



วารสารรัฐประศาสนศาสตร์และการจัดการสังคม

ปีที่ 1 ฉบับที่ 1 (มกราคม-มิถุนายน) 2564

ค่านิยมและความเชื่อในการเล่นพนันฟุตบอลออนไลน์ของนักศึกษามหาวิทยาลัยราชภัฏสวนสุนันทา

สฤชต์ พ่วงระหงษ์

สาขาวิชา การบริหารตำรวจ คณะมนุษยศาสตร์และสังคมศาสตร์ มหาวิทยาลัยราชภัฏสวนสุนันทา

e-mail : salidph@gmail.com

การวิเคราะห์บทคัดย่อ

งานวิจัยนี้มีวัตถุประสงค์ 1) เพื่อศึกษาพฤติกรรมการเล่นพนันฟุตบอลออนไลน์ของนักศึกษามหาวิทยาลัยราชภัฏสวนสุนันทา 2) เปรียบเทียบพฤติกรรมการเล่นพนันฟุตบอลออนไลน์ของนักศึกษามหาวิทยาลัยราชภัฏสวนสุนันทา จำแนกตามปัจจัยส่วนบุคคล ผู้วิจัยได้กำหนดกลุ่มตัวอย่างในการศึกษาครั้งนี้โดยเป็นกลุ่มของนักศึกษามหาวิทยาลัยราชภัฏสวนสุนันทา จำนวน 394 คน มาจากการใช้สูตรการคำนวณขนาดประชากรคือ สูตรของ W.G Cochran ใช้ระเบียบวิธีวิจัยเชิงปริมาณ กลุ่มตัวอย่างได้มาจากการสุ่มกลุ่มตัวอย่างแบบแบ่งกลุ่ม (Simple Random Sampling) และการสุ่มแบบบังเอิญ (Accidental sampling) เครื่องมือที่ใช้ในการวิจัย ได้แก่ แบบสอบถามความคิดเห็น สถิติที่ใช้ในการวิเคราะห์ข้อมูล ได้แก่ การวิเคราะห์เนื้อหา (Content analysis) ค่าร้อยละ (Percentage) ค่าความถี่ (frequens) ค่าเฉลี่ย (Mean) ส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน (Standard deviation) One Way ANOVA และ Correlation

จากการศึกษาพบว่า พฤติกรรมการเล่นพนันฟุตบอลออนไลน์อยู่ในระดับไม่แน่ใจมากที่สุด $\bar{X} = 3.21$ โดยเมื่อพิจารณาเป็นรายข้อพบว่าความเชื่อในการเล่นพนันฟุตบอลออนไลน์ทำให้เสี่ยงต่อปัญหาการเกิดอาชญากรรมมากที่สุด ($\bar{X} = 4.00$) รองลงมาเป็นไม่ควรมีการพนันออนไลน์ทุกประเภทในสังคมไทย ($\bar{X} = 3.94$) ผลการเปรียบเทียบพฤติกรรมการเล่นพนันฟุตบอลออนไลน์ของนักศึกษามหาวิทยาลัยราชภัฏสวนสุนันทา จำแนกตามปัจจัยส่วนบุคคล พบว่ากลุ่มตัวอย่างที่มีเพศ ระดับชั้นปี การศึกษาสถานภาพที่พักอาศัย รายได้ที่แตกต่างกัน มีพฤติกรรมการเล่นไม่แตกต่างกัน และนักศึกษาที่มีระดับ นักศึกษาที่มีพฤติกรรมการเล่นพนันแตกต่างกันอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ 0.05

คำสำคัญ : ค่านิยมและความเชื่อ , การพนันฟุตบอล , นักศึกษา



วารสารรัฐประศาสนศาสตร์และการจัดการสังคม

ปีที่ 1 ฉบับที่ 1 (มกราคม-มิถุนายน) 2564

Values and Beliefs in Online Football Gambling among Suan Sunandha Rajabhat University Students.

Sarid Puangrahong

Police Administration Faculty of Humanities and Social Sciences Suan Sunandha Rajabhat University.

e-mail : salidph@gmail.com

Abstract

This research aims to 1) study online football gambling behavior among students of Suan Sunandha Rajabhat University 2) compare online football gambling behavior among Suan Sunandha Rajabhat University students. Classified by personal factors. The researcher determined the sample group in this study, consisting of 394 students of Suan Sunandha Rajabhat University, using the formula for calculating population size, ie WG Cochran's formula. The samples were obtained from simple random sampling and accidental sampling. The research tools were opinion questionnaire. The statistics used for data analysis were Content analysis, Percentage, Frequencies, Mean, Standard deviation, One Way ANOVA, and Correlation.

The study found that The behavior of online soccer gambling is at the most uncertain level ($\bar{X} = 3.21$) when considered individually, it was found that belief in online football gambling poses the greatest risk of crime ($\bar{X} = 4.00$). No, there should be no online gambling in Thai society ($\bar{X} = 3.94$). Comparison of online football gambling behavior among students of Suan Sunandha Rajabhat University Classified by personal factors. Found that the sample had sex Level, academic year, status of residence Different income Have no different playing behavior And the students who had the student level with the gambling behavior were significantly different at 0.05 level.

Keywords: Values and beliefs, Football betting , students



บทนำ

ในประวัติศาสตร์โลกนั้นมนุษย์เริ่มเล่นการพนันมานาน โดยการพนันที่เก่าแก่ที่สุดคือ การเล่นพนันโดยใช้ลูกเต๋า ต่อมาได้มีการพัฒนาตามยุคสมัย ตามความนิยมของคนแต่ละเชื้อชาติ ส่วนในประเทศไทยนั้น ปัญหาที่อยู่คู่กับสังคมไทยมาอย่างช้านาน คือ ปัญหาเรื่องการพนัน เนื่องจากคนไทยมีนิสัย รักสนุก นิยมการเสี่ยงโชค ซึ่งพบได้ทั้งกับคนรวยและคนจน มีความนิยมเล่นการพนันในหลายรูปแบบ ไม่ว่าจะเป็นการเล่นไพ่ การแทงหวยใต้ดิน หรือแม้แต่กระทั่งการทายผลฟุตบอลที่ได้รับความนิยมในปัจจุบัน ซึ่งมีการเผยแพร่ทั่วโลก คนนิยม และรับชมผ่านทางสื่อโทรทัศน์ ทำให้การพนันฟุตบอลกลายเป็นที่นิยมในการเล่นพนัน ในสมัยก่อนจะเป็นการเปิดโต๊ะให้แทงบอล โดยการแทงจากโต๊ะบอล หรือ เจ้ามือโต๊ะบอลที่รับแทงผลฟุตบอล จนกระทั่งในปัจจุบันมีการแทงผลแบบทันสมัยยิ่งขึ้น คือมีเว็บพนันออนไลน์ที่สามารถแทงได้ทุกที่ ทุกเวลา หรือที่เรียกว่าการ "เล่นพนันฟุตบอลออนไลน์" นวลน้อย ตรีรัตน์.(2543 : 25)

ซึ่งในตลาดฟุตบอล ถือได้ว่าเป็นตลาดที่ใหญ่มากที่สุดที่เชื่อมโยงกับสังคมไทยและระบบเศรษฐกิจที่มีเงินหมุนเวียนในแวดวงการเล่นพนันฟุตบอล เนื่องจากกีฬาฟุตบอลมีค่านิยมเล่นทั่วโลกซึ่งได้รับความนิยมในการดูเกือบทุกประเทศ และแต่ละประเทศมีการถ่ายทอดสดที่ลงทำการแข่งขัน หลายคู่ หลายลีก มีทีมฟุตบอลเกือบทุกชาติ เช่น (Premier League) ประเทศอังกฤษ (La Liga) ประเทศสเปน และยังมีอีกหลายลีกของแต่ละประเทศ เช่น กัลโชเซเรียอา ในประเทศอิตาลี และบุนเดสลีกา ในประเทศเยอรมนี ซึ่งในประเทศไทยก็มีการก่อตั้ง (Thai League) ตั้งแต่ปีพ.ศ.2539 สมาคมฟุตบอลแห่งประเทศไทยปรับปรุงมาเป็นรูปแบบการแข่งขันอาชีพ ซึ่งราคาหรือเรียกว่าค่าน้ำนั้น ก็จะมีราคาต่อ/รอง ส่วนในเว็บพนันออนไลน์นั้น ทีมต่อจะเป็นตัวสีแดง ส่วนทีมรองจะเป็นสีดำเช่น ต่อ ป. หรือ 0.25 หรือราคาต่อครึ่งลูก หรือ 0.5 ค่าน้ำอยู่ที่ 0.87 ซึ่งถ้าทีม A เป็นทีมต่อและชนะก็สามารถได้รับเงินตามค่าน้ำได้เลย คือแทง 1,000 บาท ก็จะได้รับเงิน 1,870 บาทรวมทุนเป็นต้นส่วนในปัจจุบันนั้นมีการโฆษณาเพื่อให้มีคนมาเล่นการพนันบอลออนไลน์มากๆ จากหลายๆสื่อ อาทิเช่น โทรทัศน์ ทางคอมพิวเตอร์ หรือช่องทางยูทูบ ต่างๆเป็นต้น ซึ่งสื่อเหล่านี้ทำให้เด็กและเยาวชนเกิดความสนใจในการอยากรู้อยากลอง หลงเชื่อในคำโฆษณาต่างๆว่าได้เงินจริง เล่นแล้วจะรวยบ้าง มีการโฆษณา ผาครั้งแรก 300 บาท ได้รับเครดิตเพิ่มอีก 200 บาท เป็น 500 บาท สิ่งเหล่านี้เป็นการตลาดของเหล่าเจ้าของเว็บทั้งนั้น เรียกว่าการพนันฟุตบอลออนไลน์ (มโนช ตันตระเจียร, 2542: 35)

ซึ่งในปัจจุบันนี้ การเข้าถึงสื่อได้ง่ายมากมีการติดตามข่าวสารในแวดวงกีฬาวิเคราะห์ การทายผล มีข่าวสารมากมายที่ผ่านทางสื่อสมัยใหม่ ในแต่ละวันมีคนดูฟุตบอลมาก และผู้เล่นพนันออนไลน์ก็มากด้วยเช่นกัน มีการจ่ายค่าบริการอินเตอร์เน็ตรายเดือนการสมัครเป็นสมาชิกรายเดือน เพื่อจะได้รับการถ่ายทอดสด และมีการวิเคราะห์ของผู้เชี่ยวชาญ มีการติดตาม ราคาพนัน ขึ้นต่อ รอง ซึ่งในปัจจุบันนั้นสามารถสมัครและจะได้รับเป็น (User) เป็นของตัวเองสามารถใช้เล่นแทงพนันบอลได้ตลอดเวลา เวลาไหนก็ได้แต่ปัจจุบันสามารถเล่นได้ในโทรศัพท์ (Smart Phone) ใช้ได้อย่างสะดวกแพร่หลายมากขึ้น

การเล่นพนันมีมานานแล้วมีการพนันเกิดขึ้นทุกยุคสมัยมีทั้งไฮโล หว่ย ไพ่ จนมีการพนันออนไลน์เกิดขึ้นในปัจจุบัน ในสังคมไทยการเล่นพนันฟุตบอลออนไลน์นั้นเข้าถึงได้ง่ายมากไม่จะเป็นการเสฟสื่อโทรทัศน์ คอมพิวเตอร์ หรือรูปภาพตามหน้าเว็บต่างๆ จนทำให้เยาวชนเกิดความสนใจ อยากรู้ อยากลองและมีคำตอบแทนเป็นเงินที่จะได้ ถ้าทายผลฟุตบอลถูกและพอเล่นการพนันฟุตบอลออนไลน์แล้วได้เงินจริง และก็คิดว่าเป็นการหาเงินด้วยวิธีที่ง่าย อยากซื้ออะไร ก็แค่เล่นพนันฟุตบอลออนไลน์ก็สามารถหาเงินไปซื้อของที่อยากได้ ซึ่งผลเสียตามมาคือ ต้องการนำเงินไปเล่นซ้ำๆ เพราะอยากได้เงินมาใช้หรือเดือนร้อนผู้อื่น ก่ออาชญากรรม เพื่อที่จะนำเงินมาเล่นพนันฟุตบอลออนไลน์

จากประเด็นปัญหาข้างต้นเกี่ยวกับการเล่นการพนันฟุตบอลออนไลน์ทำให้ผู้วิจัยมีความสนใจในการศึกษาเรื่อง ค่านิยมและความเชื่อในการเล่นพนันฟุตบอลออนไลน์ของนักศึกษามหาวิทยาลัยราชภัฏสวนสุนันทาเพื่อศึกษาพฤติกรรมการเล่นพนัน



วารสารรัฐประศาสนศาสตร์และการจัดการสังคม

ปีที่ 1 ฉบับที่ 1 (มกราคม-มิถุนายน) 2564

ฟุตบอลออนไลน์ของนักศึกษา และปัจจัยที่มีผลต่อการเล่นพนันฟุตบอลออนไลน์เพื่อเป็นแนวทางในการป้องกันและแก้ไข
ปัญหาการเล่นการพนันฟุตบอลออนไลน์

วัตถุประสงค์การวิจัย

1. เพื่อการศึกษาพฤติกรรมการเล่นพนันฟุตบอลออนไลน์ของนักศึกษามหาวิทยาลัยราชภัฏสวนสุนันทา
2. เพื่อเปรียบเทียบพฤติกรรมการเล่นพนันฟุตบอลออนไลน์ของนักศึกษามหาวิทยาลัยราชภัฏสวนสุนันทาจำแนก ตาม
ปัจจัยส่วนบุคคล

วิธีการวิจัย

1. ประชากรและกลุ่มตัวอย่าง

ประชากรที่ใช้ในการวิจัยครั้งนี้คือ นักศึกษามหาวิทยาลัยราชภัฏสวนสุนันทา จำนวน 25,000 คน กลุ่มตัวอย่าง ได้แก่ นักศึกษามหาวิทยาลัยราชภัฏสวนสุนันทาจำแนกตามชั้นปีการศึกษาการกำหนดขนาดกลุ่มตัวอย่างมาจากการใช้สูตรคำนวณตารางสำเร็จของทาโร ยามาเนที่ระดับความเชื่อมั่น 95 เปอร์เซนต์ขนาดประชากร 25,000 คน ความคาดเคลื่อน ± 5 เปอร์เซนต์ได้ขนาดกลุ่มตัวอย่างในการศึกษา จำนวน 394 คน

ทั้งนี้โดยใช้วิธีการเชิงสำรวจ (Survey Research Method) ซึ่งในแบบ สอบ ถาม (Questionnaire) เป็นเครื่องมือในการเก็บรวบรวมข้อมูลโดยในกลุ่มตัวอย่างเป็นผู้ตอบแบบสอบถามด้วยตัวเอง (Self – Administration)

$$n = \frac{N}{1 + Ne^2} = \frac{25,000}{1 + 25,000(0.05)} = 394 \text{ คน}$$

เมื่อ n = ขนาดของกลุ่มตัวอย่าง

N = จำนวนหน่วยของประชากร

e = ความคาดเคลื่อนที่ยอมรับได้ที่ระดับ 0.05

2. เครื่องมือที่ใช้ในการวิจัย

ในการศึกษาวิจัยในครั้งนี้ผู้วิจัยใช้เครื่องมือในการเก็บข้อมูลแบบสอบถาม โดยสร้างขึ้นเองและปรับปรุงจากแบบสอบถามอื่น ที่มีลักษณะคล้ายคลึงกันตามความเหมาะสม เพื่อเก็บรวบรวมข้อมูลจากกลุ่มตัวอย่าง ซึ่งประกอบด้วย 2 ส่วนดังนี้

ตอนที่ 1 ข้อมูลแบบสอบถามเกี่ยวกับปัจจัยส่วนบุคคลเช่น เพศ อายุ รายได้และระดับชั้นของนักศึกษามหาวิทยาลัยราชภัฏสวนสุนันทา

ตอนที่ 2 แบบสอบถามเกี่ยวกับพฤติกรรมการเล่นพนันฟุตบอลออนไลน์ของนักศึกษามหาวิทยาลัยราชภัฏสวนสุนันทาเป็นแบบสอบถามที่มีลักษณะมาตราส่วนประเมินค่า (Rating Scale) ซึ่งมีคำถามรวมทั้งหมด 14 ข้อโดยมีการวัด 5 ระดับและเลือกตอบได้เพียงข้อเดียว

3. การเก็บรวบรวมข้อมูล

ผู้วิจัยได้ทำการสุ่มตัวอย่างแบบง่าย โดยการลงพื้นที่ในการเก็บแบบสอบถามจากนักศึกษามหาวิทยาลัยราชภัฏสวนสุนันทา โดยให้นักศึกษาอยู่ตามคณะของมหาลัย ให้ครบตามจำนวน 394 ชุดตามที่กำหนด

ผู้วิจัยใช้วิธีการสุ่มตัวอย่างแบบบังเอิญโดยเลือกนักศึกษาที่พบง่ายที่สุดหรือเดินผ่าน หาแบบเป็นกลุ่มที่เดินผ่านตามสถานที่ต่างๆหรือเดินไปพบเจอนักศึกษา



วารสารรัฐประศาสนศาสตร์และการจัดการสังคม

ปีที่ 1 ฉบับที่ 1 (มกราคม-มิถุนายน) 2564

4. การวิเคราะห์ข้อมูล

ในการวิจัยครั้งนี้วิเคราะห์ทางสถิติด้วยการใช้โปรแกรมสำเร็จรูปในการวิเคราะห์ โดยใช้สถิติแบ่งเป็น 2 ส่วนดังนี้

1. สถิติเชิงพรรณนา (Descriptive Statistic) จำนวน (Frequency) ค่าร้อยละ (Percentage) ในการนำเสนออธิบายลักษณะของประชากร นอกจากนี้มีการใช้ค่าเฉลี่ย (Mean) ส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน (Standard Deviation) ในการวิเคราะห์ข้อมูล

2. สถิติเชิงอนุมาน (Inferential Statistic) เพื่อทดสอบพฤติกรรมการเล่นการพนันออนไลน์ของนักศึกษามหาวิทยาลัยราชภัฏสวนสุนันทา โดยใช้สถิติวิเคราะห์แปรปรวนทางเดียว t-test สำหรับสองกลุ่มและ One Way Anova สำหรับประชากรมากกว่า 2 กลุ่ม ถ้าพบความแตกต่างใช้เปรียบเทียบรายคู่ด้วยวิธีการ (LSD)

ผลการศึกษา

การศึกษาเรื่อง ค่านิยมและความเชื่อในการเล่นพนันฟุตบอลออนไลน์ของนักศึกษามหาวิทยาลัยราชภัฏสวนสุนันทา โดยมีกลุ่มตัวอย่างคือนักศึกษาที่สุ่มได้จำนวน 394 คน ประกอบด้วยเพศชาย 279 คน เพศหญิงจำนวน 115 คน และระดับการศึกษาปี 2 จำนวน 154 คน ปี 1 จำนวน 130 คน ปี 3 จำนวน 78 คน และปี 4 จำนวน 32 คน และรายได้ต่ำกว่า 5,000 บาท มี 61 คน รายได้ 5,001-10,000 บาท มี 262 คน และรายได้ 10,000-15,000 บาท มีจำนวน 71 คน

1. ผลการศึกษาพฤติกรรมการเล่นพนันฟุตบอลออนไลน์ของนักศึกษามหาวิทยาลัยราชภัฏสวนสุนันทามีกลุ่มตัวอย่างอยู่ในระดับ ไม่แน่ใจ คิดเป็นค่าเฉลี่ยอยู่ที่ 3.21 โดยพิจารณาทางด้านแล้วพบว่า กลุ่มตัวอย่างความเชื่อในการเล่นพนันฟุตบอลออนไลน์ ทำให้เสี่ยงต่อปัญหาการเกิดอาชญากรรมมากที่สุด มีค่าเฉลี่ยอยู่ที่ 4.00 รองลงมาคือ ไม่ควรมีการพนันทุกประเภทอยู่ในสังคมไทยและการพนันฟุตบอลออนไลน์ทำให้สุขภาพร่างกาย อ่อนเพลีย ขอบตาดำ อดนอน คิดเป็นค่าเฉลี่ย 3.94 และ 3.85 ตามลำดับ

2. ผลการศึกษาระดับเปรียบเทียบพฤติกรรมการเล่นพนันฟุตบอลออนไลน์ของนักศึกษามหาวิทยาลัยราชภัฏสวนสุนันทา จำแนกตามปัจจัยส่วนบุคคล

ตัวแปร	กลุ่ม	($\bar{X}$)	t/F	Sig.	คู่ที่แตกต่าง
เพศ	(1)ชาย	3.23	2.07	0.149	(1)>(2)
	(2)หญิง	3.14			
ช่วงระดับชั้น	(1) ปี1	3.13	4.61	.003	(1)<(2)(3)(4)
	(2) ปี2	3.27			(4)>(2)(3)(1)
	(3) ปี3	3.19			
	(4) ปี4	3.35			
รายได้ต่อเดือน	(1) <5000 บาท	3.06	12.50	.000	(1)<(2)(3)
	(2) 5001-10000 บาท	3.20			(3)>(2)(1)



วารสารรัฐประศาสนศาสตร์และการจัดการสังคม

ปีที่ 1 ฉบับที่ 1 (มกราคม-มิถุนายน) 2564

ตัวแปร	กลุ่ม	($\bar{X}$)	t/F	Sig.	คู่ที่แตกต่าง
	(3) 1001-15000	3.39			
พักอาศัยอยู่กับ	(1) อยู่กับบิดา-มารดา	98.89	2.77	.064	(2)<(1)(3)
	(2) อยู่คนเดียว-หอ	41.18			
	(3) อยู่กับลุง-ป้า	123.77			
เล่น	(0) ไม่เคยเล่น	1.14	72.547	.000	(0)<(1)
พนัน><เพียงใด	(1) เล่นน้อยที่สุด	66.9			
	(2) เล่นน้อย	228.9			
	(3) เล่นปานกลาง	581.7			
	(4) เล่นน้อยมาก	-			
	(5) เล่นน้อยมากที่สุด	74.8			

ผลการเปรียบเทียบพฤติกรรมการเล่นพนันฟุตบอลออนไลน์จำแนกตามเพศที่ต่างกัน พบว่า โดยภาพรวมมีค่า sig.เท่ากับ 0.149 นั่นคือกลุ่มตัวอย่างเพศชายและเพศหญิง มีพฤติกรรมการเล่นพนันฟุตบอลออนไลน์ไม่แตกต่างกันอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ 0.05

ผลการเปรียบเทียบพฤติกรรมการเล่นพนันฟุตบอลออนไลน์ จำแนกตามช่วงระดับชั้นที่ต่างกันพบว่าโดยภาพรวมมีค่า sig. เท่ากับ .003 ซึ่งน้อยกว่า 0.05 นั่นคือกลุ่มตัวอย่างจำแนกตามระดับชั้นปีการศึกษาที่ต่างกัน อย่างมีนัยสำคัญทางสถิติอยู่ที่ระดับ 0.05

ผลการเปรียบเทียบพฤติกรรมการเล่นพนันฟุตบอลออนไลน์จำแนกตามรายได้ต่อเดือนที่ต่างกัน พบว่ามีค่า sig. เท่ากับ .000 นั่นคือกลุ่มตัวอย่างของรายได้ต่อเดือน ที่แตกต่างกัน อย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ 0.05

ผลการเปรียบเทียบพฤติกรรมการเล่นพนันฟุตบอลออนไลน์ จำแนกตามความเป็นอยู่พักอาศัยที่ต่างกัน พบว่าโดยภาพรวมมีค่า sig.เท่ากับ .064 ซึ่งมากกว่า 0.05 นั่นคือกลุ่มตัวอย่างที่มีความเป็นอยู่ มีพฤติกรรมการเล่นพนันฟุตบอลออนไลน์ไม่แตกต่างกันอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ 0.05

ผลการเปรียบเทียบพฤติกรรมการเล่นพนันฟุตบอลออนไลน์ จำแนกตามเล่นพนันมากน้อยเพียงใด พบว่ามีค่า sig.เท่ากับ .000 ซึ่งมากกว่า 0.05 นั่นคือ กลุ่มตัวอย่าง ที่ไม่เคยเล่น เล่นน้อยที่สุด เล่นน้อย เล่นปานกลาง เล่นน้อยมาก เล่นน้อยที่สุด ที่ระดับการเล่นแตกต่างกัน มีพฤติกรรมการเล่นพนันฟุตบอลออนไลน์ แตกต่างกันอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ 0.05



วารสารรัฐประศาสนศาสตร์และการจัดการสังคม

ปีที่ 1 ฉบับที่ 1 (มกราคม-มิถุนายน) 2564

สรุปผลการวิจัย

การสรุปผลการศึกษาวิจัย ตามวัตถุประสงค์วิจัยข้อที่ (1) เพื่อการศึกษาพฤติกรรมการเล่นพนันฟุตบอลออนไลน์ของ นักศึกษามหาวิทยาลัยราชภัฏสวนสุนันทา ผลการวิจัยพบว่า กลุ่มตัวอย่างมีระดับพฤติกรรมการเล่นพนันฟุตบอลออนไลน์ที่ ระดับไม่แน่ใจ คิดเป็นค่าเฉลี่ยอยู่ที่ 3.21 เมื่อพิจารณาตามด้านพบว่า กลุ่มตัวอย่างที่มีความเชื่อว่าการพนันฟุตบอลทำให้เกิด ปัญหาอาชญากรรมมากที่สุด 4.00 รองลงมาเป็นไม่ควรมีการพนันทุกประเภทในประเทศไทย 3.94

การสรุปผลการศึกษาวิจัย ตามวัตถุประสงค์ของการวิจัยข้อที่ (2) เพื่อเปรียบเทียบพฤติกรรมการเล่นพนันฟุตบอล ออนไลน์ของนักศึกษามหาวิทยาลัยราชภัฏสวนสุนันทา จำแนกตามปัจจัยส่วนบุคคลผลการวิจัยพบว่า กลุ่มตัวอย่างที่มีเพศ ช่วงระดับชั้น รายได้ต่อเดือน ที่พักอาศัยอยู่กับการเล่นพนันมากน้อยเพียงใด ที่แตกต่างกัน มีพฤติกรรมการเล่นพนัน ฟุตบอลออนไลน์ไม่แตกต่างกัน อย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ 0.05

อภิปรายผล

ผลการวิจัยมีข้อค้นพบที่เป็นประเด็นและสาระสำคัญเชิงวิชาการที่ผู้วิจัยนำมาอภิปรายผล ได้ดังนี้

จากการเปรียบเทียบพฤติกรรมการเล่นพนันฟุตบอลออนไลน์ ของนักศึกษามหาวิทยาลัยราชภัฏสวนสุนันทา จำแนกตาม ปัจจัยส่วนบุคคล พบว่า กลุ่มตัวอย่าง เพศชายและเพศหญิง มีพฤติกรรมการเล่นพนันฟุตบอลออนไลน์ไม่แตกต่างกันทั้งนี้ ปัญหาพฤติกรรมการเล่นพนันฟุตบอลออนไลน์เป็นปัญหาที่ส่งผลต่อคนทุกกลุ่มตั้งแต่เด็กเล็กไปเยาวชน ไปจนถึงผู้ใหญ่ สังคมไทยมองว่าคนเล่นการพนันไม่ใช่คนเลว ถ้าเล่นเพื่อความสนุกสนาน สร้างความสัมพันธ์ในชุมชน หรือเล่นเพื่อเสี่ยงโชค แต่กลุ่มที่เป็นปัญหาคือ "นักพนัน" เป็นคนไม่ดี เป็นคนที่หมกมุ่นหรือใช้เวลาส่วนใหญ่เพื่อการพนัน แสวงหาที่จะเล่นพนัน ตลอดเวลา ทุกรูปแบบ ซึ่งในแต่ละชุมชนจะมีกลุ่มที่เป็นปัญหาหรือเรียกว่า "นักพนัน" ไม่กี่คน คนเล่นพนันบางคนค่อยๆ พัฒนาการพนันจากวงเล็กไปสู่วงที่ใหญ่ขึ้นๆ และมีโอกาสกลายเป็น "นักพนัน" ในที่สุด อาจารย์ผาสุก พงษ์ไพจิตร และคณะ ได้ทำการสำรวจและให้ข้อมูลในหนังสือ อุตสาหกรรมการพนัน พบว่า ปี 2539-2541 ธุรกิจการพนันผิดกฎหมายสูงสุด 3 อันดับแรก คือ 1) หวยใต้ดิน 2) บ่อนเถื่อน และ 3) พนันฟุตบอล การพนันเหล่านี้ทำเงินให้กับผู้ให้บริการการพนันสูงถึง 138,000-277,000 ล้านบาทต่อปี ซึ่งสอดคล้องกับแนวคิดศูนย์ศึกษาการพนัน (2561)

พบว่ากลุ่มตัวอย่างช่วงระดับชั้น มีพฤติกรรมการเล่นพนันฟุตบอลออนไลน์ไม่แตกต่างกัน ทั้งนี้เป็นเพราะช่วงอายุ ของเด็กและเยาวชนในการเข้าถึงเว็บพนันฟุตบอลออนไลน์ได้ง่ายขึ้น ส่วนอายุที่เริ่มเล่นครั้งแรกคือ อายุต่ำกว่า 17 ปี และกว่า 60% เริ่มเล่นพนันอายุน้อยไม่ถึง 20 ปี ผลการศึกษาพบว่า หากเฉลี่ยตามอายุของผู้เล่นการพนัน จะพบว่ากลุ่มคนที่ เล่นการพนันอายุต่ำกว่า 20 ปี เล่นพนันสูงถึง 1.16 ล้านคน (นวนน้อย ตรีรัตน์ ผอ.ศูนย์ศึกษาปัญหาการพนัน คณะเศรษฐศาสตร์ จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย) (2558)

พบว่ากลุ่มตัวอย่างที่มีรายได้ต่อเดือนแตกต่างกัน มีพฤติกรรมการเล่นพนันฟุตบอลออนไลน์ไม่แตกต่างกันซึ่งมักจะ นำเงินมาเล่นพนันฟุตบอลออนไลน์เพราะอยากได้เป็น 2 เท่าหรือมากกว่า ซึ่งหวังผลประโยชน์ และมีความโลภอยากได้ เพราะมันเป็นวิธีการหาเงินมาแบบง่ายๆและรวดเร็วทันใจ



วารสารรัฐประศาสนศาสตร์และการจัดการสังคม

ปีที่ 1 ฉบับที่ 1 (มกราคม-มิถุนายน) 2564

พบว่ากลุ่มตัวอย่างที่เล่นพนันมาน้อยเพียงใด ส่งผลต่อพฤติกรรมการเล่นพนันฟุตบอลออนไลน์โดยตรงเพราะเชื่อว่าทุกคนรู้ว่าการพนันเป็นสิ่งไม่ดี แต่เพราะอยากรู้อยากลอง อยากรเสี่ยงและอยากรวยทางลัด นำพาหลายคนเข้าสู่วงจรการพนัน ซึ่ง 1. คนใกล้ชิดตัวซุกซวน คือ คนในครอบครัวหรือเพื่อน

2. การละเล่นในวัยเด็ก หลายคนคุ้นเคยกับการละเล่นที่สอนกันมารุ่นต่อรุ่น เช่น เล่นไฮโล โปป๋น กำถั่ว กัดปลา โกงหน้ เป็นต้น

3. อยากรู้อยากลอง เห็นจากสภาพแวดล้อมที่เด็กพักอาศัย นำไปสู่ความอยากรู้อยากลองซึ่งหากเด็กไม่ได้รับการให้ความรู้และสั่งสอนเด็กก็จะอยากรู้อยากลองเล่น นำไปสู่วงจรของการพนัน

4. การเสกสื่ออินเทอร์เน็ต เด็กรุ่นใหม่เกิดมาพร้อมกับเทคโนโลยีที่ทันสมัยมากขึ้น และสมัยนี้เด็กเข้าถึงอินเทอร์เน็ตได้ง่ายมากขึ้นและพ่อแม่ที่ไม่มีเวลาสอนลูก และทิ้งลูกไว้กับโทรศัพท์ สมาร์ทโฟน เด็กที่อ่านหนังสือออกก็หาข้อมูลตามอินเทอร์เน็ตได้เองจนอาจหลุดเข้าไปในเว็บพนันออนไลน์ได้ (กนกศักดิ์ แก้วเทพ, (2543: 7)

ข้อเสนอแนะ

จากข้อค้นพบในการวิจัย ตามที่ผู้วิจัยได้สรุปเสนอไว้ ผู้วิจัยมีข้อเสนอแนะสำหรับการนำผลการวิจัยไปใช้ประโยชน์ในข้อเสนอแนะเชิงนโยบาย และข้อเสนอแนะสำหรับการวิจัยครั้งต่อไป ดังนี้

1. ข้อเสนอแนะเชิงนโยบาย

1.1 จากผลวิจัยที่พบว่า พฤติกรรมการนักศึกษาส่วนใหญ่มีการเห็นด้วยน้อยที่สุดคือถ้าเห็นเพื่อนแนะนำให้เพื่อนเล่นการพนันฟุตบอลออนไลน์คือการให้หน่วยงานที่เป็นตำรวจหรือ หน่วยงานที่จะมาให้ความรู้เกี่ยวกับการพนันให้นักศึกษาได้รับความรู้เพิ่มเติม

1.2 จากผลการวิจัยพบว่า กลุ่มตัวอย่างนักศึกษาส่วนมากคิดว่าเล่นพนันฟุตบอลแล้วจะรวย ซึ่งต้องให้หน่วยงานมาให้ความรู้เกี่ยวกับการทำธุรกิจหรือการหารายได้ต่างๆซึ่งควรจะนำเงินไปใช้หรือไปลงทุนในสิ่งอื่นที่เกิดประโยชน์มากกว่าการนำมาเล่นการพนัน

2. ข้อเสนอแนะสำหรับการทำวิจัยครั้งต่อไป

เพื่อศึกษาพฤติกรรมการเล่นพนันฟุตบอลออนไลน์ของนักศึกษามหาวิทยาลัยราชภัฏสวนสุนันทาได้มีการให้ศึกษาอย่างลึกซึ้งยิ่งขึ้นผู้วิจัยเห็นควรให้มีการดำเนินการในเรื่องต่างๆ ดังนี้

2.1 ควรมีการศึกษาเกี่ยวกับปัจจัยอื่นๆ ที่มีผลต่อพฤติกรรมการเล่นพนันฟุตบอลออนไลน์ของนักศึกษามหาวิทยาลัยราชภัฏสวนสุนันทา เช่น การเสกสื่อ การโฆษณาหน้าเว็บต่างๆ ก็เป็นสาเหตุที่ทำให้มีพฤติกรรมการเล่นการพนันฟุตบอลออนไลน์เกิดขึ้นได้เช่นกัน

2.2 สามารถนำไปศึกษาและทำการบ้านในการปฏิบัติเกี่ยวกับเรื่องที่สนใจได้ เช่น การเล่นพนัน หรือ การซื้อของมาแล้วเกร็งกำไรแล้วขายออกไป

2.3 ควรมีการศึกษาวิธีการรับมือ เช่น เป็นหนี้พนันออนไลน์แล้วไม่มีเงินจ่าย เพราะจะทำให้เดือดร้อนทั้งกับตัวเองและครอบครัว

เอกสารอ้างอิง

กนกศักดิ์ แก้วเทพ. (2543). *อุตสาหกรรมพนันไทย อังกฤษ ออสเตรเลียและมาเลเซีย*. กรุงเทพมหานคร: โอ.เอส.พริ้นติ้งเฮ้าส์.

จิต เศรษฐบุตร. (2540). *หลักกฎหมายแพ่งลักษณะหนี้*. (พิมพ์ครั้งที่ 15). กรุงเทพมหานคร.

นวนน้อย ตรีรัตน์. (2543). *พนันบอลต้องแก้ที่ทัศนคติของคนไทย Thailand Education*. ศูนย์ศึกษาการพนัน.



วารสารรัฐประศาสนศาสตร์และการจัดการสังคม

ปีที่ 1 ฉบับที่ 1 (มกราคม-มิถุนายน) 2564

พรวิชัย มนตร์วัชรินทร์. (2557). วารสารศึกษา. ฉบับวิจัยบัณฑิตศึกษา คณะศึกษาศาสตร์ มหาวิทยาลัยขอนแก่น.

มโนช ตันตระเชียร. (2542). เอกสารประกอบการสอนเสวนาสื่อลามกและการค้าประเวณีทางอินเทอร์เน็ตมะเร็งร้ายแรงที่ทำลายเยาวชนไทย. กรุงเทพมหานคร: สภาวิจัยแห่งชาติ.

ศุภศักดิ์ ตระการรัตน์กุล. (2540). เรื่อง การเสนอฟุตบอลต่างประเทศในหนังสือพิมพ์ก็หาคำกับปัญหาการพนันฟุตบอล. สารนิพนธ์วารสารศาสตร์บัณฑิต สาขาวิชาหนังสือพิมพ์และสิ่งพิมพ์ คณะสื่อสารมวลชน มหาวิทยาลัยธรรมศาสตร์.

สุดสงวน สุธีสร. (2547). อาชญาวิทยา(พิมพ์ครั้งที่2). กรุงเทพมหานคร: มหาวิทยาลัยธรรมศาสตร์.

สุนทร โคมิน. (2540). ค่านิยมและระบบค่านิยมไทย. เครื่องมือในการสำรวจวัด. รายงานการวิจัย. สถาบันบัณฑิตพัฒนบริหารศาสตร์.

สุริยะ พวงสมบัติ. (2550). การพนันฟุตบอลของนักศึกษามหาวิทยาลัยของรัฐ. สาขาวิชาสังคมวิทยาประยุกต์ มหาวิทยาลัยเกษตรศาสตร์.