

# สรุปการประชุมวิชาการเรื่อง การพนันในยุคเปลี่ยนผ่าน

วันอังคารที่ 10 พฤษภาคม 2559 ณ โรงแรมมิราเคิล แกรนด์

ปัญหาการพนันเป็นปัญหาที่ยังรากลึกในสังคมไทยมาเป็นเวลานาน นอกเหนือจากผลกระทบที่เกิดขึ้นกับตัวบุคคลเองแล้วยังส่งผลกระทบต่อครอบครัว ชุมชน สังคม และก่อให้เกิดปัญหาอื่นๆ ตามมา เช่น ปัญหาหนี้สิน ความยากจน และอาชญากรรม ตัวเลขสถิติที่เกี่ยวข้องกับสถานการณ์การพนันนั้นยังเป็นเครื่องชี้ให้เห็นว่าปัญหาการพนันเป็นเรื่องที่สำคัญและต้องเร่งดำเนินการแก้ไข จากการสรุปคดีของศาลยุติธรรมในปี พ.ศ. 2558 พบว่า คดีการพนันเป็นคดีที่เข้าสู่ศาลชั้นต้นจำนวน 76,141 คดี ซึ่งสูงเป็นอันดับที่สาม รองลงมาจากคดีอาชญากรรมและคดีการจราจร อีกทั้งจำนวนเยาวชนที่เล่นการพนันยังสูงขึ้น โดยมีอายุที่เริ่มเล่นที่น้อยที่สุดคือ 7 ปี นอกจากนั้นแล้ว ธุรกิจการพนันที่เติบโตไปพร้อมกับกีฬายังเป็นความท้าทายในรูปแบบใหม่ที่สังคมไทยต้องเตรียมพร้อมรับมือ

ด้วยเหตุนี้ สำนักงานกองทุนสนับสนุนการสร้างเสริมสุขภาพ (สสส.) จึงสนับสนุนให้มีกลุ่มแผนงานด้านการลดปัญหาการพนันมาตั้งแต่ปี พ.ศ. 2553 โดยมี 3 เครือข่ายสำคัญในการดำเนินงาน คือ ศูนย์วิจัยปัญหาการพนัน เครือข่ายบรรณรักษ์หยุดพนัน และมูลนิธิสาธารณสุขแห่งชาติ โดยมุ่งหวังให้เกิดการสร้างองค์ความรู้ใหม่ สร้างเครือข่ายบรรณรักษ์ให้สังคมตระหนักรู้และร่วมกันผลักดันข้อเสนอเชิงนโยบายและกฎหมายเพื่อลดผลกระทบจากปัญหาการพนัน

การประชุมวิชาการเรื่อง “การพนันในยุคเปลี่ยนผ่าน” จึงโอกาสอันดีในการเป็นเวทีแลกเปลี่ยนเรียนรู้ของกลุ่มภาคีเครือข่าย ภาคประชาสังคม ผู้ขับเคลื่อนนโยบาย ตลอดจนผู้สนใจทั่วไป ภายใต้ 4 หัวข้อหลัก ได้แก่ รายงานสถานการณ์การพนันในสังคมไทย การอภิปรายเรื่องเด็กจะเรียนรู้เท่าทันการพนันได้อย่างไร การอภิปรายเรื่องกีฬาที่ธุรกิจการพนัน และการอภิปรายเรื่องก้าวให้พ้น เอา-ไม่เอา คาสีโน เพื่อร่วมแบ่งปันองค์ความรู้ทั้งในเชิงวิชาการและภาคปฏิบัติ ร่วมกันออกแบบแนวทางในการผลักดันนโยบายให้ปัญหาการพนันเป็นวาระแห่งชาติ และสนับสนุนให้มีการกำหนดผู้รับผิดชอบในการดำเนินงานเพื่อลดปัญหาและผลกระทบจากการพนันอย่างชัดเจนและเป็นรูปธรรม

## 1. รายงาน “สถานการณ์การพนันในสังคมไทย”

โดย รศ.ดร. นวลน้อย ตรีรัตน์

ศูนย์วิจัยเพื่อการพัฒนาสังคมและธุรกิจ (SAB) ได้ดำเนินการสำรวจสถานการณ์การเล่นพนันในกลุ่มประชากรอายุ 15 ปีขึ้นไป จาก 26 จังหวัดทั่วประเทศ รวม 7,018 ตัวอย่าง ในเดือนตุลาคม พ.ศ. 2558 และพบสถิติต่างๆ ที่น่าสนใจดังนี้

ลักษณะทั่วไปของกลุ่มตัวอย่าง พบว่า กลุ่มตัวอย่างเป็นเพศหญิง ร้อยละ 52 และเพศชาย ร้อยละ 48 ส่วนใหญ่มีสถานภาพสมรส (ร้อยละ 63) มีการศึกษาระดับต่ำกว่าปริญญาตรี (ร้อยละ 84.6) กว่าครึ่งมีรายได้เฉลี่ยต่อเดือนต่ำกว่า 10,000 บาท (ร้อยละ 57) จากกลุ่มตัวอย่างทั้งหมดนี้ พบว่า ร้อยละ 73.8 มีประสบการณ์การเล่นพนัน (ครึ่งหนึ่งในชีวิตเคยเล่นพนัน) ซึ่งเป็นตัวเลขที่ค่อนข้างคงที่จากการสำรวจหลายครั้งในช่วงเวลาที่ผ่านมา และกลุ่มตัวอย่างร้อยละ 26.2 เป็นผู้ที่ไม่เคยเล่นพนัน เมื่อพิจารณาเฉพาะกลุ่มเยาวชนที่อายุน้อยกว่า 20 ปี (ช่วงอายุ 15-19 ปี) พบว่า เยาวชนร้อยละ 39.4 เคยมีประสบการณ์เล่นพนัน และกลุ่มตัวอย่างกว่าร้อยละ 60 เริ่มเล่นการพนันครั้งแรกก่อนอายุ 20 ปี โดยการเริ่มเล่นการพนันครั้งแรกที่อายุต่ำที่สุดที่พบคือ 7 ปี แสดงให้เห็นว่าการเข้าสู่การพนันในสังคมไทยเป็นเรื่องง่ายแม้กระทั่งในกลุ่มเยาวชน โดยประเภทของการพนันที่เริ่มเล่นเป็นครั้งแรก ได้แก่ หวยใต้ดิน ไพ่ สลากกินแบ่งรัฐบาล พนันฟุตบอล ไฮโล/โปปุ่น ตามลำดับ สาเหตุที่เล่นพนัน เนื่องจาก อยากรเสี่ยงโชค/อยากลอง อยากรได้เงิน และเพื่อความตื่นเต้น/เพิลิตเพลิน สำหรับผู้ที่ไม่เล่นพนันเนื่องจาก ไม่ชอบเล่น เล่นไม่เป็น และเห็นว่าเป็นสิ่งผิดกฎหมาย

สำหรับสถานการณ์การเล่นพนันในช่วง 12 เดือนที่ผ่านมา พบว่า มีผู้เล่นพนันในรอบปีที่ผ่านมา คิดเป็นร้อยละ 52.4 หรือประมาณ 27.4 ล้านคน แบ่งเป็นเพศชาย 14.1 ล้านคน และเพศหญิง 13.3 ล้านคน โดยผู้เล่น 1.16 ล้านคน เป็นเยาวชนที่อายุน้อยกว่า 20 ปี ประเภทการพนันที่มีผู้เล่นสูงสุด คือ สลากกินแบ่งรัฐบาล มีผู้เล่นประมาณ 19 ล้านคน คิดเป็นวงเงินประมาณ 77 ล้านบาท รองลงมาคือ หวยใต้ดิน มีผู้เล่นประมาณ 16.5 ล้านคน คิดเป็นวงเงินประมาณ 131 ล้านบาท และพนันทายผลฟุตบอล มีผู้เล่นประมาณ 2 ล้านคน คิดเป็นวงเงินประมาณ 136 ล้านบาท จะเห็นได้ว่าการพนันทายผลฟุตบอลนั้นมีจำนวนผู้เล่นน้อยกว่าสลากกินแบ่งรัฐบาลและหวยใต้ดินเป็นอย่างมาก แต่กลับมีวงเงินหมุนเวียนในการเล่นพนันสูงสุด

สำหรับสถานะทางการเงินจากการเล่นการพนันนั้น พบว่า กลุ่มผู้เล่นพนันในรอบปีที่ผ่านมาส่วนใหญ่มีสถานะทางการเงินเหมือนเดิม (ร้อยละ 82) ซึ่งเป็นตัวเลขที่ไม่น่าแปลกใจนัก เนื่องจาก ผู้เล่นพนันส่วนใหญ่เล่นการพนันประเภทหวยใต้ดินและสลากกินแบ่งรัฐบาล ที่โดนจำกัดด้วยจำนวนงวดอยู่ที่ปีละ 24 ครั้ง แต่ละครั้งวงเงินพนันไม่สูง จึงไม่ก่อให้เกิดผลกระทบทางการเงินมากนัก อย่างไรก็ตาม มีผู้เล่นพนันที่รู้สึกว่าคุณมีสถานะทางการเงินแย่ง คิดเป็นร้อยละ 14 และมีสถานะทางการเงินดีขึ้น คิดเป็นร้อยละ 4 จึงเห็นได้ว่าการเล่นพนันก่อให้เกิดผลทางลบต่อสถานะทางการเงินมากกว่าทางบวก โดยร้อยละ 10 ของผู้เล่นพนันในรอบปีที่ผ่านมาเคยเสียเงินจำนวนมากจากการเล่นพนัน และร้อยละ 5 เคยถูกลงโทษจากการเล่นพนัน แต่ในกลุ่มผู้ที่เคยมีประสบการณ์ใน

การเล่นพนันแต่ไม่ได้เล่นพนันในรอบปีที่ผ่านมา เห็นว่ามีผลดีเกิดขึ้นกับตนเองหลายประการ เช่น เก็บเงินได้มากขึ้น สุขภาพจิตดีขึ้น และความสัมพันธ์กับคนในครอบครัวดีขึ้น เป็นต้น

ในกลุ่มผู้เล่นพนันในรอบปีที่ผ่านมาจำนวน 27.4 ล้านคน มีผู้ที่ยอมรับว่าตนเองติดการพนันถึงร้อยละ 7.9 หรือประมาณ 2.2 ล้านคน และร้อยละ 19 หรือประมาณ 5.2 ล้านคน ไม่แน่ใจว่าตนติดการพนันหรือไม่ สำหรับพฤติกรรมการเล่นพนันในระดับที่เป็นปัญหา มีทั้งเคยรู้สึกผิดและละอายใจภายหลังเล่นพนัน (ร้อยละ 34) หลังชนะพนันเคยมีความต้องการอย่างมากที่จะเล่นอีกเพื่อเอาชนะหรือให้ได้เงินเพิ่มขึ้น (ร้อยละ 22) เคยเล่นพนันนานกว่าที่ตั้งใจจะเล่น/ที่วางแผนไว้ (ร้อยละ 21) และหลังเสียพนันรู้สึกว่าจะต้องกลับมาแก้มือเพื่อเอาเงินที่เสียไปคืนมาให้เร็วที่สุด (ร้อยละ 21) เป็นต้น โดยบุคคลที่ไปขอคำปรึกษาหรือความช่วยเหลือกรณีเกิดปัญหาจากการเล่นพนันส่วนใหญ่ คือ พ่อแม่ แฟน เพื่อนญาติ และพี่น้อง

หากพิจารณาประเภทของการพนันที่มีผู้เล่นสูงสุด 3 อันดับแรก พบว่า ประเภทของการพนันที่มีผู้เล่นสูงสุด คือ สลากกินแบ่งรัฐบาล มีผู้เล่นประมาณ 19 ล้านคน คิดเป็นวงเงินประมาณ 77 ล้านบาท ผู้เล่นเป็นเพศหญิงมากกว่าเพศชาย ส่วนใหญ่มีอายุในช่วง 40-49 ปี เล่นการพนันสลากกินแบ่งรัฐบาลมานานแล้วเฉลี่ย 15 ปี วงเงินเฉลี่ยที่ซื้อต่องวด คือ 246 บาท โดยร้อยละ 36.5 เป็นผู้เล่นทุกงวด และในภาพรวม เป็นการ เล่นเสีย ร้อยละ 68.8 เท่าทุน ร้อยละ 19.3 และเล่นได้ ร้อยละ 11.9 อย่างไรก็ตาม พบว่า เมื่อสลากกินแบ่งรัฐบาลถูกควบคุมราคา ที่ 80 บาท ผู้เล่นมีแนวโน้มซื้อสลากเพิ่มขึ้น (ในกลุ่มผู้ที่ซื้อสลากมากกว่า 1 ใบต่อครั้ง) โดยผู้เล่นร้อยละ 96.7 สามารถซื้อสลากกินแบ่งรัฐบาลได้ในราคา 80 บาท

ประเภทของการพนันที่มีผู้เล่นสูงเป็นอันดับสอง คือ หวยใต้ดิน ที่มีผู้เล่นประมาณ 16.5 ล้านคน คิดเป็นวงเงินประมาณ 131 ล้านบาท ผู้เล่นเป็นเพศหญิงมากกว่าเพศชายเล็กน้อย ส่วนใหญ่มีอายุในช่วง 40-49 ปี วงเงินเฉลี่ยที่เล่นต่องวด คือ 347 บาท และในภาพรวม เป็นการ เล่นเสีย ร้อยละ 63.3 เท่าทุน ร้อยละ 22.9 และเล่นได้ ร้อยละ 13.8

ประเภทของการพนันที่มีผู้เล่นสูงเป็นอันดับสาม แต่มีวงเงินสูงสุด คือ พนันทายผลฟุตบอล ที่มีผู้เล่นประมาณ 2 ล้านคน คิดเป็นวงเงินประมาณ 136 ล้านบาท กว่าสามในสี่ของผู้เล่นพนันฟุตบอลเป็นเพศชาย แต่แนวโน้มการเล่นของเพศหญิงก็เพิ่มสูงขึ้น ส่วนใหญ่มีอายุในช่วง 20-29 ปี นิยมเล่นในฟุตบอลพรีเมียร์ลีก วงเงินเฉลี่ยในการเล่นเป็นชุด คือ 345 บาทต่อชุด เฉลี่ย 12 ชุดต่อเดือน และวงเงินเฉลี่ยในการเล่นเป็นคู่ คือ 628 บาทต่อคู่ เฉลี่ย 8 คู่ต่อเดือน คิดเป็นจำนวนเงินที่ใช้ในการเล่นเฉลี่ยสูงถึง 2,085 บาทต่อสัปดาห์ และในภาพรวม เป็นการ เล่นเสีย ร้อยละ 44 เท่าทุน ร้อยละ 28 และเล่นได้ ร้อยละ 28

สำหรับทัศนคติต่อการพนันที่น่าสนใจของกลุ่มตัวอย่าง พบว่า ร้อยละ 50 เห็นว่าการซื้อสลากกินแบ่งรัฐบาลไม่ถือว่าเป็นการพนัน แต่มีเพียงร้อยละ 22.3 ที่เห็นว่าการซื้อหวยใต้ดินไม่ถือว่าเป็นการพนัน และกว่าร้อยละ 80 เห็นด้วยว่าการพนันก่อให้เกิดหนี้สิน ทำให้ขาดความน่าเชื่อถือทางการเงิน อีกทั้งกลุ่มตัวอย่างส่วนใหญ่ยังไม่เห็นด้วยกับการเปิดให้มีการพนันฟุตบอลและคาสิโนออนไลน์

จากผลสำรวจข้างต้นนี้ สามารถสรุปได้ว่า นโยบายรัฐที่ประสบความสำเร็จคือการควบคุมราคาสลากกินแบ่งรัฐบาล อย่างไรก็ตามคือรัฐควรทำอย่างไรให้ความสำเร็จนี้เป็นความสำเร็จที่ยั่งยืน มีความโปร่งใส หรือมีมาตรการอื่นๆ เพิ่มเติม เช่น การจดทะเบียนผู้ค้าสลากกินแบ่งรัฐบาล เป็นต้น และแม้ว่าปัจจุบันจะมีการนำรายได้ของสำนักงานสลากกินแบ่งรัฐบาลส่วนหนึ่งมาสนับสนุนการจัดตั้งกองทุนสลากกินแบ่งรัฐบาลเพื่อพัฒนาสังคม โดยมีจุดประสงค์เพื่อแก้ไขปัญหาที่เกิดขึ้นจากการพนัน ส่งเสริมการศึกษาและวิจัยปัญหาเกี่ยวกับการพนัน ส่งเสริมการเผยแพร่ความรู้และทัศนคติที่ถูกต้องเกี่ยวกับการพนัน และเยียวยาผู้ได้รับผลกระทบจากการพนัน แต่กลับยังไม่มีการตั้งคณะกรรมการที่เป็นอิสระจากสำนักงานสลากกินแบ่งรัฐบาลในการบริหารจัดการกองทุน ซึ่งควรเป็นผู้แทนทั้งจากภาครัฐ กระทรวงที่เกี่ยวข้อง ภาคเอกชน และประชาสังคม เพื่อร่วมกันเป็นเจ้าภาพในการแก้ปัญหาที่เกิดขึ้นจากการพนันต่อไป

## 2. เวทีอภิปราย “เด็กจะเรียนรู้เท่าทันการพนันได้อย่างไร?”

โดย นายโตมร อภิวันทนการ / ดร. ธีรรัตน์ พันทวี วงศ์ธนะเอนก / นพ. ยงยุทธ วงศ์ภิรมย์ศานติ์

ในการศึกษาเรื่องสาเหตุของปัญหาการเสพติดพฤติกรรมบางอย่างของมนุษย์นั้น ควรย้อนไปวิเคราะห์ตั้งแต่ประสบการณ์ในวัยเด็ก เนื่องจากสมองของมนุษย์สามารถแบ่งได้เป็นสองส่วนหลัก คือ สมองส่วนคิดและสมองส่วนอยาก ซึ่งโดยปกติแล้วสมองส่วนคิดจะมีหน้าที่ควบคุมสมองส่วนอยาก เมื่อสมองส่วนอยากถูกกระตุ้นบ่อยครั้ง การจะตอบสนองความต้องการของสมองส่วนอยากนั้นจะต้องทวีปริมาณมากขึ้นเพื่อให้ได้รับความพึงพอใจในปริมาณเท่าเดิม หรืออาจกล่าวได้ว่าเป็นการก้าวเข้าสู่การเสพติดอย่างช้าๆ ซึ่งการเสพติดในขั้นนี้รวมถึงการเสพติดพฤติกรรม เช่น การเล่นพนัน การบริโภคเครื่องดื่มแอลกอฮอล์ และการเสพยาเสพติด เป็นต้น การควบคุมสมองส่วนอยากจึงเป็นสิ่งสำคัญ หน้าที่นี้จะถูกกระทำโดยสมองส่วนหน้าที่มีการพัฒนาในช่วงอายุ 12-25 ปี เป็นเหตุให้เยาวชนที่อยู่ในช่วงอายุนี้อาจยังไม่สามารถควบคุมพฤติกรรมของตนได้มากนัก แต่เป็นช่วงวัยที่สำคัญที่สุดในการปลูกฝังการเรียนรู้ ค่านิยม และทัศนคติที่ถูกต้อง เพื่อให้เยาวชนสามารถควบคุมความอยากและมีวิธีการในการจัดการตนเองได้

เมื่อพิจารณาในกลุ่มผู้เล่นการพนัน จะพบว่ากลุ่มผู้ที่เล่นการพนันเป็นประจำนั้นส่วนหนึ่งจะกลายเป็นผู้เสพติดการพนัน ซึ่งส่วนใหญ่จะเป็นผู้ที่เริ่มเล่นการพนันตั้งแต่ตอนเป็นเด็กหรือวัยรุ่น และในทางกลับกัน ในกลุ่มผู้ที่เริ่มเล่นการพนันตั้งแต่วัยเด็ก จะมีโอกาสที่จะกลายเป็นผู้เสพติดการพนันสูงกว่าการเริ่มเล่นในวัยผู้ใหญ่ถึงสองเท่า โดยมีงานวิจัยในต่างประเทศชี้ให้เห็นว่าการเล่นพนันเป็นพฤติกรรมเสี่ยงประเภทแรกๆ ที่เด็กเข้าไปข้องเกี่ยว มากกว่าการดื่มเครื่องดื่มแอลกอฮอล์ การเสพยาเสพติด หรือการมีพฤติกรรมทางเพศที่ไม่เหมาะสม และนอกเหนือจากการเสพติดการพนันแล้ว ยังมีหลักฐานทางวิชาการชี้ให้เห็นว่าผู้ที่เสพติดการพนันนั้นกว่าครึ่งเป็นผู้เสพติดเครื่องดื่มแอลกอฮอล์และยาเสพติดด้วย อีกทั้งคนกลุ่มนี้ยังมีโอกาสเป็นโรคซึมเศร้าสูงกว่าคนทั่วไป

จะเห็นได้ว่าการเสพติดพฤติกรรม โดยเฉพาะการเสพติดการพนันนั้นเป็นปัญหาไม่แพ้การเสพติดประเภทอื่นๆ การแก้ไขปัญหาที่ดีที่สุดย่อมเป็นการป้องกัน โดยการให้การศึกษาและการปลูกฝังทัศนคติที่ถูกต้องตั้งแต่วัยเด็กจึงเป็นหัวใจสำคัญในการปกป้องเด็กและเยาวชน โดยแนวทางการป้องกันเด็กจากการพนันนั้น เด็กและเยาวชนควรได้รับการสอนทักษะการใช้ชีวิต วิธีการจัดการอารมณ์ ความเครียด การแก้ไขปัญหาต่างๆ เพื่อให้เข้าใจและทราบว่าการเล่นพนันไม่ใช่เรื่องปกติของสังคม อย่างไรก็ตาม องค์ความรู้ในการสร้างกระบวนการเรียนรู้ให้เด็กรู้เท่าทันการพนันนั้นยังเป็นช่องว่างที่ต้องเติมเต็ม อีกทั้งยังมีภัยคุกคามและความท้าทายรูปแบบใหม่ๆ ที่เพิ่มขึ้นอย่างต่อเนื่อง เช่น การพนันออนไลน์ ที่มีแนวโน้มผู้เล่นมากขึ้นตามความก้าวหน้าของเทคโนโลยี มีการประชาสัมพันธ์ผ่านสื่อออนไลน์ ทำให้เด็กและเยาวชนสามารถเข้าถึงการพนันได้ง่ายและรวดเร็ว ซึ่งการสำรวจในประเทศแคนาดา พบว่า เกือบร้อยละ 10 ของวัยรุ่นเล่นพนันออนไลน์ โดยเด็กผู้ชายมีแนวโน้มเล่นพนันออนไลน์มากกว่าเด็กผู้หญิงถึง 4 เท่า อีกทั้งวัยรุ่นที่เล่นพนันออนไลน์มีแนวโน้มที่จะเล่นพนันชนิดอื่นๆ ด้วย โดยในประเทศแคนาดามีนโยบายการป้องกันปัญหาการเสพติดการสูบบุหรี่ ป้องกันปัญหาโรคอ้วน แต่ปัญหาเรื่องการเล่นพนันยังถูกละเลย

สำหรับแนวทางการสร้างองค์ความรู้ให้เด็กและเยาวชนในประเทศไทยนั้นยังอยู่ในระยะเริ่มแรก แต่อยู่บนฐานความคิดที่ว่า การเริ่มต้นตั้งแต่วัยเด็กจะช่วยให้เขาเติบโตขึ้นเป็นผู้ใหญ่ที่ดีได้ หรือกล่าวได้ว่าหากติดกระดุมเม็ดแรกในชีวิตถูก เม็ดอื่นๆ ก็จะถูกตามไปด้วย ดังนั้น เด็กปฐมวัย จึงควรเป็นวัยเริ่มต้นในการปลูกฝังทัศนคติและค่านิยมที่ถูกต้องที่ละเล็กละน้อยก่อนที่เด็กจะมีประสบการณ์การเล่นพนัน โดยผู้ที่มีบทบาทสำคัญ คือ คนใกล้ชิดของเด็ก ได้แก่ พ่อแม่และโรงเรียน ตัวอย่างเครื่องมือที่ใช้ เช่น “นิทานสร้างเสริมนิสัยไร้พนัน” เพราะนิทานสำหรับเด็กนั้นสามารถสร้างการเปลี่ยนแปลงได้ เพราะเด็กเล็กยังมีความอยากรู้อยากเห็น อยากรู้อยากได้ของเล่น อยากรู้อยากได้ขนม แต่ยังไม่สามารถควบคุมความอยากหรือรู้จักยับยั้งชั่งใจได้ การเรียนรู้ของเด็กเล็กยังเป็นด้านอารมณ์มากกว่าความคิด โดยจะจดจำภาพของสถานการณ์ต่างๆ ดังนั้น การมีนิทานที่สร้างความเชื่อมโยงความอยากกับประสบการณ์ใกล้ชิดตัวของเด็ก แล้วมีกิจกรรมหรือคำถามให้เด็กได้คิด เปรียบเทียบ และเรียนรู้วิธีการที่จะได้ของที่อยากได้โดยไม่พึงการเสี่ยงโชคเสี่ยงทาย จะเป็นเครื่องมือในการสื่อสารที่ดี สามารถสร้างภูมิคุ้มกันให้กับเด็กได้ นอกจากนั้นแล้ว ความเป็นมิตรกับเด็กยังเป็นส่วนสำคัญในการสนับสนุนความสำเร็จในการเรียนรู้ เพราะเด็กเล็กย่อมต้องการอยู่ในสิ่งแวดล้อมที่เขาารู้สึกได้ถึงความปลอดภัย และไว้วางใจ

สำหรับในเด็กชั้นประถมศึกษาและมัธยมศึกษา ได้มีการเริ่มใช้ “ชุดคู่มือการเรียนรู้เพื่อป้องกันปัญหาการพนันสำหรับนักเรียน (School-based Gambling Prevention Programs)” โดยมีเนื้อหาที่ปรับให้เหมาะสมตามช่วงวัยต่างๆ เช่น ในระดับประถมศึกษา เป็นเรื่องความน่าจะเป็นของการชนะพนัน ความเข้าใจที่ผิดเกี่ยวกับการพนัน ภัยอันตรายจากการพนัน ปัจจัยที่ส่งผลต่อการติดพนัน และสัญญาณการติดพนัน เป็นต้น ในระดับมัธยมศึกษา เป็นเรื่องทักษะในการตัดสินใจและแก้ไขปัญหา ประสบการณ์ของผู้ติดพนัน ผลกระทบด้านลบทางสังคมและเศรษฐกิจจากการติดพนัน การวิเคราะห์กลยุทธ์การโฆษณาและการตลาดที่เกี่ยวข้องกับการพนัน ความช่วยเหลือแก่ผู้ได้รับผลกระทบ ที่สำคัญคือเปิดโอกาสให้เยาวชนมีส่วนร่วมในการพัฒนาแนวทางของโรงเรียนในการบริหารจัดการเรื่องที่เกี่ยวข้องกับการพนัน การออกแบบและมีส่วนร่วมในการริเริ่มโครงการป้องกันภัย

อันตรายจากการพนัน เพื่อให้เยาวชนรู้สึกว่าคุณจะตกเป็นเหยื่อของการพนันไม่ได้ และเข้ามาร่วมเป็นแรงกำลังสำคัญในการผลักดันนโยบายในการแก้ไขปัญหาการพนัน

จากการประเมินผลชุดคู่มือการเรียนรู้ “คุณรู้จักการพนันดีจริงหรือ” ในเด็กชั้นประถมศึกษาตอนปลาย พบว่า เด็กมีความรู้เกี่ยวกับการพนันเพิ่มขึ้นกว่าร้อยละ 50 และประสิทธิผลของชุดคู่มือการเรียนรู้ที่ขึ้นอยู่กับการมีเนื้อหาที่ครอบคลุม ใช้สื่อที่หลากหลาย มีระยะเวลาในการสอนที่เพียงพอและเหมาะสมกับช่วงเปลี่ยนผ่านของชีวิตนักเรียนในแต่ละวัย เน้นความเข้มแข็งของผู้เรียน และให้ผู้เรียนรู้จักคิดวิเคราะห์ เป็นต้น โดยชุดการเรียนรู้สำหรับคนใกล้ชิดกับเด็ก เช่น ครูและผู้ปกครองก็มีส่วนสำคัญเช่นกัน ซึ่งในประเทศไทยยังไม่ได้มีการดำเนินการ แต่มีการใช้ในบางประเทศแล้ว

อย่างไรก็ดี นิทานและชุดคู่มือการเรียนรู้เป็นเพียงเครื่องมือในการป้องกันปัญหาเท่านั้น สิ่งที่สำคัญคือการสร้างและหล่อหลอมทัศนคติที่ถูกต้องในสังคม เปิดให้มีพื้นที่สร้างสรรค์สำหรับเด็กและเยาวชนได้แสดงออก ให้มีส่วนร่วมคิด ร่วมทำ เกิดเป็น Partnership Approach กับทั้งครอบครัว โรงเรียน ชุมชน และผลักดันให้ปัญหาการพนันเป็นวาระแห่งชาติ เพราะการพนันยังจัดเป็นปัญหาด้านสาธารณสุข จึงควรจัดให้มีบริการให้คำปรึกษาจากหน่วยงานต่างๆ เช่น ผ่านสายด่วนกรมสุขภาพจิต โรงพยาบาลรัฐทั่วประเทศ หรือจัดตั้งศูนย์เยียวยาแก้ไขปัญหาเด็กติดการพนัน เป็นต้น

### 3. เวทีอภิปราย “กีฬากับธุรกิจการพนัน”

โดย นายวรเทพ มากโภคา / ผศ.ดร. วสันต์ ปัญญาแก้ว / นายธนกร คมกฤส

ปัจจุบัน การพนันกับการแข่งกีฬานั้นเป็นเรื่องที่แยกออกจากกันได้ยาก อีกทั้งในหลายประเทศได้มีการจัดตั้งบ่อนพนันกีฬาที่ถูกกฎหมาย ซึ่งจุดเริ่มต้นของการพนันในกีฬาเกิดขึ้นในวงการฟุตบอล โดยนักพนันจะจ้างนักฟุตบอลให้ “ลัมบอล” เพื่อให้ผลการแข่งขันเป็นไปอย่างที่ตนได้พนันไว้ เพราะในการแข่งขันแต่ละฤดูกาลนั้นมีวงเงินพนันเฉลี่ยสูงมากและค้ำค่าที่จะเสี่ยง แต่เมื่ออุตสาหกรรมกีฬาฟุตบอลในประเทศไทยเติบโตมากขึ้น มีมูลค่าธุรกิจสูงขึ้น รายได้ของนักเตะจึงสูงขึ้นตามไปด้วย การจ้างนักฟุตบอลเพื่อลัมบอลในปัจจุบันจึงน้อยลงแตกต่างจากในอดีตที่นักฟุตบอลมีรายได้น้อย เมื่อสถานการณ์เปลี่ยนแปลงไป การลัมบอลจึงเปลี่ยนเป้าหมายจากการจ้างนักเตะมาเป็นการจ้างกรรมการตัดสินแทน

สถานการณ์การลัมบอลเช่นนี้ได้เกิดขึ้นในวงการกีฬาอื่นๆ นอกเหนือจากฟุตบอลเช่นกัน โดยธุรกิจการพนันจะจ้างนักกีฬา/สโมสรกีฬา (โดยเฉพาะกีฬาที่เป็นผู้เล่นเพียงคนเดียวยังสามารถเปลี่ยนแปลงผลการแข่งขันได้ง่าย) หรืออาจจ้างผู้ตัดสิน/ผู้จัดการแข่งขัน เพื่อให้เกิดเงื่อนไขที่ได้เปรียบเสียเปรียบในด้านองค์ประกอบแวดล้อมของการแข่งขัน เป็นต้น ในอีกทางหนึ่ง นักพนันก็ลัมกีฬาได้เช่นกัน โดยเฉพาะอย่างยิ่งหากนักพนันเป็นผู้ที่มีบทบาทโดยตรงกับการแข่งขันเอง เช่น เป็นนักกีฬา/สโมสรกีฬา เป็นผู้ตัดสิน/ผู้จัดการแข่งขัน ดังที่ได้กล่าวถึงมาแล้ว ปัญหาการลัมกีฬาจึงค่อยๆ ทวีความรุนแรงมากขึ้น ซึ่ง ดร. วรากรณ์ สามโกเศศ ได้เคยกล่าวถึงปัญหาการ

เล่นพนันกีฬาไว้ว่า “ผู้เล่นพนันมีความเสี่ยงสองชั้น ชั้นแรก คือ เสี่ยงว่าผลการแข่งขันจะถูกตามที่ตนแทงหรือไม่ ชั้นที่สอง คือ เสี่ยงว่าจะมีการล้มกีฬาหรือไม่”

ด้วยปัญหาข้างต้น ก่อให้เกิดการบังคับใช้พระราชบัญญัติส่งเสริมกีฬาอาชีพ พ.ศ. 2556 ซึ่งได้นิยามคำว่าการเล่นกีฬาไว้ว่า “การเข้าแข่งขันกีฬาอาชีพโดยแสวงงกำไรหรือโดยกระทำการหรือไม่กระทำการแข่งขันกีฬาอาชีพโดยมีเจตนาทุจริต และให้หมายรวมถึงการเข้าแข่งขันกีฬาอาชีพโดยสมยอมกันเพื่อให้ผลการแข่งขันเป็นไปตามที่กำหนดไว้เป็นการล่วงหน้า” และมีการกำหนดโทษทางอาญาของทั้งผู้ล้มกีฬา ผู้รับเงินเพื่อล้มกีฬา และผู้มีส่วนเกี่ยวข้องไว้ โดยให้ระวางโทษจำคุกไม่เกินห้าปีหรือปรับตั้งแต่สองแสนบาทถึงห้าแสนบาท หรือทั้งจำทั้งปรับ นอกจากนี้ ยังมีบทบัญญัติให้สโมสรกีฬาอาชีพหรือสมาคมกีฬาอาชีพออกระเบียบหรือข้อบังคับว่าด้วยจรรยาบรรณสำหรับนักกีฬาอาชีพหรือบุคลากรกีฬาอาชีพที่อยู่ในสังกัดหรืออยู่ในความดูแล ซึ่งต้องไม่ขัดหรือแย้งกับประมวลจริยธรรมและจรรยาบรรณ เพื่อใช้บังคับเป็นการภายในให้ชัดเจน ซึ่งประมวลจริยธรรมและจรรยาบรรณจะต้องมีกลไกและระบบในการดำเนินงาน เพื่อให้การบังคับใช้เป็นไปอย่างมีประสิทธิภาพ และการลงโทษในกรณีฝ่าฝืนหรือไม่ปฏิบัติตามต้องเป็นไปตามความร้ายแรงแห่งการกระทำ

นอกเหนือจากทางด้านกฎหมายแล้ว ในต่างประเทศยังมีการจัดตั้งองค์กรอิสระเพื่อกำกับดูแลวงการกีฬาด้วย เช่น Tennis Integrity Unit (TIU) ที่จัดตั้งขึ้นในปี พ.ศ. 2551 ด้วยความร่วมมือของระหว่างสหพันธ์เทนนิสนานาชาติ (ITF) สมาคมเทนนิสอาชีพชาย (ATP) สมาคมเทนนิสอาชีพหญิง (WTA) และคณะกรรมการจัดการแข่งขันเทนนิสแกรนด์สแลม มีหน้าที่เฉพาะในการต่อต้านการทุจริตในวงการเทนนิสอาชีพทั่วโลก โดยเฉพาะการทุจริตอันเนื่องมาจากการเข้าไปเกี่ยวข้องกับการพนัน ซึ่ง TIU มีอำนาจในการกำหนดหลักปฏิบัติ (Code of Conduct) ที่เข้มงวดให้นักกีฬาและทุกฝ่ายที่เกี่ยวข้องปฏิบัติตาม มีอำนาจในการวินิจฉัยความเสี่ยงที่กีฬาเทนนิสจะถูกคุกคามจากการพนัน ไม่ว่านักกีฬาเทนนิสหรือผู้จัดการแข่งขันเทนนิสจะเกิดในประเทศที่ยอมรับให้การพนันเป็นสิ่งถูกกฎหมายหรือไม่ก็ตาม ทั้งนี้ เพื่อให้เกิดความชัดเจนในการป้องกันไม่ให้เกิดการแข่งขันเทนนิสเข้าไปพัวพันกับการพนันในทุกสถานที่ TIU จึงเป็นตัวอย่างที่ดีของ Sports Governance ที่มีส่วนช่วยทำให้วงการกีฬาโปร่งใส และส่งเสริมวัฒนธรรมการเชียร์กีฬาอย่างสร้างสรรค์ ในประเทศไทยจึงควรมีหน่วยงานถาวรที่เข้ามากำกับดูแลการทำงานของทุกฝ่ายที่เกี่ยวข้องกับการแข่งขันกีฬาอาชีพ โดยแยกอำนาจออกจากฝ่ายบริหารการกีฬาอย่างชัดเจน เพื่อไม่ให้มีผลประโยชน์ทับซ้อน (Conflict of Interest) เกิดขึ้น

สำหรับในประเทศไทย การเติบโตอย่างก้าวกระโดดของฟุตบอลไทยที่เข้าสู่วงการฟุตบอลอาชีพหรือไทยพรีเมียร์ลีกตั้งแต่ปี พ.ศ. 2552 นั้น เปรียบเหมือนการเข้าสู่ยุคเสรีนิยมใหม่ในมุมมองด้านสังคมวิทยา มูลค่าธุรกิจฟุตบอลรวมทั้งลิขสิทธิ์ในการถ่ายทอดสดพุ่งสูงขึ้นอย่างน่าตกใจ และที่สำคัญคือการมีวัฒนธรรมแฟนบอลเกิดขึ้น ซึ่งคนกลุ่มนี้เป็นคนรุ่นใหม่ที่มีลักษณะน่าสนใจหลายประการ โดยจากการสำรวจกลุ่มตัวอย่างใน 5 สนามหลักของไทยพรีเมียร์ลีกประมาณ 400 ตัวอย่าง พบว่า แฟนบอลส่วนใหญ่เป็นเพศชาย (ร้อยละ 85) และมีอายุในช่วง 15-20 ปี ยังเป็นนักเรียน/นักศึกษา มีรายได้ประมาณ 10,000-20,000 บาทต่อเดือน กว่าครึ่งของแฟนบอลไทยพรีเมียร์ลีกเคยเล่นพนันฟุตบอล โดยช่วงอายุของผู้ที่เล่นพนันฟุตบอลสูงสุดคือ 15-20 ปี (ร้อยละ 31) และมีแนวโน้มอายุลดลงเรื่อยๆ

จากข้อมูลข้างต้น จะเห็นได้ว่าโครงสร้างสังคมไทยมีการเปลี่ยนแปลงทั้งทางเศรษฐกิจและสังคม และยิ่งนักกีฬาไทยประสบความสำเร็จมากเท่าไร คนไทยยิ่งตื่นตัวให้ความสนใจกับกีฬาเพิ่มมากขึ้น การพนันกีฬาที่เคยเป็นที่นิยมเพียงไม่กี่ประเภทก็ขยายไปสู่กีฬาประเภทอื่นๆ ที่หลากหลายมากขึ้น ทั้งฟุตบอล มวย แบดมินตัน วอลเลย์บอล ฯลฯ โดยเฉพาะในเว็บไซต์พนันออนไลน์ ที่แฟนกีฬาและผู้ que เล่นพนันกีฬาส่วนใหญ่เป็นเยาวชนคนรุ่นใหม่ จึงอาจกล่าวได้ว่าการพนันกีฬาทำให้กลายเป็นสินค้า โดยมีกลุ่มลูกค้าเป้าหมายเป็นเยาวชน ที่ยังเด็กและอาจไม่รู้เท่าทันกลยุทธ์ของธุรกิจกีฬาและธุรกิจพนัน จึงเกิดความเสี่ยงที่ธุรกิจกีฬาจะเติบโตโดยสร้างต้นทุนทางสังคมที่สูงขึ้นมากกว่าเดิม และยิ่งจำนวนแฟนกีฬาเพิ่มมากขึ้น ก็เปรียบเสมือนเป็นการขยายฐานลูกค้า ต่อไปแฟนกีฬากลุ่มนี้จะกลายเป็นกลุ่มสมาชิกสำคัญที่มีอำนาจต่อรองทางสังคมและอาจสนับสนุนให้มีการพนันกีฬาที่ถูกกฎหมายเกิดขึ้นในสังคมไทย

#### 4. เวทีอภิปราย “ก้าวให้พ้น เอา-ไม่เอา คาสีโน”

โดย นางสาวสตี สว่างโศรก / ดร. อนุรักษ์ วิทิตานนท์ / ผศ.ดร. รัตพงษ์ สอนสุภาพ

กลุ่มทุนที่ทำธุรกิจคาสีโนในปัจจุบันนั้นเป็นบริษัทข้ามชาติขนาดใหญ่ เป็นส่วนหนึ่งของธุรกิจสมัยใหม่ที่อาจเรียกได้ว่าเป็น “ทุนนิยมคาสีโน” ซึ่งถือเป็นรูปแบบธุรกิจที่มีความเสี่ยงสูง รัฐในแต่ละประเทศต้องคำนึงถึงการบริหารจัดการธุรกิจสีเทาเหล่านี้อย่างรอบคอบ ทั้งในแง่สถานที่ตั้ง การปล่อยสัมปทาน การจัดตั้งเขตเศรษฐกิจพิเศษ การกำหนดมาตรการและระเบียบข้อบังคับต่างๆ และการจัดเก็บภาษีจากธุรกิจประเภทนี้ด้วย เพราะหากมีการตั้งคาสีโนในประเทศย่อมมีทั้งผลดีและผลเสียเกิดขึ้น โดยหนึ่งในบริษัทข้ามชาติที่เคยเข้ามาสำรวจช่องทางในการจัดตั้งคาสีโนในประเทศไทยคือ Las Vegas Sands ที่ได้รับสัมปทานการทำคาสีโนแล้วในหลายประเทศ เช่น สิงคโปร์ แต่ไม่ประสบความสำเร็จในประเทศไทย ซึ่ง ณ ขณะนั้น คาดว่าหากมีการลงทุนเกิดขึ้นจริงมูลค่าการลงทุนจะสูงถึง 5,000 ล้านดอลลาร์สหรัฐอเมริกา และแน่นอนว่าบริษัทย่อมหวังผลกำไรจากการลงทุนนี้มหาศาล

อย่างไรก็ดี ธุรกิจคาสีโนเป็นเรื่องซับซ้อนและมีผู้มีส่วนได้ส่วนเสียหลายส่วนมากกว่าธุรกิจธรรมดาทั่วไป โดยเฉพาะอย่างยิ่งประเด็นในเรื่องการเมืองทั้งในประเทศและระหว่างประเทศ จากตัวอย่างการก่อตั้งคาสีโนหลายแห่ง พบว่า ธุรกิจต้องมีโครงสร้างความสัมพันธ์เชิงอำนาจกับรัฐอย่างเข้มแข็งเพียงพอจึงจะสามารถดำรงธุรกิจอยู่ได้ เช่น ได้รับอนุมัติให้พื้นที่คาสีโนจัดตั้งเป็นเขตเศรษฐกิจพิเศษ มีเงื่อนไขเวลาที่ได้รับสัมปทานที่เหมาะสม พร้อมการตกลงเรื่องผลประโยชน์ระหว่างธุรกิจกับรัฐซึ่งเป็นไปไม่่ง่ายนัก อีกทั้ง ยังมีความยุ่งยากของการบริหารจัดการการพนันสมัยใหม่ ที่ไม่ได้จำกัดอยู่แค่เพียงในคาสีโนเท่านั้น แต่มีเครือข่ายเชื่อมโยงกันทั้งในระดับประเทศและในระดับโลกด้วยความก้าวหน้าของเทคโนโลยีสมัยใหม่และการเคลื่อนย้ายทรัพยากร

สำหรับในประเทศไทย แม้ว่าจะยังไม่มีกฎหมายอนุญาตให้ตั้งคาสีโนในประเทศ แต่ประเทศเพื่อนบ้านของไทยสามารถดำเนินการจัดตั้งคาสีโนได้อย่างถูกกฎหมายแล้ว จึงมีคาสีโนหลายแห่งที่ตั้งอยู่ตามตะเข็บ



ชายแดนไทย โดยพื้นที่ชายแดนถือเป็นพื้นที่พิเศษ เพราะสามารถดึงดูดกลุ่มเป้าหมายทั้งภายในและภายนอกประเทศโดยใช้ประโยชน์จากความแตกต่างระหว่างกฎหมายของแต่ละพื้นที่ ซึ่งวิวัฒนาการของธุรกิจคาสิโนในกลุ่มแม่ข่ายโขงตอนบน เริ่มต้นมาจากการสร้างถนน R3B ในปี พ.ศ. 2543 เชื่อมระหว่าง 3 ประเทศ คือ ไทย เมียนมา และจีน พร้อมกับยุคทองของเมืองลาในฐานะเขตปกครองพิเศษจึงมีคาสิโนจำนวนมากตั้งอยู่ แต่ช่วงเวลาต่อมาประเทศจีนได้ดำเนินมาตรการต่างๆ จนถึงขั้นปิดชายแดนตอบโต้ทางการเมืองลา เนื่องจากไม่พอใจที่ชาวจีนข้ามชายแดนมาเล่นการพนันเป็นผลให้คาสิโนในเมืองลาทยอยปิดตัวลงเนื่องจากเผชิญกับปัญหาและความซับซ้อนทางการเมืองระหว่างประเทศ แต่ก็มีคาสิโนในพื้นที่ใหม่ๆ เกิดขึ้นมาแทนที่

คาสิโนตามตะเข็บชายแดนเหล่านี้ มีกลยุทธ์ต่างๆ ในการดึงดูดผู้เล่นทั้งในพื้นที่เองและคนไทยให้ข้ามเขตชายแดนไปเล่นพนันด้วย โดยผู้ประกอบการมีการอำนวยความสะดวกในการเดินทางไปคาสิโนหลายรูปแบบ เช่น จัดรถรับส่งนักพนันจากสนามบิน หรือแม้แต่รถรับส่งนักพนันจากกรุงเทพมหานครไปยังคาสิโน ให้บริการพิเศษแก่กลุ่มลูกค้าวีไอพีที่เล่นในวงเงินสูง รวมทั้งขยายกลุ่มเป้าหมายไปยังนักพนันชาวจีนที่มีจำนวนมากขึ้น มีพนักงานที่พูดภาษาจีนได้เพื่อให้บริการโดยเฉพาะ สร้าง China Town ดึงดูดนักท่องเที่ยวชาวจีน เป็นต้น

จากการศึกษาคาสิโนในประเทศลาว พบว่า ปัจจุบันประเทศลาวมีคาสิโนอยู่ 3 แห่ง โดย 2 แห่งตั้งอยู่ในเขตเศรษฐกิจพิเศษ ที่เป็นเหมือนรัฐซ้อนรัฐเพราะมีระบบการจัดการด้วยตนเองทั้งหมด หนึ่งในนั้นมีชื่อว่า คิงส์โรมัน ที่ก่อตั้งในปี พ.ศ. 2552 ในใจกลางเขตเศรษฐกิจพิเศษสามเหลี่ยมคำ โดยได้รับอายุสัมปทานนานถึง 99 ปี และรัฐบาลลาวมอบสิทธิในการบริหารจัดการพื้นที่ทั้งหมดให้แก่ธุรกิจ แต่สัญญาสัมปทานมีลักษณะร่วมทุนแบ่งเป็นเอกชนร้อยละ 70 และรัฐบาลร้อยละ 30 โดยในสมัยนั้น ประเทศลาวไม่ได้มีมาตรการห้ามคนลาวเข้าไปเล่นพนันในคาสิโน ผู้เล่นส่วนใหญ่จึงเป็นคนลาว แต่ในภายหลังจากการคุมเข้มไม่ให้คนลาวเข้าไปเล่นพนัน ผู้เล่นในคิงส์โรมันส่วนใหญ่จึงเป็นคนไทยและยังมีคนลาวอยู่บ้าง แต่ก็มีนักพนันชาวจีนไปเล่นเพิ่มขึ้นเรื่อยๆ และมีเงินพนันหมุนเวียนสูงถึง 300-400 ล้านบาทต่อวัน

สำหรับผลที่เกิดขึ้นในพื้นที่ที่มีคาสิโนตั้งอยู่ พบว่า โครงสร้างพื้นฐาน การคมนาคม และระบบสาธารณูปโภคในบริเวณนั้นจะได้รับการพัฒนาอย่างรวดเร็วเพื่อส่งเสริมด้านการท่องเที่ยว เพราะการตั้งคาสิโนถือเป็นการลงทุนที่มีมูลค่ามหาศาล เกิดการสร้างงานในพื้นที่ มีการขยายตัวของธุรกิจใกล้เคียง เช่น ธนาคาร โรงแรม เป็นต้น กล่าวได้ว่าชุมชนก็เกิดใหม่พร้อมๆ กับการเกิดขึ้นของคาสิโน แต่สิ่งที่ชุมชนต้องแลกมากับการเติบโตอย่างก้าวกระโดดนี้ คือ การสูญเสียทรัพยากรให้กับธุรกิจต่างชาติที่มาลงทุน ต้องเผชิญกับปัญหาสิ่งแวดล้อมในพื้นที่เสื่อมโทรม สูญเสียอัตลักษณ์ของท้องถิ่น พื้นที่กลายเป็นแหล่งรวมธุรกิจสีเทาเพื่ออาศัยประโยชน์จากเขตเศรษฐกิจพิเศษที่เป็นพื้นที่ยกเว้นทางกฎหมาย ชุมชนจึงไม่ได้พัฒนาอย่างยั่งยืน แต่เป็นไปตามวัฏจักร เพราะเมื่อคาสิโนปิดตัวลง ธุรกิจอื่นๆ ก็ปิดตัวตามไปด้วย ชุมชนจึงกลายเป็นเมืองร้าง สำหรับในมุมมองของคนที่อาศัยในพื้นที่หรือตามตะเข็บชายแดน บางส่วนก็ประสบกับปัญหาครอบครัวเพราะการติดการพนัน เกิดภาระหนี้สิน และบางส่วนยังให้ความเห็นว่าจะไม่เข้าไปเล่นพนันในคาสิโน เพราะเล่นอย่างไรก็ไม่มีความชนะ มีแต่เสียมากกว่าได้

จะเห็นได้ว่าแม้ประเทศไทยยังไม่มีกฎหมายให้จัดตั้งคาสีโนได้ แต่ลำพังคาสีโนที่ตั้งอยู่ในประเทศเพื่อนบ้านก็มีผลต่อประเทศไทยในหลายด้าน เช่น คาสีโนมีส่วนช่วยให้เกิดการขยายตัวทางเศรษฐกิจในพื้นที่ จาก การจ้างงาน การนำเข้าหรือส่งออกสินค้าบางประเภท และการท่องเที่ยว ทำให้ประเทศมีรายได้เพิ่มขึ้น แต่ก็ต้องแลกมากับสถานการณ์ความมั่นคงของประเทศ เนื่องจาก คาสีโนเป็นปัจจัยเอื้อให้เกิดอาชญากรรมข้ามชาติ ปัญหา การฟอกเงิน รวมถึงปัญหาด้านสังคมที่ค่อยๆ สะสมเพิ่มขึ้น ด้วยเหตุนี้ รัฐบาลจึงต้องเผชิญกับแรงกดดันหลายด้าน เมื่อถูกตั้งคำถามถึงการตั้งคาสีโนในประเทศไทย โดยเฉพาะอย่างยิ่งในปัจจุบันที่กลุ่มประเทศในภูมิภาคเอเชียแปซิฟิกนั้นมีเพียงประเทศบรูไนและประเทศไทยเท่านั้นที่ยังไม่มีคาสีโนที่ถูกต้องตามกฎหมาย รัฐบาลจึงจำเป็นต้องพิจารณาอย่างรอบด้าน ทั้งในแง่เศรษฐกิจ สังคม การเมือง ว่าคุ้มหรือไม่หากประเทศไทยจะเปิดให้มีคาสีโนที่ถูกกฎหมายเพื่อประโยชน์ด้านเศรษฐกิจโดยต้องไม่ละเลยผลกระทบด้านสังคม วิเคราะห์จากกรณีศึกษาในต่างประเทศและที่สำคัญคือต้องรับฟังความคิดเห็นของประชาชนด้วย

## บทสรุป

เราปฏิเสธไม่ได้ว่า “การเปลี่ยนผ่าน” นั้นเป็นธรรมชาติของสรรพสิ่ง แต่เมื่อต้องเผชิญกับการเปลี่ยนผ่านแล้วเราจะสามารถจัดการกับการเปลี่ยนผ่านนั้นได้อย่างไร การประชุมวิชาการเรื่อง “การพนันในยุคเปลี่ยนผ่าน” จึงเป็นการวิเคราะห์สถานการณ์ปัญหาการพนันในยุคที่มีการพนันประเภทใหม่ๆ มีความซับซ้อนเพิ่มขึ้นทั้งของธุรกิจการพนันเองและธุรกิจใกล้เคียงที่เติบโตตลอดเวลา เห็นได้จากตัวเลขสถิติที่น่าสนใจของประเทศไทยที่พบว่า กว่าร้อยละ 70 ของกลุ่มตัวอย่างเป็นผู้ที่มีประสบการณ์การเล่นพนัน แนวโน้มอายุของผู้ที่เริ่มเล่นพนันก็ลดลง อีกทั้งยังมีเรื่องก็ฬากับการพนัน ที่ค่อยๆ แทรกซึมผ่านกลุ่มเป้าหมายที่เป็นเยาวชน เด็กและเยาวชนจึงอยู่ในภาวะที่น่าเป็นห่วง จำเป็นต้องเร่งหาวิธีป้องกันไม่ให้เยาวชนที่เป็นกลุ่มเสี่ยงก้าวเข้าสู่การเป็นนักพนันและติดพนันในอนาคต

การประชุมที่เกิดขึ้นจึงเป็นโอกาสในการแบ่งปันองค์ความรู้ทั้งในเชิงวิชาการและภาคปฏิบัติ เพื่อร่วมกันออกแบบแนวทางในการผลักดันนโยบายให้ปัญหาการพนันเป็นวาระแห่งชาติ เนื่องจากปัญหาการพนันเป็นปัญหาที่ยังรากลึกในสังคมไทยมาเป็นเวลานาน มีผู้มีส่วนได้ส่วนเสียหลายส่วนและมีความซับซ้อนด้วยประเด็นด้านเศรษฐกิจ การเมือง มีความเหลื่อมซ้อนระหว่างอำนาจธุรกิจกับอำนาจรัฐ การรับมือกับการเปลี่ยนผ่านนี้จึงต้องอาศัยความร่วมมือจากทุกภาคส่วน ทั้งภาครัฐ ภาคเอกชน และประชาชน ที่ต้องร่วมกันตรวจสอบ กำกับ ติดตาม และแก้ไข โดยควรมีการกำหนดผู้รับผิดชอบในการดำเนินงานที่ชัดเจนเพื่อให้ได้รับการจัดสรรทรัพยากรทั้งงบประมาณ เจ้าหน้าที่ เพื่อลดปัญหาและผลกระทบจากการพนันอย่างเป็นรูปธรรม และทำให้การดำเนินงานมีประสิทธิภาพสูงสุด รวมทั้งต้องร่วมกันสร้างแรงขับเคลื่อนในการเปลี่ยนแปลงและปลูกฝังทัศนคติและค่านิยมเกี่ยวกับการพนันที่ถูกต้องให้เกิดขึ้นในสังคมไทยด้วย