



# รายงานศึกษาฉบับสมบูรณ์

ความสัมพันธ์ระหว่างการเปิดรับข่าวสารกับทัศนคติ  
และพฤติกรรม การเล่นเกมพนันของนิสิตนักศึกษา  
ในสถาบันอุดมศึกษาทั่วประเทศ

โดย

ดร.บุปผา ลาภะวัฒนาพันธ์

โครงการพัฒนาเครือข่ายอาจารย์สื่อสารมวลชนเพื่อขับเคลื่อนสังคมลดปัญหาการพนัน

ศูนย์ข้อมูลนโยบายสาธารณะการลดปัญหาจากการพนัน (ICGP)

มูลนิธิสดศรี-สฤษดิ์วงศ์ (มสส.)





# รายงานศึกษาฉบับสมบูรณ์

ความสัมพันธ์ระหว่างการเปิดรับข่าวสารกับทัศนคติ  
และพฤติกรรม การเล่นการพนันของนิสิตนักศึกษา  
ในสถาบันอุดมศึกษาทั่วประเทศ

โดย

ดร.บุปผา ลาภะวัฒนาพันธ์

โครงการพัฒนาเครือข่ายอาจารย์สื่อสารมวลชนเพื่อขับเคลื่อนสังคมลดปัญหาการพนัน

ศูนย์ข้อมูลนโยบายสาธารณะการลดปัญหาจากการพนัน (ICGP)

มูลนิธิสตรี-สฤชติวงศ์ (มสส.)

## บทคัดย่อ

การวิจัยเรื่อง “ความสัมพันธ์ระหว่างการเปิดรับข่าวสารกับทัศนคติ และพฤติกรรมการเล่นการพนันของนิสิตนักศึกษาในสถาบันอุดมศึกษาทั่วประเทศ” มีวัตถุประสงค์เพื่อศึกษาการเปิดรับข่าวสาร ทัศนคติ และพฤติกรรมการเล่นการพนันของนิสิตนักศึกษาทั่วประเทศ ตลอดจนความสัมพันธ์ระหว่างตัวแปรทั้งสาม ผู้วิจัยใช้ระเบียบวิธีวิจัยเชิงปริมาณ (Quantitative Research) ในรูปแบบของการสำรวจ (Survey) แบบการศึกษาภาพตัดขวาง (Cross-sectional Study) เครื่องมือในการเก็บรวบรวมข้อมูล คือแบบสอบถาม (Questionnaire) ทั้งนี้ ผู้วิจัยเลือกเข้าถึงประชากร (Accessible Population) เฉพาะนิสิตนักศึกษาในสถาบันอุดมศึกษาที่มีสมาชิกของเครือข่ายอาจารย์สื่อสารมวลชนเพื่อขับเคลื่อนสังคมลดปัญหาการพนันเป็นผู้สอน ซึ่งมีสถานศึกษาตั้งอยู่ในภูมิภาคต่าง ๆ ทั่วประเทศ รวม 9 สถาบัน ได้แก่ มหาวิทยาลัยพายัพ มหาวิทยาลัยราชภัฏเชียงใหม่ มหาวิทยาลัยมหาสารคาม มหาวิทยาลัยบูรพา มหาวิทยาลัยวลัยลักษณ์ มหาวิทยาลัยเกษตรศาสตร์ วิทยาเขตกำแพงแสน มหาวิทยาลัยรามคำแหง มหาวิทยาลัยราชภัฏจันทรเกษม และมหาวิทยาลัยหอการค้าไทย กำหนดขนาดของกลุ่มตัวอย่างโดยใช้สูตร Taro Yamane ได้ขนาดของกลุ่มตัวอย่างเท่ากับ 900 คน

สำหรับการสุ่มตัวอย่าง ผู้วิจัยใช้การสุ่มตัวอย่างแบบเจาะจง (Purposive Sampling) โดยเลือกเฉพาะนิสิตนักศึกษาในสถาบันอุดมศึกษาที่มีสมาชิกของเครือข่ายอาจารย์สื่อสารมวลชนเพื่อขับเคลื่อนสังคมลดปัญหาการพนันเป็นผู้สอน รวม 9 สถาบันอุดมศึกษา ลำดับถัดมาใช้ในการสุ่มตัวอย่างแบบจัดสัดส่วน (Quota Sampling) โดยกำหนดสัดส่วนของกลุ่มตัวอย่างจาก 9 สถาบันในจำนวนเท่า ๆ กัน สถาบันละ 100 คน จากนั้นใช้การสุ่มตัวอย่างแบบบังเอิญ (Accidental Sampling) เพื่อเข้าถึงกลุ่มตัวอย่างในแต่ละสถาบัน โดยพยายามให้มีการกระจายของกลุ่มตัวอย่างตามลักษณะประชากรที่กำหนดไว้มากที่สุดจนครบ 900 คน

สถิติที่ใช้ในการวิเคราะห์ข้อมูล คือ สถิติเชิงพรรณนา ได้แก่ การแจกแจงค่าความถี่ (Frequency) ค่าร้อยละ (Percentage) ค่าเฉลี่ย (Mean) และค่าส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน (Standard Deviation) ส่วนการทดสอบสมมติฐานใช้การวิเคราะห์ความแปรปรวนทางเดียว (One-Way ANOVA) การทดสอบความเป็นอิสระต่อกันของสองประชากร (Chi-Square) การวิเคราะห์สหสัมพันธ์แบบเพียร์สัน (Pearson's Product Moment Correlation Coefficient) และการเปรียบเทียบค่าเฉลี่ยสำหรับประชากรสองกลุ่มที่เป็นอิสระต่อกัน (Independent -Samples T-Test)

ผลการวิจัย พบว่า

1. กลุ่มตัวอย่างส่วนใหญ่เปิดรับข่าวสารเกี่ยวกับการเล่นการพนันจากสื่อบุคคล สื่อมวลชน และสื่อใหม่ โดยเพื่อนเป็นสื่อบุคคลที่พูดเรื่องการพนันมากที่สุด โทรทัศน์เป็นสื่อมวลชนที่ได้รับความนิยม ขณะที่เว็บไซต์และเฟสบุ๊กกลายเป็นสื่อใหม่มาแรง
2. กลุ่มตัวอย่างส่วนใหญ่มีทัศนคติเกี่ยวกับการเล่นการพนันในระดับค่อนข้างบวกผ่านมุมมองคนไทยชอบการเสี่ยงโชคมากที่สุด แม้จะรู้ว่าไม่มีใครประสบความสำเร็จได้จากการพนันและการพนันเป็นสิ่งที่ไม่ดีก็ตาม เข้าข่าย “รู้ทั้งรู้ว่าไม่ดี แต่ก็ยังทำ”
3. กลุ่มตัวอย่างส่วนใหญ่มีประสบการณ์ในการเล่นการพนันมาก่อน นิยมเล่นไพ่มากที่สุด โดยเริ่มเล่นครั้งแรกเมื่อสมัยเรียนชั้นประถมศึกษา เหตุผลง่าย ๆ คือ เพื่อความสนุกสนาน ไม่มีอะไรทำฆ่าเวลา และอยากรู้เฉย ๆ
4. ทัศนคติเชิงบวกต่อการพนันเป็นผลมาจากกลุ่มตัวอย่างนิยมเปิดรับข่าวสารเกี่ยวกับการพนัน โดยสื่อบุคคลอย่างเพื่อนและสื่อมวลชนอย่างโทรทัศน์ถือเป็นสื่อหลักในการโน้มน้าวใจให้กลุ่มตัวอย่างโดยเฉพาะเพศชายที่ศึกษาในมหาวิทยาลัยเอกชน เรียนได้เกรดเฉลี่ยสะสม 1.01-2.00 และมีรายได้เฉลี่ยต่อเดือน 20,001-30,000 บาท คล้อยตาม
5. ปัจจัยที่มีความสัมพันธ์อย่างชัดเจนกับพฤติกรรมการเล่นการพนันของกลุ่มตัวอย่างมีอยู่ 3 ปัจจัยหลัก ประกอบด้วย 1. การมีทัศนคติเชิงบวกต่อการพนัน 2. การเปิดรับข่าวสารการพนันจากเพื่อน โทรทัศน์ และเว็บไซต์ 3. ลักษณะทางประชากรศาสตร์ที่เอื้อต่อการเล่นการพนัน ได้แก่ เพศ ประเภทของมหาวิทยาลัยที่ศึกษา และรายได้เฉลี่ยต่อเดือน

Information Center for Gambling Control Policy

## Abstract

The objective of the study entitled “The Relationship Between Media Exposure, Attitudes and Gambling Behaviors of College Students in National Universities” is to examine Media Exposure, Attitudes and Gambling Behaviors of College Students in National Universities, as well as their correlations. The research employed a quantitative methodology, applying survey techniques and questionnaires for information gathering. Accessible population of the survey is defined as college students at nine universities belonging to the Mass Communication Lecturers Network for Gamble-Free Progressive Society in all major regions of the Kingdom. The nine universities are: Payap University, Chiang Rai Rajabhat University, Mahasarakham University, Burapha University, Walailak University, Kasetsart University Kamphaeng Saen Campus, Ramkhamhaeng University, Chandrakasem Rajabhat University, University of the Thai Chamber of Commerce. The sample size covers 900 respondents, using Taro Yamane's formula.

For sampling technique, the researcher has applied Purposive Sampling, by selecting college students from nine universities which are member of the Mass Communication Lecturers Network for Gamble-Free Progressive Society locating at all major regions throughout the Kingdom. Under such technique, the Quota Sampling has been made by establishing the proportion of potential respondents equally from nine universities, which are 100 students each. The researcher has applied Accidental Sampling to reach those potential respondents at each university, with an attempt to spread the sample groups as much as possible based on their demographic characteristics, covering 900 respondents totally.

In analyzing the information being collected, the principle researcher used descriptive statistics, comprising Frequency, Percentage, Mean, Standard Deviation. For testing hypotheses, One-way Analysis of Variance (ANOVA), Chi-Square, Pearson's Product Moment Correlation Coefficient and an Independent-Samples T-Test statistics have been applied

The findings are as follows:

1. A majority of respondents obtained gambling information via personal media, mass media and new media. Friends were the personal medium used most to communicate information about gambling, while television was the most popular mass medium used by respondents to access such information. Websites and Facebook were the new media most commonly used by college students to find information about gambling.

2. A majority of respondents expressed positive attitudes toward gambling, reflecting the commonly held view among Thais that it is good to “try one's luck”. Despite this, a majority of respondents acknowledged that nobody becomes successful from gambling, and recognized that in general, gambling is not a good thing.

3. A majority of respondents reported having gambled. Most preferred playing cards, and reported that they started gambling while in primary school. The basic reasons they cited for starting to gamble were for fun, to pass the time, and curiosity.

4. The positive attitude towards gambling shown by college students is a result of their exposure to gambling information, especially via personal and mass media, such as television, which are highly persuasive, especially for male students at private universities with cumulative grade-point averages of between 1.01 and 2.00. These students typically receive between Bt20,001 and Bt30,000 a month from their parents.

5. Three major factors were found to have an obvious relationship with gambling behaviors among the respondents: 1) a positive attitude towards gambling; 2) exposure to information about gambling from friends, television and websites; and 3) demographic characteristics that encourage gambling activities, such as gender, type of university and average monthly income.

## กิตติกรรมประกาศ

แม้ว่างานวิจัยเล่มนี้มีจุดเริ่มต้นมาจากการขอความร่วมมือทางวิชาการจากผู้วิจัยให้ดำเนินการวิจัยขับเคลื่อนสังคมลดปัญหาการพนัน แต่ความสำเร็จคงเกิดขึ้นไม่ได้หากขาดความร่วมมือของพี่ ๆ สมาชิกในโครงการพัฒนาเครือข่ายอาจารย์สื่อสารมวลชนเพื่อขับเคลื่อนสังคมลดปัญหาการพนัน ส่งผลให้การแจกแบบสอบถามแก่นิสิตนักศึกษาทั่วประเทศเสร็จทันตามระยะเวลาที่กำหนดไว้ อนึ่ง ผู้วิจัยขอขอบคุณมูลนิธิสตรี้-สฤษดีวงศ์ องค์กรภาคประชาสังคมที่เล็งเห็นศักยภาพของเครือข่ายอาจารย์สื่อสารมวลชนและเชื่อมั่นว่าพี่น้องเล็ก ๆ อย่างพวกเราจะช่วยขับเคลื่อนสังคมลดปัญหาการพนันในสถาบันอุดมศึกษาได้

ผู้วิจัยขอกราบขอบพระคุณผู้ช่วยศาสตราจารย์ เจตน์ศักดิ์ แสงสิงแก้ว ที่ให้ความเมตตาต้อนรับผู้ทรงคุณวุฒิประเมินคุณภาพของผลงานวิจัย ซึ่งคำปรึกษาและคำแนะนำต่าง ๆ ของอาจารย์นอกจากเติมเต็มความครบถ้วนสมบูรณ์และถูกต้องของกระบวนการวิจัย ยังช่วยพัฒนาศักยภาพด้านการวิจัยแก่ผู้วิจัยอีกทางหนึ่ง นอกจากนี้ ผู้วิจัยขอขอบคุณนางสาวอมรพรรณ สุนาพันธ์ ที่ช่วยเหลือด้านการประเมินผลข้อมูลและประสานงานในเรื่องต่าง ๆ อย่างเต็มใจและมีประสิทธิภาพยิ่ง ที่มากไปกว่านั้นคือการส่งผ่านความห่วงใย ความไม่ย่อท้อ และความเป็นนักสู้ จนทำให้งานวิจัยเล่มนี้สำเร็จลุล่วงตามกำหนดระยะเวลา ขอขอบคุณสำหรับความทรงจำดี ๆ ตลอดเส้นทางการเรียนรู้ของผู้วิจัย

ผู้วิจัยขอขอบคุณนิสิตนักศึกษาในสถาบันอุดมศึกษาทั่วประเทศที่สละเวลาในการตอบแบบสอบถามจนทำให้ผลงานวิจัยครั้งนี้เปี่ยมด้วยคุณค่า อันจะเป็นประโยชน์ต่อแวดวงวิชาการและนำไปสู่การขับเคลื่อนสังคมเพื่อลดปัญหาการพนันในกลุ่มเยาวชนและนิสิตนักศึกษาต่อไป

เหนือสิ่งอื่นใด ผู้วิจัยขอกราบขอบพระคุณบิดามารดา ผู้ให้ชีวิตและทุ่มเททุกสิ่งทุกอย่างโดยมีความสำเร็จของลูกเป็นเส้นชัย ความรักที่ไม่หวังสิ่งตอบแทนในทุกช่วงของชีวิตได้แปรเปลี่ยนเป็นพลังแรงบันดาลใจ ความเข้าใจ และความเชื่อมั่นในศักยภาพ นอกจากนี้แรงสนับสนุนจากคนในครอบครัว ผู้วิจัยขอกราบขอบพระคุณญาติพี่น้องและทุกกำลังใจที่มอบให้เสมอมา

บุปผา ลาภาวัฒนาพันธ์

ผู้ดำเนินการวิจัยหลัก

สิงหาคม 2556

## สารบัญ

	หน้า
บทคัดย่อ .....	(1)
กิตติกรรมประกาศ.....	(5)
สารบัญตาราง.....	(9)
สารบัญภาพประกอบ .....	(14)
<b>บทที่</b>	
1. บทนำ .....	1
ที่มาและความสำคัญของปัญหา .....	1
ปัญหำนำการวิจัย .....	7
วัตถุประสงค์ของการวิจัย .....	7
สมมติฐานการวิจัย.....	8
ขอบเขตของการวิจัย.....	9
นิยามศัพท์ .....	9
ประโยชน์ที่คาดว่าจะได้รับ .....	11
2. แนวคิด ทฤษฎี และงานวิจัยที่เกี่ยวข้อง .....	12
แนวคิดเกี่ยวกับการพนันและปัจจัยเสี่ยงที่ก่อให้เกิดการติดเล่นการพนัน.....	12
แนวคิดเกี่ยวกับวัยรุ่น .....	21
แนวคิดเกี่ยวกับลักษณะทางประชากรศาสตร์ของผู้รับสาร .....	25
ทฤษฎีเกี่ยวกับการเปิดรับข่าวสาร .....	28



สารบัญ (ต่อ)

	หน้า
แนวคิดเกี่ยวกับอิทธิพลของสื่อมวลชน สื่อบุคคล สื่อเฉพาะกิจ และสื่อใหม่...	33
ทฤษฎีเกี่ยวกับความสัมพันธ์ระหว่างความรู้ ทักษะ และพฤติกรรม .....	39
งานวิจัยที่เกี่ยวข้อง .....	43
กรอบแนวคิดในการวิจัย .....	48
<b>3. ระเบียบวิธีการวิจัย .....</b>	<b>49</b>
ประชากรของการวิจัย .....	49
ขนาดของกลุ่มตัวอย่าง.....	51
การสุ่มตัวอย่าง.....	52
เครื่องมือที่ใช้ในการวิจัย.....	53
ตัวแปรที่ใช้ในการวิจัย.....	54
การวัดตัวแปรและเกณฑ์การให้คะแนนคำตอบ.....	55
การทดสอบเครื่องมือที่ใช้ในการเก็บรวบรวมข้อมูล.....	62
การเก็บรวบรวมข้อมูลโดยสาธารณะการลดปัญหาจากการพนัน.....	64
กรรมวิธีทางข้อมูล.....	64
สถิติที่ใช้ในการวิเคราะห์ข้อมูล.....	65
<b>4. ผลการวิจัย .....</b>	<b>80</b>
ลักษณะทางประชากรศาสตร์ของกลุ่มตัวอย่าง .....	80
การเปิดรับข่าวสารเกี่ยวกับการเล่นการพนันของนิสิตนักศึกษา .....	85
ทัศนคติเกี่ยวกับการเล่นการพนันของนิสิตนักศึกษา .....	87
พฤติกรรมเกี่ยวกับการเล่นการพนันของนิสิตนักศึกษา.....	92
การทดสอบสมมติฐานการวิจัย .....	97

สารบัญ (ต่อ)

	หน้า
5. สรุปผลการวิจัย การอภิปรายผล และข้อเสนอแนะ .....	148
สรุปผลการวิจัย .....	150
การอภิปรายผล .....	160
ข้อเสนอแนะ .....	169
รายการอ้างอิง.....	174
ภาคผนวก	
ก. แบบสอบถามเรื่อง ความสัมพันธ์ระหว่างการเปิดรับข่าวสารกับทัศนคติ และพฤติกรรมการเล่นการพนันของนิสิตนักศึกษาในสถาบันอุดมศึกษา ทั่วประเทศ.....	180
ประวัติผู้ดำเนินการวิจัยหลัก .....	187

ศูนย์ข้อมูลนโยบายสาธารณะการลดปัญหาจากการพนัน  
Information Center for Gambling Control Policy

## สารบัญตาราง

ตารางที่	หน้า	
1.1	ประเภทของการพนันที่มีผู้นิยมเล่นมากที่สุดในสังคมไทย.....	2
2.1	พัฒนาการของสื่อมวลชนดั้งเดิมไปสู่สื่อใหม่ .....	38
3.1	จำนวนนิสิตนักศึกษาในสถาบันอุดมศึกษาที่มีสมาชิกของเครือข่าย อาจารย์สื่อสารมวลชนเพื่อขับเคลื่อนสังคมลดปัญหาการพนันเป็นผู้สอน.....	50
3.2	การสรุปสมมติฐานการวิจัย สมมติฐานทางสถิติ และสถิติที่ใช้ในการทดสอบ.....	67
4.1	จำนวนและร้อยละของกลุ่มตัวอย่าง จำแนกตามเพศ .....	81
4.2	จำนวนร้อยละของกลุ่มตัวอย่าง จำแนกตามประเภทของมหาวิทยาลัยที่ศึกษา ...	81
4.3	จำนวนร้อยละของกลุ่มตัวอย่าง จำแนกตามเกรดเฉลี่ยสะสม .....	82
4.4	จำนวนร้อยละของกลุ่มตัวอย่าง จำแนกตามลักษณะการพักอาศัย.....	82
4.5	จำนวนและร้อยละของกลุ่มตัวอย่าง จำแนกตามรายได้เฉลี่ยต่อเดือน .....	83
4.6	จำนวนและร้อยละของกลุ่มตัวอย่าง จำแนกตามสถานภาพครอบครัว.....	84
4.7	จำนวน ร้อยละ และค่าเฉลี่ยของการเปิดรับข่าวสารเกี่ยวกับการเล่นการพนัน.....	85
4.8	จำนวน ร้อยละ และค่าเฉลี่ยของทัศนคติเกี่ยวกับการเล่นการพนัน.....	87
4.9	ค่าเฉลี่ยของทัศนคติเกี่ยวกับการเล่นการพนันด้านต่าง ๆ ทั้งที่ถูกและผิดกฎหมาย.....	91
4.10	จำนวนและร้อยละของกลุ่มตัวอย่าง จำแนกตามประสบการณ์เกี่ยวกับ การเล่นการพนัน .....	92
4.11	จำนวน ร้อยละ และค่าเฉลี่ยของความบ่อยครั้งเกี่ยวกับ การเล่นการพนัน .....	93
4.12	จำนวนและร้อยละของกลุ่มตัวอย่าง จำแนกตามประวัติการเริ่มเล่น การพนันครั้งแรก .....	95
4.13	จำนวนและร้อยละของกลุ่มตัวอย่าง จำแนกตามเหตุผลในการตัดสินใจ เล่นการพนัน .....	96
4.14	การวิเคราะห์ความแปรปรวนของความถี่ในการเปิดรับข่าวสารเกี่ยวกับการเล่น การพนัน จำแนกตามเพศ .....	98

สารบัญตาราง (ต่อ)

ตารางที่	หน้า
4.15 การวิเคราะห์ความแปรปรวนของความถี่ในการเปิดรับข่าวสารเกี่ยวกับการเล่นการพนัน จำแนกตามประเภทของมหาวิทยาลัยที่ศึกษา .....	99
4.16 การวิเคราะห์ความแปรปรวนของความถี่ในการเปิดรับข่าวสารเกี่ยวกับการเล่นการพนัน จำแนกตามเกรดเฉลี่ยสะสม .....	100
4.17 การวิเคราะห์ความแปรปรวนของความถี่ในการเปิดรับข่าวสารเกี่ยวกับการเล่นการพนัน จำแนกตามลักษณะการพักอาศัย.....	101
4.18 การวิเคราะห์ความแปรปรวนของความถี่ในการเปิดรับข่าวสารเกี่ยวกับการเล่นการพนัน จำแนกตามรายได้เฉลี่ยต่อเดือน .....	102
4.19 การวิเคราะห์ความแปรปรวนของความถี่ในการเปิดรับข่าวสารเกี่ยวกับการเล่นการพนัน จำแนกตามสถานภาพครอบครัว.....	103
4.20 การวิเคราะห์ความแปรปรวนของทัศนคติเกี่ยวกับการเล่นการพนัน จำแนกตามเพศ.....	104
4.21 การเปรียบเทียบพหุคูณของความสัมพันธ์ระหว่างตัวแปรเพศกับทัศนคติเกี่ยวกับการเล่นการพนัน โดยใช้วิธี LSD .....	105
4.22 การวิเคราะห์ความแปรปรวนของทัศนคติเกี่ยวกับการเล่นการพนัน จำแนกตามประเภทของมหาวิทยาลัยที่ศึกษา.....	106
4.23 การเปรียบเทียบพหุคูณของความสัมพันธ์ระหว่างตัวแปรประเภทของมหาวิทยาลัยที่ศึกษากับทัศนคติเกี่ยวกับการเล่นการพนัน โดยใช้วิธี LSD .....	106
4.24 การวิเคราะห์ความแปรปรวนของทัศนคติเกี่ยวกับการเล่นการพนัน จำแนกตามเกรดเฉลี่ยสะสม .....	107
4.25 การวิเคราะห์ความแปรปรวนของทัศนคติเกี่ยวกับการเล่นการพนัน จำแนกตามลักษณะการพักอาศัย.....	108
4.26 การวิเคราะห์ความแปรปรวนของทัศนคติเกี่ยวกับการเล่นการพนัน จำแนกตามรายได้เฉลี่ยต่อเดือน.....	109
4.27 การเปรียบเทียบพหุคูณของความสัมพันธ์ระหว่างตัวแปรรายได้เฉลี่ยต่อเดือนกับทัศนคติเกี่ยวกับการเล่นการพนัน โดยใช้วิธี LSD .....	110

## สารบัญตาราง (ต่อ)

ตารางที่	หน้า
4.28 การวิเคราะห์ความแปรปรวนของทัศนคติเกี่ยวกับการเล่นการพนัน จำแนกตามสถานภาพครอบครัว .....	112
4.29 จำนวนและร้อยละของประสบการณ์เกี่ยวกับการเล่นการพนัน จำแนกตามเพศ ..	113
4.30 จำนวนและร้อยละของประสบการณ์เกี่ยวกับการเล่นการพนัน จำแนกตามประเภทของมหาวิทยาลัยที่ศึกษา .....	114
4.31 จำนวนและร้อยละของประสบการณ์เกี่ยวกับการเล่นการพนัน จำแนกตามเกรดเฉลี่ยสะสม .....	115
4.32 จำนวนและร้อยละของประสบการณ์เกี่ยวกับการเล่นการพนัน จำแนกตามลักษณะการพักอาศัย .....	116
4.33 จำนวนและร้อยละของประสบการณ์เกี่ยวกับการเล่นการพนัน จำแนกตามรายได้เฉลี่ยต่อเดือน .....	117
4.34 จำนวนและร้อยละของประสบการณ์เกี่ยวกับการเล่นการพนัน จำแนกตามสถานภาพครอบครัว .....	119
4.35 การวิเคราะห์ความแปรปรวนของความบ่อยครั้งเกี่ยวกับการเล่นการพนัน จำแนกตามเพศ .....	120
4.36 แสดงการเปรียบเทียบพหุคูณของความสัมพันธ์ระหว่างตัวแปรเพศกับ ความบ่อยครั้งเกี่ยวกับการเล่นการพนัน โดยใช้วิธี LSD .....	121
4.37 การวิเคราะห์ความแปรปรวนของความบ่อยครั้งเกี่ยวกับการเล่นการพนัน จำแนกตามประเภทของมหาวิทยาลัยที่ศึกษา .....	122
4.38 การเปรียบเทียบพหุคูณของความสัมพันธ์ระหว่างตัวแปร ประเภทของมหาวิทยาลัยที่ศึกษากับความบ่อยครั้งเกี่ยวกับการเล่นการพนัน โดยใช้วิธี LSD .....	122
4.39 การวิเคราะห์ความแปรปรวนของความบ่อยครั้งเกี่ยวกับการเล่นการพนัน จำแนกตามเกรดเฉลี่ยสะสม .....	123
4.40 การเปรียบเทียบพหุคูณของความสัมพันธ์ระหว่างตัวแปรเกรดเฉลี่ยสะสม กับความบ่อยครั้งเกี่ยวกับการเล่นการพนัน โดยใช้วิธี LSD .....	124

## สารบัญตาราง (ต่อ)

ตารางที่	หน้า
4.41 การวิเคราะห์ความแปรปรวนของความบ่อยครั้งเกี่ยวกับการเล่นการพนัน จำแนกตามลักษณะการพักอาศัย.....	125
4.42 การวิเคราะห์ความแปรปรวนของความบ่อยครั้งเกี่ยวกับการเล่นการพนัน จำแนกตามรายได้เฉลี่ยต่อเดือน.....	126
4.43 การเปรียบเทียบพหุคูณของความสัมพันธ์ระหว่างตัวแปรรายได้เฉลี่ย ต่อเดือนกับความบ่อยครั้งเกี่ยวกับการเล่นการพนัน โดยใช้วิธี LSD .....	126
4.44 การวิเคราะห์ความแปรปรวนของความบ่อยครั้งเกี่ยวกับการเล่นการพนัน จำแนกตามสถานภาพครอบครัว .....	128
4.45 จำนวนและร้อยละของประวัติการเริ่มเล่นการพนันครั้งแรก จำแนกตามเพศ .....	129
4.46 จำนวนและร้อยละของประวัติการเริ่มเล่นการพนันครั้งแรก จำแนกตามประเภทของมหาวิทยาลัยที่ศึกษา .....	130
4.47 จำนวนและร้อยละของประวัติการเริ่มเล่นการพนันครั้งแรก จำแนกตามเกรดเฉลี่ยสะสม .....	132
4.48 จำนวนและร้อยละของประวัติการเริ่มเล่นการพนันครั้งแรก จำแนกตามลักษณะการพักอาศัย .....	133
4.49 จำนวนและร้อยละของประวัติการเริ่มเล่นการพนันครั้งแรก จำแนกตามรายได้เฉลี่ยต่อเดือน.....	134
4.50 จำนวนและร้อยละของประวัติการเริ่มเล่นการพนันครั้งแรก จำแนกตามสถานภาพครอบครัว .....	136
4.51 ค่าสัมประสิทธิ์สหสัมพันธ์ระหว่างการเปิดรับข่าวสารเกี่ยวกับการเล่น การพนันกับทัศนคติเกี่ยวกับการเล่นการพนัน .....	137
4.52 การเปรียบเทียบความถี่ในการเปิดรับข่าวสารเกี่ยวกับการเล่นการพนัน จำแนกตามประสบการณ์เกี่ยวกับการเล่นการพนัน.....	138
4.53 ค่าสัมประสิทธิ์สหสัมพันธ์ระหว่างการเปิดรับข่าวสารเกี่ยวกับการเล่น การพนันกับความบ่อยครั้งเกี่ยวกับการเล่นการพนัน .....	139

## สารบัญตาราง (ต่อ)

ตารางที่	หน้า
4.54 การวิเคราะห์ความแปรปรวนของความถี่ในการเปิดรับข่าวสารเกี่ยวกับการเล่นการพนันจากสื่อประเภทต่าง ๆ จำแนกตามประวัติการเริ่มเล่นการพนันครั้งแรก .	140
4.55 การเปรียบเทียบพหุคูณของความสัมพันธ์ระหว่างตัวแปรความถี่ในการเปิดรับข่าวสารกับประวัติการเริ่มเล่นการพนันครั้งแรก โดยใช้วิธี LSD.....	141
4.56 การเปรียบเทียบทัศนคติเกี่ยวกับการเล่นการพนัน จำแนกตามประสบการณ์เกี่ยวกับการเล่นการพนัน.....	143
4.57 ค่าสัมประสิทธิ์สหสัมพันธ์ระหว่างความบ่อยครั้งเกี่ยวกับการเล่นการพนันกับทัศนคติเกี่ยวกับการเล่นการพนัน.....	144
4.58 การวิเคราะห์ความแปรปรวนของทัศนคติเกี่ยวกับการเล่นการพนัน จำแนกตามประวัติการเริ่มเล่นการพนันครั้งแรก.....	145
4.59 การเปรียบเทียบพหุคูณของความสัมพันธ์ระหว่างตัวแปรประวัติการเริ่มเล่นการพนันครั้งแรกกับทัศนคติเกี่ยวกับการเล่นการพนัน โดยใช้วิธี LSD.....	146
5.1 การสรุปผลของการทดสอบสมมติฐานการวิจัย.....	153


  
 ศูนย์ข้อมูลนโยบายสาธารณะการลดปัญหาจากการพนัน  
 Information Center for Gambling Control Policy

## สารบัญภาพประกอบ

ภาพที่		หน้า
2.1	กรอบแนวคิดในการวิจัย (Conceptual Framework) .....	48
5.1	ลักษณะทางประชากรศาสตร์ส่วนใหญ่ของกลุ่มตัวอย่าง.....	150





## บทที่ 1

### บทนำ

#### ที่มาและความสำคัญของปัญหา

วัฒนธรรมคือวิถีชีวิตของมนุษย์ วัฒนธรรมแสดงออกทางความคิด ความเชื่อ พฤติกรรม พิธีกรรม การแสดง การละเล่น จนกระทั่งถึงการพนัน แต่ข้อที่แตกต่างประการหนึ่ง ระหว่างการละเล่นกับการพนันก็คือการละเล่นทั่วไปเน้นความสนุกสนานและความบันเทิง ส่วนการพนันนั้นนอกจากเป็นไปเพื่อความบันเทิงและความตื่นเต้นแล้ว มักจะมีคำว่า “เดิมพัน” ติดตามมาด้วย ไม่ต่างจากสังคมไทยที่วิถีชีวิตของคนไทยจำนวนมากเกี่ยวข้องกับและผูกพันอยู่กับการพนัน ประเภทต่าง ๆ มาเป็นเวลาช้านาน (สังคีต พิริยะรังสรรค์, 2546: 75, 388-389)

สำหรับทัศนคติของคนไทยที่มีต่อการพนัน ในอดีตการพนันถูกมองว่าเป็นพฤติกรรม เบี่ยงเบนของบุคคลที่ขัดต่อหลักศีลธรรม จารีตประเพณี และหลักศาสนาอย่างร้ายแรง โดยเฉพาะในทางพระพุทธศาสนาที่จัดว่าการพนันเป็นอบายมุขนำไปสู่ความชั่ว (อมร รักษาสัตย์, 2540 อ้างถึงใน จิตรลดา ใหม่ศาสตร์, 2550: 2) อย่างไรก็ตาม เมื่อเข้าสู่ยุคปัจจุบันที่วิถีชีวิตของผู้คนเปลี่ยนแปลงไป แนวคิดและทัศนคติต่อการพนันก็เปลี่ยนแปลงไปเช่นกัน เห็นได้จากการหันมาองความจริงที่เกิดขึ้นและยอมรับว่าการพยายามปิดกั้นพฤติกรรมการเล่นพนันด้วยวิธีวางกฎหมายบังคับให้คนเล่นการพนันน้อยลงใช้ไม่ได้ผล ตรงข้ามกลับมีผู้เข้าไปเกี่ยวข้องกับการเล่นการพนันมากขึ้น ด้วยเหตุนี้ ภาพสะท้อนการพนันจึงเปลี่ยนเป็นกิจกรรมรูปแบบหนึ่งที่ทำให้ความบันเทิง เป็นกิจกรรมยามว่างที่สามารถลดความตึงเครียดจากการทำงาน ยิ่งไปกว่านั้น การถามหาคำนิยามของการพนันได้กลายเป็นข้อถกเถียงในสังคมต่อว่า แท้จริงแล้วกิจกรรมการพนันประเภทต่าง ๆ อาทิ บ่อนการพนัน สลากกินแบ่งรัฐบาล หวย ลีอตเตอริการกุศล เกมโชว์ ส่งฉลากสินค้าชิงโชค ส่งไปรษณียบัตรทายผลฟุตบอล กดเอสเอ็มเอสชิงรางวัล กดเอสเอ็มเอสไหวต่นักร้องยอดนิยม ร่วมสนุกทายผลกีฬา ตอบคำถามชิงรางวัล มีลักษณะเป็นการพนันมากขึ้นเรื่อยๆ จากผลสำรวจของโครงการวิจัยเศรษฐกิจการพนันในปี พ.ศ.2544 โดยสังคีต พิริยะรังสรรค์ (2546: 386) ทำให้ทราบว่าการพนันที่มีผู้นิยมเล่นมากที่สุดเรียงตามลำดับของจำนวนประชากรมีดังนี้

ตารางที่ 1.1 แสดงประเภทการพนันที่มีผู้นิยมเล่นมากที่สุดในสังคมไทย

อันดับ	ประเภทการพนัน	จำนวนประชากร
1	หวยใต้ดิน	23.7 ล้านคน
2	สลากกินแบ่งรัฐบาล	21.2 ล้านคน
3	หวยออสมลีน	7.8 ล้านคน
4	การพนันในบ่อน	4.2 ล้านคน
5	หวย กกส.	3.6 ล้านคน
6	หวยหุ้น	2.0 ล้านคน
7	การพนันฟุตบอล	2.0 ล้านคน
8	กีฬาพื้นบ้าน	1.3 ล้านคน
9	มวยหรือมวยตู้	8.1 แสนคน
10	จับยี่กี	2.6 แสนคน
11	มวยป้องกัน	2.3 แสนคน
12	ม้าแข่ง	8.0 หมื่นคน
13	การพนันอินเทอร์เน็ต	3.6 หมื่นคน
14	สลากจากต่างประเทศ	1.8 หมื่นคน
15	การพนันประเภทอื่น ๆ ที่เหลือรวมกัน	2.9 แสนคน

ที่มา: ปรับปรุงจากสังคิต พิริยะรังสรรค์, 2546: 386

นอกจากข้อมูลประเภทการพนันข้างต้น การศึกษาสถานการณ์ พฤติกรรม และผลกระทบการพนันในประเทศไทย โดยสถาบันวิจัยสังคม จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย เมื่อปี พ.ศ.2554 ผลสำรวจความคิดเห็นของประชาชนที่มีอายุ 15 ปีขึ้นไป ครอบคลุมทุกภูมิภาคทั่วประเทศจำนวน 16 จังหวัด ยังพบประเด็นที่น่าสนใจ คือ กว่าร้อยละ 77.1 มีประสบการณ์ในการเล่นการพนันมาก่อน ส่วนใหญ่เล่นหวยใต้ดินเป็นครั้งแรก รองลงมาคือสลากกินแบ่งรัฐบาลและเล่นไพ่ตามลำดับ ยิ่งไป

กว่านั้นคนกลุ่มนี้ยังคงเล่นการพนันอยู่ (พินิจ ลาภานานนท์ และคณะ, 2554 อ้างถึงใน ศูนย์ศึกษาปัญหาการพนัน, 2555: 29-31) สถานการณ์และมุมมองของคนไทยที่เปลี่ยนแปลงไปอาจพอสรุปได้ว่าในห้วงเวลาไม่กี่ปี พัฒนาการของการพนันได้ปรับเปลี่ยนไปตามบริบทสังคม อันเป็นผลมาจากความเสื่อมถอยด้านศีลธรรม ระบบทุนนิยมครอบงำ และเทคโนโลยีสมัยใหม่ที่ ทำให้โลกไร้พรมแดนด้วยเหตุนี้ ธุรกิจการพนันในรอบทศวรรษที่ผ่านมาจึงเติบโตแบบก้าวกระโดด รวมทั้งสร้างรูปแบบวิธีการ และทัศนคติใหม่ ๆ ขึ้นมา เช่น ทำให้การพนันเป็นเครื่องบ่งบอกถึงความทันสมัย มีการใช้การพนันเป็นเครื่องมือในการประชาสัมพันธ์เชิงท่องเที่ยว ให้คุณค่ากับกระบวนการพนันในฐานะองค์ความรู้และภูมิปัญญาท้องถิ่น หรือให้คุณค่าต่อธุรกิจที่เกี่ยวข้องเนื่องในฐานะอาชีพที่สร้างเศรษฐกิจในระดับครัวเรือน

ทั้งนี้ ผลการวิจัยของพินิจ ลาภานานนท์ และคณะ (2554: 87) ภายใต้เรื่อง “การศึกษาสถานการณ์ พฤติกรรม และผลกระทบการพนันในประเทศไทย” ได้ประมาณการจำนวนเงินที่ใช้เล่นพนันซื้อสลากกินแบ่งรัฐบาลและหวยใต้ดิน พบว่า ทั่วประเทศมีวงเงินซื้อสลากกินแบ่งรัฐบาลงวดละ 3,941 พันล้านบาท คิดเป็นเงินเล่นพนันสลากกินแบ่งรัฐบาลตลอดทั้งปี 76.757 พันล้านบาท ขณะที่การเล่นพนันหวยใต้ดินมีวงเงินเล่นพนันทั้งประเทศเฉลี่ยงวดละ 5.531 พันล้านบาท และคิดเป็นเงินเล่นพนันหวยใต้ดินตลอดทั้งปี 102.050 พันล้านบาท รวมเฉพาะการพนันสองประเภทนี้ในช่วงทุก ๆ 15-16 วัน จะมีเงินเล่นพนันหมุนเวียนทั้งประเทศจำนวน 9.472 พันล้านบาท หรือมีเงินหมุนเวียนเล่นการพนันทั้งสองประเภทนี้รวมตลอดทั้งปี 178.807 พันล้านบาท ขณะที่ประมาณการเงินเล่นการพนันประเภทอื่น ๆ พบว่า ประชากรที่ศึกษาหมดเงินไปกับการเล่นพนันในรอบ 46.352 พันล้านบาท พนันกีฬาพื้นบ้าน 45.666 พันล้านบาท พนันฟุตบอล 38.006 พันล้านบาท และพนันมวย 30.833 พันล้านบาท ซึ่งเมื่อรวมจำนวนเงินเล่นพนันทุกประเภทตลอดทั้งปี พ.ศ. 2553 พบว่า มียอดสูงถึง 357.276 พันล้านบาททีเดียว

ไม่เพียงการพนันจะส่งผลกระทบต่อสังคมไทยโดยรวมเท่านั้น แต่การพนันยังเป็นมูลเหตุที่นำไปสู่ปัญหาเด็กและเยาวชนตามมา หากจำแนกปัญหาที่เกิดขึ้นกับเด็กและเยาวชนพบว่า มี 2 ประการหลัก ประการแรกเป็นปัญหาที่เกิดจากความยากจนและด้อยโอกาสทั้งที่มีมาแต่กำเนิด ผลสืบเนื่องจากครอบครัว การถูกกระทำจากบุคคลหรือสังคม ประการที่สองเป็นปัญหาที่เกิดจากพฤติกรรมเบี่ยงเบน ได้แก่ เพศสัมพันธ์ ติดเหล้า บุหรี่ ยาเสพติด ทะเลาะวิวาท ติดเกมอินเทอร์เน็ต

เข้าถึงสื่อลามกอนาจาร เทียบเตร่สถานบันเทิง รวมถึงเล่นการพนัน สอดคล้องกับรายงานการวิจัย เรื่อง “โครงการเฝ้าระวังรักษาคุณภาพอนาคตเยาวชนไทย” ของสำนักวิจัยเอแบคโพลล์ มหาวิทยาลัยอัสสัมชัญ เมื่อปี พ.ศ.2548 ได้ระบุประเด็นปัญหารุนแรงที่สุด 5 อันดับแรกซึ่งมีเด็ก และเยาวชนอายุระหว่าง 12-24 ปี เข้าไปเกี่ยวข้อง ได้แก่ เหล้า/บุหรี่ หนีเรียน ยาเสพติด เพศสัมพันธ์ และการพนันเฉพาะนักศึกษากรุงเทพมหานคร (สังคีต พิริยะรังสรรค์, 2546: 358) ไม่ต่างจากข้อมูล ที่สถาบันรามจิตติได้ประเมินสถานการณ์ปัญหาเด็กและเยาวชนว่าประกอบด้วย 1. ขาดความอบอุ่น ในครอบครัว พ่อแม่ไม่มีเวลาให้ลูก 2. ห่างไกลวัด ใช้ชีวิตยามว่างตามห้างสรรพสินค้า ใช้มือถือและ คุยผ่านอินเทอร์เน็ต 3. ใช้จ่ายฟุ่มเฟือย 4. เล่นพนันและเริ่มเล่นพนันผ่านโทรศัพท์ระบบเอสเอ็มเอส 5. ปัญหาการมีเพศสัมพันธ์เร็วขึ้นและขาดความรับผิดชอบ (สุริย์ กาญจนวงศ์ และคณะ, 2549: 1-2) โดยในปี พ.ศ. 2554 ได้มีการสำรวจพฤติกรรมการเล่นพนันของวัยรุ่นชายในบ้านกาญจนาคพบว่า ร้อยละ 84.7 เคยมีประสบการณ์ในการเล่นพนันและมากกว่าครึ่งหนึ่งเริ่มเล่นพนันครั้งแรกเมื่ออายุเพียง 10 ปี (สุพร อภินันทเวช, 2555: 12)

หนึ่งในยุคที่เทคโนโลยีสารสนเทศเข้ามามีบทบาทในชีวิตประจำวันของผู้คนดังเช่น ปัจจุบัน การสื่อสารผ่านสื่อใหม่อย่างอินเทอร์เน็ตนับเป็นตัวเชื่อมสำคัญที่ลดข้อจำกัดด้านระยะทาง ระหว่างผู้เล่นการพนันกับผู้ให้บริการ โดยผู้เล่นจะรับทราบข้อมูลข่าวสารและเข้าถึงเกมพนันออนไลน์ ได้ตลอดเวลา อีกทั้งสามารถเล่นผ่านเว็บไซต์ โทรศัพท์มือถือ เฟสบุ๊ค หรืออุปกรณ์อิเล็กทรอนิกส์ ต่าง ๆ ซึ่งยากต่อการติดตามควบคุม และนั่นย่อมหมายถึงการเปิดโอกาสให้เยาวชนหรือวัยรุ่นมี โอกาสเข้าถึงการพนันรูปแบบนี้ง่ายขึ้น เมื่อพิจารณาผลสำรวจการพนันออนไลน์ที่นิยมเล่นใน ประเทศไทยพบว่า มี 3 ประเภท คือ (ไพศาล ลิ้มสถิตย์, 2556: 7)

1. การเล่นเกมพนันแบบคาสีโน ยกตัวอย่างบาคาร่าออนไลน์ รูเล็ตออนไลน์ หรือเกม ไพ่ประเภทต่าง ๆ ที่ผู้เล่นพนันสามารถเล่นผ่านการถ่ายทอดสดของบ่อนพนันทางอินเทอร์เน็ต เชื่อกันว่าเว็บพนันบางแห่งทำการถ่ายทอดสดจากบ่อนพนันในปอยเปต ประเทศกัมพูชา ยิ่งไปกว่านั้น ปัจจุบันบ่อนการพนันชายแดนยังมีการปรับตัวเพื่อขยายฐานผู้เล่นหน้าใหม่เข้าสู่ธุรกิจการพนัน โดยเฉพาะกลุ่มวัยรุ่นที่นิยมเล่นไอทีและชอบเล่นหรือชมฟุตบอลเป็นกิจวัตร (พิจิตรา ศุภสวัสดิ์กุล, 2555: 6-7)

2. การเล่นพนันบอล การพนันบอลเป็นการพนันออนไลน์ที่ได้รับความนิยมมากที่สุดในกลุ่มผู้เล่นคนไทย โดยสิ่งที่น่าสนใจคือทัศนคติของนิสิตนักศึกษานิยมเล่นพนันบอลในสถานศึกษาผ่านโทรศัพท์มือถือที่สามารถใช้อินเทอร์เน็ตได้

3. การพนันประเภทอื่น ๆ เช่น การเล่นกอล์ฟ การเล่นไฮโด การพนันออนไลน์ประเภทนี้จะมีช่องทางหรือวิธีเล่นเหมือนกับการเล่นเกมพนันออนไลน์อื่น ๆ

นอกจากสื่ออินเทอร์เน็ตจะส่งผลกระทบต่อพฤติกรรมการเล่นการพนันแบบออนไลน์ แรงกระตุ้นสำคัญคงหนีไม่พ้นการเผยแพร่ข่าวสารเรื่องการพนันของสื่อมวลชน อาทิ หนังสือพิมพ์กีฬาที่มักนำเสนอเนื้อหาเกี่ยวกับสถิติและบทวิเคราะห์การแข่งขัน ขณะที่สื่อโทรทัศน์ก็สร้างความตื่นเต็นใจแก่ผู้ชมด้วยการวิเคราะห์ ทำนาย แสดงความคิดเห็นก่อนเริ่มแข่งขันหรือพักครึ่งเวลาโดยไม่ลืมทิ้งท้ายให้ทายผลการแข่งขันผ่านระบบเอสเอ็มเอส ซึ่งงานวิจัยของเสริน ปุณณะหิตานนท์ และคณะ (2531: 175) ยืนยันตรงกันว่า การรับรู้เรื่องการพนันและการเสี่ยงโชคจากสื่อมวลชนคือแรงผลักดันให้เยาวชนหรือวัยรุ่นเล่นการพนันมากขึ้น อย่างไรก็ตาม หากย้อนกลับไปศึกษาพฤติกรรมการเล่นการพนันของวัยรุ่นอาจพบว่าแท้จริงแล้วสื่อบุคคลคือมูลเหตุจูงใจที่นำไปสู่ปัญหาการพนันก็เป็นได้ ใกล้เคียงที่สุดคงหนีไม่พ้นครอบครัวในฐานะต้นแบบแรกแห่งการเรียนรู้และการดำเนินชีวิต นอกจากนี้อิทธิพลของครอบครัว เพื่อนนับเป็นผู้ทรงอิทธิพลต่อพัฒนาการด้านสังคมของวัยรุ่นเช่นกัน ซึ่งงานวิจัยหลายเล่มชี้ชัดว่าหากมีเพื่อนสนิทเล่นการพนัน วัยรุ่นผู้นั้นก็จะมีแนวโน้มเล่นการพนัน (สุพร อภินันทเวช, 2555: 34-37, 45) ดังนั้น จุดเริ่มต้นในการจัดการปัญหาการพนันในกลุ่มนิสิตนักศึกษา คงไม่ใช่เพียงแค่แก้ไขพฤติกรรมที่ผิดเท่านั้น แต่จะต้องเข้าไปปรับเปลี่ยนทัศนคติที่ส่งผลกระทบต่อพฤติกรรมการเล่นการพนัน ซึ่งทัศนคติดังกล่าวอาจเกิดจากการเปิดรับข่าวสารการพนันอย่างสม่ำเสมอ

การยืนยันถึงบทบาทของสื่อประเภทต่าง ๆ ที่ส่งผลทางตรงและทางอ้อมต่อทัศนคติและพฤติกรรมการเล่นการพนันของวัยรุ่นสามารถเชื่อมโยงกับผลการวิจัยเกี่ยวกับสถานการณ์การเล่นทายพนันบอลในเขตกรุงเทพมหานครและปริมณฑลของสำนักวิจัยเอแบคโพลล์ (ฐิตินันท์ วัฒนสิน, 2544: 8) ที่พบว่ากลุ่มนิสิตนักศึกษาอายุระหว่าง 15-25 ปี จะให้ความสนใจเปิดรับข่าวสารจากสื่อต่าง ๆ เพื่อใช้เป็นข้อมูลในการเล่นการพนัน ซึ่งจำนวนผู้ติดตามข่าวสารเพื่อประโยชน์ด้านนี้มีแต่จะเพิ่มขึ้นจนสร้างความวิตกกังวลแก่สังคม เพราะหากการพนันเข้าสู่วิถีชีวิตของปัญญาชนที่สังคมหมายมั่น

ให้เป็นอนาคตของชาติมากเท่าไร ผลกระทบที่ตามมาคงยากต่อการแก้ไขมากเท่านั้น ด้วยเหตุนี้ จุดเริ่มต้นในการจัดการปัญหาคงไม่ใช่เพียงแค่แก้ไขพฤติกรรมที่ผิดของนักพนันวัยรุ่น หากแต่จะต้องเข้าไปปรับเปลี่ยนทัศนคติที่มีอิทธิพลต่อพฤติกรรมการเล่นการพนันพวกเขา โดยการขับเคลื่อนจากภาคสังคมก็เป็นปัจจัยสำคัญในสนับสนุนให้การประสานงานของหน่วยงานที่เกี่ยวข้องมีประสิทธิภาพมากยิ่งขึ้น

โครงการพัฒนาเครือข่ายอาจารย์สื่อสารมวลชนเพื่อขับเคลื่อนสังคมลดปัญหาการพนัน ถือเป็นภาคสังคมหนึ่งที่ตระหนักถึงสถานการณ์การพนันในสังคมไทย โดยมุ่งหวังให้การรวมตัวทางวิชาการของ 9 สถาบันอุดมศึกษาจากภูมิภาคต่าง ๆ ทั่วประเทศ ประกอบด้วย มหาวิทยาลัยพายัพ มหาวิทยาลัยราชภัฏเชียงใหม่ มหาวิทยาลัยมหาสารคาม มหาวิทยาลัยบูรพา มหาวิทยาลัยวลัยลักษณ์ มหาวิทยาลัยเกษตรศาสตร์ วิทยาเขตกำแพงแสน มหาวิทยาลัยรามคำแหง มหาวิทยาลัยราชภัฏจันทรเกษม และมหาวิทยาลัยหอการค้าไทย ก่อเกิดความร่วมมือจนกลายเป็นพลังขับเคลื่อนในการแก้ไขปัญหการพนันไม่ให้ขยายวงกว้าง

จากสถานการณ์การพนันที่น่าเป็นห่วงข้างต้น ผู้วิจัยในฐานะสมาชิกของเครือข่ายอาจารย์สื่อสารมวลชนเพื่อขับเคลื่อนสังคมลดปัญหาการพนัน จึงต้องการทราบว่าปัจจุบันวัยรุ่น โดยเฉพาะกลุ่มนิสิตนักศึกษาซึ่งมีภาวะเสี่ยงต่อการเล่นการพนันจะมีการเปิดรับข่าวสาร ทัศนคติ รวมถึงพฤติกรรมการเล่นการพนันอย่างไร การเปิดรับข่าวสารจากสื่อประเภทต่าง ๆ ส่งผลต่อทัศนคติ และพฤติกรรมการเล่นการพนันหรือไม่ มีกี่ยังเพียงใด หากพบความสัมพันธ์ระหว่างการเปิดรับข่าวสาร ทัศนคติ และพฤติกรรมการเล่นการพนันจริง ข้อค้นพบที่ได้ย่อมต่อยอดไปสู่การวางแผนและกำหนดกลยุทธ์การสื่อสารที่มีประสิทธิภาพเพื่อลดปัญหาการพนันในกลุ่มนิสิตนักศึกษา ตลอดจนลดอัตราการเติบโตของธุรกิจการพนันในสังคมไทยซึ่งปัจจุบันพบว่ามีแนวโน้มสูงขึ้นอย่างต่อเนื่อง ดังนั้น ความสำคัญของการศึกษาไม่ได้หยุดแค่เพียงการค้นพบองค์ความรู้ที่เชื่อมโยงความสัมพันธ์ระหว่างปัญหาการพนันกับการเปิดรับข่าวสาร ทัศนคติ และพฤติกรรมการเล่นการพนันของนิสิตนักศึกษาในสถาบันอุดมศึกษาเท่านั้น แต่ยังพัฒนาไปสู่การระดมความคิดเห็น สร้างความร่วมมือ และหาทางออกของปัญหาอย่างเป็นรูปธรรม ตลอดจนนำผลการวิจัยมาวางแผนจัดทำโครงการรณรงค์ทางการสื่อสารเชิงกลยุทธ์เพื่อสร้างพลังขับเคลื่อนเชิงนโยบายและสังคมต่อประเด็นพนันอื่น ๆ ที่อาจกลายเป็นปัญหาสังคมในภายภาคหน้า

## ปัญหานำการวิจัย

1. การเปิดรับข่าวสารเกี่ยวกับการเล่นการพนันของนิสิตนักศึกษาในสถาบันอุดมศึกษาทั่วประเทศเป็นอย่างไร
2. ทักษะคติเกี่ยวกับการเล่นการพนันของนิสิตนักศึกษาในสถาบันอุดมศึกษาทั่วประเทศเป็นอย่างไร
3. พฤติกรรมเกี่ยวกับการเล่นการพนันของนิสิตนักศึกษาในสถาบันอุดมศึกษาทั่วประเทศเป็นอย่างไร
4. การเปิดรับข่าวสารเกี่ยวกับการเล่นการพนันของนิสิตนักศึกษาในสถาบันอุดมศึกษาทั่วประเทศ มีความสัมพันธ์กับทักษะคติเกี่ยวกับการเล่นการพนันหรือไม่
5. การเปิดรับข่าวสารเกี่ยวกับการเล่นการพนันของนิสิตนักศึกษาในสถาบันอุดมศึกษาทั่วประเทศ มีความสัมพันธ์กับพฤติกรรมเกี่ยวกับการเล่นการพนันหรือไม่
6. ทักษะคติเกี่ยวกับการเล่นการพนันของนิสิตนักศึกษาในสถาบันอุดมศึกษาทั่วประเทศ มีความสัมพันธ์กับพฤติกรรมเกี่ยวกับการเล่นการพนันหรือไม่

## วัตถุประสงค์ของการวิจัย

- ศูนย์ข้อมูลนโยบายสาธารณะการลดปัญหาจากการพนัน
1. เพื่อศึกษาการเปิดรับข่าวสารเกี่ยวกับการเล่นการพนันของ นิสิตนักศึกษาในสถาบันอุดมศึกษาทั่วประเทศ
  2. เพื่อศึกษาทักษะคติเกี่ยวกับการเล่นการพนันของนิสิตนักศึกษาในสถาบันอุดมศึกษาทั่วประเทศ
  3. เพื่อศึกษาพฤติกรรมเกี่ยวกับการเล่นการพนันของ นิสิตนักศึกษาในสถาบันอุดมศึกษาทั่วประเทศ
  4. เพื่อศึกษาความสัมพันธ์ระหว่างการเปิดรับข่าวสารเกี่ยวกับการเล่นการพนันกับทักษะคติเกี่ยวกับการเล่นการพนันของนิสิตนักศึกษาในสถาบันอุดมศึกษาทั่วประเทศ

5. เพื่อศึกษาความสัมพันธ์ระหว่างการเปิดรับข่าวสารเกี่ยวกับการเล่นการพนันกับพฤติกรรมเกี่ยวกับการเล่นการพนันของนิสิตนักศึกษาในสถาบันอุดมศึกษาทั่วประเทศ
6. เพื่อศึกษาความสัมพันธ์ระหว่างทัศนคติเกี่ยวกับการเล่นการพนันกับพฤติกรรมเกี่ยวกับการเล่นการพนันของนิสิตนักศึกษาในสถาบันอุดมศึกษาทั่วประเทศ

### สมมติฐานการวิจัย

1. ลักษณะทางประชากรศาสตร์ของนิสิตนักศึกษาในสถาบันอุดมศึกษาทั่วประเทศที่แตกต่างกัน จะมีการเปิดรับข่าวสารเกี่ยวกับการเล่นการพนันแตกต่างกัน
2. ลักษณะทางประชากรศาสตร์ของนิสิตนักศึกษาในสถาบันอุดมศึกษาทั่วประเทศที่แตกต่างกัน จะมีทัศนคติเกี่ยวกับการเล่นการพนันแตกต่างกัน
3. ลักษณะทางประชากรศาสตร์ของนิสิตนักศึกษาในสถาบันอุดมศึกษาทั่วประเทศที่แตกต่างกัน จะมีพฤติกรรมเกี่ยวกับการเล่นการพนันแตกต่างกัน
4. การเปิดรับข่าวสารเกี่ยวกับการเล่นการพนันของนิสิตนักศึกษาในสถาบันอุดมศึกษาทั่วประเทศ มีความสัมพันธ์กับทัศนคติเกี่ยวกับการเล่นการพนัน
5. การเปิดรับข่าวสารเกี่ยวกับการเล่นการพนันของนิสิตนักศึกษาในสถาบันอุดมศึกษาทั่วประเทศ มีความสัมพันธ์กับพฤติกรรมเกี่ยวกับการเล่นการพนัน
6. ทัศนคติเกี่ยวกับการเล่นการพนันของนิสิตนักศึกษาในสถาบันอุดมศึกษาทั่วประเทศ มีความสัมพันธ์กับพฤติกรรมเกี่ยวกับการเล่นการพนัน



## ขอบเขตของการวิจัย

การวิจัยครั้งนี้ ผู้วิจัยเก็บข้อมูลเฉพาะสถาบันอุดมศึกษาที่สมาชิกของเครือข่ายอาจารย์สื่อสารมวลชนเพื่อขับเคลื่อนสังคมลดปัญหาการพนันเป็นผู้สอน ซึ่งมีสถานศึกษาตั้งอยู่ในภาคเหนือ ภาคตะวันออกเฉียงเหนือ ภาคตะวันออก ภาคใต้ ภาคกลาง รวมทั้งจังหวัดกรุงเทพมหานครและปริมณฑล เพื่อเป็นตัวแทนของสถาบันอุดมศึกษาทั่วประเทศ รวม 9 สถาบัน ได้แก่ มหาวิทยาลัยพายัพ มหาวิทยาลัยราชภัฏเชียงราย มหาวิทยาลัยมหาสารคาม มหาวิทยาลัยบูรพา มหาวิทยาลัยวลัยลักษณ์ มหาวิทยาลัยเกษตรศาสตร์ วิทยาเขตกำแพงแสน มหาวิทยาลัยรามคำแหง มหาวิทยาลัยราชภัฏจันทรเกษม และมหาวิทยาลัยหอการค้าไทย

สาเหตุที่กำหนดให้นิสิตนักศึกษาเป็นกลุ่มตัวอย่างของการวิจัย ด้วยเพราะนิสิตนักศึกษาเป็นกลุ่มคนที่มีการเล่นการพนันบางประเภทมากที่สุด ตลอดจนมีแนวโน้มที่จะเล่นการพนันในวงเงินที่สูงและมีโอกาสติดการพนันเมื่ออายุเพิ่มขึ้น โดยการวิจัยครอบคลุมระยะเวลาตั้งแต่เดือนมกราคมถึงเดือนสิงหาคม พ.ศ.2556 รวมทั้งสิ้น 8 เดือน

## นิยามศัพท์

**การพนัน** หมายถึง การเล่นหรือการเสี่ยงโชคที่ใช้เงินหรือทรัพย์สินมีค่าเป็นเดิมพัน โดยถือเอาเหตุการณ์ในอนาคตเป็นเครื่องชี้ขาด ผลของการเล่นมีทั้งฝ่ายที่ได้และเสีย ซึ่งการวิจัยครั้งนี้จะรวมการพนันที่ถูกต้องกฎหมายและผิดกฎหมาย ได้แก่ หวยใต้ดิน หวยออนไลน์ พนันมวย ไฟฟ้าออนไลน์ ไฮโล ลอตเตอรี่หรือสลากกินแบ่งรัฐบาล สลากเกอร์ หวยหุ้น ตู๋ม้า บาคาร่า ตู้สล็อต พนันบอล เป็กเกอร์ พนันกีฬาออนไลน์ การส่งชิ้นส่วนชิงรางวัล การส่งข้อความสั้นทายผลหรือชิงรางวัล รวมถึงการส่งข้อความสั้นเพื่อเล่นการพนัน เป็นต้น

**นิสิตนักศึกษา** หมายถึง วัยรุ่นเพศชาย เพศหญิง และเพศทางเลือก ที่ศึกษาระดับปริญญาตรีในมหาวิทยาลัยของรัฐ มหาวิทยาลัยเอกชน หรือมหาวิทยาลัยกลุ่มราชภัฏ ซึ่งมีสมาชิกของเครือข่ายอาจารย์สื่อสารมวลชนเพื่อขับเคลื่อนสังคมลดปัญหาการพนันเป็นผู้สอนในสถาบันอายุระหว่าง 18-24 ปี หรือเรียกว่า “กลุ่ม Gen-M” (Millennial Generation) ถือเป็นช่วงวัยที่มีความเสี่ยงต่ออำนาจของสิ่งยั่วยู่ที่ไม่เคยมีมาก่อนในอดีต นอกจากนี้ ยังเป็นช่วงวัยที่เข้าใจและสามารถใช้เทคโนโลยีสื่อสารเป็นอย่างดี โดยให้ความสำคัญกับคอมพิวเตอร์และภาษาอังกฤษ รักอิสระ มีความเป็นตัวของตัวเองชัดเจน

**ลักษณะทางประชากรศาสตร์** หมายถึง เพศ ประเภทของมหาวิทยาลัยที่ศึกษา เกรดเฉลี่ยสะสม ลักษณะการพักอาศัย รายได้เฉลี่ยต่อเดือน และสถานภาพครอบครัว

**การเปิดรับข่าวสารเกี่ยวกับการเล่นการพนัน** หมายถึง ความถี่ในการเปิดรับข่าวสารเกี่ยวกับการพนันจากสื่อประเภทต่าง ๆ ประกอบด้วย 1. สื่อมวลชน ได้แก่ โทรทัศน์ วิทยุ กระจายเสียง หนังสือพิมพ์ นิตยสาร 2. สื่อเฉพาะกิจ ได้แก่ โปสเตอร์ / แผ่นพับ ข้อความสั้น (SMS) ผ่านโทรศัพท์มือถือ 3. สื่อบุคคล ได้แก่ เพื่อน ครอบครัว คนรัก 4. สื่อใหม่ ได้แก่ เฟสบุ๊ก ยูทูบ และเว็บไซต์ต่าง ๆ ของนิสิตนักศึกษาในสถาบันอุดมศึกษาทั่วประเทศ

**ทัศนคติเกี่ยวกับการเล่นการพนัน** หมายถึง ระดับทัศนคติเชิงบวกและเชิงลบของนิสิตนักศึกษาที่มีต่อการเล่นการพนันรวม 4 ด้าน ประกอบด้วย 1. ด้านการเงิน ซึ่งเกี่ยวข้องกับการสูญเสียเงินและการได้เงิน 2. ด้านศีลธรรม ซึ่งเกี่ยวข้องกับความเสียใจ ความน่านับถือ และความรู้สึกชอบชั่วดี 3. ด้านเพื่อน ซึ่งเกี่ยวข้องกับการได้รับการยอมรับ 4. ด้านอื่น ๆ ซึ่งเกี่ยวข้องกับการอุปนิสัยเสียของของคนไทย แบ่งระดับความคิดเห็นออกเป็น 5 ระดับ คือ เห็นด้วยอย่างยิ่ง เห็นด้วย เฉย ๆ ไม่เห็นด้วย และไม่เห็นด้วยอย่างยิ่ง

**พฤติกรรมเกี่ยวกับการเล่นการพนัน** หมายถึง ประสบการณ์เกี่ยวกับการเล่นการพนัน ความบ่อยครั้งเกี่ยวกับการเล่นการพนัน ประวัติการเริ่มเล่นการพนันครั้งแรก และเหตุผลในการตัดสินใจเล่นการพนันของนิสิตนักศึกษาในสถาบันอุดมศึกษาทั่วประเทศ

## ประโยชน์ที่คาดว่าจะได้รับ

1. เพื่อทราบและเข้าใจความสัมพันธ์ระหว่างการเปิดรับข่าวสารกับทัศนคติ และพฤติกรรมการเล่นการพนันของนิสิตนักศึกษาในสถาบันอุดมศึกษาทั่วประเทศ
2. เพื่อนำผลการวิจัยมาวางแผนจัดทำโครงการรณรงค์ทางการสื่อสารเชิงกลยุทธ์เพื่อลดปัญหาการพนันในกลุ่มนิสิตนักศึกษา โดยเฉพาะขั้นตอนการสร้างสรรคเนื้อหาหลัก (Key Message) และวิธีการนำเสนอให้โดนใจ รวมทั้งการวางแผนสื่อโฆษณาประชาสัมพันธ์ให้สอดคล้องกับพฤติกรรมการเปิดรับข่าวสารของนิสิตนักศึกษา ซึ่งไม่เพียงช่วยเพิ่มประสิทธิภาพในการสื่อสาร แต่ยังทำให้ผู้จัดมีงบประมาณเพียงพอสำหรับจัดกิจกรรมหรือโครงการรณรงค์อื่น ๆ สนับสนุน
3. เพื่อทราบสถานการณ์การพนันในสังคมไทยทั้งในแง่ประวัติความเป็นมา วิวัฒนาการ และกรอบแนวคิดต่าง ๆ โดยอาจกำหนดเป็นหัวข้อการบรรยายในระดับมหาวิทยาลัย งานสัมมนา หรืองานเสวนา เพื่อนำไปสู่การระดมความคิดเห็น สร้างความร่วมมือ และหาทางออกของปัญหาอย่างเป็นรูปธรรม
4. เพื่อเป็นแนวทางแก่ภาครัฐ ภาคเอกชน ตลอดจนองค์กรหรือหน่วยงานต่าง ๆ ที่เกี่ยวข้องทั้งในแง่การกำหนดนโยบาย การขับเคลื่อนยุทธศาสตร์ การออกกฎหมายและมาตรการบังคับ ตลอดจนการวางแผนและกำหนดกลยุทธ์การสื่อสารเพื่อสร้างการรับรู้ ตระหนักรู้ ป้องกัน ยับยั้งไม่ให้พฤติกรรมการพนันในกลุ่มนิสิตนักศึกษาซึ่งเป็นอนาคตของชาติ
5. เพื่อนำผลการวิจัยมาต่อยอดและขยายขอบเขตการศึกษาไปสู่เรื่องการพนันในแง่มุมอื่น ๆ ต่อไป อาทิ เศรษฐกิจระหว่างประเทศกับธุรกิจการพนัน วาทกรรมเกี่ยวกับการพนัน การพนันในฐานะสัญลักษณ์ของความหวัง ปัจจัยที่มีอิทธิพลต่อพฤติกรรมการพนันของนักเรียน เป็นต้น



## บทที่ 2

### แนวคิด ทฤษฎี และงานวิจัยที่เกี่ยวข้อง

การวิจัยเรื่อง “ความสัมพันธ์ระหว่างการเปิดรับข่าวสารกับทัศนคติ และพฤติกรรมการเล่นการพนันของนิสิตนักศึกษาในสถาบันอุดมศึกษาทั่วประเทศ” เพื่อให้ครอบคลุมความคิดทฤษฎีซึ่งมีลักษณะเป็นนามธรรมพัฒนามาสู่การอธิบายปรากฏการณ์ที่เกิดขึ้นจริง ผู้วิจัยได้นำแนวคิด ทฤษฎี และงานวิจัยที่เกี่ยวข้องต่อไปนี้มาใช้เป็นแนวทางการศึกษา

1. แนวคิดเกี่ยวกับการพนันและปัจจัยเสี่ยงที่ก่อให้เกิดการติดเล่นการพนัน
2. แนวคิดเกี่ยวกับวัยรุ่น
3. แนวคิดเกี่ยวกับลักษณะทางประชากรศาสตร์ของผู้รับสาร
4. ทฤษฎีเกี่ยวกับการเปิดรับข่าวสาร
5. แนวคิดเกี่ยวกับอิทธิพลของสื่อมวลชน สื่อบุคคล สื่อเฉพาะกิจ และสื่อใหม่
6. ทฤษฎีเกี่ยวกับความสัมพันธ์ระหว่างความรู้ ทัศนคติ และพฤติกรรม
7. งานวิจัยที่เกี่ยวข้อง

ศูนย์ข้อมูลนโยบายสาธารณะการลดปัญหาจากการพนัน  
Information Center for Gambling Control Policy

#### ความหมายของการพนัน

พจนานุกรมกฎหมายแพ่งและพาณิชย์ให้ความหมายของการพนันไว้ว่า (พระวรภักดิ์ พิบูลย์, 2511: 21 อ้างถึงใน ชูพงษ์ จารุดำรงศักดิ์, 2545: 20)

“การพนัน” หมายถึง ข้อตกลงซึ่งมีอยู่ว่าผู้ใดเข้าเล่นชนะด้วยความฉลาดไหวพริบและความชำนาญของตนรวมทั้งมีโชคปนอยู่ด้วยจะได้รับประโยชน์จากผู้เล่นคนอื่นที่แพ้ เช่น เล่นไพ่ เล่นถั่วโป

“ขันต่อ” หมายถึง ข้อตกลงของบุคคล 2 ฝ่าย ฝ่ายหนึ่งยื่นยืมยักอีกฝ่ายหนึ่งปฏิเสธต่อเหตุการณ์อันใดอันหนึ่งและตกลงว่าถ้าความเจริญอยู่แก่ฝ่ายใด ฝ่ายนั้นเป็นผู้ชนะ เช่น ชกมวย

ประสิทธิ์ แสนศรี (2504: 23 อ้างถึงใน ชูพงษ์ จารุดำรงศักดิ์, 2545: 20) การพนัน คือ การเล่นเอาเงินหรือทุนทรัพย์ด้วยการเสี่ยงโชคหรือฝีมือ การพนันขันต่อไม่ก่อให้เกิดหนี้ตามกฎหมายสิ่งใดที่ให้ไปในการพนันหรือขันต่อก็จะทวงคืนไม่ได้และให้ใช้ตลอดถึงข้อตกลงเป็นมูลหนี้ที่ฝ่ายเสียการพนันขันต่อทำให้แกอีกฝ่ายหนึ่งเพื่อให้หนี้เงินพนันหรือขันต่ออันนั้นด้วย

ทนายภูธร (2530: 58-64 อ้างถึงใน ชูพงษ์ จารุดำรงศักดิ์, 2545: 20) ให้ความหมายของการพนันว่า “สัญญาที่ก่อให้เกิดการได้หรือเสียซึ่งเงินหรือทรัพย์สิน โดยคู่สัญญาถือเอาผลแห่งเหตุการณ์ในอนาคตอันไม่แน่นอนซึ่งคู่สัญญาไม่มีส่วนได้ส่วนเสียเป็นเครื่องชี้ขาด” ซึ่งจะต้องประกอบด้วย 5 ลักษณะสำคัญ คือ

ลักษณะที่ 1 ต้องมีการได้หรือเสีย ถ้าไม่มีการได้หรือเสียหรือได้เสียทางเดียวหรือได้เสียกันด้วยกัน ไม่ถือว่าเป็นการพนัน เช่น นาย ก. และนาย ข. ตกลงกันว่าถ้านักมวยฝ่ายแดงชนะฝ่ายน้ำเงิน นาย ก. จะให้เงิน นาย ข. 100 บาท ถ้านักมวยฝ่ายน้ำเงินชนะฝ่ายแดง นาย ข. ไม่ต้องเสียอะไร กรณีนี้ไม่ถือเป็นการพนันเพราะนาย ก. มีแต่เสียทางเดียว ส่วนนาย ข. มีแต่ได้ทางเดียวเช่นกัน

ลักษณะที่ 2 สิ่งที่ได้เสียต้องเป็นเงินหรือทรัพย์สิน เช่น นาย ก. ตกลงกับ นาย ข. ว่าถ้าฟุตบอลไทยชนะมาเลเซีย นาย ก. จะจ่ายเงินให้ นาย ข. 100 บาท ถ้ามาเลเซียชนะไทย นาย ข. ต้องจ่ายเงินให้ นาย ก. 150 บาท กรณีนี้ถือเป็นการพนันเพราะมีการได้เสียเป็นเงิน แต่ถ้า นาย ก. และนาย ข. ตกลงพนันกีฬาฟุตบอลครั้งนี้ใหม่ว่าถ้าฝ่ายที่ตนเดิมพันชนะคนที่แพ้จะต้องช่วยถ่วงหญ้าให้กับคนชนะ กรณีนี้ถือว่าไม่เป็นการพนันเพราะสิ่งที่ได้เสียเป็นแรงงานไม่ใช่เงินหรือทรัพย์สิน

ลักษณะที่ 3 ต้องถือเอาเหตุการณ์ในอนาคตเป็นเครื่องชี้ขาด เช่น นาย ก. ตกลงกับ นาย ข. ว่า ถ้า นาย ค. มีอายุครบ 30 ปี เมื่อใด นาย ก. จะให้เงิน นาย ข. 100 บาท กรณีเช่นนี้ไม่ใช่การพนันเพราะผลในอนาคตเป็นสิ่งที่แน่นอน กล่าวคือ ต้องมีวันหนึ่ง นาย ค. อายุครบ 30 ปี แน่แน่นอนหรือถ้า นาย ก. ตกลงกับ นาย ข. ว่า ถ้าทีมไทยได้เหรียญทองมากที่สุดในการแข่งขันซีเกมส์ นาย ก. จะจ่ายเงินให้นาย ข. 100 บาท แต่ถ้าไม่ใช่ นาย ข. จะต้องจ่ายเงินให้ นาย ก. 100 บาท กรณีเช่นนี้

เป็นการพนันเพราะถือเอาผลการได้เหรียญทองเป็นเหตุการณ์ในอนาคตเป็นเครื่องชี้ขาด แต่ถ้ารู้ผลการได้เหรียญทองซีเกมส์ก่อนแล้วไม่เป็นการพนันเพราะไม่ใช่เหตุการณ์ในอนาคต

**ลักษณะที่ 4** คู่สัญญาต้องไม่มีส่วนได้ส่วนเสียในผลที่เสี่ยงภัยนั้น เช่น นาย ก. ตกลงกับ นาย ข. ว่า ภายใน 1 ปี ถ้าไม่ไหม้บ้าน นาย ก. นาย ก. จะให้เงิน นาย ข. 1,000 บาท ถ้าเกิดไฟไหม้บ้าน นาย ก. นาย ข. จะให้เงิน นาย ก. 100,000 บาท กรณีนี้ไม่ถือเป็นการพนันเพราะคู่สัญญาคือ นาย ก. มีส่วนได้ส่วนเสียในผลที่เสี่ยงภัย คือ ถ้าไฟไหม้บ้าน นาย ก. นาย ก. ย่อมเสียหาย ซึ่งกรณีนี้เป็นการประกันภัย

**ลักษณะที่ 5** ต้องมีผู้เล่นตั้งแต่สองฝ่ายขึ้นไป คือ มีผู้จัดให้มีการเล่นการพนัน (เจ้ามือ) และมีผู้ร่วมเล่น เช่น นาย ก. เปิดบ่อนเล่นไพ่ มีนาย ข. นาย ค. และ นาย ง. ร่วมเล่นเอาเงินด้วย กรณีนี้ถือเป็นการพนัน

เสริน ปุณณะปิตานนท์ และคณะ (2531: 21) นิยามพฤติกรรมการพนันว่าเป็นการมีส่วนร่วมทางตรงหรือทางอ้อมในกิจกรรมแบบใดแบบหนึ่งหรือหลายแบบ ได้แก่

1. การเล่นพนันเอาเงินหรือสิ่งของมีค่าสำหรับผู้เล่น เช่น ลูกหิน ร่อนรูป เป้ากบ โยนเหรียญ เล่นว่าว ฯลฯ ในเกมส์กีฬาหรือระหว่างบุคคล เช่น หมากกระดาน วิ่งแข่ง กระโดดเชือก ว่ายนํ้า และในเกมส์กีฬาที่แข่งขันเป็นทีม เช่น ฟุตบอล วิ่งผลัด ในการนำสัตว์มาต่อสู้กัน เช่น กัดปลา กัดจิ้งหรีด ในกรณีที่เจ้าตัวมีส่วนร่วมทางอ้อม หมายถึง มิได้ร่วมเล่นด้วย เพียงแค่ดูเพื่อน ๆ เล่น แต่ก็ได้วางเดิมพันพนันหรือถือหางฝ่ายใดฝ่ายหนึ่ง

2. การเล่นพนันขั้นต่อหรือวางเดิมพันโดยอาศัยกิจกรรมหรือเครื่องมือที่ผู้อื่นจัดให้มีขึ้นเพื่อวัตถุประสงค์ทางการค้าหรือหารายได้ เช่น ในเกมส์กีฬาฟุตบอล มวย แข่งม้า ฯลฯ ในเกมส์บิลเลียด สนุกเกอร์ หรือแม้แต่การตีไก่ กัดปลา ชนวัว ฯลฯ

3. การเสี่ยงโชคในรูปของการซื้อสลากกินแบ่งรัฐบาล สลากกินรวบ หวยป้องกัน หวยซอง การเสี่ยงโชคในรูปของการซื้อของเพื่อการจับรางวัล การเสี่ยงโชคโดยการวางเงิน แทงภาพไฟ 3 ใบ การเล่นเกมตู้ไฟฟ้า ฟุตบอลโต๊ะ สล็อตแมชชีน เป็นต้น

4. การพนันที่เล่นกันในบ่อนโดยใช้ไพ่สำหรับ ลูกเต๋า เงินเหรียญ ขึ้นส่วนบางชนิด ฯลฯ เป็นอุปกรณ์ในการเล่น

จรรยา กล่าวสุนทร (2540: 33 อ้างถึงใน ชูพงษ์ จารุดำรงศักดิ์, 2545: 23) สรุปความหมายของการพนันไว้ดังนี้ การที่จะสรุปว่าบุคคลใดเล่นการพนันต้องพิจารณาจากบุคคล 2 ฝ่ายหรือมากกว่า มีการตกลงเอาผลของเหตุการณ์หนึ่งที่จะเกิดขึ้นในอนาคตและเป็นเหตุการณ์ที่ตนไม่มีส่วนเกี่ยวข้องเป็นเครื่องตัดสินการได้เสียเงินหรือทรัพย์สินมีค่า แต่ถ้านอกเหนือจากนี้ไม่ถือว่าบุคคลนั้นเล่นการพนัน

### ประเภทของการพนัน

พระราชบัญญัติการพนันพุทธศักราช 2478 (สวัสดิการข้าราชการ คณะกรรมการ กฤษฎีกา, 2521: 614-615 อ้างถึงใน ชูพงษ์ จารุดำรงศักดิ์, 2545: 20) ได้แบ่งประเภทของการพนันออกเป็น 2 ประเภท คือ บัญชี ก. และบัญชี ข. ดังนี้

บัญชี ก. มี 27 ชนิด คือ 1. หวย ก.ข. 2. โปป๋น 3. โปกำ 4. ถั่ว 5. แปะเก๋า 6. จับยี่กี 7. ต่อแต้ม 8. เปี้ยโบก 9. ไพ่สามใบ 10. ไม้สามอัน 11. ช้างงาหรือปอก 12. ไม้ดำไม่แดง 13. อีโปงครอง 14. กำตัด 15. ไม้หมุนหรือล้อหมุนทุก ๆ อย่าง 16. หัวโต 17. การเล่นซึ่งมีการทรมานสัตว์ 18. บิลเลียดดูหรือตีผี 19. โยนจิม 20. สี่เหลงลัก 21. ซลุกขลิก 22. น้ำเต้าทุก ๆ อย่าง 23. ไฮโลว์ 24. อีก่อย 25. ปั้นเปะ 26. อีโปงซัด และ 27. สลือกแมชชิน

บัญชี ข. มี 26 ชนิด คือ 1. การเอ็งการเล่นต่างๆ ซึ่งให้สัตว์ต่อสู้หรือแข่งขัน 2. วิ่งวัวคน 3. ชกมวย มวยปล้ำ 4. แข่งเรือฟุง แข่งเรือลื้อ 5. ซึรูป 6. โยนหวง 7. โยนสตาจค์หรือวัตตุใด ๆ ลงในภาชนะต่าง ๆ 8. ตกเบ็ด 9. จับสลากโดยวิธีใด ๆ 10. ยิงเป้า 11. ปาหน้าคน ปาสัตว์ หรือสิ่งใด ๆ 12. เต้าข้ามด่าน 13. หมากแกว 14. หมากหัวแดง 15. บิงโก 16. สลากกินแบ่ง สลากกินรวบหรือการเล่นใด ๆ ที่เสี่ยงโชคให้เงินหรือประโยชน์อย่างอื่น 17. โตแตไลเซเตอร์สำหรับการเล่นอย่างใดอย่างหนึ่ง 18. สวีปสำหรับการเล่นอย่างใดอย่างหนึ่ง 19. บู้กเมกิงสำหรับการเล่นอย่างใดอย่างหนึ่ง 20. ขายสลากกินแบ่งหรือสลากกินรวบหรือสวีปซึ่งไม่ใช่ออกในประเทศไทยแต่จัดให้มีขึ้นโดยชอบด้วยกฎหมายของประเทศที่จัดนั้น 21. ไพ่นกกระจอก ไพ่ต่อแต้ม ไพ่ต่าง ๆ 22. ดวด 23. บิลเลียด 24. ซ็องอ้อย 25. ฟุตบอลโต๊ะ 26. เครื่องเล่นซึ่งใช้เครื่องกล ไฟฟ้า พลังงานแสงสว่างหรือพลังอื่นใด

ซึ่งสามารถเล่นโดยวิธีสัมผัส เลื่อน กด ดึง ดัน ยิงโยน หมุน หรือวิธีอื่นใดที่สามารถทำให้แพ้ชนะกันได้ไม่ว่าโดยมีการนับแต้มหรือเครื่องหมายใด ๆ หรือไม่ก็ตาม

### กฎหมายที่เกี่ยวข้องกับการพนัน

พระราชบัญญัติการพนัน พ.ศ. 2478 กล่าวถึงผู้ที่เกี่ยวข้องกับการกระทำความผิดมี ผู้เล่น ผู้จัดให้เล่น การแถมหรือให้รางวัลด้วยการเสี่ยงโชค ถึงแม้จะไม่จัดว่าเป็นการพนัน แต่กฎหมายก็ควบคุมไม่ให้เกิดการเสี่ยงโชคทางการค้า นอกจากนี้ สลากกินแบ่งหรือสลากกินรวบของรัฐบาลที่ห้ามขายเกินราคาก็ยังมีข้อความกล่าวถึงโทษในกรณีการทำผิดดังนี้ (ณัฐวดี วงษ์วรเทวา, 2550: 15-16)

ผู้เกี่ยวข้องกับการกระทำความผิด ได้แก่ ผู้เล่นและผู้จัดให้มีการเล่นการพนัน ตามบัญชี ก. ผู้เล่นจะมีความผิดทันที เพราะเป็นการพนันที่จัดให้มีการเล่นได้เฉพาะในสถานคาสีโนของรัฐเท่านั้น หรือกำหนดอยู่ในพระราชกฤษฎีกาว่าอนุญาตให้ใครเล่นได้บ้าง ดังนั้น ผู้ที่ยังไม่ได้รับการอนุญาตจึงมีความผิดทันทีและได้รับโทษตามกฎหมายด้วย ส่วนผู้เล่นการพนันตามบัญชี ข. มีความผิดทันที เพราะไม่ได้รับอนุญาต แต่ถ้าเล่นในสนามหรือบ่อนที่ได้รับอนุญาตก็ไม่มีผิดแต่ประการใด

บุคคลที่อยู่ในวงการพนันถือว่ามีผิดเพราะการพนันนั้นจะต้องได้รับอนุญาต เมื่อยังไม่ได้รับอนุญาตให้เล่นจึงมีความผิดตามกฎหมาย ส่วนที่ขอปิดด้วยกฎหมายหรือดูในงานรื่นเริงงานนักขัตฤกษ์หรือในสาธารณะไม่ถือว่าเป็นความผิดแต่อย่างใด สำหรับบุคคลที่อยู่ในวงเล่นการพนันแม้มิได้ร่วมเล่นก็มีความผิด เพราะบุคคลนั้นสามารถสังเกตเห็นผลได้ผลเสียและมีโอกาสที่จะเข้าร่วมเล่นการพนันนั้น ซึ่งเป็นการเพิ่มผู้กระทำความผิดให้มากขึ้น

ลักษณะความผิดการพนันทั้งบัญชี ก. และ ข. หากเล่นถือว่าเป็นความผิด แต่อนุญาตให้เล่นได้ในขอบเขตของกฎหมายเท่านั้น เป็นการป้องกันผลประโยชน์สังคมไม่ให้ได้รับผลกระทบจากผลประโยชน์ของปัจเจกชน โดยคำนึงถึงผลประโยชน์ของสังคมเป็นที่ตั้ง



ส่วนผู้จัดให้มีการเล่น หมายถึง เจ้าของบ้านหรือคนคอยควบคุมดูแลหรือคนที่ชักชวนให้คนมาเล่นการพนัน คนที่พาเข้าไปในบ่อน คนที่คอยเป็นต้นทางให้คนเล่นการพนันไม่ให้ถูกตำรวจจับกุม ทั้งหมดที่กล่าวมาจัดว่าเป็นผู้จัดการให้มีการเล่นการพนัน ความผิดนี้ชัดเจนถือว่าเป็นความผิดทันที ถึงแม้จะไม่มีผู้เล่นการพนันก็ตาม

พระราชบัญญัติการพนัน พ.ศ.2478 ลงโทษผู้จัดให้รับโทษหนักกว่าผู้เล่น คือ ทั้งจำทั้งปรับ ริบทรัพย์สิน และเครื่องมือที่ใช้ในการเล่น

อนึ่ง กฎหมายรัฐธรรมนูญที่ว่าด้วยการออกเสียงประชามติ พ.ศ. 2541 มาตรา 214 ยังมีการระบุว่า “คณะรัฐมนตรีเห็นว่ากิจการใดที่อาจกระทบถึงผลประโยชน์ได้เสียต่อประเทศชาติและประชาชน ถ้านายกรัฐมนตรีเห็นว่าสมควรที่จะให้มีการออกเสียงประชามติเรื่องใดอาจปรึกษากับประธานสภาผู้แทนราษฎรและประธานวุฒิสภา จากนั้นประกาศในราชกิจจานุเบกษาให้มีการออกเสียงประชามติได้ ทั้งนี้ ต้องเป็นเรื่องที่ไม่ขัดแย้งกันหรือขัดต่อรัฐธรรมนูญเกี่ยวข้องกับบุคคลใดคณะใดโดยเฉพาะ แต่เป็นเรื่องของส่วนรวมเท่านั้น” เห็นได้ว่ากฎหมายรัฐธรรมนูญมีช่องว่างและเป็นช่องทางให้การตั้งบ่อนหรือการพนันประเภทอื่น ๆ เกิดขึ้นได้ หากผลประชามติสนับสนุนในเรื่องนั้น

### สาเหตุของการเล่นการพนัน

ศกศักดิ์ ตรีสารรัตน์กุล (2540: 15) ได้นำเสนอสาเหตุหลักที่ทำให้คนเล่นการพนันไว้ ดังนี้

ความโลภ การได้เงินก้อนใหญ่โดยง่ายนับเป็นสิ่งจูงใจพื้นฐานที่ดึงดูดให้คนเล่นการพนัน ซึ่งเหตุผลนี้มักเป็นจริงที่สุดในกลุ่มคนที่มีฐานะยากจนซึ่งไม่มีทั้งการศึกษาและชำนาญงานใด จึงคิดว่าวิถีทางเดียวที่จะก้าวสู่ความมั่งคั่งได้คือการพนัน

ความใก้ ค่านิยมของสังคมหรือคนบางกลุ่มมักยกย่องคนเด่น โดยนักพนันมือหนักนับเป็นตัวอย่างหนึ่งของการประพฤติตัวให้เป็นที่สังเกต

ความเบื่อ ความเบื่อในชีวิตประจำวันเป็นสาเหตุหนึ่งที่ทำให้คนมุ่งเข้าหาการพนันซึ่งเต็มไปด้วยความท้าทาย

ความภูมิใจ บางครั้งการเล่นการพนันอย่างมีชั้นเชิงก็ก่อความปิติยิ่งกว่าได้เงินเดิมพัน

ความเชื่อในโชค นักพนันส่วนใหญ่ไม่ค่อยยอมรับว่าการเล่นได้ของตนเกิดขึ้นเพราะความเคราะห์ดี แต่เชื่อว่าเป็นเพราะโชคประจำตัว

### ปัจจัยเสี่ยงที่ก่อให้เกิดการติดเล่นการพนัน

แม้จะมีนักวิชาการและนักวิชาชีพนำเสนอสาเหตุหลักที่ทำให้คนเล่นการพนัน แต่ถึงกระนั้นก็ไม่สามารถชี้ชัดลงไปได้ว่าอะไรคือสาเหตุที่แท้จริงที่ทำให้คน ๆ หนึ่งติดการพนันได้ ด้วยเหตุนี้ การพิจารณาปัจจัยเสี่ยงที่นำไปสู่การติดเล่นการพนันจึงมีความสำคัญต่อการวางแผนป้องกัน โดยเฉพาะเยาวชนหรือวัยรุ่นในฐานะกลุ่มเสี่ยงที่สังคมจับตามอง สุพร อภินันทเวช (2555: 36-37, 43-48) ระบุถึงปัจจัยเสี่ยงที่ทำให้เยาวชนติดการพนัน ดังนี้

1. อายุน้อย เยาวชนที่อายุน้อยจะถูกชักจูงหรือล่อลวงให้เข้าไปสู่วงจรพนันได้ง่ายกว่า ด้วยความสามารถทางสติปัญญาหรือประสบการณ์ที่มีจำกัดตามวัย หากเริ่มหัดเล่นการพนันตั้งแต่อายุน้อยย่อมมีความเสี่ยงในการติดการพนันมากกว่าผู้ที่เริ่มเล่นพนันตอนอายุมาก ผลสำรวจย้อนหลังกลุ่มผู้ใหญ่ที่ติดการพนันซึ่งก่อปัญหาสุขภาพหรือสังคม พบว่า มีประวัติเริ่มเล่นการพนันครั้งแรกตอนอายุยังน้อย

2. เพศชาย งานวิจัยทั้งในและต่างประเทศ พบว่า เพศชายมีความเสี่ยงต่อการติดพนันมากกว่าเพศหญิงอย่างมาก ทั้งนี้ อาจเป็นเพราะบุคลิกลักษณะและความคิดของเพศชายมักชอบการแข่งขัน ทำทาย มีความเสี่ยง กล้าได้กล้าเสียมากกว่าเพศหญิง นำไปสู่ความสนใจทำกิจกรรมต่าง ๆ ที่เกี่ยวข้องกับการแข่งขันทำทายมากกว่าเพศหญิง

3. พันธุกรรม หากเยาวชนคนใดมีพันธุกรรมหรือยีนที่เสี่ยงต่อการติดการพนันซึ่งได้รับตกทอดมาจากบรรพบุรุษก็อาจมีโอกาสดูดการพนันได้มากกว่า หรือพูดง่าย ๆ ว่าการส่งผ่านทางพันธุกรรมของบิดามารดาหรือบรรพบุรุษสู่เด็กมีผลให้เด็กเล่นหรือติดการพนันได้ หากบิดามารดาเป็นผู้ติดการพนัน ลูกจะมีโอกาสได้รับยีนติดการพนันเช่นกัน ซึ่งการแสดงออกมีอยู่หลายรูปแบบ ได้แก่ ชอบเล่นการพนัน ติดการพนันได้ด้วยตนเอง หรืออาจถูกกระตุ้นด้วยสิ่งแวดล้อม ทำให้เยาวชนกลุ่มนี้ติดการพนันง่ายกว่าคนที่ไม่มียีนติดการพนัน

4. อิทธิพลจากครอบครัว ตัวแบบที่เล่นพนัน การมีสมาชิกในครอบครัว ได้แก่ ปู่ย่า ตายาย พ่อแม่ ญาติพี่น้องเล่นการพนันมีผลต่อการเล่นพนันและติดการพนันในที่สุด ซึ่งงานวิจัยหลายเล่มได้ผลตรงกันว่าเยาวชนที่เล่นการพนันมักมีคนในครอบครัวเล่นการพนันด้วย และคนที่มีอิทธิพลต่อการติดการพนันมากที่สุด คือ บิดาหรือมารดา หากอธิบายในแง่การเป็นตัวแบบหรือต้นแบบของเด็ก พ่อแม่คือผู้มีอิทธิพลต่อการถือเป็นแบบอย่างในการดำเนินชีวิตของเด็กมากที่สุด เด็กที่รู้สึกว่าการเล่นการพนันเป็นเรื่องปกติ นั้น เนื่องจากเห็นจนเคยชินหรือเคยเล่นกับคนในครอบครัวหรือไปอยู่ในสถานที่เล่นพร้อมพ่อแม่

5. เพื่อน เมื่อพูดถึงพัฒนาการด้านสังคมของเด็กวัยรุ่นหรือเยาวชน มีการจัดให้ “เพื่อน” เป็นผู้มีอิทธิพลต่อความคิด ความรู้สึก การได้รับการยอมรับ หรือการร่วมมือทำกิจกรรมเป็นอย่างมาก จนบางครั้งเราจะได้ยินเรื่องราวที่เป็นช่องว่างระหว่างวัยของพ่อแม่กับลูกวัยรุ่นอยู่เสมอ และลูกมักเลือกปรึกษาเพื่อนหรือหนีไปอยู่กับเพื่อนมากกว่ายอมเชื่อฟังและรับฟังความคิดเห็นของพ่อแม่ หากเด็กไปอยู่ในกลุ่มเพื่อนที่เล่นการพนันหรือมีวิถีแก้ไข้ปัญหาที่ไม่เหมาะสม เด็กก็มักจะใช้วิธีที่เขาและเพื่อนเรียนรู้กันมาและอาจนำไปสู่การติดพนันในที่สุด โดยงานวิจัยหลายเล่มยืนยันว่าการมีเพื่อนสนิทเล่นการพนันจะทำให้เด็กวัยรุ่นผู้นั้นมีแนวโน้มเล่นการพนันตามไปด้วย

6. บุคลิกภาพใจร้อน ควบคุม หุนหันพลันแล่น ลักษณะบุคลิกภาพที่ควบคุมอารมณ์ไม่ค่อยได้ ใจร้อน หุนหันพลันแล่น มีการเปลี่ยนแปลงทางอารมณ์ง่าย ไม่สามารถดำรงสัมพันธภาพกับผู้อื่นได้นาน ๆ เป็นลักษณะของบุคลิกภาพผิดปกติประเภท B (Cluster B Personality Disorders) ซึ่งโรคทางจิตเวชประเภทหนึ่ง จากการศึกษาพบว่าคนที่ติดการพนันมักมีบุคลิกภาพผิดปกติประเภทนี้มากกว่าคนที่ไม่ติดการพนัน ส่วนใหญ่จะแก้ไข้ปัญหาในแนวทางไม่ค่อยเหมาะสม ไม่คำนึงถึงผลลบที่ตามมาว่าเมื่อเล่นจนหมดตัวจะเป็นปัญหาอย่างไร ต้องวางแผนแก้ไข้อย่างไร นอกจากนี้ ยังมีแนวโน้มติดหรือพึ่งพิงอะไรได้ง่าย ๆ เช่น การติดเกม ติดเหล้า ติดสารเสพติด ติดเที่ยว ติดผู้หญิง เป็นต้น

7. ฐานะยากจน ผู้ที่มีฐานะยากจนอาจไม่มีโอกาสเข้าไปเล่นการพนันในสถานที่ใหญ่ ๆ หรือต่างประเทศซึ่งมีค่าใช้จ่ายมาก แต่เนื่องด้วยแหล่งพนันในประเทศไทยเป็นบ่อนเล็ก ๆ ที่แอบเปิดบริการชุกช่อนอยู่ตามชุมชนแออัดหรือแหล่งบันเทิงย่านเศรษฐกิจที่มีผู้คนอพยพจากต่างเมืองเข้าไปอาศัยเพื่อทำมาหากิน การพนันจึงเข้าไปเป็นส่วนหนึ่งในชีวิตพวกเขาได้ไม่ยากนัก นอกจากนี้ การใช้

สื่ออิเล็กทรอนิกส์ในปัจจุบันยังทำให้ระบบพนันออนไลน์เกิดขึ้นง่าย จับกุมเจ้าของเว็บได้ยาก ค่าใช้จ่ายในการลงทุนน้อย คนจึงติดการพนันง่ายขึ้น เพราะมีความสะดวก ค่าใช้จ่ายต่ำกว่าการเดินทางไปบ่อน ทำให้คนที่มีฐานะยากจนสามารถเข้าถึงการพนัน ผลการวิจัยพบว่าคนที่ติดการพนันมักเป็นคนที่มีความฐานะยากจนกว่าคนที่ไม่ติดการพนัน เพราะมักคิดว่าการพนันเป็นวิธีหาเงินที่ง่าย แม้ความจริงโอกาสได้เงินจากการพนันมีความเป็นไปได้น้อยมาก

8. สิ่งแวดล้อมและระบบการพนันออนไลน์ สภาพแวดล้อมที่เต็มไปด้วยแหล่งอบายมุข ได้แก่ สถานบันเทิงกลางคืน ร้านขายเหล้าเบียร์ ร้านขายบริการทางเพศ หรือแหล่งการพนัน เป็นสาเหตุให้เยาวชนกลุ่มเสี่ยงเข้าไปเล่นการพนันและติดการพนันในที่สุด เพราะเป็นวัยที่มีวุฒิภาว่น้อยกว่าผู้ใหญ่ในการคิดแยกแยะสิ่งควรหรือไม่ควรทำ ชักจูงง่ายหากถูกล่อใจด้วยรางวัลหรือความสนุกสนานบันเทิง อีกทั้งปัจจุบันบริการในสื่อออนไลน์ทำให้เยาวชนเล่นการพนันง่ายขึ้น ขณะที่การติดตามกำกับดูแลของผู้ปกครองกลับเป็นไปได้ยาก เพราะเยาวชนมีความสามารถในการใช้คอมพิวเตอร์หรืออินเทอร์เน็ตออนไลน์คล่องแคล่วกว่าผู้ใหญ่ จึงไม่แปลกที่การพนันหลากหลายชนิดจะถาโถมมาสู่ผู้ใช้บริการซึ่งมีเยาวชนรวมอยู่ในนั้น

เนื่องจากการวิจัยเรื่องนี้ศึกษาในบริบทการพนัน ผู้วิจัยจึงใช้แนวคิดเกี่ยวกับการพนัน และปัจจัยเสี่ยงที่ก่อให้เกิดการติดเล่นการพนันเพื่อปูพื้นความเข้าใจตั้งแต่ความหมาย ประเภทกฎหมาย ซึ่งมีส่วนสำคัญต่อการออกแบบข้อคำถามให้มีความถูกต้องชัดเจน สำหรับเนื้อหาในหัวข้อสาเหตุของการเล่นพนันและปัจจัยเสี่ยงที่ก่อให้เกิดการติดเล่นการพนัน ผู้วิจัยสามารถนำมาใช้อภิปรายผลการวิจัยในส่วนพฤติกรรมการเล่นการพนันของนิสิตนักศึกษา ไม่ว่าจะ เป็น ประสิทธิภาพเกี่ยวกับการเล่นการพนัน ความบ่อยครั้งเกี่ยวกับการเล่นการพนัน ประวัติการเริ่มเล่นการพนันครั้งแรก และเหตุผลในการตัดสินใจเล่นการพนัน เนื่องจากมีความสัมพันธ์กันโดยตรง

## แนวคิดเกี่ยวกับวัยรุ่น

วัยรุ่น (Adolescence) มีรากศัพท์มาจากภาษาลาตินว่า “Adolescenre” หมายถึงการเจริญเติบโตไปสู่วุฒิภาวะ ซึ่งการที่เด็กจะบรรลุถึงขั้นวุฒิภาวะนั้นจำเป็นต้องมีพัฒนาการทั้งทางด้านร่างกาย อารมณ์ สติปัญญา และสังคมไปพร้อม ๆ กัน (Hurlock, 1955 อ้างถึงใน สุชา จันทรเฒ, 2529: 2) สอดคล้องกับความเห็นของ Dusek (1987: 4-5 อ้างถึงใน พรพิมล เจียมนาครินทร์, 2539: 34) ที่ให้ความหมายของ “วัยรุ่น” ว่าหมายถึงวัยที่เชื่อมระหว่างความเป็นเด็กกับการเป็นผู้ใหญ่ อันเป็นระยะที่ต้องปรับพฤติกรรมวัยเด็กสู่พฤติกรรมแบบผู้ใหญ่ที่สังคมยอมรับ เด็กวัยรุ่นจึงไม่ใช่แค่เพียงการเจริญเติบโตทางด้านร่างกาย แต่หมายถึงการเจริญเติบโตทางสังคมซึ่งอยู่ในกรอบของวัฒนธรรมแต่ละท้องถิ่น สุชา จันทรเฒ (2529: 2) ให้ความหมายของวัยรุ่นเพิ่มเติมอีกว่าเป็นวัยที่สิ้นสุดความเป็นเด็ก เป็นวัยที่เป็นสะพานไปสู่ความเป็นผู้ใหญ่ ไม่มีเส้นขีดแน่นอนว่าเริ่มเมื่อใดและสิ้นสุดเมื่อใด แต่กำหนดเอาความเปลี่ยนแปลงทางร่างกายและรูปร่างเป็นสำคัญ จากคำกล่าวทั้งหมดพอสรุปความหมายของวัยรุ่นดังนี้ วัยรุ่นคือวัยเด็กที่กำลังจะก้าวสู่วัยผู้ใหญ่ซึ่งมีการเปลี่ยนแปลงทั้งทางร่างกาย อารมณ์ สติปัญญา และสังคม ถือเป็นวัยหัวเลี้ยวหัวต่อของความเป็นเด็กสู่ความเป็นผู้ใหญ่

ศูนย์ข้อมูลนโยบายสาธารณะการลดปัญหาจากการพนัน  
Information Center for Gambling Control Policy

โดยปกติสามารถแบ่งช่วงพัฒนาการของวัยรุ่นออกเป็น 3 ช่วง ดังนี้ (พรพิมล เจียมนาครินทร์, 2539: 22-24 )

1. วัยรุ่นตอนต้น (Early Adolescence) เด็กผู้หญิงเริ่มเข้าสู่วัยรุ่นก่อนเด็กผู้ชาย คืออายุระหว่าง 13-15 ปี ส่วนเด็กผู้ชายจะอยู่ในช่วงอายุระหว่าง 15-17 ปี นับเป็นช่วงที่ร่างกายของทั้งเด็กผู้หญิงและเด็กผู้ชายมีการเจริญเติบโตและพัฒนาการที่สมบูรณ์มากขึ้น ซึ่งช่วงวัยรุ่นตอนต้นได้ชื่อว่าเป็น “วัยพายุบุแคม” (สมชาย ธีญธนกุล, 2526: 33) กล่าวคือ มีอารมณ์รุนแรง แสดงความรู้สึกอย่างเปิดเผยและตรงเกินไป ความชอบและไม่ชอบของเด็กวัยนี้รุนแรงมาก ที่สำคัญยังชอบเข้าห่มู่เข้าพวกเพราะต้องการเป็นส่วนหนึ่งของกลุ่ม ต้องการอยู่กับเพื่อน ๆ ยินดีรับคำแนะนำและให้ความ

ร่วมมืออย่างดีเมื่ออยู่กับเพื่อน ๆ ไม่ชอบให้ใครบังคับและต้องการเป็นที่ยอมรับของกลุ่ม สำหรับความต้องการที่สำคัญที่สุดอันหนึ่งก็คือ ต้องการการยอมรับในความเป็นชายและหญิงจากคนอื่น ๆ ในวัยเดียวกัน ไม่เฉพาะจากเพศเดียวกันเท่านั้น แต่ยังรวมถึงเพศตรงข้ามด้วย

2. วัยรุ่นตอนกลาง (Middle Adolescence) เด็กผู้หญิงจะมีอายุระหว่าง 15-18 ปี ส่วนเด็กผู้ชายจะมีอายุระหว่าง 17-19 ปี มีการเปลี่ยนแปลงทางด้านร่างกายลดน้อยลง แต่จะเพิ่มทางด้านเจตคติและความรู้สึกนึกคิดในลักษณะที่ค่อยเป็นค่อยไป มีลักษณะบุคลิกภาพภายนอกที่ดึงดูดความสนใจจากเพศตรงข้ามมากขึ้น เช่น มีลักษณะของความเป็นหญิงและความเป็นชายที่เด่นชัด เด็กวัยนี้มักแสดงความเป็นเจ้าของในสิ่งที่ตนเองรัก ถ้ามีความสนใจเพื่อนต่างเพศก็จะพยายามแสดงให้ผู้อื่นทราบว่าตนเองสนใจและแสดงความเป็นเจ้าของทันที ความภาคภูมิใจถือเป็นสิ่งสำคัญของวัยรุ่นตอนกลาง

3. วัยรุ่นตอนปลาย (Late Adolescence) เด็กผู้หญิงจะมีอายุระหว่าง 18-20 ปี ส่วนเด็กผู้ชายจะมีอายุระหว่าง 19-21 ปี เป็นระยะที่พัฒนาการด้านต่าง ๆ เข้าสู่วุฒิภาวะอย่างสมบูรณ์แบบทั้งพัฒนาการทางด้านอารมณ์ ความรู้สึกนึกคิด และสติปัญญา เด็กวัยนี้มีความพยายามที่จะปรับตัวให้เข้ากับสังคม พยายามหัดคิด ตัดสินใจ และแก้ปัญหาในเรื่องต่าง ๆ ด้วยตนเอง มีความกระตือรือร้นที่จะแสดงให้เห็นว่าตนเองไม่ใช่เด็กอีกต่อไป โดยพยายามสร้างความประทับใจในเรื่องต่าง ๆ และพิสูจน์ให้เห็นความสามารถว่าตนทำได้และต้องการสิทธิเท่าเทียมกับผู้ใหญ่

ศูนย์ข้อมูลนโยบายสาธารณะการลดปัญหาจากการพนัน  
Information Center for Gambling Control Policy

**ความต้องการและความสนใจของวัยรุ่น**

วัยรุ่นถือเป็นช่วงวัยที่มีความคิดปรารถนา อยากได้ อยากเป็น อยากมี แต่การอ่อนต่อประสบการณ์ภายนอกอาจทำให้บุคคลวัยนี้ถูกหลอกลวงได้ง่าย หากสิ่งจูงใจนั้นคือความสะดวกสบายและความสวยงามต่าง ๆ

สำหรับความต้องการของวัยรุ่นถือเป็นส่วนสำคัญในการผลักดันให้ร่างกายเกิดการกระทำและแสดงพฤติกรรมออกมา ความต้องการเป็นสิ่งจำเป็นสำหรับชีวิตซึ่งชีวิตจะราบรื่นได้ก็ต่อเมื่อความต้องการต่าง ๆ ของชีวิตได้รับการตอบสนอง หากความต้องการไม่ได้รับการตอบสนองก็จะทำให้ร่างกายเกิดความเครียด ความไม่มีความสุข โดยเฉพาะอย่างยิ่งวัยรุ่นมักมีความต้องการใหม่ ๆ

ตามสภาพการเปลี่ยนแปลงของร่างกายและอารมณ์ ความต้องการของวัยรุ่นที่สำคัญมีดังต่อไปนี้ (ฉวีวรรณ สุขพันธ์โพธาราม, 2527: 123-125)

1. ความต้องการอยากรู้อยากเห็น ความต้องการนี้เป็นลักษณะความคิดที่มีมาตั้งแต่วัยเด็กเล็กเมื่อรู้จักใช้สายตาสารวจสิ่งของรอบ ๆ ตัว เป็นความคิดที่มีความต่อเนื่องและมีระยะเวลาในการใช้ความพยายามศึกษาค้นคว้าเพื่อหาคำตอบในสิ่งที่ต้องการรู้

2. ความต้องการความรัก แม้วัยรุ่นจะเติบโตและช่วยเหลือตัวเองได้มากขึ้นแล้ว แต่ก็ยังต้องการความรักจากผู้ใหญ่ ผู้ใกล้ชิด ขยายขอบเขตไปสู่ความรักจากเพื่อนทั้งเพศเดียวกันและต่างเพศ

3. ความต้องการความปลอดภัย ความรู้สึกหวาดระแวงไม่แน่ใจในการเปลี่ยนแปลงของตนเองเป็นสาเหตุที่ทำให้วัยรุ่นเกิดความว้าวุ่นใจ ต้องการความปลอดภัยในการมีชีวิตรอบครวัที่อบอุ่น รวมถึงการมีเป้าหมายอนาคตที่ทำให้เห็นแนวทางอาชีพและความสำเร็จในวัยผู้ใหญ่

4. ความต้องการเป็นที่ยอมรับในสังคม การได้เข้ากลุ่มเพื่อนและแสดงความสามารถจนเป็นที่ยอมรับของเพื่อนนับเป็นยอดความปรารถนาของวัยรุ่น

5. ความต้องการได้รับอิสระ เมื่อเด็กย่างเข้าสู่วัยรุ่นแล้ว เขาจะพยายามแสวงหาความจริงและยืนหยัดด้วยลำแข้งของตน วัยรุ่นต้องการได้รับโอกาสในการแก้ปัญหา ทำงาน และตัดสินใจปัญหาด้วยตนเองบ้างพอสมควร

6. ความต้องการที่จะหาเลี้ยงตนเอง วัยรุ่นต้องการพึ่งพาช่วยเหลือตนเอง โดยเขาจะรู้สึกภาคภูมิใจหากมีโอกาสทำงานหาเงินเองได้

7. ความต้องการปรัชญาชีวิตที่น่าสนใจ ความต้องการนี้เป็นผลต่อเนื่องจากความต้องการ อยากรู้อยากเห็น โดยวัยรุ่นจะพยายามสืบเสาะค้นหาความจริงเพื่อได้หลักประกันที่ตนคิดว่าเป็นแนวทางที่น่าเชื่อถือ

รองศาสตราจารย์นาฏเฉลิม สุมาวงศ์ ได้อธิบายถึงความต้องการของเด็กวัยรุ่นไทยไว้ 4 ประการ คือ 1. อยากรเด่น อยากรดัง 2. อยากรดี 3. อยากรดู 4. อยากรดี ไม่ต่างจากแพทย์หญิงสุภา มาลากุล และ ดร.ประมวญ ดิกคินสัน ที่สรุปความต้องการของเด็กวัยรุ่นไทยไว้ 4 ประการเช่นกัน ได้แก่ 1. อยากรู้ 2. อยากรไหว้ 3. อยากรโต 4. อยากรช่วย เห็นได้ว่าความต้องการต่าง ๆ ของวัยรุ่นในข้างต้นเป็นแรงจูงใจที่นำไปสู่การกระทำหรือพฤติกรรมต่าง ๆ ทั้งแบบสังคมยอมรับและไม่

ยอมรับ เนื่องด้วยพฤติกรรมของวัยรุ่นมีมูลเหตุมาจากแรงผลักดันภายในตนเองซึ่งก็คือความคิดต่าง ๆ ที่เติบโตขึ้น ความสับสนกังวลใจในการเปลี่ยนแปลงต่าง ๆ ความต้องการต่าง ๆ ตามความคิดของตนเอง ตลอดจนผลักดันภายนอก นั่นคือ การยอมรับและความเข้าใจของผู้ใหญ่ที่เกี่ยวข้องกับพวกเขา เช่น พ่อแม่ ครูอาจารย์ สังคม ค่านิยมต่าง ๆ เป็นต้น (สุพล บุญทรง, 2523: 157)

ธนเดช กุลปิตรีวัน และศรีกัญญา มงคลศิริ (กุมภาพันธ์, 2548: 146) ให้ความเห็นเพิ่มเติมเกี่ยวกับกลุ่มผู้บริโภคที่อยู่ในช่วงวัย 18-24 ปี หรือ กลุ่ม “Gen-M” (Millennial Generation) ว่าเป็นผู้ที่เกิดมาโดยได้รับการดูแลเสมือนไข่มุกในหิน ผู้ปกครองได้แต่พร่ำสอนและดูแลเพื่อไม่ให้ตกอยู่ในอำนาจของสิ่งชั่วร้ายและชั่ววอนที่ไม่เคยมีมาก่อนในอดีต อาทิ รายการทีวีมอมเมา รายการบันเทิงยั่วอารมณ์ พฤติกรรมก้าวร้าว เป็นต้น จึงจัดได้ว่าผู้บริโภคกลุ่มนี้เป็นผู้บริโภคแห่งความคาดหวัง (Generation of Hope) ที่ผู้ใหญ่หวังว่าจะมีชีวิตอยู่และแก้ไขความผิดพลาดที่ตนเคยทำมาในอดีต อีกทั้งคนกลุ่มนี้ยังเข้าใจและสามารถใช้เทคโนโลยีได้เป็นอย่างดีโดยให้ความสำคัญกับคอมพิวเตอร์ ภาษาอังกฤษ รักอิสระ มีความเป็นตัวของตัวเองชัดเจน ที่สำคัญพวกเขากำลังเติบโตเป็นคลื่นลูกใหม่เพื่อทำหน้าที่กำหนดรูปแบบการบริโภคสินค้าและบริการต่าง ๆ ในสังคมต่อไป

เนื่องจากการวิจัยเรื่อง “ความสัมพันธ์ระหว่างการเปิดรับข่าวสารกับทัศนคติ และพฤติกรรมการเล่นการพนันของนิสิตนักศึกษาในสถาบันอุดมศึกษาทั่วประเทศ” มีกลุ่มตัวอย่างเป็นวัยรุ่น คือ นิสิตนักศึกษาในสถาบันอุดมศึกษาทั่วประเทศ อายุระหว่าง 18-24 ปี หรือเรียกว่า “กลุ่ม Gen-M” (Millennial Generation) ซึ่งเป็นช่วงวัยแห่งการเปลี่ยนแปลงด้านความคิด ความสัมพันธ์ทางสังคม เปลี่ยนพฤติกรรมจากความเป็นวัยรุ่นก่อนเข้าสู่วัยผู้ใหญ่ รักอิสระ และมีความเป็นตัวของตัวเองชัดเจน ส่งผลให้วัยรุ่นกลุ่มนี้จึงมีโอกาสตกอยู่ในอำนาจของสิ่งชั่วร้ายและชั่ววอนอย่างการพนันได้ง่าย



## แนวคิดเกี่ยวกับลักษณะทางประชากรศาสตร์ของผู้รับสาร

Berlo (1960: 15-16) กล่าวว่า ผู้รับสารเป็นองค์ประกอบสำคัญที่ใช้ตัดสินความสำเร็จหรือความล้มเหลวของการสื่อสาร ดังนั้น ผู้ส่งสารจึงต้องคำนึงถึงผู้รับสารตลอดเวลาทั้งก่อนการสื่อสาร ขณะกำลังทำการสื่อสาร และภายหลังการสื่อสาร โดยเฉพาะช่วงก่อนทำการสื่อสาร ผู้ส่งสารควรมีความรู้เกี่ยวกับภูมิหลังของผู้รับสาร เพื่อให้แผนการที่จัดเตรียมไว้มีความเหมาะสมกับผู้รับสารของตน

สำหรับแนวคิดเกี่ยวกับลักษณะทางประชากรศาสตร์หรือนัยหนึ่งก็คือการมีความรู้ด้านภูมิหลังของผู้รับสารนั้นอยู่บนหลักการของความเป็นเหตุเป็นผล ด้วยพฤติกรรมต่าง ๆ ของมนุษย์เกิดขึ้นตามแรงบังคับจากภายนอกมากระตุ้น ทำให้มนุษย์ดำเนินชีวิตตามแบบฉบับที่สังคมวางไว้ส่วนใหญ่แล้วพฤติกรรมของบุคคลที่มีอายุใกล้เคียงจะมีลักษณะคล้ายกัน เนื่องจากสภาพสังคมได้วางแบบอย่างสำหรับคนรุ่นนั้น ๆ ไว้ให้แล้ว เช่น สังคมทำให้ผู้หญิงมีลักษณะนิสัยและพฤติกรรมแตกต่างจากผู้ชาย คนที่มีการศึกษาจะมีพฤติกรรมแตกต่างไปจากคนด้อยการศึกษา กล่าวโดยสรุปคือแนวคิดด้านประชากรศาสตร์เชื่อว่า บุคคลที่มีคุณสมบัติทางประชากรที่แตกต่างกันจะมีพฤติกรรมต่างกัน ซึ่งวิธีการศึกษาผู้รับสารที่เป็นมวลชนควรจำแนกผู้รับสารออกเป็นกลุ่ม สำหรับผู้รับสารที่มีคุณสมบัติเหมือนกันจะมีความคล้ายคลึงในแง่พฤติกรรมการสื่อสารหรือไม่นั้น ต้องอาศัยคุณสมบัติที่มองเห็นได้จากภายนอกมาจัดกลุ่มหรือเรียกว่า "คุณสมบัติทางประชากรศาสตร์" (Demographic Characteristics) ดังมีรายละเอียดต่อไปนี้ (ปรมะ สตะเวทิน, 2546: 111-118; ยุกล เบ็ญจรงค์กิจ, 2542: 44-52)

1. **เพศ (Sex)** ผู้รับสารที่มีเพศต่างกันจะส่งผลต่อบุคลิกลักษณะ จิตใจ อารมณ์ ความคิด ทักษะ และพฤติกรรมการสื่อสารได้ การวิจัยทางจิตวิทยาได้แสดงให้เห็นว่าผู้หญิงและผู้ชายมีความแตกต่างอย่างมากทั้งในเรื่องความคิด ค่านิยม และทักษะ เพราะวัฒนธรรมและสังคมกำหนดบทบาทและกิจกรรมของคนทั้งสองเพศไว้ต่างกัน เช่น ผู้ใหญ่เพศหญิงนิยมดูโทรทัศน์และฟังวิทยุโดยเฉพาะรายการละคร ขณะที่ผู้ใหญ่เพศชายนิยมอ่านหนังสือพิมพ์มากกว่าดูโทรทัศน์ โดยเฉพาะรายการข่าวและกีฬา (Greenberg and Kumata, 1968 อ้างถึงใน ยุกล เบ็ญจรงค์กิจ, 2542: 48) ส่วนวัยรุ่นเพศชายชอบความสนุกสนาน ตื่นเต้น เร้าใจ จึงมักดูภาพยนตร์แนวแอ็คชั่น

หรือบู้ล้างผลาญ ขณะที่เพศหญิงอาจชื่นชอบดารานักแสดงจึงเปิดรับและติดตามข่าวสารเกี่ยวกับดาราดารา เพราะเห็นว่าภาพยนตร์แนวแอ็คชั่นไม่น่าสนใจ เขาแต่ใช้ความรุนแรง ส่วนเพศชายก็เห็นว่าเรื่องดาราดาราเป็นเรื่องไร้สาระเช่นกัน อย่างไรก็ตาม เมื่อศึกษาพฤติกรรมของผู้รับสารทั้งเพศชายและเพศหญิงขณะรับชมโทรทัศน์ พบว่า การดูโทรทัศน์ของเพศชายมักจะเกิดในขณะที่พักผ่อน แต่สำหรับเพศหญิงมักดูโทรทัศน์ไปพร้อม ๆ กับทำงานอื่นที่ต้องใช้สมาธิและพลังงานมากพอสมควร

2. อายุ (Age) อายุเป็นปัจจัยสำคัญในการสื่อสาร เพราะมีผลต่อประสบการณ์ ความคิด ความสนใจ ความเชื่อทัศนคติ และพฤติกรรมต่าง ๆ ของผู้รับสาร โดยทั่วไปคนที่มีอายุน้อยมักมีความคิดแบบเสรีนิยม ยึดถืออุดมการณ์ ใจร้อน และมองโลกในแง่ดี ส่วนคนที่อายุมากจะมีความคิดแบบอนุรักษ์นิยม ยึดถือการปฏิบัติ มีความระมัดระวัง มองโลกในแง่ร้าย และไม่ค่อยยอมรับการเปลี่ยนแปลงที่เกิดขึ้น คนต่างรุ่นจะมีประสบการณ์ชีวิตที่ต่างกัน จึงทำให้มีทัศนคติและความรู้สึกนึกคิดแตกต่างกันไปด้วย นอกจากนี้ความแตกต่างเรื่องความคิดแล้ว อายุยังเป็นตัวแปรกำหนดความแตกต่างในเรื่องความยากง่ายในการชักจูง การวิจัยทางจิตวิทยาพบว่าเมื่อบุคคลมีอายุมากขึ้นโอกาสที่บุคคลนั้นจะเปลี่ยนใจยอมน้อยลง (Burgoon, 1974 อ้างถึงใน ปรมะ สตะเวทิน, 2546: 113)

กาญจนา แก้วเทพ (2542: 176-177) อธิบายว่า ความสัมพันธ์ระหว่างผู้รับสาร สื่อ และบริบทการสื่อสาร สามารถวิเคราะห์แบบแผนการใช้สารของผู้รับที่แปรเปลี่ยนไปตามจังหวะของชีวิต (Life Cycle) ตามแต่ละช่วงอายุ อาทิ ในวัยเด็กการใช้สื่อมักเป็นไปตามการตัดสินใจของพ่อแม่ และจะใช้สื่อในบ้านเป็นส่วนใหญ่ ส่วนวัยรุ่นกลับลดปริมาณการใช้สื่อในบ้าน เช่น โทรทัศน์ และหันไปใช้สื่อนอกบ้านเพื่อรวมกลุ่มกับเพื่อน ขณะที่อายุวัยทำงานจะใช้ทั้งสื่อนอกบ้านและสื่อในบ้าน เพียงแต่ประเภทของสื่อและความสนใจในการรับข่าวสารจะเปลี่ยนไปจากเดิม เช่น มีการอ่านหนังสือเพื่อหาประโยชน์จากข่าวสารข้อมูลมากขึ้น ส่วนในวัยชราถือเป็นช่วงอายุที่หันกลับมานิยมใช้สื่อในบ้านอีกครั้งหนึ่ง

กล่าวโดยสรุป อายุเป็นปัจจัยที่ทำให้คนมีความแตกต่างกันในเรื่องของความคิดและพฤติกรรม บุคคลที่มีอายุมากจะมีพฤติกรรมตอบสนองต่อการสื่อสารต่างจากบุคคลที่มีอายุน้อย ส่วนบุคคลที่มีอายุน้อยจะมีพฤติกรรมตอบสนองต่อการสื่อสารเปลี่ยนแปลงไปเมื่ออายุมากขึ้น เห็น

ได้ว่าปัจจัยด้านอายุของผู้รับสารนั้นมีอิทธิพลต่อการรับรู้ข้อมูลข่าวสาร เพราะเป็นสิ่งที่กำหนดความแตกต่างในเรื่องความยากง่ายในการชักจูงใจ โดยคนที่มีวัยต่างกันจะมีความต้องการแตกต่างกัน

3. การศึกษา (Education) การศึกษาเป็นตัวแปรที่มีความสำคัญต่อประสิทธิภาพการสื่อสาร เพราะส่งผลต่อความรู้สึกรู้สึกนึกคิด ความเชื่อ ทศนคติ ค่านิยม ความสนใจ การเปิดรับ และการตีความข่าวสารของผู้รับสาร คนที่ได้รับการศึกษาต่างระดับในยุคสมัยที่ต่างกันในระบบการศึกษาที่ต่างกันหรือในสาขาวิชาที่ต่างกันย่อมมีความรู้สึกรู้สึกนึกคิด อุดมการณ์ และความต้องการที่แตกต่างกันไปด้วย โดยคนที่มีการศึกษาสูงหรือความรู้ดีจะได้เปรียบเรื่องการเป็นผู้รับสารที่ดี เพราะมีความเข้าใจศัพท์และเข้าใจสารได้ดีกว่า แต่อีกด้านหนึ่งก็เป็นคนที่ไม่ค่อยเชื่ออะไรง่าย ๆ ทุกอย่างต้องมีเหตุผลสนับสนุนอย่างเพียงพอ นอกจากนี้ มีงานวิจัยหลายเล่มที่แสดงให้เห็นความสัมพันธ์ระหว่างระดับการศึกษากับพฤติกรรมการเปิดรับข่าวสารว่าคนมีการศึกษาน้อยจะถูกชักชวนได้ง่ายกว่า หากใช้กลยุทธ์โน้มน้าวแบบให้ข้อมูลด้านเดียว (One-side Information) ขณะที่คนมีการศึกษาสูงจะต้องให้ข้อมูลแบบสองด้าน (Two-side Information) จึงจะสามารถโน้มน้าวได้ (กาญจนา แก้วเทพ, 2542: 182)

4. รายได้ (Income) รายได้เป็นตัวแปรสำคัญที่กำหนดฐานะทางเศรษฐกิจและสังคม (Socioeconomic Status) ของบุคคล นอกจากนั้น ยังเป็นตัวแปรที่มีความสัมพันธ์ระหว่างกันสูงมาก โดยเฉพาะแล้วคนที่มีการศึกษาสูงมักจะมีรายได้สูง ส่วนคนที่มีการศึกษาน้อยก็จะมีรายได้น้อยถึงปานกลาง งานวิจัยของ Schramm และ White (1949) ศึกษาการเปิดรับสารของผู้รับสารในสังคมอเมริกันแสดงผลที่ใกล้เคียงกันกับงานวิจัยเรื่องอื่น ๆ ว่า ผู้ที่มีรายได้สูงมักเป็นผู้เปิดรับสื่อสิ่งพิมพ์และนิยมเนื้อหาที่ค่อนข้างหนัก ไม่ค่อยสนใจเนื้อหาด้านความบันเทิง ส่วน McNelly และคณะ (1968) พบว่า คนที่มีฐานะดีและมีการศึกษาสูงเป็นกลุ่มคนที่ได้รับข่าวสารจากสื่อมวลชนมากที่สุด งานวิจัยของ Greenberg and Kumata (1968) ก็ได้รับผลในทำนองเดียวกันคือ ผู้รับสารที่มีรายได้สูงและมีการศึกษาสูงจะอ่านหนังสือพิมพ์มาก ซึ่งผลการวิจัยในลักษณะเช่นนี้สามารถอธิบายได้ว่า ผู้มีรายได้สูงมักมีการศึกษาสูง มีตำแหน่งหน้าที่การงานที่ดี จะถูกผลักดันให้เรียนรู้หาข้อมูลข่าวสารต่าง ๆ อยู่เสมอ การเปิดรับข่าวสารจากหนังสือพิมพ์จึงจำเป็นสำหรับผู้รับสารกลุ่มนี้มากกว่ารายการโทรทัศน์ซึ่งส่วนใหญ่เน้นเนื้อหาด้านความบันเทิง อีกเหตุผลหนึ่งคือตำแหน่งหน้าที่การงานมักทำให้ผู้รับสารกลุ่มนี้มีกิจกรรมและงานสังคมมากมาย การอ่านหนังสือพิมพ์จึงง่ายกว่าการดูโทรทัศน์

ด้วยเหตุนี้ กลุ่มผู้รับสารที่มีการศึกษาน้อยและรายได้ต่ำซึ่งมีทักษะในการอ่านน้อยและขาดเงินที่จะไปหาความบันเทิงอื่น ๆ จึงอาศัยเครื่องรับโทรทัศน์เป็นเครื่องมือสร้างความรื่นรมย์ในชีวิตประจำวัน (ยุบล เบญจรงค์กิจ, 2542: 49-50)

สำหรับการวิจัยเรื่อง “ความสัมพันธ์ระหว่างการเปิดรับข่าวสารกับทัศนคติ และพฤติกรรมการเล่นการพนันของนิสิตนักศึกษาในสถาบันอุดมศึกษาทั่วประเทศ” ผู้วิจัยได้ศึกษานิสิตนักศึกษาสถาบันอุดมศึกษาทั่วประเทศ ซึ่งถือเป็นมวลชนผู้รับสารที่มีลักษณะทางประชากรแตกต่างกัน อันจะส่งผลต่อการเปิดรับข่าวสาร ทัศนคติ และพฤติกรรมการเล่นการพนันที่แตกต่างกันออกไป ผู้วิจัยจึงนำแนวคิดการวิเคราะห์ผู้รับสารตามลักษณะทางประชากรศาสตร์ของผู้รับสาร ได้แก่ เพศ ประเภทของมหาวิทยาลัยที่ศึกษา และรายได้มาใช้ในการสร้างแบบสอบถาม รวมถึงการอภิปรายผลข้อมูล

### ทฤษฎีเกี่ยวกับการเปิดรับข่าวสาร

ข่าวสารคือปัจจัยสำคัญที่บุคคลใช้ประกอบการตัดสินใจในการทำกิจกรรมต่าง ๆ ความต้องการข่าวสารจะเพิ่มมากขึ้นเมื่อบุคคลนั้นต้องการข้อมูลในการตัดสินใจหรือไม่แน่ใจเกี่ยวกับเรื่องใดเรื่องหนึ่ง นอกจากนี้ ข่าวสารยังเป็นสิ่งที่ทำให้ผู้เปิดรับมีความทันสมัย สามารถปรับตัวให้เข้ากับสถานการณ์ของโลกปัจจุบันได้ดียิ่งขึ้น ดังที่ Atkin (1973; 208) ได้กล่าวว่าบุคคลที่เปิดรับข่าวสารมากย่อมมีหูตากว้างไกล มีความรู้ความเข้าใจในสภาพแวดล้อมและเป็นคนทันสมัยทันเหตุการณ์กว่าบุคคลที่เปิดรับข่าวสารน้อย อย่างไรก็ตาม บุคคลจะไม่รับข่าวสารทุกอย่างที่ผ่านมาสู่ตนทั้งหมด แต่จะเลือกรับรู้เพียงบางส่วนที่คิดว่ามีประโยชน์ต่อตัวเอง ดังนั้น ข่าวสารที่หลั่งไหลผ่านช่องทางต่าง ๆ มาถึงบุคคลมักถูกคัดเลือกตลอดเวลา โดยข่าวสารที่น่าสนใจ มีประโยชน์ และเหมาะสมตามความนึกคิดของผู้รับสารจะเป็นข่าวสารที่ทำให้การสื่อสารประสบผลสำเร็จ ทั้งนี้ กระบวนการเลือกสรรข่าวสาร (Selective Process) ที่อธิบายถึงพฤติกรรมการสื่อสารของแต่ละบุคคล ประกอบด้วย 4 ขั้นตอน คือ (Klapper, 1966: 19-25)

การเลือกเปิดรับ (Selective Exposure) บุคคลจะเลือกเปิดรับสื่อและข่าวสารจากแหล่งสารที่มีอยู่ด้วยกันหลายแหล่ง เช่น การเลือกซื้อหนังสือพิมพ์ฉบับใดฉบับหนึ่ง เลือกเปิดวิทยุจากสถานีใดสถานีหนึ่งตามความสนใจและความต้องการของตน อีกทั้งทักษะและความชำนาญในการรับรู้ข่าวสารของคนเรานั้นก็ต่างกัน บางคนที่ถนัดฟังมากกว่าอ่านก็จะชอบฟังวิทยุ ดูโทรทัศน์มากกว่าอ่านหนังสือ เป็นต้น

การเลือกให้ความสนใจ (Selective Attention) ผู้เปิดรับข่าวสารมีแนวโน้มที่จะเลือกสนใจข่าวจากแหล่งใดแหล่งหนึ่ง โดยมักเลือกตามความคิดเห็นและความสนใจของตนเพื่อสนับสนุนทัศนคติเดิมที่มีอยู่ ไม่เพียงเท่านั้น ยังพยายามหลีกเลี่ยงสิ่งที่ไม่สอดคล้องกับความรู้ ความเข้าใจ หรือทัศนคติเดิม เพื่อไม่ให้เกิดภาวะทางจิตใจที่ไม่สมดุลหรือความไม่สบายใจที่เรียกว่า “ความไม่สอดคล้องทางความคิด” (Cognitive Dissonance) ซึ่งการแสวงหาข่าวสารหรือเลือกสรรเฉพาะข่าวที่สอดคล้องกับความคิดของตนจะช่วยลดหรือหลีกเลี่ยงภาวะดังกล่าวได้ (Festinger, 1962: 29-31)

การเลือกรับรู้หรือตีความหมาย (Selective Perception or Selective Interpretation) ภายหลังจากการเลือกเปิดรับข่าวสาร ผู้รับสารแต่ละคนจะเลือกรับรู้หรือตีความข่าวสารที่ได้รับแตกต่างกันไปตามประสบการณ์ ทัศนคติ ความต้องการ ความคาดหวัง แรงจูงใจ สภาวะร่างกาย หรือสภาวะทางอารมณ์และจิตใจ ดังนั้น ในบางครั้งผู้รับสารอาจจะบิดเบือนข่าวสารให้สอดคล้องกับทัศนคติและความเชื่อของตน

การเลือกจดจำ (Selective Retention) บุคคลจะเลือกจดจำข่าวสารในส่วนที่ตรงกับความสนใจ ความต้องการ ทัศนคติของตนเอง และมักจะลืมหรือไม่นำไปถ่ายทอดต่อในส่วนที่ตนเองไม่สนใจ ไม่เห็นด้วย หรือเรื่องที่ขัดแย้งกับความคิดของตน ดังนั้น การเลือกจดจำข่าวสารจึงเป็นการช่วยส่งเสริมหรือสนับสนุนให้ความรู้สึกนึกคิด ทัศนคติ ค่านิยม หรือความเชื่อของผู้รับสาร แต่ละคนมั่นคงและเปลี่ยนแปลงยากขึ้น เพื่อนำไปใช้เป็นประโยชน์ในโอกาสต่อไป ส่วนหนึ่งอาจนำไปใช้เมื่อเกิดความรู้สึกขัดแย้งและมีสิ่งที่ทำให้ไม่สบายใจเกิดขึ้น

สำหรับปัจจัยที่มีอิทธิพลต่อการเลือกเปิดรับข่าวสารของแต่ละบุคคลนั้น Hunt, Todd & Ruben, Brent D. (1993: 65 อ้างถึงใน ปรมะ สตะเวทิน, 2541: 122-124) กล่าวว่ามียุ่ 8 ปัจจัย ได้แก่

1. ความต้องการ (Need) ปัจจัยสำคัญที่สุดปัจจัยหนึ่งในกระบวนการเลือกสรรของมนุษย์คือความต้องการ เพราะความต้องการเป็นตัวกำหนดการเลือกเปิดรับข่าวสารของบุคคล โดยแต่ละบุคคลย่อมเปิดรับข่าวสารด้วยวัตถุประสงค์หลายประการ ไม่ว่าจะเป็น เพื่อตอบสนองความต้องการของตน เพื่อให้ได้ข่าวสารที่ต้องการ เพื่อแสดงรสนิยม เพื่อการยอมรับในสังคม หรือเพื่อความพอใจ เป็นต้น

2. ทัศนคติและค่านิยม (Attitude and Values) ทัศนคติ คือ ความชอบและมีใจโน้มเอียง (Preference and Predisposition) ต่อเรื่องต่าง ๆ ส่วนค่านิยม คือ หลักพื้นฐานที่เรายึดถือเป็นความรู้สึกที่ว่าเราควรทำหรือไม่ควรทำอะไรในการมีความสัมพันธ์กับสิ่งแวดล้อมและคน ซึ่งทัศนคติและค่านิยมล้วนมีอิทธิพลอย่างยิ่งต่อการเลือกใช้สื่อมวลชน การเลือกข่าวสาร การเลือกตีความหมาย และการเลือกจดจำ

3. เป้าหมาย (Goals) มนุษย์ทุกคนกำหนดเป้าหมายในการดำเนินชีวิตทั้งในเรื่องอาชีพ การเข้าสมาคม การพักผ่อน โดยเป้าหมายของกิจกรรมต่าง ๆ ที่เรากำหนดขึ้นนี้จะมีอิทธิพลต่อการเลือกใช้สื่อมวลชน การเลือกข่าวสาร การเลือกตีความหมาย และการเลือกจดจำเพื่อสนองเป้าหมายของตน

4. ความสามารถ (Capability) ความสามารถของบุคคลในด้านต่าง ๆ ครอบคลุมถึงความสามารถด้านภาษาที่ล้วนมีอิทธิพลต่อการเลือกข่าวสาร การเลือกตีความหมาย และการเลือกเก็บเนื้อหาไว้

5. การใช้ประโยชน์ (Utility) โดยทั่วไปบุคคลจะให้ความสนใจและใช้ความพยายามในการที่จะเข้าใจและจดจำข่าวสารที่เราสามารถนำไปใช้ประโยชน์ได้

6. ลีลาในการสื่อสาร (Communication Style) การเป็นผู้รับสารของบุคคลส่วนหนึ่งขึ้นอยู่กับลีลาในการสื่อสาร นั่นคือ ความชอบหรือไม่ชอบสื่อบางประเภท ดังนั้น บางคนจึงชอบฟังวิทยุ บางคนชอบดูโทรทัศน์ บางคนชอบอ่านหนังสือพิมพ์ เป็นต้น



7. สภาวะ (Context) สภาวะหมายถึงสถานที่ บุคคล และเวลาที่อยู่ในสถานการณ์การสื่อสาร สิ่งต่าง ๆ เหล่านี้มีอิทธิพลต่อการเลือกสรรของผู้รับสาร ดังนั้น การที่เราถูกมองว่าเป็นอย่างไร การที่เราคิดว่าคนอื่นมองเราอย่างไร เราเชื่อว่าคนอื่นคาดหวังอะไรจากเรา และการที่คิดว่าคนอื่นคิดว่าเราอยู่ในสถานการณ์อะไร ล้วนแต่มีอิทธิพลต่อการเลือกของบุคคลแทบทั้งสิ้น

8. ประสบการณ์และนิสัย (Experience and Habit) ผู้รับสารจะพัฒนานิสัยการรับสารจากประสบการณ์ส่วนตัว ดังนั้น ผู้รับสารแต่ละคนจึงเลือกใช้สื่อชนิดใดชนิดหนึ่ง สนใจเรื่องใดเรื่องหนึ่ง ตีความหมายอย่างใดอย่างหนึ่ง และเลือกจดจำเรื่องใดเรื่องหนึ่ง

ไม่เพียงเท่านั้น ขวัญเรือน กิติวัฒน์ (2532: 21-27) ยังอธิบายเพิ่มเติมว่าปัจจัยที่ทำให้บุคคลมีพฤติกรรมการสื่อสารแตกต่างกัน คือ

1. ปัจจัยด้านบุคลิกภาพและจิตวิทยาส่วนบุคคล บุคคลแต่ละคนมีความแตกต่างในด้านโครงสร้างทางจิตวิทยาและบุคลิกภาพ ซึ่งเป็นผลสืบเนื่องจากการอบรมเลี้ยงดูและการดำรงชีวิตในสภาพแวดล้อมที่แตกต่างกัน ส่งผลกระทบถึงระดับสติปัญญา ความคิด ทักษะคิด ตลอดจนกระบวนการในการรับรู้และการจูงใจ

2. ปัจจัยด้านสภาพความสัมพันธ์ทางสังคม เนื่องจากบุคคลมักยึดติดกับกลุ่มสังคมที่ตนสังกัดอยู่ เป็นกลุ่มอ้างอิง (Reference Group) ในการตัดสินใจที่จะแสดงออกซึ่งพฤติกรรมใด ๆ ก็ตาม นั่นคือ มักจะคล้อยตามกลุ่มในแง่ความคิด ทักษะคิด และพฤติกรรมเพื่อให้เป็นที่ยอมรับของกลุ่ม

3. ปัจจัยด้านสภาพแวดล้อมนอกกระบวนการสื่อสาร คุณลักษณะต่าง ๆ ของบุคคล ได้แก่ เพศ อาชีพ ระดับการศึกษา รายได้ บางครั้งทำให้การเปิดรับข่าวสารและการตอบสนองต่อเนื้อหาดังกล่าวไม่แตกต่างกัน

อนึ่ง Schramm (1973, อ้างถึงใน ลัดดา จิตตคุตตานนท์, 2541: 121-122) ได้ชี้ให้เห็นถึงองค์ประกอบอื่น ๆ ที่มีอิทธิพลต่อการเลือกรับข่าวสารของบุคคล ดังนี้

1. ประสบการณ์ต่างกันทำให้ผู้รับสารแสวงหาข่าวสารที่แตกต่างกัน
2. ผู้รับสารจะประเมินสาระประโยชน์ของข่าวสารเพื่อตอบสนองวัตถุประสงค์ของตนอย่างใดอย่างหนึ่ง
3. ภูมิหลังที่ต่างกันทำให้ผู้รับสารมีความสนใจแตกต่างกัน
4. การศึกษาและสภาพแวดล้อมทำให้เกิดความแตกต่างในการเลือกรับสื่อและข่าวสาร

5. ความสามารถในการรับสารทั้งสภาพร่างกายและจิตใจ รวมถึงทักษะและความชำนาญ ทำให้ผู้รับสารมีพฤติกรรมการเปิดรับสารที่แตกต่างกัน
6. บุคลิกภาพมีผลต่อการเปลี่ยนแปลงทัศนคติ การโน้มน้าวใจ และพฤติกรรมของผู้รับสาร
7. สภาพทางอารมณ์มีส่วนทำให้ผู้รับสารเข้าใจความหมายของข่าวสาร หรืออาจเป็นอุปสรรคต่อการเข้าใจความหมายของข่าวสารได้เช่นกัน
8. ทัศนคติเป็นตัวกำหนดท่าทีของการตอบสนองต่อสิ่งเร้าหรือข่าวสารที่เข้ามากระทบ

อย่างไรก็ตาม แม้ว่าบุคคลจะมีพฤติกรรมและวัตถุประสงค์ในการเปิดรับข่าวสารที่แตกต่างกัน แต่โดยทั่วไปบุคคลจะทำการเปิดรับข่าวสารอยู่ 3 ลักษณะ (ดวงฤทัย พงศ์ไพฑูรย์, 2544: 13) ดังนี้

1. การเปิดรับข่าวสารจากสื่อมวลชน ผู้รับสารมีความคาดหวังจากสื่อมวลชนว่า การบริโภคข่าวสารจากสื่อมวลชนช่วยตอบสนองความต้องการของเขา จนนำไปสู่การเปลี่ยนแปลงทัศนคติและพฤติกรรมบางอย่างได้ โดยการเลือกบริโภคข่าวสารจากสื่อมวลชนจะขึ้นอยู่กับความต้องการหรือแรงจูงใจของผู้รับสารเอง เพราะบุคคลแต่ละคนย่อมมีวัตถุประสงค์และความตั้งใจในการใช้ประโยชน์แตกต่างกันไป

2. การเปิดรับข่าวสารจากสื่อบุคคล สื่อบุคคล หมายถึง ผู้ที่นำข่าวสารจากบุคคลหนึ่งไปยังอีกบุคคลหนึ่งหรือที่เรียกว่า “การสื่อสารระหว่างบุคคล” (Interpersonal Communication) สื่อบุคคลนี้จะมีประโยชน์อย่างมากในกรณีที่ผู้ส่งสารหวังผลให้ผู้รับสารมีความเข้าใจชัดเจนและตัดสินใจรับสารอย่างมั่นใจ โดยเสถียร เชนประทับ (2525: 219) กล่าวว่า ช่องทางที่เป็นสื่อระหว่างบุคคลมีระดับของปฏิกริยาตอบสนองสูง ทำให้ลดอุปสรรคในการสื่อสารและสามารถจูงใจบุคคลให้เปลี่ยนแปลงทัศนคติที่ฝังรากลึกได้ ซึ่งการสื่อสารระหว่างบุคคลแบ่งออกเป็น 2 ประเภท ได้แก่

- 2.1 การติดต่อโดยตรง (Direct Contact) เป็นการเผยแพร่ข่าวสารเพื่อสร้างความเข้าใจหรือโน้มน้าวใจผู้รับสารโดยตรง แต่มีข้อจำกัดคือต้องใช้สื่อบุคคลจำนวนมาก สิ้นเปลืองเวลา ค่าใช้จ่าย และแรงงานในการเผยแพร่ข่าวสาร



2.2 การติดต่อโดยกลุ่ม (Group Contact of Community Public) กลุ่มจะมีอิทธิพลต่อบุคคลส่วนรวม ช่วยให้การสื่อสารของบุคคลบรรลุเป้าหมายที่ตั้งไว้ เพราะเมื่อกลุ่มมีความสนใจมุ่งไปในทิศทางใด บุคคลส่วนใหญ่ในกลุ่มก็จะมี ความสนใจในทิศทางนั้น

3. การเปิดรับข่าวสารจากสื่อเฉพาะกิจ สื่อเฉพาะกิจ หมายถึง สื่อที่ถูกผลิตขึ้นมาโดยมีเนื้อหาสาระที่เฉพาะเจาะจงและมีจุดมุ่งหมายหลักอยู่ที่ผู้รับสารเฉพาะกลุ่ม (เกศินี จุฑาวิจิตร, 2540: 135) ได้แก่ จุลสาร แผ่นพับ โปสเตอร์ ไปรษณีย์ คู่มือ นิทรรศการ ดังนั้น การเปิดรับข่าวสารจากสื่อเฉพาะกิจนี้ ผู้รับสารจะได้รับข้อมูลข่าวสารหรือความรู้เฉพาะเรื่องใดเรื่องหนึ่ง

โดยสรุป ทฤษฎีเกี่ยวกับการเปิดรับข่าวสารได้แสดงให้เห็นความสำคัญของข่าวสารว่าเป็นอีกหนึ่งปัจจัยสำคัญที่บุคคลนำมาพิจารณาประกอบการตัดสินใจ ยิ่งบุคคลเกิดความไม่แน่ใจเกี่ยวกับเรื่องใดเรื่องหนึ่งมากเท่าใด บุคคลยิ่งเปิดรับข่าวสารมากขึ้นเท่านั้น ไม่ว่าจะเป็น สื่อมวลชน สื่อบุคคล สื่อเฉพาะกิจ หรือสื่อใหม่ อย่างไรก็ตาม เนื่องจากข่าวสารในปัจจุบันมีมากเกินไป ผู้รับสารจะรับไว้ทั้งหมดได้ บุคคลแต่ละคนจึงเปิดรับข่าวสารเฉพาะเรื่องที่ตนให้ความสนใจเพื่อสนับสนุนทัศนคติ ความคิด หรือความเข้าใจที่มีอยู่เดิม จนนำไปสู่กระบวนการเลือกรับข่าวสารขึ้นไม่เว้นแม้แต่การเลือกรับข่าวสารเกี่ยวกับการพนัน

แนวคิดเกี่ยวกับอิทธิพลของสื่อมวลชน สื่อบุคคล สื่อเฉพาะกิจ และสื่อใหม่

ศูนย์ข้อมูลนโยบายสาธารณะการลดปัญหาจากการพนัน  
Information Center for Gambling Control Policy

สื่อมวลชน (Mass Media) หมายถึง สื่อที่ทำให้ผู้ส่งสารซึ่งอาจเป็นบุคคลเดี่ยวหรือ

กลุ่มบุคคลสามารถส่งข่าวสารข้อมูลไปยังผู้รับเป้าหมายจำนวนมากที่อยู่กันอย่างกระจัดกระจายได้ในเวลาอันรวดเร็ว ประกอบด้วย หนังสือพิมพ์ นิตยสาร วิทยุ โทรทัศน์ และภาพยนตร์ โดยสื่อมวลชนมีคุณลักษณะสำคัญหลายประการ อาทิ ความสามารถในการเข้าถึงผู้รับสารจำนวนมาก ความรวดเร็วในการสื่อสารกับคนจำนวนมาก การบรรจุเนื้อหาที่หลากหลาย การไม่สามารถเลือกผู้รับสาร และการไม่สามารถขจัดการเลือกของผู้รับสารได้ เป็นต้น (ปรมะ สตะเวทิน, 2541: 69-72)

Klapper (1960 อ้างถึงใน กนกนาฏ สง่าเนตร, 2541: 17-18) ได้เสนอแนวคิดเกี่ยวกับอิทธิพลของสื่อมวลชนที่มีต่อการเปลี่ยนแปลงทัศนคติและพฤติกรรมด้านต่าง ๆ ของประชาชนในฐานะผู้รับสารเป้าหมาย ดังนี้

1. สื่อมวลชนไม่ได้มีอิทธิพลต่อประชาชนโดยตรง แต่มีอิทธิพลทางอ้อม เพราะสื่อมวลชนเป็นเพียงแรงเสริมที่จะสนับสนุนทัศนคติ รสนิยม ความมีใจโน้มเอียง ตลอดจนแนวโน้มด้านพฤติกรรม
2. สื่อมวลชนอาจเปลี่ยนทัศนคติของประชาชนได้เล็กน้อยและมักเป็นทัศนคติที่ยังไม่มั่นคง การเปลี่ยนแปลงทัศนคติที่ฝังรากลึกลงนั้นเป็นไปได้ยาก
3. สื่อมวลชนสามารถสร้างทัศนคติให้แก่ประชาชนได้ในกรณีที่บุคคลนั้นไม่เคยมีความรู้และประสบการณ์มาก่อน รวมทั้งต้องเป็นอิทธิพลสะสมไม่ใช่อิทธิพลที่ก่อให้เกิดผลได้ทันทีทันใดหรือในระยะเวลาอันสั้น

เนื่องจากสื่อมวลชนมีอยู่หลายประเภท แต่ละประเภทก็มีจุดเด่นและจุดอ่อนที่ต่างกันอย่างออกไป ดังนั้น การเลือกใช้สื่ออย่างเหมาะสมจึงมีความสำคัญต่อประสิทธิภาพในการสื่อสาร โดยหลักเกณฑ์ที่ใช้ในการพิจารณาคัดเลือกสื่อ ประกอบด้วย

1. ความสามารถของสื่อในการเข้าถึงผู้รับสาร คือ การนำคุณสมบัติของสื่อมวลชนมาใช้ในการพิจารณาคัดเลือก คุณสมบัติเหล่านี้ ได้แก่

- 1.1 ความสามารถของสื่อในการทำให้ผู้รับสารเกิดความเข้าใจได้รวดเร็ว เช่น โทรทัศน์ย่อมได้เปรียบสื่ออื่น ๆ เพราะผู้รับสารสามารถเห็นทั้งภาพและได้ยินเสียง ขณะที่วิทยุก็สามารถทำให้ผู้รับสารเข้าใจเนื้อหาสารง่ายเช่นกัน แต่สื่อสิ่งพิมพ์กลับเสียเปรียบสื่ออื่นในด้านนี้ เพราะผู้รับสารต้องมีความสามารถในการอ่าน เป็นต้น

- 1.2 ความสามารถของผู้รับสารในการเป็นเจ้าของสื่อ เนื่องจากสื่อแต่ละประเภทมีราคาที่แตกต่างกัน ในแง่ของผู้รับสาร สื่อสิ่งพิมพ์โดยเฉพาะหนังสือพิมพ์จะเป็นสื่อที่มีราคาถูกที่สุด แต่ไม่เป็นสื่อที่ถาวรเพราะผู้ซื้อเมื่ออ่านจบก็ต้องทิ้ง ส่วนวิทยุเป็นสื่อที่คนเลือกใช้ประจำแทบทุกบ้าน เพราะราคาถูกกว่าเมื่อเทียบกับโทรทัศน์

- 1.3 ความครอบคลุมของสื่อ หมายถึง ความสามารถของสื่อในการเข้าถึงกลุ่มเป้าหมาย ซึ่งเป็นเป็นเครื่องชี้วัดว่าประสิทธิภาพเครื่องส่งสัญญาณของสถานีโทรทัศน์แต่ละสถานีสามารถครอบคลุมพื้นที่ได้ 100 เปอร์เซ็นต์หรือไม่ หรือมีบริเวณใดที่เป็นจุดบอดสำหรับบางสถานี

2. การพิจารณาเลือกใช้เนื้อที่หรือเวลาของสื่อเพื่อให้เกิดประสิทธิภาพสูงสุด ด้วยเพราะสื่อแต่ละประเภทจะมีความแตกต่างด้านเนื้อที่ภายในหรือเวลาของสื่อ ได้แก่ เนื้อที่กระดาษของหนังสือพิมพ์ นิตยสาร หรือช่วงเวลาต่าง ๆ ที่ออกอากาศทางโทรทัศน์หรือวิทยุ ซึ่งไม่ว่าจะเป็นเนื้อที่ของสื่อสิ่งพิมพ์ฉบับหนึ่ง ๆ หรือช่วงเวลาออกอากาศของสถานีโทรทัศน์หรือสถานีวิทยุย่อมมีผู้ชม ผู้อ่าน หรือผู้ฟังมากน้อยต่างกัน ยกตัวอย่างช่วงเวลาของการเสนอข่าวจะเป็นช่วงเวลาที่ผู้ชมรายการโทรทัศน์มากที่สุด เพราะคนส่วนใหญ่กลับบ้านและพักผ่อนในช่วงเวลานั้น

3. การเสนอสื่อที่มีลักษณะเฉพาะและเหมาะสมกับเนื้อหา ในการนำเสนอเนื้อหาสารควรพิจารณาความเหมาะสมกับประเภทของสื่อ ยกตัวอย่างบทวิเคราะห์เรื่องการบริหารงานของธนาคารกรุงศรีอยุธยา จำกัด (มหาชน) หรือโฆษณาเกี่ยวกับบริการใหม่ ๆ ของธนาคารก็ควรลงในนิตยสารดอกเบี้ยหรือนิตยสารการเงินการธนาคาร เป็นต้น

4. การเลือกสื่อที่เป็นที่ยอมรับและเชื่อถือ คือ การเลือกเสนอข่าวสารในสื่อที่ผู้ส่งสารรู้สึกว่าเป็นสื่อที่พวกเขาให้การยอมรับไม่ด้านใดก็ด้านหนึ่ง โดยการยอมรับและความเชื่อถือเป็นผลทางจิตวิทยา หากผู้รับสารสนใจในสาระที่มีอยู่ในสื่อจะเกิดความสนใจและความรู้สึกคล้อยตามได้ง่าย

5. ความถี่ในการส่งสาร ความบ่อยครั้งในการนำเสนอสารช่วยต่อย้ำความสำคัญซึ่งนำไปสู่การจดจำและการเปลี่ยนแปลงพฤติกรรมของผู้รับสารได้ โดยทั่วไปสื่อมวลชนทุกประเภทมีคุณสมบัติเรื่องความถี่ในการส่งสารไม่แตกต่างกันนัก เพราะวิทยุ โทรทัศน์ และหนังสือพิมพ์สามารถออกอากาศหรือออกจำหน่ายได้ทุกวัน แต่ข้อจำกัดอยู่ที่ค่าใช้จ่ายในการซื้อเวลาหรือเนื้อที่ในหน้าหนังสือพิมพ์ซึ่งมีอัตราแตกต่างกันมาก ยิ่งความถี่ในการส่งสารมาก ค่าใช้จ่ายหรืองบประมาณก็ยิ่งสูงตามไปด้วย ดังนั้น การเลือกใช้สื่อจึงต้องพิจารณาความถี่ในการส่งสารไปยังผู้รับสารเพื่อให้ออกผลตามงบประมาณที่กำหนด

**สื่อบุคคล (Personal Media)** หมายถึง ตัวบุคคลที่นำพาข่าวสารจากบุคคลหนึ่งไปยังอีกบุคคลหนึ่งโดยอาศัยการติดต่อสื่อสารแบบตัวต่อตัวระหว่างบุคคล 2 คน หรือมากกว่า 2 คนขึ้นไป

Bettinghaus (1968: 180) กล่าวว่า ในการสื่อสารระหว่างบุคคล ผู้รับสารจะยอมรับข้อเสนอหรือความคิดเห็นจากผู้ส่งสารหรือไม่ขึ้นอยู่กับคุณสมบัติและความน่าเชื่อถือของตัวผู้ส่งสารโดยที่ผู้รับสารจะเป็นผู้พิจารณาคุณลักษณะ (Characteristics) ความน่าเชื่อถือที่มีอยู่

ภายในตัวผู้ส่งสารเอง นอกจากนี้ Lazarsfeld and Manzel (1968 อ้างถึงใน กนกนาฏ สง่าเนตร, 2541: 18) กล่าวถึงปัจจัยที่ทำให้สื่อบุคคลมีประสิทธิภาพมากในการเปลี่ยนแปลงทัศนคติของบุคคลประกอบด้วย

1. การสื่อสารระหว่างบุคคลสามารถจัดการการเลือกรับสารได้ เนื่องจากผู้รับสารจะหลีกเลี่ยงการสนทนาหรือการรับฟังได้ยาก ส่วนสื่อมวลชนนั้นผู้รับสารอาจหลีกเลี่ยงไม่รับฟังเนื้อหาที่ขัดแย้งกับทัศนคติและความเชื่อของตน

2. การสื่อสารแบบเผชิญหน้า เปิดโอกาสให้ผู้ส่งสารสามารถปรับปรุงหรือเปลี่ยนแปลงเนื้อหาที่ใช้สนทนาได้ในเวลาอันรวดเร็ว ถ้าหากเนื้อหาที่นั้นได้รับการต่อต้านจากคู่สนทนา

3. ผู้รับสารส่วนใหญ่มักเชื่อถือในข้อตัดสินใจและความคิดเห็นของผู้ที่เขารู้จักนับถือมากกว่าบุคคลที่เขาไม่รู้จักมาก่อน

ยิ่งไปกว่านั้น ช่องทางการสื่อสารที่เป็นสื่อบุคคลยังมีประสิทธิภาพในการจูงใจผู้รับสารซึ่งมีลักษณะเฉยเมยหรือมีปฏิกิริยาต่อต้านผู้ส่งสารมากกว่าช่องทางการสื่อสารที่เป็นสื่อมวลชน เพราะเป็นการสื่อสารแบบตัวต่อตัว หากผู้รับสารไม่เข้าใจสารก็สามารถสอบถามหรือขอข่าวสารเพิ่มเติมจากแหล่งสารได้ในเวลาอันรวดเร็ว ส่วนผู้ส่งสารก็สามารถปรับปรุงแก้ไขสารที่ส่งออกไปให้เข้ากับความต้องการและความเข้าใจของผู้รับสารได้ในระยะเวลาอันรวดเร็วเช่นกัน ซึ่งการมีระดับปฏิกิริยาตอบสนอง (Feedback) สูงเช่นนี้ ทำให้สามารถลดอุปสรรคของการสื่อสารที่เกิดจากการเลือกเปิดรับ การเลือกปรับหรือตีความหมาย และเลือกจดจำสารได้ (สเลียร์ เทยประทับ, 2538: 18)

**สื่อเฉพาะกิจ (Specialized Media)** สื่อที่จัดทำขึ้นเพื่อสนับสนุนกิจกรรมอย่างใดอย่างหนึ่งโดยเฉพาะ ดังนั้น การใช้สื่อเฉพาะกิจจึงเป็นการให้ความรู้และข่าวสารเฉพาะอย่างแก่ผู้รับสารกลุ่มเป้าหมายที่กำหนดไว้แน่นอนแล้ว ได้แก่ การจัดพิมพ์เอกสาร จุลสาร แผ่นพับ หรือใบปลิวออกเผยแพร่ซึ่งอาจจัดส่งไปยังกลุ่มเป้าหมายทางไปรษณีย์ นอกจากนี้ การปิดโปสเตอร์ตามชุมชนต่างๆ การจัดนิทรรศการ และการสาธิตยังเป็นการใช้สื่อเฉพาะกิจที่มีประสิทธิภาพในการรณรงค์เผยแพร่เช่นกัน (Adams, 1977 อ้างถึงใน เพ็ญมาศ ศิริกิจวัฒนา, 2543: 44-45)

**สื่อใหม่ (New Media)** สื่อใหม่หรือที่เรียกว่า New Media หมายถึง การรวมตัวของสื่อมวลชนดั้งเดิมอันได้แก่หนังสือพิมพ์ นิตยสาร ภาพยนตร์ วิทยุ โทรทัศน์ และภาพยนตร์ โดยมีคอมพิวเตอร์และอินเทอร์เน็ตเป็นสื่อกลางในการทำงาน ซึ่งต้องใช้โปรแกรมคอมพิวเตอร์ในการผลิต

การติดต่อ และการนำเสนอ นอกจากนี้ สื่อใหม่ยังรวมถึงการนำเสนองานในระบบที่ผู้ใช้กับสื่อมีปฏิสัมพันธ์ร่วมกัน ได้แก่ CD-ROM, Interactive Television, Broadband, DVD ตลอดจนการนำเสนองานในนิทรรศการต่าง ๆ ซึ่งทั้งหมดนี้เป็นผลมาจากการร่วมกันทำงานระหว่างสื่อ (Media) และเทคโนโลยี (Information Technology: IT) กล่าวได้ว่าสื่อใหม่อย่างอินเทอร์เน็ตเกิดจากการรวมกัน (Convergence) ระหว่างปัจจัย 3 ด้านสำคัญ (Flew, 2005: 1-3)

1. เทคโนโลยีข่าวสาร (Information Technology) หมายถึง กระบวนการทำงานของคอมพิวเตอร์ซึ่งก็คือเทคโนโลยีเพื่อให้ได้มาซึ่งข้อมูลข่าวสาร (Information Processing) ที่รวดเร็ว
2. เครือข่ายการสื่อสาร (Communications Networks) หมายถึง เครือข่ายซึ่งเป็นพาหนะในการส่งข้อมูลข่าวสาร (Information Carriage) เช่น เครื่องส่งสัญญาณ (Transmission)
3. เนื้อหาสาร (Content / Media) หมายถึง ข้อมูลข่าวสาร (Information Content) ที่นำเสนอผ่านสื่อดั้งเดิมประเภทต่าง ๆ กล่าวได้ว่าตัวสื่อก็คือเนื้อหาของสารนั่นเอง สอดคล้องกับแนวคิดของ McLuhan ที่ว่า “เพียงแต่ตัวสื่อก็เป็นสารแล้ว” หรือที่รู้จักกันในประโยคภาษาอังกฤษ “Medium is the Message” (กาญจนา แก้วเทพ, 2543: 119)

เนื่องจากสื่ออินเทอร์เน็ตเป็นสื่อใหม่ที่เป็นผลมาจากการพัฒนาเทคโนโลยีดิจิทัลและเครือข่ายอินเทอร์เน็ต ทำให้คุณสมบัติเด่นของสื่ออินเทอร์เน็ตมีดังนี้ (จิราภรณ์ สุวรรณวาทกสิกิจ, 2547: 49)

1. ผู้ใช้สื่อสามารถเป็นทั้งผู้รับสารและผู้ส่งสารในเวลาเดียวกัน ความแตกต่างของสื่ออินเทอร์เน็ตกับสื่อมวลชนดั้งเดิม คือ “ปฏิสัมพันธ์” (Interactive) โดยผู้ใช้อินเทอร์เน็ตสามารถเป็นได้ทั้งผู้ส่งสารและผู้รับสารในเวลาเดียวกัน เนื่องจากการสื่อสารแบบสองทาง (Two-Way Communication) ซึ่งเป็นลักษณะเฉพาะของสื่อใหม่
2. มีเสรีภาพในการแสดงออก ผู้ใช้อินเทอร์เน็ตจะมีเสรีภาพในการสื่อสารอย่างเต็มที่ เพราะสามารถสื่อสารจากบุคคลไปสู่มวลชนได้ทันที ซึ่งแตกต่างจากสื่อมวลชนดั้งเดิมที่มี “ผู้เฝ้าประตู” (gatekeepers) ทั้งในระดับบุคคลและระดับองค์กร
3. ผู้ใช้สื่อสามารถเลือกเวลาและวิธีการมีปฏิสัมพันธ์กับสื่อได้ สื่ออินเทอร์เน็ตเป็นสื่อที่ลดข้อจำกัดเรื่องเวลา (time) และระยะทาง (space) ซึ่งเป็นข้อจำกัดของสื่อมวลชนดั้งเดิม ทำให้ผู้ใช้สามารถเข้าถึงสื่อได้สะดวกและรวดเร็ว

สาเหตุที่อินเทอร์เน็ตได้รับความนิยมอย่างมากนั้น ส่วนหนึ่งอาจเป็นเพราะอินเทอร์เน็ตเป็นนวัตกรรมในการสื่อสารที่ครบวงจร สามารถใช้แทนโทรศัพท์หรือโทรทัศน์ แม้จะอยู่ในระยะทางที่ใกล้หรือไกลก็ติดต่อกันได้ในเวลาอันรวดเร็ว (นพดล อินนา, 2549: 70) ไม่เพียงเท่านั้น นพดล อินนา (2548: 6) ซึ่งให้เห็นบทบาทของสื่ออินเทอร์เน็ตว่าเป็นเครือข่ายที่มีความสำคัญมากที่สุดในยุคข้อมูลข่าวสาร (Information Society) เนื่องจากอินเทอร์เน็ตเป็นแหล่งรวบรวมข้อมูลขนาดใหญ่ที่สุดในโลก เป็นเครื่องมือสืบค้นข้อมูล เป็นที่รวบรวมบริการต่าง ๆ อีกทั้งยังเป็นช่องทางที่สามารถรับส่งข้อมูลข่าวสารครอบคลุมพื้นที่เกือบทุกมุมโลกได้ภายในเวลาอันรวดเร็วโดยไม่มีข้อจำกัดเรื่องระยะทางและเวลา

ตารางที่ 2.1 แสดงพัฒนาการของสื่อมวลชนดั้งเดิมไปสู่สื่อใหม่

สื่อมวลชนดั้งเดิม	สื่อใหม่ หรืออินเทอร์เน็ต
1. หนังสือพิมพ์	หนังสือพิมพ์ออนไลน์ (Newspaper Online / Online Newspaper)
2. นิตยสาร	ออนไลน์แมกกาซีน หรือเว็บซีน (Online Magazine / Webzines)
3. ภาพยนตร์	วิดีโอออนดีมาน (Video-on-demand)
4. วิทยุกระจายเสียง	เว็บเรดิโอ (Web Radio)
5. วิทยุโทรทัศน์	เว็บทีวี (Web TV)

ที่มา : จีราภรณ์ สุวรรณวาทกสิกิจ, 2547: 4

เมื่อวัตถุประสงค์ของการวิจัยครั้งนี้มุ่งศึกษาบริบทการพนันในมิติการเปิดรับข่าวสาร ความสัมพันธ์ระหว่างการเปิดรับข่าวสารกับทัศนคติ และความสัมพันธ์ระหว่างการเปิดรับข่าวสารกับทัศนคติ ดังนั้น ผู้วิจัยจึงนำแนวคิดเกี่ยวกับอิทธิพลของสื่อมวลชน สื่อบุคคล สื่อเฉพาะกิจ และสื่อใหม่มาเป็นแนวทางเพื่อตั้งคำถามในแบบสอบถาม (Questionnaire) ตอนที่ 2 เรื่องข้อมูลการเปิดรับข่าวสารเกี่ยวกับการเล่นการพนันของนิสิตนักศึกษา นอกจากนี้ แนวคิดดังกล่าวยังช่วยให้การอภิปรายผลทำได้ชัดเจนขึ้น เพราะไม่ว่าจะเป็นสื่อมวลชน สื่อบุคคล สื่อเฉพาะกิจ และสื่อใหม่

บทบาทของสื่อแต่ละประเภทล้วนส่งผลต่อการปรับเปลี่ยนทัศนคติและพฤติกรรมการเล่นการพนันของนิสิตนักศึกษา โดยเฉพาะอย่างยิ่งในกรณีที่นิสิตนักศึกษานั้นมีความถนัดในการเปิดรับข่าวสารเกี่ยวกับการเล่นการพนันจากสื่อประเภทต่าง ๆ ในระดับที่มาก

### ทฤษฎีเกี่ยวกับความสัมพันธ์ระหว่างความรู้ ทัศนคติ และพฤติกรรม

Zimbardo (1977: 49-53) กล่าวว่า การเปลี่ยนแปลงทัศนคติขึ้นอยู่กับความรู้ คือ ถ้ามีความรู้และความเข้าใจ ทัศนคติก็จะมีการเปลี่ยนแปลง และเมื่อทัศนคติเปลี่ยนแปลงย่อมทำให้พฤติกรรมเปลี่ยนแปลงตามมา ซึ่งทั้ง 3 องค์ประกอบต้องมีความเชื่อมโยงกัน ดังนั้น หากต้องการให้บุคคลเกิดการยอมรับที่จะปฏิบัติสิ่งใดจำเป็นต้องให้บุคคลนั้นมีความรู้และความเข้าใจในเรื่องดังกล่าวเสียก่อน

ทฤษฎีนี้เป็นทฤษฎีที่ให้ความสำคัญกับ 3 ตัวแปร คือ ความรู้ (Knowledge) ทัศนคติ (Attitude) การยอมรับปฏิบัติ (Practice) ของผู้รับสารหรือเรียกสั้น ๆ ว่า “KAP” โดยอธิบายบทบาทของสื่อมวลชนว่าเป็นตัวแปรต้นที่นำการพัฒนาเข้าไปสู่ชุมชนได้ และอาศัย KAP เป็นตัวแปรตามในการวัดความสำเร็จของการสื่อสารเพื่อการพัฒนา ด้วยเหตุนี้ สื่อมวลชนจึงมีบทบาทสำคัญในการเผยแพร่ข่าวสารต่าง ๆ เพื่อให้ประชาชนในสังคมทราบว่าขณะนี้สังคมมีปัญหาอะไร เมื่อประชาชนรับทราบข่าวสารนั้น ๆ ย่อมก่อให้เกิดทัศนคติและพฤติกรรมต่อไปซึ่งมีความสัมพันธ์เป็นลูกโซ่ โดยมีรายละเอียดของแต่ละองค์ประกอบ ดังนี้ (สุรพงษ์ ไสธนะเสถียร, 2533: 118, 120-122)

**ความรู้ (Knowledge)** การรับรู้เบื้องต้นซึ่งบุคคลส่วนมากจะได้รับผ่านประสบการณ์ เมื่อการเรียนรู้จากการตอบสนองต่อสิ่งเร้าถูกจัดระบบเป็นโครงสร้างของความรู้ที่ผสมผสานระหว่างความทรงจำ (ข้อมูล) กับสภาพจิตวิทยา ความรู้จึงเป็นความจำที่ผ่านการเลือกสรร สอดคล้องกับให้สภาพจิตใจของแต่ละบุคคล รวมทั้งเป็นกระบวนการภายในที่ผู้อื่นรับรู้ได้จากการอนุมานมากกว่าการสังเกตโดยตรง อนึ่ง ผลกระทบเชิงความรู้ที่มีต่อผู้รับสารนั้นอาจมีสาเหตุมาจาก 5 ประการ คือ

1. การตอบข้อสงสัย (Ambiguity Resolution) การสื่อสารมักสร้างความสับสนให้กับสมาชิกในสังคม ผู้รับสารจึงมักแสวงหาสารสนเทศโดยการอาศัยสื่อทั้งหลายเพื่อตอบข้อสงสัยและความสับสนของตน

2. การสร้างทัศนคติ (Attitude Formation) ผลกระทบเชิงความรู้ต่อการปลูกฝังทัศนคติส่วนมากนิยมใช้กับสารสนเทศที่เป็นนวัตกรรม เพื่อสร้างทัศนคติให้คนยอมรับการแพร่ระบาดนวัตกรรมนั้น ๆ ในฐานะความรู้

3. การกำหนดวาระ (Agenda Setting) เป็นผลกระทบเชิงความรู้ที่สื่อเผยแพร่ออกไป เพื่อให้ประชาชนตระหนักและผูกพันกับประเด็นวาระที่สื่อกำหนดขึ้น หากตรงกับภูมิหลังของปัจเจกชนและค่านิยมของสังคมแล้ว ผู้รับสารก็จะเลือกสรรสารสนเทศนั้น

4. การเพิ่มพูนระบบความเชื่อ (Expansion of Belief System) การสื่อสารสังคมมักจะเผยแพร่ความเชื่อ ค่านิยม และอุดมการณ์ด้านต่าง ๆ ไปสู่ประชาชน จึงทำให้ผู้รับสารรับทราบระบบความเชื่อถือที่หลากหลายและลึกซึ้งไว้ในความเชื่อของตนมากขึ้นเรื่อย ๆ

5. การรู้แจ้งต่อค่านิยม (Value Clarification) ความขัดแย้งเรื่องค่านิยมและอุดมการณ์เป็นภาวะปกติของสังคม สื่อมวลชนที่นำเสนอข้อเท็จจริงในประเด็นเหล่านี้ ย่อมทำให้ประชาชนผู้รับสารเข้าใจค่านิยมชัดเจนขึ้น

**ทัศนคติ (Attitude)** เป็นดัชนีชี้ว่าบุคคลนั้นคิดและรู้สึกอย่างไรกับคนรอบข้าง วัตถุ หรือสิ่งแวดลอม ตลอดจนสถานการณ์ต่าง ๆ โดยทัศนคตินี้มีรากฐานมาจากความเชื่อที่อาจส่งผลถึงพฤติกรรมในอนาคตได้ ทัศนคติจึงเป็นเพียงความพร้อมที่จะตอบสนองต่อสิ่งเร้า เป็นพรหมแดนเชื่อมโยงระหว่างความรู้กับพฤติกรรม นอกจากนี้ ยังเป็นมิติของการประเมินเพื่อแสดงว่าชอบหรือไม่ชอบต่อประเด็นหนึ่ง ๆ โดยเซตส์คิตี (2520: 20) กล่าวว่า ทัศนคติ หมายถึง ความรู้สึกของบุคคลที่มีต่อสิ่งต่าง ๆ เป็นผลต่อเนื่องมาจากการเรียนรู้และประสบการณ์ ตลอดจนเป็นตัวกำหนดให้บุคคลแสดงพฤติกรรมหรือมีแนวโน้มที่จะตอบสนองต่อสิ่งเร้า นั้น ๆ ไปในทิศทางใดทิศทางหนึ่งทั้งการสนับสนุนหรือคัดค้านก็ได้

Katz and Stotland (1959: 423-475) ได้จำแนกองค์ประกอบของทัศนคติไว้ 3 ประเภทด้วยกัน คือ 1. องค์ประกอบทางด้านความคิดหรือความรู้ความเข้าใจ (Cognitive Component) 2. องค์ประกอบทางด้านอารมณ์ความรู้สึก (Affective Component) และ 3. องค์ประกอบทางด้านพฤติกรรม (Behavioral Component) โดยองค์ประกอบทางด้านความคิดหรือความรู้ความเข้าใจนับว่าเป็นส่วนประกอบขั้นพื้นฐานของทัศนคติ และองค์ประกอบนี้จะเกี่ยวข้องกับความรู้สึกของบุคคล



ซึ่งแสดงออกในรูปแบบแตกต่างกันไม่ว่าจะเป็นเชิงบวกหรือเชิงลบ ขึ้นอยู่กับประสบการณ์และการเรียนรู้ของความรู้สึกที่มีต่อวัตถุหรือปรากฏการณ์นั้น ๆ เป็นสำคัญ

นอกจากการจำแนกองค์ประกอบของทัศนคติออกเป็น 3 ประเภท ได้แก่ ความรู้ความเข้าใจ อารมณ์ความรู้สึก และพฤติกรรม ยังสามารถพิจารณาทัศนคติโดยมุ่งเพียงองค์ประกอบด้านอารมณ์ความรู้สึก (Affective Component) ซึ่งมีแกนกลางอยู่ที่การประเมิน โดย Thurstone (1946: 39) นิยามว่าทัศนคติหมายถึงระดับความเข้มข้นของอารมณ์ความรู้สึกเชิงบวก (สนับสนุน) หรือเชิงลบ (ต่อต้าน) ซึ่งได้จากการประเมินในจิตใจ ทั้งนี้ อารมณ์ความรู้สึกเชิงบวก ได้แก่ การชอบพอ การปกป้อง หรือการทำดี ส่วนอารมณ์ความรู้สึกเชิงลบ ได้แก่ การเกลียด การไม่ชอบ การทำลาย หรือมีปฏิกิริยาต่อต้าน

ไม่เพียงเท่านั้น นักวิชาการส่วนหนึ่งให้ความเห็นว่า “แหล่งข่าว” คือปัจจัยที่ทำให้ทัศนคติของบุคคลเปลี่ยนแปลง ซึ่งอาจเป็นบุคคลเดียว กลุ่มบุคคล หนังสือพิมพ์ วิทยุ หรือโทรทัศน์ โดยทั่วไป แหล่งข่าวต่าง ๆ จะมีลักษณะแตกต่างกันทั้งในด้านความสามารถ ความดึงดูดความสนใจ ความคุ้นเคย ความเป็นมิตร จากการศึกษาพบว่าแหล่งข่าวที่มีความสามารถ มีความคุ้นเคย สามารถดึงดูดความสนใจ และมีอำนาจจะมีผลต่อการเปลี่ยนแปลงทัศนคติมากกว่าแหล่งข่าวที่ไม่มีคุณสมบัติข้างต้น ส่วนองค์ประกอบอื่น ๆ เช่น เนื้อหาข่าวสาร (ครอบคลุมถึงภาษา ความยากง่าย คำที่ใช้ ฯลฯ) และตัวผู้รับสารก็เป็นองค์ประกอบที่ก่อให้เกิดการเปลี่ยนแปลงทัศนคติเช่นกัน (สุภาพงษ์ ธรรมพร, 2535: 18) สำหรับการวิจัยครั้งนี้ ผู้วิจัยได้ศึกษาตามแนวคิดที่เชื่อว่าทัศนคติมีหนึ่งองค์ประกอบ นั่นคือ องค์ประกอบด้านอารมณ์ความรู้สึกทั้งเชิงบวกและเชิงลบของนิสิตนักศึกษาที่มีต่อการเล่นการพนัน เพราะผู้ศึกษาเห็นว่ามิติด้านการประเมินจะทำให้มองเห็นทิศทางและระดับความเข้มข้นของอารมณ์ความรู้สึกได้อย่างชัดเจน

ส่วนการวัดทัศนคตินั้น ธัญรดา กาญจนกิจ (2537: 39) สรุปว่าสามารถใช้วิธีการที่พัฒนาโดย Rensis Likert เริ่มจากการสร้างแบบสอบถามให้ครอบคลุมประเด็นที่ศึกษาด้วยข้อความเกี่ยวกับทัศนคติหลาย ๆ ข้อความ (Attitude Statements) ซึ่งแต่ละข้อความจะมีข้อคำตอบให้เลือก 5 ระดับ คือ ไม่เห็นด้วยอย่างมาก ไม่เห็นด้วย ไม่แน่ใจ เห็นด้วย และเห็นด้วยอย่างมาก สำหรับงานวิจัยเรื่อง “ความสัมพันธ์ระหว่างการเปิดรับข่าวสารกับทัศนคติ และพฤติกรรมการเล่นการพนันของนิสิตนักศึกษาในสถาบันอุดมศึกษาทั่วประเทศ” ผู้วิจัยกำหนดข้อคำตอบของแบบสอบถามตอน

ที่ 3 ซึ่งเป็นข้อมูลทัศนคติเกี่ยวกับเล่นการพนันของนิสิตนักศึกษาออกเป็น 5 ระดับตามวิธีการของ Rensis Likert เช่นกัน คือ เห็นด้วยอย่างยิ่ง เห็นด้วย เฉยๆ ไม่เห็นด้วย และไม่เห็นด้วยอย่างยิ่ง

**พฤติกรรม (Practice)** เป็นการแสดงออกของบุคคลซึ่งมีพื้นฐานมาจากความรู้และทัศนคติ กล่าวอีกนัยหนึ่งคือการทำที่บุคคลมีพฤติกรรมแตกต่างกันก็เนื่องมาจากมีความรู้และทัศนคติแตกต่างกัน ซึ่งความแตกต่างนั้นเป็นผลสืบเนื่องจากการเปิดรับสื่อและการแปรความสารที่ตนได้รับจนนำไปสู่ประสบการณ์สิ่งสมที่แตกต่างกัน ไม่เพียงเท่านั้น พฤติกรรมที่ถูกโน้มน้าวด้วยการสื่อสารยังเกิดขึ้นได้ทุกระดับตั้งแต่ปัจเจกชนจนถึงระดับสังคม โดยอาศัยวิธีการต่าง ๆ ได้แก่ (สุรพงษ์ ไสธนะเสถียร, 2533: 123-124)

1. **การปลุกเร้าอารมณ์ (Emotional Arousal)** เพื่อให้เกิดความตื่นเต้นเร้าใจในการติดตาม ไม่ว่าจะด้วยภาพหรือเสียง เช่น บรรยากาศในการประกาศปฏิวัติรัฐประหาร
2. **การเห็นอกเห็นใจ (Empathy)** ด้วยการแสดงความอ่อนโยน ความเสียสละ และความกรุณาปรานี บางครั้งการยอมแพ้อาจโน้มน้าวใจให้ผู้คนยอมรับได้เช่นกัน ยกตัวอย่างคนไปลงคะแนนเสียงเลือกตั้งก็เพราะเห็นผู้สมัครคนนั้นถูกโจมตีจากผู้สมัครคนอื่น ๆ
3. **การสร้างแบบอย่างขึ้นในใจ (Internalized Norms)** เป็นการสร้างมาตรฐานอย่างขึ้นเพื่อให้มาตรฐานนั้นปลูกศรัทธาและเป็นแบบอย่างการปฏิบัติแก่ผู้รับสาร เช่น วลีของการโฆษณาที่ว่า “เอกลักษณ์ของเอกบุรุษ”
4. **การให้รางวัล (Reward)** เช่น การลด แลก แจก แถม ในโฆษณาเพื่อจูงใจให้เลือกซื้อสินค้าชิ้นนั้น ๆ

ทั้งนี้ ผลของการโน้มน้าวด้วยวิธีการข้างต้นจะก่อให้เกิดพฤติกรรมพื้นฐาน 2 แบบ คือ

1. กระตุ้นให้เกิดพฤติกรรมใหม่ ๆ หรือให้มีพฤติกรรมต่อเนื่อง (Activation) และ 2. หยุดยั้งพฤติกรรมเก่า ๆ (Deactivation) โดยการกระตุ้นและการหยุดยั้งถือเป็นพฤติกรรมพื้นฐานที่นำไปสู่พฤติกรรมอื่น ๆ ตามมา เช่น การตัดสินวินิจฉัยประเด็นปัญหา การจัดหายุทธวิธีดำเนินงาน และการสร้างพฤติกรรมเพื่อส่วนรวม

Nancy E. Schwartz (อ้างถึงใน ดานินท์ กิจนิตี, 2540: 30) กล่าวถึงการเปลี่ยนแปลงพฤติกรรมของบุคคลว่าเป็นความสัมพันธ์ระหว่างความรู้ ทัศนคติ และการปฏิบัติตัวใน 4 รูปแบบ คือ

1. ทักษะเป็นตัวกลางที่ทำให้เกิดการเรียนรู้และการปฏิบัติ ดังนั้น ความรู้จึงมีความสัมพันธ์กับทัศนคติและมีผลต่อการปฏิบัติ
2. ความรู้และทัศนคติมีความสัมพันธ์กัน ทำให้เกิดการปฏิบัติตามมา
3. ความรู้และทัศนคติต่างทำให้เกิดการปฏิบัติได้ โดยที่ความรู้และทัศนคติไม่จำเป็นต้องมีความสัมพันธ์กัน
4. ความรู้มีผลต่อการปฏิบัติทั้งทางตรงและทางอ้อม

โดยสรุป ความสัมพันธ์ระหว่างความรู้ ทัศนคติ และพฤติกรรม (KAP) เป็นผลกระทบที่เกิดขึ้นกับผู้รับสารซึ่งในการวิจัยครั้งนี้คือนิสิตนักศึกษาที่มีอายุระหว่าง 18-24 ปี หรือ “กลุ่ม Gen-M” (Millennial Generation) เน้นอนว่าเมื่อการรับรู้ข่าวสารเกี่ยวกับการพนันทั้งจากประสบการณ์ตรงและผ่านสื่อประเภทต่าง ๆ ถูกแปรเปลี่ยนเป็นความรู้ ความเข้าใจ และทัศนคติเชิงบวก เช่น การพนันคือกิจกรรมเพื่อเสี่ยงโชค การพนันช่วยให้รวยทางลัดได้ การพนันช่วยให้ผ่อนคลายความเครียด หรือการดูกีฬาจะไม่สนุกหากไม่มีการพนันขั้นต่อหรือเงินติดปลายนิ้ว ย่อมนำไปสู่พฤติกรรมเชิงลบในที่สุด อย่างไรก็ตาม หากความรู้ความเข้าใจและทัศนคติที่มีต่อการเล่นการพนันเป็นเชิงลบ เช่น คนที่เล่นการพนันเป็นคนที่ไม่น่าคบหา ไม่มีใครประสบความสำเร็จได้จากการพนัน ไม่ใช่เรื่องง่ายเลยที่จะได้เงินจากการพนันการพนันเป็นสิ่งที่ไม่ดี เพราะจะนำความเดือดร้อนมาสู่ตนเองและผู้อื่น นิสิตนักศึกษาย่อมมีพฤติกรรมเชิงบวกตามความคาดหวังของสังคม

Information Center for Gambling Control Policy

### งานวิจัยที่เกี่ยวข้อง

นอกจากการสำรวจเอกสารที่มีอยู่ในประเทศไทยและต่างประเทศดังกล่าวข้างต้น ยังมีงานวิจัยอีกจำนวนมากศึกษาเกี่ยวกับพฤติกรรมการเล่นการพนัน เริ่มจากงานวิจัยในต่างประเทศของ Amati (1958: 162) ที่ศึกษาเกี่ยวกับพฤติกรรมการเล่นการพนันโดยพิจารณาการใช้เวลาว่างของเด็กวัยรุ่น 136 คน อายุ 7-16 ปี พบว่า กิจกรรมส่วนใหญ่ก็คือการสูบบุหรี่ การเล่นการพนัน และการดื่มเหล้า ซึ่งเป็นกิจกรรมสังสรรค์ประจำกลุ่มในยามพักผ่อน สอดคล้องกับ Brown (1988: 218) ที่ศึกษาอิทธิพลของเพื่อนกับพฤติกรรมการเล่นการพนัน ผลการวิจัยชี้ให้เห็นว่าพฤติกรรมการเล่นการพนันจะถูกกระตุ้นเร้าโดยกลุ่มเพื่อนอย่างมาก (อ้างถึงใน จรรยา กล่าวสุนทร, 2540: 39-40)

นอกจากนี้ ผลการวิจัยเกี่ยวกับการพนันของศูนย์วิจัยของมหาวิทยาลัยมิชิแกน ประเทศสหรัฐอเมริกา (1974: 4 อ้างถึงใน เสริน ปุณณะหิตานนท์ และคณะ, 2531: 17-18, 25) ยังพบว่า การพนันขั้นต่อ เป็นปรากฏการณ์สากล คนส่วนใหญ่พนันขั้นต่อหรือวางเงินเดิมพันเพื่อเล่นสนุกกับเพื่อน ๆ เพื่อ ความสนุกสนานเพลิดเพลิน เพื่อความตื่นเต้นเร้าใจ หรือไม่ก็เพื่อท้าทายความสามารถของตนเอง น้อยคนหวังที่จะได้เงินเป็นกอบเป็นกำจากการพนันขั้นต่อยกเว้นพวกชอบแทงลอตเตอรี เพียง ประมาณร้อยละ 30 ของผู้พนันขั้นต่อกล่าวว่าการถูกลงโทษตามกฎหมาย ส่วนใหญ่คิดเล่นการพนัน ต่อไป แม้ว่าจะมีกฎหมายเอาผิดหรือห้ามไว้

สำหรับงานวิจัยการพนันที่เกี่ยวข้องกับเรื่องผลกระทบต่อสังคมและกลุ่มวัยรุ่นซึ่งเป็น กลุ่มตัวอย่างของการวิจัยครั้งนี้ ประกอบด้วย

**เสริน ปุณณะหิตานนท์ และคณะ (2531)** ได้ทำการวิจัยเรื่อง “แนวความคิดและ พฤติกรรมเกี่ยวกับการพนันของเด็กและเยาวชน” โดยใช้กลุ่มตัวอย่างที่มีอายุระหว่าง 5-20 ปี จำนวน 1,000 คน ผลการวิจัย พบว่า เพศชายมีประสบการณ์มากกว่าเพศหญิงอย่างมีนัยสำคัญทาง สถิติในเกือบทุกประเภทของพฤติกรรมการพนัน กรณีที่เป็นข้อยกเว้นก็คือประสบการณ์ด้านการ เสี่ยงโชคซึ่งเพศชายมีประสบการณ์พอ ๆ กับเพศหญิง ความรู้สึกที่ถูกควบคุมดูแลมากเกินไปก็มี พลังเพียงพอที่จะทำให้เด็กแก้ความรู้สึกแบบนั้นด้วยพฤติกรรมการพนันเช่นกัน นอกจากนี้ ใน ผลการวิจัยยังพบประเด็นสำคัญ ๆ คือ นักเรียนและนักศึกษาที่มีอายุมากขึ้นก็ยิ่งเสี่ยงโชคหรือมี ประสบการณ์มากขึ้นตามการเจริญวัย ยังมีพินองมากเท่าไรก็ยังมีประสบการณ์เล่นการพนันขั้นต่อ หรือการเสี่ยงโชคมากขึ้นเท่านั้น ความไม่สมหวังในเรื่องสำคัญ ๆ ของชีวิตเปิดโอกาสให้นักเรียนและ นักศึกษาหันไปหาพฤติกรรมการพนันเพื่อชดเชยสิ่งที่ขาดไป สำหรับอิทธิพลของสื่อมวลชนที่มีต่อการ เล่นการพนัน พบว่า การเรียนรู้หรือทราบเรื่องราวเกี่ยวกับการพนันขั้นต่อ การเสี่ยงโชคจาก สื่อมวลชนเป็นแรงจูงใจหรือแรงผลักดันให้เด็กและเยาวชนเล่นการพนัน

**กิตติกร มีทรัพย์ (2541)** ทำการวิจัยเรื่อง “ความสุขจากการพนัน” ผลการวิจัย พบว่า ในด้านอารมณ์ (Affective) การพนันทำให้รู้สึกสนุกสนาน ตื่นเต้น ได้เสียง ได้ลุ้น นักพนันจะรู้สึก อบอุ่นเป็นสุขอยู่กับความพ้อฝันและมีความหวังว่าจะเป็นผู้กำชัยชนะ ได้เงินทองมาง่าย ๆ ร่ำรวย เป็นมหาเศรษฐีขึ้นมาในพริบตา บางรายรู้สึกศรัทธาและเชื่อในสิ่งศักดิ์สิทธิ์ของตนอย่างแรงกล้าว่าจะ นำโชคมาให้ บางรายเชื่อในความสามารถหรืออิทธิฤทธิ์ของตน (Megalomania) อารมณ์ในด้านลบ

ได้แก่ ความโลภ ความเอาเปรียบผู้อื่น รุกรานผู้อื่น หรือทำลายกฎของสังคมผ่านการเล่นการพนัน เช่น “ใครว่าการพนันไม่ดี ผมว่าดี มีอะไรใหม่” นักพนันบางคนมักพูดทำนองนี้ กล่าวโดยสรุปคือในจิตสำนึกของนักพนันมักรู้สึกที่ตนเองมีโอกาสแสดงความสามารถโดยไม่ต้องลงทุนลงแรงมาก ได้เล่นทำทายกฎหมายหรือเอ้ยย่นสังคม ได้ละลายความรู้สึกผิดบาป ได้อำพรางความอ่อนแอ ได้รับความพึงพอใจทางเพศ รวมทั้งได้ขอความเห็นใจจากคนรอบข้าง เหล่านี้เป็นต้น

ไม่เพียงการพนันจะตอบสนองความเพื่อฝันและความรู้สึกเก่งมีฤทธิ์ (Megalomania) นักพนันยังรู้สึกว่าการเล่นพนันไม่ใช่หายนะ แต่เป็นสิ่งที่สังคมนิยมเล่นกันอยู่แล้ว เช่น การพนันที่แอบแฝงไปกับกีฬาประเภทต่าง ๆ อย่างฟุตบอลหรือม้าแข่ง โดยนักพนันจะรู้สึกพึงพอใจไม่ถูกเพ่งเล็ง บางครั้งรู้สึกว่าได้ไม่เล่นการพนันด้วยซ้ำ

**สังคิต พิริยะรังสรรค์ และคณะ (2543)** จัดทำโครงการวิจัยเรื่อง “เศรษฐกิจนอกกฎหมายและนโยบายสาธารณะในประเทศไทย” ในแง่มุมของการพนัน ผลการวิจัย พบว่า มีเสียงสนับสนุนให้ทำบ่อนพนันแบบถูกกฎหมายค่อนข้างมาก ส่วนพนันฟุตบอลมีเสียงต่อต้านค่อนข้างน้อย ตรงข้ามกับหวยใต้ดินและหวยหุ้นที่มีเสียงต่อต้านชัดเจน อนึ่ง ความก้าวหน้าของเทคโนโลยีการสื่อสารนับเป็นอีกหนึ่งปัจจัยที่กระตุ้นให้คนไทยเล่นการพนันมากขึ้น เกิดการพัฒนารูปแบบการการเล่นการพนันเปลี่ยนไปจากเดิม ความสะดวกและรวดเร็วของการติดต่อด้วยระบบโทรศัพท์และโทรสารทำให้การเดินโพยหวยใต้ดินมีประสิทธิภาพ ฉับไว แม่นยำ ปริมาณการซื้อหวยใต้ดินเพิ่มมากขึ้นและสามารถเชื่อมโยงกันเป็นเครือข่ายทั่วประเทศ นอกจากนี้ การสื่อสารผ่านดาวเทียมยังทำให้การเล่นการพนันฟุตบอลในประเทศไทยขยายตัว โดยเฉพาะการแข่งขันฟุตบอลรายการต่าง ๆ ในทวีปยุโรป ได้กระตุ้นให้กลุ่มคนที่มีการศึกษาดีและมีรายได้เข้าร่วมกิจกรรมผิดกฎหมายนี้เพิ่มขึ้นเรื่อย ๆ

**ผาสุก พงษ์ไพจิตร (2543)** ทำโครงการวิจัยเรื่อง “อุตสาหกรรมการพนันและนโยบายสาธารณะ: ประสบการณ์จากประเทศต่าง ๆ” โดยใช้บทเรียนจากหลายประเทศเป็นกรณีศึกษา พบว่า ทุกประเทศมีคนเล่นการพนันจำนวนมาก แม้การพนันจะถูกห้ามและเป็นความผิดทางอาญาก็ตาม ดังกรณีประเทศไทยที่มีผู้เล่นหวยใต้ดินอยู่เป็นจำนวนมาก จนอาจกล่าวได้ว่าหวยใต้ดินเป็นวัฒนธรรมของสังคมไทย สำหรับลักษณะประชากรของผู้ติดการพนันในประเทศสหรัฐอเมริกา แคนาดา และนิวซีแลนด์นั้นจะมีอายุระหว่าง 20-50 ปี เป็นผู้ชายมากกว่าผู้หญิงอัตราส่วน 3 ต่อ 1 ส่วนมากอยู่ในกลุ่มชนชั้นล่าง ผลการวิจัยในประเทศออสเตรเลียพบว่ากลุ่มเสี่ยงที่มีโอกาสเป็น

นักการพนันมักเล่นตู้พนันไฟฟ้า โดยใช้เวลาเล่นการพนันยาวถึง 6 ชั่วโมงต่อวัน และกลายเป็นคนมีปัญหาด้านการเงิน มีหนี้สิน มีปัญหาเรื่องอาชีพการงาน มีปัญหาครอบครัว ขาดระเบียบวินัย กระวนกระวายใจ อารมณ์แปรปรวน และมีปัญหาทางกฎหมาย ข้อสังเกตประการหนึ่งที่แตกต่างกันระหว่างประเทศไทยคือ ประเทศอังกฤษและประเทศออสเตรเลียมีการจัดตั้งคณะกรรมการควบคุมการพนันขึ้นเพื่อทำหน้าที่กำหนดกฎเกณฑ์เพื่อควบคุมการพนัน ควบคุมระบบการตรวจสอบบัญชีของสถานคาสิโน ออกใบอนุญาตให้ใช้สถานที่ ควบคุมดูแลผู้ดำเนินธุรกิจและลูกจ้าง ตลอดจนให้ข้อเสนอแนะต่าง ๆ แก่รัฐมนตรีผู้รับผิดชอบ ขณะที่สิ่งต่าง ๆ เหล่านี้ยังไม่เกิดขึ้นในประเทศไทย

**เสาวณีย์ ไทยรุ่งโรจน์ และคณะ (2549)** ทำการวิจัยเรื่อง “พฤติกรรมกรรมการบริโภคหอยใต้ดิน-หอยบนดินของไทย” โดยสำรวจพฤติกรรมกรรมการบริโภคหอยใต้ดินและหอยบนดินของประชาชนที่มีอายุ 20 ปีขึ้นไป ทั้งในจังหวัดกรุงเทพมหานครและปริมณฑล ตลอดจนภูมิภาคต่าง ๆ รวม 1,660 คน ผลการวิจัย พบว่า การบริโภคหอยบนดินและหอยใต้ดินของคนไทยมีลักษณะเป็นการเสพติด แต่เป็นการเสพติดแบบสมเหตุสมผล (Rational Addiction) มากกว่าการเสพติดแบบตาบอด (Myopic Addiction) นอกจากนี้ ยังพบว่าหอยบนดินสามารถทดแทนหอยใต้ดินได้ เพราะในช่วงที่มีการขายหอยบนดินนั้น ประชาชนมีการซื้อหอยใต้ดินลดลง

**จิตรลดา ใหม่ศาสตร์ (2550)** ทำการวิจัยเรื่อง “ลักษณะพฤติกรรมกรรมการพนันฟุตบอล” ผลการวิจัย พบว่า ผู้เล่นการพนันฟุตบอลส่วนใหญ่กว่าร้อยละ 67 มีพฤติกรรมกรรมการพนันฟุตบอลแบบ Risk Averse โดยมีลักษณะประชากรศาสตร์ดังนี้ เพศชายอายุระหว่าง 21-30 ปี เป็นนักเรียน นิสิต นักศึกษาระดับปริญญาตรีหรือสูงกว่า มีรายได้ประมาณ 5,001-15,000 บาท ผลการวิจัยยังพบว่า จำนวนเงินที่เล่นการพนันขึ้นอยู่กับอัตราผลตอบแทนที่คาดว่าจะได้รับ โดยอัตราผลตอบแทนถูกกำหนดจากอัตราต่อรองและความเป็นไปได้ของการแพ้และชนะของคู่แข่ง

**พินิจ ลาภานานนท์ และคณะ (2554)** ทำการวิจัยเรื่อง “การศึกษาสถานการณ์พฤติกรรม และผลกระทบการพนันในประเทศไทย” โดยสำรวจความคิดเห็นของประชากรอายุ 15 ปีขึ้นไป จาก 16 จังหวัดทั่วประเทศ ระหว่างเดือนตุลาคม พ.ศ.2553 ถึงเดือนกุมภาพันธ์ พ.ศ.2554 ผลการวิจัย พบว่า กลุ่มตัวอย่างถึงร้อยละ 77.1 เคยมีประสบการณ์เล่นการพนันมาก่อน หอยใต้ดินเป็นการพนันที่คนส่วนใหญ่เล่นครั้งแรก รองลงมาคือสลากกินแบ่งรัฐบาลและการเล่นไพ่ เพราะสามารถหาซื้อและเล่นพนันได้ทั่วไป เหตุผลเมื่อเริ่มเล่นการพนันคือชอบเสี่ยงโชค ร้อยละ 79.4 และ

เพื่อความสนุกสนานเพลิดเพลิน ร้อยละ 10.2 ที่เหลือล้วนมีสัดส่วนต่ำกว่าร้อยละ 3 ทั้งสิ้น ได้แก่ คิดว่ามีโอกาสชนะมาก ร้อยละ 2.8 เป็นการหารายได้เสริมทางหนึ่ง ร้อยละ 2.7 มีแหล่งที่เล่นอยู่ใกล้ ๆ ร้อยละ 0.2 เป็นต้น ส่วนใหญ่เริ่มเล่นการพนันด้วยตนเอง ไม่มีใครชวน ทั้งนี้ เมื่อจำแนกเฉพาะผู้ที่เล่นการพนันในปีพ.ศ.2553 เป็นรายภูมิภาคและพื้นที่ศึกษา พบว่า มีนักพนันอยู่ในภาคตะวันออกเฉียงเหนือมากที่สุด รองลงมาเป็นภาคกลาง ภาคเหนือ ภาคใต้ กรุงเทพมหานคร และปริมณฑล ประเด็นที่น่าสนใจคือเป็นเพศหญิงมากกว่าเพศชายในทุกภูมิภาคทุกพื้นที่การศึกษา





ภาพที่ 2.1 แสดงกรอบแนวคิดในการวิจัย (Conceptual Framework)



### บทที่ 3

#### ระเบียบวิธีวิจัย

การวิจัยเรื่อง “ความสัมพันธ์ระหว่างการเปิดรับข่าวสารกับทัศนคติ และพฤติกรรมการเล่นการพนันของนิสิตนักศึกษาในสถาบันอุดมศึกษาทั่วประเทศ” เป็นการวิจัยเชิงปริมาณ (Quantitative Research) ในรูปแบบของการสำรวจ (Survey) แบบภาพตัดขวาง (Cross-sectional Study) ซึ่งเป็นการเก็บข้อมูลเพียงครั้งเดียว ณ จุดเวลาใดเวลาหนึ่ง โดยใช้แบบสอบถาม (Questionnaire) เป็นเครื่องมือในการเก็บรวบรวมข้อมูล มีระเบียบวิธีวิจัยดังนี้

1. ประชากรของการวิจัย
  2. ขนาดของกลุ่มตัวอย่าง
  3. การสุ่มตัวอย่าง
  4. เครื่องมือที่ใช้ในการวิจัย
  5. ตัวแปรที่ใช้ในการวิจัย
  6. การวัดตัวแปรและเกณฑ์การให้คะแนนคำตอบ
  7. การทดสอบเครื่องมือที่ใช้ในการเก็บรวบรวมข้อมูล
  8. การเก็บรวบรวมข้อมูล
  9. กรรมวิธีทางข้อมูล
  10. สถิติที่ใช้ในการวิเคราะห์ข้อมูล
- 

#### 1. ประชากรของการวิจัย

ประชากรเป้าหมายในการวิจัย (Target Population) คือ นิสิตนักศึกษาระดับปริญญาตรีที่กำลังศึกษาอยู่ในสถาบันอุดมศึกษาทั่วประเทศ ครอบคลุมภาคเหนือ ภาคตะวันออกเฉียงเหนือ ภาคตะวันออก ภาคใต้ ภาคกลาง รวมทั้งจังหวัดกรุงเทพมหานครและปริมณฑล ผู้วิจัยเลือกเข้าถึงประชากร (Accessible Population) เฉพาะนิสิตนักศึกษาในสถาบันอุดมศึกษาที่มีสมาชิกของเครือข่ายอาจารย์สื่อสารมวลชนเพื่อขับเคลื่อนสังคมลดปัญหาการพนันเป็นผู้สอน ซึ่งมีสถานศึกษา

ตั้งอยู่ในภูมิภาคต่าง ๆ ทั่วประเทศ รวม 9 สถาบัน ได้แก่ มหาวิทยาลัยพายัพ มหาวิทยาลัยราชภัฏ เชียงราย มหาวิทยาลัยมหาสารคาม มหาวิทยาลัยบูรพา มหาวิทยาลัยวลัยลักษณ์ มหาวิทยาลัยเกษตรศาสตร์ วิทยาเขตกำแพงแสน มหาวิทยาลัยรามคำแหง มหาวิทยาลัยราชภัฏ จันทระเกษม และมหาวิทยาลัยหอการค้าไทย โดยถือนักศึกษาที่อยู่ในสถาบันอุดมศึกษา เครือข่ายมีคุณลักษณะทั่วไปเช่นเดียวกับนิสิตนักศึกษาทั่วประเทศ ทั้งนี้ ข้อมูลจากสำนักทะเบียน และประมวลผลของสถาบันอุดมศึกษาแต่ละแห่ง ณ เดือนมีนาคม พ.ศ.2556 ระบุว่า มีจำนวนนิสิต นักศึกษาทั้งสิ้น 409,413 คน

ตารางที่ 3.1 แสดงจำนวนนิสิตนักศึกษาในสถาบันอุดมศึกษาที่มีสมาชิกของเครือข่าย อาจารย์สื่อสารมวลชนเพื่อขับเคลื่อนสังคมลดปัญหาการพนันเป็นผู้สอน

ภูมิภาค	สถาบันอุดมศึกษา	จำนวนนักศึกษา
ภาคเหนือ	มหาวิทยาลัยพายัพ	10,526
	มหาวิทยาลัยราชภัฏเชียงใหม่	10,633
ภาคตะวันออกเฉียงเหนือ	มหาวิทยาลัยมหาสารคาม	34,557
	วิทยาเขตมหาสารคาม	
ภาคตะวันออก	มหาวิทยาลัยบูรพา	34,941
ภาคใต้	มหาวิทยาลัยวลัยลักษณ์	7,503
	มหาวิทยาลัยเกษตรศาสตร์ วิทยาเขตกำแพงแสน	8,865
กรุงเทพมหานคร และปริมณฑล	มหาวิทยาลัยรามคำแหง	271,178
	มหาวิทยาลัยหอการค้าไทย	15,608
	มหาวิทยาลัยราชภัฏจันทรเกษม	15,602
รวมทั้งสิ้น		409,413

## 2. ขนาดของกลุ่มตัวอย่าง

ผู้วิจัยกำหนดขนาดของกลุ่มตัวอย่างโดยใช้สูตร Taro Yamane (วิเชียร เกตุสิงห์, 2541: 24) ที่ระดับความเชื่อมั่น 99% และยอมให้เกิดความคลาดเคลื่อน 5% โดยมีรายละเอียดคือ

สูตรการหาจำนวนกลุ่มตัวอย่าง

$$n = \frac{Z^2 (\pi)^2 N}{Z^2 (\pi)^2 + Ne^2}$$

โดยที่

n = ขนาดของกลุ่มตัวอย่างที่ต้องการ

N = จำนวนประชากร

Z = ค่าที่กำหนดจากค่าความเชื่อมั่นที่นักวิจัยต้องการจะใช้เพื่อสรุปผล ซึ่งจะระบุเป็นร้อยละ โดยทั่วไปแล้ว ถ้าค่าความเชื่อมั่น 99% ค่า Z จะมีค่าเท่ากับ 2.58 หรือค่าประมาณ 3

e = ค่าความคลาดเคลื่อนจากการประมาณค่า ในที่นี้ e = 0.05

$\pi$  = ค่าสัดส่วนหรือร้อยละที่ได้จากข้อมูลในอดีต แต่ถ้าไม่สามารถหาค่า  $\pi$  ได้ให้ใช้ค่า p ซึ่งเป็นสัดส่วนของกลุ่มตัวอย่าง ในทางปฏิบัติ

ค่า  $\pi$  อาจจะได้ยาก จากการพิจารณาผลคูณของ  $\pi$  และ  $1 - \pi$

ตามที่มีอยู่ในสูตรจำนวนประชากร (ศิริชัย พงษ์วิชัย, 2550: 136-

137) ได้ผลสรุปว่าค่าของ  $\pi$  ที่เป็น 0.50

$$n = \frac{Z^2 (\pi)^2 N}{Z^2 (\pi)^2 + Ne^2}$$

$$\begin{aligned}
 \text{แทนค่า} \quad n &= \frac{3^2 (0.5)^2 409,413}{3^2 (0.5)^2 + 409,413 (0.05)^2} \\
 &= \frac{921,179.25}{1,025.7825} \\
 &= 898.025 \\
 &= 900
 \end{aligned}$$

ดังนั้น การกำหนดขนาดกลุ่มตัวอย่างที่ใช้ในการวิจัยครั้งนี้ คือ 900 คน

### 3. การสุ่มตัวอย่าง

ผู้วิจัยใช้การสุ่มตัวอย่างแบบเจาะจง (Purposive Sampling) โดยเลือกเฉพาะนิสิตนักศึกษาในสถาบันอุดมศึกษาที่มีสมาชิกของเครือข่ายอาจารย์สื่อสารมวลชนเพื่อขับเคลื่อนสังคมลดปัญหาการพนันเป็นผู้สอน รวม 9 สถาบัน ได้แก่ มหาวิทยาลัยพายัพ มหาวิทยาลัยราชภัฏ เชียงราย มหาวิทยาลัยมหาสารคาม มหาวิทยาลัยบูรพา มหาวิทยาลัยวลัยลักษณ์ มหาวิทยาลัยเกษตรศาสตร์ วิทยาเขตกำแพงแสน มหาวิทยาลัยรามคำแหง มหาวิทยาลัยราชภัฏ จันทระเกษม และมหาวิทยาลัยหอการค้าไทย ลำดับถัดมาใช้การสุ่มตัวอย่างแบบจัดสัดส่วน (Quota Sampling) โดยกำหนดสัดส่วนของกลุ่มตัวอย่างจาก 9 สถาบันอุดมศึกษาจำนวนเท่า ๆ กัน สถาบันละ 100 คน ทั้งนี้ เพื่อให้ความสำคัญในการเปรียบเทียบผลของข้อมูลที่ได้จากการวัดตัวแปรหลักมากกว่าความเป็นตัวแทนตามสัดส่วนประชากร จากนั้นใช้การสุ่มตัวอย่างแบบบังเอิญ (Accidental Sampling) เพื่อเข้าถึงกลุ่มตัวอย่างในแต่ละสถาบัน โดยพยายามให้มีการกระจายของกลุ่มตัวอย่างตามลักษณะประชากรที่กำหนดไว้มากที่สุดจนครบ 900 คน

#### 4. เครื่องมือที่ใช้ในการวิจัย

เครื่องมือที่ใช้ในการเก็บรวบรวมข้อมูล คือ แบบสอบถาม (Questionnaire) โดยให้กลุ่มตัวอย่างเป็นผู้ตอบแบบสอบถามด้วยตนเอง (Self – administered Questionnaire) ซึ่งเป็นลักษณะคำถามปลายปิด (Close-ended Questionnaire) แบบมีตัวเลือก และคำถามปลายเปิดแบบให้ตอบด้วยตนเอง (Open-ended Questionnaire) แบ่งเนื้อหาของคำถามออกเป็น 5 ตอน ดังนี้

**ตอนที่ 1** ข้อมูลทั่วไปของผู้ตอบแบบสอบถาม เป็นคำถามเกี่ยวกับลักษณะทางประชากรศาสตร์ของนิสิตนักศึกษา (Demographic Data) ประกอบด้วย คำถามแบบเลือกตอบ (Checklist) ได้แก่ เพศ ประเภทของมหาวิทยาลัยที่ศึกษา ลักษณะการพักอาศัย รายได้เฉลี่ยต่อเดือน และสถานภาพครอบครัว ตลอดจนคำถามแบบปลายเปิด (Open-ended Question) ได้แก่ เกรดเฉลี่ยสะสม

**ตอนที่ 2** เป็นข้อมูลการเปิดรับข่าวสารเกี่ยวกับการเล่นการพนันของนิสิตนักศึกษา จากสื่อประเภทต่าง ๆ ได้แก่ สื่อมวลชน สื่อเฉพาะกิจ สื่อบุคคล และสื่อใหม่ มีประเด็นคำถามจำนวน 12 ข้อย่อย เป็นแบบเลือกตอบ (Checklist) โดยใช้มาตราส่วนประมาณค่า (Rating Scale) ตามแนวคิดของลิเคิร์ต (Likert)

**ตอนที่ 3** เป็นข้อมูลทัศนคติเกี่ยวกับการเล่นการพนันของนิสิตนักศึกษา ได้แก่ ด้านการเงิน ด้านศีลธรรม ด้านเพื่อน และด้านอื่นๆ มีประเด็นคำถามจำนวน 20 ข้อย่อย เป็นแบบเลือกตอบ (Checklist) โดยใช้มาตราส่วนประมาณค่า (Rating Scale) ตามแนวคิดของลิเคิร์ต (Likert)

**ตอนที่ 4** เป็นข้อมูลพฤติกรรมเกี่ยวกับการเล่นการพนันของนิสิตนักศึกษา ได้แก่ ประสบการณ์เกี่ยวกับการเล่นการพนัน ความบ่อยครั้งเกี่ยวกับการเล่นการพนัน ประวัติการเริ่มเล่นการพนันครั้งแรก และเหตุผลในการตัดสินใจเล่นการพนัน โดยประเด็นคำถามในข้อ 10 จำนวน 19 ข้อย่อย จะเป็นแบบเลือกตอบ (checklist) ใช้มาตราส่วนประมาณค่า (Rating Scale) ตามแนวคิดของลิเคิร์ต (Likert) ส่วนข้อ 9, 11 และ 12 เป็นแบบเลือกตอบ (Checklist)

**ตอนที่ 5** คำถามปลายเปิดเกี่ยวกับข้อเสนอแนะหรือความคิดเห็นต่อสถานการณ์สภาวะการพนันในสถานศึกษาเพิ่มเติม มีลักษณะเป็นแบบปลายเปิด (Open-ended Question)

### 5. ตัวแปรที่ใช้ในการวิจัย

การวิจัยเรื่อง “ความสัมพันธ์ระหว่างการเปิดรับข่าวสารกับทัศนคติ และพฤติกรรมการเล่นการพนันของนิสิตนักศึกษาในสถาบันอุดมศึกษาทั่วประเทศ” ผู้วิจัยสามารถแจกแจงตัวแปรที่ใช้ในการศึกษาตามสมมติฐานการวิจัย ดังนี้

#### สมมติฐานการวิจัยที่ 1

ลักษณะทางประชากรศาสตร์ของนิสิตนักศึกษาในสถาบันอุดมศึกษาทั่วประเทศที่แตกต่างกัน จะมีการเปิดรับข่าวสารเกี่ยวกับการเล่นการพนันแตกต่างกัน

ตัวแปรอิสระ คือ ลักษณะทางประชากรศาสตร์ของนิสิตนักศึกษา  
ในสถาบันอุดมศึกษาทั่วประเทศ

ตัวแปรตาม คือ การเปิดรับข่าวสารเกี่ยวกับการเล่นการพนัน

#### สมมติฐานการวิจัยที่ 2

ลักษณะทางประชากรศาสตร์ของนิสิตนักศึกษาในสถาบันอุดมศึกษาทั่วประเทศที่แตกต่างกัน จะมีทัศนคติเกี่ยวกับการเล่นการพนันแตกต่างกัน

ตัวแปรอิสระ คือ ลักษณะทางประชากรศาสตร์ของนิสิตนักศึกษา  
ศูนย์ข้อมูลนโยบายสาธารณะการลดปัญหาจากการพนัน  
Information Center for Gambling and Social Policy  
ในสถาบันอุดมศึกษาทั่วประเทศ

ตัวแปรตาม คือ ทัศนคติเกี่ยวกับการเล่นการพนัน

#### สมมติฐานการวิจัยที่ 3

ลักษณะทางประชากรศาสตร์ของนิสิตนักศึกษาในสถาบันอุดมศึกษาทั่วประเทศที่แตกต่างกัน จะมีพฤติกรรมเกี่ยวกับการเล่นการพนันแตกต่างกัน

ตัวแปรอิสระ คือ ลักษณะทางประชากรศาสตร์ของนิสิตนักศึกษา  
ในสถาบันอุดมศึกษาทั่วประเทศ

ตัวแปรตาม คือ พฤติกรรมเกี่ยวกับการเล่นการพนัน

#### สมมติฐานการวิจัยที่ 4

การเปิดรับข่าวสารเกี่ยวกับการเล่นการพนันของนิสิตนักศึกษาในสถาบันอุดมศึกษาทั่วประเทศ มีความสัมพันธ์กับทัศนคติเกี่ยวกับการเล่นการพนัน

ตัวแปรอิสระ คือ การเปิดรับข่าวสารเกี่ยวกับการเล่นการพนัน

ตัวแปรตาม คือ ทัศนคติเกี่ยวกับการเล่นการพนัน

#### สมมติฐานการวิจัยที่ 5

การเปิดรับข่าวสารเกี่ยวกับการเล่นการพนันของนิสิตนักศึกษาในสถาบันอุดมศึกษาทั่วประเทศ มีความสัมพันธ์กับพฤติกรรมเกี่ยวกับการเล่นการพนัน

ตัวแปรอิสระ คือ การเปิดรับข่าวสารเกี่ยวกับการเล่นการพนัน

ตัวแปรตาม คือ พฤติกรรมเกี่ยวกับการเล่นการพนัน

#### สมมติฐานการวิจัยที่ 6

ทัศนคติเกี่ยวกับการเล่นการพนันของนิสิตนักศึกษาในสถาบันอุดมศึกษาทั่วประเทศ มีความสัมพันธ์กับพฤติกรรมเกี่ยวกับการเล่นการพนัน

ตัวแปรอิสระ คือ การเปิดรับข่าวสารเกี่ยวกับการเล่นการพนัน

ตัวแปรตาม คือ พฤติกรรมเกี่ยวกับการเล่นการพนัน

ศูนย์ข้อมูลนโยบายสาธารณะการลดปัญหาจากการพนัน  
Information Center for Gambling Control Policy

### 6. การวัดตัวแปรและเกณฑ์การให้คะแนนคำตอบ

ตอนที่ 1 ข้อมูลทั่วไปของผู้ตอบแบบสอบถาม

การวัดค่าตัวแปรข้อมูลทางประชากรศาสตร์ของกลุ่มตัวอย่าง ผู้วิจัยกำหนดแบบแผนลักษณะของตัวแปรทางทางประชากรศาสตร์ ดังนี้

1. เพศของกลุ่มตัวอย่าง แบ่งออกเป็น 3 กลุ่ม ได้แก่
  - เพศชาย
  - เพศหญิง
  - เพศทางเลือก
2. ประเภทของมหาวิทยาลัยที่ศึกษา แบ่งออกเป็น 3 กลุ่ม ได้แก่
  - มหาวิทยาลัยของรัฐ
  - มหาวิทยาลัยเอกชน
  - มหาวิทยาลัยกลุ่มราชภัฏ
3. เกรดเฉลี่ยสะสม (GPA) เป็นการตอบแบบสอบถามด้วยตนเอง
 

.....
4. ลักษณะการพักอาศัยของกลุ่มตัวอย่าง แบ่งออกเป็น 7 กลุ่ม ได้แก่
  - อยู่คนเดียว
  - เพื่อน
  - ครอบครัว
  - ญาติผู้ใหญ่
  - พี่น้อง / ลูกพี่ลูกน้อง
  - คนรัก
  - อื่น ๆ (โปรดระบุ).....
5. รายได้เฉลี่ยต่อเดือนของกลุ่มตัวอย่าง แบ่งออกเป็น 6 กลุ่ม ได้แก่
  - ต่ำกว่า 2,000 บาท
  - 2,001 - 5,000 บาท
  - 5,001 - 10,000 บาท
  - 10,001 - 20,000 บาท
  - 20,001 - 30,000 บาท
  - มากกว่า 30,000 บาท





## 6. สถานภาพครอบครัว แบ่งออกเป็น 5 กลุ่ม ได้แก่

- พ่อแม่อยู่ด้วยกัน
- พ่อแม่แยกกันอยู่ โดยที่ไม่มีใครแต่งงานใหม่
- พ่อแม่แยกกันอยู่ โดยที่ฝ่ายหนึ่งฝ่ายใดหรือทั้งสองฝ่ายแต่งงานใหม่
- พ่อหรือแม่เสียชีวิต (คนใดคนหนึ่ง)
- พ่อและแม่เสียชีวิตทั้งคู่

## ตอนที่ 2 การเปิดรับข่าวสารเกี่ยวกับการเล่นการพนันของนิสิตนักศึกษา

การวัดค่าตัวแปรการเปิดรับข่าวสารเกี่ยวกับการเล่นการพนันของนิสิตนักศึกษา เป็นการวัดการเปิดรับข่าวสารเกี่ยวกับการเล่นการพนันจากสื่อประเภทต่าง ๆ ว่าอยู่ในระดับใด ประกอบด้วย

1. สื่อมวลชน ได้แก่ โทรทัศน์ วิทยุ หนังสือพิมพ์ นิตยสาร 2. สื่อเฉพาะกิจ ได้แก่ โบปลิว/แผ่นพับ ข้อความสั้น (SMS) ผ่านโทรศัพท์มือถือ 3. สื่อบุคคล ได้แก่ เพื่อน ครอบครัว คนรัก 4. สื่อใหม่ ได้แก่ เฟสบุ๊ก ยูทูบ และเว็บไซต์ต่าง ๆ โดยผู้วิจัยได้สร้างมาตรวัดแบบให้คะแนน (Rating Scale) ตั้งแต่ 1-5 คะแนน เพื่อให้กลุ่มตัวอย่างเลือกตามความรู้สึกของตนเอง มีการกำหนดกรอบ แบ่งระดับของเกณฑ์ในการวัด และเกณฑ์การให้คะแนน ดังนี้

ศูนย์ข้อมูลนโยบายสาธารณะการลดปัญหาจากการพนัน  
Information Center for Gambling Control Policy

มากที่สุด	เท่ากับ	5 คะแนน
มาก	เท่ากับ	4 คะแนน
ปานกลาง	เท่ากับ	3 คะแนน
น้อย	เท่ากับ	2 คะแนน
น้อยที่สุด	เท่ากับ	1 คะแนน

ผลรวมของคะแนนทั้งหมดของกลุ่มตัวอย่างจะนำมาหาค่าเฉลี่ยและแปลความหมายของค่าเฉลี่ย ดังนี้

ค่าเฉลี่ย 4.21-5.00	หมายถึง	มีระดับการเปิดรับข่าวสารเกี่ยวกับการเล่นการพนันสูง
ค่าเฉลี่ย 3.41-4.20	หมายถึง	มีระดับการเปิดรับข่าวสารเกี่ยวกับการเล่นการพนันค่อนข้างสูง
ค่าเฉลี่ย 2.61-3.40	หมายถึง	มีระดับการเปิดรับข่าวสารเกี่ยวกับการเล่นการพนันปานกลาง
ค่าเฉลี่ย 1.81-2.60	หมายถึง	มีระดับการเปิดรับข่าวสารเกี่ยวกับการเล่นการพนันค่อนข้างต่ำ
ค่าเฉลี่ย 1.00-1.80	หมายถึง	มีระดับการเปิดรับข่าวสารเกี่ยวกับการเล่นการพนันต่ำ

**ตอนที่ 3**

**ทัศนคติเกี่ยวกับการเล่นการพนันของนิสิตนักศึกษา**

การวัดค่าตัวแปรทัศนคติเกี่ยวกับการเล่นการพนันของนิสิตนักศึกษา เป็นการวัดทัศนคติเชิงบวกและเชิงลบเกี่ยวกับเล่นการพนันว่าอยู่ในระดับใด โดยผู้วิจัยได้สร้างมาตรวัดแบบให้คะแนน (Rating Scale) ตั้งแต่ 1-5 คะแนน เพื่อให้กลุ่มตัวอย่างเลือกตามความรู้สึกของตนเอง มีการกำหนดกรอบแบ่งระดับของเกณฑ์ในการวัดและเกณฑ์การให้คะแนน ดังนี้

ศูนย์ข้อมูลนโยบายสาธารณะการลดปัญหาจากการพนัน  
Information Center for Gambling Control Policy

	ทัศนคติเชิงบวก	ทัศนคติเชิงลบ
เห็นด้วยอย่างยิ่ง	5	1
เห็นด้วย	4	2
เฉย ๆ	3	3
ไม่เห็นด้วย	2	4
ไม่เห็นด้วยอย่างยิ่ง	1	5

ผลรวมของคะแนนทั้งหมดของกลุ่มตัวอย่าง จะนำมาหาค่าเฉลี่ยและแปลความหมายของค่าเฉลี่ย ดังนี้

ค่าเฉลี่ย 4.21 - 5.00	หมายถึง	มีระดับทัศนคติต่อประเด็นนั้นทางบวก
ค่าเฉลี่ย 3.41 - 4.20	หมายถึง	มีระดับทัศนคติต่อประเด็นนั้นค่อนข้างบวก
ค่าเฉลี่ย 2.61 - 3.40	หมายถึง	มีระดับทัศนคติต่อประเด็นนั้นปานกลาง
ค่าเฉลี่ย 1.81 - 2.60	หมายถึง	มีระดับทัศนคติต่อประเด็นนั้นค่อนข้างลบ
ค่าเฉลี่ย 1.00 - 1.80	หมายถึง	มีระดับทัศนคติต่อประเด็นนั้นทางลบ

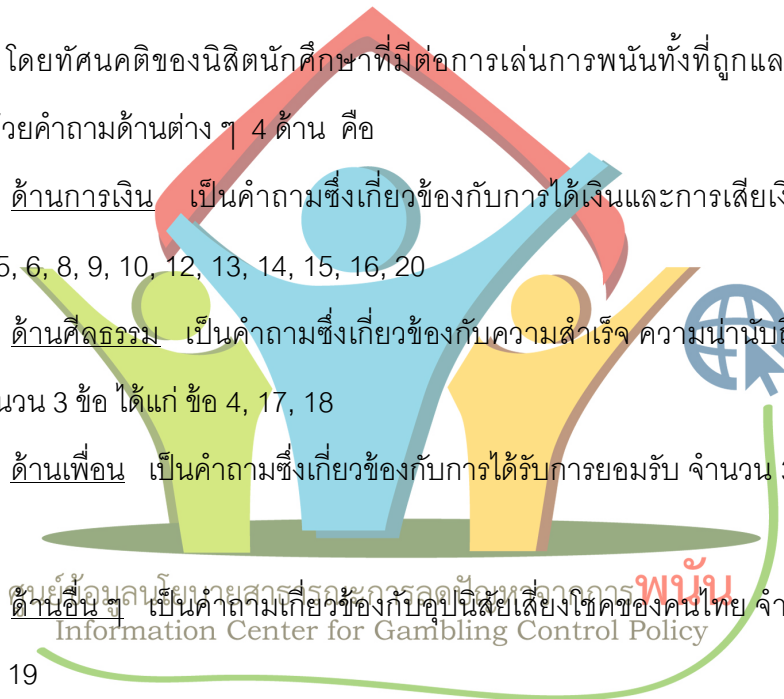
โดยทัศนคติของนิสิตนักศึกษาที่มีต่อการเล่นการพนันทั้งที่ถูกและผิดกฎหมายจะประกอบไปด้วยคำถามด้านต่าง ๆ 4 ด้าน คือ

ด้านการเงิน เป็นคำถามซึ่งเกี่ยวข้องกับรายได้เงินและการเสียเงิน จำนวน 12 ข้อ ได้แก่ ข้อ 2, 5, 6, 8, 9, 10, 12, 13, 14, 15, 16, 20

ด้านศีลธรรม เป็นคำถามซึ่งเกี่ยวข้องกับความสำเร็จ ความน่าเชื่อถือ และความรู้ผิดชอบชั่วดี จำนวน 3 ข้อ ได้แก่ ข้อ 4, 17, 18

ด้านเพื่อน เป็นคำถามซึ่งเกี่ยวข้องกับการได้รับการยอมรับ จำนวน 3 ข้อ ได้แก่ ข้อ 3, 7, 11

ด้านอื่น ๆ เป็นคำถามเกี่ยวกับคุณนิสัยเสียได้ของคนไทย จำนวน 2 ข้อ ได้แก่ ข้อ 1 และข้อ 19



#### ตอนที่ 4 พฤติกรรมเกี่ยวกับการเล่นการพนันของนิสิตนักศึกษา

การวัดค่าตัวแปรพฤติกรรมเกี่ยวกับการเล่นการพนันของนิสิตนักศึกษามีดังนี้

9. ประสพการณ์เกี่ยวกับการเล่นการพนันของกลุ่มตัวอย่าง แบ่งออกเป็น 2 กลุ่ม

ได้แก่

- เคยเล่น
- ไม่เคยเล่น

ในส่วนความบ่อยครั้งในการเล่นการพนัน เป็นการวัดพฤติกรรมเกี่ยวกับเล่นการพนันของนิสิตนักศึกษว่าอยู่ในระดับใด ผู้วิจัยได้สร้างมาตรวัดแบบให้คะแนน (Rating Scale) ตั้งแต่ 1-5 คะแนน เพื่อให้กลุ่มตัวอย่างเลือกตามความรู้สึกของตนเอง มีการกำหนดกรอบ แบ่งระดับของเกณฑ์ในการวัด และเกณฑ์การให้คะแนน ดังนี้



ผลรวมของคะแนนทั้งหมดของกลุ่มตัวอย่าง จะนำมาหาค่าเฉลี่ยและแปลความหมายของค่าเฉลี่ย ดังนี้

ค่าเฉลี่ย 4.21 - 5.00	หมายถึง	มีระดับพฤติกรรมการเล่นการพนันสูง
ค่าเฉลี่ย 3.41 - 4.20	หมายถึง	มีระดับพฤติกรรมการเล่นการพนันค่อนข้างสูง
ค่าเฉลี่ย 2.61 - 3.40	หมายถึง	มีระดับพฤติกรรมการเล่นการพนันปานกลาง
ค่าเฉลี่ย 1.81 - 2.60	หมายถึง	มีระดับพฤติกรรมการเล่นการพนันค่อนข้างต่ำ
ค่าเฉลี่ย 1.00 - 1.80	หมายถึง	มีระดับพฤติกรรมการเล่นการพนันต่ำ

11. ประวัติการเริ่มเล่นการพนันครั้งแรกของกลุ่มตัวอย่าง แบ่งออกเป็น 6 กลุ่ม ได้แก่

- ประถมศึกษา
- มัธยมศึกษาตอนต้น
- มัธยมศึกษาตอนปลาย
- ปวช.
- ปวส.
- มหาวิทยาลัย

12. เหตุผลในการเล่นการพนันของกลุ่มตัวอย่าง แบ่งออกเป็น 19 กลุ่ม ได้แก่

- แสดงถึงอิสระในการตัดสินใจ
- ต้องการหาประสบการณ์ที่แปลกใหม่
- ต้องการสร้างการยอมรับในกลุ่มเพื่อน
- ต้องการหาเงินมาใช้จ่ายส่วนตัว
- ต้องการเลียนแบบผู้ใหญ่
- รู้สึกเหงา หิวข้าว
- ไม่มีอะไรทำ ฆ่าเวลา

ศูนย์ข้อมูลนโยบายสาธารณะการลดปัญหาจากการพนัน  
Information Center for Gambling Control Policy

- อยากรู้เฉย ๆ
- ทำทายความสามารถ
- อยากเท่และโชว์หญิง
- พัฒนาทักษะความสามารถ
- เป็นช่องทางรวยทางลัด
- ชอบการเสี่ยงดวงหรือได้ลุ้น
- เล่นตามเพื่อนหรือตามกระแส เพราะใคร ๆ ก็เล่นกัน
- เล่นตามพ่อ แม่ หรือญาติพี่น้อง
- ชื่นชอบกีฬา ทำให้อยากหาเงินพิเศษด้วยช่องทางนี้

- ได้เงินหรือสิ่งของง่าย ๆ โดยไม่ต้องลงทุนมาก
- อื่น ๆ (โปรดระบุ) .....

**ตอนที่ 5** ข้อเสนอแนะหรือความคิดเห็นต่อสถานการณ์สภาวะการพนันในสถานศึกษา  
เพิ่มเติม เป็นคำถามปลายเปิดให้กลุ่มตัวอย่างกรอกข้อมูลด้วยตนเอง

## 7. การทดสอบเครื่องมือที่ใช้ในการเก็บรวบรวมข้อมูล

เนื่องจากการวิจัยเรื่อง “ความสัมพันธ์ระหว่างการเปิดรับข่าวสารกับทัศนคติ และพฤติกรรมการเล่นการพนันของนิสิตนักศึกษาในสถาบันอุดมศึกษาทั่วประเทศ” ใช้แบบสอบถาม (Questionnaire) เป็นเครื่องมือในการเก็บรวบรวมข้อมูล ผู้วิจัยจึงทำการทดสอบความเที่ยงตรง (Validity) และความเชื่อถือได้ (Reliability) ของแบบสอบถามด้วยวิธีการดังต่อไปนี้

1. การทดสอบความเที่ยงตรง (Validity) ผู้วิจัยทำการศึกษาแนวคิด ทฤษฎี และงานวิจัยที่เกี่ยวข้องเพื่อนำมาใช้เป็นกรอบในการสร้างแบบสอบถาม เมื่อได้แบบสอบถาม ผู้วิจัยนำแบบสอบถามไปเสนอให้ผู้ทรงคุณวุฒิพิจารณา คือ ผู้ช่วยศาสตราจารย์ เจตนศักดิ์ แสงสิงแก้ว ช่วยตรวจสอบโครงสร้างแบบสอบถาม ความครบถ้วนของประเด็นคำถาม และความเหมาะสมของภาษาที่ใช้ เพื่อให้แบบสอบถามมีความชัดเจน ครอบคลุมตามวัตถุประสงค์ของการวิจัย มีความเที่ยงตรงเชิงเนื้อหา (Content Validity) มากที่สุด

2. การทดสอบความน่าเชื่อถือ (Reliability) ผู้วิจัยนำแบบสอบถามที่ทำการทดสอบความเที่ยงตรงแล้วไปทดสอบกับกลุ่มทดสอบ (Test Group) ซึ่งเป็นนิสิตนักศึกษาของ 9 สถาบันอุดมศึกษาในเครือข่ายฯ แต่ไม่ใช่กลุ่มตัวอย่างที่เก็บข้อมูลจริง จำนวน 30 คน เพื่อหาค่าความน่าเชื่อถือของแบบสอบถาม ซึ่งในการทดสอบความน่าเชื่อถือนั้นจะเลือกคำนวณเฉพาะส่วนที่เป็นมาตราส่วนประมาณค่า (Rating Scale) ที่สามารถนำมาตีค่าเป็นคะแนนได้ สำหรับความน่าเชื่อถือที่ใช้ในการวิจัยครั้งนี้ใช้สูตรคำนวณสัมประสิทธิ์อัลฟ่าของครอนบาค (Cronbach' s Alpha Coefficient)

สูตรสัมประสิทธิ์อัลฟา

$$\alpha = \frac{k}{k-1} \left( 1 - \frac{\sum s_i^2}{s_t^2} \right)$$

เมื่อ	$\alpha$	=	สัมประสิทธิ์ความเชื่อมั่น
	k	=	จำนวนของแบบสอบถาม
	$S_i^2$	=	ค่าความแปรปรวนของคะแนนแต่ละข้อ
	$S_t^2$	=	ค่าความแปรปรวนของคะแนนจากผู้ตอบแต่ละท่าน

ตอนที่ 1 คำถามการเปิดรับข่าวสารเกี่ยวกับการเล่นการพนันของนิสิตนักศึกษา ได้ค่า Alpha เท่ากับ .865

ตอนที่ 2 คำถามทัศนคติเกี่ยวกับการเล่นการพนันของนิสิตนักศึกษา ได้ค่า Alpha เท่ากับ .848

ตอนที่ 3 คำถามพฤติกรรมเกี่ยวกับการเล่นการพนันของนิสิตนักศึกษา ได้ค่า Alpha เท่ากับ .936

ในการกำหนดค่าความน่าเชื่อถือนั้น สุชาติ ประสิทธิ์รัฐสินธุ์ (2546: 261) ได้กล่าวถึงเรื่องนี้ว่าหากพบค่า Cronbach's Alpha ตั้งแต่ 0.7 ขึ้นไป แสดงว่ามีความเชื่อถือได้ค่อนข้างสูง ซึ่งผลการทดสอบความน่าเชื่อถือของแบบสอบถามในส่วนที่ 1 ด้านการเปิดรับข่าวสารเกี่ยวกับการเล่นการพนัน ส่วนที่ 2 ด้านทัศนคติเกี่ยวกับการเล่นการพนัน และส่วนที่ 3 ด้านพฤติกรรมเกี่ยวกับการเล่นการพนัน ได้ค่าความเชื่อมั่นเท่ากับ .865, .848 และ .936 ตามลำดับ ดังนั้น จึงถือว่าแบบสอบถามนี้มีความน่าเชื่อถือสูง สามารถนำมาเก็บข้อมูลได้

## 8. การเก็บรวบรวมข้อมูล

ผู้วิจัยได้ขอความร่วมมือเครือข่ายอาจารย์สื่อสารมวลชนขับเคลื่อนสังคมด้านภัยพนัน จาก 9 สถาบันอุดมศึกษา ได้แก่ มหาวิทยาลัยพายัพ มหาวิทยาลัยราชภัฏเชียงใหม่ มหาวิทยาลัยมหาสารคาม มหาวิทยาลัยบูรพา มหาวิทยาลัยวลัยลักษณ์ มหาวิทยาลัยเกษตรศาสตร์ วิทยาเขตกำแพงแสน มหาวิทยาลัยรามคำแหง มหาวิทยาลัยราชภัฏจันทรเกษม มหาวิทยาลัยหอการค้าไทย ทำการแจกแบบสอบถามแก่กลุ่มตัวอย่าง สถาบันละ 100 ชุด รวมจำนวนแบบสอบถามทั้งสิ้น 900 ชุด โดยผู้วิจัยใช้ระยะเวลาเก็บรวบรวมข้อมูลช่วงเดือนกุมภาพันธ์ พ.ศ.2556

## 9. กรรมวิธีทางข้อมูล

เมื่อเก็บรวบรวมและตรวจสอบความถูกต้องสมบูรณ์ของแบบสอบถามครบ 900 ชุด ผู้วิจัยได้ดำเนินการดังนี้

1. ลงรหัสข้อมูล (Code) ในแบบสอบถามด้วยมือ โดยแยกเป็นส่วนๆ ในแต่ละตัวแปร จากนั้นแปรสภาพข้อมูลให้อยู่ในรูปสัญลักษณ์ที่เครื่องคอมพิวเตอร์สามารถอ่านค่าได้ เพื่อนำไปบันทึกลงแผ่นบันทึกข้อมูล (Disk)
2. นำข้อมูลที่บันทึกในแผ่นบันทึกข้อมูลไปประมวลผลด้วยโปรแกรมคอมพิวเตอร์ ศูนย์ข้อมูลนโยบายสาธารณะการลดปัญหาจากการพนัน (ICGP) เพื่อคำนวณหาค่าสถิติต่างๆ ที่ใช้ในการวิจัยทางสังคมศาสตร์
3. ทดสอบความถูกต้องของข้อมูล จากนั้นนำผลการวิจัยที่ได้มาลงตารางวิเคราะห์ทางสถิติ แปลความหมายข้อมูลที่ประมวลผล
4. นำผลที่ได้มาตั้งค่าสถิติวิเคราะห์ตีความ สรุปผล และอภิปรายผลการวิจัย
5. จัดทำรายงานวิจัยฉบับสมบูรณ์



## 10. สถิติที่ใช้ในการวิเคราะห์ข้อมูล

สำหรับสถิติที่ใช้ในการวิเคราะห์ข้อมูลและการทดสอบสมมติฐาน ผู้วิจัยใช้สถิติในการวิเคราะห์ 2 ส่วน คือ

1. สถิติเชิงพรรณนา (Descriptive Statistics) ใช้การแจกแจงความถี่ (Frequency) ค่าร้อยละ (Percentage) ค่าเฉลี่ย (Mean) และค่าส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน (Standard Deviation) เพื่อใช้วิเคราะห์ข้อมูลเบื้องต้นเกี่ยวกับกลุ่มตัวอย่าง โดยนำเสนอในรูปแบบตารางประกอบการแปลความหมายเชิงบรรยาย เพื่ออธิบายข้อมูลเบื้องต้นของนิสิตนักศึกษาในสถาบันอุดมศึกษาทั่วประเทศ ได้แก่

- ข้อมูลด้านลักษณะทางประชากรศาสตร์ ได้แก่ เพศ ประเภทของมหาวิทยาลัยที่ศึกษา เกรดเฉลี่ยสะสม ลักษณะการพักอาศัย รายได้เฉลี่ยต่อเดือน และสถานภาพครอบครัว

- การเปิดรับข่าวสารเกี่ยวกับการเล่นพนัน

- ทศนคติเกี่ยวกับการเล่นการพนัน

- พฤติกรรมเกี่ยวกับการเล่นการพนัน

2. สถิติเชิงอนุมาน (Inferential Statistics) ใช้ในการทดสอบสมมติฐานการวิจัยเพื่อสรุปผลอ้างอิงไปยังประชากรของการศึกษา ประกอบด้วย การวิเคราะห์ความแปรปรวนทางเดียว (One-Way ANOVA) การทดสอบความเป็นอิสระต่อกันของสองประชากร (Chi-Square) การวิเคราะห์สหสัมพันธ์แบบเพียร์สัน (Pearson's Product Moment Correlation Coefficient) การเปรียบเทียบค่าเฉลี่ยสำหรับประชากรสองกลุ่มที่เป็นอิสระต่อกัน (Independent -Samples T-Test) โดยในการวิจัยครั้งนี้กำหนดนัยสำคัญทางสถิติที่ 0.05 มีสมมติฐานการวิจัย 6 ข้อ คือ

### สมมติฐานการวิจัยที่ 1

ลักษณะทางประชากรศาสตร์ของนิสิตนักศึกษาในสถาบันอุดมศึกษาทั่วประเทศที่แตกต่างกัน จะมีการเปิดรับข่าวสารเกี่ยวกับการเล่นการพนันแตกต่างกัน

### สมมติฐานการวิจัยที่ 2

ลักษณะทางประชากรศาสตร์ของนิสิตนักศึกษาในสถาบันอุดมศึกษาทั่วประเทศที่แตกต่างกัน จะมีทัศนคติเกี่ยวกับการเล่นการพนันแตกต่างกัน

### สมมติฐานการวิจัยที่ 3

ลักษณะทางประชากรศาสตร์ของนิสิตนักศึกษาในสถาบันอุดมศึกษาทั่วประเทศที่แตกต่างกัน จะมีพฤติกรรมเกี่ยวกับการเล่นการพนันแตกต่างกัน

### สมมติฐานการวิจัยที่ 4

การเปิดรับข่าวสารเกี่ยวกับการเล่นการพนันของนิสิตนักศึกษาในสถาบันอุดมศึกษาทั่วประเทศ มีความสัมพันธ์กับทัศนคติเกี่ยวกับการเล่นการพนัน

### สมมติฐานการวิจัยที่ 5

การเปิดรับข่าวสารเกี่ยวกับการเล่นการพนันของนิสิตนักศึกษาในสถาบันอุดมศึกษาทั่วประเทศ มีความสัมพันธ์กับพฤติกรรมเกี่ยวกับการเล่นการพนัน

### สมมติฐานการวิจัยที่ 6

ทัศนคติเกี่ยวกับการเล่นการพนันของนิสิตนักศึกษาในสถาบันอุดมศึกษาทั่วประเทศ มีความสัมพันธ์กับพฤติกรรมเกี่ยวกับการเล่นการพนัน

สามารถสรุปสมมติฐานการวิจัย สมมติฐานทางสถิติ และสถิติที่ใช้ในการทดสอบ ดังตารางที่ 3.2



ตารางที่ 3.2 แสดงการสรุปสมมติฐานการวิจัย สมมติฐานทางสถิติ และสถิติที่ใช้ในการทดสอบ

สรุปสมมติฐานการวิจัย สมมติฐานทางสถิติ	สถิติที่ใช้ในการทดสอบ
<p><b>สมมติฐานการวิจัยที่ 1</b> ลักษณะทางประชากรศาสตร์ของนิสิตนักศึกษาในสถาบันอุดมศึกษาทั่วประเทศที่แตกต่างกัน จะมีการเปิดรับข่าวสารเกี่ยวกับการเล่นการพนันแตกต่างกัน</p> <p><b>สมมติฐานการวิจัยที่ 1.1</b> นิสิตนักศึกษาในสถาบันอุดมศึกษาที่มีเพศแตกต่างกัน จะมีความถี่ในการเปิดรับข่าวสารเกี่ยวกับการเล่นการพนันแตกต่างกัน โดยมีสมมติฐานทางสถิติ ดังนี้</p> <p><math>H_0</math>: เพศของนิสิตนักศึกษาในสถาบันอุดมศึกษาที่แตกต่างกัน จะมีความถี่ในการเปิดรับข่าวสารเกี่ยวกับการเล่นการพนันไม่แตกต่างกัน</p> <p><math>H_1</math>: เพศของนิสิตนักศึกษาในสถาบันอุดมศึกษาที่แตกต่างกัน จะมีความถี่ในการเปิดรับข่าวสารเกี่ยวกับการเล่นการพนันแตกต่างกัน</p> <p><b>สมมติฐานการวิจัยที่ 1.2</b> นิสิตนักศึกษาในสถาบันอุดมศึกษาที่มีประเภทของมหาวิทยาลัยที่ศึกษาแตกต่างกัน จะมีความถี่ในการเปิดรับข่าวสารเกี่ยวกับการเล่นการพนันแตกต่างกัน โดยมีสมมติฐานทางสถิติ ดังนี้</p> <p><math>H_0</math>: ประเภทของมหาวิทยาลัยที่ศึกษาของนิสิตนักศึกษาในสถาบันอุดมศึกษาที่แตกต่างกัน จะมีความถี่ในการเปิดรับข่าวสารเกี่ยวกับการเล่นการพนันไม่แตกต่างกัน</p> <p><math>H_1</math>: ประเภทของมหาวิทยาลัยที่ศึกษาของนิสิตนักศึกษาในสถาบันอุดมศึกษาที่แตกต่างกัน จะมีความถี่ในการเปิดรับข่าวสารเกี่ยวกับการเล่นการพนันแตกต่างกัน</p> <p><b>สมมติฐานการวิจัยที่ 1.3</b> นิสิตนักศึกษาในสถาบันอุดมศึกษาที่มีเกรดเฉลี่ยสะสมแตกต่างกัน จะมีความถี่ในการเปิดรับข่าวสารเกี่ยวกับการเล่นการพนันแตกต่างกัน โดยมีสมมติฐานทางสถิติ ดังนี้</p>	<p>F-test (One-Way ANOVA)</p> <p>F-test (One-Way ANOVA)</p> <p>F-test (One-Way ANOVA)</p>

สรุปสมมติฐานการวิจัย สมมติฐานทางสถิติ	สถิติที่ใช้ในการทดสอบ
<p><math>H_0</math>: เกรดเฉลี่ยสะสมของนิสิตนักศึกษาในสถาบันอุดมศึกษาที่แตกต่างกัน จะมีความถี่ในการเปิดรับข่าวสารเกี่ยวกับการเล่นการพนันไม่แตกต่างกัน</p> <p><math>H_1</math>: เกรดเฉลี่ยสะสมของนิสิตนักศึกษาในสถาบันอุดมศึกษาที่แตกต่างกัน จะมีความถี่ในการเปิดรับข่าวสารเกี่ยวกับการเล่นการพนันแตกต่างกัน</p>	
<p><b>สมมติฐานการวิจัยที่ 1.4</b> นิสิตนักศึกษาในสถาบันอุดมศึกษาที่มีลักษณะการพักอาศัยแตกต่างกัน จะมีความถี่ในการเปิดรับข่าวสารเกี่ยวกับการเล่นการพนันแตกต่างกัน โดยมีสมมติฐานทางสถิติ ดังนี้</p> <p><math>H_0</math>: ลักษณะการพักอาศัยของนิสิตนักศึกษาในสถาบันอุดมศึกษาที่แตกต่างกัน จะมีความถี่ในการเปิดรับข่าวสารเกี่ยวกับการเล่นการพนันไม่แตกต่างกัน</p> <p><math>H_1</math>: ลักษณะการพักอาศัยของนิสิตนักศึกษาในสถาบันอุดมศึกษาที่แตกต่างกัน จะมีความถี่ในการเปิดรับข่าวสารเกี่ยวกับการเล่นการพนันแตกต่างกัน</p>	<p>F-test (One-Way ANOVA)</p>
<p><b>สมมติฐานการวิจัยที่ 1.5</b> นิสิตนักศึกษาในสถาบันอุดมศึกษาที่มีรายได้เฉลี่ยต่อเดือนแตกต่างกัน จะมีความถี่ในการเปิดรับข่าวสารเกี่ยวกับการเล่นการพนันแตกต่างกัน โดยมีสมมติฐานทางสถิติ ดังนี้</p> <p><math>H_0</math>: รายได้เฉลี่ยต่อเดือนของนิสิตนักศึกษาในสถาบันอุดมศึกษาที่แตกต่างกัน จะมีความถี่ในการเปิดรับข่าวสารเกี่ยวกับการเล่นการพนันไม่แตกต่างกัน</p> <p><math>H_1</math>: รายได้เฉลี่ยต่อเดือนของนิสิตนักศึกษาในสถาบันอุดมศึกษาที่แตกต่างกัน จะมีความถี่ในการเปิดรับข่าวสารเกี่ยวกับการเล่นการพนันแตกต่างกัน</p>	<p>F-test (One-Way ANOVA)</p>
<p><b>สมมติฐานการวิจัยที่ 1.6</b> นิสิตนักศึกษาในสถาบันอุดมศึกษาที่มีสถานภาพครอบครัวแตกต่างกัน จะมีความถี่ในการเปิดรับข่าวสารเกี่ยวกับการเล่นการพนันแตกต่างกัน โดยมีสมมติฐานทางสถิติ ดังนี้</p> <p><math>H_0</math>: สถานภาพครอบครัวของนิสิตนักศึกษาในสถาบันอุดมศึกษาที่แตกต่างกัน จะมีความถี่ในการเปิดรับข่าวสารเกี่ยวกับการเล่นการพนันไม่แตกต่างกัน</p> <p><math>H_1</math>: สถานภาพครอบครัวของนิสิตนักศึกษาในสถาบันอุดมศึกษาที่แตกต่างกัน จะมีความถี่ในการเปิดรับข่าวสารเกี่ยวกับการเล่นการพนันแตกต่างกัน</p>	<p>F-test (One-Way ANOVA)</p>

สรุปสมมติฐานการวิจัย สมมติฐานทางสถิติ	สถิติที่ใช้ในการทดสอบ
<p><b>สมมติฐานการวิจัยที่ 2</b> ลักษณะทางประชากรศาสตร์ของนิสิตนักศึกษาในสถาบันอุดมศึกษาทั่วประเทศที่แตกต่างกัน จะมีทัศนคติเกี่ยวกับการเล่นการพนันแตกต่างกัน</p> <p><b>สมมติฐานการวิจัยที่ 2.1</b> นิสิตนักศึกษาในสถาบันอุดมศึกษาที่มีเพศแตกต่างกัน จะมีทัศนคติเกี่ยวกับการเล่นการพนันแตกต่างกัน โดยมีสมมติฐานทางสถิติ ดังนี้</p> <p><math>H_0</math> : เพศของนิสิตนักศึกษาในสถาบันอุดมศึกษาที่แตกต่างกัน จะมีการทัศนคติเกี่ยวกับการเล่นการพนันไม่แตกต่างกัน</p> <p><math>H_1</math> : เพศของนิสิตนักศึกษาในสถาบันอุดมศึกษาที่แตกต่างกัน จะมีการทัศนคติเกี่ยวกับการเล่นการพนันที่แตกต่างกัน</p> <p><b>สมมติฐานการวิจัยที่ 2.2</b> นิสิตนักศึกษาในสถาบันอุดมศึกษาที่มีประเภทของมหาวิทยาลัยที่ศึกษาแตกต่างกัน จะมีทัศนคติเกี่ยวกับการเล่นการพนันแตกต่างกัน โดยมีสมมติฐานทางสถิติ ดังนี้</p> <p><math>H_0</math> : ประเภทของมหาวิทยาลัยที่ศึกษาของนิสิตนักศึกษาในสถาบันอุดมศึกษาที่แตกต่างกัน จะมีการทัศนคติเกี่ยวกับการเล่นการพนันไม่แตกต่างกัน</p> <p><math>H_1</math> : ประเภทของมหาวิทยาลัยที่ศึกษาของนิสิตนักศึกษาในสถาบันอุดมศึกษาที่แตกต่างกัน จะมีการทัศนคติเกี่ยวกับการเล่นการพนันแตกต่างกัน</p> <p><b>สมมติฐานการวิจัยที่ 2.3</b> นิสิตนักศึกษาในสถาบันอุดมศึกษาที่มีเกรดเฉลี่ยสะสมแตกต่างกัน จะมีทัศนคติเกี่ยวกับการเล่นการพนันแตกต่างกัน โดยมีสมมติฐานทางสถิติ ดังนี้</p> <p><math>H_0</math> : เกรดเฉลี่ยสะสมของนิสิตนักศึกษาในสถาบันอุดมศึกษาที่แตกต่างกัน จะมีการทัศนคติเกี่ยวกับการเล่นการพนันไม่แตกต่างกัน</p> <p><math>H_1</math> : เกรดเฉลี่ยสะสมของนิสิตนักศึกษาในสถาบันอุดมศึกษาที่แตกต่างกัน จะมีการทัศนคติเกี่ยวกับการเล่นการพนันแตกต่างกัน</p>	<p>F-test (One-Way ANOVA)</p> <p>F-test (One-Way ANOVA)</p> <p>F-test (One-Way ANOVA)</p>

สรุปสมมติฐานการวิจัย สมมติฐานทางสถิติ	สถิติที่ใช้ในการทดสอบ
<p><b>สมมติฐานการวิจัยที่ 2.4</b> นิสิตนักศึกษาในสถาบันอุดมศึกษาที่มีลักษณะการพักอาศัยแตกต่างกัน จะมีทัศนคติเกี่ยวกับการเล่นการพนันแตกต่างกัน โดยมีสมมติฐานทางสถิติ ดังนี้</p> <p><math>H_0</math> : ลักษณะการพักอาศัยของนิสิตนักศึกษาในสถาบันอุดมศึกษาที่แตกต่างกัน จะมีทัศนคติเกี่ยวกับการเล่นการพนันไม่แตกต่างกัน</p> <p><math>H_1</math> : ลักษณะการพักอาศัยของนิสิตนักศึกษาในสถาบันอุดมศึกษาที่แตกต่างกัน จะมีทัศนคติเกี่ยวกับการเล่นการพนันแตกต่างกัน</p>	<p>F-test (One-Way ANOVA)</p>
<p><b>สมมติฐานการวิจัยที่ 2.5</b> นิสิตนักศึกษาในสถาบันอุดมศึกษาที่มีรายได้เฉลี่ยต่อเดือนแตกต่างกัน จะมีทัศนคติเกี่ยวกับการเล่นการพนันแตกต่างกัน โดยมีสมมติฐานทางสถิติ ดังนี้</p> <p><math>H_0</math> : รายได้เฉลี่ยต่อเดือนของนิสิตนักศึกษาในสถาบันอุดมศึกษาที่แตกต่างกัน จะมีทัศนคติเกี่ยวกับการเล่นการพนันไม่แตกต่างกัน</p> <p><math>H_1</math> : รายได้เฉลี่ยต่อเดือนของนิสิตนักศึกษาในสถาบันอุดมศึกษาที่แตกต่างกัน จะมีทัศนคติเกี่ยวกับการเล่นการพนันแตกต่างกัน</p>	<p>F-test (One-Way ANOVA)</p>
<p><b>สมมติฐานการวิจัยที่ 2.6</b> นิสิตนักศึกษาในสถาบันอุดมศึกษาที่มีสถานภาพครอบครัวแตกต่างกัน จะมีทัศนคติเกี่ยวกับการเล่นการพนันแตกต่างกัน โดยมีสมมติฐานทางสถิติ ดังนี้</p> <p><math>H_0</math> : สถานภาพครอบครัวของนิสิตนักศึกษาในสถาบันอุดมศึกษาที่แตกต่างกัน จะมีทัศนคติเกี่ยวกับการเล่นการพนันไม่แตกต่างกัน</p> <p><math>H_1</math> : สถานภาพครอบครัวของนิสิตนักศึกษาในสถาบันอุดมศึกษาที่แตกต่างกัน จะมีทัศนคติเกี่ยวกับการเล่นการพนันแตกต่างกัน</p>	<p>F-test (One-Way ANOVA)</p>

สรุปสมมติฐานการวิจัย สมมติฐานทางสถิติ	สถิติที่ใช้ในการทดสอบ
<p><b>สมมติฐานการวิจัยที่ 3</b> ลักษณะทางประชากรศาสตร์ของนิสิตนักศึกษาในสถาบันอุดมศึกษาทั่วประเทศที่แตกต่างกัน จะมีพฤติกรรมเกี่ยวกับการเล่นการพนันแตกต่างกัน</p> <p><b>สมมติฐานการวิจัยที่ 3.1</b> ลักษณะทางประชากรศาสตร์ของนิสิตนักศึกษาในสถาบันอุดมศึกษาแตกต่างกัน จะมีประสบการณ์เกี่ยวกับการเล่นการพนันแตกต่างกัน</p> <p><b>สมมติฐานการวิจัยที่ 3.1.1</b> นิสิตนักศึกษาในสถาบันอุดมศึกษาที่มีเพศแตกต่างกัน จะมีประสบการณ์เกี่ยวกับการเล่นการพนันแตกต่างกัน โดยมีสมมติฐานทางสถิติ ดังนี้</p> <p><math>H_0</math> : เพศของนิสิตนักศึกษาในสถาบันอุดมศึกษาที่แตกต่างกัน จะมีประสบการณ์เกี่ยวกับการเล่นการพนันไม่แตกต่างกัน</p> <p><math>H_1</math> : เพศของนิสิตนักศึกษาในสถาบันอุดมศึกษาที่แตกต่างกัน จะมีการประสบการณ์เกี่ยวกับการเล่นการพนันแตกต่างกัน</p> <p><b>สมมติฐานการวิจัยที่ 3.1.2</b> นิสิตนักศึกษาในสถาบันอุดมศึกษาที่มีประเภทของมหาวิทยาลัยที่ศึกษาแตกต่างกัน จะมีประสบการณ์เกี่ยวกับการเล่นการพนันแตกต่างกัน โดยมีสมมติฐานทางสถิติ ดังนี้</p> <p><math>H_0</math> : ประเภทของมหาวิทยาลัยที่ศึกษาของนิสิตนักศึกษาในสถาบันอุดมศึกษาที่แตกต่างกัน จะมีประสบการณ์เกี่ยวกับการเล่นการพนันไม่แตกต่างกัน</p> <p><math>H_1</math> : ประเภทของมหาวิทยาลัยที่ศึกษาของนิสิตนักศึกษาในสถาบันอุดมศึกษาที่แตกต่างกัน จะมีประสบการณ์เกี่ยวกับการเล่นการพนันแตกต่างกัน</p>	<p>Chi-Square</p> <p>Chi-Square</p>

สรุปสมมติฐานการวิจัย สมมติฐานทางสถิติ	สถิติที่ใช้ในการทดสอบ
<p><b>สมมติฐานการวิจัยที่ 3.1.3</b> นิสิตนักศึกษาในสถาบันอุดมศึกษาที่มีเกรดเฉลี่ยสะสมแตกต่างกัน จะมีประสบการณ์เกี่ยวกับการเล่นการพนันแตกต่างกัน โดยมีสมมติฐานทางสถิติ ดังนี้</p> <p><math>H_0</math>: เกรดเฉลี่ยสะสมของนิสิตนักศึกษาในสถาบันอุดมศึกษาที่แตกต่างกัน จะมีประสบการณ์เกี่ยวกับการเล่นการพนันไม่แตกต่างกัน</p> <p><math>H_1</math>: เกรดเฉลี่ยสะสมของนิสิตนักศึกษาในสถาบันอุดมศึกษาที่แตกต่างกัน จะมีประสบการณ์เกี่ยวกับการเล่นการพนันแตกต่างกัน</p>	Chi-Square
<p><b>สมมติฐานการวิจัยที่ 3.1.4</b> นิสิตนักศึกษาในสถาบันอุดมศึกษาที่มีลักษณะการพักอาศัยแตกต่างกัน จะมีประสบการณ์เกี่ยวกับการเล่นการพนันแตกต่างกัน โดยมีสมมติฐานทางสถิติ ดังนี้</p> <p><math>H_0</math>: ลักษณะการพักอาศัยของนิสิตนักศึกษาในสถาบันอุดมศึกษาที่แตกต่างกัน จะมีประสบการณ์เกี่ยวกับการเล่นการพนันไม่แตกต่างกัน</p> <p><math>H_1</math>: ลักษณะการพักอาศัยของนิสิตนักศึกษาในสถาบันอุดมศึกษาที่แตกต่างกัน จะมีประสบการณ์เกี่ยวกับการเล่นการพนันแตกต่างกัน</p>	Chi-Square
<p><b>สมมติฐานการวิจัยที่ 3.1.5</b> นิสิตนักศึกษาในสถาบันอุดมศึกษาที่มีรายได้เฉลี่ยต่อเดือนแตกต่างกัน จะมีประสบการณ์เกี่ยวกับการเล่นการพนันแตกต่างกัน โดยมีสมมติฐานทางสถิติ ดังนี้</p> <p><math>H_0</math>: รายได้เฉลี่ยต่อเดือนของนิสิตนักศึกษาในสถาบันอุดมศึกษาที่แตกต่างกัน จะมีประสบการณ์เกี่ยวกับการเล่นการพนันไม่แตกต่างกัน</p> <p><math>H_1</math>: รายได้เฉลี่ยต่อเดือนของนิสิตนักศึกษาในสถาบันอุดมศึกษาที่แตกต่างกัน จะมีประสบการณ์เกี่ยวกับการเล่นการพนันแตกต่างกัน</p>	Chi-Square



สรุปสมมติฐานการวิจัย สมมติฐานทางสถิติ	สถิติที่ใช้ในการทดสอบ
<p><b>สมมติฐานการวิจัยที่ 3.1.6</b> นิสิตนักศึกษาในสถาบันอุดมศึกษาที่มีสถานภาพครอบครัวแตกต่างกัน จะมีประสบการณ์เกี่ยวกับการเล่นการพนันแตกต่างกัน โดยมีสมมติฐานทางสถิติ ดังนี้</p> <p><math>H_0</math> : สถานภาพครอบครัวของนิสิตนักศึกษาในสถาบันอุดมศึกษาที่แตกต่างกัน จะมีประสบการณ์เกี่ยวกับการเล่นการพนันไม่แตกต่างกัน</p> <p><math>H_1</math> : สถานภาพครอบครัวของนิสิตนักศึกษาในสถาบันอุดมศึกษาที่แตกต่างกัน จะมีประสบการณ์เกี่ยวกับการเล่นการพนันแตกต่างกัน</p>	Chi-Square
<p><b>สมมติฐานการวิจัยที่ 3.2</b> ลักษณะทางประชากรศาสตร์ของนิสิตนักศึกษาในสถาบันอุดมศึกษาที่แตกต่างกัน จะมีความบ่อยครั้งเกี่ยวกับการเล่นการพนันแตกต่างกัน</p> <p><b>สมมติฐานการวิจัยที่ 3.2.1</b> นิสิตนักศึกษาในสถาบันอุดมศึกษาที่มีเพศแตกต่างกัน จะมีความบ่อยครั้งเกี่ยวกับการเล่นการพนันแตกต่างกัน โดยมีสมมติฐานทางสถิติ ดังนี้</p> <p><math>H_0</math> : เพศของนิสิตนักศึกษาในสถาบันอุดมศึกษาที่แตกต่างกัน จะมีความบ่อยครั้งเกี่ยวกับการเล่นการพนันไม่แตกต่างกัน</p> <p><math>H_1</math> : เพศของนิสิตนักศึกษาในสถาบันอุดมศึกษาที่แตกต่างกัน จะมีความบ่อยครั้งเกี่ยวกับการเล่นการพนันแตกต่างกัน</p>	F-test (One-Way ANOVA)
<p><b>สมมติฐานการวิจัยที่ 3.2.2</b> นิสิตนักศึกษาในสถาบันอุดมศึกษาที่มีประเภทของมหาวิทยาลัยที่ศึกษาแตกต่างกัน จะมีความบ่อยครั้งเกี่ยวกับการเล่นการพนันแตกต่างกัน โดยมีสมมติฐานทางสถิติ ดังนี้</p> <p><math>H_0</math> : ประเภทของมหาวิทยาลัยที่ศึกษาของนิสิตนักศึกษาในสถาบันอุดมศึกษาที่แตกต่างกัน จะมีความบ่อยครั้งเกี่ยวกับการเล่นการพนันไม่แตกต่างกัน</p> <p><math>H_1</math> : ประเภทของมหาวิทยาลัยที่ศึกษาของนิสิตนักศึกษาในสถาบันอุดมศึกษาที่แตกต่างกัน จะมีความบ่อยครั้งเกี่ยวกับการเล่นการพนันแตกต่างกัน</p>	F-test (One-Way ANOVA)

สรุปสมมติฐานการวิจัย สมมติฐานทางสถิติ	สถิติที่ใช้ในการทดสอบ
<p><b>สมมติฐานการวิจัยที่ 3.2.3</b> นิสิตนักศึกษาในสถาบันอุดมศึกษาที่มีเกรดเฉลี่ยสะสมแตกต่างกัน จะมีความบ่อยครั้งเกี่ยวกับการเล่นการพนันแตกต่างกัน โดยมีสมมติฐานทางสถิติ ดังนี้</p> <p><math>H_0</math>: เกรดเฉลี่ยสะสมของนิสิตนักศึกษาในสถาบันอุดมศึกษาที่แตกต่างกัน จะมีความบ่อยครั้งเกี่ยวกับการเล่นการพนันไม่แตกต่างกัน</p> <p><math>H_1</math>: เกรดเฉลี่ยสะสมของนิสิตนักศึกษาในสถาบันอุดมศึกษาที่แตกต่างกัน จะมีความบ่อยครั้งเกี่ยวกับการเล่นการพนันแตกต่างกัน</p>	<p>F-test (One-Way ANOVA)</p>
<p><b>สมมติฐานการวิจัยที่ 3.2.4</b> นิสิตนักศึกษาในสถาบันอุดมศึกษาที่มีลักษณะการพักอาศัยแตกต่างกัน จะมีความบ่อยครั้งเกี่ยวกับการเล่นการพนันแตกต่างกัน โดยมีสมมติฐานทางสถิติ ดังนี้</p> <p><math>H_0</math>: ลักษณะการพักอาศัยของนิสิตนักศึกษาในสถาบันอุดมศึกษาที่แตกต่างกัน จะมีความบ่อยครั้งเกี่ยวกับการเล่นการพนันไม่แตกต่างกัน</p> <p><math>H_1</math>: ลักษณะการพักอาศัยของนิสิตนักศึกษาในสถาบันอุดมศึกษาทั่วประเทศที่แตกต่างกัน จะมีความบ่อยครั้งเกี่ยวกับการเล่นการพนันแตกต่างกัน</p>	<p>F-test (One-Way ANOVA)</p>
<p><b>สมมติฐานการวิจัยที่ 3.2.5</b> นิสิตนักศึกษาในสถาบันอุดมศึกษาที่มีรายได้เฉลี่ยต่อเดือนแตกต่างกัน จะมีความบ่อยครั้งเกี่ยวกับการเล่นการพนันแตกต่างกัน โดยมีสมมติฐานทางสถิติ ดังนี้</p> <p><math>H_0</math>: รายได้เฉลี่ยต่อเดือนของนิสิตนักศึกษาในสถาบันอุดมศึกษาที่แตกต่างกัน จะมีความบ่อยครั้งเกี่ยวกับการเล่นการพนันไม่แตกต่างกัน</p> <p><math>H_1</math>: รายได้เฉลี่ยต่อเดือนของนิสิตนักศึกษาในสถาบันอุดมศึกษาที่แตกต่างกัน จะมีความบ่อยครั้งเกี่ยวกับการเล่นการพนันแตกต่างกัน</p>	<p>F-test (One-Way ANOVA)</p>

สรุปสมมติฐานการวิจัย สมมติฐานทางสถิติ	สถิติที่ใช้ในการทดสอบ
<p><b>สมมติฐานการวิจัยที่ 3.2.6</b> นิสิตนักศึกษาในสถาบันอุดมศึกษาที่มีสถานภาพครอบครัวแตกต่างกัน จะมีความบ่อยครั้งเกี่ยวกับการเล่นการพนันแตกต่างกัน โดยมีสมมติฐานทางสถิติ ดังนี้</p> <p><math>H_0</math> : สถานภาพครอบครัวของนิสิตนักศึกษาในสถาบันอุดมศึกษาที่แตกต่างกัน จะมีความบ่อยครั้งเกี่ยวกับการเล่นการพนันไม่แตกต่างกัน</p> <p><math>H_1</math> : สถานภาพครอบครัวของนิสิตนักศึกษาในสถาบันอุดมศึกษาที่แตกต่างกัน จะมีความบ่อยครั้งเกี่ยวกับการเล่นการพนันแตกต่างกัน</p>	<p>F-test (One-Way)</p>
<p><b>สมมติฐานการวิจัยที่ 3.3</b> ลักษณะทางประชากรศาสตร์ของนิสิตนักศึกษาในสถาบันอุดมศึกษาที่แตกต่างกัน จะมีประวัติการเริ่มเล่นการพนันครั้งแรกแตกต่างกัน</p> <p><b>สมมติฐานการวิจัยที่ 3.3.1</b> นิสิตนักศึกษาในสถาบันอุดมศึกษาที่มีเพศแตกต่างกัน จะมีประวัติการเริ่มเล่นการพนันครั้งแรกแตกต่างกัน โดยมีสมมติฐานทางสถิติ ดังนี้</p> <p><math>H_0</math> : เพศของนิสิตนักศึกษาในสถาบันอุดมศึกษาที่แตกต่างกัน จะมีประวัติการเริ่มเล่นการพนันครั้งแรกไม่แตกต่างกัน</p> <p><math>H_1</math> : เพศของนิสิตนักศึกษาในสถาบันอุดมศึกษาที่แตกต่างกัน จะมีประวัติการเริ่มเล่นการพนันครั้งแรกแตกต่างกัน</p>	<p>Chi-Square</p>
<p><b>สมมติฐานการวิจัยที่ 3.3.2</b> นิสิตนักศึกษาในสถาบันอุดมศึกษาที่มีประเภทของมหาวิทยาลัยที่ศึกษาแตกต่างกัน จะมีประวัติการเริ่มเล่นการพนันครั้งแรกแตกต่างกัน โดยมีสมมติฐานทางสถิติ ดังนี้</p> <p><math>H_0</math> : ประเภทของมหาวิทยาลัยที่ศึกษาของนิสิตนักศึกษาในสถาบันอุดมศึกษาที่แตกต่างกัน จะมีประวัติการเริ่มเล่นการพนันครั้งแรกไม่แตกต่างกัน</p> <p><math>H_1</math> : ประเภทของมหาวิทยาลัยที่ศึกษาของนิสิตนักศึกษาในสถาบันอุดมศึกษาที่แตกต่างกัน จะมีประวัติการเริ่มเล่นการพนันครั้งแรกแตกต่างกัน</p>	<p>Chi-Square</p>

สรุปสมมติฐานการวิจัย สมมติฐานทางสถิติ	สถิติที่ใช้ในการทดสอบ
<p><b>สมมติฐานการวิจัยที่ 3.3.3</b> นิสิตนักศึกษาในสถาบันอุดมศึกษาที่มีเกรดเฉลี่ยสะสมแตกต่างกัน จะมีประวัติการเริ่มเล่นการพนันครั้งแรกแตกต่างกัน โดยมีสมมติฐานทางสถิติ ดังนี้</p> <p><math>H_0</math>: เกรดเฉลี่ยสะสมของนิสิตนักศึกษาในสถาบันอุดมศึกษาที่แตกต่างกัน จะมีประวัติการเริ่มเล่นการพนันครั้งแรกไม่แตกต่างกัน</p> <p><math>H_1</math>: เกรดเฉลี่ยสะสมของนิสิตนักศึกษาในสถาบันอุดมศึกษาที่แตกต่างกัน จะมีประวัติการเริ่มเล่นการพนันครั้งแรกแตกต่างกัน</p>	Chi-Square
<p><b>สมมติฐานการวิจัยที่ 3.3.4</b> นิสิตนักศึกษาในสถาบันอุดมศึกษาที่มีลักษณะการพักอาศัยแตกต่างกัน จะมีประวัติการเริ่มเล่นการพนันครั้งแรกแตกต่างกัน โดยมีสมมติฐานทางสถิติ ดังนี้</p> <p><math>H_0</math>: ลักษณะการพักอาศัยของนิสิตนักศึกษาในสถาบันอุดมศึกษาที่แตกต่างกัน จะมีประวัติการเริ่มเล่นการพนันครั้งแรกไม่แตกต่างกัน</p> <p><math>H_1</math>: ลักษณะการพักอาศัยของนิสิตนักศึกษาในสถาบันอุดมศึกษาที่แตกต่างกัน จะมีประวัติการเริ่มเล่นการพนันครั้งแรกแตกต่างกัน</p>	Chi-Square
<p><b>สมมติฐานการวิจัยที่ 3.3.5</b> นิสิตนักศึกษาในสถาบันอุดมศึกษาที่มีรายได้เฉลี่ยต่อเดือนแตกต่างกัน จะมีประวัติการเริ่มเล่นการพนันครั้งแรกแตกต่างกัน โดยมีสมมติฐานทางสถิติ ดังนี้</p> <p><math>H_0</math>: รายได้เฉลี่ยต่อเดือนของนิสิตนักศึกษาในสถาบันอุดมศึกษาที่แตกต่างกัน จะมีประวัติการเริ่มเล่นการพนันครั้งแรกไม่แตกต่างกัน</p> <p><math>H_1</math>: รายได้เฉลี่ยต่อเดือนของนิสิตนักศึกษาในสถาบันอุดมศึกษาที่แตกต่างกัน จะมีประวัติการเริ่มเล่นการพนันครั้งแรกแตกต่างกัน</p>	Chi-Square

สรุปสมมติฐานการวิจัย สมมติฐานทางสถิติ	สถิติที่ใช้ในการทดสอบ
<p><b>สมมติฐานการวิจัยที่ 3.3.6</b> นิสิตนักศึกษาในสถาบันอุดมศึกษาที่มีสถานภาพครอบครัวแตกต่างกัน จะมีประวัติการเริ่มเล่นการพนันครั้งแรกแตกต่างกัน โดยมีสมมติฐานทางสถิติ ดังนี้</p> <p><math>H_0</math> : สถานภาพครอบครัวของนิสิตนักศึกษาในสถาบันอุดมศึกษาที่แตกต่างกัน จะมีประวัติการเริ่มเล่นการพนันครั้งแรกไม่แตกต่างกัน</p> <p><math>H_1</math> : สถานภาพครอบครัวของนิสิตนักศึกษาในสถาบันอุดมศึกษาที่แตกต่างกัน จะมีประวัติการเริ่มเล่นการพนันครั้งแรกแตกต่างกัน</p>	Chi-Square
<p><b>สมมติฐานการวิจัยที่ 4</b> การเปิดรับข่าวสารเกี่ยวกับการเล่นการพนันของนิสิตนักศึกษาในสถาบันอุดมศึกษาทั่วประเทศ มีความสัมพันธ์กับทัศนคติเกี่ยวกับการเล่นการพนัน โดยมีสมมติฐานทางสถิติ ดังนี้</p> <p><math>H_0</math> : ความถี่ในการเปิดรับข่าวสารเกี่ยวกับการเล่นการพนันของนิสิตนักศึกษาในสถาบันอุดมศึกษา ไม่มีความสัมพันธ์กับทัศนคติเกี่ยวกับการเล่นการพนัน</p> <p><math>H_1</math> : ความถี่ในการเปิดรับข่าวสารเกี่ยวกับการเล่นการพนันของนิสิตนักศึกษาในสถาบันอุดมศึกษา มีความสัมพันธ์กับทัศนคติเกี่ยวกับการเล่นการพนัน</p>	Pearson's Product Moment Correlation Coefficient
<p><b>สมมติฐานการวิจัยที่ 5</b> การเปิดรับข่าวสารเกี่ยวกับการเล่นการพนันของนิสิตนักศึกษาในสถาบันอุดมศึกษาทั่วประเทศ มีความสัมพันธ์กับพฤติกรรมเกี่ยวกับการเล่นการพนัน</p>	
<p><b>สมมติฐานการวิจัยที่ 5.1</b> นิสิตนักศึกษาในสถาบันอุดมศึกษาที่มีความถี่ในการเปิดรับข่าวสารเกี่ยวกับการเล่นการพนันแตกต่างกัน จะมีประสิทธิผลเกี่ยวกับการเล่นการพนันแตกต่างกัน โดยมีสมมติฐานทางสถิติ ดังนี้</p> <p><math>H_0</math> : นิสิตนักศึกษาในสถาบันอุดมศึกษาที่มีความถี่ในการเปิดรับข่าวสารเกี่ยวกับการเล่นการพนันแตกต่างกัน จะมีประสิทธิผลเกี่ยวกับการเล่นการพนันไม่แตกต่างกัน</p> <p><math>H_1</math> : นิสิตนักศึกษาในสถาบันอุดมศึกษาที่มีความถี่ในการเปิดรับข่าวสารเกี่ยวกับการเล่นการพนันแตกต่างกัน จะมีประสิทธิผลเกี่ยวกับการเล่นการพนันแตกต่างกัน</p>	Independent - Samples T-Test


สรุปสมมติฐานการวิจัย สมมติฐานทางสถิติ	สถิติที่ใช้ในการทดสอบ
<p><b>สมมติฐานการวิจัยที่ 5.2</b> ความถี่ในการเปิดรับข่าวสารเกี่ยวกับการเล่นการพนันของนิสิตนักศึกษาในสถาบันอุดมศึกษา มีความสัมพันธ์กับความบ่อยครั้งเกี่ยวกับการเล่นการพนัน โดยมีสมมติฐานทางสถิติ ดังนี้</p> <p><math>H_0</math> : ความถี่ในการเปิดรับข่าวสารเกี่ยวกับการเล่นการพนันของนิสิตนักศึกษาในสถาบันอุดมศึกษา ไม่มีความสัมพันธ์กับความบ่อยครั้งเกี่ยวกับการเล่นการพนัน</p> <p><math>H_1</math> : ความถี่ในการเปิดรับข่าวสารเกี่ยวกับการเล่นการพนันของนิสิตนักศึกษาในสถาบันอุดมศึกษา มีความสัมพันธ์กับความบ่อยครั้งเกี่ยวกับการเล่นการพนัน</p>	<p>Pearson's Product Moment Correlation Coefficient</p>
<p><b>สมมติฐานการวิจัยที่ 5.3</b> นิสิตนักศึกษาในสถาบันอุดมศึกษาที่มีความถี่ในการเปิดรับข่าวสารเกี่ยวกับการเล่นการพนันแตกต่างกัน จะมีประวัติการเริ่มเล่นการพนันครั้งแรกแตกต่างกัน โดยมีสมมติฐานทางสถิติ ดังนี้</p> <p><math>H_0</math> : นิสิตนักศึกษาในสถาบันอุดมศึกษาที่มีความถี่ในการเปิดรับข่าวสารเกี่ยวกับการเล่นการพนันแตกต่างกัน จะมีประวัติการเริ่มเล่นการพนันครั้งแรกไม่แตกต่างกัน</p> <p><math>H_1</math> : นิสิตนักศึกษาในสถาบันอุดมศึกษาที่มีความถี่ในการเปิดรับข่าวสารเกี่ยวกับการเล่นการพนันแตกต่างกัน จะมีประวัติการเริ่มเล่นการพนันครั้งแรกแตกต่างกัน</p>	<p>F-test (One-Way ANOVA)</p>
<p><b>สมมติฐานการวิจัยที่ 6</b> ทักษะเกี่ยวกับการเล่นการพนันของนิสิตนักศึกษาในสถาบันอุดมศึกษาทั่วประเทศ มีความสัมพันธ์กับพฤติกรรมเกี่ยวกับการเล่นการพนัน</p>	
<p><b>สมมติฐานการวิจัยที่ 6.1</b> นิสิตนักศึกษาในสถาบันอุดมศึกษาที่มีประสบการณ์เกี่ยวกับการเล่นการพนันแตกต่างกัน จะมีทัศนคติเกี่ยวกับการเล่นการพนันแตกต่างกัน โดยมีสมมติฐานทางสถิติ ดังนี้</p>	<p>Independent - Samples T-Test</p>

สรุปสมมติฐานการวิจัย สมมติฐานทางสถิติ	สถิติที่ใช้ในการทดสอบ
<p><math>H_0</math>: นิสิตนักศึกษาในสถาบันอุดมศึกษาที่มีประสบการณ์เกี่ยวกับการเล่นการพนันที่แตกต่างกัน จะมีทัศนคติเกี่ยวกับการเล่นการพนันไม่แตกต่างกัน</p> <p><math>H_1</math>: นิสิตนักศึกษาในสถาบันอุดมศึกษาที่มีประสบการณ์เกี่ยวกับการเล่นการพนันที่แตกต่างกัน จะมีทัศนคติเกี่ยวกับการเล่นการพนันแตกต่างกัน</p> <p><b>สมมติฐานการวิจัยที่ 6.2</b> ทัศนคติเกี่ยวกับการเล่นการพนันของนิสิตนักศึกษาในสถาบันอุดมศึกษา มีความสัมพันธ์กับความบ่อยครั้งเกี่ยวกับการเล่นการพนัน โดยมีสมมติฐานทางสถิติ ดังนี้</p> <p><math>H_0</math>: ทัศนคติเกี่ยวกับการเล่นการพนันของนิสิตนักศึกษาในสถาบันอุดมศึกษา ไม่มีความสัมพันธ์กับความบ่อยครั้งเกี่ยวกับการเล่นการพนัน</p> <p><math>H_1</math>: ทัศนคติเกี่ยวกับการเล่นการพนันของนิสิตนักศึกษาในสถาบันอุดมศึกษา มีความสัมพันธ์กับความบ่อยครั้งเกี่ยวกับการเล่นการพนัน</p> <p><b>สมมติฐานการวิจัยที่ 6.3</b> นิสิตนักศึกษาในสถาบันอุดมศึกษาที่มีประวัติการเริ่มเล่นการพนันครั้งแรกแตกต่างกัน จะมีทัศนคติเกี่ยวกับการเล่นการพนันแตกต่างกัน โดยมีสมมติฐานทางสถิติ ดังนี้</p> <p><math>H_0</math>: นิสิตนักศึกษ者在สถาบันอุดมศึกษาที่มีประวัติการเริ่มเล่นการพนันครั้งแรกแตกต่างกัน จะมีทัศนคติเกี่ยวกับการเล่นการพนันไม่แตกต่างกัน</p> <p><math>H_1</math>: นิสิตนักศึกษาในสถาบันอุดมศึกษาทั่วประเทศที่มีประวัติการเริ่มเล่นการพนันครั้งแรกแตกต่างกัน จะมีทัศนคติเกี่ยวกับการเล่นการพนันแตกต่างกัน</p>	<p>Pearson's Product Moment Correlation</p> <p>F-test (One-Way ANOVA)</p>

## บทที่ 4

### ผลการวิจัย

การวิจัยเรื่อง “ความสัมพันธ์ระหว่างการเปิดรับข่าวสารกับทัศนคติ และพฤติกรรมการเล่นการพนันของนิสิตนักศึกษาในสถาบันอุดมศึกษาทั่วประเทศ” ครั้งนี้ เป็นการวิจัยเชิงปริมาณ (Quantitative Research) ในรูปแบบของการสำรวจ (Survey) แบบภาพตัดขวาง (Cross-sectional Study) ซึ่งเป็นการเก็บข้อมูลเพียงครั้งเดียว ณ จุดเวลาใดเวลาหนึ่ง โดยใช้แบบสอบถาม (Questionnaire) เป็นเครื่องมือในการเก็บรวบรวมข้อมูล ผู้วิจัยได้แบ่งการนำเสนอผลการวิจัยออกเป็น 5 ตอน ดังนี้

- 
- ตอนที่ 1 ลักษณะทางประชากรศาสตร์ของกลุ่มตัวอย่าง
  - ตอนที่ 2 การเปิดรับข่าวสารเกี่ยวกับการเล่นการพนันของนิสิตนักศึกษา
  - ตอนที่ 3 ทัศนคติเกี่ยวกับการเล่นการพนันของนิสิตนักศึกษา
  - ตอนที่ 4 พฤติกรรมเกี่ยวกับการเล่นการพนันของนิสิตนักศึกษา
  - ตอนที่ 5 การทดสอบสมมติฐานการวิจัย

#### ตอนที่ 1

ศูนย์ข้อมูลนโยบายสาธารณะการลดปัญหาจากการพนัน  
Information Center for Gambling Control Policy  
ลักษณะทางประชากรศาสตร์ของกลุ่มตัวอย่าง

ผู้วิจัยได้ทำการวิเคราะห์ข้อมูลทั่วไปเกี่ยวกับลักษณะทางประชากรศาสตร์ของกลุ่มตัวอย่าง ได้แก่ เพศ ประเภทของมหาวิทยาลัยที่ศึกษา เกรดเฉลี่ยสะสม ลักษณะการพักอาศัย รายได้เฉลี่ยต่อเดือน และสถานภาพครอบครัว โดยนำเสนอข้อมูลดังกล่าวเป็นจำนวนและร้อยละ ซึ่งผลการวิจัยปรากฏตามตารางที่ 4.1 – 4.6 ดังต่อไปนี้



ตารางที่ 4.1 แสดงจำนวนและร้อยละของกลุ่มตัวอย่าง จำแนกตามเพศ

เพศ	จำนวน (คน)	ร้อยละ
เพศชาย	400	44.4
เพศหญิง	466	51.8
เพศทางเลื้อก	34	3.8
รวม	900	100.0

จากตารางที่ 4.1 พบว่า กลุ่มตัวอย่างส่วนใหญ่ ร้อยละ 51.8 เป็นเพศหญิง รองลงมา ร้อยละ 44.4 เป็นเพศชาย และร้อยละ 3.8 เป็นเพศทางเลื้อก ตามลำดับ

ตารางที่ 4.2 แสดงจำนวนร้อยละของกลุ่มตัวอย่าง จำแนกตามประเภทของมหาวิทยาลัยที่ศึกษา

ประเภทของมหาวิทยาลัยที่ศึกษา	จำนวน (คน)	ร้อยละ
มหาวิทยาลัยของรัฐ	571	63.4
มหาวิทยาลัยเอกชน	207	23.0
มหาวิทยาลัยกลุ่มราชภัฏ	122	13.6
รวม	900	100.0

จากตารางที่ 4.2 พบว่า กลุ่มตัวอย่างส่วนใหญ่ ร้อยละ 63.4 ศึกษาที่มหาวิทยาลัยของรัฐ รองลงมา ร้อยละ 23.8 ศึกษาที่มหาวิทยาลัยเอกชน และร้อยละ 13.6 ศึกษาที่มหาวิทยาลัยราชภัฏ ตามลำดับ

ตารางที่ 4.3 แสดงจำนวนร้อยละของกลุ่มตัวอย่าง จำแนกตามเกรดเฉลี่ยสะสม

เกรดเฉลี่ยสะสม	จำนวน (คน)	ร้อยละ
2.01-3.00	534	66.0
3.01-4.00	212	26.2
1.01-2.00	63	7.8
รวม	809	100.0
ไม่ตอบ	91	10.1

จากตารางที่ 4.3 พบว่า กลุ่มตัวอย่างส่วนใหญ่ ร้อยละ 66.0 เกรดเฉลี่ยสะสม 2.01-3.00 รองลงมา ร้อยละ 26.2 เกรดเฉลี่ยสะสม 3.01-4.00 และร้อยละ 7.8 เกรดเฉลี่ยสะสม 1.01-2.00 ตามลำดับ อย่างไรก็ตาม มีกลุ่มตัวอย่างไม่ตอบแบบสอบถาม ร้อยละ 10.1

ตารางที่ 4.4 แสดงจำนวนร้อยละของกลุ่มตัวอย่าง จำแนกตามลักษณะการพักอาศัย

ลักษณะการพักอาศัย	จำนวน (คน)	ร้อยละ
เพื่อน	312	35.2
อยู่คนเดียว	267	30.1
ครอบครัว	193	21.8
คนรัก	49	5.4
พี่น้อง / ลูกพี่ลูกน้อง	48	5.3
ญาติผู้ใหญ่	15	1.7
อื่น ๆ	2	0.2
รวม	886	100.0
ไม่ตอบ	14	1.6

จากตารางที่ 4.4 พบว่า กลุ่มตัวอย่างส่วนใหญ่ ร้อยละ 35.2 พักอาศัยอยู่กับเพื่อน รองลงมา ร้อยละ 30.1 พักอาศัยคนเดียว และร้อยละ 21.8 พักอาศัยกับครอบครัว ตามลำดับ

ตารางที่ 4.5 แสดงจำนวนและร้อยละของกลุ่มตัวอย่าง จำแนกตามรายได้เฉลี่ยต่อเดือน

รายได้เฉลี่ยต่อเดือน	จำนวน (คน)	ร้อยละ
ต่ำกว่า 2,000 บาท	76	8.4
2,001 – 5,000 บาท	307	34.8
5,001 – 10,000 บาท	279	31.7
10,001 – 20,000 บาท	181	20.5
20,001 – 30,000 บาท	21	2.4
มากกว่า 30,000 บาท	17	1.9
รวม	881	100.0
ไม่ตอบ	19	2.1

จากตารางที่ 4.5 พบว่า กลุ่มตัวอย่างส่วนใหญ่ ร้อยละ 34.8 มีรายได้เฉลี่ยต่อเดือน 2,001-5,000 บาท รองลงมา ร้อยละ 31.7 มีรายได้เฉลี่ยต่อเดือน 5,001-10,000 บาท และร้อยละ 20.5 มีรายได้เฉลี่ยต่อเดือน 10,001 – 20,000 บาท ตามลำดับ

ตารางที่ 4.6 แสดงจำนวนและร้อยละของกลุ่มตัวอย่าง จำแนกตามสถานภาพครอบครัว

สถานภาพครอบครัว	จำนวน (คน)	ร้อยละ
- พ่อแม่อยู่ด้วยกัน	687	77.7
- พ่อแม่แยกกันอยู่ โดยไม่มีใครแต่งงานใหม่	65	7.4
- พ่อแม่แยกกันอยู่ โดยที่ฝ่ายหนึ่งฝ่ายใด หรือทั้งสองฝ่ายแต่งงาน	55	6.2
- พ่อหรือแม่เสียชีวิต (คนใดคนหนึ่ง)	68	7.7
- พ่อและแม่เสียชีวิตทั้งคู่	9	1.0
รวม	884	100.0
ไม่ตอบ	16	1.8

จากตารางที่ 4.6 พบว่า กลุ่มตัวอย่างส่วนใหญ่ ร้อยละ 77.7 พ่อแม่อยู่ด้วยกัน รองลงมา ร้อยละ 7.7 พ่อหรือแม่เสียชีวิต (คนใดคนหนึ่ง) และร้อยละ 7.4 พ่อแม่แยกกันอยู่ โดยไม่มีใครแต่งงานใหม่ ตามลำดับ

ศูนย์ข้อมูลนโยบายสาธารณะการลดปัญหาจากการพนัน  
Information Center for Gambling Control Policy

## ตอนที่ 2 การเปิดรับข่าวสารเกี่ยวกับการเล่นการพนันของนิสิตนักศึกษา

ผลการวิจัยความถี่ในการเปิดรับข่าวสารเกี่ยวกับการเล่นการพนันจากสื่อประเภทต่าง ๆ ประกอบด้วย 1. สื่อมวลชน ได้แก่ โทรทัศน์ วิทยุกระจายเสียง หนังสือพิมพ์ และนิตยสาร 2. สื่อเฉพาะกิจ ได้แก่ โปสเตอร์/แผ่นพับ ข้อความสั้น (SMS) ผ่านโทรศัพท์มือถือ 3. สื่อบุคคล ได้แก่ เพื่อน ครอบครัว และคนรัก 4. สื่อใหม่ ได้แก่ เฟสบุ๊ก ยูทูบ และเว็บไซต์ต่าง ๆ ของนิสิตนักศึกษาในสถาบันอุดมศึกษาทั่วประเทศ ปรากฏดังตารางที่ 4.7

ตารางที่ 4.7 แสดงจำนวน ร้อยละ และค่าเฉลี่ยของการเปิดรับข่าวสารเกี่ยวกับการเล่นการพนัน

ประเภทสื่อ	ความถี่					ค่าเฉลี่ย เลข คณิต	ความหมาย	รวม
	มากที่สุด	มาก	ปานกลาง	น้อย	น้อยที่สุด			
โทรทัศน์	177 (20.0)	224 (25.3)	245 (27.7)	140 (15.8)	99 (11.2)	3.27	ปานกลาง	885 (100.0)
วิทยุกระจายเสียง	27 (3.1)	106 (12.0)	289 (32.8)	271 (30.8)	187 (21.3)	2.45	ค่อนข้างต่ำ	880 (100.0)
หนังสือพิมพ์	55 (6.2)	183 (20.7)	292 (33.0)	218 (24.7)	136 (15.4)	2.78	ปานกลาง	884 (100.0)
นิตยสาร	32 (3.6)	132 (15.0)	248 (28.1)	284 (32.2)	185 (21.0)	2.48	ค่อนข้างต่ำ	881 (100.0)
โปสเตอร์ / แผ่นพับ	34 (3.9)	84 (9.6)	225 (25.6)	281 (32.0)	254 (28.9)	2.27	ค่อนข้างต่ำ	878 (100.0)
ข้อความสั้น (SMS) ผ่านโทรศัพท์มือถือ	65 (7.4)	143 (16.2)	231 (26.2)	248 (28.1)	196 (22.2)	2.58	ค่อนข้างต่ำ	883 (100.0)

ตารางที่ 4.7 (ต่อ) แสดงจำนวน ร้อยละ และค่าเฉลี่ยของการเปิดรับข่าวสารเกี่ยวกับการเล่นการพนัน

ประเภทสื่อ	ความถี่							รวม
	มากที่สุด	มาก	ปานกลาง	น้อย	น้อยที่สุด	ค่าเฉลี่ยเลขคณิต	ความหมาย	
เพื่อน	257 (28.9)	269 (30.3)	215 (24.2)	99 (11.1)	49 (5.5)	3.66	ค่อนข้างสูง	889 (100.0)
ครอบครัว (พ่อแม่ ญาติพี่น้อง)	88 (10.0)	123 (14.0)	221 (25.2)	150 (17.1)	296 (33.7)	2.50	ค่อนข้างต่ำ	878 (100.0)
คนรัก	38 (4.3)	75 (8.5)	198 (22.4)	217 (24.6)	355 (40.2)	2.12	ค่อนข้างต่ำ	883 (100.0)
เฟซบุ๊ก (Facebook)	91 (10.3)	150 (17.0)	276 (31.2)	180 (20.4)	187 (21.2)	2.75	ปานกลาง	884 (100.0)
ยูทูบ (YouTube)	268 (5.2)	235 (13.4)	216 (24.5)	118 (26.6)	46 (30.4)	2.36	ค่อนข้างต่ำ	883 (100.0)
เว็บไซต์ต่าง ๆ	141 (16.0)	172 (19.5)	224 (25.4)	172 (19.5)	173 (19.6)	2.93	ปานกลาง	882 (100.0)

จากตารางที่ 4.7 พบว่า โดยเฉลี่ยกลุ่มตัวอย่างส่วนใหญ่มีความถี่ในการเปิดรับข่าวสารเกี่ยวกับการเล่นการพนันจากสื่อบุคคลที่เป็นเพื่อนมากที่สุด (3.66) ซึ่งอยู่ในระดับค่อนข้างสูง รองลงมา คือ สื่อโทรทัศน์ (3.27) สื่อเว็บไซต์ต่าง ๆ (2.93) สื่อหนังสือพิมพ์ (2.78) และสื่อเฟซบุ๊ก (2.75) ในระดับปานกลาง