

พฤติกรรมการเล่นพนันชนไก่ของประชาชนในจังหวัดชลบุรี

ห้สร่า ทองกลาง

วิทยานิพนธ์นี้เป็นส่วนหนึ่งของการศึกษาตามหลักสูตรรัฐศาสตรมหาบัณฑิต  
สาขาวิชาการจัดการทรัพยากรเพื่อความมั่นคง  
คณะรัฐศาสตร์และนิติศาสตร์ มหาวิทยาลัยบูรพา  
สิงหาคม 2561  
ลิขสิทธิ์เป็นของมหาวิทยาลัยบูรพา

อาจารย์ผู้ควบคุมวิทยานิพนธ์และคณะกรรมการสอบวิทยานิพนธ์ ได้พิจารณา  
วิทยานิพนธ์ของ หัสรา ทองกลาง ฉบับนี้แล้ว เห็นสมควรรับเป็นส่วนหนึ่งของการศึกษา  
ตามหลักสูตรรัฐศาสตรมหาบัณฑิต สาขาวิชาการจัดการทรัพยากรเพื่อความมั่นคง  
ของมหาวิทยาลัยบูรพาได้

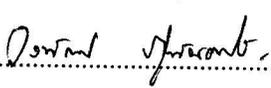
อาจารย์ผู้ควบคุมงานนิพนธ์

  
..... อาจารย์ที่ปรึกษา  
(ดร.อมรทิพย์ อมราภิบาล)

คณะกรรมการสอบปดปลา  
  
..... ประธาน  
(รองศาสตราจารย์ ดร.จีระ ประทีป)

  
..... กรรมการ  
(ดร.อมรทิพย์ อมราภิบาล)

  
..... กรรมการ  
(ดร.อนุรัตน์ อนันทนาธร)

  
..... กรรมการ  
(ผู้ช่วยศาสตราจารย์ ดร.วงพัทตร์ ภูพันธ์ศรี)

คณะรัฐศาสตร์และนิติศาสตร์ อนุมัติให้รับงานนิพนธ์ฉบับนี้เป็นส่วนหนึ่งของการศึกษา  
ตามหลักสูตรรัฐศาสตรมหาบัณฑิต สาขาวิชาสาขาวิชายุทธศาสตร์และความมั่นคง  
ของมหาวิทยาลัยบูรพา

  
..... คณบดีคณะรัฐศาสตร์และนิติศาสตร์  
(รองศาสตราจารย์ ว่าที่เรือตรี ดร.เอกวิทย์ มณีชร)

วันที่.....17.....เดือน.....สิงหาคม..... พ.ศ..... 2561.....

## ประกาศคุณูปการ

วิทยานิพนธ์เรื่อง พฤติกรรมการเล่นพนันชนไก่ของประชาชนในจังหวัดชลบุรี สำเร็จ  
ลุล่วงได้เนื่องจากผู้เขียนได้รับความช่วยเหลือในการให้ข้อมูล คำปรึกษา ข้อเสนอแนะ ความคิดเห็น  
และกำลังใจจากบุคคลหลายท่าน โดยเฉพาะอย่างยิ่งอาจารย์ ดร.อมรทิพย์ อมราภิบาล ผู้ซึ่งเป็นที่  
ปรึกษาและอาจารย์ผู้ควบคุมงานวิทยานิพนธ์ของผู้เขียน ที่ได้กรุณาสละเวลาให้คำปรึกษา ข้อเสนอแนะ  
ข้อเสนอแนะ และให้ข้อคิดเห็นที่เป็นประโยชน์ต่อการทำวิทยานิพนธ์ในทุกขั้นตอน ตลอดจนให้  
กำลังใจแก่ผู้เขียนในการทำวิทยานิพนธ์เล่มนี้มา โดยตลอด รวมทั้ง กรุณาพิจารณาและตรวจสอบ  
วิทยานิพนธ์ให้ถูกต้องอย่างสมบูรณ์

ผู้เขียนขอขอบพระคุณ อาจารย์ดร.อนรรตน์ อนันตนาทร ประธานหลักสูตรรัฐศาสตร  
มหาบัณฑิต มหาวิทยาลัยบูรพา ที่ให้ข้อเสนอแนะที่เป็นประโยชน์ต่อการทำวิทยานิพนธ์ ให้การ  
ช่วยเหลือและความปรารถนาดีต่อผู้เขียนมา โดยตลอด ทำให้การศึกษาค้นคว้าครั้งนี้มีความสมบูรณ์ได้อย่าง  
รวดเร็วมากขึ้น

ขอขอบพระคุณ คณาจารย์ทุกท่านแห่งมหาวิทยาลัยบูรพาที่ได้ถ่ายทอดและสร้างความรู้  
ให้แก่ผู้เขียน และขอขอบพระคุณเจ้าหน้าที่คณะรัฐศาสตร์และนิติศาสตร์ทุกท่านที่ได้ให้ความ  
ช่วยเหลือในเรื่องต่าง ๆ ที่เกี่ยวข้องในการศึกษาค้นคว้าครั้งนี้เป็นอย่างดี

ท้ายที่สุด ผู้เขียนขอขอบพระคุณและมอบความสำเร็จทั้งหมดจากการทำวิทยานิพนธ์  
ฉบับนี้แด่ นางเชื้อง ทองกลาง นายชิม ทองกลาง นายสุนทร ทองกลาง นางแสงระวี ทองกลาง ผู้ซึ่ง  
เป็นครอบครัวของผู้เขียน รวมถึงญาติพี่น้องและกัลยาณมิตร ที่เป็นผู้ส่งเสริม สนับสนุน กระตุ้น  
เตือน และเป็นกำลังใจ ตลอดจนเป็นแรงใจที่สำคัญยิ่งของผู้เขียนตลอดมา จนทำให้การศึกษาค้นคว้า  
ประสบความสำเร็จได้ตามที่ตั้งใจ

หัสรา ทองกลาง

58920751: สาขาวิชา: การจัดการทรัพยากรเพื่อความมั่นคง; ร.ม. (การจัดการทรัพยากรเพื่อความมั่นคง)

คำสำคัญ: การพนัน/ ชนไก่/ พฤติกรรม/ ประชาชน/ ชลบุรี

หัตรา ทงกลาง: พฤติกรรมการเล่นพนันชนไก่ของประชาชนในจังหวัดชลบุรี

(COCKFIGHT GAMBLING BEHAVIOR AMONG PEOPLE IN CHONBURI PROVINCE)

คณะกรรมการควบคุมงานนิพนธ์: อนุรักษ์ อนันตนาธร, Ph.D., 117 หน้า, ปี พ.ศ. 2560.

การวิจัยครั้งนี้มีวัตถุประสงค์เพื่อศึกษาพฤติกรรมการเล่นพนันชนไก่และปัจจัยที่มีผลต่อพฤติกรรมการพนันของประชาชนในจังหวัดชลบุรี ใช้วิธีวิจัยเชิงปริมาณ กับกลุ่มตัวอย่างจำนวน 400 คน จากประชากรผู้เล่นพนันชนไก่ เลือกตัวอย่างด้วยแบบบังเอิญและตามความสมัครใจ เก็บข้อมูลด้วยแบบสอบถามชนิดผู้ตอบเขียนตอบเอง วิเคราะห์ข้อมูลด้วยสถิติพรรณนา การวิเคราะห์ถดถอยพหุแบบปกติ และการวิเคราะห์ความแปรปรวนทางเดียว

ผลการวิจัยพบว่า ผู้เล่นพนันชนไก่มีพฤติกรรมการเล่นพนันมาก โดยพฤติกรรมที่ทำมากที่สุดคือ เคยเล่นพนันชนไก่โดยใช้เงินจำนวนมาก รองลงมาคือ พฤติกรรมต้องเพิ่มเงินเดิมพันพนันชนไก่เพื่อที่จะได้รับความตื่นเต้นมากขึ้น การหยิบยืมเงินคนอื่น หรือจำนำ/ จำนองของมีค่าของตนเพื่อให้ได้เงินไปเล่นพนันชนไก่ และหลังจากที่เสียพนันไป ต้องหวนกลับไปแก้มือเสมอเพราะหวังว่าจะได้เงินคืน ตามลำดับ ส่วนพฤติกรรมการเล่นพนันในอดีต พบว่าเฉลี่ย 2.61 ครั้ง (วัน)/เดือน ทิศนคติทางบวกต่อการพนันชนไก่และความปรารถนาที่จะได้รับความสุขจากการเล่นพนันอยู่ในระดับมาก ในขณะที่อีก 2 ปัจจัยคือ การรับรู้ความสามารถในการควบคุมพฤติกรรมและการคล้อยตามกลุ่มอ้างอิงอยู่ในระดับกลาง

ผลการวิเคราะห์ถดถอยพหุแบบปกติ (MRA) พบว่า มี 4 ปัจจัยที่มีนัยสำคัญต่อพฤติกรรมการเล่นพนันชนไก่ โดยปัจจัยที่มีอิทธิพลมากที่สุดคือ ทิศนคติต่อพฤติกรรมการเล่นพนันชนไก่ การรับรู้ความสามารถควบคุม การคล้อยตามกลุ่มอ้างอิง และความปรารถนา โดยปัจจัยที่มีอิทธิพลมากที่สุด คือ การรับรู้ความสามารถในการควบคุมพฤติกรรม รองลงมาคือ ความปรารถนา ๑ การคล้อยตามกลุ่มอ้างอิง และทิศนคติเชิงบวกต่อพฤติกรรมการเล่นพนันชนไก่ ตามลำดับ ผลการวิเคราะห์ความเกี่ยวข้องของปัจจัยส่วนบุคคลกับพฤติกรรมการเล่นพนัน จากปัจจัยส่วนบุคคลทั้งหมด 5 ปัจจัย ได้แก่ อายุ สถานภาพสมรส ระดับการศึกษา อาชีพ และรายได้ พบว่า มีปัจจัยรายได้เท่านั้นที่ทำให้พฤติกรรมการเล่นพนันแตกต่างกัน ผลการเปรียบเทียบรายคู่พบว่าผู้มีรายได้ไม่เกิน 10,000 บาท ต่อเดือน มีพฤติกรรมการเล่นพนันชนไก่น้อยกว่าผู้มีรายได้ที่สูงกว่า

58920751: MAJOR: POLITICS AND GOVERNMENT; M.POL. SC. (RESOURCE  
MANAGEMENT FOR SECURITY)

KEYWORDS: COCKFIGHT GAMBLING BEHAVIOR/ ATTITUDE TOWARD THE  
BEHAVIOR/ SUBJECTIVE NORMS/ PERCEIVED BEHAVIORAL CONTROL/  
DESIRE

HASSARA THONGKLANG: COCKFIGHT GAMBLING BEHAVIOR AMONG  
PEOPLE IN CHONBURI PROVINCE. ADVISORY COMMITTEE: ANURAT  
ANANTANATHORN, Ph.D., 117 P. 2017

The purpose of this study was to investigate the cockfight gambling behavior and the factors that affecting gambling behavior of people in Chonburi province. The research design was quantitative approach with 400 participants which were drawn from the cockfight gamblers by accidental and voluntary sampling method. The self-administration questionnaire was used for data collection. The descriptive statistics, multiple regression analysis (MRA) and One-way ANOVA were employed for data analysis.

The research finding indicated that cockfight gamblers had high level of gambling behavior. The most common behaviors was gambling in a large amount of money , follow by increasing amounts of money in order to achieve the desired excitement, borrowing money from others or pledge/mortgage their valuables in order to get money for gambling, and after losing money, they often returns another day to get even. The past gambling behavior was average 2.61 times (day) a month. The positive attitudes toward the cockfight gambling and the desire for positive emotion form gambling were in high level. While the perceived behavioral control and the subjective norms were in middle level.

The results of multiple regression analysis (MRA) revealed that there were 4 significant factors effecting cockfight gambling behavior. The highest influencing factor was the perception on behavior control, followed by the desire, the subjective norms and the positive attitude towards the cockfight gambling, respectively. The results of the analysis in the personal factors, age, marital status, Education, occupation and income, there was only in the income factor that significant for gambling behavior. The multiple comparison analysis showed that the gambler who has income less than 10,000 baht have less gambling behavior than the higher income gambler.

## สารบัญ

	หน้า
บทคัดย่อภาษาไทย.....	ง
บทคัดย่อภาษาอังกฤษ.....	จ
สารบัญ.....	ฉ
สารบัญตาราง.....	ช
สารบัญภาพ.....	ฌ
บทที่	
1 บทนำ.....	1
ความเป็นมาและความสำคัญของปัญหา.....	1
คำถามการวิจัย.....	4
วัตถุประสงค์การวิจัย.....	4
ปัจจัยที่ส่งผลต่อพฤติกรรมเล่นพนันชนไก่.....	6
นิยามศัพท์เชิงปฏิบัติการ.....	7
ประโยชน์ที่คาดว่าจะได้รับ.....	9
2 การทบทวนวรรณกรรม.....	10
การพนันชนไก่.....	10
ข้อมูลพื้นที่และข้อมูลบ่อนไก่ชนในจังหวัดชลบุรี.....	22
แนวคิดพฤติกรรมการเล่นพนัน.....	25
ทฤษฎีพฤติกรรมตามแผน.....	30
แนวคิดพฤติกรรมโดยมีเป้าหมายเป็นตัวกำหนด (Goal Directed Behavior – GDB).....	35
งานวิจัยที่เกี่ยวข้อง.....	42
กรอบแนวคิดการวิจัย.....	32
สมมติฐาน.....	52
3 ระเบียบวิธีวิจัย.....	54
ประชากร และกลุ่มตัวอย่าง.....	54
การเก็บข้อมูล.....	55
การตรวจสอบคุณภาพเครื่องมือ.....	57
การวิเคราะห์ข้อมูล.....	59
จริยธรรมการวิจัย.....	61

## สารบัญ (ต่อ)

บทที่	หน้า
4 ผลการวิเคราะห์ข้อมูล.....	62
ตอนที่ 1 ปัจจัยส่วนบุคคล.....	62
ตอนที่ 2 ผลการวิเคราะห์ค่าสถิติตัวแปรต่างๆ.....	64
ตอนที่ 3 ผลการวิเคราะห์วิธีวิเคราะห์ถดถอยพหุแบบปกติ.....	68
ตอนที่ 4 ผลการวิเคราะห์ปัจจัยส่วนบุคคลที่เกี่ยวข้องกับพฤติกรรม ด้วยสถิติ.....	74
5 สรุปผล อภิปรายผล และข้อเสนอแนะ.....	78
สรุปผล.....	79
อภิปรายผล.....	83
ข้อเสนอแนะ.....	86
บรรณานุกรม.....	89
ภาคผนวก.....	94
ภาคผนวก ก.....	95
ภาคผนวก ข.....	97
ภาคผนวก ค.....	101
ภาคผนวก ง.....	105
ประวัติย่อของผู้วิจัย.....	117

## สารบัญตาราง

ตารางที่		หน้า
2-1	สรุปลักษณะของบ่อนชนไก่ 3 ประเภท.....	22
2-2	แสดงจำนวนบ่อนพนันชนไก่ (บ่อนเมือง).....	24
2-3	ที่มาของตัวแปรและระดับการวัด.....	42
3-1	โครงสร้างแบบสอบถาม และระดับการวัดตัวแปร.....	57
3-2	ค่า IOC ของแบบสอบถาม.....	59
3-3	สัมประสิทธิ์อัลฟาครอนบาร์คของแบบสอบถาม.....	59
4-1	จำนวนและร้อยละของปัจจัยส่วนบุคคล.....	62
4-2	ค่าเฉลี่ย ส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน และระดับพฤติกรรมการเล่นพนันชนไก่.....	64
4-3	ค่าเฉลี่ย ส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน และระดับความคิดเห็นต่อพนันชนไก่.....	65
4-4	ค่าเฉลี่ย ส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน และระดับการรับรู้ความสามารถในการควบคุม.....	66
4-5	ค่าเฉลี่ย ส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน และระดับการคล้อยตามกลุ่มอ้างอิง.....	67
4-6	ค่าเฉลี่ย ส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน และระดับการคาดการณ์อารมณ์เชิงบวก.....	68
4-7	ค่าสัมประสิทธิ์สหสัมพันธ์ระหว่างตัวแปรที่ใช้ในการวิเคราะห์อิทธิพลต่อพฤติกรรม เล่นพนันชนไก่.....	69
4-8	ค่าสถิติจากการวิเคราะห์ถดถอยพหุแบบปกติ ปัจจัยที่มีอิทธิพลต่อพฤติกรรมเล่นพนัน ชนไก่.....	69
4-9	ค่าสัมประสิทธิ์สหสัมพันธ์ระหว่างตัวแปรที่ใช้ในการวิเคราะห์อิทธิพลต่อความถี่ของ พฤติกรรมเล่นพนันในชนไก่.....	71
4-10	ค่าสถิติจากการวิเคราะห์ถดถอยพหุแบบปกติ ปัจจัยที่มีอิทธิพลต่อความถี่ของ พฤติกรรมเล่นพนันชนไก่.....	71
4-11	ปัจจัยที่ส่งผลต่อพฤติกรรมเล่นพนันชนไก่.....	72
4-12	ปัจจัยที่ส่งผลต่อความถี่ของพฤติกรรมเล่นพนันชนไก่.....	74
4-13	วิเคราะห์ความแปรปรวนทางเดียว เพื่อเปรียบเทียบค่าเฉลี่ยพฤติกรรมเล่นพนันชนไก่ จำแนกตามสถานภาพสมรส ระดับการศึกษา อาชีพ และรายได้โดยเฉลี่ยต่อเดือน.....	75
4-14	วิเคราะห์ความแตกต่างค่าเฉลี่ยจำแนกตามรายได้เฉลี่ยต่อเดือน.....	76
4-15	ปัจจัยส่วนบุคคลที่มีผลต่อพฤติกรรมเล่นพนันชนไก่.....	77

## สารบัญภาพ

ภาพที่	หน้า
2-1 พฤติกรรมกับการเล่นพนัน.....	29
2-2 ความสัมพันธ์ขององค์ประกอบทั้งหมดของ TPB.....	32
2-3 โมเดลของ Perugini and Bagozzi.....	34
2-4 โมเดลทฤษฎีพฤติกรรมตามแผน The Theory of Planned Behavior.....	35
2-5 โมเดลทฤษฎีพฤติกรรม โดยมีเป้าหมายเป็นตัวกำหนด.....	36
2-6 กรอบแนวคิดการวิจัย.....	52

# บทที่ 1

## บทนำ

### ความเป็นมาและความสำคัญของปัญหา

การพนันชนไก่ผูกพันอยู่กับวิถีของสังคมไทยตลอดมา โดยเป็นส่วนหนึ่งของการละเล่นในวิถีของชุมชนเกษตรกรรมและมีการลงเงินเดิมพันหรือการพนันแฝงอยู่ ปัจจุบันการเล่นพนันชนไก่ถูกกำหนดให้เป็นสิ่งผิดกฎหมาย แต่มีการการอนุญาตให้เล่นได้โดยการ “ตีตัว” ทำให้มีบ่อนชนไก่เกิดขึ้นจำนวนมาก ความเปลี่ยนแปลงทางสังคม เศรษฐกิจ และการพัฒนาทางเทคโนโลยีทำให้ความเป็นวิถีพื้นบ้านของการพนันชนไก่กลายเป็นธุรกิจการพนันอย่างสมบูรณ์แบบ ในส่วนกลุ่มคนเล่นพนันชนไก่ ก็ไม่จำกัดอยู่เฉพาะในกลุ่มเกษตรกรอีกต่อไป ในสถานการณ์ที่สังคมต้องยอมรับว่ายังต้องมีการพนันชนไก่อยู่ต่อไป และหากพฤติกรรมเล่นพนันชนไก่กลายเป็นวิถีที่ยอมรับได้ในสังคม ย่อมส่งผลกระทบต่อความมั่นคงในหลายมิติ ทั้งตัวบุคคล ครอบครัว และสังคมโดยรวม ในภาวะความคลุมเครือทั้งทางกฎหมายและทิศทางของทัศนคติของคนในสังคมต่อการพนันชนไก่ ทำให้ทิศทางการแก้ปัญหาที่มีความสับสน การทำความเข้าใจพฤติกรรมของผู้เล่นการพนันจะเป็นแนวทางหนึ่งที่จะช่วยให้เข้าใจสภาพปัญหาของการพนันพื้นบ้านประเภทนี้ ซึ่งจะใช้เป็นแนวทางลดผลกระทบต่อความมั่นคงของสังคมในหลาย ๆ มิติต่อไป

“การชนไก่” เป็นกิจกรรมละเล่นที่ผูกพันอยู่กับสังคมไทยมาตั้งแต่อดีต โดยมักเล่นกันหลังฤดูเก็บเกี่ยวพืชผลหรือตามเทศกาลต่าง ๆ เพื่อสันถนาการและสร้างความสัมพันธ์ของคนในชุมชน สมาชิกชุมชนมาพบปะ แลกเปลี่ยน ปรับปรุงสายพันธุ์ไก่ชนระหว่างผู้ที่มีความสนใจร่วมกัน จนอาจกล่าวได้ว่าเป็นกิจกรรมที่อยู่ในวิถีของสังคมเกษตรกรรม ประกอบกับธรรมชาติของคนส่วนหนึ่งที่ชอบความตื่นเต้นจากการเสี่ยงโชคลงเงินเดิมพัน ทำให้มีการเล่นพนันจนถึงขั้นลุ่มหลงเมามัว สร้างความเดือดร้อนต่อตนเอง ต่อครอบครัว และต่อสังคมโดยรวม ต่อมารัฐจึงได้พยายามควบคุมโดยตราพระราชบัญญัติการพนันปี 2478 กำหนดให้การเล่นพื้นบ้านหลายประเภทรวมทั้ง ชนไก่ เป็นสิ่งผิดกฎหมาย แต่มีข้อยกเว้นให้จัดขึ้นได้เมื่อรัฐมนตรี เจ้าหน้าที่หรือเจ้าพนักงานผู้ออกไปอนุญาตเห็นสมควรและออกไปอนุญาตให้ หรือมีกฎกระทรวงอนุญาตให้จัดขึ้น โดยไม่ต้องมีใบอนุญาต

แม้การพนันชนไก่ ถูกกำหนดให้เป็นสิ่งผิดกฎหมายนับตั้งแต่ ปี 2478 จนถึงปัจจุบันรวมเป็นเวลา 82 ปี แต่ก็ไม่สามารถควบคุมการพนันประเภทนี้ได้ และนับวันจะเพิ่มมากขึ้น ปัจจุบันบ่อนชนไก่เกิดขึ้นเป็นจำนวนมาก โดยมีทั้งประเภทของอนุญาตอย่างถูกกฎหมายที่เรียกว่า

“บ่อนเมือง” และ “บ่อนบ้าน” รูปแบบผิดกฎหมายเลี้ยงกฎหมาย เรียกว่า “บ่อนป่า” (นวลน้อย ตริรัตน์, 2557) ล่าสุด รัฐมนตรีกระทรวงมหาดไทยได้ออกระเบียบว่าด้วยการพนันชนไก่และการ กัดปลา พ.ศ. 2552 อนุญาตให้เปิดบ่อนเล่นการพนันชนไก่หรือกัดปลาได้เฉพาะวันเสาร์และอาทิตย์ ที่ไม่ตรงกับวันเฉลิมพระชนมพรรษาและวันสำคัญทางศาสนา ระเบียบดังกล่าวยิ่งส่งผลให้การ พนันชนไก่เปลี่ยนจากการละเล่นมาเป็นการพนันเต็มรูปแบบ สามารถเล่นได้อย่างถูกกฎหมาย มี การเติมพันด้วยเงินจำนวนมาก โดยมีการเข้าครอบครอง แสวงหาอำนาจและผลประโยชน์ของคน บางกลุ่มที่ไม่ใช่คนในชุมชนดั้งเดิม กลายเป็นการพนันเชิงธุรกิจที่มีเครือข่ายโยงใยของผู้มีอิทธิพล รวมถึงนักการเมืองท้องถิ่น บ่อนเชิงธุรกิจทำให้ขาดมิติทางสังคม การพนันชนไก่จึงส่งผลกระทบ ในทางวัฒนธรรม และทางเศรษฐกิจทั้งระดับครอบครัวและชุมชน (แม่นวาด กุญชร ณ อยุธยา, 2555) ซึ่งหมายถึงผลกระทบต่อความมั่นคงของสังคมในหลาย ๆ ระดับ

นอกจากการอนุญาตให้เล่นพนันไก่ชนได้โดยไม่ผิดกฎหมาย หรือที่เรียกว่า “ตีตัว” จะ เป็นปัจจัยโครงสร้างที่สร้างความชอบธรรมให้กับการพนันชนิดนี้แล้ว ยังมีปัจจัยภายนอกอื่น ๆ ที่ เป็นตัวส่งเสริม เช่น พัฒนาการทางเทคโนโลยีมีการถ่ายทอดจากบ่อนไก่ชนผ่านโทรทัศน์ช่อง ดาวเทียม นิตยสารไก่ชนวางขายในราคาถูกและหาซื้อได้ทั่วไป สิ่งเหล่านี้ล้วนแต่่อมเมาคคนไทย ให้หมกมุ่นอยู่กับการเสี่ยงโชค หวังร่ำรวยด้วยการพนันมากกว่าที่จะทำงานตามความรู้ ความสามารถที่มีอยู่ ส่งผลต่อการพัฒนาทางเศรษฐกิจของประเทศในภาพรวม

ในส่วนมุมมองของสังคม แม้ว่าคนส่วนใหญ่เห็นว่าการพนันทุกประเภท รวมทั้งชนไก่ เป็นอบายมุข ผิดศีลธรรม และการเล่นพนันยังอาจส่งผลให้เกิดอาชญากรรมในรูปแบบต่าง ๆ ตามมา ไม่ว่าจะเป็นการลักทรัพย์ การทำร้ายร่างกาย ขายาเสพติด หรือค้าประเวณี หรือแม้แต่ทำ ร้ายตัวเอง (ศูนย์วิจัยความสุขชุมชนมหาวิทยาลัยอัสสัมชัญ, 2553) แต่ก็มีมุมมองของคนอีกส่วน หนึ่งที่มีข้อยกเว้นให้กับการพนัน โดยเฉพาะอย่างยิ่งการพนันประเภทที่เป็นวิถีวัฒนธรรมพื้นบ้าน โดยมีทัศนคติว่าคนเล่นการพนันไม่ใช่คนเลวถ้าเล่นเพื่อความสนุกสนานเพื่อสร้างความสัมพันธ์ใน ชุมชน หรือเล่นเพื่อเสี่ยงโชค และผู้เล่นพนันชนไก่มักคิดว่าการเล่นพนันชนไก่เป็นกิจกรรมที่ผู้เล่น สามารถควบคุมได้ ผู้เล่นเลือกเล่นด้วยจำนวนเงินที่ไม่มาก จบเกมแล้วจบเลยในช่วงเวลาที่จำกัด หากจะเล่นอีกต้องรอจนกว่าจะถึงวันที่เปิดให้ให้เล่นใหม่ จึงไม่มีผลกระทบมาก แตกต่างจากไฮโล ถั่วโป หรือไพ่ ซึ่งสามารถเริ่มต้นเล่นใหม่ได้เรื่อย ๆ

จากปัจจัยส่งเสริมปัจจัยเอื้ออำนวยดังกล่าว ทำให้การพนันชนไก่ยังคงอยู่ โดยมีการ พัฒนารูปแบบ กิจกรรม สถานที่ เวลา และการบริหารจัดการที่ตอบสนองความต้องการของผู้เล่น พนัน บ่อนเมืองและบ่อนบ้านที่ได้รับอนุญาตเฉพาะเสาร์อาทิตย์จึงไม่เพียงพอต่อความต้องการ

บ่อนป่าที่ผิดกฎหมาย รวมทั้งบ่อนบ้าน (บางส่วนที่ไม่ขออนุญาต) จึงเกิดขึ้นจำนวนมากเพื่อตอบสนองความต้องการของนักพนัน

องค์การอนามัยโลกและสมาคมจิตวิทยาแห่งอเมริกากำหนดให้พฤติกรรมติดการพนันเป็นความผิดปกติทางจิตชนิดหนึ่ง เรียกว่า Pathological gambling จัดโรคติดการพนันให้อยู่ในกลุ่มเดียวกับโรคติดสารเสพติด เรียกว่าป่วยเป็นโรค gambling disorder ซึ่งจะต้องได้รับการบำบัดรักษา ผู้ป่วยจะมีความทุกข์จากการเล่นพนัน แต่ก็หยุดไม่ได้ ไม่สามารถต่อต้านแรงกระตุ้น แรงผลักดัน หรือสิ่งยั่วยวนที่จะให้กระทำบางอย่างที่เป็นอันตรายต่อตนเองหรือผู้อื่น ผู้ป่วยมีความผิดปกติในการควบคุมแรงกระตุ้นภายใน (Impulse-control disorders) ที่อยากจะเล่นการพนัน และจะรู้สึกมีความสุข ยินดี อิ่มใจ หรือรู้สึกปลดปล่อยในระหว่างที่ได้เล่นพนัน สาเหตุสำคัญส่วนหนึ่งเกิดจากมีการหลั่งสารที่ทำให้บุคคลรู้สึกตื่นเต้น ยินดีเป็นสุข สนุกสนาน และมีการหลั่งสารที่ทำให้บุคคลมีความยับยั้งชั่งใจน้อยลง การติดพนันจึงเป็นการติดที่สมอง เกี่ยวข้องกับสารเคมีในสมอง ไม่ใช่เกิดจากพฤติกรรมและความคิดอย่างที่คุณส่วนมากเข้าใจ ผู้ติดการพนันมีความเสี่ยงสูงที่จะเกิดภาวะผิดปกติอื่นๆ เช่น การติดสารเสพติด ย้ำคิดย้ำทำและภาวะวิตกกังวลอย่างผิดปกติ การกินอาหารผิดปกติและอารมณ์แปรปรวน

ในเชิงแนวคิดด้านพฤติกรรมศาสตร์ การเล่นพนันเป็นพฤติกรรมเบี่ยงเบนประเภทหนึ่ง ผู้เล่นมีแรงกระตุ้น มีแรงจูงใจจากภายในให้ต้องการเล่นพนัน มีการคิดถึงข้อดีข้อเสีย และใช้เหตุผลในการตัดสินใจ การเล่นพนันจึงเป็นพฤติกรรมที่มีเจตนาและเป้าหมายของการเล่น ซึ่งสอดคล้องกับที่ Fishbein and Ajzen (1975) อธิบายในทฤษฎีพฤติกรรมตามแผน (The Theory of Planned Behavior: TPB) ว่าบุคคล พฤติกรรมของบุคคลสามารถทำนายได้จาก ความเชื่อ ทศนคติ และความตั้งใจที่จะแสดงพฤติกรรมนั้น โดยมีเป้าหมายเป็นตัวกำกับพฤติกรรม (Goal Directed Behavior: GDB) และ Perugini and Bagozzi (2001) ขยายการอธิบายพฤติกรรมครอบคลุมและลึกซึ้งมากขึ้น โดยด้วยปัจจัยเกี่ยวกับความปรารถนา (Desire) ซึ่งเป็นแรงจูงใจในภายใน และเขายังระบุว่าปัจจัยสำคัญที่สุดของการตัดสินใจในการแสดงพฤติกรรมออกมา

ชลบุรีเป็นจังหวัดหนึ่งในภาคตะวันออกของประเทศไทย มีลักษณะทางภูมิศาสตร์แบบผสมผสาน คือ มีทั้งที่ราบสูง ที่ราบต่ำและชายทะเล ทำให้เป็นแหล่งเพาะปลูกที่สำคัญ อีกทั้งยังเป็นแหล่งอุตสาหกรรมขนาดใหญ่ และเป็นที่ตั้งของแหล่งท่องเที่ยวพักผ่อนชายทะเลที่มีชื่อเสียงหลายแห่งอาชีพหลักของคนในชลบุรี คือ อาชีพเกษตรกรรม ปศุสัตว์ ประมง อุตสาหกรรมท่องเที่ยว และแรงงานในภาคอุตสาหกรรมผลิตต่าง ๆ โดยเฉพาะความเป็นพื้นที่เป้าหมายโครงการพัฒนาพื้นที่ชายฝั่งทะเลภาคตะวันออก ทำให้ในปี 2553 มีนิคมอุตสาหกรรม 5 แห่ง ได้แก่ นิคมอุตสาหกรรมเหมราชชลบุรี นิคมอุตสาหกรรมอมตะนคร นิคมอุตสาหกรรมปิ่นทอง นิคมอุตสาหกรรมปิ่นทอง

(แหลมฉบัง) และนิคมอุตสาหกรรมแหลมฉบัง และมีโรงงานอุตสาหกรรมที่ตั้งอยู่ภายในและนอกนิคม ฯ จำนวนทั้งสิ้น 3,853 แห่ง สภาพพื้นที่ส่วนใหญ่เป็นชนบทและกึ่งชนบท สังคมส่วนใหญ่คงมีวิถีวัฒนธรรมพื้นบ้าน รวมทั้งมีแรงงานที่เดินทางเข้ามาทำงานและพักอาศัยเป็นประชากรแฝงอยู่เป็นจำนวนมาก ทำให้มีการเล่นพนัน โกงเงินและบ่อน โกงเงินจำนวนมากตามไปด้วย เฉพาะบ่อนที่ขออนุญาตเปิดให้เล่นการพนันอย่างถูกกฎหมายมีจำนวนทั้งหมด 24 บ่อน แบ่งเป็นบ่อนเมือง 12 บ่อน บ่อนบ้าน 12 บ่อน (สำนักงานจังหวัดชลบุรี, 2559) กระจายอยู่ในอำเภอต่าง ๆ ซึ่งไม่รวมบ่อนผิดกฎหมายหรือเรียกว่าบ่อนป่าอีกจำนวนหนึ่ง

จากความเป็นมาของการพนันชนไก่ที่เริ่มจากการละเล่นที่มีมาแต่ดั้งเดิมในสังคมเกษตรกรรม การเปลี่ยนแปลงทางสังคมและทางเศรษฐกิจ มีผลให้ธุรกิจการพนันเติบโตและขยายตัวเข้าไปในพื้นที่ต่างๆ เพิ่มมากขึ้น ประกอบกับนโยบายของรัฐบาล ทำให้การละเล่นกลายเป็นธุรกิจการพนันเต็มรูปแบบ เครือข่ายผลประโยชน์และอำนาจที่โยงใย ทำให้การแก้ปัญหาเป็นไปได้ด้วยความยากลำบาก แม้จะมีความพยายามควบคุมการพนันด้วยการออกกฎหมาย ออกระเบียบปฏิบัติต่าง ๆ แต่ก็ไม่สามารถควบคุมได้อย่างมีประสิทธิภาพ การเล็งกฎหมายของบ่อนที่ขออนุญาตตามกฎหมาย การเกิดขึ้นของบ่อนบ้านและบ่อนป่ากระจายไปทั่วพื้นที่ ผู้เล่นสามารถเข้าถึงได้อย่างสะดวก เป็นปัจจัยส่งเสริมให้มีการเล่นพนันมากขึ้น หากเล่นอย่างมีวามจะส่งผลต่อความมั่นคงของสังคมโดยรวมใน ทุก ๆ ด้าน การทำความเข้าใจพฤติกรรมของผู้เล่นพนันจะทำให้สามารถหาแนวทางแก้ปัญหาการพนันชนไก่ให้เบาบางลง ผู้วิจัยจึงสนใจศึกษาพฤติกรรมการเล่นพนัน โกงเงิน โดยเลือกศึกษาในพื้นที่จังหวัดชลบุรีซึ่งเป็นพื้นที่หนึ่งที่มีบ่อนชนไก่ทั้งแบบถูกกฎหมายและผิดกฎหมายเป็นจำนวนมาก

ปัจจัยภายในของบุคคล ได้แก่ ทักษะสติ การคล้อยตามกลุ่มอ้างอิง การรับรู้ความสามารถในการควบคุมพฤติกรรม ความปรารถนาที่จะเล่นพนัน อายุ สถานภาพ ระดับการศึกษา อาชีพ รายได้ และภูมิฐานะ จะสามารถอธิบายพฤติกรรมการเล่นพนันชนไก่ได้มากน้อยเพียงใด

### คำถามการวิจัย

พฤติกรรมเล่นพนันชนไก่ของประชาชนในจังหวัดชลบุรีมีลักษณะอย่างไร ปัจจัยภายในของบุคคลอะไรบ้างที่ส่งผลต่อพฤติกรรมเล่นพนัน และปัจจัยส่วนบุคคลต่างกันส่งผลให้มีพฤติกรรมเล่นพนันแตกต่างกันหรือไม่

### วัตถุประสงค์การวิจัย

1. เพื่อศึกษาพฤติกรรมการเล่นพนันชนไก่ของประชาชนในจังหวัดชลบุรี

2. เพื่อศึกษาปัจจัยภายในของบุคคลที่มีผลต่อพฤติกรรมเล่นการพนันของประชาชนในจังหวัดชลบุรี

3. เพื่อศึกษาปัจจัยส่วนบุคคลที่เกี่ยวข้องกับพฤติกรรมเล่นพนันชนไก่ของประชาชนในจังหวัดชลบุรี

### ขอบเขตการวิจัย

ขอบเขตด้านเนื้อหา

1. พฤติกรรมเล่นพนันชนไก่

ศึกษาโดยใช้บางข้อคำถามของเครื่องมือวัดพฤติกรรมเล่นพนันของกรมสุขภาพจิต ซึ่งปรับปรุงขึ้นมาจาก เครื่องมือมาตรฐานของ The American Psychiatric Association (APA) ชื่อ Statistical manual of mental disorders, 4<sup>th</sup> ed (DSM-IV) โดยเลือกมาเพียง 4 ข้อ (จาก 10 ข้อ)

เหตุผลของการเลือกใช้เพียงบางข้อของเครื่องมือมาตรฐาน เนื่องจากเครื่องมือมาตรฐานนี้เหมาะสมกับการศึกษาในกลุ่มเฉพาะ เช่น กลุ่มที่สมัครใจเข้าบำบัดการเสพติดพนัน หรือกลุ่มที่ต้องการวินิจฉัยว่าสงสัยว่าตนเองเสพติดการพนันหรือไม่ และการใช้เครื่องมือทั้งฉบับมีข้อบ่งชี้ว่าต้องทำการเก็บข้อมูลภายใต้การดูแลของผู้เชี่ยวชาญด้านจิตวิทยา ดังนั้น การนำมาใช้ในกลุ่มประชาชนทั่วไปในการวิจัยครั้งนี้จึงต้องปรับใช้ตามความเหมาะสม โดยเลือกใช้เพียงบางข้อเท่านั้น

2. ศึกษาปัจจัยภายในของบุคคลที่มีผลต่อพฤติกรรมเล่นการพนัน

ศึกษาปัจจัยที่มีผลต่อพฤติกรรมเล่นการพนัน ตามองค์ประกอบของทฤษฎีพฤติกรรมตามแผนของ (TPB) ของ Fishbein and Ajzen (1975) ทั้ง 3 องค์ประกอบ ได้แก่ ทศนคติต่อการพนัน การคล้อยตามกลุ่มอ้างอิง การรับรู้ความสามารถในการควบคุมพฤติกรรม และ ตาม โมเดลพฤติกรรมที่มีเป้าหมายเป็นตัวกำกับ (Goal Directed Behavior: GDB) ของ Perugini and Bagozzi (2001) ได้แก่ ความปรารถนา และความถี่ของพฤติกรรมเล่นพนันในอดีต

2.1 ทศนคติต่อการพนันเชิงบวก คือ การยอมรับพฤติกรรมเล่นพนัน และความชื่น

ชอบ

2.2 การคล้อยตามกลุ่มอ้างอิง คือ การรับรู้ว่าจะสังคมรอบข้าง บุคคลใกล้ชิด กัดค้น หรือส่งเสริม ให้เล่นหรือไม่เล่นการพนัน

2.3 การรับรู้ความสามารถในการควบคุมพฤติกรรม คือ การรับรู้หรือเชื่อว่าตนมีความสามารถในการควบคุมเกมการเล่นพนันได้

2.4 ความปรารถนา คือ แรงกระตุ้นจากภายในของบุคคลให้หวังอย่างแรงกล้าที่จะได้ทำบางสิ่งบางอย่าง

2.5 พฤติกรรมเล่นพนันในอดีต ศึกษา ความถี่ของการเล่นพนันชนไก่ ใน 1 เดือน ในช่วงเวลา 6 เดือนที่ผ่านมา

เนื่องจากการพนันชนไก่แตกต่างจากการพนันหลายประเภทที่สามารถเล่นได้บ่อย ๆ โดยการพนันชนไก่มีการอนุญาตเปิดให้เล่น โดยถูกต้องตามกฎหมายในสนามชนไก่ แต่ละสนามเดือนละ 2 วันเท่านั้น อย่างไรก็ตาม ยังมีส่วนที่ลักลอบเล่นตามบ่อนไม่ถูกกฎหมายอีกจำนวนหนึ่ง การศึกษาความถี่ของการเล่นจึงให้ผู้ตอบประเมินความถี่ของพฤติกรรมเล่นพนันชนไก่ของตัวเองที่เล่นในทุกสนาม รวมทั้งเล่นตามบ่อนที่ลักลอบเล่นแบบผิดกฎหมาย

### ปัจจัยที่ส่งผลต่อพฤติกรรมเล่นพนันชนไก่

ศึกษาตามแนวคิด ทฤษฎีที่เกี่ยวข้อง ดังนี้

1. ทฤษฎีพฤติกรรมตามแผน (TPB) ของ Ajzen (1985)
2. โมเดลพฤติกรรมที่มีเป้าหมายเป็นตัวกำกับ (Goal Directed Behavior - GDB) ของ Perugini and Bagozzi (2001)
3. ปัจจัยส่วนบุคคลที่เกี่ยวข้องกับพฤติกรรมเช่นพนันชนไก่ศึกษา ตามผลการศึกษาของงานวิจัยที่เกี่ยวข้องในอดีต

จากแนวคิดทฤษฎีที่เกี่ยวข้อง ได้ตัวแปรสำหรับการวิจัยดังนี้

1. ตัวแปรตาม  
พฤติกรรมการเล่นพนันชนไก่
  2. ตัวแปรอิสระ  
ประกอบด้วยปัจจัยภายในและปัจจัยส่วนบุคคล  
ปัจจัยภายใน ได้แก่
    1. ทศนคติต่อพฤติกรรมเล่นพนัน คือ ความชื่นชอบ การยอมรับพฤติกรรมเล่นพนัน
    2. การคล้อยตามกลุ่มอ้างอิง คือ เป็นการรับรู้ว่าสังคมรอบข้างยอมรับได้แก่ คนใกล้ชิดคนสำคัญเห็นด้วย และสนับสนุนที่ตนเองจะเล่นการพนัน
    3. การรับรู้ความสามารถในการควบคุมพฤติกรรมคือการรับรู้หรือเชื่อว่าตนมีความสามารถในการควบคุมเกมการเล่นพนันได้
- ปัจจัยที่ 1-3 คือ ปัจจัยที่มีผลต่อพฤติกรรมเล่นการพนันพฤติกรรมตามแผน (TPB) ของ Ajzen (1985)
4. ความปรารถนา คือ แรงขับจากภายในของบุคคลให้มีความรู้สึกต้องการ หรือหวังอย่างแรงกล้าที่จะได้ทำบางสิ่งบางอย่าง หรือต้องการให้บางสิ่งบางอย่างเกิดขึ้น ได้แก่ รู้สึกต้องการ

ความสนุกเพลิดเพลิน ต้องการที่จะได้เล่นพนัน รอคอยให้ถึงเวลาที่จะได้เล่นพนัน และรู้สึกมีแรงกระตุ้นภายในจิตใจให้อยากเล่นพนันไปชน (Urge)

5. พฤติกรรมเล่นพนันในอดีต คือ ความถี่ ความสม่ำเสมอของการเล่นพนันชนไก่ในช่วงเวลาที่ผ่านมา โดยประเมินจำนวนวันที่เข้าเล่นพนันชนไก่ต่อเดือน

ทั้งสองปัจจัยดังกล่าวเป็นปัจจัยที่มีผลต่อพฤติกรรมตามโมเดลพฤติกรรมที่มีเป้าหมายเป็นตัวกำกับ (Goal Directed Behavior: GDB) ของ Perugini and Bagozzi (2001)

6. ปัจจัยส่วนบุคคล ประกอบด้วย

อายุ สถานภาพสมรส ระดับการศึกษา อาชีพ รายได้

ศึกษาตามข้อค้นพบงานวิจัยในอดีต

ขอบเขตด้านประชากรและกลุ่มตัวอย่าง

1. ประชากร ศึกษาเฉพาะผู้เล่นพนันในบ่อนชนไก่ที่ได้รับอนุญาตตามกฎหมาย เป็นประชากรที่ไม่ทราบจำนวนแน่นอน

2. กลุ่มตัวอย่าง 384 คน โดยการกำหนดขนาดกลุ่มตัวอย่างจากสูตรการประมาณการประชากรไม่แน่นอน ของ Cochran (กัลยา วาณิชย์บัญชา, 2549, หน้า 74)

ขอบเขตด้านพื้นที่

จังหวัดชลบุรี โดยเลือกศึกษาในบ่อนที่ได้รับอนุญาตให้เล่นได้อย่างถูกกฎหมาย

ขอบเขตด้านเวลา

การศึกษาพฤติกรรมการเล่นพนันชนไก่ของประชาชนในจังหวัดชลบุรี เริ่มตั้งแต่ วันที่ 15 กรกฎาคม พ.ศ.2560 -15 มิถุนายน พ.ศ. 2561

## นิยามศัพท์เชิงปฏิบัติการ

การพนันชนไก่ (Cockfight gambling) หมายถึง การนำไก่ชนมาต่อสู้กัน และมีการทายผล โดยมีเงินเดิมพัน มีผู้ลงเงินเดิมพันตั้งแต่สองคนขึ้นไปจะเป็นเงินหรือสิ่งของก็ได้แล้วแต่ผู้เล่นทั้งสองฝ่ายจะตกลงกัน

พฤติกรรมเล่นพนันชนไก่ (Cockfight gambling behavior) ประกอบด้วย 2 ส่วน

1. พฤติกรรมเล่นพนันในอดีต หมายถึง ประสบการณ์การเสี่ยงโชคกับกีฬา ชนไก่ โดยประมาณการเป็นจำนวนครั้งที่เล่นต่อเดือน

2. พฤติกรรมเล่นพนันชนไก่ หมายถึง การแสดงออกของผู้เล่นพนันตามกรอบเครื่องมือมาตรฐานของกรมสุขภาพจิต ซึ่งปรับปรุงขึ้นมาจาก เครื่องมือมาตรฐานของ The American Psychiatric Association (APA) ชื่อ Statistical Manual of Mental Disorders, 4th ed (DSM-ซึ่ง

ประกอบด้วย 10 ข้อ โดยเลือกมา 4 ข้อ ได้แก่ การเล่นพนันโดยใช้เงินจำนวนมาก การเพิ่มเงินพนัน เพื่อเพิ่มความตื่นเต้น การกลับไปแก้มือเพราะหวังว่าจะได้ทุนคืน การหยิบยืมเงินคนอื่นหรือจำนำ/ จำนองของมีค่าของตนเพื่อให้ได้เงินไปเล่นพนัน

การประเมินผลความรู้สึกทางบวก หมายถึง การคาดการณ์ถึงความรู้สึกที่จะเกิดขึ้นหากสามารถเล่นชนะพนัน ได้แก่ รู้สึกตื่นเต้น ดีใจ พอใจ มีความสุข

การประเมินผลความรู้สึกทางลบ หมายถึง การคาดการณ์ถึงความรู้สึกที่จะเกิดขึ้นหากเล่นพนันแพ้ ได้แก่ รู้สึกโกรธ ผิดหวัง กังวล เสียใจ

ทัศนคติต่อพฤติกรรมการเล่นพนันชนไก่ (Attitude toward the behavior) หมายถึง ความรู้สึกที่บุคคลต่อพฤติกรรมเล่นพนันชนไก่ เป็นความรู้สึกชื่นชอบและการยอมรับ ได้แก่ เป็นกิจกรรมที่ให้ความตื่นเต้น สนุกสนาน เป็นกิจกรรมเสี่ยงโชคที่อยู่ในวิถีของสังคมไทย เป็นกิจกรรมที่สร้างงานสร้างอาชีพให้กับคนในชุมชน เป็นกิจกรรมช่วยส่งเสริมภูมิปัญญาไทยด้วยการพัฒนาสายพันธุ์ไก่ชน

การคล้อยตามกลุ่มอ้างอิง (Subject norm) หมายถึง การรับรู้ของบุคคลว่า คนอื่นๆ ที่มี ความสำคัญสำหรับเขาต้องการหรือไม่ต้องการให้เขาเล่นพนันชนไก่ ได้แก่ บุคคลสำคัญยอมรับได้ สนับสนุน เข้าใจ และเห็นด้วยหากเขาเล่นพนัน

การรับรู้ความสามารถในการควบคุมพฤติกรรม (Perceived behavioral control) คือ การที่บุคคลรู้สึกว่าการเล่นพนันขึ้นอยู่กับความสามารถและตัดสินใจของตนเอง ได้แก่ สามารถหาที่ เล่นได้หากต้องการเล่น มีทรัพยากรที่จะเล่น เช่น สามารถหาเวลา หาเงินมาเล่นพนันได้ มีทักษะ และสามารถหาข้อมูลที่จะวางแผนเล่นให้ชนะพนันได้

ความปรารถนา (Desire) หมายถึง แรงกระตุ้นจากภายในของบุคคลให้มีความรู้สึก ต้องการ หรือหวังอย่างแรงกล้าที่จะได้ทำบางสิ่งบางอย่าง หรือต้องการให้บางสิ่งบางอย่างเกิดขึ้น ได้แก่ รู้สึกต้องการความสนุกเพลิดเพลินจากการเล่นพนันชนไก่ (Would) รู้สึกต้องการที่จะได้เล่น พนันในบ่อนไก่ (Wish) รู้สึกรอคอยให้ถึงเวลาที่จะได้เล่นพนันในบ่อนไก่ (Crave) รู้สึกมีแรง กระตุ้นภายในจิตใจให้อยากเล่นพนันไก่ชน (Urge)

พฤติกรรมการเล่นพนันในอดีต (Past behavior) หมายถึง ความถี่ ความสม่ำเสมอของการ เล่นพนันชนไก่ในช่วงเวลาที่ผ่านมา โดยประเมินจำนวนวันที่เข้าเล่นพนันชนไก่ต่อเดือน

อายุ หมายถึง อายุปัจจุบันของผู้ตอบแบบสอบถาม

สถานภาพสมรส หมายถึง สถานภาพครอบครัวผู้ตอบได้แก่ โสด สมรสหย่าร้าง

หมายเหตุ

ระดับการศึกษา หมายถึง วุฒิต่างการศึกษาสูงสุดที่ได้รับตามระบบการศึกษาปัจจุบันของผู้ตอบแบบสอบถาม

อาชีพ หมายถึง อาชีพหลักของผู้ตอบ ได้แก่ เกษตรกร รับจ้าง /แรงงาน ลูกจ้าง /พนักงานบริษัทเอกชน ข้าราชการ /พนักงานรัฐวิสาหกิจ ค้าขาย /ธุรกิจ วิชาชีพอิสระ

รายได้ หมายถึง จำนวนเงินที่เป็นรายรับต่อเดือนของผู้ตอบแบบสอบถาม หรือ สินทรัพย์ หรือค่าตอบแทนที่ได้จากการประกอบอาชีพของผู้ตอบแบบสอบถาม

### ประโยชน์ที่คาดว่าจะได้รับ

ข้อค้นพบที่ได้จากการวิจัยครั้งนี้จะสามารถนำไปใช้ประโยชน์ได้ในลักษณะต่าง ๆ ดังนี้

1. ได้ข้อมูลให้ผู้เล่นพนันชนไก่ใช้เป็นแนวทางลดการเล่นพนันชนไก่ เพื่อแก้ไข ป้องกัน และลดผลกระทบจากปัญหาการเล่นพนันชนไก่
2. หน่วยงานที่เกี่ยวข้องได้ข้อเสนอแนะเชิงนโยบายพิจารณากำหนดทิศทางการป้องกันแก้ไขปัญหา
3. ได้ประโยชน์ในเชิงองค์ความรู้ (Theoretical contribution) โดยการใช้ทฤษฎีพฤติกรรมที่มีเป้าหมายเป็นตัวกำกับ ( Goal Directed Behavior: GDB) อธิบายปรากฏการณ์การเล่นพนันของเยาวชนในบริบทสังคมไทย เป็นแนวทางให้ผู้สนใจทฤษฎีดังกล่าวได้ศึกษาต่อไป
4. ได้ประโยชน์เชิงระเบียบวิธีวิจัย (Theoretical and methodological contribution) คือ ข้อเสนอแนะเกี่ยวกับเครื่องมือวิจัยที่เหมาะสมกับกลุ่มเป้าหมายและเทคนิควิธีการวิเคราะห์ที่เหมาะสมกับปรากฏการณ์ทางสังคมที่ซับซ้อนเป็นแนวทางให้ผู้สนใจศึกษาต่อไป

## บทที่ 2

### การทบทวนวรรณกรรม

ผู้วิจัยทบทวนแนวคิด ทฤษฎีต่าง ๆ ที่เป็นที่มาของตัวแปรที่เกี่ยวข้องกับพฤติกรรมเล่นการพนัน และนำเสนอเป็น 7 หัวข้อ ดังนี้

1. การพนันชนไก่
2. ข้อมูลพื้นที่และข้อมูลบ่อนไก่ชนในจังหวัดชลบุรี
3. แนวคิดพฤติกรรมการเล่นพนัน
4. ทฤษฎีพฤติกรรมตามแผน
5. แนวคิดพฤติกรรม โดยมีเป้าหมายเป็นตัวกำหนด (Goal Directed Behavior – GDB)
6. งานวิจัยที่เกี่ยวข้อง
7. กรอบแนวคิด
8. สมมติฐาน

#### การพนันชนไก่

ความหมายของการพนัน

คนไทยได้ยืมคำว่า “การพนันขันต่อ” อยู่บ่อย ๆ ซึ่งพจนานุกรมกฎหมายแพ่งและพาณิชย์ (พระวรภักดิ์ พิบูลย์, 2511, หน้า 21) ว่า “การพนัน” หมายถึง ข้อตกลงซึ่งมีอยู่ว่าผู้ใดเข้าเล่นชนะด้วยความฉลาดไหวพริบและความชำนาญของตนรวมทั้งมีโชคปนอยู่ด้วยจะได้รับประโยชน์จากผู้เล่นคนอื่นที่แพ้ เช่น เล่นไพ่ เล่นถั่วโป ส่วนคำว่า “ขันต่อ” หมายถึง ข้อตกลงของบุคคล 2 ฝ่าย ฝ่ายหนึ่งยื่นยันอีกฝ่ายหนึ่งปฏิเสธต่อเหตุการณ์อันใดอันหนึ่งและตกลงว่าถ้าความเจริญอยู่แก่ฝ่ายใด ฝ่ายนั้นเป็นผู้ชนะ เช่น ชกมวย ซึ่งถ้าดูจากความหมายคำแรก “การพนัน” จะมีลักษณะการใช้ทักษะความสามารถเฉพาะตัว ส่วน “ขันต่อ” จะเป็นลักษณะการทายผลหรือทายเหตุการณ์ที่จะเกิดขึ้นในอนาคต และทั้งสองคำมีเรื่อง “โชค” เข้ามาเกี่ยวข้อง ทำให้ผู้เล่นการพนันใช้คำว่า “เสี่ยงโชค” ซึ่งจะฟังดูดีกว่าคำว่า “เล่นพนัน”

ราชบัณฑิตยสถาน (2546) ให้ความหมายการพนันว่า หมายถึง เล่นเอาเงินหรือสิ่งอื่นใด โดยอาศัยความฉลาด ความชำนาญ เล่ห์เหลี่ยม ไหวพริบ และฝีมือ รวมทั้งโชคด้วย การเล่นเช่นนั้นเรียกว่า การพนัน

พระราชบัญญัติการพนัน พุทธศักราช 2478 ไม่ได้กำหนดนิยามความหมายของคำว่า “พนัน” ไว้โดยเฉพาะแต่จากรายละเอียดในกฎหมายดังกล่าว สรุปได้ว่าคำว่า “พนัน” มีความหมายว่า คือการที่บุคคลสองคนขึ้นไปเข้าเล่นเพื่อแสวงหาประโยชน์ โดยอาศัยการเสี่ยงโชคด้วยความฉลาด ความชำนาญ เล่ห์เหลี่ยม ไหวพริบและฝีมือ เพื่อพนันเอาเงินหรือทรัพย์สิน เช่น การเล่นไพ่ต่างๆ บิดเบี้ยด เป็นต้น รวมถึงลักษณะการนำคนหรือสัตว์มาต่อสู้ แข่งขันกัน เช่น ชกมวย และ ชนวัว ชนไก่ กัดปลา แข่งม้า วิ่งวัวคน ชกมวย มวยปล้ำ เป็นต้น

#### ประเภทของการพนัน

พระราชบัญญัติการพนัน พุทธศักราช จำแนกได้เป็น 2 ประเภทคือ

1. ประเภทตามบัญชี ก. ได้แก่การพนันอันระบุไว้ในบัญชี ก. ทำพระราชบัญญัติการพนัน พุทธศักราช 2478 หรือการเล่นซึ่งมีลักษณะคล้ายกันหรือการเล่นอันร้ายแรงอื่นใดซึ่งรัฐมนตรีว่าการกระทรวงมหาดไทยได้ออกกฎกระทรวงระบุเพิ่มเติมไว้ปัจจุบันการพนันตามบัญชีมีทั้งสิ้น 28 ชนิด

1.1 หวย ก. ข.

1.2 โปป๋น

1.3 โปกกา

1.4 ถั่ว

1.5 แผลเก้า

1.6 จับยี่เกี

1.7 ต่อแต้ม

1.8 เบี้ยโบกหรือคู่สี่หรืออีโง้ง

1.9 ไฟสามใบ

1.10 ไม้สามอัน

1.11 ช้างงาหรือป๋อก

1.12 ไม้ดาไม้แดงหรือปลาตาปลาแดงหรืออีดาอีแดง

1.13 อีโปงกรอบ

1.14 กาตัด

1.15 ไม้หมุนหรือล้อหมุนทุกอย่าง

1.16 หัวโตหรือทายภาพ

1.17 การเล่นซึ่งมีการทรมานสัตว์เช่นเอามีดหรือหนามผูกหรือวางยาเบื่อมาให้สัตว์ชนหรือต่อสู้กันหรือสูมไฟบนหลังเต่าให้วิ่งแข่งกันหรือการเล่นอื่น ๆ ซึ่งเป็นการทรมานสัตว์

ประเภทตามบัญชี ข. ได้แก่การพนันอันระบุไว้ตามบัญชี ข. ท้ายพระราชบัญญัติการพนันพุทธศักราช 2478 หรือการเล่นซึ่งมีลักษณะคล้ายกันหรือการเล่นอื่นใดซึ่งรัฐมนตรีกระทรวงมหาดไทยได้ออกกฎกระทรวงระบุเพิ่มเติมไว้ปัจจุบันการพนันตามบัญชี ข. มีทั้งสิ้น 28 ชนิด

1. การเล่นต่างๆซึ่งให้สัตว์ต่อสู้หรือแข่งกันเช่น ชนโค ชนไก่ กัดปลา แข่งม้า ฯลฯ นอกจากที่กล่าวไว้ในหมายเลข 17 แห่งบัญชี ก.
2. วิ่งวัวคน
3. ชกมวย มวยปล้ำ
4. แข่งเรือฟ่ง แข่งเรือล้อ
5. ชีรูป
6. โยนห่วง
7. โยนสตางค์หรือวัตถุใดๆลงในภาชนะต่าง ๆ
8. ตกเบ็ด
9. จับสลากโดยวิธีใด ๆ
10. ยิงเป้า
11. ปาหน้าคน ปาสัตว์หรือสิ่งใด ๆ
12. เต้าข้ามด่าน
13. หมากแกว
14. หมากหัวแดง
15. บิงโก
16. สลากกินแบ่ง สลากกินรวบหรือการเล่นอย่างใดที่เสี่ยงโชคให้เงินหรือประโยชน์  
อย่างอื่นแก่ผู้เล่นคนใดคนหนึ่ง
17. โตเต้ไลเซเตอร์สำหรับการเล่นอย่างใดอย่างหนึ่ง
18. สวีปสำหรับการเล่นอย่างใดอย่างหนึ่ง
19. บู้กเมกิงสำหรับการเล่นอย่างใดอย่างหนึ่ง
20. ขายสลากกินแบ่งสลาก กินรวบหรือสวีปซึ่งไม่ได้ออกในประเทศสยามแต่ได้จัดให้มี  
ขึ้นโดยชอบด้วยกฎหมายของประเทศที่จัดนั้น
21. ไฟนกระจอก ไฟต่อแถม ไฟต่าง ๆ
22. ควาด
23. บิลเลียด

24. ช้องอ้อย

25. สะบ้าทอย

26. สะบ้าชุด

27. ฟุตบอลโต๊ะ

28. เครื่องเล่นซึ่งใช้เครื่องกลพลังไฟฟ้า พลังแสงสว่างหรือพลังอื่นใดที่ใช้เล่นโดยวิธี สัมผัสเลื่อนกดติดดึงดัน ยิง โยน โยกหมุนหรือวิธีอื่นใดซึ่งสามารถทำให้แพ้ชนะกันได้ไม่ว่าจะ โดยมีการนับแต้มหรือเครื่องหมายใดๆหรือไม่ก็ตาม

ประเภทการพนันตามที่กล่าวมาเป็นการพนันที่กฎหมายอนุญาตให้เล่นได้โดยจะต้อง ได้รับใบอนุญาตจากเจ้าพนักงานผู้ออกใบอนุญาต

ต่อมามีการประกาศในกฎกระทรวงฉบับที่ 23 พ.ศ. 2530 ให้ฟุตบอลโต๊ะและเครื่องเล่น ซึ่งใช้ไฟฟ้าจักรกล หรือสปริงติด ยิง หรือโยนวัตถุใด ๆ ในลักษณะโดยมีการนับแต้ม เป็นการพนัน ด้วย

ความหมายของการพนันดังกล่าว สรุปได้ว่า เป็นกิจกรรมที่มีบุคคลหรือกลุ่มคนอย่างน้อยสองฝ่ายเข้ามาเกี่ยวข้อง ในลักษณะเป็นผู้เล่นหรือเป็นผู้แข่งขันเอง มีการใช้ทักษะความชำนาญ ไหวพริบ ฝีมือ หรือนำคนหรือสัตว์แข่งขันต่อสู้กัน และทายผลการแข่งขันนั้นในลักษณะการเสี่ยงโชค ขอบเขตของกิจกรรมการพนันจึงค่อนข้างกว้างขวาง และผันแปรไปตามความเปลี่ยนแปลงของวัฒนธรรมและพัฒนาการทางเทคโนโลยีในสังคม

การคงอยู่และการเพิ่มขึ้นของการพนันในสังคมไทยมีปัจจัยเกี่ยวข้องทั้งหลายประการ เริ่มจากปัจจัยภายใน คือการที่สังคมมีทัศนคติว่าคนเล่นการพนันไม่ใช่คนเลวหากเล่นเพื่อความสนุกสนาน สร้างความสัมพันธ์ในชุมชน หรือเล่นเพื่อเสี่ยงโชค คนที่มีปัญหาคือ “นักพนัน” ซึ่งหมกมุ่น ใช้เวลาส่วนใหญ่เพื่อการเล่นพนัน แสวงหาที่จะเล่นพนันตลอดเวลาทุกรูปแบบ โดยมองว่าแต่ละชุมชนจะมี “นักพนัน” อยู่ไม่กี่คน นอกจากนั้น ปัจจัยเชิงโครงสร้างและวัฒนธรรมประเพณีท้องถิ่นต่างๆ เอื้อให้การพนันแบบดั้งเดิมเพิ่มรวดเร็ว เช่น การพนันวิถีวัฒนธรรมพื้นบ้าน ไม่ว่าจะเป็น การพนันบั้งไฟ ชนไก่ วัวชนที่เล่นกันในชุมชนต่างๆ ทั่วประเทศ การคงอยู่และการเพิ่มขึ้นของการพนันในสังคมไทยมีปัจจัยเกี่ยวข้องทั้งหลายประการ เริ่มจากปัจจัยภายใน คือการที่สังคมมีทัศนคติว่าคนเล่นการพนันไม่ใช่คนเลวหากเล่นเพื่อความสนุกสนาน สร้างความสัมพันธ์ในชุมชน หรือเล่นเพื่อเสี่ยงโชค คนที่มีปัญหาคือ “นักพนัน” ซึ่งหมกมุ่น ใช้เวลาส่วนใหญ่เพื่อการเล่นพนัน แสวงหาที่จะเล่นพนันตลอดเวลาทุกรูปแบบ โดยมองว่าแต่ละชุมชนจะมี “นักพนัน” อยู่ไม่กี่คน นอกจากนั้น ปัจจัยเชิงโครงสร้างและวัฒนธรรมประเพณีท้องถิ่นต่างๆ เอื้อให้การพนันแบบดั้งเดิมเพิ่มรวดเร็ว เช่น การพนันวิถีวัฒนธรรมพื้นบ้าน ไม่ว่าจะเป็น การพนันบั้งไฟ ชนไก่ วัวชนที่เล่นกัน

ในชุมชนต่าง ๆ ทั่วประเทศ และยังมีปัจจัยจากภายนอกคือประเทศเพื่อนบ้านเปิดบ่อนคาสิโนขึ้นจำนวนมาก รวมไปถึงการขยายตัวของธุรกิจการพนันทุกชนิดผ่านออนไลน์ ปัจจัยภายนอกและภายในเหล่านี้เป็นตัวกระตุ้นส่งเสริมคนไทยเล่นพนันมากขึ้น

การชนไก่สำหรับประเทศไทยมีการถูกกล่าวขานมานาน เนื่องจากมีการเล่นกีฬาชนไก่มาตั้งแต่สมัยสมเด็จพระนเรศวรมหาราช เพราะกีฬาชนไก่เป็นการละเล่นหรือกีฬาที่มีลักษณะเฉพาะ โดยผู้ที่เล่นนั้นมาจากสถานภาพ อาชีพที่ต่างกัน แต่ทุกคนที่เล่นกีฬาชนไก่ต่างมีความเท่าเทียมกัน และมีได้จำกัดอยู่เฉพาะแต่ในบรรดาชาวบ้านในชนบทเท่านั้น แต่มีการแพร่หลายไปถึงคนในทุกระดับชั้น

ในประเทศไทยการเลี้ยงไก่ชนแพร่หลายในแถบภาคเหนือ เนื่องจากนโยบายของนักการเมืองซึ่งมีภูมิหลังเกี่ยวกับการพนัน จากคำบอกเล่าของนักเลี้ยงไก่ชนในจังหวัดลำพูนมีการส่งเสริมในการเลี้ยงไก่ชนอย่างเป็นทางการเมื่อประมาณปี พ.ศ. 2548 ในฐานะเป็นสินค้าชนิดหนึ่งของโครงการหนึ่งตำบลหนึ่งผลิตภัณฑ์ โดยสามารถเพิ่มมูลค่าของไก่ได้นับร้อยเท่า ไก่ชนจึงเป็นสัตว์เศรษฐกิจ บวกรวมกับบทบาทของนักการเมืองท้องถิ่น รวมถึงนักดนตรี นักธุรกิจในปัจจุบันได้เข้ามาศึกษาไก่ชนกันมากขึ้น ปัจจุบันทุกจังหวัดในประเทศไทยจะมีบ่อนไก่ใหญ่ ๆ การพนันชนไก่มีการเล่นกันตลอดปี แต่ในช่วงหลังสงครามตีไปจนถึงออกพรรษา จะน้อยลงอาจจะเพราะเข้าหน้าฝน ไก่จะติดหัวคาง่าย เลยถือเป็นช่วงพักแข่ง ประคบประหงม ออกกำลังยืดเส้นยืดสาย อยู่แต่ในซุ้ม รอดูกุาลใหม่ หลังออกพรรษา หมดฝนแล้วการชนไก่นิยมจัดกันในภาคฤดูร้อน โดยมีสังเวียนหรือ บ่อนชนไก่ กระจายอยู่ทั่วประเทศ ซึ่งมีทั้งบ่อนที่ได้รับอนุญาต (บ่อนถูกกฎหมาย) และบ่อนที่ไม่ได้รับอนุญาต (บ่อนเถื่อน) ในประเทศไทย

จะเห็นได้ว่าการพนันชนไก่แพร่ขยายไปทั่วทุกพื้นที่ทั้งในเมืองและชนบท และผู้เล่นก็ไม่ได้จำกัดอยู่แค่ในกลุ่มเกษตรกรหรือชนชั้นใดชนชั้นหนึ่ง ผลกระทบของการพนันชนไก่จึงแพร่ขยายอย่างกว้างขวาง

ความเป็นมาของการชนไก่

การชนไก่สามารถแบ่งออกได้เป็น 3 ช่วง

ในช่วงแรกการชนไก่เป็นการละเล่นพื้นบ้าน เพื่อความสนุกสนาน และสร้างความสัมพันธ์ของคนในชุมชน มีการชนไก่ในงานที่เป็นประเพณี วัฒนธรรม เป็นวิถีชีวิตของสังคมชนบทซึ่งที่ต่างคนต่างบอกว่าไก่ของตนเป็นไก่ชนเก่ง จึงมีการนำไปมาชนกันในกลุ่มเล็ก 4 – 5 ครอบครัว ถือเป็นการเล่นสนุกสนานภายในกลุ่มบ้านเล็กๆ ที่อยู่ละแวกเดียวกัน การชนไก่ในช่วงเวลานี้จะไม่มีมีการพนันเข้ามาข้องเกี่ยว ในช่วงที่สอง เป็นการเริ่มต้นของการเกิดบ่อนป่าหรือบ่อนบ้าน มีการแพร่ขยายไปตามการเจริญเติบโตของชุมชน โดยคนในชุมชนที่เลี้ยงไก่มีการนัด

หมายกัน ตามตามสถานที่ต่างๆ เช่น ไร่ ไร่ ไร่ ส่วนบางคนก็นำไก่ไปชนไก่ในงานประเพณีประจำหมู่บ้าน ซึ่งการพนันจะมีการพนันขันต่อโดยเจ้าของไก่และคนติดตามวงเงินไม่มากนัก มีผู้อาวุโสเป็นกรรมการ ส่วนคนดูจะมีการตกลงเดิมพันกันในระหว่างชน ลักษณะของการชนไก่ในสองช่วงนี้คือ พัฒนาการของบ่อนป่าหรือบ่อนบ้านในยุคแรก ที่มีจุดประสงค์ของการชนไก่ยังเป็นจุดประสงค์ทางสังคมในการเชื่อมสัมพันธ์ระหว่างเจ้าของไก่ ระหว่างชุมชนและชุมชนใกล้เคียง ช่วงที่สามการชนไก่ได้เริ่มเป็นบ่อนพนันชนไก่แบบธุรกิจ โดยมีรายได้จากการเก็บค่าสถานที่ เก็บจากเจ้าของบ่อน จากเจ้ามือ ค่าจ้อครด ค่าเช่าเสื่อ ร้านขายอาหาร บ่อนพนันชนไก่ในยุคนี้จะมีขอบเขตพื้นที่ชัดเจนมากขึ้น และมีระบบการจัดการ เช่น การจำหน่ายบัตรเพื่อดูการชนไก่ มีกฎระเบียบ การเปรียบไก่ และมีการกำหนดวงเงินเดิมพันระหว่างเจ้าของไก่ 2 ฝ่าย มีการเล่นต่อรองจากผู้ชม มีการกำหนดระยะเวลาในการชน (กำหนดยก) ซึ่งเป็นการเริ่มต้นการชนไก่เพื่อแข่งขันชิงเดิมพันอย่างแท้จริง

ผู้มีส่วนเกี่ยวข้องกับการชนไก่

ผู้ที่มีส่วนเกี่ยวข้องกับการพนันชนไก่ มีดังนี้

1. เจ้าของบ่อนพนันชนไก่ คือ ผู้ที่เป็นคนลงทุนเปิดบ่อนพนันชนไก่ ซึ่งจะต้องเป็นผู้ที่มีเงินทุน กว้างขวาง และมีอิทธิพลเพียงพอที่จะติดต่อประสานงานกับเจ้าหน้าที่รัฐที่เกี่ยวข้องเพื่อให้บ่อนคงอยู่ได้ เนื่องจากการเปิดบ่อนมีค่าใช้จ่ายและลงทุนสูง โดยทั่วไปแล้วเจ้าของบ่อนมักจะไม่ดำเนินกิจการเอง แต่จะจ้างผู้ดูแลเป็นผู้จัดการบ่อนแทน ซึ่งผู้จัดการบ่อนจะต้องเป็นผู้ที่มีความเชี่ยวชาญเรื่องไก่ชน มีเพื่อนฝูงนักพนันที่จะดึงลูกค้าเข้ามาใช้บริการในบ่อน

2. ผู้จัดการบ่อนพนันชนไก่ คือ ผู้ที่มีหน้าที่ดูแลบ่อนพนัน ซึ่งจะต้องเป็นผู้ที่มีประสบการณ์เกี่ยวกับไก่ชน เป็นผู้ที่มีไหวพริบและเข้าใจทั้งในเรื่องกติกา และทุกขั้นตอนเกี่ยวกับไก่ชนและการพนันชนไก่ ผู้จัดการบ่อนโดยส่วนมากมักจะเป็นกำนัน ผู้ใหญ่บ้าน อดีตข้าราชการตำรวจ เกษียณอายุราชการ ทนายความ บุคคลเหล่านี้จะมีความรู้ความเข้าใจเกี่ยวกับกฎหมายและระบบหรือกลไกทางราชการที่เกี่ยวข้อง ช่วยทำให้การประสานงานต่าง ๆ ทำได้ง่ายขึ้น

3. เจ้าของซุ้ม เป็นเจ้าของไก่ชนที่นำมาเปรียบชนในบ่อนพนันชนไก่ ส่วนใหญ่เจ้าของซุ้มไก่ชนจะเป็นผู้มีเงินทุนในการดำเนินการ

4. มือน้ำ เป็นผู้ที่มีหน้าที่เลี้ยงดูไก่ชน ให้น้ำไก่ พาไก่ออกกำลังกาย ซ้อมปล้ำไก่ ดูแลไก่ชน รักษาแผลให้ไก่หลังจากการปล้ำ หรือการชนแต่ละยก ในวันที่นำไก่เข้าชนในบ่อน มือน้ำจะเป็นผู้นำไก่เข้าบ่อนพร้อมด้วยเจ้าของซุ้ม อุ้มไก่ชนไปเปรียบจับคู่ชนในสังเวียน ซึ่งมือน้ำเป็นผู้มีสำคัญมากในขบวนการชนไก่ที่จะสามารถทำให้ไก่ชนของซุ้มชนะหรือแพ้ได้

5. พนักงานในบ่อนชนไก่ ได้แก่ พนักงานขายบัตรผ่านประตูเข้าบ่อนพนันชนไก่ กรรมการบ่อนและประชาสัมพันธ์ทำหน้าที่ประกาศให้เจ้าของไก่ได้รู้กำหนดการต่างๆ พนักงานดูแลทั่วไป พนักงานทำความสะอาดภายในบ่อน พนักงานรักษาความปลอดภัย ฯลฯ

6. กรรมการห้ามไก่ กรรมการห้ามไก่ 1 คน ทำหน้าที่หลายอย่าง เช่นเป็นผู้ดูแลข้อตกลงในการชนไก่ของบ่อน ให้ปัสเตอร์พันเคียวไก่ จับไก่ทั้งคู่ม้วนนิ้วเล็บแข็งในน้ำกลางเพื่อป้องกันเจ้าของไก่ใส่ยาทำร้ายไก่คู่ต่อสู้ ประคบคู่มือให้ไ้ชนกัน จับเวลาการชนไก่แต่ละยก แจ้งให้นักพนันบนสังเวียนได้ทราบเอกลักษณ์ของไก่ชนแต่ละตัวเพื่อช่วยในการเล่นพนัน และบอกเวลาหมดยก กรรมการห้ามไก่ในสังเวียนหลักจะได้ค่าตอบแทนประมาณวันละ 500 บาท ส่วนกรรมการห้ามไก่ในสังเวียนรอง จะมีค่าตอบแทนคนละ 300 บาทต่อวัน

7. ผู้ชมและนักพนันชนไก่ คุณสมบัติเฉพาะของนักพนันไก่ชน คือ เป็นผู้มีไหวพริบ ปฏิภาณ มีเหลี่ยมมีคม มีจังหวะการเล่นพนัน และต้องดูทิศทางการเล่นพนันของพรรคพวกเพื่อน ๆ ที่เล่นพนันด้วยกันคนเล่นพนันชนไก่มาจากหลายอาชีพ เช่น ทนายความ สมาชิกสภาองค์กรปกครองส่วนท้องถิ่น กำนันผู้ใหญ่บ้าน ข้าราชการ พนักงานบริษัทธุรกิจต่าง ๆ เป็นต้น ส่วนใหญ่จะเป็นผู้มีรายได้ประจำ มีหน้าที่การงานประจำ มีฐานะทางการเงินดี บางคนมาเล่นพนันชนไก่เพื่อพักผ่อนในวันหยุด

ขั้นตอนของการพนันชนไก่

การเปรียบไก่ชน ถือได้ว่าเป็นหัวใจหลักของการชนไก่ ซึ่งวิธีการเปรียบไก่จะมีหลายวิธี โดยส่วนใหญ่จะอาศัยหลักเกณฑ์ ได้แก่ น้ำหนัก อายุ รูปร่าง เป็นต้น ในกรณีที่ทุกอย่างใกล้เคียงกัน จะต้องดูที่เคียวซึ่งเป็นอาวุธสำคัญของไก่ชน การเปรียบคู่จะต้องพิจารณาให้ถี่ถ้วน เคียวดีแต่ไม่ตั้งอยู่ในตำแหน่งที่เหมาะสมก็ไม่เป็นประโยชน์ใด ๆ

การวางเงินเดิมพัน การวางเงินเดิมพันจะเกิดขึ้น หลังการเปรียบไก่แล้วเสร็จเมื่อเจ้าของไก่ทั้งสองฝ่ายตกลงจะชนกันแล้ว ก็จะไปรวบรวมเงินเดิมพันตามที่ตกลงกันไว้ โดยเจ้าของไก่เป็นคนที่มีโอกาสก่อนใครในการกำหนดวงเงินลงขันว่าจะให้ใครลงเงินเป็นจำนวนเท่าใด ถ้าเงินเดิมพันมีวงเงินไม่มาก เจ้าของไก่อาจจะลงคนเดียวไม่มีการลงขัน แต่ถ้ามีตกลงวงเงินเดิมพันที่สูงเกินวงเงินที่เจ้าของไก่อมีอยู่ ก็จะมีการลงขันกับคนที่ติดตามกันมา

วิธีการเล่นพนันชนไก่แบบต่อรองจะเกิดขึ้น ภายหลังมีการปล่อยไก่ชนกันในสังเวียน คนดูรอบสังเวียนจะทำการต่อรองระหว่างกัน ราคาสูงต่ำมากขึ้น อยู่กับลีลาการต่อสู้ของไก่ชน ถ้าไก่ชนแต่ละตัวผลัดกันได้เปรียบเสียเปรียบพลิกไปพลิกมา การต่อรองก็จะเพิ่มมากขึ้นทั้ง อัตราการต่อรอง วงเงินการต่อรองในแต่ละครั้งในแต่ละคู่จะมากหรือน้อยขึ้นอยู่กับการแข่งขันของผู้เล่น

ถ้าอยู่ในชั้นของนักพนันมืออาชีพกระเป๋านักวางเงินต่อรองก็จะสูงเป็นหลักพันขึ้นไป ส่วนนักพนันมือสมัครเล่นก็จะต่อรองเป็นหลักร้อยขึ้นไป

วิธีวางเงินเดิมพัน เมื่อได้เงินครบตามจำนวนที่ตกลงกันไว้แล้วเจ้าของไก่ทั้งสองฝ่ายก็จะนำเงินไปมอบให้คณะกรรมการบ่อนเก็บไว้ ทางคณะกรรมการจะเป็นผู้ออกตั๋วรับรอง เมื่อเสร็จสิ้นการชนไก่แต่ละคู่ผู้ผลแพ้ชนะ เจ้าของไก่ที่ชนะจะนำตัวนั้นมาแลกเอาเงินเดิมพัน โดยทางบ่อนจะหักค่าน้ำไว้ร้อยละ 10 ของวงเงินเดิมพัน ดังนั้น เวลาเจ้าของไก่ทั้งสองฝ่ายตกลงวงเงินเดิมพันมักจะรวมค่าน้ำ 10 เปอร์เซ็นต์ไว้ในจำนวนด้วย เช่น ตกลงวงเงินเดิมพัน 5,000 บาท ก็จะเพิ่มเป็น 5,500 บาท ทั้งสองฝ่ายต้องไปรวบรวมเงินเดิมพันมาฝ่ายละ 2,750 บาท เป็นต้น

การปล่อยไก่ชนกัน การปล่อยไก่ชนกัน เป็นขั้นตอนสำคัญของกระบวนการชนไก่ เจ้าของไก่ หรือมีอน้ำทั้งสองฝ่ายจะนำไก่ของตนเองมาให้กรรมการในสังเวียนตรวจสอบตามบริเวณลำตัวไก่ให้เรียบร้อย แล้วนำไก่อลงจุ่มเท้าในถังน้ำที่เตรียมเอาไว้ เพื่อเป็นการป้องกันซึ่งอาจมีการเคลือบยาพิษตามตัวหรือทาไว้ที่แข้งไก่ จากนั้น กรรมการจะทำการคืนไก่ให้กับเจ้าของ หรือมีอน้ำ เพื่อปล่อยไก่เข้าชนกัน เมื่อไก่ทั้งสองฝ่ายเข้าตีกันเจ้าของหรือมีอน้ำต้องออกนอกสังเวียนไปอยู่ในมุมของตนเอง เหลือไว้เฉพาะกรรมการเท่านั้น

กติกากการชนไก่ กติกากการชนไก่ส่วนใหญ่จะคล้ายๆ กันในแต่ละบ่อน อาจแตกต่างกันบ้างในรายละเอียดและสำนวนภาษา ได้แก่

1. ถ้าไก่ตัวใดตัวหนึ่งตาบอด 2 ข้าง กรรมการจะจับแพ้ทันที
2. ไก่ทุกคู่ถ้าได้ชน ยังไม่แพ้-ชนะ จะต้องชนให้ครบ 8 อัน
3. ถ้าวางเดิมพันทั้ง 2 ข้าง ห้ามยกเลิก
4. ถ้าเดี่ยวตัวใดตัวหนึ่งหลุดหรือหักจะต้องให้ฝ่ายตรงข้ามหรือกรรมการดูก่อนจึงจะไล่

ได้

5. ถ้าตัวใดตัวหนึ่งหนีหน้ากรรมการ 3 ครั้ง กรรมการจะตัดสินแพ้ทันที
6. ห้ามวางยาคู่ต่อสู้ ถ้าจับได้จะปรับให้แพ้
7. ไก่คู่ไหนที่มีเดิมพันมากให้จัดเข้าก่อนได้ทันที
8. ถ้าวางเดิมพันเท่ากันจะจัดคู่ตามลำดับก่อนหลังที่วางเดิมพัน
9. ถ้าชนน้ำอันซ้อมตก 3 ครั้ง ยังไม่นำไก่เข้าชนถือว่าแพ้ทันที
10. การตัดสินของกรรมการถือว่าเป็นเอกฉันท์

กฎหมาย ในการควบคุมการพนันชนไก่

1. พระราชบัญญัติการพนันปี 2478

สาระเกี่ยวกับไก่ชน ใน พระราชบัญญัติการพนันปี 2478 จำแนกประเภทการพนันเป็น บัญชี ก. และบัญชี ข. ประเภทบัญชี ก. ข้อที่เกี่ยวกับการชนไก่ คือ ข้อ 17. ระบุว่าการเล่นซึ่งมีการ ทรมานสัตว์ เช่น เอามัดหรือหนามผูก หรือวางยาเบื่อเมาให้สัตว์หรือคู่ต่อสู้กัน หรือสูมไฟบนหลัง เต่าให้วิ่งแข่งกัน หรือการเล่นอื่นๆ ซึ่งทรมานสัตว์ อันมีลักษณะคล้ายกับที่ว่านี้ หมายความว่า การ เล่นในข้อ 17.บัญชี ก. นี้ห้ามอนุญาตให้เล่น ถ้าเล่นได้ต้องออกพระราชกฤษฎีกาโดยคณะรัฐบาล ส่วนบัญชี ข. ที่เกี่ยวข้องกับการเล่นชนไก่ คือ ข้อ 1. ระบุว่า การเล่นต่างๆ ซึ่งให้ต่อสู้หรือแข่งกัน เช่น ชนโค ชนไก่ กัดปลา แข่งม้า ฯลฯ หมายความว่า อนุญาตให้เล่นชนไก่ได้ โดยไม่ทรมานตาม ข้อห้ามในบัญชี ก. ข้อ 17. คือ ไม่เอามัด เอาหนามผูกหรือต่อเคียวไก่ให้ชนกันให้ขออนุญาต รัฐมนตรี เจ้าหน้าที่ หรือพนักงาน เล่นไก่อีกตามที่เห็นสมควร ก็วัน วันไหนก็ได้ตั้งแต่ เวลา 7-19 น. การเล่นชนไก่ ปัจจุบันตามระเบียบกระทรวงมหาดไทย พ. ศ. 2525 อนุญาต ให้เล่นได้เดือนละ 2 ครั้ง คือ วันอาทิตย์ที่ 2 และ 4 ของเดือน ถ้าวันไหนตรงกับวันสำคัญทางศาสนา ก็ให้งดเล่นโดย เต็มขาด

สาระเกี่ยวกับไก่ชน ใน พระราชบัญญัติการพนันปี 2478

มีอยู่ในหลายมาตรา ได้แก่ มาตรา 4 มาตรา 5 มาตรา 6 มาตรา 7 มาตรา 10 มาตรา 11 มาตรา 12 มาตรา 15 มาตรา 17 พ.ร.บ. ดังนี้

1. มาตรา 4 ห้ามอนุญาตให้เล่นการพนันที่ระบุไว้ในบัญชี ก. จะเล่นได้รัฐบาลต้องออก พระราชกฤษฎีกาแก้ไข พ.ร.บ. มาตรานี้ก่อน ให้เล่นการพนันที่ระบุไว้ในบัญชี ข. ได้ แต่ต้องขอ อนุญาตต่อท่านรัฐมนตรี หรือเจ้าหน้าที่ เจ้าพนักงาน ให้ออกใบอนุญาตก่อนถึงจะเล่นได้

2. มาตรา 5 การจัดให้มีการชนไก่อันขัดต่อพ.ร.บ. นี้ ให้สันนิษฐานไว้ก่อนว่า ผู้นั้น เล่นการพนัน

3. มาตรา 6 ผู้ใดอยู่ในวงการเล่น อันขัดต่อ พ.ร.บ. นี้ ให้สันนิษฐานไว้ก่อนว่า ผู้นั้นเล่น ด้วย เว้นแต่ดูการเล่นในงานรื่นเริง สาธารณะ งานนักขัตฤกษ์ หรือ สาธารณะสถาน

4. มาตรา 7 ใบอนุญาตทุกฉบับต้องกำหนดเงื่อนไข การเล่นการพนันโดยชัดแจ้ง สถานที่ วัน เดือน ปี และกำหนด เวลา ห้ามบุคคลไม่บรรลุนิติภาวะเข้าเล่น

5. มาตรา 10 ทรัพย์สินที่จับได้ในวงการพนัน อันขัดต่อ พ.ร.บ. นี้ ให้ริบเสียทั้งสิ้นเว้นแต่ ทรัพย์สินที่ไม่ได้เอาออกพนัน

6. มาตรา 11 เจ้าพนักงานผู้ออกใบอนุญาต มีสิทธิ์เรียกใบอนุญาตคืน เมื่อผู้รับใบอนุญาต ละเมิด

7. มาตรา 12 ผู้จัดให้มีการเล่นโดยไม่ได้รับอนุญาต หรือได้รับอนุญาต แล้วแต่ เล่นพลิก แผลง หรือผู้ใดเข้าเล่น ผู้นั้นมีความผิดต้องระวางโทษ จำคุกไม่เกิน 2 ปี หรือปรับไม่เกิน 2000 บาท

หรือ ทั้งจำทั้งปรับ เว้นความผิดมาตรา 4 ทวิ จำคุกไม่เกิน 1 ปี ปรับไม่เกิน 1000 บาทหรือทั้งจำทั้งปรับ

8. มาตรา 12 ให้จ่ายสินบนแก่นำจับกึ่งหนึ่ง ของจำนวนเงินค่าปรับ

9. มาตรา 17 รัฐมนตรีว่าการกระทรวงมหาดไทย เป็นเจ้าหน้าที่รักษาการ  
ระเบียบกระทรวงมหาดไทย ว่าด้วย การพนันชนไก่ และกัณฑ์ลา พ.ศ. 2525

การพนันในลักษณะอั้งการละเล่นและประเพณีในชนบท กลายเป็นอบายมุขที่ทำให้ประชาชน ลุ่มหลง มัวเมา ในการพนัน เป็นบ่อเกิดแห่งอาชญากรรมและความยากจน รัฐบาลจึงมีนโยบายลดวันอนุญาตเล่นการพนันชนไก่และกัณฑ์ลาให้น้อยลงแต่ยังเปิดโอกาสให้ประชาชนในชนบทส่วนใหญ่ได้มีสถานที่พักผ่อนหย่อนใจบ้างตามสมควร รัฐมนตรีว่าการกระทรวงมหาดไทย ออกระเบียบกระทรวงมหาดไทย ว่าด้วย การพนันชนไก่ และกัณฑ์ลา พ.ศ. 2525 โดยอาศัยอำนาจตามมาตรา 17 แห่งพระราชบัญญัติการพนัน พุทธศักราช 2478 มีสาระดังนี้ อนุญาตให้ผู้ได้รับอนุญาตเดิมเสนอเรื่องราวการขออนุญาตออกใบอนุญาตต่อไป การพนันชนไก่และกัณฑ์ลา ให้อุญาตให้เล่นเดือนละ 2 ครั้ง โดยให้เล่นเฉพาะในวันอาทิตย์ของสัปดาห์ที่ 2 และ สัปดาห์ 4 ของเดือน ไม่อนุญาตในให้เล่นในวันงคสำคัญทางศาสนา สถานที่เล่นจะต้องมีบริเวณกว้างขวาง ไม่ขัดต่อสุขลักษณะและอนามัย ผู้ขออนุญาตจะต้องมีฐานะมั่นคงพอ เชื่อถือได้ และมีประพฤดิเรียบร้อย ในกรณีผู้ที่ได้รับอนุญาตกระทำผิดเงื่อนไข เช่น ทำผิดเงื่อนไขหลังใบอนุญาต ไม่จัดสถานที่ให้เป็นเงื่อนไข จัดให้มีการเล่นการพนันอย่างอื่นในบริเวณที่เล่นการพนันชนไก่หรือกัณฑ์ลา มีการก่อความไม่สงบเรียบร้อยเกิดขึ้นในสถานที่ มีการขายสุรา หรือดื่มสุราหรือยอมให้คนเมาสุราเข้าสถานที่ และห้ามอนุมัติการอนุญาตเล่นการพนัน ไก่ และกัณฑ์ลาเพิ่มเติมขึ้นใหม่โดยเด็ดขาดเว้นแต่การย้ายสถานที่เล่น

ระเบียบกระทรวงมหาดไทยว่าด้วยการพนันชนไก่และกัณฑ์ลา พ.ศ. 2552

กระทรวงมหาดไทยห้ามเปิดบ่อนไก่มาเกือบ 30 ปี จนกระทั่ง พ.ศ. 2552 จึงมีการออกระเบียบกระทรวงมหาดไทย อนุญาตให้เปิดบ่อนไก่ได้โดยเสรีทั่วประเทศ ใครที่มีอายุ 35 ปี สัญชาติไทย ไม่เคยล้มละลาย ไม่เคยติดคุก ถ้าติดแต่พ้นโทษมาแล้วเกิน 2 ปี โดยขออนุญาตกับผู้ว่าราชการจังหวัดในต่างจังหวัด ถ้าในกรุงเทพเป็นอำนาจของอธิบดีกรมการปกครองกระทรวงมหาดไทย สาระสำคัญอีกข้อหนึ่งคือ เพิ่มวันชนไก่ จากเดิมที่ให้เปิดเฉพาะวันอาทิตย์ ก็เพิ่มเป็นทุกเสาร์อาทิตย์หรือเดือนละ 8 วัน แต่ให้มีการพนันกันได้ ไม่เกิน 5 วัน และต้องไม่ตรงกับวันเฉลิมพระชนมพรรษา และวันสำคัญทางศาสนา

การเปิดเสรีบ่อนไก่ชน และเพิ่มวันเล่นตาม พ.ร.บ. นี้ ทำให้คนหลายกลุ่มเข้าไปเกี่ยวข้องกับกิจกรรมการพนันประเภทนี้ มีการสร้างเครือข่ายอิทธิพลและผลประโยชน์โยงใย เช่น

นักการเมือง ผู้มีอิทธิพลในท้องถิ่น รวมทั้งเจ้าของบ่อนที่ได้ประโยชน์เชิงธุรกิจครบวงจร บ่อนชนไก่เกิดขึ้นจำนวนมากเพื่อตอบสนองความต้องการของกลุ่มต่าง ๆ

โดยแต่ละปีเจ้าของบ่อนจะต้องยื่นคำร้องขอใช้สถานที่เล่นพนันชนไก่ คณะกรรมการที่ได้รับแต่งตั้งจะออกไปตรวจสอบสถานที่ชนไก่จริง และรายงานเป็นเอกสาร พร้อมกับ นายอำเภอ เป็นเจ้าพนักงานออกใบอนุญาตเสนอผู้ว่าฯอนุมัติประเด็นการขออนุญาตเปิดบ่อนผู้ว่าฯ เป็นผู้อนุมัติ ส่วนเอกสารสำคัญต้องมีหนังสือยืนยันจากสถานีตำรวจว่ามีกำลังตำรวจเพียงพอที่จะไปดูแลความสงบในบ่อนพนันชนไก่ได้ และหนังสือรับรองจากปศุสัตว์ถึงผลการตรวจดูความสะอาดบ่อนพนันชนไก่ มาตรการป้องกันโรคติดต่อสัตว์ปีก บ่อนถูกกฎหมายมีการคุมเข้ม ด้านไข้หวัดนกซึ่งเจ้าของบ่อนต้องให้ความร่วมมือไม่เช่นนั้นจะไม่รับการต่อใบอนุญาต การคุมเข้มเนื่องจากไก่ชนแต่ละตัวมีราคาแพง ผู้คนเข้าบ่อนอาจเป็นพาหะนำเชื้อเข้ามา ไก่แต่ละตัวจึงต้องผ่านการตรวจสุขภาพ ออกบัตรไก่ ส่วนบ่อนจะมีมาตรการทำความสะอาด เช่น ก่อนเข้าบ่อนต้องผ่านด่านล้างเท้าฆ่าเชื้อโรคก่อน

นอกจากนั้น เจ้าของบ่อนยังต้องยื่นคำร้องขออนุญาตเปิดบ่อนทุกเดือน โดยยื่นคำร้องล่วงหน้าอย่างน้อย 1 สัปดาห์ ถ้ามีการเปิดบ่อนพนันชนไก่โดยยังไม่ได้รับใบอนุญาตถือว่าเป็นบ่อนเถื่อน และจะผิดกฎหมายพนันถ้าเป็นบ่อนใหญ่ถือว่ามีกรมั่วสุ่มเกินกว่า 10 คน เจ้าของบ่อนมีโทษจำคุก 2 ปี ถูกปรับ 20,000 บาท

#### ประเภทบ่อนชนไก่

ในปัจจุบัน บ่อนไก่ชนไม่เพียงทำหน้าที่ให้มีการจัดให้มีการชนไก่ แต่ยังเป็นสถานที่ที่สามารถ เล่นการพนันที่ถูกกฎหมายภายใต้พระราชบัญญัติการพนัน พ.ศ. 2478 และระเบียบกระทรวงมหาดไทยว่าด้วยพนันไก่ชน และกติกปลา พ.ศ. 2552 การเปลี่ยนแปลงทางเศรษฐกิจและสังคมส่งผลให้วิถีชีวิตแบบชุมชนชนบทเปลี่ยนเป็นวิถีชีวิตแบบชุมชนเมือง การชนไก่ซึ่งอิงอยู่วิถีชีวิตเกษตรกรรมก็เปลี่ยนเป็นการพนันชนไก่ที่มีบ่อนพนันชนไก่ที่เกิดขึ้นในชุมชน และมีการชนไก่ตลอดทั้งปีซึ่งสอดคล้องกับวิถีชีวิตแบบเมืองการเปลี่ยนแปลงดังกล่าวจึงไม่ได้ให้การชนไก่หมดไป ที่นำมาสู่ธุรกิจพนันที่เกี่ยวข้องสัมพันธ์กับนักธุรกิจ นักการเมือง และข้าราชการบางส่วนซึ่งดักดวงผลประโยชน์จากการชนไก่ รวมถึงการจัดการและควบคุมบ่อนไก่โดยตรง บ่อนไก่ชนเกิดจากการเปลี่ยนแปลงตามวัตถุประสงค์ของการชนไก่แต่ในขณะเดียวกันได้เปลี่ยนแปลงไปตามความสัมพันธ์ของลักษณะบุคคล และความสามารถของไก่ จำนวนคนดู รวมถึงคนที่เข้ามาเล่นการพนัน ดังนั้นบ่อนไก่ชนจึงมีความหลากหลายตามสภาพของแต่ละท้องถิ่น โดยจำแนกบ่อนไก่ชนออกเป็น 3 ประเภทดังนี้

1. บ่อนป่า หรือบ่อนวังในสภาพชุมชนบ้านป่าที่มีวิถีผูกพันกับธรรมชาติ มีการทำนา ทำไร่ และทำสวนเพื่อการบริโภค ผู้คนในชุมชนมีความเชื่อไปในทางเดียวกัน การชนไก่่นั้นเป็นเพื่อความสนุกสนานบันเทิงเท่านั้น โดยมักจะจัดขึ้นหลังวิถีเก็บเกี่ยวข้าวและในประเพณีปีใหม่ ในเวลาต่อมาเมื่อมีการชนไก่ภายในชุมชนพัฒนาเป็นบ่อนไก่และเริ่มมีการพนันเกิดขึ้นและตำรวจเริ่มมีการควบคุมการชนไก่บ่อนแบบง่าย ๆ ในสภาพแวดล้อม บ่อนป่าแทบทั้งหมดไม่ได้รับอนุญาต ด้วยเหตุผลว่าการตั้งบ่อนไม่ได้มุ่งหวังในเชิงธุรกิจจึงไม่คุ้มที่จะอนุญาต อย่างไรก็ตามการตั้งบ่อนจำเป็นต้องทำข้อตกลงกับตำรวจในพื้นที่และต้องจ่ายส่วยเพื่อไม่ให้โดนจับกุม

2. บ่อนบ้านเกิดจากระยะเปลี่ยนผ่านของชุมชนเมื่อรายได้ส่วนใหญ่ของคนในชุมชนมาจากนอกภาคเกษตรกรรม การชนไก่จึงเปลี่ยนแปลงไปตามวิถีชีวิตของชุมชนขณะเดียวกันก็มีหน่วยงานของภาครัฐเป็นผู้ควบคุมในการตั้งบ่อนภายใต้พระราชบัญญัติการพนัน พ.ศ. 2478 บ่อนบ้านที่ทำการศึกษาคั้งขึ้นเมื่อปี พ.ศ. 2535 มีเนื้อที่ประมาณ 1 ไร่ บริเวณรอบบ่อนจะมีซุ้มเพื่อเป็นที่พักไก่โดยในบ่อนจะให้บริการไฟฟ้า เต้าไฟ และกระเบื้องโลหะที่ให้ความร้อนนอกจากนี้การจัดการซุ้มยังให้อำนวยความสะดวกด้านการลงทะเบียนไก่ซึ่งเป็นมาตรการหนึ่งของการจัดการใช้หัวคนก บ่อนบ้านส่วนใหญ่จะขออนุญาตถูกต้องตามกฎหมายเพื่อเป็นหลักความปลอดภัยให้กับนักพนันหรือไม่ก็เป็นบ่อนที่มีนักการเมืองเข้ามาหนุนหลังดังนั้น เจ้าของบ่อนจึงไม่พื้นที่จะต้องมีความสัมพันธ์กับนักการเมือง นักธุรกิจ หรือข้าราชการ โดยจะต้องมีการหักเงินจำนวนหนึ่งสำหรับใช้รักษาความสัมพันธ์กับคนเหล่านี้เช่นการเลี้ยงส่ง หรือการเลี้ยงต้อนรับ

3. บ่อนเมืองเป็นการพัฒนาของบ่อนชนไก่สู่ความทันสมัย หลังจากชุมชนเกิดการเปลี่ยนแปลงกลายเป็นเมือง บ่อนเมืองเป็นของนักธุรกิจ ซึ่งทำธุรกิจพนันโดยตรง และคนที่เข้าเล่นจะเป็นนักการเมืองมืออาชีพ หรือเซียนพนันกระเป๋านัก บ่อนเมืองเป็นบ่อนที่มีชื่อเสียงได้รับการยอมรับจากผู้คนในวงการไก่ชนว่าเป็นสถานที่ไก่อัดสำหรับซุ้มใหญ่มีวงเงินเดิมพันจำนวนมากและต้องรับไก่ชนจากต่างภาครวมทั้งเป็นที่รวมกลุ่มของนักการเมืองมืออาชีพทั่วประเทศ บ่อนไก่ชนแบบเมืองจะมีเนื้อที่อย่างน้อย 1 ไร่ บริเวณทางเข้าบ่อนจะมีจุดที่ให้ผู้ชมจุ่มเท้าให้น้ำยาฆ่าเชื้อโรคภายในบ่อนจะแบ่งออกเป็น 4 ส่วน คือส่วนสังเวียนไก่ชน ส่วนของที่พักและให้น้ำไก่ชน ส่วนของห้องประชาสัมพันธ์และลงทะเบียน และส่วนของโรงอาหาร ส่วนสังเวียนชนไก่จะมี 2 ลักษณะ คือสังเวียนชนไก่แบบเปิด เรียกว่าสนามลงไก่ และสังเวียนแบบห้องปรับอากาศเรียกว่าบ่อนห้องแอร์ ซึ่งมีการเก็บค่าเข้าชมแล้วแต่บ่อนจะเป็นการกำหนด

เงื่อนไขการชนไก่จะชนกันทั้งหมด 8 ยก แต่โดยทั่วไปทั้งในสังเวียนและนอกสังเวียนมักจะชนกันไม่ถึง 8 ยก โดยใช้เวลา 5-6 ยกก็รู้แพ้รู้ชนะ โดยไก่ตัวที่แพ้จะวิ่งหนีกระโดดออกจากสังเวียนหรือถูกไก่ตัวที่แข็งแรงกว่ากดหัว ไส้ตี หรือหากเจ้าของว่าไก่ของตนสู้ไม่ได้ และไม่ยอมให้

ไก่ได้รับบาดเจ็บมากจนเกินไป เพราะจะเสียไก่ ก็จะยอมแพ้โดยให้พี่เลี้ยง ไปอุ้มไก่ออกมาจากสังเวียน

การพนันชนไก่จะเกิดขึ้นไม่ได้หากปราศจากบ่อนไก่ชน บ่อนจึงเป็นสถานที่ในการเชื่อมโยงของบุคคลต่างๆ ที่เกี่ยวข้องซึ่งไม่ใช่เพียงแค่การชนไก่เท่านั้นแต่ยังเป็นการสานต่อและการกระชับความสัมพันธ์ในด้านอื่นๆ อีกด้วย

ลักษณะของบ่อนชนไก่ 3 ประเภท สรุปได้ดังตารางที่ 2-1

ตารางที่ 2-1 สรุปลักษณะของบ่อนชนไก่ 3 ประเภท

บ่อนเมือง	บ่อนบ้าน	บ่อนป่า
บ่อนเมือง ในความหมายไม่ใช่อยู่ในเมือง หรือในเขตชุมชน แต่เป็นบ่อนที่ขอเปิดถูกต้องตามกฎหมายโดยอยู่ภายใต้การควบคุมดูแลของนายอำเภอในพื้นที่นั้นๆ ที่มี	บ่อนบ้านนั้น เป็นการเปิดเพื่อทำการอนุรักษ์หรือเปิดเป็นชมรมผู้รักไก่ได้โดยผู้เปิดไปขอยื่นความ	บ่อนป่า หรือที่เรียกว่าบ่อนวังนั้นในปัจจุบันยังมีอยู่มาก โดยส่วนใหญ่จะติดกันช่วง
การขอเปิดบ่อน โดยจะเปิดได้เดือนละไม่เกิน 4 วันก่อนเปิด	งานกับปศุสัตว์ประจำอำเภอในพื้นที่นั้นๆ และปศุสัตว์ประจำอำเภอจะออกเอกสารให้สามารถ	เทศกาล ปีใหม่ สงกรานต์ และเวลาว่างโดยส่วนใหญ่จะเป็นการซ้อมไก่ มีบาง
ต้องขออนุญาตจากผู้ว่าราชการจังหวัดเท่านั้น เมื่อทำการเปิดแล้วนักพนันสามารถเข้าไปเล่นได้ถูกต้องตามกฎหมาย	ซ้อมไก่ชนได้เดือนละไม่เกิน 2 ครั้งและห้ามเล่นพนันโดยเด็ดขาดหากจับได้ว่ามีการเล่นพนันจะถูกยึดใบอนุญาตทันที	กลุ่มจัดซ้อมตีไก่โดยมีการเปรียบไก่ เดิมพัน กลุ่มนี้ชอบไปตีในป่าเพราะสะดวกต่อการวิ่งหนีตำรวจ เพราะทางอำเภอไม่อนุญาตให้ซ้อมหรือตีโดยเด็ดขาด

### ข้อมูลพื้นที่และข้อมูลบ่อนไก่ชนในจังหวัดชลบุรี

ชลบุรี เป็นจังหวัดที่ตั้งอยู่ทางทิศตะวันออกเฉียงใต้ของประเทศไทย ริมฝั่งทะเลด้านตะวันออกของอ่าวไทย ตามประวัติเป็นเมืองเก่า อยู่ในราวสมัยทวารวดีและสมัยขอมนั่นเอง เขตจังหวัดชลบุรีมีเมืองที่เกิดขึ้นใน สมัยนั้น 3 เมืองด้วยกัน คือ เมืองพญาแร่ ในเขตอำเภอบ่อทอง เมืองพระรถในเขตอำเภอพนัสนิคม และ เมืองศรีพะโลในเขตอำเภอเมืองชลบุรี เมือง 3 เมืองนี้ มีความสัมพันธ์เกี่ยวข้องกัน คือ เมืองพญาแร่ติดต่อกับเมืองพระรถโดยคลองหลวง ปัจจุบันคลองยังอยู่และเป็นคลองสาย ที่สำคัญและยาวที่สุดของจังหวัด ชลบุรี การทำนาในอำเภอพนัสนิคม และอำเภอพาน

ทอง อาศัยน้ำจากคลองนี้ ซึ่งมีแควหลายแคว แควใหญ่ที่สุด คือ แควที่เกิดจากทิวเขาป่าแดง ไหลผ่านตลาดอมพูนม และ เมืองพระรถติดต่อกับเมืองศรีพะโลทาง ถนน (ปัจจุบันแนวถนนยังมีอยู่) จากการสันนิษฐานโดยอาศัยหลักฐานทางโบราณสถาน และลักษณะทาง ภูมิศาสตร์ประกอบกัน เมืองโบราณทั้งสามเมืองนี้น่าจะเกิดขึ้นก่อนหลังกัน ไม่นานนักกล่าวคือเมืองพญาเร่ เกิดขึ้นก่อน จากนั้นเมืองพระรถเกิดขึ้นและเมืองศรีพะโล เกิดขึ้นในระยะต่อมา ซึ่งอาณาเขตของเมืองโบราณ ทั้งสามรวมกันเป็นพื้นที่ของจังหวัดชลบุรีในปัจจุบัน

#### ที่ตั้งอาณาเขต

จังหวัดชลบุรีตั้งอยู่ในภาคตะวันออกของประเทศไทย หรือริมฝั่งทะเลด้านตะวันออกของอ่าวไทย ประมาณเส้นรุ้งที่ 12 องศา 30 ลิปดา-13 องศา 43 ลิปดาเหนือ และเส้นแวงที่ 100 องศา 45 ลิปดา - 101 องศา 45 ลิปดาตะวันออก ระยะทางจากกรุงเทพมหานครตามเส้นทางหลวงแผ่นดิน หมายเลข 34 (ถนนสายบางนา-ตราด) รวมระยะทางประมาณ 81 กิโลเมตร และมีเส้นทางหลวงพิเศษ หมายเลข 7 หรือ Motorway (กรุงเทพฯ-ชลบุรี) ระยะทาง 79 กิโลเมตร ซึ่งใช้ระยะเวลาในการเดินทาง ประมาณ 45 นาที มีพื้นที่ทั้งจังหวัด จำนวน 2,726,875 ไร่ (4,363 ตารางกิโลเมตร) คิดเป็นร้อยละ 0.85 ของพื้นที่ประเทศไทย (พื้นที่ของประเทศไทยประมาณ 320,696,875 ไร่ หรือ 513,115 ตารางกิโลเมตร) ทิศเหนือ ติดกับจังหวัดฉะเชิงเทรา ทิศใต้ ติดกับจังหวัดระยอง ทิศตะวันออก ติดกับจังหวัดฉะเชิงเทรา จังหวัดจันทบุรี และจังหวัดระยอง ทิศตะวันตก ติดกับชายฝั่งทะเลตะวันออกของอ่าวไทย

#### ลักษณะภูมิประเทศ

ลักษณะภูมิประเทศของจังหวัดชลบุรี มีทั้งพื้นที่ที่เป็นภูเขา พื้นที่ราบลุ่มและที่ราบติดชายฝั่งทะเล รวมทั้งเกาะน้อยใหญ่อีกมากมาย ลักษณะภูมิประเทศแบ่งออกได้ ดังนี้ 1. พื้นที่ส่วนที่เป็นภูเขา จะอยู่เกือบกึ่งกลางของจังหวัดเป็นแนวยาวจากทิศตะวันตกเฉียงเหนือไป ยังตะวันออกเฉียงใต้ โดยเขตที่มีความสูงจากระดับน้ำทะเลตั้งแต่ 200 เมตรขึ้นไป จะอยู่ด้านตะวันออกของจังหวัด ซึ่งอยู่ในเขตอำเภอบ่อทองและอำเภอหนองใหญ่ ในด้านที่ติดกับจังหวัดฉะเชิงเทราและจันทบุรี 2. ส่วนที่เป็นที่ราบลุ่ม จะอยู่ตอนบนของจังหวัดในเขตอำเภอบ้านนาถอง อำเภอพนัสนิคม และแนวกึ่งกลางของด้านตะวันตก 3. ส่วนที่ติดกับทะเล อยู่ทางด้านทิศตะวันตกตั้งแต่อำเภอเมืองจนถึงอำเภอสัตหีบ ซึ่งมีความยาว ประมาณ 160 กิโลเมตร ประกอบด้วยที่ราบตามชายฝั่งทะเลที่มีภูเขาเล็ก ๆ สลับอยู่บางตอน ชายฝั่งทะเลบางแห่งมีลักษณะเว้าแหว่งและเป็นกลุ่มต้ำน้ำทะเลท่วมถึง มีป่าชายเลนหรือโกงกางขึ้นตั้งแต่ในเขตอำเภอ เมืองชลบุรี ถัดลงไปเป็นอำเภอศรีราชา อำเภอบางละมุงและอำเภอสัตหีบ มีหาดทรายสวยงามหลายแห่ง ซึ่งถูกพัฒนาเป็นแหล่งท่องเที่ยวที่สำคัญของจังหวัด 4. ส่วนที่เป็นเกาะอยู่ห่างจากชายฝั่งทะเลออกไปประมาณ 10 กิโลเมตร ซึ่งประกอบด้วย

พื้นที่ที่เป็น เกาะเล็กและเกาะใหญ่ประมาณ 46 เกาะ เกาะที่สำคัญที่สุดคือเกาะสี่ซังและมีฐานะเป็นอำเภอ นอกจากนี้ยังมีเกาะแสมสาร เกาะล้าน เกาะครก เกาะซากและเกาะไผ่ เป็นที่เหมาะสมแก่การท่องเที่ยวและพักผ่อน

#### ประชากรและเขตการปกครอง

ปัจจุบันจังหวัดชลบุรีแบ่งการปกครองออกเป็น 11 อำเภอ 92 ตำบล 687 หมู่บ้าน โดยมีอำเภอต่าง ๆ ดังนี้ อำเภอเมืองชลบุรี บ้านบึง บางละมุง พานทอง พนัสนิคม ศรีราชา สัตหีบ หนองใหญ่ บ่อทอง เกาะสี่ ซัง และเกาะจันทร์ การปกครองส่วนท้องถิ่น ประกอบด้วย องค์การบริหารส่วนจังหวัด 1 แห่ง เทศบาลนคร 1 แห่ง เทศบาลเมือง 10 แห่ง เทศบาลตำบล 33 แห่ง องค์การบริหารส่วนตำบล 53 แห่ง และมีรูปแบบ การปกครองพิเศษ 1 แห่ง ได้แก่ เมืองพัทยา จำนวนประชากรตามทะเบียนราษฎร (ข้อมูล ณ วันที่ 31 ธันวาคม 2554) รวม 1,338,656 คน เป็นชาย 656,537 คน (คิดเป็นร้อยละ 48.99 ของประชากร ทั้งหมด) และหญิง 680,111 คน (คิดเป็นร้อยละ 49.05 ของประชากรทั้งหมด) มีครัวเรือนทั้งสิ้น 719,524 ครัวเรือน จำนวนประชากรแฝงประมาณ 1,200,000 คน

จังหวัดชลบุรีมีจำนวนบ่อนพนันชนไก่ที่เป็นบ่อนถูกกฎหมาย (บ่อนเมือง) 12 บ่อน ซึ่งกระจายไปในแต่ละอำเภอ มีจำนวนดังนี้

#### ตารางที่ 2-2 จำนวนบ่อนพนันชนไก่ (บ่อนเมือง)

ลำดับที่	ชื่อ-สกุล และสถานที่ขออนุญาต							
	ชื่อ-สกุล	เลขที่	หมู่ที่	ตำบล	อำเภอ	จังหวัด	การขออนุญาต	
1.	นายลิขิต ไผตรี	16/3	8	นาป่า	เมืองชลบุรี	ชลบุรี	อนุญาต	6 สังเวียน
2.	นางทับทิม สามัคคี	126/483	3	บ้านสวน	เมืองชลบุรี	ชลบุรี	อนุญาต	5 สังเวียน
3.	นายประสิทธิ์ เงินชัย	186/9	7	บางเสร่	สัตหีบ	ชลบุรี	อนุญาต	5 สังเวียน
4.	นายสาโรจน์ โรจนารุณ	68/1	7	ท่าบุญมี	เกาะจันทร์	ชลบุรี	อนุญาต	8 สังเวียน
5.	นายวิสูตร รงค์สุวรรณ	-	11	หนองขาม	ศรีราชา	ชลบุรี	อนุญาต	10 สังเวียน

ตารางที่ 2-2 (ต่อ)

ลำดับ ที่	ชื่อ-สกุล และสถานที่ขออนุญาต							การขอ อนุญาต	
	ชื่อ-สกุล	เลขที่ ที่ดิน เลขที่	หมู่ ที่	ตำบล	อำเภอ	จังหวัด			
6.	นายสมศักดิ์ ส่งเสริม	โฉนด ที่ดิน เลขที่ 3065	-	บางพระ	ศรีราชา	ชลบุรี	อนุญาต	10	สังเวียน
7.	นายสุวรรณทอง คำภูมิ	โฉนด ที่ดิน เลขที่ 46095	-	ทุ่ง สุขลา	ศรีราชา	ชลบุรี	อนุญาต	5	สังเวียน
8.	นายขวัญจิตร ขจรกลิ่น	50/2	3	ตะเคียน เตี้ย	บางละ มุง	ชลบุรี	อนุญาต	6	สังเวียน
9.	นายถนอม ภู่อ้าย	5/3	4	ห้วย ใหญ่	บางละ มุง	ชลบุรี	อนุญาต	10	สังเวียน
10.	นายเลิศ แก่นประธูป	123/21	10	หนอง ปรือ	บางละ มุง	ชลบุรี	อนุญาต	10	สังเวียน
11.	นายพรชัย ค้างเงิน	-	8	หนอง เหียง	พนัส นิคม	ชลบุรี	อนุญาต	10	สังเวียน
12.	นายวิโรจน์ ชาวคอน	485	1	บ่อทอง	บ่อทอง	ชลบุรี	อนุญาต	10	สังเวียน

(ทะเบียนสถานที่เล่นพนันชนไก่ (บ่อนไก่) สำนักงานจังหวัดชลบุรี, 2559)

### แนวคิดพฤติกรรมการเล่นพนัน

สังคมไทยผูกพันอยู่กับการพนันมานาน โดยแทรกซึมอยู่ในกิจกรรมบันเทิง ประเพณี และการละเล่นสังคมตั้งแต่อดีตจนถึงปัจจุบัน เฉพาะหลักฐานชัดเจนที่มีการบันทึกไว้ในปี 2230 โดย มองซิเออร์ ลาลูแบร์ เอกอัครราชทูตจากฝรั่งเศส สมัยพระเจ้าหลุยส์ที่ 14 ที่เข้ามาเจริญสัมพันธไมตรีกับประเทศสยาม ยุคกรุงศรีอยุธยาในรัชสมัยสมเด็จพระนารายณ์ ว่า “ชาวสยามนั้น

รักการพนันเหลือหลาย จนกระทั่งยอมฉิบหาย ขายตน หรือแม้กระทั่งบุตร ธิดา...” แสดงให้เห็น ความหลงใหลการพนันของคนไทยเป็นที่รับรู้ของผู้คนต่างบ้านต่างเมืองมานานหลายร้อยปี

ในสมัยกรุงรัตนโกสินทร์ตอนต้น การเล่นเกมพนันยังเป็นสิ่งที่ทำได้อย่างถูกต้องตามกฎหมาย ประชาชนมีความหมกมุ่น ไม่ทำมาหากิน และเล่นเกมพนันหมดเนื้อหมดตัว ทำให้เกิด อาชญากรรมในสังคมมากขึ้น จนกระทั่งสมัยรัชกาลที่ 5 จึงทรงสั่งให้ยกเลิกบ่อนเบี้ย ต่อมาสมัย รัชกาลที่ 6 มีการตรากฎหมายการพนันฉบับแรกในปี พ.ศ. 2473 และมีพระราชบัญญัติการพนัน พ.ศ. 2478 ปิดบ่อนทั่วราชอาณาจักรไทย ต่อมาเมื่อสังคมมีพัฒนาการและความเปลี่ยนแปลงทาง เทคโนโลยีจึงมีการเพิ่มเติมในกฎกระทรวงฉบับที่ 23 พ.ศ. 2530 ให้เพิ่มฟุตบอลโต๊ะ และเครื่องเล่น ซึ่งใช้ไฟฟ้าจักรกล หรือสปริงดีด ยิง หรือโยนวัตถุใด ๆ ในภาชนะโดยมีการนับแต้ม ใน กฎกระทรวงฉบับนี้กำหนดโทษในการเล่นการพนันมีการปรับสูงสุดไม่เกิน 1,000 บาท ผู้จัดให้มี เล่นการพนันกำหนดให้ปรับสูงสุดตั้งแต่ 500 -500,000 บาท แม้กฎหมายจะระบุลักษณะของการ พนันรวมทั้งมีการกำหนดโทษไว้ แต่การพนันก็ไม่หมดไปจากสังคม และนับวันจะแพร่กระจายสู่ คนทุกกลุ่มในสังคม

ความหมายของการเล่นเกมพนัน

คนไทยอาจเคยได้ยินคำว่า “การพนันขั้นต่อ” อยู่บ่อย ๆ ซึ่ง ความหมายของ “การพนัน” หมายถึง ข้อตกลงว่าผู้ใดเข้าเล่นชนะด้วยความฉลาดไหวพริบและความชำนาญของตนรวมทั้งมี โชคปนอยู่ด้วยจะได้รับประโยชน์จากผู้เล่นคนอื่นที่แพ้ เช่น เล่นไพ่ เล่น ถั่วโป ส่วนคำว่า “ขั้นต่อ” หมายถึง ข้อตกลงของบุคคล 2 ฝ่าย ฝ่ายหนึ่งยื่นยันอีกฝ่ายหนึ่งปฏิเสธต่อเหตุการณ์อันใดอันหนึ่ง และตกลงว่าถ้าเหตุการณ์ที่เกิดขึ้นตรงกับของฝ่ายใด ฝ่ายนั้นเป็นผู้ชนะ เช่น ชกมวย ชนไก่ กัดปลา ซึ่งถ้าดูจากความหมายคำแรก “การพนัน” จะมีลักษณะการใช้ทักษะ-ความสามารถเฉพาะตัว ส่วน “ขั้นต่อ” จะเป็นลักษณะการทายผลหรือทายเหตุการณ์ที่จะเกิดขึ้นในอนาคต และทั้งสองคำมีเรื่อง “โชค” เข้ามาเกี่ยวข้อง ทำให้ผู้เล่นเกมพนันใช้คำว่า “เสี่ยงโชค” ซึ่งจะฟังดูดีกว่าคำว่า “เล่นเกมพนัน”

ราชบัณฑิตยสถาน (2546) ให้ความหมายการพนันว่า หมายถึง เล่นเอาเงินหรือสิ่งอื่นใด โดยอาศัยความฉลาด ความชำนาญ เล่ห์เหลี่ยม ไหวพริบ และฝีมือ รวมทั้งโชคด้วย การเล่นเกมพนัน เรียกว่า การพนัน

พระราชบัญญัติการพนัน พุทธศักราช 2478 ไม่ได้กำหนดนิยามความหมายของคำว่า “พนัน” ไว้โดยเฉพาะแต่จากรายละเอียดในกฎหมายดังกล่าว สรุปได้ว่าคำว่า “พนัน” มีความหมาย ว่า คือการที่บุคคลสองคนขึ้นไปเข้าเล่นเพื่อแสวงหาประโยชน์ โดยอาศัยการเสี่ยงโชคด้วยความ ฉลาด ความชำนาญ เล่ห์เหลี่ยม ไหวพริบและฝีมือ เพื่อพนันเอาเงินหรือทรัพย์สิน เช่น การเล่นเกม พนันต่าง ๆ บิดเถิด เป็นต้น รวมถึงลักษณะการนำคนหรือสัตว์มาต่อสู้ แข่งขันกัน เช่น ชกมวย และ ชน

วู้ช ฌัก กัดปลา แข่งม้า วิ่งวู้คน ชกมวย มวยปล้ำ เป็นต้น ต่อมามีการเพิ่มเติมในกฎกระทรวง ฉบับที่ 23 พ.ศ. 2530 ให้ฟุตบอลโต๊ะและเครื่องเล่นซึ่งใช้ไฟฟ้าจักรกล หรือสปริงคิด ยิง หรือโยน วัตถุใด ๆ ในลักษณะโดยมีการนับแต้ม เป็นการพนันด้วย

ความหมายของการเล่นพนันดังกล่าว สรุปได้ว่า เป็นพฤติกรรมหรือเป็นกิจกรรมที่มี บุคคลหรือกลุ่มคนอย่างน้อยสองฝ่ายเข้ามาเกี่ยวข้อง ในลักษณะเป็นผู้เล่นหรือเป็นผู้แข่งขันเอง มีการใช้ทักษะความชำนาญ ไหวพริบ ฝีมือ หรือนำคนหรือสัตว์แข่งขันต่อสู้กัน และทายผลการ แข่งขันนั้นในลักษณะการเสี่ยงโชค ขอบเขตของกิจกรรมการพนันจึงค่อนข้างกว้างขวาง และผัน แปรไปตามความเปลี่ยนแปลงของวัฒนธรรมและพัฒนาการทางเทคโนโลยีในสังคม

#### ความสำคัญของพฤติกรรมเล่นพนัน

สถานการณ์การคงอยู่และการเพิ่มขึ้นของการเล่นพนันในสังคมไทยมีปัจจัยเกี่ยวข้อง ทั้งหลายประการ เริ่มจากปัจจัยภายใน คือการที่สังคมมีทัศนคติว่าคนเล่นการพนันไม่ใช่คนเลวหาก เล่นเพื่อความสนุกสนาน สร้างความสัมพันธ์ในชุมชน หรือเล่นเพื่อเสี่ยงโชค คนที่มีปัญหาคือ “นัก พนัน” ซึ่งหมกมุ่น ใช้เวลาส่วนใหญ่เพื่อการเล่นพนัน แสวงหาที่จะเล่นพนันตลอดเวลาทุกรูปแบบ โดยมองว่าแต่ละชุมชนจะมี “นักพนัน” อยู่ไม่กี่คน นอกจากนั้น ปัจจัยเชิงโครงสร้างและวัฒนธรรม ประเพณีท้องถิ่นต่าง ๆ เอื้อให้การพนันแบบดั้งเดิมเพิ่มรวดเร็ว เช่น การเพิ่มจำนวนสลากกินแบ่ง รัฐบาล การพนันวิถีวัฒนธรรมพื้นบ้าน ไม่ว่าจะเป็น การพนันบั้งไฟ ชนไก่ วู้ชคนที่เล่นกันในชุมชน ต่าง ๆ ทั่วประเทศ และยังมีปัจจัยจากภายนอกคือประเทศเพื่อนบ้านเปิดบ่อนกาสิโนขึ้นจำนวนมาก รวมไปถึงการขยายตัวของธุรกิจการพนันทุกชนิดผ่านออนไลน์ ปัจจัยภายนอกและภายในเหล่านี้ เป็นตัวกระตุ้นส่งเสริมคนไทยเล่นพนันมากขึ้น

นักวิชาการหลากหลายสาขาดังพยายามให้คำอธิบายถึงสาเหตุว่าอะไรที่ทำให้การพนัน มีพลังดึงดูดความสนใจจากมนุษย์อย่างสูง นักสังคมศาสตร์ให้ความเห็นว่ามนุษย์มีความปรารถนา โดยธรรมชาติในการเข้าไปเกี่ยวข้องกับความเสี่ยงและการแข่งขัน นักจิตวิทยา มองจากอีกแง่มุม หนึ่งว่า การพนันเป็นกิจกรรมที่สร้างความตื่นเต้นและท้าทายความสามารถ การได้หรือเสียเป็นตัว เสริมแรง แม้การพนันจะตอบสนองความต้องการตามธรรมชาติของมนุษย์ แต่ขณะเดียวกันก็มีโทษ ต่อการดำเนินชีวิตของคนและสังคม คนทุกยุคสมัยต่างก็รู้ดีว่าการพนันนำมาซึ่งปัญหาอาชญากรรม การทะเลาะวิวาท ความรุนแรง ความแตกแยก ความต้องการเอาชนะทำให้มีการใช้เทคนิคกลโกง เมื่อ “เล่นเสีย” หรือเป็นฝ่ายแพ้พนัน มักคิดอยากเล่นแก้ตัวเพื่อให้ได้เงินคืนมา บางคนแก้ตัวจน เสียหายล้มจม บางคนหมกมุ่นจนถอนตัวไม่ขึ้นสร้างความทุกข์ยากเดือดร้อน ไปถึงครอบครัวและ คนใกล้ชิด การพนันจึงไม่ใช่เป็นเพียงปัญหาเฉพาะของตัวคนที่เล่นเท่านั้น แต่ยังเป็นสถานการณ์ที่ คุกคามสังคมโดยรวม

จากผลกระทบของการพนันดังกล่าวมา ทำให้การพนันถูกจัดว่าเป็น “อาชญากรรมประเภทไม่มีเหยื่อ” ซึ่งหมายถึงการกระทำผิดโดยไม่มีเหยื่อหรือผู้เสียหายชัดเจน แต่ผู้กระทำเป็นผู้รับผลแห่งการกระทำของตนเอง แต่อย่างไรก็ตาม ในบางครั้งการพนันอาจถูกมองว่าเป็นเพียง “พฤติกรรมเบี่ยงเบน” (Deviant behavior) คือเป็นการกระทำที่ขัดแย้งกับบรรทัดฐานของกลุ่มหรือสังคม และยังมีสถานการณ์ที่ปรากฏอยู่ในปัจจุบัน ที่มีการยอมรับการพนันบางประเภทและอนุญาตให้เล่นพนันได้โดยไม่ผิดกฎหมาย เช่น หวยรัฐบาล การตีตัวบ่อนไก่และกั๊ดปลา รวมไปถึงบ่อนงานศพ การพนันที่บ้านยังทำให้เกิดความไม่ชัดเจนว่าแท้ที่จริงแล้วการพนันเป็นสิ่งต้องกำจัดให้หมดไปหรือจะยังคงให้มีอยู่ในสังคมต่อไป จากทัศนคติยอมรับการพนันที่แตกต่างกัน จึงมีทั้งคนที่ไม่เกี่ยวข้องกับการพนันเลยไปจนถึงคนเป็นโรคติดพนัน

ในอดีต พฤติกรรมการติด (Addiction) มักถูกตีความให้หมายถึงการติดสารทางเคมี ที่มีคุณสมบัติทำให้เสพติดได้ เช่น ยาบ้า กัญชา ฝิ่น บุหรี่ เหล้า เท่านั้น แต่ในปัจจุบันมีการให้ความหมายที่กว้างขึ้น คือ มีความหมายรวมถึงสิ่งที่ไม่ใช่สารเคมี เช่น พฤติกรรมติดอินเทอร์เน็ต ติดเกม รวมทั้งติดพนัน โดยองค์การอนามัยโลกกำหนดให้พฤติกรรมติดการพนันเป็นความผิดปกติทางจิตชนิดหนึ่ง เรียกว่า Pathological gambling สมาคมจิตวิทยาแห่งอเมริกัน (American Psychological Association: APA) จัดโรคติดการพนันให้อยู่ในกลุ่มเดียวกับโรคที่เกี่ยวข้องกับการเสพติด เป็นความเจ็บป่วยที่จะต้องได้รับการบำบัดรักษา

#### การวัดพฤติกรรมเล่นพนัน

โรคติดการพนัน วินิจฉัยโดยใช้แบบทดสอบชื่อ DSM-IV-TR (APA2000) ประกอบด้วยคำถามเกี่ยวกับความสามารถในการควบคุมภายในและการปรับเปลี่ยนพฤติกรรมของบุคคลต่อการเล่นการพนัน 10 ข้อ ให้ผู้ตอบได้แก่

1. หมกมุ่นกับการเล่นพนัน (เช่น ครุ่นคิดเกี่ยวกับการพนันที่ผ่านมา วางแผนหรือหาทางให้ได้เต็มต่อในการเสี่ยงครั้งต่อไป คิดหาหนทางที่จะได้เงินจากการเดิมพัน)
2. ต้องการเพิ่มเงินเดิมพันให้สูงขึ้น เพื่อความให้เกิดความตื่นเต้น
3. พยายามที่ควบคุม ลด หรือหยุดการเล่นพนัน หลายครั้ง แต่ไม่สามารถทำได้
4. รู้สึกกระสับส่ายหรือระคายเคืองเมื่อตั้งใจว่าจะตัดหรือหยุดเล่นพนัน
5. เล่นพนันเพื่อหนีหรือบรรเทาความรู้สึกไม่ดีต่าง ๆ (เช่น ไร้อำนาจ รู้สึกผิด วิตกกังวล หรือหุนหัน)
6. หลังจากเสียพนัน มักจะหาทางกลับมาเล่นใหม่เพื่อแก้มือ (เพื่อเอาที่เสียไปคืน)
7. โทษคนอื่นในครอบครัว นักบ๊อด หรือคนอื่น ๆ เพื่อจะได้เล่นการพนันต่อไป

8. มีพฤติกรรมกระทำผิดกฎหมาย เช่น การปลอมแปลงเอกสาร หนีโงง ลักขโมย หรือ น้อฉล เพื่อให้ได้เงิน ไปเล่นการพนัน

9. เป็นอันตรายหรือทำให้สูญเสียความสัมพันธ์สำคัญ ๆ งาน การเรียน หรือ โอกาส ความก้าวหน้า เพราะการเล่นพนัน

10. พึ่งพาผู้อื่นให้ช่วยแก้ปัญหาการเงินที่เกิดจากการเล่นพนัน

เครื่องมือดังกล่าวทำให้สามารถแบ่งคนออกเป็น 4 กลุ่มตามลักษณะของพฤติกรรมที่เข้าไปเกี่ยวข้องกับการพนัน คือ

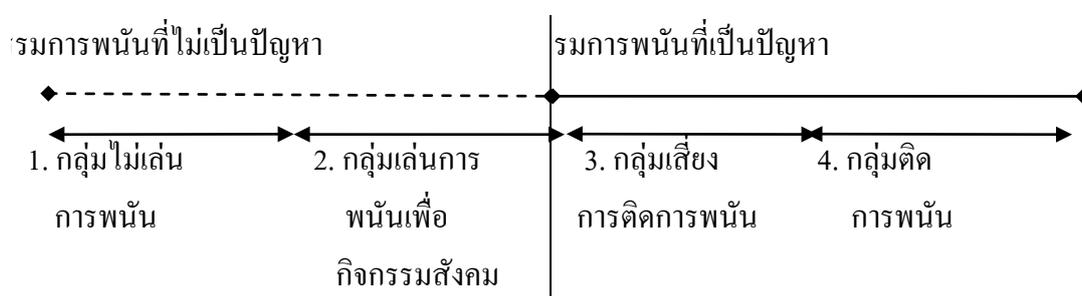
กลุ่มที่ 1 ผู้ที่ได้ 0 คะแนน เป็นบุคคลที่ไม่มีปัญหาการพนันเลย

กลุ่มที่ 2 ผู้ที่ได้ 1-2 คะแนน เป็นบุคคลที่เล่นพนันเพื่อกิจกรรมสังคม

กลุ่มที่ 3 ผู้ที่ได้ 3-4 คะแนน เป็นบุคคลที่เสี่ยงต่อการติดการพนัน

กลุ่มที่ 4 ผู้ที่ได้ 5 คะแนนขึ้นไป เป็นผู้ติดการพนัน

ลักษณะของพฤติกรรมการเล่นพนัน 4 กลุ่มดังกล่าว หากพิจารณาว่าเมื่อใดจึงจะถือว่าเป็นพฤติกรรมการเล่นพนันที่เป็นปัญหา พิจารณาแบ่งเป็นช่วง ดังภาพที่ 2-1



ภาพที่ 2-1 พฤติกรรมกับการเล่นพนัน

ที่มา: ปรับปรุงจาก McComb and Hanson (2009)

อย่างไรก็ตาม สมาคมจิตวิทยาแห่งอเมริกาได้ระบุถึงเงื่อนไขการใช้เครื่องมือ นี้ว่าใช้จัดกลุ่มบุคคลเพื่อการศึกษาวิจัยเท่านั้น หากจะใช้ในเพื่อวินิจฉัยว่าบุคคลเป็นโรคติดการพนันหรือไม่ เพื่อนำไปสู่การบำบัดรักษาจำเป็นต้องมีข้อมูลจากการประเมินทางการแพทย์เพิ่มเติม โครงการวิจัยนี้ระบุกลุ่มที่ 4 เป็นกลุ่มที่มีพฤติกรรมติดการพนัน ไม่ใช่ระบุว่าเป็นผู้ป่วยเป็นโรคติดการพนัน

สำหรับประเทศไทย กรมสุขภาพจิตได้พัฒนาแบบประเมินพฤติกรรมการเล่นพนัน โดยปรับปรุงจาก The Problem Gambling Severity Index (PGSI) ประกอบด้วยคำถามเกี่ยวกับความรู้สึกและพฤติกรรมที่เกี่ยวข้องกับการพนัน โดยมีเนื้อหาคัดค้านกับแบบวัด DSM-IV-TR

จำนวน 10 ข้อ เท่า ๆ กัน โดยให้ตอบ 4 ระดับคือ ไม่เลย เล็กน้อย บ่อย ๆ และประจำ เกณฑ์ที่ใช้คือนับรวมข้อที่ตอบว่าบ่อย ๆ และประจำ หากรวมได้ตั้งแต่ 8 ข้อขึ้นไป เป็นผู้มีความเสี่ยงสูง ต้องส่งพบจิตแพทย์เพื่อบำบัดโรคติดพนัน ด้วยการใช้นาฬิกาและจิตบำบัด ระยะเวลา 6 เดือน ถึง 1 ปี หากมีพฤติกรรมบ่อยครั้ง/ประจำ 3-7 ข้อ เป็นผู้มีความเสี่ยงปานกลาง ให้คำแนะนำทางโทรศัพท์ด้วยการเสริมสร้างแรงจูงใจ และติดตามผลการบำบัดทางโทรศัพท์ ระยะเวลา 1-3 เดือน หากมีพฤติกรรมบ่อยครั้ง/ประจำ น้อยกว่า 2 ข้อ เป็นผู้มีความเสี่ยงน้อย แต่มีโอกาสกลายเป็นผู้มีความเสี่ยงต่อโรคติดพนัน หากมีการกลับเป็นซ้ำบ่อย ๆ

สรุป พฤติกรรมเล่นพนันเป็นส่วนหนึ่งในวิถีของสังคมไทยตั้งแต่อดีตจนถึงปัจจุบัน แม้โดยทั่วไปการพนันจะถูกให้ความหมายว่าเป็นสิ่งผิดกฎหมาย แต่ก็มีข้อยกเว้นให้เล่นได้อย่างถูกกฎหมาย สังคมเห็นว่าพฤติกรรมเล่นการพนันส่งผลกระทบต่อสังคม แต่สังคมบางส่วนก็ยังมีทัศนคติยอมรับได้ ประกอบกับการพัฒนาด้านเทคโนโลยีในปัจจุบันเป็นปัจจัยส่งเสริมให้กิจกรรมการพนันมีความหลากหลายและตอบสนองความต้องการของคนเล่นพนันได้มากยิ่งขึ้น การพนันในสังคมไทยจึงยังคงอยู่และเพิ่มขึ้นอย่างรวดเร็ว และกลายเป็นปัญหาสำคัญที่ส่งผลกระทบต่อสังคมนวม ในส่วนผู้เล่นพนันเอง การพนันส่งผลต่อสุขภาพร่างกายและสุขภาพจิตใจ ซึ่งปัจจุบันการติดการพนันถูกระบุว่าเป็นความเจ็บป่วยทางจิตเช่นเดียวกับการติดสารเสพติดอื่น ๆ ในทางจิตวิทยาและทางการแพทย์มีแบบประเมินพฤติกรรมการเล่นพนัน โดยเป็นคำถามเกี่ยวกับความสารณในการควบคุมแรงขับภายในตัวเองและความรู้สึกที่เป็นกระทบจากการพนัน เช่น DSM-IV-TR SOCG และ The Problem Gambling Severity Index (PGSI) ในประเทศไทยเอง กรมสุขภาพจิตได้พัฒนาแบบประเมินพฤติกรรมการเล่นพนันฉบับภาษาไทยไว้เช่นกัน และในการวิจัยครั้งนี้จะใช้แบบประเมินของกรมสุขภาพจิตเป็นเครื่องมือวัดพฤติกรรมการเล่นพนันชนไก่ โดยปรับปรุงภาษาในข้อคำถามให้เหมาะสมกับบริบทของการวิจัย

### **ทฤษฎีพฤติกรรมตามแผน (The Theory of Planned Behavior: TPB)**

ทฤษฎีพฤติกรรมตามแผน (TPB) ของ Ajzen (1985) เป็นทฤษฎีทางจิตวิทยาสังคม (Social psychology) ที่พัฒนาต่อมาจากทฤษฎีการกระทำด้วยเหตุผล (Theory of Reasoned Action: TRA) ของ Fishbein (1979) TPB มีสาระพื้นฐานที่สำคัญคือ การแสดงพฤติกรรมของมนุษย์จะเกิดจากมีความตั้งใจหรือเจตนาที่จะแสดงพฤติกรรมนั้น โดยความตั้งใจเกิดจากความเชื่อ 3 ประการ ได้แก่ ความเชื่อเกี่ยวกับพฤติกรรม (Behavioral beliefs) ความเชื่อเกี่ยวกับกลุ่มอ้างอิง (Normative beliefs) และความเชื่อเกี่ยวกับความสามารถในการควบคุม (Control beliefs) โดยความเชื่อทั้ง 3 ตัว จะส่งผลต่อเจตนาหรือความตั้งใจที่มีพฤติกรรม และมีพฤติกรรมนั้น Ajzen (1991) ยังได้อธิบาย

เพิ่มเติมว่า ความเชื่อเกี่ยวกับความสามารถในการควบคุมพฤติกรรมยังสามารถส่งผลต่อพฤติกรรมได้โดยตรงโดยไม่ต้องมีเจตนาที่จะมีพฤติกรรมนั้นมาก่อน

องค์ประกอบพื้นฐานของ TPB

#### 1. พฤติกรรม (Behavior)

พฤติกรรมหมายถึงการกระทำที่แสดงหรือการแสดงออกหรือการตอบสนองต่อสิ่งหนึ่งสิ่งใด ส่วนมากพฤติกรรมของบุคคลอยู่ภายใต้การควบคุมของเจตนาเชิงพฤติกรรม (Behavioral intention) หรือ โดยเจตนาเชิงพฤติกรรม ได้รับอิทธิพลจากตัวกำหนด 3 ตัว คือ ทักษะคติต่อพฤติกรรม (Attitude toward the behavior) การคล้อยตามกลุ่มอ้างอิง (Subjective norm) และการรับรู้ความสามารถในการควบคุมพฤติกรรม (Perceived behavioral control)

#### 2. เจตนาเชิงพฤติกรรม (Behavioral intention)

เจตนาเชิงพฤติกรรมคือความพร้อมที่จะแสดงพฤติกรรมนั้น เป็นความตั้งใจหรือเจตนาที่จะทำหรือไม่ทำพฤติกรรมนั้นในอนาคต เจตนาเชิงพฤติกรรม ได้รับอิทธิพลจากทัศนคติ 3 ด้าน คือ ทักษะคติต่อพฤติกรรม (Attitude toward the behavior) การคล้อยตามกลุ่มอ้างอิง (Subjective norm) และการรับรู้ความสามารถในการควบคุมพฤติกรรม (Perceived behavioral control)

#### 3. ทักษะคติต่อพฤติกรรม (Attitude toward the behavior)

เป็นการประเมินทางบวกหรือลบต่อการกระทำนั้น ๆ ทักษะคติต่อพฤติกรรม (AB) เป็นปัจจัยส่วนบุคคล (Personal factors) ถ้าบุคคลมีความเชื่อว่าการทำพฤติกรรมใดแล้วจะได้รับผลทางบวก ก็จะมีแนวโน้มที่จะมีทัศนคติที่ดีต่อพฤติกรรมนั้น ในทางตรงข้าม หากมีความเชื่อว่าการทำพฤติกรรมนั้นแล้วจะได้รับผลในทางลบ ก็จะมีแนวโน้มที่จะมีทัศนคติที่ไม่ดีต่อพฤติกรรมนั้น (Attitude toward the behavior) และเมื่อมีทัศนคติทางบวกก็จะเกิดเจตนาหรือตั้งใจ (Intention) ที่จะแสดงพฤติกรรมนั้นตามมา

#### 4. การคล้อยตามกลุ่มอ้างอิง (Subjective norm)

เป็นการรับรู้ของบุคคลว่าคนอื่น ๆ ที่มีความสำคัญสำหรับเขาต้องการหรือไม่ต้องการให้เขาทำพฤติกรรมนั้น ๆ ถ้าบุคคลได้รับรู้ว่าคนที่มีความสำคัญต่อเขาได้ทำพฤติกรรมนั้น หรือต้องการให้เขาทำพฤติกรรมนั้น ก็จะมีแนวโน้มที่จะคล้อยตามและทำตามด้วย

#### 5. การรับรู้ความสามารถในการควบคุมพฤติกรรม (Perceived behavioral control)

เป็นการรับรู้ของบุคคลว่ายากหรือง่ายที่จะทำพฤติกรรมนั้น ๆ ถ้าบุคคลเชื่อว่าเขามีความสามารถที่จะกระทำพฤติกรรมนั้นได้ และสามารถควบคุมให้เกิดผลดังตั้งใจ เขาก็มีแนวโน้มที่จะทำพฤติกรรมนั้น

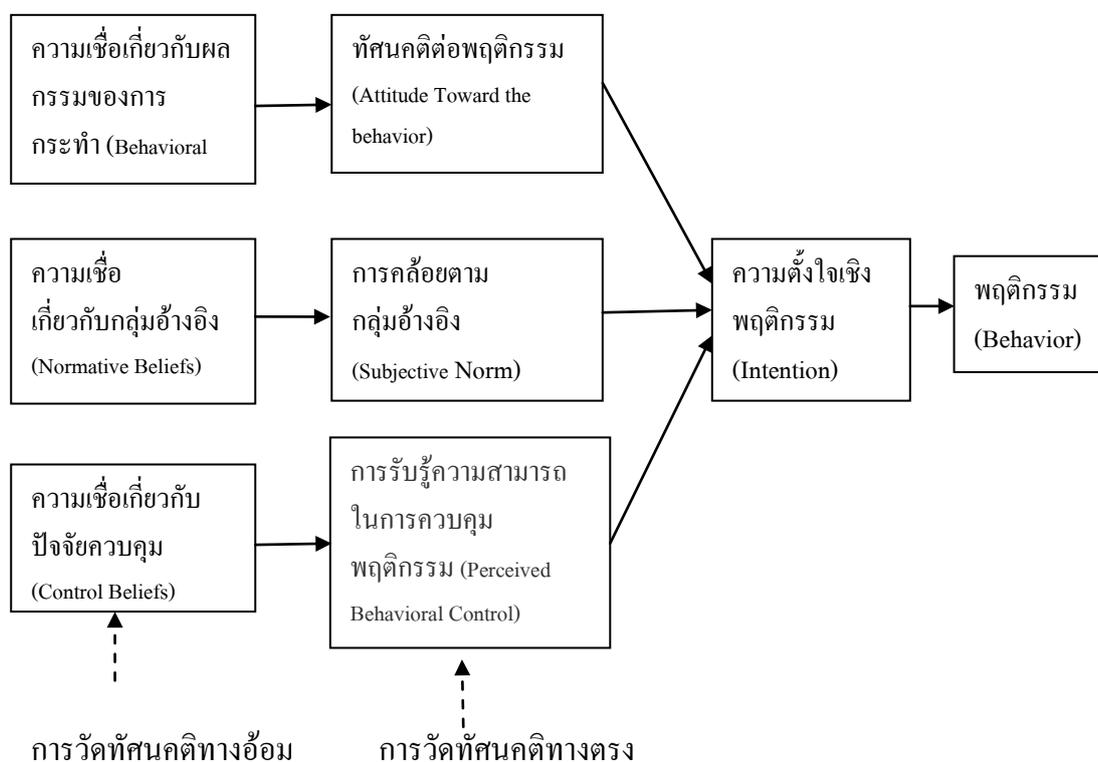
องค์ประกอบของทัศนคติที่เกี่ยวข้องกับพฤติกรรม ตามทฤษฎีนี้จำแนก เป็น 3 ส่วน คือ

1. ความเชื่อเกี่ยวกับผลกระทบของการกระทำ (Behavioral beliefs) ซึ่งมีอิทธิพลต่อทัศนคติ และต่อพฤติกรรม หากบุคคลเชื่อว่า การทำพฤติกรรมนั้นจะนำไปสู่ผลทางบวก เขาก็จะมีทัศนคติที่ดีต่อพฤติกรรมนั้น แต่หากบุคคลเชื่อว่า การทำพฤติกรรมนั้นจะนำไปสู่ผลกระทบทางลบ เขาก็จะมีทัศนคติไม่ดีต่อพฤติกรรมนั้น

2. ความเชื่อเกี่ยวกับกลุ่มอ้างอิง (Normative beliefs) เป็นการคล้อยตามกลุ่มอ้างอิง เป็นความเชื่อว่าบุคคลหรือกลุ่มคนเฉพาะคิดว่าเขาควรหรือไม่ควรทำพฤติกรรมนั้น ถ้าเชื่อว่าบุคคลสำคัญสำหรับเขาคิดว่าควรทำ เขาก็จะมีแนวโน้มที่จะทำพฤติกรรมนั้น ในทางตรงข้าม หากบุคคลคนสำคัญสำหรับเขาคิดว่าเขาไม่ควรทำ เขาก็จะมีแนวโน้มที่จะไม่ทำพฤติกรรมนั้น

3. ความเชื่อเกี่ยวกับปัจจัยควบคุม (Control beliefs) คือการรับรู้ความสามารถในการควบคุมพฤติกรรม เป็นความเชื่อว่าตนเองมีทรัพยากร มีความสามารถหรือศักยภาพ และมีโอกาสในการที่ทำพฤติกรรมนั้นให้ได้ผลตามที่ต้องการ หากบุคคลเชื่อว่าตนเองมีปัจจัยดังกล่าวมากเท่าใด เขาก็จะมีแนวโน้มที่จะเกิดเจตนาและทำพฤติกรรมนั้นมากขึ้น และลงมือทำพฤติกรรมนั้นมากขึ้นไปด้วย

ความสัมพันธ์ขององค์ประกอบทั้งหมดของ TPB แสดงดังภาพที่ 2-2



ภาพที่ 2-2 ความสัมพันธ์ขององค์ประกอบทั้งหมดของ TPB (Ajzen, 1985, 1991, 2007)

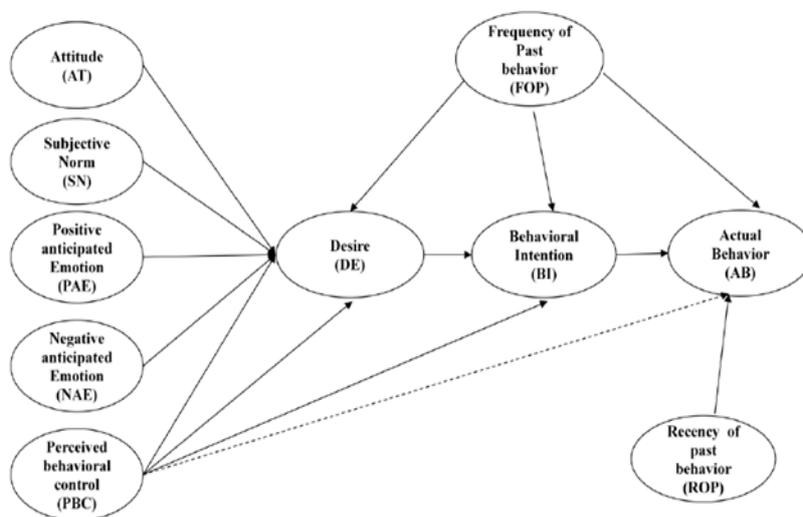
TPB เป็นทฤษฎีจิตวิทยาสังคม สาขาต่าง ๆ ที่สนใจพฤติกรรมจึงนำมาประยุกต์ใช้อธิบาย และทำนายพฤติกรรมทั้งดีและไม่ดีของบุคคล โดยเน้นการศึกษาแรงจูงใจที่เกิดจากการกระตุ้นของ ปัจจัยภายนอก ทำให้เกิดทัศนคติต่อพฤติกรรมนั้น นำไปสู่ความตั้งใจที่จะแสดงพฤติกรรม และ แสดงพฤติกรรมนั้นในที่สุด การวัดทัศนคติสามารถวัดได้ทั้งทางตรงและทางอ้อมโดยถามเกี่ยวกับ ความเชื่อในเรื่องนั้น TPB นำไปใช้อธิบายและทำนายพฤติกรรมของบุคคล เช่น พฤติกรรมสุขภาพ พฤติกรรมการเลือกตั้ง การตัดสินใจซื้อสินค้า และพฤติกรรมเบี่ยงเบนต่าง ๆ ซึ่งการศึกษา ความสัมพันธ์ขององค์ประกอบต่าง ๆ จะช่วยให้เข้าใจเหตุผลและแรงจูงใจที่ทำให้คนเลือกทำ หรือไม่พฤติกรรมต่าง ๆ นำไปสู่การหาแนวทางส่งเสริมให้ทำพฤติกรรมที่เหมาะสม และ ปรับเปลี่ยนพฤติกรรมที่ไม่พึงประสงค์

แม้ว่า TPB สามารถอธิบายทัศนคติและพฤติกรรมของบุคคลได้อย่างมีประสิทธิภาพ ก็ยังถูกวิพากษ์ว่ามีจุดอ่อนคือ ไม่ให้ความสำคัญกับพฤติกรรมที่เคยกระทำมาในอดีต โดยเฉพาะอย่างยิ่งหากกระทำจนคุ้นชินเป็นนิสัย รวมทั้งแรงจูงใจหรือแรงขับจากภายในของตัวบุคคล ซึ่ง ในทางจิตวิทยาเชื่อว่าเป็นปัจจัยสำคัญของการแสดงพฤติกรรมของบุคคล นอกจากนั้นการวิจัยใน อดีตจำนวนมากพบว่าปัจจัยทัศนคติ การคล้อยตามกลุ่มอ้างอิง และการรับรู้ความสารถในการ ควบคุม ในทฤษฎี TPB สามารถอธิบายเจตนาเชิงพฤติกรรมได้ดี แต่ยังไม่สามารถทำนายพฤติกรรม ได้ดีนัก เจตนาเชิงพฤติกรรมหมายถึงความตั้งใจที่จะแสดงพฤติกรรมในอนาคต ซึ่งผู้มีเจตนาเชิง พฤติกรรมอาจจะไม่แสดงพฤติกรรมออกมาก็ได้หากไม่มีปัจจัยอื่น ๆ เข้ามาเป็นตัวกระตุ้นให้แสดง พฤติกรรม (Song, Lee, Norman and Han, 2013) จากข้อวิพากษ์ดังกล่าว TPB จึงถูกพัฒนาต่อมาเป็น ทฤษฎีพฤติกรรม โดยมีเป้าหมายเป็นตัวกำหนด

### **แนวคิดพฤติกรรมโดยมีเป้าหมายเป็นตัวกำหนด (Goal Directed Behavior: GDB)**

Perugini and Bagozzi (2001) ได้นำแนวคิด GDB มาพัฒนาเป็น โมเดลทฤษฎีพฤติกรรม โดยมีเป้าหมายเป็นตัวกำหนด (Model of Goal Directed Behavior: MGDB) โดยเชื่อว่า กระบวนการเกี่ยวกับแรงจูงใจจะทำให้เข้าใจที่มาของเจตนาเชิงพฤติกรรมได้อย่างสมบูรณ์ขึ้น เขา จึงได้เสนอปัจจัย “ความปรารถนา” (Desire) ซึ่งเป็นแรงกระตุ้นหรือแรงจูงใจจากภายใน ซึ่งความ ปรารถนาเป็นผลมาจากการคาดการณ์ทางบวกและทางลบหากอันเกิดจากความสำเร็จหรือความ ล้มเหลวของพฤติกรรมเพิ่มเติมเข้ามาใน โมเดลการวิเคราะห์

โมเดลทฤษฎีพฤติกรรม โดยมีเป้าหมายเป็นตัวกำหนด (MGDB) ของ Perugini and Bagozzi (2001) จึงประกอบด้วยตัวแปรต่าง ๆ ที่มีความสัมพันธ์กัน ดังนี้



ภาพที่ 2-3 โมเดลของ Perugini and Bagozzi (2001)

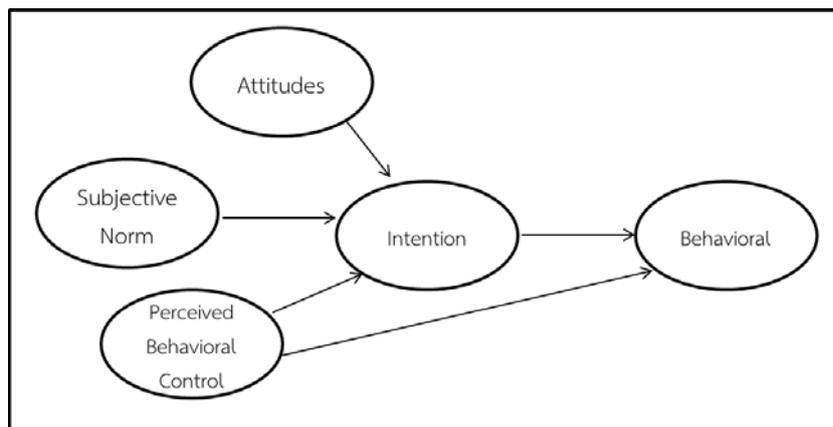
ความปรารถนาเป็นปัจจัยสำคัญต่อการแสดงพฤติกรรมเนื่องจากธรรมชาติของมนุษย์มักทำสิ่งต่าง ๆ เพื่อให้ความปรารถนาของตนเองได้รับการตอบสนอง ความปรารถนาแบ่งได้เป็น 2 ลักษณะ ลักษณะแรกคือความปรารถนาที่จะบริโภค เช่น การกิน ส่วนอีกลักษณะความปรารถนาที่แสดงออกมาในลักษณะความตั้งใจ หรือความอยากที่จะทำอยากให้บางสิ่งบางอย่างเกิดขึ้น ลักษณะที่สองนี้เองที่ถูกนำมาใช้ในอย่างกว้างขวางในแนวคิดพฤติกรรมที่มุ่งสู่เป้าหมาย หรือพฤติกรรมที่มีเป้าหมายเป็นตัวกำกับ (Davis, 1984)

Perugini and Bagozzi (2001) ระบุถึงความปรารถนาและความตั้งใจที่จะแสดงพฤติกรรมหนึ่ง ๆ ไม่ใช่สิ่งที่มีสัญชาตญาณ แต่เกิดขึ้นเนื่องจากถูกกระตุ้นอย่างเฉพาะเจาะจงให้แสดงพฤติกรรมนั้น ๆ อย่างไรก็ตาม การถูกกระตุ้นอย่างเดียวอาจไม่ทำให้บุคคลแสดงพฤติกรรม หากไม่มีความมั่นใจว่าจะมีความสามารถหรือมีทักษะที่จะแสดงพฤติกรรมนั้นได้ ความปรารถนาจึงสำคัญที่สุดสำหรับพฤติกรรมที่จะเกิดขึ้นในอนาคต ยิ่งไปกว่านั้น ทศนคติซึ่งเป็นสิ่งที่เกิดขึ้นจากประสบการณ์ในอดีตและในปัจจุบัน ก็ยังเป็นตัวกระตุ้นให้เกิดความปรารถนาและนำไปสู่การแสดงพฤติกรรมตอบสนองความปรารถนานั้น

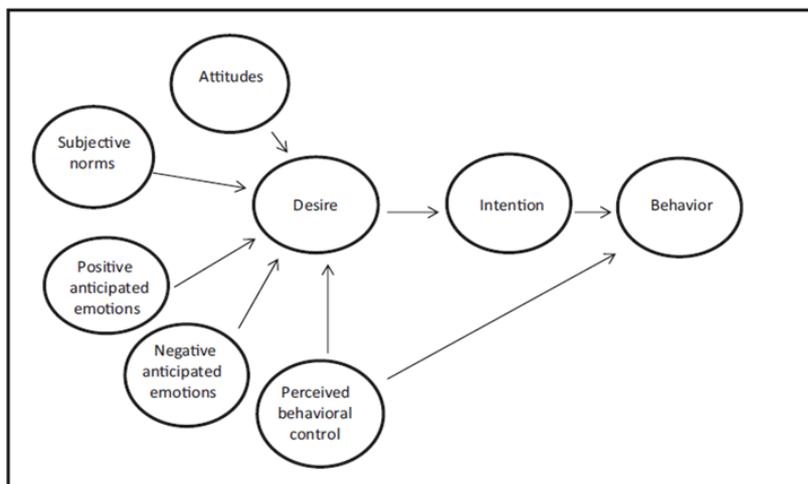
Bagozzi (1992) พบว่า แม้ว่าเจตนาเชิงพฤติกรรม ซึ่งหมายถึงความตั้งใจจะแสดงพฤติกรรมในอนาคตอันใกล้ จะส่งผลต่อพฤติกรรมโดยตรง แต่ความปรารถนากลับไม่ส่งผลต่อพฤติกรรมโดยตรง เช่น บุคคลปรารถนาที่จะเดินทางท่องเที่ยว แต่ยังไม่มีความตั้งใจว่าจะเดินทางในอนาคตอันใกล้ ก็จะไม่มีการเดินทางท่องเที่ยวเกิดขึ้น ยังคงเป็นแค่ความปรารถนาเท่านั้น

ส่วนปัจจัยพฤติกรรมที่เคยทำในอดีต ซึ่งไม่มีใน TPB มีการศึกษาพบในภายหลังว่ามีความสำคัญต่อพฤติกรรมในปัจจุบัน โดยเฉพาะอย่างยิ่งหากปฏิบัติบ่อย ๆ จนเคยชิน เกิดนิสัย นอกจากนั้นประสบการณ์ในอดีตยังมีผลต่อการตัดสินใจแสดงพฤติกรรมในปัจจุบันและความตั้งใจที่จะแสดงพฤติกรรมในอนาคต (Ouellette & Wood, 1998) เช่นเดียวกับ Perugini and Bagozzi (2001) ที่แนะนำถึงปัจจัยเกี่ยวกับพฤติกรรมที่เคยทำมาแล้วในอดีต โดยเฉพาะอย่างยิ่งหากทำบ่อย ๆ จนเคยชินหรือเป็นนิสัยจะยิ่งส่งผลต่อพฤติกรรมในปัจจุบัน รวมถึงปัจจัยพฤติกรรมในอดีตที่เพิ่งทำไปไม่นานก็มีความสำคัญเช่นกัน

โดยสรุป MGDB ซึ่งถูกพัฒนาขึ้นต่อออกมาจาก TPB จึงมีตัวแปรพื้นฐานของ TPB ทั้งหมด และเพิ่มเติมปัจจัยคาดการณ์อารมณ์ทางบวกและทางลบอันเป็นผลที่จะได้รับจากการแสดงพฤติกรรมนั้น รวมทั้งปัจจัยแรงปรารถนาที่กระตุ้นให้เกิดความตั้งใจที่จะแสดงพฤติกรรมเข้ามาในโมเดล ก่อนที่จะแสดงพฤติกรรมออกมาในที่สุด ดังนี้



ภาพที่ 2-4 โมเดลทฤษฎีพฤติกรรมตามแผน (The Theory of Planned Behavior)



ภาพที่ 2-5 โมเดลทฤษฎีพฤติกรรม โดยมีเป้าหมายเป็นตัวกำหนด (M GDB)

จาก MGDB ปัจจัยแรงปรารถนา ซึ่งหมายถึงความต้องการที่จะได้รับความสนุก ความพอใจ ความกระหาย และรู้สึกถูกกระตุ้นจากภายในให้แสดงพฤติกรรม เป็นตัวแปรแทรกกลางระหว่างปัจจัยเกี่ยวกับทัศนคติต่อพฤติกรรม การคล้อยตามกลุ่มอ้างอิง การคาดการณ์ความรู้สึกทางบวกและทางลบหากทำพฤติกรรมนั้นสำเร็จหรือล้มเหลว การรับรู้ความสารถในการควบคุมพฤติกรรม ซึ่งเมื่อบุคคลเกิดความปรารถนาก็จะส่งผลต่อเจตนาหรือมีความตั้งใจที่จะแสดงพฤติกรรมในอนาคต และแสดงออกมาเป็นพฤติกรรมในที่สุด

จาก GDB สรุปได้ว่า ปัจจัยที่มีความสำคัญต่อพฤติกรรมการเล่นพนันประกอบด้วย ทัศนคติต่อพฤติกรรม การคล้อยตามกลุ่มอ้างอิง การคาดการณ์ความรู้สึกทางบวกและทางลบหากทำพฤติกรรมนั้นสำเร็จหรือล้มเหลว การรับรู้ความสารถในการควบคุมพฤติกรรม ซึ่งปัจจัยเหล่านี้ส่งผลต่อความปรารถนา ความปรารถนาส่งผลต่อเจตนาเชิงพฤติกรรม และส่งผลต่อพฤติกรรมในที่สุด

ความสำคัญของปัจจัยต่าง ๆ ใน ? GDB ต่อพฤติกรรมเล่นพนัน

จากความสำคัญเชิงทฤษฎีดังกล่าว ทำให้มีการนำ TPB และ MGDB มาใช้แพร่หลายในการศึกษาทัศนคติและพฤติกรรม ไม่ว่าจะเป็นการศึกษาเพื่อทำความเข้าใจเกี่ยวกับพฤติกรรมสุขภาพ การศึกษาวิจัยเพื่อปรับเปลี่ยนพฤติกรรม ในส่วนพฤติกรรมเล่นการพนัน ก็มีกรนำทฤษฎีนี้มาศึกษา เช่น การใช้ TPB ศึกษาเกี่ยวกับพฤติกรรมการเล่นพนันล็อตเตอรี่ของนักศึกษาของ Miller (2005) การใช้ MGDB ศึกษาการเกิดเจตนาเชิงพฤติกรรมในการเล่นพนันในคาสีโนของ Song, Lee, Norman and Han (2012) การใช้ MGDB ศึกษาระดับความต้องการเล่นพนันในบ่อนคาสีโนของ Oh

and Hsu (2001) การใช้ TRA และ TBP ศึกษาเรื่องบทบาทของแรงจูงใจและกระบวนการรับรู้ที่บิดเบือนต่อการเล่นพนันในกลุ่มนักศึกษาของ Shin and Montalto (2015) ในประเทศไทยก็มีการใช้ TPB ศึกษาพฤติกรรมการเล่นพนันบอลของนักศึกษาในกรุงเทพมหานครของ อัจฉราพรรณ กัลสุยะ เสกสรรค์ ทองคำบรรจง และวาสนา ประवालพฤกษ์ (2551) เช่นกัน

ในเนื้อหาส่วนต่อไป จะกล่าวถึงความหมายและการวัดปัจจัยต่าง ๆ ที่มีผลต่อพฤติกรรมการเล่นพนัน ดังนี้

ความหมายของปัจจัยใน GDB

#### 1. การคาดการณ์ผลที่จะได้รับจากการแสดงพฤติกรรม

Oxford Dictionary ให้ความหมายว่า การคาดการณ์ (Anticipate) ว่าหมายถึง การคาดคะเนผลที่จะเกิดขึ้นไว้ล่วงหน้าก่อนที่จะลงมือทำ และกล่าวถึง อารมณ์ (Emotion) หมายถึง สภาวะทางจิตใจที่เกิดความปั่นป่วน ตื่นเต้น หรือเปลี่ยนแปลงเมื่อมีสิ่งเร้ามากระตุ้น ซึ่งจะเกิดขึ้นอย่างฉับพลันทันที โดยเราจะไม่สามารถสังเกตเห็นได้โดยตรง แต่จะสังเกตเห็นได้ทางอ้อม โดยดูจากการเปลี่ยนแปลงทางด้านพฤติกรรมต่าง ๆ ที่มีได้แสดงออกมาเป็นคำพูด (Non-verbal behavior) เช่น การแสดงออกทางสีหน้า กิริยาท่าทาง เป็นต้น

พจนานุกรม ไทย-ไทย ราชบัณฑิตยสถาน กล่าวถึงอารมณ์ (Emotion) ว่าคือความรู้สึก เป็นสัญชาตญาณธรรมชาติของมนุษย์ที่เกิดจากการถูกกระตุ้นโดยสภาพแวดล้อม เป็นความรู้สึกทางใจ ที่เปลี่ยนแปลงไปตามสิ่งเร้า เช่น อารมณ์รัก อารมณ์โกรธ อารมณ์ดี อารมณ์ร้าย

Matsumoto (2009) กล่าวว่า ในทางจิตวิทยาอารมณ์คือความรู้สึกที่เกิดจากการได้รับการกระทบจากสิ่งเร้า อารมณ์มีได้ทั้งทางบวกและทางลบ เป็นได้ทั้งความพึงพอใจและความรู้สึกไม่สมปรารถนา พฤติกรรมของมนุษย์เราเป็นจำนวนมากอยู่ภายใต้การควบคุมของอารมณ์

Gleicher, Strathman, Armor and Ahn. (1995) ให้ความหมายอารมณ์หรือความรู้สึกที่ คาดว่าจะได้รับจากพฤติกรรมการเล่นพนัน ว่า หมายถึง ปฏิกริยาตอบสนองด้านอารมณ์อันเป็นผลจากการทำพฤติกรรมสำเร็จหรือล้มเหลว ซึ่งแบ่งเป็นอารมณ์ที่คาดหวังทางบวก และอารมณ์ที่คาดหวังทางลบ

1. คาดการณ์อารมณ์ทางบวก หมายถึง ความรู้สึกที่จะเกิดขึ้นหากพฤติกรรมที่แสดงออกสามารถบรรลุเป้าหมาย เช่น ตื่นเต้น ดีใจ ความพอใจ มีความสุข

2. คาดการณ์อารมณ์ทางลบ หมายถึง ความรู้สึกที่จะเกิดขึ้นหากพฤติกรรมที่แสดงออกไม่บรรลุเป้าหมาย หรือล้มเหลว เช่น โกรธ ผิดหวัง กังวล เสียใจ

สรุปได้ว่า การคาดการณ์ผลที่จะได้รับจากการแสดงพฤติกรรม คือการที่บุคคลคิดไว้ล่วงหน้าถึงผลที่จะได้รับจากพฤติกรรมการเล่นพนัน เป็นปฏิกริยาตอบสนองด้านอารมณ์ ซึ่ง

แบ่งเป็นอารมณ์ด้านบวก เช่น ตื่นเต้น ดีใจ ความพอใจ มีความสุขเมื่อสามารถเล่นขณะพ่น และ เป็นอารมณ์ด้านลบเช่น โกรธ ผิดหวัง กังวล เสียใจเมื่อแพ้พ่น

## 2. ทักษะติดต่อพฤติกรรม

Fishbein (1967) ให้ความหมายของทักษะคติ หมายถึง สภาพความพร้อม ของสมอง การ จัดมวลประสาทการณื อธิธิพลภายนอก หรือภายใน ที่มีต่อบุคคลในการตอบสนอง ต่อสิ่งใดสิ่งหนึ่ง ต่อสภาวะการณืที่เกี่ยวข้องกับสิ่งนั้น ๆ

Ajzen and Fishbein (1980) ให้ความหมายทักษะติดต่อพฤติกรรม ว่าหมายถึงความเชื่อที่มี อยู่แล้ว เป็นสิ่งที่บุคคลใช้ตัดสินว่าพฤติกรรมนั้นสมควรหรือไม่สมควรกระทำ โดยมีการประเมินว่า พฤติกรรมที่ทำจะมีผลทางบวกหรือทางลบ ถ้าบุคคลมีความเชื่อว่าการทำพฤติกรรมใดแล้วจะได้รับ ผลทางบวก ก็จะมีแนวโน้มที่จะมีทักษะคติที่ดีต่อพฤติกรรมนั้น ในทางตรงข้าม หากมีความเชื่อว่าการ ทำพฤติกรรมนั้นแล้วจะได้รับผลในทางลบ ก็จะมีแนวโน้มที่จะมีทักษะคติที่ไม่ดีต่อพฤติกรรม นั้น

Sin and Montalto (2103) ให้ความหมายทักษะติดต่อพฤติกรรมต่อการเล่นพ่นว่า หมายถึงความรู้สึกในภาพรวมต่อการพ่นที่บุคคลแสดงออกมา โดยเป็นผลมาจากการรับรู้ และ ประสบการณื ต่าง ๆ ในอดีต

จากความหมายของทักษะคติที่กล่าวมา สรุปได้ว่า ทักษะคติหมายถึงความโน้มเอียงของ บุคคลที่เกิดจากความเชื่อที่ได้มาจากการเรียนรู้และประสบการณืในอดีต เป็นสิ่งที่บุคคลใช้ตัดสินว่า พฤติกรรมนั้นสมควรหรือไม่สมควรกระทำ โดยมีการประเมินว่าพฤติกรรมที่ทำจะมีผลทางบวก หรือทางลบ ถ้าเชื่อว่ามีผลทางบวก ก็จะมีแนวโน้มที่จะมีทักษะคติที่ดีต่อพฤติกรรมนั้น ในทางตรง ข้าม หากเชื่อว่ามีผลทางลบ ก็จะมีแนวโน้มที่จะมีทักษะคติที่ไม่ดีต่อพฤติกรรมนั้น

## 3. การคล้อยตามกลุ่มอ้างอิง

Fishbein (1967) กล่าวว่า การคล้อยตามกลุ่มอ้างอิง เกิดจากความการรับรู้ว่าคุณค่าสำคัญ เช่น ญาติ พี่น้องสนับสนุนหรือไม่สนับสนุนให้ตนเองทำสิ่งต่าง ๆ โดยบุคคลจะสังเกต คล้อยตาม และทำตามบรรทัดฐานกลุ่ม

Ajzen and Fishbein (1980) หมายถึง การรับรู้ของบุคคลว่าคนอื่น ๆ ที่มีความสำคัญ สำหรับเขาต้องการหรือไม่ต้องการให้เขาทำพฤติกรรมนั้น ๆ ถ้าบุคคลได้รู้ว่าคนที่มีความสำคัญ ต่อเขาได้ทำพฤติกรรมนั้น หรือต้องการให้เขาทำพฤติกรรมนั้น ก็จะมีแนวโน้มที่จะคล้อยตามและ ทำตามด้วย

Song, Lee, Norman and Han (2013) ให้ความหมายการคล้อยตามกลุ่มอ้างอิงว่า เป็นการรับรู้ของบุคคลว่าคนที่มีความสำคัญสำหรับเขายอมรับได้ สนับสนุน เข้าใจ และเห็นด้วย หากเขาจะเล่นการพนัน คนที่มีความใกล้ชิดกับเขา เช่น คนในครอบครัว เพื่อนใกล้ชิด

Oh and Hsu (2001) ให้ความหมายการคล้อยตามกลุ่มอ้างอิงว่า คือการที่บุคคลที่มีความสำคัญต่อเขา เห็นว่าพฤติกรรมเล่นการพนันโดยทั่ว ๆ เป็นสิ่งที่ยอมรับได้ และยอมรับได้หากตนเองจะเล่นการพนัน

จากความหมายของการคล้อยตามกลุ่มอ้างอิงที่กล่าวมา สรุปได้ว่า คือการที่บุคคลรู้สึกว่าเป็นเรื่องง่ายหรือยากที่จะควบคุมตนเองในการแสดงพฤติกรรมต่าง ๆ โดยมีการรับรู้ปัจจัยขัดขวางและปัจจัยส่งเสริมพฤติกรรมนั้น ถ้าบุคคลเชื่อว่าเขามีความสามารถที่จะกระทำพฤติกรรมนั้นได้ และสามารถควบคุมให้เกิดผลดังตั้งใจ เขาก็มีแนวโน้มที่จะทำพฤติกรรมนั้น

#### 4. การรับรู้ความสามารถในการควบคุมพฤติกรรม

Ajzen (1985) กล่าวถึงการรับรู้ความสามารถในการควบคุมพฤติกรรม ว่า บุคคลรู้สึกว่าเป็นเรื่องง่ายหรือยากที่จะควบคุมตนเองในการแสดงพฤติกรรมต่าง ๆ โดยมีการรับรู้ปัจจัยขัดขวางและปัจจัยส่งเสริมพฤติกรรมนั้น ถ้าบุคคลเชื่อว่าเขามีความสามารถที่จะกระทำพฤติกรรมนั้นได้ และสามารถควบคุมให้เกิดผลดังตั้งใจ เขาก็มีแนวโน้มที่จะทำพฤติกรรมนั้น

Eposito, Bavel, Baranowski and Brown (2016) เห็นว่าการรับรู้ความสามารถในการควบคุมพฤติกรรมคือการที่บุคคลรู้สึกว่าการที่จะทำหรือไม่ทำพฤติกรรมนั้นอยู่ภายใต้การตัดสินใจของตนเอง บุคคลจะตัดสินใจอย่างมีเหตุผลด้วยการพิจารณาผลดีผลเสีย และโอกาสของการที่จะทำได้สำเร็จหรือล้มเหลว

Song, Lee, Norman and Han (2013) ให้ความหมายการรับรู้ความสามารถในการควบคุมพฤติกรรม ในมุมมองเดียวกันว่า บุคคลรู้สึกว่าเป็นเรื่องง่ายหรือยากที่จะควบคุมตนเองในการแสดงพฤติกรรมต่าง ๆ โดยประเมินจากปัจจัยส่งเสริม เช่น ความพร้อมด้านการเงิน ด้านเวลา และทักษะในการทำพฤติกรรมนั้น

Oh and Hsu (2001) ให้ความหมายการรับรู้ความสามารถในการควบคุมพฤติกรรมเล่นการพนันว่าเป็นการรับรู้ของบุคคลว่ามีความสามารถด้านการเงิน ด้านเวลา ด้านการควบคุมตนเอง และด้านทักษะในการเล่นให้ชนะพนันได้

จากนิยามดังกล่าว สรุปได้ว่า ความสามารถในการควบคุมพฤติกรรมเล่นการพนันคือการที่บุคคลรู้สึกว่าการที่จะเล่นหรือไม่เล่นการพนันนั้นขึ้นอยู่กับ การตัดสินใจของตนเอง บุคคลจะตัดสินใจอย่างมีเหตุผลด้วยการพิจารณาผลดีผลเสียที่จะตามมา และ โอกาสของการที่เล่นชนะพนัน

หรือแพ้นั้น โดยบุคคลจะรับรู้มีความสามารถด้านการเงิน ด้านเวลา ด้านการควบคุมตนเอง รวมทั้งมีทักษะและมีข้อมูลเพียงพอที่จะทำให้เล่นชนะพนันได้

### 5. แรงปรารถนา

Oxford Dictionary ให้ความหมายว่า แรงปรารถนาหมายถึงความต้องการอย่างแรงกล้าที่จะได้บางสิ่งบางอย่าง หรือ อยากให้บางสิ่งบางอย่างเกิดขึ้น โดยสิ่งนั้นดูเหมือนว่าจะเกิดขึ้นได้

Feldman (1994) กล่าวถึงความปรารถนาว่า เกี่ยวข้องกับการจูงใจภายในของบุคคลที่ผลักดันให้บุคคลคิดริเริ่มที่จะแสดงพฤติกรรมเพื่อที่จะบรรลุวัตถุประสงค์ที่เป็นความพยายามเพื่อบรรลุเป้าประสงค์นั้น ซึ่งจะเห็นได้ว่าพฤติกรรมที่ถูกจูงใจด้วยแรงปรารถนามิใช่เป็นเพียงการตอบสนองสิ่งเร้าปกติธรรมดา แต่ต้องเป็นพฤติกรรมที่มีความเข้มข้น มีทิศทางจริงจัง มีเป้าหมายชัดเจนว่าต้องการไปสู่จุดใด

Perugini and Bagozzi (2001) ให้ความหมายแรงปรารถนาว่าหมายถึงรู้สึกถูกกระตุ้นจากภายในให้แสดงพฤติกรรม ความรู้สึกต้องการได้รับความสนุกสนาน ความพอใจ ความต้องการและกระหายที่ถูกกระตุ้นจากภายในให้แสดงพฤติกรรมนั้น ๆ อย่างเฉพาะเจาะจง ไม่ได้เกิดจากสัญชาตญาณ

จากความหมายที่กล่าวมา จึงสรุปได้ว่า แรงปรารถนาเป็นกระบวนการที่บุคคลถูกกระตุ้นจากสิ่งเร้าให้กระทำหรือคิดริเริ่มเพื่อให้บรรลุวัตถุประสงค์บางอย่าง พฤติกรรมที่เกิดจากการจูงใจด้วยแรงปรารถนามิใช่เป็นเพียงการตอบสนองสิ่งเร้าปกติธรรมดา แต่ต้องเป็นพฤติกรรมที่มีความเข้มข้น มีทิศทางจริงจัง มีเป้าหมายชัดเจนว่าต้องการไปสู่จุดใด และ พฤติกรรมที่เกิดขึ้นเป็นผลสืบเนื่องมาจาก แรงผลักดัน หรือ แรงกระตุ้นจากภายในที่เรียกว่าแรงจูงใจ

### 6. เจตนาเชิงพฤติกรรม

Ajzen and Driver (1991) ให้ความหมายเจตนาเชิงพฤติกรรมว่า หมายถึง การวางแผนการใช้ความพยายาม การลงทุนลงแรงของบุคคลในการที่จะได้กระทำพฤติกรรมใดพฤติกรรมหนึ่ง ซึ่งแสดงให้เห็นถึงความตั้งใจและความพร้อมที่จะแสดงพฤติกรรมนั้นในอนาคต เจตนาเชิงพฤติกรรม จะแสดงให้เห็นถึงการวางแผน การลงทุนลงแรงที่จะทำพฤติกรรมเป้าหมายเฉพาะ และเขาเห็นว่าตาม TPB ปัจจัยเจตนาเชิงพฤติกรรมสำคัญต่อพฤติกรรมบุคคลมากที่สุด เนื่องจากแม้จะมีปัจจัยอื่น ๆ ที่แสดงให้เห็นความพร้อมและมีแรงจูงใจต่าง ๆ แต่หากยังขาดเจตนาฯ พฤติกรรมดังกล่าวนั้นก็อาจจะยังไม่เกิดขึ้น

Eposito, Bavel, Baranowski and Brown (2016) ให้ขอบเขตว่า เจตนาเชิงพฤติกรรมคือความตั้งใจ คาดหวัง และมีแผนว่าจะทำพฤติกรรมนั้น

Oh and Hsu (2001) ให้ความหมายเจตนาเชิงพฤติกรรมในการเล่นการพนันว่า หมายถึง ความตั้งใจที่จะเล่นการพนันนั้นในอนาคตอันใกล้ โดยมีแผนการล่วงหน้า และมีการลงทุนลงแรงเพื่อจะให้เล่นได้เล่น

จากนิยามดังกล่าว สรุปได้ว่า เจตนาเชิงพฤติกรรม คือความตั้งใจ คาดหวัง และมีแผนว่าจะทำพฤติกรรมนั้นในอนาคตอันใกล้ โดยมีการลงทุนลงแรง การเตรียมตัวเพื่อให้ได้ทำพฤติกรรมนั้น

การวัดปัจจัยใน MGDB

การวิจัยโดยใช้ TPB และ MGDB ที่ผ่านมา การวัดตัวแปรส่วนใหญ่ใช้มาตรวัดที่ประกอบด้วยหลายข้อคำถาม เนื่องจากจะมีความน่าเชื่อถือและมีความครอบคลุมเนื้อหามากกว่าการใช้คำถามเดียว (Kline 2005) ให้ผู้ตอบประเมินตามความรู้สึกของตนเองว่าอยู่ในระดับมากน้อยเพียงใด เรียกว่า การประเมินแบบลิเคิร์ต มาตราส่วนอาจเป็น 5 ระดับ หรือมากกว่า ขึ้นอยู่กับความสามารถของผู้ตอบ ผู้ตอบจะเลือกตอบแสดงความเห็นด้วย หรือไม่เห็นด้วย โดยกาเครื่องหมายบนมาตราส่วนประจำประโยคเพียงตำแหน่งเดียว ตัวอย่างการใช้มาตราส่วน 7 เช่น การศึกษาของ Song Lee, Norman and Han (2013) ของ Oh and Hsu (2001) Miller and Howell (2005) ตัวอย่างการใช้ 5 ระดับ เช่น Perugini and Bagozzi (2001, 2004) และยังมี Sin and Montalto (2103) ที่ใช้ 4 ระดับ เพื่อเป็นการหลีกเลี่ยงพฤติกรรมการตอบแบบกลาง ๆ คือระดับ 3 ซึ่งจะเป็นจุดที่ควรระวังของการใช้มาตราส่วน 5 ระดับ

นอกจากนั้น ในการวิจัยทางจิตวิทยาอย่างลึกซึ้งยังนิยมใช้มาตรวัดแบบแยก 2 ขั้ว หรือ Semantic differential scales ของออสกู๊ด ตัวอย่างเช่น นรวาดิ ลีมลม และ วนิตา สุวรรณชาติ (2555) แบบวัด ใช้คำที่มีความหมายตรงข้ามเป็นคู่ ๆ เช่น เป็นไปได้-เป็นไปได้ ดี -ไม่ดี ควรทำ -ไม่ควรทำ และให้ผู้ตอบเลือกว่าความรู้สึกเอนเอียงไปทางด้านใด โดยมี 0 หรือความรู้สึกกลาง ๆ ไม่เอนเอียงไปด้านใด ๆ ดังนี้

ดี : \_\_\_\_\_ : \_\_\_\_\_ : \_\_\_\_\_ : \_\_\_\_\_ : \_\_\_\_\_ : \_\_\_\_\_ : ไม่ดี

ควร : \_\_\_\_\_ : \_\_\_\_\_ : \_\_\_\_\_ : \_\_\_\_\_ : \_\_\_\_\_ : \_\_\_\_\_ : ไม่ควร

+3 +2 +1 0 -1 -2 -3

คะแนน +3 ถึง -3 ที่ได้นี้จะเป็นการวัดทัศนคติทางตรงต่อพฤติกรรม

สรุปได้ว่าการวัดปัจจัยต่าง ๆ ในโมเดล GDB ของงานวิจัยในอดีต มาตรการมีทั้งลักษณะที่เป็นข้อคำถามเดียวและชุดข้อคำถามหลายข้อเพื่อวัด 1 ตัวแปร โดยให้ผู้ตอบประเมินตามระดับความรู้สึก ซึ่งมีการใช้มาตรส่วนแตกต่างกัน 4 ระดับ 5 ระดับ และ 7 ระดับ นอกจากนั้นยังมีการใช้มาตรวัดแยก 2 ขั้ว หรือ Semantic differential scales ของออสกู๊ดในการศึกษาที่ต้องการวัดปัจจัยทางจิตวิทยาอย่างลึกซึ้ง การเลือกใช้รูปแบบมาตราส่วนพิจารณาความเหมาะสมกับกลุ่มตัวอย่างในการที่จะสามารถทำความเข้าใจและตอบแบบสอบถามให้ได้ข้อมูลที่มีคุณภาพ

ในการศึกษารุ่นนี้เป็นการศึกษาในกลุ่มประชาชนทั่วไป โดยใช้แบบสอบถามที่ผู้ตอบอ่านและเขียนตอบด้วยตัวเอง จะใช้มาตรวัดชุดข้อคำถามหลายข้อเพื่อวัด 1 ตัวแปร ซึ่งจะมีความครอบคลุมเนื้อหาที่ต้องการวัดมากกว่าการใช้คำถามเดียว ส่วนการตอบจะให้ผู้ตอบประเมินตามระดับความรู้สึก 5 ระดับ ซึ่งจะมีความเหมาะสมกับกลุ่มเป้าหมาย เนื่องจากง่ายต่อการทำความเข้าใจวิธีการตอบ

ผลจากการทบทวนวรรณกรรม สรุปเป็นที่มา และระดับการวัดของตัวแปรต่างดังนี้

ตารางที่ 2-3 ที่มาของตัวแปรและระดับการวัด

ตัวแปร	ที่มา	ระดับการวัด (scale)
1. พฤติกรรมเล่นพนันชนไก่	แบบวัดการวัดพฤติกรรมเล่นพนันกรรม สุขภาพจิต จำนวน 4 ข้อ	ช่วงมาตร (interval)
2. พฤติกรรมในอดีต	GDB	อัตราส่วน (Ratio)
3. ทศนคติต่อการพนันชนไก่	TPB และ GDB	ช่วงมาตร (interval)
4. การคล้อยตามกลุ่มอ้างอิง	TPB และ GDB	ช่วงมาตร (interval)
5. การรับรู้ความสามารถในการควบคุมพฤติกรรม	TPB และ GDB	ช่วงมาตร (interval)
6. ความปรารถนา	GDB	ช่วงมาตร (interval)
7. อายุ	งานวิจัยที่เกี่ยวข้อง	Ratio
8. สถานภาพ	งานวิจัยที่เกี่ยวข้อง	Nominal
9. ระดับการศึกษา	งานวิจัยที่เกี่ยวข้อง	Ordinal
10. อาชีพ	งานวิจัยที่เกี่ยวข้อง	Nominal
11. รายได้	งานวิจัยที่เกี่ยวข้อง	Ratio

## งานวิจัยที่เกี่ยวข้อง

จากการศึกษางานวิจัยที่เกี่ยวข้องกับพฤติกรรมการเล่นพนัน และการเล่นพนันชนไก่ พบว่ามีงานวิจัยที่เกี่ยวข้องของไทยและของต่างประเทศ ดังนี้

บุปผา ลาภะวัฒนาพันธ์ (2556) ศึกษาเรื่อง ความสัมพันธ์ระหว่างการเปิดรับข่าวสารกับทัศนคติ และพฤติกรรมการเล่นการพนันของนิสิตนักศึกษาในสถาบันอุดมศึกษาทั่วประเทศ ใช้การวิจัยเชิงปริมาณ เก็บข้อมูลด้วยแบบสอบถามจากกลุ่มตัวอย่างจำนวน 900 คน เลือกกลุ่มตัวอย่างแบบหลายขั้นตอน ผลการวิจัย พบว่า การมีทัศนคติเชิงบวกต่อการพนัน การเปิดรับข่าวสารการพนันจากเพื่อน โทรทัศน์ และเว็บไซต์ ส่งผลต่อพฤติกรรมเล่นพนัน และปัจจัยส่วนบุคคลที่สัมพันธ์กับการเล่นการพนัน ได้แก่ เพศ ประเภทของมหาวิทยาลัยที่ศึกษา และรายได้เฉลี่ยต่อเดือน

เรวัต สิงห์เรือง (2555) ศึกษาเรื่อง วิถีไก่ชนสู่การพนันในสังคมไทย: กรณีศึกษาชุมชนภาคตะวันออกเฉียงเหนือ มีวัตถุประสงค์เพื่อศึกษาปฏิสัมพันธ์ทางสังคมระหว่างไก่ชนกับการพนัน ขั้นตอนและกระบวนการพนันไก่ชน วงเงินในการพนันไก่ชน และผลกระทบจากการพนันชนไก่เป็นการศึกษาโดยใช้ระเบียบวิธีวิจัยเชิงคุณภาพ โดยศึกษาจากเอกสาร การสัมภาษณ์ การสนทนากลุ่ม และการสังเกตในสนาม กลุ่มเป้าหมายคือมีส่วนเกี่ยวข้อง เจ้าของไก่ เจ้าของสนามชนไก่ ผู้ชม นักพนัน ผลการวิจัยพบว่าการพนันชนไก่ส่งผลกระทบต่อสังคมหลายด้าน ได้แก่ ด้านเศรษฐกิจ เช่น มีผลกระทบคนในชุมชนหมู่บ้านมากกว่าคนในตัวเมือง ด้านสังคมเช่น ไม่สร้างให้สังคมมีความเกาะเกี่ยวกัน ด้านการศึกษา เช่น ควรที่จะนำเข้าสู่การศึกษา ด้านการเพิ่มผลผลิต เช่น ควรขยายพันธุ์และการพัฒนาสายพันธุ์ไก่สู่สากล พัฒนาวิธีการเลี้ยงและการดูแลรักษา สร้างองค์ความรู้ ภูมิปัญญาท้องถิ่น ความเชื่อพิธีกรรม ด้านวัฒนธรรม เช่น ควรอนุรักษ์ไว้เพราะเป็นประวัติศาสตร์ ภูมิปัญญาท้องถิ่นไทย การอนุรักษ์ไก่ชนเพื่อเป็นวิทยากรบำบัดโรคผ่อนคลายความเครียด และควรมีวารสารเพื่อนำเสนอกระบวนการดูแลเลี้ยงดู และการอนุรักษ์พันธุ์สัตว์ไม่ให้สูญหายไปจากสังคมไทย ไม่ควรนำเสนอข่าวที่เอนเอียงไปในทางพนันขั้นต่อ ไม่ส่งเสริมในเชิงการเป็นนักที่จะนำไปสู่ความแตกแยกและปัญหาสังคม

วิเศษ สุจนพริ้ม (2555) ศึกษาเรื่อง การพนันชนไก่ภาคเหนือตอนบน มีวัตถุประสงค์เพื่อทำความเข้าใจกระบวนการจากการละเล่นพื้นบ้านไปสู่การเป็นธุรกิจการพนัน การศึกษาผลกระทบที่เกิดขึ้นต่อชุมชนท้องถิ่น และข้อเสนอเชิงนโยบายการกำกับดูแลการเล่นพื้นบ้านและการพนัน โดยศึกษาในพื้นที่ภาคเหนือตอนบน 2 จังหวัด ประกอบด้วย เชียงใหม่ และลำพูน ใช้วิธีการวิจัยเชิงคุณภาพ โดยศึกษาจากเอกสาร การสัมภาษณ์ การสนทนากลุ่ม และการสังเกตในสนาม กลุ่มเป้าหมายคือมีส่วนเกี่ยวข้อง เจ้าของไก่ เจ้าของสนามชนไก่ ผู้ชม นักพนัน ผลการวิจัยพบว่า ไก่ชนเป็นสัญลักษณ์แสดงความเป็นชาย ในอดีตเป็นส่วนหนึ่งของพิธีกรรมและความเชื่อ

ต่อมาจึงกลายเป็นเครื่องมือเล่นพนันกันในชุมชน จากการละเล่นตามประเพณีตามช่วงเวลาที่เหมาะสมกลายเป็นเล่นตลอดปี จากกิจกรรมบันเทิงกลายเป็นการพนันขั้นต่อ พบความเกี่ยวข้องของคนหลายฝ่าย เช่น เกษตรกร เจ้าของบ่อน นักธุรกิจ นักการเมือง ข้าราชการ ด้านจำนวนบ่อนชนไก่ พบว่า จังหวัดเชียงใหม่มีบ่อนทั้งหมด 38 แห่ง ได้รับอนุญาตตามกฎหมาย 11 แห่ง จังหวัดลำพูน 28 แห่ง ได้รับอนุญาตตามกฎหมาย 11 แห่ง วิธีการเล่นพนัน 3 แบบ คือ เล่นเดิมพัน เล่นต่อรอง เล่นเสมอกัน โดยมีเงินเดิมพันหมุนเวียนจำนวนมาก ธุรกิจการพนันเป็นระบบอุปถัมภ์มีค่าใช้จ่าย เช่น ค่าน้ำ ค่าไฟ ค่าสถานที่ ค่าจ้าง ค่าตอบแทนต่าง ๆ รวมทั้งค่าส่วย งานวิจัยให้ข้อเสนอแนะว่าควรปรับปรุงกฎหมายให้มีสาระทันสมัยและครอบคลุม สร้างอำนาจต่อรองให้ชุมชน ลดความเลื่อมล้ำเชิงอำนาจด้วยการให้ชุมชนมีบทบาทในการควบคุมมากขึ้น ควรส่งเสริมกิจกรรมสร้างและพัฒนาสายพันธุ์ภูมิปัญญาท้องถิ่นโดยชุมชน ไม่ให้มีการผูกขาดโดยกลุ่มธุรกิจใหญ่ หากให้บทบาทองค์กรปกครองส่วนท้องถิ่นในการควบคุมต้องพิจารณาการครอบงำแทรกแซงของภาคการเมืองระดับชาติ

สุวรรณ กลั่นแสง (2555) ศึกษาเรื่อง การพนันชนไก่พื้นที่จังหวัดสมุทรสงคราม มีวัตถุประสงค์เพื่อศึกษากระบวนการจากการละเล่นพื้นบ้านไปสู่การเป็นธุรกิจ การพนัน ผลกระทบที่เกิดขึ้นต่อชุมชนท้องถิ่น และข้อเสนอเชิงนโยบาย เป็นการศึกษาเชิงคุณภาพ โดยศึกษาจากเอกสาร การสัมภาษณ์ การสนทนากลุ่ม และการสังเกตในสนาม ผลการศึกษาพบว่า ผลกระทบเชิงบวกพบว่า เกิดกลุ่มผู้นุรักษ์ไก่พื้นบ้าน ทำให้ไก่ชนไม่สูญพันธุ์การพัฒนาไก่ชนที่มีคุณภาพ เกิดกีฬาพื้นบ้าน เกิดการสร้างอาชีพ สร้างงาน สร้างรายได้แก่ผู้เลี้ยงไก่ชน ส่วนผลกระทบเชิงลบพบว่า กลุ่มที่ชอบเล่นพนันชนไก่จะมีการติดตามไก่ชนเก่งและไปเล่นในสนามต่าง ๆ เกิดความขัดแย้งในครอบครัว เกิดปัญหาสังคม เกิดอาชญากรรมต่าง ๆ ตามมา

ทองใบ สิงสีทา (2555) ได้ศึกษาเรื่อง การพนันไก่ชนพื้นบ้านจังหวัดสุพรรณบุรี ใช้วิธีการศึกษาเชิงคุณภาพ ผลการศึกษาพบว่า การเลี้ยงไก่ต้องผ่านกระบวนการเลี้ยงดูและฝึกฝน มีขั้นตอน มีรายละเอียดและมีปัจจัยเข้ามาเกี่ยวข้องหลายอย่าง มีการคัดเลือกสายพันธุ์และผสมข้ามสายพันธุ์เพื่อพัฒนาไก่ชนที่มีคุณภาพ คนเลี้ยงไก่หรือ “มีอน้ำ” จะมีเคล็ดลับเฉพาะที่คนฝึกฝนให้ไก่ได้แสดงจุดเด่นของตนเองตามสายเลือด เจ้าของซุ้มจะจ้างมีอน้ำที่มีประสบการณ์ในการเลี้ยงไก่ และใช้กระบวนการทางจิตวิทยาให้มีอน้ำเกิดความรู้สึกเป็นเจ้าของซุ้มและเป็นเจ้าของไก่ชน ไก่ชนมีอายุประมาณ 2-3 ปี ในรอบ 1 ปีสามารถชนได้ 2-3 ครั้ง ขึ้นอยู่กับอาการบาดเจ็บในการชนของแต่ละครั้ง หลังจากนั้นก็จะปลดระวาง นำไปเป็นพ่อพันธุ์เพื่อพัฒนาสายพันธุ์ต่อไป การชนไก่ครั้งหนึ่งจะก่อให้เกิดธุรกิจที่เกี่ยวข้องหลายอย่าง ซึ่งสร้างความมั่งคั่งและความสูญเสียแก่ผู้ที่เกี่ยวข้องอย่างมากมาย และเกิดผลกระทบต่อสังคมโดยรวม

บุญยืน วงศ์สงวน (2555) ศึกษาการพนันชนไก่ชนพื้นที่ภาคเหนือตอนล่าง มีวัตถุประสงค์เพื่อศึกษากระบวนการจากการละเล่นพื้นบ้านไปสู่การเป็นธุรกิจ การพนัน การศึกษาวิธีการเล่นพนันและผลกระทบที่เกิดขึ้นต่อชุมชนท้องถิ่น และข้อเสนอเชิงนโยบายเพื่อให้เกิดการกำกับดูแลการเล่นพื้นบ้านและการพนัน ใช้วิธีการศึกษาเชิงคุณภาพ โดยศึกษาจากเอกสาร การสัมภาษณ์ การสนทนากลุ่ม และการสังเกตในสนาม กลุ่มเป้าหมายคือมีส่วนเกี่ยวข้อง เจ้าของไก่ เจ้าของสนามชนไก่ ผู้ชม นักพนัน ผลการวิจัยพบว่า กีฬาชนไก่เป็นการละเล่นพื้นบ้านที่เป็นส่วนหนึ่งของวิถีชีวิตวัฒนธรรม มีความเกี่ยวข้องกับมิติทาง ประวัติศาสตร์ พัฒนาสู่การพัฒนาเป็น ธุรกิจการพนันชนไก่ในปัจจุบัน กลายเป็นการชนไก่ในสนามชนไก่ ที่มีเงินเดิมพัน กติกา และการจัดการ มีผู้เกี่ยวข้องหลายฝ่าย มีเงินหมุนเวียนจำนวนมาก รูปแบบการเล่นการพนันมี 2 ลักษณะคือ แบบวางเงินวางเงินพนัน และแบบต่อรอง ผลกระทบที่เกิดขึ้น ด้านบวก คือทำให้เกิดวงสังคม กว้างขวางขึ้น การยอมรับกติกา กฎระเบียบ ใจการรู้แพ้รู้ชนะ ข้อเสนอคือสังคมไทยส่วนใหญ่ไม่ยอมรับ การเสียเงินเดิมพัน เสียเวลา และความสัมพันธ์ในครอบครัว งานวิจัยมีข้อเสนอแนะให้แยก การละเล่นพื้นบ้านออกจากธุรกิจการพนัน และสนับสนุนอาชีพที่ส่งเสริมให้เกิดการพัฒนา ปรับปรุงสายพันธุ์ไก่ชน สนับสนุนการค้ารองอยู่ การชนไก่ในรูปแบบการละเล่นเพื่อสร้างความสัมพันธ์ในชุมชน ในระยะยาวควรหาแนวทางที่เหมาะสมในการอนุญาตให้การชนไก่เป็นกีฬา ที่ถูกต้องตามกฎหมาย เพื่อปิดช่องทางคอร์รัปชันในระบบราชการ การสร้างการมีส่วนร่วมของ ชุมชน ในการควบคุมการดำเนินการของกีฬาไก่ชน ให้มีพระราชบัญญัติรองรับการละเล่นพื้นบ้าน ที่แตกต่างกับพระราชบัญญัติการพนัน และแก้ไขปรับปรุงกฎหมายเกี่ยวกับการพนันให้สอดคล้อง กับสภาพปัญหาที่เกิดขึ้น

คงกฤษ เล็กศรีนาค, ณรงค์ พลอยคนัย และวิเชียร โชติ สุกโชติรัตน์ (2555) พฤติกรรม การเล่นพนันของเยาวชนกรณีศึกษาเขตกรุงเทพมหานคร วัตถุประสงค์เพื่อศึกษาพฤติกรรมการเล่น พนันของเยาวชน ปัจจัยสาเหตุและผลของการเล่นพนัน เป็นการวิจัยเชิงปริมาณและเชิงคุณภาพ กลุ่มตัวอย่างคือเยาวชนที่เล่นการพนันในเขตกรุงเทพมหานครจำนวน 400 คน ผลการศึกษาพบว่า เยาวชนมีรายได้สูงสุดไม่เกิน 6,000 บาทต่อเดือน และพบว่ากลุ่มตัวอย่างร้อยละ 79.8 ได้รับรายได้ มากกว่า 2 แหล่งที่มา ส่วนใหญ่ที่มาของรายได้มาจากผู้ปกครอง พฤติกรรมการเล่นพนันพบว่า เยาวชนกว่าร้อยละ 72 เล่นพนันอย่างน้อย 1-3 วันต่อสัปดาห์ เล่นที่บ้านเพื่อนหรือที่พักอาศัยของ เพื่อน ค่าใช้จ่ายในการพนันแต่ละครั้ง 1,000 - 2,000 บาท ปัจจัยด้านสังคมที่ส่งผลต่อการเล่นพนัน อยู่ในระดับมากที่สุดคือ การมีเพื่อนเล่นพนัน การได้รับสื่อข่าวสารที่มีเนื้อหาเกี่ยวกับแหล่งพนัน วิธีการเล่นพนัน ปัจจัยด้านทัศนคติและแรงจูงใจในการเล่นพนันคือการมีช่องทางหาเงินและ ต้องการเงินที่เสียไปคืน ผลลัพธ์ด้านอารมณ์และกายภาพอยู่ใน คือเคยคิดเลิกพนันแต่เลิกไม่ได้

สูญเสียความมั่นใจ เครียด และปล่อยเลยตามเลย ผลลัพธ์ด้านปฏิสัมพันธ์กับครอบครัวและสังคมคือ การโกหกคนในครอบครัวเพื่อการไปเล่นพนัน การทะเลาะกับคนในครอบครัวเพราะการพนัน การขโมยเงินของคนในครอบครัวเพราะผลจากการพนัน และต้องกู้ยืมเงินมาเพื่อการพนัน ผลลัพธ์ด้านพฤติกรรมเด็กเกรและการศึกษาคือ การขาดเรียนเพราะไปเล่นการพนัน การเสียสมาธิหรือหลับในระหว่างเรียน ผลการเรียนตกต่ำ การถูกกล่าวโทษว่ากล่าวตักเตือนจากอาจารย์และครอบครัวหรือถูกจับกุม และสุดท้ายคือทำให้เข้าสู่พฤติกรรมเสี่ยงในการสูบบุหรี่ ดื่มสุรา หรือสิ่งเสพติดอื่น ๆ

สมประวิณ มั่นประเสริฐ (2554) ศึกษาเรื่อง การศึกษาสถานการณ์ พฤติกรรม และผลกระทบการพนันในประเทศไทย: การศึกษาเชิงปริมาณด้วยแบบจำลองทางเศรษฐศาสตร์ ศึกษาโดยวิเคราะห์เอกสารร่วมกับศึกษาข้อมูลเชิงประจักษ์ พบว่า การพนันเป็นสินค้าเสพติด (Addictive goods) เนื่องจากไม่มีกรณีใดเลยที่รายได้ (Income) ของผู้เล่นการพนันสามารถอธิบายพฤติกรรมการพนัน ได้อย่างมีนัยสำคัญทางสถิติ ผลการศึกษายังระบุว่า ความสุขที่ได้จากการเล่นการพนันมีส่วนสำคัญในการกำหนดว่าบุคคลจะเป็นผู้เล่นการพนันหรือไม่ โดยเฉลี่ยแล้ว ผู้ที่เล่นการพนันเป็นผู้ที่เกลียดความเสี่ยง (Risk-averse person) และรู้ว่าตัวตนเป็นผู้ที่ติดการพนัน ดังนั้น ผลการศึกษาจึงชี้ไปในทิศทางที่สรุปว่า ผู้เล่นการพนันในประเทศไทยมีแนวโน้มที่จะมีพฤติกรรมเป็น “ผู้เสพติดอย่างมีเหตุผล” (Rational addiction behavior) ซึ่งสอดคล้องกับแนวความคิดของ Gary and Kevin (1988) กล่าวคือ ผู้พนันได้ทำการตัดสินใจเลือกบริโภคสินค้าการพนันอย่างมีเหตุผล โดยเปรียบเทียบ “ต้นทุนส่วนบุคคล” (Private cost) ทั้งที่เกิดขึ้นทันที (เช่น เงินที่จะเสียจากการเล่นการพนัน หรือต้นทุนค่าเสียโอกาสอื่น ๆ จากเวลาที่เล่นการพนัน ฯลฯ) และต้นทุนที่จะเกิดขึ้นในอนาคต นอกจากนี้ยังพบปัจจัยอื่น ๆ ที่ส่งผลต่อพฤติกรรมการเล่นพนัน ได้แก่ อายุ เพศ สถานภาพสมรส ระดับการศึกษา ปัจจัยเกี่ยวกับบุคคลใกล้ชิดและสภาพแวดล้อมด้านค่านิยมและทัศนคติต่อการพนันของสังคม โดยปัจจัยเหล่านี้ส่งผลต่อการพนันในแต่ละประเภทมากน้อยแตกต่างกัน

พินิจ ลาภานานนท์ และคณะ (2554) ศึกษาสถานการณ์ พฤติกรรม และผลกระทบการพนันในประเทศไทย เป็นการสำรวจสถานการณ์ในทุกพื้นที่ ทุกกลุ่ม ทุกประเภทการพนันที่มีอยู่ในสังคมไทย ผลการวิเคราะห์ในส่วนของกลุ่มนักศึกษาพบว่า นักศึกษามีสถิติเล่นพนันสูงเป็นอันดับสองรองจากกลุ่มวัยผู้ใหญ่ที่เริ่มทำงานแล้ว นักศึกษามีทัศนคติเชิงบวกต่อการพนันไม่แตกต่างจากภาพรวมทัศนคติของสังคมไทย นักศึกษาจำนวนมากเคยเล่นการพนัน และยังเล่นอย่างต่อเนื่อง การเล่นพนันบอลจะเพิ่มมากขึ้นในช่วงที่มีการแข่งขันนัดสำคัญ ประเภทการพนันที่เยาวชนในสถานศึกษาเล่นมากที่สุด คือ พนันบอล ไพ่ การพนันออนไลน์ พนันมวย และสล็อตเกอร์ เพศชายเล่นการพนันมากกว่าเพศหญิง การพนันส่งผลกระทบต่อปัญหาด้านการเงิน สุขภาพ และผลการ

เรียน นักศึกษาเข้าถึงแหล่งพนันได้ง่ายทั้งทางกายภาพและทางเทคโนโลยี ผลการวิจัยให้ข้อเสนอแนะเชิงนโยบายเกี่ยวกับการควบคุมและจัดการการพนันทั้งประเภทที่ผิดกฎหมายและไม่ผิดกฎหมาย

ผาสุก พงษ์ไพจิตร สังคิต พิริยะรังสรรค์ และนวนน้อย ตรีรัตน์ (2543) ศึกษาเรื่อง หวยช่อง บ่อน ยาบ้า: เศรษฐกิจนอกกฎหมายกับนโยบายสาธารณะในประเทศไทย ศึกษาเกี่ยวกับการพนันกับนโยบายสาธารณะและเศรษฐกิจการพนัน พบว่าการพนันในประเทศไทยเป็นสิ่งผิดกฎหมายและส่งผลกระทบต่อสังคมแต่ว่าจุดยืนของรัฐบาลไม่สอดคล้องกับพฤติกรรมของคนส่วนใหญ่ประชาชนจำนวนมากให้ความร่วมมือกับกิจกรรมหลายอย่างที่ผิดกฎหมายประกอบกับ พ.ร.บ. การพนัน พ.ศ. 2478 มีความคลุมเครือใน 2 ประการหลักประการแรกมีการอนุญาตให้มีการพนันบางประเภทภายใต้เงื่อนไขที่กำหนดกฎหมายมิได้ลงโทษการพนันว่าเป็นสิ่งที่เลวร้ายทั้งหมดแต่มีการลงโทษคนที่ไปปฏิบัติตามการพนันและให้การคุ้มครองจึงเป็นการยากยิ่งที่จะบังคับใช้กฎหมายอย่างมีประสิทธิภาพรัฐบาลบางประเทศยอมรับในเรื่องดังกล่าวจึงทำให้การพนันเป็นสิ่งถูกกฎหมายสามารถกำหนดควบคุม

อัจฉรา พงษ์ศศิธร. (2542). ศึกษาเรื่อง ความชุกของโรคติดการพนันในบุคลากรของโรงพยาบาลนครปฐม ผลการวิจัยพบว่ามี ความชุกที่สูงมากในผู้ใหญ่ การวิจัยครั้งนี้เป็นโครงการนำร่องเพื่อหาความชุกของโรคนี้ โดยใช้แบบสอบถามที่ดัดแปลงมาจาก South Oaks Gambling Screen พบว่าบุคลากรของโรงพยาบาลนครปฐมมีผู้ติดการพนันคิดเป็นร้อยละ 7.5 (ชายร้อยละ 22.7, หญิงร้อยละ 5.8) ปัจจัยเสี่ยงต่อการติดการพนัน 3 ลำดับแรกคือ การติดสารเสพติด ระดับการศึกษาที่ต่ำกว่ามัธยมศึกษาตอนปลาย และเพศชาย การพนันที่เล่นมักเป็น หวย ลีตเตอร์ และ ไพ่ ผู้ติดการพนันร้อยละ 25 รู้สึกว่าตัวเองมีปัญหาสุขภาพจิต และร้อยละ 18.8 เคยมีความคิดอยากฆ่าตัวตายมาก่อน

Canale, Vieno, Pastore, Ghisi and Griffiths (2016) ศึกษาเรื่อง การตรวจสอบความถูกต้องของมาตรวัดทัศนคติต่อการพนัน 8 ข้อ (Validation of the 8 – item Attitudes Towards Gambling Scale (ATGS -8)) มีวัตถุประสงค์เพื่อศึกษาความน่าเชื่อถือของมาตรวัดทัศนคติต่อการพนันจำนวน 8 ข้อ โดยศึกษาจากคติของบุคคลทั่วไปที่มีต่อการพนัน และวิเคราะห์ความสัมพันธ์ของทัศนคติต่อความถี่ของการเล่นพนัน และต่อปัญหาจากการเล่นพนัน การศึกษาใช้วิธีเชิงปริมาณ ใช้ข้อมูลทุติยภูมิจากการสำรวจความชุกของการเล่นพนันของคนอังกฤษในปี 2010 ใช้กลุ่มตัวอย่างจำนวน 7,746 คน ทำการวิเคราะห์ด้วยการวิเคราะห์องค์ประกอบแบบยืนยัน (Confirmatory Factor Analysis: CFA) และ การวิเคราะห์ถดถอยพหุคูณ (Multiple regression analysis) ผลการศึกษาพบว่า เมื่อแยกวิเคราะห์ตามเพศของกลุ่มตัวอย่าง มาตรวัดทัศนคติทั้ง 8 ข้ออยู่ในองค์ประกอบเดียวกัน และการมีทัศนคติที่ดีต่อการพนันมีผลเชิงบวกต่อความถี่ของการเล่นพนัน และ

มีผลเชิงบวกต่อการมีปัญหากจากการเล่นพนัน งานวิจัยมีบทสรุปว่า มาตรวัด ATGS – 8 มีความน่าเชื่อถือในการนำไปใช้วัดทัศนคติเกี่ยวกับการพนันของบุคคลทั่วไป

Lind, Kääriäinen and Kuoppamäki (2015) ศึกษาเรื่อง จากการเล่นพนันนำไปสู่อาชญากรรม ข้อค้นพบจากระบบข้อมูลข่าวสารนโยบายระดับชาติของฟินแลนด์ (From problem gambling to crime? Findings from the finish national police information system) วิเคราะห์ความเกี่ยวข้องระหว่างปัญหาการพนันกับการก่ออาชญากรรม โดยใช้ข้อมูลทุติยภูมิจากระบบข้อมูลข่าวสารตำรวจแห่งชาติประเทศฟินแลนด์ ในปี ค.ศ. 2011 การวิเคราะห์ใช้ Weft QDA (Weft- Qualitative data analysis) และ SPSS ผลการวิเคราะห์พบว่า กรณีศึกษาที่นำมาวิเคราะห์ส่วนใหญ่เป็นอาชญากรรมต่อทรัพย์สินประเภทที่ไม่ก่อความรุนแรง (non-violent property crimes) สถานที่เกิดอาชญากรรมคือที่บ้านหรือที่ทำงาน และพบว่าการพนันทำให้คนเล่นเกิดปัญหาทางการเงินและนำไปสู่การก่ออาชญากรรม ผลการศึกษาให้ข้อเสนอแนะว่านักพนันควรได้รับการช่วยเหลือสนับสนุนให้แก้ปัญหานี้ ด้วยการให้คำปรึกษาส่วนตัว และการให้สภาพแวดล้อมของผู้เล่นซึ่งหมายถึงสมาชิกใกล้ชิดในครอบครัวและเพื่อน ๆ มีส่วนร่วมในการช่วยเหลือด้วย การช่วยเหลือโดยมองในองคร่วมนี้เป็นหนึ่งในวิธีการป้องกันเพื่อไม่ให้เกิดอาชญากรรมอันมีสาเหตุมาจากการพนัน

Shin and Montalto (2015) ศึกษาเรื่อง The Role of Impulsivity, Cognitive Bias, and Reasoned Action in Understanding College Student Gambling ศึกษาพฤติกรรมการเล่นพนันของนักศึกษาระดับอุดมศึกษาในสหรัฐอเมริกา ใช้วิธีการศึกษาเชิงปริมาณ โดยประยุกต์ใช้ทฤษฎี การกระทำอย่างมีเหตุผล ร่วมกับแนวคิดแรงขับจากภายใน และการรับรู้ที่เบี่ยงเบน ทำการวิเคราะห์ด้วยเทคนิคการวิเคราะห์ถดถอยแบบ OLS พบว่า ความถี่ของการเล่นพนัน มีความสัมพันธ์กันอย่างมากกับ ทัศนคติการพนัน และการรับรู้ที่เบี่ยงเบน แต่มีความสัมพันธ์เพียงเล็กน้อยกับการคล้อยตามกลุ่มอ้างอิงที่เป็นคนในครอบครัวในเรื่องเกี่ยวกับวิธีการบริหารการเงิน และพฤติกรรมค่าใช้จ่าย และพบว่าความถี่ในการเล่นพนันสัมพันธ์กันอย่างมากกับทัศนคติและการรับรู้ที่เบี่ยงเบนเกี่ยวกับการพนัน ส่วนปัจจัยแรงขับภายในสัมพันธ์น้อยมากกับความถี่ในการเล่นพนัน

Hogarth, Chase, and Baess (2012) ศึกษาเรื่อง Impaired goal-directed behavioral control in human impulsivity ศึกษาความเกี่ยวข้องของความบกพร่องของความสามารถในการควบคุมพฤติกรรมประเภทมีเป้าหมายของบุคคล โดยใช้สองแนวคิดสำคัญของการทำความเข้าใจพฤติกรรมเป็นกรอบ แนวคิดแรก คือ ถ้าเป็นพฤติกรรมประเภทมีเป้าหมายจะถูกควบคุมโดยผู้กระทำจะการคิดใคร่ครวญถึงผลที่จะเกิดขึ้นจากการกระทำนั้นก่อนตัดสินใจว่าทำหรือไม่ทำ ส่วนแนวคิดที่สองคือพฤติกรรมประเภทที่ทำเป็นนิสัยจนเคยชิน โดยปราศจากการคิดใคร่ครวญ จะถูกอธิบายด้วยตัวแปรเชิงสาเหตุที่มาจากพฤติกรรมนั้น เช่น อาจมีสาเหตุมาจากแรงขับจากภายใน หรือ

อาจเกิดจากการใช้สารเสพติด การวิจัยนี้จึงต้องการศึกษาว่าตัวแปรเชิงสาเหตุคือการสูบบุหรี่หรือ เสพสารนิโคติน และแรงขับจากภายในจะส่งผลต่อความสามารถในการควบคุมพฤติกรรมประเภท มีเป้าหมายด้วยหรือ ผลการศึกษายืนยันว่าทฤษฎีที่อธิบายว่าตัวแปรแรงขับทำให้เกิดพฤติกรรมที่ทำ เป็นนิสัยปราศจากการคิดใคร่ครวญ และพบว่าแรงขับเกิดจากการที่บุคคลมีไม่พิจารณาถึงผลที่จะ เกิดขึ้นจากการกระทำของตนเอง และนำผลการพิจารณานั้นมาช่วยในการตัดสินใจแสดงพฤติกรรม นอกจากนี้ยังพบว่าพฤติกรรมที่เกิดจากการเรียนรู้น่าจะเป็นเงื่อนไขทางจิตวิทยาที่สัมพันธ์กับการ เกิดแรงขับจากภายในที่ทำให้บุคคลมีพฤติกรรมต่าง ๆ

Song, Lee, Norman and Han (2012) ศึกษาเรื่อง The Role of Responsible Gambling Strategy in Forming Behavioral Intention: An Application of a Model of Goal – Direct Behavior ศึกษาบทบาทของการมีกลยุทธ์ที่แสดงถึงความรับผิดชอบต่อสังคมของบ่อนคาสิโน ที่มีผลต่อการ จูงใจให้คนที่เข้าเยี่ยมชมคาสิโนเกิดเจตนาเชิงพฤติกรรมในการที่จะเล่นพนัน เป็นการประยุกต์ใช้ โมเดลพฤติกรรมที่มีเป้าหมายเป็นตัวกำกับ และขยายเพิ่มเติมด้วยตัวแปรกลยุทธ์แสดงความ รับผิดชอบต่อผลกระทบของการพนันที่เกิดขึ้นต่อผู้เล่นและต่อสังคม ผลการวิจัยซึ่งวิเคราะห์ด้วย SEM ชี้ว่า ปัจจัยที่มีความสัมพันธ์กับเจตนาเชิงพฤติกรรมมากที่สุดคือ ความปรารถนา รองลงมาคือ ผลทางบวกที่คาดหวัง การรับรู้ความสามารถในการควบคุมพฤติกรรม การรับรู้ถึงการแสดงความ รับผิดชอบต่อสังคม ฯ ผลทางลบที่คาดหวัง และทัศนคติ ตามลำดับ การรับรู้ถึงการแสดงความ รับผิดชอบต่อสังคม ฯ ยังเป็นปัจจัยทำนายที่นัยสำคัญต่อทั้งความปรารถนาและเจตนาเชิงพฤติกรรม แสดงให้เห็นว่าเมื่อบุคคลรับรู้ถึงการแสดงความรับผิดชอบต่อสังคม ฯ ก็จะทำให้บุคคลเกิดความ ปรารถนาและความตั้งใจที่จะเล่นการพนันในคาสิโนมากขึ้น งานวิจัยให้ข้อเสนอแนะว่าผู้จัดการ บ่อนคาสิโนควรคำนึงถึงการใช้กลยุทธ์การแสดงความรับผิดชอบต่อสังคม ในเป็นกิจกรรมเชิง ธุรกิจระยะยาว ซึ่งปัจจัยนี้จะช่วยสร้างให้ผู้น่าบ่อนคาสิโนเกิดเจตนาเชิงพฤติกรรมที่จะเล่นพนัน มากขึ้น

Pomeroy (2012) ศึกษาเรื่อง การสื่อสารสาธารณะของธุรกิจอุตสาหกรรมประเภทที่ สังคมมีการโต้แย้ง: ความเปลี่ยนแปลงด้านกฎระเบียบการควบคุมอุตสาหกรรมการพนัน ทางอิเล็กทรอนิกส์ (Controversial corporate communications in a controversial industry: the neutralization of regulatory change in the Australian electronic gambling industry) ศึกษาเกี่ยวกับการ สื่อสารต่อสาธารณะขององค์กรที่ธุรกิจประเภทที่ยังเป็นที่ถกเถียงในสังคม (ในทงานวิจัยนี้ หมายถึงธุรกิจการพนันทางอิเล็กทรอนิกส์) โดยองค์กรสื่อสารข้อมูลกับสังคมว่า องค์กรการดำเนิน กิจกรรมที่ให้ความสำคัญและคำนึงถึงผลกระทบต่อสังคม หรือที่เรียกว่า ความรับผิดชอบต่อสังคม ขององค์กร (CSR) และสื่อสารข้อมูลนี้ให้กับผู้บริโภค ทำให้ผู้บริโภคมีเหตุผลแก้ตัวให้กับ

ตัวเองในการที่เล่นการพนัน ว่าธุรกิจการพนันแม้จะเป็นสิ่งที่สังคมไม่ยอมรับ แต่อย่างน้อย ผู้ประกอบการมีกิจกรรม ดี ๆ ที่รับผิดชอบต่อสังคม ซึ่งสอดคล้องกับเทคนิคการแก้ตัว ของ Gresham and David (1957) ในลักษณะอ้างสิ่งที่อยู่เหนือกว่าคือความรับผิดชอบต่อสังคมของ ธุรกิจการพนันอิเล็กทรอนิกส์ในประเทศออสเตรเลีย

Álvarez-Moya, Jiménez-Murcia, Granero, Vallejo, Krug, Bulik, and Fernández-Aranda (2007) ศึกษาเรื่อง Comparison of personality risk factors in bulimia nervosa and pathological gambling ศึกษาปัจจัยส่วนบุคคลที่เป็นตัวทำนายผู้ป่วยโรคความผิดปกติเกี่ยวกับการกินอาหารและโรคเสพติดการพนัน โดยใช้ตัวแปรเพศเป็นตัวควบคุม การวิจัยเก็บข้อมูลด้วยการประยุกต์ใช้ เครื่องมือแบบคัดกรองการเล่นพนัน DSM-IV-TR ของ APA ร่วมกับดึงข้อมูลประวัติและตัวชี้วัด ทางคลินิกของผู้ป่วยมาเป็นตัวแปรศึกษา โดยวิเคราะห์ด้วยเทคนิค Multinomial และ Binary logistic regression ผลการศึกษาพบว่า พฤติกรรมการชอบทดลองสิ่งแปลกใหม่สัมพันธ์กับโรคเสพติดการพนัน การกำกับตัวเองต่ำสัมพันธ์กับทั้งสองโรค เพศหญิงที่มีภาวะเจ็บป่วยของสองโรคจะมี บุคลิกหลีกเลี่ยงการเผชิญภาวะคุกคาม และมีลักษณะการยอมให้ผู้อื่นมากกว่ากลุ่มที่ไม่เจ็บป่วย เพศชายที่ป่วยเป็นโรคติดการพนันจะชอบการได้รับรางวัลและมีความมุ่งมั่นอดทนมากกว่าคนที่ไม่ป่วย งานวิจัยให้ข้อสรุปว่าบุคคลที่เจ็บป่วยด้วยโรคผิดปกติเกี่ยวกับการกินอาหารและโรคติดการพนันมี ลักษณะส่วนบุคคลบางอย่างเหมือนกัน ผลการวิเคราะห์ยังพบว่าเพศและคุณลักษณะส่วนบุคคลมีความสำคัญ และสามารถนำปัจจัยต่าง ๆ เหล่านี้สามารถนำไปใช้วินิจฉัยและรักษาโรคของผู้ป่วยที่มีปัญหาเกี่ยวกับน้ำหนักตัว และปัญหาการติดการพนันได้

Jolley, Mizerski, and Olaru (2006) ศึกษาเรื่อง How habit and satisfaction affects player retention for online gambling ศึกษาว่าพฤติกรรมที่ทำมาก่อนจนเป็นนิสัยและความพึงพอใจของ ลูกค้าย่อมส่งผลต่อพฤติกรรมการเล่นพนันออนไลน์ในปัจจุบันอย่างไร การวิจัยนี้ทำในประเทศ ออสเตรเลียซึ่งมีกฎหมายห้ามการเล่นประเภท โต๊ะพนันในบ่อนคาสีโน ตู้เกมอิเล็กทรอนิกส์ เก็บ ข้อมูลจึงเก็บจากผู้เล่นพนันออนไลน์เท่านั้น กลุ่มเป้าหมายคือ ผู้ทำงานในมหาวิทยาลัย และ นักศึกษาในมหาวิทยาลัยอายุไม่ต่ำกว่า 18 ปี (อายุที่กฎหมายอนุญาตให้เล่นพนันได้) และทั้งหมด เป็นลูกค้าที่ใช้บริการทางออนไลน์อยู่นอกประเทศออสเตรเลีย ผลการศึกษาพบว่าพฤติกรรมการ เล่นพนันที่ทำเป็นนิสัยในอดีตมีผลอย่างมากต่อพฤติกรรมการเล่นพนันในปัจจุบัน ในขณะที่ความพึงพอใจของลูกค้าไม่ส่งผลโดยตรงต่อพฤติกรรมปัจจุบัน งานวิจัยให้ข้อเสนอแนะต่อภาคธุรกิจการ พนันและข้อเสนอแนะต่อการพัฒนานโยบายสาธารณะ

Miller and Howell (2005) ศึกษาเรื่อง A Test of Theory of Planned Behavior in Underage Lottery Gambling โดยเห็นว่าทฤษฎีกระทำอย่างมีเหตุผล และทฤษฎีพฤติกรรมตามแผน ถูก

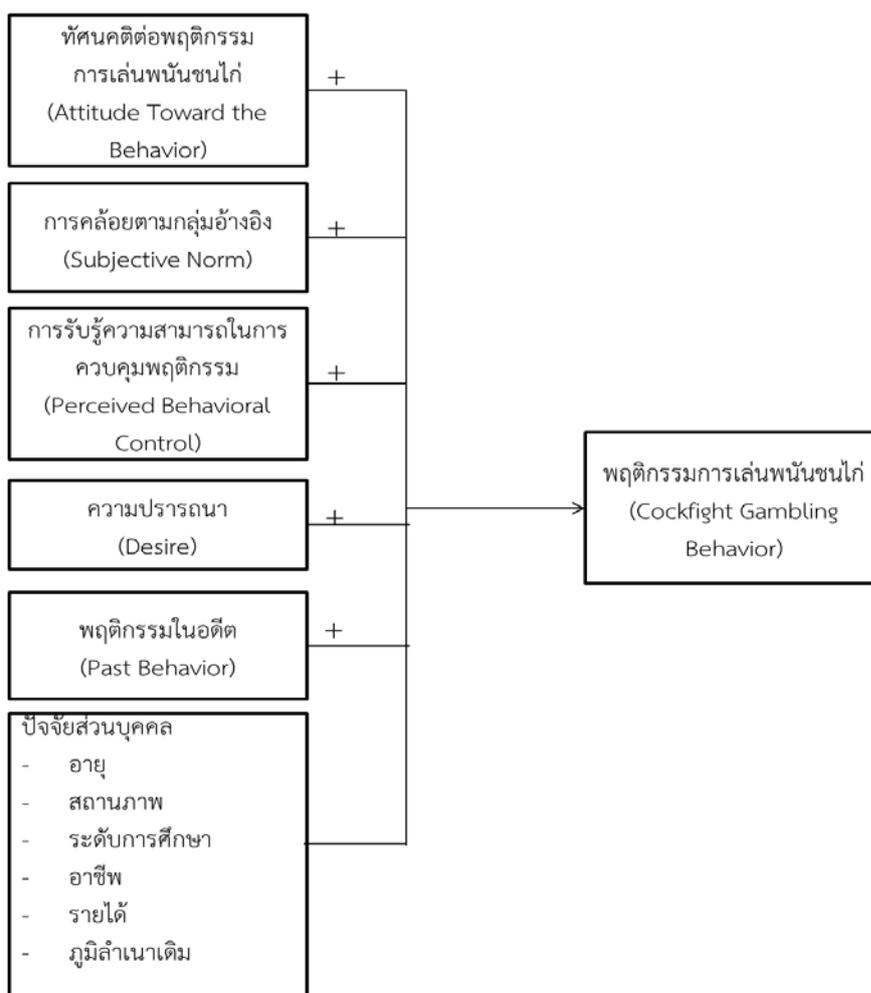
นำมาใช้อย่างแพร่หลายในการอธิบายพฤติกรรมต่าง ๆ ไป รวมทั้งเหตุผลของการตัดสินใจของ ผู้บริโภค และยังสามารถใช้ได้กับพฤติกรรมของเยาวชนและของผู้ใหญ่ เขาจึงนำทฤษฎี TPB มา ทดสอบว่าสามารถใช้อธิบายพฤติกรรมการเล่นพนันล็อตเตอรี่ของเด็กอายุต่ำกว่า 13 ปี (ซึ่งเรียกว่า Under teen) ได้อย่างไร โดยใช้เทคนิคโมเดลสมการ โครงสร้าง (SEM) วิเคราะห์ความสัมพันธ์ ระหว่างตัวแปรต่าง ๆ ผลการศึกษาพบว่า มีเพียงปัจจัยเจตนาเชิงพฤติกรรมเพียงปัจจัยเดียวเท่านั้นที่ สัมพันธ์กับพฤติกรรม ส่วนอีกสามปัจจัยที่เหลือไม่มีความสัมพันธ์ต่อพฤติกรรม งานวิจัยให้ข้อสรุป ว่าทฤษฎีนี้ไม่มีความเหมาะสมกับการใช้วิเคราะห์พฤติกรรมการเล่นล็อตเตอรี่ของกลุ่มเด็กอายุต่ำ กว่า 13 ปี

Gerdner and Svensson (2003) ศึกษาเรื่อง Predictor of Gambling Problems among Male Adolescents กลุ่มเป้าหมายเป็นวัยรุ่นเพศชาย อายุ 16-18 ปี ขนาดตัวอย่างจำนวน 178 คน ใช้ เครื่องมือแบบคัดกรองพฤติกรรมเล่นพนันของ The South Oaks Gambling Screen: SOGS ซึ่งใน แบบคัดกรองมีข้อคำถามเกี่ยวกับอารมณ์ความรู้สึก คุณลักษณะส่วนบุคคล ภูมิหลังด้านสังคม และ แบบแผนการดำเนินชีวิต ผลการศึกษาพบว่า กลุ่มตัวอย่างร้อยละ 27 เล่นพนันเป็นประจำทุกสัปดาห์ เป็นอย่างน้อย จากการวิเคราะห์จัดกลุ่มประเภทผู้เล่นตามเกณฑ์เครื่องมือ SOGS พบว่ากลุ่ม ตัวอย่างร้อยละ 16 เล่นการพนันแบบมีปัญหา ร้อยละ 7 เล่นแบบมีความเสี่ยง ปัจจัยภูมิหลังด้าน สังคมไม่ส่งผลต่อความรุนแรงของการเล่นพนันแบบมีปัญหา ปัจจัยที่มีอิทธิพลมากที่สุดคือแบบ แผนการดำเนินชีวิตและบุคลิกภาพ สรุปได้ว่าการเล่นพนันเป็นพฤติกรรมที่เกิดปัจจัยทางสังคม ภายนอกมากกว่าเกิดจากแรงขับภายใน งานวิจัยให้ข้อเสนอแนะถึงการศึกษาต่อไปในอนาคตว่า น่าจะทำการศึกษาอิทธิพลของปัจจัยพันธุกรรมรวมถึงอิทธิพลของสิ่งแวดล้อมทางสังคมที่บุคคล ได้รับมาตั้งแต่วัยเด็ก

Oh and Hsu (2001) ศึกษาเรื่อง Volitional Degrees of Gambling เพื่อศึกษาปัจจัยทำนาย พฤติกรรมเล่นพนัน โดยประยุกต์ใช้ทฤษฎี การให้เหตุผลพฤติกรรมและพฤติกรรมตามแผน ของ Fishbein และ Ajzen การศึกษานี้เน้นการอธิบายสาเหตุของพฤติกรรมเล่นพนันเกิดจากความตั้งใจ และสาเหตุของพฤติกรรมเล่นพนันเกิดจากความไม่ตั้งใจ ผลการศึกษาชี้ว่า ทั้งสองทฤษฎีเป็น เครื่องมือสำหรับศึกษาพฤติกรรมเล่นพนันได้เป็นอย่างดี โดยพบว่า การตัดสินใจเล่นพนันเป็น กระบวนการที่เกิดขึ้น โดยตั้งใจอย่างมากของนักพนันที่ไม่ใช่มืออาชีพ ระดับของพฤติกรรมการเล่นพนันที่ผ่านมามีส่วนช่วยในการอธิบายพฤติกรรมการเล่นพนันแบบไม่ตั้งใจในอนาคต งานวิจัย มีข้อเสนอแนะในการนำข้อค้นพบไปใช้ประโยชน์ในทางปฏิบัติ รวมทั้งข้อเสนอแนะสำหรับ งานวิจัยในอนาคต

## กรอบแนวคิดการวิจัย

จากความหมายความสำคัญของตัวแปรต่าง ๆ ดังกล่าวมาสามารถสรุปเป็นกรอบแนวคิดเพื่อใช้เป็นแนวทางสำหรับการวิจัย ดังนี้



ภาพที่ 2-6 กรอบแนวคิดการวิจัย

## สมมติฐานการวิจัย

1. ทัศนคติต่อพฤติกรรมการเล่นพนันชนไก่ส่งผลเชิงบวกต่อพฤติกรรมการเล่นพนันชนไก่
2. การคล้อยตามกลุ่มอ้างอิงส่งผลเชิงบวกต่อพฤติกรรมการเล่นพนันชนไก่

3. การรับรู้ความสามารถในการควบคุมพฤติกรรมส่งผลเชิงบวกต่อพฤติกรรมการเล่น  
พนันชนไก่

4. ความปรารถนาที่จะเล่นการพนันส่งผลเชิงบวกต่อพฤติกรรมการเล่นพนันชนไก่
5. พฤติกรรมการเล่นพนันในอดีตส่งผลเชิงบวกต่อพฤติกรรมการเล่นพนันชนไก่
6. อายุส่งผลต่อพฤติกรรมการเล่นพนันชนไก่
7. สถานภาพสัมพันธ์กับพฤติกรรมการเล่นพนันชนไก่
8. การศึกษาสัมพันธ์กับพฤติกรรมการเล่นพนันชนไก่
9. อาชีพสัมพันธ์กับพฤติกรรมการเล่นพนันชนไก่
10. รายได้ส่งผลต่อพฤติกรรมการเล่นพนันชนไก่
11. ภูมิลำเนาสัมพันธ์กับพฤติกรรมการเล่นพนันชนไก่

## บทที่ 3

### ระเบียบวิธีวิจัย

การวิจัยเรื่อง พฤติกรรมเล่นพนันชนไก่เป็นวิจัยเชิงสำรวจ มีวัตถุประสงค์เพื่อศึกษาปัจจัยที่สามารถอธิบายพฤติกรรมการเล่นพนันของคนในจังหวัดชลบุรี ใช้ระเบียบวิธีวิจัยเชิงปริมาณ เก็บข้อมูลด้วยแบบสอบถาม ออกแบบวิจัยและดำเนินการวิจัย ดังนี้

#### ประชากรและกลุ่มตัวอย่าง

##### 1. ประชากร

ผู้เล่นพนันชนไก่ในบ่อนชนไก่ในจังหวัดชลบุรี ซึ่งเป็นประชากรที่ไม่ทราบจำนวนแน่นอน

##### การเลือกบ่อน

เลือกศึกษาเฉพาะบ่อนประเภทถูกกฎหมาย ได้แก่ บ่อนเมืองหรือบ่อนเชิงธุรกิจ และบ่อนบ้าน ส่วนบ่อนป่าซึ่งเป็นบ่อนไม่ถูกกฎหมายจะไม่เลือกเนื่องจากเป็นบ่อนที่มีความเคลื่อนที่และเวลาไม่แน่นอน ซึ่งอาจจะเป็นอุปสรรคและส่งผลกับคุณภาพข้อมูล อย่างไรก็ตาม จากข้อมูลพื้นฐานพบว่าผู้เล่นพนันในบ่อนป่าและบ่อนบ้านส่วนใหญ่ก็คือกลุ่มเดียวกัน

##### 2. กลุ่มตัวอย่าง

การวิจัยมีเป้าหมายหลักเพื่อศึกษาปัจจัยที่อธิบายพฤติกรรมการเล่นพนันไก่ชน ไม่ได้มีวัตถุประสงค์ศึกษาความชุกของการเล่นพนัน ดังนั้นการเลือกตัวอย่างจึงเจาะจงเฉพาะผู้ที่เล่นพนันเท่านั้น โดยสามารถเข้าถึงผู้เล่นได้ในบ่อนไก่ชน ผู้วิจัยจึงกำหนดขนาดกลุ่มตัวอย่างโดยในการวิจัยครั้งนี้ จำนวน 384 คน เลือกตัวอย่างด้วยวิธีการเลือกตัวอย่างแบบเจาะจง ตามความสมัครใจของผู้ตอบ (Purposive sampling and voluntary sampling)

กลุ่มตัวอย่างเก็บเฉพาะเพศชาย เนื่องจากผู้เล่นพนันไก่ชนเกือบทั้งหมดเป็นเพศชาย (แม้वाद กุญชร ณ อยุธยา, วิถีชีวิตไก่ชนสู่การพนันชนไก่) สูตรในการคำนวณที่ใช้ในการศึกษาครั้งนี้ คือ จากสูตรการประมาณการประชากรไม่แน่นอน ของ Cochran (กัลยา วาณิชย์บัญชา, 2549, หน้า 74)

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

เมื่อ  $n$  แทน ขนาดตัวอย่าง

$P$  แทน สัดส่วนของประชากรที่ผู้วิจัยกำลังสุ่ม .50

$Z$  แทน ระดับความเชื่อมั่นที่ผู้วิจัยกำหนดไว้  $Z$  มีค่าเท่ากับ 1.96 ที่ระดับความเชื่อมั่น ร้อยละ 95 (ระดับ .05)

$E$  แทน ค่าความผิดพลาดสูงสุดที่เกิดขึ้น = .05

$$\text{แทนค่า } n = \frac{(.05)(1-.5)(1.96)^2}{(.05)^2}$$

$$n = 384.16$$

วิธีการเลือกตัวอย่าง

ใช้วิธีการเลือกตัวอย่างแบบบังเอิญ ตามความสมัครใจของผู้ตอบ (Purposive sampling and voluntary Sampling)

ผลการเก็บข้อมูล ได้ ขนาดตัวอย่าง 400 คน

### การเก็บข้อมูล

1. เครื่องมือวิจัยเป็นแบบสอบถามชนิดผู้ตอบเขียนตอบด้วยตัวเอง ผู้วิจัยสร้างขึ้นจากการทบทวนวรรณกรรมและงานวิจัยที่เกี่ยวข้อง ประกอบด้วย 7 ส่วน โดยบางส่วนผู้วิจัยสร้างขึ้นเองจากการทบทวนแนวคิดทฤษฎีต่าง ๆ บางส่วนประยุกต์ใช้เครื่องมือที่มีผู้สร้างไว้แล้ว แต่ละส่วนมีรายละเอียด ดังนี้

ส่วนที่ 1 พฤติกรรมเล่นกีฬาชนไก่

พฤติกรรมการเสี่ยงโชคกับกีฬาชนไก่

ประยุกต์ใช้ข้อความจากเครื่องมือประเมินพฤติกรรมเล่นพนันของกรมสุขภาพจิต โดยเลือกมา จำนวน 4 ข้อ ได้แก่

1. คุณเคยเสี่ยงโชคกับกีฬาชนไก่โดยใช้เงินจำนวนมากกว่าที่ตั้งใจไว้

2. คุณต้องเพิ่มเงินเดิมพันกีฬาชนไก่ เพื่อเพิ่มความตื่นเต้น

3. คุณต้องหวนกลับไปแก้มือเสมอเพราะหวังว่าจะได้ทุนคืน

4. คุณเคยหยิบยืมเงินคนอื่น หรือจำนำ/ จำนองของมีค่าของคุณเพื่อให้ได้เงินไปเสี่ยงโชคกับกีฬาชนไก่

ให้ผู้ตอบเลือกตอบ ตามระดับความรู้สึกว่าเห็นด้วยมากน้อยเพียงใด จาก 1- 4 ตั้งแต่ไม่เคย เคยบ้าง เคยบ่อย เคยเป็นประจำ

ส่วนที่ 2 ทักษะคิดต่อพฤติกรรมเล่นพนันชนไก่ สร้างจากแนวคิดทักษะคิดต่อพฤติกรรมของทฤษฎีพฤติกรรมตามแผน (Theory of planed behavior) ของ Ajzen (1985) ร่วมกับปรับปรุงใช้ข้อคำถามของ Song, Lee, Norman and Han (2012) แนวคิดทักษะคิดต่อพฤติกรรมการเล่นพนันชนไก่ของแม่นวาค กุญชร ณ อยุธยา (2556) ประกอบด้วยคำถามที่แสดงความคิดเห็นต่อการพนันชนไก่ จำนวน 5 ข้อ ได้แก่

เป็นกิจกรรมที่ให้ความตื่นเต้น

เป็นกิจกรรมที่ให้ความสนุกสนาน

เป็นกิจกรรมเสี่ยงโชคที่อยู่ในวิถีของสังคมไทย

เป็นกิจกรรมที่สร้างงาน สร้างอาชีพให้กับคนในชุมชน

เป็นกิจกรรมช่วยส่งเสริมภูมิปัญญาไทยด้วยการพัฒนาสายพันธุ์ไก่ชน

ให้ผู้ตอบเลือกตอบ ตามระดับความรู้สึกว่าเห็นด้วยมากน้อยเพียงใด จาก 1- 4 ตั้งแต่ไม่เห็นด้วย เห็นด้วย เห็นด้วยมาก เห็นด้วยมากที่สุด

ส่วนที่ 3 การคล้อยตามกลุ่มอ้างอิงประกอบด้วยคำถาม

สร้างจากแนวคิดการคล้อยตามกลุ่มอ้างอิง ตามทฤษฎีพฤติกรรมตามแผน (Theory of Planed Behavior) ของ Ajzen (1985) และปรับปรุงใช้ข้อคำถามของ Song, Lee, Norman and Han (2012) ประกอบด้วยคำถามที่แสดงความคิดเห็นต่อการพนันชนไก่ 3 ข้อ ได้แก่

บุคคลใกล้ชิดและมีความสำคัญต่อคุณยอมรับได้ที่ผู้ตอบเล่นพนันชนไก่

บุคคลใกล้ชิดและมีความสำคัญต่อคุณไม่คัดค้านการเล่นพนันชนไก่ของผู้ตอบ

บุคคลใกล้ชิดและมีความสำคัญต่อคุณไม่ตำหนิที่ผู้ตอบเล่นพนันชนไก่

ให้ผู้ตอบเลือกตอบ ตามระดับความรู้สึกว่าเห็นด้วยมากน้อยเพียงใด จาก 1- 4 ตั้งแต่ไม่เห็นด้วย เห็นด้วย เห็นด้วยมาก เห็นด้วยมากที่สุด

ส่วนที่ 4 การรับรู้ความสามารถในการควบคุมพฤติกรรม

สร้างจากแนวคิดการรับรู้ความสามารถในการควบคุมพฤติกรรม ตามทฤษฎีพฤติกรรมตามแผน (Theory of Planed Behavior) ของ Ajzen (1985) ร่วมกับปรับปรุงใช้ข้อคำถามของ Song, Lee, Norman and Han (2012) ประกอบด้วยคำถาม 4 ข้อ ได้แก่

การรับรู้ความสามารถหาที่เล่นพนันชนไก่ได้ หากต้องการเล่น

การรับรู้ว่ามีโอกาสหาข้อมูลเกี่ยวกับประวัติของไก่ เพื่อเล่นให้ชนะได้

การรับรู้ว่ามีทักษะในการขันต่อ ต่อรองเพื่อให้ชนะพนันได้

การรับรู้ว่ามีเงินหาเงินเพื่อไปเล่นพนันได้

ให้ผู้ตอบเลือกตอบ ตามระดับความรู้สึกว่าเห็นด้วยมากน้อยเพียงใด จาก 1- 4 ตั้งแต่ ไม่เห็นด้วย เห็นด้วย เห็นด้วยมาก เห็นด้วยมากที่สุด

ส่วนที่ 5 ความปรารถนา ประกอบด้วยคำถามเกี่ยวกับแรงกระตุ้นภายในที่ทำให้เกิดพฤติกรรม จำนวน 3 ข้อ ได้แก่

รู้สึกต้องการได้รับความสนุกเพลิดเพลินจากการเล่นพนันชนไก่

รู้สึกมีแรงกระตุ้นภายในทำให้ต้องการที่จะได้เล่นพนันชนไก่

รอคอยให้ถึงเวลาที่จะได้เล่นพนันชนไก่

ให้ผู้ตอบเลือกตอบ ตามระดับความรู้สึกว่าเห็นด้วยมากน้อยเพียงใด จาก 1- 4 ตั้งแต่ ไม่เห็นด้วย เห็นด้วย เห็นด้วยมาก เห็นด้วยมากที่สุด

ส่วนที่ 6 พฤติกรรมในอดีต คือ ความถี่ในการเล่นพนันชนไก่ในช่วงเวลาที่ผ่านมา โดยประเมินจำนวนวันที่เข้าเล่นพนันชนไก่ต่อเดือน ให้ผู้ตอบประเมินตามความเป็นจริง

ส่วนที่ 7 ข้อมูลส่วนบุคคล จำนวน 5 ข้อ ได้แก่ อายุ สถานภาพ ระดับการศึกษา อาชีพ และรายได้ต่อเดือน

### การตรวจสอบคุณภาพเครื่องมือ

1. ความตรงเชิงเนื้อหา (Content validity) ใช้หาค่าความเที่ยงของแบบสอบถาม (Index of item objective: IOC) โดยผู้เชี่ยวชาญ 3 คน

ตารางที่ 3-1 โครงสร้างแบบสอบถาม และระดับการวัดตัวแปร

ตัวแปร	แหล่งอ้างอิง	จำนวน ข้อ	ระดับการวัด (Scale)
1. พฤติกรรมเล่นพนันชนไก่	ปรับปรุงใช้ข้อคำถามจากเครื่องมือกรมสุขภาพจิต และงานวิจัยที่เกี่ยวข้อง	4 ข้อ	Interval
2. ทศนคติต่อพฤติกรรมเล่นพนันชนไก่	TBP ของ Ajzen (1985) และปรับปรุงข้อคำถามของ Song, Lee, Norman and Han (2012) แม่น้ำวาด กุญชร (2554)	5 ข้อ	Interval

ตารางที่ 3-1 (ต่อ)

ตัวแปร	แหล่งอ้างอิง	จำนวนข้อ	ระดับการวัด (Scale)
3. การเคลื่อนย้ายตามกลุ่มอ้างอิง	TBP ของ Ajzen (1985) และปรับปรุงข้อคำถามของ Song, Lee, Norman and Han (2012) แม่น้ำวาด กุญชร (2554)	4 ข้อ	ระดับช่วง (interval)
4. การรับรู้ความสามารถในการควบคุมพฤติกรรม	ปรับปรุงใช้ของคำถามจากเครื่องมือวิจัยของ Song, Lee, Norman and Han (2012) และแม่น้ำวาด กุญชร (2554)	4 ข้อ	Interval
5. ความปรารถนา	GDB ของ Perugini and Bagozzi (2001) และปรับปรุงจากข้อคำถามของ Song, Lee, Norman and Han (2012)	3 ข้อ	Interval
6. พฤติกรรมในอดีต (ความถี่ความสม่ำเสมอของพฤติกรรม)	GDB ของ Perugini and Bagozzi (2001)	1	Ratio
7. ปัจจัยด้านประชากร	งานวิจัยที่เกี่ยวข้อง	6 ข้อ	
เพศ		1	Nominal
อายุ		1	Ratio
การศึกษา		1	Ordinal
อาชีพ		1	Nominal
รายได้ต่อเดือน		1	Ratio
ภูมิลำเนา		1	Nominal

ผลการตรวจสอบความตรงเชิงเนื้อหา ของมาตรวัดตัวแปรต่าง ดังตาราง 3-2

ตารางที่ 3-2 ค่า IOC ของแบบสอบถาม

มาตรวัด	ค่า IOC
พฤติกรรมเล่นพนันชนไก่ (จำนวน 4ข้อ)	1.00 ทุกข้อ
ทัศนคติต่อพฤติกรรมเล่นพนันชนไก่ (จำนวน 5ข้อ)	1.00 ทุกข้อ
การคล้อยตามกลุ่มอ้างอิง (จำนวน 3 ข้อ)	.67 – 1.00
การรับรู้ความสามารถในการควบคุม (จำนวน 4ข้อ)	1.00 ทุกข้อ
ความปรารถนา (จำนวน 3 ข้อ)	1.00 ทุกข้อ

พบว่า มาตรวัดมีค่า IOC อยู่ระหว่าง .67 – 1.00 สรุปได้ว่าทุกมาตรวัดมาตรวัดมีความตรงเชิงเนื้อหา

## 2. ความเชื่อมั่น (Reliability)

วิเคราะห์ความเชื่อมั่นของเครื่องมือด้วยสัมประสิทธิ์อัลฟาครอนบาร์ค ( $\alpha$  – Cronbach)

ดังนี้

ตารางที่ 3-3 สัมประสิทธิ์อัลฟาครอนบาร์คของแบบสอบถาม

มาตรวัด	$\alpha$ – Cronbach
พฤติกรรมเล่นพนันชนไก่ (จำนวน 4ข้อ)	0.84
ทัศนคติต่อพฤติกรรมเล่นพนันชนไก่ (จำนวน 5ข้อ)	0.70
การคล้อยตามกลุ่มอ้างอิง (จำนวน 3 ข้อ)	0.71
การรับรู้ความสามารถในการควบคุม (จำนวน 4ข้อ)	0.66
ความปรารถนา (จำนวน 3 ข้อ)	0.62

## การเก็บข้อมูล

ผู้วิจัยดำเนินการเก็บข้อมูลเอง โดยแจกแบบสอบถามให้ผู้ตอบเขียนตอบเอง (Self-administration questionnaire)

## การวิเคราะห์ข้อมูล

1. วิเคราะห์จัดระดับตัวแปรต่าง ที่วัดในระดับช่วงมาตรา (Interval) 1-4 โดยใช้เกณฑ์ทุกระดับมีช่วงคะแนนเท่ากัน โดยคำนวณจากพิสัยหารด้วย 4 ช่วงคือ

$$(4-1)/4 = (3)/4 = 0.75$$

โดยแต่ละช่วงมีความหมาย ดังนี้

ระดับน้อย	ช่วงคะแนน	1.00 – 1.75
ระดับปานกลาง	ช่วงคะแนน	1.76 - 2.50
ระดับมาก	ช่วงคะแนน	2.51 – 3.25
ระดับมากที่สุด	ช่วงคะแนน	3.26 - 4.00

2. วิเคราะห์ลักษณะของตัวแปรต่าง ๆ ใช้ Descriptive State ด้วย SPSS

3. วิเคราะห์ความสัมพันธ์ระหว่างปัจจัยต่าง ๆ Multiple Regression Analysis (MRA)

กรณีตัวแปรอิสระและตัวแปรตามเป็นข้อมูลเชิงปริมาณ โดยทำการวิเคราะห์ 2 โมเดล ได้แก่

โมเดลที่ 1

ตัวแปรตาม คือ พฤติกรรมการเล่นพนัน

อิสระ 6 ตัวแปร ประกอบด้วย

1. ทักษะคิดต่อพฤติกรรมเล่นพนันชนไก่
2. การคล้อยตามกลุ่มอ้างอิง
3. การรับรู้ความสามารถในการควบคุมพฤติกรรม
4. ความปรารถนา
5. พฤติกรรมเล่นพนันในอดีต
6. อายุ

โมเดลที่ 2

ตัวแปรตาม คือ พฤติกรรมในอดีต (จำนวนวันของการเล่นต่อเดือนโดยเฉลี่ย)

อิสระ 5 ตัวแปร ประกอบด้วย

1. ทักษะคิดต่อพฤติกรรมเล่นพนันชนไก่
2. การคล้อยตามกลุ่มอ้างอิง
3. การรับรู้ความสามารถในการควบคุมพฤติกรรม
4. ความปรารถนา
5. อายุ

4. วิเคราะห์ปัจจัยส่วนบุคคลที่เกี่ยวข้องกับพฤติกรรม ด้วย ANOVA กรณีตัวแปรอิสระ

เป็นตัวแปรเชิงคุณภาพและตัวแปรตามเป็นตัวแปรเชิงปริมาณ ได้แก่

4.1 วิเคราะห์ความแตกต่างค่าเฉลี่ยพฤติกรรมเล่นพนันจำแนกตามสถานภาพ

ในการจัดเตรียมข้อมูลเพื่อทำการวิเคราะห์ ได้รวมกลุ่มสถานภาพหย่าร้าง หม้าย และ กลุ่มแยกกันอยู่ไว้เป็นกลุ่มเดียวกัน ด้วยเหตุผลเนื่องจากทั้ง 2 กลุ่มมีลักษณะใกล้เคียงกัน

#### 4.2 วิเคราะห์ความแตกต่างค่าเฉลี่ยพฤติกรรมเล่นพนันจำแนกตามระดับการศึกษา

ในการจัดเตรียมข้อมูลเพื่อทำการวิเคราะห์ ได้รวมกลุ่ม ไม่ได้เรียนหนังสือเข้าไว้กับ กลุ่มระดับประถมศึกษา และรวมกลุ่มระดับปริญญาตรีและสูงกว่าเข้าไว้ด้วยเหตุผลเนื่องจากทั้ง 2 กลุ่มมีลักษณะใกล้เคียงกัน

#### 3.3 วิเคราะห์ความแตกต่างค่าเฉลี่ยพฤติกรรมเล่นพนันจำแนกตามอาชีพ

ในการจัดเตรียมข้อมูลเพื่อทำการวิเคราะห์ ตัดกลุ่มนักเรียนนักศึกษา และกลุ่มอาชีพอื่น ๆ ออกจากการวิเคราะห์ เนื่องจากทั้ง 2 กลุ่มนี้ มีจำนวนน้อย ไม่เพียงพอที่จะนำมาวิเคราะห์ เปรียบเทียบกับกลุ่มอื่น ๆ

วิเคราะห์ความแตกต่างค่าเฉลี่ยพฤติกรรมเล่นพนันจำแนกตามรายได้ต่อเดือน

### จริยธรรมการวิจัย

การร่วมโครงการของผู้ให้ข้อมูลเป็นไปโดยสมัครใจโดยมีการเซ็นยินยอมเป็นลายลักษณ์อักษร (Consent form) กระบวนการวิจัยเสนอผ่านการพิจารณาของคณะกรรมการจริยธรรมการวิจัยในคน

## บทที่ 4

### ผลการวิเคราะห์ข้อมูล

การวิจัยเรื่อง พฤติกรรมเล่นพนันชนไก่เป็นวิจัยเชิงสำรวจ มีวัตถุประสงค์เพื่อศึกษาปัจจัยที่สามารถอธิบายพฤติกรรมการเล่นพนันของคนในจังหวัดชลบุรี ใช้ระเบียบวิธีวิจัยเชิงปริมาณต่อพฤติกรรมการเล่นพนัน เก็บข้อมูลด้วยแบบสอบถาม กลุ่มตัวอย่างจำนวน 400 คน นำเสนอผลการวิเคราะห์ข้อมูลแบ่งออกเป็น 4 ตอน ดังนี้

ตอนที่ 1 ปัจจัยส่วนบุคคล

ตอนที่ 2 ผลการวิเคราะห์ค่าสถิติตัวแปรต่าง ๆ

ตอนที่ 3 ผลการวิเคราะห์วิธีวิเคราะห์ถดถอยพหุแบบปกติ (Multiple Regression)

ตอนที่ 4 ผลการวิเคราะห์ปัจจัยส่วนบุคคลที่เกี่ยวข้องกับพฤติกรรม ด้วย ANOVA

#### ตอนที่ 1 ปัจจัยส่วนบุคคล

ปัจจัยส่วนบุคคลของประชากรที่ศึกษา ประกอบด้วย อายุ สถานภาพ ระดับการศึกษา อาชีพ รายได้เฉลี่ยต่อเดือน

ตารางที่ 4-1 จำนวนและร้อยละของปัจจัยส่วนบุคคล

ตัวแปรปัจจัยส่วนบุคคล		จำนวน (n=400)	ร้อยละ
อายุ ( $\bar{x} = 40.95$ , $SD = 13.03$ , $Min = 14$ ปี, $Max = 80$ ปี)			
ไม่เกิน 20 ปี		14	3.5
21-30 ปี		71	17.8
31-40 ปี		119	29.8
41-50 ปี		102	25.5
51-60 ปี		60	15.0
61ปีขึ้นไป		24	6.0
สถานภาพ			
โสด		55	13.8
สมรส		288	72.0
หม้าย/หย่าร้าง		24	6.0
แยกกันอยู่		33	8.3

ตารางที่ 4-1 (ต่อ)

ตัวแปรปัจจัยส่วนบุคคล		จำนวน	ร้อยละ
ระดับการศึกษา	ไม่ได้เรียนหนังสือ	9	2.3
	ประถมศึกษา	35	8.8
	มัธยมศึกษาตอนต้น	95	23.8
	มัธยมศึกษาตอนปลาย/ปวช.	94	23.5
	อนุปริญญา/ปวส.	110	27.5
	ปริญญาตรี	45	11.3
	สูงกว่าปริญญาตรี	12	3.0
อาชีพ	รับราชการ/รัฐวิสาหกิจ	47	11.8
	ค้าขาย/ธุรกิจส่วนตัว	161	40.3
	เกษตรกรรม/ประมง	102	25.5
	พนักงานบริษัท	60	15.0
	รับจ้าง/ก่อสร้าง	20	5.0
	นักเรียน/นักศึกษา	6	1.5
	อื่น ๆ	4	1.0
รายได้เฉลี่ยต่อเดือน	ไม่เกิน 5,000 บาท	31	7.8
	5,001-10,000 บาท	48	12.0
	10,001-15,000 บาท	44	11.0
	15,001-20,000 บาท	96	24.0
	20,001-25,000 บาท	14	3.5
	มากกว่า 25,000 บาท	167	41.8

จากตารางที่ 4-1 พบว่า กลุ่มตัวอย่างมีอายุน้อยที่สุด 14 ปี และมากที่สุด 80 ปี โดยช่วงอายุ 31-40 ปีมีจำนวนมากที่สุด คือร้อยละ 29.8 รองลงมาคือช่วงอายุ 41-50 ปี คือร้อยละ 25.5 จะเห็นได้ว่าสองกลุ่มอายุนี้นี้รวมกันมีมากถึงร้อยละ 55.3 มีสถานภาพสมรสมากที่สุด คือ ร้อยละ 72.0 รองลงมาคือมีสถานภาพโสด ร้อยละ 13.8 มีสถานภาพแยกกันอยู่และหม้าย/หย่าร้าง ร้อยละ 8.3 และ 6.0 ตามลำดับ มีระดับการศึกษานุปริญญา/ปวส.มากที่สุด คือ ร้อยละ 27.5 รองลงมาคือ มีระดับการศึกษามัธยมศึกษาตอนต้น ร้อยละ 23.8 และมีระดับการศึกษาน้อยที่สุด คือ ไม่ได้เรียนหนังสือ ร้อยละ 2.3 มีอาชีพค้าขาย/ธุรกิจส่วนตัวมากที่สุดคือ ร้อยละ 40.3 รองลงมาคืออาชีพ เกษตรกรรม/ประมง ร้อยละ 25.5 รับราชการ ร้อยละ 11.8 และมีอาชีพอื่น ๆ เช่น พ่อบ้าน ไม่ได้

ประกอบอาชีพ เป็นต้น น้อยที่สุด ร้อยละ 1.0 มีรายได้เฉลี่ยต่อเดือนมากกว่า 25,000 บาท มากที่สุดคือร้อยละ 41.8 รองลงมา มีรายได้เฉลี่ยต่อเดือน 15,001-20,000 บาท ร้อยละ 24.0 และมีรายได้เฉลี่ย 20,001-25,000 บาท น้อยที่สุด ร้อยละ 3.5 ตามลำดับ

เกินกว่าครึ่งของกลุ่มตัวอย่างอยู่ในช่วงอายุ 31 – 50 ปี ซึ่งเป็นผู้มีอายุไม่มาก และยังอยู่ในวัยทำงาน ส่วนใหญ่สถานภาพสมรส การศึกษาระดับอนุปริญญา/ ปวส อาชีพค้าขาย/ ธุรกิจส่วนตัว และอาชีพเกษตรกรรม/ ประมงมาก ซึ่งทั้งสองกลุ่มนี้เป็นอาชีพที่ค่อนข้างมีความเป็นอิสระ ด้านรายได้พบว่า มีรายได้ค่อนข้างสูงคือเฉลี่ยต่อเดือนมากกว่า 25,000 บาท

## ตอนที่ 2 ผลการวิเคราะห์ค่าสถิติตัวแปรต่าง ๆ

### 1. พฤติกรรมการเล่นพนันชนไก่

พฤติกรรมการเล่นพนันชนไก่ 4 ข้อ เสนอผลการวิเคราะห์ค่าสถิติรายข้อ และสถิติในภาพรวม ทุกข้อ ดังนี้

ตารางที่ 4-2 ค่าเฉลี่ย ส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน และระดับพฤติกรรมการเล่นพนันชนไก่

พฤติกรรมการเล่นพนันชนไก่	$\bar{X}$	SD	ระดับ
1. คุณเคยเสี่ยงโชคกับพนันชนไก่โดยใช้เงินจำนวนมาก	3.00	0.83	มาก
2. คุณต้องเพิ่มเงินเดิมพันพนันชนไก่ เพื่อเพิ่มความตื่นเต้น	2.82	0.80	มาก
3. คุณต้องหวนกลับไปแก้มือเสมอเพราะหวังว่าจะได้ทุนคืน	2.37	1.07	กลาง
4. คุณเคยหยิบยืมเงินคนอื่น หรือจำนำ/ จำนองของมีค่าของคุณ เพื่อให้ได้เงินไปเสี่ยงโชคกับกีฬาชนไก่	2.73	0.76	มาก
รวม	2.73	0.76	มาก
พฤติกรรมการเล่นพนันในอดีต (ความถี่ของการเล่นพนันชนไก่ จำนวนวัน/ต่อเดือน โดยเฉลี่ย)	2.61	1.20	-

จากตารางที่ 4-2 กลุ่มตัวอย่างมีพฤติกรรมการเล่นพนันชนไก่อยู่ในระดับมาก ค่าเฉลี่ย 2.73 พบว่า เคยเสี่ยงโชคกับพนันชนไก่โดยใช้เงินจำนวนมากมากที่สุด ค่าเฉลี่ย 3.00 ถือว่าอยู่ในระดับมาก รองลงมาคือต้องเพิ่มเงินเดิมพันพนันชนไก่ เพื่อเพิ่มความตื่นเต้น ค่าเฉลี่ย 2.82 ถือว่าอยู่ในระดับมาก คุณเคยหยิบยืมเงินคนอื่น หรือจำนำ/ จำนองของมีค่าของคุณเพื่อให้ได้เงินไปเสี่ยงโชค

กับกีฬาชนไก่ ค่าเฉลี่ย 2.73 ถือว่าอยู่ในระดับมาก และต้องหวนกลับไปแก้มือเสมอเพราะหวังว่าจะได้ทุนคืนน้อยที่สุด ค่าเฉลี่ย 2.37 ถือว่าอยู่ในระดับกลาง ตามลำดับ

2. พฤติกรรมเล่นพนันในอดีต (ความถี่ของการเล่นพนันชนไก่โดยเฉลี่ยใน 1 เดือน)

จากตาราง 4-2 ค่าเฉลี่ยการเล่น ฯ 2.61 วัน/เดือน เมื่อวิเคราะห์เชื่อมโยงกับการได้รับอนุญาตให้ตีตัวเปิด โดยแต่ละบ่อนเปิดได้เดือนละ 2 วัน แสดงให้เห็นว่าผู้เล่นมีการเวียนเล่นตามสนาม ต่าง ๆ หรืออาจมีการลักลอบเล่นแบบผิดกฎหมายตามบ่อนบ้านและบ่อนป่าหรือบ่อนวังด้วย

สรุป พฤติกรรมเล่นพนันชนไก่ของกลุ่มตัวอย่าง ตามวัตถุประสงค์ข้อ 1

กลุ่มตัวอย่างมีพฤติกรรมการเล่นพนันชนไก่แบบเสี่ยงตามแนวคิดของกรมสุขภาพจิตอยู่ในระดับมาก มีค่าเฉลี่ย 2.73 พบว่า โดยพฤติกรรมที่ทำมากที่สุดคือเคยเล่นพนันชนไก่โดยใช้เงินจำนวนมาก ค่าเฉลี่ย 3.00 ถือว่าอยู่ในระดับมาก รองลงมาคือพฤติกรรมต้องเพิ่มเงินเดิมพันพนันชนไก่ เพื่อเพิ่มความตื่นเต้น ค่าเฉลี่ย 2.82 ถือว่าอยู่ในระดับมาก และต้องหวนกลับไปแก้มือเสมอเพราะหวังว่าจะได้ทุนคืนน้อยที่สุด ค่าเฉลี่ย 2.37 ถือว่าอยู่ในระดับกลาง ตามลำดับ

พฤติกรรมเล่นพนันในอดีต ซึ่งหมายถึงความถี่หรือจำนวนวันของการเล่นพนันชนไก่ต่อเดือน พบว่ากลุ่มตัวอย่างเล่นเฉลี่ยคนละ 2.61 วัน/เดือน เมื่อวิเคราะห์เชื่อมโยงกับการได้รับอนุญาตให้ตีตัวเปิด โดยแต่ละบ่อนเปิดได้เดือนละ 2 วัน แสดงให้เห็นว่าผู้เล่นมีการเวียนเล่นตามสนามต่าง ๆ หรืออาจมีการลักลอบเล่นแบบผิดกฎหมายตามบ่อนบ้านและบ่อนป่าหรือบ่อนวังด้วย

3. ทศนคติต่อพฤติกรรมเล่นพนันชนไก่

ทศนคติต่อพนันชนไก่ 5 ข้อ เสนอผลการวิเคราะห์ค่าสถิติรายข้อ และสถิติในภาพรวมทุกข้อ ดังนี้

ตารางที่ 4-3 ค่าเฉลี่ย ส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน และระดับความคิดเห็นต่อพนันชนไก่ (n=400)

ทศนคติต่อพฤติกรรมเล่นพนันชนไก่	$\bar{X}$	SD	ระดับ
1. เป็นกิจกรรมที่ให้ความตื่นเต้น	3.25	0.54	มาก
2. เป็นกิจกรรมที่ให้ความสนุกสนาน	3.25	0.54	มาก
3. เป็นกิจกรรมเสี่ยงโชคที่ผูกพันอยู่ในวิถีของสังคมไทย	3.24	0.55	มาก
4. เป็นกิจกรรมที่สร้างงาน สร้างอาชีพให้กับคนในชุมชน	3.23	0.58	มาก
5. เป็นกิจกรรมช่วยส่งเสริมภูมิปัญญา ด้วยการพัฒนาสายพันธุ์ไก่ชน	3.27	0.53	มากที่สุด
รวม	3.25	0.51	มาก

จากตารางที่ 4-3 กลุ่มตัวอย่างทัศนคติ ฯ โดยรวมอยู่ในระดับมาก มีค่าเฉลี่ย 3.25 เมื่อพิจารณารายชื่อ พบว่า กลุ่มตัวอย่างมีทัศนคติต่อพนักงนไปว่าเป็นกิจกรรมช่วยส่งเสริมภูมิปัญญาไทยด้วยการพัฒนา สายพันธุ์ไก่ชนมากที่สุด ค่าเฉลี่ย 3.27 ถือเป็นระดับมากที่สุด รองลงมาคือ เป็นกิจกรรมที่ให้ความตื่นเต้น และเป็นกิจกรรมที่ให้ความสนุกสนาน ค่าเฉลี่ย 3.24 ถือเป็นระดับมาก เช่นเดียวกัน ส่วนที่คิดว่าเป็นกิจกรรมเสี่ยงโชคที่ผูกพันอยู่ในวิถีของสังคมไทยและเป็นกิจกรรมที่สร้างงาน สร้างอาชีพให้กับคนในชุมชน ค่าเฉลี่ย 3.24 และ 3.23 ตามลำดับ ถือเป็นระดับมาก เช่นเดียวกัน

สรุปได้ว่า กลุ่มตัวอย่างมีทัศนคติที่ต่อพฤติกรรมเล่นพนักงนไปอยู่ในระดับมาก โดยเห็นว่าเป็นกิจกรรมช่วยส่งเสริมภูมิปัญญาไทยด้วยการพัฒนาสายพันธุ์ไก่ชนมากที่สุด รองลงมาคือ เป็นกิจกรรมที่ให้ความตื่นเต้น เป็นกิจกรรมที่ให้ความสนุกสนาน และเป็นกิจกรรมที่สร้างงานสร้างอาชีพให้กับคนในชุมชน ตามลำดับ

#### 4. การรับรู้ความสามารถในการควบคุม

การรับรู้ความสามารถในการควบคุม 4 ข้อ เสนอผลการวิเคราะห์ค่าสถิติรายข้อ และสถิติในภาพรวม ทุกข้อ ดังนี้

ตารางที่ 4-4 ค่าเฉลี่ย ส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน และระดับการรับรู้ความสามารถในการควบคุม

การรับรู้ความสามารถในการควบคุม	$\bar{X}$	SD	ระดับ
1. ท่านคิดว่าสามารถหาสนามชนไก่ได้ หากต้องการเสี่ยงโชค	2.01	0.84	กลาง
2. ท่านสามารถหาข้อมูลเกี่ยวกับประวัติของไก่ชนเพื่อเล่นให้ชนะได้	2.42	0.76	กลาง
3. ท่านมีทักษะในการจับต่อ/ต่อรองเพื่อเล่นให้ชนะได้	2.58	0.78	มาก
4. ท่านมีเงินเพียงพอที่จะเสี่ยงโชคในสนามชนไก่ได้	2.66	0.83	มาก
รวม	2.42	0.65	กลาง

จากตารางที่ 4-4 กลุ่มตัวอย่างการรับรู้ความสามารถในการควบคุม โดยรวมอยู่ในระดับกลาง มีค่าเฉลี่ย 2.42 เมื่อพิจารณาเป็นรายข้อ พบว่า กลุ่มตัวอย่างมีความสามารถในการควบคุมที่ว่าท่านมีเงินเพียงพอที่จะเสี่ยงโชคในสนามชนไก่ได้มากที่สุด ค่าเฉลี่ย 2.66 ถือเป็นระดับมาก รองลงมา คือ ท่านมีทักษะในการจับต่อ/ต่อรองเพื่อเล่นให้ชนะได้ ค่าเฉลี่ย 2.58 ถือเป็นระดับ

มาก ส่วนท่านสามารถหาข้อมูลเกี่ยวกับประวัติของไก่ชนเพื่อเล่นให้ชนะได้ ค่าเฉลี่ย 2.42 ถือเป็นระดับกลาง และท่านคิดว่าสามารถหาสนามชนไก่ได้ หากต้องการเสี่ยงโชคน้อยที่สุด ค่าเฉลี่ย 2.01 ถือเป็นระดับกลาง ตามลำดับ

สรุปได้ว่า กลุ่มตัวอย่างมีการรับรู้ความสามารถในการควบคุมโดยรวมอยู่ในระดับกลาง มีค่าเฉลี่ย 2.42 โดยรับรู้ว่ามีเงินเพียงพอที่จะเสี่ยงโชคในสนามพนันชนไก่ได้มากที่สุด รองลงมาคือ มีทักษะในการขันต่อ/ต่อรองเพื่อเล่นให้ชนะได้ และคิดว่าสามารถหาสนามชนไก่ได้ หากต้องการเสี่ยงโชคน้อยที่สุด

#### 5. การคล้อยตามกลุ่มอ้างอิง

การคล้อยตามกลุ่มอ้างอิง 3 ข้อ เสนอผลการวิเคราะห์ค่าสถิติรายข้อ และสถิติในภาพรวมทุกข้อ ดังนี้

ตารางที่ 4-5 ค่าเฉลี่ย ส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน และระดับการคล้อยตามกลุ่มอ้างอิง

	การคล้อยตามกลุ่มอ้างอิง	$\bar{X}$	SD	ระดับ
1.	บุคคลใกล้ชิดและมีความสำคัญยอมรับได้ที่ท่านเสี่ยงโชคกับพนันชนไก่	2.39	0.96	กลาง
2.	บุคคลใกล้ชิดและมีความสำคัญไม่คัดค้านที่ท่านเสี่ยงโชคกับพนันชนไก่	2.41	0.87	กลาง
3.	บุคคลใกล้ชิดและมีความสำคัญไม่ตำหนิที่ท่านเสี่ยงโชคกับพนันชนไก่	2.34	0.91	กลาง
	รวม	2.38	0.83	กลาง

จากตารางที่ 4-5 กลุ่มตัวอย่างการคล้อยตามกลุ่มอ้างอิง โดยรวมอยู่ในระดับกลาง มีค่าเฉลี่ย 2.38 เมื่อพิจารณาเป็นรายข้อ พบว่า บุคคลใกล้ชิดและมีความสำคัญไม่คัดค้านที่ท่านเสี่ยงโชคกับพนันชนไก่มากที่สุด ค่าเฉลี่ย 2.41 รองลงมาคือ บุคคลใกล้ชิดและมีความสำคัญยอมรับได้ที่ท่านเสี่ยงโชคกับพนันชนไก่ ค่าเฉลี่ย 2.39 และบุคคลใกล้ชิดและมีความสำคัญไม่ตำหนิที่ท่านเสี่ยงโชคกับพนันชนไก่น้อยที่สุด ค่าเฉลี่ย 2.34 ทั้งหมดอยู่ในระดับกลาง ตามลำดับ

สรุปได้ว่า กลุ่มตัวอย่างมีการคล้อยตามกลุ่มอ้างอิงโดยรวมอยู่ในระดับกลาง มีค่าเฉลี่ย 2.38 กลุ่มอ้างอิงหรือคนใกล้ชิดและมีความสำคัญต่อกลุ่มตัวอย่าง หมายถึง คนในครอบครัวญาติพี่น้อง รวมทั้งคนอื่น ๆ ในชุมชน ไม่คัดค้าน ยอมรับและไม่ตำหนิ ประกอบกับการให้คุณค่าทางวัฒนธรรม และมีปัจจัยส่งเสริมการอนุญาตให้ตีตัว ทำให้การพนันชนไก่ยังคงอยู่และนับวันจะเพิ่มมากขึ้น

## 6. ความปรารถนา

จากข้อคำถามความปรารถนา 3 ข้อ เสนอผลการวิเคราะห์ค่าสถิติรายข้อ และสถิติในภาพรวมทุกข้อ ดังนี้

ตาราง 4-6 ค่าเฉลี่ย ส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน และระดับการคาดการณ์อารมณ์เชิงบวก

ความปรารถนา	$\bar{X}$	SD	ระดับ
1. รู้สึกต้องการได้รับความสนุกเพลิดเพลินจากการเล่นพนันชนไก่	3.13	0.69	มาก
2. รู้สึกมีแรงกระตุ้นภายในทำให้ต้องการที่จะได้เล่นพนันชนไก่	3.15	0.48	มาก
3. รอคอยให้ถึงเวลาที่จะได้เล่นพนันชนไก่	3.16	0.67	มาก
รวม	3.15	0.65	มาก

จากตารางที่ 4-6 กลุ่มตัวอย่างมีความปรารถนา หรือแรงขับภายในให้เกิดความต้องการเล่น พนัน โดยรวมอยู่ในระดับมาก ค่าเฉลี่ยโดยรวม 3.15 พิจารณารายข้อพบว่า ค่าเฉลี่ยของรอคอยให้ถึงเวลาที่จะได้เล่นพนันชนไก่ มากที่สุด 3.16 รองลงมาคือรู้สึกมีแรงกระตุ้นภายใน ฯ และ รู้สึกต้องการได้รับความสนุกเพลิดเพลิน ฯ ค่าเฉลี่ย 3.15 และ 3.13 ตามลำดับ การที่อนุญาตเล่นพนันชนไก่ได้เพียงเดือนละ 2 วัน อาจเป็นสาเหตุให้กลุ่มตัวอย่างรู้สึกว่าจะต้องใจจดจ่อรอคอยเวลาที่จะได้เล่นพนัน

สรุปได้ว่า กลุ่มตัวอย่างมีความปรารถนาหรือแรงขับภายในให้เกิดความต้องการเล่นพนัน โดยรวมอยู่ในระดับมาก ค่าเฉลี่ยรวม 3.15 โดยรู้สึกรอคอยให้ถึงเวลาที่จะได้เล่นพนันชนไก่ มากที่สุด รองลงมาคือรู้สึกมีแรงกระตุ้นภายในให้เกิดความต้องการที่จะได้เล่นพนัน และ รู้สึกต้องการได้รับความสนุกเพลิดเพลินจากการเล่นพนัน ตามลำดับ

## ตอนที่ 3 ผลการวิเคราะห์หัตถิพลของตัวแปรด้วยวิธีวิเคราะห์ถดถอยพหุแบบปกติ

1. การวิเคราะห์หัตถิพล ที่สนใจต่อการเล่นพนันชนไก่ การรับรู้ความสามารถควบคุมการคล้อยตามกลุ่มอ้างอิง ความปรารถนา อายุ และความถี่ของการเล่นพนันในอดีต ที่มีต่อพฤติกรรมเล่นพนันชนไก่แบบเสี่ยง

นำเสนอ 2 ตาราง คือ ตารางที่ 4-7 ค่าสัมประสิทธิ์สหสัมพันธ์สัมพันธ์ระหว่างตัวแปรต่าง ๆ เพื่อทดสอบความเหมาะสมของข้อมูลกับเทคนิควิธีการวิเคราะห์ และ ตารางที่ 4-8 ค่าสถิติจากผลการวิเคราะห์ถดถอยพหุแบบปกติ ดังนี้

ตาราง 4-7 ค่าสัมประสิทธิ์สหสัมพันธ์ระหว่างตัวแปรที่ใช้ในการวิเคราะห์อิทธิพลต่อพฤติกรรมเล่น  
พนันชนไก่ (n = 400)

	1	2	3	4	5	6	7
1. พฤติกรรมการเล่นพนันฯ	1	.363*	.465*	.425*	.478*	.063	.289*
2. ทักษะคดี ฯ		1	.178*	.258*	.439*	.271*	.234*
3. การรับรู้ความสามารถควบคุม ฯ			1	.303*	.320*	-.007	.343*
4. การคล้อยตามกลุ่มอ้างอิง				1	.306*	.083	.203*
5. ความปรารถนา					1	.155*	.224*
6. อายุ						1	.081
7. ความถี่ของพฤติกรรม ฯ							1
$\bar{x}$	2.73	3.25	2.42	2.38	3.14	40.96	2.61
SD	.76	.51	.65	.83	.65	13.03	1.20

จากตารางที่ 4-7 พบว่าตัวแปรต้นมีความสัมพันธ์กันเองอยู่ระหว่าง -.007 ถึง .439 ซึ่งไม่มีคู่ความสัมพันธ์กันเกิน .65 ดังนั้น ข้อมูลนี้ไม่มีปัญหาความสัมพันธ์กันมากเกินไประหว่างตัวแปรต้นด้วยกัน (Multi-collinearity) และ ตัวแปรต้นสัมพันธ์กับตัวแปรตามส่วนใหญ่มีความสัมพันธ์กันในระดับดี คือ .289 - .478 มีเพียงตัวแปรอายุเท่านั้นที่สัมพันธ์กับตัวแปรตามน้อย คือ .063 ดังนั้น ข้อมูลชุดนี้เกือบทั้งหมดเป็นไปตามข้อตกลงเบื้องต้นในการที่จะใช้เทคนิค *MRA* (สุชาติ ประสิทธิ์รัฐสินธุ์, 2545 หน้า 90)

ตารางที่ 4-8 ค่าสถิติจากการวิเคราะห์ถดถอยพหุแบบปกติ ปัจจัยที่มีอิทธิพลต่อพฤติกรรมเล่นพนัน  
ชนไก่ (n = 400)

ตัวแปร	Unstandardized Coefficients (B)	Standardized Coefficients ( $\beta$ )	t	Sig
ค่าคงที่	-.045	-	-.194	.846
1. ทักษะคดี ฯ	.210	.143*	2.993	.003**
2. การรับรู้ความสามารถควบคุม ฯ	.293	.247	5.345	.000**
3. การคล้อยตามกลุ่มอ้างอิง	.201	.223	5.005	.000**
4. ความปรารถนา	.294	.245	5.085	.000*

ตารางที่ 4-8 (ต่อ)

ตัวแปร	Unstandardized	Standardized	t	Sig
	Coefficients (B)	Coefficients ( $\beta$ )		
6. อายุ	-.003	-.066	-1.511	.132
7. พฤติกรรมเล่นพนันในอดีต	.047	.077	1.982	.092

$R = .603$  ,  $R^2 = .363$

หมายเหตุ \* \* <0.01

จากตารางที่ 4-8 ผลการวิเคราะห์ถดถอยพหุแบบปกติ ด้วยวิธี Enter method พบว่า มี 4 ปัจจัยที่มีอิทธิพลต่อพฤติกรรมเล่นพนันชนไก่ ได้แก่ ทักษะคติ ๆ การรับรู้ความสามารถควบคุม ๆ การคล้อยตามกลุ่มอ้างอิง ความปรารถนา โดยปัจจัยที่มีอิทธิพลมากที่สุด คือ การรับรู้ความสามารถควบคุม ขนาดอิทธิพล .247 ( $\beta = .247^{**}$ ) รองลงมาคือ ความปรารถนา การคล้อยตามกลุ่มอ้างอิง และทักษะคติ ๆ ขนาดอิทธิพล .245, .223 และ .143 ตามลำดับ ( $\beta = .245^{**}, .223^{**}, .143^{**}$ ) ตามลำดับ ส่วนอีก 2 ปัจจัย คือ อายุ และ ความถี่พฤติกรรม ๆ ไม่ส่งผลต่อพฤติกรรมเล่นพนันในปัจจุบัน

ด้านประสิทธิภาพของ โมเดล พบว่าตัวแปรทั้งหมดสามารถร่วมกันพยากรณ์พฤติกรรมเล่นพนันชนไก่ได้ร้อยละ 36.3 ( $R^2 = .363$ )

จากผลการวิเคราะห์นี้ สรุปได้ว่า บุคคลมีการรับรู้ว่าคุณมีความสามารถในการควบคุมการเล่นชนไก่ได้มาก มีความปรารถนา มีการคล้อยตามกลุ่มอ้างอิงมาก มีทักษะคติที่ดีต่อการเล่นพนัน ๆ จะมีพฤติกรรมการเล่นพนันมาก ส่วนอายุและความถี่ของพฤติกรรม ๆ ไม่ส่งผลต่อพฤติกรรมการเล่นพนันแบบเสี่ยง โดยตัวแปรทั้งหมดสามารถร่วมกันพยากรณ์ตัวแปรตามได้ร้อยละ 36.3

2. การวิเคราะห์อิทธิพล ทักษะคติต่อการเล่นพนันชนไก่ การรับรู้ความสามารถควบคุม การคล้อยตามกลุ่มอ้างอิง ความปรารถนา อายุ ที่มีต่อความถี่ของพฤติกรรม ๆ

นำเสนอเสนอ 2 ตาราง คือ ตารางที่ 4-9 แสดงความสัมพันธ์สหสัมพันธ์สัมพันธ์ระหว่างตัวแปรต่าง ๆ เพื่อทดสอบความเหมาะสมของข้อมูลกับเทคนิควิธีการวิเคราะห์ และ ตาราง 4.10 แสดงค่าสถิติจากผลการวิเคราะห์ถดถอยแบบปกติ ดังนี้

ตารางที่ 4-9 ค่าสัมประสิทธิ์สหสัมพันธ์ระหว่างตัวแปรที่ใช้ในการวิเคราะห์ห้อทธิพลต่อความถี่ของพฤติกรรมเล่นพนันในชนไก่ (n = 400)

	1	2	3	4	5	6
1. ความถี่ของพฤติกรรม ฯ	1	.234**	.343**	.203**	.224**	.081
2. ทักษะคดี ฯ		1	.179**	.258**	.439**	.271**
3. การรับรู้ความสามารถควบคุม ฯ			1	.303**	.320**	-.007
4. การคล้อยตามกลุ่มอ้างอิง				1	.306**	.083
5. ความปรารถนา					1	.155**
6. อายุ						1
$\bar{X}$	2.61	3.27	2.45	2.40	3.18	42.10
SD	.1.19	.503	.622	.822	.616	1503

จากตารางที่ 4-9 พบว่าตัวแปรต้นมีความสัมพันธ์กันเองอยู่ระหว่าง -.007 ถึง .439 ซึ่งไม่มีคู่ความสัมพันธ์กันเกิน .65 ดังนั้น ข้อมูลนี้ไม่มีปัญหาความสัมพันธ์กันมากเกินไประหว่างตัวแปรต้นด้วยกัน (Multi-collinearity) และ ตัวแปรต้นสัมพันธ์กับตัวแปรตามส่วนใหญ่มีความสัมพันธ์กันในระดับดี คือ .203 - .343 มีเพียงตัวแปรอายุนั้นที่สัมพันธ์กับตัวแปรตามน้อย คือ .081 ดังนั้น ข้อมูลชุดนี้เกือบทั้งหมดเป็นไปตามข้อตกลงเบื้องต้นในการที่จะใช้เทคนิค *MRA* (สุชาติ ประสิทธิ์รัฐสินธุ์, 2545 หน้า 90)

ตารางที่ 4-10 ค่าสถิติจากการวิเคราะห์ถดถอยพหุแบบปกติ ปัจจัยที่มีอิทธิพลต่อความถี่ของพฤติกรรมเล่นพนันชนไก่ (n = 400)

ตัวแปร	Unstandardized Coefficients (B)	Standardized Coefficients ( $\beta$ )	t	Sig
ค่าคงที่		-	-1.350	.178
1. ทักษะคดี ฯ		.143	2.638	.009*
2. การรับรู้ความสามารถควบคุม ฯ		.287	5.656	.000**
3. การคล้อยตามกลุ่มอ้างอิง		.075	1.475	.141
4. ความปรารถนา		.062	1.128	.200
5. อายุ		.027	.451	.589

$R = .404$ ,  $R^2 = .163$

หมายเหตุ \*\* <0.01

จากตารางที่ 4-9 ผลการวิเคราะห์ถดถอยพหุแบบปกติ ด้วยวิธี Enter method พบว่า มี 2 ปัจจัยที่มีอิทธิพลต่อความถี่พฤติกรรมเล่นพนันชนไก่ ได้แก่ ทักษะคิด ๆ และการรู้ความสามารถควบคุม ๆ โดยปัจจัยที่มีอิทธิพลมากที่สุด คือ การรู้ความสามารถควบคุม ขนาดอิทธิพล .287 ( $\beta = .287^{**}$ ) รองลงมาคือ ทักษะคิด ๆ ขนาดอิทธิพล .143 ( $\beta = .143^{**}$ ) โดยทั้งสองปัจจัยมีอิทธิพลทางบวก ส่วนอีก 3 ปัจจัย คือ การคล้อยตามกลุ่มอ้างอิง ความปรารถนา และอายุ ไม่ส่งผลต่อความถี่พฤติกรรมเล่นพนัน

ด้านประสิทธิภาพของ โมเดล พบว่าตัวแปรทั้งหมดสามารถร่วมกันพยากรณ์ความถี่ของพฤติกรรมเล่นพนันชนไก่ได้ร้อยละ 16.3 ( $R^2 = .163$ )

จากผลการวิเคราะห์นี้ สรุปได้ว่า บุคคลมีการรับรู้ว่าคุณมีความสามารถในการควบคุมการเล่นชนไก่ได้มาก มีทักษะคิดที่ดีต่อการเล่นพนัน ๆ จะมีความถี่พฤติกรรมการเล่นพนันชนไก่มาก ส่วนอายุและมีความปรารถนา มีการคล้อยตามกลุ่มอ้างอิงมาก ไม่ส่งผลต่อความถี่ของพฤติกรรม ๆ

จากโมเดลความถี่ของการเล่นพนันหรือพฤติกรรมเล่นพนันในอดีต พบว่าปัจจัยภายในที่มีอิทธิพลต่อความถี่ของพฤติกรรม ๆ คือ การรู้ความสามารถในการควบคุม และทักษะคิด ๆ ขนาดอิทธิพล .287 และ .143 ตามลำดับ ส่วนอายุและมีความปรารถนา มีการคล้อยตามกลุ่มอ้างอิงมาก ไม่ส่งผลต่อความถี่ของพฤติกรรม ๆ ตัวแปรทั้งหมดสามารถร่วมกันพยากรณ์ตัวแปรตามได้ร้อยละ 16.3

จากผลการวิเคราะห์นี้ สรุปได้ว่า บุคคลมีการรับรู้ว่าคุณมีความสามารถในการควบคุมการเล่นชนไก่ได้มาก และมีทักษะคิดที่ดีต่อการเล่นพนัน ๆ จะมีความถี่ของการเล่นพนันชนไก่มากขึ้น

จากผลการวิเคราะห์ MRA 2 โมเดล สรุปปัจจัยที่ส่งผลต่อพฤติกรรมเล่นพนันชนไก่ตามวัตถุประสงค์ข้อ 2 ได้ดังนี้

ตารางที่ 4-11 ปัจจัยที่ส่งผลต่อพฤติกรรมเล่นพนันชนไก่

ปัจจัยที่มีอิทธิพลต่อพฤติกรรมเล่นพนันแบบเสี่ยง	นัยสำคัญ	ขนาดอิทธิพล	การแปลผล
1. การรู้ความสามารถควบคุม ๆ	✓	.247	การรู้ความสามารถควบคุม ๆ มีอิทธิพลทางบวกต่อพฤติกรรมเล่นพนันชนไก่ ผู้ที่รับรู้ว่าคุณมีความสามารถควบคุม ๆ มากจะเล่นการพนันมาก

ตารางที่ 4-11 (ต่อ)

ปัจจัยที่มีอิทธิพลต่อพฤติกรรม เล่นพนันแบบเสี่ยง	นัยสำคัญ	ขนาด อิทธิพล	การแปลผล
2. ความปรารถนา	✓	.245	ความปรารถนา $\forall$ มีอิทธิพลทางบวกต่อพฤติกรรมเล่นพนันชนไก่ ผู้ที่มีความปรารถนา $\forall$ มากจะเล่นการพนันแบบเสี่ยงมาก
3. การคล้อยตามกลุ่มอ้างอิง	✓	.223	การคล้อยตามกลุ่มอ้างอิง มีอิทธิพลทางบวกต่อพฤติกรรมเล่นพนันชนไก่ ผู้ที่มีการคล้อยตามกลุ่มอ้างอิงมากจะเล่นการพนันแบบเสี่ยงมาก
4. ทักษะคดี $\forall$	✓	.143	ทักษะคดี $\forall$ มีอิทธิพลทางบวกต่อพฤติกรรมเล่นพนันชนไก่ ผู้ที่ทักษะคดีที่ดีต่อการพนัน $\forall$ จะมีการเล่นการพนันแบบเสี่ยงมาก
5. อายุ	X	-	อายุไม่ส่งผลต่อพฤติกรรมการเล่นพนันชนไก่ ผู้ที่มีอายุมากหรือน้อยมีพฤติกรรมการเล่นพนันแบบเสี่ยงไม่แตกต่างกัน
6. ความถี่ของพฤติกรรม $\forall$	X	-	ความถี่ของการเล่นพนัน $\forall$ ไม่ส่งผลต่อพฤติกรรมการเล่นพนัน $\forall$ แบบเสี่ยง ผู้ที่มีความถี่การเล่นพนันต่างกัน มีพฤติกรรมเล่นพนันแบบเสี่ยงไม่แตกต่างกัน

สรุปได้ว่า บุคคลมีการรับรู้ว่าตนเองมีความสามารถในการควบคุมการเล่นชนไก่ได้มาก มีความปรารถนา มีการคล้อยตามกลุ่มอ้างอิงมาก มีทักษะคดีที่ดีต่อการเล่นพนัน  $\forall$  จะมีพฤติกรรมการเล่นพนันแบบเสี่ยงมาก ส่วนอายุและความถี่ของการพฤติกรรมเล่นพนัน  $\forall$  ไม่ส่งผลต่อพฤติกรรมการเล่นพนันแบบเสี่ยง

ตารางที่ 4-12 ปัจจัยที่ส่งผลต่อความถี่ของพฤติกรรมเล่นพนันชนไก่

ปัจจัยที่มีอิทธิพลต่อ พฤติกรรม	ความถี่ของ พฤติกรรม	นัยสำคัญ	ขนาด อิทธิพล	การแปลผล
1. การรับรู้ความสามารถควบคุม ฯ	✓	.247	การรับรู้ความสามารถควบคุม ฯ มีอิทธิพลทางบวก ผู้ที่รับรู้ว่าคุณมีความสามารถควบคุม ฯ มากจะเล่นการพนันบ่อย	
2. ทักษะคิด ฯ	✓	.143	ทักษะคิดต่อการพนัน ฯ มีอิทธิพลทางบวก ผู้ที่ทักษะคิดที่ดีต่อการพนัน ฯ จะมีการเล่นการพนันบ่อย	
3. ความปรารถนา	x	-	ความปรารถนา ฯ มากหรือน้อยไม่มีผลต่อความถี่ของการเล่นพนัน ฯ	
4. การคล้อยตามกลุ่มอ้างอิง	X	-	การคล้อยตามกลุ่มอ้างอิงมากหรือน้อยไม่มีผลต่อความถี่ของการเล่นพนัน ฯ	
5. อายุ	X	-	อายุมากหรือน้อยมีความถี่พฤติกรรมการเล่นพนัน ฯ ไม่แตกต่างกัน	

สรุปได้ว่า บุคคลมีการรับรู้ว่าคุณมีความสามารถในการควบคุมการเล่นชนไก่ได้มาก มีทักษะคิดที่ดีต่อการเล่นพนันชนไก่จะมีความถี่ของพฤติกรรมการเล่นชนไก่มาก ส่วนความปรารถนา การคล้อยตามกลุ่มอ้างอิง และอายุ ไม่ส่งผลต่อความถี่พฤติกรรมการเล่นพนันชนไก่

#### ตอนที่ 4 ผลการวิเคราะห์ความแตกต่างของพฤติกรรม ด้วยสถิติ ANOVA

ตารางที่ 4-13 วิเคราะห์ความแปรปรวนทางเดียวเพื่อเปรียบเทียบค่าเฉลี่ยพฤติกรรมเล่นพนันชนไก่  
จำแนกตามสถานภาพสมรส ระดับการศึกษา อาชีพ และรายได้โดยเฉลี่ยต่อเดือน

		พฤติกรรมเล่นพนันชนไก่			
	N	$\bar{X}$	SD	F	p-value
สถานภาพสมรส					
โสด	55	2.59	.84	1.288	.277
สมรส	288	2.74	.76		
หม้าย/หย่าร้าง/แยกกันอยู่	57	2.80	.67		
ระดับการศึกษา					
ไม่ได้เรียน/ประถม	44	2.55	1.01	1.51	.189
มัธยมศึกษาตอนต้น	95	2.68	.66		
มัธยมศึกษาตอนปลาย/ปวช	94	2.70	.79		
อนุปริญญา/ปวส	110	2.80	.77		
ปริญญาตรีและสูงกว่าปริญญาตรี	57	2.73	.62		
อาชีพ					
รับราชการ/รัฐวิสาหกิจ	47	2.70	.71	.317	.867
ค้าขาย/ธุรกิจส่วนตัว	161	2.79	.72		
เกษตรกร/ประมง	102	2.69	.76		
พนักงานบริษัท	60	2.73	.82		
รับจ้าง/ก่อสร้าง	20	2.70	.77		
รายได้เฉลี่ยต่อเดือน					
ไม่เกิน 5,000 บาท	31	2.09	.89	7.615	.000**
5,001-10,000 บาท	48	2.56	.83		
10,001-15,000 บาท	44	2.91	.63		
15,001-20,000 บาท	96	2.68	.72		
20,001-25,000 บาท	14	3.10	.79		
มากกว่า 25,000	167	2.85	.69		

\*\*\* p < 0.01

ตารางที่ 4-14 ผลวิเคราะห์ความแตกต่างค่าเฉลี่ยจำแนกตามรายได้เฉลี่ยต่อเดือน

รายได้เฉลี่ยต่อเดือน	5,001-10,000	10,001-15,000	15,001-20,000	20,001-25,000	>25,000
ไม่เกิน 5,000 บาท	-	-.823*	-.591*	-1.001*	-.766
5,001-10,000 บาท	-	-	-	-	-
10,001-15,000 บาท	-	-	-	-	-
15,001-20,000 บาท	-	-	-	-	-
20,001-25,000 บาท	-	-	-	-	-
มากกว่า 25,000 บาท	-	-	-	-	-

\*  $p < 0.05$ 

จากตารางที่ 4-13 ผลการทดสอบด้วยสถิติ F-test ด้วยวิธีการวิเคราะห์ความแปรปรวนทางเดียว ระดับนัยสำคัญที่ระดับ 0.05 พบว่า กลุ่มสถานภาพสมรสต่างกันมีค่าเฉลี่ยพฤติกรรมการเล่นพนันไม่แตกต่างกัน (P-Value = .277) กลุ่มระดับการศึกษาต่างกันมีค่าเฉลี่ยพฤติกรรมการเล่นพนันไม่แตกต่างกัน (P-Value = .189) อาชีพต่างกันมีค่าเฉลี่ยพฤติกรรมการเล่นไม่แตกต่างกัน (P-Value = .867) มีเพียงกลุ่มที่รายได้โดยเฉลี่ยต่อเดือนต่างกันเท่านั้นที่มีพฤติกรรมการเล่นพนัน ๓ แตกต่างกัน (P = 000\*\*\*)

เมื่อเปรียบเทียบรายคู่ดังตารางที่ 4.14 พบว่า กลุ่มที่มีรายได้เฉลี่ย ต่อเดือนไม่เกิน 5,000 บาท แตกต่างจาก 4 กลุ่ม คือ กลุ่มรายได้ 10,001-15,000 บาท (-.823\*) กลุ่มรายได้ 15,001-20,000 บาท (-.591\*) กลุ่มรายได้ 20,001-25,000 บาท (-1.001\*) และกลุ่มรายได้มากกว่า 25,000 บาท (-.766) อย่างมีนัยสำคัญ โดยมีรายได้เฉลี่ยต่อเดือนไม่เกิน 5,000 บาท และกลุ่มรายได้ 5,001-10,000 บาท ค่าเฉลี่ยพฤติกรรมการเล่นต่ำกว่า 4 กลุ่มดังกล่าว ส่วนคู่อื่น ๆ พบว่าค่าเฉลี่ยไม่แตกต่างกัน

จากค่าสถิติ F – test ดังกล่าว สรุปได้ว่า จากปัจจัยส่วนบุคคลทั้งหมด มีปัจจัยรายได้ เท่านั้นที่ทำให้พฤติกรรมการเล่นพนันแตกต่างกัน โดยกลุ่มผู้มีการมีรายได้ไม่เกิน 5,000 บาท และกลุ่มรายได้ 5,001-10,000 บาท มีพฤติกรรมการเล่นพนันช่นไ้่น้อยกว่ากลุ่มผู้มีการมีรายได้สูงกว่า หรืออาจกล่าวได้ว่าผู้มีการมีรายได้น้อยกว่า 10,000 บาท จะมีพฤติกรรมการเล่นพนันแบบเสี่ยงน้อยกว่าผู้ที่มีการมีรายได้มากกว่า 10,000 บาท

จากผลการวิเคราะห์ด้วยสถิติ F – test สรุปปัจจัยส่วนบุคคลที่มีผลต่อพฤติกรรมการเล่นพนันช่นไ้่นัก ดังนี้

ตารางที่ 4-15 ปัจจัยส่วนบุคคลที่มีผลต่อพฤติกรรมเล่นพนันชนไก่

ปัจจัยส่วนบุคคลที่มีผลต่อพฤติกรรมเล่นพนันชนไก่	นัยสำคัญ	การแปลผล
สถานภาพสมรส	X	สถานภาพสมรสต่างกันเล่นพนันชนไก่ไม่แตกต่างกัน
ระดับการศึกษา	X	ระดับการศึกษาต่างกันเล่นพนันชนไก่ไม่แตกต่างกัน
อาชีพ	X	อาชีพต่างกันเล่นพนันชนไก่ไม่แตกต่างกัน
รายได้เฉลี่ยต่อเดือน	✓	รายได้ต่างกันเล่นพนันชนไก่ต่างกัน ผู้มีรายได้น้อยกว่า 10,000 บาท จะมีพฤติกรรมเล่นพนันแบบมีปัญหา น้อยกว่าผู้ที่มีรายได้มากกว่า 10,000 บาท

สรุปได้ว่า ปัจจัยส่วนบุคคลด้านรายได้เท่านั้นที่ทำให้พฤติกรรมเล่นพนันแตกต่างกัน โดยผู้มีรายได้น้อยกว่า 10,000 บาท จะมีพฤติกรรมเล่นพนันแบบเสี่ยงน้อยกว่าผู้ที่มีรายได้มากกว่า 10,000 บาท

## บทที่ 5

### สรุป อภิปรายผล และข้อเสนอแนะ

การวิจัยเรื่อง พฤติกรรมการเล่นพนันชนไก่ของประชาชนในจังหวัดชลบุรี มีวัตถุประสงค์ที่สำคัญ คือ เพื่อศึกษาพฤติกรรมการเล่นพนันชนไก่ของประชาชนในจังหวัดชลบุรี เพื่อศึกษาปัจจัยที่ภายในของบุคคลที่มีผลต่อพฤติกรรมการเล่นพนันของประชาชนในจังหวัดชลบุรี และเพื่อศึกษาปัจจัยส่วนบุคคลที่เกี่ยวข้องกับพฤติกรรมการเล่นพนันชนไก่ของประชาชนในจังหวัดชลบุรี ผู้วิจัยได้ใช้ระเบียบวิธีวิจัยเชิงปริมาณ เก็บข้อมูลด้วยแบบสอบถาม โดยมีประชากร คือ ผู้เล่นพนันชนไก่ในจังหวัดชลบุรี ผู้วิจัยจึงกำหนดขนาดกลุ่มตัวอย่างโดยการวิจัยครั้งนี้ จำนวน 400 คน เลือกตัวอย่างด้วยวิธีบังเอิญและเป็นไปตามความสมัครใจของผู้ตอบ เครื่องมือวิจัยเป็นแบบสอบถามชนิดผู้ตอบเขียนตอบด้วยตัวเอง ที่ผู้วิจัยสร้างขึ้นจากการทบทวนวรรณกรรมและงานวิจัยที่เกี่ยวข้อง ประกอบด้วย 6 ส่วน โดยบางส่วนผู้วิจัยสร้างขึ้นเองจากการทบทวนแนวคิด ทฤษฎีต่าง ๆ บางส่วนประยุกต์ใช้เครื่องมือที่มีผู้สร้างไว้แล้ว ดังนี้ 1. ทศนคติต่อพฤติกรรมการเล่นกีฬาชนไก่ 2. การคล้อยตามกลุ่มอ้างอิง 3. การรับรู้ความสามารถในการควบคุม 4. ความปรารถนา 5. ประสบการณ์การเสี่ยงโชคกับกีฬาชนไก่ (พฤติกรรมการเล่นพนันชนไก่) 6. ปัจจัยภายในต่อพฤติกรรมการเล่นพนัน

การวิเคราะห์ข้อมูล ได้แก่

1. วิเคราะห์จัดระดับตัวแปรต่าง ที่วัดในระดับช่วงมาตรา (Interval scale) 1-4 โดยใช้เกณฑ์ทุกระดับมีช่วงคะแนนเท่ากัน โดยคำนวณจากพิสัยหารด้วย 4 ช่วงคือ  $(4-1)/4 = (3)/4 = 0.75$
2. วิเคราะห์ลักษณะของตัวแปรต่าง ๆ ใช้ Descriptive State
3. วิเคราะห์ความสัมพันธ์ระหว่างปัจจัยต่าง ๆ Multiple Regression Analysis (MRA) กรณีตัวแปรอิสระและตัวแปรตามเป็นข้อมูลเชิงปริมาณ
4. วิเคราะห์ปัจจัยส่วนบุคคลที่เกี่ยวข้องกับพฤติกรรม ด้วย ANOVA

เสนอผลการวิจัยส่วนแรกเป็นข้อมูลส่วนบุคคล ส่วนที่ 2 ค่าของตัวแปรต่าง ๆ ส่วนที่ 3 สรุปผล การวิจัยตามวัตถุประสงค์ 3 ข้อ จากนั้นนำเสนอการอภิปรายผล ข้อเสนอแนะ ดังนี้

## สรุปผล

ส่วนที่ 1 ปัจจัยส่วนบุคคลของกลุ่มตัวอย่าง

กลุ่มตัวอย่างมีอายุน้อยที่สุด 14 ปี และมากที่สุด 80 ปี โดยช่วงอายุ 31-40 ปี มีจำนวนมากที่สุด คือร้อยละ 29.8 รองลงมาคือช่วงอายุ 41-50 ปี คือร้อยละ 25.5 ซึ่งสองกลุ่มอายุนี้รวมกันมากถึงร้อยละ 55.3 มีสถานภาพสมรสมากที่สุด คือ ร้อยละ 72.0 รองลงมาคือมีสถานภาพโสด ร้อยละ 13.8 มีสถานภาพแยกกันอยู่และหม้าย/หย่าร้าง ร้อยละ 8.3 และ 6.0 ตามลำดับ มีระดับการศึกษาอนุปริญญา/ปวส.มากที่สุด คือ ร้อยละ 27.5 รองลงมาคือมีระดับการศึกษามัธยมศึกษาตอนต้น ร้อยละ 23.8 และมีระดับการศึกษาน้อยที่สุด คือ ไม่ได้เรียนหนังสือ ร้อยละ 2.3 มีอาชีพค้าขาย/ธุรกิจส่วนตัวมากที่สุดคือ ร้อยละ 40.3 รองลงมาคืออาชีพเกษตรกรกรรม/ประมง ร้อยละ 25.5 รับราชการ ร้อยละ 11.8 และมีอาชีพอื่น ๆ เช่น พ่อบ้าน ไม่ได้ประกอบอาชีพ เป็นต้น น้อยที่สุด ร้อยละ 1.0 มีรายได้เฉลี่ยต่อมากกว่า 25,000 บาท มากที่สุด คือร้อยละ 41.8 รองลงมาคือมีรายรายได้เฉลี่ยต่อเดือน 15,001-20,000 บาท ร้อยละ 24.0 และมีรายได้เฉลี่ย 20,001-25,000 บาท น้อยที่สุด ร้อยละ 3.5 ตามลำดับ จะเห็นได้ว่าเกินกว่าครึ่งของกลุ่มตัวอย่างอยู่ในช่วงอายุ 31 – 50 ปี ซึ่งเป็นผู้มีอายุไม่มากและยังอยู่ในวัยทำงาน ส่วนใหญ่สถานภาพสมรส อนุปริญญา/ปวส อาชีพค้าขาย/ ธุรกิจส่วนตัวมาก และอาชีพเกษตรกรกรรม/ประมง ซึ่งทั้งสองกลุ่มนี้เป็นอาชีพที่ค่อนข้างมีความเป็นอิสระ และส่วนใหญ่มีรายได้ค่อนข้างสูงคือ เฉลี่ยต่อเดือนมากกว่า 25,000 บาท

ส่วนที่ 2 ค่าสถิติของตัวแปรต่าง ๆ

ในส่วนที่ 2 นี้เป็นการนำเสนอให้เห็นลักษณะของตัวแปรอิสระ ที่จะส่งผลต่อตัวแปรตาม คือ พฤติกรรมการเล่นพนันชนไก่ เพื่อตอบวัตถุประสงค์ข้อที่ 3 ในการวิเคราะห์ ดังนี้

### 1. พฤติกรรมการเล่นพนันชนไก่

จากการศึกษาพฤติกรรมการเล่นพนันชนไก่แบบเสี่ยงตามแนวคิดของกรมสุขภาพจิต พบว่า กลุ่มตัวอย่างมีพฤติกรรมการเล่นพนันชนไก่อยู่ในระดับมาก มีค่าเฉลี่ย 2.73 พบว่า โดยพฤติกรรมที่ทำมากที่สุดคือเคยเล่นพนันชนไก่โดยใช้เงินจำนวนมาก ค่าเฉลี่ย 3.00 ถือว่าอยู่ในระดับมาก รองลงมาคือพฤติกรรมต้องเพิ่มเงินเดิมพันพนันชนไก่ เพื่อเพิ่มความตื่นเต้น ค่าเฉลี่ย 2.82 ถือว่าอยู่ในระดับมาก คุณเคยหยิบยืมเงินคนอื่น หรือจำนำ/ จำนองของมีค่าของตนเพื่อให้ได้เงินไปเสี่ยงโชคกับกีฬาชนไก่ ค่าเฉลี่ย 2.73 ถือว่าอยู่ในระดับมาก และต้องหวนกลับไปแก้มือเสมอเพราะหวังว่าจะได้ทุนคืนน้อยที่สุด ค่าเฉลี่ย 2.37 ถือว่าอยู่ในระดับกลาง ตามลำดับ

พฤติกรรมการเล่นพนันในอดีต ซึ่งหมายถึงความถี่หรือจำนวนวันของการเล่นพนันชนไก่ต่อ พบว่ากลุ่มตัวอย่างเล่นเฉลี่ยคนละ 2.61 วัน/เดือน เมื่อวิเคราะห์เชื่อมโยงกับการได้รับอนุญาตให้แต่

ละสนามตัวเปิดเล่นได้สัปดาห์ละ 2 วัน แสดงให้เห็นว่าผู้เล่นมีการเวียนเล่นตามสนามต่าง ๆ หรือ อาจมีการลักลอบเล่นแบบผิดกฎหมายตามบ่อนบ้านและบ่อนป่าหรือบ่อนวังด้วย

## 2. ทักษะคิดต่อการพนันชนไก่

ทักษะคิดในการศึกษาครั้งนี้เป็นความคิดเห็นเชิงบวกหรือการยอมรับการพนันชนไก่ พบว่ากลุ่มตัวอย่างมีทักษะคิดทางเชิงบวกอยู่ในระดับมาก มีค่าเฉลี่ย 3.25 โดยทักษะคิดข้อที่มีค่าเฉลี่ยสูงสุดคือเป็นกิจกรรมช่วยส่งเสริมภูมิปัญญาไทยด้วยการพัฒนา สายพันธุ์ไก่ชนมากที่สุด ค่าเฉลี่ย 3.27 รองลงมาคือเป็นกิจกรรมที่ให้ความตื่นเต้น และเป็นกิจกรรมที่ให้ความสนุกสนาน ค่าเฉลี่ย 3.24 ถือเป็นระดับมาก เช่นเดียวกัน ส่วนที่คิดว่าเป็นกิจกรรมเสี่ยงโชคที่ผูกพันอยู่ในวิถีของ สังคมไทยและเป็นกิจกรรมที่สร้างงาน สร้างอาชีพให้กับคนในชุมชน ค่าเฉลี่ย 3.24 และ 3.23 ตามลำดับ แต่ก็ยังอยู่ในระดับมาก เช่นเดียวกัน

โดยสรุปคือกลุ่มตัวอย่างมีทักษะคิดเชิงบวกต่อพฤติกรรมเล่นพนันชนไก่อยู่ในระดับมาก โดยเห็นว่าเป็นกิจกรรมช่วยส่งเสริมภูมิปัญญาไทยด้วยการพัฒนาสายพันธุ์ไก่ชนมากที่สุด รองลงมาคือเป็นกิจกรรมที่ให้ความตื่นเต้น เป็นกิจกรรมที่ให้ความสนุกสนาน และเป็นกิจกรรมที่ สร้างงานสร้างอาชีพให้กับคนในชุมชน ตามลำดับ

3. การรับรู้ความสามารถในการควบคุม โดยรวมอยู่ในระดับกลาง มีค่าเฉลี่ย 2.42 เมื่อ พิจารณาเป็นรายข้อ พบว่า กลุ่มตัวอย่างมีความสามารถในการควบคุมที่ว่าท่านมีเงินเพียงพอที่จะ เสี่ยงโชคในสนามชนไก่ได้มากที่สุด ค่าเฉลี่ย 2.66 ถือเป็นระดับมาก รองลงมาคือ ท่านมีทักษะใน การขันต่อ/ต่อรองเพื่อเล่นให้ชนะได้ ค่าเฉลี่ย 2.58 ถือเป็นระดับมาก ส่วนท่านสามารถหาข้อมูล เกี่ยวกับประวัติของไก่ชนเพื่อเล่นให้ชนะได้ ค่าเฉลี่ย 2.42 ถือเป็นระดับกลาง และท่านคิดว่า สามารถหาสนามชนไก่ได้ หากต้องการเสี่ยงโชคน้อยที่สุด ค่าเฉลี่ย 2.01 ถือเป็นระดับกลาง ตามลำดับ

สรุปได้ว่า กลุ่มตัวอย่างมีการรับรู้ความสามารถในการควบคุม โดยรวมอยู่ในระดับกลาง โดยรับรู้ว่ามีเงินเพียงพอที่จะเสี่ยงโชคในสนามกีฬาชนไก่ได้มากที่สุด รองลงมาคือมีทักษะในการ ขันต่อ/ต่อรองเพื่อเล่นให้ชนะได้ และคิดว่าสามารถหาสนามชนไก่ได้ หากต้องการเสี่ยง โชคน้อยที่สุด

## 4. การคล้อยตามกลุ่มอ้างอิง

กลุ่มอ้างอิงหรือคนใกล้ชิดและมีความสำคัญต่อกลุ่มตัวอย่าง หมายถึง คนในครอบครัว ญาติพี่น้อง รวมทั้งคนอื่น ๆ ในชุมชน ผลการวิเคราะห์พบว่า กลุ่มตัวอย่างการคล้อยตามกลุ่มอ้างอิง อยู่ในระดับกลาง มีค่าเฉลี่ย 2.38 โดยข้อที่ค่าเฉลี่ยสูงสุดคือบุคคลใกล้ชิดและมีความสำคัญไม่ คัดค้านการเสี่ยงโชคกับพนันชนไก่มากที่สุด ค่าเฉลี่ย 2.41 รองลงมาคือ บุคคลใกล้ชิดและมี

ความสำคัญยอมรับพฤติกรรมเล่นพนันชนไก่ และบุคคลใกล้ชิดและมีความสำคัญไม่ดำเนิน  
พฤติกรรมเล่นพนันชนไก่น้อยที่สุด ค่าเฉลี่ย 2.34 ตามลำดับ

สรุป กลุ่มตัวอย่างการคล้อยตามกลุ่มอ้างอิงอยู่ในระดับกลาง ซึ่งกลุ่มอ้างอิงหรือคน  
ใกล้ชิดและมีความสำคัญต่อกลุ่มตัวอย่าง หมายถึง คนในครอบครัว ญาติพี่น้อง รวมทั้งคนอื่น ๆ ใน  
ชุมชน ไม่คัดค้าน ยอมรับและไม่ตำหนิการเล่นพนันชนไก่ ประกอบกับการให้คุณค่าทางวัฒนธรรม  
และมีปัจจัยส่งเสริมการอนุญาตให้ตีตัว ทำให้การพนันชนไก่ยังคงอยู่และนับวันจะเพิ่มมากขึ้น

#### 5. ความปรารถนา

กลุ่มตัวอย่างมีความปรารถนา หรือแรงขับภายในให้เกิดความต้องการเล่นพนันอยู่ใน  
ระดับมาก ค่าเฉลี่ยโดยรวม 3.15 โดยข้อที่ค่าเฉลี่ยสูงสุดคือรอคอยให้ถึงเวลาที่จะได้เล่นพนันชนไก่  
ค่าเฉลี่ย 3.16 รองลงมาคือรู้สึกมีแรงกระตุ้นภายใน และ รู้สึกต้องการได้รับความสนุกเพลิดเพลิน  
ค่าเฉลี่ย 3.15 และ 3.13 ตามลำดับ เมื่อพิจารณาเกี่ยวกับการที่อนุญาตเล่นพนันชนไก่ได้เพียงเดือน  
ละ 2 วัน อาจเป็นสาเหตุให้กลุ่มตัวอย่างรู้สึกว่าต้องใจจ่อรอคอยเวลาที่จะได้เล่นพนัน

กลุ่มตัวอย่างมีความปรารถนาหรือแรงขับภายในให้เกิดความต้องการเล่นพนัน โดย  
รวมอยู่ในระดับมาก โดยรู้สึกรอคอยให้ถึงเวลาที่จะได้เล่นพนันชนไก่มากที่สุด รองลงมาคือรู้สึกมี  
แรงกระตุ้นภายในให้เกิดความต้องการที่จะได้เล่นพนัน และ รู้สึกต้องการได้รับความสนุก  
เพลิดเพลินจากการเล่นพนัน ตามลำดับ

ผลการวิเคราะห์ข้อมูลตามวัตถุประสงค์การวิจัย

วัตถุประสงค์ข้อ 1. เพื่อศึกษาพฤติกรรมการเล่นพนันชนไก่ของประชาชนในจังหวัด  
ชลบุรี

กลุ่มตัวอย่างมีพฤติกรรมการเล่นพนันชนไก่อยู่ในระดับมาก มีค่าเฉลี่ย 2.73 พบว่า โดย  
พฤติกรรมที่ทำมากที่สุดคือเคยเล่นพนันชนไก่โดยใช้เงินจำนวนมาก ค่าเฉลี่ย 3.00 ถือว่าอยู่ในระดับ  
มาก รองลงมาคือพฤติกรรมต้องเพิ่มเงินเดิมพันพนันชนไก่ เพื่อเพิ่มความตื่นเต้น ค่าเฉลี่ย 2.82 ถือ  
ว่าอยู่ในระดับมาก คุณเคยหยิบยืมเงินคนอื่น หรือจำนำ/ จำนองของมีค่าของตนเพื่อให้ได้เงินไป  
เสี่ยงโชคกับกีฬาชนไก่ ค่าเฉลี่ย 2.73 ถือว่าอยู่ในระดับมาก และต้องหวนกลับไปแก้มือเสมอเพราะ  
หวังว่าจะได้ทุนคืนน้อยที่สุด ค่าเฉลี่ย 2.37 ถือว่าอยู่ในระดับกลาง ตามลำดับ

พฤติกรรมเล่นพนันในอดีต ซึ่งหมายถึงความถี่หรือจำนวนวันของการเล่นพนันชนไก่ต่อ  
พบว่ากลุ่มตัวอย่างเล่นเฉลี่ยคนละ 2.61 วัน/เดือน เมื่อวิเคราะห์เชื่อมโยงกับการได้รับอนุญาตให้ตี  
ตัวเปิด โดยแต่ละบ่อนเปิดได้สัปดาห์ละ 2 วัน แสดงให้เห็นว่าผู้เล่นมีการเวียนเล่นตามสนามต่าง ๆ  
หรืออาจมีการลักลอบเล่นแบบผิดกฎหมายตามบ่อนบ้านและบ่อนป่าหรือบ่อนวังด้วย

วัตถุประสงค์ข้อ 2. เพื่อศึกษาปัจจัยที่ภายในของบุคคลที่มีผลต่อพฤติกรรมเล่นการพนันของประชาชนในจังหวัดชลบุรี

พฤติกรรมการเล่นพนันชนไก่ในการศึกษาคั้งนี้แบ่งเป็น 2 ลักษณะ ได้แก่ พฤติกรรมการเล่นพนันแบบเสี่ยงตามแนวคิคกรมสุขภาพจิต และพฤติกรรมการเล่นพนันชนไก่ในอดีต ผลการวิเคราะห์ปัจจัยที่มีอิทธิพลต่อพฤติกรรม 2 ลักษณะ ด้วยเทคนิควิเคราะห์การถดถอยพหุแบบปกติ ด้วยวิธี Enter Method พบว่า สรุปได้ดังนี้

1. ปัจจัยที่มีอิทธิพลต่อพฤติกรรมเล่นพนันชนไก่แบบเสี่ยง 4 ปัจจัย โดยปัจจัยที่มีอิทธิพลมากที่สุด คือ การรับรู้ความสามารถควบคุม ขนาดอิทธิพล .247 ( $\beta = .247^{**}$ ) รองลงมาคือ ความปรารถนา การคล้อยตามกลุ่มอ้างอิง และทัศนคติ ฯ ขนาดอิทธิพล .245, .223 และ .143 ตามลำดับ ( $\beta = .245^{**}, .223^{**}, .143^{**}$ ) ทั้งหมดเป็นอิทธิพลทางบวก ส่วนปัจจัยด้านอายุ และปัจจัยพฤติกรรมการเล่นพนัน ฯ ในอดีต ที่ไม่มีอิทธิพลต่อพฤติกรรมเล่นพนันชนไก่แบบเสี่ยง

ด้านประสิทธิภาพของโมเดล พบว่าตัวแปรทั้งหมดสามารถร่วมกันพยากรณ์พฤติกรรมเล่นพนันชนไก่ได้ร้อยละ 36.3 แสดงให้เห็นตัวแปรเหล่านี้ใช้ศึกษาความถี่ของพฤติกรรมเล่นพนันชนไก่ชนได้ค่อนข้างดี

สรุปได้ว่า บุคคลมีการรับรู้ว่าตนเองมีความสามารถในการควบคุมการเล่นชนไก่ได้มาก มีความปรารถนา มีการคล้อยตามกลุ่มอ้างอิงมาก มีทัศนคติที่ดีต่อการเล่นพนัน ฯ จะมีพฤติกรรมการเล่นพนันมาก ส่วนอายุและพฤติกรรมเล่นพนันในอดีต ไม่ส่งผลต่อพฤติกรรมการเล่นพนัน ฯ

2. ปัจจัยที่มีอิทธิพลต่อพฤติกรรมเล่นพนันชนไก่ในอดีต พบว่า มี 2 ปัจจัย โดยปัจจัยที่มีอิทธิพลมากที่สุด คือ การรับรู้ความสามารถควบคุม ขนาดอิทธิพล .287 ( $\beta = .247^{**}$ ) รองลงมาคือ ทัศนคติ ฯ ขนาดอิทธิพล .143 . ทั้งสองปัจจัยมีอิทธิพลทางบวก ส่วนอีก 3 ปัจจัยคือ ความปรารถนา การคล้อยตามกลุ่มอ้างอิง และอายุ ไม่มีอิทธิพลต่อพฤติกรรมเล่นพนันชนไก่ในอดีต

ด้านประสิทธิภาพของโมเดล พบว่าตัวแปรทั้งหมดสามารถร่วมกันพยากรณ์พฤติกรรมเล่นพนันชนไก่ได้ร้อยละ 16.3 แสดงให้เห็นตัวแปรเหล่านี้ใช้ศึกษาความถี่ของพฤติกรรมเล่นพนันชนไก่ชนได้ไม่ดีมาก

สรุปได้ว่า บุคคลมีการรับรู้ว่าตนเองมีความสามารถในการควบคุมการเล่นชนไก่ได้มาก มีทัศนคติที่ดีต่อการเล่นพนัน ฯ จะมีพฤติกรรมการเล่นพนันมาก ส่วนปัจจัยความปรารถนา การคล้อยตามกลุ่มอ้างอิง และอายุ ไม่ส่งผลต่อความถี่ของการเล่นพนัน (พฤติกรรมการเล่นพนันในอดีต)

พิจารณาจากประสิทธิภาพการทำนายของโมเดล ซึ่งพบว่า โมเดลพฤติกรรมเล่นพนันแบบเสี่ยง มีประสิทธิภาพการทำนายสูงกว่าโมเดลความถี่พฤติกรรมการเล่นพนัน แสดงให้เห็นว่า

การศึกษาปัญหาการเล่นพนันชนไก่จากความถี่พฤติกรรมอย่างเดียวอาจไม่ได้ข้อค้นพบที่ชัดเจน ดังนั้นควรศึกษาจากลักษณะการเล่นแบบเสี่ยงหรือการหมกมุ่น มั่วเมา และการควบคุมตัวเองของผู้เล่นจะสะท้อนปัญหาการเล่นได้มากกว่า

วัตถุประสงค์ข้อ 3 เพื่อศึกษาปัจจัยส่วนบุคคลที่เกี่ยวข้องกับพฤติกรรมเล่นพนันชนไก่ของประชาชนในจังหวัดชลบุรี

ผลการวิเคราะห์ จากปัจจัยส่วนบุคคลทั้งหมด 5 ปัจจัย ได้แก่ อายุ สถานภาพสมรส ระดับการศึกษา อาชีพ และรายได้ พบว่า มีปัจจัยรายได้ที่แตกต่างกันเท่านั้นที่ทำให้พฤติกรรมเล่นพนันแตกต่างกัน โดยกลุ่มผู้มีรายได้น้อยไม่เกิน 5,000 บาท และกลุ่มรายได้ 5,001-10,000 บาท มีพฤติกรรมเล่นพนันชมน้อยกว่ากลุ่มผู้มีรายได้สูงกว่า

ผลการวิเคราะห์นี้ สรุปได้ว่าผู้มีรายได้น้อยกว่า 10,000 บาท จะมีพฤติกรรมเล่นพนันแบบมีปัญหาน้อยกว่าผู้ที่มีรายได้มากกว่า 10,000 บาท ส่วนผู้ที่มีปัจจัยส่วนบุคคลด้าน อายุ สถานภาพสมรส ระดับการศึกษา อาชีพ ต่างกัน มีพฤติกรรมเล่นพนันชมน้อยไม่ต่างกัน

## อภิปรายผล

จากข้อค้นพบ นำเสนอการอภิปรายผลในประเด็นข้อค้นพบที่สำคัญ ดังนี้

1. จากข้อค้นพบลักษณะของกลุ่มตัวอย่าง ได้แก่ กลุ่มตัวอย่าง มีอายุค่อนข้างมาก เห็นได้จากอายุเฉลี่ย 40.95 ปี โดยช่วงอายุ 31-40 ปีมีจำนวนมากที่สุด รองลงมาคือช่วงอายุ 41-50 ปี และสองกลุ่มนี้รวมกัน ถึงร้อยละ 55.3 แสดงให้เห็นว่าการพนันชมน้อยเป็นที่ยอดนิยมของคนอายุกลางคน ที่ยังอยู่ในช่วงวัยแรงงาน ในด้านระดับการศึกษาที่พบว่าส่วนใหญ่อยู่ในช่วง ระดับการศึกษามัธยมศึกษาตอนต้น - อนุปริญญา/ปวส.มากที่สุด แสดงให้เห็นว่ากลุ่มแสดงให้เห็นว่ากลุ่มผู้เล่นพนันชมน้อยมีระดับการศึกษาไม่สูงนัก ด้านอาชีพพบว่าส่วนใหญ่มีอาชีพค่อนข้างมีเวลาเป็นอิสระ คือ ค้าขาย/ธุรกิจส่วนตัวมาก รองลงมาคืออาชีพเกษตรกรรม/ประมง และยังพบว่า มีอาชีพราชการและรัฐวิสาหกิจถึงร้อยละ 11.8 ด้านรายได้พบกลุ่มที่มีรายได้สูง คือ รายได้มากกว่า 25,000 บาทต่อเดือน จำนวนมากร้อยละ 41.8 แสดงให้เห็นว่าการพนันชมน้อยได้แพร่ขยายไปในวงกว้าง ไม่ได้เป็นมีขอบเขตอยู่เพียงแต่กลุ่มเกษตรกรและกลุ่มผู้มีรายได้น้อย สอดคล้องกับการศึกษาของ อัจฉรา พงษ์ศิริ (2542) และพินิจ ลาภานานนท์และ คณะ (2554)

2. กลุ่มตัวอย่างมีลักษณะพฤติกรรมการเล่นกีฬาชมน้อยอยู่ในระดับมาก โดยพฤติกรรมที่แสดงออกมากที่สุดคือ การเล่นพนันโดยใช้เงินจำนวนมาก การเพิ่มเงินเดิมพันมากขึ้นเพื่อเพิ่มความตื่นเต้น และการหวนกลับไปแก้มือ พฤติกรรมเหล่านี้เป็นส่วนหนึ่งของข้อคำถามในเครื่องมือนักการเสพติดพนันของกรมสุขภาพจิต การมีพฤติกรรมเหล่านี้ในระดับมากแสดงให้เห็นว่าผู้

เล่นพนันชนไก่มีการเล่นแบบเสี่ยงต่อการการเล่นพนันค่อนข้างมาก โดยเฉพาะอย่างยิ่งเมื่อพิจารณาร่วมกับความถี่ของการเล่นซึ่งสูงถึง 2.61 วันต่อเดือน ซึ่งมากกว่าที่แต่ละสนามได้รับอนุญาตให้เปิด แสดงให้เห็นว่าผู้เล่นมีการเวียนเล่นตามสนามต่าง ๆ หรืออาจมีการลักลอบเล่นแบบผิดกฎหมายตามบ่อนบ้านและบ่อนป่าหรือบ่อนวังด้วย ความพยายามในการแสวงหาที่เล่นพนันเช่นนี้ยิ่งเป็นการยืนยันว่าผู้เล่นพนันชนไก่มีความเสี่ยงที่จะเสพติดการพนันมากขึ้น

3. ทักษะคิดต่อพฤติกรรมเล่นพนันชนไก่ ส่งผลต่อพฤติกรรมการเล่นพนัน สอดคล้องกับการศึกษาของ Canale, Vieno, Pastore, Ghisi and Griffiths (2016) และบุปผา ลาภะวัฒนาพันธ์ (2556) ซึ่งทักษะคิดต่อพฤติกรรมเล่นพนันชนไก่ จะมีลักษณะความคิดเห็นเชิงบวกและการยอมรับพฤติกรรมเล่นพนันชนไก่

การวิจัยครั้งนี้พบว่าผู้เล่นพนันชนไก่มีทักษะคิดที่ดีมากต่อกิจกรรมพนันชนไก่ คือ ยอมรับว่าเป็นกิจกรรมที่มีประโยชน์ต่อวัฒนธรรมและวิถีชุมชน ทำให้เกิดการส่งเสริมภูมิปัญญาไทยด้วยการพัฒนาสายพันธุ์ไก่ชนมากที่สุด และยังเป็นการสร้างงาน ไร่อาชีพให้กับคนในชุมชน สอดคล้องกับผลการศึกษาของ เรวัต สิงห์เรือง (2555) สุวรรณ กลั่นแสง (2555) และ บุญยืน วงศ์สงวน (2555)

อย่างไรก็ตาม ข้อค้นพบนี้อาจเป็นมุมมองในด้านประโยชน์เพียงด้านเดียว ซึ่งเกิดจากขบวนการปฏิบัติการณ์ของทัศนคติของการวิจัยครั้งนี้ ทำให้ผลการศึกษาไม่สะท้อนครอบคลุมมุมมองด้านลบ

ทัศนคติของบุคคลต่อสิ่งต่าง ๆ เกิดจากการหล่อหลอมกล่อมเกล้าขึ้นมาจากสภาพแวดล้อมอย่างค่อยเป็นค่อยไป สภาพแวดล้อมหมายถึงบริบทสังคมนรอบตัวบุคคลทั้งทางกายภาพที่จับต้องได้และทางค่านิยม วัฒนธรรมที่จับต้องไม่ได้ ดังนั้นการจะเปลี่ยนแปลงหรือแก้ไขทัศนคติต่อการพนันชนไก่ด้วยการควบคุมกิจกรรมสนามชนไก่ตามกฎหมายเพียงอย่างเดียวอาจไม่ได้ผล สิ่งที่น่าจะต้องทำควบคู่กันไปคือการสร้างค่านิยมที่เหมาะสมเกี่ยวกับการพนัน โดยเฉพาะอย่างยิ่งการพนันประเภทวิถีชุมชน

4. การรับรู้ความสามารถในการควบคุมเป็นปัจจัยภายในที่ส่งผลมากที่สุดต่อพฤติกรรมเล่นพนันแบบเสี่ยงและส่งผลต่อความถี่ของการเล่นพนัน สอดคล้องกับการศึกษาของ Hogarth, Chase, & Baess. (2012). และ Song, Lee, Norman and Han (2012) การวิจัยครั้งนี้พบว่า การรับรู้ความสามารถในการควบคุมส่งผลต่อพฤติกรรมมากที่สุดเมื่อเทียบกับปัจจัยอื่น ๆ โดยเป็นผลทางบวกคือหากรับรู้ว่าคุณเองตนเองสามารถหาข้อมูล และมีทักษะการจับต่อ/ ต่อรองเพื่อให้เล่นชนะได้ ก็จะทำให้เล่นพนันแบบเสี่ยงมากขึ้น

การรับรู้ความสามารถในการควบคุมหมายถึงการรับรู้ว่าคุณมีความพร้อม มีความสามารถที่จะเล่นให้ชนะพนัน หากพิจารณาข้อค้นพบว่ากลุ่มตัวอย่างมีรับรู้ว่าคุณมีความสามารถในการควบคุมในระดับกลาง ๆ แสดงให้เห็นว่าคุณเล่นรับรู้ว่าการเล่นพนันของตนเองขึ้นอยู่กับความเสี่ยงดวง ไม่ได้ขึ้นอยู่กับความสามารถหรือทักษะของคุณเล่นเพียงอย่างเดียว

5. การคล้อยตามกลุ่มอ้างอิงมีความสำคัญต่อพฤติกรรมเล่นพนันแบบเสี่ยง โดยมีผลเชิงบวกคือหากมีการคล้อยตามกลุ่มอ้างอิงมากขึ้นก็จะเล่นพนันในลักษณะเสี่ยงมากขึ้น ผลการศึกษานี้ยืนยัน การศึกษาของ Shin & Montalto (2015) คงกฤษ เล็กศรีนาคม, ณรงค์ พลอยคนัย และ วิเชียร โชติ สุกโชติรัตน์ (2555) การคล้อยตามกลุ่มอ้างอิง หมายถึง การที่บุคคลรับรู้ว่าคุณคิดใกล้ชิดและมีความสำคัญเห็นว่าการเล่นพนันชนไก่เป็นสิ่งที่ยอมรับได้ รวมถึงไม่คัดค้าน และไม่ตำหนิหากตนเองจะเล่นพนัน ผลการวิจัยพบว่าผู้เล่นพนันชนไก่มีการคล้อยตามกลุ่มอ้างอิงอยู่ในระดับกลาง

กลุ่มอ้างอิงในการวิจัยนี้ หมายถึงคนใกล้ชิดและมีความสำคัญต่อกลุ่มตัวอย่าง อาจเป็น คนในครอบครัว ญาติพี่น้อง รวมทั้งคนอื่น ๆ ในชุมชน ข้อค้นพบนี้แสดงให้เห็นว่าสังคมใกล้ชิดรอบตัวผู้เล่นยอมรับและเห็นด้วยกับการเล่นพนันชนไก่ว่าไม่ใช่เรื่องที่เป็นปัญหา ประกอบกับการให้คุณค่าทางวัฒนธรรม และมีปัจจัยส่งเสริมการอนุญาตให้ตีตัว ทำให้การพนันชนไก่ยังคงอยู่และนับวันจะเพิ่มมากขึ้น

6. ความปรารถนาส่งผลต่อพฤติกรรมเล่นพนันแบบเสี่ยง ถ้ามีความปรารถนาหรือแรงขับจากภายในมากก็จะมีพฤติกรรมเล่นพนันแบบเสี่ยงมากขึ้นด้วย ผลการศึกษาดังกล่าวสอดคล้องกับการวิจัยของ Gerdner and Svensson (2003) คงกฤษ เล็กศรีนาคม, ณรงค์ พลอยคนัย และ วิเชียร โชติ สุกโชติรัตน์ (2555) ปัจจัยการรับรู้ความสามารถในการควบคุมก็เป็นปัจจัยภายในที่สำคัญต่อพฤติกรรมมากเป็นอันดับสองรองจากปัจจัยการรับรู้ความสามารถในการควบคุม ความปรารถนาหรือแรงขับภายในที่กระตุ้นให้เกิดความต้องการเล่นพนันของกลุ่มตัวอย่างอยู่ในระดับมาก โดยลักษณะที่แสดงให้เห็นถึงแรงขับภายใน คือ การรอคอยเวลาที่จะได้เล่นพนัน รู้สึกมีแรงกระตุ้นจากภายในให้เกิดความต้องการที่จะเล่นพนัน และรู้สึกต้องการได้รับความสนุกตื่นเต้น และผลการศึกษา ยังสอดคล้องกับสถานการณ์ซึ่งปรากฏอยู่คือจากการที่อนุญาตให้สนามชนไก่แต่ละแห่งตีตัวเล่นเพียงเดือนละ 2 วัน อาจเป็นสาเหตุให้กลุ่มตัวอย่างรู้สึกว่าต้องใจจ่อรอคอยเวลาที่จะได้เล่นพนันมากขึ้น

7. ปัจจัยส่วนบุคคลด้านรายได้มีผลต่อพฤติกรรม สอดคล้องกับผลการศึกษาของ บุญพลา ภาชะวัฒนาพันธ์ (2556) โดยพบว่า กลุ่มผู้มีรายได้น้อยไม่เกิน 10,000 บาท มีพฤติกรรมเล่นพนันชนไก่น้อยกว่ากลุ่มผู้มีรายได้มากกว่า 10,000 บาท แสดงให้เห็นว่ากลุ่มที่มีรายได้น้อยมีการเล่นแบบ

เสี่ยง คือควบคุมตัวเองได้มากกว่า และมีการหมกมุ่นน้อยกว่าผู้มีรายได้สูง ทั้งนี้อาจจะเนื่องจากผู้มีรายได้น้อยต้องใช้จ่ายเงินส่วนใหญ่เป็นค่าใช้จ่ายที่จำเป็นสำหรับการดำรงชีวิต ไม่มีเงินเหลือสำหรับการนำมาเล่นพนัน

8. โมเดลพฤติกรรมเล่นพนันแบบเสี่ยง มีประสิทธิภาพการทำนายสูงกว่าโมเดลความถี่พฤติกรรมการ ฯ แสดงให้เห็นว่าการศึกษาปัญหาการเล่นพนันชนไก่จากความถี่พฤติกรรมอย่างเดียวอาจไม่ได้ข้อค้นพบที่ชัดเจน ดังนั้นควรศึกษาจากลักษณะการเล่นแบบเสี่ยงหรือการหมกมุ่นมัวมา และการควบคุมตัวเองของผู้เล่นจะสะท้อนปัญหาการเล่นได้มากกว่า

## ข้อเสนอแนะ

### ข้อเสนอแนะเชิงนโยบาย

1. จากผลการศึกษาพบว่า ควรสร้างความเข้าใจให้กับประชาชนว่ากีฬาชนไก่กับการพนันชนไก่ ไม่เกี่ยวข้องกัน กีฬาชนไก่เป็นวิถีวัฒนธรรม และเป็นการส่งเสริมอาชีพและการพัฒนาภูมิปัญญาที่ควรมีการส่งเสริมเพื่ออนุรักษ์ไว้ และควรมีนโยบายการส่งเสริมกิจกรรมการเลี้ยงและพัฒนาสายพันธุ์ไก่ชนและกิจกรรมการละเล่นพื้นบ้านให้แยกออกจากธุรกิจการพนัน ทั้งนี้เพื่อให้มีการดำรงอยู่ของการละเล่นที่ทำให้เกิดความสัมพันธ์ในชุมชน พื้นที่สันตนาการของชุมชน ซึ่งส่งผลต่อความมั่นคงของชุมชนในหลาย ๆ ด้าน ส่วนการพนันชนไก่ที่เป็นไปในลักษณะที่ขัดต่อระเบียบกระทรวงมหาดไทยว่าด้วยการพนันชนไก่และกีดปลา พ.ศ. 2552 ที่ถือว่าเป็นการกระทำที่ผิดกฎหมาย ต้องได้รับบทลงโทษ

2. การควบคุมโดยกฎหมายยังมีความจำเป็น แต่พระราชบัญญัติการพนันและระเบียบที่ออกโดยทางการ อาจต้องปรับปรุงสาระให้ทันกับการเปลี่ยนแปลงสังคม การเน้นหนักไปที่การควบคุมและจำกัดการพนันจนเกินไปอาจจะส่งผลกระทบต่อด้านอื่น ๆ เช่น การทำลายพันธุ์กรรมไก่พื้นเมืองของไทย การผูกขาดสายพันธุ์ไก่ฟาร์มโดยกลุ่มทุนการเกษตร ควรแยกกฎหมายควบคุมการพนันออกจากกิจกรรมที่เกี่ยวข้องกับวัฒนธรรม ประเพณีของชุมชน

3. กลุ่มตัวอย่างมีจำนวนครั้งของการเล่นมากกว่าที่สนามชนไก่ได้รับอนุญาตให้เล่น ซึ่งหมายถึงอาจมีการลักลอบเล่นแบบผิดกฎหมาย ดังนั้น จึงควรหาทางให้ชุมชนมีส่วนร่วมในการควบคุมบ่อนชนไก่ ในลักษณะการควบคุมร่วม โดยเฉพาะอย่างยิ่งบ่อนชนไก่แบบบ่อนป่าและบ่อนบ้าน อาจให้คณะกรรมการหมู่บ้านมีบทบาทในการดูแลและติดตามตรวจสอบ จัดสรรผลประโยชน์สู่ชุมชน รวมทั้งการส่งเสริมการเลี้ยงไก่ การออกกฎเกณฑ์การเล่นชนไก่ให้สอดคล้องกับวิถีชีวิตจารีตประเพณีของชุมชน

4. การเล่นพนันชนไก่ โดยส่วนใหญ่จะลักลอบเล่นในพื้นที่ที่ไม่เปิดเผย และอยู่ห่างไกล ควรมีการส่งเสริมให้ชุมชนและองค์กรปกครองส่วนท้องถิ่นในพื้นที่นั้น ๆ ทำหน้าที่ในการมีส่วนร่วมในการควบคุม ตรวจสอบ และ แจ้งข่าวสารกับหน่วยงานที่รับผิดชอบ

ข้อเสนอแนะเพื่อการนำไปปฏิบัติ

1. ผู้เล่นพนันมีทัศนคติที่ดีมากต่อกิจกรรมพนันชนไก่ คือ ยอมรับว่าเป็นกิจกรรมที่มีประโยชน์ต่อวัฒนธรรมและวิถีชุมชน ควรรณรงค์ให้เห็นภาพผลกระทบด้านอื่น ๆ อย่างครอบคลุม รวมทั้งการสร้างค่านิยมที่เหมาะสมเกี่ยวกับการพนัน โดยเฉพาะอย่างยิ่งการพนันประเภทวิถีชุมชน

2. การรับรู้ความสามารถในการควบคุมพฤติกรรมเล่นพนันหรือส่งผลต่อพฤติกรรมมากที่สุด ผู้เล่นพนันชนไก่มักคิดว่าตนเองตนเองสามารถหาข้อมูล และมีทักษะการจับต่อ/ต่อรอง เพื่อให้เล่นชนะได้ ควรชี้ให้เห็นว่าเกมการพนันชนไก่มีปัจจัยอื่นที่ควบคุมไม่ได้อยู่อีกมาก โดยเฉพาะอย่างยิ่งถ้าไก่ชนบางคู่ที่มีเงินเดิมพันสูงมาก ๆ ก็จะมีปัจจัยอื่นซึ่งอยู่เหนือการควบคุมของตนเอง แทรกแซงเข้ามามากขึ้น

3. การคล้อยตามกลุ่มอ้างอิงมีความสำคัญต่อพฤติกรรมเล่นพนัน กลุ่มอ้างอิง หมายถึง คนใกล้ชิดและมีความสำคัญต่อกลุ่มตัวอย่าง เช่น คนในครอบครัว ญาติพี่น้อง รวมทั้งคนอื่น ๆ ในชุมชน ดังนั้นควรให้บุคคลใกล้ชิดรวมทั้งชุมชนตระหนักถึงบทบาทและทำที่ในการช่วยเหลือผู้เล่นทั้งแบบเสี่ยงและแบบติดการพนัน รวมทั้งผู้ที่ได้รับผลกระทบ ควรมีสุนัขช่วยเฝ้าค้ำแนะนำช่วยเหลือโดยการสนับสนุนชุมชน องค์กรปกครองส่วนท้องถิ่น และกรมสุขภาพจิต การแก้ปัญหาการพนันที่ค้ำนึ่งถึงบทบาทสิ่งแวดล้อมของผู้เล่นพนันเป็นแนวทางปัญหาการเสพติดพนันแบบองค์รวมที่ได้รับการยอมรับว่าสามารถแก้ปัญหาได้ผลและมีความยั่งยืน

4. ความปรารถนาหรือแรงขับจากภายในของผู้เล่นพนัน เกิดจากความรู้สึกต้องการได้รับความสนุกตื่นเต้นจากการเล่น ดังนั้นควรสนับสนุนให้ผู้เล่นมีกิจกรรมสันทนาการอื่น ๆ เป็นทางเลือก และควรเป็นกิจกรรมที่เหมาะสมกับกลุ่มคนที่มีอายุ 30 – 50 ปี

ข้อเสนอแนะเพื่อการวิจัย

1. ควรศึกษาแนวทางการปรับปรุงพระราชบัญญัติการพนันการกฎหมายที่มีอยู่เดิมให้ทันกับความเปลี่ยนแปลง และศึกษาแนวทางออกฎระเบียบเฉพาะสำหรับการพนันพื้นบ้าน

2. ควรศึกษาแนวทางการมีส่วนร่วมของชุมชนและองค์กรปกครองส่วนท้องถิ่นให้มีบทบาทในการควบคุมทั้งแบบเป็นทางการ (กฎหมาย พระราชบัญญัติ และระเบียบต่าง ๆ) และแบบไม่เป็นทางการ (การควบคุมทางสังคม)

3. การศึกษาครั้งนี้เน้นปัจจัยภายในของบุคคล การวิจัยครั้งต่อไปควรเพิ่มตัวแปรเชิงสังคมและตัวแปรเชิงโครงสร้างเข้ามาในกรอบแนวคิด

4. ประยุกต์โมเดลของการวิจัยครั้งนี้เพื่อศึกษาพฤติกรรมเล่นพนันชนไก่ในกลุ่มอื่น ๆ โดยศึกษาพฤติกรรมแบบเสี่ยงตามแนวคิดของกรมสุขภาพจิต คือ พฤติกรรมการเล่นแบบหมกมุ่น มัวเมา และความสามารถในการควบคุมตัวเองของผู้เล่น ซึ่งจะสะท้อนปัญหาการพนันได้มากกว่า ศึกษาจากความถี่ของการเล่นมีประสิทธิภาพการทำนายสูงกว่าโมเดลความถี่พฤติกรรม ฯ

## บรรณานุกรม

- กัลยา วานิชย์บัญชา. (2549). *สถิติสำหรับงานวิจัย* (พิมพ์ครั้งที่ 2). กรุงเทพฯ: โรงพิมพ์จุฬาลงกรณ์.  
คงกฤษ เล็กศรีนาค, ณรงค์ พลอยคนัย และวิเชียร โชติ สุขโขไตรรัตน์. (2555). พฤติกรรมการเล่นพนัน  
ของเยาวชน: กรณีศึกษาเขตกรุงเทพมหานคร. *วารสารวิจัย มข. (บศ.)*, 12(4), 55.
- ทองใบ สิงสีทา. (2555). *การพนันรอบบ้าน: ปัญหาที่สังคมไทยไม่อาจมองข้าม*. กรุงเทพฯ:  
สำนักงานกองทุนสนับสนุนการสร้างเสริมสุขภาพ (สสส.)
- นวลน้อย ตรีรัตน์. (2543). พนันบอลต้องแก้ที่ทัศนคติของคนไทย. *Thailand Education*, 1(5), 8-9.
- บุญยืน วงศ์สงวน. (2555). *การพนันชนไก่ชนพื้นที่ภาคเหนือตอนล่าง*. กรุงเทพฯ: สำนักงานกองทุน  
สนับสนุนการสร้างเสริมสุขภาพ (สสส.)
- บุปผา ลาภาวัฒนาพันธ์. (2556). *ความสัมพันธ์ระหว่างการเปิดรับข่าวสารกับทัศนคติ และ  
พฤติกรรมการเล่นการพนันของนิสิตนักศึกษาในสถาบันอุดมศึกษาทั่วประเทศ*.  
กรุงเทพฯ: สำนักงานกองทุนสนับสนุนการสร้างเสริมสุขภาพ (สสส.)
- ผาสุก พงษ์ไพจิตร, สังคีต พิริยะรังสรรค์ และนวลน้อย ตรีรัตน์. (2543). *ห่วย ช่อง บ่อน ยาบ้า :  
เศรษฐกิจนอกกฎหมายกับนโยบายสาธารณะในประเทศไทย*. เชียงใหม่: สำนักงาน  
กองทุนสนับสนุนการวิจัย.
- พระราชบัญญัติการพนัน พุทธศักราช 2478*. (2560). เข้าถึงได้จาก [http://www7.djop.go.th/  
webtest/uploadimg/files/BET%202478.pdf](http://www7.djop.go.th/webtest/uploadimg/files/BET%202478.pdf)
- พระวรภักดิ์ พิบูลย์. (2511). *พจนานุกรมกฎหมายแพ่งพาณิชย์*. กรุงเทพฯ: รุ่งเรืองรัตน์.
- พินิจ ลาภานานนท์ และคณะ (2554). *การศึกษาศถานการณ์ พฤติกรรมและผลกระทบการพนันใน  
ประเทศไทย*. กรุงเทพฯ: จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย.
- มหาวิทยาลัยอัสสัมชัญ. ศูนย์วิจัยความสุขชุมชน. (2553). *รายงานการวิจัย พฤติกรรมและทัศนคติ  
ต่อการเล่นพนันฟุตบอลโลก 2553: กรณีศึกษาประชาชนอายุ 12-60 ปี ในเขต  
กรุงเทพมหานครและหัวเมืองใหญ่ ศูนย์เครือข่ายวิชาการเพื่อสังเกตการณ์และวิจัย  
ความสุขชุมชน*. กรุงเทพฯ: สำนักงานกองทุนสนับสนุนการสร้างเสริมสุขภาพ (สสส.)
- แม่น้ำวาด กุญชร ณ อยุธยา. (2556). *วิถีชีวิตไก่ชนสู่การพนันชนไก่*. กรุงเทพฯ: จุฬาลงกรณ์  
มหาวิทยาลัย.
- ราชบัณฑิตยสถาน. (2546). *พจนานุกรมฉบับราชบัณฑิตยสถาน พ.ศ. 2542*. กรุงเทพฯ: นานมีบุ๊ค  
เซ็นเตอร์

- เรวัต สิงห์เรือง. (2555). *วิถีไถ่ชนสู่การพนันในสังคมไทย: กรณีศึกษาชุมชนภาคตะวันออกเฉียงเหนือ*. กรุงเทพฯ: สำนักงานกองทุนสนับสนุนการสร้างเสริมสุขภาพ (สสส.)
- วิเศษ สุจนพริ้ม. (2555). *การศึกษาการพนันชนไก่ภาคเหนือตอนบน*. กรุงเทพฯ: สำนักงานกองทุนสนับสนุนการสร้างเสริมสุขภาพ (สสส.)
- สมประวิณ มั่นประเสริฐ. (2554). *การศึกษาศาสนาการพนัน พฤติกรรม และผลกระทบการพนันในประเทศไทย : การศึกษาเชิงปริมาณด้วยแบบจำลองทางเศรษฐศาสตร์*. กรุงเทพฯ: สำนักงานกองทุนสนับสนุนการสร้างเสริมสุขภาพ (สสส.)
- สุวรรณ กลั่นแสง. (2555). *การพนันชนไก่พื้นที่จังหวัดสมุทรสงคราม*. กรุงเทพฯ: สำนักงานกองทุนสนับสนุนการสร้างเสริมสุขภาพ (สสส.)
- สำนักงานจังหวัดชลบุรี. (2559). *ทะเบียนสถานที่เล่นพนันชนไก่ (บ่อนไก่) จังหวัดชลบุรี ปี 2559*. ชลบุรี: สำนักงานจังหวัดชลบุรี.
- อัจฉรา พงษ์ศศิธร. (2542). *ความชุกของโรคติดการพนันในบุคลากรของโรงพยาบาลนครปฐม*. กรุงเทพฯ: กระทรวงสาธารณสุข.
- อัจฉราพรรณ กัดสุขะ, เสกสรรค์ ทองคำบรรจง และวาสนา ประवालพฤกษ์. (2551). การศึกษาความไม่แปรเปลี่ยนของโมเดลเชิงสาเหตุของการเล่นพนันฟุตบอล ตามทฤษฎีพฤติกรรมตามแผน ของนักศึกษา ระดับปริญญาตรีในเขตกรุงเทพมหานคร. *วารสารศึกษาศาสตร์ มหาวิทยาลัยขอนแก่น*, 31(4), 25.
- American Psychiatric Association. (1994). *Diagnostic and Statistical Manual of Mental Disorders: DSM-IV*. Washington DC: American Psychiatric Press.
- Ajzen, I. (1985). *From intentions to actions: A theory of planned behavior*. Heidelberg: Springer.
- Ajzen, I. (1987). Attitudes, traits, and actions: Dispositional prediction of behavior in personality and social psychology. *Advances in Experimental Social Psychology*, 20, 1-63.
- Ajzen, I. (1991). *The theory of planned behavior, organizational behavior and human decision processes*. Retrieved from: [http://www.childfinanceinternational.org/index.php?option=com\\_mtree&task=att\\_download&link\\_id=428&cf\\_id=200](http://www.childfinanceinternational.org/index.php?option=com_mtree&task=att_download&link_id=428&cf_id=200)
- Ajzen, I. (2007). *Constructing a TPB questionnaire: Conceptual and methodological*. Retrieved from: <https://people.umass.edu/aizen/pdf/tpb.measurement.pdf>
- Ajzen, I. & Fishbein, M. (1980). *Understanding attitudes and predicting social behavior*, New Jersey: Prentice Hall.

- Ajzen, I., & Driver, B. L. (1991). Prediction of leisure participation from behavioral, normative, and control beliefs: An application of the theory of planned behavior. *Leisure Sciences, 13*(3), 185-204.
- Ajzen, I., & Fishbein, M. (1988). *Theory of reasoned action-theory of planned behavior*. Tampa: University of South Florida.
- Álvarez-Moya, Jiménez-Murcia, Granero, Vallejo, Krug, Bulik, & Fernández-Aranda (2007). Comparison of personality risk factors in bulimia nervosa and pathological gambling. *Compr Psychiatry, 48*(5), 452-7.
- Bagozzi, R. P. (1992). The self-regulation of attitudes, intentions and behavior. *Social Psychology Quarterly, 55*(2), 178-204.
- Canale, N., Vieno, A., Pastore, M., Ghisi, M., & Griffiths, M. D. (2016). Validation of the 8-item Attitudes Towards Gambling Scale (ATGS-8) in a British population survey. *Addictive Behaviors, 54*, 70-74.
- Davis, W. A. (1984). The two senses of desire. *Philosophical Studies, 45*(2), 181-195.
- Diagnostic and statistical manual of mental disorders*. (2000). Retrieved from:  
<http://dsm.psychiatryonline.org/doi/abs/10.1176/appi.books.9780890420249.dsm-iv-tr>
- Esposito, G., Bavel, R., Baranowski, T., & Duch-Brown, N. (2016). Applying the model of goal-directed behavior, including descriptive norms, to physical activity intentions: a contribution to improving the theory of planned behavior. *Psychological Reports, 119*(1), 5-26.
- Fishbein, M. (1979). *A theory of reasoned action: some applications and implications*. *Nebraska Symposium on Motivation, 27*, 65-116.
- Fishbein, M. (1967). *Attitude and the prediction of behavior*. New York: Wiley.
- Fishbein, M., & Ajzen, I. (1975). *Belief, attitude, intention, and behavior: An introduction to theory and research*. Reading, MA: Addison-Wesley.
- Fishbein, M. (1979). A theory of reasoned action: some applications and implications. *Nebraska Symposium on Motivation, 27*, 65-116.
- Gary, S. B. & Kevin, M. M. (1988). A theory of rational addiction. *Journal of Political Economy, 96*(4), 675-700.

- Gerdner, A., & Svensson, K. (2003). *Predictors of gambling problems among male adolescents. International Journal of Social Welfare, 12*(3), 182-192.
- Geffner, E. (2003). *South Oaks Gambling Screen (SOGS)*. Retrieved from:  
[http://www.stopgamblingnow.com/sogs\\_print.htm](http://www.stopgamblingnow.com/sogs_print.htm)
- Gleicher, F., Boninger, D. S., Strathman, A., Armor, D., Hetts, J., & Ahn, M. (1995). *With an eye toward the future: The impact of counterfactual thinking on affect, attitudes, and behavior*. Hillsdale, NJ.: Lawrence Erlbaum Associates
- Gresham, M. S. & David, M. (1957). Techniques of neutralization: A theory of delinquency. *American Sociological Review, 22*(8), 664-70.
- Hogarth, L., Chase, H. W., & Baess, K. (2012). Impaired goal-directed behavioral control in human impulsivity. *The Quarterly Journal of Experimental Psychology, 65*(2), 305-316.
- Jolley, B., Mizerski, R. & Olaru, D. (2006). How habit and satisfaction affects player retention for online gambling. *Journal of Business Research, 59*(6), 770-777
- Kline, R. B. (2005). *Principles and practice of structural equation modeling* (2<sup>nd</sup> ed.). New York: Guilford Press
- Lind, K., Kääriäinen, J., & Kuoppamäki, S. M. (2015). From problem gambling to crime? Findings from the finnish national police information system. *Journal of Gambling Issues, (30)*, 98-123.
- Matsumoto, D. (2009). *The Cambridge dictionary of psychology*. Cambridge: Cambridge University Press.
- McComb, L. J., & Hanson, E. W. (2009). *Problem gambling on college campuses*. Retrieved from: <http://www.ccp.org/hedge/whyhedge/McCombHanson09.pdf>
- Miller, M. W. (1995). Gambling doesn't pay in historic natchez. *Historic Preservation Forum 9*(4), 4047.
- Miller, R., & Howell, G. (2005). *A test of the theory of planned behavior in underage lottery gambling*. Perth, WA: University of Western Australia.
- Oh, H., & Hsu, C. H. (2001). Volitional degrees of gambling behaviors. *Annals of Tourism Research, 28*(3), 618-637.

- Ouellette, J. A., & Wood, W. (1998). Habit and intention in everyday life: The multiple processes by which past behavior predicts future behavior. *Psychological bulletin*, 124 (1), 54.
- Perugini, M., & Bagozzi, R. P. (2001). The role of desires and anticipated emotions in goal-directed behaviors: Broadening and deepening the TPB. *British Journal of Social Psychology*, 40(1), 79-98.
- Perugini, M., & Bagozzi, R. P. (2004). The distinction between desires and intentions. *European Journal of Social Psychology*, 34(1), 69-84.
- Pomering, A. (2012). *Controversial corporate communications in a controversial industry: The neutralization of regulatory change in the Australian electronic gaming industry*. Wollongong: University of Wollongong.
- Shin, S. H., & Montalto, C. P. (2015). The role of impulsivity, cognitive bias, and reasoned action in understanding college student gambling. *Journal of Youth Studies*, 18(3), 376-395.
- Song, H. J., Lee, C. K., Norman, W. C., & Han, H. (2012). The role of responsible gambling strategy in forming behavioral intention: An application of a model of goal-directed behavior. *Journal of Travel Research*, 51(4), 512-523.
- World Health Organization [WHO]. (2015). *Global status report on Gambling 2015*. Geneva: The Organization.

ภาคผนวก

**ภาคผนวก ก**

รายชื่อผู้เชี่ยวชาญตรวจสอบคุณภาพเครื่องมือ

**รายชื่อผู้เชี่ยวชาญตรวจสอบคุณภาพเครื่องมือ**

1. ผู้ช่วยศาสตราจารย์ ดร.ธีระ กุลสวัสดิ์
2. ผู้ช่วยศาสตราจารย์ ดร.วงพัทตร์ ภูพันธ์ศรี
3. อาจารย์ ดร.ปิยะ นาควัชระ

**ภาคผนวก ข**

**แบบสอบถาม**



แบบประเมินความตรงเชิงเนื้อหาเครื่องมือวิจัย

ชื่อผู้เชี่ยวชาญ (ผู้ประเมิน)

.....  
 กรุณาให้ประเมินว่าแบบสอบถามมีความเหมาะสมกับวัตถุประสงค์การวิจัยหรือไม่

**ตอนที่ 1 ทักษะเกี่ยวกับการเสี่ยงโชคกีฬาชนไก่**

กรุณาใส่เครื่องหมาย ✓ ลงในช่องที่ตรงกับความคิดเห็นของท่านมากที่สุด

ท่านเคยมีประสบการณ์ต่อไปนี้มากน้อยเพียงใด	ความสอดคล้อง			
	คนที่1	คนที่2	คนที่3	IOC
6. เป็นกิจกรรมที่ให้ความตื่นเต้น	1	1	1	1
7. เป็นกิจกรรมที่ให้ความสนุกสนาน	1	1	1	1
8. เป็นกิจกรรมเสี่ยงโชคที่ผูกพันอยู่ในวิถีของสังคมไทย	1	1	1	1
9. เป็นกิจกรรมที่สามารถสร้างงาน สร้างอาชีพให้กับคนในชุมชนได้	1	1	1	1
10. เป็นกิจกรรมช่วยส่งเสริมภูมิปัญญา ด้วยการพัฒนาสายพันธุ์ไก่ชน	1	1	1	1

**ตอนที่ 2 ความสามารถในการควบคุมพฤติกรรม**

กรุณาใส่เครื่องหมาย ✓ ลงในช่องที่ตรงกับความคิดเห็นของท่านมากที่สุด

ท่านเคยมีประสบการณ์ต่อไปนี้มากน้อยเพียงใด	ความสอดคล้อง			
	คนที่1	คนที่2	คนที่3	IOC
4. ท่านสามารถหาสนามชนไก่เล่นได้ หากต้องการเสี่ยงโชค	1	1	1	1
5. ท่านสามารถหาข้อมูลเกี่ยวกับประวัติของไก่ชน หรือ ข้อมูลอื่น ๆ เพื่อเล่นให้ชนะได้	1	1	1	1
4. ท่านมีทักษะในการจับต่อ/ต่อรองเพื่อเล่นให้ชนะได้	1	1	1	1
5. ท่านมีเงินเพียงพอที่จะเสี่ยงโชคในสนามกีฬาชนไก่ได้	1	1	1	1

### ตอนที่ 3 การคล้อยตามกลุ่มอ้างอิง

กรุณาใส่เครื่องหมาย ✓ ลงในช่องที่ตรงกับความคิดเห็นของท่านมากที่สุด

ท่านเคยมีประสบการณ์ต่อไปนี้มากน้อยเพียงใด	ความสอดคล้อง			
	คนที่1	คนที่2	คนที่3	IOC
4. บุคคลใกล้ชิดและมีความสำคัญต่อท่าน <u>ยอมรับ</u> ได้ที่ท่านเสี่ยงโชคกับกีฬาชนไก่	1	0	1	.67
5. บุคคลใกล้ชิดและมีความสำคัญต่อท่าน <u>ไม่คัดค้าน</u> ที่ท่านเสี่ยงโชคกับกีฬาชนไก่	1	1	1	1
6. บุคคลใกล้ชิดและมีความสำคัญต่อท่าน <u>ไม่ตำหนิ</u> ที่ท่านเสี่ยงโชคกับกีฬาชนไก่	0	1	1	.67

### ตอนที่ 4 ความปรารถนา

กรุณาใส่เครื่องหมาย ✓ ลงในช่องที่ตรงกับความคิดเห็นของท่านมากที่สุด

ท่านเคยมีประสบการณ์ต่อไปนี้มากน้อยเพียงใด	ความสอดคล้อง			
	คนที่1	คนที่2	คนที่3	ความสอดคล้อง
1. ท่านรู้สึกต้องการได้รับความสนุกเพลิดเพลินจากการเล่นพนันชนไก่	1	1	1	1
2. รู้สึกมีแรงกระตุ้นภายในทำให้ต้องการที่จะได้เล่นพนันชนไก่	1	1	1	1
3. รอคอยให้ถึงเวลาที่จะได้เล่นพนันชนไก่	1	1	1	1

### ตอนที่ 5 ประสบการณ์การเสี่ยงโชคกับพนันชนไก่

กรุณาใส่เครื่องหมาย ✓ ลงในช่องที่ตรงกับความคิดเห็นของท่านมากที่สุด

ท่านเคยมีประสบการณ์ต่อไปนี้มากน้อยเพียงใด	ความสอดคล้อง			
	คนที่1	คนที่2	คนที่3	IOC
1. ท่านเคยเสี่ยงโชคกับกีฬาชนไก่โดยใช้เงินจำนวนมาก	1	1	1	1
2. ท่านต้องเพิ่มเงินเดิมพันกีฬาชนไก่ เพื่อเพิ่มความตื่นเต้น	1	1	1	1
3. ท่านต้องกลับไปเล่นแก้มือ เพราะหวังว่าจะได้ทุนคืน	1	1	1	1
4. ท่านเคยยืมเงินคนอื่น / ขาย หรือจำนำของมาค่าเพื่อนำเงินมาเสี่ยงโชคกับกีฬาชนไก่	1	1	1	1

<b>ความคิดเห็นและประสบการณ์การเลี้ยงโชคกีฬานกไก่</b>	<b>ความคิดเห็น ผู้เชี่ยวชาญ</b>																										
<p><b>ส่วนที่ 1 ข้อมูลทั่วไปของผู้ตอบแบบสอบถาม</b></p> <p>คำชี้แจง กรุณาใส่เครื่องหมาย ✓ ใน <input type="checkbox"/> หรือเติมคำในช่องว่างให้สมบูรณ์</p> <ol style="list-style-type: none"> <li>อายุ.....ปี</li> <li>สถานภาพ           <table style="width: 100%; border: none;"> <tr> <td><input type="checkbox"/> โสด</td> <td><input type="checkbox"/> สมรส</td> </tr> <tr> <td><input type="checkbox"/> หม้าย/หย่าร้าง</td> <td><input type="checkbox"/> แยกกันอยู่</td> </tr> </table> </li> <li>ระดับการศึกษา           <table style="width: 100%; border: none;"> <tr> <td><input type="checkbox"/> ไม่ได้เรียนหนังสือ</td> <td><input type="checkbox"/> ประถมศึกษา</td> </tr> <tr> <td><input type="checkbox"/> มัธยมศึกษาตอนต้น</td> <td><input type="checkbox"/> มัธยมศึกษาตอนปลาย/ ปวช.</td> </tr> <tr> <td><input type="checkbox"/> อนุปริญญา/ ปวส.</td> <td><input type="checkbox"/> ปริญญาตรี</td> </tr> <tr> <td><input type="checkbox"/> สูงกว่าปริญญาตรี</td> <td></td> </tr> </table> </li> <li>อาชีพ           <table style="width: 100%; border: none;"> <tr> <td><input type="checkbox"/> รับราชการ/รัฐวิสาหกิจ</td> <td><input type="checkbox"/> ค้าขาย/ธุรกิจส่วนตัว</td> </tr> <tr> <td><input type="checkbox"/> เกษตรกรรม/ประมง</td> <td><input type="checkbox"/> พนักงานบริษัท</td> </tr> <tr> <td><input type="checkbox"/> รับจ้าง/ก่อสร้าง</td> <td><input type="checkbox"/> นักเรียน/นักศึกษา</td> </tr> <tr> <td><input type="checkbox"/> อื่น ๆ ระบุ.....</td> <td></td> </tr> </table> </li> <li>รายได้เฉลี่ยต่อเดือน           <table style="width: 100%; border: none;"> <tr> <td><input type="checkbox"/> ไม่เกิน 5,000 บาท</td> <td><input type="checkbox"/> 5,001-10,000 บาท</td> </tr> <tr> <td><input type="checkbox"/> 10,001-15,000 บาท</td> <td><input type="checkbox"/> 15,001-20,000 บาท</td> </tr> <tr> <td><input type="checkbox"/> 20,001-25,000 บาท</td> <td><input type="checkbox"/> มากกว่า 25,001 บาท</td> </tr> </table> </li> </ol>	<input type="checkbox"/> โสด	<input type="checkbox"/> สมรส	<input type="checkbox"/> หม้าย/หย่าร้าง	<input type="checkbox"/> แยกกันอยู่	<input type="checkbox"/> ไม่ได้เรียนหนังสือ	<input type="checkbox"/> ประถมศึกษา	<input type="checkbox"/> มัธยมศึกษาตอนต้น	<input type="checkbox"/> มัธยมศึกษาตอนปลาย/ ปวช.	<input type="checkbox"/> อนุปริญญา/ ปวส.	<input type="checkbox"/> ปริญญาตรี	<input type="checkbox"/> สูงกว่าปริญญาตรี		<input type="checkbox"/> รับราชการ/รัฐวิสาหกิจ	<input type="checkbox"/> ค้าขาย/ธุรกิจส่วนตัว	<input type="checkbox"/> เกษตรกรรม/ประมง	<input type="checkbox"/> พนักงานบริษัท	<input type="checkbox"/> รับจ้าง/ก่อสร้าง	<input type="checkbox"/> นักเรียน/นักศึกษา	<input type="checkbox"/> อื่น ๆ ระบุ.....		<input type="checkbox"/> ไม่เกิน 5,000 บาท	<input type="checkbox"/> 5,001-10,000 บาท	<input type="checkbox"/> 10,001-15,000 บาท	<input type="checkbox"/> 15,001-20,000 บาท	<input type="checkbox"/> 20,001-25,000 บาท	<input type="checkbox"/> มากกว่า 25,001 บาท	<p><b>ส่วนที่ 1</b></p> <p>1. ....</p> <p>2. ....</p> <p>3. ....</p> <p>4. ....</p> <p>5. ....</p>
<input type="checkbox"/> โสด	<input type="checkbox"/> สมรส																										
<input type="checkbox"/> หม้าย/หย่าร้าง	<input type="checkbox"/> แยกกันอยู่																										
<input type="checkbox"/> ไม่ได้เรียนหนังสือ	<input type="checkbox"/> ประถมศึกษา																										
<input type="checkbox"/> มัธยมศึกษาตอนต้น	<input type="checkbox"/> มัธยมศึกษาตอนปลาย/ ปวช.																										
<input type="checkbox"/> อนุปริญญา/ ปวส.	<input type="checkbox"/> ปริญญาตรี																										
<input type="checkbox"/> สูงกว่าปริญญาตรี																											
<input type="checkbox"/> รับราชการ/รัฐวิสาหกิจ	<input type="checkbox"/> ค้าขาย/ธุรกิจส่วนตัว																										
<input type="checkbox"/> เกษตรกรรม/ประมง	<input type="checkbox"/> พนักงานบริษัท																										
<input type="checkbox"/> รับจ้าง/ก่อสร้าง	<input type="checkbox"/> นักเรียน/นักศึกษา																										
<input type="checkbox"/> อื่น ๆ ระบุ.....																											
<input type="checkbox"/> ไม่เกิน 5,000 บาท	<input type="checkbox"/> 5,001-10,000 บาท																										
<input type="checkbox"/> 10,001-15,000 บาท	<input type="checkbox"/> 15,001-20,000 บาท																										
<input type="checkbox"/> 20,001-25,000 บาท	<input type="checkbox"/> มากกว่า 25,001 บาท																										
<p><b>ส่วนที่ 2 ประสบการณ์การเลี้ยงโชคกับกีฬานกไก่</b></p> <ol style="list-style-type: none"> <li>ท่านเลี้ยงโชคกับกีฬานกไก่อ้อยู่แค่ไหน           <table style="width: 100%; border: none;"> <tr> <td><input type="checkbox"/> ประจำ (ทุกสัปดาห์ หรือแทบทุกสัปดาห์ที่มีการเปิดสนาม)</td> </tr> <tr> <td><input type="checkbox"/> บ่อย ๆ (ไม่ทุกสัปดาห์ แต่มาสัปดาห์ละ 1-2 ครั้ง)</td> </tr> <tr> <td><input type="checkbox"/> นาน ๆ มาครั้ง แล้วแต่ความสะดวกและโอกาส)</td> </tr> </table> </li> <li>โดยเฉลี่ยต่อเดือน ท่านมาเลี้ยงโชคกับกีฬานกไก่อีกี่วัน.....วัน/ เดือน.</li> </ol>	<input type="checkbox"/> ประจำ (ทุกสัปดาห์ หรือแทบทุกสัปดาห์ที่มีการเปิดสนาม)	<input type="checkbox"/> บ่อย ๆ (ไม่ทุกสัปดาห์ แต่มาสัปดาห์ละ 1-2 ครั้ง)	<input type="checkbox"/> นาน ๆ มาครั้ง แล้วแต่ความสะดวกและโอกาส)	<p><b>ส่วนที่ 2</b></p> <p>1. ....</p> <p>2. ....</p>																							
<input type="checkbox"/> ประจำ (ทุกสัปดาห์ หรือแทบทุกสัปดาห์ที่มีการเปิดสนาม)																											
<input type="checkbox"/> บ่อย ๆ (ไม่ทุกสัปดาห์ แต่มาสัปดาห์ละ 1-2 ครั้ง)																											
<input type="checkbox"/> นาน ๆ มาครั้ง แล้วแต่ความสะดวกและโอกาส)																											

ภาคผนวก ค  
เครื่องมือวิจัย



แบบสอบถาม

ความคิดเห็นและประสบการณ์การเสี่ยงโชคพนันชนไก่ของประชาชนในจังหวัดชลบุรี

ตอนที่ 1 ทักษะเกี่ยวกับการเสี่ยงโชคพนันชนไก่

กรุณาใส่เครื่องหมาย ✓ ลงในช่องที่ตรงกับความคิดเห็นของท่านมากที่สุด

ท่านรู้สึกอย่างไรพนันชนไก่	ไม่เห็นด้วย	เห็นด้วย	เห็นด้วยมาก	เห็นด้วยมากที่สุด
1. เป็นกิจกรรมที่ให้ความตื่นเต้น				
2. เป็นกิจกรรมที่ให้ความสนุกสนาน				
3. เป็นกิจกรรมเสี่ยงโชคที่ผูกพันอยู่ในวิถีของสังคมไทย				
4. เป็นกิจกรรมที่สามารถสร้างงาน สร้างอาชีพให้กับคนในชุมชนได้				
5. เป็นกิจกรรมช่วยส่งเสริมภูมิปัญญา ด้วยการพัฒนาสายพันธุ์ไก่ชน				

ตอนที่ 2 ความสามารถในการควบคุมพฤติกรรม

กรุณาใส่เครื่องหมาย ✓ ลงในช่องที่ตรงกับความคิดเห็นของท่านมากที่สุด

ท่านเห็นด้วยกับข้อความต่อไปนี้มากน้อยเพียงใด	ไม่เห็นด้วย	เห็นด้วย	เห็นด้วยมาก	เห็นด้วยมากที่สุด
6. ท่านสามารถหาสนามชนไก่เล่นได้ หากต้องการเสี่ยงโชค				
7. ท่านสามารถหาข้อมูลเกี่ยวกับประวัติของไก่ชน หรือข้อมูลอื่น ๆ เพื่อเล่นให้ชนะได้				
8. ท่านมีทักษะในการขันต่อ/ต่อรองเพื่อเล่นให้ชนะได้				
9. ท่านมีเงินเพียงพอที่จะเสี่ยงโชคในสนามพนันชนไก่ได้				

### ตอนที่ 3 การคล้อยตามกลุ่มอ้างอิง

กรุณาใส่เครื่องหมาย ✓ ลงในช่องที่ตรงกับความคิดเห็นของท่านมากที่สุด

ความคิดเห็นเกี่ยวกับข้อความต่อไปนี้มากน้อยเพียงใด	ไม่เห็นด้วย	เห็นด้วย	เห็นด้วยมาก	เห็นด้วยมากที่สุด
7. บุคคลใกล้ชิดและมีความสำคัญต่อท่าน <u>ยอมรับ</u> ได้ที่ท่านเสี่ยงโชคกับพนันชนไก่				
8. บุคคลใกล้ชิดและมีความสำคัญต่อท่าน <u>ไม่คัดค้าน</u> ที่ท่านเสี่ยงโชคกับพนันชนไก่				
9. บุคคลใกล้ชิดและมีความสำคัญต่อท่าน <u>ไม่ตำหนิ</u> ที่ท่านเสี่ยงโชคกับพนันชนไก่				

### ตอนที่ 4 ความปรารถนา

กรุณาใส่เครื่องหมาย ✓ ลงในช่องที่ตรงกับความคิดเห็นของท่านมากที่สุด

ความคิดเห็นเกี่ยวกับข้อความต่อไปนี้มากน้อยเพียงใด	ไม่เห็นด้วย	เห็นด้วย	เห็นด้วยมาก	เห็นด้วยมากที่สุด
4. ท่านรู้สึกต้องการได้รับความสนุกเพลิดเพลินจากการเล่นพนันชนไก่				
5. รู้สึกมีแรงกระตุ้นภายในทำให้ต้องการที่จะได้เล่นพนันชนไก่				
6. รอคอยให้ถึงเวลาที่จะได้เล่นพนันชนไก่				

### ตอนที่ 5 ประสบการณ์การเสี่ยงโชคกับพนันชนไก่

กรุณาใส่เครื่องหมาย ✓ ลงในช่องที่ตรงกับความคิดเห็นของท่านมากที่สุด

ท่านเคยมีประสบการณ์ต่อไปนี้มากน้อยเพียงใด	ไม่เคย	บางครั้ง	บ่อยครั้ง	ประจำ
5. ท่านเคยเสี่ยงโชคกับพนันชนไก่โดยใช้เงินจำนวนมาก				
6. ท่านต้องเพิ่มเงินเดิมพันพนันชนไก่ เพื่อเพิ่มความตื่นเต้น				
7. ท่านต้องกลับไปเล่นแก้มือ เพราะหวังว่าจะได้ทุนคืน				
8. ท่านเคยยืมเงินคนอื่น / ขาย หรือจำนำของมาค่าเพื่อนำเงินมาเสี่ยงโชคกับพนันชนไก่				

### ตอนที่ 6 ประสิทธิภาพการเลี้ยงโชคในอดีต

2. ท่านเลี้ยงโชคกับพนักงนไก่อ้อยแค่ไหน

- ประจำ (ทุกสัปดาห์ หรือแทบทุกสัปดาห์ที่มีการเปิดสนาม)
- บ่อย ๆ (ไม่ทุกสัปดาห์ แต่มาสัปดาห์ละ 1-2 ครั้ง)
- นาน ๆ มาครั้ง แล้วแต่ความสะดวกและโอกาส)

2. โดยเฉลี่ยต่อเดือน ท่านมาเลี้ยงโชคกับพนักงนไก่อ้อยกี่วัน .....วัน/ เดือน.

### ตอนที่ 7 ข้อมูลทั่วไปของผู้ตอบแบบสอบถาม

คำชี้แจง กรุณาใส่เครื่องหมาย ✓ ใน  หรือเติมคำในช่องว่างให้สมบูรณ์

6. อายุ .....ปี

7. สถานภาพ

- โสด  สมรส
- หม้าย/ หย่าร้าง  แยกกันอยู่

8. ระดับการศึกษา

- ไม่ได้เรียนหนังสือ  ประถมศึกษา
- มัธยมศึกษาตอนต้น  มัธยมศึกษาตอนปลาย/ ปวช.
- อนุปริญญา/ ปวส.  ปริญญาตรี
- สูงกว่าปริญญาตรี

9. อาชีพ

- รับราชการ/ รัฐวิสาหกิจ  ค้าขาย/ ธุรกิจส่วนตัว
- เกษตรกรรม/ ประมง  พนักงานบริษัท
- รับจ้าง/ ก่อสร้าง  นักเรียน/ นักศึกษา
- อื่น ๆ ระบุ.....

10. รายได้เฉลี่ยต่อเดือน

- ไม่เกิน 5,000 บาท  5,001-10,000 บาท
- 10,001-15,000 บาท  15,001-20,000 บาท
- 20,001-25,000 บาท  มากกว่า 25,001 บาท

.....

ภาคผนวก ง  
ผลการวิเคราะห์

**Reliability****Reliability Statistics**

Cronbach's Alpha	N of Items
.836	4

**Item-Total Statistics**

	Scale Mean if Item Deleted	Scale Variance if Item Deleted	Corrected Item-Total Correlation	Cronbach's Alpha if Item Deleted
Beh1	8.7333	3.168	.739	.766
Beh2	8.9000	3.128	.842	.732
Beh3	8.9000	3.128	.842	.732
Beh4	9.3667	2.930	.441	.951

**Reliability Statistics**

Cronbach's Alpha	N of Items
.961	5

**Item-Total Statistics**

	Scale Mean if Item Deleted	Scale Variance if Item Deleted	Corrected Item-Total Correlation	Cronbach's Alpha if Item Deleted
ตื่นเต้น	11.8710	4.716	.957	.941
สนุก	11.9677	4.499	.915	.948
วิธีชุมชน	11.9032	5.424	.678	.983
สร้างอาชีพ รายได้	11.8710	4.716	.957	.941
พัฒนาภูมิปัญญา	11.8710	4.716	.957	.941

**Reliability Statistics**

Cronbach's Alpha	N of Items
.930	4

**Item-Total Statistics**

	Scale Mean if Item Deleted	Scale Variance if Item Deleted	Corrected Item-Total Correlation	Cronbach's Alpha if Item Deleted
Cont1	7.2581	4.798	.698	.952
Cont2	7.0323	4.432	.877	.897
Cont3	6.9677	4.099	.863	.901
Cont4	7.0000	4.133	.922	.880

**Reliability Statistics**

Cronbach's Alpha	N of Items
.894	3

**Item-Total Statistics**

	Scale Mean if Item Deleted	Scale Variance if Item Deleted	Corrected Item-Total Correlation	Cronbach's Alpha if Item Deleted
RefGr1	4.3548	2.370	.794	.846
RefGr2	4.4194	2.252	.837	.808
RefGr3	4.3871	2.378	.744	.890

**Reliability Statistics**

Cronbach's Alpha	N of Items
.981	3

**Item-Total Statistics**

	Scale Mean if Item Deleted	Scale Variance if Item Deleted	Corrected Item-Total Correlation	Cronbach's Alpha if Item Deleted
Desire1	6.3548	1.503	.948	.979
Desire2	6.3226	1.559	.980	.957
Desire3	6.3548	1.503	.948	.979

**Reliability Statistics**

Cronbach's Alpha	N of Items
.961	5

**Item-Total Statistics**

	Scale Mean if Item Deleted	Scale Variance if Item Deleted	Corrected Item-Total Correlation	Cronbach's Alpha if Item Deleted
ตื่นเต้น	11.8710	4.716	.957	.941
สนุก	11.9677	4.499	.915	.948
วิธีชุมชน	11.9032	5.424	.678	.983
สร้างอาชีพ รายได้	11.8710	4.716	.957	.941
พัฒนาภูมิปัญญา	11.8710	4.716	.957	.941

## Descriptive Statistics

### Descriptive Statistics

	N	Minimum	Maximum	Mean	Std. Deviation
อายุ	400	14.00	99.00	42.4075	15.74456
Valid N (listwise)	400				

### Frequency Table

#### อายุช่วง

	Frequency	Percent	Valid Percent	Cumulative Percent
Valid <=20	14	3.5	3.6	3.6
21-30	71	17.8	18.2	21.8
31-40	119	29.8	30.5	52.3
41-50	102	25.5	26.2	78.5
51-60	60	15.0	15.4	93.8
61-80	24	6.0	6.2	100.0
Total	390	97.5	100.0	
Missing MISSING	10	2.5		
Total	400	100.0		

#### สถานภาพ

	Frequency	Percent	Valid Percent	Cumulative Percent
Valid โสด	55	13.8	13.8	13.8
สมรส	288	72.0	72.0	85.8
หม้าย/หย่าร้าง	24	6.0	6.0	91.8
แยกกันอยู่	33	8.3	8.3	100.0
Total	400	100.0	100.0	

## อาชีพ

	Frequency	Percent	Valid Percent	Cumulative Percent
รับราชการ/ รัฐวิสาหกิจ	47	11.8	11.8	11.8
ค้าขาย/ธุรกิจส่วนตัว	161	40.3	40.3	52.0
เกษตรกรรม/ประมง	102	25.5	25.5	77.5
Valid พนักงานบริษัท	60	15.0	15.0	92.5
รับจ้าง/ก่อสร้าง	20	5.0	5.0	97.5
นักเรียน/นักศึกษา	6	1.5	1.5	99.0
อื่น ๆ	4	1.0	1.0	100.0
Total	400	100.0	100.0	

## รายได้เฉลี่ยต่อเดือน

	Frequency	Percent	Valid Percent	Cumulative Percent
ไม่เกิน 5,000 บาท	31	7.8	7.8	7.8
5,001-10,000 บาท	48	12.0	12.0	19.8
10,001-15,000 บาท	44	11.0	11.0	30.8
Valid 15,001-20,000 บาท	96	24.0	24.0	54.8
20,001-25,000 บาท	14	3.5	3.5	58.3
มากกว่า 25,000 บาท	167	41.8	41.8	100.0
Total	400	100.0	100.0	

**Descriptive Statistics**

	N	Minimum	Maximum	Mean	Std. Deviation
Beh1	400	1.00	4.00	3.0000	.82565
Beh2	400	1.00	4.00	2.8200	.79636
Beh3	400	1.00	4.00	2.3700	1.07284
Beh4	400	1.00	4.00	2.7275	.76138
พฤติกรรม	400	1.00	4.00	2.7300	.76099
เล่นเฉลี่ยต่อเดือน	376	1.00	7.00	2.6144	1.19675
Valid N (listwise)	376				

**Descriptive Statistics**

	N	Minimum	Maximum	Mean	Std. Deviation
Att1	400	2.00	4.00	3.2375	.54941
Att2	400	1.00	4.00	3.2325	.57817
Att3	400	1.00	4.00	3.2675	.53541
Att4	400	1.00	4.00	3.2500	.53686
Att5	400	1.00	4.00	3.2525	.54266
ทัศนคติ	400	1.40	4.00	3.2480	.51201
Valid N (listwise)	400				

**Descriptive Statistics**

	N	Minimum	Maximum	Mean	Std. Deviation
Cont1	400	1.00	4.00	2.0050	.83769
Cont2	400	1.00	4.00	2.4200	.75831
Cont3	400	1.00	4.00	2.5800	.78750
Cont4	400	1.00	4.00	2.6650	.82734
รับรู้ความสามารถควบคุม	400	1.00	3.75	2.4175	.64797
Valid N (listwise)	400				

## Descriptive Statistics

	N	Minimum	Maximum	Mean	Std. Deviation
RefGr1	400	1.00	4.00	2.3925	.95955
RefGr2	400	1.00	4.00	2.4075	.87083
RefGr3	400	1.00	4.00	2.3450	.90997
คล้อยตามกลุ่มอ้างอิง	400	1.00	4.00	2.3817	.82794
Valid N (listwise)	400				

## Correlations Model 1

	พฤติกรรมเฉลี่ย	ทัศนคติเฉลี่ย	รับรู้ความสามารถควบคุมเฉลี่ย	คล้อยตามกลุ่มอ้างอิงเฉลี่ย	ความปรารถนาเฉลี่ย	อายุ	เล่นเฉลี่ยต่อเดือน
Pearson Correlation	1	.363**	.465**	.425**	.478**	.063	.289**
Sig. (2-tailed)		.000	.000	.000	.000	.211	.000
N	400	400	400	400	400	400	376
Pearson Correlation	.363**	1	.179**	.258**	.439**	.271**	.234**
Sig. (2-tailed)	.000		.000	.000	.000	.000	.000
N	400	400	400	400	400	400	376
Pearson Correlation	.465**	.179**	1	.303**	.320**	-.007	.343**
Sig. (2-tailed)	.000	.000		.000	.000	.885	.000
N	400	400	400	400	400	400	376
Pearson Correlation	.425**	.258**	.303**	1	.306**	.083	.203**
Sig. (2-tailed)	.000	.000	.000		.000	.097	.000
N	400	400	400	400	400	400	376
Pearson Correlation	.478**	.439**	.320**	.306**	1	.155**	.224**
Sig. (2-tailed)	.000	.000	.000	.000		.002	.000
N	400	400	400	400	400	400	376
Pearson Correlation	.063	.271**	-.007	.083	.155**	1	.081
Sig. (2-tailed)	.211	.000	.885	.097	.002		.116
N	400	400	400	400	400	400	376
Pearson Correlation	.289**	.234**	.343**	.203**	.224**	.081	1
Sig. (2-tailed)	.000	.000	.000	.000	.000	.116	
N	376	376	376	376	376	376	376

\*\* . Correlation is significant at the 0.01 level (2-tailed).

## Regression

### Model Summary

Model	R	R Square	Adjusted R Square	Std. Error of the Estimate
1	.603 <sup>a</sup>	.363	.353	.59478

a. Predictors: (Constant), เล่นเฉลี่ยต่อเดือน, อายุ, คล้อยตามกลุ่มอ้างอิงเฉลี่ย, ความปรารถนาเฉลี่ย, รับรู้ความสามารถควบคุมเฉลี่ย, ทักษะคิดเฉลี่ย

### ANOVA<sup>a</sup>

Model		Sum of Squares	df	Mean Square	F	Sig.
1	Regression	87.546	5	17.509	14.411	.000 <sup>b</sup>
	Residual	449.536	370	1.215		
	Total	537.082	375			

a. Dependent Variable: เล่นเฉลี่ยต่อเดือน

b. Predictors: (Constant), อายุ, รับรู้ความสามารถควบคุมเฉลี่ย, คล้อยตามกลุ่มอ้างอิงเฉลี่ย, ทักษะคิดเฉลี่ย, ความปรารถนาเฉลี่ย

### Coefficients<sup>a</sup>

Model		Unstandardized Coefficients		Standardized Coefficients	t	Sig.
		B	Std. Error	Beta		
1	(Constant)	-.584	.432		-1.350	.178
	ทักษะคิดเฉลี่ย	.340	.129	.143	2.638	.009
	รับรู้ความสามารถควบคุมเฉลี่ย	.551	.097	.287	5.656	.000
	คล้อยตามกลุ่มอ้างอิงเฉลี่ย	.109	.074	.075	1.475	.141
	ความปรารถนาเฉลี่ย	.121	.107	.062	1.128	.260
	อายุ	.002	.004	.027	.541	.589

a. Dependent Variable: เล่นเฉลี่ยต่อเดือน

## Correlations Model 2

		เล่นเฉลี่ย ต่อเดือน	ทัศนค ติเฉลี่ย	รับรู้ ความสามารถ ควบคุมเฉลี่ย	คล้ายตามกลุ่ม อ้างอิงเฉลี่ย	ความ ปรารถนา เฉลี่ย	อายุ
เล่นเฉลี่ยต่อเดือน	Pearson Correlation	1	.234**	.343**	.203**	.224**	.081
	Sig. (2-tailed)		.000	.000	.000	.000	.116
	N	376	376	376	376	376	376
ทัศนคติเฉลี่ย	Pearson Correlation	.234**	1	.179**	.258**	.439**	.271**
	Sig. (2-tailed)	.000		.000	.000	.000	.000
	N	376	400	400	400	400	400
รับรู้ความสามารถควบคุม เฉลี่ย	Pearson Correlation	.343**	.179**	1	.303**	.320**	-.007
	Sig. (2-tailed)	.000	.000		.000	.000	.885
	N	376	400	400	400	400	400
คล้ายตามกลุ่มอ้างอิงเฉลี่ย	Pearson Correlation	.203**	.258**	.303**	1	.306**	.083
	Sig. (2-tailed)	.000	.000	.000		.000	.097
	N	376	400	400	400	400	400
ความปรารถนาเฉลี่ย	Pearson Correlation	.224**	.439**	.320**	.306**	1	.155**
	Sig. (2-tailed)	.000	.000	.000	.000		.002
	N	376	400	400	400	400	400
อายุ	Pearson Correlation	.081	.271**	-.007	.083	.155**	1
	Sig. (2-tailed)	.116	.000	.885	.097	.002	
	N	376	400	400	400	400	400

\*\* . Correlation is significant at the 0.01 level (2-tailed).

## Model Summary

Model	R	R Square	Adjusted R Square	Std. Error of the Estimate
1	.404 <sup>a</sup>	.163	.152	1.10225

a. Predictors: (Constant), อายุ, รับรู้ความสามารถควบคุมเฉลี่ย, คล้ายตามกลุ่มอ้างอิงเฉลี่ย, ทัศนคติเฉลี่ย, ความปรารถนาเฉลี่ย

**ANOVA<sup>a</sup>**

Model		Sum of Squares	df	Mean Square	F	Sig.
1	Regression	87.546	5	17.509	14.411	.000 <sup>b</sup>
	Residual	449.536	370	1.215		
	Total	537.082	375			

a. Dependent Variable: เล่นเฉลี่ยต่อเดือน

b. Predictors: (Constant), อายุ, รับรู้ความสามารถควบคุมเฉลี่ย, คล้อยตามกลุ่มอ้างอิงเฉลี่ย, ทักษะคิดเฉลี่ย, ความปรารถนาเฉลี่ย

**Coefficients<sup>a</sup>**

Model		Unstandardized Coefficients		Standardized Coefficients	t	Sig.
		B	Std. Error	Beta		
1	(Constant)	-.584	.432		-1.350	.178
	ทักษะคิดเฉลี่ย	.340	.129	.143	2.638	.009
	รับรู้ความสามารถควบคุมเฉลี่ย	.551	.097	.287	5.656	.000
	คล้อยตามกลุ่มอ้างอิงเฉลี่ย	.109	.074	.075	1.475	.141
	ความปรารถนาเฉลี่ย	.121	.107	.062	1.128	.260
	อายุ	.002	.004	.027	.541	.589

a. Dependent Variable: เล่นเฉลี่ยต่อเดือน

**Model Summary**

Model	R	R Square	Adjusted R Square	Std. Error of the Estimate
1	.404 <sup>a</sup>	.163	.152	1.10225

a. Predictors: (Constant), อายุ, รับรู้ความสามารถควบคุมเฉลี่ย, คล้อยตามกลุ่มอ้างอิงเฉลี่ย, ทักษะคิดเฉลี่ย, ความปรารถนาเฉลี่ย

**ANOVA<sup>a</sup>**

Model		Sum of Squares	df	Mean Square	F	Sig.
1	Regression	87.546	5	17.509	14.411	.000 <sup>b</sup>
	Residual	449.536	370	1.215		
	Total	537.082	375			

a. Dependent Variable: เล่นเฉลี่ยต่อเดือน

b. Predictors: (Constant), อายุ, รับรู้ความสามารถควบคุมเฉลี่ย, คล้อยตามกลุ่มอ้างอิงเฉลี่ย, ทักษะคิดเฉลี่ย, ความปรารถนาเฉลี่ย

**Coefficients<sup>a</sup>**

Model		Unstandardized Coefficients		Standardized Coefficients	t	Sig.
		B	Std. Error	Beta		
1	(Constant)	-.584	.432		-1.350	.178
	ทักษะคิดเฉลี่ย	.340	.129	.143	2.638	.009
	รับรู้ความสามารถควบคุมเฉลี่ย	.551	.097	.287	5.656	.000
	คล้อยตามกลุ่มอ้างอิงเฉลี่ย	.109	.074	.075	1.475	.141
	ความปรารถนาเฉลี่ย	.121	.107	.062	1.128	.260
	อายุ	.002	.004	.027	.541	.589

a. Dependent Variable: เล่นเฉลี่ยต่อเดือน