

ผลการวิเคราะห์ข้อมูล

สัญลักษณ์ทางสถิติที่ใช้ในการวิเคราะห์ข้อมูล

$\bar{X}$	แทน	ค่าเฉลี่ย
S.D.	แทน	ค่าความเบี่ยงเบนมาตรฐาน
N	แทน	จำนวนคนในกลุ่มตัวอย่าง
t	แทน	ค่าความแจกแจงของสถิติที
F	แทน	ค่าความแจกแจงของสถิติเอฟ

การเสนอผลการวิเคราะห์ข้อมูล

ในการเสนอผลการวิเคราะห์ข้อมูล แบ่งออกเป็น 3 ตอนคือ

ตอนที่ 1 ผลการวิเคราะห์สถานภาพทั่วไปของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 3 ในโรงเรียนสังกัดกรมสามัญศึกษา จังหวัดเชียงราย ที่เป็นกลุ่มตัวอย่าง จำแนกตามฐานะทางเศรษฐกิจของครอบครัว ระดับการศึกษาของผู้ปกครอง ประสิทธิภาพการพินิจของผู้ปกครอง ประสิทธิภาพการพินิจของกลุ่มเพื่อนนักเรียน ประสิทธิภาพการพินิจของนักเรียนและประเภทของแหล่งอบายมุขในชุมชนเป็นร้อยละ

ตอนที่ 2 ผลการวิเคราะห์คะแนนเฉลี่ยของเจตคติต่อการพินิจของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 3 ในโรงเรียนสังกัดกรมสามัญศึกษา จังหวัดเชียงราย ที่เป็นกลุ่มตัวอย่าง จำแนกตามเพศ ฐานะทางเศรษฐกิจของครอบครัว ระดับการศึกษาของผู้ปกครอง ประสิทธิภาพการพินิจของผู้ปกครอง ประสิทธิภาพการพินิจของกลุ่มเพื่อนนักเรียน และประสิทธิภาพการพินิจของนักเรียน

ตอนที่ 3 วิเคราะห์เปรียบเทียบเจตคติต่อการพินิจของนักเรียน ชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 3 ในโรงเรียนสังกัดกรมสามัญศึกษา จังหวัดเชียงราย ที่เป็นกลุ่มตัวอย่าง โดยใช้ค่าคะแนนเฉลี่ยของเจตคติต่อการพินิจจำแนกตามเพศ ฐานะทางเศรษฐกิจของครอบครัว ระดับการศึกษาของผู้ปกครอง ประสิทธิภาพการพินิจของผู้ปกครอง ประสิทธิภาพการพินิจของกลุ่มเพื่อนนักเรียนและประสิทธิภาพการพินิจของนักเรียน

ผลการวิเคราะห์ข้อมูล

ตอนที่ 1 ผลการวิเคราะห์สถานภาพทั่วไปของนักเรียน ชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 3 ในโรงเรียนสังกัดกรมสามัญศึกษา จังหวัดเชียงราย ที่เป็นกลุ่มตัวอย่าง จำนวน 420 คน จำแนกตามฐานะทางเศรษฐกิจของครอบครัว ระดับการศึกษาของผู้ปกครอง ประสิทธิภาพการพนันของผู้ปกครอง ประสิทธิภาพการพนันของกลุ่มเพื่อน ประสิทธิภาพการพนันของนักเรียนและประเภทของแหล่งอบายมุขในชุมชน โดยใช้ร้อยละ ดังรายละเอียดในตาราง 3 ถึงตาราง 14

ตาราง 3 แสดงจำนวนและร้อยละของกลุ่มตัวอย่าง จำแนกตามฐานะทางเศรษฐกิจของครอบครัว

ฐานะทางเศรษฐกิจของครอบครัว	จำนวน	ร้อยละ
ครอบครัวรายได้ 7,001 บาทขึ้นไป	66	15.71
ครอบครัวรายได้ 3,000 - 7,000 บาท	180	42.86
ครอบครัวรายได้ต่ำกว่า 3,000 บาท	174	41.43
รวม	420	100.00

จากตาราง 3 แสดงว่า นักเรียนอาศัยอยู่ในครอบครัวที่มีรายได้ 3,001 - 7,000 บาท มากที่สุดคือร้อยละ 42.86 รองลงมาคือรายได้ต่ำกว่า 3,000 บาท ร้อยละ 41.43 และมาจากครอบครัวที่มีรายได้ 7,001 บาท ขึ้นไปน้อยที่สุด คือร้อยละ 15.71

ตาราง 4 แสดงจำนวนและร้อยละของกลุ่มตัวอย่าง จำแนกตามระดับการศึกษาของผู้ปกครอง

ระดับการศึกษาของผู้ปกครอง	จำนวน	ร้อยละ
ระดับประถมศึกษา	319	75.96
ระดับมัธยมศึกษา	78	18.57
ระดับอนุปริญา	7	1.67
ระดับปริญาตรีหรือสูงกว่า	16	3.80
รวม	420	100.00

จากตาราง 4 แสดงว่า ผู้ปกครองของนักเรียนมีระดับการศึกษาในระดับประถมศึกษามากที่สุดคือร้อยละ 75.96 รองลงมาตามลำดับคือ ระดับมัธยมศึกษาร้อยละ 18.57 ระดับปริญาตรีหรือสูงกว่า 3.80 และระดับอนุปริญาตรีน้อยที่สุดคือร้อยละ 1.67

ตาราง 5 แสดงจำนวนและร้อยละของกลุ่มตัวอย่าง จำแนกตามประสบการณ์การพนันของ
ผู้ปกครองประเภทเล่นพนันในการเล่นกีฬา เกมต่าง ๆ และการนำสัตว์ต่อสู้กัน

เล่นพนันในการเล่นกีฬา เกมต่าง ๆ และการนำสัตว์มาต่อสู้กัน	จำนวน	ร้อยละ
ไม่เคยเล่น	212	50.48
เคยทดลองเล่น (ตั้งแต่ 1 ครั้งขึ้นไป)	12	2.86
เล่นนาน ๆ ครั้ง (เดือนละ 1 - 3 ครั้ง)	110	26.19
เล่นบ่อย ๆ ครั้ง (อาทิตย์ละ 1 - 5 ครั้ง)	80	19.05
เล่นเป็นประจำ (ทุกวัน)	6	1.42
รวม	420	100.00

จากตาราง 5 แสดงว่า ประสบการณ์การพนันของผู้ปกครองประเภทเล่นการพนันในการเล่นกีฬา เกมต่าง ๆ และการนำสัตว์ต่อสู้กันไม่เคยเล่นมากที่สุดคือ ร้อยละ 50.48 รองลงมาคือ เล่นนาน ๆ ครั้ง (เดือนละ 1 - 3 ครั้ง) ร้อยละ 26.19 เล่นบ่อย ๆ ครั้ง (อาทิตย์ละ 1 - 5 ครั้ง) ร้อยละ 19.05 เคยทดลองเล่น (ตั้งแต่ 1 ครั้งขึ้นไป) ร้อยละ 2.86 และน้อยที่สุด คือเล่นเป็นประจำ (ทุกวัน) ร้อยละ 1.42

ตาราง 6 แสดงจำนวนและร้อยละของกลุ่มตัวอย่าง จำแนกตามประสมการณ์การพนันของผู้ปกครองประเภทเล่นพนันโดยใช้ไฟสำหรับ ลูกเต๋า

เล่นพนันโดยใช้ไฟสำหรับ ลูกเต๋า	จำนวน	ร้อยละ
ไม่เคยเล่น	233	55.48
เคยทดลองเล่น (ตั้งแต่ 1 ครั้งขึ้นไป)	67	15.95
เล่นนาน ๆ ครั้ง (เดือนละ 1 - 3 ครั้ง)	105	25.00
เล่นบ่อย ๆ ครั้ง (อาทิตย์ละ 1 - 5 ครั้ง)	10	2.38
เล่นเป็นประจำ (ทุกวัน)	5	1.19
รวม	420	100.00

จากตาราง 6 แสดงว่า ประสมการณ์การพนันของผู้ปกครอง โดยใช้ไฟสำหรับ ลูกเต๋ามากที่สุด คือ ไม่เคยเล่นร้อยละ 55.48 รองลงมาคือ เล่นนาน ๆ ครั้ง (เดือนละ 1 - 3 ครั้ง) ร้อยละ 25.00 เคยทดลองเล่น (ตั้งแต่ 1 ครั้งขึ้นไป) ร้อยละ 15.95 เล่นบ่อย ๆ ครั้ง (อาทิตย์ละ 1 - 5 ครั้ง) ร้อยละ 2.38 และเล่นเป็นประจำ (ทุกวัน) น้อยที่สุด คือ ร้อยละ 1.19

ตาราง 7 แสดงจำนวนและร้อยละของกลุ่มตัวอย่าง จำแนกตามประสบการณ์การพนันของ
ผู้ปกครองประเภทซื้อสลากกินรวมหรือสลากกินแบ่ง

ซื้อสลากกินรวมหรือสลากกินแบ่ง	จำนวน	ร้อยละ
ไม่เคยซื้อ	54	12.86
เคยซื้อ (ตั้งแต่ 1 ครั้งขึ้นไป)	260	61.90
ซื้อเป็นบางงวด	53	12.62
ซื้อทุกงวด	53	12.62
รวม	420	100.00

จากตาราง 7 แสดงว่า ประสบการณ์การพนันของผู้ปกครอง ประเภทซื้อสลากกินรวมหรือสลากกินแบ่งมากที่สุด คือ เคยซื้อ (ตั้งแต่ 1 ครั้งขึ้นไป) ร้อยละ 61.90 รองลงมาคือไม่เคยซื้อร้อยละ 12.86 และน้อยที่สุด คือ ซื้อเป็นบางงวด และซื้อทุกงวดร้อยละ 12.62 เท่ากัน

ตาราง 8 แสดงจำนวนและร้อยละของกลุ่มตัวอย่าง จำแนกตามประสบการณ์การเล่นของกลุ่มเพื่อนประเภทเล่นพนันในการเล่นกีฬา เกมต่าง ๆ และการนำสัตว์ต่อสู้กัน

เล่นพนันในการเล่นกีฬา เกมต่าง ๆ และการนำสัตว์มาต่อสู้กัน	จำนวน	ร้อยละ
ไม่เคยเล่น	190	45.24
เคยทดลองเล่น (ตั้งแต่ 1 ครั้งขึ้นไป)	99	23.57
เล่นนาน ๆ ครั้ง (เดือนละ 1 - 3 ครั้ง)	87	20.71
เล่นบ่อย ๆ ครั้ง (อาทิตย์ละ 1 - 5 ครั้ง)	24	5.71
เล่นเป็นประจำ (ทุกวัน)	20	4.77
รวม	420	100.00

จากตาราง 8 แสดงว่า ประสบการณ์การเล่นของผู้ปกครองประเภทเล่นการพนันในการเล่นกีฬา เกมต่าง ๆ และการนำสัตว์ต่อสู้กันไม่เคยเล่นมากที่สุดคือ ไม่เคยเล่น ร้อยละ 45.24 เคยทดลองเล่น (ตั้งแต่ 1 ครั้งขึ้นไป) ร้อยละ 23.57 เล่นนาน ๆ ครั้ง (เดือนละ 1 - 3 ครั้ง) ร้อยละ 20.71 เล่นบ่อย ๆ ครั้ง (อาทิตย์ละ 1 - 5 ครั้ง) ร้อยละ 5.71 และน้อยที่สุด คือเล่นเป็นประจำ (ทุกวัน) ร้อยละ 4.77

ตาราง 9 แสดงจำนวนและร้อยละของกลุ่มตัวอย่าง จำแนกตามประสบการณ์การเล่นของกลุ่มเพื่อนประเภทเล่นพนันโดยใช้ไพ่สำหรับ ลูกเต๋า

เล่นพนันโดยใช้ไพ่สำหรับ ลูกเต๋า	จำนวน	ร้อยละ
ไม่เคยเล่น	208	49.52
เคยทดลองเล่น (ตั้งแต่ 1 ครั้งขึ้นไป)	94	22.38
เล่นนาน ๆ ครั้ง (เดือนละ 1 - 3 ครั้ง)	84	20.00
เล่นบ่อย ๆ ครั้ง (อาทิตย์ละ 1 - 5 ครั้ง)	24	5.71
เล่นเป็นประจำ (ทุกวัน)	10	2.39
รวม	420	100.00

จากตาราง 9 แสดงว่า ประสบการณ์การเล่นของกลุ่มเพื่อนประเภทเล่นพนันโดยใช้ไพ่สำหรับ ลูกเต๋ามากที่สุด คือ ไม่เคยเล่นร้อยละ 49.52 เคยทดลองเล่น (ตั้งแต่ 1 ครั้งขึ้นไป) ร้อยละ 22.38 เล่นนาน ๆ ครั้ง (เดือนละ 1 - 3 ครั้งขึ้นไป) ร้อยละ 20.00 เล่นบ่อย ๆ ครั้ง (อาทิตย์ละ 1 - 5 ครั้ง) ร้อยละ 5.71 และน้อยที่สุด คือ เล่นเป็นประจำ (ทุกวัน) ร้อยละ 2.37

ตาราง 10 แสดงจำนวนและร้อยละของกลุ่มตัวอย่าง จำแนกตามประสบการณ์การพนันของกลุ่มเพื่อนประเภทซื้อสลากกินรวมหรือสลากกินแบ่ง

ซื้อสลากกินรวมหรือสลากกินแบ่ง	จำนวน	ร้อยละ
ไม่เคยซื้อ	227	54.05
เคยซื้อ (ตั้งแต่ 1 ครั้งขึ้นไป)	113	26.90
ซื้อเป็นบางงวด	56	13.33
ซื้อทุกงวด	24	5.72
รวม	420	100.00

จากตาราง 10 แสดงว่า ประสบการณ์การพนันของกลุ่มเพื่อน ประเภทซื้อสลากกินรวมหรือสลากกินแบ่งมากที่สุด คือ ไม่เคยซื้อ ร้อยละ 54.05 เคยซื้อ (ตั้งแต่ 1 ครั้งขึ้นไป) ร้อยละ 26.90 ซื้อเป็นบางงวด ร้อยละ 13.33 และน้อยที่สุดคือ ซื้อทุกงวด ร้อยละ 5.72

ตาราง 11 แสดงจำนวนและร้อยละของกลุ่มตัวอย่าง จำแนกตามประสบการณ์การพนันของนักเรียนประเภทเล่นการพนันในการเล่นกีฬา เกมต่าง ๆ และการนำสัตว์มาต่อสู้กัน

เล่นพนันในการเล่นกีฬา เกมต่าง ๆ และการนำสัตว์มาต่อสู้กัน	จำนวน	ร้อยละ
ไม่เคยเล่น	259	61.67
เคยทดลองเล่น (ตั้งแต่ 1 ครั้งขึ้นไป)	90	21.43
เล่นนาน ๆ ครั้ง (เดือนละ 1 - 3 ครั้ง)	51	12.14
เล่นบ่อย ๆ ครั้ง (อาทิตย์ละ 1 - 5 ครั้ง)	12	2.86
เล่นเป็นประจำ (ทุกวัน)	8	1.90
รวม	420	100.00

จากตาราง 11 แสดงว่า ประสบการณ์การพนันของนักเรียนประเภทเล่นพนันในการเล่นกีฬาเกมต่าง ๆ และการนำสัตว์มาต่อสู้กันมากที่สุดคือ ไม่เคยเล่น ร้อยละ 61.67 เคยทดลองเล่น (ตั้งแต่ 1 ครั้งขึ้นไป) ร้อยละ 21.43 เล่นนาน ๆ ครั้ง (เดือนละ 1 - 3 ครั้ง) ร้อยละ 12.14 เล่นบ่อย ๆ ครั้ง (อาทิตย์ละ 1 - 5 ครั้ง) ร้อยละ 2.86 และน้อยที่สุด คือเล่นเป็นประจำ (ทุกวัน) ร้อยละ 1.90

ตาราง 12 แสดงจำนวนและร้อยละของกลุ่มตัวอย่าง จำแนกตามประสบการณ์การพนันของนักเรียนประเภทเล่นพนันโดยใช้ไฟสำหรับ ลูกเต๋า

เล่นพนันโดยใช้ไฟสำหรับ ลูกเต๋า	จำนวน	ร้อยละ
ไม่เคยเล่น	257	61.19
เคยทดลองเล่น (ตั้งแต่ 1 ครั้งขึ้นไป)	100	23.81
เล่นนาน ๆ ครั้ง (เดือนละ 1 - 3 ครั้ง)	49	11.67
เล่นบ่อย ๆ ครั้ง (อาทิตย์ละ 1 - 5 ครั้ง)	5	1.19
เล่นเป็นประจำ (ทุกวัน)	9	2.14
รวม	420	100.00

จากตาราง 12 แสดงว่า ประสบการณ์การพนันของกลุ่มเพื่อนประเภทเล่นพนันโดยใช้ไฟสำหรับ ลูกเต๋ามากที่สุด คือ ไม่เคยเล่นร้อยละ 61.19 เคยทดลองเล่น (ตั้งแต่ 1 ครั้งขึ้นไป) ร้อยละ 23.81 เล่นนาน ๆ ครั้ง (เดือนละ 1 - 3 ครั้งขึ้นไป) ร้อยละ 11.67 เล่นเป็นประจำ (ทุกวัน) ร้อยละ 2.14 และน้อยที่สุด คือ เล่นบ่อย ๆ ครั้ง (อาทิตย์ละ 1 - 5 ครั้ง) ร้อยละ 1.19

ตาราง 13 แสดงจำนวนและร้อยละของกลุ่มตัวอย่าง จำแนกตามประสบการณ์การพนันของนักเรียนประเภทซื้อสลากกินรวมหรือสลากกินแบ่ง

ซื้อสลากกินรวมหรือสลากกินแบ่ง	จำนวน	ร้อยละ
ไม่เคยซื้อ	266	63.34
เคยซื้อ (ตั้งแต่ 1 ครั้งขึ้นไป)	48	11.43
ซื้อเป็นบางงวด	94	22.38
ซื้อทุกงวด	12	2.85
รวม	420	100.00

จากตาราง 13 แสดงว่า ประสบการณ์การพนันของนักเรียน ประเภทซื้อสลากกินรวมหรือสลากกินแบ่งมากที่สุด คือ ไม่เคยซื้อร้อยละ 63.34 ซื้อเป็นบางงวด ร้อยละ 22.38 เคยซื้อ (ตั้งแต่ 1 ครั้งขึ้นไป) ร้อยละ 11.43 และน้อยที่สุดคือ ซื้อทุกงวดร้อยละ 2.85

ตาราง 14 แสดงจำนวนและร้อยละของกลุ่มตัวอย่างจำแนกตามประเภทของแหล่งอบายมุข
ในชุมชน

ประเภทของแหล่ง อบายมุขในชุมชน	ไม่มี		มีน้อย (1 แห่ง)		มี (2 แห่ง)		มีมาก (3 แห่งขึ้นไป)	
	จำนวน	ร้อยละ	จำนวน	ร้อยละ	จำนวน	ร้อยละ	จำนวน	ร้อยละ
ตู้ไฟฟ้าเล่นเกมต่าง ๆ	326	77.62	25	5.95	25	5.95	44	10.48
ฟุตบอลโต๊ะ	328	78.10	44	10.48	23	5.47	25	5.95
เกมเสี่ยงโชค	205	48.81	67	15.95	38	9.05	110	26.19
แหล่งขายสลากกินแบ่ง	125	29.76	56	13.34	65	15.48	176	41.92
เจ้ามือ/คนถือไพ่สลากกินรวม	116	27.62	40	9.52	72	17.14	192	45.72
โรงบิลเลียด/สนุกเกอร์	92	21.90	51	12.14	86	20.48	191	45.48
สถานที่เล่นพนันมวยตู้	278	66.19	59	14.05	42	10.00	41	9.76
บ่อนไพ่	184	43.81	67	15.95	61	14.52	108	25.72
บ่อนไก่	170	40.48	123	29.29	63	15.00	64	15.23
บ่อนปลากัด	339	80.71	51	12.14	12	2.86	18	4.29
สนามกีฬาที่มีเดิมพัน	299	71.19	61	14.52	28	6.67	32	7.62

จากตาราง 14 แสดงว่า ประเภทของแหล่งอบายมุขในชุมชนที่นักเรียนอาศัยอยู่ไม่มีบ่อนปลากัดมากที่สุด คือร้อยละ 80.71 รองลงมาคือ ฟุตบอลโต๊ะ 77.62 ถ้าพิจารณาถึงประเภทของแหล่งอบายมุขที่มีมากกว่า 3 แห่งขึ้นไป จะเห็นว่าในชุมชนนั้นมีเจ้ามือ/คนถือไพ่สลากกินรวมมากที่สุด คือร้อยละ 45.72 รองลงมาคือ โรงบิลเลียด/สนุกเกอร์ ร้อยละ 45.48 และลำดับที่ 3 คือ แหล่งขายสลากกินแบ่งร้อยละ 41.92

ตอนที่ 2 ผลการวิเคราะห์คะแนนเฉลี่ยของเจตคติต่อการพัวพันของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 3 ในโรงเรียนสังกัดกรมสามัญศึกษา จังหวัดเชียงราย ที่เป็นกลุ่มตัวอย่าง จำนวน 420 คน จำแนกตามฐานะทางเศรษฐกิจของครอบครัว ระดับการศึกษาของผู้ปกครอง ประสิทธิภาพการพัวพันของผู้ปกครอง ประสิทธิภาพการพัวพันของกลุ่มเพื่อนและประสิทธิภาพการพัวพันของนักเรียน ดังรายละเอียดในตาราง 15 ถึงตาราง 26

ตาราง 15 แสดงคะแนนเฉลี่ยและค่าเบี่ยงเบนมาตรฐานของเจตคติต่อการพัวพันของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 3 ในโรงเรียนสังกัดกรมสามัญศึกษา จังหวัดเชียงราย จำแนกตามเพศ

เพศ	$\bar{X}$	S.D.
ชาย	117.638	22.663
หญิง	96.633	22.737

จากตาราง 15 แสดงว่านักเรียนเพศชายมีคะแนนเฉลี่ย เจตคติต่อการพัวพันสูงกว่าเพศหญิง โดยมีคะแนนเฉลี่ยคือ 117.638 และมีค่าเบี่ยงเบนมาตรฐาน 22.663 นักเรียนหญิงมีคะแนนเฉลี่ยคือ 96.633 และมีค่าเบี่ยงเบนมาตรฐาน = 22.737

ตาราง 16 แสดงคะแนนเฉลี่ยและค่าเบี่ยงเบนมาตรฐานของเจตคติต่อการพนันของนักเรียน
ชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 3 ในโรงเรียนสังกัดกรมสามัญศึกษา จังหวัดเชียงราย จำแนก
ตามฐานะทางเศรษฐกิจของครอบครัว

ฐานะทางเศรษฐกิจของครอบครัว	$\bar{X}$	S.D.
ครอบครัวรายได้ 7,001 บาทขึ้นไป	110.561	31.163
ครอบครัวรายได้ 3,000 - 7,000 บาท	108.689	22.888
ครอบครัวรายได้ต่ำกว่า 3,000 บาท	104.230	24.298

จากตาราง 16 แสดงว่านักเรียนที่มีฐานะทางเศรษฐกิจของครอบครัว รายได้ ตั้งแต่ 7,001 บาท ขึ้นไป มีค่าคะแนนเฉลี่ย เจตคติต่อการพนันมากที่สุดคือ 110.561 และมีค่าเบี่ยงเบนมาตรฐาน = 31.163 รองลงมาคือนักเรียนที่มีฐานะทางเศรษฐกิจของครอบครัวรายได้ ตั้งแต่ 3,001 - 7,000 บาท คือ 108.689 และมีค่าเบี่ยงเบนมาตรฐาน = 22.888 และนักเรียนที่มีค่าเฉลี่ยของคะแนนเจตคติต่อการพนันน้อยที่สุดคือ รายได้ต่ำกว่า 3,000 บาท คือ 104.230 และมีค่าเบี่ยงเบนมาตรฐาน = 24.298

ตาราง 17 แสดงคะแนนเฉลี่ยและค่าเบี่ยงเบนมาตรฐานของเจตคติต่อการพำนัของนักเรียน
ชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 3 ในโรงเรียนสังกัดกรมสามัญศึกษา จังหวัดเชียงราย จำแนก
ตามระดับการศึกษาของผู้ปกครอง

ระดับการศึกษาของผู้ปกครอง	$\bar{X}$	S.D.
ระดับประถมศึกษา	105.502	24.141
ระดับมัธยมศึกษา	113.013	23.984
ระดับอนุปริญญา	108.286	25.902
ระดับปริญญาตรีหรือสูงกว่า	115.313	42.711

จากตาราง 17 แสดงว่านักเรียนที่มีคะแนนเฉลี่ยเจตคติต่อการพำนัมากที่สุดคือ
นักเรียนที่มีผู้ปกครองมีระดับการศึกษาระดับปริญญาตรีหรือสูงกว่าคือ 115.313 และมีค่าเบี่ยงเบน
มาตรฐาน = 42.711 รองลงมาคือระดับมัธยมศึกษา ระดับอนุปริญญา และระดับประถมศึกษา
ตามลำดับ ซึ่งมีค่าคะแนนเฉลี่ยเจตคติต่อการพำนัคือ 113.013 108.286 และ 105.502 มี
ค่าเบี่ยงเบนมาตรฐาน คือ 23.984 25.902 และ 24.141 ตามลำดับ

ตาราง 18 แสดงคะแนนเฉลี่ยและค่าเบี่ยงเบนมาตรฐานของเจตคติต่อการพนันของนักเรียน
ชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 3 ในโรงเรียนสังกัดกรมสามัญศึกษา จังหวัดเชียงราย จำแนก
ตามประสบการณ์การพนันของผู้ปกครอง ประเภทเล่นพนันในการเล่นกีฬา เกม
ต่าง ๆ และการนำสัตว์มาต่อสู้กัน

เล่นพนันในการเล่นกีฬา เกมต่าง ๆ และการนำสัตว์มาต่อสู้กัน	$\bar{X}$	S.D.
ไม่เคยเล่น	103.170	25.175
เคยทดลองเล่น (ตั้งแต่ 1 ครั้งขึ้นไป)	110.083	24.081
เล่นนาน ๆ ครั้ง (เดือนละ 1 - 3 ครั้ง)	107.609	22.904
เล่นบ่อย ๆ ครั้ง (อาทิตย์ละ 1 - 5 ครั้ง)	113.788	21.842
เล่นเป็นประจำ (ทุกวัน)	149.500	38.313

จากตาราง 18 แสดงว่านักเรียนที่มีคะแนนเฉลี่ยเจตคติต่อการพนันมากที่สุดคือ
นักเรียนที่มีผู้ปกครองมีประสบการณ์การพนันในการเล่นกีฬา เกมต่าง ๆ และการนำสัตว์มาต่อสู้
กันเป็นประจำทุกวัน คือ 149.500 รองลงมาคือเล่นบ่อย ๆ ครั้ง เคยทดลองเล่น เล่นนาน ๆ
ครั้ง และน้อยที่สุดคือไม่เคยเล่น ซึ่งมีคะแนนเฉลี่ยของเจตคติต่อการพนันคือ 113.788,
110.083, 107.609 และ 103.170 ตามลำดับ

ตาราง 19 แสดงคะแนนเฉลี่ยและค่าเบี่ยงเบนมาตรฐานของเจตคติต่อการพั่นของนักเรียน
ชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 3 ในโรงเรียนสังกัดกรมสามัญศึกษา จังหวัดเชียงราย จำแนก
ตามประสพการณ์การพั่นของผู้ปกครอง ประเภทเล่นพั่นโดยใช้ไฟสำหรับ ลูกเต๋า

เล่นพั่นโดยใช้ไฟสำหรับ ลูกเต๋า	$\bar{X}$	S.D.
ไม่เคยเล่น	104.502	24.482
เคยทดลองเล่น (ตั้งแต่ 1 ครั้งขึ้นไป)	108.224	22.591
เล่นนาน ๆ ครั้ง (เดือนละ 1 - 3 ครั้ง)	109.486	24.130
เล่นบ่อย ๆ ครั้ง (อาทิตย์ละ 1 - 5 ครั้ง)	112.000	29.435
เล่นเป็นประจำ (ทุกวัน)	156.000	39.516

จากตาราง 19 แสดงว่านักเรียนที่มีคะแนนเฉลี่ยเจตคติต่อการพั่นสูงได้แก่นักเรียน
ที่มีผู้ปกครองมีประสพการณ์การพั่นโดยใช้ไฟสำหรับ ลูกเต๋า เล่นเป็นประจำ (ทุกวัน) คือ
มีคะแนนเฉลี่ย = 156.00 รองลงมาคือ ผู้ปกครองที่มีประสพการณ์เล่นบ่อย ๆ ครั้ง (อาทิตย์ละ
1 - 5 ครั้ง) เล่นนาน ๆ ครั้ง (เดือนละ 1 - 3 ครั้ง) เคยทดลองเล่น (ตั้งแต่ 1 ครั้ง
ขึ้นไป และน้อยที่สุดคือไม่เคยมีประสพการณ์ในการเล่น โดยมีคะแนนเฉลี่ยคือ 112.000,
109.224, 108.224 และ 104.502 ตามลำดับ

ตาราง 20 แสดงคะแนนเฉลี่ยและค่า เบี่ยงเบนมาตรฐานของเจตคติต่อการพนันของนักเรียน
ชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 3 ในโรงเรียนสังกัดกรมสามัญศึกษา จังหวัดเชียงราย จำแนก
ตามประสบการณ์การพนันของผู้ปกครอง ซื้อสลากกินรวบหรือสลากกินแบ่งรัฐบาล

ซื้อสลากกินรวบหรือสลากกินแบ่ง	$\bar{x}$	S.D.
ไม่เคยซื้อ	100.963	23.000
เคยซื้อ (ตั้งแต่ 1 ครั้งขึ้นไป)	105.788	24.376
ซื้อเป็นบางงวด	109.302	21.873
ซื้อทุกงวด	117.868	29.751

จากตาราง 20 แสดงว่านักเรียนที่มีคะแนนเฉลี่ยเจตคติต่อการพนันมากที่สุดคือนักเรียน
ที่มีผู้ปกครองมีประสบการณ์การพนันโดยซื้อสลากกินรวบหรือสลากกินแบ่งทุกงวด คือ 117.868
รองลงมาคือ ซื้อเป็นบางงวด เคยซื้อและไม่เคยซื้อน้อยที่สุด คือมีคะแนนเฉลี่ยต่อการพนัน คือ
109.302, 105.788 และ 100.963 ตามลำดับ

ตาราง 21 แสดงคะแนนเฉลี่ยและค่าเบี่ยงเบนมาตรฐานของเจตคติต่อการพนันของนักเรียน
ชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 3 ในโรงเรียนสังกัดกรมสามัญศึกษา จังหวัดเชียงราย จำแนก
ตามประสบการณ์การพนันของกลุ่มเพื่อนประเภทเล่นพนันในการเล่นกีฬา เกม
ต่าง ๆ และการนำสัตว์มาต่อสู้กัน

เล่นพนันในการเล่นกีฬา เกมต่าง ๆ และการนำสัตว์มาต่อสู้กัน	$\bar{X}$	S.D.
ไม่เคยเล่น	100.995	23.477
เคยทดลองเล่น (ตั้งแต่ 1 ครั้งขึ้นไป)	107.606	24.263
เล่นนาน ๆ ครั้ง (เดือนละ 1 - 3 ครั้ง)	114.575	21.322
เล่นบ่อย ๆ ครั้ง (อาทิตย์ละ 1 - 5 ครั้ง)	108.208	27.332
เล่นเป็นประจำ (ทุกวัน)	129.500	33.674

จากตาราง 21 แสดงว่านักเรียนที่มีคะแนนเฉลี่ยเจตคติต่อการพนันมากที่สุดคือนักเรียน
ที่มีกลุ่มเพื่อนมีประสบการณ์การพนันในการเล่นกีฬา เกมต่าง ๆ และการนำสัตว์มาต่อสู้กันโดยเล่น
เป็นประจำทุกวัน คือ 129.500 รองลงมาคือ เล่นนาน ๆ ครั้ง เล่นบ่อย ๆ ครั้ง เคยทดลอง
เล่น และน้อยที่สุดคือไม่เคยเล่น ซึ่งมีคะแนนเฉลี่ย = 114.575, 108.208, 107.606 และ
100.995 ตามลำดับ

ตาราง 22 แสดงคะแนนเฉลี่ยและค่าเบี่ยงเบนมาตรฐานของเจตคติต่อการพนันของนักเรียน
ชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 3 ในโรงเรียนสังกัดกรมสามัญศึกษา จังหวัดเชียงราย จำแนก
ตามประสบการณ์การพนันของกลุ่มเพื่อน ประเภทเล่นพนันโดยใช้ไพ่สำหรับ ลูกเต๋า

เล่นพนันโดยใช้ไพ่สำหรับ ลูกเต๋า	$\bar{X}$	S.D.
ไม่เคยเล่น	100.808	21.751
เคยทดลองเล่น (ตั้งแต่ 1 ครั้งขึ้นไป)	108.277	25.426
เล่นนาน ๆ ครั้ง (เดือนละ 1 - 3 ครั้ง)	117.262	23.765
เล่นบ่อย ๆ ครั้ง (อาทิตย์ละ 1 - 5 ครั้ง)	107.917	24.175
เล่นเป็นประจำ (ทุกวัน)	141.400	39.962

จากตาราง 22 แสดงว่านักเรียนที่มีคะแนนเฉลี่ยเจตคติต่อการพนันมากที่สุด คือ
นักเรียนที่มีกลุ่มเพื่อนมีประสบการณ์การพนันโดยใช้ไพ่สำหรับ ลูกเต๋า เล่นเป็นประจำทุกวัน คือ
141.400 รองลงมาคือ เล่นนาน ๆ ครั้ง เคยทดลองเล่น เล่นบ่อย ๆ ครั้ง และน้อยที่สุดคือ
ไม่เคยเล่น ซึ่งมีคะแนนเฉลี่ย = 117.262 108.277 107.917 และ 100.808 ตามลำดับ

ตาราง 23 แสดงคะแนนเฉลี่ยและค่าเบี่ยงเบนมาตรฐานของเจตคติต่อการพนันของนักเรียน
ชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 3 ในโรงเรียนสังกัดกรมสามัญศึกษา จังหวัดเชียงราย จำแนก
ตามประสบการณ์ของกลุ่มเพื่อนประเภทซื้อสลากกินรวบหรือสลากกินแบ่งรัฐบาล

ซื้อสลากกินรวบหรือสลากกินแบ่ง	$\bar{X}$	S.D.
ไม่เคยซื้อ	100.533	21.662
เคยซื้อ (ตั้งแต่ 1 ครั้งขึ้นไป)	109.965	23.572
ซื้อเป็นบางงวด	116.232	27.245
ซื้อทุกงวด	135.208	28.454

จากตาราง 23 แสดงว่านักเรียนที่มีคะแนนเฉลี่ยเจตคติต่อการพนันมากที่สุดคือนักเรียน
ที่มีกลุ่มเพื่อนมีประสบการณ์การพนันโดยซื้อสลากกินรวบหรือสลากกินแบ่งทุกงวด คือ 135.208
รองลงมาคือ ซื้อเป็นบางงวด เคยซื้อและน้อยที่สุด คือ ไม่เคยซื้อ ซึ่งมีคะแนนเฉลี่ย = 116.232,
109.965 และ 100.533 ตามลำดับ

ตาราง 24 แสดงคะแนนเฉลี่ยและค่าเบี่ยงเบนมาตรฐานของเจตคติต่อการพนันของนักเรียน
ชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 3 ในโรงเรียนสังกัดกรมสามัญศึกษา จังหวัดเชียงราย จำแนก
ตามประสบการณ์การพนันของนักเรียน ประเภทในการเล่นกีฬา, เกมต่าง ๆ และ
การนำสัตว์มาต่อสู้กัน

เล่นพนันในการเล่นกีฬา เกมต่าง ๆ และการนำสัตว์มาต่อสู้กัน	$\bar{X}$	S.D.
ไม่เคยเล่น	100.992	22.483
เคยทดลองเล่น (ตั้งแต่ 1 ครั้งขึ้นไป)	110.556	24.067
เล่นนาน ๆ ครั้ง (เดือนละ 1 - 3 ครั้ง)	118.529	21.920
เล่นบ่อย ๆ ครั้ง (อาทิตย์ละ 1 - 5 ครั้ง)	135.250	19.203
เล่นเป็นประจำ (ทุกวัน)	152.750	34.003

จากตาราง 24 แสดงว่านักเรียนที่มีคะแนนเฉลี่ยเจตคติต่อการพนันมากที่สุดคือนักเรียน
ที่มีประสบการณ์การพนันในการเล่นกีฬา เกมต่าง ๆ และการนำสัตว์มาต่อสู้กันโดยเล่นเป็นประจำ
ทุกวัน คือ 152.750 รองลงมาคือ เล่นนาน ๆ ครั้ง เล่นบ่อย ๆ ครั้ง เคยทดลองเล่น และ
น้อยที่สุดคือไม่เคยเล่น ซึ่งมีคะแนนเฉลี่ย = 135.250, 118.529, 110.556 และ 100.992
ตามลำดับ

ตาราง 25 แสดงคะแนนเฉลี่ยและค่าเบี่ยงเบนมาตรฐานของเจตคติต่อการพนันของนักเรียน
ชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 3 ในโรงเรียนสังกัดกรมสามัญศึกษา จังหวัดเชียงราย จำแนก
ตามประสบการณ์การพนันของนักเรียน ประเภทเล่นพนันโดยใช้ไพ่สำหรับ ลูกเต๋า

เล่นพนันโดยใช้ไพ่สำหรับ ลูกเต๋า	$\bar{X}$	S.D.
ไม่เคยเล่น	99.969	22.139
เคยทดลองเล่น (ตั้งแต่ 1 ครั้งขึ้นไป)	112.870	23.420
เล่นนาน ๆ ครั้ง (เดือนละ 1 - 3 ครั้ง)	122.020	22.124
เล่นบ่อย ๆ ครั้ง (อาทิตย์ละ 1 - 5 ครั้ง)	133.600	12.054
เล่นเป็นประจำ (ทุกวัน)	152.778	31.999

จากตาราง 25 แสดงว่านักเรียนที่มีคะแนนเฉลี่ยเจตคติต่อการพนันมากที่สุด คือ
นักเรียนที่มีกลุ่มเพื่อนมีประสบการณ์การพนันโดยใช้ไพ่สำหรับ ลูกเต๋า เล่นเป็นประจำทุกวัน คือ
152.778 รองลงมาคือ เล่นนาน ๆ ครั้ง เคยทดลองเล่น เล่นบ่อย ๆ ครั้ง และน้อยที่สุดคือ
ไม่เคยเล่น ซึ่งมีคะแนนเฉลี่ย = 113.600, 122.020, 112.870 และ 99.969 ตามลำดับ

ตาราง 26 แสดงคะแนนเฉลี่ยและค่าเบี่ยงเบนมาตรฐานของเจตคติต่อการพนันของนักเรียน
ชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 3 ในโรงเรียนสังกัดกรมสามัญศึกษา จังหวัดเชียงราย จำแนก
ตามประสบการณ์การพนันของนักเรียน ประเภท ชื่อสลากกินรวมหรือสลากกินแบ่ง
รัฐบาล

ชื่อสลากกินรวมหรือสลากกินแบ่ง	$\bar{X}$	S.D.
ไม่เคยซื้อ	100.902	22.058
เคยซื้อ (ตั้งแต่ 1 ครั้งขึ้นไป)	111.042	27.088
ซื้อเป็นบางงวด	117.415	22.228
ซื้อทุกงวด	149.083	30.402

จากตาราง 26 แสดงว่านักเรียนที่มีคะแนนเฉลี่ยเจตคติต่อการพนันมากที่สุดคือนักเรียน
ที่มีกลุ่มเพื่อนมีประสบการณ์การพนันโดยซื้อสลากกินรวมหรือสลากกินแบ่งทุกงวด คือ 149.083
รองลงมาคือ ซื้อเป็นบางงวด เคยซื้อและน้อยที่สุด คือ ไม่เคยซื้อ ซึ่งมีคะแนนเฉลี่ย = 117.415
111.042 และ 100.902 ตามลำดับ

ตอนที่ 3 วิเคราะห์เปรียบเทียบเจตคติต่อการพนันของนักเรียน ชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 3
ในโรงเรียนสังกัดกรมสามัญศึกษา จังหวัดเชียงราย ที่เป็นกลุ่มตัวอย่าง โดยใช้ค่าคะแนนเฉลี่ย
ของเจตคติต่อการพนันจำแนกตามเพศ ฐานะทางเศรษฐกิจของครอบครัว ระดับการศึกษาของ
ผู้ปกครอง ประสบการณ์การพนันของผู้ปกครอง ประสบการณ์การพนันของกลุ่มเพื่อน ประสบการณ์
การพนันของนักเรียน ดังรายละเอียดในตาราง 27 ถึงตาราง 47

ตาราง 27 การเปรียบเทียบเจตคติต่อการพนันของนักเรียน ชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 3 ในโรงเรียน
สังกัดกรมสามัญศึกษา จังหวัดเชียงราย จำแนกตามเพศ

เพศ	$\bar{X}$	S.D.	t
ชาย	117.638	22.737	9.482*
หญิง	96.630	22.663	

* $P < .05$

จากตาราง 27 แสดงว่า นักเรียนเพศชายและเพศหญิงมีเจตคติต่อการพนันต่างกันอย่าง
มีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05

ตาราง 28 การเปรียบเทียบเจตคติต่อการพนันของนักเรียน ชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 3 ในโรงเรียน
สังกัดกรมสามัญศึกษา จังหวัดเชียงราย จำแนกตามฐานะทางเศรษฐกิจของ
ครอบครัว

แหล่งความแปรปรวน	df	SS	MS	F
ระหว่างกลุ่ม	2	2677.500	1338.750	2.155
ภายในกลุ่ม	417	259038.000	621.194	
รวมทั้งหมด	419	261715.500		

จากตาราง 28 แสดงว่า นักเรียนที่อยู่ในครอบครัวที่มีฐานะทางเศรษฐกิจต่างกัน มี
เจตคติต่อการพนันไม่แตกต่างกัน

ตาราง 29 การเปรียบเทียบเจตคติต่อการพนันของนักเรียน ชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 3 ในโรงเรียน
สังกัดกรมสามัญศึกษา จังหวัดเชียงราย จำแนกตามระดับการศึกษาของผู้ปกครอง

แหล่งความแปรปรวน	df	SS	MS	F
ระหว่างกลุ่ม	3	4611.500	1537.167	2.450
ภายในกลุ่ม	416	261009.500	627.427	
รวมทั้งหมด	419	265621.000		

จากตาราง 29 แสดงว่า นักเรียนที่มีผู้ปกครองมีระดับการศึกษาต่างกัน มีเจตคติต่อ
การพนันไม่แตกต่างกัน

ตาราง 30 การเปรียบเทียบเจตคติต่อการพนันของนักเรียน ชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 3 ในโรงเรียน
สังกัดกรมสามัญศึกษา จังหวัดเชียงราย จำแนกตามประสบการณ์การพนันของ
ผู้ปกครอง ประเภทเล่นการพนันในการเล่นกีฬา เกมต่าง ๆ และการนำสัตว์
ต่อสู้กัน

แหล่งความแปรปรวน	df	SS	MS	F
ระหว่างกลุ่ม	4	17768.500	4442.125	7.608*
ภายในกลุ่ม	415	242318.500	583.900	
รวมทั้งหมด	419	260087.000		

* $p < .05$

จากตาราง 30 แสดงว่า นักเรียนที่มีผู้ปกครองมีประสบการณ์การพนันประเภทเล่นพนัน
ในการเล่นกีฬา เกมต่าง ๆ และการนำสัตว์ต่อสู้กัน ต่างกันมีเจตคติต่อการพนันต่างกันอย่างมี
นัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05 ผู้วิจัยน่าจะอนุมานเจตคติต่อการพนันของนักเรียนที่มีผู้ปกครอง
มีประสบการณ์การพนันประเภทในการเล่นกีฬา เกมต่าง ๆ และการนำสัตว์ต่อสู้กัน ต่างกัน มา
เปรียบเทียบกันเป็นรายคู่ โดยวิธีการทดสอบของเชฟเฟ่ (Scheffe's) ดังแสดงในตาราง 31

ตาราง 31 แสดงการเปรียบเทียบคะแนนเฉลี่ยเจตคติต่อการพัฒนาของนักเรียน ที่ผู้ปกครองมีประสบการณ์การพัฒนาเด็ก
เล่นพัฒนาในการเล่นกีฬา เกมต่าง ๆ และการนำตัวมาต่อสู้กันเป็นรายคู่

กลุ่ม	ไม่เคยเล่น	เล่นนาน ๆ ครั้ง (เดือนละ 1-3 ครั้ง) ^A	เคยทดลองเล่น (ตั้งแต่ 1 ครั้ง ขึ้นไป)	เล่นบ่อย ๆ (อาทิตย์ละ 1-5 ครั้ง)	เล่นเป็นประจำ (ทุกวัน)
	$\bar{X}$	103.170	107.609	113.788	149.500
ไม่เคยเล่น	103.170				
เล่นนาน ๆ ครั้ง (เดือนละ 1-3 ครั้ง)	107.609				
เคยทดลองเล่น (ตั้งแต่ 1 ครั้ง ขึ้นไป)	110.083				
เล่นบ่อย ๆ ครั้ง (อาทิตย์ละ 1-5 ครั้ง)	113.788				
เล่นเป็นประจำ (ทุกวัน)	149.500				

* p<.05

จากตาราง 31 แสดงว่า นักเรียนที่มีผู้ปกครองมีประสบการณ์การพ่นประเภ เล่นพ่น ในการเล่นเกมต่าง ๆ และการนำสัตว์ต่อสู้กันทุกคู่มีคะแนนเฉลี่ยเจตคติต่อการพ่นแตกต่างกันอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05 ยกเว้น นักเรียนที่มีประสบการณ์ของผู้ปกครองเคยทดลอง เล่นกับเล่นนาน ๆ ครั้ง พบว่า มีคะแนนเฉลี่ยเจตคติต่อการพ่นไม่แตกต่างกัน

ตาราง 32 การเปรียบเทียบเจตคติต่อการพ่นของนักเรียน ชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 3 ในโรงเรียน สังกัดกรมสามัญศึกษา จังหวัดเชียงราย จำแนกตามประสบการณ์การพ่นของ ผู้ปกครอง ประเภทเล่นพ่นโดยไฟสำหรับ ลูกเต๋า

แหล่งความแปรปรวน	df	SS	MS	F
ระหว่างกลุ่ม	4	14450.500	3612.625	6.062*
ภายในกลุ่ม	415	247338.000	595.995	
รวมทั้งหมด	419	261788.500		

* $p < .05$

จากตาราง 32 แสดงว่า นักเรียนที่มีผู้ปกครองมีประสบการณ์การพ่นประเภ เล่นพ่น โดยใช้ไฟสำหรับ ลูกเต๋า ต่างกัน มีเจตคติต่อการพ่นต่างกันอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05 ผู้วิจัยนำคะแนนเฉลี่ยเจตคติต่อการพ่นของนักเรียนที่มีผู้ปกครองมีประสบการณ์การพ่นประเภ เล่นพ่นโดยใช้ไฟสำหรับ ลูกเต๋า ต่างกันมาเปรียบเทียบเป็นรายคู่ โดยวิธีการของเชฟเฟ (Scheffe's) ดังแสดงในตาราง 33

ตาราง 33 แสดงการเปรียบเทียบคะแนนเฉลี่ยเจตคติต่อการพัฒนาตนเองในวัยเรียน ที่ผู้ปกครองมีประสบการณ์การพัฒนาโดยใช้ไฟลัม
ลูกเต๋า เป็นรายตัว

กลุ่ม	ไม่เคยเล่น	เคยทดลองเล่น (ตั้งแต่ 1 ครั้ง ขึ้นไป)	เล่นนาน ๆ ครั้ง (เดือนละ 1-3 ครั้ง)	เล่นบ่อย ๆ ครั้ง (อาทิตย์ ละ 1-5 ครั้ง)	เล่นเป็นประจำ (ทุกวัน)
$\bar{X}$	104.502	108.224	109.486	112.000	156.000
ไม่เคยเล่น	104.502				
เคยทดลองเล่น (ตั้งแต่ 1 ครั้งขึ้นไป)		108.224			
เล่นนาน ๆ ครั้ง (เดือนละ 1-3 ครั้ง)			109.486		
เล่นบ่อย ๆ ครั้ง (อาทิตย์ละ 1-5 ครั้ง)				112.000	
เล่นเป็นประจำ (ทุกวัน)					156.000

*p<.05

จากตาราง 33 แสดงว่า นักเรียนที่มีผู้ปกครองมีประสบการณ์การพ่นประเภทเล่นพ่นโดยใช้ไฟสำหรับ ลูกเต๋า ทุกคู่มีคะแนนเฉลี่ยเจตคติต่อการพ่นอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05 ยกเว้น นักเรียนที่มีผู้ปกครองมีประสบการณ์เล่นนาน ๆ ครั้งกับเล่นบ่อย ๆ ครั้ง และเล่นนาน ๆ ครั้งกับเคยทดลองเล่น พบว่า มีคะแนนเฉลี่ยเจตคติต่อการพ่นไม่แตกต่างกัน

ตาราง 34 การเปรียบเทียบเจตคติต่อการพ่นของนักเรียน ชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 3 ในโรงเรียนสังกัดกรมสามัญศึกษา จังหวัดเชียงราย จำแนกตามประสบการณ์การพ่นของผู้ปกครอง ประเภทข้อสลากกินรวนหรือสลากกินแบ่ง

แหล่งความแปรปรวน	df	SS	MS	F
ระหว่างกลุ่ม	3	8883.000	2961.000	4.827*
ภายในกลุ่ม	416	252832.500	607.770	
รวมทั้งหมด	419	261715.500		

* $p < .05$

จากตาราง 34 แสดงว่า นักเรียนที่มีผู้ปกครองมีประสบการณ์การพ่นประเภทข้อสลากกินรวนหรือสลากกินแบ่ง ต่างกัน มีเจตคติต่อการพ่นต่างกันอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05 ผู้วิจัยนำคะแนนเฉลี่ยเจตคติต่อการพ่นของนักเรียนที่มีผู้ปกครองมีประสบการณ์การพ่นประเภทข้อสลากกินรวนหรือสลากกินแบ่ง ต่างกันมาเปรียบเทียบเป็นรายคู่ โดยวิธีการของเชฟเฟ่ (Scheffe's) ดังแสดงในตาราง 35

ตาราง 35 แสดงการเปรียบเทียบคะแนนเฉลี่ยเจตคติต่อการพัฒนาของนักเรียน ที่ผู้ปกครองมีประสบการณ์การพัฒนาประเภท
ข้อสละก็แตกต่างกันเป็นรายตัว

กลุ่ม	ไม่เคยซื้อ	เคยซื้อ (ตั้งแต่ 1 ครั้งขึ้นไป)	ซื้อเป็นประจำ	ซื้อทุกงวด
$\bar{x}$	100.963	105.788	109.302	117.868
ไม่เคยซื้อ	100.963	105.788	109.302	117.868
เคยซื้อ (ตั้งแต่ 1 ครั้งขึ้นไป)	-	4.825*	8.339*	16.905*
ซื้อเป็นประจำ	-	-	3.514	12.080*
ซื้อทุกงวด	-	-	-	8.566*
	-	-	-	-

* $p < .05$

จากตาราง 35 แสดงว่า นักเรียนที่มีผู้ปกครองมีประสบการณ์การพนันประเภทซื้อสลากกินรวบหรือสลากกินแบ่ง โดยมีการซื้อทุกงวด กับซื้อเป็นบางงวด และซื้อทุกงวด กับไม่เคยซื้อมีคะแนนเฉลี่ยเจตคติต่อการพนันอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05 นอกจากนั้นทุกคู่ที่เหลือมีคะแนนเฉลี่ยเจตคติต่อการพนันไม่แตกต่างกัน

ตาราง 36 การเปรียบเทียบเจตคติต่อการพนันของนักเรียน ชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 3 ในโรงเรียนสังกัดกรมสามัญศึกษา จังหวัดเชียงราย จำแนกตามประสบการณ์การพนันของกลุ่มเพื่อน ประเภทเล่นพนันในการเล่นกีฬา เกมต่าง ๆ และการนำสัตว์มาต่อสู้กัน

แหล่งความแปรปรวน	df	SS	MS	F
ระหว่างกลุ่ม	4	22032.500	5508.125	9.537*
ภายในกลุ่ม	415	239683.000	577.549	
รวมทั้งหมด	419	261715.500		

* $p < .05$

จากตาราง 36 แสดงว่า นักเรียนที่มีกลุ่มเพื่อนมีประสบการณ์การพนันประเภทเล่นพนันในการเล่นกีฬา เกมต่าง ๆ และการนำสัตว์มาต่อสู้กัน มีเจตคติต่อการพนันต่างกันอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05 ผู้วิจัยนำคะแนนเฉลี่ยเจตคติต่อการพนันของนักเรียนที่มีกลุ่มเพื่อนมีประสบการณ์การพนันประเภทเล่นพนันในการเล่นกีฬา เกมต่าง ๆ และการนำสัตว์มาต่อสู้กันต่างกันมาเปรียบเทียบเป็นรายคู่ โดยวิธีการของเชฟเฟ (Scheffe's) ดังแสดงในตาราง 37

ตาราง 37 แสดงการเปรียบเทียบคะแนนเฉลี่ยเจตคติต่อการพัฒนาของนักเรียน ที่มีกลุ่มเพื่อนประสบการณ์การพัฒนาประเภท
เล่นพนันในการเล่นเกมกีฬา เกมต่าง ๆ และการนำสัตว์มาต่อสู้กันเป็นรายคู่

กลุ่ม	ไม่เคยเล่น	เคยทดลองเล่น (ตั้งแต่ 1 ครั้ง ขึ้นไป)	เล่นบ่อย ๆ (อาทิตย์ ละ 1-5 ครั้ง)	เล่นนาน ๆ ครั้ง (เดือนละ 1-3 ครั้ง)	เล่นเป็นประจำ (ทุกวัน)
$\bar{X}$	100.995	107.606	108.208	114.575	129.500
ไม่เคยเล่น	100.995	6.111*	7.213*	13.580*	28.505*
เคยทดลองเล่น (ตั้งแต่ 1 ครั้งขึ้นไป)	107.606	-	0.602	6.969*	21.894*
เล่นบ่อย ๆ ครั้ง (อาทิตย์ละ 1-5 ครั้ง)	108.208		-	6.367*	21.292*
เล่นนาน ๆ ครั้ง (เดือนละ 1-3 ครั้ง)	114.575			-	14.925*
เล่นเป็นประจำ (ทุกวัน)	129.500				-

* $p < .05$

จากตาราง 37 แสดงว่า นักเรียนที่มีกลุ่มเพื่อนมีประสบการณ์การเล่นประเภทเล่นพินในการเล่นเกมต่าง ๆ และการนำสัตว์มาต่อสู้กัน ทุกคู่มีคะแนนเฉลี่ยเจตคติต่อการพินแตกต่างกันอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05 ยกเว้นนักเรียนที่มีกลุ่มเพื่อนที่มีประสบการณ์การเล่นบ่อย ๆ ครึ่งกับเคยทดลองเล่น พบว่า มีคะแนนเฉลี่ยเจตคติต่อการพินไม่แตกต่างกัน

ตาราง 38 การเปรียบเทียบเจตคติต่อการพินของนักเรียน ชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 3 ในโรงเรียนสังกัดกรมสามัญศึกษา จังหวัดเชียงราย จำแนกตามประสบการณ์การเล่นของกลุ่มเพื่อน ประเภทเล่นพินโดยใช้ไฟสำหรับ ลูกเต๋า

แหล่งความแปรปรวน	df	SS	MS	F
ระหว่างกลุ่ม	4	28820.000	7205.750	12.847*
ภายในกลุ่ม	415	232747.500	560.837	
รวมทั้งหมด	419	261567.500		

* $p < .05$

จากตาราง 38 แสดงว่า นักเรียนที่มีกลุ่มเพื่อนมีประสบการณ์การเล่นโดยใช้ไฟสำหรับลูกเต๋า ต่างกัน มีเจตคติต่อการพินต่างกันอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05 ผู้วิจัยนำคะแนนเฉลี่ยเจตคติต่อการพินของนักเรียนที่มีกลุ่มเพื่อนมีประสบการณ์การเล่นโดยใช้ไฟสำหรับลูกเต๋ามาเปรียบเทียบกันเป็นรายคู่ โดยวิธีการของเชฟเฟ (Scheffe's) ดังแสดงในตาราง 39

ตาราง 39 แสดงการเปรียบเทียบคะแนนเฉลี่ยเจตคติต่อการพัฒนาของนักเรียน ที่กลุ่มเพื่อเพิ่มประสิทธิภาพการพัฒนโดยใช้ไฟฟ้ารับ
ลูกเต๋า เป็นรายคู่

กลุ่ม	ไม่เคยเล่น	เล่นบ่อย ๆ ครั้ง (อาทิตย์ ละ 1-5 ครั้ง	เคยทดลองเล่น (ตั้งแต่ 1 ครั้ง ขึ้นไป)	เล่นนาน ๆ ครั้ง (เดือนละ 1-3 ครั้ง)	เล่นเป็นประจำ (ทุกวัน)
$\bar{x}$	100.808	107.917	108.277	117.262	141.400
ไม่เคยเล่น	100.808	7.109*	7.469*	16.454*	40.592*
เล่นบ่อย ๆ ครั้ง (อาทิตย์ละ 1-5 ครั้ง)	107.917	-	0.360	9.345*	33.483*
เคยทดลองเล่น (ตั้งแต่ 1 ครั้งขึ้นไป)	108.277	-	-	8.985*	33.123*
เล่นนาน ๆ ครั้ง (เดือนละ 1-3 ครั้ง)	117.262	-	-	-	24.135*
เล่นเป็นประจำ (ทุกวัน)	141.400	-	-	-	-

* p<.05

จากตาราง 39 แสดงว่า นักเรียนที่มีผู้ปกครองมีประสบการณ์การพนันโดยใช้ไพ่สำหรับลูกเต๋า ทุกคู่มีคะแนนเฉลี่ยเจตคติต่อการพนันอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05 ยกเว้นนักเรียนที่มีกลุ่มเพื่อนมีประสบการณ์เล่นบ่อย ๆ ครึ่งกับเคยทดลองเล่น พบว่า นักเรียนคะแนนเฉลี่ยเจตคติต่อการพนันไม่แตกต่างกัน

ตาราง 40 การเปรียบเทียบเจตคติต่อการพนันของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 3 ในโรงเรียนสังกัดกรมสามัญศึกษา จังหวัดเชียงราย จำแนกตามประสบการณ์การพนันของกลุ่มเพื่อน ประเภทข้อสลากกินรวบหรือสลากกินแบ่ง

แหล่งความแปรปรวน	df	SS	MS	F
ระหว่างกลุ่ม	3	34347.500	11449.170	20.915*
ภายในกลุ่ม	416	227726.500	547.420	
รวมทั้งหมด	419	262074.000		

* $p < .05$

จากตาราง 40 แสดงว่า นักเรียนที่มีกลุ่มเพื่อนมีประสบการณ์การพนันประเภทข้อสลากกินรวบหรือสลากกินแบ่ง ต่างกัน มีเจตคติต่อการพนันต่างกันอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05 ผู้วิจัยนำคะแนนเฉลี่ยเจตคติต่อการพนันของนักเรียนที่มีกลุ่มเพื่อนมีประสบการณ์การพนันประเภทข้อสลากกินรวบหรือสลากกินแบ่ง ต่างกันมาเปรียบเทียบเป็นรายคู่ โดยวิธีการของเชฟเฟ (Scheffe's) ดังแสดงในตาราง 41

ตาราง 41 แสดงการเปรียบเทียบคะแนนเฉลี่ยเจตคติต่อการพัฒนาของนักเรียน ที่มีกลุ่มเพื่อแผนระยะสัปดาห์การพัฒนาประเภทข้อสอบต่างกันแบ่งต่างกันเป็นรายตัว

กลุ่ม	ไม่เคยข้อ	เคยข้อ (ตั้งแต่ 1 ครั้งขึ้นไป)	ข้อเป็นบางงวด	ข้อทุกงวด
$\bar{X}$	100.533	109.965	116.232	135.208
ไม่เคยข้อ	-	9.432*	15.699*	34.675*
เคยข้อ (ตั้งแต่ 1 ครั้งขึ้นไป)	-	-	6.267*	25.243*
ข้อเป็นบางงวด	-	-	-	18.976*
ข้อทุกงวด	-	-	-	-

*p<.05

จากตาราง 41 แสดงว่า นักเรียนที่มีกลุ่มเพื่อนมีประสบการณ์การเล่นประเภทซอลากินรวบหรือสลากกินแบ่ง ทุกคู่มีคะแนนเฉลี่ยเจตคติต่อการพนันแตกต่างกันอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05

ตาราง 42 การเปรียบเทียบเจตคติต่อการพนันของนักเรียน ชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 3 ในโรงเรียนสังกัดกรมสามัญศึกษาฯ จังหวัดเชียงราย จำแนกตามประสบการณ์การเล่นของนักเรียน ประเภทเล่นพนันในการเล่นกีฬา เกมต่าง ๆ และการนำสัตว์มาต่อสู้กัน

แหล่งความแปรปรวน	df	SS	MS	F
ระหว่างกลุ่ม	4	43579.000	10894.750	20.727*
ภายในกลุ่ม	415	218136.500	525.630	
รวมทั้งหมด	419	261715.500		

* $p < .05$

จากตาราง 42 แสดงว่า นักเรียนที่มีประสบการณ์การเล่นประเภทเล่นพนันในการเล่นกีฬา เกมต่าง ๆ และการนำสัตว์มาต่อสู้กัน มีเจตคติต่อการพนันต่างกันอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05 ผู้วิจัยนำคะแนนเฉลี่ยเจตคติต่อการพนันของนักเรียนที่มีกลุ่มเพื่อนมีประสบการณ์การเล่นประเภทเล่นพนันในการเล่นกีฬา เกมต่าง ๆ และการนำสัตว์มาต่อสู้กัน ต่างกันมาเปรียบเทียบกันเป็นรายคู่ โดยวิธีการของเชฟเฟ (Scheffe's) ดังแสดงในตาราง 43

ตาราง 43 แสดงการเปรียบเทียบคะแนนเฉลี่ย เจตคติต่อการพัฒนาของนักเรียน ที่มีประสบการณ์การพัฒนาประเภการเล่นฟันใน การเล่นกีฬา เกมต่าง ๆ และการนำสัตว์มาต่อสู้กันเป็นรายคู่

กลุ่ม	ไม่เคยเล่น	เคยทดลองเล่น (ตั้งแต่ 1 ครั้ง ขึ้นไป) ^A	เล่นนาน ๆ ครั้ง (เดือนละ 1-3 ครั้ง)	เล่นบ่อย ๆ ครั้ง (อาทิตย์ละ 1-5 ครั้ง)	เล่นเป็นประจำ (ทุกวัน)
$\bar{X}$	100.992	110.556	118.529	135.250	152.750
ไม่เคยเล่น	100.992	9.564*	17.537*	34.258*	51.758*
เคยทดลองเล่น (ตั้งแต่ 1 ครั้ง ขึ้นไป)	110.556	-	7.973*	24.694*	42.194*
เล่นนาน ๆ ครั้ง (เดือนละ 1-3 ครั้ง)	118.529	-	-	16.721*	34.221*
เล่นบ่อย ๆ ครั้ง (อาทิตย์ละ 1-5 ครั้ง)	135.250	-	-	-	17.500*
เล่นเป็นประจำ (ทุกวัน)	152.750	-	-	-	-

*p<.05

จากตาราง 43 แสดงว่า นักเรียนที่มีประสบการณ์การพนันประเภทเล่นพนันในการเล่นกีฬา เกมต่าง ๆ และการนำสัตว์มาต่อสู้กัน ทุกคู่มีคะแนนเฉลี่ยเจตคติต่อการพนันแตกต่างกัน อย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05

ตาราง 44 การเปรียบเทียบเจตคติต่อการพนันของนักเรียน ชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 3 ในโรงเรียนสังกัดกรมสามัญศึกษา จังหวัดเชียงราย จำแนกตามประสบการณ์การพนันของนักเรียน ประเภทเล่นพนันโดยใช้ไฟสำหรับ ลูกเต๋า

แหล่งความแปรปรวน	df	SS	MS	F
ระหว่างกลุ่ม	4	49595.500	12398.880	24.267*
ภายในกลุ่ม	415	212040.500	510.941	
รวมทั้งหมด	419	261636.000		

* $p < .05$

จากตาราง 44 แสดงว่า นักเรียนที่มีกลุ่มเพื่อนมีประสบการณ์การพนันโดยใช้ไฟสำหรับลูกเต๋า ต่างกัน มีเจตคติต่อการพนันต่างกันอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05 ผู้วิจัยนำคะแนนเฉลี่ยเจตคติต่อการพนันของนักเรียนที่มีกลุ่มเพื่อนมีประสบการณ์การพนันโดยใช้ไฟสำหรับ ลูกเต๋ามาเปรียบเทียบกันเป็นรายคู่ โดยวิธีการของเชฟเฟ้ (Scheffe's) ดังแสดงในตาราง 45

ตาราง 45 แสดงการเปรียบเทียบคะแนนเฉลี่ยเจตคติต่อการพัฒนาการเรียน ที่มีประสบการณ์การพัฒนาโดยใช้ไฟฟ้ารับ ลูกเต๋า
เป็นรายคู่

กลุ่ม	ไม่เคยเล่น	เคยทดลองเล่น (ตั้งแต่ 1 ครั้ง ขึ้นไป)	เล่นนาน ๆ ครั้ง (เดือนละ 1-3 ครั้ง)	เล่นบ่อย ๆ ครั้ง (อาทิตย์ ละ 1-5 ครั้ง)	เล่นเป็นประจำ (ทุกวัน)
$\bar{X}$	99.969	112.870	122.020	133.600	152.778
ไม่เคยเล่น	99.969	12.901*	22.051*	33.631*	52.809*
เคยทดลองเล่น (ตั้งแต่ 1 ครั้งขึ้นไป)	112.870	-	9.150*	20.730*	39.908*
เล่นนาน ๆ ครั้ง (เดือนละ 1-3 ครั้ง)	122.020		-	11.580*	30.758*
เล่นบ่อย ๆ ครั้ง (อาทิตย์ละ 1-5 ครั้ง)	133.600			-	19.178*
เล่นเป็นประจำ (ทุกวัน)	152.778				-

* p<.05

จากตาราง 45 แสดงว่า นักเรียนที่มีประสบการณ์การพนันโดยใช้ไพ่สำหรับ ลูกเต๋า ทุกคู่มีคะแนนเฉลี่ยเจตคติต่อการพนันแตกต่างกันอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05

ตาราง 46 การเปรียบเทียบเจตคติต่อการพนันของนักเรียน ชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 3 ในโรงเรียน สังกัดกรมสามัญศึกษา จังหวัดเชียงราย จำแนกตามประสบการณ์การพนันของ นักเรียน ประเภทซื้อสลากกินรวบหรือสลากกินแบ่ง

แหล่งความแปรปรวน	df	SS	MS	F
ระหว่างกลุ่ม	3	42115.000	14038.330	26.600*
ภายในกลุ่ม	416	219543.500	527.749	
รวมทั้งหมด	419	261658.500		

* $p < .05$

จากตาราง 46 แสดงว่า นักเรียนที่มีประสบการณ์การพนันประเภทซื้อสลากกินรวบหรือ สลากกินแบ่ง ต่างกัน มีเจตคติต่อการพนันต่างกันอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05 ผู้วิจัยนำ คะแนนเฉลี่ยเจตคติต่อการพนันของนักเรียนที่มีประสบการณ์การพนัน ในการซื้อสลากกินรวบหรือ สลากกินแบ่ง ต่างกันมาเปรียบเทียบเป็นรายคู่ โดยวิธีการของเชฟเฟ่ (Scheffe's) ดังแสดง ในตาราง 47

ตาราง 47 แสดงการเปรียบเทียบคะแนนเฉลี่ยเจตคติต่อการพัฒนาการเรียน การประกอบอาชีพและการพัฒนาประเภชอาชีพสลาภกันแบ่ง
ต่างกันเป็นรายตัว

กลุ่ม	ไม่เคยซื้อ	เคยซื้อ (ตั้งแต่ 1 ครั้งขึ้นไป)	ซื้อเป็นประจำ	ซื้อทุกงวด
$\bar{X}$	100.902	111.042	117.415	149.083
ไม่เคยซื้อ	100.902	10.140*	16.513*	48.181*
เคยซื้อ (ตั้งแต่ 1 ครั้งขึ้นไป)	111.042	-	6.373*	38.041*
ซื้อเป็นประจำ	117.415	-	-	31.668*
ซื้อทุกงวด	149.083	-	-	-

*p<.05

จากตาราง 47 แสดงว่า นักเรียนที่มีประสบการณ์การพ่นประเภชื้อสลากกินรวม
หรือสลากกินแบ่ง ทุกคู่มีคะแนนเฉลี่ย เจตคติต่อการพ่นแตกต่างกันอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่
ระดับ .05

