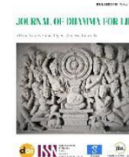




วารสารธรรมเพื่อชีวิต
JOURNAL OF DHAMMA FOR LIFE
ISSN: 2822-048X
<https://soo8.tci-thaijo.org/index.php/dhammalife/index>



Original Research Article

Approaches to Modify Online Gambling Behavior of Junior High School Students at Bang Pa - In Rachanukroh 1 School Bang Pa-In District Phranakhon Si Ayutthaya Province

แนวทางการแก้ไขพฤติกรรมการเล่นพนันออนไลน์
ของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาตอนต้น โรงเรียนบางปะอิน “ราชานุเคราะห์ 1”

อำเภอบางปะอิน จังหวัดพระนครศรีอยุธยา

Sopit Sujittakul^{1*}, & Pannathorn Hombunma²

โสภิต สุจิตตกุล *, & ปันณธร หอมบุญมา²

ARTICLE INFO

Name of Author &
Corresponding Author: *

1. Sopit Sujittakul *

โสภิต สุจิตตกุล*

Phra Nakhon Si Ayutthaya Rajabhat
University, Thailand.

มหาวิทยาลัยราชภัฏพระนครศรีอยุธยา

Email: Sopit_Sujittakul@gmail.com

2. Pannathorn Hombunma

ปันณธร หอมบุญมา

Phra Nakhon Si Ayutthaya Rajabhat
University, Thailand.

มหาวิทยาลัยราชภัฏพระนครศรีอยุธยา

Email: pannathorn1970@gmail.com

คำสำคัญ:

แรงจูงใจ, แนวทางการแก้ไขพฤติกรรมการเล่นพนัน
ออนไลน์, นักเรียนชั้นมัธยมศึกษาตอนต้น

Keywords:

Motivation, Approaches to Modify
Online Gambling Behavior, Junior High
School Students

Article history:

Received: 20/03/2025

Revised: 05/04/2025

Accepted: 20/07/2025

Available online: 07/08/2025

How to Cite:

Sujittakul, S. & Hombunma, P. (2025).
Approaches to Modify Online Gambling
Behavior of Junior High School Students at
BangPa-In Rachanukroh 1 School Bang Pa-In
District Phranakhon Si Ayutthaya Province.
Journal Dhamma for Life, 31(3), 180-194.

ABSTRACT

This research had two primary objectives: 1) to study the motivational factors for online gambling among lower secondary school students at Bang Pa-in "Rachanukroh 1" School, Phra Nakhon Si Ayutthaya Province, and 2) to identify strategies for addressing this behavior. A mixed methods research approach was used, divided into two steps. In step 1, a quantitative study was conducted. The sample consisted of 300 lower secondary school students selected through a stratified random sampling. The instrument used was a questionnaire with a reliability of 0.924. Data were analyzed using basic statistics, including frequency, percentage, mean, and standard deviation.

Step 2 was a qualitative study, using semi-structured interviews with five key informants: the school director, student affairs teachers, guidance counselors, PSO teachers, and a counselor. The data were analyzed using content analysis.

The results revealed that overall motivation for online gambling was low, with family motivation having the highest mean score, while personal interests had the lowest mean score. Regarding strategies for addressing students' online gambling behavior, the study focused on identifying the most relevant factors. It was found that action should be taken in seven areas: interest, access techniques, advertising, life goals, learning behavior, family, and social environment. It is recommended that families, schools, and related agencies work together to monitor, educate, and use appropriate legal and social measures to prevent and solve problems sustainably.



ศูนย์ดัชนีการอ้างอิงวารสารไทย
Thai Journal Citation Index Centre

<https://so08.tci-thaijo.org/index.php/dhammalife/index>

บทคัดย่อ

การวิจัยครั้งนี้มีวัตถุประสงค์หลัก 2 ประการ คือ 1) เพื่อศึกษาปัจจัยด้านแรงจูงใจในการเล่นพนันออนไลน์ของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาตอนต้น โรงเรียนบางปะอิน “ราชานุเคราะห์ 1” จังหวัดพระนครศรีอยุธยา และ 2) เพื่อหาแนวทางในการแก้ไขพฤติกรรมดังกล่าว โดยใช้ระเบียบวิธีวิจัยแบบผสมผสาน (Mixed Methods Research) แบ่งออกเป็น 2 ขั้นตอน ได้แก่ ในขั้นตอนที่ 1 เป็นการวิจัยเชิงปริมาณ กลุ่มตัวอย่างได้แก่ นักเรียนชั้นมัธยมศึกษาตอนต้น จำนวน 300 คน ได้จากการสุ่มแบบแบ่งชั้นภูมิ (Stratified Sampling) เครื่องมือที่ใช้คือแบบสอบถามที่มีค่าความเชื่อมั่น 0.924 วิเคราะห์ข้อมูลโดยใช้สถิติพื้นฐาน ได้แก่ ค่าความถี่ ร้อยละ ค่าเฉลี่ย และค่าส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน

ขั้นตอนที่ 2 เป็นการวิจัยเชิงคุณภาพ ใช้วิธีการสัมภาษณ์กึ่งโครงสร้างกับผู้ให้ข้อมูลสำคัญ 5 คน ได้แก่ ผู้อำนวยการโรงเรียน ครูฝ่ายกิจการนักเรียน ครูแนะแนว ครูพสน. และครูที่ปรึกษา ซึ่งได้มาด้วยวิธีการเลือกแบบเจาะจง วิเคราะห์ข้อมูลโดยใช้การวิเคราะห์เชิงเนื้อหา (Content Analysis)

ผลการวิจัยพบว่า แรงจูงใจในการเล่นพนันออนไลน์โดยรวมอยู่ในระดับน้อย โดยแรงจูงใจด้านครอบครัวมีค่าเฉลี่ยสูงสุด ขณะที่ด้านความสนใจส่วนบุคคลมีค่าเฉลี่ยต่ำสุด ในส่วนของแนวทางการแก้ไขพฤติกรรมการเล่นพนันออนไลน์ของนักเรียน พบว่าควรดำเนินการใน 7 ด้าน ได้แก่ ความสนใจ เทคนิคการเข้าถึง การโฆษณาเป้าหมายในชีวิต พฤติกรรมด้านการเรียน ครอบครัว และสภาพแวดล้อมทางสังคม โดยมีข้อเสนอแนะให้ทั้งครอบครัว โรงเรียน และหน่วยงานที่เกี่ยวข้อง ร่วมกันเฝ้าระวัง ให้ความรู้ และใช้มาตรการทางกฎหมายและสังคมอย่างเหมาะสม เพื่อป้องกันและแก้ไขปัญหาอย่างยั่งยืน

บทนำ

จากสถานการณ์ในปัจจุบัน เทคโนโลยีเข้ามามีบทบาทสำคัญต่อเด็กและเยาวชน การเข้าถึงอินเทอร์เน็ตและสื่อสังคมออนไลน์จึงกลายเป็นเรื่องปกติ ซึ่งพฤติกรรมการเล่นพนันออนไลน์ของเด็กและเยาวชนถือเป็นเรื่องที่น่าเป็นห่วง โดยเฉพาะกลุ่มนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาตอนต้น ซึ่งถือว่าเป็นกลุ่มที่มีความเปราะบาง และอาจจะได้รับผลกระทบโดยตรงจากการเล่นพนันออนไลน์ได้ นับเป็นเรื่องที่น่ากังวลเป็นอย่างยิ่ง แม้จะมีกฎหมายหรือบทลงโทษที่รัดกุมเพียงใด แต่หากเยาวชนไม่เข้าใจถึงผลกระทบที่ตามมา อาจจะส่งผลเสียไปถึงพัฒนาการทางด้านร่างกายและจิตใจในระยะยาวได้ สถานการณ์และแนวโน้มด้านการพนันออนไลน์ พบว่า กลายเป็นสิ่งที่วัยรุ่นในสังคมไทย โดยเฉพาะเด็กและเยาวชนสามารถเข้าถึงได้อย่างง่ายดาย เนื่องจากมีสื่อเทคโนโลยีหลากหลายช่องทางสามารถเข้าถึงได้ทุกที่ทุกเวลา ประกอบกับสภาพแวดล้อมที่เต็มไปด้วยสิ่งเร้า ก่อให้เกิดการเล่นพนันออนไลน์ รวมถึงการโฆษณาหรือการชักชวนให้เล่นพนันออนไลน์ผ่านช่องทางต่าง ๆ ทั้งออฟไลน์และออนไลน์ ส่งผลให้คนรุ่นใหม่ถูกชักจูงเข้าสู่วิถีทางของการเป็นนักพนันออนไลน์ได้ไม่ยาก เมื่อเข้าสู่วงจรการพนันออนไลน์แล้วก็มีโอกาสถลำลึก ยิ่งเล่นนานยิ่งทำให้ติดพันโดยไม่รู้จักพอ โดยใช้เวลาเป็นเดิมพันในการเล่นพนันมากขึ้นกว่าเดิม แผนการพัฒนายุทธศาสตร์ภาครัฐส่วนภูมิภาค มีนโยบายมุ่งเน้นในการแก้ไขปัญหาการเล่นพนัน



ออนไลน์ในกลุ่มเด็กและเยาวชน ซึ่งมีการเล่นพนันออนไลน์จนเกินขอบเขต ส่งผลกระทบในด้านต่าง ๆ ไม่ว่าจะเป็นการเรียน การงาน ปัญหาหนี้สิน เยาวชนจำนวนมากเข้าข่ายเป็น “นักพนันที่มีปัญหา” หรือ Problem Gamblers (กรมส่งเสริมสุขภาพจิต, 2566) ข้อมูลสำคัญจากการศึกษาพฤติกรรมการเล่นพนันออนไลน์ของเยาวชน โดยศูนย์วิจัยเพื่อการพัฒนาสังคมและธุรกิจ (SAB, 2566-2567) ทำการสำรวจประชากรอายุ 13-25 ปี พบว่า เยาวชนรุ่นใหม่ใช้สื่อสังคมออนไลน์ ส่วนใหญ่เป็นเด็กอายุ 13 -15 ปี แบ่งเป็นภาคเหนือ 4.7 แสนคน ภาคอีสาน 1.1 ล้านคน ภาคกลาง 5.1 แสนคน กรุงเทพฯ 3.6 แสนคน ภาคใต้ 4.8 แสนคน โดยเล่นพนันออนไลน์โดยการกระตุ้นชักชวนผ่านสื่อออนไลน์ในแต่ละแพลตฟอร์มอย่างกว้างขวาง ซึ่งเสี่ยงกลายเป็นักพนันที่เป็นปัญหา นำไปสู่โรคติดพนัน หรือ Pathological Gambling มีผลโดยตรงต่อสมอง เสี่ยงต่อการเกิดภาวะซึมเศร้า ฆ่าตัวตาย และใช้สารเสพติดสูงกว่าคนทั่วไป ส่วนในด้านสภาพแวดล้อมของเยาวชนเหล่านี้มักจะมีคนรู้จักเล่นพนันออนไลน์ นอกจากนี้ยังมีการแชร์ บอกต่อหรือชักชวนให้ร่วมเล่นพนันออนไลน์อีกจำนวนมาก เริ่มเล่นตั้งแต่ยังเด็กอายุต่ำสุดคือ 12 ปี (ศูนย์ศึกษาปัญหาการพนันจุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย, 2566)

จากสถานการณ์และปัญหาดังกล่าว ผู้วิจัยจึงสนใจศึกษาบริบทของโรงเรียนบางปะอิน “ราชานุเคราะห์ 1” ซึ่งเป็นโรงเรียนมัธยมศึกษาขนาดใหญ่พิเศษขึ้นตรงกับสำนักงานคณะกรรมการการศึกษาขั้นพื้นฐาน กระทรวงศึกษาธิการ โดยมีบริบทชุมชนแวดล้อมที่มีความหลากหลายทางสังคมครอบครัวของผู้เรียน ทั้งในด้านเศรษฐกิจสังคมและวัฒนธรรม ทำให้นักเรียนที่มาเรียนในโรงเรียนนี้ มีความแตกต่างกันทั้งในเรื่องฐานะทางเศรษฐกิจ สังคม และพฤติกรรมส่วนบุคคลเป็นอย่างมาก ผู้ปกครองส่วนใหญ่อยู่ในช่วงสร้างฐานะทำให้มุ่งมั่นกับการทำงานและประกอบอาชีพจนไม่มีเวลาที่จะเอาใจใส่นักเรียนเท่าที่ควรทำให้เวลาส่วนใหญ่ของนักเรียนอยู่กับโทรศัพท์มือถือมากกว่าครอบครัว และผู้ปกครองบางครอบครัวของนักเรียนไม่รู้เท่าทันสื่อเทคโนโลยี นักเรียนจึงมีเวลาว่าง ที่จะอยู่กับตัวเองและกลุ่มเพื่อนหลังเลิกเรียนมากขึ้น จึงไม่ใช่เรื่องยากที่นักเรียนจะเข้าถึงการพนันออนไลน์ผ่านโทรศัพท์มือถือได้อย่างง่ายดาย

จากการทบทวนวรรณกรรม มีงานวิจัยที่มีความคล้ายคลึงในการศึกษาการเล่นพนันออนไลน์ของกลุ่มเยาวชนตามพื้นที่ต่างๆ โดยมุ่งศึกษาถึงพฤติกรรมที่เป็นปัญหา แรงจูงใจ และความสัมพันธ์ในการเล่นพนันออนไลน์ รวมถึงกลยุทธ์ในการป้องกันตามกฎหมายในการเล่นพนันออนไลน์ โดยการใช้การเก็บข้อมูลทั้งเชิงปริมาณและเชิงคุณภาพ ผู้วิจัยจึงเลือกศึกษากลุ่มนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาตอนต้น ซึ่งเป็นกลุ่มที่เข้าถึงสื่อและเทคโนโลยีได้อย่างรวดเร็ว จำเป็นที่จะต้องทำการศึกษาวิจัยเพื่อหาแนวทางแก้ไขพฤติกรรมการเล่นพนันออนไลน์ โดยการปลูกฝังค่านิยมที่ดี และสร้างองค์ความรู้ความเป็นพลเมืองดิจิทัลที่ดีในการใช้สื่อและเทคโนโลยีอย่างสร้างสรรค์ และใช้เวลาว่างให้เกิดประโยชน์ต่อไป

ทฤษฎีที่เกี่ยวข้องและกรอบแนวคิดในการวิจัย

แนวทางการแก้ไขพฤติกรรมการเล่นพนันออนไลน์ของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาตอนต้นโรงเรียนบางปะอิน “ราชานุเคราะห์ 1” อำเภอบางปะอิน จังหวัดพระนครศรีอยุธยา ใช้ทฤษฎีที่เกี่ยวข้องดังนี้

1. ด้านความสนใจและด้านเทคนิควิธีการใช้ทฤษฎีเกี่ยวกับแรงจูงใจของคิตส์(Kidd,1973) มีความหมายตรงกับคำในภาษาอังกฤษ ว่า to move อันมีความหมายว่า เป็นสิ่งที่โน้มน้าวหรือชักจูงบุคคลให้เกิดการกระทำหรือปฏิบัติการ (To move a person to a course of action)

2. ด้านการโฆษณา สื่อเทคโนโลยี และด้านเป้าหมาย ความคาดหวัง ใช้ทฤษฎีลำดับขั้นความต้องการพื้นฐานของ มาสโลว์ (Maslow, 1970) ได้ตั้งสมมติฐานเกี่ยวกับความต้องการของมนุษย์ไว้ว่า มนุษย์มีความต้องการอยู่เสมอ ความต้องการได้รับการตอบสนองแล้วจะมีความต้องการอย่างอื่นเข้ามาแทนที่ ความต้องการที่ได้รับการตอบสนองแล้วจะไม่ใช่สิ่งจูงใจอีกต่อไป แต่ความต้องการที่ยังไม่ได้รับการตอบสนองนั้นจะเป็นสิ่งจูงใจแทน ซึ่ง Maslow มองความต้องการพื้นฐานของมนุษย์เป็น 5 ลำดับ คือ ความต้องการด้านร่างกาย ความต้องการความมั่นคงปลอดภัย ความต้องการทางสังคม ความต้องการเกียรติยศชื่อเสียงหรือฐานะทางสังคม และความต้องการที่จะได้รับความสมหวังในชีวิต

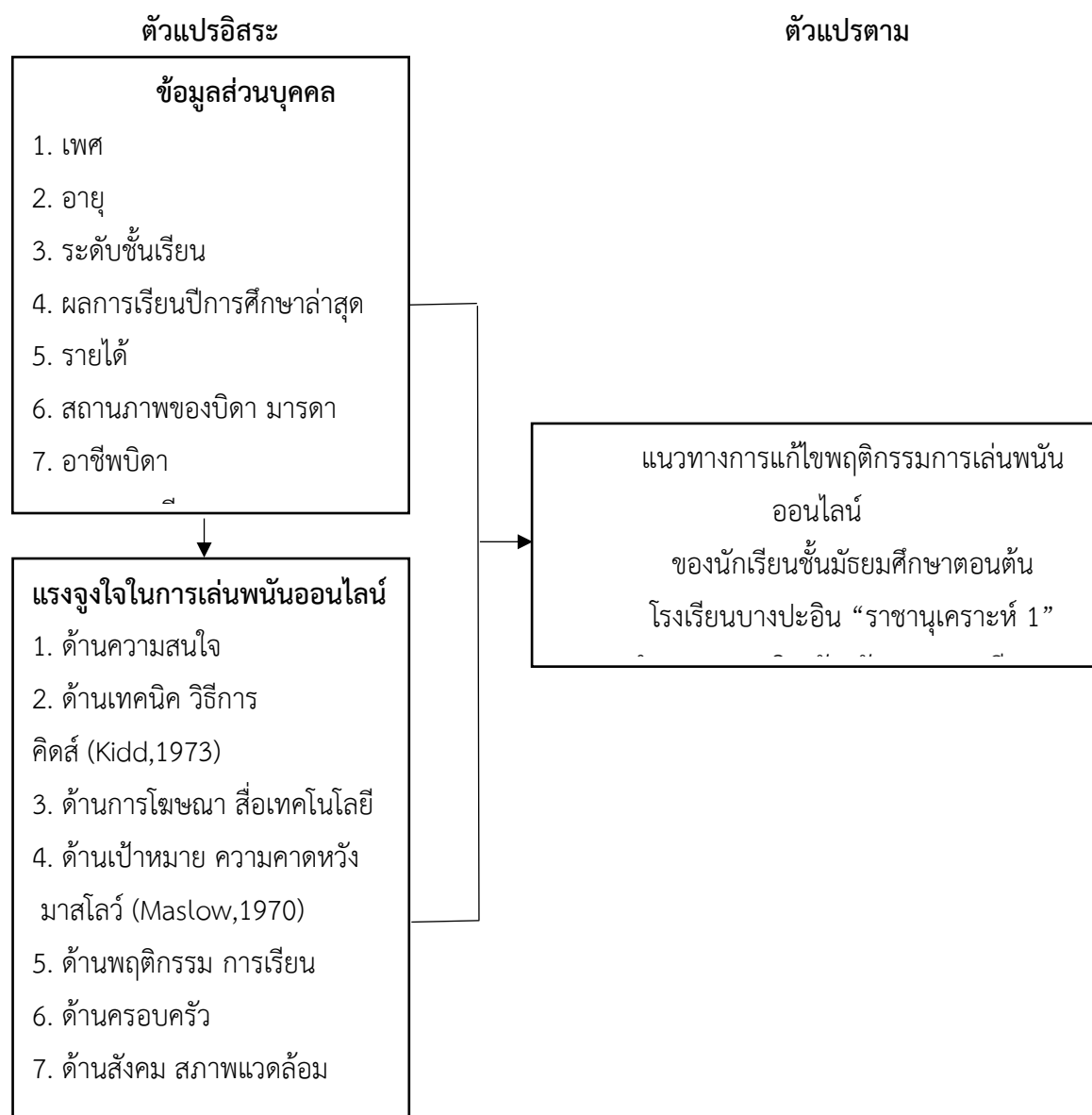
3. ด้านพฤติกรรม การเรียน ด้านครอบครัว และด้านสังคม สภาพแวดล้อม ใช้ทฤษฎีการเรียนรู้ทางสังคมของ อัลเบิร์ต แบนดูรา (Bandura, 1986) ศึกษาการเรียนรู้ของมนุษย์ ส่วนมากเป็นการเรียนรู้โดยการสังเกต หรือการเลียนแบบ เนื่องจากมนุษย์มีปฏิสัมพันธ์กับสิ่งแวดล้อมที่อยู่รอบ ๆ ตัวอยู่เสมอ การเรียนรู้ของมนุษย์ส่วนมาก เป็นการเรียนรู้โดยการสังเกต (Observational Learning) หรือการเลียนแบบจากตัวแบบ (Modeling)

4. ทฤษฎีพันธะทางสังคม ทราวิสเฮอร์ชของ (Hirschi's, 1993) กล่าวว่า คนเรานั้นมีแนวโน้มที่จะกระทำผิดกฎหมายเป็นทุนเดิมอยู่ เพียงแต่ควบคุมเอาไว้เท่านั้น เหตุที่สามารถควบคุมเอาไว้ได้และไม่กระทำผิดเนื่องจากกลัวว่าจะทำให้เสียความสัมพันธ์อันดีกับเพื่อนฝูงครอบครัว ญาติ - พี่น้อง

5. ทฤษฎีการคบหาสมาคมที่แตกต่างของ เอ็ดวิน ชัทเธอร์แลนด์ Sutherland, (1939) กล่าวถึงพฤติกรรม ของอาชญากรเรียนรู้ได้โดยการติดต่อกันอย่างใกล้ชิดภายในกลุ่ม ความประพฤติที่แสดงมาในลักษณะอาชญากรขึ้นอยู่กับความแตกต่างในช่วงระยะเวลา ความสม่ำเสมอในการติดต่อความสัมพันธ์ซึ่งกันและกัน

6. พฤติกรรมของวัยรุ่น พัฒนาการ Jaworska & Macqueen, (2015) วัยรุ่น (Adolescent) คือวัยที่มีช่วงอายุ 12-18 ปี เป็นช่วงเปลี่ยนจากวัยเด็กสู่วัยผู้ใหญ่ มีการตอบสนองต่ออารมณ์ไวขึ้น (Emotional reactivity) โดยการเปลี่ยนแปลงทางร่างกายดังกล่าวเกิดขึ้นพร้อมกับการเปลี่ยนแปลงทางด้านสังคมและสิ่งแวดล้อมในโรงเรียน โดยนำมาสรุปเป็นกรอบแนวคิด ดังนี้

กรอบแนวคิดการวิจัย



แผนรูปที่ 1 กรอบแนวคิดการวิจัย

วัตถุประสงค์

1. เพื่อศึกษาแรงจูงใจในการเล่นพนันออนไลน์ของนักเรียน ชั้นมัธยมศึกษาตอนต้นโรงเรียนบางปะอิน “ราชานุเคราะห์ 1” อำเภอบางปะอิน จังหวัดพระนครศรีอยุธยา
2. เพื่อหาแนวทางแก้ไขพฤติกรรมการเล่นพนันออนไลน์ของนักเรียน ชั้นมัธยมศึกษาตอนต้น โรงเรียนบางปะอิน “ราชานุเคราะห์ 1” อำเภอบางปะอิน จังหวัดพระนครศรีอยุธยา



สมมติฐานการวิจัย

1. นักเรียนชั้นมัธยมศึกษาตอนต้น โรงเรียนบางปะอิน “ราชานุเคราะห์ 1” มีแรงจูงใจในการเล่นพนันออนไลน์ที่แตกต่างกันตามปัจจัยส่วนบุคคล เช่น เพศ ระดับชั้น และสภาพแวดล้อมทางครอบครัว
2. แนวทางการแก้ไขพฤติกรรมการเล่นพนันออนไลน์จะมีประสิทธิภาพมากขึ้น หากพิจารณาจากแรงจูงใจหลักในการเล่นพนันออนไลน์ของนักเรียน

วิธีดำเนินการวิจัย

การวิจัยนี้ เป็นการวิจัยเชิงพรรณนา (Descriptive Methodology) ดำเนินการวิจัยแบบผสมวิธี (Mixed Methods Research) ใช้วิธีวิจัยเชิงปริมาณ (Quantitative Research) และวิธีวิจัยเชิงคุณภาพ (Qualitative Research) โดยมีรายละเอียดดังนี้

ประชากรและกลุ่มตัวอย่าง

ประชากร ได้แก่ นักเรียนระดับชั้นมัธยมศึกษาตอนต้นในโรงเรียนบางปะอิน “ราชานุเคราะห์ 1” อำเภอบางปะอิน จังหวัดพระนครศรีอยุธยา จำนวน 1,200 คน

กลุ่มตัวอย่าง ได้แก่ นักเรียนระดับชั้นมัธยมศึกษาตอนต้นในโรงเรียนบางปะอิน “ราชานุเคราะห์ ๑” อำเภอบางปะอิน จังหวัดพระนครศรีอยุธยา จำนวน 300 คน ได้มาโดยใช้วิธีสุ่มแบบแบ่งชั้นภูมิ (Stratified Sampling)

เครื่องมือที่ใช้ในการวิจัย

เครื่องมือที่ใช้ในการวิจัยเป็นแบบสอบถาม และแบบสัมภาษณ์ โดยการสัมภาษณ์แบบเจาะจงโดยแบบสอบถามและแบบสัมภาษณ์ แบ่งออกเป็น 2 ส่วน ดังนี้

ส่วนที่ 1 แบบสอบถามแรงจูงใจในการเล่นพนันออนไลน์ของนักเรียนระดับชั้นมัธยมศึกษาตอนต้นในโรงเรียนบางปะอิน “ราชานุเคราะห์ 1” อำเภอบางปะอิน จังหวัดพระนครศรีอยุธยา ประกอบด้วย 7 ด้าน คือ 1) ด้านความสนใจ 2) ด้านเทคนิค วิธีการ 3) ด้านการโฆษณา สื่อเทคโนโลยี 4) ด้านเป้าหมาย ความคาดหวัง 5) ด้านพฤติกรรม การเรียน 6) ด้านครอบครัว และ 7) ด้านสังคม สภาพแวดล้อม ซึ่งมีลักษณะของแบบสอบถามเป็นแบบมาตราส่วนประมาณค่า (Rating Scale) 5 ระดับ

ส่วนที่ 2 แบบสัมภาษณ์ ใช้รวบรวมข้อมูลเพื่อหาแนวทางแก้ไขพฤติกรรมการเล่นพนันออนไลน์ของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาตอนต้น โรงเรียนบางปะอิน “ราชานุเคราะห์ 1” อำเภอบางปะอิน จังหวัดพระนครศรีอยุธยา เป็นเครื่องมือสัมภาษณ์ประชากรที่เป็นคนสำคัญ (Key Informants) ที่เกี่ยวข้องกับนักเรียนที่เล่นพนันออนไลน์ จำนวน 5 คน ได้แก่ (1) ผู้อำนวยการโรงเรียน (2) ครูหัวหน้าฝ่ายกิจการนักเรียน (3) ครู



แนะแนว (4) ครูตำแหน่งพนักงานเจ้าหน้าที่ส่งเสริมความประพฤตินักเรียน (พสน.) และ(5) ครูที่ปรึกษาระดับชั้นมัธยมศึกษาตอนต้น

เก็บรวบรวมข้อมูล

ผู้วิจัยได้ส่งหนังสือขอความอนุเคราะห์ถึงผู้อำนวยการโรงเรียนบางปะอิน “ราชานุเคราะห์ 1” เพื่อขออนุญาตเก็บรวบรวมข้อมูลจากนักเรียนระดับชั้นมัธยมศึกษาตอนต้น ในโรงเรียนบางปะอิน “ราชานุเคราะห์ 1” ระหว่างวันที่ 18 - 25 กุมภาพันธ์ 2568 ซึ่งได้รับกลับคืนมาทั้งสิ้น 300 ฉบับ คิดเป็นร้อยละ 100

การวิเคราะห์ข้อมูล

วิเคราะห์ข้อมูลด้วยสถิติพื้นฐาน ได้แก่ ค่าความถี่ ค่าร้อยละ ค่าเฉลี่ย และส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน และนำข้อมูลมาจัดหมวดหมู่ วิเคราะห์และสังเคราะห์ข้อมูลตามประเด็นที่กำหนดใช้เทคนิคการวิเคราะห์เนื้อหา (Content Analysis) โดยนำข้อมูลมาจัดหมวดหมู่ วิเคราะห์และสังเคราะห์ข้อมูลตามประเด็นที่กำหนด

ผลการวิจัย

ผู้วิจัยนำเสนอผลการวิจัยตามวัตถุประสงค์ของการวิจัย ดังนี้ 1. แรงจูงใจในการเล่นพนันออนไลน์ของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาตอนต้น โรงเรียนบางปะอิน “ราชานุเคราะห์ 1” อำเภอบางปะอิน จังหวัดพระนครศรีอยุธยา แสดงดังตารางที่ 1

ตารางที่ 1 ผลการวิเคราะห์แรงจูงใจในการเล่นพนันออนไลน์ของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาตอนต้น โรงเรียนบางปะอิน “ราชานุเคราะห์ 1” อำเภอบางปะอิน จังหวัดพระนครศรีอยุธยา ในภาพรวม

แรงจูงใจในการเล่นพนันออนไลน์ ของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาตอนต้น	$\bar{X}$	S.D.	ระดับ แรงจูงใจ	ลำดับ
1. ด้านความสนใจ	1.70	0.16	น้อย	7
2. ด้านเทคนิค วิธีการ	1.72	0.10	น้อย	6
3. ด้านการโฆษณา สื่อเทคโนโลยี	1.87	0.13	น้อย	2
4. ด้านเป้าหมาย ความคาดหวัง	1.83	0.22	น้อย	3
5. ด้านพฤติกรรม การเรียน	1.76	0.26	น้อย	5
6. ด้านครอบครัว	1.90	0.35	น้อย	1
7. ด้านสังคม สภาพแวดล้อม	1.78	0.16	น้อย	4
ภาพรวม	1.79	0.08	น้อย	



จากตารางที่ 1 พบว่า แรงจูงใจในการเล่นพนันออนไลน์ของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาตอนต้น โรงเรียนบางปะอิน “ราชานุเคราะห์ 1” อำเภอบางปะอิน จังหวัดพระนครศรีอยุธยา มีแรงจูงใจในการเล่นพนันออนไลน์อยู่ในระดับน้อย โดยด้านที่มีค่าเฉลี่ยสูงสุด คือ ด้านครอบครัว ($\bar{X} = 1.90$ S.D. = 0.35) รองลงมา คือ ด้านการโฆษณา สื่อเทคโนโลยี ($\bar{X} = 1.87$ S.D. = 0.13) ด้านเป้าหมายและความคาดหวัง ($\bar{X} = 1.83$ S.D. = 0.22) ด้านสังคม สภาพแวดล้อม ($\bar{X} = 1.78$ S.D. = 0.16) ด้านพฤติกรรม การเรียน ($\bar{X} = 1.76$ S.D. = 0.26) ด้านเทคนิควิธีการ ($\bar{X} = 1.72$ S.D. = 0.10) ส่วนด้านที่มีค่าเฉลี่ยต่ำสุด คือ ด้านความสนใจ ($\bar{X} = 1.70$ S.D. = 0.16) ตามลำดับ

2. แนวทางแก้ไขพฤติกรรมการเล่นพนันออนไลน์ของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาตอนต้น โรงเรียนบางปะอิน “ราชานุเคราะห์ 1” อำเภอบางปะอิน จังหวัดพระนครศรีอยุธยา แสดงดังตารางที่ 2

ตารางที่ 2 แนวทางแก้ไขพฤติกรรมการเล่นพนันออนไลน์ของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาตอนต้น โรงเรียนบางปะอิน “ราชานุเคราะห์ 1” อำเภอบางปะอิน จังหวัดพระนครศรีอยุธยา

ข้อเสนอแนวทางแก้ไขพฤติกรรมการเล่นพนันออนไลน์	ความถี่ของผู้ให้ข้อมูลสำคัญ
1. ด้านความสนใจ	
หน่วยงานที่เกี่ยวข้องควรเข้ามาดูแลตรวจสอบการเข้าใช้เว็บพนันออนไลน์	1
หน่วยงานที่เกี่ยวข้องหรือเจ้าหน้าที่ตำรวจหรือผู้มีอำนาจทางปกครอง เข้ามาให้ความรู้กับเยาวชน	1
หากิจกรรมที่สร้างสรรค์ให้นักเรียนทำ	1
ผู้ปกครอง ครู กวดขันพฤติกรรม ดูแลอย่างใกล้ชิด	2
2. ด้านเทคนิค วิธีการ	
หน่วยงานที่เกี่ยวข้องควรเข้ามาดูแลตรวจสอบการเข้าใช้เว็บพนันออนไลน์	3
ผู้ปกครอง ครู กวดขันพฤติกรรม ดูแลอย่างใกล้ชิด	2
3. ด้านการโฆษณา สื่อเทคโนโลยี	
การโฆษณาควรมีเนื้อหาที่เหมาะสม	2
สื่อ ควรโฆษณาข้อมูลที่สร้างสรรค์ เป็นประโยชน์	2
ใช้กฎหมายควบคุมแอดมินเว็บไซต์พนันออนไลน์	1

ข้อเสนอแนะทางแก้ไขพฤติกรรมการเล่นพนันออนไลน์	ความถี่ของผู้ให้ ข้อมูลสำคัญ
4. ด้านเป้าหมาย ความคาดหวังวางแผน เตรียมความพร้อม สร้างอนาคตที่ดีไว้	2
ให้กับบุตรหลาน	
โรงเรียนให้ความรู้ข้อมูลการศึกษาต่อ การประกอบอาชีพที่สุจริต	2
หากิจกรรมที่สร้างสรรค์ให้กับนักเรียนทำ	1
5. ด้านพฤติกรรม การเรียน	
ควรสอดแทรกการสอน อบรม ปลุกฝังคุณธรรม จริยธรรมให้กับนักเรียน	5
6. ด้านครอบครัวด้านครอบครัว	
การบังคับใช้กฎหมายของเด็กและเยาวชน	1
ครอบครัวควรให้ความรัก ความอบอุ่นกับบุตรหลานและดูแลอย่างใกล้ชิด	3
ครอบครัววางแผนทางการเงินที่ดีในอนาคตให้กับบุตรหลาน	1
7. ด้านสังคม สภาพแวดล้อม	
ครอบครัวควรเลือกสภาพแวดล้อมที่ดีกับบุตรหลานและดูแลอย่างใกล้ชิด	3
ควรใช้กฎหมายมาควบคุม ให้งานที่เกี่ยวข้องจัดระเบียบสังคม	2

จากตารางที่ 2 พบว่า กลุ่มผู้ให้ข้อมูลสำคัญ (Key Informants) ทั้ง 5 คน ได้เสนอแนะทางแก้ไขพฤติกรรมการเล่นพนันออนไลน์ของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาตอนต้นโรงเรียนบางปะอิน “ราชานุเคราะห์ 1” อำเภอบางปะอิน จังหวัดพระนครศรีอยุธยา สรุปประเด็นแนวทางแก้ไขพฤติกรรมการเล่นพนันออนไลน์ได้ 7 ด้าน ดังนี้ คือ

- 1) ด้านความสนใจได้แก่ผู้ปกครองครู กวดขันพฤติกรรมดูแลอย่างใกล้ชิด, หน่วยงานที่เกี่ยวข้องควรเข้ามาดูแลตรวจสอบการเข้าใช้เว็บพนันออนไลน์, หน่วยงานที่เกี่ยวข้องหรือเจ้าหน้าที่ตำรวจหรือผู้มีอำนาจทางปกครองเข้ามาให้ความรู้กับเยาวชน, หากิจกรรมที่สร้างสรรค์ให้นักเรียนทำ
- 2) ด้านเทคนิค วิธีการ หน่วยงานที่เกี่ยวข้องควรเข้ามาดูแลตรวจสอบการเข้าใช้เว็บพนันออนไลน์, ผู้ปกครอง ครู กวดขันพฤติกรรม ดูแลอย่างใกล้ชิด
- 3) ด้านการโฆษณา สื่อเทคโนโลยี การโฆษณาควรมีเนื้อหาที่เหมาะสม, สื่อ ควรโฆษณาข้อมูลที่สร้างสรรค์ เป็นประโยชน์, ใช้กฎหมายควบคุมแอดมินเว็บไซต์พนันออนไลน์



- 4) ด้านเป้าหมาย ความคาดหวัง วางแผน เตรียมความพร้อม สร้างอนาคตที่ดีไว้ให้กับบุตรหลาน, โรงเรียนให้ความรู้ข้อมูลการศึกษาต่อการประกอบอาชีพที่สุจริต, หากิจกรรมที่สร้างสรรค์ให้กับนักเรียนทำ
- 5) ด้านพฤติกรรม การเรียน ควรสอดแทรกการสอน อบรม ปลูกฝังคุณธรรม จริยธรรมให้กับนักเรียน
- 6) ด้านครอบครัว ครอบครัวควรให้ความรัก ความอบอุ่นกับบุตรหลานและดูแลอย่างใกล้ชิด, การบังคับใช้กฎหมายของเด็กและเยาวชน, ครอบครัววางแผนทางการเงินที่ดีในอนาคตให้กับบุตรหลาน
- 7) ด้านสังคม สภาพแวดล้อม ครอบครัวควรเลือกสภาพแวดล้อมที่ดีกับบุตรหลานและดูแลอย่างใกล้ชิด, ควรใช้กฎหมายมาควบคุม และให้หน่วยงานที่เกี่ยวข้องเข้ามาจัดระเบียบสังคม

อภิปรายผล

ผู้วิจัยมีประเด็นที่น่าสนใจและนำมาอภิปรายผล ดังนี้ ผลการศึกษาแรงจูงใจในการเล่นพนันออนไลน์ของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาตอนต้น โรงเรียนบางปะอิน “ราชานุเคราะห์ 1” อำเภอบางปะอิน จังหวัดพระนครศรีอยุธยา พบว่า

1. แรงจูงใจในการเล่นพนันออนไลน์ของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาตอนต้น โรงเรียนบางปะอิน “ราชานุเคราะห์ 1” อำเภอบางปะอิน จังหวัดพระนครศรีอยุธยา นั้น มีภาพรวมของแรงจูงใจในการเล่นพนันออนไลน์อยู่ในระดับ น้อย โดยด้านที่มีแรงจูงใจในการเล่นพนันออนไลน์มากที่สุด อยู่ในระดับน้อย คือ ด้านครอบครัว สอดคล้องกับความเป็นมาและความสำคัญในบทที่ 1 บริบทชุมชนแวดล้อมของโรงเรียนบางปะอิน “ราชานุเคราะห์ 1” ที่มีความหลากหลายทางสังคมครอบครัวของผู้เรียน ทั้งในด้านเศรษฐกิจสังคมและวัฒนธรรม ทำให้นักเรียนที่มาเรียนในโรงเรียนนี้ มีความแตกต่างกันทั้งในเรื่องฐานะทางเศรษฐกิจ สังคม และพฤติกรรมส่วนบุคคลเป็นอย่างมาก ผู้ปกครองส่วนใหญ่อยู่ในช่วงสร้างฐานะทำให้มุ่งมั่นกับการทำงานและประกอบอาชีพจนไม่มีเวลาที่จะเอาใจใส่นักเรียนเท่าที่ควร ทำให้เวลาส่วนใหญ่ของนักเรียนอยู่กับโทรศัพท์มือถือมากกว่าครอบครัวและผู้ปกครองบางครอบครัวของนักเรียนไม่รู้เท่าทันสื่อเทคโนโลยี นักเรียนจึงมีเวลาว่าง ที่จะอยู่กับตัวเองและกลุ่มเพื่อนหลังเลิกเรียนมากขึ้น จึงไม่ใช่เรื่องยากที่นักเรียนจะเข้าถึงการพนันออนไลน์ผ่านโทรศัพท์มือถือได้อย่างง่ายดาย โดยด้านครอบครัว มีแรงจูงใจในการเล่นพนันออนไลน์ อยู่ในระดับน้อย คือ รู้ว่าการเล่นพนันออนไลน์อาจทำให้มีปัญหากับคนในครอบครัว โดยนักเรียนอาจจะมีความกังวลหากเล่นพนันออนไลน์แล้วครอบครัวจับได้หรือทำให้ครอบครัวผิดหวังในพฤติกรรม โดยสอดคล้องกับทฤษฎีพันธะทางสังคม (Social Bond Theory) ของทราวิสเฮอร์ช (Hirschi's, 1993) กล่าวว่า คนเรานั้นมีแนวโน้มที่จะกระทำผิดกฎหมายเป็นทุนเดิมอยู่ เพียงแต่ควบคุมเอาไว้เท่านั้น เหตุที่สามารถควบคุมเอาไว้ได้และไม่กระทำผิดเนื่องจากกลัวว่าจะทำให้เสียความสัมพันธ์อันดีกับ เพื่อนฝูงครอบครัว ญาติ - พี่น้อง เพื่อนบ้าน ครู - อาจารย์ เป็นต้น หากปราศจากความเหนียวแน่น หรือความผูกพันและขาดความเห็นอกเห็นใจผู้อื่นแล้วคนเราก็จะมีความเป็นอิสระที่จะกระทำผิดโดยทฤษฎีนี้ยึดประเด็นความคิดอยู่ตรงแนวคิดแห่งข้อผูกมัดหรือพันธะทางสังคม ซึ่งข้อผูกมัดเป็นสิ่งที่บุคคล

จะต้องมีเพื่อความเป็นระเบียบเรียบร้อยของสังคม เช่น ความผูกพัน ความตั้งมั่น การเข้าร่วมกิจกรรม และความเชื่อ ซึ่งสอดคล้องกับงานวิจัยของ กฤษดาวัลย์ ช่วยกำลัง (2564) ได้ทำการวิจัย เรื่อง ความผูกพันทางสังคมกับการเล่นพนันออนไลน์ของนักเรียน ผลการวิจัย พบว่า กลุ่มตัวอย่าง คิดว่าการรู้สึกผิดกับการเล่นพนันออนไลน์ และสิ่งที่ตามมาภายหลังการเล่นพนันออนไลน์มากที่สุด

2. แนวทางแก้ไขพฤติกรรมการเล่นพนันออนไลน์ของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาตอนต้น โรงเรียน บางปะอิน “ราชานุเคราะห์ 1” อำเภอบางปะอิน จังหวัดพระนครศรีอยุธยา เสนอแนวทางแก้ไขพฤติกรรมการเล่นพนันออนไลน์ของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาตอนต้นโรงเรียนบางปะอิน “ราชานุเคราะห์ 1” อำเภอ บางปะอิน จังหวัดพระนครศรีอยุธยา ได้แก่

1) ด้านความสนใจ ได้แก่ ผู้ปกครอง ครู กวดขันพฤติกรรม ดูแลอย่างใกล้ชิด, หน่วยงานที่เกี่ยวข้องควรเข้ามาดูแลตรวจสอบการเข้าใช้เว็บพนันออนไลน์, หน่วยงาน ที่เกี่ยวข้องหรือเจ้าหน้าที่ตำรวจหรือผู้มีอำนาจทางปกครองเข้ามาให้ความรู้กับเยาวชน ซึ่งสอดคล้องกับงานวิจัยของ Faisal Achmadhani. (2024) ได้ทำการวิจัย เรื่อง ปัจจัยที่ส่งผลให้เกิดพฤติกรรมการเล่นเกมส์ออนไลน์ในกลุ่มนักศึกษาของมหาวิทยาลัยเนเกริจาการต้า ผลการวิจัย พบว่า ปัจจัยที่เกี่ยวข้องสามารถแบ่งออกเป็น 2 ประเภทหลัก ได้แก่ ปัจจัยภายใน ได้แก่ เจตนาของบุคคล ลักษณะนิสัย และอารมณ์ความรู้สึก ปัจจัยภายนอก ได้แก่ ปัญหาทางเศรษฐกิจ การเรียนรู้พฤติกรรมจากผู้อื่น และเทคโนโลยีที่เข้าถึงได้ง่าย โดยผลการวิจัย ชี้ให้เห็นถึงความขัดแย้งภายในใจของนักศึกษา ระหว่างความรู้สึกผิดชอบและความต้องการที่จะเล่นเกมสล็อต ความกดดันจากเพื่อน และบทบาทสำคัญของเทคโนโลยีที่เข้าถึงได้ง่าย

2) ด้านเทคนิค วิธีการ ได้แก่ หน่วยงานที่เกี่ยวข้องควรเข้ามาดูแลตรวจสอบการเข้าใช้เว็บพนันออนไลน์, ผู้ปกครอง ครู กวดขันพฤติกรรม ดูแลอย่างใกล้ชิด ซึ่งสอดคล้องกับงานวิจัยของ ยุทธชัย ตัวงส์สวัสดิ์ และคณะ (2566) ได้ทำการวิจัย เรื่อง สาเหตุปัญหาและมาตรการทางกฎหมายในการควบคุมการพนันออนไลน์ ผลการวิจัย พบว่ารัฐควรจัดให้มีกฎหมายหรือมาตรการที่สามารถควบคุม และทัดเทียมกับการเปลี่ยนแปลงของโลกโดยนำกฎหมายเข้ามาเป็นเครื่องมือในการแก้ไขปัญหา

3) ด้านการโฆษณา สื่อเทคโนโลยี ได้แก่ การโฆษณาควรมีเนื้อหาที่เหมาะสม, สื่อควรโฆษณาข้อมูลที่สร้างสรรค์เป็นประโยชน์, ใช้กฎหมายควบคุมแอดมินเว็บไซต์พนันออนไลน์ ซึ่งสอดคล้องกับงานวิจัยของวสันต์ ปวนปิ่นวงศ์ (2567) ได้ทำการวิจัย เรื่อง ยุทธศาสตร์และกลไกภาครัฐในระดับภูมิภาคและองค์กรปกครองส่วนท้องถิ่นต่อการป้องกันเยาวชนในการเล่นการพนันออนไลน์ กรณีศึกษาจังหวัดพิษณุโลก

ผลการวิจัย พบว่า (1) จังหวัดพิษณุโลกยังไม่มียุทธศาสตร์และนโยบาย หรือมาตรการที่เป็นกรณีเฉพาะต่อปัญหาเรื่องการพนันออนไลน์ และยังไม่มีแผนหรือนโยบายที่มีการแก้ไขปัญหาเยาวชนกับการพนันออนไลน์อย่างเป็นรูปธรรม 2) จังหวัดพิษณุโลกให้ความสำคัญกับการมีส่วนร่วมของสถาบันการศึกษา สถาบันศาสนา ชุมชน และสถาบันครอบครัว ในการเป็นกลไกการทำงานในเรื่องของการแก้ไขปัญหาในเรื่องการพนันออนไลน์กับเยาวชนทั้งในเชิงรุกและรับโดยจะเห็นจากให้ความสำคัญในเรื่องการบูรณาการการลงพื้นที่เพื่อประเมินความเสี่ยง การแจ้งเบาะแส การดำเนินคดี การจับกุม (3) ควรแก้ไขเพิ่มเติมกฎหมายที่เกี่ยวข้องให้มีความทันสมัยโดย

ครอบคลุมกับการพนันออนไลน์ 4) ด้านเป้าหมาย ความคาดหวัง ได้แก่ วางแผน เตรียมความพร้อม สร้างอนาคตที่ดีไว้ให้กับบุตรหลาน, โรงเรียนให้ความรู้ข้อมูลการศึกษาต่อ การประกอบอาชีพที่สุจริต, หากิจกรรมที่สร้างสรรค์ให้กับนักเรียนทำ ซึ่งสอดคล้องกับงานวิจัยของ Tohmangee, S., Poonyarith, S., Kanyajit, S., & Rujiprak, V. (2024). ได้ทำการวิจัย เรื่องผลกระทบของการพนันออนไลน์ต่อสังคม ผลการวิจัย พบว่า การพนันออนไลน์ก่อให้เกิดผลกระทบเชิงลบอย่างมีนัยสำคัญต่อสังคม เช่น การติดพนันที่รุนแรง การทำลายความมั่นคงทางการเงินของบุคคลและครอบครัว และการทำลายความสัมพันธ์ทางสังคม 5) ด้านพฤติกรรม การเรียน ได้แก่ ควรสอดแทรกการสอน อบรม ปลุกฝังคุณธรรม จริยธรรมให้กับนักเรียน ซึ่งสอดคล้องกับงานวิจัยของ ทักษพร ศรีแก้วช่วง และคณะ (2564) ได้ทำการวิจัย เรื่อง แรงจูงใจที่มีผลต่อพฤติกรรมกาติดการพนันออนไลน์ ผลการวิจัย พบว่า ผู้เล่นการพนันออนไลน์จะเริ่มเล่นจากการพนันฟุตบอล ออนไลน์ โดยมีความถี่อย่างน้อยอาทิตย์ละ 1 ครั้ง และหากวันใดไม่ได้เล่นการพนันออนไลน์ จะรู้สึกเหมือน ขาดอะไรไปบางอย่าง มีอาการหงุดหงิดบ้างเล็กน้อย ส่วนแรงจูงใจที่ทำให้มีพฤติกรรมในการเล่นการพนัน ออนไลน์ เกิดจาก ความชื่นชอบส่วนตัว ในการช้อปปิ้ง ชอบเสี่ยงโชค และหากิจกรรมทำยามว่างที่ไม่น่าเบื่อ 6) ด้านครอบครัว ได้แก่ ครอบครัวควรให้ความรัก ความอบอุ่นกับบุตรหลานและดูแลอย่างใกล้ชิด, การบังคับใช้กฎหมายของเด็กและเยาวชน, ครอบครัววางแผนทางการเงินที่ดีในอนาคตให้กับบุตรหลาน ซึ่งสอดคล้องกับงานวิจัยของ กฤษดาวัลย์ ช่วยกำลัง (2564) ได้ทำการวิจัย เรื่อง ความผูกพันทางสังคมกับการเล่นพนันออนไลน์ของนักเรียน ผลการวิจัย พบว่า กลุ่มตัวอย่าง คิดว่าการรู้สึกผิดกับการเล่นพนันออนไลน์ และสิ่งที่ตามมาภายหลังการเล่นพนันออนไลน์มากที่สุด และ 7) ด้านสังคม สภาพแวดล้อม ครอบครัวควรเลือกสภาพแวดล้อมที่ดีกับบุตรหลานและดูแลอย่างใกล้ชิด, ควรใช้กฎหมาย มาควบคุม, ใหหน่วยงานที่เกี่ยวข้องจัดระเบียบสังคม ซึ่งสอดคล้องกับงานวิจัยของ Tohmangee, S., Poonyarith, S., Kanyajit, S., & Rujiprak, V. (2024). ได้ทำการวิจัย เรื่องผลกระทบของการพนันออนไลน์ต่อสังคม ผลการวิจัย พบว่า การพนันออนไลน์ก่อให้เกิดผลกระทบเชิงลบอย่างมีนัยสำคัญต่อสังคม เช่น การติดพนันที่รุนแรง การทำลายความมั่นคงทางการเงินของบุคคลและครอบครัว และการทำลายความสัมพันธ์ทางสังคม ดังนั้นจึงต้องมีการอบรม ปลุกฝังคุณธรรม จริยธรรม ให้กับเยาวชน เริ่มต้นที่ครอบครัวเป็นสำคัญ

สรุป

การวิจัยครั้งนี้มุ่งศึกษาปัจจัยด้านแรงจูงใจที่ส่งผลต่อพฤติกรรมการเล่นพนันออนไลน์ของนักเรียนระดับมัธยมศึกษาตอนต้น และแสวงหาแนวทางในการแก้ไขพฤติกรรมดังกล่าว โดยใช้ระเบียบวิธีวิจัยแบบผสมผสาน (Mixed Methods Research) ผลการศึกษาพบว่า ระดับแรงจูงใจในการเล่นพนันออนไลน์ของนักเรียนโดยรวมอยู่ในระดับน้อย โดยแรงจูงใจที่เกิดจากครอบครัวมีระดับสูงที่สุด ขณะที่แรงจูงใจจากความสนใจส่วนบุคคลมีระดับต่ำที่สุด แสดงให้เห็นถึงอิทธิพลของบริบทครอบครัวที่มีต่อพฤติกรรมเสี่ยงของเยาวชน ในส่วนของแนวทางการแก้ไขพฤติกรรมการเล่นพนันออนไลน์ของนักเรียน พบว่าควรมีการดำเนินงานอย่างบูรณาการใน 7 ด้าน ได้แก่ ความสนใจส่วนบุคคล เทคนิคการเข้าถึง การโฆษณา เป้าหมายในชีวิต พฤติกรรมด้านการเรียน ครอบครัว



และสภาพแวดล้อมทางสังคม ทั้งนี้ควรส่งเสริมบทบาทของครอบครัว โรงเรียน และหน่วยงานที่เกี่ยวข้องในการเฝ้าระวังและป้องกันอย่างเป็นระบบ พร้อมทั้งมีการให้ความรู้แก่เยาวชน ควบคู่กับการบังคับใช้กฎหมายและมาตรการทางสังคมอย่างเหมาะสม

ผลการวิจัยในครั้งนี้ก่อให้เกิดประโยชน์ทั้งในเชิงวิชาการและการปฏิบัติ โดยสามารถนำไปประยุกต์ใช้ในการกำหนดนโยบาย การจัดกิจกรรมส่งเสริมทักษะชีวิต ตลอดจนเป็นฐานข้อมูลสำหรับการวางแผนเฝ้าระวังพฤติกรรมเสี่ยงในสถานศึกษาและสังคมไทยได้อย่างยั่งยืน

ข้อเสนอแนะ

ข้อเสนอแนะการนำผลการวิจัยไปใช้

1. หน่วยงานภาครัฐ และเอกชน ที่เกี่ยวข้องกับการใช้มาตรการทางกฎหมายในการควบคุมการเล่นพนันออนไลน์ของเด็กและเยาวชน อาจนำรูปแบบ แนวทางแก้ไขพฤติกรรมการเล่นพนันออนไลน์ที่พัฒนาขึ้น ไปประชาสัมพันธ์เผยแพร่ เพื่อสร้างการรับรู้ สร้างความเข้าใจในการแก้ไขปัญหาดังกล่าว ได้มีทางเลือกในการแก้ไขและป้องกันการเล่นพนันออนไลน์ของเด็กและเยาวชนได้มากขึ้น

2. หน่วยงานภาครัฐ หน่วยงานปกครอง ที่มีหน้าที่กำกับติดตาม ควบคุม การเล่นพนันออนไลน์ที่ผิดกฎหมาย อาจใช้เป็นตัวอย่างกรณีศึกษาในการหาแนวทางป้องกันการเล่นพนันออนไลน์มาใช้ควบคู่ไปกับแนวทางแก้ไขการเล่นพนันออนไลน์ในพื้นที่หรือชุมชน เพื่อสร้างเกราะป้องกันและการบังคับใช้กฎหมายที่เข้มแข็งต่อไป

ข้อเสนอแนะในการวิจัยครั้งต่อไป

1. นำแนวทางแก้ไขพฤติกรรมการเล่นพนันออนไลน์ของนักเรียนในระดับชั้นมัธยมศึกษาตอนต้น ที่พัฒนาขึ้นจากการวิจัยในครั้งนี้ มาศึกษาวิจัยต่อยอด โดยศึกษาแนวทางการแก้ไข/การป้องกัน การเล่นพนันออนไลน์ของนักเรียนในระดับชั้นมัธยมศึกษาตอนปลาย เพื่อประเมินแรงจูงใจ แนวทางแก้ไข และแนวทางป้องกันการเล่นพนันออนไลน์ของเด็กและเยาวชน

2. โรงเรียนขนาดใหญ่พิเศษในจังหวัดพระนครศรีอยุธยา มีหลายแห่ง ที่น่าสนใจ มีกลุ่มตัวอย่างหลายประเภท สามารถนำมาศึกษาวิจัยทางด้านแนวทางแก้ไขพฤติกรรมการเล่นพนันออนไลน์

เอกสารอ้างอิง

- สำนักวิชาการสุขภาพจิต กรมสุขภาพจิต. (2567, 6 มีนาคม). รายงานผลการดำเนินงานประจำปี 2566. กระทรวงสาธารณสุข.
- กฤษฎาวัลย์ ช่วยกำลัง. (2564). ความผูกพันทางสังคมกับการเล่นพนันออนไลน์ของนักเรียนกรุงเทพมหานคร. *ชนภาพ พุทธชาติ, และเพิ่ม หลวงแก้ว*. (2021). *มาตรการทางกฎหมายในการป้องกันการโฆษณาชวนให้เข้าเล่นการพนันออนไลน์ผ่านสื่อออนไลน์*. *ปัญญา ปณิธาน*, 6(1), 161-174.
- ณัฐวิภา สิ้นสุวรรณ, ศิริภัสสร หมั่นดี, คณภรณ์ เกษมสุข, & สุพิชชา ศรีกุล. (2023). กลยุทธ์การโฆษณาพนันออนไลน์และอิทธิพลที่มีผลต่อความสนใจเล่นพนันออนไลน์ของวัยรุ่นในเขตกรุงเทพมหานคร และ ปริมณฑล. *วารสารเทคโนโลยีสื่อสารมวลชน มทร. พระนคร*, 8(2), 82-93.
- ทักษพร ศรีแก้วช่วง และคณะ. (2564). แรงจูงใจที่มีผลต่อพฤติกรรมกาติการพนันออนไลน์.
- ธัญญธร อ่อนเฉวียง. (2023). องค์ประกอบของประสิทธิภาพการบริหารงานเพื่อแก้ไขบำบัดฟื้นฟูเด็กและเยาวชนที่กระทำความผิดในกระบวนการยุติธรรม: *The Elements of Administrative Effectiveness to Rehabilitate the Children and Youth Who Commit Crimes in the Justice System*. *วารสารการเมืองการบริหารและกฎหมาย*, 12(3), 435-450.
- บุญชม ศรีสะอาด. (2560). *การวิจัยเบื้องต้น* (พิมพ์ครั้งที่ 10). สุวีริยาสาสน์.
- ปกรณ์ มณีปกรณ์. *ทฤษฎีอาชญาวิทยา Criminological Theory*. พิมพ์ครั้งที่ 1. กรุงเทพฯ: 560.
- ปัญญาธิ์ จุลไกรอานิสงส์. (2024). การจัดการอาชญากรรมของวัยรุ่น. *วารสาร มจร พุทธปัญญาปริทรรศน์*, 9(2), 351-359.
- ปัทมาภรณ์ สุขสมโส, เด่นเดือน เลิศทยากุลไชยยะ, และปฐมพงษ์ พุ่มพฤษ. (2023). พฤติกรรมการใช้สื่อออนไลน์ต่อการพนันออนไลน์ของเยาวชนในเขตจังหวัดพระนครศรีอยุธยา. *วารสารวิชาการ อยู่อยุธยา ศึกษา*, 15(2), 113-126.
- ยุทธชัย ดั่งสวัสดิ์, ชลรัตน์ มหะลักกุล, & จิตาภา พรยิ่ง. (2023). สาเหตุปัญหาและมาตรการทางกฎหมายในปัจจุบันสำหรับการควบคุมการพนันออนไลน์. *สหวิทยาการและความยั่งยืน. ปริทรรศน์ไทย*, 12(2), 145-155.
- วสันต์ ปวนปันวัง. (2567). ยุทธศาสตร์และกลไกภาครัฐในระดับภูมิภาคและองค์กรปกครองส่วนท้องถิ่นต่อการป้องกันเยาวชนในการเล่นการพนันออนไลน์กรณีศึกษาจังหวัดพิษณุโลก. *วารสาร วิทยาลัยสงฆ์ นครลำปาง*, 13(1), 114-129.
- ศูนย์ศึกษาปัญหาการพนัน คณะเศรษฐศาสตร์ จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย. (2566). รายงานศูนย์ศึกษาปัญหาการพนัน ปี 2566. สำนักพิมพ์จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย.
- ศูนย์วิจัยเพื่อการพัฒนาสังคมและธุรกิจ (SAB). (2566-2567). รายงานผลการศึกษาพฤติกรรมการเล่นพนันออนไลน์ของเยาวชนไทย.
- Hirschi, T. (1993). *Causes of delinquency*. Transaction Publishers.



-
- Faisal Achmadhani. (2024). *Factors influencing the behavior of online slot gambling among university students in Universitas Negeri Jakarta*. [Research paper]. Universitas Negeri Jakarta.
- Tohmangee, S., Poonyarith, S., Kanyajit, S., & Rujiprak, V. (2024). *The impact of online gambling on society*. *Journal of Social Development*, 32(2), 45–60.

