

การสำรวจทัศนคติ พฤติกรรม และผลกระทบจากการเล่นพนัน ในกลุ่มนักเรียนมัธยมศึกษาตอนต้น

ธน หาพิพัฒน์

รายงาน

โครงการสำรวจทัศนคติ พฤติกรรม และผลกระทบจากการเล่นพนัน
ในกลุ่มนักเรียนมัธยมศึกษาตอนต้น

(ข้อตกลงเลขที่ 60-01-26)

โดย

นายธน หาพิพัฒน์

ภายใต้ทุนสนับสนุนจาก

ศูนย์ศึกษาปัญหาการพนัน

คณะเศรษฐศาสตร์ จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย

เมษายน 2561

คำนำ

โครงการสำรวจทัศนคติ พฤติกรรม และผลกระทบจากการเล่นพนันในกลุ่มนักเรียนมัธยมศึกษาตอนต้น เป็นโครงการวิจัยภายใต้ทุนสนับสนุนของศูนย์ศึกษาปัญหาการพนัน คณะเศรษฐศาสตร์ จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย มีวัตถุประสงค์เพื่อศึกษาถึงสถานการณ์ปัญหา ด้านพฤติกรรม และผลกระทบจากการเล่นการพนันประเภทต่างๆ ในกลุ่มนักเรียนมัธยมศึกษาตอนต้น อันเป็นช่วงเวลาสำคัญของการเปลี่ยนผ่านจากช่วงวัยเด็กเข้าสู่ช่วงการเป็นวัยรุ่นตอนต้น ซึ่งผลการศึกษาที่ได้เป็นภาพสะท้อนสำคัญของมิติด้านการเล่นพนันหลายในด้าน ทั้งสิ่งแวดล้อมที่เกี่ยวข้องกับการเล่นพนัน ทัศนคติ จุดเริ่มต้น พฤติกรรม รวมถึงผลกระทบที่ได้รับ ซึ่งผู้วิจัยหวังเป็นอย่างยิ่งว่าจะเป็นประโยชน์กับหน่วยงานที่เกี่ยวข้อง รวมถึงผู้สนใจที่นำผลการศึกษาที่ได้ไปจะขยายผลเพื่อประโยชน์ในทางวิชาการต่อไป

อนึ่งโครงการสำรวจครั้งนี้ สำเร็จลุล่วงด้วยดีได้จากการสนับสนุนของหลายฝ่าย ตั้งแต่คณะกรรมการโครงการฯ ที่เป็นผู้ให้ความคิดเห็น ข้อเสนอแนะ ด้านเทคนิค และเนื้อหาการสำรวจ ทีมงานเก็บรวบรวมข้อมูลที่ต้องใช้ความพยายามค่อนข้างมากในการอธิบายชี้แจงกับกลุ่มตัวอย่างนักเรียนตามขั้นตอนเพื่อให้สามารถตอบคำถามได้อย่างครบถ้วนสมบูรณ์ สถาบันการศึกษาและคณาจารย์ทุกท่านที่ให้ความอนุเคราะห์และอำนวยความสะดวกทีมงานของผู้วิจัยในการเข้าเก็บข้อมูล ตลอดจนกลุ่มตัวอย่างนักเรียนมัธยมศึกษาตอนต้นทุกคนที่เสียสละเวลาในการตอบคำถาม สุดท้ายนี้โครงการนี้คงจะเกิดขึ้นไม่ได้ หากไม่ได้รับการสนับสนุนทุนวิจัย จากศูนย์ศึกษาปัญหาการพนัน คณะเศรษฐศาสตร์ จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย ซึ่งผู้วิจัยขอขอบพระคุณเป็นอย่างสูงมา ณ โอกาสนี้

ผู้วิจัย

เมษายน 2561

สารบัญ

	หน้า
คำนำ	i
สารบัญ	ii
สารบัญตาราง	iii
สารบัญแผนภาพ	v
บทที่ 1 บทนำ	1
ที่มาของโครงการ	1
วัตถุประสงค์ในการวิจัย	2
ขอบเขตเนื้อหา	2
บทที่ 2 การทบทวนวรรณกรรม และงานวิจัยที่เกี่ยวข้อง	3
เหตุผลและทัศนคติที่นำไปสู่การเล่นพนันของเด็กและเยาวชน	3
การเล่นพนันแบบมีปัญหา	3
งานวิจัยจากต่างประเทศที่เกี่ยวข้อง	4
บทที่ 3 ระเบียบวิธีวิจัย	8
ระเบียบวิธีวิจัย	8
ประชากรเป้าหมาย	8
ขนาดตัวอย่าง	10
การสุ่มตัวอย่าง	11
สูตรการประมาณการ	12
ผังการสุ่มตัวอย่าง	17
การเก็บรวบรวมข้อมูล	18
เครื่องมือวัด	18
การควบคุมคุณภาพ	18
ระยะเวลาดำเนินโครงการ	19
บทที่ 4 ผลการสำรวจ	20
ตอนที่ 1 ข้อมูลทั่วไปของผู้ตอบแบบสอบถาม	20
ตอนที่ 2 การรับรู้ต่อกลุ่มเด็กรุ่นใหม่ไม่พนัน	24
ตอนที่ 3 ความคิดเห็นต่อการเล่นพนันและสภาพแวดล้อมที่เกี่ยวข้องกับการเล่นพนัน	26
ตอนที่ 4 ประสบการณ์เล่นเกมเสี่ยงโชค เสี่ยงดวง พนัน โดยใช้เงินเดิมพัน	30
ตอนที่ 5 การเล่นเกมเสี่ยงโชค เสี่ยงดวง พนัน โดยใช้เงินเดิมพันในรอบ 1 เดือนที่ผ่านมา	37
บทที่ 5 บทสรุป และอภิปรายผล	44
บทสรุป	44
อภิปรายผล	47
ข้อเสนอแนะ	48
บรรณานุกรม	51
ภาคผนวก แบบสอบถาม	52

สารบัญตาราง

ตาราง	หน้า
1 แสดงจำนวนนักเรียนระดับมัธยมศึกษาตอนต้นในระบบ จำแนกตามภาค ระดับชั้น และสังกัด	9
2 แสดงจำนวนตัวอย่าง (Sample Size) การปรับค่าผลกระทบจากการวิจัย และอัตราความร่วมมือ Determine Sample Size	10
3 แสดงแสดงการคำนวณขนาดตัวอย่าง (Sample Size) จำแนกภาค	10
4 แสดงจำนวนและร้อยละของตัวอย่าง จำแนกตามเพศ	21
5 แสดงจำนวนและร้อยละของตัวอย่าง จำแนกตามอายุ	21
6 แสดงจำนวนและร้อยละของตัวอย่าง จำแนกตามระดับชั้นการศึกษา	21
7 แสดงจำนวนและร้อยละของตัวอย่าง จำแนกตามเกรดเฉลี่ยเทอมล่าสุด	22
8 แสดงจำนวนและร้อยละของตัวอย่าง จำแนกตามจำนวนเงินที่ได้รับต่อวันเพื่อไปศึกษาเล่าเรียน	22
9 แสดงจำนวนและร้อยละของตัวอย่าง จำแนกตามบุคคลที่พักอาศัยอยู่ด้วย	22
10 แสดงจำนวนและร้อยละของตัวอย่าง จำแนกตามสถานภาพสมรสของบิดามารดา	23
11 แสดงจำนวนและร้อยละของตัวอย่าง จำแนกตามอาชีพของบิดา	23
12 แสดงจำนวนและร้อยละของตัวอย่าง จำแนกตามอาชีพของมารดา	24
13 แสดงจำนวนและร้อยละของตัวอย่าง ที่ระบุช่องทางที่ทำให้รับรู้ “กลุ่มเด็กรุ่นใหม่ไม่พนัน” (เฉพาะตัวอย่างที่รับรู้ “กลุ่มเด็กรุ่นใหม่ไม่พนัน” และเลือกได้มากกว่า 1 ข้อ)	26
14 แสดงจำนวนและร้อยละของตัวอย่าง ที่ระบุความคิดเห็นต่อ “การมีเยาวชนมาร่วมกลุ่มต่อต้านการพนัน”	26
15 แสดงร้อยละของตัวอย่าง ที่ระบุความเห็นต่อประเด็นต่างๆ ที่เกี่ยวข้องกับการพนัน	27
16 แสดงจำนวนและร้อยละของตัวอย่าง ที่ระบุการมีคนรู้จักที่ซื้อลอตเตอรี่ หว่ยใต้ดิน และเล่นพนัน	28
17 แสดงจำนวนและร้อยละของตัวอย่าง ที่ระบุช่องทางสื่อที่เคยเห็น/ได้ยิน โฆษณาเชิญชวนเล่นพนัน (เฉพาะตัวอย่างที่เคยเห็น/ได้ยิน โฆษณาเชิญชวนเล่นพนัน และเลือกได้มากกว่า 1 ข้อ)	29
18 แสดงจำนวนและร้อยละของตัวอย่าง ที่ระบุประสบการณ์เล่นพนัน ตามที่สื่อโฆษณาเชิญชวน (เฉพาะตัวอย่างที่เคยเห็น/ได้ยิน โฆษณาเชิญชวนเล่นพนัน)	30
19 แสดงจำนวนและร้อยละของตัวอย่าง ที่ระบุประสบการณ์เล่นประเภทการเสี่ยงโชค เสี่ยงดวง พนัน (เฉพาะตัวอย่างที่เคยเล่นเสี่ยงโชค เสี่ยงดวง พนัน โดยใช้เงินเดิมพัน)	31
20 แสดงจำนวนและร้อยละของตัวอย่าง ที่ระบุประสบการณ์เล่นเสี่ยงโชค เสี่ยงดวง พนัน โดยใช้เงินเดิมพัน จำแนกตามคุณลักษณะด้านต่างๆ	32
21 แสดงจำนวนและร้อยละของตัวอย่าง ที่ระบุอายุที่เล่นเสี่ยงโชค เสี่ยงดวง พนัน ครั้งแรก (เฉพาะตัวอย่างที่เคยเล่นเสี่ยงโชค เสี่ยงดวง พนัน โดยใช้เงินเดิมพัน)	33
22 แสดงร้อยละของตัวอย่าง ที่ระบุอายุที่เล่นเสี่ยงโชค เสี่ยงดวง พนัน ครั้งแรก จำแนกตามเพศ (เฉพาะตัวอย่างที่เคยเล่นเสี่ยงโชค เสี่ยงดวง พนัน โดยใช้เงินเดิมพัน)	34
23 แสดงจำนวนและร้อยละของตัวอย่าง ที่ระบุประเภทการเสี่ยงโชค เสี่ยงดวง พนัน ที่เล่นครั้งแรก (เฉพาะตัวอย่างที่เคยเล่นเสี่ยงโชค เสี่ยงดวง พนัน โดยใช้เงินเดิมพัน)	35

สารบัญตาราง (ต่อ)

ตาราง		หน้า
24	แสดงร้อยละของตัวอย่าง ที่ระบุประเภทการเสี่ยงโชค เสี่ยงดวง พนัน ที่เล่นครั้งแรก จำแนกตามเพศ (เฉพาะตัวอย่างที่เคยเล่นเสี่ยงโชค เสี่ยงดวง พนัน โดยใช้เงินเดิมพัน)	35
25	แสดงจำนวนและร้อยละของตัวอย่าง ที่ระบุประสบการณ์โดนทำโทษจากการเล่นการเสี่ยงโชค เสี่ยงดวง พนัน (เฉพาะตัวอย่างที่เคยเล่นเสี่ยงโชค เสี่ยงดวง พนัน โดยใช้เงินเดิมพัน)	36
26	แสดงค่าร้อยละและผลการประมาณการจำนวน นักเรียนมัธยมศึกษาตอนต้น ที่เล่นเกมเสี่ยงโชค เสี่ยงดวง พนัน โดยใช้เงินเดิมพันในรอบ 1 เดือนที่ผ่านมา	37
27	แสดงจำนวนและร้อยละของตัวอย่าง ที่ระบุประสบการณ์เล่นเสี่ยงโชค เสี่ยงดวง หรือพนัน กับคนอื่นที่ไม่ใช่เพื่อนหรือคนรู้จัก โดยใช้เงินเดิมพัน ในรอบ 1 เดือนที่ผ่านมา (เฉพาะตัวอย่างที่เคยเล่นเสี่ยงโชค เสี่ยงดวง พนัน โดยใช้เงินเดิมพัน)	39
28	แสดงร้อยละของตัวอย่าง ที่ระบุประเภทการเสี่ยงโชค เสี่ยงดวง หรือพนันที่เคยเล่น ในรอบ 1 เดือนที่ผ่านมา ความถี่ และจำนวนเงินโดยเฉลี่ยที่เล่นต่อครั้ง (เฉพาะตัวอย่างที่เคยเล่นเสี่ยงโชค เสี่ยงดวง พนันในรอบ 1 เดือนที่ผ่านมา โดยใช้เงินเดิมพัน)	40
29	แสดงจำนวนและร้อยละของตัวอย่าง ที่ระบุจำนวนเงินที่เล่นเสี่ยงโชค เสี่ยงดวง หรือพนันเฉลี่ยต่อเดือน (เฉพาะตัวอย่างที่เคยเล่นเสี่ยงโชค เสี่ยงดวง พนันในรอบ 1 เดือนที่ผ่านมา โดยใช้เงินเดิมพัน)	40
30	แสดงจำนวนและร้อยละของตัวอย่าง ที่ระบุเหตุผลที่หยุดเล่นเสี่ยงโชค เสี่ยงดวง หรือพนัน ในช่วง 1 เดือนที่ผ่านมา (เฉพาะตัวอย่างที่หยุดเล่นในช่วง 1 เดือนที่ผ่านมา เลือกได้มากกว่า 1 ข้อ)	41
31	แสดงจำนวนและร้อยละของตัวอย่าง ที่ระบุเหตุผลที่ยังคงเล่น เสี่ยงโชค เสี่ยงดวง หรือพนัน ในช่วง 1 เดือนที่ผ่านมา (เฉพาะตัวอย่างที่ยังเล่นอยู่ อย่างน้อย 1 อย่าง และเลือกได้มากกว่า 1 ข้อ)	42
32	แสดงจำนวนและร้อยละของตัวอย่าง ที่ระบุผลกระทบที่ได้รับจากการเล่นเสี่ยงโชค เสี่ยงดวง หรือพนัน (เฉพาะตัวอย่างที่เคยเล่นเสี่ยงโชค เสี่ยงดวง พนัน โดยใช้เงินเดิมพัน)	43
33	แสดงจำนวนและร้อยละของตัวอย่าง ที่ระบุประสบการณ์สูบบุหรี่ หรือดื่มเครื่องดื่มแอลกอฮอล์ (เฉพาะตัวอย่างที่เคยเล่นเสี่ยงโชค เสี่ยงดวง พนัน โดยใช้เงินเดิมพัน และเลือกได้มากกว่า 1 ข้อ)	43

สารบัญแผนภาพ

ตาราง		หน้า
1	แสดงร้อยละของตัวอย่าง ที่ระบุการรับรู้ (ได้ยิน/เห็น/รู้จัก) “กลุ่มเด็กรุ่นใหม่ไม่พนัน”	24
2	แสดงร้อยละของตัวอย่าง ที่ระบุการรับรู้ (ได้ยิน/เห็น/รู้จัก) “กลุ่มเด็กรุ่นใหม่ไม่พนัน” จำแนกตามเพศ พื้นที่ และระดับชั้น	25
3	แสดงร้อยละของตัวอย่าง ที่ระบุความคิดเห็นต่อสถานการณ์ต่างๆ ที่เป็น “การพนัน”	27
4	แสดงร้อยละของตัวอย่าง ที่ระบุประสบการณ์ที่ส่งเสริมให้เข้าถึงการเล่นเกมเสี่ยงโชค เสี่ยงดวง พนัน	28
5	แสดงร้อยละของตัวอย่าง ที่ระบุที่ระบุการพบเห็น/ได้ยิน โฆษณาเชิญชวน ให้เล่นพนัน	29
6	แสดงร้อยละของตัวอย่าง ที่ระบุประสบการณ์เล่นเกมเสี่ยงโชค เสี่ยงดวง พนัน โดยใช้เงินเดิมพัน	30
7	แสดงร้อยละของตัวอย่าง ที่ระบุเหตุผลที่ไม่เล่นเสี่ยงโชค เสี่ยงดวง หรือพนันเลย <u>แม้แต่อย่างเดียวนในชีวิต</u> (เฉพาะตัวอย่างที่ไม่เคยเล่นเสี่ยงโชค เสี่ยงดวง พนัน และเลือกได้ มากกว่า 1 ข้อ)	37
8	แสดงผลการประมาณการจำนวนนักเรียนมัธยมศึกษาตอนต้น ที่เล่นเกมเสี่ยงโชค เสี่ยงดวง พนัน โดยใช้เงินเดิมพันในรอบ 1 เดือนที่ผ่านมา (หน่วย: คน)	38
9	แสดงผลการประมาณการจำนวนนักเรียนมัธยมศึกษาตอนต้น ที่เล่นเกมเสี่ยงโชค เสี่ยงดวง พนัน โดยใช้เงินเดิมพันในรอบ 1 เดือนที่ผ่านมา (หน่วย: คน) จำแนกตาม เพศ และระดับชั้นที่กำลังศึกษา	38

บทที่ 1

บทนำ

ที่มาของโครงการ

แม้สังคมมีกฎหมายที่แสดงว่าการพนันเป็นสิ่งไม่ดี แต่ในรอบทศวรรษที่ผ่านมาการพนันกลับเติบโตแบบก้าวกระโดดและขยายตัวในวงกว้างมากขึ้น แทรกซึมอยู่ในชีวิตประจำวันในทุกส่วนของสังคม การรับรู้ กระบวนการ วิธีการ และการเข้าสู่แวดวงการพนัน ถูกสอดแทรกอยู่ในชีวิตประจำวันของเยาวชน ทั้งในมิติทาง เศรษฐกิจและมิติทางสังคมวัฒนธรรม ธุรกิจการพนันได้สร้างรูปแบบ วิธีการ และทัศนคติใหม่ๆ เกี่ยวกับการพนัน (โดยเฉพาะในมุมมองของเยาวชน) เช่น การพนันเป็นเครื่องบ่งบอกถึงความทันสมัย การเล่นพนันสร้างรายได้ การใช้การพนันเป็นเครื่องมือในการประชาสัมพันธ์เชิงท่องเที่ยว การให้คุณค่ากับกระบวนการของการพนันในฐานะองค์ความรู้และภูมิปัญญาท้องถิ่น การให้คุณค่าต่อธุรกิจที่เกี่ยวข้องเนื่องกับการพนันในฐานะอาชีพที่สร้างรายได้ ภาครัฐก็มีส่วนพัวพันกับการพนัน เป็นต้น (กาญจน์ภา พงศ์พนรัตน์ และ ชีโรติ ภูมิภมร, 2558)

งานวิจัยในต่างประเทศพบว่า แม้ว่าเด็กและเยาวชนส่วนใหญ่ที่เข้าไปข้องแวะกับการพนันไม่ได้มีปัญหาการติดพนัน แต่มีเด็กและเยาวชนที่มีปัญหาการพนันในอัตราสูงถึงร้อยละ 3-8 ซึ่งสูงกว่าผู้ใหญ่ที่มีปัญหาจากการเล่นพนันถึง 2-4 เท่า ที่สำคัญ เด็กและเยาวชนที่เข้าไปเกี่ยวข้องกับการพนันมักจะมีพฤติกรรมไม่พึงประสงค์อื่นๆ ร่วมด้วย เช่น การสูบบุหรี่ การดื่มแอลกอฮอล์ เป็นต้น (ธีรรัตน์ พันทวี วงศ์ธนะเอนก, 2558)

นอกจากนั้น รายงานการสำรวจสถานการณ์ พฤติกรรม และผลกระทบการพนันในประเทศไทย ประจำปี 2560 (ศูนย์วิจัยเพื่อการพัฒนาสังคมและธุรกิจ, 2560) พบว่า อายุเฉลี่ยที่เล่นการพนันครั้งแรกของคนไทยมีแนวโน้มลดลง โดยเด็กและเยาวชนอายุ 15-25 ปี เล่นพนันในรอบ 12 เดือนที่ผ่านมามากถึงร้อยละ 36.9 หรือประมาณการเท่ากับประชากรจำนวน 3.649 ล้านคน ในจำนวนนี้มีเด็กและเยาวชนประมาณตนเองติดพนันมากกว่า 4 แสนคน และอีกกว่า 7 แสนคนระบุว่าไม่แน่ใจว่าตนเองติดพนันหรือไม่ แต่การสำรวจดังกล่าวมีกลุ่มตัวอย่างเป็นประชากรที่มีอายุ 15 ปีขึ้นไป ทำให้สังคมไทยไม่มีข้อมูลเกี่ยวกับการเล่นพนันของเด็กและเยาวชนที่มีอายุไม่ถึง 15 ปี ในระดับประเทศ

ดังนั้น ผู้วิจัยจึงให้ความสนใจสำรวจข้อมูลเกี่ยวกับการเล่นพนันในเด็กและเยาวชนระดับประเทศ โดยเลือกศึกษากลุ่มนักเรียนมัธยมศึกษาตอนต้น ตามหลักสูตรการศึกษามาตรฐานของกระทรวงศึกษาธิการ ครอบคลุม 4 สังกัดหลักประกอบด้วย

- 1) โรงเรียนในสังกัดสำนักงานคณะกรรมการการศึกษาขั้นพื้นฐาน (สพฐ.)
- 2) โรงเรียนในสังกัดสำนักงานคณะกรรมการส่งเสริมการศึกษาเอกชน (สช.)
- 3) โรงเรียนในสังกัดองค์กรปกครองส่วนท้องถิ่น (สอ.)
- 4) โรงเรียนในสังกัดพื้นที่ปกครองพิเศษ คือกรุงเทพมหานคร และเมืองพัทยา

วัตถุประสงค์ในการวิจัย

1. เพื่อสำรวจทัศนคติ พฤติกรรม และผลกระทบจากการเล่นการพนันประเภทต่างๆ ของนักเรียนมัธยมศึกษาตอนต้น
2. เพื่อประมาณการสถานการณ์การเล่นพนันของนักเรียนมัธยมศึกษาตอนต้น
3. เพื่อวิเคราะห์และจัดทำข้อเสนอแนะต่อการพัฒนาแนวทางการทำงานวิจัยเชิงลึกต่อไป

ขอบเขตเนื้อหา

สาระสำคัญของการศึกษาเป็นไปตามวัตถุประสงค์ของการวิจัย ประกอบด้วย

1. ความเข้าใจ และทัศนคติเกี่ยวกับการเล่นพนัน ได้แก่ มุมมองที่เกี่ยวกับความหมายของการเล่นพนัน รวมถึงทัศนคติต่อการเล่นพนันในประเด็นต่างๆ
2. สภาพแวดล้อมเกี่ยวกับการเล่นพนัน ได้แก่ การเล่นของบุคคลแวดล้อม แรงจูงใจ และการโฆษณาจากสื่อต่างๆ
3. พฤติกรรมการเล่นพนัน ได้แก่ ประสบการณ์การเล่นพนัน และการเล่นในรอบ 1 เดือนที่ผ่านมา ประเภทการพนันที่เคยเล่น อายุที่เริ่มต้นเล่น ประเภทการพนันที่เล่นเป็นครั้งแรก เหตุผลที่เล่นและไม่เล่น เหตุผลที่ยังคงเล่นพนันและเลิกเล่นพนัน ระยะเวลาที่เล่น เป็นต้น
4. ผลกระทบต่างๆ ที่ได้รับทั้งทางตรงและทางอ้อมจากการเล่นพนัน รวมถึงการถูกลงโทษจากการเล่นพนัน
5. ประเด็นที่เกี่ยวข้องอื่นๆ

บทที่ 2

การทบทวนวรรณกรรม และงานวิจัยที่เกี่ยวข้อง

เหตุผลและทัศนคติที่นำไปสู่การเล่นพนันของเด็กและเยาวชน

ผลการสำรวจโดยคณะกรรมการการพนันในประเทศอังกฤษและเวลส์ (Gamblingcommission, 2016) ชี้ให้เห็นว่าเด็กอายุ 11-15 ปี ที่เล่นพนันครั้งแรก มีเหตุผลสำคัญ 3 ประการ คือ เพื่อให้ได้เงิน เพื่อความสนุกและบันเทิง และเพื่อความตื่นเต้นได้ลุ้น ซึ่งสอดคล้องกับที่ California Council on Problem Gambling (2017) ศึกษาพบ โดยมีสาเหตุเพิ่มเติมอีก 2 ประการ คือ เพื่อหาเพื่อนหรืออยู่กับเพื่อน และเพื่อแก้เหงา

นอกจากนี้ยังมีบางส่วนที่มีทัศนคติที่เสี่ยงต่อการเล่นพนัน คือ เห็นว่า “การพนันจะปลอดภัยกว่าถ้าได้ฝึกเล่นก่อน” “การพนันเป็นวิธีที่หาเงินได้ง่าย” “ยิ่งเล่นการพนันมากขึ้นยิ่งมีโอกาสชนะมากขึ้น” และ “คนที่มีอายุเท่าฉันส่วนมากก็เล่นการพนัน” (Gamblingcommission, 2016)

การเล่นพนันแบบมีปัญหา

แม้ว่าเยาวชนส่วนใหญ่เล่นการพนันอย่างปลอดภัย ถือเป็นเพียงความบันเทิงอย่างหนึ่ง แต่ยังมีอีกกลุ่มหนึ่งที่กำลังประสบกับปัญหาจากการเล่นพนัน เนื่องจากเล่นบ่อยเกินไป จนกระทบกับชีวิตส่วนตัว สัญญาณเตือนภัยการพนันแบบมีปัญหา อ้างอิงจาก Dino Stick and statistical Manual of mental disorders (4th edition) ของสมาคมจิตแพทย์ สหรัฐอเมริกา ปี 1994 ดังนี้ (Le, G., Liao, M., Lee, S.,& Woo, K., 2018)

- 1) การนึกถึงการพนันอยู่ตลอดเวลา มีการวางแผนต่างๆ นานา เพื่อที่จะได้เงินไปเล่นการพนัน ใช้เวลาเกินเหตุกับคอมพิวเตอร์โดยไม่มีผู้ปกครองดูแล การอดเงินหรือข้าวของที่ได้มาจากการพนัน
- 2) มีการเพิ่มจำนวนเงินมากขึ้นเมื่อเล่นการพนัน หรือเสี่ยงโชคมากขึ้นเพื่อความตื่นเต้น
- 3) หงุดหงิด เมื่อพยายามที่จะลดการเล่นพนัน
- 4) ละเว้นกิจกรรมสำคัญในโรงเรียน ในสังคม และครอบครัว คะแนนเรียนตกต่ำลง การขาดเรียน ความขัดแย้งในครอบครัว ความเหนื่อยล้าจากการที่ไม่ได้นอนหลับเพียงพอ
- 5) เล่นการพนันเพื่อให้ตัวเองรู้สึกดีขึ้น เพื่อแก้ไขปัญหาคาใจความเครียด
- 6) เข้าร่วมกิจกรรมที่ผิดกฎหมาย เพื่อหาเงินมาเล่นการพนัน เช่น ลักขโมย การใช้บัตรเครดิตอย่างผิดผิด และเอาของคนอื่นไปจำนำ
- 7) แม้พยายามจะเลิกเล่น แต่ก็ไม่สามารถเลิกได้ ควบคุมตัวเองไม่ได้ ผิดสัญญา
- 8) พึงพาคนอื่นบ่อยๆ เพื่อขอความช่วยเหลือ ขอ หรือยืมเงินบ่อยครั้ง
- 9) กลับไปเล่นการพนัน เพื่อให้ได้เงินที่เสียไปคืน
- 10) โกหกต่อผู้อื่น เรื่องกิจกรรมการพนันของตนเอง

พฤติกรรมปัญหาการพนันสามารถประเมินได้จากน้อยไปมาก เช่น จากการงดได้ จนไปถึงการพนันที่เปรียบเสมือนเป็นผู้ป่วยซึ่งผลกระทบต่อบุคคลจะรุนแรงเปรียบเสมือนการติดยาเสพติด การเล่นเกมของเยาวชนจะมี 2 ชั้น คือแบบเล่นนานๆ ที และแบบติดพนัน ซึ่งส่วนใหญ่เป็นการเล่นแบบนานๆ ที หรือเล่นเพื่อเข้าสังคม อย่างไรก็ตาม งานวิจัยชี้ให้เห็นว่า อัตราการเล่นการพนันแบบมีปัญหสำหรับเยาวชน ส่วนมากจะสูงกว่าผู้ใหญ่ ในการทบทวนงานวิจัย 119 งาน ที่ศึกษาในประเทศสหรัฐอเมริกา และประเทศแคนาดา เกี่ยวกับปัญหาการเล่นการพนันนั้นในปี 1997 พบว่าอัตราการเล่นการพนันที่เป็นปัญหา และแบบถึงขั้นติดรุนแรงของเยาวชนมีร้อยละ 9 และร้อยละ 4 ตามลำดับ ตัวเลขเหล่านี้สูงกว่าอัตราของผู้ใหญ่เป็น 2 เท่า

งานวิจัยจากต่างประเทศที่เกี่ยวข้อง

การเปรียบเทียบการเล่นพนันของนักศึกษามัธยมในโรงเรียนในรัฐมินิโซต้า

Stinchfield (2001) ศึกษาเปรียบเทียบความถี่ และปัญหาพนันในนักเรียนมัธยมเกรด 9 และเกรด 12 ของโรงเรียนต่างๆ ในรัฐมินิโซต้า ระหว่างปี 1992 1995 และ 1998 ซึ่งใช้ชุดคำถามเดียวกัน ข้อมูลที่ได้ถูกจำแนกตามเพศ และอายุ

ผลการศึกษาพบว่า เพศ และอายุ เป็นปัจจัยสำคัญต่อพฤติกรรมการเล่นพนัน โดยพบว่าเยาวชนชายเล่นพนันบ่อยกว่าเยาวชนหญิง และเยาวชนที่มีอายุมากกว่าเล่นพนันมากกว่าเยาวชนที่มีอายุน้อยกว่า ปัจจัยที่ส่งผลต่อพฤติกรรมการเล่นพนันที่น่าสนใจได้แก่ การออกตลอดเตอรืรูปแบบใหม่ๆ ของรัฐบาล การมีโฆษณาเชิญชวนให้เล่นพนันอย่างแพร่หลาย รวมถึงมีทัศนคติที่มองว่าการไปเล่นคาสิโนเมื่ออายุครบ 18 ปี เป็นเหมือนพิธีกรรมเปลี่ยนผ่านของวัยรุ่น งานวิจัยนี้ยังกล่าวถึง ความถี่ของการเล่นการพนันจะเป็นตัวบ่งชี้ปัญหาในอนาคต ดังนั้น การศึกษาวิจัยควรจำแนกให้ชัดเจน ระหว่าง “การเคยเล่นพนัน” กับ “การติดพนัน หรือเล่นบ่อยๆ”

การศึกษาคาดการณ์พฤติกรรมการเล่นพนันของเยาวชน

Winters, Stinchfield, Botzet, and Anderson (2002) ศึกษาคาดการณ์พฤติกรรมการเล่นพนันของเยาวชน วัตถุประสงค์ของการวิจัยครั้งนี้ คือ เพื่อศึกษาพฤติกรรมการเล่นพนันในช่วงที่เป็นวัยรุ่นเพื่อทำนายความเสี่ยงหรือปัญหาการพนันในช่วงวัยผู้ใหญ่ การศึกษาครั้งนี้เป็นการศึกษาระยะยาว เพื่อติดตามกลุ่มผู้ตอบ 305 ราย ใน 3 ช่วงอายุ คือตอนอายุ 16 ปี 18 ปี และ 24 ปี

จากผลการวิเคราะห์พบ 3 ปัจจัยที่เกี่ยวข้องกับโอกาสที่จะเกิดความเสี่ยงต่อการพนัน และปัญหาการพนันในเยาวชนที่ยังอายุน้อย คือ ประสบการณ์ในการเล่นเมื่ออายุน้อย การเป็นเพศชาย และประวัติของผู้ปกครองที่มีปัญหาการพนัน โดยพบว่า วัยเริ่มต้นเป็นผู้ใหญ่ มีพฤติกรรมการเล่นพนันที่เกี่ยวข้องเนื่องจากช่วงที่เล่นตอนเป็นวัยรุ่น หรือกล่าวได้ว่า พฤติกรรมการเล่นพนันของวัยรุ่นเป็นตัวทำนายการเล่นพนันเมื่อเขาเป็นผู้ใหญ่ และเมื่อเปรียบเทียบข้อมูลระหว่างเพศหญิงและเพศชาย จะเห็นความแตกต่างกันอย่างชัดเจน โดยเพศ

ชายมีอัตราความเสี่ยงต่อการพนันที่สูงกว่าเพศหญิง นอกจากนี้ ยังพบความเสี่ยงต่อปัญหาการพนันที่มีความสัมพันธ์กับการมีผู้ปกครองท่านใดท่านหนึ่งที่มีปัญหาการพนัน

ผลของการวิจัยครั้งนี้ ชี้ให้เห็นถึงความสำคัญของการป้องกันความเสี่ยง ที่ต้องป้องกันตั้งแต่วัยเยาว์ และมุ่งเน้นความสำคัญไปที่ครอบครัว ซึ่งมีอิทธิพลอย่างมากทั้งการนำพาให้เล่น หรือการที่จะช่วยป้องกันสมาชิกในครอบครัวไม่ให้เล่นการพนัน

รายงานการวิจัยการเล่นพนันของเด็กและวัยรุ่น

การวิจัยเกี่ยวกับการเล่นพนันของเด็กและวัยรุ่น โดย Valentine (2016) สรุปประเด็นสำคัญได้ดังนี้
อัตราความแพร่หลายของการพนันของเยาวชน และปัญหาการพนัน

- ในประเทศอเมริกาและออสเตรเลีย พบเยาวชนที่เล่นการพนันในหนึ่งปีที่ผ่านมาร้อยละ 60 - 90 ขณะที่ประเทศอังกฤษ และเยอรมัน มีสัดส่วนต่ำกว่าเล็กน้อย แสดงให้เห็นว่า ร้อยละของเยาวชนที่เล่นการพนันในรอบหนึ่งปีที่ผ่านมา เฉลี่ยอยู่ระหว่างร้อยละ 54 - 75
- ระหว่างปี 2009 - 2014 พบเด็กอายุ 11 - 15 ปี ที่เคยเล่นการพนันบนอินเทอร์เน็ตในรอบ 1 สัปดาห์ที่ผ่านมา เพิ่มขึ้น 2 เท่า
- จากข้อมูลการศึกษาในอเมริกาเหนือ ออสเตรเลีย นิวซีแลนด์ และประเทศในกลุ่ม Nordic มีการประมาณว่าระหว่างร้อยละ 3 - 5 ของเยาวชน เล่นการพนันแบบมีปัญหา ส่วนในอังกฤษ พบร้อยละ 1 - 2
- งานวิจัยชี้ว่า เยาวชนที่เล่นการพนันบนอินเทอร์เน็ต มีอัตราการพนันแบบเป็นปัญหา อาจสูงกว่าในกลุ่มที่เล่นการพนันบนอินเทอร์เน็ต อย่างไรก็ตาม ประเด็นนี้ยังไม่ชัดเจนมาก เนื่องจาก การพนันที่เล่นบนอินเทอร์เน็ตนั้นเข้าถึงง่าย และเล่นที่ไหนก็ได้
- งานศึกษาที่มีการสำรวจซ้ำ ตั้งแต่ช่วงปี 1990 ชี้ว่าการเล่นพนันของเยาวชน และการเล่นแบบมีปัญหา มีสัดส่วนคงที่ถึงลดน้อยลง
- มีจำนวนงานวิจัยมาก ที่สรุปว่า ถ้าเยาวชนเล่นในอายุที่ยังน้อยมาก โอกาสที่จะมีปัญหาอย่างหนักเมื่อโตขึ้นยังมีมาก
- งานศึกษาในระยะยาว ชี้ว่า เยาวชน ที่มีปัญหาตอนแรกอาจจะไม่มีปัญหามากขึ้น ข้อค้นพบนี้ตรงกันข้ามกับข้อมูลเบื้องต้น ที่ไม่ได้ใช้ระยะเวลาในการวิเคราะห์ ที่สรุปว่า การเล่นการพนันในอายุน้อยจะเพิ่มโอกาสเสี่ยงในอายุที่มากขึ้นตามมาภายหลัง

ลักษณะพฤติกรรมเล่นการพนันของเยาวชน

- เยาวชนอาจมีปัญหาในการแยกแยะระหว่างโชคดวง โอกาสและความเป็นไปได้ เยาวชนมักจะใช้คำเหล่านี้แทนกัน ต่างจากผู้ใหญ่ที่จะรู้ความแตกต่างของความหมายของแต่ละคำ

- เยาวชนตั้งใจที่จะเล่นการพนัน เพราะหลายเหตุผล เช่น เพื่อการบันเทิง เพื่อได้เงิน เพื่อได้ความรู้สึกของการชนะ เพื่อความตื่นเต้น หรือเพื่อคลายเครียด แต่ยังไม่มีความรู้เพียงพอที่จะบอกว่าทำไมบางคนมีปัญหาพนัน หรือบางคนไม่มีปัญหาและเล่นโดยไม่มีผลกระทบ
- การศึกษาพบว่า เกมและธุรกิจการพนันมีแนวโน้มที่จะเข้ามารวมตัวกัน นักพนันได้ความรู้สึกเหมือนได้เล่นเกม ขณะเดียวกันนักเล่นเกมก็ได้เล่นพนันไปในตัว ธุรกิจทั้งสองประเภทนี้จึงได้ทำการตลาดขยายลูกค้าไปยังอีกกลุ่ม
- ปัญหาการพนันและภาวะติดพนันในกลุ่มเยาวชนมีส่วนเกี่ยวข้องกับการเพิ่มขึ้นของปัญหาทางจิตวิทยา รวมทั้งความเสี่ยง และการควบคุมอารมณ์ไม่ได้ ข้อค้นพบนี้ทำให้นักวิจัยเริ่มมาศึกษาปัญหาทางประสาทหรือบกพร่องโดยเฉพาะในส่วนของสมองต่างๆ ที่จะพยายามอธิบาย ลักษณะของพฤติกรรมเหล่านี้
- ปัจจัยเสี่ยงทางสังคม อาจส่งผลให้เด็กและเยาวชนกลายเป็นนักพนันแบบมีปัญหา ประกอบด้วย การมีผู้ปกครองที่เล่นการพนันอย่างหนัก และการมีเพื่อนที่มีปัญหาการพนัน
- เด็กหรือเยาวชนเพศชายเริ่มเล่นการพนันที่อายุน้อยลง แต่เล่นถี่ขึ้น (ทั้งออนไลน์ และออฟไลน์) มีความเสี่ยงจะเป็นนักพนันแบบมีปัญหามากกว่า เด็กหรือเยาวชนเพศหญิง โดยผู้ชายมักคิดว่าการพนันเป็นกิจกรรมที่ไม่ได้มีความเสี่ยง และมักเชื่อมั่นในทักษะการพนันของตนมากกว่าผู้หญิง
- หลักฐานเบื้องต้นแสดงว่าเยาวชนจากชนกลุ่มน้อยมีโอกาที่จะเล่นการพนัน และเป็นผู้เล่นการพนันแบบมีปัญหามากกว่าชนกลุ่มหลัก
- เยาวชนที่เริ่มมีปัญหาเรื่องการพนัน มีประสบการณ์หลากหลายในแง่ของปัญหาสุขภาพจิต ซึ่งรวมถึงความซึมเศร้า ความกังวลต่างๆ คิดฆ่าตัวตาย เป็นต้น กลุ่มนี้มักจะมีอาการล้นหลามทางการศึกษา ไม่เข้าโรงเรียนเป็นประจำ ดื่มสุรา ใช้สารเสพติด และมีพฤติกรรมที่ต่อต้านสังคม เช่น การลักขโมย รวมทั้งก่อความวุ่นวายในครอบครัวและกับเพื่อนๆ อย่างไรก็ตาม หลักฐานจากการวิจัยยังไม่สามารถที่จะชี้ชัดว่า ปัญหานี้เกิดขึ้นก่อนที่เยาวชนนั้นจะเริ่มมีปัญหาเรื่องการพนันหรือไม่ หรือว่าปัญหาเรื่องการพนันทำให้เกิดปัญหาเหล่านี้ เป็นไปได้ว่า ปัญหาการพนันเป็นแค่ส่วนประกอบส่วนหนึ่งในภาพใหญ่ของการเสี่ยงหรือการที่มีพฤติกรรมต่อต้านสังคม
- ผลกระทบของเยาวชนที่มีปัญหาการพนัน มักส่งต่อไปถึงสมาชิกครอบครัว โดยเฉพาะผู้ปกครองและพี่น้อง

โอกาสในการเข้าถึงการพนันของเยาวชน การป้องกันและการควบคุมที่เกี่ยวข้อง

- การเล่นพนันออนไลน์ มีช่องทางให้เล่นหลายรูปแบบวิธีการ เช่น บนเครื่องคอมพิวเตอร์ตั้งโต๊ะ คอมพิวเตอร์พกพา แท็บเล็ต และมือถือ ซึ่งพร้อมเข้าถึงเยาวชนส่วนใหญ่ แอปพลิเคชันเกมยังแฝงตัวเข้าไปในเว็บไซต์โซเชียลเน็ตเวิร์คและเว็บไซต์เกมต่างๆ
- มีการถกเถียงกันอย่างกว้างขวางในประเทศอังกฤษว่า เกมการพนันที่แพร่หลายอยู่ในเว็บไซต์โซเชียลเน็ตเวิร์คและเว็บไซต์เกมต่างๆ ควรจะมีการควบคุมเช่นเดียวกันกับการพนันหรือไม่

- สังคมมีความตระหนักรู้น้อยมากต่อการเล่นพนันของเด็กที่อายุต่ำกว่าเกณฑ์ ระบบความช่วยเหลือจากเพื่อนผ่านออนไลน์อาจเป็นวิธีหนึ่งที่จะเข้าถึงและให้การช่วยเหลือเยาวชนที่มีปัญหาการพนัน และควรเริ่มที่การทำความเข้าใจปัญหาในครอบครัว
- หน่วยงานวิจัยเกี่ยวกับการพนัน มีหลักฐานเชื่อว่า เยาวชนส่วนมากรับรู้ถึงความเสี่ยงของการพนัน เกี่ยวกับการทำให้เป็นหนี้ และการติด อย่างไรก็ตาม ข้อมูลจากการศึกษาเกี่ยวกับเด็กทั่วไปชี้ว่าเด็กมักจะไม่ได้ให้ความสนใจข้อมูลเรื่องสุขภาพ เช่น การดื่มสุรา ไร้อ้วน เพศศึกษา เป็นต้น แม้ว่าตัวเขาเองรับรู้ว่าความเสี่ยง อาจเกิดขึ้นจากพฤติกรรมของเขา
- วิธีที่เหมาะสมที่สุดที่จะให้ข้อมูลแก่เด็กและเยาวชน คือ ข้อมูลที่เข้าใจง่ายไม่มีการตัดสินว่าผิดหรือถูก ข้อมูลชีวิตจริงที่สร้างอารมณ์ให้เยาวชนเข้าใจ และแสดงถึงผลกระทบในเชิงลบของการพนัน ขณะที่สื่อรณรงค์มักไม่สามารถเปลี่ยนทัศนคติและพฤติกรรมของเยาวชนต่อการพนันได้

การส่งต่อการพนันจากพ่อแม่สู่เด็ก

- มีหลักฐานทั่วไปชี้ให้เห็นถึงผลที่ตามมาจากบทบาทของพ่อและแม่ในการแนะนำเด็ก หรือการทำให้การพนันเป็นสิ่งธรรมดา
- บางงานวิจัยได้ค้นพบความเกี่ยวโยงระหว่างปัญหาการพนันในผู้ใหญ่ และการส่งต่อไปยังบุตรหลานของเขา
- มีจำนวนพ่อน้อยกว่าแม่ที่คิดว่าการพนันของเด็กอายุต่ำกว่าเกณฑ์เป็นเรื่องที่เสียหาย ในขณะเดียวกัน แม่มักจะเป็นคนที่คุยกับลูกเรื่องการพนัน
- เยาวชน มีความหวั่นไหวง่าย ต่อความคิดเห็นหรือการปฏิบัติของพ่อแม่ และคนที่สนิทใกล้ชิด
- พฤติกรรมต่อต้านสังคมของเยาวชน เป็นเรื่องที่ติดต่อกันได้จากอิทธิพลของเพื่อน
- ผู้ปกครองมักจะไม่ค่อยพูดกับลูกเขาเรื่องการพนัน เมื่อเปรียบเทียบกับพฤติกรรมเสี่ยงอื่น เช่น การดื่มสุรา การสูบบุหรี่ และการใช้ยา
- ปัญหาการพนันของเยาวชน เป็นสิ่งที่เห็นได้ไม่ค่อยชัด เพราะไม่ค่อยมีใครขอรับความช่วยเหลือจากหน่วยงานราชการ เพราะอาย หรือความกลัวว่าจะไม่ได้รับความช่วยเหลือ หรือกลัวพ่อแม่รู้

บทที่ 3

ระเบียบวิธีวิจัย

ระเบียบวิธีวิจัย

การศึกษาครั้งนี้ ดำเนินการตามระเบียบวิธีวิจัยเชิงปริมาณ (Quantitative Methodology) โดยใช้วิธีการวิจัยเชิงสำรวจ (Survey Research) ด้วยการลงพื้นที่ภาคสนามเก็บข้อมูลกับกลุ่มตัวอย่างที่ได้จากการสุ่มตามหลักสถิติ จากนั้นจึงนำข้อมูลที่ได้มาวิเคราะห์ประมวลผลตามกรอบวัตถุประสงค์ของการวิจัย

ประชากรเป้าหมาย

ประชากรเป้าหมายในโครงการสำรวจครั้งนี้ คือ นักเรียนมัธยมศึกษาตอนต้น ตามหลักสูตรการศึกษา มาตรฐานของกระทรวงศึกษาธิการ ครอบคลุมสังกัดตามโครงสร้างของพื้นที่ทำการสำรวจดังนี้

- 1) กรุงเทพมหานคร ครอบคลุม โรงเรียนใน 3 สังกัดประกอบด้วย สำนักงานคณะกรรมการการศึกษาขั้นพื้นฐาน สำนักงานคณะกรรมการส่งเสริมการศึกษาเอกชน และโรงเรียนในสังกัด กรุงเทพมหานคร
- 2) ต่างจังหวัด ครอบคลุม โรงเรียนใน 4 สังกัดประกอบด้วย สำนักงานคณะกรรมการการศึกษาขั้นพื้นฐาน สำนักงานคณะกรรมการส่งเสริมการศึกษาเอกชน กรมส่งเสริมการปกครองท้องถิ่น และสำนักงานการศึกษาเมืองพัทยา

สถิติที่ผู้วิจัยใช้เป็นฐานข้อมูลในการสุ่มตัวอย่างและประมาณการ อ้างอิงสถิติจาก สารสนเทศเพื่อการศึกษาแห่งชาติ กระทรวงศึกษาธิการ ปี 2559 รวมประชากรนักเรียนระดับมัธยมศึกษาตอนต้น จำนวนทั้งสิ้น 2,260,713 คน จำแนกสังกัดตามโครงสร้างของพื้นที่เก็บข้อมูล ดังตารางที่ 1

ตารางที่ 1 แสดงจำนวนนักเรียนระดับมัธยมศึกษาตอนต้นในระบบ จำแนกตามภาค ระดับชั้น และสังกัด

ภาค	ระดับชั้น	จำนวนนักเรียน (คน)					รวม
		สช.	สพฐ.	กทม.	สธ.	พทยา	
กรุงเทพมหานคร	มัธยม 1	13,195	43,352	12,899	-	-	69,446
	มัธยม 2	12,877	43,809	11,834	-	-	68,520
	มัธยม 3	12,620	42,934	9,492	-	-	65,046
	รวม	38,692	130,095	34,225	-	-	203,012
จังหวัดปริมณฑล	มัธยม 1	6,237	30,497	-	4,034	-	40,768
	มัธยม 2	5,963	29,788	-	3,855	-	39,606
	มัธยม 3	5,845	27,758	-	2,784	-	36,387
	รวม	18,045	88,043	-	10,673	-	116,761
ภาคเหนือ	มัธยม 1	14,748	104,104	-	7,282	-	126,134
	มัธยม 2	14,431	100,186	-	6,579	-	121,196
	มัธยม 3	13,762	97,644	-	6,110	-	117,516
	รวม	42,941	301,934	-	19,971	-	364,846
ภาคกลาง	มัธยม 1	21,870	127,274	-	13,669	1,324	164,137
	มัธยม 2	21,032	121,154	-	12,689	1,228	156,103
	มัธยม 3	20,347	114,810	-	11,454	1,070	147,681
	รวม	63,249	363,238	-	37,812	3,622	467,921
ตะวันออกเฉียงเหนือ	มัธยม 1	15,597	212,676	-	25,109	-	253,382
	มัธยม 2	14,641	213,180	-	25,475	-	253,296
	มัธยม 3	13,309	210,473	-	25,207	-	248,989
	รวม	43,547	636,329	-	75,791	-	755,667
ภาคใต้	มัธยม 1	41,579	75,750	-	7,166	-	124,495
	มัธยม 2	38,382	73,351	-	6,863	-	118,596
	มัธยม 3	34,483	68,768	-	6,164	-	109,415
	รวม	114,444	217,869	-	20,193	-	352,506

หมายเหตุ: 1. ไม่ครอบคลุมจำนวนนักเรียนระดับมัธยมศึกษาตอนต้นที่ศึกษาในสถานศึกษาสังกัดต่างๆ ดังนี้ 1) สำนักงานพระพุทธศาสนาแห่งชาติ 2) สถาบันบัณฑิตพัฒนศิลป์ 3) สถาบันการพลศึกษา และ 4) กองบัญชาการตำรวจตระเวนชายแดน

2. ความหมายของอักษรย่อสังกัดการศึกษา

สช. หมายถึง สำนักงานคณะกรรมการส่งเสริมการศึกษาเอกชน

สพฐ. หมายถึง สำนักงานคณะกรรมการการศึกษาขั้นพื้นฐาน

กทม. หมายถึง กรุงเทพมหานคร

สธ. หมายถึง กรมส่งเสริมการปกครองท้องถิ่น

พทยา หมายถึง สำนักงานการศึกษาเมืองพัทยา

ขนาดตัวอย่าง

การสำรวจครั้งนี้กำหนดขนาดตัวอย่างโดยคำนวณจากระดับความเชื่อมั่นร้อยละ 95 ความคลาดเคลื่อนจากการสุ่มคือ ± 2 ปรับค่าด้วยผลกระทบจากการออกแบบวิจัย (design effect) 1.2 และอัตราการตอบ (response rate) 85% รวมจำนวนตัวอย่างครั้งละ 3,309 ตัวอย่าง รายละเอียดตามตารางที่ 2 และ 3

ตารางที่ 2 แสดงจำนวนตัวอย่าง (Sample Size) การปรับค่าผลกระทบจากการวิจัย

และอัตราความร่วมมือ Determine Sample Size

Confidence Level	Confidence Interval	Sample size
95	± 2	2,398
ปรับค่าด้วยผลกระทบจากการออกแบบวิจัย Design Effect = 1.2		
อัตราความร่วมมือ Response rate 85		
95	± 2	3,309

ตารางที่ 3 แสดงแสดงการคำนวณขนาดตัวอย่าง (Sample Size) จำแนกภาค

ภาค	จำนวนนักเรียน (คน)					รวม
	สช.	สพฐ.	กทม.	สธ.	พทยา	
กรุงเทพมหานคร	57	190	50	-	-	297
จังหวัดปริมณฑล	26	129	-	16	-	171
ภาคเหนือ	63	442	-	29	-	534
ภาคกลาง	93	531	-	55	6	685
ภาคตะวันออกเฉียงเหนือ	64	931	-	111	-	1106
ภาคใต้	167	319	-	30	-	516
รวม	470	2,542	50	241	6	3,309

การสุ่มตัวอย่าง

ทำการสุ่มตัวอย่างโดยประยุกต์ใช้การสุ่มเชิงชั้นภูมิหลายชั้น (Multi-stage Sampling)

ขั้นตอนที่ 1 แบ่งชั้นภูมิตามระดับภูมิภาค โดยแบ่งเป็น 6 ชั้นภูมิคือ 1) กรุงเทพมหานคร 2) ปริมณฑล 3) ภาคเหนือ 4) ภาคกลาง 5) ภาคตะวันออกเฉียงเหนือ และ 6) ภาคใต้

โดยกำหนดสัดส่วนตัวอย่างตามจำนวนนักเรียนระดับมัธยมศึกษาตอนต้น (ม.1-ม.3) ใน 3 สังกัดหลัก คือ

1) สังกัดสำนักงานคณะกรรมการการศึกษาขั้นพื้นฐาน (สพฐ.)

2) สังกัดสำนักงานคณะกรรมการส่งเสริมการศึกษาเอกชน (สช.)

และ 3) สังกัดสำนักงานการศึกษา กรุงเทพฯ/สังกัดเมืองพัทยา/สังกัดองค์กรปกครองส่วนท้องถิ่น ของภูมินาณั้นๆ (Probability Proportional to Size Sampling)

ขั้นตอนที่ 2 สุ่มจังหวัดในแต่ละภูมิภาค โดยวิธีการสุ่มจังหวัดแบบเชิงระบบด้วยการบวกค่าความถี่สะสม (Cumulative Systematic Sampling) และกำหนดสัดส่วนตัวอย่างตามจำนวนนักเรียนระดับมัธยมศึกษาตอนต้น (ม.1-ม.3) ใน 3 สังกัดหลัก (Probability Proportional to Size Sampling) โดยมีจังหวัดตัวอย่างที่สุ่มได้ในแต่ละภูมิภาค รวม 15 จังหวัด ประกอบด้วย

1) กรุงเทพมหานคร

2) ปริมณฑล ได้แก่ นนทบุรี และปทุมธานี

3) ภาคเหนือ ได้แก่ เชียงใหม่ นครสวรรค์ และพิษณุโลก

4) ภาคกลาง ได้แก่ ชลบุรี กาญจนบุรี และอยุธยา

5) ภาคตะวันออกเฉียงเหนือ ได้แก่ นครราชสีมา ขอนแก่น สุรินทร์ และอุบลราชธานี

6) ภาคใต้ ได้แก่ นครศรีธรรมราช และสงขลา

ขั้นตอนที่ 3 แบ่งชั้นภูมิตามสังกัดในแต่ละจังหวัด โดยแบ่งเป็น 3 ชั้นภูมิคือ

1) สำนักงานคณะกรรมการการศึกษาขั้นพื้นฐาน (สพฐ.)

2) สำนักงานคณะกรรมการส่งเสริมการศึกษาเอกชน (สช.)

3) สังกัดสำนักงานการศึกษา กรุงเทพฯ/สังกัดเมืองพัทยา/สังกัดองค์กรปกครองส่วนท้องถิ่น โดยกำหนดสัดส่วนตัวอย่างตามจำนวนนักเรียนระดับมัธยมศึกษาตอนต้น (ม.1-ม.3) ใน 3 สังกัดหลัก ของจังหวัดนั้นๆ (Probability Proportional to Size Sampling)

ขั้นตอนที่ 4 สุ่มโรงเรียนในแต่ละจังหวัด ใน 3 สังกัดหลัก โดยวิธีการสุ่มโรงเรียนแบบเชิงระบบด้วยการบวกค่าความถี่สะสม (Cumulative Systematic Sampling) โดยกำหนดสัดส่วนให้สอดคล้องกับจำนวนนักเรียนระดับมัธยมศึกษาตอนต้น (ม.1-ม.3) (Probability Proportional to Size Sampling) ใน 3 สังกัดหลัก

ขั้นตอนที่ 5 เก็บข้อมูลกับนักเรียนตัวอย่าง โดยควบคุมสัดส่วนตัวอย่างให้มีความสอดคล้องกับ
คุณลักษณะจริงของประชากรที่สำรวจ คือ จำนวนนักเรียนระดับมัธยมศึกษาตอนต้น (ม.1-
ม.3) ของโรงเรียนตัวอย่างนั้นๆ ของจังหวัดนั้นๆ ใน 3 สังกัดหลักคือ ระดับชั้น ม.1 – ม.3

สูตรการประมาณการ

ส่วนที่ 1 สำหรับสูตรที่ 2 - 6 (ปริมณฑล ภาคเหนือ ภาคกลาง ภาคตะวันออกเฉียงเหนือ และ
ภาคใต้)

สูตรการประมาณค่ายอดรวม จากการเลือกตัวอย่าง 3 ชั้น

$$1. Y'_{rm} = \frac{1}{M_{rm}} \sum_{k=1}^{M_{rm}} \frac{1}{P_{rkm}} \left[\frac{1}{M_{rkm}} \sum_{j=1}^{M_{rkm}} \frac{1}{P_{rkjm}} \left[\frac{N_{rkjm}}{n_{rkjm}} * \left(\sum_{i=1}^I y_{rkjmi} \right) \right] \right]$$

Y'_{rm} = ค่าประมาณยอดรวม จากการเลือกตัวอย่าง 3 ชั้น ของลักษณะที่ต้องการศึกษา Y
ของนักเรียนระดับมัธยมศึกษาตอนต้น (ม.1-ม.3) ในสังกัดที่ m คือ สังกัดสพฐ. (m=1) สังกัดสช.
(m=2) และสังกัดททท./พทยา/ท้องถิ่น (m=3) ในภาคที่ r

$\sum_{i=1}^I y_{rkjmi}$ = ค่าลักษณะที่ต้องการศึกษา y ที่เจอนับได้ของนักเรียนระดับมัธยมศึกษาตอนต้น (ม.1-ม.3)

(i) โควตาตามเพศและระดับชั้น ในสังกัดที่ m ในโรงเรียนตัวอย่างที่ j จังหวัดตัวอย่างที่ k
และภาคที่ r

n_{rkjm} = จำนวนนักเรียนระดับมัธยมศึกษาตอนต้น (ม.1-ม.3) ที่สุ่มได้ในสังกัดที่ m คือ สังกัดสพฐ.
(m=1) สังกัดสช. (m=2) และสังกัดททท./พทยา/ท้องถิ่น (m=3) ในโรงเรียนตัวอย่างที่ j
จังหวัดตัวอย่างที่ k และภาคที่ r

N_{rkjm} = จำนวนนักเรียนระดับมัธยมศึกษาตอนต้น (ม.1-ม.3) ทั้งหมดในสังกัดที่ m ในโรงเรียน
ตัวอย่างที่ j จังหวัดตัวอย่างที่ k และภาคที่ r

N_{rkm} = จำนวนนักเรียนระดับมัธยมศึกษาตอนต้น (ม.1-ม.3) ทั้งหมดในสังกัดที่ m จังหวัด
ตัวอย่างที่ k และภาคที่ r

N_{rm} = จำนวนนักเรียนระดับมัธยมศึกษาตอนต้น (ม.1-ม.3) ทั้งหมดในสังกัดที่ m ในภาคที่ r

P_{rkjm} = ค่าความน่าจะเป็นที่นักเรียนระดับมัธยมศึกษาตอนต้น (ม.1-ม.3) ในสังกัดที่ m คือ สังกัดสพฐ.
(m=1) สังกัดสช. (m=2) และสังกัดททท./พทยา/ท้องถิ่น (m=3)

ในโรงเรียนตัวอย่างที่ j จะถูกเลือกจากนักเรียนระดับมัธยมศึกษาตอนต้น (ม.1-ม.3) ใน

$$\text{จังหวัดตัวอย่างที่ k และภาคที่ r} = \frac{N_{rkjm}}{N_{rkm}}$$

P_{rkm} = ค่าความน่าจะเป็นที่นักเรียนระดับมัธยมศึกษาตอนต้น (ม.1-ม.3) ในสังกัดที่ m

ในจังหวัดตัวอย่างที่ k และภาคที่ r จะถูกเลือกจากนักเรียนระดับมัธยมศึกษาตอนต้น (ม.1-

ม.3) ในสังกัดที่ m ในภาคที่ r $= \frac{N_{rkm}}{N_{rm}}$

M_{rkm} = จำนวนโรงเรียนที่สุ่มได้ ทั้ง 3 สังกัดหลัก (m) ในจังหวัดตัวอย่างที่ k ภาคที่ r

M_{rm} = จำนวนจังหวัดที่สุ่มได้ ทั้ง 3 สังกัดหลัก (m) ภาคที่ r

$$2. H'_{rm} = \frac{1}{M_{rm}} \sum_{k=1}^{M_{rm}} \frac{1}{P_{rkm}} \left[\frac{1}{M_{rkm}} \sum_{j=1}^{M_{rkm}} \frac{1}{P_{rkjm}} \left[\frac{N_{rkjm}}{n_{rkjm}} * (n'_{rkjm}) \right] \right]$$

H'_{rm} = ค่าประมาณยอดรวม จากการเลือกตัวอย่าง 3 ชั้น นักเรียนระดับมัธยมศึกษาตอนต้น (ม.1-ม.3) ทั้งหมด ในสังกัดที่ m คือสังกัดสพฐ. (m=1) สังกัดสช. (m=2) และสังกัดกทม./พทยา/ท้องถิ่น (m=3) ในภาคที่ r

n'_{rkjm} = จำนวนนักเรียนระดับมัธยมศึกษาตอนต้น (ม.1-ม.3) ที่เจงนับได้ ในสังกัดที่ m คือ สังกัดสพฐ. (m=1) สังกัดสช. (m=2) และสังกัดกทม./พทยา/ท้องถิ่น (m=3) ของโรงเรียน ตัวอย่างที่ j จังหวัดตัวอย่างที่ k และภาคที่ r

$$3. Y''_{rm} = \frac{Y'_{rm}}{H'_{rm}} * H''_{rm}$$

Y''_{rm} = ค่าประมาณยอดรวม จากการเลือกตัวอย่าง 3 ชั้น ที่ปรับแล้ว ของลักษณะที่ต้องการศึกษา Y ของ นักเรียนระดับมัธยมศึกษาตอนต้น (ม.1-ม.3) ในสังกัดที่ m ในภาคที่ r

H''_{rm} = จำนวนนักเรียนระดับมัธยมศึกษาตอนต้น (ม.1-ม.3) ทั้งหมดในสังกัดที่ m คือ สังกัดสพฐ. (m=1) สังกัดสช. (m=2) และสังกัดกทม./พทยา/ท้องถิ่น (m=3) ในภาคที่ r

4. สูตรการประมาณค่ายอดรวมของภูมิภาค ที่ปรับแล้วของลักษณะที่ต้องการศึกษา Y ของนักเรียนระดับมัธยมศึกษาตอนต้น (ม.1-ม.3) $Y_r'' = \sum_{m=1}^3 Y''_{rm}$; สังกัดสพฐ. (m=1) สังกัดสช. (m=2) และ สังกัดกทม./พทยา/ท้องถิ่น (m=3) ในภาคที่ r

ส่วนที่ 2 สำหรับสูตรที่ 2 (จังหวัดปริมณฑล)

สูตรการประมาณค่ายอดรวม จากการเลือกตัวอย่าง 2 ชั้น

$$1. Y'_{rkm} = \frac{1}{M_{rkm}} \sum_{j=1}^{M_{rkm}} \frac{1}{P_{rkjm}} \left[\frac{N_{rkjm}}{n_{rkjm}} * \left(\sum_{i=1}^I y_{rkjmi} \right) \right]$$

Y'_{rkm} = ค่าประมาณยอดรวม จากการเลือกตัวอย่าง 2 ชั้น ของลักษณะที่ต้องการศึกษา Y

ของนักเรียนระดับมัธยมศึกษาตอนต้น (ม.1-ม.3) ในสังกัดที่ m ของจังหวัดปริมณฑลที่ k ภาคที่ r=2

$$\sum_{i=1}^I y_{rkjm i} = \text{ค่าลักษณะที่ต้องการศึกษา } y \text{ ที่เจ้านับได้ ของนักเรียนระดับมัธยมศึกษาตอนต้น (ม.1-ม.3)}$$

(i) โควตาตามเพศและระดับชั้น (ม.1-ม.3) ในสังกัดที่ m ในโรงเรียนตัวอย่างที่ j ของจังหวัดปริมณฑลที่ k ภาคที่ r=2

n_{rkjm} = จำนวนนักเรียนระดับมัธยมศึกษาตอนต้น (ม.1-ม.3) ที่สุ่มได้ในสังกัดที่ m ของโรงเรียนตัวอย่างที่ j ของจังหวัดปริมณฑลที่ k ภาคที่ r=2

N_{rkjm} = จำนวนนักเรียนระดับมัธยมศึกษาตอนต้น (ม.1-ม.3) ทั้งหมดในสังกัดที่ m ของโรงเรียนตัวอย่างที่ j ของจังหวัดปริมณฑลที่ k ภาคที่ r=2

N_{rkm} = จำนวนนักเรียนระดับมัธยมศึกษาตอนต้น (ม.1-ม.3) ทั้งหมดในสังกัดที่ m ของจังหวัดปริมณฑลที่ k ภาคที่ r=2

P_{rkjm} = ค่าความน่าจะเป็นที่นักเรียนระดับมัธยมศึกษาตอนต้น (ม.1-ม.3) ในสังกัดที่ m โรงเรียนตัวอย่างที่ j ของจังหวัดปริมณฑลที่ k ภาคที่ r=2 จะถูกเลือกจาก นักเรียนระดับมัธยมศึกษาตอนต้น (ม.1-ม.3) ในสังกัดที่ m ของจังหวัดปริมณฑลที่ k ภาคที่ r=2 $= \frac{N_{rkjm}}{N_{rkm}}$

M_{rkm} = จำนวนโรงเรียนที่สุ่มได้ ในสังกัดที่ m ของจังหวัดปริมณฑลที่ k ภาคที่ r=2

$$2. H'_{rkm} = \frac{1}{M_{rkm}} \sum_{j=1}^{M_{rkm}} \frac{1}{P_{rkjm}} \left[\frac{N_{rkjm}}{n_{rkjm}} * (n'_{rkjm}) \right]$$

H'_{rkm} = ค่าประมาณยอดรวม จากการเลือกตัวอย่าง 2 ชั้น ของนักเรียนระดับมัธยมศึกษาตอนต้น (ม.1-ม.3) ทั้งหมด ในสังกัดที่ m ของจังหวัดปริมณฑลที่ k ภาคที่ r=2

n'_{rkjm} = จำนวนนักเรียนระดับมัธยมศึกษาตอนต้น (ม.1-ม.3) ที่เจ้านับได้ ในสังกัดที่ m โรงเรียนตัวอย่างที่ j ของจังหวัดปริมณฑลที่ k ภาคที่ r=2

$$3. Y''_{rkm} = \frac{Y'_{rkm}}{H'_{rkm}} * H''_{rkm}$$

Y''_{rkm} = ค่าประมาณยอดรวม จากการเลือกตัวอย่าง 2 ชั้น ที่ปรับแล้ว ของลักษณะที่ต้องการศึกษา Y นักเรียนระดับมัธยมศึกษาตอนต้น (ม.1-ม.3) ในสังกัดที่ m ของจังหวัดปริมณฑลที่ k ภาคที่ r=2

H''_{rkm} = จำนวน นักเรียนระดับมัธยมศึกษาตอนต้น (ม.1-ม.3) ในสังกัดที่ m ของจังหวัดปริมณฑลที่ k ภาคที่ r=2

4. สูตรการประมาณค่ายอดรวมของจังหวัดปริมณฑล ที่ปรับแล้วของลักษณะที่ต้องการศึกษา Y ของนักเรียนระดับมัธยมศึกษาตอนต้น (ม.1-ม.3) $Y'_{rk} = \sum_{m=1}^3 Y''_{rkm}$; สังกัดสพฐ. (m=1) สังกัดสช. (m=2) และสังกัดททท./พทยา/ท้องถิ่น (m=3) ของจังหวัดปริมณฑลที่ k ภาคที่ r=2

ส่วนที่ 3 สำหรับสตราตัมที่ 1 (กรุงเทพฯ)

สูตรการประมาณค่ายอดรวม จากการเลือกตัวอย่าง 2 ชั้น

$$1. Y'_{rkm} = \frac{1}{M_{rkm}} \sum_{j=1}^{M_{rkm}} \frac{1}{P_{rkjm}} \left[\frac{N_{rkjm}}{n_{rkjm}} * \left(\sum_{i=1}^I y_{rkjmi} \right) \right]$$

Y'_{rkm} = ค่าประมาณยอดรวม จากการเลือกตัวอย่าง 2 ชั้น ของลักษณะที่ต้องการศึกษา Y ของนักเรียนระดับมัธยมศึกษาตอนต้น (ม.1-ม.3) ในสังกัดที่ m ของจังหวัดกรุงเทพฯ ที่ k=1 ภาคที่ r=1

$\sum_{i=1}^I y_{rkjmi}$ = ค่าลักษณะที่ต้องการศึกษา y ที่เจนนับได้ ของนักเรียนระดับมัธยมศึกษาตอนต้น (ม.1-ม.3)

(i) โควตาตามเพศและระดับชั้น (ม.1-ม.3) ในสังกัดที่ m ในโรงเรียนตัวอย่างที่ j ของจังหวัดกรุงเทพฯ ที่ k=1 ภาคที่ r=1

n_{rkjm} = จำนวนนักเรียนระดับมัธยมศึกษาตอนต้น (ม.1-ม.3) ที่สุ่มได้ในสังกัดที่ m ของโรงเรียนตัวอย่างที่ j ของจังหวัดกรุงเทพฯ ที่ k=1 ภาคที่ r=1

N_{rkjm} = จำนวนนักเรียนระดับมัธยมศึกษาตอนต้น (ม.1-ม.3) ทั้งหมดในสังกัดที่ m ของโรงเรียนตัวอย่างที่ j ของจังหวัดกรุงเทพฯ ที่ k=1 ภาคที่ r=1

N_{rkm} = จำนวนนักเรียนระดับมัธยมศึกษาตอนต้น (ม.1-ม.3) ทั้งหมดในสังกัดที่ m ของจังหวัดกรุงเทพฯ ที่ k=1 ภาคที่ r=1

P_{rkjm} = ค่าความน่าจะเป็นที่นักเรียนระดับมัธยมศึกษาตอนต้น (ม.1-ม.3) ในสังกัดที่ m โรงเรียนตัวอย่างที่ j ของจังหวัดกรุงเทพฯ ที่ k=1 ภาคที่ r=1 จะถูกเลือกจาก นักเรียนระดับมัธยมศึกษาตอนต้น (ม.1-ม.3) ในสังกัดที่ m ของจังหวัดกรุงเทพฯ ที่ k=1 ภาคที่ r=1 = $\frac{N_{rkjm}}{N_{rkm}}$

M_{rkm} = จำนวนโรงเรียนที่สุ่มได้ ในสังกัดที่ m ของจังหวัดกรุงเทพฯ ที่ k=1 ภาคที่ r=1

$$2. H'_{rkm} = \frac{1}{M_{rkm}} \sum_{j=1}^{M_{rkm}} \frac{1}{P_{rkjm}} \left[\frac{N_{rkjm}}{n_{rkjm}} * (n'_{rkjm}) \right]$$

H'_{rkm} = ค่าประมาณยอดรวม จากการเลือกตัวอย่าง 2 ชั้น ของนักเรียนระดับมัธยมศึกษาตอนต้น (ม.1-ม.3) ทั้งหมด ในสังกัดที่ m ของจังหวัดกรุงเทพฯ ที่ k=1 ภาคที่ r=1

n'_{rkjm} = จำนวนนักเรียนระดับมัธยมศึกษาตอนต้น (ม.1-ม.3) ที่เจ้านับได้ ในสังกัดที่ m โรงเรียนตัวอย่างที่ j ของจังหวัดกรุงเทพฯ ที่ k=1 ภาคที่ r=1

$$3. Y''_{rkm} = \frac{Y'_{rkm}}{H'_{rkm}} * H''_{rkm}$$

Y''_{rkm} = ค่าประมาณยอดรวม จากการเลือกตัวอย่าง 2 ชั้น ที่ปรับแล้ว ของลักษณะที่ต้องการศึกษา Y นักเรียนระดับมัธยมศึกษาตอนต้น (ม.1-ม.3) ในสังกัดที่ m ของจังหวัดกรุงเทพฯ ที่ k=1 ภาคที่ r=1

H''_{rkm} = จำนวน นักเรียนระดับมัธยมศึกษาตอนต้น (ม.1-ม.3) ในสังกัดที่ m ของจังหวัดกรุงเทพฯ ที่ k=1 ภาคที่ r=1

4. สูตรการประมาณค่ายอดรวมของจังหวัดกรุงเทพฯ ที่ปรับแล้วของลักษณะที่ต้องการศึกษา Y ของนักเรียนระดับมัธยมศึกษาตอนต้น (ม.1-ม.3) $Y''_k = \sum_{m=1}^3 Y''_{rkm}$; สังกัดสพฐ. (m=1) สังกัดสช. (m=2) และสังกัดกทม./พทยา/ท้องถิ่น (m=3) ของจังหวัดกรุงเทพฯ ที่ k=1 ภาคที่ r=1

ส่วนที่ 4 ภาพรวมทั่วประเทศ

สูตรการประมาณค่ายอดรวมทั่วประเทศ ที่ปรับแล้วของลักษณะที่ต้องการศึกษา Y ของนักเรียนระดับมัธยมศึกษาตอนต้น (ม.1-ม.3) ใน 3 สังกัดหลัก คือ สังกัดสพฐ. (m=1) สังกัดสช. (m=2) และสังกัดกทม./พทยา/ท้องถิ่น (m=3) ใน 6 ภูมิภาค คือ กรุงเทพฯ ปริมณฑล ภาคเหนือ ภาคกลาง ภาคตะวันออกเฉียงเหนือ และภาคใต้

$$Y'' = \sum_{r=1}^6 Y''_r ; r = 1 \text{ กรุงเทพฯ}$$

r = 2 ปริมณฑล

r = 3 ภาคเหนือ

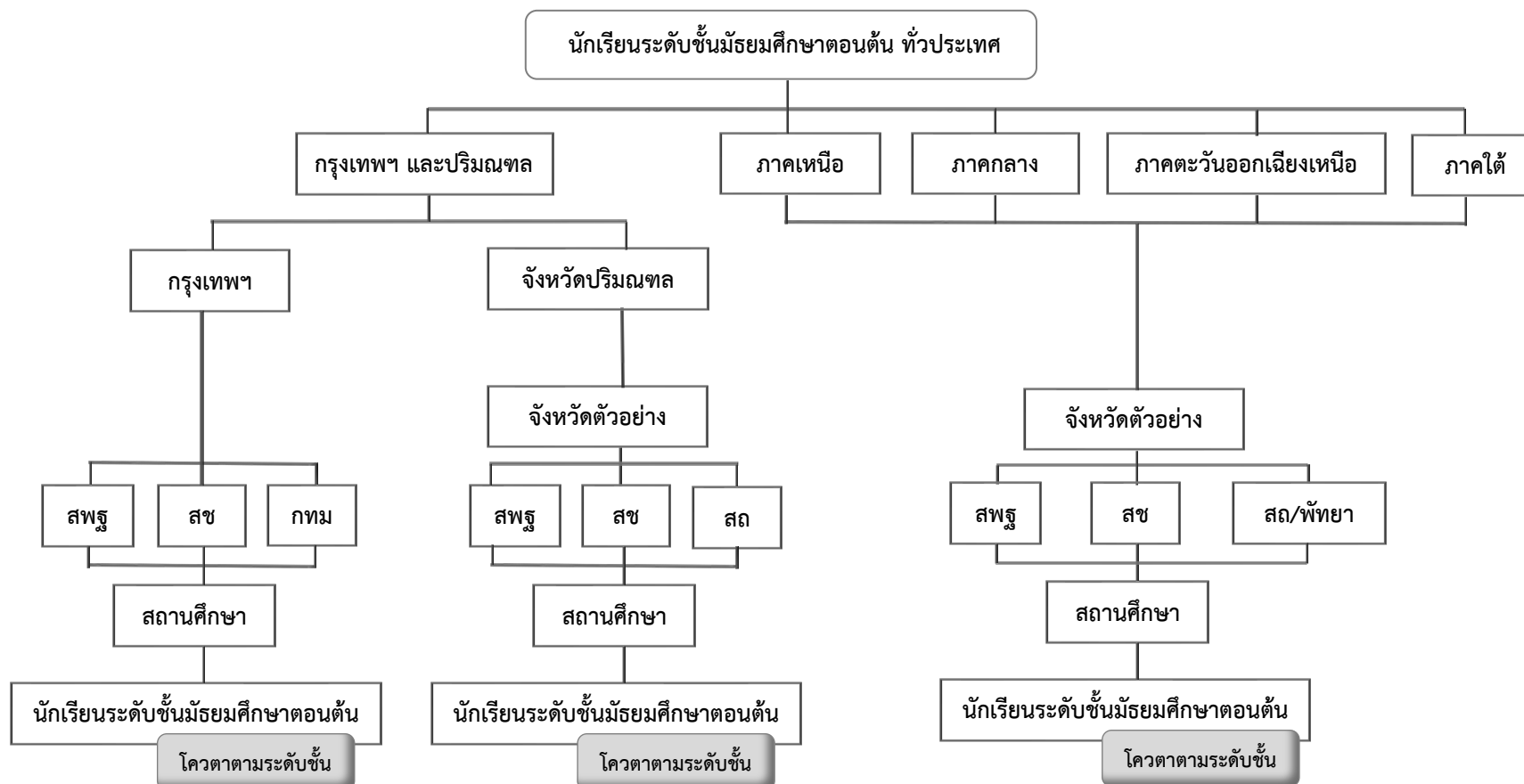
r = 4 ภาคกลาง

r = 5 ภาคตะวันออกเฉียงเหนือ

r = 6 ภาคใต้

(พิจารณาผังการสุ่มตัวอย่างและการประมาณการจากแผนภาพด้านล่าง)

ผังการสุ่มตัวอย่าง



การเก็บรวบรวมข้อมูล

เก็บรวบรวมข้อมูลด้วยการลงพื้นที่ภาคสนาม (โรงเรียน) เก็บรวบรวมข้อมูลโดยใช้แบบสอบถามเป็นเครื่องมือ และให้กลุ่มตัวอย่างเป็นผู้ตอบคำถามด้วยตัวเอง โดยมีทีมงานเก็บรวบรวมข้อมูล เป็นผู้ชี้แจงข้อคำถามตามขั้นตอน ตอบข้อสงสัย ตรวจสอบ และควบคุมการตอบแบบสอบถาม

เครื่องมือวัด

เครื่องมือที่ใช้ในการเก็บรวบรวมข้อมูล คือ แบบสอบถาม จัดทำโดยคณะทำงานของศูนย์ศึกษาปัญหาการพนัน (Center for Gambling Studies) ซึ่งมีโครงสร้างคำถามที่ประกอบด้วยส่วนต่างๆ ทั้งคุณลักษณะประชากร และประเด็นคำถามตามวัตถุประสงค์ของการวิจัย แบ่งเป็น 4 ตอนดังนี้

ตอนที่ 1 การรับรู้ (เคยพบเห็น/ ได้ยิน/ รู้จัก) กลุ่มเด็กรุ่นใหม่ไม่พนัน

ตอนที่ 2 ความคิดเห็นและสภาพแวดล้อมที่เกี่ยวข้องกับการเล่น

ตอนที่ 3 การเล่นเกมเสี่ยงโชค เสี่ยงดวง เดิมพัน

ตอนที่ 4 ข้อมูลทั่วไปของผู้ตอบแบบสอบถาม

การควบคุมคุณภาพ

1. **การเก็บรวบรวมข้อมูล** พนักงานเก็บข้อมูลผ่านการคัดเลือกและอบรมความเข้าใจต่อแบบสอบถาม และวิธีการเก็บข้อมูล โดยมีหัวหน้าทีมแต่ละพื้นที่ควบคุมการเก็บข้อมูลในภาคสนาม พร้อมระบบ GPS Checking เพื่อยืนยันการลงพื้นที่ทำงาน โดยหัวหน้าทีมจะตรวจสอบความถูกต้อง และรายงานผลต่อหัวหน้าโครงการวิจัยเป็นรายวัน

2. **ระบบป้องกันข้อมูลที่ป้องกันข้อผิดพลาด** เพื่อสามารถควบคุมข้อมูลให้มีความถูกต้องตรงตามแบบสอบถาม ทีมงานใช้โปรแกรมสำเร็จรูปที่ป้องกันข้อผิดพลาดต่างๆ อาทิ การป้อนตัวเลขผิด ป้อนตัวเลขเกินจำนวน หรือการป้องกันความไม่สอดคล้องกันของข้อมูล เป็นต้น

3. **การตรวจสอบความสอดคล้องของข้อคำตอบ** ทำการตรวจสอบความถูกต้อง และสอดคล้องของข้อมูล ที่มีความเชื่อมโยงสัมพันธ์กัน ก่อนนำเข้าสู่ขั้นตอนการป้อนข้อมูล ประมวลผลต่อไป

ระยะเวลาดำเนินโครงการ

- | | |
|---|-----------------------|
| 1. เตรียมการ และสร้างเครื่องมือ | 16 ม.ค. ถึง 21 ม.ค. |
| 2. เก็บข้อมูลภาคสนาม | 22 ม.ค. ถึง 16 ก.พ. |
| 3. ลงรหัส ป้อนข้อมูล ประมวลผล และจัดทำรายงานเบื้องต้น | 17 ก.พ. ถึง 25 ก.พ. |
| 4. จัดทำ (ร่าง) รายงานฉบับสมบูรณ์ | 26 ก.พ. ถึง 12 มี.ค. |
| 5. จัดทำรายงานฉบับสมบูรณ์ | 13 มี.ค. ถึง 22 เม.ย. |

บทที่ 4

ผลการสำรวจ

ผลการสำรวจที่ได้นำเสนอโดยใช้ตารางแสดงค่าทางสถิติ ประกอบการพรรณนาผล โดยแบ่งออกเป็น 4 ส่วน ได้แก่

ตอนที่ 1 ข้อมูลทั่วไปของผู้ตอบแบบสอบถาม

ตอนที่ 2 การรับรู้ต่อกลุ่มเด็กรุ่นใหม่ไม่พนัน

ตอนที่ 3 ความคิดเห็นต่อการเล่นพนันและสภาพแวดล้อมที่เกี่ยวข้องกับการเล่นพนัน

ตอนที่ 4 ประสบการณ์เล่นเกมเสี่ยงโชค เสี่ยงดวง พนัน โดยใช้เงินเดิมพัน

ตอนที่ 5 การเล่นเกมเสี่ยงโชค เสี่ยงดวง พนัน โดยใช้เงินเดิมพันในรอบ 1 เดือนที่ผ่านมา

ตอนที่ 1 ข้อมูลทั่วไปของผู้ตอบแบบสอบถาม

เพศ ตัวอย่างร้อยละ 51.2 เป็นเพศหญิง และร้อยละ 48.8 เป็นเพศชาย

อายุ ตัวอย่างส่วนใหญ่คือร้อยละ 65.0 อยู่ในช่วงอายุ 13 - 14 ปี รองลงมาร้อยละ 29.5 อยู่ในช่วงอายุระหว่าง 15 - 16 ปี ส่วนกลุ่มที่อยู่ในช่วงอายุระหว่าง 11 - 12 ปี และ 17 ปีขึ้นไป มีอยู่ร้อยละ 5.0 และ 0.5 ตามลำดับ

ระดับชั้นการศึกษา กระจายไปใน 3 ระดับในสัดส่วนใกล้เคียงกัน โดยร้อยละ 34.4 กำลังศึกษา ระดับชั้น ม.1 ร้อยละ 33.3 กำลังศึกษาระดับชั้น ม.2 และร้อยละ 32.3 กำลังศึกษาระดับชั้น ม.3

เกรดเฉลี่ย (เทอมล่าสุด) เกรดเฉลี่ยเทอมล่าสุด พบว่าอยู่ใน 3 กลุ่มหลัก คือร้อยละ 26.8 เกรดเฉลี่ยเทอมล่าสุดอยู่ระหว่าง 3.01 - 3.50 รองลงมาร้อยละ 24.5 อยู่ระหว่าง 2.51 - 3.00 และร้อยละ 23.6 อยู่ระหว่าง 3.51 - 4.00 ส่วนกลุ่มที่ได้เกรดเฉลี่ยเทอมล่าสุดต่ำกว่า 2.51 มีอยู่รวมกันคิดเป็นร้อยละ 24.2

จำนวนเงินที่ได้รับต่อวัน ส่วนใหญ่คือร้อยละ 69.0 ได้รับเงินใช้จ่ายประจำวันระหว่าง 51- 100 บาท รองลงมาร้อยละ 13.3 ได้รับเงินใช้จ่ายประจำวันไม่เกิน 50 บาท ส่วนกลุ่มที่ได้รับเงินใช้จ่ายประจำวันระหว่าง 101 - 150 บาท 151 - 200 บาท และมากกว่า 200 บาท มีอยู่ร้อยละ 11.9 4.3 และ 1.1 ตามลำดับ

บุคคลที่พึ่งอาศัยด้วย ส่วนใหญ่คือร้อยละ 83.5 พักอาศัยอยู่กับพ่อแม่ ที่เหลือร้อยละ 9.7 พักอาศัยอยู่กับปู่ย่าตายาย และร้อยละ 4.6 พักอาศัยอยู่กับพี่น้อง หรือญาติคนอื่นๆ ส่วนกลุ่มที่อยู่กับเพื่อน หรืออยู่คนเดียวมีไม่มากนักคือ ร้อยละ 1.3 และ 0.6 ตามลำดับ

สถานภาพสมรสของบิดา มารดา พบว่าร้อยละ 73.3 บิดามารดาอยู่ด้วยกัน ขณะที่ร้อยละ 22.7 บิดามารดาเลิกกัน ส่วนกลุ่มที่มีบิดาหรือมารดาคนใดคนหนึ่งเสียชีวิต และกลุ่มที่บิดา มารดาเสียชีวิตทั้ง 2 คนมีอยู่ไม่มากนัก คือร้อยละ 3.7 และ 0.3

อาชีพบิดา กระจายไปในหลายกลุ่มอาชีพ แต่ที่พบมากที่สุดคือใช้แรงงาน/รับจ้างทั่วไป ร้อยละ 27.1 รองลงมาคืออาชีพข้าราชการ/รัฐวิสาหกิจ ร้อยละ 18.2 อาชีพธุรกิจส่วนตัว/ผู้ประกอบการ ร้อยละ 17.0 และพนักงานบริษัทเอกชน ร้อยละ 13.0 ส่วนที่ประกอบอาชีพอื่นๆ อาทิ เกษตรกร ประมง อาชีพอิสระ ฯลฯ มีอยู่รวมกันร้อยละ 11.8 ทั้งนี้ มีร้อยละ 1.4 เป็นพ่อบ้าน (ไม่ได้ประกอบอาชีพใดๆ) และร้อยละ 2.6 เสียชีวิตแล้ว

อาชีพมารดา กระจายไปในหลายกลุ่มอาชีพเช่นเดียวกัน โดยที่พบมากที่สุดคือใช้แรงงาน/รับจ้างทั่วไป ร้อยละ 22.0 รองลงมาคืออาชีพธุรกิจส่วนตัว/ผู้ประกอบการ ร้อยละ 16.5 ค้าขายรายย่อย/บริการรายย่อย ร้อยละ 14.4 ข้าราชการ/รัฐวิสาหกิจ ร้อยละ 13.3 และพนักงานบริษัทเอกชน ร้อยละ 12.2 ส่วนที่ประกอบอาชีพอื่นๆ อาทิ เกษตรกร ประมง อาชีพอิสระ ฯลฯ มีอยู่รวมกันร้อยละ 9.3 ทั้งนี้ มีร้อยละ 10.9 เป็นแม่บ้าน (ไม่ได้ประกอบอาชีพใดๆ) และร้อยละ 1.1 เสียชีวิตแล้ว

(รายละเอียดตามตารางที่ 4 - 12)

ตารางที่ 4 แสดงจำนวนและร้อยละของตัวอย่าง จำแนกตามเพศ

ลำดับ	เพศ	จำนวน	ร้อยละ
1	ชาย	1,694	48.8
2	หญิง	1,776	51.2
รวม		3,470	100.0

ตารางที่ 5 แสดงจำนวนและร้อยละของตัวอย่าง จำแนกตามอายุ

ลำดับ	อายุ	จำนวน	ร้อยละ
1	11 - 12 ปี	175	5.0
2	13 - 14 ปี	2,255	65.0
3	15 - 16 ปี	1,024	29.5
4	17 ปีขึ้นไป	16	0.5
รวม		3,470	100.0

ตารางที่ 6 แสดงจำนวนและร้อยละของตัวอย่าง จำแนกตามระดับชั้นการศึกษา

ลำดับ	ระดับชั้นการศึกษา	จำนวน	ร้อยละ
1	ม.1	1,192	34.4
2	ม.2	1,154	33.3
3	ม.3	1,124	32.3
รวม		3,470	100.0

ตารางที่ 7 แสดงจำนวนและร้อยละของตัวอย่าง จำแนกตามเกรดเฉลี่ยเทอมล่าสุด

ลำดับ	เกรดเฉลี่ย	จำนวน	ร้อยละ
1	ต่ำกว่า 2.00	235	6.8
2	2.00 – 2.50	605	17.4
3	2.51 – 3.00	849	24.5
4	3.01 – 3.50	930	26.8
5	3.51 – 4.00	819	23.6
6	ไม่ระบุ	32	0.9
รวม		3,470	100.0
ต่ำสุด 0.49 สูงสุด 4.00 เฉลี่ย 2.98			

ตารางที่ 8 แสดงจำนวนและร้อยละของตัวอย่าง จำแนกตามจำนวนเงินที่ได้รับต่อวันเพื่อไปศึกษาเล่าเรียน

ลำดับ	จำนวนเงินที่ได้รับต่อวัน	จำนวน	ร้อยละ
1	ไม่เกิน 50 บาท	461	13.3
2	51 – 100 บาท	2,395	69.0
3	101 – 150 บาท	413	11.9
4	151 – 200 บาท	149	4.3
5	มากกว่า 200 บาท	39	1.1
6	ไม่ระบุ	13	0.4
รวม		3,470	100.0

ตารางที่ 9 แสดงจำนวนและร้อยละของตัวอย่าง จำแนกตามบุคคลที่พักอาศัยอยู่ด้วย

ลำดับ	บุคคลที่พักอาศัย	จำนวน	ร้อยละ
1	พ่อแม่	2,896	83.5
2	ปู่ย่าตายาย	336	9.7
3	พี่น้อง หรือญาติคนอื่นๆ	159	4.6
4	อยู่กับเพื่อน	44	1.3
5	อยู่คนเดียว	23	0.6
6	อื่นๆ อาทิ มูลนิธิ แม่บุญธรรม	12	0.3
รวม		3,470	100.0

ตารางที่ 10 แสดงจำนวนและร้อยละของตัวอย่าง จำแนกตามสถานภาพสมรสของบิดามารดา

ลำดับ	สถานภาพสมรสของบิดามารดา	จำนวน	ร้อยละ
1	อยู่ด้วยกัน	2,541	73.3
2	เลิกกัน	787	22.7
3	คนใดคนหนึ่งเสียชีวิต	130	3.7
4	เสียชีวิตแล้วทั้งสองคน	12	0.3
รวม		3,470	100.0

ตารางที่ 11 แสดงจำนวนและร้อยละของตัวอย่าง จำแนกตามอาชีพของบิดา

ลำดับ	อาชีพ	จำนวน	ร้อยละ
1	ใช้แรงงาน/รับจ้างทั่วไป	939	27.1
2	ข้าราชการ/รัฐวิสาหกิจ	633	18.2
3	ธุรกิจส่วนตัว/ผู้ประกอบการ	591	17.0
4	พนักงานบริษัทเอกชน	452	13.0
5	ค้าขายรายย่อย/บริการรายย่อย	284	8.2
6	เกษตรกร/ประมง	209	6.0
7	อาชีพอิสระ อาทิ ทนายความ สถาปนิก	141	4.1
8	เสียชีวิต	89	2.6
9	อื่นๆ อาทิ ช่าง นักดนตรี	60	1.7
10	ไม่ได้ทำงาน/เป็นพ่อบ้าน	47	1.4
11	ไม่ระบุ	25	0.7
รวม		3,470	100.0

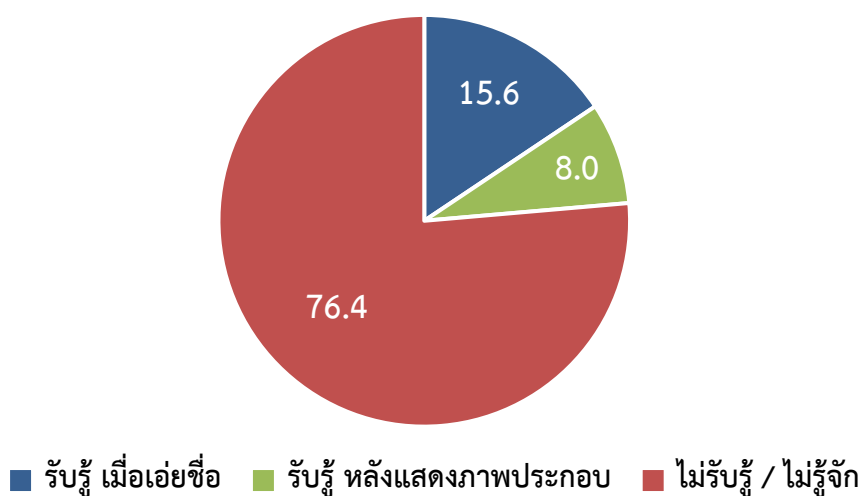
ตารางที่ 12 แสดงจำนวนและร้อยละของตัวอย่าง จำแนกตามอาชีพของมารดา

ลำดับ	อาชีพ	จำนวน	ร้อยละ
1	ใช้แรงงาน/รับจ้างทั่วไป	763	22.0
2	ธุรกิจส่วนตัว/ผู้ประกอบการ	571	16.5
3	ค้าขายรายย่อย/บริการรายย่อย	500	14.4
4	ข้าราชการ/รัฐวิสาหกิจ	461	13.3
5	พนักงานบริษัทเอกชน	424	12.2
6	ไม่ได้ทำงาน/เป็นแม่บ้าน	378	10.9
7	เกษตรกร/ประมง	163	4.7
8	อาชีพอิสระ อาทิ หนายความ สถาปนิก	125	3.6
9	เสียชีวิต	37	1.1
10	อื่นๆ อาทิ	36	1.0
11	ไม่ระบุ	12	0.3
รวม		3,470	100.0

ตอนที่ 2 การรับรู้ต่อกลุ่มเด็กรุ่นใหม่ไม่พนัน

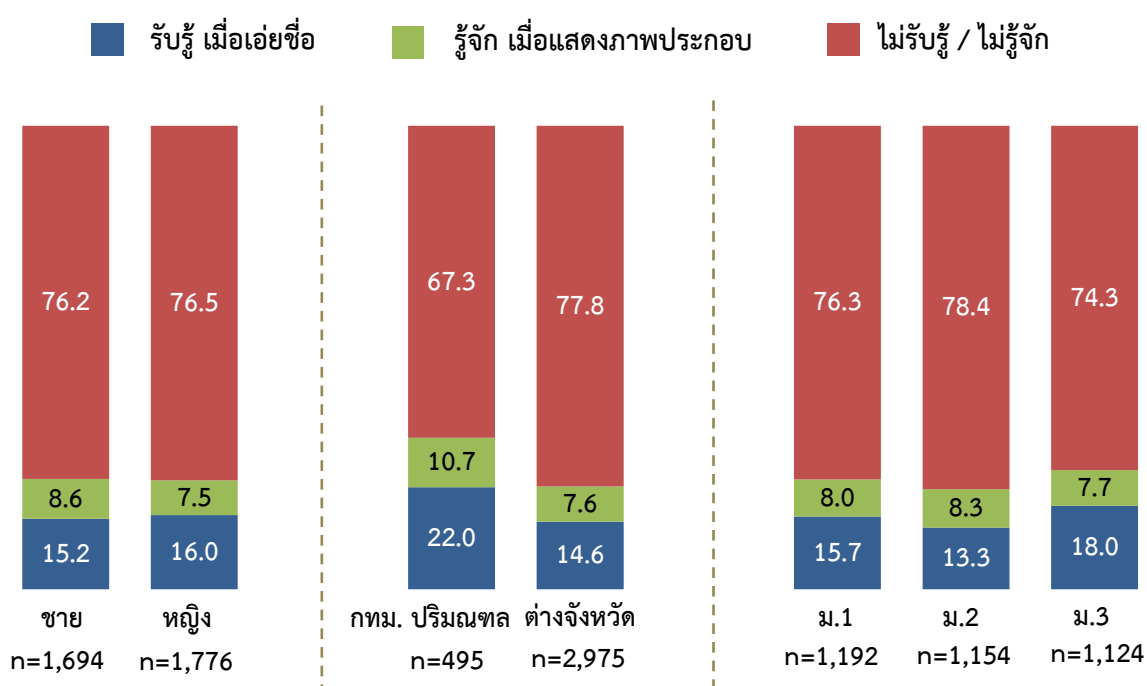
ผลการสำรวจพบว่าตัวอย่างประมาณ 1 ใน 4 รับรู้ (เคยได้ยิน/ เห็น/ รู้จัก) “กลุ่มเด็กรุ่นใหม่ไม่พนัน” โดยร้อยละ 15.6 เป็นการรับรู้โดยทันทีเมื่อเอ่ยชื่อ ขณะที่ร้อยละ 8.0 รับรู้เมื่อแสดงโซเชียลการ์ด (รูปนำมาจาก facebook fanpage ของกลุ่มเด็กรุ่นใหม่ไม่พนัน) อย่างไรก็ตามร้อยละ 76.4 ระบุว่าไม่เคยได้ยิน/ เห็น/ รู้จัก “กลุ่มเด็กรุ่นใหม่ไม่พนัน” (แผนภาพที่ 1)

แผนภาพที่ 1 แสดงร้อยละของตัวอย่าง ที่ระบุการรับรู้ (ได้ยิน/เห็น/รู้จัก) “กลุ่มเด็กรุ่นใหม่ไม่พนัน” (n=3,470)



เมื่อจำแนกข้อมูลตามเพศ พื้นที่ และระดับชั้น พบว่า การรับรู้(เคยได้ยิน/ เห็น/ รู้จัก) ต่อ“กลุ่มเด็กรุ่นใหม่ไม่พนัน” ของตัวอย่างเพศชายและเพศหญิงไม่แตกต่างกันมากนัก เช่นเดียวกับการจำแนกข้อมูลตามระดับชั้นที่พบว่า ทั้ง 3 ระดับชั้นคือ ม.1 ม.2 และม.3 ต่างก็รับรู้(เคยได้ยิน/ เห็น/ รู้จัก) ต่อ“กลุ่มเด็กรุ่นใหม่ไม่พนัน” ในสัดส่วนที่ใกล้เคียงกัน อย่างไรก็ตามเมื่อจำแนกตามพื้นที่พบว่า ตัวอย่างในพื้นที่กรุงเทพมหานครและปริมณฑลมีแนวโน้ม รับรู้(เคยได้ยิน/ เห็น/ รู้จัก) ต่อ“กลุ่มเด็กรุ่นใหม่ไม่พนัน” มากกว่ากลุ่มที่อยู่ในต่างจังหวัด (แผนภาพที่ 2)

แผนภาพที่ 2 แสดงร้อยละของตัวอย่าง ที่ระบุการรับรู้ (ได้ยิน/เห็น/รู้จัก) “กลุ่มเด็กรุ่นใหม่ไม่พนัน” จำแนกตามเพศ พื้นที่ และระดับชั้น



เมื่อสอบถามกลุ่มที่รับรู้ “กลุ่มเด็กรุ่นใหม่ไม่พนัน” ถึงช่องทางที่เคยได้ยิน/ เคยเห็น/ รู้จัก พบว่าช่องทางสำคัญที่สร้างการรับรู้มีอยู่รวม 3 ช่องทางประกอบด้วย เฟซบุ๊ก ร้อยละ 64.8 รองลงมาคือพบเห็นจากข่าวทางโทรทัศน์ ร้อยละ 44.6 และเป็นการบอกเล่าปากต่อปาก (จากเพื่อนหรือมีคนเล่าให้ฟัง) ร้อยละ 22.7 ส่วนช่องทางอื่นๆ พบว่ามีไม่มากนัก ไม่ถึงร้อยละ 10 (ตารางที่ 13)

ผลการสำรวจยังพบว่าตัวอย่างส่วนใหญ่คือร้อยละ 84.2 เห็นว่าการมีเยาวชนมาร่วมกลุ่มต่อต้านการพนัน เป็นเรื่องที่ดี ขณะที่ร้อยละ 15.4 เฉยๆ และเพียงร้อยละ 0.4 ที่เห็นว่าไม่ดี โดยให้เหตุผลว่าไม่ได้ช่วยอะไร และเห็นว่าการพนันเป็นสิ่งที่มียู่ทุกที่ (ตารางที่ 14)

ตารางที่ 13 แสดงจำนวนและร้อยละของตัวอย่าง ที่ระบุช่องทางที่ทำให้รับรู้ “กลุ่มเด็กรุ่นใหม่ไม่พนัน”
(เฉพาะตัวอย่างที่รับรู้ “กลุ่มเด็กรุ่นใหม่ไม่พนัน” และเลือกได้มากกว่า 1 ข้อ) (n = 821)

ลำดับ	ช่องทางที่ทำให้รับรู้ “กลุ่มเด็กรุ่นใหม่ไม่พนัน”	จำนวน	ร้อยละ
1	เฟซบุ๊ก	532	64.8
2	เห็นจากข่าวทางโทรทัศน์	366	44.6
3	เพื่อนหรือมีคนเล่าให้ฟัง	186	22.7
4	เห็นเพื่อนไปร่วมกลุ่ม	76	9.3
5	ตัวเองเข้าร่วมกลุ่ม	55	6.7
6	อื่นๆ ได้แก่ คลิปประชาสัมพันธ์ในอินเทอร์เน็ต	1	0.1

ตารางที่ 14 แสดงจำนวนและร้อยละของตัวอย่าง ที่ระบุความคิดเห็นต่อ “การมีเยาวชนมาร่วมกลุ่มต่อต้านการพนัน”

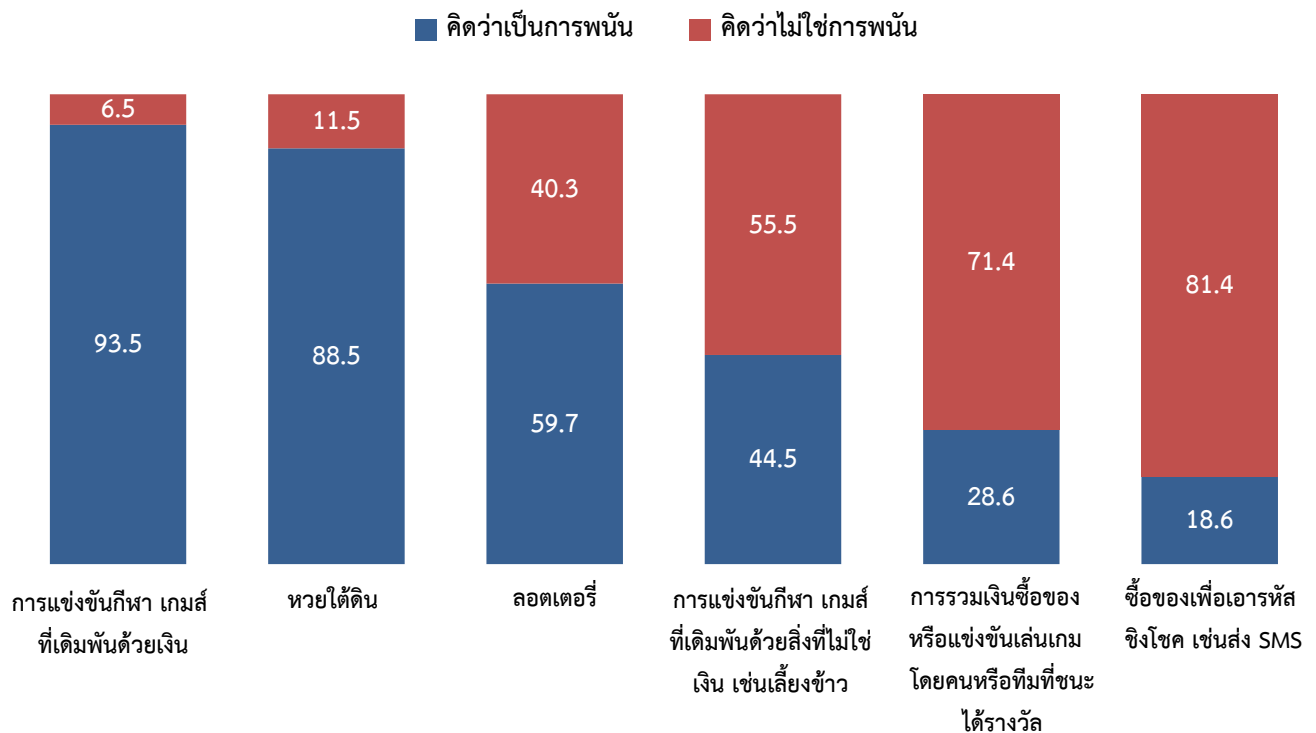
ลำดับ	ความคิดเห็นต่อ “การมีเยาวชนมาร่วมกลุ่มต่อต้านการพนัน”	จำนวน	ร้อยละ
1	ดี	2,922	84.2
2	เฉยๆ	533	15.4
3	ไม่ดี เพราะ อาทิ ไม่ได้ช่วยอะไร ยังไงก็มีการพนันทุกที่	15	0.4
รวม		3,470	100.0

ตอนที่ 3 ความคิดเห็นต่อการเล่นพนันและสภาพแวดล้อมที่เกี่ยวข้องกับการเล่นพนัน

3.1 ความเห็นต่อการเล่นพนัน และประเด็นต่างๆ ที่เกี่ยวข้อง

การสำรวจครั้งนี้ได้สอบถามความเห็นต่อการพนันลักษณะต่างๆ ว่า ในมุมมองผู้ตอบคิดว่าเป็นการพนันหรือไม่ ซึ่งร้อยละ 93.5 เห็นว่า “การแข่งขันกีฬา เกมส์ ฯลฯ โดยมีการเดิมพันด้วยเงิน” เป็นการพนัน ทำนองเดียวกันร้อยละ 88.5 เห็นว่า “หวยใต้ดิน เป็นการพนัน” ขณะที่ความเห็นต่อการพนันบางลักษณะยังมีความเห็นไปใน 2 ทิศทาง เช่นกรณี “ลอตเตอรี่” พบว่าร้อยละ 59.7 เห็นว่าเป็นการพนัน ขณะที่ร้อยละ 40.3 เห็นว่าไม่ใช่การพนัน ขณะที่ “การแข่งขันกีฬา เกมส์ ฯลฯ ที่มีการเดิมพันด้วยสิ่งที่ไม่ใช่เงิน เช่น เลี้ยงข้าว เลี้ยงหนัง” ตัวอย่างร้อยละ 44.5 เห็นว่าเป็นการพนัน ขณะที่ร้อยละ 55.5 เห็นว่าไม่ใช่การพนัน ส่วนกรณี “รวมเงินซื้อของหรือแข่งขันเล่นเกม โดยคนหรือทีมที่ชนะได้รางวัลไป” และ “ซื้อของเพื่อเอารหัสไปชิงโชค เช่น ส่ง SMS” มีเพียงส่วนน้อยที่เห็นว่าเป็นการพนัน คือร้อยละ 28.6 และ 18.6 ตามลำดับ (แผนภาพที่ 3)

แผนภาพที่ 3 แสดงร้อยละของตัวอย่าง ที่ระบุความคิดเห็นต่อสถานการณ์ต่างๆ ที่เป็น “การพนัน” (n=3,470)



สำหรับความคิดเห็นต่อประเด็นต่างๆ ที่เกี่ยวข้องกับการพนัน พบข้อสังเกตที่น่าสนใจคือ แม้ตัวอย่างส่วนใหญ่ถึงร้อยละ 86.5 จะเห็นว่า การพนันเป็นสิ่งที่ให้โทษ แต่มีจำนวนไม่น้อยคือร้อยละ 15.2 ที่เห็นด้วยว่า “การเล่นพนัน ถ้าฝึกให้เล่นเป็นก่อน จะลดความเสี่ยงต่อการเสียเงินลง” ขณะที่ร้อยละ 14.5 เห็นด้วยว่า “การพนันเป็นวิธีหาเงินที่ง่าย” และร้อยละ 15.6 เห็นด้วยว่า “คนรุ่นเดียวกันส่วนใหญ่ก็เล่นพนัน” (ตารางที่ 15)

ตารางที่ 15 แสดงร้อยละของตัวอย่าง ที่ระบุความเห็นต่อประเด็นต่างๆ ที่เกี่ยวข้องกับการพนัน (n = 3,470)

ลำดับ	ประเด็นที่เกี่ยวข้องกับการพนัน	เห็นด้วย	ไม่เห็นด้วย	ไม่แน่ใจ	รวม
1	การพนัน เป็นสิ่งให้โทษ	86.5	11.8	1.7	100.0
2	การเล่นพนัน ถ้าฝึกให้เล่นเป็นก่อน จะลดความเสี่ยงต่อการเสียเงินลง	15.2	32.0	52.8	100.0
3	การพนันเป็นวิธีหาเงินที่ง่าย	14.5	25.0	60.5	100.0
4	การพนันยิ่งเล่นมากยิ่งมีโอกาสชนะมาก	5.8	26.1	68.1	100.0
5	คนรุ่นราวคราวเดียวกันส่วนใหญ่ก็เล่นพนัน	15.6	55.2	29.2	100.0

3.2 สภาพแวดล้อมที่เกี่ยวข้องกับการเล่นพนัน และความรู้สึกอยากเล่นพนัน

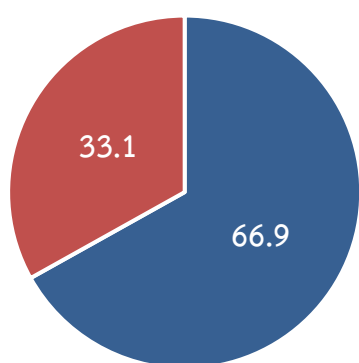
ตัวอย่างสูงถึงร้อยละ 91.8 มีคนรู้จักเล่นพนันอย่างใดอย่างหนึ่ง โดยที่พบมากที่สุดคือคนในครอบครัว (พ่อ แม่ พี่ น้อง) คิดเป็นร้อยละ 86.2 รองลงมาคือ คนรู้จักในชุมชน/ละแวกที่พักอาศัย ร้อยละ 53.2 และญาติ ร้อยละ 51.8 ซึ่งตัวอย่างกลุ่มดังกล่าวถึงร้อยละ 66.9 ระบุว่าเคยมีผู้ใหญ่ให้เลือกเลขลอตเตอรี่ หรือบอกเลขหวย ได้ดิน ขณะที่ร้อยละ 21.2 เคยมีผู้ใหญ่ใช้ให้ไปซื้อลอตเตอรี่ หรือหวยได้ดิน ที่น่ากังวลใจคือ ความรู้สึกเมื่อเห็น คนใกล้ชิดเล่นพนัน ซึ่งผลการสำรวจพบว่า ตัวอย่างร้อยละ 29.1 ระบุว่าเคยรู้สึกอยากเล่นพนัน เมื่อเห็นผู้ใหญ่ที่บ้านเล่นพนัน (ตารางที่ 16 และแผนภาพที่ 4)

ตารางที่ 16 แสดงจำนวนและร้อยละของตัวอย่าง ที่ระบุการมีคนรู้จักที่ซื้อลอตเตอรี่ หว่ยได้ดิน และเล่นพนัน

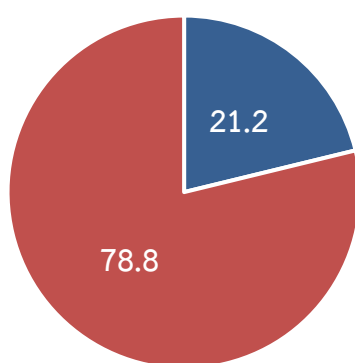
ลำดับ	การมีคนรู้จักที่ซื้อลอตเตอรี่ หว่ยได้ดิน เล่นพนัน	จำนวน	ร้อยละ
1	มีคนรู้จักซื้อลอตเตอรี่ หว่ยได้ดิน เล่นพนัน	3,184	91.8
	คนรู้จักที่เล่น ได้แก่ (เลือกได้มากกว่า 1 ข้อ)	จำนวน	ร้อยละ
	1) คนในครอบครัว (พ่อ แม่ พี่ น้อง)	2,746	86.2
	2) คนรู้จักในชุมชน/ละแวกที่พักอาศัย	1,695	53.2
	3) ญาติ	1,650	51.8
	4) ครู/อาจารย์ในโรงเรียน	527	16.6
	5) เพื่อนสนิท	356	11.2
	6) เพื่อน (ไม่สนิท)	335	10.5
	7) แฟน/คนรัก	61	1.9
2	ไม่มีคนรู้จักที่เล่นพนัน	286	8.2
รวม		3,470	100.0

แผนภาพที่ 4 แสดงร้อยละของตัวอย่าง ที่ระบุประสบการณ์ที่ส่งเสริมให้เข้าถึงการเล่นเกมเสี่ยงโชค เสี่ยงดวง พนัน

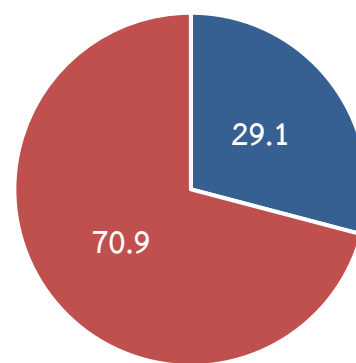
ผู้ใหญ่เคยให้เลือกเลขลอตเตอรี่
หรือบอกเลขหวย หรือไม่



ผู้ใหญ่เคยใช้ให้ไปซื้อลอตเตอรี่
หรือหวยได้ดิน หรือไม่



เมื่อเห็นผู้ใหญ่ที่บ้านเล่นพนัน
เคยรู้สึกอยากเล่นพนัน หรือไม่

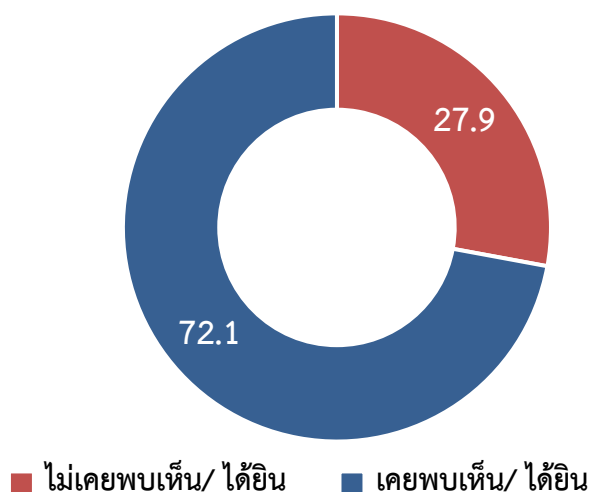


■ เคย ■ ไม่เคย

3.3 การเข้าถึงสื่อประชาสัมพันธ์ เชิญชวนให้เล่นพนัน

ร้อยละ 72.1 เคยพบเห็น/ได้ยินการโฆษณาเชิญชวนให้เล่นพนันในรูปแบบต่างๆ ซึ่งช่องทางสำคัญที่พบเห็นการโฆษณาเชิญชวนดังกล่าว 3 อันดับแรก ประกอบด้วยเว็บไซต์ต่างๆ ร้อยละ 77.0 เฟซบุ๊ก ร้อยละ 67.9 และไลน์ ร้อยละ 24.6 (แผนภาพที่ 5 และ ตารางที่ 17)

แผนภาพที่ 5 แสดงร้อยละของตัวอย่าง ที่ระบุที่ระบุการพบเห็น/ได้ยิน โฆษณาเชิญชวน ให้เล่นพนัน (n=3,470)



ตารางที่ 17 แสดงจำนวนและร้อยละของตัวอย่าง ที่ระบุช่องทางสื่อที่เคยเห็น/ได้ยิน โฆษณาเชิญชวนเล่นพนัน (เฉพาะตัวอย่างที่เคยเห็น/ได้ยิน โฆษณาเชิญชวนเล่นพนัน และเลือกได้มากกว่า 1 ข้อ) (n = 2,502)

ลำดับ	ช่องทางสื่อโฆษณาเชิญชวนเล่นพนัน	จำนวน	ร้อยละ
1	เว็บไซต์	1,926	77.0
2	เฟซบุ๊ก	1,698	67.9
3	ไลน์	615	24.6
4	ยูทูบ	616	24.6
5	โทรทัศน์ฟรีทีวี/ ดิจิตอลทีวี	292	11.7
6	อินสตาแกรม	259	10.4
7	หนังสือพิมพ์	258	10.3
8	ทวิตเตอร์	215	8.6
9	วิทยุ	192	7.7
10	ช่องกีฬาทางทีวีดาวเทียม/ เคเบิลทีวี	190	7.6
11	หนังสือพิมพ์/ นิตยสารกีฬา	179	7.2
12	หนังสือพิมพ์วิเคราะห์อัตราต่อรอง	90	3.6

ผลการสำรวจยังพบว่ากลุ่มที่เคยพบเห็นโฆษณาเชิญชวนเหล่านี้ ร้อยละ 14.6 เคยตามไปเล่นพนันในช่องทางที่เชิญชวน ซึ่งกลุ่มที่ระบุว่าเคยตามไปเล่นพนันร้อยละ 66.7 เห็นว่าสามารถเข้าถึงและเล่นพนันในช่องทางนั้นๆ ได้โดยง่าย (ตารางที่ 18)

ตารางที่ 18 แสดงจำนวนและร้อยละของตัวอย่าง ที่ระบุประสบการณ์เล่นพนัน ตามที่สื่อโฆษณาเชิญชวน (เฉพาะตัวอย่างที่เคยเห็น/ได้ยิน โฆษณาเชิญชวนเล่นพนัน)

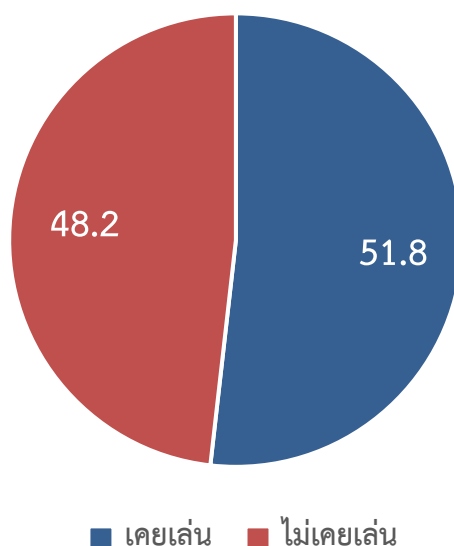
ลำดับ	ประสบการณ์เล่นพนัน ตามช่องทางสื่อที่เชิญชวน	จำนวน	ร้อยละ
1	เคยตามไปเล่นพนัน ตามสื่อที่เชิญชวน	366	14.6
	<u>ความยาก ง่าย ในการเข้าไปเล่นพนัน</u>	จำนวน	ร้อยละ
	1) ง่าย	244	66.7
	2) ยาก	122	33.3
	รวม	366	100.0
2	ไม่ได้ตามไปเล่น	2,136	85.4
รวม		2,502	100.0

ตอนที่ 4 ประสบการณ์เล่นเกมเสี่ยงโชค เสี่ยงดวง พนัน โดยใช้เงินเดิมพัน

4.1 ประสบการณ์ในการเล่นเกมเสี่ยงโชค เสี่ยงดวง พนัน

เกินครึ่งคือร้อยละ 51.8 เคยมีประสบการณ์เล่นเกมเสี่ยงโชค เสี่ยงดวง พนัน โดยใช้เงินเดิมพัน ซึ่งประเภทที่พบว่าตัวอย่างมีประสบการณ์เล่นมากที่สุด 3 อันดับแรก ประกอบด้วย น้ำเต้าปูปลา ร้อยละ 33.7 รองลงมาคือเล่นไพ่กินเงิน ร้อยละ 28.1 และอันดับที่สามได้แก่ เล่นบิงโกกินเงิน ร้อยละ 26.2 (แผนภาพที่ 6 และตารางที่ 26)

แผนภาพที่ 6 แสดงร้อยละของตัวอย่าง ที่ระบุประสบการณ์เล่นเสี่ยงโชค เสี่ยงดวง พนัน โดยใช้เงินเดิมพัน (n = 3,470)



ตารางที่ 19 แสดงจำนวนและร้อยละของตัวอย่าง ที่ระบุประสบการณ์เล่นเกมการเสี่ยงโชค เสี่ยงดวง พนัน (เฉพาะตัวอย่างที่เคยเล่นเสี่ยงโชค เสี่ยงดวง พนัน โดยใช้เงินเดิมพัน) ($n = 1796$)

ลำดับ	ประเภทการเสี่ยงโชค เสี่ยงดวง พนัน	ไม่เคยเล่น	เคยเล่น	รวม
1	น้ำเต้าปูปลา	66.4	33.7	100.0
2	เล่นไพ่กินเงิน	71.9	28.1	100.0
3	บิงโกกินเงิน	73.8	26.2	100.0
4	ไฮโล	84.3	15.7	100.0
5	ลอตเตอรี่	86.5	13.5	100.0
6	พนันบอลกินเงิน	91.4	8.6	100.0
7	พนันกีฬาอื่นๆ (เช่น มวย บาส)	91.6	8.4	100.0
8	พนันออนไลน์	94.0	6.0	100.0
9	หวยใต้ดิน	94.1	5.9	100.0
10	อื่นๆ อาทิ ปั่นแปะ XO คะแนนสอบ	98.4	1.6	100.0

ต่ำสุด 1 ประเภท

สูงสุด 9 ประเภท

เฉลี่ย 2.85 ประเภท

เมื่อจำแนกข้อมูลออกตามคุณลักษณะสำคัญ พบว่าตัวอย่างเพศชายมีสัดส่วนผู้ที่มีประสบการณ์เล่นเกมเสี่ยงโชค เสี่ยงดวง พนัน โดยใช้เงินเดิมพัน สูงกว่าเพศหญิงคิด เป็นร้อยละ 54.1 : 49.5 ขณะเดียวกันยังพบแนวโน้มว่า ตัวอย่างที่เรียนในระดับที่สูงกว่ามีแนวโน้มจะมีประสบการณ์ดังกล่าวสูงกว่าผู้ที่เรียนในระดับที่ต่ำกว่า โดยตัวอย่างที่เรียนในระดับ ม. 1 ร้อยละ 44.4 เคยมีประสบการณ์เล่นเกมเสี่ยงโชค เสี่ยงดวง พนัน โดยใช้เงินเดิมพัน ตัวเลขดังกล่าวเพิ่มขึ้นเป็นร้อยละ 52.1 ในกลุ่มที่เรียนระดับ ม.2 และเพิ่มขึ้นเป็นร้อยละ 59.3 ในกลุ่มที่เรียนในระดับ ม. 3

ผลการสำรวจยังพบว่า ตัวอย่างที่ได้เกรดเฉลี่ยต่ำกว่ามีแนวโน้มเคยเล่นเกมเสี่ยงโชค เสี่ยงดวง พนัน โดยใช้เงินเดิมพันสูงกว่ากลุ่มที่ได้เกรดเฉลี่ยสูงกว่าอีกด้วย โดยตัวอย่างที่ได้เกรดเฉลี่ยไม่เกิน 2.50 ร้อยละ 58.2 เคยมีประสบการณ์เล่นเกมเสี่ยงโชค เสี่ยงดวง พนัน โดยใช้เงินเดิมพัน ตัวเลขดังกล่าวลดลงเหลือร้อยละ 54.1 ในกลุ่มที่ได้เกรดเฉลี่ยระหว่าง 2.51 ถึง 3.00 และเหลือร้อยละ 47.7 ในกลุ่มที่ได้เกรดเฉลี่ยสูงกว่า 3.00 ที่น่าสนใจอีกประการคือ จำนวนเงินใช้จ่ายประจำวันที่ได้รับจากผู้ปกครอง ซึ่งกลุ่มที่ได้รับเงินใช้จ่ายประจำวันไม่เกิน 50 บาทมีสัดส่วนผู้ที่เคยเล่นเกมเสี่ยงโชค เสี่ยงดวง พนัน โดยใช้เงินเดิมพบน้อยที่สุด คือร้อยละ 46.0 ตัวเลขดังกล่าวเพิ่มขึ้นเป็นร้อยละ 51.9 ในกลุ่มที่ได้รับเงินใช้จ่ายประจำวันระหว่าง 51-100 บาท และร้อยละ 55.7 ในกลุ่มที่ได้รับเงินใช้จ่ายประจำวันมากกว่า 100 บาท (ตารางที่ 20)

ตารางที่ 20 แสดงจำนวนและร้อยละของตัวอย่าง ที่ระบุประสบการณ์เล่นเสียงโซค เสียงดวง พนัน โดยใช้เงินเดิมพัน จำแนกตามคุณลักษณะด้านต่างๆ

ลำดับ	คุณลักษณะ	ประสบการณ์เล่นเสียงโซค เสียงดวง พนัน โดยใช้เงินเดิมพัน	
		เคย	ไม่เคย
	เพศ		
1	ชาย (n = 1,649)	54.1	45.9
2	หญิง (n = 1,776)	49.5	50.5
	ระดับชั้น		
1	ม.1 (n = 1,192)	44.4	55.6
2	ม.2 (n = 1,154)	52.1	47.9
3	ม.3 (n = 1,124)	59.3	40.7
	เกรดเฉลี่ย (เทอมล่าสุด)		
1	ไม่เกิน 2.50 (n = 840)	58.2	41.8
2	2.51 ถึง 3.00 (n = 849)	54.1	45.9
3	มากกว่า 3.00 (n = 1,749)	47.7	52.3
	เงินรายวันที่ผู้ปกครองให้ไปโรงเรียน		
1	ไม่เกิน 50 บาท (n = 461)	46.0	54.0
2	51-100 บาท (n = 2,395)	51.9	48.1
3	มากกว่า 100 บาท (n = 601)	55.7	44.3
	มีคนรู้จักซื้อลอตเตอรี่ หวยใต้ดิน เล่นพนัน		
1	มี (n = 3,184)	54.3	45.7
2	ไม่มี (n = 286)	23.1	76.9

4.2 อายุ และประเภทเกมเสียงโซค เสียงดวง พนันที่เล่นเป็นครั้งแรก

ผลสำรวจยังพบว่า อายุเฉลี่ยที่เริ่มเล่นพนันครั้งแรกอยู่ที่ 11 โดยต่ำสุดอยู่ที่ 6 ปี และสูงสุดอยู่ที่ 16 ปี เมื่อจำแนกข้อมูลตามเพศ พบว่าตัวอย่างทั้งเพศชายและเพศหญิง เริ่มต้นเล่นพนันครั้งแรกที่อายุ 11 ปีเท่ากัน และอายุต่ำสุดที่เล่นพนันครั้งแรกอยู่ที่ 6 ปีเช่นเดียวกัน (ตารางที่ 21 และ 22)

สำหรับประเภทการพนันที่เล่นเป็นครั้งแรก พบมากที่สุดคือ ไพ่ ร้อยละ 30.4 รองลงมาใกล้เคียงกันคือน้ำเต้าปูปลา ร้อยละ 29.6 และบิงโก ร้อยละ 19.4 เมื่อจำแนกข้อมูลตามเพศ พบว่าเพศชายเริ่มเล่นพนันครั้งแรกโดยเริ่มจากไพ่มากเป็นอันดับหนึ่ง คิดเป็นร้อยละ 34.2 ขณะที่เพศหญิง เริ่มเล่นพนันครั้งแรกจากน้ำเต้าปูปลาเป็นอันดับหนึ่ง คิดเป็นร้อยละ 34.8 (ตารางที่ 23 และ 24)

ตารางที่ 21 แสดงจำนวนและร้อยละของตัวอย่าง ที่ระบุอายุที่เล่นเสียงโซค เสียงดว พนัน ครั้งแรก
(เฉพาะตัวอย่างที่เคยเล่นเสียงโซค เสียงดว พนัน โดยใช้เงินเดิมพัน)

ลำดับ	อายุที่เล่นเสียงโซค เสียงดว พนัน ครั้งแรก	จำนวน	ร้อยละ
1	6 ปี	45	2.5
2	7 ปี	52	2.9
3	8 ปี	68	3.8
4	9 ปี	79	4.4
5	10 ปี	362	20.2
6	11 ปี	214	11.9
7	12 ปี	406	22.6
8	13 ปี	315	17.5
9	14 ปี	187	10.4
10	15 ปีขึ้นไป	66	3.8
11	ไม่ระบุ	1	0.1
รวม		1,796	100.0
อายุเฉลี่ยที่เล่นครั้งแรก		11 ปี	
ต่ำสุด		6 ปี	
สูงสุด		16 ปี	

ตารางที่ 22 แสดงร้อยละของตัวอย่าง ที่ระบุอายุที่เล่นเสียงโซค เสียงดวง พนัน ครั้งแรก จำแนกตามเพศ
(เฉพาะตัวอย่างที่เคยเล่นเสียงโซค เสียงดวง พนัน โดยใช้เงินเดิมพัน)

ลำดับ	อายุที่เล่นเสียงโซค เสียงดวง พนัน ครั้งแรก	ชาย (n = 917)	หญิง (n = 879)
1	6 ปี	2.8	2.2
2	7 ปี	2.7	3.1
3	8 ปี	4.5	3.1
4	9 ปี	4.4	4.4
5	10 ปี	19.0	21.3
6	11 ปี	10.8	13.1
7	12 ปี	22.2	23.0
8	13 ปี	18.0	17.1
9	14 ปี	11.6	9.2
10	15 ปีขึ้นไป	4.0	3.4
11	ไม่ระบุ	0.0	0.1
รวม		100.0	100.0
อายุเฉลี่ยที่เล่นครั้งแรก		11 ปี	11 ปี
ต่ำสุด		6 ปี	6 ปี
สูงสุด		16 ปี	16 ปี

ตารางที่ 23 แสดงจำนวนและร้อยละของตัวอย่าง ที่ระบุประเภทการเสี่ยงโชค เสี่ยงดวง พนัน ที่เล่นครั้งแรก
(เฉพาะตัวอย่างที่เคยเล่นเสี่ยงโชค เสี่ยงดวง พนัน โดยใช้เงินเดิมพัน)

ลำดับ	ประเภทการเสี่ยงโชค เสี่ยงดวง พนัน ที่เล่นครั้งแรก	จำนวน	ร้อยละ
1	ไพ่	546	30.4
2	น้ำเต้าปูปลา	531	29.6
3	บิงโก	349	19.4
4	ไฮโล	111	6.2
5	บอล	62	3.5
6	หวยใต้ดิน	52	2.9
7	ลอตเตอรี	39	2.2
8	ป่นแปะ	28	1.6
9	อื่นๆ อาทิ สลากเกอร์ หมากฮอส หัวก้อย เป็นต้น	68	3.7
10	ไม่ระบุ	10	0.6
รวม		1,796	100.0

ตารางที่ 24 แสดงร้อยละของตัวอย่าง ที่ระบุประเภทการเสี่ยงโชค เสี่ยงดวง พนัน ที่เล่นครั้งแรก จำแนกตามเพศ
(เฉพาะตัวอย่างที่เคยเล่นเสี่ยงโชค เสี่ยงดวง พนัน โดยใช้เงินเดิมพัน)

ลำดับ	ประเภทการเสี่ยงโชค เสี่ยงดวง พนัน ที่เล่นครั้งแรก	ชาย (n = 917)	หญิง (n = 879)
1	ไพ่	34.2	26.4
2	น้ำเต้าปูปลา	24.5	34.8
3	บิงโก	15.5	23.5
4	ไฮโล	8.1	4.2
5	บอล	5.3	1.5
6	หวยใต้ดิน	2.4	3.4
7	ลอตเตอรี	2.2	2.2
8	ป่นแปะ	2.6	0.5
9	อื่นๆ อาทิ สลากเกอร์ หมากฮอส หัวก้อย เป็นต้น	4.7	2.9
10	ไม่ระบุ	0.5	0.6
รวม		100.0	100.0

4.3 การถูกลงโทษจากการเสี่ยงโชค เสี่ยงดวง เล่นพนัน

เมื่อสอบถามกลุ่มที่เคยมีประสบการณ์เล่นพนันโดยใช้เงินเดิมพัน ว่าเคยโดนทำโทษจากการเล่นการพนัน บ้างหรือไม่ พบตัวอย่างเพียงร้อยละ 18.7 เท่านั้นที่ระบุว่าเคย ซึ่งส่วนใหญ่จะเป็นลักษณะถูกตำหนิ ดุด่า ส่วนกลุ่มที่ถูกลงโทษด้วยมาตรการที่ค่อนข้างเข้มข้น เช่น ถูกคาดโทษ/ ทัณฑ์บน และถูกตำรวจจับ มีไม่มากนักเพียงร้อยละ 6.3 และ 3.6 ตามลำดับ ประเด็นที่น่าสนใจคือกลุ่มที่ระบุว่าไม่เคยถูกลงโทษ ซึ่งกลุ่มนี้เกินครึ่งคือ ร้อยละ 59.7 ระบุว่าไม่เคยถูกจับได้ อย่างไรก็ตามกลุ่มที่เหลือร้อยละ 40.3 ระบุว่าถูกจับได้แต่ไม่มีใครว่า หรือลงโทษอะไร (ตารางที่ 25)

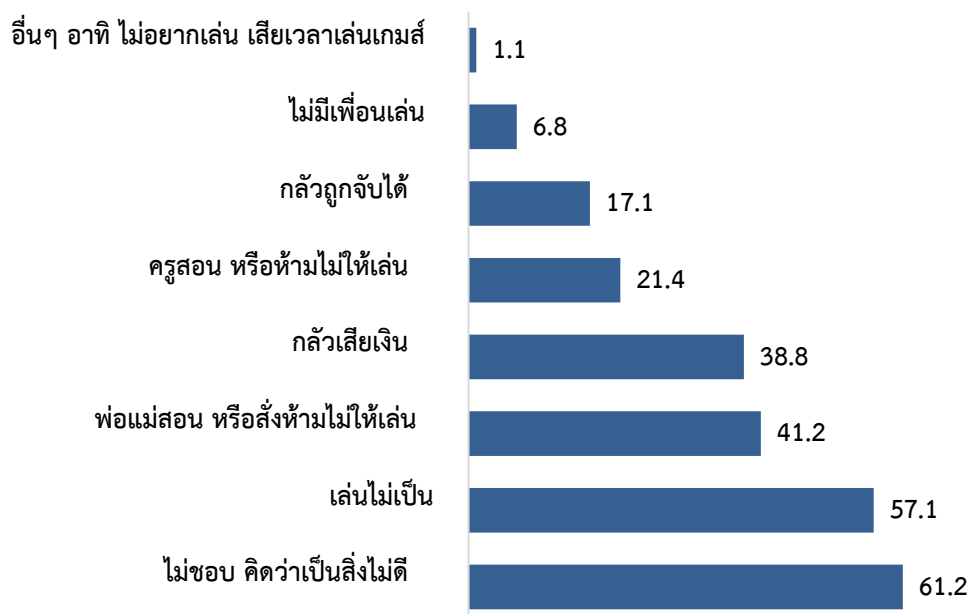
ตารางที่ 25 แสดงจำนวนและร้อยละของตัวอย่าง ที่ระบุประสบการณ์โดนทำโทษจากการเล่นการเสี่ยงโชค เสี่ยงดวง พนัน (เฉพาะตัวอย่างที่เคยเล่นเสี่ยงโชค เสี่ยงดวง พนัน โดยใช้เงินเดิมพัน)

ลำดับ	ประสบการณ์โดนทำโทษจากการเสี่ยงโชค เสี่ยงดวง พนัน	จำนวน	ร้อยละ
1	ไม่เคย	1,460	81.3
	เนื่องจาก	จำนวน	ร้อยละ
	1) ไม่เคยถูกจับได้	871	59.7
	2) ถูกจับได้แต่ไม่มีใครว่า หรือลงโทษอะไร	589	40.3
	รวม	1,460	100.0
2	เคย	336	18.7
	ลักษณะการโดนทำโทษคือ (เลือกได้มากกว่า 1 ข้อ)	จำนวน	ร้อยละ
	1) ถูกพ่อแม่ว่า ตำหนิ ดุด่า	245	72.9
	2) ถูกครูว่า ตำหนิ ดุด่า	67	19.9
	3) ถูกพ่อแม่หักค่าขนม	56	16.7
	4) ถูกพ่อแม่ตี	52	15.5
	5) ถูกครูตี	39	11.6
	6) ถูกคาดโทษ/ ทัณฑ์บน	21	6.3
	7) ถูกตำรวจจับ	12	3.6
	8) อื่นๆ ได้แก่ รุนพี่ตำหนิ	2	0.6
	รวม	1,796	100.0

4.4 เหตุผลที่ไม่เล่นเสี่ยงโชค เสี่ยงดวง เล่นพนัน

สำหรับเหตุผลที่ไม่เล่นเสี่ยงโชค เสี่ยงดวง เล่นพนัน พบตัวอย่างเกือบ 2 ใน 3 หรือร้อยละ 61.2 ระบุว่าไม่ชอบ คิดว่าเป็นสิ่งไม่ดี รองลงมาใกล้เคียงกันร้อยละ 57.1 ระบุเล่นไม่เป็น ที่น่าสนใจพบว่ามีร้อยละ 41.2 ระบุเพราะพ่อแม่สอน หรือสั่งห้ามไม่ให้เล่น อีกทั้งมีร้อยละ 21.4 ที่ระบุครูสอน หรือห้ามไม่ให้เล่น (แผนภาพที่ 7)

แผนภาพที่ 7 แสดงร้อยละของตัวอย่าง ที่ระบุเหตุผลที่ไม่เล่นเสียงโซค เสียงดวง หรือนันเลย แม้แต่อย่างเดียวนในชีวิต
(เฉพาะตัวอย่างที่ไม่เคยเล่นเสียงโซค เสียงดวง นัน และเลือกได้มากกว่า 1 ข้อ) (n = 1,674)



ตอนที่ 5 การเล่นเกมเสียงโซค เสียงดวง นัน โดยใช้เงินเดิมพันในรอบ 1 เดือนที่ผ่านมา

5.1 การเล่นเกมเสียงโซค เสียงดวง นัน และประเภทที่เล่นในรอบ 1 เดือนที่ผ่านมา

การสำรวจสถานการณ์การเล่นเกมเสียงโซค เสียงดวง นัน โดยใช้เงินเดิมพันในรอบ 1 เดือนที่ผ่านมา ของนักเรียนมัธยมศึกษาตอนต้น เน้นเฉพาะการเล่นกับผู้อื่น (ไม่ใช่ครอบครัว ญาติ เพื่อน) หรือกลุ่มที่ทำธุรกิจนัน เมื่อคำนวณด้วยวิธีการประมาณการ จากฐานข้อมูลประชากร คือนักเรียนมัธยมศึกษาตอนต้นใน 4 สังกัดหลัก คือ สพฐ. สช. สส. และพื้นที่ปกครองพิเศษ (กรุงเทพมหานครและพัทยา) อ้างอิงจาก สารสนเทศเพื่อการศึกษาแห่งชาติ กระทรวงศึกษาธิการ ปี 2559 จำนวนประชากรนักเรียนระดับมัธยมศึกษาตอนต้นทั้งสิ้นรวม 2,260,713 คน พบว่ามีนักเรียนมัธยมศึกษาตอนต้นรวม 346,284 คนหรือคิดเป็นร้อยละ 15.3 ที่เล่นเกมเสียงโซค เสียงดวง นัน โดยใช้เงินเดิมพันในรอบ 1 เดือนที่ผ่านมา (ตารางที่ 26)

ตารางที่ 26 แสดงค่าร้อยละและผลการประมาณการจำนวน นักเรียนมัธยมศึกษาตอนต้น
ที่เล่นเกมเสียงโซค เสียงดวง นัน โดยใช้เงินเดิมพันในรอบ 1 เดือนที่ผ่านมา

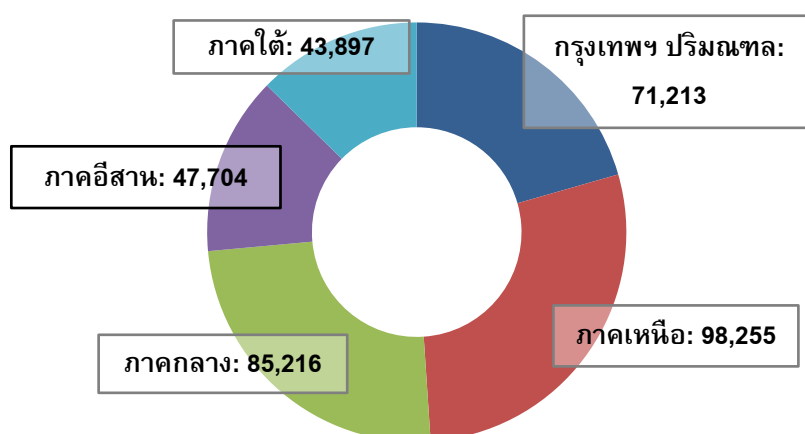
ค่าร้อยละผู้เล่นเกมเสียงโซค เสียงดวง นัน โดยใช้เงินเดิมพันในรอบ 1 เดือนที่ผ่านมา	ค่าประมาณการ (คน)
15.3	346,284

หมายเหตุ: จากประชากร 2,260,713 คน

จำนวนนักพนันมัธยมศึกษาตอนต้นกระจายไปตามภูมิภาคต่างๆ มากที่สุดอยู่ในพื้นที่ภาคเหนือ จำนวน 9.825 หมื่นคน รองลงมาคือภาคกลาง จำนวน 8.521 หมื่นคน และกรุงเทพฯ ปริมณฑล 7.121 หมื่นคน ส่วนพื้นที่ภาคตะวันออกเฉียงเหนือ และภาคใต้มีจำนวนใกล้เคียงกันคือ 4.770 และ 4.389 หมื่นคน (แผนภาพที่ 8)

แผนภาพที่ 8 แสดงผลการประมาณการจำนวนนักเรียนมัธยมศึกษาตอนต้น

ที่เล่นเกมเสี่ยงโชค เสี่ยงดวง พนัน โดยใช้เงินเดิมพันในรอบ 1 เดือนที่ผ่านมา (หน่วย: คน)

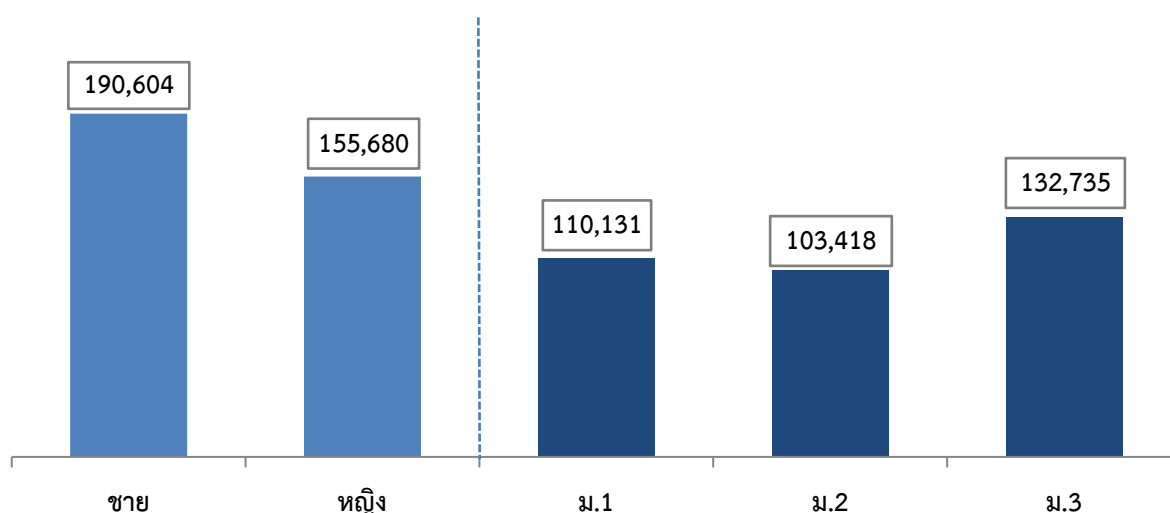


ผลสำรวจยังพบว่า จากจำนวนนักพนันมัธยมศึกษาตอนต้น 3 แสนคนเศษ แบ่งเป็นนักพนันเพศชาย จำนวน 1.906 แสนคน และนักพนันเพศหญิงจำนวน 1.556 แสนคน (แผนภาพที่ 3) เมื่อจำแนกข้อมูลตามระดับชั้นที่กำลังศึกษา พบว่าจำนวนนักพนันระดับมัธยม 1 กับ 2 มีจำนวนใกล้เคียงกัน คือ 1.101 และ 1.034 แสนคนขณะที่นักพนันระดับมัธยม 3 มีสูงกว่าค่อนข้างชัดเจน คือ 1.327 แสนคน (แผนภาพที่ 9)

แผนภาพที่ 9 แสดงผลการประมาณการจำนวนนักเรียนมัธยมศึกษาตอนต้น

ที่เล่นเกมเสี่ยงโชค เสี่ยงดวง พนัน โดยใช้เงินเดิมพันในรอบ 1 เดือนที่ผ่านมา (หน่วย: คน)

จำแนกตาม เพศ และระดับชั้นที่กำลังศึกษา



การสำรวจถึงการเล่นเกมเสี่ยงโชค เสี่ยงดวง พนัน โดยใช้เงินเดิมพันในรอบ 1 เดือนที่ผ่านมา เน้นเฉพาะการเล่นในรูปแบบของการพนันกับผู้อื่นหรือกลุ่มที่ทำธุรกิจพนัน ซึ่งพบว่าตัวอย่างร้อยละ 29.7 เล่นเกมเสี่ยงโชค เสี่ยงดวง พนันในรอบ 1 เดือนที่ผ่านมา ใน 9 ประเภทการพนันหลัก โดยวงเงินเฉลี่ยในการเล่นพนันต่อเดือนอยู่ที่ 264.40 บาท ความถี่ในการเล่นโดยเฉลี่ยอยู่ระหว่าง 1 ถึง 4 ครั้งต่อเดือน ทั้งนี้ประเภทการพนันที่พบว่ามีการเล่นมากที่สุด 3 อันดับแรก ประกอบด้วย

1) น้ำเต้าปูปลา ร้อยละ 44.6 เฉลี่ยต่อเดือนจะเล่นประมาณ 3 ครั้ง และจำนวนเงินที่เล่นพนันเฉลี่ยต่อครั้งคือ 102.50 บาท

2) บิงโกกินเงิน ร้อยละ 37.3 เฉลี่ยต่อเดือนจะเล่นประมาณ 4 ครั้ง และจำนวนเงินที่เล่นพนันเฉลี่ยต่อครั้งคือ 99.00 บาท

3) เล่นไพ่กินเงิน ร้อยละ 36.0 เฉลี่ยต่อเดือนจะเล่นประมาณ 3 ครั้ง และจำนวนเงินที่เล่นพนันเฉลี่ยต่อครั้งคือ 144.50 บาท

อย่างไรก็ตามหากพิจารณาจากวงเงินเฉลี่ยที่เล่นพนันต่อครั้ง พบว่าการพนันที่มีการเล่นด้วยวงเงินเฉลี่ยต่อครั้งมากที่สุด 3 อันดับแรก คือพนันออนไลน์ วงเงินเล่นพนันเฉลี่ยต่อครั้งคือ 189.05 บาท รองลงมาคือพนันทายบอลฟุตบอล วงเงินเล่นพนันเฉลี่ยต่อครั้งคือ 171.98 บาท และไฮโล วงเงินเล่นพนันเฉลี่ยต่อครั้งคือ 158.54 (ตารางที่ 27 ถึง 29)

ตารางที่ 27 แสดงจำนวนและร้อยละของตัวอย่าง ที่ระบุประสบการณ์เล่นเสี่ยงโชค เสี่ยงดวง หรือพนันกับคนอื่นที่ไม่ใช่เพื่อนหรือคนรู้จัก โดยใช้เงินเดิมพัน ในรอบ 1 เดือนที่ผ่านมา
(เฉพาะตัวอย่างที่เคยเล่นเสี่ยงโชค เสี่ยงดวง พนัน โดยใช้เงินเดิมพัน)

ลำดับ	การเล่นเสี่ยงโชค เสี่ยงดวง หรือพนันกับคนอื่นที่ไม่รู้จัก โดยใช้เงินเดิมพัน ในรอบ 1 เดือนที่ผ่านมา	จำนวน	ร้อยละ
1	เล่น	534	29.7
2	ไม่ได้เล่น	1,262	70.3
รวม		1,796	100.0

ตารางที่ 28 แสดงร้อยละของตัวอย่าง ที่ระบุประเภทการเสี่ยงโชค เสี่ยงดวง หรือพนันที่เคยเล่นในรอบ 1 เดือนที่ผ่านมา ความถี่ และจำนวนเงินโดยเฉลี่ยที่เล่นต่อครั้ง
(เฉพาะตัวอย่างที่เคยเล่นเสี่ยงโชค เสี่ยงดวง พนันในรอบ 1 เดือนที่ผ่านมา โดยใช้เงินเดิมพัน $n = 534$)

ลำดับ	ประเภทการเสี่ยงโชค เสี่ยงดวง พนัน	เคยเล่น	ความถี่ในการเล่น		จำนวนเงินเล่น	
			เฉลี่ยต่อเดือน		เฉลี่ยต่อครั้ง/ งวด	
			n	(ครั้ง)	n	(บาท)
1	น้ำเต้าปูปลา	44.6	236	3	235	102.50
2	บิงโกกินเงิน	37.3	198	4	198	99.00
3	เล่นไพ่กินเงิน	36.0	190	3	191	144.50
4	ไฮโล	23.6	125	3	123	158.54
5	ลอตเตอรี่	19.9	104	1	103	113.98
6	พนันบอลกินเงิน	15.5	82	3	81	171.98
7	ห่วยใต้ดิน	9.6	50	2	50	119.80
8	พนันกีฬาอื่นๆ (เช่น มวย บาส)	9.2	48	3	47	165.85
9	พนันออนไลน์	8.1	42	4	42	189.05
10	อื่นๆ อาทิ สลากเกอร์ หมากฮอส เป็นต้น	1.9	10	3	10	149.00

ต่ำสุด 1 ประเภท สูงสุด 9 ประเภท เฉลี่ย 2 ประเภท

หมายเหตุ: คำถามที่ว่าเคยเล่นประมาณกี่ครั้ง คำว่า “ครั้ง” ไม่ใช่จำนวนตาที่เล่น เช่น เล่นไพ่เล่นครั้งเดียว อาจมีการเดิมพัน/ แหวงหลายตา แต่ให้นับเป็น 1 ครั้ง เป็นต้น

ตารางที่ 29 แสดงจำนวนและร้อยละของตัวอย่าง ที่ระบุจำนวนเงินที่เล่นเสี่ยงโชค เสี่ยงดวง หรือพนันเฉลี่ยต่อเดือน (เฉพาะตัวอย่างที่เคยเล่นเสี่ยงโชค เสี่ยงดวง พนันในรอบ 1 เดือนที่ผ่านมา โดยใช้เงินเดิมพัน) ($n = 529$)

ลำดับ	วงเงินเล่นเสี่ยงโชค เสี่ยงดวง หรือพนันเฉลี่ยต่อเดือน	จำนวน	ร้อยละ
1	ไม่เกิน 50 บาทต่อเดือน	116	21.9
2	ระหว่าง 51 – 100 บาทต่อเดือน	136	25.7
3	ระหว่าง 101 – 150 บาทต่อเดือน	39	7.4
4	ระหว่าง 151 – 200 บาทต่อเดือน	59	11.2
5	ระหว่าง 201 – 300 บาทต่อเดือน	53	10.0
6	ระหว่าง 301 – 500 บาทต่อเดือน	67	12.6
7	มากกว่า 500 บาทต่อเดือน	59	11.2
รวม		529	100.0

ต่ำสุด 20 บาท สูงสุด 3,600 บาท เฉลี่ย 264.40 บาท

5.2 เหตุผลที่ทำให้หยุดเล่นเกมเสี่ยงโชค เสี่ยงดวง พนัน และเหตุผลที่เล่นในรอบ 1 เดือนที่ผ่านมา

ผลการสำรวจพบว่า ตัวอย่างกลุ่มที่หยุดเล่นเสี่ยงโชค เสี่ยงดวง หรือพนันในช่วง 1 เดือนที่ผ่านมา ให้เหตุผลหลากหลายประการ แต่ที่ระบุถึงมากที่สุด 3 อันดับแรก คือแค่ลองๆ ไม่ได้ชอบเล่น ร้อยละ 59.4 รองลงมาคือเล่นเสียเลยเลิกเล่น ร้อยละ 24.9 และพ่อแม่สอน หรือสั่งห้ามไม่ให้เล่น ร้อยละ 16.7 ที่น่าสนใจคือจำนวนไม่น้อยคือร้อยละ 14.3 ระบุถึงเหตุผลที่ทำให้หยุดเล่นว่า ไม่มีเพื่อนเล่นด้วย (ตารางที่ 30)

ในทางกลับกันกลุ่มที่ยังคงเล่นเสี่ยงโชค เสี่ยงดวง หรือพนันในช่วง 1 เดือนที่ผ่านมา ให้เหตุผลสำคัญ 3 อันดับแรกคือ รู้สึกสนุก ชอบ ร้อยละ 65.0 รองลงมาคือเล่นแล้วได้เงิน ร้อยละ 42.3 และเพื่อนชวนเล่น ร้อยละ 27.5 (ตารางที่ 31)

ตารางที่ 30 แสดงจำนวนและร้อยละของตัวอย่าง ที่ระบุเหตุผลที่หยุดเล่นเสี่ยงโชค เสี่ยงดวง หรือพนัน

ในช่วง 1 เดือนที่ผ่านมา (เฉพาะตัวอย่างที่หยุดเล่นในช่วง 1 เดือนที่ผ่านมา เลือกได้มากกว่า 1 ข้อ)
($n = 1,262$)

ลำดับ	เหตุผลที่หยุดเล่นเสี่ยงโชค เสี่ยงดวง หรือพนัน ในช่วง 1 เดือนที่ผ่านมา	จำนวน	ร้อยละ
1	แค่ลองๆ ไม่ได้ชอบ	750	59.4
2	เล่นเสียเลยเลิก	314	24.9
3	พ่อแม่สอน หรือสั่งห้ามไม่ให้เล่น	211	16.7
4	ไม่มีเพื่อนเล่น	181	14.3
5	กลัวถูกจับได้	127	10.1
6	หยุดเล่นชั่วคราว สักพักอาจเล่นใหม่	117	9.3
7	ครูสอน หรือห้ามไม่ให้เล่น	109	8.6
8	โดนจับได้และถูกลงโทษ	34	2.7
9	อื่นๆ อาทิ ไม่อยากเล่น ไม่มีเงิน เรียนหนัก	29	2.3

ตารางที่ 31 แสดงจำนวนและร้อยละของตัวอย่าง ที่ระบุเหตุผลที่ยังคงเล่น เสี่ยงโชค เสี่ยงดวง หรือพนัน ในช่วง 1 เดือนที่ผ่านมา (เฉพาะตัวอย่างที่ยังเล่นอยู่ อย่างน้อย 1 อย่าง และเลือกได้มากกว่า 1 ข้อ) ($n = 534$)

ลำดับ	เหตุผลที่ยังคงเล่นเสี่ยงโชค เสี่ยงดวง หรือพนัน ในช่วง 1 เดือนที่ผ่านมา	จำนวน	ร้อยละ
1	รู้สึกสนุก ชอบ	347	65.0
2	เล่นแล้วได้เงิน	226	42.3
3	เพื่อนชวนเล่น	147	27.5
4	คนที่บ้านชวนเล่น	77	14.4
5	เล่นเพื่อเข้ากลุ่มเข้าพวกกับเพื่อน	46	8.6
6	อื่นๆ อาทิ เสี่ยงโชค เวลาว่าง	6	1.1

5.3 ผลกระทบจากการเล่นเกมเสี่ยงโชค เสี่ยงดวง พนัน

ตัวอย่างที่เคยเล่นเสี่ยงโชค เสี่ยงดวง หรือพนัน โดยใช้เงินเดิมพัน ถึงร้อยละ 42.0 ระบุว่าได้รับผลกระทบ/ ปัญหาจากการเล่น โดยกลุ่มดังกล่าวระบุถึงผลกระทบที่หลากหลาย แต่ที่พบมากที่สุด 3 อันดับแรก คือ ถูกโกง ร้อยละ 35.4 รองลงมาคือ มีความเครียด ร้อยละ 32.6 และเสียการเรียน ร้อยละ 28.6 ส่วนผลกระทบอื่นๆ ที่น่าพิจารณาคือ การทะเลาะวิวาทกับผู้ที่เล่นพนันด้วย ต้องยืมเงินคนอื่น/ ติดหนี้ หรือต้องโกหกพ่อแม่ผู้ปกครอง เพื่อขอเงินเพิ่มเอามาเล่นหรือใช้หนี้พนัน เป็นต้น (ตารางที่ 32)

นอกจากผลกระทบดังกล่าวข้างต้น ผลสำรวจยังพบประเด็นที่น่าสนใจว่า ตัวอย่างที่เล่นเสี่ยงโชค เสี่ยงดวง หรือพนันโดยใช้เงินเดิมพัน ถึงร้อยละ 46.5 เป็นกลุ่มที่เคยมีประสบการณ์ดื่มเครื่องดื่มแอลกอฮอล์ ขณะที่ร้อยละ 19.8 มีประสบการณ์ในการสูบบุหรี่อีกด้วย (ตารางที่ 33)

ตารางที่ 32 แสดงจำนวนและร้อยละของตัวอย่าง ที่ระบุผลกระทบที่ได้รับจากการเล่นเสียงโซค เสียงดวง หรือพนัน
(เฉพาะตัวอย่างที่เคยเล่นเสียงโซค เสียงดวง พนัน โดยใช้เงินเดิมพัน)

ลำดับ	ผลกระทบที่ได้รับจากการเล่นเสียงโซค เสียงดวง หรือพนัน	จำนวน	ร้อยละ
1	ไม่ได้รับผลกระทบ/ ไม่มีปัญหาใดๆ	1,041	58.0
2	ได้รับผลกระทบ/ ปัญหา จากการเล่น ได้แก่ (เลือกได้มากกว่า 1 ข้อ)	755	42.0
	1) ถูกโกง (ไม่จ่าย/ จ่ายไม่ครบ)	267	35.4
	2) มีความเครียด	246	32.6
	3) เสียการเรียน	216	28.6
	4) ต้องยืมเงินคนอื่น/ ติดหนี้	173	22.9
	5) ทะเลาะวิวาทกับคนที่เล่นพนันด้วย	111	14.7
	6) ต้องโกหกพ่อแม่ผู้ปกครอง เพื่อขอเงินเพิ่ม เอามาเล่นหรือใช้หนี้พนัน	77	10.2
	7) เสียเพื่อน	50	6.6
	8) ถูกขู่/ กรรโชก/ ทำร้ายร่างกายจากเจ้าหนี้	22	2.9
	9) อื่นๆ อาทิ เสียเงิน รุนพี่ตำหนิ	13	1.7
รวม		1,796	100.0

ตารางที่ 33 แสดงจำนวนและร้อยละของตัวอย่าง ที่ระบุประสบการณ์สูบบุหรี่ หรือดื่มเครื่องดื่มแอลกอฮอล์
(เฉพาะตัวอย่างที่เคยเล่นเสียงโซค เสียงดวง พนัน โดยใช้เงินเดิมพัน และเลือกได้มากกว่า 1 ข้อ)
(n = 1,796)

ลำดับ	ประสบการณ์สูบบุหรี่ หรือดื่มเครื่องดื่มแอลกอฮอล์	จำนวน	ร้อยละ
1	เคยสูบบุหรี่	355	19.8
2	เคยดื่มเครื่องดื่มแอลกอฮอล์ เช่น เหล้า เบียร์ ไวน์ เหล้าปั่น หรือประเภทอื่นๆ	835	46.5
3	ไม่เคยทั้งสองอย่าง	856	47.7

บทที่ 5

บทสรุป และอภิปรายผล

“โครงการสำรวจทัศนคติ พฤติกรรม และผลกระทบจากการเล่นพนันในกลุ่มนักเรียนมัธยมศึกษาตอนต้น” ครั้งนี้กำหนดกลุ่มเป้าหมายคือ นักเรียนระดับมัธยมศึกษาตอนต้นจาก 4 สังกัดหลักประกอบด้วย

- 1) โรงเรียนในสังกัดสำนักงานคณะกรรมการการศึกษาขั้นพื้นฐาน (สพฐ.)
- 2) โรงเรียนในสังกัดสำนักงานคณะกรรมการส่งเสริมการศึกษาเอกชน (สช.)
- 3) โรงเรียนในสังกัดองค์กรปกครองส่วนท้องถิ่น (สอ.)
- 4) โรงเรียนในสังกัดพื้นที่ปกครองพิเศษ คือกรุงเทพมหานคร และเมืองพัทยา

ประยุกต์ใช้การสุ่มตัวอย่างแบบชั้นภูมิหลายชั้น และกำหนดลักษณะตัวอย่างให้สอดคล้องกับประชากรเป้าหมายจริง ทำการเก็บรวบรวมข้อมูลรวม 3,470 ตัวอย่าง จาก 15 จังหวัดในทุกภูมิภาคทั่วประเทศ ด้วยวิธีลงภาคสนามและใช้แบบสอบถามเป็นเครื่องมือในการรวบรวมข้อมูล ระหว่างวันที่ 19 มกราคม - 16 กุมภาพันธ์ 2561 ผลการศึกษาสรุปสาระสำคัญได้ดังนี้

บทสรุป

1. การรับรู้ต่อกลุ่มเด็กรุ่นใหม่ไม่พนัน

- ประมาณ 1 ใน 4 รับรู้ (เคยได้ยิน/ เห็น/ รู้จัก) “กลุ่มเด็กรุ่นใหม่ไม่พนัน” โดยช่องทางสำคัญที่สร้างการรับรู้เรียงตามลำดับคือ เฟซบุ๊ก ร้อยละ 64.8 รองลงมาคือพบเห็นจากข่าวทางโทรทัศน์ ร้อยละ 44.6 และเป็นการบอกเล่าปากต่อปาก (จากเพื่อนหรือมีคนเล่าให้ฟัง) ร้อยละ 22.7
- ส่วนใหญ่คือร้อยละ 84.2 เห็นว่าการมีเยาวชนมาร่วมกลุ่มต่อต้านการพนัน เป็นเรื่องที่ดี

2. ความคิดเห็นและทัศนคติต่อการพนัน

- ร้อยละ 93.5 เห็นว่า “การแข่งขันกีฬา เกมส์ ฯลฯ โดยมีการเดิมพันด้วยเงิน” เป็นการพนัน และร้อยละ 88.5 เห็นว่า “หวยใต้ดิน” เป็นการพนัน ขณะที่ “ลอตเตอรี่” และ “การแข่งขันกีฬา เกมส์ ฯลฯ ที่เดิมพันด้วยสิ่งที่ไม่ใช่เงิน” ความคิดเห็นมี 2 ทิศทางทั้งที่เห็นว่าเป็นการพนัน และไม่ใช่ว่าการพนัน ส่วน “การรวมเงินซื้อของหรือแข่งขันเล่นเกม โดยคนหรือทีมที่ชนะได้รางวัลไป” และ “การซื้อของเพื่อเอารถสไปดิงโชค เช่น ส่ง SMS” มีเพียงส่วนน้อย คือร้อยละ 28.6 และ 18.6 ที่เห็นว่าเป็นการพนัน
- ร้อยละ 86.5 เห็นว่า การพนันเป็นสิ่งที่ให้โทษ แต่บางส่วนยังมีทัศนคติในทางบวกต่อการพนัน อาทิ ร้อยละ 15.2 เห็นด้วยว่า “การเล่นพนัน ถ้าฝึกให้เล่นเป็นก่อน จะลดความเสี่ยงต่อการเสียเงินลง” ร้อยละ 14.5 เห็นด้วยว่า “การพนันเป็นวิธีหาเงินที่ง่าย” และร้อยละ 15.6 เห็นด้วยว่า “คนรุ่นราวคราวเดียวกันส่วนใหญ่ก็เล่นพนัน”

3. สภาพแวดล้อมที่เกี่ยวข้องกับการเล่นพนัน

- ร้อยละ 91.8 มีคนรู้จักเล่นพนันอย่างน้อยอย่างใดอย่างหนึ่ง ซึ่งกลุ่มดังกล่าวร้อยละ 66.9 เคยมีผู้ใหญ่ให้เลขลอตเตอรี หรือบอกเลขหวยใต้ดิน ขณะที่ร้อยละ 21.2 ผู้ใหญ่เคยใช้ให้ไปซื้อลอตเตอรี หรือหวยใต้ดิน
- ร้อยละ 29.1 รู้สึกอยากเล่นพนัน เมื่อเห็นผู้ใหญ่ที่บ้านเล่น

4. การเข้าถึงสื่อประชาสัมพันธ์ เชิญชวนให้เล่นพนัน

- ร้อยละ 72.1 เคยพบเห็น/ได้ยินการโฆษณาเชิญชวนให้เล่นพนันในรูปแบบต่างๆ ซึ่งช่องทางสำคัญที่พบเห็นการโฆษณาเชิญชวนดังกล่าว 3 อันดับแรก ประกอบด้วยเว็บไซต์ต่างๆ ร้อยละ 77.0 เฟซบุ๊ก ร้อยละ 67.9 และไลน์ ร้อยละ 24.6
- กลุ่มที่เคยพบเห็นโฆษณาเชิญชวนให้เล่นพนัน ร้อยละ 14.6 เคยตามไปเล่นพนันในช่องทางที่เชิญชวน และส่วนใหญ่เห็นว่าสามารถเข้าถึงและเล่นพนันในช่องทางเหล่านั้นได้ง่าย

5. ประสบการณ์ในการเล่นเกมส์เสี่ยงโชค เสี่ยงดวง พนัน

- ร้อยละ 51.8 เคยมีประสบการณ์เล่นเกมเสี่ยงโชค เสี่ยงดวง พนัน โดยใช้เงินเดิมพัน
- ประเภทการพนันที่เล่นมากที่สุด 3 อันดับ คือน้ำเต้าปูปลา ร้อยละ 33.7 รองลงมาคือเล่นไพ่กินเงิน ร้อยละ 28.1 และอันดับที่สามได้แก่ เล่นบิงโกกินเงิน ร้อยละ 26.2
- เพศชายมีประสบการณ์เล่นเกมเสี่ยงโชค เสี่ยงดวง พนัน โดยใช้เงินเดิมพัน มากกว่าเพศหญิง คิดเป็น ร้อยละ 54.1 : 49.5
- ระดับชั้น และเงินที่ได้รับไปใช้จ่ายประจำวันยิ่งสูง ยิ่งมีประสบการณ์เล่นเกมเสี่ยงโชค เสี่ยงดวง พนัน มากขึ้น ในทางตรงข้ามกลุ่มที่ได้เกรดเฉลี่ยต่ำมีประสบการณ์มากกว่ากลุ่มที่ได้เกรดเฉลี่ยสูงกว่า

6. อายุ และประเภทเกมส์เสี่ยงโชค เสี่ยงดวง พนันที่เล่นเป็นครั้งแรก

- อายุเฉลี่ยที่เริ่มเล่นพนันครั้งแรกอยู่ที่ 11 โดยต่ำสุดอยู่ที่ 6 ปี และสูงสุดอยู่ที่ 16 ปี
- ประเภทการพนันที่เล่นครั้งแรก พบมากที่สุดคือ ไพ่ ร้อยละ 30.4 รองลงมาใกล้เคียงกันระหว่างน้ำเต้าปูปลา ร้อยละ 29.6 และบิงโก ร้อยละ 19.4
- เพศชายเริ่มเล่นพนันครั้งแรกจากไพ่มากที่สุด ร้อยละ 34.2 ส่วนเพศหญิง เริ่มเล่นพนันครั้งแรกจากน้ำเต้าปูปลามากที่สุด ร้อยละ 34.8

7. การถูกลงโทษจากการเสี่ยงโชค เสี่ยงดวง เล่นพนัน

- เพียงร้อยละ 18.7 ที่เคยโดนทำโทษจากการเล่นการพนัน โดยส่วนใหญ่จะเป็นลักษณะถูกดำเนินคดี ส่วนที่ถูกลงโทษด้วยมาตรการที่เข้มข้น เช่น ถูกคาดโทษ/ ทัณฑ์บน และถูกตำรวจจับ มีไม่มากนัก
- กลุ่มที่ไม่เคยถูกลงโทษถึงร้อยละ 40.3 เคยถูกจับได้ว่าเล่นพนันแต่ไม่มีใครว่า หรือลงโทษอะไร

8. เหตุผลที่ไม่เล่นเกมเสี่ยงโชค เสี่ยงดวง เล่นพนัน

- ร้อยละ 61.2 ระบุว่า ไม่ชอบ คิดว่าเป็นสิ่งไม่ดี รองลงมาใกล้เคียงกันร้อยละ 57.1 ระบุเล่นไม่เป็น และร้อยละ 41.2 ระบุเพราะพ่อแม่สอน หรือสั่งห้ามไม่ให้เล่น

9. การเล่นเกมเสี่ยงโชค เสี่ยงดวง พนัน และประเภทที่เล่นในรอบ 1 เดือนที่ผ่านมา

- นักเรียนมัธยมศึกษาตอนต้น 346,284 คน เล่นเกมเสี่ยงโชค เสี่ยงดวง พนันกับผู้อื่น (คนที่ไม่ใช่ครอบครัว ญาติ เพื่อน) โดยใช้เงินเดิมพัน
- เมื่อจำแนกข้อมูลนักพนันมัธยมศึกษาตอนต้น พบว่าเป็นนักพนันเพศชาย จำนวน 1.906 แสนคน และนักพนันเพศหญิงจำนวน 1.556 แสนคน กระจายไปในพื้นที่ภาคเหนือมากที่สุด 9.825 หมื่นคน รองลงมาคือภาคกลาง จำนวน 8.521 หมื่นคน และกรุงเทพฯ ปริมาณ 7.121 หมื่นคน โดยนักพนันกลุ่มดังกล่าวเป็นนักพนันในระดับชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 3 มากกว่า มัธยมปีที่ 1 และ มัธยมปีที่ 2
- ประเภทการพนันที่เล่นมากที่สุด 3 อันดับแรก คือน้ำเต้าปูปลา บิงโก และไพ่
- ความถี่ในการเล่นเฉลี่ยต่อเดือนอยู่ระหว่าง 1 ถึง 4 ครั้ง แล้วแต่ประเภทการพนัน โดยมีวงเงินเฉลี่ยในการเล่นต่อเดือนอยู่ที่ 264.40 บาท

10. เหตุผลที่ทำให้หยุดเล่นเกมเสี่ยงโชค เสี่ยงดวง พนัน และเหตุผลที่เล่นในรอบ 1 เดือนที่ผ่านมา

- เหตุผลสำคัญ 3 อันดับแรกที่ทำให้หยุดเล่นพนันคือ แค่ลองๆ ไม่ได้ชอบเล่น ร้อยละ 59.4 รองลงมาคือเล่นเสียเลยเลิกเล่น ร้อยละ 24.9 และพ่อแม่สอน หรือสั่งห้ามไม่ให้เล่น ร้อยละ 16.7
- เหตุผลสำคัญ 3 อันดับแรกที่ทำให้เล่นพนันในรอบ 1 เดือนที่ผ่านมาคือ รู้สึกสนุก ชอบ ร้อยละ 65.0 รองลงมาคือเล่นแล้วได้เงิน ร้อยละ 42.3 และเพื่อนชวนเล่น ร้อยละ 27.5

11. ผลกระทบจากการเล่นเกมเสี่ยงโชค เสี่ยงดวง พนัน

- กลุ่มที่เล่นเกมเสี่ยงโชค เสี่ยงดวง พนันร้อยละ 42.0 ระบุว่าได้รับผลกระทบ/ ปัญหาจากการเล่นพนัน โดยที่พบมากที่สุด 3 อันดับแรกคือ ถูกโกง ร้อยละ 35.4 รองลงมาคือ มีความเครียด ร้อยละ 32.6 และเสียการเรียน ร้อยละ 28.6
- กลุ่มที่เล่นเกมเสี่ยงโชค เสี่ยงดวง พนันร้อยละ 46.5 เป็นกลุ่มที่เคยมีประสบการณ์ดื่มเครื่องดื่มแอลกอฮอล์ และร้อยละ 19.8 มีประสบการณ์ในการสูบบุหรี่

อภิปรายผล

ประเด็นสำคัญที่พบจากการสำรวจ คือ ประสิทธิภาพในการเล่นพนัน ซึ่งพบว่าตัวอย่างนักเรียนมัธยมศึกษาตอนต้นเกินกว่าครึ่ง คือ ร้อยละ 51.8 มีประสิทธิภาพในการเล่นพนันแล้ว ขณะที่ในรอบ 1 เดือนล่าสุดพบว่ามีประมาณร้อยละ 15 ซึ่งหากคำนวณโดยวิธีประมาณการแล้วพบว่ามีนักเรียนมัธยมศึกษาตอนต้นสูงถึงประมาณ 3 แสน 5 หมื่นที่เล่นพนัน ข้อมูลจากการสำรวจยังพบว่านักเรียนในกลุ่มที่มีประสิทธิภาพเล่นพนัน มีสัดส่วนที่สูงทั้งเรียนชายและหญิง นอกจากนี้ยังพบแนวโน้มที่น่าสนใจด้วยว่า กลุ่มที่ได้เงินไปใช้จ่ายในโรงเรียนมาก มีสัดส่วนผู้ที่เล่นพนันสูงกว่ากลุ่มที่ได้เงินไปใช้จ่ายน้อย ทำนองเดียวกันกับเกรดเฉลี่ยที่พบว่า กลุ่มที่ได้เกรดเฉลี่ยต่ำกว่ามีสัดส่วนของผู้ที่มีประสิทธิภาพเล่นพนันสูงกว่ากลุ่มที่ได้เกรดเฉลี่ยสูงกว่า

ประเด็นที่น่าพิจารณาคือ ในกลุ่มผู้ที่มีประสิทธิภาพเล่นพนัน มีร้อยละ 42.0 ที่ยอมรับว่าได้รับผลกระทบจากการเล่นพนัน ซึ่งผลกระทบที่เกิดขึ้นมีทั้งความเครียด เสียการเรียน ต้องยืมเงินคนอื่น/ ติดหนี้ ฯลฯ จากสถานการณ์ดังกล่าวข้างต้น สามารถตั้งเป็นข้อสังเกตถึงปัจจัยเชื่อมโยงที่นำไปสู่การเสริมแรงให้เกิดการเล่นพนันในกลุ่มนักเรียนมัธยมศึกษาตอนต้นได้ดังนี้

1. สภาพแวดล้อมที่เกี่ยวข้องกับการเล่นพนัน เป็นปัจจัยสำคัญประการแรก ซึ่งจากผลการสำรวจชี้ให้เห็นว่าตัวอย่างส่วนใหญ่ถึงร้อยละ 91.3 มีบุคคลที่อยู่แวดล้อมเล่นพนันอย่างใดอย่างหนึ่ง นอกจากนั้นยังมีปัจจัยเสริมที่ทำให้เกิดการซึมซับถึงวิธีการเล่นพนันจากพ่อ แม่ ผู้ปกครองที่บ้านบ้านอีกด้วย เช่น การให้เด็กเป็นผู้เลือกซื้อสลากกินแบ่งรัฐบาล หรือเลือกเลขหวยใต้ดิน ข้อมูลสำคัญอีกส่วนหนึ่งที่สะท้อนให้เห็นว่า ปัจจัยแวดล้อมทางครอบครัวมีอิทธิพลเสริมแรงต่อการเล่นพนันของเด็กก็คือ ผลสำรวจที่พบว่า เด็กที่เห็นผู้ใหญ่เล่นพนันถึงร้อยละ 29.1 เกิดความรู้สึกอยากเล่นการพนันเมื่อเห็นผู้ใหญ่เล่นพนัน ปัจจัยเสริมแรงด้านสภาพแวดล้อมมีความชัดเจนขึ้นเมื่อทำการจำแนกข้อมูลเพื่อเปรียบเทียบกันระหว่างกลุ่มที่มีบุคคลแวดล้อมเล่นพนัน และกลุ่มที่ไม่มีบุคคลแวดล้อมเล่นพนัน โดยพบว่าในกลุ่มแรกมีสัดส่วนของผู้ที่เคยเล่นพนันสูงร้อยละ 54.3 ส่วนกลุ่มที่สองมีผู้ที่เคยเล่นพนันต่ำกว่าอย่างชัดเจนคือร้อยละ 23.1

2. ความเข้าใจและทัศนคติต่อการพนัน เป็นอีกปัจจัยเสริมที่มีความสำคัญ โดยข้อมูลจากการสำรวจแม้จะพบว่า ส่วนใหญ่เห็นว่าการพนันเป็นสิ่งไม่ดี แต่จะพบว่าบางส่วนยังมีทัศนคติที่ไม่ถูกต้อง เช่น เห็นว่าการเล่นพนัน ถ้าฝึกให้เล่นเป็นก่อน จะลดความเสี่ยงต่อการเสียเงินลง การพนันเป็นวิธีหาเงินที่ง่าย หรือเห็นว่า คนรุ่นเดียวกันส่วนใหญ่ก็เล่นพนัน ซึ่งถือว่าเป็นเรื่องปกติธรรมดา นอกจากนี้ยังพบว่านักเรียนระดับมัธยมศึกษาตอนต้นเองยังไม่สามารถแยกแยะได้ชัดเจนว่า สิ่งใดคือการพนัน สิ่งใดไม่ใช่การพนัน ดังตัวอย่างผลสำรวจที่พบว่าตัวอย่างสูงถึงร้อยละ 40.3 มองว่าลอตเตอรี่ ไม่ใช่การพนัน หรือร้อยละ 44.5 ที่เห็นว่าการเล่นพนันด้วยสิ่งอื่นที่ไม่ใช่เงิน ไม่ใช่การพนัน รวมถึงรูปแบบของการทำการตลาดแบบเสี่ยงโชค ซึ่งร้อยละ 55.5 เห็นว่าไม่ใช่การพนัน ทัศนคติและความเข้าใจลักษณะดังกล่าวเป็นจุดเริ่มต้นที่มีส่วนทำให้ เด็กๆ ซึมซับถึงวิธีการเล่นพนัน และมีโอกาสเข้าถึงการพนันได้ง่าย อันจะนำไปสู่การเล่นพนันในระดับที่เข้มข้นขึ้นในอนาคต

3. การเข้าถึงของสื่อพนัน และข้อมูลประกอบการเล่นพนัน กล่าวได้ว่าปัจจุบันสื่อพนันรูปแบบต่างๆ สามารถเข้าถึงคนทุกกลุ่มได้อย่างกว้างขวาง ไม่เว้นแม้กระทั่งนักเรียนมัธยมศึกษาตอนต้น ซึ่งผลจากการสำรวจพบว่าตัวอย่างส่วนใหญ่คือร้อยละ 72.1 พบเห็น/ ได้ยินการโฆษณาเชิญชวนให้เล่นพนันในรูปแบบต่างๆ โดยเฉพาะสื่อออนไลน์ เช่น เว็บไซต์ เฟซบุ๊ก หรือไลน์ ถือได้ว่าเป็นช่องทางสำคัญที่นักเรียนมัธยมศึกษาตอนต้น เข้าถึงได้อย่างสะดวก ที่สำคัญคือสื่อเชิญชวนต่างๆ เหล่านี้ส่งผลให้นักเรียนจำนวนไม่น้อย คือร้อยละ 14.6 เกิดความสนใจ เข้าไปทดลองเล่น ซึ่งกลุ่มดังกล่าวส่วนใหญ่ถึงร้อยละ 66.7 ให้ข้อมูลว่าสามารถเข้าถึง และเข้าใจวิธีการเล่นได้ง่าย

4. กระบวนการยับยั้งทางสังคมในประเด็นของการเล่นพนันในกลุ่มเด็กและเยาวชนยังอ่อนแอ นอกจากปัจจัยเสริมแรงทั้ง 3 ประการข้างต้นแล้ว ผลการสำรวจยังพบว่า กลุ่มที่เคยเล่นพนันมีเพียงส่วนน้อยคือร้อยละ 18.7 เท่านั้นที่ถูกกลโกงเมื่อเล่นพนัน นอกจากนี้การลงโทษดังกล่าวส่วนใหญ่ยังเป็นระดับที่มีความเข้มข้นต่ำ คือ การว่ากล่าวตักเตือน ประเด็นที่น่าสนใจมากกว่าคือ ในกลุ่มที่ไม่เคยถูกลงโทษจากการเล่นพนันเลย ซึ่งกลุ่มนี้ร้อยละ 40.3 ระบุว่าเคยถูกจับได้ว่าเล่นพนัน แต่ไม่มีใครว่าหรือลงโทษอะไร ซึ่งสะท้อนให้เห็นว่าครอบครัว หรือโรงเรียนซึ่งเป็นหน่วยทางสังคมที่ใกล้ชิดกับตัวเด็กที่สุุดยังมีส่วนร่วมในการป้องกันปัญหาการเล่นพนันในกลุ่มเด็กและเยาวชนไม่มากนัก

ในส่วนของหน่วยงานที่เกี่ยวข้อง ตั้งเป็นข้อสังเกตได้ว่าไม่แตกต่างกันมากนัก เนื่องจากระบบการควบคุมหรือปิดกั้นช่องทางประชาสัมพันธ์เกี่ยวกับการเล่นพนัน ตลอดจนช่องทางการเข้าถึงการพนันยังมีข้อจำกัด ทำให้เด็กและเยาวชนสามารถเข้าถึงสื่อพนันรูปแบบต่างๆ ได้ง่าย ขณะที่สื่อสิ่งพิมพ์จำนวนมากในปัจจุบันก็ยังคงทำธุรกิจในลักษณะที่สนับสนุน ส่งเสริมให้เกิดการเล่นพนัน เช่น การแสดงอัตราต่อรองการเล่นพนัน

ข้อเสนอแนะ

จากผลการสำรวจ พิจารณาได้ว่าการแก้ไขปัญหาการเล่นพนันในกลุ่มนักเรียนมัธยมศึกษาตอนต้นให้มีประสิทธิภาพได้ จำเป็นต้องพิจารณาปัจจัยทั้งระดับตัวบุคคล และปัจจัยแวดล้อมภายนอก

ปัจจัยระดับตัวบุคคล เกี่ยวข้องกับพื้นฐานด้านทัศนคติที่มีต่อการเล่นพนัน รวมถึงความสามารถในการควบคุมตนเองไม่ให้เล่นพนัน ซึ่งการแก้ไขปัญหายุ่งข้องโดยตรงกับการสร้างทัศนคติที่ถูกต้อง การตระหนักถึงปัญหาและผลกระทบจากการเล่นพนันทั้งต่อตนเอง และบุคคลที่เกี่ยวข้องเช่นครอบครัว เพื่อน ฯลฯ

ปัจจัยภายนอก เกี่ยวข้องกับปัจจัยสำคัญรวม 3 ด้านประกอบด้วย

1. การลดปัจจัยที่มีส่วนในการเสริมแรงให้เล่นพนัน ไม่ว่าจะเป็นสังคมที่อยู่แวดล้อมตัวเด็กและเยาวชน รวมถึงข้อมูลข่าวสารที่มีส่วนส่งเสริมการเล่นพนัน

2. การเพิ่มปัจจัยที่เป็นแรงต้านการเล่นพนัน การปรับปรุง พัฒนา เครื่องมือในการป้องกันและปราบปรามการเล่นพนันทั้งภาครัฐ และภาคสังคม เพื่อเพิ่มประสิทธิผลในการปราบปรามไม่ให้เล่นพนัน ตลอดจนลดช่องทางการเล่นให้น้อยลงหรือหมดไป

3. การพัฒนาเครื่องมือที่คอยเฝ้าระวังว่า พื้นผู้เล่นพนันเพื่อการลด ละ เลิก หรือสามารถกำหนดแนวทางแก้ไขปัญหาดังกล่าวได้อย่างถูกต้อง

ทั้งนี้ข้อเสนอแนะเพื่อการแก้ไขปัญหาดังกล่าวทั้งปัจจัยระดับตัวบุคคล และปัจจัยภายนอกประกอบด้วยแนวคิดดังต่อไปนี้

1. ภาครัฐควรให้ความสำคัญกับการพัฒนาบทบาทของสถานศึกษา ในฐานะผู้สร้างพื้นฐานความรู้ความเข้าใจ และทัศนคติที่ถูกต้องต่อปัญหาการพนัน รวมถึงผลกระทบที่เกิดขึ้นทั้งต่อตนเอง และบุคคลแวดล้อม โดยอาจบรรจุเป็นส่วนหนึ่งของหลักสูตรการเรียนการสอน หรือกิจกรรมในสถานศึกษาตั้งแต่ระดับชั้นประถมศึกษา รวมถึงการสนับสนุนด้านการพัฒนาสื่อการเรียนการสอนที่เหมาะสมเพื่อให้เด็กสามารถเข้าใจถึงโทษ พิษภัย ตลอดจนแนวทางหรือทักษะในการหลีกเลี่ยงหรือปฏิเสธการพนัน ซึ่งแนวทางดังกล่าวเป็นแนวทางที่หลายประเทศมีการนำมาใช้เพื่อการแก้ไขปัญหาด้านการพนันในกลุ่มเด็กและเยาวชน เช่น นิวซีแลนด์ ที่พัฒนาโครงการด้านการศึกษาที่ชื่อ “When is it Not a Game?” เพื่อให้ใช้เป็นหลักสูตรการเรียนการสอนเรื่องปัญหาการพนันในโรงเรียน เป็นต้น

2. สนับสนุน ส่งเสริมให้มีการศึกษาแนวทางการพัฒนาองค์ความรู้ โครงการต่างๆ จากประเทศที่ประสบความสำเร็จในการดูแลปัญหาด้านการพนัน รวมถึงวิธีการประยุกต์ใช้เพื่อสร้างการเรียนรู้ควบคู่ไปกับระบบการศึกษา รวมถึงการศึกษาสถานการณ์ด้านการพนันอย่างต่อเนื่อง เป็นระบบตามวัฏจักรการแข่งขันเพื่อประเมินสถานการณ์เป็นระยะ รวมถึงเป็นข้อมูลประกอบการตัดสินใจในการวางแผน กำหนดนโยบายการทำงานให้สามารถป้องกัน ปราบปราม และเฝ้าระวังปัญหาได้อย่างมีประสิทธิภาพสอดคล้องกับสถานการณ์จริง

3. สนับสนุนและพัฒนาความร่วมมือของภาคส่วนต่างๆ อาทิ องค์กรปกครองส่วนท้องถิ่น ภาครัฐ เอกชน ชุมชน สถานศึกษา ฯลฯ ในพื้นที่ เพื่อดำเนินกิจกรรมอย่างน้อย 2 ประการ คือ ประการแรก การสนับสนุนกิจกรรมที่สร้างสรรค์ในช่วงเวลาว่างของเด็กและเยาวชน ทั้งหลังเลิกเรียนและวันหยุด ทั้งในพื้นที่ส่วนกลางและระดับชุมชนเพื่อลดทอนโอกาสการเข้าไปเกี่ยวข้องกับการพนันให้น้อยลง ประการที่สอง กิจกรรมอบรมให้ความรู้ สร้างจิตสำนึกกับพ่อ แม่ ผู้ปกครองหรือผู้ใหญ่ในชุมชนถึงแนวทางในการสอดส่องดูแลเด็กและเยาวชน

4. พัฒนาเครือข่ายความร่วมมือในรูปแบบที่เหมาะสม เพื่อช่วยเหลือภาครัฐ และหน่วยงานที่เกี่ยวข้องในการสอดส่องดูแลเด็กและเยาวชนจากปัญหาการพนัน

5. จัดตั้งหน่วยงานที่มีหน้าที่รับผิดชอบโดยตรงกับปัญหาด้านการพนันโดยเฉพาะ เพื่อสามารถกำหนดนโยบาย และแนวทางการทำงานทั้งในระยะสั้น ระยะกลาง ระยะยาว พร้อมทั้งบริหารจัดการได้อย่างเป็นรูปธรรมทั้งในด้านการป้องกัน แก้ไข และเฝ้าระวังปัญหา อาทิ การทบทวนระบบการณรงค์ ประชาสัมพันธ์จากเดิมที่เน้นภาพรวมทั้งสังคม ไปสู่การเจาะลึกเฉพาะกลุ่มเด็กและเยาวชน หรือการสร้างช่องทางให้คำปรึกษาแนะนำที่สามารถเข้าถึงและเป็นรูปแบบที่สะดวกในกลุ่มเด็กและเยาวชน เช่น ให้คำปรึกษาผ่านบริการส่งข้อความโดยไม่คิดค่าใช้จ่าย หรือโดยผ่านระบบการ Chat เป็นต้น

6. ทบทวน แก้ไขกฎหมายที่เกี่ยวข้องกับปัญหาด้านการพนัน ตลอดจนเกมหรือกิจกรรมที่มีลักษณะพนันทั้งที่ใช้เงินจริง และไม่ใช้เงินจริง อย่างเป็นระบบ เพื่อปรับปรุงให้มีความทันสมัย สอดคล้องกับสถานการณ์จริง อาทิ การโฆษณา ประชาสัมพันธ์ ให้ข้อมูลอันเป็นการส่งเสริมการเล่นพนันในรูปแบบต่างๆ กฎหมายที่เกี่ยวข้องกับคอมพิวเตอร์ อินเทอร์เน็ต หรือกฎหมายที่เกี่ยวข้องกับการนำเสนอข้อเท็จจริงทางสถิติถึงโอกาสของการชนะรางวัลตามความความจริง กรณีผู้ประกอบการทำธุรกิจ หรือกิจกรรมที่เกี่ยวข้องกับการชิงโชค ซึ่งรางวัล รูปแบบต่างๆ เป็นต้น

7. สนับสนุนให้มีการจัดตั้งกองทุนเพื่อป้องกัน แก้ไขปัญหาการเล่นพนันรูปแบบต่างๆ โดยการเก็บภาษีจากภาครัฐ หรือภาคธุรกิจที่ดำเนินกิจกรรม หรือธุรกิจที่มีลักษณะการเสี่ยงโชค เสี่ยงดวง การออกสลากทุกประเภท เช่น สำนักงานสลากกินแบ่งรัฐบาล มาใช้เป็นทุนในการป้องกัน ปราบปราม และเยียวยาปัญหาด้านการพนัน ในลักษณะเดียวกับสำนักงานกองทุนสนับสนุนการสร้างเสริมสุขภาพ (สสส.)

8. เพิ่มเติมเนื้อหาเกี่ยวกับการส่งเสริม สนับสนุนด้านการป้องกัน แก้ไขปัญหาการพนันในเด็กและเยาวชนไว้ในแผนพัฒนาเศรษฐกิจและสังคมแห่งชาติ เพื่อเป็นการให้น้ำหนัก ตลอดจนกำหนดทิศทางการดูแลปัญหาให้มีความชัดเจนมากยิ่งขึ้น

บรรณานุกรม

- กาญจน์นภา พงศ์พนรัตน์ และ ชีรโชติ ภูมิภมร. (2558). รายงานวิจัย เยาวชนกับการพนัน : ปัจจัยเสี่ยง ความเปราะบาง และผลกระทบทางสังคม. กรุงเทพฯ: ศูนย์ศึกษาปัญหาการพนัน.
- ธีรรัตน์ พันทวี วงศ์ชนะเอนก. (2558). รายงานวิจัย การสร้างชุดการเรียนรู้ต้นแบบเกี่ยวกับการพนันสำหรับเด็กในวัยเรียน. กรุงเทพฯ: ศูนย์ศึกษาปัญหาการพนัน.
- ศูนย์วิจัยเพื่อการพัฒนาสังคมและธุรกิจ . (2560). รายงานการสำรวจ สถานการณ์ พฤติกรรม และผลกระทบการพนันในประเทศไทย ประจำปี 2560. กรุงเทพฯ: ศูนย์ศึกษาปัญหาการพนัน.
- California Council on Problem Gambling. (2017). *Betting On Our Future: Youth Community Prevalence Survey, 2017*. Retrived from <http://www.calpg.org/wp-content/uploads/2017/03/2017-Friday-Night-Live-Survey-on-Youth-Gambling.pdf>
- Gamblingcommission. (2016). *Young People and Gambling 2016: A research study among 11-15 year olds in England and Wales*. Retrived from <http://www.gamblingcommission.gov.uk/PDF/survey-data/Young-people-and-gambling-2016.pdf>
- Le, G., Liao, M., Lee, S.,& Woo, K. (2018). *Youth Gambling in the 21st Century: Prevalence, Impact, and Interventions*. Retrived from <https://pdfs.semanticscholar.org/35b3/3875894ce6f300d4ef741c097bb0811482a6.pdf>
- Stinchfield, R. D. (2001). A Comparison of Gambling by Minnesota Public School Students in 1992, 1995, and 1998. *Journal of Gambling Studies*, 17(4), 273-296.
- Valentine G. (2016). *Children and Young People's Gambling: Research Review*. London, England: The Responsible Gambling Trust.
- Winters, K. C., Stinchfield, R. D., Botzet, A., & Anderson, N. (2002). Prospective Study of Youth Gambling Behaviors. *Psychology of Addictive Behaviors*, 16(1), 3-9.

ภาคผนวก
แบบสอบถาม



โครงการศึกษาการเล่นเกมส์เสี่ยงโชค เสี่ยงดวง เดิมพันของนักเรียนมัธยมศึกษาตอนต้น

โดย

ศูนย์วิจัยเพื่อการพัฒนาสังคมและธุรกิจ (SAB)

ภายใต้ทุนสนับสนุนจาก

ศูนย์ศึกษาปัญหาการพนัน (Center for Gambling Studies)

คำชี้แจง

แบบสอบถามฉบับนี้ สอบถามน้องๆ เกี่ยวกับการเล่นเกมเสี่ยงโชค เสี่ยงดวง เดิมพัน โดยคำตอบที่น้องๆ ตอบจะถูกปกปิดเป็นความลับ น้องไม่ต้องให้ชื่อ ห้องเรียน พี่ๆ จะไม่เปิดเผยคำตอบน้องให้คนรอบข้าง และข้อมูลที่ใช้จะไม่เจาะจงตัวคน หรือ โรงเรียน แต่จะจัดทำเป็นรายงานภาพรวมของนักเรียนมัธยมศึกษาตอนต้น ซึ่งจะเป็นประโยชน์ต่อการปกป้องคุ้มครองเด็กและเยาวชน ให้ทางไกลการพนัน **ดังนั้นจึงขอให้ น้องๆ ตอบคำถามให้ครบถ้วนตามความเป็นจริง**

ขอบคุณมากครับ / ค่ะ

คณะผู้วิจัย

SAB

Research Centre for Social and Business Development Co., Ltd.

ตอนที่ 1 การรู้จักกลุ่มเด็กรุ่นใหม่ไม่พนัน

1. น้องเคยได้ยิน/ เคยเห็น หรือรู้จัก “กลุ่มเด็กรุ่นใหม่ไม่พนัน” หรือไม่

ใช้การสอบถามตามลำดับ	เคยได้ยิน/ เคยเห็น รู้จัก	ไม่เคยได้ยิน/ เคยเห็น ไม่รู้จัก
พนักงานเอเย่ชื่อ		
แสดงภาพประกอบ		

2. ถ้าน้องเคยได้ยิน / เห็น (ทั้งการเอเย่ชื่อ และการแสดงภาพประกอบ) น้องได้ยิน/ เห็นจากที่ไหนบ้าง (ตอบได้หลายคำตอบ)

- ☐ 1) เฟซบุ๊ก
 ☐ 2) เห็นจากข่าวทางโทรทัศน์
 ☐ 3) เพื่อนหรือมีคนเล่าให้ฟัง
☐ 4) เห็นเพื่อนไปร่วมกลุ่ม
 ☐ 5) ตัวเองเข้าร่วมกลุ่ม
 ☐ 6) อื่นๆ คือ.....

3. น้องคิดว่าดีไหมที่มีเยาวชนมาร่วมกลุ่มต่อต้านการพนัน

- ☐ 1) ดี
 ☐ 2) เฉยๆ
 ☐ 3) ไม่ดีเพราะ.....

ตอนที่ 2 ความคิดเห็นและสภาพแวดล้อมที่เกี่ยวข้องกับการเล่น

4. น้องคิดว่าสิ่งต่อไปนี้คือ “การพนัน” หรือไม่

- 1) การแข่งขันกีฬา เกมส์ ฯลฯ โดยมีการเดิมพันด้วย “สิ่งที่ไม่ใช่เงิน” เช่น เลี้ยงข้าว เลี้ยงหนัง ☐ การพนัน ☐ ไม่ใช่การพนัน
 2) การแข่งขันกีฬา เกมส์ ฯลฯ โดยมีการเดิมพันด้วย “เงิน” ☐ การพนัน ☐ ไม่ใช่การพนัน
 3) การรวมเงินซื้อของหรือแข่งขันเล่นเกม โดยคนหรือทีมที่ชนะได้รางวัลไป ☐ การพนัน ☐ ไม่ใช่การพนัน
 4) ลอตเตอรี่ ☐ การพนัน ☐ ไม่ใช่การพนัน
 5) หวยใต้ดิน ☐ การพนัน ☐ ไม่ใช่การพนัน
 6) ซื้อของเพื่อเอารหัสไปชิงโชค เช่น ส่ง SMS ☐ การพนัน ☐ ไม่ใช่การพนัน

5. น้องเห็นด้วยกับข้อความต่อไปนี้หรือไม่

ประเด็น	เห็นด้วย	ไม่แน่ใจ	ไม่เห็นด้วย
1) การพนัน เป็นสิ่งให้โทษ	☐	☐	☐
2) การเล่นพนัน ถ้าฝึกให้เล่นเป็นก่อน จะลดความเสี่ยงต่อการเสียเงินลง	☐	☐	☐
3) การพนันเป็นวิธีหาเงินที่ง่าย	☐	☐	☐
4) การพนันยิ่งเล่นมากยิ่งมีโอกาสชนะมาก	☐	☐	☐
5) คนรุ่นราวคราวเดียวกันส่วนใหญ่ก็เล่นพนัน	☐	☐	☐

6. น้องรู้จักใครบ้าง ที่ซื้อลอตเตอรี่ หวยใต้ดิน รวมถึงเล่นพนันประเภทต่างๆ (ตอบได้หลายคำตอบ)

- ☐ 1) คนในครอบครัว (พ่อ แม่ พี่ น้อง)
 ☐ 2) เพื่อนสนิท
 ☐ 3) เพื่อน (ไม่สนิท)
 ☐ 4)ญาติ
☐ 5) แฟน/คนรัก
 ☐ 6) ครู/อาจารย์ในโรงเรียน
 ☐ 7) คนรู้จักในชุมชน/ละแวกที่พักอาศัย
☐ 8) อื่นๆ.....
 ☐ 9) ไม่มีคนรู้จักที่เล่นพนัน (ข้ามไปตอบข้อ 10)

7. ผู้ใหญ่ที่บ้าน เคยให้น้อง เลือกเลขลอตเตอรี่ หรือบอกเลขหวย บ้างไหม ☐ 1) เคย ☐ 2) ไม่เคย

8. ผู้ใหญ่ที่บ้าน เคยใช้ให้น้อง ไปซื้อลอตเตอรี่ หรือหวยใต้ดิน บ้างหรือไม่ ☐ 1) เคย ☐ 2) ไม่เคย

9. เวลาเห็นผู้ใหญ่ที่บ้าน เล่นลอตเตอรี่ หวยใต้ดิน รวมถึงการพนันประเภทต่างๆ น้องเคยรู้สึกอยากเล่นบ้างหรือไม่

- ☐ 1) เคยรู้สึกอยากเล่น
 ☐ 2) ไม่รู้สึกอยากเล่น

10. น้องเคยเห็น/ได้ยินโฆษณา เชิญชวน ให้เล่นพนัน เช่น พนันออนไลน์ พนันบอล บ้างหรือไม่

- ☐ 1) ไม่เคยเห็น / ได้ยิน (ข้ามไปตอบคำถาม ตอนที่ 3)
☐ 2) เคยเห็น / ได้ยิน (ตอบคำถามต่อในข้อ 10.2.1 ถึง 10.2.3)

10.2.1 น้องเคยเห็น/ได้ยินโฆษณา เชิญชวนให้เล่นพนันจากที่ไหนบ้าง **(ตอบได้หลายคำตอบ)**

- ☐ 1) เว็บไซต์ ☐ 2) เฟซบุ๊ก ☐ 3) ไลน์ ☐ 4) อินสตาแกรม ☐ 5) ยูทูบ
☐ 6) ทวิตเตอร์ ☐ 7) โทรศัพท์มือถือ/ ดิจิตอลทีวี ☐ 8) ช่องกีฬาทางทีวีดาวเทียม/ เคเบิลทีวี
☐ 9) วิทยุ ☐ 10) หนังสือพิมพ์ ☐ 11) หนังสือพิมพ์/ นิตยสารกีฬา
☐ 12) หนังสือพิมพ์วิเคราะห์อัตราต่อรอง

10.2.2 น้องเคยตามไปเล่นพนัน ตามช่องทางที่เชิญชวนบ้างหรือไม่ ☐ 1) เคย ☐ 2) ไม่เคย

10.2.3 ถ้าเคยตามไปเล่น เข้าไปเล่นได้ง่าย หรือยาก ☐ 1) ง่าย ☐ 2) ยาก ☐ 3) ไม่ได้ตามไปเล่น

ตอนที่ 3 การเล่นเกมเสี่ยงโชค เสี่ยงดวง เดิมพัน

11. น้องเคยเล่นเกมเสี่ยงโชค เสี่ยงดวง หรือพนัน **โดยใช้เงินเดิมพัน** บ้างหรือไม่ อะไรบ้าง

(กรณีเดิมพันด้วยสิ่งอื่นๆ เช่น เดิมพัน เลี้ยงข้าว สิ่งของ ไม่นับว่าเล่น)

ประเภทการเสี่ยงโชค เสี่ยงดวง พนัน	ไม่เคยเล่น	เคยเล่นกันเองกับเพื่อนหรือคนรู้จัก	เคยเล่นกับคนอื่น เช่น เจ้ามือ บ่อน โต๊ะ
11.1 เล่นไพ่กินเงิน	☐	☐	☐
11.2 หวยใต้ดิน	☐	☐	☐
11.3 บิงโกกินเงิน	☐	☐	☐
11.4 พนันบอลกินเงิน	☐	☐	☐
11.5 พนันกีฬาอื่นๆ (เช่น มวย บาส)	☐	☐	☐
11.6 พนันออนไลน์	☐	☐	☐
11.7 น้ำเต้าปูปลา	☐	☐	☐
11.8 ไฮโล	☐	☐	☐
11.9 อื่นๆ ระบุ.....	☐	☐	☐

11.10 น้องเคยซื้อลอตเตอรี่หรือไม่ ☐ ไม่เคย ☐ เคย

11.11 รวมที่เคยเล่นเกมเสี่ยงโชค เสี่ยงดวง พนัน **โดยใช้เงินเดิมพัน** ทั้งหมด อย่าง ☐ ไม่เคยเลย (ข้ามไปตอบข้อ 14)

12. สำหรับน้องที่ “**เคยเล่นมาก่อนอย่างน้อย 1 อย่าง**” น้องเล่นครั้งแรกอายุเท่าไร.....ปี

และเล่นอะไรเป็นอย่างแรก (ตอบนอกเหนือจากในตารางข้างบนก็ได้)

13. สำหรับน้องที่ “**เคยเล่นมาก่อนอย่างน้อย 1 อย่าง**” น้องเคยถูกลงโทษจากการเล่นพนันบ้างหรือไม่

☐ ไม่เคย ☒ เนื่องจาก ☐ ไม่เคยถูกจับได้ ☐ ถูกจับได้แต่ไม่มีใครว่า หรือลงโทษอะไร

☐ เคย ☒ ลักษณะใดบ้าง **(ตอบได้หลายคำตอบ)**

- ☐ 1) ถูกพ่อแม่ว่า ตำหนิ ดุด่า ☐ 2) ถูกพ่อแม่ตี ☐ 3) ถูกพ่อแม่หักค่าขนม
☐ 4) ถูกครูว่า ตำหนิ ดุด่า ☐ 5) ถูกครูตี ☐ 6) ถูกคาดโทษ/ ทัณฑ์บน
☐ 7) ถูกตำรวจจับ ☐ 8) อื่นๆ คือ.....

14. สำหรับน้องที่ “ไม่เคยเล่นเสี่ยงโชค เสี่ยงดวง หรือพนันเลยแม้แต่อย่างเดียวนในชีวิต” ทำไม่ถึงไม่เล่น

(ตอบได้หลายคำตอบ จากนั้นข้ามไปตอบคำถามตอนที่ 4)

- ☐ 1) เล่นไม่เป็น ☐ 2) ไม่ชอบ คิดว่าเป็นสิ่งไม่ดี ☐ 3) พ่อแม่สอน หรือสั่งห้ามไม่ให้เล่น
☐ 4) ครูสอน หรือห้ามไม่ให้เล่น ☐ 5) ไม่มีเพื่อนเล่น ☐ 6) กลัวถูกจับได้
☐ 7) กลัวเสียเงิน ☐ 8) อื่นๆ คือ.....

15. ใน 1 เดือนที่ผ่านมา น้องเคยเล่นเสี่ยงโชค เสี่ยงดวง หรือพนัน **กับคนอื่นที่ไม่ใช่เพื่อนหรือคนรู้จัก โดยใช้เงินเดิมพัน** อะไรบ้าง

คำอธิบาย คำถามที่ว่าเคยเล่นประมาณกี่ครั้ง คำว่า “ครั้ง” ไม่ใช่จำนวนตาที่เล่น เช่น เล่นไพ่เล่นครั้งเดียว อาจมีการเดิมพัน

/ เหนียงหลายตา แต่ให้นับเป็น 1 ครั้ง เป็นต้น

- 15.1 เล่นไพ่กินเงิน ☐ ไม่เคยเล่น ☐ เคยเล่น ประมาณ ครั้ง และต่อครั้งใช้เงินเล่นประมาณ บาท
15.2 หวยใต้ดิน ☐ ไม่เคยเล่น ☐ เคยเล่น ประมาณ งวด และต่อครั้งใช้เงินเล่นประมาณ บาท
15.3 บิงโกกินเงิน ☐ ไม่เคยเล่น ☐ เคยเล่น ประมาณ ครั้ง และต่อครั้งใช้เงินเล่นประมาณ บาท
15.4 พนันบอลกินเงิน ☐ ไม่เคยเล่น ☐ เคยเล่น ประมาณ ครั้ง และต่อครั้งใช้เงินเล่นประมาณ บาท
15.5 พนันกีฬาอื่นๆ ☐ ไม่เคยเล่น ☐ เคยเล่น ประมาณ ครั้ง และต่อครั้งใช้เงินเล่นประมาณ บาท
15.6 พนันออนไลน์ ☐ ไม่เคยเล่น ☐ เคยเล่น ประมาณ ครั้ง และต่อครั้งใช้เงินเล่นประมาณ บาท
15.7 น้ำเต้าปูปลา ☐ ไม่เคยเล่น ☐ เคยเล่น ประมาณ ครั้ง และต่อครั้งใช้เงินเล่นประมาณ บาท
15.8 ไฮโล ☐ ไม่เคยเล่น ☐ เคยเล่น ประมาณ ครั้ง และต่อครั้งใช้เงินเล่นประมาณ บาท
15.9 อื่นๆ ระบุ..... ☐ ไม่เคยเล่น ☐ เคยเล่น ประมาณ ครั้ง และต่อครั้งใช้เงินเล่นประมาณ บาท

15.10 ใน 1 เดือนที่ผ่านมา น้องซื้อลอตเตอรี่บ้างหรือไม่ ☐ ไม่ซื้อ ☐ ซื้อ งวด งวดละประมาณ บาท

15.11 รวมที่เคยเล่นเสี่ยงโชค เสี่ยงดวง หรือพนัน ในรอบ 1 เดือนที่ผ่านมา ทั้งหมด อย่าง ☐ ไม่เคยเลย

16. สำหรับน้องที่ “หยุดเล่น ไม่ได้เล่นเลยแม้แต่อย่างเดียวน” ทำไม่ถึงหยุดเล่น (ตอบได้หลายคำตอบ)

- ☐ 1) เล่นเสียเลยเลิก ☐ 2) แค่ลองๆ ไม่ได้ชอบ ☐ 3) พ่อแม่สอน หรือสั่งห้ามไม่ให้เล่น
☐ 4) ครูสอนหรือห้ามไม่ให้เล่น ☐ 5) ไม่มีเพื่อนเล่น ☐ 6) กลัวถูกจับได้
☐ 7) โดนจับได้และถูกลงโทษ ☐ 8) หยุดเล่นชั่วคราว สักพักอาจเล่นใหม่ ☐ 9) อื่นๆ คือ.....

17. สำหรับน้องที่ “ยังเล่นอยู่ อย่างน้อย 1 อย่าง” ทำไม่ถึงเล่น (ตอบได้หลายคำตอบ)

- ☐ 1) เล่นแล้วได้ตั้ง ☐ 2) รู้สึกสนุก ชอบ ☐ 3) คนที่บ้านชวนเล่น
☐ 4) เพื่อนชวนเล่น ☐ 5) เล่นเพื่อเข้ากลุ่มเข้าพวกกับเพื่อน ☐ 6) อื่นๆ คือ.....

18. น้องเคยได้รับผลกระทบจากการเล่นพนันของตัวเอง อย่างไรบ้าง (ตอบได้หลายคำตอบ)

- ☐ 1) เสียการเรียน ☐ 2) ทะเลาะวิวาทกับคนที่เล่นพนันด้วย ☐ 3) ถูกโกง (ไม่จ่าย/ จ่ายไม่ครบ)
☐ 4) ถูกขู่/ กรรโชก/ ทำร้ายร่างกายจากเจ้าหนี้ ☐ 5) มีความเครียด ☐ 6) ต้องยืมเงินคนอื่น/ติดหนี้
☐ 7) เสียเพื่อน ☐ 8) ต้องโกหกพ่อแม่ผู้ปกครอง เพื่อขอเงินเพิ่มเอามาเล่นหรือใช้หนี้พนัน
☐ 9) อื่นๆ ระบุ..... ☐ 10) ไม่มีปัญหาใดๆ

19. น้องเคยสูบบุหรี่ หรือดื่มเครื่องดื่มแอลกอฮอล์ บ้างหรือไม่ (ตอบได้หลายคำตอบ)

- ☐ 1) เคยสูบบุหรี่ ☐ 2) เคยดื่มเครื่องดื่มแอลกอฮอล์ เช่น เหล้า เบียร์ ไวน์ เหล้าปั่น หรือประเภทอื่นๆ
☐ 3) ไม่เคยทั้งสองอย่าง

ตอนที่ 4 ข้อมูลทั่วไปของน้อง

1. เพศ ☐ 1) ชาย ☐ 2) หญิง
2. อายุ.....ปี
3. เรียนอยู่ชั้น ☐ 1) ม.1 ☐ 2) ม.2 ☐ 3) ม.3
4. เกรดเฉลี่ยเทอมล่าสุด
5. น้องได้เงินไปโรงเรียนวันละเท่าไร บาท
6. พักอาศัยอยู่กับใคร ☐ 1) พ่อแม่ ☐ 2) ปู่ย่าตายาย ☐ 3) พี่น้อง หรือญาติคนอื่น ๆ
☐ 4) อยู่กับเพื่อน ☐ 5) อยู่คนเดียว ☐ 6) อื่นๆ ระบุ.....
7. พ่อแม่อยู่ด้วยกันหรือไม่
☐ 1) อยู่ด้วยกัน ☐ 2) เลิกกัน ☐ 3) คนใดคนหนึ่งเสียชีวิต ☐ 4) เสียชีวิตแล้วทั้งสองคน
8. พ่อทำงานอะไร
☐ 1) ข้าราชการ/รัฐวิสาหกิจ ☐ 2) พนักงานบริษัทเอกชน ☐ 3) ค้าขายรายย่อย/บริการรายย่อย
☐ 4) ธุรกิจส่วนตัว/ผู้ประกอบการ ☐ 5) ผู้ใช้แรงงาน/รับจ้างทั่วไป ☐ 6) เกษตรกร/ประมง
☐ 7) อาชีพอิสระ อาทิ ทนายความ สถาปนิก ☐ 8) อื่นๆ คือ ☐ 9) ไม่ได้ทำงาน/เป็นพ่อบ้าน
9. แม่ทำงานอะไร
☐ 1) ข้าราชการ/รัฐวิสาหกิจ ☐ 2) พนักงานบริษัทเอกชน ☐ 3) ค้าขายรายย่อย/บริการรายย่อย
☐ 4) ธุรกิจส่วนตัว/ผู้ประกอบการ ☐ 5) ผู้ใช้แรงงาน/รับจ้างทั่วไป ☐ 6) เกษตรกร/ประมง
☐ 7) อาชีพอิสระ อาทิ ทนายความ สถาปนิก ☐ 8) อื่นๆ คือ ☐ 9) ไม่ได้ทำงาน/เป็นแม่บ้าน

ขอบคุณครับ/ค่ะ

สำหรับเจ้าหน้าที่ ชื่อพนักงานสัมภาษณ์ วันเก็บข้อมูล / /
 อำเภอ/เขต จังหวัด.....
 ประเภทโรงเรียน ☐ ชายล้วน ☐ หญิงล้วน ☐ มีทั้งชายและหญิง สังกัด