



รายงานการวิจัย

พฤติกรรมการติดพนันออนไลน์:

ปัจจัยเชิงสาเหตุ กระบวนการ ผลกระทบทางพฤติกรรมศาสตร์
และแนวทางการช่วยเหลือผู้เรียนที่ติดพนันออนไลน์
สำหรับครูแนะแนวในสถานศึกษา

โดย พศ.ดร.วิไลลักษณ์ ลังกา และคณะ



ได้รับทุนสนับสนุนจาก
ศูนย์ศึกษาปัญหาการเสพติด (ศศก.)



รายงานการวิจัยพฤติกรรมกรรมการติดพันออนไลน์: ปัจจัยเชิงสาเหตุ กระบวนการ
ผลกระทบทางพฤติกรรมศาสตร์ และแนวทางการช่วยเหลือผู้เรียนที่ติดพันออนไลน์
สำหรับครูแนะแนวในสถานศึกษา

คณะผู้วิจัย

ผศ.ดร.วิไลลักษณ์ ลังกา	หัวหน้าโครงการวิจัย
รศ.ดร.พัชราภรณ์ ศรีสวัสดิ์	นักวิจัยร่วม
ผศ.ดร.นริศรา พึ่งโพธิ์สภ	นักวิจัยร่วม
นางชนชม ดิถีโกคินสกุล	นักวิจัยร่วม
นางสาวธนวรรณ วงษ์สวรรค์	นักวิจัยร่วม

ได้รับทุนสนับสนุนจาก ศูนย์ศึกษาปัญหาการเสพติด (ศศก.)

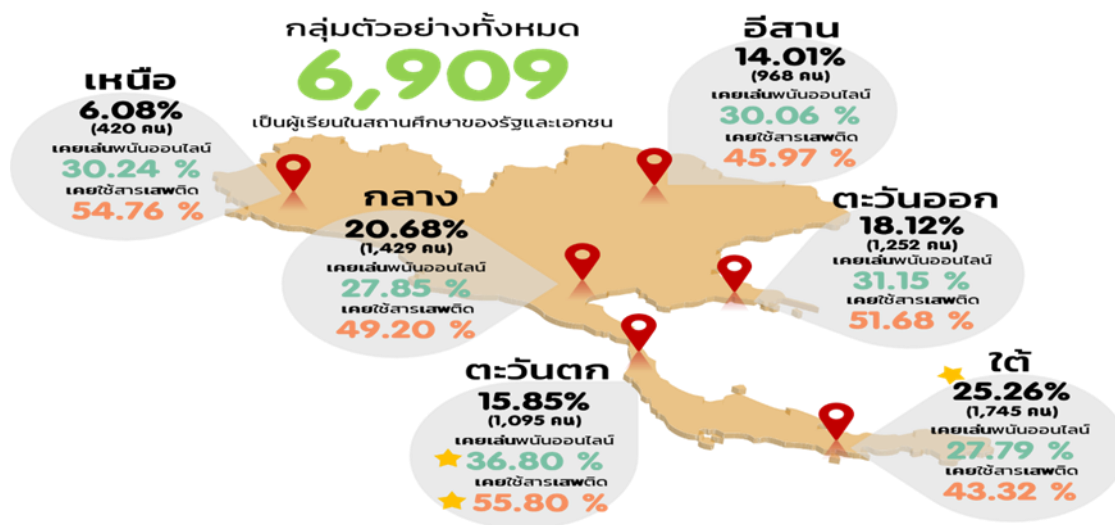
บทสรุปผู้บริหาร

การวิจัยนี้มีวัตถุประสงค์เพื่อพัฒนาโมเดลปัจจัยเชิงสาเหตุของพฤติกรรมการเล่นพนันออนไลน์ และพฤติกรรมการใช้สารเสพติดของผู้เรียนในระดับการศึกษาขั้นพื้นฐาน เพื่อค้นหาคำอธิบายเชิงลึกเกี่ยวกับสาเหตุของพฤติกรรมการเล่นพนันออนไลน์ของผู้เรียนในระดับการศึกษาขั้นพื้นฐาน ทั้งในมิติภูมิหลัง สาเหตุ กระบวนการ และผลกระทบของการติดพนันออนไลน์ และศึกษาแนวทางการช่วยเหลือกลุ่มผู้เรียนที่ติดพนันออนไลน์สำหรับครูแนะแนวในสถานศึกษา โดยแบ่งงานวิจัยออกเป็น 2 ระยะ โดย ระยะที่ 1 เป็นการพัฒนาโมเดลปัจจัยเชิงสาเหตุของพฤติกรรมการเล่นพนันออนไลน์และพฤติกรรมการใช้สารเสพติดของผู้เรียนในระดับการศึกษาขั้นพื้นฐาน กลุ่มตัวอย่างที่ใช้ในการวิจัย เป็นผู้เรียนระดับชั้นประถมศึกษา ชั้นมัธยมศึกษาตอนต้น ชั้นมัธยมศึกษาตอนปลาย และอาชีวศึกษาในสถานศึกษา สังกัดกระทรวงศึกษาธิการ จำนวน 6,909 คน จากกลุ่มตัวอย่างจาก 6 ภูมิภาค ได้มาจากการเลือกตัวอย่างแบบหลายขั้นตอน (Multi-Stage Sampling) เครื่องมือที่ใช้ในการวิจัย ประกอบด้วย แบบสอบถามลักษณะสถานการณ์ แบบสอบถามจิตลักษณะเดิมของบุคคล แบบสอบถามจิตลักษณะตามสถานการณ์ และแบบสอบถามพฤติกรรมการเล่นพนันออนไลน์ และแบบสอบถามพฤติกรรมการใช้สารเสพติด มีลักษณะมาตราส่วนประมาณค่า (Rating Scale) มีจำนวน 4 ระดับ ส่วนแบบสอบถามพฤติกรรมการใช้สารเสพติด ผู้วิจัยใช้แบบคัดกรองประสบการณ์ในการใช้ยาสูบ สุรา และสารเสพติดอื่น (Alcohol, Smoking, and Substance Involvement Screening Test : ASSIST) ของ สาวิตรี อัสณางค์กรชัย และคณะ (2557) มีลักษณะเป็นมาตราส่วนประมาณค่า (Rating Scale) มีจำนวน 4 ระดับ โดยมีการวิเคราะห์สถิติพื้นฐาน ได้แก่ ค่าความถี่ (Frequency) ค่าร้อยละ (Percentage) ค่าเฉลี่ย (Mean) ส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน (Standard Deviation) และสถิติอ้างอิง ได้แก่ การวิเคราะห์องค์ประกอบเชิงยืนยัน (Confirmatory Factor Analysis) และวิเคราะห์โมเดลสมการโครงสร้างเชิงเส้น (Structural Equation Modeling) งานระยะที่ 2 เป็นการค้นหาคำอธิบายเชิงลึกเกี่ยวกับสาเหตุของพฤติกรรมการเล่นพนันออนไลน์ของผู้เรียนในระดับการศึกษาขั้นพื้นฐาน ทั้งในมิติภูมิหลัง สาเหตุ กระบวนการ และผลกระทบของการติดพนันออนไลน์ และศึกษาแนวทางการช่วยเหลือกลุ่มผู้เรียนที่ติดพนันออนไลน์สำหรับครูแนะแนวในสถานศึกษา กลุ่มเป้าหมายที่ใช้ในการวิจัย แบ่งออกเป็น 2 กลุ่ม กลุ่มแรกเป็นกลุ่มเป้าหมายเพื่อตอบจุดประสงค์การวิจัยข้อที่ 2 คือผู้เรียนในระดับการศึกษาขั้นพื้นฐานที่คัดเลือกจากกลุ่มตัวอย่างจำนวน 10 คน กลุ่มที่สองเป็นกลุ่มเป้าหมายเพื่อตอบจุดประสงค์การวิจัยข้อที่ 3 คือ ครูแนะแนวประจำโรงเรียนและผู้ทรงคุณวุฒิด้านจิตวิทยาการให้คำปรึกษาที่เกี่ยวข้องหาเรื่องการให้ความช่วยเหลือในโรงเรียน จำนวน 10 คน เครื่องมือที่ใช้ในการวิจัย เป็นการแบบสัมภาษณ์แบบกึ่งโครงสร้าง (Semi-Structured Interview) โดยผู้วิจัยได้ทำการติดต่อกกลุ่มผู้ให้ข้อมูลและผู้ที่เกี่ยวข้อง ลงพื้นที่เก็บรวบรวมงานวิจัยโดยการสัมภาษณ์กับกลุ่มผู้ให้ข้อมูลในจังหวัดกรุงเทพมหานคร และทำการสนทนากลุ่มกับผู้ทรงคุณวุฒิเพื่อประเมินแนวทางการช่วยเหลือ

กลุ่มผู้เรียนที่ติดพันออนไลน์ การวิเคราะห์ข้อมูลที่ได้จากการศึกษาเอกสารและสัมภาษณ์ ใช้การวิเคราะห์เนื้อหา (Content Analysis) และการวิเคราะห์แบบอุปนัย (Analytic induction) ส่วนการนำเสนอข้อมูล ใช้การสร้างภาพรวมจากเหตุการณ์ย่อย ๆ ที่เกิดจากเหตุการณ์ที่พบในลักษณะการพรรณนาวิเคราะห์ (Analytical description)

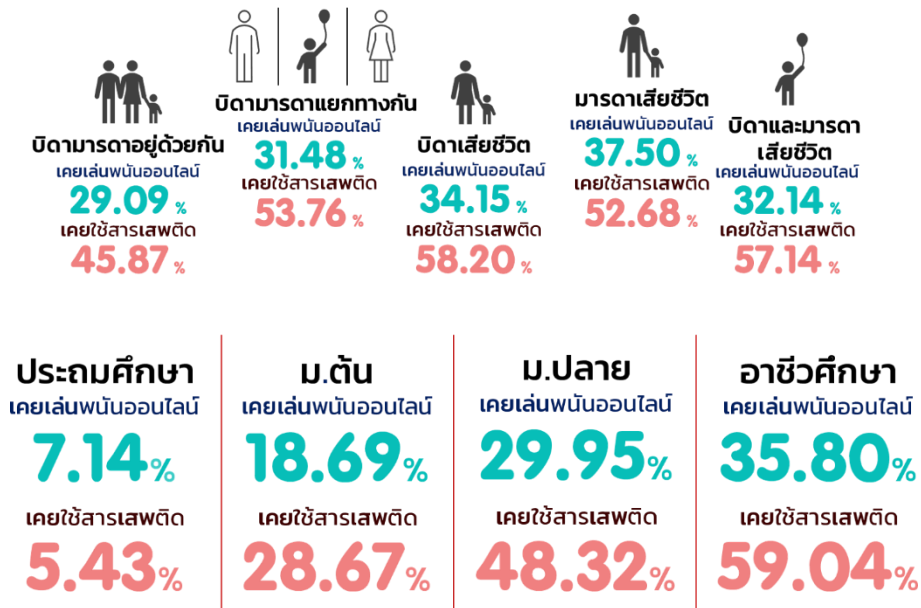
ผลการวิจัย พบว่า

จากกลุ่มตัวอย่างทั้งหมด 6,909 คน ส่วนใหญ่เป็นเพศหญิง คิดเป็นร้อยละ 61.40 โดยส่วนใหญ่อายุ 17-20 ปี คิดเป็นร้อยละ 53.00 ซึ่งเป็นกลุ่มตัวอย่างจากภาคใต้ คิดเป็นร้อยละ 25.26 รองลงมาคือ ภาคกลาง คิดเป็นร้อยละ 20.68 และภาคตะวันออก คิดเป็นร้อยละ 18.12 โดยกลุ่มตัวอย่างจากภาคตะวันตกเคยเล่นการพนันออนไลน์และเคยลองใช้สารเสพติดสูงสุด ดังภาพประกอบ ก-1



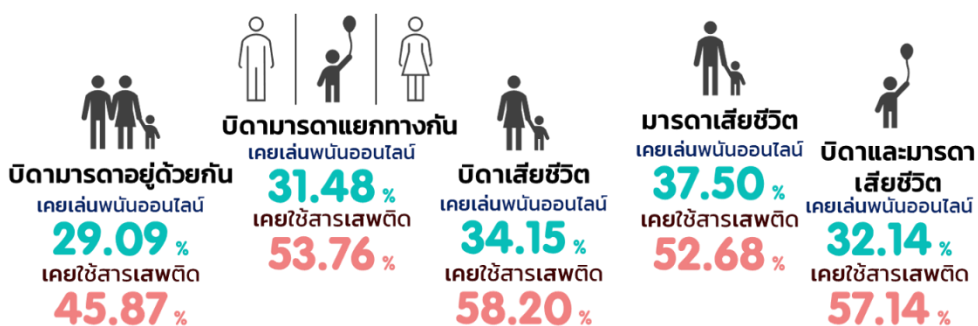
ภาพประกอบ ก-1 จำนวนและร้อยละของกลุ่มตัวอย่างจำแนกตามภูมิภาค

ผลการศึกษาพบว่า กลุ่มตัวอย่างเพศชายเคยเล่นพนันออนไลน์สูงกว่าเพศหญิง และกลุ่มตัวอย่างทั้งชายและหญิงเคยลองใช้สารเสพติดใกล้เคียงกัน ประมาณร้อยละ 49 และเมื่อจำแนกกลุ่มตัวอย่างออกเป็นระดับชั้นการศึกษา พบว่า กลุ่มตัวอย่างอาชีวศึกษามีการเคยเล่นพนันออนไลน์และลองใช้สารเสพติดสูงกว่ากลุ่มอื่น ๆ ดังภาพประกอบ ก-2



ภาพประกอบ ก-2 ร้อยละของกลุ่มตัวอย่างเกี่ยวกับพฤติกรรมการเล่นพนันออนไลน์และการใช้สารเสพติด จำแนกตามเพศและระดับชั้น

ผลการศึกษาพบว่า กลุ่มตัวอย่างส่วนใหญ่มีสถานภาพครอบครัวบิดามารดาอยู่ด้วยกัน คิดเป็นร้อยละ 63.57 รองลงมาคือ บิดามารดาแยกทางกัน คิดเป็นร้อยละ 28.27 โดยกลุ่มตัวอย่างที่มารดาและหรือบิดาเสียชีวิต เคยเล่นการพนันออนไลน์สูงสุด และกลุ่มตัวอย่างที่บิดามารดาแยกทางกันหรือมีบิดา-มารดาเสียชีวิต มีการเคยใช้สารเสพติดสูงกว่า กลุ่มบิดามารดาอยู่ด้วยกัน ดังภาพประกอบ ก-3



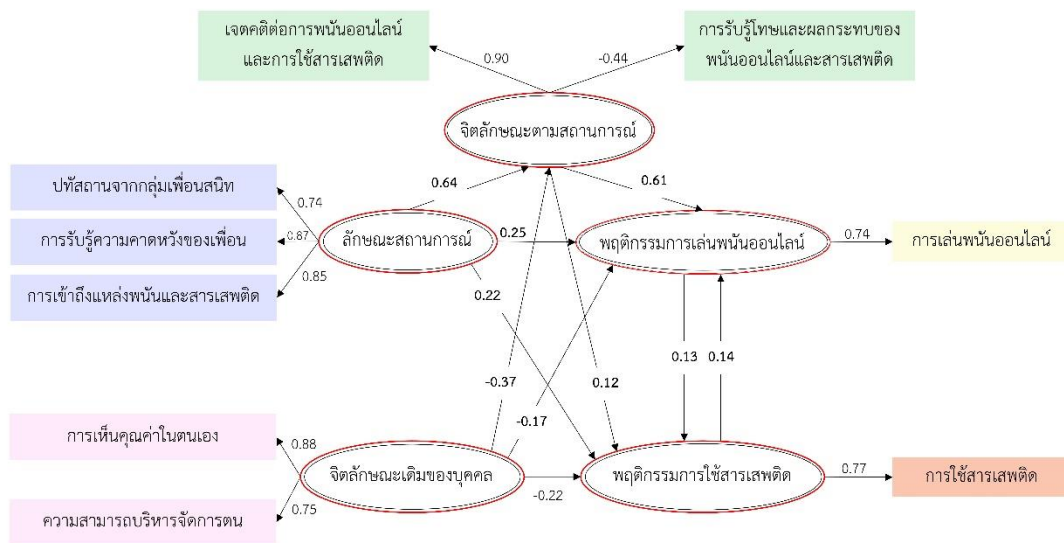
ภาพประกอบ ก-3 ร้อยละของกลุ่มตัวอย่างเกี่ยวกับพฤติกรรมการเล่นพนันออนไลน์และการใช้สารเสพติด จำแนกตามสถานภาพครอบครัว

ผลการศึกษาพบว่า 3 ลำดับของชนิดสารเสพติดที่กลุ่มตัวอย่างเคยใช้ ได้แก่ เครื่องดื่มแอลกอฮอล์ รองลงมาเป็น บุหรี่ และ ไบกระท่อม ในส่วนของประเภทการพนัน พบว่า หวยรัฐบาล กลุ่มตัวอย่างเคยเล่น สูงสุด รองลงมาคือ บาคาร่า และ ป็อกเต็ง/แบล็คแจ๊ค ตามลำดับ ดังภาพประกอบ ก-4



ภาพประกอบ ก-4 ร้อยละของกลุ่มตัวอย่างเกี่ยวกับพฤติกรรมการเล่นพนันออนไลน์และการใช้สารเสพติด

ผลการศึกษาโมเดลปัจจัยเชิงสาเหตุของพฤติกรรมการเล่นพนันออนไลน์และพฤติกรรมการใช้สารเสพติดของผู้เรียนระดับการศึกษาขั้นพื้นฐาน มีความสอดคล้องกลมกลืนกับข้อมูลเชิงประจักษ์ ($\chi^2=3.46$ df=2 p=.17 GFI=1.00 AGFI=1.00 CFI=1.00 RMSEA=0.01 SRMR=0.00) โมเดลปัจจัยเชิงสาเหตุที่ส่งผลต่อพฤติกรรมการเล่นพนันออนไลน์และพฤติกรรมการใช้สารเสพติดของผู้เรียนระดับการศึกษาขั้นพื้นฐานมีความสอดคล้องกลมกลืนกับข้อมูลเชิงประจักษ์ ($\chi^2=3.46$ df=2 p=.17 GFI=1.00 AGFI=1.00 CFI=1.00 RMSEA=0.01 SRMR=0.00) โดยพฤติกรรมการเล่นพนันออนไลน์ได้รับอิทธิพลทางตรงจากจิตลักษณะตามสถานการณ์สูงสุด โดยมีค่าสัมประสิทธิ์อิทธิพลเท่ากับ 0.61 และได้รับอิทธิพลทางอ้อมจากลักษณะสถานการณ์ มีค่าสัมประสิทธิ์อิทธิพลเท่ากับ 0.36 ส่วนพฤติกรรมการใช้สารเสพติดได้รับอิทธิพลทางตรงจากจิตลักษณะเดิมของบุคคล และลักษณะสถานการณ์ มีค่าสัมประสิทธิ์อิทธิพลเท่ากับ 0.22 และได้รับอิทธิพลทางอ้อมจากจิตลักษณะตามสถานการณ์ มีค่าสัมประสิทธิ์อิทธิพลเท่ากับ 0.08 ดังภาพประกอบ ก-5



ภาพประกอบ ก-5 โมเดลปัจจัยเชิงสาเหตุของพฤติกรรมการเล่นพนันออนไลน์และพฤติกรรมการใช้สารเสพติดของผู้เรียนระดับการศึกษาขั้นพื้นฐาน

ผลการศึกษาคำอธิบายเชิงลึกเกี่ยวกับสาเหตุของพฤติกรรมการเล่นพนันออนไลน์ของผู้เรียนในระดับการศึกษาขั้นพื้นฐาน ทั้งในมิติภูมิหลัง สาเหตุ กระบวนการ และผลกระทบของการติดพนันออนไลน์ พบว่า ข้อค้นพบเรื่องมุมมองที่มีต่อการพนันออนไลน์ นักเรียนมองว่า การพนันเป็นหลุมพราง การพนันเป็นสิ่งที่ไม่แน่นอน และเงินพนันเป็นเงินร้อนและไม่บริสุทธิ์ ส่วนพฤติกรรมการเล่นพนันออนไลน์ของนักเรียนสามารถสะท้อนจากประเภทพนันที่นิยมเล่น ความถี่ของการเล่น และระยะเวลาการเล่น ดังภาพประกอบ ก-6



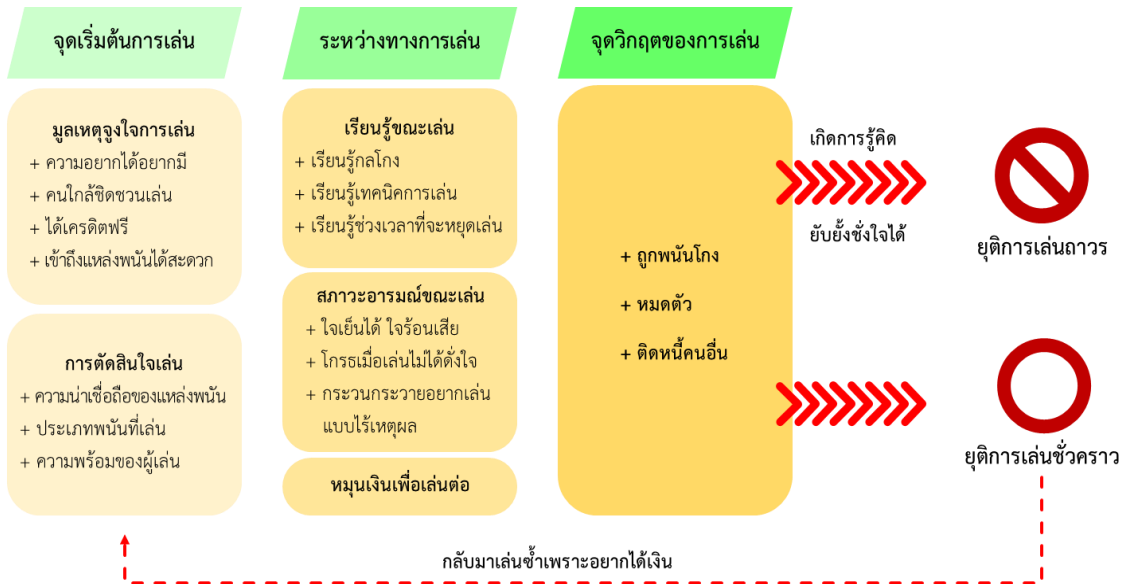
ภาพประกอบ ก-6 มุมมองต่อการพนันออนไลน์

ในประเด็นกระบวนการเล่นพนันออนไลน์ ทำให้เห็นกระบวนการเกิดขึ้นของพฤติกรรมการเล่นพนันออนไลน์ในแต่ละช่วงเวลา เริ่มตั้งแต่จุดเริ่มต้นของการเล่น ระหว่างทางการเล่น และจุดวิกฤตของการเล่น ส่วนสาเหตุของการเล่นพนันออนไลน์ พบว่าเป็นสาเหตุจากทั้งภายในตัวบุคคลของนักเรียน และสาเหตุจากสภาพแวดล้อมของนักเรียน ซึ่งส่งผลกระทบต่อทั้งด้านความรู้สึก และด้านการกระทำ

ผลการศึกษากระบวนการเล่นพนันออนไลน์เป็นการนำเสนอการเกิดขึ้นของพฤติกรรมการเล่นพนันออนไลน์ในแต่ละช่วงเวลา เริ่มตั้งแต่จุดเริ่มต้นของการเล่น ระหว่างทางการเล่น และจุดวิกฤตของการเล่น ซึ่งในแต่ละช่วงเวลามีข้อค้นพบดังนี้

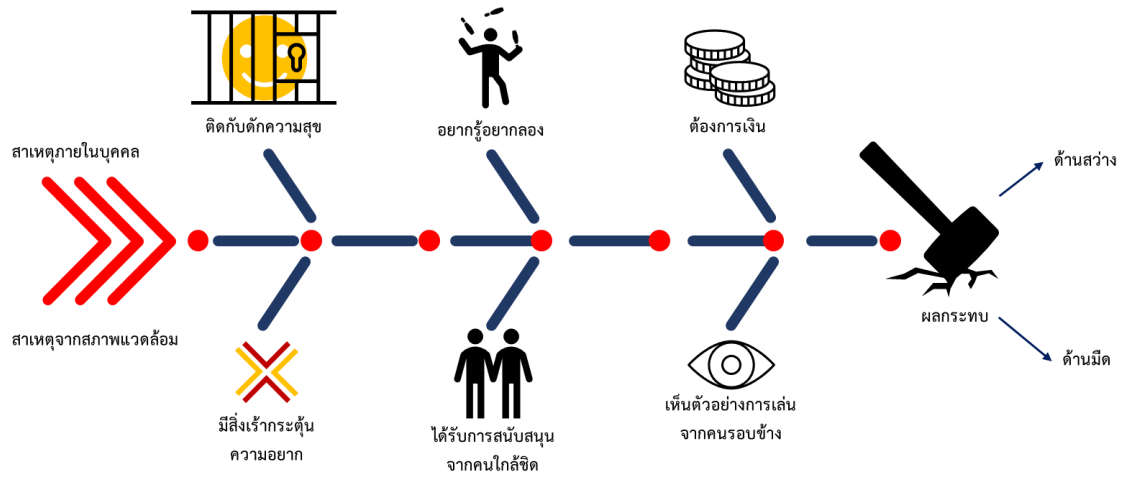
จุดเริ่มต้น การส่องวงการพนันออนไลน์ เป็นการฉายภาพให้เห็นถึงมูลเหตุจูงใจของการเล่น และการตัดสินใจเล่น โดยสาเหตุของการเล่นพนันออนไลน์ของนักเรียนมีทั้งสาเหตุที่มาจากตัวบุคคลเอง และสาเหตุจากสิ่งเร้าภายนอก โดยสาเหตุที่มาจากตัวบุคคลเอง ได้แก่ ความอยากได้ อยากมี โดยเฉพาะเงิน เมื่อมีเงินก็สามารถนำมาซื้อสิ่งของที่ตนเองอยากได้ ยิ่งลงทุนเงินเดิมพันมากเท่าใด ก็ยิ่งได้มากเท่านั้น เมื่อความอยากเป็นจุดเริ่มต้นภายใน จึงก่อเกิดเป็นความโลภผลักดันเข้าสู่การเล่นครั้งแรก นอกจากนั้นสภาพแวดล้อมรอบตัวของนักเรียน ได้แก่ คนใกล้ชิดชวนให้เล่น การรับรู้ว่าได้เครดิตฟรี และเข้าถึงแหล่งพนันได้สะดวกก็ช่วยกระตุ้นให้นักเรียนเข้าสู่การเล่นพนันร่วมด้วย คนใกล้ชิดของนักเรียนที่ชักนำให้นักเรียนเข้าสู่วงการพนัน มีทั้งเพื่อนและรุ่นพี่รู้จักกันมาก่อนชวนให้เล่น ส่วนการตัดสินใจเล่น นอกจากแรงผลักดันภายในและสิ่งเร้าภายนอกกระตุ้นให้นักเรียนเล่นพนันออนไลน์แล้ว การตัดสินใจเล่นหรือไม่เล่นก็เป็นเงื่อนไขสำคัญของการเล่นพนันออนไลน์ ซึ่งนักเรียนเปิดเผยว่าการตัดสินใจเล่นขึ้นอยู่กับความน่าเชื่อถือของแหล่งพนัน ประเภทการพนันที่เล่น และความพร้อมของผู้เล่น กล่าวคือ ความน่าเชื่อถือของแหล่งพนัน มีการประเมินหรือไปรีวิวเว็บพนันก่อนการเล่น ความน่าเชื่อถือ พิจารณาจากผู้ที่เคยเล่นเว็บนั้นมาก่อนซึ่งมีทั้งรุ่นพี่หรือเพื่อนหรือคนที่เขียนรีวิวเว็บพนัน ส่วนจะเลือกพนันออนไลน์ แบบใด พิจารณาจากความชอบกีฬา เช่น ชอบเล่นฟุตบอล ชอบดูแข่งฟุตบอล ก็มีแนวโน้มจะเล่นพนันบอลออนไลน์ ในขณะที่เดียวกันผู้เล่นบางคนต้องมีความพร้อมที่จะเล่น ความพร้อมในที่นี้คือ มีข้อมูลสถิติประกอบการตัดสินใจที่ทำให้มั่นใจว่าชนะแน่นอน **ระหว่างทางการเล่น** เมื่อผ่านจุดเริ่มต้นของการเล่นพนันออนไลน์ประมาณ 3-4 เดือน นักเรียนเริ่มคุ้นเคยและรู้จักวิธีการเล่นมากขึ้น ในช่วงระหว่างการเล่นพนันออนไลน์ นักเรียนได้แสดงออกในเชิงความคิด ความรู้สึก และการกระทำ โดยมีการแสดงออกทางความคิดสะท้อนผ่านการเรียนรู้ทั้งกลไก เทคนิคการเล่น และช่วงเวลาที่หยุดเล่น เกิดขึ้นจากประสบการณ์การเล่นในอดีต ดูจากสื่อคลิปยูทูบ และรับฟังประสบการณ์จากคนอื่น มีการแสดงออกทางความรู้สึกสะท้อนผ่านสีหน้า อารมณ์ ท่าทางที่เกิดขึ้นระหว่างเล่นพนันออนไลน์ “ใจเย็นจะได้ ใจร้อนจะเสีย” เป็นวลีติดปากของผู้เล่น แสดงนัยว่านักเรียนเรียนรู้ว่าอารมณ์ในขณะที่เล่นย่อมมีผลต่อการได้หรือเสีย ส่วนสภาวะอารมณ์ขณะเล่นที่เกิดขึ้น ได้แก่ โกรธเมื่อเล่นไม่ได้ตั้งใจ และกระวนกระวายอยากเล่นแบบไร้เหตุผล ระหว่างการเล่นมีโอกาสทั้งได้เงินและเสียเงิน ผู้เล่นมักมีความคาดหวังเป็นตัวกระตุ้น ความรู้สึกให้อยากเล่นต่อไปเรื่อย ๆ หากเล่นได้เงิน นักเรียนจะนำเงินส่วนที่เป็นกำไรมาหมุนเพื่อเล่นต่อในครั้งถัดไป

แม้ว่าเล่นแล้วเสีย นักเรียนจะไม่รู้สึกเสียดาย เนื่องจากขาดทุนในส่วนกำไร **จุดวิกฤตของการเล่น** เป็นช่วงเวลาที่นักเรียนเผชิญหน้ากับสถานการณ์รุนแรงหรืออยู่ในขั้นอันตราย จุดนี้อาจเรียกว่าเป็นช่วงหัวเลี้ยวหัวต่อหรือจุดหักเหที่ทำให้นักเรียนยุติการเล่นชั่วคราวหรือถาวร สถานการณ์รุนแรงที่นักเรียนต้องเผชิญ ได้แก่ ถูกพนันโกงหมดตัว และติดหนี้คนอื่น ดังภาพประกอบ ก-7



ภาพประกอบ ก-7 กระบวนการเล่นพนันออนไลน์ของนักเรียน

สาเหตุของการเล่นพนันออนไลน์ พบว่า มีสาเหตุทั้งที่เป็นสาเหตุจากภายในตัวบุคคลของนักเรียน และสาเหตุจากสภาพแวดล้อมของนักเรียน อธิบายได้แต่ละสาเหตุ ได้ดังนี้ สาเหตุจากภายในตัวบุคคลของนักเรียน เป็นสาเหตุด้านสภาวะทางจิตใจของผู้เล่นใน 3 ประเด็นคือ ติดกับดักความสนุก อยากรู้ อยากลอง และต้องการเงิน ติดกับดักความสนุกเป็นความรู้สึกสนุกและตื่นเต้นทุกครั้งที่ได้เล่น ส่วนอยากรู้ อยากลอง เป็นความรู้สึกที่เกิดขึ้นในครั้งแรกที่เล่นและขณะเล่น ครั้งแรกที่เล่นเป็นความรู้สึกอยากลองเล่น ไม่ได้คาดหวังว่าจะต้องเล่นให้ได้ ส่วนขณะเล่นเป็นความรู้สึกโหยหาในสิ่งที่เคยเล่น อยากสัมผัสการเปลี่ยนแปลงของสิ่งที่เคยเล่นจึงกลับมาเล่น ส่วนเรื่องความต้องการเงินก็เป็นอีกสาเหตุที่นักเรียนใช้วิธีการเล่นพนันเป็นทางลัดเพื่อให้ได้เงินเพื่อนำมาใช้จ่ายตามความจำเป็น ดังภาพประกอบ ก-8



ภาพประกอบ ก-8 สาเหตุและผลกระทบของการเล่นพนันออนไลน์

ผลกระทบจากการเล่นพนันออนไลน์ แบ่งได้เป็น ด้านสว่างในทีนี่เป็นมุมมองของผู้เล่นที่มองว่าแม้การพนันเป็นสิ่งผิด แต่ประโยชน์ที่ได้รับคือ นำเงินที่ได้มาจุนเจือครอบครัว ทำให้มีเงินเก็บสะสมบ้าง บางคนมีความคิดว่า เล่นการพนันได้เงิน ในขณะที่เรียนไม่ได้เงิน ด้านมืดของการพนัน เป็นการกล่าวถึงผลเสียหรือทางลบของการพนันออนไลน์ นักเรียนส่วนใหญ่สะท้อนว่าเมื่อเล่นพนันจนติดจะส่งผลกระทบต่อตนเอง 2 ด้าน คือ ผลกระทบด้านความรู้สึก ผลกระทบด้านการกระทำ เมื่อได้สัมผัสกับการเล่นจนติดพนันออนไลน์ส่งผลกระทบต่อความรู้สึกทันที ความรู้สึกที่แสดงออกมาได้ชัดคือ หงุดหงิด เครียด และเกิดความโลภ ความรู้สึกหงุดหงิดเกิดขึ้นเมื่อใดก็ตามที่เล่นพนันเสียหรือเล่นไม่ได้เงิน แล้วอยากได้เงินคืนจะมีอาการอารมณ์เสีย กระทบกระวายเป็นอารมณ์ขุ่นมัว บางคนมีความรู้สึกเครียดร่วมด้วย และเมื่อเสียเงินมาก ๆ จะมีความรู้สึกโลภอยากได้เงินมากขึ้น ทำให้ขาดการยับยั้งใจ ไม่สามารถควบคุมตนเองได้ ส่งผลต่อการกระทำไม่พึงปรารถนาอื่น ๆ

แนวทางการช่วยเหลือผู้เรียนที่ติดพนันออนไลน์สำหรับครูแนะแนวในสถานศึกษา มีดังนี้

1. ระดับสถานศึกษา

สถานศึกษาเป็นหัวใจสำคัญที่จะช่วยเหลือผู้เรียนที่มีปัญหาการติดพนันออนไลน์ได้ เพราะผู้เรียนใช้เวลาส่วนใหญ่อยู่ในสถานศึกษา ดังนั้นแนวทางการช่วยเหลือผู้เรียนที่ติดพนันออนไลน์ของสถานศึกษา มีดังนี้

1.1 การกำหนดนโยบายการป้องกันการเล่นการพนันออนไลน์ในสถานศึกษา ทั้งนี้เนื่องจากสถานศึกษาเป็นแหล่งเพิ่มพูนความรู้ให้กับผู้เรียน สถานศึกษาควรกำหนดนโยบายป้องกันการเล่นการพนันออนไลน์ในสถานศึกษา เพื่อเป็นการเตือน และเฝ้าระวังการเล่นการพนันออนไลน์ในสถานศึกษา

1.2 การสร้างค่านิยมใหม่สำหรับผู้เรียน เป็นโรงเรียนปลอดการพนันทุกประเภท เนื่องจากค่านิยมของการเล่นการพนันในวิถีความเป็นไทยช้านาน จนมองว่าเป็นเรื่องปกติ สามารถเข้าถึงได้ง่าย จึงทำให้ผู้เรียนไม่ได้ตระหนักถึงความสำคัญของการป้องกันตนเองจากการเล่นการพนันออนไลน์มีความคิดว่าเป็นการเล่นการพนันออนไลน์เปรียบเสมือนการเล่นเกมที่ส่งผลกระทบต่อชีวิต ดังนั้น ผู้เรียนจึงไม่เห็น

ความสำคัญในการป้องกันตนเองจากการเล่นเกมพนันออนไลน์ ทางโรงเรียนหรือสถานศึกษาควรร่วมมือกัน พัฒนาค่านิยมใหม่เกี่ยวกับโทษพิษภัยจากพนันออนไลน์ ให้ครูและนักเรียนตระหนักถึงความสำคัญในการป้องกันตนเองจากการเล่นเกมพนันออนไลน์

1.3 พัฒนาระบบดูแลช่วยเหลือผู้เรียนที่ประสบปัญหาการติดพนันออนไลน์ ในการทำงานช่วยเหลือผู้เรียนควรเป็นความร่วมมือในการดูแลผู้เรียนทั้งระบบโรงเรียน ดังนี้

1) ครูประจำชั้นที่ทำหน้าที่เป็นครูที่ปรึกษา ต้องมีทักษะความรู้ในการคัดกรองผู้เรียน ทักษะการสังเกตพฤติกรรมผู้เรียนว่ามีความเสี่ยงต่อการติดพนันออนไลน์หรือไม่

2) ครูแนะแนวเป็นครูที่ทำหน้าที่ในการดูแลช่วยเหลือ ให้คำปรึกษากับผู้เรียนที่ประสบปัญหาการติดพนันออนไลน์ ซึ่งครูแนะแนวต้องมีทักษะความรู้ในเรื่องเทคนิคและทฤษฎีการให้คำปรึกษา อาทิ เทคนิคและทฤษฎีการให้คำปรึกษาแบบพฤติกรรมนิยม (Behavioral theory) เทคนิคและทฤษฎีการให้คำปรึกษาแบบการรู้คิดและพฤติกรรม (Cognitive behavior theory) เทคนิคและทฤษฎีการให้คำปรึกษาแบบมุ่งเน้นคำตอบของปัญหา (Solution focus theory) เป็นต้น เพื่อช่วยเหลือผู้เรียนที่กำลังประสบปัญหาการติดพนันออนไลน์

3) นักจิตวิทยาโรงเรียน เป็นผู้ที่ทำหน้าที่ช่วยเหลือผู้เรียนที่มีปัญหาพฤติกรรมออนไลน์โดยการศึกษารายการณผู้เรียนเพื่อหาปัจจัยหรือสาเหตุในการติดพนันออนไลน์ และวางแผนการช่วยเหลือผู้เรียนที่มีปัญหา โดยการประสานความร่วมมือจากทุกฝ่ายในสถานศึกษา

2. ระดับครอบครัว

ครอบครัวถือเป็นปัจจัยหนึ่งที่มีผลต่อการเล่นเกมพนันออนไลน์ของผู้เรียน จากการศึกษาพบว่า พฤติกรรมการเล่นเกมพนันออนไลน์มีผลจากครอบครัว คือ วัยรุ่นที่เล่นพนันออนไลน์จะมาจากครอบครัวที่เล่นพนัน คนในครอบครัวจึงเป็นต้นแบบสำคัญเกี่ยวกับการเล่นพนัน ผลกระทบที่จะเกิดขึ้นจากปัญหาการติดพนันออนไลน์ของสมาชิกครอบครัว ผู้ติดการพนันติดสินใจที่จะบอกกับสมาชิกครอบครัวที่ไว้วางใจที่สุด และสามารถให้ความช่วยเหลือได้ เพราะต้องการแรงสนับสนุนทั้งทางจิตใจและทางการเงิน สมาชิกในครอบครัวย่อมได้รับแรงกดดันและความเครียดเช่นกัน

ครูแนะแนวมีส่วนสำคัญที่จะช่วยสร้างความเข้าใจระหว่างผู้เรียนและผู้ปกครอง เพื่อร่วมกันช่วยเหลือผู้เรียนที่ประสบปัญหาการติดพนันออนไลน์ให้ฝ่าฟันวิกฤตนี้ไปได้ ครูแนะแนวสามารถทำความเข้าใจกับผู้ปกครอง ดังนี้

2.1 **ต้นแบบที่ดี** จากผลการศึกษาจะพบว่า ผู้เรียนที่ติดพนันออนไลน์ ส่วนหนึ่งได้รับต้นแบบจากครอบครัว ดังนั้นครอบครัวควรเป็นต้นแบบที่ดีในการไม่เล่นพนันออนไลน์ หรือพนันอื่น ๆ ทั้งนี้เพราะถ้าครอบครัวมองว่าการเล่นเกมพนันเป็นเรื่องปกติที่ทุกคนเล่นได้ ก็จะส่งผลให้ผู้เรียนมองว่าพ่อแม่ ผู้ปกครอง หรือคนในครอบครัวเล่นได้ การเล่นเกมพนันออนไลน์จึงไม่ผิด

2.2 การสื่อสารทางบวกในครอบครัว ให้ผู้ปกครองเข้าใจธรรมชาติของวัยรุ่นที่ต้องการอิสระ ต้องการการยอมรับ ดังนั้น พฤติกรรมการเล่นการพนันออนไลน์อาจเป็นหนึ่งในการสร้างการยอมรับกับคนในครอบครัว อาทิ ทหารายได้มาเลี้ยงตัวเองโดยต้องขอเงินผู้ปกครอง เป็นต้น ผู้ปกครองต้องเข้าใจและยอมรับในมุมมองความคิดของวัยรุ่น ไม่ตำหนิ ต่อว่า คุด่า หรือลงโทษ เพราะยิ่งจะส่งผลกระทบต่อในขั้นที่รุนแรงได้

2.3 การใส่ใจดูแลผู้เรียนเวลาอยู่ที่บ้าน อาทิ พฤติกรรมการเล่นโทรศัพท์ หรือขณะที่เล่นเกมออนไลน์ในบ้าน เพราะการเล่นการพนันออนไลน์อาจจะเริ่มต้นมาจากการเล่นเกม แล้วมีเงินมาล่อใจ ผู้เรียนอาจจะลองเล่นครั้งแรกแล้วได้เงินง่าย จึงทำให้เล่นต่อไปเรื่อย ๆ ดังนั้น การติดตามดูแลของผู้ปกครองจึงสำคัญ ไม่ใช่การตามติด จู้จี้ แต่ควรมีการพูดคุย ช่วยให้ทำกิจกรรมของครอบครัวร่วมกัน ผู้ปกครองควรมีเวลาดูแลเอาใจใส่ผู้เรียนมากขึ้น เพื่อให้ผู้เรียนมีความรู้สึกพึงพอใจ และอบอุ่น ทั้งนี้เพราะบุคคลจะพยายามหากิจกรรมที่จะช่วยสร้างความรู้สึกที่ดี ๆ ให้กับตนเองด้วยการสร้างความพึงพอใจส่วนตัว เรียกว่าวงจรของความพึงพอใจ (Pleasure circuit) ถ้าคนที่มีปัญหาง่ายคือคนที่ขาดวงจรชีวิตที่มีความสุข บุคคลก็จะแสวงหากิจกรรมที่ทำให้ตนเองรู้สึกพอใจง่าย เช่น การพนัน การใช้สารเสพติด เป็นต้น

2.4 ช่วยให้ผู้ปกครองประทับใจจิตใจของผู้เรียน ผู้ปกครองพยายามรับฟังและเข้าใจความรู้สึกของผู้เรียนที่ประสบปัญหาการติดพนันออนไลน์ ดังผลการศึกษาของสหรัฐอเมริกาที่ระบุว่า 1 ใน 4 ของเยาวชนที่ติดการพนันมาจากครอบครัวที่พ่อแม่เล่นการพนัน เฉพาะกลุ่มที่ติดการพนันอย่างหนักมีอัตราการฆ่าตัวตายถึงร้อยละ 20 ถ้าครอบครัวที่มีปัญหา ผู้เรียนมักรู้สึกกลัวผู้ปกครองไม่เคยรับฟังและไม่เคยเข้าใจ ดังนั้นในผู้เรียนที่ติดพนันออนไลน์ที่มีผลกระทบต่อจิตใจของผู้เรียน บางคนอาจมีภาวะซึมเศร้าที่จะนำไปสู่การทำร้ายตนเอง ครูแนะแนวสร้างความเข้าใจในปัญหาของผู้เรียนกับผู้ปกครองที่มีหน้าที่รับฟังและเข้าใจลูกมากขึ้น

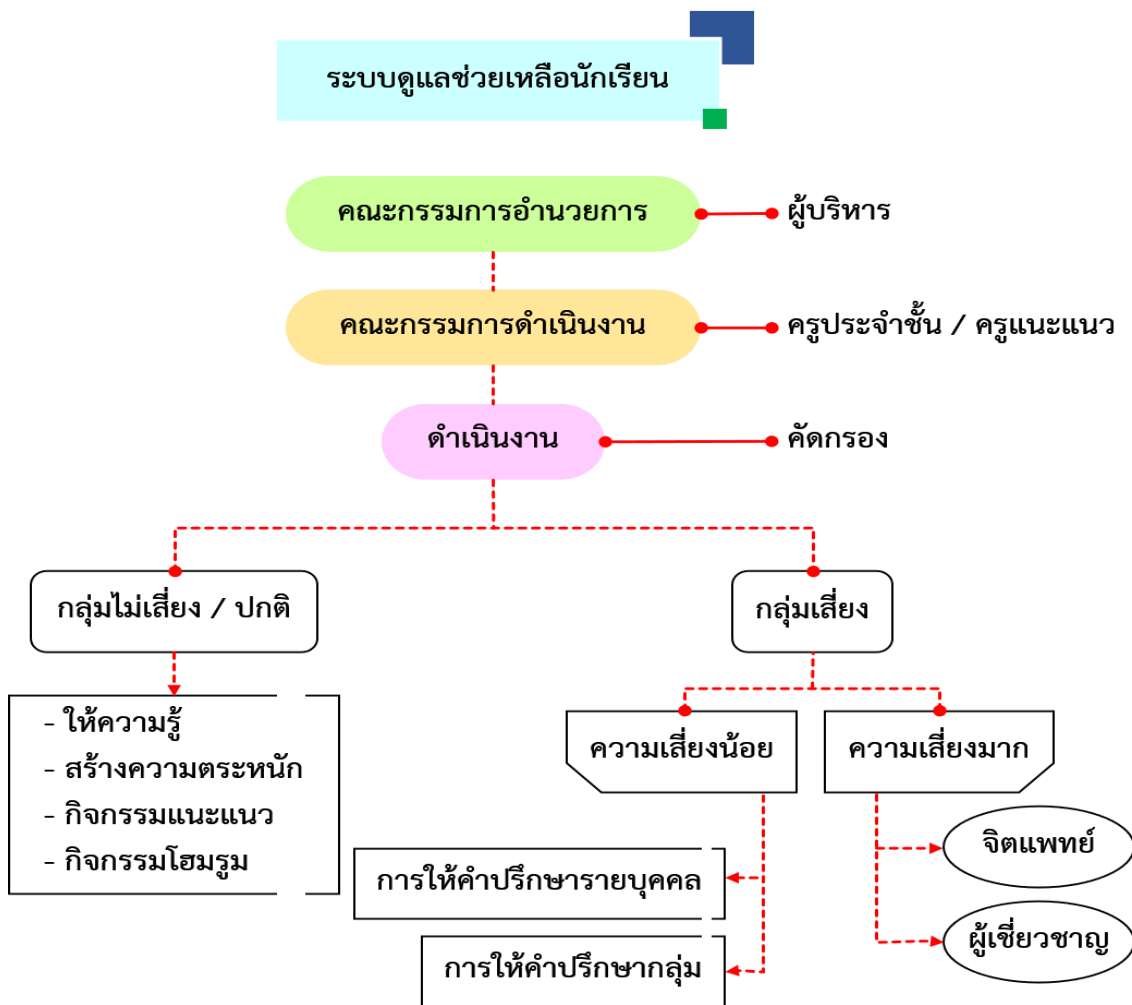
3. ระดับผู้เรียน

ในระดับผู้เรียน ครูแนะแนวหรือครูประจำชั้นควรมีการสอนให้ผู้เรียนตระหนักถึงโทษผลกระทบของการเล่นการพนันออนไลน์ ครูแนะแนวสามารถสอนผ่านกิจกรรมพัฒนาผู้เรียน ครูประจำชั้นสอนผ่านกิจกรรมโฮมรูม มีแนวทางในการพัฒนาผู้เรียนให้รู้จักในการป้องกันตนเองจากการติดพนันออนไลน์ มีดังนี้

3.1 การพัฒนากระบวนการคิด เปลี่ยนมุมมองความคิดของผู้เรียนในเรื่องการเล่นการพนันออนไลน์ ผู้เรียนส่วนใหญ่มีมุมมองว่า เล่นพนันออนไลน์ไม่ทำให้เกิดอาการติด หรือเป็นโรคได้ หรือมีความคิดที่เล่นแค่นิดเดียวไม่มีผลเสียอะไร เล่นสนุก ๆ เท่านั้น ดังนั้น ครูแนะแนวควรเสริมสร้างกระบวนการคิด โดยการเปลี่ยนมุมมองใหม่เกี่ยวกับการเล่นการพนันออนไลน์ สอนให้ผู้เรียนเห็นผลกระทบที่เกิดจากการเล่นการพนันออนไลน์ ผู้เรียนเกิดความตระหนักในการป้องกันตนเอง รู้เท่าทันสื่อ มีการคิดวิจรณ์ญาณ (Critical Thinking) หรือการคิดในการบริหารจัดการตนเอง (Executive Function Thinking) ในการป้องกันตนเองไม่ให้เข้าไปยุ่งเกี่ยวกับการเล่นการพนันออนไลน์

3.2. การปรับความรู้สึกและเจตคติ มีงานวิจัยที่ศึกษาพบว่า ผู้เรียนที่มีปัญหาการติดพนัน เป็นผลมาจากการขาดความสุข หรือพยายามแสวงหาความสุขในทางที่ไม่ถูกต้อง ดังนั้น ครูแนะแนวสามารถ จัดกิจกรรมเพื่อให้ผู้เรียนมีความรู้สึกดีต่อตนเอง เห็นคุณค่าในตนเอง และความสามารถของตนเอง การสร้างความเข้มแข็งทางจิตใจ นอกจากนี้ครูแนะแนวควรสอนเกี่ยวกับการปรับเจตคติต่อการเล่นเกมการพนันออนไลน์ ที่ผู้เรียนมีมุมมองว่าการเล่นเกมการพนันออนไลน์ไม่มีผลกระทบ หรือผลเสียไม่เกิดจากการเล่นเกมการพนันออนไลน์

3.3. การเสริมสร้างพฤติกรรมและการแสดงออกที่ถูกต้องเหมาะสม ผู้เรียนที่มีปัญหาการติดพนันออนไลน์ส่วนใหญ่จะมีปัญหาการสื่อสาร ดังนั้น ครูแนะแนวควรเสริมสร้างทักษะทางสังคม หรือทักษะสื่อสารทางบวก เพื่อให้ผู้เรียนมีความสามารถในการสร้างปฏิสัมพันธ์กับเพื่อน เช่น ทักษะการปฏิเสธ ทักษะการแก้ปัญหา หรือพัฒนา ทักษะการสื่อสารทางบวกกับคนในครอบครัว เพื่อให้เกิดสัมพันธ์ภาพที่ดีในครอบครัว



ภาพประกอบ ก-9 ระบบดูแลช่วยเหลือผู้เรียนติดพนันออนไลน์

รูปแบบการช่วยเหลือผู้เรียนที่ประสบปัญหาการติตพั่นออนไลน์

ระบบดูแลช่วยเหลือผู้เรียนที่ประสบปัญหาการติตพั่นออนไลน์ของครูแนะแนว โดยใช้ข้อมูลจากการคัดกรองเพื่อแบ่งผู้เรียนออกเป็นกลุ่มปกติ และกลุ่มเสี่ยง โดยมีการช่วยเหลือผู้เรียน ดังนี้

1. กลุ่มปกติ เป็นผู้เรียนที่ไม่มีความเสี่ยงในการติตพั่นออนไลน์ ควร มีรูปแบบป้องกัน หรือการเสริมสร้างผู้เรียนให้เกิดความตระหนักถึงโทษและผลกระทบจากเล่นพั่นออนไลน์ รวมถึงสร้างเจตคติใหม่ว่าการเล่นการพั่นออนไลน์ส่งผลเสียต่อผู้เรียนทั้งในระยะสั้นและระยะยาว รวมทั้งเจตคติในกลุ่มเพื่อนที่มองว่าการเล่นการพั่นออนไลน์ไม่ทำให้เกิดผลเสีย ผู้เรียนสามารถเลิกเล่นได้ โดยการเสริมสร้างความตระหนักนี้ สามารถดำเนินการได้ในรูปแบบของกิจกรรมโฮมรูม และกิจกรรม แนะแนวที่ครูแนะแนวทุกระดับชั้นควรสอดแทรกเรื่องพิษภัย และผลกระทบจากการเล่นการพั่นออนไลน์ การป้องกันตนเองในการติตพั่นออนไลน์ เป็นต้น

2. กลุ่มเสี่ยง เมื่อครูแนะแนวสามารถคัดกรองผู้เรียนแล้ว พบว่าผู้เรียนมีความเสี่ยงสูง ควรแจ้งกับผู้ปกครองและส่งต่อผู้เรียนให้ไปพบผู้เชี่ยวชาญ/จิตแพทย์ในการช่วยเหลือต่อไป ส่วนผู้เรียนกลุ่มที่มีความเสี่ยงน้อย ครูแนะแนวดำเนินการช่วยเหลือได้จากการให้คำปรึกษา ซึ่งมี 2 รูปแบบคือการให้คำปรึกษารายบุคคลในกรณี ที่ผู้เรียนไม่มีความพร้อมในการเปิดเผยปัญหาของตนเองในกลุ่มเพื่อน หรือผู้เรียนที่มีความพร้อมในการพูดคุย ในลักษณะกลุ่มก็สามารถดำเนินการช่วยเหลือโดยการให้คำปรึกษากลุ่มได้

คู่มือแนวทางการป้องกันการเล่นพั่นออนไลน์ สำหรับครูแนะแนว



สารบัญ

	หน้า
บทสรุปผู้บริหาร	ก-ฎ
บทที่ 1 บทนำ	1
ภูมิหลัง	1
วัตถุประสงค์ของการวิจัย	3
ความสำคัญของการวิจัย	3
ขอบเขตของการวิจัย	4
นิยามศัพท์เฉพาะ	5
กรอบแนวคิดการวิจัย	6
สมมติฐานการวิจัย	8
บทที่ 2 เอกสารและงานวิจัยที่เกี่ยวข้อง	9
1. การเห็นคุณค่าในตนเอง	9
2. ความสามารถคิดบริหารจัดการตนเอง	15
3. ปทัสถานจากกลุ่มเพื่อนสนิท	23
4. การรับรู้ความคาดหวังจากกลุ่มเพื่อน	27
5. การเข้าถึงแหล่งการพนันและสารเสพติด	32
6. เจตคติต่อการพนันออนไลน์และการใช้สารเสพติด	35
7. การรับรู้โทษและผลกระทบของการพนันออนไลน์และการใช้สารเสพติด	41
8. พฤติกรรมการเล่นพนันออนไลน์	48
9. พฤติกรรมการใช้สารเสพติด	62
10. แนวคิดทฤษฎีเพื่อศึกษาการช่วยเหลือผู้เรียนที่ติดพนันออนไลน์	70
บทที่ 3 การดำเนินการวิจัย	75
ระยะที่ 1 การพัฒนาโมเดลปัจจัยเชิงสาเหตุของพฤติกรรมการเล่นพนัน ออนไลน์ของผู้เรียนในระดับการศึกษาขั้นพื้นฐาน	75
ระยะที่ 2 การค้นหาคำอธิบายเชิงลึกเกี่ยวกับสาเหตุของพฤติกรรมการเล่นพนัน ออนไลน์ของผู้เรียนในระดับการศึกษาขั้นพื้นฐาน ทั้งในมิติภูมิหลัง สาเหตุ กระบวนการ และผลกระทบของการติดพนันออนไลน์และ ระยะที่ 3 การค้นหาแนวทางการช่วยเหลือกลุ่มผู้เรียนที่ติดพนัน ออนไลน์จากมุมมองของผู้มีส่วนเกี่ยวข้อง	83

สารบัญ (ต่อ)

	หน้า
บทที่ 4 การวิเคราะห์ข้อมูล	86
สัญลักษณ์ในการวิเคราะห์ข้อมูล	86
ตัวอักษรย่อที่ใช้ในการวิเคราะห์ข้อมูล	87
การนำเสนอผลการวิเคราะห์ข้อมูล	87
ตอนที่ 1 ผลการวิเคราะห์ข้อมูลพื้นฐานและผลการวิเคราะห์โมเดลปัจจัย เชิงสาเหตุของพฤติกรรมการเล่นพนันออนไลน์และพฤติกรรม การใช้สารเสพติดของผู้เรียนในระดับการศึกษาขั้นพื้นฐาน	87
ตอนที่ 2 ผลการศึกษาคำอธิบายเชิงลึกเกี่ยวกับสาเหตุของพฤติกรรมการเล่นพนัน ออนไลน์ของผู้เรียนในระดับการศึกษาขั้นพื้นฐาน ทั้งใน มิติภูมิหลัง สาเหตุ กระบวนการ และผลกระทบของการติดพนัน ออนไลน์	106
บทที่ 5 สรุปผล อภิปรายผล และข้อเสนอแนะในการวิจัย	131
วัตถุประสงค์ของการวิจัย	131
ระยะที่ 1 การพัฒนาโมเดลปัจจัยเชิงสาเหตุของพฤติกรรมการเล่นพนัน ออนไลน์ของผู้เรียนในระดับการศึกษาขั้นพื้นฐาน	131
ระยะที่ 2 การค้นหาคำอธิบายเชิงลึกเกี่ยวกับสาเหตุของพฤติกรรมการเล่น พนันออนไลน์ของผู้เรียนในระดับการศึกษาขั้นพื้นฐาน ทั้งในมิติ ภูมิหลัง สาเหตุ กระบวนการ และผลกระทบของการติดพนัน ออนไลน์และระยะที่ 3 การค้นหาแนวทางการช่วยเหลือ กลุ่มผู้เรียนที่ติดพนันออนไลน์จากมุมมองของผู้มีส่วนเกี่ยวข้อง ..	131
สรุปผลการวิจัย	132
อภิปรายผลการวิจัย	137
ข้อเสนอแนะ	147
ข้อจำกัดในงานวิจัย	147
เอกสารอ้างอิง	148

สารบัญตาราง

ตาราง		หน้า
2-1	การสังเคราะห์รูปแบบการเล่นพนันออนไลน์	49
3-1	จำนวนสถานศึกษาตัวอย่าง	76
3-2	จำนวนกลุ่มตัวอย่าง	77
3-3	ค่าอำนาจจำแนกและค่าความเชื่อมั่นของแบบสอบถาม	78
3-4	ตัวอย่างแบบสอบถามลักษณะสถานการณ์	78
3-5	ตัวอย่างแบบสอบถามจิตลักษณะเดิมของบุคคล	79
3-6	ตัวอย่างแบบสอบถามจิตลักษณะตามสถานการณ์	79
3-7	ตัวอย่างแบบสอบถามพฤติกรรมการเล่นการพนันออนไลน์	80
3-8	เกณฑ์การให้คะแนนแบบสอบถามลักษณะสถานการณ์ แบบสอบถามจิตลักษณะเดิมของบุคคล แบบสอบถามจิตลักษณะตามสถานการณ์ และแบบสอบถามพฤติกรรมการเล่นพนันออนไลน์	80
3-9	เกณฑ์การแปลความหมายของแบบสอบถามลักษณะสถานการณ์ แบบสอบถามจิตลักษณะเดิมของบุคคล แบบสอบถามจิตลักษณะตามสถานการณ์ และแบบสอบถามพฤติกรรมการเล่นพนันออนไลน์	80
3-10	ตัวอย่างแบบสอบถามพฤติกรรมการใช้สารเสพติด	81
3-11	เกณฑ์การให้คะแนนแบบสอบถามพฤติกรรมการใช้สารเสพติด	81
3-12	เกณฑ์การแปลความหมายของแบบสอบถามพฤติกรรมการใช้สารเสพติด	81
4-1	จำนวนและร้อยละของข้อมูลทั่วไปของผู้เรียนระดับการศึกษาขั้นพื้นฐาน	88
4-2	จำนวนและร้อยละของพฤติกรรมการเล่นพนันออนไลน์ของผู้เรียนระดับการศึกษาขั้นพื้นฐาน	90
4-3	จำนวนและร้อยละของของประเภทการใช้ของสารเสพติดของผู้เรียนระดับการศึกษาขั้นพื้นฐาน	91
4-4	ค่าเฉลี่ย ส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน ค่าความเบ้ และค่าความโด่งของปัจจัยเชิงสาเหตุที่ส่งผลต่อการเล่นพนันออนไลน์และพฤติกรรมการใช้สารเสพติดของผู้เรียนระดับการศึกษาขั้นพื้นฐาน	93
4-5	ค่าสัมประสิทธิ์สหสัมพันธ์และการตรวจสอบข้อตกลงเบื้องต้นของลักษณะสถานการณ์ของผู้เรียนระดับการศึกษาขั้นพื้นฐาน	95
4-6	การวิเคราะห์องค์ประกอบเชิงยืนยันของโมเดลการวัดลักษณะสถานการณ์ของผู้เรียนระดับการศึกษาขั้นพื้นฐาน	96

สารบัญตาราง (ต่อ)

ตาราง		หน้า
4-7	ค่าสัมประสิทธิ์สหสัมพันธ์ของจิตลักษณะเดิมของบุคคลของผู้เรียนระดับการศึกษา ขั้นพื้นฐาน	97
4-8	การวิเคราะห์องค์ประกอบเชิงยืนยันของจิตลักษณะเดิมของบุคคลของผู้เรียน ระดับการศึกษาขั้นพื้นฐาน	98
4-9	ค่าสัมประสิทธิ์สหสัมพันธ์ของจิตลักษณะตามสถานการณ์ของผู้เรียนระดับการศึกษา ขั้นพื้นฐาน	99
4-10	การวิเคราะห์องค์ประกอบเชิงยืนยันของลักษณะสถานการณ์ของผู้เรียน ระดับ การศึกษาขั้นพื้นฐาน	100
4-11	ค่าสัมประสิทธิ์สหสัมพันธ์ของปัจจัยเชิงสาเหตุที่ส่งผลต่อการเล่นพินันออนไลน์และ พฤติกรรมการใช้สารเสพติดของผู้เรียนระดับการศึกษาขั้นพื้นฐาน	101
4-12	ค่าสัมประสิทธิ์อิทธิพลของปัจจัยเชิงสาเหตุที่ส่งผลต่อการเล่นพินันออนไลน์และ พฤติกรรมการใช้สารเสพติดของผู้เรียนระดับการศึกษาขั้นพื้นฐาน	103
4-13	ภูมิหลังของผู้ให้ข้อมูล	107

สารบัญภาพประกอบ

ภาพประกอบ		หน้า
ก-1	จำนวนและร้อยละของกลุ่มตัวอย่างจำแนกตามภูมิภาค	ข
ก-2	ร้อยละของกลุ่มตัวอย่างเกี่ยวกับพฤติกรรมการเล่นพนันออนไลน์และการใช้สาร เสพติด จำแนกตามเพศและระดับชั้น	ค
ก-3	ร้อยละของกลุ่มตัวอย่างเกี่ยวกับพฤติกรรมการเล่นพนันออนไลน์และการใช้สาร เสพติดจำแนกตามสถานภาพครอบครัว	ค
ก-4	ร้อยละของกลุ่มตัวอย่างเกี่ยวกับพฤติกรรมการเล่นพนันออนไลน์และการใช้ สารเสพติด	ง
ก-5	โมเดลปัจจัยเชิงสาเหตุของพฤติกรรมการเล่นพนันออนไลน์และพฤติกรรมการใช้ สารเสพติดของผู้เรียนระดับการศึกษาขั้นพื้นฐาน	จ
ก-6	มุมมองต่อการพนันออนไลน์	จ
ก-7	กระบวนการเล่นพนันออนไลน์ของนักเรียน	ช
ก-8	สาเหตุและผลกระทบของการเล่นพนันออนไลน์	ช
ก-9	ระบบดูแลช่วยเหลือผู้เรียนติตพนันออนไลน์	ฎ
1-1	กรอบแนวคิดการวิจัย	7
2-1	รูปแบบทฤษฎีปฏิสัมพันธ์นิยม	51
4-1	โมเดลการวัดลักษณะสถานการณ์ของผู้เรียนระดับการศึกษาขั้นพื้นฐาน	96
4-2	โมเดลการวัดจิตลักษณะเดิมของบุคคลของผู้เรียนระดับการศึกษาขั้นพื้นฐาน	98
4-3	โมเดลการวัดจิตลักษณะตามสถานการณ์ของผู้เรียนระดับการศึกษาขั้นพื้นฐาน ..	100
4-4	โมเดลปัจจัยเชิงสาเหตุที่ส่งผลต่อการเล่นพนันออนไลน์และพฤติกรรมการใช้สาร เสพติดของผู้เรียนระดับการศึกษาขั้นพื้นฐาน	105
4-5	มุมมองต่อการพนันออนไลน์	108
4-6	กระบวนการเล่นพนันออนไลน์ของนักเรียน	119
4-7	สาเหตุและผลกระทบของการเล่นพนันออนไลน์	121
4-8	ระบบดูแลช่วยเหลือผู้เรียนติตพนันออนไลน์	126
4-9	ระบบดูแลช่วยเหลือผู้เรียนติตพนันออนไลน์	129
4-10	คู่มือแนวทางการป้องกันการเล่นพนันออนไลน์ สำหรับครูแนะแนว	130

บทที่ 1

บทนำ

ภูมิหลัง

ผลการสำรวจพบว่า มีเด็กและเยาวชนไทยตกเป็นทาสของการพนันจำนวนมากจำนวนเด็กระดับประถมศึกษาทั้งประเทศ 5 ล้านคน มีเด็กประถมศึกษาจำนวนถึงกว่าสามแสนคนที่ติดการพนันส่วนเด็กมัธยมศึกษา อาชีวศึกษา และอุดมศึกษาที่ปัจจุบันมีอยู่กว่าเจ็ดล้านคน ติดการพนันประมาณหนึ่งล้านคน (อ้างอิง: วารสารเพื่อการพัฒนาคุณภาพชีวิตเด็กและครอบครัวปีที่ 10 ฉบับที่ 68) นิสิตนักศึกษาที่มีประสบการณ์การเล่นการพนันสูงเกินกว่า ร้อยละ 60 ของกลุ่มตัวอย่าง โดยเล่นการพนันหนักทั้งชายและหญิง และยังพบข้อมูลที่น่าสนใจด้วยการพนันไม่ใช่เรื่องแปลกใหม่สำหรับนิสิตนักศึกษา เพราะประมาณ 1 ใน 4 ของกลุ่มตัวอย่างเคยเล่นการพนันมาตั้งแต่ครั้งอยู่ในวัยเรียน (บุปผา ลาภะวัฒนานันท์, 2556: 94-95)

กลุ่มเด็ก เยาวชน และผู้สูงอายุมีแนวโน้มเกี่ยวข้องกับการพนันมากขึ้น ทั้งทางออฟไลน์และออนไลน์ รวมถึงกลุ่มอาชีพแรงงานด้วย เยาวชนที่เริ่มเล่นพนันจากการพนันฟุตบอลมีแนวโน้มจะเล่นพนันต่อเนื่องสูงถึงร้อยละ 82.6 สูงกว่ากลุ่มที่เริ่มต้นจากการเล่นพนันประเภทอื่นอย่างชัดเจน โดยเฉพาะเยาวชนชายที่เริ่มเล่นพนันจากการพนันฟุตบอล พบว่าร้อยละ 87.3 จะเล่นพนันต่อเนื่องจากผลสำรวจสถานการณ์การเล่นพนันของนักเรียนมัธยมต้นปี 2561 พบว่า เด็กเริ่มเล่นพนันครั้งแรกตอนอายุน้อยที่สุดที่ 6 ปี ส่วนผลสำรวจประชาชนอายุ 15 ปีขึ้นไป พบผู้เริ่มต้นเล่นพนันครั้งแรกอายุต่ำสุดที่ 7 ปี เหตุผลที่เริ่มเล่นพนันเพราะอยากลอง เล่นสนุก ชั่วครั้งชั่วคราว พนันด้วยเงินเล็กน้อย แต่จะเพิ่มระดับขึ้น ทั้งวงเงินและความถี่ในการเล่น ยิ่งเล่นนานยิ่งเล่นหนัก อาการที่เห็นชัดคือ ถ้าไม่ได้เล่นพนันจะรู้สึกกระสับกระส่ายเหมือนติดเหล้า ติดบุหรี่ ยิ่งผู้สูงอายุติดพนันจะมีปัญหาตามมามากกว่าคนวัยอื่น แม้คนติดพนันส่วนใหญ่มีอายุระหว่าง 30-49 ปี แต่น่ากังวลที่มีเยาวชนอายุ 15-25 ปี ประมาณสี่แสนคน และผู้สูงวัยอายุ 60 ปีขึ้นไปอีกเกือบเจ็ดแสนคน มองว่าตนเองติดพนัน (สยามบิสซิเนสทิวิตส์, 2562: ออนไลน์)

จากการทบทวนเอกสารงานวิจัยที่เกี่ยวข้องในอดีต พบสาเหตุที่เกี่ยวข้องกับการพนันมากที่สุดโดยจำแนกได้เป็น 3 กลุ่มสาเหตุ คือ กลุ่มปัจจัยด้านจิตลักษณะของบุคคล เช่น เจตคติต่อการเล่นการพนัน (จรรยา กล่าวสุนทร, 2540; นรินทร์ คำโพธิ์, 2550; อชิร สมุทรโคจร, 2550; อันวา ดุมิแด, 2550; บุปผา ลาภะวัฒนานันท์, 2556) ความตั้งใจในการเล่นพนัน (จรรยา กล่าวสุนทร, 2540; วรรัต สินวัต, 2546; อัจฉราพรรณ ก้นสุยะ, 2552) การควบคุมตนเอง (ภัทรพร แจ่มใส, 2549; นรินทร์ คำโพธิ์, 2550; อัจฉราพรรณ ก้นสุยะ, 2552) และการรับรู้เกี่ยวกับประสบการณ์การใช้สารเสพติด (สรนัย สุพรรณรัตน์รัฐ, 2548; สุพร อภินันทเวช, 2554) เป็นต้น กลุ่มปัจจัยด้านสภาพแวดล้อมของบุคคล เช่น การคล้อยตามกลุ่มอ้างอิง (จรรยา กล่าวสุนทร, 2540;

วรรรัต สีนวัต, 2546; อันวา คูมิแด, 2550; อัจฉราพรรณ กั้นสุยะ, 2552; สุพร อภินันทเวช, 2554; กัญฐิกา หงษ์ทอง, 2557) การเปิดรับข่าวสาร (สุพร อภินันทเวช, 2554; บุปผา ภาวะวัฒนาพันธ์, 2556; กัญฐิกา หงษ์ทอง, 2557; อชิร สมุทรโคจร, 2550; อันวา คูมิแด, 2550) และการเป็นแบบอย่างต่อการเล่นการพนัน (ภัทรพร แจ่มใส, 2549; นรินทร์ คำโพธิ์, 2550; เมธชวิน โพธิ์ชนะพันธ์ และคณะ, 2553) เป็นต้น ส่วนกลุ่มปัจจัยด้านชีวสังคมของบุคคล เช่น เพศ (อันวา คูมิแด, 2550; สุพร อภินันทเวช, 2554) และเศรษฐกิจของครอบครัว (สุพร อภินันทเวช, 2554; กัญฐิกา หงษ์ทอง, 2557; กาญจนันภา พงศ์พนรัตน์และธีรโชติ ภูมิภมร, ม.ป.ป.)

การพนันจะนำมาซึ่งปัญหาหลายด้าน ทั้งปัญหาผลการเรียนตกต่ำ ปัญหาสุขภาพกายและใจที่ย่ำแย่ ปัญหาการลักเล็กขโมยน้อย ปัญหาหนีสิน ปัญหาการทำร้ายร่างกายหรือมุ่งเอาชีวิต หรือปัญหาการขายตัว เพื่อให้ได้มาซึ่งเงินทองเพื่อนำไปใช้หนี้จากการพนัน ซึ่งผลกระทบจากการติดการพนันจำแนกได้ 2 มิติ คือ มิติผลกระทบต่อตนเอง ด้านจิตใจ ร่างกาย สังคม หรืออาชีพอย่างรุนแรงมิติที่ 2 ผลกระทบต่อครอบครัว ด้านความสัมพันธ์และการเงินจากการศึกษาพบว่านักพนัน มีโอกาสติดสารเสพติด เช่น บุหรี่ เหล้า กัญชา ร่วมด้วย และพบอาการทางจิตเวชได้มากกว่าคนทั่วไปเช่น ปัญหาบุคลิกภาพ ซึมเศร้าหากเด็กและเยาวชนติดการพนันแล้วจะทำให้เด็กและเยาวชนต้องเดินเข้าสู่ด้านมืดของสังคมอย่างไม่มีทางเลือก เหตุการณ์ที่บีบคั้น คือ การติดหนี้พนันและถูกข่มขู่ให้หาเงินมาใช้หนี้ เด็กและเยาวชนผู้ยังไม่สามารถประกอบอาชีพได้จึงหาทางออกด้วยการทำ สิ่งที่มีผิดกฎหมายโดยมีผู้ใหญ่ชี้ช่องทางให้ (มูลนิธิสดศรี-สฤษดิ์วงศ์ อ้างจากสุพร อภินันทเวช, 2554) ผลการวิจัยจากสหรัฐอเมริการะบุว่า 1 ใน 4 ของเยาวชนที่ติดการพนันมาจากครอบครัวที่มีพ่อแม่เล่นการพนัน เฉพาะกลุ่มที่ติดการพนันอย่างหนักมีอัตราการฆ่าตัวตายสูงถึงร้อยละ 20 และมีแนวโน้มที่จะเพิ่มสูงขึ้น (สถาบันสุขภาพจิตเด็กและวัยรุ่นราชนครินทร์: ออนไลน์) นอกจากนี้ปัญหาการพนันมีผลกระทบในวงกว้าง ทั้งต่อตัวบุคคล ครอบครัว ชุมชน และสังคม ก่อให้เกิดปัญหาด้านสุขภาพ หนีสิน ความยากจน และอาชญากรรม ในรูปแบบต่าง ๆ ผลกระทบจากการพนัน ซึ่งทำให้หลายคนต้องเดินเข้าสู่ด้านมืดของสังคมอย่างไม่มีทางเลือก เหตุการณ์ที่บีบคั้นคือการติดหนี้พนันและถูกข่มขู่ให้หาเงินมาใช้หนี้ เด็กเยาวชนผู้ยังไม่สามารถประกอบอาชีพได้จึงหาทางออกด้วยการทำ สิ่งที่มีผิดกฎหมายโดยมีผู้ใหญ่ชี้ช่องทางให้ (มูลนิธิสดศรี-สฤษดิ์วงศ์, ตุลาคม 2554) ผลการวิจัยจากสหรัฐอเมริการะบุว่า 1 ใน 4 ของเยาวชนที่ติดการพนันมาจากครอบครัวที่มีพ่อแม่เล่นการพนัน เฉพาะกลุ่มที่ติดการพนันอย่างหนักมีอัตราการฆ่าตัวตายสูงถึงร้อยละ 20 และมีแนวโน้มที่จะเพิ่มสูงขึ้น (สถาบันสุขภาพจิตเด็กและวัยรุ่นราชนครินทร์. 2561: online)

การป้องกันและแก้ไขปัญหาการพนันในเด็กและเยาวชนไทยเป็นหัวใจของการกำกับดูแลกิจการการพนัน ตลอดจนเป็นแนวทางสำคัญในการกำหนดนโยบายที่เกี่ยวกับการพนันของประเทศ โดยแนวทางหรือมาตรการควรเริ่มจากการสำรวจสภาพการณ์ปัญหาการพนันในเด็กและเยาวชนในประเทศไทยอย่างทั่วถึงในทุกมิติ เพื่อให้เกิดความเข้าใจสภาพปัญหาอย่างถ่องแท้ และสามารถนำข้อมูลดังกล่าวมาเป็นฐานสำคัญในการกำหนด มาตรการหรือแนวทางในการป้องกันและแก้ปัญหาทั้งในระดับชาติและระดับท้องถิ่น พร้อมทั้งรณรงค์ให้สังคม

ตระหนักถึงปัญหาการพนันผ่านสื่อและกิจกรรมต่าง ๆ ขณะเดียวกันต้องสร้างพื้นที่สีขาวเพื่อเป็นทางออกให้เด็กและเยาวชนได้มีกิจกรรมที่ห่างไกลจากการพนันด้วย (ศูนย์ศึกษาปัญหาการพนัน. 2562: ออนไลน์)

จากการศึกษางานวิจัยที่ผ่านมา พบว่า ในมิติของการศึกษาการติดการพนันออนไลน์ในกลุ่มผู้เรียนระดับการศึกษาขั้นพื้นฐานยังไม่พบงานวิจัยที่ตอบคำถามการวิจัยทั้งเชิงปริมาณและเชิงคุณภาพที่แสดงถึงความเชื่อมโยงและการนำไปสู่การสร้างนวัตกรรมการแก้ปัญหาการติดพนันออนไลน์ในโรงเรียน คณะผู้วิจัยจึงสนใจที่จะศึกษาในมิติของการตอบคำถามงานวิจัยการติดการพนันออนไลน์ในกลุ่มผู้เรียนระดับการศึกษาขั้นพื้นฐานทั้งเชิงปริมาณ และเชิงคุณภาพตลอดจนแนวทางคู่มือการช่วยเหลือผู้เรียนสำหรับครูแนะแนวในสถานศึกษาโดยงานวิจัยระยะแรกเป็นการพัฒนาโมเดลปัจจัยเชิงสาเหตุของพฤติกรรมการเล่นพนันออนไลน์และพฤติกรรมการใช้สารเสพติดของผู้เรียนในระดับการศึกษาขั้นพื้นฐาน ส่วนงานวิจัยระยะที่ 2 จะทำการอธิบายปรากฏการณ์เล่นพนันออนไลน์ในกลุ่มผู้เรียนที่ติดพนันออนไลน์ในมิติภูมิหลัง สาเหตุ กระบวนการ และผลกระทบของการติดพนันออนไลน์ จากนั้นจะทำการค้นหาแนวทางการช่วยเหลือกลุ่มผู้เรียนที่ติดพนันออนไลน์ ซึ่งผลที่ได้จากการวิจัยนี้จะได้แนวทางในการพัฒนาคู่มือให้ครูแนะแนวหรือผู้ที่เกี่ยวข้องไปใช้ในการลดพฤติกรรมติดการเล่นพนันออนไลน์ของผู้เรียนในระดับการศึกษาขั้นพื้นฐานต่อไป

วัตถุประสงค์ของการวิจัย

1. เพื่อพัฒนาโมเดลปัจจัยเชิงสาเหตุของพฤติกรรมการเล่นพนันออนไลน์และพฤติกรรมที่ใช้สารเสพติดของผู้เรียนในระดับการศึกษาขั้นพื้นฐาน
2. เพื่อค้นหาคำอธิบายเชิงลึกเกี่ยวกับสาเหตุของพฤติกรรมการเล่นพนันออนไลน์ของผู้เรียนในระดับการศึกษาขั้นพื้นฐาน ทั้งในมิติภูมิหลัง สาเหตุ กระบวนการ และผลกระทบของการติดพนันออนไลน์
3. เพื่อค้นหาแนวทางการช่วยเหลือกลุ่มผู้เรียนที่ติดพนันออนไลน์สำหรับครูแนะแนวในสถานศึกษา

ความสำคัญของการวิจัย

การวิจัยนี้เป็นการศึกษาสาเหตุและผลกระทบทางพฤติกรรมศาสตร์ของการติดพนันออนไลน์ในกลุ่มผู้เรียนระดับการศึกษาขั้นพื้นฐาน รวมทั้งศึกษาแนวทางเพื่อสร้างคู่มือการช่วยเหลือกลุ่มผู้เรียนที่ติดพนันออนไลน์สำหรับครูแนะแนวในสถานศึกษา ซึ่งผลที่ได้จากการวิจัยนี้ จะก่อให้เกิดคุณค่าทั้งทางด้านองค์ความรู้และด้านการนำไปใช้ ดังนี้

1. ด้านองค์ความรู้ ได้องค์ความรู้เกี่ยวกับโมเดลปัจจัยเชิงสาเหตุของพฤติกรรมการเล่นพนันออนไลน์และพฤติกรรมที่ใช้สารเสพติดของผู้เรียนในระดับการศึกษาขั้นพื้นฐาน ได้ทำความเข้าใจถึงพฤติกรรมติดพนันออนไลน์ของผู้เรียนในระดับการศึกษาขั้นพื้นฐาน ในมิติสาเหตุ กระบวนการและ

ผลกระทบทางพฤติกรรมศาสตร์ของการติดพนันออนไลน์และได้แนวทางการช่วยเหลือกลุ่มผู้เรียนที่ติดพนันออนไลน์สำหรับครูแนะแนวในสถานศึกษา

2. ด้านการนำไปใช้ หน่วยงานที่เกี่ยวข้องสามารถใช้อำนาจหน้าที่เกี่ยวกับปัจจัยเชิงสาเหตุของพฤติกรรมการเล่นพนันออนไลน์และพฤติกรรมการใช้สารเสพติด สาเหตุ กระบวนการและผลกระทบทางพฤติกรรมศาสตร์ของการติดพนันออนไลน์ในกลุ่มผู้เรียนระดับการศึกษาขั้นพื้นฐาน และครูแนะแนวในสถานศึกษาสามารถนำแนวทาง และคู่มือการช่วยเหลือกลุ่มผู้เรียนที่ติดพนันออนไลน์ไปใช้ เพื่อลดพฤติกรรมการเล่นพนันออนไลน์ในกลุ่มผู้เรียนระดับการศึกษาขั้นพื้นฐานต่อไป

ขอบเขตของการวิจัย

ระยะที่ 1 การพัฒนาโมเดลปัจจัยเชิงสาเหตุของพฤติกรรมการเล่นพนันออนไลน์และพฤติกรรมการใช้สารเสพติดของผู้เรียนในระดับการศึกษาขั้นพื้นฐาน

ประชากรที่ใช้ในการวิจัย

ประชากรที่ใช้ในการวิจัย เป็นผู้เรียนระดับชั้นประถมศึกษา ชั้นมัธยมศึกษาตอนต้น มัธยมศึกษาตอนปลาย และอาชีวศึกษาในสถานศึกษาสังกัดกระทรวงศึกษาธิการ รวมจำนวนทั้งสิ้น 2,472,403 คน

กลุ่มตัวอย่างที่ใช้ในการวิจัย

กลุ่มตัวอย่างที่ใช้ในการวิจัย เป็นผู้เรียนระดับชั้นประถมศึกษา ชั้นมัธยมศึกษาตอนต้น ชั้นมัธยมศึกษาตอนปลาย และอาชีวศึกษาในสถานศึกษาสังกัดกระทรวงศึกษาธิการ จำนวน 6,909 คน ได้มาจากการสุ่มตัวอย่างแบบหลายขั้นตอน (Multi-Stage Sampling)

ตัวแปรที่ใช้ในการวิจัย

1. ตัวแปรแฝงภายนอก (Exogenous Variables) มีดังนี้

1.1 ลักษณะสถานการณ์ ประกอบด้วย ปทัสถานจากกลุ่มเพื่อนสนิท การรับรู้ความคาดหวังจากเพื่อน และการเข้าถึงแหล่งพนันและสารเสพติด

1.2 จิตลักษณะเดิมของบุคคล ประกอบด้วย การเห็นคุณค่าในตนเองและความสามารถบริหารจัดการตน

2. ตัวแปรแฝงภายใน (Endogenous Variables) มีดังนี้

2.1 จิตลักษณะตามสถานการณ์ ประกอบด้วย เจตคติต่อการพนันออนไลน์และการใช้สารเสพติด และการรับรู้โทษและผลกระทบของพนันออนไลน์และสารเสพติด

2.2 พฤติกรรมการเล่นพนันออนไลน์

2.3 พฤติกรรมการใช้สารเสพติด

ระยะที่ 2 การค้นหาคำอธิบายเชิงลึกเกี่ยวกับสาเหตุของพฤติกรรมการเล่นพนันออนไลน์ของผู้เรียนในระดับการศึกษาขั้นพื้นฐาน ทั้งในมิติภูมิหลัง สาเหตุ กระบวนการ และผลกระทบของการติดพนันออนไลน์และระยะที่ 3 การค้นหาแนวทางการช่วยเหลือกลุ่มผู้เรียนที่ติดพนันออนไลน์สำหรับครูแนะแนวในสถานศึกษา

กลุ่มเป้าหมายที่ใช้ในการวิจัย แบ่งออกเป็น 2 กลุ่ม ดังนี้

กลุ่มที่ 1 เป็นผู้เรียนในระดับชั้นมัธยมศึกษาตอนต้นในสถานศึกษาสังกัดกระทรวงศึกษาธิการที่มีพฤติกรรมติดพนันออนไลน์ จำนวน 10 คน

กลุ่มที่ 2 เป็นครูแนะแนวประจำโรงเรียนและผู้ทรงคุณวุฒิด้านจิตวิทยาการให้คำปรึกษาที่มีความรู้ความเชี่ยวชาญเรื่องการให้ความช่วยเหลือในโรงเรียน จำนวน 10 คน

ตัวแปรที่ใช้ในการวิจัย

ตัวแปรที่ใช้ในการวิจัย ประกอบด้วย การติดพนันออนไลน์ สาเหตุและเงื่อนไขของการติดพนันออนไลน์ กระบวนการติดพนันออนไลน์ ผลกระทบทางพฤติกรรมศาสตร์ และแนวทางการช่วยเหลือผู้เรียนที่มีพฤติกรรมติดพนันออนไลน์สำหรับครูแนะแนว

นิยามศัพท์เฉพาะ

1. ลักษณะสถานการณ์ ประกอบด้วย ปทัสถานจากกลุ่มเพื่อนสนิท การรับรู้ความคาดหวังจากเพื่อน และการเข้าถึงแหล่งพนันและสารเสพติด มีดังนี้

1.1 ปทัสถานจากกลุ่มเพื่อนสนิท หมายถึง การรับรู้ของเด็กและเยาวชนถึงพฤติกรรม การกระทำของเพื่อนต่อการเล่นพนันออนไลน์ประเภทต่าง ๆ ด้วยการสังเกตเห็นแบบอย่างในการเล่นพนันออนไลน์

1.2 การรับรู้ความคาดหวังจากเพื่อน หมายถึง การที่เด็กและเยาวชนมีความคิดในสิ่งที่เพื่อนมีการคาดการณ์เกี่ยวกับตนเอง ทำให้เขามีความพยายามในการปฏิบัติตามที่เพื่อนต้องการ

1.3 การเข้าถึงแหล่งพนันและสารเสพติด หมายถึง การที่เด็กและเยาวชนรับรู้ถึงช่องทางและแหล่งของการเล่นพนันออนไลน์และแหล่งของการซื้อขายสารเสพติด

2. จิตลักษณะเดิมของบุคคล ประกอบด้วย การเห็นคุณค่าในตนเองและความสามารถบริหารจัดการตน มีดังนี้

2.1 การเห็นคุณค่าในตนเอง หมายถึง ความรู้สึกภายในของเด็กและเยาวชนที่มีการแสดงออกอย่างเปิดเผย ทำให้ตนเองมีคุณค่า มีความสามารถ เคารพและรักตนเอง

2.2 ความสามารถบริหารจัดการตน หมายถึง ความสามารถของเด็กและเยาวชน ในการกำกับและควบคุมด้านการรู้คิด อารมณ์ และพฤติกรรมของตนเอง เพื่อให้สามารถกระทำกิจกรรมหรืองานต่าง ๆ จนประสบความสำเร็จ ตามเป้าหมายที่กำหนดไว้

3. จิตลักษณะตามสถานการณ์ ประกอบด้วย เจตคติต่อการพนันออนไลน์และการใช้สารเสพติด และการรับรู้โทษและผลกระทบของพนันออนไลน์และสารเสพติด มีดังนี้

3.1 เจตคติต่อการพนันออนไลน์และการใช้สารเสพติด หมายถึง ความรู้สึกเชิงบวกหรือเชิงลบของเด็กและเยาวชนต่อการเล่นพนันออนไลน์และการใช้สารเสพติด ความรู้เชิงประเมินค่าต่อการเล่นพนันออนไลน์และการใช้สารเสพติดว่าดีหรือไม่ดี มีโทษหรือมีประโยชน์ และความพร้อมที่จะแสดงออกถึงการเล่นพนันออนไลน์และการใช้สารเสพติด

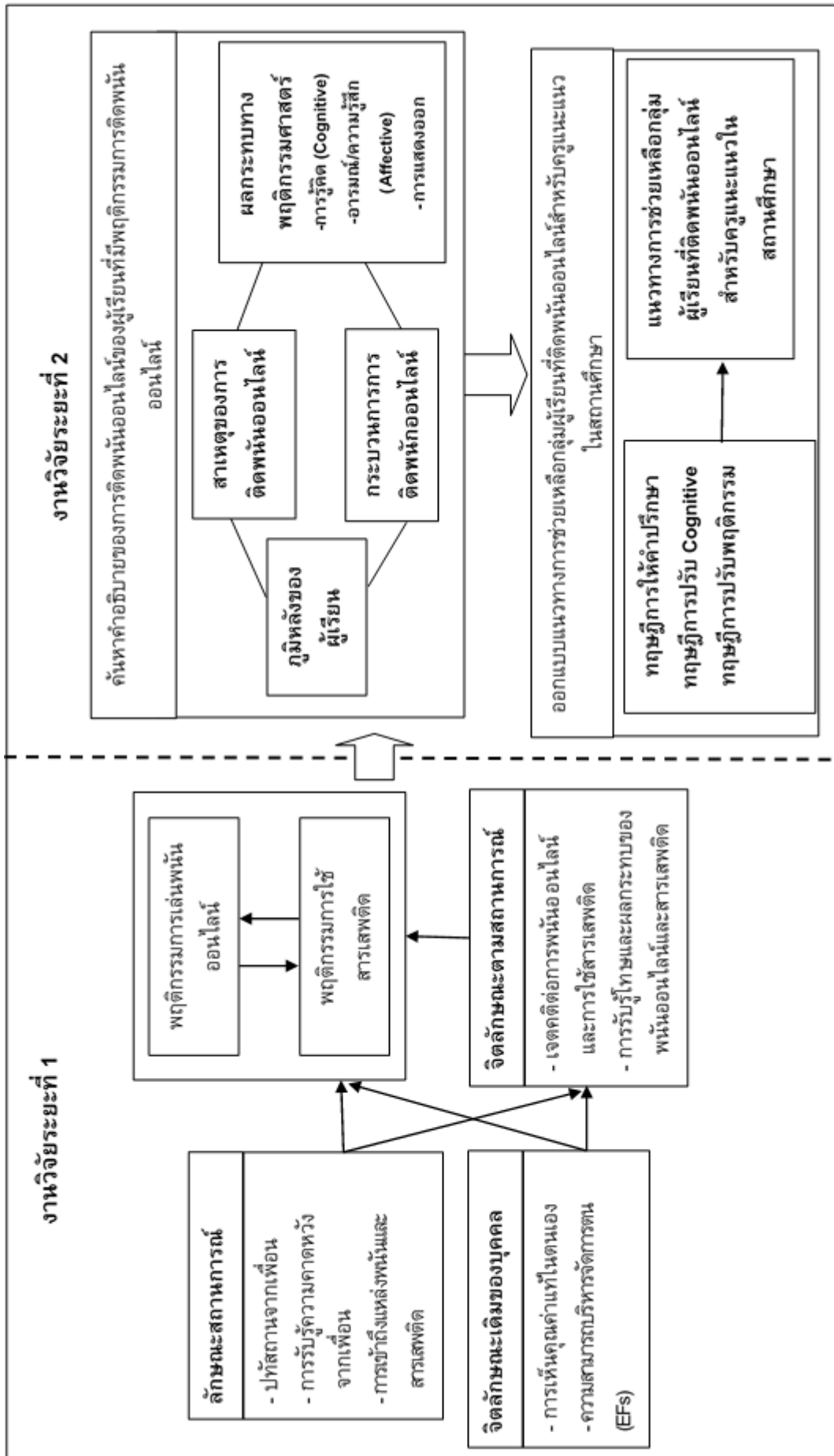
3.2 การรับรู้โทษและผลกระทบของพนันออนไลน์และสารเสพติด หมายถึง การรับรู้ของเด็กและเยาวชนต่อโทษ ความเป็นอันตราย หรือผลกระทบทางลบเมื่อเล่นพนันออนไลน์และการใช้สารเสพติด

4. พฤติกรรมการเล่นพนันออนไลน์ หมายถึง การกระทำของเด็กและเยาวชนที่แสดงออกถึงการเล่นการพนันผ่านทางสื่ออิเล็กทรอนิกส์ ในเครือข่ายคอมพิวเตอร์ที่เชื่อมต่อกันในระบบอินเทอร์เน็ต เช่น การเล่นเกมหรือการเล่นหวยผ่านช่องทางออนไลน์ การทายผลการแข่งขัน การทายผลโปรแกรมพนันในลักษณะบ่อนกาสิโน และการจัดให้มีการเล่นหรือรางวัลในการเสี่ยงโชค เป็นต้น

5. พฤติกรรมการใช้สารเสพติด หมายถึง การรายงานของเด็กและเยาวชนว่าตนเองมีประสบการณ์การใช้สารเสพติด ชนิดของสารเสพติดอะไร และความถี่ในการใช้สารเสพติดมากน้อยเพียงใด

กรอบแนวคิดการวิจัย

การวิจัยนี้เป็นการวิจัยผสมผสานวิธี (Mixed Methods Research) แบบลำดับขั้นเชิงอธิบาย (Explanatory Sequential Design) โดยงานวิจัยระยะแรกเป็นการวิจัยเชิงปริมาณเพื่อพัฒนาโมเดลปัจจัยเชิงสาเหตุของพฤติกรรมการเล่นพนันออนไลน์และพฤติกรรมการใช้สารเสพติดของผู้เรียนในระดับการศึกษาขั้นพื้นฐาน โดยประยุกต์ใช้รูปแบบทฤษฎีปฏิสัมพันธ์นิยม (Magnusson & Endler, 1977; Walsh, Craik & Price, 2000; Tett & Burnett, 2003; ดวงเดือน พันธุมนาวิณ, 2541) มาวางกรอบแนวคิดการวิจัย ข้อค้นพบในระยะนี้จะทำให้ทราบว่าปัจจัยเชิงเหตุใดเป็นสาเหตุทางตรงและสาเหตุทางอ้อมของการเล่นพนันออนไลน์ และการใช้สารเสพติด และกลุ่มปัจจัยใดที่เป็นจิตลักษณะ สถานการณ์ และจิตลักษณะตามสถานการณ์จะมีอำนาจในการทำนายพฤติกรรมการเล่นพนันออนไลน์และพฤติกรรมการใช้สารเสพติดมากที่สุด ทั้งนี้ผู้วิจัยจะได้นำข้อค้นพบดังกล่าวไปขยายคำอธิบายในเชิงลึกต่อไปในระยะที่สอง ซึ่งเป็นการวิจัยเชิงคุณภาพ เพื่อค้นหาคำอธิบายเชิงลึกเกี่ยวกับสาเหตุของพฤติกรรมการติดพนันออนไลน์ทั้งในมิติภูมิหลัง สาเหตุ กระบวนการ และผลกระทบของการติดพนันออนไลน์ของผู้เรียนที่คัดเลือกมาจากกลุ่มตัวอย่างในระยะแรก ซึ่งเป็นผู้ที่มีลักษณะติดพนันออนไลน์ตามเกณฑ์ที่กำหนดและเมื่อได้คำอธิบายในเชิงสาเหตุ กระบวนการ และผลกระทบแล้ว ผู้วิจัยจะได้นำข้อค้นพบในจุดประสงค์นี้ ไปแสวงหาแนวทางการช่วยเหลือผู้เรียนที่มีพฤติกรรมการติดพนันออนไลน์สำหรับครูแนะแนว ดังภาพประกอบ 1



ภาพประกอบ 1-1 กรอบแนวคิดการวิจัย

สมมติฐานการวิจัย

1. โมเดลปัจจัยเชิงสาเหตุของพฤติกรรมการเล่นพนันออนไลน์และพฤติกรรมการใช้สารเสพติดของผู้เรียนในระดับการศึกษาขั้นพื้นฐานมีความกลมกลืนกับข้อมูลเชิงประจักษ์
2. ปัจจัยเชิงสาเหตุจิตลักษณะเดิมของบุคคล ลักษณะสถานการณ์ และจิตลักษณะตามสถานการณ์ มีอิทธิพลทางตรงและทางอ้อมต่อพฤติกรรมการเล่นพนันออนไลน์และพฤติกรรมการใช้สารเสพติดของผู้เรียนในระดับการศึกษาขั้นพื้นฐาน

บทที่ 2

เอกสารและงานวิจัยที่เกี่ยวข้อง

งานวิจัยเรื่อง พฤติกรรมการติดพันนออนไลน์: ปัจจัยเชิงสาเหตุ กระบวนการ ผลกระทบทาง พฤติกรรมศาสตร์ และแนวทางการช่วยเหลือผู้เรียนที่ติดพันนออนไลน์สำหรับครูแนะแนวในสถานศึกษา คณะผู้วิจัยได้ทำการศึกษาเอกสารและงานวิจัยที่เกี่ยวข้อง โดยมีหัวข้อดังต่อไปนี้

1. การเห็นคุณค่าในตนเอง
2. ความสามารถคิดบริหารจัดการตนเอง
3. ปทัสถานจากกลุ่มเพื่อนสนิท
4. การรับรู้ความคาดหวังจากกลุ่มเพื่อน
5. การเข้าถึงแหล่งการพนันและสารเสพติด
6. เจตคติต่อการพนันออนไลน์และการใช้สารเสพติด
7. การรับรู้โทษและผลกระทบของการพนันออนไลน์และการใช้สารเสพติด
8. พฤติกรรมการเล่นพนันออนไลน์
9. พฤติกรรมการใช้สารเสพติด
10. แนวคิดทฤษฎีเพื่อศึกษาการช่วยเหลือผู้เรียนที่ติดพันนออนไลน์

1. การเห็นคุณค่าในตนเอง

1.1 ความหมายของการเห็นคุณค่าในตนเอง

นักวิชาการได้ให้ความหมายของการเห็นคุณค่าในตนเองไว้ดังนี้

ไรซ์ (Rice, 1996: 184) กล่าวว่า การเห็นคุณค่าในตนเอง เป็นการรับรู้ตนเองว่าตนเองมีคุณค่า ตามที่ตนเองรับรู้ นำไปสู่การยอมรับตนเอง และมีความพึงพอใจต่อตนเอง

ยังและฮอฟแมน (Young; & Hoffmann, 2003: 55) กล่าวว่า การเห็นคุณค่าในตนเอง หมายถึง การที่บุคคลมีการประเมินความคิดและความรู้สึกของตนเอง ส่งผลให้เกิดความภาคภูมิใจและนับถือตนเอง

กิลรอยด์ (Gilroy 2004: 5) กล่าวว่า การเห็นคุณค่าในตนเอง หมายถึง การที่บุคคลมีความคิด ความเชื่อ และความรู้สึกต่อตนเองในเชิงบวก ไม่ว่าจะเป็นการที่ตนเองมีความรู้ความสามารถ มีศักยภาพของตนเอง มีความภาคภูมิใจในตนเอง และสามารถดำเนินชีวิตได้อย่างมีความสุข

คูเปอร์สมิธ (Gross. 2005: 568; อ้างอิงจาก Coopersmith. 1967) กล่าวว่า การเห็นคุณค่าในตนเอง หมายถึง การประเมินหรือตัดสินการมีคุณค่าส่วนบุคคลและแสดงออกมาเป็นเจตคติที่บุคคลมีความยึดถือเกี่ยวกับตนเอง

อูมาพร ตรังคสมบัติ (2543: 12) กล่าวว่า การเห็นคุณค่าในตนเอง เป็นการที่บุคคลมีมุมมองต่อตนเองว่าเป็นคนที่มีคุณค่า มีความหมาย และมีประสิทธิภาพในการดำเนินชีวิต โดยบุคคลที่มีความนับถือตนเองสูง จะมองว่าตนเองเป็นคนที่มีคุณค่า มีความหมาย และมีสิ่งดีอยู่ภายในตนเอง จะพึงพอใจต่อตนเอง แต่ในขณะที่บุคคลที่มีความนับถือในตนเองต่ำ ย่อมรู้สึกว่าการดำเนินชีวิตของตัวเอง ไม่มีความหมาย ไม่สำคัญ และไม่มีอะไรดี ทำให้ขาดความเชื่อมั่นในตนเอง ท้อแท้สิ้นหวังในการดำเนินชีวิต

สันติ จัยสินและคณะ (2544: 50) กล่าวว่า การเห็นคุณค่าในตนเอง หมายถึง การที่บุคคลรับรู้ว่าคุณค่าของตนเองมีความสำคัญ มีความสามารถ มีประโยชน์ และมีความสำคัญต่อผู้อื่น

พรรณราย ททรัพย์ประภา (2549: 293) กล่าวว่า การเห็นคุณค่าในตนเอง หมายถึง การที่บุคคลมีความรู้สึกว่าคุณค่าของตนเองมีความสำคัญ มีความสามารถ มีความเชื่อมั่นในตนเอง และภาคภูมิใจในตนเอง

มาโนช หล่อตระกูลและปราโมทย์ สุคนิษฐ์ (2550: 12) ได้กล่าวว่า การเห็นคุณค่าในตนเอง เป็นการที่บุคคลเห็นความสำคัญของตนเอง มีการยอมรับและภาคภูมิใจในความสามารถของตนเอง

ชลลดา ทวีคุณ (2556: 129) กล่าวว่า การเห็นคุณค่าในตนเอง หมายถึง การที่บุคคลมีความรักต่อตนเอง มีความภาคภูมิใจในตนเอง ทำให้บุคคลมีความรับผิดชอบต่องานของตนเองให้สำเร็จ

ชัยวัฒน์ วงศ์อาษา (2556: 2) กล่าวว่า การเห็นคุณค่าในตนเอง หมายถึง การที่บุคคลมีการประเมินตนเองในด้านความสามารถ ความสำคัญ ความสำเร็จของตนเอง มีการเข้าใจและยอมรับในตนเอง ก่อให้เกิดความภาคภูมิใจในตนเอง

สกล วรเจริญศรี (2558: 109) กล่าวว่า การเห็นคุณค่าในตนเอง หมายถึงสภาวะทางจิตใจหรืออารมณ์ที่เกี่ยวข้องกับการประเมินตนเองหรือการอธิบายเกี่ยวกับตนเองในด้านต่าง ๆ ไม่ว่าจะเป็นการเห็นความสำคัญต่อตนเอง ความสามารถของตนเอง และความเชื่อมั่นในตนเอง มีการรักษาความสมดุล ความพอเพียง และความสงบภายในตน ส่งผลต่อการเคารพบุคคลอื่นด้วย

จากความหมายของการเห็นคุณค่าในตนเอง สามารถสรุปได้ว่า การเห็นคุณค่าในตนเอง เป็นการที่บุคคลมีความคิด ความเชื่อ และความรู้สึกต่อตนเองในทิศทางบวก มีการประเมินตนเองว่าตนเองมีความสามารถและศักยภาพ สามารถกระทำการต่าง ๆ ด้วยตนเองได้เป็นอย่างดี ทำให้บุคคลมีการยอมรับตนเอง มีความเชื่อมั่นและภาคภูมิใจในตนเอง นำไปสู่การดำเนินชีวิตในสังคมได้อย่างมีความสุข

1.2 ความสำคัญของการเห็นคุณค่าในตนเอง

นักวิชาการได้กล่าวถึงความสำคัญของการเห็นคุณค่าในตนเองไว้ดังนี้

ยังและฮอฟแมน (Young; & Hoffmann. 2003: 55) กล่าวว่า การที่บุคคลมีการเห็นคุณค่าในตนเองสูง ย่อมมีความคิดและเจตคติเชิงบวกในการดำเนินชีวิต มีความภาคภูมิใจในตนเอง สามารถปรับตัวเข้ากับสถานการณ์ที่เกิดขึ้นได้เป็นอย่างดี แต่ในทางกลับกันถ้าบุคคลมีการเห็นคุณค่าในตนเองต่ำ ย่อมมีความคิดและเจตคติเชิงลบในการดำเนินชีวิต มีความวิตกกังวลและความเครียดสูง มีการกล่าวโทษตนเองเมื่อเกิดปัญหา ก่อให้เกิดความยุ่งยากในการปรับตัวให้เข้ากับสถานการณ์ที่เกิดขึ้น ส่งผลให้บุคคลหลีกเลี่ยงและหนีปัญหาที่เกิดขึ้นได้

สันติ จัยสินและคณะ (2544: 50) กล่าวว่า การเห็นคุณค่าของตนเอง ทำให้บุคคลรู้จักตนเอง มีความรู้สึกที่ดีต่อตนเอง ก่อให้เกิดความเชื่อมั่นต่อตนเองว่ามีคุณค่าและมีประโยชน์ต่อผู้อื่น ทำให้บุคคลมีความคิดสร้างสรรค์ มีความรับผิดชอบต่อการทำงานได้เป็นอย่างดี สามารถปรับตัวให้เข้ากับสภาพแวดล้อมได้อย่างเหมาะสม สามารถอยู่ร่วมกับผู้อื่นได้อย่างมีความสุข

พรรณราย ทรัพย์ประภา (2549: 293-294) กล่าวว่า การเห็นคุณค่าในตนเอง สามารถบ่งบอกได้ถึงคุณภาพชีวิตของบุคคล ทำให้บุคคลมีการแสดงออกทางพฤติกรรมที่แตกต่างกัน ด้วยลักษณะท่าทาง น้ำเสียง คำพูดและการกระทำ โดยบุคคลที่มีการเห็นคุณค่าในตนเองสูง ย่อมมีความคิดที่สร้างสรรค์ สามารถเผชิญความเครียดที่เกิดขึ้นได้อย่างเหมาะสม ก่อให้เกิดการเรียนรู้ความคิด ความปรารถนา ค่านิยม อารมณ์ และเป้าหมายในชีวิต ส่งผลให้บุคคลมีความเชื่อมั่นในตนเอง มีความคาดหวังว่าสิ่งที่ตนเองเชื่อมั่นเป็นจริง ย่อมทำให้บุคคลมีความมุ่งมั่นตั้งใจพยายามที่จะทำตามเป้าหมายให้สำเร็จ

ชลลดา ทวีคุณ (2556: 131) กล่าวว่า การเห็นคุณค่าในตนเอง ทำให้บุคคลตระหนักถึงความสามารถของตนเอง มีความเชื่อมั่นในตนเองในเรื่องของความคิดและเจตคติในการดำเนินชีวิต ก่อให้เกิดความเชื่อมั่นในตนเอง มองโลกในแง่ดี มีความกระตือรือร้น มุ่งมั่นตั้งใจในการดำเนินชีวิต มีความมั่นคงทางจิตใจ สามารถเผชิญหน้ากับปัญหาที่เกิดขึ้นได้เป็นอย่างดี

จากความสำคัญของการเห็นคุณค่าในตนเอง สามารถสรุปได้ว่า การเห็นคุณค่าในตนเอง ทำให้บุคคลมีความคิดและเจตคติเชิงบวกในการดำเนินชีวิต ทำให้บุคคลมีความภาคภูมิใจในตนเอง สามารถปรับตัวเข้ากับสถานการณ์ที่เกิดขึ้นได้เป็นอย่างดี แต่ในทางกลับกันถ้าบุคคลมีการเห็นคุณค่าในตนเองต่ำ ย่อมมีความคิดและเจตคติเชิงลบในการดำเนินชีวิต มีความวิตกกังวลและความเครียดสูง มีการกล่าวโทษตนเองเมื่อเกิดปัญหา ก่อให้เกิดความยุ่งยากในการปรับตัวให้เข้ากับสถานการณ์ที่เกิดขึ้น ส่งผลให้บุคคลหลีกเลี่ยงและหนีปัญหาที่เกิดขึ้นได้

1.3 องค์ประกอบของการเห็นคุณค่าในตนเอง

เฮเทอร์ตันและโพลิวี (Heatheron; & Polivy. 1991) ได้ทำการศึกษาค้นคว้าองค์ประกอบของการเห็นคุณค่าในตนเอง พบว่า มี 3 องค์ประกอบ ดังนี้

1. การแสดงออก (Performance) เป็นความเชื่อมั่นในความสามารถของตนเองที่สามารถเข้าใจสถานการณ์ที่เกิดขึ้นและมีความสามารถในการกระทำสิ่งต่าง ๆ ได้เป็นอย่างดี โดยมีความชื่นชอบและตั้งใจในการกระทำสิ่งนั้นอย่างสุดความสามารถ โดยไม่ท้อแท้ต่ออุปสรรคที่เกิดขึ้น

2. การปฏิบัติตน (Appearance) เป็นความรู้สึกในเชิงบวกต่อตนเอง มีการยอมรับและชื่นชมในตนเอง นำไปสู่ความพึงพอใจในบุคลิกภาพและความสามารถของตนเอง

3. สังคม (Social) เป็นความตระหนักในตนเองเกี่ยวกับความสำเร็จและความวิตกกังวลในการดำเนินชีวิต โดยมีความเท่าเทียมกับผู้อื่น ทำให้บุคคลมีการดำเนินชีวิตได้อย่างมีความสุข

จากองค์ประกอบของการเห็นคุณค่าในตนเองในข้างต้น สามารถสรุปได้ว่า การเห็นคุณค่าในตนเองมีจำนวน 3 องค์ประกอบ ประกอบด้วย การแสดงออก การปฏิบัติตน และสังคม

1.4 งานวิจัยที่เกี่ยวข้องกับการเห็นคุณค่าในตนเอง

นักวิจัยได้ทำการศึกษางานวิจัยที่เกี่ยวข้องกับการเห็นคุณค่าในตนเองได้ดังนี้

ฮิงและรัสเซล (Hing; & Russell. 2017: 420-421) ได้ทำการศึกษาปัจจัยที่ส่งผลต่อตราบาปพฤติกรรมการเล่นพนันของประชาชนชาวออสเตรเลีย จำนวน 177 คน ผลการวิจัยพบว่า ปัญหาการเล่นการพนัน ความลับ เพศ อายุ และการเห็นคุณค่าในตนเองส่งผลต่อตราบาปพฤติกรรมการเล่นพนัน โดยปัญหาการเล่นการพนัน มีค่าน้ำหนักสำคัญมาตรฐานเท่ากับ 0.23 รองลงมาคือ เพศ มีค่าน้ำหนักสำคัญมาตรฐานเท่ากับ 0.16 ความลับ มีค่าน้ำหนักสำคัญมาตรฐานเท่ากับ 0.15 อายุ มีค่าน้ำหนักสำคัญมาตรฐานเท่ากับ 0.14 และการเห็นคุณค่าในตนเอง มีค่าน้ำหนักสำคัญมาตรฐานเท่ากับ -0.33 ตามลำดับ ซึ่งทั้งนี้เป็นเพราะประชาชนที่มีการเห็นคุณค่าในตนเองต่ำ ย่อมไม่เห็นความสำคัญของตนเอง ก่อให้เกิดความเครียดและความวิตกกังวลได้ง่ายจึงเห็นว่าการพนันทำให้ตนเองมีความสุข จึงนำไปสู่การเล่นการพนันได้ในที่สุด

ธีระพล บุญธรรม (2546: 113) ได้ทำการศึกษาปัจจัยที่ส่งผลต่อการเสพยาบ้าของนักศึกษาระดับประกาศนียบัตรวิชาชีพและระดับประกาศนียบัตรวิชาชีพชั้นสูง ปีการศึกษา 2544 ในวิทยาลัยสังกัดกรมอาชีวศึกษา จังหวัดหนองคาย จำนวน 131 คน ผลการวิจัยพบว่า ปัจจัยเชิงสาเหตุที่มีอิทธิพลต่อการเสพยาบ้าของนักเรียนอาชีวศึกษาในวิทยาลัย สังกัดกรมอาชีวศึกษา จังหวัดหนองคาย มีความสอดคล้องกลมกลืนกับข้อมูลประจักษ์ ($\chi^2=28.03$ $p=.06$ $GFI=0.95$ $AGFI=0.85$) โดยการเสพยาบ้าได้รับอิทธิพลทางตรงจากการเห็นคุณค่าในตนเอง มีค่าสัมประสิทธิ์อิทธิพลเป็นลบเท่ากับ -0.16 ซึ่งเกิดจากการที่นักศึกษาที่มีการรับรู้ความสามารถและศักยภาพของตนเอง ทำให้มีความเชื่อมั่นในตนเองเพิ่มสูงขึ้น ทำให้มีการเสพยาบ้าลดลง

รวมถึงสถานศึกษามีการจัดกิจกรรมเพื่อเสริมสร้างการเห็นคุณค่าในตนเอง ทำให้นักศึกษาได้ใช้ความรู้ความสามารถของตนเอง มีความมั่นใจในตนเองและกล้าแสดงออกมากขึ้น

วรพจน์ สมานมิตร (2546: 91; 103) ได้ทำการศึกษาทักษะทางสังคมที่ส่งผลต่อพฤติกรรมการป้องกันตนเองจากยาเสพติดของนักเรียนชายระดับมัธยมศึกษาตอนต้นในโรงเรียนสังกัดกรมสามัญศึกษา กระทรวงศึกษาธิการ จังหวัดเพชรบุรี จำนวน 376 คน ผลการวิจัยพบว่า พฤติกรรมการป้องกันตนเองจากยาเสพติดได้อย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05 โดยทักษะทางสังคมที่สามารถพยากรณ์พฤติกรรมการป้องกันตนเองจากยาเสพติด คือ ทักษะการสอนตนเองและทักษะเพื่อการได้มาซึ่งแรงสนับสนุนทางสังคมสามารถร่วมกันอธิบายความแปรปรวนของพฤติกรรมการป้องกันตนเองจากยาเสพติดของนักเรียนชายระดับมัธยมศึกษาตอนต้น จังหวัดเพชรบุรี ได้ร้อยละ 32.80 ทั้งนี้เป็นเพราะทักษะทางสังคมเกิดจากการที่นักเรียนชายได้รับการสนับสนุนจากครอบครัว เพื่อน อาจารย์ และบุคคลรอบข้าง ทำให้นักเรียนชายมีการเห็นคุณค่าในตนเอง มีการกำลังใจในการดำเนินชีวิต ซึ่งจะเป็นสิ่งที่ทำการเสริมแรงให้นักเรียนชายมีพฤติกรรมที่ป้องกันตนเอง และหลีกเลี่ยงการใช้ยาเสพติดมากขึ้น

ปิยาพันธ์ อารีญาติ (2549: 132; 146-149) ได้ทำการศึกษาปัจจัยที่ส่งผลต่อพฤติกรรมการป้องกันตนเองจากการเสพยาบ้าของนักเรียนในอำเภอแม่สาย จังหวัดเชียงราย จำนวน 357 คน ผลการวิจัยพบว่า ความรู้เรื่องยาบ้า สัมพันธภาพในครอบครัว การควบคุมตนเอง และการเห็นคุณค่าในตนเองสามารถพยากรณ์พฤติกรรมการป้องกันตนเองจากการเสพยาบ้าได้ร้อยละ 17.90 โดยสัมพันธภาพในครอบครัวมีค่าน้ำหนักสำคัญมาตรฐานสูงสุดเท่ากับ 0.23 แสดงให้เห็นว่าถ้านักเรียนมีสัมพันธภาพที่ดีในครอบครัว ครอบครัวมีความรักและความอบอุ่น ย่อมสร้างความแข็งแกร่งทางจิตใจ และมีพฤติกรรมการป้องกันตนเองจากการเสพยาบ้ามากขึ้น รองลงมาคือ ความรู้เรื่องยาบ้า มีค่าน้ำหนักสำคัญมาตรฐานเท่ากับ 0.22 ซึ่งการที่นักเรียนมีความรู้เกี่ยวกับยาบ้า ย่อมทำให้นักเรียนเห็นโทษของยาบ้าที่เกิดขึ้นกับร่างกายและจิตใจ ทำให้นักเรียนตัดสินใจไม่เสพยาบ้าตามคำชักชวนของบุคคลรอบตัว ส่วนการควบคุมตนเอง มีค่าน้ำหนักสำคัญมาตรฐานเท่ากับ 0.16 ทั้งนี้เป็นเพราะการที่นักเรียนมีความอดทนและตัดสินใจที่มีเหตุผล ย่อมช่วยควบคุมตนเองให้ทำความดี ละเว้นความชั่ว และไม่เสพยาบ้าได้ ส่วนการเห็นคุณค่าในตนเอง มีค่าน้ำหนักสำคัญมาตรฐานต่ำสุดเท่ากับ 0.15 ซึ่งเกิดจากการที่นักเรียนมีความเชื่อว่าตนเองมีความสามารถและมีศักยภาพ ย่อมทำให้นักเรียนมีความรักต่อตนเอง ต้องการกระทำในสิ่งที่ดี และไม่ข้องเกี่ยวกับสารเสพติด ตามลำดับ

ชญชญา ทุนอินทร์ (2554: 134; 136) ได้ทำการศึกษาพัฒนาารูปแบบความสัมพันธ์เชิงสาเหตุของปัจจัยที่ส่งผลต่อความตระหนักรู้ในปัญหาเสพติดของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 3 สำนักงานเขตพื้นที่การศึกษาประถมศึกษาเชียงราย เขต 3 จำนวน 382 คน ผลการวิจัยพบว่า โมเดลเชิงสาเหตุของปัจจัยที่ส่งผลต่อความตระหนักรู้ในปัญหาเสพติดมีความสอดคล้องกับข้อมูลเชิงประจักษ์ ($\chi^2=14.39$ df=34 p=.99 GFI=1.00 AGFI=0.98 RMSEA=0.00 SRMR=0.01) โดยความตระหนักรู้ในปัญหาเสพติดได้รับอิทธิพล

ทางตรงจากปัจจัยด้านเจตคติต่อยาเสพติด รองลงมาคือ ปัจจัยด้านครอบครัว และปัจจัยด้านสภาพแวดล้อม ตามลำดับ นอกจากนี้ยังได้รับอิทธิพลทางอ้อมจากปัจจัยด้านครอบครัวโดยส่งผ่านตัวแปรปัจจัยความรู้สึกมีคุณค่าในตนเอง รองลงมาคือ ปัจจัยส่วนบุคคลโดยส่งผ่านปัจจัยเจตคติต่อยาเสพติด และปัจจัยด้านสภาพแวดล้อมโดยส่งผ่านปัจจัยด้านเจตคติต่อยาเสพติด ตามลำดับ

พัชราภรณ์ ด้านประชุม (2556: 54) ได้ทำการศึกษาปัจจัยที่มีความสัมพันธ์กับพฤติกรรมการป้องกันตนเองจากสารเสพติดของนักเรียนในระดับชั้นมัธยมศึกษาตอนต้น โรงเรียนอนุบาลวังสมบูรณ จังหวัดสระแก้ว จำนวน 158 คน ผลการวิจัยพบว่า ปัจจัยมีความสัมพันธ์กับพฤติกรรมการป้องกันตนเองจากสารเสพติด มีค่าสัมประสิทธิ์สหสัมพันธ์อยู่ระหว่าง 0.52-0.64 โดยปัจจัยการเห็นคุณค่าในตนเองกับพฤติกรรมการป้องกันตนเองจากสารเสพติด มีค่าสัมประสิทธิ์สหสัมพันธ์สูงสุดเท่ากับ 0.64 รองลงมาคือ การปฏิบัติต่อตนเองกับพฤติกรรมการป้องกันตนเองจากสารเสพติด และการควบคุมตนเองกับพฤติกรรมการป้องกันตนเองจากสารเสพติด มีค่าสัมประสิทธิ์สหสัมพันธ์ต่ำสุดเท่ากับ 0.57 และ 0.52 ตามลำดับ

มนัส สุนทรโชติ และเพ็ญพัทธ์ อุทิศ (2556: 97) ได้ทำการศึกษาปัจจัยคัดสรรที่สัมพันธ์กับพลังต้านการเสพยาบ้าของวัยรุ่นที่เข้ารับการบำบัดแผนกผู้ป่วยนอกโรงพยาบาลในเขตภาคตะวันออก จำนวน 140 คน ผลการวิจัยพบว่า การเผชิญความเครียดโดยใช้ความสามารถของตนเองกับพลังต้านการเสพยาบ้า มีค่าสัมประสิทธิ์สหสัมพันธ์สูงสุดเป็นบวกเท่ากับ 0.54 รองลงมาคือ การเผชิญความเครียดโดยใช้แหล่งสนับสนุนอื่น ๆ กับพลังต้านการเสพยาบ้า มีค่าสัมประสิทธิ์สหสัมพันธ์เป็นบวกเท่ากับ 0.36 การรับรู้การสนับสนุนทางสังคมจากเพื่อนกับพลังต้านการเสพยาบ้า มีค่าสัมประสิทธิ์สหสัมพันธ์เป็นบวกเท่ากับ 0.30 การเห็นคุณค่าในตนเองพลังต้านการเสพยาบ้า มีค่าสัมประสิทธิ์สหสัมพันธ์เป็นบวกเท่ากับ 0.19 และการเผชิญความเครียดแบบหลีกเลี่ยงปัญหาพลังต้านการเสพยาบ้า มีค่าสัมประสิทธิ์สหสัมพันธ์ต่ำสุดเป็นลบเท่ากับ -0.24 ตามลำดับ

จากงานวิจัยที่เกี่ยวข้องกับการเห็นคุณค่าในตนเอง สามารถสรุปได้ว่า การที่บุคคลได้รับการสนับสนุนจากครอบครัว เพื่อน อาจารย์ และบุคคลรอบข้าง ทำให้บุคคลมีการรับรู้ความสามารถและศักยภาพของตนเอง ย่อมมีความเชื่อมั่นในตนเองเพิ่มสูงขึ้น ย่อมทำให้นักเรียนมีความรักต่อตนเอง ต้องการกระทำตามเป้าหมายของตนเองให้สำเร็จ มีการเห็นคุณค่าในตนเองมากขึ้น ทำให้มีแนวโน้มในการใช้สารเสพติดและเล่นการพนันลดลง

2. ความสามารถคิดบริหารจัดการตนเอง

2.1 ความหมายของการคิดบริหารจัดการตนเอง

นักวิชาการได้ให้ความหมายของการคิดบริหารจัดการตนเอง ดังนี้

พีบริรามและลูเรีย (Pribram; & Luria. 1973: 301) กล่าวว่า ความสามารถในการบริหารจัดการตนเอง เป็นกระบวนการที่สมองส่วนหน้ามีการนำเข้าและประมวลผลข้อมูล ก่อให้เกิดการแสดงออกทางความคิด ความรู้สึก และพฤติกรรมออกมา

สตัทและเบนสัน (Stuss; & Benson.1986: 272) กล่าวว่า ความสามารถในการบริหารจัดการตนเอง เป็นความสามารถในการกำหนดตนเอง การกำกับตนเอง การจดจำ การวางแผน การจัดระบบ และการตรวจสอบตนเอง

เวลท์และเพนนิ่งตัน (Welsh; & Pennington. 1988: 201) กล่าวว่า ความสามารถในการบริหารจัดการตนเอง เป็นความสามารถในการจัดการและแก้ไขปัญหาเพื่อนำไปสู่เป้าหมายในอนาคต

โบโกสกีและบรูส (Borkowski; & Burke. 1996: 241) กล่าวว่า ความสามารถในการบริหารจัดการตนเอง หมายถึง ความสามารถในการตรวจสอบและควบคุมระบบการรู้คิดของบุคคล

ร็อบบิ้น (Robbins. 1996: 1463) กล่าวว่า ความสามารถในการบริหารจัดการตนเอง หมายถึง การคิดวางแผนและการจัดลำดับความสำคัญในทางเลือกที่ตนเองกำหนดไว้

โรเบิร์ตและเพนนิ่งตัน (Roberts; & Pennington 1996: 105) กล่าวว่า ความสามารถในการบริหารจัดการตนเอง หมายถึง ความสามารถของบุคคลที่มีความสัมพันธ์กับการวางแผน การบำรุงรักษาแรงผลักดันภายใน การจดจำ และความใส่ใจ

บูเกสท์ (Burgess. 1997: 81) กล่าวว่า ความสามารถในการบริหารจัดการตนเอง หมายถึง กระบวนการในการแก้ไขปัญหา การวางแผน ความคิดริเริ่มสร้างสรรค์ และความจำ

จีโอเรียและคณะ (Gioia et al. 2000: 235) กล่าวว่า ความสามารถในการจัดการตนเอง เป็นกระบวนการในการกำกับตนเอง โดยการจัดการความคิด อารมณ์ พฤติกรรม การทำหน้าที่เฉพาะส่วน และการแก้ไขปัญหา

แอนเดอร์สัน (Anderson. 2002: 71) กล่าวถึงความสามารถในการบริหารจัดการตนเอง เป็นกระบวนการที่ประกอบด้วย การรอคอยอย่างคาดหวัง การเลือกเป้าหมาย การวางแผน การคิดริเริ่มในการทำกิจกรรม การกำกับตนเอง ความหยุดยั้งทางจิตใจ การให้ความสนใจในสิ่งที่กระทำ และการตอบสนองต่อเป้าหมาย

เวเซนและพีจอต (Vriezen; & Pigott. 2002: 296) กล่าวว่า ความสามารถในการบริหารจัดการตนเอง หมายถึง กระบวนการทางความคิดที่ควบคุมกำกับระบบทางความคิด อารมณ์ และพฤติกรรมของบุคคล

บารอน (Baron. 2004: 135) กล่าวว่า ความสามารถในการบริหารจัดการตนเองหมายถึง ทักษะที่ทำให้บุคคลมีการรับรู้สถานการณ์ที่เกิดขึ้น ทำให้บุคคลมีการตอบสนองด้วยการปรับตัว มีความยืดหยุ่นในการดำเนินชีวิต สามารถคิดพิจารณาและคาดการณ์ถึงอนาคตที่เกิดขึ้นได้

จิโอเรียและอีครุส (Gioia; & Isquith. 2004: 139) กล่าวว่า ความสามารถในการจัดการตนเอง เป็นกระบวนการคิดทางสมองส่วนหน้าที่ใช้ในการควบคุมตนเอง ไม่ว่าจะเป็น เรื่องของการมองเห็น ภาษาที่ใช้ในการสื่อสาร การจำ อารมณ์และประสบการณ์ เพื่อให้บุคคลประสบความสำเร็จตามเป้าหมายที่กำหนดไว้

ออสเทอร์ลาน สเชีย และเซอร์เกิน (Oosterlaan; Scheres; & Sergeant. 2005: 69) กล่าวว่า ความสามารถในการบริหารจัดการตนเอง เป็นการรู้คิดที่มีทิศทางในการวางแผน การคิดพิจารณา การกำกับตนเองเพื่อนำไปสู่พฤติกรรมที่เป็นเป้าหมาย

เอ็มซีโคลสคีย์ (McCloskey. 2011: 1) กล่าวว่า ความสามารถในการจัดการตนเอง เป็นกระบวนการทางความคิดที่มีความเกี่ยวข้องกับการรู้คิด อารมณ์ การเคลื่อนไหว รวมไปถึงความผูกพันต่อเป้าหมาย การจัดระบบทางความคิด การกำกับตนเอง และพฤติกรรมที่นำไปสู่เป้าหมาย

สุภาวดี หาญเมธี (2558: 23) กล่าวว่า การคิดบริหารจัดการตนเอง หมายถึง กระบวนการคิดที่ทำให้บุคคลสามารถคิดได้อย่างมีเหตุมีผล สามารถยับยั้งชั่งใจได้ มีการกำกับอารมณ์และพฤติกรรมของตนเองได้ วางแผนทำงานเป็น มุ่งใจจดจ่อ ทำอะไรไม่วกแวก สามารถจดจำคำสั่ง และสามารถจัดการกับงานหลาย ๆ อย่างให้สำเร็จลุล่วงไปได้ด้วยดี มีการจัดลำดับงานเป็นขั้นตอนเพื่อนำไปสู่เป้าหมายที่กำหนดไว้

จิระพร ชะโน (2562: 8) ได้ให้ความหมายของการคิดบริหารจัดการตนเองไว้ว่า เป็นกระบวนการทางสมองส่วนหน้าที่ทำหน้าที่เกี่ยวกับการจัดการความคิด ความรู้สึก และการกระทำ การยังงใจคิดไตร่ตรอง การควบคุมอารมณ์ การยืดหยุ่นทางความคิด การตั้งเป้าหมาย วางแผน ความมุ่งมั่น การจดจำและการเรียกใช้ข้อมูลอย่างมีประสิทธิภาพ การจัดลำดับความสำคัญของเรื่องต่าง ๆ และการกระทำสิ่งต่าง ๆ อย่างเป็นขั้นตอนจนบรรลุความสำเร็จ

วีระศักดิ์ ชลไชยะ (ม.ป.ป.: ออนไลน์) ได้ให้ความหมายของการคิดบริหารจัดการตนเอง เป็นการทำงานของสมองระดับสูง โดยมีหน้าที่การบริหารจัดการและกำกับควบคุมความคิด อารมณ์ และพฤติกรรมของตนเองเพื่อนำไปสู่เป้าหมายที่กำหนดได้

อรรถันท์ เขาว์กุลจรัสศิริ (ม.ป.ป.: ออนไลน์) ได้ให้ความหมายของการคิดบริหารจัดการตนเอง เป็นความสามารถจากการทำงานของสมองส่วนหน้าที่ช่วยให้บุคคลสามารถควบคุมความคิด อารมณ์ และพฤติกรรมเพื่อนำไปสู่ผลลัพธ์ที่ตนเองต้องการให้สำเร็จ

จากความหมายของการคิดบริหารจัดการตนเองข้างต้น สามารถสรุปได้ว่า การคิดบริหารจัดการตนเอง หมายถึงกระบวนการทางสมองที่ทำหน้าที่ในการจัดการความคิด ความรู้สึก และการกระทำให้มีเหตุมีผล สามารถยับยั้งชั่งใจได้ มีการควบคุมความคิด อารมณ์ และพฤติกรรมเพื่อนำไปสู่ผลลัพธ์ที่ตนเองต้องการให้สำเร็จ

2.2 ความสำคัญของการคิดบริหารจัดการตนเอง

นักวิชาการได้กล่าวถึงความสำคัญของการคิดบริหารจัดการตนเองไว้ดังนี้

พรวิศิษฐ์ วรวรรณ (2558: 32) กล่าวว่า การคิดบริหารจัดการตนเอง ทำให้บุคคลมีภูมิคุ้มกันในชีวิตและไม่ข้องเกี่ยวกับอบายมุข แต่ในทางกลับกันถ้าบุคคลไม่มีการคิดบริหารจัดการตนเอง บุคคลย่อมมีมุมมองต่ออบายมุขเป็นสิ่งที่มีความทำหยาบ ทำให้บุคคลเกิดความอยากรู้้อยากลอง ต้องการการยอมรับและเป็นส่วนหนึ่งของกลุ่ม โดยขาดการยับยั้งชั่งใจว่าอบายมุขเป็นสิ่งที่มิอันตราย นำไปสู่การใช้ออบายมุขในที่สุด

สุภาวดี หาญเมธี (2558: 48-49) กล่าวว่า การที่บุคคลมีการคิดบริหารจัดการตนเอง ย่อมทำให้บุคคลมีการคิดเป็นระบบและมีเหตุมีผล มีความจำดีสามารถเชื่อมโยงเรื่องที่เคยเรียนรู้มาใช้งานได้ มีสมาธิจดจ่อทำงานต่อเนื่องได้สำเร็จ รู้จักคิดวิเคราะห์สังเคราะห์ รู้จักยับยั้งชั่งใจในสิ่งที่ไม่ควรได้ มีความอดทน มีการวางแผนงานอย่างเป็นระบบ มีการคิดแล้วลงมือทำได้ ทำงานอย่างมีประสิทธิภาพสำเร็จ ปรับความคิดได้ตามสถานการณ์ที่เกิดขึ้น ถ้าคิดนอกกรอบ มีการประเมินตนเอง ยอมรับในข้อบกพร่องของตนเอง มีการปรับปรุงการทำงานให้ดีขึ้น มีความรับผิดชอบในหน้าที่ โดยไม่ทอดลอยต่ออุปสรรค มีการแสดงออกอย่างเหมาะสม และสามารถอยู่ร่วมกับผู้อื่นได้อย่างมีความสุข แต่ในทางกลับกันถ้าบุคคลไม่มีการคิดบริหารจัดการตนเองนั้น จะไม่สามารถควบคุมตนเองได้ มีการคิดที่ไม่เป็นระบบและไม่สมเหตุสมผล รู้ว่าสิ่งนั้นไม่ดี ก็ยังยืนยันที่จะทำสิ่งนั้น ไม่สามารถจัดการตนเองได้ จัดการความเครียดไม่ได้ วางแผนระยะยาวไม่เป็น จัดการเวลาไม่ได้ ขาดสมาธิในการทำงานให้สำเร็จ และไม่สามารถคิดริเริ่มลงมือทำงานด้วยตนเองได้ นำไปสู่การที่บุคคลมีผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนที่แย่งส่งผลทำให้บุคคลไม่เห็นคุณค่าในตนเอง นำไปสู่การเข้าสู่อบายมุขหรือการใช้สารเสพติดได้ง่าย

จิระพร ชะโน (2562: 11) กล่าวว่า การที่บุคคลมีการคิดบริหารจัดการตนเองจะมีการคิดและการตัดสินใจได้อย่างเหมาะสม มีการวางแผนอย่างเป็นระบบ เมื่อมีปัญหาและอุปสรรคเกิดขึ้น บุคคลมีการคิดหาแนวทางแก้ไขปัญหาที่หลากหลาย มีสัมพันธภาพที่ดีกับผู้อื่น แต่ในทางกลับกันถ้าบุคคลไม่มีการคิดบริหารจัดการตนเอง ย่อมขาดการยับยั้งชั่งใจนำไปสู่การเข้าสู่อบายมุข ไม่ว่าจะเป็นการพนัน บุหรี่ สุรา และยาเสพติดได้ง่าย

วีระศักดิ์ ชลไชยะ (ม.ป.ป.: ออนไลน์) กล่าวว่า การที่บุคคลมีการคิดบริหารจัดการตนเองทำให้ประสบความสำเร็จในการทำงานและการดำเนินชีวิต แต่ในทางกลับกันการที่บุคคลไม่มีการคิดบริหารจัดการตนเอง ส่งผลให้มีปัญหาสุขภาพทางด้านร่างกาย ไม่ว่าจะเป็นโรคอ้วนลงพุง ความดันโลหิตสูง เบาหวาน ไขมันในเลือดสูง โรคติดต่อทางเพศสัมพันธ์ และปัญหาสุขภาพจิต เช่น โรคซึมเศร้า โรควิตกกังวล โรควิตกกังวล โรควิตกกังวล การตั้งครรภ์ในวัยรุ่น เกร ตัดสารเสพติด และทำผิดกฎหมายได้

อรรถันท์ เชาว์กุลจรัสศิริ (ม.ป.ป.: ออนไลน์) กล่าวว่า การที่บุคคลมีการคิดบริหารจัดการตนเอง ย่อมสามารถจดจำเนื้อหาที่ได้เรียนรู้ สามารถทำงานที่ได้รับมอบหมายได้อย่างต่อเนื่อง สามารถหลีกเลี่ยงสิ่งเร้าที่ทำให้ขาดสมาธิในการทำงาน มีการปรับตัวและแก้ปัญหาตามสถานการณ์ที่เปลี่ยนแปลงได้

จากความสำคัญของการคิดบริหารจัดการตนเอง สามารถสรุปได้ว่า การที่บุคคลมีการคิดบริหารจัดการตนเอง ทำให้มีการคิดและตัดสินใจในการดำเนินชีวิตได้อย่างเหมาะสม สามารถคิดและแก้ไขปัญหาได้อย่างหลากหลาย สามารถปรับตัวร่วมกับผู้อื่นได้อย่างมีความสุข แต่ในทางกลับกันถ้าบุคคลไม่มีการคิดบริหารจัดการตนเอง ทำให้มีปัญหาทางสุขภาพและปัญหาสุขภาพจิต โดยบุคคลมีการขาดความยับยั้งชั่งใจนำไปสู่การถูกชักชวนให้เล่นการพนันและใช้สารเสพติดได้ง่าย

2.3 องค์ประกอบของการคิดบริหารจัดการตนเอง

นักวิชาการได้กล่าวถึงองค์ประกอบของการคิดบริหารจัดการตนเองไว้ดังนี้

พรวิศิษฐ์ วรวรรณ (2558: 30) ได้กล่าวถึงการคิดบริหารจัดการตนเอง มีจำนวน 9 องค์ประกอบ ดังนี้

1. ความจำขณะทำงาน (Working Memory) เป็นความสามารถในการเก็บและดึงข้อมูลในคลังสมองมาใช้ตามสถานการณ์ที่ต้องการ ทำให้บุคคลมีการสรุปทบทวน และทำสิ่งใดผิดพลาดลดน้อยลง
2. การหยุดการยับยั้งพฤติกรรม (Inhibitory Control) เป็นความสามารถในการควบคุมความปรารถนาของตนเองให้อยู่ในระดับเหมาะสม สามารถหยุดยั้งพฤติกรรมได้ในเวลาอันควร
3. ความยืดหยุ่นทางความคิด (Shift/Cognitive Flexibility) เป็นความสามารถในการปรับตัวปรับใจเปลี่ยนความคิด โดยไม่ยึดติดกับสิ่งเดิม
4. การใส่ใจจดจ่อ (Focus/Attention) เป็นความสามารถในการสนใจในสิ่งที่ทำอย่างต่อเนื่องโดยไม่วอกแวกต่อสิ่งที่เข้ามารบกวนตนเอง
5. การควบคุมอารมณ์ (Emotional Control) เป็นความสามารถในการจัดการอารมณ์ให้อยู่ในระดับเหมาะสม สามารถจัดการความเครียด ความหงุดหงิด และมีการแสดงออกโดยที่ไม่รบกวนผู้อื่น
6. การวางแผนการจัดการ (Plan/Organize) เป็นความสามารถตั้งเป้าหมาย จัดลำดับความสำคัญ และจัดระบบดำเนินการอย่างเป็นขั้นตอน
7. การตรวจสอบตนเอง (Self-Monitoring) เป็นความสามารถประเมินตนเอง สามารถตรวจสอบหาข้อบกพร่องของตนเอง และดูผลจากพฤติกรรมของตนเองที่ส่งผลกระทบต่อผู้อื่น
8. การริเริ่มทำตามที่ได้คิด (Initiating) เป็นความสามารถริเริ่มสร้างสรรค์แนวทางในการทำสิ่งต่าง ๆ และเมื่อคิดแล้วลงมือทำให้ความคิดของตนเองเกิดขึ้นได้จริง

9. การพากเพียรมุ่งสู่เป้าหมาย (Goal-Directed Persistence) เป็นความสามารถ ตั้งใจและมุ่งมั่นอดทนเพื่อนำไปสู่เป้าหมายที่กำหนดไว้ ไม่ว่าจะมียุทธวิธีใด ๆ ก็พร้อมฝ่าฟันจนสำเร็จ

สุภาวดี หาญเมธี (2558: 26-40) ได้กล่าวถึงการคิดบริหารจัดการตนเอง มีจำนวน 9 องค์ประกอบ ดังนี้

1. ความจำขณะทำงาน (Working Memory) เป็นความสามารถในการจำหรือ เก็บข้อมูลจากประสบการณ์ที่มีความหมาย นำไปเชื่อมโยงกับประสบการณ์เดิมที่ผ่านมา มีการประมวลผล เพื่อนำมาใช้งานต่อได้

2. การหยุดการยับยั้งพฤติกรรม (Inhibitory Control) เป็นความสามารถในการ ควบคุมความต้องการของตนเองให้อยู่ในระดับที่เหมาะสม มีการหยุดยั้งพฤติกรรมที่ไม่เหมาะสมในเวลาที่เหมาะสม

3. ความยืดหยุ่นทางความคิด (Shift/Cognitive Flexibility) เป็นการปรับเปลี่ยน ความคิดตามสถานการณ์ที่เกิดขึ้น มีการคิดสร้างสรรค์และคิดแก้ไขปัญหาที่หลากหลายเพื่อหาทางออกในชีวิตได้ เพื่อไม่ให้หันไปหาอบายมุข

4. การใส่ใจจดจ่อ (Focus/Attention) เป็นความสามารถในการจดจ่อในสิ่งที่กำลัง ทำได้ในเวลาที่ต่อเนื่อง โดยไม่หันเหไปตามสิ่งอื่นที่มายั่วความสนใจ

5. การควบคุมอารมณ์ (Emotional Control) เป็นความสามารถในการแสดงออก ทางอารมณ์ให้อยู่ในระดับที่เหมาะสม ไม่แสดงพฤติกรรมไปตามอารมณ์ จนสร้างปัญหาให้กับตนเองหรือผู้อื่น

6. การวางแผนการจัดการ (Plan/Organize)

7. การตรวจสอบตนเอง (Self-Monitoring) เป็นความสามารถในการทบทวนตนเอง หรือการทำงานที่ได้ทำไป มีการสำรวจจุดดีจุดบกพร่อง แล้วหาทางปรับปรุงและพัฒนาตนเองไปให้ถึงขีดสุด

8. การริเริ่มทำตามที่ได้คิด (Initiating) เป็นความสามารถในการคิดทำสิ่งใหม่ ๆ มีการตัดสินใจและลงมือทำด้วยตนเอง โดยไม่มีการผัดวันประกันพรุ่ง

9. การพากเพียรมุ่งสู่เป้าหมาย (Goal-Directed Persistence) เป็นการตั้งเป้าหมาย การวางแผนเพื่อนำส่วนต่าง ๆ มาเชื่อมโยงกัน มองเห็นภาพรวม มีการจัดลำดับความสำคัญเป็น การจัดระบบ เพื่อดำเนินการ และการประเมินผล

จิระพร ชะโน (2562: 9) ได้กล่าวถึงการคิดบริหารจัดการตนเอง มีจำนวน 5 องค์ประกอบ ดังนี้

1. ความจำขณะทำงาน (Working Memory) เป็นความสามารถในการจำข้อมูลไว้ในใจ และการจัดการข้อมูลเพื่อทำความเข้าใจกับสิ่งต่าง ๆ เพื่อการคิดแก้ปัญหา

2. การหยุดการยับยั้งพฤติกรรม (Inhibitory Control) เป็นการยับยั้งพฤติกรรมของ ตนเอง โดยไม่มีความหุนหันพลันแล่น มีการหยุดคิดก่อนทำหรือหยุดพฤติกรรมที่รบกวนให้ผู้อื่นเดือดร้อน รวมถึงการยับยั้งความคิดไม่ให้คิดในเรื่องที่ไม่เกี่ยวข้อง และมีการควบคุมความคิดให้จดจ่อกับเรื่องที่ทำ

3. ความยืดหยุ่นทางความคิด (Shift/Cognitive Flexibility) เป็นการเปลี่ยนความคิดได้ยืดติดความคิดเดียว มีการรู้จักเปลี่ยนมุมมองคิดนอกกรอบได้ มีความสามารถในการทำงานหลายอย่างสลับไปมาได้ โดยความสามารถในการคิดยืดหยุ่นจะพัฒนาช้ากว่าความจำขณะทำงานและการยับยั้งพฤติกรรม

4. การควบคุมอารมณ์ (Emotional Control) เป็นความสามารถในการควบคุมอารมณ์ให้มีการแสดงออกอย่างเหมาะสมตามสถานการณ์

5. การวางแผนการจัดการ (Plan/Organize) เป็นการวางแผนจัดการงานให้สำเร็จ ตั้งแต่การตั้งเป้าหมาย การจัดลำดับความสำคัญของงาน เริ่มต้นการลงมือทำ การไม่ติดกับปัญหาเล็กน้อย จนสัมฤทธิ์ผลของงาน การคาดการณ์ผลของการกระทำ การติดตามสะท้อนผลการกระทำเพื่อปรับปรุงงานให้ดีขึ้น

วีระศักดิ์ ชลไชยะ (ม.ป.ป.: ออนไลน์) ได้กล่าวถึงการคิดบริหารจัดการตนเอง มีจำนวน 3 องค์ประกอบ ดังนี้

1. ความจำขณะทำงาน (Working Memory) เป็นความสามารถในการจดจำข้อมูลแล้วสามารถคิดในใจได้

2. การหยุดการยับยั้งพฤติกรรม (Inhibitory Control) เป็นความสามารถในการอดทนอดกลั้นต่อสิ่งล่อตาล่อใจ ไม่หุนหันพลันแล่น และมีการจดจ่อต่อสิ่งสำคัญในขณะนั้นได้

3. ความยืดหยุ่นทางความคิด (Shift/Cognitive Flexibility) เป็นความสามารถในการคิดนอกกรอบ การคิดในมุมมองของผู้อื่น และการคิดสร้างสรรค์

อรรถันท์ เขาว์กุลจรัสศิริ (ม.ป.ป.: ออนไลน์) ได้กล่าวถึงการคิดบริหารจัดการตนเอง มีจำนวน 3 องค์ประกอบ ดังนี้

1. ความจำขณะทำงาน (Working Memory) เป็นความสามารถของบุคคลที่สามารถจดจำข้อมูลเข้าสู่สมอง และสามารถนำข้อมูลในสมองออกมาใช้งานได้

2. การหยุดการยับยั้งพฤติกรรม (Inhibitory Control) เป็นความสามารถในการเพิกเฉยสิ่งเร้าต่าง ๆ ที่ทำให้บุคคลหลุดออกจากการทำงานที่อยู่ตรงหน้าได้ รวมถึงความสามารถในการอดทนต่อสิ่งยั่วยุทางอารมณ์ เพื่อไม่ให้แสดงพฤติกรรมหุนหันพลันแล่นได้

3. ความยืดหยุ่นทางความคิด (Shift/Cognitive Flexibility) เป็นความสามารถในการคิดเรื่องใดเรื่องหนึ่งได้หลากหลายมุมมอง

จากองค์ประกอบของการคิดบริหารจัดการตนเอง พบว่า การคิดบริหารจัดการตนเอง มีจำนวน 9 องค์ประกอบ ประกอบด้วย ความจำขณะทำงาน การหยุดการยับยั้งพฤติกรรม ความยืดหยุ่นทางความคิด การใส่ใจจดจ่อ การควบคุมอารมณ์ การวางแผนการจัดการ การตรวจสอบตนเอง การริเริ่มทำตามที่คิด และการพากเพียรมุ่งสู่เป้าหมาย

2.4 งานวิจัยที่เกี่ยวข้องกับการคิดบริหารจัดการตนเอง

นักวิชาการได้ทำการศึกษางานวิจัยที่เกี่ยวข้องกับการบริหารจัดการตนเองไว้ดังนี้

เทมและคณะ (Thames et al. 2012: 345) ได้ทำการศึกษาปัจจัยที่ส่งผลต่อพฤติกรรมการเล่นการพนันกับบุคคลที่เป็นโรคเอดส์จำนวน 100 คนและบุคคลที่ไม่ได้เป็นโรคเอดส์จำนวน 26 คน ผลการวิจัยพบว่า พฤติกรรมการเล่นการพนันมีความสอดคล้องกับข้อมูลเชิงประจักษ์ โดยพฤติกรรมการเล่นการพนันได้รับอิทธิพลทางตรงจากการคิดบริหารจัดการตนเอง มีค่าสัมประสิทธิ์อิทธิพลเท่ากับ 0.12 และได้รับอิทธิพลทางตรงจากโรคซึมเศร้า มีค่าสัมประสิทธิ์อิทธิพลเท่ากับ -0.22 ส่วนโรคซึมเศร้าได้รับอิทธิพลทางตรงจากการคิดบริหารจัดการตนเอง มีค่าสัมประสิทธิ์อิทธิพลเท่ากับ -0.12 ตามลำดับ

ปิยธิดา ต. ไชยสุวรรณและคณะ (2560: 303-304; 317; 320) ได้ทำการศึกษาอิทธิพลของการทำกิจกรรมทางกายร่วมกับการทำกิจกรรมต่อการคิดบริหารจัดการตนเองของวัยรุ่น จำนวน 228 คน ผลการวิจัยพบว่า วัยรุ่นที่มีความถี่ทำกิจกรรมทางกายแตกต่างกัน จะมีการคิดบริหารจัดการตนเองแตกต่างกัน โดยวัยรุ่นที่มีความถี่ทำกิจกรรมทางกายสูง จะมีการคิดบริหารจัดการตนเองสูง แต่วัยรุ่นที่มีความถี่ทำกิจกรรมทางกายต่ำ จะมีการคิดบริหารจัดการตนเองต่ำ ทั้งนี้เป็นเพราะ การที่วัยรุ่นมีการทำกิจกรรมยามว่าง ไม่ว่าจะเป็นเป็นกิจกรรมทางกาย การเล่นเกม การเล่นเกมคอมพิวเตอร์ การออกกำลังกายโดยการเล่นกีฬาชนิดต่าง ๆ การเต้น ประกอบจังหวะเพลง ย่อมทำให้มีความจำเพาะทำงานสูง มีการสลับความคิดได้มากขึ้น ทำให้วัยรุ่นมีความจำที่ดียิ่งขึ้น แก้ปัญหาส่งผลต่อการคิดบริหารจัดการตนเองของวัยรุ่นดีขึ้น

จุฑามาศ แหนจอน ศศินันท์ ศิริธาดากุลพัฒน์ และวารการ ทรัพย์วิระปกรณ์ (2561: 226-227) ได้ทำการศึกษาผลของโปรแกรมการเสริมสร้างการบริหารจัดการตนเองของวัยรุ่น จำนวน 74 คน ผลการวิจัยพบว่า 1) ปัจจัยที่เสริมสร้างการบริหารจัดการตนเองของวัยรุ่น ประกอบด้วย ครอบครัวที่มีการศึกษาระดับปริญญาตรีขึ้นไป มีการเลี้ยงดูนักเรียนอย่างใกล้ชิดและให้อิสระแก่นักเรียน มีการให้คำแนะนำหรือพูดคุยเกี่ยวกับการยั้งคิด การวางแผน การควบคุมอารมณ์ และความจำเพื่อเสริมสร้างการบริหารจัดการตนเองอย่างต่อเนื่อง และครูควรมีการจัดการเรียนการสอนที่สอดแทรกกิจกรรมเสริมสร้างการบริหารจัดการตนเอง และ 2) หลังการเข้าร่วมโปรแกรมการเสริมสร้างวัยรุ่นกลุ่มทดลองมีการบริหารจัดการตนเองสูงกว่ากลุ่มควบคุมไม่น้อยสำคัญทางสถิติ

ธีรลักษณ์ เนตรนิลวรโชติ จุฑามาศ แหนจอน และวารการ ทรัพย์วิระปกรณ์ (2561: 72-73; 76) ได้ทำการศึกษาผลของโปรแกรมการเล่นิทานประกอบภาพโดยใช้พระบรมราโชวาทในหลวงรัชกาลที่ 9 ต่อการคิดบริหารจัดการตนเองของเด็กปฐมวัย โรงเรียนบ้านศรีมหาธาตุน จังหวัดชลบุรี จำนวน 54 คน ผลการวิจัยพบว่า หลังการทดลองเด็กปฐมวัยมีการคิดบริหารจัดการตนเองโดยรวมและทุกด้าน ประกอบด้วย การยั้งคิด การควบคุมอารมณ์ การยืดหยุ่น ความจำใช้งาน และการวางแผน/จัดระบบเพิ่มสูงขึ้นอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .01 ทั้งนี้เป็นเพราะโปรแกรมการเล่นิทานประกอบภาพโดยใช้พระบรมราโชวาท

ในหลวงรัชกาลที่ 9 มีการให้เด็กปฐมวัยฟังนิทานและฝึกทักษะของหน้าที่การคิดบริหารจัดการตนเองไปพร้อมกัน โดยการให้เด็กปฐมวัยเคลื่อนไหวตามเพลงและเกม มีการติดกระดาษทากาวภาพ และทบทวนนิทานจึงทำให้เด็กปฐมวัยมีการคิดบริหารจัดการตนเองเพิ่มสูงขึ้น

เกรียงไกร พึ่งเชื้อ กาญจนา ภัทรวิวัฒน์ และวิไลลักษณ์ ลังกา (2562: 224) ได้ทำการศึกษา ประสิทธิภาพของโปรแกรมพัฒนาการบริหารจัดการตนเองเพื่อป้องกันปัญหาพฤติกรรมเสี่ยงต่อการใช้ สารเสพติด ในกลุ่มเยาวชน จำนวน 60 คน แบ่งออกเป็นกลุ่มทดลอง จำนวน 33 คน และกลุ่มควบคุม จำนวน 27 คน ผลการวิจัยพบว่า 1) ระยะเวลาที่แตกต่างกันเยาวชนกลุ่มทดลองมีพฤติกรรมเสี่ยงต่อการใช้สารเสพติดมีความแตกต่างกันอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .01 โดยระยะหลังการทดลองและระยะติดตามผลภายหลัง 1 เดือน เยาวชนมีพฤติกรรมเสี่ยงต่อการใช้สารเสพติดลดลง และ 2) เยาวชนกลุ่มทดลองที่เข้าร่วมโปรแกรมพัฒนาการบริหารจัดการตนเองมีการบริหารจัดการตนเองสูงกว่าเยาวชนกลุ่มควบคุม และเยาวชนกลุ่มทดลองที่เข้าร่วมโปรแกรมพัฒนาการบริหารจัดการตนเองมีพฤติกรรมเสี่ยงต่อการใช้สารเสพติดต่ำกว่ากลุ่มควบคุม อย่างไม่มีนัยสำคัญทางสถิติ

ดวงฤทัย เสมอคุ้มหอมและคณะ (2562: 88) ได้ทำการศึกษาปัจจัยที่มีความสัมพันธ์กับการคิดบริหารจัดการตนเองของผู้ปกครองและเด็กก่อนวัยเรียน จำนวน 100 คู่ ผลการวิจัยพบว่า การเลี้ยงดู เจริญโทษกับการคิดบริหารจัดการตนเอง มีค่าสัมประสิทธิ์สหสัมพันธ์เป็นบวกเท่ากับ 0.21 ทั้งนี้เป็นเพราะผู้ปกครองมีการลงโทษเมื่อเด็กกระทำความผิด เช่น ไม่เห็นของเล่น การขว้างปาสิ่งของ การพูดคำหยาบ เป็นต้น จากนั้นผู้ปกครองจะสอบถามเด็กถึงสาเหตุของการถูกลงโทษ และอบรมสั่งสอนเด็กให้มีพฤติกรรมที่เหมาะสม ทำให้เด็กเกิดการเรียนรู้และสามารถควบคุมอารมณ์ได้ ส่วนความเครียดของผู้ปกครองกับการคิดบริหารจัดการตนเอง มีค่าสัมประสิทธิ์สหสัมพันธ์เป็นลบเท่ากับ -0.44 ทั้งนี้เป็นเพราะเมื่อผู้ปกครองมีความเครียดย่อมมีการทำกิจกรรมกับเด็กลดลง มีการใช้อารมณ์รุนแรงกับเด็ก ให้เด็กมีอารมณ์ไม่มั่นคง ขาดความเชื่อใจ และรู้สึกไม่ปลอดภัย

พชรพล กิจภิญโญชัย สุพร อภินันทเวชและอัจฉริยะสิงห์ (2563: 8; 11) ได้ทำการศึกษา ผลของกลุ่มบำบัดแบบเจริญสติต่อการบริหารจัดการตนเองของนักเรียนชั้นประถมศึกษา จำนวน 24 คน ผลการวิจัยพบว่า หลังการทดลองนักเรียนชั้นประถมศึกษามีการบริหารจัดการตนเองโดยรวมและทุกด้าน ประกอบด้วย การรู้จัก การกำกับอารมณ์ และการกำกับพฤติกรรมเพิ่มสูงขึ้นอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05 ทั้งนี้เป็นเพราะ โปรแกรมกลุ่มบำบัดแบบเจริญสติมีการให้นักเรียนทบทวนเหตุการณ์ในอดีต ข้อดีและข้อเสียของตนเอง มีการเล่านิทานและการเล่นเกม ทำให้นักเรียนชั้นมัธยมศึกษา มีการคิดบริหารจัดการตนเองเพิ่มสูงขึ้น

จากงานวิจัยที่เกี่ยวข้องกับการบริหารจัดการตนเองสามารถสรุปได้ว่า ครอบครัวที่มีระดับการศึกษาสูงย่อมมีความรักและความสนิทสนมกับบุตร เมื่อครอบครัวเกิดความเครียด มีการอบรมสั่งสอนและลงโทษบุตรโดยใช้เหตุผลและผลอย่างเหมาะสม ส่วนการจัดการเรียนการสอน มีการเล่านิทานเพื่อปลูกฝังการคิดบริหารจัดการตนเองตั้งแต่ระดับปฐมวัย มีการจัดโปรแกรมเจริญสติเพื่อการเสริมสร้างการบริหารจัดการตนเอง

รวมถึงการใช้เวลาว่างให้เกิดประโยชน์ด้วยการออกกำลังกาย ย่อมทำให้บุคคลมีความจำที่ดี สามารถยืดหยุ่นแก้ปัญหาและวางแผนการดำเนินชีวิตได้ดีมาก ย่อมทำให้มีพฤติกรรมเสี่ยงในการเล่นการพนันและการใช้สารเสพติดลดน้อยลง โดยบุคคลมีการวางแผน ควบคุมอารมณ์ มีความยับยั้งชั่งใจต่อสิ่งที่ไม่ดี ทำให้มีบุคคลมีการคิดบริหารจัดการตนเองเพิ่มมากขึ้น

3. ปทัสถานจากกลุ่มเพื่อนสนิท

ปทัสถานเป็นแบบแผนหรือโครงสร้างของพฤติกรรมของกลุ่มสังคมทุกชนิด และเป็นกฎเกณฑ์ของพฤติกรรมทางสังคมที่ได้รับการยอมรับจากสมาชิกในกลุ่ม ซึ่งอาจจะเป็นทั้งแบบเป็นทางการ โดยเป็นการเขียนข้อบัญญัติเป็นกฎหมาย และแบบไม่เป็นทางการ ซึ่งไม่ใช่สิ่งที่เขียนขึ้น แต่เป็นที่ยอมรับในกลุ่มเท่านั้น ซึ่งปทัสถานในกลุ่มเพื่อนนั้นเป็นสิ่งกระตุ้นให้บุคคลให้ประพฤติปฏิบัติตนเองให้สอดคล้องกับวิธีการดำเนินชีวิตในกลุ่มเพื่อน (ศักดิ์ไทย สุรกิจบวร. 2545: 109-110) โดยบุคคลที่เข้าสู่วัยรุ่นมีความต้องการที่จะได้รับการยอมรับและการเป็นส่วนหนึ่งของกลุ่ม จึงมีการยอมรับและคล้อยตามความคิดเห็นของเพื่อน มีการปฏิบัติตามกฎระเบียบในกลุ่มเพื่อน ถึงแม้จะรู้สึกไม่เต็มใจก็ตาม เพื่อให้กลุ่มเพื่อนประทับใจในความสามารถของตนเอง แต่ในทางกลับกันถ้าบุคคลไม่ทำตามกฎระเบียบในกลุ่มเพื่อน บุคคลจะถูกตำหนิหรือถูกกีดกันให้ออกจากกลุ่มจนทำให้บุคคลเกิดความเครียด ส่งผลต่อการดำเนินชีวิตได้ (อุทัย หิรัญโต. 2522: 49; นิภา นิธยาน. 2530: 140) โดยปทัสถานจากกลุ่มเพื่อนสนิทมีอิทธิพลเชิงบวก เป็นการที่บุคคลได้รับการอบรมเลี้ยงดูแบบเอาใจใส่ มีการเลือกคบเพื่อนที่มีสุขภาพจิตดีและมีบุคลิกภาพนิสัยคล้าย ๆ กัน ทำให้มีเพื่อนที่ชักจูงกันในการเรียนและการทำกิจกรรมที่สร้างสรรค์ร่วมกัน ทำให้บุคคลมีความเป็นตัวของตัวเอง มีความภาคภูมิใจในตนเอง และสามารถพึ่งพาตนเองได้ และมีปทัสถานจากกลุ่มเพื่อนสนิทเชิงลบ เป็นการที่บุคคลได้รับการอบรมเลี้ยงดูแบบเผด็จการหรือการอบรมเลี้ยงดูปล่อยปละละเลย ทำให้บุคคลขาดความรักความอบอุ่นในครอบครัว ทำให้บุคคลมีความเสี่ยงที่จะคบเพื่อนที่มีพฤติกรรมเสี่ยง โดยบุคคลจะปฏิบัติตนไปในทางที่ไม่เหมาะสม เพื่อให้ได้รับความรักและการเป็นส่วนหนึ่งของกลุ่ม นำไปสู่การใช้อบายมุขในที่สุด (วิทยากร เชียงกุล. 2552: 101-104) โดยมีงานวิจัยที่เกี่ยวข้องกับปทัสถานกลุ่มเพื่อนสนิท ดังนี้

กนกรัตน์ แจ่มวิภูกุล (2545: 54-55; 57) ได้ทำการศึกษาปัจจัยด้านครอบครัวและกลุ่มเพื่อนที่มีต่อการเสพยาบ้าของเด็กและเยาวชนในสถานพินิจและคุ้มครองเด็กและเยาวชนกลาง จำนวน 403 คน ผลการวิจัยพบว่า การคบเพื่อนและความขัดแย้งในครอบครัวส่งผลต่อการเสพยาบ้าอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .01 โดยการคบเพื่อน มีค่าน้ำหนักสำคัญมาตรฐานสูงสุดเท่ากับ 0.88 ทั้งนี้เป็นเพราะเด็กและเยาวชนใช้เวลาส่วนใหญ่อยู่กับเพื่อนที่มีความคิดหรือมีปัญหาที่ใกล้เคียงกัน ทำให้เด็กและเยาวชนมีความสนิทสนมกับเพื่อน จึงทำให้เด็กและเยาวชนมีความต้องการในการเสพยาบ้าตามเพื่อน เพื่อให้ได้ยอมรับจากเพื่อนและเป็นส่วนหนึ่งของกลุ่มเพื่อน ส่วนความขัดแย้งในครอบครัว มีค่าน้ำหนักสำคัญมาตรฐานต่ำสุดเท่ากับ 0.13 ทั้งนี้

เกิดจากการที่ครอบครัวปฏิบัติตนต่อเด็กและเยาวชนโดยการใช้อารมณ์ ทำให้มีการทะเลาะเบาะแว้งกันอยู่เสมอ ทำให้เด็กและเยาวชนหนีออกจากเพื่อนไปอยู่กับเพื่อน ก่อให้เกิดการเสพสารเสพติดได้ง่าย

เกียรติศักดิ์ ปิลวาสน์ (2546: 55; 66-67) ได้ทำการศึกษาปัจจัยที่ส่งผลต่อการเสพสารเสพติดของนักเรียนในสถานศึกษาสังกัดกรมสามัญศึกษา จังหวัดภูเก็ต จำนวน 378 คน ผลการวิจัยพบว่า พฤติกรรมทางสังคมของนักเรียนส่งผลต่อการเสพสารเสพติดของนักเรียนอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .01 โดยพฤติกรรมทางสังคมของนักเรียน มีค่าน้ำหนักสำคัญมาตรฐานเท่ากับ 0.13 ทั้งนี้เป็นเพราะนักเรียนมีการเรียนรู้และเลียนแบบพฤติกรรมทางสังคมตามเพื่อนสนิทของตนเอง ถึงแม้ครูจะห้ามไม่ให้นักเรียนแสดงพฤติกรรมที่ผิดกฎระเบียบของโรงเรียน นักเรียนก็ยืนยันที่จะแสดงพฤติกรรมทางสังคมที่ไม่เหมาะสม ไม่ว่าจะเป็นการหนีเรียน ไปมั่วสุม การทะเลาะวิวาท การใช้สารเสพติดร่วมกับเพื่อน เพื่อต้องการได้รับการยอมรับและยกย่องจากกลุ่มเพื่อนของตนเอง

ธีระพล บุญธรรม (2546: 112) ได้ทำการศึกษาปัจจัยที่ส่งผลต่อการเสพยาบ้าของนักศึกษา ระดับประกาศนียบัตรวิชาชีพและระดับประกาศนียบัตรวิชาชีพชั้นสูง ปีการศึกษา 2544 ในวิทยาลัยสังกัดกรมอาชีวศึกษา จังหวัดหนองคาย จำนวน 131 คน ผลการวิจัยพบว่า ปัจจัยเชิงสาเหตุที่มีอิทธิพลต่อการเสพยาบ้าของนักเรียนอาชีวศึกษาในวิทยาลัย สังกัดกรมอาชีวศึกษา จังหวัดหนองคาย มีความสอดคล้องกลมกลืนกับข้อมูลประจักษ์ ($\chi^2=28.03$ $p=.06$ $GFI=0.95$ $AGFI=0.85$) โดยการเสพยาบ้าได้รับอิทธิพลทางตรงจากอิทธิพลจากเพื่อนที่เสพยาบ้า มีค่าสัมประสิทธิ์อิทธิพลเป็นบวกเท่ากับ 0.18 ซึ่งเกิดจากการที่นักศึกษาคบเพื่อนที่ดี จะช่วยให้ตนเองมีการปฏิบัติตนไปในทางที่เหมาะสม แต่ในทางกลับกันถ้านักศึกษาคบเพื่อนที่เกเร ย่อมถูกชักชวนให้เสพยาบ้าได้ง่าย เนื่องจากต้องการเป็นส่วนหนึ่งของกลุ่ม

พินดำรวัจโทสมชาย กุลวิเชียร (2547: 99; 106-107) ได้ทำการศึกษาปัจจัยที่มีความสัมพันธ์กับพฤติกรรมการป้องกันตนเองจากการเสพยาบ้าของนักเรียนนักศึกษาในเขตอำเภอเมือง จังหวัดอุบลราชธานี จำนวน 240 คน ผลการวิจัยพบว่า สถานศึกษากับพฤติกรรมการป้องกันตนเองจากการเสพยาบ้า มีค่าสัมประสิทธิ์สหสัมพันธ์สูงสุดเท่ากับ 0.53 ทั้งนี้เป็นเพราะสถานศึกษามีการจัดการเรียนการสอนและการจัดกิจกรรมต่าง ๆ ไม่ว่าจะเป็นนิทรรศการเกี่ยวกับยาบ้า การจัดกิจกรรมทางศาสนา การจัดกิจกรรมแข่งกีฬา เพื่อสร้างภูมิคุ้มกันจากสารเสพติดมากขึ้น ส่วนการคบเพื่อนกับพฤติกรรมการป้องกันตนเองจากการเสพยาบ้า มีค่าสัมประสิทธิ์สหสัมพันธ์ต่ำสุดเท่ากับ 0.27 ทั้งนี้เกิดจากการที่นักเรียนนักศึกษาคบเพื่อนที่ดี ย่อมมีพฤติกรรมการป้องกันตนเองจากการเสพยาบ้ามากขึ้น แต่ในทางกลับกัน การที่นักเรียนนักศึกษาที่คบเพื่อนที่ไม่ดี ย่อมถูกเพื่อนชักชวนให้เสพยาบ้าได้ง่าย

อภิญา อรบุตร (2548: 49; 59) ได้ทำการศึกษาปัจจัยที่ส่งผลต่อเจตคติในการป้องกันการเสพยาบ้าของนักเรียนระดับมัธยมศึกษาตอนต้น สำนักงานเขตพื้นที่การศึกษามหาสารคาม เขต 2 จำนวน 392 คน ผลการวิจัยพบว่า สภาพที่อยู่อาศัยและสภาพแวดล้อม บุคลิกภาพ การคบเพื่อน และความรู้เกี่ยวกับยาบ้า

ส่งผลต่อเจตคติในการป้องกันการเสพยาบ้าอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .01 โดยสภาพที่อยู่อาศัยและสภาพแวดล้อม มีค่าน้ำหนักสำคัญมาตรฐานสูงสุดเท่ากับ 0.57 บุคลิกภาพ มีค่าน้ำหนักสำคัญมาตรฐานเท่ากับ 0.30 การคบเพื่อน มีค่าน้ำหนักสำคัญมาตรฐานเท่ากับ 0.12 และความรู้เกี่ยวกับยาบ้า มีค่าน้ำหนักสำคัญมาตรฐานต่ำสุดเท่ากับ 0.06 ตามลำดับ ซึ่งเกิดจากนักเรียนมีบุคลิกภาพที่มีการใช้เวลาว่างให้เกิดประโยชน์ มีการคบเพื่อนที่ไม่ยุ่งเกี่ยวกับสารเสพติด ชักชวนทำกิจกรรมที่สร้างสรรค์ สถานศึกษามีการจัดกิจกรรมเพื่อป้องกันการเสพยาบ้า และชุมชนไม่ใกล้เคียงแหล่งอบายมุขและไม่มีการซื้อขายสารเสพติด ทำให้นักเรียนตระหนักถึงโทษของสารเสพติดที่ทำลายตนเอง สังคม และประเทศชาติ ทำให้นักเรียนมีเจตคติเชิงบวกในการป้องกันการเสพยาบ้า

สุรศักดิ์ จงเชิดชูตระกูล (2552: 75; 78) ได้ทำการศึกษาปัจจัยที่มีความสัมพันธ์กับพฤติกรรม การไม่สูบบุหรี่ของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาตอนต้น โรงเรียนเตรียมอุดมศึกษาน้อมเกล้า นนทบุรี จังหวัด นนทบุรี จำนวน 215 คน ผลการวิจัยพบว่า การไม่สูบบุหรี่ของเพื่อนกับพฤติกรรมการไม่สูบบุหรี่ มีค่าสัมประสิทธิ์สหสัมพันธ์สูงสุดเท่ากับ 0.30 ทั้งนี้เป็นเพราะนักเรียนมีการคบเพื่อนที่ดีที่ไม่สูบบุหรี่ และเมื่อถูกเพื่อนชักชวนให้สูบบุหรี่ นักเรียนมีการปฏิเสธเพื่อหลีกเลี่ยงการสูบบุหรี่ รองลงมาคือ กฎระเบียบการห้ามสูบบุหรี่ของโรงเรียนกับพฤติกรรมการไม่สูบบุหรี่ มีค่าสัมประสิทธิ์สหสัมพันธ์เท่ากับ 0.19 ทั้งนี้เป็นเพราะกฎระเบียบของโรงเรียนมีการห้ามไม่ให้นักเรียนสูบบุหรี่ และการไม่สูบบุหรี่ของคนในครอบครัวกับพฤติกรรม การไม่สูบบุหรี่ มีค่าสัมประสิทธิ์สหสัมพันธ์ต่ำสุดเท่ากับ 0.17 ทั้งนี้เป็นเพราะครอบครัวเป็นแบบอย่างที่ดี ไม่ข้องเกี่ยวกับอบายมุข ทำให้นักเรียนไม่สูบบุหรี่ ตามลำดับ

รัตนา ธนวัฒน์ (2553: 77; 81-82) ได้ทำการศึกษาปัจจัยที่ส่งผลต่อความตั้งใจในการสูบบุหรี่ของนักเรียนระดับมัธยมศึกษาตอนต้นในเขตอำเภอนครไทย จังหวัดพิษณุโลก จำนวน 223 คน ผลการวิจัยพบว่า การประเมินความเชื่อกับผลที่เกิดจากการสูบบุหรี่ การคล้อยตามกลุ่มอ้างอิง และเจตคติต่อการสูบบุหรี่ส่งผลต่อความตั้งใจในการสูบบุหรี่อย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .01 โดยการประเมินความเชื่อกับผลที่เกิดจากการสูบบุหรี่มีค่าน้ำหนักสำคัญมาตรฐานสูงสุดเท่ากับ 0.44 รองลงมาคือ การคล้อยตามกลุ่มอ้างอิง มีค่าน้ำหนักสำคัญมาตรฐานเท่ากับ 0.21 ทั้งนี้เป็นเพราะนักเรียนได้รับอิทธิพลจากเพื่อน ทำให้มีการเลียนแบบความคิด เจตคติ และพฤติกรรมของเพื่อน และเจตคติต่อการสูบบุหรี่ มีค่าน้ำหนักสำคัญมาตรฐานเท่ากับ 0.16 ทั้งนี้เป็นเพราะนักเรียนมีเจตคติเชิงบวกต่อบุหรี่ ทำให้นักเรียนมีความตั้งใจในการสูบบุหรี่ ตามลำดับ

คกริช เล็กศรีนาค ฌรงค์ พลอยदनัย วิเชียรโชติ สุภโชคธีรัตน์ (2555: 140-141) ได้ทำการศึกษาพฤติกรรมการเล่นพนันของเยาวชนเขตกรุงเทพมหานคร จำนวน 400 คน ผลการวิจัยพบว่า เยาวชนส่วนใหญ่มีเพื่อนที่เล่นการพนัน ทำให้เยาวชนถูกชักชวนให้เล่นการพนัน เนื่องจากเป็นช่องทางในการหาเงินได้เป็นจำนวนมาก เยาวชนที่ต้องการได้รับการยอมรับและเป็นส่วนหนึ่งของกลุ่มเพื่อนจึงเล่นการพนันในที่สุด เมื่อเยาวชนเสียการพนัน เยาวชนมีความทุกข์ใจ กังวลใจ และเครียดในการเล่นการพนัน ทำให้มีการทะเลาะเบาะแว้งกับ

สมาชิกในครอบครัว ขโมยเงินในครอบครัวเพื่อมาใช้หนี้การพนัน ส่งผลให้ขาดสมาธิในการเรียนและผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนลดลง นำไปสู่พฤติกรรมเสี่ยงในการใช้สารเสพติดและการก่ออาชญากรรมในที่สุด

พรรณปพร ลีวิโรจน์ บุญรัตน์ ไ้วตระกูลและดาริกา กุลแก้ว (2560: 84; 88) ได้ทำการศึกษาปัจจัยที่มีผลต่อพฤติกรรมการสูบบุหรี่ของวัยรุ่นนอกระบบการศึกษา จำนวน 600 คน ผลการวิจัยพบว่าความสัมพันธ์ในครอบครัว บรรทัดฐานของสังคมยอมรับการสูบบุหรี่ และการรับรู้ข้อมูลจากการสูบบุหรี่ผ่านโฆษณาในวัยรุ่นส่งผลต่อพฤติกรรมการสูบบุหรี่ของวัยรุ่นนอกระบบการศึกษา โดยความสัมพันธ์ในครอบครัวและบรรทัดฐานของสังคมยอมรับการสูบบุหรี่ มีค่าน้ำหนักสำคัญมาตรฐานเท่ากับ 0.49 0.28 และ 0.24 ตามลำดับ ซึ่งเป็นเพราะสัมพันธภาพที่ไม่ดีในครอบครัวที่ถูกปล่อยปละละเลย ย่อมทำให้วัยรุ่นไปใช้ชีวิตในกลุ่มเพื่อนและวัยรุ่นได้รับรู้ข้อมูลจากการสูบบุหรี่ผ่านโฆษณา ทำให้วัยรุ่นมีความอยากรู้อยากลอง และเมื่อถูกเพื่อนชักชวนให้สูบบุหรี่ ทำให้วัยรุ่นสูบบุหรี่ในที่สุด

เกรียงศักดิ์ อุบลไทร อรุมา เจริญสุข และสกล วรเจริญศรี (2561: 35) ได้ทำการศึกษาปัจจัยทางจิตสังคมที่เกี่ยวข้องกับพฤติกรรมการป้องกันตนเองจากสารเสพติดของวัยรุ่น โดยสืบค้นจากรายงานการวิจัยที่เกี่ยวข้องกับพฤติกรรมการป้องกันตนเองจากสารเสพติดของวัยรุ่นที่ตีพิมพ์เผยแพร่ระหว่างปี พ.ศ. 2540-2560 จำนวน 21 เรื่อง ผลการวิจัยพบว่า 1) ปัจจัยทางสังคมกลุ่มสถานการณ์ ซึ่งตัวแปรการสนับสนุนทางสังคม มีค่าสัมประสิทธิ์สหสัมพันธ์สูงสุดเท่ากับ 0.61 ทั้งนี้เป็นเพราะวัยรุ่นยังเป็นช่วงวัยที่ต้องพึ่งพาผู้อื่น ต้องได้รับการอบรมสั่งสอน คำแนะนำและความช่วยเหลือจากผู้ใหญ่ โดยวัยรุ่นที่ได้รับการสนับสนุนจากครอบครัว ทำให้สามารถปรับตัวได้ดี มีจิตใจเข้มแข็ง และไม่ยุ่งเกี่ยวกับสารเสพติด และ 2) ปัจจัยทางสังคมกลุ่มจิตลักษณะตามสถานการณ์ ซึ่งตัวแปรการคล้อยตามผู้อื่น มีค่าสัมประสิทธิ์สหสัมพันธ์สูงสุดเท่ากับ 0.55 ทั้งนี้เกิดจากการที่วัยรุ่นต้องการการยอมรับจากเพื่อน เพื่อนจึงมีอิทธิพลต่อวัยรุ่นเป็นอย่างมาก ทำให้วัยรุ่นคล้อยตามกลุ่มเพื่อน เพื่อให้เกิดการยอมรับและการเป็นส่วนหนึ่งของกลุ่ม ถ้าวัยรุ่นคบเพื่อนที่เป็นคนดี ย่อมไม่ข้องเกี่ยวกับสารเสพติด แต่ในทางกลับกันถ้าวัยรุ่นคบเพื่อนที่เป็นคนไม่ดี ย่อมถูกชักจูง และมีความเสี่ยงที่จะใช้สารเสพติดได้ง่าย

รัชกฤษ รัมจันทร์ (2561: 62) ได้ทำการศึกษาสาเหตุในการเล่นการพนันฟุตบอลออนไลน์ของบุคคลที่เล่นการพนันฟุตบอลออนไลน์ จำนวน 12 คน ผลการวิจัยพบว่า บุคคลได้รับการชักชวนจากเพื่อนให้เล่นพนันฟุตบอลออนไลน์ โดยบุคคลบางคนอาจมีความต้องการหรือไม่มีความต้องการอยากเล่นพนันฟุตบอลออนไลน์ก็ได้ แต่บุคคลต้องการการยอมรับและเป็นส่วนหนึ่งของกลุ่ม จึงเลือกที่จะทดลองเล่นฟุตบอลออนไลน์ก่อให้เกิดสุขภาพร่างกายเสื่อมโทรม รายได้ไม่เพียงพอกับค่าใช้จ่าย อาจก่ออาชญากรรมเพื่อหาเงินมาเล่นพนันฟุตบอลออนไลน์ต่อไป

กตিকা สุขสวัสดิ์และประพนธ์ สหพัฒนา (2562: 34-36) ได้ทำการศึกษาปัจจัยที่มีผลต่อพฤติกรรมการเล่นการพนันฟุตบอลของเยาวชนในสถาบันการอาชีวศึกษา จำนวน 382 คน ผลการวิจัยพบว่า

รองลงมาคือ เพื่อนที่ฉันคบมักจะชวนฉันดื่มเครื่องดื่มแอลกอฮอล์ เพื่อนที่ฉันคบมักบังคับหรือบงการให้ฉันดื่มเครื่องดื่มแอลกอฮอล์ และฉันจำเป็นต้องดื่มเครื่องดื่มแอลกอฮอล์ เพราะกลัวเพื่อนไม่ยอมรับให้เข้ากลุ่มตามลำดับ และ 2) เพื่อนมีความสัมพันธ์กับพฤติกรรมการดื่มเครื่องดื่มแอลกอฮอล์อย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05

ทิพวัลย์ ชีรสิริโรจน์ (2554: 55; 58-64) ได้ทำการศึกษาปัจจัยที่มีอิทธิพลต่อความตั้งใจที่จะบริโภคเครื่องดื่มแอลกอฮอล์ของนักเรียนระดับชั้นมัธยมศึกษาตอนปลาย สังกัดสำนักงานเขตพื้นที่การศึกษาชั้นพื้นฐานนครปฐม จำนวน 389 คน ผลการวิจัยพบว่า การรับรู้ความสามารถในการควบคุมการบริโภคเครื่องดื่มที่มีแอลกอฮอล์และการคล้อยตามเพื่อนในการบริโภคเครื่องดื่มแอลกอฮอล์ส่งผลต่อความตั้งใจที่จะบริโภคเครื่องดื่มแอลกอฮอล์อย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .01 โดยการรับรู้ความสามารถในการควบคุมการบริโภคเครื่องดื่มที่มีแอลกอฮอล์ มีค่าน้ำหนักสำคัญมาตรฐานสูงสุดเท่ากับ 0.49 ทั้งนี้เป็นเพราะ นักเรียนชั้นมัธยมศึกษาตอนปลายมีความคิดเป็นของตนเองและเห็นว่าการดื่มเครื่องดื่มแอลกอฮอล์ทำให้ตนเองเป็นผู้ใหญ่และได้รับการยอมรับจากผู้อื่น และการคล้อยตามเพื่อนในการบริโภคเครื่องดื่มแอลกอฮอล์ มีค่าน้ำหนักสำคัญมาตรฐานต่ำสุดเท่ากับ 0.19 ทั้งนี้เกิดจากการคบเพื่อนที่สนับสนุนการบริโภคเครื่องดื่มแอลกอฮอล์ นักเรียนชั้นมัธยมศึกษาตอนปลายยอมรับรู้ความคาดหวังจากเพื่อนว่าตนเองต้องดื่มเครื่องดื่มแอลกอฮอล์ จึงมีความตั้งใจในการดื่มเครื่องดื่มแอลกอฮอล์เพิ่มขึ้นด้วย

ธรีรัตน์ เขมณะสิริ (2554: 71) ได้ทำการศึกษาปัจจัยทางจิตสังคมที่เกี่ยวข้องกับพฤติกรรมการใช้สารเสพติดในเยาวชนชายที่มีเพศสัมพันธ์กับชาย จำนวน 405 คน ผลการวิจัยพบว่า การเห็นตัวแบบเพื่อนด้านการใช้สารเสพติดกับพฤติกรรมการใช้สารเสพติด มีค่าสัมประสิทธิ์สหสัมพันธ์สูงสุดเท่ากับ 0.76 การเห็นตัวแบบจากสื่อด้านการใช้สารเสพติดกับพฤติกรรมการใช้สารเสพติด มีค่าสัมประสิทธิ์สหสัมพันธ์เท่ากับ 0.68 การเห็นตัวแบบบิดามารดาด้านการใช้สารเสพติดกับพฤติกรรมการใช้สารเสพติด มีค่าสัมประสิทธิ์สหสัมพันธ์เท่ากับ 0.66 ความรู้สึกแสวงหาสิ่งตื่นเต้นเร้าใจกับพฤติกรรมการใช้สารเสพติด มีค่าสัมประสิทธิ์สหสัมพันธ์เท่ากับ 0.63 การรับรู้ความรุนแรงของสารเสพติดกับพฤติกรรมการใช้สารเสพติด มีค่าสัมประสิทธิ์สหสัมพันธ์เท่ากับ -0.78 เจตคติต่อพฤติกรรมการใช้สารเสพติดกับพฤติกรรมการใช้สารเสพติด มีค่าสัมประสิทธิ์สหสัมพันธ์เท่ากับ -0.77 ความสัมพันธ์ในครอบครัวกับพฤติกรรมการใช้สารเสพติด มีค่าสัมประสิทธิ์สหสัมพันธ์เท่ากับ -0.69 และการมุ่งอนาคตและควบคุมตนกับพฤติกรรมการใช้สารเสพติด มีค่าสัมประสิทธิ์สหสัมพันธ์ต่ำสุดเท่ากับ -0.67 ตามลำดับ

นิตยา หยองอ่อน (2556: 117; 141-146) ได้ทำการศึกษาปัจจัยที่ส่งผลต่อพฤติกรรมการป้องกันสารเสพติดของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 1 โรงเรียนสังกัดสำนักงานเขตพื้นที่การศึกษาประถมศึกษาเลย จำนวน 500 คน ผลการวิจัยพบว่า การดูแลจากสถานศึกษา การรับรู้ข่าวสาร การใช้เวลาว่าง อิทธิพลจากเพื่อน เจตคติต่อยาเสพติด และเพศชายส่งผลต่อพฤติกรรมการป้องกันสารเสพติดอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ

.01 โดยการดูแลจากสถานศึกษา มีค่าน้ำหนักสำคัญมาตรฐานสูงสุดเท่ากับ 0.33 ทั้งนี้เป็นเพราะโรงเรียนมีการจัดการเรียนการสอนและการกิจกรรมที่หลากหลายเพื่อสร้างภูมิคุ้มกันสารเสพติดจากผู้เรียน การรับรู้ข่าวสารมีค่าน้ำหนักสำคัญมาตรฐานเท่ากับ 0.27 ทั้งนี้เป็นเพราะปัจจุบันมีการรับรู้ข้อมูลข่าวสารอย่างหลากหลาย ทำให้มีการส่งผลต่อพฤติกรรมการป้องกันสารเสพติดด้วย การใช้เวลาว่าง มีค่าน้ำหนักสำคัญมาตรฐานเท่ากับ 0.22 ทั้งนี้เป็นเพราะนักเรียนส่วนใหญ่มีการใช้เวลาว่างให้เกิดประโยชน์โดยการออกกำลังกายและเล่นดนตรี ส่วนนักเรียนบางคนใช้เวลาว่างในการเล่นเกมและใช้สารเสพติด อิทธิพลจากเพื่อน มีค่าน้ำหนักสำคัญมาตรฐานเท่ากับ 0.12 ทั้งนี้เกิดจากการที่นักเรียนรับรู้ความคาดหวังจากกลุ่มเพื่อน จึงต้องทำตามเพื่อนเพื่อต้องการเป็นส่วนหนึ่งของกลุ่ม เจตคติต่อสารเสพติด มีค่าน้ำหนักสำคัญมาตรฐานเท่ากับ -0.11 ทั้งนี้เป็นเพราะนักเรียนที่มีความรู้ความเข้าใจถูกต้องเกี่ยวกับสารเสพติดเป็นอันตรายต่อร่างกายและจิตใจของบุคคล ทำให้นักเรียนมีเจตคติที่ไม่ดี ทำให้มีการป้องกันสารเสพติดมากขึ้น และเพศชายมีค่าน้ำหนักสำคัญมาตรฐานเท่ากับ -0.10 เกิดจากการที่นักเรียนชายมีความอยากรู้อยากลองมากกว่านักเรียนหญิง ทำให้นักเรียนชายมีความเสี่ยงที่จะใช้สารเสพติด ตามลำดับ

มนัส สุนทรโชติและเพ็ญพักตร์ อุทิศ (2556: 92) ได้ทำการศึกษาปัจจัยคัดสรรที่สัมพันธ์กับพลังต้านยาบ้าของวัยรุ่นที่เข้ารับการบำบัดแผนกผู้ป่วยนอกโรงพยาบาลในเขตภาคตะวันออกเฉียงเหนือ จำนวน 140 คน ผลการวิจัยพบว่า การเผชิญความเครียดใช้ความสามารถของตนเองกับพลังต้านยาบ้า มีค่าสัมประสิทธิ์สหสัมพันธ์สูงสุดเท่ากับ 0.54 รองลงมาคือ การเผชิญความเครียดโดยใช้แหล่งสนับสนุนอื่น ๆ กับพลังต้านยาบ้า มีค่าสัมประสิทธิ์สหสัมพันธ์เท่ากับ 0.36 การรับรู้การสนับสนุนทางสังคมกับเพื่อนกับพลังต้านยาบ้า มีค่าสัมประสิทธิ์สหสัมพันธ์เท่ากับ 0.30 ความเข้มแข็งของครอบครัวกับพลังต้านยาบ้า มีค่าสัมประสิทธิ์สหสัมพันธ์เท่ากับ 0.12 ส่วนการเผชิญความเครียดโดยหลีกเลี่ยงปัญหากับพลังต้านยาบ้า มีค่าสัมประสิทธิ์สหสัมพันธ์เท่ากับ -0.24 ตามลำดับ

อรวรรณ วรอรุณและคณะ (2560: 80-82) ได้ทำการศึกษาปัจจัยที่ส่งผลต่อการควบคุมตนเองในพฤติกรรมการสูบบุหรี่ในนักเรียนมัธยมศึกษาตอนต้น จังหวัดสุพรรณบุรี จำนวน 404 คน ผลการวิจัยพบว่า อิทธิพลของกลุ่มเพื่อน การรับรู้ภาวะเปรียบเทียบเรื่องบุหรี่ของโรงเรียน ผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน พฤติกรรมการสูบบุหรี่ในปัจจุบัน และเพศส่งผลต่อการควบคุมตนเองในพฤติกรรมการสูบบุหรี่อย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05 โดยอิทธิพลของกลุ่มเพื่อน มีค่าน้ำหนักสำคัญมาตรฐานสูงสุดเท่ากับ 0.39 ทั้งนี้เป็นเพราะนักเรียนที่มีเพื่อนที่ไม่สูบบุหรี่ ย่อมมีการควบคุมตนเองไม่ให้สูบบุหรี่ได้ดีกว่านักเรียนที่มีเพื่อนสูบบุหรี่ รองลงมาคือ การรับรู้ภาวะเปรียบเทียบเรื่องบุหรี่ของโรงเรียน มีค่าน้ำหนักสำคัญมาตรฐานเท่ากับ 0.20 ทั้งนี้เป็นเพราะนักเรียนที่มีการรับรู้ภาวะเปรียบเทียบโรงเรียน ย่อมมีการประพฤติปฏิบัติตนตามที่โรงเรียนกำหนดไว้ ผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนมีค่าน้ำหนักสำคัญมาตรฐานเท่ากับ 0.12 ทั้งนี้เป็นเพราะนักเรียนที่มีผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนสูง ย่อมเป็นนักเรียนที่มีความรู้ถึงอันตรายของบุหรี่เป็นอย่างดี พฤติกรรมการสูบบุหรี่ในปัจจุบัน มีค่าน้ำหนักสำคัญ

มาตรฐานเท่ากับ -0.19 และเพศ มีค่าน้ำหนักสำคัญมาตรฐานเท่ากับ -0.12 ทั้งนี้เป็นเพราะเพศชายควบคุมตนเองในการสูบบุหรี่ได้น้อยกว่าเพศหญิง ตามลำดับ โดยทุกปัจจัยสามารถอธิบายการควบคุมตนเองในพฤติกรรมการสูบบุหรี่ได้ร้อยละ 51.70

รัชกฤษ รัมจันทร์ (2561: 63) ได้ทำการศึกษาสาเหตุและแรงจูงใจในการเล่นการพนันฟุตบอลออนไลน์ของบุคคลที่เล่นการพนันฟุตบอลออนไลน์ จำนวน 12 คน ผลการวิจัยพบว่า เพื่อนที่เล่นพนันฟุตบอลออนไลน์ มีการดูฟุตบอลด้วยความสนุกสนานตื่นเต้น มีการลุ้นผลว่าจะชนะหรือแพ้ ซึ่งการเล่นพนันฟุตบอลออนไลน์ทำให้มีเงินใช้จำนวนมากขึ้น เมื่อบุคคลรับรู้ความหวังของเพื่อนที่เล่นการพนัน ย่อมมีการเรียนรู้และสนใจในการเล่นพนันฟุตบอลออนไลน์ นำไปสู่การเล่นการพนันฟุตบอลออนไลน์ในที่สุด

สรวิชัย เหล่าตรุณ จิณท์จุฑา ชัยเสนา ดาลลาส และภรภัทร เสงอุดมทรัพย์ (2561: 153-155) ได้ทำการศึกษาปัจจัยที่มีอิทธิพลต่อพฤติกรรมป้องกันการใช้สารเสพติดในนักเรียนโรงเรียนขยายโอกาส จำนวน 130 คน ผลการวิจัยพบว่า สัมพันธภาพในครอบครัว อัตมโนทัศน์ สัมพันธภาพกับเพื่อน และผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนส่งผลต่อพฤติกรรมป้องกันการใช้สารเสพติดอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .01 โดยสัมพันธภาพในครอบครัว มีค่าน้ำหนักสำคัญมาตรฐานสูงสุดเท่ากับ 0.25 ทั้งนี้เป็นเพราะนักเรียนมีครอบครัวที่ให้ความรักและความอบอุ่นอย่างเต็มที่ ทำให้นักเรียนมีปัญหาที่มาปรึกษาครอบครัว ทำให้มีพฤติกรรมป้องกันการใช้สารเสพติดมากขึ้นด้วย รองลงมาคือ อัตมโนทัศน์ มีค่าน้ำหนักสำคัญมาตรฐานเท่ากับ 0.24 ทั้งนี้เป็นเพราะนักเรียนมีการเห็นความสำคัญต่อตนเอง มีเป้าหมายชีวิตที่ชัดเจน ทำให้ไม่เกิดพฤติกรรมเสี่ยงที่จะใช้สารเสพติด สัมพันธภาพกับเพื่อน มีค่าน้ำหนักสำคัญมาตรฐานเท่ากับ 0.19 ทั้งนี้เป็นเพราะนักเรียนมีการให้ความสำคัญกับกลุ่มเพื่อน เมื่อนักเรียนคบเพื่อนที่ดี ย่อมเกิดการรับรู้และชักชวนกันไปทำกิจกรรมที่เป็นประโยชน์ต่อตนเอง แต่ในทางกลับกันถ้านักเรียนคบเพื่อนที่ใช้สารเสพติด ย่อมชักชวนกันไปใช้สารเสพติดได้ง่าย และผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน มีค่าน้ำหนักสำคัญมาตรฐานเท่ากับ 0.18 ทั้งนี้เป็นเพราะนักเรียนที่มีผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนอยู่ในระดับสูง ย่อมมีการป้องกันตนเองไม่ให้อยู่เกี่ยวกับสารเสพติดตามลำดับ

สุรธาดา สิงหาวาโนและเพ็ญพัทธ์ อุทิศ (2561: 78) ได้ทำการศึกษาปัจจัยทำนายพลังด้านการเสพยาบ้าซ้ำของวัยรุ่นที่เสพยาบ้าที่เข้ารับการรักษาแบบผู้ป่วยนอก โรงพยาบาลสังกัดกรมการแพทย์ จำนวน 185 คน ผลการวิจัยพบว่า การเผชิญความเครียดโดยใช้ความสามารถของตนเอง การสนับสนุนทางสังคมจากเพื่อน ความเข้มแข็งของครอบครัว และภาวะซึมเศร้าส่งผลต่อพลังด้านการเสพยาบ้าซ้ำอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .01 โดยการเผชิญความเครียดโดยใช้ความสามารถของตนเอง มีค่าน้ำหนักสำคัญมาตรฐานสูงสุดเท่ากับ 0.62 รองลงมาคือ การสนับสนุนทางสังคมจากเพื่อน มีค่าน้ำหนักสำคัญมาตรฐานเท่ากับ 0.22 ความเข้มแข็งของครอบครัว มีค่าน้ำหนักสำคัญมาตรฐานเท่ากับ 0.21 และภาวะซึมเศร้ามีค่าน้ำหนักสำคัญมาตรฐานต่ำสุดเท่ากับ -0.13 ตามลำดับ

ภรณ์ วิเคราะห์ อังคินันท์ อินทรกำแหงและพิชญานี พูนผล (2562: 91) ได้ทำการศึกษาปัจจัยด้านสภาพสังคมและด้านบุคคลส่งผลกระทบต่อพฤติกรรมหลีกเลี่ยงการพนันบอลของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาตอนปลาย โรงเรียนสังกัดกรุงเทพมหานคร จำนวน 391 คน ผลการวิจัยพบว่า การรับรู้ความคาดหวังจากกลุ่มเพื่อน เจตคติที่ดีต่อการหลีกเลี่ยงการพนันบอล และการรู้เท่าทันสื่อส่งผลต่อพฤติกรรมหลีกเลี่ยงการพนันบอลอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05 โดยการรับรู้ความคาดหวังจากกลุ่มเพื่อน มีค่าน้ำหนักสำคัญมาตรฐานสูงสุดเท่ากับ 0.37 รองลงมาคือ เจตคติที่ดีต่อการหลีกเลี่ยงการพนันบอล และการรู้เท่าทันสื่อ มีค่าน้ำหนักสำคัญมาตรฐานเท่ากับ 0.26 และ 0.20 ตามลำดับ

กาญจน์ภา พงศ์พันธ์ (2562: 94) ได้ทำการศึกษาปัจจัยด้านสังคมและวัฒนธรรมของเยาวชนที่มีต่อการติดพนัน ผลการวิจัยพบว่า เยาวชนเห็นเพื่อนสนิทที่เล่นพนันชนะได้มีเงินใช้จำนวนมาก ทำให้เยาวชนเกิดความโลภอยากได้เงิน รวมถึงเยาวชนรับรู้ว่าการให้ตนเองเล่นการพนันถ้าเยาวชนไม่เล่นการพนันหรือไม่ทำสิ่งที่ผิดกฎหมายอาจถูกขับไล่ออกจากกลุ่มเพื่อนสนิท ทำให้เยาวชนเล่นพนันที่ร้านเกมส์เพื่อมีส่วนร่วมในการทำกิจกรรมในกลุ่ม มีความต้องการให้เพื่อนยอมรับและเป็นส่วนหนึ่งของกลุ่มนำไปสู่การใช้สารเสพติดและการก่ออาชญากรรมต่อไปในอนาคต

โสภณ น้ำส้ม ธีระ กุลสวัสดิ์และอมรทิพย์ อมรภิบาล (2562: 27) ได้ทำการศึกษาปัจจัยที่ส่งผลกระทบต่อพฤติกรรมเล่นพนันชนไก่ของประชาชนในจังหวัดบุรีรัมย์ จำนวน 422 คน ผลการวิจัยพบว่า ความคาดหวังอารมณ์เชิงบวก การคล้อยตามกลุ่มอ้างอิง การรับรู้ความสามารถควบคุมพฤติกรรม และเจตคติต่อพฤติกรรมเล่นพนันชนไก่ส่งผลต่อพฤติกรรมการเล่นพนันชนไก่อย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .01 โดยความคาดหวังอารมณ์เชิงบวก มีค่าน้ำหนักสำคัญมาตรฐานสูงสุดเท่ากับ 0.31 รองลงมาคือ การคล้อยตามกลุ่มอ้างอิง การรับรู้ความสามารถควบคุมพฤติกรรม มีค่าน้ำหนักสำคัญมาตรฐานเท่ากับ 0.21 และ 0.19 ส่วนเจตคติต่อพฤติกรรมเล่นพนันชนไก่ มีค่าน้ำหนักสำคัญมาตรฐานต่ำสุดเท่ากับ 0.15 ตามลำดับ โดยทุกปัจจัยสามารถอธิบายพฤติกรรมเล่นพนันชนไก่ได้ร้อยละ 41.40

จากการศึกษางานวิจัยที่เกี่ยวข้องกับการรับรู้ความคาดหวังจากกลุ่มเพื่อนในข้างต้น พบว่า บุคคลมีการรับรู้ถึงเพื่อนของตนเองชอบดื่มเครื่องดื่มแอลกอฮอล์ มีการชักชวนหรือรบเร้าให้ตนเองดื่มเครื่องดื่มแอลกอฮอล์ บุคคลก็ดื่มเครื่องดื่มแอลกอฮอล์ตามเพื่อน รวมถึงการที่บุคคลมีเพื่อนที่ชอบเล่นการพนัน บุคคลที่เห็นเพื่อนเล่นพนันชนะได้มีเงินใช้เป็นจำนวนมาก ทำให้บุคคลมีความโลภอยากได้เงินโดยไม่ต้องพึ่งพาสมาชิกในครอบครัว เมื่อบุคคลรับรู้ถึงเพื่อนต้องการให้ตนเองเล่นการพนัน บุคคลย่อมมีการเรียนรู้และสนใจในการเล่นการพนันตามเพื่อน ทำให้บุคคลต้องเล่นการพนันตามเพื่อนเพื่อมีส่วนร่วมในการทำกิจกรรมร่วมกัน เพื่อให้เพื่อนยอมรับและเป็นส่วนหนึ่งของกลุ่ม

5. การเข้าถึงแหล่งการพนันและสารเสพติด

การเข้าถึงแหล่งการพนันและสารเสพติดนั้น เกิดจากการที่บุคคลที่อยู่อาศัยในครอบครัวที่แตกแยกขาดความรักความอบอุ่น ไม่ดูแลเอาใจใส่ซึ่งกันและกัน ทำให้บุคคลมีความเครียดและไม่มีความสุขในการดำเนินชีวิต ทำให้ถูกเพื่อนชักจูงให้เล่นการพนันและใช้สารเสพติดได้ง่าย โดยเพื่อนจะพาบุคคลไปในสถานที่เป็นบ่อนการพนันหรือชุมชนที่มีสารเสพติดแพร่ระบาด ที่ไม่มีการกำจัดการพนันและสารเสพติด ทำให้บุคคลเห็นว่าการเล่นการพนันและการใช้สารเสพติดเป็นเรื่องธรรมดาที่ทุกคนปฏิบัติกัน เมื่อบุคคลถูกชักจูงก็จะคล้อยตามได้ง่าย นำไปสู่การเล่นการพนันและการใช้สารเสพติดในที่สุด (อรรถนพ วิสุทธิมรรค. 2541: 11-17) โดยมีนักวิชาการได้ทำการศึกษางานวิจัยที่เกี่ยวข้องกับการเข้าถึงแหล่งการพนันและสารเสพติดไว้ดังนี้

5.1 งานวิจัยที่เกี่ยวข้องกับการเข้าถึงแหล่งการพนัน

นักวิชาการได้ทำการศึกษาวิจัยที่เกี่ยวข้องกับการเข้าถึงแหล่งการพนันไว้ดังนี้

บุปผา ลาภะวัฒนาพันธ์ (2556: 94-95) ได้ทำการศึกษาการเข้าถึงการพนันของนิสิตนักศึกษาในสถาบันอุดมศึกษาทั่วประเทศ จำนวน 900 คน ผลการวิจัยพบว่า นิสิตนักศึกษาส่วนใหญ่มีการเข้าถึงการเล่นไพ่สูงสุด รองลงมาคือ สลากกินแบ่งรัฐบาลหรือลอตเตอรี่ หวยใต้ดิน ไพ่ออนไลน์ พนันบอล ส่งชิ้นส่วนชิงรางวัล ส่งข้อความสั้นทายผลหรือชิงรางวัลในรายการวิทยุกระจายเสียง โทรทัศน์ หรือเว็บไซต์ ไฮโล สนุกเกอร์ บาคาร่า ตู้สล็อต โป๊กเกอร์ พนันกีฬาออนไลน์ ตู้ม้า หวยหุ้น หวยออนไลน์ พนันมวย การส่งข้อความสั้น เพื่อการเล่นการพนัน และหวยหุ้น ตามลำดับ

พงศธร แก้วมณี ปาริฉัตร บ้องโล่และศักดา ศิลากร (2558: 59; 62) ได้ทำการศึกษาการเข้าถึงแหล่งการพนันและช่องทางการเล่นการพนันของนิสิตระดับปริญญาตรี มหาวิทยาลัยบูรพา บางแสน จำนวน 400 คน ผลการวิจัยพบว่า 1) นิสิตระดับปริญญาตรีส่วนใหญ่เล่นการพนันในหอพักสูงสุด รองลงมาคือ บ้านพัก สถานศึกษา วัด บ่อนการพนัน และอื่น ๆ ตามลำดับ 2) นิสิตระดับปริญญาตรีส่วนใหญ่มีช่องทางการเล่นการพนันโดยการนัดเพื่อนเพื่อการเล่นการพนันสูงสุด รองลงมาคือ การเล่นพนันออนไลน์ การเข้าบ่อน/คาสีโน และอื่น ๆ ตามลำดับ และ 3) นิสิตระดับปริญญาตรีมีการเล่นไพ่สูงสุด รองลงมาคือ หวยใต้ดิน พนันฟุตบอล ไฮโล ปั่นแปะ และอื่น ๆ ตามลำดับ

มหาวิทยาลัยสงขลานครินทร์ (2558: 30-31) ได้ทำการศึกษาการเข้าถึงแหล่งการพนันของนักศึกษามหาวิทยาลัยสงขลานครินทร์ จำนวน 427 คน ผลการวิจัยพบว่า 1) นักศึกษามีการเข้าถึงแหล่งการพนันที่หอพักมหาวิทยาลัยสูงสุด รองลงมาคือ บ้านตนเอง บ้านเพื่อน และอื่น ๆ ตามลำดับ 2) นักศึกษาตัดสินใจเล่นการพนันเนื่องจากการเล่นเพื่อความสนุก รองลงมาคือ คลายเครียด เล่นตามเพื่อน ชอบลุ้นและชอบความตื่นเต้น เล่นเพื่อเข้าสังคม เห็นคนใกล้ชิดในครอบครัว และหวังรวยทางลัด ตามลำดับ และ 3) นักศึกษาส่วนใหญ่

เล่นไฟสูงสุด รองลงมาคือ พนันบอล/มวย ชนไก่/วัวชน/ปลากัด พนันออนไลน์ สลากกินแบ่งรัฐบาล หวยใต้ดิน โสโล หวยชาเขียว เป่ายาง ทอยลูกเต๋า และน้ำเต้าปูปลา ตามลำดับ

รัชกฤษ รัชจันทร์ (2561: 65-66) ได้ทำการศึกษาสาเหตุในการเล่นการพนันฟุตบอลออนไลน์ของบุคคลที่เล่นการพนันฟุตบอลออนไลน์ จำนวน 12 คน ผลการวิจัยพบว่า การพนันฟุตบอลออนไลน์สามารถเข้าถึงได้ง่าย โดยบุคคลสามารถเล่นพนันฟุตบอลออนไลน์ทางสมาร์ตโฟน คอมพิวเตอร์ ทำให้บุคคลสามารถเล่นพนันฟุตบอลออนไลน์ได้อย่างสะดวกสบาย สามารถเล่นพนันฟุตบอลออนไลน์ได้ในทุกที่ทุกเวลา โดยไม่เสี่ยงต่อการถูกจับกุม ซึ่งบุคคลที่เล่นพนันฟุตบอลออนไลน์มีมุมมองว่าการเล่นพนันฟุตบอลทำให้หารายได้เป็นจำนวนมาก ก่อให้เกิดความพึงพอใจในการกระทำผิด นำไปสู่การชักชวนเพื่อนให้มาเล่นการพนันออนไลน์ต่อไป

ปิ่นวดี ศรีสุพรรณ กนกวรรณ มะโนรัมย์และวัชร ศรีคำ (2562: 87) ได้ทำการศึกษาวิถีพนันวัยใส: กรณีศึกษาเด็กและเยาวชนที่ถูกจับกุมด้วยคดีการพนันในจังหวัดแห่งหนึ่งในภาคอีสาน จำนวน 22 คน ผลการวิจัยพบว่า เงื่อนไขทางกายภาพ เป็นพื้นที่พบปะสังสรรค์ในพื้นที่ชนบท สามารถเข้าถึงแหล่งการพนันได้ง่าย ไม่ว่าจะเป็นกระท่อมกลางทุ่งนา ทุ่งนาในหมู่บ้าน บ้านตนเอง หอพักนักศึกษา ป่าละเมาะหลังบ้านของญาติ บ้านของเพื่อนบ้านในหมู่บ้าน โต๊ะสนุกเกอร์ ลานมันในหมู่บ้าน สี่แยกในเมือง งานศพ ศาลาในวิทยาลัยและบ้านเจ้ามือ รวมถึงเด็กและเยาวชนที่เข้ามาเรียนในเมืองสามารถเข้าถึงการพนันได้ง่าย เช่น พอพัก ร้านเกม สถานศึกษาหรือตามร้านต่าง ๆ เป็นต้น

จากงานวิจัยที่เกี่ยวข้องกับการเข้าถึงแหล่งการพนัน พบว่า บุคคลส่วนใหญ่มีการเล่นการพนันเพื่อคลายเครียดและสร้างความสนุกสนานตื่นเต้นให้กับตนเอง โดยบุคคลมีการเข้าถึงแหล่งการพนันโดยการที่บุคคลไปเล่นการพนันกับเพื่อนหรือบุคคลที่ตนเองรู้จักที่หอพัก บ้านพัก ทุ่งนา สถานศึกษา วัด และบ่อนการพนัน เนื่องจากมีการเล่นการพนันที่หลากหลาย ไม่ว่าจะเป็นไพ่ หวยใต้ดิน พนันบอล บาคาร่า สนุกเกอร์ รวมถึงการใช้สมาร์ตโฟนในการเล่นพนันออนไลน์ ที่สามารถเล่นพนันออนไลน์ได้ในทุกที่ทุกเวลาและไม่ต้องกลัวการถูกจับกุม

5.2 งานวิจัยที่เกี่ยวข้องกับการเข้าถึงแหล่งสารเสพติด

นักวิจัยได้ทำการศึกษางานวิจัยที่เกี่ยวข้องกับการเข้าถึงแหล่งสารเสพติดไว้ดังนี้

สาวิตรี อัจฉรงค์กรชัยและคณะ (2545: 47) ได้ทำการศึกษาพฤติกรรมการใช้สารเสพติดในนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาภาคใต้ จำนวน 8,708 คน ผลการวิจัยพบว่า นักเรียนมีมุมมองต่อสารเสพติดมีความเสี่ยงที่จะเป็นอันตรายต่อร่างกาย บุคคลที่ใช้สารเสพติดเป็นบุคคลที่น่ารังเกียจ โดยนักเรียนมีความรู้เกี่ยวกับใบกระท่อมและบุหรี เนื่องจากนักเรียนอยู่ในแหล่งเพาะปลูกใบกระท่อม และสามารถซื้อขายบุหรีได้ตามแหล่งชุมชน ทำให้นักเรียนได้เรียนรู้ความเสี่ยงและอันตรายของใบกระท่อมและบุหรี ทำให้นักเรียนไม่ใช้สารเสพติด เนื่องจากการใช้สารเสพติดทำให้นักเรียนขาดความน่าเชื่อถือและไม่ได้รับการยอมรับจากครอบครัวและบุคคลรอบข้าง

แดงต้อย ชยสิทธิ์โสภณ (2547: 55) ได้ทำการศึกษาพฤติกรรมป้องกันการเสพยาบ้าของนักศึกษาสถาบันเทคโนโลยีราชมงคลในกรุงเทพมหานคร จำนวน 636 คน ผลการวิจัยพบว่า การรับรู้แหล่งยาบ้ากับพฤติกรรมป้องกันการเสพยาบ้า มีค่าสัมประสิทธิ์สหสัมพันธ์สูงสุดเท่ากับ -0.18 รองลงมาคือ การรับรู้แหล่งเสพยาบ้ากับพฤติกรรมป้องกันการเสพยาบ้า มีค่าสัมประสิทธิ์สหสัมพันธ์เท่ากับ -0.13 ส่วนการรับรู้โอกาสเกี่ยวข้องกับยาบ้ากับพฤติกรรมป้องกันการเสพยาบ้า มีค่าสัมประสิทธิ์สหสัมพันธ์ต่ำสุดเท่ากับ -0.17 ตามลำดับ

สุนิสา โพธิ์ยิ้ม (2548: 120-121; 131-132) ได้ทำการศึกษาปัจจัยที่ส่งผลต่อพฤติกรรมป้องกันการเสพยาบ้าของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาตอนต้นในเขตพื้นที่การศึกษานนทบุรี เขต 1 จำนวน 400 คน ผลการวิจัยพบว่า สภาพแวดล้อมในโรงเรียนและชุมชน สิ่งอำนวยความสะดวกในการใช้เวลาว่าง กิจกรรมส่งเสริมพฤติกรรมป้องกันการเสพยาบ้า และการเข้าถึงแหล่งซื้อขายยาบ้าอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .01 ทั้งนี้เป็นเพราะ นักเรียนชั้นมัธยมศึกษาตอนต้นอยู่ในสภาพแวดล้อมโรงเรียนและชุมชนที่มีการติดป้ายเตือนเกี่ยวกับยาบ้า มีการสอดส่องพฤติกรรมของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาตอนต้นอย่างสม่ำเสมอ ทำให้นักเรียนไม่สามารถเข้าถึงแหล่งซื้อขายยาบ้าได้ง่าย นักเรียนมีการใช้เวลาว่างให้เกิดประโยชน์ และโรงเรียนมีการจัดกิจกรรมการป้องกันการเสพยาบ้าอย่างสม่ำเสมอ ทำให้นักเรียนตระหนักถึงผลเสียและอันตรายต่อยาบ้า

สาวิตรี อัจฉรวงศ์กรชัย อโนชา หมึกทองและถนอมศรี อินทนนท์ (2551: 33) ได้ทำการศึกษาการเฝ้าระวังพฤติกรรมการบริโภคเครื่องดื่มแอลกอฮอล์และพฤติกรรมเสี่ยงต่อสุขภาพของนักเรียนระดับมัธยมศึกษาในประเทศไทย จำนวน 50,033 คน ผลการวิจัยพบว่า 1) นักเรียนระดับมัธยมศึกษาส่วนใหญ่เข้าถึงแหล่งการซื้อเครื่องดื่มแอลกอฮอล์จากการได้จากผู้อื่นที่มีอายุ 20 ปี รองลงมาคือ ซื้อเองโดยไม่ได้ตรวจบัตรได้แอลกอฮอล์จากผู้อื่นที่อายุต่ำกว่า 20 ปี มีร้านค้ารอบโรงเรียน และซื้อได้โดยใช้บัตรประชาชนของผู้อื่นตามลำดับ และ 2) นักเรียนระดับมัธยมศึกษาส่วนใหญ่มีพฤติกรรมดื่มแอลกอฮอล์ที่สวนไร่นา รองลงมาคือ หอพัก ร้านรอบโรงเรียน บ้าน ร้านน้ำชา และอื่น ๆ ตามลำดับ

ดุขฎิ์ แสงดำ (2552: 109) ได้ทำการศึกษาปัจจัยที่ส่งผลต่อพฤติกรรมการดื่มเครื่องดื่มแอลกอฮอล์ของวัยรุ่น อำเภอลำดวน จังหวัดสุรินทร์ จำนวน 339 คน ผลการวิจัยพบว่า 1) การเข้าถึงแหล่งสารเสพติดโดยภาพรวมอยู่ในระดับปานกลาง และเมื่อพิจารณาเป็นรายด้าน พบว่า การหาซื้อสุราเป็นเรื่องที่สะดวกมาก เพราะมีร้านจำหน่ายสุราทุกหนทุกแห่ง รองลงมาคือ ฉันสามารถเดินทางไปซื้อเครื่องดื่มแอลกอฮอล์ได้สะดวก รวดเร็ว มีร้านจำหน่ายจำหน่ายเครื่องดื่มแอลกอฮอล์ตั้งอยู่ใกล้ ๆ กัน หมู่บ้าน/ชุมชนมีร้านจำหน่ายสุราเป็นจำนวนมาก และฉันเข้าไปเที่ยวในแหล่งบันเทิงต่าง ๆ ได้ง่ายโดยไม่มีการเข้มงวดตามลำดับ และ 2) เจตคติ ความตั้งใจดื่มเครื่องดื่มแอลกอฮอล์ เพื่อนและการเข้าถึงแหล่งซื้อขายส่งผลต่อพฤติกรรมการดื่มเครื่องดื่มแอลกอฮอล์อย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05

วัลลภา อินทชัยศรี (2555: 106-111) ได้ทำการศึกษาปัจจัยทำนายพฤติกรรมการสูบบุหรี่ของวัยรุ่นหญิง จำนวน 500 คน ผลการวิจัยพบว่า ความสามารถในการเข้าถึงบุหรี่ มีค่าสัมประสิทธิ์มาตรฐานสูงสุดเท่ากับ 0.65 ทั้งนี้เป็นเพราะวัยรุ่นหญิงมีเงินเพียงพอ ทำให้มีเงินซื้อบุหรี่จากร้านค้าได้ โดยร้านค้ามีการแบ่งขายบุหรี่เป็นมวนมากกว่าการขายเป็นซอง โดยไม่มีการตรวจสอบอายุ รองลงมาคือ อำนาจกฎหมาย ข้อบังคับที่มีผลต่อการสูบบุหรี่ มีค่าสัมประสิทธิ์มาตรฐานเท่ากับ 0.42 ก็ทำให้วัยรุ่นหญิงแอบสูบบุหรี่ที่หอพัก ห้องน้ำ สถานบันเทิง และสถานที่สาธารณะ อิทธิพลของเพื่อน มีค่าสัมประสิทธิ์มาตรฐานเท่ากับ 0.40 ทั้งนี้เป็นเพราะ เพื่อนชักชวนทำให้วัยรุ่นหญิงอยากรู้อยากลองและอยากสูบบุหรี่ เพื่อต้องการได้รับการยอมรับจากเพื่อน การสูบบุหรี่ของบุคคลในครอบครัว มีค่าสัมประสิทธิ์มาตรฐานเท่ากับ -0.12 ซึ่งเกิดจากสมาชิกในครอบครัวไม่สูบบุหรี่ ทำให้วัยรุ่นหญิงมีแนวโน้มไม่สูบบุหรี่ตามไปด้วย แหล่งจำหน่ายบุหรี่ มีค่าสัมประสิทธิ์มาตรฐานเท่ากับ -0.11 ทั้งนี้สถานที่พักอาศัยอยู่ในแหล่งจำหน่ายบุหรี่ค่อนข้างมาก ทำให้เข้าถึงบุหรี่ได้ง่าย การรับรู้ผลกระทบเกี่ยวกับการสูบบุหรี่ มีค่าสัมประสิทธิ์มาตรฐานเท่ากับ -0.10 ทั้งนี้เป็นเพราะวัยรุ่นหญิงคิดว่าการสูบบุหรี่ก่อให้เกิดโรคร้ายไข้เจ็บต่าง ๆ ตามลำดับ

จากงานวิจัยการเข้าถึงแหล่งสารเสพติด พบว่า บุคคลที่เป็นวัยรุ่นส่วนใหญ่สามารถเข้าถึงแหล่งสารเสพติดได้ง่าย เนื่องจากมีร้านค้าขายบุหรี่และเครื่องดื่มแอลกอฮอล์บริเวณโรงเรียน ทำให้บุคคลสามารถซื้อเครื่องดื่มแอลกอฮอล์ได้สะดวก โดยร้านค้าและสถานบันเทิงไม่มีการตรวจสอบอายุของผู้ซื้อบุหรี่และเครื่องดื่มแอลกอฮอล์ให้ชัดเจน โดยบุคคลส่วนใหญ่มีพฤติกรรมการสูบบุหรี่และการดื่มแอลกอฮอล์ที่สวนไร่นา หอพัก โรงเรียน บ้าน ร้านน้ำชา และอื่น ๆ แต่บุคคลบางคนสามารถเข้าถึงสารเสพติดได้ยาก เนื่องจากโรงเรียนและชุมชนมีการสอดส่องพฤติกรรมของบุคคลอย่างสม่ำเสมอ โดยปลูกฝังให้บุคคลมีการใช้เวลาว่างให้เกิดประโยชน์ โรงเรียนและชุมชนมีการจัดกิจกรรมเพื่อป้องกันสารเสพติดอย่างต่อเนื่อง เพื่อให้บุคคลตระหนักถึงผลเสียและอันตรายและสารเสพติด

6. เจตคติต่อการเล่นพนันออนไลน์และการใช้สารเสพติด

เจตคติเป็นความคิดเห็นและความรู้สึกทางด้านจิตใจของบุคคลที่มีต่อสิ่งใดสิ่งหนึ่ง โดยบุคคลที่มีความเชื่อต่อสิ่งนั้น ย่อมส่งผลให้บุคคลมีเจตคติที่คงเดิมหรือเปลี่ยนแปลงเจตคติตามสถานการณ์ที่เกิดขึ้นได้ ด้วยการแสดงออกทางพฤติกรรมที่มีเป้าหมายอย่างมีทิศทางที่แตกต่างกันไป ถ้าบุคคลที่มีเจตคติเชิงบวก ย่อมมีความชื่นชอบในสิ่งนั้น และมีการแสดงออกทางพฤติกรรมที่เหมาะสม แต่ในทางกลับกันถ้าบุคคลที่มีเจตคติเชิงลบ ย่อมมีความรังเกียจต่อสิ่งนั้น และมีการแสดงออกทางพฤติกรรมที่ต่อต้านและหลีกเลี่ยงต่อสิ่งนั้น (ธีรวุฒิ เอกะกุล. 2549: 3-4; 7-8) ซึ่งเจตคติสามารถอธิบายสาเหตุของพฤติกรรมของบุคคลได้ ถ้าบุคคลมีเจตคติเชิงบวกต่อการเล่นพนันออนไลน์และการใช้สารเสพติดเป็นสิ่งที่ทำหาย สร้างความสนุกสนาน และก่อให้เกิดความสุข ย่อมทำให้บุคคลมีการเล่นพนันออนไลน์และการใช้สารเสพติดมากขึ้น แต่ในทางกลับกันถ้าบุคคลมีเจตคติเชิงลบต่อ

การเล่นพนันออนไลน์และการใช้สารเสพติดเป็นสิ่งที่ผิดกฎหมาย ทำให้สุขภาพร่างกายและจิตใจไม่แข็งแรง สิ้นเปลืองเงินทอง ส่งผลต่อตนเองและผู้อื่น ย่อมทำให้บุคคลไม่เล่นพนันออนไลน์และห่างไกลสารเสพติด (ลักขณา สรวิวัฒน์. 2549: 69-70)

6.1 เจตคติต่อการเล่นพนันออนไลน์

นักวิชาการได้ทำการศึกษาเจตคติต่อการเล่นพนันออนไลน์ดังนี้

วิศิษฐ์ ฤทธิบุญไชย (2557: 87; 90) ได้ทำการศึกษาอิทธิพลของเจตคติต่อการเล่นการพนันฟุตบอลของนักศึกษามหาวิทยาลัยในจังหวัดนครปฐม จำนวน 460 คน ผลการวิจัยพบว่า 1) นักศึกษามีเจตคติต่อการพนันฟุตบอลจะทำให้ชมฟุตบอลสนุกขึ้น รองลงมาคือ การพนันฟุตบอลจะทำให้เข้ากลุ่มเพื่อนฝูงได้ดี การเล่นพนันฟุตบอลเป็นวิธีที่หาเงินง่าย การพนันฟุตบอลจะช่วยให้ผ่อนคลายความเครียด การเล่นการพนันฟุตบอลเป็นแฟชั่นของวัยรุ่นสมัยนี้ การเล่นพนันฟุตบอลในกลุ่มนักศึกษาเป็นเรื่องปกติ สมาชิกในครอบครัวและเพื่อนที่เล่นพนันมีอิทธิพลทำให้ท่านอยากเล่นตาม และการเล่นพนันฟุตบอลทำให้ซื้อสิ่งอำนวยความสะดวกต่ำสุด ตามลำดับ และ 2) เจตคติการเล่นพนันฟุตบอลทำให้คนรวยขึ้น การเล่นการพนันฟุตบอลเป็นแฟชั่นของวัยรุ่นสมัยนี้ สมาชิกครอบครัวและเพื่อนที่เล่นพนันมีอิทธิพลทำให้ท่านอยากเล่นพนันตาม และการพนันฟุตบอลจะทำให้เข้ากลุ่มเพื่อนฝูงได้ดีส่งผลต่อการพนันฟุตบอลอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05 โดยเจตคติสามารถพยากรณ์การเล่นการพนันฟุตบอลได้ร้อยละ 90.00

พงศธร แก้วมณี ปาริฉัตร ป้องโล่และศักดา ศิลากร (2558: 65-69) ได้ทำการศึกษาเจตคติและพฤติกรรมการเล่นการพนันของนิสิตระดับปริญญาตรี มหาวิทยาลัยบูรพา บางแสน จำนวน 400 คน ผลการวิจัยพบว่า 1) นิสิตระดับปริญญาตรีมีเจตคติต่อการพนันการเล่นการพนันเกิดขึ้นจนกลายเป็นเรื่องปกติของสังคมสูงสุด รองลงมาคือ การเล่นการพนันเป็นปัญหาที่รอภาครัฐเข้ามาแก้ไขอย่างจริงจัง บุคคลทั่วไปมักไม่สนใจปัญหาจากการเล่นการพนัน การเล่นการพนันเป็นสิ่งที่นิสิตไม่ควรเข้าไปเกี่ยวข้อง การเล่นการพนันเป็นการกระทำที่ขัดต่อหลักศีลธรรม และการเล่นการพนันดีกว่าการทำผิดกฎหมายในรูปแบบอื่น ๆ 2) นิสิตระดับปริญญาตรีมีเจตคติการพนันด้านเศรษฐกิจและสังคม โดยการพนันเป็นเหตุแห่งการก่ออาชญากรรมได้สูงสุด รองลงมาคือ ผู้ที่เล่นการพนันนั้นหวังที่จะรวยทางลัด บางคนเข้าใจผิดว่าการพนันเป็นอาชีพประเภทหนึ่ง การพนันเป็นผลมาจากปัญหาเศรษฐกิจตกต่ำ การพนันเป็นการลงทุนที่ได้ผลตอบแทนที่รวดเร็ว การพนันช่วยให้ระบบเศรษฐกิจหมุนเวียนดีขึ้น และการพนันเป็นโอกาสสร้างรายได้ที่ดีกว่าอาชีพอื่น ตามลำดับ 3) นิสิตระดับปริญญาตรีมีเจตคติต่อการพนันด้านความสัมพันธ์ในครอบครัว การเล่นการพนันเป็นกิจกรรมผ่อนคลายในยามว่างสูงสุด รองลงมาคือ การพนันเป็นหนึ่งในกิจกรรมที่ช่วยให้ท่านเข้าสังคมได้ง่ายยิ่งขึ้น การเล่นการพนันถือเป็นเรื่องเลวร้ายสำหรับครอบครัว การเล่นการพนันเป็นกิจกรรมที่ช่วยเชื่อมโยงความสัมพันธ์ระหว่างบุคคลและครอบครัว การเล่นการพนันของนิสิตถือเป็นเรื่องธรรมดาของครอบครัว

และการเล่นการพนันทำให้เป็นที่ยอมรับของสังคมและครอบครัว และ 4) นิสิตระดับปริญญาตรีมีเจตคติต่อการพนันด้านผลกระทบก่อให้เกิดปัญหาหนี้สินสูงสุด รองลงมาคือ การเล่นการพนันนำความเดือดร้อนมาสู่ตนเองและครอบครัว ผลของการพนันทำให้เสียโอกาสในการประกอบอาชีพที่ดี การเล่นการพนันทำให้ผลการเรียนตกต่ำลง การติดการพนันทำให้เกิดผลเสียสุขภาพจิต การเล่นการพนันอย่างต่อเนื่องทำให้เกิดปัญหาสุขภาพร่างกาย และการพนันเป็นที่รังเกียจของสังคม ตามลำดับ

บุปผา ลาภะวัฒนาพันธ์ (2556: 87-89) ได้ทำการศึกษาเจตคติของการเล่นการพนันของนิสิตนักศึกษาในสถาบันอุดมศึกษาทั่วประเทศ จำนวน 900 คน ผลการวิจัยพบว่า นิสิตนักศึกษาส่วนใหญ่มีเจตคติเชิงบวกต่อการเล่นพนันฟุตบอล โดยคนไทยชอบการเสี่ยงโชคสูงสุด รองลงมาคือ ไม่มีใครประสบความสำเร็จได้จากการพนัน การพนันเป็นสิ่งที่ไม่ดี เพราะจะนำความเดือดร้อนมาสู่ตนเองและครอบครัว ไม่ใช่เรื่องง่ายเลยที่จะได้เงินจากการพนัน การเล่นการพนันให้สนุกต้องร่วมลุ้นกับเพื่อน ๆ ฉันรู้สึกต่อต้านเพื่อนที่เล่นการพนันฟุตบอล คนที่เล่นการพนันเป็นคนที่ไม่น่าคบถือ ฉันมีความสุขเมื่อรัฐบาลเพิ่มรางวัลสลากกินแบ่ง การพนันช่วยให้ฉันผ่อนคลายความเครียด การดูกีฬาจะไม่สนุกหากไม่มีการพนันขันต่อหรือเงินติดปลายนิ้ว ฉันมีความสุขตอนลุ้นรางวัลจากหวยใต้ดิน เมื่อฉันเห็นเลขเด็ด ฉันจะเอาเงินไปซื้อหวยหรือสลากกินแบ่งรัฐบาล เพราะไม่ใช่เรื่องเสียหายอะไร การพนันช่วยทำให้รวยทางลัดได้ ถ้าวันนี้ฉันพนันแล้วเสียเงิน ฉันเชื่อว่าวันหน้าฉันจะมีโอกาสได้เงินเหมือนกัน ฉันคิดว่าการพนันเป็นการสร้างรายได้ที่ลงทุนต่ำ การพนันทำให้ฉันมีเงินซื้อสิ่งของที่ต้องการ ฉันมีความสุขที่เพื่อนชมเมื่อฉันได้เงินจากการพนัน การพนันทำให้มีรายได้เสริมและสบายกว่าการทำงาน การพนันทำให้ฉันเป็นที่ยอมรับในกลุ่มเพื่อน และฉันรู้สึกชื่นชมผู้ที่สามารถหารายได้เลี้ยงครอบครัวจากการเล่นการพนัน ตามลำดับ

มหาวิทยาลัยสงขลานครินทร์ (2558: 30-31) ได้ทำการศึกษาเจตคติของการเล่นการพนันของนักศึกษามหาวิทยาลัยสงขลานครินทร์ จำนวน 427 คน ผลการวิจัยพบว่า นักศึกษามีเจตคติต่อการเล่นการพนันเป็นสิ่งที่ผิดกฎหมายสูงสุด รองลงมาคือ ผู้ติดพนันมีโอกาสเสี่ยงต่อการทำสิ่งผิดกฎหมาย การเล่นพนันผิดศีลธรรม การพนันเป็นสาเหตุก่อให้เกิดปัญหาในสังคม ไม่มีใครที่ประสบความสำเร็จในการเล่นพนัน การพนันทำให้ท่านเป็นภาระทางการเงินให้กับครอบครัว การพนันทำให้สมาชิกในครอบครัวท่านเสียชื่อ การเล่นการพนันทำให้เงินไม่พอใช้ การพนันทำให้มีปัญหาในการเรียน ผู้ที่อยู่ในสิ่งแวดล้อมที่กระตุ้นให้เล่นการพนัน ผู้ที่มีสถานะทางสังคมที่ยากจนรายได้น้อยไม่มีงานเสี่ยงต่อการเล่นพนันมากขึ้น การเล่นพนันทำให้รู้สึกตื่นเต้น ลุ้น สนุกสนาน การเล่นพนันสามารถทำให้รวยทางลัดได้ การเล่นพนันเป็นเรื่องความชอบส่วนบุคคล ไม่ได้สร้างความเดือดร้อนให้ใคร ท่านเล่นการพนันตามกลุ่มเพื่อนและเพื่อเข้าสังคมได้ ท่านคิดว่าการพนันเป็นสิ่งที่บันเทิง ท่านเล่นการพนันเพราะมีเวลาว่างมาก ท่านเล่นการพนันเพราะชอบเสี่ยง ท่านมีรายได้เพิ่มจากการเล่นการพนัน ท่านกู้ยืมหนี้สินเพื่อเล่นการพนัน ท่านเคยหาเงินโดยผิดกฎหมายเพื่อนำมาเล่นการพนัน ท่านเล่นการพนันเพราะต้องการยึดเป็นอาชีพ และท่านคิดว่าการพนันเป็นสิ่งจำเป็น ตามลำดับ

จากงานวิจัยที่เกี่ยวข้องกับเจตคติต่อการเล่นพนันออนไลน์ พบว่า บุคคลมีเจตคติเชิงบวกต่อการพนันออนไลน์ โดยบุคคลมองว่าการเล่นพนันออนไลน์เป็นเรื่องธรรมดา ทำให้บุคคลใช้เวลาว่างให้เกิดประโยชน์ ในการผ่อนคลายความเครียด ได้ชมการแข่งขันกีฬาที่สนุกสนานมากขึ้น ทำให้เพื่อนยอมรับและเป็นส่วนหนึ่งของกลุ่มได้เป็นอย่างดี รวมถึงการพนันออนไลน์ทำให้บุคคลร่ำรวยขึ้น สามารถใช้เงินฟุ่มเฟือยได้โดยไม่ต้องทำงานหนัก แต่ในทางกลับกันบุคคลที่มีเจตคติเชิงลบต่อการพนันออนไลน์ จะมีมุมมองว่าการเล่นพนันออนไลน์ ทำให้ต้องอดหลับอดนอนเพื่อติดตามผลการแข่งขันกีฬา ทำให้สุขภาพร่างกายไม่แข็งแรง ผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนต่ำลง ขาดโอกาสในการประกอบอาชีพที่ดีในอนาคต ต้องหวาดระแวงกลัวเจ้าหน้าที่มาทวงเงิน สร้างความเดือดร้อนให้กับตนเองและผู้อื่น

6.2 เจตคติต่อการใช้สารเสพติด

นักวิชาการได้ทำการศึกษาเจตคติต่อการใช้สารเสพติดไว้ดังนี้

ชฎิล สมรภูมิ (2554: 156) ได้ทำการศึกษาปัจจัยเชิงสาเหตุของพฤติกรรมการดื่มเครื่องดื่มแอลกอฮอล์ของนักเรียนวัยรุ่นในภาคตะวันออกเฉียงเหนือ จำนวน 1,008 คน ผลการวิจัยพบว่า พฤติกรรมการดื่มเครื่องดื่มแอลกอฮอล์ได้รับอิทธิพลทางตรงจากเจตคติต่อการดื่มเครื่องดื่มแอลกอฮอล์ มีค่าสัมประสิทธิ์อิทธิพลเท่ากับ 0.89 รองลงมาคือ ตัวแบบการดื่มเครื่องดื่มแอลกอฮอล์ การไม่ปฏิบัติตามกฎระเบียบของโรงเรียน มีค่าสัมประสิทธิ์อิทธิพลเท่ากับ 0.85 และ 0.15 ส่วนเจตคติต่อการดื่มเครื่องดื่มแอลกอฮอล์ได้รับอิทธิพลทางตรงจากการสนับสนุนจากเพื่อนที่ดื่มเครื่องดื่มแอลกอฮอล์ การตลาดเครื่องดื่มแอลกอฮอล์และการอบรมเลี้ยงดูจากครอบครัว มีค่าสัมประสิทธิ์อิทธิพลเท่ากับ 0.48 0.38 และ 0.17 ส่วนความคาดหวังจากการดื่มเครื่องดื่มแอลกอฮอล์ได้รับอิทธิพลทางตรงจากการตลาดเครื่องดื่มแอลกอฮอล์และการเข้าถึงแหล่งซื้อขายเครื่องดื่มแอลกอฮอล์ มีค่าสัมประสิทธิ์อิทธิพลเท่ากับ 0.99 และ 0.09 ตามลำดับ

ธันวาคม สุภวรรณรักษ์ (2543: 76; 86) ได้ทำการศึกษาพฤติกรรมสุขภาพเกี่ยวกับการป้องกันการเสพยาบ้าของนักเรียนระดับมัธยมศึกษาตอนต้น โรงเรียนผู้ใหญ่อุดมศึกษา กรุงเทพมหานคร จำนวน 152 คน ผลการวิจัยพบว่า ความรู้กับเจตคติ มีค่าสัมประสิทธิ์สหสัมพันธ์เท่ากับ 0.19 ส่วนเจตคติกับการปฏิบัติเกี่ยวกับพฤติกรรมสุขภาพเกี่ยวกับการป้องกันการเสพยาบ้า มีค่าสัมประสิทธิ์สหสัมพันธ์เท่ากับ 0.45 ทั้งนี้เป็นเพราะนักเรียนระดับมัธยมศึกษาตอนต้นมีความรู้เกี่ยวกับการป้องกันการเสพยาบ้า ทำให้มีเจตคติเชิงบวกและมีการปฏิบัติตนเพื่อไม่ให้ข้องเกี่ยวกับยาบ้า ซึ่งเกิดจากการจัดการศึกษาให้มีการเปลี่ยนแปลงความรู้ เจตคติ และพฤติกรรมไม่ให้อยู่กับบอายมุข

ชัยภูมิ ชุมภู (2546: 76; 80) ได้ทำการศึกษาความรู้ เจตคติ ความคาดหวังในตนเองกับพฤติกรรมการป้องกันการเสพยาบ้าของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 2 โรงเรียนสวนกุหลาบวิทยาลัย นนทบุรี จำนวน 50 คน ผลการวิจัยพบว่า ความคาดหวังในตนเองกับพฤติกรรมการป้องกันการเสพยาบ้า มีค่าสัมประสิทธิ์

สหสัมพันธ์สูงสุดเท่ากับ 0.63 รองลงมาคือ เจตคติกับพฤติกรรมการป้องกันการเสพยาบ้า มีค่าสัมประสิทธิ์สหสัมพันธ์เท่ากับ 0.50 และความรู้กับพฤติกรรมการป้องกันการเสพยาบ้า มีค่าสัมประสิทธิ์สหสัมพันธ์ต่ำสุดเท่ากับ 0.45 ตามลำดับ ทั้งนี้เป็นเพราะทางโรงเรียนมีการจัดกิจกรรมโปรแกรมสุขศึกษา โดยการบรรยาย และการให้นักเรียนได้มีส่วนร่วมในการทำกิจกรรมร่วมกัน โดยการอภิปราย การฝึกปฏิบัติ การระดมสมอง เพื่อให้นักเรียนเข้าใจปัญหาในการเสพยาบ้าได้อย่างชัดเจนมากขึ้น รวมถึงมีการแจกคู่มือและแผ่นพับ เพื่อให้นักเรียนมีการศึกษาด้วยตนเอง ทำให้นักเรียนมีความรู้เกี่ยวกับการเสพยาบ้าเพิ่มสูงขึ้น มีเจตคติทางลบต่อยาบ้า และมีความคาดหวังว่าตนเองจะสามารถควบคุมตนเองไม่ให้เสพยาบ้าได้

แดงต้อย ชยสิทธิโสภณ (2547: 55) ได้ทำการศึกษาพฤติกรรมป้องกันการเสพยาบ้าของนักศึกษาสถาบันเทคโนโลยีราชมงคลในกรุงเทพมหานคร จำนวน 636 คน ผลการวิจัยพบว่า การรับรู้การสนับสนุนจากอาจารย์กับพฤติกรรมการเสพยาบ้า มีค่าสัมประสิทธิ์สหสัมพันธ์สูงสุดเท่ากับ 0.39 รองลงมาคือ เจตคติต่อการป้องกันการเสพยาบ้ากับการป้องกันการเสพยาบ้าและการรับรู้การสนับสนุนจากครอบครัวกับพฤติกรรมการเสพยาบ้า มีค่าสัมประสิทธิ์สหสัมพันธ์เท่ากันเท่ากับ 0.36 การรับรู้การสนับสนุนจากเพื่อนกับพฤติกรรมการเสพยาบ้า มีค่าสัมประสิทธิ์สหสัมพันธ์เท่ากับ 0.34 การรับรู้ความเข้มงวดในกฎระเบียบของสถาบันกับพฤติกรรมการเสพยาบ้า มีค่าสัมประสิทธิ์สหสัมพันธ์เท่ากับ 0.26 และความรู้เกี่ยวกับการป้องกันการเสพยาบ้ากับพฤติกรรมการเสพยาบ้า มีค่าสัมประสิทธิ์สหสัมพันธ์ต่ำสุดเท่ากับ 0.23 ตามลำดับ

ปรียาพร ศุภขร (2550: 55) ได้ทำการศึกษาปัจจัยที่มีผลต่อพฤติกรรมการดื่มเครื่องดื่มแอลกอฮอล์ของนักศึกษาระดับอุดมศึกษา อำเภอเมือง จังหวัดมหาสารคาม จำนวน 380 คน ผลการวิจัยพบว่า เจตคติต่อการดื่มเครื่องดื่มแอลกอฮอล์ อัตมโนทัศน์ และอิทธิพลต่อสื่อโฆษณา มีผลต่อพฤติกรรมการดื่มเครื่องดื่มแอลกอฮอล์อย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05 โดยเจตคติต่อการดื่มเครื่องดื่มแอลกอฮอล์ มีค่าน้ำหนักสำคัญมาตรฐานสูงสุดเท่ากับ 0.64 รองลงมาคือ อัตมโนทัศน์ มีค่าน้ำหนักสำคัญมาตรฐานเท่ากับ -0.12 และอิทธิพลต่อสื่อโฆษณา มีค่าน้ำหนักสำคัญมาตรฐานต่ำสุดเท่ากับ 0.11 ตามลำดับ โดยทุกปัจจัยสามารถอธิบายพฤติกรรมการดื่มเครื่องดื่มแอลกอฮอล์ได้ร้อยละ 64.10 ทั้งนี้เป็นเพราะนักศึกษาได้เปิดรับสื่อมวลชนเข้ามาในชีวิตประจำวันมากขึ้น ทำให้นักศึกษาได้เห็นโฆษณาเกี่ยวกับเครื่องดื่มแอลกอฮอล์ ทำให้มีความสนใจ และมีเจตคติที่ว่า การดื่มเครื่องดื่มแอลกอฮอล์ทำให้เกิดความเท่ และได้สังสรรค์กับเพื่อน รวมทั้งได้รับการยอมรับจากเพื่อน ทำให้นักศึกษามีพฤติกรรมการดื่มเครื่องดื่มแอลกอฮอล์เพิ่มขึ้น

พรพัชร ศิริอินทรพร (2550: 58) ได้ทำการศึกษาปัจจัยที่ส่งผลต่อการหลีกเลี่ยงการสูบบุหรี่ของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาตอนต้น จังหวัดเชียงราย จำนวน 541 คน ผลการวิจัยพบว่า เจตคติต่อการหลีกเลี่ยงการสูบบุหรี่และความฉลาดทางอารมณ์ด้านเก่งส่งผลต่อการหลีกเลี่ยงการสูบบุหรี่อย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .01 โดยเจตคติต่อการหลีกเลี่ยงการสูบบุหรี่ มีค่าน้ำหนักสำคัญมาตรฐานสูงสุดเท่ากับ 0.40 และความฉลาดทางอารมณ์ด้านเก่ง มีค่าน้ำหนักสำคัญมาตรฐานต่ำสุดเท่ากับ 0.09 ตามลำดับ

นิภาวรรณ หมี่ทอง (2551: 69; 75-79) ได้ทำการศึกษาปัจจัยเชิงสาเหตุที่เกี่ยวข้องกับพฤติกรรมการสูบบุหรี่ของนักศึกษาอาชีวศึกษาหญิงในเขตกรุงเทพมหานคร จำนวน 400 คน ผลการวิจัยพบว่า เจตคติต่อการสูบบุหรี่ มีค่าสัมประสิทธิ์มาตรฐานสูงสุดเท่ากับ 0.69 รองลงมาคือ การเป็นตัวแบบด้านการสูบบุหรี่ของบิดามารดาและเพื่อน มีค่าสัมประสิทธิ์มาตรฐานเท่ากับ 0.39 รายได้ มีค่าสัมประสิทธิ์มาตรฐานเท่ากับ -0.19 และการควบคุมของบิดามารดา มีค่าสัมประสิทธิ์มาตรฐานเท่ากับ -0.15 ตามลำดับ

ดุขฎี แสงดำ (2552: 111) ได้ทำการศึกษาปัจจัยที่ส่งผลต่อพฤติกรรมการดื่มเครื่องดื่มแอลกอฮอล์ของวัยรุ่น อำเภอลำดวน จังหวัดสุรินทร์ จำนวน 339 คน ผลการวิจัยพบว่า 1) วัยรุ่นมีเจตคติต่อการดื่มเครื่องดื่มแอลกอฮอล์โดยรวมอยู่ในระดับปานกลาง และเมื่อพิจารณาเป็นรายด้าน พบว่า การดื่มเครื่องดื่มแอลกอฮอล์ทำให้สิ้นเปลืองค่าใช้จ่ายโดยไม่จำเป็น รองลงมาคือ การดื่มเครื่องดื่มแอลกอฮอล์ไม่เป็นประโยชน์ต่อร่างกาย การดื่มเครื่องดื่มแอลกอฮอล์นาน ๆ จะบั่นทอนสุขภาพ ทำให้ร่างกายเสื่อมโทรม วัยรุ่นที่ดื่มสุรา ทำให้เสียการเรียน วัยรุ่นที่ดื่มเครื่องดื่มแอลกอฮอล์สังคมให้การยอมรับว่าไม่เป็นอะไร การห้ามจำหน่ายสุราเป็นการจำกัดสิทธิของเด็ก การดื่มเครื่องดื่มแอลกอฮอล์จะช่วยเพิ่มสมรรถนะทางเพศ การดื่มสุราเบียร์เป็นเรื่องปกติธรรมดา และสุรา เบียร์ ไวน์ ไม่ใช่สารเสพติดร้ายแรงเพราะฉันจะเลิกดื่มเมื่อไหร่ก็ได้ ตามลำดับ และ 2) เจตคติต่อการดื่มเครื่องดื่มแอลกอฮอล์ส่งผลต่อพฤติกรรมการดื่มเครื่องดื่มแอลกอฮอล์อย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05

พรภัก พานพิศ (2552: 100) ได้ทำการศึกษาปัจจัยที่ส่งผลต่อพฤติกรรมการป้องกันปัญหา ยาเสพติดของนักศึกษาการศึกษานอกระบบของศูนย์การศึกษานอกระบบและการศึกษาตามอัธยาศัย อำเภอยะประแดง จังหวัดสมุทรปราการ จำนวน 293 คน ผลการวิจัยพบว่า ความสัมพันธ์ในครอบครัวและเจตคติที่มีต่อยาเสพติดส่งผลต่อพฤติกรรมการป้องกันปัญหา ยาเสพติดอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .01 โดยความสัมพันธ์ในครอบครัว มีค่าน้ำหนักสำคัญมาตรฐานสูงสุดเท่ากับ 0.38 ส่วนเจตคติที่มีต่อยาเสพติด มีค่าน้ำหนักสำคัญมาตรฐานต่ำสุดเท่ากับ 0.15 โดยทุกปัจจัยสามารถอธิบายพฤติกรรมการป้องกันปัญหา ยาเสพติด ได้ร้อยละ 19.50

อมรรัตน์ สุจิตขวาลากุล (2554: 49; 52-53) ได้ทำการศึกษาปัจจัยที่มีอิทธิพลต่อความตั้งใจที่จะสูบบุหรี่ของนักเรียนหญิงระดับมัธยมศึกษาตอนต้น จำนวน 263 คน ผลการวิจัยพบว่า การรับรู้ความสามารถในการควบคุมการสูบบุหรี่กับเจตคติต่อการสูบบุหรี่มีอิทธิพลต่อความตั้งใจที่จะสูบบุหรี่อย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .01 โดยการรับรู้ความสามารถในการควบคุมการสูบบุหรี่ มีค่าน้ำหนักสำคัญมาตรฐานสูงสุดเท่ากับ 0.38 ส่วนเจตคติต่อการสูบบุหรี่ มีค่าน้ำหนักสำคัญมาตรฐานต่ำสุดเท่ากับ 0.27 ตามลำดับ ทั้งนี้เป็นเพราะนักเรียนหญิงกลุ่มที่มีการรับรู้ความสามารถในการควบคุมการสูบบุหรี่มาก จะมีเจตคติต่อบุหรี่เป็นอันตรายต่อสุขภาพร่างกาย จะมีความตั้งใจในการสูบบุหรี่ต่ำ แต่ในทางกลับกันนักเรียนหญิงที่มีการรับรู้ความสามารถในการควบคุมการสูบบุหรี่น้อย จะมีเจตคติต่อการสูบบุหรี่เป็นเรื่องที่ทำหาย สร้างความ

ตื่นเต้นและสนุกสนาน ทำให้นักเรียนหญิงเป็นผู้ใหญ่เหมือนดาราต้นแบบ และสามารถเข้ากับกลุ่มเพื่อนได้ง่ายขึ้น จึงมีความตั้งใจในการสื่อบุหรี่สูง

จากงานวิจัยที่เกี่ยวข้องกับเจตคติต่อการใช้สารเสพติด พบว่า บุคคลส่วนใหญ่ได้เรียนรู้เรื่องสารเสพติดโดยการจัดการเรียนการสอนในวิชาสุขศึกษา โดยให้นักเรียนศึกษาผ่านเอกสารคู่มือและแผ่นพับ มีการให้บุคคลได้ระดมสมอง อภิปราย และการแสดงบทบาทสมมติตามสถานการณ์จริง ทำให้นักบุคคลมีความรู้ความเข้าใจเกี่ยวกับการเสพยาเสพติดเป็นอย่างดี ส่งผลให้บุคคลมีเจตคติต่อการใช้สารเสพติดในเชิงลบ มีมุมมองว่าสารเสพติดไม่มีประโยชน์ต่อร่างกาย ทำให้ต้องใช้เงินสิ้นเปลืองโดยไม่จำเป็น ซึ่งการใช้สารเสพติดในระยะยาว ย่อมส่งผลต่อสุขภาพร่างกายเสื่อมโทรม ทำให้เสียการเรียน เสียการงาน และการดำเนินชีวิตแย่ลง แต่ในทางกลับกันบุคคลที่มีเจตคติต่อสารเสพติดในเชิงบวก ย่อมมีมุมมองว่าการใช้สารเสพติดเป็นเรื่องปกติที่ทุกคนทำกัน การใช้สารเสพติดทำให้นักบุคคลเป็นผู้ใหญ่ที่มีความเท่และเพิ่มสมรรถนะทางเพศ การใช้สารเสพติดทำให้ได้สังสรรค์กับเพื่อน รวมถึงได้รับการยอมรับและเป็นส่วนหนึ่งของกลุ่มเพื่อน โดยบุคคลที่มีเจตคติการใช้สารเสพติดเชิงลบ ย่อมทำให้นักบุคคลหลีกเลี่ยงและปฏิเสธการใช้สารเสพติด ในขณะที่บุคคลที่มีเจตคติการใช้สารเสพติดเชิงบวก ย่อมมีความสนใจและทดลองใช้สารเสพติดในที่สุด

7. การรับรู้โทษและผลกระทบของการพนันออนไลน์และการใช้สารเสพติด

7.1 การรับรู้โทษและผลกระทบของการพนันออนไลน์

การรับรู้โทษและผลกระทบของการพนันออนไลน์ เป็นการที่บุคคลมีความรู้ความเข้าใจเกี่ยวกับการพนันออนไลน์มีผลกระทบทางด้านร่างกาย จิตใจ และสังคม มีดังนี้ (สุพร อภินันทเวช. 2554: 50-59)

1. ผลกระทบทางด้านร่างกาย เป็นการที่บุคคลหมกมุ่นกับการเล่นพนันจนรับประทานอาหารไม่เป็นเวลา ยอมอดอาหารเพื่อเก็บเงินมาเล่นการพนัน ไม่มีเวลาพักผ่อน และใช้สารเสพติดร่วมด้วย ทำให้สุขภาพร่างกายเสื่อมโทรม และมีความสามารถในการศึกษาเล่าเรียนลดลง

2. ผลกระทบทางด้านจิตใจ ประกอบด้วย โรคทางจิตเวช ปัญหาเกี่ยวกับความสัมพันธ์และการแสดงอารมณ์ การไม่เห็นคุณค่าในตนเอง ขาดการพัฒนาตนเอง และการทะเลาะเบาะแว้งเกิดปัญหาอารมณ์ในครอบครัว มีดังนี้

2.1 โรคทางจิตเวช เป็นการที่บุคคลติดการพนันมีโรคทางจิตเวชไม่ว่าจะเป็นโรคกลัวโรควิตกกังวล โรคซึมเศร้า ซึ่งนำไปสู่การฆ่าตัวตายในที่สุด

2.2 ปัญหาเกี่ยวกับความสัมพันธ์และการแสดงอารมณ์ เป็นการที่บุคคลติดการพนันมีความขัดแย้งในครอบครัว เนื่องจากภาวะการเงินหรือภาวะอารมณ์ไม่ดีเวลาเสียการพนัน ญาติพี่น้องไม่เห็นด้วยกับพฤติกรรมการเล่นการพนัน ทำให้นักบุคคลที่ติดการพนันแสดงอาการหงุดหงิด ก้าวร้าว หรือทำร้ายสมาชิกในครอบครัว เพื่อนำเงินหรือทรัพย์สินภายในบ้านไปเล่นการพนัน

2.3 การไม่เห็นคุณค่าในตนเอง ขาดการพัฒนาตนเอง เป็นการที่บุคคลติดการพนันไม่สนใจทำสิ่งใด ๆ นอกจากการเล่นการพนัน ทำให้บุคคลที่ติดการพนันรู้สึกไม่ดีต่อตนเอง เนื่องจากตนเองรับรู้ว่าจะไม่ได้รับการยอมรับและความน่าเชื่อถือจากคนรอบข้าง ส่งผลให้บุคคลเล่นการพนันและไม่มีการพัฒนาตนเอง

2.4 การทะเลาะเบาะแว้งเกิดปัญหาอารมณ์ในครอบครัว เป็นการที่บุคคลติดการพนันย่อมส่งผลกระทบต่อสมาชิกในครอบครัว เกิดความทุกข์ใจ มีความขัดแย้ง ทารุณกรรม ทำให้ครอบครัวอดทนไม่ไหว มีการแยกทางหรือหย่าร้างกันไป

3. ผลกระทบทางด้านสังคม

3.1 ปัญหาการเงิน/ล้มละลาย เป็นการที่บุคคลติดการพนันจะไม่มีเงินใช้หรือใช้เงินเกินกว่าที่ตนเองมีอยู่ รวมถึงนำเงินที่ต้องใช้ในเรื่องจำเป็นมาใช้ก่อน ทำให้บุคคลต้องไปกู้หนี้ยืมสิน ก่ออาชญากรรมเพื่อนำเงินมาเล่นการพนัน รวมถึงบุคคลที่ติดพนันที่มีอาชีพหรือกิจการส่วนตัวอาจนำทรัพย์สินกิจการของตนไปวางมัดจำเพื่อนำเงินไปเล่นพนัน ทำให้เสียทรัพย์สินไปจนถึงขั้นล้มละลายและหมดตัวได้ในที่สุด ทำให้คนรอบข้างเดือดร้อนจากความต้องการเงินโดยไม่ยั้งคิดว่าไม่เหมาะสม

3.2 ปัญหาด้านกฎหมาย เป็นการที่บุคคลติดการพนันทำทุกวิถีทางเพื่อให้ได้เงินมา อาจก่อคดีต่าง ๆ ที่มีผลทางกฎหมาย รวมถึงการประกอบอาชีพที่ไม่สุจริตเพื่อหาเงินได้อย่างรวดเร็ว ส่งผลให้ตำรวจต้องทำงานปราบปรามเพิ่มมากขึ้น เกิดภาระทางสังคมมากมาย

3.3 ปัญหาด้านหน้าที่การงาน การเรียนหรืออาชีพ เป็นการที่บุคคลติดพนันไม่สนใจการเรียน ย่อมขาดความรับผิดชอบทางการเรียน ชักชวนเพื่อนให้เล่นการพนันในโรงเรียน เกิดปัญหากับครูฝ่ายปกครอง ทำให้ผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนต่ำลง นำไปสู่การลาออกจากโรงเรียนในที่สุด ในขณะที่บุคคลติดพนันส่งผลต่อหน้าที่การงาน ขาดความรับผิดชอบต่อการทำงาน ทำให้งานออกมาไม่มีคุณภาพ มีการหลอกลวงลูกค้าเพื่อหาเงินมาเล่นการพนันโดยผิดกฎหมาย

3.4 ขาดคนมีคุณภาพในการพัฒนาประเทศชาติให้เจริญก้าวหน้าทัดเทียมประเทศอื่น เป็นการที่บุคคลติดการพนัน ทำให้เกิดปัญหาสุขภาพหรือขาดความสามารถในการทำงาน ทำให้บุคคลที่เข้าสู่ตลาดแรงงานสร้างเศรษฐกิจให้ประเทศชาติน้อยลง

จากการรับรู้โทษและผลกระทบของการพนันออนไลน์ในช่วงต้น มีผลกระทบด้านร่างกาย ผลกระทบด้านจิตใจ และผลกระทบด้านสังคม

7.2 งานวิจัยที่เกี่ยวข้องกับการรับรู้โทษและผลกระทบของการพนันออนไลน์

นักวิชาการได้ทำการศึกษางานวิจัยที่เกี่ยวข้องกับการรับรู้โทษและผลกระทบของการพนันออนไลน์ ดังนี้

สุรัชย์ จันทร์จรัสและศรีธัญญา รักสงษ์ (2545: 77) ได้ทำการศึกษาการรับรู้โทษและผลกระทบของการพนันฟุตบอลของนักศึกษา จำนวน 10 คน ผลการวิจัยพบว่า นักศึกษารับรู้ว่าการพนันฟุตบอลทำให้มีการใช้เงินจำนวนมากเพื่อเสี่ยงเดิมพันกับการพนันฟุตบอล ต้องการเอาชนะการพนันฟุตบอล เพื่อรับเงินรางวัลจำนวนมากให้ได้ แต่ในความเป็นจริงแล้วนักศึกษาเสียการพนันฟุตบอลเป็นจำนวนมาก ทำให้ไม่มีเงินใช้เพื่อดำเนินชีวิต ก่อให้เกิดความเครียดในการต้องหากินมาชำระหนี้ ต้องเสียสุขภาพจิตเนื่องจากกลัวถูกตามทวงหนี้ ทำให้เสียการเรียนเพราะนอนดึกเพื่อติดตามชมฟุตบอล ต้องหนีเจ้าหนี้ ทำให้สุขภาพเสื่อมโทรมอ่อนแอลงในที่สุด

พงศ์ศิริ ศิริรูปภาพมิตร (2548: 90) ได้ทำการศึกษาความคิดเห็นของการพนันฟุตบอลของนิสิตมหาวิทยาลัยเกษตรศาสตร์ จำนวน 391 คน ผลการวิจัยพบว่า นิสิตมหาวิทยาลัยเกษตรศาสตร์ส่วนใหญ่มีความรู้เกี่ยวกับการพนันฟุตบอลด้วยการเรียนรู้ด้วยตนเอง มีคนรู้จักที่เคยเล่นพนันฟุตบอลสามารถสอนหรืออธิบายให้ผู้อื่นได้รู้และเข้าใจในการเล่นพนันฟุตบอลได้ง่าย โดยนิสิตที่มีความรู้เกี่ยวกับการพนันฟุตบอลมากย่อมมีการเล่นพนันฟุตบอลเป็นจำนวนมาก แต่ในทางกลับกันบุคคลที่มีความรู้เกี่ยวกับการพนันฟุตบอลน้อยย่อมไม่สนใจกีฬาฟุตบอล แต่ชอบทำกิจกรรมอื่น ๆ ที่ไม่เกี่ยวข้องกับฟุตบอล

ชุดิมน ใจจำนง (2550: 74-76) ได้ทำการศึกษาความคิดเห็นต่อการพนันฟุตบอลอาชีพของนักศึกษาระดับปริญญาตรี มหาวิทยาลัยเทคโนโลยีราชมงคลธัญบุรี จำนวน 391 คน ผลการวิจัยพบว่า นักศึกษามีความคิดเห็นเกี่ยวกับข้อเสียในการเล่นพนันฟุตบอลอาชีพทำให้เป็นหนี้พนันบอล ไม่มีเงินใช้รองลงมาคือ เสียสุขภาพ เนื่องจากเครียดหรือนอนดึก ทำให้เกิดปัญหาอาชญากรรมเป็นขโมย ส่งผลต่อการเรียนทำให้เรียนแ่ล่ง เสียอนาคต ทำให้ติดการพนัน เสียเวลาโดยเปล่าประโยชน์ ครอบครัวเดือดร้อน เนื่องจากการเป็นหนี้สิน การเล่นการพนันถือว่าผิดกฎหมาย และส่งเสียงรบกวนผู้อื่นในการเชียร์ฟุตบอล ตามลำดับ

สุริยะ พ่วงสมบัติ (2550: 133; 135) ได้ทำการศึกษาการพนันฟุตบอลของนักศึกษามหาวิทยาลัยรัฐ จำนวน 15 คน ผลการวิจัยพบว่า นักศึกษาส่วนใหญ่เล่นการพนันฟุตบอลครั้งแรกตั้งแต่เป็นนักเรียนชั้นมัธยมศึกษา โดยมีเพื่อนเป็นผู้แนะนำให้เล่นพนันฟุตบอล ด้วยความที่นักศึกษามีความอยากรู้อยากลองต้องการทำสิ่งใหม่ ๆ จึงอยากรู้อยากลองเล่นการพนันเพื่อความสนุกสนาน โดยนักศึกษามีการรับรู้ผลกระทบของการพนันฟุตบอลทำให้เสียเงินและเสียเวลา ต้องเป็นหนี้จำนวนมาก ก่อให้เกิดความเครียดที่ต้องหากินในการใช้หนี้ ทำให้เสียการเรียน เนื่องจากนักศึกษาไม่สนใจในการเรียน มีความสนใจแต่เรื่องพนันฟุตบอลทำให้มหาวิทยาลัยเสียชื่อเสียง

จากงานวิจัยการรับรู้โทษและผลกระทบของการพนันออนไลน์ในข้างต้น สามารถสรุปได้ว่า บุคคลส่วนใหญ่มีความรู้เกี่ยวกับการพนันออนไลน์ด้วยการเรียนรู้ด้วยตนเอง โดยบุคคลที่มีการรับรู้ว่าการพนันออนไลน์ในเชิงลบว่าการพนันออนไลน์ทำให้ต้องนอนดึกเพื่อติดตามการแข่งขันกีฬา ทำให้สุขภาพร่างกายไม่แข็งแรงเมื่อแพ้การพนันออนไลน์ก็ต้องเสียเงินเป็นจำนวนมาก ทำให้บุคคลไม่มีเงินใช้ ต้องทำงานหาเงินมาใช้หนี้พนัน

ออนไลน์ มีความหวาดระแวงกลัวถูกตามหนี้ จึงเสียการเรียนและอาจต้องหนีหนี้พันออนไลน์ สร้างความเดือดร้อนต่อตนเองและผู้อื่น ทำให้บุคคลจะทำกิจกรรมที่มีประโยชน์ และไม่เกี่ยวข้องกับการพนันออนไลน์ แต่ในทางกลับกัน บุคคลที่มีการรับรู้ว่าการพนันออนไลน์ในเชิงบวก ทำให้บุคคลมีการทดลองเล่นการพนันออนไลน์เพื่อความสนุกสนาน และได้รับเงินจำนวนมากจากการเล่นพนัน ทำให้บุคคลติดการพนันออนไลน์ในที่สุด

7.3 การรับรู้โทษและผลกระทบของการใช้สารเสพติด

การรับรู้โทษและผลกระทบของการใช้สารเสพติด เป็นการที่บุคคลมีความรู้ความเข้าใจเกี่ยวกับอันตรายและผลกระทบต่อการใช้สารเสพติดต่อตนเอง ผู้อื่น และสังคม ส่งผลให้บุคคลมีความตระหนักถึงพิษภัยของการใช้สารเสพติด (อัมพร โอตระกูล. 2538: 141-142) โดยบุคคลมีมุมมองต่อสารเสพติดส่งผลต่อร่างกายและจิตใจ โดยบุคคลมีมุมมองว่าการนำสารเสพติดเข้าสู่ร่างกายได้ง่าย แต่การเลิกใช้สารเสพติดนั้นเป็นไปได้ยากเมื่อบุคคลถูกชวนให้ใช้สารเสพติด ย่อมมีการหลีกเลี่ยงและการปฏิเสธ เพื่อไม่ให้ตนเองต้องใช้สารเสพติด รวมถึงบุคคลที่มีปัญหาในการดำเนินชีวิต ย่อมไม่ใช้สารเสพติดในการแก้ไขปัญหา แต่บุคคลมีการคิดและแก้ปัญหาด้วยตนเอง ทำให้สามารถดำเนินชีวิตได้อย่างมีความสุข (กัญญา ธีรมันตา. 2547: 64; โกศล วงศ์สวรรค์ และเลิศลักษณ์ วงศ์สวรรค์. 2551: 197) โดยผลกระทบของการใช้สารเสพติด มีดังนี้ (กรมสุขภาพจิต. 2559: ออนไลน์)

1. ผลกระทบทางด้านร่างกายและจิตใจ ประกอบด้วย ทำลายประสาทสมองและเสียบุคลิกภาพ มีดังนี้

1.1 การทำลายประสาทสมอง โดยการออกฤทธิ์กดประสาท เพื่อระงับความเจ็บปวด มีการกระตุ้นประสาทให้บุคคลมีความตึกคักและมีแรงในการทำงานได้มาก การออกฤทธิ์หลอนประสาท ทำให้บุคคลได้ยินเสียงและการมองเห็นผิดแปลกไปจากความจริง ทำให้บุคคลมีความวิตกกังวล ซึมเศร้า และเกิดความผิดปกติทางจิต ทำให้สารเสพติดทำลายร่างกายให้เสื่อมโทรมลง มีโรคแทรกซ้อน และไม่สามารถควบคุมตนเองได้

1.2 เสียบุคลิกภาพ ทำให้บุคคลขาดความสนใจในการดูแลตนเอง ขาดสติสัมปชัญญะ การควบคุมกล้ามเนื้อและระบบประสาทบกพร่อง ทำให้ประสบอุบัติเหตุได้ง่าย

2. ผลกระทบทางด้านครอบครัวและสังคม ประกอบด้วย ครอบครัวที่มีบุคคลติดสารเสพติด การสูญเสียสมรรถภาพการทำงานและปัญหาสารเสพติดก่อให้เกิดความระแวงจากประชาชนและสังคมเป็นวงกว้าง มีดังนี้

2.1 ครอบครัวที่มีบุคคลติดสารเสพติด ย่อมทำให้บุคคลที่ติดสารเสพติดขาดความรับผิดชอบต่อนานที่นำไปสู่ความขัดแย้ง ทะเลาะวิวาท ก่อให้เกิดความเครียดในครอบครัว

2.2 การสูญเสียสมรรถภาพการทำงาน ทำให้บุคคลที่ติดสารเสพติดสูญเสียรายได้มาซื้อสารเสพติดและรักษาโรคติดสารเสพติด

2.3 ปัญหาสารเสพติดก่อให้เกิดความระแวงจากประชาชนและสังคมเป็นวงกว้าง เนื่องจากบุคคลที่ติดสารเสพติดมีความผิดปกติจากการใช้สารเสพติด จึงกลัวการก่ออาชญากรรมขึ้น

3. ผลกระทบทางด้านส่วนรวมและประเทศชาติ เป็นภัยต่อความมั่นคง ส่งผลต่อเศรษฐกิจ สังคมและวัฒนธรรมของบุคคลในสังคม ทำให้รัฐบาลต้องสูญเสียงบประมาณในการป้องกันปราบปราม และบำบัดรักษาบุคคลที่ติดสารเสพติด

จากการรับรู้โทษและผลกระทบของการใช้สารเสพติด สามารถสรุปได้ว่า สารเสพติดมีผลกระทบด้านร่างกายและจิตใจ มีการทำลายประสาทสมองและเสียบุคลิกภาพ ผลกระทบด้านครอบครัวและสังคม ทำให้บุคคลไม่ไปทำงานขาดความรับผิดชอบในการดำเนินชีวิต และก่ออาชญากรรมขึ้น และมีผลกระทบด้านส่วนรวมและประเทศชาติ ต้องสูญเสียงบประมาณในการป้องกันปราบปราม และบำบัดรักษาบุคคลที่ติดสารเสพติดเพิ่มขึ้น

7.4 งานวิจัยที่เกี่ยวข้องกับการรับรู้โทษและผลกระทบของการใช้สารเสพติด

นักวิชาการได้ทำการศึกษางานวิจัยที่เกี่ยวข้องกับการรับรู้โทษและผลกระทบของการใช้สารเสพติด ดังนี้ ศิริรัตน์ ภูละมัย (2543: 83; 87) ได้ทำการศึกษาความสัมพันธ์ระหว่างความรู้เกี่ยวกับยาบ้า การรับรู้ความรุนแรง การรับรู้โอกาสเสี่ยง การรับรู้ผลดีของการปฏิบัติตัวในการป้องกันยาบ้ากับการปฏิบัติตัวในการป้องกันยาบ้าของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 6 จำนวน 50 คน ผลการวิจัยพบว่า การรับรู้โอกาสเสี่ยงต่อการติดยาบ้ากับการปฏิบัติตัวในการป้องกันยาบ้า มีค่าสัมประสิทธิ์สหสัมพันธ์เท่ากับ 0.62 การรับรู้ความรุนแรงของยาบ้ากับการปฏิบัติตัวในการป้องกันยาบ้า มีค่าสัมประสิทธิ์สหสัมพันธ์เท่ากับ 0.54 ความรู้เกี่ยวกับยาบ้ากับการปฏิบัติตัวในการป้องกันยาบ้า มีค่าสัมประสิทธิ์สหสัมพันธ์เท่ากับ 0.50 และการรับรู้ผลดีของการปฏิบัติตัวในการป้องกันยาบ้ากับการปฏิบัติตัวในการป้องกันยาบ้า มีค่าสัมประสิทธิ์สหสัมพันธ์เท่ากับ 0.47 ตามลำดับ ทั้งนี้เป็นเพราะ นักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 6 ได้เรียนวิชาสุขศึกษา โดยการศึกษาดูงานนิทรรศการเรื่องยาบ้าและการป้องกันตนเองจากยาบ้า การเชิญวิทยากรมาบรรยายเรื่องยาบ้า การฉายวิดีโอทัศน์และมีการแข่งขันการตอบปัญหาเรื่องยาบ้าและการป้องกันตนเองจากยาบ้า และมีการแจกหนังสือการป้องกันตนเองจากยาบ้า ทำให้นักเรียนเกิดการรับรู้ถึงอันตรายของยาบ้าและมีการปฏิบัติตนเพื่อป้องกันยาบ้า

ปฐฎฎา จันทร์บุญเรือง (2545: 335; 399-402) ได้ทำการศึกษาปัจจัยที่มีผลต่อการปฏิบัติเพื่อป้องกันการใช้ยาบ้าของนักเรียนในสังกัดกรมสามัญศึกษา จังหวัดเลย จำนวน 1,230 คน ผลการวิจัยพบว่า ความตระหนักเกี่ยวกับการป้องกันการใช้ยาบ้า ความรู้เกี่ยวกับการป้องกันการใช้ยาบ้า การเปิดรับข่าวสารเกี่ยวกับการป้องกันยาบ้าจากสื่อบุคคล การศึกษาของบิดาระดับประถมศึกษา และเพศหญิงส่งผลต่อการปฏิบัติเพื่อป้องกันการใช้ยาบ้าอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .01 โดยความตระหนักเกี่ยวกับการป้องกันการใช้ยาบ้า มีค่าน้ำหนักสำคัญมาตรฐานสูงสุดเท่ากับ 0.15 ความรู้เกี่ยวกับการป้องกันการใช้ยาบ้า มีค่าน้ำหนัก

สำคัญมาตรฐานเท่ากับ 0.12 การเปิดรับข่าวสารเกี่ยวกับการป้องกันยาบ้าจากสื่อบุคคล มีค่าน้ำหนักสำคัญมาตรฐานเท่ากับ 0.10 การศึกษาของบิดาระดับประถมศึกษา มีค่าน้ำหนักสำคัญมาตรฐานเท่ากับ -0.07 และ เพศหญิง มีค่าน้ำหนักสำคัญมาตรฐานเท่ากับ 0.06 ตามลำดับ โดยทุกปัจจัยสามารถอธิบายการป้องกันการใช้อายาบ้าได้ร้อยละ 6.10 ทั้งนี้เป็นเพราะ นักเรียนเพศหญิงได้เรียนรู้การป้องกันการเสพยาบ้าจากวิทยากรที่มาถ่ายทอดความรู้ การทำกิจกรรมด้านยาบ้าในโรงเรียน ทำให้นักเรียนมีความรู้ความเข้าใจเกี่ยวกับการป้องกันการเสพยาบ้ามากขึ้น โดยนักเรียนจะตระหนักว่าการเสพยาบ้าเป็นอันตราย ทำให้นักเรียนมีการปกป้องตนเองไม่ให้มีการเสพยาบ้าได้ แต่การที่มีบิดาที่มีการศึกษาระดับประถมศึกษายิ่งทำให้นักเรียนมีการเสพยาบ้าตามบิดามากขึ้น

ศศิพร โลจายะ (2545: 92) ได้ทำการศึกษาปัจจัยที่มีความสัมพันธ์กับพฤติกรรมการป้องกันการสูบบุหรี่ของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 1 จังหวัดปทุมธานี จำนวน 78 คน ผลการวิจัยพบว่า การคิดอย่างมีวิจารณญาณเกี่ยวกับบุหรี่ยับกับพฤติกรรมการป้องกันการสูบบุหรี่ มีค่าสัมประสิทธิ์สหสัมพันธ์สูงสุดเท่ากับ 0.44 ความตระหนักในตนเองเกี่ยวกับบุหรี่ยับกับพฤติกรรมการป้องกันการสูบบุหรี่ มีค่าสัมประสิทธิ์สหสัมพันธ์เท่ากับ 0.42 ความรู้เรื่องบุหรี่ยับกับพฤติกรรมการป้องกันการสูบบุหรี่ มีค่าสัมประสิทธิ์สหสัมพันธ์เท่ากับ 0.39 ทักษะการแก้ไขพฤติกรรมเสี่ยงต่อการสูบบุหรี่กับพฤติกรรมการป้องกันการสูบบุหรี่ มีค่าสัมประสิทธิ์สหสัมพันธ์เท่ากับ 0.33 ความรับผิดชอบในตนเองเพื่อป้องกันการสูบบุหรี่กับพฤติกรรมการป้องกันการสูบบุหรี่ มีค่าสัมประสิทธิ์สหสัมพันธ์เท่ากับ 0.30 ทักษะการปฏิเสธเพื่อป้องกันการสูบบุหรี่กับพฤติกรรมการป้องกันการสูบบุหรี่ มีค่าสัมประสิทธิ์สหสัมพันธ์เท่ากับ 0.25 และทักษะการตัดสินใจเพื่อป้องกันการสูบบุหรี่กับพฤติกรรมการป้องกันการสูบบุหรี่ มีค่าสัมประสิทธิ์สหสัมพันธ์ต่ำสุดเท่ากับ 0.24 ตามลำดับ

รัชฎาภรณ์ แวงดงบัง (2545: 57; 65) ได้ทำการศึกษาปัจจัยที่ส่งผลต่อการป้องกันสารเสพติดของเยาวชนในอำเภอเมืองบุรีรัมย์ จังหวัดบุรีรัมย์ จำนวน 420 คน ผลการวิจัยพบว่า เจตคติกับการป้องกันสารเสพติด มีค่าสัมประสิทธิ์สหสัมพันธ์สูงสุดเท่ากับ 0.50 ส่วนความรู้ความเข้าใจกับการป้องกันสารเสพติด มีค่าสัมประสิทธิ์สหสัมพันธ์ต่ำสุดเท่ากับ 0.27 ตามลำดับ ทั้งนี้เป็นเพราะเยาวชนได้เรียนรู้การป้องกันสารเสพติดจากวิชาสุขศึกษาและสื่อมวลชน รวมถึงได้รับการอบรมสั่งสอนจากครอบครัวไม่ให้ยุ่งเกี่ยวกับสารเสพติด ครอบครัวเป็นตัวอย่างที่ดีไม่ใช้สารเสพติดให้เยาวชนเห็น ทำให้อาวชนมีความตระหนักถึงอันตรายของสารเสพติด ก่อให้เกิดเจตคติเชิงลบในการใช้สารเสพติด

สุนิสา โพธิ์ยิ้ม (2548: 120-121; 129-130) ได้ทำการศึกษาปัจจัยที่ส่งผลต่อพฤติกรรมการป้องกันการเสพยาบ้าของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาตอนต้นในเขตพื้นที่การศึกษานนทบุรี เขต 1 จำนวน 400 คน ผลการวิจัยพบว่า การรับรู้ผลกระทบจากการเสพยาบ้า คุณลักษณะส่วนบุคคล เจตคติต่อการเสพยาบ้า และความรู้เกี่ยวกับยาบ้าส่งผลต่อพฤติกรรมการป้องกันการเสพยาบ้าอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .01 ทั้งนี้เป็นเพราะนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาตอนต้นเป็นช่วงวัยที่มีการเปลี่ยนแปลงทั้งด้านร่างกายและจิตใจ มีอารมณ์ที่

แปรปรวน ทำให้นักเรียนชั้นมัธยมศึกษาที่มีคุณลักษณะของบุคคลที่ไม่ดีนัก แต่นักเรียนชั้นมัธยมศึกษาตอนต้นส่วนใหญ่มีความรู้เกี่ยวกับอันตรายของยาบ้า มีรับรู้โทษของยาบ้าทำให้สุขภาพร่างกายเสื่อมโทรม และมีสภาพจิตใจที่หวาดระแวง กลัวคนเข้ามาทำร้ายตลอดเวลา ทำให้เห็นภาพหลอนจนไม่กล้าออกจากบ้าน ส่งผลกระทบต่อตนเองและผู้อื่น ทำให้นักเรียนชั้นมัธยมศึกษาตอนต้นมีเจตคติเชิงลบต่อการเสพยาบ้า

ลักลิ่ง วรณประพันธ์ (2549: 58; 67) ได้ทำการศึกษาปัจจัยที่มีความสัมพันธ์กับพฤติกรรมการสูบบุหรี่ของนักเรียนชายชั้นมัธยมศึกษาในเขตนครราชสีมา จำนวน 798 คน ผลการวิจัยพบว่า เจตคติต่อการสูบบุหรี่กับพฤติกรรมการสูบบุหรี่มีค่าสัมประสิทธิ์สหสัมพันธ์เท่ากับ -0.47 ความเชื่อเกี่ยวกับการสูบบุหรี่กับพฤติกรรมการสูบบุหรี่มีค่าสัมประสิทธิ์สหสัมพันธ์เท่ากับ -0.32 ความรู้เกี่ยวกับบุหรี่กับพฤติกรรมการสูบบุหรี่มีค่าสัมประสิทธิ์สหสัมพันธ์เท่ากับ -0.22 ตามลำดับ ทั้งนี้เป็นเพราะ นักเรียนชายที่มีความรู้เกี่ยวกับบุหรี่ในระดับสูง ย่อมมีเจตคติเชิงลบต่อการสูบบุหรี่ โดยมีความเชื่อว่าบุหรี่จะเป็นอันตรายต่อตนเองและผู้อื่น แต่ในทางกลับกันนักเรียนที่มีความรู้เกี่ยวกับบุหรี่อยู่ในระดับต่ำ ย่อมมีความเชื่อว่าการสูบบุหรี่ทำให้ลดความเครียดลงได้ และบุหรี่ไม่ได้เป็นอันตรายต่อตนเองและผู้อื่น นักเรียนชายจึงมีการสูบบุหรี่ต่อไป

จำลอง ลิ้น (2551: 70; 79-81) ได้ทำการศึกษาปัจจัยที่ส่งผลต่อพฤติกรรมป้องกันตนเองจากการเสพยาเสพติดของนักเรียนช่วงชั้นที่ 3 อำเภอกันทรลักษ์ จังหวัดศรีสะเกษ จำนวน 373 คน ผลการวิจัยพบว่า ความคิดเห็นเกี่ยวกับอันตรายสาเหตุนั้น การควบคุมตนเอง สัมพันธภาพกับครู และสัมพันธภาพกับเพื่อนส่งผลต่อพฤติกรรมป้องกันตนเองจากการเสพยาเสพติดอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ $.01$ โดยความคิดเห็นเกี่ยวกับอันตรายสาเหตุนั้น มีค่าน้ำหนักสำคัญมาตรฐานสูงสุดเท่ากับ 0.40 ทั้งนี้เป็นเพราะนักเรียนมีความรู้ความเข้าใจเกี่ยวกับอันตรายสาเหตุนั้นเป็นโทษต่อร่างกาย ทำให้สติปัญญาเสื่อมโทรมลง ทำให้นักเรียนมีการดูแลตนเองที่ดีขึ้น การควบคุมตนเอง มีค่าน้ำหนักสำคัญมาตรฐานเท่ากับ 0.19 ทั้งนี้เป็นเพราะนักเรียนที่รับรู้ความสามารถในการควบคุมตนเอง ย่อมมีการตั้งเตือนและยับยั้งชั่งใจในตนเองไม่ให้ใช้สารเสพติด สัมพันธภาพกับครู มีค่าน้ำหนักสำคัญมาตรฐานเท่ากับ 0.15 ทั้งนี้เป็นเพราะนักเรียนสามารถปรึกษาครูได้ในทุกเรื่อง เมื่อนักเรียนปฏิบัติตนเป็นตัวอย่างที่ดี ครูย่อมมีการชื่นชมนักเรียน และเมื่อนักเรียนมีปัญหา ครูมีส่วนช่วยเหลือนักเรียนในการแก้ไขปัญหา ทำให้นักเรียนมีพฤติกรรมป้องกันตนเองจากสารเสพติด และสัมพันธภาพกับเพื่อน มีค่าน้ำหนักสำคัญมาตรฐานต่ำสุดเท่ากับ 0.14 ทั้งนี้เป็นเพราะนักเรียนมีเพื่อนที่พูดคุยกแลกเปลี่ยนซึ่งกันและกัน มีการยอมรับและช่วยเหลือซึ่งกันและกัน และห้ามปรามเพื่อนไม่ให้เข้าสู่อบายมุข ส่งผลให้นักเรียนมีพฤติกรรมป้องกันตนเองจากสารเสพติดเพิ่มขึ้น ตามลำดับ

เกรียงศักดิ์ อุบลไทร อรุณา เจริญสุข และสกล วรเจริญศรี (2561: 34) ได้ทำการศึกษาปัจจัยทางจิตที่เกี่ยวข้อกับพฤติกรรมการป้องกันตนเองจากสารเสพติดของวัยรุ่น โดยสืบค้นจากรายงานการวิจัยที่เกี่ยวข้อกับพฤติกรรมการป้องกันตนเองจากสารเสพติดของวัยรุ่นที่ตีพิมพ์เผยแพร่ระหว่างปี พ.ศ. 2540-2560 จำนวน 21 เรื่อง ผลการวิจัยพบว่า ปัจจัยทางสังคมกลุ่มจิตลักษณะ ซึ่งตัวแปรลักษณะมุ่งอนาคต

มีค่าสัมประสิทธิ์สหสัมพันธ์สูงสุดเท่ากับ 0.55 ทั้งนี้เป็นเพราะวัยรุ่นมีการคาดการณ์ถึงเหตุการณ์หรือพฤติกรรมส่งผลต่ออนาคตอย่างไรบ้าง โดยเฉพาะปัญหาสารเสพติดวัยรุ่นมีความตระหนักรู้ว่ายาเสพติดเป็นสิ่งที่ไม่ดี หากเข้าไปข้องเกี่ยวกับยาเสพติดอาจเป็นอันตรายต่อตนเองและผู้อื่นในอนาคตได้

จากงานวิจัยการรับรู้โทษและผลกระทบของการใช้สารเสพติด พบว่า บุคคลได้รับการอบรมสั่งสอนจากครอบครัวและได้เห็นแบบอย่างที่ดีของครอบครัวที่ไม่ใช้สารเสพติด ส่วนโรงเรียนมีจัดการเรียนการสอนในรายวิชาสุขศึกษา มีการแจกหนังสือการป้องกันตนเองจากสารเสพติด มีการเชิญวิทยากรมาให้ความรู้เกี่ยวกับการรับรู้โทษและผลกระทบต่อสารเสพติด การจัดนิทรรศการการป้องกันตนเองจากสารเสพติด และมีการแข่งขันตอบปัญหาการป้องกันตนเองจากยาบ้า ทำให้บุคคลมีความรู้ความเข้าใจเกี่ยวกับการรับรู้โทษและผลกระทบต่อการใช้สารเสพติดมากขึ้น โดยบุคคลมองว่าการใช้สารเสพติดเป็นอันตรายต่อร่างกายและจิตใจ ซึ่งทำให้อารมณ์เสีย มีสภาพจิตใจที่หวาดระแวง สร้างความเดือดร้อนกับผู้อื่น ทำให้บุคคลมีการตระหนักรู้โทษของการใช้สารเสพติด จึงให้บุคคลไม่ใช้สารเสพติด

8. พฤติกรรมการเล่นพนันออนไลน์

8.1 ความหมายของพฤติกรรมการเล่นพนันออนไลน์

นักวิชาการได้ให้ความหมายของพฤติกรรมการเล่นพนันออนไลน์ ดังนี้

พิทักษ์พงษ์ พันธุ์ประยูร (2557: 149-150) ได้ให้ความหมายของพฤติกรรมการเล่นพนันออนไลน์ เป็นการพนันหรือเอาสิ่งของโดยอาศัยความฉลาด ความชำนาญ เล่ห์เหลี่ยม ไหวพริบ และฝีมือ รวมทั้งโชค ที่อาศัยเหตุการณ์ในอนาคตที่ไม่แน่นอน โดยมีการรวบรวมการเล่นในรูปแบบต่างๆ ในเครือข่ายคอมพิวเตอร์ที่เชื่อมต่อกันในระบบอินเทอร์เน็ต เช่น การเล่นเกมพนันออนไลน์ การทายผลการแข่งขัน การทายผลโปรแกรมพนันในลักษณะบ่อนคาสีโน และการจัดให้มีการเล่นหรือรางวัลในการเสี่ยงโชค เป็นต้น

ชาตบุษย์ ฮายุกต์ (2559: 11) ได้ให้ความหมายของพฤติกรรมการเล่นพนันออนไลน์ หมายถึง เกมการพนันที่ต้องอาศัยการสื่อสารผ่านทางอินเทอร์เน็ตโดยใดอย่างหนึ่งเพื่อเอาเงินหรือสิ่งอื่นใดด้วยการเสี่ยงโชค โดยการทำนายถึงผลที่เกิดขึ้นในอนาคต โดยการเล่นการพนันผ่านเครือข่ายคอมพิวเตอร์ที่เชื่อมต่อถึงกัน ทำให้บุคคลสามารถเข้าถึงการพนันได้ง่ายขึ้น

พุดินัย พรราวพันธุ์ (ม.ป.ป.: 1) ได้ให้ความหมายของพฤติกรรมการเล่นพนันออนไลน์ เป็นการพนันที่จำเป็นต้องเข้าใช้งานผ่านระบบอินเทอร์เน็ตที่ต้องการสมัครสมาชิกเพื่อวางเงินในการเล่นการพนันออนไลน์ คาสีโนออนไลน์ แหงบอลลออนไลน์ หรือหวยออนไลน์ โดยบุคคลสามารถเล่นการพนันได้อย่างสะดวกสบาย ประหยัดค่าใช้จ่ายในการเดินทางและได้รับความปลอดภัยในการเล่นการพนันออนไลน์

ไพศาล ลิมสฤติ (ม.ป.ป.: 11-12) ได้ให้ความหมายของพฤติกรรมการเล่นพนันออนไลน์ เป็นการพนันที่เล่นผ่านทางสื่ออิเล็กทรอนิกส์ โดยบุคคลสามารถเข้าถึงช่องทางในการเล่นพนันออนไลน์ได้ง่ายขึ้น

เช่น เล่นผ่านเว็บไซต์ โทรศัพท์มือถือด้วยการส่งข้อความหรือผ่านอุปกรณ์อิเล็กทรอนิกส์ต่าง ๆ เป็นต้น ซึ่งบุคคลสามารถเล่นการพนันออนไลน์ได้ในทุกที่ทุกเวลา โดยบุคคลไม่ต้องเสียเวลาเดินทางไปในสถานที่หรือบ่อน แต่บุคคลสามารถสมัครสมาชิกผ่านเว็บไซต์และสามารถเล่นการพนันออนไลน์ได้เลย ทำให้บุคคลมีความสะดวกสบายในการเล่นการพนันออนไลน์มากขึ้น

จากความหมายของพฤติกรรมการเล่นพนันออนไลน์ในข้างต้น สามารถสรุปได้ว่า การพนันออนไลน์เป็นเกมการพนันที่ผิดกฎหมาย โดยการใช้สื่ออินเทอร์เน็ตหรือสื่ออิเล็กทรอนิกส์เพื่อเข้าถึงเว็บไซต์ เพื่อเอาเงินหรือสิ่งอื่นใดด้วยการเสี่ยงโชค โดยการทำนายถึงผลที่เกิดขึ้นในอนาคต โดยการเล่นการพนันผ่านเครือข่ายคอมพิวเตอร์ที่เชื่อมต่อถึงกัน ทำให้บุคคลสามารถเล่นการพนันออนไลน์ได้ในทุกที่ทุกเวลา โดยบุคคลไม่ต้องเสียเวลาเดินทางไปในสถานที่หรือบ่อน

8.2 รูปแบบของพฤติกรรมการเล่นพนันออนไลน์

จากทบทวนรูปแบบการเล่นพนันออนไลน์จากนักวิชาการต่างประเทศและในประเทศไทย พบว่ามีการแบ่งรูปแบบการเล่นพนันออนไลน์ออกเป็น 3 ถึง 4 รูปแบบ โดยใช้ชื่อเรียกที่ใกล้เคียงกันและแตกต่างกัน และเมื่อสังเคราะห์ภาพรวมทั้งหมด ดังตาราง สรุปได้ว่ารูปแบบการเล่นพนันออนไลน์ที่เป็นจุดร่วมกัน คือ การเล่นพนันทายผลกีฬา การเล่นพนันแบบตัวเลข (หรือลอตเตอรี) การเล่นพนันแบบในคาสีโน และการเล่นพนันอื่น ๆ ที่เป็นการเสี่ยงโชค (เช่น การแข่งขัน) ดังตาราง 1

ตาราง 2-1 การสังเคราะห์รูปแบบการเล่นพนันออนไลน์

Clarke และDempsey (2001)	Manzin และ Biloslavo (2008)	Rex และ Jackson (2009)	วิชญวงค์สินศิริกุล (2546)	ไพศาล ลิ้มสถิตย์ (มปป)
เกมพนันทายผลกีฬา				
เกมพนันตัวเลข		เกมพนันที่ไม่ใช้การ ทายผลกีฬา	การทายผลลอตเตอรี	
เกมพนันแบบในคาสีโน			การทายผลเกมพนันแบบในคาสีโน	
			การทายผลการ แข่งขันทั่วไป	การพนันอื่น ๆ ที่ เสี่ยงโชค

8.3 ประเภทของพฤติกรรมการเล่นพนันออนไลน์

ไพศาล ลิ้มสถิตย์ (ม.ป.ป.: 13-16) ได้จัดประเภทของพฤติกรรมการเล่นพนันออนไลน์ แบ่งออกเป็น 3 ประเภท ดังนี้

1. การเล่นเกมพนันแบบคาสีโน เป็นการที่ผู้เล่นสามารถเล่นบาคาร่าออนไลน์ รูเล็ตออนไลน์ รวมถึงเกมไพ่ประเภทต่าง ๆ ผ่านการถ่ายทอดสดของบ่อนพนันทางอินเทอร์เน็ต โดยผู้เล่นมีความเชื่อว่าเว็บพนัน

เป็นการเล่นการพนันที่ถูกกฎหมาย สร้างความน่าเชื่อถือว่าจะไม่ถูกดำเนินคดีจากเจ้าหน้าที่ ทำให้ผู้เล่นมีการเล่นการพนันทางอินเทอร์เน็ตเพิ่มมากขึ้น

2. การเล่นพนันบอล เป็นการที่ผู้เล่นในกลุ่มเยาวชนหรือผู้ใหญ่ที่อยู่ในช่วงวัยทำงานสามารถเล่นพนันบอลผ่านโทรศัพท์มือถือที่สามารถใช้อินเทอร์เน็ตได้ โดยผู้เล่นสามารถติดต่อสื่อสารกับเจ้ามือเว็บพนัน โดยผ่านการส่งข้อความสั้น

3. การพนันประเภทอื่น ๆ เช่น การเล่นกำลั่ว การเล่นไฮโล การพนันออนไลน์เหล่านี้มีช่องทางหรือวิธีเล่นเหมือนกับการเล่นเกมการพนันออนไลน์อื่น ๆ

จากประเภทของการพฤติกรรมการเล่นพนันออนไลน์ ประกอบด้วย การเล่นเกมพนันแบบคาสีโน การเล่นพนันบอล และการพนันประเภทอื่น ๆ

8.4 ทฤษฎีที่เกี่ยวข้องกับพฤติกรรมการเล่นพนันออนไลน์

ทฤษฎีที่เกี่ยวข้องกับพฤติกรรมการเล่นพนันออนไลน์ เป็นรูปแบบทฤษฎีปฏิสัมพันธ์นิยม (Interactionism Model) ซึ่งอธิบายสาเหตุของการเกิดพฤติกรรมซึ่งเกิดจากสาเหตุหลายสาเหตุพร้อมกัน ซึ่งแบ่งออกเป็น 4 กลุ่ม ดังนี้ (ดุงเดือน พันธุมนาวิณ 2550: 90-93)

กลุ่มที่ 1 สาเหตุด้านสถานการณ์ (Situational Factors) เป็นสิ่งที่อยู่รอบตัวบุคคลทั้งเป็นสิ่งที่มีชีวิต เช่น พ่อแม่ ครู เพื่อน เป็นต้น หรือสิ่งไม่มีชีวิต เช่น อากาศ อุณหภูมิ เป็นต้น ต่างมีอิทธิพลต่อการกระทำของบุคคล โดยบุคคลมีการรับรู้เกี่ยวกับสิ่งที่อยู่รอบตัว มีการตีความ และการแสดงพฤติกรรมเพื่อปฏิสัมพันธ์กับสิ่งที่อยู่รอบตัวนั้น เช่น บุคคลมีการรับรู้การสนับสนุนทางสังคมจากบุคคลรอบข้างที่แสดงออกในการสนับสนุนและให้ความช่วยเหลือตนมากน้อยเพียงใด จากนั้นบุคคลมีการตีความว่าตนได้รับการสนับสนุนทางสังคมเป็นอย่างไร หลังจากนั้นบุคคลจึงแสดงพฤติกรรมต่าง ๆ ที่เป็นผลของการได้รับการสนับสนุนทางสังคมจากบุคคลรอบข้าง เป็นต้น โดยสถานการณ์เหล่านี้มีลักษณะ 2 ประการ ดังนี้

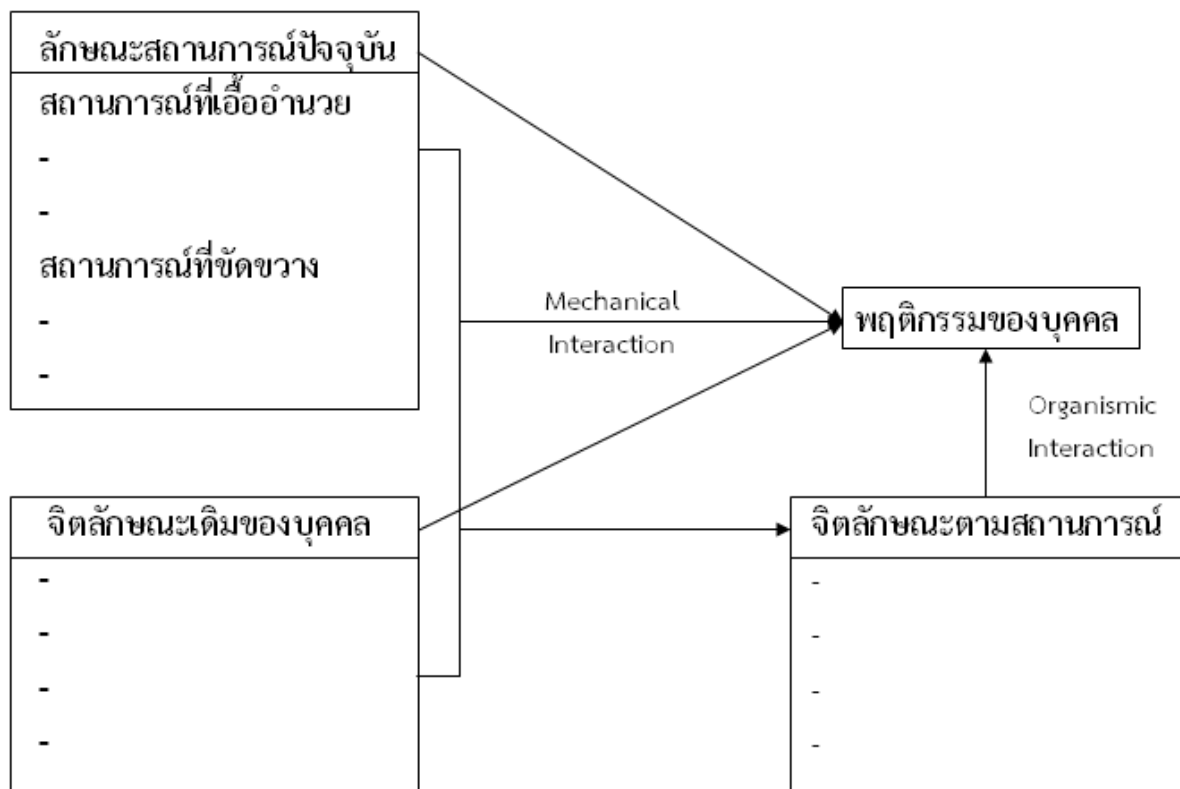
ประการแรก สถานการณ์ที่เอื้ออำนวย เป็นสิ่งรอบตัวที่สนับสนุนและส่งเสริมให้เกิดพฤติกรรมที่พึงปรารถนา เช่น สถานการณ์การได้รับการอบรมเลี้ยงดูแบบรักสนับสนุนและใช้เหตุผล การเห็นแบบอย่างที่มีพฤติกรรมที่เหมาะสม ย่อมทำให้บุคคลมีการแสดงออกทางพฤติกรรมที่เหมาะสม เป็นต้น

ประการที่สอง สถานการณ์ที่ขัดขวางหรือเป็นอุปสรรคไม่ให้เกิดพฤติกรรม เช่น การอยู่ใกล้แหล่งยั่วยุ ย่อมทำให้บุคคลมีการแสดงออกทางพฤติกรรมที่ไม่เหมาะสม เป็นต้น

กลุ่มที่ 2 สาเหตุด้านจิตลักษณะเดิม (Psychological Traits) เป็นจิตลักษณะที่เกิดจากการสะสมตั้งแต่เด็กและติดตัวบุคคลมาในสถานการณ์หนึ่ง ซึ่งมีพื้นฐานมาจากการอบรมสั่งสอน การถ่ายทอดทางสังคมจากสถาบันทางสังคม เช่น ครอบครัว โรงเรียน ศาสนา เป็นต้น

กลุ่มที่ 3 สาเหตุที่เกิดจากปฏิสัมพันธ์ระหว่างจิตลักษณะเดิมและสถานการณ์ (Mechanical Interaction) เป็นสาเหตุที่เกิดจากอิทธิพลที่ส่งผลร่วมกันระหว่างจิตลักษณะเดิมของบุคคลกับพฤติกรรมที่บุคคลกำลังเผชิญอยู่ เช่น พฤติกรรมการเสี่ยงการเล่นการพนัน อาจเกิดจากการปฏิสัมพันธ์ระหว่างจิตลักษณะและสถานการณ์ว่า บุคคลที่พ่อแม่ไม่มีเวลาอบรมสั่งสอนและมีการเล่นการพนันเป็นประจำ ย่อมทำให้บุคคลมีมุมมองว่าการพนันเป็นเรื่องปกติที่ไม่ผิดกฎหมาย เมื่อถูกเพื่อนชักชวนให้เล่นการพนัน ย่อมทำให้บุคคลมีการตัดสินใจในการเล่นการพนันในที่สุด เพื่อต้องการการยอมรับและความเป็นส่วนหนึ่งของกลุ่ม เป็นต้น

กลุ่มที่ 4 สาเหตุด้านจิตลักษณะตามสถานการณ์ (Psychological States) เป็นผลของสถานการณ์ปัจจุบันร่วมกับลักษณะของจิตเดิมของบุคคลและมีความเกี่ยวข้องกับพฤติกรรมอย่างใกล้ชิด ย่อมมีจิตลักษณะที่เปลี่ยนแปลงไปตามสถานการณ์ โดยบุคคลที่อยู่ในสถานการณ์เดียวกัน ย่อมมีจิตลักษณะตามสถานการณ์ในปริมาณที่แตกต่างกันได้ ขึ้นอยู่กับพื้นเพของจิตลักษณะที่เกี่ยวข้อง เช่น ความเครียดในการเรียนที่มีการเปลี่ยนแปลงเป็นช่วง ๆ โดยช่วงต้นของภาคเรียน นักเรียนมีความเครียดในการเรียนน้อย เมื่อใกล้สอบ นักเรียนบางคนย่อมมีความเครียดในการเรียนเพิ่มขึ้น ส่วนนักเรียนบางคนมีความเครียดในการเรียนลดลง และมีความเครียดลดลงเมื่อสอบเสร็จ และมีความเครียดเพิ่มขึ้นในช่วงของการประกาศผลการสอบ เป็นต้น



ภาพประกอบ 2-1 รูปแบบทฤษฎีปฏิสัมพันธ์นิยม

จากรูปแบบทฤษฎีปฏิสัมพันธ์นิยม มีจำนวน 4 กลุ่ม ประกอบด้วย กลุ่มสาเหตุด้านสถานการณ์ กลุ่มสาเหตุด้านจิตลักษณะเดิม กลุ่มสาเหตุที่เกิดจากปฏิสัมพันธ์ระหว่างจิตลักษณะเดิมและสถานการณ์ และ กลุ่มสาเหตุด้านจิตลักษณะตามสถานการณ์

8.5 สาเหตุของพฤติกรรมการเล่นพนันออนไลน์

สุพร อภินันทเวช (2554: 43-48) กล่าวถึงสาเหตุของพฤติกรรมการเล่นพนันออนไลน์ มีดังนี้

1. อายุน้อย เป็นการที่บุคคลมีอายุน้อยย่อมมีความเสี่ยงที่จะถูกชักจูงให้เข้าสู่อการเล่นพนันได้ง่ายกว่า เนื่องจากสติปัญญาหรือประสบการณ์ที่มีจำกัด ทำให้บุคคลที่เล่นพนันตั้งแต่อายุน้อย มีความเสี่ยงต่อการติดพนันในอนาคต ก่อปัญหาทางสุขภาพหรือสังคมเป็นอย่างมาก โดยบุคคลที่เล่นพนันครั้งแรกตอนอายุน้อย และเล่นเป็นประจำ ส่วนบุคคลที่เล่นการพนันเพื่อการสร้างสรรค์บ้างเพื่อการสังสรรค์บ้างและมีแนวโน้มในการติดการพนันได้ยาก
2. เพศชาย มีความเสี่ยงต่อการติดพนันมากกว่าเพศหญิง เนื่องจากเพศชายชอบการแข่งขัน ชอบความท้าทาย ถ้าได้กำไรเสียมากกว่าเพศหญิง ทำให้บุคคลเพศชายมีความสนใจในการทำกิจกรรมต่าง ๆ เกี่ยวกับการพนันมากกว่าเพศหญิง
3. พันธุกรรม เป็นการที่บุคคลมียีนที่เสี่ยงต่อการติดพนันซึ่งได้รับจากบรรพบุรุษ ทำให้บุคคลมีโอกาสติดพนันได้มากกว่า รวมถึงบิดามารดาที่ติดการพนัน บุคคลก็อาจจะชอบเล่นการพนันได้ง่ายกว่าบุคคลที่ไม่มียีนติดการพนัน
4. อิทธิพลจากครอบครัว การที่บุคคลมีสมาชิกครอบครัวและญาติพี่น้องที่เล่นการพนัน ส่งผลให้บุคคลมีการเล่นการพนันและติดการพนันได้ง่าย เนื่องจากบุคคลมองเห็นครอบครัวเล่นการพนันทุกวัน จนเป็นเรื่องปกติ บุคคลจึงเลียนแบบในการเล่นการพนันตามครอบครัว
5. การใช้สารเสพติด การที่บุคคลใช้สารเสพติดย่อมก่อให้เกิดอาการทางสมองที่ถูกกระตุ้นหรือสารเคมีที่ขาดหายไป ทำให้บุคคลมีความเสี่ยงต่อการเข้าสู่อบายมุขหรือการเล่นการพนัน
6. บุคลิกภาพใจร้อน วู่วาม หุนหันพลันแล่น เป็นลักษณะของบุคลิกภาพที่สามารถควบคุมอารมณ์ของตนเองได้ มีการเปลี่ยนแปลงทางอารมณ์ได้ง่าย ไม่สามารถอดทนมีสัมพันธภาพต่อผู้อื่นได้เป็นเวลานาน ซึ่งบุคคลจะมีการตัดสินใจแก้ปัญหาที่ไม่เหมาะสม นำไปสู่การเล่นการพนันเพื่อหารายได้ให้ตนเอง เมื่อบุคคลเล่นการพนันแพ้ย่อมมีความคิดเข้าข้างตนเองเสมอว่าเล่นการพนันครั้งต่อไปจะชนะและได้เงินเป็นจำนวนมาก โดยไม่คิดว่าโอกาสการชนะการพนันมีเพียงนิดเดียว และไม่คิดถึงผลที่ตามมาเมื่อเล่นพนันหมดตัวจะเป็นอย่างไร ก่อให้เกิดการติดเกม ติดเหล้า ติดสารเสพติดได้
7. เศรษฐฐานะยากจน เป็นการที่บุคคลที่มีฐานะยากจนไม่สามารถเล่นพนันในสถานที่ใหญ่ ๆ ซึ่งต้องใช้เวลาใช้จ่ายมาก แต่ต้องไปเล่นพนันในบ่อนเล็ก ๆ ที่แอบเปิดบริการหรือเว็บไซต์ที่มีการเล่นพนัน

ออนไลน์ ทำให้บุคคลมีค่าใช้จ่ายในการเล่นการพนันลดน้อยลง มีความสะดวกในการเล่นพนันในทุกที่ทุกเวลา โดยบุคคลที่มีฐานะยากจน จะเล่นการพนันมากกว่าบุคคลที่มีฐานะร่ำรวย

จากสาเหตุของพฤติกรรมการเล่นพนันออนไลน์ ประกอบด้วย อายุน้อย เพศชาย พันธุกรรม อิทธิพลจากครอบครัว การใช้สารเสพติด บุคลิกภาพใจร้อน ภูมิกายพันธุ์ ความ หุนหันพลันแล่น และฐานะยากจน

8.6 เส้นทางการพฤติกรรมการเล่นพนันออนไลน์

คณะแพทยศาสตร์ ภาควิชาจิตเวชศาสตร์ จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย (ม.ป.ป.: ออนไลน์) ได้กล่าวถึงเส้นทางการพฤติกรรมการเล่นพนันออนไลน์ มี 3 ระยะ ดังนี้

1. ระยะแรก เป็นช่วงที่บุคคลขณะการเล่นอย่างต่อเนือง ทำให้บุคคลตื่นเต้นและมีมุมมองต่อการพนันออนไลน์จะช่วยให้ตนเองได้เงินหรือรางวัลเช่นนี้ต่อไปเรื่อย ๆ ส่งผลให้บุคคลเล่นการพนันต่อไป

2. ระยะกลาง เป็นช่วงที่บุคคลพุดคุยเกี่ยวกับการเล่นพนันขณะบ่อยครั้ง มีการเริ่มเล่นการพนันด้วยตนเอง เริ่มมีความคิดในการเล่นการพนันอยู่ตลอดเวลา อาจยืมเงินครอบครัว เพื่อนฝูง หรือทำสิ่งที่ผิดกฎหมายเพื่อหาเงินมาเล่นการพนัน เมื่อบุคคลไม่ได้เล่นการพนัน จะรู้สึกหงุดหงิดง่าย กระสับกระส่าย ไม่สู้สิ่งกับใคร คิดแค่เพียงว่าอยากเล่นการพนันให้เร็วที่สุดเพื่อเอาชนะการพนันที่เสียไป

3. ระยะสุดท้าย เป็นช่วงที่บุคคลใช้เวลาในการเล่นเป็นอย่างมากจนไม่สนใจการดำเนินชีวิตของตนเอง โดยบุคคลมีความรู้สึกผิดต่อผู้อื่น สิ้นหวังในการดำเนินชีวิต มีการโทษผู้อื่นที่ทำให้ตนเองเสียการพนัน ทำตัวห่างเหินแปลกแยกจากครอบครัวและเพื่อนฝูง ในที่สุดนำไปสู่การใช้สารเสพติดเพื่อลดความเครียดของตนเอง มีการก่ออาชญากรรมเพื่อหาเงินมาเป็นทุนในการเล่นการพนัน

จากเส้นทางการพฤติกรรมการเล่นพนันออนไลน์ มี 3 ระยะ ประกอบด้วย ระยะแรก ระยะกลาง และระยะสุดท้าย

8.7 แบบคัดกรองพฤติกรรมการเล่นพนันออนไลน์

สุพร อภินันทเวช (2554: 108-110) ได้ทำการสร้างแบบคัดกรองพฤติกรรมติดการพนัน โดยถ้าตอบว่าใช่ ตั้งแต่ 7 ข้อขึ้นไป แสดงว่าบุคคลมีแนวโน้มที่จะมีปัญหาทางพฤติกรรมติดการพนัน ซึ่งแบบคัดกรองพฤติกรรมติดการพนัน จำนวน 20 ข้อ ดังนี้

1. เวลางานหรือเวลาเรียนของคุณเสียหายเพราะการพนัน
2. การเล่นการพนันของคุณเคยทำให้ชีวิตครอบครัวไม่มีความสุข
3. การเล่นการพนันของคุณเคยทำให้คุณเสื่อมเสียชื่อเสียง
4. คุณเคยรู้สึกสำนึกผิดหลังจากเล่นการพนัน
5. คุณเคยเล่นการพนันเพื่อให้ได้เงินมาใช้หนี้พนันหรือแก้ปัญหาการเงิน
6. การพนันทำให้ความสามารถต่าง ๆ ในตัวคุณมีประสิทธิภาพน้อยลง

7. หลังจากเสียพนัน คุณรู้สึกว่าคุณต้องกลับมาเล่นอีกครั้งอย่างรวดเร็วที่สุดและต้องเอาคืนของที่เสียไป
8. หลังจากชนะพนัน คุณมีความต้องการอย่างรุนแรงที่จะเล่นอีกครั้งและเอาชนะให้มากขึ้น
9. บ่อยครั้งที่คุณเล่นพนันจนกระทั่งเหลือสตางค์สุดท้าย
10. คุณเคยยืมเงินเพื่อนำมาลงทุนในการเล่นพนัน
11. คุณเคยขายของใด ๆ เพื่อนำมาลงทุนในการเล่นพนัน
12. คุณไม่เต็มใจที่จะใช้เงินจะใช้พนันไปใช้ในการจับจ่ายใช้สอยอย่างอื่น
13. การพนันทำให้คุณไม่ใส่ใจต่อความเป็นอยู่ของตัวเองหรือครอบครัวของคุณ
14. คุณเคยเล่นการพนันนานกว่าที่คุณวางแผนไว้
15. คุณเคยเล่นการพนันเพื่อหลีกเลี่ยงจากความกังวลหรือปัญหาอื่น
16. คุณเคยกระทำหรือคิดจะกระทำผิดกฎหมายเพื่อนำเงินไปใช้ลงทุนในการเล่นพนัน
17. การพนันทำให้คุณนอนหลับยากขึ้น
18. การโต้เถียงกัน ความผิดหวังหรือความรู้สึกอึดอัดส่งผลให้คุณเกิดความอยากไปเล่นการพนัน
19. คุณเคยมีความรู้สึกอยากฉลองเรื่องต่าง ๆ ที่เกิดขึ้นโดยการไปเล่นพนันสักสองสามชั่วโมง
20. คุณเคยทำร้ายตนเองหรือพยายามฆ่าตัวตายอันเป็นผลมาจากการพนันของคุณ

ในประเด็นของการพิจารณาการติดการพนัน กรมสุขภาพจิต ได้ให้ข้อมูลลักษณะอาการหรือการแสดงอาการของการติดการพนันตามเกณฑ์วินิจฉัยของ American Psychiatric Association มีลักษณะ ดังนี้ (กรมสุขภาพจิต. Online)

1. รู้สึกกระสับกระส่ายหรือหงุดหงิดง่ายเวลาพยายามหยุดหรือลดการเล่นพนัน
2. ความสัมพันธ์กับบุคคลสำคัญ โอกาสในด้านการทำงาน การเรียน หรืออาชีพเสียไปเพราะการพนัน
3. หลังจากเสียเงินพนันแล้ว ได้พยายามที่จะกลับไปเล่นเพื่อเอาเงินคืนบ่อยครั้ง
4. เล่นการพนันเพื่อหาทางออกจากปัญหา หรือให้มีความรู้สึกที่ดีขึ้นจากความรู้สึกไม่สบายใจ
5. ต้องให้บุคคลอื่นหาเงินมาช่วยให้พ้นจากการเป็นหนี้พนัน
6. ทำผิดกฎหมาย เช่น ปลอมแปลงเอกสาร ขโมยของ เพื่อให้ได้เงินมาใช้หนี้พนัน
7. พยายามที่จะควบคุม ลด หรือ หยุดการเล่นพนันแต่ทำไม่สำเร็จบ่อยครั้ง
8. พนันด้วยการเพิ่มปริมาณเงินมากขึ้นเรื่อย ๆ เพื่อให้คงความรู้สึกตื่นเต้นเช่นเดิมไว้
9. โกหกครอบครัว แพทย์ผู้รักษา หรือ บุคคลอื่นเพื่อปกปิดการเล่นพนันของตนเอง
10. ครุ่นคิดถึงแต่การพนันอย่างมาก ทั้งเรื่องที่เกี่ยวข้องกับประสบการณ์การเล่นพนันในอดีตของตนเอง

ว่าเล่นได้หรือเสียอย่างไร รวมไปถึงการวางแผนล่วงหน้าว่าจะทำอย่างไรให้ชนะในคราวต่อไป หรือ คิดวิธีหาเงินเพื่อนำไปใช้ในการพนันครั้งต่อไป

โดยเกณฑ์การพิจารณา คือ หากมีอาการข้างต้น 5 ข้อหรือมากกว่า แสดงว่าติดการพนัน แต่หากมี 3 หรือ 4 อาการ จัดว่าเป็นผู้มีปัญหาเกี่ยวกับการพนัน และ หากมีเพียง 1 หรือ 2 ข้อ จะจัดเป็นผู้เล่นพนันที่มีความเสี่ยง (at-risk gambler)

เกณฑ์การประเมินการเสพติดการพนัน ที่ใช้แบบคัดกรองการติดการพนัน ประกอบด้วยข้อคำถาม 20 ข้อโดยหากตอบ “ใช่” ตั้งแต่ 7 ข้อขึ้นไปแสดงว่ามีแนวโน้มที่จะมีปัญหาการเล่นการพนัน โดยมีประเด็นข้อคำถาม ดังนี้ (โรงพยาบาลมนารมย์. Online)

1. เวลาว่างหรือเวลาเรียนของคุณเสียหายเพราะการพนัน
2. การเล่นการพนันของคุณเคยทำให้ชีวิตครอบครัวไม่มีความสุข
3. การเล่นการพนันของคุณเคยทำให้คุณเสื่อมเสียชื่อเสียง
4. คุณเคยรู้สึกสำนึกผิดหลังจากเล่นการพนัน
5. คุณเคยเล่นการพนันเพื่อให้ได้เงินมาใช้หนี้พนันหรือแก้ปัญหการเงิน
6. การพนันทำให้ความสามารถต่างๆในตัวคุณมีประสิทธิภาพน้อยลง
7. หลังจากเสียพนัน คุณรู้สึกว่าต้องกลับมาเล่นอีกครั้งอย่างรวดเร็วที่สุดและต้องเอาคืนของที่เสียไป
8. หลังจากชนะพนัน คุณมีความต้องการอย่างรุนแรงที่จะเล่นอีกครั้งและเอาชนะให้มากขึ้น
9. บ่อยครั้งที่คุณเล่นพนันจนกระทั่งเหลือสตางค์สุดท้าย
10. คุณเคยยืมเงินเพื่อนำมาลงทุนในการเล่นพนัน
11. คุณเคยขายของใด ๆ เพื่อนำมาลงทุนในการเล่นพนัน
12. คุณไม่เต็มใจที่จะใช้เงินจะใช้พนันไปใช้ในการจับจ่ายใช้สอยอย่างอื่น
13. การพนันทำให้คุณไม่ใส่ใจต่อความเป็นอยู่ของตัวเองหรือครอบครัวของคุณ
14. คุณเคยเล่นการพนันนานกว่าที่คุณวางแผนไว้
15. คุณเคยเล่นการพนันเพื่อหลีกเลี่ยงจากความกังวลหรือปัญหาอื่น
16. คุณเคยกระทำหรือคิดจะกระทำผิดกฎหมายเพื่อนำเงินไปใช้ลงทุนในการเล่นพนัน
17. การพนันทำให้คุณนอนหลับยากขึ้น
18. การโต้เถียงกัน ความผิดหวัง หรือ ความรู้สึกอึดอัด ส่งผลให้คุณเกิดความอยากไปเล่นการพนัน
19. คุณเคยมีความรู้สึกอยากฉลองเรื่องต่างๆ ที่เกิดขึ้นโดยการไปเล่นพนันสักสองสามชั่วโมง
20. คุณเคยทำร้ายตนเองหรือพยายามฆ่าตัวตายอันเป็นผลมาจากการพนันของคุณ

จากงานวิจัยของ Tolchard พบว่า การคัดกรองพฤติกรรมติดพนัน ผู้ป่วยต้องมีพฤติกรรมการเล่นพนันอย่างต่อเนื่อง และมีพฤติกรรมต่อไปนี้อย่างน้อย 5 ข้อ ในประเด็นดังนี้ (สำนักงานกองทุนสนับสนุนการส่งเสริมสุขภาพ. Online)

1. มีความรู้สึกอยากเล่นพนันตลอดเวลา เช่น อยากเล่นเพื่อให้ได้เงินมากขึ้นในครั้งหน้า
2. เพิ่มจำนวนเงินในการเล่นแต่ละครั้ง เพื่อให้รู้สึกตื่นเต้นมากกว่าเดิม
3. เคยเลิกเล่นหลายครั้ง แต่ไม่สำเร็จ
4. หากเลิกเล่นจะเกิดอาการกระวนกระวาย หรือเมื่อมีใครตำหนิเรื่องพนัน จะโกรธง่าย
5. มีความรู้สึกว่า อยากเล่นพนันเพื่อหนีปัญหาต่าง ๆ
6. หลังจากสูญเสียเงินไปกับการพนันแล้ว จะพยายามแก้ตัวด้วยการไปเล่นในวันถัดไป
7. ชอบโกหกสมาชิกในครอบครัว เพื่อปกปิดเรื่องการเล่นพนัน
8. กระทำสิ่งผิดกฎหมาย หรือก่ออาชญากรรม เพื่อให้ได้เงินมาเล่นพนัน
9. บกพร่องหรือสูญเสียหน้าที่การงาน การเรียน จากการพนัน
10. ยอมทำตามคำสั่งคนอื่นเพื่อให้ช่วยเหลือ เรื่องเงินในการเล่นพนัน

8.8 งานวิจัยที่เกี่ยวข้องกับพฤติกรรมการเล่นพนันออนไลน์

คณะผู้วิจัยได้ทำการศึกษางานวิจัยที่เกี่ยวข้องกับพฤติกรรมการเล่นพนันออนไลน์ ดังนี้

มงคล พชรดำรงกุล (2544: 77-78; 81-82) ได้ทำการศึกษาการเล่นการพนันฟุตบอลของนักเรียนและนักศึกษา จำนวน 388 คน ผลการวิจัยพบว่า 1) นักเรียนและนักศึกษามีสาเหตุในการเล่นพนันฟุตบอลเพื่อความสนุกสูงสุด รองลงมาคือ ต้องการรายได้พิเศษ เพื่อนชักชวน นิยชอบเล่นการพนัน สื่อสนับสนุนและไม่ผิดกฎหมาย ตามลำดับ 2) นักเรียนนักศึกษามีแหล่งข้อมูลในการเล่นพนันฟุตบอลหนังสือพิมพ์หรือนิตยสารสูงสุด รองลงมาคือ สื่อโทรทัศน์ เพื่อน สื่อวิทยุ และอินเทอร์เน็ต ตามลำดับ 3) นักเรียนและนักศึกษามีความคิดเห็นต่อการพนันเป็นสิ่งที่ดี ประกอบด้วย การเสี่ยงโชคด้วยการพนัน ทำให้รายได้เพิ่มขึ้น การเล่นเกมพนันเพื่อความสนุกสนาน ทำให้ผ่อนคลายความเครียดจากการเรียน การเข้าสังคมกับเพื่อนได้ง่ายขึ้น และ 4) นักเรียนและนักศึกษามีความคิดเห็นต่อการพนันเป็นสิ่งที่ไม่ดี ประกอบด้วย ยังเรียนไม่จบ ยังไม่มีรายได้เป็นของตนเอง ทำให้สูญเสียเงินโดยเปล่าประโยชน์ ก่อให้เกิดหนี้สิน และทำให้ต้องนอนดึก ทำให้ไม่อยากไปเรียน ทำให้ประสิทธิภาพในการเรียนลดลง

สุรัชย์ จันทรจรัสและศรัญญา รักสงฆ์ (2545: 75-76) ได้ทำการศึกษาสาเหตุพฤติกรรมการเล่นพนันฟุตบอลของนักศึกษาระดับอุดมศึกษาในจังหวัดขอนแก่น จำนวน 10 คน ผลการวิจัยพบว่า สาเหตุของการเล่นพนันฟุตบอลเกิดจากความชื่นชอบในกีฬาฟุตบอล จึงอ่านหนังสือพิมพ์กีฬาเพื่อเป็นแหล่งข้อมูลประกอบการตัดสินใจในการเล่นการพนัน จากนั้นนักศึกษาทำการเล่นพนันฟุตบอลโดยใช้เงินไม่มาก ทำให้นักศึกษามีความตื่นเต้นและก่อให้เกิดความรู้สึกความพึงพอใจในการเล่นพนันฟุตบอล และเมื่อได้รับเงินจากการเล่นพนันฟุตบอลนั้น ก็จะนำไปใช้ในการซื้อสินค้าที่พุ่มเพื่อย

สุรพงศ์ พงศ์เดชขจร (2547: 48) ได้ทำการศึกษาปัจจัยที่มีผลต่อการแพร่หลายของการพนันฟุตบอลของนักศึกษามหาวิทยาลัยเชียงใหม่และนักศึกษามหาวิทยาลัยพายัพ จำนวน 160 คน ผลการวิจัยพบว่า ปัจจัยที่มีผลต่อการแพร่หลายของการพนันฟุตบอลของนักศึกษา ประกอบด้วย 1) แหล่งพื้นที่เล่นพนันฟุตบอลอยู่ในรูปแบบของร้านรอบมหาวิทยาลัย ทำให้เข้าถึงการเล่นพนันฟุตบอลได้ง่าย สะดวก และรวดเร็ว 2) เพื่อนฝูง เป็นการทำเพื่อนชักชวนให้เล่นพนันฟุตบอล ทำให้นักศึกษาเล่นพนันฟุตบอลตามเพื่อน 3) รูปแบบในการเล่นพนัน มีการให้เครดิตในการรับพนันและมีส่วนลดในการวางเงินพนัน ทำให้นักศึกษามีการเล่นการพนันเพิ่มมากขึ้น 4) เหตุผลส่วนบุคคล นักศึกษามีการเล่นพนันฟุตบอลเพื่อความตื่นเต้น ความสนุกสนาน เพลิดเพลิน ต้องการเสี่ยงโชค และหารายได้เสริมให้ตนเอง

พงศ์ศิริ ศิริรูปภาพมิตร (2548: 75-76; 79-81) ได้ทำการศึกษาความคิดเห็นในการเล่นพนันฟุตบอลของนิสิตมหาวิทยาลัยเกษตรศาสตร์ จำนวน 391 คน ผลการวิจัยพบว่า 1) นิสิตส่วนใหญ่มีการเปิดรับสื่อการพนันเป็นสื่ออิเล็กทรอนิกส์และสื่อสิ่งพิมพ์สูงสุด และสื่อบุคคล ตามลำดับ และ 2) นิสิตมีความคิดเห็นว่าการพนันฟุตบอลทำให้คนฆ่าตัวตาย รองลงมาคือ การพนันฟุตบอลทำให้ผู้เล่นเสียสุขภาพได้สูงสุด การเล่นพนันฟุตบอลเป็นความผิดที่ไม่ร้ายแรงเท่ากับการเที่ยวผู้หญิง ควรมีการเปิดโต๊ะพนันฟุตบอลอย่างถูกต้องตามกฎหมาย การพนันฟุตบอลเล่นได้ง่ายและสะดวกประหยัดเวลาว่าการพนันอื่น การเล่นพนันฟุตบอลเป็นการเพิ่มสีสันในชีวิตทำให้มีความตื่นเต้น การเล่นพนันฟุตบอลเมื่อชนะแล้วจะได้ความภาคภูมิใจ การเล่นพนันฟุตบอลเพื่อความสนุกไม่หวังเงินไม่ควรจะผิดกฎหมาย และการพนันฟุตบอลเป็นอาชญากรรมที่ไม่รุนแรง ตามลำดับ

เกรียงศักดิ์ มณีภาค (2549: 104; 117-118) ได้ทำการศึกษาความคิดเห็นของนักศึกษาเกี่ยวกับการเล่นพนันฟุตบอลระดับอุดมศึกษาในจังหวัดลำปาง จำนวน 150 คน ผลการวิจัยพบว่า 2) สาเหตุที่ทำให้นักศึกษาชอบเล่นพนันฟุตบอลคืออยากได้เงินมากที่สุด รองลงมาคือ ทำตามกระแส เพื่อความสนุกสนาน ชอบการเสี่ยงโชค สื่อกระตุ้นให้อยากเล่น ได้เงินง่าย รักความสบายอยากรวยทางลัด เล่นตามเพื่อน เพราะเพื่อนชวน ได้เงินมาก เป็นไปตามค่านิยม และอยากจน ตามลำดับ และ 2) นักศึกษาระดับอุดมศึกษามีความคิดเห็นเกี่ยวกับการเล่นพนันฟุตบอลทำให้มีหนี้สินและเป็นต้นเหตุของการเกิดปัญหาอาชญากรรมมากที่สุด รองลงมาคือ การเล่นพนันฟุตบอลทำให้ผู้เล่นเสียสุขภาพ เสียการเรียน ทำให้เกิดปัญหาครอบครัว ทำให้เกิดปัญหาสังคม เกิดความเสียหายต่อประเทศชาติ เป็นจุดเริ่มให้เข้าสู่การเล่นการพนันชนิดอื่น ๆ เป็นจุดเริ่มที่ทำให้หันเหเข้าสู่การใช้สารเสพติด ทำให้คนฆ่าตัวตายมากขึ้น เกิดการทดลองเล่นพนันฟุตบอล ทำให้อยากเล่นพนันฟุตบอล เมื่อติดพนันฟุตบอลแล้วจะทำให้เลิกยาก และการเล่นฟุตบอลเป็นสิ่งที่ไม่ดีจึงไม่ควรเข้าไปยุ่งเกี่ยวกับ ตามลำดับ

ชุตินัน ใจจำนง (2550: 74-76) ได้ทำการศึกษาความคิดเห็นต่อการพนันฟุตบอลอาชีพของนักศึกษาระดับปริญญาตรี มหาวิทยาลัยเทคโนโลยีราชมงคลธัญบุรี จำนวน 391 คน ผลการวิจัยพบว่า 1) นักศึกษาส่วนใหญ่มีความคิดเห็นต่อการเล่นพนันฟุตบอลอาชีพควรมีเจ้าหน้าที่กวดขันปราบปรามอย่างจริงจัง รองลงมา

คือ การเล่นพนันฟุตบอลอาชีพทำให้เงินไม่พอใช้และก่อให้เกิดปัญหาหนี้สินตามมา การเล่นพนันฟุตบอลอาชีพทำให้นอนดึกขาดการพักผ่อน การเล่นพนันฟุตบอลอาชีพทำให้ผลการเรียนตกต่ำลง การเล่นพนันฟุตบอลอาชีพก่อให้เกิดปัญหาการฆ่าตัวตายเพิ่มขึ้น การเล่นพนันฟุตบอลอาชีพมีการเล่นอย่างกว้างขวาง การเล่นพนันฟุตบอลอาชีพทำให้มีการเชียร์การแข่งขันฟุตบอลสนุกมากขึ้น และการพนันฟุตบอลทำให้พุดคุยเข้ากับกลุ่มเพื่อนได้ดี 2) นักศึกษามีความคิดเห็นเกี่ยวกับข้อดีในการเล่นพนันฟุตบอลอาชีพเป็นช่องทางที่สามารถหาเงินได้เร็ว ง่าย มีเงินหมุนเวียนตลอดเวลา รองลงมาคือ ทำให้เกิดความสนุกสนาน ความเพลิดเพลิน คลายเครียด ทำให้มีเพื่อนมากขึ้น มีการฝึกทักษะและเรียนรู้ฟุตบอลไปในตัว และมีการใช้เวลาว่างให้เกิดประโยชน์ ตามลำดับ และ 3) นักศึกษามีความคิดเห็นเกี่ยวกับข้อเสียในการเล่นพนันฟุตบอลอาชีพทำให้เป็นหนี้พนันบอล ไม่มีเงินใช้ รองลงมาคือ เสื่อมสุขภาพ เนื่องจากเครียดหรือนอนดึก ทำให้เกิดปัญหาอาชญากรรมเป็นขโมย ส่งผลต่อการเรียน ทำให้เรียนแย่ง เสียอนาคต ทำให้ติดการพนัน เสียเวลาโดยเปล่าประโยชน์ ครอบครัวเดือดร้อน เนื่องจากการเป็นหนี้สิน การเล่นการพนันถือว่าผิดกฎหมาย และส่งเสียงรบกวนผู้อื่นในการเชียร์ฟุตบอล ตามลำดับ

สุริยา พ่วงสมบัติ (2550: 133; 135) ได้ทำการศึกษากการพนันฟุตบอลของนักศึกษามหาวิทยาลัยของรัฐ จำนวน 15 คน ผลการวิจัยพบว่า 1) นักศึกษาส่วนใหญ่เริ่มเล่นการพนันฟุตบอลครั้งแรกเมื่อเป็นนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาตอนปลาย โดยเพื่อนชักชวนให้เล่นพนันฟุตบอล ทำให้นักศึกษาบางคนมีความอยากรู้อยากลองและอยากเล่นการพนันฟุตบอล และนักศึกษบางคนถูกควบคุมดูแลมาก จนทำให้เกิดความรู้สึกเบื่อหน่าย จึงมีความต้องการเสี่ยงโชคด้วยการเล่นการพนันฟุตบอลเพื่อหาเงินมาใช้จ่ายหรือเล่นการพนันเพื่อความสนุกสนานในกลุ่มเพื่อน 2) นักศึกษาส่วนใหญ่เล่นการพนันฟุตบอลเนื่องจากสามารถหาเงินใช้ได้มาก รองลงมาคือ เล่นเพื่อความสนุกสนานและตื่นเต้นในการติดตามชมการแข่งขันฟุตบอลในกลุ่มเพื่อนและเล่นตามกลุ่มเพื่อนตามลำดับ และ 3) นักศึกษาส่วนใหญ่คิดว่าตนเองเล่นการพนันฟุตบอลเพื่อความผ่อนคลายและความสนุกสนาน รองลงมาคือ การพนันเป็นสิ่งที่ไม่ดีแล้วติด การพนันสามารถหาเงินใช้เองได้ง่าย และการพนันฟุตบอลดีกว่าการพนันในรูปแบบอื่น เนื่องจากการเล่นในสนาม และการเล่นการพนันฟุตบอลส่งผลกระทบต่อครอบครัว ตามลำดับ

ปรัชญา มณฑาทอง (2553: 68-72) ได้ทำการศึกษากการเล่นพนันฟุตบอลของนักศึกษาระดับอาชีวศึกษาสังกัดสำนักงานคณะกรรมการการอาชีวศึกษาในเขตเทศบาลนครเชียงใหม่ จำนวน 145 คน ผลการวิจัยพบว่า 1) นักศึกษามีค่าเฉลี่ยรูปแบบการเล่นพนันฟุตบอลอยู่ในระดับปานกลาง และเมื่อพิจารณาเป็นรายข้อ พบว่า นักศึกษามีการติดตามข่าวสารและการเคลื่อนไหวของวงการฟุตบอลสูงสุด รองลงมาคือ รู้จักทีมฟุตบอลต่างประเทศรวมทั้งผู้เล่นในทีมเป็นอย่างดี และรู้จักกฎกติกาในการเล่นพนันฟุตบอล ตามลำดับ 2) นักศึกษามีค่าเฉลี่ยพฤติกรรมที่มีต่อการเล่นพนันฟุตบอลอยู่ในระดับปานกลาง และเมื่อพิจารณาเป็นรายด้าน พบว่า ทุกฝ่ายที่เกี่ยวข้องควรร่วมมือกันแก้ไขปัญหาการเล่นพนันฟุตบอลในสังคมไทยอย่างจริงจัง รองลงมาคือ สถานศึกษาควรประชาสัมพันธ์และรณรงค์ให้ผู้ปกครองควบคุมดูแลเยาวชนและบุตรหลานอย่างใกล้ชิด

และตำรวจควรมีการปราบปรามการเล่นพนันฟุตบอลในสังคมไทยอย่างเข้มงวดและจริงจัง ตามลำดับ

3) นักศึกษามีค่าเฉลี่ยเจตคติที่มีต่อการเล่นพนันฟุตบอลอยู่ในระดับปานกลาง และเมื่อพิจารณาเป็นรายข้อ พบว่า ไม่ควรมีการเล่นการพนันฟุตบอลในสังคมไทยมากที่สุด รองลงมาคือ การเล่นพนันฟุตบอลช่วยเพิ่มอรรถรสในการชมการถ่ายทอดการแข่งขันฟุตบอลให้สนุกและตื่นเต้นยิ่งขึ้น และการเล่นพนันฟุตบอลทำให้มีความสัมพันธ์ในกลุ่มเพื่อนดีขึ้น ตามลำดับ และ 4) นักศึกษามีค่าเฉลี่ยผลกระทบต่อการเล่นพนันฟุตบอลอยู่ในระดับปานกลาง เมื่อพิจารณาเป็นรายด้าน พบว่า การเล่นการพนันฟุตบอลเป็นสิ่งที่ผิดกฎหมายเสี่ยงต่อการถูกจับมีค่าเฉลี่ยสูงสุด รองลงมาคือ การเล่นพนันฟุตบอลอาจเป็นหนี้ หากเล่นเสียต้องไปกู้ยืมเงิน และการเล่นพนันฟุตบอลทำให้เกิดผลเสียมากกว่าได้ ตามลำดับ

คกริช เล็กศรีนาค ฌรงค์ พลอยด้นัย วิเชียรโชติ สุภโชติรัตน์ (2555: 140-141) ได้ทำการศึกษาพฤติกรรมการเล่นพนันของเยาวชนในเขตกรุงเทพมหานคร จำนวน 400 คน ผลการวิจัยพบว่า การมีเพื่อนเล่นพนันส่งผลให้เยาวชนเล่นพนันตามเพื่อนมีค่าเฉลี่ยสูงสุด รองลงมาคือ การเคยคิดเลิกพนันแต่เลิกไม่ได้ ทำให้สูญเสียความมั่นใจและปล่อยเลยตามเลย ก่อให้เกิดอารมณ์เสีย ความเครียดระหว่างเล่นพนันหรือรอผลพนัน ทำให้ทุกข์ใจ กังวลใจ เครียดหลังการเล่นพนัน การโกหกคนในครอบครัวเพื่อการไปเล่นการพนัน การทะเลาะกับคนในครอบครัว เพราะการพนัน การขโมยเงินคนในครอบครัวเพราะผลการพนัน การต้องกู้ยืมเงินมาเพื่อการพนัน การได้รับสื่อข่าวสารที่มีเนื้อหาเกี่ยวกับแหล่งพนัน วิธีพนัน สถานที่ช่องทางในการเล่นพนันปลอดจากการควบคุมดูแล ความหละหลวมเคร่งครัดต่อการบังคับใช้กฎหมายการขาดการกวดขันดูแลครอบครัวหรือสถานศึกษาส่งผลให้เล่นการพนัน แรงจูงใจเพราะเห็นว่าเป็นช่องทางหาเงินและแรงจูงใจเพราะต้องการเงินที่เสียไปคืน การขาดเรียนเพราะไปเล่นพนัน การเสียสมาธิหรือหลับระหว่างเรียนจากผลของการพนัน ผลการเรียนตกต่ำเมื่อเทียบกับเพื่อน การถูกกล่าวโทษว่ากล่าวตักเตือนจากอาจารย์ครอบครัวหรือถูกจับกุม และการนำไปสู่พฤติกรรมการใช้สารเสพติด ตามลำดับ

สุทธิ วุฒิปราชญ์อำไพ (2555: 73-74) ได้ทำการศึกษาผลกระทบของหนังสือพิมพ์กีฬาที่มีผลต่อการพนันฟุตบอลออนไลน์ของนักศึกษามหาวิทยาลัยรามคำแหง จำนวน 400 คน ผลการวิจัยพบว่าผลกระทบของหนังสือพิมพ์กีฬาที่มีผลต่อการพนันฟุตบอลออนไลน์โดยรวมอยู่ในระดับปานกลาง และเมื่อพิจารณาเป็นรายข้อ พบว่า หนังสือพิมพ์กีฬาที่มีผลต่อการพนันฟุตบอลออนไลน์เป็นสิ่งที่ผิดกฎหมายเสี่ยงต่อการถูกจับมีค่าเฉลี่ยสูงสุด รองลงมาคือ การนำไปสู่ปัญหาหนี้สินเมื่อเล่นเสีย ทำให้เกิดความเครียดความกดดัน และวิตกกังวล เกิดปัญหาทางสังคม เช่น ลักทรัพย์ อาชญากรรม ยาเสพติด ฯลฯ เวลาพักผ่อนน้อยส่งผลต่อสุขภาพเสื่อมโทรม การขาดสมาธิในการเรียนและทำให้ผลการเรียนตกต่ำ เสียเวลาในการเรียนและการทำงาน และลดความสัมพันธ์กับเพื่อนและครอบครัวลง

บุญทวี พรหมเทพ (2556: 52-53) ได้ทำการศึกษาการเปิดรับสื่อประเภทกีฬาที่มีผลต่อการเล่นพนันฟุตบอลของนักศึกษาชายระดับอุดมศึกษา จังหวัดเชียงใหม่ จำนวน 120 คน ผลการวิจัยพบว่า

นักศึกษาชายส่วนใหญ่มีการเปิดรับสื่อข่าวสารกีฬาจากอินเทอร์เน็ต เนื่องจากมีความสะดวกรวดเร็วในการเข้าเว็บไซต์กีฬา รวมถึงการติดตามข่าวสารในรูปแบบของเฟซบุ๊ก ทวิตเตอร์ และอินสตาแกรม ทำให้รับรู้เหตุการณ์ด้านกีฬาฟุตบอลที่เป็นที่นิยมในปัจจุบัน ได้พูดคุยแลกเปลี่ยนความคิดเห็นกับเพื่อนด้านกีฬา ส่วนหนังสือพิมพ์และนิตยสารด้านกีฬาได้รับความนิยมน้อยลง เนื่องจากนักศึกษาชายไม่ต้องการที่จะเสียเงินซื้อ แต่จะเน้นการเข้าไปอ่านในแหล่งที่อ่านฟรี ทำให้มีความรู้ในเรื่องของฟุตบอล และสามารถตัดสินใจในการเล่นการพนันฟุตบอลได้ง่ายขึ้น

วิชชัญญะ ศิลา น้อย (2560: 108-110) ได้ทำการศึกษาการสื่อสารและการเปิดรับข้อมูลข่าวสารของผู้เรียนที่เล่นพนันฟุตบอลออนไลน์บนเว็บไซต์การพนันฟุตบอลในสังกัดอาชีวศึกษา จังหวัดพระนครศรีอยุธยา จำนวน 8 คน ผลการวิจัยพบว่า 1) ผู้เรียนสังกัดอาชีวศึกษามีมุมมองว่าการเล่นพนันฟุตบอลออนไลน์มีความสะดวกสบาย สามารถเล่นได้ในทุกที่ทุกเวลา ไม่มีหลักฐานให้ตำรวจจับอย่างชัดเจน ทำให้มีความปลอดภัยในการเล่นการพนันฟุตบอลออนไลน์ โดยผู้เรียนบางคนมีผู้ปกครองทำธุรกิจเกี่ยวกับโต๊ะบอลเป็นหลัก บางคนถูกชักจูงจากเพื่อน ทำให้เกิดความอยากรู้อยากลองเล่นตามเพื่อนบ้าง จึงทำให้มีการเล่นพนันฟุตบอลออนไลน์ในที่สุด 2) ผู้เรียนสามารถเล่นการพนันฟุตบอลออนไลน์ได้ในอุปกรณ์อิเล็กทรอนิกส์ที่สามารถรองรับอินเทอร์เน็ตได้ เช่น คอมพิวเตอร์ โน้ตบุ๊ก แท็บเล็ต โทรศัพท์มือถือ เป็นต้น ทำให้ผู้เรียนสามารถเล่นการพนันฟุตบอลออนไลน์ได้ตลอดเวลา มีความสะดวกสบาย มีความรวดเร็วในการเข้าถึงเว็บไซต์การพนันฟุตบอล และสามารถทำธุรกรรมทุกอย่างได้ในเครื่องเดียว และ 3) ผู้เรียนมีการเปิดรับข้อมูลข่าวสารจากเว็บไซต์การพนันฟุตบอลด้วยช่องทางทางเว็บไซต์ เบอร์โทรศัพท์ และไลน์

ปัทมาภรณ์ สุขสมโส (2561: 79; 81; 86-87) ได้ทำการศึกษาพฤติกรรมของการใช้สื่อออนไลน์ต่อการเล่นพนันของเยาวชนในเขตจังหวัดพระนครศรีอยุธยา จำนวน 20 คน ผลการวิจัยพบว่า 1) เยาวชนส่วนใหญ่เห็นพ่อแม่หรือญาติพี่น้องและเพื่อนมีการเล่นหวย เล่นไพ่ เล่นไฮโล เล่นชนไก่เป็นประจำ ทำให้เยาวชนมีความรู้สึกว่าการเล่นการพนันเป็นเรื่องปกติ และเมื่อเยาวชนได้รับการชักชวนจากเพื่อนสนิท ทำให้เยาวชนมีความอยากรู้อยากลอง อยากเล่นการพนันเพื่อให้เพื่อนยอมรับเป็นส่วนหนึ่งของกลุ่ม ทำให้เยาวชนเริ่มต้นเข้าสู่การเล่นการพนันด้วยความตื่นเต้นและความสนุกสนานเพื่อต่อยอดเงินที่มีอยู่ให้มากขึ้น 2) เยาวชนส่วนใหญ่มีการใช้สื่อออนไลน์โดยเฟซบุ๊กและไลน์เพื่อพูดคุยแลกเปลี่ยนความคิดเห็นในเรื่องการพนันประเภทต่าง ๆ และมีการใช้กูเกิ้ล เพื่อต้องการค้นหาข้อมูลการพนันตามที่ตนเองต้องการ เพื่อหาวิธีการเล่น ช่องทางการเล่น เว็บไซต์ที่น่าเชื่อถือไว้ในการเล่นการพนัน ซึ่งสื่อออนไลน์นั้นทำให้เยาวชนได้รับข้อมูลข่าวสารในการพนันออนไลน์ได้อย่างหลากหลายและมีความน่าเชื่อถือ ทำให้เยาวชนมีการเล่นการพนันได้ง่ายขึ้นและมีความปลอดภัยมากขึ้น และ 3) การศึกษาความสัมพันธ์ระหว่างการใช้สื่อออนไลน์กับพฤติกรรมการเล่นการพนันของเยาวชนพบว่า การเล่นการพนันด้วยสื่อออนไลน์ ทำให้บุคคลแสวงหาข้อมูลในการเล่นการพนันได้ในทุกที่ทุกเวลา

มีความสะดวกสบายในการเล่นการพนันออนไลน์ โดยไม่มีโทษหลักฐานมัดตัว ทำให้รู้สึกปลอดภัย ตำรวจไม่สามารถตรวจสอบการพนันจากสื่อออนไลน์ได้

จากงานวิจัยที่เกี่ยวข้องกับการพนันในข้างต้น สามารถสรุปได้ว่า 1) บุคคลส่วนใหญ่เห็นครอบครัวเล่นการพนันเป็นประจำ ทำให้บุคคลมีมุมมองว่าการเล่นการพนันเป็นเรื่องธรรมดา เมื่อบุคคลถูกเพื่อนชักชวนให้เล่นการพนัน บุคคลย่อมมีความอยากอยากลองในการเล่นการพนัน เพื่อต้องการการยอมรับและเป็นส่วนหนึ่งของกลุ่ม ทำให้บุคคลตัดสินใจเล่นการพนันเพื่อต้องการคลายเครียด ต้องการความสนุกสนานเพลิดเพลิน และต้องการหารายได้พิเศษเพื่อซื้อของฟุ่มเฟือยและเพื่อดำรงชีวิต 2) บุคคลมีความคิดเห็นต่อการพนันเป็นสิ่งที่ดี ทำให้มีการใช้เวลาว่างให้เกิดประโยชน์ ก่อให้เกิดความตื่นเต้น ความสนุกสนาน ความผ่อนคลายความเครียด และสร้างสัมพันธภาพที่ดีกับเพื่อน ส่วนบุคคลที่มีความคิดเห็นต่อการพนันเป็นสิ่งที่ไม่ดี ทำให้ผู้เรียนต้องนอนดึก ตื่นสาย ส่งผลต่อสุขภาพร่างกายไม่แข็งแรง ขาดสมาธิในการเรียน ทำให้ผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนลดลง ทำให้สูญเงินโดยเปล่าประโยชน์ ก่อให้เกิดหนี้สิน ทำให้มีอารมณ์หงุดหงิด มีสัมพันธภาพกับผู้อื่นที่แย่งลง ส่งผลให้มีการเล่นการพนันชนิดอื่น นำไปสู่ความเสี่ยงในการใช้สารเสพติดและปัญหาอาชญากรรมในที่สุด และ 4) บุคคลส่วนใหญ่มีการเปิดรับสื่อและการใช้สื่อออนไลน์ในการเล่นการพนัน เช่น เฟสบุ๊ก ทวิตเตอร์ อินสตาแกรม เป็นต้น เนื่องจากสามารถเข้าถึงสื่อออนไลน์ได้ในทุกที่ทุกเวลา ไม่มีหลักฐานให้ตำรวจจับอย่างชัดเจน ทำให้มีความปลอดภัยในการเล่นการพนัน และสามารถทำธุรกรรมได้ง่าย รองลงมาคือ หนังสือพิมพ์ นิตยสาร โทรทัศน์ เพื่อน และวิทยุ ตามลำดับ

จากรายงานการศึกษาสถานการณ์พฤติกรรมและผลกระทบการพนันในประเทศไทย ปี 2562 ดำเนินการสำรวจและประมวลผลข้อมูลโดย ศูนย์วิจัยเพื่อการพัฒนาสังคมและธุรกิจ ด้วยระเบียบวิธีวิจัยเชิงปริมาณ โดยสุ่มตัวอย่างแบบชั้นภูมิหลายชั้น (Stratified multi-stage sampling) จากประชาชน ที่มีอายุ 15 ปีขึ้นไป ใน 77 จังหวัดทั่วประเทศ จำนวน 44,050 ตัวอย่าง พบกลุ่มตัวอย่างเป็นเด็กและ เยาวชน (อายุ 15 – 25 ปี) จำนวน 7,736 ตัวอย่าง ในจำนวนนี้มีผู้เคยเล่นพนันร้อยละ 58.2 หรือประมาณการ เท่ากับเด็กและเยาวชนจำนวน 5,507,296 คน จำแนก เป็นเด็ก (อายุ 15 – 18 ปี) 1,170,761 คน และเยาวชน (อายุ 19 – 25 ปี) 4,336,535 คน ทั้งนี้ ประมาณ 3 ใน 4 ของเด็กและเยาวชนที่ได้ลองเล่นพนันจะไม่หยุด ที่การพนันเพียงประเภทเดียว โดยเด็กและเยาวชน ชายที่เคยเล่นพนันมีแนวโน้มเล่นพนันหลากหลาย ประเภทกว่าเด็กและเยาวชนหญิง (ศูนย์ศึกษาปัญหาการพนัน.2562)

ผลการสำรวจสถานการณ์เด็กกับภัยออนไลน์ประจำปี 2563 โดย ศูนย์ประสานงานขับเคลื่อนการส่งเสริมและปกป้องคุ้มครองเด็กและเยาวชนในการใช้สื่อออนไลน์ (ศปอ.) กรมกิจการเด็กและเยาวชน ร่วมกับมูลนิธิอินเทอร์เน็ตร่วมพัฒนาไทย โดยกลุ่มตัวอย่างเป็นเด็กมัธยมศึกษา ช่วงอายุ 12-18 ปี จำนวน 14,945 คน ซึ่งเป็นช่วงวัยรุ่นที่มีอิสระในการใช้สื่อออนไลน์ค่อนข้างมาก วิธีการเก็บรวบรวมข้อมูลใช้แบบสอบถามผ่านระบบ Google Form ช่วงระหว่างเดือน พฤษภาคม - กรกฎาคม 2563 ผลการสำรวจพบว่า

กลุ่มตัวอย่าง ช่วงอายุ 12-14 ปี (มัธยมต้น) จำนวน 8,121 คน (54%) เป็นกลุ่มตัวอย่างกลุ่มใหญ่ที่สุดที่ตอบแบบสอบถาม ตามด้วย ช่วงอายุ 15 – 17 ปี (มัธยมปลาย) จำนวน 5,884 คน (39%) ประเด็นผลการวิจัยที่เกี่ยวกับการเล่นเกมออนไลน์จากการสอบถามเด็กทั้งหมด 14,945 คน พบว่า 76% หรือ 11,384 คน เล่นเกมออนไลน์ซึ่งเมื่อมีคำถามที่ลึกซึ้ง พบข้อมูลที่น่าสนใจ ได้แก่ เด็ก 26% เล่นเกมออนไลน์ 1-2 ชม.ต่อวัน ในขณะที่ 30% เล่น 3-10 ชม.ต่อวัน มีเด็ก 5% ตอบว่า เล่นเกมมากกว่า 10 ชม.ต่อวัน เด็ก 10% บอกว่ามีการพนันในเกมที่เล่น เด็ก 34% เติมเงินซื้อของในเกม โดย 23% เติมเกมเดือนละไม่เกิน 200 บาท และ 7% เติมเกมเดือนละ 201-500 บาท (มูลนิธิอินเทอร์เน็ตรวมพัฒนาไทย.2563)

9. พฤติกรรมการใช้สารเสพติด

9.1 ความหมายของพฤติกรรมการใช้สารเสพติด

นักวิชาการได้ให้ความหมายของพฤติกรรมการใช้สารเสพติดไว้ดังนี้

ชอลดา พันธุเสนา (2545: 4) กล่าวว่า พฤติกรรมการใช้สารเสพติด หมายถึง การที่บุคคลรับผลิตภัณฑ์จากธรรมชาติหรือสารสังเคราะห์เข้าสู่ร่างกายโดยวิธีการต่าง ๆ อย่างต่อเนื่อง ทำให้บุคคลตกอยู่ภายใต้อิทธิพลนั้น ต้องเพิ่มปริมาณการใช้สารเสพติดมากขึ้นเรื่อย ๆ ทำให้บุคคลมีสุขภาพที่เสื่อมโทรมลง

ศุภพรรัตน์ สุขพุ่ม (2547: 1) ได้กล่าวถึงพฤติกรรมการใช้สารเสพติด หมายถึง การที่บุคคลนำสารเสพติดเข้าสู่ร่างกายไม่ว่าจะโดยวิธีการกิน ดม สูบ ฉีด หรือวิธีใด ๆ ก็ตาม ทำให้ร่างกายทรุดโทรมและมีความต้องการในการใช้สารเสพติดตลอดเวลา

สำนักงานการป้องกันและแก้ไขปัญหายาเสพติด สำนักงาน ป.ป.ส. (2547: 1-2) ได้กล่าวถึงพฤติกรรมการใช้สารเสพติดเป็นการที่บุคคลนำสารเคมีเข้าสู่ร่างกายแล้วเกิดพิษเรื้อรัง มีความปรารถนาอย่างแรงกล้าที่จะนำสารเสพติดเข้าสู่ร่างกาย ทำอันตรายต่อสุขภาพร่างกายของบุคคลนั้นให้เสื่อมโทรม ต้องการสารเสพติดในปริมาณที่สูงขึ้นเรื่อย ๆ เมื่อสารเสพติดหมดฤทธิ์จะเกิดอาการอยากใช้สารเสพติด ส่งผลให้สูญเสียแรงงานและก่อให้เกิดอาชญากรรมขึ้น เพื่อต้องการใช้สารเสพติด

สาวิตรี อัมฉนงค์กรชัยและพันธุ์นภา กิตติรัตน์ไพบุลย์ (2554: 2) กล่าวถึง พฤติกรรมการใช้สารเสพติด หมายถึง การที่บุคคลมีการใช้สารเสพติดในแต่ละชนิดเป็นประจำ เช่น การสูบบุหรี่ การดื่มสุรา การใช้กัญชา โคเคน ยาบ้า ยาไอซ์ สารระเหย ยาแก้ลมประสาทหรือยานอนหลับ สารหลอนประสาท เฮโรอีน ผีน ใบกกระท่อม เป็นต้น

กรมสุขภาพจิต (2558: 22) กล่าวว่า พฤติกรรมการใช้สารเสพติด เป็นการที่บุคคลมีการใช้สารเสพติดที่ก่อให้เกิดอันตรายต่อสุขภาพทั้งด้านร่างกายหรือด้านจิตใจ ส่งผลให้เกิดความผิดปกติทางด้านพฤติกรรม โดยบุคคลจะมีความต้องการในการใช้สารเสพติดทั้งที่รู้ว่าเป็นอันตรายต่อร่างกายและจิตใจ ไม่สามารถควบคุมตนเองในการใช้สารเสพติดได้ และต้องเพิ่มปริมาณการใช้สารเสพติด และเมื่อหยุดการใช้สารเสพติดจะเกิดอาการขาดยาในร่างกาย

สกล วรเจริญศรี (2558: 95) กล่าวว่า พฤติกรรมการใช้สารเสพติด หมายถึง การที่บุคคลมีความอยากหรืออยากลอง มีการเห็นตัวแบบจากสื่อต่าง ๆ มีความต้องการความรักและการยอมรับจากกลุ่มเพื่อน การอยู่ในสภาพแวดล้อมที่เสี่ยง และมีปัญหาในการดำเนินชีวิต ทำให้บุคคลมีการใช้สารเสพติดชนิดต่าง ๆ

หน่วยบำบัดรักษาและฟื้นฟูผู้ติดยาเสพติด กรมแพทย์ทหารเรือ (2561: 6) ได้กล่าวถึงพฤติกรรมการใช้สารเสพติด เป็นการที่บุคคลรับประทานดมสูบฉีดหรือด้วยวิธีการใด ๆ เพื่อให้สารสังเคราะห์เข้าสู่ร่างกายเป็นระยะเวลาสั้น ทำให้บุคคลมีความต้องการใช้สารเสพติดในจำนวนที่เพิ่มขึ้น เมื่อบุคคลต้องการลดการใช้สารเสพติดลง ย่อมทำให้บุคคลเกิดอาการไม่พึงประสงค์ ไม่ว่าจะเป็นสุขภาพร่างกายทรุดโทรมลง สภาพจิตใจหงุดหงิดงุ่นง่านเมื่อไม่ได้ใช้สารเสพติด

จิราดรณ ถิ่นอ่อน (ม.ป.ป.: ออนไลน์) ได้กล่าวว่า พฤติกรรมการใช้สารเสพติด หมายถึง การที่บุคคลนำสารเคมีและยาที่เป็นผลิตภัณฑ์จากธรรมชาติหรือจากการสังเคราะห์เข้าสู่ร่างกายซ้ำ ๆ ด้วยวิธีการใด ๆ เป็นช่วงระยะเวลาสั้น ทำให้บุคคลต้องตกอยู่ภายใต้ของสารนั้น ทำให้ร่างกายเสื่อมโทรมลง และมีความต้องการในการใช้สารเสพติดเพิ่มขึ้น

จากพฤติกรรมการใช้สารเสพติดในข้างต้น สามารถสรุปได้ว่า พฤติกรรมการใช้สารเสพติด เป็นการที่บุคคลทำสารเคมีหรือยาเข้าสู่ร่างกายโดยวิธีการดม ฉีด สูบ หรือวิธีการใด ๆ ก็ตามอย่างต่อเนื่อง ทำให้บุคคลมีความต้องการใช้สารเสพติดในจำนวนที่เพิ่มขึ้น ส่งผลให้สุขภาพร่างกายเสื่อมโทรม และหงุดหงิดเมื่อไม่ได้รับสารเสพติดเข้าสู่ร่างกาย

9.2 ประเภทของสารเสพติด

หน่วยบำบัดรักษาและฟื้นฟูผู้ติดยาเสพติด กรมแพทย์ทหารเรือ (2561: 8-9) ได้กล่าวถึงประเภทของสารเสพติดไว้ดังนี้

1. แบ่งตามแหล่งที่มา แบ่งออกเป็น 2 ประเภท ดังนี้

- 1.1 สารเสพติดธรรมชาติ เป็นสารเสพติดที่ผลิตมาจากพืช เช่น ฝิ่น กระท่อม กัญชา
- 1.2 สารเสพติดสังเคราะห์ เป็นสารเสพติดที่ผลิตด้วยกรรมวิธีทางเคมี เช่น เฮโรอีน

แอมเฟตามีน

2. แบ่งตามพระราชบัญญัติยาเสพติดให้โทษ พ.ศ. 2522 แบ่งออกเป็น 5 ประเภท ดังนี้

- 2.1 สารเสพติดให้โทษประเภทที่ 1 ประกอบด้วย เฮโรอีน แอลเอสดี แอมเฟตามีน

ยาบ้า ยาอี ยาเลิฟ

- 2.2 สารเสพติดให้โทษประเภทที่ 2 เป็นสารเสพติดที่นำมาใช้เพื่อประโยชน์ทาง

การแพทย์ แต่ต้องใช้ภายใต้การควบคุมของแพทย์ และใช้ในกรณีจำเป็นเท่านั้น ประกอบด้วย ฝิ่น มอร์ฟีน โคเคน

2.3 สารเสพติดให้โทษประเภทที่ 3 เป็นสารเสพติดที่นำมาใช้เพื่อประโยชน์ทางการแพทย์ การใช้เพื่อจุดประสงค์อื่นหรือเพื่อเสพติด จะมีบทลงโทษกำกับไว้ ประกอบด้วย ยาแก้ไอ ยาโคเดอีน ยาแก้ท้องเสีย ยาฉีดระงับปวด

2.4 สารเสพติดให้โทษประเภทที่ 4 คือ สารเคมีที่ใช้ในการผลิตสารเสพติดให้โทษประเภทที่ 1 หรือประเภทที่ 2 ยาเสพติดประเภทนี้ไม่ได้ใช้ในการบำบัดโรคแต่อย่างใด และมีบทลงโทษกำกับไว้ด้วย

2.5 สารเสพติดให้โทษประเภทที่ 5 เป็นสารเสพติดให้โทษที่ไม่ได้เข้าข่ายอยู่ในสารเสพติดประเภทที่ 1 ได้แก่ ทุกส่วนของพืชกัญชา ทุกส่วนของพืชกระท่อม เห็ดขี้ควาย

3. แบ่งตามการออกฤทธิ์ต่อจิตประสาท แบ่งออกเป็น 4 ประเภท ดังนี้

3.1 สารเสพติดประเภทกดประสาท ประกอบด้วย ฟีน มอร์ฟิน เฮโรอีน สารระเหย และยากล่อมประสาท

3.2 สารเสพติดประเภทกระตุ้นประสาท ประกอบด้วย แอมเฟตามีน กระท่อม และโคคาอีน

3.3 สารเสพติดประเภทหลอนประสาท ประกอบด้วย แอลเอสดี ดีเอ็มที และเห็ดขี้ควาย

3.4 สารเสพติดประเภทออกฤทธิ์ผสมผสาน อาจกดหรือกระตุ้นและหลอนประสาทได้ เช่น กัญชา

4. แบ่งตามองค์การอนามัยโลก แบ่งออกเป็น 9 ประเภท ดังนี้

4.1 ฟีนหรือมอร์ฟิน เช่น ฟีน มอร์ฟิน เฮโรอีน เพทิดีน

4.2 ยาบ้าหรือยาบ้า ได้แก่ เซโคบาร์บิทัล อะโมบาร์บิทัล พาราดีไฮด์ เมโพรบาเมท ไดอาซีแอม

4.3 แอลกอฮอล์ ได้แก่ เหล้า เบียร์ วิสกี้

4.4 แอมเฟตามีน ได้แก่ แอมเฟตามีน เมทแอมเฟตามีน

4.5 โคเคน ประกอบด้วย โคเคน ไซโคคา

4.6 กัญชา ได้แก่ ใบกัญชา ยางกัญชา

4.7 ใบกระท่อม

4.8 หลอนประสาท ได้แก่ แอลเอสดี ดีเอ็มที เมสตาลีน เมล็ดมอนิ่งกลอรี ต้นลำโพง เห็ดเมาบางชนิด

4.9 ประเภทอื่น ๆ ได้แก่ สารระเหยต่าง ๆ ทินเนอร์ เบนซิน น้ำยาล้างเล็บ ยาแก้ปวด บุหรี่

จากประเภทของสารเสพติดข้างต้น สามารถสรุปได้ว่า สารเสพติด มีการแบ่งตามแหล่งที่มา แบ่งตามพระราชบัญญัติยาเสพติดให้โทษ พ.ศ. 2522 แบ่งตามการออกฤทธิ์ต่อจิตประสาท แบ่งตามกรมอนามัยโลก

9.3 สาเหตุของพฤติกรรมการใช้สารเสพติด

กรมสุขภาพจิต (2558: 23-24) ได้กล่าวถึงสาเหตุของพฤติกรรมการใช้สารเสพติดไว้ดังนี้

1. เพื่อหนีความทุกข์ใจ เป็นการที่บุคคลมีปัญหาในครอบครัวนั้นจะขาดความรักความอบอุ่นในครอบครัว ครอบครัวแตกแยกทะเลาะกันเป็นประจำ ทำให้บุคคลมีปัญหาด้านการดำเนินชีวิต ทำให้บุคคลหาทางออกโดยการใช้สารเสพติดเพื่อระงับความทุกข์ใจที่เกิดขึ้น
2. ความอยากรู้อยากเห็น เป็นการที่บุคคลอยากรู้อยากทดลองใช้สารเสพติดตามเพื่อน เพื่อให้ได้รับการยอมรับจากเพื่อนและการเป็นส่วนหนึ่งของกลุ่ม รวมถึงบุคคลคิดว่าสารเสพติดเป็นสิ่งที่ท้าทายและตนเองสามารถควบคุมการใช้สารเสพติดได้ง่าย ทำให้บุคคลนำไปสู่การใช้สารเสพติดในที่สุด
3. การอยู่ในสภาพแวดล้อมที่มีคนติดยาหรือเป็นแหล่งที่มีการขายสารเสพติด เป็นการที่บุคคลมองว่าการใช้สารเสพติดเป็นเรื่องธรรมดา เมื่อบุคคลถูกชักจูงให้ลองยา ก็จะคล้อยตามได้ง่ายหรือบางคนอาจลองสารเสพติดเนื่องจากสงสัยว่าสารเสพติดช่วยให้เกิดความสุขสนานได้อย่างไร
4. การถูกหลอกลวงให้ติดสารเสพติด เป็นการที่สารเสพติดมีรูปแบบที่หลากหลาย ไม่ว่าจะเป็นเป็นลูกกวาด ท็อफी แคปซูล ซึ่งบุคคลไม่ทราบว่าสิ่งที่ตนเองรับประทานเข้าไปเป็นสารเสพติด ทำให้บุคคลรับประทานสารเสพติดเข้าไปเป็นประจำติดสารเสพติดได้

หน่วยบำบัดรักษาและฟื้นฟูผู้ติดยาเสพติด กรมแพทย์ทหารเรือ (2561: 6-7) ได้กล่าวถึง สาเหตุของพฤติกรรมการใช้สารเสพติดไว้ดังนี้

1. สาเหตุด้านร่างกาย
 - 1.1 การเจ็บป่วยทางร่างกาย ทำให้เกิดความทุกข์ทรมาน ทำให้บุคคลต้องการช่วยเหลือตนเองเพื่อหนีพ้นจากการเจ็บป่วยนั้น บางคนรับประทานยาที่ระงับความเจ็บปวด ซึ่งทำให้อาการเจ็บปวดลดลงได้ แต่เมื่อยาหมดฤทธิ์ก็ยังมีอาการเจ็บป่วยอยู่ ก็จะรับประทานยาที่ระงับความเจ็บปวดอีก ทำให้ในที่สุดมีอาการติดยาได้
 - 1.2 บุคคลที่มีอาการนอนไม่หลับ มักใช้ยานอนหลับหรือสารเสพติดบางประเภทช่วยให้นอนหลับ จึงติดสารเสพติด
 - 1.3 การปฏิบัติตนไม่ถูกต้องในการใช้ยา เป็นการที่ซื้อยามารับประทานเองโดยไม่ทราบปริมาณที่แท้จริงที่ควรรับประทาน จึงรับประทานยาเกินขนาด ทำให้เกิดอาการเสพติดยาขึ้น
2. สาเหตุด้านจิตใจ
 - 2.1 การเจ็บป่วยทางจิตใจ ทำให้บุคคลมีความวิตกกังวล มีความเครียด เศร้าโศก เสียใจ จนเกิดการเจ็บป่วยทางจิตขึ้น โดยพยายามหาสารเสพติดที่มีฤทธิ์คลายความเครียดมารับประทานเอง เมื่อยาหมดฤทธิ์ก็กลับไปเครียดและต้องเสาะหาสารเสพติดนั้นซ้ำ กลายเป็นผู้ติดสารเสพติดในที่สุด

2.2 บุคคลที่มีปัญหาสุขภาพจิต มีอาการนอนไม่หลับ มีการใช้ยาคลายเครียดช่วยให้นอนหลับหรือใช้สารเสพติดระดับความรู้สึกทำให้ติดสารเสพติดได้

2.3 ปัญหาครอบครัว การที่ครอบครัวใช้ความรุนแรงและใช้สารเสพติด ทำให้บุคคลขาดความอบอุ่นและหันไปพึ่งพาสารเสพติด

3. สาเหตุด้านสังคม

3.1 การใส่สารเสพติดลงในอาหาร ทำให้บุคคลติดสารเสพติดและอยากซื้ออาหารมารับประทานอีก ซึ่งในกรณีที่บุคคลซื้ออาหารมารับประทาน จะไม่รู้สึกว่าตนเองติดสารเสพติด รู้เพียงว่าอยากรับประทานอาหารจากร้านนั้น ๆ กว่าจจะทราบก็ต่อเมื่อตนเองมีอาการเสพติดและมีสุขภาพเสื่อมลง

3.2 การอยู่ใกล้ชิดกับแหล่งสารเสพติด เป็นการอยู่ใกล้แหล่งขายหรือใกล้แหล่งผลิตหรือเป็นผู้ขายหรือผู้ผลิตเอง ทำให้มีโอกาสติดสารเสพติดมากกว่าคนทั่วไป

3.3 การอยู่ใกล้ชิดกับผู้ติดสารเสพติด การมีสมาชิกในครอบครัวและเพื่อนสนิทที่ติดสารเสพติด ทำให้เห็นพฤติกรรมต่าง ๆ และถูกชักชวนให้ใช้สารเสพติดได้ง่าย

3.4 สภาพแวดล้อมทางสังคมอื่น ๆ ที่เป็นปัญหา ทำให้บุคคลไม่เห็นทางออกของปัญหา ทำให้บุคคลใช้สารเสพติดเพื่อผ่อนคลายความเครียด รวมถึงบุคคลที่ต้องการหารายได้เพิ่มขึ้น แต่ต้องทำงานหนักขึ้นทั้งที่ร่างกายอ่อนเพลีย จึงใช้สารเสพติดเพื่อให้สามารถทำงานได้อย่างต่อเนื่องเป็นเวลานาน

3.5 การเลียนแบบบุคคลที่ตนเองชื่นชอบและมีความสนิทสนม ทำให้มีถูกชักชวนและทำการทดลองใช้สารเสพติด

3.6 การประชดชีวิต มีความผิดหวังในชีวิตครอบครัวหรือผิดหวังในชีวิตสังคม ทำให้มีการใช้สารเสพติด เพื่อประชดตนเอง ผู้อื่น และสังคม

4. สาเหตุด้านอื่น ๆ

4.1 อยากทดลอง เป็นการที่บุคคลมีความอยากรู้อยากเห็น โดยมีมุมมองว่าตนเองสามารถควบคุมการใช้สารเสพติดได้ แต่เมื่อใช้สารเสพติดจริงจึง ย่อมมีการใช้สารเสพติดอย่างต่อเนื่อง จนในที่สุดติดสารเสพติด

4.2 ความคึกคะนอง เป็นการที่บุคคลต้องการแสดงความกล้าของตนเองในกลุ่มเพื่อน โดยใช้สารเสพติด เนื่องจากเห็นความสนุกสนาน ตื่นเต้น และต้องการให้เพื่อนฝูงยอมรับ ในที่สุดก็ติดสารเสพติด

4.3 การชักชวนของผู้อื่น โดยการโฆษณาว่าเป็นยาที่ทำให้มีผลกำลัง ทำให้มีจิตใจแจ่มใส ส่งผลให้มีสุขภาพดี ทำให้บุคคลเชื่อในคำชักชวนของผู้อื่น และใช้สารเสพติดในที่สุด

จากสาเหตุของพฤติกรรมการใช้สารเสพติดข้างต้น สามารถสรุปได้ว่า สาเหตุของพฤติกรรมการใช้สารเสพติดเกิดจากสาเหตุทางด้านร่างกาย ซึ่งบุคคลมีอาการเจ็บป่วยทางร่างกาย นอนไม่หลับ หรือใช้ยาโดยขาดความรู้ ย่อมทำให้ติดสารเสพติดได้ง่าย สาเหตุด้านจิตใจ ซึ่งเกิดจากปัญหาในครอบครัวปัญหาในการดำเนินชีวิต

ทำให้เกิดความวิตกกังวลและความเครียดขึ้น ทำให้บุคคลใช้สารเสพติดเพื่อผ่อนคลายความเครียดที่เกิดขึ้น สาเหตุด้านสังคม เป็นการที่บุคคลมีปัญหาในการดำเนินชีวิต บุคคลยอมใช้สารเสพติดเพื่อหลีกเลี่ยงปัญหาที่เกิดขึ้น รวมถึงการอยู่ใกล้ชิดกับผู้ติดสารเสพติดและแหล่งสารเสพติด ทำให้ถูกชักชวนให้ใช้สารเสพติดได้ง่าย และสาเหตุด้านอื่น ๆ มีความอยากรู้อยากลอง ต้องการใช้สารเสพติดเพื่อต้องการยอมรับและเป็นส่วนหนึ่งของกลุ่ม

9.4 เส้นทางการพฤติกรรมการใช้สารเสพติด

กรมสุขภาพจิต (2559: ออนไลน์) ได้กล่าวถึงเส้นทางการใช้สารเสพติด มี 4 ระยะ ดังนี้

1. เริ่มทดลองใช้สารเสพติด (Experiment and First-Time Use) เป็นการที่บุคคลถูกชักชวนให้ใช้สารเสพติด ทำให้บุคคลอยากรู้อยากลองใช้สารเสพติด ทำให้บุคคลเรียนรู้ว่าสารเสพติดก่อให้เกิดความสบายใจและความพึงพอใจในการดำเนินชีวิตหรือเพิ่มผลกำลังในการทำงาน
2. การใช้สารเสพติดเป็นครั้งคราว (Occasional Use) เป็นการที่บุคคลมีความติดใจและชื่นชอบการใช้สารเสพติด มีการเรียนรู้ว่าถ้าใช้สารเสพติดในปริมาณที่มากขึ้น ย่อมทำให้ตนเองมีความรู้สึกที่ดีขึ้น
3. การใช้สารเสพติดสม่ำเสมออย่างพร่ำเพรื่อ (Regular Use) เป็นการที่บุคคลหมกมุ่นในการหาสารเสพติดมาใช้ตลอดเวลา ทำให้มีอาการเมายา ส่งผลให้ผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนและการดำเนินชีวิตแยลง มีความขัดแย้งกับบุคคลรอบข้าง และอาจถูกจับเนื่องจากใช้สารเสพติด
4. การเกิดภาวะพึ่งพาสุรายาเสพติด (Dependence) เป็นการที่บุคคลใช้สารเสพติดมาเป็นเวลานาน ทำให้เกิดอาการอดทนต่อยา ทำให้มีการถอนยาหรือใช้ยาเกินขนาด ส่งผลทางด้านร่างกายและจิตใจของบุคคล

จากเส้นทางการพฤติกรรมการใช้สารเสพติดในข้างต้น มี 4 ระยะ ประกอบด้วย เริ่มทดลองใช้สารเสพติด การใช้สารเสพติดเป็นครั้งคราว การใช้สารเสพติดอย่างพร่ำเพรื่อ และการเกิดภาวะพึ่งพาสุรายาเสพติด

9.5 แบบคัดกรองพฤติกรรมการใช้สารเสพติด

สาวิตรี อัจฉนงค์กรชัย สุวรรณ อรุณพงศ์ไพศาล และพันธุ์นภา กิตติรัตนไรรบูลย์ (2554: 2; 6; 45-52) ได้ทำการพัฒนาแบบคัดกรองพฤติกรรมการใช้สารเสพติดหรือที่เรียกว่าแบบคัดกรอง ASSIST สำหรับบุคคลที่มีการใช้สารเสพติด ประกอบด้วย ผลิตภัณฑ์ยาสูบ เครื่องดื่มแอลกอฮอล์หรือสุรา กัญชา โคเคน สารกระตุ้นประสาทกลุ่มแอมเฟตามีน ยากลุ่มประสาทหรือยานอนหลับ สารหลอนประสาท สารระเหย สารกลุ่มฝิ่น และสารเสพติดอื่น ๆ โดยมีวัตถุประสงค์เพื่อค้นหาปัญหาทางสุขภาพหรือปัจจัยเสี่ยงเริ่มต้นของบุคคลก่อนจะเกิดโรคร้ายแรงหรือปัญหาอื่น ๆ ตามมา ซึ่งแบบคัดกรองพฤติกรรมการใช้สารเสพติดมีคำถาม 2 ตอน ดังนี้

ตอนที่ 1 ในชีวิตของคุณ คุณเคยใช้สารเสพติดต่อไปนี้หรือไม่ (การใช้นอกเหนือจากแพทย์สั่ง) มีการตอบว่าคำถามว่าเคยหรือไม่เคย ถ้าบุคคลตอบว่าเคยในข้อใดข้อหนึ่ง คำถามในตอนที่ 2 ให้ถามถึงสารเสพติดที่เคยใช้ และถ้าบุคคลตอบว่าไม่เคยทุกข้อคือจบการตอบแบบคัดกรอง ซึ่งมีคำถามดังนี้

1. ผลิตภัณฑ์ยาสูบ (บุหรี่ยาเสพนแบบเคี้ยว ชิการ์ ฯลฯ)
2. เครื่องดื่มแอลกอฮอล์ (สุรา เบียร์ ไวน์)
3. กัญชา (กัญชาแห้ง ยางกัญชา น้ำกัญชา ฯลฯ)
4. โคเคน (โค้ก แคร็ก ฯลฯ)
5. ยากระตุ้นประสาทกลุ่มแอมเฟตามีน (ยาบ้า ยาอี ไอซ์ สปีด ยาลดความอ้วน ฯลฯ)
6. สารระเหย (กาว ทินเนอร์ เบนซิน ไนตรัส ฯลฯ)
7. ยาหล่อมประสาทหรือยานอนหลับ (วาเลียม โรฮิปนอล ดอมิคุม มาโน โซแลม ฯลฯ)
8. ยาหลอนประสาท (แอลเอสดี แอซิด เห็ดเมา พิซีพี ยาเค ฯลฯ)
9. สารกลุ่มฝิ่น (ฝิ่น เฮโรอีน มอร์ฟิน เมทาโดน บูพรีนอฟิน โคเดอีน ฯลฯ)
10. สารเสพติดอื่น ๆ ระบุ

ตอนที่ 2 เป็นข้อคำถามเป็นมาตราส่วนแบบประมาณค่า มีจำนวน 5 ระดับ ประกอบด้วย ไม่เคย 1-2 ครั้ง ทุกเดือน ทุกสัปดาห์ เกือบทุกวัน มีจำนวน 6 ข้อ ดังนี้

1. ในช่วงสามเดือนที่ผ่านมา คุณใช้สาร ... (สารชนิดที่หนึ่ง สารชนิดที่สอง ฯลฯ) อย่างรุนแรง บ่อยเพียงไร
2. ในช่วงสามเดือนที่ผ่านมา คุณเคยรู้สึกอยากที่จะใช้สาร ... (สารชนิดที่หนึ่ง สารชนิดที่สอง ฯลฯ) อย่างรุนแรง บ่อยเพียงไร
3. ในช่วงสามเดือนที่ผ่านมา คุณใช้สาร ... (สารชนิดที่หนึ่ง สารชนิดที่สอง ฯลฯ) ทำให้เกิดปัญหาสุขภาพ ครอบครัวยุติ สัมคม กฎหมาย หรือการเงินกับคุณบ่อยเพียงไร
4. ในช่วงสามเดือนที่ผ่านมา คุณไม่สามารถทำกิจกรรมที่ควรทำได้ตามปกติ เนื่องจากคุณใช้สาร ... (สารชนิดที่หนึ่ง สารชนิดที่สอง ฯลฯ) บ่อยเพียงไร
5. เพื่อนฝูง ญาติ หรือคนอื่นเคยแสดงความกังวลหรือตักเตือนคุณเกี่ยวกับการใช้สาร ... (สารชนิดที่หนึ่ง สารชนิดที่สอง ฯลฯ) ของคุณหรือไม่
6. คุณเคยพยายามหยุดหรือใช้สาร (สารชนิดที่หนึ่ง สารชนิดที่สอง ฯลฯ) ให้น้อยลง แต่ทำไม่สำเร็จหรือไม่

ตอนที่ 3 เป็นข้อคำถามคุณเคยใช้สารเสพติดใด ๆ โดยการฉีดยาหรือไม่ (การใช้นอกเหนือจากแพทย์สั่ง) ไม่เคย เคยภายในสามเดือนนี้ และเคยก่อนสามเดือนนี้

9.6 งานวิจัยที่เกี่ยวข้องกับพฤติกรรมการใช้สารเสพติด

นักวิชาการได้ทำการศึกษางานวิจัยที่เกี่ยวข้องกับพฤติกรรมการใช้สารเสพติดไว้ดังนี้

ธรรีรัตน์ เหมนะสิริ (2554: 71) ได้ทำการศึกษาปัจจัยทางจิตสังคมที่เกี่ยวข้องกับพฤติกรรม การใช้สารเสพติดในเยาวชนชายที่มีเพศสัมพันธ์กับชาย จำนวน 405 คน ผลการวิจัยพบว่า ตัวแบบเพื่อนด้านการ ใช้สารเสพติดกับพฤติกรรมการใช้สารเสพติด มีค่าสัมประสิทธิ์สหสัมพันธ์สูงสุดเป็นบวกเท่ากับ 0.76 รองลงมาคือ การเห็นตัวแบบจากสื่อด้านการใช้สารเสพติด การเห็นตัวแบบบิดามารดาด้านการใช้สารเสพติด และความรู้สึกแสวงหาสิ่งตื่นเต้นเร้าใจกับพฤติกรรมการใช้สารเสพติด มีค่าสัมประสิทธิ์สหสัมพันธ์เป็นบวก เท่ากับ 0.68 0.66 และ 0.63 ส่วนการรับรู้ความรุนแรงของการใช้สารเสพติดกับพฤติกรรมการใช้สารเสพติด มีค่าสัมประสิทธิ์เป็นลบเท่ากับ -0.78 เจตคติต่อพฤติกรรมการใช้สารเสพติด ความสัมพันธ์ในครอบครัว และ ลักษณะมุ่งอนาคตและควบคุมตนกับพฤติกรรมการใช้สารเสพติด มีค่าสัมประสิทธิ์สหสัมพันธ์เป็นลบเท่ากับ -0.77 -0.69 และ -0.67 ตามลำดับ

ปิยพร วิเศษนคร สมพร สุทัศนีย์และเสรี ชัดเข้ม (2556: 93-94) ได้ทำการพัฒนาโมเดลเชิง สาเหตุความตั้งใจสูบบุหรี่ของนักเรียนระดับประกาศนียบัตรวิชาชีพ จำนวน 380 คน ผลการวิจัยพบว่า โมเดล เชิงสาเหตุความตั้งใจสูบบุหรี่ของนักเรียนระดับประกาศนียบัตรวิชาชีพมีความสอดคล้องกลมกลืนกับข้อมูลเชิง ประจักษ์ ($\chi^2=125.93$ df=90 p=.10 GFI=0.97 AGFI=0.93 RMSEA=0.03 SRMR=0.25) โดยความตั้งใจ สูบบุหรี่ได้รับอิทธิพลทางตรงจากเจตคติต่อการสูบบุหรี่สูงสุด มีค่าสัมประสิทธิ์อิทธิพลเป็นบวกเท่ากับ 0.50 รองลงมาคือ การคล้อยตามกลุ่มอ้างอิงที่สูบบุหรี่ มีค่าสัมประสิทธิ์อิทธิพลเป็นบวกเท่ากับ 0.26 และการรับรู้ อันตรายของบุหรี่ มีค่าสัมประสิทธิ์อิทธิพลเป็นลบเท่ากับ -0.29 ส่วนเจตคติต่อการสูบบุหรี่ได้รับอิทธิพล ทางตรงจากการคล้อยตามกลุ่มอ้างอิงที่สูบบุหรี่ มีค่าสัมประสิทธิ์อิทธิพลเป็นบวกเท่ากับ 0.17 การรับรู้ ความสามารถในการควบคุมพฤติกรรมการสูบบุหรี่และการรับรู้อันตรายของบุหรี่ มีค่าสัมประสิทธิ์อิทธิพล เป็นลบเท่ากับ -0.63 และ -0.29 ส่วนการรับรู้ความสามารถในการควบคุมพฤติกรรมการสูบบุหรี่ได้รับอิทธิพล ทางตรงจากการรับรู้อันตรายของบุหรี่ มีค่าสัมประสิทธิ์อิทธิพลเป็นบวกเท่ากับ 0.88 ส่วนการคล้อยตามกลุ่ม อ้างอิงที่สูบบุหรี่ มีค่าสัมประสิทธิ์อิทธิพลเป็นลบเท่ากับ 0.48 ตามลำดับ

จิตตวิสุทธิ วิมุตติปัญญา (2557: 334-335) ได้ทำการศึกษาโมเดลปัจจัยเชิงสาเหตุของ พฤติกรรมการใช้สารเสพติดของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 1 โรงเรียนในสังกัดสำนักงานเขตพื้นที่การศึกษา เขต 6 จำนวน 357 คน ผลการวิจัยพบว่า โมเดลปัจจัยเชิงสาเหตุของพฤติกรรมการใช้สารเสพติดของนักเรียน มีความสอดคล้องกลมกลืนกับประจักษ์ ($\chi^2=328.29$ df=321 p=.37 GFI=0.94 AGFI=0.92 RMSEA=0.00) โดยพฤติกรรมการใช้สารเสพติดได้รับอิทธิพลจากโรงเรียนสูงสุด มีค่าสัมประสิทธิ์อิทธิพลเท่ากับสูงสุด 0.75 และ สังคมและสิ่งแวดล้อม มีค่าสัมประสิทธิ์อิทธิพลต่ำสุดเท่ากับ 0.26 ส่วนความสามารถในการแก้ปัญหาและ การกล้าเผชิญวิกฤติได้รับอิทธิพลทางตรงจากสังคมและสิ่งแวดล้อมและโรงเรียน มีค่าสัมประสิทธิ์อิทธิพล

เท่ากับ 0.52 และ 0.45 ส่วนความฉลาดทางอารมณ์ได้รับอิทธิพลทางตรงจากครอบครัวและโรงเรียน มีค่าสัมประสิทธิ์อิทธิพลเท่ากับ 0.32 และ 0.26 และความฉลาดทางสติปัญญาได้รับอิทธิพลทางตรงจากโรงเรียนและครอบครัว มีค่าสัมประสิทธิ์อิทธิพลเท่ากับ 0.66 และ 0.12 ตามลำดับ

วารสาร มั่งคั่ง (2558: 64; 67) ได้ทำการศึกษาปัจจัยครอบครัวที่มีผลต่อการใช้สารเสพติดของวัยรุ่นชายในศูนย์ฝึกอบรมเด็กและเยาวชนบ้านบึง อำเภอบ้านบึง จังหวัดชลบุรี จำนวน 124 คน ผลการวิจัยพบว่า ความขัดแย้งในครอบครัวส่งผลต่อการใช้สารเสพติดอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05 โดยความขัดแย้งในครอบครัวมีค่าน้ำหนักสำคัญมาตรฐานเท่ากับ 0.29 ทั้งนี้เป็นเพราะวัยรุ่นชายเป็นวัยที่มีการเปลี่ยนแปลงทางด้านร่างกาย จิตใจ อารมณ์ และสังคม ทำให้วัยรุ่นชายต้องการอิสระที่เรียนรู้ด้วยตนเอง โดยวัยรุ่นชายส่วนใหญ่ทำกิจกรรมอยู่กับเพื่อน เพื่อต้องการให้เพื่อนยอมรับ ทำให้มีกิจกรรมร่วมกันในครอบครัวลดน้อยลง ส่งผลให้เกิดความไม่เข้าใจกันในครอบครัวเพิ่มมากขึ้น ทำให้วัยรุ่นชายปฏิบัติตนไม่เหมาะสม มีการใช้สารเสพติดเพื่อประชดประชันคนในครอบครัว

จากงานวิจัยที่เกี่ยวข้องกับพฤติกรรมการใช้สารเสพติดในข้างต้น สามารถสรุปได้ว่า พฤติกรรมการใช้สารเสพติดของบุคคลเกิดจากการอบรมเลี้ยงดูในครอบครัวแบบปล่อยปละละเลย ไม่มีเวลาอบรมสั่งสอนบุคคลให้เป็นคนดี รวมถึงครอบครัวมีการใช้สารเสพติด ทำให้บุคคลเห็นการใช้สารเสพติดเป็นเรื่องปกติ รวมถึงมีความสัมพันธ์ภาพที่ไม่ดีในครอบครัว ทำให้บุคคลไปสูงสิงอยู่กับเพื่อนที่มีปัญหาใกล้เคียงกัน ได้เห็นแบบอย่างจากเพื่อนและสื่อในเรื่องของการใช้สารเสพติด ทำให้บุคคลมีเจตคติในเชิงบวกต่อการใช้สารเสพติด จึงทดลองใช้สารเสพติดเพื่อแสวงหาความตื่นเต้นเร้าใจ ทำให้บุคคลไม่สามารถควบคุมตนเองได้ มีปัญหาต่อสุขภาพกายเสื่อมโทรม ทำผิดกฎระเบียบของโรงเรียน ก่อให้เกิดผลสัมฤทธิ์ลดลงและต้องลาออกไปจากโรงเรียนได้ในที่สุด

10. แนวคิดทฤษฎีเพื่อศึกษาการช่วยเหลือผู้เรียนที่ติดพนันออนไลน์

10.1 ทฤษฎีการให้คำปรึกษากลุ่มแบบการรู้คิด-พฤติกรรม

การให้คำปรึกษากลุ่มแบบการรู้คิด-พฤติกรรม (Cognitive behavior Group counseling) เป็นรูปแบบที่เฉพาะเจาะจงให้สมาชิกกลุ่มที่มีความหลากหลาย ปัจจัยทางการรู้คิดได้ถูกนำมาใช้ในการให้คำปรึกษากลุ่มแบบการรู้คิด-พฤติกรรม และผู้นำกลุ่มแบบพฤติกรรมนิยมได้ปรับปรุงเทคนิคใหม่ทางการรู้คิดและการเรียนรู้ทางสังคมมากกว่าการใช้เทคนิคทางพฤติกรรมนิยมแบบดั้งเดิม นอกจากนี้ผู้นำกลุ่มแบบการรู้คิด-พฤติกรรมจะใช้รูปแบบการให้คำปรึกษาแบบสั้น ใช้การนำทาง การมีส่วนร่วมของสมาชิกกลุ่ม เน้นปัจจุบัน เน้นการสอนและการให้ความรู้ทางจิตวิทยาที่อาศัยการศึกษาข้อมูลเชิงประจักษ์ของแนวคิดและเทคนิค ส่วนการให้คำปรึกษากลุ่มแบบพฤติกรรมนิยม เป็นการประยุกต์ใช้เทคนิคและวิธีการให้คำปรึกษาจากมุมมองของทฤษฎีการเรียนรู้ซึ่งเทคนิคต่าง ๆ ของพฤติกรรมไม่ได้ใช้เพียงแค่ทฤษฎีเดียว และการให้คำปรึกษาแบบพฤติกรรมนิยมจะใช้ในการบำบัดรักษาในคลินิกที่อยู่บนพื้นฐานการทดลองเพื่อให้เกิดการเปลี่ยนแปลงพฤติกรรมที่พึงประสงค์

โดยปราศจากความเข้าใจ (พัชรภรณ์ ศรีสวัสดิ์.2561) ในส่วนนี้เป็นการทบทวนสาระสำคัญ 2 ประเด็น ได้แก่ บทบาทของผู้นำกลุ่มแบบการรู้คิด-พฤติกรรม และเทคนิคการให้คำปรึกษากลุ่มแบบการรู้คิด-พฤติกรรม

10.2 บทบาทผู้นำกลุ่มแบบการรู้คิด-พฤติกรรม

คอเรย์ (Corey. 2012) ได้กล่าวถึงบทบาทของผู้นำกลุ่ม ดังนี้

1. ผู้นำกลุ่มทำการสัมภาษณ์เบื้องต้นโดยคำนึงถึงมุมมองของสมาชิกในกลุ่มในระหว่างการประชุมในช่วงแรก ๆ และช่วงปฐมนิเทศ
2. ผู้นำกลุ่มเลือกใช้เทคนิคอย่างกว้าง ๆ เพื่อช่วยให้สมาชิกบรรลุเป้าหมาย
3. สอนสมาชิกเกี่ยวกับกระบวนการกลุ่ม และวิธีการที่จะได้รับประโยชน์สูงสุดจากกลุ่ม และอธิบายถึงจุดมุ่งหมายของกลุ่ม แนะนำสมาชิกให้ทราบถึงกิจกรรมที่ต้องปฏิบัติในกลุ่ม
4. ผู้นำกลุ่มให้การเสริมแรงกับสมาชิก เมื่อสมาชิกกลุ่มมีการพัฒนาพฤติกรรมใหม่ได้สำเร็จ
5. ผู้นำกลุ่มสอนสมาชิกกลุ่มให้รับผิดชอบที่จะเปลี่ยนแปลงพฤติกรรม เมื่ออยู่ภายนอกกลุ่ม โดยผู้นำกลุ่มจะให้สมาชิกได้ทดลองทำในกลุ่ม และนำไปฝึกปฏิบัติ
6. ผู้นำกลุ่มจะเป็นผู้ประเมินสมาชิกกลุ่มด้วยวิธีการต่าง ๆ เช่น การสัมภาษณ์ การใช้แบบทดสอบ การอภิปรายกลุ่ม เพื่อให้สมาชิกกลุ่มได้กำหนดพฤติกรรมที่ต้องการเปลี่ยนแปลง รวมทั้งการประเมินความสำเร็จของสมาชิกแต่ละคน
7. ผู้นำกลุ่มรวบรวมข้อมูลเพื่อใช้ในการตัดสินใจถึงประสิทธิภาพของการบำบัดของสมาชิกแต่ละคน
8. ผู้นำกลุ่มช่วยสมาชิกกลุ่มเตรียมการสำหรับการยุติกลุ่มให้เป็นไปด้วยดี ผู้นำกลุ่มจะต้องมีเวลาที่จะให้สมาชิกอภิปราย เพื่อให้สมาชิกกลุ่มเรียนรู้มากขึ้น และการฝึกทักษะใหม่เพื่อนำไปประยุกต์ใช้ที่บ้านและที่ทำงาน

10.3 เทคนิคการให้คำปรึกษากลุ่มแบบการรู้คิด-พฤติกรรม

คอเรย์ (Corey. 2012) ได้อธิบายเทคนิคที่ใช้ตามแนวคิดทฤษฎีการรู้คิด-พฤติกรรม ดังนี้

1. การแสดงตัวแบบ (Modeling) เป็นกระบวนการซึ่งสมาชิกกลุ่มเรียนรู้จากการสังเกตและการเลียนแบบ ผู้นำกลุ่มสามารถนำการเป็นตัวแบบด้านการแสดงบทบาทไปใช้เป็นหนึ่งเครื่องมือที่มีประสิทธิภาพมากที่สุด สมาชิกกลุ่มก็สามารถเป็นตัวแบบสำหรับสมาชิกกลุ่มคนอื่นได้เช่นกัน การแสดงตัวแบบเป็นเทคนิคที่นำมาใช้ในกลุ่มทางด้านรู้คิด-พฤติกรรม โดยเฉพาะอย่างยิ่ง ในกลุ่มการฝึกทักษะ และกลุ่มการฝึกฝนทางการแสดงออกที่เหมาะสม การแสดงตัวแบบ สมาชิกกลุ่มที่สามารถแสดงได้เหมือนกับตัวแบบ ควรได้รับการเสริมแรงจากผู้นำกลุ่มหรือผู้สังเกตการณ์
2. การฝึกซ้อมพฤติกรรม (Behavioral Rehearsal) เป็นเทคนิคการฝึกพฤติกรรมใหม่ในช่วงการรับคำปรึกษากลุ่ม โดยมีเป้าหมายเพื่อที่สมาชิกกลุ่มจะสามารถนำพฤติกรรมไปใช้ในสถานการณ์ใน

ชีวิตประจำวันได้ การฝึกพฤติกรรมใหม่จะต้องอยู่ในบริบทที่ปลอดภัย และมีลักษณะคล้ายคลึงกับความเป็นจริง เพื่อที่สมาชิกกลุ่มจะสามารถนำไปปฏิบัติในชีวิตจริงได้ การฝึกซ้อมพฤติกรรมเป็นเทคนิคที่มีประโยชน์ สำหรับการสอนทักษะทางสังคม ทั้งนี้การให้ข้อมูลย้อนกลับเป็นสิ่งที่มีความสำคัญอย่างยิ่งสำหรับการชักจูงพฤติกรรม เมื่อสมาชิกกลุ่มสามารถฝึกซ้อมพฤติกรรมในกลุ่มได้ เป็นสิ่งสำคัญที่สมาชิกกลุ่มจะต้องนำไปประยุกต์ใช้ ในชีวิตจริงได้ ดังนั้น ผู้นำกลุ่มจำเป็นต้องเตือนให้สมาชิก ทำการบ้านที่ได้รับมอบหมายให้สำเร็จ และทำการตรวจสอบ การทำการบ้านที่สมาชิกได้รับมอบหมายทุกครั้ง ก่อนที่จะดำเนินการให้คำปรึกษาในแต่ละครั้ง

3. การสอน (Coaching) เป็นกระบวนการในการเสนอหลักการสำหรับการปฏิบัติพฤติกรรม ที่พึงปรารถนาอย่างมีประสิทธิภาพ การสอนจะได้ผลดีที่สุดโดยที่ผู้สอนนั่งอยู่ด้านหลังของสมาชิก กลุ่มที่กำลัง ทำการชักจูงอยู่ เมื่อสมาชิกกลุ่มเริ่มติดขัดและไม่รู้ว่าจะทำอย่างไรต่อไป สมาชิกกลุ่มคนอื่นสามารถกระซิบ เพื่อให้คำแนะนำได้ หลังจากการชักจูงด้วยการฝึกฝนสัก 1 หรือ 2 ครั้ง อาจจะลดการฝึกฝนลง โดยที่สมาชิก กลุ่มสามารถแสดงบทบาทสมมติต่อไปได้ และสมาชิกกลุ่มสามารถทำการชักจูงด้วยตนเอง ก่อนที่จะพยายาม ลองแสดงบทบาทใหม่ในชีวิตจริง กระบวนการสอนเป็นหลักการทั่ว ๆ ไป เพื่อให้สมาชิกมีการแสดงพฤติกรรม ที่พึงประสงค์อย่างมีประสิทธิภาพ ผู้นำกลุ่มอาจใช้การสอนเมื่อสมาชิกไม่มั่นใจในการฝึกพฤติกรรม หรือสมาชิก คนอื่นก็สามารถสอนให้คำแนะนำได้

4. การให้ข้อมูลย้อนกลับ (Feedback) เมื่อสมาชิกได้ฝึกปฏิบัติพฤติกรรมใหม่ในกลุ่มแล้ว ผู้นำกลุ่มหรือสมาชิกกลุ่ม จะให้ข้อมูลย้อนกลับ เพื่อจะเป็นประโยชน์ในการเรียนรู้พฤติกรรมใหม่ แนวทางการ ให้ข้อมูลย้อนกลับ มีดังนี้ 1) ก่อนที่สมาชิกกลุ่มจะมีการให้ข้อมูลย้อนกลับ พวกเขาจะต้องถูกฝึกอบรมในกลุ่ม ก่อนว่าจะมีการให้และรับข้อมูลย้อนกลับอย่างไร 2) การให้ข้อมูลย้อนกลับจะให้นับด้านบวกก่อนเพื่อให้สมาชิก ได้รับแรงเสริมทันที 3) ในการวิพากษ์วิจารณ์โดยผู้สังเกตการณ์จะต้องพูดในลักษณะที่ว่า อะไรที่สามารถ ปฏิบัติให้แตกต่างออกไป 4) การให้ข้อมูลย้อนกลับที่เป็นประโยชน์จะต้องเน้นไปที่พฤติกรรมและ 5) ทั้งผู้นำกลุ่ม และสมาชิกกลุ่มสามารถให้ข้อมูลย้อนกลับได้

5. การเสริมแรง (Reinforcement) เป็นหัวใจสำคัญในการให้ความช่วยเหลือของการบำบัด กลุ่มแบบพฤติกรรมนิยม ทั้งผู้นำกลุ่มและสมาชิกกลุ่มจะมีการให้การเสริมแรงซึ่งกันและกัน ผู้นำกลุ่มจะ รายงานถึงผลสำเร็จของสมาชิกมากกว่าที่จะพูดถึงความล้มเหลว ซึ่งจะทำให้กลุ่มมีบรรยากาศทางบวกมากขึ้น การเสริมแรงทางสังคม เป็นวิธีการที่มีพลังที่จะปรับแต่งพฤติกรรมตามที่ต้องการ ดังนั้นในการให้การเสริมแรงตนเอง ผู้นำกลุ่มจะสอนสมาชิกกลุ่มเกี่ยวกับการให้การเสริมแรงกับตนเอง เมื่อตนเองได้มีการพัฒนาขึ้น เพื่อสมาชิก เพิ่มการควบคุมตนเองและสามารถพึ่งพาตนเองได้ในที่สุด

6. การวางโครงสร้างทางความคิดใหม่ (Cognitive Restructuring) เป็นกระบวนการประเมิน และชี้ให้เห็นความคิดของบุคคล การเข้าใจพฤติกรรมด้านลบส่งผลกระทบต่อความคิดและการเรียนรู้ที่แทนที่ ด้วยความคิดที่อยู่ในความเป็นจริงและเหมาะสม ในการวางโครงสร้างทางความคิดใหม่สามารถนำมาประยุกต์ใช้

ในการให้คำปรึกษากลุ่ม ดังนี้ 1) สอนให้สมาชิกกลุ่มได้ฝึกคิดถึงความแตกต่างระหว่างความล้มเหลวของตนเอง และความมีคุณค่าของตนเอง (Self-Defeating and Self-Enhancing) โดยการให้ข้อมูลย้อนกลับและรูปแบบของการวิเคราะห์ความคิด 2) สนับสนุนให้สมาชิกวางแผนในเรื่องที่เกี่ยวกับการมีคุณค่าของตนเอง ส่งเสริมให้เกิดการแก้ไขปัญหาและมีการแสดงพฤติกรรมที่มีประสิทธิภาพ 3) ให้สมาชิกตัดสินใจในเรื่องความคิดที่มีอยู่จริง โดยแทนที่ความคิดทางลบที่ทำให้เกิดความเครียดด้วยการคิดในเรื่องที่ทำให้ตนเองมีคุณค่า และ 4) ให้สมาชิกทดลองปฏิบัติหลาย ๆ ครั้งในกลุ่ม และมีการบ้านให้สมาชิกนำไปทดลองปฏิบัตินอกกลุ่ม และมีการติดตามผลต่อไป

7. การแก้ไขปัญหา (Problem Solving) การบำบัดแบบพฤติกรรมนิยม จะสอนวิธีการให้สมาชิกจัดการกับปัญหาในชีวิตประจำวัน โดยมีเป้าหมายหลัก คือ การกำหนดวิธีการแก้ไขปัญหาที่มีประสิทธิภาพและการฝึกเกี่ยวกับทักษะการคิดและการแสดงพฤติกรรมที่ช่วยให้สมาชิกกลุ่มนำไปประยุกต์ใช้ได้ และยังสามารถเผชิญกับปัญหาที่อาจเกิดขึ้นได้ในอนาคต กระบวนการแก้ปัญหามี 5 ขั้นตอน ดังนี้ 1) กำหนดทิศทางของปัญหา เพราะสมาชิกกลุ่มต้องการที่จะเข้าใจถึงความสำคัญของการระบุปัญหา พวกเขาต้องมีทักษะที่สามารถจัดการกับปัญหาในชีวิตประจำวัน และความสำคัญของการประเมินทางเลือกในการแก้ไขปัญหา 2) การนิยามปัญหาและกำหนดเป้าหมายเฉพาะอย่างเป็นระบบ สมาชิกกลุ่มจะได้รับการช่วยเหลือให้เกิดความเข้าใจว่าสถานการณ์ที่เป็นปัญหามักจะเกิดขึ้นและพวกเขาสามารถเผชิญกับปัญหานั้นได้ 3) สมาชิกจะได้รับการสอนให้ระดมสมองถึงทางเลือกในการแก้ไขปัญหา 4) การตัดสินใจ โดยสมาชิกกลุ่มตรวจสอบ และพร้อมที่จะตัดสินใจเลือกวิธีการที่ดีที่สุด โดยสมาชิกกลุ่มจะตรวจสอบผลลัพธ์ที่มีประสิทธิภาพของการแก้ไขปัญหในแต่ละกิจกรรมและ 5) สมาชิกกลุ่มดำเนินการแก้ไขปัญหาด้วยวิธีการที่เลือกไว้และการประเมินถึงผลกระทบ พวกเขาจะได้รับกำลังใจให้ปฏิบัติตามที่ตัดสินใจเลือก จากนั้นตรวจสอบความถูกต้องของประสิทธิภาพของการปฏิบัติ ซึ่งสมาชิกกลุ่มต้องมีการสังเกตและประเมินผลลัพธ์เมื่อนำไปใช้ในชีวิตประจำวัน

8. ระบบเพื่อนคู่หู (The Buddy System) สมาชิกคนหนึ่งจะเลือกสมาชิกอีกคนหนึ่งเป็นผู้คอยตรวจสอบและฝึกให้ตลอดกระบวนการในการให้คำปรึกษา ด้วยการเฝ้าสังเกตพฤติกรรมซึ่งกันและกันในกลุ่ม และคอยเตือนซึ่งกันและกันในการปฏิบัติตามสิ่งที่สัญญาไว้และปฏิบัติตามสิ่งที่ได้รับมอบหมาย ทั้งนี้ สมาชิกกลุ่มจะคอยให้ความช่วยเหลือเพื่อนคู่หู ทั้งในช่วงของการให้คำปรึกษาและนอกช่วงการให้คำปรึกษาด้วย โดยเพื่อนคู่หูจะได้รับการฝึกการเสริมแรงกับความสำเร็จ รวมทั้งการให้และการรับคำวิพากษ์วิจารณ์ด้วย นอกจากนี้ ในการปฏิบัติการด้านการมอบหมายการบ้าน สมาชิกกลุ่มยังช่วยเหลือซึ่งกันและกันในการคิดภาระงาน และตรวจสอบความสำเร็จ ทั้งนี้ เพื่อให้สมาชิกสามารถเรียนรู้ทักษะการเป็นผู้นำ และระบบเพื่อนคู่หูยังเป็นประโยชน์เมื่อการให้คำปรึกษาสิ้นสุดลงอีกด้วย

9. การทำสัญญาเงื่อนไข (Contingency Contracts) การทำสัญญาเงื่อนไขกับพฤติกรรมที่ได้แสดงออกมา พฤติกรรมที่มีการเปลี่ยนแปลง โดยการให้รางวัลเมื่อทำได้ตามเป้าหมายที่กำหนดไว้ และการทำ

สัญญาเงื่อนไขในการได้รับรางวัล จะมีการกำหนดช่วงเวลาสำหรับพฤติกรรมที่ต้องการเปลี่ยนแปลงให้เป็นผลสำเร็จ การทำสัญญาเงื่อนไขที่มีประสิทธิภาพควรมีลักษณะดังนี้

- 9.1 มีรายละเอียดที่ชัดเจนกับพฤติกรรมที่เฉพาะเจาะจง
- 9.2 กำหนดให้ชัดเจนเกี่ยวกับการเสริมแรงให้ทันที เช่นเดียวกับการให้การเสริมแรงจากกลุ่ม
- 9.3 กำหนดรายละเอียดว่างานที่กำหนดให้จะต้องมีการสังเกต ประเมิน และจดบันทึก

บทที่ 3

การดำเนินการวิจัย

ระยะที่ 1 การพัฒนาโมเดลปัจจัยเชิงสาเหตุของพฤติกรรมการเล่นพนันออนไลน์และพฤติกรรมการใช้สารเสพติดของผู้เรียนในระดับการศึกษาขั้นพื้นฐาน

ประชากรที่ใช้ในการวิจัย

ประชากรที่ใช้ในการวิจัย เป็นผู้เรียนระดับชั้นประถมศึกษา ชั้นมัธยมศึกษาตอนต้น ชั้นมัธยมศึกษาตอนปลาย และอาชีวศึกษาในสถานศึกษาสังกัดกระทรวงศึกษาธิการ รวมจำนวนทั้งสิ้น 2,472,403 คน

กลุ่มตัวอย่างที่ใช้ในการวิจัย

กลุ่มตัวอย่างที่ใช้ในการวิจัย เป็นผู้เรียนระดับชั้นประถมศึกษา ชั้นมัธยมศึกษาตอนต้น ชั้นมัธยมศึกษาตอนปลาย และอาชีวศึกษาในสถานศึกษาสังกัดกระทรวงศึกษาธิการ จำนวน 6,909 คน ได้มาจากการสุ่มตัวอย่างแบบหลายขั้นตอน (Multi-Stage Sampling) มีรายละเอียดดังนี้

ขั้นที่ 1 สุ่มตัวอย่างแบบแบ่งชั้น (Stratified Random Sampling) โดยมีภูมิภาคเป็นชั้น (Strata) และมีจังหวัดเป็นหน่วยการสุ่ม (Sampling Unit) ได้ภูมิภาคละ 2 จังหวัด รวมทั้งสิ้น 12 จังหวัด ประกอบด้วย 1) ภาคเหนือ มีจำนวน 2 จังหวัด ได้แก่ เชียงใหม่ และเชียงราย 2) ภาคตะวันออกเฉียงเหนือ มีจำนวน 2 จังหวัด ได้แก่ ขอนแก่น และอุบลราชธานี 3) ภาคกลาง มีจำนวน 2 จังหวัด ได้แก่ ปทุมธานี และลพบุรี 4) ภาคตะวันออก มีจำนวน 2 จังหวัด ได้แก่ ชลบุรี และจันทบุรี 5) ภาคตะวันตก มีจำนวน 2 จังหวัด ได้แก่ ราชบุรี และประจวบคีรีขันธ์ และ 6) ภาคใต้ มีจำนวน 2 จังหวัด ได้แก่ นครศรีธรรมราช และสงขลา

ขั้นที่ 2 สุ่มแบบแบ่งกลุ่ม (Cluster Random Sampling) โดยการสุ่มสถานศึกษาในแต่ละจังหวัดตามสัดส่วนของจำนวนสถานศึกษาในแต่ละระดับชั้น ทำให้ได้สถานศึกษาระดับประถมศึกษา จำนวน 24 แห่ง ระดับมัธยมศึกษา 48 แห่ง ระดับอาชีวศึกษา 24 แห่ง รวมเป็นสถานศึกษาทั้งสิ้น 96 แห่ง ดังตาราง 3-1

ตาราง 3-1 จำนวนสถานศึกษาตัวอย่าง

ภาค	จังหวัด	ประเภท	ประถมศึกษา	มัธยมศึกษา	อาชีวศึกษา	รวม	
เหนือ	เชียงใหม่	รัฐบาล	1	2	1	4	
		เอกชน	1	2	1	4	
	เชียงราย	รัฐบาล	1	2	1	4	
		เอกชน	1	2	1	4	
กลาง	ปทุมธานี	รัฐบาล	1	2	1	4	
		เอกชน	1	2	1	4	
	ลพบุรี	รัฐบาล	1	2	1	4	
		เอกชน	1	2	1	4	
	ขอนแก่น	รัฐบาล	1	2	1	4	
		เอกชน	1	2	1	4	
	อุบลราชธานี	รัฐบาล	1	2	1	4	
		เอกชน	1	2	1	4	
	ตะวันออก	ชลบุรี	รัฐบาล	1	2	1	4
			เอกชน	1	2	1	4
		จันทบุรี	รัฐบาล	1	2	1	4
			เอกชน	1	2	1	4
ตะวันตก	ราชบุรี	รัฐบาล	1	2	1	4	
		เอกชน	1	2	1	4	
	ประจวบคีรีขันธ์	รัฐบาล	1	2	1	4	
		เอกชน	1	2	1	4	
ใต้	นครศรีธรรมราช	รัฐบาล	1	2	1	4	
		เอกชน	1	2	1	4	
	สงขลา	รัฐบาล	1	2	1	4	
		เอกชน	1	2	1	4	

ขั้นที่ 3 สุ่มผู้เรียนในแต่ละสถานศึกษาโดยการสุ่มอย่างง่าย (Simple Random Sampling) จำแนกตามภูมิภาค รวมเป็นผู้เรียนในแต่ละระดับจำนวนทั้งสิ้น 6,909 คน ดังตาราง 3-2

ตาราง 3-2 จำนวนกลุ่มตัวอย่าง

ระดับ	จำนวนกลุ่มตัวอย่าง
ประถมศึกษาปีที่ 6	350
มัธยมศึกษาปีที่ 3	1,172
มัธยมศึกษาปีที่ 6	1,339
อาชีวศึกษา	4,048
รวม	6,909

เครื่องมือที่ใช้ในการวิจัย

เครื่องมือที่ใช้ในการวิจัย ประกอบด้วย แบบสอบถามลักษณะสถานการณ์ แบบสอบถามจิตลักษณะเดิมของบุคคล แบบสอบถามจิตลักษณะตามสถานการณ์ และแบบสอบถามพฤติกรรมการเล่นพนันออนไลน์ และแบบสอบถามพฤติกรรมการใช้สารเสพติด มีลักษณะมาตราส่วนประมาณค่า (Rating Scale) มีจำนวน 4 ระดับ ประกอบด้วย จริงที่สุด จริง ไม่จริง และไม่จริงเลย ส่วนแบบสอบถามพฤติกรรมการใช้สารเสพติด มีลักษณะมาตราส่วนประมาณค่า (Rating Scale) มีจำนวน 4 ระดับ ประกอบด้วย 1-2 ครั้ง เดือนละครั้ง สัปดาห์ละครั้ง และทุกวันหรือเกือบทุกวัน

การสร้างเครื่องมือที่ใช้ในการวิจัย

1. ผู้วิจัยทำการศึกษาเอกสารและงานวิจัยที่เกี่ยวข้องเพื่อเป็นแนวทางในการสร้างแบบสอบถามลักษณะสถานการณ์ แบบสอบถามจิตลักษณะเดิมของบุคคล แบบสอบถามจิตลักษณะตามสถานการณ์ แบบสอบถามพฤติกรรมการเล่นพนันออนไลน์ และแบบสอบถามพฤติกรรมการใช้สารเสพติด
2. ผู้วิจัยทำการสร้างแบบสอบถามลักษณะสถานการณ์ แบบสอบถามจิตลักษณะเดิมของบุคคล แบบวัดจิตลักษณะตามสถานการณ์ และแบบสอบถามพฤติกรรมการเล่นพนันออนไลน์ ในส่วนของแบบสอบถามพฤติกรรมการใช้สารเสพติด ผู้วิจัยใช้แบบคัดกรองประสบการณ์ในการใช้ยาสูบ สุรา และสารเสพติดอื่น (Alcohol, Smoking, and Substance Involvement Screening Test: ASSIST) ของ สาวิตรี อัจฉรงค์กรชัย และคณะ (2557)
3. ส่งแบบสอบถามลักษณะสถานการณ์ แบบสอบถามจิตลักษณะเดิมของบุคคล แบบวัดจิตลักษณะตามสถานการณ์ แบบสอบถามพฤติกรรมการเล่นพนันออนไลน์ ไปให้ผู้เชี่ยวชาญทางจิตวิทยา จำนวน 3 คน เพื่อพิจารณาความสอดคล้องของประเด็นข้อคำถาม/เนื้อหาตามนิยามศัพท์เฉพาะ ได้ค่าดัชนีความสอดคล้องระหว่าง 0.67-1.00 แล้วผู้วิจัยนำข้อคำถามของแบบสอบถามมาปรับปรุงแก้ไขให้เหมาะสมมากขึ้น

4. ผู้วิจัยนำแบบสอบถามลักษณะสถานการณ์ แบบสอบถามจิตลักษณะเดิมของบุคคล แบบวัดจิตลักษณะตามสถานการณ์ และแบบสอบถามพฤติกรรมการเล่นพนันออนไลน์ ไปทดลองใช้กับผู้เรียนที่มีลักษณะใกล้เคียงกับกลุ่มตัวอย่าง จำนวน 100 คน แล้วนำแบบสอบถามมาทำการหาค่าอำนาจจำแนกรายข้อโดยใช้การหาค่าความสัมพันธ์ระหว่างคะแนนรายข้อกับคะแนนรวม (Item - Total Correlation) โดยคัดเลือกข้อคำถามที่มีค่าอำนาจจำแนกตั้งแต่ 0.20 ขึ้นไป และวิเคราะห์ค่าความเชื่อมั่นของแบบสอบถาม ซึ่งหาได้จากค่าสัมประสิทธิ์ของแอลฟาของครอนบาค (Coefficient Cronbach's Alpha) ดังตาราง 3-3

ตาราง 3-3 ค่าอำนาจจำแนกและค่าความเชื่อมั่นของแบบสอบถาม (n=100)

แบบสอบถาม	จำนวนข้อ	ค่าอำนาจจำแนก	ค่าความเชื่อมั่น
แบบสอบถามลักษณะสถานการณ์	24	0.49-0.86	0.84
แบบสอบถามจิตลักษณะเดิมของบุคคล	10	0.29-0.74	0.78
แบบสอบถามจิตลักษณะตามสถานการณ์	19	0.28-0.77	0.82
แบบสอบถามพฤติกรรมการเล่นการพนันออนไลน์	10	0.72-0.92	0.97

ตาราง 3-4 ตัวอย่างแบบสอบถามลักษณะสถานการณ์

ข้อความ	จริงที่สุด	จริง	ไม่จริง	ไม่จริงเลย
ปทัสถานจากกลุ่มเพื่อนสนิท				
00. เพื่อนในกลุ่มชอบพูดถึงผลประโยชน์จากการเล่นพนันออนไลน์ (+)				
การรับรู้ความคาดหวังจากเพื่อน				
00. เพื่อนในกลุ่มเชื่อใจข้าพเจ้า เวลามีปัญหาหรือความลับอะไร ข้าพเจ้าจะรักษาความลับของเพื่อนเป็นอย่างดี (+)				
การเข้าถึงแหล่งพนันและสารเสพติด				
00. ฉันรู้ช่องทางการเล่นพนันออนไลน์ (+)				

ตาราง 3-5 ตัวอย่างแบบสอบถามจิตลักษณะเดิมของบุคคล

ข้อความ	จริงที่สุด	จริง	ไม่จริง	ไม่จริงเลย
การเห็นคุณค่าในตนเอง				
00. ข้าพเจ้ายอมรับข้อผิดพลาดของตนเองและนำมาปรับปรุงแก้ไข (+)				
00. ข้าพเจ้ารู้สึกว่าเป็นส่วนเกินของสังคม (-)				
ความสามารถคิดบริหารจัดการตน				
00. ข้าพเจ้าปฏิเสธเมื่อเพื่อนชวนลองดื่มเครื่องดื่มแอลกอฮอล์สูตรใหม่ (+)				
00. ข้าพเจ้ารู้สึกหงุดหงิด หากต้องเปลี่ยนไปทำกิจกรรมอย่างอื่นที่ไม่ได้กำหนดไว้ (-)				

ตาราง 3-6 ตัวอย่างแบบสอบถามจิตลักษณะตามสถานการณ์

ข้อความ	จริงที่สุด	จริง	ไม่จริง	ไม่จริงเลย
เจตคติต่อการพนันออนไลน์และการใช้สารเสพติด				
00. การเล่นพนันออนไลน์เป็นกิจกรรมที่สนุกสนาน (+)				
00. ข้าพเจ้าหลีกเลี่ยงการใช้สารเสพติดทุกประเภท (-)				
การรับรู้โทษและผลกระทบของการพนันออนไลน์และการใช้สารเสพติด				
00. ผลของการใช้สารเสพติดเป็นสาเหตุหนึ่งของการเกิดการทะเลาะวิวาท (+)				
00. การเล่นพนันออนไลน์เป็นสิ่งที่ไม่มีผิดกฎหมาย (-)				

ตาราง 3-7 ตัวอย่างแบบสอบถามพฤติกรรมการเล่นการพนันออนไลน์

ข้อความ	จริงที่สุด	จริง	ไม่จริง	ไม่จริงเลย
00. ข้าพเจ้าอดนอนเพื่อที่จะได้มีเวลาเล่นพนันออนไลน์มากขึ้น (+)				
00. ข้าพเจ้ารู้สึกกระวนกระวายเมื่อไม่ได้เล่นพนันออนไลน์ (+)				

ตาราง 3-8 เกณฑ์การให้คะแนนแบบสอบถามลักษณะสถานการณ์ แบบสอบถามจิตลักษณะเดิมของบุคคล แบบสอบถามจิตลักษณะตามสถานการณ์ และแบบสอบถามพฤติกรรมการเล่นการพนันออนไลน์

ระดับความถี่	คะแนนในข้อความเชิงบวก	คะแนนในข้อความเชิงลบ
จริงที่สุด	4	1
จริง	3	2
ไม่จริง	2	3
ไม่จริงเลย	1	4

ตาราง 3-9 เกณฑ์การแปลความหมายของแบบสอบถามลักษณะสถานการณ์ แบบสอบถามจิตลักษณะเดิมของบุคคล แบบสอบถามจิตลักษณะตามสถานการณ์ และแบบสอบถามพฤติกรรมการเล่นการพนันออนไลน์

ระดับค่าเฉลี่ย	การแปลความหมาย
3.28 - 4.00	มีลักษณะสถานการณ์ จิตลักษณะเดิมของบุคคล จิตลักษณะตามสถานการณ์ และพฤติกรรมการเล่นพนันออนไลน์อยู่ในระดับมากที่สุด
2.52 - 3.27	มีลักษณะสถานการณ์ จิตลักษณะเดิมของบุคคล จิตลักษณะตามสถานการณ์ และพฤติกรรมการเล่นพนันออนไลน์อยู่ในระดับมาก
1.76 - 2.51	มีลักษณะสถานการณ์ จิตลักษณะเดิมของบุคคล จิตลักษณะตามสถานการณ์ และพฤติกรรมการเล่นพนันออนไลน์อยู่ในระดับน้อย
1.00 - 1.75	มีลักษณะสถานการณ์ จิตลักษณะเดิมของบุคคล จิตลักษณะตามสถานการณ์ และพฤติกรรมการเล่นพนันออนไลน์อยู่ในระดับน้อยที่สุด

ตาราง 3-10 ตัวอย่างแบบสอบถามพฤติกรรมการใช้สารเสพติด

เป็นแบบสอบถามเกี่ยวกับการใช้สารเสพติดที่ปรับมาจาก แบบคัดกรองประสบการณ์ในการใช้ยาสูบ สุรา และสารเสพติดอื่น (Alcohol, Smoking, and Substance Involvement Screening Test :ASSIST) ของ สาวิตรี อึ้งนางค์กรชัย และคณะ (2557) โดยมีตัวอย่างข้อคำถาม ดังนี้

ประเภทของสารเสพติด	การลองใช้		ในรอบ 3 เดือนที่ผ่านมา คุณใช้สารเสพติดบ่อยเพียงไร			
	ไม่เคย	เคย	1-2 ครั้ง	เดือน ละครั้ง	สัปดาห์ ละครั้ง	ทุกวันหรือ เกือบทุกวัน
1. ผลิตภัณฑ์ยาสูบ (บุหรี่ ยาเส้นแบบเคี้ยว ซิการ์ ฯลฯ)						
2. เครื่องดื่มแอลกอฮอล์ (เบียร์ ไวน์ เหล้า)						

ตาราง 3-11 เกณฑ์การให้คะแนนแบบสอบถามพฤติกรรมการใช้สารเสพติด

ระดับความถี่	คะแนนในข้อความเชิงบวก
ทุกวันหรือเกือบทุกวัน	4
สัปดาห์ละครั้ง	3
เดือนละครั้ง	2
1-2 ครั้ง	1

ตาราง 3-12 เกณฑ์การแปลความหมายของแบบสอบถามพฤติกรรมการใช้สารเสพติด

ระดับค่าเฉลี่ย	การแปลความหมาย
3.28 - 4.00	มีพฤติกรรมการใช้สารเสพติดอยู่ในระดับมากที่สุด
2.52 - 3.27	มีพฤติกรรมการใช้สารเสพติดอยู่ในระดับมาก
1.76 - 2.51	มีพฤติกรรมการใช้สารเสพติดอยู่ในระดับน้อย
1.00 - 1.75	มีพฤติกรรมการใช้สารเสพติดอยู่ในระดับน้อยที่สุด

การเก็บรวบรวมข้อมูล

1. ผู้วิจัยทำหนังสือขอความร่วมมือเพื่อการวิจัย ไปยังผู้อำนวยการโรงเรียน เพื่อขอความร่วมมือในการทดลองใช้แบบสอบถามกับผู้เรียนที่มีคุณลักษณะใกล้เคียงกับกลุ่มตัวอย่าง จำนวน 100 คน เพื่อทำการปรับปรุงและพัฒนาข้อคำถามในแบบสอบถามให้มีความสมบูรณ์มากขึ้น
2. ผู้วิจัยทำหนังสือขอความร่วมมือเพื่อการวิจัย ไปยังผู้อำนวยการโรงเรียนกลุ่มตัวอย่าง เพื่อขอความร่วมมือในการเก็บรวบรวมข้อมูลแบบสอบถามกับผู้เรียนในสถานศึกษาภาคกลางที่เป็นกลุ่มตัวอย่าง
3. ผู้วิจัยนำแบบสอบถามไปเก็บข้อมูลจริงกับกลุ่มตัวอย่าง ตามวันและเวลาที่ได้นัดหมายไว้
4. ผู้วิจัยทำการตรวจสอบความสมบูรณ์ของแบบสอบถามทุกชุด และได้แบบสอบถามจำนวนทั้งหมด 6,909 ชุด
5. ผู้วิจัยนำแบบสอบถามลักษณะสถานการณ์ แบบสอบถามจิตลักษณะเดิมของบุคคล แบบวัดจิตลักษณะตามสถานการณ์ แบบสอบถามพฤติกรรมการเล่นพินออนไลน์ และแบบสอบถามพฤติกรรมการใช้สารเสพติดมาลงรหัสและทำการวิเคราะห์ข้อมูลทางสถิติต่อไป

สถิติที่ใช้ในการวิเคราะห์ข้อมูล

1. สถิติพื้นฐาน ได้แก่ ค่าความถี่ (Frequency) ค่าร้อยละ (Percentage) ค่าเฉลี่ย (Mean) ส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน (Standard Deviation) ค่าสัมประสิทธิ์การแปรผัน (Coefficient of Variation) ค่าความเบ้ (Skewness) และค่าความโด่ง (Kurtosis)
2. สถิติที่ใช้ในการตรวจสอบคุณภาพของเครื่องมือ ได้แก่
 - 2.1 การหาความเที่ยงตรงเชิงเนื้อหา โดยใช้สูตรวัดดัชนีความสอดคล้อง (Index of Item-Objective Congruence: IOC)
 - 2.2 การหาค่าอำนาจจำแนกรายข้อของแบบสอบถาม โดยการหาค่าความสัมพันธ์ระหว่างคะแนนรายข้อกับภาพรวม (Item-Total Correlation) ซึ่งหาได้จากสูตรสัมประสิทธิ์สหสัมพันธ์ของเพียร์สัน (Pearson Product-Moment Coefficient Correlation)
 - 2.3 การหาค่าความเชื่อมั่นของแบบสอบถาม หาได้จากสูตรสัมประสิทธิ์ของแอลฟาของครอนบาค (Coefficient Cronbach 's Alpha)
 - 2.4 การวิเคราะห์ความเชื่อมั่นของโครงสร้างของตัวแปรแฝงและตัวแปรสังเกตได้ ด้วยการวิเคราะห์องค์ประกอบเชิงยืนยัน (Confirmatory Factor Analysis) โดยมีการประมาณค่าพารามิเตอร์ โดยใช้วิธีการประมาณค่าความเป็นไปได้สูงสุด (Maximum Likelihood: ML) ซึ่งพิจารณาจากค่าไคสแควร์ (χ^2) ค่าดัชนีวัดระดับความกลมกลืน (Goodness of Fit Index) ค่าดัชนีวัดระดับความกลมกลืนที่ปรับแก้แล้ว (Adjusted Goodness of Fit Index) ค่าดัชนีวัดระดับความสอดคล้องเปรียบเทียบ (Comparative Fit Index) ค่าดัชนีรากของค่าเฉลี่ยกำลังสองของความคลาดเคลื่อนโดยประมาณ (Root Mean Square Error of

Approximation) และค่าดัชนีรากมาตรฐานของค่าเฉลี่ยกำลังสองของส่วนที่เหลือ (Standard Root Mean Square Residual)

3. สถิติที่ใช้ในการวิเคราะห์ข้อมูล เป็นการวิเคราะห์โมเดลสมการโครงสร้างเชิงเส้น (Structural Equation Modeling) ซึ่งมีการประมาณค่าพารามิเตอร์โดยใช้วิธีการประมาณค่าความเป็นไปได้สูงสุด (Maximum Likelihood: ML) ซึ่งพิจารณาจากค่าไค-สแควร์ (χ^2) ค่าดัชนีวัดระดับความกลมกลืน (Goodness of Fit Index) ค่าดัชนีวัดระดับความกลมกลืนที่ปรับแก้แล้ว (Adjusted Goodness of Fit Index) ค่าดัชนีรากของค่าเฉลี่ยกำลังสองของความคลาดเคลื่อนโดยประมาณ (Root Mean Square Error of Approximation) และค่าดัชนีรากมาตรฐานของค่าเฉลี่ยกำลังสองของส่วนที่เหลือ (Standard Root Mean Square Residual)

ระยะที่ 2 การค้นหาคำอธิบายเชิงลึกเกี่ยวกับสาเหตุของพฤติกรรมการเล่นพนันออนไลน์ของผู้เรียนในระดับการศึกษาขั้นพื้นฐาน ทั้งในมิติภูมิหลัง สาเหตุ กระบวนการ และผลกระทบของการติดพนันออนไลน์และระยะที่ 3 การค้นหาแนวทางการช่วยเหลือกลุ่มผู้เรียนที่ติดพนันออนไลน์จากมุมมองของผู้มีส่วนเกี่ยวข้อง

กลุ่มเป้าหมายที่ใช้ในการวิจัย

กลุ่มเป้าหมายที่ใช้ในการวิจัย แบ่งออกเป็น 2 กลุ่ม ดังนี้

1. กลุ่มแรกเป็นกลุ่มเป้าหมายเพื่อตอบจุดประสงค์การวิจัยข้อที่ 2 คือผู้เรียนในระดับการศึกษาขั้นพื้นฐานที่คัดเลือกจากกลุ่มตัวอย่างในระยะที่ 1 จำนวนประมาณ 10 คน ซึ่งผู้วิจัยเลือกแบบเจาะจงตามเกณฑ์การคัดเลือกดังนี้

1) มีพฤติกรรมติดพนันออนไลน์ โดยใช้แบบคัดกรองการติดการพนันของกรมสุขภาพจิต ซึ่งปรับมาจาก The Problem Gambling Severity Index (PGSI)

2) เป็นนักเรียนที่กำลังศึกษาในระดับชั้นมัธยมศึกษาตอนต้นและมัธยมศึกษาตอนปลายในเขตกรุงเทพมหานคร

3) ได้รับการยินยอมจากผู้ปกครองในการให้สัมภาษณ์

2. กลุ่มที่สองเป็นกลุ่มเป้าหมายเพื่อตอบจุดประสงค์การวิจัยข้อที่ 3 คือ ครูแนะแนวประจำโรงเรียน และผู้ทรงคุณวุฒิด้านจิตวิทยาการให้คำปรึกษาที่เชี่ยวชาญเรื่องการให้ความช่วยเหลือในโรงเรียน จำนวนประมาณ 10 คน

เครื่องมือที่ใช้ในการวิจัย

เครื่องมือที่ใช้ในการวิจัย เป็นการแบบสัมภาษณ์แบบกึ่งโครงสร้าง (Semi-Structured Interview) เพื่อค้นหาคำอธิบายเชิงลึกของสาเหตุ กระบวนการ และผลกระทบของการติดพนันออนไลน์ของผู้เรียนที่ติดพนันออนไลน์ และแบบสัมภาษณ์แบบกึ่งโครงสร้าง (Semi-Structured Interview) เพื่อค้นหาแนวทางการช่วยเหลือกลุ่มผู้เรียนที่ติดพนันออนไลน์จากมุมมองของผู้มีส่วนเกี่ยวข้อง มีรายละเอียด ดังนี้

1. แบบสัมภาษณ์แบบกึ่งโครงสร้างเพื่อค้นหาคำอธิบายเชิงลึกของสาเหตุ กระบวนการ และผลกระทบของการติดพนันออนไลน์ของผู้เรียนที่ติดพนันออนไลน์ มีลักษณะเป็นแนวคำถามแบบกึ่งมีโครงสร้าง ซึ่งมีประเด็นคำถามกว้าง ๆ เช่น

ประเด็นคำถามเพื่อทำความรู้จักผู้ให้ข้อมูล

- ให้นักเรียนแนะนำข้อมูลส่วนตัว เช่น ชื่อเล่น อายุ กำลังศึกษาระดับชั้น

ผลการเรียน

- ปัจจุบันนักเรียนอาศัยอยู่กับใคร
- นักเรียนสนิทกับใครที่สุด เพราะอะไร
- ผู้ปกครองของนักเรียนทำอาชีพอะไร
- นักเรียนพักอาศัยอยู่ที่ไหน ห่างจากโรงเรียนเพียงใด
- ลักษณะที่อยู่อาศัยของนักเรียนเป็นอย่างไร

ประเด็นคำถามเพื่อตอบจุดประสงค์การวิจัย

ก. สาเหตุของการติดพนันออนไลน์

- การเล่นพนันออนไลน์มีความสำคัญอย่างไรกับนักเรียน
- ถ้านักเรียนไม่ได้เล่นพนันออนไลน์ จะเป็นอย่างไร
- เพราะอะไรหรือมีเหตุการณ์อะไรที่ทำให้นักเรียนเล่นพนันออนไลน์

ข. กระบวนการติดพนันออนไลน์

- นักเรียนเล่นพนันออนไลน์อะไรบ้าง
- นักเรียนเล่นพนันออนไลน์ครั้งแรกเมื่อไหร่ ที่ไหน
- ครั้งแรกที่เล่นและทุก ๆ ครั้ง que เล่นพนันออนไลน์ เกิดขึ้นได้อย่างไร ใครเกี่ยวข้องบ้าง
- ครั้งแรกที่เล่นและทุก ๆ ครั้ง que เล่นพนันออนไลน์ นักเรียนคิดอะไร รู้สึกอย่างไร

ค. ผลกระทบของการติดพนันออนไลน์

- การเล่นพนันออนไลน์ส่งผลอะไรกับนักเรียนบ้าง
- เมื่อเล่นพนันออนไลน์ในแต่ละครั้ง นักเรียนคิดว่าเกิดการเปลี่ยนแปลง

อะไรบ้างทั้งที่เกี่ยวกับตนเอง และคนรอบข้าง

2. แบบสัมภาษณ์แบบกึ่งโครงสร้างเพื่อค้นหาแนวทางการช่วยเหลือกลุ่มผู้เรียนที่ติดพันออนไลน์จากมุมมองของผู้มีส่วนเกี่ยวข้อง ลักษณะเป็นแนวคำถามแบบกึ่งมีโครงสร้าง ซึ่งนำข้อค้นพบจากจุดประสงค์ข้อ 2 มาเป็นแนวทางในการสร้างแนวคำถาม ทั้งนี้ก่อนการสัมภาษณ์ผู้วิจัยจะสรุปข้อค้นพบในเรื่องสาเหตุ กระบวนการ และผลกระทบให้ผู้ทรงคุณวุฒิทราบเพื่อนำเข้าสู่คำถามเกริ่นนำต่อไป

- การติดพันออนไลน์ที่มาจากสาเหตุภายในตัวบุคคล และภายนอกตัวบุคคล ท่านคิดว่าจะมีแนวทางการช่วยเหลือผู้เรียนที่ติดพันออนไลน์อย่างไร (ด้านกิจกรรม ด้านวิธีการ และด้านผู้เกี่ยวข้อง)

- ท่านคิดว่าการช่วยเหลือผู้เรียนที่ติดพันออนไลน์ในแต่ละระยะควรเป็นอย่างไร เพื่อให้สอดคล้องกับกระบวนการการติดพันออนไลน์ของนักเรียน

- ท่านคิดว่าจะมีแนวทางการช่วยเหลือผู้เรียนที่ติดพันออนไลน์เพื่อลดผลกระทบในด้านต่าง ๆ ของนักเรียนอย่างไร (ด้านกิจกรรม ด้านวิธีการ และด้านผู้เกี่ยวข้อง)

การเก็บรวบรวมข้อมูล

1. ผู้วิจัยทำการติดต่อกับกลุ่มผู้ให้ข้อมูลหลักและผู้ให้ข้อมูลที่เกี่ยวข้อง
2. ผู้วิจัยลงพื้นที่เก็บรวบรวมงานวิจัยโดยการสัมภาษณ์กับกลุ่มผู้ให้ข้อมูลในจังหวัดกรุงเทพมหานคร
3. ผู้วิจัยทำการสนทนากลุ่มกับผู้ทรงคุณวุฒิเพื่อประเมินแนวทางการช่วยเหลือกลุ่มผู้เรียนที่ติดพันออนไลน์ต่อไป

การวิเคราะห์ข้อมูล

1. การวิเคราะห์ข้อมูลที่ได้จากการศึกษาเอกสารและสัมภาษณ์ด้วยการวิเคราะห์เนื้อหา (Content Analysis) และการวิเคราะห์แบบอุปนัย (Analytic Induction)
2. การนำเสนอข้อมูล ใช้การสร้างภาพรวมจากเหตุการณ์ย่อย ๆ ที่เกิดจากเหตุการณ์ที่พบในลักษณะการพรรณนาวิเคราะห์ (Analytical Description)

บทที่ 4

ผลการวิเคราะห์ข้อมูล

สัญลักษณ์ในการวิเคราะห์ข้อมูล

ผลการวิเคราะห์ข้อมูลและแปลความหมายของผลการวิเคราะห์ข้อมูล ผู้วิจัยกำหนดสัญลักษณ์ที่ใช้ในการนำเสนอผลการวิเคราะห์ข้อมูล ดังนี้

n	แทน	จำนวนคนในกลุ่มตัวอย่าง
k	แทน	จำนวนข้อ
\bar{X}	แทน	ค่าเฉลี่ย (Mean)
S.D.	แทน	ส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน (Standard Deviation)
SK	แทน	ค่าความเบ้ (Skewness)
KU	แทน	ค่าความโด่ง (Kurtosis)
p	แทน	ระดับนัยสำคัญทางสถิติ (p-value)
χ^2	แทน	ค่าสถิติไค-สแควร์ (Chi-Square)
CFI	แทน	ดัชนีวัดระดับความสอดคล้องเปรียบเทียบ (Comparative Fit Index)
GFI	แทน	ค่าดัชนีวัดระดับความกลมกลืน (Goodness of Fit Index)
AGFI	แทน	ค่าดัชนีวัดระดับความกลมกลืนที่ปรับแก้แล้ว (Adjusted Goodness of Fit Index)
RMSEA	แทน	ค่าดัชนีรากของค่าเฉลี่ยกำลังสองของความคลาดเคลื่อนโดยประมาณ (Root Mean Square Error of Approximation)
SRMR	แทน	ค่าดัชนีรากมาตรฐานของค่าเฉลี่ยกำลังสองของส่วนที่เหลือ (Standard Root Mean Square Residual)
SC	แทน	ค่าน้ำหนักองค์ประกอบมาตรฐาน (Completely Standardize Solution)
SE	แทน	ค่าความคลาดเคลื่อนมาตรฐาน (Standard Error)
t	แทน	ค่าสถิติที (t-test)
CR	แทน	ค่าความเชื่อมั่นเชิงโครงสร้าง (Construct Reliability)
DE	แทน	อิทธิพลทางตรง (Direct Effect)
IE	แทน	อิทธิพลทางอ้อม (Indirect Effect)
TE	แทน	อิทธิพลรวม (Total Effect)
R^2	แทน	ค่าสัมประสิทธิ์พหุคูณยกกำลังสอง (Squared Multiple Correlation)

ตัวอักษรย่อที่ใช้ในการวิเคราะห์ข้อมูล

การนำเสนอข้อมูลเพื่อให้เกิดความเข้าใจตรงกัน ผู้วิจัยได้กำหนดตัวอักษรย่อที่ใช้แทนตัวแปรสังเกตได้ ดังนี้

NORF	แทน	ปัทสถานจากกลุ่มเพื่อนสนิท
EXFR	แทน	การรับรู้ความคาดหวังจากเพื่อน
LOGD	แทน	การเข้าถึงแหล่งพินันและสารเสพติด
SEES	แทน	การเห็นคุณค่าในตนเอง
EXEC	แทน	ความสามารถบริหารจัดการตน
ATGD	แทน	เจตคติต่อการพินันออนไลน์และพฤติกรรมการใช้สารเสพติด
EFGB	แทน	การรับรู้โทษและผลกระทบของพินันออนไลน์และสารเสพติด

การนำเสนอผลการวิเคราะห์ข้อมูล

การศึกษาวิจัยครั้งนี้ ผู้วิจัยได้นำเสนอผลการวิเคราะห์ข้อมูล เป็น 3 ตอน ดังนี้

ตอนที่ 1 ผลการวิเคราะห์ข้อมูลพื้นฐานและผลการวิเคราะห์โมเดลปัจจัยเชิงสาเหตุของพฤติกรรมการเล่นพินันออนไลน์และพฤติกรรมการใช้สารเสพติดของผู้เรียนในระดับการศึกษาขั้นพื้นฐาน

ตอนที่ 2 ผลการศึกษาคำอธิบายเชิงลึกเกี่ยวกับสาเหตุของพฤติกรรมการเล่นพินันออนไลน์ของผู้เรียนในระดับการศึกษาขั้นพื้นฐาน ทั้งในมิติภูมิหลัง สาเหตุ กระบวนการ และผลกระทบของการติดพินันออนไลน์

ตอนที่ 3 ผลการศึกษาแนวทางการช่วยเหลือกลุ่มผู้เรียนที่ติดพินันออนไลน์สำหรับครูแนะแนวในสถานศึกษา

ตอนที่ 1 ผลการวิเคราะห์ข้อมูลพื้นฐานและผลการวิเคราะห์โมเดลปัจจัยเชิงสาเหตุของพฤติกรรมการเล่นพินันออนไลน์และพฤติกรรมการใช้สารเสพติดของผู้เรียนในระดับการศึกษาขั้นพื้นฐาน

ส่วนที่ 1 ข้อมูลทั่วไปของผู้เรียนระดับการศึกษาขั้นพื้นฐานระดับการศึกษาขั้นพื้นฐาน

ส่วนที่ 2 ข้อมูลทั่วไปของประเภทการเล่นพินันออนไลน์ของผู้เรียนระดับการศึกษาขั้นพื้นฐาน

ส่วนที่ 3 ข้อมูลทั่วไปของประเภทของพฤติกรรมการใช้สารเสพติดของผู้เรียนระดับการศึกษาขั้นพื้นฐานระดับการศึกษาขั้นพื้นฐาน

ส่วนที่ 4 ค่าสถิติพื้นฐานของปัจจัยเชิงสาเหตุที่ส่งผลต่อการเล่นพินันออนไลน์และพฤติกรรมการใช้สารเสพติดของผู้เรียนระดับการศึกษาขั้นพื้นฐาน

ส่วนที่ 5 การวิเคราะห์องค์ประกอบเชิงยืนยันของปัจจัยเชิงสาเหตุที่ส่งผลต่อการเล่นพินันออนไลน์และพฤติกรรมการใช้สารเสพติดของผู้เรียนระดับการศึกษาขั้นพื้นฐาน

ส่วนที่ 6 การศึกษาอิทธิพลของปัจจัยเชิงสาเหตุที่ส่งผลต่อการเล่นพนันออนไลน์และพฤติกรรมการใช้สารเสพติดของผู้เรียนระดับการศึกษาขั้นพื้นฐาน

ส่วนที่ 1 ข้อมูลทั่วไปของผู้เรียนระดับการศึกษาขั้นพื้นฐาน

ผู้วิจัยนำเสนอข้อมูลจำนวนและร้อยละของข้อมูลทั่วไปของผู้เรียนระดับการศึกษาขั้นพื้นฐาน ดังตาราง 4-1

ตาราง 4-1 จำนวนและร้อยละของข้อมูลทั่วไปของผู้เรียนระดับการศึกษาขั้นพื้นฐาน (n=6,909)

ข้อมูลทั่วไปของผู้เรียนระดับการศึกษาขั้นพื้นฐาน	จำนวน (คน)	ร้อยละ
1. เพศ		
ชาย	2,668	38.60
หญิง	4,241	61.40
รวม	6,909	100.00
2. อายุ		
9-12 ปี	383	5.54
13-16 ปี	2,732	39.54
17-20 ปี	3,662	53.00
21-24 ปี	132	1.92
รวม	6,909	100.00
3. ระดับการศึกษา		
ชั้นประถมศึกษาตอนปลาย	350	5.07
ชั้นมัธยมศึกษาตอนต้น	1,172	16.96
ชั้นมัธยมศึกษาตอนปลาย	1,339	19.38
ชั้นอาชีวศึกษา	4,048	58.59
รวม	6,909	100.00
4. โรงเรียน		
รัฐบาล	5,249	75.97
เอกชน	1,660	24.03
รวม	6,909	100.00

ตาราง 4-1 (ต่อ)

ข้อมูลทั่วไปของผู้เรียนระดับการศึกษาขั้นพื้นฐาน	จำนวน (คน)	ร้อยละ
5. ภูมิภาค		
ภาคเหนือ	420	6.08
ภาคตะวันออกเฉียงเหนือ	968	14.01
ภาคกลาง	1,429	20.68
ภาคตะวันออก	1,252	18.12
ภาคตะวันตก	1,095	15.85
ภาคใต้	1,745	25.26
รวม	6,909	100.00
6. สถานภาพทางครอบครัว		
บิดามารดาอยู่ด้วยกัน	4,392	63.57
บิดามารดาแยกทางกัน	1,954	28.28
บิดาเสียชีวิต	342	4.95
มารดาเสียชีวิต	107	1.55
บิดาและมารดาเสียชีวิต	29	0.42
ไม่ระบุ	85	1.23
รวม	6,909	100.00

จากตาราง 4-1 พบว่า ผู้เรียนระดับการศึกษาขั้นพื้นฐานส่วนใหญ่เป็นเพศหญิง คิดเป็นร้อยละ 61.40 โดยส่วนใหญ่อายุ 17-20 ปี คิดเป็นร้อยละ 53.00 ซึ่งเป็นกลุ่มตัวอย่างจากภาคใต้ คิดเป็นร้อยละ 25.26 รองลงมาคือ ภาคกลาง คิดเป็นร้อยละ 20.68 และภาคตะวันออก คิดเป็นร้อยละ 18.12 มีสถานภาพครอบครัวบิดามารดาอยู่ด้วยกัน คิดเป็นร้อยละ 63.57 รองลงมาคือ บิดามารดาแยกทางกัน คิดเป็นร้อยละ 28.27

ส่วนที่ 2 ข้อมูลทั่วไปของประเภทการเล่นพินออนไลน์ของผู้เรียนระดับการศึกษาขั้นพื้นฐาน

ผู้วิจัยนำเสนอข้อมูลจำนวนและร้อยละของการเล่นพินออนไลน์ของผู้เรียนระดับการศึกษาขั้นพื้นฐาน

ดังตาราง 4-2

ตาราง 4-2 จำนวนและร้อยละของพฤติกรรมการเล่นพินออนไลน์ของผู้เรียนระดับการศึกษาขั้นพื้นฐาน (6,909)

ประเภทของการพินออนไลน์	การลองเล่น		รอบสามเดือนที่ผ่านมา ผู้เรียนระดับการศึกษาขั้นพื้นฐาน เล่นการพินบ่อยเพียงใด			
	ไม่เคย	เคย	1-2 ครั้ง	เดือน ละครั้ง	สัปดาห์ ละครั้ง	ทุกวันหรือ เกือบทุกวัน
บาคาร่า	5,931 (85.80)	978 (14.20)	826 (12.00)	73 (1.10)	63 (0.90)	16 (0.20)
รูเล็ต	6,658 (96.40)	251 (3.60)	209 (3.00)	20 (0.30)	13 (0.20)	9 (0.10)
เสือมังกร	6,549 (94.80)	360 (5.20)	303 (4.40)	18 (0.30)	29 (0.40)	10 (0.10)
โป๊กเกอร์/แบล็คแจ๊ค	6,108 (88.40)	801 (11.60)	671 (9.70)	45 (0.70)	37 (0.50)	48 (0.70)
พินฟุตบอล	6,666 (96.50)	243 (3.50)	173 (2.50)	35 (0.50)	19 (0.30)	16 (0.20)
พินมวย	6,849 (99.10)	60 (0.90)	49 (0.70)	6 (0.10)	3 (0.00)	2 (0.00)
พินแข่งม้า/วัว/ไก่ชน	6,800 (98.40)	109 (1.60)	83 (1.20)	13 (0.20)	7 (0.10)	6 (0.10)
หวยรัฐบาล	5,839 (84.50)	1,070 (15.50)	1,029 (14.90)	10 (0.10)	13 (0.20)	18 (0.30)
หวยหุ้นไทย/ต่างประเทศ	6,773 (98.00)	136 (2.00)	107 (1.50)	15 (0.20)	13 (0.20)	1 (0.00)
หวยต่างประเทศ (หวยลาว/หวย ฮานอย)	6,693 (69.90)	216 (3.10)	177 (2.60)	22 (0.30)	14 (0.20)	3 (0.00)

จากตาราง 4-2 พบว่า ผู้เรียนระดับการศึกษาขั้นพื้นฐานส่วนใหญ่ไม่มีการเล่นการพนันออนไลน์ทุกประเภท ส่วนผู้เรียนระดับการศึกษาขั้นพื้นฐานที่มีการเล่นการพนันออนไลน์ บาคาร่า รูเล็ต พนันฟุตบอล พนันมวย พนันแข่งม้า/วัว/ไก่ชน หวยหุ้นไทย/ต่างประเทศ หวยต่างประเทศ (หวยลาว/หวยฮานอย) ส่วนใหญ่มีการเล่น 1-2 ครั้ง เดือนละครั้ง สัปดาห์ละครั้ง ทุกวันหรือเกือบทุกวัน ส่วนเสียม้งกรส่วนใหญ่มีการเล่น 1-2 ครั้ง สัปดาห์ละครั้ง เดือนละครั้ง ทุกวันหรือเกือบทุกวัน ส่วนหวยรัฐบาลส่วนใหญ่มีการเล่น 1-2 ครั้ง ทุกวันหรือเกือบทุกวัน สัปดาห์ละครั้ง และเดือนละครั้ง และป็อกเต็ง/แบล็คแจ๊ค ส่วนใหญ่มีการเล่น 1-2 ครั้ง ทุกวันหรือเกือบทุกวัน เดือนละครั้ง และสัปดาห์ละครั้ง

ส่วนที่ 3 ข้อมูลทั่วไปของประเภทการใช้ของสารเสพติดของผู้เรียนระดับการศึกษาขั้นพื้นฐาน

ผู้วิจัยนำเสนอข้อมูลจำนวนและร้อยละของประเภทการใช้ของสารเสพติดของผู้เรียนระดับการศึกษาขั้นพื้นฐาน ดังตาราง 4-3

ตาราง 4-3 จำนวนและร้อยละของประเภทการใช้ของสารเสพติดของผู้เรียนระดับการศึกษาขั้นพื้นฐาน (n=6,909)

ประเภทของสารเสพติด	การลองใช้		รอบสามเดือนที่ผ่านมา ผู้เรียนระดับการศึกษาขั้นพื้นฐาน ใช้สารเสพติดบ่อยเพียงใด			
	ไม่เคย	เคย	1-2 ครั้ง	เดือน ละครั้ง	สัปดาห์ ละครั้ง	ทุกวันหรือ เกือบทุกวัน
ผลิตภัณฑ์ยาสูบ (บุหรี่ยาเส้นแบบ เคี้ยว ชิการ์ ฯลฯ)	5,904 (83.70)	1,005 (16.30)	485 (7.90)	41 (0.70)	137 (2.20)	342 (5.50)
เครื่องดื่มแอลกอฮอล์ (เบียร์ ไวน์ เหล้า)	3,329 (41.90)	3,580 (58.10)	2,693 (43.70)	234 (3.80)	106 (1.70)	547 (8.90)
กัญชา (กัญชาแห้ง ยางกัญชา น้ำกัญชา)	6,344 (90.80)	565 (9.20)	217 (3.50)	21 (0.30)	18 (0.50)	309 (5.00)
ยากระตุ้นประสาทกลุ่มแอมเฟตามีน (ยาบ้า ยาไอซ์ สปีด ยาลด ความอ้วน)	6,476 (93.00)	433 (7.00)	100 (1.60)	15 (0.20)	13 (0.20)	305 (4.90)
สารระเหย (กาว ทินเนอร์ เบนซิน ไนตรัส)	6,534 (93.90)	375 (6.10)	39 (0.60)	12 (0.20)	4 (0.10)	320 (5.20)

ตาราง 4-3 (ต่อ)

ประเภทของสารเสพติด	การลองใช้		รอบสามเดือนที่ผ่านมา ผู้เรียนระดับการศึกษาขั้นพื้นฐาน ใช้สารเสพติดบ่อยเพียงใด			
	ไม่เคย	เคย	1-2 ครั้ง	เดือน ละครั้ง	สัปดาห์ ละครั้ง	ทุกวันหรือ เกือบทุกวัน
ใบกระท่อม	6,307 (90.20)	602 (9.80)	216 (3.50)	37 (0.60)	28 (0.50)	321 (5.20)
สารผสมน้ำกระท่อม (สี่คูณร้อย แปดคูณร้อย วันทูลอล)	6,485 (93.10)	424 (6.90)	102 (1.70)	24 (0.40)	21 (0.30)	277 (4.50)
สารกลุ่มฝิ่น (ฝิ่น เฮโรอีน มอร์ฟิน เมทาโดน บูพริโนฟิน โคเดอีน)	6,593 (94.90)	316 (5.10)	23 (0.40)	13 (0.20)	3 (0.00)	277 (4.50)
ยากล่อมประสาท (แอลเอสดีแอซิด เห็ดเมา พิซีพี ยาเค)	6,567 (94.50)	342 (5.50)	38 (0.60)	19 (0.30)	6 (0.10)	279 (4.50)
โคเคน (โค้ก แคร็ก)	6,484 (93.10)	425 (6.90)	104 (1.70)	29 (0.50)	35 (0.60)	257 (4.20)

จากตาราง 4-3 พบว่า ผู้เรียนระดับการศึกษาขั้นพื้นฐานส่วนใหญ่ไม่มีพฤติกรรมการใช้สารเสพติดทุกประเภท ส่วนผู้เรียนระดับการศึกษาขั้นพื้นฐานที่มีพฤติกรรมการใช้สารเสพติด ประกอบด้วย กัญชา (กัญชาแห้ง ยางกัญชา น้ำกัญชา) ยากระตุ้นประสาทกลุ่มแอมเฟตามีน (ยาบ้า ยาอี ยาไอซ์ สปีด ยาลดความอ้วน) สารระเหย (กาว ทินเนอร์ เบนซิน ไนตรัส) ใบกระท่อม สารผสมน้ำกระท่อม (สี่คูณร้อย แปดคูณร้อย วันทูลอล) สารกลุ่มฝิ่น (ฝิ่น เฮโรอีน มอร์ฟิน เมทาโดน บูพริโนฟิน โคเดอีน) ยากล่อมประสาท (แอลเอสดีแอซิด เห็ดเมา พิซีพี ยาเค) โคเคน (โค้ก แคร็ก) ทุกวันหรือเกือบทุกวันสูงสุด รองลงมาคือ 1-2 ครั้ง เดือนละครั้ง และสัปดาห์ละครั้ง ตามลำดับ ส่วนมีพฤติกรรมการใช้สารเสพติดผลิตภัณฑ์ยาสูบ (บุหรี่ยาเส้นแบบเคี้ยว ชิการ์ ฯลฯ) เครื่องดื่มแอลกอฮอล์ (เบียร์ ไวน์ เหล้า) 1-2 ครั้ง และทุกวันและเกือบทุกวัน ส่วนพฤติกรรมการใช้สารเสพติดประเภทผลิตภัณฑ์ยาสูบ (บุหรี่ยาเส้นแบบเคี้ยว ชิการ์ ฯลฯ) มีสัปดาห์ละครั้งและเดือนละครั้ง ส่วนพฤติกรรมประเภทพฤติกรรมการใช้สารเสพติดเครื่องดื่มแอลกอฮอล์ (เบียร์ ไวน์ เหล้า) มีการใช้เดือนละครั้งและสัปดาห์ละครั้ง ตามลำดับ

ส่วนที่ 4 ค่าสถิติพื้นฐานของปัจจัยเชิงสาเหตุที่ส่งผลต่อการเล่นพนันออนไลน์และพฤติกรรม การใช้สารเสพติดของผู้เรียนระดับการศึกษาขั้นพื้นฐาน

ผู้วิจัยได้นำปัจจัยเชิงสาเหตุที่ส่งผลต่อการเล่นพนันออนไลน์และพฤติกรรมการใช้สารเสพติดของผู้เรียนระดับการศึกษาขั้นพื้นฐานมาทำการวิเคราะห์หาค่าเฉลี่ย ส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน ค่าความเบ้ และค่าความโด่ง ดังตาราง 4-4

ตาราง 4-4 ค่าเฉลี่ย ส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน ค่าความเบ้ และค่าความโด่งของปัจจัยเชิงสาเหตุที่ส่งผลต่อการ
เล่นพนันออนไลน์และพฤติกรรมการใช้สารเสพติดของผู้เรียนระดับการศึกษาขั้นพื้นฐาน (n=6,909)

ปัจจัยเชิงสาเหตุที่ส่งผลต่อการเล่นพนันออนไลน์ และพฤติกรรมการใช้สารเสพติด	k	\bar{X}	S.D.	SK	KU	ระดับ
ลักษณะสถานการณ์	24	2.81	0.46	-0.30	0.17	มาก
ปทัสถานจากกลุ่มเพื่อนสนิท	10	3.10	0.77	-0.55	-0.32	มาก
การรับรู้ความคาดหวังจากเพื่อน	4	2.19	0.54	0.71	1.70	น้อย
การเข้าถึงแหล่งพนันและสารเสพติด	10	3.15	0.71	-0.71	0.17	มาก
จิตลักษณะเดิมของบุคคล	18	2.03	0.45	0.95	1.86	น้อย
การเห็นคุณค่าในตนเอง	10	1.92	0.53	1.13	1.85	น้อย
ความสามารถบริหารจัดการตน	8	2.14	0.44	0.46	1.23	น้อย
จิตลักษณะตามสถานการณ์	14	2.57	0.40	1.21	3.10	มาก
เจตคติต่อการพนันออนไลน์และพฤติกรรมการใช้สารเสพติด	8	3.25	0.64	-1.34	1.91	มาก
การรับรู้โทษและผลกระทบของพนันออนไลน์และสารเสพติด	6	1.88	0.82	1.21	0.82	น้อย
พฤติกรรมการเล่นพนันออนไลน์	10	3.62	0.69	-2.23	4.71	มากที่สุด
พฤติกรรมการใช้สารเสพติด	11	0.92	1.11	1.61	2.12	น้อยที่สุด

จากตาราง 4-4 พบว่า ลักษณะสถานการณ์ มีค่าเฉลี่ยเท่ากับ 2.81 มีส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐานเท่ากับ 0.46 อยู่ในระดับมาก และเมื่อพิจารณาเป็นรายองค์ประกอบ พบว่า การเข้าถึงแหล่งพนันและสารเสพติด มีค่าเฉลี่ยสูงสุด ($\bar{X}=3.15$ S.D.=0.71) รองลงมาคือ ปทัสถานจากกลุ่มเพื่อนสนิท ($\bar{X}=3.10$ S.D.=0.77) ส่วนการรับรู้ความคาดหวังจากเพื่อน มีค่าเฉลี่ยต่ำสุด ($\bar{X}=2.19$ S.D.=0.54) ตามลำดับ

จิตลักษณะเดิมของบุคคล มีค่าเฉลี่ยเท่ากับ 2.03 มีส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐานเท่ากับ 0.45 อยู่ในระดับน้อย และเมื่อพิจารณาเป็นรายองค์ประกอบ พบว่า ความสามารถบริหารจัดการตน มีค่าเฉลี่ยสูงสุด ($\bar{X}=2.14$ S.D.=0.44) ส่วนการเห็นคุณค่าในตนเอง มีค่าเฉลี่ยต่ำสุด ($\bar{X}=1.92$ S.D.=0.53)

จิตลักษณะตามสถานการณ์ มีค่าเฉลี่ยเท่ากับ 2.57 มีส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐานเท่ากับ 0.40 อยู่ในระดับมาก และเมื่อพิจารณาเป็นรายองค์ประกอบ พบว่า เจตคติต่อการพนันออนไลน์และพฤติกรรมการใช้สารเสพติด มีค่าเฉลี่ยสูงสุด (\bar{X} =3.25 S.D.=0.64) ส่วนการรับรู้โทษและผลกระทบของพนันออนไลน์และสารเสพติด มีค่าเฉลี่ยต่ำสุด (\bar{X} =1.88 S.D.=0.82)

พฤติกรรมการเล่นพนันออนไลน์มีค่าเฉลี่ยเท่ากับ 3.62 มีส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐานเท่ากับ 0.69 อยู่ในระดับมากที่สุด

พฤติกรรมการใช้สารเสพติดมีค่าเฉลี่ยเท่ากับ 0.92 มีส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐานเท่ากับ 1.11 อยู่ในระดับน้อยที่สุด

ส่วนที่ 5 การวิเคราะห์องค์ประกอบเชิงยืนยันของโมเดลการวัดปัจจัยเชิงสาเหตุที่ส่งผลต่อการเล่นพนันออนไลน์และพฤติกรรมการใช้สารเสพติดของผู้เรียนระดับการศึกษาขั้นพื้นฐาน

ผู้วิจัยทำการวิเคราะห์องค์ประกอบเชิงยืนยันของโมเดลการวัดปัจจัยเชิงสาเหตุที่ส่งผลต่อการเล่นพนันออนไลน์และพฤติกรรมการใช้สารเสพติดของผู้เรียนระดับการศึกษาขั้นพื้นฐาน มีดังต่อไปนี้

5.1 ค่าสัมประสิทธิ์สหสัมพันธ์และการตรวจสอบข้อตกลงเบื้องต้นของลักษณะสถานการณ์ของผู้เรียนระดับการศึกษาขั้นพื้นฐาน

ผู้วิจัยนำลักษณะสถานการณ์ของผู้เรียนระดับการศึกษาขั้นพื้นฐานมาทำการหาค่าสัมประสิทธิ์สหสัมพันธ์ของเพียร์สัน และทำการตรวจสอบเมทริกซ์เอกลักษณะ โดยใช้สถิติทดสอบของบาร์ทเลท (Bartlett's Test) และหาค่าความเพียงพอของกลุ่มการเลือกกลุ่มตัวอย่างโดยรวม (Measure of Sampling Adequacy: MSA) เพื่อตรวจสอบความสัมพันธ์กันระหว่างองค์ประกอบมีมากเพียงพอที่จะนำมาใช้ในการวิเคราะห์องค์ประกอบต่อไป ดังตาราง 4-5

ตาราง 4-5 ค่าสัมประสิทธิ์สหสัมพันธ์และการตรวจสอบข้อตกลงเบื้องต้นของลักษณะสถานการณ์ของผู้เรียนระดับการศึกษาขั้นพื้นฐาน (n=6,909)

ลักษณะสถานการณ์	ปทัสถาน จากกลุ่มเพื่อนสนิท	การรับรู้ ความคาดหวังจากเพื่อน	การเข้าถึงแหล่งพินัน และสารเสพติด
ปทัสถาน จากกลุ่มเพื่อนสนิท	0.51		
การรับรู้ ความคาดหวังจากเพื่อน	-0.13*	0.84	
การเข้าถึงแหล่งพินัน และสารเสพติด	0.69*	-0.12*	0.51

Bartlett's Test: $\chi^2=4110.95$ df=3 p=.00 KMO=0.51
Measure of Sampling Adequacy (MSA) มีค่าอยู่ระหว่าง 0.51

แนวทแยงเป็นค่าพิสัยความพอเพียงของการเลือกกลุ่มตัวอย่างโดยภาพรวม (MSA)

*p<.05

จากตาราง 4-5 พบว่า ลักษณะสถานการณ์ของผู้เรียนระดับการศึกษาขั้นพื้นฐาน มีค่าสัมประสิทธิ์สหสัมพันธ์อยู่ระหว่าง -0.12-0.69 โดยทุกองค์ประกอบมีความสัมพันธ์กันอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05 ซึ่งปทัสถานจากกลุ่มเพื่อนสนิทกับการเข้าถึงแหล่งพินันและสารเสพติด มีค่าสัมประสิทธิ์สหสัมพันธ์เป็นบวกสูงสุดเท่ากับ 0.69 รองลงมาคือ การรับรู้ความคาดหวังจากกับกับปทัสถานจากกลุ่มเพื่อนสนิท มีค่าสัมประสิทธิ์สหสัมพันธ์เป็นลบสูงสุดเท่ากับ 0.13 และการรับรู้ความคาดหวังจากเพื่อนกับการเข้าถึงแหล่งสารเสพติด มีค่าสัมประสิทธิ์เป็นลบต่ำสุดเท่ากับ -0.12

ส่วนการตรวจสอบข้อตกลงเบื้องต้นของลักษณะสถานการณ์ของผู้เรียนระดับการศึกษาขั้นพื้นฐาน พบว่า ลักษณะสถานการณ์ของผู้เรียนระดับการศึกษาขั้นพื้นฐาน ไม่เป็นเมทริกซ์เอกลักษณะ แสดงว่า ลักษณะสถานการณ์ของผู้เรียนระดับการศึกษาขั้นพื้นฐานมีความสัมพันธ์กันเพียงพอที่จะสามารถนำมาวิเคราะห์องค์ประกอบต่อไปได้ (Bartlett's Test: $\chi^2=4110.95$ df=3 p=.00) เมื่อพิจารณารายชื่อมีค่าไคเซอร์-ไมเยอร์-โอลคิน (Kaiser-Meyer-Olkin Measure of Sampling Adequacy: KMO) เท่ากับ 0.51 และความเพียงพอของกลุ่มการเลือกกลุ่มตัวอย่างโดยรวม (Measure of Sampling Adequacy: MSA) มีค่าอยู่ระหว่าง 0.51-0.81 แสดงให้เห็นว่าลักษณะสถานการณ์ของผู้เรียนระดับการศึกษาขั้นพื้นฐานมีความสัมพันธ์กันเพียงพอที่จะนำมาใช้ในการวิเคราะห์องค์ประกอบเชิงยืนยันต่อไปได้

5.2 การวิเคราะห์หองค์ประกอบเชิงยืนยันของลักษณะสถานการณ์ของผู้เรียนระดับการศึกษาขั้นพื้นฐาน

ผู้วิจัยทำการวิเคราะห์หองค์ประกอบเชิงยืนยันของลักษณะสถานการณ์ของผู้เรียนระดับการศึกษาขั้นพื้นฐาน ดังตาราง 4-6

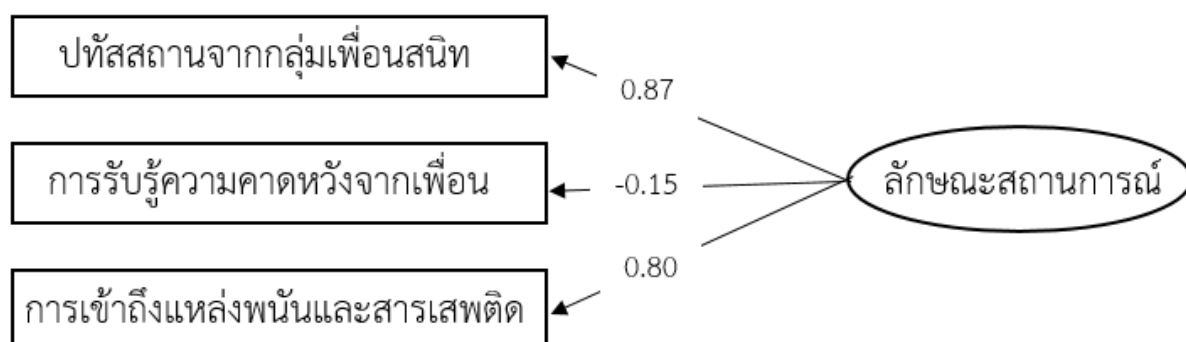
ตาราง 4-6 การวิเคราะห์หองค์ประกอบเชิงยืนยันของโมเดลการวัดลักษณะสถานการณ์ของผู้เรียนระดับการศึกษาขั้นพื้นฐาน (n=6,909)

ลักษณะสถานการณ์	SC	SE	t	CR
ปทัสถานจากกลุ่มเพื่อนสนิท	0.87	0.04	23.81*	0.75
การรับรู้ความคาดหวังจากเพื่อน	-0.15	0.01	-10.65*	0.02
การเข้าถึงแหล่งพินันและสารเสพติด	0.80	0.03	23.55*	0.64

$$\chi^2=0.50 \text{ df}=1 \text{ p}=.47 \text{ GFI}=0.9 \text{ AGFI}=0.9 \text{ CFI}=1.00 \text{ RMSEA}=0.00 \text{ SRMR}=0.00$$

*p<.05

จากตาราง 4-6 พบว่า โมเดลการวัดลักษณะสถานการณ์ของผู้เรียนระดับการศึกษาขั้นพื้นฐานมีความสอดคล้องกลมกลืนกับข้อมูลเชิงประจักษ์ ($\chi^2=0.50 \text{ df}=1 \text{ p}=.47 \text{ GFI}=0.9 \text{ AGFI}=0.9 \text{ CFI}=0.9 \text{ RMSEA}=0.00 \text{ SRMR}=0.00$) โดยลักษณะสถานการณ์ของผู้เรียนระดับการศึกษาขั้นพื้นฐาน มีค่าน้ำหนักองค์ประกอบมาตรฐานอยู่ระหว่าง -0.15-0.87 โดยปทัสถานจากกลุ่มเพื่อนสนิท มีค่าน้ำหนักองค์ประกอบมาตรฐานสูงสุดเท่ากับ 0.87 มีความแปรผันร่วมกับลักษณะสถานการณ์อยู่ในระดับสูง (ร้อยละ 75) รองลงมาคือ การเข้าถึงแหล่งพินันและสารเสพติด มีค่าน้ำหนักมาตรฐานเท่ากับ 0.80 มีความแปรผันร่วมกับลักษณะสถานการณ์อยู่ในระดับสูง (ร้อยละ 64) ส่วนการรับรู้ความคาดหวังจากเพื่อน มีค่าน้ำหนักองค์ประกอบมาตรฐานต่ำสุดเท่ากับ -0.15 มีความแปรผันร่วมกับลักษณะสถานการณ์อยู่ในระดับต่ำ (ร้อยละ 2)



$$\chi^2=0.50 \text{ df}=1 \text{ p}=.47 \text{ GFI}=0.9 \text{ AGFI}=0.9 \text{ CFI}=1.00 \text{ RMSEA}=0.00 \text{ SRMR}=0.00$$

ภาพประกอบ 4-1 โมเดลการวัดลักษณะสถานการณ์ของผู้เรียนระดับการศึกษาขั้นพื้นฐาน

5.3 ค่าสัมประสิทธิ์สหสัมพันธ์และการตรวจสอบข้อตกลงเบื้องต้นของจิตลักษณะเดิมของบุคคลของผู้เรียนระดับการศึกษาขั้นพื้นฐาน

ผู้วิจัยนำจิตลักษณะเดิมของบุคคลของผู้เรียนระดับการศึกษาขั้นพื้นฐานมาทำการหาค่าสัมประสิทธิ์สหสัมพันธ์ของเพียร์สัน และทำการตรวจสอบเมทริกซ์เอกลักษณ์ โดยใช้สถิติทดสอบของบาร์ทเลท (Bartlett's Test) และหาค่าความเพียงพอของกลุ่มการเลือกกลุ่มตัวอย่างโดยรวม (Measure of Sampling Adequacy: MSA) เพื่อตรวจสอบความสัมพันธ์กันระหว่างองค์ประกอบมีมากเพียงพอที่จะนำมาใช้ในการวิเคราะห์องค์ประกอบต่อไป ดังตาราง 4-7

ตาราง 4-7 ค่าสัมประสิทธิ์สหสัมพันธ์ของจิตลักษณะเดิมของบุคคลของผู้เรียนระดับการศึกษาขั้นพื้นฐาน (n=6,909)

จิตลักษณะเดิมของผู้เรียนระดับการศึกษาขั้นพื้นฐาน	การเห็นคุณค่าในตนเอง	ความสามารถบริหารจัดการตน
การเห็นคุณค่าในตนเอง	0.50	
ความสามารถบริหารจัดการตน	0.72*	0.50
Bartlett's Test χ^2 : =4560.67 df=1 p=.00 KMO=0.50		
Measure of Sampling Adequacy (MSA) มีค่าเท่ากับ 0.50		

แนวทแยงเป็นค่าพิสัยความพอเพียงของการเลือกกลุ่มตัวอย่างโดยภาพรวม (MSA)

*p<.05

จากตาราง 4-7 พบว่า จิตลักษณะเดิมของบุคคลของผู้เรียนระดับการศึกษาขั้นพื้นฐาน คือ การเห็นคุณค่าในตนเองและความสามารถบริหารจัดการตน มีค่าสัมประสิทธิ์สหสัมพันธ์เป็นบวกเท่ากับ 0.72 โดยมีความสัมพันธ์กันอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05

ส่วนการตรวจสอบข้อตกลงเบื้องต้นของจิตลักษณะเดิมของบุคคลของผู้เรียนระดับการศึกษาขั้นพื้นฐาน พบว่า จิตลักษณะเดิมของผู้เรียนระดับการศึกษาขั้นพื้นฐาน ไม่เป็นเมทริกซ์เอกลักษณ์ แสดงว่า จิตลักษณะเดิมของบุคคลของผู้เรียนระดับการศึกษาขั้นพื้นฐานมีความสัมพันธ์กันเพียงพอที่จะสามารถนำมาวิเคราะห์องค์ประกอบต่อไปได้ (Bartlett's Test: χ^2 =4560.67 df=1 p=.00) เมื่อพิจารณารายข้อมีค่าไคเซอร์-ไมเยอร์-โอลคิน (Kaiser-Meyer-Olkin Measure of Sampling Adequacy: KMO) เท่ากับ 0.50 และความเพียงพอของกลุ่มการเลือกกลุ่มตัวอย่างโดยรวม (Measure of Sampling Adequacy: MSA) มีค่าเท่ากับ 0.50 แสดงให้เห็นว่า จิตลักษณะเดิมของบุคคลของผู้เรียนระดับการศึกษาขั้นพื้นฐาน มีความสัมพันธ์กันเพียงพอที่จะนำมาใช้ในการวิเคราะห์องค์ประกอบเชิงยืนยันต่อไปได้

5.4 การวิเคราะห์องค์ประกอบเชิงยืนยันของจิตลักษณะเดิมของบุคคลของผู้เรียนระดับการศึกษาขั้นพื้นฐาน

ผู้วิจัยทำการวิเคราะห์องค์ประกอบเชิงยืนยันของจิตลักษณะตามเดิมของบุคคลของผู้เรียนระดับการศึกษาขั้นพื้นฐาน ดังตาราง 4-8

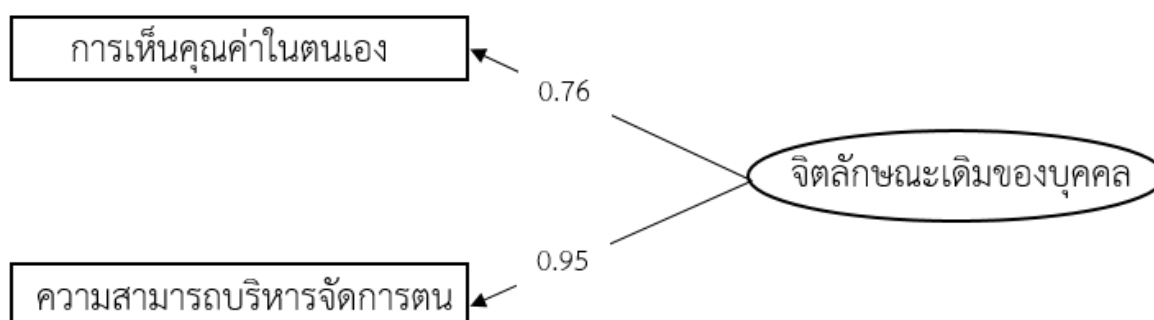
ตาราง 4-8 การวิเคราะห์องค์ประกอบเชิงยืนยันของจิตลักษณะเดิมของบุคคลของผู้เรียนระดับการศึกษาขั้นพื้นฐาน (n=6,909)

จิตลักษณะเดิม	SC	SE	t	CR
การเห็นคุณค่าในตนเอง	0.76	0.01	69.04*	0.58
ความสามารถบริหารจัดการตน	0.95	0.01	99.94*	0.90

$$\chi^2=0.21 \text{ df}=1 \text{ p}=.64 \text{ GFI}=1.00 \text{ AGFI}=1.00 \text{ CFI}=0. \text{ RMSEA}=0.00 \text{ SRMR}=0.00$$

$$*p<.05$$

จากตาราง 4-8 พบว่า โมเดลการวัดจิตลักษณะเดิมของบุคคลของผู้เรียนระดับการศึกษาขั้นพื้นฐานมีความสอดคล้องกลมกลืนกับข้อมูลเชิงประจักษ์ ($\chi^2=0.21$ $df=1$ $p=.64$ $GFI=1.00$ $AGFI=1.00$ $CFI=0.$ $RMSEA=0.00$ $SRMR=0.00$) โดยความสามารถบริหารจัดการตน มีค่าน้ำหนักองค์ประกอบมาตรฐานสูงสุดเท่ากับ 0.95 มีความแปรผันร่วมกับจิตลักษณะเดิมอยู่ในระดับสูง (ร้อยละ 90) ส่วนการเห็นคุณค่าในตนเอง มีค่าน้ำหนักองค์ประกอบมาตรฐานต่ำสุดเท่ากับ 0.76 มีความแปรผันร่วมกับจิตลักษณะเดิมอยู่ในระดับปานกลาง (ร้อยละ 58)



$$\chi^2=0.21 \text{ df}=1 \text{ p}=.64 \text{ GFI}=1.00 \text{ AGFI}=1.00 \text{ CFI}=0. \text{ RMSEA}=0.00 \text{ SRMR}=0.00$$

ภาพประกอบ 4-2 โมเดลการวัดจิตลักษณะเดิมของบุคคลของผู้เรียนระดับการศึกษาขั้นพื้นฐาน

5.5 ค่าสัมประสิทธิ์สหสัมพันธ์และการตรวจสอบข้อตกลงเบื้องต้นของจิตลักษณะตามสถานการณ์ของผู้เรียนระดับการศึกษาขั้นพื้นฐาน

ผู้วิจัยนำจิตลักษณะตามสถานการณ์ของผู้เรียนระดับการศึกษาขั้นพื้นฐานมาทำการหาค่าสัมประสิทธิ์สหสัมพันธ์ของเพียร์สัน และทำการตรวจสอบเมทริกซ์เอกลักษณ์ โดยใช้สถิติทดสอบของบาร์ทเลท (Bartlett's Test) และหาค่าความเพียงพอของกลุ่มการเลือกกลุ่มตัวอย่างโดยรวม (Measure of Sampling Adequacy: MSA) เพื่อตรวจสอบความสัมพันธ์กันระหว่างตัวบ่งชี้ที่มีมากเพียงพอที่จะนำมาใช้ในการวิเคราะห์องค์ประกอบต่อไป ดังตาราง 4-9

ตาราง 4-9 ค่าสัมประสิทธิ์สหสัมพันธ์ของจิตลักษณะตามสถานการณ์ของผู้เรียนระดับการศึกษาขั้นพื้นฐาน (n=6,909)

จิตลักษณะตามสถานการณ์ของผู้เรียนระดับการศึกษาขั้นพื้นฐาน	เจตคติต่อการพนันออนไลน์และพฤติกรรมการใช้สารเสพติด	การรับรู้โทษและผลกระทบของพนันออนไลน์และสารเสพติด
เจตคติต่อการพนันออนไลน์และพฤติกรรมการใช้สารเสพติด	0.50	
การรับรู้โทษและผลกระทบของพนันออนไลน์และสารเสพติด	-0.43*	0.50
Bartlett's Test: $\chi^2=1259.38$ df=1 p=.00 KMO=0.50 Measure of Sampling Adequacy (MSA) มีค่าเท่ากับ 0.50		

แนวทแยงเป็นค่าพิสัยความพอเพียงของการเลือกกลุ่มตัวอย่างโดยภาพรวม (MSA)

*p<.05

จากตาราง 4-9 พบว่า จิตลักษณะตามสถานการณ์ของผู้เรียนระดับการศึกษาขั้นพื้นฐาน คือ เจตคติต่อการพนันออนไลน์และพฤติกรรมการใช้สารเสพติดกับการรับรู้โทษและผลกระทบของพนันออนไลน์และสารเสพติด มีค่าสัมประสิทธิ์สหสัมพันธ์เท่ากับ -0.43 มีความสัมพันธ์กันอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05

ส่วนการตรวจสอบข้อตกลงเบื้องต้นของจิตลักษณะตามสถานการณ์ของผู้เรียนระดับการศึกษาขั้นพื้นฐาน พบว่า จิตลักษณะตามสถานการณ์ของผู้เรียนระดับการศึกษาขั้นพื้นฐาน ไม่เป็นเมทริกซ์เอกลักษณ์ แสดงว่า จิตลักษณะตามสถานการณ์ของผู้เรียนระดับการศึกษาขั้นพื้นฐานมีความสัมพันธ์กันเพียงพอที่จะสามารถนำมาวิเคราะห์องค์ประกอบต่อไปได้ (Bartlett's Test: $\chi^2=1259.38$ df=1 p=.00) เมื่อพิจารณารายข้อ มีค่าไคเซอร์-ไมเยอร์-โอลคิน (Kaiser-Meyer-Olkin Measure of Sampling Adequacy: KMO) เท่ากับ 0.50 และความเพียงพอของกลุ่มการเลือกกลุ่มตัวอย่างโดยรวม (Measure of Sampling Adequacy: MSA) มีค่าเท่ากับ 0.50 แสดงให้เห็นว่า จิตลักษณะตามสถานการณ์ของผู้เรียนระดับการศึกษาขั้นพื้นฐาน มีความสัมพันธ์กันเพียงพอที่จะนำมาใช้ในการวิเคราะห์องค์ประกอบเชิงยืนยันต่อไปได้

5.6 การวิเคราะห์องค์ประกอบเชิงยืนยันของจิตลักษณะตามสถานการณ์ของผู้เรียนระดับการศึกษาขั้นพื้นฐาน

ผู้วิจัยทำการวิเคราะห์องค์ประกอบเชิงยืนยันของจิตลักษณะตามสถานการณ์ของผู้เรียนระดับการศึกษาขั้นพื้นฐาน ดังตาราง 4-10

ตาราง 4-10 การวิเคราะห์องค์ประกอบเชิงยืนยันของลักษณะสถานการณ์ของผู้เรียนระดับการศึกษาขั้นพื้นฐาน (n=6,909)

จิตลักษณะตามสถานการณ์	SC	SE	t	CR
เจตคติต่อการพนันออนไลน์และพฤติกรรมการใช้สารเสพติด	0.52	0.01	38.73*	0.27
การรับรู้โทษและผลกระทบของพนันออนไลน์และสารเสพติด	-0.84	0.01	-77.77*	0.70

$\chi^2=1.10$ $df=1$ $p=.29$ $GFI=1.00$ $AGFI=1.00$ $CFI=1.00$ $RMSEA=0.00$ $SRMR=0.00$

* $p<.05$

จากตาราง 4-10 พบว่า โมเดลการวัดจิตลักษณะตามสถานการณ์ของผู้เรียนระดับการศึกษาขั้นพื้นฐาน มีค่าน้ำหนักองค์ประกอบมาตรฐานอยู่ระหว่าง -0.84-0.52 โดยเจตคติต่อการพนันออนไลน์และพฤติกรรมการใช้สารเสพติด มีค่าน้ำหนักองค์ประกอบมาตรฐานสูงสุดเป็นบวกเท่ากับ 0.52 มีความแปรผันร่วมกับจิตลักษณะตามสถานการณ์อยู่ในระดับต่ำ (ร้อยละ 27) ส่วนการรับรู้โทษและผลกระทบของพนันออนไลน์และสารเสพติด มีค่าน้ำหนักองค์ประกอบมาตรฐานสูงสุดเป็นลบเท่ากับ -0.84 มีความแปรผันร่วมกับจิตลักษณะตามสถานการณ์อยู่ในระดับสูง (ร้อยละ 70)



$\chi^2=1.10$ $df=1$ $p=.29$ $GFI=1.00$ $AGFI=1.00$ $CFI=1.00$ $RMSEA=0.00$ $SRMR=0.00$

ภาพประกอบ 4-3 โมเดลการวัดจิตลักษณะตามสถานการณ์ของผู้เรียนระดับการศึกษาขั้นพื้นฐาน

ส่วนที่ 6 การศึกษาอิทธิพลของปัจจัยเชิงสาเหตุที่ส่งผลต่อการเล่นพนันออนไลน์และพฤติกรรมการใช้สารเสพติดของผู้เรียนระดับการศึกษาขั้นพื้นฐาน

6.1 ค่าสัมประสิทธิ์สหสัมพันธ์และการตรวจสอบข้อตกลงเบื้องต้นของปัจจัยเชิงสาเหตุที่ส่งผลต่อการเล่นพนันออนไลน์และพฤติกรรมการใช้สารเสพติดของผู้เรียนระดับการศึกษาขั้นพื้นฐาน

ผู้วิจัยทำการหาค่าสัมประสิทธิ์สหสัมพันธ์และการตรวจสอบข้อตกลงเบื้องต้นของปัจจัยเชิงสาเหตุที่ส่งผลต่อการเล่นพนันออนไลน์และพฤติกรรมการใช้สารเสพติดของผู้เรียนระดับการศึกษาขั้นพื้นฐาน ดังตาราง 4-11

ตาราง 4-11 ค่าสัมประสิทธิ์สหสัมพันธ์ของปัจจัยเชิงสาเหตุที่ส่งผลต่อการเล่นพนันออนไลน์และพฤติกรรมการใช้สารเสพติดของผู้เรียนระดับการศึกษาขั้นพื้นฐาน (n=6,909)

ตัวแปร	NORF	EXFR	LOGD	SEES	EXEC	ATGD	EFGB	GAMB1	DRUB1
NORF	0.85								
EXFR	-0.13*	0.85							
LOGD	0.69*	-0.12*	0.80						
SEES	-0.36*	0.47*	-0.40*	0.81					
EXEC	-0.34*	0.39*	-0.35*	0.72*	0.83				
ATGD	0.60*	-0.27*	0.69*	-0.60*	-0.50*	0.85			
EFGB	-0.17*	0.38*	-0.19*	0.46*	0.37*	-0.43*	0.87		
GAMB1	0.47*	-0.25*	0.55*	-0.48*	-0.38*	0.64*	-0.31**	0.90	
DRUB1	-0.21*	0.20*	-0.28*	0.24*	0.21*	-0.27*	0.17*	-0.11*	0.85

Bartlett's Test: $\chi^2=24439.05$ df=36 p=.00 KMO=0.84
Measure of Sampling Adequacy (MSA) มีค่าอยู่ระหว่าง 0.80-0.90

แนวทแยงเป็นค่าพิสัยความพอเพียงของการเลือกกลุ่มตัวอย่างโดยภาพรวม (MSA)

*p<.05

จากตาราง 4-11 พบว่า ปัจจัยเชิงสาเหตุที่ส่งผลต่อการเล่นพนันออนไลน์และพฤติกรรมการใช้สารเสพติดของผู้เรียนระดับการศึกษาขั้นพื้นฐาน มีค่าสัมประสิทธิ์สหสัมพันธ์เป็นบวกอยู่ระหว่าง 0.17-0.72 โดยทุกปัจจัยมีความสัมพันธ์กับการเล่นพนันออนไลน์และพฤติกรรมการใช้สารเสพติดอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05 ซึ่งการเห็นคุณค่าในตนเอง (SEES) กับความสามารถบริหารจัดการตน (EXEC) กับการเข้าถึงแหล่งพนันและสารเสพติด (LOGD) มีค่าสัมประสิทธิ์สหสัมพันธ์เป็นบวกสูงสุดเท่ากับ 0.72 ส่วนการรับรู้โทษและผลกระทบของพนันออนไลน์และสารเสพติด (EFGB) กับพฤติกรรมการใช้สารเสพติด (DRUB1) มีค่าสัมประสิทธิ์

สหสัมพันธ์เป็นบวกต่ำสุดเท่ากับ 0.17 ส่วนปัจจัยเชิงสาเหตุที่ส่งผลต่อการเล่นพนันออนไลน์และพฤติกรรมการใช้สารเสพติดของผู้เรียนระดับการศึกษาขั้นพื้นฐาน มีค่าสัมประสิทธิ์เป็นลบอยู่ระหว่าง -0.60 ถึง -0.11 โดยทุกปัจจัยมีความสัมพันธ์กับการเล่นพนันออนไลน์และพฤติกรรมการใช้สารเสพติดอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05 ซึ่งการเห็นคุณค่าในตนเอง (SEES) กับเจตคติต่อการพนันออนไลน์และพฤติกรรมการใช้สารเสพติด (ATGD) มีค่าสัมประสิทธิ์สหสัมพันธ์เป็นลบสูงสุดเท่ากับ -0.60 ส่วนการเล่นการพนันออนไลน์ (GAMB1) กับพฤติกรรมการใช้สารเสพติด (ATGD) มีค่าสัมประสิทธิ์สหสัมพันธ์เป็นลบต่ำสุดเท่ากับ -0.11

ส่วนการตรวจสอบข้อตกลงเบื้องต้นของปัจจัยเชิงสาเหตุที่ส่งผลต่อการเล่นพนันออนไลน์และพฤติกรรมการใช้สารเสพติดของผู้เรียนระดับการศึกษาขั้นพื้นฐาน พบว่า ปัจจัยเชิงสาเหตุที่ส่งผลต่อการเล่นพนันออนไลน์และพฤติกรรมการใช้สารเสพติดของผู้เรียนระดับการศึกษาขั้นพื้นฐานไม่เป็นเมตริกซ์เอกลักษณะ แสดงว่า ปัจจัยเชิงสาเหตุที่ส่งผลต่อการเล่นพนันออนไลน์และพฤติกรรมการใช้สารเสพติดของผู้เรียนระดับการศึกษาขั้นพื้นฐานมีความสัมพันธ์กันเพียงพอที่จะสามารถนำมาวิเคราะห์องค์ประกอบต่อไปได้ (Bartlett's Test: $\chi^2=24439.05$ $df=36$ $p=.00$) เมื่อพิจารณารายข้อมีค่าไคเซอร์-ไมเยอร์-โอลคิน (Kaiser-Meyer-Olkin Measure of Sampling Adequacy: KMO) เท่ากับ 0.84 และความเพียงพอของกลุ่มการเลือกกลุ่มตัวอย่างโดยรวม (Measure of Sampling Adequacy: MSA) มีค่าอยู่ระหว่าง 0.80-0.90 แสดงให้เห็นว่า ปัจจัยเชิงสาเหตุที่ส่งผลต่อการเล่นพนันออนไลน์และพฤติกรรมการใช้สารเสพติดของผู้เรียนระดับการศึกษาขั้นพื้นฐานมีความสัมพันธ์กันเพียงพอที่จะนำมาใช้ในการวิเคราะห์โมเดลเชิงสาเหตุต่อไปได้

6.2 การศึกษาอิทธิพลของปัจจัยเชิงสาเหตุที่ส่งผลต่อการเล่นพนันออนไลน์และพฤติกรรมการใช้สารเสพติดของผู้เรียนระดับการศึกษาขั้นพื้นฐาน

ผู้วิจัยทำการวิเคราะห์อิทธิพลของปัจจัยเชิงสาเหตุที่ส่งผลต่อการเล่นพนันออนไลน์และพฤติกรรมการใช้สารเสพติดของผู้เรียนระดับการศึกษาขั้นพื้นฐาน ดังตาราง 4-12

ตาราง 4-12 ค่าสัมประสิทธิ์อิทธิพลของปัจจัยเชิงสาเหตุที่ส่งผลต่อการเล่นพนันออนไลน์และพฤติกรรมการใช้สารเสพติดของผู้เรียนระดับการศึกษาขั้นพื้นฐาน (n=6,909)

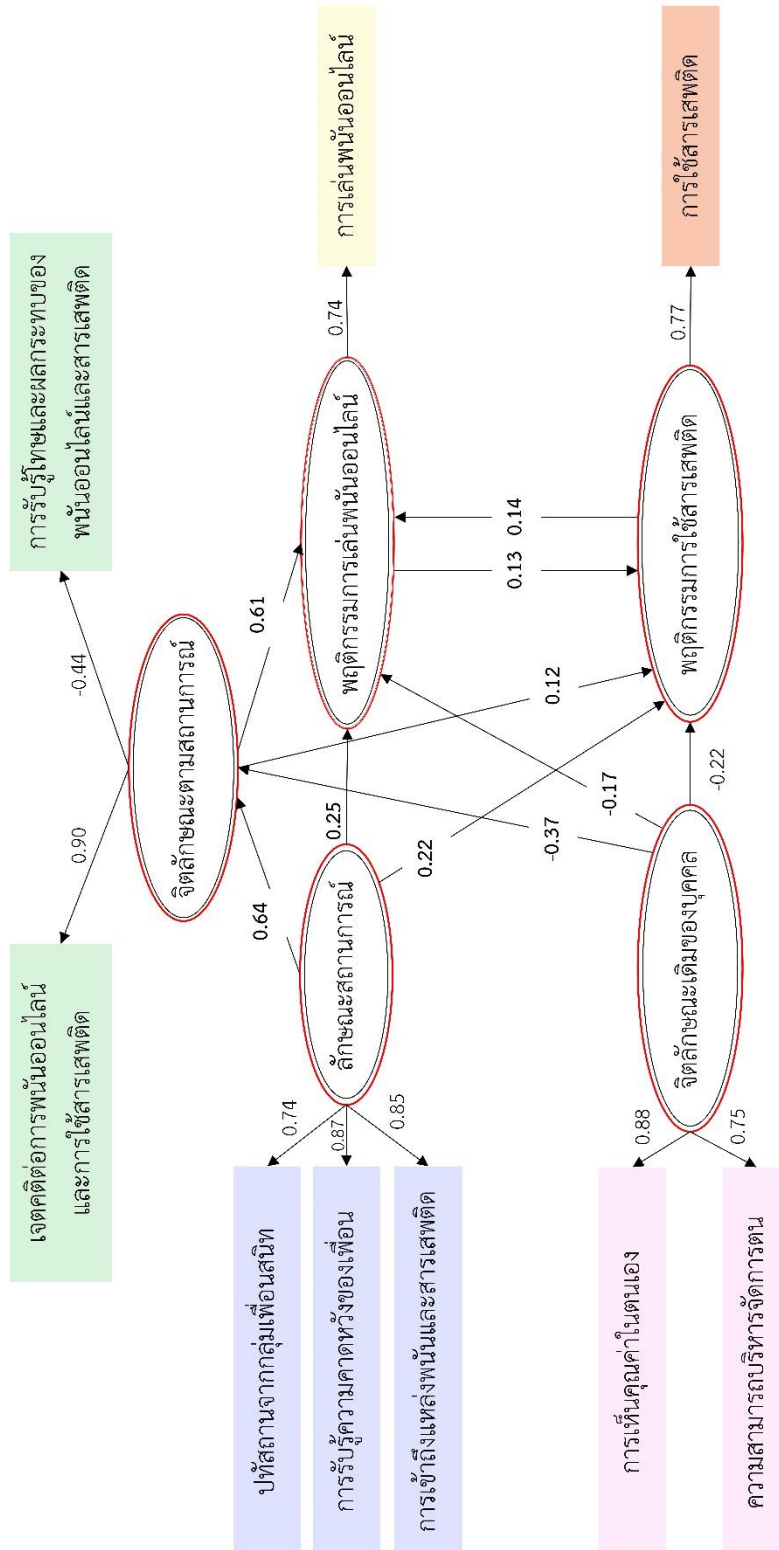
ความสัมพันธ์ เชิงเหตุ	ความสัมพันธ์เชิงผล								
	จิตลักษณะ ตามสถานการณ์			พฤติกรรมการเล่น พนันออนไลน์			พฤติกรรมการใช้ สารเสพติด		
	DE	IE	TE	DE	IE	TE	DE	IE	TE
ลักษณะสถานการณ์	0.64* (57.16)	-	0.64* (57.16)	0.25* (9.29)	0.36* (14.17)	0.61* (34.59)	0.22* (15.36)	0.00 (0.06)	0.22* (15.36)
จิตลักษณะเดิม ของบุคคล	-0.37* (-18.44)	-	-0.37* (-29.47)	-0.17* (-8.40)	-0.20* (-16.86)	-0.37* (-18.44)	-0.22* (-10.20)	0.00 (0.01)	-0.22* (-11.58)
จิตลักษณะตาม สถานการณ์	-	-	-	0.61* (18.47)	0.01 (1.01)	0.62* (16.87)	0.12* (3.14)	0.08* (8.69)	0.20 (1.02)
พฤติกรรมการเล่น พนันออนไลน์	-	-	-	0.00 (0.00)	0.02* (6.83)	0.02* (6.83)	0.13* (10.45)	0.02* (4.31)	0.15* (10.24)
พฤติกรรมการใช้ สารเสพติด	-	-	-	0.14* (9.89)	0.00 (0.00)	0.14* (9.89)	0.00 (0.00)	0.02* (6.83)	0.02* (6.83)
R ²	0.78			0.83			0.15		

จากตาราง 4-12 พบว่า โมเดลปัจจัยเชิงสาเหตุที่ส่งผลต่อพฤติกรรมการเล่นพนันออนไลน์และพฤติกรรมการใช้สารเสพติดของผู้เรียนระดับการศึกษาขั้นพื้นฐานมีความสอดคล้องกลมกลืนกับข้อมูลเชิงประจักษ์ ($\chi^2=3.46$ df=2 p=.17 GFI=1.00 AGFI=1.00 CFI=1.00 RMSEA=0.01 SRMR=0.00) โดยพฤติกรรมการเล่นพนันออนไลน์ได้รับอิทธิพลทางตรงจากจิตลักษณะตามสถานการณ์สูงสุด โดยมีค่าสัมประสิทธิ์อิทธิพลเท่ากับ 0.61 และได้รับอิทธิพลทางอ้อมจากลักษณะสถานการณ์ มีค่าสัมประสิทธิ์อิทธิพลเท่ากับ 0.36 ส่วนพฤติกรรมใช้สารเสพติดได้รับอิทธิพลทางตรงจากจิตลักษณะเดิมของบุคคล และลักษณะสถานการณ์ มีค่าสัมประสิทธิ์อิทธิพลเท่ากัน คือ 0.22 และได้รับอิทธิพลทางอ้อมจากจิตลักษณะตามสถานการณ์ มีค่าสัมประสิทธิ์อิทธิพลเท่ากับ 0.08 เมื่อพิจารณาเป็นรายปัจจัยเชิงสาเหตุ พบดังนี้

พฤติกรรมการเล่นพนันออนไลน์ได้รับอิทธิพลทางตรงจากจิตสถานการณ์ มีค่าสัมประสิทธิ์อิทธิพลเป็นบวกเท่ากับ 0.61 รองลงมาคือ ลักษณะสถานการณ์ มีค่าสัมประสิทธิ์อิทธิพลเป็นบวกเท่ากับ 0.25 และพฤติกรรมการใช้สารเสพติด มีค่าสัมประสิทธิ์เป็นบวกเท่ากับ 0.14 และจิตลักษณะเดิมของบุคคล มีค่าสัมประสิทธิ์อิทธิพลเป็นลบเท่ากับ -0.17 และได้รับอิทธิพลทางอ้อมจากลักษณะสถานการณ์ มีค่าสัมประสิทธิ์อิทธิพลเป็นบวกเท่ากับ 0.36 พฤติกรรมการเล่นพนันออนไลน์ มีค่าสัมประสิทธิ์อิทธิพลเป็นบวกเท่ากับ 0.02 และได้รับอิทธิพลทางอ้อมจากจิตลักษณะเดิมของบุคคล มีค่าสัมประสิทธิ์เป็นลบเท่ากับ -0.20

จิตลักษณะตามสถานการณ์ได้รับอิทธิพลทางตรงจากลักษณะสถานการณ์ มีค่าสัมประสิทธิ์อิทธิพลเป็นบวกเท่ากับ 0.64 และจิตลักษณะเดิมของบุคคล มีค่าสัมประสิทธิ์อิทธิพลเป็นลบเท่ากับ -0.37

ค่าสัมประสิทธิ์พยากรณ์ พบว่า ลักษณะสถานการณ์ จิตลักษณะเดิมของบุคคล จิตลักษณะตามสถานการณ์ พฤติกรรมการเล่นพนันออนไลน์ร่วมกันอธิบายพฤติกรรมการใช้สารเสพติดได้ร้อยละ 15 ($R^2=0.15$) ส่วนลักษณะสถานการณ์ จิตลักษณะเดิมของบุคคล จิตลักษณะตามสถานการณ์ และพฤติกรรมการใช้สารเสพติดร่วมกันอธิบายพฤติกรรมการเล่นพนันออนไลน์ได้ร้อยละ 83 ($R^2=0.83$) ลักษณะสถานการณ์ และจิตลักษณะเดิมของบุคคลร่วมกันอธิบายจิตลักษณะตามสถานการณ์ได้ร้อยละ 78 ($R^2=0.78$)



ภาพประกอบ ไม่เดลบีจยี่เชิงสาเหตุที่ส่งผลต่อการเล่นพนันออนไลน์และพฤติกรรมการใช้สารเสพติดของผู้เรียนระดับการศึกษาระดับปริญญา

$$\chi^2 = 3.46 \text{ df} = 2 \text{ p} = .17 \text{ GFI} = 1.00 \text{ AGFI} = 1.00 \text{ RMSEA} = 0.01 \text{ SRMR} = 0.00$$

ภาพประกอบ 4-4 ไม่เดลบีจยี่เชิงสาเหตุที่ส่งผลต่อการเล่นพนันออนไลน์และพฤติกรรมการใช้สารเสพติดของผู้เรียนระดับการศึกษาระดับปริญญา

ตอนที่ 2 ผลการศึกษาคำอธิบายเชิงลึกเกี่ยวกับสาเหตุของพฤติกรรมการเล่นพนันออนไลน์ของผู้เรียนในระดับการศึกษาขั้นพื้นฐาน ทั้งในมิติภูมิหลัง สาเหตุ กระบวนการ และผลกระทบของการติดพนันออนไลน์

ส่วนนี้เป็นการนำเสนอผลการวิเคราะห์ข้อมูลเชิงคุณภาพ มีจุดมุ่งหมายเพื่อค้นหาคำอธิบายเชิงลึกเกี่ยวกับสาเหตุของพฤติกรรมการเล่นพนันออนไลน์ของนักเรียน รวมทั้งเพื่อทำความเข้าใจพฤติกรรมการเล่นพนันออนไลน์ กระบวนการเล่นพนันออนไลน์ และผลกระทบของการเล่นพนันออนไลน์ ซึ่งผลการศึกษาในส่วนนี้เป็นการขยายความเชิงลึกเสริมจากการวิจัยเชิงปริมาณที่ให้ข้อมูลว่าอะไร (What) คือปัจจัยที่เกี่ยวข้องกับพฤติกรรมการเล่นพนันออนไลน์ ผู้วิจัยแบ่งการนำเสนอข้อค้นพบออกเป็น 4 ส่วน ได้แก่

ส่วนที่ 1 ข้อมูลพื้นฐานของกลุ่มผู้ให้ข้อมูล

ส่วนที่ 2 มุมมองและพฤติกรรมการเล่นพนันออนไลน์

ส่วนที่ 3 กระบวนการเล่นพนันออนไลน์

ส่วนที่ 4 สาเหตุและผลกระทบของการเล่นพนันออนไลน์

แต่แต่ละส่วนมีสาระสำคัญดังนี้

ส่วนที่ 1 ข้อมูลพื้นฐานของกลุ่มผู้ให้ข้อมูล

กลุ่มผู้ให้ข้อมูลของการศึกษาครั้งนี้เป็นนักเรียนที่มีประสบการณ์การเล่นพนันออนไลน์ ภายหลังคัดเลือกตามเกณฑ์คุณสมบัติการคัดเลือก และเก็บข้อมูลจนกระทั่งไม่ปรากฏพบข้อมูลที่แตกต่างไปจากเดิมพบว่า มีนักเรียนที่เป็นเจ้าของเรื่องเล่าประสบการณ์การเล่นพนันออนไลน์จำนวน 10 คน

ในส่วนนี้เป็นการพรรณนาภูมิหลังของนักเรียน สรุปได้ว่า กลุ่มผู้ให้ข้อมูลมีทั้งนักเรียนเพศชายและนักเรียนเพศหญิง โดยส่วนใหญ่เป็นนักเรียนชาย อายุของนักเรียนน้อยที่สุด 16 ปี และอายุมากที่สุด 18 ปี เรียนอยู่ระดับชั้นมัธยมศึกษาตอนปลายหรือเทียบเท่า นักเรียนประเมินตนเองว่าอยู่ในครอบครัวที่มีฐานะปานกลาง มีสองคนที่ประเมินว่าครอบครัวของตนมีฐานะยากจน รายได้ของนักเรียนมาจากผู้ปกครองที่ตนอาศัยอยู่ด้วย ไม่ว่าจะเป็นพ่อแม่หรือปู่ ย่า และลุง อีกส่วนหนึ่งมีรายได้เสริมจากการเล่นพนันออนไลน์ (ดังตาราง 1) สำหรับพฤติกรรมการเล่นพนันออนไลน์จะกล่าวต่อในส่วนถัดไป

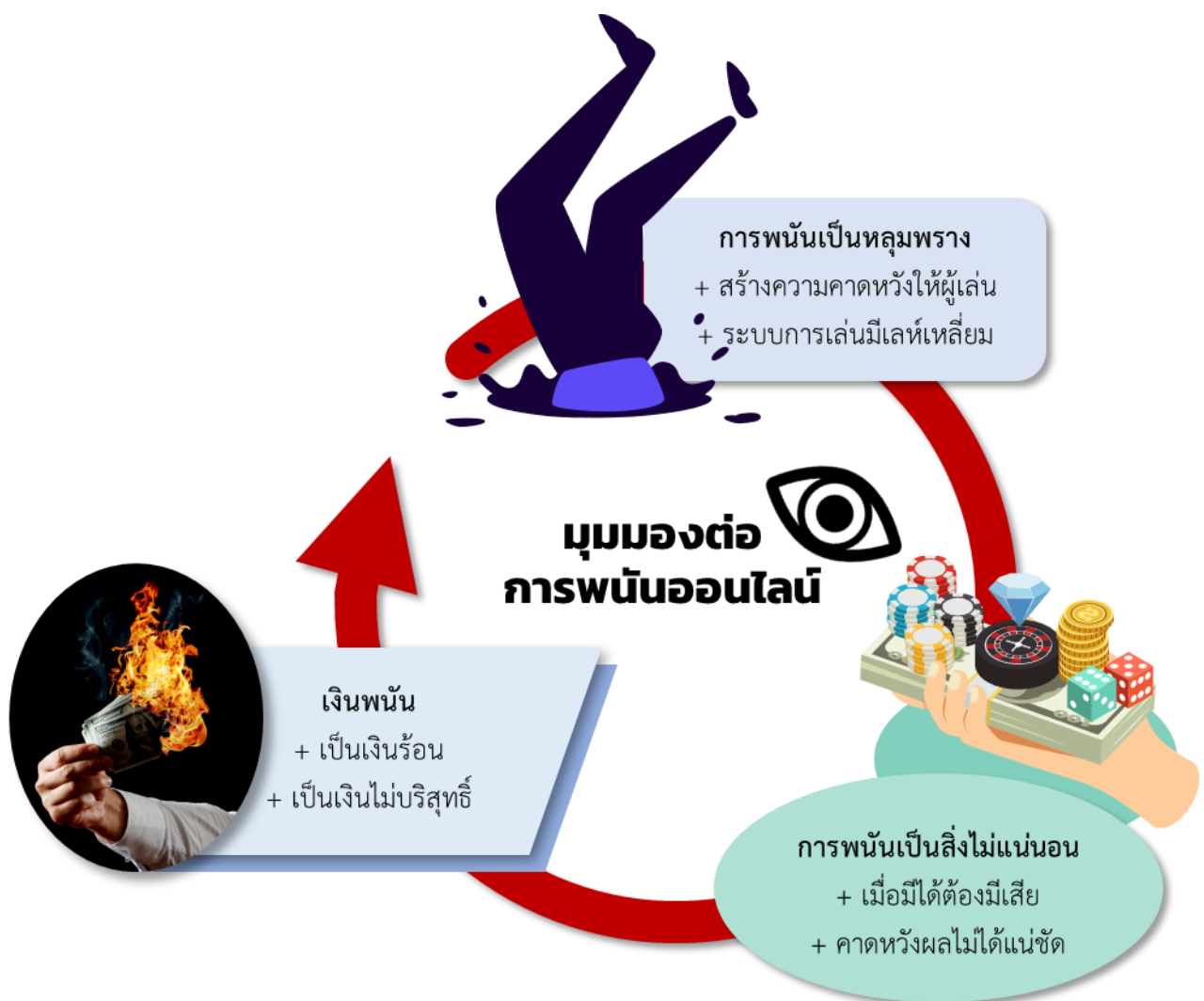
คนที่	ผู้ให้ข้อมูล	เพศ	อายุ	ระดับชั้น	ฐานะของครอบครัว	แหล่งรายได้	ประเภทของ พินออนไลน์ที่เล่น	ความถี่ในการเล่นพิน ออนไลน์	จำนวนปีที่เล่นพิน ออนไลน์	สถานะการติด
1	เอ (บีว)	หญิง	17	ม.5	ปานกลาง	ปู่ ย่า ลุง	บาคาร่า	3-4 ครั้ง/วัน ครั้งละ 1 ชั่วโมง	1 ปี	เลิกแล้ว
2	บี (จัสมีน)	หญิง	16	ม.5	ปานกลาง	แม่	บาคาร่า	2 อาทิตย์/ครั้ง 1 เดือน/ครั้ง	1 ปี	เลิกแล้ว
3	ซี (ไอซ์)	ชาย	17	ม.6	รายได้ต่ำ	ผู้ปกครองเล่นพินออนไลน์	บ่อนออนไลน์ (ไฟ/บอล) สล็อต	เกือบทุกวัน	3 ปี	เลิกแล้ว
4	ดี (เบนต์)	ชาย	16	ปวช.1	ปานกลาง	พ่อแม่ คนคุมพินออนไลน์	บาคาร่า	ไม่ได้เล่น แต่เป็นคนคุม	1 ปี	เลิกแล้ว
5	อี (บิก)	ชาย	18	ม.6	ขาดแคลน	มารดา	บาคาร่า ไฮโล น้ำเต้าปูปลา	ไม่มีข้อมูลระบุความถี่	2 ปี	เลิกแล้ว
6	เอฟ (การ์ทิก)	ชาย	16	ม.4	ปานกลาง	แม่	บาคาร่า เสียมังกร	เกือบทุกวัน	1 ปี	เสี่ยงติด
7	จี (แบงค์)	ชาย	ไม่มี ข้อมูล	ม.6	ไม่มีข้อมูล	ไม่มีข้อมูล	บาคาร่า บอลออนไลน์	3 ครั้ง/วัน	ไม่มีข้อมูล	เสี่ยงติด
8	เอช (ชนุน)	ชาย	18	ม.6	ปานกลาง	ผู้ปกครองและจากการเล่นพิน ออนไลน์	บ่อนออนไลน์ (ไฟ/บอล) สล็อต T-CARD	เกือบทุกวัน	7 ปี	เล่น
9	ไอซ์ (เบ็มี)	ชาย	18	ม.6	ปานกลาง	บิดา/มารดา	บาคาร่า พนันบอล	ไม่แน่นอน ขึ้นอยู่กับความอยาก	2 ปี	เล่น
10	เจ (ตัน)	ชาย	18	ม.6	ปานกลาง	บิดา/มารดา	บาคาร่า พนันบอล	ไม่แน่นอน	1 ปี	เล่น

ตาราง 4-13 ภูมิหลังของผู้ให้ข้อมูล

ส่วนที่ 2 มุมมองและพฤติกรรมการเล่นพนันออนไลน์ของนักเรียน

2.1 มุมมองต่อการเล่นพนันออนไลน์

ก่อนทำความเข้าใจเกี่ยวกับพฤติกรรมการเล่นพนันออนไลน์ของนักเรียน จำเป็นต้องสืบเสาะให้เห็นถึงความคิด ความเชื่อเกี่ยวกับการพนันออนไลน์ว่านักเรียนให้คุณค่าต่อการพนันอย่างไร จากการสัมภาษณ์นักเรียนทั้ง 10 คน สรุปมุมมองต่อการเล่นพนันออนไลน์ได้ตั้งภาพประกอบ 4-5 อธิบายได้ว่า นักเรียนมองการพนันใน 3 ลักษณะ คือ การพนันเป็นหลุมพราง การพนันเป็นสิ่งที่ไม่น่าไว้วางใจ และเงินพนันเป็นเงินร้อนและไม่บริสุทธิ์



ภาพประกอบ 4-5 มุมมองต่อการพนันออนไลน์

การพนันเป็นหลุมพราง คำว่า “หลุมพราง” ของนักเรียน หมายถึง สร้างความคาดหวังให้กับผู้เล่น และระบบการเล่นของการพนันมีเล่ห์เหลี่ยม ในแง่ของการสร้างความคาดหวังให้กับผู้เล่นนั้น การพนันออนไลน์ทุกประเภทใช้หลักการความน่าจะเป็นที่จะได้เงิน เริ่มต้นจากแสดงให้เห็นตัวอย่างความเป็นไปได้ที่จะได้เงิน จากนั้นใช้กลไกของระบบการเล่นที่กำหนดไว้ก่อนแล้วหลอกล่อให้ผู้เล่นติดกับดัก การได้หรือเสียเงินเป็นไปตามระบบที่เจ้ามือควบคุมไว้อยู่แล้ว ดังตัวอย่างคำสัมภาษณ์ที่ว่า

“กระตุ้นกิเลสของผู้เล่น คือ ปลอ่ยให้ได้ไปเรื่อย ๆ พอเริ่มเสียปุ๊บเขาจะคิดไปเองว่าดวงกำลังมา ลงต่อเตี้ยาก็ได้คืน” (เบนซ์)

“อย่างผมจะคุมพวกนั่งไลฟ์สด โชว์ว่าได้เงินจริง ๆ มีเงินใช้จริง ๆ ผมก็จะดูว่าเขาไลฟ์อย่างนั้นะ” (เบนซ์)

“บาคาร่าเนี่ยมันจะโกง มันจะกินเมื่อไหร่ก็ได้ คนที่ไม่โดนกับตัว ก็ระวัง ๆ ไว้ด้วย” (ไอซ์)

“ตอนเราเข้าไปทำงาน เราจะรู้ว่ามันโกงกันได้ มันปรับให้ ใครแพ้ ใครชนะ ก็ได้” (เบนซ์)

“มันจะมีสื่อครัทส์ คือเล่นยังไงก็ได้ โดน วันนั้นที่ผมเล่นได้ 7,000 ผมโดนแต่ผมไม่ยอมเลิก ... ผมเล่นตาละ 1,000 ก็เรียบบร้อยเลยครู มันโดนลื้อค้อนั้น” (การ์ฟิว)

การพนันเป็นสิ่งไม่แน่นอน หมายถึง ผู้เล่นไม่สามารถประเมินผลการเล่นและคาดหวังผลได้แน่ชัดเมื่อเล่นได้แล้วก็ยอมเสีย ดังนั้น นักเรียนจึงมองว่าความเสี่ยงเป็นเรื่องปกติ และยอมรับผลที่จะเกิดขึ้นดังตัวอย่างคำสัมภาษณ์ที่ว่า

“สมมติหนูมี 100 นิ่ง มันก็ต้องเสี่ยงดวงเอา ถ้ามันได้ ก็ถือว่ามันได้เพิ่มเอาไว้เก็บ แต่ถ้าไม่ได้ ก็ไม่เป็นไร มันก็ต้องมีบ้าง” (จัสมิน)

เงินพนันเป็นเงินร้อนและไม่บริสุทธิ์ คำว่า เงินร้อนและไม่บริสุทธิ์ นักเรียนอธิบายว่าเป็นเงินที่ได้มาจากแหล่งเงินที่ไม่ถูกกฎหมาย เมื่อได้เงินจากการเล่นพนันออนไลน์แล้ว เงินที่ได้นี้อยู่ในมือนักเรียนได้ไม่นานก็ต้องมีเหตุให้เงินนี้หลุดมือไป ได้มาเร็วก็เสียไปเร็ว เช่น เสียค่าปรับบ้าง หรือเสียพนันต่อไปเรื่อย ๆ ดังคำกล่าวที่ว่า

“เงินมันร้อน อย่างเราได้มา 3,000 นี้อยู่ ๆ ผมขับรถไปแค่นี้โดนตำรวจจับ เสียค่าปรับ เงินมันแบบร้อน ได้มาก็เสียไป ก็เป็นอุทาหรณ์” (ไอซ์)

“มันเป็นเงินร้อน ผมยังไม่ได้ทำอะไรเลย พอไปเล่น มันก็เสียอีก มันก็เป็นเงินร้อน คือ ตอนนั้นเราก็ไม่อยากจะเงินเท่าไรด้วย พอมีเยอะก็ไม่อยากจะเงิน สักพักของเราอยากได้ ไม่ได้แล้ว พอมาเล่น พรุ่งนี้ก็เล่นอีก เล่นอีก ๆ จนไม่เหลือเลย” (แบงค์)

“อาทิตย์ สองอาทิตย์ เพื่อนมันได้เป็นแสน มันลงโซเซียล ผมไม่ค่อยกล้า เงินแบบนี้ มันเงินไม่บริสุทธิ์ ผมมองอีกมุมหนึ่งยังไม่โต” (การ์ฟิว)

2.2 พฤติกรรมการเล่นพนันออนไลน์

สำหรับการทำความเข้าใจพฤติกรรมการเล่นพนันออนไลน์ครั้งนี้ ผู้วิจัยได้กำหนดขอบเขตของพฤติกรรมการเล่นพนันออนไลน์ไว้ล่วงหน้าว่าหมายถึง ความคิด ความรู้สึก และการกระทำที่แสดงถึงการเล่นพนันออนไลน์ ซึ่งความคิด หมายถึง ความเชื่อและความคิดเห็นของนักเรียนที่มีต่อการเล่นพนันออนไลน์ในช่วงขณะและหลังการเล่น ส่วนความรู้สึก หมายถึง การแสดงความรู้สึกต่อการเล่นพนันออนไลน์ในช่วงขณะและหลังการเล่น ในขณะที่การกระทำ หมายถึง การแสดงถึงความเข้มข้นของการเล่น (ประเภทพนันที่เล่น) ความถี่ของการเล่น (จำนวนครั้งการเล่นต่อวัน ต่อสัปดาห์ หรือต่อเดือน) และระยะเวลาการเล่น (จำนวนปีที่เล่น)

2.2.1 การกระทำที่แสดงถึงการเล่นพนันออนไลน์

จากการบอกเล่าประสบการณ์การเล่นพนันออนไลน์ของนักเรียนทั้ง 10 คน สามารถแบ่งสถานะการเล่นพนันออนไลน์ได้ 3 กลุ่ม ได้แก่ กลุ่มที่เลิกเล่นแล้ว กลุ่มที่เสี่ยงติด และกลุ่มที่เล่นเป็นปกติ เมื่อพิจารณาประวัติการเล่นพนันออนไลน์ ส่วนใหญ่เล่นการพนันออนไลน์มาเป็นระยะเวลาอย่างน้อย 1 ปี และมากที่สุด 7 ปี เกือบทุกคนเล่นบาคาร่า รองลงมาเล่นบ่อนออนไลน์ทั้งพนันไพ่และบอล พนันรูปแบบอื่นมีบ้างประปราย เช่น สล็อต ไฮโล น้ำเต้าปูปลา เสือมังกร และทีการ์ด สำหรับความถี่ในการเล่น หากพิจารณาจากจำนวนครั้งการเล่นต่อวันอยู่ระหว่าง 3-4 ครั้งต่อวัน จำนวนครั้งต่อสัปดาห์ประมาณ 2 ครั้งต่อสัปดาห์ และถ้าพิจารณาเป็นชั่วโมง เล่นนานประมาณ 1 ชั่วโมง

2.2.2 ความคิดที่มีต่อการเล่นพนันออนไลน์

นอกจากการแสดงออกทางการกระทำแล้ว การสะท้อนมุมมองผ่านความคิดทำให้เข้าใจถึงความคิดของผู้เล่นว่า นักเรียนมีการคิดเชิงเปรียบเทียบ และคิดวิธีเล่นให้ได้เงิน อธิบายได้ดังนี้

การคิดเชิงเปรียบเทียบนั้น เป็นความคิดเปรียบเทียบระหว่างข้อดีและข้อเสียของการเล่น และเปรียบเทียบการได้เงิน การคิดเปรียบเทียบข้อดีข้อเสีย สะท้อนให้เห็นมุมมองของนักเรียนที่คิดว่า การได้เงิน ความสนุกและความตื่นเต้นเป็นข้อดีของการเล่น ในขณะที่มีข้อเสียคือติดหนี้เพื่อน เมื่อใดก็ตามที่การคิดถึงข้อดีของการเล่นมีน้ำหนักมากกว่าข้อเสีย เมื่อนั้นการแสดงออกด้วยการเล่นพนันออนไลน์จึงเกิดขึ้น ดังตัวอย่างคำสัมภาษณ์ที่ว่า

“มันได้ลุ้น มันก็สนุก มันก็มีข้อดีข้อเสีย ข้อดี คือ ได้เงิน ได้ลุ้นไปด้วย ก็มีความเพลิดเพลิน ... แล้วข้อเสีย ก็คือ ติดหนี้เพื่อนบ้าง ติดหนี้เพื่อนมาเล่น” (ป्ली่ม)

ส่วนความคิดในอีกลักษณะหนึ่ง คือ คิดเปรียบเทียบช่วงเวลาของการได้เงิน นักเรียนมองว่าการพนันได้เงินเร็วกว่าการเล่นหุ้น ดังคำกล่าวที่ว่า

“ผมเคยลงทุนมาก่อน หุ้นมันเป็นเงินเย็น ต้องรอนาน บางทีก็ไม่มีเงินใช้ เราก็ต้องมีสำรองไว้บ้าง ... มีโอกาสได้เยอะ ก็เลยลองเล่นการพนันบ้าง” (ตัน อาร์ท นาย)

“เล่นการพนัน ได้เงินเร็วขึ้น แล้วก็ใช้ได้เลย อย่างที่ฝากในบัญชีก็ไม่ค่อยอยากไปยุ่งเท่าไร แต่เงินที่ใช้ ก็เอามาจากเล่นพนัน” (ตัน อาร์ท นาย)

ส่วนการคิดวิธีเล่นให้ได้เงิน นักเรียนคิดถึงวิธีการที่จะทำให้ได้เงินมากที่สุดในการเล่นแต่ละครั้ง ไม่ว่าจะเป็นการทุ่มสุดตัว และหาวิธีปลดล็อคโดยไม่ต้องตกอยู่ในเงื้อมมือของกลไกเกมพนันออนไลน์ เมื่อถ้ามถึงความรู้สึกที่มีต่อการเล่นพนันออนไลน์ พบว่า จุดเริ่มต้นมาจากความอยากเป็นตัวกระตุ้น ไม่ว่าจะอยากเล่นหรืออยากได้เงินไปใช้จ่ายตามใจ ประกอบกับมีความชอบในสิ่งที่เล่น คือ เล่นอะไรก็ได้ที่สนุกและถูกโกงน้อยสุด ดังคำสัมภาษณ์ที่ว่า

“all in คือ ลงหมดเลย มีเท่าไรลงหมด เพราะมันจะได้เยอะกว่า แต่ถ้าเสีย ไรที่เราได้มาเยอะก็เรียบริ่อย ... ถ้าทุนเยอะ มันก็จะคุ้ม เล่น all in มันต้องสตาจค์เยอะ ดีกว่าน้อย ๆ แต่ว่า all in มันต้องแม่น ... ถ้ากลับไปเล่นก็อาศัยการ all in เพราะที่เดียวมันรู้เรื่องเลย” (การ์ฟิว)

“แต่ผมก็คิดว่าจะได้ เพราะมันจะเลิกสล็อต หลังจากที่เราหายไปหลายเดือน มันเหมือนกับเราสมัครใหม่ มันก็จะได้ง่าย ... แต่เพราะเราเล่นบ่อย มันก็จะลือคทุกวัน” (การ์ฟิว)

2.2.3 ความรู้สึกที่มีต่อการเล่นพนันออนไลน์

กลุ่มผู้ให้ข้อมูลอธิบายถึงความรู้สึกที่มีต่อการเล่นพนันออนไลน์ แบ่งได้เป็น 3 ช่วงเวลาคือ ความรู้สึกครั้งแรกที่เล่น ความรู้สึกขณะเล่น และความรู้สึกเมื่อติดพนัน

ความรู้สึกครั้งแรกที่เล่น มี 2 ช่วงที่แตกต่างกัน คือ ความรู้สึกอยากและคาดหวังผลจากการเล่น ในขณะที่เดียวกันก็รู้สึกกังวลและกลัวจะเสียเงิน นักเรียนเล่าว่าในช่วงแรกเริ่มของการเล่นพนันออนไลน์นั้น นักเรียนมีความอยากเป็นตัวกระตุ้น ความอยากที่ว่าเป็นนี้ คือ อยากเล่น และอยากได้เงินมาใช้จ่ายตามใจ อยากเล่น เป็นความรู้สึกที่เมื่อเกิดขึ้นแล้วห้ามไม่ได้ ใครพูดเตือนก็ไม่ฟัง นอกจากอยากเล่นแล้ว ความอยากได้เงินมาใช้จ่าย ก็เป็นอีกหนึ่งความรู้สึกที่มาพร้อม ๆ กับความอยากเล่น ความอยากได้เงินจากการพนัน เพราะไม่ต้องการใช้เงินของพ่อแม่ เมื่อได้เงินแล้วก็จะนำเงินที่ได้จากการพนัน มาสร้างความสุขให้กับตนเองและกลุ่มเพื่อน อยากได้อะไรก็ซื้อได้ทุกอย่าง ด้วยเงินที่ได้จากการพนัน ดังคำสัมภาษณ์ที่ว่า

“บอกไปเลย เข้ามายังไงก็ตาย มันห้ามไม่ได้ ก็เหมือนผมที่อยากเล่น แล้วก็เล่น”
(การ์ฟิว)

“ก็อยากได้สตาจค์อย่างเดียว ไม่อยากใช้สตาจค์ของพ่อกับแม่” (แบงค์)

“เงินมันก็จะมามีมาเรื่อย ๆ มันไม่ขาดมือ อยากได้อะไรก็ซื้อ ส่วนใหญ่เอาเงินไปเลี้ยงเพื่อน เข้าร้านเหล้า แคนี่แหละครับ” (เบ็นซ์)

“ซื้ออะไร ก็ซื้อได้ทุกอย่าง ผมมันซื้อได้ทุกอย่าง แล้วที่นี้เหมือนล่าสุดอะ 200,000 ที่เสีย เหตุเกิดขึ้นมาอย่างเดียวนะ จะเอา Hermes เข็มขัดเส้นเดียวเลย” (ขุน)

อีกด้านหนึ่งของความรู้สึก นักเรียนก็รู้สึกกังวลว่าตกอยู่ในภาวะเสี่ยง และใจสั่น เพราะเกรงว่าจะโดนโกง ความรู้สึกกังวลและใจสั่นจะมีมากหรือน้อยขึ้นอยู่กับจำนวนเงินและลักษณะเงินที่เสียไป ดังคำสัมภาษณ์ที่ว่า

“ความรู้สึกตอนที่เล่นครั้งแรก ก็เกร็ง ๆ เราไม่รู้ว่าเราจะโดนโกงไหม มันเหมือนเป็นการเสี่ยงมาก” (ขุน)

“ถ้ามีเงิน ก็เล่น all in แต่ใจมันสั่นนะ ไม่เคยเล่น เต็มที่ก็ 2,000 เกือบ 3,000 ลงเยอะสุด” (การ์ฟิว)

ความรู้สึกขณะเล่น เมื่อก้าวข้ามความรู้สึกในช่วงแรกของการเล่นได้แล้ว นักเรียนเปลี่ยนความรู้สึกอยาก กังวล ใจสั่น เป็นความรู้สึกดีใจเมื่อได้เล่น ลังเลใจเมื่อเสีย และโกรธเมื่อเล่นไม่ได้ตั้งใจ ความรู้สึกเหล่านี้มีลักษณะดังนี้

ดีใจเมื่อเล่นได้ นักเรียนเล่าว่าการเล่นพนันออนไลน์ เล่นได้กับเล่นเสียมีความถี่ใกล้เคียงกัน เมื่อเล่นได้ ก็ดีใจ แล้วก็เก็บเงินบ้าง นำไปใช้บ้าง ส่วนความรู้สึกลังเลใจเมื่อเสีย เป็นมีความรู้สึกที่ขัดแย้งกัน ระหว่างอยากเล่นกับกลัวเล่นเสีย ส่วนความรู้สึกโกรธเมื่อเล่นไม่ได้ตั้งใจ เกิดขึ้นเมื่อเล่นแล้วเสีย หรือเล่นเกมแล้ว ไม่ได้เป็นไปตามแผนที่วางไว้ มีตัวอย่างคำสัมภาษณ์ดังนี้

“ได้หรือเสีย ก็พอ ๆ กัน, มันเสียกำไรคืนไป ถ้าได้มาก็ดีใจ แล้วก็เก็บไว้ ถอนออกมาใช้บ้าง ไปกินนุ่นกินนี่ อยากได้นุ่นก็ซื้อ” (บี๊ก)

“ก็รู้สึกอยากเล่นบ้าง แต่ก็กลัวเสียเหมือนกัน ... หลังเล่นแล้ว ก็อาจจะกลับไปเล่นอีก” (บี๊ก)

“โกรธเคืองมีบ้าง แบบมึงเล่นอะไรของมึงวะ โม่โม่ตัวเอง โม่โม่พวกนักเตะ เล่นไม่ได้ตั้งใจ ... ผมมากสุด ก็แค่ทุบโต๊ะคอม แบบอะไรวะ แต่ไม่ได้ทุบแรง ทุบเบา ๆ มึงเล่นอะไรของมึงวะ” (แบงค์)

ความรู้สึกเมื่อติดพนัน ลักษณะของความรู้สึกเมื่อติดพนันออนไลน์ นักเรียนอธิบายว่าเป็นอาการที่หักห้ามใจไม่ได้ สาเหตุหนึ่งของการติดการพนันอย่างหนักเพราะต้องการเงิน นักเรียนบางคนเคยติดการพนันอย่างหนักจนถึงขั้นยืมเงินคนอื่นมาเล่นเพื่อเอาเงินที่เสียไปกลับคืน ดังตัวอย่างคำสัมภาษณ์ที่ว่า

“พยายามหักห้ามใจนะ รู้นะว่าไอ้นี้ แต่มันห้ามไม่ได้ ติด ๆ ติดมาก หนักเลย”(การ์ฟิว)

“ติดค่ะ ตอนแรก ๆ นี่ คิดเลย ติดมาก ... มันอยากจะเล่น วันนี้ก็ต้องได้นะ” (บีว)

“ติดครับ ติดหนักเลย ยืมเงินเพื่อน ... ติดหนัก ตอน ม.4 ช่วงแรก ที่มันเสียเยอะๆ ก็เลยติด อยากได้ตั้งคืน” (บี๊ก)

ส่วนที่ 3 กระบวนการเล่นพนันออนไลน์

ผลการศึกษากระบวนการเล่นพนันออนไลน์เป็นการนำเสนอการเกิดขึ้นของพฤติกรรมการเล่นพนันออนไลน์ในแต่ละช่วงเวลา เริ่มตั้งแต่จุดเริ่มต้นของการเล่น ระหว่างทางการเล่น และจุดวิกฤตของการเล่น ปรากฏดังแผนภาพ 2 ซึ่งในแต่ละช่วงเวลามีข้อค้นพบดังนี้

3.1 จุดเริ่มต้นการเล่น

จุดเริ่มต้นการสู่วงการพนันออนไลน์ เป็นการฉายภาพให้เห็นถึงมูลเหตุจูงใจของการเล่น และการตัดสินใจเล่น

3.1.1 มูลเหตุจูงใจการเล่น

สาเหตุของการเล่นพนันออนไลน์ของนักเรียนมีทั้งสาเหตุที่มาจากตัวบุคคลเอง และสาเหตุจากสิ่งเร้าภายนอก กล่าวคือ สาเหตุที่มาจากตัวบุคคลเอง ได้แก่ ความอยากได้อะไรก็ได้ โดยเฉพาะเงิน เมื่อมีเงินก็สามารถนำมาซื้อสิ่งของที่ตนเองอยากได้ ยิ่งลงทุนเงินเดิมพันมากเท่าใด ก็ยิ่งได้มากเท่านั้น เมื่อความอยากเป็นจุดเริ่มต้นภายใน จึงก่อเกิดเป็นความโลภผลักดันเข้าสู่การเล่นครั้งแรก นอกจากนั้นสภาพแวดล้อมรอบตัวของนักเรียน ได้แก่ คนใกล้ชิดชวนให้เล่น การรับรู้ว่าได้เครดิตฟรี และเข้าถึงแหล่งพนันได้สะดวกก็ช่วยกระตุ้นให้นักเรียนเข้าสู่การเล่นพนันร่วมด้วย คนใกล้ชิดของนักเรียนที่ชักนำให้นักเรียนเข้าสู่วงการพนัน มีทั้งเพื่อนและรุ่นพี่รู้จักกันมาก่อนชวนให้เล่น ดังตัวอย่างคำสัมภาษณ์ที่ว่า

“เล่นเพราะเพื่อนครับ เพื่อนชวน เล่นมาตั้งแต่ ม.3” (ไอซ์)

“ผมออนไลน์เองเลย เพื่อนมันส่งมา วันนี้ คุ่นี้ มามันแทง อยากรองแทงบ้างอยากได้ สตางค์ ก็เลยแทงบ้าง” (ต้น อาร์ท นาย)

“มันก็เริ่มมาจากที่เราเห็นในเฟส ถ้าสมัครตอนนี้ มีแจกเครดิตให้ เครดิตคือเงิน เริ่มต้น ถ้าเราสมัคร 100 เขาให้เครดิตเราเพิ่มอีก 100 กลายเป็นว่าเราจะได้เริ่มเล่น 200” (เบนซ์)

“ก็ส่วนมากก็ออนไลน์ครับ มันจะมีเว็บที่เปิดรับ เหมือนเว็บชื่อของออนไลน์ทั่วไป โอนสตางค์ไปให้เขาก่อน แล้วเขาก็เติมสตางค์ให้ เหมือนพวกเติมเกม ... มันเข้าถึงได้ง่าย” (ต้น อาร์ท นาย)

“เดี๋ยวผมจะเอาไปซื้อของที่อยากได้ครับ ... ตอนนั้นจะเล่นอย่างเดียวเลย อยากได้สตางค์ อยากรู้ของใช้ส่วนตัว อย่างโทรศัพท์ใหม่ ... มีอะไรก็เก็บสตางค์ตัวเอง” (แบงค์)

3.1.2 การตัดสินใจเล่น

นอกจากแรงผลักดันภายในและสิ่งเร้าภายนอกกระตุ้นให้นักเรียนเล่นพนันออนไลน์แล้ว การตัดสินใจเล่นหรือไม่เล่นก็เป็นเงื่อนไขสำคัญของการเล่นพนันออนไลน์ ซึ่งนักเรียนเปิดเผยว่าการตัดสินใจเล่นขึ้นอยู่กับความน่าเชื่อถือของแหล่งพนัน ประเภทการพนันที่เล่น และความพร้อมของผู้เล่น กล่าวคือ ความน่าเชื่อถือของแหล่งพนัน มีการประเมินหรือไปรีวิวเว็บพนันก่อนการเล่น ความน่าเชื่อถือ พิจารณาจากผู้ที่เคยเล่นเว็บนั้นมาก่อนซึ่งมีทั้งรุ่นพี่หรือเพื่อนหรือคนที่เขียนรีวิวเว็บพนัน ส่วนจะเลือกพนันออนไลน์แบบใด พิจารณาจากความชอบกีฬา เช่น ชอบเล่นฟุตบอล ชอบดูแข่งฟุตบอล ก็มีแนวโน้มจะเล่นพนันบอลออนไลน์ ในขณะที่เดียวกันผู้เล่นบางคนต้องมีความพร้อมที่จะเล่น ความพร้อมในที่นี้คือ มีข้อมูลสถิติประกอบการตัดสินใจที่ทำให้มั่นใจว่าชนะแน่นอน ดังตัวอย่างสัมภาษณ์ที่ว่า

“ผมดูทุกเว็บที่มันน่าเชื่อถือ ผมไม่กล้าลงเว็บที่มันไม่น่าเชื่อถือ เป็นคนพูดเลย แต่ก็ยังไม่เคยโดนเลย ไม่เหมือนเว็บ ที่ผมเคยโดนโกงไป” (แบงค์)

“เกมที่จะเลือกเล่น ดูจากคนที่เขาโพสต์ว่า น่าเชื่อถือใหม่ ที่เห็นมา ก็เป็นรุ่นพี่ ในโรงเรียนเราที่แหละ โอเค หนูเห็นเป็นรุ่นพี่ ก็เลยเลือกเล่น เห็นในเฟสของรุ่นพี่” (จัสมิน)

“น่าจะสนุกกับฟุตบอลมากกว่า เพราะผมดูบอล ซ้อมบอล เตะบอล อยู่แล้ว เคยซ้อม เคยเตะ ก็เลยชอบ แล้วมีเรื่องสตางค์เข้ามาเกี่ยวกับเลยอยากแทง ได้สตางค์ ก็เลยแทง” (แบงค์)

“ผมก็รู้บอล รู้นักเตะ เคยเจอกันมาก็ครั้ง ผมก็นั่งคิดเอง บางทีก็นั่งดูเขียนบ้าง... ถ้าวันไหนมีบอลผมก็หาข้อมูลเลยครับ ว่ามันเป็นยังไง ว่ามีนักเตะไหนบาดเจ็บไหม” (แบงค์)

“จะมีที่มันมันใจมาก ๆ ... สถิติชนะชัวร์ ๆ ก็คงแค่นั้น ... ดูที่สถิติว่าอันไหนมันจะมีโอกาสมากกว่าก็จะลง ก็คือลดความเสี่ยงที่เราจะเสียไป” (ตัน อาร์ท นาย)

3.2 ระหว่างทางการเล่น

เมื่อผ่านจุดเริ่มต้นของการเล่นพนันออนไลน์ประมาณ 3-4 เดือน นักเรียนเริ่มคุ้นเคยและรู้จักวิธีการเล่นมากขึ้น ในช่วงระหว่างการเล่นพนันออนไลน์ นักเรียนได้แสดงออกในเชิงความคิด ความรู้สึก และการกระทำ ดังนี้

3.2.1 เรียนรู้ขณะเล่น

การแสดงออกทางความคิดสะท้อนผ่านการเรียนรู้ทั้งกลไก เทคนิคการเล่น และช่วงเวลาที่จะหยุดเล่น เกิดขึ้นจากประสบการณ์การเล่นในอดีต ดูจากสื่อคลิปยูทูป และรับฟังประสบการณ์จากคนอื่น ตัวอย่างเทคนิคการเล่น เช่น นำเงินลงเล่นเพียงครึ่งหนึ่งของส่วนที่ได้มา ส่วนที่เหลือเก็บไว้ เมื่อได้กำไรจากการเล่น จะใช้กำไรที่เล่นได้มาลงเล่นใหม่ ส่วนช่วงเวลาที่หยุดเล่น เรียนรู้ว่าการเล่นอย่างต่อเนื่อง จะทำให้เล่นเสีย จึงต้องหยุดพักเมื่อเล่นได้ แล้วก็จะได้เงินอีก

“มีสูตร แต่สูตรมันก็ไม่ช่วย เป็นหน้าม้าให้เว็บอีกทีหนึ่ง มันก็ไม่ช่วย แต่ผมมารู้ทีหลัง ตอนก่อนเลิกเล่น มันจะมีถูกบ้าง ผิดบ้าง แต่ผิดซะส่วนมาก มันจะบอกไม้สุดท้าย แล้วให้จัดเต็มเลย มันก็จะผิด ก็โดน” (การ์ฟิว)

เวลาเราเล่น เราก็รู้อยู่แล้วว่า เราเอาเงินส่วนไหนมาเล่น คือเราจะเล่นครึ่งหนึ่งของเงินเก็บ ปกติผมจะเล่น อย่างสมมติผมเล่นได้ 60,000 ผมก็เก็บ 30,000 ก็เก็บไปเรื่อยๆ” (เบนซ์)

พอได้แล้ว ก็พักก่อน เพราะสมัยก่อนนั้น เล่นเรื่อยๆ แล้วมันเสีย ถ้าเล่นแล้วได้แล้วพัก มันจะได้ ... แต่ถ้าเล่นแบบต่อเนื่อง มันเหมือนให้เขาเอาคืน” (ตัน อาร์ท นาย)

“เริ่มอ่านเกมเป็นแล้ว เล่นอยู่กับมัน ดูคลิปสอน ฟังจากคนอื่น พวกนี้มันมีคลิปสอนด้วย เต็มเลยมีเป็น 100 คลิป ไม่รู้ผิดกฎหมายไหม” (การ์ฟิว)

3.2.2 สถานะอารมณ์ขณะเล่น

การแสดงออกทางความรู้สึกสะท้อนผ่านสีหน้า อารมณ์ ท่าทางที่เกิดขึ้นระหว่างเล่นพนันออนไลน์ “ใจเย็นจะได้ ใจร้อนจะเสีย” เป็นวลีติดปากของผู้เล่น แสดงนัยว่านักเรียนเรียนรู้ว่าอารมณ์ในขณะที่เล่นย่อมมีผลต่อการได้หรือเสีย ส่วนสถานะอารมณ์ขณะเล่นที่เกิดขึ้น ได้แก่ โกรธเมื่อเล่นไม่ได้ตั้งใจ และกระวนกระวายอยากเล่นแบบไร้เหตุผล ดึงคำสัมภาษณ์ที่ว่า

“ก็คือเล่นไอ้พวกนี้มันต้องใจเย็นครับ ยิ่งร้อน มันก็ยิ่งกินเรา ก็คืออย่าไปร้อนกับมัน”
(ไอซ์)

“เราก็อึ้งร้อน เหมือนมันคันไม้คันมืออยู่ตลอดเวลา เหมือนเข้าเส้น บางคนมันก็เลิกได้”
(ไอซ์)

“โกรธเคืองมีบ้าง แบบมึงเล่นอะไรของมึงวะ โมโหตัวเอง โมโหพวกนักเตะ เล่นไม่ได้
ตั้งใจ ... ผมมากที่สุด ก็แค่ทุบโต๊ะคอม แบบอะไรวะ แต่ไม่ได้ทุบแรง ทุบเบา ๆ มึงเล่น
อะไรของมึงวะ” (แบงค์)

3.2.3 หมุนเงินเพื่อเล่นต่อ

ระหว่างการเล่นมีโอกาสดังได้เงินและเสียเงิน ผู้เล่นมักมีความคาดหวังเป็นตัวกระตุ้น
ความรู้สึกให้อยากเล่นต่อไปเรื่อย ๆ หากเล่นได้เงิน นักเรียนจะนำเงินส่วนที่เป็นกำไรมาหมุนเพื่อเล่นต่อในครั้ง
ถัดไป แม้ว่าเล่นแล้วเสีย นักเรียนจะรู้สึกเสียใจ เนื่องจากขาดทุนในส่วนกำไร ดังตัวอย่างคำสัมภาษณ์ที่ว่า

“ก็เงินมันเหลือ จากกำไร แล้วก็เอาไปหมุนต่อ ก็ได้ลุ้น ตื่นเต้นดี” (บ๊ิก)

อันไหนซัวร์มากก็แทงพนันึง ไม่ซัวร์ผมก็ไม่ลง นอกจากกำไรเหลือมาก ผมก็ลงซ้ำ ๆ
สัก 100-200 ถ้าได้ก็ได้ ถ้าเสียก็ช่างมัน มันไม่ได้เข้าเนื้อ” (ต้น อาร์ท นาย)

3.3 จุดวิกฤตของการเล่น

จุดวิกฤตเป็นช่วงเวลาที่นักเรียนเผชิญหน้ากับสถานการณ์รุนแรงหรืออยู่ในขั้นอันตราย จุดนี้อาจ
เรียกว่าเป็นช่วงหัวเลี้ยวหัวต่อหรือจุดหักเหที่ทำให้นักเรียนยุติการเล่นชั่วคราวหรือถาวร สถานการณ์รุนแรงที่
นักเรียนต้องเผชิญ ได้แก่ ถูกพนันโกง หมัดตัว และติดหนี้คนอื่น

3.3.1 ถูกพนันโกง การพนันออนไลน์ มีกลไกที่สามารถโกงผู้เล่นให้สูญเสียเงิน ด้วยเงื่อนไข
การเล่นที่ถูกกำหนดไว้แล้ว การเล่นได้หรือเสียเป็นไปตามระบบที่ถูกตั้งไว้ล่วงหน้า เช่น ตั้งเวลาที่ผู้เล่นจะเล่น
ได้เงินและเล่นเสียเงิน ระบบระงับการเล่นจนเล่นต่อไม่ได้ เป็นต้น กว่าที่นักเรียนจะพบกับความจริงว่าถูกโกง
จากระบบและกลไกของเกมพนัน นักเรียนก็ถูกยึดเงินที่มีในบัญชีจนเกือบหมด

“โกง คือแบบไหลวูบ ๆ ๆ ไปเลยอะ” (ชนุน)

เว็บเขาโกงไปเลยครับ หักจากในเว็บไปเลยครับ ตอนนั้นมันมีอยู่ในเว็บ 7,000
เขาไม่ให้ถอนออกเลยครับ เข้าไปแทงในเว็บไม่ได้อีกแล้ว” (แบงค์)

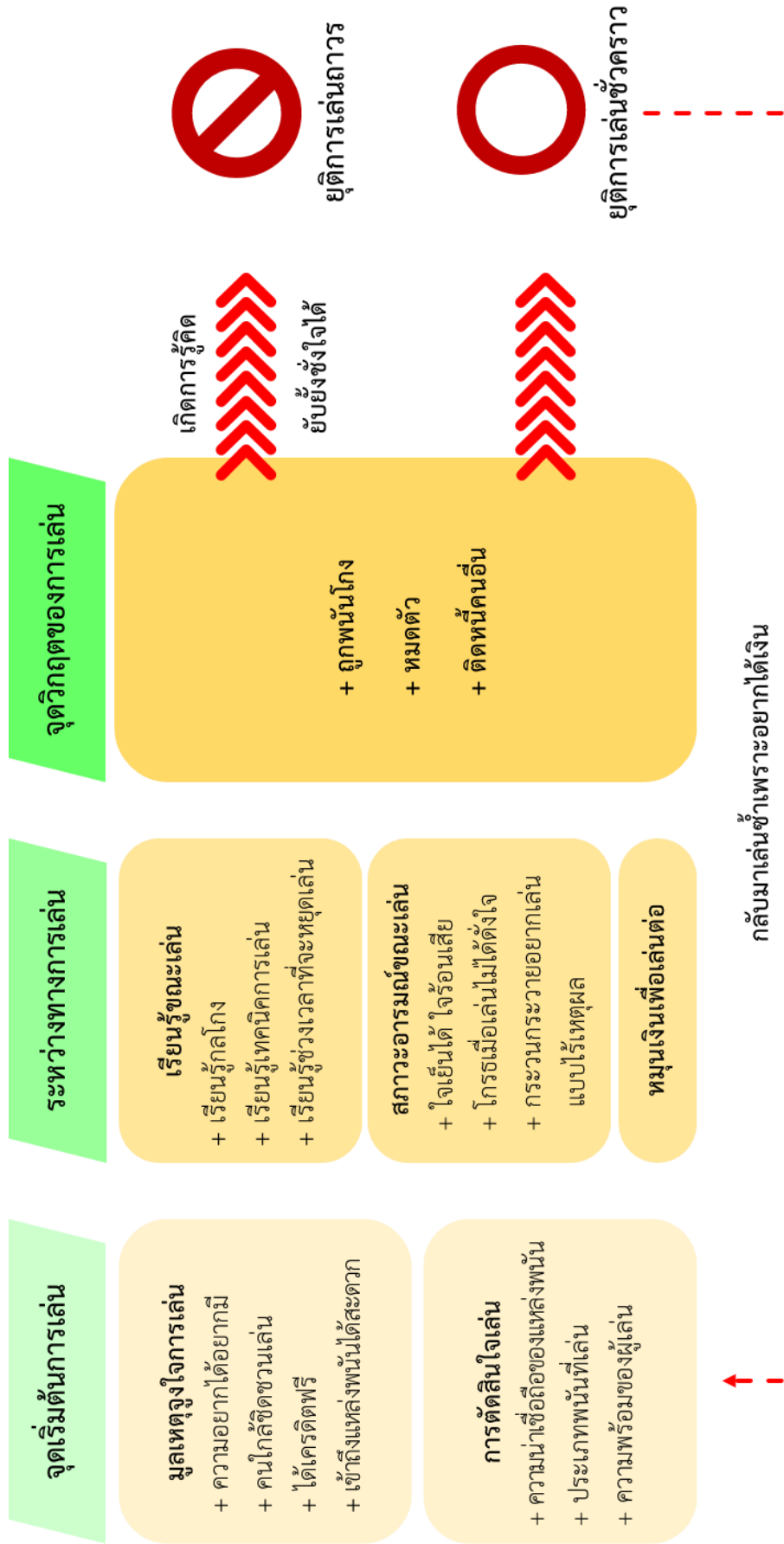
3.3.2 หมดตัว หมายถึง ไม่มีเงินเหลืออยู่ในบัญชี ไม่มีเงินสดอยู่ในมือ ภาวะหมดตัวเกิดจากความโลภ หุนหันพลันแล่นที่อยากเอาชนะเกม และคาดเดาที่ผิดพลาด ทำให้ตัดสินใจทุ่มเงินก้อนสุดท้ายที่มีแบบสุดตัวลงทุนเล่นต่อ จนในที่สุดก็พบว่าเงินก้อนนั้นหายไปในพริบตา

“ผมได้มาเยอะแบบ 200,000 นี่คือ เยอะสุดเลย แล้วก็เสียหมดเลย มันเหมือนเป็นความโลภ พอมัน 200,000 ปลาย ๆ เกือบ 3 ไร่เงี้ย เราเห็นเลขมันไม่กลมเราก็ทบ ๆ ไปเรื่อย ๆ พอที่มันเริ่มหมด เราก็งงทีเดียวเลย ตุ่มเดียว กะให้มันขึ้นทีเดียวเลยก็หมด” (เบิร์นซ์)

3.3.3 ติดหนี้คนอื่น เมื่อนักเรียนเล่นพนันออนไลน์จนหมดตัว จะยอมเป็นหนี้คนอื่นด้วยการขอยืมเงินเพื่อนำเงินมาเล่นต่อ และใช้หนี้เมื่อเล่นได้

“โดนจนหมดบัญชี จนต้องไปยืมคนอื่น ได้ก็เอาไปคืนเขา เสียก็ต้องเก็บสตางค์เอาไปใช้เขา” (ไอซ์)

ในช่วงจุดวิกฤตนี้ หากนักเรียนเกิดการรู้คิดและสามารถยับยั้งใจได้ ก็จะยุติการเล่นถาวร แต่หากสองเงื่อนไขนี้ไม่เกิดขึ้น นักเรียนจะยุติการเล่นไว้ชั่วคราวด้วยเหตุผลสำคัญ 3 ประการ คือ หนึ่งเพราะมีกิจกรรมอื่นมาขัดจังหวะจึงเปลี่ยนความสนใจ สอง เพราะเงินทุนหมด จึงงดเว้นช่วงของการเล่น และสามารถเพราะไม่อยากเสียเงิน อย่างไรก็ตาม นักเรียนที่ยุติการเล่นชั่วคราวจะกลับมาเล่นซ้ำถ้าต้องการได้เงิน จึงเริ่มเข้าสู่กระบวนการของการเริ่มต้นเล่นพนันออนไลน์ใหม่อีกครั้ง



ภาพประกอบ 4-6 กระบวนการเล่นพนันออนไลน์ของนักเรียน

ส่วนที่ 4 สาเหตุของการเล่นพนันออนไลน์ และผลกระทบจากการเล่นพนันออนไลน์

ในหัวข้อนี้เป็นการนำเสนอสาเหตุของการเล่นพนันออนไลน์ ซึ่งเป็นข้อค้นพบที่เสริมเพิ่มเติมจากผลการวิจัยเชิงปริมาณ รวมทั้งได้ความจริงที่นำมาสร้างเป็นความรู้เรื่องผลกระทบจากการเล่นพนันออนไลน์ สรุปได้ดังแผนภาพ 3 และมีสาระสำคัญอธิบายได้ดังนี้

4.1 สาเหตุของการเล่นพนันออนไลน์

เมื่อสอบถามถึงสาเหตุของการเล่นพนันออนไลน์ พบว่า มีสาเหตุทั้งที่เป็นสาเหตุจากภายในตัวบุคคลของนักเรียน และสาเหตุจากสภาพแวดล้อมของนักเรียน อธิบายได้แต่ละสาเหตุได้ดังนี้

สาเหตุจากภายในตัวบุคคลของนักเรียน เป็นสาเหตุด้านสภาวะทางจิตใจของตัวผู้เล่นใน 3 ประเด็น คือ ติดกับดักความสนุก อยากรู้ อยากลอง และต้องการเงิน ติดกับดักความสนุกเป็นความรู้สึกสนุกและตื่นเต้น ทุกครั้งที่ได้เล่น ส่วนอยากรู้ อยากลอง เป็นความรู้สึกที่เกิดขึ้นในครั้งแรกที่เล่นและขณะเล่น ครั้งแรกที่เล่นเป็นความรู้สึกอยากลองเล่น ไม่ได้คาดหวังว่าจะต้องเล่นให้ได้ ส่วนขณะเล่นเป็นความรู้สึกโหยหาในสิ่งที่เคยเล่น อยากสัมผัสการเปลี่ยนแปลงของสิ่งที่เคยเล่นจึงกลับมาเล่น ส่วนเรื่องความต้องการเงินก็เป็นอีกสาเหตุที่นักเรียนใช้วิธีการเล่นพนันเป็นทางลัดเพื่อให้ได้เงินเพื่อนำมาใช้จ่ายตามความจำเป็น ดังจะเห็นได้จากตัวอย่างคำสัมภาษณ์ที่ว่า

“รู้สึกมันสนุกครับ มันยังคืออยู่ ก็มีตื่นเต้นบ้าง สนุก” (ไอซ์)

“ก็ งง ๆ แหะละ ยังไงดี ได้ก็ได้ ไม่ได้ก็ไม่เป็นไร ครั้งแรกลองดูก่อน” (จัสมิน)

“กลับมาเล่นเพราะเราอยากลอง ... มันยังเหมือนเดิมไหม ยังโง่งเหมือนเดิมไหม
อยากรู้ว่าเว็บมันจะโง่งเราอีกไหม วิธีการโง่งมันเปลี่ยนไปหรือเปล่า” (ไอซ์)

“กลับมาเล่นเพราะเราหมุนเงินไม่ทัน” (ไอซ์)

สำหรับสาเหตุที่มาจากสภาพแวดล้อมเป็นตัวผลักดันให้นักเรียนเล่นพนันออนไลน์ มี 3 ประเด็น ได้แก่ มีสิ่งเร้ากระตุ้นความอยาก ได้รับการสนับสนุนจากคนใกล้ชิด และเห็นตัวอย่างการเล่นจากคนรอบข้าง ในประเด็นการมีสิ่งเร้ากระตุ้นความอยากนั้น สิ่งเร้าในมุมมองของนักเรียน คือ เกมการพนันสร้างภาพลวงตาให้อยากเล่นโดยมีเงินเป็นสิ่งล่อใจ ที่กล่าวว่าเกมการพนันสร้างภาพลวงตานี้ หมายถึง การเล่นครั้งแรก ๆ เป็นการเล่นแบบทดลองที่สร้างความรู้สึกให้อยากเล่นจริง เรียกว่าเป็นกับดักให้ผู้เล่นตกหลุมพราง ยังมีเงินเป็นสิ่งล่อใจด้วยแล้ว ทำให้อยากเล่น นักเรียนบางส่วนประเมินว่าการเล่นพนันดีกว่าการอดออมเงินเพราะได้เงินเร็ว

อีกทั้งเมื่อได้รับแรงสนับสนุนทั้งข้อมูลข่าวสารและเงินยืม พร้อมกับการได้เห็นแบบอย่างการเล่น จากคนใกล้ชิดโดยเฉพาะเพื่อน ครอบครัว คนรู้จักก็ยิ่งทำให้นักเรียนเกิดความรู้สึกอยากเล่น ดังคำกล่าวที่ว่า

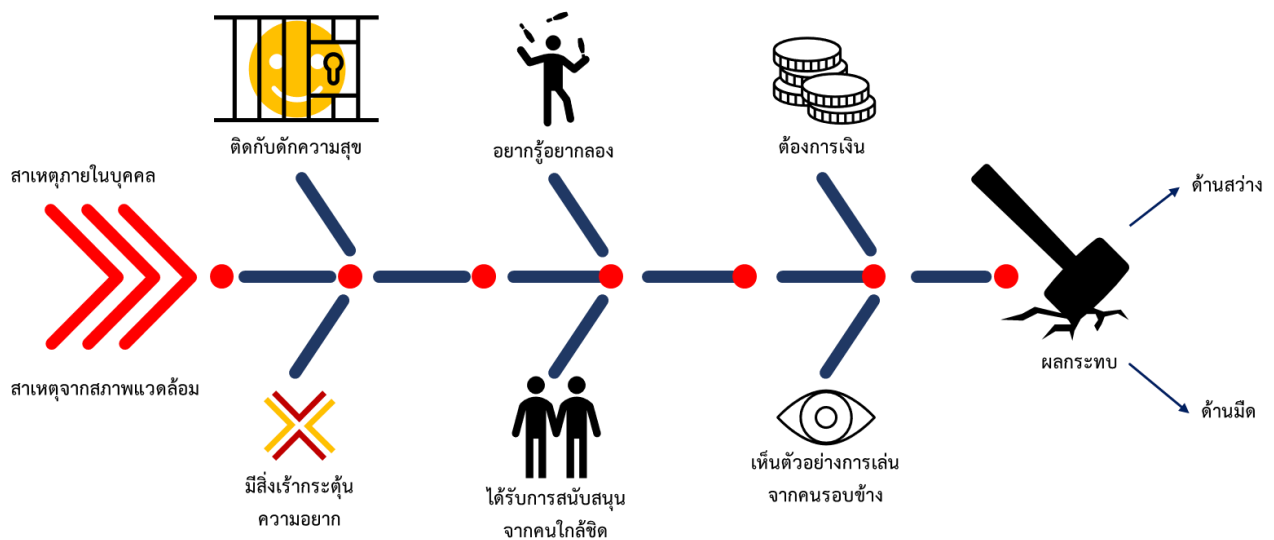
“มันจะมีแบบเล่นทดลองด้วย มันไม่ได้เสียเงินจริง ๆ ทดลองคือเขาให้เครดิตเรามา เป็นแบบให้เงินปลอม เงินก็ถอนออกมาไม่ได้จริง ... มันเป็นแบบระบบเดียวกับที่เรา เล่นของจริงเลย แค่เงินมันของปลอม” (การ์ฟิว)

“ก็กว่าจะเก็บเงินได้แต่ละที มันช้า ก็เลยเล่น ... เล่นไปแล้ว มันได้เร็ว อย่างที่ใจเรา คิดตั้งแต่แรก ได้เร็ว อย่างแหวงวันนี้ ถ้าแหวงถูก เข้าก็ได้เลยครับ” (แบงค์)

“เล่นครั้งแรกที่บ้าน คนที่มาให้เงินเรา เป็นคนที่รู้จักกัน เคยอยู่ที่ทีมแข่งเกมส์ คือคนที่ซัพพอร์ตเราแต่ก่อน คือมีอยากได้อะไร มีอยากได้อะไรก็ไปให้หมด มูลค่าเท่าไร เดี๋ยวหาให้ แต่ก็ไม่คิดเงินมีงนะ มีแค่ไปได้แชมป์ ไปโปรโมท ... มีงก็ลองไปเล่นโชว์” (ขนุน)

“เริ่มเล่นบอลจากการดูนี้แหละครับ เห็นเพื่อนเขาเล่น ก็เล่นตาม เล่นในเว็บ” (ปลื้ม)

“เพื่อนมันเล่นได้เยอะ ๆ แล้วได้จริง ก็เลยไปเล่นบ้าง” (การ์ฟิว)



ภาพประกอบ 4-7 สาเหตุและผลกระทบของการเล่นพนันออนไลน์

4.2 ผลกระทบจากการเล่นพนันออนไลน์

4.2.1 ด้านสว่างของการพนัน

ด้านสว่างในที่นี้เป็นมุมมองของผู้เล่นที่มองว่าแม้การพนันเป็นสิ่งผิด แต่ประโยชน์ที่ได้รับคือนำเงินที่ได้มาจุนเจือครอบครัว ทำให้มีเงินเก็บสะสมบ้าง บางคนมีความคิดว่า เล่นการพนันได้เงิน ในขณะที่เรียนไม่ได้เงิน ดังคำกล่าวที่ว่า

“ก็ผิดนะ เพราะเป็นการพนัน แต่อายุเท่าหนูเนี่ย ทำแค่นี้ เล่นแค่นี้ แล้วมันได้สตางค์ มันก็ถือว่าดีใช่ไหม อย่างน้อยสตางค์ที่หนูได้ ก็ให้น้องบ้าง แล้วก็ให้แม่เก็บบ้าง ซื้ของบ้าง” (จัสมิน)

“ความเปลี่ยนแปลง ก็น่าจะการเก็บสตางค์ มีเงินเก็บบ้าง บางวันได้มา 100- 200 เองครับ บางวัน 50” ... “ไม่ได้เล่นเยอะ” (ปลื้ม)

“เราคิดแค่ว่า เราเล่นอันนี้ เราได้เงิน เราเรียน เราไม่ได้เงิน” (เบ็นซ์)

4.2.2 ด้านมืดของการพนัน

ด้านมืดของการพนันเป็นการกล่าวถึงผลเสียหรือทางลบของการพนันออนไลน์ นักเรียนส่วนใหญ่สะท้อนว่าเมื่อเล่นพนันจนติดจะส่งผลกระทบต่อตนเอง 2 ด้าน คือ ผลกระทบด้านความรู้สึก ผลกระทบด้านการกระทำ

ผลกระทบด้านความรู้สึก นักเรียนเล่าถึงผลกระทบที่เกิดขึ้นว่า เมื่อได้สัมผัสกับการเล่นพนันออนไลน์ส่งผลกระทบต่อความรู้สึกทันที ความรู้สึกที่แสดงออกมาได้ชัดคือ หงุดหงิด เครียด และเกิดความโลภ ความรู้สึกหงุดหงิดเกิดขึ้นเมื่อใดก็ตามที่เล่นพนันเสียหรือเล่นไม่ได้เงิน แล้วอยากได้เงินคืนจะมีอาการอารมณ์เสีย กระทบกระชวย อารมณ์ขุ่นมัว บางคนมีความรู้สึกเครียดร่วมด้วย และเมื่อเสียเงินมาก ๆ จะมีความรู้สึกโลภอยากได้เงินมากขึ้นทำให้ขาดการยับยั้งใจ ไม่สามารถควบคุมตนเองได้ ส่งผลต่อการกระทำไม่พึงปรารถนาอื่น ๆ ดังตัวอย่างคำสัมภาษณ์ที่ว่า

“มันไม่ได้ ลงตาแรกก็ไม่ได้ ลงตาสองก็ไม่ได้ จนสตางค์มันหมด ก็หงุดหงิด” (บิว)

“ผมเป็นคนหงุดหงิดง่าย ผมก็ด่า อย่มาากวนดิ คนกำลังเสียอยู่” (ไอซ์)

“มันก็ได้บ้าง ถ้าเสียก็เครียด ... มันจะทำให้สตางค์หมด เล่นอย่างเดียว ไม่ทำอะไรเลย แล้วมันก็จะเครียดด้วยเวลาที่เราไม่ได้” (บิว)

“มันก็สนุกตอนได้ พอเสียมันก็เครียดนิดหน่อย ... ก็เครียดนะ ไม่ได้นะ เสียอีกแล้ว”
(บิว)

“เวลาที่เรารเล่น หมกหม่นมาก คือเราลงไปแล้ว ต้องทำยังไงให้มันได้ สมองก็คิดอยู่แบบนี้” (บิว)

ผลกระทบด้านการกระทำ เมื่อความรู้สึกเปลี่ยนแปลงส่งผลต่อการกระทำที่เปลี่ยนแปลง โดยเฉพาะการแสดงออกเชิงพฤติกรรมที่ไม่พึงปรารถนา ได้แก่ ขาดปฏิสัมพันธ์กับคนรอบข้างเปลี่ยนไป บริหารจัดการตนเองบกพร่อง และใช้ความรุนแรง อธิบายได้ว่า ในประเด็นขาดปฏิสัมพันธ์กับคนรอบข้างนั้น นักเรียนหมกหม่นเรื่องการเล่นพนันออนไลน์ ความอยากเล่นและอยากได้เงิน ทำให้ไม่สนใจคำตักเตือน ไม่สนใจสิ่งรอบตัว ไม่สูงส่งกับใคร ชอบอยู่คนเดียว ในขณะที่เดียวกันก็ไม่สามารถบริหารจัดการตนเองได้ เช่น ไม่มีส่วนร่วมในคาบเรียน ไม่มีจิตใจจดจ่อในการเรียน ไม่สามารถดำเนินชีวิตตามตารางเวลา จนทำให้ผลการเรียนตกต่ำ และเมื่อเล่นพนันจนขาดสติก็มักใช้ความรุนแรงด้วยการขว้างปาสิ่งของ รวมถึงเริ่มก้าวเข้าสู่การใช้ยาเสพติด ดังตัวอย่างคำสัมภาษณ์ที่ว่า

“คือตอนนั้น ฝึพนัน จะเอาสตาจค์อย่างเดียวนะ ... ไม่อยากคุยกับใคร และอยากอยู่คนเดียว” (แบงค์)

“ไม่สูงส่งกับใคร เจียบ อยู่คนเดียว เล่นคนเดียว ไม่ต้องไปยุ่งกับใคร กับเพื่อนในห้อง ก็คุยปกติ แต่พอหลัง ๆ ก็ไม่ค่อยยุ่ง เพื่อนชวนไปเตะบอล ผมก็บอกไม่เป็นไร” (เบ็นซ์)

“การเรียนก็แย่งเรื่อย ๆ ไม่ได้สนใจ บางทีอาจารย์สอน เปื่อ ๆ ก็เอาโทรศัพท์ขึ้นมาเล่น” (เบ็นซ์)

จริงๆ ผมก็จะแก้วิชาของเขาก่อน แต่ครูเขาบอกว่า แก้วของคนอื่นให้หมดไปก่อน ... 14 ตัวทุกวิชา” (เบ็นซ์)

“บางคนมันก็ยังเล่นกับผมอยู่ จนปาโทรศัพท์เลยครั้บ เขาเรียกกองแข่ง แม่จ้โครตโมโห” (ไอซ์)

ผมจะเป็นกัญชา กระท่อม ... กระท่อม นั่นก็ทุกวัน คนที่ทำงาน เขาก็กินกันอยู่แล้ว ลูกน้องเขาก็กินกันอยู่แล้ว เขารู้ว่าผมกิน เขาก็กรอกใส่ขวด เดินเข้ามาเขาก็ยื่นให้ผมกิน ...” (เบ็นซ์)

กล่าวโดยสรุป ในบทนี้เป็นการฉายภาพเพื่อสร้างความเข้าใจเกี่ยวกับพฤติกรรมการเล่นพนันออนไลน์ ของนักเรียนใน 3 ประเด็น คือ หนึ่ง มุมมองที่มีต่อพนันออนไลน์ สอง กระบวนการเล่นพนันออนไลน์ และสาม สาเหตุของการเล่นพนันออนไลน์และผลกระทบจากการเล่นพนันออนไลน์

ข้อค้นพบเรื่องมุมมองที่มีต่อการพนันออนไลน์ นักเรียนมองว่า การพนันเป็นหลุมพราง การพนันเป็น สิ่งไม่แน่นอน และเงินพนันเป็นเงินร้อนและไม่บริสุทธิ์ ส่วนพฤติกรรมการเล่นพนันออนไลน์ของนักเรียน สามารถสะท้อนจากประเภทพนันที่นิยมเล่น ความถี่ของการเล่น และระยะเวลาการเล่น

ในประเด็นกระบวนการเล่นพนันออนไลน์ ทำให้เห็นกระบวนการเกิดขึ้นของพฤติกรรมการเล่นพนัน ออนไลน์ในแต่ละช่วงเวลา เริ่มตั้งแต่จุดเริ่มต้นของการเล่น ระหว่างทางการเล่น และจุดวิกฤตของการเล่น ส่วนสาเหตุของการเล่นพนันออนไลน์ พบว่าเป็นสาเหตุจากทั้งภายในตัวบุคคลของนักเรียน และสาเหตุจาก สภาพแวดล้อมของนักเรียน ซึ่งส่งผลกระทบต่อนักเรียนทั้งด้านความรู้สึก และด้านการกระทำ

ตอนที่ 3 ผลการศึกษาแนวทางการช่วยเหลือกลุ่มผู้เรียนที่ติดพันออนไลน์สำหรับครูแนะแนวในสถานศึกษา

แนวทางการช่วยเหลือผู้เรียนที่ติดพันออนไลน์สำหรับครูแนะแนวในสถานศึกษา

1. ระดับสถานศึกษา

สถานศึกษาเป็นหัวใจสำคัญที่จะช่วยเหลือผู้เรียนที่มีปัญหาการติดพันออนไลน์ได้ เพราะผู้เรียนใช้เวลาส่วนใหญ่อยู่ในสถานศึกษา ดังนั้นแนวทางการช่วยเหลือผู้เรียนที่ติดพันออนไลน์ของสถานศึกษา มีดังนี้

1.1 การกำหนดนโยบายการป้องกันการเล่นการพนันออนไลน์ในสถานศึกษา ทั้งนี้เนื่องจากสถานศึกษาเป็นแหล่งเพิ่มพูนความรู้ให้กับผู้เรียน สถานศึกษาควรกำหนดนโยบายป้องกันการเล่นการพนันออนไลน์ในสถานศึกษา เพื่อเป็นการเตือน และเฝ้าระวังการเล่นการพนันออนไลน์ในสถานศึกษา

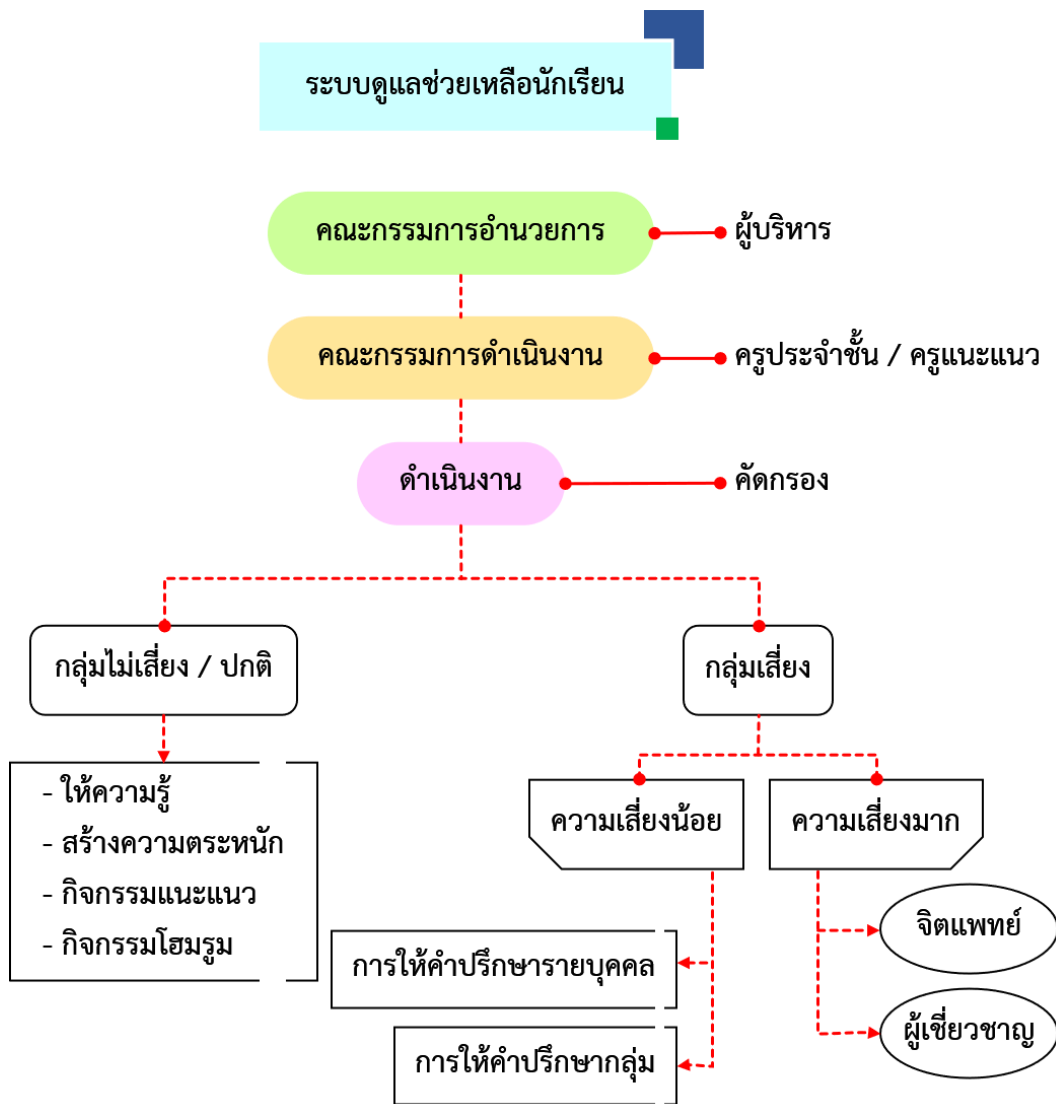
1.2 การสร้างค่านิยมใหม่สำหรับผู้เรียน เป็นโรงเรียนปลอดการพนันทุกประเภท เนื่องจากค่านิยมของการเล่นการพนันในวิถีความเป็นไทยช้านาน จนมองว่าเป็นเรื่องปกติ สามารถเข้าถึงได้ง่าย จึงทำให้ผู้เรียนไม่ได้ตระหนักถึงความสำคัญของการป้องกันตนเองจากการเล่นการพนันออนไลน์มีความคิดว่าเป็นการเล่นการพนันออนไลน์เปรียบเสมือนการเล่นเกมไม่ส่งผลกระทบต่อชีวิต ดังนั้น ผู้เรียนจึงไม่ได้เห็นความสำคัญในการป้องกันตนเองจากการเล่นการพนันออนไลน์ ทางโรงเรียนหรือสถานศึกษาควรร่วมมือกันพัฒนาค่านิยมใหม่เกี่ยวกับโทษพิษภัยจากพนันออนไลน์ ให้ครูและผู้เรียนตระหนักถึงความสำคัญในการป้องกันตนเองจากการเล่นและติดพันออนไลน์

1.3 พัฒนาระบบดูแลช่วยเหลือผู้เรียนที่ประสบปัญหาการติดพันออนไลน์ ในการทำงานช่วยเหลือผู้เรียนควรเป็นความร่วมมือในการดูแลผู้เรียนทั้งระบบโรงเรียน ดังนี้

1) ครูประจำชั้นที่ทำหน้าที่เป็นครูที่ปรึกษา ต้องมีทักษะความรู้ในการคัดกรองผู้เรียน ทักษะการสังเกตพฤติกรรมผู้เรียนว่ามีความเสี่ยงต่อการติดพันออนไลน์หรือไม่

2) ครูแนะแนวเป็นครูที่ทำหน้าที่ในการดูแลช่วยเหลือ ให้คำปรึกษากับผู้เรียนที่ประสบปัญหาการติดพันออนไลน์ ซึ่งครูแนะแนวต้องมีทักษะความรู้ในเรื่องเทคนิคและทฤษฎีการให้คำปรึกษา อาทิ เทคนิคและทฤษฎีการให้คำปรึกษาแบบพฤติกรรมนิยม (Behavioral theory) เทคนิคและทฤษฎีการให้คำปรึกษาแบบการรู้คิดและพฤติกรรม (Cognitive behavior theory) เทคนิคและทฤษฎีการให้คำปรึกษาแบบมุ่งเน้นคำตอบของปัญหา (Solution focus theory) เป็นต้น เพื่อช่วยเหลือผู้เรียนที่กำลังประสบปัญหาการติดพันออนไลน์

3) นักจิตวิทยาโรงเรียน เป็นผู้ที่ทำหน้าที่ช่วยเหลือผู้เรียนที่มีปัญหาพฤติกรรมออนไลน์โดยการศึกษาารายกรณีผู้เรียนเพื่อหาปัจจัยหรือสาเหตุในการติดพันออนไลน์ และวางแผนการช่วยเหลือผู้เรียนที่มีปัญหา โดยการประสานความร่วมมือจากทุกฝ่ายในสถานศึกษา



ภาพประกอบ 4-8 ระบบดูแลช่วยเหลือผู้เรียนติดพันนออนไลน์

2. ระดับครอบครัว

ครอบครัวถือเป็นปัจจัยหนึ่งที่มีผลต่อการเล่นการพนันออนไลน์ของผู้เรียน จากการศึกษาพบว่า พฤติกรรมการเล่นการพนันออนไลน์มีผลจากครอบครัว คือ วัยรุ่นที่เล่นพนันออนไลน์จะมาจากครอบครัวที่เล่นพนัน คนในครอบครัวจึงเป็นต้นแบบสำคัญเกี่ยวกับการเล่นพนัน ผลกระทบที่จะเกิดขึ้นจากปัญหาการติดพันนออนไลน์ของสมาชิกครอบครัว ผู้ติดการพนันติดสินใจที่จะบอกกับสมาชิกครอบครัวที่ไวใจมากที่สุด และสามารถให้ความช่วยเหลือได้ เพราะต้องการแรงสนับสนุนทั้งทางจิตใจและทางการเงิน สมาชิกในครอบครัวย่อมได้รับแรงกดดันและความเครียดเช่นกัน

ครูแนะแนวมีส่วนสำคัญที่จะช่วยสร้างความเข้าใจระหว่างผู้เรียนและผู้ปกครอง เพื่อร่วมกันช่วยเหลือผู้เรียนที่ประสบปัญหาการติดพนันออนไลน์ให้ฝ่าฟันวิกฤตนี้ไปได้ ครูแนะแนวสามารถทำความเข้าใจกับผู้ปกครองดังนี้

2.1 *ตัวแบบที่ดี* จากผลการศึกษาจะพบว่า ผู้เรียนที่ติดพนันออนไลน์ ส่วนหนึ่งได้รับตัวแบบจากครอบครัว ดังนั้นครอบครัวควรเป็นตัวแบบที่ดีในการไม่เล่นพนันออนไลน์ หรือพนันอื่น ๆ ทั้งนี้เพราะถ้าครอบครัวมองว่าการเล่นพนันเป็นเรื่องปกติที่ทุกคนเล่นได้ ก็จะส่งผลให้ผู้เรียนมองว่าพ่อแม่ ผู้ปกครอง หรือคนในครอบครัวเล่นได้ การเล่นพนันออนไลน์จึงไม่ผิด

2.2 *การสื่อสารทางบวกในครอบครัว* ให้ผู้ปกครองเข้าใจธรรมชาติของวัยรุ่นที่ต้องการอิสระ ต้องการการยอมรับ ดังนั้น พฤติกรรมการเล่นการพนันออนไลน์อาจเป็นสิ่งหนึ่งในการสร้างการยอมรับกับคนในครอบครัว อาทิ ทหารายได้มาเลี้ยงตัวเองโดยต้องขอเงินผู้ปกครอง เป็นต้น ผู้ปกครองต้องเข้าใจและยอมรับในมุมมองความคิดของวัยรุ่น ไม่ตำหนิ ต่อว่า ดุด่า หรือลงโทษ เพราะยิ่งจะส่งผลกระทบในชั้นที่รุนแรงได้

2.3 *การใส่ใจดูแลผู้เรียนเวลาอยู่ที่บ้าน* อาทิ พฤติกรรมการเล่นโทรศัพท์ หรือขณะที่เล่นเกมออนไลน์ในบ้าน เพราะการเล่นการพนันออนไลน์อาจจะเริ่มต้นมาจากการเล่นเกม แล้วมีเงินมาล่อใจ ผู้เรียนอาจจะลองเล่นครั้งแรกแล้วได้เงินง่าย จึงทำให้เล่นต่อไปเรื่อย ๆ ดังนั้น การติดตามดูแลลูกของผู้ปกครองจึงสำคัญ ไม่ใช่การตามติด จู้จี้ แต่ควรมีการพูดคุย ช่วยให้ทำกิจกรรมของครอบครัวร่วมกัน ผู้ปกครองควรมีเวลาดูแลเอาใจใส่ผู้เรียนมากขึ้น เพื่อให้ผู้เรียนมีความรู้สึกพึงพอใจ และอบอุ่น ทั้งนี้เพราะบุคคลจะพยายามหากิจกรรมที่จะช่วยสร้างความรู้สึกที่ดี ๆ ให้กับตนเองด้วยการสร้างความพึงพอใจส่วนตัว เรียกวางจรของความพึงพอใจ (Pleasure circuit) ถ้าคนที่มีปัญหาทางใจคือคนที่ขาดวงจรชีวิตที่มีความสุข บุคคลก็จะแสวงหากิจกรรมที่ทำให้ตนเองรู้สึกพอใจง่าย เช่น การพนัน การใช้สารเสพติด เป็นต้น

2.4 *ช่วยให้ผู้ปกครองประคับประคองจิตใจของผู้เรียน* ผู้ปกครองพยายามรับฟังและเข้าใจความรู้สึกของผู้เรียนที่ประสบปัญหาการติดพนันออนไลน์ ดังผลการศึกษาของสหรัฐอเมริกาที่ระบุว่า 1 ใน 4 ของเยาวชนที่ติดการพนันมาจากครอบครัวที่พ่อแม่เล่นการพนัน เฉพาะกลุ่มที่ติดการพนันอย่างหนักมีอัตราการฆ่าตัวตายถึงร้อยละ 20 ถ้าครอบครัวที่มีปัญหา ผู้เรียนมักรู้สึกว่าคุณปกครองไม่เคยรับฟังและไม่เคยเข้าใจ ดังนั้นในผู้เรียนที่ติดพนันออนไลน์ที่มีผลกระทบต่อจิตใจของผู้เรียน บางคนอาจมีภาวะซึมเศร้าที่จะนำไปสู่การทำร้ายตนเอง ครูแนะแนวสร้างความเข้าใจในปัญหาของผู้เรียนกับผู้ปกครองที่มีท่าทีรับฟังและเข้าใจลูกมากขึ้น

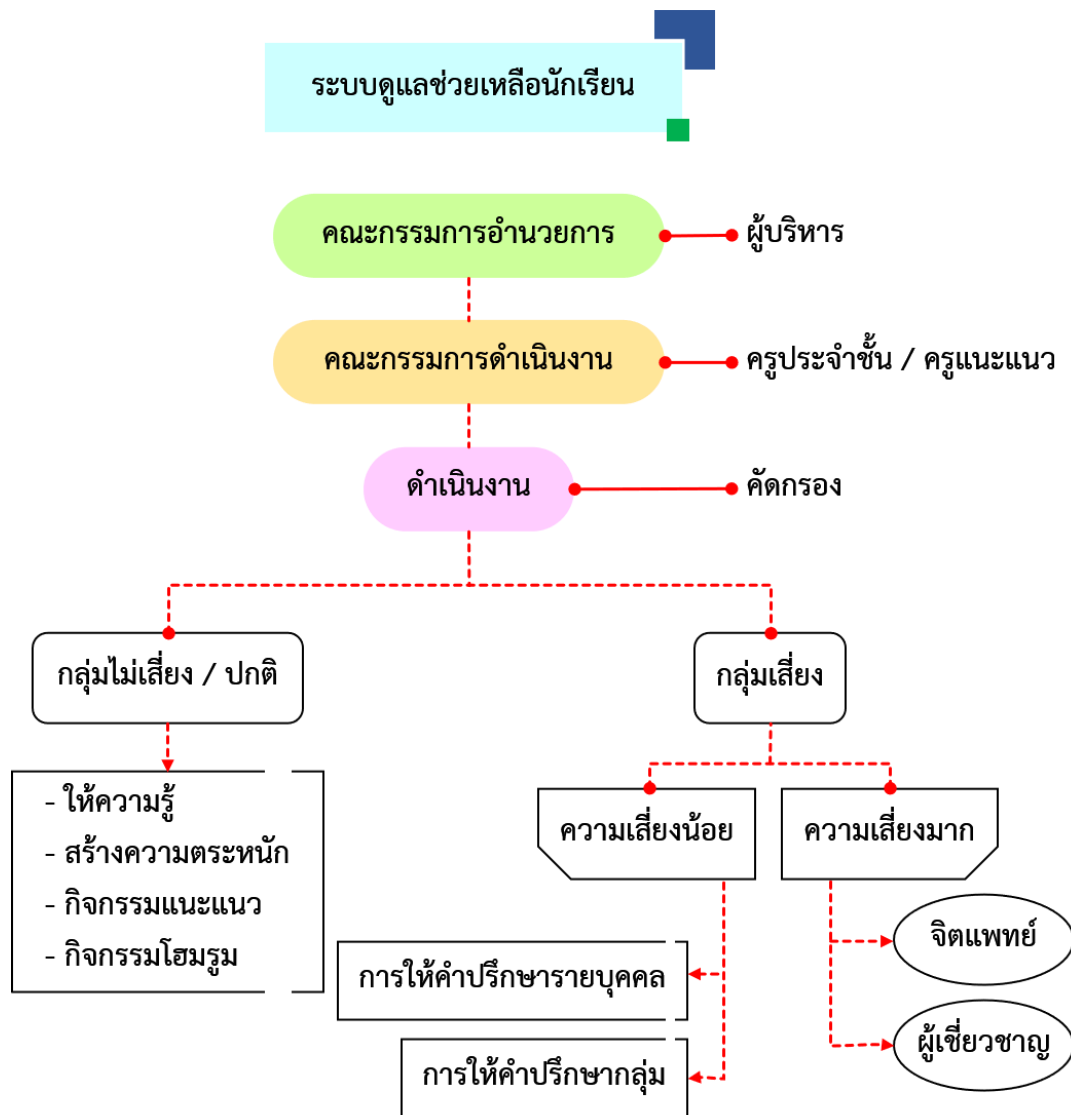
3. ระดับผู้เรียน

ในระดับผู้เรียน ครูแนะแนวหรือครูประจำชั้นควรมีการสอนให้ผู้เรียนตระหนักถึงโทษผลกระทบของการเล่นการพนันออนไลน์ ครูแนะแนวสามารถสอนผ่านกิจกรรมพัฒนาผู้เรียน ครูประจำชั้นสอนผ่านกิจกรรมโฮมรูม มีแนวทางในการพัฒนาผู้เรียนให้รู้จักในการป้องกันตนเองจากการติดพนันออนไลน์ มีดังนี้

3.1. การพัฒนากระบวนการคิด เปลี่ยนมุมมองความคิดของผู้เรียนในเรื่องการเล่นการพนันออนไลน์ ผู้เรียนส่วนใหญ่มีมุมมองว่า เล่นพนันออนไลน์ไม่ทำให้เกิดอาการติด หรือเป็นโรคได้ หรือมีความคิดว่าเล่นแค่นิดเดียวไม่มีผลเสียอะไร เล่นสนุก ๆ เท่านั้น ดังนั้น ครูแนะแนวควรเสริมสร้างกระบวนการคิด โดยการเปลี่ยนมุมมองใหม่เกี่ยวกับการเล่นการพนันออนไลน์ สอนให้ผู้เรียนเห็นผลกระทบที่เกิดจากการเล่นการพนันออนไลน์ ผู้เรียนเกิดความตระหนักในการป้องกันตนเอง รู้เท่าทันสื่อ มีการคิด วิเคราะห์ (Critical Thinking) หรือการคิดในการบริหารจัดการตนเอง (Executive Function Thinking) ในการป้องกันตนเองไม่ให้เข้าไปยุ่งเกี่ยวกับการเล่นการพนันออนไลน์

3.2. การปรับความรู้สึกและเจตคติ มีงานวิจัยที่ศึกษาพบว่า ผู้เรียนที่มีปัญหาการติดพนัน เป็นผลมาจากการขาดความสุข หรือพยายามแสวงหาความสุขในทางที่ไม่ถูกต้อง ดังนั้น ครูแนะแนวสามารถจัดกิจกรรมเพื่อให้ผู้เรียนมีความรู้สึกดีต่อตนเอง เห็นคุณค่าในตนเองและความสามารถของตนเอง การสร้างความเข้มแข็งทางจิตใจ นอกจากนี้ครูแนะแนวควรสอนเกี่ยวกับการปรับเจตคติต่อการเล่นการพนันออนไลน์ที่ผู้เรียนมีมุมมองว่าการเล่นการพนันออนไลน์ไม่มีผลกระทบ หรือผลเสียไม่เกิดจากการเล่นการพนันออนไลน์

3.3. การเสริมสร้างพฤติกรรมและการแสดงออกที่ถูกต้องเหมาะสม ผู้เรียนที่มีปัญหาการติดพนันออนไลน์ส่วนใหญ่จะมีปัญหาการสื่อสาร ดังนั้น ครูแนะแนวควรเสริมสร้างทักษะทางสังคม หรือทักษะสื่อสารทางบวกเพื่อให้ผู้เรียนมีความสามารถในการสร้างปฏิสัมพันธ์กับเพื่อน เช่น ทักษะการปฏิเสธ ทักษะการแก้ปัญหา หรือพัฒนาทักษะการสื่อสารทางบวกกับคนในครอบครัว เพื่อให้เกิดสัมพันธภาพที่ดีในครอบครัว



ภาพประกอบ 4-9 ระบบดูแลช่วยเหลือผู้เรียนติตพั่นออนไลน์

รูปแบบการช่วยเหลือผู้เรียนที่ประสบปัญหาการติตพั่นออนไลน์

ระบบดูแลช่วยเหลือผู้เรียนที่ประสบปัญหาการติตพั่นออนไลน์ของครูแนะแนว โดยใช้ข้อมูลจากการคัดกรองเพื่อแบ่งผู้เรียนออกเป็นกลุ่มปกติ และกลุ่มเสี่ยง โดยมีการช่วยเหลือผู้เรียน ดังนี้

1. กลุ่มปกติ เป็นผู้เรียนที่ไม่มีความเสี่ยงในการติตพั่นออนไลน์ ควรมึรูปแบบป้องกัน หรือการเสริมสร้างผู้เรียนให้เกิดความตระหนักถึงโทษและผลกระทบจากเล่นพั่นออนไลน์ รวมถึงสร้างเจตคติใหม่ว่าการเล่นการพั่นออนไลน์ส่งผลเสียต่อผู้เรียนทั้งในระยะสั้นและระยะยาว รวมทั้งเจตคติในกลุ่มเพื่อนที่มองว่าการเล่นการพั่นออนไลน์ไม่ทำให้เกิดผลเสีย ผู้เรียนสามารถเลิกเล่นได้ โดยการเสริมสร้างความตระหนักนี้ สามารถดำเนินการได้ในรูปแบบของกิจกรรมโฮมรูม และกิจกรรมแนะแนวที่ครูแนะแนวทุกระดับชั้นควรสอดแทรกเรื่องพิษภัยและผลกระทบจากการเล่นการพั่นออนไลน์ การป้องกันตนเองในการติตพั่นออนไลน์ เป็นต้น

2. **กลุ่มเสี่ยง** เมื่อครูแนะแนวสามารถคัดกรองผู้เรียนแล้ว พบว่าผู้เรียนมีความเสี่ยงสูง ควรแจ้งกับผู้ปกครองและส่งต่อผู้เรียนให้ไปพบผู้เชี่ยวชาญ / จิตแพทย์ในการช่วยเหลือต่อไป ส่วนผู้เรียนกลุ่มที่มีความเสี่ยงน้อย ครูแนะแนวดำเนินการช่วยเหลือได้จากการให้คำปรึกษา ซึ่งมี 2 รูปแบบ คือ การให้คำปรึกษารายบุคคลในกรณีที่ผู้เรียนไม่มีความพร้อมในการเปิดเผยปัญหาของตนเองในกลุ่มเพื่อน หรือผู้เรียนที่มีความพร้อมในการพูดคุยในลักษณะกลุ่มก็สามารถดำเนินการช่วยเหลือโดยการให้คำปรึกษากลุ่มได้



ภาพประกอบ 4-10 คู่มือแนวทางการป้องกันการเล่นพนันออนไลน์ สำหรับครูแนะแนว

บทที่ 5

สรุปผล อภิปรายผล และข้อเสนอแนะในการวิจัย

วัตถุประสงค์ของการวิจัย

1. เพื่อพัฒนาโมเดลปัจจัยเชิงสาเหตุของพฤติกรรมการเล่นพนันออนไลน์และพฤติกรรมการใช้สารเสพติดของผู้เรียนในระดับการศึกษาขั้นพื้นฐาน
2. เพื่อค้นหาคำอธิบายเชิงลึกเกี่ยวกับสาเหตุของพฤติกรรมการเล่นพนันออนไลน์ของผู้เรียนในระดับการศึกษาขั้นพื้นฐาน ทั้งในมิติภูมิหลัง สาเหตุ กระบวนการ และผลกระทบของการติดพนันออนไลน์
3. เพื่อค้นหาแนวทางการช่วยเหลือกลุ่มผู้เรียนที่ติดพนันออนไลน์สำหรับครูแนะแนวในสถานศึกษา

ระยะที่ 1 การพัฒนาโมเดลปัจจัยเชิงสาเหตุของพฤติกรรมการเล่นพนันออนไลน์และพฤติกรรมการใช้สารเสพติดของผู้เรียนในระดับการศึกษาขั้นพื้นฐาน

ในการวิจัยระยะนี้ กลุ่มตัวอย่างที่ใช้ในการวิจัย เป็นผู้เรียนระดับชั้นประถมศึกษา ชั้นมัธยมศึกษาตอนต้น ชั้นมัธยมศึกษาตอนปลาย และอาชีวศึกษาในสถานศึกษา สังกัดกระทรวงศึกษาธิการ จำนวน 6,909 คน ได้มาจากการเลือกตัวอย่างแบบหลายขั้นตอน (Multi-Stage Sampling) โดยมีเครื่องมือที่ใช้ในการวิจัย ประกอบด้วย แบบสอบถามลักษณะสถานการณ์ แบบสอบถามจิตลักษณะเดิมของบุคคล แบบสอบถามจิตลักษณะตามสถานการณ์ และแบบสอบถามพฤติกรรมการเล่นพนันออนไลน์ และแบบสอบถามพฤติกรรมการใช้สารเสพติด มีลักษณะมาตราส่วนประมาณค่า (Rating Scale) มีจำนวน 4 ระดับ ประกอบด้วย จริงที่สุด จริง ไม่จริง และไม่จริงเลย ส่วนแบบสอบถามพฤติกรรมการใช้สารเสพติด ผู้วิจัยใช้แบบคัดกรองประสบการณ์ในการใช้ยาสูบ สุรา และสารเสพติดอื่น (Alcohol, Smoking, and Substance Involvement Screening Test :ASSIST) ของสาวิตรี อัจฉนวงศ์กรชัย และคณะ (2557) มีลักษณะเป็นมาตราส่วนประมาณค่า (Rating Scale) มีจำนวน 4 ระดับ ประกอบด้วย 1-2 ครั้ง เดือนละครั้ง สัปดาห์ละครั้ง และทุกวันหรือเกือบทุกวัน ผู้วิจัยได้ลงพื้นที่เก็บรวบรวมข้อมูลจากกลุ่มตัวอย่างจาก 6 ภูมิภาค รวมจำนวนทั้งสิ้น จำนวน 6,909 คน ตรวจสอบความถูกต้องของข้อมูล และนำเข้าทำการวิเคราะห์ข้อมูล โดยวิเคราะห์สถิติพื้นฐาน ได้แก่ ค่าความถี่ (Frequency) ค่าร้อยละ (Percentage) ค่าเฉลี่ย (Mean) ส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน (Standard Deviation) ค่าสัมประสิทธิ์การแปรผัน (Coefficient of Variation) ค่าความเบ้ (Skewness) และค่าความโด่ง (Kurtosis) และสถิติอ้างอิง ได้แก่ การวิเคราะห์องค์ประกอบเชิงยืนยัน (Confirmatory Factor Analysis) และวิเคราะห์โมเดลสมการโครงสร้างเชิงเส้น (Structural Equation Modeling)

ระยะที่ 2 การค้นหาคำอธิบายเชิงลึกเกี่ยวกับสาเหตุของพฤติกรรมการเล่นพนันออนไลน์ของผู้เรียนในระดับการศึกษาขั้นพื้นฐาน ทั้งในมิติภูมิหลัง สาเหตุ กระบวนการ และผลกระทบของการติดพนันออนไลน์และค้นหาแนวทางการช่วยเหลือกลุ่มผู้เรียนที่ติดพนันออนไลน์สำหรับครูแนะแนวในสถานศึกษา

งานวิจัยระยะนี้ กลุ่มเป้าหมายที่ใช้ในการวิจัย แบ่งออกเป็น 2 กลุ่ม ดังนี้

1. กลุ่มแรกเป็นกลุ่มเป้าหมายเพื่อตอบจุดประสงค์การวิจัยข้อที่ 2 คือ ผู้เรียนในระดับการศึกษาขั้นพื้นฐานที่คัดเลือกจากกลุ่มตัวอย่างในระยะที่ 1 จำนวน 10 คน ซึ่งผู้วิจัยเลือกแบบเจาะจงตามเกณฑ์การคัดเลือก ดังนี้

- 1) มีพฤติกรรมติดพนันออนไลน์ โดยใช้แบบคัดกรองการติดการพนันของกรมสุขภาพจิต ซึ่งปรับมาจาก The Problem Gambling Severity Index (PGSI)
- 2) เป็นนักเรียนที่กำลังศึกษาในระดับชั้นมัธยมศึกษาตอนต้น และมัธยมศึกษาตอนปลายในเขตกรุงเทพมหานคร

3) ได้รับการยินยอมจากผู้ปกครองในการให้สัมภาษณ์

2. กลุ่มที่สองเป็นกลุ่มเป้าหมายเพื่อตอบจุดประสงค์การวิจัยข้อที่ 3 คือ ครูแนะแนวประจำโรงเรียน และผู้ทรงคุณวุฒิด้านจิตวิทยาการให้คำปรึกษาที่เชี่ยวชาญเรื่องการให้ความช่วยเหลือในโรงเรียน จำนวนประมาณ 10 คน

เครื่องมือที่ใช้ในการวิจัย เป็นการแบบสัมภาษณ์แบบกึ่งโครงสร้าง (Semi-Structured Interview) เพื่อค้นหาคำอธิบายเชิงลึกของสาเหตุ กระบวนการ และผลกระทบของการติดพนันออนไลน์ของผู้เรียนที่ติดพนันออนไลน์ และแบบสัมภาษณ์แบบกึ่งโครงสร้าง (Semi-Structured Interview) โดยผู้วิจัยได้ทำการติดต่อกลุ่มผู้ให้ข้อมูลและผู้ที่เกี่ยวข้อง นัดหมายลงพื้นที่เก็บรวบรวมงานวิจัย โดยการสัมภาษณ์กับกลุ่มผู้ให้ข้อมูลในจังหวัดกรุงเทพมหานคร และทำการสนทนากลุ่มกับผู้ทรงคุณวุฒิเพื่อประเมินแนวทางการช่วยเหลือกลุ่มผู้เรียนที่ติดพนันออนไลน์ การวิเคราะห์ข้อมูลที่ได้จากการศึกษาเอกสารและสัมภาษณ์ ใช้การวิเคราะห์เนื้อหา (Content Analysis) และการวิเคราะห์แบบอุปนัย (Analytic induction) ส่วนการนำเสนอข้อมูล ใช้การสร้างภาพรวมจากเหตุการณ์ย่อย ๆ ที่เกิดจากเหตุการณ์ที่พบในลักษณะการพรรณนาวิเคราะห์ (Analytical description)

สรุปผลการวิจัย

1. โมเดลปัจจัยเชิงสาเหตุของพฤติกรรมการเล่นพนันออนไลน์และพฤติกรรมการใช้สารเสพติดของผู้เรียนระดับการศึกษาขั้นพื้นฐานมีความสอดคล้องกลมกลืนกับข้อมูลเชิงประจักษ์ ($\chi^2=3.46$ df=2 p=.17 GFI=1.00 AGFI=1.00 CFI=1.00 RMSEA=0.01 SRMR=0.00) โมเดลปัจจัยเชิงสาเหตุที่ส่งผลกระทบต่อพฤติกรรมการเล่นพนันออนไลน์และพฤติกรรมการใช้สารเสพติดของผู้เรียนระดับการศึกษาขั้นพื้นฐานมีความสอดคล้องกลมกลืนกับข้อมูลเชิงประจักษ์ ($\chi^2=3.46$ df=2 p=.17 GFI=1.00 AGFI=1.00 CFI=1.00 RMSEA=0.01 SRMR=0.00) โดยพฤติกรรมการเล่นพนันออนไลน์ได้รับอิทธิพลทางตรงจากจิตลักษณะ

ตามสถานการณ์สูงสุด โดยมีค่าสัมประสิทธิ์อิทธิพลเท่ากับ 0.61 และได้รับอิทธิพลทางอ้อมจากลักษณะสถานการณ์ มีค่าสัมประสิทธิ์อิทธิพลเท่ากับ 0.36 ส่วนพฤติกรรมการใช้สารเสพติดได้รับอิทธิพลทางตรงจากจิตลักษณะเดิมของบุคคลและลักษณะสถานการณ์ มีค่าสัมประสิทธิ์อิทธิพลเท่ากัน คือ 0.22 และได้รับอิทธิพลทางอ้อมจากจิตลักษณะตามสถานการณ์ มีค่าสัมประสิทธิ์อิทธิพลเท่ากับ 0.08

2. ผลการศึกษาคำอธิบายเชิงลึกเกี่ยวกับสาเหตุของพฤติกรรมการเล่นพนันออนไลน์ของผู้เรียนในระดับการศึกษาขั้นพื้นฐาน ทั้งในมิติภูมิหลัง สาเหตุ กระบวนการ และผลกระทบของการติดพนันออนไลน์ พบว่า ข้อค้นพบเรื่องมุมมองที่มีต่อการพนันออนไลน์ นักเรียนมองว่า การพนันเป็นหลุมพราง การพนันเป็นสิ่งไม่แน่นอน และเงินพนันเป็นเงินร้อนและไม่บริสุทธิ์ ส่วนพฤติกรรมการเล่นพนันออนไลน์ของนักเรียนสามารถสะท้อนจากประเภทพนันที่นิยมเล่น ความถี่ของการเล่น และระยะเวลาการเล่น

ในประเด็นกระบวนการเล่นพนันออนไลน์ ทำให้เห็นกระบวนการเกิดขึ้นของพฤติกรรมการเล่นพนันออนไลน์ในแต่ละช่วงเวลา เริ่มตั้งแต่จุดเริ่มต้นของการเล่น ระหว่างทางการเล่น และจุดวิกฤตของการเล่น ส่วนสาเหตุของการเล่นพนันออนไลน์ พบว่าเป็นสาเหตุจากทั้งภายในตัวบุคคลของนักเรียน และสาเหตุจากสภาพแวดล้อมของนักเรียน ซึ่งส่งผลกระทบต่อนักเรียนทั้งด้านความรู้สึก และด้านการกระทำ

ผลการศึกษากระบวนการเล่นพนันออนไลน์เป็นการนำเสนอการเกิดขึ้นของพฤติกรรมการเล่นพนันออนไลน์ในแต่ละช่วงเวลา เริ่มตั้งแต่จุดเริ่มต้นของการเล่น ระหว่างทางการเล่น และจุดวิกฤตของการเล่น ซึ่งในแต่ละช่วงเวลามีข้อค้นพบดังนี้

จุดเริ่มต้น การสู่วงการพนันออนไลน์ เป็นการฉายภาพให้เห็นถึงมูลเหตุจูงใจของการเล่น และการตัดสินใจเล่น โดยสาเหตุของการเล่นพนันออนไลน์ของนักเรียนมีทั้งสาเหตุที่มาจากตัวบุคคลเอง และสาเหตุจากสิ่งเร้าภายนอก โดยสาเหตุที่มาจากตัวบุคคลเอง ได้แก่ ความอยากได้อะไรก็ได้ โดยเฉพาะเงิน เมื่อมีเงินก็สามารถนำมาซื้อสิ่งของที่ตนเองอยากได้ ยิ่งลงทุนเงินเดิมพันมากเท่าใด ก็ยิ่งได้มากเท่านั้น เมื่อความอยากเป็นจุดเริ่มต้นภายใน จึงก่อให้เกิดเป็นความโลภผลักดันเข้าสู่การเล่นครั้งแรก นอกจากนั้นสภาพแวดล้อมรอบตัวของนักเรียน ได้แก่ คนใกล้ชิดชวนให้เล่น การรับรู้ว่าได้เครดิตฟรี และเข้าถึงแหล่งพนันได้สะดวกก็ช่วยกระตุ้นให้นักเรียนเข้าสู่การเล่นพนันร่วมด้วย คนใกล้ชิดของนักเรียนที่ชักนำให้นักเรียนเข้าสู่วงการพนัน มีทั้งเพื่อนและรุ่นพี่รู้จักกันมาก่อนชวนให้เล่น ส่วนการตัดสินใจเล่น นอกจากแรงผลักดันภายในและสิ่งเร้าภายนอกกระตุ้นให้นักเรียนเล่นพนันออนไลน์แล้ว การตัดสินใจเล่นหรือไม่เล่นก็เป็นเงื่อนไขสำคัญของการเล่นพนันออนไลน์ ซึ่งนักเรียนเปิดเผยว่าการตัดสินใจเล่นขึ้นอยู่กับความน่าเชื่อถือของแหล่งพนัน ประเภทการพนันที่เล่น และความพร้อมของผู้เล่น กล่าวคือ ความน่าเชื่อถือของแหล่งพนัน มีการประเมินหรือไปรีวิวเว็บพนันก่อนการเล่น ความน่าเชื่อถือ พิจารณาจากผู้ที่เคยเล่นเว็บนั้นมาก่อนซึ่งมีทั้งรุ่นพี่หรือเพื่อนหรือคนที่เขียนรีวิวเว็บพนัน ส่วนจะเลือกพนันออนไลน์ แบบใด พิจารณาจากความชอบกีฬา เช่น ชอบเล่นฟุตบอล ชอบดูแข่งฟุตบอล ก็มีแนวโน้มจะเล่นพนันบอลออนไลน์ ในขณะที่เดียวกันผู้เล่นบางคนต้องมีความพร้อมที่จะเล่น ความพร้อมในที่นี้คือ มีข้อมูลสถิติประกอบการตัดสินใจที่ทำให้มั่นใจว่า

ขณะแน่นอน **ระหว่างทางการเล่น** เมื่อผ่านจุดเริ่มต้นของการเล่นพนันออนไลน์ประมาณ 3-4 เดือน นักเรียนเริ่มคุ้นเคยและรู้จักวิธีการเล่นมากขึ้น ในช่วงระหว่างการเล่นพนันออนไลน์ นักเรียนได้แสดงออกในเชิงความคิด ความรู้สึก และการกระทำ โดยมีการแสดงออกทางความคิดสะท้อนผ่านการเรียนรู้ทั้งกลไก เทคนิคการเล่น และช่วงเวลาที่จะหยุดเล่น เกิดขึ้นจากประสบการณ์การเล่นในอดีต ดูจากสื่อคลิปยูทูป และรับฟังประสบการณ์จากคนอื่น มีการแสดงออกทางความรู้สึกสะท้อนผ่านสีหน้า อารมณ์ ท่าทางที่เกิดขึ้นระหว่างเล่นพนันออนไลน์ “ใจเย็นจะได้ ใจร้อนจะเสีย” เป็นวลีติดปากของผู้เล่น แสดงนัยว่านักเรียนเรียนรู้ว่าอารมณ์ในขณะที่เล่นย่อมมีผลต่อการได้หรือเสีย ส่วนสภาวะอารมณ์ขณะเล่นที่เกิดขึ้น ได้แก่ โกรธเมื่อเล่นไม่ได้ตั้งใจ และกระวนกระวายอยากเล่นแบบไร้เหตุผล ระหว่างการเล่นมีโอกาสทั้งได้เงินและเสียเงิน ผู้เล่นมักมีความคาดหวังเป็นตัวกระตุ้นความรู้สึกให้อยากเล่นต่อไปเรื่อย ๆ หากเล่นได้เงิน นักเรียนจะนำเงินส่วนที่เป็นกำไรมาหมุนเพื่อเล่นต่อในครั้งถัดไป แม้ว่าเล่นแล้วเสีย นักเรียนจะไม่รู้สึกเสียดาย เนื่องจากขาดทุนในส่วนกำไร **จุดวิกฤตของการเล่น** เป็นช่วงเวลาที่นักเรียนเผชิญหน้ากับสถานการณ์รุนแรงหรืออยู่ในขั้นอันตราย จุดนี้อาจเรียกว่าเป็นช่วงหัวเลี้ยว หัวต่อหรือจุดหักเหที่ทำให้นักเรียนยุติการเล่นชั่วคราวหรือถาวร สถานการณ์รุนแรงที่นักเรียนต้องเผชิญ ได้แก่ ถูกพนันโกง หมดตัว และติดหนี้คนอื่น

สาเหตุของการเล่นพนันออนไลน์ พบว่า มีสาเหตุทั้งที่เป็นสาเหตุจากภายในตัวบุคคลของนักเรียน และสาเหตุจากสภาพแวดล้อมของนักเรียน อธิบายได้แต่ละสาเหตุ ได้ดังนี้ สาเหตุจากภายในตัวบุคคลของนักเรียน เป็นสาเหตุด้านสภาวะทางจิตใจของตัวผู้เล่นใน 3 ประเด็นคือ ติดกับดักความสนุก อยากรู้อยากลอง และต้องการเงิน ติดกับดักความสนุกเป็นความรู้สึกสนุกและตื่นเต้นทุกครั้งที่ได้เล่น ส่วนอยากรู้อยากลอง เป็นความรู้สึกที่เกิดขึ้นในครั้งแรกที่เล่นและขณะเล่น ครั้งแรกที่เล่นเป็นความรู้สึกอยากลองเล่น ไม่ได้คาดหวังว่าจะต้องเล่นให้ได้ ส่วนขณะเล่นเป็นความรู้สึกโหยหาในสิ่งที่เคยเล่น อยากสัมผัสการเปลี่ยนแปลงของสิ่งที่เคยเล่นจึงกลับมาเล่น ส่วนเรื่องความต้องการเงินก็เป็นอีกสาเหตุที่นักเรียนใช้วิธีการเล่นพนันเป็นทางลัดเพื่อให้ได้เงินเพื่อนำมาใช้จ่ายตามความจำเป็น

ผลกระทบจากการเล่นพนันออนไลน์ แบ่งได้เป็น **ด้านสว่าง** ในที่นี้เป็นมุมมองของผู้เล่นที่มองว่า แม้การพนันเป็นสิ่งผิด แต่ประโยชน์ที่ได้รับคือ นำเงินที่ได้มาจุนเจือครอบครัว ทำให้มีเงินเก็บสะสมบ้าง บางคนมีความคิดว่า เล่นการพนันได้เงิน ในขณะที่เรียนไม่ได้เงิน **ด้านมืดของการพนัน** เป็นการกล่าวถึงผลเสียหรือทางลบของการพนันออนไลน์ นักเรียนส่วนใหญ่สะท้อนว่าเมื่อเล่นพนันจนติดจะส่งผลกระทบต่อตนเอง 2 ด้าน คือ ผลกระทบด้านความรู้สึก ผลกระทบด้านการกระทำ เมื่อได้สัมผัสกับการเล่นจนติดพนันออนไลน์ส่งผลกระทบต่อความรู้สึกทันที ความรู้สึกที่แสดงออกมาได้ชัดคือ หงุดหงิด เครียด และเกิดความโลภ ความรู้สึกหงุดหงิดเกิดขึ้นเมื่อใดก็ตามที่เล่นพนันเสียหรือเล่นไม่ได้เงิน แล้วอยากได้เงินคืนจะมีอาการอารมณ์เสีย กระวนกระวาย อารมณ์ขุ่นมัว บางคนมีความรู้สึกเครียดร่วมด้วย และเมื่อเสียเงินมาก ๆ จะมีความรู้สึกโลภอยากได้เงินมากขึ้น ทำให้ขาดการยับยั้งใจ ไม่สามารถควบคุมตนเองได้ ส่งผลต่อการกระทำไม่พึงปรารถนาอื่น ๆ

3.แนวทางการช่วยเหลือผู้เรียนที่ติดพันออนไลน์สำหรับครูแนะแนวในสถานศึกษา มีดังนี้

1. ระดับสถานศึกษา

สถานศึกษาเป็นหัวใจสำคัญที่จะช่วยเหลือผู้เรียนที่มีปัญหาการติดพันออนไลน์ได้ เพราะผู้เรียนใช้เวลาส่วนใหญ่อยู่ในสถานศึกษา ดังนั้นแนวทางการช่วยเหลือผู้เรียนที่ติดพันออนไลน์ของสถานศึกษา มีดังนี้

1.1 การกำหนดนโยบายการป้องกันการเล่นเกมการพนันออนไลน์ในสถานศึกษา ทั้งนี้เนื่องจากสถานศึกษาเป็นแหล่งเพิ่มพูนความรู้ให้กับผู้เรียน สถานศึกษาควรกำหนดนโยบายป้องกันการเล่นเกมการพนันออนไลน์ในสถานศึกษา เพื่อเป็นการเตือน และเฝ้าระวังการเล่นเกมการพนันออนไลน์ในสถานศึกษา

1.2 การสร้างค่านิยมใหม่สำหรับผู้เรียน เป็นโรงเรียนปลอดการพนันทุกประเภท เนื่องจากค่านิยมของการเล่นเกมการพนันในวิถีความเป็นไทยช้านาน จนมองว่าเป็นเรื่องปกติ สามารถเข้าถึงได้ง่าย จึงทำให้ผู้เรียนไม่ได้ตระหนักถึงความสำคัญของการป้องกันตนเองจากการเล่นเกมการพนันออนไลน์มีความคิดว่าการเล่นเกมการพนันออนไลน์เปรียบเสมือนการเล่นเกมไม่ส่งผลกระทบต่อชีวิต ดังนั้น ผู้เรียนจึงไม่ได้เห็นความสำคัญในการป้องกันตนเองจากการเล่นเกมการพนันออนไลน์ ทางโรงเรียนหรือสถานศึกษาควรร่วมมือกันพัฒนาค่านิยมใหม่เกี่ยวกับโทษพิษภัยจากพนันออนไลน์ ให้ครูและผู้เรียนตระหนักถึงความสำคัญในการป้องกันตนเองจากการเล่นและติดพันออนไลน์

1.3 พัฒนาระบบดูแลช่วยเหลือผู้เรียนที่ประสบปัญหาการติดพันออนไลน์ ในการทำงานช่วยเหลือผู้เรียนควรเป็นความร่วมมือในการดูแลผู้เรียนทั้งระบบโรงเรียน ดังนี้

1) ครูประจำชั้นที่ทำหน้าที่เป็นครูที่ปรึกษา ต้องมีทักษะความรู้ในการคัดกรองผู้เรียน ทักษะการสังเกตพฤติกรรมผู้เรียนว่ามีความเสี่ยงต่อการติดพันออนไลน์หรือไม่

2) ครูแนะแนวเป็นครูที่ทำหน้าที่ในการดูแลช่วยเหลือ ให้คำปรึกษากับผู้เรียนที่ประสบปัญหาการติดพันออนไลน์ ซึ่งครูแนะแนวต้องมีทักษะความรู้ในเรื่องเทคนิคและทฤษฎีการให้คำปรึกษา อาทิ เทคนิคและทฤษฎีการให้คำปรึกษาแบบพฤติกรรมนิยม (Behavioral theory) เทคนิคและทฤษฎีการให้คำปรึกษาแบบการรู้คิดและพฤติกรรม (Cognitive behavior theory) เทคนิคและทฤษฎีการให้คำปรึกษาแบบมุ่งเน้นคำตอบของปัญหา (Solution focus theory) เป็นต้น เพื่อช่วยเหลือผู้เรียนที่กำลังประสบปัญหาการติดพันออนไลน์

3) นักจิตวิทยาโรงเรียน เป็นผู้ที่ทำหน้าที่ช่วยเหลือผู้เรียนที่มีปัญหาพฤติกรรมออนไลน์โดยการศึกษาารายกรณีผู้เรียนเพื่อหาปัจจัยหรือสาเหตุในการติดพันออนไลน์ และวางแผนการช่วยเหลือผู้เรียนที่มีปัญหา โดยการประสานความร่วมมือจากทุกฝ่ายในสถานศึกษา

2. ระดับครอบครัว

ครอบครัวถือเป็นปัจจัยหนึ่งที่มีผลต่อการเล่นการพนันออนไลน์ของผู้เรียน จากการศึกษาพบว่า พฤติกรรมการเล่นการพนันออนไลน์มีผลจากครอบครัว คือ วัยรุ่นที่เล่นพนันออนไลน์จะมาจากครอบครัวที่เล่นพนัน คนในครอบครัวจึงเป็นตัวแบบสำคัญเกี่ยวกับการเล่นพนัน ผลกระทบที่จะเกิดขึ้นจากปัญหาการติดพนันออนไลน์ของสมาชิกครอบครัว ผู้ติดการพนันติดสินใจที่จะบอกกับสมาชิกครอบครัวที่ไว้ใจมากที่สุด และสามารถให้ความช่วยเหลือได้ เพราะต้องการแรงสนับสนุนทั้งทางจิตใจและทางการเงิน สมาชิกในครอบครัวย่อมได้รับแรงกดดันและความเครียดเช่นกัน

ครูแนะแนวมีส่วนสำคัญที่จะช่วยสร้างความเข้าใจระหว่างผู้เรียนและผู้ปกครอง เพื่อร่วมกันช่วยเหลือผู้เรียนที่ประสบปัญหาการติดพนันออนไลน์ให้ฝ่าฟันวิกฤตนี้ไปได้ ครูแนะแนวสามารถทำความเข้าใจกับผู้ปกครอง ดังนี้

2.1 *ตัวแบบที่ดี* จากผลการศึกษาจะพบว่า ผู้เรียนที่ติดพนันออนไลน์ ส่วนหนึ่งได้รับตัวแบบจากครอบครัว ดังนั้นครอบครัวควรเป็นตัวแบบที่ดีในการไม่เล่นพนันออนไลน์ หรือพนันอื่น ๆ ทั้งนี้เพราะถ้าครอบครัวมองว่าการเล่นพนันเป็นเรื่องปกติที่ทุกคนเล่นได้ ก็จะส่งผลให้ผู้เรียนมองว่าพ่อแม่ ผู้ปกครอง หรือคนในครอบครัวเล่นได้ การเล่นพนันออนไลน์จึงไม่ผิด

2.2 *การสื่อสารทางบวกในครอบครัว* ให้ผู้ปกครองเข้าใจธรรมชาติของวัยรุ่นที่ต้องการอิสระ ต้องการการยอมรับ ดังนั้น พฤติกรรมการเล่นการพนันออนไลน์อาจเป็นหนึ่งในการสร้างการยอมรับกับคนในครอบครัว อาทิ ทหารายได้มาเลี้ยงตัวเองโดยต้องขอเงินผู้ปกครอง เป็นต้น ผู้ปกครองต้องเข้าใจและยอมรับในมุมมองความคิดของวัยรุ่น ไม่ตำหนิ ต่อว่า ดุด่า หรือลงโทษ เพราะยิ่งจะส่งผลกระทบต่อขั้นที่รุนแรงได้

2.3 *การใส่ใจดูแลผู้เรียนเวลาอยู่ที่บ้าน* อาทิ พฤติกรรมการเล่นโทรศัพท์ หรือขณะที่เล่นเกมออนไลน์ในบ้าน เพราะการเล่นการพนันออนไลน์อาจจะเริ่มต้นมาจากการเล่นเกม แล้วมีเงินมาล่อใจ ผู้เรียนอาจจะลองเล่นครั้งแรกแล้วได้เงินง่าย จึงทำให้เล่นต่อไปเรื่อย ๆ ดังนั้น การติดตามดูแลลูกของผู้ปกครองจึงสำคัญ ไม่ใช่การตามติด จู้จี้ แต่ควรมีการพูดคุย ช่วยให้ทำกิจกรรมของครอบครัวร่วมกัน ผู้ปกครองควรมีเวลาดูแลเอาใจใส่ผู้เรียนมากขึ้น เพื่อให้ผู้เรียนมีความรู้สึกพึงพอใจ และอบอุ่น ทั้งนี้เพราะบุคคลจะพยายามหากิจกรรมที่จะช่วยสร้างความรู้สึกที่ดี ๆ ให้กับตนเองด้วยการสร้างความพึงพอใจส่วนตัว เรียกวงจรของความพึงพอใจ (Pleasure circuit) ถ้าคนที่มีปัญหาทางกายคือคนที่ขาดวงจรชีวิตที่มีความสุข บุคคลก็จะแสวงหากิจกรรมที่ทำให้ตนเองรู้สึกพอใจง่าย เช่น การพนัน การใช้สารเสพติด เป็นต้น

2.4 *ช่วยให้ผู้ปกครองประทับใจประคองจิตใจของผู้เรียน* ผู้ปกครองพยายามรับฟังและเข้าใจความรู้สึกของผู้เรียนที่ประสบปัญหาการติดพนันออนไลน์ ดังผลการศึกษาของสหรัฐอเมริกาที่ระบุว่า 1 ใน 4 ของเยาวชนที่ติดการพนันมาจากครอบครัวที่พ่อแม่เล่นการพนัน เฉพาะกลุ่มที่ติดการพนันอย่างหนักมีอัตราการฆ่าตัวตายถึงร้อยละ 20 ถ้าครอบครัวที่มีปัญหา ผู้เรียนมักรู้สึกว่าผู้ปกครองไม่เคยรับฟังและไม่เคยเข้าใจ ดังนั้น

ในผู้เรียนที่ติดพันนออนไลน์ที่มีผลกระทบต่อจิตใจของผู้เรียน บางคนอาจมีภาวะซึมเศร้าที่จะนำไปสู่การทำร้ายตนเอง ครูแนะแนวสร้างความเข้าใจในปัญหาของผู้เรียนกับผู้ปกครองที่มีท่าทีรับฟังและเข้าใจมากขึ้น

3. ระดับผู้เรียน

ในระดับผู้เรียน ครูแนะแนวหรือครูประจำชั้นควรมีการสอนให้ผู้เรียนตระหนักถึงโทษผลกระทบของการเล่นการพนันออนไลน์ ครูแนะแนวสามารถสอนผ่านกิจกรรมพัฒนาผู้เรียน ครูประจำชั้นสอนผ่านกิจกรรมโฮมรูม มีแนวทางในการพัฒนาผู้เรียนให้รู้จักในการป้องกันตนเองจากการติดพันนออนไลน์ มีดังนี้

3.1. การพัฒนากระบวนการคิด เปลี่ยนมุมมองความคิดของผู้เรียนในเรื่องการเล่นการพนันออนไลน์ ผู้เรียนส่วนใหญ่มีมุมมองว่า เล่นพนันออนไลน์ไม่ทำให้เกิดอาการติด หรือเป็นโรคได้ หรือมีความคิดว่าเล่นแค่ชนิดเดียวไม่มีผลเสียอะไร เล่นสนุก ๆ เท่านั้น ดังนั้น ครูแนะแนวควรเสริมสร้างกระบวนการคิด โดยการเปลี่ยนมุมมองใหม่เกี่ยวกับการเล่นการพนันออนไลน์ สอนให้ผู้เรียนเห็นผลกระทบที่เกิดจากการเล่นการพนันออนไลน์ ผู้เรียนเกิดความตระหนักในการป้องกันตนเอง รู้เท่าทันสื่อ มีการคิดวิจารณ์ญาณ (Critical Thinking) หรือการคิดในการบริหารจัดการตนเอง (Executive Function Thinking) ในการป้องกันตนเองไม่ให้เข้าไปยุ่งเกี่ยวกับการเล่นการพนันออนไลน์

3.2. การปรับความรู้สึกและเจตคติ มีงานวิจัยที่ศึกษาพบว่า ผู้เรียนที่มีปัญหาการติดพันนเป็นผลมาจากการขาดความสุข หรือพยายามแสวงหาความสุขในทางที่ไม่ถูกต้อง ดังนั้น ครูแนะแนวสามารถจัดกิจกรรมเพื่อให้ผู้เรียนมีความรู้สึกดีต่อตนเอง เห็นคุณค่าในตนเองและความสามารถของตนเอง การสร้างความเข้มแข็งทางจิตใจ นอกจากนี้ครูแนะแนวควรสอนเกี่ยวกับการปรับเจตคติต่อการเล่นการพนันออนไลน์ที่ผู้เรียนมีมุมมองว่าการเล่นการพนันออนไลน์ไม่มีผลกระทบ หรือผลเสียไม่เกิดจากการเล่นการพนันออนไลน์

3.3. การเสริมสร้างพฤติกรรมและการแสดงออกที่ถูกต้องเหมาะสม ผู้เรียนที่มีปัญหาการติดพันนออนไลน์ส่วนใหญ่จะมีปัญหาการสื่อสาร ดังนั้น ครูแนะแนวควรเสริมสร้างทักษะทางสังคม หรือทักษะสื่อสารทางบวก เพื่อให้ผู้เรียนมีความสามารถในการสร้างปฏิสัมพันธ์กับเพื่อน เช่น ทักษะการปฏิเสธ ทักษะการแก้ปัญหา หรือพัฒนาทักษะการสื่อสารทางบวกกับคนในครอบครัว เพื่อให้เกิดสัมพันธ์ภาพที่ดีในครอบครัว

อภิปรายผลการวิจัย

1. โมเดลปัจจัยเชิงสาเหตุของพฤติกรรมการเล่นพนันออนไลน์และพฤติกรรมการใช้สารเสพติดของผู้เรียนระดับการศึกษาขั้นพื้นฐาน มีค่าไค-สแควร์ (χ^2) เท่ากับ 3.46 ค่าองศาอิสระ (df) มีค่าเท่ากับ 2 และมีค่านัยสำคัญทางสถิติ (p-value) เท่ากับ .17 จะเห็นได้ว่าค่าไค-สแควร์ (χ^2) ไม่มีนัยสำคัญทางสถิติ ซึ่งสามารถแปลความหมายได้ว่า ข้อมูลเชิงประจักษ์มีความสอดคล้องกับโมเดลการวัดของผู้วิจัย ดังที่ แฮร์และคณะ (Hair; et.al. 2010: 145) ได้กล่าวไว้ว่า ค่าไค-สแควร์ (χ^2) ยังมีค่าต่ำมากหรือยิ่งเข้าใกล้ศูนย์มากเท่าใด

แสดงให้เห็นว่า โมเดลปัจจัยเชิงสาเหตุมีความสอดคล้องกลมกลืนกับข้อมูลเชิงประจักษ์ (Hair; et.al. 2010: 145) ส่วนค่าดัชนีวัดระดับความกลมกลืน (GFI) มีค่าเท่ากับ 1.00 ค่าดัชนีวัดระดับความกลมกลืนที่ปรับแก้แล้ว (AGFI) มีค่าเท่ากับ 1.00 และค่าดัชนีวัดความสอดคล้องเปรียบเทียบ (CFI) มีค่าเท่ากับ 1.00 แสดงให้เห็นว่า โมเดลการวัดมีความสอดคล้องกลมกลืนกับข้อมูลเชิงประจักษ์ (Hair; et.al. 2010: 145) รวมถึงการพิจารณา ค่าดัชนีรากของค่าเฉลี่ยกำลังสองของความคลาดเคลื่อนโดยประมาณ (RMSEA) มีค่าเท่ากับ 0.01 และค่าดัชนี รากมาตรฐานของค่าเฉลี่ยกำลังสองของส่วนที่เหลือ (SRMR) มีค่าเท่ากับ 0.00 ซึ่งมีค่าที่ต่ำกว่า 0.05 แสดงให้ เห็นว่า โมเดลมีความสอดคล้องกลมกลืนกับข้อมูลเชิงประจักษ์ สอดคล้องกับคำกล่าวของแฮร์และคณะ (Hair; & et al. 2010: 145) ที่ว่า ค่าดัชนีรากของค่าเฉลี่ยกำลังสองของความคลาดเคลื่อนโดยประมาณ (RMSEA) และค่าดัชนีรากมาตรฐานของค่าเฉลี่ยกำลังสองของส่วนที่เหลือ (SRMR) ถ้ามีค่าต่ำกว่า 0.05 แสดงให้เห็นว่า โมเดลมีความสอดคล้องกลมกลืนกับข้อมูลเชิงประจักษ์ โดยพฤติกรรมการใช้สารเสพติดและพฤติกรรม การเล่น การพนันออนไลน์ได้รับอิทธิพลทางตรงจากลักษณะสถานการณ์ จิตลักษณะเดิมของบุคคล และจิตลักษณะ ตามสถานการณ์ สอดคล้องกับรูปแบบทฤษฎีปฏิสัมพันธ์นิยม (Interaction Theory Model) ซึ่งสามารถ อธิบายสาเหตุของการเกิดพฤติกรรมนั้นเกิดจากหลายสาเหตุด้วยกัน ประกอบด้วย 1) สาเหตุด้านสถานการณ์ โดยบุคคลมีการรับรู้ต่อสภาพแวดล้อมรอบตัวและการรับรู้จากเพื่อนที่ไม่เหมาะสม ย่อมเกิดลักษณะ สถานการณ์ที่ไม่พึงประสงค์ ซึ่งบุคคลที่อยู่ใกล้แหล่งพนันและสารเสพติด และมีเพื่อนชักชวนให้บุคคลเล่นการพนัน และใช้สารเสพติด โดยบุคคลต้องการความรักและการเป็นส่วนหนึ่งของกลุ่มเพื่อน บุคคลยอมเข้าถึงแหล่งพนัน และสารเสพติดได้ง่ายขึ้น 2) สาเหตุด้านจิตลักษณะเดิม เป็นจิตลักษณะที่เกิดจากการได้รับการอบรมสั่งสอน จากครอบครัวและครู รวมถึงการขัดเกลาทางสังคม ส่งผลให้บุคคลมีการเห็นคุณค่าในตนเองและความสามารถ บริหารจัดการตน 3) สาเหตุที่เกิดจากการปฏิสัมพันธ์ระหว่างสถานการณ์และจิตลักษณะเดิมของบุคคล ซึ่งเกิด จากการที่บุคคลมีมุมมองต่อตนเองในเชิงลบ ทำให้มีความสามารถในการบริหารจัดการตนลดลง ส่งผลให้ถูก ชักชวนจากเพื่อนให้เข้าถึงแหล่งการพนันและสารเสพติดได้ในที่สุด และ 4) ปัจจัยจิตลักษณะตามสถานการณ์ เป็นผลของสถานการณ์ปัจจุบันร่วมกับจิตลักษณะเดิมของบุคคลที่มีความเกี่ยวข้องกับพฤติกรรมอย่างใกล้ชิด ซึ่งการที่บุคคลมีความเครียดในการดำเนินชีวิต เมื่อบุคคลที่มีความเครียดในการดำเนินชีวิตน้อย บุคคลย่อมมี การปรับตัวและดำเนินชีวิตในสังคมได้อย่างมีความสุข แต่ในทางกลับกันถ้าบุคคลมีความเครียดในการดำเนินชีวิตสูง บุคคลย่อมหลีกเลี่ยงความเครียดที่เกิดขึ้น โดยการใช้สารเสพติดและเล่นการพนันเพื่อนำเงินมาหาเลี้ยงชีพต่อไป (ดูเจ็อน พันธุมนาวิณ 2550: 90-93) ซึ่งพฤติกรรมการใช้สารเสพติดได้รับอิทธิพลทางตรงจากจิตลักษณะเดิม ของบุคคลและพฤติกรรมการเล่นการพนันออนไลน์ มีค่าสัมประสิทธิ์อิทธิพลเป็นบวกสูงสุดเท่ากับ 0.22 และ 0.13 ทั้งนี้เป็นเพราะ ผู้เรียนมีการรับรู้กฎเกณฑ์ข้อปฏิบัติตนที่ดีและไม่ดีจากเพื่อน โดยผู้เรียนจะแสดงพฤติกรรม ตามความคาดหวังของเพื่อน เมื่อเพื่อนชักจูงให้ผู้เรียนใช้สารเสพติดและเล่นการพนันออนไลน์ ผู้เรียนย่อมมี การใช้สารเสพติดและเล่นการพนันออนไลน์ตามเพื่อน โดยขาดความยับยั้งชั่งใจและไม่คำนึงถึงความถูกต้อง

เหมาะสม เพื่อให้ได้รับการยอมรับและเป็นส่วนหนึ่งของกลุ่ม นำไปสู่การใช้สารเสพติดในที่สุด ดังคำกล่าวของ ทฤษฎีพัฒนาการทางจริยธรรมของโคห์เบิร์ก (Kohlberg's Moral Development) ที่กล่าวถึง ระดับจริยธรรม ตามกฎเกณฑ์ของสังคมนั้น บุคคลย่อมแสดงพฤติกรรมที่เป็นไปตามความคาดหวังของสังคมที่ตนเองเป็น สมาชิกอยู่ โดยไม่คำนึงถึงการให้รางวัลหรือการลงโทษ ซึ่งบุคคลมีการปฏิบัติตามเพื่อน เพื่อให้เพื่อนเกิดความชอบ ความพึงพอใจ และความเป็นส่วนหนึ่งของกลุ่ม (เดิมศักดิ์ คทวณิช. 2546: 73) ส่วนลักษณะ สถานการณ์ มีค่าสัมประสิทธิ์อิทธิพลเป็นลบสูงสุดเท่ากับ -0.22 ทั้งนี้เกิดจากการที่ผู้เรียนเข้าถึงแหล่งสารเสพติดได้ยาก รวมถึงการที่ผู้เรียนมีการคบเพื่อนที่เหมาะสม ทำให้มีเพื่อนชักชวนกันเรียนและการทำงานกิจกรรม สร้างสรรค์ร่วมกัน ส่งผลให้ผู้เรียนมีแนวโน้มในการใช้สารเสพติดลดลง ซึ่งดังคำกล่าวของวิทยา เขียงกุล (2552: 101-104) ที่กล่าวว่า การมีสภาพแวดล้อมและมีเพื่อนที่มีสุขภาพจิตดีและมีนิสัยคล้ายกัน ทำให้มีเพื่อนที่ชักจูงกันในการเรียนและการทำงานที่สร้างสรรค์ร่วมกัน ทำให้บุคคลมีความเป็นตัวของตัวเอง มีความภาคภูมิใจในตนเอง และสามารถพึ่งพาตนเองได้ และจิตลักษณะตามสถานการณ์ มีค่าสัมประสิทธิ์อิทธิพลเป็นลบต่ำสุดเท่ากับ -0.12 ทั้งนี้เป็นเพราะ ผู้เรียนมีความรู้ความเข้าใจเกี่ยวกับอันตรายและผลกระทบต่อการใช้สารเสพติดต่อตนเอง ผู้อื่น และสังคม ส่งผลให้บุคคลมีความตระหนักรู้ถึงพิษภัยของการใช้สารเสพติด ย่อมทำให้ผู้เรียนมีเจตคติเชิงลบต่อการใช้สารเสพติด จะมีมุมมองว่าสารเสพติดเป็นโทษต่อร่างกาย ทำให้ต้องใช้เงินสิ้นเปลืองโดยไม่จำเป็น ซึ่งการใช้สารเสพติดในระยะยาว ๆ ย่อมส่งผลต่อสุขภาพร่างกายเสื่อมโทรม ทำให้เสียการเรียน เสียการงาน และการดำเนินชีวิตแย่งลง ดังงานวิจัยของดุขุณี แสงดำ (2552: 111) ได้ทำการศึกษาปัจจัยที่ส่งผลต่อพฤติกรรมการดื่มเครื่องดื่มแอลกอฮอล์ของวัยรุ่น อำเภอลำดวน จังหวัดสุรินทร์ จำนวน 339 คน ผลการวิจัยพบว่า 1) วัยรุ่นมีเจตคติต่อการดื่มเครื่องดื่มแอลกอฮอล์โดยรวมอยู่ในระดับปานกลาง และเมื่อพิจารณาเป็นรายด้าน พบว่า การดื่มเครื่องดื่มแอลกอฮอล์ทำให้สิ้นเปลืองค่าใช้จ่ายโดยไม่จำเป็น รองลงมาคือ การดื่มเครื่องดื่มแอลกอฮอล์ไม่เป็นประโยชน์ต่อร่างกาย การดื่มเครื่องดื่มแอลกอฮอล์นาน ๆ จะบั่นทอนสุขภาพ ทำให้ร่างกายเสื่อมโทรม วัยรุ่นที่ดื่มสุรา ทำให้เสียการเรียน ตามลำดับ และ 2) เจตคติต่อการดื่มเครื่องดื่มแอลกอฮอล์ส่งผลต่อพฤติกรรมการดื่มเครื่องดื่มแอลกอฮอล์อย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ $.05$ และสามารถพิจารณาเป็นรายปัจจัยเชิงสาเหตุได้ดังนี้

ส่วนพฤติกรรมการเล่นพนันออนไลน์ได้รับอิทธิพลทางตรงจากจิตสถานการณ์ มีค่าสัมประสิทธิ์อิทธิพลเป็นบวกเท่ากับ 0.61 ทั้งนี้เป็นเพราะ ผู้เรียนมีส่วนใหญ่มีการรับรู้ว่าการเล่นพนันออนไลน์ทำให้ได้เงินจำนวนมาก ทำให้ผู้เรียนมีความอยากรู้อยากลองในการเล่นการพนันออนไลน์ และเมื่อผู้เรียนเล่นการพนันออนไลน์ชนะ ย่อมมีเจตคติเชิงบวกต่อการเล่นการพนันออนไลน์เป็นวิธีที่หาเงินได้ง่าย ช่วยผ่อนคลายความเครียด ดังงานวิจัยของสุรียา พวงสมบัติ (2550: 133; 135) ได้ทำการศึกษาการพนันฟุตบอลของนักศึกษามหาวิทยาลัยรัฐ จำนวน 15 คน ผลการวิจัยพบว่า นักศึกษาส่วนใหญ่เล่นการพนันฟุตบอลครั้งแรก ตั้งแต่เป็นนักเรียนชั้นมัธยมศึกษา โดยมีเพื่อนเป็นผู้แนะนำให้เล่นพนันฟุตบอล ด้วยความที่นักศึกษามีความอยากรู้

อยากลอง ต้องการทำอะไรใหม่ๆ จึงอยากรู้อยากลองเล่นการพนันเพื่อความสนุกสนาน และตั้งงานวิจัยของ วิศิษฐ์ ฤทธิบุญไชย (2557: 87; 90) ได้ทำการศึกษาอิทธิพลของเจตคติต่อการเล่นการพนันฟุตบอลของ นักศึกษามหาวิทยาลัยในจังหวัดนครปฐม จำนวน 460 คน ผลการวิจัยพบว่า 1) นักศึกษามีเจตคติต่อการพนันฟุตบอลจะทำให้ชมฟุตบอลสนุกขึ้น รองลงมาคือ การพนันฟุตบอลจะทำให้เข้ากลุ่มเพื่อนฝูงได้ดี การเล่นพนันฟุตบอลเป็นวิธีที่หาเงินง่าย การพนันฟุตบอลจะช่วยให้ผ่อนคลายความเครียด การเล่นการพนันฟุตบอลเป็นแฟชั่นของวัยรุ่นสมัยนี้ การเล่นพนันฟุตบอลในกลุ่มนักศึกษาเป็นเรื่องปกติ และการเล่นพนันฟุตบอลทำให้ซื้อสิ่งอำนวยความสะดวกต่ำสุด ตามลำดับ รองลงมาคือ ลักษณะสถานการณ์ มีค่าสัมประสิทธิ์อิทธิพลเป็นบวกเท่ากับ 0.25 ทั้งนี้เป็นเพราะ ผู้เรียนสามารถเข้าถึงแหล่งการพนันได้ในทุกที่ทุกเวลา ไม่ว่าจะเป็นการใช้ โทรศัพท์มือถือ การเข้าเว็บไซต์การพนันเพื่อการเสี่ยงโชค โดยผู้เรียนไม่ต้องเสียเวลาเดินทางไปสถานที่หรือ บ่อนการพนัน ย่อมทำให้ผู้เรียนมีการเล่นการพนันออนไลน์เพิ่มมากขึ้น ดังคำกล่าวของ ไพศาล ลิมสสิต (ม.ป.ป.: 11-12) ได้กล่าวถึง แหล่งการพนันออนไลน์ เป็นการเล่นการพนันผ่านทางสื่ออิเล็กทรอนิกส์ โดยบุคคลสามารถเข้าถึงช่องทางในการเล่นพนันออนไลน์ได้ง่ายขึ้น เช่น เล่นผ่านเว็บไซต์ โทรศัพท์มือถือด้วยการส่งข้อความหรือผ่านอุปกรณ์อิเล็กทรอนิกส์ต่าง ๆ เป็นต้น ซึ่งบุคคลสามารถเล่นการพนันออนไลน์ได้ในทุกที่ทุกเวลา โดยบุคคลไม่ต้องเสียเวลาเดินทางไปในสถานที่หรือบ่อน ทำให้บุคคลมีความสะดวกสบายในการเล่นการพนันออนไลน์มากขึ้น รวมถึงผู้เรียนมีเพื่อนที่มีพฤติกรรมการเล่นพนันออนไลน์ ย่อมทำให้ผู้เรียนมีการเลียนแบบ พฤติกรรมการเล่นพนันออนไลน์จากเพื่อน ส่งผลให้ผู้เรียนมีพฤติกรรมการเล่นพนันออนไลน์เพิ่มสูงขึ้น และดังคำกล่าวของสมโภชน์ เอี่ยมสุภาษิต (2556: 48-49) ที่กล่าวถึงทฤษฎีการเรียนรู้ทางสังคม (Social Learning Theory) เป็นการที่บุคคลมีการเรียนรู้จากการปฏิสัมพันธ์ร่วมกันระหว่างบุคคล สิ่งแวดล้อม และพฤติกรรม ซึ่งบุคคลมีการเรียนรู้จากการสังเกตตัวแบบที่มีความใกล้ชิดและมีอิทธิพลต่อผู้เรียน เช่น พ่อแม่ พี่น้อง ครู อาจารย์ บุคคลที่ตนเองชื่นชอบ หรือบุคคลที่มีชื่อเสียง ซึ่งมีบุคลิกภาพที่เหมาะสมและปฏิบัติตนเป็นตัวอย่างที่ดีแก่บุคคล ทำให้บุคคลมีการจดจำและได้รับประสบการณ์จากการเรียนรู้ ก่อให้เกิดมีการเลียนแบบและแสดง พฤติกรรมตามตัวแบบ และพฤติกรรมการใช้สารเสพติด มีค่าสัมประสิทธิ์เป็นบวกเท่ากับ 0.14 ทั้งนี้เป็นเพราะ ผู้เรียนที่มีพฤติกรรมการใช้สารเสพติดนั้น ย่อมขาดสติในการคิดไตร่ตรอง ทำให้ถูกชักจูงให้เล่นการพนันออนไลน์ได้ง่าย โดยผู้เรียนที่มีการใช้สารเสพติดนั้นจะมีปัญหาทางสุขภาพกายและสุขภาพจิต ทำให้ผู้เรียนไม่ไปเรียนหนังสือ ขาดความรับผิดชอบในการดำเนินชีวิตประจำวัน สร้างความเดือดร้อนต่อตนเองและผู้อื่น รวมถึงก่ออาชญากรรมเพื่อนำเงินไปใช้ในการเล่นการพนันออนไลน์ ดังคำกล่าวของกัญญา ธัญม้นตา (2547: 48-49) ที่กล่าวว่า บุคคลที่มีพฤติกรรมการใช้สารเสพติดนั้น ย่อมขาดสติในการคิดไตร่ตรอง ย่อมถูกชักจูงให้เล่นการพนันออนไลน์ได้ง่าย ทำให้สุขภาพร่างกายอ่อนเพลีย มีอาการเจ็บป่วยได้ง่าย และเมื่อไม่ได้เล่นการพนันออนไลน์จะมีอาการหงุดหงิด กระสับกระส่าย ไม่ไปเรียนหนังสือหรือขาดความรับผิดชอบต่อชีวิตประจำวัน ส่วนจิตลักษณะเดิมของบุคคล มีค่าสัมประสิทธิ์อิทธิพลเป็นลบเท่ากับ -0.17 ทั้งนี้เป็นเพราะ ผู้เรียนมีความคิด

และมีเจตคติเชิงบวกในการดำเนินชีวิต ทำให้ผู้เรียนมีความภาคภูมิใจในตนเอง สามารถปรับตัวเข้ากับสถานการณ์ที่เกิดขึ้นได้เป็นอย่างดี โดยไม่เล่นการพนันออนไลน์เพื่อหลีกเลี่ยงปัญหาหรือเพื่อดำรงชีวิต ดังคำกล่าวของยังและฮอฟแมน (Young; & Hoffmann. 2003: 55) กล่าวว่า การที่บุคคลมีการเห็นคุณค่าในตนเองสูงย่อมมีความคิดและเจตคติเชิงบวกในการดำเนินชีวิต มีความภาคภูมิใจในตนเอง สามารถปรับตัวเข้ากับสถานการณ์ที่เกิดขึ้นได้เป็นอย่างดี แต่ในทางกลับกันถ้าบุคคลมีการเห็นคุณค่าในตนเองต่ำ ย่อมมีความคิดและเจตคติเชิงลบในการดำเนินชีวิต มีความวิตกกังวลและความเครียดสูง มีการกล่าวโทษตนเองเมื่อเกิดปัญหา ก่อให้เกิดความยุ่งยากในการปรับตัวให้เข้ากับสถานการณ์ที่เกิดขึ้น ส่งผลให้บุคคลหลีกเลี่ยงและหนีปัญหาที่เกิดขึ้นได้ รวมถึงการที่ผู้เรียนมีความสามารถในการจัดการตนเอง ทำให้มีการคิดและวางแผนอย่างเป็นระบบ มีการคิดแนวทางการแก้ปัญหาที่หลากหลาย ทำให้ผู้เรียนสามารถปรับตัวและดำเนินชีวิตอย่างมีความสุข มีการยับยั้งชั่งใจไม่ให้อายุขัยได้ ดังคำกล่าวของจิระพร ชะโน (2562: 11) กล่าวว่า การที่บุคคลมีการคิดบริหารจัดการตนเองจะมีการคิดและการตัดสินใจได้อย่างเหมาะสม มีการวางแผนอย่างเป็นระบบ เมื่อมีปัญหาและอุปสรรคเกิดขึ้น บุคคลมีการคิดหาแนวทางแก้ไขปัญหาที่หลากหลาย มีสัมพันธภาพที่ดีกับผู้อื่น แต่ในทางกลับกันถ้าบุคคลไม่มีการคิดบริหารจัดการตนเอง ย่อมขาดการยับยั้งชั่งใจนำไปสู่การเข้าสู่อบายมุข ไม่ว่าจะเป็นการพนัน บุหรี่ สุรา และยาเสพติดได้ง่าย

ส่วนจิตลักษณะตามสถานการณ์ได้รับอิทธิพลทางตรงจากลักษณะสถานการณ์ มีค่าสัมประสิทธิ์อิทธิพลเป็นบวกเท่ากับ 0.64 ทั้งนี้เกิดจาก ผู้เรียนมีการรับรู้ความคาดหวังจากกลุ่มเพื่อน โดยผู้เรียนรับรู้ว่ามีเจตคติต่อการเล่นการพนันออนไลน์และการใช้สารเสพติดเชิงบวก แต่มีการรับรู้โทษและผลกระทบของการพนันออนไลน์และการใช้สารเสพติดในเชิงลบ จึงมีการแสดงออกตามคาดหวังของกลุ่มเพื่อน เพื่อให้ได้รับความนิยมนิยมชมชอบจากเพื่อน แต่ในทางกลับกันถ้าบุคคลไม่แสดงออกตามความคาดหวังในกลุ่มเพื่อน อาจไม่ได้รับการสนับสนุนจากกลุ่มเพื่อนอีก (ศักดิ์ไทย สุรกิจบวร. 2545: 109-110) และจิตลักษณะเดิมของบุคคล มีค่าสัมประสิทธิ์อิทธิพลเป็นลบเท่ากับ -0.37 ทั้งนี้เป็นเพราะ ผู้เรียนมีความเชื่อมั่นในตนเองในเรื่องของความคิดและเจตคติในการดำเนินชีวิต ก่อให้เกิดความเชื่อมั่นในตนเอง มองโลกในแง่ดี มีความกระตือรือร้น มุ่งมั่นตั้งใจในการดำเนินชีวิต มีความมั่นคงทางจิตใจ สามารถเผชิญหน้ากับปัญหาที่เกิดขึ้นได้เป็นอย่างดี ทำให้ไม่ข้องเกี่ยวกับการพนันออนไลน์และการใช้สารเสพติด (ชลลดา ทวีคุณ. 2556: 131; พรวิศิษฐ์ วรวรรณ. 2558: 32) จึงทำให้มีเจตคติต่อการพนันออนไลน์และการใช้สารเสพติดในเชิงลบ ดังงานวิจัยของมงคล พัชรดำรงกุล (2544: 77-78; 81-82) ได้ทำการศึกษาการเล่นการพนันฟุตบอลของนักเรียนและนักศึกษา จำนวน 388 คน ผลการวิจัยพบว่า นักเรียนและนักศึกษามีเจตคติต่อการพนันเป็นสิ่งที่ไม่ดี ประกอบด้วย ยังเรียนไม่จบ ยังไม่มีรายได้เป็นของตนเอง ทำให้สูญเงินโดยเปล่าประโยชน์ ก่อให้เกิดหนี้สิน และทำให้ต้องนอนดึก ทำให้ไม่อยากไปเรียน ทำให้ประสิทธิภาพในการเรียนลดลง และงานวิจัยของอมรรัตน์ สุจิตชวาลากุล (2554: 49; 52-53) ได้ทำการศึกษาปัจจัยที่มีอิทธิพลต่อความตั้งใจที่จะสูบบุหรี่ของนักเรียนหญิงระดับมัธยมศึกษาตอนต้น

จำนวน 263 คน ผลการวิจัยพบว่า เจตคติต่อการสูบบุหรี่หรือทริพลต่อความตั้งใจที่จะสูบบุหรี่ของนักเรียนหญิงระดับมัธยมศึกษาตอนต้น ทั้งนี้เป็นเพราะ นักเรียนหญิงกลุ่มที่มีการรับรู้ความสามารถในการควบคุมการสูบบุหรี่มาก จะมีเจตคติต่อบุหรี่เป็นอันตรายต่อสุขภาพร่างกาย จะมีความตั้งใจในการสูบบุหรี่ต่ำ และมีการรับรู้โทษและผลกระทบของพ่นไอออนไลน์และการใช้สารเสพติดเป็นอย่างดี

2. สาเหตุของพฤติกรรมการเล่นพ่นไอออนไลน์ของผู้เรียนในระดับการศึกษาขั้นพื้นฐาน ทั้งในมิติภูมิหลัง สาเหตุ กระบวนการ และผลกระทบของการติดพ่นไอออนไลน์ พบว่า ข้อค้นพบเรื่องมุมมองที่มีต่อการพ่นไอออนไลน์ นักเรียนมองว่า การพ่นไอเป็นหลุมพราง การพ่นไอเป็นสิ่งไม่แน่นอน และเงินพ่นไอเป็นเงินร้อนและไม่บริสุทธิ์ ส่วนพฤติกรรมการเล่นพ่นไอออนไลน์ของนักเรียนสามารถสะท้อนจากประเภทพ่นไอที่นิยมเล่น ความถี่ของการเล่น และระยะเวลาการเล่น ในประเด็นกระบวนการเล่นพ่นไอออนไลน์ ทำให้เห็นกระบวนการเกิดขึ้นของพฤติกรรมการเล่นพ่นไอออนไลน์ในแต่ละช่วงเวลา เริ่มตั้งแต่จุดเริ่มต้นของการเล่น ระหว่างทางการเล่น และจุดวิกฤตของการเล่น ส่วนสาเหตุของการเล่นพ่นไอออนไลน์ พบว่าเป็นสาเหตุจากทั้งภายในตัวบุคคลของนักเรียน และสาเหตุจากสภาพแวดล้อมของนักเรียน ซึ่งส่งผลกระทบต่อนักเรียนทั้งด้านความรู้สึกและด้านการกระทำ สาเหตุของการเล่นพ่นไอออนไลน์ มีสาเหตุทั้งที่เป็นสาเหตุจากภายในตัวบุคคลของนักเรียน และสาเหตุจากสภาพแวดล้อมของนักเรียน อธิบายได้แต่ละสาเหตุ ได้ดังนี้ สาเหตุจากภายในตัวบุคคลของนักเรียนเป็นสาเหตุด้านสภาวะทางจิตใจของตัวผู้เล่นใน 3 ประเด็น คือ ติดกับดักความสนุก อยากรู้ อยากลอง และต้องการเงิน ติดกับดักความสนุกเป็นความรู้สึกสนุกและตื่นเต้นทุกครั้งที่ได้เล่น ส่วนอยากรู้ อยากลองเป็นความรู้สึกที่เกิดขึ้นในครั้งแรกที่เล่นและขณะเล่น ครั้งแรกที่เล่นเป็นความรู้สึกอยากลองเล่น ไม่ได้คาดหวังว่าจะต้องเล่นให้ได้ ส่วนขณะเล่นเป็นความรู้สึกโหยหาในสิ่งที่เคยเล่น อยากสัมผัสการเปลี่ยนแปลงของสิ่งที่เคยเล่น จึงกลับมาเล่น ส่วนเรื่องความต้องการเงินก็เป็นอีกสาเหตุที่นักเรียนใช้วิธีการเล่นพ่นไอเป็นทางลัดเพื่อให้ได้เงินเพื่อนำมาใช้จ่ายตามความจำเป็น ซึ่งสอดคล้องกับรูปแบบทฤษฎีปฏิสัมพันธ์นิยม (Interaction Theory Model) ซึ่งสามารถอธิบายสาเหตุของการเกิดพฤติกรรมนั้นเกิดจากหลายสาเหตุด้วยกัน ประกอบด้วย สาเหตุด้านสถานการณ์ โดยบุคคลมีการรับรู้ต่อสภาพแวดล้อมรอบตัวและการรับรู้จากเพื่อนที่ไม่เหมาะสม หรือมีเพื่อนเป็นแบบอย่างในการเล่น หรือมีที่อยู่ใกล้แหล่งพ่นไอ มีเพื่อนชักชวนให้บุคคลเล่นการพ่นไอ โดยบุคคลต้องการความรักและการเป็นส่วนหนึ่งของกลุ่มเพื่อน บุคคลยอมเข้าถึงแหล่งพ่นไอได้ง่ายขึ้น สาเหตุด้านจิตลักษณะเดิม เป็นจิตลักษณะที่เกิดจากการได้รับการอบรมสั่งสอนจากครอบครัวและครู รวมถึงการขัดเกลาทางสังคม ส่งผลให้บุคคลมีการเห็นคุณค่าในตนเองและความสามารถบริหารจัดการตน สาเหตุที่เกิดจากการปฏิสัมพันธ์ระหว่างสถานการณ์และจิตลักษณะเดิมของบุคคล ซึ่งเกิดจากการที่บุคคลมีมุมมองต่อตนเองในเชิงลบ ทำให้มีความสามารถในการบริหารจัดการตนลดลง ส่งผลให้ถูกชักชวนจากเพื่อนให้เข้าถึงแหล่งการพ่นไอได้ในที่สุด และ ปัจจัยจิตลักษณะ

ตามสถานการณ์ เป็นผลของสถานการณ์ปัจจุบันร่วมกับจิตลักษณะเดิมของบุคคลที่มีความเกี่ยวข้องกับพฤติกรรมอย่างใกล้ชิด (ดูเจ็อน พันธุนาวิน 2550: 90-93)

ผลกระทบจากการเล่นเกมออนไลน์ แบ่งได้เป็น *ด้านสว่าง* ในที่นี้เป็นมุมมองของผู้เล่นที่มองว่า แม้การพนันเป็นสิ่งผิด แต่ประโยชน์ที่ได้รับคือ นำเงินที่ได้มาจุนเจือครอบครัว ทำให้มีเงินเก็บสะสมบ้าง บางคนมีความคิดว่า เล่นการพนันได้เงิน ในขณะที่เรียนไม่ได้เงิน *ด้านมืดของการพนัน* เป็นการกล่าวถึงผลเสียหรือทางลบของการพนันออนไลน์ นักเรียนส่วนใหญ่สะท้อนว่าเมื่อเล่นพนันจนติดจะส่งผลกระทบต่อตนเอง 2 ด้าน คือ ผลกระทบด้านความรู้สึก ผลกระทบด้านการกระทำ เมื่อได้สัมผัสกับการเล่นพนันออนไลน์ส่งผลกระทบต่อความรู้สึกทันที ความรู้สึกที่แสดงออกมาได้ชัดคือ หงุดหงิด เครียด และเกิดความโลภ ความรู้สึกหงุดหงิดเกิดขึ้นเมื่อได้ก็ตามที่เล่นพนันเสียหรือเล่นไม่ได้เงิน แล้วอยากได้เงินคืนจะมีอาการอารมณ์เสีย กระทบกระวาย อารมณ์ขุ่นมัว บางคนมีความรู้สึกเครียดร่วมด้วย และเมื่อเสียเงินมาก ๆ จะมีความรู้สึกโลภอยากได้เงินมากขึ้นทำให้ขาดการยับยั้งใจ ไม่สามารถควบคุมตนเองได้ ส่งผลต่อการกระทำไม่พึงปรารถนาอื่น ๆ ผลกระทบที่เกิดขึ้นจากการเล่นเกมพนัน สอดคล้องกับผลงานที่วิจัยที่ผ่าน ดังเช่นงานวิจัยของมงคล พัทธดำรงกุล (2544: 77-78; 81-82) ได้ทำการศึกษาการเล่นการพนันฟุตบอลของนักเรียนและนักศึกษา จำนวน 388 คน ผลการวิจัยพบว่า นักเรียนและนักศึกษามีเจตคติต่อการพนันเป็นสิ่งที่ไม่ดี ประกอบด้วย ยังเรียนไม่จบ ยังไม่มีรายได้เป็นของตนเอง ทำให้สูญเสียเงินโดยเปล่าประโยชน์ ก่อให้เกิดหนี้สิน และทำให้ต้องนอนติด ทำให้ไม่อยากไปเรียน ทำให้ประสิทธิภาพในการเรียนลดลง ซึ่งในประเด็นผลกระทบที่เกิดขึ้นนี้ อธิบายได้ถึงความสำคัญของกระบวนการคิด ความรู้สึกบวกต่อตนเอง หรือการบริหารจัดการความคิดของตน ยิ่งและฮอฟแมน (Young; & Hoffmann, 2003: 55) กล่าวว่า การที่บุคคลมีการเห็นคุณค่าในตนเองสูง ย่อมมีความคิดและเจตคติเชิงบวกในการดำเนินชีวิต มีความภาคภูมิใจในตนเอง สามารถปรับตัวเข้ากับสถานการณ์ที่เกิดขึ้นได้เป็นอย่างดี แต่ในทางกลับกันถ้าบุคคลมีการเห็นคุณค่าในตนเองต่ำ ย่อมมีความคิดและเจตคติเชิงลบในการดำเนินชีวิต มีความวิตกกังวลและความเครียดสูง มีการกล่าวโทษตนเองเมื่อเกิดปัญหา ก่อให้เกิดความยุ่งยากในการปรับตัวให้เข้ากับสถานการณ์ที่เกิดขึ้น ส่งผลให้บุคคลหลีกเลี่ยงและหนีปัญหาที่เกิดขึ้นได้ รวมถึงการที่ผู้เรียนมีความสามารถในการจัดการตนเอง ทำให้มีการคิดและวางแผนอย่างเป็นระบบ มีการคิดแนวทางการแก้ปัญหาที่หลากหลาย ทำให้ผู้เรียนสามารถปรับตัวและดำเนินชีวิตอย่างมีความสุข มีการยับยั้งชั่งใจไม่ให้อายุไข้อยู่ได้

3. แนวทางการช่วยเหลือผู้เรียนที่ติดพนันออนไลน์สำหรับครูแนะแนวในสถานศึกษา

ระดับสถานศึกษา สถานศึกษาเป็นหัวใจสำคัญที่จะช่วยเหลือผู้เรียนที่มีปัญหาการติดพนันออนไลน์ได้ เพราะผู้เรียนใช้เวลาส่วนใหญ่อยู่ในสถานศึกษา ดังนั้นแนวทางการช่วยเหลือผู้เรียนที่ติดพนันออนไลน์ของสถานศึกษา พบว่า การกำหนดนโยบายการป้องกันการเล่นเกมพนันออนไลน์ในสถานศึกษา การสร้างค่านิยมใหม่สำหรับผู้เรียน เป็นโรงเรียนปลอดการพนันทุกประเภท การพัฒนาระบบดูแลช่วยเหลือผู้เรียนที่ประสบปัญหา

การติตพั่นออนไลน์ โดยครูประจำชั้นที่ทำหน้าที่เป็นครูที่ปรึกษา ต้องมีทักษะความรู้ในการคัดกรองผู้เรียน ทักษะการสังเกตพฤติกรรมผู้เรียนว่ามีความเสี่ยงต่อการติตพั่นออนไลน์หรือไม่ ครูแนะแนวเป็นครูที่ทำหน้าที่ในการดูแลช่วยเหลือ ให้คำปรึกษากับผู้เรียนที่ประสบปัญหาการติตพั่นออนไลน์ ซึ่งครูแนะแนวต้องมีทักษะความรู้ในเรื่องเทคนิคและทฤษฎีการให้คำปรึกษา อาทิ เทคนิคและทฤษฎีการให้คำปรึกษาแบบพฤติกรรมนิยม (Behavioral theory) เทคนิคและทฤษฎีการให้คำปรึกษาแบบการรู้คิดและพฤติกรรม (Cognitive behavior theory) เทคนิคและทฤษฎีการให้คำปรึกษาแบบมุ่งเน้นคำตอบของปัญหา (Solution focus theory) เป็นต้น เพื่อช่วยเหลือผู้เรียนที่กำลังประสบปัญหาการติตพั่นออนไลน์ ในส่วนของนักจิตวิทยาโรงเรียน เป็นผู้ที่ทำหน้าที่ช่วยเหลือผู้เรียนที่มีปัญหาพฤติกรรมออนไลน์โดยการศึกษารายกรณีผู้เรียนเพื่อหาปัจจัยหรือสาเหตุในการติตพั่นออนไลน์ และวางแผนการช่วยเหลือผู้เรียนที่มีปัญหา โดยการประสานความร่วมมือจากทุกฝ่ายในสถานศึกษา

ระดับครอบครัว ครอบครัวถือเป็นปัจจัยหนึ่งที่มีผลต่อการเล่นการพนันออนไลน์ของผู้เรียน จากการศึกษพบว่า พฤติกรรมการเล่นการพนันออนไลน์มีผลจากครอบครัว คือ วัยรุ่นที่เล่นพนันออนไลน์จะมาจากครอบครัวที่เล่นพนัน คนในครอบครัวจึงเป็นตัวแบบสำคัญเกี่ยวกับการเล่นพนัน ผลกระทบที่จะเกิดขึ้นจากปัญหาการติตพั่นออนไลน์ของสมาชิกครอบครัว ผู้ติตพั่นติดสินใจที่จะบอกกับสมาชิกครอบครัวที่ไว้ใจมากที่สุด และสามารถให้ความช่วยเหลือได้ เพราะต้องการแรงสนับสนุนทั้งทางจิตใจและทางการเงิน สมาชิกในครอบครัวย่อมได้รับแรงกดดันและความเครียดเช่นกัน ครูแนะแนวมีส่วนสำคัญที่จะช่วยสร้างความเข้าใจระหว่างผู้เรียนและผู้ปกครอง เพื่อร่วมกันช่วยเหลือผู้เรียนที่ประสบปัญหาการติตพั่นออนไลน์ให้ฝ่าฟันวิกฤตนี้ไปได้ ครูแนะแนวสามารถทำความเข้าใจกับผู้ปกครองดังนี้ **ตัวแบบที่ดี** จากผลการศึกษาจะพบว่า ผู้เรียนที่ติตพั่นออนไลน์ ส่วนหนึ่งได้รับตัวแบบจากครอบครัว ดังแนวคิดของแบนดูรา (Bandura) ที่กล่าวถึงตัวแบบว่ามีอิทธิพลต่อพฤติกรรมของบุคคล เพราะพฤติกรรมที่เคยเรียนรู้มาแล้วมีโอกาสที่จะแสดงออก ดังเช่นครอบครัวที่มีการเล่นพนันออนไลน์ ลูกหรือผู้ที่อยู่ในครอบครัวจะเกิดการเรียนรู้และแสดงพฤติกรรมการเล่นพนันออนไลน์ ดังนั้นครอบครัวควรเป็นตัวแบบที่ดีในการไม่เล่นพนันออนไลน์ หรือพนันอื่น ๆ ทั้งนี้เพราะถ้าครอบครัวมองว่าการเล่นพนันเป็นเรื่องปกติที่ทุกคนเล่นได้ ก็จะส่งผลให้ผู้เรียนมองว่าพ่อแม่ ผู้ปกครอง หรือคนในครอบครัวเล่นได้ การเล่นพนันออนไลน์จึงไม่ผิด นอกจากนี้ตัวแบบก็มีผลต่อการระงับพฤติกรรมได้เช่นกัน (สมโภชน์ เอี่ยมสุภาษิต. 2556) หากพฤติกรรมนั้นเป็นพฤติกรรมที่ไม่พึงประสงค์ ดังเช่นการเล่นพนันออนไลน์ หากคนในครอบครัวแสดงหรืออธิบายให้สมาชิกในครอบครัวรับรู้ถึงโทษและผลกระทบที่จะเกิดขึ้นจากการเล่นพนันออนไลน์ ก็จะทำให้สมาชิกในครอบครัวไม่แสดงพฤติกรรมการเล่นพนันออนไลน์ตามตัวแบบในครอบครัว **การสื่อสารทางบวกในครอบครัว** ให้ผู้ปกครองเข้าใจธรรมชาติของวัยรุ่นที่ต้องการอิสระ ต้องการการยอมรับ ดังนั้น พฤติกรรมการเล่นการพนันออนไลน์อาจเป็นสิ่งที่หนึ่งในการสร้างการยอมรับกับคนในครอบครัว อาทิ ทหารายได้มาเลี้ยงตัวเองโดยต้องขอเงินผู้ปกครอง เป็นต้น ผู้ปกครองต้องเข้าใจและยอมรับในมุมมองความคิดของวัยรุ่น ไม่ตำหนิ ต่อว่า ดุด่า หรือลงโทษ

เพราะยิ่งจะส่งผลกระทบต่อในขั้นที่รุนแรงได้ ตัวแนวคิดของ นวลฉวี ประเสริฐสุข (2558) ที่ให้มุมมองการสื่อสารทางบวกกับวัยรุ่นโดยการสร้างความรู้สึกที่ดี ความสัมพันธ์ที่ดี พุดคุย ตักเตือนและยอมรับในตัววัยรุ่นเพื่อให้เกิดการเปลี่ยนแปลงพฤติกรรม การใส่ใจดูแลผู้เรียนเวลาอยู่ที่บ้าน อาทิ พฤติกรรมการเล่นโทรศัพท์ หรือขณะที่เล่นเกมออนไลน์ในบ้าน เพราะการเล่นการพนันออนไลน์อาจจะเริ่มต้นมาจากการเล่นเกม แล้วมีเงินมาล่อใจผู้เรียนอาจจะลองเล่นครั้งแรกแล้วได้เงินง่าย จึงทำให้เล่นต่อไปเรื่อย ๆ ดังนั้น การติดตามดูแลลูกของผู้ปกครองจึงสำคัญ ไม่ใช่การตามติด จู้จี้ แต่ควรมีการพุดคุย ช่วยให้ทำกิจกรรมของครอบครัวร่วมกัน ผู้ปกครองควรมีเวลาดูแลเอาใจใส่ผู้เรียนมากขึ้น ดังคำกล่าวของศรีเรือน แก้วกังวาล (2545) ที่กล่าวว่า การแสดงความรักของบิดามารดาต่อวัยรุ่นควรเป็นลักษณะของความสนใจ เข้าใจให้อิสระภาพ เปิดโอกาสให้แสดงความสามารถ ความรู้สึก หากบิดามารดาแสดงความห่วงใยโดยการดูแลติดตามอย่างกระชั้นชิด จะทำให้วัยรุ่นรู้สึกถูกบีบบังคับและเขาอาจแสดงออกโดยการแสดงพฤติกรรมต่อต้าน ดังนั้น การดูแลใส่ใจของครอบครัวมีส่วนสำคัญในการช่วยให้ผู้เรียนมีความรู้สึกพึงพอใจ และอบอุ่น ทั้งนี้เพราะธรรมชาติของบุคคลจะพยายามหากิจกรรมที่จะช่วยสร้างความรู้สึกที่ดี ๆ ให้กับตนเองด้วยการสร้างความพึงพอใจส่วนตัว เรียกววงจรของความพึงพอใจ (Pleasure circuit) ถ้าบุคคลที่มีปัญหาหยาบคือบุคคลที่ขาดวงจรชีวิตที่มีความสุข บุคคลก็จะแสวงหากิจกรรมที่ทำให้ตนเองรู้สึกพอใจง่าย เช่น การพนัน การใช้สารเสพติด เป็นต้น **ช่วยให้ผู้ปกครองระดับประคองจิตใจของผู้เรียน** ผู้ปกครองพยายามรับฟังและเข้าใจความรู้สึกของผู้เรียนที่ประสบปัญหาการติดพนันออนไลน์ ดังผลการศึกษาของสหรัฐอเมริกาที่ระบุว่า 1 ใน 4 ของเยาวชนที่ติดการพนันมาจากครอบครัวที่พ่อแม่เล่นการพนัน เฉพาะกลุ่มที่ติดการพนันอย่างหนักมีอัตราการฆ่าตัวตายถึงร้อยละ 20 ถ้าครอบครัวที่มีปัญหา ผู้เรียนมักรู้สึกที่ผู้ปกครองไม่เคยรับฟังและไม่เคยเข้าใจ ดังนั้น ในผู้เรียนที่ติดพนันออนไลน์ที่มีผลกระทบต่อจิตใจของผู้เรียน บางคนอาจมีภาวะซึมเศร้าที่จะนำไปสู่การทำร้ายตนเอง ครูแนะแนวสร้างความเข้าใจในปัญหาของผู้เรียนกับผู้ปกครองที่มีท่าทีรับฟังและเข้าใจลูกมากขึ้น

ระดับผู้เรียน ในระดับผู้เรียน ครูแนะแนวหรือครูประจำชั้นควรมีการสอนให้ผู้เรียนตระหนักถึงโทษผลกระทบของการเล่นการพนันออนไลน์ ครูแนะแนวสามารถสอนผ่านกิจกรรมพัฒนาผู้เรียน ครูประจำชั้นสอนผ่านกิจกรรมโฮมรูม มีแนวทางในการพัฒนาผู้เรียนให้รู้จักในการป้องกันตนเองจากการติดพนันออนไลน์ มีดังนี้ **การพัฒนากระบวนการคิด** เป็นการศึกษาที่มีลำดับขั้นตอนในการคิดโดยอาศัยทักษะการคิดทั้งขั้นพื้นฐานและขั้นสูง ครูแนะแนวควรเสริมสร้างทักษะการคิด โดยการเปลี่ยนมุมมองใหม่เกี่ยวกับการเล่นการพนันออนไลน์ สอนให้ผู้เรียนเห็นผลกระทบที่เกิดจากการเล่นการพนันออนไลน์เปลี่ยนมุมมองความคิดของผู้เรียนในเรื่องการเล่นการพนันออนไลน์ ผู้เรียนส่วนใหญ่มีมุมมองว่า เล่นพนันออนไลน์ไม่ทำให้เกิดอาการติดหรือเป็นโรคได้ หรือมีความคิดว่าเล่นแค่ชนิดเดียวไม่มีผลเสียอะไร เล่นสนุก ๆ เท่านั้น ดังนั้นเพื่อผู้เรียนเกิดความตระหนักในการป้องกันตนเอง รู้เท่าทัน ส่งเสริมสร้างทักษะการคิดวิจารณ์ญาณ (Critical Thinking) ที่เป็นการคิดเพื่อพิจารณาข้อเท็จจริงหรือสภาพการณ์ต่าง ๆ ว่าถูกหรือผิด โดยใช้เหตุผลประกอบคิดว่าอะไร

เป็นเหตุของการติดการพนันออนไลน์ และอะไรเป็นผลที่เกิดจากการติดพนันออนไลน์ ดังคำกล่าวของกันยา แสงสุวรรณ (ชนัท ธาตุทอง. 2554 : 36-38 อ้างอิงจาก กันยา แสงสุวรรณ 2542 : 112-114) ที่กล่าวว่า การคิดเชิงวิจารณ์ หรือการคิดวิจารณ์ญาณเป็นการคิดแบบมีจุดมุ่งหมาย คิดพิจารณาข้อเท็จจริงว่าถูกหรือผิดโดยใช้เหตุผลประกอบการคิด นอกจากนี้ การส่งเสริมให้ผู้เรียนมีการคิดในการบริหารจัดการตนเอง (Executive Function Thinking) ที่เป็นการคิดเพื่อการบริหารจัดการตนเอง ทักษะการคิดนี้เป็นการทำงานของสมองในการเชื่อมโยงประสบการณ์ในอดีตกับสิ่งที่ทำปัจจุบัน ช่วยควบคุมอารมณ์ ความคิด การตัดสินใจและการกระทำของบุคคลได้ (Anderson, 2002) หากผู้เรียนมีทักษะการคิดแบบการบริหารจัดการตนเอง จะทำให้ผู้เรียนสามารถควบคุมตนเอง มีความสามารถในการคิดระดับสูงที่จะป้องกันตนเองไม่ให้เข้าไปยุ่งเกี่ยวกับการเล่นการพนันออนไลน์ **การปรับความรู้สึกและเจตคติ** มีงานวิจัยที่ศึกษาพบว่า ผู้เรียนที่มีปัญหาการติดพนันเป็นผลมาจากการขาดความสุขหรือพยายามแสวงหาความสุขในทางที่ไม่ถูกต้อง ดังนั้น ครูแนะแนวสามารถจัดกิจกรรมแนะแนวเพื่อเสริมสร้างให้ผู้เรียนมีความรู้สึกดีต่อตนเอง เห็นคุณค่าในตนเองที่เป็นความต้องการขั้นพื้นฐานทางจิตใจของมนุษย์ทำให้มนุษย์สามารถดำรงชีวิตอยู่ในสังคมได้อย่างมีคุณค่า (มาลีณี จุฑาปะมา. 2553) หากผู้เรียนมีการเห็นคุณค่าในตนเองจะสามารถเผชิญกับความเครียดหรือปัญหาได้โดยไม่หันไปพึ่งสิ่งที่ไม่ถูกต้องในการหาความสุข เช่น การใช้สารเสพติด การเล่นเกมพนัน เป็นต้น นอกจากนี้ การเสริมสร้างการรับรู้ความสามารถของตนเองของผู้เรียน ก็มีส่วนช่วยในการป้องกันการเล่นพนันออนไลน์ ทั้งนี้เนื่องจากหากผู้เรียนมีความเชื่อว่าตนเองมีความสามารถก็จะไม่แสวงหาสิ่งหรือวิธีการในทางที่ไม่ถูกต้องมาใช้ในการแสดงความสามารถของตนเอง เช่น การเล่นเกมพนันออนไลน์เพื่อหารายได้ให้กับตนเอง เพื่อแสดงให้ครอบครัวเห็นว่าตนเองสามารถดูแลตนเองได้ ดังนั้นการเสริมสร้างการรับรู้ความสามารถของตนเองให้ทางที่ถูกต้อง คือการส่งเสริมให้ผู้เรียนรับรู้ความสามารถในการเรียน การทำงาน เป็นต้น ก็จะทำให้ผู้เรียนปรับเจตคติในการรับรู้ความสามารถในทางที่ถูกต้องได้ ดังคำกล่าวของ Bandura ที่กล่าวว่า การรับรู้ความสามารถของตนเองมีผลต่อการกระทำของบุคคล ถ้าบุคคลรับรู้ว่าคุณมีความสามารถก็แสดงการกระทำนั้นออกมา และมีความอดทน อุตสาหะ ไม่ท้อถอยและประสบความสำเร็จในที่สุด (สมโภชน์ เอี่ยมสุภาษิต. 2556 : 58 อ้างอิงมาจาก Evans. 1989) นอกจากนี้ครูแนะแนวควรสอนเกี่ยวกับการปรับเจตคติต่อการเล่นเกมพนันออนไลน์ที่ผู้เรียนมีมุมมองว่าการเล่นการพนันออนไลน์ไม่มีผลกระทบ หรือผลเสียไม่เกิดจากการเล่นเกมพนันออนไลน์ และ **การเสริมสร้างพฤติกรรมและการแสดงออกที่ถูกต้องเหมาะสม** ผู้เรียนที่มีปัญหาการติดพนันออนไลน์ หรือเริ่มมีปัญหาลเล่นพนันออนไลน์ ครูแนะแนวมีส่วนในการช่วยเหลือผู้เรียนให้มีทักษะในการเล่นพนันออนไลน์ โดยการเสริมสร้างทักษะและเทคนิคให้กับผู้เรียนเพื่อปรับพฤติกรรมการเล่นพนันออนไลน์ อาทิ เทคนิคการควบคุมตนเอง (Self-control) ที่เป็นเทคนิคที่ผู้เรียนสามารถนำไปปรับพฤติกรรมการเล่นพนันออนไลน์ของตนเอง สามารถควบคุมตนเองต่อสิ่งเร้าที่เกิดจากการเล่นพนันออนไลน์ ดังคำกล่าวของ Kazdin (Kazdin) ที่กล่าวว่า ถ้าบุคคลมีทักษะการควบคุมตนเองได้ดี สิ่งเร้าภายนอกก็ย่อมจะมีอิทธิพลต่อพฤติกรรมของบุคคลคนน้อยมาก หากบุคคลมีทักษะการควบคุมตนเองต่ำสิ่งเร้าภายนอกก็ย่อมจะมีอิทธิพลต่อ

พฤติกรรมของบุคคลนั้นมาก (สมโภชน์ เอี่ยมสุภาษิต. 2556 : 330 อ้างอิงจาก Kazdin . 1989) รวมทั้งทักษะการปรับพฤติกรรมอื่น ๆ เช่น เทคนิคการทำสัญญาเงื่อนไข (Contingency contracts) เทคนิคระบบเพื่อนคู่หู (The buddy system) เป็นต้น นอกจากนี้ปัญหาการสื่อสารก็เป็นสิ่งสำคัญของผู้เรียนที่มีปัญหาพบนั่นออนไลน์ ดังนั้น ครูแนะแนวควรเสริมสร้างทักษะทางสังคม อาทิ หรือทักษะสื่อสารทางบวกเพื่อให้ผู้เรียนมีความสามารถในการสร้างปฏิสัมพันธ์กับเพื่อน เช่น ทักษะการปฏิเสธ ทักษะการแก้ปัญหา หรือพัฒนาทักษะการสื่อสารทางบวกกับคนในครอบครัว เพื่อให้เกิดสัมพันธภาพที่ดีในครอบครัว

ข้อเสนอแนะ

ข้อเสนอแนะในการนำผลการวิจัยไปใช้

1 ผลการวิจัยครั้งนี้ พฤติกรรมการใช้สารเสพติดได้รับอิทธิพลทางตรงจากจิตลักษณะเดิมของบุคคลสูงสุด รองลงมาคือ พฤติกรรมการเล่นพนันออนไลน์ ลักษณะสถานการณ์ และจิตลักษณะตามสถานการณ์ตามลำดับ ส่วนพฤติกรรมการเล่นพนันออนไลน์ได้รับอิทธิพลทางตรงจากจิตสถานการณ์สูงสุด รองลงมาคือ ลักษณะสถานการณ์ พฤติกรรมการใช้สารเสพติด และจิตลักษณะเดิมของบุคคล ดังนั้น ครอบครัวควรอบรมสั่งสอนและให้ความรักแก่บุตร และเป็นตัวอย่างที่ดีให้แก่บุตร เพื่อไม่ให้บุตรมีพฤติกรรมที่ไม่เหมาะสม ครูควรจัดการเรียนการสอนและการแนะแนวเพื่อให้ผู้เรียนตระหนักถึงโทษของพฤติกรรมการใช้สารเสพติดและพฤติกรรมการเล่นพนันออนไลน์ ส่งผลให้ผู้เรียนมีความเสี่ยงในการใช้สารเสพติดและเล่นการพนันลดน้อยลง

2. ข้อเสนอแนะในการทำวิจัยครั้งต่อไป

2.1 ควรมีการศึกษาและพัฒนาโปรแกรมการให้คำปรึกษากลุ่ม การฝึกอบรม และการจัดกิจกรรมเพื่อลดพฤติกรรมการเล่นพนันออนไลน์และพฤติกรรมการใช้สารเสพติดให้ลดน้อยลง

2.2 โมเดลปัจจัยเชิงสาเหตุของพฤติกรรมการเล่นพนันออนไลน์และพฤติกรรมการใช้สารเสพติดของผู้เรียนระดับการศึกษาขั้นพื้นฐาน จำแนกตามเพศ ระดับการศึกษา และภาค เพื่อตรวจสอบความไม่แปรเปลี่ยนของโมเดลปัจจัยเชิงสาเหตุของพฤติกรรมการเล่นพนันออนไลน์และพฤติกรรมการใช้สารเสพติดของผู้เรียนระดับการศึกษาขั้นพื้นฐาน ในกลุ่มที่แตกต่างกัน

ข้อจำกัดในงานวิจัย

เนื่องด้วยจากสถานการณ์การแพร่ระบาดของโควิด-19 ทำให้การเข้าถึงกลุ่มตัวอย่างบางพื้นที่ไม่เป็นไปตามเป้าหมายที่ตั้งไว้ คณะผู้วิจัยได้มีการปรับพื้นที่และได้เก็บข้อมูลรวมตามจำนวนที่ได้ตั้งไว้

เอกสารอ้างอิง

- กติกาสุขสวัสดิ์และประพนธ์ สหพัฒนา. (2562). ปัจจัยที่มีผลต่อพฤติกรรมการเล่น การพนันฟุตบอลของเยาวชนในสถาบันการอาชีวศึกษา. *วารสารรัฐศาสตร์และรัฐประศาสนศาสตร์*. 10(2) : 34-36.
- กนกรัตน์ แจ่มวิภูกุล. (2545). การศึกษาปัจจัยด้านครอบครัวและกลุ่มเพื่อนที่มีต่อการเสพยาบ้าของเด็กและเยาวชน. *ปริญญาานิพนธ์ กศ.ม. (จิตวิทยาการแนะแนว)*. กรุงเทพฯ: บัณฑิตวิทยาลัย มหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ.
- กรมสุขภาพจิต. (2558). *รู้ทันยาบ้า ฉบับปรับปรุง*. พิมพ์ครั้งที่ 1. กรุงเทพฯ: องค์การสงเคราะห์ทหารผ่านศึกในพระราชูปถัมภ์.
- กรมสุขภาพจิต. (2559). *ยาเสพติด: เยาวชนไทยต้องรู้ ... แต่ไม่ต้องลอง*. สืบค้นเมื่อ 30 มีนาคม 2563 จาก <http://www.prdmh.com>
- กรมสุขภาพจิต.(2564) “ติดพนันระดับใด” สืบค้นเมื่อ 30 มีนาคม 2564 www.dmh.go.th/news/view.asp?id=1218
- กัญญา ธัญมณฑา. (2547). การป้องกันปัญหาเสพยาเสพติดในชุมชน. พิมพ์ครั้งที่ 1. กรุงเทพฯ: มหาวิทยาลัยรามคำแหง.
- กัญญิกา หงษ์ทอง. (2557). ปัจจัยที่มีความสัมพันธ์ต่อพฤติกรรมการพนันฟุตบอลของนิสิตมหาวิทยาลัยเกษตรศาสตร์. *วิทยานิพนธ์ ศศ.ม. (รัฐศาสตร์)*. กรุงเทพฯ: บัณฑิตวิทยาลัย มหาวิทยาลัยเกษตรศาสตร์.
- กาญจนา พงศ์พันธ์. (2562). ปัจจัยเสี่ยงและความเปราะบางทางสังคมของเยาวชนต่อการติดพนัน. *Veridian E-Journal Silpakorn University*. 12(4): 94.
- เกรียงไกร พึ่งเชื้อ กาญจนา ภัทราวิวัฒน์ และวิไลลักษณ์ ลังกา. (2562). ประสิทธิภาพของโปรแกรมพัฒนาความสามารถคิดบริหารจัดการตนเองเพื่อป้องกันปัญหาพฤติกรรมเสี่ยงต่อการใช้สารเสพติดในกลุ่มเยาวชน. *วารสารวิจัยทางการศึกษา คณะศึกษาศาสตร์ มหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ*. 14(1): 209-210.
- เกรียงศักดิ์ มณีภาค. (2549). *ความคิดเห็นของนักศึกษาระดับอุดมศึกษาในจังหวัดลำปางเกี่ยวกับการเล่นพนันฟุตบอล*. วิทยานิพนธ์ ศศ.ม. (ยุทธศาสตร์การพัฒนารัฐบาล). เชียงใหม่: บัณฑิตวิทยาลัย มหาวิทยาลัยเชียงใหม่.
- เกรียงศักดิ์ อุบลไทร อรุมา เจริญสุข และสกล วรเจริญศรี. (2561). ปัจจัยทางจิตสังคมที่เกี่ยวข้องกับพฤติกรรมการป้องกันตนเองจากยาเสพติดของวัยรุ่น: การประยุกต์ใช้การวิเคราะห์อภิมาน. *วารสารพฤติกรรมศาสตร์เพื่อการพัฒนา*. 10(2): 34-35.

- เกียรติศักดิ์ ปิลวาสน์. (2546). *วิเคราะห์ปัจจัยที่มีผลต่อการเสพสารเสพติดของนักเรียนในสถานศึกษาสังกัด กรมสามัญศึกษา จังหวัดภูเก็ต ปีการศึกษา 2545*. วิทยานิพนธ์ ค.ม. (การบริหารการศึกษา). ภูเก็ต: มหาวิทยาลัยราชภัฏภูเก็ต.
- โกศล วงศ์สุวรรณค์และเลิศลักษณ์ วงศ์สุวรรณค์. (2551). *สุขภาพจิต*. พิมพ์ครั้งที่ 1. กรุงเทพฯ: รวมสาสน์.
- คงกริช เล็กศรีนาค ณรงค์ พลอยดน้อย วิเชียรโชติ สุขโขติรัตน์. (2555, ตุลาคม-ธันวาคม). พฤติกรรมการเล่น การพนันของเยาวชนกรณีศึกษา: เขตกรุงเทพมหานคร. *วารสารวิจัย มช.* 12(4): 140-141.
- คณะแพทยศาสตร์ ภาควิชาจิตเวชศาสตร์ จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย. *ปัญหาการติดพนัน*. สืบค้นเมื่อ 8 เมษายน 2563 จาก <http://www.cumentalhealth.com>
- ฉันท ธาตุทอง. (2554). *สอนคิด : การจัดการเรียนรู้เพื่อพัฒนาการคิด*. กรุงเทพมหานคร : เพชรเกษมการ พิมพ์.
- จรรยา กล่าวสุนทร. (2540). *การศึกษาตัวแปรและพฤติกรรมการเล่นการพนันของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 3 ตามทฤษฎีการกระทำด้วยเหตุผล*. ปริญญาานิพนธ์ กศ.ม. (การวัดผลการศึกษา). กรุงเทพฯ: บัณฑิตวิทยาลัย มหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ.
- จำลอง ลิลัน. (2551). *พฤติกรรมป้องกันตนเองจากการเสพสารระเหยของนักเรียนช่วงชั้นที่ 3 อำเภอ กันทรลักษณ์ จังหวัดศรีสะเกษ*. วิทยานิพนธ์ ศศ.ม. (จิตวิทยาชุมชน). นครปฐม: บัณฑิตวิทยาลัย มหาวิทยาลัย ศิลปากร.
- จิตติวิสุทธิ วิมุตติปัญญา. (2557). *การพัฒนารูปแบบการจัดกิจกรรมด้านยาเสพติดในกลุ่มนักเรียนมัธยมศึกษา*. วิทยานิพนธ์ ปร.ด. (หลักสูตรและการสอน). ปทุมธานี: มหาวิทยาลัยราชภัฏวไลยอลงกรณ์ ในพระบรมราชูปถัมภ์ จังหวัดปทุมธานี.
- จิระพร ชะโน. (2562). *การคิดบริหารกับการพัฒนาเด็กปฐมวัย*. *วารสารศึกษาศาสตร์ มหาวิทยาลัย มหาสารคาม*. 13(1): 8-9; 11.
- จิราตรณ ถิ่นอ้วน. *ยาเสพติด*. สืบค้นเมื่อ 31 มีนาคม 2563, จาก <http://www.libarts.mju.ac.th/LibDocument/EBook/013/%E0%B8%9A%E0%B8%97%E0%B8%97%E0%B8%B5%E0%B9%886%20%E0%B8%A2%E0%B8%B2%E0%B9%80%E0%B8%AA%E0%B8%9E%E0%B8%95%E0%B8%B4%E0%B8%94.pdf>.
- จุฑามาศ แหนจอน ศศิพันธ์ ศิริธาดากุลพัฒน์ และวรากร ทรัพย์วิระปกรณ์. (2561). *การพัฒนาโปรแกรมการ เสริมสร้างหน้าที่บริหารจัดการของสมองสำหรับวัยรุ่น*. *วารสารพยาบาลทหารบก* 19(2): 226-227.
- ชวลิต สมรภูมิ. (2554). *ปัจจัยเชิงสาเหตุและแนวทางป้องกันพฤติกรรมการดื่มเครื่องดื่มแอลกอฮอล์ของ นักเรียนวัยรุ่นในภาคตะวันออกเฉียงเหนือ*. ดุษฎีนิพนธ์ ปร.ด. (การศึกษาและการพัฒนาสังคม). ชลบุรี: บัณฑิตวิทยาลัย มหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ.
- ชลลดา ทวีคุณ. (2556). *เทคนิคการพัฒนาบุคลิกภาพ*. พิมพ์ครั้งที่ 2. กรุงเทพฯ: โอเดียนสโตร์.

- ช่อลดา พันธุเสนา. (2545). รายงานชุดโครงการวิจัยเรื่องสภาพปัญหา สาเหตุ ผลกระทบ และแนวทางการแก้ไขของการใช้สารเสพติดในประชากรภาคใต้. โครงการย่อยที่ 1 การทบทวนความรู้เรื่องสภาพปัญหาและมาตรการในการจัดการกับปัญหาที่เกี่ยวข้องกับการใช้สารเสพติดในภาคใต้. รายงานชุดวิจัย. สงขลา: เครือข่ายวิชาการวิจัยและข้อมูลด้านสารเสพติดในภาคใต้ สำนักวิจัยและพัฒนา มหาวิทยาลัยสงขลานครินทร์ อำเภอหาดใหญ่ จังหวัดสงขลา.
- ชัยชนา ทุนอินทร์. (2554). การพัฒนารูปแบบความสัมพันธ์เชิงสาเหตุของปัจจัยที่ส่งผลต่อความตระหนักรู้ในปัญหายาเสพติดของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 3 สำนักงานเขตพื้นที่การศึกษาประถมศึกษาเชียงราย เขต 3. วิทยานิพนธ์ ค.ม. (การวิจัยและประเมินผลการศึกษา) กรุงเทพฯ: บัณฑิตวิทยาลัย จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย.
- ชัยภูมิ ชุมภู. (2546). ประสิทธิภาพของโปรแกรมสุขศึกษาเพื่อป้องกันการเสพยาบ้าของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 2 โรงเรียนสวนกุหลาบวิทยาลัย นนทบุรี. วิทยานิพนธ์ วท.ม. (สุขศึกษา). กรุงเทพฯ: มหาวิทยาลัยเกษตรศาสตร์.
- ชัยวัฒน์ วงศ์อาษา. (2556). การเห็นคุณค่าในตนเอง. สืบค้นเมื่อ 28 มีนาคม 2563, จาก <http://ns2.ph.mahidol.ac.th/phklb/knowledgefiles/Selfteem.pdf>.
- ชาตบุษย์ ฮายุกต์. (2559). การบังคับใช้กฎหมายควบคุมการพนันออนไลน์: ศึกษากรณีเกมสังคมนตรีออนไลน์. วิทยานิพนธ์ น.ม. (นิติศาสตร์). กรุงเทพฯ: บัณฑิตวิทยาลัย สถาบันบัณฑิตพัฒนบริหารศาสตร์.
- ชุติมน ใจจำนง. (2550). ความคิดเห็นต่อการพนันฟุตบอลอาชีพของนักศึกษาระดับปริญญาตรี มหาวิทยาลัยเทคโนโลยีราชมงคลธัญบุรี. วิทยานิพนธ์ ศศ.ม. (พัฒนสังคมศาสตร์). กรุงเทพฯ: บัณฑิตวิทยาลัย มหาวิทยาลัยเกษตรศาสตร์.
- ดวงฤทัย เสมอคุ้มหอมและคณะ. (2562). ปัจจัยที่มีความสัมพันธ์กับการคิดเชิงบริหารของเด็กก่อนวัยเรียน. วารสารสภาการพยาบาล. 34(4): 88.
- ดุจเดือน พันธุนาวิน. (2550). รูปแบบทฤษฎีปฏิสัมพันธ์นิยม (Interactionism Model) และแนวทางการตั้งสมมติฐานในการวิจัยสาขาจิตพฤติกรรมศาสตร์ในประเทศไทย. วารสารพัฒนสังคม. 9(1): 90-93.
- ดุขฎี แสงดำ. (2552). ปัจจัยที่ส่งผลต่อพฤติกรรมการดื่มเครื่องดื่มแอลกอฮอล์ของวัยรุ่น อำเภอลำดวน จังหวัดสุรินทร์. วิทยานิพนธ์ วท.ม. (สาธารณสุขศาสตร์). สุรินทร์: บัณฑิตวิทยาลัย มหาวิทยาลัยราชภัฏสุรินทร์.
- แดงด้อย ขยสิทธิ์โสภณ. (2547). พฤติกรรมป้องกันการเสพยาบ้าของนักศึกษาสถาบันเทคโนโลยีราชมงคลในกรุงเทพมหานคร. ปริญญาโท ค.ม. (สุขศึกษา). กรุงเทพฯ: บัณฑิตวิทยาลัย มหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ.
- เต็มศักดิ์ คทวนิช. (2546). จิตวิทยาทั่วไป. กรุงเทพฯ: ซีเอ็ดดูเคชั่น.

- ทิพวัลย์ ชีรสิริโรจน์. (2554). *ปัจจัยที่มีอิทธิพลต่อความตั้งใจที่จะบริโภคเครื่องดื่มที่มีแอลกอฮอล์ในนักเรียนระดับมัธยมศึกษาตอนปลาย*. วิทยานิพนธ์ พย.ม. (พยาบาลเวชปฏิบัติชุมชน). กรุงเทพฯ: บัณฑิตวิทยาลัย มหาวิทยาลัยคริสเตียน.
- ธีรรัตน์ เขมนะสิริ. (2554). *ปัจจัยทางจิตสังคมที่เกี่ยวข้องกับพฤติกรรมการใช้สารเสพติดในเยาวชนชายที่มีเพศสัมพันธ์กับชาย*. ปริญญาานิพนธ์ วท.ม. (การวิจัยพฤติกรรมศาสตร์ประยุกต์). กรุงเทพฯ: บัณฑิตวิทยาลัย มหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ.
- ธันวาคม สุกวรรณรักษ์. (2543). *พฤติกรรมสุขภาพเกี่ยวกับการป้องกันการเสพยาบ้าของนักเรียนระดับมัธยมศึกษาตอนต้น โรงเรียนผู้ใหญ่วัดศรีบางเขน กรุงเทพมหานคร*. ปริญญาานิพนธ์ กศ.ม. (สุขศึกษา). กรุงเทพฯ: บัณฑิตวิทยาลัย มหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ.
- ธีรวุฒิ เอกะกุล. (2549). *การวัดเจตคติ (Measurement of Attitude)*. อุบลราชธานี: วิทยาออฟเซตการพิมพ์.
- ธีระพล บุญธรรม. (2545). *ปัจจัยที่ส่งผลต่อการเสพยาบ้าของนักศึกษาในวิทยาลัยสังกัดกรมอาชีวศึกษาจังหวัดหนองคาย*. วิทยานิพนธ์ กศ.ม. (การวิจัยการศึกษา). มหาสารคาม: บัณฑิตวิทยาลัย มหาวิทยาลัยมหาสารคาม.
- ธีราลักษณ์ เนตรนิลวรโชติ จุฑามาศ แทนจอน และวรากร ทรัพย์วิระปกรณ์. (2561). ผลของโปรแกรมการเล่านิทานประกอบภาพโดยใช้พระบรมราโชวาทในหลวงรัชกาลที่ 9 ต่อหน้าที่บริหารจัดการสมองในเด็กปฐมวัย. *วารสารการวัดผลการศึกษา มหาวิทยาลัยมหาสารคาม*. 24(2): 72-73; 76.
- นรินทร์ คำโพธิ์. (2550). *ปัจจัยทางสังคม ลักษณะทางจิตที่เกี่ยวข้องกับพฤติกรรมการต้านทานการเล่นการพนันฟุตบอลในนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาตอนปลาย*. ปริญญาานิพนธ์ วท.ม. (การวิจัยพฤติกรรมศาสตร์ประยุกต์). กรุงเทพฯ: บัณฑิตวิทยาลัย มหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ.
- นวลฉวี ประเสริฐสุข. *การสื่อสารอย่างสร้างสรรค์เพื่อสร้างสุขในครอบครัว (Constructive Communication for Family Happiness)*. *วารสาร Veridian E-Journal, Slipakorn University*. ฉบับภาษาไทย
- นิตยา หยองอ่อน. (2556). *ปัจจัยที่ส่งผลต่อพฤติกรรมการป้องกันยาเสพติดของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 1 โรงเรียนสังกัดสำนักงานเขตพื้นที่การศึกษาประถมศึกษาเลย*. วิทยานิพนธ์ ค.ม. (วิจัยและประเมินผลการศึกษา). เลย: มหาวิทยาลัยราชภัฏเลย.
- นิภา นิธยาน. (2530). *การปรับตัวและบุคลิกภาพ*. กรุงเทพฯ: โอเดียนสโตร์.
- นิภาวรรณ หมี่ทอง. (2551). *ปัจจัยเชิงสาเหตุที่เกี่ยวข้องกับพฤติกรรมการสูบบุหรี่ของนักศึกษาอาชีวศึกษาหญิงในเขตกรุงเทพมหานคร*. ปริญญาานิพนธ์ วท.ม. (การวิจัยพฤติกรรมศาสตร์ประยุกต์). กรุงเทพฯ: บัณฑิตวิทยาลัย มหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ.

- บุญทวี พรหมเทพ. (2556). อิทธิพลของสื่อประเภทกีฬาที่มีผลต่อการเล่นพนันฟุตบอลของนักศึกษาชายระดับอุดมศึกษา จังหวัดเชียงใหม่. ปัญหาพิเศษ ศศ.ม. (นิเทศศาสตร์). แพร์: บัณฑิตวิทยาลัย มหาวิทยาลัยแม่โจ้.
- บุปผา ลาภะวัฒนาพันธ์. (2556). ความสัมพันธ์ระหว่างการเปิดรับข่าวสารกับทัศนคติและพฤติกรรมการเล่นการพนันของนิสิตนักศึกษาในสถาบันอุดมศึกษาทั่วประเทศ. รายงานวิจัยฉบับสมบูรณ์. กรุงเทพฯ: โครงการพัฒนาเครือข่ายอาจารย์สื่อสารมวลชนเพื่อขับเคลื่อนสังคมลดปัญหาการพนัน.
- ปรัชญา มณฑาทอง. (2553). การเล่นพนันฟุตบอลของนักศึกษาระดับอาชีวศึกษาสังกัดสำนักงานคณะกรรมการการอาชีวศึกษาในเขตเทศบาลนครเชียงใหม่. วิทยานิพนธ์ กศ.ม. (อาชีวศึกษา). เชียงใหม่: บัณฑิตวิทยาลัย มหาวิทยาลัยเชียงใหม่.
- ปรียาพร ศุภขร. (2550). ปัจจัยที่มีผลต่อการดื่มเครื่องดื่มแอลกอฮอล์ที่มีแอลกอฮอล์ของนักศึกษาระดับอุดมศึกษา อำเภอมือง จังหวัดมหาสารคาม. วิทยานิพนธ์ กศ.ม. (จิตวิทยาการศึกษา). มหาสารคาม: บัณฑิตวิทยาลัย มหาวิทยาลัยมหาสารคาม.
- ปฤฎฎา จันทรบุญเรือง. (2545). ปัจจัยที่มีผลต่อการปฏิบัติเพื่อป้องกันการใช้จ่ายของนักเรียนในสังกัดกรมสามัญศึกษา จังหวัดเลย. งานวิจัย นศ.ม. (วิทยาการจัดการ). เลย: สถาบันราชภัฏเลย.
- ปัทมาภรณ์ สุขสมโส. (2561). การศึกษาพฤติกรรมและผลกระทบการใช้สื่อออนไลน์ต่อการเล่นพนันของเยาวชนในเขตจังหวัดพระนครศรีอยุธยา. รายงานวิจัยฉบับสมบูรณ์. กรุงเทพฯ: ศูนย์ศึกษาปัญหาการพนัน คณะเศรษฐศาสตร์ จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัยภายใต้การสนับสนุนของสำนักงานกองทุนสนับสนุนการสร้างเสริมสุขภาพ (สสส.).
- ปิ่นวดี ศรีสุพรรณ กนกวรรณ มะโนรัมย์และวัชร ศรีคำ. (2562). วิถีพนันวัยใส: กรณีศึกษาเด็กและเยาวชนที่ถูกจับกุมด้วยคดีการพนันในจังหวัดแห่งหนึ่งในภาคอีสาน. วารสารสังคมศาสตร์และมนุษยศาสตร์. 45(2): 87-88.
- ปิยธิดา ต. ไชยสุวรรณและคณะ. (2560). ผลของความถี่การทำกิจกรรมทางกายต่อความสามารถการบริหารจัดการขั้นสูงในวัยรุ่น. วารสารศิลปศาสตร์ มหาวิทยาลัยสงขลานครินทร์ วิทยาเขตหาดใหญ่. 9(2): 303-304; 317; 320.
- ปิยพร วิเศษนคร สมพร สุทัศนีย์และเสรี ชัดเข้ม. (2556). การพัฒนาโมเดลความสัมพันธ์เชิงสาเหตุความตั้งใจสูบบุหรี่ของนักเรียนระดับประกาศนียบัตรวิชาชีพ. วิทยาการวิจัยและวิทยาการปัญหา. 11(1): 93-94.
- ปิยาพันธ์ อารีญาติ. (2549). พฤติกรรมการป้องกันตนเองจากการเสพยาบ้าของนักเรียนช่วงชั้นที่ 3 ในอำเภอมแม่สาย จังหวัดเชียงราย. วิทยานิพนธ์ ศศ.ม. (จิตวิทยาชุมชน). นครปฐม: บัณฑิตวิทยาลัย มหาวิทยาลัยศิลปากร.

- พงศธร แก้วมณี ปาริฉัตร ป่องโล่และศักดา ศิลากร. (2558). ปัจจัยที่ส่งผลต่อทัศนคติและพฤติกรรมการเล่นการพนันของนิสิตระดับปริญญาตรี: กรณีศึกษา มหาวิทยาลัยบูรพา บางแสน. รายงานศึกษาฉบับสมบูรณ์. กรุงเทพฯ: ศูนย์ข้อมูลนโยบายสาธารณะการลดปัญหาจากการพนัน (ICGP) มูลนิธิสาธารณสุขแห่งชาติ.
- พงศ์ศิริ ศิริรูปภาพมิตร. (2548). ความคิดเห็นของนิสิตมหาวิทยาลัยเกษตรศาสตร์ต่อการเล่นพนันฟุตบอล. วิทยานิพนธ์ ศศ.ม. (รัฐศาสตร์). กรุงเทพฯ: มหาวิทยาลัยเกษตรศาสตร์.
- พชรพล กิจภิญโญชัย สุพร อภินันท์และอัสริยะสิงห์. (2563). การศึกษานำร่องผลของกลุ่มบำบัดแบบเจริญสติต่อกระบวนการคิดขั้นสูงในนักเรียนชั้นประถมศึกษา. วารสารสมาคมจิตแพทย์แห่งประเทศไทย. 65(1): 8; 11.
- พรพัชร์ ศิริอินทราพร. (2550). ความสามารถในการพยากรณ์ของทัศนคติต่อการหลีกเลี่ยงการสูบบุหรี่และความฉลาดทางอารมณ์ที่มีต่อพฤติกรรมหลีกเลี่ยงการสูบบุหรี่ของนักเรียนมัธยมศึกษาตอนต้น. การค้นคว้าแบบอิสระ. วท.ม. (จิตวิทยาการศึกษา). เชียงใหม่: บัณฑิตวิทยาลัย มหาวิทยาลัยเชียงใหม่.
- พรภักดิ์ พานพิศ. (2552). ปัจจัยที่ส่งผลต่อพฤติกรรมที่ส่งผลต่อพฤติกรรมการป้องกันปัญหาเสพติดของนักศึกษาการศึกษานอกระบบของศูนย์การศึกษานอกระบบและการศึกษาตามอัธยาศัย อำเภอพระประแดง จังหวัดสมุทรปราการ. วิทยานิพนธ์ ศศ.ม. (สังคมศาสตร์เพื่อการพัฒนา). กรุงเทพฯ: บัณฑิตวิทยาลัย มหาวิทยาลัยราชภัฏธนบุรี.
- พรรณปพร สิวโรจน์ บุญรัตน์ ไฉ้วตระกูลและดาริกา กุลแก้ว. (2560, ตุลาคม-ธันวาคม). ปัจจัยที่มีผลต่อพฤติกรรมการสูบบุหรี่วัยรุ่นนอกระบบการศึกษาและผลการพัฒนาโปรแกรมการปรับความคิดและพฤติกรรมเพื่อลดการสูบบุหรี่. วารสารวิชาการมหาวิทยาลัยหอการค้าไทย มนุษยศาสตร์และสังคมศาสตร์. 37(4): 84; 88.
- พรรณราย ทรัพย์ะประภา. (2549). จิตวิทยาประยุกต์ในชีวิตและในการทำงาน. พิมพ์ครั้งที่ 1. กรุงเทพฯ: จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย.
- พรวิศิษฐ์ วรวรรณ. (2558, เมษายน-กรกฎาคม). สร้างพลเมืองรุ่นใหม่ EF ไร้ยาเสพติดด้วย (Executive Function). วารสารสำนักงาน ป.ป.ส. 31(2): 30; 32.
- พุดินัย พรราวพันธุ์. การพนันออนไลน์ภัยใกล้ตัว. สืบค้นเมื่อ 22 พฤศจิกายน 2562 จาก <https://www.dsi.go.th/Files/25620626/%E0%B8%81%E0%B8%B2%E0%B8%A3%E0%B8%9E%E0%B8%99%E0%B8%B1%E0%B8%99%E0%B8%AD%E0%B8%AD%E0%B8%99%E0%B8%99%E0%B8%A5%E0%B8%99%E0%B8%99%E0%B8%A0%E0%B8%B1%E0%B8%A2%E0%B8%99%E0%B8%81%E0%B8%A5%E0%B8%99%E0%B8%95%E0%B8%B1%E0%B8%A7.pdf>

- พัชรภรณ์ ด้านประชุม (2556). ปัจจัยที่ส่งต่อพฤติกรรมป้องกันตนเองจากยาเสพติดของนักเรียนในระดับมัธยมศึกษาตอนต้น โรงเรียนอนุบาลวังสมบูรณณ์ จังหวัดสระแก้ว. วิทยานิพนธ์ ร.ป.ม. (การจัดการภาครัฐและภาคเอกชน). ชลบุรี: บัณฑิตวิทยาลัย มหาวิทยาลัยบูรพา.
- พัชรภรณ์ ศรีสวัสดิ์. (2561). *การให้คำปรึกษากลุ่ม (Group Counseling)*. พิมพ์ครั้งที่ 1. กรุงเทพฯ: แดเน็กซ์ อินเทอร์เน็ตปอเรชั่น.
- พันตำรวจโทสมชาย กุลวิเชียร. (2547). *พฤติกรรมการป้องกันตนเองจากการเสพยาบ้าของนักเรียนนักศึกษาในเขตอำเภอเมือง จังหวัดอุบลราชธานี*. วิทยานิพนธ์ ศศ.ม. (รัฐศาสตร์). กรุงเทพฯ: บัณฑิตวิทยาลัย มหาวิทยาลัยรามคำแหง.
- พิทักษ์พงษ์ พันธประยูร. (2557). *ปัญหาการบังคับใช้พระราชบัญญัติการพนัน พ.ศ. 2478 กับการพนันบนเครือข่ายอินเทอร์เน็ต*. การค้นคว้าอิสระ น.ม. (นิติศาสตร์). เชียงราย: บัณฑิตวิทยาลัย มหาวิทยาลัยแม่ฟ้าหลวง.
- ไพศาล ลิ้มสถิต. *เปิดปม เป็นอยู่ คือ “พนันออนไลน์” สังคมไทยยุคไร้พรมแดน*. กรุงเทพฯ: โครงการจัดการความรู้เพื่อขับเคลื่อนสังคมปลอดภัย มุลินิธิสตศรี-สฤชต์วิงส์.
- ภรณ์ วีระเศรษฐี อังคินันท์ อินทรกำแหงและพิชญานี พูนผล. (2562). ปัจจัยด้านสภาพแวดล้อมทางสังคมและด้านบุคคลที่เกี่ยวข้องกับพฤติกรรมหลีกเลี่ยงการพนันบอลของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษา ตอนปลาย ในโรงเรียนสังกัดกรุงเทพมหานคร. *วารสารพฤติกรรมศาสตร์*. 25(1): 91.
- ภัทรพร แจ่มใส. (2549). *ปัจจัยคัดสรรที่สัมพันธ์กับพฤติกรรมติดการพนันของวัยรุ่นตอนปลายในกรุงเทพมหานคร*. วิทยานิพนธ์ ศศ.ม. (จิตวิทยาพัฒนาการ). กรุงเทพฯ: บัณฑิตวิทยาลัย จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย.
- มูลนิธิอินเทอร์เน็ตร่วมพัฒนาไทย. (2563). *“การสำรวจสถานการณ์เด็กไทยกับภัยออนไลน์ 2563 COPAT กรมกิจการเด็กและเยาวชน ร่วมกับ มูลนิธิอินเทอร์เน็ตร่วมพัฒนาไทย”* กรุงเทพมหานคร พิมพ์ที่ เอ็กซ์แอล อิมเมจจิง จำกัด
- มงคล พชรดำรงกุล. (2544). *การตีค่าความสูญเสียจากการเล่นพนันฟุตบอลของนักเรียน-นักศึกษาในเขตกรุงเทพมหานคร*. วิทยานิพนธ์ วท.ม. (เศรษฐศาสตร์). กรุงเทพฯ: บัณฑิตวิทยาลัย มหาวิทยาลัยเกษตรศาสตร์.
- มนัส สุนทรโชติ และเพ็ญพักตร์ อุทิศ. (2556). ปัจจัยคัดสรรที่สัมพันธ์กับพลังต้านการเสพยาบ้าของวัยรุ่นที่เข้ารับการรักษาบำบัดแผนกผู้ป่วยนอกโรงพยาบาลในเขตภาคตะวันออก. *วารสารการพยาบาลจิตเวชและสุขภาพจิต*. 27(2): 92; 97.

- มหาวิทยาลัยสงขลานครินทร์. (2558). *สรุปผลการสำรวจสถานการณ์ปัญหาการพนัน*. รายงานศึกษาฉบับสมบูรณ์. กรุงเทพฯ: ศูนย์ข้อมูลนโยบายสาธารณะการลดปัญหาจากการพนัน (ICGP) มูลนิธิสาธารณสุขแห่งชาติ (มสช.).
- มาโนช หล่อตระกูลและปราโมทย์ สุคนิษฐ์. (2550). *จิตเวชศาสตร์รามาธิบดี*. พิมพ์ครั้งที่ 2. กรุงเทพฯ: ภาควิชาจิตเวชศาสตร์ คณะแพทยศาสตร์โรงพยาบาลรามาธิบดี.
- มาลินี จุฑาปะมา.(2553). การเห็นคุณค่าในตนเองนั้นสำคัญไฉน? และจะสร้างได้อย่างไร? . *วารสารวิชาการ มหาวิทยาลัยราชภัฏบุรีรัมย์*. ปีที่ 2 ฉบับที่ 2 กรกฎาคม - ธันวาคม 2553.
- เมธชวิน โพธิ์ชนะพันธุ์และคณะ. (2553). *ผลกระทบของการเล่นการพนันฟุตบอลที่มีต่อนักศึกษาระดับมหาวิทยาลัยในเขตกรุงเทพมหานคร*. การประชุมทางวิชาการเสนอผลงานวิจัยระดับบัณฑิตศึกษา ครั้งที่ 11 The 11th Graduate Research Conference KhonKaen 2010. 1643-1645.
- รัชกฤษ รัมจันทร์. (2561). *การศึกษาสาเหตุและแรงจูงใจในการเล่นพนันฟุตบอลออนไลน์ในประเทศไทย: กรณีศึกษาในเขตพื้นที่กรุงเทพมหานคร*. วิทยานิพนธ์ ปร.ม. (อาชีววิทยาและการบริหารงาน ยุติธรรม). กรุงเทพฯ: บัณฑิตวิทยาลัย มหาวิทยาลัยรังสิต.
- รัชฎาภรณ์ แวงดงบัง. (2545). *การศึกษปัจจัยที่ส่งผลต่อการป้องกันยาเสพติดของเยาวชนในอำเภอเมืองบุรีรัมย์ จังหวัดบุรีรัมย์*. วิทยานิพนธ์ ศศ.ม. (สังคมศาสตร์เพื่อการพัฒนา). บุรีรัมย์: บัณฑิตวิทยาลัย สถาบันราชภัฏบุรีรัมย์.
- รัตนา ธนวัฒน์. (2553). *การศึกษปัจจัยพยากรณ์ความตั้งใจในการสูบบุหรี่ของนักเรียนระดับมัธยมศึกษาตอนต้นในเขตอำเภอนครไทย จังหวัดพิษณุโลก*. การศึกษาค้นคว้าด้วยตนเอง ส.ม. (สาธารณสุขศาสตร์). พิษณุโลก: มหาวิทยาลัยนเรศวร.
- โรงพยาบาลมนารมย์ “*Pathological Gambling หรือ การเสพติดพนัน โรคทางจิตเวชที่ต้องได้รับการรักษา*” สืบค้นเมื่อ 30 มีนาคม 2564 www.manarom.com/blog/pathological_gambling.html.
- ลักขณา สริวัฒน์. (2556). *มนุษย์สัมพันธ์*. พิมพ์ครั้งที่ 1. กรุงเทพฯ: โอเดียนสโตร์.
- ลักลีน วรรณประพันธ์. (2549). *ปัจจัยที่มีความสัมพันธ์กับพฤติกรรมการสูบบุหรี่ของนักเรียนชายชั้นมัธยมศึกษาในเขตเทศบาลนครราชสีมา*. การศึกษาค้นคว้าอิสระ สส.ม. (พฤติกรรมศาสตร์และการส่งเสริมสุขภาพ). มหาสารคาม: บัณฑิตวิทยาลัย มหาวิทยาลัยมหาสารคาม.
- วรพจน์ สมานมิตร. (2546). *ทักษะทางสังคมที่ส่งผลต่อพฤติกรรมการป้องกันตนเองจากยาเสพติดของนักเรียนชายระดับมัธยมศึกษาตอนต้นในโรงเรียนสังกัดกรมสามัญศึกษา กระทรวงศึกษาธิการ จังหวัดเพชรบุรี*. วิทยานิพนธ์ ศษ.ม. (จิตวิทยาชุมชน). นครปฐม: บัณฑิตวิทยาลัย มหาวิทยาลัยศิลปากร.
- วรรัต สินวัต. (2546). *การศึกษพฤติกรรมพนันฟุตบอลโดยทฤษฎีการกระทำด้วยเหตุผล*. ปริญญาโท กศ.ม. (จิตวิทยาพัฒนาการ). กรุงเทพฯ: บัณฑิตวิทยาลัย มหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ.

- วารสาร มั่งคั่ง. (2558). ปัจจัยครอบครัวที่มีผลต่อการใช้จ่ายสุขภาพของวัยรุ่นชายในศูนย์ฝึกและอบรมเด็กและเยาวชนบ้านบึง อำเภอบ้านบึง จังหวัดชลบุรี. วิทยานิพนธ์ พย.ม. (การพยาบาลเวชปฏิบัติครอบครัว). ชลบุรี: บัณฑิตวิทยาลัย มหาวิทยาลัยบูรพา.
- วัลลภา อินทชัยศรี. (2555). ปัจจัยทำนายพฤติกรรมการสูบบุหรี่และไม่สูบบุหรี่ของวัยรุ่นหญิง. วิทยานิพนธ์ พย.ม. (พยาบาลเวชปฏิบัติชุมชน). พิษณุโลก: บัณฑิตวิทยาลัย มหาวิทยาลัยนเรศวร.
- วิทยากร เชียงกุล. (2552). จิตวิทยาวัยรุ่น: ก้าวข้ามปัญหาและพัฒนาศักยภาพด้านบวก. กรุงเทพฯ: สายธาร.
- วิศิษฐ์ ฤทธิบุญไชย. (2557). กระแสฟุตบอลโลก 2014 กับทัศนคติที่มีต่อการพนันฟุตบอลของนักศึกษาในจังหวัดนครปฐม. วารสารวิทยาการจัดการมหาวิทยาลัยราชภัฏนครปฐม 1(1): 87; 90.
- วิชชญา ศิลาน้อย. (2560). กลยุทธ์การสื่อสารของเว็บไซต์การพนันฟุตบอลออนไลน์. วิทยานิพนธ์ นศ.ม. (นิเทศศาสตร์). กรุงเทพฯ: บัณฑิตวิทยาลัย จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย.
- วิชญวงค์ สิ้นศิริกุล (2546) การพนันทางอินเทอร์เน็ต: หายนะตัวใหม่ของสังคมไทย. ในสังคีต พิริยะรังสรรค์ และคณะ. เศรษฐกิจการพนัน:ทางเลือกเชิงนโยบาย. กรุงเทพฯ: สำนักงานสลากกินแบ่งรัฐบาล.
- วีระศักดิ์ ชลไชยะ. การพัฒนา EF ตั้งแต่ปฐมวัย ... รากฐานของการพัฒนาประเทศในยุค Thailand 4.0. สืบค้นเมื่อ 27 มีนาคม 2563. จาก <http://www.thaipediatrics.org/Media/media-20180522103619.pdf>
- ศศิพร โลจายะ. (2545). ประสิทธิภาพของโปรแกรมสร้างเสริมทักษะชีวิตด้วยการเรียนรู้แบบมีส่วนร่วมเพื่อป้องกันการสูบบุหรี่ในนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 1 จังหวัดปทุมธานี. วิทยานิพนธ์ วท.ม. (สุขศึกษา). กรุงเทพฯ: บัณฑิตวิทยาลัย มหาวิทยาลัยเกษตรศาสตร์.
- ศักดิ์ไทย สุรกิจบวร. (2545). จิตวิทยาสังคม ทฤษฎีและปฏิบัติการ. กรุงเทพฯ: ชมรมเด็ก.
- ศิริรัตน์ ภูละมัย. (2543). ประสิทธิภาพของโปรแกรมสุขศึกษาในการพัฒนาพฤติกรรมการป้องกันตนเองจากยาบ้าของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 6 จังหวัดสุพรรณบุรี. วิทยานิพนธ์ วท.ม. (สุขศึกษา). กรุงเทพฯ: บัณฑิตวิทยาลัย มหาวิทยาลัยเกษตรศาสตร์.
- ศุภพรรัตน์ สุขพุ่ม. (2547). ยาเสพติด. กรุงเทพฯ: สำนักงานเลขาธิการสภาผู้แทนราษฎร.
- ศูนย์ศึกษาปัญหาการพนัน. (2562). ปัญหาการพนันในเด็กและเยาวชนป้องกันอย่างไรจึงจะถูกต้อง. สืบค้นเมื่อ 8 มีนาคม 2563, จาก http://www.gamblingstudy-th.org/tags_all.php?tG=4LiB4LiO4Lir4Lih4Liy4Lii
- ศูนย์ศึกษาปัญหาการพนัน. (2562). สถานการณ์พฤติกรรมและผลกระทบการพนันในประเทศไทย ปี2562. คณะเศรษฐศาสตร์ จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย

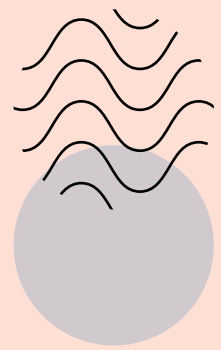
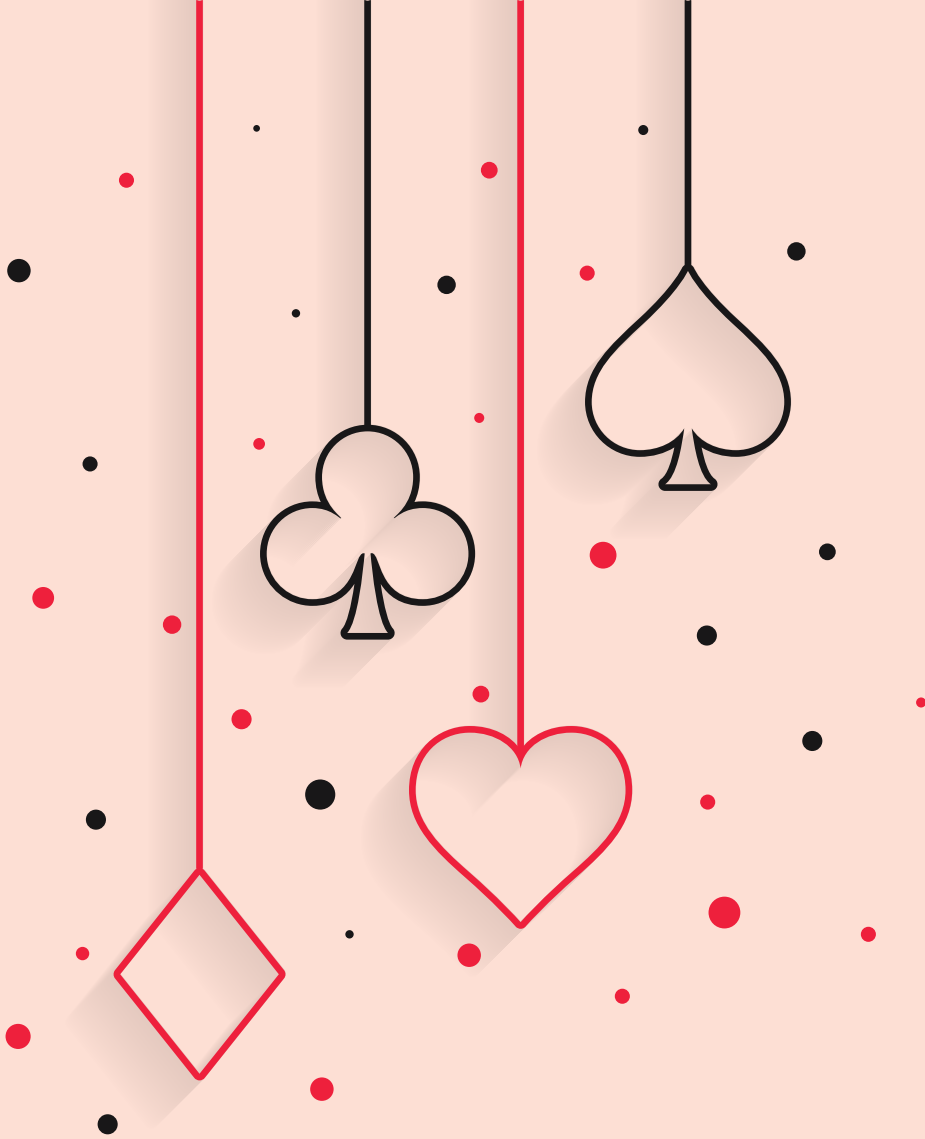
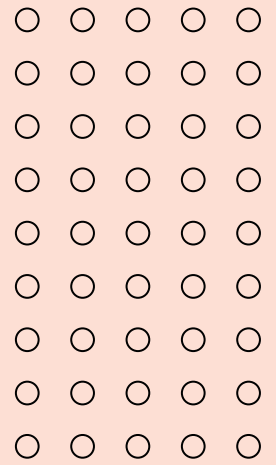
- สกล วรเจริญศรี. (2558). การแนะแนวเพื่อพัฒนาคุณค่าแห่งตน (Guidance for Self-Esteem Development) จากแนวคิดทฤษฎีสู่การปฏิบัติเพื่อการพัฒนาผู้เรียน. พิมพ์ครั้งที่ 2. กรุงเทพฯ: แดเน็กซ์อินเตอร์คอร์ปอเรชั่น.
- สถาบันสุขภาพจิตเด็กและวัยรุ่นราชนครินทร์. (2562) การพ่นส่งผลกระทบต่อพฤติกรรมและพัฒนาการของเด็กและเยาวชนโดยเฉพาะด้านสมอง. สืบค้นเมื่อ 8 มีนาคม 2563, จาก http://www.smartteen.net/main/index.php?mode=maincontent&group=90&id=698&date_start=&date_end=
- สมโภชน์ เอี่ยมสุภาษิต. (2556). ทฤษฎีและเทคนิคการปรับพฤติกรรม. พิมพ์ครั้งที่ 8. กรุงเทพฯ: จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย.
- สมโภชน์ เอี่ยมสุภาษิต. (2556). ทฤษฎีและเทคนิคการปรับพฤติกรรม. พิมพ์ครั้งที่ 8. กรุงเทพฯ: จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย.
- สยามบิสซิเนสนิวส์. (2562). บอลโลก2018แทงกันสนั่นเมือง 7 ขวบเข้าวงการ “เซียนพ่นพ่นน้ำนม”. สืบค้นเมื่อ 8 มีนาคม 2563. จาก <https://www.siambusinessnews.com/10410>
- สรนัย สุพรรณรัตน์รัฐ. (2548). ลักษณะส่วนบุคคลและความคิดเชิงบวกกับทัศนคติต่ออบายมุข 6 และทัศนคติต่อการพนันฟุตบอลของนิสิตชั้นปีที่ 2 มหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ. ปรินญาณิพนธ์ กศ.ม. (จิตวิทยาพัฒนาการ). กรุงเทพฯ: บัณฑิตวิทยาลัย มหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ.
- สรวิชัย เหล่าตรุณ จินท์จุฑา ชัยเสนา ตาลลาส และภรภัทร เฮงอุดมทรัพย์. (2561, ตุลาคม-ธันวาคม). ปัจจัยที่มีอิทธิพลต่อพฤติกรรมป้องกันการใช้สารเสพติดในนักเรียนโรงเรียนขยายโอกาส. วารสารการพยาบาลและการดูแลสุขภาพ. 36(4): 153-155.
- สันติ จัยสินและคณะ. (2544). เทคนิคการเผยแพร่ความรู้เพื่อป้องกันยาเสพติด. กรุงเทพฯ: ประสานมิตร. สาขามนุษยศาสตร์ สังคมศาสตร์ และศิลปะ ปีที่ 8 ฉบับที่ 2 เดือนพฤษภาคม - สิงหาคม 2558.
- ศรีเรือน แก้วกังวาน (2545). จิตวิทยาพัฒนาการชีวิตทุกช่วงวัย : วัยรุ่น – วัยสูงอายุ . กรุงเทพมหานคร สำนักพิมพ์มหาวิทยาลัยธรรมศาสตร์.
- สาวิตรี อัจฉนาคกรชัย สุวรรณ อรุณพงศ์ไพศาล และพันธันภา กิตติรัตนโรบลย์. (2554). แบบคัดกรองประสิทธิภาพการดื่มสุรา สูบบุหรี่ และการใช้สารเสพติด คู่มือเพื่อใช้ในสถานพยาบาลปฐมภูมิ. กรุงเทพฯ: แผนงานวิชาการสารเสพติดชุมชน กลุ่มปรีกษากรมสุขภาพจิต.
- สาวิตรี อัจฉนาคกรชัย อโนชา หมีกทองและถนอมศรี อินทนนท์. (2551). รายงานผลการศึกษาเรื่องการเฝ้าระวังพฤติกรรมการบริโภคเครื่องดื่มแอลกอฮอล์และพฤติกรรมเสี่ยงต่อสุขภาพของนักเรียนระดับมัธยมศึกษาในประเทศไทย. รายงานผลการศึกษา. สงขลา: เครือข่ายวิชาการและข้อมูลด้านสารเสพติดในภาคใต้ สำนักงานวิจัยและพัฒนา มหาวิทยาลัยสงขลานครินทร์.

- สาวิตรี อัจฉนาคกรชัยและคณะ. (2545). การติดตามพฤติกรรมการใช้สารเสพติดในนักเรียนมัธยมศึกษา
ภาคใต้. งานวิจัย. สงขลา: ภาควิชาจิตเวชศาสตร์ คณะแพทยศาสตร์ มหาวิทยาลัยสงขลานครินทร์.
- สาวิตรี อัจฉนาคกรชัยและพันธุภา กิตติรัตน์ไพบูลย์. (2554). คู่มือการดูแลตนเองเพื่อลด ละ เลิก สารเสพติด.
พิมพ์ครั้งที่ 1. กรุงเทพฯ: พิมพ์เดือนดี.
- สำนักงานการป้องกันและแก้ไขปัญหายาเสพติด สำนักงาน ป.ป.ส. (2547). รูปแบบการบำบัดรักษายาเสพติด.
กรุงเทพฯ: สำนักงานการป้องกันและแก้ไขปัญหายาเสพติด สำนักงาน ป.ป.ส.
- สำนักงานเครือข่ายองค์กรงดเหล้า. (สคล.). (2560). คู่มือโรงเรียนคำพ่อสอน. กรุงเทพฯ: สามรดา.
- สำนักงานกองทุนสนับสนุนการส่งเสริมสุขภาพ.2564 “สังเกตอาการโรคติดพนัน.” สืบค้นเมื่อ 30 มีนาคม
2564 www.thaihealth.or.th/Content/21346-สังเกตอาการโรคติดพนัน.html
- สุทธิ วุฒิปราชญ์อำไพ. (2555). การอ่านหนังสือพิมพ์กีฬาที่มีผลต่อการพนันฟุตบอลออนไลน์ของนักศึกษา
มหาวิทยาลัยรามคำแหง. วิทยานิพนธ์ ศศ.ม. (เทคโนโลยีสื่อสารมวลชน). กรุงเทพฯ: บัณฑิตวิทยาลัย
มหาวิทยาลัยรามคำแหง.
- สุนิสา โพธิ์ยิ้ม. (2548). ปัจจัยที่ส่งเสริมพฤติกรรมการป้องกันการเสพยาบ้าของนักเรียนมัธยมศึกษาตอนต้นใน
เขตพื้นที่การศึกษานนทบุรี เขต 1. วิทยานิพนธ์ วท.ม. (สุขศึกษา). กรุงเทพฯ: บัณฑิตวิทยาลัย
มหาวิทยาลัยเกษตรศาสตร์.
- สุพร อภินันทเวช. (2554). เยาวชนกับการพนันในมุมมองของจิตแพทย์เด็กและวัยรุ่น. กรุงเทพฯ: สำนักงาน
กองทุนสนับสนุนการสร้างเสริมสุขภาพ (สสส.).
- สุภาวดี หาญเมธี. (2558). EF ภูมิคุ้มกันชีวิตและป้องกันยาเสพติด คู่มือสำหรับครูอนุบาล. พิมพ์ครั้งที่ 1: รักลูกบุ๊คส์.
- สุรัชย์ จันทร์จรัสและศรีธัญญา รักสงฆ์. (2545). พฤติกรรมการเล่นพนันของนักศึกษาระดับอุดมศึกษาในจังหวัด
ขอนแก่น. รายงานการวิจัย. ขอนแก่น; มหาวิทยาลัยขอนแก่น.
- สุรธาดา สิงหาวาโนและเพ็ญพัทธ์ อุทิศ. (2561, มกราคม-เมษายน). ปัจจัยทำนายพลังต้านการเสพยาบ้าซ้ำ
ของวัยรุ่นที่เสพยาบ้า. วารสารพยาบาลศาสตร์ จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย. 30(1): 78.
- สุรพงศ์ พงศ์เดชขจร. (2547). ปัจจัยที่มีผลต่อการแพร่หลายของการพนันฟุตบอลในนักศึกษามหาวิทยาลัย:
กรณีศึกษานักศึกษามหาวิทยาลัยเชียงใหม่และนักศึกษามหาวิทยาลัยพายัพ. การค้นคว้าแบบอิสระ
ศศ.ม. (เศรษฐศาสตร์การเมือง). เชียงใหม่: บัณฑิตวิทยาลัย มหาวิทยาลัยเชียงใหม่.
- สุรศักดิ์ จงเชิดชูตระกูล. (2552). ปัจจัยที่มีความสัมพันธ์กับพฤติกรรมการไม่สูบบุหรี่ของนักเรียนชั้น
มัธยมศึกษาตอนต้น โรงเรียนเตรียมอุดมศึกษาน้อมเกล้า นนทบุรี จังหวัดนนทบุรี. วิทยานิพนธ์ วท.ม.
(สุขศึกษา). กรุงเทพฯ: บัณฑิตวิทยาลัย มหาวิทยาลัยเกษตรศาสตร์.
- สุรียา พ่วงสมบัติ. (2550). การพนันฟุตบอลของนักศึกษามหาวิทยาลัยของรัฐ. วิทยานิพนธ์ ศศ.ม. (สังคมวิทยา
ประยุกต์). กรุงเทพฯ: บัณฑิตวิทยาลัย มหาวิทยาลัยเกษตรศาสตร์.

- โสภณ น้ำส้ม ธีระ กุลสวัสดิ์และอมรทิพย์ อมราภิบาล. (2562). พฤติกรรมเล่นพนันชนไก่ของประชาชนใน
จังหวัดบุรีรัมย์: บูรณาการทฤษฎีการตัดสินใจเลือกอย่างมีเหตุผลและทฤษฎีพฤติกรรมตามแผน.
บัณฑิตวิทยาลัย มหาวิทยาลัยสวนดุสิต. 15(3): 27.
- หน่วยบำบัดรักษาและฟื้นฟูผู้ติดยาเสพติด กรมแพทย์ทหารเรือ. (2561). คู่มือการป้องกันและแก้ไขปัญหา
ยาเสพติดในกองทัพเรือ. พิมพ์ครั้งที่ 1. สมุทรปราการ: ทูทวินพรีนติ้ง.
- อชิร สมุทรโคจร. (2550). การนำเสนอของสื่อและการตอบรับข่าวสารด้านการเล่นพนันฟุตบอลลีกยุโรป 2007
ของนิสิตนักศึกษาระดับมหาวิทยาลัย. วิทยานิพนธ์ นศ.ม. (นิเทศศาสตร์พัฒนาการ). กรุงเทพฯ:
บัณฑิตวิทยาลัย มหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ.
- อภิญา อรบุตร. (2548). ปัจจัยที่ส่งผลต่อเจตคติในการป้องกันการเสพยาบ้าของนักเรียนระดับมัธยมศึกษา
ตอนต้น สำนักงานเขตพื้นที่การศึกษามหาสารคาม เขต 2. วิทยานิพนธ์ กศ.ม. (จิตวิทยาการศึกษา).
ขอนแก่น: บัณฑิตวิทยาลัย มหาวิทยาลัยขอนแก่น.
- อมรรัตน์ สุจิตขวาลากุล. (2554). ปัจจัยที่มีอิทธิพลต่อความตั้งใจที่จะสูบบุหรี่ของนักเรียนระดับมัธยมศึกษา
ตอนต้น. วิทยานิพนธ์ พย.ม. (การพยาบาลเวชปฏิบัติชุมชน). กรุงเทพฯ: บัณฑิตวิทยาลัย
มหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ.
- อรรณพ วิสุทธิมรรค. (2541). พฤติกรรมการบริโภคสารเสพติด. กรุงเทพฯ: สำนักพัฒนาวิชาการแพทย์
กรมการแพทย์ กระทรวงสาธารณสุข.
- อรรัตน์ เขาว์กุลจรัสศิริ. EF Executive Function สำคัญต่อพัฒนาการเด็กแต่ละช่วงวัยอย่างไร? สืบค้นเมื่อ
27 มีนาคม 2563. จาก https://www.manarom.com/blog/EF_Executive_Function.html
- อรรวรรณ วรอรุณและคณะ. (2560). ปัจจัยที่มีความสัมพันธ์กับการควบคุมตนเองในพฤติกรรมการสูบบุหรี่ใน
นักเรียนมัธยมศึกษาตอนต้น จังหวัดสุพรรณบุรี. วารสารสาธารณสุขมหาวิทยาลัยบูรพา. 12(2): 80-82.
- อัจฉราพรรณ กันสุขะ. (2552). การศึกษาความไม่แปรเปลี่ยนของโมเดลเชิงสาเหตุของการเล่นพนันฟุตบอล
ตามทฤษฎีพฤติกรรมตามแผนของนักศึกษาระดับปริญญาตรีในเขตกรุงเทพมหานคร. ปริญญาโท
กศ.ม. (การวิจัยและสถิติทางการศึกษา). กรุงเทพฯ: บัณฑิตวิทยาลัย มหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ.
- อันวา คูมิแด้. (2550). เจตคติต่อการพนันฟุตบอลและพฤติกรรมการเล่นพนันฟุตบอลของเยาวชนในจังหวัด
ปัตตานี. วิทยานิพนธ์ กศ.ม. (ศึกษาศาสตร์เพื่อพัฒนาชุมชน). สงขลา: บัณฑิตวิทยาลัย
มหาวิทยาลัยสงขลานครินทร์.
- อัมพร โอตระกูล. (2538). สุขภาพจิต. พิมพ์ครั้งที่ 1. กรุงเทพฯ: อักษรการพิมพ์.
- อุทัย หิรัญโต. (2522). หลักสังคมวิทยา. กรุงเทพฯ: โอเดียนสโตร์.
- อุมาพร ตรังคสมบัติ. (2543). พาลูกค้นพบความนับถือตนเอง เทคนิคสร้างความเชื่อมั่น ความภาคภูมิใจและ
ความแข็งแกร่งในชีวิต. กรุงเทพฯ: ชันด้าการพิมพ์.

- Ajzen, Icek. (1991). *The Theory of Planned Behavior*. Organizational Behavior and Human Decision Processes. 50: 181-183.
- Anderson, P. (2002). *Assessment and development of executive function (EF) during childhood*. Child neuropsychology, 8(2), 71-82
- Anderson, V., Levin, H. S., & Jacobs, R. (2002). *Executive functions after frontal lobe injury: A developmental perspective*. Stuss, Donald T.
- Baron, I.S. (2004). *Neuropsychological evaluation of the child*. New York: Oxford University Press.
- Borkowski, J. G., & Burke, J. E. (1996). *Theories, models, and measurements of executive functioning: An information processing perspective*. In G. R. Lyon & N. A. Krasnegor (Eds.), Attention, memory, and executive function. 241.
- Burgess, P. W. (1997). *Theory and methodology in executive function research*. In P. Rabbitt (ed.), Methodology of frontal and executive function.
- Clarke, R. & G. Dempsey. (2001). *The Feasibility of Regulating Gambling on the Internet*. Managerial and Decision Economics. 22, 125-132.
- Corey, G. (2012). *Theory and practice of Group Counseling*. California: Thompson Book.
- G. A., & Isquith, P. K. (2004). *Ecological assessment of executive function in traumatic brain injury*. Developmental Neuropsychology, 25(1-2): 139.
- Gilroy, Donna. (2004). *Self-Esteem*. Community Health & Care Partnership.
- Gioia, Gerard A. et al. (2000). *Behavior rating inventory of executive function*. Child Neuropsychology. 6(3): 235.
- Gross, Richard. (2005). *Psychology The Science of Mind and Behavior*. 5th edition. London: Hodder Arnold A Number of the Hogger Headline Group.
- Hair, J. F., Black, W. C., Babin, B. J. & Anderson, R. E. (2010). *Multivariate Data Analysis*. Upper Saddle River, NJ: Prentice Hall.
- Heatherton, Todd F.; & Polivy, Janet. (1991). *Development and Validation of a Scale*. Personality and Social Psychology. 60 (6): 897-898.
- Hing, Nerilee; & Russell, Alex M. (2017). *Psychological factors, sociodemographic characteristics, and coping mechanisms associated with self-stigma of problem gambling*. Journal of Behavioral Addictions. 6(3): 420-421.

- Lunenberg, Fred C. (2011). *Expectancy Theory of Motivation: Motivating by Altering Expectations*. Journal of Management, Business and Administration 15(1): 2.
- Manzin, M. & R. Biloslavo. (2008). *Online Gambling: Today's Possibilities and Tomorrow's Opportunities*. Managing Global Transitions. 6, 95-110.
- McCloskey, George. (2011). *Executive Functions: A General Overview*. Philadelphia College of Osteopathic Medicine.
- Oosterlaan, J.; Scheres, A.; & Sergeant, JA. (2005). *Which executive functioning deficits are associated with AD/HD, ODD/CD and comorbid AD/HD+ODD/CD?*. Abnorm Child Psychol. 33(1): 69.
- Pribram K.H.; & Luria, A.R. (1973). *Psychophysiology of the frontal Lobes*. New York and London: Academic Press.
- Rex, J. & D. J. Jackson. (2009). *Window of Opportunity? Internet Gambling in Canada*. Canadian Public Policy. 35, 121-137.
- Rice, F. Philip. (1996). *The Adolescent: Development Relationship, and Culture*. New Jersey: Prentice-Hall.
- Robbins, T. W. (1998). *Dissociating executive functions of the prefrontal cortex*. Roberts, Angela C. Roberts Jr., Ralph J.; Pennington, Bruce F. (1996). *An interactive framework for examining prefrontal cognitive processes*. Developmental Neuropsychology, Vol 12(1): 105.
- Stuss, Donald T.; & Benson, David Frank. (1986). *The frontal lobes*. University of Michigan: Raven Press.
- Thames, April D. et al. (2012). *The Role of HIV Infection, Cognition, and Depression in Risky Decision-Making*. The Journal of Neuropsychiatry and Clinical Neurosciences. 24(3): 345.
- Vriezen ER, Pigott SE. (2002). *The relationship between parental report on the BRIEF and performance-based measures of executive function in children with moderate to severe traumatic brain injury*. Child Neuropsychol. 8 (4): 139.
- Welsh, M. C., & Pennington, B. F. (1988). *Assessing frontal lobe functioning in children: Views from developmental psychology*. Developmental Neuropsychology. 4: 201.
- Young, Ellie L.; & Hoffmann, Laura L. (2003): *Self-Esteem in Children: Strategies for Parents and Educators*. National Association of School Psychologists. 55.



Online Gambling Addicted Behavior:
Causes, Process, Behavioral impacts and Guideline
Students addicting Online Gambling for Teachers
Wilailak Langka and others

