

คณะจิตวิทยา

เหตุผลและพฤติกรรมในการเล่นการพนันฟุตบอลของนิสิตนักศึกษาชายในเขตกรุงเทพและ  
ปริมณฑล

นาย สุรวิชญ์ มนตรีโชค

โครงการทางจิตวิทยาเป็นส่วนหนึ่งของการศึกษาตามหลักสูตรวิทยาศาสตรบัณฑิต

คณะจิตวิทยา จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย

ปีการศึกษา 2551

REASONS AND PERFORMANCE OF FOOTBALL-GAMBLING BEHAVIOR OF MALE  
UNDERGRADUATE STUDENTS IN THE BANGKOK METROPOLIS

Mr.Suravit Montrechok

A Senior Project in Partial Fulfillment of the Requirements  
for the Degree of Bachelor of Psychology  
Faculty of Psychology  
Chulalongkorn University  
Academic Year 2008

สุรวิชัย มนต์ริโชค: เหตุผลและพฤติกรรมในการเล่นการพนันฟุตบอลของนิสิตนักศึกษาชายในเขต  
กรุงเทพและปริมณฑล (REASONS AND PERFORMANCE OF FOOTBALL-GAMBLING  
BEHAVIOR OF MALE UNDERGRADUATE STUDENTS IN THE BANGKOK  
METROPOLIS)

อาจารย์ที่ปรึกษา: รศ.ประไพพรรณ ภูมิวุฒิสาร

อาจารย์ที่ปรึกษาร่วม: ผศ.ดร.พรรณระพี สุทธิวรรณ, 50 หน้า

การวิจัยนี้มีจุดประสงค์เพื่อศึกษาพฤติกรรมการเล่นการพนันฟุตบอล และเหตุผลในการ  
เล่นการพนันฟุตบอลของนิสิตนักศึกษาชายในเขตกรุงเทพและปริมณฑล กลุ่มตัวอย่างเป็นนิสิต  
นักศึกษาชายที่เล่นพนันฟุตบอลจำนวน 200 คน โดยแบ่งเป็นนิสิตนักศึกษาจากมหาวิทยาลัย  
รัฐบาล 100 คน และมหาวิทยาลัยเอกชน 100 คน กลุ่มตัวอย่างตอบแบบสอบถามพฤติกรรมและ  
เหตุผลในการเล่นการพนันฟุตบอล วิเคราะห์ข้อมูลโดยสถิติเชิงพรรณนา (Descriptive Statistics)  
และ Chi-Square

ผลการวิจัยพบว่า

1. เหตุผลที่นิสิตนักศึกษาเล่นการพนันฟุตบอลมากที่สุด 3 ลำดับแรก คือ ต้องการหารายได้  
เพิ่ม (ร้อยละ 86.5) ต้องการความสนุกสนาน (ร้อยละ 81.5) และเพื่อนชักชวนให้เล่น  
(ร้อยละ 76.5)
2. ร้อยละ 61.5 ของกลุ่มตัวอย่างมีพฤติกรรมการเป็นหนี้การพนันฟุตบอล แต่ไม่พบว่ารายได้  
ของนิสิตนักศึกษา หรือ ลักษณะของมหาวิทยาลัยที่เรียน มีความสัมพันธ์กับพฤติกรรม  
การเป็นหนี้การพนันฟุตบอลแต่อย่างใด

หลักสูตร วิทยาศาสตร์บัณฑิต  
สาขาวิชา จิตวิทยา  
ปีการศึกษา 2551

ลายมือชื่อนิสิต.....  
ลายมือชื่ออาจารย์ที่ปรึกษา.....  
ลายมือชื่ออาจารย์ที่ปรึกษาร่วม.....

## 4837470338 : MAJOR PSYCHOLOGY

KEYWORDS : FOOTBALL GAMBLING

SURAVIT MONTRECHOK: REASONS AND PERFORMANCE OF FOOTBALL-GAMBLING  
BEHAVIOR OF MALE UNDERGRADUATE STUDENTS IN THE BANGKOK METROPOLIS.

SENIOR PROJECT ADVISOR : ASSOC.PROF.PRAPHAIPHUN PHOOMVUTHISARN ,  
CO-ADVISOR ; ASSIST. PROF. PANRAPEE SUTTIWAN. Ph. D. , 50pp.

The study examined the football-gambling behavior and the reasons for such behavior of male undergraduate students in the Bangkok Metropolis. The participants were 200 undergraduate students who were active football-gamblers: 100 from private universities and 100 from public universities. The instrument was the Football-gambling Questionnaire. Data was analyzed by Descriptive Statistics and Chi-Square.

Results suggest that

1. The first 3 reasons for football gambling are *Earning extra money*. (86.5 %), *Entertaining* (81.5 %), and *Persuasion of friends* (76.5 %).
2. There were 61.5% of participants having debts from football gambling.  
However, there are no associations between student's income or types of university on debts from football gambling.

Program: Bachelor of Science

Field of Study: Psychology

Academic Year 2008

Student's signature.....

Advisor's signature..... P. Phoomvuthisarn

Co-Advisor's signature.....

## กิตติกรรมประกาศ

โครงการวิจัยนี้สำเร็จลงได้ด้วยความกรุณาของ รองศาสตราจารย์ ประไพพรรณ ภูมิวุฒิสาร ที่รับเป็นอาจารย์ที่ปรึกษาโครงการ ซึ่งได้เพียรสอนให้ความรู้และแนวทางการทำโครงการวิจัย รวมถึงคำแนะนำต่าง ๆ ในการทำโครงการวิจัย อีกทั้งยังเสียสละเวลาอันมีค่าของท่านในการตรวจสอบแก้ไขงานของผู้วิจัยด้วยความเอาใจใส่ ผู้วิจัยจึงขอกราบขอบพระคุณอย่างสูงไว้ ณ โอกาสนี้

ขอกราบขอบพระคุณ รองศาสตราจารย์ ดร. พรรณระพี สุทธิวรรณ ที่ให้คำแนะนำและให้ความช่วยเหลือสำหรับการทำโครงการวิจัยนี้

ขอขอบพระคุณ สิทธิพงศ์ วงศ์วิวัฒน์ ที่ยินดีสละเวลาช่วยให้คำแนะนำในการวิเคราะห์ผลการวิจัย

ขอขอบคุณเพื่อนร่วมรุ่นทุกคน ที่คอยห่วงใยและคอยช่วยเหลือผู้วิจัยในด้านการเรียน การศึกษาตลอดมา รวมทั้งเจ้าหน้าที่คณะจิตวิทยาที่ช่วยติดต่อประสานงานตั้งแต่เริ่มจนจบการศึกษา และต้องขอขอบคุณผู้ร่วมการวิจัยทุกคนที่ได้ให้ความร่วมมือเป็นอย่างดีในการเก็บรวบรวมข้อมูล

สุดท้ายนี้ผู้วิจัยขอกราบขอบพระคุณบิดามารดา พี่ชาย และพี่สาว ที่คอยให้การสนับสนุน คอยดูแลเอาใจใส่ ให้กำลังใจ ความรัก ความห่วงใย และความเชื่อมั่นแก่ผู้วิจัยตลอดมา

สุวิชญ์ มนต์รีโชค

**สารบัญ**

	หน้า
บทคัดย่อภาษาไทย.....	ง
บทคัดย่อภาษาอังกฤษ .....	จ
สารบัญ.....	ฉ
สารบัญตาราง.....	ช
บทที่	
1    บทนำ.....	1
ความเป็นมาและความสำคัญของปัญหา.....	1
แนวคิดและงานวิจัยที่เกี่ยวข้อง.....	2
- แนวคิดและงานวิจัยที่เกี่ยวข้องกับการพนันฟุตบอล.....	2
วัตถุประสงค์ของการวิจัย.....	20
ขอบเขตของการวิจัย.....	20
ประโยชน์ที่คาดว่าจะได้รับ.....	20
2    วิธีดำเนินการวิจัย.....	21
กลุ่มตัวอย่าง.....	21
เครื่องมือที่ใช้ในการวิจัย.....	21
การเก็บรวบรวมข้อมูล.....	21
การวิเคราะห์ข้อมูล.....	22
3    ผลการวิเคราะห์ข้อมูล.....	23
4    อภิปรายผลการวิจัย.....	35
5    สรุปผลการวิจัยและข้อเสนอแนะ.....	40
รายการอ้างอิง.....	43
ภาคผนวก.....	44
ประวัติผู้เขียนการค้นคว้าอิสระ.....	50

สารบัญตาราง

ตารางที่		หน้า
1	ลักษณะทั่วไปของกลุ่มตัวอย่าง.....	24
2	เหตุผลในการตัดสินใจเล่นพนันฟุตบอลของกลุ่มตัวอย่าง.....	25
3	พฤติกรรมการตัดสินใจเล่นพนันฟุตบอลของกลุ่มตัวอย่าง.....	28
4	วิธีแก้ปัญหากการเป็นหนี้พนันฟุตบอลของกลุ่มตัวอย่าง.....	31
5	ความสัมพันธ์ระหว่างรายได้และพฤติกรรมการเป็นหนี้.....	33
6	ความสัมพันธ์ระหว่างประเภทของมหาวิทยาลัยและพฤติกรรมการเป็นหนี้.....	34

## บทที่ 1

### บทนำ

#### ความเป็นมาและความสำคัญของปัญหา

ในปัจจุบันนี้มีปัญหาบ้านเมืองหลายอย่าง ทั้งที่มีความรุนแรงน้อย ไปจนกระทั่งที่มีความรุนแรงมาก แต่ยังมีสาเหตุที่ทำให้เกิดปัญหาความรุนแรงได้ตั้งแต่ความรุนแรงระดับน้อย ๆ ไปจนถึงความรุนแรงในระดับที่ถึงแก่ชีวิตได้ และปัญหานี้ไม่ว่าจะได้รับการห้ามปราม การออกกฎหมายควบคุมหรือการณรงค์และวิธีอื่น ๆ ก็ยังไม่สามารถแก้ปัญหานี้ให้หมดสิ้นไปจากสังคมไทยได้ ปัญหานี้ก็คือ การเล่นพนันฟุตบอล

ความหมายของการพนันนั้น พิกพ (2543) ได้กล่าวโดยสรุปไว้ว่า การพนัน คือ การเสี่ยงโชคเพื่อเอาทรัพย์สินกันจากความเห็นหรือปรากฏการณ์ที่จะเกิดขึ้นในอนาคต การพนัน เป็นการขัดต่อความสงบเรียบร้อยและศีลธรรมอันดีของประชาชน ก่อให้เกิดปัญหาอื่นตามมา ถึงแม้ว่า โดยหลักทั่วไปของการเล่นการพนันนั้น จะเป็นการพักผ่อนสำหรับผู้เล่นการพนัน แต่สำหรับผู้ที่ดีการพนันแล้วแรงจูงใจที่จะเล่นเพื่อการพักผ่อน เป็นเพียงแรงจูงใจเพียงเล็กน้อย เมื่อเทียบกับ โอกาสที่จะชนะพนันและความตื่นเต้นที่มีมากกว่า (กนกศักดิ์, 2543).

การพนันมีมาแต่ช้านานแล้ว นवलน้อย (2539) ได้กล่าวถึง จดหมายเหตุของ ซิมอง เดอ ลาลูแบร์ เอกอัครราชทูตฝรั่งเศส สมัยพระเจ้าหลุยส์ที่ 14 ได้เข้ามาเจริญสัมพันธไมตรีกับกรุงศรีอยุธยา ในสมัยสมเด็จพระนารายณ์มหาราช เมื่อ พ.ศ.2230 ได้บันทึกไว้ว่า ชาวสยามรักการเล่นการพนันเหลือเกินจนกระทั่งฉิบหายขายคน หรือไม่ก็ขายบุตรธิดา ทำให้พอจะคิดได้ว่าผู้ที่เล่นการพนันน่าจะเป็นผู้ที่อยู่ในช่วงวัยผู้ใหญ่เสียส่วนมาก และในช่วงหลังระดับวัยของการเล่นการพนันเริ่มกว้างไปถึงมีระดับวัยที่น้อยกว่าระดับผู้ใหญ่ด้วย กล่าวคือ ไม่ใช่แค่วัยผู้ใหญ่ที่จะสามารถเล่นการพนันได้เท่านั้น แต่ในช่วงวัยรุ่นก็เริ่มมีการเล่นการพนันและเล่นกันมากขึ้นเรื่อย ๆ โดยเฉพาะการพนันฟุตบอล พิกพ (2543) อ้างถึงใน (เนชั่นสุดสัปดาห์, 2543: 10) ให้ความเห็นว่ามีสาเหตุที่ทำให้มีการเล่นพนันฟุตบอลกันมากขึ้นเป็นเพราะผลจากการใช้เทคโนโลยีและการสื่อสารที่ทันสมัย เช่น โทรศัพท์มือถือ อินเทอร์เน็ต เครดิตการ์ด อุปกรณ์เหล่านี้ล้วนแต่เป็นสิ่งอำนวยความสะดวกต่อการเล่นพนันฟุตบอลทั้งนั้น จนเรียกได้ว่าเป็นการพนันทางอากาศ อีกทั้งวัยรุ่นในสมัยนี้ยังสามารถเข้าถึงสื่อต่าง ๆ ได้ง่าย เช่น โทรศัพท์ วิดีโอ อินเทอร์เน็ต เคเบิลทีวี ทำให้ความสนใจในกีฬาฟุตบอลมีเพิ่มมากขึ้นส่งผลให้การเล่นพนันฟุตบอลเริ่มแพร่หลายมากขึ้นตามไปด้วย ทำให้สังคมในตอนนี้มีปัญหาเรื่องการพนันเป็นอย่างมาก โดยเฉพาะ



ในวัยรุ่นที่นับวันยิ่งระบอบมากขึ้น ปัญหาที่เกิดขึ้นก็มีมากมายทั้ง เมื่อเล่นการพนันแล้วไม่มีเงินไปใช้หนี้ก็ต้องไป  
 จีบปล้น ลักขโมยหรือขู่เข็ญริคไถ หรือขายบริการเพื่อนำเงินมาจ่ายค่าพนัน หรือโดนเจ้ามือมาทวงหนี้โดยการทำ  
 ร้ายร่างกายหรืออาจถึงแก่ชีวิต หรือบางรายที่ติดการพนันมาก ๆ เข้าก็เล่นจนหมดเนื้อหมดตัวและตัดสินใจหนี  
 ปัญหาโดยการฆ่าตัวตาย

ผู้วิจัยเห็นว่าวัยรุ่นเริ่มมีการเล่นพนันกันอย่างกว้างขวางมากขึ้นและเรื่องนี้ไม่เป็นเรื่องดีต่อสังคมไทย  
 แน่นนอน เพราะวัยรุ่นเปรียบได้กับอนาคตของชาติ ถ้าวัยรุ่นนิยมเล่นการพนัน ต่อไปประเทศไทยก็คงจะเป็น  
 ประเทศแห่งการพนันไปอีกประเทศหนึ่ง ผู้วิจัยจึงต้องการศึกษาถึงปัจจัยที่ทำให้วัยรุ่นนิยมเล่นการพนัน เพื่อจะ  
 ได้เป็นการสำรวจแนวโน้มการเล่นการพนันของวัยรุ่นและใช้สำหรับเป็นการหาทางแก้ไขปัญหา เพื่อหาทาง  
 แก้ไขปัญหาต่าง ๆ ที่เกิดขึ้นและเตรียมพร้อมรับมือกับปัญหาที่จะเกิดจากการพนันอีกต่อไป

## แนวคิดและทฤษฎีที่เกี่ยวข้อง

### แนวคิดเกี่ยวกับการพนัน

ประวัติและพัฒนาการการพนันในประเทศไทย ประเทศไทยนิยมชมชอบในการเล่นการพนันมานั้น  
 นานตั้งแต่ครั้งบรรพบุรุษ นวลน้อย (2508) ซึ่งกล่าวถึง จดหมายเหตุของ ซิมอง เดอ ลา ลูแบร์ เอกอัครราชทูต  
 ฝรั่งเศส สมัยพระเจ้าหลุยส์ที่ 14 ซึ่งมาเจริญสัมพันธไมตรีกับกรุงศรีอยุธยาใน พ.ศ.2230 ได้บันทึกไว้ว่า “ชาว  
 สยามรักการเล่นการพนันเหลือเกินจนกระทั่งฉิบหายขาดคน หรือไม่ก็ขายบุตรธิดา” เป็นสาเหตุหนึ่งที่สอดคล้อง  
 กับความเห็นที่ว่า “ประชาชนไทยสามารถพนันกันได้ทุกเรื่อง”

รัฐบาลไทยสนับสนุนในการเล่นการพนันเพื่อเป็นการเก็บอากรบ่อนเบี้ย (เงินประมูลที่เก็บจากการ  
 ประมูลเปิดบ่อนถั่ว และ โป) และ อากรหวย (ชาวจีนนำเข้ามาเล่นในช่วงราวๆ พ.ศ.2360) ในสมัยรัชกาลที่ 3 อีก  
 ทั้งยังมีการแต่งตั้งนายอากรหวยขึ้นมาดูแลการจัดเก็บรายได้เข้ารัฐจากการเล่นหวย เนื่องจากปัญหาฝิ่นแล้งและ  
 เงินหายาก ซึ่งต่อมาจำเป็นต้องยกเลิกการเปิด โรงหวย แต่อย่างไรก็ตามในปัจจุบันยังพบว่าประชาชนยังคง  
 หมกมุ่นกับการเล่นการพนันทำให้เกิดอาชญากรรมขึ้นอย่างรวดเร็ว ส่งผลกระทบต่อสังคมเป็นอย่างมาก

จากการศึกษาวิจัยของ ผาสุก (2543) พบว่าในสมัยรัชกาลที่ 5 นั้น ชาวอังกฤษได้เป็นผู้แนะนำให้รัฐบาล ออกขายสลากกินแบ่งเพื่อหารายได้บำรุงการกุศล จนกระทั่งปัจจุบันได้มีการเปลี่ยนแปลงจากที่ออกสลากกินแบ่งเป็นครั้งคราวกลายเป็นออกเดือนละ 2 ครั้ง เนื่องด้วยเหตุนี้ทำให้ประชาชนคิดไปว่าวิธีนี้เป็นวิธีการเล่นการพนันที่ไม่ผิดกฎหมายหรือ คิดว่าวิธีนี้ไม่ใช่การพนันนั่นเอง ซึ่งสอดคล้องกับงานวิจัยของนวลน้อย (2543) ที่พบว่าสลากกินแบ่งรัฐบาลนั้นมีประโยชน์ทางด้านสังคมและมีผลกระทบต่อระบบเศรษฐกิจในระดับต่ำ ดังนั้นจึงพบว่ามีการเล่นสลากกินแบ่งที่ได้รับอนุญาตเกือบทุกประเทศในรูปแบบต่างๆ

จากการศึกษาวิจัยของ กนกศักดิ์ (2543) พบว่า ปัจจัยสำคัญที่ไม่มีใครต่อต้านการพนัน คือการที่ประชาชนมีส่วนร่วมในสลากกินแบ่งและยอมรับว่าการเล่นการพนันเป็นความบันเทิงของชีวิต ดังเช่นเดียวกับการพนันบอล ซึ่งมีพัฒนาการมาจากการพนันกีฬาต่างๆ โดยเริ่มพัฒนามาจากการที่เริ่มแรกพนันกันว่าทีมใดเป็นผู้นำหรือแพ้ก่อน แต่ต่อมาได้มีการพัฒนาเนื่องจากแต่ละทีมในการแข่งขันนั้นมีคุณภาพนักกีฬาไม่เท่ากันจึงมีแต้มต่อเกิดขึ้นเพื่อให้คนที่มาพนันนั้นดูแล้วว่าทั้งสองฝ่ายมีโอกาสชนะเท่าเทียมกันจึงเกิดแรงจูงใจที่จะอยากเสี่ยงทายว่าใครจะเป็นผู้ชนะ ประกอบกับการมีรางวัลเข้ามาเป็นเครื่องล่อใจ บุคคลจึงมีแนวโน้มที่จะเข้าสู่วงการพนัน

ความหมายของการพนัน “พนัน” ในพจนานุกรมราชบัณฑิตยสถาน พ.ศ.2525 หมายถึง เล่นเอาเงินหรือสิ่งอื่นด้วยการเสี่ยงโชคหรือฝีมือ แต่ในประมวลกฎหมายแพ่งและพาณิชย์ได้กล่าวไว้ว่า “การพนัน” คือการเสี่ยงโชค ซึ่งต้องใช้ใหว่หรือไพ่หรือมือ มาพนันเอาทรัพย์สินกัน ไพศาล (2542) กล่าวว่า การพนันเป็นอบายมุขที่มีรูปแบบการเล่นมากมายหลายชนิด ซึ่ง พ.ร.บ. การพนันฯ ได้แบ่งการพนันออกเป็น 2 บัญชี คือ

1. บัญชี ก. (ห่วย โปป๋น ไฮโลว์)
2. บัญชี ข. (ชกมวย ยิงเป้า)

การพนันสามารถมีจุดประสงค์อื่นมากกว่าที่จะพนันเอาแต่ทรัพย์สินกันอย่างเดียว เช่นการพนันเพื่อการกุศล การพนันเพื่อพักผ่อนหย่อนใจ ซึ่งโดยปกติแล้ว การพนันนั้นเป็นอบายมุขที่มีความรุนแรงน้อยกว่าการกระทำผิดอื่นๆ ในสังคม ซึ่งในกฎหมายนั้นยังมีช่องว่างที่เปิดโอกาสให้สามารถเล่นพนันในบางประเภทได้ แต่ต้องอยู่ภายใต้เงื่อนไขที่กำหนด การพนันบางอย่างนั้นมักถูกยกเอามาใช้เป็นเส้นทางในการหารายได้ทางการ

กุศลเป็นประจำ และถึงแม้ว่าจะมีเหตุผลมากมายในการยกเอาการพนันมาเล่น แต่การพนันก็ยังถือว่าเป็นสิ่งที่ขัดต่อศีลธรรมและ สร้างความเสียหายแก่ผู้ที่เล่น โดยตรงและ ยังสร้างปัญหาอื่นๆแก่สังคมเช่นกัน

การพนันสามารถเล่นที่ไหนก็ได้ ขึ้นอยู่กับความต้องการของผู้เล่นเช่น การทายหมายเลขบนธนบัตร, การทายจำนวนต่างๆ รวมไปถึงการพนันที่เกี่ยวกับกีฬาอย่าง มวยหรือฟุตบอล นอกจากกีฬา 2 ชนิดที่กล่าวมานี้ การพนันในปัจจุบัน ไม่ได้จำกัดเพียงกีฬาบางประเภทที่มีการแข่งขันกัน 2 ฝ่ายเท่านั้น แต่การพนันกีฬานั้นยังมีในรูปแบบของกีฬาอื่นเช่น กอล์ฟ ปาเป้า เป็นต้น

นอกจากนี้การพนันที่มีลักษณะของการทำเป็นเครือข่ายเช่น การเปิดการพนันเป็นโต๊ะ, การเปิดการพนันเป็นบ่อน ซึ่งการพนันแบบนี้มักมีความเกี่ยวข้องกับเรื่องของอิทธิพลและอำนาจเงิน ซึ่งเป็นผลทำให้มีความยากลำบากต่อการปราบปรามและดูแลความเรียบร้อย ซึ่งนับเป็นสิ่งที่แรกๆที่ตำรวจควรจริงจังในการปราบปราม การเปิดพนันเป็นองค์กรเช่นนี้ นอกจากที่มีการเปิดพนันแบบเป็นอาชีพอย่างองค์กรแล้ว ก็ควรสืบสวนและปราบปรามการลักลอบเล่นการพนันในรูปแบบอื่นที่ผิดกฎหมายการพนัน แม้ว่าจะเป็นเพียงแค่การพนันรายเล็กก็ตาม เช่น ตู้ม้า ตู้สล็อต ตู้ไฟฟ้าสำหรับเล่นเกมต่างๆ ซึ่งเป็นสิ่งที่มอมเมาประชาชน ไม่เฉพาะผู้ใหญ่เท่านั้น หากแต่เข้าถึงระดับเยาวชนอีกด้วย

ประจักษ์ (2531) กล่าวไว้ว่า สังคมมุ่งสนใจในอาชญากรรมที่มีผู้เสียหายเป็นหลักจึงทำให้ไม่มีประสิทธิภาพเพียงพอที่จะจับกุมคดีต่างๆที่ไม่มีผู้เสียหาย ถึงแม้ว่าอาชญากรรมไร้ผู้เสียหายนี้จะง่ายต่อการจับกุม แต่ก็ยากต่อการดำเนินการทางกฎหมาย ซึ่งมีข้อสนับสนุนของ มอริส และ ฮอว์กินส์ (1964 อ้างถึงใน ประจักษ์, 2531) ที่ว่า เมื่อใดที่กฎหมายอาญาได้ถูกกล้าเข้าไปในแวดวงของศีลธรรมส่วนบุคคล... เมื่อนั้นกฎหมายอาญาได้ก้าวเกินขอบเขตที่เหมาะสมโดยนำมาซึ่งความสูญเสียในแง่ของภาระกิจหลักของการขยายขอบเขตของภาระกิจเกินกว่าที่สมควร จัดเป็นความสิ้นเปลืองโดยนำมาซึ่งความรู้ประสิทธิผลและก่อให้เกิดอาชญากรรมอื่นๆตามมา

สาเหตุการเล่นการพนัน การเล่นพนันนั้น ในขั้นเริ่มแรกคือการเล่นเพื่อผ่อนคลายหรือพักผ่อนสำหรับนักพนัน โดยเรียกได้ว่า “ความบันเทิงเป็นแรงจูงใจเบื้องต้น” ถึงแม้ว่าสำหรับผู้ที่ติดการพนันนั้นมีแรงจูงใจค่อนข้างสับสน ไม่ว่าจะเป็นความอยากเอาชนะ, ฐานะทางการเงิน, ความต้องการต่างๆ (กนกศักดิ์, 2543)

ใน ค.ศ. 1995 ประเทศมหาอำนาจอย่างสหรัฐอเมริกาได้สำรวจสาเหตุของการพนัน ซึ่งในยุคนั้นเป็นยุคที่รุ่งเรืองของการเล่นการพนันในสหรัฐอเมริกาอย่างมาก ซึ่งได้ผลของการสำรวจอาจเหมือนกับสาเหตุของคนไทยดังนี้

1. การพนันในสายเลือด
2. การเลี้ยงโชค
3. ความเพลิดเพลิน
4. เข้าสังคม
5. ระบายความรู้สึก
6. เป็นอาชีพ
7. ค่านิยม หรือวัฒนธรรม (ที่ผิด)
8. การเข้ามาของวัฒนธรรมตะวันตก
9. ความเข้มแข็งขององค์กรอาชญากรรม
10. กฎหมายไม่สนับสนุนในการห้ามปราบ (กฎหมายเก่าเกินไป)
11. การเจริญทางด้านเทคโนโลยีโทรคมนาคมและสารสนเทศ

เลอซีเออร์ (1994) อธิบายระยะของการเป็นนักการพนันไว้ 3 ระยะ คือ

1. ระยะชัชชนะ เป็นระยะที่นักพนันนั้นเพลิดเพลินกับการเล่นการพนันมาก และคิดว่าตัวเองเก่ง เพราะมักจะชนะไม่ว่ารางวัลจะเล็กหรือใหญ่ก็ตาม โดยทั่วไปแล้วนักพนันในระยะนี้ มักจะมีความมั่นใจในฝีมือตนเองสูง และมีความเชื่อที่ส่งผลตามมาจากการเล่นที่ได้รับความสำเร็จโดยง่ายจึงทำให้คิดว่าเงินนั้นไว้ใช้แก้ปัญหาชีวิตในทุกสิ่งทุกอย่าง จึงมักจะเพิ่มจำนวนวงเงินในการเล่นพนันให้สูงขึ้น อีกทั้งในนักพนันหญิงส่วนมากหากอยู่ในระยะนี้จะมีแนวความคิดที่ว่า "การพนันเป็นหนทางในการหลบหนีปัญหาของตนเองในอดีต" ซึ่งไม่ว่าจะเป็นปัญหาครอบครัว หรือ ปัญหาอื่นๆ
2. ระยะพ่ายแพ้ เป็นระยะที่นักพนันนั้นสูญเสียความเชื่อมั่นในตนเอง มักเกิดจากการที่นักพนันเพิ่มเงินและเวลาในการเล่นมากขึ้น มนุษย์ทุกคนย่อมพลาดพลั้งกันได้ เช่นเดียวกับการพนันซึ่งต้องมีครั้งที่พ่ายแพ้เช่นกัน ซึ่งเป็นเรื่องที่น่าเสียดายได้ยากจากการพนัน การพ่ายแพ้นั้นนำไปสู่ปัญหาทางการเงิน ซึ่งทำให้นักพนันที่ติดการพนันส่วนใหญ่คิดที่จะหาเงินและความเชื่อมั่นคืนมา ซึ่งเมื่อเล่นพนันมากขึ้น ความรับผิดชอบด้านครอบครัวและงานก็จะลดลง เนื่องจากการเพิ่มขึ้นของ

- ความทุกข์และความกังวลจากความพ่ายแพ้ และหากยังคงระยะนี้ต่อไปนานเข้า เงินของนักพนันก็จะหมดลงและเริ่มคิดเรื่องที่จะกระทำผิดเล็กๆน้อยๆ เพื่อที่จะนำเงินมาเล่นการพนันต่อ
3. ระยะสิ้นหวัง นักพนันที่เข้ามาอยู่ในระยะนี้นั้นมักมีการขอยืมคนอื่นโดยใช้เหตุผลอ้างว่า ยืมมาใช้ชั่วคราวจนกว่าจะได้รางวัลใหญ่ๆ ซึ่งนับเป็นเรื่องที่ยากมาก จึงทำให้เกิดการเล่นเยอะขึ้นและเพิ่มจำนวนเงินสูงขึ้น หากคงระยะนี้ต่อจนเงินของนักพนันหมด นักพนันจะเริ่มรู้สึกว่าชีวิตลำบากมาก อีกทั้งยังต้องอยู่โดยที่มีความวิตกกังวลถึง เจ้าหนี้ กฎหมาย ครอบครัว โดยส่วนใหญ่แล้วนั้นมักจะหาทางออกโดยการฆ่าตัวตาย

### ปัจจัยที่กระตุ้นให้คนหันมาเล่นการพนัน

1. ประสบการณ์ที่ได้รางวัลใหญ่หรือผลตอบแทนเยอะ
2. ความพยายามเอาคืนจากการพนันเมื่อเสียเงิน
3. ความรู้สึกแบบทุ่มสุดตัว ซึ่งขึ้นอยู่กับอารมณ์อย่างเช่น ความโกรธ ความสิ้นหวัง อีกทั้งยังเกิดจากการเมาสุราเช่นกัน
4. การที่ได้รับการเลี้ยงดูจากพ่อแม่ที่ติดการพนัน
5. การที่เริ่มเล่นตั้งแต่อายุยังน้อยหรือในขณะที่เป็นวัยรุ่น
6. ความเชื่อว่าการพนันอาจทำได้ด้วย การใช้กลวิธีบางอย่างซึ่งอาจจะไม่ใช่ทักษะที่สมควรใช้ในการพนันนั้นๆ ทำให้ผู้ที่ติดการพนัน ชอบที่จะพนันแบบต่อเนื่องและชนะบ่อยๆ อีกทั้งยังชอบเล่นพนันที่สามารถเล่นได้อีกโดยไม่ต้องลงเงิน

### ปัจจัยเสริมที่กระตุ้นให้คนหันมาเล่นการพนัน มีทั้งด้านจิตวิทยาและด้านเสรี

1. เหตุการณ์ที่ผ่านเข้ามาในชีวิต เช่น ความสำเร็จ ความเจ็บป่วย ความลำบาก
2. ปัญหาทางบ้าน ขาดความอบอุ่นเอาใจใส่
3. สถานการณ์ในวัยเด็กอันเกิดจากความอับอายและการถูกข่มขู่ในความเป็นมนุษย์
4. การติดสุราและยาเสพติด
5. ปัญหาทางสรีระที่ต้องการใช้การพนันเพื่อชดเชยสิ่งที่ขาดหายไป
6. ปัญหาบุคลิกภาพที่มี และปัญหาช่วงของความสนใจสั้น

## ทฤษฎีการจูงใจในการกระทำผิด

นักจิตวิทยาเฝ้าศึกษาเรื่องของแรงจูงใจเพื่อชี้ให้เห็นถึงสาเหตุภายในที่ทำให้คนกระทำความผิดสิ่งหนึ่งและดำเนินการกระทำต่อไปเรื่อยๆอย่างต่อเนื่องจนกว่าจะบรรลุเป้าหมายหรือ หยุดการกระทำนั้น จากนิยามแล้วนั้น แรงจูงใจ คือ พลังภายในที่กระตุ้นผลักดันให้บุคคลแสดงพฤติกรรมซึ่งมีทั้งความรุนแรงและทิศทางไปยังเป้าหมายที่ต้องการ โดยอาจใช้คำอื่นๆแทน “แรงจูงใจ” เช่น แรงกระตุ้น (Urge), แรงผลักดันภายใน (Impulse), ความปรารถนา (Desire), ความต้องการ (Need)

สุพัตรา (2543) กล่าวว่า การจูงใจ คือ การชักนำให้บุคคลอื่นปฏิบัติตามเป้าหมายที่ต้องการ หรือตามวัตถุประสงค์ด้วยการใช้ คำพูด การเขียน หรือความพยายามทำให้เกิดความต้องการดังที่คาดหวังไว้ ซึ่งบุคคลจะปฏิบัติได้นั้นขึ้นอยู่กับ 2 ประการคือ

1. ความต้องการทางกาย คือ ความต้องการในสิ่งที่น่าสนใจนำมาใช้ในการดำเนินชีวิตประจำวัน หรือเป็นสิ่งจำเป็นในดำรงดำเนินชีวิต เช่น อาหาร ที่อยู่อาศัย ยารักษาโรค เครื่องนุ่งห่ม ความสนุกสนาน การขับถ่าย ความหิว ความกระหาย ความต้องการทางเพศ ฯลฯ
2. ความต้องการทางใจ คือ ความต้องการที่อยากให้อะไรสักอย่างมอบรับ ต้องการความรัก การให้เกียรติ และความเมตตา

และในการที่จะเกิดความต้องการทั้งสองอย่างนี้จะต้องมีสิ่งเร้าเพื่อกระตุ้นให้เกิดความต้องการทั้งสอง สิ่งเร้านี้มีอยู่ด้วยกัน 2 ประเภท ได้แก่

1. สิ่งเร้าภายใน สิ่งเร้าประเภทนี้นั้นเป็นเรื่องของอวัยวะต่างๆในร่างกายไม่ว่าจะเป็นการ หด บีบ ขยาย เกร็ง
2. สิ่งเร้าภายนอก สิ่งเร้าประเภทนี้เป็นเรื่องของสิ่งแวดล้อมซึ่งมีทั้งที่อาจจับต้องได้และจับต้องไม่ได้ อาจมองเห็นได้และมองเห็นไม่ได้ เช่น ต้นไม้ บ้าน อาคาร ความคิด ความเชื่อ เทคโนโลยี กฎหมาย สิ่งเร้าต่างๆ ไม่ว่าจะเป็นภายในหรือภายนอกนั้น จะต้องผ่านกระบวนการรับรู้หรือสัมผัส ซึ่งจะนำไป

ตามขั้นตอน และต่อมาอาจจะจะเป็นพฤติกรรมหรือการตอบสนอง ซึ่งเป็นไปตามดังนี้

สิ่งเร้า >>> การรับรู้ >>> สัมผัส >>> ตัดสินใจ >>> พฤติกรรม

ลักษณะของพฤติกรรมที่เกิดจากแรงจูงใจ จะเป็นพฤติกรรมที่กำหนดขึ้นเพื่อตอบสนองพลังกระตุ้นที่สัมพันธ์กันเป็นพฤติกรรมที่มีแบบแผนเฉพาะบุคคล และยังมียั่งยืนคงทนด้วย ซึ่งไม่ใช่พฤติกรรมที่เกิดขึ้นโดยบังเอิญ งามดา (2537) ได้แบ่งแรงจูงใจเป็น 2 ประเภทใหญ่ๆ คือ

1. แรงจูงใจทางชีวภาพ (Biological Motive) เป็นแรงจูงใจที่ไม่ต้องเกิดจากการเรียนรู้ แต่จะเกิดจากการขาดแคลนสิ่งที่ร่างกายต้องการ จากการสำรวจและวิจัยยังพบว่าแรงจูงใจนี้มีที่มาจากกระบวนการรักษาสภาวะสมดุลในร่างกาย (Homeostasis) ซึ่งเป็นสภาวะที่ร่างกายพยายามปรับตัวให้มีความคงที่ระหว่างสิ่งที่รับเข้าและสิ่งที่ขับออกจากร่างกาย โดยแรงจูงใจนี้อาจเรียกว่าเป็นแรงจูงใจในขั้นพื้นฐานของชีวิต และเป็นแรงจูงใจที่มีอำนาจสูงสุดเพราะเป็นแรงผลักดันเพื่อให้มีชีวิตอยู่รอด
2. แรงจูงใจทางสังคม (Social Motive) เป็นแรงจูงใจที่กระตุ้นให้เกิดขึ้นโดยสภาวะทางสังคมและวัฒนธรรม จะขึ้นอยู่กับ การเรียนรู้และซึมซับ จากสิ่งต่างๆ รอบตัวเป็นส่วนใหญ่ มักเป็นแรงจูงใจให้สามารถอยู่ในสังคมได้อย่างมีความสุข

จากแรงจูงใจทั้งหลายที่กล่าวมานั้น ซึ่งสอดคล้องกับในปัจจุบันที่การพนันบอลมีความหลากหลายและมีการเล่นกันมากขึ้นนั้น ไม่ได้เกิดมาจากแรงจูงใจชนิดใดชนิดหนึ่ง หากแต่เป็นการที่ผู้เล่นนั้น โคนกระตุ้นจากแรงจูงใจไม่ว่าจะเป็นภายในหรือภายนอก หรือ จะเป็นแรงจูงใจทางด้านชีวภาพหรือสังคม ควบคู่กัน ไป ทำให้เกิดความแพร่หลายและต่อเนื่องของกระบวนการพนันบอลมากขึ้นเช่นกัน โดยทั่วไปแล้ว แรงจูงใจต่างๆ ที่นักพนันบอลได้รับนั้นจะเป็นตัวผลักดันให้นักพนันบอลเกิดความอยากเล่นเพิ่มขึ้นเรื่อยๆ จนทำให้คิดการพนันบอลไปในที่สุด

### ทฤษฎีการเลียนแบบ (Theory of Imitation)

Tard (อ้างถึงใน อรรถพ ชูบำรุง, 2527) กล่าวว่าไว้ว่า เมื่ออาชญากรรมเกิดขึ้น มันมิได้เกิดขึ้นตามลำพัง แต่มีเทคนิคของการกระทำผิดคล้ายกันตามมาเป็นปัญหาลูกโซ่ จากนั้นจึงได้ตั้งกฎของการเลียนแบบขึ้นมา กล่าวไว้ว่า

1. คนเรามีแนวโน้มที่จะเลียนแบบแฟชั่นและประเพณีของคนอื่น ตามปกติคนหรือกลุ่มชนที่มีลักษณะคล้ายคลึงกันจะมีการเปลี่ยนแปลงแฟชั่นและประเพณีอย่างช้าๆ แต่ถ้ามีคนหรือ

กลุ่มคนที่มีลักษณะแตกต่างกันรวมอยู่ด้วยแล้ว ก็จะมีโอกาสส่งเสริมให้เกิดการเลียนแบบมากขึ้น การเล่นพนันเลียนแบบชาวต่างชาติ หรือการซึ่มซบประเพณีของชาติตะวันตก ก็เป็นสาเหตุหนึ่งที่ทำให้มีความแพร่หลายในวงการพนันบอล

2. คนเรามีแนวโน้มที่จะเลียนแบบผู้ที่มีฐานะสูงกว่า โดยกล่าวได้ว่า มีอาชญากรรมหลายชนิดที่เกิดขึ้นนั้นอยู่ในหมู่ของชนชั้นสูง และได้เกิดการเผยแพร่ ไปสู่ชนชั้นต่ำโดยการเลียนแบบ ซึ่งเปรียบได้กับการพนันบอลในปัจจุบัน เหมือนกับการที่วัยรุ่นซึ่งอยู่คนละระดับกับคนที่ทำงานแล้วนั้นหันมาเล่นพนันบอล โดยเพราะเป็นการเลียนแบบจากผู้ใหญ่นั่นเอง
3. คนเราเลียนแบบพฤติกรรมที่เกิดขึ้นใหม่ ถ้าหากพฤติกรรมเก่าๆนั้นเกิดความขัดแย้งกัน กล่าวอีกนัยหนึ่งว่า การเลียนแบบนั้นคือการเรียนรู้อย่างหนึ่ง แต่การเลียนแบบบางอย่างก็ทำให้เกิดอาชญากรรมที่มีความผิดได้เช่นกัน กล่าวคือหากมีคนที่ต้องการหาทางออกแล้วบังเอิญพบวิถีทางใหม่ซึ่งเป็นในทางการก่ออาชญากรรม ทำให้เกิดการเลียนแบบอาชญากรรมขึ้น ส่งผลเสียต่อสังคมและเกิดความเดือดร้อนตามมา เจกเซนการที่คนที่ติดหนี้พนันบอลหาทางออกเพื่อจะหาเงินมาใช้หนี้หรือเล่นพนันบอลต่อ โดยที่ไม่ได้คำนึงถึงหลักศีลธรรม และจริยธรรม และเลียนแบบอาชญากรรมด้วยความคึกคะนองและหมดหนทาง

## ทฤษฎีพฤติกรรมเบี่ยงเบน (Deviant Behavior)

### ความหมายของพฤติกรรมเบี่ยงเบน

การกำหนดว่าพฤติกรรมใดเป็นพฤติกรรมเบี่ยงเบนหรือไม่นั้น ต้องนำปัจจัยที่เกี่ยวข้องเช่น สังคม วัฒนธรรม เวลา อายุ เพศ สภาพที่เกิดพฤติกรรม การรับรู้ในสังคม และปัจจัยอื่นๆ มาทำการพิจารณาประกอบเข้าด้วยกัน ซึ่ง สม โทชน์ เอี่ยมสุภายิต (อ้างถึงใน พงษ์อินทร์, 2543) ได้กล่าวไว้

Parsons (1951. อ้างถึงใน สม โทชน์, 2533) ได้ให้ความหมายโดยกว้างไว้ว่า พฤติกรรมเบี่ยงเบนเป็นพฤติกรรมที่ละเมิดระเบียบหรือบรรทัดฐานของสังคมที่ได้กำหนดหรือตกลงร่วมกัน ซึ่งต่อมา Merton (1957 อ้างถึงใน สม โทชน์, 2533) ได้ให้ความหมายที่มีความเฉพาะเจาะจงลงมา โดยกล่าวว่า เป็นพฤติกรรมที่ละเมิดระเบียบหรือบรรทัดฐานของสังคมที่ได้กำหนดหรือตกลงกันไว้สำหรับบุคคลในแต่ละสถานภาพที่แตกต่างกัน โดยกล่าวอีกนัยหนึ่งได้ว่า การที่บุคคลสองคนแสดงพฤติกรรมที่เป็นไปในลักษณะเดียวกันไม่ได้แปลว่าบุคคล



ทั้งสองนั้นจะมีพฤติกรรมเบี่ยงเบนหรือไม่เบี่ยงเบน ต้องขึ้นอยู่กับสถานภาพของบุคคลทั้งสองด้วย ยกตัวอย่าง เช่น เด็กทารกหรือเด็กเล็กร้องไห้เพื่อต้องการให้พ่อหรือแม่ซื้อลูกโป่งให้ เป็นพฤติกรรมปกติไม่ได้เบี่ยงเบน แต่หากในทางกลับกัน ผู้ใหญ่เป็นคนที่ร้องไห้จะเอาของแทน ลักษณะนี้คือพฤติกรรมที่เบี่ยงเบน

เพราะฉะนั้นการเบี่ยงเบนของพฤติกรรมนั้นเราต้องพิจารณาจากทั้งสถานภาพของบุคคลนั้นๆว่า เป็นพฤติกรรมที่สอดคล้องกับกฎระเบียบและบรรทัดฐานของสังคมหรือไม่ โดยสถานภาพนั้นเราต้องคำนึงถึงทั้งสังคมใหญ่และสังคมย่อยของบุคคลนั้นเช่นกัน หากไม่เป็นที่ยอมรับหรือไม่สอดคล้องกับกฎระเบียบและบรรทัดฐานของสังคม เราก็สามารถระบุได้ว่าเป็นพฤติกรรมที่เบี่ยงเบน หากเปรียบเทียบกับการพนันบอลนั้น เราต้องคำนึงถึงสถานภาพของบุคคลนั้นเช่นกัน การพนันนั้นในสังคมส่วนใหญ่ของไทยเป็นที่ยอมรับเช่นกัน หากแต่ขัดต่อกฎหมายจึงทำให้เป็นสิ่งที่ไม่ควรกระทำ ดังนั้นจึงเกิดความขัดแย้งกันเองของสังคมซึ่งถือเป็นโอกาสได้ว่าการพนันบอลนั้น มีทั้งผู้ที่ยอมรับและไม่ยอมรับ

### ประเภทของพฤติกรรมเบี่ยงเบน

Simmons (1965 อ้างถึงใน สมโภชน์, 2533) ได้ทำการศึกษาเกี่ยวกับพฤติกรรมเบี่ยงเบนโดยทำการสอบถามจากคนจำนวน 180 รายที่มีลักษณะและพื้นฐานที่แตกต่างกัน โดยได้ให้ความสนใจศึกษาพฤติกรรมของกลุ่มคนต่อไปนี้

1. การกระทำฆาตกรรม
2. การข่มขืน
3. การปล้นและการลักขโมย
4. การทำผิดกฎหมายของเด็ก
5. การค้าประเวณี
6. การแสดงพฤติกรรมลักเพศ
7. การแสดงพฤติกรรมที่แสดงถึงการเป็นโรคจิต
8. การติดยาเสพติด
9. การติดแอลกอฮอล์

นักจิตวิทยาค่อนข้างสนใจศึกษาให้ความสนใจกับเรื่องของลักษณะพฤติกรรมเบี่ยงเบน และพบว่า พฤติกรรมเหล่านี้เป็นพฤติกรรมในทางลบทั้งสิ้นและพฤติกรรมบางอย่างเป็นอาชญากรรม โดยพฤติกรรมเบี่ยงเบน (Deviant Behavior) เป็นพฤติกรรมที่ฝ่าฝืนระเบียบหรือบรรทัดฐานของสังคมถือเป็นพฤติกรรมที่เบี่ยงเบนและ การกระทำดังกล่าวอาจเป็นอาชญากรรม ถ้าพฤติกรรมนั้นนับว่าเป็นสิ่งผิดตามกฎหมายซึ่งมีการระบุลักษณะการกระทำความผิดและบทลงโทษทางอาญาไว้อย่างชัดเจน ดังนั้นเราสามารถถือได้ว่า การพนันฟุตบอลคือพฤติกรรมเบี่ยงเบนชนิดหนึ่งและนับว่าเป็นอาชญากรรมด้วย เพราะการพนันฟุตบอลนั้นเป็นการละเมิดบรรทัดฐานของสังคมอีกทั้งยังมีการระบุลงในกฎหมายชัดเจนถึงลักษณะการกระทำความผิดและบทลงโทษ

### ทฤษฎีการกระทำทางสังคม (Theory of Social Action)

Weber (1966, อ้างถึงใน โกศล, 2531) ได้ศึกษาเรื่องการกระทำของมนุษย์ (Human Action) โดยให้คำจำกัดความของการกระทำว่า เป็นพฤติกรรมที่มนุษย์เปิดเผยหรือปิดบังซึ่งบุคคลผู้กระทำกำหนดให้มีความหมายส่วนตัวและ ยังได้แบ่งการกระทำทางสังคมออกเป็น 4 ชั้นคือ

1. การกระทำมีเหตุผล เป็นการกระทำที่มีวิธีการที่เหมาะสม ในอันที่จะบรรลุถึงจุดมุ่งหมายที่กำหนดหรือเลือกไว้ อย่างมีเหตุผล ส่วนมากการกระทำดังกล่าวนี้ จะนำมาใช้ในด้านของการเมือง การปกครอง เศรษฐกิจ ส่วนรวมมากกว่า
2. การกระทำที่เกี่ยวกับค่านิยม เป็นการกระทำที่ใช้วิธีการที่เหมาะสมในการที่จะทำให้เกิดความสมบูรณ์พร้อมที่สุดสำหรับค่านิยมสูงสุดของชีวิต โดยส่วนมากการกระทำด้านนี้จะมุ่งเน้นไปด้านจริยธรรม ศิลธรรม ศาสนา เพื่อที่จะได้ดำรงไว้ซึ่งความเป็นระเบียบแบบแผนทางสังคม

3. การกระทำตามประเพณี เป็นการกระทำที่ไม่มีการเปลี่ยนแปลง โดยจะยึดหลักการกระทำเอาตามที่ได้กระทำสืบทอดกันต่อๆมาตั้งแต่ครั้งอดีต โดยที่ตามหลักแล้วในพฤติกรรมที่กระทำตามนี้นั้นไม่ได้คำนึงถึงเหตุผลแต่อย่างใด
4. การกระทำที่แฝงด้วยความเสนาหา เป็นการกระทำที่คำนึงถึงอารมณ์และความผูกพันทางจิตใจระหว่างผู้กระทำกับวัตถุหรือสิ่งที่เป็นจุดมุ่งหมายของการกระทำ ซึ่งการกระทำขั้นนี้นั้นมักจะไม่คำนึงถึงสิ่งอื่นนอกจากความพึงพอใจและเรื่องส่วนตัว

ซึ่งขั้นของการกระทำทางสังคมทั้งหมดที่กล่าวมาข้างต้นนี้สอดคล้องกับการกระทำของนักพนันซึ่งส่งผลทั้งดีและไม่ดีต่อสังคม ซึ่งนักพนันนั้นมีพฤติกรรมที่แตกต่างกันไปในทางที่คืออย่างเช่น การช่วยเหลือผู้ตกยากด้วยการบริจาค และไปในทางที่ไม่คืออย่างเช่น การปล้น, ถักเล็ทขโมยน้อยจากร้านค้าต่างๆ ด้วยเช่นกัน โดยส่วนมากนักพนันมักจะไม่มีความตั้งใจให้กระทำในสิ่งที่ไม่ดีนอกจากเกิดสภาวะกดดันหรือวิตกกังวลเนื่องจากการเสียหรือแพ้พนัน

William W. Reeder (1971, อ้างถึงใน โกศล, 2531) ได้นำทฤษฎีนี้มาวิเคราะห์และพิจารณาการกระทำของบุคคลแต่ละคนว่า การแสดงพฤติกรรมใดๆที่มนุษย์แสดงออกมานั้นย่อมต้องมีจุดมุ่งหมาย และกล่าวถึงการตัดสินใจของแต่ละบุคคลว่า การกระทำของคนทุกคนในเรื่องใดๆก็ตามนั้น ขึ้นอยู่กับปัจจัยหลากหลายประการ อาจจะมีเหมือนหรือไม่เหมือนกัน ในสถานการณ์ที่เหมือนหรือแตกต่างกันก็ได้ เพราะจะขึ้นอยู่กับที่การตัดสินใจเลือกที่จะกระทำของผู้กระทำนั้นๆ และยังสามารถรวบรวมปัจจัยที่ทำให้บุคคลหนึ่งตัดสินใจที่จะกระทำหรือไม่กระทำอย่างใดอย่างหนึ่งเป็นทฤษฎีเพื่อที่จะอธิบายถึง การกระทำทางสังคมว่า การกระทำในเรื่องใดของมนุษย์เรื่องใดก็ตาม ขึ้นอยู่กับปัจจัยดังต่อไปนี้

1. ปัจจัยดึงดูด (Pull Factors) ประกอบไปด้วย
  - 1.1 เป้าประสงค์ (Goals) หมายถึง สิ่งที่ผู้กระทำต้องการเพื่อไปสู่จุดมุ่งหมาย หรือเป้าหมายการกระทำนั่นเอง
  - 1.2 ความเชื่อ (Belief Orientation) หมายถึง ความคิด ความรู้ ที่ผู้กระทำเข้าใจในเรื่องหนึ่ง อันทำให้เกิดความเชื่อ อันเป็นสิ่งที่มอิทธิพลต่อการตัดสินใจ รวมถึงการกระทำทางสังคมของแต่ละบุคคล และสิ่งสำคัญคือผู้กระทำจะเป็นผู้เลือกแบบของการกระทำให้สอดคล้องกับความเชื่อของคนคนนั้น

- 1.3 มาตรฐานค่านิยม (Value Standard) เป็นสิ่งที่ผู้กระทำได้รับมาจากความเชื่อ ทศนคติ ลักษณะนิสัยพื้นฐานเพื่อมาใช้ในการตัดสินใจว่าดีหรือไม่ ดังนั้นค่านิยมจึงมีอิทธิพลอย่างมากต่อการกระทำในสังคม และในการชักนำให้ผู้ที่ทำ (Actors) กระทำสิ่งต่างๆ ตามค่านิยมของเขา
- 1.4 นิสัยและขนบธรรมเนียมประเพณี (Habit and Customs) คือรูปแบบของการแสดงออก หลังจากที่ถูกกระทำนั้นกระทำเนื่องจากโดนกระตุ้นมา โดยมีรูปแบบซึ่งแน่นอนและเป็นไปตามการวิเคราะห์ของเขาแล้ว
2. ปัจจัยผลักดัน (Push Factors) ประกอบด้วย
  - 2.1 ความคาดหวัง (Expectation) หมายถึง การที่ผู้กระทำเข้าใจและมีความเชื่อว่ามีผู้คาดหวังในตัวเขา เขาจึงได้กระทำ
  - 2.2 ข้อผูกพัน (Commitments) หมายถึง สิ่งที่ผู้กระทำเชื่อว่าเขาผูกพันที่จะต้องกระทำให้สอดคล้องกับสถานการณ์นั้น เนื่องจากเชื่อว่าผู้กระทำมีความรู้สึกผูกพันจึงทำให้ต้องกระทำสิ่งที่ผูกพันนี้เช่นกัน
  - 2.3 แรงเสริม (Force) หมายถึง สิ่งที่ช่วยให้ผู้กระทำนำไปสู่การกระทำทางสังคม เพราะขณะที่ผู้กระทำกระทำไปนั้นเขาจะรู้สึกได้ถึงแรงเสริมที่ทำให้เขากระทำไป
3. ปัจจัยสนับสนุน (Able Factors) ประกอบด้วย
  - 3.1 โอกาส (Opportunity) คือ ความเชื่ออย่างหนึ่งของผู้กระทำเชื่อว่าสถานการณ์ที่เกิดขึ้นช่วยให้มีโอกาสในการเลือกที่จะกระทำ โอกาสนั้นมีอิทธิพลต่อการกระทำทางสังคม เพราะผู้กระทำมีส่วนร่วมในการกระทำทางสังคมตามสถานการณ์นั้น
  - 3.2 ความสามารถ (Ability) คือ สิ่งที่ผู้กระทำรู้เกี่ยวกับความสามารถหรือสิ่งที่ทำได้ โดยส่งผลต่อการกระทำทางสังคม เพราะผู้กระทำรู้ว่าเขาสามารถที่จะกระทำได้ในสถานการณ์นั้นๆ ทำให้ตัดสินใจกระทำลงไป
  - 3.3 การสนับสนุน (Support) คือ สิ่งที่ผู้กระทำจะได้รับหรือคาดหวังจะได้รับจากผู้อื่น ดังนั้นผู้กระทำทางสังคมจะกระทำก็ต่อเมื่อเขารู้สึกถึงสิ่งที่สนับสนุนให้เขากระทำ

ปัจจัยดึงดูดที่เกี่ยวข้องกับการพนันนั้น ส่วนมากเป้าหมายหรือจุดมุ่งหมายมักเป็นเรื่องของเงินและความมั่งคั่งของตนเองเป็นหลัก เนื่องจากการกระทำต่างๆของนักพนันนั้น ตัวผู้พนันเป็นคนตัดสินใจกระทำลง

ไปด้วยตนเอง ผู้พบนั้นจะตัดสินใจเสี่ยงในสิ่งที่ตนเองวิเคราะห์และเชื่อ โดยอาศัยปัจจัยต่างๆรอบตัวและความสามารถในการพบนั่นกันเป็นหลัก ดังนั้นทฤษฎีการกระทำทางสังคมจึงเกี่ยวข้องโดยตรงกับการพบนั่น

### ทฤษฎีบุคลิกภาพ (Personality)

ทฤษฎีที่เกี่ยวข้องกับบุคลิกภาพ (Personality theories) มีมากมายหลายทฤษฎี แต่ที่เกี่ยวข้องและยกนำมาใช้เกี่ยวกับการพบนั่นบอในสังคมนั้นคือ ทฤษฎีจิตวิเคราะห์ของFreud (Freud's psychoanalytic theory) และทฤษฎีของ Karen Horney

ทฤษฎีจิตวิเคราะห์ของFreud (Freud's psychoanalytic theory) Sigmund Freud เป็นผู้นำของกลุ่มทฤษฎีจิตวิเคราะห์ และเป็นผู้ตั้งทฤษฎีที่เกี่ยวกับบุคลิกภาพ เรียกว่า “ทฤษฎีจิตวิเคราะห์เกี่ยวกับบุคลิกภาพ” (psychoanalytic theory of personality) ขึ้น ซึ่งนับว่ามีอิทธิพลสำคัญอย่างยิ่งต่อการทำความเข้าใจในพฤติกรรมของมนุษย์ Freudได้ให้ข้อคิดเกี่ยวกับบุคลิกภาพของมนุษย์ว่า เป็นผลที่เกิดมาจากความดิ้นรนพยายาม ระหว่างแรงขับอันเกิดจากภายในร่างกาย (Inner physiological drivers) ที่เกิดขึ้นตลอดเวลา เช่น ความหิว อารมณ์เพศ และความก้าวร้าว เป็นต้น กับความกดดันทางสังคม (social pressure) ที่เป็นตัวคอยขัดขวาง เพื่อให้บุคคลประพฤติปฏิบัติเป็นไปตามกฎหมายระเบียบ ข้อบังคับ และศีลธรรมจรรยาที่พึงงาม (Mowen and Minor,1998) Freud ได้อธิบายว่า มนุษย์มีจิต 3 ระดับ คือ

- (1) จิตสำนึก (Conscious mind)
- (2) จิตก่อนสำนึก หรือจิตใต้สำนึก (Preconscious or Subconscious mind)
- (3) จิตไร้สำนึก (Unconscious mind)

จิตทั้ง 3 ระดับนี้เป็นตัวคอยควบคุมกำกับพฤติกรรมของมนุษย์ให้แสดงพฤติกรรมออกมาในลักษณะต่างๆ Freudกล่าวว่า พลังผลักดันที่เป็นแรงขับให้มนุษย์แสดงพฤติกรรมส่วนใหญ่แล้วมาจากจิตไร้สำนึก ซึ่งไม่ได้ผ่านการพิจารณาอย่างละเอียดรอบคอบ จากความคิดที่ว่าบุคคลเกิดการรับรู้เพียงส่วนน้อยที่เกี่ยวกับแรงผลักดันภายใน ที่จงใจให้เกิดการกระทำ ซึ่งเป็นจุดเปลี่ยนความคิดที่สำคัญอันยิ่งใหญ่ต่อการเข้าใจ

บุคลิกภาพของมนุษย์ (Rathus, กล่าวใน Mowen and Minor,1998) โดยการพนันบอลนั้นเป็นการกระทำที่มาจากจิตทั้ง 3 ระดับเพียงแต่ว่าความแตกต่างนั้นอยู่ที่ผลและการกระทำที่เกิดขึ้น

ตามทฤษฎีจิตวิเคราะห์ของFreud เพื่อเป็นการอธิบายทำความเข้าใจในทฤษฎีของเขา Freud ได้บัญญัติศัพท์เฉพาะขึ้นมาเพื่ออธิบายโครงสร้างบุคลิกภาพว่า ประกอบด้วยองค์ประกอบที่เป็นระบบ 3 อย่าง คือ

1. Id หรือ Libido หมายถึง แรงขับทางร่างกายที่กำกับบุคคลให้กระทำการต่าง ๆ ซึ่งคิดตัวมาตั้งแต่เกิด และเป็นตัวกระตุ้นที่ค่อนข้างรุนแรง อันเกิดจากภาวะของจิตไร้สำนึกเปรียบได้กับกิเลสตัณหา หรือ โลก ที่ยังไม่ได้รับการตอบสนอง id จึงเป็นแรงกระตุ้นให้ดิ้นรนขวนขวายที่จะประพฤติปฏิบัติ ไปตามหลักที่เรียกว่า “หลักแห่งความพอใจ” (pleasure principle) นั่นก็คือเพื่อหลีกเลี่ยงความเครียด (avoid tension) และแสวงหาความพึงใจในทันที เพื่อว่าความรู้สึกและอารมณ์ที่จะได้รับเป็นไปในทางบวก
2. Ego หมายถึง จิตที่รู้สำนึก ที่ก่อตัวและพัฒนาขึ้นมาเมื่อเด็กเจริญเติบโต เป็นส่วนที่เกี่ยวข้องกับการรับรู้ และความรู้สึกนึกคิด จากการเรียนรู้และประสบการณ์ที่สั่งสม จึงทำให้ Ego ได้รับการพัฒนาจนทำให้บุคคลมีความสามารถในการคิดที่จะอยู่ในวิสัยแห่งความเป็นจริง (realistic thinking) โดย Egoจะพยายามตอบสนอง id ในโลกแห่งความเป็นจริง โดยยังไม่ได้อู่ว่า สิ่งที่ทำนั้นเป็นสิ่งที่ผิดหรือถูก
3. Superego หมายถึง องค์ประกอบส่วนที่สามของบุคลิกภาพเป็นส่วนของจิตที่เปรียบเสมือนเป็นตัวแทนของศีลธรรมจรรยา และระเบียบประเพณีของสังคม หรือเป็นมโนธรรมที่อยู่ในจิตของแต่ละบุคคล อันเกิดจากการเลี้ยงดูอบรมของครอบครัวและสังคม สามารถแยกออกได้ว่าอะไรคือ ความถูกต้องและเป็นสิ่งดีงาม อะไรควรหรือไม่กระทำ ดังนั้นSuperegoจึงทำหน้าที่ตรวจสอบและควบคุม Ego เพื่อให้Egoตอบสนองต่อ idโดยอยู่ในทำนองครองธรรม เป็นที่ยอมรับของสังคม ไม่ปฏิบัติตามที่จิตเรียกร้องทุกอย่าง

โดยปกติแล้วนักพนันบอลทุกคนจะใช้ Superego ในการตัดสินใจพนันหรือเสี่ยงโดยจะเป็นตัวกำหนดให้ Ego ที่ตนมีอยู่นั้นประพฤติตามกฎกติกา ดังนั้นจึงไม่แปลกที่ว่านักพนันนั้นจะมีสภาพแวดล้อมซึ่งอยู่ในแวดวงการพนัน เนื่องจากในวงการพนันนั้นการยอมรับการพนันถือเป็นการยอมรับทางสังคมในระดับหนึ่ง ความขัดแย้งระหว่างสิ่งที่กลุ่มคนยอมรับนั้นจึงเกิดขึ้น หากมีอีกคนหนึ่งซึ่งอยู่ในสภาพแวดล้อมต่างกัน เขาย่อมมี Superego ที่แตกต่างเช่นกัน โดยอาจจะเป็นการไม่ยอมรับการพนันก็เป็นได้ โดยจากทฤษฎีของ Freud นั้น การพนันสามารถเกิดได้ในจิตทุกระดับเช่นกัน หากแต่การแสดงออกมานั้นจะมีความแตกต่างในด้านแรงของการกระทำ

มนุษย์โดยปกติหากไม่ได้รับการสั่งสอนว่าสิ่งใดถูกหรือผิด(Superego ไม่เข้มแข็งพอ) Ego ก็จะตอบสนองต่อความต้องการพื้นฐาน โดยไม่รู้ว่าสิ่งใดถูกหรือผิด เช่น เล่นการพนัน เป็นต้น

## แนวคิดเกี่ยวกับการติดพนัน

นิยามของภาวะติดการพนัน ภาวะติดการพนัน (Pathological Gambling) ยังไม่ได้จัดว่าเป็นอาการของโรค แต่เป็นภาวะผิดปกติบางประการ โดยมีนิยามว่าผู้ที่อยู่ในภาวะติดการพนันจะมีลักษณะหมกมุ่นในการเล่นการพนัน ไม่สามารถควบคุมพฤติกรรมของตนได้ รู้สึกผิดต่อการกระทำของตน รู้สึกมีอาการต่างๆ หากจะต้องหยุดหรือจำกัดพฤติกรรมการเล่นพนัน และยอมเสี่ยงที่จะเสียสัมพันธภาพและจุดยืนทางสังคมของตนเอง เพื่อที่จะเล่นการพนันต่อไป (American Psychiatric Association, 1994)

การพนันฟุตบอลนั้นจะมีอาการคล้ายคลึงการเสพติดเช่นกัน โดยพบว่า 50% ของผู้ติดพนันจะมีประวัติติดเหล้าหรือติดยาด้วย (Rosenthal, 1992) ผู้วิจัยจึงตั้งนิยามของภาวะการติดพนันที่จิตแพทย์และนักจิตวิทยายอมรับกัน คือ เป็นความผิดปกติที่ยังคงดำเนินอยู่โดยมีลักษณะที่ไม่สามารถควบคุมความต้องการเล่นการพนันของตนเองได้อย่างต่อเนื่องหรือเป็นช่วงๆ มีความหมกมุ่นอยู่กับการเล่นพนันเงิน โดยจะมีอาการกระวนกระวายและอยากเล่นพนันต่อไปแม้ว่าจะเกิดปัญหาต่างๆตามมาจากการเล่นการพนัน

เป็นการยากที่จะอธิบายหรือกำหนดแนวคิดเกี่ยวกับการเล่นพนันหรือการติดพนัน โดยอาศัยรูปแบบใดรูปแบบหนึ่ง (Taber, 1987) DSM เป็นเครื่องมือทางคลินิก เครื่องมือในการวินิจฉัย อีกทั้งยังขึ้นอยู่กับพื้นฐานทางประสบการณ์และ ลักษณะทางพฤติกรรมของคนที่ต้องการบำบัดรักษาอาการติดพนัน (Galski, 1987) จากข้อมูลทฤษฎีการที่มีการรวบรวมสรุปเป็นความเห็นกันว่า ภาวะการติดพนัน (Gambling Problem) เป็นผลรวมระหว่างปัจจัยทางกาย (Biological), ปัจจัยทางจิตใจ (Psychological) และ ปัจจัยทางสังคม (Social Factor) อ้างอิงโดย Shaffer et al (1997)

1. Biological theory แนวคิดนี้มองว่าภาวะการติดพนันเป็นผลมาจากการเปลี่ยนแปลงของร่างกาย ส่งผลให้เกิดการตอบสนองทางสรีระต่อกิจกรรมการเล่นพนัน ซึ่งมีคาบเกี่ยวกับแนวคิดกาย-จิต ซึ่งการนึกคิดส่งผลต่อการเรียนรู้และสภาพร่างกาย โดยเชื่อว่าการติดพนันนั้นมีแนวโน้มจะสืบทอดทางพันธุกรรม (Blume, 1987) โดยทฤษฎีนี้มีด้วยกัน 2 ลักษณะในการสำรวจคือ



- 1.1 EEG Waves เป็นการสำรวจ EEG wave ซึ่งผู้ที่ติดการพนันจะมี Hemispheric differentiation ภายในสมองต่ำกว่าคนปกติ จะมีลักษณะคล้ายกับคนสมาธิสั้น (Frank et al, 1991)
- 1.2 Plasma Endorphin Level เป็นการวัดระดับของ endorphin ซึ่งเกี่ยวข้องกับการปลุกเร้า Coco et al.(1995) ได้พบว่า endorphin ในผู้ที่เล่นพนันม้าแข่งจะมีสูงกว่าที่เล่นไพบนโต๊ะ โดยหากเป็นการพนันที่เกิดขึ้นกับบุคคลอื่นมีผู้กระทำ และไม่ใช้ตนเองเป็นคนกระทำแล้ว อัตรา ระดับของ endorphin ในร่างกายจะมีมากกว่าที่เราเป็นคนลงมือทำเอง เชกเช่นเดียวกับการ พนันฟุตบอลซึ่งขึ้นอยู่กับนักบอลซึ่งเป็นผู้แข่งเป็นผู้กระทำกิจกรรมแทนเราซึ่งรอเพียงผลบอล เท่านั้น Brown (1986, อ้างอิงใน Dickerson and Adcock, 1987) ได้พบว่า การติดพนันเป็น ปรากฏการณ์ที่สรรหามา ไม่ใช่โรค บางคนอาจมีความอ่อนแอทางชีวภาพหรือ มีความอ่อนแอ ทางโครงสร้างภายใน ซึ่งทำให้พวกเขามองว่าการติดพนันมีองค์ประกอบทางชีวภาพเป็นเพียง ปัจจัยหนึ่งด้วย
2. Medical or Disease Model สำหรับคุณลักษณะนี้นั้นมองว่า การเล่นพนันซ้ำๆ นั้นเป็นโรคที่ต้อง รักษา หรือมองว่าการเล่นพนันซ้ำๆ นั้นเป็นโรคอย่างหนึ่ง โดยจะแยกการเล่นพนันซ้ำๆ ออกจากการ เล่นพนันอื่นๆ โดยการพนันในรูปแบบลักษณะนี้นั้นจะเป็นการเล่นพนันแล้วเกิดอันตรายต่อ ตนเองหรือคนอื่นอย่างสม่ำเสมอและเกิดซ้ำแล้วซ้ำเล่า จะแสดงออกในรูปแบบของอุปนิสัยของแต่ละคน โดย Rosecrance,(1985 - 1986) ได้ให้องค์ประกอบของลักษณะการพนันซ้ำๆ ดังนี้
  - 2.1 ต้องมีปรากฏการณ์ที่เรียกได้ว่า "ติดการพนัน"
  - 2.2 การติดการพนัน นั้นมีความแตกต่างจากการพนันทั่วไป
  - 2.3 การติดการพนันส่งผลให้ค่อยๆ เสียวความสามารถในการควบคุมตนเอง จนถึงไม่สามารถหยุด เล่นได้
  - 2.4 การติดพนันนั้นจัดเป็นสภาพก้าวหน้าไปเรื่อยๆ ไม่สามารถหยุดได้ (Progressive Condition)
  - 2.5 การติดการพนันนั้น สิ่งเดียวที่จะรักษาได้คือ "การหยุดเล่นโดนสิ้นเชิง" ซึ่งหากกลับไปเล่น พนันก็จะมีอาการเดิมๆ กลับมาอีกครั้ง
3. Psychological Theory ประกอบด้วยแนวคิดดังนี้
  - 3.1 Psychodynamic theory (Lesieur and Rosenthal, 1991) ซึ่งมองว่าสาเหตุของพฤติกรรม มากจากภายในโดยสิ้นเชิง ภายใต้จิตใจสำนึกและไม่สามารถควบคุมได้ คนติดการพนันจะใช้ การพนันเป็นเครื่องมือในการเยียวยาจิตใจ โดย Wildman (1997) ได้กล่าวไว้ว่าการติดเล่น การพนันมีปัจจัยเกี่ยวข้องทางจิตวิทยา คือ เพศ, ความก้าวร้าว และความรู้สึกผิด

- 3.2 Personal and Trait theory เป็นทฤษฎีที่ว่าด้วยเรื่องความเกี่ยวข้องระหว่างการเล่นพนันกับบุคลิกภาพ โดยสามารถสังเกตได้จากลักษณะซึมเศร้าของผู้ที่ติดการพนัน ซึ่งเป็นสาเหตุในการคิดบำบัดตนเองด้วยการเล่นการพนัน และระดับตื่นตัวจะเพิ่มขึ้น ซึ่งทำให้ McCormick et al.(1989) มองว่าเป็นสาเหตุให้เกิดการเรียนรู้ถึงการไร้ซึ่งความช่วยเหลือและกลายเป็นอาการซึมเศร้า แต่สำหรับ Wildman (1997) กลับมองว่า การติดพนันนั้นเกี่ยวข้องกับบุคลิกต่อต้านสังคม (Antisocial)
- 3.3 Social learning theory เป็นทฤษฎีที่ว่าด้วยเรื่องของการเรียนรู้ โดยมองการเล่นพนันว่าเป็นการเรียนรู้อย่างหนึ่งโดยผ่านการเลียนแบบ (Imitation) ไม่ว่าจะจากใครก็ตาม ความหนักและความรุนแรงในการเล่นพนันนั้นขึ้นอยู่กับบริบทของสังคมและสภาพแวดล้อมของตัวผู้พนัน โดยยังมีโอกาสมากก็จะเล่นมากตาม และโอกาสในการเล่นนั้นขึ้นอยู่กับประกอบอาชีพ, เวลาว่างสำหรับพักผ่อน, กลุ่มเพื่อน, สภาพภูมิอากาศ และสภาพการเงิน (Brown, 1988) โดยแต่ละคนต้องการการเร้าทางจิตสรีระ (Psycho physiological arousal needs) ไม่เหมือนกัน
- 3.4 Cognitive-Behavior theory เป็นทฤษฎีแนวคิดที่ต่อมาจาก learning theory โดยเน้นไปที่ทางการเรียนรู้ การได้มา และการคงไว้ซึ่งพฤติกรรมการเล่นพนัน (Ladouceur et al., 1994) โดยพฤติกรรมจะถูกผลักดันโดยเงินพนันจากการพนันรวมกับการปลุกเร้าร่างกายในระดับที่สูงขึ้นซึ่งสามารถวัดได้จากความตื่นเต้นที่ไม่เท่ากันในแต่ละการเล่น
4. Sociological theory เป็นทฤษฎีที่ต่อเนื่องมาเช่นกัน โดยจะมองว่าพฤติกรรมการเล่นพนันนั้นเป็นพฤติกรรมต่อเนื่อง โดยการติดการพนันนั้นเป็นผลสุดท้ายที่รุนแรง แต่ไม่ต่างจากการเล่นพนันแบบที่ไม่เกิดปัญหา ( non-problem gambling) หลายคนมองว่าการติดพนันจำเป็นจะต้องกระทำซ้ำๆ ( compulsive ) หรือเป็นลักษณะทำลาย ( destructive ) หรือไม่มีเหตุผล ( irrational ) คนเล่นพนันจะได้รับความสุขและความพึงพอใจจำนวนหนึ่งจากการเล่นพนัน การเล่นพนันเป็นเหมือนสถาบันหนึ่ง ที่มีรางวัลทางสังคมได้แก่ มีเพื่อน มีวัฒนธรรมย่อยๆ ของการเล่นพนัน ซึ่งเกี่ยวข้องกับการเสียเงินและการจัดการกับปัญหาของนักพนันเป็นลักษณะเฉพาะ

จากทฤษฎีทั้ง 4 อย่างที่ผู้วิจัยยกมาใช้นี้ทำให้เห็นได้ว่า เราสามารถวิเคราะห์การติดพนันบอลของนักศึกษาชายในเขตกรุงเทพมหานครและปริมณฑลซึ่งส่งผลต่อสิ่งแวดล้อมทั้งในและนอกสถาบัน ได้อย่างละเอียด ทำให้ทราบข้อมูลเกี่ยวกับการพนันฟุตบอลในเวลาปัจจุบันนี้ ว่ามีวิวัฒนาการไปขนาดไหนแล้ว ดังนั้น ทางผู้วิจัยลง

ความเห็นว่าการติดพันฟุตบอลนั้น มีส่วนต่อการเกิดปัญหาในสังคมปัจจุบัน และอีกทั้งยังส่งผลเสียต่อผู้พันฟุตบอลอีกด้วย

### วัตถุประสงค์

เพื่อศึกษาพฤติกรรมและเหตุผลในการเล่นพันฟุตบอลของนิสิตนักศึกษาชาย ในเขตกรุงเทพและปริมณฑล

### ขอบเขตการวิจัย

ในการศึกษาครั้งนี้ ผู้วิจัยทำการศึกษาผู้เล่นการพันฟุตบอลเฉพาะในเขตกรุงเทพมหานคร เจาะจงไปที่กลุ่มของนิสิตนักศึกษาชายที่เล่นการพันฟุตบอลในเขตกรุงเทพและปริมณฑล

### ประโยชน์ที่คาดว่าจะได้รับ

1. ได้รู้ถึงสาเหตุและปัจจัยที่ทำให้ นิสิตชาย ในจุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัยนิยมเล่นพันฟุตบอล
2. สามารถนำไปใช้ในการคิดหาวิธีการแก้ไขปัญหการเล่นการพันฟุตบอล
3. สามารถนำข้อมูลไปใช้ในการศึกษาค้นคว้าต่อไปได้

## บทที่ 2

### ระเบียบวิธีวิจัย

การศึกษาวิจัยครั้งนี้เป็นการศึกษาเกี่ยวกับเหตุผลและพฤติกรรมในการเล่นการพนันฟุตบอล ลักษณะการวิจัยเป็นการวิจัยแบบสำรวจ(Survey Research) โดยการใช้แบบสอบถาม(Questionnaire) เป็นเครื่องมือในการเก็บรวบรวมข้อมูล โดยมีขั้นตอนในการดำเนินการวิจัยดังนี้

#### กลุ่มตัวอย่าง

กลุ่มตัวอย่างที่ใช้ในการศึกษาในที่นี้มีทั้งหมดจำนวน 200คน แบ่งเป็น นิสิตนักศึกษาของมหาวิทยาลัยรัฐบาลจำนวน 100 คน และนักศึกษาของมหาวิทยาลัยเอกชนจำนวน 100 คน ซึ่งเป็นเพศชายทั้งหมดและศึกษาอยู่ในเขตกรุงเทพและปริมณฑล

#### เครื่องมือที่ใช้ในการวิจัย

การศึกษาครั้งนี้ผู้วิจัยได้สร้างแบบสอบถาม (Questionnaire) โดยแบ่งออกเป็น 3 ส่วนดังนี้

ส่วนที่ 1 เป็นคำถามเกี่ยวกับข้อมูลพื้นฐานของกลุ่มตัวอย่าง ลักษณะคำถามเป็นแบบเลือกตอบ ได้แก่ ระดับการศึกษา ประเภทของมหาวิทยาลัยที่ศึกษา และรายได้ส่วนตัวต่อเดือน

ส่วนที่ 2 เป็นคำถามเกี่ยวกับเหตุผลในการเล่นการพนันฟุตบอล ลักษณะคำถามเป็นแบบเลือกตอบ

ส่วนที่ 3 เป็นคำถามเกี่ยวกับพฤติกรรมในการเล่นการพนันฟุตบอล ลักษณะคำถามเป็นแบบเลือกตอบ

#### วิธีการเก็บรวบรวมข้อมูล

ในการศึกษาเหตุผลและพฤติกรรม จะใช้วิธีการวิจัยและเก็บรวบรวมข้อมูลดังนี้

1. ศึกษาข้อมูลจากเอกสารที่เกี่ยวข้อง โดยการรวบรวมข้อมูลจากหนังสือ เอกสาร ผลงานวิจัยที่เกี่ยวข้องจากวิทยานิพนธ์ต่าง ๆ เพื่อให้เข้าใจถึงเรื่องราวได้ชัดเจนขึ้นและนำมาใช้สร้างเป็นแบบสอบถามในการวิจัยครั้งนี้ได้

2. การเก็บรวบรวมข้อมูลโดยใช้แบบสอบถาม(Questionnaire) เป็นเครื่องมือในการวิจัย ลักษณะของการวิจัย เป็นการวิจัยเชิงสำรวจ(Survey Research) โดยเป็นแบบสอบถามแบบเลือกตอบทั้งหมด ผู้วิจัยได้ทำการเก็บข้อมูลจากกลุ่มตัวอย่างซึ่งเป็นนิสิตนักศึกษาเพศชายในเขตกรุงเทพมหานครและปริมณฑลที่เล่นการพนันฟุตบอลจำนวน 200คน

#### การประมวลผลและการวิเคราะห์ข้อมูล

เมื่อทำการเก็บรวบรวมข้อมูลเรียบร้อยแล้ว ผู้วิจัยได้ทำการตรวจสอบความเรียบร้อยในการตอบแบบสอบถามของกลุ่มตัวอย่าง หลังจากนั้นจึงนำมาบันทึกและวิเคราะห์ข้อมูลโดยใช้โปรแกรมสำเร็จรูปสำหรับการวิจัยทางสังคมศาสตร์ SPSS – for Window (Statistical Package for the Social Science – for Window) ในการวิเคราะห์ข้อมูล ประเมินผล และสรุปผลการวิจัย ดังนี้

วิเคราะห์เพื่ออธิบายเกี่ยวกับกลุ่มตัวอย่าง โดยนำเสนอในรูปแบบของตาราง และแผนภูมิแท่ง โดยการเปรียบเทียบเหตุผล และพฤติกรรมในการเล่นการพนันฟุตบอล

#### สถิติที่ใช้ในการวิเคราะห์

ผู้วิจัยประมวลผลข้อมูลโดยใช้สถิติเชิงพรรณนา (Descriptive Statistics) ได้แก่ การแจกแจงความถี่ (Frequency) และร้อยละ (Percentage) เพื่อบรรยายลักษณะตัวแปรที่ศึกษา

การศึกษาปัจจัยที่มีความสัมพันธ์กับการเป็นหนี้นันฟุตบอล โดยใช้เทคนิคการวิเคราะห์หาความสัมพันธ์ของตัวแปร โดยใช้การวิเคราะห์ไคสแควร์ (Chi-Square Analysis)

### บทที่ 3

#### ผลการวิจัย

การวิจัยครั้งนี้ มีจุดประสงค์เพื่อศึกษาและเปรียบเทียบการเล่นการพนันฟุตบอลของนักศึกษาชาย ในเขตกรุงเทพฯ และปริมณฑล กับการแก้ไขปัญหาต่างๆที่เกิดจากการพนันฟุตบอล ซึ่งมีความแตกต่างกันของการแก้ปัญหาด้านพนันบอล รวมทั้งการติดการพนันฟุตบอลเช่นกัน โดยศึกษาด้วยการสังเกต พฤติกรรมและการกระทำต่างๆของผู้ที่พนันฟุตบอลในแต่ละชั้นปี หรือขอบเขตการศึกษาของบุคคลนั้นๆ การศึกษาวิจัยครั้งนี้ ได้เฉพาะเจาะจงที่นักศึกษาชายเนื่องจากอัตราการพนันฟุตบอลในเพศชายนั้นมีมากกว่า เพศหญิง ซึ่งอ้างอิงมาจากพฤติกรรมในการดูฟุตบอลเช่นกัน

ในการวิจัยครั้งนี้ ได้เสนอผลการวิจัยดังนี้

1. ลักษณะทั่วไปของกลุ่มตัวอย่าง
2. เหตุผลในการตัดสินใจเล่นพนันฟุตบอลของนักศึกษาชาย
3. พฤติกรรมในการเล่นพนันฟุตบอลของนักศึกษาชาย
4. แนวความคิดและการแก้ปัญหานักศึกษาชายที่ติดพนันฟุตบอล
5. ความสัมพันธ์ระหว่างความมากน้อยของรายได้และพฤติกรรมการเป็นหนี้
6. ความสัมพันธ์ระหว่างประเภทของมหาวิทยาลัยและพฤติกรรมการเป็นหนี้

ตารางที่ 1 ลักษณะทั่วไปของกลุ่มตัวอย่าง ( N = 200 )

ลักษณะทั่วไป	ความถี่หรือจำนวนคน ( Frequency )	อัตราส่วนร้อยละ ( Percent )
1. ชั้นปีการศึกษา		
ปี 1	25	12.5
ปี 2	43	21.5
ปี 3	51	25.5
ปี 4	81	40.5
2. มหาวิทยาลัย		
มหาวิทยาลัยรัฐบาล	100	50.0
มหาวิทยาลัยเอกชน	100	50.0
3. รายได้ ( ต่อเดือน )		
มากกว่า 20,000 บาท	15	7.5
10,000 – 20,000 บาท	114	57.0
5,000 – 10,000 บาท	67	33.5
น้อยกว่า 5,000 บาท	4	2.0

จากตารางที่ 1 กลุ่มตัวอย่างที่เป็นนิสิตหรือนักศึกษาชายในแต่ละชั้นปี ในมหาวิทยาลัยต่างๆ จำนวน 200 คน โดยส่วนใหญ่จะอยู่ในช่วงชั้นปีที่ 4 จำนวน 81 คน คิดเป็นร้อยละ 40.5 ซึ่งเป็นนักศึกษาชายที่กำลังศึกษาอยู่ในมหาวิทยาลัยเอกชนและรัฐบาลเท่ากันร้อยละ 50.0 จำนวน 200 คน รายได้ต่อเดือน ส่วนใหญ่อยู่ที่ 10,000 – 20,000 บาทมีจำนวน 114 คนคิดเป็นร้อยละ 57 ของกลุ่มตัวอย่าง 200 คน

ตารางที่ 2 เหตุผลในการตัดสินใจเล่นพนันฟุตบอลของนิสิตนักศึกษาชาย

เหตุผลในการตัดสินใจในการเล่นพนันฟุตบอล	ความถี่หรือจำนวนคน ( Frequency )	อัตราส่วนร้อยละ ( Percent )
1. ต้องการเพิ่มรายได้		
ใช่	173	86.5
ไม่ใช่	27	13.5
2. ต้องการความสนุกสนาน		
ใช่	163	81.5
ไม่ใช่	37	18.5
3. ทำให้รู้สึกไม่ตกยุคหรือเซย		
ใช่	75	37.5
ไม่ใช่	125	62.5
4. เพื่อเข้าสังคม		
ใช่	74	37.0
ไม่ใช่	126	63.0
5. สร้างจุดเด่นให้ตนเอง		
ใช่	21	10.5
ไม่ใช่	179	89.5
6. ถือเป็นเกมกีฬาไม่ใช่ความผิดร้ายแรง		
ใช่	22	11.0
ไม่ใช่	178	89.0
7. ระบายความรู้สึกที่ซ่อนอยู่ภายใน		
ใช่	18	9.0
ไม่ใช่	182	91.0
8. การพนันฟุตบอลเล่นง่าย		
ใช่	37	18.5
ไม่ใช่	163	81.5



9. สะดวกและสามารถเล่นได้ในทุกโอกาส		
ใช่	73	36.5
ไม่ใช่	127	63.5
10. ยากต่อการจับกุม		
ใช่	8	4.0
ไม่ใช่	192	96.0
11. มีอัตราโทษที่ต่ำ		
ใช่	6	3.0
ไม่ใช่	194	97.0
12. ไม่สูญเสียเวลา		
ใช่	28	14.0
ไม่ใช่	172	86.0
13. เป็นทีมที่ขึ้นชอปลงแข่งขัน		
ใช่	72	36.0
ไม่ใช่	128	64.0
14. มีนักฟุตบอลที่ขึ้นชอปลงแข่งขัน		
ใช่	76	38.0
ไม่ใช่	124	62.0
15. ผู้จัดการมีชื่อเสียงในการคุมทีม ทำให้มีโอกาสชนะ		
ใช่	41	20.5
ไม่ใช่	159	79.5
16. สถิติเก่าของทีมที่ชนะมากกว่าแพ้		
ใช่	45	22.5
ไม่ใช่	155	77.5
17. ทรรศนะต่างๆของนักวิจารณ์		
ใช่	50	25.0
ไม่ใช่	150	75.0
18. เพื่อนเป็นผู้ชักชวน		

	ใช่	153	76.5
	ไม่ใช่	47	23.5
19. อื่นๆ			
	มี	7	3.5
	ไม่มี	193	96.5

จากตารางที่ 2 การสำรวจจากกลุ่มตัวอย่างที่เป็นนิสิตหรือนักศึกษาชายเกี่ยวกับสาเหตุในการตัดสินใจเล่นพนันฟุตบอลพบว่า เหตุผลในการตัดสินใจเล่นพนันฟุตบอล โดยส่วนใหญ่มีความต้องการเงินเพิ่มนั้นมีจำนวน 173 คน คิดเป็นร้อยละ 86.5 และต้องการความสนุกสนานมีจำนวน 163 คน คิดเป็นร้อยละ 81.5 ส่วนมีเพื่อนเป็นผู้ชักชวนมีจำนวน 153 คน คิดเป็นร้อยละ 76.5 ทั้ง 3 อย่างนี้เป็นเหตุผลที่นักศึกษาชายกลุ่มตัวอย่างได้ตัดสินใจให้เป็นเหตุผลที่ตนเองเล่นพนันฟุตบอล

ตารางที่ 3 พฤติกรรมในการเล่นพนันฟุตบอลของนิสิตนักศึกษาชาย

พฤติกรรม	ความถี่หรือจำนวนคน ( Frequency )	อัตราส่วนร้อยละ ( Percent )
1. เล่นการพนันฟุตบอลมาเป็นเวลา		
มากกว่า 4 ปี	36	18.0
3 – 4 ปี	75	37.5
1 – 2 ปี	63	31.5
น้อยกว่า 1 ปี	26	13.0
2. จำนวนเงินเฉลี่ยในการเล่นต่อครั้ง		
100 – 1,000 บาท	63	31.5
1,001 – 5,000 บาท	79	39.5
5,001 – 10,000 บาท	41	20.5
มากกว่า 10,000 บาท	17	8.5
3. เล่นการพนันฟุตบอลผ่านโต๊ะพนันฟุตบอล		
ใช่	119	59.5
ไม่ใช่	81	40.5
4. เล่นการพนันฟุตบอลในกลุ่มเพื่อน		
ใช่	98	49.0
ไม่ใช่	102	51.0
5. เล่นการพนันฟุตบอลผ่านเครือข่ายอินเทอร์เน็ต		
ใช่	139	69.5
ไม่ใช่	61	30.5
6. เล่นการพนันฟุตบอลผ่านด้านอื่นๆ		
ใช่	1	0.5
ไม่ใช่	199	99.5
7. ชำระเงินการพนันฟุตบอลด้วยเงินสด		
ใช่	200	100.0
ไม่ใช่	0	0.0
8. ชำระเงินการพนันฟุตบอลด้วยบัตรเครดิต		

ใช่	8	4.0
ไม่ใช่	192	96.0
9. ชำระเงินการพนันฟุตบอลด้วยการโอนเงินเข้าบัญชี		
ใช่	95	47.5
ไม่ใช่	105	52.5
10. ชำระเงินการพนันฟุตบอลด้วยวิธีอื่นๆ		
ใช่	1	0.5
ไม่ใช่	199	99.5
11. เคยถูกโกงเงินจากการเล่นพนันฟุตบอล		
เคย	43	21.5
ไม่เคย	157	78.5
12. เคยถูกจับกุมในความคิดเกี่ยวกับการเล่นพนันฟุตบอล		
เคย	9	4.5
ไม่เคย	191	95.5
13. ได้รับการอบรมสั่งสอนเกี่ยวกับการพนันว่าเป็นสิ่งผิดกฎหมายและศีลธรรม		
เคย	168	84.0
ไม่เคย	32	16.0
14. เคยเป็นหนี้จากการพนันฟุตบอล		
เคย	123	61.5
ไม่เคย	77	38.5

จากตารางที่ 3 กลุ่มตัวอย่างนักศึกษาชาย 200 คนส่วนใหญ่แล้วมีพฤติกรรมเล่นการพนันฟุตบอลมาเป็นเวลา 3 -4 ปี จำนวน 75 คน คิดเป็นร้อยละ 37.5 และมีจำนวนเงินเฉลี่ยในการเล่นพนันฟุตบอลครั้งละ 1,001 – 5,000 บาท จำนวน 79 คน คิดเป็นร้อยละ 39.5 นักศึกษาชายซึ่งเป็นกลุ่มตัวอย่างนั้นส่วนใหญ่เล่นการพนันฟุตบอลผ่านโต๊ะรับแทงพนันฟุตบอล จำนวน 119 คน คิดเป็นร้อยละ 59.5 และเล่นการพนันฟุตบอลผ่านเครือข่ายอินเทอร์เน็ต จำนวน 139 คน คิดเป็นร้อยละ 69.5 โดยกลุ่มตัวอย่างทั้งหมดชำระค่าพนันฟุตบอลด้วยเงินสด ( 200 คน ) มีนักศึกษาที่ได้รับการอบรมสั่งสอนเกี่ยวกับการพนันว่าเป็นสิ่งผิดกฎหมายและศีลธรรม จำนวน 168 คน คิดเป็นร้อยละ 84.0 และเคยเป็นหนี้จากการพนันฟุตบอล จำนวน 123 คน คิดเป็นร้อยละ 61.5 เนื่องจากกลุ่มตัวอย่างทั้งหมดล้วนต่างใช้เงินสดในการชำระค่าพนันฟุตบอลเป็นอันดับแรก ส่วนอันดับต่อมาที่เป็น

ช่องทางในการชำระค่าพนันฟุตบอลนั้นเป็น การชำระเงินการพนันฟุตบอลด้วยการ โอนเงินเข้าบัญชี ซึ่งมี 95 คน คิดเป็นร้อยละ 47.5

ตารางที่ 4 การแก้ปัญหาของนิสิตนักศึกษาชายที่ติดพนันฟุตบอล

การแก้ปัญหา	ความถี่หรือจำนวนคน ( Frequency )	อัตราส่วนร้อยละ ( Percent )
1. ยืมเงินเพื่อน หรือบุคคลที่รู้จัก		
ใช่	118	95.9
ไม่ใช่	5	4.1
2. บอกผู้ปกครอง		
ใช่	22	17.9
ไม่ใช่	101	82.1
3. ขาย หรือจำหน่ายสิ่งของมีค่า		
ใช่	54	43.9
ไม่ใช่	69	56.1
4. ถักขโมย		
ใช่	14	11.4
ไม่ใช่	109	88.6
5. หลบหนี		
ใช่	12	9.2
ไม่ใช่	111	90.2
6. เล่นพนันต่อไปจนกว่าจะสามารถชดใช้หนี้พนันได้		
ใช่	39	31.7
ไม่ใช่	84	68.3
7. แก้ปัญหาด้วยวิธีอื่นๆ		
ใช่	8	6.5
ไม่ใช่	115	93.5

จากตารางที่ 4 กลุ่มตัวอย่างนักศึกษาชายทั้ง 200 คนนั้นมีผู้ที่เคยประสบปัญหาติดหนี้การพนันฟุตบอล อยู่ 123 คน และผู้ที่ติดหนี้พนันฟุตบอลทั้ง 123 คนนั้นส่วนใหญ่มีความนิยมแก้ปัญหาด้วยวิธีการอันดับแรก ยืมเงินเพื่อน หรือบุคคลที่รู้จัก จำนวน 118 คน คิดเป็นร้อยละ 95.9 อันดับที่ 2 คือ การขายหรือจำหน่าย

สิ่งของ จำนวน 54 คนจาก 123 คน คิดเป็นร้อยละ 43.9 อันดับที่ 3 คือ การเล่นพนันต่อไปจนกว่าจะสามารถ  
ชดใช้หนี้พนันได้ จำนวน 39 คนจาก 123 คน คิดเป็นร้อยละ 31.7

ตารางที่ 5 นั้นในการวิเคราะห์ที่มีการคำนวณซึ่งมีความต้องการสมการในการวิเคราะห์โดยใช้

$$\chi^2 = \sum_{i=1}^r \sum_{j=1}^c \frac{(O_{ij} - E_{ij})^2}{E_{ij}}$$

สูตร

กำหนดให้  $\chi^2$  แทนค่าไค-สแควร์ (Chi-Square)

$O_{ij}$  แทนค่าความถี่ที่ได้จากการสังเกต (Observed Frequency)

$E_{ij}$  แทนค่าความถี่ที่ได้จากความคาดหวัง (Expert Frequency)

$N$  แทนจำนวนกลุ่มตัวแปร

$r_{ij}$  แทนจำนวนข้อมูลคุณลักษณะตามแนวนอนในระดับที่  $i$

$c_{ij}$  แทนจำนวนข้อมูลคุณลักษณะตามแนวตั้งในระดับที่  $j$

$$E = R \times C / N$$

ตารางที่ 5 ความสัมพันธ์ระหว่างรายได้และพฤติกรรมการเป็นหนี้

		การเป็นหนี้			
		ไม่เป็น	เป็น	รวม	Chi-Square
รายได้	20,000 บาท ขึ้นไป	4	11	15	.394
	10,000 - 20,000 บาท	49	65	114	
	5,000 - 10,000 บาท	22	45	67	
	น้อยกว่า 5,000 บาท	2	2	4	
รวม		77	123	200	

จากตารางที่ 5 กลุ่มตัวอย่างนักศึกษาชาย 200 คนที่เคยคิดหนี้พนันบอล ส่วนมากมีรายได้ต่อเดือน 10,000 – 20,000 บาท จำนวน 65 คนจากจำนวนผู้ที่คิดหนี้พนันฟุตบอลทั้งหมด 123 คน และจากจำนวนนักศึกษาที่มีรายได้ 10,000 – 20,000 บาททั้งหมด 114 คน มีค่าของ Degree of freedom คือ 1 และ Critical Value มีค่า 2.986 รวมทั้งได้ค่า Chi-Square ซึ่งมีค่า 0.394



ตารางที่ 6 นั้นในการวิเคราะห์ห้มีการคำนวณซึ่งมีความต้องการสมการในการวิเคราะห์โดยใช้

$$\chi^2 = \sum_{i=1}^r \sum_{j=1}^c \frac{(O_{ij} - E_{ij})^2}{E_{ij}}$$

สูตร

กำหนดให้  $\chi^2$  แทนค่าไค-สแควร์ (Chi-Square)

$O_{ij}$  แทนค่าความถี่ที่ได้จากการสังเกต (Observed Frequency)

$E_{ij}$  แทนค่าความถี่ที่ได้จากความคาดหวัง (Expert Frequency)

$N$  แทนจำนวนกลุ่มตัวแปร

$r_{ij}$  แทนจำนวนข้อมูลคุณลักษณะตามแนวนอนในระดับที่  $i$

$c_{ij}$  แทนจำนวนข้อมูลคุณลักษณะตามแนวตั้งในระดับที่  $j$

$$E = R \times C / N$$

ตารางที่ 6 ความสัมพันธ์ระหว่างประเภทของมหาวิทยาลัยและพฤติกรรมการเป็นหนี้

		การเป็นหนี้			Chi-Square
		ไม่เป็น	เป็น	รวม	
มหาวิทยาลัย	รัฐบาล	40	60	100	.663
	เอกชน	37	63	100	
รวม		77	123	200	

จากตารางที่ 6 กลุ่มตัวอย่างนักศึกษาชาย 100 คนจากมหาวิทยาลัยรัฐบาล จำนวน 60 คน และ กลุ่มตัวอย่างนักศึกษาชาย 100 คนจากมหาวิทยาลัยเอกชน จำนวน 63 คน รวมจำนวน 123 คน เคยคิดหนี้พินันบอล และมีค่าของ Degree of freedom มีค่า 1 และ Critical Value มีค่า 0.19 รวมทั้งได้ค่า Chi-Square ซึ่งมีค่า 0.663

## บทที่ 4

### อภิปรายผลการวิจัย

จากผลการสำรวจของตารางที่ 1 นั้นทำให้เราได้ค้นพบว่า นักศึกษาชายแต่ละคนนั้น มีความแตกต่างกัน ทั้งทางฐานะทางสังคม อีกรวมทั้งการเรียนซึ่งกลุ่มตัวอย่างที่ทางผู้จัดการสำรวจใช้ในการสำรวจครั้งนี้ไม่ได้ เฉพาะเจาะจงเพียงนักศึกษาของสถาบันใดสถาบันหนึ่ง ดังนั้นความแตกต่างทางสถานะต่างๆจึงนับว่ามีบทบาท สำคัญในการสำรวจครั้งนี้เช่นกัน ซึ่งจะเห็นได้จากผลการสำรวจในตารางที่ 1 ได้ว่ามีการควบคุมเพียงจำนวนของผู้ ที่เข้ารับการสำรวจแยกตามสถาบันว่าเป็นของรัฐหรือเอกชนเท่านั้น โดยแบ่งเป็นร้อยละ 50 เท่าๆกัน ซึ่งจุดนี้ เชื่อมโยงกับผลลัพธ์จากตารางที่ 6 เนื่องด้วยทางผู้จัดทำเล็งเห็นและต้องการวิเคราะห์ว่าความแตกต่างทาง สถานะของนักศึกษาในกลุ่มตัวอย่างนั้นมีผลต่อการคิดพนันฟุตบอลหรือการเล่นพนันฟุตบอลมากน้อยเพียงไร และจากตารางที่ 1 นั้นยังได้แยกสถานะทางเศรษฐกิจของตัวนักศึกษายชายที่เป็กลุ่มตัวอย่างเช่นกัน โดย ส่วนมากแล้วนักศึกษามีรายได้อยู่ในช่วงของ 10,000 – 20,000 บาท จะเป็นผู้ที่เล่นการพนันฟุตบอลเยอะที่สุด เนื่องจากเป็นช่วงของจำนวนเงินที่หากเล่นแต่พอเหมาะสมก็ไม่กระทบต่อการดำรงชีวิตของนักศึกษาเอง เรา สามารถวิเคราะห์ได้ว่า นักศึกษานั้นมีความคิดวิเคราะห์ในการใช้จ่ายเงินและตัดสินใจเช่นกัน และส่วนของ รายได้นี้เองที่เชื่อมโยงกับตารางที่ 5 ซึ่งแสดงถึงจำนวนนักศึกษายชายในช่วงของรายได้ต่างๆกับการคิดพนัน ฟุตบอล

จากตารางที่ 1 เราสามารถสรุปได้ว่า นักศึกษาส่วนมากที่เล่นการพนันฟุตบอลนั้นอยู่ในช่วงชั้นปีที่ 4 ของมหาวิทยาลัยเป็นส่วนใหญ่ จำนวน 81 คน คิดเป็นร้อยละ 40.5 ของกลุ่มตัวอย่างทั้งหมด 200 คน การเล่น การพนันฟุตบอลนั้นอาจเกิดขึ้นเพราะความอิสระในการตัดสินใจของตัวนักศึกษายชายที่ได้รับจากที่บ้านเพราะ ความเห็นของผู้ปกครองว่าสามารถดูแลตนเองได้หรือ มีวุฒิภาวะที่เหมาะสมพอที่จะเชื่อในการตัดสินใจของตัว นักศึกษายชาย เช่นเดียวกับนักศึกษายชายในแต่ละชั้นปีซึ่งลดหลั่นกันลงมาจากปีที่ 4 ถึงนักศึกษายชายปีที่ 1 โดยมีอัตราการ ลดลงที่เราสามารถเห็น ได้ชัดเจน

ส่วนตารางที่ 2 นั้นเป็นตารางบอกสาเหตุของการเล่นพนันฟุตบอลของนักศึกษายชายในกลุ่มตัวอย่าง เนื่องากลุ่มตัวอย่างนั้นมีหลากหลายเหตุผลในการเล่นพนันฟุตบอล โดยเราสามารถได้ผลลัพธ์ที่มีค่าความถี่ ของผู้ที่เล่นพนันฟุตบอลด้วยเหตุผลนั้นมากกว่าคนไม่ได้เล่นด้วยเหตุผลดังกล่าว ส่วนมากแล้วเกิดจากมีความ ต้องการเงินเพิ่มนั้นมีจำนวน 173 คน คิดเป็นร้อยละ 86.5 และต้องการความสนุกสนานมีจำนวน 163 คน คิดเป็น ร้อยละ 81.5 ส่วนมีเพื่อนเป็นผู้ชักชวนมีจำนวน 153 คน คิดเป็นร้อยละ 76.5 ซึ่งอัตราส่วนของสาเหตุที่มาจาก ความต้องการเงินนั้นเป็นส่วนที่แสดงให้เห็นได้ชัดว่า มีสาเหตุมาจากสิ่งกระตุ้นหรือถูกกระตุ้นจากปัจจัยที่ ส่งเสริมการพนันฟุตบอล ซึ่งหากกล่าวเกี่ยวกับความต้องการเงินเพิ่มนั้น เปรียบได้กับการที่ตัวนักศึกษายชายนั้นได้

ผลกระทบจาก ปัจจัยที่ว่าด้วยเรื่องของประสบการณ์ที่ได้รางวัลใหญ่หรือผลตอบแทนเยอะ ซึ่งหากนักศึกษาได้รับฟังหรือได้รับประสบการณ์ที่ได้ผลตอบแทนเยอะแล้ว จัดเป็นแรงผลักดันสำคัญที่ทำให้ตัวนักศึกษาตัดสินใจที่จะเล่นการพนันฟุตบอล ความสนุกสนานเป็นอีกแรงจูงใจเช่นกัน โดยมีความเกี่ยวข้องกับทฤษฎีการกระทำทางสังคม ซึ่ง William W. Reeder (1971, อ้างถึงใน โกศล, 2531) ได้หยิบยกรายงานมาวิเคราะห์หาปัจจัยที่กระตุ้นให้บุคคลใดๆ กระทำสิ่งใดสิ่งหนึ่งโดยขึ้นอยู่กับว่าปัจจัยนั้นๆจะเป็นปัจจัยดึงดูด, ปัจจัยผลักดัน หรือปัจจัยสนับสนุน โดยปัจจัยทั้ง 3 ปัจจัยนั้นต่างส่งเสริมซึ่งกันและกัน เฉกเช่นเดียวกันกับผลจากการสำรวจในตารางที่ 2 ซึ่งเหตุผลที่มีมากที่สุดจากการสำรวจกลุ่มตัวอย่างนักศึกษาชาย 200 คนนั้นคือความต้องการเงิน ดังนั้น เงิน คือปัจจัยดึงดูดซึ่งเป็นเป้าหมายที่ทำให้นักศึกษาตัดสินใจเล่นพนันฟุตบอล ส่วนอันดับถัดมาคือความสนุกสนานนั้น สามารถเป็นได้ทั้งค่านิยมและอุปนิสัยของนักศึกษาที่ต้องการความสนุกสนานขณะอยู่ร่วมกับคนอื่นในสังคมจึงตัดสินใจเล่นพนันฟุตบอลไป

อีกสาเหตุที่ทำให้นักศึกษาตัดสินใจเล่นพนันฟุตบอลคือการที่ถูกบุคคลที่รู้จักชักชวนให้เล่นการพนันฟุตบอล โดยการที่นักศึกษาได้รับแรงกระตุ้นจากการชักชวนของคนที่นักศึกษาไว้ใจนั้น นับเป็นแรงจูงใจที่มีผลกระทบต่อนักศึกษาอย่างมากเนื่องจาก การชักชวนของเพื่อนนั้นเป็นได้ทั้งการเปิดรับตัวนักศึกษาเข้าสู่สังคมซึ่งเป็นการเข้าหาสังคมทางหนึ่งของนักศึกษา หรือการชักชวนของเพื่อนนั้นเป็นการกระทำตามค่านิยมของสังคมแวดล้อมของนักศึกษาเอง โดยผลจากรายการที่ 2 ในส่วนอื่นๆนั้นเป็นสาเหตุที่อาจเป็นเหตุผลเฉพาะของแต่ละสถานที่หรือสภาพแวดล้อม ดังนั้น ค่าของคนในการเล่นพนันฟุตบอลด้วยสาเหตุอื่นๆจึงน้อยกว่าคนที่ไม่ได้เล่นพนันฟุตบอล ในทางกลับกันหากเราสังเกตผลที่ได้รับจากรายการจะพบว่า เหตุผลที่ขัดต่อกฎหมายและศีลธรรมนั้นมีอัตราส่วนที่น้อยมากเช่น เหตุผลที่ว่ามียอดราโทษที่ต่ำ คิดเป็นร้อยละ 3.0 หรือ ยกต่อการจับกุมคิดเป็นร้อยละ 4.0 จึงสามารถนำมาวิเคราะห์เกี่ยวกับตัวนักศึกษาเองได้ว่า นักศึกษาในกลุ่มตัวอย่างที่ผู้จัดทำสำรวจมากนั้นไม่ได้ต้องการละเมิดกฎหมายหรือมีความขัดแย้งในตนเองซึ่งทำให้ทฤษฎีบุคคลิกภาพส่งผลออกมาโดยตรงเนื่องจากการกระทำ (ในที่นี้คือการพนันฟุตบอล) นั้นเกิดขึ้นจากการคิดและไตร่ตรอง ไม่ใช่กระทำขึ้นมาจากจิตไร้สำนึก หรือ จิตใต้สำนึกแต่อย่างใด ทฤษฎีจิตวิเคราะห์ของFreud ได้อธิบายเกี่ยวกับการกระทำที่ขัดกับศีลธรรมซึ่งเปรียบได้กับกลุ่มตัวอย่าง จากผลการสำรวจชี้ให้เห็นว่ามีความสำนึกและรู้สึกผิดต่อการขัดศีลธรรมและกฎระเบียบของนักศึกษาชายที่เล่นการพนัน โดยเหตุผลที่ขัดต่อศีลธรรมหรือกฎหมายนี้เปรียบเสมือน SuperEgo ที่เป็นตัวชี้ว่าสิ่งใดที่นักศึกษาทำถูกและสิ่งใดที่นักศึกษาทำผิด หากแต่นักศึกษานั้นไม่ได้ใช้ SuperEgo ในการเล่นพนันฟุตบอลแต่ใช้ Ego ในการเล่นเท่านั้น เนื่องจากการเล่นพนันฟุตบอลหรือการเล่นพนันอื่นๆนั้นต้องเล่นในสภาวะที่มีสติหรือต้องใช้ความสามารถในการเล่นนั้นเอง จึงไม่ถึงกับ id ซึ่งเปรียบเสมือนเพียงการใช้สัญชาตญาณในการเล่นเพียงอย่างเดียว

ผลจากตารางที่ 3 ซึ่งเกี่ยวกับเรื่องพฤติกรรมในการเล่นพนันฟุตบอลของนักศึกษาชาย ได้ผลการสำรวจส่วนใหญ่แล้วมีพฤติกรรมเล่นการพนันฟุตบอลมาเป็นเวลา 3 - 4 ปี จำนวน 75 คน คิดเป็นร้อยละ 37.5 และมีจำนวนเงินเฉลี่ยในการเล่นพนันฟุตบอลครั้งละ 1,001 – 5,000 บาท จำนวน 79 คน คิดเป็นร้อยละ 39.5 นักศึกษาชายซึ่งเป็นกลุ่มตัวอย่างนั้นส่วนใหญ่เล่นการพนันฟุตบอลผ่านโต๊ะรับแทงพนันฟุตบอล จำนวน 119 คน คิดเป็นร้อยละ 59.5 และเล่นการพนันฟุตบอลผ่านเครือข่ายอินเทอร์เน็ต จำนวน 139 คน คิดเป็นร้อยละ 69.5 โดยกลุ่มตัวอย่างทั้งหมดชำระค่าพนันฟุตบอลด้วยเงินสด ( 200 คน ) มีนักศึกษาที่ได้รับการอบรมสั่งสอนเกี่ยวกับการพนันว่าเป็นสิ่งผิดกฎหมายและศีลธรรม จำนวน 168 คน คิดเป็นร้อยละ 84.0 และเคยเป็นหนี้จากการพนันฟุตบอล จำนวน 123 คน คิดเป็นร้อยละ 61.5 เนื่องจากกลุ่มตัวอย่างทั้งหมดล้วนต่างใช้เงินสดในการชำระค่าพนันฟุตบอลเป็นอันดับแรก ส่วนอันดับต่อมาที่เป็นช่องทางในการชำระค่าพนันฟุตบอลนั้นเป็นการชำระเงินการพนันฟุตบอลด้วยการโอนเงินเข้าบัญชี ซึ่งมี 95 คน คิดเป็นร้อยละ 47.5 เราจะเห็นได้ว่า ระยะเวลาที่มีความถี่มากที่สุดของกลุ่มตัวอย่างคือ 3 – 4 ปีซึ่งนับว่าจะต้องมีความชำนาญและความสามารถในการวิเคราะห์และตัดสินใจเล่นการพนันเช่นกัน แต่จากการวิเคราะห์อัตราส่วนคิดเป็นร้อยละของข้อมูลที่มีความถี่มากที่สุดของแต่ละพฤติกรรม นับว่ามีอัตราส่วนที่ใกล้เคียงกันทำให้สามารถระบุได้ว่า การพนันนั้นไม่ได้เฉพาะเจาะจงว่าใครที่มีพฤติกรรมใดพฤติกรรมหนึ่งจะต้องเล่นพนันฟุตบอล แต่การพนันฟุตบอลนั้นขึ้นอยู่กับตัดสินใจของผู้ที่จะพนันฟุตบอลเอง โดยการพนันนั้นหากเล่นเกินตนเองก็จะพบกับการติดหนี้ได้ ซึ่งจากการสำรวจพบว่านักศึกษาจำนวน 123 คนจาก 200 คนเคยติดหนี้การพนัน

จากตารางที่ 4 ที่เกี่ยวกับการแก้ไขหากติดหนี้การพนัน ได้ผลการสำรวจว่าส่วนใหญ่แล้วนักศึกษานั้นจะหยิบยืมเงินผู้ที่รู้จัก จำนวน 118 คนคิดเป็นร้อยละ 95.9 ของนักศึกษาที่ติดหนี้ 123 คน และจากผลการสำรวจพบว่า การแก้ปัญหาอันดับต่อมาคือการเอาสิ่งของไปขายหรือจำนำเพื่อนำเงินมาใช้กับเงินที่เสียกับการพนันฟุตบอล จำนวน 54 คน คิดเป็นร้อยละ 43.9 ซึ่งจากอันดับของความถี่ของการแก้ปัญหาจะเห็นได้ว่า นักศึกษาที่ติดหนี้การพนันฟุตบอลนั้นมักจะพยายามหาทางแก้ไขด้วยตนเองและบุคคลรอบข้างก่อนจะหาทางอื่นมาแก้ปัญหา โดยการแก้ปัญหาทั้ง 2 วิธีนี้นั้นเป็นวิธีที่ส่งผลกระทบต่อบุคคลรอบข้างได้น้อยที่สุด แต่จากอันดับถัดมา คือการเล่นต่อไปเรื่อยๆเพื่อหาเงินมาใช้หนี้พนันฟุตบอล จำนวน 39 คน คิดเป็นร้อยละ 31.7 ซึ่งการแก้ไขปัญหากการติดหนี้พนันฟุตบอล วิธีนี้สอดคล้องกับปัจจัยกระตุ้นในการเล่นการพนัน คือความพยายามเอาคืนจากการพนันเมื่อเสียเงิน ซึ่งก่อให้เกิดการพนันซึ่งขาดการยั้งคิดและอาจเป็นสาเหตุหนึ่งที่ทำให้ยังมีหนี้การพนันฟุตบอลเพิ่มขึ้นเช่นกัน โดยส่วนมากนักศึกษาที่แก้ปัญหาติดหนี้การพนันด้วยวิธีนี้นั้น มักเป็นคนที่หงุดหงิดง่าย ใจร้อนซึ่งมักอยู่ในระยะพ่ายแพ้ซึ่ง เลอซีเออร์ (1994) ได้อธิบายระยะของการเป็นนักการพนันไว้ โดยที่ผู้ที่อยู่ในระยะนี้นั้นมักจะมีพฤติกรรมทำตามใจตนเองและหงุดหงิด ซึ่งอาจนำไปให้นักศึกษาก้าวไปสู่สภาวะสิ้นหวังได้เช่นกัน

ผลจากการสำรวจที่ว่าด้วยการขโมยของ จำนวน 14 คน คิดเป็นร้อยละ 11.4 และหนีหนี้ จำนวน 12 คน คิดเป็นร้อยละ 9.8 ซึ่งสอดคล้องกับทฤษฎีการเลียนแบบ โดยนักศึกษาที่ตัดสินใจแก้ปัญหาด้วยวิธีนี้นั้น อาจอยู่ในระยะฟ่ายแพ้หรือสิ้นหวังตามที่ เลอซีเออร์ (1994) ได้อธิบายไว้ โดยตามทฤษฎีการเลียนแบบนั้น นักศึกษาที่ติดหนี้พนันฟุตบอลมีโอกาสเลียนแบบพฤติกรรมเก่าๆที่เคยมีคนกระทำอย่างขโมยของหรือหนีหนี้ หนีตัวไปตามภาพยนตร์หรือข่าวที่ลงตามหนังสือพิมพ์ อย่างไรก็ตามการแก้ไขทั้ง 2 ชนิดนี้สอดคล้องกันกับ ทฤษฎีพฤติกรรมเบี่ยงเบนมากกว่า นอกจากการพนันฟุตบอลจะจัดได้ว่าเป็นพฤติกรรมเบี่ยงเบนแล้ว การ แก้ปัญหาที่กล่าวมาทั้ง 2 วิธีนี้นั้นก็ล้วนแต่เป็นพฤติกรรมเบี่ยงเบนเช่นกัน โดยSimmons (1965 อ้างถึงใน สมโภชน์, 2533) ได้ทำการศึกษาเกี่ยวกับพฤติกรรมเบี่ยงเบนโดยศึกษาจากผู้ที่ทำผิดหรือละเมิดต่อ กฎหมายหรือระเบียบที่วางไว้ เพราะการขโมยและการหนีหนี้พนันฟุตบอลนับว่าเป็นพฤติกรรมที่เบี่ยงเบน เช่นกัน

จากตารางที่ 5 เราสามารถวิเคราะห์ได้ค่าของ Degree of freedom คือ 1 และ Critical Value มีค่า 2.986 รวมทั้งได้ค่า Chi-Square ซึ่งมีค่า 0.394 โดยสังเกตที่ค่าของ Chi-Square ที่คำนวณได้มาน้อยกว่าที่ ต้องการเพื่อให้ ข้อมูลของการติดหนี้พนันฟุตบอลนั้นเกี่ยวข้องกับข้อมูลของความมั่งคั่งของรายได้ เนื่องจาก ความเกี่ยวข้องของทั้งสองข้อมูลนี้นั้น ไม่มีความน่าเชื่อถือเพียงพอซึ่งเกิดจากเหตุผลที่ว่า การที่นักศึกษาจะมี รายได้เท่าไรก็ตามก็มีโอกาสสามารถเป็นหนี้พนันฟุตบอลได้เช่นเดียวกัน ยกตัวอย่างเช่น นักศึกษา ก. เล่น พนันฟุตบอล โดยติดหนี้ไว้ 1,000 บาท ทั้งๆที่ตนเองมีรายได้ 10,000 – 20,000 บาท และนักศึกษา ข. เล่นพนัน ฟุตบอลเช่นเดียวกันและติดหนี้ไว้ 1,000 บาท โดยที่ตนเองมีรายได้น้อยกว่า 5,000 บาท เราสามารถวิเคราะห์ได้ ว่า ไม่ว่าจะนักศึกษาจะมีความมั่งคั่งของรายได้เท่าไรก็ตามก็ไม่สามารถระบุได้ว่ารายได้น้อยหรือมากจะเป็นผู้ ติดหนี้พนันฟุตบอล ซึ่งความแตกต่างที่รายได้นั้น ไม่เกี่ยวข้องกับการติดหนี้พนันฟุตบอลหากแต่ความแตกต่าง ควรจะอยู่ที่ระยะเวลาใช้หนี้พนันฟุตบอลหรือวิธีการแก้ไขปัญหาติดหนี้พนันฟุตบอลมากกว่า ดังนั้นจึงได้ ข้อสรุปที่ว่า รายได้มากหรือน้อยไม่มีความเกี่ยวข้องกับการติดหนี้พนันฟุตบอลของนักศึกษา

จากตารางที่ 6 เราใช้สมการเดียวกันกับสมการที่ใช้คำนวณค่า Chi-Square ของตารางที่ 5 ได้ผลจาก การวิเคราะห์คำนวณจากสมการได้ ค่าของ Degree of freedom มีค่า 1 และ Critical Value มีค่า 0.19 รวมทั้ง ได้ค่า Chi-Square ซึ่งมีค่า 0.663 โดยค่าของ Chi-Square นั้นน้อยกว่าที่ต้องการดังนั้น ความสัมพันธ์ระหว่าง สถานศึกษาหรือมหาวิทยาลัย กับการติดหนี้พนันฟุตบอล และอีกเหตุผลที่สนับสนุนว่าข้อมูลทั้ง 2 สิ่งนี้ไม่ สัมพันธ์กันว่า ไม่ว่าจะอยู่ในสถานะหรือสิ่งแวดล้อมใดๆก็ตามหากนักศึกษามีเหตุทำให้ต้องติดหนี้พนันฟุตบอล เช่น เสียเนื่องจากพนันแพ้ สิ่งนี้เป็นเพราะการตัดสินใจของตัวนักศึกษานั้น ไม่ใช่การชักจูงหรือเชื่อเชิญให้ตัว นักศึกษาลงเงินเล่นพนันฟุตบอลในคุนั้นๆ ดังนั้น การที่จะติดหนี้การพนันนั้น ไม่ได้ขึ้นอยู่กับสภาพแวดล้อม

สถานที่อยู่ หรือบุคคลรอบข้างแต่อย่างใด การตัดสินใจเล่นพนันนั้นเป็นการตัดสินใจส่วนบุคคลซึ่ง  
ผลประโยชน์ที่ได้รับนั้นก็为己ตัวเองที่ได้รับ ไม่ใช่ใครอื่น ดังนั้นจึงไม่มีความเกี่ยวข้องของสภาพแวดล้อม  
(ในการศึกษาสำรวจนี้หมายถึงมหาวิทยาลัย) กับการตัดสินใจพนันฟุตบอล ตามข้อมูลในตารางที่ 6

## บทที่ 5

### สรุปผลการวิจัย และข้อเสนอแนะ

#### วัตถุประสงค์การวิจัย

1. เพื่อศึกษาเปรียบเทียบความสัมพันธ์ของนักศึกษาชายในแต่ละชั้นปีที่เล่นการพนันฟุตบอล
2. เพื่อศึกษาพฤติกรรมการเล่นพนันฟุตบอลของนักศึกษาชายในเขตกรุงเทพฯ และปริมณฑล
3. เพื่อศึกษาเหตุผลในการเล่นพนันฟุตบอลของนักศึกษาชายในเขตกรุงเทพฯ และปริมณฑล
4. เพื่อศึกษาพฤติกรรมและเปรียบเทียบข้อมูลการแก้ปัญหาของการติดพนันฟุตบอล

#### ประชากร

ประชากร คือ นิสิตนักศึกษาชายในเขตกรุงเทพฯ และปริมณฑล

#### กลุ่มตัวอย่าง

กลุ่มตัวอย่างในการวิจัยครั้งนี้ คือ นิสิตนักศึกษาชายในเขตกรุงเทพฯ และปริมณฑล ที่เล่นพนันฟุตบอล จำนวน 200 คน (นักศึกษาในมหาวิทยาลัยของภาครัฐ 100 คน และนักศึกษาในมหาวิทยาลัยภาคเอกชน 100 คน)

#### เครื่องมือที่ใช้ในการวิจัย

1. แบบสอบถามข้อมูลทั่วไปและข้อมูลพฤติกรรมการเล่นพนันฟุตบอล

#### การเก็บรวบรวมข้อมูล

1. ผู้วิจัยนำแบบสอบถามมาใช้เก็บรวบรวมข้อมูลในกลุ่มตัวอย่างที่เป็นนิสิตนักศึกษาชายในเขตกรุงเทพฯ และปริมณฑลที่เล่นพนันฟุตบอล และมีความสมัครใจเข้าร่วมการวิจัย
2. ผู้วิจัยได้จัดทำแบบสอบถามเป็นชุดเดียว เพื่อความสะดวกในการเข้าถึงกลุ่มตัวอย่าง และการแจกแบบสอบถามที่เป็นเอกสาร โดยกลุ่มตัวอย่างจะใช้เวลาในการตอบแบบสอบถามประมาณ 10 - 15 นาที จากนั้นผู้วิจัยจึงรับแบบสอบถามคืน
3. ทำการเก็บรวบรวมข้อมูลจากการแจกแบบสอบถาม และนำมาวิเคราะห์ด้วยวิธีการทางสถิติ

### การวิเคราะห์ข้อมูล

ใช้ โปรแกรมสำเร็จรูป SPSS for windows version 15 ซึ่งได้แก่

1. หาค่าสถิติพื้นฐาน ร้อยละ ความถี่
2. หาค่า Chi-Square เพื่อนำมาสรุปผลการวิจัยโดยใช้สมการ

$$\chi^2 = \sum_{i=1}^r \sum_{j=1}^c \frac{(O_{ij} - E_{ij})^2}{E_{ij}}$$

โดยกำหนดให้

- $\chi^2$  แทนค่าไค-สแควร์ (Chi-Square)
- $O_{ij}$  แทนค่าความถี่ที่ได้จากการสังเกต (Observed Frequency)
- $E_{ij}$  แทนค่าความถี่ที่ได้จากความคาดหวัง (Expert Frequency)
- $N$  แทนจำนวนกลุ่มตัวแปร
- $r_{ij}$  แทนจำนวนข้อมูลคุณลักษณะตามแนวนอนในระดับที่  $i$
- $c_{ij}$  แทนจำนวนข้อมูลคุณลักษณะตามแนวตั้งในระดับที่  $j$

### สรุปผลการวิจัย

จากการวิเคราะห์ข้อมูล ผลการวิจัยสามารถสรุปได้ดังนี้

1. เหตุผลที่นิสิตนักศึกษาเล่นการพนันฟุตบอลมากที่สุด 3 ลำดับ คือ
  - 1.1 ต้องการหารายได้เพิ่ม
  - 1.2 ต้องการความสนุกสนาน
  - 1.3 เพื่อนชักชวนให้เล่น
2. พฤติกรรมการเป็นหนี้นักพนันฟุตบอลพบนิสิตนักศึกษาที่มีพฤติกรรมการเป็นหนี้นักพนันฟุตบอลเป็นจำนวนมาก(ร้อยละ 61.5) จากการวิเคราะห์ข้อมูลจากการสำรวจพบว่า กลุ่มตัวอย่างที่เป็นนิสิตหรือนักศึกษาชายในแต่ละชั้นปี ในมหาวิทยาลัยต่างๆ จำนวน 200 คน โดยส่วนใหญ่จะอยู่ในช่วงชั้นปีที่ 4 จำนวน 81 คน คิดเป็นร้อยละ 40.5 ซึ่งเป็นนักศึกษาชายที่กำลังศึกษาอยู่ในมหาวิทยาลัยเอกชนและรัฐบาลเท่าๆกันร้อยละ 50.0 จำนวน 200 คน รายได้ต่อเดือน ส่วนใหญ่อยู่ที่ 10,000 – 20,000 บาทมีจำนวน 114 คนคิดเป็นร้อยละ 57 และเหตุผลในการตัดสินใจเล่นพนันฟุตบอลโดยส่วนใหญ่มีความต้องการเงินเพิ่มนั้นมีจำนวน 173 คน คิดเป็นร้อยละ 86.5 และต้องการความสนุกสนานมีจำนวน 163 คน คิดเป็นร้อยละ 81.5 ส่วนมีเพื่อนเป็นผู้ชักชวนมีจำนวน 153 คน คิดเป็นร้อยละ 76.5 และกลุ่มตัวอย่างนักศึกษาชาย 200 คนส่วนใหญ่แล้วมีพฤติกรรมเล่นการพนันฟุตบอลมาเป็นเวลา 3 -4 ปี จำนวน



75 คน คิดเป็นร้อยละ 37.5 และมีจำนวนเงินเฉลี่ยในการเล่นพนันฟุตบอลครั้งละ 1,001 – 5,000 บาท จำนวน 79 คน คิดเป็นร้อยละ 39.5 นักศึกษาชายซึ่งเป็นกลุ่มตัวอย่างนั้นส่วนใหญ่เล่นการพนันฟุตบอลผ่านโต๊ะรับแทงพนันฟุตบอล จำนวน 119 คน คิดเป็นร้อยละ 59.5 และเล่นการพนันฟุตบอลผ่านเครือข่ายอินเทอร์เน็ต จำนวน 139 คน คิดเป็นร้อยละ 69.5 โดยกลุ่มตัวอย่างทั้งหมดชำระค่าพนันฟุตบอลด้วยเงินสด ( 200 คน ) มีนักศึกษาที่ได้รับการอบรมสั่งสอนเกี่ยวกับการพนันว่าเป็นสิ่งผิดกฎหมายและศีลธรรม จำนวน 168 คน คิดเป็นร้อยละ 84.0 และเคยเป็นหนี้จากการพนันฟุตบอล จำนวน 123 คน คิดเป็นร้อยละ 61.5 เนื่องจากกลุ่มตัวอย่างทั้งหมดล้วนต่างใช้เงินสดในการชำระค่าพนันฟุตบอลเป็นอันดับแรก ส่วนอันดับต่อมาที่เป็นช่องทางในการชำระค่าพนันฟุตบอลนั้นเป็นการชำระเงินการพนันฟุตบอลด้วยการโอนเงินเข้าบัญชี ซึ่งมี 95 คน คิดเป็นร้อยละ 47.5

3. จำนวนรายได้ไม่มีความสัมพันธ์กับการเป็นหนี้พนันฟุตบอล (ค่า Chi-Square = 0.394 ซึ่งต่ำกว่าที่กำหนด)
4. ความแตกต่างระหว่างมหาวิทยาลัยของรัฐบาลและเอกชนไม่มีความสัมพันธ์กับการเป็นหนี้พนันฟุตบอล (ค่า Chi-Square = 0.663 ซึ่งต่ำกว่าที่กำหนด)

#### ข้อเสนอแนะ

1. ควรมีการเปลี่ยนกลุ่มตัวอย่างในการวิจัยครั้งต่อไป เพื่อที่จะขยายผลการวิจัย และนำมาประยุกต์ใช้ในการแก้ไขปัญหาการพนันฟุตบอลได้อย่างตรงจุดมากยิ่งขึ้น
2. หน่วยงานที่เกี่ยวข้องควรมุ่งเน้นทั้งมหาวิทยาลัยเอกชน และรัฐบาลอีกทั้งยังควรขยายผลการวิจัยไปสู่วัยรุ่นตอนต้นและวัยรุ่นตอนปลาย เพื่อสร้างแนวทางในการป้องกัน(Prevention)ในกลุ่มเด็กและเยาวชนต่อไป

#### ข้อจำกัดของงานวิจัย

1. การวิจัยนี้เป็นการศึกษาวิจัยเกี่ยวกับเรื่องที่มีความผิดออกกฎหมายจึงทำให้การหากลุ่มสำรวจนั้นกระทำกันได้อย่าง ซึ่งทำให้เกิดความล่าช้าได้
2. การวิจัยเรื่องเกี่ยวกับการพนันฟุตบอลนี้ ผู้ให้ข้อมูลเนื่องจากเป็นเรื่องที่ขัดต่อกฎระเบียบดังที่กล่าวในข้อ 1 ดังนั้นจึงเป็นไปได้มากที่ผู้ให้ความร่วมมือกรอกข้อมูลบิดเบือนจากความจริง
3. การวิจัยครั้งนี้มีขอบเขตเพียงแก่นักศึกษาชายในเขตกรุงเทพฯและปริมณฑลดังนั้นหากเอาไปเทียบกับประชากรที่ขอบเขตมากกว่านี้แล้วข้อมูลอาจมีความเบี่ยงเบนสูง

### เอกสารอ้างอิง

กิติกร มีทรัพย์. (2508). *ความสุขจากการเล่นการพนัน*. กรุงเทพฯ: สำนักพิมพ์พัฒนาวิชาการกรมสุขภาพจิต กระทรวงสาธารณสุข.

นวนน้อย ตรีรัตน์. (2543). *อุตสาหกรรมการพนันไทย อังกฤษ สหรัฐอเมริกา ออสเตรเลียและมาเลเซีย*. กรุงเทพฯ: หจก.สำนักพิมพ์ตรีวิน(ซิลค์วอร์มบุคส์)

พิภพ ขัติฤกษ์. (2543). *ปัจจัยที่มีผลต่อการเล่นการพนันฟุตบอล ในกรุงเทพมหานคร*.

สุรเชษฐ ผ่องธัญญา. และคณะ (2546). *แบบวัดการติดการพนันสำหรับคนไทย*. กรมสุขภาพจิตกระทรวงสาธารณสุข.

สุรเชษฐ ผ่องธัญญา. และคณะ (2546). *ความชุกและปัจจัยที่สัมพันธ์กับการเล่นพนันฟุตบอลโลกของนักศึกษาใน จังหวัดเชียงใหม่*. กรมสุขภาพจิตกระทรวงสาธารณสุข

ภาคผนวก

### แบบสอบถาม

เรื่อง พฤติกรรมและเหตุผลในการเล่นพนันฟุตบอลของนิสิตนักศึกษาชาย ในเขตกรุงเทพและปริมณฑล

#### คำชี้แจง

1. ส่วนประกอบของแบบสอบถาม
  - 1.1 ข้อมูลพื้นฐานของผู้ตอบ
  - 1.2 ข้อมูลเกี่ยวกับเหตุผลในการเล่นการพนันฟุตบอล
  - 1.3 ข้อมูลเกี่ยวกับพฤติกรรมการเล่นการพนันฟุตบอล
2. โปรดตอบคำถามให้ครบทุกข้อ
3. ให้ถามตอบอย่างรวดเร็วและถือว่าการตัดสินใจแรกเป็นคำตอบที่มีแนวโน้มเชื่อถือมากที่สุด
4. ข้อมูลที่ได้จะนำไปใช้ในการศึกษาวิจัยผลกระทบที่เกิดจากการเล่นพนันฟุตบอลและหาแนวทางการร่วมกันในการแก้ไข อันเป็นประโยชน์ต่อสังคมส่วนรวมเป็นสำคัญ
5. คำตอบทุกคำตอบและความคิดเห็นทุกเรื่องของท่านจะถูกเก็บเป็นความลับ ไม่มีผลร้ายต่อการจับกุมหรือปราบปราม หรือถูกดำเนินคดีใดๆ และจะประมวลผล-แปรผลในภาพรวมเท่านั้น
6. ขอขอบคุณในความร่วมมือ

คำชี้แจง : โปรดขีด / หรือเติมคำลงในช่องว่าง

ส่วนที่ 1 ข้อมูลพื้นฐานของผู้ตอบ

1. การศึกษา

- ปริญญาตรี ชั้นปีที่ 1
- ปริญญาตรี ชั้นปีที่ 2
- ปริญญาตรี ชั้นปีที่ 3
- ปริญญาตรี ชั้นปีที่ 4
- อื่นๆ.....

2. ประเภทของมหาวิทยาลัยที่ท่านศึกษา

- มหาวิทยาลัยของรัฐบาล
- มหาวิทยาลัยของเอกชน
- อื่นๆ.....

3. รายได้ส่วนตัวเฉลี่ยต่อเดือน (รายได้รวมทั้งหมด)

- มากกว่า 20,000 บาท
- 10,000 – 20,000 บาท
- 5,000 – 10,000 บาท
- น้อยกว่า 5,000 บาท

## ส่วนที่ 2 แบบสอบถามเกี่ยวกับเหตุผลในการเล่นพนันฟุตบอล

4. เหตุผลที่ท่านตัดสินใจเล่นการพนันฟุตบอลเพราะอะไร (ตอบได้มากกว่า 1 ข้อ)

- ต้องการเพิ่มรายได้
- ต้องการความสนุกสนาน ตื่นเต้น เร้าใจ เวลาเชียร์การแข่งขันฟุตบอล
- ทำให้รู้สึกไม่ตกยุคหรือเชย
- เพื่อเข้าสังคม เป็นส่วนหนึ่งของสังคม
- การได้รับการยกย่องนับถือจากเพื่อน / คนใกล้ชิด สร้างจุดเด่นให้ตนเอง
- ถือเป็นเกมกีฬาไม่ใช่ความผิดร้ายแรง สังคมยอมรับ / ไม่เห็นเป็นสิ่งชั่วร้าย
- เพื่อระบายความรู้สึกที่ซ่อนอยู่ภายใน (ความทุกข์ใจ บอกใครไม่ได้ ฯลฯ)
- วิธีเล่นการพนันฟุตบอลเล่นง่าย ยากต่อการถูกโกงเพราะเกมการแข่งขันเป็นไปอย่างบริสุทธิ์ ยุติธรรม
- การพนันฟุตบอลสะดวกและสามารถเล่นได้ในทุกโอกาส
- การพนันฟุตบอลยากต่อการจับกุมเนื่องจากไม่มีหลักฐานเหมือนการพนันชนิดอื่นๆ
- มีอัตราโทษที่ต่ำมากหากโดนจับกุม คือ จำคุก 1 ปีปรับไม่เกิน 1,000 บาท หรือทั้งจำทั้งปรับ
- การเล่นพนันฟุตบอลไม่สูญเสียเวลาต้องเข้าไปในแหล่งพนันเหมือนการพนันอื่นๆ
- ตัดสินใจเล่นเนื่องจากทีมนั้นเป็นทีมที่ชื่นชอบลงแข่งขัน
- ตัดสินใจเล่นเนื่องจากมีนักฟุตบอลที่ชื่นชอบสังกัดอยู่
- ตัดสินใจเล่นเนื่องจากผู้จัดการมีชื่อเสียงในการคุมทีม ทำให้มีโอกาสชนะ
- ตัดสินใจเล่นเนื่องจากสถิติเก่าของทีมที่ชนะมากกว่าแพ้
- ตัดสินใจเล่นเนื่องจากทรศนะต่างๆของนักวิจารณ์ผลการแข่งขันฟุตบอล หรือผู้ที่ท่านเชื่อถือ
- เพื่อนเป็นผู้ชักชวนให้ท่านเล่นการพนันฟุตบอล
- อื่นๆ.....



12. ท่านเคยเป็นหนี้จากการพนันฟุตบอลหรือไม่

เคย (โปรดทำข้อ12.1)       ไม่เคย

12.1 วิธีที่ท่านหาเงินมาชดใช้หนี้พนันฟุตบอล (ตอบได้มากกว่า 1 ข้อ)

- ยืมเงินเพื่อน หรือบุคคลที่รู้จัก
- บอกผู้ปกครอง
- ขาย หรือจำหน่ายสิ่งของมีค่า
- ลักขโมย
- หลบหนี
- เล่นพนันต่อไปจนกว่าจะสามารถชดใช้หนี้พนันได้
- อื่นๆ.....

>>>>>>>>>ขอขอบคุณสำหรับความร่วมมือ<<<<<<<<<<<



### ประวัติผู้วิจัย

นายสุรวิทย์ มนต์รีโชค เกิดวันที่ 18 ธันวาคม 2529 จังหวัดกรุงเทพมหานคร จบการศึกษาระดับชั้น  
มัธยมศึกษาตอนปลายจาก โรงเรียน เซนต์คาเบรียล ปัจจุบันกำลังศึกษาอยู่ คณะจิตวิทยา  
จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย