

ปัจจัยคัดสรรที่สัมพันธ์กับพฤติกรรมติดการพนันของวัยรุ่นตอนปลาย ในกรุงเทพมหานคร



นางสาวภัทรพร แจ่มใส

สถาบันวิทยบริการ
วิทยานิพนธ์นี้เป็นส่วนหนึ่งของการศึกษาตามหลักสูตรปริญญาศิลปศาสตรมหาบัณฑิต
จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย
สาขาวิชาจิตวิทยาพัฒนาการ
คณะจิตวิทยา จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย

ปีการศึกษา 2549

ISBN 974-14-2534-1

ลิขสิทธิ์ของจุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย

SELECTED FACTORS RELATED TO GAMBLING ADDICTED BEHAVIOR
OF LATE ADOLESCENTS IN BANGKOK



Miss Pattaraporn Jamsai

สถาบันวิทยบริการ

A Thesis Submitted in Partial Fulfillment of the Requirements
for the Degree of Master of Arts Program in Developmental Psychology

Faculty of Psychology

Chulalongkorn University

Academic Year 2006

ISBN 974-14-2534-1

Copyright of Chulalongkorn University

หัวข้อวิทยานิพนธ์	ปัจจัยคัตสรรที่สัมพันธ์กับพฤติกรรมการพนันของวัยรุ่นตอนปลาย ในกรุงเทพมหานคร
โดย	นางสาวภัทรพร แจ่มใส
สาขาวิชา	จิตวิทยาพัฒนาการ
อาจารย์ที่ปรึกษา	รองศาสตราจารย์ ศิรางค์ ทับสายทอง

คณะจิตวิทยา จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย อนุมัติให้รับวิทยานิพนธ์ฉบับนี้เป็น
ส่วนหนึ่งของการศึกษาตามหลักสูตรปริญญาโทบัณฑิต

.....
 (รองศาสตราจารย์ ดร.สมโภชน์ เอี่ยมสุภาษิต)

คณะกรรมการสอบวิทยานิพนธ์

..... ประธานกรรมการ
 (รองศาสตราจารย์ ดร.สมโภชน์ เอี่ยมสุภาษิต)

..... อาจารย์ที่ปรึกษา
 (รองศาสตราจารย์ ศิรางค์ ทับสายทอง)

..... กรรมการ
 (รองศาสตราจารย์ ประไพพรรณ ภูมิวุฒิสาร)

ภัทรพร แจ่มใส : ปัจจัยคัดสรรที่สัมพันธ์กับพฤติกรรมติดการพนันของวัยรุ่นตอนปลาย
ในกรุงเทพมหานคร (SELECTED FACTORS RELATED TO GAMBLING ADDICTED
BEHAVIOR OF LATE ADOLESCENTS IN BANGKOK)

อ.ที่ปรึกษา : รศ. ศิรางค์ ทับสายทอง, 103 หน้า, ISBN 974-14-2534-1

การวิจัยครั้งนี้มีวัตถุประสงค์ เพื่อศึกษาปัจจัยคัดสรรที่สัมพันธ์กับพฤติกรรมติดการพนันของ
วัยรุ่นตอนปลาย ในกรุงเทพมหานคร กลุ่มตัวอย่างคือนิสิตนักศึกษา จำนวน 1,200 คน กำลังศึกษาอยู่
ในระดับปริญญาบัณฑิต ในมหาวิทยาลัยที่อยู่ในกำกับของสำนักงานคณะกรรมการการอุดมศึกษา
ได้แก่ จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย มหาวิทยาลัยหอการค้าไทย มหาวิทยาลัยเกษตรศาสตร์ มหาวิทยาลัย
รามคำแหง มหาวิทยาลัยธุรกิจบัณฑิต และมหาวิทยาลัยมหิดล มีอายุระหว่าง 18-21 ปี แบ่งกลุ่ม
ตัวอย่างเป็น 2 กลุ่ม ตามความถี่ของพฤติกรรมการเล่นการพนัน ได้เป็นกลุ่มตัวอย่างที่มีพฤติกรรมติด
การพนัน 250 คน (จากเพศชาย 457 คน และเพศหญิง 743 คน) และกลุ่มตัวอย่างที่ไม่มีพฤติกรรมติด
การพนัน 250 คน ตัวแปรที่ใช้ในการวิจัย ประกอบด้วยตัวแปรอิสระได้แก่ เพศ ผลการเรียน ตัวแบบพ่อ
แม่ ตัวแบบเพื่อนสนิท แหล่งของการควบคุมตน พฤติกรรมขาดการยั้งคิด การเห็นคุณค่าในตนเอง และ
ความรู้สึกแสวงหาสิ่งตื่นเต้นเร้าใจ ตัวแปรตามคือ พฤติกรรมติดการพนัน เครื่องมือที่ใช้ในการวิจัยคือ
แบบสอบถามข้อมูลทั่วไป แบบทดสอบอำนาจควบคุมตน แบบทดสอบการเห็นคุณค่าในตนเอง
แบบทดสอบการมีพฤติกรรมขาดการยั้งคิด และแบบทดสอบความรู้สึกแสวงหาสิ่งตื่นเต้นเร้าใจ นำ
ข้อมูลที่ได้มาวิเคราะห์โดยการจำแนกกลุ่ม (Discriminant Analysis) ด้วยวิธีการวิเคราะห์แบบขั้นตอน
(Stepwise) โดยใช้สถิติวิลคิส แลมดา (Wilks' Lambda) เป็นเกณฑ์ในการคัดเลือกตัวแปรเข้าวิเคราะห์

ผลการวิจัยพบว่า ตัวแปรอิสระ 5 ตัวแปร จาก 8 ตัวแปร มีความสัมพันธ์กับกลุ่มตัวอย่างที่มี
พฤติกรรมติดการพนัน ได้แก่ ผลการเรียน ($C_i = -0.497$) ตัวแบบเพื่อนสนิท ($C_i = 0.431$) ตัวแบบพ่อ
แม่ (พ่อแม่เล่นการพนัน $C_i = 0.415$ และแม่เล่นการพนัน $C_i = 0.298$) แหล่งของการควบคุมตน ($C_i =$
 0.395) และพฤติกรรมขาดการยั้งคิด ($C_i = 0.329$) และมีความแม่นยำในการคาดคะเนพฤติกรรมติด
การพนันได้ถูกต้องร้อยละ 69.00

สาขาวิชา จิตวิทยาพัฒนาการ

ปีการศึกษา 2549

ลายมือชื่อผู้จัดทำ.....ภัทรพร แจ่มใส

ลายมือชื่ออาจารย์ที่ปรึกษา.....

4678124838: MAJOR DEVELOPMENTAL PSYCHOLOGY

KEY WORD: LATE ADOLESCENTS / GAMBLING ADDICTED BEHAVIOR / LOCUS OF CONTROL / IMPULSIVENESS / SELF-ESTEEM / SENSATION SEEKING

PATTARAPORN JAMSAI: SELECTED FACTORS RELATED TO GAMBLING

ADDICTED BEHAVIOR OF LATE ADOLESCENTS IN BANGKOK. THESIS ADVISOR:

ASSOC. PROF. SIRANG TUBSAITONG. 103 pp. ISBN 974-14-2534-1

The purpose of this research was to study selected factors related to gambling addicted behavior of late adolescents in Bangkok. Samples were 1,200 undergraduate students from universities under control of Commission on Higher Education. These were: Chulalongkorn University, University of the Thai Chamber of Commerce, Kasetsart University, Ramkhamhaeng University, Dhurakijpundit University and Mahido University. The age ranged from 18 to 21, and was divided into two groups based on the frequencies of gambling behavior : 250 students with gambling addicted behavior (from 457 males, 743 females) and 250 students without gambling addicted behavior. Independent variables in this study were gender, GPAX, modeling (parents), modeling (close friends), locus of control, impulsiveness, self-esteem and sensation seeking behavior. Dependent variable was gambling addicted behavior. Research instruments were Personal Data Questionnaire, Locus of Control Scales, Self-Esteem Inventories, Impulsiveness Questionnaire and Sensation Seeking Scale. Finally, all data were analyzed by Stepwise Discriminant Analysis technique and used Wilks' Lambda as the entry criterion.

Results show that 5 among 8 variables relate to gambling addicted behavior significantly : GPAX ($C_i = -0.497$), modeling (close friends $C_i = 0.431$), modeling (mother and father play $C_i = 0.415$ and mother play only $C_i = 0.298$), locus of control ($C_i = 0.395$), and impulsiveness ($C_i = 0.329$). And the percentage of correct classification for predicted group membership of gambling addicted behavior is 69.00

Field of study Development Psychology

Academic year 2006

Student's signature... P. Jamsai ...

Advisor's signature... S. T. ...

กิตติกรรมประกาศ

ผู้วิจัยกราบขอบพระคุณ พ่อแม่ พี่น้อง ญาติๆทุกคนที่มีส่วนเกี่ยวข้อง คอยให้ความรัก ความห่วงใย และกำลังใจมาโดยตลอด และการวิจัยครั้งนี้จะสำเร็จลงมิได้ หากขาดความกรุณาจาก รองศาสตราจารย์ ศิราภรณ์ ทับสายทอง อาจารย์ที่ปรึกษาวิทยานิพนธ์ ที่ให้แนวคิด คำแนะนำ ตลอดจนระยะเวลาตรวจสอบแก้ไขข้อบกพร่องต่างๆ จนทำให้วิทยานิพนธ์เล่มนี้สำเร็จลงได้

ผู้วิจัยขอกราบขอบพระคุณผู้ทรงคุณวุฒิ รองศาสตราจารย์ ดร. พรรณทิพย์ ศิริวรรณบุศย์ รองศาสตราจารย์ ประไพพรรณ ภูมิวุฒิสาร และ อ.ดร. กุลยา เดชอิทธิรัตน์ ที่ได้ให้ความกรุณาตรวจพิจารณาแก้ไขข้อบกพร่อง และให้คำแนะนำเกี่ยวกับความตรงเชิงเนื้อหาของแบบทดสอบอำนาจควบคุมตน แบบทดสอบการมีพฤติกรรมขาดการยั้งคิด แบบทดสอบความรู้สึกแสวงหาสิ่งตื่นเต้นเร้าใจ และแบบทดสอบการเห็นคุณค่าในตนเอง ตลอดจนกราบขอบพระคุณคณาจารย์ทุกท่านที่คอยอบรมสั่งสอน ให้ความรู้ คำแนะนำ และคำปรึกษาต่างๆ จนงานวิจัยเล่มนี้สำเร็จลงได้ และขอขอบคุณเจ้าหน้าที่คณะจิตวิทยาที่ให้ความช่วยเหลือในการติดต่อประสานงานในการดำเนินงานวิจัยแก่ผู้วิจัยตลอดมา

ผู้วิจัยขอขอบคุณอาจารย์ เจ้าหน้าที่ ทุกท่านที่คอยช่วยเหลือในการเก็บข้อมูล รวมถึงนิสิตนักศึกษาทุกคนที่ได้ใช้เวลาให้ความร่วมมือในการทำแบบทดสอบ เพื่อให้การวิจัยครั้งนี้สำเร็จลงได้

ผู้วิจัยขอขอบคุณเพื่อนๆ พี่ๆ ทุกคนที่คอยช่วยเหลือให้กำลังใจ ให้คำแนะนำปรึกษาเป็นอย่างดีตลอดมา

ผู้วิจัยจะขอระลึกถึงพระคุณนี้ตลอดไป

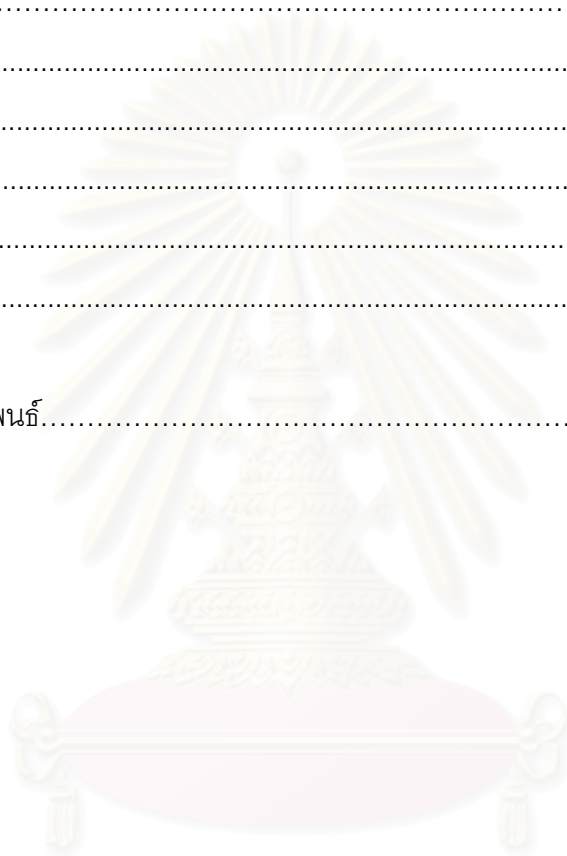
สถาบันวิทยบริการ
จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย

สารบัญ

	หน้า
บทคัดย่อภาษาไทย.....	ง
บทคัดย่อภาษาอังกฤษ.....	จ
กิตติกรรมประกาศ.....	ฉ
สารบัญตาราง.....	ณ
บทที่ 1 บทนำ.....	1
ความเป็นมาและความสำคัญของปัญหา.....	1
แนวคิด ทฤษฎี และงานวิจัยที่เกี่ยวข้อง.....	5
วัตถุประสงค์ในการวิจัย.....	34
ขอบเขตการวิจัย.....	34
คำจำกัดความในการวิจัย.....	34
ประโยชน์ที่คาดว่าจะได้รับ.....	35
บทที่ 2 วิธีดำเนินการและการเก็บรวบรวมข้อมูล.....	36
การคัดเลือกกลุ่มตัวอย่าง.....	37
เครื่องมือที่ใช้ในการวิจัย.....	37
วิธีดำเนินการวิจัย.....	45
การวิเคราะห์ข้อมูล.....	45
วิธีการนำเสนอข้อมูล.....	45
บทที่ 3 ผลการวิจัย.....	46
บทที่ 4 การอภิปรายผลการวิจัย.....	61
บทที่ 5 สรุปผลการวิจัยและข้อเสนอแนะ.....	70

สารบัญ (ต่อ)

	หน้า
รายการอ้างอิง.....	73
ภาคผนวก.....	84
ภาคผนวก ก.....	85
ภาคผนวก ข.....	86
ภาคผนวก ค.....	92
ภาคผนวก ง.....	100
ภาคผนวก จ.....	101
ประวัติผู้เขียนวิทยานิพนธ์.....	103



สถาบันวิทยบริการ
จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย

สารบัญตาราง

ตารางที่	หน้า
1	ลำดับขั้นพัฒนาการของความเชื่อในแหล่งของการควบคุมตน (Locus of Control) ด้านการประสบความสำเร็จและความล้มเหลว.....22
2	เกณฑ์การให้คะแนนแบบทดสอบอำนาจควบคุมตนสำหรับเด็ก.....38
3	เกณฑ์การให้คะแนนแบบทดสอบการมีพฤติกรรมขาดการยั้งคิด.....40
4	สรุปแบบทดสอบการเห็นคุณค่าในตนเอง.....43
5	เกณฑ์การให้คะแนนแบบทดสอบการเห็นคุณค่าในตนเอง.....43
6	สรุปแบบทดสอบการเห็นคุณค่าในตนเอง.....44
7	จำนวนและร้อยละของกลุ่มตัวอย่างจำแนกตามความถี่ในการเล่นการพนัน เปรียบเทียบระหว่างกลุ่มที่มีพฤติกรรมติดการพนันและไม่มีพฤติกรรมติดการพนัน....47
8	จำนวนและร้อยละของกลุ่มตัวอย่างจำแนกตามอายุ เปรียบเทียบระหว่างกลุ่ม ที่มีพฤติกรรมติดการพนันและไม่มีพฤติกรรมติดการพนัน.....48
9	จำนวนและร้อยละของกลุ่มตัวอย่างจำแนกตามเพศ เปรียบเทียบระหว่างกลุ่ม ที่มีพฤติกรรมติดการพนันและไม่มีพฤติกรรมติดการพนัน.....49
10	จำนวน ค่าเฉลี่ย และส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน ของผลการเรียน เปรียบเทียบระหว่างกลุ่มที่มีพฤติกรรมติดการพนันและไม่มีพฤติกรรมติดการพนัน....50
11	จำนวนและร้อยละของกลุ่มตัวอย่างจำแนกตามตัวแบบในการเล่นการพนัน (พ่อแม่และเพื่อนสนิท) เปรียบเทียบระหว่างกลุ่มที่มีพฤติกรรมติดการพนัน และไม่มีพฤติกรรมติดการพนัน.....51
12	จำนวน ค่าเฉลี่ย และส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน ของคะแนนความรู้สึกแสวงหา สิ่งตื่นเต้นเร้าใจ เปรียบเทียบระหว่างกลุ่มที่มีพฤติกรรมติดการพนัน และไม่มีพฤติกรรมติดการพนัน.....52
13	จำนวน ค่าเฉลี่ย และส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน ของคะแนนพฤติกรรมขาดการยั้งคิด เปรียบเทียบระหว่างกลุ่มที่มีพฤติกรรมติดการพนัน และไม่มีพฤติกรรมติดการพนัน....52

สารบัญตาราง (ต่อ)

ตารางที่	หน้า
14 จำนวน ค่าเฉลี่ย และส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน ของคะแนนการเห็นคุณค่าในตนเอง เปรียบเทียบระหว่างกลุ่มที่มีพฤติกรรมติดการพนัน และไม่มีพฤติกรรมติดการพนัน...53	
15 จำนวน ค่าเฉลี่ย และส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน ของคะแนนความเชื่ออำนาจ ภายนอกตน เปรียบเทียบระหว่างกลุ่มที่มีพฤติกรรมติดการพนัน และไม่มีพฤติกรรมติดการพนัน.....53	
16 แสดงค่าสัมประสิทธิ์ของตัวแปรทุกตัวจากการวิเคราะห์ด้วยวิธีตรง.....55	
17 แสดงค่าสถิติวิลคิสแลมบ์ดา (Wilks' Lambda) ตามลำดับขั้นที่เข้าสมการ.....56	
18 แสดงค่าสัมประสิทธิ์ฟังก์ชันจำแนกคาโนนิกัลมาตรฐาน (Standardized Canonical Discriminant Function Coefficients) และเมตริกซ์โครงสร้าง (Structure Matrix)....57	
19 สรุปค่าสถิติในการคำนวณ.....58	
20 ผลการจำแนกกลุ่มที่เป็นจริงและกลุ่มที่คาดคะเน และสัดส่วนที่ทำการจำแนก ถูกต้องในแต่ละกลุ่มของทั้ง 2 กลุ่ม.....60	

บทที่ 1

บทนำ

ความเป็นมาและความสำคัญของปัญหา

การพนันเป็นเหตุการณ์ที่เกิดขึ้นในทุกสังคม ทุกเชื้อชาติ ทุกศาสนา และมีอยู่คู่กับมนุษย์มานานนับพันปี ไม่เคยห่างหายไปจากสังคมมนุษย์ มีการสืบทอดต่อกันมาจากรุ่นหนึ่งสู่รุ่นหนึ่ง จากยุคหนึ่งสู่ยุคหนึ่ง จนกลายเป็นวัฒนธรรมอีกรูปแบบหนึ่ง แม้จะความรู้ทางวิทยาศาสตร์เท่าที่เรามีอยู่ในปัจจุบัน ยังไม่สามารถบ่งบอกได้ว่า ลักษณะนิสัยชอบการพนัน รวมทั้งความสามารถคิดจินตนาการสร้างสรรค์ เกี่ยวกับวิธีการเล่นการพนันของมนุษย์เป็นมรดกทางพันธุกรรมที่ถ่ายทอดโดยอัตโนมัติผ่านกระบวนการทางชีววิทยาหรือไม่ แต่จากบันทึกทางประวัติศาสตร์ มีหลักฐานว่ามนุษย์เล่นการพนันมานับนาน เกมการพนันที่เชื่อว่าเก่าแก่ที่สุดของมนุษย์มีชื่อว่า Astragali ในสมัยอียิปต์ เมื่อ 3,500 ปีก่อนคริสตกาล (วรากรณ์ สามโกเศศ, 2547) ในประเทศอินโดนีเซีย ก่อน ค.ศ.321 ได้มีการจัดตั้งกรมหนึ่งขึ้นทำหน้าที่ควบคุมการเล่นการพนัน มีการอนุญาตให้ประชาชนเล่นทอดลูกเต๋าและเรียกเก็บผลประโยชน์ร้อยละ 5 จากรายได้ และในประเทศสหรัฐอเมริกา นับตั้งแต่นั้นยังเป็นอาณานิคมของอังกฤษ การซื้อขายสลากกินแบ่งของรัฐบาล ก็เป็นสิ่งที่ทำกันเป็นปกติ ในช่วงปี ค.ศ.1830-1840 ยังได้มีการนำรายได้จากสลากกินแบ่งรัฐบาลไปสนับสนุนสถาบันการศึกษาหลายแห่ง เช่น มหาวิทยาลัยโคลัมเบีย มหาวิทยาลัยฮาร์วาร์ด มหาวิทยาลัยเยล (อรรถพร ชูบำรุง, 2532 อังโน พินิจ รุ่งแจ้ง, 2538) ส่วนในสังคมไทยมีบ่อนการพนันมาตั้งแต่สมัยกรุงศรีอยุธยา ในสมัยพระเจ้าอยู่หัวบรมโกศ(พ.ศ.2299) ขุนพิตรและหมื่นรุดอักษร ยื่นเรื่องกราบบังคมทูลขอตั้งบ่อนเบี้ยขึ้นในเมืองราชบุรี สมุทรสงครามและสมุทรปราการ ในยุคกรุงธนบุรีก็มีบ่อนเล่นการพนันกันแพร่หลาย จนถึงยุคกรุงรัตนโกสินทร์ ในรัชสมัยพระบาทสมเด็จพระปิยมหาราช รัชกาลที่ 5 (พ.ศ.2430) มีบ่อนการพนันในเขตพระนครและแขวงเมืองนนทบุรี 403 แห่ง และบ่อนตามหัวเมืองมณฑลต่างๆอีก 200 แห่ง (รวมทั้งหมด 603 แห่ง) ถึงกระนั้นพระบาทสมเด็จพระปิยมหาราช ก็ทรงพิจารณาเห็นว่า คนไทยติดการพนันกันงอมแงม เป็นหนี้เป็นสิน เสียผู้เสียคนกันทั่วบ้านทั่วเมือง จึงทรงประกาศให้เลิกการพนัน เมื่อวันอังคาร เดือนอ้าย แรม 13 ค่ำ ปีกุน พ.ศ.2430 โดยลดจำนวนบ่อนการพนันลงเรื่อยๆ ปีพ.ศ. 2432 ทรงประกาศยกเลิกบ่อนเบี้ยในกรุงเทพฯอีกปีละ 10 ตำบล และเมื่อถึงปี พ.ศ.2441 ทรงประกาศยกเลิกบ่อนเบี้ยตามหัวเมืองในมณฑลต่างๆ จบจนถึงปี พ.ศ.2460 (ในสมัยรัชกาลที่ 6) จึงมีพระราชบัญญัติห้ามมิให้ใครเล่นถั่วโป ในราชอาณาจักรอีกต่อไป (พระศรีปริยัติโมลี, 2546) ซึ่งสอดคล้องกับ ผาสุก พงษ์ไพจิตร (2543) ที่กล่าวว่า ในสมัยรัชกาลที่ 3 รัฐบาลเคยสนับสนุนให้เล่นการพนัน แต่สุดท้ายรัฐบาลก็ได้ประกาศปิดโรงหวย เพราะพบว่าการเล่นการพนันมีผลกระทบต่อสังคมสูง กล่าวคือ

ประชาชนหมกมุ่นกับการพนัน ไม่เป็นอันทำมาหากิน อาชญากรรมเพิ่มขึ้นอย่างรวดเร็ว เพราะคนหมดเนื้อหมดตัวจากการพนัน จนกระทั่งในสมัยรัชกาลที่ 6 เมื่อวันที่ 1 เมษายน พ.ศ.2460 มีประกาศให้ปิดบ่อนทั่วราชอาณาจักร

การพนันโดยตัวของมันเองนั้นไม่เคยทำร้ายใคร แต่มันจะนำไปสู่ปัญหาเมื่อบุคคลที่เล่นการพนันมีลักษณะดังที่ทางเศรษฐศาสตร์เรียกว่า ผู้รักความเสี่ยง (Risk-Lovers) คือผู้ที่ยอมลงทุนแม้จะมีความเสี่ยงสูงแต่ผลตอบแทนต่ำ หรือทางจิตวิทยาเรียกว่า การติดการพนัน (Pathological gambling) ซึ่งมีลักษณะคล้ายกับติดสารเสพติด คือจิตใจจดจ่อกับการเล่นการพนันตลอดเวลา ไม่สามารถคิดหรือทำอย่างอื่น มีความอยากเล่นที่ยากจะควบคุม ในที่สุดก็จะเล่นการพนันโดยไม่มี การยั้งคิด (พนม เกตุมาน, 'ไม่ระบุปีที่พิมพ์) ปัญหาที่ตามมาได้แก่ ปัญหาทางสังคมและปัญหา อาชญากรรม ดังที่ Welte, Barnes, Wiczorek, Tidwell, & Parker (2004) กล่าวว่า การพนันมีส่วนเชื่อมโยงกับการก่ออาชญากรรม และ Blaszczynski & McConaughy (1994 cited in Welte et al., 2004) พบว่าคนที่ติดการพนันมีอัตราเสี่ยงสูงในการก่ออาชญากรรม การแสดงพฤติกรรม ก้าวร้าว และมีบุคลิกภาพที่ต่อต้านสังคม ในสังคมไทยจะพบได้จากชาวทางสี่มวชนทุกแขนง เช่น หนังสือพิมพ์ วิทยุ โทรทัศน์ หรือสื่อประเภทอื่นๆที่ปรากฏอยู่แทบทุกวัน ไม่ว่าจะเป็น การก่ออาชญากรรมเพื่อนำเงินไปเล่นการพนัน ชาวการฆ่าล้างหนี้ การฆ่าตัวตายหนี้หนี้พินัน นอกจากนี้ ลูตินันท์ วัฒนสิน (2544) ยังกล่าวเสริมอีกว่าการพนันยังส่งผลต่อปัญหาเศรษฐกิจ อันเป็น ผลกระทบจากการเบี่ยงเบนในการบริโภคและการลงทุนจากกิจกรรมปกติอื่นๆมาสู่การพนัน ซึ่ง สอดคล้องกับการศึกษาในรัฐ Melbourne ประเทศออสเตรเลีย ที่พบว่าอัตราการรอดออกของ ครอบครัวลดลงจาก 10% เหลือ 3% หลังจากที่เปิดบ่อนถูกกฎหมายในออสเตรเลีย (ผาสุก พงษ์ไพจิตร, 2543)

ในขณะที่ปัจจุบันได้มีความพยายามจากหลายฝ่ายที่จะทำให้การพนันกลับมากลายเป็น สิ่งถูกกฎหมายอีกครั้ง เช่น สมัยรัฐบาลของ พลเอกชาวลิต ยงใจยุทธ มีการรณรงค์ให้เปิดบ่อนการ พนันที่ถูกกฎหมายที่จังหวัดภูเก็ต เพื่อสนับสนุนการท่องเที่ยว (ผาสุก พงษ์ไพจิตร, 2542) แต่ โครงการนี้ไม่ประสบผลสำเร็จ จนกระทั่งสมัยรัฐบาลของ พ.ต.ท.ทักษิณ ชินวัตร ที่ทำให้การพนัน หวย 2 และ 3 ตัว เป็นสิ่งถูกกฎหมาย ตั้งแต่วันที่ 1 สิงหาคม 2546 เป็นต้นมา และในรัฐบาลชุด เดียวกันนี้ได้มีโครงการที่จะทำเอนเตอร์เทนเมนต์ คอมเพล็กซ์ (แหล่งบันเทิงครบวงจร) ซึ่งมีบ่อน การพนันอยู่ภายใน และเปิดพนันฟุตบอลให้ถูกกฎหมาย (เจิมศักดิ์ ปิ่นทอง, 2547) สาเหตุที่มิ ความพยายามจะทำให้การพนันเป็นสิ่งถูกกฎหมาย เนื่องจากเมื่อพิจารณาจากตัวเลขจำนวนเงินที่ จะได้รับจากการทำให้การพนันเป็นสิ่งถูกกฎหมายนั้นมหาศาล จนดึงดูดความสนใจของหลายๆ ฝ่าย ดังที่ ผาสุก พงษ์ไพจิตร (2543) ได้รายงานรายได้จากการพนันดังนี้ ประเภทหวยประมาณ

81-98 พันล้านบาทต่อปี การพนันฟุตบอล 12-46 พันล้านบาทต่อปี และบ่อนการพนัน 45-163 พันล้านบาทต่อปี รวมรายได้จากการพนันทั้ง 3 ประเภทแล้ว ประมาณ 138-277 พันล้านบาทต่อปี และจากการรายงานรายได้จากหอยของสำนักงานสลากกินแบ่งรัฐบาล เมื่อทำให้หอยเป็นสิ่งถูกกฎหมายครบ 1 ปี ตั้งแต่วันที่ 1 สิงหาคม 2546 เป็นต้นมาทั้งหมด 16 งวดปรากฏยอดจำหน่ายรวม 20,300 ล้านบาท ตัวเลขเหล่านี้เป็นตัวเลขที่เกิดจากการประมาณรายรับที่ได้จากการพนัน ซึ่งในประเทศไทยยังไม่มีผู้ใดประมาณรายจ่ายหรือความสูญเสียที่เกิดจากการพนันได้เลย ในรัฐอิลลินอยส์ ประเทศสหรัฐอเมริกา มีการศึกษาที่พบว่ารัฐอิลลินอยส์ต้องจ่ายเงินถึง 3 เหรียญ เป็นต้นทุนแก้ไขปัญหาสังคมและอาชญากรรมต่อทุกหนึ่งเหรียญของรายได้ที่รัฐเก็บจากกาสิโน (วรากรณ์ สามโกเศศ, 2547) และ Moore (1994 อ้างถึงใน ผาสุก พงษ์ไพจิตร, 2543) กล่าวว่าเมื่อการพนันเพิ่มขึ้น อาชญากรรมจะเพิ่มมากขึ้นไปด้วย และการเพิ่มของอาชญากรรมมีส่วนสัมพันธ์กับการเพิ่มค่าใช้จ่ายในการดูแลรักษาความสงบ

ด้วยเหตุที่สังคมไม่สามารถจะต้านทานกระแสที่จะทำให้การพนันเป็นสิ่งถูกกฎหมายได้ จึงควรหาทางป้องกันเยาวชน ไม่ให้ตกเป็นทาสของการพนัน จากข้อมูลของกระทรวงศึกษาธิการ พบว่าจำนวนนักเรียน นักศึกษา ที่เล่นการพนันและติดหนึ่สินมีจำนวนมาก และเพิ่มขึ้นอย่างรวดเร็ว ส่วนเนชั่นสุดสัปดาห์ (2539: 8,12) ได้อ้างถึงข้อมูลจากศูนย์วิจัยกสิกรไทย ซึ่งระบุว่าจากจำนวนประชากรทั้งหมดในกรุงเทพมหานครจำนวน 822,757 คน มีผู้เล่นการพนันฟุตบอลที่เป็นนักเรียน นักศึกษาถึง 366,233 คน และจากการอนุญาตให้การพนันหอยเป็นสิ่งถูกกฎหมาย เมื่อวันที่ 1 สิงหาคม 2546 ก็มีได้กำหนดระดับอายุของผู้เล่นการพนันหอยไว้ ซึ่งเป็นการเพิ่มความเสี่ยงให้เยาวชนเข้าไปมีส่วนเกี่ยวข้องกับการพนันมากขึ้น เพราะนอกจากสัญญาตญาณของมนุษย์ที่ชอบเผชิญกับความเสี่งที่ไม่สามารถคาดเดาผลลัพท์ได้แล้ว กฎหมายยังอนุญาตให้มีการเล่นการพนันได้ จึงเป็นที่น่าวิตกว่าเยาวชนของชาติในรุ่นต่อไปจะเป็นเช่นไร นับเป็นความสำคัญอย่างเร่งด่วน ที่จะต้องรีบหาทางป้องกันปัญหาเสี่งแต่เนิ่นๆ แต่การที่จะหาทางป้องกันได้นั้น จะต้องทราบสาเหตุหรือปัจจัยที่ทำให้เยาวชนเล่นการพนันให้ได้ก่อน งานวิจัยหลายชิ้นได้พยายามสำรวจหาปัจจัยที่ส่งเสริมให้คนเล่นการพนัน โดยแบ่งเป็นปัจจัยด้านต่างๆ เช่น Barnes, Welte, Hoffman, & Dintcheff (1999) และ Wood & Griffiths (2004) พบผลตรงกันว่าพฤติกรรมติดการพนันมีโอกาสเกิดขึ้นในเพศชายมากกว่าเพศหญิง และสอดคล้องกับงานวิจัยของ National Gambling Impact Study Commission (1999 cited in Welte et al., 2004) และ Ladouceur, Dube, & Bujold (1994); Lesieur & Klein (1987 cited in Vitaro, Ferland, Jacques & Ladouceur, 1998) ที่พบว่าพฤติกรรมติดการพนันเกิดขึ้นในเพศชายมากกว่าเพศหญิง นอกจากนี้เรื่องเพศแล้ว ปัจจัยทางด้านสังคมมีผลต่อพฤติกรรมติดการพนันโดย พิภพ ชติฤกษ์ (2543) พบว่า

กลุ่มเพื่อนมีผลต่อการเล่นการพนันฟุตบอล นอกจากกลุ่มเพื่อนแล้ว Hardoon, Gupta, & Derevensky (2004) และ Wood & Griffiths (1998 cited in Hardoon, Gupta & Derevensky, 2004) ยังพบอีกว่าพ่อแม่หรือบุคคลในครอบครัวมีผลต่อการติดการพนันของเด็กวัยรุ่น ในลักษณะของตัวแบบ กล่าวคือหากพ่อแม่หรือคนในครอบครัวมีส่วนเกี่ยวข้องกับการพนันแล้ว โอกาสที่เด็กจะติดการพนันจะสูงขึ้น การติดการพนันนอกจากจะมีปัจจัยมาจากครอบครัวแล้ว โรงเรียนก็มีส่วนเกี่ยวข้องด้วย ทั้งนี้เพราะ Ladouceur, Boudrealt, Jacques, & Vitaro (1999 cited in Hardoon, Gupta, & Derevensky, 2004) พบว่าคนที่ประสบความสำเร็จทางการศึกษาจะมีพฤติกรรมติดการพนันต่ำกว่าคนที่ประสบความสำเร็จต่ำเลวทางการศึกษา สิ่งที่น่าสนใจอีกประการหนึ่งที่พบในงานวิจัยเกี่ยวกับการพนัน คือปัจจัยทางด้านจิตวิทยา ได้แก่ แหล่งของการควบคุมตน (locus of control) และพฤติกรรมขาดการยั้งคิด (impulsivity) ซึ่งพฤติกรรมดังกล่าวนี้ Barnes et al. (1999) พบว่ามีผลต่อการทำนายการเล่นการพนัน และ Alessi & Petry (2003) พบว่า พฤติกรรมขาดการยั้งคิดเป็นพื้นฐานของการติดการพนัน เช่นเดียวกับผลการศึกษาของ McDaniel & Zuckerman (2003) แต่ McDaniel & Zuckerman (2003) พบว่า ความสัมพันธ์ระหว่างพฤติกรรมขาดการยั้งคิดและการเล่นการพนัน ต้องขึ้นอยู่กับเพศและชนิดของการพนัน ส่วนความเชื่ออำนาจภายในตน - ภายนอกตน (internal-external locus of control) นั้น Moore & Ohtsuka (1999) พบว่า internal locus of control มีผลต่อการทำนายความถี่ในการเล่นการพนันและพฤติกรรมติดการพนัน กล่าวคือคนที่มีความเชื่ออำนาจภายในตนจะชอบเล่นการพนันมากกว่าคนที่มีความเชื่ออำนาจภายนอกตน ซึ่งอาจตีความได้ว่า กลุ่มคนดังกล่าวมีความเชื่อว่าตนสามารถควบคุมพฤติกรรมการเล่นการพนันของตนเองได้ หรือตนมีความสามารถที่จะควบคุมเหตุการณ์ต่างๆได้

จากลักษณะปัญหาและงานวิจัยที่พบดังกล่าวมาข้างต้น สังเกตได้ว่าส่วนใหญ่เป็นข้อมูลที่ได้มาจากต่างประเทศ ข้อมูลและงานวิจัยประเภทนี้พบได้น้อยมากในประเทศไทย ในขณะที่ประเทศไทยกำลังจะมีการเปิดให้เล่นการพนันได้อย่างถูกกฎหมาย ดังนั้นจึงเป็นความจำเป็นอย่างยิ่ง ที่จะศึกษาถึงปัจจัยที่สัมพันธ์กับพฤติกรรมเล่นการพนันของวัยรุ่นไทย ซึ่งเป็นกลุ่มที่จะเป็นทรัพยากรที่มีคุณค่าของชาติ และจะเป็นอนาคตของประเทศในวันข้างหน้า

แนวคิด ทฤษฎี และงานวิจัยที่เกี่ยวข้อง

แนวคิดเกี่ยวกับการพนัน

ประวัติการพนันในประเทศไทย

ในสังคมไทยมีการเล่นการพนันมาตั้งแต่สมัยอยุธยาโดย กิติกร มีทรัพย์ (2508 อ้างถึงใน พิภพ ชติฤกษ์, 2543) กล่าวถึงจดหมายเหตุของ ซิมอง เดอ ลาลูแบร์ เอกอัครราชทูตฝรั่งเศส สมัยพระเจ้าหลุยส์ที่ 14 ในสมัยสมเด็จพระนารายณ์มหาราช เมื่อ พ.ศ.2230 บันทึกไว้ว่า ชาวสยามรักการเล่นการพนันเหลือเกินจนกระทั่งฉิบหายขาดตน หรือไม่ก็ขายบุตรธิดา

สมัยพระเจ้าอยู่หัวบรมโกศ (พ.ศ.2299) ขุนพิตรและหมื่นรูดอักษร ยื่นเรื่องกราบบังคมทูลขอตั้งบ่อนเบี้ยขึ้นในเมืองราชบุรี สมุทรสงคราม และสมุทรปราการ และรับว่าจะประเมินเงินถวายหลวงปีละ 371 ชั่ง (29,680 บาท) ในยุคกรุงธนบุรีจึงมีบ่อนการพนันกันแพร่หลาย จนถึงยุคกรุงรัตนโกสินทร์ สมัยรัชกาลที่ 2 เก็บอากรบ่อนเบี้ยได้ปีละ 260,000 บาท (พระศรีปริยัติโมลี, 2546)

ในปี พ.ศ.2378 ตรงกับสมัยรัชกาลที่ 3 เกิดการพนันชนิดใหม่ที่เรียกว่า “หอย ก. ข.” ซึ่งมีหลักฐานระบุว่าชาวจีนอพยพเป็นผู้นำเข้ามาเล่นในราชอาณาจักร รัชกาลที่ 3 ทรงอนุญาตให้มีการออกหอย เพื่อแก้ปัญหาฝิ่นแล้งและเงินหายาก เนื่องจากประชาชนเก็บหอมรอมริบ ใส่ใฝ่ดิน รัฐบาลจึงสนับสนุนให้ประชาชนเล่นการพนัน และเก็บอากรบ่อนเบี้ยได้ปีละ 400,000 บาท แต่ท้ายที่สุดรัฐบาลได้ประกาศปิดโรงหอย เนื่องจากพบว่าการพนันมีผลกระทบต่อสังคมสูงมาก คือประชาชนหมกมุ่นกับการเล่นการพนัน ทำให้อาชญากรรมเพิ่มขึ้นอย่างรวดเร็ว เพราะคนหมดเนื้อหมดตัวจากการพนัน (พิภพ ชติฤกษ์, 2543) ในสมัยรัชกาลที่ 4 รัฐบาลเก็บอากรบ่อนเบี้ยได้ปีละ 500,000 บาท สมัยพระบาทสมเด็จพระปิยมหาราช รัชกาลที่ 5 (พ.ศ.2430) มีบ่อนการพนันในเขตพระนครและแขวงเมืองนนทบุรี 403 แห่ง และบ่อนตามหัวเมืองมณฑลต่างๆอีก 200 แห่ง (รวมทั้งหมด 603 แห่ง) เก็บอากรบ่อนเบี้ยได้ปีละ 6,000,000 บาท (พระศรีปริยัติโมลี, 2546) ถึงกระนั้นพระบาทสมเด็จพระปิยมหาราช ก็ทรงพิจารณาเห็นว่า คนไทยติดการพนันกันงอมแงม เป็นหนี้เป็นสิน เสียผู้เสียคนกันทั่วบ้านทั่วเมือง จึงทรงประกาศให้เลิกการพนัน เมื่อวันอังคาร เดือนอ้าย แรม 13 ค่ำ ปีกุน พ.ศ.2430 โดยลดจำนวนบ่อนการพนันลงเรื่อยๆ ปี พ.ศ. 2432 ทรงประกาศยกเลิกบ่อนเบี้ยในกรุงเทพฯอีกปีละ 10 ตำบล และเมื่อถึงปี พ.ศ.2441 ทรงประกาศยกเลิกบ่อนเบี้ยตามหัวเมืองในมณฑลต่างๆ จบจนถึงปี พ.ศ.2460 (ในสมัยรัชกาลที่ 6) จึงมีพระราชบัญญัติห้ามมิให้ใครเล่นถั่วโป ในราชอาณาจักรอีกต่อไป (พระศรีปริยัติโมลี, 2546)

ในสมัยรัชกาลที่ 5 เริ่มมีการออกสลากกินแบ่งรัฐบาลเป็นครั้งแรก โดยมีครูอาบาสเตอร์ เป็นผู้นำเข้ามาเผยแพร่จากอังกฤษ เพื่อหารายได้บำรุงกุศล จนเกิดสงครามโลกครั้งที่ 1 ในปี พ.ศ.2460 (รัชกาลที่ 6) ชาวอังกฤษได้กราบบังคมทูลขอออกสลากกินแบ่งอีกครั้งเพื่อนำเงินไปใช้ในการทำสงคราม และต่อมาก็ทรงออกสลากเสือป่า เพื่อหาทุนบำรุงกองอาสาสมัครเสือป่า ในปี พ.ศ.2466 และหลังการเปลี่ยนแปลงการปกครอง รัฐบาลจอมพล ป.พิบูลสงคราม ได้ก่อตั้งสำนักงานสลากกินแบ่งขึ้น ในปี พ.ศ.2482 เพื่อออกสลากเดือนละครั้ง (ผาสุก พงษ์ไพจิตร, 2543) จนกระทั่งถึงปี พ.ศ.2517 รัฐสภาจึงได้ผ่านพระราชบัญญัติว่าด้วยสำนักงานสลากกินแบ่งรัฐบาล มีสถานภาพเป็นรัฐวิสาหกิจนิติบุคคล และสังกัดกระทรวงการคลัง (พระศรีปริยัติโมลี, 2546) ต่อมาในปี พ.ศ.2532 สำนักงานสลากกินแบ่งรัฐบาลได้ออกสลากเพิ่มเป็นเดือนละ 2 ครั้ง และเมื่อต้นปี พ.ศ.2538 สลากกินแบ่งรัฐบาลและสลากการกุศลถูกรวมเข้าด้วยกัน ออกสลากเดือนละ 2 ครั้ง (ผาสุก พงษ์ไพจิตร, 2543)

ตั้งแต่วันที่ 1 สิงหาคม พ.ศ.2546 มีการขายหยบบนดิน 2 และ 3 ตัว อย่างถูกต้องตามกฎหมายเป็นครั้งแรก ในรัฐบาลของ พ.ต.ท.ทักษิณ ชินวัตร ซึ่งแต่ละงวด รัฐบาลมีรายได้เฉลี่ยงวดละ 1,200 ล้านบาท สำนักงานสลากกินแบ่งรัฐบาลเคยรายงานรายได้จากการขายหยบบนดิน 16 งวด ณ วันที่ 16 มีนาคม พ.ศ.2547 ปรากฏว่ามียอดจำหน่ายรวม 20,300 ล้านบาท และในรัฐบาลชุดเดียวกันนี้มีการกระตุ้นให้ประชาชนหันมาซื้อหยบบนดินเพิ่มมากขึ้นโดยการจัดให้มีรางวัลใหญ่ มูลค่าตั้งแต่ 25 ล้านบาท 50 ล้านบาท และ 100 ล้านบาท นอกจากนี้ยังมีการโฆษณาว่าเงินที่ได้จากการซื้อหยบ เป็นเงินที่นำไปส่งเสริมการศึกษาให้แก่เด็กๆ ใช้ในการพัฒนาประเทศ และมอบให้แก่กองทุนต่างๆ

ความหมายของการพนัน

“พนัน” ตามพจนานุกรม ฉบับราชบัณฑิตยสถาน พ.ศ.2525 หมายถึง เล่นเอาเงินหรือสิ่งอื่นด้วยการเสี่ยงโชคหรือฝีมือ ส่วนพจนานุกรม ฉบับราชบัณฑิตยสถาน พ.ศ.2542 ได้ให้ความหมายของคำว่า “พนัน” เป็นคำกริยา หมายถึง เล่นเอาเงินหรือสิ่งอื่นโดยอาศัยความฉลาด ความชำนาญ เล่ห์เหลี่ยม ไหวพริบ และฝีมือ รวมทั้งโชคด้วย แต่ถ้าเป็นคำนาม เรียกว่า “การพนัน” ในทางกฎหมายพิจารณาจากการที่จะต้องเสี่ยงต่อการที่จะเสียประโยชน์ ถ้ามิใช่เป็นการเสี่ยงต่อการที่จะต้องเสียประโยชน์ ไม่ถือว่าเป็นการพนัน ซึ่งในประมวลกฎหมายแพ่งและพาณิชย์ ได้อธิบายว่า “การพนัน” คือการเสี่ยงโชค ซึ่งต้องใช้ไหวพริบและฝีมือมาพนันเอาทรัพย์สินกัน

มีผู้ให้ความหมายของคำว่า “การพนัน” ที่เกี่ยวข้องกับความเสี่ยงไว้ เช่น พินิจ รุ่งแจ้ง (2538) กล่าวว่า การเล่นพนัน หมายถึง การเล่นที่มีความเสี่ยงเพื่อให้ได้เงินหรือทรัพย์สินหรืออื่นๆ ตามที่คู่กรณีหรือผู้ที่ร่วมอยู่ในวงเล่นจะตกลงกัน โดยมีผู้ได้และผู้เสีย และ ประภาช วัฒนิกเกียรติ (2495) กล่าวว่า การพนันต้องเป็นการเสี่ยงโชคด้วยไหวพริบ และฝีมือ เอาเงินหรือทรัพย์สินกันโดยชอบด้วยกฎหมาย หรือมิชอบด้วยกฎหมาย และผู้เล่นทุกคนได้ร่วมในการเสี่ยงโชคนี้ด้วย นอกจากนี้มีผู้ที่กล่าวถึงการพนัน โดยไม่ได้พูดถึงความเสี่ยงแต่ใช้คำว่า “ไม่แน่นอน” แทน เช่น จิต เศรษฐบุตร (2492) กล่าวว่า การพนันเป็นเอกเทศสัญญาที่คู่สัญญาให้คำมั่นซึ่งกันและกันว่า ฝ่ายหนึ่งจะจ่ายเงินหรือทรัพย์สินแก่อีกฝ่ายหนึ่ง แล้วแต่ว่าเหตุการณ์ที่คู่สัญญายังไม่รู้แน่นอนอันหนึ่ง จะได้ปรากฏแก่คู่สัญญาว่าแน่นอนในทางใด เมื่อปรากฏเหตุการณ์ออกมาแน่นอนในทางใดแล้ว คู่สัญญาที่จ่ายเงินหรือทรัพย์สินตามคำมั่นได้ชื่อว่าเป็นผู้แพ้ ส่วนคู่สัญญาที่รับเงินหรือทรัพย์สินตามคำมั่นได้ชื่อว่าเป็นผู้ชนะ และ หลวงวิเศษจรรยาวัช (2495) กล่าวว่า คู่พนันชั้นต่อต่างมีความเห็นตรงข้ามกันในเหตุการณ์ที่กำลังจะเกิดขึ้น ซึ่งผลของเหตุการณ์นั้นยังไม่เป็นที่แน่นอนว่าจะเป็นเช่นไร แต่จะแน่นอนได้ต่อเมื่อเหตุการณ์นั้นได้ผ่านพ้นไปแล้ว ซึ่งหากตรงกับความเห็นของฝ่ายใด ฝ่ายนั้นนับว่าเป็นผู้ชนะ

การพนันในแง่ของศีลธรรมมีความหมายตามที่ เรื่องศักดิ์ จริตเอก (2531) ได้กล่าวไว้ว่า การพนันไม่ว่าจะเป็นรูปแบบใด เป็นสิ่งที่ขัดต่อความสงบเรียบร้อยและศีลธรรมอันดีของประชาชน ซึ่งนอกจากจะสร้างความเสียหายแก่บุคคลที่เกี่ยวข้องโดยตรงแล้ว ยังสร้างความเสียหายและก่อให้เกิดปัญหาอื่นๆแก่สังคมด้วย การพนันเป็นการกระทำผิดที่ไม่มีผู้เสียหาย ที่จะนำความแจ้งต่อเจ้าหน้าที่ตำรวจ และยังสามารถเล่นได้ทุกที่ทุกโอกาสและ พิศาล มุขแจ้ง (2542 อ้างถึงใน จิตินันท์ วัฒนสิน, 2544) กล่าวว่า การพนันเป็นอบายมุขที่มีรูปแบบการเล่นมากมายหลายชนิด แต่ไม่ว่าจะเป็นรูปแบบใด ลักษณะใดล้วนจัดเป็นสิ่งที่ขัดต่อศีลธรรม และนอกจากจะสร้างความเสียหายกับบุคคลที่เกี่ยวข้องโดยตรงแล้ว ยังสร้างความเสียหายและปัญหาอื่นๆแก่สังคมด้วย เช่นเดียวกับ พิภพ ชติฤกษ์ (2543) ที่กล่าวไว้ว่า การพนัน คือการเสี่ยงโชค เพื่อเอาทรัพย์สินกัน จากความเห็นหรือปรากฏการณ์ที่จะเกิดขึ้นในอนาคตที่แตกต่างกัน และเป็นการขัดต่อความสงบเรียบร้อยและศีลธรรมอันดีของประชาชน รวมทั้งก่อให้เกิดปัญหาอื่นๆตามมาอีกด้วย

สาเหตุของการเล่นการพนัน

โดยทั่วไปแล้วการเล่นการพนันมักเป็นการพักผ่อนสำหรับผู้เล่นการพนัน แต่สำหรับผู้ที่ไม่ติดการพนันแล้วแรงจูงใจค่อนข้างซับซ้อน กล่าวคือ ความบันเทิงเป็นแรงจูงใจเบื้องต้น แต่กลับถูกกลบด้วยการมุ่งเล่นการพนันให้ชนะและความตื่นเต้นที่เกิดขึ้น (กนกศักดิ์ แก้วเทพ, 2543 อ้างถึงใน พิภพ ชติฤกษ์, 2543) และ พิภพ ชติฤกษ์ (2543) ได้สรุปสาเหตุการเล่นการพนันของคนไทยไว้ดังนี้

1. การพนันในสายเลือด
2. การเลี้ยงโชค
3. ความเพลิดเพลิน
4. การเข้าสังคม
5. การระบายความรู้สึกที่ซ่อนเร้นอยู่ในใจ
6. การยึดเป็นอาชีพ
7. วัฒนธรรมทุนนิยมและค่านิยมที่ผิด
8. การแพร่ระบาดของวัฒนธรรมตะวันตก
9. ความเข้มแข็งขององค์กรอาชญากรรมและการไม่บังคับให้เป็นไปตามกฎหมาย
10. ความล้มเหลวของกฎหมาย
11. ประสิทธิภาพของกระบวนการขัดเกลาทางสังคม สถาบันทางสังคมไม่เพียงพอ
12. การพัฒนาทางเทคโนโลยีสารสนเทศ และการเผยแพร่ข่าวสารของสื่อมวลชน

การสรุปของ พิภพ ชติฤกษ์ (2543) มีลักษณะที่แตกต่างกับการสรุปของ พิชัย สุนทรสัจบุลย์ (ไม่ระบุปีที่พิมพ์ อ้างถึงใน พิณิจ รุ่งแจ้ง, 2538) ที่กล่าวถึงสาเหตุของการพนันว่าเกิดจาก

1. ปัญหาความยากจน
2. ปัญหาการศึกษา
3. ปัญหาจากขนบธรรมเนียมประเพณี
4. ปัญหาการขาดสำนึกของคนไทย
5. ปัญหาความเชื่อในสิ่งศักดิ์สิทธิ์ ไสยศาสตร์ และภูติผีปีศาจ

พิชัย สุนทรสัจบุลย์ ได้กล่าวเพิ่มเติมว่าสาเหตุที่แท้จริงแล้ว คือปัญหาความยากจนและปัญหาทางการศึกษา เพราะ ปัญหาจากขนบธรรมเนียมประเพณี การขาดสำนึก ความเชื่อในสิ่งศักดิ์สิทธิ์ ไสยศาสตร์ และภูติผีปีศาจ ล้วนเป็นผลกระทบที่เกิดขึ้นจากปัญหาการขาดการศึกษา และปัญหาความยากจน นอกจากนี้ วิชาญ ฤทธินิมิต (ไม่ระบุปีที่พิมพ์ อ้างถึงใน จรัญ พรหมอยู่, 2523) ได้แบ่งสาเหตุของการพนันออกเป็น 4 หัวข้อใหญ่ ดังนี้

1. สาเหตุด้านเศรษฐกิจ
2. สาเหตุด้านสังคม
3. สาเหตุด้านจิตใจ
 - 3.1 การมีปมด้อยในชีวิต
 - 3.2 การถูกกดขี่ข่มเหง
 - 3.3 การขาดความเชื่อมั่นในตนเอง
 - 3.4 การไม่สามารถสื่อสารสัมพันธ์ได้
 - 3.5 ความผิดหวังในชีวิต
4. สาเหตุทางจิตวิญญาณ (ความเชื่อ, ศาสนา)
 - 4.1 อำนาจแห่งความโลภและความหลง
 - 4.2 อำนาจแห่งความบาป

สาเหตุการเล่นการพนันของชาวอเมริกัน ในปี ค.ศ.1995 ซึ่งเป็นช่วงที่อุตสาหกรรมการพนันในสหรัฐอเมริกาเจริญรุ่งเรืองพบว่า มีเหตุผลเรียงตามลำดับคือ เพื่อหาเงิน เพื่อความบันเทิง เพื่อความตื่นเต้น อยากรู้อยากลอง เพื่อเข้าสังคม เพื่อพักผ่อนหย่อนใจ และเพื่อเป็นงานอดิเรก (พิภพ ชติฤกษ์, 2543)

Lesieur (1984) & Custer (1985) อ้างถึงใน ผาสุก พงษ์ไพจิตร (2543) กล่าวไว้ว่า ปัจจัยที่มีอิทธิพลหรือกระตุ้นให้คนกลายเป็นนักพนัน คือ

1. ประสบการณ์ที่ได้สัมผัสรางวัลใหญ่
2. ความพยายามจะเอาเงินคืนจากการพนัน
3. ความรู้สึกแบบทุ่มสุดตัว ซึ่งอาจเกิดจากความโกรธ ความสิ้นหวัง การเมาสุรา
4. การเริ่มเล่นการพนันในช่วงเด็กหรือวัยรุ่น
5. การมีพ่อหรือแม่ที่ติดการพนัน
6. ความเชื่อว่าการชนะพนันอาจทำได้ด้วย การใช้กลวิธีบางอย่างมากกว่าการใช้ทักษะ

ปัจจัยเสริมที่มีอิทธิพลหรือกระตุ้นให้คนกลายเป็นนักพนัน คือ

1. เหตุการณ์ที่ผ่านเข้ามาในชีวิต เช่น ความเจ็บป่วยหรือความล้มเหลว
2. ชีวิตที่ถูกทอดทิ้งในวัยเด็ก และความไม่อบอุ่นในความรักจากพ่อแม่
3. สถานการณ์ในวัยเด็กซึ่งเกิดจากความอับอาย และการถูกข่มขู่ในความเป็นมนุษย์
4. พฤติกรรมติดสุราและยาเสพติด
5. ปัญหาทางสรีระที่ต้องการใช้การพนันเพื่อกระตุ้นหรือชดเชยบางอย่าง
6. ปัญหาบุคลิกที่มีต่อสังคม และปัญหาความสนใจสั้น

แนวคิดทางจิตวิทยาที่เกี่ยวข้องกับพฤติกรรมติดการพนัน

1. ทฤษฎีการเรียนรู้ทางปัญญาสังคม (Social Cognitive Theory)

ทฤษฎีการเรียนรู้ทางปัญญาสังคมของ Bandura ได้เน้นแนวคิด 3 ประการ คือแนวคิดของการเรียนรู้โดยการสังเกต แนวคิดของการกำกับตนเอง และแนวคิดของการรับรู้ความสามารถของตนเอง (สมโภชน์ เอี่ยมสุภาษิต, 2543) แต่แนวคิดที่จะนำมาอธิบายพฤติกรรมติดการพนันได้แก่ แนวคิดของการเรียนรู้โดยการสังเกต เนื่องจากแนวคิดนี้มองว่าการเรียนรู้ส่วนใหญ่ของคนเราเกิดขึ้นจากการสังเกตจากตัวแบบ โดยผ่านการเลียนแบบ (Imitation) และเอาอย่างจากบุคคลรอบข้าง ไม่ว่าจะเป็นพ่อแม่ พี่น้อง และกลุ่มเพื่อน โดยเฉพาะในวัยเด็ก (นิศาชล ลีรัตนกร, 2547) ดังนั้นหากมองพฤติกรรมติดการพนันผ่านแนวคิดดังกล่าว อาจเชื่อมโยงความสัมพันธ์ได้ว่าการเล่นการพนันของบุคคลรอบข้าง เช่น พ่อแม่ พี่น้อง กลุ่มเพื่อน หรือบุคคลที่เป็นตัวแบบ อาจส่งผลต่อพฤติกรรมติดการพนันของวัยรุ่นได้ ซึ่งสอดคล้องกับงานวิจัยของ Ladouceur, Boisvert & Dumont (1994) ที่พบว่าพ่อแม่เป็นแบบอย่าง (Role Model) ของพฤติกรรมติดการพนันของลูก โดยเฉพาะลูกชาย และ Wood & Griffiths (1998 cited in Haroon, Gupta, & Derevensky, 2004) กล่าวไว้ว่าพ่อแม่หรือบุคคลในครอบครัวมีผลต่อการติดการพนันของเด็กวัยรุ่น ในลักษณะของตัวแบบ กล่าวคือหากพ่อแม่หรือคนในครอบครัวมีส่วนเกี่ยวข้องกับการพนัน โอกาสที่เด็กจะติดการพนันมีสูงขึ้น เช่นเดียวกับงานวิจัยของ Winters, Bengston, Dorr & Randy (1998) ที่พบว่าการเล่นการพนันของพ่อแม่เป็นตัวทำนายพฤติกรรมเล่นการพนันของวัยรุ่นอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติ

2. ทฤษฎีการเรียนรู้การวางเงื่อนไขผลกรรม (Operant Conditioning)

ทฤษฎีการวางเงื่อนไขผลกรรม มีความเชื่อว่าพฤติกรรมของบุคคลเป็นผลมาจากการปฏิสัมพันธ์กับสภาพแวดล้อม พฤติกรรมที่เกิดขึ้นของบุคคลจะแปรเปลี่ยนไปเนื่องมาจากผลกรรมที่เกิดขึ้นในสภาพแวดล้อมนั้น Skinner ให้ความสนใจกับผลกรรม 2 ประเภท ได้แก่ ผลกรรมที่เป็นตัวเสริมแรง ที่ทำให้พฤติกรรมที่บุคคลกระทำอยู่นั้นมีอัตรากระทำเพิ่มมากขึ้น และผลกรรมที่เป็นตัวลงโทษ ที่ทำให้พฤติกรรมที่บุคคลกระทำนั้นยุติลง (สมโภชน์ เอี่ยมสุภาษิต, 2543) ดังนั้นหากมองพฤติกรรมติดการพนันผ่านแนวคิดดังกล่าว จะเน้นในเรื่องของการได้มาและการคงไว้ซึ่งพฤติกรรมติดการพนัน กล่าวคือพฤติกรรมติดการพนันจะถูกผลักดันผ่านเงินรางวัลจากการพนันร่วมกับการปลุกเร้าร่างกายในระดับที่สูงขึ้น ซึ่งวัดได้จากความรู้สึกตื่นเต้นในคนที่ติดการพนัน (Ladouceur, Boisvert & Dumont, 1994) สำหรับผู้ที่เริ่มเล่นการพนันใหม่ๆ ส่วนมากจะ

ขณะจึงกลายเป็นแรงผลักดันทางบวกให้มีพฤติกรรมเล่นการพนัน ทำให้อายากกลับไปเล่นอีกและติดการพนันในที่สุด โดยการเพิ่มขึ้นของการปลูกเร้าระบบประสาทอัตโนมัติซึ่งสัมพันธ์กับเงินรางวัลที่ได้ (Sharp & Tarrier, 1993 อ้างถึงใน นิศาชล ลีรัตนากร, 2547)

แนวคิดเกี่ยวกับวัยรุ่น

ความหมาย

วัยรุ่น ในภาษาอังกฤษตรงกับคำว่า adolescence มีรากศัพท์เดิมมาจากคำว่า adolescere เป็นคำกริยาในภาษาละติน หมายถึงเจริญเติบโตไปสู่วุฒิภาวะ (to grow into maturity) นอกจากนี้ยังมีศัพท์อีก 2 คำ ที่มีความหมายเดียวกับคำว่าวัยรุ่น คือคำว่า teenager และคำว่า puberty ซึ่งโดยศัพท์จริงๆแล้ว คำว่า teenager หมายถึง คนวัยสิบขวบกว่าขึ้นไปแต่ยังไม่ถึงยี่สิบ นั่นก็คืออายุ 13 – 19 ปี ส่วนคำว่า puberty มีรากศัพท์เดิมมาจากคำว่า puberta ในภาษาละติน แปลว่าการเติบโตเป็นหนุ่มเป็นสาว โดยทั่วไปมักจะหมายถึง พัฒนาการทางกายด้านเพศ หรือการเจริญเติบโตทางกายจากเด็กไปสู่ความเป็นผู้ใหญ่ ซึ่งเป็นเพียงการย่างเข้าสู่วัยรุ่นเป็นจุดเริ่มแรกที่จะเข้าไปสู่วัยรุ่นเท่านั้น ในการศึกษาานิยมใช้คำว่า วัยก่อนวัยรุ่น (pre adolescence) แทนคำว่า puberty เพื่อให้ง่ายต่อการเข้าใจ (ปราณี รามสูต, 2528)

ช่วงอายุของวัยรุ่น

Santrock (2004) กล่าวว่า การเข้าสู่วัยรุ่นของเพศชายและเพศหญิงจะเริ่มไม่พร้อมกัน โดยผู้หญิงจะเข้าสู่วัยรุ่นเร็วกว่าผู้ชาย 2 ปี กล่าวคือผู้หญิงจะเริ่มเข้าสู่วัยรุ่นเมื่ออายุ 9 ปี ในขณะที่ผู้ชายเริ่มเข้าสู่วัยรุ่นเมื่ออายุ 11 ปี ซึ่งสอดคล้องกับที่ จิวรรณ สุขพันธ์ไพฑาราม (2527) กล่าวว่า ในประเทศสหรัฐอเมริกาได้มีการศึกษาหาอายุเฉลี่ยมนุษย์ที่ต่อมเพศจะเริ่มผลิตเซลล์สืบพันธุ์ได้พบว่าเด็กชายจะเจริญเติบโตเริ่มเข้าสู่วัยรุ่นช้ากว่าเด็กหญิงประมาณ 2 ปี และในอังกฤษกฎหมายระบุอย่างชัดเจนว่า เด็กหญิงจะเข้าสู่วัยแรกรุ่นเมื่ออายุ 12 ปี และเด็กชายเข้าสู่วัยแรกรุ่นเมื่ออายุ 14 ปี ในขณะที่ Cole (1970) นักจิตวิทยาชาวอเมริกันได้แบ่งช่วงอายุวัยรุ่นไว้ดังนี้

- | | | |
|--|------|---------------|
| 1. วัยรุ่นตอนต้น (Early adolescence) | หญิง | อายุ 11-15 ปี |
| | ชาย | อายุ 13-17 ปี |
| 2. วัยรุ่นตอนกลาง (Middle adolescence) | หญิง | อายุ 15-18 ปี |
| | ชาย | อายุ 17-19 ปี |
| 3. วัยรุ่นตอนปลาย (Late adolescence) | หญิง | อายุ 18-21 ปี |
| | ชาย | อายุ 19-21 ปี |

ประไพพรรณ ภูมิวุฒิสาร (2530) แบ่งช่วงอายุของวัยรุ่นไว้ดังนี้

1. วัยรุ่นตอนต้น อยู่ในช่วงอายุ 13-15 ปี
2. วัยรุ่นตอนกลาง อยู่ในช่วงอายุ 15-18 ปี
3. วัยรุ่นตอนปลาย อยู่ในช่วงอายุ 18-21 ปี

การแบ่งช่วงอายุของวัยรุ่น ดังที่กล่าวมาข้างต้นนั้น มิได้ถือเป็นหลักเกณฑ์ตายตัวเสมอไป เนื่องจากเป็นที่ทราบกันดีอยู่แล้วว่า พัฒนาการของแต่ละช่วงวัยของมนุษย์เป็นกระบวนการที่ต่อเนื่อง มิได้หยุดเป็นช่วงๆ Harris & Butterworth (2002) กล่าวว่าบุคคลจะเข้าสู่วัยรุ่นช่วงอายุใดก็ได้ ไม่กำหนดตายตัว รวมทั้งแต่ละคนจะเริ่มต้นและสิ้นสุดช่วงวัยรุ่นที่แตกต่างกัน ดังนั้นสาเหตุที่แท้จริงของการแบ่งช่วงอายุวัยรุ่นออกเป็นช่วงๆนั้น เพื่อให้สะดวกแก่การศึกษาเท่านั้น เพราะหากจะอ้างแนวคิดของนักจิตวิทยาท่านอื่นๆต่อไป อาจพบความแตกต่างออกไปอีกได้

พัฒนาการของวัยรุ่นตอนปลาย

เนื่องจากวัยรุ่นตอนปลายเป็นวัยที่กำลังจะเข้าสู่วัยผู้ใหญ่ ดังนั้นพัฒนาการในทุกส่วนของร่างกาย จึงเจริญเติบโตอย่างสมบูรณ์ โดยวัยรุ่นชายจะมีขนาดร่างกายใหญ่โต น้ำหนักมาก และสูงกว่าวัยรุ่นหญิง (ประสาร ทิพย์ธารา, 2521) ส่วนพัฒนาทางสติปัญญาจะเพิ่มขึ้นเรื่อยๆจากวัยเด็ก โดย Piaget กล่าวว่าลักษณะพัฒนาการทางสติปัญญาของวัยรุ่นต่างจากลักษณะพัฒนาการทางสติปัญญาในวัยอื่นๆ โดยถือว่าพัฒนาการทางสติปัญญาขั้นสุดท้ายอยู่ที่วัยรุ่นและเรียกระยะพัฒนาการทางสติปัญญาในระย่วัยรุ่นว่า “Formal Operation Thought” (ประไพพรรณ ภูมิวุฒิสาร, 2530) วัยรุ่นจะมีความคิดที่เป็นเหตุเป็นผลและเป็นวิทยาศาสตร์ คิดได้อย่างมีระบบ สร้างสมมติฐานในปัญหาต่างๆได้ สามารถจำแนก วิเคราะห์ และเปรียบเทียบ ทฤษฎี กฎเกณฑ์ แนวคิดต่างๆได้ดี วัยรุ่นมีความพยายามในการแสวงหาความรู้ใหม่ๆ อยากรู้อยากเห็นสิ่งใหม่ๆ แต่ไม่ใช้ความคิดลึกซึ้งกับสิ่งใด ชอบการเปลี่ยนแปลง และแสวงหาความแปลกใหม่ มีความจำดีมาก สามารถจำสิ่งต่างๆได้ดี มีจินตนาการกว้างขวาง มีความคิดฝันมากมาย (สุชา จันทน์เอม และ สุรางค์ จันทน์เอม, 2529) แต่อย่างไรก็ตามในระย่วัยรุ่นก็มีลักษณะความคิดต่างๆที่แตกต่างจากผู้ใหญ่ โดยวัยรุ่นจะยังมีลักษณะของการมุ่งยึดความคิดของตนเองอยู่ (Intellectual Egocentrism) การมุ่งยึดความคิดของตนเองนี้ทำให้วัยรุ่นยังไม่สามารถแยกความคิดของตนเองและความคิดของผู้อื่นได้ดีนัก (ประไพพรรณ ภูมิวุฒิสาร, 2530) กล่าวโดยสรุปคือวัยรุ่นตอนปลายจะมีพัฒนาการทางสติปัญญาเจริญถึงขั้นสูงสุด คืออยู่ในระดับสติปัญญาขั้น Formal Operation Thought แต่ยังคงมีการมุ่งยึดความคิดของตนเองอยู่ (Intellectual Egocentrism)

เมื่ออย่างเข้าสู่วัยรุ่นตอนปลายอารมณ์ของวัยรุ่นจะสงบเยือกเย็นมากขึ้น จะคิดถึงอนาคตมากขึ้น มีความสนใจและคิดถึงอาชีพเพื่อยึดเป็นที่พึ่งของตน เลือกรับศึกษาหรือทำงานที่ชอบ มีความรับผิดชอบต่อตนเอง มีบุคลิกลักษณะสมบูรณ์พอที่จะปกครองตนเองได้ และมีความเชื่อมั่นในตนเอง (เชิดชู อริยศรีวัฒนา, 2545) นอกจากนี้ ประไพพรรณ ภูมิวุฒิสาร (2530) กล่าวว่าวัยรุ่นจะมีอารมณ์ชนิดต่างๆเช่นเดียวกับวัยเด็ก เช่น อารมณ์โกรธ อิจฉา เกลียด แต่วัยรุ่นมักจะแสดงอารมณ์โกรธและกลัวอย่างเด่นชัด การแสดงออกทางอารมณ์ของวัยรุ่นมีลักษณะแตกต่างกันไปในแต่ละบุคคล ขึ้นอยู่กับการอบรมเลี้ยงดูในวัยเด็ก ตลอดจนการยอมรับทางสังคมต่อการแสดงออกของอารมณ์หนึ่งๆ ส่วนพัฒนาการทางสังคมจะเป็นไปตามแบบพื้นฐานของพัฒนาการทางสังคมที่มีมาตั้งแต่เด็ก กล่าวคือวัยรุ่นจะผ่านกระบวนการขัดเกลาทางสังคม (Socialization process) ซึ่งเป็นกระบวนการเรียนรู้ทางสังคม เพื่อที่จะปรับตัวให้เข้ากับบรรทัดฐานของกลุ่มตามแบบประเพณีวัฒนธรรมของสังคม วัยรุ่นที่มีความสามารถที่จะปรับตัวทางสังคมได้ดีจะแสดงพฤติกรรมที่สังคมยอมรับ ซึ่งพฤติกรรมที่เป็นที่ยอมรับนั้นจะต้องแสดงออกมาโดยไม่มีการแสวงหาหรือเมื่อทำพฤติกรรมแล้วมีผลกระทบต่อความรู้สึก ทศนคติของวัยรุ่น

วัยรุ่นตอนปลายสามารถปรับตัวให้เข้ากับสิ่งแวดล้อมและสังคมใหม่ๆได้ง่าย รู้จักปกครองตนเองและผู้อื่นได้ดี สามารถแก้ปัญหาเกี่ยวกับสังคมได้อย่างมีประสิทธิภาพมากกว่าวัยเด็ก เนื่องจากวัยรุ่นตอนปลายมีการเรียนรู้ที่จะพิจารณาถึงทัศนคติของผู้อื่น (Fabes, R. & Martin, C.L., 2003) ต้องการความช่วยเหลือจากกลุ่มเพื่อนน้อยลง เมื่อจะจัดกิจกรรมใหญ่ๆมักจะทำด้วยตนเอง ไม่ต้องอาศัยการช่วยเหลือจากผู้ใหญ่เหมือนเมื่อก่อน (ประสาธ อิศรปริดา, 2523) และในช่วงนี้การรวมกลุ่มเพื่อนจะเริ่มสลายตัว มีความเหนียวแน่นในกลุ่มใหญ่ลดน้อยลง จะเริ่มจับคู่กันระหว่างชายหญิงที่มีความเข้าใจกัน สนับสนุนซึ่งกันและกัน (ประไพพรรณ ภูมิวุฒิสาร, 2530) แต่อย่างไรก็ตามความสัมพันธ์ในกลุ่มเพื่อนยังเป็นสิ่งที่มีความสำคัญต่อพัฒนาการทางสังคมของวัยรุ่นตอนปลายอยู่ โดย Ryan & Patrick (1996) cited in Santrock (2004) ได้ศึกษาพบว่าความสัมพันธ์ระหว่างเพื่อนในทางบวกสัมพันธ์กับการปรับตัวในสังคมของวัยรุ่นทางบวกเช่นกัน นอกจากนี้แล้วยังส่งผลกระทบต่อพัฒนาการในขั้นต่อไปและสุขภาพจิตของวัยรุ่นด้วย

ปัจจัยที่เกี่ยวข้องกับการมีพฤติกรรมติดการพนัน

1. เพศ

จากการศึกษาวิจัยพบว่าเพศชายมีโอกาสติดการพนันมากกว่าเพศหญิงอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติ (National Gambling Impact Study Commission, 1999 cited in Welte et al., 2004) และ Ladouceur, Dube, & Bujold (1994) และ Lesieur & Klein (1987 cited in Vitaro, Ferland, Jacques, & Ladouceur, 1998) พบว่าพฤติกรรมติดการพนันพบในวัยรุ่นชายมากกว่าวัยรุ่นหญิง แต่การพนันบางประเภทพบในเพศหญิงมากกว่าเพศชาย เช่นสลากกินแบ่งรัฐบาล เกมบิงโก (bingo) และการพนันทางอินเทอร์เน็ต (Hardoon, Derevensky, & Gupta, 2002)

สรุปได้ว่า เพศชายมีโอกาสติดการพนันมากกว่าเพศหญิง แต่เมื่อเน้นประเภทของการพนัน พบว่าบางประเภทพบในเพศหญิงมากกว่าเพศชาย และบางประเภทพบในเพศชายมากกว่าเพศหญิง ดังนั้นเพศจึงน่าจะเป็นปัจจัยหนึ่งที่มีผลต่อพฤติกรรมติดการพนันของวัยรุ่นตอนปลาย

2. ผลการเรียน

ความล้มเหลวทางการศึกษาเป็นปัจจัยหนึ่งที่สัมพันธ์กับการติดการพนัน (Ladouceur, Boudrealt, Jacques, & Vitaro, 1999 cited in Hardoon, Gupta, & Derevensky, 2004) สนับสนุนโดยงานวิจัยของ Hardoon, Derevensky, & Gupta (2002) ทำการศึกษาเรื่อง การตรวจสอบอิทธิพลของครอบครัว อารมณ์ พฤติกรรม และปัญหาทางสติปัญญาและ Attention-Deficit Hyperactivity Disorder (ADHD) ในเด็กที่มีโอกาสเสี่ยงต่อการติดการพนัน และในวัยรุ่นที่ติดการพนัน พบว่าเด็กที่ติดการพนันมีเกรดเฉลี่ยโดยรวมต่ำกว่าเด็กกลุ่มอื่นอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติ เช่นเดียวกับ Griffiths & Sutherland (1998) ที่พบความสัมพันธ์ทางบวกระหว่างการติดการพนันในกลุ่มวัยรุ่นกับความล้มเหลวทางการศึกษา การหนีโรงเรียน และการถูกพักการศึกษา

สรุปแล้วกลุ่มตัวอย่างที่มีผลการเรียนต่ำมีแนวโน้มมีพฤติกรรมติดการพนันสูงกว่ากลุ่มตัวอย่างที่มีผลการเรียนสูง ดังนั้นผลการเรียนจึงน่าจะเป็นปัจจัยหนึ่งที่มีความสัมพันธ์กับพฤติกรรมติดการพนัน

3. ปัจจัยจากตัวแบบ

จากทฤษฎีการเรียนรู้ทางปัญญาสังคม (Social Cognitive Theory) ของ Bandura (1986) กล่าวว่าพฤติกรรมของมนุษย์อาจเกิดจากการเรียนรู้ทางอ้อม กล่าวคือการเรียนรู้เกิดจากการเลียนแบบพฤติกรรมของบุคคลอื่น (modeling) หรือการสังเกตผลต่อเรื่องที่ตัวแบบได้รับ ซึ่งเรียกว่า Observational Learning

Fischer & Gochros (1975) และ Ross (1981) อ้างถึงใน สมโภชน์ เขียมสุภาษิต (2543) ได้สรุปหน้าที่ของตัวแบบออกเป็น 3 ลักษณะด้วยกันคือ

1. ทำหน้าที่สร้างพฤติกรรมใหม่ ในกรณีนี้เป็นกรณีที่ผู้สังเกตตัวแบบยังไม่เคยได้เรียนรู้พฤติกรรมดังกล่าวมาก่อนเลย
2. ทำหน้าที่เสริมพฤติกรรมที่มีอยู่แล้วให้ดีขึ้น เป็นกรณีที่ผู้สังเกตตัวแบบเคยเรียนรู้พฤติกรรมดังกล่าวมาบ้างแล้วในอดีต ตัวแบบก็จะทำหน้าที่เป็นแรงจูงใจให้ผู้ที่เคยเรียนรู้พฤติกรรมดังกล่าวพยายามพัฒนาให้ดียิ่งขึ้น
3. ทำหน้าที่ยับยั้งการเกิดของพฤติกรรม ในกรณีที่ผู้สังเกตมีพฤติกรรมที่ไม่พึงประสงค์ หรือยังไม่เคยมีพฤติกรรมที่ไม่พึงประสงค์มาก่อน ตัวแบบนั้นก็จะช่วยทำให้พฤติกรรมที่ไม่พึงประสงค์นั้นลดลงหรือไม่เกิดขึ้น

ในการวิจัยครั้งนี้ตัวแบบอาจทำหน้าที่ทั้ง 3 ลักษณะ กล่าวคือในกรณีที่กลุ่มตัวอย่างไม่เคยมีพฤติกรรมเล่นการพนันมาก่อน แต่เมื่อเห็นตัวแบบเล่นจึงมีพฤติกรรมเล่นการพนันตาม ตัวแบบจึงทำหน้าที่สร้างพฤติกรรมใหม่ ส่วนกรณีที่กลุ่มตัวอย่างเคยมีพฤติกรรมเล่นการพนัน และเห็นตัวแบบเล่นการพนันเช่นกัน ตัวแบบจะทำหน้าที่เสริมพฤติกรรมเล่นการพนันของกลุ่มตัวอย่างให้สูงขึ้นได้ กรณีสุดท้ายคือกลุ่มตัวอย่างอาจจะเคยหรือไม่เคยมีพฤติกรรมเล่นการพนันมาก่อน แต่เมื่อเห็นตัวแบบไม่มีพฤติกรรมเล่นการพนันหรือตัวแบบเล่นการพนันแล้วเกิดผลทางด้านลบ ก็จะทำให้พฤติกรรมเล่นการพนันลดลง หรือไม่ทำให้พฤติกรรมเล่นการพนันเกิดขึ้น นอกจากนั้นตัวแบบยังแบ่งออกได้เป็น 2 ประเภท คือ (สมโภชน์ เขียมสุภาษิต, 2543)

1. ตัวแบบที่เป็นบุคคลจริงๆ (Live Model) คือตัวแบบที่บุคคลได้มีโอกาสสังเกตและปฏิสัมพันธ์โดยตรง
2. ตัวแบบที่เป็นสัญลักษณ์ (Symbolic Model) เป็นตัวแบบที่เสนอผ่านสื่อต่างๆ เช่น วิทยุ โทรทัศน์ ภาพยนตร์ หนังสือพิมพ์ เป็นต้น

ลักษณะของพ่อแม่ที่ลูกจะนำมาเป็นต้นแบบ จากการศึกษาของ Newman (1989) cited in Rice, F.P. & Dolgin, K.G. (2002) ได้พบว่า พ่อแม่ที่ให้ความสนใจและให้ความช่วยเหลือเมื่อลูกต้องการ รับฟังและพยายามเข้าใจลูก แสดงให้ลูกรู้ว่ารัก ยอมรับในสิ่งที่ลูกเป็นไม่ว่าจะผิดหรือถูก เชื่อถือและไว้วางใจลูก ดูแลลูกเหมือนลูกเป็นผู้ใหญ่ ให้คำแนะนำเมื่อถึงยามจำเป็น เป็นคนอารมณ์ดีและทำให้บ้านน่าอยู่ เป็นพ่อแม่ที่ลูกเลือกเลียนแบบมากที่สุด ส่วนเพื่อนสนิท วัยรุ่นเลือกที่จะเลียนแบบเพื่อนสนิทที่ให้ความสำคัญในเรื่องต่างๆ เหมือนกัน ลักษณะบุคลิกภาพทางด้านร่างกายเหมือนกัน และมีแนวทางในการดำเนินชีวิตเหมือนกัน (Jaccard & Blanton, 2005)

3.1 งานวิจัยที่เกี่ยวข้องกับต้นแบบ

พิภพ ชติฤกษ์ (2543) ศึกษาปัจจัยที่มีผลต่อการเล่นการพนันฟุตบอลในกรุงเทพมหานคร พบว่ากลุ่มเพื่อนมีผลต่อการเล่นการพนันฟุตบอล และ Jaccard & Blanton (2005) ทำการวิจัยเรื่องอิทธิพลของเพื่อนที่มีต่อพฤติกรรมเสี่ยง: วิเคราะห์อิทธิพลของเพื่อนสนิท พบว่าเพื่อนสนิทมีอิทธิพลต่อการกระทำพฤติกรรมเสี่ยงต่างๆ ของวัยรุ่น เช่น การมีเพศสัมพันธ์ก่อนวัยอันควร การดื่มสุรา นอกจากกลุ่มเพื่อนแล้ว Hardoon, Gupta, & Derevensky (2004) ศึกษาตัวแปรทางจิตวิทยาสังคมที่สัมพันธ์กับการเล่นการพนันของวัยรุ่นพบว่าวัยรุ่นที่ติดการพนันและมีโอกาสเสี่ยงต่อการติดการพนันจะรับรู้ถึงปัญหาเกี่ยวกับการพนันของบุคคลในครอบครัวและเพื่อนมากกว่าวัยรุ่นที่ไม่เล่นการพนันและวัยรุ่นที่เล่นการพนันเพื่อสังคมอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติ และ Wood & Griffiths (1998 cited in Hardoon, Gupta, & Derevensky, 2004) กล่าวว่าพ่อแม่หรือบุคคลในครอบครัวมีผลต่อการติดการพนันของเด็กวัยรุ่น ในลักษณะของต้นแบบ กล่าวคือหากพ่อแม่หรือคนในครอบครัวมีส่วนเกี่ยวข้องกับการพนัน โอกาสที่เด็กจะติดการพนันมีสูงขึ้น เช่นเดียวกับงานวิจัยของ Winters, Bengston, Dorr & Randy (1998) ที่ศึกษาเรื่อง ความแพร่หลาย และปัจจัยเสี่ยงต่อการเกิดปัญหาจากการเล่นการพนันในกลุ่มนักศึกษามหาวิทยาลัย พบว่าการเล่นการพนันของพ่อแม่เป็นตัวทำนายพฤติกรรมเล่นการพนันของวัยรุ่นอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติ

สรุปแล้วกลุ่มตัวอย่างที่มีต้นแบบพ่อแม่และเพื่อนที่มีพฤติกรรมเล่นการพนันจะมีพฤติกรรมติดการพนันสูงกว่ากลุ่มตัวอย่างที่ไม่มีต้นแบบพ่อแม่และเพื่อนที่มีพฤติกรรมเล่นการพนัน ดังนั้นต้นแบบพ่อแม่และเพื่อนโดยเฉพาะเพื่อนสนิทที่เล่นการพนันน่าจะเป็นปัจจัยหนึ่งที่มีความสัมพันธ์กับพฤติกรรมติดการพนันของวัยรุ่นตอนปลาย

4. แนวคิดเกี่ยวกับแหล่งของการควบคุมตน (Locus of Control)

4.1 ความหมาย

แหล่งของการควบคุมตน (locus of Control) หมายถึง การรับรู้หรือความเชื่อของบุคคลว่าผลของการกระทำหรือแรงเสริมที่ตนเองได้รับ เป็นผลมาจากตนเองหรือสิ่งแวดล้อม ซึ่งเป็นส่วนหนึ่งของบุคลิกภาพ ซึ่งแบ่งได้เป็น 2 ลักษณะคือ ความเชื่ออำนาจภายในตน (Internal Locus of Control) และความเชื่ออำนาจภายนอกตน (External Locus of Control) (Rotter, 1966)

ความเชื่ออำนาจภายในตน (Internal Locus of Control) หมายถึง ความเชื่อหรือการรับรู้ของบุคคลที่มีต่อประสบการณ์ต่างๆที่เกิดขึ้น ว่าเป็นผลมาจากการกระทำ ทักษะ หรือความสามารถของตน และตนเองสามารถควบคุมเหตุการณ์ต่างๆที่เกิดขึ้นกับตนเองได้ (Rotter, 1966) ส่วน Leafcourt (1966 อ้างถึงใน ปรชญาพันธ์ เทียงจรรยา, 2539) กล่าวว่า ความเชื่ออำนาจภายในตน หมายถึง การที่บุคคลรับรู้เหตุการณ์ต่างๆทั้งที่เป็นเหตุการณ์ทางบวกและทางลบ เป็นผลที่เกิดจากการกระทำของตนเอง และตนเองสามารถควบคุมเหตุการณ์ดังกล่าวได้

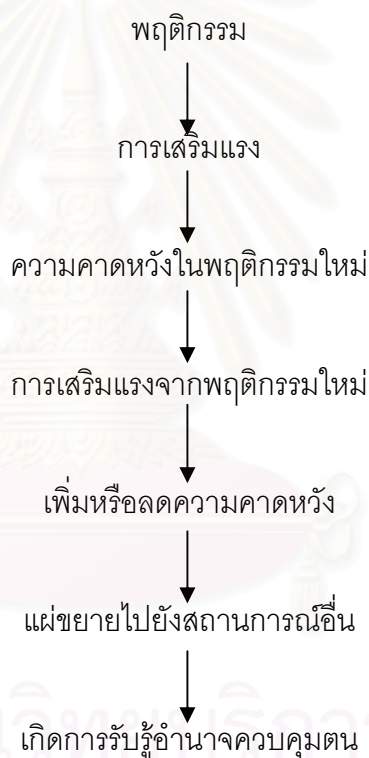
ส่วนความเชื่ออำนาจภายนอกตน (External Locus of Control) หมายถึง ความเชื่อหรือการรับรู้ของบุคคลที่มีต่อประสบการณ์ต่างๆที่เกิดขึ้นกับตน ไม่ว่าจะในด้านดีหรือด้านร้ายว่าขึ้นอยู่กับอิทธิพลของอำนาจภายนอกที่ไม่สามารถควบคุมได้ เช่น โชคชะตา เคราะห์กรรม การดลบันดาลของอำนาจเหนือธรรมชาติ หรืออำนาจของบุคคลอื่นที่เข้ามาควบคุม โดยที่ตนเองไม่สามารถเข้าไปควบคุม (Rotter, 1966)

4.2 สาเหตุของการเกิดความเชื่อเกี่ยวกับแหล่งของการควบคุมตน

(Locus of Control)

Rotter (1966) ได้อธิบายถึงสาเหตุของการที่บุคคลมีความเชื่ออำนาจภายในตน (Internal Locus of Control) หรือความเชื่ออำนาจภายนอกตน (External Locus of Control) ไว้ในทฤษฎีการเรียนรู้ทางสังคม (Social Learning Theory) ของเขาว่า เมื่อบุคคลได้กระทำสิ่งใดสิ่งหนึ่งลงไปแล้วและได้รับการเสริมแรง บุคคลนั้นจะเกิดความคาดหวัง (Expectancy) ว่า ถ้าเขาแสดงพฤติกรรมเดิมซ้ำอีกในสภาพการณ์ที่คล้ายคลึงกันกับสภาพเดิม เขาก็จะได้รับการเสริมแรงอีก และถ้าเหตุการณ์เป็นไปตามที่บุคคลคาดหวังไว้ บุคคลจะเกิดความคาดหวังเพิ่มขึ้นเรื่อยๆ แต่ถ้ามิได้เป็นไปตามที่เขาคาดหวังไว้ จะทำให้ความคาดหวังของบุคคลค่อยๆลดลง ความคาดหวังของบุคคลจะลดลงหรือเพิ่มขึ้น จะก่อตัวขึ้นจากพฤติกรรมหรือเหตุการณ์เฉพาะอันใดอันหนึ่งก่อน แล้วจึงขยายผลครอบคลุม (generalize) ไปยังพฤติกรรมหรือเหตุการณ์อื่นๆที่คล้ายคลึง หรือเกี่ยวข้องกับสภาพการณ์เดิม จนกลายเป็นบุคลิกภาพประจำตัวบุคคล หากประสบการณ์ที่ผ่านมาได้รับการ

เสริมแรงบ่อยครั้งเมื่อแสดงพฤติกรรมเดิม จะทำให้บุคคลเชื่อว่า การเสริมแรงที่เกิดขึ้นมีผลมาจากทักษะหรือความสามารถของตน ตนเป็นผู้กระทำให้เกิดขึ้น ซึ่งความเชื่อนี้เรียกว่า ความเชื่ออำนาจภายในตน (Internal Locus of Control) แต่ถ้าไม่ค่อยได้รับการเสริมแรงหรือรับรู้ว่าการเสริมแรงของตนและการเสริมแรงเป็นอิสระต่อกัน (ไม่เกี่ยวข้องกัน) จะทำให้บุคคลเชื่อว่า สิ่งที่เขาได้รับนั้นไม่ได้เป็นผลที่เกิดจากการกระทำของตนเอง แต่เป็นเพราะโชค ความบังเอิญ หรือสิ่งที่มีอิทธิพลในสิ่งแวดล้อมดลบันดาลให้เกิดขึ้น ความเชื่อในลักษณะนี้เรียกว่า ความเชื่ออำนาจภายนอกตน (External Locus of Control) และความเชื่อหรือการรับรู้ดังกล่าวนี้ จะมีผลย้อนกลับไปสู่ความคาดหวังในผลของพฤติกรรมที่เกิดขึ้นใหม่ ดังแผนภาพ ต่อไปนี้



สถาบันวิจัยประชากร
จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย

4.3 บุคลิกภาพของบุคคลที่มีความเชื่ออำนาจภายในตน และความเชื่ออำนาจภายนอกตน

Rotter (1966) ได้อธิบายว่าผู้ที่มีความเชื่ออำนาจภายในตน (Internal Locus of Control) มีบุคลิกลักษณะดังนี้

1. มีความไว ตื่นตัว และมีความพร้อมต่อสภาวะแวดล้อมที่จะเอื้ออำนวยซึ่งความรู้และข่าวสาร อันจะเป็นประโยชน์ต่อการแสดงออกซึ่งพฤติกรรมในอนาคตของตน
2. พยายามหาทางปรับปรุงสภาพแวดล้อมอยู่เสมอ
3. ให้คุณค่าต่อการเสริมแรงที่เป็นผลสืบเนื่องมาจากทักษะหรือความชำนาญมากกว่า
4. แสดงการต่อต้านต่อสิ่งที่จะมาอิทธิพลครอบงำตนเอง
5. มีความเชื่อมั่นในเหตุผล

ส่วน Strickland (1977) ได้อธิบายคุณลักษณะของผู้ที่มีความเชื่ออำนาจภายในตน เพิ่มเติมว่า

1. เป็นผู้ที่มีบุคลิกลักษณะที่มีความเชื่อมั่นในตนเอง
2. เป็นผู้ที่มีการตัดสินใจดี
3. มีความเชื่อมั่นในเหตุผลและการตัดสินใจของตนเอง มีความมั่นคงและเด็ดเดี่ยว
4. ทำงานโดยใช้กระบวนการแก้ปัญหา
5. ทำงานเป็นระบบและเป็นระเบียบ
6. มีความสนใจต่อการเปลี่ยนแปลงของสิ่งแวดล้อม
7. มีความตั้งใจศึกษาหาความรู้เพื่อปรับปรุงตนเองให้เข้ากับการเปลี่ยนแปลงของสิ่งแวดล้อมนั้นๆ
8. เห็นคุณค่าและความพยายามของตนเองและมีสังคมดีในหมู่เพื่อน

อีกทั้ง Warehime & Woodson (1971) ได้ทำการศึกษาพบว่า เด็กที่มีความเชื่ออำนาจภายในตน (Internal Locus of Control) จะมีความรู้สึกเป็นอิสระ มีความพอใจกับงานที่ทำอยู่ในปัจจุบัน ตื่นตัว กล้าแสดงออก มีความเชื่อมั่นในตนเอง และพอใจในความสามารถของตนเอง นอกจากนี้

Eggland (1973) กล่าวว่าผู้ที่มีความเชื่ออำนาจภายนอกตน จะมีบุคลิกภาพดังนี้

1. เป็นผู้ที่มีความตั้งใจแก้ไข้ปัญหาของตนน้อย
2. ขาดความกระตือรือร้นในการแสวงหาข้อมูล และการเรียนรู้เพื่อแก้ปัญหา
3. มีความวิตกกังวลในการทำกิจกรรมใดๆ
4. หลีกเลี่ยงการมีส่วนร่วมและการถูกชักจูงในกิจกรรมใดๆ
5. ขาดความพยายามและมีความกลัวในการแสวงหาแหล่ง หรือสิ่งที่จะมาช่วยสนับสนุนตนเอง

รวมทั้ง Mc Connell (1974 อ้างถึงใน สุวิมล จอดพิมาย, 2537) กล่าวว่าบุคคลที่มีความเชื่ออำนาจภายนอกตนมักมีท่าทีที่แข็งกระด้าง ไม่ยืดหยุ่น ไม่มีความคิดสร้างสรรค์ มีอคติ ชอบบดบังตามผู้อื่น ขาดความกระตือรือร้น มีความระมัดระวังตัวมากเกินไป อารมณ์ไม่ค่อยเบิกบาน และมีการฆ่าตัวตายมากกว่าผู้ที่มีความเชื่ออำนาจภายในตน

4.4 ปัจจัยที่มีผลต่อความเชื่อเกี่ยวกับแหล่งของการควบคุมตน (Locus of Control)

4.4.1 อายุ

ความเชื่ออำนาจภายในตน (Internal Locus of Control) หรือความเชื่ออำนาจภายนอกตน (External Locus of Control) จะเริ่มพัฒนาขึ้นตั้งแต่บุคคลอยู่ในวัยเด็ก และมีการเปลี่ยนแปลงไปเรื่อยๆตามวัย เด็กวัยก่อนเข้าโรงเรียนจะรับรู้ว่าคุณค่าและสิ่งแวดล้อมมีอิทธิพลต่อตนเองมาก เพราะเขาจำเป็นต้องพึ่งพาผู้อื่นเป็นส่วนใหญ่ แต่เมื่อเขาโตขึ้นสามารถช่วยเหลือตนเองได้มากขึ้น เกิดการเรียนรู้ที่จะจัดการและพัฒนาตนเอง เริ่มมีอิทธิพลต่อผู้อื่น โดยการเปลี่ยนจากผู้ที่เคยรับความช่วยเหลือมาเป็นผู้เริ่มกระทำกิจกรรมต่างๆด้วยตนเอง การที่เด็กสามารถช่วยเหลือตนเอง และรับรู้ว่าคุณค่าที่เกิดขึ้นนั้นเกิดมาจากการกระทำของเขาเอง จะสะท้อนให้เห็นถึงพัฒนาการของเด็กในด้านความเชื่ออำนาจภายในตน Distefano, Pryer, & Smith (1971 อ้างถึงใน วราภรณ์ นารินรักษ์, 2540) และ Crandal (1980) กล่าวว่า เมื่ออายุมากขึ้นบุคคลช่วยเหลือตนเองได้น้อยลง ต้องพึ่งพาผู้อื่นมากขึ้น บุคคลจะเชื่อสิ่งที่อยู่ภายนอกตนมากขึ้น นั่นคือความเชื่ออำนาจภายในตนจะลดต่ำลงเมื่อถึงวัยสูงอายุ

4.4.2 การอบรมเลี้ยงดู

การอบรมเลี้ยงดูมีอิทธิพลในด้านการปลูกฝังความคิด ความเชื่อ และค่านิยมต่างๆให้กับเด็ก โดยเด็กจะซึมซับประสบการณ์ดังกล่าวอย่างไม่รู้ตัว บิดามารดาจะอบรมเลี้ยงดูลูกไปตามพื้นฐานความเชื่อของตนเอง กล่าวคือถ้าตนเองเป็นผู้ที่มีความเชื่ออำนาจภายในตนจะอบรมเลี้ยงดูลูกให้เป็นเด็กที่มีความเชื่ออำนาจภายในตน แต่ถ้าบิดามารดาเป็นผู้ที่มีความเชื่ออำนาจภายนอกตน จะอบรมเลี้ยงดูลูกให้เป็นเด็กที่มีความเชื่อภายนอกตนเช่นเดียวกัน (เกษมสุข เฉลียวศักดิ์, 2521 อ้างถึงใน สุวิมล จอดพิมาย, 2537) และจากการศึกษาพัฒนาการของแหล่งของการควบคุมตนในเด็ก เป็นเวลา 3 ปี พบว่าเด็กที่ได้รับความอบอุ่นและมีสัมพันธภาพที่ดีกับมารดา การเลี้ยงดูเป็นแบบไม่มีการบังคับ เปิดโอกาสให้เด็กเป็นตัวของตัวเอง ไม่ปกป้องคุ้มครองมากเกินไป เด็กจะพัฒนาความเชื่ออำนาจภายในตนสูง ตรงกันข้ามกับเด็กที่ได้รับการเลี้ยงดูแบบบีบบังคับ ถูกควบคุม ไม่เป็นตัวของตัวเอง หรือปกป้องคุ้มครองมากเกินไป เด็กจะพัฒนาความเชื่ออำนาจภายนอกตนสูง (พัชนี เอมะนาวิน, 2536) ซึ่งสอดคล้องกับการศึกษาของ Strickland (1977) ที่

พบว่า เด็กที่ได้รับการเลี้ยงดูอย่างอบอุ่น มีความเป็นประชาธิปไตย มีอิสรภาพ มีการลงโทษอย่างเหมาะสม จะพัฒนาความเชื่ออำนาจภายในตน ส่วนเด็กที่ได้รับการอบรมเลี้ยงดูในบรรยากาศที่ขาดความรัก ไม่มีความเป็นประชาธิปไตย ขาดอิสรภาพ และถูกลงโทษอย่างรุนแรงเมื่อทำผิด เด็กจะพัฒนาความเชื่ออำนาจภายนอกตน

4.4.3 ประสบการณ์ในชีวิต

ประสบการณ์ในชีวิตที่มีผลต่อการพัฒนาความเชื่ออำนาจภายในตนและความเชื่ออำนาจภายนอกตน สามารถแบ่งได้เป็น 2 ลักษณะ คือ

1. ประสบการณ์ครั้งหนึ่งในชีวิต ได้แก่ ภาวะวิกฤติของชีวิต เช่น การตายของคนสนิท การพรากจากสิ่งที่รัก ซึ่งประสบการณ์เหล่านี้ขัดขวางการเสริมสร้างความเชื่ออำนาจในการควบคุมตนเอง
2. ประสบการณ์สะสม ได้แก่ ภาวะที่เกิดขึ้นเป็นประจำ เช่น วิธีการเลี้ยงดูของบิดามารดาซึ่งถือว่ามีผลต่อความเชื่ออำนาจภายในตนและความเชื่ออำนาจภายนอกตนเป็นอย่างมาก

4.4.4 มาตรฐานทางเศรษฐกิจและสังคม

มาตรฐานทางเศรษฐกิจและสังคม มีความสัมพันธ์โดยตรงกับชีวิตครอบครัวและการอบรมเลี้ยงดู ดังนั้นจึงสามารถเชื่อมโยงได้ว่า มาตรฐานทางเศรษฐกิจและสังคมมีความสัมพันธ์กับการพัฒนาความเชื่ออำนาจภายในตนและความเชื่ออำนาจภายนอกตน ดังเช่น Lefcourt (1966 อ้างถึงใน ปรชญาพันธ์ เทียงจรรยา, 2539) กล่าวว่า บุคคลที่มีสภาพเศรษฐกิจและสังคมต่ำ เมื่อเผชิญกับปัญหาและพบความยากลำบากในการแก้ไข ทำให้เกิดความรู้สึกว่าตนเองต่ำต้อยด้อยค่า เป็นเหตุให้บุคคลขาดประสบการณ์ที่จะได้รับการเสริมแรง ที่เกิดจากการกระทำของตน ดังนั้นบุคคลจึงมีแนวโน้มที่จะพัฒนาความเชื่ออำนาจภายนอกตน

4.4.5 ค่านิยมทางสังคม

บุคคลมีแนวโน้มที่จะเชื่อตามสิ่งที่คนทั่วไปที่แวดล้อมตนอยู่ยึดถือหรือปฏิบัติ หากบุคคลที่แวดล้อมส่วนใหญ่มีความเชื่ออำนาจภายในตนบุคคลก็จะมีแนวโน้มที่จะมีความเชื่ออำนาจภายในตนสูงกว่าความเชื่ออำนาจภายนอกตน

สรุปได้ว่า ปัจจัยเรื่อง อายุ การอบรมเลี้ยงดู ประสบการณ์ในชีวิต มาตรฐานทางเศรษฐกิจและสังคม และค่านิยมทางสังคม มีผลต่อการพัฒนาความเชื่ออำนาจภายในตนและความเชื่ออำนาจภายนอกตนของบุคคล

4.5 ลำดับขั้นพัฒนาการความเชื่อในแหล่งของการควบคุมตน (Locus of Control)

Lawrence & Winschel (1975 อ้างถึงใน สุวิมล จอดพิมาย, 2537) ได้แบ่งขั้นตอนของพัฒนาการความเชื่ออำนาจภายในตนและความเชื่ออำนาจภายนอกตน ออกเป็น 5 ขั้น สามารถสรุปเป็นตารางได้ดังนี้

ตารางที่ 1 ลำดับขั้นพัฒนาการของความเชื่อในแหล่งของการควบคุมตน (Locus of Control) ด้านการประสบความสำเร็จและความล้มเหลว

ลำดับขั้นพัฒนาการของความเชื่อในการควบคุมตนเอง (Locus of Control)	1	2	3	4	5
ด้านการประสบความสำเร็จ	E	I	I	I	I
ด้านการประสบความสำเร็จและความล้มเหลว	E	E	I	I	I

หมายเหตุ E แทน External Locus of Control

I แทน Internal Locus of Control

ด้านการประสบความสำเร็จ ขั้นที่ 1 บุคคลจะเชื่อว่าเหตุการณ์ต่างๆในชีวิตของตน เป็นผลสืบเนื่องมาจากความเชื่ออำนาจภายนอกตน ซึ่งเขาไม่สามารถจะควบคุมได้ ขั้นที่ 2 บุคคลเริ่มเกิดความเชื่ออำนาจภายในตน และเมื่อบุคคลมีความสมบูรณ์ทางวุฒิภาวะ (Maturity) บุคคลจะเข้าสู่พัฒนาการขั้นที่ 3 เมื่อพัฒนาการในขั้นที่ 3 เริ่มคงที่ บุคคลจะเริ่มตระหนักรู้ถึงภาวะรับผิดชอบ และรู้สึกกล้าที่จะเผชิญหน้ากับความยากลำบาก ส่งผลให้เขาเกิดความเชื่ออำนาจภายในตน จึงพัฒนาเข้าสู่ขั้นที่ 4 และเมื่อบุคคลเกิดความเชื่ออำนาจภายในตนอย่างแท้จริงแล้ว จะพัฒนาสู่ความเชื่ออำนาจภายในตนขั้นที่ 5

ด้านการประสบความสำเร็จขั้นที่ 1 บุคคลจะเชื่อว่าเหตุการณ์ที่เป็นความล้มเหลว เป็นผลสืบเนื่องมาจากความเชื่ออำนาจภายนอกตน ซึ่งเขาไม่สามารถจะควบคุมได้ ขั้นที่ 2 ความเชื่ออำนาจภายนอกตนด้านความล้มเหลวเริ่มลดน้อยลง เมื่อบุคคลมีความสมบูรณ์ทางวุฒิภาวะ (Maturity) บุคคลจะเข้าสู่พัฒนาการขั้นที่ 3 กล่าวคือจะเกิดความเชื่ออำนาจภายในตนอย่างแท้จริง เมื่อพัฒนาการในขั้นที่ 3 เริ่มคงที่ บุคคลจะเริ่มตระหนักรู้ถึงภาวะรับผิดชอบ และรู้สึกกล้าที่จะเผชิญหน้ากับความยากลำบาก ส่งผลให้เขาเกิดความเชื่ออำนาจภายในตน ด้านการประสบความสำเร็จกับความล้มเหลวเพิ่มมากขึ้น บุคคลจะเข้าสู่พัฒนาการขั้นที่ 4 และพัฒนาการขั้นที่ 5 จะเกิดขึ้นเมื่อบุคคลเกิดความเชื่ออำนาจภายในตนอย่างแท้จริง คือบุคคลจะแสดงออกถึงความรับผิดชอบต่อผลของการกระทำทั้งที่เป็นความสำเร็จและความล้มเหลว ในปริมาณที่เท่าๆกัน

4.6 งานวิจัยที่เกี่ยวข้องกับเรื่องแหล่งของการควบคุมตน (Locus of Control)

Wong (1980 cited in Moore & Ohtsuka, 1999) พบว่าคนที่ติดการพนันจะมีความเชื่ออำนาจควบคุมภายนอกตนสูง เมื่อเปรียบเทียบกับคนที่ไม่เล่นการพนัน ซึ่งแตกต่างกับงานวิจัยของ Moore & Ohtsuka (1999) ที่ศึกษาเรื่องความเชื่อเกี่ยวกับการควบคุมตนเองในการเล่นการพนันในเด็ก และความสัมพันธ์กับการติดการพนัน พบว่าความเชื่ออำนาจควบคุมภายในตน (internal control) มีผลในการทำนายความถี่ในการเล่นการพนันและการติดการพนัน สรุปได้ว่าแหล่งของการควบคุมตนน่าจะเป็นปัจจัยหนึ่งที่มีความสัมพันธ์กับพฤติกรรมติดการพนันของวัยรุ่นตอนปลาย

5. แนวคิดเกี่ยวกับพฤติกรรมขาดการยั้งคิด (Impulsiveness)

5.1 ความหมาย

Kendall & Finch (1979 อ้างถึงใน อรพินทร์ อนงคณะตระกูล, 2528) กล่าวว่าพฤติกรรมขาดการยั้งคิดเป็นลักษณะวิธีการแก้ปัญหาด้วยการตอบสนองต่อสิ่งเร้าโดยปราศจากการยั้งคิด มิได้มีการประเมินผลก่อนการตอบสนองอย่างรอบคอบ ทำให้เกิดความผิดพลาดจากการตอบสนองนั้น ซึ่งคล้ายคลึงกับที่ Moeller (2001) กล่าวว่า พฤติกรรมขาดการยั้งคิดเป็นการจัดการอย่างรวดเร็ว ขาดการวางแผนในการตอบสนองต่อสิ่งเร้าทั้งภายนอกและภายใน ปราศจากการพิจารณาถึงผลเสียที่จะตามมาของการตอบสนองนั้น และ Ross & Fabiano (1985, cited in Alessi & Petry, 2003) ให้ความหมายของพฤติกรรมขาดการยั้งคิดว่าเกิดจากความล้มเหลวในช่วงระหว่างสิ่งกระตุ้นกับการแสดงออก ขาดการดำเนินการพิจารณาอย่างรอบคอบ (stage of reflection) และการคิดวิเคราะห์สถานการณ์ (cognitive analysis of a situation)

นักจิตวิทยาทำการศึกษาวิจัยเกี่ยวกับพฤติกรรมขาดการยั้งคิดโดยพิจารณาจากลักษณะ 2 ประการ คือเวลาสนองตอบหรือช่วงเวลาตั้งแต่บุคคลเผชิญกับสิ่งเร้าจนถึงเวลาที่บุคคลแสดงการตอบสนองและความผิดพลาดที่เกิดจากการตอบสนองนั้น Kagan (1984) ทำการศึกษาพบว่าเด็กที่มีรูปแบบพฤติกรรมขาดการยั้งคิดจะยอมรับและรายงานความคิดครั้งแรกของตนเองหลังจากการพิจารณาความเหมาะสมหรือคุณภาพของความคิดของตนเพียงเล็กน้อย ในช่วงระยะเวลาสั้นๆ ซึ่งตรงกับงานวิจัยของ Maccoby (1980) ที่พบว่าการตอบสนองแบบขาดการยั้งคิดเป็นการแก้ปัญหาโดยขาดความอดทนและสรุปคำตอบอย่างรวดเร็ว ปราศจากการค้นหาคำตอบที่ดีกว่า ทำให้การแก้ปัญหาของเด็กที่มีรูปแบบพฤติกรรมขาดการยั้งคิดมีความผิดพลาดมากกว่าเด็กที่มีรูปแบบการคิดแบบไตร่ตรอง นอกจากนี้เด็กที่มีรูปแบบพฤติกรรมขาดการยั้งคิดเป็นเด็กที่เปื่อง่าย

และให้ความสนใจต่องานน้อย ซึ่งเกิดจากการมีกระบวนการประมวลข้อมูลอย่างผิวเผิน และขาดการวางแผนการทำงาน

5.2 งานวิจัยที่เกี่ยวข้องกับเรื่องพฤติกรรมขาดการยั้งคิด (Impulsivity)

Alessi & N.M. Petry (2003) กล่าวว่า พฤติกรรมขาดการยั้งคิด (impulsivity) เป็นพื้นฐานของการติดการพนัน เช่นเดียวกับผลการศึกษาของ McDaniel & Zuckerman (2003) แต่ผลการศึกษาของ McDaniel & Zuckerman (2003) พบความแตกต่างระหว่างเพศในความสัมพันธ์ระหว่างพฤติกรรมขาดการยั้งคิดและการติดการพนัน กล่าวคือในเพศชายจะพบความสัมพันธ์ระหว่างพฤติกรรมขาดการยั้งคิดและการเล่นการพนันสูงกว่าในเพศหญิง นอกจากนี้ Langewisch & Frisch (1998) และ Frank, Louise, & Richard (1997) ทำการศึกษาเกี่ยวกับการพนันและพฤติกรรมขาดการยั้งคิดในกลุ่มวัยรุ่นชายเหมือนกันโดย Langewisch & Frisch (1998) ทำการศึกษาเรื่อง พฤติกรรมขาดการยั้งคิด, ความรู้สึกแสวงหาสิ่งตื่นเต้นเร้าใจ (sensation seeking) และพฤติกรรมเล่นการพนัน ในนักศึกษาในระดับอุดมศึกษาเพศชาย จำนวน 144 คน พบว่าพฤติกรรมเล่นการพนัน และพฤติกรรมติดการพนันมีความสัมพันธ์กับพฤติกรรมขาดการยั้งคิด, ความรู้สึกแสวงหาสิ่งตื่นเต้นเร้าใจ (sensation seeking) และพฤติกรรมเสี่ยง ในนักศึกษาในระดับอุดมศึกษา เพศชาย ส่วน Frank, Louise, & Richard (1997) ทำการศึกษาเรื่อง ตัวทำนายที่ไม่มีทิศทาง (dispositional predictors) ของปัญหาการพนันในกลุ่มวัยรุ่นชาย โดยทำการศึกษา กับกลุ่มวัยรุ่นชายจำนวน 754 คน ตั้งแต่วัยรุ่นตอนต้นจนถึงวัยรุ่นตอนปลาย พบว่าคนที่ไม่เล่นการพนันจะมีคะแนนพฤติกรรมขาดการยั้งคิดต่ำที่สุด รองลงมาคือกลุ่มที่เล่นการพนันเพื่อความบันเทิง กลุ่มที่มีปัญหาเกี่ยวกับการพนันน้อย และกลุ่มที่ติดการพนัน เป็นกลุ่มที่มีคะแนนพฤติกรรมขาดการยั้งคิดสูงที่สุด และ Blaszczynski, Steel, & McConaghy (1997) ทำการศึกษาเรื่อง พฤติกรรมขาดการยั้งคิดในบุคคลที่ติดการพนัน: คนที่มีพฤติกรรมขาดการยั้งคิดแบบต่อต้านสังคม โดยทำการศึกษาในผู้ติดการพนัน จำนวน 115 คน พบว่าระดับพฤติกรรมขาดการยั้งคิดมีความเชื่อมโยงกับระดับความรุนแรงของการติดการพนัน สรุปแล้วกลุ่มตัวอย่างที่มีพฤติกรรมขาดการยั้งคิดสูงมีแนวโน้มที่จะมีพฤติกรรมติดการพนันสูงกว่ากลุ่มตัวอย่างที่มีพฤติกรรมขาดการยั้งคิดต่ำ ดังนั้นพฤติกรรมขาดการยั้งคิดจึงน่าจะเป็นปัจจัยหนึ่งที่มีความสัมพันธ์กับพฤติกรรมติดการพนันของวัยรุ่นตอนปลาย

6. แนวคิดเกี่ยวกับความรู้สึกแสวงหาสิ่งตื่นเต้นเร้าใจ (Sensation seeking)

6.1 ความหมาย

ความรู้สึกแสวงหาสิ่งตื่นเต้นเร้าใจ หมายถึงความต้องการที่มีความรู้สึกและประสบการณ์ที่หลากหลาย แปลกใหม่ และซับซ้อน ถึงแม้ว่าจะมีความเสี่ยงทางร่างกายและสังคมก็ตาม (Zuckerman, 1979) แต่ต่อมา Zuckerman (1994) ได้เปลี่ยนความหมายของความรู้สึกแสวงหาสิ่งตื่นเต้นเร้าใจ ว่าหมายถึง ลักษณะที่แสดงออกมาเพื่อค้นหาสัมผัสและประสบการณ์ที่หลากหลาย แปลกใหม่ ซับซ้อน และรุนแรง ส่วน Arnett (1994) ได้ให้ความหมายของความรู้สึกแสวงหาสิ่งตื่นเต้นเร้าใจ โดยเน้นที่สิ่งเร้าคือความรู้สึกแสวงหาสิ่งตื่นเต้นเร้าใจ ว่าหมายถึงความต้องการสิ่งเร้าที่แปลกใหม่และรุนแรง โดย Arnett ได้ให้คำจำกัดความของบุคคลซึ่งมีความรู้สึกแสวงหาสิ่งตื่นเต้นเร้าใจที่อยู่ในระดับสูงว่า เป็นคนที่มีบุคลิกภาพชนิด T (Type-T positive physical) คือมีบุคลิกภาพแบบเปิดเผย มีความคิดสร้างสรรค์และแปลกใหม่ มีความต้องการเพื่อให้ได้มาซึ่งความตื่นเต้นและท้าทาย

6.2 สาเหตุของพฤติกรรมแสวงหาสิ่งตื่นเต้นเร้าใจ

Zuckerman (1994) กล่าวว่าสาเหตุของพฤติกรรมแสวงหาสิ่งตื่นเต้นเร้าใจ เกิดจากความคิดที่ซับซ้อนและหลากหลายแง่มุม ซึ่งสามารถอธิบายได้โดยใช้ปัจจัยทางจิตวิทยา เช่น บุคลิกภาพและความแตกต่างระหว่างบุคคล และปัจจัยทางกายภาพ หรือพันธุกรรม ส่วน Arnett (1992 cited in Lloyd & Lucas, 1998) กล่าวถึงสาเหตุของการมีพฤติกรรมแสวงหาสิ่งตื่นเต้นเร้าใจว่าเกิดจากสิ่งแวดล้อมมากกว่าจากภายในตัวบุคคล Arnett คิดว่าการที่บุคคลแสดงพฤติกรรมแสวงหาสิ่งตื่นเต้นเร้าใจ เป็นเพราะได้รับอิทธิพลจากครอบครัว คนรอบข้าง โรงเรียน และวัฒนธรรม

Hauggard (2001) สรุปอิทธิพลที่ทำให้วัยรุ่นตัดสินใจแสดงพฤติกรรมแสวงหาสิ่งตื่นเต้นเร้าใจ ไว้ดังนี้

1. ทฤษฎีการเลือกอย่างมีเหตุผล (A rational choice theory)

วัยรุ่นมักจะเลือกกระทำพฤติกรรมที่เกิดความเสี่ยงมากกว่าวัยผู้ใหญ่ เนื่องจากวัยรุ่นมองเห็นข้อดีของการมีส่วนร่วมในพฤติกรรมที่เกิดความเสี่ยงมากกว่าข้อเสีย ในขณะที่วัยผู้ใหญ่มองเห็นข้อเสียมากกว่าข้อดี

2. รูปแบบการคิด

วัยรุ่นพิจารณาความเสี่ยงแตกต่างจากวัยผู้ใหญ่ คือวัยรุ่นจะไม่พิจารณาถึงระดับความเสียหายที่อาจเกิดขึ้น และไม่คิดถึงผลของการกระทำที่จะเกิดขึ้นในระยะยาว ซึ่งพ่อแม่หรือผู้ใหญ่ที่มีความสำคัญต่อตัววัยรุ่น และเพื่อน มีอิทธิพลที่จะทำให้วัยรุ่นพิจารณาถึงผลที่จะเกิดขึ้นในระยะยาวของการแสดงพฤติกรรมที่เกิดความเสี่ยงได้

3. การมองตนเองเป็นศูนย์กลางในวัยรุ่น (Adolescent egocentrism)

Elkind (1970) กล่าวว่าวัยรุ่นมักจะเข้าไปมีส่วนร่วมกับเหตุการณ์ที่เกิดความเสี่ยงเนื่องจาก วัยรุ่นคิดว่าไม่มีอะไรที่สามารถทำร้ายเขาได้ หรือสิ่งต่างๆจะไม่เกิดขึ้นกับตัวเขาอย่างแน่นอน

4. องค์ประกอบอื่นๆที่มีอิทธิพลต่อการตัดสินใจของวัยรุ่น

เพื่อนมีอิทธิพลต่อพฤติกรรมของเด็กและวัยรุ่น ดังนั้นเพื่อนจึงมีอิทธิพลต่อการตัดสินใจในการเข้าไปมีส่วนร่วมกับพฤติกรรมที่เกิดความเสี่ยง เนื่องจากข้อดีของการเข้าไปมีส่วนร่วมกับพฤติกรรมที่เกิดความเสี่ยงอย่างหนึ่ง คือการได้รับความชื่นชมและยกย่องจากกลุ่มเพื่อน และกลุ่มเพื่อนเป็นตัวกดดันวัยรุ่นให้เข้าไปมีส่วนร่วมในพฤติกรรมที่เกิดความเสี่ยง แม้ว่าจะทราบถึงผลเสียที่จะเกิดตามมาก็ตาม

5. อิทธิพลของแอลกอฮอล์และสารเสพติด

แอลกอฮอล์และสารเสพติดเป็นตัวกระตุ้นให้เกิดพฤติกรรมที่เกิดความเสี่ยง เนื่องจากความสามารถในการพิจารณาถึงผลเสียที่จะตามมาจากการแสดงพฤติกรรมที่เกิดความเสี่ยงนั้นลดลง

6.3 งานวิจัยที่เกี่ยวข้องกับเรื่องความรู้สึกแสวงหาสิ่งตื่นเต้นเร้าใจ (Sensation seeking)

Walke (1992 cite in Haroon & Derevensky, 2002) ได้พบว่าผู้ที่ติดการพนัน จะมีระดับความรู้สึกแสวงหาสิ่งตื่นเต้นเร้าใจสูง สนับสนุนโดยผลการศึกษาของ Zuckerman (1999 cite in Hammelstein, 2003) ที่พบว่าคนที่ติดการพนันจะมีระดับความรู้สึกแสวงหาสิ่งตื่นเต้นเร้าใจสูง และ Langewisch & Frisch (1998) ทำการศึกษาเรื่อง พฤติกรรมขาดการยั้งคิด ความรู้สึกแสวงหาสิ่งตื่นเต้นเร้าใจ และพฤติกรรมเล่นการพนัน ในนักศึกษาระดับอุดมศึกษาเพศชาย จำนวน 144 คน พบเช่นกันว่าพฤติกรรมเล่นการพนัน และการติดการพนันมีความสัมพันธ์กับพฤติกรรมขาดการยั้งคิด ความรู้สึกแสวงหาสิ่งตื่นเต้นเร้าใจ และพฤติกรรมเสี่ยง

สรุปได้ว่าผู้ที่ติดการพนันมีแนวโน้มจะมีระดับของความรู้สึกแสวงหาสิ่งตื่นเต้นเร้าใจสูงกว่าคนที่ไม่ติดการพนัน ดังนั้นความรู้สึกแสวงหาสิ่งตื่นเต้นเร้าใจจึงน่าจะเป็นปัจจัยหนึ่งที่มีผลต่อพฤติกรรมติดการพนันของวัยรุ่นตอนปลาย

7. แนวคิดเกี่ยวกับการเห็นคุณค่าในตนเอง

7.1 แนวคิดเกี่ยวกับการเห็นคุณค่าในตนเองของ Coopersmith

Coopersmith (1981) กล่าวว่า การเห็นคุณค่าในตนเอง เป็นการประเมินคุณค่าของตนเอง ตามการรับรู้ แสดงถึงทัศนคติทั้งทางด้านบวกและด้านลบ เป็นการตัดสินคุณค่าแห่งตน ทำให้บุคคลนั้นรู้สึกว่าตนมีความสามารถ ความสำคัญ ประสบความสำเร็จ และมีคุณค่า ซึ่งสังเกตได้จากคำพูดและพฤติกรรมที่แสดงออก

Coopersmith (1981) กล่าวถึงองค์ประกอบที่มีผลต่อพัฒนาการการเห็นคุณค่าในตนเอง เป็น 4 องค์ประกอบ คือ

1. การได้รับการยอมรับนับถือจากบุคคลสำคัญรอบข้าง
2. การประสบความสำเร็จในชีวิต ตามสถานภาพของตนและสังคม ซึ่งทำให้เป็นที่รู้จักและมีผลต่อสถานภาพและตำแหน่งในสังคม โดยมีปัจจัยย่อยๆ ดังนี้คือ

2.1 การมีอำนาจ (power) คือการที่บุคคลสามารถมีอิทธิพลควบคุมผู้อื่นได้

2.2 การมีความสำคัญ (significance) คือการได้รับการยอมรับ ความสนใจ ความรักใคร่ ซึ่งทำให้รู้สึกว่าตนมีความสำคัญ

2.3 การมีคุณความดี (virtue) คือการยึดมั่นทางจริยธรรมและศีลธรรม ตามมาตรฐานของสังคม

2.4 การมีความสามารถ (competence) คือการประสบความสำเร็จ บรรลุวัตถุประสงค์ในการกระทำของตน

3. ความพยายามจนได้ในสิ่งที่ตนต้องการ ซึ่งเป็นสิ่งที่มีคุณค่าและสำคัญ

4. การไม่ใส่ใจต่อสิ่งที่ทำให้ความรู้สึกมีคุณค่าในตนเองลดลง เช่น การไม่สนใจต่อข้อวิจารณ์ที่ไม่ก่อประโยชน์จากผู้อื่น

Coopersmith (1981) ศึกษาการเห็นคุณค่าในตนเอง พบว่าปัจจัยที่มีอิทธิพลต่อการเห็นคุณค่าในตนเองมี 2 ปัจจัย ซึ่งสอดคล้องกับทฤษฎีของมาสโลว์ คือปัจจัยภายในบุคคล และปัจจัยภายนอกบุคคล ดังรายละเอียดต่อไปนี้

1. ปัจจัยภายในบุคคล หมายถึงลักษณะเฉพาะของแต่ละบุคคล ที่มีผลทำให้การเห็นคุณค่าในตนเองของแต่ละบุคคลแตกต่างกัน ประกอบด้วย

1.1 ลักษณะทางกายภาพ (Physical attributes) ลักษณะทางกายภาพของบุคคลมีความสัมพันธ์กับการเห็นคุณค่าในตนเอง บุคคลที่มีลักษณะทางกายภาพที่ดีจะมีการเห็นคุณค่าในตนเองสูงกว่าบุคคลที่มีลักษณะทางกายภาพไม่ดี ทั้งนี้ขึ้นอยู่กับค่านิยมของสังคมนั้นๆ เป็นสำคัญ

1.2 สมรรถภาพโดยทั่วไป ความสามารถ และผลงาน (General capacity, ability, and performance) คือความสามารถในการกระทำสิ่งต่างๆ ให้ประสบความสำเร็จตามที่ต้องการ ซึ่งมีความสัมพันธ์และส่งเสริมให้บุคคลเกิดการเห็นคุณค่าในตนเอง โดยมีสติปัญญาเข้ามาเกี่ยวข้องและสนับสนุน เช่น ในเด็กวัยเรียน เด็กที่มีผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนสูง จะมีการเห็นคุณค่าในตนเองสูง แต่เด็กที่มีผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนต่ำ จะมีการเห็นคุณค่าในตนเองต่ำ

1.3 สภาวะทางอารมณ์ (Affective states) คือความสุข ความรู้สึกพอใจ ความวิตกกังวล หรือภาวะอื่นๆ ที่อยู่ในตัวบุคคล เป็นผลสืบเนื่องมาจากการประเมินตนเอง ถึงผลที่ได้รับจากสิ่งที่ผ่านมา บุคคลที่ประเมินตนเองในทางที่ดี จะมีความรู้สึกพอใจ มีความสุข ส่วนบุคคลที่ประเมินตนเองในทางที่ไม่ดี จะไม่พอใจกับชีวิตในปัจจุบันของตน และคิดว่าตนเองไม่สามารถประสบความสำเร็จในอนาคตได้ ก่อให้เกิดความรู้สึกท้อแท้ หดหวัง

1.4 ค่านิยมส่วนบุคคล (Self-values) โดยทั่วไปบุคคลประเมินตนเองตามสิ่งที่ตนให้คุณค่า และส่วนใหญ่จะสอดคล้องกับค่านิยมของสังคม ดังนั้นถ้าค่านิยมส่วนบุคคลสอดคล้องกับค่านิยมของสังคม การเห็นคุณค่าในตนเองของบุคคลนั้นจะสูง แต่ถ้าค่านิยมส่วนบุคคลขัดแย้งกับค่านิยมของสังคม การเห็นคุณค่าในตนเองของบุคคลจะต่ำ แสดงให้เห็นว่า บุคคลมีแนวโน้มที่จะใช้ค่านิยมของสังคมเป็นตัวตัดสินคุณค่าของตน

1.5 ความมุ่งมาดปรารถนา (Aspiration) คือระดับเกณฑ์ความสำเร็จที่บุคคลตั้งไว้เพื่อประเมินตนเอง โดยการเปรียบเทียบผลการปฏิบัติหรือความสำเร็จของตนกับเกณฑ์ที่ตนตั้งไว้ ถ้าผลการปฏิบัติหรือความสำเร็จเป็นไปตามเกณฑ์ที่ตนตั้งไว้ บุคคลจะมีการเห็นคุณค่าในตนเองเพิ่มขึ้น แต่ถ้าไม่เป็นไปตามเกณฑ์ บุคคลจะมีการเห็นคุณค่าในตนเองลดต่ำลง

1.6 เพศ (sex) เป็นผลที่ได้รับจากสังคมและสิ่งแวดล้อมภายนอก ซึ่งส่วนใหญ่ มักจะให้ความสำคัญกับเพศชายมากกว่าเพศหญิง แต่อย่างไรก็ตาม ทักษะคติต่อผู้หญิงและระดับการเห็นคุณค่าต่อตนเองมีความแตกต่างกันระหว่างวัฒนธรรม

1.7 ปัญหาต่างๆ และโรคภัยไข้เจ็บ (Problem and pathology) หมายถึง สุขภาพจิตทั่วไป ปัญหาด้านความสัมพันธ์ระหว่างจิตและกาย (Psychophysiological disorders) และการกระทำอันเป็นอันตรายทั้งร่างกายและจิตใจ

2. ปัจจัยภายนอกบุคคล หมายถึงสภาพแวดล้อมภายนอกที่บุคคลมีปฏิสัมพันธ์ด้วย ซึ่งส่งผลให้บุคคลเกิดการเห็นคุณค่าในตนเองแตกต่างกัน ประกอบด้วย

2.1 ความสัมพันธ์ในครอบครัว บรรยากาศในครอบครัวมีอิทธิพลต่อการเห็นคุณค่าในตนเองของเด็ก นอกจากบรรยากาศในครอบครัวแล้ว บุคลิกภาพของพ่อแม่มีอิทธิพลต่อการเห็นคุณค่าในตนเองของเด็กเช่นกัน

2.2 โรงเรียนและการศึกษา โรงเรียนมีส่วนสำคัญในการส่งเสริมการเห็นคุณค่าในตนเอง โดยการจัดสภาพแวดล้อมในการพัฒนาการเห็นคุณค่าในตนเอง เปิดโอกาสให้เด็กทำกิจกรรมต่างๆตามความสามารถ ให้ความช่วยเหลือแก่เด็กในการแก้ปัญหาต่างๆ

2.3 สถานภาพทางสังคม การเปรียบเทียบตนเองกับบุคคลอื่น เพื่อชี้บอก สถานภาพทางสังคมของบุคคล เช่น ตำแหน่งงาน วงศ์ตระกูลฐานะ

2.4 กลุ่มเพื่อน การเห็นคุณค่าในตนเองส่วนหนึ่งเกิดจากการเปรียบเทียบกับคนอื่น ๆ โดยเฉพาะเพื่อน และเมื่อเปรียบเทียบแล้วพบว่าตนเองมีความสามารถ มีทักษะในการเรียนรู้ในการทำกิจกรรมต่างๆ มีความถนัดในเรื่องใดเรื่องหนึ่งมากกว่ากลุ่มเพื่อนในวัยเดียวกัน บุคคลจะเห็นคุณค่าในตนเองเพิ่มขึ้น

สรุปได้ว่าปัจจัยที่มีอิทธิพลต่อการเห็นคุณค่าในตนเองของวัยรุ่นตอนปลาย ประกอบด้วย ทั้งปัจจัยภายในและภายนอกตัวบุคคล

7.2 ทฤษฎีความต้องการของมนุษย์ตามลำดับขั้นของมาสโลว์ (Maslow's Hierarchy of Needs)

Maslow (1987) กล่าวว่า การเห็นคุณค่าในตนเอง เป็นความต้องการที่สำคัญ และเข้าใจยากที่สุด เพราะขึ้นกับองค์ประกอบต่างๆมากมาย การเห็นคุณค่าในตนเองเกิดจากการยอมรับของคนอื่น โดยดูจากการตอบสนองของคนรอบข้าง นอกจากนี้ยังเกิดจากการประเมินคุณค่าความสามารถ และความสำเร็จ

Maslow (1987) เป็นผู้ที่ได้ศึกษาค้นคว้าถึงความต้องการของมนุษย์ และพบว่าความต้องการของมนุษย์มีมากมายหลายอย่าง และมนุษย์ทุกคนพยายามหาทางที่จะตอบสนองต่อความต้องการของตนเองทั้งสิ้น มาสโลว์ได้นำความต้องการของมนุษย์มาจัดเรียงเป็นลำดับชั้นโดยกล่าวไว้ว่า ความต้องการของคนเรานั้นสามารถจะเรียงลำดับชั้นตอนได้ตามความสำคัญ และการเห็นคุณค่าในตนเองเป็นขั้นหนึ่งในทฤษฎีความต้องการของมนุษย์ตามลำดับชั้นของมาสโลว์ ขั้นตอนของความต้อการเหล่านี้สามารถยืดหยุ่นได้เมื่อความต้องการเบื้องต้นได้รับการตอบสนองแล้ว คนเราก็จะให้ความสนใจกับความต้องการในลำดับชั้นที่สูงขึ้นต่อไป

ลำดับชั้นนี้แบ่งออกเป็น 2 ระดับ ซึ่งในสองระดับนี้ยังแบ่งรวมกันได้ 5 ชั้น โดยระดับแรกเรียกว่า Deficiency Motivation แบ่งออกเป็น 4 ชั้นได้แก่ ความต้องการทางด้านร่างกาย (Physiological Needs) ความต้องการความปลอดภัย (Safety Needs) การยอมรับว่าเป็นส่วนหนึ่งของกลุ่มและความต้องการความรัก (Love and Belonging Needs) และความต้องการเห็นคุณค่าในตนเอง (Esteem Needs) ระดับที่สองเรียกว่า Being Motivation มีเพียงชั้นเดียวได้แก่ ความต้องการตระหนักถึงความสามารถที่แท้จริงของตน (The Need For Self-Actualization)

ระดับที่ 1 Deficiency Motivation (D-Needs)

ความต้องการใน 4 ชั้นแรกเป็นความต้องการที่จะเอาชนะความรู้สึกขาด ดังนั้นจึงเรียกว่า Deficiency Motivation ซึ่งเป็นความต้องการพื้นฐาน หากขาดจะแสดงออกอย่างรุนแรงเพื่อที่จะทำให้ความต้องการได้รับการตอบสนอง และบุคคลต้องได้รับการตอบสนองในขั้นต่ำกว่าก่อนจึงจะสามารถก้าวไปสู่ขั้นที่สูงกว่าได้

ขั้นที่ 1 ความต้องการทางด้านร่างกาย (Physiological Needs)

เป็นขั้นที่ต่ำที่สุดของระดับที่ 1 เป็นความต้องการเบื้องต้นของชีวิต จำเป็นต่อการคงอยู่ของชีวิตมนุษย์และสัตว์ เช่น อาหาร น้ำ เครื่องนุ่งห่ม ที่อยู่อาศัย ความต้องการทางเพศ ถ้าหากคนเราขาดสิ่งเหล่านี้อาจรู้สึกทรมานทรมาย หรือเอาชีวิตไม่รอด และต้องพยายามดิ้นรนทุกวิถีทางเพื่อให้ได้มาซึ่งสิ่งเหล่านี้ไม่ว่าจะโดยวิธีใดก็ตาม ยกตัวอย่างคนที่หิวมากๆ เขาจะไม่สนใจอะไรทั้งสิ้นนอกจากอาหาร แต่ความต้องการนี้จะดำรงอยู่ไม่นาน หากได้รับการตอบสนองแล้วจึงจะหยุด เหมือนก่อนเวลาอาหารเย็น เราหิวเราต้องการอาหารมาก แต่พอรับประทานเรียบร้อยแล้วเราจะไม่มีความต้องการอีก

ขั้นที่ 2 ความต้องการความปลอดภัย (Safety Needs)

หากความต้องการขั้นที่หนึ่งได้รับการตอบสนองแล้ว บุคคลจะเริ่มสนใจในด้านความต้องการความปลอดภัย ต้องการการปกป้อง ทั้งทางด้านร่างกายและจิตใจ หรืออีกนัยหนึ่งเป็นความต้องการเพื่อบรรเทาความกลัวและกังวล ความต้องการลักษณะนี้ ได้แก่ ความต้องการบ้านที่ปลอดภัย การงานที่มั่นคง เป็นต้น

ขั้นที่ 3 การยอมรับว่าเป็นส่วนหนึ่งของกลุ่มและความต้องการความรัก (Love and Belonging Needs)

เป็นความปรารถนาของคนเราที่ต้องการจะมีความผูกพันกับบุคคลอื่น ปรารถนาที่จะได้รับความรัก ความเอาใจใส่ เอื้ออาทรจากผู้อื่น แต่ละคนจะเริ่มรู้สึกอยากมีเพื่อนสนิท มีคนรัก และเป็นที่ยอมรับของทุกคนที่รายรอบ รวมทั้งมีความต้องการที่จะเป็นผู้ให้ความรักเท่าๆกับความต้องการที่จะรับความรักจากผู้อื่น หากมองในแง่ร้ายก็คือ ความกลัวที่จะอยู่อย่างโดดเดี่ยว และไม่เป็นที่ยอมรับของผู้คนในสังคม ความต้องการทางเพศที่แสดงออกมาด้วยความรัก อาจจัดอยู่ในขั้นนี้ได้ แต่หากเป็นความต้องการทางเพศที่เป็นเรื่องของร่างกายโดยเฉพาะจะจัดอยู่ในขั้นที่ 1

ขั้นที่ 4 ความต้องการเห็นคุณค่าในตนเอง (Esteem Needs)

เป็นความต้องการที่จะให้สังคมยอมรับและยกย่องว่าตนเองเป็นผู้ที่มีความเก่งกล้า สามารถ มีคุณค่า เป็นคนสำคัญ หรือต้องการที่จะแสดงออกว่าตนเองเหนือกว่าผู้อื่นอยู่เสมอ แต่จะเป็นพฤติกรรมที่เป็นไปตามธรรมชาติ ไม่มีการคยว หรือพูดจาโอ้อวดต่างๆ และทำงานด้วยความมั่นคง เราจะสังเกตว่าบุคคลขั้นขั้นนี้ได้ โดยดูจากความสามารถที่แท้จริงและความสำเร็จของเขา คนที่สามารถมาถึงขั้นนี้ได้ เขาจะรู้สึกว่าตนเองมีคุณค่า มีพลังอำนาจ และมีความสามารถ

Maslow (1987) ได้แบ่งการเห็นคุณค่าในตนเองออกเป็น 2 ส่วน คือ

1. ความรู้สึกนับถือตนเอง (self respect) เป็นทัศนคติที่บุคคลมีต่อตนเอง ว่าตนเป็นผู้มีคุณยอมรับนับถือ และประเมินคุณค่าของตนเองว่ามีความสามารถกระทำสิ่งต่างๆได้สำเร็จ
2. ความรู้สึกต่อคุณค่าที่บุคคลอื่นมีต่อตน (esteem from others) เช่น การมีชื่อเสียง มีเกียรติ มีอำนาจเหนือผู้อื่น ความรุ่งเรือง การได้รับการยอมรับ ได้รับการเอาใจใส่ เป็นที่ชื่นชมของผู้อื่น

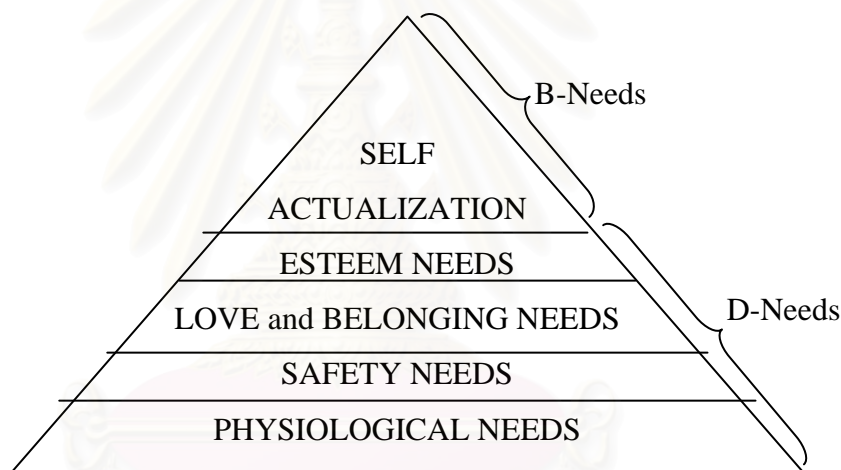
ระดับที่ 2 Being Motivation (B-Needs)

บางครั้งเรียกความต้องการระดับนี้ว่า “Growth Motivation” ซึ่งจะเกิดขึ้นเมื่อบุคคลได้รับการตอบสนองความต้องการใน 4 ขั้นแรก อย่างเพียงพอแล้ว ดังนั้น being motivation จึงเป็นระดับที่สูงที่สุดของความต้องการ ซึ่งในระดับนี้มีเพียงขั้นเดียวเรียกว่า The Need For Self-Actualization

ขั้นที่ 5 ความต้องการตระหนักถึงความสามารถที่แท้จริงของตน (The Need for Self-Actualization)

เป็นความต้องการที่จะเข้าใจตนเองตามสภาพที่เป็น เข้าใจถึงความสามารถและความต้องการของตนเอง ยอมรับในจุดเด่นและจุดด้อยของตนเอง นับเป็นขั้นความต้องการของตนที่ตนเองปรารถนาจะเป็น ซึ่งหมายถึง ความต้องการที่จะพยายามสร้างสรรค์ประโยชน์ให้แก่ตนเอง และสังคม หรือทำงานตามที่ใจตนชอบ ประกอบอาชีพตามที่ตนรัก คนที่มาถึงขั้นนี้แล้ว จะไม่ยึดติดกับ Deficiency Motivation (D-Needs) และ Self-Actualization ของแต่ละคนจะมีลักษณะเฉพาะ เพราะทุกคนมีความแตกต่างกัน

ความต้องการของมนุษย์ตามลำดับขั้นของมาสโลว์ สามารถแสดงโดยใช้แผนภาพได้ดังนี้



Maslow (1987) กล่าวถึงการเห็นคุณค่าในตนเองไว้ว่า เป็นความต้องการที่มีความสำคัญและเข้าใจยากที่สุด เพราะขึ้นอยู่กับองค์ประกอบต่างๆ มากมาย เช่น ความนับถือตนเอง ความเชื่อมั่นในตนเอง มีความสามารถ และได้รับการนับถือจากผู้อื่น หากการเห็นคุณค่าในตนเองได้รับการพัฒนา ก็จะเข้าสู่ขั้นบรรลุสัจการแห่งตน (Self-actualization) ซึ่งเป็นความต้องการขั้นสูงสุดของมนุษย์

7.3 งานวิจัยที่เกี่ยวข้องกับเรื่องการเห็นคุณค่าในตนเอง

งานวิจัยของ Gupta & Derevensky (1998 cite in Hardoon, Derevensky & Gupta, 2002) ที่สามารถยืนยันได้ว่า ผู้ที่ติดการพนันจะมีระดับการเห็นคุณค่าในตนเองต่ำ นอกจากนี้ George (1998) กล่าวไว้ว่า การเห็นคุณค่าในตนเองต่ำ เป็นสาเหตุหนึ่งของการติดการพนันในวัยรุ่น และวัยรุ่นที่ขาดการเห็นคุณค่าในตนเอง จะคิดว่าการชนะในเกมการพนัน สามารถที่จะมาทดแทนคุณค่าในตัวเขาได้ ถึงแม้จะเป็นเพียงชั่วคราว และการพนันก็สามารถทำให้วัยรุ่นรู้สึก เป็นคนสำคัญ และทุกคนให้ความสนใจในตัวเขา ส่วนงานวิจัยของ Volberg, Reitzes, & Boles (1997) ได้ทำการสำรวจความเชื่อมโยงระหว่างผู้ที่เล่นการพนัน ผู้ที่ติดการพนันกับการเห็นคุณค่าในตนเอง พบว่าผู้ที่เล่นการพนัน (แต่ไม่ติดการพนัน) มีระดับการเห็นคุณค่าในตนเองสูงกว่าผู้ที่ไม่เล่นการพนัน และผู้ที่ติดการพนัน

สรุปได้ว่า บุคคลที่เห็นคุณค่าในตนเองต่ำมีแนวโน้มจะติดการพนันมากกว่าบุคคลที่เห็นคุณค่าในตนเองสูง ดังนั้นการเห็นคุณค่าในตนเองจึงน่าจะเป็นปัจจัยที่สัมพันธ์กับพฤติกรรมติดการพนันของวัยรุ่นตอนปลาย

ตัวแปรในการวิจัย

ตัวแปรอิสระ (Independent Variable) จำนวน 8 ตัวแปร ได้แก่

1. เพศ
 - 1.1 ชาย
 - 1.2 หญิง
2. ผลการเรียน
3. ตัวแบบพ่อแม่
 - 3.1 ทั้งพ่อและแม่เล่นการพนัน
 - 3.2 พ่อเล่นการพนัน
 - 3.3 แม่เล่นการพนัน
 - 3.4 ทั้งพ่อและแม่ไม่เล่นการพนัน
4. ตัวแบบเพื่อนสนิท
 - 4.1 เพื่อนสนิทเล่นการพนัน
 - 4.2 เพื่อนสนิทไม่เล่นการพนัน

5. แหล่งของการควบคุมตน
 - 5.1 ความเชื่ออำนาจภายในตน
 - 5.2 ความเชื่ออำนาจภายนอกตน
6. พฤติกรรมขาดการยั้งคิด
7. ความรู้สึกแสวงหาสิ่งตื่นเต้นเร้าใจ
8. การเห็นคุณค่าในตนเอง

ตัวแปรตาม (Dependent Variable) คือ พฤติกรรมติดการพนัน แบ่งเป็น 2 ระดับ ได้แก่ ติดการพนัน และไม่ติดการพนัน

วัตถุประสงค์

เพื่อศึกษาปัจจัยคัดสรรที่สัมพันธ์กับพฤติกรรมติดการพนันของวัยรุ่นตอนปลาย ในกรุงเทพมหานคร

ขอบเขตการวิจัย

การวิจัยครั้งนี้ศึกษาปัจจัยที่สัมพันธ์กับพฤติกรรมติดการพนันของวัยรุ่นตอนปลาย ที่กำลังศึกษาอยู่ในระดับปริญญาบัณฑิต ชั้นปีที่ 1 - 4 ในมหาวิทยาลัย ที่อยู่ในกำกับของสำนักงานคณะกรรมการการอุดมศึกษา เขตกรุงเทพมหานคร

คำจำกัดความ

1. วัยรุ่นตอนปลาย หมายถึง ผู้ที่มีอายุระหว่าง 18-22 ปี กำลังศึกษาอยู่ในระดับปริญญาบัณฑิต ชั้นปีที่ 1 - 4 ในการวิจัยครั้งนี้ได้ข้อมูลจากแบบสอบถามข้อมูลทั่วไป
2. การติดการพนัน หมายถึง สภาวะจิตใจที่จดจ่อกับการเล่นการพนัน มีความอยากเล่นที่ยากจะควบคุม ในการวิจัยครั้งนี้วัดพฤติกรรมติดการพนัน จากการที่วัยรุ่นเล่นการพนันเฉลี่ยแล้วอย่างน้อย 1-3 ครั้ง/สัปดาห์ ในช่วง 6 เดือนที่ผ่านมา
3. ผลการเรียน หมายถึง เกรดเฉลี่ยสะสมรวมทุกภาคการศึกษา (GPAX) ซึ่งได้ข้อมูลจากการตอบแบบสอบถามข้อมูลทั่วไป
4. ตัวแบบในการเล่นการพนัน หมายถึง บุคคลแวดล้อม ได้แก่ พ่อแม่ และเพื่อน ที่มีพฤติกรรมเล่นการพนัน ในการวิจัยครั้งนี้วัดได้จากแบบสอบถามข้อมูลทั่วไป

5. อำนาจควบคุมตน หมายถึง การรับรู้หรือความเชื่อของบุคคล ว่าผลของการกระทำหรือแรงเสริมที่ตนเองได้รับ เป็นผลมาจากตนเองหรือสิ่งแวดล้อม ในการวิจัยครั้งนี้วัดได้จากคะแนนรวมในการตอบแบบทดสอบอำนาจควบคุมตนสำหรับเด็ก (Locus of Control Scales for Children : CNSIE) ของ Nowicki & Strickland (1973)

6. พฤติกรรมขาดการยั้งคิด หมายถึง การตอบสนองต่อสิ่งเร้าโดยขาดการยั้งคิด ขาดการวางแผน และพิจารณาถึงผลเสียที่จะเกิดขึ้นจากการตอบสนองนั้น ในการวิจัยครั้งนี้วัดพฤติกรรมขาดการยั้งคิด จากคะแนนรวมที่ได้จากการทำแบบทดสอบ Eysenck Impulsiveness Questionnaire ของ Eysenck (1972)

7. ความรู้สึกแสวงหาสิ่งตื่นเต้นเร้าใจ หมายถึง ความต้องการสิ่งเร้าที่แปลกใหม่และรุนแรง ถึงแม้ว่าจะมีความเสี่ยงต่อร่างกายและสังคม ในการวิจัยครั้งนี้วัดจากคะแนนรวมที่ได้จากการทำแบบทดสอบ Sensation Seeking Scale ของ Arnett (1994)

8. การเห็นคุณค่าในตนเอง หมายถึง การประเมินคุณค่าของตนเองตามการรับรู้ แสดงถึงทัศนคติทั้งทางด้านบวกและด้านลบ เป็นการตัดสินคุณค่าแห่งตน ทำให้บุคคลนั้นรู้สึกว่าคุณมีความสามารถ ความสำคัญ ประสบความสำเร็จ และมีคุณค่า ซึ่งสังเกตได้จากคำพูดและพฤติกรรมที่แสดงออก ในการวิจัยครั้งนี้วัดจากคะแนนรวมที่ได้จากการทำแบบทดสอบการเห็นคุณค่าในตนเอง (Coopersmith Self-esteem Inventories : CSEI) ของ Coopersmith (2002)

ประโยชน์ที่คาดว่าจะได้รับ

1. ทำให้ทราบถึงปัจจัยที่สัมพันธ์กับพฤติกรรมติดการพนันของวัยรุ่นตอนปลาย
2. เพื่อใช้เป็นแนวทางในการป้องกันปัญหาการติดการพนันของวัยรุ่นตอนปลาย
3. เพื่อประโยชน์ในการศึกษาวิจัยในเรื่องการพนันให้กว้างขวางยิ่งขึ้น

สถาบันวิทยบริการ
จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย

บทที่ 2

วิธีดำเนินการวิจัย

การวิจัยครั้งนี้มีวัตถุประสงค์เพื่อศึกษา ปัจจัยคัดสรรที่สัมพันธ์กับพฤติกรรมติดการพนัน ของวัยรุ่นตอนปลาย เขตกรุงเทพมหานคร ที่กำลังศึกษาอยู่ในระดับปริญญาบัณฑิต ชั้นปีที่ 1 - 4 ในมหาวิทยาลัย ที่อยู่ในกำกับของสำนักงานคณะกรรมการการอุดมศึกษา เขตกรุงเทพมหานคร ผู้วิจัยได้ดำเนินการวิจัยโดยมีรายละเอียดและขั้นตอนการวิจัย ดังต่อไปนี้

ประชากร

นิสิตนักศึกษาระดับปริญญาบัณฑิต ชั้นปีที่ 1 - 4 ในมหาวิทยาลัย ที่อยู่ในกำกับของ สำนักงานคณะกรรมการการอุดมศึกษา เขตกรุงเทพมหานคร ทั้งหมด 51 มหาวิทยาลัย

กลุ่มตัวอย่าง

1. กำหนดขนาดกลุ่มตัวอย่าง โดยใช้หลักการของ Weiss (1972) ที่กล่าวว่าอัตราส่วน ระหว่างหน่วยตัวอย่างและจำนวนตัวแปร ควรจะเป็น 20 ต่อ 1 (นงลักษณ์ วิรัชชัย, 2537)
2. ในการศึกษาครั้งนี้มีตัวแปรทั้งหมด 8 ตัวแปร ดังนั้นขนาดกลุ่มตัวอย่างที่ใช้จึงควร เท่ากับ 160 คน แต่เพื่อให้ผลการวิเคราะห์มีความน่าเชื่อถือมากขึ้น ในการศึกษาครั้งนี้จึงกำหนด อัตราส่วนระหว่างหน่วยตัวอย่างและจำนวนตัวแปรเป็น 25 ต่อ 1 จึงมีขนาดกลุ่มตัวอย่างที่ใช้ เท่ากับ 200 คน และเนื่องจากอาจมีผู้ตอบแบบสอบถามไม่ครบถ้วนสมบูรณ์ จึงกำหนดขนาดกลุ่ม ตัวอย่างเพิ่มขึ้นเป็น 250 คน
3. 250 คน คือขนาดกลุ่มตัวอย่างของผู้ที่มีพฤติกรรมติดการพนัน แต่ในการเก็บข้อมูลจะมี ทั้งผู้ที่มีพฤติกรรมติดการพนัน และไม่ติดการพนัน ดังนั้นการเก็บข้อมูลจึงต้องกำหนดขนาดของ กลุ่มตัวอย่างเพิ่มขึ้นเป็น 1,200 คน
4. สุ่มเลือกมหาวิทยาลัย โดยใช้วิธีสุ่มอย่างง่าย จำนวน 6 มหาวิทยาลัย ได้แก่ จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย มหาวิทยาลัยหอการค้าไทย มหาวิทยาลัยเกษตรศาสตร์ มหาวิทยาลัยรามคำแหง มหาวิทยาลัยธุรกิจบัณฑิต และมหาวิทยาลัยมหิดล

การคัดเลือกกลุ่มตัวอย่าง

1. ผู้วิจัยได้สุ่มเลือกนิสิตนักศึกษาชั้นปีที่ 1 – 4 ชั้นปีละ 50 คน รวม 6 มหาวิทยาลัย ได้กลุ่มตัวอย่างในการวิจัยครั้งนี้จำนวน 1,200 คน
2. ผู้วิจัยได้คัดเลือกจัดแบ่งกลุ่มตัวอย่าง ออกเป็น 2 กลุ่ม ได้แก่ กลุ่มที่ติดการพนัน และกลุ่มที่ไม่ติดการพนัน จากจำนวนความถี่ของการเล่นการพนันต่อสัปดาห์ ที่ระบุไว้ในแบบสอบถาม ข้อมูลทั่วไป

เครื่องมือที่ใช้ในการวิจัย

เครื่องมือที่ใช้ในการวิจัยครั้งนี้ ได้แก่

1. แบบสอบถามข้อมูลทั่วไป
2. แบบทดสอบ
 - 2.1 แบบทดสอบอำนาจควบคุมตนสำหรับเด็ก (Nowicki – Strickland : Locus of Control Scales for Children :CNSIE, 1973) ของ Nowicki & Strickland
 - 2.2 แบบทดสอบการมีพฤติกรรมขาดการยั้งคิด (Eysenck : Impulsiveness Questionnaire,1972) ของ Eysenck
 - 2.3 แบบทดสอบความรู้สึกแสวงหาสิ่งตื่นเต้นเร้าใจ (Arnett : Sensation Seeking Scale, 1994) ของ Arnett
 - 2.4 แบบทดสอบการเห็นคุณค่าในตนเอง (Coopersmith : Self-Esteem Inventories : CSEI, 2002) ของ Coopersmith

สถาบันวิทยบริการ
จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย

แบบทดสอบอำนาจควบคุมตนสำหรับเด็ก (Nowicki – Strickland : Locus of Control Scales for Children: CNSIE, 1973)

Nowicki & Strickland (1973) สร้าง Nowicki – Strickland Locus of Control Scales for Children ขึ้นเพื่อทำนายความเชื่อในอำนาจควบคุมตนของแต่ละบุคคล ซึ่งเป็นแบบทดสอบประเมินค่า 2 ระดับ คือ 0 และ 1 ใช้คำตอบ ใช่หรือไม่ใช่ มีพิสัยของคะแนนอยู่ในช่วง 0 ถึง 40 เนื่องจากมีข้อคำถามทั้งหมด 40 ข้อ หากได้คะแนนสูงแสดงว่าเป็นผู้ที่มีความเชื่ออำนาจควบคุมภายนอกตนและถ้าได้คะแนนต่ำแสดงว่าเป็นผู้ที่มีความเชื่ออำนาจควบคุมภายในตน

ข้อคำถามที่แสดงถึงความเชื่อในอำนาจควบคุมภายในตน จำนวน 18 ข้อ ได้แก่ ข้อ 1, 2, 4, 6, 9, 13, 15, 20, 22, 25, 26, 29, 30, 31, 33, 37, 39 และ 40

ข้อคำถามที่แสดงถึงความเชื่อในอำนาจควบคุมภายนอกตน จำนวน 22 ข้อ ได้แก่ ข้อ 3, 5, 7, 8, 10, 11, 12, 14, 16, 17, 18, 19, 21, 23, 24, 27, 28, 32, 34, 35, 36 และ 38

ตารางที่ 2 เกณฑ์การให้คะแนนแบบทดสอบอำนาจควบคุมตนสำหรับเด็ก

คำตอบ	ข้อคำถามที่แสดงถึงความเชื่อในอำนาจควบคุมตน	
	อำนาจควบคุมภายในตน	อำนาจควบคุมภายนอกตน
ใช่	0	1
ไม่ใช่	1	0

ศิวะพร เทพภิบาล (2546) นำแบบทดสอบของ Nowicki & Strickland (1973) มาแปลเป็นภาษาไทย และตรวจหาค่าความตรงของแบบทดสอบ โดยการวิเคราะห์ค่าสหสัมพันธ์ระหว่างข้อคำถามแต่ละข้อกับคะแนนรวมข้ออื่น ๆ ทั้งหมด (Corrected Item – Total Correlation: CITC) พบว่ามีข้อคำถามที่มีนัยสำคัญต่ำ จำนวน 3 ข้อ จึงตัดข้อคำถามจาก 40 ข้อ เหลือ 37 ข้อ พบค่านัยสำคัญสูงตั้งแต่ 0.32-0.56 ตรวจหาความเที่ยงของแบบทดสอบ โดยวิเคราะห์ค่าความสอดคล้องภายในโดยใช้สูตรสัมประสิทธิ์อัลฟาของครอนบาค (Cronbach) พบความสอดคล้องภายในเท่ากับ 0.89

ในการศึกษาครั้งนี้ ผู้วิจัยนำแบบทดสอบของ Nowicki & Strickland (1973) ฉบับภาษาไทยที่ ศิวะพร เทพภิบาล (2546) แปลเรียบร้อยแล้วมาใช้ และเนื่องจากแบบทดสอบของ ศิวะพร เทพภิบาล มิได้มีการนำไปให้ผู้เชี่ยวชาญด้านภาษาแปลกลับเป็นภาษาอังกฤษเพื่อตรวจสอบความสอดคล้องกับภาษาอังกฤษต้นฉบับเดิม ดังนั้นผู้วิจัยได้นำแบบทดสอบไปให้ผู้เชี่ยวชาญทางภาษาแปลกลับเป็นภาษาอังกฤษก่อน แล้วจึงนำไปให้ผู้เชี่ยวชาญ (ภาคผนวก ก) ตรวจสอบอีกครั้งว่าภาษาอังกฤษที่แปลกลับมานั้นมีความสอดคล้องกับต้นฉบับหรือไม่ เมื่อผู้เชี่ยวชาญตรวจสอบว่ามีความสอดคล้องกับต้นฉบับแล้ว ผู้วิจัยจึงได้ตรวจหาค่าความตรงและความเที่ยงของแบบทดสอบใหม่ เพื่อให้เหมาะสมกับกลุ่มตัวอย่างที่ใช้ในการศึกษาครั้งนี้ โดยผู้วิจัยได้นำแบบทดสอบไปตรวจหาค่าความตรงและความเที่ยง กับนิสิตนักศึกษาระดับปริญญาบัณฑิต ชั้นปีที่ 1 – 4 จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย และมหาวิทยาลัยหอการค้าไทย ที่มีใช้กลุ่มตัวอย่างจริง จำนวน 60 คน

ผู้วิจัยได้หาความตรงของแบบทดสอบโดยการวิเคราะห์ค่าสหสัมพันธ์ระหว่างข้อคำถามแต่ละข้อกับคะแนนรวมข้ออื่นๆทั้งหมด (Corrected Item – Total Correlation: CITC) พบว่ามีข้อคำถามที่มีนัยสำคัญต่ำจำนวน 7 ข้อ จึงนำข้อคำถามที่มีนัยสำคัญต่ำมาปรับปรุงภาษาให้เหมาะสม นำไปให้อาจารย์ที่ปรึกษาตรวจสอบภาษาอีกครั้ง แล้วนำไปทดสอบใหม่ จากการทดสอบพบว่ายังคงมีข้อคำถามที่มีนัยสำคัญต่ำจำนวน 3 ข้อ ได้แก่ข้อที่ 1, 6 และ 15 หลังจากให้อาจารย์ที่ปรึกษาได้พิจารณาว่าการตัดข้อคำถามทั้ง 3 ข้อออก จะไม่มีผลกระทบต่อโครงสร้างของแบบทดสอบ จึงได้ตัดข้อคำถามดังกล่าวออกไป ดังรายละเอียดที่แสดงไว้ในตารางที่ 1 ของภาคผนวก ข. ข้อคำถามทั้งหมด โดยมีค่านัยสำคัญระหว่าง 0.22 – 0.84 ข้อคำถามที่เหลือมีจำนวน 37 ข้อ ดังมีรายละเอียดดังนี้

ข้อคำถามที่แสดงถึงความเชื่อในอำนาจควบคุมภายในตน จำนวน 15 ข้อ ได้แก่ ข้อ 1, 3, 7, 11, 17, 19, 22, 23, 26, 27, 28, 30, 34, 36 และ 37

ข้อคำถามที่แสดงถึงความเชื่อในอำนาจควบคุมภายนอกตน จำนวน 22 ข้อ ได้แก่ ข้อ 2, 4, 5, 6, 8, 9, 10, 12, 13, 14, 15, 16, 18, 20, 21, 24, 25, 29, 31, 32, 33 และ 35

จากนั้นผู้วิจัยได้หาความเที่ยงของแบบทดสอบโดยการวิเคราะห์ค่าความสอดคล้องภายในใช้สูตรสัมประสิทธิ์อัลฟาของครอนบาค (Cronbach) ได้ค่าความสอดคล้องภายในเท่ากับ 0.92

แบบทดสอบการมีพฤติกรรมขาดการยั้งคิด (Eysenck : Impulsiveness Questionnaire)

Eysenck (1972) ได้สร้าง Eysenck Personality Questionnaire: EPQ ขึ้น โดยในแบบทดสอบแบ่งออกเป็น 5 หมวด และในแต่ละหมวดจะวัดในเรื่องต่างๆกัน ซึ่งในการศึกษาครั้งนี้ ผู้วิจัยได้นำเฉพาะแบบทดสอบการมีพฤติกรรมขาดการยั้งคิด (Eysenck Impulsiveness Questionnaire) มาใช้ในการศึกษาเท่านั้น

แบบทดสอบการมีพฤติกรรมขาดการยั้งคิด เป็นแบบทดสอบประเมินค่า 3 ระดับ คือ 0 0.5 และ 1 ใช้คำตอบ ใช่ บางครั้ง และ ไม่ใช่ มีข้อคำถามทั้งหมด 31 ข้อ จึงมีพิสัยคะแนนรวมอยู่ระหว่าง 0 ถึง 31 ข้อคำถามแบ่งเป็น 2 องค์ประกอบ คือ

1. พฤติกรรมขาดการยั้งคิด มี 22 ข้อ ได้แก่ ข้อ 2, 4, 5, 6, 9, 10, 11, 12, 13, 14, 15, 16, 18, 19, 20, 23, 25, 26, 27, 28, 29 และ 31
2. พฤติกรรมมีการยั้งคิด มี 9 ข้อ ได้แก่ ข้อ 1, 3, 7, 8, 17, 21, 22, 24 และ 30

ตารางที่ 3 เกณฑ์การให้คะแนนแบบทดสอบการมีพฤติกรรมขาดการยั้งคิด

คำตอบ	ข้อคำถามที่แสดงถึง	
	พฤติกรรมขาดการยั้งคิด	พฤติกรรมมีการยั้งคิด
ใช่	1	0
บางครั้ง	0.5	0.5
ไม่ใช่	0	1

ดังนั้นผู้ที่ได้คะแนนสูงเป็นผู้ที่มีพฤติกรรมขาดการยั้งคิดสูง ได้ลงมาตามลำดับคะแนน ผู้วิจัยได้นำแบบทดสอบของ Eysenck (1972) มาแปลเป็นภาษาไทย แล้วนำเสนอให้อาจารย์ที่ปรึกษาและผู้เชี่ยวชาญจำนวน 3 ท่าน (ภาคผนวก ก) ตรวจสอบความตรงของเนื้อหา (Content Validity) โดยมีเกณฑ์การตัดสินจากความเห็นพ้องต้องกันของผู้เชี่ยวชาญทั้ง 3 ท่าน และได้นำข้อคำถามมาปรับปรุงให้ถูกต้องและเหมาะสม ตามคำแนะนำของผู้เชี่ยวชาญ หลังจากนั้นจึงให้ผู้เชี่ยวชาญทางภาษาแปลกลับเป็นภาษาอังกฤษ แล้วนำไปให้ผู้เชี่ยวชาญตรวจสอบอีกครั้งว่าภาษาอังกฤษที่แปลกลับมานั้นมีความสอดคล้องกับต้นฉบับหรือไม่ เมื่อผู้เชี่ยวชาญตรวจสอบว่ามีความสอดคล้องกับต้นฉบับแล้ว ผู้วิจัยจึงได้นำแบบทดสอบไปตรวจหาค่าความตรงและความเที่ยง

กับนิสิตนักศึกษาระดับปริญญาบัณฑิต ชั้นปีที่ 1 – 4 จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย และมหาวิทยาลัย
หอการค้าไทย ซึ่งมีใช้กลุ่มตัวอย่างจริง จำนวน 60 คน

ผู้วิจัยได้หาค่าความตรงของแบบทดสอบโดยการวิเคราะห์ค่าสหสัมพันธ์ระหว่างข้อ
คำถามแต่ละข้อกับคะแนนรวมข้ออื่นๆทั้งหมด (Corrected Item – Total Correlation: CITC)
พบว่าข้อคำถามที่มีนัยสำคัญต่ำจำนวน 5 ข้อ จึงได้นำข้อกระทงที่มีนัยสำคัญต่ำมาปรับปรุง
ภาษาให้เหมาะสม นำให้อาจารย์ที่ปรึกษาตรวจสอบภาษาอีกครั้ง แล้วจึงนำไปทดสอบใหม่ จาก
การทดสอบพบว่ายังคงมีข้อคำถามที่มีนัยสำคัญต่ำจำนวน 3 ข้อ ได้แก่ข้อที่ 4 7 และ 14 และเมื่อ
อาจารย์ที่ปรึกษาได้พิจารณาแล้วพบว่า การตัดข้อคำถามทั้ง 3 ข้อออก จะไม่มีผลกระทบต่อ
โครงสร้างของแบบทดสอบ จึงตัดข้อคำถามข้อที่ 4 7 และ 14 ทิ้ง ดังรายละเอียดที่แสดงไว้ใน
ตารางที่ 3 ของภาคผนวก ข. มีข้อคำถามทั้งหมด 28 ข้อ มีค่าสหสัมพันธ์ระหว่าง 0.23 – 0.76

ผู้วิจัยได้หาความเที่ยงของแบบทดสอบโดยวิเคราะห์ค่าความสอดคล้องภายในโดยใช้สูตร
สัมประสิทธิ์อัลฟาของครอนบาค (Cronbach) ได้ค่าความสอดคล้องภายในเท่ากับ 0.88

แบบทดสอบการแสวงหาสิ่งตื่นเต้นเร้าใจ (Sensation Seeking Scale)

Arnett (1994) ได้สร้างแบบทดสอบการแสวงหาสิ่งตื่นเต้นเร้าใจ ซึ่งประกอบด้วยสอง
องค์ประกอบย่อย ได้แก่ ความแปลกใหม่ (Novelty) และความเข้มของสิ่งเร้า (Intensity)
ประกอบด้วยข้อคำถาม ดังนี้

ความแปลกใหม่ (Novelty) มีทั้งหมด 10 ข้อ
ได้แก่ ข้อ 1, 3, 5, 7, 9, 11, 13, 15, 17 และ 19

ความเข้มของสิ่งเร้า (Intensity) มีทั้งหมด 10 ข้อ
ได้แก่ ข้อ 2, 4, 6, 8, 10, 12, 14, 16, 18 และ 20

รวมข้อคำถามทั้งหมด 20 ข้อ วัดประเมินค่า 4 ระดับ คือ 1 2 3 และ 4 ใช้คำตอบ
ไม่จริงมาก ไม่จริง จริง และจริงมาก ให้คะแนนโดยนำคะแนนของทุกข้อมารวมกัน ยกเว้นข้อ
คำถามด้านลบ (ข้อ 2, 3, 6, 10, 13, และ 17) ให้นำ 5 ไปลบตัวเลขที่ผู้ตอบตอบ แล้วจึงนำคะแนน
ไปรวม

ผู้วิจัยได้นำแบบทดสอบของ Arnett (1994) มาแปลเป็นภาษาไทย แล้วนำเสนอให้อาจารย์ที่ปรึกษาและผู้เชี่ยวชาญ 3 ท่าน (ภาคผนวก ก) ตรวจสอบความตรงของเนื้อหา (Content Validity) โดยมีเกณฑ์การตัดสินจากความเห็นพ้องต้องกันของผู้เชี่ยวชาญทั้ง 3 ท่าน แล้วนำข้อคำถามมาปรับปรุงให้ถูกต้องและเหมาะสม ตามคำแนะนำของผู้เชี่ยวชาญ หลังจากนั้นจึงให้ผู้เชี่ยวชาญทางภาษาแปลกลับเป็นภาษาอังกฤษ แล้วนำไปให้ผู้เชี่ยวชาญตรวจสอบอีกครั้งว่าภาษาอังกฤษที่แปลกลับมานั้นมีความสอดคล้องกับต้นฉบับหรือไม่ เมื่อผู้เชี่ยวชาญตรวจสอบว่ามีความสอดคล้องกับต้นฉบับแล้ว ผู้วิจัยจึงได้นำแบบทดสอบไปตรวจหาค่าความตรงและความเที่ยงกับนิสิตนักศึกษาระดับปริญญาบัณฑิต ชั้นปีที่ 1 – 4 จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย และมหาวิทยาลัยหอการค้าไทย ที่มีในกลุ่มตัวอย่างจริง จำนวน 60 คน

ผู้วิจัยได้หาค่าความตรงของแบบทดสอบโดยการวิเคราะห์ค่าสหสัมพันธ์ระหว่างข้อคำถามแต่ละข้อกับคะแนนรวมข้ออื่น ๆ ทั้งหมด (Corrected Item – Total Correlation: CITC) พบว่ามีข้อคำถามที่มีนัยสำคัญต่ำจำนวน 8 ข้อ จึงนำข้อคำถามที่มีนัยสำคัญต่ำมาปรับปรุงภาษาให้เหมาะสม แล้วนำให้อาจารย์ที่ปรึกษาตรวจสอบภาษาอีกครั้ง และได้นำไปทดสอบใหม่ จากการทดสอบพบว่ายังคงมีข้อคำถามที่มีนัยสำคัญต่ำจำนวน 2 ข้อ ได้แก่ข้อที่ 7 และ 17 เมื่ออาจารย์ที่ปรึกษาได้พิจารณาแล้วพบว่าการตัดข้อคำถามทั้ง 2 ข้อออกไม่มีผลต่อโครงสร้างของแบบทดสอบ จึงตัดข้อคำถามข้อที่ 7 และ 17 ทิ้ง ดังรายละเอียดที่แสดงไว้ในตารางที่ 4 ของภาคผนวก ข. ข้อคำถามทั้งหมด 18 ข้อ มีค่านัยสำคัญระหว่าง 0.22 – 0.53

ผู้วิจัยได้หาความเที่ยงของแบบทดสอบโดยวิเคราะห์ค่าความสอดคล้องภายในโดยใช้สูตรสัมประสิทธิ์อัลฟาของครอนบาค (Cronbach) ได้ค่าความสอดคล้องภายในเท่ากับ 0.76

แบบทดสอบการเห็นคุณค่าในตนเอง (Coopersmith : Self-esteem Inventories : CSEI)

Coopersmith (1967) สร้าง Self-esteem Inventories : SEI ไว้ 3 ฉบับ ได้แก่ ฉบับนักเรียน (School Form) ฉบับนักเรียนแบบสั้น (School Short Form) และฉบับผู้ใหญ่ (Adult Form) แบบทดสอบทั้ง 3 ฉบับสร้างขึ้นมาเพื่อวัดการเห็นคุณค่าในตนเอง ซึ่งเป็นแบบทดสอบประเมินค่า 2 ระดับ คือ 0 และ 1 ใช้คำตอบ ใช่ หรือ ไม่ใช่ ในการศึกษาครั้งนี้ผู้วิจัยนำแบบทดสอบการเห็นคุณค่าในตนเองของคูเปอร์สมิท ฉบับผู้ใหญ่มาใช้ เนื่องจากแบบทดสอบการเห็นคุณค่าในตนเอง ฉบับผู้ใหญ่ เหมาะสมกับบุคคลที่มีอายุตั้งแต่ 16 ปีขึ้นไป ซึ่งตรงกับอายุของกลุ่มตัวอย่างที่ใช้ในการศึกษาครั้งนี้ โดยในแบบทดสอบฉบับนี้ มีพิสัยของคะแนนอยู่ในช่วง 0 ถึง 25 เนื่องจากมีข้อคำถามทั้งหมด 25 ข้อ แบ่งเป็น 4 ด้าน ได้แก่

1. การเห็นคุณค่าในตนเองโดยทั่วไป (General Self-Esteem Scale) มี 12 ข้อ เป็น ข้อความด้านบวก 3 ข้อ ได้แก่ ข้อ 1 4 และ 19 และข้อความด้านลบ 9 ข้อ ได้แก่ ข้อ 3 7 10 12 13 15 18 24 และ 25

2. การเห็นคุณค่าในตนเองด้านสังคม (Social Self-Esteem Scale) มี 4 ข้อ เป็นข้อความ ด้านบวก 3 ข้อ ได้แก่ ข้อ 5 8 และ 14 และข้อความด้านลบ 1 ข้อ ได้แก่ ข้อ 21

3. การเห็นคุณค่าในตนเองด้านครอบครัวและผู้ปกครอง (Home Self-Esteem Scale) มี 6 ข้อ เป็นข้อความด้านบวก 2 ข้อ ได้แก่ ข้อ 9 และ 20 และข้อความด้านลบ 4 ข้อ ได้แก่ ข้อ 6 11 16 และ 22

4. การเห็นคุณค่าในตนเองด้านโรงเรียน (School Self-Esteem Scale) มี 3 ข้อ เป็น ข้อความด้านบวก 0 ข้อ และข้อความด้านลบ 3 ข้อ ได้แก่ ข้อ 2 17 และ 23

ตารางที่ 4 สรุปแบบทดสอบการเห็นคุณค่าในตนเอง ประกอบด้วย

ข้อความด้านบวก (8 ข้อ)	1, 4, 5, 8, 9, 14, 19, และ 20
ข้อความด้านลบ (17 ข้อ)	2, 3, 6, 7, 10, 11, 12, 13, 15, 16, 17, 18, 21, 22, 23, 24, และ 25

ตารางที่ 5 เกณฑ์การให้คะแนนแบบทดสอบการเห็นคุณค่าในตนเอง

คำตอบ	ข้อความด้านบวก	ข้อความด้านลบ
ใช่	1	0
ไม่ใช่	0	1

ณัฐนันท์ คงคาหลวง (2548) ได้นำแบบทดสอบของ Coopersmith (2002) มาแปลเป็น ภาษาไทย และตรวจหาค่าความตรงของแบบทดสอบ โดยการวิเคราะห์ค่าสหสัมพันธ์ระหว่างข้อ คำถามแต่ละข้อกับคะแนนรวมข้ออื่นๆทั้งหมด (Corrected Item – Total Correlation: CITC) และ ได้ตรวจหาความเที่ยงของแบบทดสอบ โดยการวิเคราะห์ค่าความสอดคล้องภายในโดยใช้สูตร สัมประสิทธิ์อัลฟาของครอนบาค (Cronbach) ได้ค่าความสอดคล้องภายในเท่ากับ 0.86

ในการศึกษาคั้งนี้ ผู้วิจัยได้นำแบบทดสอบของ Coopersmith (2002) ฉบับภาษาไทยที่ ณัฐนันท์ คงคาหลวง (2548) แปลเรียบร้อยแล้วมาใช้แต่ผู้วิจัยได้นำแบบทดสอบให้ผู้เชี่ยวชาญทาง ภาษาแปลกลับเป็นภาษาอังกฤษก่อน หลังจากนั้นจึงนำไปให้ผู้เชี่ยวชาญ (ภาคผนวก ก) ตรวจสอบ อีกครั้งว่าภาษาอังกฤษที่แปลกลับมานั้น มีความสอดคล้องกับต้นฉบับหรือไม่ เมื่อผู้เชี่ยวชาญ ตรวจสอบว่ามีความสอดคล้องกับต้นฉบับแล้ว ผู้วิจัยจึงได้ทำการตรวจหาค่าความตรงและความ เทียงของแบบทดสอบใหม่ เพื่อให้เหมาะสมกับกลุ่มตัวอย่างที่ใช้ในการศึกษาคั้งนี้ โดยผู้วิจัยได้ นำแบบทดสอบไปตรวจหาค่าความตรงและความเที่ยง กับนิสิตนักศึกษาระดับปริญญาบัณฑิต ชั้นปีที่ 1 – 4 จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย และมหาวิทยาลัยหอการค้าไทย ที่มีใช้กลุ่มตัวอย่างจริง จำนวน 60 คน

ผู้วิจัยได้หาความตรงของแบบทดสอบโดยการวิเคราะห์ค่าสหสัมพันธ์ระหว่างข้อคำถาม แต่ละข้อกับคะแนนรวมข้ออื่น ๆ ทั้งหมด (Corrected Item – Total Correlation: CITC) พบว่ามีข้อ คำถามที่มีนัยสำคัญต่ำจำนวน 3 ข้อ จึงได้นำข้อคำถามที่มีนัยสำคัญต่ำมาปรับปรุงภาษาให้ เหมาะสม นำไปให้อาจารย์ที่ปรึกษาตรวจสอบภาษาอีกครั้ง แล้วจึงนำไปทดสอบใหม่ จากการ ทดสอบพบว่ายังคงมีข้อคำถามที่มีนัยสำคัญต่ำจำนวน 1 ข้อ ได้แก่ข้อที่ 8 เมื่ออาจารย์ที่ปรึกษาได้ พิจารณาแล้วพบว่าการตัดข้อคำถามดังกล่าวออกจะไม่มีผลต่อโครงสร้างของแบบทดสอบ จึงตัด ข้อคำถามข้อที่ 8 ทิ้ง ดังรายละเอียดที่แสดงไว้ในตารางที่ 2 ของภาคผนวก ข. ข้อคำถามทั้งหมดมี ค่านัยสำคัญระหว่าง 0.23 – 0.78

ตารางที่ 6 สรุปแบบทดสอบการเห็นคุณค่าในตนเอง ประกอบด้วย

ข้อความด้านบวก (7 ข้อ)	1, 4, 5, 8, 13, 18 และ 19
ข้อความด้านลบ (17 ข้อ)	2, 3, 6, 7, 9, 10, 11, 12, 14, 15, 16, 17, 20, 21, 22, 23, และ 24

ผู้วิจัยหาความเที่ยงของแบบทดสอบโดยวิเคราะห์ค่าความสอดคล้องภายใน โดยใช้สูตร สัมประสิทธิ์อัลฟาของครอนบาค (Cronbach) ได้ค่าความสอดคล้องภายในเท่ากับ 0.90

วิธีดำเนินการวิจัย

1. ผู้วิจัยได้เก็บข้อมูลจากนิสิตนักศึกษามหาวิทยาลัยที่ได้ทำการสุ่มเลือกมา จาก จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย มหาวิทยาลัยหอการค้าไทย มหาวิทยาลัยเกษตรศาสตร์ มหาวิทยาลัยรามคำแหง มหาวิทยาลัยธุรกิจบัณฑิต และมหาวิทยาลัยมหิดล
2. ผู้วิจัยได้สุ่มเลือกกลุ่มตัวอย่างนิสิตนักศึกษาชั้นปีที่ 1-4 จาก 6 มหาวิทยาลัย ชั้นปีละ 50 คน
3. ผู้วิจัยได้ให้กลุ่มตัวอย่างตอบแบบสอบถามข้อมูลทั่วไป ทำแบบทดสอบอำนาจควบคุม ตนเอง แบบทดสอบการเห็นคุณค่าในตนเอง แบบทดสอบการมีพฤติกรรมขาดการยั้งคิด และแบบทดสอบความรู้สึกแสวงหาสิ่งตื่นเต้นเร้าใจ
4. จากแบบสอบถามข้อมูลทั่วไป ผู้วิจัยได้แบ่งกลุ่มตัวอย่างออกเป็น 2 กลุ่ม คือกลุ่มที่ติดการพนัน และกลุ่มที่ไม่ติดการพนัน ตามเกณฑ์ที่ได้ระบุไว้
5. ผู้วิจัยได้ตรวจให้คะแนนตามเกณฑ์ที่กำหนด และได้นำผลที่ได้มาทำการวิเคราะห์ข้อมูลหาความสัมพันธ์กับปัจจัยที่มีผลต่อการติดการพนัน

การวิเคราะห์ข้อมูล

หลังการตรวจสอบความถูกต้องของข้อมูลแล้ว ผู้วิจัยได้นำไปวิเคราะห์ตามระเบียบวิธีการทางสถิติ โดยใช้สถิติร้อยละ ค่ามัชฌิมเลขคณิต ส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน และเทคนิคการวิเคราะห์ผลโดยการจำแนกกลุ่ม (Discriminant Analysis)

วิธีการนำเสนอข้อมูล

1. ผู้วิจัยได้แสดงการเปรียบเทียบร้อยละ ค่าเฉลี่ย และส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐานของตัวแปร (ปัจจัย) ระหว่างกลุ่มที่มีพฤติกรรมติดการพนัน และกลุ่มที่ไม่มีพฤติกรรมติดการพนัน ของวัยรุ่นตอนปลาย โดยนำเสนอในรูปแบบตาราง
2. ผู้วิจัยได้แสดงผลการวิเคราะห์ตัวแปรที่มีความสามารถในการจำแนกความแตกต่างระหว่างกลุ่มที่มีพฤติกรรมติดการพนัน และกลุ่มที่ไม่มีพฤติกรรมติดการพนัน ของวัยรุ่นตอนปลาย โดยนำเสนอในรูปแบบตาราง

บทที่ 3

ผลการวิจัย

ในการวิเคราะห์ข้อมูลของการศึกษาปัจจัยคัดสรรที่สัมพันธ์กับพฤติกรรมติดการพนัน ของวัยรุ่นตอนปลาย เขตกรุงเทพมหานคร ที่กำลังศึกษาอยู่ในระดับปริญญาบัณฑิต ชั้นปีที่ 1 - 4 ผู้วิจัยได้แจกแบบสอบถามแก่กลุ่มตัวอย่างจำนวน 1200 คน เป็นเพศชาย 457 คน เพศหญิง 743 คน แล้วนำมาแยกกลุ่มตัวอย่างออกเป็น 2 กลุ่ม คือกลุ่มที่มีพฤติกรรมติดการพนัน และกลุ่มตัวอย่างที่ไม่มีพฤติกรรมติดการพนัน โดยมีกลุ่มตัวอย่างที่มีพฤติกรรมติดการพนันจำนวน 250 คน เป็นเพศชาย 126 คน เพศหญิง 124 คน จากการแจกแบบสอบถามจำนวน 1200 คน เป็นเพศหญิงมากกว่าเพศชาย จึงทำให้สัดส่วนของเพศหญิงต่อเพศชายในกลุ่มตัวอย่างที่มีพฤติกรรมติดการพนันใกล้เคียงกัน ส่วนกลุ่มตัวอย่างที่ไม่มีพฤติกรรมติดการพนันมีจำนวน 950 คน และเพื่อให้มีให้กลุ่มตัวอย่างที่ไม่มีพฤติกรรมติดการพนัน มีจำนวนแตกต่างจากกลุ่มตัวอย่างที่มีพฤติกรรมติดการพนันมากเกินไป จึงได้สุ่มกลุ่มตัวอย่างที่ไม่มีพฤติกรรมติดการพนัน โดยใช้เกณฑ์ในเรื่องเพศเป็นตัวแบ่งแล้วจึงทำการสุ่ม กล่าวคือสุ่มเลือกเพศชายที่ไม่มีพฤติกรรมติดการพนันจำนวน 125 คน และเพศหญิงที่ไม่มีพฤติกรรมติดการพนัน 125 คน ได้กลุ่มตัวอย่างที่ไม่มีพฤติกรรมติดการพนันรวม 250 คน เท่ากับกลุ่มตัวอย่างที่มีพฤติกรรมติดการพนัน จากนั้นได้นำข้อมูลมาวิเคราะห์ด้วยสถิติเชิงพรรณนา เพื่อสรุปลักษณะของกลุ่มตัวอย่าง และใช้การวิเคราะห์ผลโดยการจำแนกกลุ่ม (Discriminant Analysis) แบบขั้นตอน (Stepwise) ในการวิเคราะห์หาปัจจัยคัดสรรที่สัมพันธ์กับพฤติกรรมติดการพนัน

ในการนำเสนอผลการวิจัย แบ่งเป็น 2 ส่วน คือ

ส่วนที่ 1 ลักษณะของกลุ่มตัวอย่าง

ส่วนที่ 2 การวิเคราะห์ปัจจัยคัดสรรที่มีความสามารถในการจำแนกความแตกต่างระหว่างกลุ่มที่มีพฤติกรรมติดการพนัน และกลุ่มที่ไม่มีพฤติกรรมติดการพนัน

ส่วนที่ 1 ลักษณะของกลุ่มตัวอย่าง

ตารางที่ 7 จำนวนและร้อยละของกลุ่มตัวอย่างจำแนกตามความถี่ในการเล่นการพนัน
เปรียบเทียบระหว่างกลุ่มที่มีพฤติกรรมติดการพนันและไม่มีพฤติกรรมติดการพนัน

ลักษณะของกลุ่มตัวอย่าง	มีพฤติกรรมติดการพนัน		ไม่มีพฤติกรรมติดการพนัน	
	จำนวน	ร้อยละ	จำนวน	ร้อยละ
ความถี่ในการเล่นการพนัน				
น้อยกว่า 1 ครั้ง/เดือน	0	0	250	100.00
1-3 ครั้ง/สัปดาห์	145	58.00	0	0
4-6 ครั้ง/สัปดาห์	80	32.00	0	0
ทุกวัน	25	10.00	0	0
รวม	250	100.00	250	100.00

ความถี่ในการเล่นการพนัน

จากตารางที่ 7 พบว่า กลุ่มตัวอย่างที่มีพฤติกรรมติดการพนัน มีจำนวน 250 คน คิดเป็นร้อยละ 50 ของกลุ่มตัวอย่างทั้งหมด และเมื่อพิจารณาตามความถี่แล้วพบว่าส่วนใหญ่มีความถี่ในการเล่นการพนัน 1-3 ครั้ง/สัปดาห์ คิดเป็นร้อยละ 58.00 รองลงมาคือ 4-6 ครั้ง/สัปดาห์ (ร้อยละ 32.00) และทุกวัน (ร้อยละ 10.00) ตามลำดับ ส่วนกลุ่มตัวอย่างที่ไม่มีพฤติกรรมติดการพนันทั้งหมดมีความถี่ในการเล่นการพนัน น้อยกว่า 1 ครั้ง/เดือน

สถาบันวิทยบริการ
จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย

ตารางที่ 8 จำนวนและร้อยละของกลุ่มตัวอย่างจำแนกตามอายุ เปรียบเทียบระหว่างกลุ่มที่มีพฤติกรรมติดการพนันและไม่มีพฤติกรรมติดการพนัน

ลักษณะของกลุ่มตัวอย่าง	มีพฤติกรรมติดการพนัน		ไม่มีพฤติกรรมติดการพนัน	
	จำนวน	ร้อยละ	จำนวน	ร้อยละ
อายุ				
18	54	21.60	42	16.80
19	83	33.20	69	27.60
20	48	19.20	60	24.00
21	28	11.20	25	10.00
22	37	14.80	54	21.60
รวม	250	100.00	250	100.00

จากตารางที่ 8 พบว่ากลุ่มตัวอย่างที่มีพฤติกรรมติดการพนันส่วนใหญ่มีอายุ 19 ปี คิดเป็นร้อยละ 33.20 รองลงมาคืออายุ 18 ปี (ร้อยละ 21.60) 20 ปี (ร้อยละ 19.20) 22 ปี (ร้อยละ 14.80) และ 21 ปี (ร้อยละ 11.20) ตามลำดับ ส่วนกลุ่มตัวอย่างที่ไม่มีพฤติกรรมติดการพนัน ส่วนใหญ่มีอายุ 19 ปี เช่นเดียวกัน คิดเป็นร้อยละ 27.60 รองลงมาคืออายุ 20 ปี (ร้อยละ 24.00) 22 ปี (ร้อยละ 21.60) 18 ปี (ร้อยละ 16.80) และ 21 ปี (ร้อยละ 10.00) ตามลำดับ

ตารางที่ 9 จำนวนและร้อยละของกลุ่มตัวอย่างจำแนกตามเพศ เปรียบเทียบระหว่างกลุ่มที่มีพฤติกรรมติดการพนันและไม่มีพฤติกรรมติดการพนัน

ลักษณะของกลุ่มตัวอย่าง	มีพฤติกรรมติดการพนัน		ไม่มีพฤติกรรมติดการพนัน	
	จำนวน	ร้อยละ	จำนวน	ร้อยละ
เพศ				
ชาย	126	50.40	125	50.00
หญิง	124	49.60	125	50.00
รวม	250	100.00	250	100.00

จากตารางที่ 9 เมื่อพิจารณาตามพฤติกรรมติดการพนัน พบว่าในกลุ่มที่มีพฤติกรรมติดการพนันเป็นเพศชาย จำนวน 126 คน คิดเป็นร้อยละ 50.40 และเป็นเพศหญิง จำนวน 124 คน คิดเป็นร้อยละ 49.60 ส่วนกลุ่มตัวอย่างที่ไม่มีพฤติกรรมติดการพนัน เป็นเพศชายและเพศหญิง จำนวนเท่ากัน คือเพศละ 125 คน คิดเป็นร้อยละ 50.00 ของกลุ่มตัวอย่างที่ไม่มีพฤติกรรมติดการพนัน

ตารางที่ 10 จำนวน ค่าเฉลี่ย และส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน ของผลการเรียน เปรียบเทียบระหว่างกลุ่มที่มีพฤติกรรมติดการพนันและไม่มีพฤติกรรมติดการพนัน

พฤติกรรม	จำนวน	ค่าเฉลี่ย(\bar{x})	ส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน (S.D.)
มีพฤติกรรมติดการพนัน	250	2.55	0.63
ไม่มีพฤติกรรมติดการพนัน	250	2.85	0.57
รวม	500	2.70	0.62

จากตารางที่ 10 พบว่าผลการเรียนเฉลี่ยของกลุ่มตัวอย่างที่มีพฤติกรรมติดการพนันเท่ากับ 2.55 และผลการเรียนเฉลี่ยของกลุ่มตัวอย่างที่ไม่มีพฤติกรรมติดการพนันเท่ากับ 2.85



สถาบันวิทยบริการ
จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย

ตารางที่ 11 จำนวนและร้อยละของกลุ่มตัวอย่างจำแนกตามตัวแบบในการเล่นการพนัน (พ่อแม่และเพื่อนสนิท) เปรียบเทียบระหว่างกลุ่มที่มีพฤติกรรมติดการพนันและไม่มีพฤติกรรมติดการพนัน

ลักษณะของกลุ่มตัวอย่าง	มีพฤติกรรมติดการพนัน		ไม่มีพฤติกรรมติดการพนัน	
	จำนวน	ร้อยละ	จำนวน	ร้อยละ
ตัวแบบในการเล่นการพนัน				
ทั้งพ่อและแม่เล่นการพนัน	41	16.40	12	4.80
พ่อเล่นการพนัน	28	11.20	19	7.60
แม่เล่นการพนัน	28	11.20	11	4.40
ไม่เล่นการพนันทั้งพ่อและแม่	153	61.20	208	83.20
รวม	250	100.00	250	100.00
ตัวแบบในการเล่นการพนัน				
เพื่อนสนิทเล่นการพนัน	166	66.40	108	43.20
เพื่อนสนิทไม่เล่นการพนัน	84	33.60	142	56.80
รวม	250	100.00	250	100.00

จากตารางที่ 11 พบว่ากลุ่มตัวอย่างส่วนใหญ่ตอบว่า ทั้งพ่อและแม่ไม่เล่นการพนัน เมื่อพิจารณาแยกตามพฤติกรรมติดการพนัน พบว่ากลุ่มตัวอย่างที่มีพฤติกรรมติดการพนัน ส่วนใหญ่ทั้งพ่อและแม่ไม่เล่นการพนัน 153 คน คิดเป็นร้อยละ 61.20 รองลงมาทั้งพ่อและแม่เล่นการพนัน 41 คน (ร้อยละ 16.40) และพ่อเล่นการพนันเท่ากับแม่เล่นการพนันคือ 28 คน (ร้อยละ 11.20) ตามลำดับ ส่วนกลุ่มตัวอย่างที่ไม่มีพฤติกรรมติดการพนัน ส่วนใหญ่ทั้งพ่อและแม่ไม่เล่นการพนัน 208 คน คิดเป็นร้อยละ 83.20 รองลงมา พ่อเล่นการพนัน 19 คน (ร้อยละ 7.60) ทั้งพ่อและแม่เล่นการพนัน 12 คน (ร้อยละ 4.80) และแม่เล่นการพนัน 11 คน (ร้อยละ 4.40) ตามลำดับ

ในส่วนของเพื่อนสนิท พบว่ากลุ่มตัวอย่างที่มีพฤติกรรมติดการพนัน ส่วนใหญ่เพื่อนสนิทเล่นการพนัน 166 คน คิดเป็นร้อยละ 66.40 และเพื่อนสนิทไม่เล่นการพนัน 84 คน คิดเป็นร้อยละ 33.60 และกลุ่มตัวอย่างที่ไม่มีพฤติกรรมติดการพนัน ส่วนใหญ่เพื่อนสนิทไม่เล่นการพนัน 142 คน คิดเป็นร้อยละ 56.80 และเพื่อนสนิทเล่นการพนัน 108 คน คิดเป็นร้อยละ 43.20

ตารางที่ 12 จำนวน ค่าเฉลี่ย และส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน ของคะแนนความรู้สึกแสวงหา
สิ่งตื่นเต้นเร้าใจ เปรียบเทียบระหว่างกลุ่มที่มีพฤติกรรมติดการพนัน และไม่มีพฤติกรรม
ติดการพนัน

พฤติกรรม	จำนวน	ค่าเฉลี่ย(\bar{x})	ส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน (S.D.)
มีพฤติกรรมติดการพนัน	250	47.81	5.77
ไม่มีพฤติกรรมติดการพนัน	250	46.93	4.99
รวม	500	47.37	5.41

จากตารางที่ 12 เมื่อพิจารณาตามพฤติกรรมติดการพนัน พบว่าค่าเฉลี่ยของคะแนน
ความรู้สึกแสวงหาสิ่งตื่นเต้นเร้าใจ ของกลุ่มตัวอย่างที่มีพฤติกรรมติดการพนันเท่ากับ 47.81
คะแนน และของกลุ่มตัวอย่างที่ไม่มีพฤติกรรมติดการพนันเท่ากับ 46.93 คะแนน

ตารางที่ 13 จำนวน ค่าเฉลี่ย และส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน ของคะแนนพฤติกรรมขาด
การยั้งคิดเปรียบเทียบระหว่างกลุ่มที่มีพฤติกรรมติดการพนัน และไม่มีพฤติกรรมติดการ
พนัน

พฤติกรรม	จำนวน	ค่าเฉลี่ย(\bar{x})	ส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน (S.D.)
มีพฤติกรรมติดการพนัน	250	14.86	3.08
ไม่มีพฤติกรรมติดการพนัน	250	13.44	3.24
รวม	500	14.15	3.24

จากตารางที่ 13 เมื่อพิจารณาตามพฤติกรรมติดการพนัน พบว่าค่าเฉลี่ยของคะแนน
พฤติกรรมขาดการยั้งคิด ของกลุ่มตัวอย่างที่มีพฤติกรรมติดการพนันเท่ากับ 14.86 คะแนน และ
กลุ่มตัวอย่างที่ไม่มีพฤติกรรมติดการพนัน เท่ากับ 13.44 คะแนน

ตารางที่ 14 จำนวน ค่าเฉลี่ย และส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน ของคะแนนการเห็นคุณค่าในตนเอง เปรียบเทียบระหว่างกลุ่มที่มีพฤติกรรมติดการพนัน และไม่มีพฤติกรรมติดการพนัน

พฤติกรรม	จำนวน	ค่าเฉลี่ย(\bar{x})	ส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน (S.D.)
มีพฤติกรรมติดการพนัน	250	14.98	4.65
ไม่มีพฤติกรรมติดการพนัน	250	15.70	4.32
รวม	500	15.34	4.50

จากตารางที่ 14 เมื่อพิจารณาตามพฤติกรรมติดการพนัน พบว่า ค่าเฉลี่ยของคะแนนการเห็นคุณค่าในตนเอง ของกลุ่มตัวอย่างที่มีพฤติกรรมติดการพนันเท่ากับ 14.98 คะแนน และกลุ่มตัวอย่างที่ไม่มีพฤติกรรมติดการพนัน เท่ากับ 15.70 คะแนน

ตารางที่ 15 จำนวน ค่าเฉลี่ย และส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน ของคะแนนความเชื่ออำนาจภายนอก เปรียบเทียบระหว่างกลุ่มที่มีพฤติกรรมติดการพนัน และไม่มีพฤติกรรมติดการพนัน

พฤติกรรม	จำนวน	ค่าเฉลี่ย(\bar{x})	ส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน (S.D.)
มีพฤติกรรมติดการพนัน	250	17.98	3.90
ไม่มีพฤติกรรมติดการพนัน	250	16.26	3.19
รวม	500	17.12	3.66

จากตารางที่ 15 เมื่อพิจารณาตามพฤติกรรมติดการพนัน พบว่าค่าเฉลี่ยของคะแนนความเชื่ออำนาจภายนอก ของกลุ่มตัวอย่างที่มีพฤติกรรมติดการพนันเท่ากับ 17.98 คะแนน และกลุ่มตัวอย่างที่ไม่มีพฤติกรรมติดการพนัน เท่ากับ 16.26 คะแนน

ส่วนที่ 2 การวิเคราะห์ปัจจัยคัดสรรที่สัมพันธ์กับพฤติกรรมติดการพนัน

ในการวิเคราะห์ปัจจัยที่สัมพันธ์กับพฤติกรรมติดการพนัน ของวัยรุ่นตอนปลาย ในกรุงเทพมหานคร มีตัวแปรตามคือ พฤติกรรมติดการพนัน และไม่ติดการพนัน ส่วนตัวแปรอิสระที่ใช้ในการวิจัยครั้งนี้ ได้แก่

1. เพศ
 - 1.1 ชาย
 - 1.2 หญิง
2. ผลการเรียน
3. ตัวแบบพ่อแม่
 - 3.1 ทั้งพ่อและแม่เล่นการพนัน
 - 3.2 พ่อเล่นการพนัน
 - 3.3 แม่เล่นการพนัน
 - 3.4 ทั้งพ่อและแม่ไม่เล่นการพนัน
4. ตัวแบบเพื่อนสนิท
 - 4.1 เพื่อนสนิทเล่นการพนัน
 - 4.2 เพื่อนสนิทไม่เล่นการพนัน
5. แหล่งของการควบคุมตน
 - 5.1 ความเชื่อในอำนาจควบคุมภายในตน
 - 5.2 ความเชื่อในอำนาจควบคุมภายนอกตน
6. พฤติกรรมขาดการยั้งคิด
7. ความรู้สึกแสวงหาสิ่งตื่นเต้นเร้าใจ
8. การเห็นคุณค่าในตนเอง

ในขั้นแรกผู้วิจัยนำตัวแปรทั้งหมดเข้าไปวิเคราะห์ผลด้วยวิธีตรง (Direct method) เนื่องจากผู้วิจัยต้องการวิเคราะห์ตัวแปรทุกตัว ที่คาดว่าจะสามารถจำแนกกลุ่มได้ก่อนที่จะนำตัวแปรทั้งหมดไปวิเคราะห์ผลแบบขั้นต่อน โดยวิธีวิลคส์แลมบ์ดา (Wilks' Lambda Method) ซึ่งแสดงผลการวิเคราะห์ด้วยวิธีตรง (Direct method) ในตารางที่ 16 ดังนี้

ตารางที่ 16 แสดงค่าสัมประสิทธิ์ของตัวแปรทุกตัวจากการวิเคราะห์ด้วยวิธีตรง

ตัวแปร	Function Coefficients (Ci)
เพศ	-0.079
ผลการเรียน	-0.486
เพื่อนสนิทเล่นการพนัน	0.426
ทั้งพ่อและแม่เล่นการพนัน	0.425
พ่อเล่นการพนัน	0.136
แม่เล่นการพนัน	0.306
ความรู้สึกแสวงหาสิ่งตื่นเต้นเร้าใจ	0.072
พฤติกรรมขาดการยั้งคิด	0.359
การเห็นคุณค่าในตนเอง	0.119
แหล่งของการควบคุมตน	0.397

การวิเคราะห์ผลด้วยวิธีตรง คือการวิเคราะห์ตัวแปรทุกตัวที่ใช้ในการจำแนกความแตกต่างระหว่างกลุ่มพร้อมๆกัน เพื่อพิจารณาความสัมพันธ์ของตัวแปรทุกตัวที่มีผลต่อสมการ โดยไม่คำนึงถึงเครื่องหมายบวกลบ ซึ่งหากสัมประสิทธิ์มีค่าสูง แสดงว่าตัวแปรดังกล่าวมีความสัมพันธ์ต่อสมการสูง หากสัมประสิทธิ์มีค่าต่ำ แสดงว่าตัวแปรดังกล่าวมีความสัมพันธ์ต่อสมการต่ำ

ผู้วิจัยได้นำตัวแปรทั้งหมดไปวิเคราะห์ผลโดยการจำแนกกลุ่ม แบบขั้นตอน ซึ่งเป็นวิธีการเลือกตัวแปรเข้าสู่สมการทีละตัว โดยนำตัวแปรที่ดีที่สุดในการจำแนกมาเข้าสมการเป็นตัวแรก จากนั้นนำตัวแปรที่ดีที่สุดตัวถัดไปมาเข้าสมการทีละขั้นตอน เพื่อปรับปรุงให้สมการจำแนกได้ดีขึ้น จากการวิเคราะห์ข้อมูล พบว่าตัวแปรต้นทั้งหมด 8 ตัวแปร มี 5 ตัวแปร คือผลการเรียน ตัวแบบเพื่อนสนิท ตัวแบบพ่อแม่ (พ่อแม่เล่นการพนัน) แหล่งของการควบคุมตน พฤติกรรมขาดการยั้งคิด และตัวแบบพ่อแม่ (แม่เล่นการพนัน) มีความสามารถในการจำแนกกลุ่มตัวอย่างที่มีพฤติกรรมติดการพนัน และไม่มีพฤติกรรมติดการพนัน ซึ่งนำเสนอในตารางที่ 17

ตารางที่ 17 แสดงค่าสถิติวิลค์สแลมบ์ดา (Wilks' Lambda) ตามลำดับขั้นที่เข้าสมการ

ขั้นที่	ตัวแปร	Wilks' Lambda
1	ผลการเรียน	0.941***
2	ตัวแบบเพื่อนสนิท	0.889***
3	แหล่งของการควบคุมตน	0.846***
4	ตัวแบบพ่อแม่ (พ่อแม่เล่นการพนัน)	0.822***
5	พฤติกรรมขาดการยั้งคิด	0.805***
6	ตัวแบบพ่อแม่ (แม่เล่นการพนัน)	0.790***

*** $p < 0.001$

จากตารางที่ 17 แสดงค่าสถิติวิลค์สแลมบ์ดา (Wilks' Lambda) ซึ่งเป็นสถิติที่ใช้วิเคราะห์ความสามารถของตัวแปรต้นในการจำแนกความแตกต่างระหว่างกลุ่มตัวอย่างที่มีพฤติกรรมติดการพนัน และกลุ่มตัวอย่างที่ไม่มีพฤติกรรมติดการพนัน โดยค่า Wilks' Lambda มีค่าระหว่าง 0-1 ยิ่งมีค่าใกล้ศูนย์แสดงว่าตัวแปรต้นยังสามารถจำแนกกลุ่มตัวอย่างได้ดีมากขึ้น

ตารางที่ 17 แสดงให้เห็นตัวแปรทั้งหมด 5 ตัวแปรที่ร่วมกันจำแนกกลุ่มตัวอย่างที่มีพฤติกรรมติดการพนันและไม่มีพฤติกรรมติดการพนัน ตามลำดับขั้นที่ตัวแปรนั้นๆ ได้เข้าสู่สมการ โดยตัวแปรผลการเรียน เป็นตัวแปรที่เข้าสมการจำแนกในขั้นที่ 1 ตัวแปรตัวแบบเพื่อนสนิท เข้าสมการจำแนกในขั้นที่ 2 ตัวแปรแหล่งของการควบคุมตน เข้าสมการจำแนกในขั้นที่ 3 ตัวแปรตัวแบบพ่อแม่ (พ่อแม่เล่นการพนัน) เข้าสมการจำแนกในขั้นที่ 4 ตัวแปรพฤติกรรมขาดการยั้งคิด เข้าสมการจำแนกในขั้นที่ 5 และตัวแปรตัวแบบพ่อแม่ (แม่เล่นการพนัน) เข้าสมการจำแนกเป็นขั้นสุดท้าย จากตัวแปรทั้ง 5 ตัวแปรที่ร่วมกันจำแนกกลุ่มตัวอย่างที่มีพฤติกรรมติดการพนันและไม่มีพฤติกรรมติดการพนัน สามารถเปรียบเทียบความสำคัญของแต่ละตัวแปรตามน้ำหนักในการจำแนกกลุ่ม ดังแสดงในตารางที่ 18

ตารางที่ 18 แสดงค่าสัมประสิทธิ์ฟังก์ชันจำแนกคาโนนิกัลมาตรฐาน (Standardized Canonical Discriminant Function Coefficients หรือ Ci) และเมตริกซ์โครงสร้าง (Structure Matrix)

ตัวแปร	ค่าสัมประสิทธิ์ฟังก์ชันจำแนกคาโนนิกัลมาตรฐาน (Ci)	ค่าเมตริกซ์โครงสร้าง
ผลการเรียน	-0.497	-0.488
ตัวแบบเพื่อนสนิท	0.431	0.465
ตัวแบบพ่อแม่ (พ่อแม่เล่นการพนัน)	0.415	0.372
แหล่งของการควบคุมตน	0.395	0.469
พฤติกรรมขาดการยั้งคิด	0.329	0.436
ตัวแบบพ่อแม่ (แม่เล่นการพนัน)	0.298	0.248

จากตารางที่ 18 ค่าสัมประสิทธิ์ฟังก์ชันจำแนกคาโนนิกัลมาตรฐาน เป็นค่าที่บ่งบอกถึงน้ำหนักในการจำแนกกลุ่มตัวอย่าง ของตัวแปรแต่ละตัว ในการพิจารณาค่าสัมประสิทธิ์ฟังก์ชันจำแนกคาโนนิกัลมาตรฐาน จะไม่พิจารณาถึงเครื่องหมายบวกหรือลบ ถ้าค่าสัมประสิทธิ์ฟังก์ชันจำแนกคาโนนิกัลมาตรฐานสูง แสดงว่าตัวแปรนั้นมีน้ำหนักมากในการจำแนกความแตกต่างระหว่างกลุ่มตัวอย่าง แต่ถ้าค่าสัมประสิทธิ์ฟังก์ชันจำแนกคาโนนิกัลมาตรฐานต่ำ แสดงว่าตัวแปรนั้นมีน้ำหนักน้อยในการจำแนกความแตกต่างระหว่างกลุ่มตัวอย่าง ดังนั้นตัวแปรที่มีความสำคัญมากที่สุดคือ ผลการเรียน รองลงมาได้แก่ ตัวแบบเพื่อนสนิท ตัวแบบพ่อแม่ (พ่อแม่เล่นการพนัน) แหล่งของการควบคุมตน พฤติกรรมขาดการยั้งคิด และตัวแบบพ่อแม่ (แม่เล่นการพนัน) ตามลำดับ ส่วนค่าเมตริกซ์โครงสร้าง เป็นค่าสัมประสิทธิ์สหสัมพันธ์ระหว่างตัวแปรอิสระแต่ละตัวกับฟังก์ชันจำแนก ซึ่งแสดงให้เห็นถึงความสัมพันธ์ระหว่างตัวแปรใดตัวแปรหนึ่งกับตัวแปรอื่นๆ ดังนั้นค่าเมตริกซ์โครงสร้าง จึงชี้ให้เห็นถึงความสัมพันธ์ระหว่างตัวแปรใดตัวแปรหนึ่งกับกลุ่มเท่านั้น โดยการพิจารณาที่เครื่องหมายบวกลบ ซึ่งแสดงทิศทางความสัมพันธ์ในทิศทางเดียวกัน และทิศทางตรงกันข้ามของตัวแปรนั้นๆกับกลุ่ม

ตารางที่ 19 สรุปค่าสถิติในการคำนวณ

	Function
Eigenvalue	0.266
Percent of Variance	100.00
Cumulative Percent	100.00
Canonical Correlation	0.458
Wilks' Lamda	0.790
Chi-square	116.572
<i>df</i>	6
<i>P</i>	0.000

ตารางที่ 19 แสดงให้เห็นว่าเมื่อเสร็จสิ้นกระบวนการวิเคราะห์จำแนกกลุ่ม พบว่าฟังก์ชันจำแนกกลุ่มมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ 0.001 ค่า Eigenvalue ซึ่งเป็นค่าความแปรปรวนเท่ากับ 0.266 แสดงว่าฟังก์ชันจำแนกที่ได้ยังไม่ใช่ฟังก์ชันจำแนกที่ดี ค่า Canonical Correlation เป็นค่าความสัมพันธ์ระหว่างชุดตัวแปรทั้ง 5 ตัวแปรที่เข้าสมการจำแนก มีค่าเท่ากับ 0.458 และ Wilks' Lamda เท่ากับ 0.790, $p < 0.001$

สถาบันวิทยบริการ
จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย

Fisher's Linear Discriminant Function

เป็นการนำค่าสัมประสิทธิ์โครงสร้างคาโนนิกัลมาสร้างเป็นสมการพยากรณ์ (Fisher's Linear Discriminant Function) ซึ่งสมการนี้จะมีประโยชน์ในการคำนวณคะแนนจำแนก โดยคะแนนในการจำแนกนี้เป็นตัวบอกว่าตัวอย่างนั้นควรอยู่ในกลุ่มไหน ดังนี้

1. ไม่ติดการพนัน = $-29.438 + 8.232$ ผลการเรียน + 0.987 ตัวแบบเพื่อนสนิท + 0.060 ตัวแบบพ่อแม่ (พ่อแม่เล่นการพนัน) + 1.530 ตัวแบบพ่อแม่ (แม่เล่นการพนัน) + 1.193 พฤติกรรมขาดการยั้งคิด + 1.075 แหล่งของการควบคุมตน

2. ติดการพนัน = $-31.353 + 7.386$ ผลการเรียน + 1.901 ตัวแบบเพื่อนสนิท + 1.470 ตัวแบบพ่อแม่ (พ่อแม่เล่นการพนัน) + 2.682 ตัวแบบพ่อแม่ (แม่เล่นการพนัน) + 1.300 พฤติกรรมขาดการยั้งคิด + 1.189 แหล่งของการควบคุมตน

ในการหาค่า Canonical Discriminant Function Coefficient ให้นำสมการที่ 1 ไปลบจากสมการที่ 2 ได้ผลลัพธ์ดังนี้

ติดการพนัน = $-1.862 - 0.822$ ผลการเรียน + 0.889 ตัวแบบเพื่อนสนิท + 1.370 ตัวแบบพ่อแม่ (พ่อแม่เล่นการพนัน) + 1.120 ตัวแบบพ่อแม่ (แม่เล่นการพนัน) + 0.104 พฤติกรรมขาดการยั้งคิด + 0.111 แหล่งของการควบคุมตน

จากสมการสามารถแปลผลได้ว่า เมื่อผลการเรียนต่ำโอกาสที่จะติดการพนันสูง เพื่อนสนิทเล่นการพนันโอกาสที่จะติดการพนันสูง วัยรุ่นที่มีพ่อแม่เล่นการพนันทั้งคู่และแม่เล่นการพนัน จะมีโอกาสติดการพนันมากกว่ากลุ่มวัยรุ่นที่พ่อแม่ไม่เล่นการพนันทั้งคู่และพ่อเล่นการพนัน พฤติกรรมขาดการยั้งคิดสูงโอกาสที่จะติดการพนันสูง และความเชื่ออำนาจภายนอกตนสูงโอกาสติดการพนันสูงไปด้วย

**ตารางที่ 20 ผลการจำแนกกลุ่มที่เป็นจริงและกลุ่มที่คาดคะเน และสัดส่วนที่ทำการ
จำแนกถูกต้องในแต่ละกลุ่มของทั้ง 2 กลุ่ม**

	กลุ่มจากการพยากรณ์					
	มีพฤติกรรมติดการพนัน		ไม่มีพฤติกรรมติดการพนัน		รวม	
	จำนวน	ร้อยละ	จำนวน	ร้อยละ	จำนวน	ร้อยละ
มีพฤติกรรมติดการพนัน	172	68.80	78	31.20	250	100.00
ไม่มีพฤติกรรมติดการพนัน	77	30.80	173	69.20	250	100.00
รวม					500	100.00

ความถูกต้องรวมร้อยละ 69.00

จากตารางที่ 20 เมื่อนำตัวแปรจำแนกกลุ่มที่ได้จากการวิเคราะห์ได้แก่ ผลการเรียนรู้ ตัวแบบเพื่อนสนิท ตัวแบบพ่อแม่ (พ่อแม่เล่นการพนัน) ตัวแบบพ่อแม่ (แม่เล่นการพนัน) พฤติกรรมขาดการยั้งคิด และแหล่งของการควบคุมตน ไปสร้างสมการจำแนกกลุ่มและนำไปคาดคะเนการเป็นสมาชิกกลุ่มนั้น สามารถจำแนกกลุ่มซึ่งมีผลในการทำนายการเป็นสมาชิกกลุ่มได้ถูกต้องและคลาดเคลื่อน โดยกลุ่มตัวอย่างที่มีพฤติกรรมติดการพนัน จำนวน 250 คน ได้ผลการพยากรณ์สมาชิกเข้ากลุ่มตัวอย่างที่มีพฤติกรรมติดการพนัน จำนวน 172 คน คิดเป็นความถูกต้องร้อยละ 68.80 และพยากรณ์เข้ากลุ่มตัวอย่างที่ไม่มีพฤติกรรมติดการพนัน จำนวน 78 คน คิดเป็นความคลาดเคลื่อนร้อยละ 31.20 และกลุ่มตัวอย่างที่ไม่มีพฤติกรรมติดการพนัน จำนวน 250 คน ได้ผลการพยากรณ์สมาชิกเข้ากลุ่มตัวอย่างที่ไม่มีพฤติกรรมติดการพนัน จำนวน 173 คน คิดเป็นความถูกต้องร้อยละ 69.20 และพยากรณ์เข้ากลุ่มตัวอย่างที่มีพฤติกรรมติดการพนัน จำนวน 77 คน คิดเป็นความคลาดเคลื่อนร้อยละ 30.80 เมื่อนำเอาร้อยละของความถูกต้องของกลุ่มตัวอย่างทั้งสองกลุ่มมาหาค่าเฉลี่ยจะได้ร้อยละของความถูกต้องรวมทั้งหมด คิดเป็นร้อยละ 69.00

จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย

บทที่ 4

การอภิปรายผลการวิจัย

จากการวิเคราะห์ผลการวิจัยโดยการจำแนกกลุ่ม เพื่อหาปัจจัยที่ใช้จำแนกกลุ่มตัวอย่างที่มีพฤติกรรมติดการพนันและไม่มีพฤติกรรมติดการพนัน พบว่าผลการเรียน ตัวแบบเพื่อนสนิท ตัวแบบพ่อแม่ (พ่อแม่เล่นการพนัน) แหล่งของการควบคุมตน พฤติกรรมขาดการยั้งคิด และตัวแบบพ่อแม่ (แม่เล่นการพนัน) มีความสามารถในการจำแนกกลุ่มตัวอย่างที่มีพฤติกรรมติดการพนันและไม่มีพฤติกรรมติดการพนันออกจากกันได้ สามารถเขียนเป็นสมการจำแนกกลุ่มได้ดังนี้

ติดการพนัน = $-1.862 - 0.822$ ผลการเรียน + 0.889 ตัวแบบเพื่อนสนิท + 1.370
 ตัวแบบพ่อแม่ (พ่อแม่เล่นการพนัน) + 1.120 ตัวแบบพ่อแม่ (แม่เล่นการพนัน) + 0.104 พฤติกรรม
 ขาดการยั้งคิด + 0.111 แหล่งของการควบคุมตน

ซึ่งสามารถอภิปรายผลการวิจัยได้ดังนี้

สถาบันวิทยบริการ
 จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย

ผลการเรียน

เมื่อพิจารณาความแตกต่างระหว่างผลการเรียนเฉลี่ยของกลุ่มตัวอย่างทั้ง 2 กลุ่ม พบว่า กลุ่มตัวอย่างที่มีพฤติกรรมติดการพนันมีผลการเรียนเฉลี่ยเท่ากับ 2.55 และกลุ่มตัวอย่างที่ไม่มีพฤติกรรมติดการพนันมีผลการเรียนเฉลี่ยเท่ากับ 2.85 (ตารางที่ 10) อีกทั้งการวิเคราะห์ผลโดยการจำแนกกลุ่ม ได้ค่าสัมประสิทธิ์ฟังก์ชันจำแนกคาโนนิกัลมาตรฐานเท่ากับ -0.497 แสดงว่าผลการเรียนเป็นปัจจัยที่มีความสำคัญ และมีอำนาจจำแนกกลุ่มระหว่างกลุ่มตัวอย่างที่มีพฤติกรรมติดการพนันและกลุ่มตัวอย่างที่ไม่มีพฤติกรรมติดการพนัน ได้ดีที่สุด จากตัวแปรทั้ง 5 ตัวแปรที่นำเข้ามาสมการ นอกจากนี้ยังแสดงให้เห็นว่าผลการเรียนมีความสัมพันธ์ทางลบกับพฤติกรรมติดการพนัน กล่าวคือหากวัยรุ่นมีผลการเรียนต่ำ โอกาสที่วัยรุ่นจะมีพฤติกรรมติดการพนันสูงขึ้น ทั้งนี้เพราะการเอาใจใส่ต่อการเรียนมีแนวโน้มจะทำให้นักเรียนมีเวลาทำพฤติกรรมที่ไม่ดีน้อยลง ดังนั้นโอกาสที่นักเรียนมีพฤติกรรมเล่นการพนันหรือติดการพนันจึงมีแนวโน้มลดน้อยลงด้วยเช่นกัน อีกทั้งยังพบว่านักเรียนที่มีผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนสูงมีพฤติกรรมติดการพนันน้อยกว่านักเรียนที่มีผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนต่ำ (อภิรดี จันทน์หอม, 2535) ผลการวิจัยครั้งนี้และงานวิจัยอื่นๆในประเทศไทยที่ผ่านมายังสอดคล้องกับผลการศึกษาของ Hardoon, Derevensky, & Gupta (2002) ที่พบว่าเด็กที่ติดการพนันมีเกรดเฉลี่ยโดยรวมต่ำกว่าเด็กกลุ่มอื่นอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติและ Ladouceur, Boudrealt, Jacques, & Vitaro (1999 cited in Hardoon, Gupta, & Derevensky, 2004) พบว่าความล้มเหลวทางการศึกษาเป็นปัจจัยหนึ่งที่มีความสัมพันธ์กับการติดการพนันรวมทั้ง Griffiths & Sutherland (1998) พบความสัมพันธ์ทางบวกระหว่างปัญหาที่เกิดจากการเล่นการพนันในกลุ่มวัยรุ่นกับความล้มเหลวทางการศึกษา การหนีโรงเรียน และการถูกพักการศึกษา อย่างไรก็ตามจากการวิเคราะห์ข้อมูลในการวิจัยครั้งนี้ยังพบว่ากลุ่มมหาวิทยาลัยน่าจะเป็นปัจจัยหนึ่งที่ทำให้ผลการเรียนมีความสัมพันธ์กับพฤติกรรมติดการพนัน กล่าวคือจากตารางเปรียบเทียบระหว่างผลการเรียนกับกลุ่มมหาวิทยาลัย จำแนกตามพฤติกรรมติดการพนันและพฤติกรรมไม่ติดการพนัน (ภาคผนวก จ) พบว่ากลุ่มตัวอย่างที่มีพฤติกรรมติดการพนันส่วนใหญ่มีเกรดเฉลี่ยอยู่ในช่วง 1.00 – 2.50 ถึงร้อยละ 50.80 (เป็นวัยรุ่นในมหาวิทยาลัยรัฐบาล ร้อยละ 20.00 และวัยรุ่นในมหาวิทยาลัยเอกชน ร้อยละ 30.80) ส่วนกลุ่มตัวอย่างที่ไม่มีพฤติกรรมติดการพนันส่วนใหญ่มีเกรดเฉลี่ยอยู่ในช่วง 2.51 – 4.00 ถึงร้อยละ 70.40 (เป็นวัยรุ่นในมหาวิทยาลัยรัฐบาล ร้อยละ 58.40 และวัยรุ่นในมหาวิทยาลัยเอกชน ร้อยละ 12.00) จากข้อมูลข้างต้นสรุปได้ว่ากลุ่มตัวอย่างที่มีพฤติกรรมติดการพนันมีแนวโน้มมีผลการเรียนต่ำกว่ากลุ่มตัวอย่างที่ไม่มีพฤติกรรมติดการพนัน และกลุ่มที่มีเกรดเฉลี่ยต่ำส่วนใหญ่ศึกษาอยู่ในมหาวิทยาลัยเอกชน

ตัวแบบเพื่อนสนิท

จากการวิเคราะห์ผลโดยการจำแนกกลุ่ม ได้ค่าสัมประสิทธิ์ฟังก์ชันจำแนกคาโนนิกัลมาตรฐานเท่ากับ 0.431 แสดงว่าตัวแบบเพื่อนสนิทเป็นปัจจัยที่มีความสำคัญ และมีอำนาจจำแนกกลุ่มระหว่างกลุ่มตัวอย่างที่มีพฤติกรรมติดการพนันและกลุ่มตัวอย่างที่ไม่มีพฤติกรรมติดการพนัน ได้ดีเป็นอันดับที่ 2 จากตัวแปรทั้ง 5 ตัวแปรที่นำเข้าสู่สมการ นอกจากนี้ยังแสดงให้เห็นว่าตัวแบบเพื่อนสนิทมีความสัมพันธ์ทางบวกกับพฤติกรรมติดการพนัน กล่าวคือการมีเพื่อนสนิทที่เล่นการพนัน ทำให้เกิดโอกาสที่จะมีพฤติกรรมติดการพนันสูงขึ้น เนื่องจากข้อมูลในตารางที่ 11 ระบุว่ากลุ่มตัวอย่างที่มีพฤติกรรมติดการพนันได้ตอบว่าตนเองมีเพื่อนสนิทที่เล่นการพนัน (166 คน) มากกว่าไม่เล่นการพนัน (84 คน) ในขณะที่กลุ่มตัวอย่างที่ไม่มีพฤติกรรมติดการพนันตอบว่ามีเพื่อนสนิทที่ไม่เล่นการพนัน (142 คน) มากกว่ามีเพื่อนสนิทที่เล่นการพนัน (84 คน) ซึ่งสอดคล้องกับผลการศึกษาของ พิมพัรัตน์ จงเจษฎากุล (2527) ที่พบว่าการกระทำผิดของเด็กและเยาวชนจำนวนร้อยละ 37 จะถูกเพื่อนสนิทชักชวนให้กระทำผิด โดยเฉพาะเพื่อนที่ชอบเล่นการพนัน ชอบเที่ยวเตร่ ดื่มสุรา และมีพฤติกรรมเบี่ยงเบนอื่นๆ ส่วนกลุ่มตัวอย่างที่ไม่มีพฤติกรรมติดการพนัน แต่ตอบว่ามีเพื่อนสนิทเล่นการพนันสูงถึง 84 คน แล้วตนเองไม่ติดการพนัน อาจตีความตามผลการศึกษาวิจัยของ Jaccard & Blanton (2005) ที่กล่าวว่าเพื่อนสนิทจะมีอิทธิพลอย่างมากต่อการเลียนแบบพฤติกรรมของวัยรุ่นเมื่อคู่เพื่อนสนิทใช้เวลาส่วนใหญ่อยู่ด้วยกัน และมีประสบการณ์ชีวิตในลักษณะเดียวกัน เช่น มีพัฒนาการทางร่างกายในระดับเดียวกัน มีสัมพันธภาพที่ไม่ดีกับพ่อแม่ จึงอาจเป็นไปได้ที่กลุ่มเพื่อนสนิทดังกล่าวอาจไม่มีปัจจัยร่วมดังกล่าวข้างต้น จึงไม่มีผลให้มีพฤติกรรมติดการพนันในกลุ่มตัวอย่างดังกล่าว

ตัวแบบพ่อแม่

จากการวิเคราะห์ผลโดยการจำแนกกลุ่ม ได้ค่าสัมประสิทธิ์ฟังก์ชันจำแนกคาโนนิกัลมาตรฐานในกรณีที่พ่อแม่เล่นการพนันเท่ากับ 0.415 และกรณีแม่เล่นการพนันเท่ากับ 0.298 แสดงว่าตัวแบบพ่อแม่เป็นปัจจัยที่มีความสำคัญ และมีอำนาจจำแนกกลุ่มระหว่างกลุ่มตัวอย่างที่มีพฤติกรรมติดการพนันและกลุ่มตัวอย่างที่ไม่มีพฤติกรรมติดการพนัน โดยกรณีที่พ่อแม่เล่นการพนันมีอำนาจจำแนกได้ดีเป็นอันดับที่ 3 ส่วนกรณีแม่เล่นการพนันมีอำนาจจำแนกได้ดีเป็นอันดับสุดท้าย จากตัวแปรทั้ง 5 ตัวแปรที่นำเข้าสู่สมการ

ผลการวิจัยแสดงให้เห็นว่าตัวแบบพ่อแม่มีความสัมพันธ์ทางบวกกับพฤติกรรมติดการพนันของวัยรุ่นตอนปลาย ทั้งนี้เนื่องจากตัวแปรที่ใช้ในการวิเคราะห์เป็นตัวแปรเชิงกลุ่ม ต้องใช้วิธีการกำหนดตัวแปรเทียม (dummy variable) พบว่ากลุ่มวัยรุ่นตอนปลายที่พ่อแม่เล่นการพนัน

ทั้งคู่และแม่เล่นการพนัน มีความสัมพันธ์ทางบวกกับพฤติกรรมติดการพนัน กล่าวคือหากวัยรุ่นมีพ่อแม่เล่นการพนันทั้งคู่และแม่เล่นการพนัน โอกาสที่วัยรุ่นจะมีพฤติกรรมติดการพนันสูงกว่าวัยรุ่นที่พ่อแม่ไม่เล่นการพนันทั้งคู่และพ่อเล่นการพนัน และจากตารางที่ 11 พบว่ากลุ่มตัวอย่างที่มีพฤติกรรมติดการพนัน มีพ่อแม่ที่เล่นการพนันมากกว่ากลุ่มตัวอย่างที่ไม่มีพฤติกรรมติดการพนัน นอกจากนี้แล้วพฤติกรรมเล่นการพนันของแม่อังมีความสัมพันธ์กับพฤติกรรมติดการพนันของลูก ทั้งนี้ขึ้นอยู่กับเพศของลูก แต่ในการศึกษาวิจัยนี้ไม่ได้มุ่งที่รายละเอียดดังกล่าว จึงนับเป็นขีดจำกัดของการวิจัยฉบับนี้ ในขณะที่พฤติกรรมเล่นการพนันของพ่อแทบไม่มีความสัมพันธ์กับพฤติกรรมติดการพนันของลูก อาจเนื่องมาจากลูกมีความสนิทและใกล้ชิดกับแม่มากกว่าพ่อ (Steinberg, 1987) ทั้งนี้ขึ้นอยู่กับลักษณะของการอบรมเลี้ยงดูของพ่อแม่ ส่วนผลการศึกษาของ Elder พบว่าวัยรุ่นจะมองว่าพ่อมีลักษณะเผด็จการมากกว่าแม่ ส่วนแม่จะถูกมองว่ามีลักษณะเยียบเฉย ลักษณะเสรีนิยม และลักษณะละเลยมากกว่าพ่อ (Elder, 1962 อ้างถึงใน ประไพพรรณ ภูมิวุฒิสาร, 2530) ผลการวิจัยครั้งนี้สอดคล้องกับผลการศึกษาของ Hardoon, Gupta, & Derevensky (2004) ที่พบว่า วัยรุ่นที่ติดการพนันและมีโอกาสเสี่ยงต่อการติดการพนันจะรับรู้เกี่ยวกับการติดการพนัน หรือการมีส่วนร่วมเกี่ยวข้องกับสิ่งผิดกฎหมายของพ่อแม่หรือบุคคลในครอบครัวและเพื่อนมากกว่าวัยรุ่นที่ไม่เล่นการพนัน และวัยรุ่นที่เล่นการพนันเพื่อสังคมอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติ อีกทั้งผลการศึกษาของ Wood & Griffiths (1998 cited in Hardoon, Gupta, & Derevensky, 2004) ได้พบว่าพ่อแม่หรือบุคคลในครอบครัวสามารถเป็นตัวแบบของการติดการพนันของวัยรุ่นได้ กล่าวคือหากพ่อแม่หรือคนในครอบครัวมีส่วนเกี่ยวข้องกับการพนัน โอกาสที่วัยรุ่นจะติดการพนันมีสูงขึ้น

แหล่งของการควบคุมตน

เมื่อพิจารณาคะแนนความเชื่ออำนาจภายนอกตนจากตารางที่ 15 ของกลุ่มตัวอย่างทั้ง 2 กลุ่ม พบว่ากลุ่มตัวอย่างที่มีพฤติกรรมติดการพนันมีคะแนนความเชื่ออำนาจภายนอกตนเฉลี่ยเท่ากับ 17.98 คะแนน และกลุ่มตัวอย่างที่ไม่มีพฤติกรรมติดการพนันมีคะแนนความเชื่ออำนาจภายนอกตนเฉลี่ยเท่ากับ 16.26 คะแนน ซึ่งหมายความว่ากลุ่มตัวอย่างที่มีพฤติกรรมติดการพนันมีแนวโน้มเชื่ออำนาจภายนอกตนสูงกว่ากลุ่มตัวอย่างที่ไม่มีพฤติกรรมติดการพนัน อีกทั้งเมื่อทำการวิเคราะห์ผลโดยการจำแนกกลุ่ม ได้ค่าสัมประสิทธิ์ฟังก์ชันจำแนกคาโนนิคัลมาตรฐานเท่ากับ 0.395 แสดงว่าแหล่งของการควบคุมตนเป็นปัจจัยที่มีความสำคัญ และมีอำนาจจำแนกกลุ่มระหว่างกลุ่มตัวอย่างที่มีพฤติกรรมติดการพนันและกลุ่มตัวอย่างที่ไม่มีพฤติกรรมติดการพนัน ได้ดีเป็นอันดับที่ 4 จากตัวแปรทั้ง 5 ตัวแปรที่นำเข้ามาสมการ นอกจากนี้ยังแสดงให้เห็นว่าความเชื่อ

อำนาจภายนอกตนมีความสัมพันธ์เชิงบวกกับพฤติกรรมติดการพนัน กล่าวคือเมื่อความเชื่ออำนาจควบคุมภายนอกตนสูงขึ้น โอกาสที่จะมีพฤติกรรมติดการพนันย่อมสูงขึ้นด้วย หากใช้แนวคิดเกี่ยวกับแหล่งของการควบคุมตนเองของ Rotter (1966) อธิบายพฤติกรรมติดการพนันสามารถอธิบายได้ว่ากลุ่มที่มีพฤติกรรมติดการพนันเชื่อว่าตนจะมีเงินทองมาจับจ่ายใช้สอยได้ก็ด้วยการเล่นการพนัน ซึ่งต้องอาศัยโชค เคราะห์ หรือดวง แทนการพยายามหางานพิเศษทำเพื่อให้ได้เงินมาจับจ่ายใช้สอย แนวความคิดดังกล่าวได้รับการสนับสนุนโดยผลการศึกษาวิจัยของ กิติกร มีทรัพย์ (2540 อ้างถึงใน ศิวะพร เทพภิบาล, 2546) ซึ่งทำการวิจัยเรื่องความสุขจากการพนัน พบว่านักพนันรู้สึกอบอุ่นเป็นสุขกับความเพ้อฝัน มีความหวังว่าจะเป็นผู้กำชัยชนะ จะได้เงินทองมาจ่าย จะร่ำรวยเป็นเศรษฐีในพริบตา บางรายรู้สึกศรัทธา และมีความเชื่อในสิ่งศักดิ์สิทธิ์ของตนอย่างแรงกล้าว่าจะนำโชคมาให้ตนได้ นิศาชล ลิขิตนาคร (2547) กล่าวว่ากลุ่มคนที่มีรายได้น้อยมีความโน้มเอียงที่จะเชื่อว่า การพนันเป็นหนทางที่จะทำให้เขาหลุดพ้นจากการทำงานหนักหรืองานประจำ และสามารถหลีกเลี่ยงไปจากสภาวะความยากจนได้และผลการศึกษาวิจัยของ จรัญ พรหมอยู่ (2523) กล่าวว่าคนไทยมีความเชื่อในโชคกลางว่ามีบางสิ่งบางอย่างสามารถกำหนดความเป็นไปได้ของชีวิตมนุษย์ ความเชื่อดังกล่าวนี้นปรากฏในสังคมไทยมานานแล้ว และมีความสัมพันธ์กันอย่างใกล้ชิดกับนิสัยชอบเล่นการพนันของคนไทย อีกทั้ง เสริน ปุณณะนิตานนท์ (2531) ซึ่งศึกษาแนวความคิดและพฤติกรรมเกี่ยวกับการเล่นการพนันของเด็กและเยาวชน ได้พบว่า ความเชื่อในเรื่องโชคชะตาราศีของเด็กและเยาวชนมีความสัมพันธ์ทางบวกกับพฤติกรรมเล่นการพนัน รวมทั้งผลการศึกษาของ อภิรดี จันทน์หอม (2535) ศึกษาตัวแปรทางพฤติกรรมศาสตร์ที่เกี่ยวข้องกับพฤติกรรมการเล่นการพนันของนักเรียนชาย ระดับมัธยมศึกษา เขตอำเภอเมือง จังหวัดนครราชสีมา พบว่าความเชื่ออำนาจภายในตนเกี่ยวข้องกับพฤติกรรมการพนัน ในแง่ของลักษณะทางเศรษฐกิจสังคมของนักเรียน ที่พบว่านักเรียนที่มาจากครอบครัวที่มีลักษณะทางเศรษฐกิจสังคมระดับสูง หากนักเรียนมีความเชื่ออำนาจภายในตนสูงแล้ว จะมีพฤติกรรมเล่นการพนันน้อย ซึ่งสอดคล้องกับงานวิจัยของ Wong (1980 cited in Moore & Ohtsuka, 1999) ที่พบว่าคนที่ติดการพนันจะมีความเชื่ออำนาจควบคุมภายนอกตนสูง เมื่อเปรียบเทียบกับคนที่ไม่เล่นการพนัน แต่ งานวิจัยของ Moore & Ohtsuka (1999) และ Walke (1992) ได้พบสิ่งที่แตกต่างออกไป กล่าวคือ คนที่มีความเชื่ออำนาจภายในตนจะชอบเล่นการพนันมากกว่าคนที่มีความเชื่ออำนาจภายนอกตน ซึ่งอาจตีความได้ว่า กลุ่มคนดังกล่าวมีความเชื่อว่าตนสามารถควบคุมพฤติกรรมการเล่นการพนันของตนเองได้ หรือตนมีความสามารถที่จะควบคุมเหตุการณ์ต่างๆ ได้

พฤติกรรมขาดการยั้งคิด

เมื่อพิจารณาความแตกต่างระหว่างคะแนนพฤติกรรมขาดการยั้งคิด ของกลุ่มตัวอย่างทั้ง 2 กลุ่ม ในตารางที่ 13 พบว่ากลุ่มตัวอย่างที่มีพฤติกรรมติดการพนันมีคะแนนพฤติกรรมขาดการยั้งคิดเฉลี่ยเท่ากับ 14.86 คะแนน และกลุ่มตัวอย่างที่ไม่มีพฤติกรรมติดการพนันมีคะแนนพฤติกรรมขาดการยั้งคิดเฉลี่ยเท่ากับ 13.44 คะแนน ซึ่งหมายความว่า กลุ่มตัวอย่างที่มีพฤติกรรมติดการพนันมีแนวโน้มมีพฤติกรรมขาดการยั้งคิดสูงกว่ากลุ่มตัวอย่างที่ไม่มีพฤติกรรมติดการพนัน อีกทั้งเมื่อวิเคราะห์ผลโดยการจำแนกกลุ่ม ได้ค่าสัมประสิทธิ์ฟังก์ชันจำแนกคาโนนิกัลมาตรฐานเท่ากับ 0.329 แสดงว่าพฤติกรรมขาดการยั้งคิดเป็นปัจจัยที่มีความสำคัญ และมีอำนาจจำแนกกลุ่มระหว่างกลุ่มตัวอย่างที่มีพฤติกรรมติดการพนันและกลุ่มตัวอย่างที่ไม่มีพฤติกรรมติดการพนัน ได้ดีเป็นอันดับสุดท้าย จากตัวแปรทั้ง 5 ตัวแปรที่นำเข้ามาสมการ นอกจากนี้ยังแสดงให้เห็นว่าพฤติกรรมขาดการยั้งคิดมีความสัมพันธ์เชิงบวกกับพฤติกรรมติดการพนัน กล่าวคือเมื่อพฤติกรรมขาดการยั้งคิดสูงขึ้น โอกาสที่จะมีพฤติกรรมติดการพนันย่อมสูงขึ้นด้วย นักวิจัยจำนวนมากเน้นความสัมพันธ์ของตัวแปรทั้งสองในระดับสูง เช่น พฤติกรรมขาดการยั้งคิด (impulsivity) เป็นพื้นฐานของพฤติกรรมติดการพนัน (Alessi & N.M. Petry, 2003) พฤติกรรมติดการพนันมีความสัมพันธ์กับพฤติกรรมขาดการยั้งคิด และพฤติกรรมเสี่ยงต่างๆ (Langewisch & Frisch, 1998) และ Blaszczynski, Steel, & McConaghy (1997) พบว่าระดับพฤติกรรมขาดการยั้งคิดมีความเชื่อมโยงกับระดับความรุนแรงของการมีพฤติกรรมติดการพนัน แต่ผลการศึกษาของ McDaniel & Zuckerman (2003) ได้พบสิ่งที่แตกต่างออกไป นั่นคือได้พบความแตกต่างระหว่างเพศในความสัมพันธ์ระหว่างพฤติกรรมขาดการยั้งคิดและการติดการพนัน กล่าวคือในเพศชายจะพบความสัมพันธ์ระหว่างพฤติกรรมขาดการยั้งคิดและการเล่นการพนันสูงกว่าในเพศหญิง ส่วน Frank, Louise, & Richard (1997) พบว่าคนที่ไม่เล่นการพนันจะมีคะแนนพฤติกรรมขาดการยั้งคิดต่ำที่สุด รองลงมาคือกลุ่มที่เล่นการพนันเพื่อความบันเทิง กลุ่มที่มีปัญหาเกี่ยวกับการพนันน้อย และกลุ่มที่ติดการพนันอย่างมากตามลำดับ กล่าวคือกลุ่มหลังเป็นกลุ่มที่มีคะแนนพฤติกรรมขาดการยั้งคิดสูงที่สุด

ตัวแปรต้นที่ไม่มีความสัมพันธ์กับพฤติกรรมติดการพนัน

เพศ

เมื่อพิจารณาความแตกต่างเรื่องเพศของกลุ่มตัวอย่างทั้ง 2 กลุ่ม จากตารางที่ 9 พบว่า กลุ่มตัวอย่างที่มีพฤติกรรมติดการพนันเป็นเพศชาย จำนวน 126 คน คิดเป็นร้อยละ 50.40 และเป็นเพศหญิง จำนวน 124 คน คิดเป็นร้อยละ 49.60 ส่วนกลุ่มตัวอย่างที่ไม่มีพฤติกรรมติดการพนัน เป็นเพศชายและเพศหญิงจำนวนเท่ากัน คือเพศละ 125 คน คิดเป็นร้อยละ 50.00 ของกลุ่มตัวอย่างที่ไม่มีพฤติกรรมติดการพนัน และจากการวิเคราะห์ผลโดยการจำแนกกลุ่ม พบว่าเพศไม่มีความสัมพันธ์กับพฤติกรรมติดการพนัน อาจอธิบายได้จากการเก็บข้อมูลจากกลุ่มตัวอย่างจำนวน 1200 คน เป็นเพศชาย 457 คน เพศหญิง 743 คน แล้วนำมาแยกกลุ่มตัวอย่างออกเป็น 2 กลุ่ม คือกลุ่มที่มีพฤติกรรมติดการพนัน และกลุ่มตัวอย่างที่ไม่มีพฤติกรรมติดการพนัน โดยมีกลุ่มตัวอย่างที่มีพฤติกรรมติดการพนันจำนวน 250 คน เป็นเพศชาย 126 คน เพศหญิง 124 คน ซึ่งสัดส่วนของเพศหญิงต่อเพศชายในกลุ่มตัวอย่างที่มีพฤติกรรมติดการพนันใกล้เคียงกัน ส่วนกลุ่มตัวอย่างที่ไม่มีพฤติกรรมติดการพนันมีจำนวน 950 คน สุ่มกลุ่มตัวอย่างที่ไม่มีพฤติกรรมติดการพนัน โดยใช้เกณฑ์เรื่องเพศ เป็นตัวแบ่งแล้วจึงทำการสุ่มโดยสุ่มเลือกเพศชายที่ไม่มีพฤติกรรมติดการพนันจำนวน 125 คน และเพศหญิงที่ไม่มีพฤติกรรมติดการพนันจำนวน 125 คน จากการสุ่มเลือกให้สัดส่วนของเพศชายกับเพศหญิงในกลุ่มตัวอย่างทั้งสองกลุ่มมีจำนวนใกล้เคียงกัน อาจเป็นสาเหตุหนึ่งที่ทำให้ไม่พบความสัมพันธ์ระหว่างเพศกับพฤติกรรมติดการพนัน นอกจากนี้ยังอธิบายได้จากผลการศึกษาวิจัยของ Hardoon, Derevensky, & Gupta (2002) ที่พบว่าพฤติกรรมเล่นการพนันในเพศหญิงและชายจะขึ้นอยู่กับประเภทของการพนัน กล่าวคือการพนันบางประเภทจะพบในเพศหญิงมากกว่าเพศชาย เช่นสลากกินแบ่งรัฐบาล เกมบิงโก (bingo) และการพนันทางอินเทอร์เน็ต นับว่าเป็นขีดจำกัดของการศึกษาในครั้งนี้ ที่มีได้แบ่งแยกประเภทของการพนันออกมา จึงไม่สามารถหาความสัมพันธ์ระหว่างประเภทของการพนันกับเพศได้ ทำให้ไม่สามารถทราบได้ว่ากลุ่มตัวอย่างนิยมเล่นการพนันประเภทใด เป็นเหตุให้ผลการศึกษาในครั้งนี้พบว่าเพศไม่มีความสัมพันธ์กับพฤติกรรมติดการพนัน อย่างไรก็ตามผลการศึกษาวิจัยครั้งนี้ขัดแย้งกับงานวิจัยของ Barnes et al. (1999) ที่พบว่าเพศชายนิยมเล่นการพนันมากกว่าเพศหญิง และผลการวิจัยของ National Gambling Impact Study Commission (1999 cited in Welte et al., 2004) ที่พบว่าเพศชายมีโอกาสมีพฤติกรรมติดการพนันมากกว่าเพศหญิง รวมทั้งผลการวิจัยอื่นๆที่พบเช่นกันว่าพฤติกรรมติดการพนันพบในวัยรุ่นชายมากกว่าวัยรุ่นหญิง (Ladouceur, Dube, & Bujold (1994); Lesieur & Klein, (1987) cited in Vitaro, Ferland, Jacques, & Ladouceur, 1998)

การเห็นคุณค่าในตนเอง

จากการวิเคราะห์ผลโดยการจำแนกกลุ่ม พบว่าการเห็นคุณค่าในตนเองไม่มีความสัมพันธ์กับพฤติกรรมติดการพนัน อาจอธิบายได้ว่าความสัมพันธ์ระหว่างการเห็นคุณค่าในตนเองและพฤติกรรมเล่นการพนันมีลักษณะเป็นวงจร อีกทั้งไม่สามารถสรุปได้ว่า การเห็นคุณค่าในตนเองต่ำนำไปสู่การเล่นการพนัน หรือการเล่นการพนันเป็นสาเหตุทำให้การเห็นคุณค่าในตนเองต่ำลง อาจเป็นไปได้ที่ผู้ที่เริ่มเล่นการพนันในตอนแรกมีระดับการเห็นคุณค่าในตนเองสูง จนกระทั่งเริ่มเกิดการติดการพนัน ทำให้ระดับการเห็นคุณค่าในตนเองลดต่ำลง (Volberg, Reitzes & Boles, 1997) อีกทั้งผลการวิจัยที่ผ่านมาไม่มีความไม่แน่นอน กล่าวคือ Greenberg, Stephen & David (1999) ได้พบว่าการเห็นคุณค่าในตนเองไม่มีความสัมพันธ์กับพฤติกรรมเล่นการพนัน ส่วนงานวิจัยของ Gupta & Derevensky (1998 cite in Haroon, Derevensky & Gupta, 2002) ได้พบว่าผู้ที่มีพฤติกรรมติดการพนันจะมีระดับการเห็นคุณค่าในตนเองต่ำ และ George (1998) ได้สนับสนุนว่าการเห็นคุณค่าในตนเองต่ำ เป็นสาเหตุหนึ่งของการติดการพนันในวัยรุ่น เนื่องจากวัยรุ่นที่ขาดการเห็นคุณค่าในตนเอง มักคิดว่าการชนะในเกมการพนันสามารถทดแทนคุณค่าในตัวเขาได้ ถึงแม้จะเป็นเพียงชั่วครว และการเล่นยังทำให้วัยรุ่นรู้สึกเป็นคนสำคัญ และทุกคนให้ความสนใจในตัวเขา

จากผลการศึกษาวิจัยในครั้งนี้พบว่า กลุ่มตัวอย่างที่มีพฤติกรรมติดการพนันมีคะแนนการเห็นคุณค่าในตนเองเฉลี่ย 14.98 คะแนน ใกล้เคียงกับกลุ่มตัวอย่างที่ไม่มีพฤติกรรมติดการพนัน (คะแนนการเห็นคุณค่าในตนเองเฉลี่ย 15.70 คะแนน) ซึ่งโดยความเป็นจริงแล้วกลุ่มตัวอย่างที่ไม่มีพฤติกรรมติดการพนันน่าจะมีคะแนนการเห็นคุณค่าในตนเองสูงกว่า เนื่องจากมีผลการเรียนเฉลี่ยสูงกว่ากลุ่มตัวอย่างที่มีพฤติกรรมติดการพนัน อาจเป็นไปได้ที่กลุ่มตัวอย่างที่มีพฤติกรรมติดการพนันส่วนใหญ่มีผลการเรียนต่ำ รวมทั้งมักไม่ได้รับการยอมรับจากกลุ่มวัยรุ่นส่วนใหญ่เป็นเหตุให้หันไปสนใจต่อกิจกรรมที่บรรทัดฐานของกลุ่มคือ การมีพฤติกรรมเสี่ยง เช่น เล่นการพนัน และได้รับการยอมรับจากกลุ่มเป็นเหตุให้รู้สึกว่าการเห็นคุณค่าในตนเองสูงขึ้น สอดคล้องกับที่ Coopersmith (1981 อ้างถึงใน อุทัยวรรณ พิทักษ์วรพันธ์, 2545) กล่าวว่าเพื่อนเป็นปัจจัยหนึ่งที่เสริมสร้างพัฒนาความรู้สึกเห็นคุณค่าในตนเอง โดยการเป็นสมาชิกของกลุ่ม (ทั้งกลุ่มที่มีพฤติกรรมที่ได้รับการยอมรับ หรือไม่ได้รับการยอมรับจากสังคม) รวมทั้งการมีปฏิสัมพันธ์กับเพื่อน และได้รับการยอมรับ จะทำให้มีการเห็นคุณค่าในตนเองสูงขึ้น

ความรู้สึกแสวงหาสิ่งตื่นเต้นเร้าใจ

จากการวิเคราะห์ผลโดยการจำแนกกลุ่ม พบว่าความรู้สึกแสวงหาสิ่งตื่นเต้นเร้าใจไม่มีความสัมพันธ์กับพฤติกรรมติดการพนัน ซึ่งอาจอธิบายได้จากการศึกษาของ Slowo (1998 cited in Hammelstein, 2003) ที่กล่าวไว้ว่าความสัมพันธ์ระหว่างระดับความรู้สึกแสวงหาสิ่งตื่นเต้นเร้าใจ กับพฤติกรรมเล่นการพนัน จะขึ้นอยู่กับประเภทของการพนัน เนื่องจากเขาได้ทำการศึกษาพบว่า ผู้ที่เล่นการพนันประเภทต่างๆที่จัดไว้ในบ่อนการพนัน (Casino) จะมีระดับความรู้สึกแสวงหาสิ่งตื่นเต้นเร้าใจสูงกว่าผู้ที่เล่นการพนันประเภทม้าแข่งและผู้ที่เล่นการพนันประเภทเครื่องเกมอิเล็กทรอนิกส์ (electronic gaming machines) แต่ในการศึกษาวิจัยครั้งนี้มิได้ทำการแบ่งแยกประเภทของการพนันไว้ นอกจากนี้ยังได้รับการสนับสนุนจากผลการวิจัยของ Coventry & Constable (1999) ที่พบว่าความรู้สึกแสวงหาสิ่งตื่นเต้นเร้าใจไม่มีความสัมพันธ์กับพฤติกรรมติดการพนัน และ Wolfgang (1988) ไม่พบความแตกต่างของความถี่ในการเล่นการพนันระหว่างกลุ่มที่มีระดับความรู้สึกแสวงหาสิ่งตื่นเต้นเร้าใจสูง และกลุ่มที่มีระดับความรู้สึกแสวงหาสิ่งตื่นเต้นเร้าใจต่ำ อย่างไรก็ตามผลการศึกษาวิจัยครั้งนี้ขัดแย้งกับผลการวิจัยของ Zuckerman (1999 cite in Hammelstein, 2003) ที่พบว่าคนที่มีพฤติกรรมติดการพนันจะมีระดับความรู้สึกแสวงหาสิ่งตื่นเต้นเร้าใจสูง อีกทั้ง Langewisch & Frisch (1998) พบว่าพฤติกรรมเล่นการพนัน และพฤติกรรมติดการพนันมีความสัมพันธ์กับพฤติกรรมขาดการยั้งคิด ความรู้สึกแสวงหาสิ่งตื่นเต้นเร้าใจ

สรุปได้ว่าการศึกษาในครั้งนี้ไม่พบความสัมพันธ์ระหว่างความรู้สึกแสวงหาสิ่งตื่นเต้นเร้าใจ กับพฤติกรรมติดการพนัน ซึ่งเป็นไปตามผลการศึกษานักวิจัยหลายท่าน แต่ก็ยังคงขัดแย้งกับผลการศึกษานักวิจัยบางท่าน

บทที่ 5

สรุปผลการวิจัย และข้อเสนอแนะ

วัตถุประสงค์ของการวิจัย

เพื่อศึกษาปัจจัยคัดสรรที่สัมพันธ์กับพฤติกรรมติดการพนันของวัยรุ่นตอนปลาย
ในกรุงเทพมหานคร

กลุ่มตัวอย่าง

นิสิตนักศึกษาที่กำลังศึกษาอยู่ในระดับปริญญาบัณฑิต ชั้นปีที่ 1-4 ในมหาวิทยาลัยที่อยู่ในกำกับของสำนักงานคณะกรรมการการอุดมศึกษา เขตกรุงเทพมหานคร ได้แก่ จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย มหาวิทยาลัยหอการค้าไทย มหาวิทยาลัยเกษตรศาสตร์ มหาวิทยาลัยรามคำแหง มหาวิทยาลัยธุรกิจบัณฑิต และมหาวิทยาลัยมหิดล จำนวน 1,200 คน มีอายุระหว่าง 18 – 21 ปี

เครื่องมือที่ใช้ในการวิจัย

1. แบบสอบถามข้อมูลทั่วไป
2. แบบทดสอบ

2.1 แบบทดสอบอำนาจควบคุมตนสำหรับเด็ก (Nowicki – Strickland : Locus of Control Scales for Children :CNSIE, 1973) ของ Nowicki & Strickland

2.2 แบบทดสอบการมีพฤติกรรมขาดการยั้งคิด (Eysenck : Impulsiveness Questionnaire, 1972) ของ Eysenck

2.3 แบบทดสอบความรู้สึกแสวงหาสิ่งตื่นเต้นเร้าใจ (Arnett : Sensation Seeking Scale, 1994) ของ Arnett

2.4 แบบทดสอบการเห็นคุณค่าในตนเอง (Coopersmith : Self-Esteem Inventories : CSEI, 2002) ของ Coopersmith

วิธีดำเนินการวิจัย

1. ผู้วิจัยได้เก็บข้อมูลจากนิสิตนักศึกษามหาวิทยาลัยที่ได้ทำการสุ่มเลือกมา จาก จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย มหาวิทยาลัยหอการค้าไทย มหาวิทยาลัยเกษตรศาสตร์ มหาวิทยาลัยรามคำแหง มหาวิทยาลัยธุรกิจบัณฑิต และมหาวิทยาลัยมหิดล
2. ผู้วิจัยได้สุ่มเลือกกลุ่มตัวอย่างนิสิตนักศึกษาชั้นปีที่ 1-4 จาก 6 มหาวิทยาลัย ชั้นปีละ 50 คน
3. ผู้วิจัยได้ให้กลุ่มตัวอย่างตอบแบบสอบถามข้อมูลทั่วไป ทำแบบทดสอบอำนาจควบคุมตน แบบทดสอบการเห็นคุณค่าในตนเอง แบบทดสอบการมีพฤติกรรมขาดการยั้งคิด และแบบทดสอบความรู้สึกแสวงหาสิ่งตื่นเต้นเร้าใจ
4. จากแบบสอบถามข้อมูลทั่วไป ผู้วิจัยได้แบ่งกลุ่มตัวอย่างออกเป็น 2 กลุ่ม คือกลุ่มที่ติดการพนัน และกลุ่มที่ไม่ติดการพนัน ตามเกณฑ์ที่ได้ระบุไว้
5. ผู้วิจัยได้ทำการตรวจให้คะแนนตามเกณฑ์ที่กำหนด และได้นำผลที่ได้มาทำการวิเคราะห์ข้อมูลหาความสัมพันธ์กับปัจจัยที่มีผลต่อการติดการพนัน

การวิเคราะห์ข้อมูล

หลังการตรวจสอบความถูกต้องของข้อมูลแล้ว ผู้วิจัยได้นำไปวิเคราะห์ตามระเบียบวิธีการทางสถิติ โดยใช้สถิติร้อยละ ค่ามัชฌิมเลขคณิต ส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน และเทคนิคการวิเคราะห์ผลโดยการจำแนกกลุ่ม

ผลการวิจัย

ผลการวิเคราะห์ข้อมูลด้วยวิธีการวิเคราะห์ผลโดยการจำแนกกลุ่ม พบว่าตัวแปรที่มีความสัมพันธ์กับพฤติกรรมติดการพนัน อย่างมีนัยสำคัญทางสถิติเรียงตามลำดับความสำคัญดังนี้ ผลการเรียน ตัวแบบเพื่อนสนิท ตัวแบบพ่อแม่ (พ่อแม่เล่นการพนัน) แหล่งของการควบคุมตน พฤติกรรมขาดการยั้งคิด และตัวแบบพ่อแม่ (แม่เล่นการพนัน) ส่วนตัวแปรที่ไม่มีความสัมพันธ์กับพฤติกรรมติดการพนัน ได้แก่ เพศ การเห็นคุณค่าในตนเอง และความรู้สึกแสวงหาสิ่งตื่นเต้นเร้าใจ

ข้อเสนอแนะ

1. ควรหาทางป้องกันการเล่นเกมพนันผ่านระบบอินเทอร์เน็ต (Internet) ซึ่งส่วนใหญ่อยู่ในรูปเกมออนไลน์ และการพนันทายผลกีฬา ซึ่งการพนันประเภทนี้จะดึงดูดกลุ่มประชากรเพศชายที่มีอายุน้อย เช่น ในโรงเรียนควรสอนเรื่องทฤษฎีความน่าจะเป็น (Probability Theory) ซึ่งเป็นเรื่องที่เรียนอยู่แล้วในวิชาคณิตศาสตร์ หลักสูตรมัธยมศึกษาตอนต้น ควบคู่กับเรื่องการเล่นเกมพนันเพื่อชี้ให้เห็นว่าโอกาสการชนะการพนันนั้นมีน้อยมากๆ
2. ยังมีตัวแปรต้นอีกมากที่น่าจะมีความสัมพันธ์กับพฤติกรรมติดการพนัน และควรนำไปศึกษาในการวิจัยครั้งต่อไป เช่น ทักษะการที่มีต่อการเล่นเกมพนัน การศึกษาของผู้ปกครอง และควรระบุประเภทของการพนันที่ทำการศึกษา เพื่อให้ได้ข้อมูลที่ครบถ้วนและมีความชัดเจนมากขึ้น
3. ไม่ควรถ่ายทอดสดการออกสลากกินแบ่งรัฐบาล และทำการโฆษณาเกี่ยวกับสลากกินแบ่งรัฐบาล ทางสื่อโทรทัศน์ เนื่องจากเป็นสื่อที่ได้รับความสนใจอย่างกว้างขวางทั้งจากเด็กและผู้ใหญ่

สถาบันวิทยบริการ
จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย

เอกสารอ้างอิง

ไทย

จรัญ พรหมอยู่. (2523). *สังคมและวัฒนธรรมไทย*. กรุงเทพมหานคร. สำนักพิมพ์โอเดียนสโตร์.

จิต เศรษฐบุตร. (2492). *คำอธิบายกฎหมายแพ่งและพาณิชย์ว่าด้วยฝากทรัพย์ เก็บของในคลังสินค้า ประณีประนอม การพินัน และชั้นต่อ*. พระนคร: โรงพิมพ์มหาวิทยาลัยธรรมศาสตร์และการเมือง.

เจิมศักดิ์ ปิ่นทอง. (2547). *การพินันกับเล่นฟุตบอลเป็นคนละเรื่องกัน*. สืบค้นเมื่อ 2 สิงหาคม 2547 จาก <http://www.bkknews.com>.

ฉลองรัฐ อินทรีย์. (2527). *รายงานการวิจัยเรื่องปัญหาและความต้องการของวัยรุ่นไทย*. วิทยานิพนธ์ปริญญาโทมหาบัณฑิต ภาควิชาการพยาบาลกุมารเวชศาสตร์ คณะพยาบาลศาสตร์ มหาวิทยาลัยมหิดล.

ฉวีวรรณ สุขพันธ์โพธารา. (2527). *พัฒนาการวัยรุ่นและบทบาทครู*. เชียงใหม่: โครงการตำรามหาวิทยาลัย ห้างจำหน่ายหนังสือสำนักหอสมุดมหาวิทยาลัยเชียงใหม่.

ชิดกมล สังข์ทอง. (2536). *การศึกษาของค้ประกอบที่มีอิทธิพลต่อวินัยในตนเองของวัยรุ่น*. วิทยานิพนธ์ปริญญาโทมหาบัณฑิต ภาควิชาจิตวิทยา คณะครุศาสตร์ จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย.

เชิดชู อริยศรีวัฒนา. (2545). *การเติบโตของวัยรุ่น*. สืบค้นเมื่อ 4 เมษายน 2548 จาก <http://www.churdchoo.com>.

ฐิตินันท์ วัฒนสิน. (2544). *คอลัมน์ทายผลฟุตบอลในหนังสือพิมพ์กีฬารายวัน และพฤติกรรมกรรมการพินันของผู้อ่าน*. วิทยานิพนธ์ปริญญาโทมหาบัณฑิต ภาควิชาวารสารสนเทศ คณะนิเทศศาสตร์ จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย.

ณัฐนันท์ คงคาหลวง. (2548). เหตุผลของการมีพฤติกรรมทางเพศที่ขาดการป้องกันในสตรีวัยรุ่นตอนปลายและวัยผู้ใหญ่ตอนต้น. วิทยานิพนธ์ปริญญาโทมหาบัณฑิต ภาควิชาจิตวิทยา พัฒนาการ คณะจิตวิทยา จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย.

นางลักษณ์ วิรัชชัย. (2537). ความสัมพันธ์โครงสร้างเชิงเส้น (LISREL): สถิติวิเคราะห์สำหรับการวิจัยทางสังคมศาสตร์และพฤติกรรมศาสตร์. กรุงเทพมหานคร: โรงพิมพ์จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย.

นิตาชล ลีรัตนากร. (2547). พฤติกรรมการเล่นพนันในสังคมไทย. วิทยานิพนธ์ปริญญาโทมหาบัณฑิต ภาควิชาเศรษฐศาสตร์ คณะเศรษฐศาสตร์ จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย.

ประไพพรรณ ภูมิวุฒิสาร. (2530). จิตวิทยาวัยรุ่น. กรุงเทพมหานคร: โรงพิมพ์จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย.

ประภาษ วณิกเกียรติ. (2495). คำบรรยายกฎหมายแพ่งและพาณิชย์ว่าด้วยยืม, ฝากทรัพย์, เก็บของในคลังสินค้าฯ. พระนคร: โรงพิมพ์มหาวิทยาลัยธรรมศาสตร์.

ประสาท อิศรปริดา. (2523). จิตวิทยาวัยรุ่น. กรุงเทพมหานคร: บริษัทศึกษิตสยาม.

ประสาร ทิพย์ธารา. (2521). พัฒนาการและการปรับตัวของวัยรุ่น. กรุงเทพมหานคร: สำนักพิมพ์แพรวพิทยา.

ปราณี รามสูต. (2528). จิตวิทยาวัยรุ่น. กรุงเทพมหานคร: โรงพิมพ์รุ่งวัฒนา.

ปราโมทย์ สุคนิษฐ์. (2548). *วัยรุ่นตอนปลาย*. สืบค้นเมื่อ 4 เมษายน 2548 จาก

<http://www.mahidol.ac.th>.

ปรัชญานันท์ เทียงจรรยา. (2539). *ความสัมพันธ์ระหว่างความเป็นอิสระแห่งตน ความเชื่ออำนาจภายในตน พฤติกรรมการดูแลของอาจารย์พยาบาล กับความเป็นอิสระแห่งวิชาชีพของนักศึกษาพยาบาล*. วิทยานิพนธ์ปริญญาามหาบัณฑิต ภาควิชาการพยาบาลศึกษา คณะพยาบาลศาสตร์ จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย.

ผาสุก พงษ์ไพจิตร. (2542). *Gambling with Thailand*. กรุงเทพมหานคร: จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย.

ผาสุก พงษ์ไพจิตร. (2543). *อุตสาหกรรมการพนัน: ไทย อังกฤษ สหรัฐอเมริกา ออสเตรเลีย และมาเลเซีย*. กรุงเทพมหานคร: ตรัสวิน (ซิลค์เวอร์มบุคส์).

พนม เกตุมาน. (ไม่ระบุปีที่พิมพ์). *โรคติดการพนัน*. สืบค้นเมื่อ 20 สิงหาคม 2547 จาก http://www.psyclin.co.th/new_page_6.htm.

พรพิมล เจียมนาครินทร์. (2539). *พัฒนาการวัยรุ่น*. กรุงเทพมหานคร: ต้นอ่อน แกรมมี.

พระศรีปริยัติโมลี. (2546). *การพนัน*. สืบค้นเมื่อ 15 สิงหาคม 2547 จาก <http://www.mcu.ac.th>.

พัชนี เอมะนาจิน. (2536). *ความสัมพันธ์ระหว่างอำนาจความเชี่ยวชาญ ความเชื่ออำนาจภายในตน ภูมิหลังกับความพึงพอใจในงาน ของพยาบาลประจำการ โรงพยาบาลศูนย์ สังกัดกระทรวงสาธารณสุข*. วิทยานิพนธ์ปริญญาามหาบัณฑิต ภาควิชาการบริหารการพยาบาล คณะพยาบาลศาสตร์ จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย.

พินิจ รุ่งแจ้ง. (2538). *ปัจจัยที่มีความสัมพันธ์กับพฤติกรรมการเล่นพนัน: ศึกษากรณีในเขตเทศบาลเมืองเลย จังหวัดเลย*. วิทยานิพนธ์ปริญญาามหาบัณฑิต ภาควิชาสังคมวิทยาการ พัฒนา คณะมนุษยศาสตร์และสังคมศาสตร์ มหาวิทยาลัยขอนแก่น.

พิภพ ขัติฤกษ์. (2543). *ปัจจัยที่มีผลต่อการเล่นการพนันฟุตบอลในกรุงเทพมหานคร*. วิทยานิพนธ์ปริญญาามหาบัณฑิต ภาควิชาสังคมวิทยาและมนุษยวิทยา คณะรัฐศาสตร์ จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย.

พิมพ์รัตน์ จงเจษฎากุล. (2527). การกระทำคามผิดเกี่ยวกับทรัพย์สินของเด็กและเยาวชน ในสถาน
พินิจและคุ้มครองเด็กกลาง ศึกษาด้านเศรษฐกิจและสังคม. วิทยานิพนธ์ปริญญา
มหาบัณฑิต ภาควิชาอาชญาวิทยาและงานยุติธรรม คณะสังคมศาสตร์และมนุษยศาสตร์
มหาวิทยาลัยมหิดล.

พิมพ์อาภา พันธุ์ลี. (2544). ปัจจัยที่มีผลต่อความตั้งใจย้ายถิ่นออกจากชุมชนแออัด ในเขต
ปริมณฑลและในส่วนภูมิภาค. วิทยานิพนธ์ปริญญามหาบัณฑิต ภาควิชาประชากรศาสตร์
คณะศิลปศาสตร์ จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย.

เรืองศักดิ์ จริตเอก. (2531). การควบคุมแหล่งอบายมุข. นครปฐม: โรงเรียนนายร้อยตำรวจ.

วราภรณ์ สามโกเศศ. (2547). การพนัน ชีวิต และน้ำตา. สืบค้นเมื่อ 4 สิงหาคม 2547 จาก
<http://dpu.2002.dpu.ac.th>.

วราภรณ์ นารินทร์. (2540). ความสัมพันธ์ระหว่างปัจจัยส่วนบุคคล ความเชื่ออำนาจภายใน-
ภายนอกตน ด้านสุขภาพ กับการดูแลตนเองของผู้สูงอายุที่มีภาวะความดันโลหิตสูง แขวง
รองเมือง เขตปทุมวัน กรุงเทพมหานคร. วิทยานิพนธ์ปริญญามหาบัณฑิต ภาควิชาการ
บริหารการพยาบาล คณะพยาบาลศาสตร์ จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย.

ศรีเรือน แก้วกังวาน. (2545). จิตวิทยาพัฒนาการชีวิตทุกช่วงวัย. กรุงเทพมหานคร: สำนักพิมพ์
มหาวิทยาลัยธรรมศาสตร์.

ศิริกุล อิศรานุรักษ์. (2548). สุขภาพเด็กวัยรุ่นและการดูแล. สืบค้นเมื่อ 4 เมษายน 2548
จาก <http://www.elib-online.com>.

ศิวะพร เทพภิบาล. (2546). ปัจจัยที่สัมพันธ์กับอำนาจควบคุมตนเองของนักเรียนมัธยมศึกษาปีที่ 4.
วิทยานิพนธ์ปริญญามหาบัณฑิต ภาควิชาจิตวิทยาพัฒนาการ คณะจิตวิทยา
จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย.

สมโภชน์ เขียมสุภาษิต. (2543). *ทฤษฎีและเทคนิคการปรับพฤติกรรม*. กรุงเทพมหานคร:
สำนักพิมพ์จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย.

สุชา จันทน์เอม และ สุรางค์ จันทน์เอม. (2529). *จิตวิทยาวัยรุ่น*. กรุงเทพมหานคร. สำนักพิมพ์
แพรวพิตยา.

สุวิมล จอดพิมาย. (2537). *ความสัมพันธ์ระหว่างความเชื่ออำนาจภายใน-ภายนอกตน
อึดมโนทัศน์และผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนของนักศึกษาพยาบาล วิทยาลัยพยาบาลเซนต์
หลุยส์. วิทยานิพนธ์ปริญญาามหาบัณฑิต ภาควิชาสุขภาพจิตและการพยาบาลจิตเวช
คณะพยาบาลศาสตร์ มหาวิทยาลัยเชียงใหม่.*

เสริน ปุณณะหิตานนท์. (2531). *การศึกษาแนวความคิดและพฤติกรรมเกี่ยวกับการพนันของเด็ก
และเยาวชน*. กรุงเทพมหานคร. สำนักงานคณะกรรมการส่งเสริมและประสานงานเยาวชน
แห่งชาติ สำนักนายกรัฐมนตรี.

อนัญญา อนุพรวัฒนากิจ. (2543). *การเปรียบเทียบความสามารถในการชะลอการได้รับความพึง
พอใจ ของนักเรียนชั้นประถมที่มีรูปแบบพฤติกรรมขาดการยั้งคิดและแบบได้ร้ตรง.
วิทยานิพนธ์ปริญญาามหาบัณฑิต ภาควิชาจิตวิทยาพัฒนาการ คณะจิตวิทยา
จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย.*

อภิรดี จันทน์หอม. (2535). *ตัวแปรทางพฤติกรรมศาสตร์ที่เกี่ยวข้องกับพฤติกรรมการพนันของนัก
เรียนชาย ระดับมัธยมศึกษา เขตอำเภอเมือง จังหวัดนครราชสีมา. วิทยานิพนธ์ปริญญา
มหาบัณฑิต ภาควิชาการวิจัยพฤติกรรมศาสตร์ประยุกต์ สถาบันวิจัยพฤติกรรมศาสตร์
มหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ.*

อรพินทร์ อนงคณะตระกูล. (2528). *ผลของการใช้การสอนตนเองต่อการลดพฤติกรรมขาดการยั้ง
คิดของเด็ก อายุ 10-12 ปี ในสถานสงเคราะห์เด็ก. วิทยานิพนธ์ปริญญาามหาบัณฑิต
ภาควิชาจิตวิทยาพัฒนาการ คณะจิตวิทยา จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย.*

อุทัยวรรณ พิทักษ์วรรณ. (2537). *ความสำนึกในคุณค่าแห่งตนของวัยรุ่น*. วิทยานิพนธ์ปริญญา
มหาบัณฑิต ภาควิชาสุขภาพจิตและการพยาบาลจิตเวช คณะพยาบาลศาสตร์
มหาวิทยาลัยเชียงใหม่.

อังกฤษ

Alessi, S.M., & Petry, N.M. (2003). Pathological gambling severity is associated with
impulsivity in a delay discounting procedure. *Behavioral Processes*, 64, 345-354.

Arnett, J. (1994). Sensation seeking: A new conceptualization and a new scale.
Personality and Individual Differences, 16, 289-296.

Bandura, A. (1986). *Social foundations of thought and action : A social cognitive
theory*. Englewood Cliffs, N.J. : Prentice – Hall.

Barnes, G.M., Welte, J.W., Hoffman, J.H., & Dintcheff, B.A. (1999). Gambling and
alcohol use among youth: Influences of demographic, socialization, and individual
factors. *Additive Behaviors*, 24, 749-767.

Blaszczynski, A., Steel, Z., & McConaghy, N. (1997). Impulsivity in pathological
gambling: The antisocial impulsivist. *Addiction*, 92, 75-87.

Cole, L. (1970). *Psychology of adolescence*. New York: Holt, Rinehart and Winston.

Coopersmith, S. (1967). *The antecedents of self-esteem*. Palo Alto, California:
Consulting Psychologists Press.

Coopersmith, S. (2002). *Self-Esteem Inventories*. San Francisco: Consulting
Psychologists Press.

- Coventry, K.R., & Constable, B. (1999). Physiological arousal and sensation-seeking in female fruit machine gambling. *Addiction, 94*, 425-430.
- Crandal, R.C. (1980). *Gerontology: A behavioral science approach*. New York: Addison Wealey Company.
- Eggland, E.T. (1973). Locus of control and children with cerebral palsy. *Nursing Research, 22*, 330
- Elkind, D. (1970). *Children and adolescents*. New York: Oxford University Press.
- Eysenck, H. (1972). *The Eysenck Personality Questionnaire (EPQ)*. Retrieved November 22, 2004 from <http://www.trans4mind.com>.
- Fabes, R. & Martin, C.L. (2003). *Exploring Child Development*. USA: Pearson Education.
- Frank, V., Louise, A., & Richard, E.T. (1997). Dispositional predictors of problem gambling in male adolescents. *Am J Psychiatry, 154*, 1769-1770.
- George. (1998). N.G.I.S.C. Las Vegas Meeting. Retrieved November 25, 2004, from <http://govinfo.library.unt.edu>
- Greenberg, J.L., Stephen, E.L., & Devid, K.D. (1999). Overlapping addictions and self-esteem among college men and women. *Addictive Behavior, 24*, 565-571.
- Griffiths, M., & Sutherland, L. (1998). Short communication: Adolescent gambling and drug use. *Journal of Community and Applied Social Psychology, 8*, 423-427.
- Hammelstein, P. (2003). Faites vos jeux! Another look at sensation seeking and pathological gambling. *Personality and Individual Differences, 37*, 917-931.

- Hardoon, K.K., Derevensky, J.L., & Gupta, R. (2002). *An examination of the influence of familial, emotional, conduct, and cognitive problem, and hyperactivity upon youth risk-taking and adolescent gambling problems*. Quebec: Ontario Problem Gambling Research Centre.
- Hardoon, K.K., Gupta, R., & Derevensky, J.L. (2004). Child and Adolescent Gambling Behavior: Current Knowledge. *Clinical Child Psychology and Psychiatry*, 7, 263-281.
- Hardoon, K.K., Gupta, R., & Derevensky, J.L. (2004). Psychosocial variables associated with adolescent gambling. *Psychology of Addictive Behaviors*, 18, 170-179.
- Harris, M. & Butterworth, G. (2002). *Developmental psychology : A student's handbook*. New York: Psychology Press Ltd.
- Haugaard, J.J. (2001). *Problematic behaviors during adolescence*. Boston:McGraw-Hill.
- Jaccard, J. & Blanton, H. (2005). Peer Influences on Risk Behavior: An Analysis of the Effects of a Close Friend. *Developmental Psychology*, 41, 135-147
- Kagan, J. (1984). *The nature of the child*. New York: Basic Books.
- Ladouceur, R., Boisvert, J., & Dumont, J. (1994). Cognitive – Behavioral Treatment for Adolescent Gamblers. *Behavior Modification*, 18, 230-242.
- Ladouceur, R., Dube, D., & Bujold, A. (1994). Prevalence of pathological gambling and related problems among college students in the Quebec Metropolitan area. *Canadian Journal of Psychiatry*, 39, 289-293.

- Langewisch, M.W.J., & Frisch, G.R. (1998). Gambling behaviour and pathology in relation to impulsivity, sensation seeking, and risky behaviour in male college students. *Journal of Gambling Studies*, 14, 245-262.
- Lloyd, B., & Lucas, K. (1998). *Smoking in adolescence: Images and identities*. London: Routledge.
- Maccoby, E.E. (1980). *Social development: Psychological growth and the parent-child relationship*. New York: Harcourt Brace.
- Maslow, A.H. (1987). *Motivation and personality* (3rd ed.). Cambridge: Harper & Row.
- McDaniel, S.R., & Zuckerman, M. (2003). The relationship of impulsive sensation seeking and gender to interest and participation in gambling activities. *Personality and individual differences*, 35, 1385-1400.
- Moeller, F.G. (2001). *Neurobiological changes related to impulsivity as a consequence of and added risk factor for psychostimulant abuse*. Retrieved August 20, 2004 from <http://www.drugabuse.gov>.
- Moore, S.M., & Ohtsuka, K. (1999). Beliefs about control over gambling among young people, and their relation to problem gambling. *Psychology of Addictive Behaviors*, 13, 339-347.
- Pathological gambling*. (in press). Retrieved August 15, 2004, from <http://www.addictionrecov.org/quandagam.htm>.
- Problem gambling*. (in press). Retrieved November 29, 2004, from <http://adt.caul.edu.au>.

Rice, F.P. & Dolgin, K.G. (2002). *The Adolescent: Development Relationships and Culture*. Boston: A Pearson Education.

Risk lover. (in press). Retrieved August 15, 2004, from http://www.investopedia.com/terms/r/risk_lover.asp.

Rotter, J.B. (1966) Generalized expectancies for internal versus external control of reinforcement. *Psychological Monograph*, 109, 1-25.

Santrock, J.W. (2004). *Life –Span Development*. New York: McGraw Hill.

Strickland, B.R. (1977). *Internal-external control of reinforcement in personality variables in social behavior*. New York: John Wiley and Son.

Therapeutic approaches for adolescent problem gamblers. (in press). Retrieved August 10, 2004, from http://www.responsiblegambling.org/articles/Rina_Gupta_Discovery_2002.pdf.

Vitaro, F., Ferland, F., Jacques, C., & Ladouceur, R. (1998). Gambling, substance use, and impulsivity during adolescence. *Psychology of Addictive Behaviors*, 12, 185-194.

Vitaro, Frank, Louise, A., & Richard, E.T. (1999). Impulsivity Predicts Problem Gambling in Low SES Adolescent Males. *Addiction*. 94. 565-575.

Volberg, R.A., Reitzes, D.C., & Boles, J. (1997). Exploring the links between gambling, problem gambling, and self-esteem. *Deviant Behavior: An Interdisciplinary Journal*, 18, 321-342.

- Walke. (1992). Child and Adolescent Gambling Behavior: Current Knowledge. *Clinical Child Psychology and Psychiatry*, 7, 263-281.
- Warehime, R.G. & Woodson, J.G. (1971). Locus of control and immediate effect status. *Journal of Clinical Psychology*, 27, 443-444.
- Welte, J.W., Barnes, G.M., Wieczorek, W.F., Tidwell, M.O., & Parker, J.C. (2004). Risk factors for pathological gambling. *Addictive Behaviors*, 29, 323-335.
- Winters, K.C., Bengston, P., Dorr, D., & Stinchfield, R. (1998). Prevalence and risk factors of problem gambling among college students. *Psychology of Addictive Behaviors*, 12, 127-135.
- Wolfgang, A.K. (1988). Gambling as a function of gender and sensation seeking. *Journal of Gambling Behavior*, 4, 71-77.
- Wood, R.T.A., & Griffiths, M.D. (2004). Adolescent lottery and scratchcard players: Do their attitudes influence their gambling behavior?. *Journal of Adolescence*, 27, 467-475.
- Zurkerman, M. (1979). *Sensation seeking: Beyond the optimal level of arousal*. New Jersey: Lawrence Erlbaum Associates.
- Zuckerman, M. (1994). *Behavioral expressions and biosocial bases of sensation seeking*. New York: Cambridge University Press.



ภาคผนวก

สถาบันวิทยบริการ
จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย

ภาคผนวก ก
รายนามผู้เชี่ยวชาญ

งานวิจัยครั้งนี้ใช้แบบทดสอบเป็นเครื่องมือในการวิจัยทั้งสิ้น 4 แบบทดสอบ โดยแต่ละแบบทดสอบนั้นได้ผ่านการตรวจสอบความถูกต้องตามเนื้อหาจากผู้เชี่ยวชาญ ซึ่งได้รับความอนุเคราะห์จากผู้เชี่ยวชาญ ดังรายนามต่อไปนี้

1. รองศาสตราจารย์ ดร. พรรณทิพย์ ศิริวรรณบุศย์

อาจารย์ประจำภาควิชาจิตวิทยาพัฒนาการ

คณะจิตวิทยา จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย

2. รองศาสตราจารย์ ประไพพรรณ ภูมิวุฒิสาร

รองคณบดีฝ่ายกิจการนิสิต

คณะจิตวิทยา จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย

3. อ.ดร. กุลยา เดชอิทธิรัตน์

ผู้ช่วยคณบดีฝ่ายวิจัยและวิเทศสัมพันธ์

หัวหน้าศูนย์วิจัยวิทยาศาสตร์จิตวิทยาตะวันออก-ตะวันตก

คณะจิตวิทยา จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย

สถาบันวิทยบริการ
จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย

ภาคผนวก ข
คุณภาพของเครื่องมือที่ใช้ในการวิจัย

ตารางที่ 1 ค่าสัมประสิทธิ์สหสัมพันธ์ระหว่างคะแนนแต่ละข้อกับคะแนนรวมทั้งฉบับของแบบทดสอบ
อำนาจควบคุมตน

ข้อที่	ข้อความ	CITC
1	คุณเชื่อว่าปัญหาส่วนใหญ่จะคลี่คลายได้ หากคุณตั้งใจที่จะแก้ปัญหา	.1211
2	คุณเชื่อว่า คุณสามารถทำให้ตนเองไม่เป็นหวัดได้	.2562*
3	คุณเชื่อว่า เด็กบางคนเกิดมาโชคดี	.7918**
4	ส่วนใหญ่แล้ว คุณรู้สึกว่าการได้เกรดที่ดีมีความสำคัญอย่างมากต่อคุณ	.2361*
5	คุณมักจะได้รับการตำหนิบ่อยครั้ง ในสิ่งที่ไม่ใช่ความผิดของคุณเองเลย	.5067**
6	คุณเชื่อว่า หากบุคคลศึกษาบทเรียนมากพอ เขา(เธอ)ผู้นั้นย่อมสอบผ่านวิชาใดๆก็ได้	.0281
7	คุณรู้สึกว่า ส่วนใหญ่แล้วมันไม่ค่อยจะคุ้มที่จะทุ่มเทอย่างหนัก เพราะว่าผลลัพธ์ที่ได้มักจะออกมาไม่ค่อยดีเลย	.4729**
8	คุณรู้สึกว่า หากสิ่งต่างๆเริ่มต้นอย่างดีในช่วงเช้าแล้ว ไม่ว่าคุณจะทำอะไรก็ตาม ทั้งวันทุกสิ่งจะดีไปหมด	.5124**
9	คุณรู้สึกว่า ส่วนใหญ่แล้วพ่อแม่มักจะรับฟังสิ่งที่ลูกต้องการจะพูด	.3657**
10	คุณเชื่อว่า การอธิษฐานสามารถทำให้มีสิ่งดีๆเกิดขึ้นได้	.5654**
11	เมื่อคุณถูกทำโทษ ดูเหมือนว่ามันไม่ได้มีเหตุผลที่ดีเลย	.5885**
12	ส่วนใหญ่แล้ว คุณพบว่ามันเป็นการยากที่จะเปลี่ยนความคิดของเพื่อนๆ	.5548**
13	คุณคิดใหม่ว่า การที่ทีมชนะเป็นเพราะได้กำลังใจมากกว่าเพราะโชค	.3569**
14	คุณรู้สึกว่า มันเกือบจะเป็นไปไม่ได้ ที่จะเปลี่ยนความคิดของพ่อแม่ไม่ว่าในเรื่องใดๆก็ตาม	.5309**
15	คุณเชื่อว่า พ่อแม่ของคุณควรจะอนุญาตให้คุณตัดสินใจเรื่องต่างๆด้วยตนเอง	.2099
16	คุณรู้สึกว่า เมื่อคุณทำสิ่งที่ผิดพลาด แทนจะไม่มีอะไรที่คุณจะทำได้ เพื่อแก้ไขมันให้ถูกต้องได้	.4690**
17	คุณเชื่อว่า เด็กส่วนใหญ่เกิดมาเก่งด้านกีฬา	.4386**
18	คุณคิดว่า เด็กในอายุรุ่นราวคราวเดียวกับคุณส่วนมากจะแข็งแรงกว่าคุณ	.4989**
19	คุณรู้สึกว่า วิธีการจัดการกับปัญหาที่ดีที่สุด คือการไม่คิดถึงปัญหาดังกล่าวเลย	.5443**
20	คุณรู้สึกว่า คุณมีทางเลือกมากมาย ในการตัดสินใจเลือกคบเพื่อน	.2746*
21	ถ้าคุณพบว่า ดอกเป็ยเซียนมีแปดดอกในหนึ่งช่อ คุณเชื่อว่ามันอาจจะนำโชคมาให้	.5010**
22	คุณรู้สึกอยู่เสมอว่า การที่คุณทำการบ้านมีส่วนเกี่ยวข้องกับเกรดที่คุณได้รับ	.3888**
23	คุณรู้สึกว่า เมื่อเด็กอายุรุ่นราวคราวเดียวกับคุณตัดสินใจดีคุณ ไม่สามารถทำอะไรได้มากนักในการห้ามเขาได้	.5067**
24	คุณเคยมีเครื่องรางนำโชค	.6057**

ข้อที่	ข้อความ	CITC
25	คุณเชื่อว่า การที่คนอื่นจะชอบคุณหรือไม่ ขึ้นอยู่กับการกระทำของคุณเอง	.3996**
26	โดยปกติแล้วคุณเชื่อว่า พ่อแม่ของคุณมักจะช่วยคุณ หากคุณขอร้องท่านให้ช่วย	.3348**
27	คุณเคยรู้สึกว่ ความใจร้ายที่ผู้อื่นแสดงต่อคุณ มักเกิดขึ้นเองโดยไม่มีเหตุผล	.4727**
28	ส่วนใหญ่แล้วคุณรู้สึกว่า คุณสามารถเปลี่ยนแปลงสิ่งที้อาจจะเกิดขึ้นในวันพรุ่งนี้ได้ด้วยสิ่งที่ทำในวันนี้	.5165**
29	คุณเชื่อว่า เมื่อสิ่งที่ไม่ดีจะเกิดขึ้น ไม่ว่าจะพยายามที่จะหยุดมันอย่างไร มันก็จะต้องเกิดขึ้น	.3486**
30	คุณคิดใหม่ว่า เด็กๆสามารถค้นพบวิธีการต่างๆด้วยตนเอง หากเขามีความพยายาม	.2204*
31	ส่วนมากแล้วคุณพบว่า มันไม่มีประโยชน์ที่จะพยายามเป็นตัวของตัวเองที่บ้าน	.5408**
32	คุณรู้สึกว่า เมื่อมีสิ่งที่ดีๆเกิดขึ้น มันเป็นเพราะการทำงานหนักของคุณ	.6304**
33	คุณรู้สึกว่า เมื่อเด็ก unruly ราวเดียวกับคุณ ต้องการเป็นศัตรูกับคุณ คุณทำอะไรไม่ค่อยได้นัก ในการเปลี่ยนแปลงสภาพการณ์ดังกล่าว	.5204**
34	คุณรู้สึกว่า มันง่ายที่จะให้เพื่อนทำสิ่งที่คุณอยากให้ทำ	.5521**
35	คุณมักรู้สึกอึดอัดว่า เวลาอยู่ที่บ้าน คุณไม่ค่อยมีโอกาสได้เลือกสิ่งที่คุณต้องการจะกิน	.3654**
36	คุณรู้สึกว่า เมื่อบางคนไม่ชอบคุณ คุณไม่สามารถทำอะไรได้มากนักในเรื่องดังกล่าว	.4663**
37	คุณรู้สึกว่า แทบไม่มีประโยชน์ที่จะพยายามเล่าเรียน เพราะว่าเด็กส่วนใหญ่ล้าวนฉลาดกว่าคุณ	.6791**
38	คุณเป็นคนที่เชื่อว่า การวางแผนล่วงหน้าทำให้ผลออกมาดีกว่า	.8438**
39	ส่วนใหญ่คุณรู้สึกว่า คุณไม่ค่อยได้มีโอกาสแสดงความคิดเห็นในสิ่งที่ครอบครัวตัดสินใจจะทำ	.5390**
40	คุณคิดว่าการเป็นคนฉลาดดีกว่าเป็นคนมีโชค	.3035**

*p<0.05

**p<0.01

สถาบันวิทยบริการ
จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย

ตารางที่ 2 ค่าสัมประสิทธิ์สหสัมพันธ์ระหว่างคะแนนแต่ละข้อกับคะแนนรวมทั้งฉบับของแบบทดสอบการเห็นคุณค่าในตนเอง

ข้อที่	ข้อความ	CITC
1	ฉันเป็นคนที่ไม่หวั่นไหวกับปัญหาที่เข้ามาในชีวิต	.4004**
2	ฉันไม่มีความมั่นใจที่จะต้องพูดต่อหน้ากลุ่มคน	.2859*
3	มีหลายอย่างในตัวฉันที่ฉันไม่ชอบและอยากเปลี่ยนแปลง	.4833**
4	ฉันมั่นใจในการตัดสินใจของฉัน	.5724**
5	ฉันเป็นคนที่ใครๆก็อยากอยู่ด้วย	.4648**
6	เวลาอยู่บ้านฉันเป็นคนเจ้าอารมณ์	.6261**
7	ฉันต้องใช้เวลานานมากในการปรับตัวยอมรับกับสิ่งใหม่ๆในชีวิต	.6422**
8	ฉันเป็นที่ชื่นชอบของเพื่อนในวัยเดียวกัน	.0752
9	ครอบครัวของฉัน จะคำนึงถึงความรู้สึกของฉันเสมอ	.6469**
10	ฉันยอมตามความคิดของผู้อื่นได้ง่าย	.4731**
11	ครอบครัวของฉันตั้งความคาดหวังที่สูงเกินไปสำหรับฉัน	.2956**
12	ชีวิตของฉันมีแต่ความยากลำบาก	.2888*
13	ชีวิตของฉันมีแต่ความยุ่งเหยิงวุ่นวาย	.7751**
14	ฉันมักจะมีความคิดเห็นดีๆที่ทำให้ผู้อื่นคล้อยตามได้	.6189**
15	ฉันรู้สึกว่าตัวเองไม่มีอะไรดี	.7015**
16	มีหลายครั้งที่ฉันรู้สึกอยากหนีไปให้พ้นๆ	.5275**
17	ฉันมักจะรู้สึกว่าการงานที่ฉันทำยังไม่ดีพอ	.3244**
18	เมื่อเปรียบเทียบกับคนส่วนใหญ่แล้ว ฉันเป็นคนที่หน้าตาไม่ดี	.2483*
19	ฉันสามารถพูดในสิ่งที่ฉันอยากพูดได้	.2285*
20	ครอบครัวของฉันเข้าใจฉัน	.7179**
21	ใครๆก็พากันไปชื่นชมคนอื่น แต่ไม่เคยเห็นฉันอยู่ในสายตา	.5375**
22	ฉันรู้สึกว่าครอบครัวสร้างความกดดันให้ฉัน	.6261**
23	ฉันมักจะท้อแท้ใจกับสิ่งที่ฉันทำอยู่	.7208**
24	ฉันไม่ชอบตัวเอง ฉันอยากจะเป็นคนอื่น	.3240**
25	ฉันไม่สามารถเป็นที่พึ่งของใครได้	.5866**

*p<0.05

**p<0.01

ตารางที่ 3 ค่าสัมประสิทธิ์สหสัมพันธ์ระหว่างคะแนนแต่ละข้อกับคะแนนรวมทั้งฉบับของแบบทดสอบการมีพฤติกรรมขาดการยั้งคิด

ข้อความ	CITC
1. ก่อนที่คุณจะตัดสินใจ คุณได้พิจารณาข้อดีและข้อเสียทั้งหมดแล้วใช่หรือไม่	.6491**
2. คุณมักจะซื้อของโดยไม่ยั้งคิดใช่หรือไม่	.2713*
3. คุณรู้ใช่หรือไม่ว่าคุณจะทำอะไรในวันหยุดครั้งต่อไป	.2519*
4. คุณตัดสินใจสิ่งต่างๆอย่างรวดเร็วใช่หรือไม่	.1287
5. บ่อยครั้งที่คุณอึดอัดใจ เพราะคุณทำอะไรลงไปโดยไม่ยั้งคิดใช่หรือไม่	.4549**
6. โดยปกติแล้ว คุณทำและพูดอะไรออกไปโดยไม่ยั้งคิดก่อนใช่หรือไม่	.5111**
7. คุณกังวลว่าคนอื่นจะคิดอย่างไร กับสิ่งที่คุณจะพูดออกไป	.1697
8. คุณมักจะวางแผนหรือจัดสิ่งที่จะต้องทำมากกว่าที่จะลงมือทำไปเลยใช่หรือไม่	.4231**
9. คุณเป็นคนขาดการยั้งคิดใช่หรือไม่	.6649**
10. คุณชอบสิ่งที่เกิดขึ้นอย่างปัจจุบันทันด่วนมากกว่าสิ่งที่ได้วางแผนไว้ล่วงหน้าใช่หรือไม่	.5936**
11. เมื่อคุณพบคนแปลกหน้า คุณจะรีบตัดสินใจทันทีเลยว่าคุณชอบหรือไม่ชอบพวกเขาใช่หรือไม่	.6703**
12. บ่อยครั้งที่คุณมักจะทำสิ่งต่างๆลงไปอย่างปัจจุบันทันด่วนใช่หรือไม่	.6473**
13. โดยทั่วไปแล้ว สิ่งที่คุณวางแผนไว้มักจะต่างออกไปอย่างสิ้นเชิงจากสิ่งที่เกิดขึ้นจริงใช่หรือไม่	.2558*
14. คุณชอบทำอะไร ที่ต้องลงมือทำอย่างทันทีทันใด ใช่หรือไม่	.0566
15. คุณมักจะเข้าไปยุ่งเกี่ยวกับสิ่งต่างๆที่คุณอยากจะทำก่อนจะถอนตัวออกในภายหลังเสมอใช่หรือไม่	.4038**
16. คุณเป็นคนสบายๆและไม่ค่อยใส่ใจให้สิ่งต่างๆเป็นไปตามกรอบที่วางไว้ใช่หรือไม่	.5452**
17. เวลาเดินทางคุณชอบวางแผนทั้งเส้นทางและตารางเวลาในการเดินทางอย่างรอบคอบใช่หรือไม่	.3860**
18. ส่วนใหญ่แล้ว คุณพูดโดยที่ไม่ได้วางแผนไว้ล่วงหน้าว่าจะพูดอะไรใช่หรือไม่	.6153**
19. คุณคิดว่าการออกไปเที่ยวกลางคืนจะสนุกกว่าหากเป็นไปโดยปัจจุบันทันด่วนใช่หรือไม่	.5091**
20. คุณมีแนวโน้มที่จะชอบความคิดใหม่ๆและนำตื่นเต้นจนกระทั่งไม่คำนึงถึงอุปสรรคต่างๆที่อาจเกิดขึ้นใช่หรือไม่	.2310*
21. คุณชอบที่จะกลับไปนอนคิดก่อนที่จะตัดสินใจใช่หรือไม่	.2511*
22. คุณชอบทำงานที่ต้องให้ความใส่ใจอย่างใกล้ชิดอยู่ตลอดเวลาใช่หรือไม่	.2323*
23. คุณต้องควบคุมตนเองอย่างมากเพื่อที่จะไม่ให้เกิดความยุ่งยากใช่หรือไม่	.5036**
24. เมื่อคุณต้องการซื้อของแพงๆ คุณสามารถอดทนที่จะเก็บหอมรอมริบใช่หรือไม่	.4143**
25. คุณเห็นด้วยใช่หรือไม่ว่าการวางแผนล่วงหน้าทำให้ชีวิตหมดรสชาติ	.4674**

ข้อความ	CITC
26. คุณเกลียดการยื่นเข้าคิวยาวๆ ในการทำสิ่งใดสิ่งหนึ่งใช่หรือไม่	.3427**
27. คุณรู้สึกเบื่ได้ง่ายๆเมื่อทำสิ่งเดิมๆใช่หรือไม่	.7553**
28. คุณพบว่าตัวเองทำผิดพลาดเพราะประมาทเดินเล่บ่่อยๆ ใช่หรือไม่	.4129**
29. คุณเปลี่ยนความสนใจอยู่บ่อยๆ ใช่หรือไม่	.5493**
30. คุณชอบให้สิ่งต่างๆอยู่ภายใต้การควบคุมของคุณ ใช่หรือไม่	.2767*
31. คุณชอบสิ่งที่ทำให้คุณต้องประหลาดใจใช่หรือไม่	.3489**

* $p < 0.05$

** $p < 0.01$



สถาบันวิทยบริการ
จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย

ตารางที่ 4 ค่าสัมประสิทธิ์สหสัมพันธ์ระหว่างคะแนนแต่ละข้อกับคะแนนรวมทั้งฉบับของแบบทดสอบการแสวงหาสิ่งตื่นเต้นเร้าใจ

ข้อความ	CITC
1.ฉันพอจะนึกได้ว่ามันจะน่าตื่นเต้นเพียงใดที่ได้แต่งงานกับชาวต่างชาติ	.3204**
2.ฉันเลือกที่จะไม่ว่ายน้ำในน้ำที่เย็นจัด แม้จะเป็นวันที่อากาศร้อนอบอ้าวมากก็ตาม	.2966**
3.ฉันอดทนรอการเข้าคิวยาวๆได้	.2470*
4.ฉันชอบฟังเพลงเสียงดังๆ	.3955**
5.เวลาทำอะไร ฉันจะเข้าไปโดยไม่ค่อยวางแผนล่วงหน้า	.4350**
6.ฉันหลีกเลี่ยงไม่ชมภาพยนตร์ที่ได้รับการกล่าวขวัญว่าน่าสะพรึงกลัวหรือระทึกขวัญอย่างสุดๆ	.2272*
7. ฉันคิดว่าการแสดงหรือพูดต่อหน้ากลุ่มคนเป็นเรื่องน่าสนุกและเร้าใจดี	.0519
8.ถ้าฉันไปเที่ยวสวนสนุก ฉันจะเลือกเล่นรถไฟเหาะตีลังกาหรือเครื่องเล่นประเภทความเร็วสูงอื่นๆ	.4050**
9.ฉันอยากท่องเที่ยวไปในดินแดนที่ห่างไกลและแปลกหูแปลกตา	.2410*
10.ฉันไม่เคยคิดว่าจะเอาเงินไปเล่นการพนัน แม้ว่าฉันจะมีเงินจ่ายก็ตาม	.2172*
11.ฉันคงจะสนุกมาก ถ้าฉันเป็นหนึ่งในคณะสำรวจกลุ่มแรกที่ได้เดินทางไปยังดินแดนที่ไม่มีใครรู้จัก	.3727**
12.ฉันชอบชมภาพยนตร์ที่มีแต่ฉากระเบิดและการขับรถไล่ล่ากัน	.4192**
13.ฉันไม่ชอบอาหารที่มีรสจัดและเผ็ดร้อน	.3452**
14.โดยทั่วไปแล้ว ฉันทำงานได้ดีขึ้นเมื่อมีแรงกดดัน	.3242**
15.ฉันมักจะเปิดวิทยุหรือโทรทัศน์ทิ้งไว้ ในขณะที่ฉันกำลังทำงานอย่างอื่น เช่น อ่านหนังสือหรือทำความสะอาดบ้าน	.2170*
16.มันน่าตื่นเต้นดี เวลาได้เห็นอุบัติเหตุทางรถยนต์	.4111**
17. ฉันคิดว่าเป็นการดีที่จะสั่งอาหารที่คุ้นเคยเวลาไปรับประทานอาหารในภัตตาคาร	.1179
18.ฉันชอบความรู้สึกเวลาที่ยืนอยู่ริมขอบ บนที่สูง และมองลงไปข้างล่าง	.5259**
19.ถ้ามีการเปิดให้ไปเที่ยวดวงจันทร์หรือดาวเคราะห์ดวงอื่นๆได้ฟรี ฉันจะเป็นคนแรกๆที่ไปลงชื่อขอไป	.4921**
20.ฉันเห็นว่า การได้เข้าร่วมรบในสงครามต้องเป็นเรื่องที่น่าตื่นเต้นสุดๆ	.5237**

* $p < 0.05$

** $p < 0.01$

ภาคผนวก ค
เครื่องมือที่ใช้ในการวิจัย

เครื่องมือที่ใช้ในการวิจัยครั้งนี้ ได้แก่ แบบสอบถามและแบบทดสอบ
แบบสอบถามแบ่งออกเป็น 2 ตอน ได้แก่

ตอนที่ 1 เป็นการสอบถามเกี่ยวกับข้อมูลส่วนบุคคล

ตอนที่ 2 เป็นการสอบถามข้อมูลที่เกี่ยวข้องกับพฤติกรรมการพนัน
มีรายละเอียดดังต่อไปนี้

ตอนที่ 1 ข้อมูลส่วนบุคคล

1. เพศ ()ชาย ()หญิง
2. ปัจจุบันอายุ.....ปี
3. กำลังศึกษาอยู่ชั้นปีที่.....
4. GPAX.....
5. คุณมีรายได้เฉลี่ยต่อเดือน.....บาท
6. ครอบครัวคุณมีรายได้ต่อเดือนเฉลี่ย
.....มากกว่า 40,000 บาท
.....30,001 - 40,000 บาท
.....20,001 - 30,000 บาท
.....10,001 - 20,000 บาท
.....น้อยกว่า 10,001 บาท
7. คุณเล่นการพนันในช่วง 6 เดือนที่ผ่านมาหรือไม่
.....เล่นไม่เล่น
8. ความถี่ในการเล่นการพนันของคุณคือ
.....น้อยกว่า 1 ครั้ง/เดือน
.....1 – 3 ครั้ง/เดือน
.....1 – 3 ครั้ง/สัปดาห์
.....4 – 6 ครั้ง/สัปดาห์
.....ทุกวัน

ตอนที่ 2 โปรดทำเครื่องหมายกากบาทหน้าข้อความที่ตรงกับความเป็นจริงเกี่ยวกับตัวท่านมากที่สุด

1. บุคคลที่เคยชักชวนท่านเล่นการพนัน (ตอบได้มากกว่า 1 ข้อ)

.....แม่/ แม่เลี้ยงพ่อ/ พ่อเลี้ยง
.....พี่/ น้องญาติ
.....เพื่อนอื่นๆ โปรดระบุ.....
2. จำนวนสมาชิกในครอบครัวที่เล่นการพนัน คน
3. บิดามารดาของท่านเล่นการพนันหรือไม่

.....เล่นทั้งคู่บิดาเล่น
.....มารดาเล่นไม่เล่นทั้งคู่
4. เพื่อนสนิทหรือคนใกล้ชิดของท่านเล่นการพนันหรือไม่

.....เล่นไม่เล่น
-----------	--------------
5. บุคคลเหล่านี้มีปัญหาจากการเล่นการพนัน (ตอบได้มากกว่า 1 ข้อ)

.....แม่/ แม่เลี้ยงพ่อ/ พ่อเลี้ยง
.....พี่/ น้องญาติ
.....เพื่อนอื่นๆ โปรดระบุ.....

แบบทดสอบจำนวน 4 แบบทดสอบ ได้แก่

แบบทดสอบชุดที่ 1 แบบทดสอบการแสวงหาสิ่งตื่นเต้นเร้าใจ จำนวน 18 ข้อ

แบบทดสอบชุดที่ 2 แบบทดสอบพฤติกรรมขาดการยั้งคิด จำนวน 28 ข้อ

แบบทดสอบชุดที่ 3 แบบทดสอบการเห็นคุณค่าในตนเอง จำนวน 24 ข้อ

แบบทดสอบชุดที่ 4 แบบทดสอบอำนาจควบคุมตน จำนวน 37 ข้อ

มีรายละเอียดดังต่อไปนี้

สถาบันวิทยบริการ
จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย

แบบทดสอบชุดที่ 1 แบบทดสอบการแสวงหาสิ่งตื่นเต้นเร้าใจ

คำชี้แจง โปรดอ่านข้อความแล้วเลือกพิจารณาทำเครื่องหมาย ✓ ลงในช่องหลังข้อความแต่ละข้อที่ตรงกับความเห็นของคุณเพียงคำตอบเดียว

ข้อความ	จริง มาก	จริง	ไม่ จริง	ไม่ จริง มาก
1.ฉันพอจะนึกได้ว่ามันจะน่าตื่นเต้นเพียงใดที่ได้แต่งงานกับชาวต่างชาติ				
2.ฉันเลือกที่จะไม่ว่ายน้ำในน้ำที่เย็นจัด แม้จะเป็นวันที่อากาศร้อนอบอ้าวมากก็ตาม				
3.ฉันอดทนรอการเข้าคิวยาวๆได้				
4.ฉันชอบฟังเพลงเสียงดังๆ				
5.เวลาทำอะไร ฉันจะทำได้โดยไม่ค่อยวางแผนล่วงหน้า				
6.ฉันหลีกเลี่ยงไม่ชมภาพยนตร์ที่ได้รับการกล่าวขวัญว่าน่าสะพรึงกลัวหรือระทึกขวัญอย่างสุดๆ				
7.ถ้าฉันไปเที่ยวสวนสนุก ฉันจะเลือกเล่นรถไฟเหาะตีลังกาหรือเครื่องเล่นประเภทความเร็วสูงอื่นๆ				
8.ฉันอยากท่องเที่ยวไปในดินแดนที่ห่างไกลและแปลกหูแปลกตา				
9.ฉันไม่เคยคิดว่าจะเอาเงินไปเล่นการพนัน แม้ว่าฉันจะมีเงินจ่ายก็ตาม				
10.ฉันคงจะสนุกมาก ถ้าฉันเป็นหนึ่งในคณะสำรวจกลุ่มแรกที่ได้เดินทางไปยังดินแดนที่ไม่มีใครรู้จัก				
11.ฉันชอบชมภาพยนตร์ที่มีแต่ฉากระเบิดและการขับรถไล่ล่ากัน				
12.ฉันไม่ชอบอาหารที่มีรสจัดและเผ็ดร้อน				
13.โดยทั่วไปแล้ว ฉันทำงานได้ดีขึ้นเมื่อมีแรงกดดัน				
14.ฉันมักจะเปิดวิทยุหรือโทรทัศน์ทิ้งไว้ ในขณะที่ฉันกำลังทำงานอย่างอื่น เช่น อ่านหนังสือหรือทำความสะอาดบ้าน				
15.มันน่าตื่นเต้นดี เวลาได้เห็นอุบัติเหตุทางรถยนต์				
16.ฉันชอบความรู้สึกเวลาที่ยืนอยู่ริมขอบ บนที่สูง และมองลงไปข้างล่าง				
17.ถ้ามีการเปิดให้ไปเที่ยวดวงจันทร์หรือดาวเคราะห์ดวงอื่นๆได้ฟรี ฉันจะเป็นคนแรกๆที่ไปลงชื่อขอไป				
18.ฉันเห็นว่า การได้เข้าร่วมรบในสงครามต้องเป็นสิ่งที่น่าตื่นเต้นสุดๆ				

แบบทดสอบชุดที่ 2 แบบทดสอบการมีพฤติกรรมขาดการยั้งคิด

คำชี้แจง โปรดอ่านข้อความแล้วเลือกพิจารณาทำเครื่องหมาย ✓ ลงในช่องหลังข้อความแต่ละข้อที่ตรงกับความเห็นของคุณเพียงคำตอบเดียว

ข้อความ	ใช่	บางครั้ง	ไม่ใช่
1. ก่อนที่คุณจะตัดสินใจ คุณได้พิจารณาข้อดีและข้อเสียทั้งหมดแล้วใช่หรือไม่			
2. คุณมักจะซื้อของโดยไม่ยั้งคิดใช่หรือไม่			
3. คุณรู้ใช่หรือไม่ว่าคุณจะทำอะไรในวันหยุดครั้งต่อไป			
4. บ่อยครั้งที่คุณอึดอัดใจ เพราะคุณทำอะไรลงไปโดยไม่ได้ยั้งคิดใช่หรือไม่			
5. โดยปกติแล้ว คุณทำและพูดอะไรออกไปโดยไม่ได้หยุดคิดก่อนใช่หรือไม่			
6. คุณมักจะวางแผนหรือจัดสิ่งที่จะต้องทำมากกว่าที่จะลงมือทำไปเลยใช่หรือไม่			
7. คุณเป็นคนขาดความยั้งคิดใช่หรือไม่			
8. คุณชอบสิ่งที่เกิดขึ้นอย่างปัจจุบันทันด่วนมากกว่าสิ่งที่ได้วางแผนไว้ล่วงหน้าใช่หรือไม่			
9. เมื่อคุณพบคนแปลกหน้า คุณจะรีบตัดสินใจทันทีเลยว่าชอบหรือไม่ชอบพวกเขาใช่หรือไม่			
10. บ่อยครั้งที่คุณมักจะทำสิ่งต่างๆลงไปอย่างปัจจุบันทันด่วนใช่หรือไม่			
11. โดยทั่วไปแล้ว สิ่งที่คุณวางแผนไว้มักจะต่างออกไปอย่างสิ้นเชิงจากสิ่งที่เกิดขึ้นจริงใช่หรือไม่			
12. คุณมักจะเข้าไปยุ่งเกี่ยวกับสิ่งต่างๆที่คุณอยากจะทำก่อนในภายหลังเสมอใช่หรือไม่			
13. คุณเป็นคนสบายๆและไม่ค่อยใส่ใจให้สิ่งต่างๆเป็นไปตามกรอบที่วางไว้ใช่หรือไม่			
14. เวลาเดินทางคุณชอบวางแผนทั้งเส้นทางและตารางเวลาในการเดินทางอย่างรอบคอบใช่หรือไม่			
15. ส่วนใหญ่แล้ว คุณพูดโดยที่ไม่ได้วางแผนไว้ล่วงหน้าว่าจะพูดอะไรใช่หรือไม่			
16. คุณคิดว่าการออกไปเที่ยวกลางคืนจะสนุกกว่าหากเป็นไปโดยปัจจุบันทันด่วนใช่หรือไม่			
17. คุณมีแนวโน้มที่จะชอบความคิดใหม่ๆและนำต้นตื้นต้นจนกระทั่งไม่คำนึงถึงอุปสรรคต่างๆที่อาจเกิดขึ้นใช่หรือไม่			
18. คุณชอบที่จะกลับไปนอนคิดก่อนที่จะตัดสินใจใช่หรือไม่			
19. คุณชอบทำงานที่ต้องให้ความใส่ใจอย่างใกล้ชิดอยู่ตลอดเวลาใช่หรือไม่			
20. คุณต้องควบคุมตนเองอย่างมากเพื่อที่จะไม่ให้เกิดความยุ่งยากใช่หรือไม่			

ข้อความ	ใช่	บางครั้ง	ไม่ใช่
21. เมื่อคุณต้องการซื้อของแพงๆ คุณสามารถอดทนที่จะเก็บหอมรอมริบใช่หรือไม่			
22. คุณเห็นด้วยหรือไม่ว่าการวางแผนล่วงหน้าทำให้ชีวิตหมดรสชาติ			
23. คุณเกลียดการยื่นเข้าคิวยาวๆ ในการทำสิ่งใดสิ่งหนึ่งใช่หรือไม่			
24. คุณรู้สึกเบื่อได้ง่ายเมื่อทำสิ่งเดิมๆใช่หรือไม่			
25. คุณพบว่าตัวเองทำผิดพลาดเพราะประมาทเลินเล่อบ่อยๆ ใช่หรือไม่			
26. คุณเปลี่ยนความสนใจอยู่บ่อยๆ ใช่หรือไม่			
27. คุณชอบให้สิ่งต่างๆอยู่ภายใต้การควบคุมของคุณ ใช่หรือไม่			
28. คุณชอบสิ่งที่ทำให้คุณต้องประหลาดใจใช่หรือไม่			



สถาบันวิทยบริการ
จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย

แบบทดสอบชุดที่ 3 แบบทดสอบการเห็นคุณค่าในตนเอง

คำชี้แจง โปรดอ่านข้อความแล้วเลือกพิจารณาทำเครื่องหมาย ✓ ลงในช่องหลังข้อความแต่ละข้อที่ตรงกับความรู้สึกของคุณเพียงคำตอบเดียว

ข้อที่	ข้อความ	ใช่	ไม่ใช่
1	ฉันเป็นคนที่ไม่หวั่นไหวกับปัญหาที่เข้ามาในชีวิต		
2	ฉันไม่มีความมั่นใจที่จะต้องพูดต่อหน้ากลุ่มคน		
3	มีหลายอย่างในตัวฉันที่ฉันไม่ชอบและอยากจะเปลี่ยน		
4	ฉันมั่นใจในการตัดสินใจของฉัน		
5	ฉันเป็นคนที่ใครๆก็อยากอยู่ด้วย		
6	เวลาอยู่บ้านฉันเป็นคนเจ้าอารมณ์		
7	ฉันต้องใช้เวลานานมากในการปรับตัวยอมรับกับสิ่งใหม่ๆในชีวิต		
8	ครอบครัวของฉัน จะคำนึงถึงความรู้สึกของฉันเสมอ		
9	ฉันยอมตามความคิดของผู้อื่นได้ง่าย		
10	ครอบครัวของฉันตั้งความคาดหวังที่สูงเกินไปสำหรับฉัน		
11	ชีวิตของฉันมีแต่ความยากลำบาก		
12	ชีวิตของฉันมีแต่ความยุ่งเหยิงวุ่นวาย		
13	ฉันมักจะมีความคิดเห็นดีๆที่ทำให้ผู้อื่นคล้อยตามได้		
14	ฉันรู้สึกว่าคุณเองไม่มีอะไรดี		
15	มีหลายครั้งที่ฉันรู้สึกอยากจะหนีไปให้พ้นๆ		
16	ฉันมักจะรู้สึกว่าผลงานที่ฉันทำยังไม่ดีพอ		
17	เมื่อเปรียบเทียบกับคนส่วนใหญ่แล้ว ฉันเป็นคนที่น่าตาไม่ดี		
18	ฉันสามารถพูดในสิ่งที่ฉันอยากจะพูดได้		
19	ครอบครัวของฉันเข้าใจฉัน		
20	ใครๆก็พากันไปชื่นชมคนอื่น แต่ไม่เคยเห็นฉันอยู่ในสายตา		
21	ฉันรู้สึกว่าครอบครัวสร้างความกดดันให้ฉัน		
22	ฉันมักจะท้อแท้ไปกับสิ่งที่ฉันทำอยู่		
23	ฉันไม่ชอบตัวเอง ฉันอยากจะเป็นคนอื่น		
24	ฉันไม่สามารถเป็นที่พึ่งของใครได้		

แบบทดสอบชุดที่ 4 แบบทดสอบอำนาจควบคุมตน

คำชี้แจง โปรดอ่านข้อความแล้วเลือกพิจารณาทำเครื่องหมาย ✓ ลงในช่องหลังข้อความแต่ละข้อที่ตรงกับความเห็นของคุณเพียงคำตอบเดียว

ข้อที่	ข้อความ	ใช่	ไม่ใช่
1	คุณเชื่อว่า คุณสามารถทำให้ตนเองไม่เป็นหวัดได้		
2	คุณเชื่อว่า เด็กบางคนเกิดมาโชคดี		
3	ส่วนใหญ่แล้ว คุณรู้สึกว่าการได้เกรดที่ดีมีความสำคัญอย่างมากต่อคุณ		
4	คุณมักจะได้รับการตำหนิบ่อยครั้ง ในสิ่งที่ไม่ใช่ความผิดของคุณเองเลย		
5	คุณรู้สึกว่า ส่วนใหญ่แล้วมันไม่ค่อยจะคุ้มที่จะทุ่มเทอย่างหนัก เพราะว่าผลลัพธ์ที่ได้มักจะออกมาไม่ค่อยดีเลย		
6	คุณรู้สึกว่า หากสิ่งต่างๆ เริ่มต้นอย่างดีในช่วงเช้าแล้ว ไม่ว่าจะทำอะไรก็ตาม ทั้งวันทุกสิ่งจะดีไปหมด		
7	คุณรู้สึกว่า ส่วนใหญ่แล้วพ่อแม่มักจะรบกวนสิ่งที่คุณต้องการจะพูด		
8	คุณเชื่อว่า การอธิษฐานสามารถทำให้มีสิ่งดีๆ เกิดขึ้นได้		
9	เมื่อคุณถูกทำโทษ ดูเหมือนว่ามันไม่ได้มีเหตุผลที่ดีเลย		
10	ส่วนใหญ่แล้ว คุณพบว่ามันเป็นการยากที่จะเปลี่ยนความคิดของเพื่อนๆ		
11	คุณคิดใหม่ว่า การที่ทีมชนะเป็นเพราะได้กำลังใจมากกว่าเพราะโชค		
12	คุณรู้สึกว่า มันเกือบจะเป็นไปไม่ได้ ที่จะเปลี่ยนความคิดของพ่อแม่ไม่ว่าในเรื่องใดๆ ก็ตาม		
13	คุณรู้สึกว่า เมื่อคุณทำสิ่งที่ผิดพลาด แทนจะไม่มีอะไรที่คุณจะทำได้ เพื่อแก้ไขมันให้ถูกต้องได้		
14	คุณเชื่อว่า เด็กส่วนใหญ่เกิดมาเก่งด้านกีฬา		
15	คุณคิดว่า เด็กในอายุรุ่นราวคราวเดียวกับคุณส่วนมากจะแข็งแรงกว่าคุณ		
16	คุณรู้สึกว่า วิธีการจัดการกับปัญหาที่ดีที่สุด คือการไม่คิดถึงปัญหาดังกล่าวเลย		
17	คุณรู้สึกว่า คุณมีทางเลือกมากมาย ในการตัดสินใจเลือกคบเพื่อน		
18	ถ้าคุณพบว่า ดอกโป๊ยเซียนมีแปดดอกในหนึ่งช่อ คุณเชื่อว่ามันอาจจะนำโชคมาให้		
19	คุณรู้สึกอยู่เสมอว่า การที่คุณทำการบ้านมีส่วนเกี่ยวข้องกับช่ออย่างมาก กับเกรดที่คุณได้รับ		
20	คุณรู้สึกว่า เมื่อเด็กอายุรุ่นราวคราวเดียวกับคุณตัดสินใจดี คุณไม่สามารถทำอะไรได้มากนักในการห้ามเขาได้		
21	คุณเคยมีเครื่องรางนำโชค		
22	คุณเชื่อว่า การที่คนอื่นจะชอบคุณหรือไม่ ขึ้นอยู่กับการกระทำของคุณเอง		
23	โดยปกติแล้วคุณเชื่อว่า พ่อแม่ของคุณมักจะช่วยคุณ หากคุณขอร้องทานให้ช่วย		
24	คุณเคยรู้สึกว่า ความใจร้ายที่ผู้อื่นแสดงต่อคุณ มักเกิดขึ้นเองโดยไม่มีเหตุผล		
25	ส่วนใหญ่แล้วคุณรู้สึกว่า คุณสามารถเปลี่ยนแปลงสิ่งที่จะเกิดขึ้นในวันพรุ่งนี้ได้ด้วยสิ่งที่ทำในวันนี้		

ข้อที่	ข้อความ	ใช่	ไม่ใช่
26	คุณเชื่อว่า เมื่อสิ่งที่ไม่ดีจะเกิดขึ้น ไม่ว่าคุณจะทำอะไรที่จะหยุดมันอย่างไร มันก็จะต้องเกิดขึ้น		
27	คุณคิดใหม่ว่า เด็กๆสามารถค้นพบวิธีการต่างๆด้วยตนเอง หากเขามีความพยายาม		
28	ส่วนมากแล้วคุณพบว่า มันไม่มีประโยชน์ที่จะพยายามเป็นตัวของตัวเองที่บ้าน		
29	คุณรู้สึกว่ เมื่อมีสิ่งที่ดีๆเกิดขึ้น มันเป็นเพราะการทำงานหนักของคุณ		
30	คุณรู้สึกว่ เมื่อเด็กรุ่นราวคราวเดียวกับคุณ ต้องการเป็นศัตรูกับคุณ คุณทำอะไรไม่ค่อยได้นักในการเปลี่ยนแปลงสภาพการณ์ดังกล่าว		
31	คุณรู้สึกว่ มันง่ายที่จะให้เพื่อนทำสิ่งที่คุณอยากให้ทำ		
32	คุณมักรู้สึกอึดอัดว่า เวลาอยู่ที่บ้าน คุณไม่ค่อยมีโอกาสได้เลือกสิ่งที่คุณต้องการจะกิน		
33	คุณรู้สึกว่ เมื่อบางคนไม่ชอบคุณ คุณไม่สามารถทำอะไรได้มากนักในเรื่องดังกล่าว		
34	คุณรู้สึกว่ แทบไม่มีประโยชน์ที่จะพยายามเล่าเรียน เพราะว่าคุณเด็กส่วนใหญ่ล้าวนฉลาดกว่าคุณ		
35	คุณเป็นคนที่เชื่อว่า การวางแผนล่วงหน้าทำให้ผลออกมาดีกว่า		
36	ส่วนใหญ่คุณรู้สึกว่ คุณไม่ค่อยได้มีโอกาสแสดงความคิดเห็นในสิ่งที่ครอบครัวตัดสินใจจะทำ		
37	คุณคิดว่าการเป็นคนฉลาดดีกว่าเป็นคนมีโชค		

สถาบันวิทยบริการ
จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย

ภาคผนวก ง

ตารางแสดงเกรดเฉลี่ยตามกลุ่มมหาวิทยาลัย เปรียบเทียบระหว่างกลุ่มที่มีพฤติกรรมติดการพนัน และไม่มีพฤติกรรมติดการพนัน

เกรดเฉลี่ย	มีพฤติกรรมติดการพนัน				ไม่มีพฤติกรรมติดการพนัน			
	มหาวิทยาลัย รัฐบาล		มหาวิทยาลัย เอกชน		มหาวิทยาลัย รัฐบาล		มหาวิทยาลัย เอกชน	
	จำนวน	ร้อยละ	จำนวน	ร้อยละ	จำนวน	ร้อยละ	จำนวน	ร้อยละ
1.00 - 1.50	3	1.20	10	4.00	3	1.20	1	0.40
1.51 – 2.00	23	9.20	21	8.40	14	5.60	3	1.20
2.01 - 2.50	24	9.60	46	18.40	45	18.00	8	3.20
2.51 – 3.00	26	10.40	29	11.60	41	16.40	15	6.00
3.01 – 3.50	27	10.80	23	9.20	82	32.80	11	4.40
3.51 – 4.00	13	5.20	5	2.00	23	9.20	4	1.60

สถาบันวิทยบริการ
จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย

ภาคผนวก จ
แสดงการให้คะแนนตัวแปรระดับชั้นแต่ละตัวแปร

ตัวแปรเพศ

ลักษณะย่อยของตัวแปรกลุ่มเพศ	จำนวนตัวแปรระดับชั้น	
	sex 1	sex 2
ชาย	1	0
หญิง	0	0

Sex 1 = เพศชาย

Sex 2 = เพศหญิง

ตัวแปรตัวแบบพ่อแม่

ลักษณะย่อยของตัวแปรกลุ่มตัวแบบพ่อแม่	จำนวนตัวแปรระดับชั้น			
	fat 1	fat 2	fat 3	fat 4
ทั้งพ่อและแม่เล่นการพนัน	1	0	0	0
พ่อเล่นการพนัน	0	1	0	0
แม่เล่นการพนัน	0	0	1	0
ทั้งพ่อและแม่ไม่เล่นการพนัน	0	0	0	0

fat 1 = ทั้งพ่อและแม่เล่นการพนัน

fat 2 = พ่อเล่นการพนัน

fat 3 = แม่เล่นการพนัน

fat 4 = ทั้งพ่อและแม่ไม่เล่นการพนัน

ตัวแปรเพื่อนสนิท

ลักษณะย่อยของตัวแปรเพื่อนสนิท	จำนวนตัวแปรระดับชั้น	
	fri 1	fri 2
เพื่อนสนิทเล่นการพนัน	1	0
เพื่อนสนิทไม่เล่นการพนัน	0	0

Fri 1 = เพื่อนสนิทเล่นการพนัน

Fri 2 = เพื่อนสนิทไม่เล่นการพนัน



สถาบันวิทยบริการ
จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย

ประวัติผู้เขียนวิทยานิพนธ์

นางสาวภัทรพร แจ่มใส เกิดวันที่ 8 ธันวาคม พ.ศ. 2523 สำเร็จการศึกษาระดับปริญญาตรีจากจุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย คณะครุศาสตร์ สาขามัธยมศึกษา วิชาเอกเคมี วิชาโทวิทยาศาสตร์ทั่วไป เข้าศึกษาต่อในหลักสูตรศิลปศาสตรมหาบัณฑิต สาขาจิตวิทยาพัฒนาการ คณะจิตวิทยา จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย ในปีการศึกษา 2546



สถาบันวิทยบริการ
จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย