บทความวิจัย

สถานการณ์และพฤติกรรมการเล่นการพนันของผู้สูงวัยในจังหวัดศรีสะเกษ

Gambling Situation and Behavior Among Older Adults in Sisaket Province

เตชภณ ทองเติม[1]

Techapon Tonhterm

น้ำผึ้ง ท่าคล่อง[2]

Nhumpung Thaklong

จีรนันท์ แก้วมา[3]

Jeeranan Kaewma

มหาวิทยาลัยราชภัฏศรีสะเกษ

Sisaket Rajabhat University

มหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ

Srinakharinwirot University

วันที่รับบทความ : วันที่ 15 พฤษภาคม 2568

วันที่ส่งบทความที่แก้ไข : วันที่ 31 กรกฎาคม 2568

วันที่ตอบรับบทความเพื่อตีพิมพ์ : วันที่ 29 สิงหาคม 2568

[1] ผู้ช่วยศาสตราจารย์ สาขาวิชาวิทยาศาสตร์การกีฬา คณะศิลปศาสตร์และวิทยาศาสตร์ มหาวิทยาลัยราชภัฏศรีสะเกษ

[2] ผู้ช่วยศาสตราจารย์ สาขาวิชาสังคมศึกษา คณะครุศาสตร์และการพัฒนามนุษย์ มหาวิทยาลัยราชภัฏศรีสะเกษ

[3] อาจารย์ ภาควิชาสุขศึกษา คณะพลศึกษา มหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ E-mail : jeerananka@g.swu.ac.th

บทคัดย่อ

การพนันในกลุ่มผู้สูงวัยเป็นปัญหาสังคมที่ทวีความซับซ้อนและมีความสำคัญเพิ่มขึ้นในสังคมผู้สูงวัยของประเทศไทย โดยเฉพาะอย่างยิ่งเมื่อผู้สูงวัยมีเวลาว่างมากขึ้น การวิจัยครั้งนี้มีวัตถุประสงค์เพื่อ 1) ศึกษาสถานการณ์และพฤติกรรมการเล่นการพนันของผู้สูงวัย และ 2) ศึกษาปัจจัยที่มีอิทธิพลต่อพฤติกรรมดังกล่าวในบริบทเฉพาะของจังหวัดศรีสะเกษ ซึ่งมีลักษณะทางสังคมวัฒนธรรมและความใกล้ชิดกับบ่อนคาสิโนชายแดน งานวิจัยนี้ใช้ระเบียบวิธีวิจัยเชิงปริมาณ โดยเก็บข้อมูลจากกลุ่มตัวอย่างผู้สูงวัย (อายุ 60 ปีขึ้นไป) ในจังหวัดศรีสะเกษ จำนวน 440 คน ด้วยแบบสอบถาม วิเคราะห์ข้อมูลด้วยสถิติพรรณนา (ค่าเฉลี่ย ส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน และร้อยละ) และสถิติถดถอยพหุคูณเพื่อหาปัจจัยทำนาย ผลการศึกษาพบประเด็นสำคัญดังนี้ 1) ผู้สูงวัยในจังหวัดศรีสะเกษมีประสบการณ์การเล่นพนันสูงถึงร้อยละ 41.6 โดยการพนันที่นิยมที่สุด คือ สลากกินแบ่งรัฐบาลและหวยใต้ดิน ซึ่งสะท้อนให้เห็นว่าการพนันได้กลายเป็นส่วนหนึ่งของวิถีชีวิตประจำวัน อย่างไรก็ตาม พบว่าพฤติกรรมการเล่นในปัจจุบันยังคงจำกัด โดยมีผู้ที่เล่นในช่วง 6 เดือนที่ผ่านมาเพียงร้อยละ 25 และใช้เงินจำนวนไม่สูงนัก (เฉลี่ยต่อครั้งน้อยกว่า 1,000 บาท) 2) ปัจจัยที่ทำนายพฤติกรรมการเล่นการพนันได้ดีที่สุด คือ เคยมีประสบการณ์การเล่นการพนันมาก่อน และมีสมาชิกในครอบครัวเล่นการพนันในปัจจุบัน โดยสามารถอธิบายความแปรปรวนได้ 28.5% ($p<.05$) ซึ่งชี้ให้เห็นอิทธิพลอย่างมีนัยสำคัญของการเรียนรู้ทางสังคมและสภาพแวดล้อมในครอบครัว จากผลการวิจัยมีข้อเสนอแนะเชิงนโยบาย คือ หน่วยงานที่เกี่ยวข้องควรมุ่งเน้นการจัดกิจกรรมทางเลือกเชิงสร้างสรรค์ (เช่น งานอดิเรกหรือส่งเสริมอาชีพ) เพื่อใช้เวลาว่างอย่างเป็นประโยชน์ พร้อมทั้งดำเนินมาตรการป้องกันที่ครอบคลุมทั้งการให้ความรู้เกี่ยวกับผลกระทบเชิงลบของการพนัน และการสร้างความตระหนักในครอบครัวเพื่อให้เป็นสภาพแวดล้อมที่ลดความเสี่ยง

คำสำคัญ: การพนัน, สถานการณ์และพฤติกรรมการเล่นการพนัน, นักพนันสูงวัย

ABSTRACT

Gambling among the elderly presents a complex and growing social challenge within Thailand's aging society, particularly as increased leisure time makes gambling a potential pastime, heightening risks of addiction and economic hardship. This quantitative study aimed to: 1) investigate the prevalence and behaviors of gambling among the elderly, and 2) identify factors influencing gambling behavior within the specific socio-cultural context of Sisaket Province, characterized by proximity to border casinos. Data was collected via questionnaires from a sample of 440 elderly individuals (aged 60+ years) in Sisaket. Analysis employed descriptive statistics (mean, standard deviation, percentage) and multiple regression to identify predictive factors. The study found that a significant portion of the elderly in Sisaket Province (41.6%) had a history of gambling, with government lottery and underground lotteries being the most popular forms. This finding suggests that gambling has become deeply integrated into their daily lives. However, current gambling behavior remains limited, with only 25% having gambled in the past six months, and the amounts spent per session are relatively low (averaging less than 1,000 baht, 2) The strongest predictors of current gambling behavior were a history of past gambling experience and having family members who currently gamble. These factors explained 28.5% of the variance in gambling behavior ($p<.05$), highlighting the substantial influence of social learning and the familial environment. Consequently, the study recommends that relevant agencies prioritize developing creative alternative activities (e.g., hobbies, income generation) for productive leisure time utilization. Additionally, comprehensive prevention strategies are crucial, including education on gambling's negative consequences and fostering family awareness to promote positive role models and reduce risky gambling environments for the elderly.

KEYWORDS: Gambling, Gambling situation and behavior, Elderly gambler

บทนำ

การพนันมีความผูกพันกับวิถีชีวิตคนไทยมายาวนานตั้งแต่อดีตจนถึงปัจจุบัน คนไทยที่นิยมเล่นการพนันด้วยเหตุผลเพื่อการผ่อนคลาย ต้องการเสี่ยงโชค และบางคนเล่นเพื่อเป็นการลงทุนหาผลกำไร ส่งผลให้มีประชาชนบางส่วนให้การสนับสนุนการเปิดธุรกิจการพนันที่ถูกกฎหมายในประเทศไทย (กฤษฎา พรประภา, 2560) จากการประมาณการประชากรไทยที่เล่นการพนันในปี พ.ศ. 2553 ทั่วประเทศคาดว่า มีนักพนันเกือบ 32 ล้านคน เป็นคนชนบทมากกว่าในเมือง เป็นผู้หญิงมากกว่าผู้ชาย นักพนันเหล่านี้อาศัยอยู่ในภาคตะวันออกเฉียงเหนือมากที่สุด รองลงมาเป็นภาคกลาง ภาคเหนือ ภาคใต้ กรุงเทพมหานคร และปริมณฑล (พินิจ ลาภธนานนท์ และคณะ, 2554)

กลุ่มบุคคลที่เกษียณอายุการทำงานหรือบุคคลที่อยู่ในกลุ่มผู้สูงวัย เป็นบุคคลอีกกลุ่มหนึ่งที่ต้องติดตามสำรวจ เพื่อเฝ้าระวังสถานการณ์การติดพนัน ตลอดจนศึกษาถึงมูลเหตุจูงใจในการเล่นการพนัน (สุภาวดี ขุนทองจันทร์, 2561) เนื่องด้วยการเปลี่ยนแปลงโครงสร้างประชากรในปัจจุบันที่มีอัตราการเกิดของประชากรโลกลดลงอย่างรวดเร็ว อันเป็นผลมาจากนโยบายการวางแผนครอบครัวและความเจริญทางการแพทย์ ส่งผลให้อายุขัยเฉลี่ยของประชากรสูงขึ้นเป็นที่มาของการเข้าสู่สังคมผู้สูงวัยในสังคมโลก ส่วนประเทศไทยนั้นก็มีอัตราการเพิ่มขึ้นของผู้สูงวัยสูงจนเข้าสู่สังคมผู้สูงวัยด้วยเช่นกัน (กรมกิจการผู้สูงอายุ, 2564) ซึ่งบุคคลกลุ่มผู้สูงวัยนี้อยู่ในวัยที่สมควรต้องพักผ่อนปล่อยวางทุกอย่าง หากติดการพนัน มีพฤติกรรมเล่นการพนัน หรือเป็นนักพนัน กลุ่มบุคคลเหล่านี้สามารถสร้างความเสียหายให้กับสังคมได้ไม่แตกต่างจากวัยอื่น ๆ

จังหวัดศรีสะเกษ เป็นจังหวัดหนึ่งในภาคตะวันออกเฉียงเหนือที่มีชายแดนติดกับประเทศกัมพูชา ซึ่งมีการเปิดบ่อนคาสิโนที่บ่อนคาสิโนช่องสะงำ-ช่องจอม อำเภออันลองเวง จังหวัดอุดรมีชัย ประเทศกัมพูชา ตรงข้ามฝั่งไทย คือ ตำบลไพรพัฒนา อำเภอภูสิงห์ จังหวัดศรีสะเกษ ตั้งอยู่ห่างจากด่านช่องสะงำชายแดนประเทศไทย 200 เมตร ซึ่งหลังการเปิดบ่อนคาสิโนตามแนวชายแดนไทย-กัมพูชาก่อให้เกิดความเปลี่ยนแปลงต่อชาวบ้านในฝั่งไทย คือ นักพนันอาชีพในชุมชนได้ผันตัวเองไปเป็นนักพนันในบ่อนคาสิโน ส่วนนักพนันรายใหม่ที่เข้าบ่อนได้แก่ ผู้สูงอายุที่ได้เบี้ยเลี้ยงชีพหรือเงินที่ได้จากการเกษียณ เพื่อแก้ปัญหาว้าเหว่ ขาดเพื่อน และเพื่อผ่อนคลาย (สดใส สร่างโศรก และนนท์ พลางวัน, 2557) นอกจากการพนันในบ่อนคาสิโนแล้ว การพนันในวิถีการดำเนินชีวิตหรือเทศกาลงานบุญต่าง ๆ ยังมีให้พบเห็นทั่วไป เช่น การพนันในงานบุญบั้งไฟ การพนันในงานบุญงานศพ เป็นต้น จากการศึกษาของ อานนท์ ตั้งพิทักษ์ไกร และสุรศักดิ์ จันทรา (2564) พบว่า บริบทและสภาพปัญหาการเล่นพนันในบุญงานศพในพื้นที่จังหวัดศรีสะเกษ เป็นประเพณีนิยมที่ปฏิบัติกันมานาน หากไม่มีการเล่นการพนันในบุญงานศพจะไม่มีบุคคลมาช่วยงานหรือมีจำนวนคนร่วมงานน้อย อย่างไรก็ตามนอกจากผลกระทบเชิงลบที่เกิดจากการเล่นพนันแล้ว การศึกษาของ สุภาวดี ขุนทองจันทร์ (2561) ยังพบมุมมองที่น่าสนใจของกลุ่มผู้สูงวัยที่เล่นการพนัน กล่าวคือ ผู้สูงวัยบางคนมีมุมมองที่เห็นด้วยในเชิงสนับสนุนเรื่องการพนันว่า การพนันเป็นการใช้เวลาว่างเมื่อเล่นแล้วจะทำให้คลายเหงาได้ รู้สึกตื่นเต้น ช่วยให้มีเพื่อนมากขึ้น ซึ่งเป็นประเด็นที่ควรได้รับการศึกษาวิจัย

อย่างเร่งด่วน จะเห็นได้ว่าการเล่นการพนันในกลุ่มผู้สูงวัยเกิดโทษและเกิดประโยชน์ในบางประเด็น ซึ่งการศึกษาเชิงพื้นที่ยังไม่ชัดเจนถึงผลกระทบในกลุ่มผู้สูงวัยมากนัก

แม้จะมีการศึกษาเรื่องการพนันในประเทศไทยอย่างกว้างขวาง แต่การศึกษาที่มุ่งเน้นไปที่กลุ่มผู้สูงวัยในพื้นที่ที่มีบริบทเฉพาะอย่าง “จังหวัดศรีสะเกษ” ซึ่งมีการเข้าถึงบ่อนคาสิโนชายแดนและมีวัฒนธรรมการพนันในงานเทศกาลที่แข็งแกร่ง ยังคงเป็นช่องว่างที่สำคัญทางองค์ความรู้ งานวิจัยนี้จึงมุ่งหวังที่จะให้ข้อมูลเชิงลึกที่ครอบคลุม เพื่อทำความเข้าใจถึงความซับซ้อนของสถานการณ์และพฤติกรรมการพนันในกลุ่มนี้โดยเฉพาะ และจะช่วยเติมเต็มช่องว่างดังกล่าวเพื่อเป็นฐานข้อมูลออกแบบนโยบายให้สอดคล้องกับภูมิสังคมพื้นที่อย่างครอบคลุมตั้งแต่ระดับบุคคลไปจนถึงระดับชุมชนและสังคม อันจะเป็นประโยชน์อย่างยิ่งในการวางแผนและกำหนดนโยบายเพื่อแก้ไขปัญหาการพนันของผู้สูงวัยได้อย่างตรงจุดและยั่งยืน โดยคำนึงถึงบริบททางสังคมและวัฒนธรรมของท้องถิ่นเป็นสำคัญ

วัตถุประสงค์ของการวิจัย

1. เพื่อศึกษาสถานการณ์การพนัน และพฤติกรรมการเล่นการพนันของผู้สูงวัยในพื้นที่จังหวัดศรีสะเกษ
2. เพื่อศึกษาปัจจัยที่มีอิทธิพลต่อพฤติกรรมการเล่นการพนันของผู้สูงวัยในพื้นที่จังหวัดศรีสะเกษ

วิธีดำเนินการวิจัย

บทความวิจัยนี้เป็นส่วนหนึ่งของการวิจัยเรื่อง “สถานการณ์และพฤติกรรมการเล่นการพนันของผู้สูงวัยในจังหวัดศรีสะเกษ” ใช้รูปแบบการศึกษาเชิงพรรณนา ณ จุดเวลาใดเวลาหนึ่ง (Cross-sectional study) ได้รับการรับรองจริยธรรมการวิจัยในมนุษย์ จากคณะกรรมการจริยธรรมการวิจัยในมนุษย์ มหาวิทยาลัยราชภัฏศรีสะเกษ เลขที่โครงการวิจัย HE652007 มีขั้นตอนการดำเนินงานวิจัย ดังนี้

ประชากรและกลุ่มตัวอย่าง

ประชากร คือ ผู้สูงวัยเพศชายและหญิง มีอายุตั้งแต่ 60 ปีขึ้นไปที่อาศัยอยู่ในพื้นที่จังหวัดศรีสะเกษ ในปี พ.ศ. 2563-2564 จำนวน 1,472,031 คน (สำนักงานสถิติจังหวัดศรีสะเกษ, 2564) กลุ่มตัวอย่างเป็นผู้สูงวัยเพศชายและหญิง มีอายุตั้งแต่ 60 ปีขึ้นไปที่อาศัยอยู่ในพื้นที่จังหวัดศรีสะเกษในปี พ.ศ. 2565-2566 โดยคณะผู้วิจัยได้คำนวณหาขนาดของกลุ่มตัวอย่างที่ระดับความเชื่อมั่นร้อยละ 95 และระดับความคลาดเคลื่อนไม่เกินร้อยละ 5 จากสูตรของยามาเน่ (Yamane, 1967) ได้กลุ่มตัวอย่างผู้สูงวัยเท่ากับ 399.447 คน หรือประมาณ 400 คน หลังจากนั้นทำการเลือกกลุ่มตัวอย่างผู้สูงวัยเพื่อเข้าร่วมโครงการวิจัยโดยสุ่มแบบหลายขั้นตอน

(Multistage stage sampling) ซึ่งมีวิธีการดังนี้ 1) สุ่มระดับอำเภอ ในพื้นที่จังหวัดศรีสะเกษ โดยกำหนดแบบแผนการสุ่ม คือ สุ่ม 50% ของจำนวนอำเภอทั้งหมดในจังหวัดศรีสะเกษทั้งหมด 22 อำเภอ โดยวิธีการสุ่มอย่างง่าย (Simple random sampling) ผลการสุ่มอย่างง่ายได้พื้นที่เก็บข้อมูลในระดับอำเภอ ทั้งหมด 11 อำเภอ ได้แก่ อำเภอเมืองศรีสะเกษ อำเภอศรีรัตนะ อำเภออุทุมพรพิสัย อำเภอวังหิน อำเภอกันทรารมย์ อำเภอราษีไศล อำเภอห้วยทับทัน อำเภอปรางค์กู่ อำเภอขุนหาญ อำเภอขุขันธ์ และอำเภอกันทรลักษ์ 2) สุ่มระดับตำบล ในพื้นที่จังหวัดศรีสะเกษ โดยกำหนดแบบแผนการสุ่ม คือ ใน 1 อำเภอที่คัดเลือกเข้าเป็นพื้นที่วิจัย ทำการสุ่มระดับตำบล อำเภอละ 2 ตำบล ด้วยวิธีการสุ่มอย่างง่ายเช่นเดียวกัน จึงได้จำนวนตำบลที่ใช้ศึกษาในขั้นตอนนี้ จำนวน 22 ตำบล 3) สุ่มระดับหมู่บ้าน ในพื้นที่จังหวัดศรีสะเกษ โดยกำหนดแบบแผนการสุ่ม คือ ใน 1 อำเภอที่คัดเลือกเข้าเป็นพื้นที่วิจัย ทำการสุ่มหมู่บ้าน ตำบลละ 2 หมู่บ้าน ด้วยวิธีการสุ่มอย่างง่าย ได้จำนวนหมู่บ้าน จำนวน 44 หมู่บ้าน 4) คัดเลือกตัวอย่างผู้สูงวัยในระดับหมู่บ้าน โดยใช้วิธีการสุ่มแบบบังเอิญ (Accidental sampling) จำนวนหมู่บ้านละประมาณ 10 ตัวอย่าง (400 คน/44 หมู่บ้าน) โดยแบ่งเป็นผู้สูงวัยเพศชาย จำนวน 5 คน และเพศหญิง จำนวน 5 คน และในกรณีหมู่บ้านใดที่ได้รับการสุ่มมานั้น มีจำนวนตัวอย่างผู้สูงวัยน้อยกว่าที่กำหนดหรือมีผู้สูงวัยไม่ประสงค์เข้าร่วมโครงการวิจัยจำนวนมาก ทำให้ไม่สามารถเก็บข้อมูลได้ครบถ้วนตามจำนวนที่กำหนดในระเบียบวิธีวิจัยนี้ คณะผู้วิจัยจะทำการเก็บข้อมูลเพิ่มในอีก 1 หมู่บ้าน ที่อยู่ในตำบลเดียวกันเพื่อทดแทนข้อมูลที่ขาดหายไป (ผู้สูงวัยในแต่ละหมู่บ้านที่ได้รับการสุ่มระดับหมู่บ้านข้างต้นทุกคนถือเป็นตัวอย่างที่ใช้ในการศึกษาทั้งสิ้น) สรุปได้ว่าในการศึกษานี้ ใช้ตัวอย่างผู้สูงวัยทั้งสิ้นจำนวน 440 ตัวอย่าง โดยกำหนดเกณฑ์คัดเข้า (Inclusion criteria) และเกณฑ์คัดออก (Exclusion criteria) ดังนี้

เกณฑ์ในการเลือกตัวอย่างเข้ามาศึกษาได้แก่ 1) เป็นผู้สูงวัยเพศชายและหญิงที่มีอายุตั้งแต่ 60 ปีขึ้นไป อาศัยอยู่ในพื้นที่จังหวัดศรีสะเกษ ในปี พ.ศ. 2565-2566, 2) ไม่เป็นผู้มีปัญหาด้านระบบประสาทขั้นรุนแรงหรือความผิดปกติทางจิตเวชศาสตร์อื่น ๆ, 3) ไม่เป็นผู้พิการด้านการได้ยิน, 4) เข้าใจภาษาไทย และ 5) ยินดีเข้าร่วมโครงการวิจัย

เกณฑ์ในการคัดตัวอย่างออกจากการศึกษา ได้แก่ 1) ไม่ยินดีเข้าร่วมโครงการวิจัย, และ 2) ตัวอย่างให้ข้อมูล แต่ไม่ประสงค์เปิดเผยข้อมูล

เครื่องมือวิจัย

เครื่องมือที่ใช้ในการวิจัยครั้งนี้ คือ แบบสอบถาม (Questionnaire) ซึ่งคณะผู้วิจัยสร้างขึ้นจากการศึกษาทบทวนทฤษฎี ขอบเขต และกรอบแนวคิดของการวิจัย โดยทฤษฎีที่เกี่ยวข้องได้แก่ 1) ทฤษฎีพฤติกรรมมนุษย์ (Human behavior theory) 2) ทฤษฎีการเรียนรู้ทางสังคม (Social learning theory) 3) ทฤษฎีความเครียด

(Stress theory) 4) ทฤษฎีการเสพติด (Addiction theory) และ 5) ทฤษฎีการเลือกทางเศรษฐกิจ (Economic choice theory) เพื่อสร้างแบบสอบถามที่แบ่งออกเป็น 5 ตอน ประกอบด้วย ตอนที่ 1 ข้อมูลทั่วไปของกลุ่มตัวอย่างผู้สูงวัย ตอนที่ 2 มุมมองความคิดเห็นที่มีต่อการพนัน ตอนที่ 3 มูลเหตุจูงใจในการเล่นการพนันของผู้สูงวัย เหตุผลของการเล่นและไม่เล่นการพนัน ตอนที่ 4 พฤติกรรมการเล่นการพนันของผู้สูงวัย และ ตอนที่ 5 มาตรการที่จะทำให้ผู้สูงวัยหยุดเล่นการพนันตามการรับรู้ของตัวผู้สูงวัยเอง รวมถึงข้อเสนอแนะ หรือข้อคิดเห็นเพิ่มเติม ทำการตรวจสอบความสมบูรณ์และความถูกต้องของแบบสอบถามด้วยการหาความตรงเชิงเนื้อหาของแบบสอบถาม (Content validity) โดยนำแบบสอบถามที่พัฒนาขึ้นให้ผู้ทรงคุณวุฒิ จำนวน 3 ท่าน ตรวจสอบรายละเอียดของข้อคำถาม และพิจารณาเนื้อหาว่ามีความถูกต้องเหมาะสมหรือไม่ ด้วยค่าดัชนีความสอดคล้อง (The index of item objective congruence: IOC) ได้ผลการประเมินเท่ากับ 0.84

การเก็บรวบรวมข้อมูล

ในการดำเนินการเก็บรวบรวมข้อมูลครั้งนี้ คณะผู้วิจัยได้ดำเนินการจัดเก็บและรวบรวมข้อมูลอย่างเป็นขั้นตอน โดยเริ่มจากการเตรียมแบบสอบถาม อบรมผู้ช่วยเก็บข้อมูล ดำเนินการเก็บรวบรวมข้อมูลตามวัน/เวลาที่กำหนด ลงรหัสข้อมูล และวิเคราะห์ข้อมูล ซึ่งมีขั้นตอนการปฏิบัติ ดังนี้ 1) ขอความร่วมมือกับองค์การบริหารส่วนตำบลในพื้นที่ตำบลที่ได้รับการสุ่มให้เป็นพื้นที่เป้าหมายเพื่อขอข้อมูลพื้นฐานและเพื่อช่วยประชาสัมพันธ์โครงการวิจัยในครั้งนี้ 2) เก็บข้อมูลภาคสนามโดยคณะผู้วิจัยร่วมกับผู้ช่วยวิจัยดำเนินการเก็บข้อมูล จำนวน 440 ชุด ตามวัน/เวลาที่กำหนดไว้ ภายหลังเสร็จสิ้นการเก็บข้อมูลในแต่ละวัน ทำการตรวจสอบความถูกต้องสมบูรณ์ของข้อมูล เมื่อพบว่ามีข้อมูลไม่สมบูรณ์มีการเก็บข้อมูลซ้ำในพื้นที่เดิมจนได้ข้อมูลครบถ้วน และ 3) นำข้อมูลที่ได้จากการเก็บข้อมูลมาวิเคราะห์ทางสถิติ

การวิเคราะห์ข้อมูล

การวิเคราะห์ข้อมูลประกอบด้วย

1. การวิเคราะห์ข้อมูลทั่วไปของกลุ่มตัวอย่าง เช่น เพศ อายุ สถานภาพสมรส ลักษณะครัวเรือน ศาสนา การศึกษา อาชีพ รายได้ ฯลฯ ตลอดจนมูลเหตุจูงใจและพฤติกรรมการเล่นการพนัน โดยใช้สถิติเชิงพรรณนา ได้แก่ ค่าร้อยละ (Percentage) ค่าเฉลี่ย (Mean) และส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน (Standard deviation)

2. การวิเคราะห์ปัจจัยที่มีอิทธิพลต่อพฤติกรรมการเล่นการพนันโดยใช้วิธีการวิเคราะห์ถดถอยพหุคูณ (Multiple regression analysis) แบบ Backward stepwise เพื่อศึกษาความสัมพันธ์ระหว่างตัวแปรอิสระ เช่น การเคยเล่นการพนัน การมีสมาชิกในครอบครัวเล่นการพนัน กับตัวแปรตาม คือ พฤติกรรมการเล่นการพนันของผู้สูงวัย โดยพิจารณาระดับนัยสำคัญทางสถิติที่ .05

ผลการวิจัย

1. ข้อมูลทั่วไปของกลุ่มตัวอย่างผู้สูงวัย พบว่า ส่วนใหญ่เป็นเพศหญิง ร้อยละ 70.5 เป็นเพศชาย ร้อยละ 29.5 มีอายุระหว่าง 60 – 69 ปี มากที่สุด คิดเป็นร้อยละ 58.2 มีสถานภาพสมรส (อาศัยอยู่ด้วยกัน) มากที่สุด คิดเป็นร้อยละ 67.3 ลักษณะครัวเรือนเป็นแบบอาศัยอยู่กับคู่สมรสเพียงสองคนเท่านั้น มากที่สุด คิดเป็นร้อยละ 62.0 ส่วนใหญ่นับถือศาสนาพุทธ คิดเป็นร้อยละ 98.2 มีการศึกษาในระดับประถมศึกษาตอนปลาย (ป.6) มากที่สุด คิดเป็นร้อยละ 43.6 กลุ่มตัวอย่างผู้สูงวัยไม่ได้ประกอบอาชีพ/ว่างงาน มากที่สุด คิดเป็นร้อยละ 41.8 รองลงมาประกอบอาชีพเกษตรกร/ประมง คิดเป็นร้อยละ 39.5 มีรายได้ต่อเดือน ต่ำกว่า 5,000 บาท/เดือน มากที่สุด คิดเป็นร้อยละ 66.4 โดยแหล่งที่มาของรายได้หลักในรอบปี พ.ศ. 2565 ที่มากที่สุด คือ จากเบี้ยผู้สูงอายุ คิดเป็นร้อยละ 47.5 รองลงมาได้จากการประกอบอาชีพ อาทิ เกษตรกรรม คิดเป็นร้อยละ 28.6 ค่าใช้จ่ายในการดำรงชีพเฉลี่ยต่อเดือน อยู่ระหว่าง 3,000 – 5,999 บาท มากที่สุด คิดเป็นร้อยละ 42.2 ซึ่งส่วนใหญ่เป็นค่าใช้จ่ายที่เกี่ยวข้องกับค่าอาหารบริโภคในครัวเรือน มากถึงร้อยละ 89.3 รองลงมาเป็นค่าเครื่องอุปโภคต่าง ๆ และค่าใช้จ่ายด้านสังคม/งานบุญ คิดเป็นร้อยละ 28.2 และ 23.6 ตามลำดับ

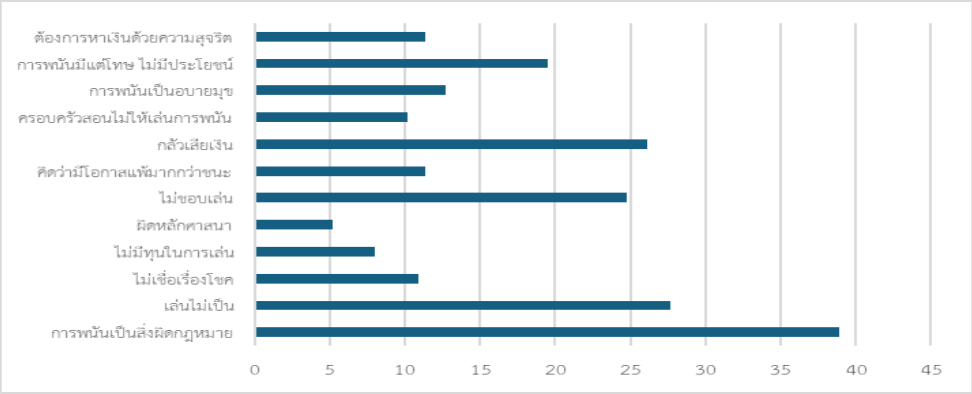
2. สถานการณ์การพนันและพฤติกรรมการเล่นการพนันของผู้สูงวัยในพื้นที่จังหวัดศรีสะเกษ พบว่า ตัวอย่างผู้สูงวัยในพื้นที่จังหวัดศรีสะเกษเคยเล่นการพนัน ร้อยละ 41.6 โดยมีการเล่นการพนันครั้งแรกเมื่ออายุในช่วง 20-39 ปี มากที่สุด คิดเป็นร้อยละ 18.6 ประเภทของการพนันที่เคยเล่นครั้งแรก คือ หวยใต้ดิน คิดเป็นร้อยละ 15.22 รองลงมา คือ ไพ่/ไพ่ป๊อก/ไพ่ดัมมี่ คิดเป็นร้อยละ 15.00 ในช่วง 6 เดือนที่ผ่านมาตัวอย่างผู้สูงวัยไม่เล่นการพนัน คิดเป็นร้อยละ 75.0 และมีการเล่นการพนัน คิดเป็นร้อยละ 25.0 สมาชิกในครอบครัวไม่เล่นการพนันมากที่สุด คิดเป็นร้อยละ 51.1 ในขณะที่สมาชิกในครอบครัวมีการเล่นพนัน คิดเป็นร้อยละ 30.9 ประเด็นการซื้อหวยต่าง ๆ (ไม่รวมสลากกินแบ่งรัฐบาล) พบว่า มีการซื้อหวย คิดเป็นร้อยละ 35.0 โดยซื้อกับเจ้ามือหวย มากที่สุด คิดเป็นร้อยละ 22.5 รองลงมา คือ ฝากคนรู้จักซื้อ และผู้ขายปลีกในชุมชน คิดเป็นร้อยละ 13.2 และ 11.6 ตามลำดับ ส่วนประเด็นทรัพย์สินหรือสิ่งของมีค่าที่เคยได้รับจากการเล่นการพนันหรือจากการเสี่ยงโชค พบว่าได้เป็นเงินสดมากที่สุด คิดเป็นร้อยละ 69.4 ดังแสดงในตารางที่ 1 สำหรับเหตุผลที่ผู้สูงวัยไม่เล่นการพนัน คือ

การพนันเป็นสิ่งผิดกฎหมาย คิดเป็นร้อยละ 38.9 รองลงมาคือ เล่นไม่เป็น กลัวเสียเงิน และไม่ชอบเล่น คิดเป็นร้อยละ 27.7, 26.1 และ 24.8 ตามลำดับ แสดงในภาพที่ 1

ตารางที่ 1 จำนวนและร้อยละ ของข้อมูลสถานการณ์และมูลเหตุจูงใจในการเล่นการพนันของตัวอย่างผู้สูงวัยในจังหวัดศรีสะเกษ (n = 440)

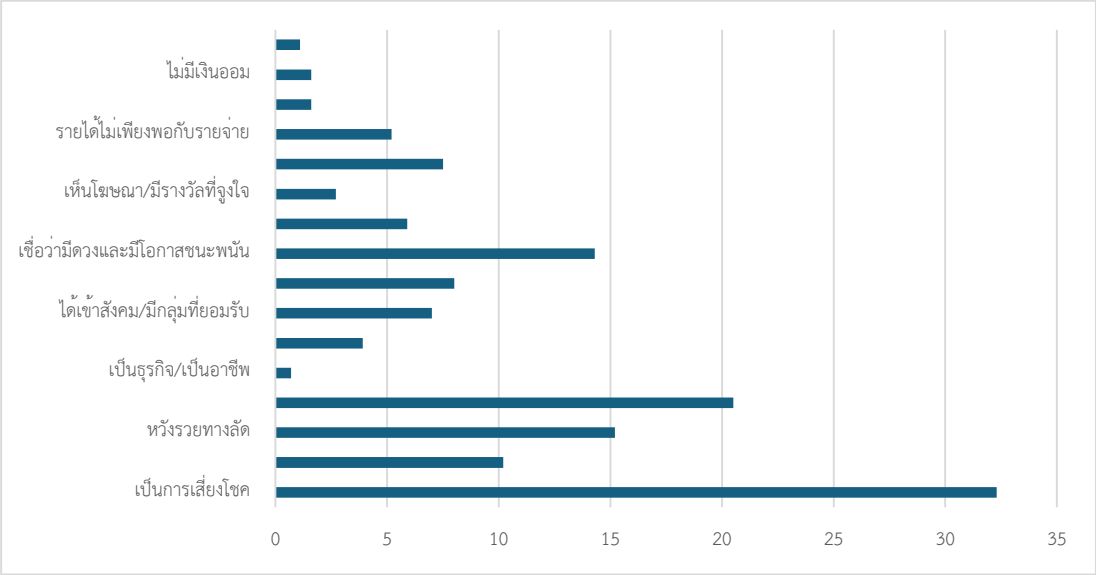
สถานการณ์และมูลเหตุจูงใจในการเล่นการพนัน	จำนวน (คน)	ร้อยละ
1. ท่านเคยเล่นการพนันหรือไม่		
ไม่เคยเล่น	257	58.4
เคยเล่น	183	41.6
- เล่นการพนันครั้งแรก ในช่วงอายุมากกว่า 60 ปีขึ้นไป	6	1.4
- เล่นการพนันครั้งแรก ในช่วงอายุ 40 – 59 ปี	33	7.5
- เล่นการพนันครั้งแรก ในช่วงอายุ 20 – 39 ปี	82	18.6
- เล่นการพนันครั้งแรก ในช่วงอายุ ต่ำกว่า 20 ปี	62	14.1
ประเภทการพนันที่เคยเล่นครั้งแรก		
- ไก่ชน/ชนไก่/ตีไก่	14	3.2
- หวยใต้ดิน	67	15.22
- ล็อตเตอรี่/สลากกินแบ่งรัฐบาล	5	1.1
- ไฮโลว์	21	4.7
- ไพ่/ไพ่ป๊อก/ไพ่ดัมมี่	66	15.0
- โบก/เบี้ยโบก	7	1.6
- สล็อต /โยนเหรียญ /มวย (ตอบประเภทละ 1 คน)	3	0.6
2. ในช่วง 6 เดือนที่ผ่านมา ท่านได้เล่นการพนันหรือไม่		
ไม่เล่น	330	75.0
เล่น	110	25.0
3. ปัจจุบันสมาชิกในครอบครัวของท่าน มีบุคคลที่เล่นพนันหรือไม่		
ไม่มี	225	51.1
มี	136	30.9
ไม่ทราบ	79	18.0

สถานการณ์และมูลเหตุจูงใจในการเล่นการพนัน	จำนวน (คน)	ร้อยละ
4. แหล่งซื้อหวยต่าง ๆ (ไม่รวมสลากกินแบ่งรัฐบาล) (n=183) (ตอบได้มากกว่า 1 ข้อ)		
- เจ้ามือหวย	99	22.5
- คนเดินโพย	27	6.1
- ฝากคนรู้จักซื้อ	58	13.2
- ผู้ขายปลีกในชุมชน	51	11.6
- บ่อนกาสิโน	1	0.2
- ออนไลน์	17	3.9
5. ทรัพย์สิน/สิ่งของมีค่า ที่เคยได้รับจากการเล่นพนันหรือจากการเสี่ยงโชค (n=183)		
ไม่เคยได้	56	30.6
เคยได้ (ตอบได้มากกว่า 1 ข้อ)	127	69.4
- เงินสด	127	69.4
- ซื้อของใช้ เครื่องแต่งกาย เครื่องประดับ รถยนต์ บ้าน	35	19.1
- ทำบุญ	21	11.5

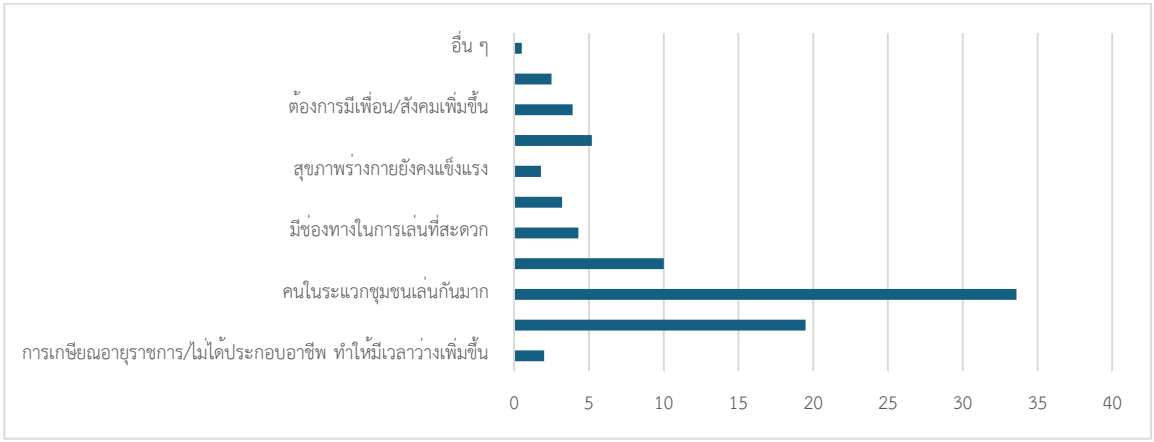


ภาพที่ 1 ร้อยละของเหตุผลที่ไม่เล่นการพนัน

ประเด็นมูลเหตุจูงใจที่ทำให้เล่นการพนัน พบว่า เป็นการเสี่ยงโชค มากที่สุด คิดเป็นร้อยละ 32.3 รองลงมา คือ เพลิดเพลิน/สนุกสนาน/ตื่นเต้น หวังรวยทางลัด และเชื่อว่ามีดวงและมีโอกาสชนะพนัน คิดเป็นร้อยละ 20.5 15.2 และ 14.3 ส่วนมูลเหตุจูงใจที่นำไปสู่การเล่นพนันในด้านอื่น ๆ พบว่า คนในระแวกชุมชนเล่นกันมาก มากที่สุด คิดเป็นร้อยละ 33.6 ดังแสดงในภาพที่ 2 และภาพที่ 3



ภาพที่ 2 ร้อยละของมูลเหตุจูงใจที่ทำให้เล่นการพนัน



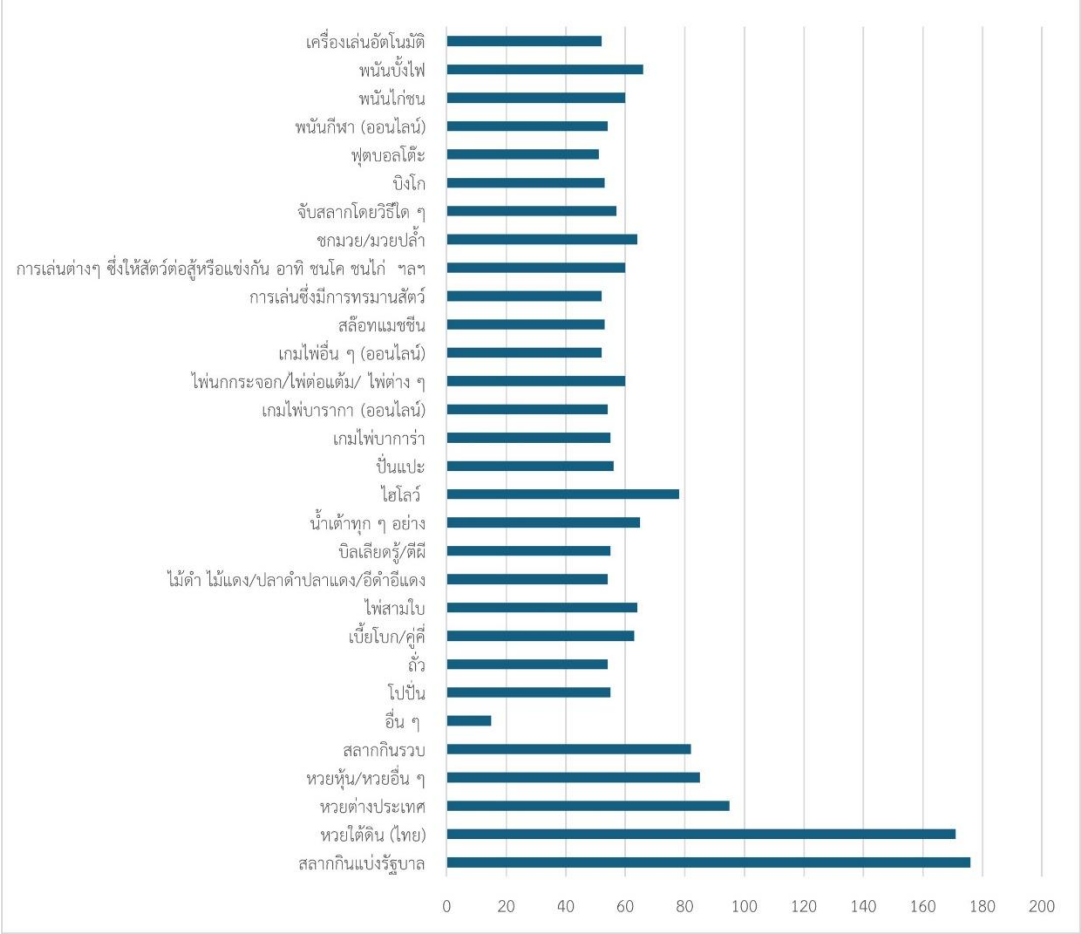
ภาพที่ 3 ร้อยละของมูลเหตุจูงใจที่นำไปสู่การเล่นพนันในด้านอื่น ๆ

สำหรับในกลุ่มของตัวอย่างผู้สูงวัยที่เคยเล่นการพนัน และยังคงเล่นการพนันในรอบ 3 เดือนที่ผ่านมา จำนวน 183 คน พบว่า ประเภทการพนันที่ผู้สูงวัยนิยมเล่นมากที่สุด คือ สลากกินแบ่งรัฐบาล จำนวน 176 คน คิดเป็นร้อยละ 96.17 รองลงมา คือ หวยใต้ดิน จำนวน 171 คน คิดเป็นร้อยละ 93.44 และหวยต่างประเทศ จำนวน 95 คน คิดเป็นร้อยละ 51.91 ดังแสดงในภาพที่ 4 กลุ่มตัวอย่างได้ข้อมูลข่าวสารพนันจากเซียนพนันมากที่สุด คิดเป็นร้อยละ 13.6 โดยมีจำนวนเงินที่เล่นการพนันในแต่ละครั้ง (โดยเฉลี่ย) น้อยกว่า 1,000 บาท มากที่สุด คิดเป็นร้อยละ 65.0 จำนวนเงินสูงสุดที่เคยเล่นพนันได้ (โดยเฉลี่ย) จำนวนมากที่สุด อยู่ที่น้อยกว่า 5,000 บาท คิดเป็นร้อยละ 65.0 และจำนวนเงินสูงสุดที่เคยเสียจากการเล่นพนัน (โดยเฉลี่ย) จำนวนมากที่สุด อยู่ที่น้อยกว่า 5,000 บาท คิดเป็นร้อยละ 76.0 สถานที่ที่เลือกเล่นพนันมากที่สุด คือ ในชุมชนที่อาศัยอยู่ คิดเป็นร้อยละ 36.1 โดยมีคนเดินโพยมาที่บ้าน และเล่นในงานบุญประเพณีต่าง ๆ อาทิ งานศพ เป็นจำนวนมากที่สุด คิดเป็นร้อยละ 16.4 และ 16.1 ตามลำดับ ดังแสดงในตารางที่ 2

ตารางที่ 2 จำนวนและร้อยละ พฤติกรรมการเล่นการพนันของตัวอย่างผู้สูงวัยในจังหวัดศรีสะเกษ (n = 183)

ข้อคำถาม	จำนวน (คน)	ร้อยละ
1. แหล่งข้อมูลข่าวสารประกอบการเล่นพนัน (ตอบได้มากกว่า 1 ข้อ)		
เซียนพนัน	60	13.6
หนังสือวิเคราะห์คาดการณ์การพนันต่าง ๆ	31	7.0
วิทยุหรือโทรทัศน์	43	9.8
พระหรือหมอดู	23	5.2
เว็บไซต์	29	6.6
อื่น ๆ	27	6.1
2. จำนวนเงินที่ใช้เล่นการพนันแต่ละครั้ง (โดยเฉลี่ย)		
ไม่ให้คำตอบ	16	8.7
5,000 บาทขึ้นไป	6	3.3
1,000 – 4,999 บาท	42	13.0
น้อยกว่า 1,000 บาท	119	65.0

ข้อคำถาม	จำนวน (คน)	ร้อยละ
3. จำนวนเงินสูงสุดที่เคยเล่นพนันได้ (โดยเฉลี่ย)		
ไม่ให้คำตอบ	9	4.9
10,000 บาท ขึ้นไป	34	18.6
5,000 – 9,999 บาท	21	11.5
น้อยกว่า 5,000 บาท	119	65.0
4. จำนวนเงินสูงสุดที่เคยเสียจากการเล่นพนัน (โดยเฉลี่ย)		
ไม่ให้คำตอบ	13	7.1
10,000 บาท ขึ้นไป	16	8.7
5,000 – 9,999 บาท	15	8.2
น้อยกว่า 5,000 บาท	139	76.0
5. สถานที่ที่เล่นพนัน (ตอบได้มากกว่า 1 ข้อ)		
ประเทศเพื่อนบ้าน อาทิ กัมพูชา ลาว	5	1.1
ในจังหวัดที่อยู่อาศัย	28	6.4
ในชุมชนที่อาศัย	159	36.1
- มีคนเดินโพยมาที่บ้าน	72	16.4
- ตลาด	17	3.9
- งานบุญประเพณีต่าง ๆ อาทิ งานศพ	71	16.1
- ออนไลน์	26	5.9
ต่างจังหวัด	2	0.5
อื่น ๆ	3	0.7



ภาพที่ 4 จำนวนรวมของพฤติกรรมการเล่นพนัน (ในรอบ 3 เดือนที่ผ่านมา) ของผู้สูงวัยที่เคยเล่นการพนัน

2. การศึกษาปัจจัยที่มีอิทธิพลต่อพฤติกรรมการเล่นการพนันของผู้สูงวัยในพื้นที่จังหวัดศรีสะเกษ พบว่าที่ระดับความมีนัยสำคัญทางสถิติ .05 เมื่อควบคุมตัวแปรอื่น ๆ ให้เป็นค่าคงที่แล้ว ตัวแปรการเคยเล่นการพนันและปัจจุบันมีสมาชิกในครอบครัวเล่นการพนัน มีผลต่อพฤติกรรมการเล่นการพนันของผู้สูงวัยในพื้นที่จังหวัดศรีสะเกษ โดยมีประสิทธิภาพของการพยากรณ์ร้อยละ 28.5 (R^2 = .285) กล่าวคือ ตัวพยากรณ์หรือตัวแปรทั้ง 2 ตัว ร่วมกันอธิบายพฤติกรรมการเล่นการพนันของผู้สูงวัยในพื้นที่จังหวัดศรีสะเกษ ได้ร้อยละ 28.5 โดยตัวแปรการเคยเล่นการพนัน (.67) มีขนาดผลกระทบต่อพฤติกรรมการเล่นพนันมากกว่าปัจจุบันมีสมาชิกในครอบครัวเล่นการพนัน (.10) ถึงประมาณ 6-7 เท่า ซึ่งบ่งบอกว่าประสบการณ์ส่วนตัวที่เคยเล่นการพนันมีอิทธิพลต่อพฤติกรรมนี้มากกว่าสภาพแวดล้อมในครอบครัวในบริบทนี้ ดังแสดงในตารางที่ 3

ตารางที่ 3 ปัจจัยที่มีอิทธิพลต่อพฤติกรรมการเล่นการพนันของผู้สูงวัยในพื้นที่จังหวัดศรีสะเกษ โดยใช้สถิติการถดถอยเชิงพหุคูณ (Multiple regression analysis) ด้วยวิธี Backward stepwise

ตัวพยากรณ์	Coefficients	Standard Error	t	p
เคยเล่นการพนัน	.67	.059	11.198	.000
ปัจจุบันมีสมาชิกในครอบครัวเล่นการพนัน	.10	.027	3.465	.000
R^2 ที่ปรับแล้ว = .285		ค่าคงที่ = .018		

สรุปผลและอภิปรายผล

การวิจัยนี้มีข้อสรุปว่า ตัวอย่างผู้สูงวัยในจังหวัดศรีสะเกษที่เคยเล่นการพนัน มีจำนวนถึงร้อยละ 41.6 ประเภทของการพนันที่เคยเล่นครั้งแรกที่มีจำนวนมากที่สุด คือ หวยใต้ดิน ส่วนประเภทการพนันที่ผู้สูงวัยนิยมเล่นมากที่สุด คือ สลากกินแบ่งรัฐบาล รองลงมา คือ หวยใต้ดินและหวยต่างประเทศ จำนวนเงินที่เล่นการพนันในแต่ละครั้ง (โดยเฉลี่ย) น้อยกว่า 1,000 บาท มีจำนวนถึงร้อยละ 65.0 สำหรับปัจจัยมีผลต่อพฤติกรรมการเล่นการพนันของผู้สูงวัยในพื้นที่จังหวัดศรีสะเกษ ได้แก่ การเคยเล่นการพนัน และปัจจุบันมีสมาชิกในครอบครัวเล่นการพนัน โดยมีประเด็นการอภิปรายผลตามวัตถุประสงค์การวิจัย ดังนี้

1. ผลการศึกษาสถานการณ์การพนันและพฤติกรรมการเล่นการพนันของผู้สูงวัยในพื้นที่จังหวัดศรีสะเกษ พบว่า ตัวอย่างผู้สูงวัยที่เคยเล่นการพนัน มีจำนวนถึงร้อยละ 41.6 โดยมีการเล่นการพนันครั้งแรกเมื่ออายุในช่วง 20-39 ปี มากที่สุด คิดเป็นร้อยละ 18.6 ประเภทของการพนันที่เคยเล่นครั้งแรกที่มีจำนวนมากที่สุด คือ หวยใต้ดิน คิดเป็นร้อยละ 15.22 สอดคล้องกับการศึกษาของ พินิจ ลาภธนานนท์ และคณะ (2554) ที่พบว่า ประชากรไทยร้อยละ 77.1 เคยมีประสบการณ์เล่นการพนันมาก่อน โดยหวยใต้ดินเป็นการเล่นพนันครั้งแรก และในช่วง 6 เดือนที่ผ่านมาของการศึกษาครั้งนี้พบว่า ตัวอย่างผู้สูงวัยมีการเล่นการพนัน คิดเป็นร้อยละ 25.0 ไม่เล่นการพนัน คิดเป็นร้อยละ 75.0 ทั้งนี้คิดเป็นสัดส่วนร้อยละ 25:75 ประเภทการพนันที่ผู้สูงวัยนิยมเล่นมากที่สุด คือ สลากกินแบ่งรัฐบาล รองลงมา คือ หวยใต้ดิน และหวยต่างประเทศ ตามลำดับ สอดคล้องกับ ศูนย์วิจัยเพื่อการพัฒนาสังคมและธุรกิจ (2562) ที่รายงานว่า ผู้สูงวัยที่มีอายุ 60 ปีขึ้นไป เล่นการพนันในปี 2562 อันดับที่ 1 คือ สลากกินแบ่งรัฐบาล รองลงมา คือ หวยใต้ดิน ทั้งนี้อัตราหรือสัดส่วนของผู้สูงวัยที่เล่นการพนันอาจจะมีแนวโน้มเพิ่มขึ้นเรื่อย ๆ เช่นเดียวกับอัตราการเพิ่มของนักพนันสูงวัยในระดับโลกที่กำลังเพิ่มขึ้น (Fontaine, et. al., 2023) และคาดว่าจะเพิ่มขึ้นอย่างรวดเร็วในกลุ่มผู้สูงวัยมากกว่ากลุ่มอายุอื่น ๆ (Granero, et. al., 2020)

สำหรับผลการวิจัยที่พบว่า หวยใต้ดินเป็นการพนันที่ผู้สูงวัยส่วนใหญ่เคยเล่นเป็นครั้งแรก สอดคล้องกับบริบททางสังคมของประเทศไทยที่การพนันประเภทนี้เข้าถึงง่ายและแพร่หลายในชุมชน อย่างไรก็ตาม เมื่อพิจารณาประเภทการพนันที่นิยมเล่นมากที่สุด กลับกลายเป็นสลากกินแบ่งรัฐบาล ซึ่งเป็นการพนันที่ถูกกฎหมาย สะท้อนให้เห็นว่าแม้ว่าผู้สูงวัยอาจจะเริ่มต้นเล่นการพนันจากรูปแบบที่ผิดกฎหมาย (หวยใต้ดิน) แต่เมื่ออายุมากขึ้นและมีวิจารณญาณมากขึ้น ผู้สูงวัยอาจเลือกที่จะหันมาเล่นการพนันที่ถูกกฎหมายและได้รับการยอมรับจากสังคมมากกว่า ทั้งนี้ การพนันที่ถูกกฎหมายยังให้ความรู้สึกปลอดภัยกว่าและมีความเสี่ยงที่จะถูกลงโทษทางกฎหมายน้อยกว่า ซึ่งสอดคล้องกับพฤติกรรมของผู้สูงวัยที่ต้องการความมั่นคงและหลีกเลี่ยงปัญหาที่ไม่จำเป็น ทั้งยังแสดงให้เห็นถึงการเรียนรู้เชิงการประเมิน (Vicarious reinforcement) จากสังคม ผู้สูงวัยอาจมองว่าการเล่นสลากกินแบ่งรัฐบาลเป็นพฤติกรรมที่ยอมรับได้และมีความเสี่ยงน้อยกว่าเมื่อเทียบกับหวยใต้ดิน พฤติกรรมการเปลี่ยนรูปแบบการพนันนี้ไม่ใช่แค่การตัดสินใจส่วนบุคคล แต่เป็นผลมาจากกระบวนการเรียนรู้ทางสังคมที่ปรับเปลี่ยนไปตามสภาพแวดล้อมและบรรทัดฐานที่สังคมยอมรับ สอดคล้องกับทฤษฎีการเรียนรู้ทางสังคม (Social learning theory) (Chambers & Potenza, 2018) ในขณะเดียวกัน ผลการวิจัยที่พบว่าผู้สูงวัยในจังหวัดศรีสะเกษไม่ได้นิยมแค่สลากกินแบ่งรัฐบาลและหวยใต้ดินเท่านั้น แต่ยังมีหวยต่างประเทศเป็นอีกหนึ่งประเภทที่ได้รับความนิยม แสดงให้เห็นถึงการปรับตัวของผู้สูงวัยที่เข้าถึงและรับรู้ข้อมูลเกี่ยวกับรูปแบบการพนันที่หลากหลายขึ้น ซึ่งสอดคล้องกับบริบทที่จังหวัดศรีสะเกษมีชายแดนติดกับประเทศที่มีการพนันที่ถูกกฎหมาย (บ่อนคาสิโน) การเข้าถึงข้อมูลและการรับรู้จากสื่อต่างๆ อาจทำให้ผู้สูงวัยมีความเข้าใจเกี่ยวกับประเภทการพนันที่แตกต่างกัน และเลือกเล่นการพนันที่เข้าถึงได้ง่ายและตรงกับความต้องการของตนเองได้มากขึ้น การเลือกเล่นหวยต่างประเทศนอกเหนือจากหวยไทย สะท้อนถึงการตัดสินใจที่อิงกับหลักการทางเศรษฐศาสตร์ โดยผู้สูงวัยอาจมองหาทางเลือกที่ให้ผลตอบแทน (Reward) ที่น่าสนใจกว่าหรือแตกต่างจากเดิม ซึ่งเป็นไปตามแนวคิดของทฤษฎีการเลือกทางเศรษฐกิจ (Economic choice theory) (Walker & Jackson, 2011) นอกจากนี้ การเลือกรูปแบบการพนันที่หลากหลายยังตอบสนองความต้องการด้านการผ่อนคลายและความตื่นเต้น ซึ่งเป็นแรงจูงใจพื้นฐานของพฤติกรรมมนุษย์ ตามทฤษฎีพฤติกรรมมนุษย์ (Human behavior theory) (Hogarth & Balleine, 2018) ด้วย

นอกจากนี้ ผลการวิจัยที่พบว่า ผู้สูงวัยส่วนใหญ่ (ร้อยละ 65.0) ใช้เงินในการเล่นพนันแต่ละครั้งน้อยกว่า 1,000 บาท ซึ่งสอดคล้องกับแนวคิดของ สดใส สร่างโศรก และนนท์ พลางวัน (2557) ที่ว่าการพนันสำหรับผู้สูงวัยอาจไม่ใช่เพื่อการลงทุนหรือหวังผลกำไรก้อนใหญ่ แต่เป็นเพียงการใช้จ่ายเพื่อความบันเทิงและคลายเหงา การใช้เงินในจำนวนที่ไม่สูงมากนักนี้ชี้ให้เห็นว่าผู้สูงวัยเหล่านี้ยังคงมีการจัดการทางการเงินที่ดีและมองการพนันเป็นเพียงกิจกรรมสันทนาการที่ใช้เงินส่วนหนึ่งจากรายได้ประจำ ไม่ได้มองว่าเป็นการเสี่ยงโชคที่ต้องลงทุนด้วยเงินจำนวนมากเพื่อสร้างผลกำไร แม้ว่าผลการวิจัยจะชี้ว่าพฤติกรรมการพนันยังไม่รุนแรง แต่สามารถอภิปรายได้ว่าการพนันในระดับนี้อาจเป็นเพียงกลไกการรับมือกับความเครียดหรือความเหงาเบื้องต้น (Strain theory)

(Mersereau & Teasdale, 2020) การใช้เงินไม่สูงนักจึงเป็นการควบคุมพฤติกรรมไม่ให้เกิดปัญหาทางการเงินตามมา แต่ก็ยังคงตอบสนองความต้องการทางอารมณ์ได้ในระดับหนึ่ง อย่างไรก็ตาม การที่ยังคงมีพฤติกรรมการเล่นพนันอยู่ (แม้จะจำกัด) ก็ยังถือเป็นความเสี่ยงที่อาจนำไปสู่การเสพติด (Addiction theory) (Reid, 1986) ได้ในอนาคต หากปัจจัยความเครียดหรือความเหงาเพิ่มขึ้น

2. จากผลการศึกษาปัจจัยที่มีอิทธิพลต่อพฤติกรรมการเล่นการพนันของผู้สูงวัยในพื้นที่จังหวัดศรีสะเกษ โดยใช้สถิติการถดถอยเชิงพหุคูณ พบว่า ปัจจัยการเคยเล่นการพนัน และปัจจัยปัจจุบันมีสมาชิกในครอบครัวเล่นการพนัน มีผลต่อพฤติกรรมการเล่นการพนันของผู้สูงวัยในพื้นที่จังหวัดศรีสะเกษ อย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05 โดยมีประสิทธิภาพของการพยากรณ์ร้อยละ 28.5 นั้น อาจเนื่องมาจากการเคยเล่นพนันเป็นประสบการณ์ที่ทำให้ผู้สูงวัยเกิดความทรงจำทั้งทางที่ดีและไม่ดีเกี่ยวกับการพนัน ซึ่งจากผลการศึกษาที่พบว่าตัวอย่างผู้สูงวัยในพื้นที่จังหวัดศรีสะเกษที่เคยเล่นการพนันจำนวน 183 คน เคยได้รับทรัพย์สิน/สิ่งของมีค่าจากการเล่นพนันหรือจากการเสี่ยงโชค สูงถึง 127 คน คิดเป็นร้อยละ 69.4 โดยทรัพย์สิน/สิ่งของมีค่าที่ผู้สูงวัยให้คำตอบมากที่สุด คือ เงินสด จำนวน 127 คน คิดเป็นร้อยละ 100 ของผู้ตอบทั้งหมด เมื่อมีความทรงจำหรือความประทับใจจากการได้ทรัพย์สิน/สิ่งของมีค่าจากการเล่นการพนัน จึงอาจทำให้ผู้สูงวัยในพื้นที่จังหวัดศรีสะเกษมีแนวโน้มในการเล่นการพนันต่อไป ทั้งนี้ ศูนย์วิจัยเพื่อการพัฒนาสังคมและธุรกิจ (2558) ได้รายงานสถานการณ์การเล่นการพนันว่า คนไทยเกือบร้อยละ 77 เคยเล่นการพนันมาแล้ว โดยผู้ที่มีอายุต่ำสุดในการเล่นพนันครั้งแรกมีอายุเพียง 7 ปี ซึ่งการเริ่มเล่นพนันเมื่ออายุยังน้อยอาจจะส่งผลให้มีระยะเวลาในการเล่นการพนันมากขึ้นในแต่ละช่วงอายุ สอดคล้องการการศึกษาของ พินิจ ลาภธนานนท์ และคณะ (2554) ได้ศึกษาสถานการณ์พฤติกรรม และผลกระทบการพนันในประเทศไทยที่มีต่อตัวผู้เล่นและครอบครัว รวมถึงเงื่อนไขและผลกระทบที่เกี่ยวข้องกับประเด็นการจัดให้มีบ่อนพนันถูกกฎหมาย การเปิดให้มีร้านรับแทงพนันรูปแบบต่าง ๆ ที่ถูกกฎหมาย และความคิดเห็นที่มีต่อการบริหารจัดการของภาครัฐในการดำเนินการซื้อขายสลากกินแบ่งรัฐบาล และข้อเสนอแนะอื่น ๆ ในเรื่องการจัดการการพนันของภาครัฐ ที่พบว่าประชากรร้อยละ 77.1 เคยมีประสบการณ์เล่นการพนันมาก่อน และสอดคล้องกับรายงานของ ศูนย์วิจัยเพื่อการพัฒนาสังคมและธุรกิจ (2560) เรื่อง “การศึกษาสถานการณ์ พฤติกรรม และผลกระทบการพนันในประเทศไทย ประจำปี 2560” โดยผลการศึกษาสถานการณ์การเล่นการพนันในกลุ่มผู้สูงวัย (อายุตั้งแต่ 60 ปีขึ้นไป) พบว่า ผู้สูงวัยระบุประสบการณ์เล่นการพนันในชีวิตที่ผ่านมา สูงถึงร้อยละ 75.1 โดยประเภทการพนันที่เคยเล่น 3 อันดับแรกคือ สลากกินแบ่งรัฐบาล ร้อยละ 80.2 หวยใต้ดิน ร้อยละ 76.7 และไพ่ ร้อยละ 30.3 นอกจากนี้กลุ่มผู้สูงวัยที่เคยเล่นการพนันในรอบ 12 เดือนที่ผ่านมา ยังมีการเล่นการพนันอยู่ถึงร้อยละ 63.8 ในขณะที่เลิกเล่นไปแล้วร้อยละ 36.2

ส่วนปัจจัยปัจจุบันมีสมาชิกในครอบครัวเล่นการพนันที่มีผลต่อพฤติกรรมการเล่นการพนันของผู้สูงวัยในพื้นที่จังหวัดศรีสะเกษนั้น จากผลการศึกษาของ ศิริพร ยอดกมลศาสตร์ (2555) ที่ระบุว่า สถานที่เล่นการพนันครั้งแรก ๆ ของคนไทย มักอยู่ในบ้าน ละแวกบ้าน หรือในโรงเรียน ดังนั้นหากมีสมาชิกในครอบครัวเล่นการพนันก็อาจมีส่วนทำให้ผู้สูงวัยรู้สึกไม่แปลกแยกจากคนในครอบครัวที่มีพฤติกรรมการเล่นพนัน ไม่ได้เป็นสมาชิกคนเดียวในครอบครัวที่เล่นพนัน หรือการเล่นพนันเป็นเรื่องธรรมดาทั่วไปในครอบครัวและสังคม สอดคล้องกับทฤษฎีการเรียนรู้ทางสังคม (Social learning theory) (Chambers & Potenza, 2018) อย่างชัดเจน เนื่องจากทฤษฎีนี้เสนอว่าพฤติกรรมเกิดจากการสังเกต การเลียนแบบ และการรับรู้ผลลัพธ์จากพฤติกรรมของผู้อื่น ผู้สูงวัยที่เห็นคนในครอบครัวเล่นพนันจึงเรียนรู้ว่าการพนันเป็นสิ่งที่ยอมรับได้และเป็นเรื่องปกติในสังคม ทำให้มีแนวโน้มที่จะทำพฤติกรรมเดียวกัน การเรียนรู้ทางสังคมจึงเป็นกลไกสำคัญที่ส่งต่อพฤติกรรมการพนันจากรุ่นสู่รุ่นและสร้างบรรทัดฐานทางสังคมที่สนับสนุนพฤติกรรมดังกล่าว และสอดคล้องกับ ศูนย์วิจัยเพื่อการพัฒนาสังคมและธุรกิจ (2562) ที่รายงานว่า คนไทย ร้อยละ 96.1 มีบุคคลแวดล้อมที่เล่นการพนัน โดยจำแนกเป็นเพื่อนบ้าน/คนแถวบ้าน สูงถึงร้อยละ 69.3 รองลงมาคือ ญาติ ร้อยละ 65.4 เพื่อนสนิทร้อยละ 44.6 พี่น้องร้อยละ 42.5 แฟนหรือสามี/ภรรยา ร้อยละ 29.6 และพ่อแม่ ร้อยละ 27.8 ตามลำดับ อย่างไรก็ตามยังไม่มีหลักฐานแน่ชัดว่า การมีสมาชิกในครอบครัวเล่นพนัน จะเป็นจุดเริ่มต้นของการเริ่มเล่นพนันของผู้สูงวัยหรือไม่ ดังผลการศึกษาของ พินิจ ลาภธนานนท์ และคณะ (2554) ที่พบว่า ประชากรไทยร้อยละ 77.1 เคยมีประสบการณ์เล่นการพนันมาก่อน โดยหวยใต้ดินเป็นการเล่นพนันครั้งแรก ซึ่งเหตุผลของการเล่นเพราะชอบเสี่ยงโชคและเพื่อความสนุกสนานเพลิดเพลิน โดยมากเริ่มเล่นการพนันด้วยตนเองไม่มีใครชวน

เมื่อพิจารณาขนาดผลกระทบต่อพฤติกรรมการเล่นพนันของผู้สูงวัย พบว่า ปัจจัยการเคยเล่นการพนัน (.67) มีขนาดผลกระทบต่อพฤติกรรมการเล่นพนันมากกว่าปัจจัยปัจจุบันมีสมาชิกในครอบครัวเล่นการพนัน (.10) ถึงประมาณ 6-7 เท่า ซึ่งบ่งบอกว่าประสบการณ์ส่วนตัวที่เคยเล่นการพนันมีอิทธิพลต่อพฤติกรรมนี้มากกว่าสภาพแวดล้อมในครอบครัวในบริบทนี้ ผลการวิจัยนี้สอดคล้องกับทฤษฎีการเรียนรู้ทางสังคม (Bandura, 1977) โดยชี้ให้เห็นว่า การเรียนรู้จากการกระทำด้วยตนเอง (Enactive learning) มีอิทธิพลต่อพฤติกรรมมากกว่าการเรียนรู้จากการสังเกต (Observational learning) แม้ว่าทฤษฎีการเรียนรู้ทางสังคมจะให้ความสำคัญกับทั้งสองอย่าง แต่ผลการวิจัยครั้งนี้เป็นการเน้นย้ำว่าประสบการณ์ส่วนตัวที่เคยได้รับความตื่นเต้นหรือรางวัลจากการพนันในอดีต (Reinforcement) เป็นปัจจัยที่มีพลังกว่าการเพียงแค่เห็นคนในครอบครัวเล่น โดยการที่เคยเล่นพนันมาก่อนจะสร้าง "ความทรงจำทางอารมณ์" และ "ความคาดหวังในผลลัพธ์" ที่ฝังแน่นกว่าการเห็นจากผู้อื่น นอกจากนี้ ประสบการณ์การเล่นพนันในอดีตอาจกระตุ้นการทำงานของระบบรางวัลในสมอง (Reward system) ซึ่งเป็นกลไกทางชีวภาพที่สำคัญในการเสพติด สอดคล้องกับทฤษฎีการเสพติด (Addiction theory) (Hogarth

& Balleine, 2018) ที่อธิบายกลไกทางชีวภาพของการเคยเล่นพนันมาก่อน ว่าเป็นการสร้างความทรงจำและความคาดหวังที่ทรงพลังในสมอง ซึ่งเป็นรากฐานของการเสพติดในระยะยาว ดังนั้นการเคยเล่นพนันมาก่อนนั้นไม่ใช่แค่ปัจจัยทางสังคมหรือจิตวิทยาเท่านั้น แต่ยังเกี่ยวข้องกับการปรับตัวของวงจรสมองที่ตอบสนองต่อความตื่นเต้นและการคาดหวังรางวัล การที่เคยได้รับประสบการณ์เช่นนี้มาก่อนจะทำให้สมองจดจำและต้องการความรู้สึกแบบเดิมอีกครั้ง จึงเป็นปัจจัยที่มีขนาดอิทธิพลมากกว่าอิทธิพลจากครอบครัว

จากผลการศึกษาประสิทธิภาพการพยากรณ์ของปัจจัยที่มีอิทธิพลต่อพฤติกรรมการเล่นการพนันของผู้สูงวัยในพื้นที่จังหวัดศรีสะเกษได้เพียงร้อยละ 28.5 นั้น แสดงให้เห็นว่ายังมีปัจจัยอื่น ๆ ที่ส่งผลต่อพฤติกรรมการเล่นการพนันของผู้สูงวัยที่ต้องศึกษาต่อไป ตัวอย่างเช่น ปัจจัยด้านจิตวิทยา (Psychological factors) อันเป็นปัจจัยภายในจิตใจซึ่งมีอิทธิพลอย่างมาก โดยเฉพาะในกลุ่มผู้สูงวัยที่เผชิญกับการเปลี่ยนแปลงในชีวิต อาทิ การเกษียณอายุทำให้ผู้สูงวัยมีเวลาว่างมากขึ้น การพนันจึงอาจถูกใช้เป็นกลไกในการจัดการกับความรู้สึกเหงาและความเบื่อหน่ายได้ ผู้สูงวัยบางรายอาจต้องการกิจกรรมที่ทำให้ชีวิตมีความตื่นเต้นมากขึ้น การพนันจึงเป็นทางเลือกหนึ่งที่ตอบสนองความต้องการนี้ได้ หรือผู้สูงวัยบางรายมีการหลงเชื่อว่าตนเองสามารถควบคุมผลลัพธ์ได้ (illusion of control) หรือ การมองข้ามการสูญเสีย (Chasing losses) ซึ่งเป็นปัจจัยทางความคิดที่ทำให้ยังคงเล่นพนันต่อไปแม้จะขาดทุน (Shao & Lee, 2020; Wong & Chan, 2018) นอกจากนี้ยังมีความเกี่ยวข้องกับปัจจัยด้านเศรษฐศาสตร์และรายได้ (Economic and income factors) (Bardsley & Droussiotis, 2018) แม้ว่าผลการวิจัยครั้งนี้จะระบุว่า ผู้สูงวัยใช้เงินจำนวนไม่สูงนักในการเล่นพนัน (จำนวนเงินที่เล่นการพนันในแต่ละครั้งโดยเฉลี่ย น้อยกว่า 1,000 บาท) แต่ปัจจัยด้านรายได้ก็ยังมีความซับซ้อนมากกว่าเรื่องจำนวนเงิน อาทิ ผู้สูงวัยที่มีรายได้น้อยอาจมองการพนันเป็นความหวังในการเพิ่มรายได้ ขณะที่ผู้ที่มีรายได้สูงอาจมองเป็นกิจกรรมเพื่อความบันเทิง การใช้เงินเบี้ยยังชีพหรือเงินบำนาญในการเล่นพนันก็เป็นประเด็นที่น่าสนใจซึ่งอาจส่งผลกระทบต่อคุณภาพชีวิตในระยะยาว หรือการเข้าถึงแหล่งเงินทุนที่ง่าย เช่น เงินเบี้ยยังชีพ หรือการกู้ยืม อาจเพิ่มโอกาสในการเล่นพนัน

ข้อเสนอแนะการวิจัย

ข้อเสนอแนะเชิงนโยบาย ได้แก่ 1) การส่งเสริมอาชีพและการฝึกอบรมทักษะเพื่อสนับสนุนผู้สูงวัยให้มีอาชีพหรือ กิจกรรมที่สามารถทำได้ในช่วงเวลาว่าง เช่น การฝึกทักษะใหม่ ๆ ที่ช่วยเพิ่มรายได้จะช่วยลดการมีเวลาในการเล่นการพนัน นอกจากนี้ยังช่วยเพิ่มคุณภาพชีวิตและลดความเครียดจากการใช้เวลาว่างไปกับกิจกรรมที่ไม่สร้างสรรค์ 2) การสร้างความรู้เกี่ยวกับผลกระทบของการพนันผ่านการจัดอบรมเพื่อให้ผู้สูงวัยเข้าใจและตระหนักถึงผลกระทบที่อาจเกิดขึ้นจากการพนัน ทั้งในด้านการเงิน สุขภาพจิต และสังคม เป็นสิ่งสำคัญ เช่น

การเผยแพร่ข้อมูลเกี่ยวกับความเสี่ยงและอันตราย จากการติดการพนัน 3) การจัดกิจกรรมทางสังคมและและสร้างเครือข่าย โดยการสร้างกิจกรรมที่เสริมสร้างความสัมพันธ์ ในชุมชน เช่น กลุ่มพูดคุยหรือกิจกรรมที่ไม่เกี่ยวข้องกับการพนันจะช่วยลดความเหงาและเพิ่มการมีส่วนร่วมในสังคม และ 4) การกำหนดนโยบายทางกฎหมายที่ชัดเจน ควรมีนโยบายที่ชัดเจนในการควบคุมการพนันโดยเฉพาะในกลุ่มผู้สูงวัย เช่น การบังคับใช้กฎหมายที่เกี่ยวข้องกับการพนัน และการให้ความรู้แก่ครอบครัวเพื่อคอยดูแลผู้สูงวัยไม่ให้ตกเป็นเหยื่อ ของการพนัน ทั้งนี้เพื่อพัฒนาเป็นนโยบายสาธารณะในแง่ของการป้องกันพฤติกรรมการเล่นการพนันไม่พึงประสงค์ในกลุ่มผู้สูงวัย

สำหรับข้อเสนอแนะในการวิจัยครั้งต่อไป ได้แก่ 1) ศึกษาผลกระทบระยะยาวของการพนันในผู้สูงวัย เช่น ผลกระทบทางด้านการเงิน สุขภาพจิต และความสัมพันธ์ในครอบครัวจะช่วยให้เกิดมุมมองที่ลึกซึ้งยิ่งขึ้น 2) สำรวจพฤติกรรมการพนันในกลุ่มผู้สูงวัยที่แตกต่างกัน เช่น ผู้สูงวัยในพื้นที่ชนบทและเมือง เพื่อเปรียบเทียบความแตกต่างและการรับมือกับปัญหานี้ 3) ศึกษาปัจจัยที่มีอิทธิพลต่อการตัดสินใจเล่นการพนัน โดยการศึกษาลึกลงไปใน ปัจจัยต่าง ๆ ที่มีผลต่อการตัดสินใจของผู้สูงวัยในการเล่นการพนัน เช่น ปัจจัยทางสังคม ความเครียด ความรู้สึกทางอารมณ์ และสภาพแวดล้อม 4) ใช้การสัมภาษณ์เชิงลึกหรือแบบสอบถามเพิ่มเติม เพื่อสำรวจปัจจัยที่ไม่ได้ครอบคลุม เช่น ความรู้สึกส่วนตัวหรืออิทธิพลทางสังคม

เอกสารอ้างอิง (References)

กฤษฎา พรประภา. (2560). พฤติกรรมการเล่นการพนันและความคิดเห็นของประชาชนในประเทศไทยที่มีต่อสถานบันเทิงครบวงจร รีสอร์ทคาสิโนในประเทศไทย. *Veridian E-Journal,Silpakorn University ฉบับภาษาไทย มนุษยศาสตร์ สังคมศาสตร์ และศิลปะ, 10*(2), 266-285.

พินิจ ลาภธนานนท์ รัตนา จารุเบญจ อังคณา ชินเดช และนเรนทร์ ตุนทกิจ. (2554). *การศึกษาสถานการณ์พฤติกรรม และผลกระทบการพนันในประเทศไทย.* จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย.

ศิริพร ยอดกมลศาสตร์. (2555). การพนันในสังคมไทย. *จุลสารทันเกม, 1*(1), 6-11.

ศูนย์วิจัยเพื่อการพัฒนาสังคมและธุรกิจ. (2558). *การศึกษาสถานการณ์ พฤติกรรม และผลกระทบการพนันในประเทศไทย ประจำปี 2558***.** ศูนย์วิจัยเพื่อการพัฒนาสังคมและธุรกิจ.

ศูนย์วิจัยเพื่อการพัฒนาสังคมและธุรกิจ. (2560). *การศึกษาสถานการณ์ พฤติกรรม และผลกระทบการพนันในประเทศไทย ประจำปี 2560.* ศูนย์วิจัยเพื่อการพัฒนาสังคมและธุรกิจ.

ศูนย์วิจัยเพื่อการพัฒนาสังคมและธุรกิจ. (2562). *รายงานสถานการณ์การพนันในสังคมไทย ปี 2562.* ศูนย์วิจัยเพื่อการพัฒนาสังคมและธุรกิจ.

สดใส สร่างโศรก และนนท์ พลางวัน. (2557). *ศึกษาบ่อนคาสิโน ช่องสะงำ-ช่องจร็อกเจือม อ.อันลองเวง จ.อุดรมมีชัย ประเทศกัมพูชา ส่งผลให้วิถีพนันชาวบ้านในพื้นที่ต่อแดน เปลี่ยนแปลงไปอย่างไร.* สำนักงานกองทุนสนับสนุนการสร้างเสริมสุขภาพ.

สำนักงานสถิติจังหวัดศรีสะเกษ. (2564). *สถานการณ์ผู้สูงวัยจังหวัดศรีสะเกษ 2564.* https://sisaket.nso.go.th/index.php?option=com

สุภาวดี ขุนทองจันทร์. (2561). สถานการณ์การพนันในผู้สูงอายุพื้นที่จังหวัดอุบลราชธานีและนครราชสีมา ประเทศไทย. *วารสารมนุษย์และสังคมศาสตร์ มหาวิทยาลัยอุบลราชธานี, 11*(2), 183-204.

อานนท์ ตั้งพิทักษ์ไกร และสุรศักดิ์ จันทรา. (2564). แนวทางการจัดการปัญหาการพนันในบุญงานศพโดยผู้สูงอายุและชุมชนพื้นที่จังหวัดศรีสะเกษ. *วารสารสังคมศาสตร์และมานุษยวิทยาเชิงพุทธ, 6*(4), 13-22.

Bandura, A. (1977). *Social learning theory*. Prentice-Hall.

Bardsley, P., & Droussiotis, M. (2018). Economic determinants of gambling behavior: Evidence from a new dataset. *Applied Economics, 50*(41), 4480–4492.

Chambers, J. M., & Potenza, M. N. (2018). *Social factors in the development and maintenance of problem gambling*. In M. N. Potenza (Ed.), *The handbook of gambling disorders and addictive behaviors*. John Wiley & Sons

Fontaine, M., Lemercier, C., Bonnaire, C., Giroux, I., Py, J., Varescon, I., & Le Floch, V. (2023). *Gambling and aging: An overview of a risky behavior*. *Behavioral Sciences*, *13*(6), 437.

Granero, R., Jiménez-Murcia, S., Del Pino-Gutiérrez, A., et al. (2020). *Gambling phenotypes in older adults*. *Journal of Gambling Studies*, *36*(3), 809–828.

Hogarth, L., & Balleine, B. W. (2018). *Motivation and human gambling: A behavioral neuroscience perspective*. In M. N. Potenza (Ed.), *The Oxford handbook of compulsive behaviors*. Oxford University Press.

Mersereau, A., & Teasdale, B. (2020). The relationship between stressful life events and problem gambling: A systematic review. *Journal of Gambling Studies, 36*(2), 653–672.

Reid, R. L. (1986). The psychology of the near miss in gambling. *Journal of Gambling Studies, 2*(1), 32–43.

Shao, A., & Lee, C. K. C. (2020). The role of loneliness and boredom in problem gambling: A systematic review. *Journal of Gambling Studies, 36*(3), 855–878.

Walker, D. M., & Jackson, T. J. (2011). Explaining gambling behavior with a household production framework. *Journal of Gambling Business and Economics, 5*(1), 1–19.

Wong, J., & Chan, S. (2018). Cognitive distortions and gambling behavior among older adults. *Aging & Mental Health, 22*(1), 101–107.

Yamane, T. (1967). *Statistics: An introductory analysis* (2nd ed.). Harper & Row.