



Research Article

FACTORS AFFECTING ONLINE GAMBLING BEHAVIORS OF UNDERGRADUATE STUDENTS IN THE UPPER NORTHEASTERN

ปัจจัยที่ส่งผลต่อพฤติกรรมเล่นการพนันออนไลน์ของนักศึกษาระดับปริญญาตรี ในเขตพื้นที่ภาคตะวันออกเฉียงเหนือตอนบน

Received: January 14, 2024

Revised: March 26, 2024

Accepted: March 29, 2024

Venus Paknara^{1*}

วินัส ภักดิ์นรา^{1*}

¹Faculty of Education, Loei Rajabhat University, Loei 42000, Thailand

¹คณะครุศาสตร์ มหาวิทยาลัยราชภัฏเลย

*Corresponding Author, E-mail: sv.wishiratawo@obecmail.org

Abstract

The objectives of this research were to study affecting online gambling behaviors of undergraduate students in the upper northeastern. The sample consisted of 400 students aged 18 - 25 years, divided into 200 males and 200 females, obtained by using multi - stage sampling. The research instruments comprised a questionnaire. The statistics used in this research were frequency, percentage, mean, SD, Pearson's product moment correlation coefficients and stepwise multiple regression analysis. The results of the study were as follows: Motivation, Subjective Norm and Attitude of online gambling together, they explain 89% of the variance in online gambling behaviors. The predictive equations could be constructed in term of the raw and standardized scores as below:

Raw score online gambling behaviors (Y) = (Y) = .915 (Constant) + .086 x₂ (Motivation) + .070 x₄ (Subjective Norm) + .071 x₃ (Attitude of online gambling).

Standardized (Z) = .259 x₂ (Motivation) + .207 x₄ (Subjective Norm) + .192 x₃ (Attitude of online gambling).

Keywords: Behavior, Online Gambling, Undergraduate Students

บทคัดย่อ

การวิจัยมีวัตถุประสงค์เพื่อศึกษาปัจจัยที่ส่งผลต่อพฤติกรรมเล่นการพนันออนไลน์ของนักศึกษาระดับปริญญาตรี ในเขตพื้นที่ภาคตะวันออกเฉียงเหนือตอนบน ตัวอย่างการวิจัย คือ นักศึกษาที่มีอายุ 18-25 ปี 400 คน แบ่งเป็นเพศชาย 200 คน และเพศหญิง 200 คน ที่ได้มาจากการสุ่มแบบหลายขั้นตอน เครื่องมือที่ใช้ในการวิจัย คือ แบบสอบถามปัจจัยที่ส่งผลต่อพฤติกรรมเล่นการพนันออนไลน์ สถิติที่ใช้ในการวิจัย คือ ความถี่, ร้อยละ, ค่าเฉลี่ย, ส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน, ค่าสัมประสิทธิ์สหสัมพันธ์แบบเพียร์สัน และการวิเคราะห์การถดถอยพหุคูณแบบขั้นตอน ผลการวิจัย พบว่า แรงจูงใจ การคล้อยตามกลุ่มอ้างอิงและเจตคติที่มีต่อการพนันออนไลน์ร่วมกันอธิบายความแปรปรวนในการเล่นการพนันออนไลน์ได้ร้อยละ 89 เขียนสมการพยากรณ์ได้ ดังนี้

สมการพยากรณ์ในรูปคะแนนดิบ พฤติกรรมเล่นการพนันออนไลน์ (Y) = $.915$ (ค่าคงที่) + $.086 x_2$ (แรงจูงใจ) + $.070 x_4$ (การคล้อยตามกลุ่มอ้างอิง) + $.071 x_3$ (เจตคติที่มีต่อการพนันออนไลน์)

สมการพยากรณ์ในรูปคะแนนมาตรฐาน พฤติกรรมเล่นการพนันออนไลน์ (Z) = $.259 x_2$ (แรงจูงใจ) + $.207 x_4$ (การคล้อยตามกลุ่มอ้างอิง) + $.192 x_3$ (เจตคติที่มีต่อการพนันออนไลน์)

คำสำคัญ: การจัดการเรียนรู้เชิงรุก การวิเคราะห์องค์ประกอบเชิงสำรวจ ครูโรงเรียนมัธยม

บทนำ (Introduction)

การพนันออนไลน์เป็นปัญหาที่เพิ่มขึ้นอย่างรวดเร็ว ในปี 2566 มีนักพนันออนไลน์หน้าใหม่เพิ่มขึ้น ในรอบ 12 เดือนที่ผ่านมามีคนรุ่นใหม่เล่นพนันออนไลน์ 32.3% หรือ 2.996 ล้านคน (เพศชาย 1.765 ล้านคนและเพศหญิง 1.231 ล้านคน) โดยเป็นนักพนันในภาคตะวันออกเฉียงเหนือมากที่สุดคือ 37.2 % หรือ 1.159 ล้านคน แบ่งเป็นเด็ก (อายุ 15 - 18 ปี) 14.6% จำนวน 0.466 ล้านคน ซึ่งกว่าครึ่งเป็นนักพนันหน้าใหม่ที่เพิ่งเริ่มเล่นครั้งแรก 0.274 ล้านคน และเป็นเยาวชน (อายุ 19 - 25 ปี) 41.6% จำนวน 2.530 ล้านคน (เพศชาย 1.469 ล้านคนและเพศหญิง 1.061 ล้านคน) เกือบ 1 ใน 5 เป็นนักพนันหน้าใหม่ 0.465 ล้านคน โดย 33.5% 1.004 ล้านคน (เด็ก 0.159 ล้านคนและเยาวชน 0.845 ล้านคน) ที่ระบุว่าได้รับผลกระทบจากการเล่นพนันออนไลน์ คือ ขาดเงินใช้จ่ายในชีวิตประจำวัน 23.9% มีปัญหาความเครียด 18.1% เสียเวลาทำงาน/การเรียน 11.1% สุขภาพเสื่อมโทรม 9.1% ขาดทรัพย์สินหรือสิ่งมีค่าเพื่อเล่น/ใช้หนี้ 2.9% และมีปากเสียงทะเลาะกับคนในครอบครัว 5.0% โดยมีงานวิจัยยืนยันว่า คนติดการพนัน 1 คนจะทำให้เกิดปัญหากระทบต่อคนในครอบครัวและคนใกล้ชิด 10 - 17 คน และ 23% หรือประมาณ 0.689 ล้านคนเข้าข่ายเป็นนักพนันที่เป็นปัญหาซึ่งเป็นกลุ่มที่ควรเข้ารับบริการให้คำปรึกษาจากผู้เชี่ยวชาญด้านสุขภาพจิต และ 48% หรือประมาณ 1.437 ล้านคนมีความเสี่ยงที่จะกลายเป็นักพนันที่เป็นปัญหา (Center for Gambling Studies, 2023)

จากสภาพปัญหาการพนันออนไลน์ที่เพิ่มมากขึ้นและผลกระทบดังกล่าวข้างต้น ผู้วิจัยจึงสนใจที่จะศึกษาปัจจัยที่ส่งผลต่อพฤติกรรมเล่นการพนันออนไลน์ของนักศึกษาซึ่งถือเป็นเยาวชน โดยได้นำทฤษฎีที่เกี่ยวข้องกับพฤติกรรมมาใช้เป็นกรอบแนวคิดในการวิจัย ได้แก่ ทฤษฎีพฤติกรรมตามแบบแผนของ Ajzen (1991, 2006) และ Fishbein and Ajzen (2010) ซึ่งพฤติกรรมประกอบด้วย เจตคติเชิงพฤติกรรม การคล้อยตามกลุ่มอ้างอิงและการรับรู้ความสามารถในการควบคุมพฤติกรรมที่ร่วมกันส่งผลทั้งทางตรงและทางอ้อมต่อเจตนาเชิงพฤติกรรม โดยเจตนาหรือความตั้งใจในการกระทำพฤติกรรมนี้สามารถเป็นตัวแทนของพฤติกรรมที่จะเกิดขึ้นในอนาคตได้ (Siu & Lo, 2013) นอกจากนี้ อาจมีตัวแปรอื่นที่น่าจะยอมรับได้ว่ามีส่วนช่วยในการทำนายพฤติกรรมนอกเหนือจากตัวแปรหลักในทฤษฎี (Ajzen, 1991) จากคำอธิบายนี้แสดงให้เห็นว่ายังมีปัจจัยอื่นๆ อีกที่ส่งผลต่อพฤติกรรม ผู้วิจัยจึงพิจารณานำตัวแปรอื่นในทฤษฎีที่มีแนวคิดสอดคล้องกัน ได้แก่ ทฤษฎีปัญญาสังคมของ Bandura (1977) ที่ได้อธิบายว่า พฤติกรรมที่แสดงออกมีปฏิสัมพันธ์กับสภาพแวดล้อมและบุคลิกลักษณะส่วนบุคคล โดยปัจจัยทั้ง 3 ประการนี้ไม่สามารถแยกออกจากกันได้ เพราะต่างมีอิทธิพลต่อกันแต่มีอิทธิพลไม่เท่ากันในแต่ละสถานการณ์ และทฤษฎีการควบคุมตนเองของ

Gottfredson and Hirschi (1990) มาศึกษาถึงปัจจัยที่ส่งผลต่อพฤติกรรมเล่นการพนันออนไลน์ของนักศึกษาร่วมด้วย โดยสามารถจัดตัวแปรทั้งหมดได้เป็น 3 กลุ่ม ดังนี้ 1) ปัจจัยส่วนบุคคล 1 ตัวแปร ได้แก่ ลักษณะทุนพันล้าน (ความตัดสินใจและความยับยั้งชั่งใจต่ำ) โดยบางคนมีความสามารถในการใช้ความคิดเชิงเหตุผล ควบคุมความปรารถนาแบบทุนพันล้านไม่ยั้งคิดได้น้อยกว่าจึงทำให้เสี่ยงต่อการติดการพนันมากกว่าคนอื่น ๆ 2) ปัจจัยภายใน 5 ตัวแปร ได้แก่ แรงจูงใจในการเล่นพนันออนไลน์ (แรงจูงใจภายในและแรงจูงใจภายนอก) โดยแรงจูงใจเป็นสภาวะภายในของบุคคลที่ปลุกเร้าและกำหนดทิศทางของพฤติกรรม ตลอดจนทำให้บุคคลมีความมุ่งมั่นในการทำพฤติกรรมใดพฤติกรรมหนึ่ง (Woolfolk, 2010) เจตคติที่มีต่อการพนันออนไลน์ (ความเชื่อเกี่ยวกับผลของการเล่นพนันออนไลน์และการประเมินผลของการเล่นพนันออนไลน์) การมีเจตคติเชิงบวกต่อการพนันเป็น 1 ใน 3 ปัจจัยที่มีความสัมพันธ์กับพฤติกรรมเล่นการพนัน (Lapawattanaphun, 2013) การคล้อยตามกลุ่มอ้างอิง (ความเชื่อเกี่ยวกับเจตคติของกลุ่มอ้างอิงและแรงจูงใจที่จะคล้อยตามกลุ่มอ้างอิง) การรับรู้ความสามารถในการควบคุมพฤติกรรม (ความเชื่อเกี่ยวกับปัจจัยควบคุมและการรับรู้อำนาจของปัจจัยควบคุมในการเล่นพนันออนไลน์) ส่งผลต่อพฤติกรรมเล่นการพนัน (Lapawattanaphun, 2013; Liangpha, 2020) และความสามารถในการควบคุมตนเอง (การควบคุมความคิด การควบคุมอารมณ์ และการควบคุมพฤติกรรม) ส่งผลต่อพฤติกรรมเล่นการพนัน (Langka et al., 2020) และ 3) ปัจจัยภายนอก 1 ตัวแปร ได้แก่ สภาพแวดล้อมที่เอื้อต่อการเล่นพนันออนไลน์ (สังคม การเลี้ยงดูแบบปล่อยปละละเลย และสื่อการพนันออนไลน์) โดยสังคมส่งผลต่อการเล่นพนัน (Barnlund, 2008) การเลี้ยงดูแบบปล่อยปละละเลยส่งผลต่อการเล่นพนัน (Dickson et al., 2008) และสื่อการพนันออนไลน์ส่งผลต่อการเล่นพนัน (Thailand youth institute (TYI), 2018) ซึ่งการทราบถึงปัจจัยที่ส่งผลต่อพฤติกรรมเล่นการพนันออนไลน์ในเชิงลึกที่ครอบคลุมทั้งปัจจัยส่วนบุคคล ปัจจัยภายในและปัจจัยภายนอก รวมถึงระดับความรุนแรงของปัญหาพฤติกรรมเล่นการพนันออนไลน์ จะทำให้ผู้วิจัยนำผลไปพัฒนาโปรแกรมให้การปรึกษาเพื่อลดพฤติกรรมเล่นการพนันออนไลน์ของนักศึกษาลงได้ ตลอดจนผู้ที่เกี่ยวข้องสามารถนำผลไปใช้ในการกำหนดวิธีการ/หาแนวทางในการป้องกัน การช่วยเหลือหรือการแก้ไขพฤติกรรมเล่นพนันออนไลน์ให้ตรงกับสาเหตุต่อไป

วัตถุประสงค์ (Objective)

เพื่อศึกษาปัจจัยที่ส่งผลต่อพฤติกรรมเล่นการพนันออนไลน์ของนักศึกษาระดับปริญญาตรีในเขตพื้นที่ภาคตะวันออกเฉียงเหนือตอนบน

สมมติฐานการวิจัย (Hypothesis)

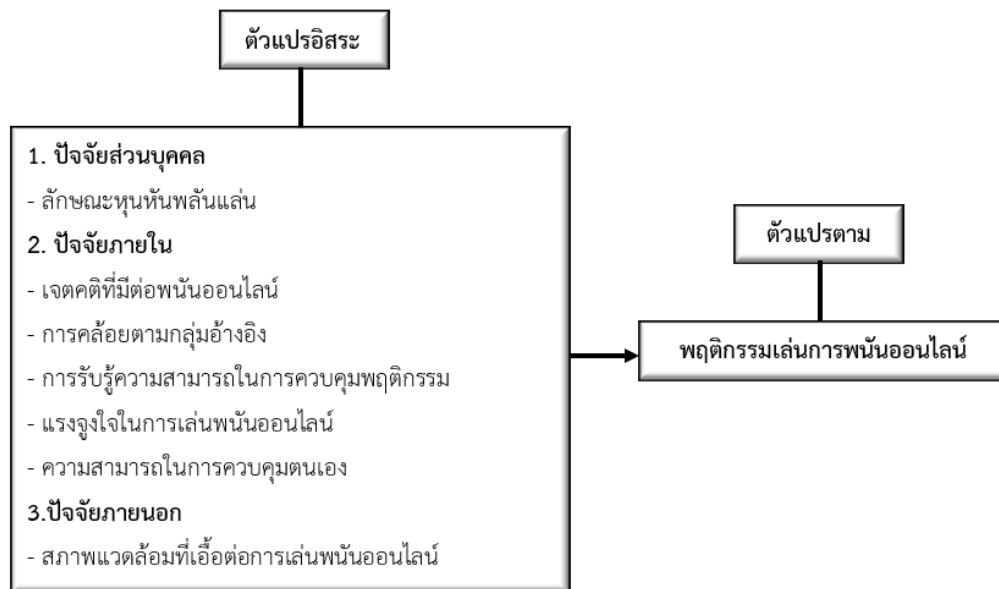
ปัจจัยลักษณะทุนพันล้าน แแรงจูงใจในการเล่นพนันออนไลน์ เจตคติที่มีต่อการพนันออนไลน์ การคล้อยตามกลุ่มอ้างอิง การรับรู้ความสามารถในการควบคุมพฤติกรรม ความสามารถในการควบคุมตนเอง และสภาพแวดล้อมที่เอื้อต่อการเล่นพนันออนไลน์ส่งผลต่อพฤติกรรมเล่นการพนันออนไลน์

กรอบแนวคิดการวิจัย (Conceptual Framework)

Figure 1

Conceptual Framework

กรอบแนวคิดการวิจัย



วิธีดำเนินการวิจัย (Methodology)

ประชากรและตัวอย่าง

ประชากรที่ใช้ในการวิจัย คือ นักศึกษาระดับปริญญาตรีชั้นปีที่ 1 - 4 ปีการศึกษา 1/2566 ที่มีอายุ 18 - 25 ปี ซึ่งกำลังศึกษาอยู่ในมหาวิทยาลัยในภาคตะวันออกเฉียงเหนือตอนบน จำนวน 80,593 คน (กระทรวงการอุดมศึกษา วิทยาศาสตร์ วิจัยและนวัตกรรม, 2566)

ตัวอย่างที่ใช้ในการวิจัย คือ นักศึกษาระดับปริญญาตรีชั้นปีที่ 1 - 4 ปีการศึกษา 1/2566 ที่มีอายุ 18 - 25 ปี ซึ่งกำลังศึกษาอยู่ในมหาวิทยาลัยในภาคตะวันออกเฉียงเหนือตอนบน 7 แห่งตามเครือข่ายอุดมศึกษา จากการสุ่มตัวอย่างแบบหลายขั้นตอน ดังนี้ 1) กำหนดขนาดตัวอย่าง 400 คน 2) กำหนดสัดส่วนนักศึกษามหาวิทยาลัยละ 57 คน รวม 399 คน ปัดขึ้นเป็น 400 คน เพื่อแบ่งออกเป็นเพศชาย 200 คนและเพศหญิง 200 คน และแบ่งออกเป็นระดับชั้นปีที่ 1 - 4 ระดับชั้นปีละ 100 คน 3) กำหนดสัดส่วนคณะใน 2 กลุ่มสาขา คือ กลุ่มวิทยาศาสตร์และเทคโนโลยีและกลุ่มมนุษยศาสตร์และสังคมศาสตร์ จากนั้นจึงทำการสุ่มอย่างง่ายด้วยวิธีการจับสลากแบบไม่ใส่คืนได้มหาวิทยาลัยละ 1 กลุ่มสาขา 4) สุ่มอย่างง่ายด้วยวิธีการจับสลากคณะในกลุ่มสาขาแบบไม่ใส่คืนได้มหาวิทยาลัยละ 1 คณะ และ 5) กำหนดระดับชั้นปีที่ 1 - 4 ในแต่ละคณะ โดยทำการเก็บเกิน 20% (480 คน) จากนั้นจึงทำการคัดเลือกไว้เฉพาะแบบสอบถามที่มีความสมบูรณ์ ได้ตัวอย่างทั้งสิ้น 400 คน ซึ่งมากกว่าเกณฑ์ (เกณฑ์ $n \geq 30$ เท่าของจำนวนตัวแปรทำนาย (7 ปัจจัย $\times$ 30 เท่า = 210 คน) (Vanichbuncha, 2021)

เครื่องมือที่ใช้ในการวิจัย ได้แก่ 1. แบบสอบถามปัจจัยที่ส่งผลต่อการเล่นพนันออนไลน์ 1 ฉบับ แบ่งออกเป็น 3 ตอน ดังนี้

ตอนที่ 1 ข้อมูลทั่วไป มีลักษณะเป็นแบบตรวจสอบรายการ ได้แก่ เพศ ความถี่ในการเล่นพนันออนไลน์ ระยะเวลาที่ใช้ในการเล่นพนันออนไลน์ และจำนวนเงินที่ใช้ในการเล่นพนันออนไลน์

ตอนที่ 2 การประเมินความรุนแรงของพฤติกรรมเล่นการพนันออนไลน์ 9 ข้อ ที่ผ่านการตรวจความเที่ยงตรงเชิงเนื้อหา

และความถูกต้องของภาษาจากผู้เชี่ยวชาญ 3 คน มีค่าความสอดคล้องระหว่างแบบสอบถามกับจุดประสงค์เชิงพฤติกรรม (Index of item objective congruence: IOC) = .83 - 1.00 มีค่าอำนาจจำแนกรายข้อ (r) = .779 - .955 และค่าความเชื่อมั่นทั้งฉบับ (α) = .971 ซึ่งตัดแปลงจากแบบประเมินความรุนแรงปัญหาพนัน (Problem Gambling Severity Index: PGSI) ของ Ferris and Wynne (2001) มีลักษณะเป็นแบบมาตราส่วนประมาณค่า 4 ระดับ ได้แก่ ไม่เคย (0) เป็นบางครั้ง (1) บ่อยครั้ง (2) เป็นประจำ (3) โดยมีระดับคะแนนตั้งแต่ 0 - 27 คะแนน มีเกณฑ์ในการประเมินเพื่อจัดกลุ่มตามสภาพปัญหา ดังนี้

กลุ่มเสี่ยงต่ำ (ผู้ที่มีพฤติกรรมบ่อยครั้ง/เป็นประจำน้อยกว่า 2 ข้อ) เป็นผู้ที่มีความเสี่ยงต่ำในการเป็นโรคติดการพนัน แต่มีโอกาสกลายเป็นผู้มีความเสี่ยงต่อโรคติดพนัน หากมีการกลับมาเล่นเป็นประจำบ่อยๆ

กลุ่มเสี่ยงปานกลาง (ผู้ที่มีพฤติกรรมบ่อยครั้ง/เป็นประจำ 3 - 7 ข้อ) เป็นผู้ที่มีความเสี่ยงปานกลางในการเป็นโรคติดการพนัน ควรให้คำแนะนำทางโทรศัพท์ด้วยการเสริมสร้างแรงจูงใจและติดตามผลการบำบัดทางโทรศัพท์ระยะเวลา 1 - 3 เดือน

กลุ่มเสี่ยงสูง (ผู้ที่มีพฤติกรรมบ่อยครั้ง/เป็นประจำตั้งแต่ 8 ข้อขึ้นไป) เป็นผู้ที่มีความเสี่ยงสูงในการเป็นโรคติดการพนัน ต้องส่งพบจิตแพทย์เพื่อบำบัดโรคติดพนันด้วยการใช้ยาและจิตบำบัดระยะเวลา 6 เดือน - 1 ปี ซึ่งต้องทำการส่งต่อไปยังจิตแพทย์หรือบุคลากรทางการแพทย์ที่มีความเชี่ยวชาญเฉพาะด้านเพื่อเข้ารับการบำบัดรักษาอย่างเต็มรูปแบบต่อไป

ตอนที่ 3 ปัจจัยที่ส่งผลต่อพฤติกรรมเล่นการพนันออนไลน์ 80 ข้อ ที่ผ่านการตรวจสอบเที่ยงตรงเชิงเนื้อหาและความถูกต้องของภาษาจากผู้เชี่ยวชาญ 3 คน มีค่า IOC = .666 - 1.00 มีค่า r และค่า α ในแต่ละตัวแปร ดังนี้ 1) ลักษณะหุ่นหันหลังเล่น 10 ข้อ มีค่า r = .782 - .861 และค่า α ทั้งฉบับ = .836 2) แรงจูงใจในการเล่นพนันออนไลน์ 10 ข้อ (มีค่า r = .957 - .969 และค่า α ทั้งฉบับ = .964) 3) เจตคติที่มีต่อการพนันออนไลน์ 10 ข้อ (มีค่า r = .895 - .919 และค่า α ทั้งฉบับ = .910) 4) การคล้อยตามกลุ่มอ้างอิง 10 ข้อ (มีค่า r = .842 - .910 และค่า α ทั้งฉบับ = .876) 5) การรับรู้ความสามารถในการควบคุมพฤติกรรม 10 ข้อ (มีค่า r = .982 - .982 และค่า α ทั้งฉบับ = .982) 6) ความสามารถในการควบคุมตนเอง 15 ข้อ (มีค่า r = .979 - .981 และค่า α ทั้งฉบับ = .981) และ 7) สภาพแวดล้อมที่เอื้อต่อการเล่นพนันออนไลน์ 15 ข้อ (มีค่า r = .874 - .891 และค่า α ทั้งฉบับ = .887) มีลักษณะเป็นมาตรวัดแบบ Likert Rating Scale 7 ระดับ (1 - 7) ซึ่งกำหนดช่วงของค่าเฉลี่ยโดยใช้วิธีการคำนวณความกว้างของชั้น (0.85) โดยมีเกณฑ์การแปลความหมายค่าเฉลี่ย ดังนี้ 1.00 - 1.85 (น้อยที่สุด) 1.86 - 2.71 (น้อย) 2.72 - 3.57 (ค่อนข้างน้อย) 3.58 - 4.43 (ปานกลาง) 4.44 - 5.29 (ค่อนข้างมาก) 5.30 - 6.15 (มาก) และ 6.16 - 7.00 (มากที่สุด)

สถิติที่ใช้ในการวิจัย ประกอบด้วย 1) การวิเคราะห์คุณภาพเครื่องมือที่ใช้ในการวิจัย ได้แก่ การหาค่า IOC การหาค่า r และการหาค่า α ทั้งฉบับ 2) การวิเคราะห์ข้อมูลทั่วไป พฤติกรรมเล่นการพนันออนไลน์และการประเมินความรุนแรงของพฤติกรรมเล่นการพนันออนไลน์ โดยหาความถี่ ร้อยละ ค่าเฉลี่ย ส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน การวิเคราะห์ค่าสหสัมพันธ์ และ 3) การวิเคราะห์การถดถอยพหุคูณแบบขั้นตอนของปัจจัยที่ส่งผลต่อพฤติกรรมเล่นการพนันออนไลน์

ผลการวิจัย (Results)

ตอนที่ 1 ข้อมูลทั่วไปของนักศึกษาที่มีพฤติกรรมเล่นการพนันออนไลน์ ผลการวิจัยพบว่า นักศึกษา 400 คน เป็นเพศชาย 200 คน (ร้อยละ 50) เพศหญิง 200 คน (ร้อยละ 50) ซึ่งศึกษาอยู่ในชั้นปีที่ 1 ถึงชั้นปีที่ 4 ชั้นปีละ 100 คน โดยมีความถี่ในการเล่นพนันออนไลน์ ระยะเวลาที่ใช้ในการเล่นพนันออนไลน์ และจำนวนเงินที่ใช้ในการเล่นพนันออนไลน์ ได้ผลการวิจัยดัง Table 1

Table 1

The frequency of online gambling, the duration spent on online gambling, and the amount of money used for online gambling

ความถี่ในการเล่นพนันออนไลน์ ระยะเวลาที่ใช้ในการเล่นพนันออนไลน์ และจำนวนเงินที่ใช้ในการเล่นพนันออนไลน์

(n = 400)

พฤติกรรมเล่นการพนันออนไลน์	จำนวน (คน)	ร้อยละ
ความถี่ในการเล่นพนันออนไลน์		
เล่นเดือนละ 1 ครั้ง	203	50.70
เล่นเดือนละ 1 - 2 ครั้ง	122	30.50
เล่นสัปดาห์ละ 1 ครั้ง	49	12.30
เล่นเกือบทุกวัน/ทุกวัน	26	6.50
ระยะเวลาที่ใช้ในการเล่นพนันออนไลน์ (แต่ละครั้ง)		
เล่นครั้งละ 0 - 1 ชั่วโมง	311	77.80
เล่นครั้งละ 1 - 2 ชั่วโมง	66	16.50
เล่นครั้งละ 2 - 3 ชั่วโมง	7	1.80
เล่นครั้งละ 3 - 4 ชั่วโมง	7	1.80
เล่นครั้งละ 4 - 5 ชั่วโมง	5	1.30
เล่นครั้งละ 5 - 6 ชั่วโมง	4	1.0
เล่นครั้งละ 7 ชั่วโมงขึ้นไป	0	0
จำนวนเงินที่ใช้ในการเล่นพนันออนไลน์ (แต่ละครั้ง)		
ต่ำกว่า 500 บาท	338	84.50
501 - 1,000 บาท	38	9.50
1,001 - 1,500 บาท	14	3.50
1,501 - 2,000 บาท	5	1.30
2,001 - 2,500 บาท	2	.50
2,501 - 3,000 บาท	3	.80
3,000 บาทขึ้นไป	0	0
รวม	400	100.0

จาก Table 1 พบว่า นักศึกษาที่มีพฤติกรรมเล่นการพนันออนไลน์มีความถี่ในการเล่นพนันออนไลน์ ใช้ระยะเวลาในการเล่นพนันออนไลน์ และใช้จำนวนเงินในการเล่นพนันออนไลน์ ดังนี้

1. นักศึกษาส่วนใหญ่มีความถี่ในการเล่นพนันออนไลน์ 1 ครั้งต่อเดือน รองลงมาคือ เล่นเดือนละ 1 - 2 ครั้ง เล่นสัปดาห์ละ 1 ครั้ง และเล่นเกือบทุกวันหรือเล่นทุกวัน ตามลำดับ
2. นักศึกษาส่วนใหญ่ใช้ระยะเวลาในการเล่นพนันออนไลน์ครั้งละ 0 - 1 ชั่วโมง รองลงมา คือ เล่นครั้งละ 1 - 2 ชั่วโมง เล่นครั้งละ 2 - 3 ชั่วโมงซึ่งเท่ากับเล่นครั้งละ 3 - 4 ชั่วโมง เล่นครั้งละ 4 - 5 ชั่วโมง และเล่นครั้งละ 5 - 6 ชั่วโมง ตามลำดับ
3. นักศึกษาส่วนใหญ่ใช้จำนวนเงินในการเล่นพนันออนไลน์แต่ละครั้งต่ำกว่า 500 บาท รองลงมา คือ 500 - 1,000 บาท 1,101 - 1,500 บาท 1,501 - 2,000 บาท 2,101 - 2,500 บาท และ 2,501 - 3,000 บาท ตามลำดับ

ตอนที่ 2 การประเมินความรุนแรงของพฤติกรรมเล่นการพนันออนไลน์ในระยะ 12 เดือนที่ผ่านมา ผลการวิจัย พบว่า นักศึกษาส่วนใหญ่มีพฤติกรรมเล่นการพนันออนไลน์อยู่ในกลุ่มที่มีความเสี่ยงต่ำ 378 คน (ร้อยละ 94.50) มีความเสี่ยงปานกลาง 16 คน (ร้อยละ 4.00) และมีความเสี่ยงสูง 6 คน (ร้อยละ 1.50) นอกจากนี้ ยังพบว่า ความถี่ในการเล่นพนันออนไลน์มีความสัมพันธ์ทางบวกกับความรุนแรงของพฤติกรรมเล่นการพนันออนไลน์อย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .01 ($r = .857$) ระยะเวลาที่ใช้ในการเล่นพนันออนไลน์มีความสัมพันธ์ทางบวกกับความรุนแรงของพฤติกรรมเล่นการพนันออนไลน์อย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .01 ($r = .672$) และจำนวนเงินที่ใช้ในการเล่นพนันออนไลน์มีความสัมพันธ์ทางบวกกับความรุนแรงของพฤติกรรมเล่นการพนันออนไลน์อย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .01 ($r = .731$)

ตอนที่ 3 ผลการวิเคราะห์ค่าเฉลี่ยและส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐานปัจจัยที่ส่งผลต่อพฤติกรรมเล่นการพนันออนไลน์ ได้ผลการวิจัยดัง Table 2

Table 2

The mean and standard deviation of factors influencing online gambling behavior among males and females
ค่าเฉลี่ยและส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐานของปัจจัยที่ส่งผลต่อพฤติกรรมเล่นพนันออนไลน์ของเพศชายและเพศหญิง

(n = 400)

ปัจจัย	เพศ	n	M	SD	ระดับ
ปัจจัยส่วนบุคคล					
X ₁ ลักษณะทุนหันพลันแล่น	ชาย	200	4.806	1.051	ค่อนข้างมาก
	หญิง	200	4.372	1.130	ปานกลาง
	รวม	400	4.548	1.118	ค่อนข้างมาก
ปัจจัยภายใน					
X ₂ แรงจูงใจในการเล่นพนันออนไลน์	ชาย	200	4.274	1.295	ปานกลาง
	หญิง	200	3.461	1.382	ค่อนข้างน้อย
	รวม	400	3.790	1.404	ปานกลาง
X ₃ เจตคติที่มีต่อการพนันออนไลน์	ชาย	200	4.277	1.218	ปานกลาง
	หญิง	200	3.555	1.213	ค่อนข้างน้อย
	รวม	400	3.847	1.264	ปานกลาง
X ₄ การคล้อยตามกลุ่มอ้างอิง	ชาย	200	4.154	1.350	ปานกลาง
	หญิง	200	3.276	1.293	ค่อนข้างน้อย
	รวม	400	3.632	1.384	ปานกลาง
X ₅ การรับรู้ความสามารถในการควบคุมพฤติกรรม	ชาย	200	3.859	1.543	ปานกลาง
	หญิง	200	2.625	1.409	น้อย
	รวม	400	3.125	1.583	ค่อนข้างน้อย
X ₆ ความสามารถในการควบคุมตนเอง	ชาย	200	4.681	1.470	ค่อนข้างมาก
	หญิง	200	4.947	1.584	ค่อนข้างมาก
	รวม	400	4.839	1.542	ค่อนข้างมาก

ปัจจัย	เพศ	n	M	SD	ระดับ
ปัจจัยภายนอก					
X ₇ สภาพแวดล้อมที่เอื้อต่อการเล่นพนันออนไลน์	ชาย	200	4.186	.990	ปานกลาง
	หญิง	200	3.810	.993	ปานกลาง
	รวม	400	3.962	1.008	ปานกลาง

จาก Table 2 พบว่า ปัจจัยที่ส่งผลต่อพฤติกรรมเล่นพนันออนไลน์ของนักศึกษา เรียงจากมากไปหาน้อยได้ ดังนี้

- 1) ความสามารถในการควบคุมตนเองอยู่ในระดับค่อนข้างมาก ($M = 4.839$, $SD = 1.542$) โดยเพศชายมีความสามารถในการควบคุมตนเอง ($M = 4.681$, $SD = 1.470$) ต่ำกว่าเพศหญิง ($M = 4.947$, $SD = 1.584$)
- 2) ลักษณะทุนหันพลันแล่นอยู่ในระดับค่อนข้างมาก ($M = 4.548$, $SD = 1.118$) โดยเพศชาย ($M = 4.806$, $SD = 1.051$) มีลักษณะทุนหันพลันแล่นสูงกว่าเพศหญิง ($M = 4.372$, $SD = 1.130$)
- 3) สภาพแวดล้อมที่เอื้อต่อการเล่นพนันออนไลน์อยู่ในระดับปานกลาง ($M = 3.962$, $SD = 1.008$) โดยเพศชาย ($M = 4.186$, $SD = .990$) มีสภาพแวดล้อมที่เอื้อต่อการเล่นพนันออนไลน์สูงกว่าเพศหญิง ($M = 3.810$, $SD = .993$)
- 4) เจตคติที่มีต่อการพนันออนไลน์อยู่ในระดับปานกลาง ($M = 3.847$, $SD = 1.264$) โดยเพศชาย ($M = 4.277$, $SD = 1.218$) มีเจตคติต่อการพนันออนไลน์สูงกว่าเพศหญิง ($M = 3.555$, $SD = 1.213$)
- 5) แรงจูงใจในการเล่นพนันออนไลน์อยู่ในระดับปานกลาง ($M = 3.790$, $SD = 1.404$) โดยเพศชาย ($M = 4.274$, $SD = 1.295$) มีแรงจูงใจในการเล่นพนันออนไลน์สูงกว่าเพศหญิง ($M = 3.461$, $SD = 1.382$)
- 6) การคล้อยตามกลุ่มอ้างอิงอยู่ในระดับปานกลาง ($M = 3.632$, $SD = 1.384$) โดยเพศชาย ($M = 4.154$, $SD = 1.350$) มีการคล้อยตามกลุ่มอ้างอิงสูงกว่าเพศหญิงที่อยู่ในระดับค่อนข้างน้อย ($M = 3.276$, $SD = 1.293$) และ
- 7) การรับรู้ความสามารถในการควบคุมพฤติกรรมอยู่ในระดับค่อนข้างน้อย ($M = 3.125$, $SD = 1.583$) โดยเพศชาย ($M = 2.625$, $SD = 1.409$) มีการรับรู้ความสามารถในการควบคุมตนเองสูงกว่าเพศหญิง ($M = 3.859$, $SD = 1.543$) ตามลำดับ

ตอนที่ 4 ปัจจัยที่ส่งผลต่อพฤติกรรมเล่นการพนันออนไลน์ โดยหาความเบ้ ความโด่ง ค่าสัมประสิทธิ์สหสัมพันธ์ระหว่างตัวแปรอิสระกับตัวแปรตาม และค่าสัมประสิทธิ์สหสัมพันธ์ระหว่างปัจจัยที่ส่งผลต่อพฤติกรรมเล่นการพนันออนไลน์ ซึ่งเมื่อผ่านการทดสอบเบื้องต้นและตัดตัวแปรที่ไม่ผ่านการทดสอบออกแล้วทำการวิเคราะห์ปัจจัย โดยเลือกตัวแปรอิสระเข้าสมการถดถอยด้วยเทคนิค Stepwise ใช้ระดับความเชื่อมั่น 95% ได้ผลการวิจัยดัง Table 3 - 4 ดังนี้

Table 3

Skewness, kurtosis, and correlation coefficients between factors influencing online gambling behavior

ความเบ้ ความโด่ง และค่าสัมประสิทธิ์สหสัมพันธ์ระหว่างปัจจัยที่ส่งผลต่อพฤติกรรมเล่นการพนันออนไลน์

(n = 400)

	X ₁	X ₂	X ₃	X ₄	X ₅	X ₆	X ₇	Y
X ₁	1.000							
X ₂	.551**	1.000						
X ₃	.407**	.684**	1.000					
X ₄	.412**	.606**	.686**	1.000				
X ₅	.391**	.704**	.727**	.808**	1.000			
X ₆	.252**	.053**	.202**	-.165**	.167**	1.000		
X ₇	.441**	.571**	.621**	.519**	.508**	.394**	1.000	

	X ₁	X ₂	X ₃	X ₄	X ₅	X ₆	X ₇	Y
Y	.107*	.140**	.283**	.135**	.392**	-.174**	.306**	1.000
SK	-.671	-.305	-.118	.114	.194	-.508	-.505	2.366
KU	.283	-.762	-.349	-.608	-.924	-.126	1.025	8.844

** มีค่านัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .01

จาก Table 3 พบว่า ตัวแปรอิสระ (x) ทุกตัวมีความสัมพันธ์ทางบวกกับตัวแปรตาม (Y) ยกเว้นความสามารถในการควบคุมตนเอง (x₆) ที่มีความสัมพันธ์ทางลบ และตัวแปรอิสระ (X) ทุกตัวมีความสัมพันธ์กันอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .01 โดยมีความสัมพันธ์กันทางบวกทุกตัวยกเว้นการคล้อยตามกลุ่มอ้างอิง (x₄) กับความสามารถในการควบคุมตนเอง (x₆) ที่มีความสัมพันธ์กันทางลบ ส่วนการคล้อยตามกลุ่มอ้างอิง (x₄) กับการรับรู้ความสามารถในการควบคุมพฤติกรรม (x₅) ยังมีความสัมพันธ์กันสูงมาก ซึ่งเมื่อนำมาวิเคราะห์สมการการถดถอยแบบพหุคูณอาจเกิดปัญหา Collinearity and Multicollinearity ได้แต่เมื่อทำการทดสอบความสัมพันธ์กันโดยใช้ค่า Tolerance และค่า Variance Inflation Factor (VIF) พบว่าความสัมพันธ์ระหว่างตัวแปรอิสระมีค่า Tolerance ของตัวแปรอิสระทุกตัวมีค่าไม่ใกล้ศูนย์ (> .10) และค่า VIF ของตัวแปรอิสระทุกตัวมีค่า < 10 จึงสรุปได้ว่าตัวแปรอิสระทุกตัวไม่มีระดับความสัมพันธ์ซึ่งกันและกัน (ทรงศักดิ์ ภูสีอ่อน, 2561) ส่วนค่าความเบ้ (SK) ≤ 3 และค่าความโด่ง (KU) ≤ 10 จึงถือว่าข้อมูลทุกตัวแปรมีการแจกแจงแบบโค้งปกติ (Kline, 2015) และหากตัวอย่างมีค่าตั้งแต่ 200 ขึ้นไปปัญหาเรื่อง Normality not serious (Hair, et al, 2019; Kine, 2015)

Table 4

Stepwise multiple regression analysis showing each factor influencing online gambling behavior

การวิเคราะห์ผลการถดถอยพหุคูณแบบขั้นตอนโดยแสดงแต่ละปัจจัยที่ส่งผลต่อพฤติกรรมเล่นการพนันออนไลน์

(n = 400)				
ตัวแปร	B	SE	t	Sig.
3 (Constant)	.915	.075	12.194	.000***
X ₂ แรงจูงใจ	.086	.023	3.801	.000***
X ₄ การคล้อยตามกลุ่มอ้างอิง	.070	.023	3.025	.003**
X ₃ เจตคติที่มีต่อการพนันออนไลน์	.071	.027	-2.584	.010**
R = .298 Adjusted R Square = .082 F = 12.865 R Square = .089 Std. Error Square = .446				

* มีค่านัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05 ** มีค่านัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .01 *** มีค่านัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .001

จาก Table 4 พบว่า ผลการวิเคราะห์การถดถอยพหุคูณแบบขั้นตอนเพื่อหาตัวพยากรณ์ที่ส่งผลต่อพฤติกรรมเล่นการพนันออนไลน์จากตัวแปรอิสระ 7 ตัวแปร มีตัวแปรอิสระที่ส่งผลทางบวกต่อพฤติกรรมเล่นการพนันออนไลน์อย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .01 ทั้งหมด 3 ตัวแปร เรียงตามลำดับจากอิทธิพลมากไปหาน้อย ได้ดังนี้ ปัจจัยด้านแรงจูงใจ (x₂) ปัจจัยด้านการคล้อยตามกลุ่มอ้างอิง (x₄) และปัจจัยด้านเจตคติที่มีต่อการพนันออนไลน์ (x₃) โดยมีค่าสัมประสิทธิ์สหสัมพันธ์พหุคูณ (R) = .298 ค่าสัมประสิทธิ์ของการพยากรณ์ (R Square) = .089 ค่าสัมประสิทธิ์การพยากรณ์ที่ปรับแก้แล้ว (Adjusted R Square) = .082 และ

ค่าความคลาดเคลื่อนมาตรฐานของสัมประสิทธิ์การถดถอย = .446 โดยทั้ง 3 ปัจจัยร่วมกันอธิบายพฤติกรรมเล่นการพนันออนไลน์ได้ร้อยละ 89

ผลการวิเคราะห์ข้อมูลสามารถสร้างสมการพยากรณ์ในรูปคะแนนดิบและสมการพยากรณ์ในรูปคะแนนมาตรฐานได้ดังนี้

สมการพยากรณ์ในรูปคะแนนดิบ พฤติกรรมเล่นการพนันออนไลน์ (Y) = .915 (ค่าคงที่) + .086 x_2 (แรงจูงใจ) + .070 x_4 (การคล้อยตามกลุ่มอ้างอิง) + .071 x_3 (เจตคติที่มีต่อการพนันออนไลน์)

สมการพยากรณ์ในรูปคะแนนมาตรฐาน พฤติกรรมเล่นการพนันออนไลน์ (Z) = .259 x_2 (แรงจูงใจ) + .207 x_4 (การคล้อยตามกลุ่มอ้างอิง) + .192 x_3 (เจตคติที่มีต่อการพนันออนไลน์)

อภิปรายผล (Discussions)

ผลการวิเคราะห์การถดถอยพหุคูณแบบขั้นตอนเพื่อหาปัจจัยที่ส่งผลต่อพฤติกรรมเล่นการพนันออนไลน์ของนักศึกษาระดับปริญญาตรีในเขตพื้นที่ภาคตะวันออกเฉียงเหนือตอนบนพบว่า มี 3 ปัจจัยที่ดีที่สุดที่ส่งผลทางบวกต่อพฤติกรรมเล่นการพนันออนไลน์อย่างมีนัยสำคัญที่ระดับ .01 โดยทั้ง 3 ตัวแปรร่วมกันอธิบายความแปรปรวนพฤติกรรมเล่นการพนันออนไลน์ได้ ร้อยละ 89 ซึ่งเป็นไปตามสมมุติฐานที่ตั้งไว้ โดยอภิปรายผลการวิจัยได้ ดังนี้

1. ปัจจัยแรงจูงใจส่งผลทางบวกต่อพฤติกรรมเล่นการพนันออนไลน์อย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .01 สอดคล้องกับ Thailand youth institute (TYI) (2018) ที่พบว่า แรงจูงใจที่เกี่ยวข้องกับการเล่นพนัน คือ ความสนุกสนาน ความตื่นเต้นอิสระ ไร้ใจ อยากรู้ อยากลอง ความท้าทายล้นผลว่าจะชนะหรือแพ้และความต้องการเงิน สอดคล้องกับ Langka et al. (2020) ที่พบว่า แรงจูงใจเป็นสาเหตุของการเล่นพนันออนไลน์ โดยสาเหตุภายในตัวบุคคลที่ผู้เรียนเล่นพนันออนไลน์ คือ มีความรู้สึกสนุกสนาน รู้สึกมีความสุขในขณะที่เล่นพนัน อยากรู้ อยากลองและมีความต้องการเงิน จึงทำให้มีการเล่นการพนันออนไลน์อย่างต่อเนื่อง ส่วนสาเหตุจากปัจจัยภายนอกที่มีผลต่อการเล่นการพนันของผู้เรียน คือ มีสิ่งเร้ามากระตุ้นความอยาก เช่น เกมสร้างภาพลวงตาให้อยากเล่น มีเงินเป็นสิ่งล่อใจ เป็นต้น ดังนั้นแรงจูงใจจึงเป็นสิ่งที่ชักนำ กระตุ้นให้นักศึกษาเล่นการพนันออนไลน์และส่งผลทางบวกต่อพฤติกรรมเล่นการพนันออนไลน์

2. ปัจจัยการคล้อยตามกลุ่มอ้างอิงส่งผลทางบวกต่อพฤติกรรมเล่นการพนันออนไลน์อย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .01 สอดคล้องกับ Namsom et al. (2019); Liangpha (2020); Langka et al. (2020); Shin and Montalto (2015) ที่พบว่า การคล้อยตามกลุ่มอ้างอิงส่งผลต่อพฤติกรรมเล่นการพนัน เนื่องจากวัยรุ่นมักคล้อยตามกลุ่มเพื่อน ทำตามปทัสถานและความคาดหวังของกลุ่ม เพื่อให้ได้รับการยอมรับและการเป็นส่วนหนึ่งของกลุ่ม นอกจากนี้กลุ่มอ้างอิงยังหมายถึง บิดามารดา บุคคลในครอบครัว ญาติพี่น้อง ผู้ใกล้ชิด ผู้มีอิทธิพลหรือกลุ่มคนที่มีความสำคัญในชีวิตที่นักศึกษาเชื่อว่าพวกเขายอมรับ เห็นด้วย ไม่คัดค้าน ไม่ตำหนิ หรือคาดหวัง/ต้องการให้เล่น ต้องการให้ทำตาม หรือถูกชักชวน ชักจูงให้เล่น หรืออาจเป็นไปในลักษณะของการมีเพื่อนในกลุ่ม มีบุคคลในครอบครัว มีผู้ใกล้ชิด มีกลุ่มสังคมที่เล่นพนันออนไลน์ ร่วมกับนักศึกษาเองก็มีแรงจูงใจที่จะคล้อยตามกลุ่มอ้างอิงจึงเล่นพนันออนไลน์ตาม ในลักษณะชวนกันเล่น เล่นด้วยกัน ดังนั้นการคล้อยตามกลุ่มอ้างอิงจึงส่งผลทางบวกต่อพฤติกรรมเล่นการพนันออนไลน์

3. เจตคติที่มีต่อการพนันออนไลน์ส่งผลทางบวกต่อพฤติกรรมเล่นการพนันออนไลน์อย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .01 สอดคล้องกับ Liangpha (2020); Canale et al. (2016) ที่พบว่า เจตคติส่งผลต่อความตั้งใจ (เจตนา) ในการเล่นพนัน โดยเจตนาส่งผลต่อพฤติกรรม ซึ่งหากนักศึกษาเชื่อว่าการพนันออนไลน์จะนำไปสู่ผลในทางบวกนักศึกษาก็จะมีเจตคติที่ดีต่อการพนันออนไลน์ แต่หากเชื่อว่าการพนันออนไลน์จะนำไปสู่ผลในทางลบนักศึกษาก็จะมีเจตคติที่ไม่ดีต่อการพนันออนไลน์ โดยความเชื่อนี้เป็น

ความเชื่อที่เกิดจากการคาดเดาหรือการอนุมาน (ความน่าจะเป็น) ซึ่งเป็นไปตามทฤษฎีพฤติกรรมตามแบบแผนของ Ajzen (1991, 2006); Fishbein and Ajzen (2010) ดังนั้น เจตคติจึงส่งผลต่อพฤติกรรมเล่นการพนันออนไลน์

ผลการวิเคราะห์การถดถอยพหุคูณแบบขั้นตอนเพื่อหาปัจจัยที่ส่งผลต่อพฤติกรรมเล่นการพนันออนไลน์ของนักศึกษา ระดับปริญญาตรีในเขตพื้นที่ภาคตะวันออกเฉียงเหนือตอนบน พบว่า มี 4 ปัจจัยที่ไม่ส่งผลต่อพฤติกรรมเล่นการพนันออนไลน์ ซึ่งไม่เป็นไปตามสมมติฐานการวิจัยที่ตั้งไว้ โดยอภิปรายผลการวิจัย ได้ดังนี้

1. ลักษณะทุนพันล้านเล่นไม่ส่งผลต่อพฤติกรรมเล่นการพนันออนไลน์ ซึ่งตาม Integrated Pathway Model ของ Blaszczynski and Nower (2002) ได้อธิบายถึงปัจจัยด้านชีวภาพและจิตสังคมร่วมกับภาวะทุนพันล้านเล่นว่า ผู้ที่ติดการพนัน มีสาเหตุมาจาก 3 กลุ่ม คือ 1) Behavioral Model 2) Emotionally Vulnerable Model และ 3) Impulsivity Model ส่วน Gottfredson and Hirschi (1990) ได้อธิบายถึงโรคติดการพนันว่าเป็นความผิดปกติของกลุ่มอาการขาดความยับยั้งชั่งใจ ในการกระทำ ซึ่งในงานวิจัยนี้แม้จะพบว่า นักศึกษามีลักษณะทุนพันล้านเล่นอยู่ในระดับค่อนข้างมาก ($M = 4.548$, $SD = 1.118$) แต่นักศึกษาส่วนใหญ่มีระดับความรุนแรงของพฤติกรรมเล่นการพนันออนไลน์อยู่ในกลุ่มที่มีความเสี่ยงต่ำ โดยอาจเป็นเพียงลักษณะของการด่วนตัดสินใจและความยับยั้งชั่งใจต่ำซึ่งยังไม่ถึงขั้นเป็นโรคติดการพนันหรือไม่ใช่ความผิดปกติของกลุ่มอาการขาดความยับยั้งชั่งใจในการกระทำ ดังนั้นจึงอาจเป็นไปได้ว่าลักษณะทุนพันล้านเล่นไม่ส่งผลต่อพฤติกรรมเล่นการพนันออนไลน์

2. การรับรู้ความสามารถในการควบคุมพฤติกรรมไม่ส่งผลต่อพฤติกรรมเล่นการพนันออนไลน์ ซึ่งไม่สอดคล้องกับ Song et al. (2012) ที่พบว่า การรับรู้ความสามารถในการควบคุมตนเองเป็นปัจจัยภายในที่ส่งผลมากที่สุดต่อพฤติกรรมเล่นพนัน โดยการรับรู้คือการรับรู้ว่าคุณจะสามารถเล่นพนันออนไลน์ให้ชนะหรือแพ้ันเกิดจากความเชื่อเกี่ยวกับปัจจัยควบคุมและการรับรู้ อำนาจของปัจจัยควบคุมในการเล่นพนันออนไลน์ ซึ่งหากนักศึกษาเชื่อว่าตนมีสิ่งที่มีอำนาจและสนับสนุนให้เล่นพนันออนไลน์ได้อย่างประสบความสำเร็จ (เช่น เชื่อว่าตนเล่นเก่ง มีความรู้ความสามารถ มีทักษะ มีประสบการณ์ในการเล่นพนันออนไลน์ เป็นต้น) รวมถึงมีทรัพยากรและโอกาสที่เอื้อต่อการเล่น (เช่น มีคอมพิวเตอร์ โทรศัพท์มือถือ อินเทอร์เน็ต เวลา เงิน สถานที่ มีคนช่วยสอน ช่วยแนะนำ มีข้อมูลให้ศึกษาเรียนรู้เกี่ยวกับวิธีการเล่นให้ชนะ เป็นต้น) มีปัจจัยขัดขวางหรือมีอุปสรรคน้อย (เช่น ไม่มีคนคอยห้าม ไม่มีการควบคุม เป็นต้น) และสามารถควบคุมผลของการเล่นให้เป็นไปอย่างที่ตั้งใจไว้ได้ หรือถึงแม้จะมีอุปสรรคขัดขวางก็เชื่อว่า ตนมีความสามารถจัดการได้ นักศึกษาจะรับรู้ว่าการพนันออนไลน์เป็นเรื่องง่ายที่จะควบคุมให้เล่นแล้วชนะ ไม่ยากที่จะเล่นให้ได้เงิน ดังนั้นจึงมีแนวโน้มที่จะเล่นพนันออนไลน์ แต่ในสภาพการณ์จริงนักศึกษาไม่สามารถควบคุมผลที่เกิดขึ้นได้ (เช่น เล่นให้ชนะได้ยาก เล่นแล้วแพ้ เล่นแล้วเสียเงิน เป็นต้น) ซึ่งจะทำให้การรับรู้เปลี่ยนแปลงไป โดยในงานวิจัยนี้นักศึกษามีการรับรู้ความสามารถ ในการควบคุมพฤติกรรมอยู่ในระดับค่อนข้างน้อย คือ เชื่อว่าเป็นเรื่องยากที่จะเล่นให้ชนะหรือเล่นแล้วจะได้เงินซึ่งควรจะลดหรือ เลิกเล่น แต่นักศึกษาจะยังคงเล่นการพนันออนไลน์อยู่หากยังเชื่อว่าตนจะสามารถเอาเงินที่เสียไปกลับคืนมาได้หรือจะสามารถเล่น ให้ชนะได้ในครั้งต่อ ๆ ไป หรืออาจเลือกที่จะไม่รับรู้ความสามารถนี้ตามความเป็นจริง นอกจากนี้ Fishbein and Ajzen (2010) ได้อธิบายว่าในบางครั้งการรับรู้ความสามารถในการควบคุมพฤติกรรมอาจไม่สะท้อนความสามารถในการควบคุมพฤติกรรมอย่าง แท้จริง ถ้าบุคคลมีข้อมูลหรือข่าวสารน้อยเกี่ยวกับพฤติกรรมหรือทรัพยากรที่มีอยู่เปลี่ยนแปลงไปหรือมีตัวแปรใหม่ที่ไม่คุ้นเคยเพิ่ม เข้ามาในสถานการณ์ภายใต้เงื่อนไขดังกล่าวที่อาจก่อให้เกิดการรับรู้ที่คลาดเคลื่อน เข้าใจผิด คิดว่าตนสามารถควบคุมผลลัพธ์ที่จะ เกิดขึ้นได้ ตลอดจนการเล่นพนันและการลุ้นผลยังกระตุ้นวงจรสมองที่เกี่ยวข้องกับความสุขและรางวัล โดยไปเปลี่ยนรูปแบบการ หลั่งสาร Dopamine ในสมองผ่านวงจร Reward Circuit ซึ่งจะทำให้ผู้เล่นไม่สนใจว่าจะได้รางวัลมากน้อยเพียงใด การได้ลุ้นผล การพนันก็เพียงพอที่จะเปลี่ยนแปลงการหลั่งสาร Dopamine เพียงได้เล่น ได้ลุ้นผลก็ทำให้ผู้เล่นเกิดความพึงพอใจจนยอมเสียเงิน แม้จะรู้ว่าแทบจะไม่มีโอกาสที่จะได้รับรางวัล และพบว่า ยิ่งมีการหลั่งสารเพิ่มขึ้นยิ่งสัมพันธ์กับความรุนแรงของการติดพนันมากขึ้น (Martin & Constantine, 2007; Joutsa et al., 2012) ดังนั้น การรับรู้ความสามารถในการควบคุมพฤติกรรมที่ไม่ตรงกับความเป็นจริงอาจไม่ส่งผลต่อพฤติกรรมเล่นการพนันออนไลน์

3. ปัจจัยความสามารถในการควบคุมตนเองไม่ส่งผลต่อพฤติกรรมเล่นการพนันออนไลน์ ซึ่งไม่สอดคล้องกับ Gottfredson and Hirschi (1990) ที่พบว่า ผู้ที่มีความสามารถในการควบคุมตนเองต่ำมีโอกาส มีแนวโน้มที่จะกระทำความผิด/ก่ออาชญากรรมได้สูงหรือการกระทำอื่นๆ ที่เปี่ยงเบนและเสี่ยงสูงซึ่งรวมถึงการติดพนันด้วย สอดคล้องกับ Langka et al. (2020) และศูนย์ศึกษาปัญหาการพนัน (2566) ที่พบว่า ผู้ติดการพนันจะขาดความสามารถในการบริหารจัดการตนเอง ควบคุมตนเองได้ไม่ดีหรือไม่สามารถควบคุมความต้องการเล่นของตนได้ เนื่องจากจิตใจจะจดจ่ออยู่กับการพนันตลอดเวลา ไม่สามารถคิดหรือทำอย่างอื่น มีความอยากเล่นที่ยากจะควบคุม ในที่สุดก็จะเล่นการพนันโดยไม่มีการยั้งคิด ดังนั้น ความสามารถในการควบคุมตนเองจึงส่งผลทางลบต่อพฤติกรรมเล่นการพนันออนไลน์ (ผู้ที่มีความสามารถในการควบคุมตนเองสูงจะไม่เล่นการพนันออนไลน์) แต่งานวิจัยนี้พบว่า นักศึกษามีความสามารถในการควบคุมตนเองอยู่ในระดับค่อนข้างมาก ซึ่งสะท้อนให้เห็นว่าความสามารถในการควบคุมตนเองไม่สอดคล้องกับพฤติกรรมที่เกิดขึ้นจริง และไม่สอดคล้องกับการรับรู้ความสามารถในการควบคุมพฤติกรรมที่อยู่ในระดับน้อย รวมถึงแม้จะมีความสามารถในการควบคุมตนเองก็อาจไม่เพียงพอที่จะยับยั้งชั่งใจ หักห้ามใจไม่ให้เล่นได้ เนื่องจากเว็บพนันออนไลน์ถูกออกแบบมาให้ดึงดูด จูงใจผู้เล่น มีรูปแบบ/วิธีการเล่นหลากหลายเพื่อทำให้ผู้เล่นรู้สึกพึงพอใจ ซึ่งมีความเกี่ยวข้องกับสมองส่วนอารมณ์ และหากติดพนันแล้วสมองส่วนความคิดจะทำงานลดลงโดยเมื่อยิ่งได้เล่นยิ่งได้ลุ้นผลยิ่งจะทำให้ผู้เล่นได้รับความพึงพอใจ ต้องการเล่นต่อและมีโอกาสที่จะติดการพนันมากขึ้น หรือหากมีสิ่งกระตุ้นจูงใจ มีสถานการณ์ที่เร้าอารมณ์ ความสามารถในการควบคุมตนเองนี้อาจลดลงโดยเฉพาะหากมีแรงจูงใจสูง (วงจร Reward Circuit) (Pariwatcharakul, 2016; Somerville & Casey, 2010) ดังนั้น ความสามารถในการควบคุมตนเองจึงอาจไม่ส่งผลต่อพฤติกรรมเล่นการพนันออนไลน์

4. สภาพแวดล้อมที่เอื้อต่อการเล่นพนันออนไลน์ไม่ส่งผลต่อพฤติกรรมเล่นการพนันออนไลน์ ซึ่งไม่สอดคล้องกับ Langka et al. (2020) ที่พบว่า มูลเหตุจูงใจในการเล่นพนัน คือ สภาพแวดล้อม อาจเนื่องมาจากนักศึกษาส่วนใหญ่พักอาศัยอยู่หอพักอยู่ห่างจากครอบครัว ขาดการดูแล ควบคุมจึงเล่นได้ตามความต้องการ รวมถึงมีสื่อ/มีแหล่งเว็บไซต์/แอปพลิเคชัน ซึ่งเป็นช่องทางในการเล่นที่เข้าถึงได้ง่ายและสะดวก หรือมีสิ่งสนับสนุนอื่นๆ ซึ่งถือเป็นสภาพแวดล้อมที่เอื้อต่อการเล่นพนันออนไลน์อยู่แล้ว ดังนั้น สภาพแวดล้อมที่เอื้อต่อการเล่นพนันออนไลน์จึงอาจไม่ส่งผลต่อพฤติกรรมเล่นการพนันออนไลน์

ข้อเสนอแนะ (Recommendations)

1. ข้อเสนอแนะในการนำผลการวิจัยไปใช้

ปัจจัยแรงจูงใจ การคล้อยตามกลุ่มอ้างอิง และเจตคติที่มีต่อการพนันออนไลน์ร่วมกันอธิบายความแปรปรวนของพฤติกรรมเล่นการพนันออนไลน์ได้ดีที่สุด จึงควรให้ความสำคัญกับการเสริมสร้างให้เกิดแรงจูงใจ และการมีเจตคติที่ดีในทางบวกต่อพฤติกรรมที่พึงประสงค์ ตลอดจนเพิ่มความสามารถในการควบคุมความคิด อารมณ์ ความต้องการที่ผลักดันให้เล่นพนันออนไลน์ให้ได้ ด้วยการฝึกควบคุมสติ ฝึกทักษะการคิดอย่างมีวิจารณญาณ การเพิ่มความสามารถในการยั้งคิด การปรับกระบวนการคิดและพฤติกรรม หรือการใช้เทคนิคอื่นๆ ร่วมด้วยเพื่อให้เกิดปัญญาวิคิดในลักษณะคิดเป็น ตระหนักถึงผลกระทบก่อนคล้อยตามกลุ่มอ้างอิงในการป้องกันไม่ไห้กลุ่มเสี่ยงต่ำกลายเป็นกลุ่มเสี่ยงปานกลาง และเป็นกลุ่มเสี่ยงสูงในที่สุด

2. ข้อเสนอแนะในการทำวิจัยครั้งต่อไป

ปัจจัยลักษณะทุนพันล้านเล่น การรับรู้ความสามารถในการควบคุมพฤติกรรม ความสามารถในการควบคุมตนเอง และสภาพแวดล้อมที่เอื้อต่อการเล่นพนันออนไลน์ไม่ส่งผลต่อพฤติกรรมเล่นการพนันออนไลน์จึงควรศึกษาในเชิงคุณภาพเพิ่มเติม และควรศึกษาให้ครอบคลุมในอีกหลายประเด็น/หลายวิธีการ เช่น การศึกษาถึงปัจจัยที่ส่งผลต่อการเล่นหรือไม่เล่นการพนันออนไลน์ การศึกษาความสัมพันธ์เชิงสาเหตุระหว่างปัจจัยต่างๆ ที่ส่งผลต่อพฤติกรรมเล่นการพนันออนไลน์หรือปัญหาการติดพนันออนไลน์ต่อไป เป็นต้น รวมถึงหาแนวทางในการป้องกัน การช่วยเหลือหรือแก้ไขปัญหาพฤติกรรมเล่นการพนันออนไลน์ของนักศึกษาหรือในตัวอย่างอื่นๆ ต่อไป

References

- Ajzen, I. (1991). The theory of planned behavior. *Organizational Behavior and Human Decision Processes*, 50, 179- 211.
- Ajzen, I. (2006). *TPB questionnaire construction: Constructing a theory of planned behavior questionnaire*. Retrieved from <http://people.umass.edu/aizen/pdf/tpb.measurument.pdf>
- Bandura, A. (1977). *Social learning theory*. Englewood Cliffs, NJ: Prentice-Hall.
- Barnlund, D. C. (2008). *A study of the gambling behavior* (Master thesis). Auburn, AL: Auburn University.
- Canale, N., Vieno, A., Pastore, M., Ghisi, M., & Griffiths, M. D. (2016). Validation of the 8-item Attitudes Towards Gambling Scale (ATGS- 8) in a British population survey. *Addictive Behaviors*, 54, 70-74.
- Center For Gambling Studies. (2023). *Online gambling behavior of the new generation in 2023*. Retrieved from <https://www.gamblingstudy-th.org>
- Chiangkul, V. (2009). *Adolescent psychology: Transcending problems and developing positive potential*. Bangkok: Sai Than.
- Dickson, L., Derevensky, J. L., & Gupta, R. (2008). Youth gambling problems: Examining risk and protective factors. *International Gambling Studies*, 8(1), 25- 47.
- Ferris, J., & Wynne, H. (2001). *The Canadian problem gambling index: Final report*. Ottawa: Submitted to Canadian Centre on Substance Abuse.
- Fishbein, M., & Ajzen, I. (2010). *Predicting and changing behavior*. New York: Psychology Press.
- Gottfredson, M. R., & Hirschi, T. (1990). *A general theory of crime*. Redwood City: Stanford University Press.
- Hair, J. F., Babin, B. J., Anderson, R. E., & Black, W. C. (2019). *Multivariate data analysis* (8th ed.). England: Pearson Prentice.
- Higher Education, Science, Research and Innovation (MHESI). (2023). *Statistical data on the number of students*. Retrieved from <https://www.info.mhesi.go.th>
- Joutsa, J., Johansson, J., Niemiä, S., Ollikainen, A., Hirvonen, M. M., Piepponen, P., Arponen, E., Alho, H., Voon, V., Rinne, J. O., Hietala, J., & Kaasinen, V. (2012). Mesolimbic dopamine release is linked to symptom severity in pathological gambling. *Neuroimage*, 60, 1992 - 1999.
- Kaewmane, P., & Pongloe, P. (2012). Effecting factors toward attitudes and behaviors regarding gambling activities of undergraduate students: A case study of Burapha University, Bangsean. *Journal of Educational Management and Research Innovation*, 3(2), 135 - 148.
- Kline, R. B. (2015). *Principles and practice of structural equation modeling*. Guilford Publications.
- Lapawattanaphun, B. (2013). *The relationship between media exposure, attitudes and gambling behaviors of college students in national universities*. Bangkok: A Development Project of Mass Communication Lecturers Network for Gamble - Free Progressive Society.
- Langka, W., Sisawat, P., Phanposoop, N., Chonchom, Ditpokinakul, C., & Wongsawan, T. (2020). *Guidelines for guiding teachers to prevent online gambling*. Bangkok: Amornrat Copy.

- Liangpha, G. (2020). *Local Gambling: Adolescent's gambling behaviors and educational impacts* (Master thesis). Bangkok: Srinakharinwirot University.
- Martin, Z., & Constantine, X. P. (2007). A D2 Antagonist enhances the rewarding and priming effects of a gambling episode in pathological gamblers. *Neuropsychopharmacology*, 32, 1678 - 1686.
- Namsom, S., Kulsawat, T., & Amaraphibal, A. (2019). Cockfight gambling behavior among people in Buriram province: An integrated theory of rational choice and planed behavior. *Suan Dusit Graduate School Academic Journal*, 15(3), 17- 33.
- Pariwatcharakul, P. (2016). *The main brain tracer looks at the effects of gambling* (2nd ed.). Bangkok: Sahamit Printing and Publishing.
- Phusee-orn, S. (2018). *Application of SPSS research data analysis*. Maha Sarakham: Taksila Printing.
- Shin, S. H., & Montalto, C. P. (2015). The role of impulsivity, cognitive bias, and reasoned action in understanding college student gambling. *Journal of Youth Studies*, 18(3), 376- 395.
- Siu, W., & Lo, E. S. (2013). Cultural contingency in the cognitive model of entrepreneurial intention. *Entrepreneurship Theory and Practice*, 37(2), 147- 173.
- Song, H. J., Lee, C. K., Norman, W. C., & Han, H. (2012). The role of responsible gambling strategy in forming behavioral intention: An application of a model of goal-directed behavior. *Journal of Travel Research*, 51(4), 512- 523.
- Thailand youth institute (TYI). (2018). *Youth's opinions of online gambling*. Retrieved from <https://www.tyithailand.or.th/multimedia/info-graphic.php>
- Vanichbuncha, K. (2021). *Advanced statistical analysis with SPSS for Window* (15th ed.). Bangkok: Samlada Part.
- Woolfolk, A. (2010). *Educational psychology* (11th ed.). Columbus, OH: Allyn & Bacon.