

ความสัมพันธ์ของพฤติกรรมการเล่นการพนันกับการใช้สารเสพติด ของวัยรุ่นในสถานศึกษา จังหวัดนครราชสีมา

พูนรัตน์ ลียติกุล*, รังสิยา วงศ์อุปปา*, ณัฐวัฒน์ วงษ์สวัสดิกุล**

บทคัดย่อ

การวิจัยเชิงสำรวจนี้มีวัตถุประสงค์เพื่อศึกษาเพื่อศึกษาความสัมพันธ์ของพฤติกรรมการเล่นการพนัน และการใช้สารเสพติดของวัยรุ่นในสถานศึกษา จังหวัดนครราชสีมา กลุ่มตัวอย่างเป็นนักเรียน/นักศึกษาสถาบันการศึกษาเอกชน ตั้งแต่ระดับชั้นประถมศึกษาถึงอุดมศึกษา จำนวน 2,497 คน ในสถานศึกษา 3 แห่ง เก็บข้อมูลด้วยแบบสอบถามในปีการศึกษา 2561 วิเคราะห์ข้อมูลด้วยสถิติเชิงพรรณนา ได้แก่ ร้อยละ ค่าเฉลี่ย ส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน วิเคราะห์ปัจจัยเสี่ยงด้วย Chi Square, Odd Ratio (OR) และ 95% confidence interval

ผลการศึกษา พบว่า กลุ่มตัวอย่างเป็นเพศหญิงร้อยละ 55.2 อายุเฉลี่ย 17.7 ปี มีการเล่นการพนันถึงหนึ่งในสาม โดยมีอายุเฉลี่ยของการเล่นการพนันครั้งแรก 14.5 ปี (SD 3.19) โดยเกินครึ่งเป็นการเล่นการพนันประเภทไพ่ ประสพการณ์การใช้สารเสพติด พบว่าเคยใช้สารเสพติดร้อยละ 10.1 สารเสพติดที่เคยใช้เป็นกัญชามากที่สุดร้อยละ 4.7 รองลงมาเป็นยาบ้าร้อยละ 2.2 ยาไอซ์ร้อยละ 1.7 ร้อยละ 5.6 เคยเล่นการพนัน และใช้สารเสพติด วัยรุ่นที่เล่นการพนัน และใช้สารเสพติด มีผู้ที่เล่นการพนันก่อนใช้สารเสพติดมากถึงร้อยละ 54.8 ผู้ที่เริ่มเล่นการพนันพอ ๆ กับเริ่มใช้สารเสพติด พบร้อยละ 27.9 ส่วนผู้ที่ใช้สารเสพติดมาก่อนการเล่นการพนันพบเพียงร้อยละ 17.3

การติดการพนันเปรียบเสมือนการติดสารเสพติด วัยรุ่นในสถานศึกษาที่เล่นการพนัน มีโอกาสเสี่ยงที่จะใช้สารเสพติดเป็น 4 เท่าของผู้ไม่เล่นการพนัน (COR = 4.803, 95%CI = 3.575 – 6.454, P-value <0.001)

คำสำคัญ: การพนัน, สารเสพติด, วัยรุ่น

* คณะสาธารณสุขศาสตร์ มหาวิทยาลัยวงษ์ชวลิตกุล

**คณะบริหารธุรกิจ มหาวิทยาลัยวงษ์ชวลิตกุล

Corresponding Author: Poonrut Leyatikul. E-mail: poonrut leyatikul@gmail.com

Received 25/11/2020

Revised 18/01/2021

Accepted 03/02/2021

THE RELATIONSHIP BETWEEN GAMBLING BEHAVIOR AND SUBSTANCE USED AMONG ADOLESCENTS IN EDUCATIONAL INSTITUTIONS, NAKHON RATCHASIMA PROVINCE

Poonrut Leyatikul, Rungsiya Wonguppa*, Natthawat Vongchavalitkul***

ABSTRACT

This survey research aimed to study the relationships of adolescent gambling behavior and substance use in educational institutions, Nakhon Ratchasima Province. The sample consisted of 2,497 private educational institution students / students from primary school to university in 3 educational institutions. Data were collected by questionnaires. In the academic year 2018, data were analyzed by descriptive statistics such as percentage, mean, standard deviation. Risk factor analysis by statistics Chi Square, Odd Ratio (OR) and 95% confidence interval

The results revealed that 55.20% of the sample were female, with a mean age of 17.71 years. Up to a third were gambling. The average age of the first gambling is 14.47 years (SD 3.19), with more than half of it being card gambling. The experience of using substance abuse was found that 10.1%. The most drug used was marijuana 4.7%, followed by methamphetamine 2.2%, ice drug 1.7 %. 5.6% have ever gambled and used substance abuse. Adolescents who gamble and use substance abuse 54.8% gamble before using substance abuse. 27.9% of those who started gambling and began using substance abuse were found. As for those who used drugs before gambling 17.3% were found.

Gambling addiction is a substance addiction. Adolescents in academies who have been gambling were four times more likely to use substance abuse as non-gambling (COR = 4.803, 95% CI = 3.575 - 6.454, P-value <0.001).

Keywords: Gambling, Drug, Adolescence

* Faculty of Public Health, Vongchawalitkul University.

** Faculty of Business Administration, Vongchavalitkul University

ภูมิหลังและเหตุผล (Background and rationale)

การพนันเป็นกิจกรรมที่อยู่คู่กับมนุษย์ทุกสังคม เชื้อชาติเผ่าพันธุ์และทุกอารยธรรมมานาน การเล่นพนันก่อให้เกิดการเสพติด (Addiction) เช่นเดียวกับการเสพยาเสพติด การเสพติดการพนันมักก่อให้เกิดผลร้ายอื่น ๆ ต่อตัวบุคคลตามมานับไม่ถ้วน อาทิเช่น การก่อหนี้สินจนทำให้บุคคลสิ้นเนื้อ ประดาตัว ถูกให้ออกจากงาน การทะเลาะหรือทำร้ายร่างกายคนในครอบครัวเมื่อมีปัญหาเรื่องการเงิน เพื่อนำเงินไปเล่นพนันต่อหรือเพื่อใช้นั้นพนัน การถูกทำร้ายจากการทวงคืนหนี้พนัน หรือแม้แต่ปัญหาการฆ่าตัวตายเมื่อสูญเสียเงินเป็นจำนวนมากจากการพนัน¹⁻³

มีการศึกษาพบว่าอายุเฉลี่ยของการเริ่มมีพฤติกรรมการเล่นพนัน คือ 11.5 ปี เยาวชนร้อยละ 80.2 เคยเล่นการพนันในปีที่ผ่านมา ร้อยละ 35.1 มีการเล่นการพนันอย่างน้อยสัปดาห์ละครั้งโดยมีพฤติกรรมการเล่นพนันน้อยกว่าพฤติกรรมเสพติดอื่น ๆ รวมถึงการสูบบุหรี่การบริโภคเครื่องดื่มแอลกอฮอล์และการใช้ยาผิดกฎหมาย⁴ ผลของการเล่นพนันส่งผลให้เยาวชนขาดเรียน เสียสมาธิหรือหลับระหว่างเรียน ผลการเรียนตกต่ำ ถูกกล่าวโทษตักเตือนจากอาจารย์/ครอบครัว หรือถูกจับกุมและเข้าสู่พฤติกรรมเสี่ยง เช่น บุหรี่ สุรา พฤติกรรมเสพยาเสพติดอื่น ๆ⁵ ซึ่งการแพร่ระบาดของสารเสพติดในเยาวชนเป็นปัญหาสำคัญและพบว่าเยาวชนเริ่มใช้สารเสพติดในช่วงอายุน้อยลง⁶

ผู้ที่มีปัญหาจากการพนัน หรือผู้ติดการพนัน คือ ผู้ที่ได้รับการวินิจฉัยตามเกณฑ์การวินิจฉัยของสมาคมจิตแพทย์อเมริกัน ในทางแพทย์เรียกว่าเป็นโรค pathological gambling disorder แต่ในปัจจุบันมีการปรับปรุงเกณฑ์การวินิจฉัยใหม่ เพื่อให้เหมาะสมกับลักษณะของโรค จึงจัดโรคติดการพนันให้อยู่ในกลุ่มเดียวกับโรคที่เกี่ยวกับการเสพติดหรือการใช้สารเสพติด (Substance-Related and Addictive Disorders) และปรับชื่อโรคเป็น gambling disorder⁷

จะเห็นว่าการพนันและสารเสพติดมีผลให้เกิดความต้องการหรือการเสพติดคล้ายกันและก่อให้เกิดผลกระทบที่ตามมามากมาย อีกทั้งเยาวชนที่เริ่มต้นเล่นการพนันมีโอกาที่จะใช้สารเสพติดตามมา ดังนั้น การศึกษาการเล่นการพนันที่นำไปสู่การใช้สารเสพติดของวัยรุ่นจึงเป็นสิ่งสำคัญ เพื่อศึกษาความสัมพันธ์ของการเล่นการพนันกับการใช้สารเสพติดและสามารถนำไปใช้เป็นแนวทางในการป้องกันลดความเสี่ยงต่อการใช้สารเสพติดในเยาวชนต่อไป

วัตถุประสงค์ของการศึกษา (Objectives)

1. เพื่อศึกษาพฤติกรรมการเล่นการพนันของวัยรุ่นในสถานศึกษา
2. เพื่อศึกษาพฤติกรรมการใช้สารเสพติดของวัยรุ่นในสถานศึกษา
3. เพื่อศึกษาความสัมพันธ์ระหว่างการเล่นการพนันกับการใช้สารเสพติดของวัยรุ่นในสถานศึกษา

วิธีการศึกษา (Method)

แบบการศึกษา

การวิจัยเชิงสำรวจชนิดภาคตัดขวาง (Cross sectional survey study) เพื่อทำการศึกษาพฤติกรรมการเล่นการพนัน ในนักเรียนและนักศึกษาในจังหวัดนครราชสีมา

ประชากรและกลุ่มตัวอย่าง

กลุ่มประชากร คือ นักเรียน/นักศึกษาในสถานศึกษา/สถาบันการศึกษา เอกชนตั้งแต่ระดับชั้นประถมศึกษาถึงอุดมศึกษา

เกณฑ์การคัดเลือกสถานศึกษา

1) เป็นสถานศึกษาเอกชน/สถาบันการศึกษาเอกชน ที่ตั้งอยู่ในพื้นที่จังหวัดนครราชสีมาที่มีนักเรียน/นักศึกษาทุกระดับชั้นที่เปิดสอน ในปีการศึกษา 2561

2) เป็นสถานศึกษาเอกชน/สถาบันการศึกษาเอกชน ที่สมัครใจเข้าร่วมในการศึกษานี้

ประชากรเป้าหมาย คือ นักเรียน/นักศึกษาในสถานศึกษา/สถาบันการศึกษา เอกชนที่ได้รับการคัดเลือก 3 แห่ง ตั้งแต่ระดับชั้นประถมศึกษาถึงอุดมศึกษา ที่ลงทะเบียนเรียนในระดับชั้นต่าง ๆ ในปีการศึกษา 2561 พบว่า มีนักเรียนเป้าหมายในการศึกษาทั้งสิ้น 3,001 คน ประกอบด้วย

ระดับสามัญศึกษา จำนวน 868 คน

ระดับอาชีวศึกษา นักศึกษาจำนวน 1,100 คน

ระดับอุดมศึกษา นักศึกษาระดับ

ปริญญาตรี จำนวน 2,323 คน

กลุ่มตัวอย่าง คือ ประชากรเป้าหมายที่สมัครใจเข้าร่วมในการศึกษา

ในระดับสามัญศึกษาได้ชี้แจงและขอความยินยอมผู้ปกครองในกรณีที่นักเรียน/นักศึกษา อายุไม่ถึง 18 ปี โดยใช้ของจดหมายเปล่าที่ปิดอากรแสตมป์ที่แนบมากับจดหมายส่งคำยินยอมกลับมาภายใน 1 สัปดาห์ ผู้ปกครองที่ไม่ตอบกลับภายในเวลาที่กำหนดจะนับว่าไม่ยินยอมเข้าร่วมในการศึกษานี้ พบว่ามีผู้ปกครองยินยอมร่วมในการศึกษา 629 คน

ผู้วิจัยส่งแบบสอบถามพร้อมคำยินยอมถึงนักเรียน/นักศึกษา

1) อายุ 18 ปีขึ้นไป ทุกคน

2) ในกรณีที่นักเรียน/นักศึกษา อายุ ไม่ถึง 18 ปี เฉพาะที่ผู้ปกครองให้ความยินยอม

โดยใช้ของจดหมายเปล่าที่ปิดอากรแสตมป์ที่แนบมากับจดหมาย ส่งแบบสอบถามพร้อมคำยินยอมกลับมาภายใน 1 สัปดาห์ นักเรียน/นักศึกษาที่ไม่ตอบกลับภายในเวลาที่กำหนด หรือตอบกลับแต่มีไม่ครบทั้งแบบสอบถามและคำยินยอม จะนับว่าไม่ยินยอมเข้าร่วมในการศึกษานี้ พบว่ามีนักเรียน/นักศึกษาร่วมในการศึกษา 2,497 คน ประกอบด้วย

ระดับสามัญศึกษา จำนวน 629 คน

ระดับอาชีวศึกษา นักศึกษา
จำนวน 791 คน

ระดับอุดมศึกษา นักศึกษาระดับ
ปริญญาตรี จำนวน 1,077 คน

การพัฒนาเครื่องมือเก็บรวบรวม ข้อมูล

เครื่องมือที่ใช้ในการเก็บรวบรวมข้อมูล
ในการศึกษาวิจัยครั้งนี้

แบบสอบถามพฤติกรรมสุขภาพ
ของวัยรุ่นในสถานศึกษา ซึ่งประกอบด้วยข้อมูล
3 ส่วน ได้แก่

ส่วนที่ 1 ข้อมูลทั่วไป เป็น
แบบสอบถามคุณลักษณะส่วนบุคคล
ประกอบด้วยข้อมูล เพศ อายุ สถานที่เกิด
สถานบันการศึกษา ระดับการศึกษา ที่พัก ผลการ
เรียน ค่าใช้จ่าย รายได้ สถานภาพนักเรียน
(14 ข้อ)

ส่วนที่ 2 พฤติกรรมการเล่นการ
พนัน (12 ข้อ)

ส่วนที่ 3 พฤติกรรมด้านสิ่งเสพติด
(5 ข้อ)

การทดสอบความเที่ยงตรงเชิงเนื้อหา
การหาความเที่ยงตรงเชิงเนื้อหา (Content
Validity) โดยนำเครื่องมือที่สร้างเสร็จแล้วให้
ผู้ทรงคุณวุฒิพิจารณา จำนวน 3 ท่าน ปรับปรุง
แก้ไขเครื่องมือที่ใช้เก็บรวบรวมข้อมูลให้ความ
เหมาะสมตามข้อเสนอต่าง ๆ ของผู้เชี่ยวชาญ

วิเคราะห์ค่าดัชนีความสอดคล้อง
ระหว่างข้อคำถามกับวัตถุประสงค์การวิจัย
(ดัชนีความสอดคล้องระหว่างข้อคำถามและ

วัตถุประสงค์ (Item-Objective Congruence
Index: IOC) และข้อเสนอแนะต่าง ๆ จากผล
การตอบของผู้เชี่ยวชาญ พิจารณาเลือกข้อ
คำถามที่มีระดับความตรงที่ 0.5 ขึ้นไป ปรับปรุง
แก้ไขแบบสอบถามให้มีความเหมาะสมตาม
ข้อเสนอแนะเพิ่มเติมของผู้เชี่ยวชาญ

การเก็บรวบรวมข้อมูล

เมื่อเริ่มปีการศึกษา 2561 ผู้วิจัยติดต่อ
ประสานความร่วมมือ ผู้เกี่ยวข้อง 3 สถาบัน
เพื่อขออนุญาตเก็บข้อมูลโดยใช้แบบสอบถาม
ให้นักเรียน นักศึกษากลุ่มตัวอย่างอ่านและตอบ
ลงในแบบสอบถาม เจ้าหน้าที่วิจัยรวบรวม
แบบสอบถามทั้งหมดกลับมาตรวจสอบและ
บันทึกข้อมูล

การวิเคราะห์ข้อมูล

- สถิติเชิงพรรณนา (Descriptive
statistics) แสดงลักษณะข้อมูลของกลุ่ม
ตัวอย่างโดยนำเสนอในรูปตารางสถิติพื้นฐาน
ค่าความถี่ ร้อยละ ค่าเฉลี่ย ส่วนเบี่ยงเบน
มาตรฐาน ค่ามัธยฐาน และพิสัย

- สถิติวิเคราะห์ (Analytic statistics)
เพื่อศึกษาความสัมพันธ์ของพฤติกรรมการเล่น
การพนันกับการใช้สารเสพติด โดยคำนวณหา
ค่า Chi Square, Odd Ratio (OR) และ 95%
confidence interval

ผลการศึกษา (Results)

กลุ่มตัวอย่างส่วนใหญ่เป็นเพศหญิง
ร้อยละ 55.20 โดยมีอัตราส่วนเพศหญิงต่อเพศ
ชายในระดับสามัญศึกษาเท่ากับ 1:1 ระดับ

อาชีวศึกษา 1:2 ส่วนในระดับอุดมศึกษามี อายุเฉลี่ยประมาณ 17.71 ปี (SD=3.94) ส่วนใหญ่ อัตราส่วน 3:1 โดยทุกกลุ่มตัวอย่างมีสัดส่วน พักอยู่กับพ่อแม่ ค่าใช้จ่ายต่อเดือนโดยเฉลี่ย ของเพศกำเนิดและเพศวิถีไม่แตกต่างกัน 4,267.24 บาท (SD=3,634.79) (ตารางที่ 1)

ตารางที่ 1 ข้อมูลทั่วไปของนักเรียน/นักศึกษาทุกกลุ่มตัวอย่าง

ข้อมูลทั่วไป	ประถม	มัธยม	อาชีวศึกษา	อุดมศึกษา	รวม
	n=271	n=358	n=791	n=1,077	n=2,497
1 เพศ:					
• ชาย	48.0	49.2	68.1	25.6	44.8
• หญิง	52.0	50.8	31.9	74.4	55.2
2 อายุ (ปี):					
mean	10.48	14.07	17.71	20.74	17.71
±sd	± 0.87	± 1.59	± 1.83	± 2.39	± 3.94
3 พักอยู่กับ:					
• คนเดียว	0.4	0.8	22.3	55.6	31.2
• พ่อแม่	83.3	81.6	47.2	19.5	44.1
• เพื่อน	-	0.3	10.4	13.9	9.3
•ญาติพี่น้อง	15.6	17.3	19.5	10.3	14.8
• อื่น ๆ เช่น แฟน	0.7	-	0.6	0.7	0.6
4 ค่าใช้จ่ายต่อเดือน (บาท):					
mean	1,569.41	2,290.36	4,029.92	5,753.91	4,267.24
±sd	± 3,094.6	± 1,812.7	± 3,232.6	± 3,699.3	± 3,634.8

พฤติกรรมด้านการพนัน พบว่า มีการเล่น การพนันถึงหนึ่งในสาม คือ ร้อยละ 30.80 เคย เล่นการพนัน โดยมีอายุเฉลี่ยของการเล่นการ พนันครั้งแรก 14.47 ปี (SD 3.19) โดยเกินครึ่ง เป็นการ เล่นการพนันประเภทไพ่ รองลงมาเป็น สลากกินแบ่ง ฟุตบอล และหวยใต้ดิน

ตามลำดับ สาเหตุที่เล่นการพนันครั้งแรก คล้ายคลึงกัน ทุกระดับ ได้แก่ เพื่อนชวน เพื่อ ความตื่นเต้นเพลิดเพลิน และเสี่ยงโชค ตามลำดับ คนที่ชวนให้เล่นการพนัน คือ เพื่อน หรือเป็นการเล่นด้วยตนเองในสัดส่วนที่ ใกล้เคียงกัน (ตารางที่ 2)

ตารางที่ 2 พฤติกรรมการเล่นการพนันครั้งจำแนกตามระดับการศึกษา

พฤติกรรมการเล่นการพนัน: ร้อยละ	ประถม	มัธยม	อาชีวะ	อุดมศึกษา
1 เคยเล่นการพนัน	n=271	n=358	n=791	n=1,077
• เคย	8(3.0)	61(17.0)	313(39.6)	389(36.1)
2 เล่นการพนันครั้งแรก ตอนอายุ (ปี):	n=8	n=61	n=313	n=386
• mean	9.5	12.9	13.8	15.3
• $\pm$ sd	± 1.20	± 2.06	± 2.78	± 3.35
• Median(พิสัย)	10(7-11)	13(7-18)	14(5-20)	15(2-26)
3 ชนิดของการพนันที่เล่นครั้งแรก	n=8	n=61	n=313	n=386
• สลากกินแบ่งรัฐบาล	-	8.5	14.1	19.4
• หวยได้ดิน	-	6.8	2.9	11.9
• ไพ่	50.0	55.9	56.7	53.9
• ฟุตบอล	-	10.2	9.3	7.0
• มวย หรือมวยคู่/ไก่ชน/กีฬาพื้นบ้าน	25.0	6.8	10.9	3.2
• การพนันผ่านอินเทอร์เน็ต	-	-	2.2	1.0
• การพนันประเภทอื่น ๆ เช่น ไฮโลน้ำเต้าปูปลา บิงโก ไป่ก้อย	25.0	11.9	3.2	3.4
4 เหตุผลสำคัญที่สุดที่เล่นการพนันครั้งแรก	n=8	n=59	n=311	n=386
• เพื่อนชักชวน	14.3	28.6	40	33.7
• ที่บ้านสอน	14.3	1.8	5.5	5.2
• เป็นการเสี่ยงโชค	28.6	14.3	14.5	20.5
• เป็นการหารายได้เสริม	-	-	6.8	5.4
• เพื่อความตื่นเต้นและเพลิดเพลิน	-	21.4	16.5	25.4
• คิดว่ามีโอกาสชนะมาก	28.6	5.4	1.3	1.3
• อื่น ๆ เช่น ลองเล่นเฉย ๆ พ่อแม่ชวน เพื่อความสนุก ฯลฯ	14.3	5.4	5.4	1.8
5 คนที่เป็นคนชักชวนให้เล่นการพนันครั้งแรก	n=7	n=57	n=310	n=386
• ไม่มีใครชักชวน เล่นด้วยตนเอง	28.6	51.8	48.4	36.8
• พ่อ/แม่	14.3	-	4.8	2.6
• พี่น้อง/ญาติ	42.9	16.1	6.1	11.9
• เพื่อน	14.3	32.1	39.7	48.7
• อื่น ๆ	-	-	1.0	-

ในรอบ 1 ปีที่ผ่านมา มีการเล่นการพนันมากกว่าร้อยละ 16.42 โดยเล่นที่บ้านหรือหอพักมากที่สุด รองลงมา เล่นกับเจ้ามือหรือเอเยนต์ และเล่นผ่านอินเทอร์เน็ต ตามลำดับ ประเภทของการเล่นการพนันในแต่ละระดับที่พบว่า

แตกต่างจากภาพรวม ได้แก่ ระดับสามัญศึกษาพบว่า มีการพนันไ้ชนร่วมด้วย แหล่งเงินที่นำมาใช้ในการเล่นการพนันเป็นการนำเงินเก็บส่วนตัวมาใช้มากที่สุด รองลงมาเป็นเงินจากทางบ้าน (ตารางที่ 3)

ตารางที่ 3 พฤติกรรมการเล่นการพนันจำแนกตามระดับการศึกษาใน 12 เดือนที่ผ่านมา

พฤติกรรมการเล่นการพนัน: ร้อยละ	ประถม	มัธยม	อาชีว	อุดมศึกษา
1 การเล่นพนันในรอบ 12 เดือน ที่ผ่านมา	n=271	n=358	n=791	n=1,077
• เล่น	0	27(8.0)	152(15.8)	231(21.5)
2 ช่องทาง/สถานที่ที่เล่นการพนันบ่อยที่สุด	n=0	n= 27	n=150	n=230
• ร้านค้า	-	3.8	11.7	7.6
• บ่อน	-	3.8	19.3	7.1
• อินเทอร์เน็ต	-	23.1	22.1	20.5
• ผู้เร่ขาย	-	11.5	4.8	8.6
• เจ้ามือ/ตัวแทน/เอเยนต์	-	23.1	21.4	24.8
• อื่น ๆ เช่น บ้าน หอพัก บ้านเพื่อน ห้องเพื่อน บ้านญาติ	-	34.6	20.7	31.4
3 ประเภทของการพนันที่เล่น	n=271	n=358	n=791	n=1,077
• สลากกินแบ่งรัฐบาล	-	1.4	6.5	9.7
• หวยใต้ดิน	-	2.5	3.2	9.2
• ไพ่	-	3.9	10.4	12.1
• ฟุตบอล	-	0.8	6.2	4.4
• มวย หรือมวยคู่ / ไกชน/ กีฬาพื้นบ้าน	-	2.3	5.8	3.8
• ม้าแข่ง	-	-	1.0	0.6
• การพนันผ่านอินเทอร์เน็ต	-	0.3	2.7	2.5
• การพนันประเภทอื่น ๆ เช่น ไฮโล ป๊อกเด้ง เกมส้ รอกแข่ง	-	1.7	0.8	0.6
4 แหล่งเงินที่นำมาใช้ในการเล่นการพนัน	n=0	n= 27	n=150	n=213
• เงินเก็บส่วนตัว	-	70.4	64.7	64.8
• เงินจากทางบ้าน/ผู้ปกครอง	-	14.8	19.3	23
• รายได้จากการทำงาน	-	7.4	4	5.6
• กองทุนกู้ยืมเพื่อการศึกษา	-	-	1.3	1.9
• เงินจากการเล่นพนันครั้งที่ผ่าน ๆ มา	-	7.4	6.7	4.2
• รายได้จากการเดินไทย	-	-	1.3	0.5
• อื่น ๆ	-	-	2.7	

พฤติกรรมด้านสิ่งเสพติด พบว่า กลุ่มตัวอย่างเคยใช้สารเสพติดร้อยละ 10.1 โดยระดับอาชีวศึกษาเคยใช้สิ่งเสพติดมากที่สุด ร้อยละ 15.42 โดยมีอายุที่เคยใช้สารเสพติดครั้งแรกน้อยกว่า 15 ปี ในทุกระดับการศึกษา

ด้านประสบการณ์การใช้สารเสพติดพบว่า วัยรุ่นในสถานศึกษาทุกระดับการศึกษาเคยใช้

กัญชามากที่สุดร้อยละ 4.7 รองลงมา ได้แก่ ยาบ้าร้อยละ 2.2 และยาไอซ์ร้อยละ 2.1 ในระดับอาชีวศึกษา พบมีการใช้สารเสพติดประเภทกระท่อม/น้ำต้มกระท่อมผสมสารอื่นเป็นอันดับสาม และระดับอุดมศึกษามีการใช้ยาเคมากกว่ากระท่อม/น้ำต้มกระท่อม (ตาราง 4)

ตารางที่ 4 พฤติกรรมการใช้สารเสพติดจำแนกตามระดับการศึกษา

พฤติกรรมด้านสิ่งเสพติด: ร้อยละ	ประถม	มัธยม	อาชีว	อุดมศึกษา	รวม
1 เคยใช้ยาเสพติด:	n=271	n=358	n=791	n=1,077	n=2,497
• เคย	0	16(4.5)	119(15.0)	80(7.4)	251(10.1)
2 อายุที่เคยลองใช้ยาเสพติดครั้งแรก:	n=0	n=16	n=119	n=80	n=251
• 14 ปี หรือ ต่ำกว่า	-	56.3	37.8	18.3	31.6
• 15 ปี	-	37.5	37.8	25.4	32.8
• 16 ปี	-	6.3	7.8	11.3	9.0
• 17 ปี	-	-	8.9	23.9	14.1
• 18 ปี	-	-	5.6	11.3	7.3
• 20 ปี หรือ มากกว่า	-	-	2.2	9.9	5.1
3 ประสบการณ์การใช้ยา หรือสารเสพติด:	n=271	n=358	n=791	n=1,077	n=2,497
• เคยใช้กัญชา	-	11(3.1)	52(6.6)	53(4.9)	116(4.7)
• เคยใช้ยาบ้า	-	4(1.1)	32(4.1)	25(2.3)	56(2.2)
• เคยใช้ไอซ์	-	2(0.6)	19(2.4)	21(2.0)	42(1.7)
• เคยใช้กระท่อม หรือ น้ำต้ม	-	2(0.3)	20(2.5)	11(1.0)	33(1.3)
• เคยใช้ยาเค	-	1(0.3)	12 (1.5)	16(1.5)	29(1.2)
• เคยใช้ยาอี/ยาเลิฟ	-	1(0.3)	7(0.9)	12(1.1)	20(0.8)
• เคยใช้สารระเหย	-	-	4(0.5)	1(0.1)	5(0.2)

จากการศึกษา ร้อยละ 5.6 ของวัยรุ่นเคยมีพฤติกรรมการเล่นการพนัน และใช้สารเสพติด

และยังพบว่า ในกลุ่มนี้มีผู้ที่เล่นการพนันก่อนใช้สารเสพติดมีมากถึงร้อยละ 54.8 ผู้ที่เริ่มเล่นการ

พนันพอ ๆ กับเริ่มใช้สารเสพติดพบร้อยละ 27.9 ส่วนผู้ใช้สารเสพติดมาก่อนการเล่นการพนันพบเพียงร้อยละ 17.3 เมื่อวิเคราะห์ความสัมพันธ์ของการเล่นการพนันกับการใช้สารเสพติดในวัยรุ่นพบว่า พฤติกรรมการเล่นการพนัน มี

ความสัมพันธ์กับการใช้สารเสพติด อย่างมีนัยสำคัญทางสถิติ ผู้ที่เล่นการพนันจะมีความเสี่ยงต่อการใช้สารเสพติด เป็น 4.803 เท่าของผู้ไม่เล่นการพนัน ($OR = 4.803, 95\% CI = 3.575 - 6.454, P\text{-value} < 0.001$) (ตารางที่ 5)

ตารางที่ 5 ความสัมพันธ์การเล่นการพนันการการใช้สารเสพติดของวัยรุ่นในสถานศึกษา

	การใช้สารเสพติด		COR	95% CI for COR		P-value
	ใช้ n (%)	ไม่ใช้ n (%)		Lower	Upper	
การเล่นการพนัน						
เล่น	139 (18.0)	632 (82.0)	4.803	3.575	6.454	0.000
ไม่เล่น	75 (4.4)	1638 (95.6)	1	-	-	-

P-value: Chi-square test

ปัญหาจากการเล่นการพนันส่งผลกระทบต่อวัยรุ่นในสถานศึกษามากมาย ปัญหาที่พบจากการเล่นการพนันในระดับอุดมศึกษา คือ รายได้ไม่พอใช้ เนื่องจากนำเงินไปเล่นการพนัน และถูกโกง (ไม่จ่ายหรือจ่ายไม่ครบ) ในระดับ

อาชีวศึกษาส่วนใหญ่เป็นการถูกโกง (ไม่จ่ายหรือจ่ายไม่ครบ) และมีความเครียดมาก ส่วนในระดับสามัญศึกษาเป็นเรื่องผลการเรียนที่ลดลง และถูกโกง (ไม่จ่ายหรือจ่ายไม่ครบ) (ตารางที่ 6)

ตารางที่ 6 ปัญหาจากการเล่นการพนันจำแนกตามระดับการศึกษา

ปัญหาจากการเล่นพนัน: ร้อยละ	ประถม	มัธยม	อาชีววะ	อุดมศึกษา
	n=8	n=61	n=313	n=386
• ผลการเรียนลดลงหรือตกต่ำ	-	8.2	4.2	3.4
• ถูกโกง (ไม่จ่ายหรือจ่ายไม่ครบ)	-	8.2	8.9	7.8
• มีปัญหาทะเลาะกับคนในครอบครัว	-	-	3.2	1.3
• ต้องหาเงินมาเล่นให้ได้แม้ว่าจะทำในสิ่งไม่ถูกต้อง	-	3.3	3.8	3.6
• มีความเครียดมาก	-	3.3	4.5	4.7
• รายได้ไม่พอใช้ เนื่องจากนำเงินไปเล่นการพนัน	-	3.3	3.8	10.6
• อื่น ๆ	-	11.5	15.0	10.9

วิจารณ์ (Discussions)

วัยรุ่นในสถานศึกษามีการเล่นการพนันถึงหนึ่งในสาม โดยมีอายุเฉลี่ยของการเล่นการพนันครั้งแรก 14.47 ปี (SD 3.19) เกินครึ่งเป็นการเล่นการพนันประเภทไพ่ รองลงมาเป็นสลากกินแบ่ง ฟุตบอลและหวยใต้ดิน ปัญหาที่พบจากการเล่นการพนันในระดับอุดมศึกษาและอาชีวศึกษาส่วนใหญ่เป็นการถูกโกง และเงินไม่พอใช้สอดคล้องกับสุชาติ ภัยหลัล์ และคณะ⁷ ซึ่งพบว่า นักเรียนกว่าหนึ่งในห้าเคยเล่นการพนัน โดยการพนันที่เริ่มเล่นมากที่สุด คือ ไพ่ ไฮโล สลากกินแบ่งรัฐบาล และพนันบอล ปัญหาสำคัญจากการเล่นการพนัน คือ ถูกโกง ผลการเรียนตกต่ำ เครียด และรายได้ไม่พอใช้จ่าย

สารเสพติดที่นักเรียนเคยใช้และใช้ในรอบ 12 เดือนมากที่สุด คือ ัญชา รองลงมาคือ ยาบ้า และไอซ์ ทั้งนี้ นักเรียนอาชีวศึกษา ที่ใช้สารเสพติดมีสัดส่วนมากกว่านักเรียนสายสามัญ สอดคล้องกับการศึกษาของพิภพ จิตนำทรัพย์ และนวลลออ วิวัฒน์วรพันธ์⁸ พบว่าวัยรุ่นในเขตเมืองมีพฤติกรรมการใช้สารเสพติด โดยใช้กัญชา ร้อยละ 3.0 ยาบ้าร้อยละ 1.2 อายุที่เคยใช้สารเสพติดครั้งแรก พบว่าวัยรุ่นในสถานศึกษามีอายุที่เริ่มใช้สารเสพติดน้อยกว่า 15 ปี ในทุกระดับการศึกษา ซึ่งอาจเพราะเป็นวัยที่อยากรู้อยากลอง และมีการชักชวนจากเพื่อนทำให้เข้าไปลองใช้สารเสพติดได้ง่าย สอดคล้องกับการศึกษาของวิภา ดำนักรังกูล⁹ ที่พบว่า อายุที่เริ่มใช้สารเสพติดครั้งแรกเริ่มตั้งแต่ 15-19 ปี โดยสารเสพติด

ประเภท ยาบ้า ัญชา อายุที่เริ่มใช้ประมาณ 15 ปี ส่วน ยาอี และไอซ์อายุเฉลี่ยที่เริ่มใช้ 16 ปี

ข้อค้นพบสำคัญจากการศึกษาซึ่งพบว่าวัยรุ่นในสถานศึกษาที่เล่นการพนันมีโอกาสเสี่ยงที่จะใช้สารเสพติด สอดคล้องกับ สุวพันธุ์ คะโยธา แล วุฒิพงศ์ ภักดีกุล¹⁰ พบว่าปัจจัยเสี่ยงต่อพฤติกรรมการใช้สารเสพติดของเยาวชนในโรงเรียนมัธยมศึกษา คือ เพศ อายุ การเล่นพนัน การเที่ยวกลางคืน การติดการพนันเปรียบเสมือนการติดสารเสพติด และโรคติดการพนันถูกจัดให้อยู่ในกลุ่มเดียวกับโรคที่เกี่ยวกับการเสพติดหรือการใช้สารเสพติด (Substance-Related and Addictive Disorders) และปรับชื่อโรคเป็น Gambling Disorder^{11,12}

ข้อยุติ (Conclusions)

ร้อยละ 10 วัยรุ่นในสถานศึกษาเคยใช้สารเสพติด โดยระดับอาชีวศึกษาเคยใช้สิ่งเสพติดมากที่สุด อายุที่ใช้สารเสพติดครั้งแรกน้อยกว่าหรือเท่ากับ 14 ปี พบมากถึงร้อยละ 30 ประสบการณ์การใช้สารเสพติดกว่าครึ่งหนึ่งของกลุ่มตัวอย่างเคยใช้กัญชา รองลงมา ได้แก่ ยาบ้า ยาไอซ์ กระเทียม/น้ำต้มใบกระเทียมผสมสารอื่น ยาเค ยาอี/ยาเลิฟ ตามลำดับ และพบว่าผู้ที่เล่นการพนันจะมีโอกาสเสี่ยงต่อการใช้สารเสพติด เป็น 4.803 เท่าของผู้ไม่เล่นการพนัน ดังนั้น พฤติกรรมการเล่นการพนันวัยรุ่นในสถานศึกษาเป็นปัจจัยเสี่ยงที่สำคัญ และนำไปสู่การใช้สารเสพติดในอนาคต

ข้อเสนอแนะ (Suggestions)

จากการศึกษาควรนำผลการศึกษาไปใช้ในการกำหนดแนวทางวางและวางนโยบายในการป้องกันทั้งในสถานศึกษาและชุมชน

1) สถาบันการศึกษาควรมีการสำรวจพฤติกรรมเสี่ยงในนักเรียน นักศึกษาเป็นประจำทุกปีเพื่อเป็นการเฝ้าระวังปัญหาเพื่อให้ทราบปัญหาและสามารถป้องกันแก้ไขได้ อีกทั้งเป็นการติดตามการเปลี่ยนแปลงและแนวโน้มของปัญหาที่เกิดขึ้น

2) ควรมีแนวทางที่ชัดเจนในการคัดกรองดูแล และให้คำปรึกษาแก่นักเรียน นักศึกษาที่เริ่มมีพฤติกรรมเสี่ยงเพื่อให้การดูแลช่วยแก้ไขปัญหาดังกล่าวได้อย่างเหมาะสม

3) สถานศึกษาควรมีบทบาทสำคัญในการเสริมสร้างภูมิคุ้มกันต่อปัญหา ควรส่งเสริมให้สถานศึกษาปรับการเรียนการสอนเพื่อพัฒนาเยาวชนให้มี EQ ทักษะชีวิต ทั้ง

ทักษะชีวิตทั่วไป และทักษะชีวิตเฉพาะทาง รวมทั้งมีระบบการดูแลช่วยเหลือนักเรียนให้ครอบคลุมทุกสถานศึกษา

สถานะองค์ความรู้ (Body of knowledge)

ผลการวิจัยพบว่าการพนันและสารเสพติดมีผลให้เกิดความต้องการหรือการเสพติดคล้ายกัน และก่อให้เกิดผลกระทบที่ตามมามากมาย เยาวชนที่เริ่มต้นเล่นการพนันมีโอกาสที่จะใช้สารเสพติดตามมา กล่าวได้ว่าพฤติกรรมการเล่นการพนันวัยรุ่นในสถานศึกษาเป็นปัจจัยเสี่ยงที่สำคัญ และนำไปสู่การใช้สารเสพติดในอนาคต

กิตติกรรมประกาศ (Acknowledgements)

ขอขอบคุณ มหาวิทยาลัยวงษ์ชวลิตกุล ที่สนับสนุนทุนวิจัยในการศึกษาค้นคว้าครั้งนี้

เอกสารอ้างอิง (References)

1. Ladouceur R, Boisvert JM, Pépin M, Loranger M, Sylvain C. Social cost of pathological gambling. *Journal of gambling studies* 1994; 10(4): 399-409.
2. Volberg RA. The Prevalence and Demographics of Pathological Gamblers: Implications for Public Health. *American Journal of Public Health* 1994; 84(2): 237-241.
3. Walker DM, Barnett AH. The social costs of gambling: An economic perspective. *Journal of Gambling Studies* 1999; 15(3): 181-212.
4. Gupta R, Derevensky JL. Adolescent Gambling Behavior: A Prevalence Study and Examination of the Correlates Associated with Problem Gambling. *J Gambl Stud* 1998; 14: 319-345

5. Leksreenak K, Ploydanai N, Sukchotrat V. Gambling Behavior Among Adolescent and Youth in Thailand: A Case Study of Young People's Gambling Behaviours in Bangkok Area. **KKU research journal (Graduate Study)** 2012; 12(4): 132-146. [in Thai].
6. Kanato M, Thaikla K, Assanangkornchai S, Areesantichai C, Jaroenratana S, Leyatikul P, et al. **Report on Size Estimation of Substances Users in Thailand 2019**. Bangkok: Charunsanitwong printing house; 2019.
7. Paileeklee S, Dithisawatwet S, Seeoppalat N, Thaikla K, Jaroenratana S, Chindet A, et al. **A Surveillance of alcohol, tobacco, substance use and health- risk behaviors among high school students in Thailand**. Khon Kaen; Academic Network Faculty of Medicine Khon Kaen University; 2016. [in Thai].
8. Chitnamsap P, Wiwatworaphan N. Youth Risk Behavior Survey: Muang District, Nakhonratchasima, Thailand. **The Journal of Boromarajonani College of Nursing, Nakhonratchasima** 2010; 16(2): 51-63.
9. Danthamrongkul W. Substance Use among Adolescents in Probation and Treatment Systems. **Journal of Health Research** 2007; 21(2): 155-162.
10. Kayotha S, Phakdeekul W. Risk Factors for Drug Use and Factors affecting Drug Use Protection of Junior High Schools Students in Sakon Nakhon Municipality. **Journal of Sakon Nakhon Hospital** 2018; 21(3), 84-95.
11. Aphinanthavej S. **System to assist those affected by gambling from knowledge to concrete creation**. Bangkok: Sahamit Printing and Publishing; 2015. [in Thai]
12. Public Policy Information Center, Reducing Gambling Problems. **Fact Sheet 20. Signs "Gambling Addiction"** Bangkok: Public Policy Information Center, Reducing Gambling Problems; 2017.