)

"...ตอนไปเที่ยวงานวัด พ่อแม่ผมเค้าก็เอาเงินให้ไปเที่ยวครับ ส่วนใหญ่ของกินก็ไม่ค่อยได้ซื้อเท่าไหร่ เอาเงินไปเล่นพวกเกมพวกนี้เล่นไปเล่นมาแปปเดียวตังค์ก็หมดแล้ว แต่ผมเลือกร้านที่มีของรางวัลดี ๆ ครับ เผื่อจะได้กับเค้าบ้าง..."

(เยาวชน G อายุ 16 ปี, สัมภาษณ์, 9 ส.ค. 2558)

นอกเหนือจากการเล่นเกมในงานวัดแล้วนั้น จากข้อมูลการสัมภาษณ์ พบว่า เด็กและเยาวชนยังมีประสบการณ์การเล่นการพนันประเภทอื่น ๆ ด้วยเช่นกัน ได้แก่ การเล่นพนันเกี่ยวกับกีฬา เช่น การแทงฟุตบอลในนัดต่าง ๆ ทั้งการแข่งขันของสโมสรต่าง ๆ ทั้งในประเทศและนอกประเทศ การเล่นพนันหวย หวยใต้ดิน การเล่นพนันเกี่ยวกับสัตว์ เช่น ชนไก่ เป็นต้น ทั้งนี้การเล่นการพนันดังกล่าวส่งผลกระทบทั้งต่อตนเอง ต่อครอบครัว และบุคคลรอบข้าง ดังนี้

<u>ประการแรก</u> ผลกระทบที่เกิดขึ้นต่อตนเอง โดยการเล่นการพนันทำให้เกิดความรู้สึกอยากลอง อยากเอาชนะ ทำให้ชอบความเสี่ยงในรูปแบบต่าง ๆ การต้องการการยอมรับจากบุคคลอื่นมากขึ้น ชอบคาดหวังถึงผลตอบแทนที่จะได้รับ แต่เมื่อยิ่งเสียทรัพย์ยิ่งทำให้ต้องเล่นเพิ่มขึ้นเพื่อให้ได้คืนมา สูญเสียเงินตั้งแต่หลักร้อยบาทถึงหลักหมื่นบาท หรือจ่ายในลักษณะของการเลี้ยงเพื่อนฝูง การเดิมพัน การต้องการทำลายสถิติของตนเอง มีการกู้หนี้ยืมสินจากผู้อื่นหรือการหยิบยืมเงินจากพ่อแม่และคนใกล้ตัว

"...หวังอยู่เหมือนกันครับกับของรางวัล บางร้านเค้าเอาของดี ๆ มาผมก็เลยเข้าร้านนั้นเลย บางร้านกว่าจะได้ต้องใช้ฝีมืออันนี้ยากเลย แต่ก็เล่นหลายรอบเลยครับกว่าจะได้ของมา แต่ถ้าเป็นร้านจับสลากเมื่อไหร่ผมไม่เคยได้เลย ดวงไม่ดีตลอดครับ..."

(เยาวชน E อายุ 18 ปี, สัมภาษณ์, 4 ส.ค. 2558)

"...เสียเงินไปเยอะอยู่เหมือนกันครับหลายร้อยเลยแต่ละที เอาเงินเก็บมั่ง ขอแม่มั่ง เสียไปเยอะบางทีก็อยากเอาคืนบ้าง แต่ก็ไม่ค่อยคุ้มเลยครับ..."

(เยาวชน H อายุ 17 ปี, สัมภาษณ์, 9 ส.ค. 2558)

"...มีร้านนึงใครทำแต้มได้สูงสุดเค้าจะติดชื่อไว้ด้วยนะ ผมเคยได้ติดชื่อด้วย แล้วแต่ละวันก็จะมีคนมาล้มสถิติที่เค้าตั้งกันเองไว้ สะใจดีครับเห็นชื่อตัวเองแล้วรู้สึกภูมิใจมาก ๆ ครับ พอเพื่อนมาเห็นก็แซว ๆ ครับ..."

(เยาวชน I อายุ 17 ปี, สัมภาษณ์, 9 ส.ค. 2558)

"...เล่น ๆ แล้วก็มียืมเพื่อนบ้างครับ แต่ก็คืนนะครับ ยืมมานิดหน่อยบางทีเล่นอีกนิดเดียวเกือบจะได้แล้ว แล้วก็ได้จริง ๆ ด้วยครับ..."

(เยาวชน J อายุ 15 ปี, สัมภาษณ์, 9 ส.ค. 2558)

ประการที่สอง ผลกระทบที่เกิดขึ้นกับครอบครัวและบุคคลรอบข้าง โดยการเล่นการพนันในบางครั้งทำให้เกิดปากเสียงกับผู้ที่ร่วมเล่นด้วยกัน และ/หรือมีการทำร้ายร่างกายกับบุคคลอื่นที่เล่นด้วยกัน อันเนื่องมาจากการเกิดจากความไม่พอใจที่แพ้พนันผู้อื่น การเสียหน้า รวมถึงการหนีไปอยู่ที่อื่นเนื่องจากหนีหนี้การพนันซึ่งทำให้เป็นการสร้างภาระและความเดือดร้อนให้กับบุคคลในครอบครัว และเป็นการทอดทิ้งบุคคลในครอบครัว นอกจากนี้อาจถึงขั้นเลิกกับคนรัก หรือเสียสัมพันธภาพกับบุคคลในครอบครัว

"...เคยทะเลาะกับเพื่อนเรื่องเล่นเกมกันนี่แหละ ผมไม่ยอมมันเลย ทะเลาะกันไปพักนึง บางทีก็แกล้งกันก็มี แย่งของรางวัลกัน แต่เพื่อนผมอีกคนมันก็ต่อยกันเลย แต่ผมไม่เคยนะครับ..."

(เยาวชน C อายุ 15 ปี, สัมภาษณ์, 4 ส.ค. 2558)

"...เล่น ๆ กันแล้วทะเลาะกันก็มีครับ แต่ไม่อะไรมากนะครับ เพราะมันอวดกันมากกว่าว่าใครเก่งกว่ากัน แต่เดี๋ยวก็หายกันไปครับ..."

(เยาวชน F อายุ 19 ปี, สัมภาษณ์, 9 ส.ค. 2558)

"...ที่บ้านเค้าก็ว่าครับว่าเอาเงินไปเล่นอะไรมากมาย มันไม่มีประโยชน์มันไม่คุ้มกับเงินที่เสียไป แต่มันก็เล่นไปแล้วครับ ตอนเล่นก็สนุก แต่มันก็ไม่คุ้มอย่างที่ที่บ้านว่าไว้จริง ๆ ครับ..."

(เยาวชน H อายุ 15ปี, สัมภาษณ์, 9 ส.ค. 2558)

"...โดนที่บ้านว่าเป็นประจำครับ แอบหนีไปเล่น จนมีช่วงนึงที่ที่บ้านเอือมผมไปเลย แม่ออกมาตามถึงที่ร้านเกมเลย พอพักนึงผมก็เลิกไปเอง บางทีก็เบื่อ ๆ เหมือนกันครับ..."

(เยาวชน J อายุ 15 ปี, สัมภาษณ์, 9 ส.ค. 2558)

2. การศึกษาเชิงปริมาณ

การศึกษาเชิงปริมาณ คณะผู้วิจัยได้นำเสนอข้อมูลออกเป็น 4 ตอน ได้แก่ 1) ข้อมูลทั่วไปของกลุ่มตัวอย่าง 2) ผลการวิเคราะห์ค่าสถิติพื้นฐานของตัวแปรในงานวิจัย 3) ผลการวิเคราะห์เปรียบเทียบค่าเฉลี่ยของตัวแปรในงานวิจัยจำแนกตามเพศ บริบท และระดับการศึกษา 4) ผลการวิเคราะห์โมเดลเชิงสาเหตุของพฤติกรรมการเล่นพนันของเยาวชนไทย โดยมีรายละเอียดดังนี้

2.1 ข้อมูลทั่วไปของกลุ่มตัวอย่าง

ผลการวิเคราะห์ข้อมูลทั่วไปของกลุ่มตัวอย่างจำนวน 465 คน จำแนกตามภูมิภาคและบริบทของที่อยู่อาศัย โดยภูมิภาคแบ่งออกเป็น 3 ส่วน คือ ภาคกลางตอนบน ภาคกลางตอนล่าง และกรุงเทพฯ และปริมณฑล ส่วนบริบทแบ่งออกเป็นในเมืองและนอกเมือง พบว่า กลุ่มตัวอย่างที่ใช้ในงานวิจัยครั้งนี้มีที่อยู่อาศัยกระจายตามภูมิภาคและบริบทในสัดส่วนที่ใกล้เคียงกันมากกล่าวคือ อยู่ในภาคกลางตอนล่าง 160 คน (ร้อยละ 34.4) ภาคกลางตอนบน 159 คน (ร้อยละ 34.2) และกรุงเทพฯและปริมณฑล 146 คน (ร้อยละ 31.4) เมื่อพิจารณาตามบริบทในเมืองและนอกเมือง เห็นได้ว่ากลุ่มตัวอย่างอาศัยอยู่ในเมืองมากกว่านอกเมืองเล็กน้อย จำนวน 240 และ 225 คน ตามลำดับ รายละเอียดดังตาราง 5.1

ตาราง 5.1 จำนวนและร้อยละของกลุ่มตัวอย่างจำแนกตามภูมิภาคและบริบท

บริบท	ภูมิภาค			รวม
	ภาคกลางตอนบน	ภาคกลางตอนล่าง	กรุงเทพฯ และปริมณฑล	
ในเมือง	80 (17.20%)	80 (17.20%)	80 (17.20%)	240 (51.61%)
นอกเมือง	79 (16.99%)	80 (17.20%)	66 (14.19%)	225 (48.39%)
รวม	**159 (34.19%)**	**160 (34.41%)**	**146 (31.40%)**	**465 (100.00%)**

เมื่อพิจารณาข้อมูลทั่วไปของกลุ่มตัวอย่างโดยจำแนกตามระดับการศึกษาและเพศ ในภาพรวมพบว่า กลุ่มตัวอย่างส่วนใหญ่มีการศึกษาอยู่ในระดับมัธยมศึกษาตอนปลาย จำนวน 270 คน (ร้อยละ 58.06) รองลงมาคือ ระดับอาชีวศึกษา จำนวน 105 คน (ร้อยละ 22.58) และมัธยมศึกษาตอนต้น จำนวน 90 คน (ร้อยละ 19.35) หากจำแนกตามเพศ พบว่า กลุ่มตัวอย่างส่วนใหญ่เป็นเพศหญิงมากกว่าเพศชาย มีจำนวน 250 คน และ 215 คน ตามลำดับ โดยกลุ่มตัวอย่างที่ศึกษาอยู่ในระดับชั้นมัธยมศึกษาตอนปลายและมัธยมศึกษาตอนต้นส่วนใหญ่เพศหญิง มีจำนวน 177 คน และ 49 คน (ตามลำดับ) ขณะที่กลุ่มตัวอย่างที่ศึกษาอยู่ในระดับอาชีวศึกษาส่วนใหญ่เป็นเพศชาย จำนวน 81 คน รายละเอียดแสดงดังตาราง 5.2

ตาราง 5.2 จำนวนและร้อยละของกลุ่มตัวอย่างจำแนกตามระดับการศึกษาและเพศ

เพศ	ระดับการศึกษา			รวม
	มัธยมศึกษาตอนต้น	มัธยมศึกษาตอนปลาย	อาชีวศึกษา	
ชาย	41 (8.82%)	93 (20.00%)	81 (17.42%)	215 (46.24%)
หญิง	49 (10.54%)	177 (38.06%)	24 (5.16%)	250 (53.76%)
รวม	**90 (19.35%)**	**270 (58.06%)**	**105 (22.58%)**	**465 (100.00%)**

ผลการวิเคราะห์ประสบการณ์ที่เกี่ยวข้องกับงานวัดของกลุ่มตัวอย่างในแต่ละระดับการศึกษาพบว่า จากจำนวนกลุ่มตัวอย่างทั้งหมด 465 คน ส่วนใหญ่มีประสบการณ์หรือเคยไปเที่ยวงานวัด 461 คน (ร้อยละ 99.14) มีเพียง 4 คน เท่านั้นที่ไม่เคยไปเที่ยวงานวัด แบ่งเป็นกลุ่มตัวอย่างระดับมัธยมศึกษาตอนปลายและอาชีวศึกษากลุ่มละ 2 คน เท่ากัน ทั้งนี้ กลุ่มตัวอย่างระดับชั้นมัธยมศึกษาตอนต้นทุกคนเคยไปเที่ยวงานวัด ขณะที่กลุ่มตัวอย่างส่วนใหญ่มีประสบการณ์ในการเล่นเกมในงานวัด จำนวน 432 คน (ร้อยละ

92.90 จาก 465 คน หรือ คิดเป็นร้อยละ 93.71 จากจำนวนผู้ที่เคยเที่ยวในงานวัด 461 คน) รายละเอียดแสดงดังตาราง 5.3

ตาราง 5.3 จำนวนและร้อยละของกลุ่มตัวอย่างจำแนกตามระดับการศึกษาและประสบการณ์ที่เกี่ยวข้องกับงานวัด

ประสบการณ์ที่เกี่ยวข้องกับงานวัด	ระดับการศึกษา			รวม (n=465)
	มัธยมศึกษาตอนต้น (n=90)	มัธยมศึกษาตอนปลาย (n=270)	อาชีวศึกษา (n=105)	
<u>เที่ยวงานวัด</u>				
เคย	90 (19.36%)	268 (57.6%)	103 (22.2%)	461 (99.1%)
ไม่เคย	0	2 (0.43%)	2 (0.43%)	4 (0.86%)
<u>เล่นเกมในงานวัด</u>				
เคย	84 (18.07%)	253 (54.41%)	95 (20.43%)	432 (92.90%)
ไม่เคย	6 (1.29%)	17 (3.66%)	10 (2.15%)	33 (7.10%)

เมื่อวิเคราะห์จำนวนและร้อยละของกลุ่มตัวอย่างโดยจำแนกตามบริบทของที่อยู่อาศัย เพศ และประสบการณ์ในการเที่ยวงานวัด พบว่า จากจำนวนผู้ที่มีประสบการณ์หรือเคยไปเที่ยวงานวัด 461 คน (ร้อยละ 99.14) ส่วนใหญ่อาศัยอยู่ในเมืองมีจำนวนมากกว่านอกเมืองเล็กน้อย (จำนวน 239 คน และ 222 คน ตามลำดับ) และเป็นกลุ่มตัวอย่างเพศหญิง จำนวน 250 คน (ร้อยละ 53.76) เป็นเพศชายจำนวน 211 คน (ร้อยละ 45.38) หากพิจารณาในรายละเอียดพบว่า ผู้ที่เคยเที่ยวงานวัดส่วนใหญ่อาศัยอยู่ในเมืองและเป็นเพศหญิงมีจำนวน 133 คน (ร้อยละ 28.60) ส่วนผู้ที่ไม่เคยเที่ยวงานวัดส่วนใหญ่อาศัยอยู่นอกเมืองและเป็นเพศชาย มีจำนวน 3 คน (ร้อยละ 0.65) ทั้งนี้ กลุ่มตัวอย่างเพศหญิงทุกคนมีประสบการณ์ในการเที่ยวงานวัด รายละเอียดแสดงดังตาราง 5.4

ตาราง 5.4 จำนวนและร้อยละของกลุ่มตัวอย่างจำแนกตามบริบท เพศ และประสบการณ์ในการเที่ยวงานวัด

เพศ	ประสบการณ์เที่ยวงานวัด	บริบท		รวม
		ในเมือง	นอกเมือง	
ชาย	เคย	106 (22.80%)	105 (22.58%)	211 (45.38%)
	ไม่เคย	1 (0.22%)	3 (0.65%)	4 (0.86%)
	รวม	107 (23.01%)	108 (23.23%)	215 (46.24%)
หญิง	เคย	133 (28.60%)	117 (25.16%)	250 (53.76%)
	ไม่เคย	0	0	0
	รวม	133 (28.60%)	117 (25.16%)	250 (53.76%)
รวม	**เคย**	**239 (51.40%)**	**222 (47.74%)**	**461 (99.14%)**
	ไม่เคย	**1 (0.21%)**	**3 (0.65%)**	**4 (0.86%)**
	รวม	**240 (51.61%)**	**225 (48.40%)**	**465 (100.00%)**

เมื่อพิจารณาลักษณะของกลุ่มตัวอย่างจำแนกตามบริบทของที่อยู่อาศัย เพศ และประสบการณ์ในการเล่นเกมในงานวัด พบว่า ผู้ที่มีประสบการณ์หรือเคยเล่นเกมในงานวัด 432 คน (ร้อยละ 92.90) อาศัยอยู่ในเมืองและนอกเมืองใกล้เคียงกัน (จำนวน 221 คน และ 211 คน ตามลำดับ) และกลุ่มตัวอย่างเพศหญิงส่วนใหญ่มีประสบการณ์หรือเคยเล่นเกมในงานวัดมากกว่ากลุ่มเพศชาย (จำนวน 235 คน และ 197 คน ตามลำดับ) โดยผู้ที่เคยเล่นเกมในงานวัดที่อาศัยอยู่ในเมืองและเป็นเพศหญิงมีจำนวนมากที่สุด 126 คน (ร้อยละ 27.10) ขณะที่ผู้ที่เคยเล่นเกมในงานวัดที่อาศัยอยู่ในเมืองและเป็นเพศชายมีจำนวนน้อยที่สุด 95 คน (ร้อยละ 20.43) ส่วนผู้ที่เคยเล่นเกมในงานวัดที่อาศัยอยู่นอกเมืองทั้งเพศชายและหญิง มีจำนวนใกล้เคียงกัน รายละเอียดแสดงดังตาราง 5.5

ตาราง 5.5 จำนวนและร้อยละของกลุ่มตัวอย่างจำแนกตามบริบท เพศ และประสบการณ์เล่นเกมในงานวัด

เพศ	ประสบการณ์เล่นเกมในงานวัด	บริบท		รวม
		ในเมือง	นอกเมือง	
ชาย	เคย	95 (20.43%)	102 (21.94%)	197 (42.37%)
	ไม่เคย	12 (2.58%)	6 (1.29%)	18 (3.87%)
	รวม	107 (23.01%)	108 (23.23%)	215 (46.24%)
หญิง	เคย	126 (27.10%)	109 (23.44%)	235 (50.54%)
	ไม่เคย	7 (1.51%)	8 (1.72%)	15 (3.23%)
	รวม	133 (28.60%)	117 (25.16%)	250 (53.76%)
รวม	**เคย**	**221 (47.53%)**	**211 (45.38%)**	**432 (92.90%)**
	ไม่เคย	**19 (4.10%)**	**14 (3.01%)**	**33 (7.10%)**
	รวม	**240 (51.61%)**	**225 (48.39%)**	**465 (100.00%)**

ผลการวิเคราะห์ชนิดของเกมที่กลุ่มตัวอย่างเคยเล่นในงานวัดทั้งหมด 7 ชนิด ได้แก่ ปาลูกโป่ง ปาเป้า บิงโก สอยดาว ซ้อนปลา ยิงปืน และสาวน้อยตกน้ำ จำแนกตามบริบทและเพศ พบว่า จากจำนวนกลุ่มตัวอย่างที่เคยไปงานวัดทั้งหมด 432 คน ส่วนใหญ่เคยเล่นเกมปาลูกโป่งมากที่สุด จำนวน 400 คน (ร้อยละ 92.59) รองลงมาคือ เกมซ้อนปลา และเกมยิงปืน จำนวน 268 คน (ร้อยละ 62.04) และ 262 คน (ร้อยละ 60.65) ตามลำดับ ขณะที่สาวน้อยตกน้ำเป็นเกมที่มีผู้เคยเล่นน้อยที่สุด จำนวน 80 คน (ร้อยละ 18.52) ทั้งนี้ จากเกมทั้งหมด 7 ชนิด พบว่า เกมปาลูกโป่ง บิงโก สอยดาว และซ้อนปลา เป็นเกมที่มีจำนวนกลุ่มตัวอย่างเพศหญิงเคยเล่นมากที่สุด ส่วนเกมปาเป้า ยิงปืน และสาวน้อยตกน้ำ เป็นเกมที่มีจำนวนกลุ่มตัวอย่างเพศชายเคยเล่นมากที่สุด เมื่อพิจารณาตามบริบทของที่อยู่อาศัยพบว่า กลุ่มตัวอย่างที่อาศัยอยู่ในเมืองนิยมเล่นเกมในงานวัดเกือบทุกชนิดมากกว่าผู้ที่อาศัยอยู่นอกเมือง เว้นแต่เกมสอยดาวที่กลุ่มตัวอย่างที่อยู่นอกเมืองนิยมเล่นมากกว่าผู้ที่อาศัยอยู่ในเมือง รายละเอียดตามตาราง 5.6

ตาราง 5.6 จำนวนและร้อยละของกลุ่มตัวอย่างจำแนกตามบริบท เพศ และเกมที่เคยเล่นในงานวัด

เกมที่เคยเล่นในงานวัด	บริบทในเมือง			บริบทนอกเมือง			รวมทั้งหมด		
	ชาย	หญิง	รวม	ชาย	หญิง	รวม	ชาย	หญิง	รวม
1. ปาลูกโป่ง	85 (19.68%)	120 (27.78%)	205 (47.45%)	93 (21.53%)	102 (23.61%)	195 (45.14%)	**178 (41.20%)**	**222 (51.39%)**	**400 (92.59%)**
2. ปาเป้า	50 (11.57%)	59 (13.66%)	109 (25.23%)	62 (14.35%)	43 (9.95%)	105 (24.31%)	**112 (25.93%)**	**102 (23.61%)**	**214 (49.54%)**
3. บิงโก	49 (11.34%)	78 (18.06%)	127 (29.40%)	46 (10.65%)	51 (11.81%)	97 (22.45%)	**95 (21.99%)**	**129 (29.86%)**	**224 (51.85%)**
4. สอยดาว	50 (11.57%)	67 (15.51%)	117 (27.08%)	56 (12.96%)	65 (15.05%)	121 (28.01%)	**106 (24.54%)**	**132 (30.56%)**	**238 (55.09%)**
5. ช้อนปลา	61 (14.12%)	81 (18.75%)	142 (32.87%)	60 (13.89%)	66 (15.28%)	126 (29.17%)	**121 (28.01%)**	**147 (34.03%)**	**268 (62.04%)**
6. ยิงปืน	72 (16.67%)	63 (14.58%)	135 (31.25%)	78 (18.06%)	49 (11.34%)	127 (29.40%)	**150 (34.72%)**	**112 (25.93%)**	**262 (60.65%)**
7. สาวน้อยตกน้ำ	26 (6.02%)	20 (6.63%)	46 (10.65%)	22 (5.09%)	12 (2.78%)	34 (7.87%)	**48 (11.11%)**	**32 (7.41%)**	**80 (18.52%)**

2.2 ผลการวิเคราะห์ค่าสถิติพื้นฐานของตัวแปรในงานวิจัย

จากการวิเคราะห์ค่าสถิติพื้นฐานของตัวแปรที่ศึกษาในงานวิจัยนี้ จำนวน 11 ตัวแปร ได้แก่ พฤติกรรมการเล่นพนัน (B) เจตนาเชิงพฤติกรรมที่มีต่อการเล่นเกมในงานวัด (I) ทัศนคติที่มีต่อการเล่นเกมในงานวัด (AB) ความเชื่อเกี่ยวกับการเล่นเกมในงานวัด (BE) การประเมินผลของการเล่นเกมในงานวัด (E) การคล้อยตามกลุ่มอ้างอิงในการเล่นเกมในงานวัด (SN) ความเชื่อเกี่ยวกับทัศนคติของกลุ่มอ้างอิงในการเล่นเกมในงานวัด (NB) แรงจูงใจที่จะคล้อยตามกลุ่มอ้างอิงในการเล่นเกมในงานวัด (MC) ความเชื่อเกี่ยวกับปัจจัยควบคุมในการเล่นเกมในงานวัด (C) การรับรู้อำนาจของปัจจัยควบคุมในการเล่นเกมในงานวัด (P) และความสามารถในการควบคุมตนเองในการเล่นเกมในงานวัด (PBC) พบว่า กลุ่มตัวอย่างมีความคิดเห็นต่อตัวแปรส่วนใหญ่อยู่ในระดับค่อนข้างมาก และมีค่าเฉลี่ยคะแนนในแต่ละตัวแปรใกล้เคียงกัน โดยมีคะแนนเฉลี่ยของตัวแปรทัศนคติต่อการเล่นเกมในงานวัด (AB) สูงสุด เท่ากับ 4.314 ส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน 1.131 แสดงว่า กลุ่มตัวอย่างมีทัศนคติต่อการเล่นเกมในงานวัดในระดับค่อนข้างมาก รองลงมาคือ ตัวแปรการรับรู้อำนาจของปัจจัยควบคุมในการเล่นเกมในงานวัด (P) และความสามารถในการควบคุมตนเองในการเล่นเกมในงานวัด (PBC) มีค่าเฉลี่ยเท่ากับ 4.150 และ 4.137 ตามลำดับ กล่าวคือ กลุ่มตัวอย่างมีความเชื่อเกี่ยวกับปัจจัยควบคุมในการเล่นเกมในงานวัดและมีความสามารถในการควบคุมตนเองในการเล่นเกมในงานวัดในระดับค่อนข้างมากเช่นกัน ขณะที่ตัวแปรพฤติกรรมการเล่นพนัน (B) มีค่าคะแนนเฉลี่ยน้อยที่สุด เท่ากับ 0.937 ส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน 0.863 และมีค่าคะแนนเฉลี่ยในตัวแปรเจตนาเชิงพฤติกรรมต่อการเล่นเกมในงานวัดอยู่ในระดับค่อนข้างน้อยรองลงมา มีค่าเฉลี่ยเท่ากับ 3.389 ผลดังกล่าวค่อนข้างสอดคล้องกัน ดังเห็นได้ว่า

กลุ่มตัวอย่างมีพฤติกรรมการเล่นการพนันในระดับน้อยที่สุด และมีเจตนาเชิงพฤติกรรมต่อการเล่นเกมในงานวัดในระดับค่อนข้างน้อย รายละเอียดแสดงดังตาราง 5.7

ตาราง 5.7 ค่าสถิติพื้นฐานของตัวแปรที่ใช้ในงานวิจัย

ตัวแปร	จำนวนข้อคำถาม	คะแนนเต็ม	Mean	SD	การแปลความหมาย
พฤติกรรมการเล่นพนัน (B)	11	6	0.937	0.863	น้อยที่สุด
เจตนาเชิงพฤติกรรมที่มีต่อการเล่นเกมในงานวัด (I)	3	7	3.389	1.632	ค่อนข้างน้อย
ทัศนคติที่มีต่อการเล่นเกมในงานวัด (AB)	8	7	4.314	1.131	ค่อนข้างมาก
ความเชื่อเกี่ยวกับการเล่นเกมในงานวัด (BE)	6	7	3.634	1.010	ค่อนข้างน้อย
การประเมินผลของการเล่นเกมในงานวัด (E)	6	7	3.562	0.956	ค่อนข้างน้อย
การคล้อยตามกลุ่มอ้างอิงในการเล่นเกมในงานวัด (SN)	4	7	4.025	1.200	ค่อนข้างมาก
ความเชื่อเกี่ยวกับทัศนคติของกลุ่มอ้างอิงในการเล่นเกมในงานวัด (NB)	5	7	3.615	1.017	ค่อนข้างน้อย
แรงจูงใจที่จะคล้อยตามกลุ่มอ้างอิงในการเล่นเกมในงานวัด (MC)	5	7	3.545	1.076	ค่อนข้างน้อย
ความเชื่อเกี่ยวกับปัจจัยควบคุมในการเล่นเกมในงานวัด (C)	5	7	4.124	0.889	ค่อนข้างมาก
การรับรู้อำนาจของปัจจัยควบคุมในการเล่นเกมในงานวัด (P)	5	7	4.150	0.881	ค่อนข้างมาก
ความสามารถในการควบคุมตนเองในการเล่นเกมในงานวัด (PBC)	5	7	4.137	0.856	ค่อนข้างมาก

2.3 ผลการวิเคราะห์เปรียบเทียบค่าเฉลี่ยของตัวแปรในงานวิจัยจำแนกตามเพศ บริบท และระดับการศึกษา

ผลจากการนำตัวแปรทั้ง 11 ตัวมาทำการวิเคราะห์เปรียบเทียบความแตกต่างของค่าเฉลี่ยโดยจำแนกตามเพศ บริบท และระดับการศึกษา พบว่า ตัวแปรพฤติกรรมการเล่นพนัน (B) ความเชื่อเกี่ยวกับทัศนคติของกลุ่มอ้างอิงในการเล่นเกมในงานวัด (NB) และแรงจูงใจที่จะคล้อยตามกลุ่มอ้างอิงในการเล่นเกมในงานวัด (MC) มีความแตกต่างของค่าเฉลี่ยระหว่างกลุ่มตัวอย่างเพศชายและเพศหญิง โดยเพศชายมีค่าคะแนนเฉลี่ยสูงกว่าเพศหญิงอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ 0.05 ทั้งสามตัวแปร เมื่อเปรียบเทียบค่าเฉลี่ยตามบริบทที่อยู่ อาศัยของกลุ่มตัวอย่าง พบว่า ตัวแปรความเชื่อเกี่ยวกับปัจจัยควบคุมในการเล่นเกมในงานวัด (C) การรับรู้อำนาจของปัจจัยควบคุมในการเล่นเกมในงานวัด (P) และความสามารถในการควบคุมตนเองในการเล่นเกมในงานวัด (PBC) มีความแตกต่างระหว่างกลุ่มตัวอย่างที่อาศัยอยู่ในบริบทที่แตกต่างกัน โดยผู้ที่อาศัยอยู่ในเมืองจะมีค่าคะแนนเฉลี่ยสูงกว่าผู้ที่อยู่นอกเมืองอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ 0.05 ทั้งนี้ เมื่อพิจารณาตาม

ระดับการศึกษาพบว่า มีเพียงตัวแปรการคล้อยตามกลุ่มอ้างอิงในการเล่นเกมในงานวัด (SN) เท่านั้น ที่พบความแตกต่างของค่าเฉลี่ย โดยกลุ่มตัวอย่างที่มีการศึกษาอยู่ในระดับมัธยมศึกษาตอนต้นมีค่าเฉลี่ยสูงกว่าระดับมัธยมศึกษาตอนปลาย อย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ 0.05 รายละเอียดแสดงดังตาราง 5.8

ตาราง 5.8 ผลการวิเคราะห์เปรียบเทียบค่าเฉลี่ยของตัวแปรในงานวิจัยจำแนกตามเพศ บริบท และระดับการศึกษา

ตัวแปร	n	Mean	SD	แหล่งความแปรปรวน	SS	df	MS	F	ผลการเปรียบเทียบ
พฤติกรรมการเล่นพนัน (B)									
เพศ									
1) ชาย	215	1.097	0.964	ระหว่างกลุ่ม	10.314	1	10.314	14.248*	1 > 2
2) หญิง	250	0.799	0.740	ภายในกลุ่ม	335.143	463	0.724		
รวม	465	0.937	0.863	รวม	345.457	464			
				Levene's test: F = 15.976, df1 = 1, df2 = 463, p = 0.000					
บริบท									
1) ในเมือง	240	0.864	0.820	ระหว่างกลุ่ม	2.645	1	2.645	3.572	--
2) นอกเมือง	225	1.015	0.902	ภายในกลุ่ม	342.812	463	0.740		
รวม	465	0.937	0.863	รวม	345.457	464			
				Levene's test: F = 4.831, df1 = 1, df2 = 463, p = 0.028					
ระดับการศึกษา									
1) ม.ต้น	90	1.027	1.005	ระหว่างกลุ่ม	3.621	2	1.810	2.447	--
2) ม.ปลาย	270	0.862	0.757	ภายในกลุ่ม	341.836	462	0.740		
3) อาชีวศึกษา	105	1.051	0.970	รวม	345.457	464			
รวม	465	0.937	0.863	Levene's test: F = 4.178, df1 = 2, df2 = 462, p = 0.016					
เจตนาเชิงพฤติกรรมที่มีต่อการเล่นเกมในงานวัด (I)									
เพศ									
1) ชาย	215	3.288	1.572	ระหว่างกลุ่ม	4.069	1	4.069	1.530	--
2) หญิง	250	3.476	1.680	ภายในกลุ่ม	1231.810	463	2.660		
รวม	465	3.389	1.632	รวม	1235.880	464			
				Levene's test: F = 3.324, df1 = 1, df2 = 463, p = 0.069					
บริบท									
1) ในเมือง	240	3.388	1.657	ระหว่างกลุ่ม	0.002	1	0.002	0.001	--
2) นอกเมือง	225	3.391	1.609	ภายในกลุ่ม	1235.878	463	2.669		
รวม	465	3.389	1.632	รวม	1235.880	464			
				Levene's test: F = 0.098, df1 = 1, df2 = 463, p = 0.755					

ตาราง 5.8 (ต่อ)

ตัวแปร	n	Mean	SD	แหล่งความแปรปรวน	SS	df	MS	F	ผลการเปรียบเทียบ
ระดับการศึกษา									
1) ม.ต้น	90	3.752	1.636	ระหว่างกลุ่ม	14.878	2	7.439	2.815	--
2) ม.ปลาย	270	3.288	1.624	ภายในกลุ่ม	1221.002	462	2.643		
3) อาชีวศึกษา	105	3.340	1.620	รวม	1235.880	464			
รวม	465	3.389	1.632	Levene's test: F = 0.110, df1 = 2, df2 = 462, p = 0.896					
ทัศนคติที่มีต่อการเล่นเกมในงานวัด (AB)									
เพศ									
1) ชาย	215	4.274	1.181	ระหว่างกลุ่ม	0.617	1	0.617	0.482	--
2) หญิง	250	4.348	1.088	ภายในกลุ่ม	592.886	463	1.281		
รวม	465	4.314	1.131	รวม	593.503	464			
				Levene's test: F = 1.825, df1 = 1, df2 = 463, p = 0.177					
บริบท									
1) ในเมือง	240	4.309	1.157	ระหว่างกลุ่ม	0.012	1	0.012	0.009	--
2) นอกเมือง	225	4.319	1.105	ภายในกลุ่ม	593.492	463	1.282		
รวม	465	4.314	1.131	รวม	593.503	464			
				Levene's test: F = 0.076, df1 = 1, df2 = 463, p = 0.782					
ระดับการศึกษา									
1) ม.ต้น	90	4.556	1.231	ระหว่างกลุ่ม	7.476	2	3.738	2.947	--
2) ม.ปลาย	270	4.287	1.097	ภายในกลุ่ม	586.027	462	1.268		
3) อาชีวศึกษา	105	4.175	1.108	รวม	593.503	464			
รวม	465	4.314	1.131	Levene's test: F = 1.804, df1 = 2, df2 = 462, p = 0.166					
ความเชื่อเกี่ยวกับการเล่นเกมในงานวัด (BE)									
เพศ									
1) ชาย	215	3.664	1.059	ระหว่างกลุ่ม	0.357	1	0.357	0.349	--
2) หญิง	250	3.608	0.968	ภายในกลุ่ม	473.360	463	1.022		
รวม	465	6.634	1.010	รวม	473.717	464			
				Levene's test: F = 1.109, df1 = 1, df2 = 463, p = 0.293					

ตาราง 5.8 (ต่อ)

ตัวแปร	n	Mean	SD	แหล่งความแปรปรวน	SS	df	MS	F	ผลการเปรียบเทียบ
บริบท									
1) ในเมือง	240	3.649	1.012	ระหว่างกลุ่ม	0.110	1	0.110	0.108	--
2) นอกเมือง	225	3.618	1.011	ภายในกลุ่ม	473.606	463	1.023		
รวม	465	3.634	1.010	รวม	473.717	464			
				Levene's test: F = 0.213, df1 = 1, df2 = 463, p = 0.645					
ระดับการศึกษา									
1) ม.ต้น	90	3.756	1.132	ระหว่างกลุ่ม	3.713	2	1.857	1.825	--
2) ม.ปลาย	270	3.651	0.982	ภายในกลุ่ม	470.003	462	1.017		
3) อาชีวศึกษา	105	3.486	0.964	รวม	473.717	464			
รวม	465	3.634	1.010	Levene's test: F = 0.547, df1 = 2, df2 = 462, p = 0.579					
การประเมินผลของการเล่นเกมในงานวัด (E)									
เพศ									
1) ชาย	215	3.644	0.998	ระหว่างกลุ่ม	2.697	1	2.697	2.964	--
2) หญิง	250	3.492	0.915	ภายในกลุ่ม	421.419	463	0.910		
รวม	465	3.562	0.956	รวม	424.116	464			
				Levene's test: F = 0.282, df1 = 1, df2 = 463, p = 0.596					
บริบท									
1) ในเมือง	240	3.596	0.953	ระหว่างกลุ่ม	0.559	1	0.559	0.611	--
2) นอกเมือง	225	3.527	0.960	ภายในกลุ่ม	423.558	463	0.915		
รวม	465	3.562	0.956	รวม	424.116	464			
				Levene's test: F = 0.299, df1 = 1, df2 = 463, p = 0.585					
ระดับการศึกษา									
1) ม.ต้น	90	3.693	1.073	ระหว่างกลุ่ม	2.288	2	1.144	1.253	--
2) ม.ปลาย	270	3.551	0.918	ภายในกลุ่ม	421.828	462	0.913		
3) อาชีวศึกษา	105	3.480	0.945	รวม	424.116	464			
รวม	465	3.562	0.956	Levene's test: F = 0.408, df1 = 2, df2 = 462, p = 0.665					

ตาราง 5.8 (ต่อ)

ตัวแปร	n	Mean	SD	แหล่งความแปรปรวน	SS	df	MS	F	ผลการเปรียบเทียบ
การคล้อยตามกลุ่มอ้างอิงในการเล่นเกมในงานวัด (SN)									
เพศ									
1) ชาย	215	4.064	1.193	ระหว่างกลุ่ม	0.598	1	0.598	0.415	--
2) หญิง	250	3.992	1.206	ภายในกลุ่ม	667.042	463	1.441		
รวม	465	4.025	1.200	รวม	667.641	464			
				Levene's test: F = 0.002, df1 = 1, df2 = 463, p = 0.964					
บริบท									
1) ในเมือง	240	4.069	1.271	ระหว่างกลุ่ม	0.938	1	0.938	0.651	--
2) นอกเมือง	225	3.979	1.119	ภายในกลุ่ม	666.703	463	1.440		
รวม	465	4.025	1.200	รวม	667.641	464			
				Levene's test: F = 2.488, df1 = 1, df2 = 463, p = 0.115					
ระดับการศึกษา									
1) ม.ต้น	90	4.303	1.201	ระหว่างกลุ่ม	12.019	2	6.009	4.235*	1 > 2
2) ม.ปลาย	270	3.900	1.227	ภายในกลุ่ม	655.622	462	1.419		
3) อาชีวศึกษา	105	4.112	1.085	รวม	667.641	464			
รวม	465	4.025	1.200	Levene's test: F = 0.432, df1 = 2, df2 = 462, p = 0.649					
ความเชื่อเกี่ยวกับทัศนคติของกลุ่มอ้างอิงในการเล่นเกมในงานวัด (NB)									
เพศ									
1) ชาย	215	3.790	0.974	ระหว่างกลุ่ม	12.298	1	12.298	12.179*	1 > 2
2) หญิง	250	3.464	1.031	ภายในกลุ่ม	467.550	463	1.010		
รวม	465	3.615	1.017	รวม	479.849	464			
				Levene's test: F = 2.124, df1 = 1, df2 = 463, p = 0.146					
บริบท									
1) ในเมือง	240	3.624	1.079	ระหว่างกลุ่ม	0.038	1	0.038	0.037	--
2) นอกเมือง	225	3.605	0.949	ภายในกลุ่ม	479.810	463	1.036		
รวม	465	3.615	1.017	รวม	479.849	464			
				Levene's test: F = 1.666, df1 = 1, df2 = 463, p = 0.197					

ตาราง 5.8 (ต่อ)

ตัวแปร	n	Mean	SD	แหล่งความแปรปรวน	SS	df	MS	F	ผลการเปรียบเทียบ
ระดับการศึกษา									
1) ม.ต้น	90	3.510	1.077	ระหว่างกลุ่ม	1.578	2	0.789	0.762	--
2) ม.ปลาย	270	3.621	1.043	ภายในกลุ่ม	478.271	462	1.035		
3) อาชีวศึกษา	105	3.689	0.891	รวม	479.849	464			
รวม	465	3.615	1.017	Levene's test: F = 2.172, df1 = 2, df2 = 462, p = 0.115					
แรงจูงใจที่จะคล้อยตามกลุ่มอ้างอิงในการเล่นเกมในงานวัด (MC)									
เพศ									
1) ชาย	215	3.765	1.000	ระหว่างกลุ่ม	19.414	1	19.414	17.366*	1 > 2
2) หญิง	250	3.356	1.104	ภายในกลุ่ม	517.597	463	1.118		
รวม	465	3.545	1.076	รวม	537.010	464			
				Levene's test: F = 4.459, df1 = 1, df2 = 463, p = 0.035					
บริบท									
1) ในเมือง	240	3.544	1.151	ระหว่างกลุ่ม	0.001	1	0.001	0.000	--
2) นอกเมือง	225	3.546	0.992	ภายในกลุ่ม	537.010	463	1.160		
รวม	465	3.545	1.076	รวม	537.011	464			
				Levene's test: F = 3.773, df1 = 1, df2 = 463, p = 0.053					
ระดับการศึกษา									
1) ม.ต้น	90	3.453	1.115	ระหว่างกลุ่ม	1.614	2	0.807	0.696	--
2) ม.ปลาย	270	3.541	1.109	ภายในกลุ่ม	535.396	462	1.159		
3) อาชีวศึกษา	105	3.635	0.951	รวม	537.010	464			
รวม	465	3.545	1.076	Levene's test: F = 1.708, df1 = 2, df2 = 462, p = 0.182					
ความเชื่อเกี่ยวกับปัจจัยควบคุมในการเล่นเกมในงานวัด (C)									
เพศ									
1) ชาย	215	4.132	0.882	ระหว่างกลุ่ม	0.024	1	0.024	0.031	--
2) หญิง	250	4.118	0.898	ภายในกลุ่ม	367.053	463	0.793		
รวม	465	4.124	0.889	รวม	367.077	464			
				Levene's test: F = 0.005, df1 = 1, df2 = 463, p = 0.942					

ตาราง 5.8 (ต่อ)

ตัวแปร	n	Mean	SD	แหล่งความแปรปรวน	SS	df	MS	F	ผลการเปรียบเทียบ
บริบท									
1) ในเมือง	240	4.218	0.908	ระหว่างกลุ่ม	4.326	1	4.326	5.522*	1 > 2
2) นอกเมือง	225	4.025	0.861	ภายในกลุ่ม	362.751	463	0.783		
รวม	465	4.124	0.889	รวม	367.077	464			
				Levene's test: F = 1.382, df1 = 1, df2 = 463, p = 0.240					
ระดับการศึกษา									
1) ม.ต้น	90	4.186	0.955	ระหว่างกลุ่ม	1.574	2	0.787	0.995	--
2) ม.ปลาย	270	4.144	0.902	ภายในกลุ่ม	365.503	462	0.791		
3) อาชีวศึกษา	105	4.021	0.793	รวม	367.007	464			
รวม	465	4.124	0.889	Levene's test: F = 0.444, df1 = 2, df2 = 462, p = 0.642					
การรับรู้อำนาจของปัจจัยควบคุมในการเล่นเกมในงานวัด (P)									
เพศ									
1) ชาย	215	4.169	0.864	ระหว่างกลุ่ม	0.149	1	0.149	0.192	--
2) หญิง	250	4.133	0.896	ภายในกลุ่ม	359.582	463	0.777		
รวม	465	4.150	0.881	รวม	359.731	464			
				Levene's test: F = 0.094, df1 = 1, df2 = 463, p = 0.760					
บริบท									
1) ในเมือง	240	4.240	0.893	ระหว่างกลุ่ม	4.093	1	4.093	5.328*	1 > 2
2) นอกเมือง	225	4.053	0.859	ภายในกลุ่ม	355.638	463	0.768		
รวม	465	4.150	0.881	รวม	359.731	464			
				Levene's test: F = 1.392, df1 = 1, df2 = 463, p = 0.239					
ระดับการศึกษา									
1) ม.ต้น	90	4.167	0.945	ระหว่างกลุ่ม	1.024	2	0.512	0.659	--
2) ม.ปลาย	270	4.178	0.890	ภายในกลุ่ม	358.707	462	0.776		
3) อาชีวศึกษา	105	4.063	0.797	รวม	359.731	464			
รวม	465	4.150	0.881	Levene's test: F = 0.504, df1 = 2, df2 = 462, p = 0.604					

ตาราง 5.8 (ต่อ)

ตัวแปร	n	Mean	SD	แหล่งความแปรปรวน	SS	df	MS	F	ผลการเปรียบเทียบ
ความสามารถในการควบคุมตนเองในการเล่นเกมในงานวัด (PBC)									
เพศ									
1) ชาย	215	4.155	0.840	ระหว่างกลุ่ม	0.132	1	0.132	0.179	--
2) หญิง	250	4.122	0.871	ภายในกลุ่ม	339.792	463	0.734		
รวม	465	4.137	0.856	รวม	339.923	464			
				Levene's test: F = 0.081, df1 = 1, df2 = 463, p = 0.776					
บริบท									
1) ในเมือง	240	4.220	0.866	ระหว่างกลุ่ม	3.421	1	3.421	4.708*	1 > 2
2) นอกเมือง	225	4.048	0.838	ภายในกลุ่ม	336.502	463	0.727		
รวม	465	4.137	0.856	รวม	339.923	464			
				Levene's test: F = 0.864, df1 = 1, df2 = 463, p = 0.353					
ระดับการศึกษา									
1) ม.ต้น	90	4.161	0.918	ระหว่างกลุ่ม	1.000	2	0.500	0.682	--
2) ม.ปลาย	270	4.163	0.862	ภายในกลุ่ม	338.923	462	0.734		
3) อาชีวศึกษา	105	4.051	0.785	รวม	339.923	464			
รวม	465	4.137	0.856	Levene's test: F = 0.369, df1 = 2, df2 = 462, p = 0.691					

หมายเหตุ * หมายถึง มีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ 0.05

2.4 ผลการวิเคราะห์โมเดลเชิงสาเหตุของพฤติกรรมการเล่นพนันของเยาวชนไทย

ผลการตรวจสอบความกลมกลืนของโมเดลกับข้อมูลเชิงประจักษ์ ในดัชนีกลุ่มสัมบูรณ์ พบว่า ค่าไค-สแควร์เท่ากับ 1.36, df = 2 (p=0.51) ค่า GFI = 1.00 , ค่า AGFI = 0.99, RMSEA = 0.00, SRMR = 0.01 ส่วนในดัชนีกลุ่มเปรียบเทียบ พบว่า CFI = 1.00 เมื่อพิจารณาตามเกณฑ์ความสอดคล้องพบว่าค่าไค–สแควร์ไม่มีนัยสำคัญทางสถิติ และดัชนีอื่น ๆ ยังชี้ให้เห็นว่าโมเดลตามสมมติฐานสอดคล้องกับข้อมูลเชิงประจักษ์ ซึ่งหมายความว่าโมเดลที่สร้างขึ้นสามารถนำมาอธิบายพฤติกรรมการเล่นพนันของเยาวชนไทยได้ โดยรายละเอียดแสดงดังตาราง 5.9 และคณะผู้วิจัยได้ใช้ผลการวิเคราะห์นี้มาแสดงค่าสัมประสิทธิ์อิทธิพลระหว่างตัวแปร

ตาราง 5.9 ค่าดัชนีความกลมกลืนและดัชนีเปรียบเทียบของโมเดลเชิงสาเหตุของพฤติกรรมการเล่นพนันของเยาวชนไทย

ดัชนี	เกณฑ์	ค่าสถิติในโมเดล
CFI	มากกว่า 0.90	1.00
GFI	มากกว่า 0.90	1.00
AGFI	มากกว่า 0.90	0.99
χ^2	ไม่มีนัยสำคัญทางสถิติ	χ^2ที่ df2 เท่ากับ 1.36 (p=0.51)
SRMR	น้อยกว่า 0.05	0.01
RMSEA	น้อยกว่า 0.08	0.00

อิทธิพลทางตรงและทางอ้อมที่มีผลต่อพฤติกรรมการเล่นพนันของเยาวชนไทย พบว่า พฤติกรรมการเล่นพนันของเยาวชนไทยได้รับอิทธิพลทางตรงมีค่าเป็นบวกจากตัวแปรเจตนาเชิงพฤติกรรมที่มีต่อการเล่นเกมในงานวัด และความสามารถในการควบคุมตนเองในการเล่นเกมในงานวัด โดยมีค่าสัมประสิทธิ์อิทธิพลเท่ากับ 0.42 และ 0.09 ตามลำดับ นอกจากนี้พฤติกรรมการเล่นพนัน ยังได้รับอิทธิพลทางอ้อมมีค่าเป็นบวกจากตัวแปรทัศนคติที่มีต่อการเล่นเกมในงานวัด (สัมประสิทธิ์อิทธิพลเท่ากับ 0.11) ได้รับอิทธิพลทางอ้อมมีค่าเป็นบวกจากตัวแปรการคล้อยตามกลุ่มอ้างอิงในการเล่นเกมในงานวัด (สัมประสิทธิ์อิทธิพลเท่ากับ 0.09) และได้รับอิทธิพลทางอ้อมมีค่าเป็นบวกจากตัวแปรความสามารถในการควบคุมตนเองในการเล่นเกมในงานวัด(สัมประสิทธิ์อิทธิพลเท่ากับ 0.03) โดยผ่านเจตนาเชิงพฤติกรรมที่มีต่อการเล่นเกมในงานวัด และทั้ง 4 ตัวแปร สามารถอธิบายความแปรปรวนของพฤติกรรมการเล่นพนันได้ร้อยละ 20 (R^2= 0.20)

อิทธิพลทางตรงที่มีผลต่อเจตนาเชิงพฤติกรรมที่มีต่อการเล่นเกมในงานวัด พบว่า เจตนาเชิงพฤติกรรมที่มีต่อการเล่นเกมในงานวัด ได้รับอิทธิพลทางตรงมีค่าเป็นบวกจากตัวแปรทัศนคติที่มีต่อการเล่นเกมในงานวัดการคล้อยตามกลุ่มอ้างอิงในการเล่นเกมในงานวัด และความสามารถในการควบคุมตนเองในการเล่นเกมในงานวัด โดยมีค่าสัมประสิทธิ์อิทธิพลเท่ากับ 0.26, 0.21 และ 0.07 ตามลำดับ และทั้ง 3 ตัวแปรสามารถอธิบายความแปรปรวนของเจตนาเชิงพฤติกรรมที่มีต่อการเล่นเกมในงานวัดได้ร้อยละ 19 (R^2= 0.19) โดยรายละเอียดแสดงดังตาราง 5.10 และภาพ 5.1

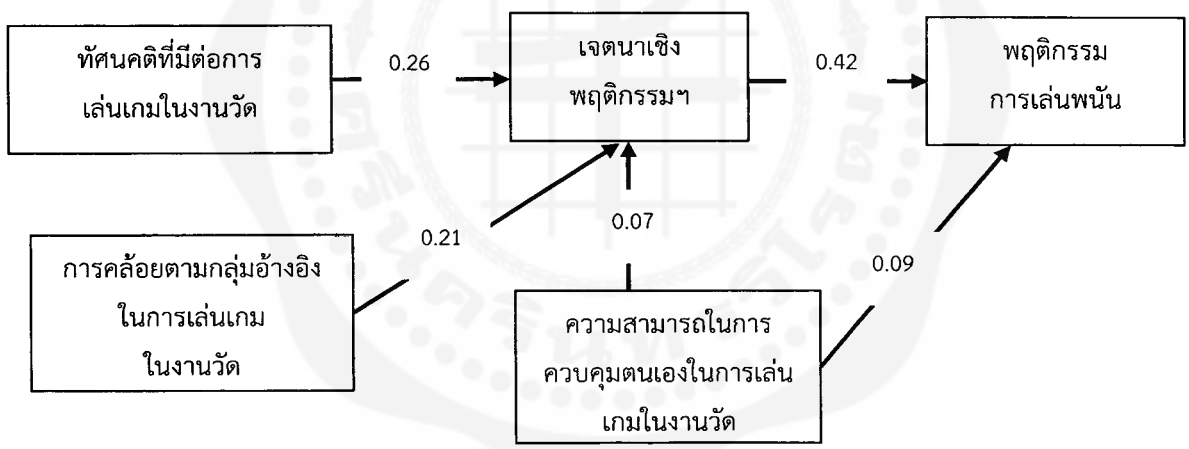
ตาราง 5.10 ค่าสัมประสิทธิ์อิทธิพลของโมเดลปัจจัยเชิงสาเหตุของพฤติกรรมการเล่นพนันของเยาวชนไทย

ตัวแปรเหตุ	ตัวแปรผล					
	เจตนาเชิงพฤติกรรมฯ			พฤติกรรมการเล่นพนัน		
	DE	IE	TE	DE	IE	TE
ทัศนคติที่มีต่อการเล่นเกมในงานวัด	0.26	-	0.26	-	0.11	0.11
การคล้อยตามกลุ่มอ้างอิงในการเล่นเกมในงานวัด	0.21	-	0.21	-	0.09	0.09
ความสามารถในการควบคุมตนเองในการเล่นเกมในงานวัด	0.07	-	0.07	0.09	0.03	0.12
เจตนาเชิงพฤติกรรมที่มีต่อการเล่นเกมในงานวัด	-	-	-	0.42	-	0.42
R^2	0.19			0.20		

หมายเหตุ DE = อิทธิพลทางตรง (Direct effect)

IE = อิทธิพลทางอ้อม (Indirect effect)

TE = อิทธิพลรวม (Total effect)



ภาพ 5.1 โมเดลเชิงสาเหตุของพฤติกรรมการเล่นพนันของเยาวชนไทย

บทที่ 6
ผลการศึกษาแนวทางการส่งเสริมการรู้เท่าทันสถานการณ์การพนัน สำหรับเยาวชนไทย

จากข้อมูลที่ได้จากการสนทนากลุ่มจากผู้เชี่ยวชาญและผู้ทรงคุณวุฒิเกี่ยวกับแนวทางการส่งเสริมการรู้เท่าทันสถานการณ์การพนันสำหรับเยาวชนไทยนั้น คณะผู้วิจัยได้นำเสนอผลการวิเคราะห์โดยเริ่มจากสถานภาพและสภาวการณ์ของการพนันในปัจจุบันเพื่อเป็นแนวคิดพื้นฐานที่ทำให้เกิดความเข้าใจอันจะนำไปสู่แนวทางการส่งเสริมการรู้เท่าทันสถานการณ์การพนัน โดยมีรายละเอียดดังนี้

1. สถานภาพและสภาวการณ์ของการพนันในปัจจุบัน

สถานภาพและสภาวการณ์ของการพนันในปัจจุบัน มี 9 ประเด็น ดังนี้ 1) การพนันรอบตัวในชีวิตประจำวันของเยาวชน 2) การจำแนกประเภทและระดับของการพนัน 3) สังคมและวัฒนธรรมไทยกับการพนัน 4) การพนันในครอบครัว โรงเรียน กลุ่มเพื่อน และตัวแบบ 5) พื้นฐานของความคิดเรื่องความสนุกและแรงจูงใจ 6) การขาดความตระหนักถึงผลกระทบของการพนัน 7) เทคโนโลยีและโลกออนไลน์กับความเป็นปัจเจกบุคคล 8) เด็กและเยาวชนกลุ่มเสี่ยงต่อการพนัน และ 9) รายได้และค่าใช้จ่ายเกี่ยวกับการพนัน โดยมีรายละเอียดดังนี้

1) <u>การพนันรอบตัวในชีวิตประจำวันของเยาวชน</u>

สภาวการณ์ในปัจจุบัน พบว่า เด็กและเยาวชนนั้นมีการเสี่ยงโชคตลอดทั้งวัน ทั้งจากรายการโทรทัศน์ รายการวิทยุ เช่น การลุ้นรางวัล การชิงโชค รวมถึงสื่อสังคมออนไลน์ เช่น ในเพจของเฟซบุ๊กที่สร้างค่านิยมการร่วมสนุก ชิงโชค ชิงของรางวัล รวมถึงการเข้าถึงสื่อได้ง่ายและสื่อนั้นแฝงไปด้วยการพนันชนิดต่าง ๆ และตัวสื่อที่ไม่มีการจำกัดเรื่องของการเล่นการพนัน

2) <u>การจำแนกประเภทและระดับของการพนัน</u>

โดยทั่วไปนั้นเด็กและเยาวชนมักเข้าใจและรู้จักการพนันประเภทต่าง ๆ แต่ยังขาดการรู้เท่าทันการพนัน ซึ่งบางครั้งอาจมองการพนันบางประเภทเป็นเรื่องปกติที่ไม่มีความผิด เป็นสิ่งที่สามารถกระทำได้ ซึ่งแตกต่างจากการพนันที่มีความผิดอย่างชัดเจน และเกิดความเข้าใจที่ว่าการพนันจะเป็นสิ่งที่ผิดเมื่อเป็นการประกอบธุรกิจการพนัน ดังนั้นการเล่นการพนันในบางครั้งจึงเป็นการทำผิดโดยไม่รู้สึกว่าผิด

3) <u>สังคมและวัฒนธรรมไทยกับการพนัน</u>

รากของสังคมและวัฒนธรรมไทยที่มีการพนันควบคู่ไปกับประเพณี กิจกรรมการละเล่นต่าง ๆ บางพื้นที่มีการเล่นพนันที่หลากหลายประเภท บางท้องถิ่นผู้คนมีเวลาว่างมาก ก็ทำให้มีโอกาสเล่นมากขึ้น ทั้งบริบทในเมืองและบริบทนอกเมือง ดังเช่นงานวัดที่เป็นงานบุญทางศาสนาที่ผูกโยงกับการทำบุญเป็นหลัก ซึ่งเป็นขนบธรรมเนียมประเพณีที่สืบทอดกันมายาวนาน ดังนั้นการพนันที่อยู่ในงานวัดบางครั้งจึงอาจมองว่าเป็นเรื่องที่ถูกต้องชอบธรรมโดยไม่รู้ตัว รวมถึงการหวังผลจากการทำบุญแล้วต้องได้ผลตอบแทน เช่น การ

ทำบุญด้วยเงินและได้จับสลาก สอยดาว ทำบุญแล้วได้ผลตอนแทน ทำในวัดก็ไม่บาป รวมถึงสถานที่ราชการก็มักมีการพนันเกิดขึ้นได้เสมอ นอกจากนี้ยังรวมถึงการก้าวเข้ามาของระบบทุนนิยมที่เน้นผลกำไรซึ่งบางครั้งอาจทำให้ขาดจรรยาบรรณและจริยธรรม

4) <u>การพนันในครอบครัว โรงเรียน กลุ่มเพื่อน และตัวแบบ</u>

ด้วยวิถีชีวิตและพื้นฐานการปลูกฝังเด็กและเยาวชน พ่อแม่อาจมีการอบรมสั่งสอนโดยอิงการพนันเป็นเงื่อนไข เช่น การพนันระหว่างพี่น้องว่าใครเรียนได้ดีกว่ากัน ใครเรียนได้ดีขึ้นโดยมีรางวัลเป็นสิ่งจูงใจ รวมถึงเด็กและเยาวชนที่เห็นพ่อแม่เล่นการพนันตั้งแต่ยังเด็ก ซึ่งถือว่าเป็นแบบอย่างในครอบครัว เด็กและเยาวชนกลุ่มนี้มีแนวโน้มที่จะเล่นได้ง่ายขึ้น รวมถึงกลุ่มเพื่อน รุ่นพี่ ที่เป็นตัวแบบนั้นนับเป็นตัวนำพาเด็กและเยาวชนสู่การพนันได้

5) <u>พื้นฐานของความคิดเรื่องความสนุกและแรงจูงใจ</u>

การเล่นการพนันนั้นมักเป็นการเล่นที่ง่าย ทำให้เกิดความรู้สึกพร้อมที่จะเสี่ยงโชค การเล่นเป็นแรงจูงใจเพื่อให้ได้ของรางวัล เพื่อเอาชนะ เมื่อมีการเล่นก็มักจะหวังผลตอบแทน และเมื่อมีของรางวัลหรือผลตอบแทนที่เร้าใจมากขึ้นก็จะเพิ่มความต้องการในการเล่นมากขึ้น บ้างก็เล่นเพื่อความสนุกสนาน ไม่ได้คาดหวังเรื่องผลตอบแทน ผลตอบแทนคือความพึงพอใจ แม้จะสูญเสียเงินแล้วไม่ได้ผลตอบแทนก็ยังคงเล่นอยู่ พื้นฐานความคิดเหล่านี้จะทำให้เกิดพฤติกรรมการติดทีละเล็กทีละน้อย

6) <u>การขาดความตระหนักถึงผลกระทบของการพนัน</u>

เด็กและเยาวชนส่วนใหญ่ยังขาดความสามารถในการตระหนักรู้ได้เองได้ว่า พฤติกรรมการเล่นพนันโดยตรงหรือโดยอ้อมนั้นเป็นสิ่งที่ควรหรือไม่ควรทำ ซึ่งความคิดเป็นสิ่งที่จัดการได้ยาก เด็กและเยาวชนรู้อาจรู้เท่าไม่ถึงการณ์ว่าการเล่นการพนันจะมีผลกระทบหรือมีความเสี่ยงกับตนเองเพียงใด

7) <u>เทคโนโลยีและโลกออนไลน์กับความเป็นปัจเจกบุคคล</u>

เทคโนโลยีและโลกออนไลน์ ทั้งในลักษณะของเกมและสื่อสังคมออนไลน์ ทำให้เด็กและเยาวชนรู้สึกถึงความเป็นส่วนตัว โลกออนไลน์นี้มักได้ผ่านการตรวจสอบโดยผู้ปกครองและครู พื้นที่ออนไลน์เป็นโลกใบหนึ่งที่ไม่ได้อิงท้องถิ่น บริบท สามารถก่อให้เกิดการเล่นพนันได้ในทุกเวลาและทุกพื้นที่ออนไลน์

8) <u>เด็กและเยาวชนกลุ่มเสี่ยงต่อการพนัน</u>

เด็กและเยาวชนกลุ่มเสี่ยงต่อพฤติกรรมการติดการพนัน โดยส่วนใหญ่เป็นกลุ่มที่มีระดับการศึกษาน้อยและมีผลการเรียนที่ต่ำทำให้มีโอกาสเข้าถึงการพนันได้ง่าย ความเสี่ยงของเด็กและเยาวชนที่ออกจากระบบการศึกษานับได้ว่ามีความเสี่ยงเช่นกัน บุคคลที่มีวุฒิไม่ถึงระดับชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 3 ส่วนใหญ่จะประกอบอาชีพที่ใช้แรงงานเป็นหลัก โอกาสในการสร้างรายได้มีค่อนข้างน้อย จึงหวังพึ่งการพนันในรูปแบบต่าง ๆ หากจำแนกตามเพศนั้น เพศหญิงอาจมีพฤติกรรมการใช้จ่ายสำหรับการพนันน้อยกว่าเพศชาย และเพศชายมักเล่นการพนันที่มีความเสี่ยงสูง

9) <u>รายได้และค่าใช้จ่ายเกี่ยวกับการพนัน</u>

รายได้และค่าใช้จ่ายของเด็กและเยาวชนนั้นมีผลต่อการตัดสินใจเล่นการพนันเพราะการพนันมีเงินเพียง 10 หรือ 20 บาทก็เล่นได้ มีมากเล่นมาก มีน้อยเล่นน้อย การพนันบางอย่างดูเหมือนเสียเงิน

เล็กน้อยและไม่ผิดกฎหมาย ผู้ที่มีรายได้น้อยสามารถเข้าถึงได้ง่าย แม้มีรายได้ที่สูงขึ้นทำให้การเล่นก็เพิ่มสูงขึ้นด้วยเช่นกัน อีกกรณีหนึ่งคือผู้ที่มีค่าใช้จ่ายสูงแต่รายได้น้อย ทำให้มีความจำเป็นที่ต้องหารายได้เพิ่มขึ้น จึงตัดสินใจเล่นการพนันเพื่อหวังผลตอบแทน ทำให้เพิ่มค่าใช้จ่ายที่ใช้ไปกับการพนันมากขึ้น และเป็นช่องทางที่ก่อให้เกิดความเสี่ยงได้มากขึ้น

2. แนวทางการส่งเสริมการรู้เท่าทันสถานการณ์การพนัน

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

1) <u>การให้คำนิยามและการจัดระดับของการพนัน</u>

หน่วยงานที่เกี่ยวข้องควรมีการกำหนดคำนิยามว่าการพนันคืออะไร มีลักษณะอย่างไร และมีผลกระทบอย่างไร เพื่อให้เห็นขอบเขตและความเข้าใจที่ตรงกัน รวมถึงการจัดระดับของการพนันว่ามีความเข้มข้นมากน้อยเพียงใด อาจแบ่งระดับการพนันที่เป็นระดับเบาไปถึงหนัก หรือระดับการยอมรับได้เกี่ยวกับการเล่นการพนันในแต่ละประเภท หรือเป็นการพนันที่ก่อให้เกิดความสูญเสียและผลกระทบกับเด็กและเยาวชนในระดับใด

2) <u>การสร้างความตระหนักให้เห็นความสำคัญของผลกระทบจากการพนัน</u>

หน่วยงานที่เกี่ยวข้องทุกภาคส่วนรวมถึงทุกสถาบันทางสังคม อันได้แก่ สถาบันครอบครัว สถาบันการศึกษา ฯลฯ ควรส่งเสริมและสร้างความตระหนักให้เห็นความสำคัญของผลกระทบที่ตามมาจากการพนัน การสร้างฐานคิดให้เด็กและเยาวชนรู้เท่าทันด้วยตนเองว่าการพนันไม่ใช่ความผิดเล็กน้อย หรือไม่เป็นความผิด และการพนันเป็นจุดเริ่มต้นของอบายมุขประเภทอื่น ๆ และการพนันนั้นเริ่มต้นได้ง่ายแต่เลิกยาก หากสามารถควบคุมจุดเริ่มต้นได้จะบรรเทาปัญหาและสภาวการณ์การติดพนันของเด็กและเยาวชนได้ โดยเริ่มจากการควบคุมตนเองผ่านจิตสำนึกและความรู้สึกตัว

3) <u>การปลูกฝังเรื่องการพนันในครอบครัว</u>

สถาบันครอบครัวเป็นสถาบันที่ใกล้ชิดและผูกพันกับเด็กและเยาวชนมากที่สุด และในขณะเดียวกันเป็นสถาบันที่ปลูกฝังแนวคิดเรื่องของการพนันได้มากที่สุด บทบาทของผู้ปกครองและคนในครอบครัวจึงเป็นสิ่งสำคัญที่จะสร้างจิตสำนึก การปลูกฝังความคิด ให้ข้อคิด ให้ข้อมูลข่าวสาร ให้เหตุผลในทางที่ถูกรวมถึงการสร้างความตระหนักให้เห็นถึงผลกระทบของการพนัน โดยครอบครัวต้องไม่เป็นแบบอย่างในทางที่ผิด เช่น การพนันกับบุตรหลานเกี่ยวกับการเรียน การเล่นการพนันในครอบครัว แม้ไม่ได้เป็นการสอนโดยตรง แต่เด็กและเยาวชนจะค่อย ๆ สังเกตและซึมซับพฤติกรรมต่าง ๆ เหล่านี้อย่างไม่รู้ตัว และไม่สามารถ

แยกแยะสิ่งถูกผิดออกจากกันได้ หากต้องการเปลี่ยนแปลงเด็กและเยาวชน ผู้ใหญ่ต้องสามารถเปลี่ยนแปลงตนเองได้ด้วยเช่นกัน

4) <u>การสร้างระบบการคัดกรองการติดการพนันสำหรับเด็กและเยาวชน</u>

สถาบันการศึกษาที่มีส่วนในการพัฒนาเด็กและเยาวชน ควรมีระบบการคัดกรองผู้เรียนว่ามีพฤติกรรมการติดการพนันในระดับใด รวมถึงการสร้างและพัฒนาแบบคัดกรอง เพื่อนำไปสู่การกำหนดวิธีการ/มาตรการการลดพฤติกรรมหรือการบำบัดดูแลในโรงเรียนอย่างเหมาะสมกับเด็กและเยาวชนในแต่ละกรณี

5) <u>การพัฒนาหลักสูตรการรู้เท่าทันการพนันตามช่วงวัยของเด็กและเยาวชน</u>

ระบบการจัดการศึกษาสำหรับเด็กและเยาวชนควรมีการพัฒนาหลักสูตรการรู้เท่าทันการพนัน โดยแบ่งตามระดับชั้นและช่วงวัยของเด็กและเยาวชน เช่น ในขั้นต้นเป็นการนำเสนอการพนันกับความถูกต้องตามหลักการของศีลธรรม ในขั้นต่อมาเป็นการสร้างการรู้เท่าทันที่ใช้ความคิดในขั้นที่สูงขึ้น โดยเนื้อหาอิงจากสถานการณ์ในชีวิตประจำวันของเด็กและเยาวชนที่ต้องพบเจอกับการพนันในรูปแบบต่าง ๆ ตั้งแต่เช้าจนถึงค่ำ เพื่อให้เห็นภาพอย่างชัดเจน

6) <u>การจัดการและการควบคุมระบบสื่อ</u>

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

7) <u>การกำหนดมาตรการขับเคลื่อนให้เด็กและเยาวชนพ้นจากความเสี่ยงเรื่องการพนัน</u>

การกำหนดมาตรการขับเคลื่อนให้เด็กและเยาวชนพ้นจากความเสี่ยงเรื่องการพนันนั้นอาจเป็นไปในลักษณะของโดยตรง โดยอ้อม เชิงรุก และเชิงรับ ทั้งนี้ขึ้นอยู่กับสถานการณ์ที่เกิดขึ้นและความเหมาะสม เช่น มาตรการโดยตรง เชิงรุก อาจใช้เจ้าหน้าที่ตำรวจในการควบคุมและจัดการกับการเล่นพนันและดำเนินการตามกฎหมาย มาตรการโดยอ้อม เชิงรุก อาจเป็นไปในลักษณะของการส่งเสริมกิจกรรมสร้างสรรค์นอกเวลาเรียนให้กับเด็กและเยาวชน การสร้างภูมิคุ้มกัน เกราะป้องกัน การส่งเสริมการเห็นคุณค่าในตนเอง การเผชิญกับปัญหาและการแก้ไขปัญหา โดยเฉพาะในพื้นที่กลุ่มเสี่ยงที่เด็กและเยาวชนมีอัตราการเล่นการพนันสูง ทั้งนี้การกำหนดมาตรการควรกำหนดประเด็นการส่งเสริมและพัฒนาอย่างชัดเจนเป็นกลไกขับเคลื่อนที่ทำได้ง่าย ไม่ซับซ้อน รวดเร็ว โดยใช้ข้อมูลข้อเท็จจริงเป็นฐานจากการศึกษาค้นคว้า การจัดลำดับความสำคัญของสภาพปัญหาการพนันและแสดงให้เห็นถึงผลกระทบที่ต่อเนื่องกันไป

บทที่ 7
สรุปผล อภิปรายผล และข้อเสนอแนะการวิจัย

งานวิจัยเรื่องการพนันที่แฝงในงานวัด: กระบวนการเปลี่ยนสภาพของกิจกรรมงานวัดและผลกระทบที่มีต่อพฤติกรรมการเล่นพนันของเยาวชนไทย มีวัตถุประสงค์ของการวิจัยเพื่อ 1) ศึกษากระบวนการเปลี่ยนสภาพของกิจกรรมงานวัดเป็นการพนัน 2) ศึกษาผลกระทบของการพนันในงานวัดที่มีต่อพฤติกรรมการเล่นพนันของเยาวชนไทย และ 3) เพื่อเสนอแนะแนวทางการส่งเสริมการรู้เท่าทันสถานการณ์การพนันสำหรับเยาวชนไทย โดยการวิจัยแบ่งเป็น 3 ระยะ ได้แก่

ระยะที่ 1 การศึกษากระบวนการเปลี่ยนสภาพของกิจกรรมงานวัดเป็นการพนัน ประเด็นที่ศึกษาคือ กระบวนการเปลี่ยนสภาพของกิจกรรมงานวัดเป็นการพนัน โดยมีกรณีศึกษาที่ใช้ในการศึกษา ได้แก่ งานวัดในบริบทพื้นที่ภาคกลาง 6 แห่ง (ในเมือง 2 แห่ง และนอกเมือง 4 แห่ง) กลุ่มผู้ให้ข้อมูลหลัก ได้แก่ พระกรรมการวัด ผู้ประกอบการในงานวัด และผู้เกี่ยวข้อง เครื่องมือที่ใช้ในการเก็บรวบรวมข้อมูลเชิงคุณภาพนั้น ได้แก่ แบบบันทึกการสัมภาษณ์และแนวคำถามกระบวนการเปลี่ยนสภาพของกิจกรรมงานวัดเป็นการพนัน โดยข้อคำถามเป็นลักษณะปลายเปิดแบบไม่จำกัดคำตอบ ตรวจสอบคุณภาพของเครื่องมือด้วยการประชุมหารือระหว่างคณะผู้วิจัยเกี่ยวกับความเหมาะสมและความสอดคล้องของข้อคำถามก่อนการนำไปใช้ในการศึกษาภาคสนาม และจัดกระทำข้อมูลโดยการลดทอนข้อมูล การตรวจสอบข้อมูล การวิเคราะห์ข้อมูลด้วยการวิเคราะห์เนื้อหา และนำข้อมูลที่ได้จากการวิเคราะห์มาเขียนในลักษณะของการพรรณนาวิเคราะห์

ระยะที่ 2 การศึกษาผลกระทบของการพนันในงานวัดที่มีต่อพฤติกรรมการเล่นพนันของเยาวชนไทย ตัวแปรที่ศึกษา คือ ผลกระทบของการพนันในงานวัดที่มีต่อพฤติกรรมการเล่นพนันของเยาวชนไทย โดยมีกลุ่มเป้าหมาย/ประชากรและกลุ่มตัวอย่าง ได้แก่ 1) การสัมภาษณ์ผลกระทบของการพนันในงานวัดที่มีต่อพฤติกรรมการเล่นพนันของเยาวชนไทย กลุ่มเป้าหมายคือกลุ่มเยาวชน อายุ 15-25 ปี ที่มีประสบการณ์เกี่ยวข้องกับการพนัน จำนวน 15 คน 2) การสอบถามผลกระทบของการพนันในงานวัดที่มีต่อพฤติกรรมการเล่นพนันของเยาวชนไทย ประชากร คือ กลุ่มเยาวชน (อายุ 15-25 ปี) เขตพื้นที่ภาคกลางที่มีพฤติกรรมการเล่นการพนันในงานวัดไม่จำกัดจำนวน กลุ่มตัวอย่าง คือ กลุ่มเยาวชน (อายุ 15-25 ปี) เขตพื้นที่ภาคกลางที่มีพฤติกรรมการเล่นการพนันในงานวัดจำนวน 465 คน เครื่องมือที่ใช้ในการวิจัย ได้แก่ 1) แบบบันทึกการสัมภาษณ์และแนวคำถามแบบสัมภาษณ์ผลกระทบของการพนันในงานวัดที่มีต่อพฤติกรรมการเล่นพนัน โดยข้อคำถามเป็นลักษณะปลายเปิดแบบไม่จำกัดคำตอบ และ 2) แบบสอบถามผลกระทบของการเล่นเกมในงานวัดที่มีต่อพฤติกรรมการเล่นพนันของเยาวชนไทย โดยข้อคำถามเป็นลักษณะปลายปิด ในรูปแบบของแบบตรวจสอบรายการ (checklist) และมาตรประมาณค่า (rating scale) 7 ระดับ วิเคราะห์ข้อมูลเชิงคุณภาพด้วยการวิเคราะห์เนื้อหา (content analysis) และการวิเคราะห์แบบอุปนัย (analytic induction) ใช้การตีความหมายเพื่อสร้างข้อสรุปจากข้อมูลการสัมภาษณ์ และนำเสนอข้อมูลแบบพรรณนา (description) และพรรณนาวิเคราะห์ (analytical description) สำหรับข้อมูลเชิงปริมาณวิเคราะห์โดยใช้ 1) การใช้สถิติบรรยาย

ได้แก่ ความถี่ ร้อยละ ค่าเฉลี่ย ส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน 2) การใช้สถิติอ้างอิง โดยการวิเคราะห์เปรียบเทียบค่าเฉลี่ย ได้แก่ การทดสอบค่าทีแบบอิสระต่อกัน (independent t-test) และการวิเคราะห์ความแปรปรวนแบบทางเดียว (one way ANOVA) และ 3) การวิเคราะห์เส้นทาง (path analysis) เพื่อศึกษาขนาดอิทธิพลของตัวแปรผลกระทบของการพนันในงานวัดที่มีต่อพฤติกรรมการเล่นพนันของเยาวชนไทย

ระยะที่ 3 การศึกษาแนวทางการส่งเสริมการรู้เท่าทันสถานการณ์การพนันสำหรับเยาวชนไทย ตัวแปรที่ศึกษา คือ แนวทางการส่งเสริมการรู้เท่าทันสถานการณ์การพนันสำหรับเยาวชนไทย โดยมีกลุ่มเป้าหมาย คือ ผู้เชี่ยวชาญและผู้ทรงคุณวุฒิสาขาพัฒนศึกษา สังคมวิทยา หรือสาขาที่เกี่ยวข้อง จำนวน 12 คน เครื่องมือที่ใช้ในการวิจัย คือ แบบบันทึกการสนทนากลุ่มและแนวคำถามเกี่ยวกับแนวทางการส่งเสริมการรู้เท่าทันสถานการณ์การพนันสำหรับเยาวชนไทย โดยข้อคำถามเป็นลักษณะปลายเปิดแบบไม่จำกัดคำตอบ วิเคราะห์ข้อมูลด้วยการวิเคราะห์เนื้อหา (content analysis) โดยเน้นเนื้อหาที่อิงจากกรอบแนวคิดการวิจัยและสามารถตอบวัตถุประสงค์ของการวิจัยได้อย่างถูกต้อง รวมถึงการวิเคราะห์แบบสร้างข้อสรุป คือ การวิเคราะห์แบบอุปนัย (analytic induction) ใช้การตีความหมายเพื่อสร้างข้อสรุปจากข้อมูลการสัมภาษณ์ และนำเสนอข้อมูลแบบพรรณนา (description) และพรรณนาวิเคราะห์ (analytical description)

สรุปผลการวิจัย

1. กระบวนการเปลี่ยนสภาพของกิจกรรมงานวัดเป็นการพนัน

กระบวนการเปลี่ยนสภาพของกิจกรรมงานวัดเป็นการพนัน พบว่า เกิดจากประเด็นสำคัญ 4 ประเด็น ได้แก่ 1) การเปลี่ยนแปลงของสภาพสังคมสู่การเปลี่ยนแปลงรูปแบบการจัดงานวัด 2) การเปลี่ยนแปลงมุมมองในการเพิ่มรายได้ของวัด 3) ลักษณะของกลุ่มเสี่ยงจากการพนันในงานวัด และ 4) การเสพติดการพนันในงานวัดผ่านเกมการเล่น

1.1 <u>การเปลี่ยนแปลงของสภาพสังคมสู่การเปลี่ยนแปลงรูปแบบการจัดงานวัด</u>

การเปลี่ยนแปลงโดยสภาพสังคมสู่การเปลี่ยนแปลงการจัดงานวัด พบว่า จากแต่เดิมงานวัดมีการจัดงานตลอดทั้งวันตั้งแต่เช้าถึงค่ำ เนื่องจากเป็นชาวบ้านหรือผู้คนที่ทำงานในท้องถิ่น แต่ในสังคมปัจจุบันผู้คนต้องทำงานหาเลี้ยงชีพในช่วงกลางวันทำให้ผู้คนส่วนใหญ่มาเดินงานวัดในช่วงเย็นและช่วงค่ำ และการเดินทางคมนาคมที่สะดวกมากขึ้นทำให้มีผู้คนเดินงานวัดมากขึ้นด้วยเช่นกัน เนื่องจากเดินทางมายังงานวัดได้ง่ายมากขึ้น ซึ่งแตกต่างจากสมัยก่อนที่ต้องพายเรือหรือใช้การเดินด้วยเท้า นอกจากนี้ ความเจริญก้าวหน้าทางวิทยาศาสตร์ในปัจจุบันทำให้มีการคิดค้นเกมการเล่นที่มีความหลากหลายแตกต่างกันออกไป รวมถึงเศรษฐกิจที่มีการแข่งขันกันมากขึ้นทำให้มีการพัฒนารูปแบบให้ดึงดูดใจมากขึ้น แปลกขึ้น ดัดแปลงเป็นเกมใหม่ ๆ โดยมีเป้าหมายเพื่อให้มีผู้สนใจเล่นมากขึ้น ซึ่งหากสังเกตรูปแบบเกมการเล่น พบว่า มาจากพื้นฐานเกมการเล่นที่ไม่แตกต่างกัน เช่น การจับสลากชิงโชค แปรรูปเกมการเล่นเป็นการสอยดาว การจับเบอร์เลข การซ้อนไข่ และการยิงปืนจากปืนจุกขวดน้ำปลา มาเป็นปืนอัดลม เป็นต้น ขณะเดียวกันท่ามกลางสภาพความเปลี่ยนแปลงที่เกิดขึ้นดังกล่าว ทำให้ผู้คนย้อนกลับไปหาประเพณี การเล่นที่หายไปทำให้มีเกมการเล่นหรือกิจกรรมในงานวัดที่เลียนแบบของดั้งเดิมด้วยเช่นเดียวกัน

1.2 การเปลี่ยนแปลงมุมมองในการเพิ่มรายได้ของวัด

ประเด็นการเปลี่ยนแปลงมุมมองในการเพิ่มรายได้ของวัดเป็นอีกประเด็นหนึ่งที่เป็นสาเหตุของการเปลี่ยนสภาพของกิจกรรมงานวัดเป็นการพนัน ในสมัยก่อนการจัดกิจกรรมงานวัดมีความมุ่งหมายเพื่อให้ผู้ที่มาเข้าร่วมในกิจกรรมงานวัดเข้ามากราบไหว้ สักการบูชาพระหรือสิ่งศักดิ์สิทธิ์ในวัดที่เป็นที่นับถือของคนในท้องที่นั้น ๆ หรือให้ผู้คนเข้าร่วมในกิจกรรม/พิธีกรรมทางศาสนา เช่น การสวดมนต์ การทำบุญ การถวายสังฆทาน การปิดทอง ฝังลูกนิมิต ทอดกฐิน ทอดผ้าป่า ฯลฯ แต่เมื่อสภาพสังคมได้มีการเปลี่ยนแปลงไปดังที่ได้กล่าวในหัวข้อข้างต้นนั้น ทำให้ปัจจุบันงานวัดทั้งบริบทในเมืองและนอกเมืองได้ให้ความสำคัญกับการจัดงานวัดโดยมองในเรื่องของปัจจัย (เงิน) มากขึ้น ทั้งนี้เพื่อให้วัดมีรายได้ที่เพียงพอต่อรายจ่ายจำนวนมากที่วัดต้องแบกรับภาระ เช่น ค่าน้ำ ค่าไฟ ค่าบำรุงและปรับปรุงสถานที่ รวมถึงบุคลากรของวัด ซึ่งงบประมาณที่ทางวัดได้มานั้นไม่เพียงพอต่อความต้องการ ดังนั้น การจัดงานวัดงานใหญ่แม้เป็นกิจกรรมที่จะต้องใช้เงินลงทุนเป็นจำนวนมากแต่ก็ทำให้มีผู้คนมาเดินงานวัดมากขึ้นเช่นกัน ยิ่งจัดใหญ่เท่าไหร่ยิ่งมีคนมาเดินมากขึ้นเท่านั้น และรายได้ก็มากขึ้นตามไปด้วยเช่นกัน ทำให้วัดมีรายได้เพิ่มและสามารถจัดตั้งเป็นกองทุนต่าง ๆ ในการดูแลกิจการของวัดต่อไป นอกจากนี้การจัดกิจกรรมงานวัดยังเป็นการส่งเสริมและโฆษณาให้วัดเป็นที่รู้จักของผู้คนมากขึ้นทั้งคนในท้องถิ่นและคนต่างถิ่น และเมื่อวัดเป็นที่รู้จักของผู้คนแล้วการจัดงานวัดก็มีการขยายขอบเขตการจัดงานมากขึ้นไปด้วย ดังเช่น การขยายจำนวนวันและเวลาในการจัดงานให้ยาวขึ้น เช่น หากวัดเคยจัดสามวันสามคืนก็ขยายเป็นเจ็ดวันเจ็ดคืน ส่วนการลงทุนในการจัดงานวัดก็มีมากขึ้นเช่นกัน บางครั้งหากมีเจ้าภาพจัด วัดก็สามารถประหยัดงบประมาณในส่วนนี้ได้ ทั้งนี้ประกอบกับการจัดการและการจัดสรรพื้นที่ภายในและภายนอกเขตวัด ทำให้มีร้านค้าเป็นจำนวนมากจากภายนอกเข้ามาเช่าที่วัดเพื่อทำการค้าขายทั้งร้านขายสินค้าอุปโภคบริโภค รวมถึงร้านเกมการละเล่นที่มีความหลากหลายประเภท และหลากหลายร้านค้าที่แฝงไปด้วยการพนัน ซึ่งเกมการเล่นดังกล่าวเป็นส่วนหนึ่งที่มีส่วนทำให้มีผู้คนเข้ามาเล่นที่วัดเป็นจำนวนมากทั้งเด็กในช่วงวัยต่าง ๆ ทั้งเด็กในระดับประถมศึกษา มัธยมศึกษา กลุ่มวัยรุ่น แม้กระทั่งผู้ใหญ่ก็ให้ความสนใจกับเกมการเล่นเหล่านี้เป็นจำนวนมาก ทำให้กิจการร้านค้าเกมการละเล่นดังกล่าวมีรายได้ที่สามารถเลี้ยงตนได้ท่ามกลางการแข่งกันของร้านคู่แข่งต่าง ๆ แม้ในปัจจุบันแม้ได้มีการออกกฎห้ามวัดมีกิจกรรมการเล่นที่มีลักษณะของการเป็นการพนัน แต่หลายวัดก็ยังคงดำเนินการอยู่โดยให้เป็นหน้าที่ของผู้ประกอบการร้านค้าในการประสานและติดต่อกับตำรวจในท้องที่เพื่อเสียค่าปรับ ส่วนวัดจัดเพียงสถานที่เพื่อเก็บค่าเช่าและอำนวยความสะดวกในเรื่องทั่ว ๆ ไปเท่านั้น

1.3 ลักษณะของกลุ่มเสี่ยงจากการพนันในงานวัด

กลุ่มเสี่ยงจากการพนันในงานวัด พบว่า กลุ่มวัยรุ่น โดยเฉพาะเด็กและเยาวชนระดับประถมศึกษาตอนปลาย และระดับมัธยมศึกษาตอนต้น ถือเป็นกลุ่มที่มีความเสี่ยงสูง จากข้อเท็จจริงได้แสดงข้อมูลเกี่ยวกับกลุ่มเด็กและเยาวชนกับงานวัดที่มีความเกี่ยวข้องกันเป็นอย่างมาก ส่วนใหญ่เด็กทุกคนรู้จักงานวัดตั้งแต่อายุยังน้อยโดยการมาเที่ยวกับครอบครัว พ่อแม่ ผู้ปกครอง ญาติ ซึ่งเด็กได้เห็นสภาพบรรยากาศและกิจกรรมของงานรวมถึงได้มีโอกาสลองเล่นเกมและกิจกรรมต่าง ๆ ภายในงานวัดร่วมกับครอบครัว เมื่อเด็กโตขึ้นบางคนสามารถมาเที่ยวงานด้วยตนเองได้ เนื่องจากเป็นคนในท้องถิ่นและงานวัดอยู่ในเขตพื้นที่ใกล้

บ้าน บ้างก็มากับกลุ่มเพื่อน และเล่นเกมในงานวัดด้วยตนเองหรือเล่นกับเพื่อน เด็กบางคนใช้งบประมาณในการเล่นเกมการเล่นในงานวัดครั้งละ 100-500 บาทหรือสูงกว่า ซึ่งเงินที่ได้นั้นมาจากเงินเก็บส่วนตัวรวมกับเงินที่ขอจากผู้ปกครอง จากข้อมูลที่สอบถามได้ข้อมูลกลุ่มเด็กและเยาวชนที่มีความเสี่ยงกับการพนันว่าอยู่ในกลุ่มเด็กและเยาวชนที่ไม่ได้รับการศึกษาหรือกลุ่มที่ไม่ได้ศึกษาต่อในระดับที่สูง เช่น เด็กที่เรียนจบระดับประถมศึกษาแล้วไม่ได้เรียนต่อในระดับมัธยมศึกษา หรือแม้กระทั่งเด็กจำนวนมากที่เรียนไม่จบในระดับประถมศึกษา ซึ่งเด็กกลุ่มนี้สามารถโดยชักจูงจากกลุ่มเพื่อนหรือสิ่งยั่วยุได้ง่ายขึ้น เพราะส่วนใหญ่ขาดการยับยั้งชั่งใจและขาดวิจารณญาณในการแยกแยะประโยชน์และโทษของเกมการเล่นต่าง ๆ ได้ โดยกลุ่มเด็กและเยาวชนที่อยู่ในกลุ่มเสี่ยงนี้จะเริ่มการเรียนรู้และรู้จักการพนันเล็ก ๆ น้อย ๆ จากเกมการเล่นในงานวัดสู่การขยายเล่นการพนันในประเภทอื่น ๆ ในที่ต่าง ๆ ต่อไป แม้ว่าเด็กในกลุ่มเสี่ยงเหล่านี้บ้างก็ทราบและบ้างก็ไม่ทราบว่าเกมการเล่นดังกล่าวจัดว่าเป็นการพนัน แต่ก็ตัดสินใจเล่นต่อไป เนื่องจากขาดการได้รับการศึกษาหรือขาดผู้ชี้แนะหรือให้ข้อมูลดังกล่าว

1.4 <u>การเสพติดการพนันในงานวัดผ่านเกมการเล่น</u>

ลักษณะการเสพติดการพนันในงานวัดผ่านเกมการเล่น พบว่า การเสพติดเกมการเล่นในลักษณะนี้เกิดขึ้นได้ง่ายมาก โดยลักษณะทั่วไปของเกมการเล่นในงานวัดส่วนใหญ่ต้องใช้ทักษะ ฝีมือ และความชำนาญในการเล่น บางเกมเล่นค่อนข้างยากและโอกาสในการชนะหรือได้ของรางวัลก็ยากด้วยเช่นกัน หรือบางเกมการเล่นอาจไม่จำเป็นต้องใช้ทักษะหรือความชำนาญใด ๆ เพราะเป็นการเสี่ยงโชค โดยลุ้นเพียงอย่างเดียว เกมการเล่นในลักษณะดังกล่าวทำให้เกิดภาวะยิ่งเล่นยิ่งติด อยากเอาชนะเพื่อให้ได้ของรางวัล หรือการเล่นเกมแล้วได้รับรางวัลแต่ก็อยากได้รางวัลที่มากขึ้นหรือรางวัลที่ใหญ่ขึ้นอีก หรือบางกรณีที่มีเกมใหม่ ๆ ทำให้เกิดความอยากรู้อยากลองเล่น หรือการได้รับอิทธิพลจากกลุ่มเพื่อนที่ไปด้วยกัน หรือกลุ่มผู้เล่นอื่น ๆ ที่ไม่รู้จักกัน แต่เห็นว่าผู้อื่นเค้าเล่นแล้วประสบความสำเร็จเล่นแล้วได้ของรางวัล จึงทำให้เกิดความอยากได้อยากมีแบบผู้อื่นบ้าง ด้วยเหตุนี้จึงนำไปสู่กระบวนการติดเกมการเล่นต่อไป บางร้านค้าใช้การกระตุ้นความท้าทาย ความน่าสนใจ และการจูงใจผู้เล่นด้วยของรางวัลที่ล่อใจ เช่น ตุ๊กตาตัวใหญ่ เครื่องใช้ไฟฟ้าต่าง ๆ หรือสิ่งของที่มีมูลค่ามีราคา ทำให้ผู้เล่นเกิดความอยากได้ อยากเป็นเจ้าของ ซึ่งงานวัดหากพิจารณาเรื่องของห้วงเวลาในการจัดแล้วนับได้ว่าการจัดงานวัดมีแทบตลอดทั้งปี ทุกเทศกาล ทุกโอกาส และมีเกือบทุกวัดที่จัดขึ้น ดังนั้นโอกาสในการเข้าถึงเกมการเล่นในงานวัดยิ่งมีมากขึ้นด้วยเช่นกัน

จากกระบวนการเปลี่ยนสภาพของกิจกรรมงานวัดเป็นการพนันทำให้ผลที่เกิดขึ้นจากเกมการเล่นในงานวัดนั้น ส่งผลกระทบที่ตามมาในหลายด้าน จากการสอบถามข้อมูล พบว่า เด็กและเยาวชนที่เล่นเกมการเล่นในงานวัดนั้นมีพฤติกรรมที่เกิดขึ้นเป็นรายบุคคล เช่น การติดการเล่นเกม ที่เล่นอย่างต่อเนื่องไปเรื่อย ๆ และเมื่อเจอเกมที่มีรูปแบบใหม่ ๆ ก็อยากรู้อยากลองเล่น รวมถึงพฤติกรรมการเอาชนะและการถูกชักจูงจากสิ่งล่อใจหรือสิ่งยั่วยุ ซึ่งเด็กและเยาวชนมีความต้องการที่จะอยากได้สิ่งของ รางวัล ทำให้พยายามทำทุกวิถีทางในการให้ได้มา นอกจากนี้เด็กและเยาวชนมีแนวโน้มการติดพนันในรูปแบบอื่น ๆ ได้แก่ การเล่นไพ่ การเล่นหวย การเสี่ยงโชค ฯลฯ เนื่องจากเกมการเล่นในงานวัดมีลักษณะที่คล้ายคลึงกันกับการพนันอื่น ๆ เช่น การเล่นสอยดาว การเล่นบิงโก คล้ายกับการเล่นหวย เป็นต้น ทั้งนี้ผลที่เกิดขึ้นนั้นทำให้เด็กและเยาวชนมีการ

กระทบกระทั่งและการทะเลาะกันอันเนื่องจากการเอาชนะซึ่งกันและกัน บางรายถึงขั้นทำร้ายร่างกายกันอันเกิดจากความไม่พอใจหรือการเป็นผู้แพ้ นอกจากนี้ยังเกิดปัญหาหนี้สินขึ้นจากการเล่นพนันโดยการหยิบยืมเงินจากเพื่อนและไม่คืนตามที่กำหนด หรือการลักเล็กขโมยน้อยจากเงินของพ่อแม่ จากผลที่เกิดขึ้นดังกล่าวสามารถสรุปได้ว่าผลที่เกิดจากเกมการเล่นในงานวัดเป็นจุดเริ่มต้นของปัญหาต่าง ๆ ทีละเล็กทีละน้อยและค่อย ๆ สะสมเป็นปัญหาที่ใหญ่ขึ้นในระดับต่อไป

2. ผลกระทบของการพนันในงานวัดที่มีต่อพฤติกรรมการเล่นพนันของเยาวชนไทย

ผลกระทบของการพนันในงานวัดที่มีต่อพฤติกรรมการเล่นพนันของเยาวชนไทยทั้งผลจากการศึกษาเชิงคุณภาพและเชิงปริมาณ พบว่า

2.1 <u>การศึกษาเชิงคุณภาพ</u>

ผลกระทบของการพนันแบ่งเป็น 4 ด้านตามกรอบทฤษฎีพฤติกรรมตามแผน ได้แก่ 1) ทัศนคติที่มีต่อการเล่นเกมในงานวัด 2) การคล้อยตามกลุ่มอ้างอิงในการเล่นเกมในงานวัด 3) เจตนาเชิงพฤติกรรมการเล่นพนัน และ 4) ความสามารถในการควบคุมตนเองในการเล่นพนัน โดยมีรายละเอียดดังนี้

2.2.1 <u>ทัศนคติที่มีต่อการเล่นเกมในงานวัด</u>

ทัศนคติที่มีต่อการเล่นเกมในงานวัดของเด็กและเยาวชนนั้น พบว่า ส่วนใหญ่มองเรื่องของการเล่นเกมในงานวัดเป็นเรื่องปกติธรรมดา ไม่ได้เป็นเรื่องของการพนันและไม่ใช่ความผิด เกมในงานวัดสามารถเล่นได้ทุกคน ทุกเพศ และทุกวัย เป้าหมายของเกมในงานวัดคือความตื่นเต้น ความสนุกสนานที่เกิดขึ้นและเนื่องจากเกมในงานวัดอยู่ภายในบริเวณวัดจึงไม่ได้คิดว่าเป็นเรื่องที่ผิด และอาจมีผลพลอยได้เป็นรางวัลหรือสิ่งตอบแทนจากการจูงใจของร้านค้า เป็นการลงทุนที่ใช้จำนวนเงินไม่มากและอาจได้สิ่งที่คุ้มค่ามากกว่ากลับคืนมา

2.2.2 <u>การคล้อยตามกลุ่มอ้างอิงในการเล่นเกมในงานวัด</u>

ลักษณะการคล้อยตามกลุ่มอ้างอิงของเด็กและเยาวชนที่เล่นเกมในงานวัดนั้นส่วนใหญ่เป็นไปในลักษณะของการเล่นตามเพื่อนทั้งเพื่อนข้างบ้านและเพื่อนที่โรงเรียน โดยชวนกันไปเล่นตามงานวัดตามโอกาสต่าง ๆ และมีการแข่งขันกันระหว่างเพื่อนฝูงว่าใครจะทำได้สำเร็จมากกว่ากัน ทำให้เกิดการยอมรับในความสามารถซึ่งกันและกันระหว่างเพื่อนฝูง นอกจากนี้แล้วยังเล่นตามครอบครัวเนื่องจากได้มีโอกาสไปเที่ยวงานวัดกับครอบครัวแล้วได้รับการสนับสนุนจากครอบครัวในการเล่นเกมดังกล่าว ซึ่งส่วนใหญ่มองว่าการเล่นเกมในงานวัดเป็นเรื่องของความสนุกสนาน เพลิดเพลิน ได้เสี่ยงโชค และเผื่อได้รางวัลเป็นของตอบแทน

2.2.3 <u>เจตนาเชิงพฤติกรรมการเล่นเกมในงานวัด</u>

เจตนาเชิงพฤติกรรมในการเล่นพนันของเด็กและเยาวชนที่ได้จากการสัมภาษณ์นั้นพบว่า หากบุคคลได้มีโอกาสในการเล่นเกมในงานวัดก็จะเข้าไปมีส่วนร่วมในทันที เพราะเกมในงานวัดเป็นสิ่งที่เกิดขึ้นได้ง่าย งานวัดมีจัดตลอดทั้งปีในเทศกาลและวันสำคัญทางศาสนาต่าง ๆ เมื่อมีการจัดงานเกิดขึ้นก็ชักชวนกับกลุ่มเพื่อนไปร่วมเล่นเกมดังกล่าว ถึงแม้ว่าจะมีการวางแผนหรือการตั้งใจหรือไม่ก็ตาม เมื่องานวัด

เป็นสิ่งที่อยู่ในบริเวณชุมชน ท้องถิ่น ความใกล้และความเป็นปกติของเหตุการณ์ดังกล่าว ทำให้เกิดความตั้งใจและเข้าถึงได้ง่าย

2.2.4 ความสามารถในการควบคุมตนเองในการเล่นเกมในงานวัด

ความสามารถในการควบคุมตนเองในการเล่นเกมในงานวัดของเด็กและเยาวชนนั้น พบว่า ส่วนใหญ่สามารถควบคุมตนเองได้ในระดับหนึ่ง แต่เมื่อมีการได้เล่นเกมแล้วบางคนเกิดพฤติกรรมการติดการเล่นเกม ทั้งนี้ อาจไม่ได้เป็นไปในลักษณะของการเล่นเพื่อต้องการของรางวัลเป็นหลัก แต่เป็นเรื่องของการอยากเอาชนะ ความสนุก ความสะใจ และความท้าทาย แต่ความสามารถในการควบคุมตนเองนั้นมีปัจจัยเรื่องเงินและค่าใช้จ่ายเข้ามาเกี่ยวข้อง เนื่องจากเด็กและเยาวชนมีรายได้ที่จำกัด ส่วนใหญ่มากจากที่ผู้ปกครองเป็นผู้จ่ายให้ ทำให้เล่นเกมในงานวัดตามเงินที่จำกัด หากเป็นเด็กโตที่มีเงินมากกว่า โอกาสที่จะเล่นเกมก็มีสูงกว่าเป็นต้น

นอกเหนือจากการเล่นการเกมในงานวัดแล้วนั้น จากข้อมูลการสัมภาษณ์ พบว่า เด็กและเยาวชนยังมีประสบการณ์การเล่นการพนันประเภทอื่น ๆ ด้วย ได้แก่ การเล่นพนันเกี่ยวกับกีฬา เช่น การแทงฟุตบอลในนัดต่าง ๆ ทั้งการแข่งขันของสโมสรต่าง ๆ ทั้งในประเทศและนอกประเทศ การเล่นพนันหวยหวยใต้ดิน การเล่นพนันเกี่ยวกับสัตว์ เช่น ชนไก่ เป็นต้น ทั้งนี้การเล่นการพนันดังกล่าวส่งผลกระทบทั้งต่อตนเอง ต่อครอบครัว และบุคคลรอบข้าง ดังนี้

ประการแรก ผลกระทบที่เกิดขึ้นต่อตนเอง โดยการเล่นการพนันทำให้เกิดความรู้สึกอยากลอง อยากเอาชนะ ทำให้ชอบความเสี่ยงในรูปแบบต่าง ๆ การต้องการการยอมรับจากบุคคลอื่นมากขึ้น ชอบคาดหวังถึงผลตอบแทนที่จะได้รับ แต่เมื่อยิ่งเสียทรัพย์ยิ่งทำให้ต้องเล่นเพิ่มขึ้นเพื่อให้ได้คืนมา สูญเสียเงินตั้งแต่หลักร้อยบาทถึงหลักหมื่นบาท หรือจ่ายในลักษณะของการเลี้ยงเพื่อนฝูง การเดิมพัน การต้องการทำลายสถิติของตนเอง มีการกู้หนี้ยืมสินจากผู้อื่นหรือการหยิบยืมเงินจากพ่อแม่และคนใกล้ตัว

ประการที่สอง ผลกระทบที่เกิดขึ้นกับครอบครัวและบุคคลรอบข้าง โดยการเล่นการพนันในบางครั้งทำให้เกิดปากเสียงกับผู้ที่ร่วมเล่นด้วยกัน และ/หรือมีการทำร้ายร่างกายกับบุคคลอื่นที่เล่นด้วยกัน อันเนื่องมาจากการเกิดจากความไม่พอใจที่แพ้พนันผู้อื่น การเสียหน้า รวมถึงการหนีไปอยู่ที่อื่นเนื่องจากหนีหนี้การพนันซึ่งทำให้เป็นการสร้างภาระและความเดือดร้อนให้กับบุคคลในครอบครัว และเป็นการทอดทิ้งบุคคลในครอบครัว นอกจากนี้อาจถึงขั้นเลิกกับคนรัก หรือเสียสัมพันธภาพกับบุคคลในครอบครัว

2.2 การศึกษาเชิงปริมาณ

2.2.1 ผลการวิเคราะห์ค่าสถิติพื้นฐานของตัวแปรในงานวิจัย

จากการวิเคราะห์ค่าสถิติพื้นฐานของตัวแปรที่ศึกษาในงานวิจัยนี้ จำนวน 11 ตัวแปร ได้แก่ พฤติกรรมการเล่นพนัน (B) เจตนาเชิงพฤติกรรมที่มีต่อการเล่นเกมในงานวัด (I) ทัศนคติที่มีต่อการเล่นเกมในงานวัด (AB) ความเชื่อเกี่ยวกับการเล่นเกมในงานวัด (BE) การประเมินผลของการเล่นเกมในงานวัด (E) การคล้อยตามกลุ่มอ้างอิงในการเล่นเกมในงานวัด (SN) ความเชื่อเกี่ยวกับทัศนคติของกลุ่มอ้างอิงในการเล่นเกมในงานวัด (NB) แรงจูงใจที่จะคล้อยตามกลุ่มอ้างอิงในการเล่นเกมในงานวัด (MC) ความเชื่อเกี่ยวกับปัจจัยควบคุมในการเล่นเกมในงานวัด (C) การรับรู้อำนาจของปัจจัยควบคุมในการเล่นเกมในงานวัด (P) และ

ความสามารถในการควบคุมตนเองในการเล่นเกมในงานวัด (PBC) พบว่า กลุ่มตัวอย่างมีความคิดเห็นต่อตัวแปรส่วนใหญ่อยู่ในระดับค่อนข้างมาก และมีค่าเฉลี่ยคะแนนในแต่ละตัวแปรใกล้เคียงกัน โดยมีคะแนนเฉลี่ยของตัวแปรทัศนคติต่อการเล่นเกมในงานวัด (AB) สูงสุด เท่ากับ 4.314 ส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน 1.131 แสดงว่ากลุ่มตัวอย่างมีทัศนคติต่อการเล่นเกมในงานวัดในระดับค่อนข้างมาก รองลงมาคือ ตัวแปรการรับรู้อำนาจของปัจจัยควบคุมในการเล่นเกมในงานวัด (P) และความสามารถในการควบคุมตนเองในการเล่นเกมในงานวัด (PBC) มีค่าเฉลี่ยเท่ากับ 4.150 และ 4.137 ตามลำดับ กล่าวคือ กลุ่มตัวอย่างมีความเชื่อเกี่ยวกับปัจจัยควบคุมในการเล่นเกมในงานวัดและมีความสามารถในการควบคุมตนเองในการเล่นเกมในงานวัดในระดับค่อนข้างมากเช่นกัน ขณะที่ตัวแปรพฤติกรรมการเล่นพนัน (B) มีค่าคะแนนเฉลี่ยน้อยที่สุด เท่ากับ 0.937 ส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน 0.863 และมีค่าคะแนนเฉลี่ยในตัวแปรเจตนาเชิงพฤติกรรมต่อการเล่นเกมในงานวัดอยู่ในระดับค่อนข้างน้อยรองลงมา มีค่าเฉลี่ยเท่ากับ 3.389 ผลดังกล่าวค่อนข้างสอดคล้องกัน โดยกลุ่มตัวอย่างมีพฤติกรรมการเล่นการพนันในระดับน้อยที่สุด และมีเจตนาเชิงพฤติกรรมต่อการเล่นเกมในงานวัดในระดับค่อนข้างน้อย

2.2.2 <u>ผลการวิเคราะห์เปรียบเทียบค่าเฉลี่ยของตัวแปรในงานวิจัยจำแนกตามเพศ บริบท และระดับการศึกษา</u>

ผลจากการนำตัวแปรทั้ง 11 ตัวมาทำการวิเคราะห์เปรียบเทียบความแตกต่างของค่าเฉลี่ย โดยจำแนกตามเพศ บริบท และระดับการศึกษา พบว่า ตัวแปรพฤติกรรมการเล่นพนัน (B) ความเชื่อเกี่ยวกับทัศนคติของกลุ่มอ้างอิงในการเล่นเกมในงานวัด (NB) และแรงจูงใจที่จะคล้อยตามกลุ่มอ้างอิงในการเล่นเกมในงานวัด (MC) มีความแตกต่างของค่าเฉลี่ยระหว่างกลุ่มตัวอย่างเพศชายและเพศหญิง โดยเพศชายมีค่าคะแนนเฉลี่ยสูงกว่าเพศหญิงอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ 0.05 ทั้งสามตัวแปร เมื่อเปรียบเทียบค่าเฉลี่ยตามบริบทที่อยู่ อาศัยของกลุ่มตัวอย่าง พบว่า ตัวแปรความเชื่อเกี่ยวกับปัจจัยควบคุมในการเล่นเกมในงานวัด (C) การรับรู้อำนาจของปัจจัยควบคุมในการเล่นเกมในงานวัด (P) และความสามารถในการควบคุมตนเองในการเล่นเกมในงานวัด (PBC) มีความแตกต่างระหว่างกลุ่มตัวอย่างที่อาศัยอยู่ในบริบทที่แตกต่างกัน โดยผู้ที่อาศัยอยู่ในเมืองจะมีค่าคะแนนเฉลี่ยสูงกว่าผู้ที่อยู่นอกเมืองอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ 0.05 ทั้งนี้ เมื่อพิจารณาตามระดับการศึกษาจะพบว่า มีเพียงตัวแปรการคล้อยตามกลุ่มอ้างอิงในการเล่นเกมในงานวัด (SN) เท่านั้น ที่พบความแตกต่างของค่าเฉลี่ย โดยกลุ่มตัวอย่างที่มีการศึกษาอยู่ในระดับมัธยมศึกษาตอนต้นจะมีค่าเฉลี่ยสูงกว่าระดับมัธยมศึกษาตอนปลาย อย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ 0.05

2.2.3 <u>ผลการวิเคราะห์โมเดลเชิงสาเหตุของพฤติกรรมการเล่นพนันของเยาวชนไทย</u>

ผลการตรวจสอบความกลมกลืนของโมเดลกับข้อมูลเชิงประจักษ์ ในดัชนีกลุ่มสัมบูรณ์ พบว่า ค่าไค-สแควร์เท่ากับ 1.36, df = 2 (p=0.51) ค่าGFI = 1.00, ค่า AGFI = 0.99, RMSEA = 0.00, SRMR = 0.01 ส่วนในดัชนีกลุ่มเปรียบเทียบ พบว่า CFI = 1.00 เมื่อพิจารณาตามเกณฑ์ความสอดคล้องพบว่าค่าไค–สแควร์ไม่มีนัยสำคัญทางสถิติ และดัชนีอื่น ๆ ยังชี้ให้เห็นว่าโมเดลตามสมมติฐานสอดคล้องกับข้อมูลเชิงประจักษ์ ซึ่งหมายความว่าโมเดลที่สร้างขึ้นสามารถนำมาอธิบายพฤติกรรมการเล่นพนันของเยาวชนไทยได้

อิทธิพลทางตรงและทางอ้อมที่มีผลต่อพฤติกรรมการเล่นพนันของเยาวชนไทย พบว่า พฤติกรรมการเล่นพนันของเยาวชนไทยได้รับอิทธิพลทางตรงมีค่าเป็นบวกจากตัวแปรเจตนาเชิงพฤติกรรมที่มีต่อการเล่นเกมในงานวัด และความสามารถในการควบคุมตนเองในการเล่นเกมในงานวัด โดยมีค่าสัมประสิทธิ์อิทธิพลเท่ากับ 0.42 และ 0.09 ตามลำดับ นอกจากนี้พฤติกรรมการเล่นพนัน ยังได้รับอิทธิพลทางอ้อมมีค่าเป็นบวกจากตัวแปรทัศนคติที่มีต่อการเล่นเกมในงานวัด (สัมประสิทธิ์อิทธิพลเท่ากับ 0.11) ได้รับอิทธิพลทางอ้อมมีค่าเป็นบวกจากตัวแปรการคล้อยตามกลุ่มอ้างอิงในการเล่นเกมในงานวัด (สัมประสิทธิ์อิทธิพลเท่ากับ 0.09) และได้รับ อิทธิพลทางอ้อมมีค่าเป็นบวกจากตัวแปรความสามารถในการควบคุมตนเองในการเล่นเกมในงานวัด (สัมประสิทธิ์อิทธิพลเท่ากับ 0.03) โดยผ่านเจตนาเชิงพฤติกรรมที่มีต่อการเล่นเกมในงานวัด และทั้ง 4 ตัวแปร สามารถอธิบายความแปรปรวนของพฤติกรรมการเล่นพนันได้ร้อยละ 20 (R^2= 0.20)

อิทธิพลทางตรงที่มีผลต่อเจตนาเชิงพฤติกรรมที่มีต่อการเล่นเกมในงานวัด พบว่า เจตนาเชิงพฤติกรรมที่มีต่อการเล่นเกมในงานวัด ได้รับอิทธิพลทางตรงมีค่าเป็นบวกจากตัวแปรทัศนคติที่มีต่อการเล่นเกมในงานวัดการคล้อยตามกลุ่มอ้างอิงในการเล่นเกมในงานวัด และความสามารถในการควบคุมตนเองในการเล่นเกมในงานวัด โดยมีค่าสัมประสิทธิ์อิทธิพลเท่ากับ 0.26, 0.21 และ 0.07 ตามลำดับ และทั้ง 3 ตัวแปร สามารถอธิบายความแปรปรวนของเจตนาเชิงพฤติกรรมที่มีต่อการเล่นเกมในงานวัดได้ร้อยละ 19 (R^2= 0.19)

3. แนวทางการส่งเสริมการรู้เท่าทันสถานการณ์การพนันสำหรับเยาวชนไทย

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

3.1 <u>การให้คำนิยามและการจัดระดับของการพนัน</u>

หน่วยงานที่เกี่ยวข้องควรมีการกำหนดคำนิยามว่าการพนันคืออะไร มีลักษณะอย่างไร และมีผลกระทบอย่างไร เพื่อให้เห็นขอบเขตและความเข้าใจที่ตรงกัน รวมถึงการจัดระดับของการพนันว่ามีความเข้มข้นมากน้อยเพียงใด อาจแบ่งระดับการพนันที่เป็นระดับเบาไปถึงหนัก หรือระดับการยอมรับได้เกี่ยวกับการเล่นการพนันในแต่ละประเภท หรือเป็นการพนันที่ก่อให้เกิดความสูญเสียและผลกระทบกับเด็กและเยาวชนในระดับใด

3.2 <u>การสร้างความตระหนักให้เห็นความสำคัญของผลกระทบจากการพนัน</u>

หน่วยงานที่เกี่ยวข้องทุกภาคส่วนรวมถึงทุกสถาบันทางสังคม อันได้แก่ สถาบันครอบครัว สถาบันการศึกษา ฯลฯ ควรส่งเสริมและสร้างความตระหนักให้เห็นความสำคัญของผลกระทบที่ตามมาจากการพนัน การสร้างฐานคิดให้เด็กและเยาวชนรู้เท่าทันด้วยตนเองว่าการพนันไม่ใช่ความผิดเล็กน้อย หรือไม่เป็นความผิด และการพนันเป็นจุดเริ่มต้นของอบายมุขประเภทอื่น ๆ และการพนันนั้นเริ่มต้นได้ง่ายแต่เลิกยาก หากสามารถควบคุมจุดเริ่มต้นได้จะบรรเทาปัญหาและสภาวการณ์การติดพนันของเด็กและเยาวชนได้ โดยเริ่มจากการควบคุมตนเองผ่านจิตสำนึกและความรู้สึกตัว

3.3 <u>การปลูกฝังเรื่องการพนันในครอบครัว</u>

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

3.4 <u>การสร้างระบบการคัดกรองการติดการพนันสำหรับเด็กและเยาวชน</u>

สถาบันการศึกษาที่มีส่วนในการพัฒนาเด็กและเยาวชน ควรมีระบบการคัดกรองผู้เรียนว่ามีพฤติกรรมการติดการพนันในระดับใด รวมถึงการสร้างและพัฒนาแบบคัดกรอง เพื่อนำไปสู่การกำหนดวิธีการ/มาตรการการลดพฤติกรรมหรือการบำบัดดูแลในโรงเรียนอย่างเหมาะสมกับเด็กและเยาวชนในแต่ละกรณี

3.5 <u>การพัฒนาหลักสูตรการรู้เท่าทันการพนันตามช่วงวัยของเด็กและเยาวชน</u>

ระบบการจัดการศึกษาสำหรับเด็กและเยาวชนควรมีการพัฒนาหลักสูตรการรู้เท่าทันการพนัน โดยแบ่งตามระดับชั้นและช่วงวัยของเด็กและเยาวชน เช่น ในขั้นต้นเป็นการนำเสนอการพนันกับความถูกต้องตามหลักการของศีลธรรม ในขั้นต่อมาเป็นการสร้างการรู้เท่าทันที่ใช้ความคิดในขั้นที่สูงขึ้น โดยเนื้อหาอิงจากสถานการณ์ในชีวิตประจำวันของเด็กและเยาวชนที่ต้องพบเจอกับการพนันในรูปแบบต่าง ๆ ตั้งแต่เช้าจนถึงค่ำ เพื่อให้เห็นภาพอย่างชัดเจน

3.6 <u>การจัดการและการควบคุมระบบสื่อ</u>

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

3.7 <u>การกำหนดมาตรการขับเคลื่อนให้เด็กและเยาวชนพ้นจากความเสี่ยงเรื่องการพนัน</u>

การกำหนดมาตรการขับเคลื่อนให้เด็กและเยาวชนพ้นจากความเสี่ยงเรื่องการพนันนั้นอาจเป็นไปในลักษณะของโดยตรง โดยอ้อม เชิงรุก และเชิงรับ ทั้งนี้ขึ้นอยู่กับสถานการณ์ที่เกิดขึ้นและความเหมาะสม เช่น มาตรการโดยตรง เชิงรุก อาจใช้เจ้าหน้าที่ตำรวจในการควบคุมและจัดการกับการเล่นพนันและดำเนินการตามกฎหมาย มาตรการโดยอ้อม เชิงรุก อาจเป็นไปในลักษณะของการส่งเสริมกิจกรรมสร้างสรรค์นอกเวลาเรียนให้กับเด็กและเยาวชน การสร้างภูมิคุ้มกัน เกราะป้องกัน การส่งเสริมการเห็นคุณค่าในตนเอง การเผชิญกับปัญหาและการแก้ไขปัญหา โดยเฉพาะในพื้นที่กลุ่มเสี่ยงที่เด็กและเยาวชนมีอัตราการเล่นการพนันสูง ทั้งนี้การกำหนดมาตรการควรกำหนดประเด็นการส่งเสริมและพัฒนาอย่างชัดเจนเป็นกลไกขับเคลื่อนที่ทำได้ง่าย ไม่ซับซ้อน รวดเร็ว โดยใช้ข้อมูลข้อเท็จจริงเป็นฐานจากการศึกษาค้นคว้า การจัดลำดับความสำคัญของสภาพปัญหาการพนันและแสดงให้เห็นถึงผลกระทบที่ต่อเนื่องกันไป

อภิปรายผลการวิจัย

1. ผลการวิเคราะห์การเปลี่ยนแปลงของสภาพสังคมสู่การเปลี่ยนแปลงรูปแบบการจัดงานวัดที่พบว่า งานวัดในปัจจุบันมีการเปลี่ยนแปลงไปจากอดีต เป็นกิจกรรมที่เกิดขึ้นในทุกพื้นที่ ทุกชุมชน รวมทั้งการเดินทางคมนาคมที่สะดวกมากขึ้นทำให้งานวัดเป็นส่วนหนึ่งของสังคมที่ผู้คนสามารถเข้าร่วมได้ง่าย โดยมีจุดมุ่งหมายหลักเพื่อการทำบุญและการเล่นเกมในงานวัดเพื่อพักผ่อนหย่อนใจซึ่งสอดคล้องกับสติธร ธนานิธิโชติ (2554) ที่กล่าวถึงการพนันในมิติทางสังคมที่เป็นพฤติกรรมที่มีอยู่เป็นปกติธรรมดาในสังคมมนุษย์ แทรกซึมอยู่ในชีวิตประจำวันและทุกส่วนของสังคม เป็นเสมือนกิจกรรมนันทนาการเพื่อผ่อนคลายความตึงเครียดแก่สภาพจิตใจ และนอกจากนี้ความเจริญก้าวหน้าทางวิทยาศาสตร์ในปัจจุบันทำให้มีการคิดค้นเกมการเล่นที่มีความหลากหลายแตกต่างกันออกไป รวมถึงเศรษฐกิจที่มีการแข่งขันกันมากขึ้นทำให้มีการพัฒนารูปแบบให้ดึงดูดใจมากขึ้น แปลกขึ้น ดัดแปลงเป็นเกมใหม่ ๆ โดยมีเป้าหมายเพื่อให้มีผู้สนใจเล่นมากขึ้น ซึ่งสอดคล้องกับไพศาล ลิ้มสถิตย์ (2555) ที่กล่าวถึงความทันสมัยของเทคโนโลยีของโลกยุคใหม่ทำให้ช่องทางในการพนันเปิดกว้าง เปิดโอกาสให้เด็กและเยาวชนสามารถเข้าถึงการพนันในรูปแบบต่าง ๆ ได้อย่างสะดวกและหลากหลายมากยิ่งขึ้น

2. ผลการเปลี่ยนแปลงมุมมองในการเพิ่มรายได้ของวัด ที่พบว่า เมื่อสภาพสังคมได้มีการเปลี่ยนแปลงไป ทำให้ปัจจุบันงานวัดทั้งบริบทในเมืองและนอกเมืองได้ให้ความสำคัญกับการจัดงานวัดโดยมองในเรื่องของปัจจัย (เงิน) มากขึ้น ทั้งนี้เพื่อให้วัดมีรายได้ที่เพียงพอต่อรายจ่ายจำนวนมากที่วัดต้องแบกรับภาระ เช่น ค่าน้ำ ค่าไฟ ค่าบำรุงและปรับปรุงสถานที่ รวมถึงบุคลากรของวัด ซึ่งสอดคล้องกับกรมการศาสนา (2539) ที่ทำการศึกษาปัญหาเกี่ยวกับการบริหารวัดของเจ้าอาวาสในปัจจุบัน พบว่า การที่วัดมีลักษณะ ขนาด ฐานะที่แตกต่างกัน อยู่ในชุมชนที่แตกต่างกัน บางวัดตั้งอยู่ในเมืองมีความเจริญทางวัตถุสูง วัดมีรายได้มาก บางวัดตั้งอยู่ในชนบทมีรายได้น้อย บางครั้งถึงขั้นขาดแคลนการเงิน ดังนั้น การจัดงานวัดงานใหญ่แม้เป็นกิจกรรมที่จะต้องใช้เงินลงทุนเป็นจำนวนมากแต่ก็ทำให้มีผู้คนมาเดินงานวัดมากขึ้นเช่นกัน ยิ่งจัดใหญ่เท่าไหร่ยิ่งมีคนมาเดินมากขึ้นเท่านั้น และรายได้ก็มากขึ้นตามไปด้วยเช่นกัน ทำให้วัดมีรายได้เพิ่มและสามารถจัดตั้งเป็นกองทุน

ต่าง ๆ ในการดูแลกิจการของวัดต่อไป ซึ่งสอดคล้องกับณดา จันทร์สม (2555) ที่กล่าวว่าพุทธศาสนิกชนชาวไทยมีบทบาทในการเข้าไปร่วมในการพัฒนา อุปถัมภ์ และบำรุงรักษาวัดในรูปแบบต่าง ๆ แต่ที่นิยมทำกันอย่างมาก โดยเฉพาะในยุคที่ความเจริญก้าวหน้าทางเศรษฐกิจได้ทำให้วิถีชีวิตของคนมีความเร่งรีบมากขึ้น คือ การบริจาค ซึ่งมักจะเป็นการบริจาคในรูปของเงินเป็นหลัก โดยพุทธศาสนิกชนทั้งหลายถือการบริจาคทรัพย์เป็นการทำบุญและทำนุบำรุงพระพุทธศาสนา

3. ผลการวิเคราะห์กลุ่มเสี่ยงจากการพนันในงานวัด พบว่า กลุ่มวัยรุ่น โดยเฉพาะเด็กและเยาวชนระดับประถมศึกษาตอนปลาย และระดับมัธยมศึกษาตอนต้น ถือเป็นกลุ่มที่มีความเสี่ยงสูง จากข้อเท็จจริงได้แสดงข้อมูลเกี่ยวกับกลุ่มเด็กและเยาวชนกับงานวัดที่มีความเกี่ยวข้องกันเป็นอย่างมาก ส่วนใหญ่เด็กทุกคนรู้จักงานวัดตั้งแต่อายุยังน้อยโดยการมาเที่ยวกับครอบครัว พ่อแม่ ผู้ปกครอง ญาติ ซึ่งเด็กได้เห็นสภาพบรรยากาศและกิจกรรมของงานรวมถึงได้มีโอกาสลองเล่นเกมและกิจกรรมต่าง ๆ ภายในงานวัดร่วมกับครอบครัว ซึ่งสอดคล้องกับสุพร อภินันทเวช (มปป.) ที่พบว่าเด็กหรือเยาวชนที่มีอายุน้อย จะถูกชักจูงหรือล่อลวงให้เข้าไปสู่วงจรพนันได้ง่ายกว่า ด้วยความสามารถทางสติปัญญาหรือประสบการณ์ที่มีจำกัดตามวัย หากเริ่มหัดเล่นพนันตั้งแต่อายุยังน้อย ย่อมมีความเสี่ยงต่อการติดพนันในอนาคต มากกว่าผู้ที่เริ่มเล่นพนันเมื่ออายุมากกว่า และสอดคล้องกับพินิจ ลาภธนานนท์ และคณะ (2554 อ้างถึงใน โครงการขับเคลื่อนสังคมและนโยบายสาธารณะเพื่อลดปัญหาการพนัน มูลนิธิสดศรี-สฤษดิ์วงศ์. 2556) ที่พบว่าผู้ที่มีประสบการณ์เล่นการพนัน เริ่มเล่นการพนันครั้งแรกในขณะที่มีอายุต่ำกว่า 24 ปี โดยเหตุผลที่เล่นการพนันเพราะต้องการเสี่ยงโชคและเล่นเพื่อความสนุกสนาน โดยสถานที่เล่นพนันครั้งแรก ๆ คือบ้านหรือละแวกบ้าน และในสถาบันการศึกษา นอกจากนี้รายงานประจำปี 2556 ศูนย์ศึกษาปัญหาการพนัน (2557) ได้เสนอผลการสำรวจการเล่นพนันของนักศึกษาในสถาบันอุดมศึกษาในปี 2556 พบว่า ผู้ที่เล่นการพนันเหล่านี้ มักเริ่มเล่นการพนันมาตั้งแต่วัยเด็ก โดยเล่นพนันครั้งแรกในช่วงอายุ 7-10 ปี โดยนักศึกษาที่เล่นพนันมักมีสภาพแวดล้อมที่คุ้นเคยกับการพนันมาก่อน เช่น มีสมาชิกในครอบครัว ญาติ หรือเพื่อนเล่นพนัน และเครือข่ายเยาวชน 4 ภาค (2556) ได้สำรวจสถานการณ์การพนันของเยาวชน 2556 พบว่ากลุ่มตัวอย่างร้อยละ 67 เคยมีประสบการณ์ในการเสี่ยงโชค โดยช่วงเวลาในการเริ่มเสี่ยงโชคครั้งแรกส่วนใหญ่เริ่มตั้งแต่ประถมศึกษา รองลงมาคือมัธยมศึกษาตอนต้น มัธยมศึกษาตอนปลาย ปริญญาตรี และ ปวส.

4. ผลการวิเคราะห์ผลกระทบของการพนันในด้านทัศนคติที่มีต่อการเล่นเกมในงานวัดที่พบว่า ส่วนใหญ่มองเรื่องของการเล่นเกมในงานวัดเป็นเรื่องปกติธรรมดา ไม่ได้เป็นเรื่องของการพนันและไม่ใช่ความผิด เกมในงานวัดสามารถเล่นได้ทุกคน ทุกเพศ ทุกวัยและอาจมีผลพลอยได้เป็นรางวัลหรือสิ่งตอบแทนจากการจูงใจของร้านค้า เป็นการลงทุนที่ใช้จำนวนเงินไม่มากและอาจได้สิ่งที่คุ้มค่ามากกว่ากลับคืนมาซึ่งสอดคล้องกับสุวรรณา วิริยะประยูร (2548) และ Ajzen (1991) ที่กล่าวถึงความเชื่อเกี่ยวกับผลของการกระทำ หากบุคคลมีความเชื่อว่า การทำพฤติกรรมนั้นจะนำไปสู่ผลกรรมทางบวก เขาก็จะมีเจตคติที่ดีต่อพฤติกรรมนั้นและเป็นไปในทิศทางเดียวกันกับบุปผา ลาภะวัฒนาพันธ์ (2556) ที่ได้ศึกษาทัศนคติ และพฤติกรรมการเล่นการพนันของนิสิตนักศึกษาในสถาบันอุดมศึกษาทั่วประเทศ พบว่า ส่วนใหญ่มีทัศนคติเกี่ยวกับการเล่นการพนันในระดับ

ค่อนข้างบวก โดยมุมมองคนไทยชอบการเสี่ยงโชคมากที่สุด แม้จะรู้ว่าไม่มีใครประสบความสำเร็จได้จากการพนันและการพนันเป็นสิ่งที่ไม่ดีก็ตาม

5. ผลการวิเคราะห์ผลกระทบของการพนันในด้านของการคล้อยตามกลุ่มอ้างอิงในการเล่นเกมในงานวัดที่พบว่าเด็กและเยาวชนส่วนใหญ่เล่นเกมในงานวัดตามเพื่อนทั้งเพื่อนข้างบ้านและเพื่อนที่โรงเรียน โดยชวนกันไปเล่นตามงานวัดตามโอกาสต่าง ๆ และมีการแข่งขันกันระหว่างเพื่อนฝูงว่าใครจะทำได้สำเร็จมากกว่ากัน นอกจากนี้แล้วยังเล่นตามครอบครัวเนื่องจากได้มีโอกาสไปเที่ยวงานวัดกับครอบครัวแล้วได้รับการสนับสนุนจากครอบครัวในการเล่นเกมดังกล่าว สอดคล้องกับสุวรรณา วิริยะประยูร (2548) และ Ajzen (1991) ที่กล่าวถึงความเชื่อเกี่ยวกับกลุ่มอ้างอิง ซึ่งเป็นความเชื่อที่ว่าบุคคลหรือกลุ่มคนเฉพาะคิดว่าเขาควรหรือไม่ควรทำพฤติกรรมนั้น บุคคลก็มีแนวโน้มที่จะทำพฤติกรรมนั้น

6. ผลการวิเคราะห์ผลกระทบของการพนันในด้านความสามารถในการควบคุมตนเองในการเล่นพนัน จากการวิจัยพบว่า เด็กและเยาวชนส่วนใหญ่สามารถควบคุมตนเองได้ในระดับหนึ่ง แต่เมื่อมีการได้เล่นเกมแล้วบางคนเกิดพฤติกรรมการติดการเล่นเกม ทั้งนี้ อาจไม่ได้เป็นไปในลักษณะของการเล่นเพื่อต้องการของรางวัลเป็นหลัก แต่เป็นเรื่องของการอยากเอาชนะ ความสนุก ความสะใจ และความท้าทาย แต่ความสามารถในการควบคุมตนเองนั้นมีปัจจัยเรื่องเงินและค่าใช้จ่ายเข้ามาเกี่ยวข้อง เนื่องจากเด็กและเยาวชนมีรายได้ที่จำกัด ส่วนใหญ่มากจากที่ผู้ปกครองเป็นผู้จ่ายให้ ทำให้เล่นเกมในงานวัดตามเงินที่จำกัด หากเป็นเด็กโตที่มีเงินมากกว่าโอกาสที่จะเล่นเกมก็มีสูงกว่า ซึ่งเป็นไปตามแนวคิดของสุวรรณา วิริยะประยูร (2548) และ Ajzen (1991) ที่กล่าวว่าความเชื่อเกี่ยวกับปัจจัยควบคุม หากบุคคลมีความเชื่อว่าเขามีทรัพยากรมีโอกาสมากและมีอุปสรรคน้อยเพียงใดเขาก็จะรับรู้ว่าเขาสามารถควบคุมพฤติกรรมนั้นได้มากเพียงนั้น กล่าวคือถ้าบุคคลนั้นเชื่อว่าเขามีความสามารถที่จะกระทำพฤติกรรมในสภาพการณ์นั้นได้และสามารถควบคุมให้เกิดผลดังตั้งใจเขาก็มีแนวโน้มที่จะทำพฤติกรรมนั้น

7. ข้อมูลผลกระทบการเล่นการพนันของเด็กและเยาวชนดังกล่าวส่งผลกระทบทั้งต่อตนเอง ต่อครอบครัว และบุคคลรอบข้าง ที่ทำให้เกิดความต้องการการยอมรับจากผู้อื่น การคาดหวังผลตอบแทน การเสียทรัพย์ การเป็นหนี้สิน การเกิดการทะเลาะเบาะแว้ง การเสียสัมพันธภาพกับบุคคลในครอบครัว ผลกระทบเหล่านี้สอดคล้องกับคงกริษ เล็กศรีนาค และคณะ (2555) ที่ได้ศึกษาผลลัพธ์ที่เกิดขึ้นกับเยาวชนที่เป็นผลจากการเล่นพนัน ในด้านปฏิสัมพันธ์ระหว่างครอบครัวและสังคมคือ การโกหกคนในครอบครัวเพื่อการไปเล่นพนัน การทะเลาะกับคนในครอบครัวเพราะการพนัน การขโมยเงินของคนในครอบครัวเพราะผลจากการพนัน และผลลัพธ์ด้านพฤติกรรมและการศึกษาคือ การขาดเรียนบ่อยเพราะไปเล่นพนัน การเสียสมาธิในการเรียน ผลการเรียนตกต่ำ นำไปสู่พฤติกรรมเสี่ยงในการสูบบุหรี่ ดื่มสุรา หรือสิ่งเสพติดอื่น ๆ และสอดคล้องกับวงธรรม สรณะ (2556) และมนฤดี กีรติพรานนท์ และคณะ (2557) ที่ได้ศึกษาผลกระทบจากการเล่นการพนันของนักศึกษา พบว่า ผลกระทบเชิงลบของการเล่นการพนันส่งผลกระทบต่อการเรียน สังคม และเศรษฐกิจ ด้านการเรียน นอกจากจะทำให้ขาดความรับผิดชอบและหมกมุ่นอยู่กับความระทึกใจจากการเล่นการพนันแล้วยังทำให้การเรียนไม่ดีและอาจต้องออกจากการเรียนกลางคัน ผลกระทบด้านสังคม เช่น เป็นต้นตอของอาชญากรรมในสังคม ส่งผลกระทบต่อความไว้เนื้อเชื่อใจจากครอบครัวและคนใกล้ชิด ผลกระทบด้าน

เศรษฐกิจพบว่าการพนันส่งผลกระทบต่อค่าใช้จ่ายในการเรียน เช่น ค่าเทอม ทำให้เกิดปัญหาหนี้สิน เกิดผลเสียต่อการทำงาน เป็นต้น ผู้เล่นจะสนใจแต่เล่นการพนันทำให้ขาดความรับผิดชอบ หมกมุ่นอยู่กับความเร้าใจจากการเล่นการพนัน นำเงินค่าเทอมไปเล่นการพนันเพื่อหวังที่จะถอนทุนคืน

8. จากผลการศึกษาข้อมูลทั่วไปของผู้ตอบแบบสอบถามพบว่า กลุ่มตัวอย่างส่วนใหญ่หรือเกือบร้อยเปอร์เซ็นต์เคยมีประสบการณ์ในการเที่ยวงานวัดและเคยเล่นเกมในงานวัด นั่นอาจเป็นเพราะในปัจจุบันเมื่อมีงานสำคัญหรือวันสำคัญทางศาสนา เช่น วันเข้าพรรษา วันออกพรรษา วันปีใหม่ วันลอยกระทง วันสงกรานต์ ประชาชนส่วนใหญ่นิยมเข้าวัดมากขึ้น ขณะเดียวกันวัดต่าง ๆ ก็มีการจัดสถานที่และจัดกิจกรรม การละเล่นที่น่าสนใจมากขึ้น ทำให้นอกจากผู้เข้าวัดจะได้เยี่ยมชมความสวยงามของโบราณสถาน พระพุทธรูป แล้วยังเกิดแรงจูงใจที่จะได้ร่วมกิจกรรมต่าง ๆ ที่ทางวัดจัดขึ้น อาทิ การทำบุญตักบาตร การบริจาคทาน และการเล่นเกมชิงรางวัลเพื่อต้องการเสี่ยงโชคและเล่นเพื่อความสนุกสนาน ซึ่งเมื่อพิจารณาสัดส่วนของผู้ที่อยู่ในเมืองและนอกเมืองที่มีประสบการณ์ในการเที่ยวงานวัดและเคยเล่นเกมในงานวัดพบว่าที่มีจำนวนใกล้เคียง เนื่องจากกลุ่มตัวอย่างส่วนใหญ่ในการศึกษาครั้งนี้เป็นกลุ่มที่อยู่ในระดับชั้นมัธยมศึกษา ซึ่งเป็นช่วงวัยรุ่นที่มีความต้องการท้าทาย กล้าเสี่ยง และให้ความสำคัญกับเพื่อนอย่างมาก ส่วนใหญ่จึงมาเที่ยวงานวัดกับกลุ่มเพื่อน ดังนั้น เมื่อถูกเพื่อนชักชวนหรือมีการแข่งขันจึงมีความต้องการอยากรู้อยากลอง และทำตามกลุ่มเพื่อน สอดคล้องกับแนวคิดทฤษฎีพฤติกรรมตามแผน (Theory of Planned Behavior) ที่เสนอโดย Ajzen ในปี 1985 กล่าวว่า พฤติกรรมการแสดงออกของบุคคลส่วนหนึ่งเป็นผลมาจากเจตนาเชิงพฤติกรรม ซึ่งได้รับอิทธิพลมาจากเจตคติต่อพฤติกรรมของแต่ละบุคคลหากบุคคลมีความเชื่อว่าตนเองสามารถทำพฤติกรรมใดแล้วจะได้รับผลทางบวกก็จะเกิดความตั้งใจที่จะแสดงพฤติกรรมนั้น ขณะเดียวกันหากบุคคลรับรู้ว่าผู้อื่นๆ ให้ความสำคัญและต้องการให้แสดงพฤติกรรมนั้น หรือรับรู้ว่าคนที่มีความสำคัญต่อเขาได้แสดงพฤติกรรมนั้น บุคคลนั้นก็มีแนวโน้มที่จะคล้อยตามและแสดงพฤติกรรมนั้นออกมาด้วยเช่นกัน (Ajzen, 1991)

9. เมื่อพิจารณาเกมส่วนใหญ่ที่กลุ่มตัวอย่างนิยมเล่นในงานวัดเรียงตามลำดับ คือ ปาลูกโป่ง ช้อนปลาสอยดาว บิงโก และปาเป้า สังเกตได้ว่าเกมส่วนใหญ่มีลักษณะที่ต้องอาศัยความสามารถ มีความท้าทายและมีการจูงใจผู้เล่นด้วยของรางวัลแลกเปลี่ยนที่น่าสนใจซึ่งลักษณะของเกมในงานวัดนั้นส่วนใหญ่จะมุ่งเน้นที่การทาย การจับสลาก การเสี่ยงโชคด้วยวิธีการต่าง ๆ โดยผู้เล่นจะต้องจ่ายเงินเพื่อที่จะเล่นและมีการให้ของรางวัลเป็นการแลกเปลี่ยน ซึ่งตามระเบียบเถรสมาคมว่าด้วยการจัดงานวัด ปีพุทธศักราช 2537 ตามความในข้อที่ 7 กล่าวถึงข้อห้าม 7 ประการไว้อย่างชัดเจน หนึ่งในนั้นคือ ห้ามมิให้มีการพนันและการหารายได้โดยวิธีการเสี่ยงโชคเลียนแบบการพนันในระหว่างที่มีการจัดงานวัด หากพิจารณาแล้วจะพบว่าบางเกมนั้นจัดอยู่ในกลุ่มบัญชีของการพนัน ในกลุ่มบัญชี ข ซึ่งประกอบด้วยการเล่นทั้งหมด 24 ชนิด อาทิ การจับสลากโดยวิธีใด ๆ การยิงเป้า บิงโก ซึ่งมีการระบุไว้อย่างชัดเจนในพระราชบัญญัติการพนัน พุทธศักราช 2478 อย่างไรก็ตามจากการกำหนดในพระราชบัญญัติว่าการเล่นในกลุ่มบัญชี ข นั้น จะจัดให้มีขึ้นได้เพื่อนำมาซึ่งผลประโยชน์แก่ผู้จัดโดยตรงหรือโดยอ้อม ต้องได้รับการอนุญาตหรือเห็นควรจากเจ้าหน้าที่หรือเจ้าพนักงานก่อน เป็นผลให้มักจะพบเจอการเล่นพนันในลักษณะนี้กระทำการได้อย่างเปิดเผยและเป็นที่รับรู้ทั่วไปว่าสามารถหาเล่นได้ตามงานวัด โดยกลุ่มผู้เล่นส่วนใหญ่มักจะเป็นกลุ่มเยาวชนและวัยรุ่น ซึ่งเป็นปัจจัยสำคัญประการหนึ่งที่ทำให้เด็ก

และเยาวชนติดการพนัน คือ อายุน้อย เพราะเป็นวัยที่สามารถถูกชักจูงหรือล่อลวงให้เข้าสู่วงจรพนันได้โดยง่าย ด้วยความสามารถทางสติปัญญาในการวิเคราะห์หรือพิจารณาความถูกต้อง ประสบการณ์ที่มีจำกัดตามวัย ดังนั้น หากเริ่มหัดเล่นตั้งแต่อายุยังน้อยย่อมมีความเสี่ยงต่อการติดพนันในอนาคตได้มากกว่าผู้ที่เริ่มเล่นพนันเมื่อมีอายุมากกว่า (สุพร อภินันทเวช, มปป.) ขณะที่บางกิจกรรมหรือการละเล่นในงานวัดที่เคยมีมาแต่เดิมเพื่อสืบทอดตามประเพณีหรือส่งเสริมวัฒนธรรมท้องถิ่น กลับถูกสอดแทรกด้วยธุรกิจการพนัน เช่น งานบุญบั้งไฟที่แปรสภาพจากงานบุญที่ต้องการหาเงินเข้าวัด เพื่อทำนุบำรุงพระพุทธศาสนาและสาธารณประโยชน์ พัฒนามาสู่การแข่งขันและการพนันขันต่อในที่สุด ถือเป็นปัญหาเกี่ยวกับการบริหารจัดการวัดของเจ้าอาวาสนั่นเอง

10. เมื่อเปรียบเทียบความแตกต่างของค่าเฉลี่ย โดยจำแนกตามเพศ บริบท และระดับการศึกษา พบว่า ตัวแปรพฤติกรรมการเล่นพนัน (B) ความเชื่อเกี่ยวกับทัศนคติของกลุ่มอ้างอิงในการเล่นเกมในงานวัด (NB) และแรงจูงใจที่จะคล้อยตามกลุ่มอ้างอิงในการเล่นเกมในงานวัด (MC) มีความแตกต่างของค่าเฉลี่ยระหว่างกลุ่มตัวอย่างเพศชายและเพศหญิง โดยเพศชายมีค่าคะแนนเฉลี่ยสูงกว่าเพศหญิงอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ 0.05 ทั้งสามตัวแปร สอดคล้องกับสุพร อภินันทเวช (มปป.) ที่กล่าวว่า เพศชาย มีความเสี่ยงต่อการติดพนันมากกว่าเพศหญิง ในทุกการศึกษาวิจัยทั้งในและต่างประเทศ เนื่องจากบุคลิกลักษณะของเพศชายที่มีความชอบในการแข่งขัน การท้าทาย กล้าเสี่ยง กล้าได้กล้าเสียมากกว่าเพศหญิง ทำให้มีความสนใจและชอบทำกิจกรรมที่เกี่ยวข้องกับการแข่งขันท้าทายมากกว่าเช่นเดียวกับผลสำรวจของ พินิจ ลาภธนานนท์ (2554 อ้างถึงใน โครงการขับเคลื่อนสังคมและนโยบายสาธารณะเพื่อลดปัญหาการพนัน มูลนิธิสดศรี-สฤษดิ์วงศ์, 2556) ที่ศึกษาสถานการณ์ พฤติกรรม และผลกระทบการพนันในประเทศไทยในปี 2553 พบว่า คนไทยส่วนใหญ่ที่ติดการพนันคือเพศชาย โดยเหตุผลส่วนใหญ่ที่เล่นคือ ต้องการเสี่ยงโชคและเพื่อความสนุกสนานบันเทิง และสถานที่เล่นพนันแรก ๆ คือ บ้านหรือละแวกบ้านและในสถานศึกษา ขณะที่ตัวแปรความเชื่อเกี่ยวกับปัจจัยควบคุมในการเล่นเกมในงานวัด (C) การรับรู้อำนาจของปัจจัยควบคุมในการเล่นเกมในงานวัด (P) และความสามารถในการควบคุมตนเองในการเล่นเกมในงานวัด (PBC) มีความแตกต่างระหว่างกลุ่มตัวอย่างที่อาศัยอยู่ในบริบทที่แตกต่างกัน โดยผู้ที่อาศัยอยู่ในเมืองจะมีค่าคะแนนเฉลี่ยสูงกว่าผู้ที่อยู่นอกเมืองอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ 0.05 อาจเป็นเพราะเมื่อบุคคลยิ่งรับรู้ว่าตนเองมีความสามารถที่จะทำพฤติกรรมนั้น ๆ ได้ และสามารถควบคุมให้เกิดผลตามที่ตั้งใจได้ ก็จะแสดงพฤติกรรมหรือมีแนวโน้มที่จะแสดงพฤติกรรมนั้นออกมา ผนวกกับการเล่นต่าง ๆ ในงานวัดนั้น เป็นกิจกรรมที่ต้องมีการใช้จ่ายเงินเพื่อให้ได้เล่นเกม คนส่วนใหญ่ในเมืองอาจมีรายได้มากกว่านอกเมือง จึงมีความมั่นใจและกล้าเสี่ยงมากกว่าคนนอกเมือง นอกจากนี้ ผลจากการศึกษาพบว่า กลุ่มตัวอย่างที่มีการศึกษาอยู่ในระดับมัธยมศึกษาตอนต้นจะมีค่าเฉลี่ยการคล้อยตามกลุ่มอ้างอิงในการเล่นเกมในงานวัด (SN) สูงกว่าระดับมัธยมศึกษาตอนปลาย อย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ 0.05 อาจเป็นเพราะเป็นช่วงวัยที่มีอายุน้อยกว่าจึงมีการคล้อยตามเพื่อนมากกว่า ซึ่งเป็นไปตามพัฒนาการตามช่วงวัย ดังนั้น จึงเป็นวัยที่ควรได้รับคำแนะนำและดูแลอย่างใกล้ชิดจากผู้ปกครอง เพราะมีแนวโน้มที่ติดการพนันในลักษณะอื่น ๆ ต่อไปได้

11. จากผลการวิจัย พบว่า เจตนาเชิงพฤติกรรมที่มีต่อการเล่นเกมในงานวัด เป็นตัวแปรที่มีอิทธิพลทางตรงต่อพฤติกรรมการเล่นพนันของเยาวชนไทยมากที่สุด โดยตัวแปรเจตนาเชิงพฤติกรรมที่มีต่อการเล่นเกม

ในงานวัด ได้รับอิทธิพลทางตรงจากทัศนคติที่มีต่อการเล่นเกมในงานวัด และการคล้อยตามกลุ่มอ้างอิงในการเล่นเกมในงานวัด อย่างมีนัยสำคัญทางสถิติ นั่นแสดงว่า เมื่อเยาวชนเกิดการคล้อยตามกลุ่มเพื่อนหรือกลุ่มอ้างอิงในการเล่นเกมงานวัดและมีทัศนคติที่ดีต่อการเล่นเกมงานวัด เขาก็จะเกิดเจตนาเชิงพฤติกรรมต่อการเล่นเกมงานวัด และนำไปสู่การแสดงพฤติกรรมการเล่นพนัน ซึ่งผลการวิจัยนี้สอดคล้องกับทฤษฎีพฤติกรรมตามแผน ของ Fishbein และ Ajzen (1975) ที่ได้อธิบายพฤติกรรมไว้ว่า การแสดงพฤติกรรมของบุคคลจะอยู่ภายใต้เจตนาเชิงพฤติกรรม (Behavioral Intention) ของบุคคลที่จะทำหรือไม่ทำพฤติกรรมนั้น ๆ โดยเจตนาเชิงพฤติกรรมจะได้รับอิทธิพลจาก ทัศนคติต่อพฤติกรรม (Attitude toward the Behavior) การคล้อยตามกลุ่มอ้างอิง (Subjective Norm) และเนื่องจากทัศนคติต่อพฤติกรรมนี้ เป็นการประเมินของบุคคลในทางบวกหรือลบต่อการกระทำนั้น ๆ ถ้าบุคคลมีความเชื่อว่าการทำพฤติกรรมใดแล้วจะได้รับผลทางบวก ก็จะมีแนวโน้มที่จะมีทัศนคติที่ดีต่อพฤติกรรมนั้น ในทางตรงข้าม หากมีความเชื่อว่าการทำพฤติกรรมนั้นแล้วจะได้รับผลในทางลบ ก็จะมีแนวโน้มที่จะมีทัศนคติที่ไม่ดีต่อพฤติกรรมนั้น และเมื่อมีทัศนคติทางบวกก็จะเกิดเจตนาที่จะแสดงพฤติกรรมนั้น ในส่วนของการคล้อยตามกลุ่มอ้างอิงเป็นการรับรู้ของบุคคลว่าคนอื่น ๆ ที่มีความสำคัญสำหรับเขาต้องการหรือไม่ต้องการให้เขาทำพฤติกรรมนั้น ๆ ถ้าบุคคลได้รับรู้ว่าคนที่มีความสำคัญต่อเขาได้ทำพฤติกรรมนั้น หรือต้องการให้เขาทำพฤติกรรมนั้น ก็จะมีแนวโน้มที่จะคล้อยตามและทำตามด้วยซึ่งสอดคล้องกับงานวิจัยของ คงกริษ เล็กศรีนาค และคณะ (2555) ที่ได้ศึกษาพฤติกรรมการเล่นพนันของเยาวชน กรณีศึกษา: เขตกรุงเทพมหานคร ผลการวิจัยพบว่า สาเหตุสำคัญที่ทำให้เยาวชนเล่นพนันคือการมีเพื่อนเล่นพนัน เชื่อว่าการเล่นพนันเป็นช่องทางในการหาเงินและต้องการเงินที่เสียกลับคืน และสอดคล้องกับงานวิจัยของบุปผา ลาภะวัฒนาพันธ์ (2556) ได้ศึกษาความสัมพันธ์ระหว่างการเปิดรับข่าวสารกับทัศนคติ และพฤติกรรมการเล่นการพนันของนิสิตนักศึกษาในสถาบันอุดมศึกษา พบว่า ปัจจัยที่มีความสัมพันธ์อย่างชัดเจนกับพฤติกรรมการเล่นการพนันของกลุ่มตัวอย่างมีอยู่ 3 ปัจจัยหลัก ประกอบด้วย 1) การมีทัศนคติเชิงบวกต่อการพนัน 2) การเปิดรับข่าวสารการพนันจากเพื่อน โทรทัศน์ และเว็บไซต์และ 3) ลักษณะทางประชากรศาสตร์ที่เอื้อต่อการเล่นการพนัน ได้แก่ เพศ ประเภทของมหาวิทยาลัยที่ศึกษา โดยกลุ่มตัวอย่างส่วนใหญ่มีทัศนคติเกี่ยวกับการเล่นการพนันในระดับค่อนข้างบวกผ่านมุมมองคนไทยชอบการเสี่ยงโชคมากที่สุด

12. ข้อเสนอแนะแนวทางการส่งเสริมการรู้เท่าทันการพนันที่ให้มีการให้คำนิยามและการจัดระดับของการพนันที่ได้ระบุว่าหน่วยงานที่เกี่ยวข้องควรมีการกำหนดคำนิยามของคำว่าการพนันว่าคืออะไรและการมีลักษณะอย่างไร และมีผลกระทบอย่างไร เพื่อให้เห็นขอบเขตและความเข้าใจที่ตรงกัน ซึ่งสอดคล้องกับแนวทางในการจัดการประชุมกลุ่มย่อยเพื่อการยกร่างกฎหมายว่าด้วยการพนัน ที่ได้กำหนดว่าต้องมีการนิยามคำว่า “การพนัน” เอาไว้อย่างเหมาะสม เพื่อที่จะรองรับและครอบคลุมรูปแบบของการพนันในปัจจุบัน รวมไปถึงรูปแบบการพนันแบบใหม่ในอนาคต (วรัญญา ทัศนีศรีวงศ์, มปป.)

13. ข้อเสนอแนะแนวทางการส่งเสริมการรู้เท่าทันการพนันเรื่องการปลูกฝังเรื่องการพนันในครอบครัวซึ่งสถาบันครอบครัวเป็นสถาบันที่ใกล้ชิดและผูกพันกับเด็กและเยาวชนมากที่สุด และในขณะเดียวกันเป็นสถาบันที่ปลูกฝังแนวคิดเรื่องของการพนันได้มากที่สุด ข้อเสนอนี้สอดคล้องกับสุพร อภินันทเวช (มปป.) และงานวิจัยของโครงการติดตามสภาวการณ์เด็กและเยาวชนรายจังหวัด (Child Watch)

ของสถาบันรามจิตติ ที่ศึกษาระหว่างปี 2548-2549 ที่กล่าวถึงสภาพสังคมและครอบครัวที่แวดล้อมไปด้วยการพนันและอบายมุข อิทธิพลจากครอบครัว ตัวแบบที่เล่นพนัน การมีสมาชิกในครอบครัว ได้แก่ ปู่ย่าตายาย พ่อแม่ญาติพี่น้องเล่นการพนัน มีผลต่อการเล่นพนันและติดพนันในที่สุด เด็กหรือเยาวชนที่เล่นการพนันมักมีคนในครอบครัวเล่นพนันด้วย และคนที่มีอิทธิพลต่อการติดพนันมากที่สุดของเด็กคือบิดาหรือมารดา

14. ข้อเสนอแนะแนวทางการส่งเสริมการรู้เท่าทันการพนันด้านการจัดการและการควบคุมระบบสื่อ ที่พบว่า หน่วยงานที่เกี่ยวข้องควรมีการควบคุมนโยบายสื่อเกี่ยวกับความเหมาะสมในการนำเสนอที่มีลักษณะของการพนันโดยข้อเสนอนี้สอดคล้องกับบุปผา ลาภะวัฒนาพันธ์ (2556) ที่พบว่าเด็กและเยาวชนส่วนใหญ่เปิดรับข่าวสารเกี่ยวกับการเล่นการพนันจากสื่อบุคคล สื่อมวลชนและสื่อใหม่ โดยเพื่อนเป็นสื่อบุคคลที่พูดเรื่องการพนันมากที่สุด โทรทัศน์เป็นสื่อมวลชนที่ได้รับความนิยมรวมถึงเว็บไซต์และ เฟซบุ๊ก นอกจากนี้สุพร อภินันทเวช (มปป.) ได้กล่าวถึงการใช้สื่อทางอิเล็กทรอนิกส์ที่กำลังเป็นที่นิยมอย่างมากในยุคปัจจุบัน ทำให้มีระบบพนันออนไลน์เกิดขึ้นอย่างง่ายดาย เปิดบริการง่าย ค่าใช้จ่ายในการลงทุนน้อย การเข้าถึงบริการเพื่อเล่นพนันก็ง่ายกว่า ทำให้คนเล่นพนันติดได้ง่ายขึ้นเพราะสะดวกที่จะเล่น ค่าใช้จ่ายต่ำกว่าการเดินทางไปเข้าบ่อน ช่วยทำให้คนที่อยู่ในฐานะยากจนเข้าถึงได้ง่ายกว่า และมานะชัย เหรียญไพโรจน์ (2553) ได้ศึกษาปัจจัยที่มีอิทธิพลต่อการเล่นพนันฟุตบอลของนักศึกษา พบว่าปัจจัยที่มีผลต่อการเล่นพนันฟุตบอลของนักศึกษามากที่สุดคือปัจจัยด้านสื่อ ส่วนปัจจัยด้านสื่อที่มีผลมากที่สุดคือได้รับข้อมูลเกี่ยวกับฟุตบอลทางอินเทอร์เน็ต

15. ข้อเสนอแนะแนวทางการส่งเสริมการรู้เท่าทันการพนันด้านการกำหนดมาตรการขับเคลื่อนให้เด็กและเยาวชนพ้นจากความเสี่ยงเรื่องการพนัน ที่เสนอวิธีการในลักษณะของโดยตรง โดยอ้อม เชิงรุก และเชิงรับ ทั้งนี้ขึ้นอยู่กับสถานการณ์ที่เกิดขึ้นและความเหมาะสมข้อเสนอนี้สอดคล้องกับวรัญญา ทัศนีศรีวงศ์ (มปป.) ที่ได้กล่าวถึงหัวใจของการแก้ไขปรับปรุงหรือการร่างกฎหมายการพนันฉบับใหม่ คือ ต้องการเน้นให้มี “การกระจายอำนาจสู่ท้องถิ่น” และ “การสร้างระบบกำกับดูแลและการตรวจสอบ”ที่ดี ควบคู่กันไปเนื่องจากประเทศไทยยังขาดกลไกในการกำกับดูแล และการตรวจสอบการเล่นพนันที่เป็นระบบและมีประสิทธิภาพ

ข้อเสนอแนะ

คณะผู้วิจัยเสนอข้อเสนอแนะในการนำผลการวิจัยไปใช้ตามแนวทางการส่งเสริมการรู้เท่าทันสถานการณ์การพนัน ดังนี้

1. การให้คำนิยามและการจัดระดับของการพนัน โดยหน่วยงานที่เกี่ยวข้องควรมีการกำหนดคำนิยามของคำว่าการพนันให้ชัดเจนขึ้น เพื่อกำหนดขอบเขตรวมถึงการจัดระดับของการพนันจากระดับเบาไปถึงหนักหรือระดับการยอมรับได้เกี่ยวกับการเล่นการพนันในแต่ละประเภท

2. การสร้างความตระหนักให้เห็นความสำคัญของผลกระทบจากการพนัน โดยหน่วยงานที่เกี่ยวข้องทุกภาคส่วนรวมถึงทุกสถาบันทางสังคม อันได้แก่ สถาบันครอบครัว สถาบันการศึกษา ฯลฯ ควรส่งเสริมและสร้างความตระหนักให้เห็นความสำคัญของผลกระทบที่ตามมาจากการพนัน การสร้างฐานคิดให้เยาวชนรู้เท่าทันด้วยตนเองว่าการพนันไม่ใช่ความผิดเล็กน้อย หรือไม่เป็นความผิด และการพนันเป็นจุดเริ่มต้นของอบายมุขประเภทอื่น ๆ

3. การปลูกฝังเรื่องการพนันในครอบครัว บทบาทของผู้ปกครองและคนในครอบครัวจึงเป็นสิ่งสำคัญที่จะสร้างจิตสำนึก การปลูกฝังความคิด ให้ข้อคิด ให้ข้อมูลข่าวสาร ให้เหตุผลและเป็นแบบอย่างในทางที่ถูก รวมถึงการสร้างความตระหนักให้เห็นถึงผลกระทบของการพนัน

4. การสร้างระบบการคัดกรองการติดการพนันสำหรับเยาวชน โดยสถาบันการศึกษาที่มีส่วนในการพัฒนาเยาวชน ควรมีระบบการคัดกรองผู้เรียนว่ามีพฤติกรรมการติดการพนันในระดับใด รวมถึงการสร้างและพัฒนาแบบคัดกรอง เพื่อนำไปสู่การกำหนดวิธีการ/มาตรการการลดพฤติกรรมหรือการบำบัดดูแลในโรงเรียนอย่างเหมาะสมกับเด็กและเยาวชนในแต่ละกรณี

5. การพัฒนาหลักสูตรการรู้เท่าทันการพนันตามช่วงวัยของเด็กและเยาวชน โดยระบบการจัดการศึกษาสำหรับเยาวชนควรมีการพัฒนาหลักสูตรการรู้เท่าทันการพนัน โดยแบ่งตามระดับตามช่วงวัยของเยาวชน โดยเนื้อหาอิงจากสถานการณ์ในชีวิตประจำวันของเยาวชนที่ต้องพบเจอกับการพนันในรูปแบบต่าง ๆ เพื่อให้เห็นภาพอย่างชัดเจน

6. การจัดการและการควบคุมระบบสื่อ โดยหน่วยงานที่เกี่ยวข้องควรมีการควบคุมนโยบายสื่อเกี่ยวกับความเหมาะสมในการนำเสนอที่มีลักษณะของการพนัน การพัฒนาระบบการคัดกรองสื่อหลักอันได้แก่ โทรทัศน์ วิทยุ โดยเฉพาะรายการที่เกี่ยวข้องกับเด็กและเยาวชน และการจัดการกับสื่อสังคมออนไลน์ประเภทต่าง ๆ ที่ควบคุมได้ยาก ทั้งนี้อาจใช้บุคคลต้นแบบหรือคนที่เป็นแบบอย่างในสังคมในการสร้างความเข้าใจหรือให้ข้อมูลที่สำคัญและจำเป็นในการให้เหตุผลประกอบการสร้างวิจารณญาณ สร้างภูมิคุ้มกันให้กับเยาวชนได้

7. การกำหนดมาตรการขับเคลื่อนให้เยาวชนพ้นจากความเสี่ยงเรื่องการพนัน โดยการกำหนดมาตรการขับเคลื่อนให้เยาวชนพ้นจากความเสี่ยงเรื่องการพนันนั้นอาจเป็นไปในลักษณะของโดยตรง โดยอ้อม เชิงรุก และเชิงรับ ทั้งนี้ขึ้นอยู่กับสถานการณ์ที่เกิดขึ้นและความเหมาะสม การส่งเสริมการเห็นคุณค่าในตนเอง การเผชิญกับปัญหาและการแก้ไขปัญหา โดยเฉพาะในพื้นที่กลุ่มเสี่ยงที่เยาวชนมีอัตราการเล่นการพนันสูง ทั้งนี้การกำหนดมาตรการควรกำหนดประเด็นการส่งเสริมและพัฒนาอย่างชัดเจนเป็นกลไกขับเคลื่อนที่ทำได้ง่าย ไม่ซับซ้อน รวดเร็ว โดยใช้ข้อมูลข้อเท็จจริงเป็นฐานจากการศึกษาค้นคว้า การจัดลำดับความสำคัญของสภาพปัญหาการพนันและแสดงให้เห็นถึงผลกระทบที่ต่อเนื่องกันไป

8. สำนักงานพุทธศาสนา มหาเถรสมาคม หรือองค์กรที่เกี่ยวข้องกับการควบคุมดูแลการจัดการของวัดควรมีนโยบายหรือมาตรการเกี่ยวกับการจัดกิจกรรมในงานวัด โดยกำหนดประเด็นที่มีความชัดเจนในแง่การปฏิบัติ และให้มีการบังคับใช้กฎดังกล่าวอย่างจริงจังและบทลงโทษให้ชัดเจนและรัดกุมมากยิ่งขึ้น

9. หน่วยงานที่เกี่ยวข้องกับการบังคับใช้กฎหมายที่เกี่ยวข้องกับการพนันควรกำหนดสาระและประเด็นอย่างชัดเจนในแง่การปฏิบัติ และให้มีการบังคับใช้กฎหมายอย่างจริงจังและบทลงโทษให้ชัดเจนกับทุกกลุ่มบุคคลและทุกกรณี

รายการอ้างอิง

การศาสนา, กรม. (2539). *หลักการบริหารและการจัดการวัดในยุคโลกาภิวัตน์.* กรุงเทพฯ: กรมการศาสนา.

การศึกษาแห่งชาติ สำนักนายกรัฐมนตรี, สำนักงานคณะกรรมการ. (2541). *แนวทางส่งเสริมภูมิปัญญาไทยในการจัดการศึกษา.* กรุงเทพฯ: พิมพ์ดี.

คงกริษ เล็กศรีนาค และคณะ. (2555). พฤติกรรมการเล่นพนันของเยาวชนกรณีศึกษา: เขตกรุงเทพมหานคร. *วารสารวิจัย มข. (บศ.).* ปีที่ 12 ฉบับที่ 4. เดือนตุลาคม – ธันวาคม. หน้า 132 – 146.

เครือข่ายเยาวชน 4 ภาค. (2556). *การสำรวจสถานการณ์การพนันของเยาวชน 2556.* ศูนย์ข้อมูลนโยบายสาธารณะเพื่อลดปัญหาการพนัน มูลนิธิสดศรี-สฤษดิ์วงศ์ [ระบบออนไลน์]. แหล่งที่มา http://icgp.thaissf.org/autopagev4/files/Rg36kERMon30535.pdf (11 สิงหาคม 2558)

โครงการขับเคลื่อนสังคมและนโยบายสาธารณะเพื่อลดปัญหาการพนัน มูลนิธิสดศรี-สฤษดิ์วงศ์. (2556). *ข้อเสนอเชิงนโยบาย การป้องกันเด็กและเยาวชนจากการพนัน.* โครงการขับเคลื่อนสังคมและนโยบายสาธารณะเพื่อลดปัญหาการพนัน มูลนิธิสดศรี-สฤษดิ์ [ระบบออนไลน์]. แหล่งที่มา http://icgp.thaissf.org/autopagev4/files/5zL8zxVSun122456.pdf (11 สิงหาคม 2558)

ชัยวุฒิ อินทะเตชะ. (มกราคม, 2549). พฤติกรรมการเล่นพนันฟุตบอลในระดับอุดมศึกษา: กรณีศึกษามหาวิทยาลัยศรีปทุม วิทยาเขตชลบุรี. *วารสารวิจัยและศึกษาพฤติกรรมการเล่นพนันฟุตบอลในระดับอุดมศึกษา.* [ระบบออนไลน์]. แหล่งที่มา http://www.thainhf.org/icgp/autopagev4/files/srwtkuqSun41451.pdf (12 สิงหาคม 2558)

ณดา จันทร์สม. (2557). การบริหารการเงินของวัดในประเทศไทย: ความสอดคล้องตามหลักธรรมาภิบาล. *วารสารพัฒนบริหารศาสตร์.* ปีที่ 4 ฉบับที่ 1/2557. หน้า 107-141.

บุปผา ลาภะวัฒนาพันธ์. (2556). *รายงานวิจัยฉบับสมบูรณ์ เรื่อง ความสัมพันธ์ระหว่างการเปิดรับข่าวสารกับทัศนคติและพฤติกรรมการเล่นพนันของนิสิตนักศึกษาในสถาบันอุดมศึกษาทั่วประเทศ.* โครงการพัฒนาเครือข่ายอาจารย์สื่อสารมวลชนเพื่อขับเคลื่อนสังคมลดปัญหาการพนัน.

พระราชบัญญัติการพนัน พุทธศักราช 2478.

พระราชบัญญัติคณะสงฆ์ พ.ศ. 2505 แก้ไขเพิ่มเติมโดยพระราชบัญญัติคณะสงฆ์ (ฉบับที่ 2) พ.ศ. 2535.

พระอำนวย หมอกเมฆ สราญภัทร สถิรางกูร สุชาติ ตันธนะเดชน และธเนศ จิตสุทธิภากร. (มปป.). *กลยุทธ์การบริหารวัดในพระพุทธศาสนาสำหรับเจ้าอาวาสวัดราษฎร์ในเขตเหนือ ภาค 4.* บทความวิจัย.

ไพศาล ลิ้มสถิตย์, วิษณุ วงษ์สินศิริกุล และวิเชียร ตันศิริคงคล. (2556). *ข้อเสนอเชิงนโยบายเพื่อป้องกันเด็กและเยาวชนจากการพนันออนไลน์: มาตรการจัดการทางการเงินและมาตรการอื่นๆ.* มูลนิธิสดศรี-สฤษดิ์วงศ์. กุมภาพันธ์.

ไพศาล ลิ้มสถิตย์. (2555). *การพนันออนไลน์ การทายผลฟุตบอล การเล่นเกมส์ออนไลน์: ปัญหาในการปรับใช้ พ.ร.บ.การพนัน พ.ศ. 2478*. รายงานวิจัยฉบับสมบูรณ์ โครงการจัดการความรู้เพื่อขับเคลื่อนสังคมปลอดพนัน มูลนิธิสดศรี-สฤษดิ์วงศ์.

มนฤดี กีรติพรานนท์, กมลทิพย์ อาร์ธอส, วิษณุ วงษ์สินศิริกุล. (2557). *การศึกษาสถานการณ์ พฤติกรรมและผลกระทบการพนันในประเทศไทยประจำปี 2556 : กรณีศึกษาสถาบันอุดมศึกษา.* [ระบบออนไลน์]. แหล่งที่มา http://gamblingstudy-th.org/imgadmins/research_file/2556-Monrudee-surveystudent.pdf (11 สิงหาคม 2558)

มานะชัย เหรียญไพโรจน์. (2553). *ปัจจัยที่มีอิทธิพลต่อการเล่นพนันฟุตบอลของนักศึกษาคณะวิทยาการจัดการ มหาวิทยาลัยศิลปากร วิทยาเขตสารสนเทศเพชรบุรี*. คณะวิทยาการจัดการ มหาวิทยาลัยศิลปากร. [ระบบออนไลน์]. แหล่งที่มา http://www.info.ms.su.ac.th/sums02/PDF01/2553/BE/39.pdf (12 สิงหาคม 2558)

ราชกิจจานุเบกษา. เล่มที่ 79 (ตอนที่ 115 ฉบับพิเศษ), หน้า 1-15.

ราชบัณฑิตยสถาน. (2546). *พจนานุกรมฉบับราชบัณฑิตยสถาน พ.ศ. 2542.* กรุงเทพฯ: นานมีบุ๊คส์พับลิเคชั่นส์.

วงธรรม สรณะ. (2556). *การเล่นการพนันของเยาวชน*. คณะมนุษยศาสตร์และสังคมศาสตร์ มหาวิทยาลัยราชภัฏรำไพพรรณี. [ระบบออนไลน์]. แหล่งที่มา https://drive.google.com/file/d/0BzJNHlABqJ6gUmczZFBZSjdiaTQ/edit?usp=sharing (11 สิงหาคม 2558)

วรัญญา ทัศนีศรีวงศ์. (มปป.). *กฎหมายการพนัน*. เอกสารอัดสำเนา.

วิชุลดา. (2545). มุมมองหนึ่งของการพนัน. *วารสารแรงงานสัมพันธ์*. ปีที่ 43 ฉบับที่ 4. เดือนกรกฎาคม – สิงหาคม.

วิษณุ วงศ์สินสิริกุล. (2554). *รายงานวิจัย เกมพนันออนไลน์: หายนะเกมพนันที่ต้องควบคุม*. โครงการการศึกษาสถานการณ์พฤติกรรมและผลกระทบการพนันในประเทศไทย. สนับสนุนโดย สำนักงานกองทุนสนับสนุนการสร้างเสริมสุขภาพ (สสส.).

ศูนย์ศึกษาปัญหาการพนัน. (2557). *รายงานประจำปี 2556 ศูนย์ศึกษาปัญหาการพนัน*. กรุงเทพฯ: สำนักงานกองทุนสนับสนุนการสร้างเสริมสุขภาพ (สสส.).

สติธร ธนานิธิโชติ. (2554). การพนันในมิติทางสังคม เศรษฐกิจและกฎหมาย. *วารสารเศรษฐศาสตร์และนโยบายสาธารณะ*. ปีที่ 2 ฉบับที่ 4 หน้า 90-110.

สังศิต พิริยะรังสรรค์ และคณะ. (2546). *เศรษฐกิจการพนัน*. กรุงเทพฯ: แสงพระอาทิตย์.

สุพร อภินันทเวช. (มปป.). *เยาวชนกับการพนันในมุมมองของจิตแพทย์เด็กและวัยรุ่น*. กรุงเทพฯ: โครงการจัดการความรู้เพื่อขับเคลื่อนสังคมปลอดพนัน มูลนิธิสดศรี-สฤษดิ์วงศ์

สุรศักดิ์ ศิลาวรรณา. (2550). *การท่องเที่ยวและการเผยแพร่พระพุทธศาสนา บทบาทของวัดในเขตกรุงเทพมหานคร กรณีศึกษา วัดบวรนิเวศวิหารและวัดเบญจมบพิตรดุสิตวนาราม.* วิทยานิพนธ์ศิลปศาสตรบัณฑิต ศาสนศึกษา. วิทยาลัยศาสนศึกษา มหาวิทยาลัยมหิดล.

สุวรรณา วิริยะประยูร. (2548). *พฤติกรรมการแบ่งปันแลกเปลี่ยนความรู้ตามแนวทฤษฎีพฤติกรรมตามแผน.* สืบค้นเมื่อ 15 สิงหาคม 2557, จาก www.mea.or.th/internet/hdd/hdd1.pdf

อธิคม คุณาวุฒิ (บรรณาธิการ). (2550). *เรื่องจริงของการพนันที่ฉันรู้.* กรุงเทพฯ: สำนักข่าวชาวบ้าน โครงการก่อตั้งมูลนิธิสื่อสารสาธารณะ.

อรุณ เชาวนาศัย. (2546). การพนัน. *วารสารสมาคมจิตแพทย์แห่งประเทศไทย.* ปีที่ 48 ฉบับที่ 1. เดือนมกราคม – มีนาคม. หน้า 132 – 146.

Ajzen, I. (1991). The Theory of Planned Behavior. *Organizational Behavior & Human Decision Processes, 50*(2), 179-212.

Fishbein, M., & Ajzen, I. (1975). *Belief, attitude, intention, and behavior: An introduction to theory and research*. Reading, MA: Addison-Wesley.

ภาคผนวก

ภาคผนวก ก
รายชื่อผู้เชี่ยวชาญตรวจเครื่องมือวิจัย

รายชื่อผู้เชี่ยวชาญตรวจเครื่องมือวิจัย

1. ผู้ช่วยศาสตราจารย์ ดร.สุรชัย มีชาญ	ภาควิชาการวัดผลและวิจัยการศึกษา คณะศึกษาศาสตร์ มหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ
2. ผู้ช่วยศาสตราจารย์ ดร.กาญจนา ภัทราวิวัฒน์	สถาบันวิจัยพฤติกรรมศาสตร์ มหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ
3. ผู้ช่วยศาสตราจารย์ ดร.พาสนา จุลรัตน์	ภาควิชาการแนะแนวและจิตวิทยาการศึกษา คณะศึกษาศาสตร์ มหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ
4. ผู้ช่วยศาสตราจารย์ ดร.สกล วรเจริญศรี	ภาควิชาการแนะแนวและจิตวิทยาการศึกษา คณะศึกษาศาสตร์ มหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ
5. อาจารย์ ดร.กนิษฐ์ ศรีเคลือบ	ภาควิชาวิจัยและจิตวิทยาการศึกษา คณะครุศาสตร์ จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย

ภาคผนวก ข
รายชื่อผู้เข้าร่วมสนทนากลุ่ม

รายชื่อผู้เข้าร่วมสนทนากลุ่ม

1. คุณสุรศักดิ์ เก้าเอี้ยน	นักวิจัยศูนย์วิจัยและพัฒนาด้านเด็กและเยาวชน จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย
2. คุณนวพร สุนันท์ลิกานนท์	นักวิจัยศูนย์วิจัยและพัฒนาด้านเด็กและเยาวชน จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย
3. คุณคัมภีร์ วชิระเขื่อนขันธ์	นักวิจัยสถาบันรามจิตติ
4. คุณสุรวดี รักดี	นักวิชาการด้านเด็กและเยาวชน บริษัทไอเดียโกรว์จำกัด
5. คุณร่มไทร ศักดาเดช	นักวิชาการด้านเด็กและเยาวชน บริษัทไอเดียโกรว์จำกัด
6. ผู้ช่วยศาสตราจารย์ ดร.พิศมัย รัตนโรจน์สกุล	อาจารย์ประจำภาควิชาพื้นฐานการศึกษา คณะศึกษาศาสตร์ มหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ
7. อาจารย์ ดร.พัชราภรณ์ ศรีสวัสดิ์	อาจารย์ภาควิชาการแนะแนวและจิตวิทยาการศึกษา คณะศึกษาศาสตร์ มหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ
8. อาจารย์ ดร.อุทุมพร อินทจักร์	อาจารย์ประจำภาควิชาอาชีวศึกษา คณะศึกษาศาสตร์ มหาวิทยาลัยเกษตรศาสตร์
9. อาจารย์ ดร.พนิดา มารุ่งเรือง	อาจารย์ประจำภาควิชาการวัดผลและวิจัยการศึกษา คณะศึกษาศาสตร์ มหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ
10. อาจารย์ ดร.อิทธิพัทธ์ สุวทันพรกูล	ผู้ดำเนินการสนทนากลุ่มและหัวหน้าโครงการวิจัย
11. อาจารย์ ดร.วิไลลักษณ์ ลังกา	คณะนักวิจัย
12. อาจารย์ ดร.รณิดา เชยชุ่ม	คณะนักวิจัย
13. อาจารย์ ดร.อรอุมา เจริญสุข	คณะนักวิจัย
14. จ่าสิบโทกันต์ธสิทธิ์ พิมพ์สอาด	ผู้ช่วยนักวิจัย
15. นางสาวพรรณวิพา เพ็ชรสวัสดิ์	ผู้ช่วยนักวิจัย
16. นางสาวเพ็ญพรรณ ศิริวงษ์	ผู้ช่วยนักวิจัย

ภาคผนวก ค
ตัวอย่างหนังสือเชิญผู้เชี่ยวชาญตรวจเครื่องมือวิจัย

ที่ ศธ ๐๕๑๙.๑๐.๐๑/พิเศษ

ภาควิชาการวัดผลและวิจัยการศึกษา
คณะศึกษาศาสตร์ มหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ
สุขุมวิท ๒๓ เขตวัฒนา กรุงเทพฯ ๑๐๑๑๐

๑๖ ตุลาคม ๒๕๕๘

เรื่อง ขอความอนุเคราะห์ตรวจสอบคุณภาพเครื่องมือวิจัย

เรียน ผู้ช่วยศาสตราจารย์ ดร.สุรชัย มีชาญ

เนื่องด้วยคณะผู้วิจัย ได้แก่ อาจารย์อิทธิพัทธ์ สุวทันพรกูล อาจารย์วิไลลักษณ์ ลังกา อาจารย์รณิดา เชยชุ่ม และอาจารย์อรอุมา เจริญสุข อาจารย์ประจำภาควิชาการวัดผลและวิจัยการศึกษา คณะศึกษาศาสตร์ มหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ ได้รับทุนสนับสนุนจากศูนย์ศึกษาปัญหาการพนัน คณะเศรษฐศาสตร์ จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย ให้ดำเนินงานวิจัยเรื่อง “การพนันที่แฝงในงานวัด: กระบวนการเปลี่ยนสภาพของกิจกรรมงานวัดและผลกระทบที่มีต่อพฤติกรรมการเล่นพนันของเยาวชนไทย” เพื่อให้การดำเนินงานโครงการวิจัยดังกล่าวมีความสมบูรณ์และบรรลุวัตถุประสงค์ของการวิจัย คณะผู้นักวิจัยมีความเห็นว่าท่านเป็นผู้ที่มีคุณวุฒิ ความรู้ และความสามารถ จึงใคร่ขอความอนุเคราะห์ท่านในตรวจสอบคุณภาพเครื่องมือวิจัยดังเอกสารที่แนบมานี้ โดยผลที่ได้จะนำไปใช้ประโยชน์ในการพัฒนาเครื่องมือวิจัยและนำไปเก็บรวบรวมข้อมูลและนำเสนอผลการวิเคราะห์ต่อไป

จึงเรียนมาเพื่อโปรดพิจารณาให้ความอนุเคราะห์ และขอขอบพระคุณมา ณ โอกาสนี้

ขอแสดงความนับถือ

(อาจารย์อิทธิพัทธ์ สุวทันพรกูล)
หัวหน้าโครงการวิจัย

หัวหน้าโครงการวิจัย :
อาจารย์อิทธิพัทธ์ สุวทันพรกูล โทร. ๐๘-๙๑๕๖-๖๕๑๙ อีเมล ittipaatresearch@gmail.com

ภาคผนวก ง
ตัวอย่างหนังสือเชิญผู้เชี่ยวชาญร่วมสนทนากลุ่ม

ที่ ศธ ๐๕๑๙.๑๐.๐๑/พิเศษ

ภาควิชาการวัดผลและวิจัยการศึกษา
คณะศึกษาศาสตร์ มหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ
สุขุมวิท ๒๓ เขตวัฒนา กรุงเทพฯ ๑๐๑๑๐

๑๐ พฤศจิกายน ๒๕๕๘

เรื่อง ขอเชิญเข้าร่วมการสนทนากลุ่ม

เรียน ผู้ช่วยศาสตราจารย์ ดร.พิศมัย รัตนโรจน์สกุล

เนื่องด้วยคณะผู้วิจัย ได้แก่ อาจารย์อิทธิพัทธ์ สุวทันพรกูล อาจารย์วิไลลักษณ์ ลังกา อาจารย์รณิดา เชยชุ่ม และอาจารย์อรอุมา เจริญสุข อาจารย์ประจำภาควิชาการวัดผลและวิจัยการศึกษา คณะศึกษาศาสตร์ มหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ ได้รับทุนสนับสนุนจากศูนย์ศึกษาปัญหาการพนัน คณะเศรษฐศาสตร์ จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย ให้ดำเนินงานวิจัยเรื่อง “การพนันที่แฝงในงานวัด: กระบวนการเปลี่ยนสภาพของกิจกรรมงานวัดและผลกระทบที่มีต่อพฤติกรรมการเล่นพนันของเยาวชนไทย” เพื่อให้การดำเนินงานโครงการวิจัยดังกล่าวมีความสมบูรณ์และบรรลุวัตถุประสงค์ของการวิจัย คณะผู้นักวิจัยมีความเห็นว่าท่านเป็นผู้ที่มีคุณวุฒิ ความรู้ ความสามารถ และประสบการณ์ในการทำงานด้านเด็กและเยาวชน จึงใคร่ขอความอนุเคราะห์ท่านหรือผู้แทนจำนวน ๒ ท่านในการร่วมสนทนากลุ่มเพื่อเสนอแนะแนวทางการส่งเสริมการรู้เท่าทันสถานการณ์การพนันสำหรับเยาวชนไทย **ในวันอังคารที่ ๒๔ พฤศจิกายน ๒๕๕๘ เวลา ๙.๐๐-๑๒.๐๐น. ณ ห้องประชุมศาสตราจารย์ ดร.ทรงศักดิ์ ศรีกาฬสินธุ์ คณะศึกษาศาสตร์ มหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ ประสานมิตร (สุขุมวิท ๒๓)** โดยข้อค้นพบจากท่านจะเป็นประโยชน์ในเชิงวิชาการเพื่อกำหนดแนวทางสู่นโยบายการปฏิบัติต่อไป

จึงเรียนมาเพื่อโปรดพิจารณาให้ความอนุเคราะห์ และขอขอบพระคุณมา ณ โอกาสนี้

ขอแสดงความนับถือ

(อาจารย์อิทธิพัทธ์ สุวทันพรกูล)
หัวหน้าโครงการวิจัย

หัวหน้าโครงการวิจัย :
อาจารย์อิทธิพัทธ์ สุวทันพรกูล โทร. ๐๘-๙๑๕๖-๖๕๑๙ อีเมล ittipaatresearch@gmail.com

ภาคผนวก จ
แบบบันทึกการสัมภาษณ์และแนวทางการสัมภาษณ์กรณีศึกษา

แบบบันทึกการสัมภาษณ์

วันที่ ..... เดือน ..... พ.ศ. ..... ตั้งแต่เวลา ..... ถึง .....

สถานที่ .....

ผู้สัมภาษณ์ .....

ผู้ถูกสัมภาษณ์ .....

(คำถาม / ข้อสังเกต)	(บันทึกคำสัมภาษณ์)

แนวทางการสัมภาษณ์กรณีศึกษา
(สำหรับพระ / กรรมการวัด / บุคลากรในวัด)

แนวทางการสัมภาษณ์กรณีศึกษา

แนวทางการสัมภาษณ์กรณีศึกษานี้ใช้ประกอบการดำเนินการสัมภาษณ์ โดยมีระยะเวลาไม่เกิน 60 นาที (ประเด็นการสัมภาษณ์สามารถปรับเปลี่ยน ยืดหยุ่นตามบริบทและสถานการณ์ได้ตามความเหมาะสม)

ประเด็นหลักการสัมภาษณ์

กระบวนการเปลี่ยนสภาพของกิจกรรมงานวัดเป็นการพนัน

ช่วงการสนทนา	ประเด็นการสัมภาษณ์
การนำเข้าสู่การสนทนา	1. สนทนาเบื้องต้นเพื่อสร้างปฏิสัมพันธ์ ผู้วิจัยกล่าวแนะนำตัว และชี้แจงวัตถุประสงค์ของการสัมภาษณ์ 2. สอบถามภูมิหลังของกรณีศึกษา เช่น ความเกี่ยวข้องกับงานวัด บทบาท หน้าที่ความรับผิดชอบ ประสบการณ์การทำงานที่เกี่ยวข้องกับงานวัด 3. งานวัดแห่งนี้มีความเป็นมาที่มาที่ไปอย่างไร เกิดขึ้นได้อย่างไร ดำเนินการจัดเป็นระยะเวลานานเท่าใด งานวัดแต่ละครั้งอยู่ในช่วงระยะเวลาเท่าใด ใครเป็นผู้รับผิดชอบ และมีใครเป็นผู้เกี่ยวข้องบ้าง 4. กิจกรรมในงานวัดมีอะไรบ้าง (อธิบายรายละเอียดเน้นส่วนกิจกรรมเกมและการเล่น)
การดำเนินการสัมภาษณ์	1. ท่านเข้าใจความหมายของคำว่า “การพนัน” อย่างไรบ้าง และการพนันในงานวัดตามการรับรู้ของท่านมีลักษณะเป็นอย่างไร 2. ท่านคิดว่าเกมการละเล่น กิจกรรมการเล่นที่จัดขึ้นในงานวัด ซึ่งอยู่ในลักษณะของการเสี่ยงโชค โดยมีของรางวัลมาเป็นสิ่งตอบแทน เป็นการพนันหรือไม่ เพราะเหตุใด 3. ท่านคิดว่าเกมการละเล่นงานวัดในสมัยก่อนกับงานวัดในสมัยนี้แตกต่างกันอย่างไรบ้าง (อธิบายรายละเอียด เน้นการเล่าความเปลี่ยนแปลงในแต่ละส่วน เช่น ขั้นตอนและ/หรือวิธีการการดำเนินการกิจกรรมของงานวัดจากรูปแบบดั้งเดิมที่เน้นความเพลิดเพลินสนุกสนานสู่การการเสี่ยงโชค การทาย หรือการทำนายโดยใช้เงินหรือทรัพย์สินอื่นเป็นสิ่งแลกเปลี่ยนให้ได้มาซึ่งของรางวัล) 4. ท่านคิดว่าเหตุใดจึงมีการเปลี่ยนแปลงเหล่านี้เกิดขึ้น เช่น ปัจจัยกระตุ้น ส่งเสริม กระแสสังคม วัฒนธรรม เศรษฐกิจ การเมืองในระดับชุมชนท้องถิ่น ฯลฯ

ช่วงการสนทนา	ประเด็นการสัมภาษณ์
	5. ท่านคิดว่าเจตคติ ความเชื่อ การรับรู้ การคล้อยตาม การแสดงพฤติกรรมของผู้คนในงานวัด ทั้งผู้จัด ผู้ประกอบการ ผู้เข้าร่วม มีผลต่อการพนันที่เกิดขึ้นในงานวัดหรือไม่ อย่างไร (ยกตัวอย่างประกอบการอธิบาย)
การสรุปผลการสัมภาษณ์	ผู้สัมภาษณ์สรุปประเด็นสำคัญเชื่อมโยงสภาพบริบทของงานวัดกับกระบวนการเปลี่ยนสภาพของกิจกรรมงานวัดเป็นการพนัน และสอบถามรายละเอียดเพิ่มเติมในประเด็นที่ยังไม่ชัดเจนและประเด็นที่ยังได้คำตอบไม่ครบ และเปิดโอกาสให้ผู้ถูกสัมภาษณ์อธิบายชี้แจงรายละเอียดเพิ่มเติม

แนวทางการสัมภาษณ์กรณีศึกษา
(สำหรับผู้เดินงานวัด / ผู้ประกอบการร้านค้า / ผู้ที่เกี่ยวข้อง)

แนวทางการสัมภาษณ์กรณีศึกษา

แนวทางการสัมภาษณ์กรณีศึกษานี้ใช้ประกอบการดำเนินการสัมภาษณ์ โดยมีระยะเวลาไม่เกิน 60 นาที (ประเด็นการสัมภาษณ์สามารถปรับเปลี่ยน ยืดหยุ่นตามบริบทและสถานการณ์ได้ตามความเหมาะสม)

ประเด็นหลักการสัมภาษณ์

กระบวนการเปลี่ยนสภาพของกิจกรรมงานวัดเป็นการพนัน

ช่วงการสนทนา	ประเด็นการสัมภาษณ์
การนำเข้าสู่การสนทนา	1. สนทนาเบื้องต้นเพื่อสร้างปฏิสัมพันธ์ ผู้วิจัยกล่าวแนะนำตัว และชี้แจงวัตถุประสงค์ของการสัมภาษณ์ 2. สอบถามภูมิหลังของกรณีศึกษา เช่น การมีส่วนร่วมในงานวัด ประสบการณ์ที่เกี่ยวข้องกับงานวัด 3. กิจกรรมในงานวัดมีอะไรบ้าง (อธิบายรายละเอียดเน้นส่วนกิจกรรมเกมและการเล่น)
การดำเนินการสัมภาษณ์	1. ท่านเข้าใจความหมายของคำว่า “การพนัน” อย่างไรบ้าง และการพนันในงานวัดตามการรับรู้ของท่านมีลักษณะเป็นอย่างไร 2. ท่านคิดว่าเกมการละเล่น กิจกรรมการเล่นที่จัดขึ้นในงานวัด ซึ่งอยู่ในลักษณะของการเสี่ยงโชค โดยมีของรางวัลมาเป็นสิ่งตอบแทน เป็นการพนันหรือไม่ เพราะเหตุใด 3. ท่านคิดว่าเกมการละเล่นงานวัดในสมัยก่อนกับงานวัดในสมัยนี้แตกต่างกันอย่างไรบ้าง (อธิบายรายละเอียด เน้นการเล่าความเปลี่ยนแปลงในแต่ละส่วน เช่น ขั้นตอนและ/หรือวิธีการการดำเนินการกิจกรรมของงานวัดจากรูปแบบดั้งเดิมที่เน้นความเพลิดเพลินสนุกสนานสู่การการเสี่ยงโชค การทาย หรือการทำนายโดยใช้เงินหรือทรัพย์สินอื่นเป็นสิ่งแลกเปลี่ยนให้ได้มาซึ่งของรางวัล) 4. ท่านคิดว่าเหตุใดจึงมีการเปลี่ยนแปลงเหล่านี้เกิดขึ้น เช่น ปัจจัยกระตุ้น ส่งเสริม กระแสสังคม วัฒนธรรม เศรษฐกิจ การเมืองในระดับชุมชนท้องถิ่น ฯลฯ 5. ท่านคิดว่ากระบวนการเปลี่ยนสภาพของกิจกรรมงานวัดเป็นการพนัน (จากอดีตถึงปัจจุบัน) มีผลกระทบอย่างไรบ้างต่อวิถีชีวิตผู้คนในชุมชนสังคม เด็ก และเยาวชน

ช่วงการสนทนา	ประเด็นการสัมภาษณ์
การสรุปผลการสัมภาษณ์	ผู้สัมภาษณ์สรุปประเด็นสำคัญเชื่อมโยงสภาพบริบทของงานวัดกับกระบวนการเปลี่ยนสภาพของกิจกรรมงานวัดเป็นการพนัน และสอบถามรายละเอียดเพิ่มเติมในประเด็นที่ยังไม่ชัดเจนและประเด็นที่ยังได้คำตอบไม่ครบ และเปิดโอกาสให้ผู้ถูกสัมภาษณ์อธิบายชี้แจงรายละเอียดเพิ่มเติม

ภาคผนวก ฉ

แบบบันทึกการสัมภาษณ์และแนวทางการสัมภาษณ์ผลกระทบที่เกิดขึ้นภายหลังจากการเล่นการพนันในงานวัดที่ส่งผลต่อพฤติกรรมการเล่นการพนัน

แบบบันทึกการสัมภาษณ์

วันที่ ..... เดือน ..... พ.ศ. ..... ตั้งแต่เวลา ..... ถึง .....

สถานที่ .....

ผู้สัมภาษณ์ .....

ผู้ถูกสัมภาษณ์ .....

(คำถาม / ข้อสังเกต)	(บันทึกคำสัมภาษณ์)

แนวทางการสัมภาษณ์/สนทนากลุ่มผู้ให้ข้อมูลหลัก (เด็กและเยาวชน)

แนวทางการสัมภาษณ์ผู้ให้ข้อมูลหลัก

แนวทางการสัมภาษณ์/สนทนากลุ่มผู้ให้ข้อมูลหลัก (เด็กและเยาวชน) ฉบับนี้ใช้ประกอบการดำเนินการสัมภาษณ์ โดยมีระยะเวลาไม่เกิน 60 นาที (ประเด็นการสัมภาษณ์สามารถปรับเปลี่ยน ยืดหยุ่นตามบริบทและสถานการณ์ได้ตามความเหมาะสม)

ประเด็นหลักการสัมภาษณ์

ผลกระทบที่เกิดขึ้นภายหลังจากการเล่นการพนันในงานวัด

ช่วงการสนทนา	ประเด็นการสัมภาษณ์
การนำเข้าสู่การสนทนา	1. สนทนาเบื้องต้นเพื่อสร้างปฏิสัมพันธ์ ผู้วิจัยกล่าวแนะนำตัว และชี้แจงวัตถุประสงค์ของการสัมภาษณ์ 2. สอบถามภูมิหลังของผู้ให้ข้อมูล เช่น ประสบการณ์การเที่ยวในงานวัด การเล่นเกมในงานวัด ความถี่ ลักษณะการเล่นเกมในแต่ละประเภท และความรู้สึกที่มีต่อการเล่นเกมในงานวัด
การดำเนินการสัมภาษณ์	1. ผลกระทบที่เกิดขึ้นภายหลังจากการเล่นการพนันในงานวัด ส่งผลต่อการเล่นการพนันประเภทอื่น ๆ หรือไม่ อย่างไรบ้าง เช่น การพนันหวย ไพ่ กีฬา สัตว์ ฯลฯ 2. การเล่นการพนันประเภทอื่น ๆ (ตามข้อ 1) เล่นอย่างไรบ้าง ความถี่เท่าใด เล่นกับใคร สถานที่ใด เล่นอย่างไร ความรู้สึกที่มีต่อการเล่นพนันในแต่ละประเภท 3. ผลที่เกิดขึ้นกับตนเองและคนรอบข้างจากการเล่นการพนันมีอะไรบ้าง (ผลต่อตนเองด้านร่างกายและจิตใจ ผลต่อบุคคลในครอบครัวและคนรอบข้าง)
การสรุปผลการสัมภาษณ์	ผู้สัมภาษณ์สรุปประเด็นสำคัญเชื่อมโยงผลกระทบที่เกิดขึ้นภายหลังจากการเล่นการพนันในงานวัดและสอบถามรายละเอียดเพิ่มเติมในประเด็นที่ยังไม่ชัดเจนและประเด็นที่ยังได้คำตอบไม่ครบ และเปิดโอกาสให้ผู้ให้ข้อมูลอธิบายชี้แจงรายละเอียดเพิ่มเติม

ภาคผนวก ช

แบบสอบถามเกี่ยวกับผลกระทบของการเล่นเกมในงานวัดที่มีต่อพฤติกรรมการเล่นพนันของเยาวชนไทย

แบบสอบถามเกี่ยวกับผลกระทบของการเล่นเกมในงานวัดที่มีต่อพฤติกรรมการเล่นพนันของเยาวชนไทย

คำชี้แจง

แบบสอบถามฉบับนี้เป็นการศึกษาผลกระทบของการเล่นเกมในงานวัดที่มีต่อพฤติกรรมการเล่นพนันของเยาวชนไทย ซึ่งในการตอบแบบสอบถามฉบับนี้เป็นการสอบถามความคิดเห็นทั่วไปที่ไม่มีข้อใดถูกหรือผิด โดยคำตอบนี้คณะผู้วิจัยจะเก็บเป็นความลับ และวิเคราะห์นำเสนอข้อมูลในภาพรวมเท่านั้น ข้อมูลที่ได้จากท่านจะเป็นประโยชน์ในเชิงวิชาการ ขอให้ท่านตอบด้วยความรู้สึกที่แท้จริงด้วยความตั้งใจและโปรดทำทุกข้อ

<u>หมายเหตุ</u> เกมในงานวัด หมายถึง เกมการเล่นที่จัดอยู่ในงานวัด ได้แก่ ปาลูกโป่ง ปาเป้า บิงโก สอยดาว ช้อนปลา ยิงปืน สาวน้อยตกน้ำ ฯลฯ

แบบสอบถามฉบับนี้มีทั้งหมด 2 ส่วน คือ

ส่วนที่ 1 ข้อมูลส่วนบุคคล ขอให้ท่านทำเครื่องหมาย ✓ หรือเติมข้อความลงในช่องว่าง

ส่วนที่ 2 ความคิดเห็นเกี่ยวกับการเล่นเกมในงานวัด

ข้อคำถามในส่วนที่ 2 โปรดอ่านและพิจารณาข้อความแต่ละข้อ แล้วทำเครื่องหมาย ○ ล้อมรอบตัวเลขในช่องที่ตรงกับความคิดเห็นของท่านมากที่สุดเพียงข้อละ 1 เครื่องหมาย

ตัวอย่าง

0. ฉันเชื่อว่า "การเล่นเกมในงานวัด" ทำให้ฉันมีเพื่อนเพิ่มมากขึ้น								
ไม่เชื่อ	1	2	3	4	5	6	(7)	เชื่อ

<u>การแปลความหมาย</u>

1 หมายถึง ไม่เชื่อมากที่สุด / ไม่เชื่อเลย
2 หมายถึง ไม่เชื่อปานกลาง
3 หมายถึง ไม่เชื่อน้อย / ไม่ค่อยเชื่อ
4 หมายถึง ไม่แน่ใจ
5 หมายถึง เชื่อน้อย
6 หมายถึง เชื่อปานกลาง
7 หมายถึง เชื่อมากที่สุด

ส่วนที่ 1 ข้อมูลส่วนบุคคล

คำชี้แจง โปรดเติมข้อมูลลงในช่องว่างหรือทำเครื่องหมาย ✓ ลงในช่องที่ตรงกับตัวท่านมากที่สุด

1. เพศ ❒ 1) ชาย ❒ 2) หญิง
2. อายุ ..... ปี
3. ระดับการศึกษา ❒ 1) ประถมศึกษา ❒ 2) มัธยมศึกษาตอนต้น
   ❒ 3) มัธยมศึกษาตอนปลาย ❒ 4) อาชีวศึกษา
4. รายรับในแต่ละเดือน ..... บาท (โดยประมาณ)
5. ท่านเคยไปเที่ยวงานวัดหรือไม่ ❒ 1) เคย ❒ 2) ไม่เคย
6. ท่านเคยเล่นเกมในงานวัดหรือไม่ ❒ 1) เคย ..... ครั้ง/ปี ❒ 2) ไม่เคย
7. ท่านเคยเล่นเกมใดในงานวัดบ้าง (ตอบได้มากกว่า 1 ข้อ)
   ❒ 1) ปาลูกโป่ง ❒ 2) ปาเป้า ❒ 3) บิงโก ❒ 4) สอยดาว
   ❒ 5) ช้อนปลา ❒ 6) ยิงปืน ❒ 7) สาวน้อยตกน้ำ
   ❒ 8) อื่น ๆ (ระบุ) .....

ส่วนที่ 2 ความคิดเห็นเกี่ยวกับการเล่นเกมในงานวัด

☺ **แบบวัดพฤติกรรมการเล่นการพนัน (B)**

คำชี้แจง ให้ท่านทำเครื่องหมาย ✓ ลงในช่องว่างที่ตรงกับพฤติกรรมของท่านมากที่สุด

ทุกครั้ง หมายถึง ท่านมีพฤติกรรมทุกครั้ง
บ่อยครั้ง หมายถึง ท่านมีพฤติกรรมบ่อยครั้ง
ค่อนข้างบ่อย หมายถึง ท่านมีพฤติกรรมค่อนข้างบ่อย
บางครั้ง หมายถึง ท่านมีพฤติกรรมบางครั้ง
นาน ๆ ครั้ง หมายถึง ท่านมีพฤติกรรมนาน ๆ ครั้ง
น้อยมาก หมายถึง ท่านมีพฤติกรรมน้อยมาก
ไม่เคย หมายถึง ท่านไม่เคยมีพฤติกรรมดังกล่าว

ข้อคำถาม	พฤติกรรมการเล่น						
	ไม่เคย	น้อยมาก	นาน ๆ ครั้ง	บางครั้ง	ค่อนข้างบ่อย	บ่อยครั้ง	ทุกครั้ง
การเล่นเกมในงานวัด (สอยดาว ปาลูกโป่ง ยิงปืน บิงโก ฯลฯ)							
1. ท่านเคยมีส่วนร่วมในการเล่นเกมในงานวัด							
2. ท่านเคยเป็นผู้ชักนำหรือชักชวนผู้อื่นเล่นเกมในงานวัด							
การเล่นพนันเกี่ยวกับกีฬา เช่น ฟุตบอลตามฤดูกาลต่าง ๆ ทั้งในระดับท้องถิ่น ระดับประเทศ และระดับสากล ฯลฯ							
3. ท่านเคยมีส่วนร่วมในการเล่นพนันเกี่ยวกับกีฬา (เช่น แทงฟุตบอล)							
การเล่นพนันหวย							
4. ท่านเคยมีส่วนร่วมในการเล่นหวย							
5. ท่านเคยเป็นผู้ชักนำหรือชักชวนผู้อื่นเล่นหวย							
การเล่นพนันเกี่ยวกับไพ่ โฮโล ฯลฯ							
6. ท่านเคยมีส่วนร่วมในการเล่นไพ่ ไฮโล							
7. ท่านเคยเป็นเจ้ามือไพ่ ไฮโล							
8. ท่านเคยเป็นผู้ชักนำหรือชักชวนผู้อื่นเล่นไพ่ ไฮโล							
การเล่นพนันเกี่ยวกับสัตว์ เช่น ชนไก่ วิ่งวัว กัดปลา ชนกว่าง หนูลงรู ฯลฯ							
9. เมื่อมีโอกาสท่านได้มีส่วนร่วมในการเล่นพนันเกี่ยวกับสัตว์							
10. ท่านเคยมีโอกาสเป็นเจ้ามือรับพนันเกี่ยวกับสัตว์							
11. ท่านเคยมีโอกาสเป็นผู้ชักนำหรือชักชวนผู้อื่นเล่นพนันเกี่ยวกับสัตว์							

☺ **แบบวัดเจตนาเชิงพฤติกรรมที่มีต่อการเล่นเกมในงานวัด (I)**

คำชี้แจง ทำเครื่องหมาย ✓ ลงในช่องว่างที่ตรงกับความคิดเห็นของท่านมากที่สุด

ข้อคำถาม	ระดับความตั้งใจในการเล่นเกมในงานวัด						
	น้อยที่สุด <—— ปานกลาง ——> มากที่สุด						
	1	2	3	4	5	6	7
1. ถ้ามีงานวัดแถวบ้านท่านในสัปดาห์หน้า ท่านวางแผนจะไปเล่นเกมในงานวัด							
2. ถ้ามีงานวัดแถวบ้านท่านในสัปดาห์หน้า ท่านรอคอยที่จะไปเล่นเกมในงานวัด							
3. ถ้ามีงานวัดแถวบ้านท่านในสัปดาห์หน้า ท่านตั้งใจที่จะเล่นเกมในงานวัด							

☺ **แบบวัดทัศนคติที่มีต่อการเล่นเกมในงานวัด (AB)**

คำชี้แจง ทำเครื่องหมาย ○ ล้อมรอบตัวเลขในช่องที่ตรงกับความคิดเห็นของท่านมากที่สุด

การเล่นเกมในงานวัด เป็นสิ่งที่ ...

เสียเงิน	1	2	3	4	5	6	7	ได้เงิน
น่าเบื่อ	1	2	3	4	5	6	7	สนุก
ไร้สาระ	1	2	3	4	5	6	7	มีสาระ
หดหู่	1	2	3	4	5	6	7	ตื่นเต้น
ตึงเครียด	1	2	3	4	5	6	7	ผ่อนคลาย
ยากจน	1	2	3	4	5	6	7	ร่ำรวย
เป็นทุกข์	1	2	3	4	5	6	7	เป็นสุข
แย่	1	2	3	4	5	6	7	ดี

☺ **แบบวัดความเชื่อและประเมินความเชื่อเกี่ยวกับการเล่นเกมในงานวัด (b/e)**

คำชี้แจง ทำเครื่องหมาย ○ ล้อมรอบตัวเลขในช่องที่ตรงกับความคิดเห็นของท่านมากที่สุด

1. ฉันเชื่อว่า “การเล่นเกมในงานวัด” เป็นอีกหนึ่งหนทางในการหาเงินหรือของรางวัล								
ไม่เชื่อ	1	2	3	4	5	6	7	เชื่อ

2. สำหรับฉันแล้ว “เงินหรือของรางวัล” ที่ได้มาจากการเล่นเกมในงานวัด เป็นสิ่งที่สำคัญ								
ไม่สำคัญ	1	2	3	4	5	6	7	สำคัญ

3. ฉันเชื่อว่า “การเล่นเกมในงานวัด” ทำให้บรรยากาศในงานวัดสนุกสนานมากขึ้น								
ไม่เชื่อ	1	2	3	4	5	6	7	เชื่อ

4. สำหรับฉันแล้ว “การเล่นเกมในงานวัดที่ทำให้บรรยากาศในงานวัดสนุกสนานมากขึ้น” เป็นสิ่งสำคัญ								
ไม่สำคัญ	1	2	3	4	5	6	7	สำคัญ

5. ฉันเชื่อว่า “การเล่นเกมในงานวัด” ทำให้เสียเงิน เสียทรัพย์ และก่อให้เกิดหนี้สิน								
ไม่เชื่อ	1	2	3	4	5	6	7	เชื่อ

6. สำหรับฉันแล้ว “การเสียเงินเสียทรัพย์จากการเล่นเกมในงานวัด” เป็นสิ่งที่สำคัญ								
ไม่สำคัญ	1	2	3	4	5	6	7	สำคัญ

7. ฉันเชื่อว่า “การเล่นเกมในงานวัดทำให้เสียสุขภาพจิต เช่น ก่อให้เกิดความเครียด ความวิตกกังวล”								
ไม่เชื่อ	1	2	3	4	5	6	7	เชื่อ

8. สำหรับฉันแล้ว “ความวิตกกังวล ความเครียด” จากการเล่นเกมในงานวัด เป็นสิ่งที่สำคัญ								
ไม่สำคัญ	1	2	3	4	5	6	7	สำคัญ

9. ฉันเชื่อว่า “การเล่นเกมในงานวัด” ส่งผลกระทบต่อการเรียน เช่น ผลการเรียนต่ำลง สอบตก								
ไม่เชื่อ	1	2	3	4	5	6	7	เชื่อ

10. สำหรับฉันแล้ว “การเสียการเรียน” จากการเล่นเกมในงานวัด เป็นสิ่งที่สำคัญ								
ไม่สำคัญ	1	2	3	4	5	6	7	สำคัญ

11. ฉันเชื่อว่า “การเล่นเกมในงานวัด” ก่อให้เกิดปัญหาอาชญากรรม เช่น การถูกข่มขู่ ทะเลาะวิวาท ลักขโมย								
ไม่เชื่อ	1	2	3	4	5	6	7	เชื่อ

12. สำหรับฉันแล้ว “ปัญหาอาชญากรรมในสังคม” ที่เกิดจากการเล่นเกมในงานวัด เป็นสิ่งสำคัญ								
ไม่สำคัญ	1	2	3	4	5	6	7	สำคัญ

☺ **แบบวัดการคล้อยตามกลุ่มอ้างอิง (SN)**

คำชี้แจง ทำเครื่องหมาย ○ ล้อมรอบตัวเลขในช่องที่ตรงกับความคิดเห็นของท่านมากที่สุด

1. พ่อแม่ของฉันคิดว่า ฉันควรหรือไม่ควรเล่นเกมในงานวัด								
ไม่ควร	1	2	3	4	5	6	7	ควร

2. เพื่อนของฉันคิดว่า ฉันควรหรือไม่ควรเล่นเกมในงานวัด								
ไม่ควร	1	2	3	4	5	6	7	ควร

3. ครูของฉันคิดว่า ฉันควรหรือไม่ควรเล่นเกมในงานวัด								
ไม่ควร	1	2	3	4	5	6	7	ควร

4. ญาติพี่น้องของฉันคิดว่า ฉันควรหรือไม่ควรเล่นเกมในงานวัด								
ไม่ควร	1	2	3	4	5	6	7	ควร

☺ **แบบวัดความเชื่อเกี่ยวกับทัศนคติของกลุ่มอ้างอิงและแรงจูงใจที่จะคล้อยตามกลุ่มอ้างอิงเกี่ยวกับการเล่นเกมในงานวัด (NB/MC)**

คำชี้แจง ทำเครื่องหมาย ○ ล้อมรอบตัวเลขในช่องที่ตรงกับความคิดเห็นของท่านมากที่สุด

1. ฉันเชื่อว่า “สื่อต่าง ๆ เช่น การโฆษณา ประกาศ และคำเชิญชวนต่าง ๆ ” ชักจูงให้ฉันเล่นเกมในงานวัด								
ไม่เชื่อ	1	2	3	4	5	6	7	เชื่อ

2. ในความรู้สึกของฉัน ฉันต้องการทำตามความต้องการของสื่อโฆษณา และประกาศต่าง ๆ								
ไม่ต้องการ	1	2	3	4	5	6	7	ต้องการ

3. ฉันเชื่อว่า “พ่อแม่ของฉัน” ไม่ต้องการให้ฉันเล่นเกมในงานวัด								
ไม่เชื่อ	1	2	3	4	5	6	7	เชื่อ

4. ในความรู้สึกของฉัน ฉันต้องการทำตามความต้องการของพ่อแม่								
ไม่ต้องการ	1	2	3	4	5	6	7	ต้องการ

5. ฉันเชื่อว่า “เพื่อนของฉัน” ไม่ต้องการให้ฉันเล่นเกมในงานวัด								
ไม่เชื่อ	1	2	3	4	5	6	7	เชื่อ

6. ในความรู้สึกของฉัน ฉันต้องการทำตามความต้องการของเพื่อน								
ไม่ต้องการ	1	2	3	4	5	6	7	ต้องการ

7. ฉันเชื่อว่า “ครูของฉัน” ไม่ต้องการให้ฉันเล่นเกมในงานวัด								
ไม่เชื่อ	1	2	3	4	5	6	7	เชื่อ

8. ในความรู้สึกของฉัน ฉันต้องการทำตามความต้องการของครู								
ไม่ต้องการ	1	2	3	4	5	6	7	ต้องการ

9. ฉันเชื่อว่า “ญาติพี่น้องของฉัน” ไม่ต้องการให้ฉันเล่นเกมในงานวัด								
ไม่เชื่อ	1	2	3	4	5	6	7	เชื่อ

10. ในความรู้สึกของฉัน ฉันต้องการทำตามความต้องการของญาติพี่น้อง								
ไม่ต้องการ	1	2	3	4	5	6	7	ต้องการ

☺ **แบบวัดความเชื่อเกี่ยวกับปัจจัยควบคุมและการรับรู้อำนาจของปัจจัยควบคุม (C/P) และแบบวัดการรับรู้ความสามารถในการควบคุมตนเอง (PBC)**

คำชี้แจง ทำเครื่องหมาย ○ ล้อมรอบตัวเลขในช่องที่ตรงกับความคิดเห็นของท่านมากที่สุด

1. โอกาสที่ฉัน “ได้รับของรางวัล” จากการเล่นเกมในงานวัด								
ไม่มีเลย	1	2	3	4	5	6	7	มีมาก

2. สำหรับฉัน “การได้รางวัล” จากเกมในงานวัดเป็นการส่งเสริมให้ฉันเล่นเกมในงานวัด								
ไม่ส่งเสริม	1	2	3	4	5	6	7	ส่งเสริม

3. เมื่ออยากได้ของบางอย่างที่เป็นรางวัลจากเกมในงานวัด ฉันจึงเล่นเกมในงานวัดเพื่อให้ได้สิ่งนั้น								
ไม่จริง	1	2	3	4	5	6	7	จริง

4. โอกาสที่ “เพื่อนชักชวนฉัน” ให้เล่นเกมในงานวัด								
ไม่มีเลย	1	2	3	4	5	6	7	มีมาก

5. สำหรับฉัน “การที่เพื่อนชักชวน” เป็นการส่งเสริมให้ฉันเล่นเกมในงานวัด								
ไม่ส่งเสริม	1	2	3	4	5	6	7	ส่งเสริม

6. ฉันควบคุมตนเองที่จะปฏิเสธเพื่อน เมื่อฉันถูกชักชวนให้เล่นเกมในงานวัด								
ควบคุมไม่ได้	1	2	3	4	5	6	7	ควบคุมได้

7. โอกาสที่ฉัน “ต้องการร่วมดูและชมการเล่นเกมในงานวัด”								
ไม่มีเลย	1	2	3	4	5	6	7	มีมาก

8. สำหรับฉัน “บรรยากาศในการดูและชมการเล่นเกมในงานวัด” เป็นการส่งเสริมการเล่นเกมในงานวัด								
ไม่ส่งเสริม	1	2	3	4	5	6	7	ส่งเสริม

9. ฉันควบคุมตนเองไม่ให้เล่นเกมในงานวัด เมื่อได้ดูและชมการเล่นเกมต่าง ๆ ในงานวัด								
ควบคุมไม่ได้	1	2	3	4	5	6	7	ควบคุมได้

10. “ฉันอยากได้ของรางวัลที่อยู่ในเกมในงานวัด”								
ไม่อยากได้	1	2	3	4	5	6	7	อยากได้

11. สำหรับฉัน “ความอยากได้ของรางวัล” ส่งเสริมให้ฉันเล่นเกมในงานวัด								
ไม่ส่งเสริม	1	2	3	4	5	6	7	ส่งเสริม

12. “ถ้าอยากได้ของรางวัลที่อยู่ในเกมในงานวัด” ฉันสามารถควบคุมตนเองไม่ให้เล่นเกมในงานวัด								
ควบคุมไม่ได้	1	2	3	4	5	6	7	ควบคุมได้

13. เป็นเรื่องที่เกิดขึ้นได้ที่พ่อแม่และคนในครอบครัวของฉันอบรมสั่งสอนไม่ให้ฉันเล่นเกมในงานวัด								
ไม่เกิดขึ้น	1	2	3	4	5	6	7	เกิดขึ้น

14. “การได้รับการอบรมสั่งสอนเกี่ยวกับข้อเสียของการเล่นเกมในงานวัดจากพ่อแม่และคนในครอบครัว” เป็นสิ่งที่ขัดขวางการเล่นเกมในงานวัดของฉัน								
ขัดขวาง	1	2	3	4	5	6	7	ไม่ขัดขวาง

15. “การได้รับการอบรมสั่งสอนเกี่ยวกับข้อเสียของการเล่นเกมในงานวัดจากพ่อแม่และคนในครอบครัว” ทำให้ฉันยังต้องการเล่นเกมในงานวัด								
ไม่ต้องการ	1	2	3	4	5	6	7	ต้องการ

☺ ขอขอบคุณทุกท่านที่ให้ความร่วมมือในการตอบแบบสอบถาม ☺

ภาคผนวก ซ

ผลการตรวจสอบคุณภาพแบบสอบถามเกี่ยวกับผลกระทบของการเล่นเกมในงานวัดที่มีต่อพฤติกรรมการเล่นพนันของเยาวชนไทย

ผลการประเมินความสอดคล้องระหว่างข้อคำถามกับนิยามศัพท์เฉพาะ

☺ **แบบวัดพฤติกรรมการเล่นการพนัน (B)**

พฤติกรรมการเล่นการพนัน (B) หมายถึง การแสดงพฤติกรรมในแต่ละบทบาทของการมีส่วนร่วมในการเล่นการพนัน ประกอบด้วย บทบาทของการเล่นการพนันในฐานะของผู้เล่นพนัน บทบาทของผู้เล่นการพนันภายใต้เงื่อนไขการเป็นผู้รับพนัน บทบาทของการเล่นการพนันในเงื่อนไขของการเป็นตัวกลางในกระบวนเล่นการพนัน ในสถานการณ์การเล่นเกมในงานวัด การพนันเกี่ยวกับกีฬา การพนันเกี่ยวกับหวย การพนันเกี่ยวกับการเล่นไพ่ การพนันเกี่ยวกับสัตว์

ข้อคำถาม	ผลการประเมินคุณภาพ	
	IOC	r
การเล่นเกมในงานวัด (สอยดาว ปาลูกโป่ง ยิงปืน บิงโก ฯลฯ)		
1. เมื่อมีโอกาสท่านได้มีส่วนร่วมในการเล่นเกมในงานวัด	1.00	0.28
2. ท่านเคยมีโอกาสเป็นผู้ชักนำหรือชักชวนผู้อื่นเล่นเกมในงานวัด	1.00	0.36
การเล่นพนันเกี่ยวกับกีฬา เช่น ฟุตบอลตามฤดูกาลต่าง ๆ ทั้งในระดับท้องถิ่น ระดับประเทศ และระดับสากล ฯลฯ		
3. เมื่อมีโอกาสท่านได้มีส่วนร่วมในการแทงบอล	1.00	0.22
การเล่นพนันหวย		
4. เมื่อมีโอกาสท่านได้มีส่วนร่วมในการเล่นหวย	1.00	0.34
5. ท่านเคยมีโอกาสเป็นผู้ชักนำหรือชักชวนผู้อื่นเล่นหวย	1.00	0.33
การเล่นพนันเกี่ยวกับไพ่ โฮโล ฯลฯ		
6. เมื่อมีโอกาสท่านได้มีส่วนร่วมในการเล่นไพ่ ไฮโล	1.00	0.55
7. ท่านเคยมีโอกาสเป็นเจ้ามือไพ่ ไฮโล	1.00	0.48
8. ท่านเคยมีโอกาสเป็นผู้ชักนำหรือชักชวนผู้อื่นเล่นไพ่ ไฮโล	1.00	0.53
การเล่นพนันเกี่ยวกับสัตว์ เช่น ชนไก่ วิ่งวัว ปลากัด หนูลงรู ฯลฯ		
9. เมื่อมีโอกาสท่านได้มีส่วนร่วมในการเล่นพนันเกี่ยวกับสัตว์	1.00	0.60
10. ท่านเคยมีโอกาสเป็นเจ้ามือพนันเกี่ยวกับสัตว์	1.00	0.46
11. ท่านเคยมีโอกาสเป็นผู้ชักนำหรือชักชวนผู้อื่นเล่นพนันเกี่ยวกับสัตว์	1.00	0.61

☺ **แบบวัดเจตนาเชิงพฤติกรรมที่มีต่อการเล่นเกมในงานวัด (I)**

เจตนาเชิงพฤติกรรม (I) หมายถึง ระดับความมุ่งมั่นหรือความตั้งใจของเด็กและเยาวชนว่าจะแสดงพฤติกรรมการเล่นเกมในงานวัดที่ระบุนั้นมากน้อยเพียงใด

ข้อคำถาม	ผลการประเมินคุณภาพ	
	IOC	r
1. ถ้ามีงานวัดแถวบ้านท่านใน<u>สัปดาห์หน้า</u> ท่านตั้งใจที่จะเล่นเกมในงานวัดมากน้อยเพียงใด	0.60	0.92
2. ถ้ามีงานวัดแถวบ้านท่านใน<u>เดือนหน้า</u> ท่านตั้งใจที่จะเล่นเกมในงานวัดมากน้อยเพียงใด	0.60	0.96
3. ถ้ามีงานวัดแถวบ้านท่านใน<u>สองสามเดือนข้างหน้า</u> ท่านตั้งใจที่จะเล่นเกมในงานวัดมากน้อยเพียงใด	0.60	0.92

☺ **แบบวัดทัศนคติที่มีต่อการเล่นเกมในงานวัด (AB)**

ทัศนคติที่มีต่อการเล่นเกมในงานวัด (AB) หมายถึง ระดับความคิดเห็นหรือความรู้สึกของเด็กและเยาวชนแต่ละบุคคลที่มีต่อพฤติกรรมการเล่นเกมในงานวัดซึ่งอาจเป็นไปในทางบวก ทางลบ หรือเป็นกลาง

การที่ฉันเล่มเกมในงานวัด เป็นสิ่งที่ ...

ข้อคำถาม									ผลการประเมินคุณภาพ	
									IOC	r
สูญเสียเงิน	1	2	3	4	5	6	7	ได้เงิน	1.00	0.29
น่าเบื่อ	1	2	3	4	5	6	7	สนุก	1.00	0.62
ไร้สาระ	1	2	3	4	5	6	7	มีสาระ	1.00	0.51
หดหู่	1	2	3	4	5	6	7	ตื่นเต้น	1.00	0.61
กดดัน	1	2	3	4	5	6	7	ผ่อนคลาย	1.00	0.67
ยากจน	1	2	3	4	5	6	7	ร่ำรวย	1.00	0.21
เป็นทุกข์	1	2	3	4	5	6	7	เป็นสุข	1.00	0.63
ไม่ดี	1	2	3	4	5	6	7	ดี	1.00	0.53

☺ **แบบวัดความเชื่อและประเมินความเชื่อเกี่ยวกับการเล่นเกมในงานวัด (b/e)**

(คำถามข้อคี่) ความเชื่อเกี่ยวกับผลของการเล่นเกมในงานวัด (b) หมายถึง การที่เด็กและเยาวชนคิดหรือเชื่อว่าเมื่อกระทำพฤติกรรมการเล่นเกมในงานวัดแล้วจะเกิดผลดีผลเสียกับตนเองอย่างไร

(คำถามข้อคู่) การประเมินผลของการเล่นเกมในงานวัด (e) หมายถึง การที่เด็กและเยาวชนเชื่อมั่นว่าเมื่อเล่นเกมในงานวัดแล้ว ผลที่เกิดขึ้นจะดีหรือไม่ เป็นไปในทางบวกหรือทางลบ

ข้อคำถาม	ผลการประเมินคุณภาพ	
	IOC	r
1. ฉันเชื่อว่า “การเล่นเกมในงานวัด” เป็นอีกหนึ่งหนทางในการหาเงินหรือของรางวัล ไม่เชื่อ 1 2 3 4 5 6 7 เชื่อ	1.00	0.63
2. สำหรับฉันแล้ว “เงินหรือของรางวัล” ที่ได้มาจากการเล่นเกมในงานวัด เป็นสิ่งที่สำคัญ ไม่สำคัญ 1 2 3 4 5 6 7 สำคัญ	1.00	0.44
3. ฉันเชื่อว่า “การเล่นเกมในงานวัด” ทำให้บรรยากาศในงานวัดสนุกสนานมากขึ้น ไม่เชื่อ 1 2 3 4 5 6 7 เชื่อ	1.00	0.27
4. สำหรับฉันแล้ว “การเล่นเกมในงานวัดที่ทำให้บรรยากาศในงานวัดสนุกสนานมากขึ้น” เป็นสิ่งสำคัญ ไม่สำคัญ 1 2 3 4 5 6 7 สำคัญ	0.80	0.28
5. ฉันเชื่อว่า “การเล่นเกมในงานวัด” ทำให้เสียเงิน เสียทรัพย์ และก่อให้เกิดหนี้สิน ไม่เชื่อ 1 2 3 4 5 6 7 เชื่อ	1.00	0.53
6. สำหรับฉันแล้ว “การเสียเงินเสียทรัพย์จากการเล่นเกมในงานวัด” เป็นสิ่งที่สำคัญ ไม่สำคัญ 1 2 3 4 5 6 7 สำคัญ	1.00	0.49

ข้อคำถาม	ผลการประเมินคุณภาพ	
	IOC	r
7. ฉันเชื่อว่า “การเล่นเกมในงานวัดทำให้เสียสุขภาพจิต เช่น ก่อให้เกิดความเครียด ความวิตกกังวล”	1.00	0.31
ไม่เชื่อ 1 2 3 4 5 6 7 เชื่อ		
8. สำหรับฉันแล้ว “ความวิตกกังวล ความเครียด” จากการเล่นเกมในงานวัด เป็นสิ่งที่สำคัญ	0.80	0.46
ไม่สำคัญ 1 2 3 4 5 6 7 สำคัญ		
9. ฉันเชื่อว่า “การเล่นเกมในงานวัด” ส่งผลกระทบต่อการเรียน เช่น เรียนไม่รู้เรื่อง เสียสมาธิ	1.00	0.57
ไม่เชื่อ 1 2 3 4 5 6 7 เชื่อ		
10. สำหรับฉันแล้ว “การเสียการเรียน” จากการเล่นเกมในงานวัด เป็นสิ่งที่สำคัญ	0.80	0.41
ไม่สำคัญ 1 2 3 4 5 6 7 สำคัญ		
11. ฉันเชื่อว่า “การเล่นเกมในงานวัด” ก่อให้เกิดปัญหาอาชญากรรม เช่น การถูกข่มขู่ ทะเลาะวิวาท ลักขโมย	1.00	0.65
ไม่เชื่อ 1 2 3 4 5 6 7 เชื่อ		
12. สำหรับฉันแล้ว “ปัญหาอาชญากรรมในสังคม” ที่เกิดจากการเล่นเกมในงานวัด เป็นสิ่งสำคัญ	0.80	0.70
ไม่สำคัญ 1 2 3 4 5 6 7 สำคัญ		

☺ **แบบวัดการคล้อยตามกลุ่มอ้างอิง (SN)**

การคล้อยตามกลุ่มอ้างอิงในการเล่นเกมในงานวัด (SN) หมายถึง การรับรู้ของเด็กและเยาวชนต่อกลุ่มบุคคลที่กลุ่มคนเหล่านี้ให้ความสำคัญ โดยเป็นการรับรู้ว่ากลุ่มคนที่มีความสำคัญนั้นคิดต่อตนเองว่าเป็นไปในทิศทางใด ควรหรือไม่ควรที่จะแสดงพฤติกรรมการเล่นเกมในงานวัด

ข้อคำถาม	ผลการประเมินคุณภาพ	
	IOC	r
1. พ่อแม่ของฉันคิดว่า ฉันควรหรือไม่ควรเล่นเกมในงานวัด	0.60	0.80
ไม่ควร 1 2 3 4 5 6 7 ควร		
2. เพื่อนของฉันคิดว่า ฉันควรหรือไม่ควรเล่นเกมในงานวัด	0.60	0.77
ไม่ควร 1 2 3 4 5 6 7 ควร		
3. ครูของฉันคิดว่า ฉันควรหรือไม่ควรเล่นเกมในงานวัด	0.60	0.86
ไม่ควร 1 2 3 4 5 6 7 ควร		
4. ญาติพี่น้องของฉันคิดว่า ฉันควรหรือไม่ควรเล่นเกมในงานวัด	0.60	0.86
ไม่ควร 1 2 3 4 5 6 7 ควร		

☺ **แบบวัดความเชื่อเกี่ยวกับทัศนคติของกลุ่มอ้างอิงและแรงจูงใจที่จะคล้อยตามกลุ่มอ้างอิงเกี่ยวกับการเล่นเกมในงานวัด (NB/MC)**

(คำถามข้อคี่) ความเชื่อเกี่ยวกับทัศนคติของกลุ่มอ้างอิงที่มีต่อการเล่นเกมในงานวัด (NB) หมายถึง ความเชื่อว่าบุคคลรอบข้างที่มีความสำคัญต่อเด็กและเยาวชน มีความต้องการให้กลุ่มคนเหล่านี้เล่นเกมในงานวัดนั้นมากน้อยเพียงใด

(คำถามข้อคู่) แรงจูงใจที่จะคล้อยตามกลุ่มอ้างอิงในการเล่นเกมในงานวัด (MC) หมายถึง การรับรู้ของเด็กและเยาวชนว่ามีความต้องการทำตามความประสงค์ของกลุ่มอ้างอิงนั้นเพียงใด

ข้อคำถาม	ผลการประเมินคุณภาพ	
	IOC	r
1. ฉันเชื่อว่า “สื่อต่าง ๆ เช่น การโฆษณา ประกาศ คำเชิญชวนต่าง ๆ ” ชักจูงให้ฉันเล่นเกมในงานวัด ไม่เชื่อ 1 2 3 4 5 6 7 เชื่อ	0.80	0.23
2. ในความรู้สึกของฉัน ฉันต้องการทำตามความต้องการของสื่อโฆษณา ประกาศต่าง ๆ ต้องการ 1 2 3 4 5 6 7 ไม่ต้องการ	0.80	0.32
3. ฉันเชื่อว่า “พ่อแม่ของฉัน” ไม่ต้องการให้ฉันเล่นเกมในงานวัด ไม่เชื่อ 1 2 3 4 5 6 7 เชื่อ	0.60	0.60
4. ในความรู้สึกของฉัน ฉันต้องการทำตามความต้องการของพ่อแม่ ต้องการ 1 2 3 4 5 6 7 ไม่ต้องการ	0.80	0.62
5. ฉันเชื่อว่า “เพื่อนของฉัน” ไม่ต้องการให้ฉันเล่นเกมในงานวัด ไม่เชื่อ 1 2 3 4 5 6 7 เชื่อ	0.60	0.71
6. ในความรู้สึกของฉัน ฉันต้องการทำตามความต้องการของเพื่อน ต้องการ 1 2 3 4 5 6 7 ไม่ต้องการ	0.80	0.74
7. ฉันเชื่อว่า “ครูของฉัน” ไม่ต้องการให้ฉันเล่นเกมในงานวัด ไม่เชื่อ 1 2 3 4 5 6 7 เชื่อ	0.60	0.82
8. ในความรู้สึกของฉัน ฉันต้องการทำตามความต้องการของครู ต้องการ 1 2 3 4 5 6 7 ไม่ต้องการ	0.80	0.85
9. ฉันเชื่อว่า “ญาติพี่น้องของฉัน” ไม่ต้องการให้ฉันเล่นเกมในงานวัด ไม่เชื่อ 1 2 3 4 5 6 7 เชื่อ	0.60	0.66
10. ในความรู้สึกของฉัน ฉันต้องการทำตามความต้องการของญาติพี่น้อง ต้องการ 1 2 3 4 5 6 7 ไม่ต้องการ	0.80	0.23

☺ **แบบวัดความเชื่อเกี่ยวกับปัจจัยควบคุมและการรับรู้อำนาจของปัจจัยควบคุม (C/P) และแบบวัดการรับรู้ความสามารถในการควบคุมตนเอง (PBC)**

ความเชื่อเกี่ยวกับปัจจัยควบคุมในการเล่นเกมในงานวัด (c) หมายถึง ความเชื่อเกี่ยวกับการมีหรือไม่มีปัจจัยที่สนับสนุนหรือขัดขวางในการเล่นเกมในงานวัด ถ้าเด็กและเยาวชนเชื่อว่าตนเองมีปัจจัยสนับสนุนมาก และมีปัจจัยขัดขวางน้อย เด็กและเยาวชนจะเชื่อว่าตนเองมีโอกาสในการเล่นเกมในงานวัดได้มาก (ข้อ 1 4 7 10 13 16 19)

การรับรู้อำนาจของปัจจัยควบคุมในการเล่นเกมในงานวัด (p) หมายถึง การที่เด็กและเยาวชนรับรู้ว่ามีปัจจัยใดที่เป็นตัวส่งเสริมหรือขัดขวางการเล่นเกมในงานวัด (ข้อ 2 5 8 11 14 17 20)

การรับรู้ความสามารถในการควบคุมตนเองต่อการเล่นเกมในงานวัด (PBC) หมายถึง การรับรู้ของเด็กและเยาวชนต่อพฤติกรรมการเล่นเกมในงานวัดว่าเป็นการยากหรือง่ายที่จะเล่นเกม ซึ่งเป็นการสะท้อนจากประสบการณ์ในอดีตและการคาดคะเนปัจจัยส่งเสริมหรือขัดขวางในการเล่นเกมในงานวัด (ข้อ 3 6 9 12 15 18 21)

ข้อคำถาม	ผลการประเมินคุณภาพ	
	IOC	r
1. โอกาสที่ฉัน "ได้รับของรางวัล" จากการเล่นเกมในงานวัด ไม่มีเลย 1 2 3 4 5 6 7 มีมาก	1.00	0.37
2. สำหรับฉัน "การได้รางวัล" จากเกมในงานวัดเป็นการส่งเสริมให้ฉันเล่นเกมในงานวัด ไม่ส่งเสริม 1 2 3 4 5 6 7 ส่งเสริม	1.00	0.54
3. เมื่ออยากได้ของบางอย่างที่เป็นรางวัลในเกมในงานวัด ฉันจึงต้องการหาสิ่งนั้นด้วยการเล่นเกมในงานวัด ไม่จริง 1 2 3 4 5 6 7 จริง	1.00	0.68
4. โอกาสที่ "เพื่อนชักชวนฉัน" ให้เล่นเกมในงานวัด ไม่มีเลย 1 2 3 4 5 6 7 มีมาก	1.00	0.50
5. สำหรับฉัน "การที่เพื่อนชักชวน" เป็นการส่งเสริมให้ฉันเล่นเกมในงานวัด ไม่ส่งเสริม 1 2 3 4 5 6 7 ส่งเสริม	1.00	0.45
6. ฉันควบคุมตนเองที่จะปฏิเสธเพื่อน เมื่อฉันถูกชักชวนให้เล่นเกมในงานวัด ควบคุมไม่ได้ 1 2 3 4 5 6 7 ควบคุมได้	1.00	0.20
7. โอกาสที่ฉัน "ต้องการร่วมดูและชมการเล่นเกมในงานวัด" ไม่มีเลย 1 2 3 4 5 6 7 มีมาก	1.00	0.66
8. สำหรับฉัน "บรรยากาศในการดูและชมการเล่นเกมในงานวัด" เป็นการส่งเสริมการเล่นเกมในงานวัด ไม่ส่งเสริม 1 2 3 4 5 6 7 ส่งเสริม	1.00	0.58
9. ฉันควบคุมตนเองไม่ให้เล่นเกมในงานวัดได้มากน้อยเพียงใด เมื่อได้ดูและชมการเล่นเกมในงานวัด ควบคุมไม่ได้ 1 2 3 4 5 6 7 ควบคุมได้	1.00	0.20
10. "ฉันอยากได้ของรางวัลที่อยู่ในเกมในงานวัด" ไม่อยากได้ 1 2 3 4 5 6 7 อยากได้	1.00	0.49
11. สำหรับฉัน "ความอยากได้ของรางวัล"ส่งเสริมให้ฉันเล่นเกมในงานวัด ไม่ส่งเสริม 1 2 3 4 5 6 7 ส่งเสริม	1.00	0.39
12. "ถ้าอยากได้ของรางวัลที่อยู่ในเกมในงานวัด" ฉันสามารถควบคุมตนเองไม่ให้เล่นเกมในงานวัด ควบคุมไม่ได้ 1 2 3 4 5 6 7 ควบคุมได้	0.80	0.20

ข้อคำถาม	ผลการประเมินคุณภาพ	
	IOC	.r
13. “การที่พ่อแม่และคนในครอบครัวของฉันอบรมสั่งสอนไม่ให้ฉันเล่นเกมในงานวัด” เป็นเรื่องที่เกิดขึ้นได้ ไม่เกิดขึ้น 1 2 3 4 5 6 7 เกิดขึ้น	1.00	0.25
14. “การได้รับการอบรมสั่งสอนเกี่ยวกับข้อเสียของการเล่นเกมในงานวัดจากพ่อแม่และคนในครอบครัว” เป็นสิ่งที่ขัดขวางการเล่นเกมในงานวัดของฉัน ขัดขวาง 1 2 3 4 5 6 7 ไม่ขัดขวาง	1.00	0.25
15. “การได้รับการอบรมสั่งสอนเกี่ยวกับข้อเสียของการเล่นเกมในงานวัดจากพ่อแม่และคนในครอบครัว” ทำให้ฉันยังต้องการเล่นเกมในงานวัด ไม่ต้องการ 1 2 3 4 5 6 7 ต้องการ	0.60	0.22

ภาคผนวก ฌ

ประเด็นและแนวคำถามในการสนทนากลุ่ม

ประเด็นการสนทนากลุ่ม

วัตถุประสงค์ : เพื่อเสนอแนะแนวทางการส่งเสริมการรู้เท่าทันสถานการณ์การพนันสำหรับเยาวชนไทย

ประเด็นย่อย

1. มุมมองเกี่ยวกับการพนันรูปแบบต่าง ๆ ในสังคม

★ ลักษณะของการพนันที่เด่นชัดมากขึ้นในสังคมปัจจุบัน

★ ผลกระทบที่เกิดขึ้นกับเยาวชนและระบบกลไกต่าง ๆ ในสังคม

★ แนวโน้มของการพนันในอนาคต

2. กลุ่มเยาวชนไทย/กลุ่มพื้นที่ที่มีความเสี่ยงเกี่ยวกับการพนัน

★ เยาวชนกลุ่มเสี่ยงกับการพนัน (เพศ / กลุ่มเพื่อน / ช่วงวัย / ระดับการศึกษา)

★ พื้นที่เสี่ยงของการพนันในเขตพื้นที่ภาคกลาง (มิติของจังหวัด ท้องถิ่น / บริบทของพื้นที่ในเมือง-นอกเมือง)

3. การสร้างเสริมให้เยาวชนได้พัฒนากระบวนการคิดด้านการหลีกเลี่ยงหรือป้องกันตนเองจากการพนัน

★ การแก้ปัญหาการพนันที่มีอยู่ในปัจจุบันตามหน่วยงานหรือองค์กรต่าง ๆ รวมถึงความสำเร็จและปัญหาอุปสรรคที่เกิดขึ้นที่ทำให้ต้องหาวิธีการดำเนินการอื่น ๆ

★ ข้อเสนอแนวคิดเชิงนโยบายที่เกี่ยวกับการหลีกเลี่ยงหรือป้องกันตนเองจากการพนันของเยาวชนไทย

★ แนวทางหรือเทคนิควิธีปฏิบัติที่เหมาะสมและสอดคล้องกับธรรมชาติและพัฒนาการตามวัยของเยาวชนในการหลีกเลี่ยงหรือป้องกันตนเองจากการพนัน

★ สื่อหรือสื่อมวลชนที่มีส่วนในการสร้างเสริมให้เยาวชนได้พัฒนากระบวนการคิดด้านการหลีกเลี่ยงหรือป้องกันตนเองจากการพนัน

★ บทบาทของภาคีเครือข่ายที่เกี่ยวข้องในการสร้างเสริมให้เยาวชนได้พัฒนากระบวนการคิดด้านการหลีกเลี่ยงหรือป้องกันตนเองจากการพนัน

★ สภาพแวดล้อมที่เอื้อต่อการส่งเสริมให้เยาวชนรู้เท่าทันการพนันและได้พัฒนากระบวนการคิดด้านการหลีกเลี่ยงหรือป้องกันตนเองจากการพนัน

ภาคผนวก ญ

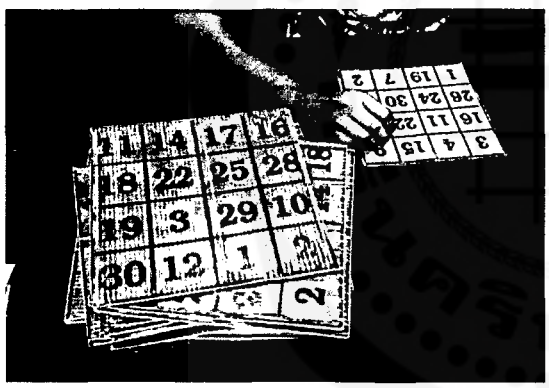
ประมวลภาพการลงภาคสนามกรณีศึกษางานวัด

เกมบิงโก

เกมซ้อนไข่

เลขนำโชค

สัมภาษณ์พระ



แผ่นตารางบิงโก

สัมภาษณ์ผู้ที่ทำงานในวัด

กติตาเกมปาเป้าและของรางวัล

เกมยิงปืน

ภาคผนวก ฎ

ประมวลภาพการสนทนากลุ่ม

คณะนักวิจัย

โครงการวิจัยการพนันที่แฝงในงานวัด: กระบวนการเปลี่ยนสภาพของกิจกรรมงานวัด และผลกระทบที่มีต่อพฤติกรรมการเล่นพนันของเยาวชนไทย

1. ดร.อิทธิพัทธ์ สุวทันพรกูล	หัวหน้าโครงการวิจัย
2. ดร.วิไลลักษณ์ ลังกา	นักวิจัย
3. ดร.รณิดา เชยชุ่ม	นักวิจัย
4. ดร.อรอุมา เจริญสุข	นักวิจัย
5. ดร.พนิดา มารุ่งเรือง	ผู้ช่วยนักวิจัย
6. นางสาวพรรณวิพา เพ็ชรสวัสดิ์	ผู้ช่วยนักวิจัย
6. จ่าสิบโทกันต์ธสิทธิ์ พิมพ์สอาด	ผู้ช่วยนักวิจัย
7. นางสาวขวัญธิศศรา อภิสุขสกุล	ผู้ช่วยนักวิจัย
8. นายนนท์ปวิธ กันเกลา	ผู้ช่วยนักวิจัย
9. นายรัฐชฎากรณ์ อิ่มอุรัง	ผู้ช่วยนักวิจัย
10. นางสาวนันทริกา อยู่คง	ผู้ช่วยนักวิจัย
11. นายธวัชชัย อินทเสน	ผู้ช่วยนักวิจัย
12. นายรติ จิรนิรัติศัย	ผู้ช่วยนักวิจัย
13. นายธีรวัฒน์ รัตนมณี	ผู้ช่วยนักวิจัย
14. นายปัณณทัต อ่องทับน้ำ	ผู้ช่วยนักวิจัย
15. นางญาณี แก้วจัง	ผู้ช่วยนักวิจัย
16. นางธัญพร พุ่มพวง	ผู้ช่วยนักวิจัย
17. นาวสาววราพร ภาคธรรม	ผู้ช่วยนักวิจัย
18. นายจิรายุ สงวนแก้ว	ผู้ช่วยนักวิจัย
19. นายณัฐพงศ์ ปิยะวงศ์วัฒนา	ผู้ช่วยนักวิจัย
20. นายกิตติราช คงยก	ผู้ประสานงานศูนย์ศึกษาปัญหาการพนัน