



พฤติกรรมการเล่นหอยไต้ดินและปัจจัยที่ส่งผลต่อทัศนคติการเล่นหอยไต้ดินของชาวบ้าน  
ในชุมชนม่วงชุม จังหวัดกาญจนบุรี



โดย

นางสาวศศิประภา หัตถกรรม

นางสาววิตรี รัตมี

ผลงานวิทยานิพนธ์ ระดับปริญญาตรี

การวิจัยนี้เป็นส่วนหนึ่งของการศึกษาในรายวิชา 761 430 จุลนิพนธ์  
ตามหลักสูตรบริหารธุรกิจบัณฑิต สาขาวิชาการจัดการธุรกิจทั่วไป  
คณะวิทยาการจัดการ มหาวิทยาลัยศิลปากร

ปีการศึกษา 2556

พฤติกรรมการเล่นหอยไต่ดินและปัจจัยที่ส่งผลต่อทัศนคติการเล่นหอยไต่ดินของชาวบ้าน  
ในชุมชนม่วงชุม จังหวัดกาญจนบุรี



โดย  
นางสาวศศิประภา หัตถกรรม  
นางสาวสาวิตรี รัศมี

ผลงานวิจัยนักศึกษา ระดับปริญญาตรี

การวิจัยนี้เป็นส่วนหนึ่งของการศึกษาในรายวิชา 761 430 จุลนิพนธ์  
ตามหลักสูตรบริหารธุรกิจบัณฑิต สาขาวิชาการจัดการธุรกิจทั่วไป  
คณะวิทยาการจัดการ มหาวิทยาลัยศิลปากร  
ปีการศึกษา 2556

**UNDERGROUND LOTTERY PLAYING BEHAVIOR AND THE FACTORS THAT  
AFFECT THE ATTITUDES OF RESIDENTS PLAYING UNDERGROUND LOTTERY  
IN THE COMMUNITY MUANG CHUM, KANCHANABURI PROVINCE**



By

**Miss Sasriprapa Huttakum**

**Miss Sawitree Rassamee**

ผลงานวิทยานิพนธ์ศึกษา ระดับปริญญาตรี

**A Research Submitted in Partial Fulfillment of the Requirements for the Degree  
Bachelor of Business Administration Program in General Business Management**

**Faculty of Management Science**

**SILPAKORN UNIVERSITY**

**2013**

ที่ประชุมสาขาวิชาการจัดการธุรกิจทั่วไป คณะวิทยาการจัดการ มหาวิทยาลัยศิลปากร พิจารณาแล้ว  
อนุมัติให้การวิจัย เรื่อง “พฤติกรรมการเล่นหอยได้ดินและปัจจัยที่ส่งผลต่อทัศนคติการเล่นหอยได้  
ดินของชาวบ้านในชุมชนม่วงชุม จังหวัดกาญจนบุรี” เสนอโดย นางสาวศศิประภา หัตถกรรมและ  
นางสาวสาวิตรี รัศมีมีคุณค่าเพียงพอที่จะเป็นส่วนหนึ่งของการศึกษาในรายวิชาจุลนิพนธ์ ตาม  
หลักสูตรบริหารธุรกิจบัณฑิต สาขาวิชาการจัดการธุรกิจทั่วไป คณะวิทยาการจัดการ

การวิจัยเรื่อง “พฤติกรรมการเล่นหอยได้ดินและปัจจัยที่ส่งผลต่อทัศนคติการเล่นหอยได้ดินของ  
ชาวบ้านในชุมชนม่วงชุม จังหวัดกาญจนบุรี” ได้ผ่านการนำเสนอในเวทีวิจัยระดับชาติ ภาคบรรยาย  
กลุ่มเทคโนโลยีสารสนเทศกับการจัดการ ในการประชุมสังคมศาสตร์วิชาการระดับชาติและ  
นานาชาติครั้งที่ 10 วันที่ 15 มกราคม พ.ศ. 2557 ณ โรงแรมเวียงอินทร์

.....  
(อาจารย์ ดร.ชนินทร์รัฐ รัตนพงศ์ภิญโญ)

อาจารย์ที่ปรึกษา

วันที่ ..... เดือน ..... พ.ศ. ....

.....  
(อาจารย์อมรินทร์ เทวตา)

หัวหน้าสาขาวิชาการจัดการธุรกิจทั่วไป

วันที่ ..... เดือน ..... พ.ศ. ....

12530124, 12530132: สาขาวิชาการจัดการธุรกิจทั่วไป

คำสำคัญ: พฤติกรรมการเล่นหอยไต้ดิน / ทักษะการเล่นหอยไต้ดิน

ศศิประภา หัตถกรรม และสาวิตรี รัศมี: พฤติกรรมการเล่นหอยไต้ดินและปัจจัยที่ส่งผลกระทบต่อทักษะการเล่นหอยไต้ดินของชาวบ้านในชุมชนม่วงชุม จังหวัดกาญจนบุรี. อาจารย์ที่ปรึกษา: อาจารย์ ดร. ธนินทร์รัฐ รัตนพงศ์ศิษย์. 87 หน้า.

### บทคัดย่อ

การวิจัยครั้งนี้มีวัตถุประสงค์ 1) เพื่อศึกษาพฤติกรรมการเล่นหอยไต้ดินและผลกระทบต่อชาวบ้านในชุมชนม่วงชุม จังหวัดกาญจนบุรี 2) เพื่อศึกษาปัจจัยที่ส่งผลกระทบต่อทักษะที่มีต่อการเล่นหอยไต้ดินของชาวบ้านในชุมชนม่วงชุม จังหวัดกาญจนบุรี 3) เพื่อศึกษาผลกระทบของการเล่นหอยไต้ดินของชาวบ้านในชุมชนม่วงชุม จังหวัดกาญจนบุรี โดยศึกษาจากประชากรที่อาศัยอยู่ในชุมชนม่วงชุม จังหวัดกาญจนบุรี จำนวน 400 คน เครื่องมือที่ใช้ในการวิจัย คือ แบบสอบถาม การวิเคราะห์ข้อมูลในการศึกษาค้นคว้าครั้งนี้ผู้วิจัยใช้สถิติในการเสนอผลงานวิจัย ซึ่งประกอบด้วย อัตราส่วน ร้อยละ ค่าเฉลี่ย ค่าเบี่ยงเบนมาตรฐาน ทดสอบความแตกต่างโดยใช้วิธีวิเคราะห์ความแปรปรวนแบบทางเดียว (One-way Analysis of Variance หรือ f-test) และศึกษาความสัมพันธ์โดยใช้สถิติ Chi-Square ที่ระดับนัยสำคัญเท่ากับ 0.05

ผลการศึกษาพบว่า ชาวบ้านในชุมชนม่วงชุม จังหวัดกาญจนบุรี มีความคิดเห็นเกี่ยวกับปัจจัยทางสังคมโดยภาพรวมอยู่ในระดับมากและมีทัศนคติที่มีต่อการเล่นหอยไต้ดินโดยภาพรวมอยู่ในระดับมากและชาวบ้านในชุมชนม่วงชุม จังหวัดกาญจนบุรีที่มีเพศต่างกัน มีการศึกษาต่างกันมีอาชีพต่างกันมีรายได้ต่างกันและมีสถานภาพต่างกัน มีทัศนคติที่มีต่อการเล่นหอยไต้ดินแตกต่างกันที่ระดับนัยสำคัญทางสถิติ 0.05 และปัจจัยทางสังคมส่งผลกระทบต่อทัศนคติที่มีต่อการเล่นหอยไต้ดินของชาวบ้านในชุมชนม่วงชุม จังหวัดกาญจนบุรี อย่างมีนัยสำคัญทางสถิติ 0.05

คณะวิทยาการจัดการ

มหาวิทยาลัยศิลปากร

ปีการศึกษา 2556

ลายมือชื่อนักศึกษา 1.....2.....

ลายมือชื่ออาจารย์ที่ปรึกษา .....

12530124, 12530132: MAJOR: GENERAL BUSINESS MANAGEMENT

KEY WORDS: UNDERGROUND LOTTERY PLAYING BEHAVIOR / ATTITUDES TO

PLAYING UNDERGROUND LOTTERY

SASRIPRAPA HUTTAKUM AND SAWITREE RASSAMEE: UNDERGROUND LOTTERY PLAYING BEHAVIOR AND THE FACTORS THAT AFFECT THE ATTITUDES OF RESIDENTS PLAYING UNDERGROUND LOTTERY IN THE COMMUNITY MUANGCHUM KANCHANABURI PROVINCE. RESEARCH ADVISOR: TANINRAT RATTANAPONGPINYO, Ph.D. 87 pp.

### Abstract

This research aimed 1) to study the behavior of lottery players and the impact on the residents in the community Muang Chum. Kanchanaburi 2) to study the factors that affect the attitudes of residents playing underground lottery in the community Muang Chum. Kanchanaburi 3) to study the effects of playing underground lottery Muang Chum of residents in the community. Kanchanaburi The research tool used in this study was a questionnaire to collect data from of the population live in community Muang Chum Kanchanaburi 400 samples. The researchers used percentage, mean, standard deviation. Statistics for explanation and analyzing by using one-way analysis and T-test , including Chi-square with significance level of .05 for reference statistics.

The research results found that the people in the community Muang Chum. Kanchanaburi had the opinions about social factors and the attitude about playing underground lottery at high level for overall. The different in personal factors affected to the different in attitude about playing underground lottery especially in sex, education, income and family status and social factors Affected. The attitude about playing underground lottery at significance level of .05

---

Faculty of Management Science      SILPAKORN UNIVERSITY      Academic Year 2013

Students' signatures 1.....2.....

Research Advisor's signature .....

## กิตติกรรมประกาศ

รายงานวิจัยฉบับนี้สำเร็จลุล่วงได้ด้วยดี โดยการได้รับความช่วยเหลือและอนุเคราะห์จากบุคคลเหล่านี้

ขอกราบขอบพระคุณอาจารย์ ดร.ชนินทร์รัฐ รัตนพงศ์ภิญโญ อาจารย์ที่ปรึกษารายงานวิจัย ที่ได้เสียสละเวลาอันมีค่า ให้คำแนะนำ ช่วยเหลือ ตลอดจนแก้ไขปรับปรุงให้รายงานวิจัยฉบับนี้มีความสมบูรณ์และเอาใจใส่ติดตามผลงานอย่างใกล้ชิด ผู้วิจัยรู้สึกซาบซึ้งในความกรุณา จึงกราบขอบพระคุณเป็นอย่างสูงไว้ ณ โอกาสนี้

ขอกราบขอบพระคุณ คณาจารย์ทุกท่านในคณะวิทยาการจัดการ มหาลัยศิลปากรที่ได้ประสพวิชาความรู้ ตลอดจนถ่ายทอดประสบการณ์ที่ดีแก่ผู้วิจัย

ขอขอบพระคุณ ผู้ตอบแบบสอบถามทุกท่านที่กรุณาเสียเวลาในการตอบคำถาม เพื่อนๆทุกท่าน ตลอดจนผู้ที่ช่วยเหลือทุกท่าน ที่กรุณาให้ความช่วยเหลือและความร่วมมือ และเป็นประโยชน์ต่อการวิจัย ครั้งนี้

สุดท้ายผู้วิจัยใคร่กราบขอบพระคุณ บิดา มารดา ที่ให้ความรัก ความห่วงใย เป็นกำลังใจและสนับสนุน ส่งเสริมในทุกๆด้านมาโดยตลอด จนทำให้ผู้วิจัยสามารถทำรายงานวิจัยฉบับนี้สำเร็จลุล่วงไปด้วยดี คุณประโยชน์ที่ได้รับจากวิจัยฉบับนี้ ผู้วิจัยขอมอบเป็นเครื่องบูชาพระคุณของ บิดา มารดา และครูอาจารย์ ที่ได้อบรมสั่งสอน ชี้แนะทางที่ดีและมีคุณค่าตลอดจนงานวิจัยสำเร็จ

ผลงานวิจัยนั้กศึกษา ระดับปริญญาตรี

## สารบัญ

	หน้า
บทคัดย่อภาษาไทย.....	ง
บทคัดย่อภาษาอังกฤษ.....	จ
กิตติกรรมประกาศ.....	ฉ
สารบัญตาราง.....	ฅ
สารบัญภาพ.....	ฉ
บทที่	
1 บทนำ.....	1
ที่มาและความสำคัญของปัญหา.....	1
วัตถุประสงค์ของการวิจัย.....	3
สมมติฐานของการวิจัย.....	4
ขอบเขตการวิจัย.....	4
ประโยชน์ที่คาดว่าจะได้รับ.....	4
กรอบแนวคิดการวิจัย.....	5
นิยามศัพท์เฉพาะ.....	6
2 วรรณกรรมที่เกี่ยวข้อง.....	7
แนวคิดเกี่ยวกับความรู้และพฤติกรรม.....	7
แนวคิดและทฤษฎีเกี่ยวกับทัศนคติ.....	13
แนวคิดเกี่ยวกับพฤติกรรมผู้บริโภคและการตัดสินใจ.....	17
บริบทกลุ่มตัวอย่าง.....	24
งานวิจัยที่เกี่ยวข้อง.....	24
3 วิธีดำเนินการวิจัย.....	29
ระเบียบวิธีวิจัย.....	29
ประชากรที่ทำการศึกษา.....	29
ขนาดตัวอย่างและการสุ่มตัวอย่าง.....	29
เครื่องมือที่ใช้ในการวิจัย.....	31
การสร้างเครื่องมือในการวิจัย.....	32
แหล่งที่มาของข้อมูล.....	33



บทที่	หน้า
การจัดทำข้อมูลและการวิเคราะห์ข้อมูล.....	33
สถิติที่ใช้ในการวิเคราะห์ข้อมูล.....	34
4 ผลการวิเคราะห์ข้อมูล.....	36
สัญลักษณ์ทางสถิติที่ใช้ในการวิเคราะห์ข้อมูล.....	36
การนำเสนอผลการวิเคราะห์ข้อมูล.....	36
ตอนที่ 1 วิเคราะห์ข้อมูลทั่วไปของผู้ตอบแบบสอบถาม.....	37
ตอนที่ 2 ผลการศึกษาพฤติกรรมการเล่นหายใจได้ดิน.....	40
ตอนที่ 3 ผลการศึกษาค่าเฉลี่ยและค่าเบี่ยงเบนมาตรฐานปัจจัยทางสังคม.....	47
ตอนที่ 4 ผลการศึกษาค่าเฉลี่ยและค่าเบี่ยงเบนมาตรฐานทัศนคติที่มีต่อ การเล่นหายใจได้ดิน.....	50
ตอนที่ 5 ผลการทดสอบสมมติฐาน.....	54
5 สรุป อภิปรายผลและข้อเสนอแนะ.....	66
สรุปผลการศึกษา.....	66
อภิปรายผล.....	71
ข้อเสนอแนะจากผลการศึกษา.....	73
ข้อเสนอแนะในการศึกษาครั้งต่อไป.....	73
รายการอ้างอิง.....	74
ภาคผนวก.....	78
แบบสอบถามที่ใช้ในการประเมิน.....	79
ประวัติผู้วิจัย.....	86

ผลงานวิทยานิพนธ์ระดับปริญญาตรี

## สารบัญตาราง

ตารางที่		หน้า
1	ค่าความเที่ยงตรงตามเกณฑ์สัมประสิทธิ์อัลฟา ที่เก็บรวบรวมได้ในพื้นที่ ชุมชนม่วงชุม.....	32
2	จำนวนและร้อยละเกี่ยวกับเพศของกลุ่มตัวอย่าง.....	37
3	จำนวนและร้อยละเกี่ยวกับอายุของกลุ่มตัวอย่าง.....	37
4	จำนวนและร้อยละเกี่ยวกับระดับการศึกษาของกลุ่มตัวอย่าง.....	38
5	จำนวนและร้อยละเกี่ยวกับสถานภาพของกลุ่มตัวอย่าง.....	38
6	จำนวนและร้อยละเกี่ยวกับอาชีพของกลุ่มตัวอย่าง.....	39
7	จำนวนและร้อยละเกี่ยวกับรายได้ต่อเดือนของกลุ่มตัวอย่าง.....	39
8	จำนวนและร้อยละเกี่ยวกับพฤติกรรมการเล่นหอยไต่ดินด้านสาเหตุ ที่เล่นหอยไต่ดิน.....	40
9	จำนวนและร้อยละเกี่ยวกับพฤติกรรมการเล่นหอยไต่ดินด้านชื่นชอบที่จะ เล่นแบบใด.....	40
10	จำนวนและร้อยละเกี่ยวกับช่วงเวลาที่มักเล่นหอยไต่ดิน.....	41
11	จำนวนและร้อยละเกี่ยวกับพฤติกรรมการเล่นหอยไต่ดินด้านหลักในการ เลือกเล่นหอยไต่ดิน.....	42
12	จำนวนและร้อยละเกี่ยวกับพฤติกรรมการเล่นหอยไต่ดินด้านเล่นหอยไต่ดิน ในวันระพิเศษ.....	42
13	จำนวนและร้อยละเกี่ยวกับพฤติกรรมการเล่นหอยไต่ดินด้านผู้ที่มีอิทธิพล ต่อความคิดในการเล่นหอยไต่ดิน.....	43
14	จำนวนและร้อยละเกี่ยวกับพฤติกรรมการเล่นหอยไต่ดินด้านผู้ที่ร่วมเล่น กับกลุ่มตัวอย่าง.....	43
15	จำนวนและร้อยละเกี่ยวกับพฤติกรรมการเล่นหอยไต่ดินด้านค่าใช้จ่ายโดย ประมาณในการเล่นหอยไต่ดินแต่ละครั้ง.....	44
16	จำนวนและร้อยละเกี่ยวกับพฤติกรรมการเล่นหอยไต่ดินด้านจำนวนเงิน ที่เคยได้รับมากที่สุดจากการถูกรางวัล.....	45
17	จำนวนและร้อยละเกี่ยวกับพฤติกรรมการเล่นหอยไต่ดินด้านการนำเงิน ที่ได้จากการถูกรางวัลไปใช้อย่างไร.....	45

ตารางที่		หน้า
18	จำนวนและร้อยละเกี่ยวกับพฤติกรรมการเล่นหอยไต่ดินด้านท่านได้รับ ส่วนลดจากการเล่นหอยไต่ดินเท่าไร.....	46
19	จำนวนและร้อยละเกี่ยวกับพฤติกรรมการเล่นหอยไต่ดินด้านท่านแบ่ง รายได้ส่วนหนึ่งไว้เพื่อเล่นหอยไต่ดิน โดยเฉพาะหรือไม่.....	46
20	ค่าเฉลี่ย ค่าความเบี่ยงเบนมาตรฐานและระดับความคิดเห็น เกี่ยวกับปัจจัยทางสังคม.....	47
21	ค่าเฉลี่ย ค่าความเบี่ยงเบนมาตรฐานและระดับความคิดเห็น เกี่ยวกับปัจจัยทางสังคมด้านกลุ่มอ้างอิง.....	47
22	ค่าเฉลี่ย ค่าความเบี่ยงเบนมาตรฐานและระดับความคิดเห็น เกี่ยวกับปัจจัยทางสังคมด้านครอบครัว.....	48
23	ค่าเฉลี่ย ค่าความเบี่ยงเบนมาตรฐานและระดับความคิดเห็น เกี่ยวกับปัจจัยทางสังคมด้านบทบาทและสถานภาพ.....	49
24	ค่าเฉลี่ย ค่าความเบี่ยงเบนมาตรฐานและระดับความคิดเห็น เกี่ยวกับทัศนคติที่มีต่อการเล่นหอยไต่ดิน.....	50
25	ค่าเฉลี่ย ค่าความเบี่ยงเบนมาตรฐานและระดับความคิดเห็น เกี่ยวกับทัศนคติที่มีต่อการเล่นหอยไต่ดินด้านความรู้ความเข้าใจ.....	50
26	ค่าเฉลี่ย ค่าความเบี่ยงเบนมาตรฐานและระดับความคิดเห็น เกี่ยวกับทัศนคติที่มีต่อการเล่นหอยไต่ดินด้านความเชื่อ.....	51
27	ค่าเฉลี่ย ค่าความเบี่ยงเบนมาตรฐาน และระดับความคิดเห็น เกี่ยวกับทัศนคติที่มีต่อการเล่นหอยไต่ดินด้านพฤติกรรม.....	52
28	เปรียบเทียบระดับทัศนคติที่มีต่อการเล่นหอยไต่ดินของชาวบ้านใน ชุมชนม่วงชุม จังหวัดกาญจนบุรี ตามตัวแปรเพศ.....	54
29	เปรียบเทียบระดับทัศนคติที่มีต่อการเล่นหอยไต่ดินของชาวบ้านใน ชุมชนม่วงชุม จังหวัดกาญจนบุรี ตามตัวแปรอายุ.....	54
30	เปรียบเทียบระดับทัศนคติที่มีต่อการเล่นหอยไต่ดินของชาวบ้านใน ชุมชนม่วงชุม จังหวัดกาญจนบุรี ตามตัวแปรระดับการศึกษา.....	56
31	เปรียบเทียบความแตกต่างของทัศนคติที่มีต่อการเล่นหอยไต่ดินของชาวบ้าน ในชุมชนม่วงชุม จังหวัดกาญจนบุรี ด้านความเชื่อ จำแนกตามระดับ การศึกษาเป็นรายคู่.....	57

ตารางที่		หน้า
32	เปรียบเทียบระดับทัศนคติที่มีต่อการเล่นหอยไต่ดินของชาวบ้านใน ชุมชนม่วงชุมจังหวัดกาญจนบุรี ตามตัวแปรอาชีพ.....	58
33	เปรียบเทียบความแตกต่างของทัศนคติที่มีต่อการเล่นหอยไต่ดินของชาวบ้าน ในชุมชนม่วงชุม จังหวัดกาญจนบุรีด้านความเชื่อ จำแนกตามอาชีพ เป็นรายคู่.....	59
34	เปรียบเทียบระดับทัศนคติที่มีต่อการเล่นหอยไต่ดินของชาวบ้านใน ชุมชนม่วงชุม จังหวัดกาญจนบุรี ตามตัวแปรรายได้ต่อเดือน.....	60
35	เปรียบเทียบความแตกต่างของทัศนคติที่มีต่อการเล่นหอยไต่ดินของ ชาวบ้านในชุมชนม่วงชุม จังหวัดกาญจนบุรี ด้านความเชื่อ จำแนกตามรายได้เป็นรายคู่.....	61
36	เปรียบเทียบระดับทัศนคติที่มีต่อการเล่นหอยไต่ดินของชาวบ้านใน ชุมชนม่วงชุม จังหวัดกาญจนบุรี ตามตัวแปรสถานภาพ.....	62
37	เปรียบเทียบความแตกต่างของทัศนคติที่มีต่อการเล่นหอยไต่ดินของ ชาวบ้านในชุมชนม่วงชุม จังหวัดกาญจนบุรี ด้านความเชื่อ จำแนกตามสถานภาพเป็นรายคู่.....	63
38	แสดงความสัมพันธ์ระหว่างทัศนคติที่มีต่อการเล่นหอยไต่ดินกับ ปัจจัยทางสังคมด้านกลุ่มอ้างอิง ของชาวบ้านในชุมชนม่วงชุม จังหวัดกาญจนบุรี.....	64
39	แสดงความสัมพันธ์ระหว่างทัศนคติที่มีต่อการเล่นหอยไต่ดินกับ ปัจจัยทางสังคมด้านครอบครัว ของชาวบ้านในชุมชนม่วงชุม จังหวัดกาญจนบุรี.....	64
40	แสดงความสัมพันธ์ระหว่างทัศนคติที่มีต่อการเล่นหอยไต่ดินกับ ปัจจัยทางสังคมด้านบทบาทและสถานภาพ ของชาวบ้านใน ชุมชนม่วงชุม จังหวัดกาญจนบุรี.....	65

## บทที่ 1

### บทนำ

#### ที่มาและความสำคัญของปัญหา

ในสภาพสังคมไทยตั้งแต่อดีตการพนันได้เข้ามามีส่วนผูกพันกับชีวิตความเป็นอยู่ของประชาชนคนไทยทุกระดับชั้นจนกลายเป็นวัฒนธรรมส่วนหนึ่งของการดำรงชีวิตไปแล้วหวยได้ดินก็เป็นการเล่นอีกรูปแบบหนึ่งที่ได้รับค่านิยมและแพร่หลายอยู่ในสังคมไทยมาเกือบ 200 ปี โดยเฉพาะชนชั้นล่างของสังคมที่ขาดโอกาสที่ดีในการดำรงชีวิตได้ดินจึงเป็นเหมือนทางออกของการเพื่อฝันที่จะทำให้ความฝันของคนเหล่านี้มีความหวังถึงแม้ว่าหวยได้ดินจะเป็นธุรกิจที่ผิดกฎหมายแต่คนไทยก็ยังนิยมเล่นเพราะการซื้อหวยได้ดินสามารถหาซื้อได้ง่ายได้รับเงินเร็วมีรางวัลหลากหลายประเภทเล่นง่ายมีเงินเพียง 1 บาทก็สามารถเล่นได้อัตราเงินรางวัลหรือผลตอบแทนที่ได้รับค่อนข้างสูงจึงเป็นแรงจูงใจอย่างหนึ่งที่ผู้นิยมเล่นหวยได้ดินกันมาก (บุศรา สุกใส, 2547)

หวยเป็นการพนันเสี่ยงทายประเภทหนึ่งที่รู้จักกันมาเป็นเวลายาวนาน โดยเผยแพร่มาจากกลุ่มคนจีน โดยคนจีน เรียกว่า ฮวยฮวย (ชุมนุมดอกไม้) เพราะเมื่อแรกเล่นในแผ่นดินพระเจ้าตาก (พ.ศ. 2374-2394) ใช้ดอกไม้ต่างๆ เป็นตัวหวย เป็นการเล่นโดยทายเป็นอักษรจีน ต่อมาเมื่อแพร่ระบาดสู่คนไทยจึงออกหวยเป็นอักษรไทย มีชื่อเรียกว่า หวย ก ข ในรัชกาลที่ 3 ได้โปรดฯ ให้มีการรับแทงที่ถูกต้องตามกฎหมาย โดยโรงหวยเป็นของรัฐที่มีเอกชนเป็นผู้ได้รับสัมปทานดำเนินการ ทั้งนี้นายอากรหวย ได้รับพระราชทานบรรดาศักดิ์เป็น "ขุนบาล" หรือ "ขุนบาน" โดยรายได้จากอากรหวยมีเป็นจำนวนมาก และได้กลายเป็นรายได้ที่สำคัญของรัฐ (พิชิตพร พรหมบุตร, 2553)

“หวย” มีบทบาทต่อคนไทยเป็นอย่างมาก โดยเฉพาะอย่างยิ่งสังคมชนบทที่ยังมีความเชื่อเรื่องของดวงชะตาโชคลาภไม่ว่าจะเป็นยุคสมัยใดก็ตามยังให้ความสำคัญในเรื่องการเสี่ยงโชคเป็นอย่างมากการที่ผู้คนจำนวนมากยังมุ่งมั่นกับการเล่นหวยโดยเฉพาะอย่างยิ่งชนชั้นล่างซึ่งบุคคลเหล่านี้เป็นกลุ่มบุคคลที่มีรายได้น้อยซึ่งสิ่งเหล่านี้แสดงถึงความคาดหวังในความสำเร็จของชีวิตที่ได้มาจากลาภลอยซึ่งอาจจะสะท้อนความคิดที่มองว่าโครงสร้างสังคมเศรษฐกิจปัจจุบันการเดินทางตามเส้นทางแบบปกตินั้นยากที่จะร่ำรวยได้ดังนั้นการใช้ชีวิตโดยใช้ทางลัดจึงน่าจะเป็นหนทางที่ดีและมีความเป็นไปได้มากที่สุดในการคิดของผู้คนกลุ่มนี้หวยจึงนับว่าเป็นอีกทางเลือก

ที่นักเลี้ยงโชคทั้งหลายชอบและให้ความสนใจเป็นอย่างมากปัจจุบันนี้ปัญหาดังกล่าวเริ่มทวีรุนแรงขึ้นทุกวันและมีแนวโน้มว่าจะหยุดไม่ได้เสียแล้วทุกพื้นที่ทุกหมู่บ้าน ไม่ว่าจะเป็นชนชั้นล่างหรือชนชั้นที่มีการศึกษาก็ล้วนหันมาให้ความสำคัญกับการเล่นหวยและถือว่าเป็นเรื่องปกติในทุกๆวันที่ 1,16 ของทุกเดือนจะเป็นวันเลี้ยงโชคของชาวบ้านทั่วทุกพื้นที่กระแสความต้องการซื้อหอยนั้นมีมากอีกทั้งการนำเงินที่มีอยู่นั้นไปซื้อหอยอาจส่งผลกระทบต่อครอบครัวได้หากนำเงินที่เป็นรายได้ของครอบครัวนั้นไปซื้อหอยจนลืมไปว่าตัวเองอยู่ในสถานะใดปัจจุบันกลุ่มคนเหล่านี้ซึ่งเป็นกลุ่มบุคคลที่มีรายได้น้อยและทั้งผู้ที่มีรายมากและมีการศึกษาค่อนข้างสูงก็หันมาให้ความสนใจในการซื้อ “หอยใต้ดิน” เป็นจำนวนมากเพราะการซื้อหอยใต้ดินเป็นการใช้ค่าใช้จ่ายในการซื้อไม่มากและมีโอกาสในการถูกรางวัลสูงหรือการได้รับผลตอบแทนจากการเลี้ยงโชคนั้นมีมากกว่าการซื้อหอยบนดินการเล่นหอยใต้ดินจะอิงผลการออกรางวัลสลากกินแบ่งรัฐบาลเป็นหลักโดยจะออกเป็นประจำทุกวันที่ 1 และ 16 ของทุกๆเดือน (สังคีต พิริยะรังสรรค์และคณะ, 2544)

ในกลุ่มคนแต่ละกลุ่มจะมีพฤติกรรมการเล่นหอยใต้ดินที่แตกต่างกันไปแล้วแต่ความรู้ความเข้าใจความชอบ ความพึงพอใจของคนนั้นๆ โดยพฤติกรรมการเล่นหอยใต้ดินที่ผู้วิจัยศึกษาก็จะมีคำจำกัดความคำว่าพฤติกรรมไว้คือพฤติกรรม (Behavior) คือ กิริยาหรือการตอบโต้ต่อสิ่งเร้า (Stimulus) หรือสถานการณ์ต่างๆอาการแสดงออกต่างๆ เหล่านั้น อาจเป็นการเคลื่อนไหวที่สังเกตหรือวัดได้ เช่น การเดิน การเขียน การพูด การคิด การเดินของหัวใจส่วนสิ่งเร้าที่มากกระทบที่ก่อให้เกิดพฤติกรรมอาจจะเป็นสิ่งเร้าภายใน (Internal Stimulus) และ สิ่งเร้าภายนอก (External Stimulus) สิ่งเร้าภายในได้แก่ สิ่งเร้าที่เกิดจากความต้องการทางกายภาพ เช่น ความหิว ความกระหาย สิ่งเร้าภายในนี้จะมีอิทธิพลสูงสุดในการกระตุ้นเด็กให้แสดงพฤติกรรม และเมื่อเด็กเหล่านี้โตขึ้นในสังคมสิ่งเร้าภายในจะลดความสำคัญลง สิ่งเร้าภายนอกที่เด็กได้รับรู้ทางสังคมจะมีอิทธิพลมากกว่าในการกำหนดว่าบุคคลควรแสดงพฤติกรรมอย่างไรต่อผู้อื่นสิ่งเร้าภายนอกได้แก่ สิ่งกระตุ้นต่างๆ สิ่งแวดล้อมทางสังคมที่สามารถสัมผัสได้โดยประสาททั้ง5คือ หู ตา คอ จมูก การสัมผัสสิ่งเร้าที่มีอิทธิพลที่จะจูงใจให้บุคคลแสดงพฤติกรรม ได้แก่ สิ่งเร้าที่ทำให้บุคคลเกิดความพึงพอใจที่เรียกว่า การเสริมแรง (Reinforcement) ซึ่งแบ่งออกได้2ชนิดคือ การเสริมแรงทางบวก (Positive Reinforcement) คือสิ่งเร้าที่พอใจทำให้บุคคลมีการแสดงพฤติกรรมเพิ่มขึ้น เช่น คำชมเชย การยอมรับของเพื่อน ส่วนการเสริมแรงทางลบ (Negative Reinforcement) คือ สิ่งเร้าที่ไม่พอใจหรือไม่พึงปรารถนานำมาใช้เพื่อลดพฤติกรรมที่ไม่พึงปรารถนาให้ลดน้อยลง ซึ่งผู้วิจัยจะนำมาใช้ในการศึกษาพฤติกรรมการเล่นหอยใต้ดิน (นพนันท์ วรรณเทพสกุล, 2554)

โรเจอร์ (Roger, 1978: 208 – 209, อ้างถึงใน สุรพงษ์ โสชนะเสถียร, 2533: 122) ได้กล่าวถึง ทศนคติว่าเป็นดัชนีชี้ว่าบุคคลนั้นคิดและรู้สึกอย่างไรกับคนรอบข้างวัตถุหรือสิ่งแวดล้อม ตลอดจนสถานการณ์ต่างๆ โดยทศนคตินั้นมีรากฐานมาจากความเชื่อที่อาจส่งผลถึงพฤติกรรมในอนาคตได้ทศนคติ จึงเป็นเพียงความพร้อมที่จะตอบสนองต่อสิ่งเร้าและเป็นมิติของการประเมินเพื่อแสดงว่าชอบหรือไม่ชอบ ต่อประเด็นหนึ่งๆซึ่งถือเป็นการสื่อสารภายในบุคคล (Interpersonal Communication) ที่เป็นผลกระทบมาจากการรับสารอันจะมีผลต่อพฤติกรรมต่อไปก็เหมือนกับการเล่นหวายไต่ดินที่ต่างคนต่างมีทศนคติที่แตกต่างกันออกไป บางครอบครัวบางสถานที่ที่มีความเชื่อที่ไม่เหมือนกัน จึงส่งผลให้พฤติกรรมในการเล่นหวายไต่ดินไม่เหมือนกันตามไปด้วย

การเลือกกลุ่มตัวอย่างที่จะนำมาใช้ในงานวิจัยนี้ ผู้วิจัยเลือกประชากรที่เล่นหวายไต่ดินจริง มีประสบการณ์การเล่นจริง เพื่อผู้วิจัยจะได้รับรู้พฤติกรรมของผู้เล่นหวายไต่ดินที่แตกต่างกัน ผู้วิจัยจึงต้องทราบข้อมูลประชากรที่ศึกษาว่าชาวบ้านมีการเล่นหวายไต่ดิน และมีพฤติกรรมอย่างไรบ้าง กลุ่มตัวอย่างที่ผู้วิจัยเลือกคือชาวบ้านในชุมชนม่วงชุม จังหวัดกาญจนบุรีซึ่งมีการเล่นหวายไต่ดินและสามารถเก็บข้อมูลได้สะดวก ผู้วิจัยจึงเลือกเก็บข้อมูลในกลุ่มตัวอย่างนี้ การศึกษาครั้งนี้ผู้วิจัยจะทราบถึงพฤติกรรมของผู้เล่นหวายไต่ดินและทราบถึงปัจจัยที่ส่งผลต่อทศนคติการเล่นหวายไต่ดิน ทำให้สามารถนำข้อมูลที่ได้ออกไปใช้ในการแก้ปัญหาการเล่นหวายไต่ดินต่อไป

จากข้อมูลข้างต้นจะเห็นได้ว่า การเล่นหวายไต่ดินมีบทบาทต่อประชาชนมากและมีอัตราในการเล่นที่เพิ่มมากขึ้นอีกด้วย ซึ่งส่งผลกระทบต่อทั้งระบบเศรษฐกิจสังคมและการเมืองตามมามากมายและการศึกษานี้ยังเป็นส่วนช่วยให้รัฐบาลปราบปรามกับหวายไต่ดินที่ยังคงเป็นปัญหาใหญ่ในสังคม ซึ่งรัฐบาลปราบปรามหวายไต่ดินโดยไม่เข้าใจถึงพฤติกรรมการเล่นหวายไต่ดินในฐานะที่เป็นวัฒนธรรมของชาวบ้านนโยบายการปราบปรามหวายไต่ดินก็จะไม่ประสบความสำเร็จหรืออาจประสบความสำเร็จแต่ไม่ยั่งยืน ประโยชน์ที่จะได้จากการศึกษาคือทราบพฤติกรรมการเล่นหวายไต่ดินของชาวบ้าน และทราบถึงปัจจัยที่ส่งผลต่อทศนคติการเล่นหวายไต่ดินของชาวบ้านเพื่อนำไปเป็นข้อมูลให้กับส่วนราชการหรือหน่วยงานที่ต้องการแก้ไขปัญหาในเรื่องนี้

### วัตถุประสงค์ในงานวิจัย

1. เพื่อศึกษาพฤติกรรมการเล่นหวายไต่ดินและผลกระทบต่อชาวบ้านในชุมชนม่วงชุม จังหวัดกาญจนบุรี
2. เพื่อศึกษาปัจจัยที่ส่งผลต่อทศนคติที่มีต่อการเล่นหวายไต่ดินของชาวบ้านในชุมชนม่วงชุม จังหวัดกาญจนบุรี

### สมมติฐานงานวิจัย

1. ปัจจัยส่วนบุคคลที่ต่างกันส่งผลต่อทัศนคติที่มีต่อการเล่นหอยไต่ดินของชาวบ้านในชุมชนม่วงชุม จังหวัดกาญจนบุรีต่างกัน
2. ปัจจัยทางสังคมส่งผลต่อทัศนคติที่มีต่อการเล่นหอยไต่ดินของชาวบ้านในชุมชนม่วงชุม จังหวัดกาญจนบุรี

### ขอบเขตการวิจัย

1. ขอบเขตด้านเนื้อหา  
ผู้วิจัยศึกษาเรื่องพฤติกรรมการเล่นหอยไต่ดินและทัศนคติที่มีต่อการเล่นหอยไต่ดินของชาวบ้านในชุมชนม่วงชุม จังหวัดกาญจนบุรี
  - 1.1 ตัวแปรอิสระ ได้แก่ 1) ปัจจัยส่วนบุคคลประกอบด้วยเพศอายุระดับการศึกษาอาชีพ รายได้ สถานภาพ 2) ปัจจัยทางสังคม ประกอบด้วย กลุ่มอ้างอิง ครอบครัว บทบาทและสถานภาพ
  - 1.2 ตัวแปรตาม ได้แก่ ทัศนคติที่มีต่อการเล่นหอยไต่ดินประกอบด้วยความรู้ความเข้าใจความเชื่อ และพฤติกรรม
2. ขอบเขตด้านประชากร  
กลุ่มประชากรที่อาศัยอยู่ในชุมชนม่วงชุม จังหวัดกาญจนบุรี ที่มีประสบการณ์ในการเล่นหอยไต่ดิน มีการคำนวณขนาดกลุ่มตัวอย่างโดยใช้สูตรของ (Cochran, 1953) ซึ่งได้จำนวนกลุ่มตัวอย่างที่ต้องการศึกษา จำนวน 400 ตัวอย่าง

### 3. ขอบเขตด้านเวลา

ระยะเวลาการศึกษา 3 เดือน ระหว่างเดือน กันยายนถึงเดือนพฤศจิกายน 2556

### ประโยชน์ที่คาดว่าจะได้รับ

1. ทำให้ทราบถึงพฤติกรรมของผู้เล่นหอยไต่ดินของชาวบ้านในชุมชนม่วงชุม จังหวัดกาญจนบุรี
2. ทำให้ทราบถึงปัจจัยที่ส่งผลต่อทัศนคติการเล่นหอยไต่ดินของชาวบ้านในชุมชนม่วงชุม จังหวัดกาญจนบุรี
3. จากผลการศึกษาทางหน่วยงานที่เกี่ยวข้องจะนำไปสร้างความรู้ความเข้าใจเกี่ยวกับผลกระทบจากการเล่นหอยไต่ดินให้กับชาวบ้านและแนะนำในเรื่องการบริหารเงินในส่วนที่นำไปเล่นหอยไต่ดินให้เป็นเงินออมอย่างเหมาะสม

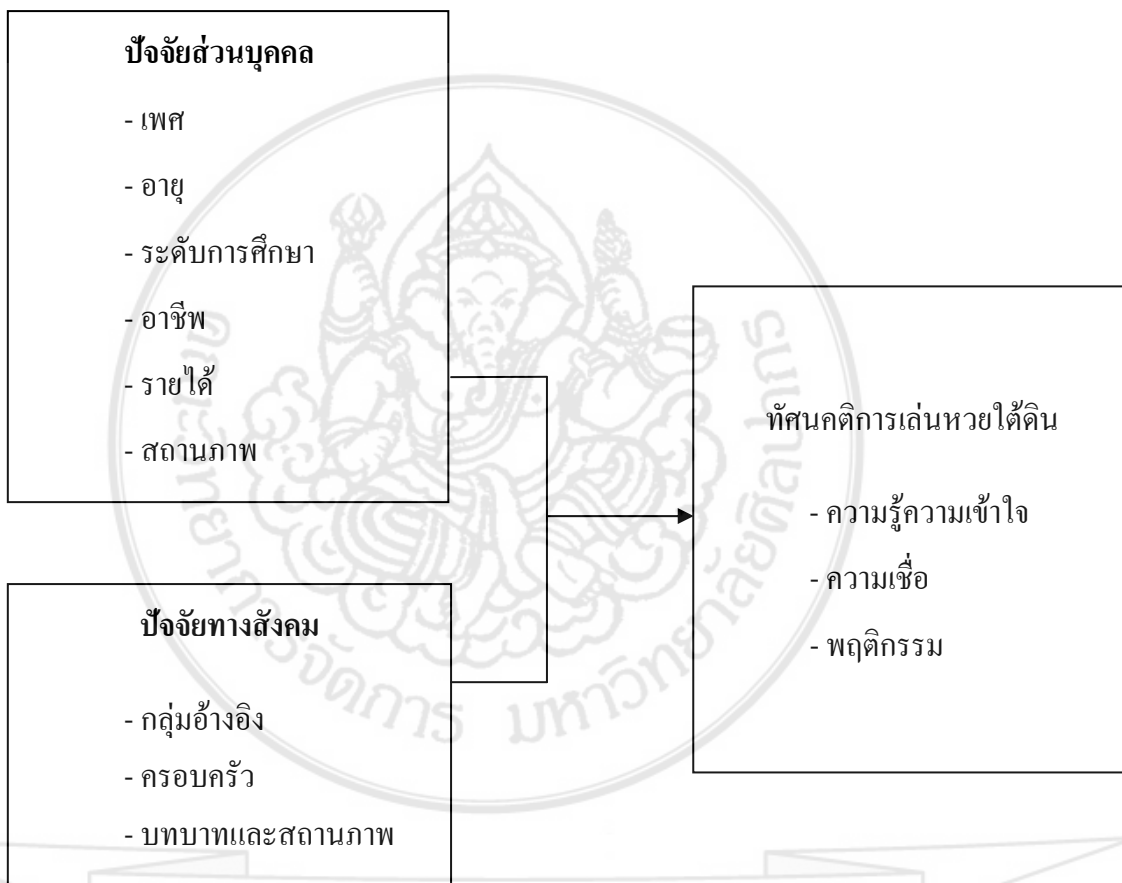


### กรอบแนวคิดการวิจัย

จากการศึกษางานวิจัยที่เกี่ยวข้อง และการทบทวนวรรณกรรม สามารถกำหนดเป็นกรอบแนวคิด ดังนี้

ตัวแปรต้น

ตัวแปรตาม



ผลงานวิจัยนักศึกษา ระดับปริญญาตรี

### นิยามศัพท์เฉพาะ

1. การพนัน หมายถึงการเล่นชนิดหนึ่งเพื่อเอาเงินหรือสิ่งอื่นใดด้วยการเสี่ยงโชค โดยการทำนายหรือคาดเดาผลที่เกิดขึ้นในอนาคต
2. ทักษะคติหมายถึง ความรู้สึกนึกคิด และแนวทางปฏิบัติของบุคคลที่มีต่อสิ่งเร้า อันได้แก่ บุคคล สิ่งของ และสถานการณ์รอบด้าน ความรู้สึกนึกคิดเหล่านี้ เกิดจากการที่บุคคลได้มีโอกาสเรียนรู้สิ่งต่างๆ จากสังคมและสิ่งแวดล้อม และรับเอาผลจากการเรียนรู้ดังกล่าว มาเป็นมาตรฐานในการกำหนดแนวทางพิจารณาสิ่งต่างๆ
3. พฤติกรรม หมายถึง การกระทำหรือการตอบสนองการกระทำทางจิตวิทยาของแต่ละบุคคล และปฏิสัมพันธ์ในการตอบสนองต่อสิ่งกระตุ้นภายในหรือภายนอก รวมทั้งเป็นกิจกรรมกระทำต่างๆ ที่เป็นไปอย่างมีจุดมุ่งหมายสังเกตเห็นหรือเป็นกิจกรรมการกระทำต่างๆ ที่ได้ผ่านการใคร่ครวญมาแล้ว หรือเป็นไปอย่างไม่รู้ตัว
4. ปัจจัยทางสังคม หมายถึง ปัจจัยแวดล้อมที่ส่งผลต่อการเล่นหวยใต้ดินของชาวบ้านในชุมชนม่วงชุม จังหวัดกาญจนบุรี
5. กลุ่มอ้างอิง หมายถึงกลุ่มบุคคลใดๆซึ่งค่านิยม (Values) ปทัสถาน (Norms) ทักษะคติ (Attitudes) และความเชื่อ (Beliefs) ของเขาได้ถูกนำมาใช้เป็นแนวทางเพื่อแสดงพฤติกรรมโดยบุคคลใดบุคคลหนึ่ง
6. ครอบครัว หมายถึง กลุ่มบุคคลที่มีความผูกพันและใช้ชีวิตร่วมกันทำหน้าที่เป็นสถาบันหลัก เป็นแกนกลางของสังคมที่เป็นรากฐานสำคัญยิ่งต่อการดำรงชีวิต ครอบครัวมีหลากหลายรูปแบบและหลายลักษณะ นอกเหนือจากครอบครัวที่ครบถ้วนทั้งบิดา มารดาและบุตร”
7. บทบาทและสถานภาพ หมายถึง ตำแหน่งที่บุคคลได้รับจากการเป็นสมาชิกของสังคม แบ่งออกเป็นสถานภาพที่ได้มาโดยกำเนิด เช่น ลูก หลาน คนไทย เป็นต้น และสถานภาพทางสังคม เช่น ครู นักเรียน แพทย์ เป็นต้น ส่วนบทบาท หมายถึง การปฏิบัติตามสิทธิ หน้าที่อันเนื่องมาจากสถานภาพของบุคคล เนื่องจากบุคคลมีหลายสถานภาพในคนคนเดียว ฉะนั้นบทบาทของบุคคลจึงต้องปฏิบัติไปตามสถานภาพในสถานการณ์ตามสถานภาพนั้น ๆ
8. ทักษะคติการเล่นหวยใต้ดิน หมายถึง ทักษะคติที่เกี่ยวข้องกับพฤติกรรมการเล่นหวยใต้ดินของชาวบ้านในชุมชนม่วงชุม จังหวัดกาญจนบุรี ซึ่งประกอบด้วยความรู้ความเข้าใจ ความเชื่อ และพฤติกรรม

## บทที่ 2 วรรณกรรมที่เกี่ยวข้อง

การวิจัยเรื่อง “การศึกษาพฤติกรรมการเล่นหอยใต้ดินและผลกระทบต่อชาวบ้านในชุมชนม่วงชุม จังหวัดกาญจนบุรี” ผู้วิจัยได้ทำการศึกษาค้นคว้า ทฤษฎี แนวคิด รายงานการวิจัยที่เกี่ยวข้องที่จะใช้เป็นกรอบในการศึกษาดังนี้

1. แนวคิดเกี่ยวกับความรู้และพฤติกรรม
2. แนวคิดและทฤษฎีเกี่ยวกับทัศนคติ
3. แนวคิดเกี่ยวกับพฤติกรรมผู้บริโภคและการตัดสินใจ
4. บริบทกลุ่มตัวอย่าง
5. งานวิจัยที่เกี่ยวข้อง

### 1. แนวคิดเกี่ยวกับความรู้และพฤติกรรม

ความรู้ (Knowledge)

บุคคลมีกระบวนการเรียนรู้ได้หลายรูปแบบ ซึ่งผลจากการเรียนรู้นั้นทำให้บุคคลมีความรู้ ความเข้าใจ และจะแสดงพฤติกรรมที่เป็นผลจากการเรียนรู้ต่างๆ ความรู้มีความสำคัญทำให้บุคคลมีการปฏิบัติตนได้อย่างถูกต้องเหมาะสมในชีวิตประจำวัน โดยเฉพาะการนำความรู้ที่ได้จากการเรียนรู้ต่างๆ ไปปฏิบัติตนในการป้องกันอันตรายที่จะเกิดกับตนเอง

นักวิชาการหลายท่านได้กล่าวถึง ความหมายและแนวความคิดเกี่ยวกับความรู้ไว้อย่างมากมาย โดยผู้วิจัยได้รวบรวมและสามารถสรุปได้ดังนี้

บลูม (Bloom, 1975: 123) ได้ให้ความหมายของการเรียนรู้ไว้ว่า ความรู้เป็นสิ่งที่เกี่ยวข้องกับการระลึกถึงสิ่งเฉพาะ ระลึกถึงวิธีการ กระบวนการหรือระลึกถึงแบบกระสวน โครงสร้าง วัตถุประสงค์ในด้านความรู้นั้นย่อในเรื่องกระบวนการทางจิตวิทยาของความจำ เป็นกระบวนการเชื่อมโยงเกี่ยวกับการจัดระเบียบใหม่

วิชัย วงษ์ใหญ่ (2523: 129 - 130) ได้กล่าวถึงความหมายของ “ความรู้” ไว้ว่า ความรู้เป็นพฤติกรรมเบื้องต้น ที่ผู้เรียนสามารถจำได้หรือระลึกได้โดยการมองเห็น ได้ยินความรู้ลักษณะนี้คือข้อเท็จจริงกฎเกณฑ์ คำจำกัดความเป็นต้น

จิตรา วสุวานิช (2528: 6) ได้ให้คำจำกัดความของ “ความรู้” ว่าหมายถึง การจำข้อเท็จจริง เรื่องราวรายละเอียดที่ปรากฏในตำราหรือสิ่งที่ได้รับการบอกกล่าวมาได้

ธวัชชัย ชัยจิรฉายกุล (2527: 63) กล่าวว่า “ความรู้” หมายถึง “การเรียนรู้” ที่เน้นถึงความจำและการระลึกได้ที่มีต่อความคิด วัตถุ และปรากฏการณ์ต่างๆ เป็นความจำเป็นที่เริ่มจากสิ่งต่างๆ ที่เป็นอิสระแก่กันไป จนความจำในสิ่งที่ย่างยากซับซ้อนและมีความหมายต่อกัน

อภิวรรณ หล้าพิมพ์ (2537: 26) ได้กล่าวถึง ความหมายของความรู้ว่าหมายถึง ความสามารถในการรักษาไว้ซึ่งข้อเท็จจริง จำในสิ่งที่เคยมีประสบการณ์มาก่อนได้

จากแนวคิดและความหมายเกี่ยวกับความรู้ดังกล่าวข้างต้น กล่าวโดยสรุปความรู้หมายถึง ความสามารถด้านสติปัญญาในการจำ และทักษะต่างๆ หรือความสามารถในการระลึกได้ถึงเรื่องราวที่เกิดจากการเรียนรู้ข้อเท็จจริงที่มนุษย์ได้รับและสามารถจดจำได้ ซึ่งการที่มนุษย์สามารถจดจำในสิ่งที่ได้รับมานั้นจะต้องอาศัยเวลาในการเก็บรวบรวมสะสมไว้ ซึ่งการเรียนรู้ข้อเท็จจริงเหล่านี้ถ้าได้รับข้อเท็จจริงที่ถูกต้องและชัดเจน มนุษย์ก็จะสามารถนำความรู้ที่นำมาใช้ให้เกิดประโยชน์ต่อตนเองสังคมและสิ่งแวดล้อมเพื่อการอยู่ร่วมกันอย่างมีความสุข

#### การจัดประเภทความรู้

ได้แบ่งระดับความรู้ออกเป็น 6 ขั้นตอน โดยเรียงตามลำดับพฤติกรรมที่ง่ายไปหายาก (ธีรพัฒน์ ฤทธิ์ทอง, 2532: 45) คือ

1. ความรู้ความจำ (Knowledge) คือ สิ่งที่เคยมีประสบการณ์มาก่อนเป็นพฤติกรรมขั้นต้นเกี่ยวกับความจำได้หรือระลึกได้ ได้แก่

1.1 ความรู้เกี่ยวกับเนื้อหาวิชาโดยเฉพาะ

- ความรู้เกี่ยวกับความหมายของคำต่างๆ
- ความรู้เกี่ยวกับความจริงต่างๆ

1.2 การดำเนินงานที่เกี่ยวกับสิ่งใดสิ่งหนึ่งโดยเฉพาะ

- ความรู้เกี่ยวกับลักษณะแบบแผนต่างๆ
- ความรู้เกี่ยวกับแนว โน้มและการจัดลำดับ
- ความรู้เกี่ยวกับการจำแนกและแบ่งประเภทของสิ่งของต่างๆ
- ความรู้เกี่ยวกับเกณฑ์
- ความรู้เกี่ยวกับระเบียบวิธีการดำเนินงานของสิ่งหนึ่งสิ่งใด

1.3 ความรู้เกี่ยวกับการรวบรวมแนวคิดและโครงสร้างของสิ่งหนึ่งสิ่งใด

- ความรู้เกี่ยวกับกฎ และการใช้กฎในการบรรยายคุณค่าพยากรณ์
- ความรู้เกี่ยวกับทฤษฎีและโครงสร้าง

2. ความเข้าใจ (Comprehension) หมายถึง เข้าใจความหมายของสิ่งนั้น เป็นพฤติกรรมต่อเนื่องจากความรู้ ความรู้ต้องมีการเรียนรู้มาก่อนจึงจะเข้าใจ ความเข้าใจนั้นที่จะแสดงออกมามีดังนี้

2.1 การแปลความ (การแปลจากสิ่งหนึ่งไปสู่อีกสิ่งหนึ่งโดยรักษาความหมายไว้อย่างถูกต้อง)

2.2 การตีความ (การอธิบายหรือเรียบเรียงเนื้อหาเสียใหม่ให้ได้เข้าใจง่าย การขยายความ การขยายความข้อมูลที่มีอยู่ให้ไกลไปกว่าเดิม)

3. การนำไปใช้ (Application) หมายถึง การนำสาระสำคัญต่างๆไปใช้

4. การวิเคราะห์ (Analysis) หมายถึง การแยกเรื่องราวออกเป็นส่วนย่อยๆ ซึ่งเป็นความสามารถของบุคคลในการรวบรวมส่วนย่อยต่างๆ เข้าเป็นส่วนรวมที่มีโครงสร้างใหม่มีความคิดชัดเจนและมีคุณภาพสูงขึ้นได้แก่

4.1 การวิเคราะห์ส่วนต่างๆ

4.2 การวิเคราะห์ความสัมพันธ์ระหว่างส่วนประกอบนั้น

5. การสังเคราะห์ (Synthesis) หมายถึง การรวบรวมส่วนต่างๆเข้าด้วยกันได้แก่

5.1 การกระทำที่เป็นสื่อให้ผู้อื่นเข้าใจความหมาย

5.2 การกระทำที่เกี่ยวกับแผนงานหรือข้อเสนอตามวิธีการต่างๆ

5.3 การพัฒนาความสัมพันธ์ระหว่างส่วนประกอบต่างๆ

6. การประเมินค่า (Evaluation) หมายถึง การตัดสินคุณค่าในสิ่งที่กำหนดความหมายโดยใช้กฎเกณฑ์ที่แน่นอน เป็นความสามารถเฉพาะบุคคลในการวินิจฉัยตีราคาและมาตรฐานที่แน่นอนเป็นเครื่องช่วยประกอบการวินิจฉัย ซึ่งกฎเกณฑ์ที่ใช้ประเมินค่านี้อาจเป็นกฎเกณฑ์ที่บุคคลสร้างขึ้นมามีอยู่แล้วก็ได้โดย

6.1 การตัดสินใจโดยอาศัยเหตุการณ์ภายในสิ่งนั้นเป็นเกณฑ์

6.2 การตัดสินใจโดยอาศัยเหตุการณ์ภายนอกในสิ่งนั้นมาพิจารณา

จากแนวคิดดังกล่าวข้างต้น ผู้วิจัยอาจสรุปความหมายได้ว่า ความรู้ของบุคคลเป็นสภาพทางจิตวิทยา เป็นสิ่งที่บุคคลเคยมีประสบการณ์มาก่อนแล้วบุคคลทำความเข้าใจกับประสบการณ์นั้นๆ เมื่อเข้าใจแล้วสามารถนำสาระสำคัญต่างๆในสิ่งที่เรียนรู้มาไปใช้ได้ โดยใช้การวิเคราะห์รายละเอียดของประสบการณ์นั้นๆ จนนำไปสังเคราะห์ให้เกิด องค์ความรู้ที่แท้จริงที่สามารถนำไปใช้กำหนดกฎเกณฑ์ หรือใช้ในการตัดสินใจได้อย่างถูกต้อง ซึ่งตรงนี้ส่งผลให้มนุษย์เกิดการเปลี่ยนแปลงทางพฤติกรรมได้ และจากการทบทวนทฤษฎีนี้ผู้วิจัยได้นำไปใช้ในการสร้างกรอบแนวคิด

### พฤติกรรม (Behavior)

การที่บุคคลจะแสดงพฤติกรรมใดออกมานั้น การเรียนรู้เป็นปัจจัยหนึ่งที่มีส่วนสำคัญ ฉะนั้น การจะทำนายพฤติกรรมใดๆ ของบุคคลสามารถศึกษาจากความรู้ ทักษะ และทัศนคติของแต่ละบุคคลนั้นๆ ซึ่งในการศึกษาพฤติกรรมของมนุษย์ ได้มีนักวิชาการศึกษาเกี่ยวกับพฤติกรรมไว้หลายท่านด้วยกันดังนี้

### ความหมายของพฤติกรรม (Behavior)

พจนานุกรมลองแมน (Longman) ได้ให้คำจำกัดความว่า พฤติกรรมเป็นการกระทำ หรือการตอบสนองการกระทำทางจิตวิทยาของแต่ละบุคคล และปฏิสัมพันธ์ในการตอบสนองต่อสิ่งกระตุ้นภายในหรือภายนอก รวมทั้งเป็นกิจกรรมกระทำต่างๆ ที่เป็นไปอย่างมีจุดมุ่งหมาย สังเกตเห็นหรือเป็นกิจกรรมการกระทำต่างๆ ที่ได้ผ่านการใคร่ครวญมาแล้ว หรือเป็นไปอย่างไม่รู้ตัว (Goldenson, 1984 : 90)

ถวิล ธาราโรจน์ (2526: 41) ให้ความหมายว่า พฤติกรรมเป็นอาการที่แสดงออกตามทัศนคติ หรือมีความเชื่อต่อสิ่งใดสิ่งหนึ่ง และจะมีความสัมพันธ์กับองค์ประกอบด้านการกระทำ (Behavior) คือเมื่อบุคคลใดบุคคลหนึ่งมีความเชื่อต่อสิ่งใดสิ่งหนึ่งแล้วเขาก็จะแสดงอาการหรือท่าทางซึ่งสัมพันธ์กับความเชื่อของเขา

วิมลสิทธิ์ หรยางกูร (2526: 35) กล่าวถึงพฤติกรรมของมนุษย์ว่า มนุษย์มีพฤติกรรมทางจิตหรือพฤติกรรมภายในควบคุมพฤติกรรมภายนอก มนุษย์มีความรู้สึก มีการรับรู้ มีการเรียนรู้ มีการจำ มีการคิด มีการตัดสินใจ รวมทั้งเกิดอารมณ์ต่อสิ่งต่างๆ ที่อยู่ภายนอกในการประกอบกิจกรรมในชีวิตประจำวัน พฤติกรรมทางจิตเหล่านี้ มีความสัมพันธ์กับพฤติกรรมในสภาพแวดล้อมที่เป็นพฤติกรรมภายนอก พฤติกรรมทางจิตของมนุษย์อาจเกี่ยวข้องโดยตรงกับมนุษย์ด้วยกัน แต่ด้วยเหตุที่ว่าสังคมมนุษย์ย่อมต้องการเกิดขึ้นในสภาพแวดล้อมกายภาพ ด้วยเหตุนี้พฤติกรรมทางจิตจึงมีส่วนเกี่ยวข้องกับสภาพแวดล้อมกายภาพไม่มากก็น้อยอย่างไม่อาจหลีกเลี่ยงได้ ไม่ว่าจะมนุษย์จะทำอะไรย่อมมีการรับรู้ข่าวสาร การเปลี่ยนแปลงจากสภาพแวดล้อม มีการพยายามทำความเข้าใจในความหมายเกิดการรับรู้และสะสมไว้ในจิต ซึ่งจะเป็นประโยชน์ต่อการพัฒนากระบวนการทางจิตต่อไป

### การจำแนกพฤติกรรมมนุษย์

เนื่องจากการศึกษาเกี่ยวกับพฤติกรรมของมนุษย์ เกี่ยวกับการตั้งใจประกอบพฤติกรรมของบุคคล จะสามารถสังเกตได้หรือไม่ก็ตาม ได้มีนักการศึกษาและนักพฤติกรรมศาสตร์ ตลอดจนนักวิชาการสาขาต่างๆ ได้สร้างแนวคิดและทฤษฎีพื้นฐานที่เกี่ยวข้องกับการศึกษาพฤติกรรมมนุษย์ไว้มากมายแต่ละทฤษฎีมีความแตกต่างกันไปโดยขึ้นอยู่กับวัตถุประสงค์ของการศึกษา ซึ่งล้วนแต่

เป็นประโยชน์ในแง่มุมต่างๆ ทฤษฎีที่น่าสนใจและเกี่ยวข้องในการศึกษา พอสรุปได้ดังนี้

ทฤษฎีของบลูม (Bloom, 1975 : 65 - 197) ได้กล่าวถึง พฤติกรรมว่าเป็นกิจกรรมทุกประเภทที่มนุษย์กระทำอาจจะเป็นสิ่งที่สังเกตได้หรือไม่ได้ และพฤติกรรมดังกล่าวนี้แบ่งออกได้เป็น 3 ส่วน คือ

1. พฤติกรรมด้านความรู้ (cognitive domain) พฤติกรรมด้านนี้มีขั้นตอนของความสามารถ ด้านความรู้ การใช้ความคิดและพัฒนาการด้านสติปัญญา จำแนกได้ 6 ขั้นตอน คือ ความรู้ (Knowledge) ความเข้าใจ (Comprehension) การประยุกต์หรือการนำความรู้ไปใช้ (Application) การวิเคราะห์ (Analysis) การสังเคราะห์ (Synthesis) และการประเมินผล (Evaluation)

2. พฤติกรรมด้านทัศนคติค่านิยมความรู้สึกรักชอบ (Affection Domain) หมายถึง พฤติกรรมด้านนี้ หมายถึง ความรู้สึก ความชอบ ความสนใจ การให้คุณค่า การรับการเปลี่ยนค่านิยม เป็นพฤติกรรมที่เกิดภายในจิตใจ ซึ่งต้องใช้เครื่องมือพิเศษในการจัดพฤติกรรมด้านนี้

3. พฤติกรรมด้านการปฏิบัติ (psychomotor domain) เป็นพฤติกรรมที่เกี่ยวข้องกับการใช้ความสามารถแสดงออกทางร่างกาย ซึ่งรวมทั้งการปฏิบัติ หรือพฤติกรรมที่แสดงออกและสังเกตได้ พฤติกรรมด้านนี้เมื่อแสดงออกมาสามารถประเมินได้ง่าย แต่กระบวนการที่จะก่อให้เกิดพฤติกรรมด้านนี้ต้องอาศัยระยะเวลาและการตัดสินใจหลายขั้นตอน

จากพฤติกรรมการเรียนรู้ทั้ง 3 ด้านสรุปได้ว่า การเรียนมิใช่การเปลี่ยนพฤติกรรมภายนอกที่สามารถมองเห็นได้ด้วยตาเพียงอย่างเดียวเท่านั้น แต่ยังรวมไปถึงพฤติกรรมซึ่งประกอบด้วย กระบวนการทางจิต เช่น ความนึกคิด ความสามารถทางสมอง และความรู้สึกต่างๆ

ทฤษฎีสนามของเลวิน (Lewin, 1951: 65) ได้เสนอแนวความคิดว่า พฤติกรรมมนุษย์นั้นเกิดจากความสัมพันธ์ระหว่างอิทธิพลภายในตัวบุคคลกับอิทธิพลภายนอก ที่แต่ละบุคคลรับรู้ด้วยบุคคลจะมีพฤติกรรมอะไร อย่างไร และเมื่อไหร่ จึงไม่ถูกกำหนดโดยความต้องการของมนุษย์ หรือโดยสิ่งเร้าภายนอกอย่างใดอย่างหนึ่ง แต่ถูกกำหนดโดยอิทธิพลมากมายทั้งหลาย ทั้งภายนอกและภายในที่สัมพันธ์กันตามประสบการณ์ของบุคคล

ทฤษฎีสนามของเลวิน ได้เสนอถึงการศึกษาพฤติกรรมมีความสัมพันธ์กับขอบเขตของสภาพแวดล้อมต่างๆดังนี้

	B	=	f [P,E]
เมื่อ	B	=	พฤติกรรมของมนุษย์
	P	=	ประชากร ( Population )
	E	=	สิ่งแวดล้อม
	F	=	ผลของการมีปฏิสัมพันธ์ระหว่างสององค์ประกอบ

นั่นคือ พฤติกรรม (B) ย่อมขึ้นอยู่กับความสัมพันธ์ระหว่างอิทธิพลต่างๆ ของบุคคล (P) กับสภาพแวดล้อมที่บุคคลนั้นรับรู้ (E) สภาพแวดล้อมนี้จึงไม่ใช่สภาพแวดล้อมที่ปรากฏจริงเป็นเพียงเฉพาะสภาพแวดล้อมทางกายภายนอกเท่านั้น รวมถึงสภาพแวดล้อมทางสังคมและวัฒนธรรมด้วย

กล่าวโดยสรุปก็คือ สิ่งที่มีอิทธิพลต่อพฤติกรรมของมนุษย์ และเป็นสิ่งที่กำหนดพฤติกรรม ซึ่งจะทำให้การแสดงออกของแต่ละกลุ่มบุคคลแตกต่างกันไป พอสรุปได้ดังนี้

พฤติกรรมหรือการปฏิบัติของมนุษย์เป็นผลมาจาก

1. ลักษณะทางกายภาพของบุคคลเช่น ความคิด ความเชื่อ ระดับการศึกษา
2. บรรทัดฐานของสังคม
3. ผลที่คาดว่าจะได้รับหลังจากการแสดงพฤติกรรมนั้นๆแล้ว
4. ลักษณะทางพันธุกรรมที่ได้รับมรดกตกทอดจากบิดามารดา
5. สภาพแวดล้อมต่างๆ ที่เปลี่ยนแปลงเสมอของบุคคล
6. ช่วงชีวิต หมายถึง ระดับการพัฒนาของบุคคลตั้งแต่อดีตจนถึงปัจจุบัน อันเกิดจาก

อิทธิพลร่วมระหว่างพันธุกรรมและประสบการณ์ต่างๆ ในอดีต

7. กระบวนการอื่นๆทางสังคม เช่น

- สิ่งกระตุ้นพฤติกรรม (Stimulus Object) และความเข้มข้นของสิ่งกระตุ้นพฤติกรรม ลักษณะนิสัยของบุคคล คือ ความเชื่อ ค่านิยม ทักษะคิด บุคลิกภาพ มีอิทธิพลต่อพฤติกรรมก็จริงแต่พฤติกรรมจะเกิดขึ้นยังไม่ได้ถ้าไม่มีสิ่งกระตุ้นพฤติกรรม ซึ่งเป็นปัจจัยจากภายในบุคคล ได้แก่การสะสมความรู้ ประสบการณ์ในเรื่องต่างๆ ที่เคยได้รับหรือรับมาจากภายนอก อาทิ จากข่าวสาร คำบอกเล่าของบุคคล เป็นต้น (ประสาน ดังสิทบุตร, 2537 : 25 )

- สถานการณ์ (Situation) หมายถึง สิ่งแวดล้อมทั้งที่เป็นบุคคลและไม่ใช่มนุษย์ซึ่งอยู่ในสถานะที่บุคคลกำลังจะมีพฤติกรรม

ปัจจัยดังกล่าวข้างต้นจะส่งอิทธิพลร่วมกันเสมอ นักจิตวิทยาส่วนมากจะให้ความสำคัญแก่สภาพแวดล้อมมากกว่าปัจจัยอื่นๆ และยังเชื่อว่าพันธุกรรมกำหนดระดับการพัฒนาของมนุษย์โดยให้มนุษย์มีศักยภาพ (Potentiality) แตกต่างกันไปแต่กำเนิด แต่การที่บุคคลจะสามารถพัฒนาไปถึงขีดสูงสุดของตนได้หรือไม่ขึ้นอยู่กับสภาพแวดล้อมของแต่ละบุคคล

จากแนวคิดดังกล่าวข้างต้น ผู้วิจัยอาจสรุปความหมายได้ว่า ความตั้งใจในการประกอบพฤติกรรมเป็นการกระทำหรือการปฏิบัติที่มีพื้นฐานมาจาก ความรู้ ความเชื่อ ความคิด สิ่งเร้าต่างๆ ต่อสิ่งใดสิ่งหนึ่งของบุคคลนั้นๆ ซึ่งผู้วิจัยนำแนวคิดดังกล่าวมาใช้ในการออกแบบกรอบแนวคิดในการวิจัยครั้งนี้



## 2. แนวคิดและทฤษฎีเกี่ยวกับทัศนคติ

ความหมายของทัศนคติ มีผู้ให้ความหมายของทัศนคติไว้ต่างกัน ดังนี้

ทัศนคติ คือ ความรู้สึกนึกคิด และแนวทางปฏิบัติของบุคคลที่มีต่อสิ่งเร้า อันได้แก่บุคคล สิ่งของ และสถานการณ์รอบด้าน ความรู้สึกนึกคิดเหล่านี้ เกิดจากการที่บุคคลได้มีโอกาสเรียนรู้สิ่งต่างๆ จากสังคมและสิ่งแวดล้อม และรับเอาผลจากการเรียนรู้ดังกล่าว มาเป็นมาตรฐานในการกำหนดแนวทางพิจารณาสิ่งต่างๆ ซึ่งก็คือ การมีทัศนคติของบุคคลต่อสิ่งใดสิ่งหนึ่งอาจแตกต่างกันไปตามประสบการณ์และการเรียนรู้ที่แต่ละบุคคลได้รับ ซึ่งจะทำให้พฤติกรรมที่มีต่อสิ่งนั้นต่างกันไปด้วย ทัศนคติของแต่ละบุคคลนั้นๆ สามารถกำหนดความหมายหรือตีความสิ่งต่างๆ ไปตามทัศนคตินั้น ไม่ว่าข้อเท็จจริงจะเป็นอย่างไร กล่าวคือ แม้ว่าข้อเท็จจริงจะเป็นลักษณะหนึ่ง แต่ถ้าบุคคลนั้นมีทัศนคติต่อสิ่งนั้นในอีกลักษณะหนึ่ง ความหมายของข้อเท็จจริงก็อาจเปลี่ยนแปลงไปได้ (วิทยา ประวัตติเมือง, 2545: 7)

ทัศนคติ หมายถึง ความรู้สึกส่วนตัวที่เห็นด้วย หรือไม่เห็นด้วยต่อเรื่องใดเรื่องหนึ่ง หรือบุคคลใดบุคคลหนึ่ง เป็นสมมาตรระหว่างคำว่า ทัศนะ ซึ่งหมายถึง ความเห็น กับคำว่า คติ ซึ่งแปลว่า แบบอย่างหรือลักษณะ เมื่อรวมกันจึงแปลว่าลักษณะของความเห็น (พจนานุกรมฉบับราชบัณฑิตยสถาน, 2525: 389, อ้างถึงใน วาสนา จันทรแสงสว่าง, 2548: 6)

ทัศนคติ คือ ความนึกคิดของบุคคลที่มีต่อสิ่งเร้า อย่างหนึ่ง และมีผลทำให้บุคคลแสดงพฤติกรรม ตอบโต้ ในทิศทางบวกหรือลบต่อสิ่งเร้านั้นๆ ทัศนคติเป็นสภาพความคิด ความเข้าใจ ความรู้สึกและการประเมินที่บุคคลมีต่อสิ่งเร้าต่างๆ และต่อบุคคลอื่น ซึ่งทำให้บุคคลมีแนวโน้มที่จะแสดงพฤติกรรมต่อสิ่งนั้นๆ และผู้คนนั้น ในลักษณะ เฉพาะตัวตามทิศทางของทัศนคติที่มีอยู่ (เชาว์โรจนแสง, 2539: 602, อ้างถึงใน วาสนา จันทรแสงสว่าง, 2548: 7 )

ทัศนคติ หมายถึง ความรู้สึกนึกคิด ท่าที อารมณ์ ความเชื่อ ความโน้มเอียงของบุคคลต่อบุคคล วัตถุ สถานที่ หรือ สถานการณ์ ซึ่งจะผลักดันให้บุคคลเกิดพฤติกรรม ความพึงพอใจหรือไม่พอใจ เห็นด้วยหรือไม่เห็นด้วย ชอบหรือไม่ชอบ บุคคลอาจจะประเมินค่า ในทางบวกหรือในทางลบก็ได้ (ชมกร ฉิมะสังคนันท์, 2547)

ทัศนคติ หมายถึง ความพร้อมของบุคคลที่แสดงท่าทีตอบสนองต่อสิ่งใดสิ่งหนึ่งที่เคยนึกคิดหรือเป็นความเชื่อของบุคคลที่มีต่อสิ่งต่างๆ เช่น บุคคล สิ่งของ การกระทำและอื่นๆ ทัศนคติเป็นสภาพจิตที่เกิดจากประสบการณ์อันทำให้บุคคลมีท่าทีต่อสิ่งหนึ่งสิ่งใดในลักษณะหนึ่ง อาจแสดงท่าทีออกมาในทางที่พอใจ เห็นด้วย ไม่พอใจ ไม่เห็นด้วย (สุวิมล บุญจันทร์, 2550)

จากคำจำกัดความของนักวิชาการ ดังกล่าว จึงอาจสรุปได้ว่า ทัศนคติ คือ ความรู้สึกนึกคิด ความเห็น ของบุคคล ที่มีต่อสิ่งใดสิ่งหนึ่งอันเป็นผลมาจากการที่บุคคลนั้น ได้เรียนรู้ หรือมี

ประสบการณ์ กับสิ่งใดสิ่งหนึ่งนั้น และรับเอาผลจากการเรียนรู้หรือประสบการณ์ที่ผ่านมา มาเป็นแนวทางในการพิจารณาสิ่งต่างๆ เหล่านั้น มีผลให้เกิดการแสดงพฤติกรรม หรือการปฏิบัติทั้งทางด้านบวกและด้านลบในการตอบสนองต่อสิ่งใดสิ่งหนึ่งตามความคิดของตนเอง

ลักษณะของทัศนคติ

ลักษณะที่สำคัญของทัศนคติ 4 ประการ คือ

1. ทัศนคติ เป็นสภาวะก่อนที่พฤติกรรมได้ตอบ (Predisposition to Respond) ต่อเหตุการณ์หรือสิ่งใดสิ่งหนึ่ง โดยเฉพาะหรือจะเรียกว่า เป็นสภาวะที่พร้อมจะมีพฤติกรรม จริง

2. ทัศนคติ จะมีความคงตัวอยู่ในช่วงระยะเวลา (Persistent Overtime) คือ มีความมั่นคงถาวรพอสมควร เปลี่ยนแปลงได้ยาก แต่มิได้หมายความว่า จะไม่มีความเปลี่ยนแปลง

3. ทัศนคติ เป็นตัวแปร ที่นำไปสู่ความสอดคล้อง ระหว่างพฤติกรรมกับความรูสึกนึกคิด ไม่ว่าจะป็นรูปของการแสดงออกโดยวาจา หรือการแสดงความรู้สึก ตลอดจนการที่จะต้องเผชิญ หรือหลีกเลี่ยงต่อสิ่งใดสิ่งหนึ่ง

4. ทัศนคติ มีคุณสมบัติของแรงจูงใจ ในอันที่จะทำให้บุคคล ประเมินและเลือกสิ่งใดสิ่งหนึ่ง ซึ่งหมายความว่า ไปถึงการกำหนดทิศทางของพฤติกรรมจริงด้วย (ทิตยา สุวรรณะชญ, 2520: 602-603, อ้างถึงใน วาสนา จันทร์แสงสว่าง, 2548: 8)

ในขณะที่ นิภา ลีมวิสัย (2546) ก็ได้กล่าวถึงลักษณะที่สำคัญของทัศนคติ ไว้ 3 ประการ คือ

1. ทัศนคติเป็นสิ่งที่เกิดจากการเรียนรู้ หรือประสบการณ์ของแต่ละคน มิใช่เป็นสิ่งที่ติดตัวมาแต่กำเนิด

2. ทัศนคติ เป็นสภาพจิตใจ ที่มีอิทธิพลต่อการคิด และการกระทำของบุคคลเป็นอันมาก

3. ทัศนคติ เป็นสภาพจิตใจ ที่มีความถาวรพอสมควร ทั้งนี้เนื่องจากแต่ละบุคคล ต่างก็ได้รับประสบการณ์ และผ่านการเรียนรู้มามาก อย่างไรก็ตาม ทัศนคติก็อาจมีการเปลี่ยนแปลงได้ อันเนื่องจาก อิทธิพลของสิ่งแวดล้อมต่างๆ

องค์ประกอบของทัศนคติ

องค์ประกอบของทัศนคติ (ลัดดา กิติวิภาต, 2525, อ้างถึงใน ชมกร ฉิมะสังคนันท์, 2545: 11) สามารถแบ่งทัศนคติเป็นองค์ประกอบต่างๆ 3 องค์ประกอบ คือ

1. องค์ประกอบทางด้านความรู้ความคิด (Cognitive Component) หมายถึง ความเชื่อ การรับรู้ ข้อมูล และความรู้เกี่ยวกับสิ่งของหรือบุคคลหรือสภาพการณ์ต่างๆ ทางสังคม

2. องค์ประกอบทางด้านความรู้สึก (Affective Component) อารมณ์หรือ ความรู้สึกกับความคิดจะมีความสัมพันธ์เกี่ยวข้องกัน องค์ประกอบทางด้านนี้จึงประกอบไปด้วย การประเมินความรู้สึก ความชอบหรือการตอบสนองทางอารมณ์ที่มีต่อสิ่งของหรือบุคคล โดยจะออกมาในลักษณะความชอบหรือไม่ชอบ มีความรู้สึกในทางที่ดีหรือไม่ดี องค์ประกอบทางด้านความรู้สึกจึงแบ่งเป็น 2 ประเภท คือ

2.1 ความรู้สึกทางบวก (ความพึงพอใจ) เช่น ความเคารพนับถือ ความชอบพอ ความเห็นอกเห็นใจ เป็นต้น

2.2 ความรู้สึกทางลบ (ความไม่พอใจ) เช่น ความกลัว ความรู้สึกรังเกียจ ดูถูก ขยะแขยง เป็นต้น

3. องค์ประกอบทางด้านพฤติกรรม (Behavioral Component) เป็นความพร้อมที่จะกระทำเป็นพฤติกรรมภายนอกของบุคคลที่แสดงออกโดยตรงต่อสิ่งของหรือบุคคลองค์ประกอบทางด้านพฤติกรรมจะมีความสัมพันธ์เกี่ยวข้องกับองค์ประกอบทางความรู้ความคิดและความรู้สึก เราจึงอนุมานทัศนคติของบุคคลได้จากสิ่งที่เขาพูดหรือสิ่งที่เขาทำเสนอ แหล่งที่มาของทัศนคติ (Source of attitudes)

แหล่งที่มาที่ทำให้เกิดทัศนคติขึ้น ในบุคคลมีอยู่มากมาย แต่ที่สำคัญคือ (ประภาเพ็ญ สุวรรณ, 2526, อ้างถึงใน ชมกร ฉิมะสังคนันท์, 2545: 13)

1. ประสบการณ์เฉพาะอย่าง (Specific experiences) ในที่นี้เมื่อเรามีประสบการณ์กับสิ่งใดสิ่งหนึ่งเราก็มีทัศนคติในทางนั้น เช่น บุคคลหนึ่งที่พบแล้วเขาทำร้ายร่างกาย หรือจิตใจของเราอยู่บ่อยๆเราก็มีแนวโน้มไม่ชอบบุคคลนั้น

2. การได้รับข่าวสารจากบุคคลอื่น (Communication from other) เช่น เด็กได้รับการสั่งสอนจากพ่อแม่ว่า การขโมยสิ่งของของคนอื่นไม่ดี ชาวผิวดำเป็นคนเห็นแก่ตัว ฯลฯ เด็กก็จะเกิดความรู้สึกที่ไม่ดีกับสิ่งเหล่านั้น

3. สิ่งที่เป็นแบบอย่าง (Model) ทัศนคติบางอย่างเราถูกสร้างขึ้นมาจากการลอกเลียนคนอื่น โดยบุคคลจะมองเห็นว่าบุคคลอื่นมีการปฏิบัติอย่างไร ขึ้นต่อไปบุคคลจะแปลความหมายของการปฏิบัตินั้นในรูปของความเชื่อ ทัศนคติ ซึ่งมาจากการปฏิบัติของเขา ถ้าบุคคลนั้นให้ความเคารพยกย่องต่อผู้แสดงปฏิกริยานั้นอยู่แล้ว บุคคลนั้นก็ยอมรับความรู้สึกความเชื่อที่เขาคิดว่าบุคคลที่แสดงปฏิกริยานั้นมี ยกตัวอย่างเช่น เอามือ ปิดหู เมื่อฟ้าร้อง เพราะฉะนั้นเด็กก็จะเกิดความรู้สึกว่า พายุฟ้าคะนอง เป็นสิ่งที่น่ากลัว เช่นเดียวกับมารดาของเขา

4. องค์ประกอบที่เกี่ยวข้องกับสถาบัน (Institution Factors) ทักษะคิดของบุคคลหลายอย่างเกิดขึ้นสืบเนื่องมาจากสถาบัน เช่น โรงเรียน สถานประกอบพิธีทางศาสนา หน่วยงานต่างๆ เป็นต้น สถาบันเหล่านี้จะเป็นทั้งแหล่งที่มาและสิ่งช่วยสนับสนุนให้เกิดทัศนคติบางอย่างได้

#### การเกิดทัศนคติ

ทัศนคติเกิดขึ้นจากการเรียนรู้ของแต่ละบุคคล แต่ละบุคคลย่อมมีประสบการณ์อันเป็นสิ่งที่เสริมสร้างทัศนคติต่างกันไป สังคมนี้ล้อมรอบด้วยตัวบุคคล ซึ่งบุคคลสังสรรค์ด้วยทั้งในทางตรงและทางอ้อม เป็นกลไกสำคัญที่ทำให้เกิดการสร้างทัศนคติขึ้น ทัศนคติจึงสร้างขึ้นโดยได้รับอิทธิพลจากครอบครัว โรงเรียน กลุ่มต่างๆ ในสังคม สื่อมวลชน และสิ่งรอบตัว บุคคลสามารถเรียนรู้ทัศนคติโดยมีการสังสรรค์กับสิ่งที่เรามีทัศนคติโดยตรง ทัศนคติสร้างขึ้นโดยลักษณะก่อนข้างที่จะเข้มข้น แต่มีเพียงส่วนน้อยที่ทัศนคติจะเกิดจากประสบการณ์ตรง บางครั้งบุคคลอาจมีประสบการณ์ที่นับได้ว่า เป็นประสบการณ์ที่รุนแรงมากกับสิ่งหนึ่ง ทัศนคติต่อสิ่งนั้นก็จะถูกสร้างขึ้นและมีความเข้มข้นอย่างสูง ด้วยการอธิบายถึงการสร้างทัศนคตินี้ จะแยก กล่าวตามองค์ประกอบของทัศนคติและอารมณ์ จะถูกสร้างขึ้นตามมา และเกิดการแสดงพฤติกรรมให้ปรากฏหลังจากเกิดความรู้สึกแล้ว (วาสนา จันทรแสงสว่าง, 2548)

#### การเปลี่ยนแปลงทัศนคติ (Attitudes change)

กระบวนการเปลี่ยนแปลงทัศนคติมีอยู่ 3 ระดับ คือ

1. การเปลี่ยนแปลงทางความคิด สิ่งที่จะทำให้เกิดการเปลี่ยนแปลงดังกล่าวนี้ จะมาจากข้อมูลข่าวสารใหม่ ซึ่งอาจจะมาจากสื่อสารมวลชน หรือบุคคลอื่นๆ
2. การเปลี่ยนแปลงความรู้สึก การเปลี่ยนแปลงในระดับนี้ จะมาจากประสบการณ์ หรือความประทับใจ หรือที่ทำให้เกิดความสะเทือนใจ
3. การเปลี่ยนแปลงพฤติกรรม เป็นการเปลี่ยนแปลงวิธีการดำเนินในสังคม ซึ่งไปมีผลต่อบุคคล ทำให้ต้องปรับพฤติกรรมเดิมเสียใหม่ การเปลี่ยนแปลงดังกล่าว มีส่วนเกี่ยวข้องกันโดยตรง ถ้าความคิด ความรู้สึกและพฤติกรรมถูกกระทบ ไม่ว่าจะระดับใดก็ตาม จะมีผลต่อการเปลี่ยนแปลง ทัศนคติทั้งสิ้น นอกจากนี้องค์ประกอบต่างๆ ในกระบวนการสื่อสาร เช่น คุณสมบัติของผู้ส่งสาร และผู้รับสาร ลักษณะของสาร ตลอดจนช่องทางในการสื่อสาร ล้วนแล้วแต่มีผลกระทบต่อกระบวนการเปลี่ยนแปลงทัศนคติทั้งสิ้น (นิภา ลีมีวิสัย, 2546: 14)

ประโยชน์ของทัศนคติ (ประภาเพ็ญ สุวรรณ, 2526 , อ้างถึงใน พัชรี วรปรัชญา, 2546: 9-10) ดังนี้

1. ช่วยทำให้เข้าใจสิ่งแวดล้อมรอบๆตัว โดยการจัดรูปหรือจัดระบบสิ่งของต่างๆ ที่อยู่รอบตัวเขา
2. ช่วยให้มีเชื่อมั่นในตัวเอง (self-esteem) โดยช่วยให้บุคคลหลีกเลี่ยงสิ่งที่ไม่ดีหรือปกปิดความจริงบางอย่าง ซึ่งนำความไม่พอใจมาสู่ตัวเขา
3. ช่วยในการปรับตัวให้เข้ากับสิ่งแวดล้อมที่สลับซับซ้อน ซึ่งการมีปฏิริยาตอบโต้หรือกระทำสิ่งหนึ่งสิ่งใดออกไปนั้น ส่วนมากจะทำในสิ่งที่นำความพอใจมาให้ หรือเป็นบำเหน็จรางวัลจากสิ่งแวดล้อม
4. ช่วยให้ผู้บุคคลสามารถถึงค่านิยมของตนเอง ซึ่งแสดงว่าทัศนคตินั้นนำความพอใจมาให้บุคคลนั้น

จากแนวคิดและทฤษฎีทัศนคติที่กล่าวมาข้างต้น ผู้วิจัยสามารถนำแนวคิดและทฤษฎีเกี่ยวกับทัศนคติไปใช้ในการกำหนดกรอบแนวความคิดในวิจัยฉบับนี้

### 3. แนวคิดเกี่ยวกับพฤติกรรมผู้บริโภคและการตัดสินใจ

#### พฤติกรรมผู้บริโภคและการตัดสินใจ

ผู้วิจัยได้รวบรวมความหมายของพฤติกรรมผู้บริโภคและการตัดสินใจในด้านต่างๆ เพื่อนำมาใช้เป็นแนวทางในการศึกษาไว้ดังนี้

คอตเลอร์ (Kotler, 1998) ให้ความหมายของ พฤติกรรมผู้บริโภค คือ แบบกสรตอบสนองสิ่งเร้าในสภาพแวดล้อมและการตรวจจะผ่านเข้าเข้าสู่จิตสำนึกของผู้ซื้อ บุคลิกลักษณะนิสัยและ กระบวนการตัดสินใจซื้ออย่างใดอย่างหนึ่ง งานของนักการตลาดคือ การทำความเข้าใจว่าเกิดอะไรขึ้นกับความรู้สึของผู้ซื้อเมื่อสิ่งเร้าภายนอกมาบรรจบกับการตัดสินใจซื้อของผู้ซื้อ

โมเวนและไมเนอร์ (Mowen and Minor, 1998) ให้ความหมายว่า พฤติกรรมผู้บริโภค หมายถึง การศึกษาถึงหน่วยการซื้อ และกระบวนการแลกเปลี่ยนที่เกี่ยวข้องกับการได้รับมา การบริโภคและการกำจัดอันเกี่ยวกับสินค้า บริการ ประสบการณ์ และความคิด

อดุลย์ จาตุรงค์กุล (2545) ได้ให้ความจำกัดความว่า “ปฏิริยาของบุคคลที่เกี่ยวข้องโดยตรงกัน การได้รับและใช้สินค้าและบริการทางเศรษฐกิจ รวมทั้งกระบวนการต่างๆ ของการตัดสินใจซึ่งเกิดก่อนและเป็นตัวกำหนดปฏิริยาต่างๆ เหล่านั้น

คำจำกัดความที่กล่าวมานี้แบ่งออกได้เป็น 3 ส่วนที่สำคัญคือ

ส่วนที่ 1 ปฏิริยาของบุคคล ซึ่งรวมถึงกิจกรรมต่างๆ เช่น การซื้อการใช้สินค้าและบริการที่มีอยู่ในตลาด

ส่วนที่ 2 บุคคลเกี่ยวข้อง โดยตรงกับการใช้สินค้าและบริการทางเศรษฐกิจ ซึ่งหมายถึงผู้ซื้อสินค้าและบริการเพื่อนำไปใช้บริโภค

ส่วนที่ 3 กระบวนการต่างๆ ของการตัดสินใจ ซึ่งเกิดก่อนและเป็นตัวกำหนดปฏิกิริยาต่างๆ เหล่านี้ ซึ่งรวมถึงการตระหนักถึงความสำคัญของกิจกรรมการซื้อของผู้บริโภคที่กระทบโดยตรงกับปฏิกิริยาทางการตลาดที่เราสังเกตได้

ศิริวรรณ เสรีรัตน์และคณะ (2546) หมายถึง พฤติกรรมที่ผู้บริโภคทำการค้นหา การคิด การซื้อ การใช้ประเมินผล ในสินค้าและบริการ ซึ่งคาดว่าจะตอบสนองความต้องการของเขา หรือเป็นขั้นตอนเกี่ยวกับความคิด ประสพการณ์ซื้อ การใช้สินค้าและบริการของผู้บริโภค เพื่อตอบสนองความต้องการและความพึงพอใจของเขา หรือ หมายถึง การศึกษาพฤติกรรมการตัดสินใจ และการกระทำของผู้บริโภคที่เกี่ยวข้องกับการซื้อและการใช้สินค้า

#### 1. วิเคราะห์พฤติกรรมผู้บริโภค

ผู้ศึกษาได้รวบรวมเนื้อหาสาระสำคัญจากหนังสือพฤติกรรมผู้บริโภค (ฉัตรยาพร เสมอใจ, 2550) ซึ่งสามารถสรุปการวิเคราะห์พฤติกรรมผู้บริโภค ได้ดังนี้

พฤติกรรมของผู้ซื้อเริ่มต้นจากมีสิ่งเร้า (Stimulus) มากระตุ้น (Stimulate) ความรู้สึกของเขาทำให้รู้สึกถึงความต้องการ จนต้องทำการหาข้อมูลเกี่ยวกับสิ่งที่จะสามารถตอบสนองความต้องการของเขา เพื่อทำการตัดสินใจซื้อและเกิดพฤติกรรมการซื้ออันเป็นการตอบสนอง (Response) ในที่สุด

1.1 สิ่งเร้า คือสิ่งที่เข้ามากระทบและกระตุ้นผู้ซื้อ ซึ่งอาจเกิดขึ้นได้จากสิ่งเร้าภายใน (Inside Stimulus) ที่ร่างกายเกิดความไม่สมดุลทางกายภาพหรือทางจิตใจ ก่อให้เกิดความต้องการที่จะรักษาสมดุลนั้น หรือจากสิ่งเร้าภายนอก (Outside Stimulus) ซึ่งแบ่งออกเป็น

1.1.1 สิ่งเร้าทางการตลาด (Marketing Stimulus) อันเป็นสิ่งเร้าที่เกี่ยวข้องกับส่วนประสมทางการตลาด (Marketing Mix) ที่นักการตลาดต้องพัฒนาขึ้นมา และนำมาใช้ในการกระตุ้นให้ผู้ซื้อเกิดการตระหนักถึงความไม่สมดุล เกิดความต้องการ และเกิดความต้องการซื้อ

1.1.2 สิ่งเร้าอื่นๆ เป็นสิ่งแวดล้อมอันอยู่เหนือความควบคุมขององค์กรที่ส่งผลต่อการตัดสินใจทำให้เกิดการซื้อได้ เช่น สภาพเศรษฐกิจที่ดี เทคโนโลยีที่อำนวยความสะดวก หมายถึงที่เอื้อประโยชน์ นโยบายทางการเมืองที่กระตุ้นให้เกิดการลงทุน หรือวัฒนธรรมที่สร้างพฤติกรรมการใช้ ฯลฯ ในทางตรงกันข้าม สิ่งเร้าต่างๆ ที่มีลักษณะในทางลบอาจจะไม่ก่อให้เกิดการซื้อ แม้จะมีความต้องการเกิดขึ้นก็ตาม เช่น สภาวะเศรษฐกิจถดถอย การเพิ่มขึ้นของภาษีการค้า ฯลฯ

1.2 กล่องคำเป็นระบบของความรู้สึก ความต้องการ และกระบวนการตัดสินใจที่เกิดขึ้นจากความคิดและจิตใจของผู้ซื้อ อันเป็นสิ่งที่ยากแก่การเข้าใจ เปรียบเสมือนกับกล่องคำ ของเครื่องบินที่เก็บข้อมูลทั้งหมดเกี่ยวกับลูกค้าไว้ภายใน ซึ่งนักการตลาดต้องพยายามศึกษาเกี่ยวกับ

ปัจจัยต่างๆ ที่มีผลต่อพฤติกรรมและการตัดสินใจซื้อของผู้ซื้อ รวมถึงต้องศึกษาถึงขั้นตอน ของกิจกรรมในการตัดสินใจซื้อของผู้ซื้อด้วย

1.3 การตอบสนอง เป็นกระบวนการที่เกี่ยวข้องกับการตัดสินใจซื้อผลิตภัณฑ์อันเป็นการตอบสนองต่อสิ่งเร้า ซึ่งผู้ซื้อจะแบ่งการตัดสินใจออกเป็นขั้นๆ เริ่มต้นจากการตัดสินใจเกี่ยวกับชนิดของผลิตภัณฑ์ เช่น เลือกซื้อสินค้าหรือบริการ เมื่อตัดสินใจว่าจะเลือกซื้อสินค้าจากนั้นจึงเลือกตราผลิตภัณฑ์ ถ้าหากเป็นสินค้าหรือบริการที่มีราคาแพง มีความซับซ้อนผู้ซื้ออาจจะพิจารณาเลือกผู้ขายก่อนที่จะตัดสินใจซื้อ แต่ถ้าหากสินค้าหรือบริการนั้นๆ ไม่มีความซับซ้อนหรือราคาไม่แพงนัก ผู้ซื้อก็จะไม่ค่อยให้ความสำคัญกับการเลือกผู้ขายมากนัก แต่จะพิจารณาจากความพึงพอใจในการบริการเป็นหลัก จากนั้นจะพิจารณาถึงช่วงเวลาที่ซื้อ โดยอาจจะเลือกซื้อเมื่อสินค้าเต็มหมด เมื่อต้องการใช้บริการในขณะนั้น หรือวางแผนการซื้อล่วงหน้าก่อนที่จะต้องใช้ในครั้งต่อไป หรือก่อนที่ของเดิมจะหมด หรือซื้อเมื่อมีการมอบข้อเสนอพิเศษ ซึ่งอาจส่งผลถึงการตัดสินใจในปริมาณที่จะซื้อด้วย

1.4 กระบวนการตัดสินใจซื้อ ถึงแม้ผู้ซื้อจะมีลักษณะการซื้อ เหตุผล หรือความชอบที่แตกต่างกัน แต่ผู้ซื้อจะมีขั้นตอนในการตัดสินใจซื้อที่เหมือนกัน ซึ่งเราสามารถแบ่งออกเป็น 5 ขั้นตอนคือ

ขั้นตอนที่ 1 การรับรู้ถึงความต้องการ ผู้บริโภคคนหนึ่ง จะตระหนักถึง ความต้องการในสิ่งที่ตนเองรู้สึกว่ายังขาดหายไปในชีวิตของตน และจะมองหาผลิตภัณฑ์ที่สามารถมาเติมเต็มให้กับความต้องการนั้น เช่น ผู้บริโภคคนหนึ่งตระหนักถึงความต้องการใช้คอมพิวเตอร์เพื่อที่จะสามารถทำรายงาน สืบค้นข้อมูล และใช้ติดต่อกับผู้อื่นผ่านอินเทอร์เน็ตได้สะดวกมากขึ้น

ขั้นตอนที่ 2 การค้นหาข้อมูล ผู้บริโภคจะพยายามหาข้อมูลที่เกี่ยวข้องกับผลิตภัณฑ์ให้มากที่สุด เพื่อนำมาใช้ในการตัดสินใจ เช่น เมื่อผู้บริโภคต้องการซื้อคอมพิวเตอร์ ก็จะทำการหารายละเอียดเกี่ยวกับคอมพิวเตอร์ โดยการสอบถามจากร้านค้า เพื่อน ผู้รู้ เพื่อให้ได้ข้อมูลคอมพิวเตอร์ที่คาดว่าจะเหมาะสมกับตนเอง

ขั้นตอนที่ 3 การประเมินทางเลือก ผู้บริโภคจะนำข้อมูลทั้งหมดที่ได้มาจากการทำการเปรียบเทียบเพื่อหาทางเลือกที่ดีและเหมาะสมกับตนเองที่สุด เช่น เมื่อผู้บริโภคที่ต้องการคอมพิวเตอร์ได้ข้อมูลที่ต้องการทั้งหมดมาแล้ว ก็จะทำการเปรียบเทียบถึงขนาดของเครื่อง คุณสมบัติหรือราคารูปแบบเพื่อหาทางเลือกที่ดีและเหมาะสมที่สุดในการใช้งานและความสามารถที่จะจ่ายได้ของผู้บริโภคโดยทำการเปรียบเทียบระหว่างตราว่ามีลักษณะแตกต่างกัน อย่างไรก็ตาม มีข้อโดดเด่นหรือข้อเสียแตกต่างกันอย่างไร ซึ่งอาจจะประเมินโดยการให้คะแนนจากมาก ไปหาน้อยแก่

แต่ละคุณสมบัติก็ได้ เมื่อรวมคะแนนทั้งหมดแล้วคะแนนของสินค้าตัวใดสูงกว่าก็จะ ตัดสินใจเลือกซื้อสินค้าตัวนั้น เป็นต้น

ขั้นตอนที่ 4 การตัดสินใจ เป็นการตัดสินใจทำการซื้อจริง ซึ่งผู้ซื้อต้องตัดสินใจเกี่ยวกับผลิตภัณฑ์ ตราผลิตภัณฑ์ ผู้ขาย เวลาในการซื้อ และปริมาณการซื้อ เช่น เลือกระบบโทรทัศน์ เลือกยี่ห้อโทรทัศน์ เลือกร้านค้าที่จะซื้อ เลือกช่วงเวลาที่จะซื้อ (โอกาสในการซื้อหรือช่วงเวลาที่มีการส่งเสริมการตลาด ซื้อช่วงปลายเดือน หรือรอซื้อพร้อมเพื่อน) และนำจำนวนที่เหมาะสมที่จะซื้อ สินค้าบางอย่างมีระยะเวลาในการใช้งานไม่มากนัก หากพิจารณาซื้อในปริมาณที่มากขึ้นอาจได้รับส่วนลด พิจารณาจากระยะเวลาในการใช้งานและระยะเวลาที่ต้องซื้อครั้งต่อไป เป็นต้น

ขั้นตอนที่ 5 พฤติกรรมภายหลังการซื้อ-การใช้ ผู้ซื้ออาจมีพฤติกรรมในการตอบสนองความพึงพอใจหรือไม่พึงพอใจจากการซื้อ-การใช้ดังกล่าวคือ

เมื่อพึงพอใจก็จะทำการซื้อซ้ำ และอาจกลายเป็นลูกค้าที่มีความภักดีได้นอกจากนี้แล้วอาจบอกต่อไปถึงบุคคลอื่นๆที่ใกล้ชิดด้วย

เมื่อไม่พึงพอใจ ก็จะเลิกใช้ และอาจประจานให้ผู้อื่นฟังต่อไป หรืออาจเรียกร้องให้ผู้ขายรับผิดชอบ

นอกจากนี้แล้ว ข้อมูลหลังการซื้อ-การใช้จะกลายเป็นข้อมูลย้อนกลับ (Feedback) ที่สำคัญสำหรับลูกค้าในการพิจารณาในการตัดสินใจซื้อครั้งต่อไป

1.5 ปัจจัยที่มีอิทธิพลในการตัดสินใจ การที่จะตอบคำถามเหล่านั้นได้ต้องเข้าใจถึงพฤติกรรมการซื้อว่ามีสิ่งกระตุ้นและการตอบสนองของผู้บริโภคอย่างไร ปัจจัยหลักที่มีอิทธิพลต่อพฤติกรรมการซื้อ มี 5 ปัจจัยได้แก่

1.5.1 ปัจจัยด้านวัฒนธรรมมีอิทธิพลต่อพฤติกรรมผู้บริโภคได้มากที่สุดวัฒนธรรมเป็นปัจจัยพื้นฐานที่มีอิทธิพลต่อพฤติกรรมและความต้องการของบุคคลคนที่เติบโตและอยู่ในสภาพแวดล้อมที่มีวัฒนธรรมเดียวกัน จะมีค่านิยม การรับรู้ความชอบและพฤติกรรมที่คล้ายคลึงกัน วัฒนธรรมย่อย ในวัฒนธรรมใหญ่จะประกอบด้วยวัฒนธรรมย่อยในขณะที่วัฒนธรรมของผู้คนในแถบเอเชียมีความคล้ายคลึงกัน เมื่อเปรียบเทียบกับวัฒนธรรมของประเทศในแถบตะวันตก แต่ละประเทศในแถบเอเชียก็มีความแตกต่างกัน ในขณะที่ประเทศไทยมีวัฒนธรรมที่แตกต่างจากประเทศญี่ปุ่น แต่ละภูมิภาคในประเทศไทยก็มีความแตกต่างกัน หรือแม้กระทั่งวัฒนธรรมของแต่ละสถานศึกษาหรือคณะวิชาที่ปลูกฝังหลายสิ่งที้นอกเหนือจากเนื้อหาเชิงวิชาการ และวัฒนธรรมจะซึมทรายเป็นพฤติกรรมของบุคคล



1.5.2 **ชั้นสังคม** การแบ่งลำดับชั้นของสังคมที่มีความเหมือนและแตกต่างกันชั้นสังคมที่แตกต่างกัน พฤติกรรมที่แสดงออกถึงสถานะทางสังคมของตน เมื่อเปลี่ยน สถานะทางสังคมคนก็มีแนวโน้มที่จะเปลี่ยนแปลงพฤติกรรมตามสถานะทางสังคมของตนตามไปด้วย การแบ่งชั้นสังคมใช้เกณฑ์ด้านอาชีพ การศึกษา รายได้ทำเลที่อยู่อาศัย คนที่แตกต่างทางชั้น สังคมมีแนวโน้มที่จะแสดงออกต่างกัน ในขณะที่คนในชั้นสังคมเดียวกันมีแนวโน้มที่จะแสดงออก เช่น เครื่องแต่งกาย รถยนต์ บ้าน เฟอร์นิเจอร์ เครื่องประดับ ฯลฯ

1.5.3 **ปัจจัยทางสังคม** ผู้คนจะได้รับอิทธิพลจากสังคมนรอบข้างที่เป็นกลุ่มอ้างอิงที่มีอิทธิพลต่อทัศนคติและพฤติกรรมของบุคคล ทั้งที่มีอิทธิพลทางอ้อมและอิทธิพล โดยตรงได้แก่ 1. กลุ่มอ้างอิงปฐมภูมิ ได้แก่ ครอบครัว เพื่อน เพื่อนบ้าน เพื่อนร่วมงาน เป็นลักษณะของการติดต่อกันอย่างต่อเนื่องและไม่เป็นทางการ 2. กลุ่มอ้างอิงทุติยภูมิ ได้แก่ กลุ่มศาสนา อาชีพ สมาคม เป็นลักษณะการติดต่อกันแบบเป็นทางการมากกว่า แต่มีความต่อเนื่องน้อยกว่า 3. ครอบครัว สถาบันครอบครัวมีความสำคัญที่สุดและมีอิทธิพล ที่สุดในกลุ่มอ้างอิงปฐมภูมิ ซึ่งปลูกฝังอบรมนิสัยต่างๆ แก่บุคคล นักการตลาดต้องเข้าใจถึงบทบาท ของแต่ละบุคคลในครอบครัว ซึ่งจะแสดงบทบาทและมีอิทธิพลต่อการตัดสินใจของบุคคลใน ครอบครัวและการตัดสินใจของครอบครัว 4. บทบาทและสถานภาพ แต่ละบุคคลแสดงออกในแต่ละกลุ่มที่ เป็นสมาชิกอยู่ คนหนึ่งอาจมีหลายบทบาท เป็นทั้งลูก แม่ เพื่อน หัวหน้า ลูกน้อง เป็นต้น ซึ่งแต่ละบทบาทก็จะมีอิทธิพลต่อพฤติกรรม การซื้อ แต่ละบทบาทก็จะแสดงสถานะทางสังคมอยู่ด้วยเป็นสถานะที่สังคมยอมรับในตัวบุคคลนั้นๆ ต้องตระหนักถึง "สัญลักษณ์ของสถานะ (Status Symbol)" ในการทำการตลาด คนต้องการการยอมรับจากสังคม และพยายามแสดงออกถึงสถานะของตน

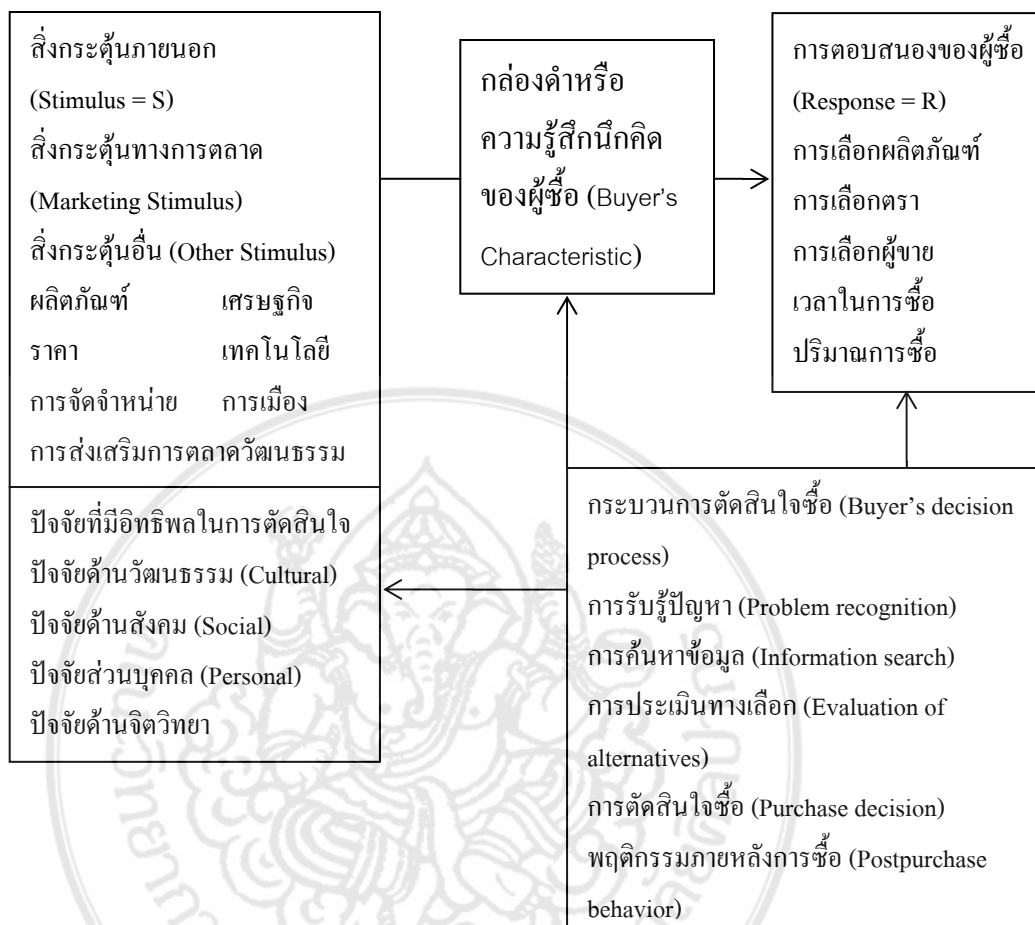
1.5.4 **ปัจจัยส่วนบุคคล** พฤติกรรมการซื้อของบุคคลได้รับอิทธิพลจากปัจจัยเฉพาะของบุคคลด้วยกันอายุและขั้นของวงจรชีวิต (Age and Life Cycle Stage) พฤติกรรมและรสนิยมของบุคคลจะแตกต่างกันไปตามช่วงอายุและขั้นของวงจรชีวิตอาชีพ มีอิทธิพลต่อรูปแบบการบริโภคของบุคคล นักการตลาดควรทำการศึกษาพฤติกรรมเฉพาะกลุ่มและพัฒนากลยุทธ์ที่เหมาะสม สินค้าประเภทเดียวกันอาจ ต้องมีการออกแบบที่หลากหลายเพื่อเหมาะสมกับแต่ละกลุ่มอาชีพสภาพเศรษฐกิจของบุคคล ประกอบด้วยรายได้ที่สามารถ นำไปใช้ได้สินทรัพย์และเงินออมหนี้สิน รวมถึงทัศนคติด้านการออมและการใช้จ่ายของบุคคลมีอิทธิพลต่อการซื้อ นักการตลาดต้องศึกษาถึงสภาพเศรษฐกิจของบุคคล โดยเฉพาะสินค้าที่มีความอ่อนไหวต่อรายได้ ถ้ามีการเปลี่ยนแปลง จะต้องปรับกลยุทธ์ให้เหมาะสมกับสถานการณ์ เช่น การปรับผลิตภัณฑ์ใหม่ ปรับตำแหน่งผลิตภัณฑ์หรือปรับราคาผลิตภัณฑ์รูปแบบการดำเนินชีวิต ถึงแม้บุคคลจะมีอายุเท่ากันอยู่ในวัฒนธรรมเดียวกัน มีสถานะทางสังคมเหมือนกัน และทำงานอาชีพเดียวกันก็อาจมีรูปแบบการ

ดำเนินชีวิตที่แตกต่างกัน วิธีที่บุคคลใช้ในการดำเนินชีวิต ไม่ว่าจะ เป็นความสนใจ การแสดงออกทั้ง ความคิดเห็นและการกระทำ การนำเสนอผลิตภัณฑ์ควรพิจารณาถึงรูปแบบการดำเนินชีวิตของ บุคคลด้วยบางครั้งอาจต้องชี้ถึงความเหมาะสมของผลิตภัณฑ์กับรูปแบบการดำเนินชีวิต โดยต้อง สื่อให้ได้ว่าผลิตภัณฑ์เหมาะสมกับรูปแบบการดำเนินชีวิตของผู้บริโภคอย่างไร บุคลิกลักษณะและ แนวคิดของตน ลักษณะเฉพาะของบุคคล จะส่งผลต่อพฤติกรรม การซื้อของผู้บริโภคได้ บุคลิกลักษณะบ่งบอกได้จากความเชื่อมั่นในตนเอง เป็นตัวของตัวเอง คล้อยตามผู้อื่น มีความเป็น ผู้นำ ชอบต่อต้าน หรือปรับตัวได้ดี ส่วนแนวคิดของตนเองเป็นวิธีที่บุคคลมองตนเองในแง่มุมที่ แตกต่างกันได้แก่ แนวคิดที่มองว่าสิ่งที่เป็นตัวคนที่แท้จริง ซึ่งจะแตกต่างจากแนวคิดที่มองตนเอง ในอุดมคติ เป็นสิ่งที่ยากจะเห็นตัวเองในสิ่งที่เป็นซึ่งแตกต่างจากแนวคิดที่คิดว่าคนอื่นมองตนเอง

1.5.5 ปัจจัยด้านจิตวิทยา ทางเลือกในการซื้อของบุคคลได้รับอิทธิพลจากปัจจัย หลักทางจิตวิทยา 4 ประการ คือ

ประการที่ 1 การกระตุ้นเร้า ความต้องการของบุคคลมีความหลากหลายและอาจ เกิดขึ้นพร้อมๆกัน บ้างก็เป็นไบโอเจนิค (Biogenic) หรือสิ่งที่เกิดขึ้นจากความตึงเครียด (Tension) เช่น ความหิว ความกระหาย ความไม่สะดวก บ้างก็เกิดจากสภาวะจิตใจ (Psychogenic) เกิดจาก ความตึงเครียด เช่น การยอมรับ การมีส่วนร่วมของสังคม การยอมรับการประสบความสำเร็จ ความ ต้องการต่างๆ จะยังไม่มีแรงจูงใจมากพอที่จะกระตุ้นให้ผู้บริโภคเกิดการกระทำในทันที เพียงแต่ ก่อให้เกิดความรู้สึกตึงเครียด ดังนั้นนักการตลาดต้องสร้างการกระตุ้นเพื่อให้เกิดการกระทำ การศึกษาถึงทฤษฎีการจูงใจจะช่วยให้เข้าใจและสามารถนำแนวคิดการจูงใจมาปรับใช้ได้เหมาะสม ยิ่งขึ้น ซึ่งทฤษฎีที่ได้รับการกล่าวถึงและนำมาใช้มากที่สุดได้แก่ ทฤษฎีการจูงใจของมาสโลว์ ทฤษฎี การจูงใจของฟรอยด์และทฤษฎีการจูงใจของเฮิร์ชเชอเบิร์ก

ประการที่ 2 การรับรู้ ผู้ที่ได้รับการกระตุ้นจะพร้อมที่จะแสดงออกการ แสดงออก ในรูปแบบไหนขึ้นอยู่กับ การรับรู้ของบุคคล การรับรู้เป็นกระบวนการในการเลือก จัดการและแปล ข้อมูลที่เป็นปัจจัยนำเข้า ซึ่งส่งผลให้การรับรู้ของบุคคลต่อสิ่งเดียวกันแตกต่างกันไปเนื่องจาก กระบวนการในการรับรู้ที่แตกต่างกัน



ที่มา : จิตยาพร เสมอใจ, พฤติกรรมผู้บริโภค (กรุงเทพฯ: เอ็ดจูเปอร์เน็ท, 2550)

ประการที่ 3 การเรียนรู้ ถ้าไม่มีการเปลี่ยนแปลงพฤติกรรม แสดงว่าไม่เกิดการเรียนรู้ ในทางตรงกันข้าม ถ้าเกิดพฤติกรรม แสดงว่าเกิดการเรียนรู้ สามารถสร้างการเรียนรู้ให้บุคคลได้โดยใช้แรงดัน, สิ่งกระตุ้น, สิ่งชี้นำ, การตอบสนอง และการบังคับ

ประการที่ 4 ความเชื่อและทัศนคติ มาจากการเรียนรู้ของบุคคลที่มี การปลูกฝังมา ระยะเวลาหนึ่ง จากสภาพแวดล้อมและสังคมที่บุคคลอยู่ร่วมเป็นส่วนใหญ่ เช่น ครอบครัว วัฒนธรรม ศาสนา ซึ่งมีอิทธิพลต่อพฤติกรรมในการดำรงชีวิตและพฤติกรรม การซื้อของผู้บริโภค และความเชื่อและทัศนคติเปลี่ยนแปลงได้ยาก

จากแนวคิดดังกล่าวข้างต้น ผู้วิจัยอาจสรุปความหมายได้ว่า พฤติกรรมผู้บริโภค เป็นพฤติกรรมของบุคคลในการค้นหา การตัดสินใจเลือก การซื้อ การใช้ การประเมินผล และการบริการ เพื่อตอบสนองความต้องการและความปรารถนาของตน ซึ่งกระบวนการดังกล่าว อาจเกิดจากตัวผู้บริโภคและอิทธิพลจากสิ่งกระตุ้น ทำให้เกิดการตัดสินใจซื้อผลิตภัณฑ์ซึ่งนำไปใช้ในการ กำหนดแบบสอบถามในงานวิจัย

#### 4. บริบทกลุ่มตัวอย่าง

ชาวบ้านในชุมชนม่วงชุม จังหวัดกาญจนบุรี จำนวนหลังคาเรือน 1,898 หลังคาเรือน จำนวนประชากร 5,512 คน จำนวนเด็กแรกเกิด ถึง 6 ปี 503 คน จำนวนสตรีตั้งครรภ์ 44 คน จำนวนสตรีอายุ 35 ปี ขึ้นไป 1,780 คน จำนวนผู้สูงอายุ 770 คน จำนวนผู้สูงอายุ ที่ป่วยเป็นโรคเรื้อรัง 173 คน จำนวนผู้สูงอายุ ที่ช่วยตนเองไม่ได้ 24 คน จำนวนผู้พิการ 73 คน ส่วนใหญ่ประกอบอาชีพ ไร่ การเกษตรและรัฐวิสาหกิจ

#### 5. งานวิจัยที่เกี่ยวข้อง

สุปาจรี วิชัยโรจน์ (2549) ศึกษาเรื่อง “การยอมรับพฤติกรรมทางเพศของสตรีของ นักศึกษามหาวิทยาลัย” ซึ่งได้พฤติกรรมการแสวงหาซึ่งความใกล้ชิดกับเพศตรงข้าม พฤติกรรมการมีเพศสัมพันธ์ก่อนการสมรสในกรณีที่มีความรักต่อกัน ไม่มีความรักต่อกัน และกรณีนอกเหนือ การสมรสของผู้ที่แต่งงานแล้ว พฤติกรรมแสวงหาความสุขทางเพศของผู้ที่เป็นหม้าย และ พฤติกรรมขอรับบริการทางเพศจากเพศตรงข้าม เมื่อพิจารณาความสัมพันธ์ระหว่างสถานภาพ สมรสของบิดามารดาต่อการยอมรับพฤติกรรมทางเพศของสตรีพบว่า นักศึกษาที่บิดามารดา เสียชีวิตแล้ว มีอัตราผู้ให้การยอมรับมากที่สุด คือร้อยละ 33.8 รองลงมาคือ นักศึกษาที่บิดามารดา อยู่ด้วยกันให้การยอมรับร้อยละ 31.8 และนักศึกษาที่บิดามารดาหย่าร้างหรือแยกกันอยู่ มีอัตราการ ยอมรับค่าน้อยที่สุด คือร้อยละ 21.4 นักศึกษาที่มีบิดามารดามีการศึกษาระดับสูงเป็นกลุ่มที่ให้การ ยอมรับพฤติกรรมทางเพศของสตรีสูงที่สุด ในทางตรงกันข้ามนักศึกษามีระดับการศึกษา เป็นกลุ่มที่ให้ความสำเร็จในระดับสูงและนักศึกษาที่จบจากโรงเรียนหญิงล้วน และ โรงเรียนชาย ล้วน และพบว่าประเภทของโรงเรียนมีความแตกต่างอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติ

สังคิต พิริยะรังสรรค์ (2546) ได้ศึกษาเรื่อง “ภาพรวมเศรษฐกิจการพนันที่ผิดกฎหมาย นัยต่อเศรษฐกิจการเมืองไทย” พบว่า ขนาดของเศรษฐกิจการพนันที่ผิดกฎหมายในปัจจุบันอยู่ใน ร้อยละ 7.00–8.00 ของผลิตภัณฑ์มวลรวมประชาชาติ (GDP) หากรวมกับกิจการทางเศรษฐกิจที่ ผิดกฎหมายอื่น ๆ เช่น การหลีกเลี่ยงภาษี การคอร์รัปชันของนักการเมืองและข้าราชการประจำ ยา เสพติด การซื้อคะแนนเสียง น้ำมันเถื่อน ฯลฯ ขนาดของเศรษฐกิจนอกกฎหมาย อาจมีมูลค่าสูงถึง ร้อยละ 30.00–40.00 ของ GDP ซึ่งหมายความว่า รัฐบาลที่ผ่านมา หรือแม้แต่รัฐบาลชุดปัจจุบันมี ขอบเขตการบริหารเศรษฐกิจในภาพรวมเพียงร้อยละ 60.00–70.00 ของ GDP เท่านั้น เศรษฐกิจที่ เหลือเป็นเศรษฐกิจนอกกฎหมายหรือเศรษฐกิจสีดำ (black economy) ดังนั้นหาก รัฐบาลไม่ทบทวน นโยบายการทำการพนันให้ถูกกฎหมาย ก็จะทำให้มีบทบาทในการบริหารเศรษฐกิจของประเทศ ไทยอย่างมีขีดจำกัด แต่หากรัฐบาลทำการพนันบางประเภทให้ถูกกฎหมายโดยมีสาธารณชนยอมรับ

ได้ ก็จะเป็นการขยายขนาดเศรษฐกิจ ของประเทศไทยให้ใหญ่โตและ กว้างขวางอย่างเดียวจาก การศึกษาพบว่าในปี 2544 มีผู้เล่นหวยใต้ดินทั่วประเทศสูงถึง 23.70 ล้านคน คิดเป็นร้อยละ 51.00 ของประชากรผู้ใหญ่ทั้งหมด (อายุตั้งแต่ 15 ปี ขึ้นไป) วงเงินที่เล่นหวยใต้ดินไม่น้อยกว่า 542,000 ล้านบาทและเป็นกำไรของเจ้ามือประมาณ 162,600 ล้านบาท คิดเป็น ร้อยละ 3.20 ของผลิตภัณฑ์ มวลรวมของประชาชาติ ผลการศึกษายังแสดงให้เห็นด้วยว่าวงเงินที่เล่นหวยใต้ดินในปี 2544 สูง กว่ายอดขายของสลากกินแบ่งรัฐบาลซึ่งมีวงเงิน 34,560 ล้านบาท ในปีเดียวกันถึง 15.7 เท่าต่อปี

บุญรักษ์ พัฒนอินดี (2544) ได้ศึกษาเรื่อง“กระบวนการหวยใต้ดิน”พบว่าคนไทยตั้งแต่ อดีตชอบการเสี่ยงโชคเรื่องในการพนันมาตลอด ซึ่งการพนันมีแพร่กระจายอยู่หลายรูปแบบใน สังคมไทย จนดูเหมือนว่าการพนันเป็นวัฒนธรรมหรือประเพณีของไทยควบคู่กับวิถีชีวิตคนไทยมา โดยตลอด และปัจจัยที่ทำให้กระบวนการหวยใต้ดินแพร่กระจายมากขึ้น มาจากข้าราชการที่มี อำนาจจับกุมตามกฎหมายมีส่วนได้เสียในกระบวนการกฎหมายการพนัน หวยใต้ดินมีบทลงโทษ ไม่เข้าขั้นรุนแรง และเจ้ามือมีอิทธิพลจนทำให้ข้าราชการผู้รักษากฎหมายไม่สามารถเข้าไปกำกับ ดูแลได้ โดยมีข้อเสนอแนะให้รัฐทำให้หวยใต้ดินเป็นสิ่งถูกต้องตามกฎหมาย เพื่อนำเงินรายได้มา สร้างประโยชน์ต่อสาธารณชน ดีกว่าให้ตกอยู่กับบุคคลใดบุคคลหนึ่งหรือกลุ่ม บุคคลใดกลุ่มบุคคล หนึ่ง และเสนอให้เปิดเสรีให้ประชาชนสามารถขออนุญาตเป็นเจ้ามือหวยสามารถเสียภาษีรายได้ เหมือนบุคคลทั่วไปหรือนิติบุคคล หรือเปิดให้เอกชนเสนอสัมปทาน ดำเนินการเกี่ยวกับการ จำหน่ายหวย หากรายได้เสนอผลตอบแทนให้สูง ก็ให้เอกชนรายนั้น ดำเนินกิจการเป็นรายปี เพื่อนำ เงินรายได้ไปพัฒนาท้องถิ่น

นิติกร ด้านภาคภูมิ (2543) ได้ศึกษาเรื่อง “ความคิดเห็นของประชาชนที่มีต่อกิจการของ สำนักงานสลากกินแบ่งรัฐบาล” ผลจากการศึกษาพบว่า กลุ่มตัวอย่างของผู้ซื้อสลากส่วนใหญ่เป็น เพศหญิง มีอายุระหว่าง 21-35 ปี เป็นผู้ที่มีการศึกษาระดับปริญญาตรี มีอาชีพหลักส่วนใหญ่เป็น พนักงานบริษัทเอกชนและข้าราชการ ส่วนใหญ่ไม่มีอาชีพสำรอง ส่วนผู้ที่มีอาชีพสำรองมักจะ ประกอบธุรกิจส่วนตัว ค้าขายทั่วไป และค้าขายล็อตเตอรี่ มีรายได้ต่อเดือนตั้งแต่ 2,500 – 6,500 บาท จากกลุ่มตัวอย่างส่วนใหญ่เป็นผู้เคยซื้อสลาก ในการซื้อสลากส่วนใหญ่หลายๆ ครั้งจึงจะซื้อ ส่วนใหญ่ผู้ซื้อจะหาซื้อโดยทั่วไป ซื้อสลากในราคาปกติ และมักค้นหาซื้อจากเจ้าที่มีเลขที่ต้องการ ช่วงเวลาที่ซื้อไม่แน่นอน แต่ช่วงปลายงวดจะมีการซื้อมากกว่าช่วงต้นงวด กลุ่มตัวอย่างมีความ ต้องการซื้อสลากมากขึ้นในวันสำคัญของตนเอง เช่น วันเกิด วันครบรอบแต่งงาน วันขึ้นบ้านใหม่ รองลงมาคือในเทศกาลสำคัญ เช่น วันปีใหม่ วันเฉลิมพระชนมพรรษาฯ และเวลาไปเที่ยว ผู้ซื้อ สลากที่เคยถูกรางวัลและไม่เคยถูกรางวัล มีสัดส่วนใกล้เคียงกัน กลุ่มตัวอย่างที่ซื้อสลากกินแบ่ง รัฐบาลแล้ว ยังมีการเสี่ยงโชคในรูปแบบอื่นๆ ด้วย กล่าวคือ มีการซื้อหวยใต้ดินเป็นส่วนใหญ่

รองลงมาซื้อหอยขอมสิน หอยเถื่อนทุกวันที่ 20 และลือตเตอร์จากต่างประเทศ ตามลำดับ กลุ่มตัวอย่างส่วนใหญ่ยอมซื้อสลากเกินราคา โดยให้เหตุผลว่าหาซื้อสลากที่ขายตามราคาที่กำหนดไม่ได้ เหตุผลรองลงมาคือ ซื้อเพราะมีเลขถูกใจ ซื้อเพราะเห็นว่าเป็นเรื่องธรรมดาที่คนขายต้องมีกำไรบ้าง ซื้อเพราะสงสารคนขาย และยอมซื้อเพราะเป็นเลขที่หายาก กลุ่มตัวอย่างที่ไม่ยอมซื้อสลากเกินราคาส่วนใหญ่ได้ให้เหตุผลว่าเป็นเพราะไม่เคยซื้ออยู่แล้ว และเห็นว่าเป็นการเอาเปรียบ เหตุผลรองลงมาเห็นว่าเป็นการค้ากำไรเกินควร และสามารถหาซื้อตามราคาที่กำหนดได้ ประเด็นความเข้าใจต่อปัญหาการซื้อขายสลากเกินราคา กลุ่มตัวอย่างส่วนใหญ่มีความเห็นว่าเป็นการที่มิผู้ก๊วนซื้อสลากจากบรรดาผู้แทนจำหน่าย แล้วนำมาขายในราคาสูงกว่าที่ซื้อ เพื่อแสวงหากำไรมากขึ้น ความคิดเห็นต่อการแก้ไขปัญหาสลากเกินราคา กลุ่มตัวอย่างส่วนใหญ่เห็นว่า ควรเปลี่ยนมาใช้สลากรูปแบบใหม่ รองลงมาคือให้ตำรวจจับกุมผู้ขายสลากเกินราคา ด้วยเห็นว่าไม่ควนซื้อสลากเกินราคา และเห็นว่าควรออกจำนวนสลากให้มากขึ้น

ผศ.ดร. พงษ์ไพจิตร และคณะ (2543) ได้ศึกษาเรื่อง “เศรษฐศาสตร์การเมืองว่าด้วยหอยใต้ดิน” หอยใต้ดินเป็นธุรกิจผิดกฎหมาย เป็นการพนันที่ยึดถือผลการออกสลากกินแบ่งโดยรัฐบาลไทยเป็นหลัก ซึ่งในความเป็นจริงแล้ว รัฐบาลได้จัดตั้งสำนักงานสลากกินแบ่งเป็นหน่วยงานที่ขายสลากกินแบ่งเพื่อเป็นรายได้ให้รัฐบาลหรือไม่ก็เป็นรายได้ขององค์กรการกุศล ซึ่งนำไปใช้จ่ายเพื่อเป็นสาธารณประโยชน์ต่อไป โดยทำการขายเดือนละ 2 ครั้ง ในปี พ.ศ. 2539 จำนวนสลากกินแบ่งรัฐบาลมีจำนวน 38 ล้านฉบับต่องวด (38 ล้าน x ฉบับละ 40 บาท x 24 งวดต่อปี) รวมยอดขายให้ประชาชน 36,480 ล้านบาทต่อปี แต่ปรากฏว่าหอยใต้ดินซึ่งเป็นการพนันผิดกฎหมายประมาณการว่ามีมูลค่าการซื้อขายมากกว่า ถึงเกือบ 9 เท่า ซึ่งสาเหตุที่คนนิยมเล่นหอยใต้ดินมากกว่าสลากกินแบ่งรัฐบาลเนื่องจากการเสอรางวัลหลากหลายประเภทมากกว่า และการเล่นก็ง่ายกว่า เพียงแค่มีวงเงินขั้นต่ำเพียง 1 บาทก็สามารถเล่นได้แล้ว สลากกินแบ่งรัฐบาลจะต้องมีวงเงินขั้นต่ำอย่างน้อย 40 บาท และอีกประการหนึ่งคือ อัตราผลได้จากเงินที่แทงจากการเล่นหอยใต้ดินประเภทต่างๆ ก็เป็นแรงจูงใจอย่างหนึ่ง และหากมีการคิดโดยรวมแล้ว วงเงินเล่นหอยใต้ดิน 100 บาทนั้น ส่วนที่กลับไปหาผู้แทงเป็นเงินรางวัลคิดโดยเฉลี่ยแล้วสูงถึงประมาณร้อยละ 70 – 75 แต่ในกรณีของสลากกินแบ่งรัฐบาลเงินรางวัลกลับไปหาผู้แทงเพียงร้อยละ 60 เท่านั้น

สุนทรีย์ โคมิน และสนธิ สมัครการ(2542)ได้ศึกษาเรื่อง“ค่านิยมและระบบค่านิยมไทย” ของสำนักวิจัยสถาบันบัณฑิตพัฒนบริหารศาสตร์ ได้แสดงถึงหลักฐานการศึกษาวิจัยซึ่งยืนยันในข้อเท็จจริงที่ว่าสังคมได้กำหนดบทบาทของเพศ (sex roles) ให้กับหญิงชายให้มีบทบาทต่างกัน โดยรู้สึกตัวหรือไม่ก็ตาม ชายหญิงก็ได้เรียนรู้โดยกระบวนการเรียนรู้ทางสังคมและได้เรียนรู้ค่านิยม และหลายสิ่งหลายอย่างที่ดีมากับตัวหรือมีผลสัมพัทธ์กับบทบาทนั้นจนได้กลายเป็นเข้า

ไปเป็นส่วนหนึ่งของบุคลิกภาพ (internalize) ตัวอย่างเช่น โดยทั่วไป ผู้ชายถูกฝึกฝน (conditioned) ก็จะทำให้คุณค่าสูงแก่ “ความสำเร็จในชีวิต” และความขวนขวายหาความรู้ (intellectual pursuit) ในขณะที่ผู้หญิงจะถูกฝึกฝนที่จะให้ความสำคัญแก่เรื่องครอบครัว เรื่องรัก ความผูกพันและการต้องพึ่งคนอื่น (affiliation) มากกว่า ดังนั้นจะเห็นได้ว่า ความคาดหวังของสังคม ซึ่งหมายถึง วัฒนธรรม ประเพณี และค่านิยมของสังคมมีส่วนกำหนดบทบาทและนิยามของคนในสังคมนั้น ถ้าจะมองในมุมกลับก็เห็นได้ว่า มนุษย์เป็นผู้กำหนดแบบแผนต่างๆของสังคมอันได้แก่ วัฒนธรรม ประเพณีต่างๆ เพื่อกำหนดให้คนในสังคมนั้นปฏิบัติตามแบบแผนเดียวกัน เนื่องจากมนุษย์อยู่ร่วมกันเป็นกลุ่ม (groups) และแบบแผนนี้ก็จะเริ่มจากโครงสร้างของครอบครัวซึ่งเป็นสถาบันแรกที่มนุษย์เรียนรู้แบบแผนครอบครัว เกิดขึ้นเพราะมนุษย์ต้องการความมั่นคงปลอดภัย ความต้องการทางเพศ และความอยู่รอด โดยออกมาในรูปของความสัมพันธ์ที่แน่นแฟ้นของสมาชิกในครอบครัว และนอกจากนั้นมนุษย์ยังต้องอยู่ร่วมกันเป็นสังคมหรือเป็นกลุ่มทางสังคม การดำรงชีวิตของมนุษย์หรือแบบแผนในการดำรงชีวิตมนุษย์ เช่น ลักษณะความคิด ค่านิยมบุคลิกลักษณะต่างๆ ความรู้สึกต่อสิ่งต่างๆในสังคมมักจะเป็นแบบแผนเดียวกับคนอื่นๆ หรือเป็นลักษณะการดำรงชีวิตของคนอื่นๆในสังคมนั้น ที่กล่าวมานี้เพื่อทำให้เกิดความเข้าใจว่ามนุษย์เป็นผู้กำหนดแบบแผนต่างๆ ดังนั้นรูปแบบที่มนุษย์กำหนดไม่ว่าจะเป็นวัฒนธรรม ระเบียบ ประเพณี ค่านิยมต่างๆนั้นก็เปลี่ยนแปลงได้ เมื่อเกิดความรู้สึกว่ามันไม่ถูกต้อง ซึ่งควรจะได้รับการปรับปรุงแก้ไขดังกล่าว เพราะสังคมต้องระลึกไว้ว่า กิจกรรมทางเพศของมนุษย์เป็นสิ่งซึ่งให้ความสุขกับมนุษย์ได้ ถ้าผู้ปฏิบัติมีความสมบูรณ์ทั้งร่างกายเจริญเติบโตเข้าสู่ภาวะเจริญพันธ์ (หญิง 11-45 ปี และชายตั้งแต่ 11 ปีขึ้นไป จนหมดสมรรถภาพในกิจกรรมทางเพศ) และถูกต้องตามกฎหมายบ้านเมืองด้วยทางด้านจิตใจ คือ ประพฤติตนสมกับเพศของตน มีความพอใจในเพศของตน มีความรู้สึกที่มีในเรื่องเพศ และมีความรู้สึกที่ดีต่อเพศตรงข้าม ไม่มีความรู้สึกผิดในการประกอบอาชีพทางเพศ เพราะการมีเพศสัมพันธ์เป็นการคงไว้ซึ่งความเป็นมนุษย์ชาติ เป็นการแสดงออกถึงความรักความสุขทางเพศนี้ถึงแม้จะเป็นความสุขชั่ววูบแต่ก็เป็นความสุขสุดยอด เคยพบว่าผู้ที่เกิดความปรารถนาทางเพศแล้วไม่อาจประกอบกิจกรรมได้จะทำให้เกิดความทุกข์ ทำให้เป็นโรคประสาท หรือเกิดความผิดปกติอย่างอื่นได้ซึ่งจะเป็นผลกระทบต่อไปถึงบุคคลอื่นๆที่เกี่ยวข้องกับบุคคลผู้นั้น

จากการศึกษางานวิจัยที่เกี่ยวข้องข้างต้นนั้น ทำให้ผู้วิจัยทราบถึงบริบทที่มีความสอดคล้องกับในเรื่องพฤติกรรมการเล่นหอยได้ดินและปัจจัยที่ส่งผลต่อทัศนคติการเล่นหอยได้ดินของชาวบ้านในชุมชนม่วงชุม จังหวัดกาญจนบุรีพบว่าการเล่นหอยได้ดินมีแพร่กระจายอยู่หลายรูปแบบในสังคมไทย จนเสมือนว่าการพนันเป็นวัฒนธรรมหรือประเพณีที่ควบคู่กับวิถีชีวิตคนไทยมาโดยตลอด อีกทั้งการนำเสนอรางวัลที่มีความหลากหลายประเภทมากกว่า และการเล่นที่ง่ายกว่าเป็น

ปัจจัยที่ก่อให้เกิดแรงกระตุ้นจนส่งผลกลายเป็นพฤติกรรม จากการศึกษางานวิจัยดังกล่าวข้างต้น ผู้วิจัยจึงนำมากำหนดให้เกิดเป็นกรอบแนวคิด สมมติฐานงานวิจัย เพื่อใช้ตอบวัตถุประสงค์ของงานวิจัยให้เกิดความครอบคลุม



ผลงานวิทยานิพนธ์ระดับปริญญาตรี



### บทที่ 3 วิธีดำเนินการวิจัย

การวิจัยเรื่องการศึกษาพฤติกรรมการเล่นหอยได้ดินและผลกระทบต่อชาวบ้านในชุมชนม่วงชุม จังหวัดกาญจนบุรีตัวผู้วิจัยได้กำหนด องค์ประกอบ วิธีการดำเนินการวิจัย วิธีการสร้างเครื่องมือ และวิธีการในการวิเคราะห์ข้อมูลของวิจัย ตามหัวข้อ ดังนี้

1. ระเบียบวิธีวิจัย
2. ประชากรที่ทำการศึกษา
3. ขนาดตัวอย่างและการสุ่มตัวอย่าง
4. เครื่องมือที่ใช้ในการวิจัย
5. การสร้างเครื่องมือในการวิจัย
6. แหล่งที่มาของข้อมูล
7. การจัดทำและวิเคราะห์ข้อมูล

#### 1. ระเบียบวิธีวิจัย

การวิจัยเรื่องการศึกษาพฤติกรรมการเล่นหอยได้ดินและผลกระทบต่อชาวบ้านในชุมชนม่วงชุม จังหวัดกาญจนบุรี เป็นการวิจัยเชิงปริมาณ (Quantitative Research) ทำการเก็บรวบรวมข้อมูลด้วยแบบสอบถามจากชาวบ้านในชุมชนม่วงชุม จังหวัดกาญจนบุรี และวิเคราะห์ข้อมูล ด้วยสถิติ ค่าเฉลี่ย (Mean) ส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน (Standard Deviation) และใช้สูตรกำหนดขนาดตัวอย่างของ สูต (Cochran, 1953)

#### 2. ประชากรที่ทำการศึกษา

ประชากรที่ใช้ในการวิจัยครั้งนี้ได้แก่ ประชากรที่อาศัยอยู่ในชุมชนม่วงชุม จังหวัดกาญจนบุรีส่วนใหญ่ประกอบอาชีพข้าราชการ / รัฐวิสาหกิจ

#### 3. ขนาดตัวอย่างและการสุ่มตัวอย่าง

การกำหนดตัวอย่างในที่นี้จะกำหนดขนาดของกลุ่มตัวอย่างที่ระดับความเชื่อมั่นที่ 95% โดยข้อมูลที่เก็บได้จากกลุ่มตัวอย่างมีการกระจายแบบปกติ (Normal Distribution) โดยมีค่าของความคาดเคลื่อนที่ยอมรับได้ 5% หรือเท่ากับ 0.05 โดยการคำนวณขนาดของกลุ่มตัวอย่างคำนวณได้จากสูตรของ (Cochran, 1953)

การคำนวณหาขนาดตัวอย่างที่ใช้ในการวิจัย

$$\text{สูตร } n = \frac{p(1-p)Z^2}{d^2}$$

โดย n แทน จำนวนกลุ่มตัวอย่างที่ต้องการ  
 P แทน สัดส่วนของประชากรที่ผู้วิจัยต้องการ (0.5)  
 Z แทน ความมั่นใจที่ผู้วิจัยกำหนดไว้ที่ระดับนัยสำคัญทางสถิติ  
 Z ที่ระดับนัยสำคัญทางสถิติ 0.05 มีค่าเท่ากับ 1.96 (มั่นใจ 95%)  
 d แทน สัดส่วนของความคลาดเคลื่อนที่ยอมให้เกิดขึ้นได้ (0.05)

แทนค่าในสูตร

$$n = \frac{0.5(1-0.5)(1.96)^2}{(0.05)^2}$$

$$n = \frac{0.25(3.8416)}{0.0025}$$

$$n = \frac{0.9604}{0.0025}$$

$$n = 384.16 \sim n = 385$$

จากการคำนวณกลุ่มตัวอย่างที่ควรใช้ในการวิจัยครั้งนี้เท่ากับ 400 ตัวอย่าง  
 การสุ่มตัวอย่าง เนื่องจากไม่สามารถระบุถึงจำนวนประชากรที่เล่นหอยได้ดิน ใน  
 ชุมชนม่วงชุม จังหวัดกาญจนบุรีได้อย่างแม่นยำว่าเป็นจำนวนเท่าใด จึงไม่สามารถระบุประชากรได้  
 อย่างแน่ชัด โดยผู้วิจัยได้ใช้วิธีการสุ่มแบบอาศัยความสะดวก (Convenience Sampling) เพื่อเก็บ  
 รวบรวมข้อมูล โดยแจกแบบสอบถามให้กับกลุ่มตัวอย่างที่เต็มใจและสะดวกที่จะให้ข้อมูลในชุมชน  
 ม่วงชุม จังหวัดกาญจนบุรีจำนวน 400 คน ซึ่งผู้วิจัยเห็นว่ามีความเหมาะสมในการทำวิจัยครั้งนี้

#### 4. เครื่องมือที่ใช้ในการวิจัย

เครื่องมือที่ใช้ในการรวบรวมข้อมูล คือ แบบสอบถามออกเป็น 4 ส่วน คือ

ส่วนที่ 1 ข้อมูลทั่วไปเกี่ยวกับผู้ตอบแบบสอบถาม

ส่วนที่ 2 สอบถามเกี่ยวกับพฤติกรรมของประชากรที่อาศัยอยู่ในชุมชนม่วงชุม จังหวัดกาญจนบุรี

ส่วนที่ 3 สอบถามเกี่ยวกับปัจจัยทางสังคมของประชากรที่อาศัยอยู่ในชุมชนม่วงชุม จังหวัดกาญจนบุรี

ส่วนที่ 4 สอบถามเกี่ยวกับทัศนคติของประชากรที่อาศัยอยู่ในชุมชนม่วงชุม จังหวัดกาญจนบุรี

โดยการคิดคะแนนในแต่ละตอนจะใช้มาตราวัดแบบ Rating Scale โดยกำหนดให้คะแนนในแต่ละข้อคำถาม ดังนี้

คะแนน	ความหมาย
1	น้อยที่สุด
2	น้อย
3	ปานกลาง
4	มาก
5	มากที่สุด

โดยผู้วิจัยได้กำหนดเกณฑ์การคิดค่าเฉลี่ยคะแนน โดยใช้เกณฑ์ ของสุวิมล ศิริภานนท์ (2546) ดังนี้

$$\begin{aligned} \text{ความกว้างของช่วงระดับคะแนน} &= \frac{\text{ค่าคะแนนสูงสุด} - \text{ค่าคะแนนต่ำสุด}}{\text{จำนวนชั้น}} \\ &= \frac{5 - 1}{5} \\ &= 0.80 \end{aligned}$$

เมื่อได้คะแนนช่วงห่างในแต่ละช่วง สามารถกำหนดระดับความสัมพัทธ์ในแต่ละช่วงได้ดังนี้

คะแนน	ความหมาย
1.00 - 1.80	น้อยที่สุด
1.81 - 2.60	น้อย
2.61 - 3.40	ปานกลาง
3.41 - 4.20	มาก
4.21 - 5.00	มากที่สุด

### 5. การสร้างเครื่องมือในการวิจัย

การสร้างเครื่องมือในการทำวิจัยครั้งนี้ คือ แบบสอบถามที่ผู้วิจัยได้พัฒนาขึ้น เกี่ยวกับตัวแปรที่มีผลกระทบต่อชาวบ้านในชุมชนม่วงชุม จังหวัดกาญจนบุรี แบบสอบถามนี้สร้างมาจากการค้นคว้าแนวคิด ทฤษฎี รวมทั้งผลงานของวิจัย เรื่องพฤติกรรมการเล่นหอยไต่ดินของประชาชนในเขตเทศบาลนครเชียงใหม่จังหวัดเชียงใหม่ โดยมีขั้นตอนในการสร้างเครื่องมือดังนี้

5.1 ทบทวนวรรณกรรมในเรื่องที่เกี่ยวข้องกับงานวิจัย เพื่อนำมาใช้กำหนดตัวแปรในการวิจัยและใช้เป็นแนวทางในการกำหนดข้อคำถาม ซึ่งพัฒนาโดยผู้วิจัยเอง

5.2 นำแบบสอบถามที่สร้างให้อาจารย์ที่ปรึกษาพิจารณาความเหมาะสมของข้อคำถาม

5.3 ตรวจสอบความถูกต้องของแบบสอบถาม โดยการนำแบบสอบถามส่งให้ผู้ทรงคุณวุฒิ จำนวน 3 ท่าน พิจารณาความถูกต้องโดยใช้วิธี IOC

5.4 นำแบบสอบถามที่ผ่านการตรวจสอบความเที่ยงตรง จำนวน 30 ชุด ให้กับนักศึกษาที่กำลังศึกษาอยู่มหาวิทยาลัยศิลปากร วิทยาเขตสารสนเทศเพชรบุรี

5.5 นำแบบทดสอบที่เก็บรวบรวมได้ในพื้นที่ชุมชนม่วงชุม จังหวัดกาญจนบุรี ทดสอบความเที่ยงตรงโดยใช้โปรแกรมสำเร็จรูป SPSS for Windows ในการหาค่าความเที่ยงตรงตามเกณฑ์สัมประสิทธิ์อัลฟา (Alpha Coefficient) โดยใช้ค่า Cronbach's Alpha ที่เกิน 0.60 (Cronbach, 1951) ตามตารางด้านล่าง

ตารางที่ 1 ค่าความเที่ยงตรงตามเกณฑ์สัมประสิทธิ์อัลฟา ที่เก็บรวบรวมได้ในพื้นที่ชุมชนม่วงชุม

ตัวแปร	ค่า $\alpha$
1. พฤติกรรมการเล่นหอยไต่ดิน	.7339
2. ปัจจัยทางสังคม	.6506
3. ทักษะคติในการเล่นหอยไต่ดิน	.8850
รวม	.7565

5.6 ปรับปรุงแบบสอบถามอีกครั้งแล้วนำเสนออาจารย์ที่ปรึกษา เพื่อแก้ไขปรับปรุงเพิ่มเติม จนได้แบบสอบถามที่มีประสิทธิภาพ

5.7 นำเสนอแบบสอบถามฉบับสมบูรณ์ ไปเก็บข้อมูลภาคสนามเพื่อทำการวิเคราะห์การวิจัยต่อไป

## 6. แหล่งที่มาของข้อมูล

แหล่งที่มาของข้อมูลในการวิจัยครั้งนี้มาจาก 2 แหล่ง ดังนี้

6.1 ข้อมูลปฐมภูมิ (Primary Data) คือ ข้อมูลที่ได้จากการเก็บข้อมูลโดยใช้แบบสอบถาม

6.2 ข้อมูลทุติยภูมิ (Secondary Data) คือ การรวบรวมข้อมูลจากการค้นคว้า หนังสือ เอกสาร วารสาร วิจัย และบทความต่างๆรวมทั้งการค้นคว้า ข้อมูล จากอินเทอร์เน็ต เพื่อให้เป็นแหล่งอ้างอิงและเป็นข้อสนับสนุนแนวคิดในการวิจัยครั้งนี้ โดยข้อมูลดังกล่าวสามารถเก็บได้จากแหล่งต่างๆดังนี้

6.2.1 ตำราและเอกสารทางวิชาการ

6.2.2 วิทยานิพนธ์และงานวิจัยที่เกี่ยวข้อง

6.2.3 อินเทอร์เน็ต

## 7. การจัดทำข้อมูลและการวิเคราะห์ข้อมูล

เมื่อผู้วิจัยได้รวบรวมแบบสอบถามเรียบร้อยแล้ว จะนำมาลงรหัส ด้วยมือและประมวลผลด้วยคอมพิวเตอร์ โดยใช้โปรแกรมวิเคราะห์ทางสถิติ การวิเคราะห์ข้อมูลประกอบด้วยตัวสถิติวิเคราะห์ดังนี้

7.1 การวิเคราะห์โดยใช้ตัวสถิติเชิงพรรณนา (Descriptive Analysis) ได้แก่

7.1.1 ค่าความถี่ (Frequency)

7.1.2 ค่าร้อยละ (Percentage)

7.1.3 ค่าเฉลี่ย (Average)

7.1.4 ค่าส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน (Standard Deviation)

โดยการใช้ตัวสถิติข้างต้นจะใช้วิเคราะห์ข้อมูลจากแบบสอบถามในตอนต้นที่ 2 และ 3

โดยการวิเคราะห์ผลจะแบ่งออกเป็น 4 ตอน ดังนี้

ตอนที่ 1 ข้อมูลปัจจัยส่วนบุคคล (Demographic Factors) ของผู้ตอบแบบสอบถามโดยใช้สถิติเชิงพรรณนา (Descriptive Statistic) ได้แก่ จำนวน ร้อยละ และค่าเฉลี่ย ในการอธิบายลักษณะของด้านประชากรศาสตร์ของผู้ตอบแบบสอบถาม

ตอนที่ 2 การวิเคราะห์ พฤติกรรมการเล่นหอยไต่ดิน โดยใช้สถิติพรรณนา ได้แก่ ความถี่ ร้อยละ ค่าเฉลี่ย ส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน ในการอธิบายลักษณะของพฤติกรรมการเล่นหอยไต่ดินและผลกระทบต่อชาวบ้านในชุมชนม่วงชุม จังหวัดกาญจนบุรี

ตอนที่ 3 การวิเคราะห์ปัจจัยทางสังคม โดยใช้สถิติเชิงพรรณนา ได้แก่ ความถี่ ร้อยละ ค่าเฉลี่ย ส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน ในการอธิบายลักษณะของปัจจัยทางสังคมของการเล่นหอยไต่ดิน และผลกระทบต่อชาวบ้านในชุมชนม่วงชุม จังหวัดกาญจนบุรี

ตอนที่ 4 การวิเคราะห์ทัศนคติ โดยใช้สถิติวิเคราะห์ (Analytical Statistic) ในการวิเคราะห์ผลกระทบระหว่างตัวแปรต้นและตัวแปรตาม

4.1 การวิเคราะห์ความแตกต่าง ระหว่าง เพศ อายุ การศึกษา สถานภาพ รายได้ หรือ อาชีพ ส่งผลต่อทัศนคติโดยการทดสอบ T-Test และ F-Test (ANOVA)

4.2 วิเคราะห์ความสัมพันธ์ระหว่างปัจจัยทางสังคมที่มีต่อทัศนคติที่มีต่อการเล่นหอยไต่ดิน สถิติที่ใช้ในการทดสอบ คือ Chi-square

## 8. สถิติที่ใช้ในการวิเคราะห์ข้อมูล

ในการวิจัยครั้งนี้ ผู้วิจัยได้เลือกใช้ค่าสถิติเพื่อการวิเคราะห์ข้อมูลดังนี้

1. สถิติเชิงพรรณนา (Descriptive Statistics) เป็นค่าสถิติพื้นฐานที่ใช้บรรยายคุณลักษณะของกลุ่มตัวอย่าง ประกอบด้วย

1.1 ค่าร้อยละ (Percentage) ใช้ในการอธิบายลักษณะข้อมูลทั่วไปของผู้ตอบแบบสอบถาม โดยใช้สูตรดังนี้ (ชูศรี วงศ์รัตน์, 2541: 40)

$$P = \frac{f}{n} \times 100$$

เมื่อ P แทน ค่าร้อยละ หรือเปอร์เซ็นต์

f แทน ความถี่ที่สำรวจได้

n แทน จำนวนความถี่ทั้งหมด หรือจำนวนกลุ่มตัวอย่าง

1.2 ค่าเฉลี่ย (Mean) ใช้แปลความหมายของข้อมูลในด้านต่าง ๆ โดยใช้สูตรดังนี้ (กัลยา วานิชย์บัญชา, 2546: 39)

$$\text{Mean} = \frac{\sum x_i}{n}$$

เมื่อ	Mean	แทน	ค่าคะแนนเฉลี่ย
	$\sum x_i$	แทน	ผลรวมของคะแนนทั้งหมด
	$n$	แทน	ขนาดของกลุ่มตัวอย่าง

1.3 ค่าเบี่ยงเบนมาตรฐาน (Standard Deviation หรือ S.D.) ใช้แปลความหมายของข้อมูลในด้านต่าง ๆ โดยใช้สูตรดังนี้ (กัลยา วานิชย์บัญชา, 2546: 39)

$$S.D. = \sqrt{\frac{\sum(x - \text{Mean})^2}{n-1}}$$

เมื่อ	S.D.	แทน	ค่าเบี่ยงเบนมาตรฐานของคะแนนกลุ่มตัวอย่าง
	X	แทน	คะแนนแต่ละตัวในกลุ่มตัวอย่าง
	Mean	แทน	ค่าคะแนนเฉลี่ยของกลุ่มตัวอย่าง
	n	แทน	ขนาดของกลุ่มตัวอย่าง

2. สถิติเชิงอนุมาน (Inferential Statistics) เป็นสถิติที่ใช้ทดสอบสมมติฐานและวิเคราะห์ข้อมูล ประกอบด้วย

2.1 การทดสอบความแตกต่างระหว่างค่าเฉลี่ยของกลุ่มตัวอย่างที่มีมากกว่า 2 กลุ่ม โดยใช้การวิเคราะห์ความแปรปรวนทางเดียว One – Way ANOVA (Analysis of Variance) โดยใช้สูตร F-test กรณีพบความแตกต่างอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติ จะทำการตรวจสอบความแตกต่างเป็นรายคู่ที่ระดับนัยสำคัญทางสถิติที่ .05 โดยใช้สูตรตามวิธี Least Significant Difference (LSD) เพื่อเปรียบเทียบค่าเฉลี่ยประชากร

2.2 วิเคราะห์ความสัมพันธ์ระหว่างปัจจัยทางสังคมที่มีต่อทัศนคติที่มีต่อการเล่นหอยได้  
ดิน สถิติที่ใช้ในการทดสอบ คือ Chi-square

## บทที่ 4

### ผลการวิเคราะห์ข้อมูล

ผลการวิเคราะห์ข้อมูลเกี่ยวกับการวิจัย เรื่อง พฤติกรรมการเล่นหอยไต้ดินและผลกระทบต่อชาวบ้านในชุมชนม่วงชุม จังหวัดกาญจนบุรี ที่ได้จากแบบสอบถามที่มีความสมบูรณ์ครบถ้วน จากกลุ่มตัวอย่าง โดยเสนอรายละเอียดตามลำดับคือ สัญลักษณ์ทางสถิติที่ใช้ในการวิเคราะห์ข้อมูล การนำเสนอผลการวิเคราะห์ข้อมูล และผลการวิเคราะห์ข้อมูล

#### สัญลักษณ์ทางสถิติที่ใช้ในการวิเคราะห์ข้อมูล

การเสนอผลการวิจัยครั้งนี้ ได้กำหนดสัญลักษณ์ที่ใช้ในการวิเคราะห์ข้อมูล ดังนี้

N	แทน	ขนาดของกลุ่มตัวอย่าง (Sample Size)
Mean	แทน	ค่าเฉลี่ย
S.D.	แทน	ความเบี่ยงเบนมาตรฐาน (Standard Deviation)
t	แทน	ค่าสถิติที่ใช้ในการทดสอบสมมติฐาน (t-test)
F	แทน	ค่าสถิติเอฟ ที่ใช้ในการทดสอบสมมติฐาน(F-test)
$\chi^2$	แทน	สหสัมพันธ์ไคว้สแควร์
Sig	แทน	ค่านัยสำคัญทางสถิติ
*	แทน	มีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05

#### การนำเสนอผลการวิเคราะห์ข้อมูล

การเสนอผลการวิเคราะห์ข้อมูล ผู้วิจัยเสนอเป็น 3 ตอน ตามลำดับดังนี้

ตอนที่ 1 วิเคราะห์ข้อมูลทั่วไปของผู้ตอบแบบสอบถาม ได้แก่ เพศ อายุ ระดับการศึกษา อาชีพ รายได้และสถานภาพ

ตอนที่ 2 ผลการศึกษาพฤติกรรมการเล่นหอยไต้ดิน

ตอนที่ 3 ผลการศึกษาค่าเฉลี่ยและค่าเบี่ยงเบนมาตรฐานปัจจัยทางสังคม

ตอนที่ 4 ผลการศึกษาค่าเฉลี่ยและค่าเบี่ยงเบนมาตรฐานทัศนคติที่มีต่อการเล่นหอยไต้ดิน

ตอนที่ 5 ผลการทดสอบสมมติฐาน



### ผลการวิเคราะห์ข้อมูล

ตอนที่ 1 รายละเอียดเกี่ยวกับสถานภาพและลักษณะทั่วไปของกลุ่มตัวอย่าง ซึ่งได้แก่ เพศ อายุ สถานภาพ ระดับการศึกษา อาชีพ รายได้ต่อเดือนและสถานภาพ

ตารางที่ 2 จำนวนและร้อยละเกี่ยวกับเพศของกลุ่มตัวอย่าง

เพศ	จำนวน (คน)	ร้อยละ
ชาย	205	51.20
หญิง	195	48.80
<b>รวม</b>	<b>400</b>	<b>100.0</b>

จากตารางที่ 2 พบว่า กลุ่มตัวอย่างส่วนใหญ่เป็นเพศชาย จำนวน 205 คน คิดเป็นร้อยละ 51.20 และเพศหญิง จำนวน 195 คน คิดเป็นร้อยละ 48.80

ตารางที่ 3 จำนวนและร้อยละเกี่ยวกับอายุของกลุ่มตัวอย่าง

อายุ	จำนวน (คน)	ร้อยละ
ต่ำกว่า 20 ปี	32	8.00
20 – 29 ปี	72	18.00
30 – 39 ปี	83	20.80
40 – 49 ปี	85	21.30
50 – 59 ปี	74	18.50
ตั้งแต่ 60 ปีขึ้นไป	54	13.50
<b>รวม</b>	<b>400</b>	<b>100.0</b>

จากตารางที่ 3 พบว่า กลุ่มตัวอย่างส่วนใหญ่มีอายุ 40 – 49 ปี จำนวน 85 คน คิดเป็นร้อยละ 21.30 รองลงมาคือ 30 – 39 ปี จำนวน 83 คน คิดเป็นร้อยละ 20.80 อายุ 50 – 59 ปี จำนวน 74 คน คิดเป็นร้อยละ 18.50 อายุ 20 – 29 ปี จำนวน 72 คน คิดเป็นร้อยละ 18.00 ตั้งแต่ 60 ปีขึ้นไป จำนวน 54 คน คิดเป็นร้อยละ 13.50 และต่ำกว่า 20 ปี จำนวน 32 คน คิดเป็นร้อยละ 8.00

ตารางที่ 4 จำนวนและร้อยละเกี่ยวกับระดับการศึกษาของกลุ่มตัวอย่าง

ระดับการศึกษา	จำนวน (คน)	ร้อยละ
มัธยมศึกษาตอนต้น	10	2.50
มัธยมศึกษาตอนปลาย / ปวช.	15	3.80
อนุปริญญา / ปวส.	43	10.80
ปริญญาตรี	98	24.50
สูงกว่าปริญญาตรี	184	46.00
อื่นๆ	50	12.50
<b>รวม</b>	<b>400</b>	<b>100.0</b>

จากตารางที่ 4 พบว่า กลุ่มตัวอย่างส่วนใหญ่มีระดับการศึกษาสูงกว่าปริญญาตรี จำนวน 184 คน คิดเป็นร้อยละ 46.00 ปริญญาตรี จำนวน 98 คน คิดเป็นร้อยละ 24.50 อื่นๆ จำนวน 50 คน คิดเป็นร้อยละ 12.50 อนุปริญญา / ปวส. จำนวน 43 คน คิดเป็นร้อยละ 10.80 มัธยมศึกษาตอนปลาย / ปวช. จำนวน 15 คน คิดเป็นร้อยละ 3.80 มัธยมศึกษาตอนต้น จำนวน 10 คน คิดเป็นร้อยละ 2.50

ตารางที่ 5 จำนวนและร้อยละเกี่ยวกับสถานภาพของกลุ่มตัวอย่าง

สถานภาพ	จำนวน (คน)	ร้อยละ
โสด	115	28.70
สมรส	207	51.70
แยกกันอยู่	28	7.00
หย่า / หม้าย	50	12.50
<b>รวม</b>	<b>400</b>	<b>100.0</b>

จากตารางที่ 5 พบว่า กลุ่มตัวอย่างส่วนใหญ่มีสถานภาพสมรส จำนวน 207 คน คิดเป็นร้อยละ 51.70 โสด จำนวน 115 คน คิดเป็นร้อยละ 28.70 หย่า / หม้าย จำนวน 50 คน คิดเป็นร้อยละ 12.50 และแยกกันอยู่ จำนวน 28 คน คิดเป็นร้อยละ 7.00

ตารางที่ 6 จำนวนและร้อยละเกี่ยวกับอาชีพของกลุ่มตัวอย่าง

อาชีพ	จำนวน (คน)	ร้อยละ
ข้าราชการ / รัฐวิสาหกิจ	83	20.80
ธุรกิจส่วนตัว	54	13.50
เกษตรกร	40	10.00
พนักงานบริษัท	38	9.50
รับจ้างรายวัน	24	6.00
ค้าขาย	45	11.30
พ่อบ้าน / แม่บ้าน	44	11.00
นักเรียน / นักศึกษา	72	18.00
<b>รวม</b>	<b>400</b>	<b>100.0</b>

จากตารางที่ 6 พบว่า กลุ่มตัวอย่างส่วนใหญ่เป็นมีอาชีพข้าราชการ / รัฐวิสาหกิจ จำนวน 83 คน คิดเป็นร้อยละ 20.80 นักเรียน / นักศึกษา จำนวน 72 คน คิดเป็นร้อยละ 18.00 ธุรกิจส่วนตัว จำนวน 54 คน คิดเป็นร้อยละ 13.50 ค้าขาย จำนวน 45 คน คิดเป็นร้อยละ 11.30 พ่อบ้าน / แม่บ้าน จำนวน 44 คน คิดเป็นร้อยละ 11.00 เกษตรกร จำนวน 40 คน คิดเป็นร้อยละ 10.00 พนักงานบริษัท จำนวน 38 คน คิดเป็นร้อยละ 9.50 และรับจ้างรายวัน จำนวน 24 คน คิดเป็นร้อยละ 6.00

ตารางที่ 7 จำนวนและร้อยละเกี่ยวกับรายได้ต่อเดือนของกลุ่มตัวอย่าง

รายได้ต่อเดือน	จำนวน (คน)	ร้อยละ
น้อยกว่า 5,000 บาท	57	14.20
5,000 – 10,000 บาท	26	6.50
10,001 – 15,000 บาท	48	12.00
15,001 – 20,000 บาท	51	12.80
20,001 – 25,000 บาท	69	17.30
25,001 – 30,000 บาท	65	16.30
มากกว่า 30,000 บาท	84	21.00
<b>รวม</b>	<b>400</b>	<b>100.0</b>

จากตารางที่ 7 พบว่า กลุ่มตัวอย่างส่วนใหญ่มีรายได้ต่อเดือน มากกว่า 30,000 บาท จำนวน 84 คน คิดเป็นร้อยละ 21.00 รองลงมาคือ 20,001 – 25,000 บาท จำนวน 69 คน คิดเป็นร้อยละ 17.30 รายได้ 25,001 – 30,000 บาท จำนวน 65 คน คิดเป็นร้อยละ 16.30 น้อยกว่า 5,000 บาท จำนวน 57 คน คิดเป็นร้อยละ 14.20 รายได้ 15,001 – 20,000 บาท จำนวน 51 คน คิดเป็นร้อยละ 12.80 รายได้ 10,001 – 15,000 บาท จำนวน 48 คน คิดเป็นร้อยละ 12.00 และมีรายได้ 5,000 – 10,000 บาท จำนวน 26 คน คิดเป็นร้อยละ 6.50

## ตอนที่ 2 ผลการวิเคราะห์พฤติกรรมการเล่นหวยใต้ดินของกลุ่มตัวอย่าง

ตารางที่ 8 จำนวนและร้อยละเกี่ยวกับพฤติกรรมการเล่นหวยใต้ดินด้านสาเหตุที่เล่นหวยใต้ดิน

สาเหตุที่ท่านเล่นหวยใต้ดิน	จำนวน (คน)	ร้อยละ
ผลตอบแทนสูง	97	24.30
ชอบเสี่ยงโชค	127	31.80
โอกาสถูกมากกว่า	129	32.30
หาซื้อง่าย	135	33.80
ซื้อตามคนในครอบครัว	112	28.00
เมื่อถูกได้เงินเร็ว	85	21.30
<b>รวม</b>	<b>400</b>	<b>100.00</b>

จากตารางที่ 8 พบว่า กลุ่มตัวอย่างส่วนใหญ่มีพฤติกรรมด้านสาเหตุที่ท่านเล่นหวยใต้ดินเพราะหาซื้อง่าย จำนวน 135 คน คิดเป็นร้อยละ 33.80 โอกาสถูกมากกว่า จำนวน 129 คน คิดเป็นร้อยละ 32.30 ชอบเสี่ยงโชค จำนวน 127 คน คิดเป็นร้อยละ 31.80 ซื้อตามคนในครอบครัว จำนวน 112 คน คิดเป็นร้อยละ 28.00 ผลตอบแทนสูง จำนวน 97 คน คิดเป็นร้อยละ 24.30 และเมื่อถูกได้เงินเร็ว จำนวน 85 คน คิดเป็นร้อยละ 21.30

ตารางที่ 9 จำนวนและร้อยละเกี่ยวกับพฤติกรรมการเล่นหวยใต้ดินด้านขึ้นชอบที่จะเล่นแบบใด

โดยส่วนใหญ่ขึ้นชอบที่จะเล่นแบบใด	จำนวน (คน)	ร้อยละ
2 ตัวบน	143	35.80
3 ตัวบน	154	38.50
โต๊ดหรือคูณ	152	38.00
2 ตัวล่าง	164	41.00

ตารางที่ 9 จำนวนและร้อยละเกี่ยวกับพฤติกรรมการเล่นหอยไต้ดินด้านขึ้นชอบที่จะเล่นแบบใด (ต่อ)

โดยส่วนใหญ่ขึ้นชอบที่จะเล่นแบบใด	จำนวน (คน)	ร้อยละ
3 ตัวล่าง/ วึ่งบน	140	35.00
วึ่งล่าง	139	34.80
<b>รวม</b>	<b>400</b>	<b>100.00</b>

จากตารางที่ 9 พบว่า กลุ่มตัวอย่างส่วนใหญ่ขึ้นชอบที่จะเล่นแบบ 2 ตัวล่าง จำนวน 164 คน คิดเป็นร้อยละ 41.00 เล่นแบบ 3 ตัวบน จำนวน 154 คน คิดเป็นร้อยละ 38.50 ไต้ดินหรือถูน จำนวน 152 คน คิดเป็นร้อยละ 38.00 แบบ 2 ตัวบน จำนวน 143 คน คิดเป็นร้อยละ 35.80 3 ตัวล่าง/ วึ่งบน จำนวน 140 คน คิดเป็นร้อยละ 35.00 และวึ่งล่าง จำนวน 139 คน คิดเป็นร้อยละ 34.80

ตารางที่ 10 จำนวนและร้อยละเกี่ยวกับช่วงเวลาที่มักเล่นหอยไต้ดิน

ท่านมักเล่นหอยไต้ดินในช่วงใดมากที่สุด	จำนวน (คน)	ร้อยละ
ช่วงเช้าก่อนออกโรงวัด	183	45.80
ก่อนออกโรงวัด 1 – 2 วัน	93	23.30
ก่อนออกโรงวัด 3 – 7 วัน	51	12.80
ก่อนออกโรงวัด 8 – 15 วัน	30	7.50
อื่นๆ	43	10.80
<b>รวม</b>	<b>400</b>	<b>100.00</b>

จากตารางที่ 10 พบว่า กลุ่มตัวอย่างส่วนใหญ่มักเล่นหอยไต้ดินในช่วงช่วงเช้าก่อนออกโรงวัด มากที่สุด จำนวน 183 คน คิดเป็นร้อยละ 45.80 ก่อนออกโรงวัด 1 – 2 วัน จำนวน 93 คน คิดเป็นร้อยละ 23.30 ก่อนออกโรงวัด 3 – 7 วัน จำนวน 51 คน คิดเป็นร้อยละ 12.80 อื่นๆ จำนวน 43 คน คิดเป็นร้อยละ 10.80 และก่อนออกโรงวัด 8 – 15 วัน จำนวน 30 คน คิดเป็นร้อยละ 7.50

ตารางที่ 11 จำนวนและร้อยละเกี่ยวกับพฤติกรรมการเล่นหอยไต้ดินด้านหลักในการเลือกเล่นหอยไต้ดิน

ท่านมีหลักในการเลือกเล่นหอยไต้ดินอย่างไร	จำนวน (คน)	ร้อยละ
ตามการแปลจากความฝัน	171	42.80
ตามข่าวลือ ความเชื่อจากแหล่งไข่หอย	161	40.30
ตามเลขสำคัญประจำตัว / เลขนำโชคส่วนตัว ( ทะเบียนรถ , เลขที่บ้าน , ปีเกิด , ฯลฯ )	170	42.50
ตามเลขในเหตุการณ์สำคัญ เช่น จำนวนเหรียญทองเอเชียนเกมส์ของไทย	167	41.80
เลขที่พบเห็นจากอุบัติเหตุ	168	42.00
เลขที่พบเห็นโดยบังเอิญ	142	35.50
เลขอะไรก็ได้	201	50.20
<b>รวม</b>	<b>400</b>	<b>100.00</b>

จากตารางที่ 11 พบว่า กลุ่มตัวอย่างส่วนใหญ่มีหลักในการเลือกเล่นหอยไต้ดิน คือ เลขอะไรก็ได้ จำนวน 201 คน คิดเป็นร้อยละ 50.20 ตามการแปลจากความฝันจำนวน 171 คน คิดเป็นร้อยละ 42.80 ตามเลขสำคัญประจำตัว / เลขนำโชคส่วนตัว ( ทะเบียนรถ , เลขที่บ้าน , ปีเกิด , ฯลฯ ) จำนวน 170 คน คิดเป็นร้อยละ 42.50 เลขที่พบเห็นจากอุบัติเหตุ จำนวน 168 คน คิดเป็นร้อยละ 42.00 ตามเลขในเหตุการณ์สำคัญ เช่น จำนวนเหรียญทองเอเชียนเกมส์ของไทย จำนวน 167 คน คิดเป็นร้อยละ 41.80 ตามข่าวลือ ความเชื่อจากแหล่งไข่หอย จำนวน 161 คน คิดเป็นร้อยละ 40.30 และเลขที่พบเห็นโดยบังเอิญ จำนวน 142 คน คิดเป็นร้อยละ 35.50

ตารางที่ 12 จำนวนและร้อยละเกี่ยวกับพฤติกรรมการเล่นหอยไต้ดินด้านเล่นหอยไต้ดินในวาระพิเศษ

ท่านเล่นหอยไต้ดินในวาระพิเศษ / เทศกาลสำคัญหรือไม่	จำนวน (คน)	ร้อยละ
ไม่ซื้อ	233	58.30
ซื้อ ในวาระพิเศษ / เทศกาลสำคัญ	167	41.80
วันเกิด	151	37.80
วันครบรอบแต่งงาน	74	18.50
วันขึ้นปีใหม่	47	11.80

ตารางที่ 12 จำนวนและร้อยละเกี่ยวกับพฤติกรรมการเล่นหอยไต่ดินด้านเล่นหอยไต่ดินในวาระพิเศษ(ต่อ)

ท่านเล่นหอยไต่ดินในวาระพิเศษ / เทศกาลสำคัญหรือไม่	จำนวน (คน)	ร้อยละ
อื่น ๆ	36	9.00
<b>รวม</b>	<b>400</b>	<b>100.00</b>

จากตารางที่ 12 พบว่า ในวาระพิเศษหรือเทศกาลสำคัญ ส่วนใหญ่จะไม่เล่นหอยไต่ดิน จำนวน 233 คน คิดเป็นร้อยละ 58.30 และชื่อ จำนวน 167 คน คิดเป็นร้อยละ 41.80 โดยชื่อในวันเกิด จำนวน 151 คน คิดเป็นร้อยละ 37.80 วันครบรอบแต่งงาน จำนวน 74 คน คิดเป็นร้อยละ 18.50 วันขึ้นปีใหม่ จำนวน 47 คน คิดเป็นร้อยละ 11.80 และวันอื่นๆ จำนวน 36 คน คิดเป็นร้อยละ 9.00

ตารางที่ 13 จำนวนและร้อยละเกี่ยวกับพฤติกรรมการเล่นหอยไต่ดินด้านผู้ที่มีอิทธิพลต่อความคิดในการเล่นหอยไต่ดิน

ผู้ที่มีอิทธิพลต่อความคิดในการเล่นหอยไต่ดิน	จำนวน (คน)	ร้อยละ
ตัวเอง	142	35.50
พ่อแม่	97	24.30
ญาติพี่น้อง	81	20.30
เพื่อน	80	20.00
<b>รวม</b>	<b>400</b>	<b>100.00</b>

จากตารางที่ 13 พบว่า ผู้ที่มีอิทธิพลต่อความคิดในการเล่นหอยไต่ดินคือตัวเอง จำนวน 142 คน คิดเป็นร้อยละ 35.50 พ่อแม่ จำนวน 97 คน คิดเป็นร้อยละ 24.30 ญาติพี่น้อง จำนวน 81 คน คิดเป็นร้อยละ 20.30 เพื่อน จำนวน 80 คน คิดเป็นร้อยละ 20.00

ตารางที่ 14 จำนวนและร้อยละเกี่ยวกับพฤติกรรมการเล่นหอยไต่ดินด้านผู้ที่ร่วมเล่นกับกลุ่มตัวอย่าง

ท่านมักเล่นหอยไต่ดินกับใคร	จำนวน (คน)	ร้อยละ
เข้ามือหอย	41	10.30
คนเดินโพย	221	55.30

ตารางที่ 14 จำนวนและร้อยละเกี่ยวกับพฤติกรรมการเล่นหอยไต้ดินด้านผู้ที่ร่วมเล่นกับกลุ่มตัวอย่าง (ต่อ)

ท่านมักเล่นหอยไต้ดินกับใคร	จำนวน (คน)	ร้อยละ
คนรู้จักกัน	138	34.50
<b>รวม</b>	<b>400</b>	<b>100.00</b>

จากตารางที่ 14 พบว่า กลุ่มตัวอย่างส่วนใหญ่มักเล่นหอยไต้ดินกับคนเดินโพย จำนวน 221 คน คิดเป็นร้อยละ 55.30 คนรู้จักกัน จำนวน 138 คน คิดเป็นร้อยละ 34.50 และเจ้ามือหอย จำนวน 41 คน คิดเป็นร้อยละ 10.30

ตารางที่ 15 จำนวนและร้อยละเกี่ยวกับพฤติกรรมการเล่นหอยไต้ดินด้านค่าใช้จ่ายโดยประมาณในการเล่นหอยไต้ดินแต่ละครั้ง

ค่าใช้จ่ายโดยประมาณในการเล่นหอยไต้ดินแต่ละครั้ง	จำนวน (คน)	ร้อยละ
ต่ำกว่า 100 บาท	30	7.50
100 – 500 บาท	140	35.00
501 – 1,000 บาท	100	25.00
1,001 – 1,500 บาท	84	21.00
1,501 – 2,000 บาท	40	10.00
2,000 บาทขึ้นไป	6	1.50
<b>รวม</b>	<b>400</b>	<b>100.00</b>

จากตารางที่ 15 พบว่า กลุ่มตัวอย่างส่วนใหญ่มีค่าใช้จ่ายโดยประมาณในการเล่นหอยไต้ดินแต่ละครั้ง คือ 100 – 500 บาท จำนวน 140 คน คิดเป็นร้อยละ 35.00 รองลงมาคือ 501 – 1,000 บาท จำนวน 100 คน คิดเป็นร้อยละ 25.00 ค่าใช้จ่าย 1,001 – 1,500 บาท จำนวน 84 คน คิดเป็นร้อยละ 21.00 ค่าใช้จ่าย 1,501 – 2,000 บาท จำนวน 40 คน คิดเป็นร้อยละ 10.00 ต่ำกว่า 100 บาท จำนวน 30 คน คิดเป็นร้อยละ 7.50 และ 2,000 บาทขึ้นไป จำนวน 6 คน คิดเป็นร้อยละ 1.50



ตารางที่ 16 จำนวนและร้อยละเกี่ยวกับพฤติกรรมการเล่นหอยใต้ดินด้านจำนวนเงินที่เคยได้รับมากที่สุดจากการถูกรางวัล

จำนวนเงินที่ท่านเคยได้รับมากที่สุดจากการถูกรางวัล	จำนวน (คน)	ร้อยละ
1,000 บาทหรือต่ำกว่า	3	0.80
1,001 – 10,000 บาท	123	30.80
10,001 – 50,000 บาท	122	30.50
50,001 – 100,000 บาท	90	22.50
100,000 – 150,000 บาท	47	11.80
มากกว่า 150,000 บาท	15	3.80
<b>รวม</b>	<b>400</b>	<b>100.00</b>

จากตารางที่ 16 พบว่า กลุ่มตัวอย่างส่วนใหญ่มีจำนวนเงินที่เคยได้รับมากที่สุดจากการถูกรางวัล 1,001 – 10,000 บาท จำนวน 123 คน คิดเป็นร้อยละ 30.80 รองลงมาคือ 10,001 – 50,000 บาท จำนวน 122 คน คิดเป็นร้อยละ 30.50 ได้รับ 50,001 – 100,000 บาท จำนวน 90 คน คิดเป็นร้อยละ 22.50 ได้รับ 100,000 – 150,000 บาท จำนวน 47 คน คิดเป็นร้อยละ 11.80 ได้รับ มากกว่า 150,000 บาท จำนวน 15 คน คิดเป็นร้อยละ 3.80 และได้รับ 1,000 บาทหรือต่ำกว่า จำนวน 3 คน คิดเป็นร้อยละ 0.80

ตารางที่ 17 จำนวนและร้อยละเกี่ยวกับพฤติกรรมการเล่นหอยใต้ดินด้านการนำเงินที่ได้จากการถูกรางวัลไปใช้อย่างไร

ท่านนำเงินที่ได้จากการถูกรางวัลไปใช้อย่างไร	จำนวน (คน)	ร้อยละ
เพื่อใช้จ่ายประจำวัน	187	46.80
เพื่อใช้จ่ายฉุกเฉิน	193	48.30
เพื่อใช้จ่ายลงทุน	197	49.30
ทำบุญ	147	36.80
<b>รวม</b>	<b>400</b>	<b>100.00</b>

จากตารางที่ 17 พบว่า กลุ่มตัวอย่างส่วนใหญ่ นำเงินที่ได้จากการถูกรางวัลไปใช้ คือ ใช้จ่ายลงทุน จำนวน 197 คน คิดเป็นร้อยละ 49.30 เพื่อใช้จ่ายฉุกเฉิน จำนวน 193 คน คิดเป็นร้อยละ

48.30 เพื่อใช้จ่ายประจำวัน จำนวน 187 คน คิดเป็นร้อยละ 46.80 และทำบุญ จำนวน 147 คน คิดเป็นร้อยละ 36.80

**ตารางที่ 18** จำนวนและร้อยละเกี่ยวกับพฤติกรรมการเล่นหอยไต้ดินด้านท่านได้รับส่วนลดจากการเล่นหอยไต้ดินเท่าไร

ท่านได้รับส่วนลดจากการเล่นหอยไต้ดินเท่าไร	จำนวน (คน)	ร้อยละ
5 %	34	8.50
10 %	66	16.50
15 %	67	16.80
20 %	90	22.50
25 %	93	23.30
30 %	50	12.50
<b>รวม</b>	<b>400</b>	<b>100.00</b>

จากตารางที่ 18 พบว่า กลุ่มตัวอย่างส่วนใหญ่ได้รับส่วนลดจากการเล่นหอยไต้ดิน 25 % จำนวน 93 คน คิดเป็นร้อยละ 23.30 รองลงมาคือ 20 % จำนวน 90 คน คิดเป็นร้อยละ 22.50 15 % จำนวน 67 คน คิดเป็นร้อยละ 16.80 10 % จำนวน 66 คน คิดเป็นร้อยละ 16.50 30 % จำนวน 50 คน คิดเป็นร้อยละ 12.50 และ 5 % จำนวน 34 คน คิดเป็นร้อยละ 8.50

**ตารางที่ 19** จำนวนและร้อยละเกี่ยวกับพฤติกรรมการเล่นหอยไต้ดินด้านท่านแบ่งรายได้ส่วนหนึ่งไว้เพื่อเล่นหอยไต้ดินโดยเฉพาะหรือไม่

ท่านแบ่งรายได้ส่วนหนึ่งไว้เพื่อเล่นหอยไต้ดินโดยเฉพาะหรือไม่	จำนวน (คน)	ร้อยละ
ไม่ได้แบ่งไว้โดยเฉพาะ	205	51.20
แบ่งไว้โดยเฉพาะ	53	13.30
ไม่แน่นอน	142	35.50
<b>รวม</b>	<b>400</b>	<b>100.00</b>

จากตารางที่ 19 พบว่า กลุ่มตัวอย่างส่วนใหญ่แบ่งรายได้ส่วนหนึ่งไว้เพื่อเล่นหอยไต้ดินไม่ได้แบ่งไว้โดยเฉพาะ จำนวน 205 คน คิดเป็นร้อยละ 51.20 แบ่งไว้โดยเฉพาะ จำนวน 53 คน คิดเป็นร้อยละ 13.30 และไม่แน่นอน จำนวน 142 คน คิดเป็นร้อยละ 35.50

### ตอนที่ 3 ผลการศึกษาค่าเฉลี่ย และค่าเบี่ยงเบนมาตรฐานปัจจัยทางสังคม

ตารางที่ 20 ค่าเฉลี่ย ค่าความเบี่ยงเบนมาตรฐาน และระดับความคิดเห็นเกี่ยวกับปัจจัยทางสังคม

ที่	ปัจจัยทางสังคม	Mean	S.D.	ระดับ
1	กลุ่มอ้างอิง	3.89	0.711	มาก
2	ครอบครัว	3.57	0.702	มาก
3	บทบาทและสถานภาพ	3.16	0.832	ปานกลาง
	รวม	3.53	0.690	มาก

จากตารางที่ 20 พบว่า ระดับความคิดเห็นเกี่ยวกับปัจจัยทางสังคม โดยภาพรวมอยู่ในระดับมาก มีค่าเฉลี่ย 3.53 และเมื่อพิจารณาเป็นรายด้าน พบว่า ระดับความคิดเห็นเกี่ยวกับปัจจัยทางสังคมลำดับแรกคือ กลุ่มอ้างอิง มีค่าเฉลี่ย 3.89 รองลงมาคือครอบครัว มีค่าเฉลี่ย 3.57 และลำดับสุดท้ายคือบทบาทและสถานภาพ มีค่าเฉลี่ย 3.16

ตารางที่ 21 ค่าเฉลี่ย ค่าความเบี่ยงเบนมาตรฐาน และระดับความคิดเห็นเกี่ยวกับปัจจัยทางสังคมด้านกลุ่มอ้างอิง

กลุ่มอ้างอิง	ระดับความคิดเห็น						Mean	S.D.	แปลงผล
	มากที่สุด	มาก	ปานกลาง	น้อย	น้อยที่สุด				
สังคม คนในชุมชนถือว่าการเล่นหวยใต้ดินเป็นเรื่องธรรมดา ไม่ผิดต่อกฎหมาย ระเบียบของสังคม ไม่ผิดต่อประเพณี วัฒนธรรม	126	168	96	10	0	4.03	0.810	มาก	
คนในชุมชน เพื่อนหรือคนรู้จัก ชักชวนให้เล่นหวยใต้ดิน	113	167	104	15	1	3.94	0.845	มาก	
คนในชุมชน เพื่อนหรือคนรู้จัก เป็นเจ้ามือหวย	95	171	97	37	0	3.81	0.903	มาก	
สังคม คนในชุมชนที่อาศัยอยู่ ปัจจุบันมีการเล่นหวยใต้ดิน	74	198	93	31	4	3.77	0.875	มาก	
รวม						3.89	0.711	มาก	

จากตารางที่ 21 พบว่า ระดับความคิดเห็นเกี่ยวกับปัจจัยทางสังคม กลุ่มอ้างอิงโดยภาพรวมอยู่ในระดับมาก มีค่าเฉลี่ย 3.89 และเมื่อพิจารณาเป็นรายด้าน พบว่าระดับความคิดเห็นเกี่ยวกับปัจจัยทางสังคม กลุ่มอ้างอิง ลำดับแรกคือ สังคม คนในชุมชนถือว่าการเล่นหอยไต่ดินเป็นเรื่องธรรมดา ไม่ผิดต่อกฎหมาย ระเบียบของสังคม ไม่ผิดต่อประเพณี วัฒนธรรม มีค่าเฉลี่ย 4.03 รองลงมาคือคนในชุมชน เพื่อนหรือคนรู้จัก ชักชวนให้เล่นหอยไต่ดินมีค่าเฉลี่ย 3.94 คนในชุมชน เพื่อนหรือคนรู้จัก เป็นเจ้ามือหอย มีค่าเฉลี่ย 3.81 และสังคม คนในชุมชนที่อาศัยอยู่ปัจจุบันมีการเล่นหอยไต่ดิน มีค่าเฉลี่ย 3.77

ตารางที่ 22 ค่าเฉลี่ย ค่าความเบี่ยงเบนมาตรฐานและระดับความคิดเห็นเกี่ยวกับปัจจัยทางสังคมด้านครอบครัว

ครอบครัว	ระดับความคิดเห็น						Mean	S.D.	แปลงผล
	มากที่สุด	มาก	ปานกลาง	น้อย	น้อยที่สุด				
คนในครอบครัวมีการเล่นหอยไต่ดินส่งผลให้เล่นตาม	64	164	125	38	9	3.59	0.943	มาก	
คนในครอบครัวเป็นเจ้ามือหอย	54	194	107	38	7	3.63	0.895	มาก	
คนในครอบครัวเล่นหอยไต่ดินแล้วถูกรางวัล	65	178	115	34	8	3.64	0.920	มาก	
ครอบครัวปลูกฝังให้เล่นหอยไต่ดิน	46	144	136	68	6	3.41	0.982	มาก	
<b>รวม</b>						<b>3.57</b>	<b>0.702</b>	<b>มาก</b>	

จากตารางที่ 22 พบว่า ระดับความคิดเห็นเกี่ยวกับปัจจัยทางสังคม ด้านครอบครัว โดยภาพรวมอยู่ในระดับมาก มีค่าเฉลี่ย 3.57 และเมื่อพิจารณาเป็นรายด้าน พบว่าระดับความคิดเห็นเกี่ยวกับปัจจัยทางสังคมลำดับแรกคือ คนในครอบครัวเล่นหอยไต่ดินแล้วถูกรางวัล มีค่าเฉลี่ย 3.64 รองลงมาคือคนในครอบครัวเป็นเจ้ามือหอย มีค่าเฉลี่ย 3.63 คนในครอบครัวมีการเล่นหอยไต่ดินส่งผลให้เล่นตาม มีค่าเฉลี่ย 3.59 และครอบครัวปลูกฝังให้เล่นหอยไต่ดิน มีค่าเฉลี่ย 3.41

ตารางที่ 23 ค่าเฉลี่ย ค่าความเบี่ยงเบนมาตรฐาน และระดับความคิดเห็นเกี่ยวกับปัจจัยทางสังคม  
ด้านบทบาทและสถานภาพ

บทบาทและสถานภาพ	ระดับความคิดเห็น						Mean	S.D.	แปลงผล
	มากที่สุด	มาก	ปานกลาง	น้อย	น้อยที่สุด				
ท่านมีความเข้าใจเรื่องของการเล่นหอยไต้ดินมาก่อน	30	103	170	75	22	3.11	0.977	ปานกลาง	
ท่านเป็นผู้มีประสบการณ์การเล่นหอยไต้ดิน	29	72	159	68	72	2.80	1.149	ปานกลาง	
ท่านชอบแสวงหาเลขเด็ด เลขจากความฝัน คำทำนายต่างๆ	40	164	135	42	19	3.41	0.969	มาก	
ท่านชอบเสี่ยงโชคเสี่ยงดวง	42	133	159	48	18	3.33	0.972	ปานกลาง	
<b>รวม</b>						<b>3.16</b>	<b>0.832</b>	<b>ปานกลาง</b>	

จากตารางที่ 23 พบว่า ระดับความคิดเห็นเกี่ยวกับปัจจัยทางสังคม ด้านบทบาทและสถานภาพ โดยภาพรวมอยู่ในระดับปานกลาง มีค่าเฉลี่ย 3.16 และเมื่อพิจารณาเป็นรายด้าน พบว่าระดับความคิดเห็นเกี่ยวกับปัจจัยทางสังคมลำดับแรกคือ ชอบแสวงหาเลขเด็ด เลขจากความฝัน คำทำนายต่างๆ มีค่าเฉลี่ย 3.41 รองลงมาคือชอบเสี่ยงโชคเสี่ยงดวง มีค่าเฉลี่ย 3.33 มีความเข้าใจเรื่องของการเล่นหอยไต้ดินมาก่อน มีค่าเฉลี่ย 3.11 และเป็นผู้มีประสบการณ์การเล่นหอยไต้ดิน มีค่าเฉลี่ย 2.80

ตอนที่ 4 ผลการศึกษาค่าเฉลี่ย และค่าเบี่ยงเบนมาตรฐานทัศนคติที่มีต่อการเล่นหอย  
ไต่ดินของชาวบ้านในชุมชนม่วงชุม จังหวัดกาญจนบุรี

ตารางที่ 24 ค่าเฉลี่ย ค่าความเบี่ยงเบนมาตรฐาน และระดับความคิดเห็นเกี่ยวกับทัศนคติที่มีต่อการ  
เล่นหอยไต่ดิน

ที่	ทัศนคติที่มีต่อการเล่นหอยไต่ดิน	Mean	S.D.	ระดับ
1	ความรู้ความเข้าใจ	3.46	0.749	มาก
2	ความเชื่อ	3.45	0.734	มาก
3	พฤติกรรม	3.53	0.690	มาก
	<b>รวม</b>	<b>3.48</b>	<b>0.536</b>	<b>มาก</b>

จากตารางที่ 24 พบว่า ระดับทัศนคติที่มีต่อการเล่นหอยไต่ดิน โดยภาพรวมอยู่ในระดับ  
มาก มีค่าเฉลี่ย 3.48 และเมื่อพิจารณาเป็นรายด้าน พบว่า ทัศนคติที่มีต่อการเล่นหอยไต่ดินลำดับแรก  
คือ ความรู้ความเข้าใจ มีค่าเฉลี่ย 3.46 รองลงมาคือพฤติกรรม มีค่าเฉลี่ย 3.53 และความเชื่อ มี  
ค่าเฉลี่ย 3.45

ตารางที่ 25 ค่าเฉลี่ย ค่าความเบี่ยงเบนมาตรฐาน และระดับความคิดเห็นเกี่ยวกับทัศนคติที่มีต่อการ  
เล่นหอยไต่ดินด้านความรู้ความเข้าใจ

ความรู้ความเข้าใจ	ระดับความคิดเห็น						Mean	S.D.	แปลง ผล
	มากที่สุด	มาก	ปาน กลาง	น้อย	น้อย ที่สุด				
การเล่นหอยไต่ดินมีค่าใช้จ่าย ในการซื้อไม่แพง	58	128	124	67	23	3.33	1.092	ปาน กลาง	
เงินรางวัลจากการเล่นหอยไต่ ดินสูงกว่าสลากกินแบ่ง รัฐบาล	49	115	133	72	31	3.20	1.119	ปาน กลาง	
ได้รับส่วนลดจากการเล่นหอย ไต่ดิน	64	107	129	73	27	3.27	1.136	ปาน กลาง	
การเล่นหอยไต่ดินสามารถเลือก เลขที่ต้องการซื้อได้ตามต้องการ	142	107	116	25	10	3.87	1.051	มาก	

ตารางที่ 25 ค่าเฉลี่ย ค่าความเบี่ยงเบนมาตรฐาน และระดับความคิดเห็นเกี่ยวกับทัศนคติที่มีต่อการเล่นหอยไต่ดินด้านความรู้ความเข้าใจ(ต่อ)

ความรู้ความเข้าใจ	ระดับความคิดเห็น					Mean	S.D.	แปลงผล
	มากที่สุด	มาก	ปานกลาง	น้อย	น้อยที่สุด			
การเล่นหอยไต่ดินทำให้รู้วิธีการเล่นในแบบต่างๆเช่น ล่าง บน โต้ตั้ง เป็นต้น	87	137	124	41	11	3.62	1.021	มาก
<b>รวม</b>						<b>3.46</b>	<b>0.749</b>	<b>มาก</b>

จากตารางที่ 25 พบว่า ระดับทัศนคติที่มีต่อการเล่นหอยไต่ดิน ด้านความรู้ความเข้าใจ โดยภาพรวมอยู่ในระดับมาก มีค่าเฉลี่ย 3.46 และเมื่อพิจารณาเป็นรายด้าน พบว่า ทัศนคติที่มีต่อการเล่นหอยไต่ดิน ด้านความรู้ความเข้าใจ ลำดับแรกคือ การเล่นหอยไต่ดินสามารถเลือกเลขที่ต้องการซื้อได้ตามต้องการ มีค่าเฉลี่ย 3.87 รองลงมาคือการเล่นหอยไต่ดินทำให้รู้วิธีการเล่นในแบบต่างๆ เช่น ล่าง บน โต้ตั้ง เป็นต้น มีค่าเฉลี่ย 3.62 การเล่นหอยไต่ดินมีค่าใช้จ่ายในการซื้อไม่แพง มีค่าเฉลี่ย 3.33 ได้รับส่วนลดจากการเล่นหอยไต่ดิน มีค่าเฉลี่ย 3.27 และเงินรางวัลจากการเล่นหอยไต่ดินสูงกว่าสลากกินแบ่งรัฐบาล มีค่าเฉลี่ย 3.20

ตารางที่ 26 ค่าเฉลี่ย ค่าความเบี่ยงเบนมาตรฐาน และระดับความคิดเห็นเกี่ยวกับทัศนคติที่มีต่อการเล่นหอยไต่ดินด้านความเชื่อ

ความเชื่อ	ระดับความคิดเห็น					Mean	S.D.	แปลงผล
	มากที่สุด	มาก	ปานกลาง	น้อย	น้อยที่สุด			
การเล่นหอยไต่ดินเป็นการเสี่ยงโชคอย่างหนึ่ง	123	181	77	15	4	4.01	0.861	มาก
มีผู้ที่ประสบความสำเร็จจากการเล่นหอยไต่ดิน	51	111	109	67	62	3.06	1.255	ปานกลาง
การเล่นหอยไต่ดินสามารถทำให้รวยทางลัดได้	62	140	102	54	42	3.32	1.196	ปานกลาง

ตารางที่ 26 ค่าเฉลี่ย ค่าความเบี่ยงเบนมาตรฐาน และระดับความคิดเห็นเกี่ยวกับทัศนคติที่มีต่อการ  
เล่นหอยไต่ดินด้านความเชื่อ(ต่อ)

ความเชื่อ	ระดับความคิดเห็น						Mean	S.D.	แปลง ผล
	มากที่สุด	มาก	ปาน กลาง	น้อย	น้อย ที่สุด				
การเล่นหอยไต่ดินทำให้ เศรษฐกิจดีขึ้น	61	132	93	54	60	3.20	1.280	ปาน กลาง	
เลขเด็ด เลขฝัน เลขดังมีส่วน ทำให้อยากเล่นหอยไต่ดิน	97	143	101	47	12	3.67	1.067	มาก	
รวม						3.45	0.734	มาก	

จากตารางที่ 26 พบว่า ระดับทัศนคติที่มีต่อการเล่นหอยไต่ดิน ด้านความเชื่อ โดย  
ภาพรวมอยู่ในระดับมาก มีค่าเฉลี่ย 3.45 และเมื่อพิจารณาเป็นรายด้าน พบว่า ทัศนคติที่มีต่อการ  
เล่นหอยไต่ดิน ด้านความเชื่อ ลำดับแรกคือ การเล่นหอยไต่ดินเป็นการเสี่ยงโชคอย่างหนึ่ง มีค่าเฉลี่ย  
4.01 รองลงมาคือเลขเด็ด เลขฝัน เลขดังมีส่วนทำให้อยากเล่นหอยไต่ดิน มีค่าเฉลี่ย 3.67 การ  
เล่นหอยไต่ดินสามารถทำให้รวยทางลัดได้ มีค่าเฉลี่ย 3.32 การเล่นหอยไต่ดินทำให้เศรษฐกิจดีขึ้น  
มีค่าเฉลี่ย 3.20 และมีผู้ที่ประสบความสำเร็จจากการเล่นหอยไต่ดิน มีค่าเฉลี่ย 3.06

ตารางที่ 27 ค่าเฉลี่ย ค่าความเบี่ยงเบนมาตรฐาน และระดับความคิดเห็นเกี่ยวกับทัศนคติที่มีต่อการ  
เล่นหอยไต่ดินด้านพฤติกรรม

พฤติกรรม	ระดับความคิดเห็น						Mean	S.D.	แปลง ผล
	มากที่สุด	มาก	ปาน กลาง	น้อย	น้อย ที่สุด				
การเล่นหอยไต่ดิน สร้างความสุขในการ ใช้ชีวิตมากขึ้น	60	126	120	75	19	3.33	1.089	ปาน กลาง	
การเล่นหอยไต่ดินทำ ให้มีรายได้เพิ่มใน ครอบครัว	69	123	83	65	60	3.19	1.315	ปาน กลาง	



ตารางที่ 27 ค่าเฉลี่ย ค่าความเบี่ยงเบนมาตรฐาน และระดับความคิดเห็นเกี่ยวกับทัศนคติที่มีต่อการ  
เล่นหอยไต่ดินด้านพฤติกรรม(ต่อ)

พฤติกรรม	ระดับความคิดเห็น							
	มากที่สุด	มาก	ปานกลาง	น้อย	น้อยที่สุด	Mean	S.D.	แปลงผล
การเล่นหอยไต่ดินเป็นการทดแทนความเบื่อหน่ายชีวิตประจำวัน	85	126	124	50	15	3.54	1.073	มาก
การเล่นหอยไต่ดินทำให้รู้สึกตื่นเต้นลึ้นสนุกสนาน	88	165	92	42	13	3.68	1.032	มาก
การเล่นหอยไต่ดินเป็นความชอบส่วนบุคคลไม่ได้สร้างความเดือดร้อนให้ใคร	120	158	90	27	5	3.90	0.949	มาก
รวม						3.53	0.690	มาก

จากตารางที่ 27 พบว่า ระดับทัศนคติที่มีต่อการเล่นหอยไต่ดิน ด้านพฤติกรรม โดยภาพรวมอยู่ในระดับปานกลาง มีค่าเฉลี่ย 3.53 และเมื่อพิจารณาเป็นรายด้าน พบว่า ทัศนคติที่มีต่อการเล่นหอยไต่ดิน ด้านพฤติกรรม ลำดับแรกคือ การเล่นหอยไต่ดินเป็นความชอบส่วนบุคคล ไม่ได้สร้างความเดือดร้อนให้ใคร มีค่าเฉลี่ย 3.90 รองลงมาคือการเล่นหอยไต่ดินทำให้รู้สึกตื่นเต้นลึ้น สนุกสนานมีค่าเฉลี่ย 3.68 การเล่นหอยไต่ดินเป็นการทดแทนความเบื่อหน่ายในชีวิตประจำวัน มีค่าเฉลี่ย 3.54 การเล่นหอยไต่ดินสร้างความสุขในการใช้ชีวิตมากขึ้น มีค่าเฉลี่ย 3.33 และการเล่นหอยไต่ดินทำให้มีรายได้เพิ่มในครอบครัว มีค่าเฉลี่ย 3.19

### ตอนที่ 5 ผลการทดสอบสมมติฐาน

สมมติฐานที่ 1 ปัจจัยส่วนบุคคลที่ต่างกันส่งผลต่อทัศนคติที่มีต่อการเล่นหอยไต่ดิน  
ของชาวบ้านในชุมชนม่วงชุม จังหวัดกาญจนบุรี

ตารางที่ 28 เปรียบเทียบระดับทัศนคติที่มีต่อการเล่นหอยไต่ดินของชาวบ้านในชุมชนม่วงชุม  
จังหวัดกาญจนบุรี ตามตัวแปรเพศ

ด้าน	เพศ	จำนวน	Mean	S.D.	t	Sig
ความรู้ความ เข้าใจ	ชาย	147	3.47	0.721	.199	.656
	หญิง	195	3.49	0.746		
ความเชื่อ	ชาย	147	3.50	0.671	5.715	.017*
	หญิง	195	3.40	0.779		
พฤติกรรม	ชาย	147	3.58	0.711	.105	.746
	หญิง	195	3.49	0.704		
ภาพรวม	ชาย	147	3.52	0.499	3.977	.047*
	หญิง	195	3.46	0.574		

\* มีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05

จากตารางที่ 28 พบว่า ทัศนคติที่มีต่อการเล่นหอยไต่ดินของชาวบ้านในชุมชนม่วงชุม  
จังหวัดกาญจนบุรี ด้านความเชื่อและโดยภาพรวม มีค่า Sig น้อยกว่า 0.05 ซึ่งหมายความว่า ชาวบ้าน  
ในชุมชนม่วงชุม จังหวัดกาญจนบุรีที่มีเพศต่างกัน มีทัศนคติที่มีต่อการเล่นหอยไต่ดิน ด้านความเชื่อ  
และโดยภาพรวม แตกต่างกันอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติ .05

ตารางที่ 29 เปรียบเทียบระดับทัศนคติที่มีต่อการเล่นหอยไต่ดินของชาวบ้านในชุมชนม่วงชุม  
จังหวัดกาญจนบุรี ตามตัวแปรอายุ

ด้าน	อายุ	จำนวน	Mean	S.D.	F	Sig.
ความรู้ความ เข้าใจ	ต่ำกว่า 20 ปี	32	3.49	0.628	.132	.985
	20 – 29 ปี	72	3.48	0.768		
	30 – 39 ปี	83	3.42	0.778		
	40 – 49 ปี	85	3.43	0.813		
	50 – 59 ปี	74	3.50	0.753		
	ตั้งแต่ 60 ปีขึ้นไป	54	3.45	0.651		

ตารางที่ 29 เปรียบเทียบระดับทัศนคติที่มีต่อการเล่นหอยไต้ดินของชาวบ้านในชุมชนม่วงชุม  
จังหวัดกาญจนบุรี ตามตัวแปรอายุ(ต่อ)

ด้าน	อายุ	จำนวน	Mean	S.D.	F	Sig.
ความเชื่อ	ต่ำกว่า 20 ปี	32	3.36	0.783	.299	.913
	20 – 29 ปี	72	3.44	0.714		
	30 – 39 ปี	83	3.47	0.762		
	40 – 49 ปี	85	3.50	0.815		
	50 – 59 ปี	74	3.39	0.701		
	ตั้งแต่ 60 ปีขึ้นไป	54	3.49	0.609		
พฤติกรรม	ต่ำกว่า 20 ปี	32	3.43	0.648	1.714	.130
	20 – 29 ปี	72	3.55	0.722		
	30 – 39 ปี	83	3.57	0.688		
	40 – 49 ปี	85	3.66	0.703		
	50 – 59 ปี	74	3.36	0.637		
	ตั้งแต่ 60 ปีขึ้นไป	54	3.51	0.701		
ภาพรวม	ต่ำกว่า 20 ปี	32	3.42	0.499	.416	.838
	20 – 29 ปี	72	3.49	0.561		
	30 – 39 ปี	83	3.49	0.526		
	40 – 49 ปี	85	3.53	0.648		
	50 – 59 ปี	74	3.42	0.481		
	ตั้งแต่ 60 ปีขึ้นไป	54	3.48	0.413		

\* มีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05

จากตารางที่ 29 พบว่า ทัศนคติที่มีต่อการเล่นหอยไต้ดินของชาวบ้านในชุมชนม่วงชุม  
จังหวัดกาญจนบุรี มีค่า Sig มากกว่า 0.05 ซึ่งหมายความว่า ชาวบ้านในชุมชนม่วงชุม จังหวัด  
กาญจนบุรีที่มีอายุต่างกัน มีทัศนคติที่มีต่อการเล่นหอยไต้ดินไม่แตกต่างกัน

ตารางที่ 30 เปรียบเทียบระดับทัศนคติที่มีต่อการเล่นหอยไต่ดินของชาวบ้านในชุมชนม่วงชุม  
จังหวัดกาญจนบุรี ตามตัวแปรระดับการศึกษา

ด้าน	การศึกษา	จำนวน	Mean	S.D.	F	Sig.
ความรู้ความ เข้าใจ	ม.ต้น	10	3.48	.518	1.250	.285
	ม.ปลาย / ปวช.	15	3.67	.589		
	อนุปริญญา	43	3.36	.806		
	ปริญญาตรี	98	3.36	.793		
	>ปริญญาตรี	184	3.47	.746		
	อื่นๆ	50	3.62	.679		
ความเชื่อ	ม.ต้น	10	3.40	.596	4.329	.001*
	ม.ปลาย / ปวช.	15	3.28	.622		
	อนุปริญญา	43	3.67	.695		
	ปริญญาตรี	98	3.66	.719		
	>ปริญญาตรี	184	3.37	.732		
	อื่นๆ	50	3.20	.736		
พฤติกรรม	ม.ต้น	10	3.52	.707	1.683	.138
	ม.ปลาย / ปวช.	15	3.25	.612		
	อนุปริญญา	43	3.65	.722		
	ปริญญาตรี	98	3.65	.666		
	>ปริญญาตรี	184	3.49	.707		
	อื่นๆ	50	3.42	.637		
ภาพรวม	ม.ต้น	10	3.47	.335	.956	.444
	ม.ปลาย / ปวช.	15	3.40	.502		
	อนุปริญญา	43	3.56	.528		
	ปริญญาตรี	98	3.56	.547		
	>ปริญญาตรี	184	3.44	.554		
	อื่นๆ	50	3.42	.490		

\* มีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05

จากตารางที่ 30 พบว่า ทักษะที่มีต่อการเล่นหอยไต้ดินของชาวบ้านในชุมชนม่วงชุม จังหวัดกาญจนบุรี ด้านความเชื่อ มีค่า Sig น้อยกว่า 0.05 ซึ่งหมายความว่า ชาวบ้านในชุมชนม่วงชุม จังหวัดกาญจนบุรีที่มีการศึกษาต่างกัน มีทักษะที่มีต่อการเล่นหอยไต้ดินแตกต่างกันที่ระดับนัยสำคัญทางสถิติ .05 จึงเปรียบเทียบเป็นรายคู่ด้วยวิธี LSD ผลการวิเคราะห์ข้อมูลปรากฏดังตารางที่ 14

ตารางที่ 31 เปรียบเทียบความแตกต่างของทักษะที่มีต่อการเล่นหอยไต้ดินของชาวบ้านในชุมชนม่วงชุม จังหวัดกาญจนบุรี ด้านความเชื่อ จำแนกตามระดับการศึกษาเป็นรายคู่

ระดับการศึกษา	Mean	ม.ต้น	ม.ปลาย / ปวช.	อนุปริญญา	ปริญญาตรี	>ปริญญาตรี	อื่นๆ
		3.40	3.28	3.67	3.66	3.37	3.20
ม.ต้น	3.40		.683	.294	.271	.900	.422
ม.ปลาย / ปวช.	3.28			.075	.055	.639	.706
อนุปริญญา	3.67				.989	.016*	.002*
ปริญญาตรี	3.66					.001*	.000*
>ปริญญาตรี	3.37						.137
อื่นๆ	3.20						

\* มีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05

จากตารางที่ 31 พบว่า ชาวบ้านในชุมชนม่วงชุมที่มีการศึกษาระดับอนุปริญญา และปริญญาตรีมีทักษะที่มีต่อการเล่นหอยไต้ดินมากกว่าชาวบ้านในชุมชนม่วงชุมที่มีการศึกษาระดับสูงกว่าปริญญาตรี และระดับการศึกษาอื่นๆ อย่างมีนัยสำคัญทางสถิติระดับ .05

ตารางที่ 32 เปรียบเทียบระดับทัศนคติที่มีต่อการเล่นหอยไต่ดินของชาวบ้านในชุมชนม่วงชุม  
จังหวัดกาญจนบุรี ตามตัวแปรอาชีพ

ด้าน	อาชีพ	จำนวน	Mean	S.D.	F	Sig.
ความรู้ความเข้าใจ	ข้าราชการ	83	3.49	0.766	.859	.540
	ส่วนตัว	54	3.58	0.714		
	เกษตรกร	40	3.41	0.746		
	พ.บริษัท	38	3.40	0.778		
	รับจ้าง	24	3.57	0.750		
	ค้าขาย	45	3.30	0.798		
	พ่อ/แม่บ้าน	44	3.56	0.678		
	นักศึกษา	72	3.38	0.753		
ความเชื่อ	ข้าราชการ	83	3.32	0.709	1.311	.044*
	ส่วนตัว	54	3.37	0.812		
	เกษตรกร	40	3.60	0.702		
	พ.บริษัท	38	3.63	0.674		
	รับจ้าง	24	3.62	0.689		
	ค้าขาย	45	3.40	0.753		
	พ่อ/แม่บ้าน	44	3.50	0.683		
	นักศึกษา	72	3.42	0.768		
พฤติกรรม	ข้าราชการ	83	3.46	0.698	1.163	.323
	ส่วนตัว	54	3.61	0.712		
	เกษตรกร	40	3.60	0.714		
	พ.บริษัท	38	3.62	0.663		
	รับจ้าง	24	3.72	0.571		
	ค้าขาย	45	3.34	0.636		
	พ่อ/แม่บ้าน	44	3.55	0.679		
	นักศึกษา	72	3.50	0.733		

ตารางที่ 32 เปรียบเทียบระดับทัศนคติที่มีต่อการเล่นหอยไต่ดินของชาวบ้านในชุมชนม่วงชุม  
จังหวัดกาญจนบุรี ตามตัวแปรอาชีพ(ต่อ)

ด้าน	อาชีพ	จำนวน	Mean	S.D.	F	Sig.
ภาพรวม	ข้าราชการ	83	3.43	0.529	1.173	.317
	ส่วนตัว	54	3.52	0.557		
	เกษตรกร	40	3.54	0.565		
	พ.บริษัท	38	3.55	0.561		
	รับจ้าง	24	3.64	0.501		
	ค้าขาย	45	3.35	0.525		
	พ่อ/แม่บ้าน	44	3.54	0.408		
	นักศึกษา	72	3.43	0.578		

\* มีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05

จากตารางที่ 32 พบว่า ทัศนคติที่มีต่อการเล่นหอยไต่ดินของชาวบ้านในชุมชนม่วงชุม  
จังหวัดกาญจนบุรี ด้านความเชื่อ มีค่า Sig น้อยกว่า 0.05 ซึ่งหมายความว่า ชาวบ้านในชุมชนม่วงชุม  
จังหวัดกาญจนบุรีที่มีอาชีพต่างกัน มีทัศนคติที่มีต่อการเล่นหอยไต่ดิน ด้านความเชื่อ แตกต่างกันว่า  
ระดับนัยสำคัญทางสถิติ .05 จึงเปรียบเทียบเป็นรายคู่ด้วยวิธี LSD ผลการวิเคราะห์ข้อมูลปรากฏดัง  
ตารางที่ 14

ตารางที่ 33 เปรียบเทียบความแตกต่างของทัศนคติที่มีต่อการเล่นหอยไต่ดินของชาวบ้านในชุมชน  
ม่วงชุม จังหวัดกาญจนบุรีด้านความเชื่อ จำแนกตามอาชีพเป็นรายคู่

อาชีพ	Mean	ข้าราชการ	ส่วนตัว	เกษตรกร	พ.บริษัท	รับจ้าง	ค้าขาย	พ่อ/แม่บ้าน	นักศึกษา
ข้าราชการ	3.32		.732	.046*	.035*	.076	.592	.184	.400
ส่วนตัว	3.37			.119	.095	.151	.845	.354	.673
เกษตรกร	3.60				.898	.916	.189	.530	.206
พ.บริษัท	3.63					.995	.153	.453	.165
รับจ้าง	3.62						.216	.517	.240
ค้าขาย	3.40							.483	.848
พ่อ/ แม่บ้าน	3.50								.557
นักศึกษา	3.42								

\* มีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05

จากตารางที่ 33 พบว่า ชาวบ้านในชุมชนม่วงชุมที่มีอาชีพข้าราชการมีทัศนคติที่มีต่อการเล่นหวายไต้ดินด้านความเชื่อ มากกว่าชาวบ้านในชุมชนม่วงชุมที่มีอาชีพเกษตรกร และพนักงานบริษัทอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติระดับ .05

ตารางที่ 34 เปรียบเทียบระดับทัศนคติที่มีต่อการเล่นหวายไต้ดินของชาวบ้านในชุมชนม่วงชุม  
จังหวัดกาญจนบุรี ตามตัวแปรรายได้ต่อเดือน

ด้าน	รายได้	จำนวน	Mean	S.D.	F	Sig.
ความรู้ความเข้าใจ	< 5,000 บาท	57	3.44	0.706	.515	.797
	5,000-10,000บ.	26	3.46	0.773		
	10,001 – 15,000 บาท	48	3.46	0.750		
	15,001 – 20,000 บาท	51	3.49	0.718		
	20,001 – 25,000 บาท	69	3.41	0.773		
	25,001 – 30,000 บาท	65	3.36	0.755		
	มากกว่า 30,000 บาท	84	3.56	0.774		
ความเชื่อ	< 5,000 บาท	57	3.60	0.693	1.155	.030*
	5,000-10,000บ.	26	3.27	0.757		
	10,001 – 15,000 บาท	48	3.55	0.737		
	15,001 – 20,000 บาท	51	3.49	0.702		
	20,001 – 25,000 บาท	69	3.41	0.720		
	25,001 – 30,000 บาท	65	3.45	0.690		
	มากกว่า 30,000 บาท	84	3.35	0.807		
พฤติกรรม	< 5,000 บาท	57	3.61	0.660	1.156	.329
	5,000-10,000บาท	26	3.34	0.530		
	10,001 – 15,000 บาท	48	3.67	0.784		
	15,001 – 20,000 บาท	51	3.62	0.607		
	20,001 – 25,000 บาท	69	3.48	0.663		
	25,001 – 30,000 บาท	65	3.46	0.729		
	มากกว่า 30,000 บาท	84	3.50	0.729		



ตารางที่ 34 เปรียบเทียบระดับทัศนคติที่มีต่อการเล่นหอยไต่ดินของชาวบ้านในชุมชนม่วงชุม  
จังหวัดกาญจนบุรี ตามตัวแปรรายได้ต่อเดือน (ต่อ)

ด้าน	รายได้	จำนวน	Mean	S.D.	F	Sig.
ภาพรวม	< 5,000 บาท	57	3.55	0.474	.886	.505
	5,000–10,000บ.	26	3.36	0.453		
	10,001 – 15,000 บาท	48	3.56	0.568		
	15,001 – 20,000 บาท	51	3.53	0.535		
	20,001 – 25,000 บาท	69	3.44	0.549		
	25,001 – 30,000 บาท	65	3.42	0.542		
	มากกว่า 30,000 บาท	84	3.47	0.565		

\* มีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05

จากตารางที่ 34 พบว่า ทัศนคติที่มีต่อการเล่นหอยไต่ดินของชาวบ้านในชุมชนม่วงชุม  
จังหวัดกาญจนบุรี ด้านความเชื่อ มีค่า Sig น้อยกว่า 0.05 ซึ่งหมายความว่า ชาวบ้านในชุมชนม่วงชุม  
จังหวัดกาญจนบุรีที่มีรายได้ต่างกัน มีทัศนคติที่มีต่อการเล่นหอยไต่ดิน ด้านความเชื่อ แตกต่างกันใน  
ระดับนัยสำคัญทางสถิติ .05 จึงเปรียบเทียบเป็นรายคู่ด้วยวิธี LSD ผลการวิเคราะห์ข้อมูลปรากฏดัง  
ตารางที่ 14

ตารางที่ 35 เปรียบเทียบความแตกต่างของทัศนคติที่มีต่อการเล่นหอยไต่ดินของชาวบ้านในชุมชน  
ม่วงชุม จังหวัดกาญจนบุรี ด้านความเชื่อ จำแนกตามรายได้เป็นรายคู่

รายได้	Mean	< 5,000 บาท	5,000–10,000 บาท	10,001 – 15,000 บาท	15,001 – 20,000 บาท	20,001 – 25,000 บาท	25,001 – 30,000 บาท	มากกว่า 30,000 บาท
< 5,000 บ.	3.60		.055	.731	.423	.150	.237	.045*
5,000–10,000 บาท	3.27			.111	.212	.390	.299	.624
10,001 – 15,000 บาท	3.55				.665	.311	.439	.124
15,001 – 20,000 บาท	3.49					.576	.748	.282

ตารางที่ 35 เปรียบเทียบความแตกต่างของทัศนคติที่มีต่อการเล่นหวายไต้ดินของชาวบ้านในชุมชน  
ม่วงชุม จังหวัดกาญจนบุรี ด้านความเชื่อ จำแนกตามรายได้เป็นรายคู่ (ต่อ)

รายได้	Mean	< 5,000 บาท	5,000–10,000 บาท	10,001 – 15,000 บาท	15,001 – 20,000 บาท	20,001 – 25,000 บาท	25,001 – 30,000 บาท	มากกว่า 30,000 บาท
20,001 – 25,000บาท	3.41						.803	.588
25,001 – 30,000บาท	3.45							.428
มากกว่า 30,000บาท	3.35							

\* มีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05

จากตารางที่ 35 พบว่า ชาวบ้านในชุมชนม่วงชุมที่มีรายได้น้อยกว่า 5,000 บาท มีทัศนคติที่มีต่อการเล่นหวายไต้ดินมากกว่าชาวบ้านในชุมชนม่วงชุมที่มีรายได้มากกว่า 30,000 อย่างมีนัยสำคัญทางสถิติระดับ .05

ตารางที่ 36 เปรียบเทียบระดับทัศนคติที่มีต่อการเล่นหวายไต้ดินของชาวบ้านในชุมชนม่วงชุม  
จังหวัดกาญจนบุรี ตามตัวแปรสถานภาพ

ด้าน	สถานภาพ	จำนวน	Mean	S.D.	F	Sig.
ความรู้ความเข้าใจ	โสด	115	3.39	0.755	.912	.435
	สมรส	207	3.51	0.753		
	แยกกันอยู่	28	3.31	0.751		
	หย่า/ หม้าย	50	3.48	0.714		
ความเชื่อ	โสด	115	3.47	0.746	1.150	.029*
	สมรส	207	3.45	0.737		
	แยกกันอยู่	28	3.63	0.715		
	หย่า/ หม้าย	50	3.32	0.699		

ตารางที่ 36 เปรียบเทียบระดับทัศนคติที่มีต่อการเล่นหอยไต่ดินของชาวบ้านในชุมชนม่วงชุม  
จังหวัดกาญจนบุรี ตามตัวแปรสถานภาพ (ต่อ)

ด้าน	สถานภาพ	จำนวน	Mean	S.D.	F	Sig.
พฤติกรรม	โสด	115	3.56	0.703	.359	.783
	สมรส	207	3.52	0.709		
	แยกกันอยู่	28	3.61	0.575		
	หย่า / หม้าย	50	3.47	0.651		
ภาพรวม	โสด	115	3.48	0.543	.256	.857
	สมรส	207	3.49	0.545		
	แยกกันอยู่	28	3.52	0.554		
	หย่า / หม้าย	50	3.42	0.482		

\* มีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05

จากตารางที่ 36 พบว่า ทัศนคติที่มีต่อการเล่นหอยไต่ดินของชาวบ้านในชุมชนม่วงชุม  
จังหวัดกาญจนบุรี ด้านความเชื่อ มีค่า Sig น้อยกว่า 0.05 ซึ่งหมายความว่า ชาวบ้านในชุมชนม่วงชุม  
จังหวัดกาญจนบุรีที่มีสถานภาพต่างกัน มีทัศนคติที่มีต่อการเล่นหอยไต่ดิน ด้านความเชื่อ แตกต่าง  
กันที่ระดับนัยสำคัญทางสถิติ .05 จึงเปรียบเทียบเป็นรายคู่ด้วยวิธี LSD ผลการวิเคราะห์ข้อมูล  
ปรากฏดังตารางที่ 14

ตารางที่ 37 เปรียบเทียบความแตกต่างของทัศนคติที่มีต่อการเล่นหอยไต่ดินของชาวบ้านในชุมชน  
ม่วงชุม จังหวัดกาญจนบุรี ด้านความเชื่อ จำแนกตามสถานภาพเป็นรายคู่

รายได้	Mean	โสด	สมรส	แยกกันอยู่	หย่า / หม้าย
โสด	3.47		.746	.015*	.207
สมรส	3.45			.216	.263
แยกกันอยู่	3.63				.072
หย่า / หม้าย	3.32				

\* มีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05

จากตารางที่ 37 พบว่า ชาวบ้านในชุมชนม่วงชุมที่มีสถานภาพโสด มีทัศนคติที่มีต่อการเล่นหวายไต่ดินน้อยกว่าชาวบ้านในชุมชนม่วงชุมที่มีสถานภาพแยกกันอยู่อย่างมีนัยสำคัญทางสถิติระดับ .05

## สมมติฐานที่ 2 ปัจจัยทางสังคมส่งผลต่อทัศนคติที่มีต่อการเล่นหวายไต่ดินของชาวบ้านในชุมชนม่วงชุม จังหวัดกาญจนบุรี

ตารางที่ 38 แสดงความสัมพันธ์ระหว่างทัศนคติที่มีต่อการเล่นหวายไต่ดินกับปัจจัยทางสังคมด้านกลุ่มอ้างอิง ของชาวบ้านในชุมชนม่วงชุม จังหวัดกาญจนบุรี

ทัศนคติที่มีต่อการเล่นหวายไต่ดิน	Chi-Square	P	ระดับความสัมพันธ์
ความรู้ความเข้าใจ	333.021	.000*	มีความสัมพันธ์
ความเชื่อ	275.293	.001*	มีความสัมพันธ์
พฤติกรรม	247.230	.021*	มีความสัมพันธ์
รวม	596.071	.000*	มีความสัมพันธ์

\* มีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ 0.05

จากตาราง 38 เมื่อทดสอบความสัมพันธ์ระหว่างทัศนคติที่มีต่อการเล่นหวายไต่ดินกับปัจจัยทางสังคมด้านกลุ่มอ้างอิง ของชาวบ้านในชุมชนม่วงชุม จังหวัดกาญจนบุรี โดยใช้สถิติสหสัมพันธ์ Chi-Square ในการทดสอบ พบว่า ปัจจัยทางสังคมด้านกลุ่มอ้างอิง ส่งผลต่อทัศนคติที่มีต่อการเล่นหวายไต่ดิน ด้านความรู้ความเข้าใจด้านความเชื่อ และด้านพฤติกรรมของชาวบ้านในชุมชนม่วงชุม จังหวัดกาญจนบุรี อย่างมีนัยสำคัญทางสถิติ 0.05 ซึ่งสอดคล้องกับสมมติฐานที่ตั้งไว้

ตารางที่ 39 แสดงความสัมพันธ์ระหว่างทัศนคติที่มีต่อการเล่นหวายไต่ดินกับปัจจัยทางสังคมด้านครอบครัว ของชาวบ้านในชุมชนม่วงชุม จังหวัดกาญจนบุรี

ทัศนคติที่มีต่อการเล่นหวายไต่ดิน	Chi-Square	P	ระดับความสัมพันธ์
ความรู้ความเข้าใจ	712.914	.000*	มีความสัมพันธ์
ความเชื่อ	574.791	.000*	มีความสัมพันธ์
พฤติกรรม	597.545	.000*	มีความสัมพันธ์
รวม	1062.240	.000*	มีความสัมพันธ์

\* มีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ 0.05

จากตาราง 39 เมื่อทดสอบความสัมพันธ์ระหว่างทัศนคติที่มีต่อการเล่นหอยไต่ดินกับปัจจัยทางสังคมด้านครอบครัว ของชาวบ้านในชุมชนม่วงชุม จังหวัดกาญจนบุรี โดยใช้สถิติสหสัมพันธ์ Chi-Square ในการทดสอบ พบว่า ปัจจัยทางสังคมด้านครอบครัว ส่งผลต่อทัศนคติที่มีต่อการเล่นหอยไต่ดิน ด้านความรู้ความเข้าใจด้านความเชื่อ และด้านพฤติกรรมของชาวบ้านในชุมชนม่วงชุม จังหวัดกาญจนบุรี อย่างมีนัยสำคัญทางสถิติ 0.05 ซึ่งสอดคล้องกับสมมติฐานที่ตั้งไว้

**ตารางที่ 40** แสดงความสัมพันธ์ระหว่างทัศนคติที่มีต่อการเล่นหอยไต่ดินกับปัจจัยทางสังคมด้านบทบาทและสถานภาพ ของชาวบ้านในชุมชนม่วงชุม จังหวัดกาญจนบุรี

ทัศนคติที่มีต่อการเล่นหอยไต่ดิน	Chi-Square	P	ระดับความสัมพันธ์
ความรู้ความเข้าใจ	950.595	.000*	มีความสัมพันธ์
ความเชื่อ	594.375	.000*	มีความสัมพันธ์
พฤติกรรม	600.584	.000*	มีความสัมพันธ์
รวม	1281.171	.000*	มีความสัมพันธ์

\* มีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ 0.05

จากตาราง 40 เมื่อทดสอบความสัมพันธ์ระหว่างทัศนคติที่มีต่อการเล่นหอยไต่ดินกับปัจจัยทางสังคมด้านบทบาทและสถานภาพของชาวบ้านในชุมชนม่วงชุม จังหวัดกาญจนบุรี โดยใช้สถิติสหสัมพันธ์ Chi-Square ในการทดสอบ พบว่า ปัจจัยทางสังคมด้านบทบาท และสถานภาพ ส่งผลต่อทัศนคติที่มีต่อการเล่นหอยไต่ดิน ด้านความรู้ความเข้าใจด้านความเชื่อ และด้านพฤติกรรมของชาวบ้านในชุมชนม่วงชุม จังหวัดกาญจนบุรี อย่างมีนัยสำคัญทางสถิติ 0.05 ซึ่งสอดคล้องกับสมมติฐานที่ตั้งไว้

ผลงานวิจัยนั้กศึกษา ระดับปริญญาตรี

## บทที่ 5

### สรุปผล อภิปรายผลและข้อเสนอแนะ

การสรุปผล อภิปรายผลและข้อเสนอแนะจากการศึกษาพฤติกรรมการเล่นหอยไต่ดินและผลกระทบต่อชาวบ้านในชุมชนม่วงชุม จังหวัดกาญจนบุรี โดยมีวัตถุประสงค์ของการวิจัยเพื่อศึกษาพฤติกรรมการเล่นหอยไต่ดินและผลกระทบต่อชาวบ้านในชุมชนม่วงชุม จังหวัดกาญจนบุรี เพื่อศึกษาปัจจัยที่ส่งผลต่อทัศนคติที่มีต่อการเล่นหอยไต่ดินของชาวบ้านในชุมชนม่วงชุม จังหวัดกาญจนบุรี และเพื่อศึกษาผลกระทบของการเล่นหอยไต่ดินของชาวบ้านในชุมชนม่วงชุม จังหวัดกาญจนบุรี

มีวิธีการดำเนินงานการวิจัย คือ ประชากรจากการวิจัยครั้งนี้เป็นประชากรที่อาศัยอยู่ในชุมชนม่วงชุมชน จังหวัดกาญจนบุรี จำนวน 400 คน เครื่องมือที่ใช้ในการวิจัย คือ แบบสอบถามซึ่งอาศัยแนวคิด ทฤษฎี ผลงานวิจัยที่เกี่ยวข้องมาใช้เป็นกรอบในการเขียนแบบสอบถาม การวิเคราะห์ข้อมูลในการศึกษาครั้งนี้ผู้วิจัยใช้สถิติในการเสนอผลงานวิจัย ซึ่งประกอบด้วย อัตราส่วน ร้อยละ ค่าเฉลี่ย ค่าเบี่ยงเบนมาตรฐาน ทดสอบความแตกต่างโดยใช้วิธีวิเคราะห์ความแปรปรวนแบบทางเดียว (One-way Analysis of Variance หรือ f-test) และศึกษาความสัมพันธ์โดยใช้สถิติสหสัมพันธ์ Chi-Square และใช้โปรแกรมสำเร็จรูป SPSS (Statistical Package for the Social Sciences) ช่วยในการประเมินผล

#### สรุปผลการศึกษา

การศึกษาพฤติกรรมการเล่นหอยไต่ดินและผลกระทบต่อชาวบ้านในชุมชนม่วงชุม จังหวัดกาญจนบุรี จำนวน 400 คน พบว่า

1. ข้อมูลทั่วไปของผู้ตอบแบบสอบถาม โดยส่วนใหญ่เป็นเพศชาย จำนวน 205 คน คิดเป็นร้อยละ 51.20 และเพศหญิง จำนวน 195 คน คิดเป็นร้อยละ 48.80 ส่วนใหญ่มีอายุ 40 – 49 ปี จำนวน 85 คน คิดเป็นร้อยละ 21.30 รองลงมาคือ 30 – 39 ปี จำนวน 83 คน คิดเป็นร้อยละ 20.80 อายุ 50 – 59 ปี จำนวน 74 คน คิดเป็นร้อยละ 18.50 อายุ 20 – 29 ปี จำนวน 72 คน คิดเป็นร้อยละ 18.00 ตั้งแต่ 60 ปีขึ้นไป จำนวน 54 คน คิดเป็นร้อยละ 13.50 และต่ำกว่า 20 ปี จำนวน 32 คน คิดเป็นร้อยละ 8.00 ระดับการศึกษาสูงกว่าปริญญาตรี จำนวน 184 คน คิดเป็นร้อยละ 46.00

ปริญญาตรี จำนวน 98 คน คิดเป็นร้อยละ 24.50 อื่นๆ จำนวน 50 คน คิดเป็นร้อยละ 12.50  
 อนุปริญญา / ปวส. จำนวน 43 คน คิดเป็นร้อยละ 10.80 มัธยมศึกษาตอนปลาย / ปวช. จำนวน 15  
 คน คิดเป็นร้อยละ 3.80 มัธยมศึกษาตอนต้น จำนวน 10 คน คิดเป็นร้อยละ 2.50 มีอาชีพข้าราชการ /  
 รัฐวิสาหกิจ จำนวน 83 คน คิดเป็นร้อยละ 20.80 นักเรียน / นักศึกษา จำนวน 72 คน คิดเป็นร้อยละ  
 18.00 ธุรกิจส่วนตัว จำนวน 54 คน คิดเป็นร้อยละ 13.50 ค้าขาย จำนวน 45 คน คิดเป็นร้อยละ 11.30  
 พ่อบ้าน / แม่บ้าน จำนวน 44 คน คิดเป็นร้อยละ 11.00 เกษตรกร จำนวน 40 คน คิดเป็นร้อยละ  
 10.00 พนักงานบริษัท จำนวน 38 คน คิดเป็นร้อยละ 9.50 และรับจ้างรายวัน จำนวน 24 คน คิดเป็น  
 ร้อยละ 6.00 มีรายได้ต่อเดือน มากกว่า 30,000 บาท จำนวน 84 คน คิดเป็นร้อยละ 21.00 รองลงมา  
 คือ 20,001 – 25,000 บาท จำนวน 69 คน คิดเป็นร้อยละ 17.30 รายได้ 25,001 – 30,000 บาท จำนวน  
 65 คน คิดเป็นร้อยละ 16.30 น้อยกว่า 5,000 บาท จำนวน 57 คน คิดเป็นร้อยละ 14.20 รายได้ 15,001  
 – 20,000 บาท จำนวน 51 คน คิดเป็นร้อยละ 12.80 รายได้ 10,001 – 15,000 บาท จำนวน 48 คน คิด  
 เป็นร้อยละ 12.00 และมีรายได้ 5,000 – 10,000 บาท จำนวน 26 คน คิดเป็นร้อยละ 6.50 และมี  
 สถานภาพสมรส จำนวน 207 คน คิดเป็นร้อยละ 51.70 โสด จำนวน 115 คน คิดเป็นร้อยละ 28.70  
 หย่า / หม้าย จำนวน 50 คน คิดเป็นร้อยละ 12.50 และแยกกันอยู่ จำนวน 28 คน คิดเป็นร้อยละ 7.00

2. พฤติกรรมการเล่นหวยใต้ดินของกลุ่มตัวอย่าง พบว่า กลุ่มตัวอย่างส่วนใหญ่มี  
 พฤติกรรมด้านสาเหตุที่ท่านเล่นหวยใต้ดินเพราะหาซื้อง่าย คิดเป็นร้อยละ 33.80 โอกาสถูกมากกว่า  
 คิดเป็นร้อยละ 32.30 ชอบเสี่ยงโชค คิดเป็นร้อยละ 31.80 ซื้อตามคนในครอบครัว คิดเป็นร้อยละ  
 28.00 ผลตอบแทนสูง คิดเป็นร้อยละ 24.30 และเมื่อถูกได้เงินเร็ว คิดเป็นร้อยละ 21.30 โดยส่วน  
 ใหญ่ท่านชื่นชอบที่จะเล่นแบบ 2 ตัวล่าง คิดเป็นร้อยละ 41.00 3 ตัวบน คิดเป็นร้อยละ 38.50 โต้ด  
 หรือคูณ คิดเป็นร้อยละ 38.00 2 ตัวบน คิดเป็นร้อยละ 35.80 3 ตัวล่าง/ วึ่งบน คิดเป็นร้อยละ 35.00  
 และวึ่งล่าง คิดเป็นร้อยละ 34.80 มักเล่นหวยใต้ดินในช่วงช่วงเช้าก่อนออกรางวัล มากที่สุด คิดเป็น  
 ร้อยละ 45.80 ก่อนออกรางวัล 1 – 2 วัน คิดเป็นร้อยละ 23.30 ก่อนออกรางวัล 3 – 7 วัน คิดเป็นร้อย  
 ละ 12.80 อื่นๆ คิดเป็นร้อยละ 10.80 และก่อนออกรางวัล 8 – 15 วัน คิดเป็นร้อยละ 7.50 มีหลักใน  
 การเลือกเล่นหวยใต้ดิน คือ เลขอะไรก็ได้ คิดเป็นร้อยละ 50.2 ตามการแปลจากความฝัน คิดเป็น  
 ร้อยละ 42.80 ตามเลขสำคัญประจำตัว / เลขนำโชคส่วนตัว ( ทะเบียนรถ , เลขที่บ้าน , ปีเกิด , ฯลฯ )  
 คิดเป็นร้อยละ 42.50 เลขที่พบเห็นจากอุบัติเหตุ คิดเป็นร้อยละ 42.00 ตามเลขในเหตุการณ์สำคัญ  
 เช่น จำนวนเหรียญทองเอเชียนเกมส์ของไทย คิดเป็นร้อยละ 41.80 ตามข่าวลือ ความเชื่อจากแหล่ง  
 ใต้หวย คิดเป็นร้อยละ 40.30 และเลขที่พบเห็นโดยบังเอิญ คิดเป็นร้อยละ 35.50 ในวาระพิเศษ /  
 เทศกาลสำคัญไม่ซื้อ คิดเป็นร้อยละ 58.30 ซื้อในวาระพิเศษ / เทศกาลสำคัญ คิดเป็นร้อยละ 41.80

คือ วันเกิด คิดเป็นร้อยละ 37.80 วันเฉลิมพระชนมพรรษา คิดเป็นร้อยละ 18.50 วันครบรอบแต่งงาน คิดเป็นร้อยละ 11.80 และวันขึ้นปีใหม่ คิดเป็นร้อยละ 9.00 ผู้ที่มีอิทธิพลต่อความคิดในการเล่นหอยได้คินคือตัวเอง คิดเป็นร้อยละ 35.50 พ่อแม่ คิดเป็นร้อยละ 24.30 ญาติพี่น้อง คิดเป็นร้อยละ 20.30 เพื่อน คิดเป็นร้อยละ 20.00 มักเล่นหอยได้คินกับคนเดินโพย คิดเป็นร้อยละ 55.30 คนรู้จักกัน คิดเป็นร้อยละ 34.50 และเจ้ามือหอย คิดเป็นร้อยละ 10.30 ค่าใช้จ่ายโดยประมาณในการเล่นหอยได้คินแต่ละครั้ง คือ 100 – 500 บาท คิดเป็นร้อยละ 35.00 รองลงมาคือ 501 – 1,000 บาท คิดเป็นร้อยละ 25.00 1,001 – 1,500 บาท คิดเป็นร้อยละ 21.00 ค่าใช้จ่าย 1,501 – 2,000 บาท คิดเป็นร้อยละ 10.00 ต่ำกว่า 100 บาท คิดเป็นร้อยละ 7.50 และ 2,000 บาทขึ้นไป คิดเป็นร้อยละ 1.50 จำนวนเงินที่เคยได้รับมากที่สุดจากการถูกรางวัล 1,001 – 10,000 บาท คิดเป็นร้อยละ 30.80 รองลงมาคือ 10,001 – 50,000 บาท คิดเป็นร้อยละ 30.50 ได้รับ 50,001 – 100,000 บาท คิดเป็นร้อยละ 22.50 ได้รับ 100,000 – 150,000 บาท คิดเป็นร้อยละ 11.80 ได้รับ มากกว่า 150,000 บาท คิดเป็นร้อยละ 3.80 และได้รับ 1,000 บาทหรือต่ำกว่า คิดเป็นร้อยละ 0.80 นำเงินที่ได้จากการถูกรางวัลไปใช้ คือ ใช้จ่ายลงทุน คิดเป็นร้อยละ 49.30 เพื่อใช้จ่ายฉุกเฉิน คิดเป็นร้อยละ 48.30 เพื่อใช้จ่ายประจำวัน คิดเป็นร้อยละ 46.80 และทำบุญ คิดเป็นร้อยละ 36.80 ได้รับส่วนลดจากการเล่นหอยได้คิน 25 % คิดเป็นร้อยละ 23.30 รองลงมาคือ 20 % คิดเป็นร้อยละ 22.50 15 % คิดเป็นร้อยละ 16.80 10 % คิดเป็นร้อยละ 16.50 30 % คิดเป็นร้อยละ 12.50 และ 5 % คิดเป็นร้อยละ 8.50 และแบ่งรายได้ส่วนหนึ่งไว้เพื่อเล่นหอยได้คินไม่ได้แบ่งไว้โดยเฉพาะ คิดเป็นร้อยละ 51.20 แบ่งไว้โดยเฉพาะ คิดเป็นร้อยละ 13.30 และไม่แน่นอน คิดเป็นร้อยละ 35.50

3. ระดับความคิดเห็นเกี่ยวกับปัจจัยทางสังคมโดยภาพรวมอยู่ในระดับมาก มีค่าเฉลี่ย 3.53 และเมื่อพิจารณาเป็นรายด้าน เรียงตามลำดับ ดังนี้

3.1 ปัจจัยทางสังคมด้านกลุ่มอ้างอิง มีค่าเฉลี่ย 3.89 และเมื่อพิจารณาเป็นรายด้านลำดับแรกคือ สังคม คนในชุมชนถือว่าการเล่นหอยได้คินเป็นเรื่องธรรมดา ไม่ผิดต่อกฎหมาย ระเบียบของสังคม ไม่ผิดต่อประเพณี วัฒนธรรมรองลงมาคือคนในชุมชน เพื่อนหรือคนรู้จัก ชักชวนให้เล่นหอยได้คินคนในชุมชน เพื่อนหรือคนรู้จัก เป็นเจ้ามือหอย และสังคม คนในชุมชนที่อาศัยอยู่ปัจจุบันมีการเล่นหอยได้คินเป็นลำดับสุดท้าย

3.2 ปัจจัยทางสังคมด้านครอบครัว มีค่าเฉลี่ย 3.57 และเมื่อพิจารณาเป็นรายด้านลำดับแรกคือ คนในครอบครัวเล่นหอยได้คินแล้วถูกรางวัลรองลงมาคือคนในครอบครัวเป็นเจ้ามือหอย คนในครอบครัวมีการเล่นหอยได้คินส่งผลให้เล่นตามและครอบครัวปลูกฝังให้เล่นหอยได้คินเป็นลำดับสุดท้าย



3.3 ปัจจัยทางสังคมด้านบทบาทและสถานภาพ มีค่าเฉลี่ย 3.16 และเมื่อพิจารณาเป็นรายด้านลำดับแรกคือ ชอบแสวงหาเลขเด็ด เลขจากความฝัน คำทำนายต่างๆ รongลงมาคือชอบเสี่ยงโชค เสี่ยงดวงมีความเข้าใจเรื่องของการเล่นหวยใต้ดินมาก่อนและเป็นผู้มีประสบการณ์การเล่นหวยใต้ดินเป็นลำดับสุดท้าย

4. ทักษะที่มีต่อการเล่นหวยใต้ดินของชาวบ้านในชุมชนม่วงชุม จังหวัดกาญจนบุรี โดยภาพรวมอยู่ในระดับมาก มีค่าเฉลี่ย 3.48 และเมื่อพิจารณาเป็นรายด้าน เรียงตามลำดับ ดังนี้

4.1 ด้านความรู้ความเข้าใจ มีค่าเฉลี่ย 3.46 และเมื่อพิจารณาเป็นรายด้านลำดับแรกคือการเล่นหวยใต้ดินสามารถเลือกเลขที่ต้องการซื้อได้ตามต้องการ รongลงมาคือการเล่นหวยใต้ดินทำให้รู้วิธีการเล่นในแบบต่างๆ เช่น ล่าง บน โต้ด เต็ง เป็นต้น การเล่นหวยใต้ดินมีค่าใช้จ่ายในการซื้อไม่แพงได้รับส่วนลดจากการเล่นหวยใต้ดินและเงินรางวัลจากการเล่นหวยใต้ดินสูงกว่าสลากกินแบ่งรัฐบาล

4.2 พฤติกรรม มีค่าเฉลี่ย 3.53 และเมื่อพิจารณาเป็นรายด้านลำดับแรกคือ การเล่นหวยใต้ดินเป็นความชอบส่วนบุคคล ไม่ได้สร้างความเดือดร้อนให้ใคร รongลงมาคือการเล่นหวยใต้ดินทำให้รู้สึกตื่นเต้น ลุ้น สนุกสนานในการเล่นหวยใต้ดินเป็นการทดแทนความเบื่อหน่ายในชีวิตประจำวัน การเล่นหวยใต้ดินสร้างความสุขในการใช้ชีวิตมากขึ้นและการเล่นหวยใต้ดินทำให้มีรายได้เพิ่มในครอบครัว

4.3 ความเชื่อ มีค่าเฉลี่ย 3.45 และเมื่อพิจารณาเป็นรายด้านลำดับแรกคือ การเล่นหวยใต้ดินเป็นการเสี่ยงโชคอย่างหนึ่ง รongลงมาคือเลขเด็ด เลขฝัน เลขดังมีส่วนทำให้อยากเล่นหวยใต้ดิน การเล่นหวยใต้ดินสามารถทำให้รวยทางลัดได้ การเล่นหวยใต้ดินทำให้เศรษฐกิจดีขึ้นและมีผู้ที่ประสบความสำเร็จจากการเล่นหวยใต้ดิน

## 5. ผลการทดสอบสมมติฐาน

5.1 ปัจจัยส่วนบุคคลที่ต่างกันส่งผลต่อทัศนคติที่มีต่อการเล่นหวยใต้ดินของชาวบ้านในชุมชนม่วงชุม จังหวัดกาญจนบุรีซึ่งจากการศึกษา สรุปได้ดังนี้

1) ชาวบ้านในชุมชนม่วงชุม จังหวัดกาญจนบุรีที่มีเพศต่างกัน มีทัศนคติที่มีต่อการเล่นหวยใต้ดิน ด้านความเชื่อและโดยภาพรวม แตกต่างกันในระดับนัยสำคัญทางสถิติ .05

2) ชาวบ้านในชุมชนม่วงชุม จังหวัดกาญจนบุรีที่มีอายุต่างกัน มีทัศนคติที่มีต่อการเล่นหวยใต้ดินไม่แตกต่างกัน

3) ชาวบ้านในชุมชนม่วงชุม จังหวัดกาญจนบุรีที่มีการศึกษาต่างกัน มีทัศนคติที่มีต่อการเล่นหวยใต้ดินแตกต่างกันในระดับนัยสำคัญทางสถิติ .05 โดยชาวบ้านในชุมชนม่วงชุมที่มี

การศึกษาในระดับอนุปริญญาและปริญญาตรีมีทัศนคติที่มีต่อการเล่นหอยไต่ดินมากกว่าชาวบ้านในชุมชนม่วงชุมที่มีการศึกษาระดับสูงกว่าปริญญาตรีและระดับการศึกษาอื่นๆ อย่างมีนัยสำคัญทางสถิติระดับ .05

4) ชาวบ้านในชุมชนม่วงชุม จังหวัดกาญจนบุรีที่มีอาชีพต่างกัน มีทัศนคติที่มีต่อการเล่นหอยไต่ดิน ด้านความเชื่อ แตกต่างกันที่ระดับนัยสำคัญทางสถิติ .05 โดยชาวบ้านในชุมชนม่วงชุมที่มีอาชีพข้าราชการมีทัศนคติที่มีต่อการเล่นหอยไต่ดิน ด้านความเชื่อ มากกว่าชาวบ้านในชุมชนม่วงชุมที่มีอาชีพเกษตรกรและพนักงานบริษัท อย่างมีนัยสำคัญทางสถิติระดับ .05

5) ชาวบ้านในชุมชนม่วงชุม จังหวัดกาญจนบุรีที่มีรายได้ต่างกัน มีทัศนคติที่มีต่อการเล่นหอยไต่ดิน ด้านความเชื่อ แตกต่างกันที่ระดับนัยสำคัญทางสถิติ .05 โดยชาวบ้านในชุมชนม่วงชุมที่มีรายได้น้อยกว่า 5,000 บาท มีทัศนคติที่มีต่อการเล่นหอยไต่ดินมากกว่าชาวบ้านในชุมชนม่วงชุมที่มีรายได้มากกว่า 30,000 อย่างมีนัยสำคัญทางสถิติระดับ .05

6) ชาวบ้านในชุมชนม่วงชุม จังหวัดกาญจนบุรีที่มีสถานภาพต่างกัน มีทัศนคติที่มีต่อการเล่นหอยไต่ดิน ด้านความเชื่อ แตกต่างกันที่ระดับนัยสำคัญทางสถิติ .05 โดยชาวบ้านในชุมชนม่วงชุมที่มีสถานภาพโสด มีทัศนคติที่มีต่อการเล่นหอยไต่ดินน้อยกว่าชาวบ้านในชุมชนม่วงชุมที่มีสถานภาพแยกกันอยู่อย่างมีนัยสำคัญทางสถิติระดับ .05

5.2 ปัจจัยทางสังคมส่งผลต่อทัศนคติที่มีต่อการเล่นหอยไต่ดินของชาวบ้านในชุมชนม่วงชุม จังหวัดกาญจนบุรี

1) ปัจจัยทางสังคมด้านกลุ่มอ้างอิง ส่งผลต่อทัศนคติที่มีต่อการเล่นหอยไต่ดิน ด้านความรู้ความเข้าใจด้านความเชื่อและด้านพฤติกรรมของชาวบ้านในชุมชนม่วงชุม จังหวัดกาญจนบุรี อย่างมีนัยสำคัญทางสถิติ 0.05 ซึ่งสอดคล้องกับสมมติฐานที่ตั้งไว้

2) ปัจจัยทางสังคมด้านครอบครัว ส่งผลต่อทัศนคติที่มีต่อการเล่นหอยไต่ดิน ด้านความรู้ความเข้าใจด้านความเชื่อและด้านพฤติกรรมของชาวบ้านในชุมชนม่วงชุม จังหวัดกาญจนบุรี อย่างมีนัยสำคัญทางสถิติ 0.05 ซึ่งสอดคล้องกับสมมติฐานที่ตั้งไว้

3) ปัจจัยทางสังคมด้านบทบาทและสถานภาพส่งผลต่อทัศนคติที่มีต่อการเล่นหอยไต่ดิน ด้านความรู้ความเข้าใจด้านความเชื่อและด้านพฤติกรรมของชาวบ้านในชุมชนม่วงชุม จังหวัดกาญจนบุรี อย่างมีนัยสำคัญทางสถิติ 0.05 ซึ่งสอดคล้องกับสมมติฐานที่ตั้งไว้

## อภิปรายผล

จากการศึกษาพฤติกรรมการเล่นหอยไต่ดินและผลกระทบต่อชาวบ้านในชุมชนม่วงชุม จังหวัดกาญจนบุรี ซึ่งส่วนใหญ่เป็นเพศชายมีอายุ 40 – 49 ปี มีอาชีพข้าราชการหรือรัฐวิสาหกิจ มีรายได้ต่อเดือน มากกว่า 30,000 บาท และมีสถานภาพสมรส มีพฤติกรรมในการซื้อหอยไต่ดิน คือ สาเหตุที่เล่นหอยไต่ดินเพราะหาซื้อง่าย ชื่นชอบที่จะเล่นแบบ 2 ตัวล่าง มักเล่นหอยไต่ดินในช่วงช่วงเช้าก่อนออกรางวัล มีหลักในการเลือกเล่นหอยไต่ดิน คือ เลขอะไรก็ได้ แต่ในวาระพิเศษหรือเทศกาลสำคัญจะไม่ซื้อ ผู้ที่มีอิทธิพลในการเล่นหอยไต่ดินคือตัวเอง ค่าใช้จ่ายโดยประมาณในการเล่นหอยไต่ดินแต่ละครั้ง คือ 100 – 500 บาท จำนวนเงินที่เคยได้รับมากที่สุดจากการถูกรางวัล 1,001 – 10,000 บาท นำเงินที่ได้จากการถูกรางวัลไปใช้ คือ ใช้จ่ายลงทุน ได้รับส่วนลดจากการเล่นหอยไต่ดิน 25 % และแบ่งรายได้ส่วนหนึ่งไว้เพื่อเล่นหอยไต่ดินไม่ได้แบ่งไว้โดยเฉพาะ มีความคิดเห็นเกี่ยวกับปัจจัยทางสังคมโดยภาพรวมอยู่ในระดับมาก มีค่าเฉลี่ย 3.53 โดยมีความคิดเห็นลำดับแรกคือ ด้านกลุ่มอ้างอิงในส่วนของสังคม คนในชุมชนถือว่าการเล่นหอยไต่ดินเป็นเรื่องธรรมดา ไม่ผิดต่อกฎหมาย ระเบียบของสังคม ไม่ผิดต่อประเพณี วัฒนธรรมรองลงมาคือด้านครอบครัว คือ คนในครอบครัวเล่นหอยไต่ดินแล้วถูกรางวัลและด้านบทบาทและสถานภาพ ในส่วนของชอบแสวงหาเลขเด็ด เลขจากความฝัน คำทำนายต่างๆและมีทัศนคติที่มีต่อการเล่นหอยไต่ดิน โดยภาพรวมอยู่ในระดับมาก มีค่าเฉลี่ย 3.48 โดยมีทัศนคติลำดับแรกคือ ด้านความรู้ความเข้าใจ ในส่วนของการเล่นหอยไต่ดินสามารถเลือกเลขที่ต้องการซื้อได้ตามต้องการรองลงมาคือพฤติกรรม คือ การเล่นหอยไต่ดินเป็นความชอบส่วนบุคคล ไม่ได้สร้างความเดือดร้อนให้ใครและด้านความเชื่อ ในส่วนของการเล่นหอยไต่ดินเป็นการเสี่ยงโชคอย่างหนึ่งซึ่งสอดคล้องกับทิตยา สุวรรณะชญ (2520) กล่าวว่า ลักษณะของทัศนคติ ประกอบด้วย 4 ประการ คือทัศนคติ เป็นสภาวะก่อนที่พฤติกรรมได้ตอบ ( predisposition to respond ) ต่อเหตุการณ์หรือสิ่งใดสิ่งหนึ่ง โดยเฉพาะหรือจะเรียกว่า เป็นสภาวะที่พร้อมจะมีพฤติกรรม จริง 2) ทัศนคติ จะมีความคงตัวอยู่ในช่วงระยะเวลา ( persistent overtime ) คือ มีความมั่นคงถาวรพอสมควร เปลี่ยนแปลงได้ยาก แต่มิได้หมายความว่า จะไม่มีความเปลี่ยนแปลง 3) ทัศนคติ เป็นตัวแปร ที่นำไปสู่ความสอดคล้อง ระหว่างพฤติกรรมกับความรูสึกนึกคิด ไม่ว่าจะป็นรูปของการแสดงออกโดยวาจา หรือการแสดงความรู้สึก ตลอดจนการที่จะต้องเผชิญ หรือหลีกเลี่ยงต่อสิ่งใดสิ่งหนึ่ง และ 4) ทัศนคติ มีคุณสมบัติของแรงจูงใจ ในอันที่จะทำให้บุคคล ประเมินและเลือกสิ่งใดสิ่งหนึ่ง ซึ่งหมายความว่าไปถึงการกำหนดทิศทางของพฤติกรรมจริงด้วย

ผลการวิจัยที่พบว่าปัจจัยส่วนบุคคลของชาวบ้านในชุมชนม่วงชุม จังหวัดกาญจนบุรีที่มีเพศต่างกัน มีการศึกษาต่างกันมีอาชีพต่างกันมีรายได้ต่างกันและมีสถานภาพต่างกัน มีทัศนคติที่มีต่อการเล่นหวยใต้ดินแตกต่างกันที่ระดับนัยสำคัญทางสถิติ .05 ซึ่งสอดคล้องกับผลการศึกษานิตกร ด้านภาคภูมิ (2543) ได้ศึกษาเรื่อง “ความคิดเห็นของประชาชนที่มีต่อกิจการของสำนักงานสลากกินแบ่งรัฐบาล” ผลจากการศึกษาพบว่า กลุ่มตัวอย่างของผู้ซื้อสลากส่วนใหญ่เป็นเพศหญิง มีอายุระหว่าง 21 - 35 ปี เป็นผู้ที่มีการศึกษาระดับปริญญาตรี มีอาชีพหลักส่วนใหญ่เป็นพนักงานบริษัทเอกชนและข้าราชการ ส่วนใหญ่ไม่มีอาชีพสำรอง ส่วนผู้ที่มีอาชีพสำรองมักจะประกอบธุรกิจส่วนตัว ค่าขายทั่วไป และค่าขายล็อตเตอรี่ มีรายได้ต่อเดือนตั้งแต่ 2,500 – 6,500บาท

ผลการวิจัยที่พบว่าปัจจัยทางสังคมส่งผลต่อทัศนคติที่มีต่อการเล่นหวยใต้ดินของชาวบ้านชุมชนม่วงชุม จังหวัดกาญจนบุรี พบว่า ปัจจัยทางสังคมด้านกลุ่มอ้างอิง ด้านครอบครัว และด้านบทบาทและสถานภาพ ส่งผลต่อทัศนคติที่มีต่อการเล่นหวยใต้ดิน ด้านความรู้ ความเข้าใจ ด้านความเชื่อและด้านพฤติกรรม ของชาวบ้านชุมชนม่วงชุม จังหวัดกาญจนบุรี อย่างมีนัยสำคัญทางสถิติ .05 ซึ่งสอดคล้องกับผลการศึกษาของ สุนทรีย์ โคมิน และสนิท สมัครการ(2542)ได้ศึกษาเรื่อง “ค่านิยมและระบบค่านิยมไทย” ของสำนักวิจัยสถาบันบัณฑิตพัฒนบริหารศาสตร์ ได้แสดงถึงหลักฐานการศึกษาวิจัยซึ่งยืนยันในข้อเท็จจริงที่ว่าสังคมได้กำหนดบทบาทของเพศ (sex roles) ให้กับหญิงชายให้มีบทบาทต่างกัน โดยรู้สึกตัวหรือไม่ก็ตาม ชายหญิงก็ได้เรียนรู้โดยกระบวนการเรียนรู้ทางสังคมและได้เรียนรู้ค่านิยม และหลายสิ่งหลายอย่างที่ติดมากับตัวหรือมีผลสัมพันธ์กับบทบาทนั้นจนได้กลายกลืนเข้าไปเป็นส่วนหนึ่งของบุคลิกภาพ (internalize) ตัวอย่างเช่น โดยทั่วไป ผู้ชายถูกฝึกฝน (conditioned) ก็จะทำให้คุณค่าสูงแก่ “ความสำเร็จในชีวิต” และความขวนขวายหาความรู้ (intellectual pursuit) ในขณะที่ผู้หญิงจะถูกฝึกฝนที่จะให้ความสำคัญแก่เรื่องครอบครัว เรื่องรัก ความผูกพันและการต้องพึ่งคนอื่น (affiliation) มากกว่า ดังนั้นจะเห็นได้ว่าความคาดหวังของสังคม ซึ่งหมายถึง วัฒนธรรม ประเพณี และค่านิยมของสังคมมีส่วนกำหนดบทบาทและนิยามของคนในสังคมนั้น ถ้าจะมองในมุมกลับก็เห็นได้ว่า มนุษย์เป็นผู้กำหนดแบบแผนต่างๆของสังคมอันได้แก่ วัฒนธรรม ประเพณีต่างๆ เพื่อกำหนดให้คนในสังคมนั้นปฏิบัติตามแบบแผนเดียวกัน เนื่องจากมนุษย์อยู่ร่วมกันเป็นกลุ่ม (groups) และแบบแผนนี้ก็จะเริ่มจากโครงสร้างของครอบครัวซึ่งเป็นสถาบันแรกที่มีมนุษย์เรียนรู้แบบแผนครอบครัว เกิดขึ้นเพราะมนุษย์ต้องการความมั่นคงปลอดภัย ความต้องการทางเพศ และความอยู่รอด โดยออกมาในรูปของความสัมพันธ์ที่แน่นแฟ้นของสมาชิกในครอบครัว และนอกจากนั้นมนุษย์ยังต้องอยู่ร่วมกันเป็น

สังคมหรือเป็นกลุ่มทางสังคม และอิทธิพลจากปัจจัยทางสังคมจะส่งผลกระทบต่อทัศนคติในการใช้ชีวิตด้านต่างๆของสมาชิกในสังคมนั้นๆ

### ข้อเสนอแนะจากผลการศึกษา

ผลการศึกษาพบว่าชาวบ้านส่วนใหญ่ใช้เงินในการเล่นหวยใต้ดินแต่ละครั้ง 100 – 500 บาท ซึ่งน่าจะนำเงินในส่วนนี้เก็บออมไว้ใช้ในอนาคตดีกว่านำเงินมาเล่นหวยใต้ดิน และชาวบ้านส่วนใหญ่คิดว่าการเล่นหวยใต้ดินเป็นเรื่องธรรมดาไม่ผิดกฎหมาย ระเบียบของสังคม ไม่ผิดต่อประเพณี ดังนั้นหน่วยงานที่เกี่ยวข้องในเรื่องนี้ควรให้ความรู้กับชาวบ้านเกี่ยวกับข้อดีข้อเสียของการเล่นหวยใต้ดินเพื่อเป็นแนวทางให้ชาวบ้านได้ตระหนักถึงผลกระทบของการเล่นหวยใต้ดินและการใช้จ่ายในสิ่งที่ประโยชน์ต่อตนเองและครอบครัว

### ข้อเสนอแนะในการศึกษาครั้งต่อไป

1. การศึกษาในครั้งนี้เป็นการศึกษาพฤติกรรมการเล่นหวยใต้ดินและปัจจัยที่ส่งผลกระทบต่อทัศนคติการเล่นหวยใต้ดิน โดยในการศึกษาครั้งต่อไปมีข้อเสนอแนะให้ศึกษาถึงผลกระทบจากการเล่นหวยใต้ดิน ซึ่งจะนำไปสู่การแก้ไขปัญหาที่ตรงจุดมากยิ่งขึ้น
2. การศึกษาในครั้งนี้ เป็นการเก็บรวบรวมข้อมูลด้วยแบบสอบถามเพียงด้านเดียวยังเป็นข้อจำกัดสำหรับการวิเคราะห์ผลที่ได้รับ ในโอกาสต่อไปน่าจะใช่วิธีเชิงคุณภาพควบคู่กับแบบสอบถาม เพื่อให้การแปลความหมายและการวิเคราะห์ข้อมูลชัดเจนมากขึ้น
3. การศึกษาในครั้งนี้ประชากรกลุ่มตัวอย่างที่ใช้เป็นชาวบ้านชุมชนม่วงชุม จังหวัดกาญจนบุรี ในการศึกษาครั้งต่อไปอาจจะใช้ประชากรกลุ่มตัวอย่างอื่น เพื่อนำผลการวิจัยมาเปรียบเทียบให้ชัดเจนยิ่งขึ้นเกี่ยวกับทัศนคติที่มีต่อการเล่นหวยใต้ดิน

ผลงานวิจัยนักศึกษาระดับปริญญาตรี

### รายการอ้างอิง

- กัลยา วานิชย์บัญชา. (2546). การวิเคราะห์สถิติขั้นสูงด้วย SPSS. พิมพ์ครั้งที่3(แก้ไขใหม่).  
กรุงเทพฯ: โรงพิมพ์แห่งจุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย.
- จิตรา วสุวานิช. (2528). จิตวิทยาการศึกษา. พิมพ์ครั้งที่ 3. กรุงเทพฯ: มหาวิทยาลัยรามคำแหง.
- ฉัตรยาพร เสมอใจ. (2550). พฤติกรรมผู้บริโภค. กรุงเทพฯ: ซีเอ็ดดูเคชั่น.
- ชมกร นิมะสังคนันท์. (2545). “ทัศนคติของผู้เสียภาษีต่อการให้บริการของข้าราชการ  
กรุงเทพมหานคร กรณีศึกษา ฝ่ายรายได้ สำนักงานเขตธนบุรี.” วิทยานิพนธ์ปริญญา  
มหาบัณฑิต สาขาวิชาการบริหารทั่วไป บัณฑิตวิทยาลัย มหาวิทยาลัยบูรพา.
- ชูศรี วงศ์รัตน์. (2541). เทคนิคการใช้สถิติเพื่อการวิจัย. พิมพ์ครั้งที่ 8. กรุงเทพฯ: เทพเนรมิต  
การพิมพ์.
- เชาว์ โรจนแสง. (2539). การพัฒนาทรัพยากรมนุษย์ในองค์การ เอกสารสอนหน่วยที่ 7-15.  
นนทบุรี: มหาวิทยาลัยสุโขทัยธรรมาธิราช.
- ถวิล ธราโรจน์. (2526). จิตวิทยาสังคม. กรุงเทพฯ: โอเดียนสตาาร์.
- ทิตยา สุวรรณะชญ. (2520). “ความสัมพันธ์ระหว่างทัศนคติและพฤติกรรม.” พัฒนบริหารศาสตร์  
17, 4 (ตุลาคม): 596-611.
- ธวัชชัย ชัยจิรฉายากุล. (2527). จุดมุ่งหมายสำหรับการเรียนการสอนและการพัฒนาหลักสูตร  
แนวคิดสู่การปฏิบัติ. กรุงเทพฯ: มหาวิทยาลัยมหิดล.
- ธีรพัฒน์ ฤทธิ์ทอง. (2532). วิจัยในชั้นเรียน. พิมพ์ครั้งที่ 2. กรุงเทพฯ: เฟื่องฟ้า พรินติ้ง.
- นิติกร ด่านภาคภูมิ. (2543). “พฤติกรรมการซื้อสลากกินแบ่งรัฐบาลของประชาชนในเขตอำเภอ  
เมือง จังหวัดเชียงใหม่.” วิทยานิพนธ์ปริญญามหาบัณฑิต สาขาเศรษฐศาสตร์  
บัณฑิตวิทยาลัย มหาวิทยาลัยเชียงใหม่.
- นพนนท์ วรรณเทพสกุล. (2554). “เศรษฐกิจห่วยได้คืน : มุมมองการเปลี่ยนแปลงโครงสร้าง  
เศรษฐกิจสังคมไทยผ่านธุรกิจการพนัน.” การวิจัย คณะเศรษฐศาสตร์ จุฬาลงกรณ์  
มหาวิทยาลัย.
- นิภา ลิ้มวิสัย. (2546). “ทัศนคติของนักเรียนต่อการดำเนินการป้องกันและแก้ไขปัญหาเสพติใน  
สถานศึกษา : กรณีศึกษา โรงเรียนอรรณพวิทยพัฒน์ชยการ.” วิทยานิพนธ์ปริญญา  
มหาบัณฑิต สาขาวิชาการบริหารทั่วไป บัณฑิตวิทยาลัย มหาวิทยาลัยบูรพา.
- บุญรักษ์ พัฒนยินดี. (2544). “กระบวนการห่วยได้คืน.” การวิจัย สาขาวิชานโยบายสาธารณะ  
บัณฑิตวิทยาลัย มหาลัยบูรพา.

- บุศรา สุทธิไส. (2547). “พฤติกรรมการณ์ซื้อห่วยใต้ดิน:ศึกษากรณีประชาชนที่อาศัยในเขตเทศบาล  
คลองตำหรุมหาวิทยาลัยบูรพา.” วิทยานิพนธ์ปริญญาโทมหาบัณฑิต  
สาขาวิชาการบริหารทั่วไป บัณฑิตวิทยาลัย มหาวิทยาลัยบูรพา.
- ประภาเพ็ญ สุวรรณ. (2526). **ทัศนคติ: การวัดการเปลี่ยนแปลงและพฤติกรรมอนามัย.**  
พิมพ์ครั้งที่ 2. กรุงเทพฯ: โอเดียนสโตร์.
- ประสาน ตั้งสิกบุตร. (2537). **อากาศเมืองเชียงใหม่ : มลพิษและผลกระทบ.** พิมพ์ครั้งที่ 2.  
เชียงใหม่: ศูนย์ศึกษาปัญหาเชียงใหม่.
- ผาสุก พงษ์ไพจิตรและคณะ. (2543). **เศรษฐศาสตร์การเมืองว่าด้วยห่วยใต้ดิน.** กรุงเทพฯ: โอ. เอส.  
พรินติ้ง เฮ้าส์.
- พัชรคม พรหมบุตร. (2553). “พฤติกรรมการณ์เล่นห่วยใต้ดินของนักศึกษามหาวิทยาลัยอุบลราชธานี.”  
วิทยานิพนธ์ปริญญาโทมหาบัณฑิต สาขาเศรษฐกิจพอเพียง คณะบริหารศาสตร์  
มหาวิทยาลัยอุบลราชธานี.
- พัชรี วรปรัชญา. (2546). “ทัศนคติของบุคลากรในหน่วยงานราชการส่วนท้องถิ่นในเขตพื้นที่  
ตรวจสอบของสำนักงานการตรวจเงินแผ่นดินภูมิภาคที่ 2 จังหวัดชลบุรีต่อการ  
ปฏิบัติงาน ของเจ้าหน้าที่สำนักงานการตรวจเงินแผ่นดิน.” วิทยานิพนธ์ปริญญา  
มหาบัณฑิต สาขาวิชาการบริหารทั่วไป บัณฑิตวิทยาลัย มหาวิทยาลัยบูรพา.
- ราชบัณฑิตยสถาน. (2525). **พจนานุกรมฉบับราชบัณฑิตยสถาน.** กรุงเทพฯ: โรงพิมพ์อักษร  
เจริญทัศน์.
- ลัดดา กิติวิภาต. (2525). **ทัศนคติทางสังคมเบื้องต้น.** กรุงเทพฯ: มหาวิทยาลัยธรรมศาสตร์.
- วาสนา จันทร์แสงสว่าง. (2548). “ทัศนคติของข้าราชการต่อระบบการประเมินผลการปฏิบัติงาน  
กรณีศึกษา สำนักงานปลัดกระทรวงพลังงาน.” วิทยานิพนธ์ปริญญาโทมหาบัณฑิต  
สาขาวิชาการบริหารทั่วไป บัณฑิตวิทยาลัย มหาวิทยาลัยบูรพา.
- วิชัย วงษ์ใหญ่. (2523). **พัฒนาหลักสูตรและการสอนมิติใหม่.** กรุงเทพฯ: โรงพิมพ์รุ่งเรือง.
- วิมลสิทธิ์ หรยางกูร. (2526). “ผลกระทบของสภาพแวดล้อมกายภาพต่อความรู้สึกรักของผู้ดูแล  
การศึกษาเปรียบเทียบระหว่างโครงการเคหะสงเคราะห์ดินแดงกับห้วยขวาง.” การวิจัย  
คณะสถาปัตยกรรมศาสตร์ จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย.
- วิทยา ประวัติเมือง. (2545). “ทัศนคติในการปฏิบัติงานของบุคคลด้านสินเชื่อของธนาคารนครหลวง  
ไทย จำกัด (มหาชน).” วิทยานิพนธ์ปริญญาโทมหาบัณฑิต สาขาวิชาการบริหารทั่วไป  
บัณฑิตวิทยาลัย มหาวิทยาลัยบูรพา.

- ศิริวรรณ เสรีรัตน์และคณะ. (2541). **การบริหารการตลาดยุคใหม่**. กรุงเทพฯ: Dimond in Bussiness World.
- สุนทรี โคมิน และสนิท สมักรการ. (2522). **ค่านิยมและระบบค่านิยมไทย**. กรุงเทพฯ: สำนักวิจัย สถาบันบัณฑิตพัฒนบริหารศาสตร์.
- สุปาจริ วิชัยโรจน์. (2549). “การยอมรับพฤติกรรมทางเพศของสตรี ของนักศึกษามหาวิทยาลัย.” วิทยานิพนธ์ปริญญาโทบริหารศาสตรบัณฑิต สาขาสังคมวิทยาและมานุษยวิทยา คณะสังคมวิทยา และมานุษยวิทยา มหาวิทยาลัยธรรมศาสตร์.
- สุรพงษ์ โสธนะเสถียร.(2533). **การสื่อสารกับสังคม**. กรุงเทพฯ: โรงพิมพ์แห่งจุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย.
- สุวิมลศิริกานันท์. (2546). **ระเบียบวิธีวิจัยทางสังคมศาสตร์:แนวทางสู่การปฏิบัติ**. กรุงเทพฯ: โรงพิมพ์แห่งจุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย.
- สุวิมล บุญจันทร์. (2550). **ปัจจัยที่มีความสัมพันธ์กับการตรวจมะเร็งปากมดลูกของสตรีอายุ 35-60 ปี ตำบลกุดน้ำใส อำเภอน้ำพอง จังหวัดขอนแก่น**. เข้าถึงเมื่อ 22 ตุลาคม. เข้าถึงได้จาก <http://kudnamsai.igetweb.com/index.php?mo=3&art=102205>
- สังคีต พิริยะรังสรรค์และคณะ. (2544). **เศรษฐกิจการพนัน**. พิมพ์ครั้งที่ 3. กรุงเทพฯ: สำนักงานกึ่งแบ่งรัฐบาล.
- อดุลย์ จาตุรงค์กุล.(2543). **พฤติกรรมผู้บริโภค**. พิมพ์ครั้งที่ 6. กรุงเทพฯ: มหาวิทยาลัยธรรมศาสตร์.
- อภิวรรณ หล้าพิมพ์. (2537). **จิตวิทยาการเรียนรู้**. กรุงเทพฯ: มหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ.
- Bloom, Benjamin S. (1975). **Human Characteristic and School Learning**. New York: McGraw – Hill Book Company.
- Bloom, Benjamin S, Thomas J. Hasting and George F. Madaus. (1975). **HandookBook on Formative and Summative Evaluation of student Learning**. New York: McGraw – Hill Book.
- Cochran, W.G. (1953). **Sampling Techniques**. Accessed October 14. Available from <http://www.eia.gov/electricity/data/methodology/eiawebme.pdf>
- Cronbach, L. J. (1951). Coefficient alpha and the internal structure of tests. **Psychometrika**. 16, 3 (September): 297-334.
- Glodenson, Robert M. (1984). **Dictionary of Psychology and Psychiatry**. New York: Longman.



Kotler, P. (1998). **Marketing management, analysis, planning, implementation, and control.**

New Jersey: Prentice - Hall.

Lewin, Kurt. (1951). **Field. Theory and Learning Ind.** New York: Harper and Row.

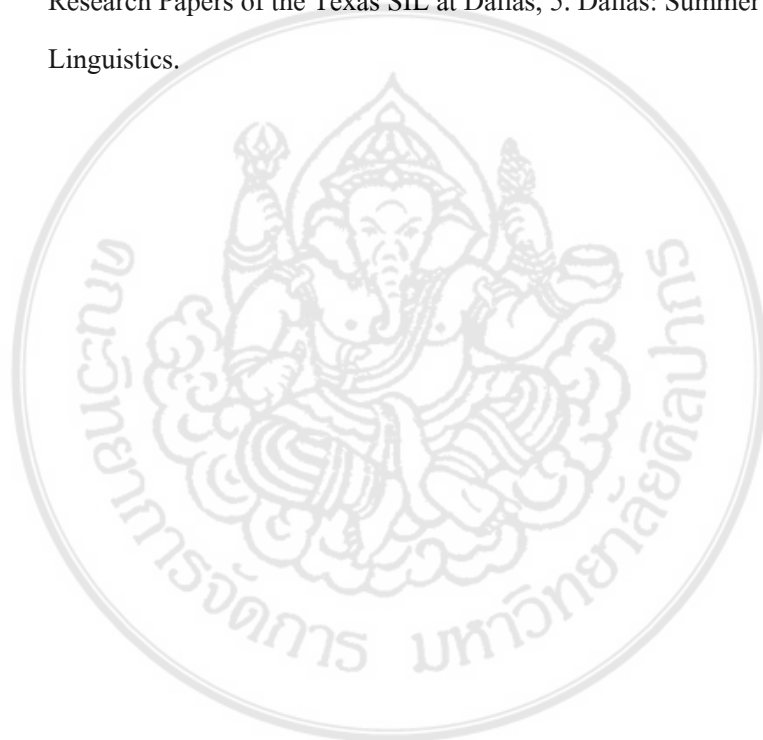
Mowen, John C. and Michael Minor. (1998). **Consumer Behavior.** 5<sup>th</sup> ed. Englewood Cliffs:

Prentice Hall.

Roger, C.R. (1978). **Tagmemic phonology and natural generative phonology: a comparison.**

Research Papers of the Texas SIL at Dallas, 5. Dallas: Summer Institute of

Linguistics.



ผลงานวิจัยนักศึกษา ระดับปริญญาตรี



ผลงานวิจัยนักศึกษา ระดับปริญญาตรี

## แบบสอบถาม

## เรื่อง

พฤติกรรมการเล่นหอยไต่ดินและปัจจัยที่ส่งผลต่อทัศนคติการเล่นหอยไต่ดิน  
ของชาวบ้านในชุมชนม่วงชุม จังหวัดกาญจนบุรีกรุณาทำเครื่องหมายถูก (/) ใน  หน้าข้อความที่ท่านเห็นว่าตรงที่สุด

## ส่วนที่ 1 ข้อมูลส่วนตัว

1. เพศ

 ชาย หญิง

2. อายุ

 ต่ำกว่า 20 ปี 20 – 29 ปี 30 – 39 ปี 40 – 49 ปี 50 – 59 ปี ตั้งแต่ 60 ปีขึ้นไป

3. ระดับการศึกษา

 ประถมศึกษา มัธยมศึกษาตอนต้น มัธยมศึกษาตอนปลาย / ปวช.  อนุปริญญา / ปวส. ปริญญาตรี สูงกว่าปริญญาตรี อื่น ๆ ( โปรดระบุ ) .....

4. อาชีพ

 ข้าราชการ / รัฐวิสาหกิจ ธุรกิจส่วนตัว เกษตรกร พนักงานบริษัท รับจ้างรายวัน ค้าขาย พ่อบ้าน / แม่บ้าน นักเรียน / นักศึกษา

5. รายได้ต่อเดือน

 น้อยกว่า 5,000 บาท 5,000 – 10,000 บาท 10,001 – 15,000 บาท 15,001 – 20,000 บาท 20,001 – 25,000 บาท 25,001 – 30,000 บาท มากกว่า 30,000 บาท

6. สถานภาพ

- โสค  สมรส  
 แยกกันอยู่  หย่า/หม้าย

## ส่วนที่ 2 พฤติกรรมการเล่นหวยใต้ดิน

7.สาเหตุที่ท่านเล่นหวยใต้ดิน (ตอบได้มากกว่า 1 ข้อ)

- ผลตอบแทนสูง  ชอบเสี่ยงโชค  
 โอกาสถูกมากกว่า  หาซื้อง่าย  
 ซื้อตามคนในครอบครัว  เมื่อถูกได้เงินเร็ว  
 อื่น ๆ (โปรดระบุ) .....

8. โดยส่วนใหญ่ท่านชื่นชอบที่จะเล่นแบบใด (ตอบได้มากกว่า 1 ข้อ)

- 2 ตัวบน  3 ตัวบน  โต้ดหรือคูณ  
 2 ตัวล่าง  3 ตัวล่าง/วิ่งบน  วิ่งล่าง

9.ท่านมักเล่นหวยใต้ดินในช่วงใดมากที่สุด

- ช่วงเช้าก่อนออกรางวัล  ก่อนออกรางวัล 1-2 วัน  
 ก่อนออกรางวัล 3-7 วัน  ก่อนออกรางวัล 8-15 วัน  
 ไม่แน่นอน

10.ท่านมีหลักในการเลือกเล่นหวยใต้ดินอย่างไร (ตอบได้มากกว่า 1 ข้อ)

- ตามการแปลจากความฝัน  
 ตามข่าวลือ ความเชื่อจากแหล่งใบ้หวย  
 ตามเลขสำคัญประจำตัว / เลขนำโชคส่วนตัว ( ทะเบียนรถ , เลขที่บ้าน , ปีเกิด , ฯลฯ )  
 ตามเลขในเหตุการณ์สำคัญ เช่น จำนวนเหรียญทองเอเชียนเกมส์ของไทย  
 เลขที่พบเห็นจากอุบัติเหตุ  
 เลขที่พบเห็นโดยบังเอิญ  
 เลขอะไรก็ได้

11.ท่านเล่นหวยใต้ดินในวาระพิเศษ / เทศกาลสำคัญหรือไม่

- ไม่ซื้อ

ชื่อ ในวาระพิเศษ / เทศกาลสำคัญใดบ้าง ( ตอบได้มากกว่า 1 ชื่อ )

วันเกิด  วันเฉลิมพระชนมพรรษา

วันครบรอบแต่งงาน  วันขึ้นปีใหม่

อื่น ๆ ( โปรดระบุ ) .....

12. ผู้ที่มีอิทธิพลต่อความคิดในการเล่นหวยใต้ดิน

ตัวเอง

พ่อแม่

ญาติพี่น้อง

เพื่อน

อื่น ๆ ( โปรดระบุ ) .....

13. ท่านมักเล่นหวยใต้ดินกับใคร

เจ้ามือหวย

คนเดิน โปย

คนรู้จักกัน

อื่น ๆ ( โปรดระบุ ) .....

14. ค่าใช้จ่ายโดยประมาณในการเล่นหวยใต้ดินแต่ละครั้ง

ต่ำกว่า 100 บาท

100 – 500 บาท

501 – 1,000 บาท

1,001 – 1,500 บาท

1,501 – 2,000 บาท

2,000 บาทขึ้นไป

15. จำนวนเงินที่ท่านเคยได้รับมากที่สุดจากการถูกรางวัล

1,000 บาทหรือต่ำกว่า

1,001 – 10,000 บาท

10,001 – 50,000 บาท

50,001 – 100,000 บาท

100,000 – 150,000 บาท

มากกว่า 150,000 บาท

16. ท่านนำเงินที่ได้จากการถูกรางวัลไปใช้อย่างไร ( ตอบได้มากกว่า 1 ข้อ )

เพื่อใช้จ่ายประจำวัน

- เพื่อใช้จ่ายฉุกเฉิน
- เพื่อใช้จ่ายลงทุน
- ทำบุญ
- อื่น ๆ ( โปรดระบุ ) .....

17. ท่านได้รับส่วนลดจากการเล่นหวยใต้ดินเท่าไร

- 5 %                       10 %                       15 %
- 20 %                       25 %                       30 %
- อื่น ๆ ( โปรดระบุ ) .....

18. ท่านแบ่งรายได้ส่วนหนึ่งไว้เพื่อเล่นหวยใต้ดินโดยเฉพาะหรือไม่

- ไม่ได้แบ่งไว้โดยเฉพาะ
- แบ่งไว้โดยเฉพาะ
- ไม่แน่นอน

ผลงานวิจัยนักศึกษา ระดับปริญญาตรี

## ส่วนที่ 3 ปัจจัยทางสังคม

ปัจจัยทางสังคม	ระดับความคิดเห็น				
	มากที่สุด	มาก	ปานกลาง	น้อย	น้อยที่สุด
<b>กลุ่มอ้างอิง</b>					
1. สังคม คนในชุมชนถือว่าการเล่นหอยไต่ดินเป็นเรื่องธรรมดา ไม่ผิดต่อกฎหมาย ระเบียบของสังคม ไม่ผิดต่อประเพณี วัฒนธรรม					
2. คนในชุมชน เพื่อนหรือคนรู้จัก ชักชวนให้เล่นหอยไต่ดิน					
3. คนในชุมชน เพื่อนหรือคนรู้จัก เป็นเจ้ามือหอย					
4. สังคม คนในชุมชนที่อาศัยอยู่ปัจจุบันมีการเล่นหอยไต่ดิน					
<b>ครอบครัว</b>					
1. คนในครอบครัวมีการเล่นหอยไต่ดินส่งผลให้เล่นตาม					
2. คนในครอบครัวเป็นเจ้ามือหอย					
3. คนในครอบครัวเล่นหอยไต่ดินแล้วถูกรางวัล					
4. ครอบครัวปลูกฝังให้เล่นหอยไต่ดิน					
<b>บทบาทและสถานภาพ</b>					
1. ท่านมีความเข้าใจเรื่องของการเล่นหอยไต่ดินมาก่อน					
2. ท่านเป็นผู้มีประสบการณ์การเล่นหอยไต่ดิน					
3. ท่านชอบแสวงหาเลขเด็ด เลขจากความฝัน คำทำนายต่างๆ					
4. ท่านชอบเสี่ยงโชคเสี่ยงดวง					

#### ส่วนที่ 4 ทักษะที่มีต่อการเล่นหอยไต้ดิน

ทักษะที่มีต่อการเล่นหอยไต้ดิน	ระดับความคิดเห็น				
	มากที่สุด	มาก	ปานกลาง	น้อย	น้อยที่สุด
<b>ความรู้ความเข้าใจ</b>					
1.การเล่นหอยไต้ดินมีค่าใช้จ่ายในการซื้อไม่แพง					
2.เงินรางวัลจากการเล่นหอยไต้ดินสูงกว่าสลากกินแบ่งรัฐบาล					
3.ได้รับส่วนลดจากการเล่นหอยไต้ดิน					
4.การเล่นหอยไต้ดินสามารถเลือกเลขที่ต้องการซื้อได้ตามต้องการ					
5.การเล่นหอยไต้ดินทำให้รู้วิธีการเล่นในแบบต่างๆ เช่น ล่าง บน โต้ค เต็ง เป็นต้น					
<b>ความเชื่อ</b>					
1.การเล่นหอยไต้ดินเป็นการเสี่ยงโชคอย่างหนึ่ง					
2.มีผู้ที่ประสบความสำเร็จจากการเล่นหอยไต้ดิน					
3.การเล่นหอยไต้ดินสามารถทำให้รวยทางลัดได้					
4. การเล่นหอยไต้ดินทำให้เศรษฐกิจดีขึ้น					
5.เลขเด็ด เลขฝัน เลขดังมีส่วนทำให้อยากเล่นหอยไต้ดิน					
<b>พฤติกรรม</b>					
1.การเล่นหอยไต้ดินสร้างความสุขในการใช้ชีวิตมากขึ้น					
2.การเล่นหอยไต้ดินทำให้มีรายได้เพิ่มในครอบครัว					
3.การเล่นหอยไต้ดินเป็นการทดแทนความเบื่อหน่ายในชีวิตประจำวัน					
4.การเล่นหอยไต้ดินทำให้รู้สึกตื่นเต้น ลุ้น สนุกสนาน					
5.การเล่นหอยไต้ดินเป็นความชอบส่วนบุคคล ไม่ได้สร้างความเดือดร้อนให้ใคร					



ข้อเสนอแนะอื่นเกี่ยวกับการเล่นหอยไต้ดิน

.....

.....

.....

.....



ผลงานวิจัยนักศึกษา ระดับปริญญาตรี

## ประวัติผู้วิจัย

ชื่อสกุล	นางสาวศศิประภา หัตถกรรม
ที่อยู่	19/1 หมู่ 1 ตำบลม่วงชุม อำเภอดำม่วง จังหวัดกาญจนบุรี 71110
ประวัติการศึกษา	
พ.ศ. 2546	สำเร็จการศึกษาในระดับประถมศึกษา โรงเรียนวีรศิลป์ อำเภอดำม่วง จังหวัดกาญจนบุรี
พ.ศ. 2553	สำเร็จการศึกษาในระดับมัธยมศึกษา โรงเรียนวิสุทธิรังษี อำเภอดำม่วง จังหวัดกาญจนบุรี
พ.ศ. 2553	ศึกษาต่อระดับปริญญาบัณฑิต สาขาวิชาการจัดการธุรกิจทั่วไป คณะวิทยาการจัดการ มหาวิทยาลัยศิลปากร จังหวัดเพชรบุรี

ผลงานวิจัยนักศึกษา ระดับปริญญาตรี

## ประวัติผู้วิจัย

ชื่อสกุล	นางสาวสาวิตรี รัศมี
ที่อยู่	506/2 ถนนดินแดง เขตดินแดง แขวงดินแดง กรุงเทพมหานคร 10400
ประวัติการศึกษา	
พ.ศ. 2546	สำเร็จการศึกษาในระดับประถมศึกษา โรงเรียนลาซาล แขวงบางนา กรุงเทพมหานคร
พ.ศ. 2553	สำเร็จการศึกษาในระดับมัธยมศึกษา โรงเรียนลาซาล แขวงบางนา กรุงเทพมหานคร
พ.ศ. 2553	ศึกษาต่อระดับปริญญาบัณฑิต สาขาวิชาการจัดการธุรกิจทั่วไป คณะวิทยาการจัดการ มหาวิทยาลัยศิลปากร จังหวัดเพชรบุรี

ผลงานวิจัยนักศึกษา ระดับปริญญาตรี