

บทที่ 5

สรุปผลการวิจัย อภิปราย และข้อเสนอแนะ

การวิจัยเรื่อง “การเปิดรับสื่อกับพฤติกรรมการเล่นการพนันของชนชั้นกลางของกรุงเทพมหานคร” โดยมีวัตถุประสงค์การวิจัยดังนี้

1. เพื่อศึกษาพฤติกรรมการเล่นการพนันของประชาชนในกรุงเทพมหานคร
2. เพื่อศึกษาพฤติกรรมการเปิดรับสื่อและข้อมูลข่าวสาร (เนื้อหา) เกี่ยวกับหวยของประชาชนในกรุงเทพมหานคร

3. เพื่อศึกษาปัจจัยที่มีผลต่อการชะลอการเล่นการพนันของชนชั้นกลางของกรุงเทพมหานคร

การศึกษานี้เป็นผู้วิจัยได้ใช้วิธีการวิจัยเชิงสำรวจ (Survey Research) โดยใช้แบบสอบถาม (Questionnaire) เป็นเครื่องมือในการเก็บรวบรวมข้อมูลจากกลุ่มตัวอย่างที่เป็นประชากรซึ่งอาศัยอยู่ในเขตกรุงเทพมหานคร จำนวน 280 โดยเก็บข้อมูลตามสถานที่ต่าง ๆ เช่น ห้างสรรพสินค้า ตลาด สถานที่ราชการ กองสลาก ฯลฯ และการสัมภาษณ์แบบเจาะลึก (Depth Interview) โดยการสัมภาษณ์คนไม่ได้เล่นหวย 10 คน เจ้ามือหวย 3 คน อาจารย์ทางนิเทศศาสตร์ 3 คน และ สื่อมวลชน 1 คน

เครื่องมือที่ใช้ในการเก็บรวบรวมข้อมูลในครั้งนี้ คือ ใช้วิธีการเก็บข้อมูลเพียงครั้งเดียว (One-Shot Descriptive Study) และให้ผู้ตอบกรอกแบบสอบถามเอง (Self-Administered Questionnaire) โดยทำการเก็บข้อมูลในช่วงเดือนตุลาคม-เดือนธันวาคม 2548 ในส่วนของการวิเคราะห์ข้อมูลจะแบ่งการประเมินผลออกเป็น 2 ส่วน ส่วนแรกเป็นการวิเคราะห์ข้อมูลโดยสถิติเชิงพรรณนา (Descriptive Statistics) เป็นการแสดงค่าข้อมูลเป็นจำนวนร้อยละ ค่าความถี่ และค่าเฉลี่ย เพื่ออธิบายลักษณะทางประชากรศาสตร์ ทศนคติและความคิดเห็นต่อการเล่นการพนันของบุคคล พฤติกรรมการเล่นหวย พฤติกรรมการเปิดรับสื่อเกี่ยวกับหวย และการใช้ประโยชน์และความพึงพอใจจากสื่อที่เสนอเนื้อหาเกี่ยวกับหวย ในส่วนที่ 2 เป็นการทดสอบสมมติฐานการวิจัยโดยใช้สถิติเชิงอนุมาน (Inferential Statistic) เป็นสถิติที่ใช้ในการทดสอบสมมติฐาน (Hypothesis Testing Statistics) ได้แก่ การทดสอบค่าเฉลี่ยสำหรับประชากร 2 กลุ่มที่เป็นอิสระต่อกัน (Independence t-test Groups) การวิเคราะห์ค่าความแปรปรวนแบบจำแนกทางเดียว (One-way ANOVA) ค่าสัมประสิทธิ์สหสัมพันธ์แบบเพียร์สัน (Pearson's Product Moment Correlation Coefficient) การทดสอบความเป็นอิสระแบบไคสแควร์ (Pearson's Chi-Square) โดยกำหนดระดับนัยสำคัญที่ 0.05

สรุปผลการศึกษา

ตอนที่ 1 ลักษณะทางประชากรศาสตร์ของกลุ่มตัวอย่าง

กลุ่มตัวอย่างในการศึกษานี้พบว่าส่วนใหญ่เป็นเพศหญิง มีอายุระหว่าง 23-32 ปี มีรายได้ต่อเดือนอยู่ระหว่าง 5,001-10,000 บาท มีระดับการศึกษาปริญญาตรี และมีอาชีพพนักงานบริษัท

ตอนที่ 2 พฤติกรรมการเปิดรับสื่อเกี่ยวกับหอย

กลุ่มตัวอย่างมีพฤติกรรมการเปิดรับสื่อเกี่ยวกับหอยในภาพรวมอยู่ในระดับปานกลาง โดยกลุ่มตัวอย่างจะเชื่อถือสื่อบุคคลในการให้ข้อมูลเกี่ยวกับหอยมากที่สุด และใช้เวลาในการเปิดรับมากกว่าสื่อชนิดอื่น ๆ สถานที่ที่กลุ่มตัวอย่างเปิดรับสื่อที่เกี่ยวกับหอยคือ ที่บ้านของตนเอง และกลุ่มตัวอย่างส่วนใหญ่จะเปิดรับสื่อที่เกี่ยวกับหอยแต่ละสื่อแตกต่างกันไปตามประโยชน์ใช้สอยของแต่ละคน ดังนี้

สื่อบุคคลที่กลุ่มตัวอย่างเปิดรับคือ เพื่อน โดยใช้เพื่อแลกเปลี่ยนความคิดเห็นเกี่ยวกับหอยและดูแลแหล่งไขหอยที่แม่น ๆ

สื่อหนังสือพิมพ์ที่กลุ่มตัวอย่างเปิดรับคือ หนังสือพิมพ์ไทยรัฐ โดยใช้เพื่อดูเรื่องราวทั่วไปเกี่ยวกับหอย ตรวจรางวัล และดูสถิติหอยย้อนหลัง

สื่อนิตยสารที่กลุ่มตัวอย่างเปิดรับคือ หอยลือต โดยใช้เพื่อดูตัวเลขบอกไขของเกจิอาจารย์

สื่อโทรทัศน์ที่กลุ่มตัวอย่างเปิดรับคือ ช่อง ITV โดยใช้เพื่อดูการประกาศผลรางวัล

สุดท้ายคือ สื่ออินเทอร์เน็ต โดยมีกลุ่มตัวอย่างที่ไม่ได้เปิดรับเนื้อหาหอยจากสื่ออินเทอร์เน็ตมากที่สุด แต่ในขณะเดียวกันก็มีกลุ่มตัวอย่างที่เปิดรับตามสถานที่ต่าง ๆ รวมร้อยละ 70 ซึ่งเมื่อวิเคราะห์ดูแล้วพบว่าคนใช้สื่ออินเทอร์เน็ตจะมีเปอร์เซ็นต์การใช้มากกว่าคนที่ไม่เปิดรับแสดงถึงว่าสื่ออินเทอร์เน็ตได้เข้ามาเป็นสื่อใหม่สำหรับคนเล่นหอยมากยิ่งขึ้น เว็บไซต์จากสื่ออินเทอร์เน็ตที่กลุ่มตัวอย่างเปิดรับเนื้อหาหอยมากที่สุดคือ มหาสารกิจกรวิเคราะห์หอย โดยเนื้อหาหอยที่กลุ่มตัวอย่างเปิดรับจากสื่ออินเทอร์เน็ตมากที่สุดคือ ประกาศผลออกรางวัล

ตอนที่ 3 ความคิดเห็นต่อการเล่นหวย

ความคิดเห็นต่อการเล่นหวยของกลุ่มตัวอย่างในกรุงเทพมหานครนั้น กลุ่มตัวอย่างมีความคิดเห็นต่อการเล่นพนันหวยในระดับปานกลาง โดยกลุ่มตัวอย่างมีค่าเฉลี่ยมากที่สุดในข้อความคิดเห็นว่า “ไม่อยากให้ใครรู้ว่าเล่นหวย”

ตอนที่ 4 พฤติกรรมการเล่นหวย

กลุ่มตัวอย่างส่วนใหญ่จะเล่นหวยมากกว่าเล่นการพนันชนิดอื่น โดยจะเล่นหวยทุกงวด ส่วนใหญ่จะเล่นหวยสลากกินแบ่งรัฐบาล กลุ่มตัวอย่างจะให้เงินในการเล่นจากรายได้ประจำ โดยจะแบ่งเป็นค่าใช้จ่ายในการเล่นไม่เกิน 2,000 บาทต่องวดและมีค่าใช้จ่ายในการหาข้อมูลเกี่ยวกับหวยในแต่ละครั้งต่ำกว่า 500 บาท นอกจากนี้กลุ่มตัวอย่างจะซื้อหวยโดยผ่านตัวแทนต่าง ๆ จะซื้อหวยล็อตเตอรี่จาก คนพิการ คนตาบอด คนขายล็อตเตอรี่ หวยใต้ดินจะซื้อจากคนเดินโพล/คนขายหวย โทรศัพท์และทางแฟกซ์ จากการวิจัยพบว่ากลุ่มตัวอย่างมีความคิดเห็นว่าการพนันหวยเป็นสิ่งที่ไม่ดีและไม่มีความคิดที่จะเลิกเล่นการพนันหวย ซึ่งถือว่าเป็นความคิดเห็นที่ขัดกับพฤติกรรมการเล่น

ตอนที่ 5 การใช้ประโยชน์และความพึงพอใจจากสื่อที่เสนอเนื้อหาเกี่ยวกับหวย

การใช้ประโยชน์และความพึงพอใจจากสื่อที่เสนอเนื้อหาเกี่ยวกับหวย กลุ่มตัวอย่างมีการใช้ประโยชน์และความพึงพอใจจากสื่อที่เสนอเนื้อหาเกี่ยวกับหวยโดยรวมในระดับปานกลาง และเมื่อพิจารณาการใช้ประโยชน์และความพึงพอใจในประเด็นย่อยต่าง ๆ แล้วพบว่ากลุ่มตัวอย่างมีการใช้ประโยชน์และความพึงพอใจในประเด็นของมีเรื่อง/ประเด็นพูดคุยกับคนอื่นมากที่สุด คิด รongลงมาคือ เป็นวิธีที่ทำให้เข้ากับคนได้ง่ายขึ้น และถัดไปเป็นเรื่องของความสะดวกสบายในการหาข้อมูลเกี่ยวกับหวย

ตอนที่ 6 การทดสอบสมมติฐาน

สมมติฐานการวิจัยที่ 1 ลักษณะทางประชากรศาสตร์ที่แตกต่างกันทำให้มีพฤติกรรมการเปิดรับสื่อเกี่ยวกับหวยของประชาชนในเขตกรุงเทพมหานครแตกต่างกัน

สรุปผลการทดสอบได้ดังนี้ คือ ทั้งเพศ อายุ ระดับการศึกษา อาชีพ และรายได้ที่แตกต่างกันทำให้พฤติกรรมการเปิดรับสื่อเกี่ยวกับหวยไม่แตกต่างกัน

สมมติฐานการวิจัยที่ 2 ลักษณะทางประชากรศาสตร์ที่แตกต่างกันทำให้มีความคิดเห็นต่อการเล่นหอยของประชาชนในเขตกรุงเทพมหานครแตกต่างกัน

สรุปผลการทดสอบได้ดังนี้ คือ อายุ ระดับการศึกษา อาชีพ รายได้ที่แตกต่างกันทำให้มีความคิดเห็นต่อการเล่นหอยแตกต่างกัน ยกเว้นเพศที่แตกต่างกันทำให้มีความคิดเห็นต่อการเล่นหอยไม่แตกต่างกัน

สมมติฐานการวิจัยที่ 3 ลักษณะทางประชากรศาสตร์มีความสัมพันธ์กับพฤติกรรมการเล่นหอยของประชาชนในเขตกรุงเทพมหานคร

สมมติฐานการวิจัยที่ 3.1 เพศของกลุ่มตัวอย่างมีความสัมพันธ์กับพฤติกรรมการเล่นหอย
สรุปผลการทดสอบได้ดังนี้ คือ เพศไม่มีความสัมพันธ์กับค่าใช้จ่ายในการเล่นหอย ค่าใช้จ่ายในการหาข้อมูลเกี่ยวกับหอย และความถี่ในการเล่นหอย

สมมติฐานการวิจัยที่ 3.2 อายุมีความสัมพันธ์กับพฤติกรรมการเล่นหอย
สรุปผลการทดสอบได้ดังนี้ คือ อายุมีความสัมพันธ์กับค่าใช้จ่ายในการเล่นหอยและความถี่ในการเล่นหอย ยกเว้นค่าใช้จ่ายในการหาข้อมูลเกี่ยวกับหอย

สมมติฐานการวิจัยที่ 3.3 ระดับการศึกษามีความสัมพันธ์กับพฤติกรรมการเล่นหอย
สรุปผลการทดสอบได้ดังนี้ คือ ระดับการศึกษามีความสัมพันธ์กับค่าใช้จ่ายในการเล่นหอยและความถี่ในการเล่นหอย ยกเว้นค่าใช้จ่ายในการหาข้อมูลเกี่ยวกับหอย

สมมติฐานการวิจัยที่ 3.4 อาชีพมีความสัมพันธ์กับพฤติกรรมการเล่นหอย
สรุปผลการทดสอบได้ดังนี้ คือ อาชีพมีความสัมพันธ์กับค่าใช้จ่ายในการเล่นหอยและความถี่ในการเล่นหอย ยกเว้นค่าใช้จ่ายในการหาข้อมูลเกี่ยวกับหอย

สมมติฐานการวิจัยที่ 3.5 รายได้มีความสัมพันธ์กับพฤติกรรมการเล่นหอย
สรุปผลการทดสอบได้ดังนี้ คือ รายได้มีความสัมพันธ์กับค่าใช้จ่ายในการเล่นหอย ยกเว้นค่าใช้จ่ายในการหาข้อมูลเกี่ยวกับหอยและความถี่ในการเล่นหอย

สมมติฐานการวิจัยที่ 4 พฤติกรรมการเปิดรับสื่อเกี่ยวกับหอยมีความสัมพันธ์กับความคิดเห็นต่อการเล่นหอย

สรุปผลการทดสอบได้ดังนี้ คือ

พฤติกรรมการเปิดรับสื่อเกี่ยวกับหอยมีความสัมพันธ์กับความคิดเห็นต่อการเล่นหอย เมื่อพิจารณาจากค่าสัมประสิทธิ์สหสัมพันธ์แล้วพบว่ามีความสัมพันธ์ในทางบวก จึงสรุปได้ว่ายิ่งกลุ่มตัวอย่างมีพฤติกรรมการเปิดรับสื่อเกี่ยวกับหอยมาก ก็จะมีความคิดเห็นต่อการเล่นหอยที่ดีมากด้วย

สมมติฐานการวิจัยที่ 5 พฤติกรรมการเล่นหอยที่แตกต่างกันทำให้มีความคิดเห็นต่อการเล่นหอยแตกต่างกันมีสมมติฐานย่อยดังต่อไปนี้

สมมติฐานการวิจัยที่ 5.1 ค่าใช้จ่ายในการเล่นหอยที่แตกต่างกันทำให้มีความคิดเห็นต่อการเล่นหอยแตกต่างกัน

สรุปผลการทดสอบได้ดังนี้ คือ ค่าใช้จ่ายในการเล่นหอยที่แตกต่างกันทำให้มีความคิดเห็นต่อการเล่นหอยแตกต่างกัน

สมมติฐานการวิจัยที่ 5.2 ค่าใช้จ่ายในการหาข้อมูลเกี่ยวกับหอยที่แตกต่างกันทำให้มีความคิดเห็นต่อการเล่นหอยแตกต่างกัน

สรุปผลการทดสอบได้ดังนี้ คือ ค่าใช้จ่ายในการหาข้อมูลเกี่ยวกับหอยความที่แตกต่างกันทำให้มีความคิดเห็นต่อการเล่นหอยไม่แตกต่างกัน

สมมติฐานการวิจัยที่ 5.3 ความถี่ในการเล่นหอยที่แตกต่างกันทำให้มีความคิดเห็นต่อการเล่นหอยแตกต่างกัน

สรุปผลการทดสอบได้ดังนี้ คือ ความถี่ในการเล่นหอยที่แตกต่างกันทำให้มีความคิดเห็นต่อการเล่นหอยแตกต่างกัน

ตอนที่ 7 ผลการสัมภาษณ์

ในการวิจัยเรื่อง “การเปิดรับสื่อกับพฤติกรรมการเล่นการพนันหอยของคนกรุงเทพมหานคร” ได้มีการสัมภาษณ์ความคิดเห็นของบุคคลเกี่ยวกับการเล่นพนันหอย อันได้แก่ คนไม่เล่นหอย เจ้ามือหอย อาจารย์ทางนิเทศศาสตร์ และสื่อมวลชน มีผลสรุปเกี่ยวกับความคิดเห็นดังนี้

คนไม่ได้เล่นหอยเห็นว่า หอยมีความผูกพันกับสังคมไทยมานาน เป็นของที่คู่กัน อยู่กับคนไทยมานาน และเห็นด้วยกับรัฐบาลที่จะนำหอยมาเป็นสิ่งที่ถูกกฎหมาย เพราะจะได้ไม่ต้องมีการลักลอบเล่นการพนัน อีกทั้งยังทำให้รัฐนำรายได้จากการจำหน่ายหอยกลับมาสู่ประชาชนอีกครั้ง โดยการช่วยเหลือทางด้านต่าง ๆ เช่น การศึกษา อาชีพ รายได้ ฯลฯ แต่ยังคงระวังช่องว่างต่าง ๆ หรือการนำเงินไปใช้ว่าได้นำสู่ประชาชนจริงหรือไม่ เอื้อประโยชน์ต่อกลุ่มบุคคลใดหรือไม่ เพราะเป็นเงินจำนวนมาก คน สื่อ รัฐ มีส่วนต่อการทำให้คนเล่นหอยมากขึ้น โดยเฉพาะสื่อที่เป็นส่วนสำคัญในการกระตุ้นให้คนเล่นหอย โดยการนำเสนอข่าว ข้อมูล ล่อตาล่อใจคนเล่นหอยและคนไม่เล่นหอยคิดว่าบทบาทของสื่อยังมีความไม่เหมาะสม และเสนอว่า สื่อควรเสนอพื้นที่ที่ชี้ให้เห็นว่า การพนันหอยไม่ดี เป็นการทำลายตนเอง ครอบครัว สังคม เพื่อเป็นการเสริมสร้างจิตสำนึกให้คนที่เล่นหอยรู้จักตนเองและเล่นพนันหอยตามความเหมาะสม

ส่วนนักวิชาการเห็นว่า หว่ยมีความผูกพันกับสังคมไทยมานาน เป็นของที่คู่กัน อยู่กับคนไทยมานาน และไม่เห็นด้วยกับการนำหว่ยมาถูกกฎหมาย เพราะการนำหว่ยมาถูกกฎหมายเท่ากับเป็นการตอกย้ำ ส่งเสริมให้คนเล่นหว่ยมากขึ้น ซึ่งจะส่งผลกระทบทางด้านต่าง ๆ เพราะการเล่นหว่ยเป็นการมอมเมา ทำให้คนหมกมุ่นในการเล่นการพนันมากกว่าเดิม มาก คน สื่อ รัฐ มีส่วนต่อการทำให้คนเล่นหว่ยมากขึ้น โดยเฉพาะสื่อที่เป็นส่วนสำคัญในการกระตุ้นให้คนเล่นหว่ย โดยการนำเสนอข่าว ข้อมูล ล่อตาล่อใจคนเล่นหว่ยและ นักวิชาการคิดว่าบทบาทของสื่อยังมีความไม่เหมาะสม และเสนอว่า สื่อควรเสนอพื้นที่ที่ชี้ให้เห็นว่า การพนันหว่ยไม่ดี เป็นการทำลายตนเอง ครอบครวั สังคม เพื่อเป็นการเสริมสร้างจิตสำนึกให้คนที่เล่นหว่ยรู้จักตนเองและเล่นพนันหว่ยตามความเหมาะสม

สำหรับสื่อมวลชนซึ่งเป็นกลุ่มที่มีบทบาทโดยตรงต่อการเล่นหว่ยเห็นว่าหว่ยมีความผูกพันกับสังคมไทยมานาน เป็นของที่คู่กัน อยู่กับคนไทยมานาน สื่อไม่เห็นด้วยกับการนำหว่ยมาถูกกฎหมาย และมองว่าเจ้ามือหว่ยมีส่วนทำให้คนเล่นหว่ยมากขึ้น เพราะเจ้ามือหว่ยเป็นคนกำหนดวิธีหรือขั้นตอนในการแทงหว่ย โดยไม่ต้องมีการเสียภาษี พร้อมทั้งมีการลดราคาในการเล่น มีการเพิ่มเงินรางวัลในการถูกรางวัลให้มากกว่าของรัฐบาล และคนเดินโพลก็ได้เปอร์เซ็นต์ในการจัดหว่ยมากกว่าหว่ยบนดินของรัฐบาล จึงเห็นว่าเจ้ามือหว่ยสามารถเป็นตัวกำหนดสิ่งจูงใจต่าง ๆ เพื่อทำให้คนเล่นหว่ยกันมากขึ้น แต่ตัวสื่อมวลชนเองก็มีส่วนในการกระตุ้นการเล่นการพนันหว่ยเช่นกัน โดยการเสนอข่าว หรือภาพข่าวผิดแปลกธรรมชาติ ทำให้คนเกิดความอยากรู้ หรือหาเลขเด็ดในการแทงหว่ยได้สะดวกสบายมากขึ้น สื่อมวลชนควรเสนอพื้นที่ที่ชี้ให้เห็นว่า การพนันหว่ยไม่ดี เป็นการทำลายตนเอง ครอบครวั สังคม เพื่อเป็นการเสริมสร้างจิตสำนึกให้คนที่เล่นหว่ยรู้จักตนเองและเล่นพนันหว่ยตามความเหมาะสม

ส่วนเจ้ามือหว่ยในฐานะของผู้ที่เกี่ยวข้องกับการเล่นหว่ยเห็นว่าหว่ยมีความผูกพันกับสังคมไทยมานาน เป็นของที่คู่กัน อยู่กับคนไทยมานาน เจ้ามือหว่ยมีความเห็นด้วยปานกลางถึง การนำหว่ยมาถูกกฎหมายหรือไม่ถูกกฎหมาย เพราะคนเล่นหว่ยยังไ้เล่นหว่ย ทั้งถูกกฎหมายของรัฐบาล และหว่ยเถื่อนหรือหว่ยใต้ดิน การปราบปรามหว่ยที่ผิดกฎหมายโดยรัฐบาลนั้นก็ไม่มีวันหมดไปจากประเทศ เนื่องจากการรับสินบนของเจ้าหน้าที่ที่ยังคงมีอยู่ในสังคม ตลอดจนผลประโยชน์ที่เกิดจากการเล่นการพนันหว่ยที่มีต่อภาครัฐ เจ้ามือหว่ยใต้ดิน คนเดินโพล สำนักไป่หว่ยต่าง ๆ ก็ยังคงมีอยู่จำนวนมาก

อย่างไรก็ตามจากความคิดเห็นและมุมมองของกลุ่มต่าง ๆ ชี้ให้เห็นว่า คน สื่อ รัฐ ล้วนแต่มีส่วนต่อการทำให้คนเล่นหว่ยมากขึ้น โดยเฉพาะสื่อที่เป็นส่วนสำคัญในการกระตุ้นให้คนเล่นหว่ย โดยการนำเสนอข่าว, ข้อมูล ล่อตาล่อใจคนเล่นหว่ยและ คนไม่เล่นหว่ยคิดว่าบทบาทของสื่อยังมี

ความไม่เหมาะสม และเสนอว่า สื่อควรเสนอพื้นที่ที่ชี้ให้เห็นว่า การพนันห่วยไม่ดี เป็นการทำลายตนเอง ครอบครัว สังคม เพื่อเป็นการเสริมสร้างจิตสำนึกให้คนที่เล่นห่วยรู้จักตนเองและเล่นพนันห่วยตามความเหมาะสม

อภิปรายผล

จากการวิจัยเรื่อง “การเปิดรับสื่อกับพฤติกรรมการเล่นห่วยของคนในกรุงเทพมหานคร” ในครั้งนี้ สามารถอภิปรายผลเพิ่มเติมได้เป็น 3 ส่วนใหญ่ ดังนี้

ส่วนที่ 1 อภิปรายผลการศึกษาทั่วไป

1. ผลการศึกษาพบว่า กลุ่มตัวอย่างส่วนใหญ่เป็นเพศหญิง มีอายุระหว่าง 23-32 ปี ซึ่งถือได้ว่าเป็นช่วงวัยทำงานและเป็นวัยสำคัญในการหารายได้ให้แก่ครอบครัว ซึ่งจากผลการวิจัยพบว่าระดับรายได้ของกลุ่มตัวอย่างจะอยู่ในช่วง 5,000-10,000 บาท มีระดับการศึกษาในระดับปริญญาตรีมากที่สุด ซึ่งเป็นที่น่าสังเกตว่าผู้เล่นห่วยในปัจจุบันส่วนใหญ่เป็นผู้ที่มีการศึกษา และต่างไปจากกลุ่มผู้เล่นห่วยในอดีตที่มักมีการศึกษาต่ำและเป็นผู้ใช้แรงงาน ทั้งนี้อาจเป็นเพราะว่าในสังคมปัจจุบันได้เน้นเรื่องการศึกษามากขึ้นทำให้คนมีโอกาสในการศึกษาถึงระดับปริญญาตรีมีสูงขึ้น

2. สำหรับพฤติกรรมการเปิดรับสื่อในการเล่นห่วยของกลุ่มตัวอย่างพบว่า ผู้เล่นห่วยยังคงหาข้อมูลเกี่ยวกับห่วยจากสื่อบุคคลมากที่สุดเหมือนเดิม ทั้งนี้เนื่องจากสื่อบุคคลเป็นสื่อที่สำคัญมีความสามารถในการชักจูง โน้มน้าวใจ และได้ตอบกันได้อย่างรวดเร็วทันทั่วทั้ง ทำให้เพิ่มความสนุกสนาน และสร้างความมั่นใจในการเล่นห่วยได้มากขึ้น ส่วนสื่อมวลชนซึ่งพบว่า สื่อโทรทัศน์เป็นสื่อที่มีบทบาททรงลงมานั้น ถูกนำมาใช้ในบทบาทของสื่อรองที่สนับสนุนข้อมูล และการพูดคุยแลกเปลี่ยนเรื่องเกี่ยวกับห่วยให้กับช่องทางของสื่อบุคคลอีกทางหนึ่ง อย่างไรก็ตามจากผลการวิจัยจะเห็นได้ว่าการใช้ช่องทางต่าง ๆ เกี่ยวกับห่วยในหลากหลายช่องทาง ทั้ง โทรทัศน์ หนังสือพิมพ์ นิตยสาร วิทยุ อินเทอร์เน็ต และบุคคล ซึ่งจะขึ้นอยู่กับความสนใจและการใช้ประโยชน์จากสื่อที่ต่างกันของบุคคล ซึ่งสอดคล้องกับ ชวรัตน์ ชาญชัย (2527, น. 170-171) ที่ได้กล่าวถึงพฤติกรรมการเปิดรับสารขึ้นมีสาเหตุมาจากปัจจัยทางด้านประโยชน์ใช้สอยเพื่อประโยชน์แก่ตนเอง โดยจะเลือกเปิดรับสื่อตามลักษณะเฉพาะของสื่อต่าง ๆ เพราะสื่อแต่ละประเภทมีลักษณะเฉพาะตัวซึ่งไม่เหมือนกัน สื่อแต่ละประเภทจึงตอบสนองความพึงพอใจของผู้รับแตกต่างกันไป และสอดคล้องกับ ยุบล เบญจรงค์กิจ (2534, น. 84) ที่ได้กล่าวถึงพฤติกรรมของมนุษย์อาจจะอธิบายได้ว่าเกิดขึ้น

จากความต้องการ (needs) ซึ่งความต้องการของแต่ละคนจะมีที่มาต่าง ๆ กัน ทำให้มีพฤติกรรมในการเปิดรับสื่อเกี่ยวกับหอยแตกต่างกัน

3. ส่วนประเด็นในเรื่องความคิดเห็นเกี่ยวกับการเล่นการพนันหอยนั้นพบว่า มีความคิดเห็นต่อการเล่นหอยทั้งดีและไม่ดีและมีความเห็นในทางที่ไม่ดีต่อการเล่นหอยมากกว่า อย่างไรก็ตาม แม้กลุ่มตัวอย่างจะมีความคิดเห็นว่าการเล่นหอยเป็นสิ่งที่ไม่ดีแต่ก็ยังคงมีพฤติกรรมการเล่นหอยอย่างต่อเนื่องและจะไม่เลิกเล่นหอยด้วย ซึ่งในประเด็นนี้จึงเป็นที่น่าสนใจเป็นอย่างยิ่งว่า ทศนคติ ความคิดเห็นและพฤติกรรมของการเล่นหอยไม่ไปในทิศทางเดียวกัน ซึ่งอาจเป็นไปได้ว่า ในสังคมไทยบุคคลได้ถูก Socialize กล่อมเกลாதาสังคม มาตั้งแต่วัยเด็กในแง่ของพฤติกรรมการเล่นการพนันในรูปแบบอื่น ๆ มาก่อนที่จะถูกหล่อหลอมในแง่ของทศนคติ ทศนคติและพฤติกรรมของบุคคลนั้น ไม่ได้สัมพันธ์กันอย่างต่อเนื่องเสมอไป คือ เมื่อมีการสื่อสารก่อให้เกิดความรู้และทศนคติทางบวกต่อสิ่งที่เผยแพร่แล้ว แต่ในขั้นการยอมรับปฏิบัติอาจมีผลตรงกันข้ามได้ ถึงแม้ว่าโดยส่วนใหญ่เมื่อบุคคลมีทศนคติอย่างไรแล้ว จะมีความโน้มเอียงที่จะปฏิบัติตามทศนคติของตนก็ตาม แต่พฤติกรรมเช่นนี้จะไม่เกิดขึ้นเสมอไป ทั้งนี้เพราะบางทีอาจเกิด KAP-GAP ขึ้นได้ และสอดคล้องกับงานของ สุราษฎร์ สมประสงค์ (2542, น. บทคัดย่อ) ที่ว่าประชาชนมีการเล่นการพนัน แต่ในขณะเดียวกันก็เห็นด้วยว่าการพนันทำให้จนลง การพนันทำให้เกิดการขัดแย้งในชุมชน และไม่เห็นด้วยว่าการพนันส่งเสริมสามัคคีในชุมชน แต่ละกลุ่มชนมีค่านิยมต่อสิ่งเดียวกัน ขึ้นอยู่กับวัฒนธรรม ค่านิยม บรรทัดฐานของสังคม หรือมาตรฐานของกลุ่มบุคคลนั้นร่วมใช้ชีวิตอยู่ และสอดคล้องกับ ขวัญเรือน กิติวัฒน์ (2531, น. 23-26) กล่าวว่า เมื่อคนเรากระทำหรือแสดงความคิดเห็นไปในทางเดียวกันกับค่านิยมของกลุ่ม ก็จะได้รับค่านิยมชมชอบจากกลุ่ม ในทางตรงกันข้าม สภาพแวดล้อมหากมีความขัดแย้งกับค่านิยมของกลุ่มก็อาจจะได้รับการลงโทษจากกลุ่มด้วยเหตุนี้คนเราจึงพยายามคล้อยตามกลุ่มทั้งในแง่ของความคิด ทศนคติ ตลอดจนพฤติกรรมเพื่อให้ตนเองเป็นที่ยอมรับของกลุ่ม

จากการสัมภาษณ์ความคิดเห็นของผู้ที่ไม่ได้เล่นหอย นักวิชาการ เจ้ามือหอย และสื่อมวลชน พบว่า กลุ่มตัวอย่างส่วนใหญ่ไม่เห็นด้วยกับรัฐบาลที่นำหอยมาถูกกฎหมายเพราะเป็นการส่งเสริมทำให้คนเล่นหอยมากยิ่งขึ้น หมกมุ่นในเรื่องการพนัน มอมเมาประชาชน อีกทั้งรัฐบาลยังใช้ประโยชน์จากสื่อมวลชนในการนำเสนอข่าวคนถูกรางวัล ร่ำรวยเพียงข้ามคืน เป็นการล่อตาล่อใจนักการพนันหอย ซึ่งสอดคล้องกับ นิธิ เอียวศรีวงศ์ (2547, น. 8) ที่ว่า การที่รัฐบาลออกหอยบนดินที่ถูกกฎหมาย รัฐบาลให้คนอยากรวยโดยไม่ต้องออกเหงื่อ เนื่องจากรัฐและเทศบาลไม่อาจเพิ่มภาษีได้จึงออกหอยแล้วนำกำไรไปใช้ รัฐบาลพยายามสื่อให้สังคมไทยคล้อยตามว่า เรากำลังจะรวย

ขึ้นเหมือนกับโลกข้างนอก นอกจากนี้ยังสอดคล้องกับ วรากรณ์ สามโกเศศ (2545, น. 11) ได้พูดเรื่อง “ถึงไม่จ่ายภาษีก็อาจจะแบกภาระได้” คือรัฐต้องเก็บภาษีจากรายได้ของบุคคล แต่บางครั้งรัฐก็ไม่สามารถเก็บภาษีจากบุคคลที่สมควรจะต้องเป็นผู้ที่จ่ายภาษีนั่นก็คือ คนรวย จึงหาแนวทางเก็บภาษีรูปแบบใหม่จากการพนันทดแทน การออกหวยบนดิน หรือ หวย 2 ตัว 3 ตัว ขึ้นมาจึงเป็นการออกเพื่อเจาะกลุ่มคนเล่นหอยระดับล่าง จึงต้องทำให้คนจนต้องเสียภาษีให้แก่รัฐเพิ่มมากขึ้น

แต่ในขณะเดียวกันมุมมองของสื่อมวลชนเอง ซึ่งจากการสัมภาษณ์ความคิดเห็นของศิวัตร เมฆสัจจากุล นักหนังสือพิมพ์ที่เขียนเรื่องราวเกี่ยวกับเรื่องหอย มองว่าเป็นที่เจ้ามือหอย/รัฐที่ได้กำหนดรางวัลล่อใจกลุ่มนักเล่นหอยจึงทำให้เกิดพฤติกรรมการเล่นหอยมากยิ่งขึ้น บางครั้งสื่อเองได้เสนอถึงผลของการเล่นหอยว่าเป็นสิ่งที่ไม่ดี ชี้แนะสังคมให้ดำเนินชีวิตให้ถูกต้อง แต่กลับได้รับการปฏิเสธจากผู้รับสาร นั่นคือกลุ่มผู้ที่เล่นหอยที่มีความคิดเห็นที่ดีต่อการพนันหอย ประกอบกับนโยบายของทางหนังสือพิมพ์ที่ต้องนำเสนอเรื่องราวที่เกี่ยวกับหอย เพราะเป็นเรื่องราวที่คนสนใจและติดตามอ่านมากในแต่ละงวด สอดคล้องกับงานวิจัยของ ธนวรรณ ไพนุงค์ (2544, น. บทคัดย่อ) ที่ว่า การนำเสนอข่าว ใบ้หอย เป็นกลยุทธ์หนึ่งเพื่อการเพิ่มยอดจำหน่าย ถือเป็นปัจจัยหนึ่งในการบริหารองค์กรหนังสือพิมพ์เดลินิวส์ ให้ดำเนินอยู่ได้ในสภาวะเศรษฐกิจซบเซาในประเด็นความสนใจของผู้อ่านนั้นพบว่าผู้อ่านกลุ่มเป้าหมาย มีความสนใจข่าวประเภทนี้ เนื่องจากเป็นเรื่องใกล้ตัวผู้อ่านเป็นเรื่องที่อยู่ในความสนใจ ส่งผลให้ยอดจำหน่ายเพิ่มขึ้น ในช่วงวันออกสลากกินแบ่งรัฐบาลอย่างเห็นได้ชัด การนำเสนอข่าวใบ้หอยที่มีกลุ่มคนเล่นหอยได้เปิดรับสื่อมานานทำให้เกิดมีทัศนคติที่ดีต่อการเล่นหอย การนำเสนอผลเสียจากการพนันจึงได้รับการปฏิเสธ ซึ่งในฐานะสื่อมวลชนเองจึงต้องหาวิธีการที่จะรับมือตอบโต้สังคมนักการพนันเหล่านี้

4. ผลการศึกษาด้านพฤติกรรมการเล่นหอย พบว่า กลุ่มตัวอย่างมีการเล่นหอยทุกชนิด ทั้งถูกกฎหมายและผิดกฎหมาย นั้นแสดงว่า การพนันเป็นสิ่งที่คนในสังคมชอบและปฏิบัติอยู่อย่างต่อเนื่องจนกลายเป็นสิ่งปกติในชีวิตประจำวัน ผสมกับความรู้สึกที่ดีต่อการเสี่ยงดวงในโชคชะตา ซึ่งเป็นความหวังในการเป็นหนทางที่เปลี่ยนแปลงชีวิตของตนเองไปสู่ความร่ำรวยได้ในชั่วพริบตา ทำให้พฤติกรรมการเล่นหอยยังคงอยู่คู่กับสังคมไทยไปอีกนานเท่าอนัน พฤติกรรมการเล่นการพนันหอยเหล่านี้จึงสอดคล้องกับ Merton ที่ว่า สมาชิกของสังคมซึ่งถูกปลูกฝังให้ใฝ่หาความสำเร็จแต่ไม่ได้รับโอกาสที่เท่าเทียมกันในการใช้วิถีทางที่ถูกต้อง จึงต้องแสวงหาวิถีทางอื่นซึ่งไม่ได้รับการยอมรับทางสังคม นัยยะนี้เองที่การพนันเป็นหนทางหนึ่งที่จะเปิดโอกาสให้เขาได้รับความสำเร็จในชีวิตซึ่งก็คือเงิน จึงหาทางออกด้วยการเล่นการพนัน และสอดคล้องกับงานวิจัยของ สุภาจุฑา สมประสงค์ (2542, น. บทคัดย่อ) ที่ว่า มูลเหตุจูงใจของประชาชนในอำเภอปากคาดในการเล่นการพนันคืออยากร่ำรวย เล่นเพื่อสนุกสนานเพลิดเพลิน และสลากมีรางวัลสูง เพราะฉะนั้นการเล่นการพนันจึง

เป็นวิธีหนึ่งที่ทำให้กลุ่มตัวอย่างคิดว่า การพนันอาจจะทำให้เขาสามารถประสบความสำเร็จได้ในชีวิต การมีช่องทางในการเล่นหวยที่มีมากยิ่งขึ้น การเพิ่มรางวัลเพื่อเป็นการล่อใจคนเล่นหวย ก็ยิ่งทำให้คนเล่นหวยมีความหวัง อยากเสี่ยงโชคที่ต้องการถูกรางวัลมากยิ่งขึ้น ดังเช่นผลวิจัยพฤติกรรมการเล่นหวยที่ได้วิจัยออกมา

ส่วนที่ 2 อภิปรายผลการศึกษาในส่วนของการทดสอบสมมติฐาน

สมมติฐานที่ 1 ลักษณะทางประชากรศาสตร์ ที่แตกต่างกันทำให้มีพฤติกรรมการเปิดรับสื่อเกี่ยวกับหวยของประชาชนในเขตกรุงเทพมหานครแตกต่างกัน

ผลการทดสอบพบว่า

ลักษณะทางประชากรศาสตร์ ได้แก่ เพศ อายุ ระดับการศึกษา อาชีพ รายได้ที่แตกต่างกันทำให้มีพฤติกรรมการเปิดรับสื่อเกี่ยวกับหวยไม่แตกต่างกัน กลุ่มตัวอย่างมีพฤติกรรมการเปิดรับสื่อในระดับที่ใกล้เคียงกัน คือโดยรวมอยู่ในระดับปานกลาง ทำให้มีการรับรู้ข้อมูลข่าวสารในระดับที่ปานกลางเช่นเดียวกัน ซึ่งสอดคล้องกับ ขวัญเรือน กิติวัฒน์ (2531, น. 23-26) ที่ว่า บุคคลมีแนวโน้มที่จะเปิดรับข่าวสารอยู่ตลอดเวลาเพียงจะรับสื่อใดและอย่างไรนั้น ทั้งนี้โดยมีปัจจัยสำคัญที่เป็นตัวกำหนดดังนี้

1. ปัจจัยด้านสภาพความสัมพันธ์ทางสังคม เป็นตัวกำหนดพฤติกรรมการสื่อสารของคนเรา เนื่องจากคนเรามักจะยึดถือกลุ่มสังคมที่ตนสังกัดอยู่เป็นกลุ่มอ้างอิง (Reference group) ในการตัดสินใจที่จะแสดงออกซึ่งพฤติกรรมใด ๆ ก็ตาม กล่าวคือ เมื่อคนเรากระทำหรือแสดงความคิดเห็นไปในทางเดียวกับค่านิยมของกลุ่ม ก็จะได้รับค่านิยมชมชอบจากกลุ่มในทางตรงข้าม หากมีความขัดแย้งกับค่านิยมของกลุ่มก็อาจจะได้รับการลงโทษ (Sanction) จากกลุ่ม ด้วยเหตุนี้คนเราจึงพยายามคล้อยตามกลุ่มทั้งในแง่ของความคิด ทศนคติ ตลอดจนพฤติกรรม เพื่อให้ตนเองเป็นที่ยอมรับของกลุ่ม

2. ปัจจัยด้านสภาพแวดล้อมนอกระบบการสื่อสาร เป็นแนวคิดในเชิงทฤษฎีสังคมวิทยา และจิตวิทยาสังคม โดยนำเอาลักษณะพื้นฐานของคนบางประการที่เหมือนกันมาจัดแบ่งแยกบุคคลเข้าไว้เป็นประเภทเดียวกัน ซึ่งลักษณะพื้นฐานดังกล่าว ได้แก่ เพศ อาชีพ ระดับการศึกษา ระดับรายได้ เป็นต้น ตามแนวคิดนี้จึงสรุปได้ว่า บุคคลที่อยู่ในกลุ่มเดียวกันย่อมจะรับเนื้อหาของการสื่อสารคล้ายคลึงกันไม่มากนัก และในทำนองเดียวกัน ย่อมจะมีการตอบสนองเนื้อหาดังกล่าวไปในรูปแบบที่ไม่แตกต่างกันนัก

ด้วยเหตุนี้การที่คนเล่นหอยจะเปิดรับ จึงไม่มีผล เพราะกลุ่มคนเล่นหอยจะมีการเปิดรับสื่อหรือแสดงออกพฤติกรรมใด ๆ จะเป็นไปตามกลุ่มคนที่เล่นหอย และเพื่อจะได้เป็นที่ยอมรับของคนในการเล่นหอยด้วยกัน ทั้งนี้การเปิดรับสื่อต่าง ๆ อย่างไรนั้นจะขึ้นอยู่กับความพึงพอใจและการใช้ประโยชน์ของคนเล่นหอยที่แตกต่างกันด้วย

สมมติฐานที่ 2 ลักษณะทางประชากรศาสตร์ที่แตกต่างกันทำให้มีความคิดเห็นต่อการเล่นหอยของประชาชนในเขตกรุงเทพมหานครแตกต่างกัน

ผลการทดสอบพบว่า

ในส่วนของอายุ กลุ่มตัวอย่างที่มีอายุแตกต่างกันทำให้มีความคิดเห็นต่อการเล่นหอยแตกต่างกัน ซึ่งตรงกับ ประมะ สตะเวทิน (2533, น. 112-118) ที่ว่า อายุ เป็นปัจจัยหนึ่งที่ทำให้คนมีความแตกต่างกันในเรื่องความคิดและพฤติกรรมโดยทั่วไปแล้วคนที่มีอายุน้อยมักจะมีความคิดเห็นริเริ่ม ยึดถืออุดมการณ์และมองโลกในแง่ดีมากกว่าคนที่มีอายุมาก สาเหตุที่มีความแตกต่างกันเนื่องมาจากคนที่ต่างรุ่นต่างวัยกันมีประสบการณ์ชีวิตแตกต่างกัน จึงทำให้มีทัศนคติความรู้สึกนึกคิดและพฤติกรรมแตกต่างกัน ลักษณะการใช้สื่อมวลชนก็ต่างกัน คนที่มีอายุมากมักจะใช้สื่อเพื่อแสวงหาข่าวสารหนัก ๆ มากกว่าเพื่อความบันเทิง และยังสอดคล้องกับงานวิจัยของ พสุนิต สารมาศ (2545, น. บทคัดย่อ) ที่ว่า การที่ใครสักคนจะเป็นนักเล่นหอยได้ดินนั้นจะต้องผ่านการเรียนรู้ที่พัฒนาเป็นขั้นตอนที่ต่อเนื่อง นั่นหมายถึงว่าคนเล่นหอยต้องมีการสั่งสมประสบการณ์การเล่นหอยมานาน ต้องมีการเรียนรู้ ลองผิดลองถูกเกี่ยวกับการเล่นหอยมา จึงส่งผลทำให้มีความคิดเห็นที่ดีต่อการเล่น

จากการวิจัย กลุ่มตัวอย่างที่มีอายุ 53 ปีขึ้นไปจะมีความคิดเห็นต่อการเล่นหอยดีกว่ากลุ่มตัวอย่างที่มีอายุไม่เกิน 22 ปี 23-32 ปี และ 33-42 ปี โดยกลุ่มตัวอย่างที่มีอายุมากได้มีประสบการณ์การเล่นหอยมาหลายปี และอาจเคยถูกรางวัลจากการเล่นพนันหอยบ้าง จึงทำให้มีความคิดเห็นต่อการเล่นหอยที่ดีกว่าคนที่เล่นเป็นนักเล่นหอยมือใหม่ แต่ในขณะเดียวกันกลุ่มตัวอย่างที่มีอายุน้อยอาจจะได้รับการปลูกฝังจากพ่อแม่ สื่อ หรือประสบการณ์ในชีวิตของตนเองที่ได้เห็นตัวอย่างของคนที่เป็นหนี้สินจากการพนัน หรือเหตุการณ์ทำร้ายร่างกาย หรือฆ่ากันตายเพราะการพนัน เป็นต้น ทำให้มีความคิดเห็นต่อการเล่นหอยที่ไม่ค่อยดีนัก กลุ่มตัวอย่างที่อายุน้อยอาจจะเปลี่ยนแปลงความคิดเห็นต่อการเล่นหอยไปในทางที่ดีเช่นกัน ถ้ากลุ่มตัวอย่างได้ผ่านการเรียนรู้จากประสบการณ์ของตนเองหรือประสบการณ์ผ่านสื่อ

ในส่วนของระดับการศึกษา ที่แตกต่างกันทำให้มีความคิดเห็นต่อการเล่นหอยแตกต่างกัน โดยกลุ่มตัวอย่างที่มีระดับการศึกษาประถมศึกษา และมัธยมศึกษาตอนต้น จะมีความคิดเห็นต่อการเล่นหอยที่ดีมากกว่ากลุ่มตัวอย่างที่มีระดับการศึกษาปริญญาตรีและสูงกว่าปริญญาตรี ซึ่งตรงกับ ประมะ สตะเวทิน (2533, น. 112-118) ที่ว่า การศึกษา เป็นปัจจัยที่ทำให้คนมีความคิด

ค่านิยม ทศนคติและพฤติกรรมแตกต่างกัน คนที่มีการศึกษาสูงจะได้เปรียบอย่างมากในการเป็นผู้รับสารที่ดี เพราะเป็นผู้มีความรู้กว้างขวางและเข้าใจสารได้ดี แต่จะเป็นคนที่ไม่เชื่ออะไรง่าย ๆ ถ้าไม่มีหลักฐานหรือเหตุผลเพียงพอ ทั้งนี้อาจเป็นเพราะคนที่มีการศึกษต่ำ ส่วนใหญ่มีอาชีพใช้แรงงานหาเช้ากินค่ำ และมีรายได้ต่ำอาจคิดว่า การเล่นเกมสามารถยกระดับชีวิตของพวกเขาได้ สามารถเปลี่ยนแปลงชีวิต มีเงินและอาชีพที่ดียิ่งขึ้น โดยไม่ได้คิดถึงผลเสียที่ได้จากการพนัน เนื่องจากในสังคมไทยนั้นคนที่มียกระดับการศึกษาต่ำก็จะได้รับอาชีพการงานที่ไม่ค่อยดี และมีรายได้ต่ำ เกิดความเหลื่อมล้ำทางสังคม จึงทำให้กลุ่มคนที่มียกระดับการศึกษาต่ำมีความคิดเห็นต่อการเล่นเกม

แต่เป็นที่น่าสังเกตว่า เพศที่แตกต่างกันทำให้มีความคิดเห็นต่อการเล่นเกมไม่แตกต่างกัน ทั้งนี้อาจสืบเนื่องมาจากกลุ่มตัวอย่างที่สำรวจมามีจำนวนเพศชายและหญิงที่ใกล้เคียงกัน อีกทั้งในปัจจุบันผู้หญิงและผู้ชาย ต่างมีอัตราการเล่นเกมที่เท่า ๆ กัน จึงทำให้มีความคิดเห็นต่อการเล่นเกมไม่แตกต่างกัน

สมมติฐานที่ 3 ลักษณะทางประชากรศาสตร์มีความสัมพันธ์กับพฤติกรรมการเล่นเกมของประชาชนในเขตกรุงเทพมหานคร

ผลการทดสอบพบว่า

อายุมีความสัมพันธ์กับพฤติกรรมการเล่นเกม ทั้งนี้ น่าจะเป็นไปตามทฤษฎีการแบ่งกลุ่มทางสังคม ของ เดอ เฟลอร์ (DeFleur, 1970, pp. 122-124) กล่าวคือ กลุ่มตัวอย่างที่อยู่ในวัยเดียวกัน น่าจะมีพฤติกรรมการเล่นเกมเหมือนกัน ซึ่งตามทฤษฎีอธิบายว่าประชาชนที่มีคุณลักษณะทางสังคมคล้ายคลึงกัน เช่น การศึกษา รายได้ อาชีพ เชื้อชาติ ศาสนา อายุ เพศ ภูมิฐานะ ฯลฯ จะมีพฤติกรรมการสื่อสารที่คล้ายคลึงกันด้วย เช่น การเปิดรับสื่อมวลชน ความชอบที่มีต่อสื่อประเภทต่าง ๆ และผลของการสื่อสาร เป็นต้น ซึ่งมีสมมติฐานว่า ประชาชนที่มีลักษณะทางสังคมอยู่ในกลุ่มเดียวกันมักจะมี ความสนใจหรือมีพฤติกรรมในทางเดียวกัน

โดยอายุมีความสัมพันธ์กับพฤติกรรมการเล่นเกม เฉพาะค่าใช้จ่ายในการเล่นเกมและความถี่ในการเล่นเกม แต่ค่าใช้จ่ายในการหาข้อมูลไม่มีความสัมพันธ์กับอายุอื่น กลุ่มตัวอย่างที่มีอายุไม่เกิน 22 ปี จะมีค่าใช้จ่ายในการเล่นเกมน้อย ไม่เกิน 2,000 บาท และมีการเล่นเกมเฉลี่ย 3-5 ครั้งต่อปี ส่วนกลุ่มตัวอย่างที่มีอายุ 43 ปีขึ้นไปจะมีค่าใช้จ่ายในการเล่นเกมมาก คือ 8,000 บาทขึ้นไป และจะเล่นเกมทุกงวด สอดคล้องกับงานวิจัยของ เสรีน ปุณณะหิตานนท์ (2531, น. 90) ที่ว่า การมีประสบการณ์ที่เพิ่มขึ้นของกลุ่มอายุต่าง ๆ ยิ่งมีอายุมากขึ้นก็ยิ่งจะเสี่ยงโชคมากขึ้นทั้งนี้ อาจเป็นเพราะว่ากลุ่มตัวอย่างที่มีอายุน้อยจะมีประสบการณ์ในการเล่นเกมน้อยกว่า มีค่านิยม และทัศนคติที่ไม่ดีเท่ากลุ่มตัวอย่างที่มีอายุมาก จึงส่งผลให้มีพฤติกรรมการเล่นเกมน้อย สำหรับกลุ่มตัวอย่างที่มีอายุมากที่มีการเล่นเกมมากอาจจะเคยมีประสบการณ์การเล่นเกมที่มาก ทั้งเคย

ถูกรางวัลและไม่ถูกรางวัล มีความสนใจในการพนันหอยมากกว่า จึงมีเวลาในการหาข้อมูลเกี่ยวกับหอยมาก และส่งผลให้มีพฤติกรรมการเล่นหอยมากกว่ากลุ่มอายุอื่น ๆ

ในส่วนของการศึกษามีความสัมพันธ์กับพฤติกรรมการเล่นหอย เฉพาะค่าใช้จ่ายในการเล่นหอย และความถี่ในการเล่นหอย แต่ค่าใช้จ่ายในการหาข้อมูลไม่มีความสัมพันธ์กับระดับการศึกษาอื่น โดยกลุ่มตัวอย่างที่มีการศึกษาระดับปริญญาตรีจะมีค่าใช้จ่ายในการเล่นหอยประมาณ 2,000 บาทต่องวด และมีค่าใช้จ่ายในการเล่นหอยมากที่สุดมากกว่า 8,000 บาทต่องวด และเล่นหอย 3-5 ครั้งต่อปี ส่วนกลุ่มตัวอย่างที่มีระดับการศึกษาประถมศึกษาจะมีค่าใช้จ่ายในการเล่นหอยมากที่สุดมากกว่า 8,000 บาทต่องวด และเล่นหอยทุกงวด เนื่องจากว่ากลุ่มตัวอย่างที่มีระดับการศึกษาต่ำจะเล่นหอยแบบที่ไม่คำนึงผลที่ตามมาจากการพนัน และไม่ได้รับการปลูกฝังในการใช้ชีวิตที่ถูกต้อง ซึ่งจะต่างกับกลุ่มตัวอย่างที่มีระดับการศึกษาสูงที่มีพฤติกรรมการเล่นหอยน้อยเพียงเพื่อความสนุกสนาน หรือเพื่อความหย่อนใจในชีวิตเท่านั้น สอดคล้องกับ ประมะ สตะเวทิน (2523, น. 112-118) ที่ว่าคนที่มีการศึกษาสูงจะได้เปรียบอย่างมากในการเป็นผู้รับสารที่ดี เข้าใจสารได้ดี ไม่เชื่ออะไรง่าย ๆ ถ้าไม่มีหลักฐานหรือเหตุผลเพียงพอ จึงทำให้กลุ่มผู้มีการศึกษาสูงจะไม่นิยมพฤติกรรมที่เป็นการเสี่ยง และทำให้เกิดความไม่แน่นอนในชีวิต

แต่สิ่งที่น่าสังเกตคือ กลุ่มตัวอย่างที่มีการศึกษาระดับประถมศึกษาและมัธยมศึกษาตอนต้นจะมีความคิดเห็นต่อการพนันหอยที่ดีมากกว่ากลุ่มตัวอย่างที่มีการศึกษาระดับปริญญาตรี แต่ในทางกลับกันกลุ่มตัวอย่างที่มีการศึกษาระดับปริญญาตรีกลับมีพฤติกรรมการเล่นที่ใกล้เคียงกับกลุ่มตัวอย่างที่มีการศึกษาระดับประถมศึกษาและมัธยมศึกษาตอนต้น จึงทำให้เห็นว่าความคิดเห็นที่ไม่ดีต่อการเล่นหอยไม่ทำให้คนเล่นหอยมีพฤติกรรมที่จะเลิกเล่น หรือลดการเล่นการพนันหอยให้น้อยลง

ในส่วนของการอาชีพมีความสัมพันธ์กับพฤติกรรมการเล่นหอย เฉพาะค่าใช้จ่ายในการเล่นหอย และความถี่ในการเล่นหอย แต่ค่าใช้จ่ายในการหาข้อมูลไม่มีความสัมพันธ์กับอาชีพอื่น โดยกลุ่มตัวอย่างที่มีอาชีพพนักงานบริษัท จะมีค่าใช้จ่ายในการเล่นหอยประมาณ 2,000 บาทต่องวด และส่วนใหญ่จะเล่นหอย 3-5 ครั้งต่อปี ส่วนกลุ่มตัวอย่างที่มีอาชีพค้าขายจะมีค่าใช้จ่ายในการเล่นหอยมากที่สุดมากกว่า 8,000 บาทต่องวด และเล่นหอยทุกงวด นั่นคือ อาชีพค้าขายอาจจะใช้เวลาในการพูดคุย แลกเปลี่ยนความคิดเห็นเกี่ยวกับหอย แหล่งไปหอยแม่น ๆ มากกว่ากลุ่มตัวอย่างที่มีอาชีพพนักงานบริษัท และมีโอกาสได้เจอกลุ่มลูกค้าที่มีพฤติกรรมที่ชอบเล่นหอยเหมือนกัน จึงส่งผลทำให้เล่นหอยกันมากกว่ากลุ่มอาชีพอื่น

ในส่วนของการรายได้มีความสัมพันธ์กับพฤติกรรมการเล่นหอย เฉพาะค่าใช้จ่ายในการเล่นหอยเท่านั้น แต่ความถี่ในการเล่นหอยและค่าใช้จ่ายในการหาข้อมูลไม่มีความสัมพันธ์กับรายได้อื่น โดย

กลุ่มตัวอย่างที่มีรายได้ไม่เกิน 5,000 บาท จะมีค่าใช้จ่ายในการเล่นหอยประมาณ 2,000 บาท และบางส่วนในกลุ่มนี้เล่นมากถึง 6,000-8,000 บาท ส่วนกลุ่มตัวอย่างที่มีรายได้เกิน 25,000 บาท จะมีค่าใช้จ่ายในการเล่นหอยต่ำสุด 2,000 บาท และสูงสุด 8,000 บาท เมื่อเปรียบเทียบระหว่างรายได้กับค่าใช้จ่ายในการเล่นหอยแล้ว กลุ่มที่มีรายได้น้อยจะมีพฤติกรรมการเล่นหอยที่มาก บางทีอาจจะเกินรายได้ของตนเอง ซึ่งถ้าหากมีการจัดการการเงินไปใช้จ่ายกับการพนันมากก็อาจเกิดภาวะหนี้สิน และปัญหาอย่างอื่นตามมา เพราะมีการใช้จ่ายเกินรายได้ แต่ในขณะที่เดียวกันผู้ที่มีรายได้สูงกลับมีการใช้จ่ายในเรื่องการพนันเป็นส่วนน้อย เนื่องจากปัจจัยต่าง ๆ ประกอบกัน เพราะคนที่รายได้สูงจะต้องมีการศึกษา ค่านิยม การปลูกฝังทางความคิดที่มีต่อการพนันต่างกัน คือ เล่นแต่พอควรไม่หมกมุ่นจนเกินไป ซึ่งสอดคล้องกับงานวิจัยของพสุนิต สารมาศ (2545, น. 10) ที่ว่า คนจนจะนิยมเล่นหอยมากกว่าคนรวย เพราะเป็นการพนันที่ใช้การลงทุนน้อย และเสี่ยงได้รางวัลสูง ซึ่งการเล่นการพนันทุกอย่างไม่ใช่ว่าคนรวยหรือคนจนจะไม่เล่น แต่จะมีการเล่นที่แตกต่างกันออกไป ในที่นี้อาจจะเปรียบกับคำพูดที่ว่า “คนจนเล่นหอย คนรวยเล่นหุ้น” และการเล่นทั้งคู่ก็เป็นการพนันเช่นเดียวกัน

แต่เป็นที่น่าสนใจที่ว่า ลักษณะทางประชากรศาสตร์ไม่มีความสัมพันธ์กับ ค่าใช้จ่ายในการหาข้อมูล อาจเป็นเพราะคนเล่นหอยสามารถหาหอยได้ด้วยตนเอง มีสื่อที่ให้ข้อมูลเกี่ยวกับหอยที่คนเล่นหอยสามารถเปิดรับได้ง่ายและหลายช่องทาง จึงทำให้ค่าใช้จ่ายในการหาข้อมูลมีจำนวนน้อย

กล่าวโดยสรุปปัจจัยที่ทำให้คนเล่นหอย คือ 1. ปัจจัยทางด้านการศึกษาของคนเล่นหอย คนเล่นหอยที่มีการศึกษต่ำจะมีพฤติกรรมการเล่นที่มากกว่าคนที่มีการศึกษาสูง ทั้งนี้จะขึ้นอยู่กับสภาพแวดล้อมของคนเล่นหอยด้วยเช่นกันว่ามีการเล่นหอยให้เห็นมากน้อยเพียงไร หรือแม้แต่คนที่มีการศึกษาสูงแต่มีงานที่ซ้ำซากจำเจ ก็อาจจะเล่นการพนันเพื่อให้เกิดความตื่นเต้น สนุกสนาน เพื่อบรรเทาความเบื่อหน่ายจากชีวิตการทำงานได้ด้วยเช่นเดียวกัน 2. ปัจจัยทางด้านเศรษฐกิจ คนเล่นหอยที่มีรายได้ต่ำ มีอาชีพที่ด้อยโอกาสทางสังคมก็จะมีพฤติกรรมในการเล่นการพนันมากยิ่งขึ้น เพราะมีความหวังว่าการพนันหอยจะทำให้เขาสามารถมีชีวิตที่สุขสบายและดีกว่าเดิม

สมมติฐานที่ 4 พฤติกรรมการเปิดรับสื่อเกี่ยวกับหอยมีความสัมพันธ์กับความคิดเห็นต่อการเล่นหอย ของประชาชนในเขตกรุงเทพมหานคร

ผลการวิจัยพบว่า

พฤติกรรมการเปิดรับสื่อเกี่ยวกับหอยมีความสัมพันธ์กับความคิดเห็นต่อการเล่นหอย เมื่อพิจารณาค่าสัมประสิทธิ์สหสัมพันธ์แล้วพบว่ามีความสัมพันธ์ในทางบวก จึงสรุปได้ว่า ยิ่งกลุ่มตัวอย่างมีพฤติกรรมการเปิดรับสื่อเกี่ยวกับหอยมาก ก็จะมีความคิดเห็นต่อการเล่นหอยที่ดีมากด้วย ซึ่งสอดคล้องกับ McQuail (2000, p. 432) ที่ว่าสื่อมวลชนมีอิทธิพลในการเสริม

ปัจเจกบุคคลด้านความรู้สึก (affective response) เป็นผลกระทบที่มีต่อความชอบ ไม่ชอบ ความคิดเห็น ทศนคติ ในการศึกษาค้นคว้าครั้งนี้ประชาชนที่มีแนวโน้มในความชอบสื่อที่เสนอเนื้อหาเกี่ยวกับการไปห่วยอยู่แล้ว จะมีความคิดเห็นในการชอบการเล่นการพนันห่วยมากยิ่งขึ้น และยังสอดคล้องกับงานวิจัยของเสริน ปุณณะตานนท์ (2545, น. 122) ที่ว่า สิ่งแวดล้อมทางสังคม คือสื่อมวลชน เด็กและเยาวชนได้เรียนรู้บางสิ่งบางอย่างหรือหลายอย่างเกี่ยวกับพฤติกรรมการเล่นการพนันจากสื่อมวลชน และผลการเรียนรู้อาจจะถึงกับทำให้เกิดความปรารถนาที่จะมีประสบการณ์โดยตรงในเรื่องนั้น ๆ หรืออย่างน้อยก็ทำให้รู้สึกเห็นดีเห็นงามไปกับพฤติกรรมจำพวกนั้น ๆ แล้วก็จะมีความโน้มเอียงที่จะมีประสบการณ์โดยตรงเมื่อโอกาสอำนวยให้

สมมติฐานที่ 5 พฤติกรรมการเล่นการพนันห่วยที่แตกต่างกันทำให้มีความคิดเห็นต่อการเล่นการพนันห่วยของประชาชนในเขตกรุงเทพมหานครแตกต่างกัน

ผลการวิจัยพบว่า

พฤติกรรมการเล่นการพนันห่วยเฉพาะค่าใช้จ่ายในการเล่นห่วยและความถี่ในการเล่นห่วยที่แตกต่างกันทำให้มีความคิดเห็นต่อการเล่นการพนันห่วยของประชาชนในเขตกรุงเทพมหานครแตกต่างกัน ส่วนค่าใช้จ่ายในการหาข้อมูลเกี่ยวกับห่วยที่แตกต่างกันทำให้มีความคิดเห็นต่อการเล่นการพนันห่วยของประชาชนในเขตกรุงเทพมหานครไม่แตกต่างกัน จากการวิจัยพบว่ากลุ่มตัวอย่างยังมีค่าใช้จ่ายและความถี่ในการเล่นห่วยมากจะทำให้มีความคิดเห็นที่ดีต่อห่วยมาก โดยกลุ่มตัวอย่างที่มีค่าใช้จ่ายตั้งแต่ 2,000 บาท จนกระทั่งถึง มากกว่า 8,000 บาทต่องวด จะมีความคิดเห็นที่ดีกว่าคนที่มีย่อยค่าใช้จ่ายไม่เกิน 2,000 บาทต่องวด และกลุ่มตัวอย่างที่มีความถี่ในการเล่นห่วยมากก็จะมีความคิดเห็นที่ดีต่อการเล่นห่วย นั่นคือ คนที่มีพฤติกรรมในการเล่นห่วยมากเท่ากับเขามีความเชื่อว่าการที่เขาเสี่ยงโชคในการเล่นการพนันห่วยด้วยเงินจำนวนมากเพราะเขามั่นใจในการเล่นห่วยครั้งนั้น และเชื่อว่าเขาสามารถที่จะมีโอกาสถูกรางวัลจากการเล่นการพนันห่วย และถ้าหากครั้งนั้นไม่ถูกรางวัล ก็จะไปเล่นครั้งต่อไปในจำนวนเงินที่มากขึ้นเพื่อที่จะได้ให้คุ้มเสีย

ข้อเสนอแนะจากการศึกษา

1. เมื่อผลการวิจัยที่ได้ขึ้นปรากฏว่าคนเล่นการพนันห่วยได้รับอิทธิพลในการเล่นการพนันจากสื่อบุคคลโดยตรงและมากที่สุด ส่วนสื่อมวลชนอื่น ๆ อันได้แก่ หนังสือพิมพ์ วิทยุ โทรทัศน์ นิตยสาร อินเทอร์เน็ต ไม่ค่อยมีส่วนมากนัก ในฐานะของการทำหน้าที่สื่อให้ถูกต้องจึงควรให้การศึกษแก่ชาวบ้านให้รู้เท่าทันการโฆษณาจากสื่อต่าง ๆ หรือ การหลงเชื่อสิ่งใดง่าย ๆ เพื่อจะได้เป็นการชะลอพฤติกรรมการเล่นการพนันห่วยของประชาชนในเขตกรุงเทพให้น้อยลงหรือหมดไป

2. ควรปลูกฝังค่านิยมเกี่ยวกับพฤติกรรมการเล่นว่าเป็นสิ่งที่ไม่ดีแก่วัยเด็กและควรทำอย่างต่อเนื่องเพื่อให้บังเกิดผลที่แท้จริงในอนาคต

3. ควรจัดให้มีการร่วมมือจากทุกฝ่ายที่มีความเกี่ยวข้องสัมพันธ์กับการแก้ไขปัญหาเรื่องพฤติกรรมการเล่น อาทิ หน่วยงานด้านรัฐ ด้านวิชาการ และสื่อมวลชน เพื่อหาแนวทางในการดำเนินการให้เกิดประสิทธิภาพต่อไป

ข้อเสนอแนะทางการวิจัย

การวิจัยครั้งต่อไปควรมีการศึกษาเจาะลงไปทีละอินเทอร์เน็ตที่มีผลต่อการเล่นพนันหอย เพราะสื่ออินเทอร์เน็ตเป็นสื่อใหม่ที่น่าจับตามอง คนทุกเพศ อายุ อาชีพ การศึกษา รายได้ สามารถเข้าถึงสื่ออินเทอร์เน็ตได้อย่างรวดเร็ว ทุกเวลา ทุกสถานที่ สื่อมวลชนจึงต้องมีหน่วยงานที่จะคอยดูแลทางด้านสื่ออินเทอร์เน็ตเป็นอย่างมาก