

พฤติกรรมการใช้สื่อออนไลน์ต่อการเล่นพนันออนไลน์ของเยาวชน ในเขตจังหวัดพระนครศรีอยุธยา

Online Media Use Behaviors towards Online Gambling of Adolescents in Phranakhon Si Ayutthaya Province

ปัทมาภรณ์ สุขสมโสด / Pattamaporn Sooksomsod

ผู้ช่วยศาสตราจารย์ประจำสาขานิเทศศาสตร์ดิจิทัล คณะมนุษยศาสตร์และสังคมศาสตร์ มหาวิทยาลัยราชภัฏพระนครศรีอยุธยา
Assistant Professor of the Department of Digital Communication Arts, Faculty of Humanities and Social Sciences,
Phranakhon Si Ayutthaya Rajabhat University

เด่นเดือน เลิศทยากุล ไชยยะ / Dendeeon Lertthayakul Chaiya

ผู้ช่วยศาสตราจารย์ประจำสาขานิเทศศาสตร์ดิจิทัล คณะมนุษยศาสตร์และสังคมศาสตร์ มหาวิทยาลัยราชภัฏพระนครศรีอยุธยา
Assistant Professor of the Department of Digital Communication Arts, Faculty of Humanities and Social Sciences,
Phranakhon Si Ayutthaya Rajabhat University

ปฐมพงษ์ พุ่มพุกษ์ / Pathomphonong Pumpruek

อาจารย์ ดร.ประจำสาขานิเทศศาสตร์ดิจิทัล คณะมนุษยศาสตร์และสังคมศาสตร์ มหาวิทยาลัยราชภัฏพระนครศรีอยุธยา
Lecturer Dr. of the Department of Digital Communication Arts, Faculty of Humanities and Social Sciences,
Phranakhon Si Ayutthaya Rajabhat University

วันที่รับบทความ 10 มีนาคม 2566 / แก้ไขบทความ 16 สิงหาคม 2566 / ตอรับบทความ 29 สิงหาคม 2566

บทคัดย่อ

บทความนี้มีวัตถุประสงค์ในการวิจัย 1) เพื่อศึกษาพฤติกรรมการใช้สื่อออนไลน์ของเยาวชน และ 2) เพื่อศึกษาพฤติกรรมการเล่นการพนันออนไลน์ของเยาวชน ใช้การวิจัยเชิงปริมาณในรูปแบบการวิจัยเชิงพรรณนา (Description Research) จากประชากรที่เป็นกลุ่มเยาวชนในจังหวัดพระนครศรีอยุธยาจำนวน 35,506 คน ใช้วิธีการเลือกกลุ่มตัวอย่างแบบเจาะจง (Purposive Sampling) จากเยาวชนระดับอุดมศึกษา 2 แห่ง ระดับอาชีวศึกษา 3 แห่ง และระดับมัธยมศึกษา 3 แห่ง โดยใช้ตารางสำเร็จรูปของทาโร ยามาเน่ ที่ค่าความคลาดเคลื่อนร้อยละ 5.00 จึงได้กลุ่มตัวอย่างจำนวน 400 คน

ผลการวิจัยพบว่า 1) เยาวชนใช้สื่อออนไลน์มากที่สุดวันละ 6-10 ชั่วโมง เมื่อแบ่งประเภทของสื่อออนไลน์ตามวัตถุประสงค์ในการใช้งาน พบว่า เยาวชนใช้เฟซบุ๊กเพื่อดูข้อมูลมากที่สุด ร้อยละ 49.30 เยาวชนใช้อีเมลและไลน์ในการติดต่อสื่อสารมากที่สุด ร้อยละ 58.20 และ 57.50 ตามลำดับ เยาวชนใช้แอปพลิเคชันเกม ทวิตเตอร์ ดูหนังฟังเพลง และอินสตาแกรมในยามว่างมากที่สุดร้อยละ 74.60, 74.60, 70.60 และ 63.40 ตามลำดับ

2) พฤติกรรมการเล่นการพนันออนไลน์ของเยาวชน พบว่า เยาวชนเล่นพนันบิงโก ร้อยละ 34.80 โดยมีสาเหตุจากความต้องการความตื่นเต้นและเพลิดเพลินที่ร้อยละ 54.80 เริ่มเล่นการพนันด้วยตนเองมากที่สุด ร้อยละ 70.30 มีความถี่ในการเล่นแบบนาน ๆ ครั้ง ร้อยละ 59.80 เลือกเล่นกับเพื่อนหรือคนรู้จักเป็นอันดับแรก ร้อยละ 49.00 มีเงินลงทุนมีการพนันต่อเดือนอยู่ที่ 50 – 500 บาท ร้อยละ 64.30 มีการหาข้อมูลการเล่นจากสื่อบุคคลเป็นอันดับแรก ร้อยละ 74.30 เยาวชนเล่นพนันออนไลน์เกิดจากโฆษณาชวนเชื่อจากสื่อเฟซบุ๊กมากที่สุด ร้อยละ 33.00 ใช้เว็บไซต์พนันโดยตรง เช่น เว็บไซต์ฟุตบอล เว็บไซต์ไพ่หวาย/ดูดวง เว็บไซต์เล่นเกมออนไลน์ เว็บไซต์คาสิโนออนไลน์ เป็นต้น เป็นแหล่งข้อมูลในการวิเคราะห์การพนันมากที่สุด ร้อยละ 6.80 และใช้ แอปพลิเคชันอื่น ๆ เช่น สโobet ฟีฟ่าออนไลน์ ดับเบิ้ลยู 88 เป็นต้น ในการเล่นการพนันมากที่สุด ร้อยละ 3.80

คำสำคัญ : การพนัน สื่อออนไลน์ เยาวชน

Abstract

The objectives of this article were: 1) to study the adolescents' online media use behaviors and 2) to study adolescents' online gambling behaviors. This research was conducted under a quantitative approach. Out of the 35,506 adolescent population in Phranakhon Si Ayutthaya Province, the sample, selected by purposive sampling via Taro Yamane's sample size table with 5% uncertainty, comprised 400 students from 2 higher education institutions, 3 vocational colleges, and 3 secondary schools.

The results indicated that 1) most adolescents spent up to 6–10 hours a day on online media. When categorized according to the purpose of use, it was found that adolescents used Facebook the most to receive information (49.30%); they used emails (58.20%) and LINE (57.50%) the most for communication; they used game applications (74.60%), Twitter (74.60%), watched movies and listened to music (70.60%), and Instagram (63.40%) respectively in their free time.

2) In regard to adolescents' online gambling behaviors, the results revealed that they played bingo the most (34.80%), caused by the need for excitement and enjoyment (54.80%). Most of them started gambling themselves (70.30%). The frequency of gambling was found infrequent (59.80%). They preferred gambling with friends and acquaintances (49.00%), and spent 50 to 500 baht a month on gambling (64.30%). They searched for gambling information from personal media first (74.30 %), and mainly got into online gambling through fraudulent Facebook advertisements (33.00%). Moreover, they used

direct gambling websites such as football, lottery, horoscope, online games, and online casinos for gambling analysis (6.80%), and used other applications such as Sbobet, Online FIFA, and w88 for gambling (3.80%).

Keywords: Gambling, Online Media, Adolescents

1. บทนำ

สังคมไทยเป็นสังคมที่มีการเล่นการพนันกันมาอย่างช้านาน ต่อเนื่องจากทั่วทุกสารทิศของภูมิภาค มีทั้งที่ถูกกฎหมาย อาทิ สลากกินแบ่งรัฐบาล และที่ผิดกฎหมาย อาทิ หวยใต้ดิน เรียงเบอร์ กำถั่ว หมากกรุก ปลาเก็ด ชนไก่ วัวชน วิงควาย แข่งเรือ โยนลูกเต๋า ไฮโล แข่งม้า ทายผลการแข่งขันฟุตบอลไปจนถึงไพ่ชนิดต่าง ๆ เป็นต้น โดยจะเห็นได้ว่าสังคมไทยสามารถนำการเล่น เกมกีฬา กิจกรรมในชีวิตประจำวัน รวมถึงงานประเพณีวัฒนธรรม ถูกนำมาเป็นการพนันได้ทั้งสิ้น เพื่อทำให้เกิดความสนุกสนานเพลิดเพลิน จนลืมไปว่าสิ่งที่ทำไปนั้นเป็นสิ่งที่ผิดกฎหมาย

การพัฒนาเทคโนโลยีสารสนเทศในปัจจุบันส่งผลให้เกิดพฤติกรรมการใช้บริการสื่อออนไลน์ของเด็กวัยรุ่นที่เป็นเยาวชนอย่างหลากหลายมากกว่าสื่อออฟไลน์ โดยจะใช้สื่อออนไลน์ในเวลาสั้น ๆ แต่มีความถี่บ่อย เพื่อค้นคว้าหาข้อมูลที่ตนเองชื่นชอบที่ร้อยละ 79 และการใช้เครือข่ายสังคมออนไลน์ที่ร้อยละ 76 จากการวิเคราะห์ข้อมูลของ ยูนิเวอร์แซลแม็คเคน เวก 7 พบว่า กลุ่มเยาวชนยังใช้สื่อออนไลน์เพื่อดูวิดีโอและทีวีออนไลน์ ผ่านอุปกรณ์อิเล็กทรอนิกส์อย่างคอมพิวเตอร์ที่ 12 ชั่วโมงต่อสัปดาห์ ผ่านสมาร์ตโฟนที่ 11 ชั่วโมงต่อสัปดาห์ และผ่านแท็บเล็ตที่ 9 ชั่วโมงต่อสัปดาห์ ซึ่งมากกว่าสื่อออฟไลน์อย่าง สื่อทีวี สื่อสิ่งพิมพ์ และสื่อวิทยุอย่างมาก โดยในแต่ละ 1 สัปดาห์ เยาวชนจะใช้เวลากับทีวีอยู่แค่ 7 ชั่วโมงเท่านั้น สาเหตุก็เนื่องมาจาก ทีวีนั้นดูได้แค่เฉพาะเวลาอยู่ในบ้านเท่านั้น ส่วนสื่อดิจิทัลอย่าง สมาร์ตโฟน และแท็บเล็ตนั้นสามารถพกพาไปได้ทุกที่ และสามารถเข้าถึงได้ตลอดเวลา 24 ชั่วโมง (ฐานเศรษฐกิจ, ออนไลน์, 2558)

จากความสะดวกสบายของสื่อออนไลน์ที่ผู้ใช้งานสามารถเข้าถึงข้อมูลได้ทุกที่ทุกเวลา จึงได้กลายมาเป็นอีกช่องทางหนึ่งที่ช่วยส่งเสริมการเล่นการพนันของเยาวชนที่เปิดกว้าง โดยไม่ต้องกังวลว่าจะถูกจับกุมจากเจ้าหน้าที่ตำรวจ เนื่องจากการพนันออนไลน์เป็นเทคโนโลยีการสื่อสารที่ทันสมัย มีการเก็บรักษาข้อมูลผู้เล่นเป็นอย่างดี จึงทำให้ประชาชนเล่นการพนันมากขึ้น จากการโฆษณาผ่านสื่อออนไลน์อย่างเปิดเผย เริ่มจากการพนันผลการแข่งฟุตบอลพรีเมียร์ลีก และฟุตบอลนอกประเทศในนัดต่าง ๆ การพนันบ่อน คาสิโนออนไลน์ การพนันลอตเตอรีออนไลน์ เป็นต้น การเห็นโฆษณานี้บนออนไลน์โดยผู้ใช้บุคคลที่มีชื่อเสียง ชักชวนบ่อยครั้งเป็นตัวกระตุ้นให้ผู้คนสนใจเข้ามาเล่นการพนันออนไลน์มากขึ้น (อรพิน ปานเกษม, 2558) โดยเฉพาะกลุ่มเยาวชนที่ตอนแรกอาจจะคิดว่าเล่นเพื่อความสนุกสนาน แต่พอเล่นแล้วได้เงินจนทำให้เกิดความลุ่มหลง ติดใจ อยากรวยทางลัดเพราะคิดว่าเงินหาได้ง่าย ทำให้เกิดความรักสบาย ไม่คิดจะทำมาหา

กิน เมื่อหลงผิดเข้าไปทำให้เกิดความอยากมากขึ้น แต่พอเล่นแล้วเสียพนันก็เกิดความอยากได้เงินคืน เพราะคิดว่าเราเคยได้มาก่อน คนที่ไม่มีความหักห้ามใจก็จะไปกู้ยืมเงินคนอื่นมา เกิดความหมกมุ่น หมดเนื้อหมดตัว เกิดหนี้สิน จนเป็นต้นเหตุของปัญหาสังคม (สรารุช กายสะอาด, 2554)

การพนันออนไลน์ในกลุ่มเยาวชน กลายเป็นประเด็นใหญ่ที่ส่งผลกระทบต่อการศึกษาปัญหาสังคมอื่น ๆ ตามมา จากสถิติการกระทำที่เป็นพฤติกรรมไม่เหมาะสมของเยาวชนที่มีสาเหตุมาจากการติดการพนันในรูปแบบออนไลน์และรูปแบบอื่น ๆ พบว่า มีพฤติกรรมปล้นชิงทรัพย์ หรือล่อลวงเงินจากคนใกล้ชิดมากถึงร้อยละ 61 มีการทำร้ายร่างกายคนใกล้ชิด ร้อยละ 12 ขายทรัพย์สินเพื่อใช้หนี้การพนัน ร้อยละ 9 ขายบริการทางเพศ ร้อยละ 7 พยายามฆ่าตัวตาย ร้อยละ 6 และค้ายาเสพติดและสิ่งผิดกฎหมาย ร้อยละ 5 (ศูนย์วิจัยความสุขชุมชน มหาวิทยาลัยอัสสัมชัญ, ออนไลน์, 2555) ไม่เว้นแม้แต่เยาวชนในจังหวัดพระนครศรีอยุธยาที่มีพฤติกรรมการใช้สื่อออนไลน์มากกว่าสื่ออื่นเนื่องจากเป็นจังหวัดที่อยู่ใกล้กรุงเทพมหานคร และเป็นเขตอุตสาหกรรม มีเยาวชนอพยพย้ายถิ่นฐานตามผู้ปกครองจากหลายแห่ง จึงได้รับอิทธิพลของความเป็นเมืองหลวง ประกอบกับไม่รู้จักรักใครเพราะไม่ใช่คนพื้นที่ จึงทำให้เกิดปรากฏการณ์ทางสังคมอย่างการใช้สมาร์ทโฟนเพื่อความสะดวกสบายในการดำเนินชีวิต สร้างโอกาสใหม่ ๆ ในการติดต่อสื่อสาร ค้นคว้าหาข้อมูล ฯลฯ ซึ่งเยาวชนเองมีความรู้สึกติดต่อการใช้สื่อออนไลน์ และเป็นส่วนหนึ่งของการใช้ชีวิตแล้วหากวันไหนไม่ได้ใช้สื่อออนไลน์จะรู้สึกหงุดหงิด เหตุการณ์ดังกล่าวส่งผลกระทบต่อพฤติกรรมของเยาวชนหลายด้าน ทั้งด้านการใช้ชีวิตที่ขาดความยับยั้งชั่งใจ ไม่เข้าสังคม มีโลกส่วนตัว มีปัญหาด้านสุขภาพ เพราะใช้สื่อสังคมออนไลน์อย่างเดียว อีกทั้งยังเชื่อว่าตนเองอยู่ได้โดยไม่ต้องพึ่งพาผู้อื่น (ปัทมาภรณ์ สุขสมโสด, 2555) ซึ่งพฤติกรรมดังกล่าวอาจจะทำให้เยาวชนเกิดความเสี่ยงต่อการลองเล่นการพนันออนไลน์ได้ง่ายขึ้นเช่นกัน

จากสภาพปัญหาและผลกระทบที่เกิดขึ้นดังกล่าว จึงจำเป็นต้องศึกษาพฤติกรรมการใช้สื่อออนไลน์ที่อาจจะส่งผลกระทบต่อการเล่นการพนันของเยาวชน และศึกษาพฤติกรรมการใช้สื่อออนไลน์เป็นช่องทางในการเล่นการพนันของเยาวชนในจังหวัดพระนครศรีอยุธยา เพื่อเป็นการหาแนวทางในการเฝ้าระวัง และเป็นแนวทางในการดูแลบุตรของผู้ปกครองให้ห่างไกลต่อการเล่นพนันออนไลน์ได้ต่อไปในอนาคต

2.วัตถุประสงค์

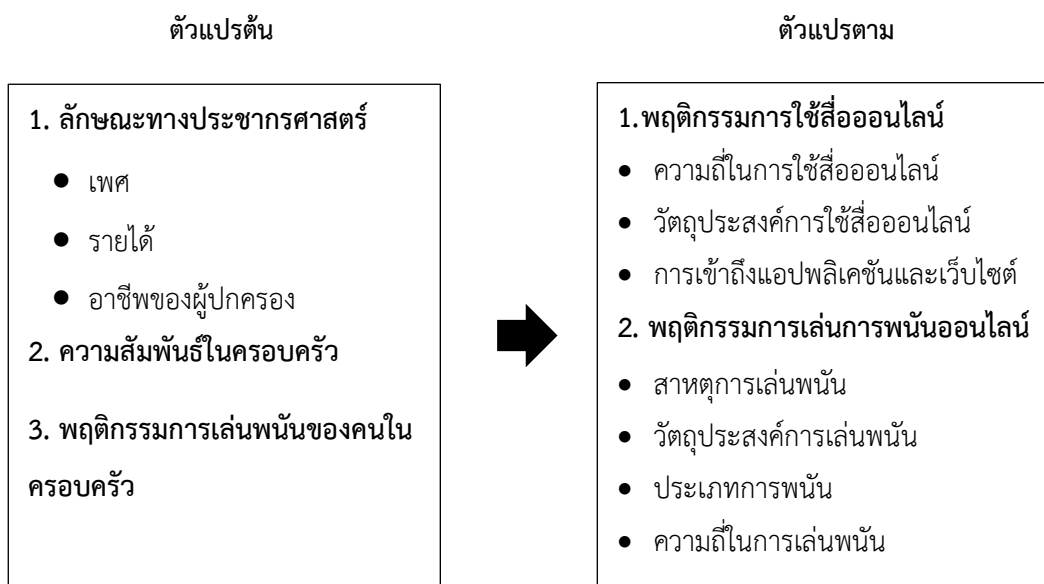
2.1 เพื่อศึกษาพฤติกรรมการใช้สื่อออนไลน์ของเยาวชน

2.2 เพื่อศึกษาพฤติกรรมการเล่นการพนันออนไลน์ของเยาวชน

3.วิธีดำเนินการวิจัย

การวิจัยในครั้งนี้ ผู้วิจัยศึกษาพฤติกรรมและผลกระทบการใช้สื่อออนไลน์ต่อการเล่นพนันของเยาวชนในเขตจังหวัดพระนครศรีอยุธยา ได้สังเคราะห์ตัวแปรต้นเพื่อหาข้อมูลทางด้านลักษณะประชากรศาสตร์ของเยาวชน ได้แก่ เพศ รายได้อาชีพของผู้ปกครองของเยาวชน ความสัมพันธ์ของคนใน

ครอบครัว และพฤติกรรมการเล่นพนันของคนในครอบครัว เพื่อศึกษาพฤติกรรมการใช้สื่อออนไลน์ของเยาวชน ได้แก่ ความถี่ในการใช้สื่อออนไลน์ วัตถุประสงค์การใช้สื่อออนไลน์ การเข้าถึงแอปพลิเคชันและเว็บไซต์ และพฤติกรรมการเล่นการพนันออนไลน์ของเยาวชน ได้แก่ สาเหตุการเล่นพนัน วัตถุประสงค์การเล่นพนัน ประเภทของการพนัน และความถี่ในการเล่นพนันตามกรอบแนวคิดงานวิจัยในภาพที่ 1.1



ภาพที่ 1.1 กรอบแนวคิดงานวิจัย

ในส่วนของการเก็บข้อมูล ใช้วิธีการเก็บข้อมูลเชิงปริมาณในรูปแบบวิจัยเชิงพรรณนา (Description Research) ด้วยแบบสอบถามเพื่อศึกษาข้อมูลด้านลักษณะประชากรศาสตร์และพฤติกรรมการเล่นการพนันออนไลน์ของเยาวชน จากกลุ่มตัวอย่างที่ เยาวชนระดับอุดมศึกษา อาชีวศึกษา และมัธยมศึกษาที่มีอายุระหว่าง 16 – 25 ปี ที่ใช้สื่อออนไลน์ในเขตเทศบาลจังหวัดพระนครศรีอยุธยา (เป้าหมาย ณ สุขสมโส, 2555) เนื่องจากมีจำนวนประชากรที่แน่นอนผู้วิจัยจึงใช้ตารางสำเร็จรูปของ ทาโร ยามาเน่ (Taro Yamane) จากตารางประชากรจะได้กลุ่มตัวอย่างมีจำนวน 35,506 คน ย่อมมีความคลาดเคลื่อนในการเลือกตัวอย่างร้อยละ 5 จะต้องใช้กลุ่มตัวอย่าง 397 คน (Yamane, T, 1967) ดังนั้น ผู้วิจัยจึงเลือกเก็บข้อมูลจากกลุ่มตัวอย่างจำนวน 400 คน ด้วยวิธีการเลือกกลุ่มตัวอย่างแบบเจาะจง (Purposive Sampling) โดยพิจารณาจากการตัดสินใจของผู้วิจัยเอง ตามลักษณะของกลุ่มตัวอย่างที่ใช้สื่อออนไลน์ผ่านสมาร์ตโฟนตลอดเวลา หรือช่วงเวลาว่าง ซึ่งมีความเสี่ยงที่จะเห็นโฆษณาชักชวนเล่นพนันออนไลน์มากที่สุด จึงเลือกศึกษาจากกลุ่มตัวอย่างดังกล่าวเพื่อเป็นการเผื่อระวัง และเป็นมาตรการในป้องกันการเล่นการพนันของเยาวชน ดังตารางที่ 1

ตารางที่ 1 จำนวนการเก็บข้อมูลจากกลุ่มตัวอย่าง

รายชื่อสถาบันที่เป็นกลุ่มตัวอย่าง	จำนวน นักเรียน นักศึกษา/คน	จำนวนกลุ่ม ตัวอย่าง/คน
1.สถาบันอุดมศึกษาในจังหวัดพระนครศรีอยุธยา		
มหาวิทยาลัยราชภัฏพระนครศรีอยุธยา	6,126	69
มหาวิทยาลัยเทคโนโลยีราชมงคลสุวรรณภูมิ ศูนย์หันตรา	7,381	83
2.สถานศึกษาในสังกัดกรมการอาชีวศึกษา		
วิทยาลัยอาชีวศึกษาจังหวัดพระนครศรีอยุธยา	5,101	57
วิทยาลัยเทคนิคพระนครศรีอยุธยา	3,400	38
วิทยาลัยเทคโนโลยีและอุตสาหกรรมต่อเรือพระนครศรีอยุธยา	1,209	14
3.สถานศึกษาระดับมัธยมในเขตพื้นที่การศึกษา 3		
โรงเรียนจอมสุรางค์อุปถัมภ์	2,690	31
โรงเรียนอยุธยาวิทยาลัย	4,798	54
โรงเรียนอยุธยาอนุสรณ์	4,801	54
รวม	35,506	400

ส่วนเครื่องมือที่ใช้ในการวิจัย ได้แก่ แบบสอบถาม (Questionnaire) โดยแบ่งเป็นคำถาม 3 ส่วน และแต่ละส่วนจะแบ่งเป็นหัวข้อ ดังนี้

ส่วนที่ 1 ข้อมูลทั่วไปของผู้ตอบแบบสอบถาม

ส่วนที่ 2 ข้อมูลพฤติกรรมการใช้สื่อออนไลน์

ส่วนที่ 3 พฤติกรรมการเล่นการพนันออนไลน์ของเยาวชน

จากนั้นจึงนำข้อมูลมาวิเคราะห์ผลในรูปแบบของค่าเฉลี่ย (Mean) ร้อยละ (Percentage) ความถี่ (Frequency) ซึ่งข้อมูลทั้งหมดจะถูกนำมาจัดระเบียบข้อมูลให้เหมาะสม แล้วนำมาวิเคราะห์โดยกรอบแนวคิดที่ตั้งไว้ ทั้งนี้เมื่อได้ข้อมูลทั้งหมดจะนำมาสู่ขั้นตอนการสรุปผลการวิจัย อภิปรายผลการวิจัย และให้ข้อเสนอแนะเพิ่มเติม

4. ผลการวิจัย

จากการได้ศึกษางานวิจัยเรื่องการศึกษาพฤติกรรมและผลกระทบการใช้สื่อออนไลน์ต่อการเล่นพนันของเยาวชนในเขตจังหวัดพระนครศรีอยุธยาปัจจุบัน โดยใช้แบบสอบถาม โดยแจกแจงความถี่ (frequency) ค่าเฉลี่ย (Mean) และร้อยละ (percentage) จากเยาวชนจำนวน 400 คนสามารถสรุปผลได้ดังต่อไปนี้

4.1 ข้อมูลทั่วไปของผู้ตอบแบบสอบถาม

กลุ่มตัวอย่างที่ตอบแบบสอบถามมากที่สุดคือเพศหญิง จำนวน 216 คน คิดเป็นร้อยละ 54.00 ส่วนเพศชาย มีจำนวน 184 คน คิดเป็นร้อยละ 46.00 มีช่วงอายุ 18 - 19 ปี ในระดับมากที่สุด จำนวน 268 คน คิดเป็นร้อยละ 67.00 รองลงมาคือช่วงอายุ 20 - 21 ปี จำนวน 86 คน คิดเป็นร้อยละ 21.50 มีระดับการศึกษาชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 4 - 6 มากที่สุดจำนวน 190 คน คิดเป็นร้อยละ 47.50 รองลงมาคือระดับปริญญาตรี จำนวน 125 คน คิดเป็นร้อยละ 31.30 มีรายได้เฉลี่ยต่อเดือนมากกว่า 5,000 บาท ในระดับมากที่สุด จำนวน 158 คน คิดเป็นร้อยละ 39.50 รองลงมาคือ ช่วงระหว่าง 3,001 - 3,500 บาท จำนวน 50 คน คิดเป็นร้อยละ 12.50 อาชีพหลักของผู้ปกครองคือผู้ใช้แรงงาน/รับจ้างทั่วไป มากที่สุด จำนวน 107 คน คิดเป็นร้อยละ 27.80 รองลงมาคืออาชีพพนักงานบริษัทเอกชน จำนวน 78 คน คิดเป็นร้อยละ 19.50 และกลุ่มตัวอย่างอาศัยอยู่กับพ่อแม่มากที่สุด จำนวน 238 คน คิดเป็นร้อยละ 70.80 รองลงมาอาศัยอยู่กับปู่ย่า/ตายาย จำนวน 46 คน คิดเป็นร้อยละ 11.50

4.2 พฤติกรรมการใช้สื่อออนไลน์ของเยาวชน

พฤติกรรมการใช้สื่อออนไลน์ตามช่วงเวลา พบว่า เยาวชนใช้สื่อออนไลน์วันละ 6-10 ชั่วโมงมากที่สุดจำนวน 218 คน คิดเป็นร้อยละ 54.50 และรองลงมา ใช้สื่อออนไลน์วันละ 1-5 ชั่วโมง จำนวน 151 คน คิดเป็นร้อยละ 37.75 ใช้ในช่วงเวลา 16.01-20.00 น. มากที่สุด เป็นจำนวน 167 คน คิดเป็นร้อยละ 41.80

ในส่วนของการใช้สื่อออนไลน์ของกลุ่มตัวอย่าง พบว่า วัตถุประสงค์แรกที่เยาวชนใช้คือ (1) สื่อออนไลน์ประเภทเฟซบุ๊ก ใช้เพื่อดูข้อมูลที่สนใจ จำนวน 197 คน คิดเป็นร้อยละ 49.30 (2) สื่อออนไลน์ประเภทไลน์ ใช้เพื่อติดต่อสื่อสาร จำนวน 213 คน คิดเป็นร้อยละ 57.50 (3) สื่อออนไลน์ประเภทอินสตาแกรม ใช้เพื่อให้หมดเวลาว่างไป จำนวน 255 คน คิดเป็นร้อยละ 63.40 (4) สื่อออนไลน์ประเภททวิตเตอร์ ใช้เพื่อให้หมดเวลาว่างไป จำนวน 300 คน คิดเป็นร้อยละ 74.60 (5) แอปพลิเคชันเกม ใช้เพื่อให้หมดเวลาว่างไป จำนวน 300 คน คิดเป็นร้อยละ 74.60 (6) อีเมล ใช้เพื่อติดต่อสื่อสาร จำนวน 234 คน คิดเป็นร้อยละ 58.20 (7) แอปพลิเคชันดูหนังฟังเพลง ใช้เพื่อความบันเทิง จำนวน 284 คิดเป็นร้อยละ 70.60 (8) เว็บไซต์อื่น ใช้เพื่อให้หมดเวลาว่างไป จำนวน 253 คน คิดเป็นร้อยละ 62.90 (9) แอปพลิเคชันอื่น ใช้เพื่อให้หมดเวลาว่างไป จำนวน 276 คน คิดเป็นร้อยละ 68.70

นอกจากนี้ยังพบว่า กลุ่มตัวอย่างเล่นสื่อออนไลน์เป็นประจำทุกวัน เล่นตลอดเวลา และยืนยันว่าตนไม่ได้ติดสื่อออนไลน์จะเล่นก็ต่อเมื่อไม่ได้ทำอะไร ใช้เพื่อให้หมดเวลาว่างไปเท่านั้น กลุ่มตัวอย่างนิยมเล่นสื่อออนไลน์ผ่านโทรศัพท์สมาร์ทโฟน แอปพลิเคชันและเว็บไซต์ที่ใช้ทุกวันได้แก่ เฟซบุ๊ก ใช้เพื่อดึงดูดค้นหาข้อมูล ส่องเพื่อน แหวกกับเพื่อน ติดต่อสื่อสารกับเพื่อน

4.3 พฤติกรรมการเล่นพนันออนไลน์ของเยาวชน

พฤติกรรมการเล่นการพนันของเยาวชนจากกลุ่มตัวอย่างส่วนใหญ่นิยมเล่นบิงโก จำนวน 139 คน คิดเป็นร้อยละ 34.80 รองลงมานิยมเล่นพนันไพ่ จำนวน 130 คน คิดเป็นร้อยละ 32.50 ลำดับถัดไปนิยมเล่นหวยใต้ดินและสลากกินแบ่งรัฐบาล จำนวนเท่ากัน คือ 129 คน คิดเป็นร้อยละ 32.20 สาเหตุส่วนใหญ่ในการเล่นการพนันของกลุ่มตัวอย่างเกิดจากความตื่นเต้นและเพลิดเพลินเป็นอันดับแรก มีจำนวน 219 คน คิดเป็นร้อยละ 54.80 กลุ่มตัวอย่างเล่นการพนันด้วยตนเองเป็นอันดับแรก จำนวน 281 คน คิดเป็นร้อยละ 70.3 ความถี่ในการเล่นการพนันอันดับแรก คือ นาน ๆ ที่ตามโอกาส จำนวน 239 คน คิดเป็นร้อยละ 59.80 พฤติกรรมการเล่นการพนันของกลุ่มตัวอย่างส่วนใหญ่เล่นกับเพื่อนหรือคนรู้จักเป็นอันดับแรก จำนวน 331 คน คิดเป็นร้อยละ 82.80 สถานที่ที่นิยมในการเล่นการพนันเป็นอันดับแรก คือ บริเวณละแวกบ้าน จำนวน 196 คน คิดเป็นร้อยละ 49.00 โดยกลุ่มตัวอย่างใช้เงินลงทุนในการเล่นการพนันต่อเดือนประมาณ 50-500 บาท เป็นอันดับแรก มีจำนวน 257 คน คิดเป็นร้อยละ 64.30 หาแหล่งข้อมูลสนับสนุนในการเล่นการพนันส่วนใหญ่มาจากสื่อบุคคลเป็นอันดับแรก จำนวน 297 คน คิดเป็นร้อยละ 74.30

พฤติกรรมการเล่นการพนันผ่านสื่อออนไลน์ของเยาวชน เกิดจากการเห็นโฆษณาชักชวนให้เล่นจากสื่อออนไลน์ต่าง ๆ แล้วตามเข้าไปดู 3 อันดับแรก คือ (1) เฟซบุ๊ก จำนวน 132 คน ร้อยละ 33.00 (2) เว็บไซต์พนัน จำนวน 88 คน ร้อยละ 22.00 และ (3) แอปพลิเคชันพนัน จำนวน 66 คน ร้อยละ 16.50 เยาวชนเคยทดลองเข้าสื่อออนไลน์เพื่อเล่นพนัน 3 อันดับแรกคือ (1) เว็บไซต์พนัน จำนวน 27 คน ร้อยละ 6.80 (2) แอปพลิเคชันเกม จำนวน 26 คน ร้อยละ 6.50 และ (3) แอปพลิเคชันพนัน จำนวน 25 คน ร้อยละ 6.30 ดังตารางที่ 2

ตารางที่ 2 พฤติกรรมการเล่นการพนันผ่านสื่อออนไลน์จากการเคยเห็นโฆษณาชักชวน

ประเภทสื่อออนไลน์	เคยเห็น						ไม่เคยเห็น	
	ไม่สนใจ		ตามเข้าไปดู		ทดลองเล่น			
	จำนวน (คน)	ร้อยละ	จำนวน (คน)	ร้อยละ	จำนวน (คน)	ร้อยละ	จำนวน (คน)	ร้อยละ
เฟซบุ๊ก	185	46.30	132	330	24	6.00	59	14.80
ไลน์	199	49.80	34	8.50	15	3.80	151	37.80
อินสตาแกรม	193	48.50	15	3.80	4	1.00	187	46.80
ทวิตเตอร์	189	47.30	10	2.50	4	1.00	196	49.00
แอปพลิเคชันเกม	198	49.50	33	8.30	26	6.50	142	35.50
อีเมล	183	45.80	12	3.00	7	1.80	197	49.30

แอปพลิเคชันดูหนัง ฟังเพลง	188	47.00	13	3.30	9	2.30	188	47.00
เว็บไซต์อื่นๆ	166	41.50	88	22.00	27	6.80	119	29.80
แอปพลิเคชันอื่น ๆ	178	44.50	66	16.50	25	6.30	130	32.50

นอกจากนี้กลุ่มตัวอย่างมีการใช้สื่อออนไลน์เพื่อการพนัน สามารถจำแนกประเภทของสื่อออนไลน์ที่เยาวชนที่ใช้ในการเล่นการพนัน ดังตารางที่ 3

ตารางที่ 3 ประเภทของสื่อออนไลน์ที่ใช้ในการเล่นการพนัน

ประเภทสื่อออนไลน์	เคยใช้						ไม่เคยใช้	
	เป็นแหล่งข้อมูลทั่วไป		เป็นแหล่งข้อมูลวิเคราะห์การพนัน		เป็นช่องทางเล่นการพนัน			
	จำนวน (คน)	ร้อยละ	จำนวน (คน)	ร้อยละ	จำนวน (คน)	ร้อยละ	จำนวน (คน)	ร้อยละ
เฟซบุ๊ก	144	36.00	19	4.80	10	2.50	225	56.30
ไลน์	115	28.80	6	1.50	8	2.00	269	67.30
อินสตาแกรม	98	24.50	8	2.00	4	1.00	290	72.50
ทวิตเตอร์	90	22.50	13	3.30	4	1.00	293	73.30
แอปพลิเคชันเกม	89	22.30	13	3.30	11	2.80	287	71.80
อีเมล	91	22.80	9	2.30	4	1.00	295	73.80
แอปพลิเคชันดูหนัง ฟังเพลง	94	23.50	7	1.80	4	1.00	295	73.80
เว็บไซต์อื่นๆ	102	25.50	27	6.80	14	3.50	257	64.30
แอปพลิเคชันอื่น ๆ	97	24.30	17	4.30	15	3.80	271	67.50

จากตารางที่ 3 สื่อสังคมออนไลน์ประเภทเฟซบุ๊กเป็นช่องทางที่ถูกเชื่อมโยงไปสู่เว็บพนันออนไลน์ที่กลุ่มตัวอย่างเคยใช้มากที่สุดจำนวน 144 คน คิดเป็นร้อยละ 36.00 เนื่องจากเยาวชนส่วนใหญ่นิยมใช้เฟซบุ๊กเพื่อติดต่อสื่อสาร และสื่อออนไลน์ที่กลุ่มตัวอย่างใช้เป็นแหล่งข้อมูลวิเคราะห์การพนันคือเว็บไซต์พนันอื่น ๆ ได้แก่ ภูเกิ้ล จำนวน 27 คน คิดเป็นร้อยละ 6.80 ส่วนช่องทางสื่อออนไลน์ที่กลุ่มตัวอย่างใช้เป็นช่องทางเล่นพนันออนไลน์มากที่สุดคือแอปพลิเคชันอื่น ๆ ได้แก่ สโบเบ็ต ฟีฟ่าออนไลน์ ดับเบิ้ลยู 88 จำนวน 15 คน คิดเป็นร้อยละ 3.80

นอกจากนี้กลุ่มตัวอย่างยังให้ความเห็นเพิ่มเติมว่า กลุ่มเยาวชนที่ชอบเล่นการพนันอยู่แล้ว มักใช้สื่อออนไลน์มาเป็นเครื่องมือหนึ่งใช้ในการอำนวยความสะดวกสบายในการเล่นการพนัน อีกทั้งยังมองว่าการพนันออนไลน์มีความปลอดภัย เพราะโทรศัพท์มือถือถือเป็นของส่วนตัวตำรวจไม่สามารถเปิดดูมือถือเราได้ หากไม่ได้รับอนุญาตจากเจ้าของ ทำให้ไม่สามารถเห็นหลักฐานการเล่นพนันได้ ซึ่งแตกต่างจากสมัยก่อนที่ยังไม่มีสื่อออนไลน์กลุ่มที่ติดการพนันอย่างหนักจะต้องคอยนั่งดูโพลตลอดเวลา อีกทั้งยังต้องขับรถหาหนังสือพิมพ์ที่วิเคราะห์ผลการแข่งขันฟุตบอลเพื่อศึกษาข้อมูลในการเล่นพนันบอล หากจะเล่นการพนันจะต้องพนันผ่านโต๊ะบอลที่มีความเสี่ยงต่อการถูกกวาดล้างและถูกจับกุม

5.สรุปผลการวิจัย

สรุปผลการวิจัยตามวัตถุประสงค์ข้อที่ 1 พบว่า พฤติกรรมการใช้สื่อออนไลน์ของเยาวชนเฉลี่ยวันละ 6 - 10 ชั่วโมง โดยใช้สื่อเฟซบุ๊กเพื่อดูข้อมูลที่สนใจมากที่สุด ที่ร้อยละ 49.30 ซึ่งเยาวชนใช้สื่อออนไลน์เป็นประจำทุกวัน ตลอดเวลาที่มีเวลาว่าง ผ่านโทรศัพท์สมาร์ทโฟน ผลการวิจัยตามวัตถุประสงค์ข้อที่ 2 พบว่า พฤติกรรมการเล่นพนันส่วนใหญ่ของเยาวชนนิยมเล่นบิงโก พนันไพ่ และหวยใต้ดิน ตามลำดับ เยาวชนมีเหตุผลหลักในการเล่นการพนันเพราะความตื่นเต้นและเพลิดเพลิน โดยกลุ่มตัวอย่างเล่นการพนันด้วยตนเองเป็นส่วนใหญ่ มีพฤติกรรมการเล่นพนันกับเพื่อนหรือคนรู้จัก มีการใช้เงินลงทุนเพื่อการพนันต่อเดือนอยู่ที่ 50 - 500 บาท ถูกชักนำให้เล่นการพนันจากสื่อบุคคลเป็นส่วนใหญ่ ในส่วนของการพนันออนไลน์พบว่า พฤติกรรมการเล่นการพนันผ่านสื่อออนไลน์ของเยาวชนเกิดจากการเห็นโฆษณาชักชวนในสื่อออนไลน์ประเภทเฟซบุ๊กมากที่สุด ถึงร้อยละ 33.00 และใช้แอปพลิเคชันพนันออนไลน์เป็นช่องทางเล่นพนันออนไลน์มากที่สุด ร้อยละ 3.80 นอกจากนี้กลุ่มเยาวชนยังมักใช้สื่อออนไลน์เป็นเครื่องมือในการอำนวยความสะดวก และมองเห็นว่าการเล่นพนันออนไลน์มีความปลอดภัยเพราะไม่มีหลักฐานที่สามารถตรวจสอบได้

6. อภิปรายผลการวิจัย

งานวิจัยเรื่องการศึกษาพฤติกรรมและผลกระทบการใช้สื่อออนไลน์ต่อการเล่นพนันของเยาวชนในเขตจังหวัดพระนครศรีอยุธยา เป็นการวิจัยเชิงปริมาณสามารถอภิปรายผลการวิจัยตามวัตถุประสงค์ ดังนี้

6.1 วัตถุประสงค์ข้อที่ 1 เพื่อศึกษาพฤติกรรมการใช้สื่อออนไลน์ของเยาวชน

ผลการวิจัยพบว่า กลุ่มตัวอย่างเล่นสื่อออนไลน์เกือบตลอดเวลา และมีเหตุผลในการใช้สื่อที่หลากหลาย บนแอปพลิเคชันสมาร์ทโฟนและบนเว็บไซต์ ได้แก่ 1) เฟซบุ๊ก ใช้เพื่อตั้งสเตตัส หาข้อมูลส่งเพื่อน แชทกับเพื่อน 2) ไลน์ใช้สำหรับการสนทนากับบุคคลต่าง ๆ เช่นเพื่อน พ่อแม่ผู้ปกครอง คนรัก รวมถึงการสร้างสัมพันธ์ใหม่ ๆ กับเพื่อนต่างเพศ และ 3) กูเกิ้ล เป็นเว็บไซต์ที่ใช้หาข้อมูลทุกประเภทที่สนใจ เช่น ด้านการเรียน ด้านความรู้ทั่วไป ดูหนังฟังเพลง และหากคนใดสนใจเรื่องการพนัน เว็บไซต์

กุเกิลเป็นเว็บไซต์แรกที่ใช้ในการค้นหาข้อมูล ส่วนเว็บไซต์หรือแอปพลิเคชันอื่น ๆ ซึ่งมีความสอดคล้องกับแนวคิดพฤติกรรมสื่อสารในยุคอิเล็กทรอนิกส์ และการใช้สื่อใหม่ (สมสุข หินวิมาน, 2554) ที่มีคุณสมบัติสอดคล้องกับวิถีชีวิตยุคดิจิทัล ได้แก่ 1) ส่งเสริมการสื่อสารระหว่างบุคคล เช่น อีเมล การสนทนาออนไลน์ โดยเนื้อหาส่วนใหญ่จะเป็นพื้นที่ส่วนตัว สื่อสารแล้วหมดไปได้ง่าย เพื่อใช้เป็นสายสัมพันธ์ของปัจเจกบุคคล 2) มีปฏิกริยาตอบโต้กลับได้ทันที เช่น การเล่นเกมออนไลน์ เป็นสื่อที่สร้างลักษณะความเสมือนจริง ได้ค่อนข้างสูง และเปิดโอกาสให้ผู้ทำการสื่อสารได้ตอบโต้กับสารสนเทศต่าง ๆ ในสื่อได้รวดเร็วทันที 3) ใช้ค้นข้อมูลข่าวสาร เช่น ระบบเครือข่ายเวิลด์ไวด์ (WWW) เป็นสื่อที่ทำหน้าที่แทนแหล่งข้อมูลข่าวสารหรือห้องสมุดสารสนเทศขนาดใหญ่ สามารถเข้าถึงได้ทุกที่ทุกเวลา และ 4) ส่งเสริมการมีส่วนร่วมแบบกลุ่ม เช่น การใช้ห้องสนทนาในอินเทอร์เน็ต หรือการประชุมทางไกล ซึ่งเป็นสื่อที่เปิดโอกาสให้มีการแลกเปลี่ยน ข้อมูลข่าวสารและความคิดเห็นและประสบการณ์ระหว่างกัน

ดังจะเห็นได้ว่า กลุ่มตัวอย่างได้มีการใช้สื่อใหม่เพื่อการสนทนาเป็นหลัก เพื่อใช้ติดต่อสื่อสารและหาข้อมูลได้อย่างรวดเร็ว เป็นการตอบสนองผู้ใช้ทางด้านเวลาและสถานที่ที่ไม่จำกัด ซึ่งเป็นข้อได้เปรียบของสื่อใหม่ อีกทั้งยังมีความสอดคล้องกับแนวคิดสังคมวิทยาทางอินเทอร์เน็ต ซึ่งพื้นที่ทางอินเทอร์เน็ตมีความแตกต่างจากพื้นที่ของสังคมในความเป็นจริง ที่ว่าพื้นที่ทางอินเทอร์เน็ตนั้นมันมีลักษณะสำคัญ 3 ประการ ได้แก่ 1) เป็นพื้นที่ที่สามารถขยายขอบเขตได้ไม่จำกัด 2) เป็นพื้นที่ที่มีความเคลื่อนไหวของข้อมูลอย่างอิสระ และ 3) มีลักษณะของการกำหนดมิติหรือขอบเขตบางประการในเชิงนามธรรมได้

ด้วยลักษณะความเคลื่อนไหวทางสังคมบนพื้นที่ทางอินเทอร์เน็ตมีความแตกต่างบางประการจากสังคมในความเป็นจริง ซึ่งในปัจจุบันเกิดการเปลี่ยนแปลงทางสังคมและวัฒนธรรมที่เข้าสู่ยุคแห่งการหลั่งไหลของข่าวสารที่มากขึ้นทั้งทางด้านการเมือง เศรษฐกิจ หรือวัฒนธรรม ส่งผลให้กลุ่มตัวอย่างที่ทำการศึกษามีความต้องการใช้สื่อออนไลน์เพื่อต้องการหาข้อมูลอย่างอิสระและง่ายดาย ในปัจจุบันนั้นถือเป็นเรื่องง่ายเพียงแค่ผู้ใช้บริการจ่ายค่าอินเทอร์เน็ตและมีการติดตั้งสัญญาณการรับอินเทอร์เน็ตก็สามารถเข้าถึงสังคมออนไลน์และร่วมกิจกรรมออนไลน์ได้โดยง่ายได้

6.2 วัตถุประสงค์ข้อ 2 เพื่อศึกษาพฤติกรรมการเล่นการพนันออนไลน์ของเยาวชน

ผลการวิจัยพบว่า กลุ่มตัวอย่างส่วนใหญ่เริ่มเล่นการพนันเพราะเพื่อนชักชวน เกิดการอยากลองเห็นเพื่อนเล่นแล้วได้เงินจึงอยากมีเงินใช้บ้าง กลุ่มตัวอย่างส่วนใหญ่เริ่มต้นที่เข้ามาเริ่มเล่นการพนันเพราะเป็นคนชอบเสี่ยงโชคเป็นทุนเดิม และส่วนใหญ่เป็นเยาวชนเพศชาย ที่นิยมเล่นการพนันมากกว่าเพศหญิง เพราะมีนิสัยกล้าได้กล้าเสีย อยากเล่นเพราะต้องการต่อยอดเงินที่มีอยู่ เล่นแล้วสนุก ได้รับความบันเทิง มีความตื่นเต้น แก่เครียดจากเรื่องต่าง ๆ เช่น การเรียน ถ้ามีเงินก็เล่น ถ้าได้เงินจากการพนันมาก็แบ่งส่วนหนึ่งในการเล่นครั้งต่อไป เงินที่นำมาเล่นส่วนใหญ่เป็นเงินที่เหลือจากค่าขนมที่พ่อแม่ให้รายสัปดาห์หรือ

รายเดือน เพราะเป็นเงินก้อน สามารถนำมาทำทุนการพนันได้ ทั้งนี้เนื่องจากรายได้ของเยาวชนยังมีไม่มากนัก หากการเล่นพนันเป็นการเพิ่มรายได้ จึงกลายเป็นตัวกระตุ้นให้เยาวชนอยากสร้างรายได้จากการเล่นการพนันเพิ่มขึ้นไปอีก

กลุ่มตัวอย่างส่วนใหญ่เริ่มต้นการเล่นการพนันครั้งแรก คือ การเล่นไพ่โป๊กเกอร์ เล่นหวย ลอตเตอรี่ ไฮโล ชนไก่ เป็นต้น จากการสัมภาษณ์เพิ่มเติมพบว่า บางคนเล่นเพราะสมาชิกในบ้านเล่น เช่น พ่อ แม่ หรือผู้ปกครองที่ดูแล เป็นต้น เยาวชนเลยเล่นตามและบางคนเล่นเพราะเพื่อนชักจูง สอดคล้องกับงานวิจัยของ ภัทธพร แจ่มใส (2549) ที่ศึกษางานวิจัยเรื่อง ปัจจัยคัดสรรที่สัมพันธ์กับพฤติกรรมการติดการพนันของวัยรุ่นตอนปลายในกรุงเทพมหานคร ซึ่งตัวแปรในการส่งเสริมให้วัยรุ่นตอนปลายมีพฤติกรรมติดการพนัน ได้แก่ เพศ ผลการเรียน ตัวแบบเพื่อนสนิท ตัวแบบพ่อแม่ (พ่อแม่เล่นการพนัน) แหล่งของการควบคุมตน พฤติกรรมการยั้งคิด และมีความแม่นยำในการคาดคะเนพฤติกรรมการเล่นการพนันถูกต้อง ทั้งนี้กลุ่มตัวอย่างส่วนใหญ่ที่ติดการพนันมักมีเพื่อนที่เล่นการพนันด้วย และมีความรู้สึกแสงสว่างสิ่งที่ตื่นเต้นเร้าใจ จากงานวิจัยจะเห็นได้ว่ากลุ่มเยาวชนเป็นกลุ่มที่สามารถชักจูงใจหรือโน้มน้าวใจได้ง่ายกับการเล่นการพนัน ไม่ว่าจะเป็นพ่อ แม่ พี่น้อง และที่สำคัญที่สุดคือเพื่อนสนิท ซึ่งในปัจจุบันช่องทางการสื่อสารกับเพื่อนมักเป็นสื่อออนไลน์ ทั้งนี้การเล่นพนันแต่ละครั้งเมื่อได้เงินจากการพนันมาก็มักนำเงินส่วนหนึ่งมาต่อยอดมาเล่นการพนันในครั้งต่อไป และนำอีกส่วนหนึ่งมาใช้จ่าย กิน เที่ยว จนหมด มีความสอดคล้องกับทฤษฎีเกี่ยวกับการพนันทางสังคมวิทยา (ประชาธิป กะทา, 2560) ในบทบาทข้อที่ 4 คือ หน้าที่ทางสังคมของการพนัน สังคมวิทยาการพนันให้ความสนใจหน้าที่ทางสังคม ของการพนันที่หลากหลาย เช่น หน้าที่ทางสังคมฐานะธุรกิจบันเทิง หรือหน้าที่ทางสังคมในฐานะเครื่องมือเก็บภาษีของรัฐบาล รวมทั้งหน้าที่ทางสังคมในแง่ลบอื่น ๆ เช่น เป็นเครื่องมืออมเมาพลเมืองให้หลงผิด หรือเป็นจุดเริ่มต้น ของอาชญากรรม อย่างไรก็ตาม สังคมวิทยาการพนันไม่ได้สนใจว่านักพนันติดการพนันเกิดจากการที่นักพนันควบคุมตนเองไม่ได้ จนหลงผิดเสียการพนัน แต่ตรงข้ามแนวคิดด้านสังคมวิทยาการพนันพยายามมองหาหน้าที่ทางสังคมในลักษณะต่าง ๆ ของการพนันที่มีอิทธิพลชักนำให้บุคคลเล่นหรือเข้าไปเกี่ยวข้องกัน สอดคล้องกับการให้ข้อมูลของกลุ่มตัวอย่างว่าการที่ตนเล่นการพนันนั้นส่วนหนึ่งมาจากเพราะต้องการคลายเครียด ต้องการความบันเทิงสนุกสนาน ไม่ทำให้ชีวิตดูเคร่งเครียดจนเกินไป โดยจะเห็นได้ว่า บทบาทของการพนันในสังคมนั้นไม่ใช่จะมีข้อเสียเสมอไปทั้งยังมีข้อดีต่อผู้เล่นการพนันอีกด้วย แต่ควรเล่นให้อยู่ในความเหมาะสม ไม่เล่นจนกลายเป็นหนี้สิน ดังจะเห็นได้ว่าทฤษฎีเกี่ยวกับการพนันสังคมวิทยานั้น สามารถอธิบายถึงเหตุผลที่คนเราจะเล่นการพนันนั้น มีสาเหตุมาจากหลายปัจจัยด้วยกันและมีความหลากหลายแตกต่างกันออกไปตามเหตุผลของแต่ละบุคคล ซึ่งมีมนุษย์รู้จักกันมาอย่างช้านานแล้วทั้งนี้มนุษย์เป็นสัตว์สังคม และนิยมเล่นการพนันเนื่องจากเป็นกิจกรรมสำหรับความบันเทิง และพักผ่อนหย่อนใจ เพราะนอกจากจะได้รับความสุขสนุกสนานจากการเล่นการพนันแล้วยังได้รับค่าตอบแทนซึ่งสามารถนำมาเป็นค่าใช้จ่ายส่วนตัวโดยไม่ต้องพึ่งพาผู้ปกครองอีก

พฤติกรรมการใช้สื่อออนไลน์ในการหาข้อมูลเพื่อเล่นพนันที่ได้รับความนิยม คือ เฟซบุ๊ก ไลน์ และกูเกิ้ล ตามลำดับ และใช้สื่อออนไลน์เป็นช่องทางในการเล่นการพนันคือ ไลน์ เว็บไซต์การพนันต่าง ๆ และเฟซบุ๊ก ตามลำดับ จากข้อมูลการสัมภาษณ์และข้อมูลเชิงปริมาณมีความสมเหตุสมผลกัน คือ กลุ่มตัวอย่างส่วนใหญ่นิยมใช้เฟซบุ๊กและเว็บไซต์พนันโดยตรงในการหาข้อมูล และนิยมใช้ไลน์ในการสนทนา ผลวิจัยสอดคล้องกับแนวคิดพฤติกรรมกรรมการสื่อสารในยุคอิเล็กทรอนิกส์ ซึ่งปัจจุบันเทคโนโลยีการสื่อสารพัฒนาไปอย่างก้าวไกลบุคคลทุกมุมโลกที่เข้าถึงเครือข่ายคอมพิวเตอร์สามารถเชื่อมโยงและติดต่อสื่อสารกันได้โดยไม่ต้องมีข้อจำกัดเรื่องเวลาและสถานที่ (ภัสวลิ นิติเกษตรสุนทร, 2554) สื่ออินเทอร์เน็ต ถือเป็นระบบเครือข่ายคอมพิวเตอร์สากลที่เชื่อมต่อเข้าด้วยกัน ภายใต้มาตรฐานการสื่อสารเดียวกัน เพื่อใช้เป็นเครื่องมือสื่อสารและสืบค้นสารสนเทศจากเครือข่ายต่าง ๆ ทั่วโลก ดังนั้น อินเทอร์เน็ตจึงเป็นแหล่งรวมสารสนเทศจากทุกมุมโลก ทุกสาขาวิชา ทุกด้าน ทั้งบันเทิงและวิชาการ ตลอดจนการประกอบธุรกิจต่าง ๆ และเหตุผลสำคัญที่ทำให้อินเทอร์เน็ตได้รับความนิยมแพร่หลาย คือ (ภัสวลิ นิติเกษตรสุนทร, 2554)

1) การสื่อสารบนอินเทอร์เน็ต ไม่จำกัดระบบปฏิบัติการของเครื่องคอมพิวเตอร์ คอมพิวเตอร์ที่ต่างระบบปฏิบัติการกันก็สามารถติดต่อสื่อสารกันได้

2) อินเทอร์เน็ตไม่มีข้อจำกัดในเรื่องของระยะทาง ไม่ว่าจะอยู่ในอาคารเดียวกันห่างกันคนละทวีป ข้อมูลก็สามารถส่งผ่านถึงกันได้

3) อินเทอร์เน็ตไม่จำกัดรูปแบบของข้อมูล ซึ่งมีได้ทั้งข้อมูลที่เป็นข้อความอย่างเดียว หรืออาจมีภาพประกอบ รวมไปถึงข้อมูลชนิดมัลติมีเดีย คือมีทั้งภาพเคลื่อนไหวและมีเสียงประกอบด้วยได้ เนื่องจากปัจจุบันการสื่อสารมีความทันสมัยโดยคนส่วนใหญ่นิยมใช้สื่อออนไลน์ในการติดต่อสื่อสารรวมทั้งช่วยในการค้นคว้าหาความรู้ ในสิ่งที่ตนต้องการแสวงหาคำตอบ สื่ออินเทอร์เน็ตจึงเป็นสื่อที่ตอบสนองความต้องการให้กับคนทุกกลุ่มและทุกเพศทุกวัย ขึ้นอยู่กับว่าจะสนใจเรื่องใด

7. ข้อเสนอแนะจากการวิจัย

7.1 มีการปรับเปลี่ยนกลุ่มตัวอย่างเพื่อทำการศึกษาพฤติกรรมการเล่นการพนัน เช่น กลุ่มผู้ใช้แรงงาน กลุ่มนักศึกษา กลุ่มผู้สูงอายุ เพื่อหาข้อมูลเป็นแนวทางในการหาทางแก้ไขการเล่นการพนันในกลุ่มคนต่าง ๆ อันเป็นต้นเหตุของการเกิดปัญหาความยากจน ปัญหาอาชญากรรม ที่เกิดขึ้นในสังคมได้มากขึ้น

7.2 ควรมีการใช้ระเบียบวิจัยเชิงคุณภาพมาผสมผสานเพื่อใช้จัดเก็บข้อมูลพฤติกรรมการเล่นพนันออนไลน์ของเยาวชนเพื่อให้ได้ข้อมูลเชิงลึกมากขึ้น เช่น สภาพครอบครัว ความสัมพันธ์ในครอบครัว การเลี้ยงดู ทัศนคติในการใช้ชีวิต เป็นต้น

7.2 ควรมีการศึกษา หรือคิดค้นแนวทาง หรือนโยบายที่จะทำให้เยาวชนที่เป็นกำลังของชาติได้ห่างไกลการพนัน เช่น การส่งเสริมกิจกรรม หรือทักษะของเยาวชนของสถานศึกษา รวมถึงส่งเสริมความ

เข้มแข็งของครอบครัว อันเป็นสถาบันแรกที่ยาวชนควรได้รับการเลี้ยงดู กล่อมเกลา ให้ห่างไกลจากการพนัน เป็นต้น

8. บรรณานุกรม

- ฐานเศรษฐกิจ. (2558). **เจาะใจวัยรุ่นในการเสกสื่อจากหนังสือพิมพ์**. ปีที่ 34 ฉบับที่ 2,925 วันที่ 23-26 กุมภาพันธ์ พ.ศ. 2557. ค้นเมื่อ 21 พฤษภาคม 2558, จาก <http://www.thanonline.com>.
- ประชาธิปไตย กะทา. (2560). **สังคมวิทยาการศึกษาการพนัน**. สำนักวิจัยสังคมและสุขภาพ. ค้นเมื่อ 23 มิถุนายน 2560, จาก [hi.or.th/ download/ 685/](http://hi.or.th/download/685/).
- ปัทมาภรณ์ สุขสมโส. (2555). **ผลกระทบของการใช้สมาร์ทโฟนในโลกเสมือนต่อการมีปฏิสัมพันธ์ในการใช้ชีวิตจริงในสังคม**. กรมส่งเสริมวัฒนธรรม กระทรวงวัฒนธรรม.
- ภัทรพร แจ่มใส. (2549). **ปัจจัยคัดสรรที่สัมพันธ์กับพฤติกรรมการติการพนันของวัยรุ่นตอนปลายในกรุงเทพมหานคร**. วิทยานิพนธ์มหาบัณฑิตสาขาจิตวิทยาพัฒนาการ คณะจิตวิทยา จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย.
- ภัสวดี นิติเกษตรสุนทร. 2554. **ทฤษฎีและพฤติกรรมการสื่อสาร**. นนทบุรี: สุโขทัยธรรมาธิราช. คณะวิทยาศาสตร์และวิศวกรรมศาสตร์.
- มหาวิทยาลัยอัสสัมชัญ. (2555). **ศูนย์เครือข่ายวิชาการเพื่อสังเกตการณ์และวิจัยความสุข**. ค้นเมื่อ 2 กุมภาพันธ์ 2558, จาก <https://repository.au.edu/items/5ec27123-ac83-4c9c-82cd-909c6d67841a>.
- สรารัฐ กายสะอาด. (2554). **ปัญหาทางกฎหมายการพนันออนไลน์**. กรุงเทพฯ: มหาวิทยาลัยราชภัฏจันทรเกษม. สำนักวิทยบริการและเทคโนโลยีสารสนเทศ.
- สมสุข หินวิมาน. (2554). **ทฤษฎีและพฤติกรรมการสื่อสาร**. นนทบุรี: สุโขทัยธรรมาธิราช.
- อรพิน ปานเกษม. (2558). **ปัญหาทางกฎหมายในการควบคุมการโฆษณาการพนันออนไลน์**. วิทยานิพนธ์นิติศาสตรมหาบัณฑิต คณะนิติศาสตร์ สถาบันบัณฑิตพัฒนบริหารศาสตร์.
- Yamane. (1967). **Taro Statistic: An Introductory Analysis**. New York: Harper & row.