



วารสารรัฐประศาสนศาสตร์และการจัดการสังคม

ปีที่ 3 ฉบับที่ 1 (มกราคม-มิถุนายน) 2564

Received: 15/12/2020, Revised: 01/05/2021, Accepted: 19/01/2021

## ความผูกพันทางสังคมกับการเล่นพนันออนไลน์ของนักเรียน กรุงเทพมหานคร

กฤษฎาวลัย ช่วยกำลัง

วิทยาลัยการทัพบก

e-mail: gigzerway15@gmail.com

### บทคัดย่อ

งานวิจัยนี้มีวัตถุประสงค์เพื่อ 1) เพื่อศึกษาระดับพฤติกรรมการเล่นพนันออนไลน์ของนักเรียน กรุงเทพมหานคร 2) เพื่อเปรียบเทียบการ เล่นพนันออนไลน์ของนักเรียน กรุงเทพมหานคร จำแนกตามปัจจัยส่วนบุคคล 3) เพื่อศึกษาความสัมพันธ์ของความผูกพันทางสังคมกับพฤติกรรมการเล่นพนันออนไลน์ของนักเรียน กรุงเทพมหานคร และ 4) เพื่อศึกษาความผูกพันทางสังคมที่มีผลต่อการกระทำผิดหรือการเล่นพนันออนไลน์ของนักเรียน กรุงเทพมหานคร ใช้ระเบียบวิธีวิจัยเชิงปริมาณ กลุ่มตัวอย่างที่ใช้ในการวิจัย คือ นักเรียน ในกรุงเทพมหานคร จำนวน 350 คน เครื่องมือที่ใช้ในการวิจัย คือ การเก็บแบบสอบถาม สถิติที่ใช้ในการวิเคราะห์ข้อมูล ได้แก่ การวิเคราะห์เนื้อหา (Content analysis) ค่าร้อยละ (Percentage) ค่าความถี่ (Frequencies) ค่าเฉลี่ย (Mean) ส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน (Standard deviation) สถิติเปรียบเทียบค่าเฉลี่ยตัวแปร 2 กลุ่มที่เป็นอิสระต่อกัน (t-Test) สถิติเปรียบเทียบค่าเฉลี่ยระหว่างตัวแปรมากกว่า 2 กลุ่มขึ้นไป (F-Test) และการวิเคราะห์การถดถอยแบบพหุคูณ (Regression) ผลการวิจัยพบว่า กลุ่มตัวอย่างมีระดับพฤติกรรมการเล่นพนันออนไลน์ อยู่ในระดับน้อยที่สุด คิดเป็นค่าเฉลี่ยอยู่ที่ 1.76 โดยเมื่อพิจารณาเป็นรายด้าน พบว่า กลุ่มตัวอย่างคิดว่าการรู้สึกรู้สิดกับการเล่นพนันออนไลน์ และสิ่งที่ตามมาภายหลังการเล่นพนันออนไลน์มากที่สุด โดยมีค่าเฉลี่ยอยู่ที่ 1.99 รองลงมาคือการหวนกลับไปแก้มือเสมอ เพราะหวังว่าจะได้ทุนคืนโดยมีค่าเฉลี่ยอยู่ที่ 1.91 กลุ่มตัวอย่างมีระดับความผูกพันทางสังคมอยู่ในระดับมาก คิดเป็นค่าเฉลี่ยอยู่ที่ 3.57 กลุ่มตัวอย่างที่มีเพศ อายุ เพศ ระดับการศึกษา ความเป็นอยู่ และรายได้ต่อเดือนที่แตกต่างกัน มีพฤติกรรมการเล่นพนันออนไลน์แตกต่างกัน อย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ 0.05 ความผูกพันทางสังคมกับพฤติกรรมการเล่นพนันออนไลน์ โดยภาพรวมมีระดับความสัมพันธ์น้อยที่สุด โดยไปในทิศทางตรงกันข้าม ( $r = -0.027$ ) ปัจจัยที่มีผลต่อพฤติกรรมการเล่นพนันออนไลน์อย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ 0.05 มากที่สุดคือ ด้านครอบครัว รองลงมาคือ ด้านศาสนา และด้านสังคม

**คำสำคัญ:** ความผูกพันทางสังคม, พฤติกรรมการเล่นพนันออนไลน์, นักเรียน, กรุงเทพมหานคร



วารสารรัฐประศาสนศาสตร์และการจัดการสังคม

ปีที่ 3 ฉบับที่ 1 (มกราคม-มิถุนายน) 2564

Received: 15/12/2020, Revised: 01/05/2021, Accepted: 19/01/2021

## Social Engagement and Online Gambling among Students in Bangkok

Kritsadawan Chuaikamlang

Royal Thai Army War College

e-mail: gigzerway15@gmail.com

### Abstract

The objectives of this research were 1) to study the level of online gambling behavior of students. Bangkok 2) To compare students' online gambling Bangkok Classified by personal factors 3) to study the relationship of social affiliation and online gambling behavior of students. Bangkok and 4) to study the social bonds affecting the students' online gambling offenses or behaviors. Bangkok Use a quantitative research methodology. The sample group used in the research was 350 students in Bangkok. The research instrument was a questionnaire collection. The statistics used in the data analysis were Content analysis, Percentage, Frequencies, Mean, Standard deviation. (t-Test), statistical comparison of mean between more than 2 variables (F-Test) and multiple regression analysis (Regression). The sample group had the level of online gambling behavior. at the lowest level It was found that the average was 1.76. When considering each aspect, it was found that the sample group thought that they felt most guilty about online gambling and the consequences after online gambling. with an average of 1.99, followed by a reversal. with the hope of getting the capital back with an average of 1.91. The sample group had a high level of social engagement. It was an average of 3.57 samples with different gender, age, gender, educational level, livelihood and monthly income. There are different online gambling behaviors. The statistical significance at the 0.05 level was social engagement with online gambling behavior. Overall, there was the lowest level of correlation. in the opposite direction ( $r = -0.027$ ). The factor affecting online gambling behavior with statistical significance at the 0.05 level was the family aspect, followed by religion and social aspect.

**Keywords:** Social engagement, Cyber bullying behavior, Student, Bangkok.



## บทนำ

การพนันเป็นกิจกรรมอย่างหนึ่งที่แพร่หลายไปในทุกกลุ่มอาชีพมาช้านาน โดยแบ่งการพนันเป็นสองลักษณะคือ การพนันที่ได้รับอนุญาตอย่างถูกต้อง มีกฎหมายรองรับสามารถเล่นกันได้อย่างเปิดเผย ได้แก่ สลากกินแบ่งรัฐบาล การแข่งม้า มวย การชนวัว การชนไก่ และการเล่นไพ่บางประเภท เป็นต้น ส่วนการพนันอีกลักษณะหนึ่งนั้น รัฐห้ามเล่นโดยถือว่าผิดกฎหมาย ได้แก่ การเล่นหวยใต้ดิน หวยมาเลย์ ลอตเตอรี่ข้ามชาติ สลากกินแบ่งบนอินเทอร์เน็ต หวยหุ้น การพนันบ่อนตามงานศพ บ่อนตามโรงแรม บ่อนวัง การลักลอบ พนันผลการแข่งม้าและมวย เป็นต้น ซึ่งมีข้อสังเกตว่าการพนันส่วนใหญ่ที่คนไทยเข้าไปเกี่ยวข้องมักจะอยู่ในประเภทที่ผิดกฎหมาย ซึ่งการพนันในส่วนที่ผิดกฎหมายนี้กลับมีจำนวนผู้เล่นและขนาดของวงเงินที่เกี่ยวข้องมากกว่าการพนันประเภทที่กฎหมายรองรับอย่างไม่อาจเปรียบเทียบกันได้ (นวลน้อย ตรีรัตน์, 2543) และเนื่องจากปัจจุบันนี้ความเจริญก้าวหน้าและวิวัฒนาการในเรื่องเทคโนโลยีสารสนเทศเป็นไปอย่างรวดเร็วแบบก้าวกระโดด วิวัฒนาการในส่วนของการพนันเองก็ได้มีการปรับเปลี่ยนรูปแบบวิธีการให้แตกต่างไปจากแบบเดิม โดยอาศัยด้วยความเจริญก้าวหน้าทางเทคโนโลยีสารสนเทศในยุคของโลกไร้พรมแดน มาพัฒนาให้เกิดการเล่นพนันแบบใหม่ที่เรียกว่า การพนันออนไลน์ ซึ่งเป็นการใช้ประโยชน์จากเทคโนโลยีสารสนเทศที่ทันสมัยมาใช้ในการเล่นเกมพนัน โดยเฉพาะทางอินเทอร์เน็ตเป็นปัจจัยสำคัญ ทำให้การติดต่อสื่อสารระหว่างบุคคลต่างสถานที่สามารถติดต่อและเข้าถึงข้อมูลข่าวสารต่าง ๆ ทางอิเล็กทรอนิกส์ได้ง่าย สะดวกและรวดเร็วขึ้น จึงได้มีการพัฒนาธุรกิจการให้บริการเข้าเล่นการพนันผ่านทางเว็บไซต์บนเซิร์ฟเวอร์หรือเครือข่ายอินเทอร์เน็ต รวมทั้งในแอปพลิเคชันบนโทรศัพท์มือถืออย่างแพร่หลายในปัจจุบัน ทั้งที่เป็นการให้บริการเปิดให้เข้าเล่นการพนันออนไลน์ที่ได้รับอนุญาตตามกฎหมายต่างประเทศ ได้แก่ ผู้ประกอบการที่ได้รับอนุญาตให้เปิดสถานคาสิโนซึ่งได้รับอนุญาตให้การเล่นการพนันออนไลน์ตามกฎหมาย หรือผู้ประกอบการที่ได้รับอนุญาตให้มีการเล่นการพนันออนไลน์ตามกฎหมายเป็นต้น และการให้บริการเปิดให้เข้าเล่นการพนันออนไลน์โดยไม่ได้รับอนุญาตอย่างถูกต้องตามกฎหมายในต่างประเทศ ได้แก่ ผู้จัดให้มีการเล่นการพนันออนไลน์ รวมทั้งผู้ที่มีส่วนเกี่ยวข้องกับการพนันออนไลน์ไม่ว่าจะเป็นตัวแทนหรือตัวแทนช่วงของผู้ประกอบการที่ได้รับอนุญาตให้เปิดสถานคาสิโนหรือผู้จัดให้มีการเล่นการพนันออนไลน์ (ธนชัย โดงาม, 2559)

จากผลการวิจัยทั้งในและต่างประเทศชี้ให้เห็นว่าปัจจัยที่ทำให้เกิดพฤติกรรมการเล่นพนันออนไลน์นั้นเกิดจากหลายปัจจัยด้วยกัน ไม่ว่าจะเป็นปัจจัยทางด้านครอบครัว ด้านสังคมและด้านศาสนา ล้วนเป็นปัจจัยที่ช่วยส่งเสริมหรือยับยั้งการเกิดพฤติกรรมการเล่นพนันออนไลน์ในนักเรียนทั้งสิ้น นอกจากนี้การเล่นพนันออนไลน์เป็นระยะเวลานานยังส่งผลกระทบที่เป็นปัญหากับนักเรียนอีกมากมาย ได้แก่ สุขภาพร่างกาย การเรียนและพฤติกรรมต่าง ๆ ซึ่งถือเป็นผลกระทบที่สำคัญที่จะขัดขวางการพัฒนาของนักเรียนไม่ว่าจะเป็นการพัฒนาด้านร่างกาย จิตใจ อารมณ์ สังคม โดยอาจส่งผลกระทบให้นักเรียนเกิดปัญหาขึ้นในอนาคตได้ ดังนั้นการดูแลแก้ไขปัญหายุทธกรรมการเล่นพนันออนไลน์ จึงถือเป็นพันธกิจหลักที่ทุกคนต้องให้ความสำคัญ เพราะไม่ใช่หน้าที่ของหน่วยงานใดหน่วยงานหนึ่งที่จะดูแลเรื่องนี้ แต่ทุกฝ่ายต้องร่วมมือกันทั้งครอบครัว โรงเรียน ชุมชน ภาครัฐและภาคเอกชนที่มีส่วนเกี่ยวข้อง ควรตระหนักถึงปัญหาและให้ความสำคัญกับการแก้ไขปัญหาย่างจริงจัง ดังนั้นปัญหาพฤติกรรมการเล่นพนันออนไลน์ของนักเรียนถือว่าเป็นภัยเงียบที่กำลังคุกคามในปัจจุบันยุคโควิด-19 การเล่นพนันออนไลน์จึงเป็นเรื่องที่ควรจะต้องให้ความสนใจ ผู้วิจัยจึงเลือกกลุ่มตัวอย่างนักเรียน ในกรุงเทพมหานคร ในการวิจัยในครั้งนี้ เพราะนักเรียน ในกรุงเทพมหานครมีปัจจัยที่ทำให้เกิดความเครียดสูงมากที่จะติดการพนันออนไลน์ได้ง่ายและถอนตัวได้ยาก เนื่องจากนักเรียนในกรุงเทพมหานครมีปัจจัยหลายปัจจัยที่สามารถทำให้ติดการพนันออนไลน์ได้ ดังนี้ 1) ปัญหาครอบครัวที่เกิดจากการที่ต้องการประคบประหม่อมั่นอกนอกบ้านและหาเงินใช้เอง โดยการเล่นพนันออนไลน์ 2) เพื่อนเป็นคนแนะนำให้เล่นและ 3) ร้อนเงิน หรือมีความต้องการวัตถุตามสมัยนิยมสูง



วารสารรัฐประศาสนศาสตร์และการจัดการสังคม

ปีที่ 3 ฉบับที่ 1 (มกราคม-มิถุนายน) 2564

Received: 15/12/2020, Revised: 01/05/2021, Accepted: 19/01/2021

จากประเด็นปัญหาที่เกิดขึ้น เรื่องพฤติกรรมการเล่นพนันออนไลน์ของนักเรียนเป็นเรื่องที่สำคัญ ทำให้ผู้วิจัยมีความสนใจที่จะทำการศึกษาวิจัยเรื่อง ความผูกพันทางสังคมกับการเล่นพนันออนไลน์ของนักเรียน กรุงเทพมหานคร เพื่อศึกษาว่าความผูกพันทางสังคมนั้น มีผลต่อการกระทำผิดหรือการเล่นพนันออนไลน์หรือไม่ และมีพฤติกรรมการเล่นพนันออนไลน์อย่างไร เพื่อเป็นแนวทางในการป้องกันและแก้ไขปัญหาที่อาจเกิดจากการเล่นพนันออนไลน์

### วัตถุประสงค์ของการวิจัย

1. เพื่อศึกษาระดับพฤติกรรมการเล่นพนันออนไลน์ของนักเรียน กรุงเทพมหานคร
2. เพื่อเปรียบเทียบการเล่นพนันออนไลน์ของนักเรียน กรุงเทพมหานคร จำแนกตามปัจจัยส่วนบุคคล
3. เพื่อศึกษาความสัมพันธ์ของความผูกพันทางสังคมกับพฤติกรรมการเล่นพนันออนไลน์ของนักเรียน กรุงเทพมหานคร
4. เพื่อศึกษาความผูกพันทางสังคม ที่มีผลต่อการกระทำผิดหรือการเล่นพนันออนไลน์ของนักเรียน กรุงเทพมหานคร

### ระเบียบวิธีวิจัย

#### 1. ประชากรและกลุ่มตัวอย่าง

ประชากรในการวิจัยในครั้งนี้ ได้แก่ นักเรียน ในกรุงเทพมหานคร ประชากรไม่ทราบจำนวนแน่ชัด โดยกลุ่มตัวอย่างในการศึกษาครั้งนี้ ได้แก่ นักเรียน ในกรุงเทพมหานคร จำนวน 350 คน มาจากการใช้สูตรการคำนวณขนาดประชากรของ W.G Cochran โดยกำหนดระดับค่าความคลาดเคลื่อนที่ความเชื่อมั่นร้อยละ 95 และระดับค่าความคลาดเคลื่อนร้อยละ 5 (กัลยา วานิชย์บัญชา, 2549)

สูตรคำนวณกรณีไม่ทราบจำนวนประชากร ใช้สูตรของ W.G Cochran

$$n = \frac{P ( 1 - P ) Z^2}{d^2}$$

$$n = \frac{0.3 ( 1 - 0.3 ) 1.96^2}{0.05^2}$$

$$n = 322.69 \approx 323 \text{ หรือ } 350$$

|       |   |                                                                  |
|-------|---|------------------------------------------------------------------|
| เมื่อ | n | คือ จำนวนกลุ่มตัวอย่างที่ต้องการ                                 |
|       | P | คือ สัดส่วนของประชากรที่ผู้วิจัยต้องการสุ่ม                      |
|       | Z | คือ ระดับความมั่นใจที่กำหนด หรือระดับนัยสำคัญทางสถิติ            |
|       | Z | ระดับนัยสำคัญที่ 0.05 เท่ากับ 1.96 (ความเชื่อมั่น 95 %) Z = 1.96 |
|       | D | คือ สัดส่วนความคลาดเคลื่อนที่ยอมให้เกิดขึ้น                      |
|       |   | ระดับความเชื่อมั่น 95 % สัดส่วนความคลาดเคลื่อน เท่ากับ 0.05      |

#### 2. เครื่องมือวิจัย

ในการศึกษาวิจัยครั้งนี้ใช้เครื่องมือในการเก็บข้อมูลคือ แบบสอบถาม (Questionnaire) ซึ่งเป็นแบบให้ผู้ตอบกรอกแบบสอบถามด้วยตัวอย่าง (Self – Administration) โดยสร้างแบบสอบถามขึ้นจากการตรวจสอบเอกสาร ทฤษฎีของงานวิจัยที่เกี่ยวข้อง และปรับปรุงจากแบบสอบถามอื่นที่มีลักษณะคล้ายคลึงกันตามความเหมาะสม เพื่อรวบรวมข้อมูล ซึ่งประกอบด้วยคำถาม 3 ตอน ดังนี้



วารสารรัฐประศาสนศาสตร์และการจัดการสังคม

ปีที่ 3 ฉบับที่ 1 (มกราคม-มิถุนายน) 2564

Received: 15/12/2020, Revised: 01/05/2021, Accepted: 19/01/2021

ตอนที่ 1 ข้อมูลแบบสอบถามเกี่ยวกับสถานภาพ ข้อมูลทั่วไปของผู้ตอบแบบสอบถาม มีลักษณะเป็นแบบสำรวจรายการ (Check list) เช่น เพศ อายุ ระดับการศึกษา ความเป็นอยู่และรายได้ต่อเดือน เป็นต้น

ตอนที่ 2 แบบสอบถามเกี่ยวกับปัจจัยความผูกพันทางสังคม โดยเป็นแบบสอบถามที่มีลักษณะมาตราส่วนประเมินค่า (Rating Scale) จำนวนตั้งแต่ 1 ถึง 5 ตัวเลือก และเลือกคำตอบได้เพียงข้อเดียว ตามลำดับ ประกอบไปด้วยคำถาม 4 ด้าน ได้แก่ ด้านครอบครัว จำนวน 6 ข้อ ด้านสังคม จำนวน 5 ข้อ และด้านศาสนา จำนวน 5 ข้อ รวมทั้งหมด จำนวน 16 ข้อ

ตอนที่ 3 แบบสอบถามเกี่ยวกับพฤติกรรมการเล่นพนันออนไลน์ โดยเป็นแบบสอบถาม ที่มีลักษณะมาตราส่วนประเมินค่า (Rating Scale) โดยใช้ระดับการวัดข้อมูลประเภทอันตรภาคชั้น มี 5 ระดับ จำนวนตั้งแต่ 1 ถึง 5 ตัวเลือก และเลือกคำตอบได้เพียงข้อเดียว ประกอบไปด้วยคำถาม จำนวน 10 ข้อ

### 3. วิธีการรวบรวมข้อมูล

(1) ผู้วิจัยศึกษาข้อมูล พฤติกรรมการเล่นพนันออนไลน์ เพื่อสร้างแบบสอบถาม Online และนำแบบสอบถามที่สร้างขึ้นให้กับอาจารย์ที่ปรึกษาตรวจสอบเนื้อหา

(2) ผู้วิจัยนำแบบสอบถามส่งให้นักเรียนในกรุงเทพมหานคร ด้วยวิธีการส่งโดยอาศัยความน่าจะเป็น โดยส่งแบบสอบถามออนไลน์ในรูปแบบ Google Form

(3) ผู้วิจัยได้รวบรวมแบบสอบถามทั้งหมด และทำการตรวจสอบความถูกต้องสมบูรณ์แบบของแบบสอบถาม

(4) ผู้วิจัยทำการวิเคราะห์ข้อมูลด้วยโปรแกรมทางสถิติต่อไป

### 4. สถิติที่ใช้ในการวิเคราะห์ข้อมูล

(1) หาค่าความตรง (Validity) ของแบบสอบถาม โดยหาค่าดัชนีความสอดคล้อง (IOC)

(2) ค่าความเชื่อมั่นของแบบสอบถาม (Reliability of Test) โดยใช้วิธีค่าสัมประสิทธิ์แอลฟา (Alpha-Coefficient) ของครอนบัต (Cronbach)

(3) ค่าสถิติพื้นฐาน ได้แก่ ค่าความถี่ (Frequency) ค่าร้อยละ (Percentage) ค่าเฉลี่ย (Mean) และส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน (Standard Deviation)

(4) สถิติเปรียบเทียบค่าเฉลี่ยระหว่างตัวแปร 2 กลุ่ม ที่เป็นอิสระต่อกัน (t-Test) และสถิติเปรียบเทียบค่าเฉลี่ยระหว่างตัวแปรมากกว่า 2 กลุ่มขึ้นไป (F-Test)

(5) การวิเคราะห์การถดถอยแบบพหุคูณ (Regression)

### 5. การวิเคราะห์ข้อมูล

ผู้วิจัยดำเนินการวิเคราะห์ข้อมูลโดยใช้โปรแกรมสำเร็จรูป ตามประเด็นการวิเคราะห์ดังนี้

(1) วิเคราะห์ข้อมูลทั่วไปและสถานภาพของผู้ตอบแบบสอบถามโดยการแจกแจงความถี่ หาค่าร้อยละ

(2) วิเคราะห์ระดับความผูกพันทางสังคม โดยวิเคราะห์หาค่าเฉลี่ย ( $\bar{X}$ ) และส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน (S.D.) โดยภาพรวม และรายด้าน แล้วนำค่าเฉลี่ยที่ได้มาแปลผลตามเกณฑ์ลิเคิร์ตสเกล (Likert Scale) 5 ระดับ โดยเร็นซิส เอ.ลิเคิร์ต (Rensis A. Likert)

(3) วิเคราะห์ระดับพฤติกรรมการเล่นพนันออนไลน์ โดยวิเคราะห์หาค่าเฉลี่ย ( $\bar{X}$ ) และส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน (S.D.) โดยภาพรวม และรายด้าน แล้วนำค่าเฉลี่ยที่ได้มาแปลผลตามเกณฑ์ลิเคิร์ตสเกล (Likert Scale) 5 ระดับ โดยเร็นซิส เอ.ลิเคิร์ต (Rensis A. Likert)

(4) วิเคราะห์เปรียบเทียบการเล่นพนันออนไลน์ โดยใช้สถิติเปรียบเทียบค่าเฉลี่ยระหว่างตัวแปร 2 กลุ่มที่เป็นอิสระต่อกัน (t-Test) สถิติเปรียบเทียบค่าเฉลี่ยระหว่างตัวแปรมากกว่า 2 กลุ่มขึ้นไป (F-Test)



(5) วิเคราะห์ความผูกพันทางสังคม ที่มีผลต่อพฤติกรรมการเล่นพนันออนไลน์ ตามเกณฑ์มาตรฐานปฏิบัติงานของผู้บริหารสถานศึกษา ในกรุงเทพมหานคร โดยการวิเคราะห์การถดถอยแบบพหุคูณตามลำดับขั้นตอน (Multiple Regression Analysis)

### ผลการศึกษา

การศึกษาเรื่องความผูกพันทางสังคมกับการเล่นพนันออนไลน์ของนักเรียน กรุงเทพมหานคร โดยมีกลุ่มตัวอย่าง ได้แก่ นักเรียน ในกรุงเทพมหานครจำนวน 350 คน ประกอบไปด้วย เพศชายจำนวน 202 คน เพศหญิงจำนวน 148 คน อายุต่ำกว่า 13 ปี จำนวน 6 คน อายุ 13 - 15 ปีจำนวน 6 คน อายุ 16 - 18 ปีจำนวน 46 คน อายุมากกว่า 18 ปีจำนวน 292 คน ระดับการศึกษามัธยมศึกษาตอนต้นจำนวน 14 คน มัธยมศึกษาตอนปลายจำนวน 336 คน ความเป็นอยู่อยู่กับบิดาและมารดาจำนวน 195 คน อยู่กับบิดาหรือมารดาจำนวน 76 คน อยู่กับญาติพี่น้องจำนวน 25 คน อยู่ตามลำพังหรือกับเพื่อนจำนวน 54 คน และมีรายได้ต่อเดือนน้อยกว่า 5,000 บาทจำนวน 132 คน 5,000 - 10,000 บาทจำนวน 110 คน 10,001 - 20,000 บาทจำนวน 85 คน และมากกว่า 20,000 บาทจำนวน 23 คน โดยผลการทดสอบวัตถุประสงค์ พบว่า

#### 1. ผลการศึกษาระดับพฤติกรรมการเล่นพนันออนไลน์ของนักเรียน กรุงเทพมหานคร

| พฤติกรรมการเล่นพนันออนไลน์                                                                  | ค่าเฉลี่ย<br>( $\bar{X}$ ) | ส่วนเบี่ยงเบน<br>มาตรฐาน (S.D.) | การแปล<br>ผล |
|---------------------------------------------------------------------------------------------|----------------------------|---------------------------------|--------------|
| 1. ท่านมักเล่นการพนันออนไลน์เป็นประจำ                                                       | 1.81                       | 1.076                           | น้อย         |
| 2. ท่านเคยเล่นพนันออนไลน์โดยใช้เงินเป็นจำนวนมาก                                             | 1.88                       | 1.153                           | น้อย         |
| 3. ท่านต้องหวนกลับไปแก้มือเสมอเพราะหวังว่าจะได้ทุนคืน                                       | 1.91                       | 1.174                           | น้อย         |
| 4. ท่านเคยยืมเงินคนอื่น หรือจำนำ/จำนองสิ่งของมีค่าของตนเอง เพื่อให้ได้เงินไปเล่นพนันออนไลน์ | 1.59                       | 1.011                           | น้อยที่สุด   |
| 5. ท่านต้องเพิ่มเงินพนันออนไลน์เพื่อเพิ่มความตื่นเต้นเร้าใจ                                 | 1.75                       | 1.115                           | น้อยที่สุด   |
| 6. ท่านเคยสงสัยว่าท่านอาจติดพนันออนไลน์                                                     | 1.74                       | 1.117                           | น้อยที่สุด   |
| 7. ท่านเคยรู้สึกหงุดหงิดใส่คนรอบข้าง เมื่อแพ้พนันออนไลน์                                    | 1.70                       | 1.062                           | น้อยที่สุด   |
| 8. มีคนกล่าวหาท่านว่าเป็นคนติดการพนันออนไลน์                                                | 1.63                       | 1.026                           | น้อยที่สุด   |
| 9. ท่านมีปัญหาการเงินและทรัพย์สินจากการพนันออนไลน์                                          | 1.62                       | 1.069                           | น้อยที่สุด   |
| 10. ท่านรู้สึกผิดกับการเล่นพนันออนไลน์และสิ่งที่ตามมาภายหลังการเล่นพนันออนไลน์              | 1.99                       | 1.327                           | น้อย         |
| รวม                                                                                         | 1.76                       | .962                            | น้อยที่สุด   |

ผลการศึกษาระดับพฤติกรรมการเล่นพนันออนไลน์ของนักเรียน กรุงเทพมหานคร พบว่า กลุ่มตัวอย่าง มีระดับพฤติกรรมการเล่นพนันออนไลน์ อยู่ในระดับน้อยที่สุด คิดเป็นค่าเฉลี่ยอยู่ที่ 1.76 โดยเมื่อพิจารณาเป็นรายด้าน พบว่า กลุ่มตัวอย่างคิดว่าการรู้สึกผิดกับการเล่นพนันออนไลน์และสิ่งที่ตามมาภายหลังการเล่นพนันออนไลน์มากที่สุด โดยมีค่าเฉลี่ยอยู่ที่ 1.99 รองลงมาคือการหวนกลับไปแก้มือเสมอ เพราะหวังว่าจะได้ทุนคืนโดยมีค่าเฉลี่ยอยู่ที่ 1.91 และ 1.88 ตามลำดับ



วารสารรัฐประศาสนศาสตร์และการจัดการสังคม

ปีที่ 3 ฉบับที่ 1 (มกราคม-มิถุนายน) 2564

Received: 15/12/2020, Revised: 01/05/2021, Accepted: 19/01/2021

## 2. ผลการศึกษาการเปรียบเทียบการเล่นพนันออนไลน์ของนักเรียน กรุงเทพมหานคร จำแนกตามปัจจัยส่วนบุคคล

| ตัวแปร         | กลุ่ม                    | ( $\bar{X}$ ) | S.D.  | t/F    | Sig. | คู่ที่แตกต่าง    |
|----------------|--------------------------|---------------|-------|--------|------|------------------|
| เพศ            | (1) หญิง                 | 1.58          | .846  | -3.145 | .002 | (1)<(2)          |
|                | (2) ชาย                  | 1.89          | 1.020 |        |      |                  |
| อายุ           | (1) ต่ำกว่า 13 ปี        | 1.35          | .543  | .749   | .523 | -                |
|                | (2) 13 - 15 ปี           | 1.83          | .887  |        |      |                  |
|                | (3) 16 - 18 ปี           | 1.63          | .765  |        |      |                  |
|                | (4) มากกว่า 18 ปี        | 1.79          | .997  |        |      |                  |
| ระดับการศึกษา  | (1) มัธยมศึกษาตอนต้น     | 1.81          | .760  | .211   | .399 | -                |
|                | (2) มัธยมศึกษาตอนปลาย    | 1.75          | .970  |        |      |                  |
| ความเป็นอยู่   | (1) อยู่กับบิดาและมารดา  | 1.69          | .933  | 1.462  | .225 | -                |
|                | (2) อยู่กับบิดาหรือมารดา | 1.73          | 1.001 |        |      |                  |
|                | (3) อยู่กับญาติพี่น้อง   | 1.98          | 1.040 |        |      |                  |
|                | (4) อยู่ตามลำพัง/เพื่อน  | 1.95          | .960  |        |      |                  |
| รายได้ต่อเดือน | (1) น้อยกว่า 5,000 บาท   | 1.56          | .784  | 7.241  | .000 | (1)<(2), (1)<(4) |
|                | (2) 5,000 – 10,000 บาท   | 1.81          | .991  |        |      |                  |
|                | (3) 10,001 – 20,000 บาท  | 1.81          | .888  |        |      | (2)<(4)          |
|                | (4) มากกว่า 20,000 บาท   | 2.52          | 1.511 |        |      | (3)<(4)          |

ผลการเปรียบเทียบพฤติกรรมการเล่นพนันออนไลน์ จำแนกตาม เพศ พบว่า โดยภาพรวมมีค่า Sig. เท่ากับ .002 ซึ่งน้อยกว่า 0.05 นั่นคือ กลุ่มตัวอย่าง เพศชายและเพศหญิง มีพฤติกรรมการเล่นพนันบนโลกไซเบอร์ แตกต่างกันอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ 0.05

ผลการเปรียบเทียบพฤติกรรมการเล่นพนันออนไลน์ จำแนกตาม อายุ พบว่า โดยภาพรวมมีค่า Sig. เท่ากับ .523 ซึ่งมากกว่า 0.05 นั่นคือ กลุ่มตัวอย่างอายุต่ำกว่า 13 ปี, 13 - 15 ปี, 16 - 18 ปี และ มากกว่า 18 ปี มีพฤติกรรมการเล่นพนันออนไลน์ไม่แตกต่างกันอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ 0.05

ผลการเปรียบเทียบพฤติกรรมการเล่นพนันออนไลน์ จำแนกตาม ระดับการศึกษา พบว่า โดยภาพรวมมีค่า Sig. เท่ากับ .399 ซึ่งมากกว่า 0.05 นั่นคือ กลุ่มตัวอย่าง ระดับศึกษามัธยมศึกษาตอนต้นและมัธยมศึกษาตอนปลายมีพฤติกรรมการเล่นพนันออนไลน์ไม่แตกต่างกันอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ 0.05

ผลการเปรียบเทียบพฤติกรรมการเล่นพนันออนไลน์ จำแนกตาม ความเป็นอยู่ พบว่า โดยภาพรวมมีค่า Sig. เท่ากับ .225 ซึ่งมากกว่า 0.05 นั่นคือ กลุ่มตัวอย่างความเป็นอยู่ที่อยู่กับบิดาและมารดา, อยู่กับบิดาหรือมารดา, อยู่กับญาติพี่น้อง และ อยู่ตามลำพังหรือกับเพื่อน มีพฤติกรรมการเล่นพนันออนไลน์ไม่แตกต่างกันอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ 0.05

ผลการเปรียบเทียบพฤติกรรมการเล่นพนันออนไลน์ จำแนกตาม รายได้ต่อเดือน พบว่า โดยภาพรวมมีค่า Sig. เท่ากับ .000 ซึ่งน้อยกว่า 0.05 นั่นคือ กลุ่มตัวอย่างรายได้ต่อเดือนน้อยกว่า 5,000 บาท, 5,000 – 10,000 บาท, 10,001 – 20,000 บาท และ มากกว่า 20,000 บาท มีพฤติกรรมการเล่นพนันออนไลน์แตกต่างกันอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ 0.05



วารสารรัฐประศาสนศาสตร์และการจัดการสังคม

ปีที่ 3 ฉบับที่ 1 (มกราคม-มิถุนายน) 2564

Received: 15/12/2020, Revised: 01/05/2021, Accepted: 19/01/2021

### 3. ผลการศึกษาความสัมพันธ์ของความระดับความผูกพันทางสังคมของนักเรียน กรุงเทพมหานคร

| ความผูกพันทางสังคม          | r      | Sig.  |
|-----------------------------|--------|-------|
| ด้านครอบครัว                | -0.089 | 0.095 |
| ด้านสังคม                   | -0.007 | 0.896 |
| ด้านศาสนา                   | 0.033  | 0.537 |
| ความผูกพันทางสังคมโดยภาพรวม | -0.027 | 0.610 |

ผลการวิเคราะห์ความสัมพันธ์ระหว่างความผูกพันทางสังคมกับพฤติกรรมการเล่นพนันออนไลน์ พบว่า พฤติกรรมการเล่นพนันออนไลน์มีความสัมพันธ์กับความผูกพันทางสังคมโดยภาพรวม ( $r = -0.027$ ) มีระดับความสัมพันธ์น้อยที่สุด โดยไปในทิศทางตรงกันข้าม ซึ่งพฤติกรรมการเล่นพนันออนไลน์มีความสัมพันธ์กับความผูกพันทางสังคม ด้านครอบครัว ( $r = -0.089$ ) มีระดับความสัมพันธ์น้อยที่สุด โดยเป็นไปในทิศทางตรงกันข้าม รองลงมาเป็นความสัมพันธ์กับความผูกพันทางสังคม ด้านสังคม ( $r = -0.007$ ) มีระดับความสัมพันธ์น้อยที่สุด โดยเป็นไปในทิศทางตรงกันข้าม และสุดท้ายเป็นความสัมพันธ์กับความผูกพันทางสังคม ด้านศาสนา ( $r = 0.033$ ) มีระดับความสัมพันธ์น้อยที่สุด โดยเป็นไปในทิศทางเดียวกัน

### 4. ผลการศึกษาความผูกพันทางสังคม ที่มีผลต่อการกระทำผิด หรือกระทำการเล่นพนันออนไลน์ของนักเรียน ใน กรุงเทพมหานคร ผลการทดสอบด้วยการวิเคราะห์การถดถอยเชิงพหุคูณ

| ปัจจัย                | B      | Std. Error | Beta   | t      | Sig.  |
|-----------------------|--------|------------|--------|--------|-------|
| ด้านครอบครัว( $a_1$ ) | -0.191 | 0.080      | -0.170 | -2.397 | 0.017 |
| ด้านสังคม( $a_2$ )    | 0.019  | 0.091      | 0.016  | 0.205  | 0.838 |
| ด้านศาสนา( $a_3$ )    | 0.124  | 0.078      | 0.121  | 1.583  | 0.114 |
| (Constant)            | 2.028  | 0.252      |        | 8.047  | 0.000 |

$$r = 0.138, r^2 = 0.019, r^2_{\text{Adjusted}} = 0.011, F = 2.245, \text{Sig.} = 0.083$$

จากตาราง ผู้วิจัยได้นำตัวแปร ความผูกพันทางสังคม ซึ่งประกอบด้วยด้านครอบครัว ด้านสังคม ด้านศาสนา มาวิเคราะห์ โดยมีพฤติกรรมการเล่นพนันออนไลน์ของนักเรียน กรุงเทพมหานคร เป็นตัวแปรตาม พบว่า โมเดลดังกล่าว ที่ประกอบไปด้วย 3 ด้าน คือ ด้านครอบครัว ด้านสังคม ด้านศาสนา กับพฤติกรรมการเล่นพนันออนไลน์ สามารถทำนายได้ ร้อยละ 1.1 โดยการปัจจัยที่มีผลต่อพฤติกรรมการเล่นพนันออนไลน์ อย่างมีนัยสำคัญทางสถิติ ที่ระดับ 0.05 มากที่สุด คือด้านครอบครัว มีผลร้อยละ 17.0 ( $p \text{ value} = 0.017$ ) รองลงมา คือ ด้านศาสนา มีผลร้อยละ 12.1 ( $p \text{ value} = 0.114$ ) และสุดท้าย คือ ด้านสังคม มีผลร้อยละ 1.6 ( $p \text{ value} = 0.838$ ) สามารถเขียนสมการพยากรณ์ได้ ดังนี้

สมการพยากรณ์ในรูปคะแนนดิบ

$$Y' = 2.028 - 0.191 (a_1) + 0.019 (a_2) + 0.124 (a_3)$$

สมการพยากรณ์ในรูปคะแนนมาตรฐาน

$$Z'_{Y'} = -0.170 (a_1) + 0.016 (a_2) + 0.121 (a_3)$$



## อภิปรายผล

ผลการวิจัยมีข้อค้นพบที่เป็นประเด็นและสาระสำคัญเชิงวิชาการที่ผู้วิจัยนำมาอภิปรายผล ได้ดังนี้

จากการเปรียบเทียบพฤติกรรมการเล่นพินออนไลน์ของนักเรียน กรุงเทพมหานคร จำแนกตามปัจจัยส่วนบุคคล พบว่า กลุ่มตัวอย่างที่มีเพศแตกต่างกัน มีพฤติกรรมการเล่นพินออนไลน์แตกต่างกัน ทั้งนี้เป็นเพราะว่า เพศหญิงและเพศชาย มีพฤติกรรมการเล่นพินออนไลน์ที่ต่างกัน เนื่องจากเพศชายมีแรงจูงใจในการเล่นพินออนไลน์มากกว่าเพศหญิง ซึ่งโดยปกติคนเรานั้นมีแนวโน้มที่จะกระทำผิดเมื่อได้รับแรงจูงใจจากปัจจัยต่าง ๆ ที่ส่งผลให้เกิดพฤติกรรมการเล่นพินออนไลน์ ดังนั้นไม่ว่าเพศใดก็ตามก็อาจส่งผลต่อการแสดงออกทางพฤติกรรม โดยปัจจัยที่จะส่งผลต่อการแสดงออกทางพฤติกรรมนั้น ขึ้นอยู่กับสภาพแวดล้อมต่าง ๆ ในชีวิตที่พบเจอ ไม่ได้ขึ้นอยู่กับพันธุกรรมหรือแม้แต่ทางชีวภาพ ดังนั้นแรงจูงใจจึงเป็นปัจจัยหลักที่ส่งผลต่อการแสดงออกทางพฤติกรรม ซึ่งไม่สอดคล้องกับแนวคิดของ Conklin (2004: 112) โดยปัจจัยทางชีวภาพ เช่น เพศ รูปร่าง เพียงอย่างเดียว ไม่อาจจะส่งผลให้เกิดพฤติกรรมการเล่นพินออนไลน์ได้ แต่ต้องอาศัยปัจจัยด้านสิ่งแวดล้อมทางสังคม เช่น ครอบครัว สังคม และศาสนา เข้ามาเกี่ยวข้องด้วย

กลุ่มตัวอย่างที่มีอายุแตกต่างกัน มีพฤติกรรมการเล่นพินออนไลน์ไม่แตกต่างกัน ทั้งนี้เป็นเพราะว่า อายุไม่ได้ปัจจัยหลักสำคัญในการกระทำผิด ดังนั้นไม่ว่าจะเป็นช่วงอายุใดก็ตาม ก็อาจส่งผลต่อการแสดงออกทางพฤติกรรม โดยปัจจัยที่จะส่งผลต่อการแสดงออกทางพฤติกรรมนั้น มักขึ้นอยู่กับสภาพความเป็นอยู่ในครอบครัว รวมไปถึงการอบรมเลี้ยงดูจากผู้ปกครอง ดังนั้นอายุจึงไม่เป็นปัจจัยหลักที่ส่งผลต่อการแสดงทางพฤติกรรม ซึ่งสอดคล้องกับหลักทฤษฎีเจเนอเรชั่น Z ของ Zemke et al. (2000) เป็นทฤษฎีที่เกี่ยวกับช่วงอายุในแต่ละเจเนอเรชั่น โดยพบว่าบุคคลในช่วงเจเนอเรชั่น Z เป็นกลุ่มอายุที่เติบโตมาพร้อมเทคโนโลยีสมัยใหม่ จึงทำให้บุคคลในช่วงอายุนี้นี้มีพฤติกรรมการเล่นพินออนไลน์มากกว่าช่วงอายุอื่น แต่ทั้งนี้ก็อาจจะขึ้นอยู่กับสภาพแวดล้อมความเป็นอยู่เข้ามาเกี่ยวข้องด้วย

กลุ่มตัวอย่างที่มีระดับการศึกษาแตกต่างกัน มีพฤติกรรมการเล่นพินออนไลน์ไม่แตกต่างกัน ทั้งนี้เป็นเพราะว่า ระดับการศึกษา ไม่ได้ส่งผลต่อพฤติกรรมการเล่นพินออนไลน์ เนื่องจากการศึกษาเป็นสิ่งที่มนุษย์เรานั้นควรมีกันทุกคน ซึ่งเป็นสิ่งที่มีความจำเป็น และสำคัญมากในชีวิตประจำวันเหมือนกับคำพูดที่ว่า การเรียนรู้การศึกษานั้นช่วยให้เราทราบว่าเราควรจะทำพัฒนาตัวเอง เพื่อที่จะใช้ชีวิตในแต่ละวัน ปรับการใช้ชีวิตให้เหมาะสมและเข้ากับคนอื่นได้ และไม่เป็นภาระของสังคม การศึกษานอกจากจะช่วยให้มีความรู้แล้วยังช่วยให้รู้จักเข้าสังคมและพัฒนาตัวเองเพื่อจะได้นำไปใช้ประโยชน์ในหลาย ๆ ด้าน จะได้พัฒนาทั้งบุคคลและประเทศชาติต่อไป ซึ่งระดับการศึกษาสอดคล้องกับทฤษฎีความผูกพันทางสังคมของเฮิร์สชชี (Hirschi) ได้กล่าวไว้ว่า สถาบันการศึกษามีหน้าที่ในการให้ความรู้ และอบรมสั่งสอน ไม่ว่าจะเป็นในเรื่องของวิชาการ หรือการปลูกฝังสิ่งดี ๆ แก่เด็ก และถ้าหากครู อาจารย์ หรือบุคลากรในโรงเรียน ไม่มีการดูแลเอาใจใส่ ขาดความเข้าใจ ก็อาจทำให้นักเรียนแสดงออกทางพฤติกรรมที่ไม่ดี และส่งผลให้เกิดพฤติกรรมการเล่นพินออนไลน์

กลุ่มตัวอย่างที่มีความเป็นอยู่แตกต่างกัน มีพฤติกรรมการเล่นพินออนไลน์ไม่แตกต่างกัน ซึ่งขัดแย้งกับ แนวคิดเกี่ยวกับปัจจัยด้านความผูกพันทางสังคมที่ส่งผลต่อการกระทำความผิด ด้านสังคมหรือความเป็นอยู่ทางสังคม โดยสังคมหรือความเป็นอยู่ทางสังคม ส่งผลต่อการแสดงออกทางพฤติกรรมของเด็กเป็นอย่างมาก เนื่องจากชุมชนหรือสังคมนั้น เป็นอีกสถาบันหนึ่งที่รองมาจากสถาบันครอบครัวที่เด็กจะซึมซับ และเรียนรู้กับสิ่งแวดล้อมต่าง ๆ ที่อยู่รอบตัว ซึ่งถ้าหากในสังคมหรือชุมชน มีสภาพความเป็นอยู่ที่ไม่ดี ขาดประสิทธิภาพ ก็จะส่งผลต่อการแสดงออกทางพฤติกรรมที่ไม่ดี แต่ถ้าหากอยู่ในสภาพความเป็นอยู่ทางสังคมหรือชุมชนที่มีสภาพความเป็นอยู่ที่ดี มีประสิทธิภาพ มีสิ่งอำนวยความสะดวก มีกิจกรรมให้เด็ก เช่น การเล่นกีฬา การเข้าร่วมกิจกรรมที่ชุมชนจัดขึ้น เป็นต้น หรือได้รับการสนับสนุนจากชุมชนหรือสังคมจะทำให้เด็กซึมซับ เรียนรู้ และเข้าใจ ซึ่งส่งผลให้การแสดงออกทางพฤติกรรมของเด็กนั้นไปในทางที่ดี และเหมาะสม (จิราพร เพชรดำ และไพบุลย์ แยม



วารสารรัฐประศาสนศาสตร์และการจัดการสังคม

ปีที่ 3 ฉบับที่ 1 (มกราคม-มิถุนายน) 2564

Received: 15/12/2020, Revised: 01/05/2021, Accepted: 19/01/2021

กลีกร, 2544) โดยการที่ผลวิจัยขัดแย้งกับแนวคิดเกี่ยวกับปัจจัยด้านความผูกพันทางสังคม ที่ส่งผลต่อการกระทำผิด ด้านสังคมหรือความเป็นอยู่ทางสังคม ซึ่งอาจจะเกิดจากสภาพความเป็นอยู่ของกลุ่มตัวอย่างที่อาศัยอยู่ตามลำพังหรืออยู่กับเพื่อน นั้น ไม่ได้ทำให้พฤติกรรมของกลุ่มตัวอย่าง มีพฤติกรรมที่แตกต่างไปจากการมีสภาพความเป็นอยู่ที่ดี

กลุ่มตัวอย่างที่มีรายได้ต่อเนื่องแตกต่างกัน มีพฤติกรรมการเล่นพนันออนไลน์แตกต่างกัน เพราะรายได้เป็นปัจจัยหลักในการเล่นพนันออนไลน์ ซึ่งถ้าหากผู้เล่นมีรายได้เยอะ ก็จะทำให้ผู้เล่นมีความเสี่ยงในการเล่นการพนันออนไลน์สูงกว่าผู้ที่ มีรายได้น้อย ดังนั้นรายได้ต่อเนื่อง มีอิทธิพลต่อการวางแผนการเงินส่วนบุคคลของนักเรียน ในจังหวัดกรุงเทพมหานคร ในการเสี่ยงโชคการพนันออนไลน์ ซึ่งสอดคล้องกับสำนักวิจัยเอแบคโพลล์ (2552) ที่ได้ทำการสำรวจพฤติกรรมการติดตามข่าวสารของ New Gen หรือ คนรุ่นใหม่ที่มีเงิน กับการวางแผนทางการเงิน ได้บอกไว้ว่า ผู้ที่มีรายได้สูงส่วนใหญ่จะมีการวางแผนการ ใช้เงิน และต่อยอดทางการเงินเพิ่มมากขึ้น มากกว่าผู้ที่มีรายได้น้อย ดังนั้นทำให้นักเรียน ในจังหวัดกรุงเทพมหานครที่มีรายได้ สูง มีพฤติกรรมเสี่ยงในการเล่นพนันออนไลน์มากกว่านักเรียนที่มีรายได้น้อย

ผลการวิเคราะห์ความสัมพันธ์ระหว่างความผูกพันทางสังคมกับพฤติกรรมการเล่นพนันออนไลน์ของนักเรียน กรุงเทพมหานคร พบว่า พฤติกรรมการเล่นพนันออนไลน์ มีความสัมพันธ์กับความผูกพันทางสังคม ด้านครอบครัว รองลงมา คือ ด้านศาสนา และด้านสังคม ทั้งนี้เป็นเพราะความผูกพันทางด้านครอบครัว ด้านศาสนาและด้านสังคม ทั้งนี้เป็นเพราะ ครอบครัว เป็นสถาบันแรกในการอบรมสั่งสอน และเด็กก็จะเรียนรู้ จดจำ และนำมาเป็นแบบอย่าง โดยหากภายในครอบครัวมี การอบรมสั่งสอน หรือมีความประพฤติปฏิบัติที่เป็นแบบอย่างที่ดี เด็กก็จะเรียนรู้แต่สิ่งดี ๆ และก็จะมีการประพฤติตัวที่ดี แต่ ถ้าหากอยู่ในสภาวะครอบครัวที่ไม่ดี ขาดการสั่งสอน หรือมีการปฏิบัติตนที่ไม่ดี เด็กก็จะเรียนรู้และจดจำสิ่งเหล่านั้นว่าเป็นสิ่งที่ ถูก และก็จะมีการแสดงออกทางพฤติกรรมที่ไม่เหมาะสมออกมา ซึ่งสอดคล้องแนวคิดปัจจัยด้านความผูกพันทางสังคมที่ส่งผล ต่อการกระทำผิด ด้านครอบครัว โดยเฮิร์สชี่ ( Hirschi ) มีความเชื่อว่า ธรรมชาติของคนนั้น มีแนวโน้มที่จะกระทำผิด เพื่อตอบสนองต่อความต้องการของตนเองเป็นทุนเดิมอยู่แล้ว ซึ่งความผูกพันทางครอบครัวเป็นเรื่องที่สำคัญที่สุด เพราะหาก ขาดความผูกพันทางครอบครัวแล้ว ความผูกพันด้านอื่น ๆ ก็จะมีผลตามด้วย เนื่องจากสถาบันครอบครัว เป็นสถาบันแรกใน อบรมสั่งสอนให้คำแนะนำกับเด็ก (Hirschi, 1969: 136 - 138)

ด้านครอบครัว ครอบครัว เป็นสถาบันที่ส่งผลต่อการแสดงออกทางพฤติกรรมของเด็กมากที่สุด เนื่องจากครอบครัว เป็นสถาบันแรกในการที่เด็กจะซึมซับ เรียนรู้ และจดจำสิ่งต่าง ๆ ที่เกิดขึ้น ซึ่งนำมาเป็นแบบอย่าง โดยหากครอบครัวมีการ อบรมสั่งสอน หรือมีพฤติกรรมที่เป็นแบบอย่างที่ดี เด็กก็จะซึมซับและจดจำแต่สิ่งดี ๆ และจะส่งผลต่อการแสดงออกทาง พฤติกรรมของเด็กไปในทางที่ดี แต่ถ้าหากเด็กอยู่ในสภาวะครอบครัวที่ไม่ดี ขาดการอบรมสั่งสอน หรือการปฏิบัติตนที่ไม่ดี เด็ก ก็จะมีซึมซับ จดจำสิ่งเหล่านั้นว่าเป็นสิ่งที่ถูก และจะส่งผลต่อการแสดงออกทางพฤติกรรมของเด็ก ที่อาจจะแสดงออกทาง พฤติกรรมที่ไม่เหมาะสมออกมาได้ ซึ่งสอดคล้องแนวคิดปัจจัยด้านความผูกพันทางสังคมที่ส่งผลต่อการกระทำผิด ด้าน ครอบครัว โดยความผูกพันทางครอบครัว (Parental Attachment) เป็นเรื่องที่สำคัญที่สุด เพราะหากขาดความผูกพันทาง ครอบครัวแล้ว ความผูกพันด้านอื่น ๆ ก็จะมีผลตามด้วย เนื่องจากสถาบันครอบครัวเป็นรากฐานที่สำคัญที่สุดของสังคม โดย เป็นสถาบันแรกในการสร้างลักษณะนิสัยและบุคลิกภาพของเด็ก (พรชัย ชันติ, ธัชชัย ปิตะนิละบุตร และอัศวิน วัฒนวิบูลย์, 2543)

ด้านสังคม สังคมหรือชุมชน ส่งผลต่อการแสดงออกทางพฤติกรรมเป็นอย่างมาก เนื่องจากชุมชนหรือสังคมเป็นอีก สถาบันหนึ่งที่รองลงมาจากสถาบันครอบครัวที่เด็กจะซึมซับ และเรียนรู้สิ่งต่าง ๆ ที่อยู่รอบตัว โดยถ้าหากสังคมหรือชุมชน มี สภาพความเป็นอยู่ที่ไม่ดี ขาดประสิทธิภาพ จะทำให้เด็กซึมซับ และเข้าใจผิดในการกระทำนั้น จึงส่งผลให้มีการแสดงออกทาง พฤติกรรมที่ไม่ดี แต่ถ้าหากสภาพสังคมหรือชุมชน มีประสิทธิภาพ จะทำให้เด็กซึมซับ เรียนรู้และเข้าใจ ซึ่งส่งผลให้การ แสดงออกทางพฤติกรรมของเด็กนั้นดี และเหมาะสม ซึ่งสอดคล้องกับแนวคิดปัจจัยด้านความผูกพันทางสังคม ที่ส่งผลต่อการ



วารสารรัฐประศาสนศาสตร์และการจัดการสังคม

ปีที่ 3 ฉบับที่ 1 (มกราคม-มิถุนายน) 2564

Received: 15/12/2020, Revised: 01/05/2021, Accepted: 19/01/2021

กระทำความผิด ด้านสังคม หรือชุมชน โดยสังคมหรือชุมชนนั้น ส่งผลต่อการแสดงออกทางพฤติกรรม เนื่องจากชุมชนหรือสังคมนั้น เป็นอีกสถาบันหนึ่งรองลงมาจาก สถาบันครอบครัวที่ได้จะซึมซับ และเรียนรู้กับสิ่งต่าง ๆ ที่อยู่รอบตัว โดยสภาพความเป็นอยู่ในสังคมส่งผลต่อการแสดงออกทางพฤติกรรมของเด็กเป็นอย่างมาก (จิราพร เพชรดำ และไพบุลย์ แยมกสิกร, 2554)

ด้านศาสนา ศาสนาทุก ๆ ศาสนามีหลักคำสอนต่าง ๆ เป็นเครื่องมือที่ใช้อบรมสั่งสอนให้มนุษย์ทุกคนนั้นเป็นคนดี โดยถ้าหากคนในสังคมมีศาสนาเป็นเครื่องยึดเหนี่ยวจิตใจ หรือความเชื่อทางศาสนานั้น จะส่งผลให้คนในสังคมมีการแสดงออกทางพฤติกรรมที่เหมาะสม เป็นคนดีของสังคม แต่ถ้าขาดการอบรมสั่งสอน ขาดการขัดเกลาจิตใจ หรือหมดศรัทธาในศาสนา จะส่งผลให้การแสดงออกทางพฤติกรรมของคนนั้นไปในทางที่ไม่ดี เนื่องจากไม่มีศาสนาเป็นเครื่องยึดเหนี่ยวจิตใจ ในการดำรงชีวิต ทำให้ดำรงชีวิตไปแบบผิด ๆ ซึ่งสอดคล้องกับแนวคิดปัจจัยด้านความผูกพันทางสังคมที่ส่งผลต่อการกระทำความผิดด้านศาสนา โดยศาสนา คือ เครื่องยึดเหนี่ยวจิตใจ ความเชื่อในการอบรมสั่งสอนมนุษย์ให้เป็นคนดี และมีพฤติกรรมที่ดี ซึ่งศีลธรรม จะช่วยยับยั้งไม่ให้คนเราก่อทำความผิด โดยความเชื่อของคนเราแต่ละคนนั้น ไม่เหมือนกัน บางคนมีความเชื่อทางศาสนามาก บางคนมีความเชื่อทางศาสนา น้อย โดยมองว่าคนที่มีความเชื่อทางศาสนา มาก มีโอกาสที่จะกระทำความผิดน้อย เนื่องมาจากมีศาสนา หรือคำสอน เป็นเครื่องยึดเหนี่ยวจิตใจ ไม่ให้กระทำความผิด แต่คนที่มีความเชื่อทางศาสนา น้อย มีโอกาสที่จะกระทำความผิดมาก เนื่องจากขาดเครื่องยึดเหนี่ยวจิตใจ ( Hirschi, 1969: 23 - 26)

### ข้อเสนอแนะ

จากข้อค้นพบในการวิจัย ตามที่ผู้วิจัยได้สรุปเสนอไว้ ผู้วิจัยมีข้อเสนอแนะสำหรับการนำผลการวิจัยไปใช้ประโยชน์ในข้อเสนอแนะเชิงนโยบายและข้อเสนอแนะสำหรับการวิจัยครั้งต่อไป ดังนี้

#### 1. ข้อเสนอแนะเชิงนโยบาย

1.1 จากผลการวิจัยที่พบว่า พฤติกรรมการรู้สึกผิดกับการเล่นพนันออนไลน์และสิ่งที่ตามมาภายหลังการเล่นพนันออนไลน์มากที่สุด รองลงมาคือ การหวนกลับไปแก้มีเสมอ เพราะหวังว่าจะได้ทุนคืน ดังนั้นครอบครัวจึงต้องให้ความสำคัญกับกระบวนการขัดเกลาทางสังคมที่จะคอยอบรมสั่งสอนและปลูกฝังพฤติกรรม การไม่เข้าไปยุ่งเกี่ยวกับการพนันออนไลน์ประเภทต่าง ๆ

1.2 จากผลการวิจัยที่พบว่า ครอบครัว มีความสัมพันธ์และมีผลต่อพฤติกรรมสูงที่สุดในทิศทางตรงกันข้าม แปลว่า ถ้ามีความผูกพันทางสังคม ด้านครอบครัวมาก ก็จะมีแสดงออกทางพฤติกรรมที่ไม่ดีน้อย แต่ถ้าหากมีความผูกพันทางสังคม ด้านครอบครัวน้อย ก็จะมีแสดงออกทางพฤติกรรมที่ไม่ดีมาก ดังนั้นจึงต้องให้ความสำคัญกับความผูกพันทางสังคม ด้านครอบครัวมากที่สุด

#### 2. ข้อเสนอแนะสำหรับการวิจัยครั้ง

เพื่อให้การศึกษาเกี่ยวกับพฤติกรรมการเล่นพนันออนไลน์ได้มีการศึกษาอย่างลึกซึ้งยิ่งขึ้น ผู้วิจัยเห็นควรให้มีการดำเนินการในเรื่องต่าง ๆ ดังนี้

2.1 ควรมีการศึกษาเกี่ยวกับปัจจัยอื่น ๆ ที่มีผลต่อพฤติกรรมการเล่นพนันออนไลน์ของนักเรียน ในจังหวัดกรุงเทพมหานคร เช่น แนวทางในการป้องกันพฤติกรรมการเล่นพนันออนไลน์ ตามแนวทางการศึกษาพฤติกรรมการเล่นพนันออนไลน์ของนักเรียน กรุงเทพมหานคร



วารสารรัฐประศาสนศาสตร์และการจัดการสังคม

ปีที่ 3 ฉบับที่ 1 (มกราคม-มิถุนายน) 2564

Received: 15/12/2020, Revised: 01/05/2021, Accepted: 19/01/2021

2.2 ควรมีการศึกษาพฤติกรรมการเล่นพนันออนไลน์ ในระดับการศึกษาอื่น เช่น ปริญญาตรี ปริญญาโท เป็นต้น

2.3 ควรมีการศึกษาพฤติกรรมความรุนแรงในด้านอื่น ๆ หลังจากการเล่นพนันออนไลน์ เช่น การทะเลาะวิวาท การทำร้ายร่างกาย เป็นต้น

### เอกสารอ้างอิง

- กัลยา วานิชย์บัญชา. (2549). สถิติสำหรับงานวิจัย (พิมพ์ครั้งที่ 2). กรุงเทพฯ: สำนักงานพิมพ์จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย.
- จิราพร เพชรดำ และ ไพบุลย์ แยมกลีกร. (2554). ปัจจัยเสี่ยงที่มีผลต่อพฤติกรรมการเล่นพนันของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาตอนต้น กรณีศึกษา จังหวัดนครนายก. รายงานการวิจัย สำนักงานวัฒนธรรมจังหวัดนครนายก
- นวลน้อย ตรีรัตน์. (2543). พนันบอลต้องแก้ที่ทัศนคติของคนไทย. *Thailand Education*. 1(5), 8-9.
- รณชัย โตงาม. (2559). มาตรการในการปราบปรามผู้กระทำความผิดเกี่ยวกับการพนันออนไลน์. (สารนิพนธ์นิติศาสตรมหาบัณฑิต) คณะนิติศาสตร์ มหาวิทยาลัยศรีปทุม.
- พรชัย ชันดี, ธัชชัย ปิตะนิละบุตร และอัศวิน วัฒนวิบูลย์. (2543). *ทฤษฎีและงานวิจัยทางอาชญาวิทยา*. กรุงเทพมหานคร: บุ๊คเน็ต.
- Hirchi, T. (1969). *Causes of Delinquency*. Berkeley: University of California.
- Muncie, J. and McLaughlin, E. (2012). *The Sage Dictionary of Criminology (3rd ed.)*. London: Sage.