

มูลเหตุจูงใจและผลกระทบในการเล่นการพนันของผู้สูงอายุในชนบท

Motives and Effects of Gambling of the Rural Elderly

น้ำผึ้ง ท้าคล่อง¹ และเตชภณ ทองเดิม²

Nhumpung Thaklong and Tachapon Tongterm

Received: November 15, 2023

Revised: December 24, 2023

Accepted: January 07, 2024

บทคัดย่อ

บทความวิจัยนี้มีวัตถุประสงค์เพื่อศึกษามูลเหตุจูงใจและผลกระทบจากการเล่นพนันของผู้สูงอายุที่มีต่อปัจเจกบุคคล ครอบครัว ชุมชน และสังคม ประชากรและกลุ่มตัวอย่าง จำนวน 44 คน โดยใช้วิธีการคัดเลือกแบบเฉพาะเจาะจง เครื่องมือที่ใช้ในการวิจัยใช้แบบสอบถามและการสัมภาษณ์ ผลการวิจัย พบว่า มูลเหตุจูงใจในการเล่นการพนันของผู้สูงอายุ ได้แก่ 1) การพนันเป็นเรื่องของการเสี่ยงโชค 2) การพนันทำให้รู้สึกสนุกสนานและตื่นเต้น และ 3) การพนันอาจจะทำให้รวยทางลัด ส่วนผลกระทบจากการเล่นการพนันผู้สูงอายุที่มีต่อปัจเจกบุคคล ครอบครัว ชุมชน และสังคม มีดังนี้ ด้านปัจเจกบุคคล ได้แก่ (1) การเล่นพนันทำให้ถูกจับ/ปรับ (2) การเล่นพนันทำให้เกิดความเครียด/วิตกกังวล และ (3) การเล่นพนันทำให้เกิด/กระทำสิ่งผิดกฎหมายเพื่อนำเงินไปเป็นทุนในการเล่นพนัน ด้านครอบครัว ได้แก่ เช่น (1) การพนันทำให้ทะเลาะเบาะแว้งกับคนในครอบครัว (2) การพนันทำให้ขาดความรับผิดชอบต่อครอบครัว และ (3) การพนันทำให้ลูกหลานเป็นกังวล ไม่มีความสุข และด้านชุมชนและสังคม ได้แก่ (1) การพนันทำให้เกิดพฤติกรรมลักเล็กขโมยน้อยภายในชุมชน (2) การพนันทำให้บุคคลขาดความรับผิดชอบต่ออาชีพของตนเอง และ (3) การพนันทำให้เกิดปัญหาเสพติดเพิ่มมากขึ้น

¹⁻² มหาวิทยาลัยราชภัฏศรีสะเกษ; Sisaket Rajabhat University

Corresponding author, e-mail: nhumpung.thaklong@gmail.com, Tel. 099-1629596

คำสำคัญ: การพนัน, ผลกระทบ, ผู้สูงอายุ, ศรีสะเกษ

Abstract

This research article aimed to study the motives and effects of gambling of the elderly on individuals, families, communities, and society. The population and sample consisted of 44 people using a purposive sampling. The research instruments used were questionnaires and interviews. The research results found that the motives of gambling of the elderly were 1) gambling was all about taking risks; 2) gambling made one feel fun and exciting; and 3) gambling may be a shortcut to riches. The effects of gambling of the elderly on individuals, families, communities, and society were as follows: individual side included (1) gambling caused arrest/fining, (2) gambling caused stress/anxiety, and (3) gambling caused thinking/acting illegally to get money to fund gambling. Family aspect included (1) gambling caused quarrels with family members, (2) gambling caused irresponsibility towards family members, and (3) gambling caused children to worry and be unhappy. Community and social aspect included (1) gambling caused petty theft within the community, (2) gambling caused individuals to be irresponsible towards their own careers, and (3) gambling caused more drug problems.

Keywords: Gambling, Effect, Elderly, Sisaket

บทนำ

การพนันอยู่คู่กับสังคมมนุษย์มาช้านานและทุกวัฒนธรรม แทกรซึมเข้าไปในบุคคลทุกเพศ ทุกวัยทุกอาชีพ ทุกระดับการศึกษา และอยู่ในชีวิตประจำวันในทุกส่วนของสังคม โดยแต่ละสังคมต่างมีกฎเกณฑ์แสดงให้เห็นว่าการพนันเป็นสิ่งที่ไม่ดี เป็นสิ่งที่เลวร้าย แต่เวลาผ่านไปการพนันยังคงอยู่ จุดเริ่มต้นของการเล่นพนันส่วนใหญ่ขึ้นอยู่กับบุคคล หากเป็นกลุ่มวัยรุ่น คือ เล่นเพื่อความสนุกสนาน ตื่นเต้น เร้าใจ และการว่างงาน ส่วนกลุ่มผู้สูงอายุเล่นการพนัน เป็นการเสี่ยงโชคโดยเฉพาะผู้สูงอายุที่ประกอบอาชีพค้าขาย รับจ้างทั่วไป ต้องบริหารจัดการการเงินเพื่อหมุนเวียนเงินสด เป็นค่าใช้จ่ายในครัวเรือน มองการพนันว่าเป็นการลงทุน และมีฐานะเป็นกิจกรรมในการดำรงชีพที่

ตอบสนองต่อความต้องการด้านเศรษฐกิจของครัวเรือนในการเพิ่มประสิทธิภาพของการหมุนเวียนเงินสด (สุภาวดี ขุนทองจันทร์, 2561)

การพนันในประเทศไทยมีการขยายตัวมากขึ้นทุกกลุ่ม ไม่เว้นแม้แต่กลุ่มผู้สูงอายุ จากการสำรวจของศูนย์ศึกษาปัญหาการพนัน ในปีพ.ศ. 2558 พบว่าผู้สูงอายุเล่นพนัน 3.38 ล้านคน ในปีพ.ศ. 2560 พบว่าผู้สูงวัยเล่นการพนันเพิ่มเป็น 4.098 ล้านคน หรือเพิ่มมากขึ้นร้อยละ 20.9 จุดเริ่มต้นในการเล่นพนันของกลุ่มผู้สูงวัย พบว่าร้อยละ 70 เริ่มเล่นการพนันครั้งแรกในช่วงอายุไม่เกิน 30 ปี เริ่มจากการพนันหอยได้ดิน ไพ่ และสลากกินแบ่งรัฐบาล (นงนุช แยม่วงศ์, 2563) แต่กิจกรรมเหล่านี้ไม่เป็นที่ยอมรับนักในสังคมไทย เนื่องจากภาพลบของการพนัน มีมากมายเหลือเกิน ภาพนักพนันที่เล่นพนันจนหมดเนื้อประดาตัว ภาพอาชญากรรมที่เกิดจากนักพนัน ฯลฯ ดังนั้นการพนันจึงเป็นเรื่องที่ไม่เหมาะสมกับสังคมไทย อย่างไรก็ตาม สภาพความจริงในปัจจุบันของไทยกลับขัดแย้งกับจารีตประเพณี กล่าวคือ ในประเทศไทยยังมีการเล่นการพนันกันอยู่แทบทุกพื้นที่ ดังเช่น งานศึกษาของอุบล สวัสดิ์ผล และคณะ (2562) สุภาวดี ขุนทองจันทร์ (2561) และอานนท์ ตั้งพิทักษ์ไกร และคณะ (2562) พบว่า ปัจจุบันประชาชนสามารถเข้าถึงการพนันได้ง่ายขึ้น ส่งผลถึงพฤติกรรมการเล่นพนันของเด็ก เยาวชน และคนในชุมชน ได้แก่ การพนันต่าง ๆ ไพ่ สลากกินแบ่งรัฐบาล หอยได้ดินไทย หอย ธกส. รวมถึงการพนันบั้งไฟตามบุญประเพณี เป็นต้น

สำหรับพื้นที่จังหวัดศรีสะเกษ ข้อมูลจากประกาศสำนักทะเบียนกลาง เรื่อง จำนวนราษฎรทั่วราชอาณาจักรไทย ตามหลักฐานการขึ้นทะเบียนราษฎร ณ วันที่ 31 ธันวาคม 2565 พบว่า ประเทศไทยมีจำนวนประชาชนทั่วประเทศจำนวน 66,090,475 คน ซึ่งแบ่งเป็นเพศชาย จำนวน 32,270,615 คน และเพศหญิง จำนวน 33,819,860 คน (กรมกิจการผู้สูงอายุ, 2566ก) และในจำนวนนี้เป็นประชาชนจังหวัดศรีสะเกษ จำนวน 1,454,730 คน (ร้อยละ 2.20 ของประชากรทั้งประเทศ) ซึ่งแบ่งเป็นเพศชาย จำนวน 723,755 คน และเพศหญิง จำนวน 730,975 คน และเมื่อพิจารณาเฉพาะบุคคลที่มีอายุ 60 ปี ขึ้นไป พบว่า ประเทศไทยมีผู้สูงอายุ จำนวน 12,698,362 คน (คิดเป็นร้อยละ 19.21 ของประชากรทั้งประเทศ) โดยแบ่งเป็นเพศชาย จำนวน 5,622,074 คน และเพศหญิง จำนวน 7,076,288 คน โดยในจำนวนนี้มีผู้สูงอายุในจังหวัดศรีสะเกษ จำนวน 262,087 คน (คิดเป็นร้อยละ 2.06 ของผู้สูงอายุทั้งประเทศ และคิดเป็นร้อยละ 18.02 ของประชาชนทั้งจังหวัด) โดยแบ่งเป็นเพศชาย จำนวน 119,448 คน และเพศหญิง จำนวน 142,639 คน (กรมกิจการผู้สูงอายุ, 2566ข)

สำหรับการลงพื้นที่ศึกษาข้อมูลเบื้องต้นของผู้วิจัย (Pilot Study) ในเรื่องของการพนันกับผู้สูงอายุในพื้นที่ พบว่า แลกตะเข็บชายไทยกับประเทศเพื่อนบ้าน มี “บ่อนกาสิโน (Casino)” แทบทุกหนแห่ง ซึ่งนอกจากนักพนันทั่วไปแล้ว สิ่งที่น่าสังเกตเพิ่มมากขึ้นคือ เกือบทุกกาสิโนจะมีผู้สูงวัยมาใช้บริการกันอยู่มากมาย โดยจากการสอบถามเบื้องต้น พบว่า ผู้สูงวัยที่ตั้งใจไปเล่นการพนันในกาสิโน มีทั้งชาวนาฐานะดี ชาวสวนยาง ข้าราชการเกษียณอายุก่อนกำหนด (Early-retired) ผู้สูงวัยที่มีรายได้จากเบี้ยยังชีพ และผู้สูงวัยที่บุตรหลานทำงานต่างถิ่นและส่งเงินมาให้ นอกจากนี้ ยังพบอาชีพผู้สูงวัยที่รับจ้างขึ้นรถตู้ (ทัวร์กาสิโน) ที่ได้รับรายได้เล็กน้อยเพื่อเป็นหน้าม้า ซึ่งผู้สูงวัยบางคนเต็มใจที่จะไปกาสิโน ดังคำกล่าวของป้าเล็กที่กล่าวไว้ว่า “ไปกับเพื่อนก็สนุกสนานดี เหมือนกับไปกินข้าวป่า” ส่วนป้าตีกกล่าวว่า “มีแอร์เย็น ข้าวกินฟรี อาหารก็หรูหรากินที่บ้านไม่ได้ อยู่บ้านก็ไม่ได้ทำอะไร และก็ดีกว่าไปทำนารับจ้างเยาะ” (ศูนย์ศึกษาปัญหาการพนัน, 2559) ซึ่งจากคำกล่าวเหล่านี้เป็นเสียงสะท้อนเพียงบางส่วนเท่านั้น ยังมีชาย หญิง สูงวัยอีกจำนวนมาก ที่เข้ามาใช้บริการกาสิโน ตามตะเข็บชายแดน ซึ่งแม้ว่าคนในสังคมและผู้สูงวัยจะมีความเห็นส่วนใหญ่จะเห็นตรงกันว่า การพนันเป็นสิ่งที่ไม่ดี เมื่อเล่นแล้วจะก่อให้เกิดปัญหาต่าง ๆ ตามมามากมาย แต่จากผลการศึกษาของสุภาวดี ขุนทองจันทร์ (2561) ยังพบมุมมองที่น่าสนใจของผู้สูงวัยที่เล่นการพนัน กล่าวคือ ผู้สูงวัยบางท่านมีมุมมองที่เห็นด้วยในเชิงสนับสนุนเรื่องการพนันที่ มองว่าการพนันเป็นการใช้เวลาว่างของผู้สูงวัย ซึ่งเมื่อเล่นแล้วจะทำให้คลายเหงาได้ รู้สึกตื่นเต้น ช่วยให้มีเพื่อนมากขึ้น เป็นประเด็นที่ควรได้รับการศึกษาวิจัยอย่างเร่งด่วน ซึ่งการเล่นการพนันในกลุ่มผู้สูงวัยในปัจจุบันมีเพิ่มจำนวนมากขึ้น โดยเฉพาะการพนันออนไลน์ มีบทบาทเข้ามาในสังคมปัจจุบัน ซึ่งทำให้กลุ่มผู้สูงวัยเข้าถึงการพนันได้ง่ายขึ้น เล่นได้ทุกสถานที่ และทุกเวลา แต่การศึกษาเชิงพื้นที่ยังไม่ชัดเจนถึงผลกระทบมากนักในกลุ่มผู้สูงวัย

ดังนั้น ผู้วิจัยจึงสนใจที่จะศึกษามูลเหตุจูงใจและผลกระทบจากการเล่นพนันของผู้สูงวัยที่มีต่อระดับปัจเจกบุคคล ครอบครัว ชุมชน และสังคม โดยเลือกพื้นที่จังหวัดศรีสะเกษเนื่องจากมีพื้นที่ชายแดนติดกับประเทศเพื่อนบ้าน กลุ่มผู้สูงวัยมีการข้ามแดนไปเล่นการพนันในบ่อนกาสิโน และจำนวนประชากรผู้สูงวัยในจังหวัดมากถึง 262,087 คน การศึกษาครั้งนี้มุ่งหวังว่าข้อมูลที่ได้จะเป็นประโยชน์ต่อการป้องกันการเล่นการพนันผู้สูงวัยสำหรับหน่วยงานที่เกี่ยวข้อง การสร้างกิจกรรมเสริมให้กับผู้สูงวัย รวมถึงการดูแลเอาใจใส่ของบุตรหลานต่อผู้สูงวัย ซึ่งบทความนี้เป็นส่วนหนึ่งของงานวิจัยเรื่อง “สถานการณ์และพฤติกรรมการเล่นการพนันของผู้สูงวัยในจังหวัดศรีสะเกษ”

วัตถุประสงค์

เพื่อศึกษามูลเหตุจูงใจและผลกระทบจากการเล่นพนันของผู้สูงวัย

วิธีการดำเนินการวิจัย

บทความนี้เป็นการวิจัยแบบผสมผสาน (Mixed Methodology) เป็นการศึกษาทั้งเชิงปริมาณและคุณภาพ ได้รับการรับรองจริยธรรมการวิจัยในมนุษย์จากคณะกรรมการจริยธรรมการวิจัยในมนุษย์ มหาวิทยาลัยราชภัฏศรีสะเกษ เลขที่โครงการวิจัย HE652007 มีวิธีการดำเนินการวิจัย ดังนี้

ประชากร (Population) คือ ผู้สูงวัยเพศชายและหญิง ที่มีอายุตั้งแต่ 60 ปีขึ้นไป ที่อาศัยอยู่ในพื้นที่จังหวัดศรีสะเกษ ในปี พ.ศ. 2565-2566 และได้รับคัดเลือกให้เข้าร่วมโครงการวิจัย จำนวน 440 คน

กลุ่มตัวอย่าง (Sample) ประชากร คือ ผู้สูงวัยเพศชายและหญิง ที่มีอายุตั้งแต่ 60 ปีขึ้นไป ที่อาศัยอยู่ในพื้นที่จังหวัดศรีสะเกษ ในปี พ.ศ. 2565-2566 และได้รับการสุ่มให้เข้าร่วมโครงการวิจัย ที่ยังมีพฤติกรรมการเล่นการพนันในช่วง 3 เดือนที่ผ่านมา ก่อนการสำรวจ จำนวน 44 คน (เฉลี่ยหมู่บ้านละ 1 คน) โดยใช้วิธีการคัดเลือกแบบเฉพาะเจาะจง (Purposive Sampling)

ขั้นตอนการดำเนินการดังนี้

1. ทำการสุ่มระดับอำเภอ ในพื้นที่จังหวัดศรีสะเกษ โดยผู้วิจัยกำหนดแบบแผนการสุ่มระดับอำเภอไว้ดังนี้ คือ การสุ่ม 50% ของจำนวนอำเภอทั้งหมดในจังหวัดศรีสะเกษ ดังนั้นในจังหวัดศรีสะเกษมีจำนวนอำเภอทั้งหมด 22 อำเภอ คณะผู้วิจัยจะทำการคัดเลือกสุ่มจำนวนอำเภอมา จำนวน 11 อำเภอ โดยวิธีการสุ่มแบบง่าย (Simple Random Sampling) ดังนี้คือ อำเภอเมืองศรีสะเกษ อำเภอศรีรัตนะ อำเภออุทุมพรพิสัย อำเภอวังหิน อำเภอกันทรารมย์ อำเภอรามัน อำเภอห้วยทับทัน อำเภอปรังค์ภู อำเภอขุนหาญ อำเภอขุขันธ์ และอำเภอกันทรลักษ์

2. ทำการสุ่มระดับตำบล ในพื้นที่จังหวัดศรีสะเกษ โดยผู้วิจัยกำหนดแบบแผนการสุ่มระดับตำบลไว้ดังนี้ คือ ใน 1 อำเภอ ที่คัดเลือกเข้าเป็นพื้นที่วิจัย จะทำการสุ่มระดับตำบลมา อำเภอละ 1 ตำบล ด้วยวิธีการสุ่มตัวอย่างแบบง่าย (Simple Random Sampling) เช่นเดียวกัน

3. ทำการสุ่มระดับหมู่บ้าน ในพื้นที่จังหวัดศรีสะเกษ โดยผู้วิจัยกำหนดแบบแผนการสุ่มระดับหมู่บ้านไว้ดังนี้ คือ ใน 1 อำเภอที่คัดเลือกเข้าเป็นพื้นที่วิจัย จะทำการสุ่มหมู่บ้านมา ตำบลละ 2 หมู่บ้าน ด้วยวิธีการสุ่มตัวอย่างแบบง่าย (Simple Random Sampling) จะได้จำนวนหมู่บ้านทั้งสิ้นในการวิจัย ขั้นตอนนี้ คือ จำนวน 44 หมู่บ้าน และสุ่มกลุ่มตัวอย่างให้เข้าร่วม

โครงการวิจัย ที่ยังมีพฤติกรรมการเล่นการพนันในช่วง 3 เดือนที่ผ่านมา ก่อนการสำรวจ จำนวน 44 คน (เฉลี่ยหมู่บ้านละ 1 คน)

เครื่องมือที่ใช้ในการวิจัย ได้แก่ แบบสอบถาม และแบบสัมภาษณ์

1. แบบสอบถาม

1.1 ศึกษาแนวคิดและทฤษฎีจากเอกสาร ตำรา บทความ และงานวิจัยที่เกี่ยวข้อง ศึกษาหลักการและวิธีการสร้างแบบสอบถามให้เหมาะสมกับเนื้อหาและประเด็นที่ศึกษา นำข้อมูลที่ได้จากการศึกษามาสร้างกรอบในการสร้างแบบสอบถาม

1.2 นำแบบสอบถามให้ผู้ทรงคุณวุฒิที่มีความเชี่ยวชาญ ตรวจสอบความเที่ยงตรงของเนื้อหา และความเหมาะสมของการใช้ภาษา

1.3 ตรวจสอบความเชื่อมั่น โดยนำแบบสอบถามที่ผ่านการตรวจสอบจากผู้เชี่ยวชาญนำไปทดลองใช้ในกลุ่มตัวอย่างผู้สูงวัยนอกพื้นที่ศึกษา จำนวน 30 ราย จากนั้นนำมาวิเคราะห์หาความเชื่อมั่นโดยการทดสอบค่าสัมประสิทธิ์ความเชื่อมั่นของครอนบาค (Cronbach's Reliability Coefficient Alpha) โดยหาค่าสัมประสิทธิ์แอลฟา (Alpha Coefficient) ตามวิธีการของครอนบาค (Cronbach, L.J., 1990) เพื่อหาคุณภาพของแบบสอบถาม และนำไปแก้ไขก่อนที่จะนำไปใช้จริง

1.4 ปรับปรุงเครื่องมือการวิจัยเป็นฉบับสมบูรณ์ นำไปใช้เก็บข้อมูล

2. แบบสัมภาษณ์

2.1 ศึกษาแนวทาง ทฤษฎี เอกสาร และเอกสารงานวิจัยที่เกี่ยวข้องในประเด็นคำถามของแนวทางการป้องกันปัญหาการเล่นการพนันของกลุ่มผู้สูงอายุ จากนั้นให้ผู้ทรงคุณวุฒิช่วยตรวจสอบแบบสัมภาษณ์

2.2 นำแบบสัมภาษณ์ที่ได้คำแนะนำจากผู้ทรงคุณวุฒิมาปรับแก้ไขที่ได้รับคำแนะนำ

2.3 นำแบบสัมภาษณ์ไปสัมภาษณ์กลุ่มเป้าหมาย

การวิเคราะห์ข้อมูล

1. ข้อมูลเชิงปริมาณ วิเคราะห์ข้อมูลผลกระทบจากการเล่นพนันของตัวอย่างผู้สูงอายุ ครอบครัว และผู้นำชุมชน นำมาแจกแจงเป็นคำร้อยละ

2. ข้อมูลเชิงคุณภาพ วิเคราะห์การสัมภาษณ์เกี่ยวกับมูลเหตุจูงใจและผลกระทบ ต่อปัจเจกบุคคล ครอบครัว และสังคม ใช้การวิเคราะห์เชิงเนื้อหา และสรุปประเด็นแล้วนำเสนอ แบบพรรณนา

สรุปผลการวิจัย

การเก็บข้อมูลวิจัยในประเด็นมูลเหตุจูงใจในการเล่นการพนันของผู้สูงอายุสามารถสรุป ประเด็นหลักได้ 3 ประเด็น ได้แก่

1. การพนันเป็นเรื่องของการเสี่ยงโชค สำหรับประเด็นการพนันเป็นเรื่องของการเสี่ยง โชคพบว่า มูลเหตุจูงใจที่ทำให้ผู้สูงวัยเล่นการพนัน เนื่องจากว่าต้องการเสี่ยงโชค ในบางครั้งผู้สูงวัย เสี่ยงโชคและพบว่าตัวเองโชคดี ทำให้มีกำไรจากการเสี่ยงในครั้งนี้ ทำให้มีครั้งต่อ ๆ มา เมื่อการพนัน เป็นการเสี่ยงโชคอย่างหนึ่ง กลุ่มผู้สูงวัยมีความหวังกับการเสี่ยงโชคในแต่ละครั้ง การหวังว่าจะได้ รางวัลจากการซื้อลอตเตอรี่ หรือการหวังว่าจะถูกหวยรวยได้ดิน ทำให้กลุ่มผู้สูงวัยเล่นการพนัน โดย ในแต่ละครั้งอาจจะใช้จ่ายเงินมากน้อยแตกต่างกัน แต่เมื่อได้รับรางวัลจะคิดว่าตัวเองโชคดี จาก จุดเริ่มต้นตรงนี้ทำให้กลุ่มคนเหล่านี้เข้าสู่วังวนของการเล่นพนัน โดยไม่รู้ตัว

2. การพนันทำให้รู้สึกสนุกสนานและตื่นเต้น สำหรับประเด็นการพนันทำให้รู้สึก สนุกสนานและตื่นเต้น พบว่า การเล่นการพนันของผู้สูงวัยทำให้ผู้สูงวัย รู้สึกสนุกสนานและมีความ ตื่นเต้น จึงทำให้อยากเล่นต่อไปเรื่อย ๆ ในบางครั้งการที่ผู้สูงวัยเล่นการพนันและรู้สึกสนุกสนาน เหตุผลหนึ่งอาจเพราะว่า ในการเล่นการพนันจะมีกลุ่มคนที่มีความชอบที่เหมือนกันได้มาเจอกัน ดังนั้นได้มีปฏิสัมพันธ์พูดคุยกัน ทำให้รู้สึกมีความสุข และเริ่มมาเจอกันบ่อยขึ้น ทำให้เป็นจุดเริ่มต้น ในการเล่นการพนัน และอาจจะชักชวนกันไปเล่นการพนันอื่น ๆ ตามมา

3. การพนันอาจจะทำให้รวยทางลัด หลายครั้งที่พบว่าการนำเสนอของสื่อจากการซื้อ ลอตเตอรี่และถูกรางวัลที่ 1 ได้เงินเป็นจำนวนหลักล้าน ทำให้ผู้สูงวัยมีความหวังในเรื่องนี้ ทำให้ หลายคนมุ่งมั่นในการซื้อลอตเตอรี่ หรือเสาะแสวงหาเลขเด็ดตามพื้นที่ต่าง ๆ เพื่อที่จะนำมาตีเป็น เลขและซื้อลอตเตอรี่ หรือหวยได้ดิน สิ่งนี้ถือเป็นความหวังของผู้สูงวัย ที่คาดการณ์ว่าในอนาคต อาจจะโชคดีประสบผลสำเร็จในด้านโชคลาภ และได้รับเงินรางวัล ทำให้เงินส่วนหนึ่งถูกใช้จ่ายไปกับ การเล่นการพนัน และอาจมีการพนันด้านอื่น ๆ ตามมาเช่นกัน

ดังนั้นจะเห็นได้ว่ามูลเหตุจูงใจจากการเล่นการพนันอาจจะเพราะเชื่อในเรื่องของโชค ลาภ ที่คาดการณ์ว่าจะโชคดีและประสบความสำเร็จในด้านนี้ การเล่นการพนันที่ทำให้รู้สึกสนุกสนาน และตื่นเต้น รวมไปถึงการได้เจอกลุ่มเพื่อนใหม่ ๆ ที่มีความชอบคล้ายกัน ทำให้เป็นจุดเริ่มต้นการติด

การพนัน และความหวังของผู้สู้งวยที่อยากจะรวยทางลัดโดยผ่านการซื้อลอตเตอรี่ ที่คิดว่าโชคดี และได้รางวัลที่ 1 สิ่งเหล่านี้เป็นจุดเริ่มต้นของการเล่นการพนัน เพราะคาดคิดว่าจะมีสิ่งดี ๆ ตามมา และทำให้มีเงินทอง ดังนั้นผู้สู้งวยจึงชอบเสี่ยงในด้านการพนัน ส่วนประเด็นของผลกระทบ ได้ศึกษาใน 3 ด้าน ได้แก่ ปังเจกบุคคล ครอบครัว ชุมชนและสังคม เป็นการเก็บแบบสอบถาม และการสัมภาษณ์ร่วมด้วย ตัวอย่างได้แก่ ผู้สู้งวย สมาชิกครอบครัว และผู้นำชุมชน สามารถแบ่งรายละเอียดประเด็นต่าง ๆ ได้ดังนี้

ตารางที่ 1 สรุปข้อมูลผลกระทบจากการเล่นพนัน

ผลกระทบจากการเล่นพนัน	ผู้สูงอายุ		ครอบครัว		ผู้นำชุมชน	
	จำนวน	ร้อยละ	จำนวน	ร้อยละ	จำนวน	ร้อยละ
ผลกระทบต่อปัจเจกบุคคล						
1. การเล่นพนันทำให้ถูกจับ/ปรับ						
ใช่	32	72.7	32	72.7	28	63.6
ไม่ใช่	12	27.3	12	27.3	16	36.4
2. การเล่นพนันทำให้เกิดความเครียด/วิตกกังวล						
ใช่	30	68.2	30	68.2	38	86.4
ไม่ใช่	14	31.8	14	31.8	6	13.6
3. การเล่นพนันทำให้คิด/กระทำการสิ่งผิดกฎหมายเพื่อนำเงินไปเป็นทุนในการเล่นพนัน						
ใช่	30	68.2	34	77.3	38	86.4
ไม่ใช่	14	31.8	10	22.7	6	13.6
ผลกระทบต่อครอบครัว						
1. การพนันทำให้ทะเลาะเบาะแว้งกับคนในครอบครัว						
ใช่	25	56.8	26	59.1	37	84.1
ไม่ใช่	19	43.2	18	40.9	7	15.9
2. การพนันทำให้ขาดความรับผิดชอบต่อครอบครัว						
ใช่	25	56.8	26	59.1	37	84.1
ไม่ใช่	19	43.2	18	40.9	7	15.9
3. การพนันทำให้ลูกหลานเป็นกังวล ไม่มีความสุข						
ใช่	24	54.5	25	56.8	31	70.5
ไม่ใช่	20	45.5	19	43.2	13	29.5
ผลกระทบต่อชุมชน						

ผลกระทบจากการเล่นพนัน	ผู้สูงอายุ		ครอบครัว		ผู้นำชุมชน	
	จำนวน	ร้อยละ	จำนวน	ร้อยละ	จำนวน	ร้อยละ
1. การพนันทำให้เกิดพฤติกรรมลักเล็กขโมยน้อยภายในชุมชน						
ใช่	13	29.5	11	75.0	40	90.9
ไม่ใช่	31	70.5	33	25.0	4	9.1
2. การพนันทำให้บุคคลขาดความรับผิดชอบต่ออาชีพของตนเอง						
ใช่	21	47.7	28	63.6	40	90.9
ไม่ใช่	23	52.3	16	36.4	4	9.1
3. การพนันทำให้เกิดปัญหาเสพติดเพิ่มมากขึ้น						
ใช่	24	54.5	26	59.1	39	88.6
ไม่ใช่	20	45.5	18	40.9	5	11.4

ผลกระทบต่อปัจเจกบุคคล

1. การเล่นพนันทำให้ถูกจับ/ปรับ พบว่า มีร้อยละ 72.7 จากการสัมภาษณ์ผู้สูงอายุถึงผลกระทบต่อการเล่นการพนัน พบว่า การเล่นการพนันส่งผลเสียต่อตัวผู้สูงอายุด้วย จากการที่ได้สัมภาษณ์กับกลุ่มผู้สูงอายุ พบว่า บางครั้งอยากจะออกไปเจอเพื่อน เจอสังคม และมีกิจกรรมที่ทำด้วยกัน จึงเลือกกิจกรรมคือการเล่นพนัน แม้ว่าการพนันบางชนิดมีความเสี่ยงที่จะโดนตำรวจจับหลายคนที่เคยโดนตำรวจจับและไม่ได้กลับไปเล่นอีก แต่เลือกที่จะเล่นการพนันชนิดอื่นเช่น ซื้อสลากกินแบ่งรัฐบาล หว่ยใต้ดิน เป็นต้น

2. การเล่นพนันทำให้เกิดความเครียด/วิตกกังวล พบว่า มีร้อยละ 68.2 จากการสัมภาษณ์ พบว่า การเล่นการพนันของผู้สูงอายุทำให้เกิดความเครียด หรือวิตกกังวล โดยเฉพาะในช่วงที่เสียเงินไปกับการพนัน โดยเฉพาะที่บางครั้งต้องเสียเงินเป็นจำนวนมาก และเป็นเงินที่เป็นก้อนสุดท้ายของตนเอง แต่เลือกจะนำมาเล่นการพนัน เมื่อเสียพนันทำให้เกิดอาการเครียด หรือการที่ลูกหลานส่งเงินมาให้ใช้ในการใช้จ่ายซื้อของที่จำเป็นแต่ว่าได้นำมาใช้ในการเล่นการพนัน และเมื่อมีเหตุการณ์ที่ต้องใช้จ่ายเงิน เช่น มีการเก็บเงินประจำเดือน การจ่ายค่าน้ำ ค่าไฟ ทำให้ผู้สูงอายุไม่กล้าที่จะขอเงินกับลูกอีกครึ่ง เนื่องจากลูกได้ส่งเงินมาให้ในรอบเดือนแล้ว สิ่งเหล่านี้เป็นผลทำให้ผู้สูงอายุเกิดอาการเครียด เนื่องจากไม่สามารถหาเงินมาจ่ายได้

3. การเล่นพนันทำให้คิด/กระทำสิ่งผิดกฎหมายเพื่อนำเงินไปเป็นทุนในการเล่นพนัน พบว่า มีร้อยละ 68.2 สำหรับประเด็นของการเล่นการพนันทำให้คิดที่จะกระทำผิดกฎหมายเพื่อที่จะเป็นการนำเงินไปเป็นทุนในการเล่นพนัน พบว่า ในบางครั้งการเล่นการพนันจนหมดตัว ทำ

ให้อยากจะได้เงินทุนคืนจึงมีความคิดในการทำสิ่งผิดกฎหมาย เช่น การลักขโมย อย่างเช่น ผู้สูงวัยบางคนที่เข้ามาเล่นบ่อนกาสิโน และเสียเงินในการเล่นพนันจนหมด มีความคิดที่อยากจะได้เงินทุนเพื่อนำมาต่อยอดรายได้ บางคนจะเข้ามาใช้บริการเกือบทุกวัน วิธีการคือ โดยสารรถตู้ที่มีบริการรับส่งมายังชายแดน และเข้ามาเล่นพนัน บางคนมีการนำเงินของคู่สมรสมาใช้ในการเล่นการพนันเป็นต้น เมื่อกลับไปถึงบ้านจะเกิดปัญหา เช่น การทะเลาะเบาะแว้ง เพราะมีการขโมยเงินคนในครอบครัวนำมามีการเล่นการพนัน

ดังนั้นสรุปได้ว่า การเล่นการพนันส่งผลกระทบต่อปัจเจกบุคคลด้วยเช่นกัน โดยปัญหาที่ตามมา ได้แก่ การเล่นพนันทำให้ถูกจับ/ปรับ การเล่นพนันทำให้เกิดความเครียด/วิตกกังวล และการเล่นพนันทำให้เกิด/กระทำความผิดกฎหมายเพื่อนำเงินไปเป็นทุนในการเล่นพนัน สิ่งเหล่านี้จะก่อให้เกิดปัญหาและส่งผลกระทบต่อครอบครัว และชุมชนต่อไปได้

ผลกระทบต่อครอบครัว

1. การพนันทำให้ทะเลาะเบาะแว้งกับคนในครอบครัว พบว่า มีร้อยละ 59.1 จากการสัมภาษณ์ครอบครัวผู้สูงอายุที่ยังเล่นการพนันพบว่า คนในครอบครัวผู้สูงอายุมองว่าการเล่นการพนันทำให้เกิดปัญหาในครอบครัวขึ้นมา ยกตัวอย่างเช่น เรื่องของการทะเลาะเบาะแว้งในครอบครัว เพราะในบางครั้งผู้สูงอายุนำเงินที่มีไปเล่นการพนัน การเล่นการพนันของผู้สูงวัย ไม่ว่าจะเป็นการซื้อลอตเตอรี่ หรือหวยใต้ดิน ทำให้เกิดปัญหาขึ้นมาในครอบครัวได้ เนื่องจากบางครอบครัวมีอาชีพรับจ้างทั่วไป และเงินค่าใช้จ่ายในครัวเรือนมีอย่างจำกัด ดังนั้นในบางครั้งที่ผู้สูงวัยได้รับค่าเบี้ยผู้สูงอายุ หากนำเงินดังกล่าวมาจนเจือครอบครัว เช่น ซื้อข้าวของเครื่องใช้หรืออาหารในการบริโภคภายในครัวเรือน สามารถทำให้ประหยัดค่าใช้จ่ายและมีอาหารรับประทานภายในครัวเรือน แต่หากผู้สูงวัยนำเงินดังกล่าวไปใช้ในการเล่นการพนัน ทำให้เกิดปัญหาขึ้นมาภายในครัวเรือน เนื่องจากการใช้เงินในสิ่งที่ไม่จำเป็น และรายรับและรายจ่ายไม่สมดุลกัน

2. การพนันทำให้ขาดความรับผิดชอบต่อครอบครัว พบว่า มีร้อยละ 59.1 ในส่วนประเด็นนี้คือบางครอบครัวที่ผู้สูงวัยต้องอาศัยอยู่กับคู่ชีวิต และลูกหลานไม่ได้อาศัยอยู่ร่วมด้วย เนื่องจากต้องไปทำงานในจังหวัดอื่น ๆ ทำให้ค่าใช้จ่ายในส่วนต่าง ๆ ต้องรับผิดชอบดูแลกันเอง ซึ่งบางครั้งลูกหลานจะส่งเงินมาให้กับพ่อแม่ได้นำมาใช้จ่ายในครอบครัว แต่บางครอบครัวเมื่อลูกหลานโอนเงินให้นำมาใช้จ่าย ปรากฏว่าบางครั้งผู้สูงวัยได้นำเงินดังกล่าวไปใช้ในการเล่นการพนัน เพื่อหวังจะต่อยอดรายได้ให้เพิ่มเข้ามา แต่ขาดทุน จะเห็นได้ว่าในบางครั้งที่หัวหน้าครอบครัวไม่สนใจเกี่ยวกับค่าใช้จ่ายในครัวเรือน ทำให้ภรรยาต้องเป็นผู้จัดการทุกอย่าง โดยที่สามีให้

ความสนใจในเรื่องของการพนัน มักจะก่อให้เกิดปัญหาที่ตามมาไม่ว่าจะเป็นการทะเลาะเบาะแว้ง การหย่าร้าง เป็นต้น ถือได้ว่าการพนันเป็นส่วนหนึ่งที่ทำให้ขาดความรับผิดชอบต่อครอบครัว

3. การพนันทำให้ลูกหลานเป็นกังวล ไม่มีความสุข พบว่า มีร้อยละ 56.8 จากการสัมภาษณ์คนในครอบครัวผู้สู้งวย ทำให้พบประเด็นที่น่าสนใจคือ การที่ผู้สู้งวยเล่นการพนัน ทำให้ลูกหลานเป็นกังวล และมีความสุข เพราะว่าบางครั้งผู้สู้งวยไปเล่นการพนันในบ่อนกาสิโนของประเทศเพื่อนบ้าน หลายครอบครัวที่รู้สึกเป็นกังวลในเรื่องของการเล่นการพนันของผู้สู้งวยในครอบครัว บางครั้งลูกหลานของผู้สู้งวยได้เดินทางไปทำงานในกรุงเทพฯ หรือจังหวัดอื่น ๆ จะมีการส่งเงินมาให้กับผู้สู้งวยใช้จ่ายในชีวิตประจำวัน แต่ปรากฏว่าผู้สู้งวยจะนำมาใช้จ่ายในเรื่องของการพนัน ดังนั้นในประเด็นนี้ จะพบว่าการที่ผู้สู้งวยในครอบครัวมีการเล่นการพนัน ทำให้ลูกหลานรู้สึกเป็นกังวล และเป็นห่วง เนื่องจากว่าต้องสูญเสียเงินทอง เพราะในบางครอบครัวลูกหลานจะไปทำงานที่อื่นและส่งเงินกลับมาให้ผู้สู้งวยเอาไปใช้จ่ายในสิ่งที่จำเป็นหรือต้องการ แต่ปรากฏว่าผู้สู้งวยบางคนนำมาใช้กับการเล่นการพนัน จึงทำให้ลูกหลานเป็นกังวลในการใช้จ่ายของของผู้สู้งวย

ดังนั้นผลกระทบต่อครอบครัวในการเล่นการพนันคือ การพนันทำให้ทะเลาะเบาะแว้งกับคนในครอบครัว การพนันทำให้ขาดความรับผิดชอบต่อครอบครัว และการพนันทำให้ลูกหลานเป็นกังวล ไม่มีความสุข สิ่งเหล่านี้จะเป็นการสร้างความเดือดร้อนให้เกิดขึ้นกับครอบครัวที่มีผู้สู้งวยในการเล่นการพนัน และก่อให้เกิดปัญหาในด้านอื่น ๆ ตามมาอีกด้วยเช่นกัน

ผลกระทบต่อชุมชนและสังคม

1. การพนันทำให้เกิดพฤติกรรมลักเล็กขโมยน้อยภายในชุมชน พบว่า มีร้อยละ 90.9 ในการสัมภาษณ์ผู้นำชุมชน ในประเด็นของผลกระทบจากการเล่นการพนัน ผู้นำชุมชนได้แสดงความคิดเห็นในประเด็นนี้ว่า การพนันทำให้เกิดพฤติกรรมลักเล็กขโมยน้อยภายในชุมชน หากมีการเล่นการพนันเกิดขึ้นในชุมชน หรือมีบ่อนการพนันในชุมชน และมีกลุ่มคนที่ชื่นชอบการพนัน หรืออาจเรียกว่า “เซียนพนัน” อยู่ในชุมชน ดังนั้นอาจก่อให้เกิดพฤติกรรมในเรื่องของการลักเล็กขโมยน้อยเกิดขึ้นมาในชุมชน และทำให้สร้างปัญหาเกิดขึ้นในชุมชนจากชุมชนที่สงบสุข อาจก่อให้เกิดความวุ่นวายขึ้นมาได้

2. การพนันทำให้บุคคลขาดความรับผิดชอบต่ออาชีพของตนเอง พบว่า มีร้อยละ 90.9 สำหรับประเด็นในเรื่องของการพนันที่ส่งผลทำให้บุคคลขาดความรับผิดชอบต่ออาชีพของตนเอง การพนันทำให้คนขาดความรับผิดชอบต่อหน้าที่ต่ออาชีพของตนเอง ไม่ว่าจะเป็นหน้าที่โดย

ทางตรงหรือโดยทางอ้อม และให้เกิดปัญหาขึ้นตามมา การพัฒนาของหมู่บ้านหรือชุมชนอาจล่าช้า หากว่าในชุมชนมีกลุ่มคนติดการพนันมากขึ้น และส่งผลกระทบตามมา

3. การพนันทำให้เกิดปัญหายาเสพติดเพิ่มมากขึ้น พบว่า มีร้อยละ 88.6 ปัญหาการพนันอาจส่งผลก่อให้เกิดปัญหาเรื่องอื่นตามมา เช่น เรื่องของการปล้น การลักเล็กขโมยน้อย รวมไปถึงปัญหายาเสพติดที่เป็นปัญหาเรื้อรัง และกลุ่มคนที่ติดการพนันยิ่งทำให้ปัญหายาเสพติดมีมากขึ้นไปอีก จะส่งผลเสียมายังกลุ่มเยาวชนที่สามารถจะเข้าถึงยาเสพติดได้ง่ายไปอีก

สรุปในประเด็นของการพนันที่ส่งผลกระทบต่อชุมชนและสังคมจะพบว่า การพนันได้สร้างปัญหาให้เกิดขึ้นกับชุมชนและสังคมในพื้นที่ต่าง ๆ ไม่ว่าจะเป็นประเด็นในเรื่องของการเกิดพฤติกรรมลักเล็กขโมยน้อยภายในชุมชน การทำให้บุคคลขาดความรับผิดชอบต่ออาชีพของตนเอง และการทำให้เกิดปัญหายาเสพติดเพิ่มมากขึ้น ล้วนแต่เป็นปัญหาที่ควรได้รับการแก้ไข

อภิปรายผลการการวิจัย

1. มูลเหตุจูงใจในการเล่นการพนันของผู้สูงวัยสามารถแบ่งได้ 3 ประเด็นหลัก ได้แก่ 1) การพนันเป็นเรื่องของการเสี่ยงโชค 2) การพนันทำให้รู้สึกสนุกสนานและตื่นเต้น และ 3) การพนันอาจจะทำให้รวยทางลัด สิ่งเหล่านี้เป็นมูลเหตุจูงใจทำให้ผู้สูงวัยเล่นการพนัน และคิดว่าจะสามารถชนะการเดิมพัน และมีรายได้เข้ามา ซึ่งสอดคล้องกับงานศึกษาของสุภาวดี ขุนทองจันทร์ (2561) มองว่ามูลเหตุจูงใจของผู้เล่นการพนันมาจากเหตุผลที่รายได้ไม่เพียงพอกับรายจ่ายและคิดว่าตนเองมีโอกาที่จะชนะพนัน และการพนันในปัจจุบันเข้าถึงได้ง่ายดาย ดังนั้นทำให้ผู้สูงวัยมีความหวังต่อการเล่นพนัน นอกจากนี้ปัจจุบันการพนันสามารถเข้าถึงได้ง่ายด้วยโลกออนไลน์ เช่นเดียวกันกับงานของทิพวัลย์ งามรง และคณะ (2565) มองว่าสถานการณ์ การเล่นหวยใต้ดินของผู้สูงอายุเป็นลักษณะการเล่นแบบต่อเนื่องระยะยาว เพราะค่อนข้างมีเวลา มีรายได้น้อย พึ่งพิงการเลี้ยงดูจากลูกหลานและสวัสดิการของรัฐ หวังจึงเป็นความหวังในการเพิ่มรายได้ ซึ่งจากที่ผู้วิจัยได้สัมภาษณ์กลุ่มผู้สูงวัย พบว่า ส่วนใหญ่จะนิยมซื้อหวยใต้ดิน เงินที่นำมาซื้อจะมาจากที่ลูกหลานส่งมาให้ใช้จ่ายและสวัสดิการของรัฐ คือ เบี้ยผู้สูงอายุ ซึ่งหวังเป็นความหวังของผู้สูงวัยที่คาดว่าจะได้เงินและกำไรจากการซื้อในแต่ละครั้ง

2. ผลกระทบที่เกิดจากการเล่นการพนันของผู้สูงวัยได้ส่งผลกระทบต่อปัจเจกบุคคล เช่น 1) การเล่นพนันทำให้ถูกจับ/ปรับ 2) การเล่นพนันทำให้เกิดความเครียด/วิตกกังวล และ 3) การเล่นพนันทำให้คิด/กระทำการสิ่งผิดกฎหมายเพื่อนำเงินไปเป็นทุนในการเล่นพนัน ด้านครอบครัว เช่น 1) การพนันทำให้ทะเลาะเบาะแว้งกับคนในครอบครัว 2) การพนันทำให้ขาดความรับผิดชอบ

ต่อครอบครัว และ 3) การพนันทำให้ลูกหลานเป็นกanggol ไม่มีความสุข ด้านชุมชนและสังคม เช่น 1) การพนันทำให้เกิดพฤติกรรมลักเล็กขโมยน้อยภายในชุมชน 2) การพนันทำให้บุคคลขาดความรับผิดชอบต่ออาชีพของตนเอง และ 3) การพนันทำให้เกิดปัญหาเสพติดเพิ่มมากขึ้น จะเห็นได้ว่าการเล่นการพนันของผู้สูงวัยได้ส่งผลกระทบในวงกว้างทั้งต่อตนเอง ครอบครัว และชุมชนสังคม ในการสัมภาษณ์ พบว่า การเล่นการพนันของผู้สูงวัยหลายท่านมีความวิตกกังวล เมื่อเล่นพนันเสีย และต้องการเงินคืน เพื่อนำไปใช้จ่ายในส่วนอื่น คนในครอบครัวมีความเครียดเมื่อผู้สูงวัยติดการพนัน และนำเงินที่ได้รับจากลูกหลานไปใช้ผิดวัตถุประสงค์ นอกจากนี้ส่งผลกระทบต่อชุมชนที่อาศัย เพราะเมื่อมีคนเล่นการพนันที่มากขึ้น และเสียมากขึ้น ทำให้เกิดการลักเล็กขโมยในชุมชน รวมถึงปัญหาเสพติดที่ตามมา ซึ่งผลกระทบที่เกิดขึ้นได้สอดคล้องกับงานวิจัยของหลายท่าน เช่น งานของชญาดา ตานวงศ์ และสุรัชญา ธาณี (2561) มองว่าผลกระทบต่อการเล่นการพนันทำให้เกิดผลเสียในด้านของสุขภาพพักผ่อนน้อย ไม่เต็มที่กับการเรียน เช่นเดียวกับผู้สูงวัยที่เล่นการพนันส่งผลในด้านความเครียด วิตกกังวล และอาจทำให้มีปัญหาสุขภาพตามมา หรืองานวิจัยของกาญจนาภา พงศ์พนรัตน์ และธีรโชติ ภูมิภมร (2559) มีมุมมองว่าการพนันของเยาวชนมีมิติความเสี่ยงและความเปราะบางซึ่งเป็นสาเหตุของปัญหาอาชญากรรมและอบายมุขอื่น ๆ ทั้งเชิงลึกในชุมชน และผลกระทบโดยรวมผลจากการพนัน ทั้งผลกระทบระดับสังคม ระดับความรุนแรง เช่นเดียวกับผลกระทบของการพนันที่ส่งผลกระทบต่อชุมชน ในเรื่องของการลักเล็กขโมยน้อย บุคคลขาดความรับผิดชอบต่ออาชีพของตนเอง และมีปัญหาเสพติดที่เกิดขึ้นมาในชุมชน และงานวิจัยของวิไลลักษณ์ ลังกา และคณะ (2564) พบว่าการติดการพนันออนไลน์ จะส่งผลกระทบต่อตนเอง 2 ด้าน คือ ผลกระทบด้านความรู้สึก และผลกระทบด้านการกระทำ เมื่อได้สัมผัสกับการเล่นพนันออนไลน์ส่งผลกระทบต่อความรู้สึก หันที่ ความรู้สึกที่แสดงออกมาได้ชัดคือ หงุดหงิด เครียด และเกิดความโลภ ทำให้ขาดการยับยั้งใจ ไม่สามารถควบคุมตนเองได้ ส่งผลต่อการกระทำไม่พึงปรารถนาอื่น ๆ เช่นเดียวกับผู้สูงวัยเมื่อเล่นการพนันจนหมดตัวจะเกิดความเครียด และอาจกระทำในสิ่งที่ไม่ดีได้ เช่น การลักเล็กขโมยน้อยขึ้นมา ซึ่งงานวิจัยทั้งหมดมีความคิดเห็นไปในทิศทางเดียวกันในประเด็นของผลกระทบการเล่นพนัน โดยมองว่า ผลกระทบการพนันจะทำให้กลายเป็นคนอารมณ์ฉุนเฉียว บางคนอาจมีอาการหงุดหงิดเมื่อใดที่เล่นพนันเสียหรือเล่นไม่ได้เงิน เกิดอาการเครียด จะอาจส่งผลกลายเป็นโรคติดการพนัน การติดยาหรือสารเสพติด นำไปสู่การก่ออาชญากรรมต่าง ๆ เช่น วิ่งราว ปล้น ซึ่งมีสาเหตุจากการเป็นหนี้พนันหรือเสียเงินมาก ๆ มีความโลภอยากได้เงินมากขึ้น นอกจากนี้ส่งผลกระทบต่อปัญหาความสัมพันธ์

ในครอบครัว และสุขภาพภาพจิตของผู้เล่นการพนัน ดังนั้นการเล่นการพนันของผู้สูงวัยจึงก่อให้เกิดผลกระทบหลายด้าน และควรได้รับการแก้ไขจากทุกภาคส่วน

องค์ความรู้ใหม่

จากการวิจัยเรื่อง มูลเหตุจูงใจและผลกระทบในการเล่นการพนันของผู้สูงวัยในชนบท ได้ค้นพบถึงมูลเหตุที่ทำให้กลุ่มผู้สูงวัยเล่นการพนัน รวมไปถึงผลกระทบที่เกิดขึ้นต่อปัจเจกบุคคล ครอบครัว ชุมชนและสังคม จากสิ่งที่ได้รับรู้สามารถหาแนวทางป้องกันเพื่อป้องกันมิให้ผู้สูงอายุนำเงินไปเล่นการพนัน ซึ่งต้องใช้ความร่วมมือจากทุกภาคส่วน โดยอาจเริ่มตั้งแต่ครอบครัว ชุมชนที่ผู้สูงวัยอาศัยอยู่ โดยการหากิจกรรมให้ผู้สูงวัยทำร่วมกันในชุมชน เพื่อมิให้ผู้สูงวัยมีเวลาว่างมากเกินไปจนนำไปสู่การเล่นการพนัน สิ่งนี้เป็นรูปแบบหนึ่งที่จะช่วยป้องกันปัญหาได้

ข้อเสนอแนะ

ข้อเสนอแนะเชิงนโยบาย

1. หน่วยงานที่เกี่ยวข้องควรมีนโยบายส่งเสริมอาชีพให้กับผู้สูงอายุ เพื่อให้ได้ใช้เวลาเกิดประโยชน์มากขึ้น และไม่ยุ่งกับการพนัน
2. หน่วยงานที่เกี่ยวข้องควรมีการจัดอบรมความรู้เกี่ยวกับผลที่ตามมาของการเล่นพนันและมีข้อปฏิบัติที่เข้มแข็งให้กับชุมชนอย่างเด่นชัดและชัดเจน

ข้อเสนอแนะในการนำผลการวิจัยไปใช้ประโยชน์

1. ครอบครัว ควรให้ความเอาใจใส่ต่อผู้สูงอายุ หรือมีการดูแลอย่างใกล้ชิด ให้ความอบอุ่น และมีเวลาให้มากเพียงพอ เพื่อมิให้ผู้สูงอายุเข้าไปยุ่งเกี่ยวกับการพนัน
2. ชุมชน ควรมีการจัดกิจกรรมส่งเสริมอาชีพให้ผู้สูงอายุ ให้ความรู้เกี่ยวกับการสร้างอาชีพและรายได้ เพื่อที่ผู้สูงอายุจะมีกิจกรรมทำร่วมกัน ไม่เข้าไปยุ่งเกี่ยวกับการพนัน

กิตติกรรมประกาศ

บทความวิจัยชิ้นนี้สำเร็จลงไปด้วยดี ขอขอบคุณ คณะสำนักงานคณะกรรมการส่งเสริมวิทยาศาสตร์ วิจัย และนวัตกรรม (สกสว.) โดยผ่านความเห็นชอบจากมหาวิทยาลัยราชภัฏศรีสะเกษ ภายใต้คำของบประมาณด้าน ววน. Fundamental Fund ประจำปีงบประมาณ 2566 ที่สนับสนุนทุนวิจัยครั้งนี้ จากงานวิจัยเรื่อง “สถานการณ์และพฤติกรรมการเล่นการพนันของผู้สูงวัยในจังหวัดศรีสะเกษ” คณะผู้วิจัยจึงกราบขอบพระคุณเป็นอย่างสูงไว้ ณ โอกาสนี้

เอกสารอ้างอิง

- กรมกิจการผู้สูงอายุ. (2566ก). *จำนวนราษฎรทั่วราชอาณาจักรไทย*. เข้าถึงได้จาก <https://www.dop.go.th>
- กรมกิจการผู้สูงอายุ. (2566ข). *จำนวนราษฎรทั่วราชอาณาจักรไทย*. เข้าถึงได้จาก <https://www.dop.go.th>
- กาญจน์ภา พงศ์พนรัตน์ และธีรโชติ ภูมิภมร. (2559). *เยาวชนกับการพนัน : ปัจจัยเสี่ยง ความเปราะบางและผลกระทบทางสังคม*. (รายงานการวิจัย). ศูนย์ศึกษาปัญหาการพนัน : จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย.
- ชญาดา ตานวงศ์ และสุรัชญา ธาณี. (2561). สถานการณ์และผลกระทบที่เกิดจากการพนันใน นักศึกษามหาวิทยาลัยราชภัฏอุบลราชธานี. *วารสารวิชาการมหาวิทยาลัยการจัดการและเทคโนโลยีอีสเทิร์น*, 15(2), 60-74.
- ทิพย์วัลย์ รามรัง และคณะ. (2565). “ห่วยไต่ดิน” ในผู้สูงวัย: สถานการณ์ และแนวทางลดผลกระทบ. *วารสารสังคมศาสตร์และมนุษยศาสตร์*, 48(2), 43-58.
- นงนุช แยมวงศ์. (2563). *ผู้สูงอายุกับปัญหาติดการพนัน: ปัจจัยเสี่ยง คุณภาพชีวิต และผลกระทบทางสังคม*. (รายงานการวิจัย). ศูนย์ศึกษาปัญหาการพนัน : จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย.
- วิไลลักษณ์ ลังกา และคณะ. (2564). *พฤติกรรมการติดพนันออนไลน์: ปัจจัยเชิงสาเหตุ กระบวนการผลกระทบทางพฤติกรรมศาสตร์ และแนวทางการช่วยเหลือผู้ที่ติดพนันออนไลน์สำหรับครูแนะแนวในสถานศึกษา*. (รายงานการวิจัย). ศูนย์ศึกษาปัญหาการเสพติด : มหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ.
- ศูนย์ศึกษาปัญหาการพนัน. (2559). *การพนันในยุคเปลี่ยนผ่าน*. กรุงเทพฯ : เดือนตุลา.
- สุภาวดี ขุนทองจันทร์. (2561). *สถานการณ์การพนันในผู้สูงวัย พื้นที่จังหวัดอุบลราชธานีและนครราชสีมา*. (รายงานการวิจัย). ศูนย์ศึกษาปัญหาการพนัน : จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย.
- อานนท์ ตั้งพิทักษ์ไกร และคณะ. (2562). *โครงการวิจัยแนวทางการจัดการปัญหาการพนันในบุญงานศพโดยผู้สูงอายุและชุมชนพื้นที่จังหวัดศรีสะเกษ*. (รายงานการวิจัย). ศูนย์ศึกษาปัญหาการพนัน : จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย.
- อุบล สวัสดิ์ผล, ประจวบ จันทร์หมื่น, ทองใบ สวัสดิ์ผล, และดวงกมล แหวนเพชร. (2562). *สถานการณ์การพนันในชุมชนพื้นที่ชายแดนไทย-กัมพูชา*. (รายงานการวิจัย). ศูนย์ศึกษาปัญหาการพนัน : จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย.

Cronbach, L. J. (1990). *Essentials of psychological testing*. (5th ed). New York : Harper Collins. Publishers.