

ปัจจัยส่วนบุคคล สังคม และสื่อที่มีผลต่อการเล่นพนันฟุตบอล ความเสี่ยงติดพนัน
และผลกระทบต่อประชาชน จังหวัดเชียงใหม่

Personal, Social, and Media Factors Influencing Football Gambling,
Gambling Risk, and Impacts on the People in Chiang Mai Province

นภาพรณ อาชาเพชร*, มณฑนา ภาคสุวรรณ, ภควิชญ์ ดำรงเกียรติศักดิ์, วิชญา โคตรฐิติธรรม
Napawan Archaphet*, Mantana Pharksuwan, Pakawich Damrongkiattisak,
Witchaya Khotarathititham

คณะสารสนเทศและการสื่อสาร มหาวิทยาลัยแม่โจ้

63 หมู่ 4 ต.หนองหาร อ.สันทราย จ.เชียงใหม่ 50290 ประเทศไทย

Faculty of Information and Communication, Maejo University

63 Moo 4, Nong Han Subdistrict, San Sai District, Chiang Mai Province, 50290, Thailand

รับบทความ: 4 ตุลาคม 2568

ปรับปรุงบทความ: 8 เมษายน 2569

ตอบรับตีพิมพ์บทความ: 28 เมษายน 2569

บทคัดย่อ

จังหวัดเชียงใหม่มีปัญหาการพนันฟุตบอลและสถิติจับกุมต่อเนื่อง สะท้อนว่าประชาชนในพื้นที่มีความเสี่ยงติดพนันฟุตบอล งานวิจัยนี้มีวัตถุประสงค์เพื่อศึกษาลักษณะทั่วไป พฤติกรรมเล่นพนัน การติดพนันฟุตบอล ปัจจัยที่มีผล และผลกระทบ ภายใต้กรอบแนวคิดการพนันฟุตบอล การเรียนรู้ทางสังคม การใช้ประโยชน์และความพึงพอใจจากสื่อ และทฤษฎีเทคโนโลยีเป็นตัวกำหนด สุ่มกลุ่มตัวอย่างที่เคยเล่นพนันฟุตบอลตามความสะดวก 400 คน ใช้แบบสอบถามและแบบประเมินปัญหาการพนันเป็นเครื่องมือ โดยคำนึงถึงจริยธรรมการวิจัย วิเคราะห์ด้วยสถิติเชิงพรรณนา สหสัมพันธ์เพียร์สัน และการถดถอยพหุคูณ ผลการวิจัยพบว่าผู้เล่นพนันส่วนใหญ่เป็นเพศชาย เริ่มเล่นเพราะเพื่อน เกินครึ่งเสี่ยงติดการพนัน ปัจจัยส่วนบุคคล สังคม และสื่อมีผลต่อการเล่นพนันฟุตบอลมากเช่น สนุก เพื่อน อัตราต่อรอง ผลกระทบจากการเล่นพนันปานกลางเช่น เครียด นอนไม่หลับ ผลการทดสอบสมมติฐานพบว่าผู้เคยได้หรือเสียเงินมากมีความเสี่ยงติดพนันสูงกว่ากลุ่มอื่น ปัจจัยทั้ง 3 ด้านมีความสัมพันธ์เชิงบวกกับความเสี่ยงติดพนันฟุตบอลอย่างมีนัยสำคัญ และสามารถร่วมกันทำนายความเสี่ยงติดพนันได้ (Adjusted $R^2 = .257$, $F = 20.751$, $p < .001$) งานวิจัย

* ผู้ประพันธ์บรรณกิจ

อีเมล: roysdigicomm@gmail.com

เสนอ G-SHIELD (Gambling Shield) Model เป็นแนวทางเชิงทฤษฎีและมาตรการเชิงนโยบายเพื่อป้องกันและลดความเสี่ยงในระดับบุคคล ครอบครัว สังคม และสื่อ

คำสำคัญ

การเล่นพนันฟุตบอล ความเสี่ยงติดพนัน ปัจจัยที่มีผล ผลกระทบ จังหวัดเชียงใหม่ PGSI

Received: October 4, 2025

Revised: April 8, 2026

Accepted: April 28, 2026

Abstract

Chiang Mai Province faces ongoing football gambling problems and consistent arrest statistics, reflecting those residents are at risk of gambling addiction. This research aimed to study the general characteristics, football gambling behaviors, risk of gambling addiction, influencing factors, and impacts under the framework of Football Gambling, Social Learning Theory, Uses and Gratifications Theory, and Technological Determinism. Data were collected from 400 respondents who had engaged in football gambling using convenience sampling. A questionnaire and the Problem Gambling Severity Index (PGSI) were used as research instruments, considering research ethics. Data were analyzed using descriptive statistics, Pearson correlation, and multiple regression. The results showed that most football gamblers were male and initiated gambling due to peer influence. More than half were at risk of football gambling addiction. Personal, social, and media factors strongly influenced football gambling behaviors, including enjoyment, peer influence, and betting odds. Moderate impacts were reported, such as stress and insomnia. Hypothesis testing indicated that individuals who had won or lost large amounts of money had a higher risk of gambling addiction than other groups. All three factors were positively associated with gambling risk. Multiple regression analysis showed that these factors significantly predicted the risk of football gambling addiction (Adjusted $R^2 = .257$, $F = 20.751$, $p < .001$). This study proposes the G-SHIELD (Gambling Shield) Model as a theoretical framework and policy measures to prevent and address football gambling problems, aiming to reduce risks at the individual, family, social, and media levels.

Keywords

Football Gambling, Gambling Risk, Influencing Factors, Impacts, Chiang Mai, PGSI

บทนำ (Introduction)

สังคมไทยผูกโยงกับวัฒนธรรมการพนันมานาน ค่านิยมการพนันส่งผลให้เกิดปัญหาสังคมหลายมิติ เช่น ครอบครัวแตกแยก อาชญากรรม ปัญหาการพนันบางส่วนเกิดจากการพัฒนาเศรษฐกิจ สังคมและเทคโนโลยีทำให้การพนันขยายตัวเช่น จากโต๊ะบอลสู่การพนันฟุตบอลออนไลน์ ซึ่งสามารถเล่นพนันผ่านโทรศัพท์มือถือหรือคอมพิวเตอร์ได้ จึงกลายเป็นช่องทางสร้างนักพนันหน้าใหม่ (ศูนย์ข้อมูลนโยบายสาธารณะ การลดปัญหาจากการพนัน [ICGP] มูลนิธิสาธารณสุขแห่งชาติ, 2561, 3-6)

ศูนย์ศึกษาปัญหาการพนันรายงานว่าในปี 2564 ประชาชนภาคเหนือร้อยละ 57.3 เล่นการพนัน โดยคนไทยมากกว่า 3.8 ล้านคนเล่นพนันฟุตบอล วงเงินหมุนเวียนในตลาดพนันฟุตบอลมากกว่า 181,000 ล้านบาท สูงกว่าวงเงินหมุนเวียนของสลากกินแบ่งรัฐบาลและหวยใต้ดิน แม้มีจำนวนผู้เล่นพนันน้อยกว่า 5 เท่า นักพนันหน้าใหม่ที่เล่นพนันฟุตบอลมีจำนวนเพิ่มขึ้นสูงที่สุดเมื่อเทียบกับนักพนันประเภทอื่น (ศูนย์ศึกษาปัญหาการพนัน, 2564)

จังหวัดเชียงใหม่เป็นพื้นที่ที่แหล่งให้บริการพนันฟุตบอลแพร่หลายทั้งแบบออฟไลน์และออนไลน์ ตัวอย่างเช่น ปี 2565 ชุดสืบสวนภาค 5 ได้จับกุมผู้ให้บริการเว็บไซต์พนันออนไลน์รายใหญ่ที่มีผู้เล่นกว่า 10,000 คน (เดลินิวส์, 2565) และในปี 2566 เจ้าหน้าที่ตำรวจได้จับกุมอดีตประธานสโมสรทีมฟุตบอลชื่อดังในภาคเหนือที่พัวพันกับเครือข่ายเว็บไซต์พนันออนไลน์ (Springnews, 2566) เหตุการณ์เหล่านี้สะท้อนให้เห็นว่าประชาชนในจังหวัดเชียงใหม่มีความเสี่ยงที่จะเป็นผู้เล่นพนันและติดการพนันฟุตบอล

สาเหตุที่คนเล่นพนันฟุตบอลเกิดจากหลายปัจจัยเช่น เบื่อ ต้องการคลายเครียด ปัญหาการเงิน การเข้าถึงอินเทอร์เน็ตที่ทำให้การพนันเกิดขึ้นได้ทุกที่ ทุกเวลา รวมทั้งการเห็นโฆษณาเชิญชวนให้เล่นพนันออนไลน์ (สำนักงานกองทุนสนับสนุนการส่งเสริมสุขภาพ, 2567, 3) นอกจากนี้ยังมีอิทธิพลต่อการขายผลโดยผู้เล่นพนันฟุตบอลเกือบร้อยละ 83.0 ใช้ข้อมูลเช่น อัตราต่อรองฟุตบอล การวิเคราะห์ของคอลัมน์นิสต์ กีฬา เซียนบอลโซเชียลมีเดียหรือไลฟ์สด หนังสือพิมพ์กีฬา เว็บไซต์ประกอบการเล่นพนัน (ศูนย์ศึกษาปัญหาการพนัน, 2565, 52)

การเล่นพนันทำให้เกิดผลกระทบหลายลักษณะเช่น การติดพนันทำให้สมองเปลี่ยนแปลงซึ่งจะทำให้ทักษะการใช้ชีวิตและความสามารถในการตัดสินใจลดลง ด้านจิตใจ ผู้เล่นรู้สึกตื่นเต้น ลืมปัญหาขณะเล่น แต่หลังเล่นพนันแล้วกลับมีสภาวะทางอารมณ์เป็นลบ โกรธ วิตกกังวล หรือเกิดอารมณ์สองขั้ว ด้านสังคม ทำให้เกิดการทะเลาะในครอบครัว สูญเสียความสัมพันธ์กับคนใกล้ชิด นอกจากนี้ผู้เล่นพนันมักมีปัญหาการเงิน เป็นหนี้ และมีโอกาสทำผิดกฎหมาย (ICGP, 2562, 41; วิไลลักษณ์ ลังกา และคณะ, 2563, 18-20; สุทธิกร ณ บางช้าง, 2568)

จากการศึกษาวิจัยเกี่ยวกับการเล่นพนันฟุตบอล ปัจจัยที่เกี่ยวข้อง และผลกระทบในจังหวัดเชียงใหม่ พบว่ามีน้อย ส่วนใหญ่เป็นงานนานกว่า 10 ปี และยังไม่มีการศึกษาเรื่องความเสี่ยงติดการพนันในอดีตผู้เล่นพนันฟุตบอลมักเล่นผ่านโต๊ะบอล คนกลาง และสื่อออนไลน์ แต่ปัจจุบันการเล่นพนันผ่านโทรศัพท์มือถือและอินเทอร์เน็ตแพร่หลาย ซึ่งเล่นง่าย ปกปิดตัวตนได้ ส่งผลให้เกิดนักพนันหน้าใหม่ทุกปี

ดังนั้นจึงมีความจำเป็นต้องศึกษาลักษณะทั่วไปของผู้เล่นพนันฟุตบอลในจังหวัดเชียงใหม่ พฤติกรรมการเล่น ความเสี่ยงติดพนัน ปัจจัยที่เกี่ยวข้อง และผลกระทบเพื่อให้สอดคล้องกับสถานการณ์ปัจจุบัน และนำไปสู่ การเสนอแนวทางป้องกันและแก้ไขปัญหาการพนันฟุตบอล

วัตถุประสงค์ (Research Objectives)

1. เพื่อศึกษาลักษณะทั่วไปของประชาชน จ.เชียงใหม่ที่เล่นพนันฟุตบอล
2. เพื่อศึกษาพฤติกรรมการเล่นและการติดพนันฟุตบอลของประชาชน จ.เชียงใหม่
3. เพื่อศึกษาปัจจัยที่มีผลต่อการเล่นพนันฟุตบอลของประชาชน จ.เชียงใหม่
4. เพื่อศึกษาผลกระทบจากการเล่นพนันฟุตบอลของประชาชน จ.เชียงใหม่

ทบทวนวรรณกรรม (Literature Reviews)

1.แนวคิดเกี่ยวกับการพนันฟุตบอล การพนันฟุตบอลคือ กิจกรรมเสี่ยงได้เสี่ยงเสียจากการทำนาย ผลการแข่งขัน ผู้เล่นพนันแบ่งเป็น 4 ประเภทได้แก่ ผู้ไม่เล่นพนัน ผู้เล่นพนันเพื่อกิจกรรมทางสังคม ผู้หมกมุ่นกับการพนัน และผู้มีความเสี่ยงเป็นโรคติดการพนัน สัญญาณของการเล่นพนันที่เป็นปัญหาได้แก่ การเล่นพนันแบบทุ่มสุดตัว เล่นได้บ่อยได้เพิ่ม เล่นเสียพยายามเอาคืน โกหก ขาดงาน วิธีการเล่นพนัน ฟุตบอลมีหลายแบบเช่น เล่นกับเพื่อน โต๊ะบอลหรือพนันออนไลน์ (กรมเจรจาการค้าระหว่างประเทศ, 2558; ศูนย์ศึกษาปัญหาการพนัน, 2562; อมรทิพย์ อมราภิบาล และ ภัสนันท์ พ่วงเถื่อน, 2562, 394-395) ผลวิจัย พบว่าปัจจัยส่วนบุคคลเช่น อายุ เพศ และรายได้มีความสัมพันธ์กับความเสี่ยงติดพนันฟุตบอลในระดับต่ำ และการได้รับหรือเสียเงินจากการพนันมีผลต่อปัญหาการเงิน (พงศธร พุดตาล, 2562; Lertbunchardwong, 2014) แรงจูงใจเล่นพนันเกิดจากความชอบ ความสนุก และความคาดหวังเงิน ขณะเดียวกันปัจจัยทางสังคม เช่น เพื่อน ครอบครัว และการชักชวนจากคนใกล้ชิดมีความสัมพันธ์กับการเริ่มเล่นพนันและการได้รับยอมรับ ในกลุ่ม ขณะที่ปัจจัยด้านสื่อและเทคโนโลยีเช่น การเข้าถึงเว็บไซต์พนันออนไลน์ การใช้ผู้มีอิทธิพลทาง ความคิด การวิเคราะห์การแข่งขัน และการโฆษณาผ่านสื่อออนไลน์มีผลต่อการเล่นพนัน (กาญจน์ภา พงศ์พนรัตน์ และ ชีโรติ ภูมิภมร, 2560; รัชกฤษ รัมจันทร์, 2561; วิชชัญญะ ศิลาณ้อย และ เจษฎา ศาลาทอง, 2561; Lertbunchardwong, 2014; Rensen, 2018) การเล่นพนันฟุตบอลส่งผลทั้งทางบวกและลบเช่น การสร้างความสนุกสนาน ตื่นเต้น รวมทั้งปัญหาการเงิน (พงศธร พุดตาล, 2562) ตลอดจนก่อให้เกิด ความเครียดและการขาดความไว้วางใจ (Wirkus et al., 2024) ซึ่งสะท้อนพฤติกรรมการเล่นพนันและความ เสี่ยงติดการพนันฟุตบอลที่แตกต่างกันตามปัจจัยส่วนบุคคล สังคม และสื่อ

2.ทฤษฎีการเรียนรู้ทางสังคม การเรียนรู้เป็นกระบวนการทางสังคม คนเรียนรู้ได้จากประสบการณ์ ทางตรงและทางอ้อมจากการสังเกตพฤติกรรมของผู้อื่น โดยความสำเร็จหรือความล้มเหลวของผู้อื่นจะเป็น ตัวแบบที่มีอิทธิพลต่อการเลียนแบบและการตัดสินใจทำพฤติกรรม เจื่อนไขของการเรียนรู้ประกอบด้วย ความ สนใจต่อตัวแบบ การจำพฤติกรรมของตัวแบบ ความสามารถในการเลียนแบบ และแรงจูงใจที่ทำให้เลียนแบบ

(อรรธรณ ปิลันธน์โอวาท, 2546, 69-70; พีระ จิระโสภณ, 2557, 95) จากผลการวิจัยหลายเรื่องพบว่าอิทธิพลจากกลุ่มเพื่อนและคนใกล้ชิดมีความสัมพันธ์เชิงบวกกับพฤติกรรมเล่นพนันฟุตบอล (กาญจน์นา พงศ์พนรัตน์ และ ชีโรติ ภูมิภมร, 2560; รัชกฤษ รัมย์จันทร์, 2561; กติกา สุขสวัสดิ์ และ ประพนธ์ สหพัฒนา, 2562; Lertbunchardwong, 2014; Parrado et al., 2023) โดยเฉพาะการชักชวนจากเพื่อน การเล่นพนันในกลุ่มคนรู้จัก หรือความต้องการการยอมรับจากกลุ่ม ซึ่งเป็นบริบทที่เอื้อต่อการสังเกตพฤติกรรมของผู้อื่นและเลียนแบบพฤติกรรมเพื่อให้สอดคล้องกับบรรทัดฐานของกลุ่ม การเติบโตในครอบครัวที่เล่นพนันทำให้คนเรียนรู้พฤติกรรมผ่านตัวแบบใกล้ชิด และพัฒนาเป็นทัศนคติว่าการพนันเป็นเรื่องปกติ

3. ทฤษฎีการใช้ประโยชน์และการตอบสนองความพึงพอใจจากสื่อ ผู้รับสารมีบทบาทในการค้นหาและเลือกใช้สื่อตามความต้องการและความพึงพอใจของตนเองเพื่อความบันเทิง สร้างความสัมพันธ์ และแสวงหาข้อมูลที่อาจเป็นประโยชน์ (McQuail et al., 1972 อ้างถึงใน กาญจนา แก้วเทพ และ นิคม ชัยขุนพล, 2556, 161) ผลการวิจัยพบว่าผู้เล่นพนันฟุตบอลส่วนใหญ่ใช้สื่อออนไลน์เป็นแหล่งข้อมูลในการตัดสินใจเช่น การวิเคราะห์ผลการแข่งขัน (วิชญะ ศิลาณ้อย และ เจษฎา ศาลาทอง, 2561; พงศธร พุดตาล, 2562) สะท้อนว่าผู้เล่นนำข้อมูลจากสื่อมาใช้สนับสนุนพฤติกรรมการเล่นพนันและบรรลุแรงจูงใจเฉพาะบุคคล

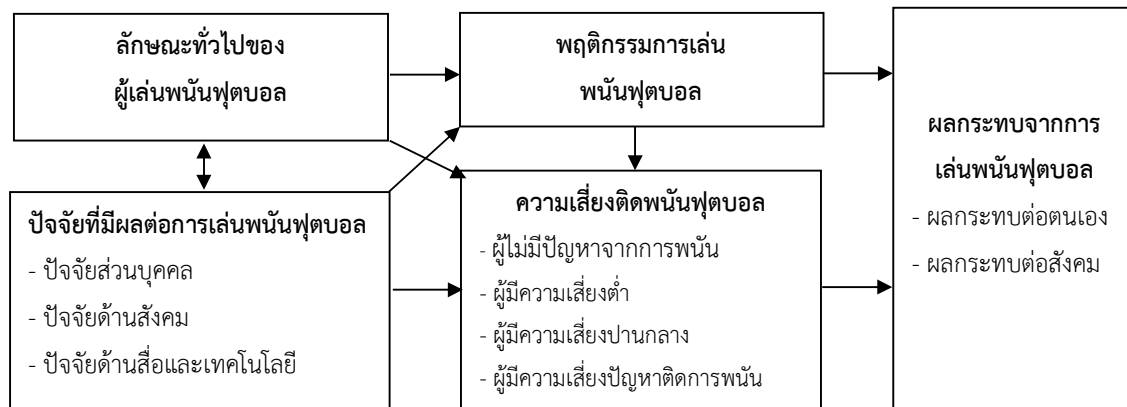
4. ทฤษฎีเทคโนโลยีเป็นตัวกำหนด เทคโนโลยีทางการสื่อสารทำให้เกิดการเปลี่ยนแปลงทั้งต่อบุคคลและสังคม สื่อมีอิทธิพลต่อวิถีชีวิต วัฒนธรรม และช่วยให้คนเข้าถึงข้อมูลต่างๆ ได้รวดเร็วและพร้อมกัน สื่อดิจิทัลทำให้คนเปลี่ยนแปลงตัวตน สื่อสารผ่านตัวกลาง หรือดัดแปลงเนื้อหาได้ (Holmes, 2005 อ้างถึงใน กาญจนา แก้วเทพ และ นิคม ชัยขุนพล, 2556, 107) สอดคล้องกับผลวิจัยที่พบว่าเทคโนโลยีช่วยให้เข้าถึงและเติมเต็มได้ทุกที่ทุกเวลา (รัชกฤษ รัมย์จันทร์, 2561; วิชญะ ศิลาณ้อย และ เจษฎา ศาลาทอง, 2561; พชรพล เกตุจินากุล, 2562) การนำเสนอเนื้อหาและโฆษณาพนันผ่านสื่อออนไลน์มีอิทธิพลกระตุ้นการเล่นพนัน (Singer et al., 2024) สะท้อนว่าการพัฒนาเทคโนโลยีเป็นปัจจัยสำคัญที่สนับสนุนพฤติกรรมการเล่นพนันฟุตบอล

สมมติฐานการวิจัย (Research Hypothesis)

1. ผู้เล่นพนันฟุตบอลที่มีช่วงอายุแตกต่างกันมีความเสี่ยงติดการพนันฟุตบอลแตกต่างกัน
2. ผู้เล่นพนันฟุตบอลที่ใช้วงเงินเล่นพนันแตกต่างกันมีความเสี่ยงติดการพนันฟุตบอลแตกต่างกัน
3. ผู้เล่นพนันฟุตบอลที่ได้รับเงินมากที่สุดจากการเล่นพนันแตกต่างกันมีระดับความเสี่ยงติดการพนันฟุตบอลแตกต่างกัน
4. ผู้เล่นพนันฟุตบอลที่เสียเงินมากที่สุดจากการเล่นพนันแตกต่างกันมีระดับความเสี่ยงติดการพนันฟุตบอลแตกต่างกัน
5. ผู้ที่มีความเสี่ยงติดการพนันฟุตบอลต่างกันได้รับผลกระทบจากการเล่นพนันฟุตบอลแตกต่างกัน
6. ปัจจัยส่วนบุคคล ปัจจัยด้านสังคม ปัจจัยด้านสื่อและเทคโนโลยีมีความสัมพันธ์กับความเสี่ยงติดการพนันฟุตบอล

7. พฤติกรรมการเล่นพนันฟุตบอล ปัจจัยส่วนบุคคล ปัจจัยด้านสังคม ปัจจัยด้านสื่อและเทคโนโลยี สามารถร่วมกันทำนายความเสี่ยงติดการพนันฟุตบอลได้

กรอบแนวคิด (Conceptual Framework)



ภาพที่ 1: กรอบแนวคิด

วิธีการวิจัย (Research Methodology)

1. ประชากรและกลุ่มตัวอย่าง คือ ประชาชนที่อาศัยอยู่ใน จ.เชียงใหม่ และเล่นพนันฟุตบอล เนื่องจากไม่สามารถระบุจำนวนประชากรที่แท้จริงได้ ผู้วิจัยจึงกำหนดขนาดกลุ่มตัวอย่างตามตารางของศิริชัย กาญจนวาสี และคณะ (2540) สำหรับกรณีไม่ทราบจำนวนประชากร โดยใช้ระดับความเชื่อมั่น 95% และความคลาดเคลื่อน 10% ซึ่งเหมาะกับงานวิจัยที่ประชากรเข้าถึงยากและมีความอ่อนไหว ทำให้ได้กลุ่มตัวอย่าง 400 คน การคัดเลือกใช้วิธีสุ่มตามความสะดวก เนื่องจากเป็นกลุ่มที่มีพฤติกรรมผิดกฎหมายและยากต่อการระบุตัวตน โดยมีเกณฑ์คัดเข้าเป็นประชาชนใน จ.เชียงใหม่ที่เล่นพนันฟุตบอลช่วง 12 เดือนที่ผ่านมา และยินดีเข้าร่วมโครงการวิจัย ส่วนเกณฑ์คัดออกคือ ผู้ที่ไม่สามารถร่วมโครงการวิจัยได้ตลอด

2. เครื่องมือที่ใช้ในการวิจัย เป็นแบบสอบถามที่มีคำถามคัดกรอง 1 ข้อเกี่ยวกับการเล่นพนันฟุตบอล ในช่วง 12 เดือน คำถามแบบปลายปิดและปลายเปิดแบ่งเป็น 4 ตอนได้แก่ 1. ลักษณะทั่วไปของประชาชน จ.เชียงใหม่ที่เล่นพนันฟุตบอล 7 ข้อ 2. พฤติกรรมการเล่นและการติดพนันฟุตบอล 24 ข้อ ผู้วิจัยใช้แบบประเมินปัญหาการพนัน (ฉบับภาษาไทย) ของมธุรดา สุวรรณโพธิ์ และคณะ (2561) ที่พัฒนาจากแบบประเมินการวัดพฤติกรรมการติดพนัน The Problem Gambling Severity Index (PGSI) มีระดับการวัดแบบ Likert Scale ได้แก่ ไม่เคย (0) บางครั้ง (1) บ่อยครั้ง (2) และประจำ (3) ระดับคะแนนมีตั้งแต่ 0-27 คะแนน โดยเกณฑ์การประเมินมีดังนี้ (Wynne, 2003) ตั้งแต่ 8 คะแนนขึ้นไปเป็นผู้มีความเสี่ยงปัญหาติดการพนัน 3-7 คะแนน เป็นผู้มีความเสี่ยงปานกลาง 1-2 คะแนน เป็นผู้มีความเสี่ยงต่ำ และ 0 คะแนน เป็นผู้ไม่มีปัญหา

3. ปัจจัยที่มีผลต่อการเล่นพนันฟุตบอลได้แก่ ปัจจัยส่วนบุคคล ปัจจัยด้านสังคม ปัจจัยด้านสื่อและเทคโนโลยี

21 ข้อ และ 4. ผลกระทบจากการเล่นพินันฟุตบอลได้แก่ ผลกระทบต่อตนเองและผลกระทบต่อสังคม 18 ข้อ โดยตอนที่ 3 และ 4 ใช้มาตรวัดแบบ Likert Scale 5 ระดับ และมีเกณฑ์การแปลผลดังนี้ 4.50–5.00 หมายถึง มากที่สุด 3.50–4.49 หมายถึง มาก 2.50–3.49 หมายถึง ปานกลาง 1.50–2.49 หมายถึง น้อย และ 1.00–1.49 หมายถึง น้อยที่สุด ผู้วิจัยได้ตรวจสอบความเที่ยงตรงเชิงเนื้อหาโดยผู้เชี่ยวชาญ 3 คน ได้แก่ นักวิชาการด้านนิเทศศาสตร์ และนายแพทย์ชำนาญการด้านเวชกรรม สาขาจิตเวช ได้ค่าดัชนีความสอดคล้อง (IOC) เท่ากับ 0.96 และนำแบบสอบถามไปทดลองใช้กับกลุ่มตัวอย่าง 30 คน เพื่อทดสอบหาความเชื่อมั่น โดยใช้ค่าสัมประสิทธิ์แอลฟาของครอนบาคซึ่งได้ค่าเท่ากับ 0.94

3. การเก็บรวบรวมข้อมูล เครื่องมือวิจัยได้รับการรับรองจากคณะกรรมการจริยธรรมการวิจัยในคน โรงพยาบาลสวนปรุง (เลขที่ 12/2567 ลงวันที่ 30 สิงหาคม 2567) ผู้วิจัยเก็บรวบรวมข้อมูลระหว่างเดือน ตุลาคม 2567 - มีนาคม 2568 โดยแจกแบบสอบถามฉบับกระดาษ 250 ชุด ตามสถานที่ต่างๆ ใน จ.เชียงใหม่ เช่น สนามกีฬา สถาบันการศึกษา ร้านอาหารและบาร์ ได้รับการตอบกลับ 240 ชุด คิดเป็นร้อยละ 96.0 และแบบสอบถามออนไลน์จากกลุ่มต่างๆ ใน จ.เชียงใหม่บนเฟซบุ๊ก ได้รับการตอบกลับ 201 คน อัตราการตอบกลับไม่สามารถระบุได้เพราะไม่จำกัดจำนวนผู้เข้าถึง ซึ่งอาจกระทบต่อความเป็นตัวแทนของกลุ่มตัวอย่าง นอกจากนี้การเก็บข้อมูลทั้ง 2 แบบอาจมีความแตกต่างของบริบทผู้ตอบ ซึ่งไม่ได้มีการทดสอบ ทั้ง 2 ประเด็น จึงเป็นข้อจำกัดของการวิจัย ผู้วิจัยได้ชี้แจงวัตถุประสงค์และรายละเอียดงานวิจัยให้กลุ่มตัวอย่างทราบ พร้อมขอความยินยอมด้วยวาจาหรือการกระทำก่อนตอบแบบสอบถาม ซึ่งเป็นไปตามแนวทางของ คณะกรรมการจริยธรรมการวิจัย กลุ่มตัวอย่างสามารถปฏิเสธหรือยุติการตอบได้ทุกเมื่อ ข้อมูลที่ได้ถูกเก็บเป็น ความลับ และนำเสนอในภาพรวมโดยไม่สามารถระบุตัวตนได้ ใช้การหลีกเลี่ยงคำถามที่อาจก่อผลกระทบและ ไม่เก็บข้อมูลส่วนบุคคลที่อาจนำไปสู่ความเสี่ยงทางกฎหมาย ผู้วิจัยใช้วิธี complete-case analysis คัดเฉพาะแบบสอบถามที่มีข้อมูลครบถ้วน ตัดแบบสอบถามที่มีรูปแบบการตอบซ้ำตลอดทั้งชุดออก

4. การวิเคราะห์ข้อมูล ในตอนที่ 1–4 ใช้สถิติเชิงพรรณนาได้แก่ ความถี่ ร้อยละ ค่าเฉลี่ย และ ส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน ส่วนการทดสอบสมมติฐานข้อที่ 1–5 ใช้ One-way ANOVA ข้อที่ 6 ใช้ Pearson Correlation และข้อที่ 7 ใช้ Multiple Regression Analysis ในการทดสอบสมมติฐานทุกข้อใช้ระดับ นัยสำคัญทางสถิติที่ .05

ผลการวิจัย (Results)

1. ลักษณะทั่วไปของประชาชน จ.เชียงใหม่ที่เล่นพินันฟุตบอล พบว่า กลุ่มตัวอย่างที่เล่นพินันฟุตบอลส่วนใหญ่เป็นเพศชาย (มากกว่าร้อยละ 80) มีอายุเฉลี่ย 30 ปี เกือบครึ่งหนึ่งเป็นนักเรียน หรือนักศึกษา ส่วนใหญ่มีการศึกษาระดับปริญญาตรี สถานภาพโสดและพักอาศัยอยู่คนเดียว ทั้งนี้ กลุ่มตัวอย่างมีรายได้เฉลี่ย 18,513 บาทต่อเดือน

2. พฤติกรรมการเล่นและการติดพินันฟุตบอลของประชาชน จ.เชียงใหม่ พบว่า กลุ่มตัวอย่างมี ประสบการณ์เล่นพินันฟุตบอลเฉลี่ย 7 ปี (ต่ำสุด 1 ปี สูงสุด 40 ปี) ส่วนใหญ่เริ่มเล่นเพราะเพื่อนหรือคนรู้จัก

และเล่นพนันเพื่อความบันเทิงหรือสังสรรค์ในกลุ่มเพื่อน นิยมเล่นพนันฟุตบอลพรีเมียร์ลีกมากที่สุด และมากกว่าครึ่งหนึ่งเล่นพนัน 1-2 วันต่อสัปดาห์ ช่องทางการเล่นพนันที่นิยมมากที่สุดคือ เว็บไซต์พนันฟุตบอล โดยรูปแบบที่พบมากที่สุดคือ การเล่นแบบสเต็ปหรือบอลชุด กลุ่มตัวอย่างใช้ข้อมูลจากเว็บไซต์เกี่ยวกับฟุตบอลและการพนันประกอบการตัดสินใจเช่น การวิเคราะห์เกมการแข่งขัน อัตราต่อรอง และการทำนายผล ทั้งนี้ใช้เงินรายได้ของตนเองเป็นหลักในการเล่นพนันฟุตบอลโดยรับหรือจ่ายผ่านบัญชีธนาคาร วงเงินที่ใช้เล่นพนันฟุตบอลเฉลี่ย 1,313 บาทต่อครั้ง (S.D. = 3,367 บาท, ต่ำสุด 20 บาท สูงสุด 30,000 บาท) จำนวนเงินสูงสุดที่เคยได้รับการเล่นพนันฟุตบอลเฉลี่ย 18,406 บาท (S.D. = 44,744 บาท, ต่ำสุด 0 บาท สูงสุด 500,000 บาท) และจำนวนเงินสูงสุดที่เคยเสียเฉลี่ย 17,424 บาท (S.D. = 100,036 บาท, ต่ำสุด 20 บาท สูงสุด 1,700,000 บาท)

ตารางที่ 1 การใช้เงินเล่นพนันฟุตบอลของประชาชน จ.เชียงใหม่

การใช้เงินเล่นพนันฟุตบอล	$\bar{X}$	S.D.	ต่ำสุด (บาท)	สูงสุด (บาท)
วงเงินที่ใช้เล่นพนันฟุตบอลต่อครั้ง	1,313	3,367	20	30,000
จำนวนเงินสูงสุดที่เคยได้รับ	18,406	44,744	0	500,000
จำนวนเงินสูงสุดที่เคยเสีย	17,424	100,036	20	1,700,000

เมื่อพิจารณาระดับความเสี่ยงการติดพนันฟุตบอลตามเกณฑ์ Problem Gambling Severity Index (PGSI) พบว่า กลุ่มตัวอย่างมากกว่าครึ่งหนึ่งเป็นผู้มีความเสี่ยงปัญหาติดการพนัน รองลงมาเป็นผู้มีความเสี่ยงปานกลาง ขณะที่ผู้ไม่มีปัญหาจากการพนันมีสัดส่วนน้อยที่สุด ดังแสดงในตารางที่ 2

ตารางที่ 2 ปัญหาการติดพนันฟุตบอลของประชาชน จ.เชียงใหม่ (n = 400คน)

ปัญหาการติดพนันฟุตบอล	จำนวน (คน)	ร้อยละ
ผู้ไม่มีปัญหาจากการพนัน (Non-Problem Gambler)	7	1.8
ผู้มีความเสี่ยงต่ำ (Low-Risk)	24	6.0
ผู้มีความเสี่ยงปานกลาง (Moderate-Risk)	159	39.8
ผู้มีความเสี่ยงปัญหาติดการพนัน (Problem Gambler)	210	52.5

3. ปัจจัยที่มีผลต่อการเล่นพนันฟุตบอลของประชาชน จ.เชียงใหม่ พบว่า ปัจจัยส่วนบุคคล ปัจจัยด้านสังคม ปัจจัยด้านสื่อและเทคโนโลยีมีผลต่อการเล่นพนันฟุตบอลอยู่ในระดับมาก ($\bar{X}$ = 3.54, S.D. = 0.55) โดยปัจจัยส่วนบุคคลมีผลมากที่สุด ($\bar{X}$ = 3.82, S.D. = 0.61) รองลงมาคือ ปัจจัยด้านสื่อและเทคโนโลยี ($\bar{X}$ = 3.71, S.D. = 0.75) และปัจจัยด้านสังคมมีผลน้อยที่สุด ($\bar{X}$ = 2.82, S.D. = 0.83)

เมื่อแยกปัจจัยแต่ละด้านพบว่า ปัจจัยส่วนบุคคลทั้งในภาพรวมและภาพย่อยมีผลต่อการเล่นพนันฟุตบอลของประชาชน จ.เชียงใหม่ในระดับมาก ($\bar{X}$ = 3.82, S.D. = 0.61) ซึ่งเมื่อเรียงตามค่าเฉลี่ยได้แก่ 1. การเล่นพนันฟุตบอลเพราะชอบกีฬานี้ ($\bar{X}$ = 3.98, S.D. = 0.83) 2. การเล่นพนันฟุตบอลเพราะรู้สึกสนุก

ตื่นเต้น ได้ลุ้นผลการแข่งขัน ($\bar{x}$ = 3.92, S.D. = 0.78) 3. การเล่นพนันฟุตบอลเพราะคิดว่าเป็นเรื่องธรรมดา ($\bar{x}$ = 3.83, S.D. = 0.90) 4. การเล่นพนันฟุตบอลเพราะต้องการเงิน ($\bar{x}$ = 3.80, S.D. = 0.96) 5. การเล่นพนันฟุตบอลเพราะชอบเสี่ยงโชค ($\bar{x}$ = 3.80, S.D. = 0.85) 6. การเล่นพนันฟุตบอลเพราะความอยากรู้อยากลอง ($\bar{x}$ = 3.76, S.D. = 0.84) 7. การเล่นพนันฟุตบอลเพราะเชียร์นักฟุตบอลหรือทีมที่ชอบ ($\bar{x}$ = 3.76, S.D. = 0.95) และ 8. การเล่นพนันฟุตบอลเพราะได้เงินง่าย ($\bar{x}$ = 3.71, S.D. = 1.00)

ขณะที่ปัจจัยด้านสื่อและเทคโนโลยีมีผลต่อการเล่นพนันฟุตบอลของประชาชน จ.เชียงใหม่ในระดับมาก ($\bar{x}$ = 3.71, S.D. = 0.75) โดยปัจจัยที่มีผลระดับมากมี 6 ปัจจัย ซึ่งเมื่อเรียงลำดับตามค่าเฉลี่ยได้แก่ 1. การเล่นพนันฟุตบอลออนไลน์ง่ายและสะดวก ($\bar{x}$ = 4.13, S.D. = 0.96) 2. การเล่นพนันฟุตบอลออนไลน์ปกปิดตัวตนได้ การตรวจสอบและจับกุมยาก ($\bar{x}$ = 3.96, S.D. = 1.10) 3. ข้อมูลข่าวสารเกี่ยวกับฟุตบอลเช่นความพร้อมในการแข่งขัน สภาพร่างกาย รายชื่อนักเตะ ฯลฯ ($\bar{x}$ = 3.87, S.D. = 0.86) 4. การนำเสนออัตราต่อรองราคาฟุตบอลจากบ่อน เว็บไซต์ สำนักข่าว ฯลฯ ($\bar{x}$ = 3.80, S.D. = 0.92) 5. การทำนายผลสกอร์และผลการแข่งขันจากผู้เชี่ยวชาญ สำนักข่าว เว็บไซต์ ฯลฯ ($\bar{x}$ = 3.71, S.D. = 0.91) 6. การจัดโปรโมชั่นของเว็บไซต์พนันฟุตบอลเช่น การสมัครสมาชิกใหม่ การรับโบนัสเงินคืน ฯลฯ ($\bar{x}$ = 3.51, S.D. = 1.18) ส่วนปัจจัยด้านสื่อที่มีผลปานกลางมี 2 ปัจจัยได้แก่ 1. การโฆษณาเชิญชวนให้เล่นพนันฟุตบอลในเว็บไซต์ต่างๆ ($\bar{x}$ = 3.40, S.D. = 1.09) และ 2. การนำเสนอวิธีการเล่นพนันฟุตบอลในเว็บไซต์หรือคลิปวิดีโอ ($\bar{x}$ = 3.30, S.D. = 0.96)

ส่วนปัจจัยด้านสังคมมีผลต่อการเล่นพนันฟุตบอลของประชาชน จ.เชียงใหม่ อยู่ในระดับปานกลาง ($\bar{x}$ = 2.82, S.D. = 0.82) โดยปัจจัยที่มีผลระดับปานกลางมี 3 ปัจจัย ซึ่งเมื่อเรียงลำดับตามค่าเฉลี่ยได้แก่ 1. เพื่อนหรือคนรู้จักชักชวนให้เล่นพนันฟุตบอล ($\bar{x}$ = 3.40, S.D. = 0.95) 2. การเล่นพนันฟุตบอลเพื่อสร้างความสัมพันธ์ พูดคุยกับเพื่อนหรือคนในกลุ่มที่ชอบฟุตบอล ($\bar{x}$ = 3.26, S.D. = 0.99) และ 3. การเลียนแบบพฤติกรรมเล่นพนันฟุตบอลจากเพื่อนหรือคนในกลุ่ม ($\bar{x}$ = 3.20, S.D. = 0.99) ขณะที่ปัจจัยด้านสังคมที่มีผลน้อยมี 2 ปัจจัยได้แก่ 1. การเล่นพนันฟุตบอลเพราะที่พักอาศัย สถานศึกษา สถานที่ทำงานอยู่ใกล้กับสถานที่รับเล่นพนันฟุตบอล ($\bar{x}$ = 2.24, S.D. = 1.23) และ 2. การเล่นพนันฟุตบอลเพราะมีคนในครอบครัวเล่นพนัน ($\bar{x}$ = 1.99, S.D. = 1.10) ดังแสดงในตารางที่ 3

ตารางที่ 3 ปัจจัยที่มีผลต่อการเล่นพนันฟุตบอลของประชาชน จ.เชียงใหม่

ปัจจัยที่มีผลต่อการเล่นพนันฟุตบอล	$\bar{x}$	S.D.	ความหมาย
ปัจจัยส่วนบุคคล			
1. การเล่นพนันฟุตบอลเพราะชอบกีฬา	3.98	0.83	มาก
2. การเล่นพนันฟุตบอลเพราะรู้สึกสนุกตื่นเต้น ได้ลุ้น ผลการแข่งขัน	3.92	0.78	มาก
3. การเล่นพนันฟุตบอลเพราะคิดว่าเป็นเรื่องธรรมดา	3.83	0.90	มาก
4. การเล่นพนันฟุตบอลเพราะต้องการเงิน	3.80	0.96	มาก

ตารางที่ 3 ปัจจัยที่มีผลต่อการเล่นพนันฟุตบอลของประชาชน จ.เชียงใหม่ (ต่อ)

5. การเล่นพนันฟุตบอลเพราะชอบเสี่ยงโชค	3.80	0.85	มาก
6. การเล่นพนันฟุตบอลเพราะความอยากรู้อยากลอง	3.76	0.84	มาก
7. การเล่นพนันฟุตบอลเพราะเชียร์นักฟุตบอลหรือทีมที่ชอบ	3.76	0.95	มาก
8. การเล่นพนันฟุตบอลเพราะได้เงินง่าย	3.71	1.00	มาก
รวม	3.82	0.61	มาก
ปัจจัยด้านสื่อและเทคโนโลยี			
1. การเล่นพนันฟุตบอลออนไลน์ง่ายและสะดวก	4.13	0.96	มาก
2. การเล่นพนันฟุตบอลออนไลน์ปิดตัวตนได้ การตรวจสอบและจับกุมยาก	3.96	1.10	มาก
3. ข้อมูลข่าวสารเกี่ยวกับกีฬาฟุตบอลเช่น ความพร้อมในการแข่งขัน สภาพร่างกาย รายชื่อนักเตะ ฯลฯ	3.87	0.86	มาก
4. การนำเสนออัตราต่อรองราคาฟุตบอลจากบ่อน เว็บไซต์ สำนักข่าว ฯลฯ	3.80	0.92	มาก
5. การทำนายผลสกอร์และผลการแข่งขันชี้ขาดจากผู้เชี่ยวชาญด้านฟุตบอล สำนักข่าว เว็บไซต์ ฯลฯ	3.71	0.91	มาก
6. การจัดโปรโมชั่นของเว็บไซต์รับพนันฟุตบอลเช่น การสมัครสมาชิกใหม่ การรับโบนัสเงินคืน ฯลฯ	3.51	1.18	มาก
7. การโฆษณาเชิญชวนให้เล่นพนันฟุตบอลในเว็บไซต์ต่างๆ	3.40	1.09	ปานกลาง
8. การนำเสนอวิธีการเล่นพนันฟุตบอลในเว็บไซต์ คลิปวิดีโอ	3.30	0.96	ปานกลาง
รวม	3.71	0.75	มาก
ปัจจัยด้านสังคม			
1. เพื่อนหรือคนรู้จักชักชวนให้เล่นพนันฟุตบอล	3.40	0.95	ปานกลาง
2. การเล่นพนันฟุตบอลเพื่อสร้างความสัมพันธ์ พูดคุยกับเพื่อน หรือคนในกลุ่มที่ชอบฟุตบอล	3.26	0.99	ปานกลาง
3. การเลียนแบบพฤติกรรมเล่นฟุตบอลจากเพื่อนหรือคนในกลุ่ม	3.20	0.99	ปานกลาง
4. การเล่นพนันฟุตบอลเพราะที่พักอาศัย สถานศึกษา สถานที่ทำงาน อยู่ใกล้กับสถานที่รับเล่นพนันฟุตบอล	2.24	1.23	น้อย
5. การเล่นพนันฟุตบอลเพราะมีคนในครอบครัวเล่นพนัน	1.99	1.10	น้อย
รวม	2.82	0.82	ปานกลาง

4. ผลกระทบจากการเล่นพนันฟุตบอลของประชาชน จ.เชียงใหม่ พบว่า อยู่ในระดับปานกลาง ($\bar{x} = 2.65$, S.D. = 0.72) โดยมีผลกระทบต่อตนเองมากที่สุด ($\bar{x} = 2.71$, S.D. = 0.74) รองลงมาคือผลกระทบต่อสังคม ($\bar{x} = 2.42$, S.D. = 0.84)

เมื่อแยกผลกระทบแต่ละด้านพบว่า ผลกระทบจากการเล่นพนันฟุตบอลต่อตนเองในภาพรวมอยู่ในระดับปานกลาง ($\bar{x} = 2.71$, S.D. = 0.74) โดยผลกระทบระดับมากมี 1 ด้านได้แก่ 1. การเล่นพนันฟุตบอลทำให้รู้สึกสนุก ตื่นเต้น คลายเครียด และลืมปัญหา ($\bar{x} = 3.53$, S.D. = 0.81) ส่วนผลกระทบระดับปานกลาง

มี 7 ด้านซึ่งเมื่อเรียงตามค่าเฉลี่ยได้แก่ 1. การเล่นพนันฟุตบอลต่อหลังจากเล่นเสียเพราะอยากได้เงินคืน ($\bar{x} = 3.41$, S.D. = 1.02) 2. การเล่นพนันฟุตบอลทำให้มีรายได้เพิ่ม ได้ซื้อสิ่งที่ต้องการ ($\bar{x} = 3.36$, S.D. = 0.97) 3. การเพิ่มเงินหลังจากเล่นได้เพราะอยากได้เงินเพิ่ม ($\bar{x} = 3.34$, S.D. = 0.89) 4. การเสียเงินจากการเล่นพนันมากกว่าเล่นได้ ($\bar{x} = 3.27$, S.D. = 0.92) 5. การเสียพนันฟุตบอลทำให้เครียด วิตกกังวล หงุดหงิด ฯลฯ ($\bar{x} = 2.72$, S.D. = 1.10) 6. การเสียพนันฟุตบอลทำให้อนอนไม่หลับ กินข้าวไม่ลง ฯลฯ ($\bar{x} = 2.64$, S.D. = 1.05) และ 7. การเล่นพนันฟุตบอลทำให้ความสามารถในการตัดสินใจเรื่องต่างๆ ลดลง ($\bar{x} = 2.58$, S.D. = 1.10) ขณะที่ผลกระทบต่อตนเองระดับน้อยมี 6 ด้านได้แก่ 1. การเล่นพนันฟุตบอลทำให้สถานะการเงินมีปัญหา ($\bar{x} = 2.42$, S.D. = 1.16) 2. การเล่นพนันฟุตบอลมีผลกระทบต่อการเรียนหรือหน้าที่การงาน ($\bar{x} = 2.37$, S.D. = 1.13) 3. การเล่นพนันฟุตบอลทำให้สูบบุหรี่ กัญชาหรือดื่มเครื่องดื่มแอลกอฮอล์เพิ่ม ($\bar{x} = 2.35$, S.D. = 1.12) 4. การมีหนี้สินจากการเล่นพนันฟุตบอล ($\bar{x} = 2.09$, S.D. = 1.07) 5. การกู้ยืมเงินคนอื่นเพื่อนำมาเล่นพนันฟุตบอล ($\bar{x} = 2.03$, S.D. = 1.05) และ 6. การนำสิ่งของไปจำนำหรือขายเพื่อเอาเงินมาเล่นพนันฟุตบอล ($\bar{x} = 1.90$, S.D. = 1.01)

ส่วนผลกระทบจากการเล่นพนันฟุตบอลต่อสังคมอยู่ในระดับน้อย ($\bar{x} = 2.42$, S.D. = 0.84) โดยผลกระทบระดับปานกลางมี 1 ด้านได้แก่ 1. การเล่นพนันฟุตบอลทำให้เข้ากับเพื่อน คนในกลุ่มที่ชอบทีมฟุตบอลหรือกีฬานี้ ($\bar{x} = 3.33$, S.D. = 0.90) ส่วนผลกระทบต่อสังคมระดับน้อยมี 3 ด้าน ซึ่งเมื่อเรียงลำดับตามค่าเฉลี่ยได้แก่ 1. การเล่นพนันฟุตบอลทำให้มีปัญหาเกี่ยวกับเพื่อน คนรักหรือครอบครัว ($\bar{x} = 2.21$, S.D. = 1.16) 2. เพื่อนหรือคนในกลุ่มแยกตัวออกจากหลังรู้ว่าเล่นพนันฟุตบอล ($\bar{x} = 2.19$, S.D. = 1.03) และ 3. การเล่นพนันฟุตบอลทำให้ใช้ความรุนแรงเพิ่มขึ้น ($\bar{x} = 1.96$, S.D. = 1.12) ดังแสดงในตารางที่ 4

ตารางที่ 4 ผลกระทบจากการเล่นพนันฟุตบอลต่อประชาชน จ.เชียงใหม่

ผลกระทบจากการเล่นพนันฟุตบอล	$\bar{x}$	S.D.	ความหมาย
ผลกระทบต่อตนเอง			
1. การเล่นพนันฟุตบอลทำให้รู้สึกสนุก ตื่นเต้น คลายเครียด สัมปัญหา	3.53	0.81	มาก
2. เมื่อเล่นพนันฟุตบอลเสียมักเล่นพนันต่อเพราะอยากได้เงินคืน	3.41	1.02	ปานกลาง
3. การเล่นพนันฟุตบอลทำให้มีรายได้เพิ่ม ได้ซื้อสิ่งที่ต้องการ	3.36	0.97	ปานกลาง
4. เมื่อเล่นพนันฟุตบอลได้มักเพิ่มเงินในการเล่นเพราะอยากได้เงินเพิ่ม	3.34	0.89	ปานกลาง
5. การเสียเงินจากการเล่นพนันฟุตบอลมากกว่าเล่นได้	3.27	0.92	ปานกลาง
6. การเสียพนันฟุตบอลทำให้เครียด วิตกกังวล หงุดหงิด ฯลฯ	2.72	1.10	ปานกลาง
7. การเสียพนันฟุตบอลทำให้อนอนไม่หลับ กินข้าวไม่ลง ฯลฯ	2.64	1.05	ปานกลาง
8. การเล่นพนันฟุตบอลทำให้ความสามารถในการตัดสินใจเรื่องต่างๆ ลดลง	2.58	1.10	ปานกลาง
9. การเล่นพนันฟุตบอลทำให้สถานะการเงินมีปัญหา	2.42	1.16	น้อย
10. การเล่นพนันฟุตบอลมีผลกระทบต่อการเรียนหรือหน้าที่การงาน	2.37	1.13	น้อย

ตารางที่ 4 ผลกระทบจากการเล่นพนันฟุตบอลต่อประชาชน จ.เชียงใหม่ (ต่อ)

11. การเล่นพนันฟุตบอลทำให้สุขภาพหรือดื่มเครื่องดื่มแอลกอฮอล์เพิ่ม	2.35	1.12	น้อย
12. การมีหนี้สินจากการเล่นพนันฟุตบอล	2.09	1.07	น้อย
13. การกู้ยืมเงินคนอื่นเพื่อนำมาเล่นพนันฟุตบอล	2.03	1.05	น้อย
14. การนำสิ่งของไปจำนำหรือขายเพื่อเอาเงินมาเล่นพนันฟุตบอล	1.90	1.01	น้อย
รวม	2.71	0.74	ปานกลาง
ผลกระทบต่อสังคม			
1. การเล่นพนันฟุตบอลทำให้เข้ากับเพื่อน คนในกลุ่มที่ชอบทีมฟุตบอล กีฬานี้	3.33	0.90	ปานกลาง
2. การเล่นพนันฟุตบอลทำให้มีปัญหาเกี่ยวกับเพื่อนหรือคนรักหรือครอบครัว	2.21	1.16	น้อย
3. เพื่อนหรือคนในกลุ่มแยกตัวออกจากหลังรู้ว่าเล่นพนันฟุตบอล	2.19	1.03	น้อย
4. การเล่นพนันฟุตบอลทำให้มีพฤติกรรมใช้ความรุนแรงเพิ่มขึ้น	1.96	1.12	น้อย
รวม	2.42	0.84	น้อย

5. การพิสูจน์สมมติฐานการวิจัย (Hypothesis Testing)

5.1 ผู้เล่นพนันฟุตบอลที่มีช่วงอายุแตกต่างกันมีความเสี่ยงติดการพนันฟุตบอลแตกต่างกัน

ผลการวิเคราะห์ One-way ANOVA พบว่า ผู้เล่นพนันฟุตบอลที่มีช่วงอายุต่างกันมีระดับความเสี่ยงติดการพนันฟุตบอลแตกต่างกันอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05 ($F = 6.029$, $p < .05$) สอดคล้องกับสมมติฐานที่ตั้งไว้ โดยกลุ่มอายุ 18–22 ปี และกลุ่มอายุ 23–30 ปี มีค่าเฉลี่ยความเสี่ยงติดการพนันฟุตบอลสูง ($\bar{x} = 8.56$ และ 8.94 ตามลำดับ) สูงกว่ากลุ่มอายุ 41–50 ปี ($\bar{x} = 6.72$) ขณะที่กลุ่มอายุ 51 ปีขึ้นไป มีค่าเฉลี่ยความเสี่ยงติดการพนันฟุตบอลต่ำที่สุด ($\bar{x} = 4.56$)

ผลการเปรียบเทียบความแตกต่างแบบรายคู่ (Post hoc test) พบว่า กลุ่มอายุ 41–50 ปี มีระดับความเสี่ยงติดการพนันฟุตบอลต่ำกว่ากลุ่มอายุ 18–22 ปี และกลุ่มอายุ 23–30 ปี อย่างมีนัยสำคัญทางสถิติ ส่วนความแตกต่างระหว่างกลุ่มอายุที่อยู่ใกล้เคียงกันคือ กลุ่มอายุ 18–22 ปี กับ 23–30 ปี หรือกลุ่มอายุ 31–40 ปี ไม่พบความแตกต่างอย่างมีนัยสำคัญ ดังนั้นจึงสรุปได้ว่ากลุ่มผู้เล่นพนันฟุตบอลที่มีอายุมาก โดยเฉพาะกลุ่มอายุ 51 ปีขึ้นไป มีความเสี่ยงติดการพนันฟุตบอลต่ำกว่ากลุ่มอายุน้อยกว่าอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติ

5.2 ผู้เล่นพนันฟุตบอลที่ใช้วงเงินเล่นพนันแตกต่างกันมีความเสี่ยงติดการพนันฟุตบอลแตกต่างกัน

ผลการวิเคราะห์ One-way ANOVA พบว่า ผู้เล่นพนันฟุตบอลที่ใช้วงเงินเล่นพนันต่อครั้งแตกต่างกัน มีระดับความเสี่ยงติดการพนันฟุตบอลแตกต่างกันอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05 ($F = 17.464$, $p < .05$) สอดคล้องกับสมมติฐานที่ตั้งไว้ โดยกลุ่มที่ใช้วงเงินต่ำกว่า 500 บาทต่อครั้งมีค่าเฉลี่ยความเสี่ยงติดการพนันฟุตบอลต่ำที่สุด ($\bar{x} = 7.08$) ขณะที่กลุ่มที่ใช้วงเงินตั้งแต่ 3,001 บาทขึ้นไปมีความเสี่ยงสูงที่สุด

($\bar{x} = 12.37$) เมื่อพิจารณาภาพรวมพบว่าระดับความเสี่ยงติดการพนันฟุตบอลมีแนวโน้มเพิ่มขึ้นตามวงเงินที่ใช้เล่นพนัน

ผลการเปรียบเทียบความแตกต่างแบบรายคู่ (Post hoc test) แสดงให้เห็นว่ากลุ่มที่ใช้วงเงินต่ำกว่า 500 บาท มีระดับความเสี่ยงติดการพนันฟุตบอลต่ำกว่าทุกกลุ่มอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติ ขณะที่กลุ่มที่ใช้วงเงิน 500–1,500 บาท และ 1,501–3,000 บาท ไม่พบความแตกต่างอย่างมีนัยสำคัญของทั้งสองกลุ่มนี้ เมื่อเทียบกันเอง ส่วนกลุ่มที่ใช้วงเงินตั้งแต่ 3,001 บาทขึ้นไป มีระดับความเสี่ยงสูงกว่าทุกกลุ่มอย่างมีนัยสำคัญ ดังนั้นจึงสรุปได้ว่าผู้เล่นพนันฟุตบอลที่ใช้วงเงินสูงมีแนวโน้มที่จะมีความเสี่ยงติดการพนันฟุตบอลมากกว่าผู้ที่ใช้วงเงินต่ำอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติ

5.3 ผู้เล่นพนันฟุตบอลที่ได้รับเงินมากที่สุดจากการเล่นพนันแตกต่างกันมีระดับความเสี่ยงติดการพนันฟุตบอลแตกต่างกัน

ผลการวิเคราะห์ One-way ANOVA พบว่า ผู้ที่เคยได้รับเงินจากการพนันฟุตบอลแตกต่างกันมีระดับความเสี่ยงติดการพนันฟุตบอลแตกต่างกันอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05 ($F = 6.105$, $p < .05$) สอดคล้องกับสมมติฐานที่ตั้งไว้ โดยกลุ่มที่เคยได้รับเงินมากที่สุด (15,001 บาทขึ้นไป) มีค่าเฉลี่ยความเสี่ยงติดการพนันฟุตบอลสูงที่สุด ($\bar{x} = 9.59$) ขณะที่กลุ่มที่เคยได้รับเงิน 10,001 – 15,000 บาท มีค่าเฉลี่ยความเสี่ยงติดการพนันฟุตบอลต่ำที่สุด ($\bar{x} = 5.65$)

ผลการเปรียบเทียบความแตกต่างรายคู่ (Post hoc test) พบว่า กลุ่มที่เคยได้รับเงินสูงสุด (15,001 บาทขึ้นไป) มีระดับความเสี่ยงติดการพนันฟุตบอลสูงกว่าทุกกลุ่มอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติ กลุ่มที่เคยได้รับต่ำกว่า 1,000 บาท มีระดับความเสี่ยงต่ำกว่ากลุ่มสูงสุดอย่างมีนัยสำคัญเช่นกัน กลุ่มที่เคยได้รับเงินพนันในช่วง 1,001 – 5,000 บาท และ 5,001 – 10,000 บาท มีความเสี่ยงสูงกว่ากลุ่ม 10,001 – 15,000 บาท และต่ำกว่ากลุ่มสูงสุดอย่างมีนัยสำคัญ ดังนั้นจึงสรุปได้ว่าผู้เล่นที่เคยได้รับเงินจากการเล่นพนันฟุตบอลมากมีแนวโน้มที่จะมีระดับความเสี่ยงติดการพนันฟุตบอลสูงกว่าผู้ที่ได้รับเงินน้อยกว่าอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติ

5.4 ผู้เล่นพนันฟุตบอลที่เสียเงินมากที่สุดจากการเล่นพนันแตกต่างกันมีระดับความเสี่ยงติดการพนันฟุตบอลแตกต่างกัน

ผลการวิเคราะห์ One-way ANOVA พบว่า ผู้เล่นพนันฟุตบอลที่เคยเสียเงินจากการเล่นในจำนวนที่ต่างกันมีระดับความเสี่ยงติดการพนันฟุตบอลแตกต่างกันอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05 ($F = 16.200$, $p < .05$) สอดคล้องกับสมมติฐานที่ตั้งไว้ โดยกลุ่มที่เคยเสียเงินมากที่สุด (15,001 บาทขึ้นไป) มีความเสี่ยงสูงที่สุด ($\bar{x} = 11.90$) ขณะที่กลุ่มเสียเงินต่ำกว่า 1,000 บาทมีความเสี่ยงต่ำที่สุด ($\bar{x} = 7.02$)

ผลการเปรียบเทียบความแตกต่างรายคู่ (Post hoc test) พบว่า กลุ่มที่เคยเสียเงินตั้งแต่ 5,001 บาทขึ้นไป มีระดับความเสี่ยงติดการพนันฟุตบอลสูงกว่ากลุ่มที่เคยเสียเงินต่ำกว่า 1,000 บาท และ 1,001–5,000 บาท อย่างมีนัยสำคัญทางสถิติ แต่ไม่พบความแตกต่างอย่างมีนัยสำคัญระหว่างกลุ่มที่เคยเสียเงินในระดับใกล้เคียงกัน ดังนั้นสรุปได้ว่าผู้เล่นที่เคยเสียเงินจากการเล่นพนันฟุตบอลมากมีแนวโน้มที่จะมีระดับความเสี่ยงติดการพนันฟุตบอลสูงกว่าผู้ที่เคยเสียเงินน้อยกว่าอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติ

5.5 ผู้ที่มีความเสี่ยงติดการพนันฟุตบอลต่างกันได้รับผลกระทบจากการเล่นพนันฟุตบอลแตกต่างกัน

ผลการวิเคราะห์ One-way ANOVA พบว่า ผู้ที่มีความเสี่ยงติดการพนันฟุตบอลในระดับต่างกันได้รับผลกระทบจากการเล่นพนันฟุตบอลแตกต่างกันอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05 ($F = 66.868, p < .001$) โดยกลุ่มผู้มีความเสี่ยงปัญหาติดการพนันมีค่าเฉลี่ยผลกระทบสูงสุด ($\bar{X} = 54.61$) ขณะที่กลุ่มผู้ไม่มีปัญหาจากการพนันมีค่าเฉลี่ยผลกระทบต่ำที่สุด ($\bar{X} = 32.86$)

ผลการเปรียบเทียบความแตกต่างรายคู่ (Post hoc) พบว่า กลุ่มผู้มีความเสี่ยงปานกลางและกลุ่มผู้มีความเสี่ยงปัญหาติดการพนันได้รับผลกระทบจากการเล่นพนันฟุตบอลสูงกว่ากลุ่มผู้ไม่มีปัญหาและกลุ่มผู้มีความเสี่ยงต่ำอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติ ($p < 0.05$) แต่ไม่พบความแตกต่างอย่างมีนัยสำคัญระหว่างกลุ่มผู้ไม่มีปัญหากับกลุ่มผู้มีความเสี่ยงต่ำ ดังนั้นสรุปได้ว่าระดับความเสี่ยงติดการพนันมีผลต่อระดับผลกระทบจากการเล่นพนันฟุตบอลอย่างมีนัยสำคัญ

5.6 ปัจจัยส่วนบุคคล ปัจจัยด้านสังคม ปัจจัยด้านสื่อและเทคโนโลยีมีความสัมพันธ์กับความเสี่ยงติดการพนันฟุตบอล

ผลการวิเคราะห์ค่าสัมประสิทธิ์ความสัมพันธ์ของ Pearson พบว่าปัจจัยทั้ง 3 ด้าน ได้แก่ ปัจจัยส่วนบุคคล ปัจจัยด้านสังคม ปัจจัยด้านสื่อและเทคโนโลยีมีความสัมพันธ์เชิงบวกกับระดับความเสี่ยงติดการพนันฟุตบอลของกลุ่มตัวอย่าง โดยพบความสัมพันธ์อย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .01 และ .05

เมื่อพิจารณาความสัมพันธ์รายข้อพบว่า มี 10 ปัจจัยจากทั้งหมด 21 ปัจจัยที่มีความสัมพันธ์อย่างมีนัยสำคัญทางสถิติกับความเสี่ยงติดการพนันฟุตบอลได้แก่ 1. การเล่นพนันฟุตบอลเพราะต้องการเงิน ($r = .125, p < .05$) 2. การเล่นพนันฟุตบอลเพราะว่าได้เงินง่าย ($r = .174, p < .01$) 3. เพื่อนหรือคนรู้จักชักชวนให้เล่นพนันฟุตบอล ($r = .169, p < .01$) 4. การเลียนแบบพฤติกรรมเล่นฟุตบอลจากเพื่อนหรือคนในกลุ่ม ($r = .180, p < .01$) 5. การเล่นพนันฟุตบอลเพื่อสร้างความสัมพันธ์พูดคุยกับเพื่อนหรือคนในกลุ่มที่ชอบฟุตบอล ($r = .179, p < .01$) 6. การเล่นพนันฟุตบอลเพราะมีคนในครอบครัวเล่นพนัน ($r = .322, p < .01$) 7. การเล่นพนันฟุตบอลเพราะที่พักอาศัย สถานศึกษา สถานที่ทำงานอยู่ใกล้กับสถานที่รับเล่นพนันฟุตบอล ($r = .359, p < .01$) 8. การนำเสนออัตราต่อรองราคาฟุตบอลจากบ่อน เว็บไซต์ สำนักข่าว ฯลฯ ($r = .143, p < .01$) 9. การทำนายผลสกอร์และผลการแข่งขันชี้ขาดจากผู้เชี่ยวชาญด้านฟุตบอล สำนักข่าว เว็บไซต์ ฯลฯ ($r = .135, p < .01$) และ 10. การนำเสนอวิธีการเล่นพนันฟุตบอลในเว็บไซต์หรือคลิปวิดีโอ ($r = .099, p < .05$) ผลที่ได้จึงมีความสอดคล้องกับสมมติฐานที่ตั้งไว้ว่า ปัจจัยส่วนบุคคล ปัจจัยด้านสังคม ปัจจัยด้านสื่อและเทคโนโลยีมีความสัมพันธ์กับพฤติกรรมความเสี่ยงในการติดการพนันฟุตบอลของกลุ่มตัวอย่าง ดังแสดงในตารางที่ 5

ตารางที่ 5 ความสัมพันธ์ของปัจจัยส่วนบุคคล ปัจจัยด้านสังคม ปัจจัยด้านสื่อและเทคโนโลยีกับความเสี่ยงติดการพนันฟุตบอล

ปัจจัยที่มีผลต่อความเสี่ยงติดการพนันฟุตบอล	r	Sig
ปัจจัยส่วนบุคคล		
1. การเล่นเกมฟุตบอลเพราะว่าได้เงินง่าย	.174**	.000
2. การเล่นเกมฟุตบอลเพราะต้องการเงิน	.125*	.013
3. การเล่นเกมฟุตบอลเพราะชอบเสี่ยงโชค	.067	.180
4. การเล่นเกมฟุตบอลเพราะคิดว่าเป็นเรื่องธรรมดา	.043	.390
5. การเล่นเกมฟุตบอลเพราะความอยากรู้อยากลอง	.041	.417
6. การเล่นเกมฟุตบอลเพราะรู้สึกสนุก ตื่นเต้น ได้ลุ้นผลการแข่งขัน	.024	.636
7. การเล่นเกมฟุตบอลเพราะชอบกีฬาชนิดนี้	.014	.785
8. การเล่นเกมฟุตบอลเพราะเชียร์นักฟุตบอลหรือทีมที่ชอบ	.011	.829
ปัจจัยด้านสังคม		
1. การเล่นเกมฟุตบอลเพราะที่พักอาศัย สถานศึกษา สถานที่ทำงานอยู่ใกล้กับสถานที่รับเล่นเกมฟุตบอล	.359**	.000
2. การเล่นเกมฟุตบอลเพราะมีคนในครอบครัวเล่นเกม	.322**	.000
3. การเลียนแบบพฤติกรรมเล่นเกมฟุตบอลจากเพื่อนหรือคนในกลุ่ม	.180**	.000
4. การเล่นเกมฟุตบอลเพื่อสร้างความสัมพันธ์พูดคุยกับเพื่อนหรือคนในกลุ่มที่ชอบฟุตบอล	.179**	.000
5. เพื่อนหรือคนรู้จักชักชวนให้เล่นเกมฟุตบอล	.169**	.001
ปัจจัยด้านสื่อและเทคโนโลยี		
1. การนำเสนออัตราต่อรองราคาฟุตบอลจากบ่อน เว็บไซต์ สำนักข่าว ฯลฯ	.143**	.004
2. การทำนายผลสกอร์และผลการแข่งขันชี้ขาดจากผู้เชี่ยวชาญด้านฟุตบอล สำนักข่าว เว็บไซต์ ฯลฯ	.135**	.007
3. การนำเสนอวิธีการเล่นเกมฟุตบอลในเว็บไซต์หรือคลิปวิดีโอ	.099*	.049
4. การโฆษณาเชิญชวนให้เล่นเกมฟุตบอลในเว็บไซต์ต่างๆ	.086	.086
5. ข้อมูลข่าวสารเกี่ยวกับกีฬาฟุตบอลเช่น ความพร้อมในการแข่งขันสภาพร่างกายรายชื่อนักเตะ ฯลฯ	.055	.276
6. การเล่นเกมฟุตบอลออนไลน์ปกปิดตัวตนได้ การตรวจสอบ จับกุมยาก	-.020	.696
7. การเล่นเกมฟุตบอลออนไลน์เพราะง่ายและสะดวก	-.019	.711
8. การจัดโปรโมชั่นของเว็บไซต์รับพนันฟุตบอลเช่น การสมัครสมาชิกใหม่ การชวนคนอื่นมาเล่นเกมพนันจะได้รับโบนัส การรับโบนัส เงินคืน ฯลฯ	.006	.913

*p < .05, **p < .01

5.7 พฤติกรรมการเล่นพนันฟุตบอล ปัจจัยส่วนบุคคล ปัจจัยด้านสังคม ปัจจัยด้านสื่อและเทคโนโลยีสามารถร่วมกันทำนายความเสี่ยงติดการพนันฟุตบอลได้

ผลการวิเคราะห์ความถดถอยพหุคูณแบบ Stepwise พบว่า พฤติกรรมการเล่นพนันฟุตบอล ปัจจัยส่วนบุคคล ปัจจัยด้านสังคม ปัจจัยด้านสื่อและเทคโนโลยี สามารถร่วมกันทำนายความเสี่ยงติดการพนันฟุตบอลได้อย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05 ซึ่งตัวแปรทั้ง 7 ตัว สามารถอธิบายความแปรปรวนของความเสี่ยงติดการพนันฟุตบอลได้ร้อยละ 25.7 (Adjusted $R^2 = .257$, $R = .520$, $F = 20.751$, $Sig. = .000$) โดยการเล่นพนันฟุตบอลเพราะที่พักอาศัย สถานศึกษา สถานที่ทำงานอยู่ใกล้กับสถานที่รับเล่นพนันฟุตบอล มีอิทธิพลต่อการทำนายความเสี่ยงติดการพนันฟุตบอลมากที่สุด รองลงมาคือ อายุ การเล่นพนันฟุตบอลออนไลน์ง่ายและสะดวก วงเงินที่ใช้เล่นพนันฟุตบอลต่อครั้ง ความสนุก ตื่นเต้นจากการเล่นพนันฟุตบอล จำนวนเงินสูงสุดที่เคยได้รับจากการเล่นพนันฟุตบอล และการนำเสนออัตราต่อรองราคาฟุตบอลผ่านสื่อ

ผลการวิเคราะห์แสดงให้เห็นว่า สภาพแวดล้อมรอบตัวเช่น การอยู่ใกล้กับสถานที่รับพนันฟุตบอล อายุ ความสะดวกในการเล่นพนันฟุตบอลออนไลน์ พฤติกรรมทางเศรษฐกิจ (วงเงินและจำนวนเงินที่ได้รับจากการเล่นพนัน) ประสบการณ์ทางอารมณ์ และอิทธิพลของสื่อมีบทบาทสำคัญในการทำนายความเสี่ยงติดการพนันฟุตบอลของกลุ่มตัวอย่าง อย่างไรก็ตามยังมีปัจจัยอื่นๆ อีกประมาณร้อยละ 74.3 ที่อาจมีอิทธิพลต่อความเสี่ยงติดการพนันฟุตบอลที่ยังไม่ได้รวมในการศึกษาเช่น ลักษณะบุคลิกภาพ การเข้าถึงสื่อออนไลน์หรือปัจจัยทางวัฒนธรรมจึงยังมีช่องว่างสำหรับการศึกษาต่อไป

ตารางที่ 6 ผลการวิเคราะห์ความถดถอยพหุคูณระหว่างพฤติกรรมการเล่นพนันฟุตบอล ปัจจัยส่วนบุคคล ปัจจัยด้านสังคม ปัจจัยด้านสื่อและเทคโนโลยีกับความเสี่ยงติดการพนันฟุตบอลของกลุ่มตัวอย่าง

ตัวแปรอิสระ	B (Unstandardized)	Std. Error	Beta (Standardized)	t	Sig.
(ค่าคงที่)	5.368	1.204		4.457	.000
1. ที่พักอาศัย สถานศึกษา สถานที่ทำงานอยู่ใกล้กับ สถานที่รับเล่นพนันฟุตบอล	1.068	0.161	0.297	6.614*	.000
2. อายุ	-0.083	0.018	-0.209	-4.599*	.000
3. การเล่นพนันฟุตบอลออนไลน์ ง่ายและสะดวก	0.902	0.217	0.204	4.160*	.000
4. วงเงินที่ใช้เล่นพนันต่อครั้ง	0.000	0.000	0.169	3.593*	.000
5. ความสนุก ตื่นเต้น ได้ลุ้นผล การแข่งขัน	-0.789	0.287	-0.139	-2.754*	.006

ตารางที่ 6 ผลการวิเคราะห์ความถดถอยพหุคูณระหว่างพฤติกรรมการเล่นพนันฟุตบอล ปัจจัยส่วนบุคคล ปัจจัยด้านสังคม ปัจจัยด้านสื่อและเทคโนโลยีกับความเสี่ยงติดการพนันฟุตบอลของกลุ่มตัวอย่าง (ต่อ)

ตัวแปรอิสระ	B (Unstandardized)	Std. Error	Beta (Standardized)	t	Sig.
6. จำนวนเงินสูงสุดที่เคยได้รับจากการเล่นพนันฟุตบอล	0.000	0.000	0.117	2.453*	.015
7. การนำเสนออัตราต่อรองราคาฟุตบอลจากบ่อน สำนักข่าว เว็บไซต์ทำให้เล่นพนันฟุตบอล	0.523	0.233	0.109	2.246*	.025
R = 0.520, Adjusted R ² = 0.257, F = 20.751*, Sig. = .000					

หมายเหตุ: *p < .05

อภิปรายผลการวิจัย (Discussion)

1. **ลักษณะทั่วไปของประชาชน จ.เชียงใหม่ที่เล่นพนันฟุตบอล** จากผลการวิจัยพบว่า กลุ่มตัวอย่างที่เล่นพนันฟุตบอลส่วนใหญ่เป็นเพศชาย อายุเฉลี่ย 30 ปี เกือบครึ่งหนึ่งเป็นนักเรียนหรือนักศึกษา โดยเกินครึ่งหนึ่งมีการศึกษาระดับปริญญาตรีและโสด สอดคล้องกับงานวิจัยหลายเรื่องที่พบว่า ผู้เล่นพนันฟุตบอลส่วนใหญ่เป็นเพศชาย มีอายุ 30-40 ปี สถานภาพโสด มีการศึกษาระดับปริญญาตรีและเพศมีความสัมพันธ์กับการติดพนันฟุตบอล (วสันต์ ปัญญาแก้ว, 2557; กติกา สุขสวัสดิ์ และ ประพนธ์ สหพัฒนา, 2562; Lertbunchardwong, 2014; Whelan et al., 2021) ทั้งนี้อาจเป็นเพราะฟุตบอลเป็นกีฬาที่ได้รับความนิยมในกลุ่มผู้ชาย ผู้เล่นพนันอาจเคยเล่นกีฬานี้ ติดตามชมการแข่งขันและอาจเคยเล่นพนันกับเพื่อนจนส่งผลให้มีพฤติกรรมเล่นพนันฟุตบอลต่อเนื่องตั้งแต่วัยเรียนจนเข้าสู่วัยทำงาน

2. **พฤติกรรมการเล่นและการติดพนันฟุตบอลของประชาชน จ.เชียงใหม่** จากผลการวิจัยพบว่า กลุ่มตัวอย่างเกินครึ่งหนึ่งเล่นพนันฟุตบอล 1-5 ปี โดย 3 ใน 4 เริ่มเล่นเพราะเพื่อนหรือคนรู้จัก เป็นการเล่นเพื่อความบันเทิง เกินครึ่งหนึ่งเล่นพนัน 1-2 วันต่อสัปดาห์ โดยเล่นพนันฟุตบอลฟรีเมียร์ลีกแบบสแต็ปหรือฟุตบอลชุดมากที่สุด ส่วนใหญ่เล่นพนันผ่านเว็บไซต์พนันฟุตบอล ซึ่งกลุ่มตัวอย่างใช้เว็บไซต์ที่นำเสนอเนื้อหาเกี่ยวกับฟุตบอลและการพนันเป็นแหล่งข้อมูลประกอบการเล่นพนัน โดยเฉพาะข้อมูลการแข่งขัน ความพร้อมของทีม สภาพร่างกาย รายชื่อนักเตะ ฯลฯ และเกินครึ่งหนึ่งมีความเสี่ยงปัญหาติดการพนัน ผลของการวิจัยจึงสอดคล้องกับแนวคิดเรื่องประเภทของนักพนัน พฤติกรรมการเล่นพนัน สาเหตุและวิธีการเล่นพนันฟุตบอลที่ระบุว่า คนมักเริ่มเล่นพนันกับเพื่อน คนรู้จัก การเล่นพนันเพื่อกิจกรรมทางสังคม หากพัฒนาเป็นกลุ่มที่หมกมุ่นกับการพนันจะก่อให้เกิดความเสี่ยงต่อการเป็นโรคติดการพนัน (ศูนย์ศึกษาปัญหาพนัน, 2562; อมรทิพย์ อมราภิบาล และ ภัสนันท์ พ่วงเถื่อน, 2562, 394-395)

นอกจากนี้ยังสอดคล้องกับแนวคิดช่องทางการสื่อสารและวิธีการที่ใช้เล่นพนันฟุตบอลที่ระบุว่า ผู้เล่นสามารถเติมพันทบกับโต๊ะบอลหรือเอเยนต์ผ่านอินเทอร์เน็ตได้ โดยเว็บไซต์พนันฟุตบอลมักเสนอข้อมูลการ

แข่งขัน ทายผลฟุตบอล อัตราต่อรองราคาที่ใช้ประกอบการเล่นพนันฟุตบอล (กรมเจรจาการค้าระหว่างประเทศ, 2558; มูลนิธิสาธารณสุขแห่งชาติ, 2562, ออนไลน์) และสอดคล้องกับทฤษฎีการใช้ประโยชน์และความพึงพอใจจากสื่อที่ระบุว่า แรงจูงใจหนึ่งที่ทำให้คนใช้สื่อเกิดจากความต้องการแสวงหาข่าวสารที่มีผลกระทบต่อตนเองหรือนำข้อมูลนั้นไปใช้ประโยชน์ (McQuail et al., 1972 อ้างถึงใน กาญจนา แก้วเทพ และ นิคม ชัยขุนพล, 2556, 161) ดังนั้นผู้เล่นพนันจึงใช้ข้อมูลเกี่ยวกับผลการแข่งขันในอดีต สถิติที่ผ่านมา การวิเคราะห์ความได้เปรียบหรือเสียเปรียบของแต่ละทีม การคาดเดาความน่าจะเป็นของผลการแข่งขันไปใช้ประกอบการเล่นพนันฟุตบอล

ผลของการวิจัยสอดคล้องกับผลงานวิจัยหลายเรื่องพบว่า สาเหตุที่ทำให้คนเล่นพนันฟุตบอล และคนที่เล่นพนันด้วยคือ เพื่อน คนรู้จักหรือคนที่ชอบทีมเดียวกัน ส่วนใหญ่เล่นพนัน 1-2 ครั้งต่อสัปดาห์ นิยมเล่นพนันฟุตบอลพรีเมียร์ลีก ส่วนใหญ่ใช้สื่อออนไลน์เป็นแหล่งข้อมูลเล่นพนันฟุตบอล และคนที่เคยเล่นพนัน 1-5 ปี มีแนวโน้มมีปัญหาติดการพนัน (บุญทวี พรหมเทพ, 2556; รัชกฤษ รัมจันทร์, 2561; วิชชัญญะ ศิลาน้อย และ เจษฎา ศาลาทอง, 2561; กติกา สุขสวัสดิ์ และ ประพนธ์ สหพัฒนา, 2562; Lertbunchardwong, 2014; Whelan et al., 2021)

3. ปัจจัยที่มีผลต่อการเล่นพนันฟุตบอลของประชาชน จ.เชียงใหม่

3.1 ปัจจัยส่วนบุคคลที่มีผลต่อการเล่นพนันฟุตบอล จากผลการวิจัยพบว่า กลุ่มตัวอย่างเล่นพนันฟุตบอลเป็นเพราะความสนุก ความชอบเสี่ยงโชค ความต้องการเงิน และการมีทัศนคติว่าการเล่นพนันฟุตบอลเป็นเรื่องธรรมดา ซึ่งจากการทดสอบสมมติฐานพบว่า ปัจจัยส่วนบุคคลมีความสัมพันธ์กับความเสี่ยงติดการพนันฟุตบอล สอดคล้องกับแนวคิดเรื่องปัจจัยหรือสาเหตุที่ทำให้คนเล่นพนันฟุตบอลที่ระบุว่า การพนันเป็นกิจกรรมเร้าอารมณ์ ซึ่งการเสริมแรงด้วยการได้เงินและเสียเงินมีส่วนดึงดูดใจให้คนอยากลองเล่นพนัน นักพนันมักแสวงหาความตื่นเต้นและความสุขจากการเล่นพนันหรือเล่นเพื่อเงิน (Griffiths & Wood, 2000 อ้างถึงใน พรจิรา ปรีชรากุล, 2559, 90; มธุรดา สุวรรณโพธิ์, 2559 อ้างถึงใน อมรทิพย์ อมราภิบาล และ ภัสรินทร์ พ่วงเถื่อน, 2562, 393)

ผลของการวิจัยจึงสอดคล้องกับงานวิจัยหลายเรื่องพบว่า สาเหตุที่ทำให้คนเล่นพนันฟุตบอลเกิดจากความชอบเสี่ยงโชค ความต้องการเงิน การเล่นพนันฟุตบอลเพื่อคลายเครียด ความสนุกและความตื่นเต้น เมื่อชนะพนันผู้เล่นอีกฝ่ายหรือเจ้ามือ (บุญทวี พรหมเทพ, 2556; วสันต์ ปัญญาแก้ว, 2557; กาญจนาภา พงศ์พนรัตน์ และ ชีโรติ ภูมิภมร, 2560; Lertbunchardwong, 2014; Rensen, 2018)

3.2 ปัจจัยด้านสื่อและเทคโนโลยีที่มีผลต่อการเล่นพนันฟุตบอล จากผลการวิจัยพบว่า กลุ่มตัวอย่างเล่นพนันฟุตบอลเป็นเพราะการนำเสนอข้อมูลอัตราต่อรอง การทำนายผลการแข่งขันชี้อัด การพนันฟุตบอลออนไลน์สะดวก ปกปิดตัวตนได้ ซึ่งจากการทดสอบสมมติฐานพบว่า ปัจจัยด้านสื่อมีความสัมพันธ์กับความเสี่ยงติดการพนันฟุตบอล สอดคล้องกับแนวคิดเรื่องปัจจัยและข้อมูลที่ทำให้คนเล่นพนันฟุตบอลซึ่งระบุว่า การขึ้นชื่อของสื่อเช่น การวิเคราะห์วิจารณ์เกมการแข่งขัน การทายผล และอัตราต่อรองทำให้คนเล่นพนันฟุตบอล (ธนาคม พจนานพิกษ์ และ วิโรจน์ ศรีหิรัญ, 2554 อ้างถึงใน ICGP, 2560, 6)

นอกจากนี้ยังสอดคล้องกับทฤษฎีเทคโนโลยีเป็นตัวกำหนดที่ระบุว่า เทคโนโลยีสารสนเทศและการสื่อสารทำให้ประสบการณ์ของมนุษย์แผ่ขยายออกไป ระยะทางหรือเวลาจึงไม่เป็นอุปสรรค ผู้ใช้สื่อสารสามารถสื่อสารผ่านตัวกลาง ดัดแปลงเนื้อหาหรือไม่เปิดเผยตัวตนได้ (Holmes, 2005 อ้างถึงใน กาญจนา แก้วเทพ และ นิคม ชัยขุนพล, 2556, 107) ดังนั้นเว็บไซต์พนันฟุตบอล สื่อโซเชียลมีเดียจึงทำให้ช่องทางการเล่นพนันฟุตบอลขยายตัว ซึ่งผู้เล่นพนันสามารถใช้นามแฝงและเล่นพนันได้เกือบทุกช่วงเวลา

ผลของการวิจัยสอดคล้องกับผลงานวิจัยหลายเรื่องที่พบว่า ข้อมูลจากสื่อหรือผู้เชี่ยวชาญกีฬาฟุตบอลมักได้รับความเชื่อถือ มีอิทธิพลทำให้คนเล่นพนันฟุตบอลได้ คนเล่นพนันฟุตบอลออนไลน์เนื่องจากเข้าถึงง่ายและสะดวก (บุญทวี พรหมเทพ, 2556; รัชกฤษ รัมจันทร์, 2561; วิษณุ ติลาน้อย และ เจษฎา ศาลาทอง, 2561) นอกจากนี้ยังสอดคล้องกับงานวิจัยต่างประเทศในช่วงหลังที่พบว่า การโฆษณาและการนำเสนอเนื้อหาเกี่ยวกับการพนันผ่านสื่อออนไลน์และโซเชียลมีเดียมีอิทธิพลต่อพฤติกรรมการเล่นพนัน (Singer et al., 2024)

3.3 ปัจจัยด้านสังคมที่มีผลต่อการเล่นพนันฟุตบอล จากผลการวิจัยพบว่า กลุ่มตัวอย่างเล่นพนันฟุตบอลเป็นเพราะถูกเพื่อนชวน การเลียนแบบพฤติกรรม ส่วนใหญ่เล่นพนันเพื่อสร้างความสัมพันธ์กับคนในกลุ่ม ซึ่งผลการทดสอบสมมติฐานการวิจัยพบว่า ปัจจัยด้านสังคมมีความสัมพันธ์กับความเสี่ยงติดการพนันฟุตบอล สอดคล้องกับทฤษฎีการเรียนรู้ทางสังคมที่อธิบายว่าคนเรียนรู้ได้จากประสบการณ์ทางอ้อมผ่านการสังเกตพฤติกรรมของตัวแบบ ซึ่งอาจเป็นเพื่อน คนทั่วไป ฯลฯ โดยตัวแบบที่ได้รับรางวัลหรือประโยชน์จะมีอิทธิพลจูงใจให้คนทำตาม (Bandura, 1971 อ้างถึงใน อรรถธรณ์ ปิลันธน์โอวาท, 2546, 69)

ผลของการวิจัยยังสอดคล้องกับผลการศึกษาหลายเรื่องที่พบว่า การเรียนรู้ทางสังคมโดยเพื่อนเป็นชนวนให้เล่นพนันฟุตบอล การเห็นพฤติกรรมเล่นพนัน และอยู่ในสภาพแวดล้อมที่มีเพื่อนเล่นพนันทำให้เกิดการเลียนแบบ หรือเล่นพนันฟุตบอลเพื่อให้ได้รับการยอมรับ (บุญทวี พรหมเทพ, 2556; วสันต์ ปัญญาแก้ว, 2557; กาญจนา พงศ์พนรัตน์ และ ชีโรจน์ ภูมิภมร, 2560; รัชกฤษ รัมจันทร์, 2561; กติกา สุขสวัสดิ์ และ ประพนธ์ สหพัฒนา, 2562; Lertbunchardwong, 2014) สอดคล้องกับงานวิจัยในต่างประเทศที่ระบุว่า แรงกดดันจากกลุ่มเพื่อน การรับรู้ถึงพฤติกรรมการเล่นพนันของครอบครัว รวมทั้งการได้รับการยอมรับจากเพื่อนและครอบครัว เป็นปัจจัยสำคัญที่สัมพันธ์กับการเริ่มต้นเข้าสู่พฤติกรรมการเล่นพนัน (Parrado et al., 2023)

4. ผลกระทบจากการเล่นพนันฟุตบอลของประชาชน จ.เชียงใหม่ จากผลการวิจัยพบว่า เมื่อกลุ่มตัวอย่างเล่นพนันฟุตบอลได้มักเพิ่มเงินเล่นพนันเพราะอยากได้เงินเพิ่ม และเมื่อเล่นพนันฟุตบอลเสียมักเล่นพนันต่อเพราะอยากได้เงินคืน การเสียเงินพนันทำให้อนไม่หลับ รับประทานอาหารไม่ลง เครียด ฯลฯ ซึ่งจากการทดสอบสมมติฐานการวิจัยพบว่า กลุ่มตัวอย่างที่มีความเสี่ยงติดการพนันฟุตบอลจะได้รับผลกระทบจากการเล่นพนันฟุตบอลมากกว่ากลุ่มอื่น ผลของการวิจัยจึงสอดคล้องกับแนวคิดเรื่องประเภทของนักพนันอาการของผู้ติดการพนันและผลกระทบจากการเล่นพนันที่ระบุว่า ผู้ติดการพนันจะสูญเสียการควบคุมตนเองขาดความยับยั้งคิด ซึ่งเมื่อเล่นพนันได้จะโลภ แต่เมื่อเสียพนันจะรู้สึกเสียดายจึงเล่นพนันเพื่อแก้ตัว ทำให้ผู้เล่นพนันฟุตบอลได้รับผลกระทบทางร่างกายและจิตใจเช่น วิดกกังวล การกินผิดปกติ (มธุรดา สุวรรณโพธิ์, 2559 อ้างถึงใน อมรทิพย์ อมราภิบาล และ ภัสรินทร์ พ่วงเลื่อน, 2562, 395; วิไลลักษณ์ ลังกา และคณะ, 2563,

12; Matthews et al., 2009 อ้างถึงใน ญัฐกร วิฑิตานนท์, ม.ป.ป., ออนไลน์) และสอดคล้องกับผลการวิจัยทั้งในประเทศและต่างประเทศหลายเรื่องที่พบว่า ผู้เล่นพนันฟุตบอลได้รับผลกระทบทางลบต่อร่างกายและจิตใจเช่น นอนน้อย รับประทานอาหารไม่เป็นเวลา เครียด ขาดความไตร่ตรอง และความผิดปกติทางจิต (บุญทวี พรหมเทพ, 2556; กาญจน์นภา พงศ์พนรัตน์ และ ชีโรติ ภูมิภมร, 2560; Wirkus et al., 2024)

ข้อจำกัดของการวิจัย (Limitations of the Study)

- ข้อจำกัดด้านการเข้าถึงกลุ่มตัวอย่าง เนื่องจากพฤติกรรมการเล่นพนันฟุตบอลถือเป็นกิจกรรมที่ผิดกฎหมาย ส่งผลให้บางสถาบันการศึกษา สถานประกอบการกลางคืน และสโมสรฟุตบอลบางแห่งไม่ให้ความร่วมมือในการเก็บข้อมูล นอกจากนี้กลุ่มตัวอย่างมีความอ่อนไหวต่อการเปิดเผยตัวตน คณะผู้วิจัยจึงจำเป็นต้องสร้างความสัมพันธ์กับกลุ่มตัวอย่างโดยตรง รวมทั้งประสานงานกับผู้ที่เป็นตัวกลางในแวดวงการเล่นฟุตบอลซึ่งมีความคุ้นเคยกับกลุ่มตัวอย่างเพื่อขอความร่วมมือในการตอบแบบสอบถาม แม้แบบสอบถามจะไม่มีให้ระบุข้อมูลส่วนบุคคล แต่กลุ่มตัวอย่างบางคนอาจไม่ให้ข้อมูลตามความเป็นจริงทั้งหมด
- ข้อจำกัดด้านลักษณะของกลุ่มตัวอย่างๆ คือ ประชาชนใน จ.เชียงใหม่ที่เคยเล่นพนันฟุตบอลอาจมีลักษณะส่วนบุคคล บริบททางสังคม เศรษฐกิจ วัฒนธรรม และเปิดรับเนื้อหากีฬาฟุตบอลผ่านสื่อแตกต่างจากประชากรจังหวัดอื่นๆ ผลวิจัยจึงอาจไม่นำไปสรุปอ้างอิงหรือประยุกต์ใช้กับบริบทอื่นได้อย่างครอบคลุม

สรุป (Conclusion)

พฤติกรรมการเล่นพนันฟุตบอลของประชาชนในจังหวัดเชียงใหม่มีความสัมพันธ์อย่างมีนัยสำคัญกับปัจจัยส่วนบุคคล สังคม และสื่อ โดยเฉพาะกลุ่มเยาวชนและวัยทำงานที่เริ่มต้นจากการชักชวนของเพื่อนและเข้าถึงช่องทางออนไลน์ได้ง่าย ส่งผลกระทบครอบคลุมทั้งระดับบุคคลและสังคม ผลการทดสอบสมมติฐานยืนยันว่าปัจจัยทั้ง 3 ด้านสามารถร่วมกันทำนายความเสี่ยงติดการพนันได้อย่างมีนัยสำคัญทางสถิติ คณะผู้วิจัยจึงสังเคราะห์ข้อค้นพบจากหลักฐานเชิงประจักษ์ทั้งในส่วนของการปัจจัยที่มีความสัมพันธ์เชิงบวก และตัวแปรพยากรณ์สำคัญสู่แนวทางป้องกันและแก้ไขปัญหาด้วยโมเดลเกราะป้องกันการพนันฟุตบอล G-SHIELD (Gambling Shield) Model ประกอบด้วย

G : Guard (การป้องกัน) มุ่งเน้นกลุ่มอายุน้อยที่มีความเสี่ยงสูงกว่ากลุ่มอื่น โดยหน่วยงานที่เกี่ยวข้องเช่น กองบัญชาการตำรวจสืบสวนสอบสวนอาชญากรรมทางเทคโนโลยี (บช.สอท.) สถาบันการศึกษาควรร่วมกันจัดกิจกรรมสร้างการรู้เท่าทันสื่อ (Media Literacy) แก่เยาวชนและประชาชน เพื่อสร้างความเข้าใจรูปแบบการพนันฟุตบอลที่แฝงมากับสื่อดิจิทัล ควบคู่กับการเฝ้าระวังในชุมชนเพื่อสังเกตพฤติกรรมเสี่ยงและยับยั้งการเข้าสู่วงจรพนัน

S : Safety (ความปลอดภัย) กองบังคับการปราบปรามการกระทำความผิดเกี่ยวกับอาชญากรรมทางเทคโนโลยี (บก.ปอท.) สำนักงานกองทุนสนับสนุนการสร้างเสริมสุขภาพ (สสส.) และหน่วยงานที่เกี่ยวข้องควรร่วมกันพัฒนาช่องทางสื่อสารออนไลน์แจ้งเบาะแสเกี่ยวกับการพนันฟุตบอล และแอปพลิเคชันทดสอบ

ความเสี่ยงการติดพันฟุตบอล รวมทั้งการให้คำปรึกษาและผลิตสื่อรณรงค์เช่น อินโฟกราฟิก คลิปวิดีโอ เพื่อสื่อสารผลกระทบของการเล่นพนันฟุตบอลต่อกลุ่มเป้าหมาย

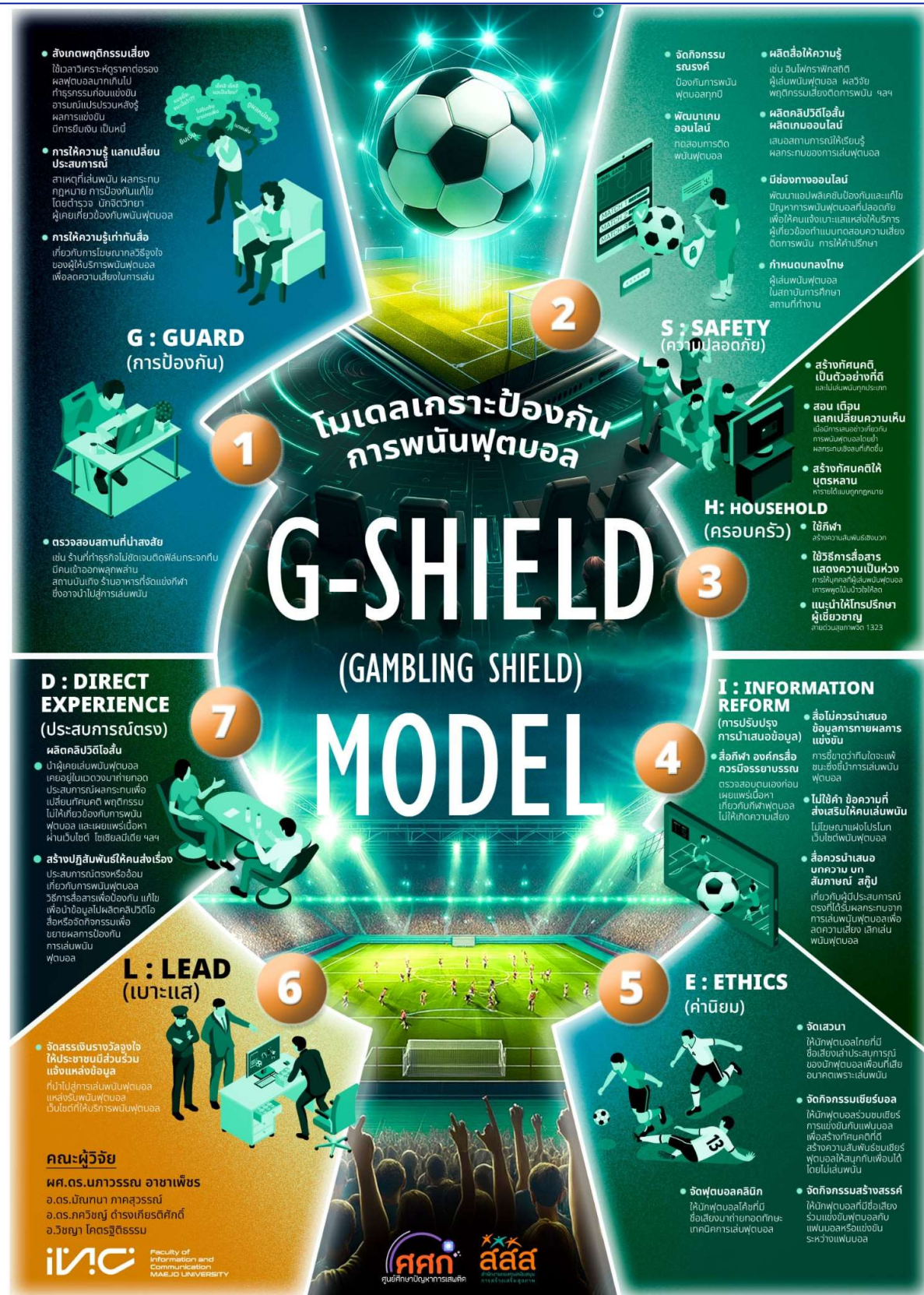
H : Household (ครอบครัว) ลดอิทธิพลของบรรทัดฐานทางสังคมเชิงลบ และการมีคนในครอบครัวเล่นพนันซึ่งมีความสัมพันธ์โดยตรงกับความเสี่ยง โดยส่งเสริมให้ครอบครัวเป็นแบบอย่างที่ดีในการรับชมกีฬาเชิงสร้างสรรค์ สื่อสารให้เห็นคุณค่าของกีฬาฟุตบอลในด้านสุขภาพและแรงบันดาลใจ พร้อมทั้งเปิดพื้นที่การสนทนาในครอบครัวเพื่อแลกเปลี่ยนความคิดเห็นและวิพากษ์ข่าวสารเกี่ยวกับการพนันเพื่อการเตือนสติตลอดจนการสร้างทัศนคติที่ถูกต้องในการหารายได้

I : Information reform (การปรับปรุงการนำเสนอข้อมูล) ยกย่องจริยธรรมวิชาชีพในกลุ่มสื่อมวลชนและผู้เชี่ยวชาญด้านฟุตบอลที่มีอิทธิพลต่อการตัดสินใจเล่นพนัน โดยหลีกเลี่ยงการนำเสนอข้อมูลในลักษณะเชิงชี้นำเช่น อัตราต่อรอง การวิเคราะห์ผลการแข่งขันที่เอื้อต่อการพนัน รวมทั้งการกวาดล้างโฆษณาแฝงของเว็บไซต์พนัน และปรับเปลี่ยนทิศทางการนำเสนอมาเป็นการสร้างพื้นที่การสื่อสารเชิงรณรงค์ที่สะท้อนผลกระทบเชิงลบของการพนันฟุตบอลเพื่อสร้างความตระหนักรู้ให้แก่ผู้ใช้สื่อในวงกว้าง

E : Ethics (ค่านิยม) ปรับเปลี่ยนบรรทัดฐานกลุ่มและพฤติกรรมการเล่นแบบเพื่อนในการเล่นพนันเพื่อสร้างการยอมรับในกลุ่ม โดยร่วมกับเครือข่ายสถาบันการศึกษา สโมสรฟุตบอล และสมาคมฟุตบอลแห่งประเทศไทยสร้างวัฒนธรรมการชมกีฬาเชิงสร้างสรรค์ที่ปราศจากการพนันผ่านกิจกรรมเช่น การเสวนาระหว่างต้นแบบนักกีฬา (Idols) กับแฟนบอล ฟุตบอลคลินิก และการสร้างพื้นที่ส่วนรวมในการรับชมการแข่งขันเพื่อเปลี่ยนเป้าหมายจากการพนันไปสู่การสร้างความสัมพันธ์และความสนุกในเกมกีฬา

L : Lead (เบาะแส) การเพิ่มมาตรการจูงใจและรางวัลนำจับให้แก่ภาคประชาชนในการแจ้งเบาะแสเว็บไซต์พนันออนไลน์ ซึ่งเป็นช่องทางหลักที่เข้าถึงง่ายและมีการปกปิดตัวตน เพื่อสนับสนุนให้สำนักงานตำรวจแห่งชาติ บก.ปอท. และหน่วยงานทางกฎหมายสามารถดำเนินการตรวจสอบ จับกุมผู้ให้บริการ และปิดกั้นเว็บไซต์พนันได้อย่างมีประสิทธิภาพ ซึ่งจะช่วยลดจำนวนช่องทางการเข้าถึงและตัดวงจรการขยายตัวของผู้เล่นพนันฟุตบอลในโลกดิจิทัล

D : Direct experience (ประสบการณ์ตรง) การปรับเปลี่ยนทัศนคติและพฤติกรรมผ่านการสื่อสารแบบเรื่องเล่าโดยใช้ประสบการณ์จริงจากผู้ที่เคยได้รับผลกระทบจากการเล่นพนันฟุตบอลเชิงลบทั้งด้านร่างกาย จิตใจ และเศรษฐกิจในรูปแบบคลิปวิดีโอสั้นเพื่อสร้างอารมณ์ร่วมและการตระหนักรู้



ภาพที่ 2 : โมเดลเกราะป้องกันการพนันฟุตบอล G-SHIELD (Gambling Shield) Model

ข้อเสนอแนะจากงานวิจัย (Recommendations from the Study)

1. ข้อเสนอแนะในการเก็บรวบรวมข้อมูล การเข้าถึงกลุ่มตัวอย่างที่เกี่ยวข้องกับการพนันฟุตบอลควรทำอย่างระมัดระวังและค่อยเป็นค่อยไป เนื่องจากกลุ่มตัวอย่าง ผู้ประสานงาน หรือบุคคลในแวดวงการพนันอาจกังวลเรื่องผลกระทบทางกฎหมายและความปลอดภัยของตนเอง จึงควรสร้างความไว้วางใจ ใช้ผู้วิจัยเพียง 1–2 คนลงพื้นที่ แวะสถานที่และสังเกตความปลอดภัยตลอดเวลา และค่อยๆ สร้างความสัมพันธ์กับกลุ่มตัวอย่างหรือผู้มีประสบการณ์เพื่อให้ได้ข้อมูลที่เชื่อถือได้

ผู้วิจัยมีข้อเสนอแนะให้ผู้สนใจทำวิจัยเชิงคุณภาพเพิ่มเติมเพื่อเก็บข้อมูลเชิงลึกเกี่ยวกับปัจจัยและผลกระทบจากการเล่นพนันฟุตบอลให้ครอบคลุมกลุ่มตัวอย่างที่มีอายุ การศึกษา รายได้ และประสบการณ์เล่นพนันที่แตกต่างกัน รวมทั้งเก็บข้อมูลจากครอบครัวหรือคนใกล้ชิดของผู้เล่นเพื่อให้ได้มุมมองที่หลากหลาย

2. ข้อเสนอแนะเกี่ยวกับหัวข้อวิจัย ผู้วิจัยมีข้อเสนอแนะให้ทำงานวิจัยเกี่ยวกับการผลิตสื่อประเภทต่างๆ เพื่อป้องกันและแก้ไขปัญหาการพนันฟุตบอล และทดสอบประสิทธิภาพของสื่อก่อนเผยแพร่และขยายผลให้เกิดประโยชน์ต่อไป

กิตติกรรมประกาศ (Acknowledgements)

ขอขอบคุณศูนย์ศึกษาปัญหาการเสพติด (ศศก.) และสำนักงานกองทุนสนับสนุนการสร้างเสริมสุขภาพ (สสส.) ที่ให้ทุนสนับสนุนโครงการวิจัยนี้

เอกสารอ้างอิง (References)

- กติกาสุขสวัสดิ์ และ ประพนธ์ สหพัฒนา. (2562). ปัจจัยที่มีผลต่อพฤติกรรมการเล่นพนันฟุตบอลของเยาวชนในสถาบันการอาชีวศึกษา. *วารสารรัฐศาสตร์และรัฐประศาสนศาสตร์*, 10(2), 23–44.
<https://so05.tci-thaijo.org/index.php/polscicmujournal/article/view/141379/158108>
- กาญจนา แก้วเทพ และ นิคม ชัยขุนพล. (2556). *คู่มือสื่อใหม่ศึกษา* (พิมพ์ครั้งที่ 2). ภาพพิมพ์.
- กาญจน์ภา พงศ์พนรัตน์ และ ชีโรติ ภูมิภมร. (2560). *เยาวชนกับการพนัน: ปัจจัยเสี่ยง ความเปราะบาง และผลกระทบทางสังคม* (รายงานวิจัย). ศูนย์ศึกษาปัญหาการพนัน คณะเศรษฐศาสตร์ จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย.
- กรมเจรจาการค้าระหว่างประเทศ. (2558). *การพนันฟุตบอลออนไลน์: โอกาสทางธุรกิจที่ขบถด้วยกฎหมายในประเทศไทย*. เอกสารเผยแพร่.
- ณัฐกร วิทิตานนท์. (ม.ป.ป.). *ตอนที่ 10 ผลกระทบของการพนันออนไลน์ (ในระดับตัวบุคคล)*. ศูนย์ศึกษาปัญหาการพนัน. https://www.gamblingstudy-th.org/issues_topic_1/349/3/1/online-casino-10/

- เดลินิวส์. (2565, 28 สิงหาคม). บทความหลายเว็บพนันออนไลน์กลางเมืองเชียงใหม่ รอบ 5 แอดมิน ‘หนุ่มหล่อสาวสวย’ ขว่นเล่นพนัน. เดลินิวส์ <https://www.dailynews.co.th/news/1406263/>
- บุญทวี พรหมเทพ. (2556). อิทธิพลของสื่อประเภทกีฬาที่มีผลต่อการเล่นพนันฟุตบอลของนักศึกษาชายระดับอุดมศึกษา จังหวัดเชียงใหม่ [วิทยานิพนธ์ปริญญาโทบริหารบัณฑิต, มหาวิทยาลัยแม่โจ้]. DSpace at Maejo University. <http://202.28.38.45/dspace/>
- พีระ จิระโสภณ. (2557). ทฤษฎีการสื่อสารมวลชน. ประมวลสาระชุดวิชาปรัชญานิติศาสตร์และทฤษฎีการสื่อสารหน่วยที่ 11-15. (ฉบับปรับปรุงครั้งที่ 1). สำนักพิมพ์สุโขทัยธรรมมาธิราช.
- พชรพล เกตุจินากุล. (2562). ฟุตบอลแฟนเพจกับการสื่อสารที่เกี่ยวข้องกับการพนันฟุตบอล. [วิทยานิพนธ์นิเทศศาสตรมหาบัณฑิต จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย]. Chula ETD. <https://digital.car.chula.ac.th/chulaetd/9264/>
- พรจิรา ปริวัชรากุล. (2559). แทะรอยหยักมองผลกระทบบของการพนัน. บริษัทสมิตรพรินท์ติ้งแอนด์พับลิชชิ่ง จำกัด.
- พงศธร พุดตาล (2562) พฤติกรรมและทัศนคติต่อการเล่นพนันฟุตบอลของนิสิตมหาวิทยาลัยแห่งหนึ่งในภาคตะวันออกเฉียงเหนือ. [วิทยานิพนธ์รัฐศาสตรมหาบัณฑิต, มหาวิทยาลัยบูรพา]. มหาวิทยาลัยบูรพา.
- มธุรดา สุวรรณโพธิ์, ภาสกร คุ่มศิริ, ธนาภรณ์ กองพล, นภาดา สุขสัมพันธ์ และ สันติภาพ นันทะสาร. (2561). โครงการพัฒนาด้านแบบของระบบจัดการปัญหาเกมและพนันในชุมชนอย่างบูรณาการ ระยะที่ 1: ปัญหาพนัน เกม และการประยุกต์ใช้เครื่องมือเพื่อการตระหนักรู้ปัญหาพนันในชุมชน (รายงานวิจัย). ศูนย์ศึกษาปัญหาพนัน คณะเศรษฐศาสตร์ จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย.
- มูลนิธิสาธารณสุขแห่งชาติ. (2562). คู่มือแนวปฏิบัติการเฝ้าระวังการโฆษณาเชิญชวนการเล่นพนันฟุตบอลในสื่อออนไลน์. <https://icgp.thainhf.org/th/%E0%B8%81%E0%B8%B2%E0%B8%A3%E0%B9%80%E0%B8%9D%E0%B9%89%E0%B8%B2%E0%B8%A3%E0%B8%B0%E0%B8%A7%E0%B8%B1%E0%B8%87%E0%B8%81%E0%B8%B2%E0%B8%A3%E0%B9%82%E0%B8%86%E0%B8%A9%E0%B8%93%E0%B8%B2%E0%B9%80%E0%B8%8A/>
- รัชกฤษ รัมจันทร์. (2561). การศึกษาสาเหตุและแรงจูงใจในการเล่นการพนันฟุตบอลออนไลน์ในประเทศไทย: กรณีศึกษาในเขตพื้นที่กรุงเทพมหานคร. [วิทยานิพนธ์ปริญญาโทบริหารบัณฑิต, มหาวิทยาลัยรังสิต]. RSUIR at Rangsit University. <https://rsuir-library.rsu.ac.th/>
- วสันต์ ปัญญาแก้ว. (2557). พนันบอล อำนาจ และความเป็นชาย (รายงานวิจัย). ศูนย์วิจัยปัญหาการพนัน, สำนักงานกองทุนสนับสนุนการส่งเสริมสุขภาพ (สสส.).
- วิชญะ ศิลาน้อย และ เจษฎา ศาลาทอง. (2561). กลยุทธ์การสื่อสารเพื่อการชักจูงผู้เล่นการพนันฟุตบอลออนไลน์ของเว็บไซต์การพนันฟุตบอล. วารสารนิเทศศาสตร์, 36(3), 1-14. <https://digital.car.chula.ac.th/chulaetd/1420>

- วิไลลักษณ์ ลังกา, นริศรา พิงโพธิ์สภ และ พัชรภรณ์ ศรีสวัสดิ์. (2563). *คู่มือแนวทางการป้องกันการเล่นพนันออนไลน์สำหรับครูแนะแนว*. อมรรัตน์ ก้อปปี.
- ศิริชัย กาญจนวาสี, ทวีวัฒน์ ปิตยานนท์ และ ดิเรก ศรีสุข. (2540). *การเลือกใช้สถิติที่เหมาะสมสำหรับการวิจัย*. พชรกานต์พับลิเคชั่น จำกัด.
- ศูนย์ข้อมูลนโยบายสาธารณะการลดปัญหาจากการพนัน มูลนิธิสาธารณสุขแห่งชาติ. (2560). *การป้องกันเด็กและเยาวชนจากการพนันฟุตบอลผ่านช่องทางออนไลน์*.
https://icgp.thainhf.org/wp-content/uploads/2017/09/3_13.pdf.
- ศูนย์ข้อมูลนโยบายสาธารณะการลดปัญหาจากการพนัน มูลนิธิสาธารณสุขแห่งชาติ. (2561). *กลไกเชิงพื้นที่ในการป้องกันและลดผลกระทบจากการพนัน: บทเรียนทรงพลัง*. ไอดี ออล ดิจิตอล พรินท์ จำกัด.
- ศูนย์ข้อมูลนโยบายสาธารณะการลดปัญหาจากการพนัน มูลนิธิสาธารณสุขแห่งชาติ. (2562). *คู่มือการดำเนินงานป้องกันและลดผลกระทบจากการพนันออนไลน์*.
- ศูนย์ศึกษาปัญหาการพนัน. (2562). *คุณกำลังประสบปัญหาจากการพนันหรือไม่ คู่มือเบื้องต้นสำหรับนักพนันรุ่นเยาว์*. https://www.gamblingstudy-th.org/document_book/150/1/1/youth-problem-gambling/
- ศูนย์ศึกษาปัญหาการพนัน. (2564). *สถานการณ์การพนันในสังคมไทย ปี 2564*.
https://www.gamblingstudy-th.org/document_book/169/1/3/cgs-national-survey-2564/
- ศูนย์ศึกษาปัญหาการพนัน. (2565). *รายงานศูนย์ศึกษาปัญหาการพนัน 2565*. โรงพิมพ์เดือนตุลา.
- สุทธิกรณ ฌ บางช้าง. (2568). *เกมลูกหนัง กับดักพนัน เมื่อความมั่งคั่งกลายเป็นต้นทุนของสังคม*. The Prachakorn. <https://www.theprachakorn.com/newsDetail.php?id=1134>
- สำนักงานกองทุนสนับสนุนการสร้างเสริมสุขภาพ. (2567, กรกฎาคม). *จดหมายข่าวชุมชนคนรักสุขภาพ ฉบับสร้างสุข*, 20(273).
- อรรธรณ ปลัณธนโสภา. (2546). *การสื่อสารเพื่อการโน้มน้าวใจ*. ไทยวัฒนาพานิช.
- อมรทิพย์ อมราภิบาล และ ภัสนันท์ พ่วงเถื่อน. (2561). นักพนันรุ่นเยาว์: เหยื่อหรือผู้กระทำผิด. *วารสารการเมือง การบริหาร และกฎหมาย*, 10(1), 383-405.
https://so03.tci-thaijo.org/index.php/polscilaw_journal/issue/view/12386/Vol10No1
- Lertbunchardwong, K. (2014). *Football Gambling Addiction of Thai University Students in Bangkok And Vicinity* [Master's thesis, Mahidol University]. Mahidol University's Institutional Repository. <https://repository.li.mahidol.ac.th/home>
- Parrado-González, A., Fernández-Calderón, F., Newall, P. W. S., & León-Jariego, J. C. (2023). *Peer and parental social norms as determinants of gambling initiation: A prospective study*. *Journal of Adolescent Health*, 73(2), 296–301.

<https://doi.org/10.1016/j.jadohealth.2023.02.033>

Rensen, D. (2018). *Understanding the appeal of online gambling: Opportunities and risks associated with the affordances, motivations, and gratifications of gamblers*

[Unpublished master's thesis]. Tilburg University.

Singer, J., Wöhr, A., & Otterbach, S. (2024). *Gambling operators' use of advertising strategies on social media and their effects: A systematic review*. Current Addiction Reports, 11(3), 437–446. <https://doi.org/10.1007/s40429-024-00560-4>

Springnews. (2566, 24 พฤษภาคม). ประธานสโมสรทีมฟุตบอลดัง ภาคเหนือ พัวพัน เว็บพนัน ยึดรถหรู มูลค่ากว่า 60 ล้านบาท. Springnews. <https://www.springnews.co.th/news/hot-issue/839121>

Whelan, E., Laato, S., Islam A. K. M. N., & Billieux, J. (2021). *A casino in my pocket: Gratifications associated with obsessive and harmonious passion for mobile gambling*. PLoS ONE, 16(2), e0246432. <https://doi.org/10.1371/journal.pone.0246432>

Wirkus, T., Czernecka, R., Bühringer, G., & Kräplin, A. (2024). *Individual risk factors and prediction of gambling disorder in online sports bettors - the longitudinal RIGAB study*. Frontiers in Psychiatry, 15, Article 1320592. <https://doi.org/10.3389/fpsy.2024.1320592>

Wynne, H. (2003). *Introducing the Canadian Problem Gambling Index*. Wynne Resources