



# เข้าใจ พหิม

# เข้าใจ พนัน

ISBN

978-616-407-965-6

จัดทำโดย

ศูนย์ศึกษาปัญหาการพนัน  
คณะเศรษฐศาสตร์ จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย  
ปทุมวัน กรุงเทพฯ 10330  
โทรศัพท์/โทรสาร 02-218-6299  
e-mail: thaicgs@gmail.com

ผู้เขียน

ศิริพร ยอดกมลศาสตร์

บรรณาธิการบริหาร

นวนลน้อย ตรีรัตน์

กองบรรณาธิการ

ศิริพร ยอดกมลศาสตร์ วิศรุต ภูใหม่ทอง

กมลชนก ยังชื่อ

นิรันดร์ วิชัยดิษฐ์

ออกแบบปก

สกลชนก เผื่อนพงษ์

รูปเล่ม/ภาพประกอบ

สกลชนก เผื่อนพงษ์

พิมพ์ที่

โรงพิมพ์เดือนตุลา

ปีที่พิมพ์

2567

จำนวนพิมพ์

3,000 เล่ม

สืบค้นข้อมูลเพิ่มเติมได้ที่

[www.gamblingstudy-th.org](http://www.gamblingstudy-th.org)

แลกเปลี่ยนความคิดเห็นได้ที่

[www.facebook.com/gamblingstudy](https://www.facebook.com/gamblingstudy)

สนับสนุนโดย

สำนักงานกองทุนสนับสนุนการสร้างเสริมสุขภาพ  
(สสส.)

# สารบัญ

|                                            |    |
|--------------------------------------------|----|
| คำนำ                                       | 5  |
| คุยกันก่อน                                 | 9  |
| <br>                                       |    |
| เข้าใจการพนัน                              | 13 |
| • ประเภทการพนัน                            | 15 |
| • การพนันตามกฎหมาย                         | 23 |
| • การพนันอย่างอ่อน การพนันอย่างเข้ม        | 30 |
| <br>                                       |    |
| เข้าใจนักพนัน                              | 35 |
| • นักพนันแบบพิวเพิน                        | 36 |
| • นักพนันแบบกระตือรือร้น                   | 38 |
| • นักพนันแบบย่ำคิดย่ำทำ                    | 41 |
| • นักพนันแบบธุรกิจ                         | 43 |
| <br>                                       |    |
| เข้าใจความเสี่ยงของการพนัน                 | 47 |
| • จุดเริ่มพฤติกรรมเสพติดการพนัน            | 48 |
| • ปัจจัยเสี่ยงที่ทำให้คนบางคนเสพติดการพนัน | 53 |
| • การตรวจสอบพฤติกรรมเสพติดการพนัน          | 59 |
| • นักพนันกับความเสี่ยงที่จะเสพติดการพนัน   | 66 |
| • การบำบัดรักษาผู้เสพติดการพนัน            | 72 |
| <br>                                       |    |
| แบบทดสอบความเข้าใจพนัน                     | 78 |
| บรรณานุกรม                                 | 88 |



## คำนำ

มีการกล่าวว่า การที่สังคมไทยใช้คำว่า เล่นพนัน หรือ เล่นหวย เล่นไพ่ เล่นไฮโล ทำให้ในสังคมไทยไม่ค่อยรู้สึกกว่า พนันเป็นเรื่องอันตราย เพราะคำว่า ‘เล่น’ สื่อความหมายว่าน่าจะเป็นเรื่องสนุก เพลิดเพลิน เหมือนการละเล่นอื่นๆ จึงดูเหมือนว่าการพนันเป็นเรื่องปกติ

แต่ก็มีสุภาษิตโบราณที่ว่า “โจรปล้น 10 ครั้ง ยังเหลือบ้าน ไฟไหม้ 10 ครั้ง ยังเหลือที่ดิน เล่นพนัน ครั้งเดียวไม่เหลืออะไรเลย”

อาจารย์สุภาพร พลายเล็ก ผู้เขียน *การพนันในสังคมไทย: ภาพสะท้อนจากวรรณกรรม* โดยเป็นการวิเคราะห์ความรับรู้การพนันในสังคมไทยจากภาพสะท้อนในวรรณกรรม พบว่าคนไทยมีแนวคิดเกี่ยวกับการพนัน 2 แนวคิดที่ย้อนแย้งกัน กล่าวคือ คนไทยมีแนวคิดว่าการเล่นพนันเป็นกิจกรรมเพื่อความบันเทิง และเห็นว่าการพนันเป็นสิ่งปกติธรรมดาที่สามารถทำได้ ขณะเดียวกันก็ตระหนักว่าการพนันเป็นความชั่วร้าย ผู้ที่เล่นการพนันจะได้รับผลร้าย

ภาพความรับรู้การพนันในสังคมไทยในปัจจุบัน ก็คงไม่แตกต่างจากในอดีต ในด้านหนึ่งการพนัน ไม่ได้เป็นเพียงความสนุกและตื่นเต้นเท่านั้น แต่ยังเป็น ภาพฝันของการหลุดพ้นจากความยากจน กลายเป็น ความร่ำรวย อยู่ดีกินดี เป็นความคาดหวังที่เกิดขึ้น ไม่ได้จากการทำงาน แม้จะตระหนักว่าโอกาสชนชั้นนั้น ริบหรี่ ในอีกด้านหนึ่งภาพสะท้อนของคนที่ยึดติดกับการพนัน มีหนี้สิน วิตกกังวล เสียอนาคต ก็มีให้เห็น อยู่บ่อยๆ

หนังสือเรื่อง **เข้าใจพนัน** เป็นหนังสือที่ให้ภาพรวม เกี่ยวกับการพนัน ในรูปแบบและภาษาที่ไม่เป็นวิชาการ มากนัก เพื่อให้อ่านเข้าใจง่าย มีการหยิบยกประเด็น ที่ใกล้ตัว ได้แก่ เข้าใจการพนัน การพนันคืออะไร เข้าใจนักพนัน นักพนันแต่ละกลุ่มมีความแตกต่างกัน อย่างไร เข้าใจความเสี่ยงของการพนัน ปัญหาและ ผลกระทบที่อาจจะเกิดขึ้นได้จากการพนัน จะรู้เท่าทัน ปัญหานั้นได้อย่างไร จะต้องเช็คตัวเองหรือคนรอบข้าง ได้อย่างไรว่ากำลังจะเข้าสู่การเสพติดพนัน หนังสือเล่มนี้ มีคำตอบ

ในช่วงสุดท้ายของหนังสือ มีแบบทดสอบความเข้าใจเรื่องพจน์ ซึ่งจัดทำโดย ดร.ศศิวุทธิ์ วงษ์มณฑา จากมหาวิทยาลัยบูรพา ลองทำดู แล้วท่านจะรู้ว่าท่านเข้าใจพจน์เพียงพอหรือยัง

นวนน้อย ตีรัตน์  
ผู้อำนวยการศูนย์ศึกษาปัญหาการพนัน





## คุยกันก่อน

“พนันกันไหม?” วลีสั้น ๆ ที่สะท้อนให้เห็นว่าคนจำนวนมากมองการพนันเป็นเรื่องซ้ำ ๆ อะไร ๆ ก็พนันกันได้ บางครั้งพูดแบบลอย ๆ ไม่ได้มีการพนันจริง บางครั้งก็มีเดิมพันเพื่อเพิ่มความสนุกสนาน เช่น เลี้ยงข้าวสักมื้อ เลี้ยงหนังสักเรื่อง เข้าเวรแทนสักคืน ฯลฯ การพนันลักษณะนี้มุ่งเน้นที่การสังสรรค์หรือสังสรรค์แทนการไม่ได้มุ่งหวังให้ฝ่ายแพ้พนันต้องได้รับความเดือดร้อน

แตกต่างจากการพนันที่เป็นธุรกิจ เจ้าของกิจการพนันมุ่งหวังผลกำไรและการขยายกิจการ ใช้กลยุทธ์ทางการตลาดทั้งทางตรงและทางอ้อมเพื่อเร่งเร้าให้คนเล่นพนันมากขึ้น เช่น เชิญชวนให้ทดลองเล่นฟรี ให้คูปอง แจกโบนัส มีรางวัลพิเศษ โฆษณาว่าแจ๊คพ็อตแตกแน่ สอนเคล็ดลับการเอาชนะ ฯลฯ เพื่อชักจูงให้คนที่ไม่เคยเล่นพนันได้ทดลองเล่น คนที่เล่นพนันอยู่แล้วก็ให้เล่นบ่อยขึ้น นานขึ้น ใช้เงินพนันมากขึ้น สุดท้ายรายได้ของเจ้าของกิจการพนันจะเพิ่มขึ้นเสมอ เพราะเจ้ามือคือผู้ออกแบบเกม กำหนดให้ฝ่ายตนมีโอกาสชนะหรือมีกำไรโดยรวมมากกว่าคนเล่นพนันเสมอ

จึงไม่ใช่เรื่องแปลกที่คนเล่นพนันจำนวนมาก  
ไม่ได้รับผลกระทบจากการพนัน แต่ก็ปฏิเสธไม่ได้ว่า  
มีคนเล่นพนันจำนวนไม่น้อยต้องเป็นทุกข์เพราะ  
การพนัน ต้องประสบปัญหาจากการพนัน อาจจะเป็น  
เรื่องการขาดประสิทธิภาพในการเรียนหรือการทำงาน  
ปัญหาด้านการเงิน นักเข้าก็นำไปสู่ปัญหาในครอบครัว  
การใช้ความรุนแรง การกระทำความผิดด้วยการฉ้อโกง  
หรือก่ออาชญากรรม รวมถึงปัญหาสุขภาพกาย ปัญหา  
สุขภาพจิต

งานวิจัยในต่างประเทศพบว่า ถ้าคนเริ่มเล่นพนัน  
ได้ขณะพนันจะเกิดความอยากรที่จะเล่นพนันบ่อยขึ้น  
และมีโอกาสก้าวเข้าสู่ภาวะเสี่ยงที่จะเสพติดการพนัน  
เมื่อคนเล่นพนันยิ่งเสพติดการพนันมากขึ้น ความรู้สึก  
ว่าตนเองมีคุณค่าและความภูมิใจในตัวเองจะลดลง  
ทักษะความสามารถในการจัดการปัญหาด้านความคิด  
จิตใจ และอารมณ์ก็จะลดลงด้วย ที่สำคัญ การติดพนัน  
ไม่ได้สร้างความเสียหายเฉพาะตัวผู้เล่นพนันเท่านั้น  
แต่ยังกระทบต่อเนื่องไปยังคนรอบตัวอีก 10-17 คน  
ทั้งปัญหาทางเศรษฐกิจและความสัมพันธ์ทางสังคม  
ที่มีผลกระทบต่อครอบครัว ญาติพี่น้อง เพื่อนสนิท  
หรือเพื่อนร่วมงานของผู้ติดการพนันแต่ละคน

คนเล่นพนันต้องพึงระลึกไว้เสมอว่า “การพนันเป็นความสุขอันรุ่มร้อน เมื่อถล่มลงไปแล้วก็ไม่อาจไถ่ถอนตัวเองขึ้นมาโดยง่าย” ดังนั้น คนเล่นการพนันจึงควรหมั่นตรวจสอบตนเองด้วยแบบประเมินปัญหาจากการพนันเป็นระยะๆ เพื่อป้องกันมิให้การเล่นพนันเพื่อความสนุก ตื่นเต้น หรือเพื่อการเข้าสังคม ก้าวข้าม ‘เส้นเสียง’ หรือ ‘จุดอันตราย’ สู่การเล่นพนันแบบเป็นปัญหา เนื่องจากการบำบัดรักษาผู้เสพติดการพนันมีความซับซ้อน โดยธรรมชาติของโรคเมื่อรักษาหายแล้วจะกลับมาเป็นซ้ำได้อีก แต่มันก็ไม่ได้หมายความว่าคนเสพติดการพนันแล้วจะเลิกพนันไม่ได้

เมื่อได้เรียนรู้เรื่องการพนันพอสมควรแล้ว ลองทำแบบทดสอบความเข้าใจพนัน เพื่อตรวจสอบความรู้เท่าทันการพนันกันดู แล้วคุณจะรู้ว่า ‘การพนันมันเป็นเรื่องซับซ้อนกว่าที่คุณคิด’



ลักษณะเชิงโครงสร้างของการพนัน  
บางประเภท บางลักษณะ  
มีโอกาสเสี่ยงที่จะนำไปสู่ปัญหาได้ง่ายกว่า  
สังเกตกระทบได้มากกว่า  
เรียกว่า "การพนันอย่างเข้ม"

## เข้าใจการพนัน

ในมุมมองของคนส่วนใหญ่ การพนันเป็นส่วนหนึ่งของวิถีชีวิต อยู่คู่กับการละเล่นและการแข่งขัน ใช้เงินหรือสิ่งของเป็นเดิมพัน เล่นเพื่อความสนุกสนานและสร้างความสัมพันธ์ในชุมชน หรือเล่นเพื่อเลี้ยงชีพ

ในทางวิชาการและกฎหมาย การพนัน (Gambling) ต้องมี 3 องค์ประกอบ ได้แก่

- 1) การเอาเงินทอง ทรัพย์สิน หรือของมีค่าอื่นไปวางเดิมพันในกิจกรรมที่มีความเสี่ยง
- 2) กิจกรรมที่มีความเสี่ยงนั้นมีผลลัพธ์ที่ไม่แน่นอนว่าจะชนะหรือแพ้
- 3) การคาดหวังว่าจะชนะและได้รางวัลเป็นสิ่งตอบแทน

## องค์ประกอบ ของการพนัน



## ประเภทการพนัน

การพนันในมุมมองของแต่ละคนมีเส้นแบ่งที่อาจแตกต่างกัน คนส่วนใหญ่ในสังคมจะ ‘ยอมไม่ให้มี’ การพนันบางประเภท ขณะเดียวกันก็เห็นว่าการพนันบางประเภทหรือบางลักษณะเป็นสิ่งที่ต้องควบคุม หรืออาจจะถึงขั้น ‘ต้องไม่ให้มี’ เพราะส่งผลกระทบสูง แต่เนื่องด้วยประสบการณ์เกี่ยวกับผลกระทบที่แตกต่างกัน การตัดสินใจแบ่งประเภทการพนันของแต่ละชุมชน แต่ละสังคมจึงแตกต่างกัน

ในทางวิชาการ การพนันสามารถแบ่งตามลักษณะของเกมออกเป็น 3 กลุ่มใหญ่ ได้แก่

หนึ่ง การพนันกลุ่มทายผลตัวเลขหรือสัญลักษณ์ (Lottery) เช่น สลากกินแบ่งรัฐบาล สลากการกุศล หวยใต้ดิน หวยหุ้น หวยสัตว์ หวยต่างๆ สลากแข่งม้า สอยดาว ฯลฯ

สอง การพนันกลุ่มทายผลเหตุการณ์ (Betting) ประกอบด้วย 1) การทายผลเหตุการณ์ เช่น ฝนจะตก ใครจะมา เด็กจะคลอด หรืออื่นๆ สุดแต่แต่จะถูกหยิบยกมาเป็นหัวข้อการทำทาย และ 2) การทายผลการแข่งขัน ทั้งการแข่งขันกีฬา การให้สัตว์ต่อสู้หรือแข่งขัน เกมและการละเล่นต่างๆ เช่น ฟุตบอล บาสเกตบอล เทนนิส มวย แข่งรถ แข่งเรือ แข่งม้า

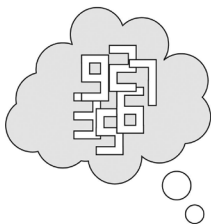


ชนวัว ชนไก่ ชนกว่าง กัดปลา ชักกะเยอ หรืออื่นๆ รวมทั้งการแข่งขันเกมออนไลน์ อีสปอร์ต และกีฬาแฟนตาซี

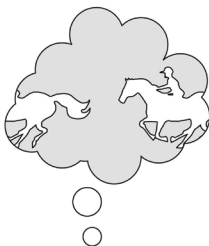
สาม การพนันกลุ่มเกม (Gaming) โดยรวมคือการพนันในบ่อน/คาสิโน เช่น บาคาร่า ป็อกเกอร์ ป็อกแดง ไฮโล รูเล็ต และอีกหลากหลายเกม ที่สำคัญคือการพนันผ่านเครื่องอิเล็กทรอนิกส์ ตู้เกม หรือสล็อตแมชชีน รวมทั้งการพนันในงานวัด งานแฟร์ เช่น บิงโก โยนห่วง ตกเบ็ด ยิงเป้า ฯลฯ

# การพนัน 3 กลุ่ม

**1** การพนัน  
กลุ่มตัวเลข  
และสัญลักษณ์



**2** การพนัน  
กลุ่มทายผล  
เหตุการณ์



**3** การพนัน  
กลุ่ม  
เกม



**ช่องทางการเล่นพนัน** แบ่งออกเป็น 2 ช่องทาง  
ได้แก่

**1) การพนันแบบดั้งเดิม** เป็นการเล่นพนันโดยตรง  
กับเจ้ามือหรือคนกลางที่เห็นหน้าเห็นตา รู้สถานที่ เช่น  
ซื้อสลากที่แผงขายลอตเตอรี่ ซื้อหวยกับคนเดินโพย  
แทงพนันกับโต๊ะบอล แทงพนันในบ่อน/คาสิโน เป็นต้น  
บางครั้งอาจใช้เครือข่ายสังคมออนไลน์เป็นเครื่องมือ  
ในการสื่อสารหรือส่งโพย

**2) การพนันระบบไกล** เป็นการเล่นพนันผ่าน  
เครื่องมือสื่อสาร โดยเฉพาะโทรศัพท์มือถือ กรณี  
การพนันกลุ่มทายผลตัวเลขหรือสัญลักษณ์ และ  
กลุ่มทายผลเหตุการณ์ เจ้ามือจะให้บริการผ่านเว็บไซต์  
ส่วนการพนันกลุ่มเกม อาจจะแทงผ่านการไลฟ์สดใน  
เฟซบุ๊ก ไลน์ TikTok หรือถ่ายทอดสดจากบ่อน/คาสิโน  
เสมือนกำลังแทงพนันในบ่อน/คาสิโน แต่ในระยะ  
หลังๆ มีการพัฒนาเกมพนันใหม่ๆ เพื่อให้บริการ  
ในระบบออนไลน์ขึ้นมาเป็นการเฉพาะ เรียกว่า  
“การพนันออนไลน์” หรือ “บ่อน/คาสิโนออนไลน์”

## ลักษณะเฉพาะของการพนันออนไลน์

เมื่อโลกออนไลน์ก้าวเข้าสู่ยุคปัญญาประดิษฐ์เรียกกันย่อๆ ว่า ยุค AI (Artificial Intelligence) ทุกการเชื่อมต่อเข้าสู่ระบบออนไลน์จะถูกบันทึกข้อมูลเอาไว้ในนั้น ชนิดที่เรียกว่า “บันทึกทุกการคลิก” การมีข้อมูลจำนวนมากมามหาศาล (Big data) ทำให้ระบบปัญญาประดิษฐ์สามารถระบุตัวตนของแต่ละบุคคลในโลกแห่งความเป็นจริง รวมถึงพฤติกรรม รายได้ เครดิตทางการเงิน รสนิยม ทัศนคติ ฯลฯ กระทั่งมีคำกล่าวว่า “AI จะรู้จักคุณมากกว่าตัวคุณเอง”

แน่นอนว่า เจ้าของกิจการพนันออนไลน์ล้วนใช้ประโยชน์จากปัญญาประดิษฐ์ การพนันออนไลน์จึงเป็นการพนันที่เจ้ามีรู้จักนักพนันเป็นอย่างดี “เจ้ามีรู้ทุกอย่างเกี่ยวกับนักพนัน” จึงสามารถทำการตลาดทั้งทางตรงและทางอ้อมเพื่อเร่งเร้าให้คนก้าวเข้าสู่โลกพนันมากขึ้น และออกแบบเกมให้นักพนันต้องการเล่นพนันบ่อยขึ้น นานขึ้น ใช้เงินพนันมากขึ้น

นอกจากการตลาดวงกว้าง แบบสุ่ม เช่น ให้คู่ปองแจกโบนัส มีรางวัลพิเศษ โฆษณาว่าแจ๊คพอตแตกแนสสอนเคล็ดลับการเอาชนะ ฯลฯ เว็บไซต์พนันออนไลน์ยังมีกลยุทธ์การตลาดสำหรับแต่ละกลุ่มเป้าหมายเป็นการเฉพาะ ตัวอย่างเช่น

- กลุ่มที่ไม่เคยเล่นการพนัน จะถูกเชิญชวนจากหลายช่องทางให้ทดลองเล่นเกมฟรี บางครั้งหลอกว่าไม่ใช่เกมพนัน หรือหลอกว่าเป็นเว็บไซต์พนันออนไลน์ถูกกฎหมาย (ทั้งที่จริงๆ แล้วผิดกฎหมาย) เมื่อเข้าเล่นครั้งแรกๆ เกมถูกออกแบบให้ผู้เล่นชนะมากกว่าแพ้ เพื่อให้ได้เหรียญในเกมเป็นจำนวนมาก จากนั้นจะเชิญชวนให้ลงเงินจริง โดยเสนอโบนัสต้อนรับจูงใจ
- กลุ่มที่เป็นนักพนัน จะถูกจูงใจให้เล่นพนันบ่อยขึ้น นานขึ้น และใช้เงินพนันมากขึ้น โดยเสนอโบนัสหลากหลายรูปแบบ เช่น โบนัสเช็คอินรายวัน โบนัสวันเกิด สุ่มแจกรางวัลต่างๆ อัปเดตเป็นสมาชิกวีไอพี ฯลฯ รวมถึงการให้ค่าคอมมิชชั่นนักพนันที่ชักชวนคนเข้ามาเล่นพนันในเว็บไซต์
- กลุ่มที่เสียพนัน จะถูกจูงใจให้กลับมาเล่นอีกครั้งด้วยระบบเงินคืนรายวันบ้าง รายสัปดาห์บ้าง ซึ่งเป็นเพียงตัวเลขเงิน ไม่สามารถถอนออกจากระบบเพื่อรับเงินจริง

- กลุ่มที่หายหน้า ไม่เข้าเว็บไซต์พนันสักกระยะหนึ่ง จะถูกติดตามและจูงใจให้กลับมาเล่น โดยเสนอโบนัสที่มากขึ้นๆ เช่นเติมเงินรับโบนัส 1 เท่า ถ้ายังเจียบอยู่ก็จะเสนอเพิ่มขึ้นเป็น 1.5 เท่า 2 เท่า 3 เท่า หรือเสนอว่า “เพียงแค่เช็คอิน ก็ได้รับเงิน(ฟรี)” ซึ่งแน่นอนว่าเงินที่ได้รับฟรี เป็นเพียงตัวเลขเงิน ไม่สามารถถอนออกจาก ระบบเพื่อรับเงินจริง

พนักออนไลน์  
ใช้ประโยชน์จากปัญญาประดิษฐ์  
จึงเป็นการพนักที่  
"เจ้ามือรู้ทุกอย่างเกี่ยวกับนักพนัก"  
สามารถทำการตลาด  
ทั้งทางตรงและทางอ้อม  
เพื่อเร่งเร้าให้คนก้าวเข้าสู่โลกพนักมากขึ้น  
ออกแบบเกมให้นักพนัก  
ต้องการเล่นพนักบ่อยขึ้น นานขึ้น  
ใช้เงินพนักมากขึ้น

## การพนันตามกฎหมาย

ประเทศที่อนุญาตให้มีการเล่นพนันโดยถูกกฎหมาย ส่วนใหญ่จะมีบทบัญญัติควบคุมการพนันที่เข้มงวด โดยมีฐานคิดที่สำคัญอย่างน้อย 5 ข้อ ได้แก่

- 1) ธุรกิจการพนันต้องปราศจากความเกี่ยวข้องกับองค์กรอาชญากรรมและการคอร์รัปชัน
- 2) ผู้เล่นการพนันต้องได้รับทราบข้อมูลและสามารถมั่นใจได้ว่าจะไม่ถูกเอาเปรียบ
- 3) ต้องมีบทบัญญัติคุ้มครองเด็กและเยาวชน และบุคคลที่ขาดความสามารถในการปกป้องตนเอง
- 4) ต้องมีหน่วยงานกำกับดูแลกิจการพนัน (Gambling Commission) ที่มีความน่าเชื่อถือ
- 5) ต้องมีกลไกป้องกันและลดผลกระทบจากการพนันที่ครอบคลุม พร้อมปฏิบัติงานตลอดเวลา



กฎหมายการพนันของประเทศไทย ชื่อ **พระราชบัญญัติการพนัน พุทธศักราช 2478** อยู่ภายใต้การกำกับดูแลของรัฐมนตรีกว่าการกระทรวงมหาดไทย ยกเว้นการพนันสลากที่ขึ้นอยู่กับการสำนักงานสลากกินแบ่งรัฐบาล ภายใต้กฎหมาย 2 ฉบับ ได้แก่ พระราชบัญญัติสำนักงานสลากกินแบ่งรัฐบาล พุทธศักราช 2517 และพระราชบัญญัติสำนักงานสลากกินแบ่งรัฐบาล (ฉบับที่ 2) พุทธศักราช 2562 นอกจากนี้ยังมีกฎหมาย นโยบาย และมาตรการอื่นๆ ที่เกี่ยวข้องกับการพนันอีกจำนวนหนึ่ง

ในที่นี้จะกล่าวถึงเฉพาะพระราชบัญญัติการพนัน พุทธศักราช 2478 ซึ่งมีฐานคิดสำคัญเรื่องการควบคุมการพนันและการคุ้มครองเด็กและเยาวชน เห็นได้ชัดจากบทบัญญัติที่ว่า “ผู้จัดให้มีการเล่น หรือทำอุบายล่อช่วยประกาศโฆษณาหรือชักชวนโดยทางตรงหรือทางอ้อม ให้ผู้อื่นเข้าเล่นหรือเข้าพนันในการเล่นซึ่งมิได้รับอนุญาตจากเจ้าพนักงานหรือรับอนุญาตแล้วแต่เล่นพลิกแพลง... เป็นความผิด” (มาตรา 12) และ “...ไม่ให้บุคคลอายุต่ำกว่า 20 ปีบริบูรณ์ หรือไม่บรรลุนิติภาวะเข้าเล่นด้วย” (มาตรา 7) โดยกำหนดรายการของการเล่นพนันไว้ท้ายพระราชบัญญัติเป็น บัญชี ก. และบัญชี ข. ดังนี้

**บัญชี ก.** การพนันที่ห้ามเล่นโดยเด็ดขาด แต่เมื่อ  
รัฐบาลพิจารณาเห็นสมควรจะอนุญาต ให้อนุญาตได้  
โดยออกพระราชกฤษฎีกา ประกอบด้วย

1. หอย ก. ข.
2. ไป่ป๋น
3. ไป่กำ
4. ถั่ว
5. แปะดเก้า
6. จับยี่กี
7. ต่อแต้ม
8. เปี้ยโบก หรือคู่คี หรืออีไจ้ง
9. ไฟ่สามใบ
10. ไม้สามอัน
11. ช้างงา หรือป๋อก
12. ไม้ดำ ไม้แดง หรือปลาดำปลาแดง หรือ  
อีดำอีแดง
13. อีโปงครอบ
14. กำตัด
15. ไม้หมุน หรือล้อหมุนทุกๆ อย่าง
16. หัวโตหรือทายภาพ

17. การเล่นซึ่งมีการทรมานสัตว์ เช่น เอามิดหรือหนามผูก หรือวางยาเบื่อเมาให้สัตว์ชนหรือต่อสู้กัน หรือสูมไฟบนหลังเต่าให้วิ่งแข่งกัน หรือการเล่นอื่นๆ ซึ่งเป็นการทรมานสัตว์ อันมีลักษณะคล้ายกับที่ว่ามานี้
18. บิลเลียดรู ดีผี
19. โยนจิม
20. สี่เหลงลัก
21. ขลุ่ยขลิบ
22. น้ำเต้าทุกๆ อย่าง
23. ไฮโลว์
24. อี๊กอย
25. ปั่นแปะ
26. อีโปงซัด
27. บาการา

**ข้อสังเกต :** การพนันตามบัญชี ก. กลุ่มนี้ห้ามเล่นโดยเด็ดขาด เพราะเป็นการพนันที่สามารถเล่นได้ต่อเนื่อง รู้ผลแพ้-ชนะรวดเร็ว จึงมีโอกาสสูงที่อาจทำให้เกิดการเล่นพนันเกินตัว

**บัญชี ข.** การพนันที่จัดให้เล่นได้ต่อเมื่อรัฐมนตรี  
เจ้าหน้าที่หรือเจ้าพนักงานผู้ออกใบอนุญาตเห็นสมควร  
และออกใบอนุญาตให้ หรือมีกฎกระทรวงอนุญาตให้  
จัดขึ้นโดยไม่ต้องมีใบอนุญาต ประกอบด้วย

1. การเล่นต่างๆ ซึ่งให้สัตว์ต่อสู้หรือแข่งกัน เช่น  
ชนโค ชนไก่ กัดปลา แข่งม้า ฯลฯ นอกจาก  
ที่กล่าวไว้ในหมายเลข 17 แห่งบัญชี ก.
2. วิงวู้ดคน
3. ชกมวย มวยปล้ำ
4. แข่งเรือฟ่ง แข่งเรือล้อ
5. ชีรูป
6. โยนห่วง
7. โยนสตันค์หรือวัตถุใดๆ ลงในภาชนะต่างๆ
8. ตกเบ็ด
9. จับสลากโดยวิธีใด ๆ
10. ยิงเป้า
11. ปาหน้าคน ปาสัตว์ หรือสิ่งใด ๆ
12. เตะข้ามด่าน
13. หมากแกว

14. หมากหัวแดง
15. ปิงโก
16. สลากกินแบ่ง สลากกินรวบ หรือการเล่น  
อย่างใดที่เสี่ยงโชคให้เงินหรือประโยชน์  
อย่างอื่นแก่ผู้เล่นคนใดคนหนึ่ง
17. โตเตโลเซเตอร์ สำหรับการเล่นอย่างใด  
อย่างหนึ่ง
18. สวีป สำหรับการเล่นอย่างใดอย่างหนึ่ง
19. บู้กเมกิง สำหรับการเล่นอย่างใดอย่างหนึ่ง
20. ขายสลากกินแบ่ง สลากกินรวบ หรือสวีป  
ซึ่งไม่ได้ออกในประเทศไทย แต่ได้จัดให้มีขึ้น  
โดยชอบด้วยกฎหมายของประเทศที่จัดนั้น
21. ไฟนักระจอก ไฟต่อแต้ม ไฟต่าง ๆ
22. ดวด
23. บิลเลียด
24. ช้องอ้อย
25. สะบ้าทอย
26. สะบ้าชุด
27. ฟุตบอลโต๊ะ

28. เครื่องเล่นซึ่งใช้เครื่องกล พลังไฟฟ้า พลังแสงสว่าง หรือพลังอื่นใดที่ใช้เล่นโดยวิธีสัมผัส เลื่อน กด ดึง ดัน ยิง โยน โยก หมุน หรือวิธีอื่นใด ซึ่งสามารถทำให้แพ้ชนะกันได้ ไม่ว่า จะโดยมีการนับแต้มหรือเครื่องหมายใด ๆ หรือไม่ก็ตาม

**ข้อสังเกต :** การพนันตามบัญชี ข. กลุ่มนี้ ส่วนใหญ่ เป็นการพนันทายผลการละเล่น การแข่งขัน หรือเป็นเกมตามงานวัด งานแฟร์ งานการกุศล จะจัดให้เล่นได้ ต่อเมื่อได้รับอนุญาต โดยเป็นการจัด แบบชั่วคราว ระยะเวลาหนึ่ง และ กำหนดช่วงเวลาเปิด-ปิดชัดเจน

## การพนันอย่างอ่อน การพนันอย่างเข้ม

งานวิจัยในต่างประเทศพบว่า นอกจากสภาพแวดล้อมทางวัฒนธรรมและสังคมเป็นปัจจัยที่มีผลต่อการเล่นพนันแล้ว อีกหนึ่งปัจจัยสำคัญที่หล่อเลี้ยงให้คนเล่นพนันต่อเนื่องจนอาจนำไปสู่การเล่นพนันมากเกินไปคือ ลักษณะเชิงโครงสร้าง (Structural characteristics) ที่การพนันหลายประเภทมีส่วนร่วมกัน ตัวอย่างเช่น

- จำนวนเงินแทงพนันเริ่มต้นเป็นจำนวนเงินที่ไม่มาก ทำให้คนเล่นพนันรู้สึกว่าคุณเองมีศักยภาพทางการเงินเพียงพอที่จะแทงพนันในสถานการณ์นั้นๆ ได้
- จำนวนเงินที่เสียไปในแต่ละตาหรือแต่ละช่วงเวลา ถ้าค่อยๆ เสียทีละไม่มาก อาจทำให้คนเล่นพนันรู้สึกว่าคุณเล่นต่อไปจะยังพอมีโอกาสชนะ ได้เงินที่เสียไปคืนมา
- การไม่ได้ใช้เงินสด การแปลงเงินสดเป็นหน่วยเงินพิเศษ จะอำพรางมูลค่าที่แท้จริงของเงินที่ใช้แทงพนัน ทำให้คนเล่นพนันไม่ตระหนักถึงสถานะทางการเงินของตน

- การทำให้คนเล่นพนันรู้สึกว่าได้ใช้ทักษะ ได้เป็นคนควบคุมเกม จะส่งผลต่อความรู้สึกอื่น ฟินเพิ่มความตื่นเต้นเร้าใจให้เล่นพนันต่อเนื่อง คิดว่าถ้าตนพยายามควบคุมจังหวะได้ดีกว่านี้น่าจะทำให้ตนเองชนะพนันและได้รางวัลในที่สุด
- ความถี่ของเกมพนัน (Event frequency) ยิ่งรู้ผลแพ้-ชนะรวดเร็ว ยิ่งได้ลุ้นถี่ๆ จะยิ่งเร้าใจ ยิ่งจูงใจให้เล่นพนันต่อเนื่อง
- โอกาสของการ ‘เกือบชนะ’ อีกนิดเดียวก็จะชนะ และได้รางวัลแล้ว จะสร้างภาพลวงตาว่า ชัยชนะอยู่ใกล้แค่เอื้อม ถ้าเล่นต่อ่น่าจะทำให้ตนเองชนะพนันและได้รางวัล



นอกจากลักษณะเชิงโครงสร้างของการพนันแล้ว เจ้าของกิจการพนันยังสร้างสภาพแวดล้อมที่เอื้อต่อการเล่นพนัน โดยกระตุ้นประสาทสัมผัสด้วยระบบแสงสี เสียง รวมถึงบริการจูงใจอื่นๆ เพื่อดึงดูดให้คนเล่นพนันต่อเนื่อง

อย่างไรก็ดี ลักษณะเชิงโครงสร้างของการพนันบางประเภท บางลักษณะ มีโอกาสเสี่ยงที่จะทำให้นักเล่นพนันได้รับผลกระทบจากการพนันได้น้อย ในทางวิชาการเรียกการพนันกลุ่มนี้ว่า “การพนันอย่างอ่อน” (Soft gambling) ขณะที่การพนันบางประเภท บางลักษณะ มีโอกาสเสี่ยงที่จะนำไปสู่ปัญหาได้ง่ายกว่า ส่งผลกระทบได้มากกว่า จึงเรียกการพนันกลุ่มนี้ว่า “การพนันอย่างเข้ม” (Hard gambling)

หลักเกณฑ์เบื้องต้นในการแบ่งแยกการพนันอย่างอ่อนกับการพนันอย่างเข้ม มีดังนี้

- **การพนันอย่างอ่อน** มีลักษณะร่วมคือ
  - × มีวงเงินเดิมพันน้อย คนเล่นพนันมักจะแทงพนันด้วยจำนวนเงินที่น้อย
  - × มีช่วงเวลานานกว่าจะรู้ผลแพ้-ชนะ หรือเป็นการพนันที่เล่นแบบครั้งเดียวจบ
  - × ไม่ต้องใช้ความพยายามมาก
- **การพนันอย่างเข้ม** มีลักษณะร่วมคือ
  - × มีวงเงินเดิมพันสูง คนเล่นพนันมักจะค่อย ๆ เพิ่มจำนวนเงินแทงพนัน
  - × รู้ผลแพ้-ชนะรวดเร็ว
  - × สร้างความรู้สึกเกือบชนะ เกือบได้รางวัล
  - × สามารถเล่นซ้ำเพื่อไล่ล่าเอาเงินที่เสียไปคืนได้ทันที

**ข้อสังเกต :** การพนันบางประเภท แม้มีวงเงินเดิมพันน้อย แต่ถ้ารู้ผลแพ้-ชนะรวดเร็ว และสร้างความรู้สึกเกือบชนะอยู่เรื่อย ๆ และสามารถเล่นซ้ำเพื่อไล่ล่าเอาเงินที่เสียไปคืนได้ทันที ควรถือว่าเป็นการพนันอย่างเข้ม



ไม่มีมนุษย์คนใด  
เป็นนักพนันโดยกำเนิด  
ความเชื่อที่ว่า  
"การพนันอยู่ในสายเลือดคนไทย"  
เป็นเพียงคำแก้ตัว  
ของคนที่ไม่เข้าใจว่า  
แท้จริงแล้วความชื่นชอบในการพนัน  
เป็นพฤติกรรมชนิดหนึ่ง

## เข้าใจนักพนัน

คนส่วนใหญ่มองว่า การเล่นเกมพนันเป็นครั้งคราว บางโอกาส หรือการเสี่ยงโชคเล็กๆ น้อยๆ เป็นเพียงกิจกรรมเพื่อความสนุกสนาน เพื่อการเข้าสังคม หรือเป็นความหวังของชีวิต เชื่อว่าการเล่นเกมพนันลักษณะนี้ ไม่ก่อผลกระทบต่อการดำเนินชีวิต และมองว่าคนเล่นเกมพนันลักษณะนี้ไม่ได้เป็น “นักพนัน” คนที่เป็นนักพนันจริงๆ มีจำนวนไม่มาก คนที่ถูกเรียกขานว่า “นักพนัน” คือคนที่หมกมุ่นกับการพนัน ใช้เวลาส่วนใหญ่เพื่อการเล่นเกมพนัน แสวงหาที่จะเล่นเกมพนันตลอดเวลา ทุกรูปแบบ แม้ได้รับผลกระทบจากการพนัน แม้รู้สึกเป็นทุกข์ เพราะพนัน ก็ไม่สามารถหยุดเล่นการพนันได้

ในต่างประเทศ คนที่เล่นการพนัน ไม่ว่าจะเล่นการพนันประเภทใด วงเงินแทงพนันมากน้อยแค่ไหน ทุกคนถูกเรียกขานว่า “Gambler” หรือ “นักพนัน” สิ่งที่ใช้เป็นเกณฑ์ในการแบ่งกลุ่มนักพนันคือ พฤติกรรมการเล่นพนัน ซึ่งเชื่อมโยงกับโอกาสเสี่ยงของการเล่นพนันแบบเป็นปัญหา หรือความเสี่ยงที่จะได้รับผลกระทบจากการพนัน โดยแบ่งนักพนันออกเป็น 4 กลุ่ม ได้แก่

- 1) นักพนันแบบผิวเผิน หรือ Peripheral gambler
- 2) นักพนันแบบกระตือรือร้น หรือ Gambling enthusiast
- 3) นักพนันแบบย่ำคิดย่ำทำ หรือ Compulsive gambler
- 4) นักพนันแบบธุรกิจ หรือ Business gambler

### **นักพนันแบบผิวเผิน**

นักพนันแบบผิวเผิน ส่วนใหญ่เล่นการพนันเป็นครั้งคราว บางโอกาส เพื่อการเข้าสังคม หรืออาจต้องการได้รางวัลใหญ่จากการใช้เงินแทงพนันเพียงเล็กน้อย แต่บางคนเล่นพนันเป็นประจำโดยการใช้เงินเพียงเล็กน้อยและสามารถควบคุมตัวเองให้หยุดเล่นพนันได้ตามที่ตั้งใจไว้ ไม่ว่าจะชนะพนันหรือแพ้พนัน

## พฤติกรรมการเล่นโดยรวมของนักพนันแบบ ผิวเผิน มีดังนี้

- พนันแบบครั้งเดียวจบ หรือพนันแบบต่อเนื่อง แต่สามารถควบคุมความต้องการในการเล่น พนันของตนเองได้ง่าย หยุดพนันทันทีตาม เงื่อนไขที่ตนเองตั้งใจไว้ก่อนเริ่มพนัน
- การพนันที่เล่นเป็นการพนันประเภทที่ใช้ ความพยายามไม่มาก ใช้เวลาไม่นาน ไม่หมกมุ่น กับการพนัน
- ยอมจ่ายเงินเพื่อการพนันเพียงเล็กน้อย เป็นจำนวนเงินที่ไม่กระทบต่อการใช้จ่ายเงิน ในชีวิตประจำวัน รู้สึกว่าสิ่งอื่นมีค่ามากกว่า การจ่ายเงินเพื่อการพนัน และจะไม่ยอมก่อ หนี้สินเพื่อนำเงินมาใช้ในการพนันโดยเด็ดขาด

**ข้อสังเกต :** นักพนันแบบผิวเผินมักหยุดพนันทันที เมื่อเสียเงินที่กันไว้ใช้พนัน ไม่พยายาม หาเงินมาเล่นพนันต่อเนื่อง หรือกรณีที่ ชนะพนัน บางครั้งก็หยุดพนัน บางครั้ง ก็เล่นพนันต่อเนื่องโดยใช้เฉพาะเงิน ที่ชนะพนันนั้น

## นักพนันแบบกระตือรือร้น

นักพนันแบบกระตือรือร้น ส่วนใหญ่เล่นพนันเป็นประจำ ตั้งแต่ 1 ครั้งต่อสัปดาห์ ไปจนถึงทุกวัน แต่ไม่ถึงกับหมกมุ่นในการพนัน มีบางช่วงเวลาที่สามารถหยุดพนันนาน ๆ ได้

นักพนันกลุ่มนี้มองว่า การเล่นพนันเป็นงานอดิเรก เป็นการใช้เวลาว่างหรือเล่นเพื่อฆ่าเวลา การพนันเป็นกิจกรรมเพื่อการผ่อนคลาย เพื่อการเข้าสังคม เป็นความท้าทายและทำให้รู้สึกภาคภูมิใจในตนเอง เมื่อชนะพนัน โดยส่วนใหญ่ความสุขของการเล่นพนันจะเชื่อมโยงกับผู้คน สถานที่ บรรยากาศ หรือพิธีกรรมที่ตนเองเข้าไปเกี่ยวข้องหรือมีความสัมพันธ์

**พฤติกรรมการเล่นโดยรวมของนักพนันแบบกระตือรือร้น มีดังนี้**

- การพนันที่เล่นเป็นการพนันประเภทที่เชื่อมโยงกับความสนใจอื่นในชีวิตประจำวัน ต้องใช้ทักษะ ต้องหาข้อมูล วิเคราะห์ข้อมูล คีกรษาราคา ต่อรอง ฯลฯ เพื่อหาโอกาสในการชนะพนัน
- ถือว่าการพนันเป็นกิจกรรมการแข่งขัน เป็นความท้าทาย เมื่อชนะพนันจะรู้สึกภาคภูมิใจในตนเองและยังเพิ่มความตื่นเต้น เมื่อแพ้พนันจะรู้สึกพ่ายแพ้ รู้สึกเหมือนเป็นคนโง่

- ช่วงเวลาและปัจจัยด้านการดำเนินชีวิตมีผลต่อพฤติกรรมการเล่น เช่น แท่งพ่นเฉพาะบางช่วงเวลาหรือเฉพาะฤดูกาลแข่งขันกีฬาบางประเภท บางรายการ การเปลี่ยนที่ทำงานหรือที่อยู่มีผลต่อการเล่นหรือไม่เล่นพ่น การแต่งงาน การมีลูก มีผลต่อการใช้เวลาว่างและการเลือกเล่นพ่นบางประเภทหรือเลิกเล่นพ่น เป็นต้น
- มีการกำหนดจำนวนเงินและวางแผนการใช้เงินเพื่อการพ่นก่อนที่จะเริ่มพ่น บ่อยครั้งพบว่ามีการวางแผนหุ้เงินเพื่อแท่งพ่นบางเกมเป็นพิเศษ

**ข้อสังเกต :** นักพ่นแบบกระตือรือร้นส่วนใหญ่ชอบเล่นการพ่นหลายประเภท เปลี่ยนประเภทการพ่นที่ไปเรื่อยๆ แต่ไม่ชอบการพ่นประเภทเครื่องเล่นอิเล็กทรอนิกส์หรือสล็อตแมชชีน มองว่าเป็นประเภทการพ่นที่ไม่มีความคุ้มค่า ไม่มีความท้าทาย





## นักพนันแบบย่ำคิดย่ำทำ

นักพนันแบบย่ำคิดย่ำทำ เป็นกลุ่มที่ตกอยู่ภายใต้แรงขับภายในให้เล่นพนันต่อไปเรื่อย ๆ เพื่อจะรู้ผลแพ้ชนะแบบทันทีทันใด ประมาณว่า เสียก็ไม่เลิกลอยากแก้มือเพื่อให้ได้เงินที่เสียพนันไปคืนได้ทันทีได้ก็ไม่เลิก อยากพนันต่อเพื่อให้ได้รางวัลเพิ่มมากขึ้นไปอีก หลายคนประสบปัญหาจากการพนัน รับรู้ถึงความเสี่ยงที่เข้าไปพัวพันกับการพนัน แต่ก็ไม่สามารถควบคุมความต้องการที่จะเล่นการพนันของตนเองได้

นักพนันกลุ่มนี้ยอมรับว่า ชอบพนัน ส่วนใหญ่มกมุ่นหรือใช้เวลากับการพนันค่อนข้างมาก ทุกคนจะจดจำช่วงเวลาที่ยะพนันได้ดี โดยเฉพาะเวลาได้แจ๊คพอตหรือได้เงินรางวัลจำนวนมาก และมักจดจำไม่ได้ว่าเคยเสียพนันเป็นจำนวนเงินเท่าไร

### พฤติกรรมการเล่นโดยรวมของนักพนันแบบย่ำคิดย่ำทำ มีดังนี้

- ชอบพนันอย่างแรงกล้า ส่วนใหญ่เล่นการพนันหลายประเภท แต่จะมีที่ชื่นชอบมากที่สุดเพียง 1-2 ประเภท เป็นการพนันประเภทรู้ผลแพ้-ชนะรวดเร็ว และสามารถเล่นซ้ำเพื่อไล่ล่าเอาเงินที่เสียพนันไปคืนได้ทันที

- แม้จะมีแรงขับจากภายในว่า ตนเองมีความสุขกับการพนัน แต่บางครั้งก็รู้สึกสับสนและคับข้องใจเมื่อเสียพนันต่อเนื่อง อยากหยุดอยากเลิก แต่ก็ยับยั้งใจตนเองให้หยุดพนันไม่สำเร็จ หลายคนรู้สึกผิด เสียหายเงิน หรือเป็นทุกข์หลังจบจากการเล่นพนัน
- ส่วนหนึ่ง ก่อนเริ่มพนันจะกำหนดจำนวนเงิน และวางแผนการใช้เงินเพื่อการพนัน แต่เมื่อเสียพนัน มักพยายามหาเงินจากแหล่งอื่นมาใช้เพื่อที่จะเล่นพนันต่อ เช่น นำเงินส่วนอื่นมาใช้ ขายทรัพย์สินมีค่า หยิบยืมจากคนรู้จัก กู้เงินจากนายบ่อน ฯลฯ
- จัดจำช่วงเวลาและจำนวนเงินที่ชนะพนันสูงสุดได้เสมอ แต่จำไม่ได้ว่าเคยเสียพนันเป็นจำนวนเงินเท่าไร

**ข้อสังเกต :** นักพนันแบบย่ำคิดย่ำทำมักพูดถึงการพนันว่าเป็นส่วนหนึ่งของการใช้ชีวิต ชอบการพนันประเภทรู้ผลแพ้-ชนะรวดเร็ว มีพฤติกรรมการเล่นแบบโลเลล่า มองว่าความเสี่ยงที่สูงคือปัจจัยที่จะทำให้ได้ผลตอบแทนที่สูง ยอมทำทุกอย่างเพื่อให้มีเงินมาเล่นการพนัน

## นักพนันแบบธุรกิจ

นักพนันแบบธุรกิจ หรือผู้ที่บอกว่าตนเองมีอาชีพ เล่นการพนัน เป็นกลุ่มที่มีความซับซ้อนกว่ากลุ่มอื่น เนื่องจากนักพนันกลุ่มนี้มองการพนันเป็นช่องทางหารายได้ เล่นการพนันเพื่อให้ได้เงิน ไม่ใช่ความสนุกสนาน ตื่นเต้น การผ่อนคลาย หรือการเข้าสังคม ถือว่าเงินเดิมพันเป็นเงินลงทุน และจะแยกเงินพนัน ออกจากเงินส่วนอื่นๆ

นักพนันกลุ่มนี้ต้องใช้เวลาส่วนใหญ่ของตอนอยู่กับ การพนัน ถือเป็นการใช้ทุกชั่วโมงในการสร้างรายได้ โดยจะต้องมีวินัยในการเล่นพนันสูง ไม่เสี่ยงโดยไม่จำเป็น และหยุดพนันพนันทันทีเมื่อได้พนันหรือ เสียพนันตามจำนวนเงินที่กำหนดไว้

### พฤติกรรมการเล่นการพนันโดยรวมของนักพนันแบบธุรกิจ มีดังนี้

- เล่นการพนันเพื่อให้ได้เงิน ไม่ใช่ความสนุกสนาน ตื่นเต้น และแยกเงินพนันออกจากเงินส่วนอื่นๆ ทั้งเงินที่ใช้ในชีวิตประจำวันและเงินเก็บสะสม
- ถือว่าการเล่นพนันเป็นการทำงาน เมื่อสิ้นเดือน หรือสิ้นปีจะต้องได้เงินเสมอ และจะต้องไม่มี ปัญหาที่เกิดจากการพนันโดยเด็ดขาด

- มีการเตรียมตัว ฝึกฝีมือ บางคนฝึกกลไก
- การตัดสินใจว่าจะเล่นพนันหรือไม่ มีหลายองค์ประกอบ เช่น สถานที่ ประเภทของการพนัน นักพนันที่อยู่ร่วมในวงพนัน เป็นต้น โดยจะไม่เล่นการพนันประเภทที่ตนเองไม่ถนัด หรืออยู่ในสถานการณ์เสียเปรียบ ไม่เล่นพนันนานกว่าที่ตั้งใจไว้
- ลงเงินพนันด้วยความระมัดระวัง มีการวางแผน มีกลยุทธ์ และมีวินัยในการเล่นพนันสูง เช่น แพ้ในเกมที่วางเดิมพันต่ำต่อเนื่อง เพื่อจะชนะในเกมที่วางเดิมพันสูงแล้วทำให้ได้กำไร กรณีที่เสียพนันต่อเนื่องนอกแผนที่วางไว้จะหยุดพนันทันที หรือเมื่อชนะพนันจนได้เงินในจำนวนที่กำหนดไว้ก็จะหยุดพนันทันทีเช่นกัน เป็นต้น

**ข้อสังเกต :** นักพนันแบบธุรกิจ ส่วนใหญ่ทำงานคนเดียว เลือกเล่นเฉพาะการพนันประเภทที่ตนเองชื่นชอบหรือมีการฝึกทักษะพิเศษ เล่นพนันอย่างมีวินัยสูงมาก ๆ สามารถควบคุมการใช้จ่ายเงินตามแผนที่วางไว้ล่วงหน้าก่อนเริ่มพนัน ไม่ว่าจะชนะพนันหรือแพ้พนันก็สามารถหยุดพนันได้ทันที

## พฤติกรรมการเล่นของนักพนันกลุ่มต่าง ๆ

### นักพนัน แบบผิวเผิน

- เล่นการพนันเป็นครั้งคราว บางโอกาส เล่นเพื่อการเข้าสังคม
- ใช้เวลาเพื่อการเล่นพนันไม่นาน ใช้จ่ายเงินเพื่อพนันไม่มาก

### นักพนัน แบบกระตือรือร้น

- เล่นการพนันประเภทที่เชื่อมโยงกับความสนใจอื่นในชีวิตประจำวัน
- กำหนดจำนวนเงินและวางแผนการใช้จ่ายเพื่อพนันก่อนเริ่มพนัน

### นักพนัน แบบย่ำคิดย่ำทำ

- ชอบเล่นการพนันประเภทรู้ผลแพ้-ชนะรวดเร็ว มีพฤติกรรมพนันแบบโล่งล่า
- ได้ก็ไม่เลิก เสียก็ไม่เลิก หมดเงินก็ไม่เลิก เป็นหนี้ก็ไม่เลิก

### นักพนัน แบบธุรกิจ

- มองการพนันเป็นช่องทางแสวงหารายได้ ไม่ได้เล่นเพื่อความตื่นเต้น
- เล่นการพนันอย่างมีวินัย ไม่เสี่ยงโดยไม่จำเป็น และหยุดพนันทันทีเมื่อได้เงินหรือเสียเงินตามจำนวนที่กำหนด



การตีพนันเป็นการเสพติดพฤติกรรม  
เหมือนการติดสารเสพติด  
คนที่ติดการพนันแล้วเลิกได้  
มีโอกาที่จะกลับมาติดซ้ำได้  
แต่ก็ไม่ได้หมายความว่า  
จะเป็นอย่างนั้นตลอดไป

## เข้าใจความเสี่ยงของการพนัน

การพนันกันเองเป็นครั้งคราว บางโอกาส ในหมู่ญาติมิตร เพื่อนฝูง ไม่ได้มุ่งหวังให้ฝ่ายแพ้พนันต้องได้รับความเดือดร้อน ย่อมไม่มีความเสี่ยงที่จะก่อให้เกิดผลกระทบต่อการดำเนินชีวิต

ส่วนการพนันที่เป็นธุรกิจ จะใช้กลยุทธ์ทางการตลาดต่างๆ เพื่อเชิญชวนให้คนก้าวเข้าสู่โลกพนันมากขึ้น และเน้นออกแบบเกมให้รู้ผลแพ้-ชนะรวดเร็ว เพื่อเร่งเร้าให้นักพนันมีพฤติกรรมการเล่นพนันแบบไล่ล่า พนันต่อเนื่อง และใช้เงินพนันมากขึ้นๆ

เมื่อพนันแบบถี่ ๆ พนันต่อเนื่อง ถึงจุดหนึ่งนักพนันจะสูญเสียความสามารถในการควบคุมตนเอง แม้เสียพนันต่อเนื่อง อยากหยุด อยากเลิก รู้สึกผิด รู้สึกเสียดายเงิน ก็ไม่สามารถยับยั้งใจตนเองให้หยุดพนัน นี่คือสัญญาณอันตรายของ การพนันที่มีปัญหา



(Problem gambling) หรือหนักกว่านั้นอาจจะเป็นโรคติดการพนัน (Gambling disorder) เป็นโรคทางจิตเวชกลุ่มความผิดปกติเกี่ยวกับการเสพติด (Substance-related and addictive disorders) เนื่องจากภาวะติดการพนันถือว่าการเสพติดพฤติกรรม (Behavioral addiction) ทำให้เกิดการเปลี่ยนแปลงของสมองในส่วนของการกระตุ้นสมองส่วนอารมณ์ได้เหมือนกับการติดยาเสพติด

## จุดเริ่มพฤติกรรมเสพติดการพนัน

การสืบหาสาเหตุของปัญหา พฤติกรรมเสพติดการพนัน ต้องเริ่มต้นด้วยการทำความเข้าใจว่า การเล่นพนันคือพฤติกรรม สิ่งที่คุณควบคุมให้เกิดพฤติกรรมคือสมอง

สมองมนุษย์ แบ่งได้เป็น 3 ส่วนหลัก ๆ ได้แก่

- 1) สมองส่วนเหตุผล หรือสมองส่วนหน้า เรียกว่า “สมองส่วนคิด”
- 2) สมองส่วนอารมณ์ เรียกว่า “สมองส่วนอยาก”
- 3) สมองส่วนสัญชาตญาณ

สิ่งที่ต้องทำความเข้าใจในที่นี่คือ **สมองส่วนคิด** ที่ทำหน้าที่ควบคุมเรื่องการคิด การวางแผน การจัดการ การแก้ไขปัญหา การยับยั้งชั่งใจ การควบคุมอารมณ์ และพฤติกรรม การสร้างบุคลิกภาพ **โดยปกติสมองส่วนคิดมีหน้าที่ควบคุมสมองส่วนอยาก**

สมองส่วนคิดจะมีการพัฒนาสูงสุดในช่วงวัยรุ่น อายุ 12-25 ปี นี่คือเหตุผลที่ทำให้วัยรุ่นใจร้อน ควบคุมอารมณ์และพฤติกรรมของตัวเองไม่ค่อยได้ เนื่องจากสมองอยู่ในช่วงกำลังพัฒนา ถ้ามีการเรียนรู้ในทางที่ถูก สมองจะพัฒนาโดยสมบูรณ์ในช่วงอายุ 25 ปีบริบูรณ์

ในทางตรงกันข้าม ถ้าไม่ค่อยได้เรียนรู้ หรือมีการเรียนรู้ในทางที่ผิด สมองส่วนคิดจะถูกปล่อยทิ้ง หรือพัฒนาได้น้อย ตัวอย่างเช่น การเห็นพ่อแม่ดื่ม แอลกอฮอล์ เล่นการพนัน เสพยาเสพติด เห็นโฆษณาชวนพนัน ฯลฯ เมื่อเติบโตขึ้นก็จะเกิดการเลียนแบบพฤติกรรมโดยไม่คิดว่าเป็นความผิด และถ้ามีโอกาสทำบ่อยๆ ทำต่อเนื่อง จะนำไปสู่การเสพติดโดยไม่รู้ตัว

นอกจากการเรียนรู้ผิดจะส่งผลกระทบต่อการพัฒนาสมองส่วนคิดแล้ว คนที่มีโรคทางสมองหรือเคยได้รับอุบัติเหตุทางสมอง หรือช่วงอยู่ในท้องแม่ได้รับสารเคมีหรือพิษบางอย่างที่ทำให้สมองค่อนข้างจะเปราะบาง เมื่อเติบโตขึ้นมาได้เจอสิ่งกระตุ้นอย่างการเล่นเกม เล่นการพนัน ก็จะมีความเสี่ยงต่อการเป็นโรคติดเกม โรคติดพนัน มากกว่าคนอื่น

คู่ขนานกับสมองส่วนคิด คือ **สมองส่วนอยาก** ทำหน้าที่ควบคุมเรื่องความสุขหรือการได้รางวัล (Reward system) เมื่อคุณทำอะไรแล้วรู้สึกได้ลุ้น ตื่นเต้น เพลิดเพลิน หรือทำแล้วรู้สึกดีกับตัวเอง พฤติกรรมนั้นจะกระตุ้นให้คุณมีแนวโน้มจะทำซ้ำๆ และในการทำซ้ำๆ คุณจะต้องทำแบบ ‘ขั้นกว่า’ เพื่อจะได้รู้สึกมีความสุขเท่าเดิม

กรณีวัยรุ่น การกระตุ้นสมองส่วนอยากมากเกินไป จะส่งผลให้สมองส่วนคิดพัฒนาได้ไม่เต็มที่ ทำให้ขาดความยับยั้งชั่งใจ ซึ่งจะส่งผลกระทบต่อการใช้ชีวิตในระยะยาวได้

ถ้าเปรียบเทียบการใช้ชีวิตของวัยรุ่นเหมือน  
การขับรถคันหนึ่ง มองส่วนคิดจะทำหน้าที่เหมือน  
เบรก มองส่วนอยากทำหน้าที่เหมือนคันเร่ง  
การกระตุ้นสมองส่วนอยากก็คือการเหยียบคันเร่ง  
ยิ่งขับเร็ว ยิ่งเสี่ยง ยิ่งรู้สึกตื่นเต้น กลายเป็นติด  
ขับเร็วและเสี่ยงโดยไม่รู้ตัว และเนื่องจากระบบเบรก  
ยังทำงานได้ไม่เต็มที่ และไม่คอยบำรุงรักษา วันหนึ่ง  
คันเร่งค้าง เบรกไม่ทำงาน ก็จะประสบอุบัติเหตุ

งานวิจัยในต่างประเทศเผยให้เห็นว่า พฤติกรรม  
เสพติดการพนัน พบได้ในคนทุกช่วงวัย ทุกเพศ ทุกกลุ่ม  
รายได้ ทุกสถานะทางสังคม และสัดส่วนคนเป็นโรค  
ติดการพนันมีอยู่ถึงร้อยละ 2-3 ของประชากร โดย  
เพศชายที่มีพ่อเป็นโรคติดการพนันและเพศหญิง  
ที่มีแม่เป็นโรคติดการพนันเป็นกลุ่มที่มีความเสี่ยงมาก  
ที่สุดที่จะเป็นโรคติดการพนัน คนที่เข้าไปข้องแวะกับ  
การพนันตั้งแต่อายุน้อยมีโอกาสจะเสพติดการพนัน  
มากกว่าคนกลุ่มอื่น และคนที่เป็โรคติดการพนัน  
มักจะมีปัญหาอย่างอื่นร่วมด้วย เช่น ติดบุหรี ติดเหล้า  
ติดกัญชา โรคสมาธิสั้น โรคไบโพลาร์ โรคซึมเศร้า  
เป็นต้น



## ปัจจัยเสี่ยงที่ทำให้คนบางคนเสพติดการพนัน

การเสพติดการพนันของแต่ละคนอาจจะเกิดจากหลายปัจจัยเสี่ยงผสมผสานกัน รายงานของนักวิจัยกลุ่มหนึ่งในประเทศแคนาดาอธิบายปัจจัยเสี่ยงด้านต่าง ๆ ที่ส่งอิทธิพลต่อพฤติกรรมเสพติดการพนันแบ่งออกเป็น 3 กลุ่มปัจจัย สรุปได้ดังนี้

**1. ปัจจัยเสี่ยงทางตรง** ส่วนใหญ่เป็นปัจจัยทางจิตวิทยาหรือพัฒนาการของการเรียนรู้ด้านความคิด อารมณ์ อุปนิสัย เป็นกลุ่มปัจจัยที่มีอิทธิพลมากที่สุดประกอบด้วย

### 1.1 การรู้คิดที่ผิดพลาด หรือขาดความรู้เกี่ยวกับข้อเท็จจริงของการพนัน เช่น

- ไม่เข้าใจว่า ผลของการพนันเป็นเรื่องที่เกิดขึ้นแบบสุ่ม ไม่แน่นอน ไม่ได้เกี่ยวข้องกับผลลัพธ์ที่ออกมาแล้วในอดีต
- ไม่มีระบบ ยุทธวิธี หรือเคล็ดลับใด ๆ ที่มีอิทธิพลต่อผลลัพธ์ที่จะทำให้ให้นักพนันเอาชนะได้
- เกมพนันถูกออกแบบให้นักพนันเป็นฝ่ายสูญเสียให้เจ้ามือหรือเจ้าของเครื่องเล่นเกมต่าง ๆ แม้นักพนันจะเคยเล่นได้

ในบางครั้ง แต่ในระยะยาวนักพนันจะแพ้  
และเสียพนันเสมอ

**1.2 ความเชื่อผิด ๆ ที่ว่า การพนันจะช่วย  
ตอบสนองความต้องการทางจิตใจของ  
ตนเอง** ใช้การพนันเป็นเครื่องมือหลบหนี  
ความเครียด หลบหนีปัญหา หรือหาความสุข  
ด้วยการเล่นพนัน แต่นานไปจะกลับกลายเป็น  
ความทุกข์ เครียดมากขึ้น ปัญหามากขึ้น

**1.3 ขนาดของผลตอบแทน และการชนะพนัน  
บ่อยครั้งในช่วงแรกๆ ที่เริ่มเล่นพนัน เป็น  
ตัวการสำคัญที่ทำให้คนเล่นพนันต่อเนื่อง  
และอาจนำไปสู่การเสพติดพนันโดยไม่รู้ตัว**  
โดยเฉพาะกลุ่มที่ชอบการพนันประเภท  
รู้ผลแพ้-ชนะรวดเร็ว พนันแบบถี่ ๆ พนัน  
ต่อเนื่อง เช่น บาคาร่า ป็อกเต้ง ไฮโลว์  
การพนันผ่านเครื่องอิเล็กทรอนิกส์ ตู้เกม  
หรือสล็อตแมชชีน เป็นต้น

**1.4 อาการหมกมุ่น คิดถึงการพนัน และ  
วางแผนหรือหาโอกาสเล่นพนันตลอดเวลา** ในกลุ่มคนที่มีพฤติกรรมเสพติดพนัน  
จะเล่นพนันบ่อยขึ้นและใช้เวลาไปกับการ  
พนันมากขึ้นโดยไม่รู้ตัว เพื่อให้ได้

ความสุขและความเพลิดเพลินที่เท่าเดิม  
คนเหล่านี้ต้องทำซ้ำ ๆ แบบ ‘ขั้นกว่า’

## 2. ปัจจัยเสี่ยงทางอ้อม ประกอบด้วย

**2.1 ปัจจัยด้านชีวภาพ** การศึกษาพฤติกรรมของ  
คู่แฝด พบว่า **กรรมพันธุ์มีส่วนเกี่ยวข้องกับ**  
**กับโอกาสที่จะติดพนัน** ประมาณร้อยละ  
40-50 และเชื่อมโยงกับเรื่องความผิดปกติ  
ด้านจิตใจบางด้าน เช่น การมีบุคลิกภาพ  
เป็นคนเกรง ต่อต้านสังคม เป็นต้น

**2.2 ปัจจัยด้านสภาพแวดล้อม** เช่น การเลี้ยงดู  
ของพ่อแม่ การเรียนรู้ในวัยเด็ก การเห็น  
พ่อแม่เล่นพนัน คบเพื่อนกลุ่มที่ชอบการ  
พนัน อยู่ในสังคมที่ยอมรับเรื่องการพนัน  
เข้าถึงการพนันได้สะดวก มีความเครียดสูง  
ได้รับความรักความเอาใจใส่จากครอบครัว  
ต่ำ ฯลฯ สิ่งเหล่านี้มีอิทธิพลต่อการเสพติด  
การพนันเช่นกัน

**2.3 ปัจจัยด้านสังคมวัฒนธรรม** การวิจัยพบว่า  
คนพื้นเมืองอเมริกันอินเดียนและผู้อพยพ  
ชาติพันธุ์อื่น เช่น คนเอเชีย คนละติน  
อเมริกา คนแอฟริกัน ชอบการพนัน และ  
มีโอกาสเสพติดการพนันมากกว่าคนผิวขาว



โดยทั่วไป เหตุปัจจัยน่าจะมาจากพื้นฐานทางวัฒนธรรม เสริมด้วยสภาพความเป็นอยู่ที่จะต้องดิ้นรนต่อสู้ทางเศรษฐกิจและการปรับตัว

**3. ปัจจัยเสี่ยงอื่นๆ** เป็นปัจจัยที่เกี่ยวข้องกับกลุ่มเสี่ยงต่างๆ เช่น

**วัยรุ่น** เป็นกลุ่มที่เสี่ยงจะชอบการพนันมากกว่ากลุ่มวัยอื่น เพราะสมองส่วนคิด ส่วนของการยับยั้งชั่งใจยังพัฒนาไม่เต็มที่ จึงชอบเสี่ยง ชอบความตื่นเต้น สนุกเร้าใจ จึงมีโอกาสเสพติดการพนัน รวมถึงติดแอลกอฮอล์หรือสารเสพติดอื่น มากกว่ากลุ่มวัยอื่น ทั้งนี้คนที่เข้าสู่โลกพนันตั้งแต่เด็กถึงวัยรุ่นมีโอกาสเสพติดการพนันในวัยผู้ใหญ่ได้มากกว่าคนกลุ่มอื่น

**คนวัยทำงาน** โดยเฉพาะกลุ่มที่มีหน้าที่การงานสูง ภารกิจเยอะ มีเวลาพักผ่อนน้อย ทำให้รู้สึกเครียด บางคนใช้การพนันเป็นวิธีการหลบหนีความเครียดหรือปัญหาอื่น ๆ ชั่วคราว แต่นานไปกลับทำให้เครียดมากขึ้น ทั้งนี้คนวัยทำงานที่เคยมีประสบการณ์เรียนรู้ผิดเกี่ยวกับการพนันมาก่อนในช่วงวัยเด็ก มีความเสี่ยงสูงที่จะเสพติดการพนัน

**คนวัยเกษียณ** ด้านหนึ่งรู้สึกว่าร่ายได้หดหาย อีกด้านหนึ่งรู้สึกเหงา มีเวลาว่างมาก ไม่ค่อยมีกิจกรรมที่น่าสนใจทำ ความรู้สึกเหล่านี้ทำให้ถูกชักจูงเข้าสู่โลกพนันได้ง่าย โดยอ้างเรื่องการหารายได้เล็ก ๆ น้อย ๆ หรือคลายเหงา แต่ท้ายที่สุดบางคนก็ถลำลึกถึงขั้นเสพติดการพนันหรือสิ้นเนื้อประดาตัวจากการพนัน

**เพศ** งานวิจัยพบว่า การยับยั้งชั่งใจไม่ค่อยได้และการต่อต้านสังคม เป็นปัจจัยสำคัญที่ทำให้ผู้ชายชอบพนัน ขณะที่ความเสี่ยงที่ตอบสนองความต้องการด้านอารมณ์ เป็นปัจจัยสำคัญที่ทำให้ผู้หญิงชอบพนัน ในอดีตผู้หญิงมีสัดส่วนเล่นการพนันน้อยกว่าผู้ชาย แต่ในยุคที่ผู้หญิงทำงานนอกบ้าน บางคนต้องทำงานในบ้านด้วย ทำให้ในปัจจุบันผู้หญิงที่เล่นพนันและเสพติดการพนันมีสัดส่วนใกล้เคียงกับผู้ชาย

เมื่อพินบบที่ ๆ  
พินต่อห้อง  
ถึงจุดหนึ่งนักพินจะสูญเสีย  
ความสามารถในการควบคุมตนเอง  
แม้เสียพินต่อห้อง  
อยากหยุด อยากเลิก  
รู้สึกผิด รู้สึกเสียตายนิน  
ก็ไม่สามารถยับยั้งใจตนเองให้หยุดพิน  
นี่คือสัญญาณอันตราย

## การตรวจสอบพฤติกรรมเสพติดการพนัน

การที่นักพนันรู้สึกหรือสงสัยว่าตนเองติดพนันหรือไม่ ส่วนใหญ่มักเริ่มต้นจากความรู้สึกที่ว่า ทำไมตนเองถึงเล่นพนันเป็นประจำ แม้จะมีความรู้สึกติดตอนได้ลุ้น ได้พนัน แต่พอเล่นพนันเสร็จก็จะรู้สึกเครียด หงุดหงิดง่าย มีปัญหาบางอย่างตามมา เช่น ขาดเงินใช้จ่ายในชีวิตประจำวัน เป็นหนี้ มีปากเสียงกับคนในครอบครัว ฯลฯ แต่การจะสรุปว่าติดพนันหรือไม่เป็นเรื่องทางวิทยาศาสตร์ สามารถตรวจสอบได้ด้วยแบบประเมินหรือชุดคำถามที่ถูกพัฒนาขึ้นมาโดยเฉพาะ ซึ่งมีทั้งแบบทดสอบสำหรับนักพนันทั่วไปและนักพนันที่เป็นกลุ่มเฉพาะ

สำหรับประเทศไทย สถาบันสุขภาพจิตเด็กและวัยรุ่นราชนครินทร์ กรมสุขภาพจิต กระทรวงสาธารณสุขหน่วยงานให้คำปรึกษาผู้มีปัญหาจากการพนันและปัญหาจิตเวชอื่นๆ ผ่านสายด่วนสุขภาพจิต 1323 ได้จัดทำ **แบบคัดกรองความเสี่ยงที่จะมีปัญหาจากการพนันเบื้องต้น** เป็นชุดคำถาม 3 ข้อ สอบถามว่า “ในช่วง 12 เดือนที่ผ่านมา คุณเป็นอย่างนี้หรือไม่” ถ้าผู้ตอบแบบประเมินตอบว่า ‘เป็น’ ข้อใดข้อหนึ่ง ถือว่ามีความเสี่ยงที่จะมีปัญหาจากการพนัน ต้องเข้าสู่กระบวนการบำบัดต่อไป

**แบบคัดกรองความเสี่ยง  
ที่จะมีปัญหาจากการพนันเบื้องต้น  
ของสายด่วนสุขภาพจิต 1323**

| ในช่วง 12 เดือนที่ผ่านมา<br>คุณเป็นอย่างนี้หรือไม่                                                                                                       | เป็น | ไม่เป็น |
|----------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|------|---------|
| 1. นอนไม่หลับ หงุดหงิด หรือ<br>วิตกกังวล เมื่อพยายามที่จะ<br>หยุดเล่นพนัน                                                                                |      |         |
| 2. คุณพยายามจะปิดบังครอบครัว<br>หรือเพื่อนไม่ให้รู้ว่าคุณเสียพนัน<br>ไปเท่าไร                                                                            |      |         |
| 3. คุณมีปัญหาทางการเงิน<br>ที่เกิดจากการเล่นพนัน และ<br>คุณต้องการความช่วยเหลือ<br>เรื่องการใช้จ่ายจากครอบครัว<br>เพื่อน หรือสวัสดิการ<br>สังคมสงเคราะห์ |      |         |

กระบวนการถัดมาคือ การประเมิน ‘ความรุนแรงของปัญหาจากการพนัน’ โดยประยุกต์ใช้แบบทดสอบ ‘ดัชนีความรุนแรงของปัญหาจากการพนัน’ (The Problem Gambling Severity Index : PGSI) เป็นชุดคำถาม 9 ข้อ สอบถามว่า “ในช่วง 1 เดือนที่ผ่านมา คุณมีพฤติกรรมหรือความรู้สึกที่ตรงกับข้อคำถามต่อไปนี้อย่างไร ขอให้ตอบว่า ไม่เคย บางครั้ง บ่อยครั้ง หรือแทบทุกครั้ง” แต่ละคำตอบจะมีค่าคะแนนที่แตกต่างกัน ดังนี้

- ไม่เคย = 0 คะแนน
- บางครั้ง = 1 คะแนน
- บ่อยครั้ง = 2 คะแนน
- แทบทุกครั้ง = 3 คะแนน

ผลรวมของคะแนนจะมีค่าระหว่าง 0 - 27 คะแนน แปลผลหรือจัดกลุ่มความเสี่ยงได้ดังนี้

**กลุ่มที่ 1** ผลรวม 0 คะแนน **กลุ่มที่ไม่มีความเสี่ยง**  
หมายถึง คุณสามารถควบคุมดูแลตัวเองได้ดี

**กลุ่มที่ 2** ผลรวม 1-2 คะแนน **กลุ่มที่มีความเสี่ยงต่ำ** หมายถึง คุณอาจมีปัญหาเกี่ยวกับการพนันเล็กน้อย ไม่รุนแรง ดังนั้น คุณควรหมั่นสังเกตตัวเองอยู่บ่อยๆ และลองกลับมาทำแบบประเมินนี้อีกครั้งเมื่อมีโอกาส

**กลุ่มที่ 3** ผลรวม 3-7 คะแนน **กลุ่มที่มีความเสี่ยงปานกลาง** หมายถึง คุณอาจเคยประสบปัญหาจากการพนัน หรือกำลังจะสูญเสียการควบคุมตัวเองจากการพนัน ดังนั้น คุณน่าจะทำอะไรสักอย่างกับพฤติกรรม การพนันของตัวเอง เพื่อจะลด ละ เลิก พนัน

**กลุ่มที่ 4** ผลรวม 8 คะแนนเป็นต้นไป **กลุ่มที่มีความเสี่ยงสูง** หมายถึง มีความเป็นไปได้ที่คุณสูญเสียการควบคุมตัวเองจากการพนัน อยู่ในสภาวะ ‘การเล่นพนันแบบเป็นปัญหา’ หรืออาจจะเป็น ‘โรคติดการพนัน’ ดังนั้น คุณต้องไม่ปล่อยไว้ให้ปัญหารุนแรงไปกว่านี้ ต้องแสวงหาความช่วยเหลือหรือเข้าสู่กระบวนการให้คำปรึกษาหรือบำบัดรักษา

## แบบทดสอบดัชนีความรุนแรง ของปัญหาจากการพนัน (PGSI)

| ในช่วง 1 เดือนที่ผ่านมา<br>คุณมีพฤติกรรมหรือ<br>ความรู้สึกต่อไปนี้หรือไม่           | ไม่<br>เคย | บาง<br>ครั้ง | บ่อย<br>ครั้ง | แทบ<br>ทุก<br>ครั้ง |
|-------------------------------------------------------------------------------------|------------|--------------|---------------|---------------------|
| 1. เล่นพนันด้วยเงินจำนวน<br>มากเกินไปที่สามารถจ่ายได้                               |            |              |               |                     |
| 2. ต้องเพิ่มจำนวนเงินพนัน<br>เพื่อให้ได้ความตื่นเต้นเร้าใจ<br>หรือได้ลุ้นเหมือนเดิม |            |              |               |                     |
| 3. หวนกลับไปเล่นพนัน<br>เพื่อแก้เบื่อ เพราะหวัง<br>จะได้เงินที่เสียไปคืนมา          |            |              |               |                     |
| 4. ต้องหยิบยืมเงินคนอื่น จำนำ<br>หรือขายของมีค่าของตน<br>เพื่อให้ได้เงินไปเล่นพนัน  |            |              |               |                     |
| 5. คุณหรือคนในครอบครัว<br>มีปัญหาทางการเงิน<br>ที่เกิดจากการเล่นพนัน                |            |              |               |                     |
| 6. คุณสงสัยว่าตนเอง<br>อาจจะติดพนัน                                                 |            |              |               |                     |
| 7. มีคนกล่าวหาว่าคุณติดพนัน                                                         |            |              |               |                     |



## แบบทดสอบดัชนีความรุนแรง ของปัญหาจากการพนัน (PGSI) (ต่อ)

| ในช่วง 1 เดือนที่ผ่านมา<br>คุณมีพฤติกรรมหรือ<br>ความรู้สึกต่อไปนี้หรือไม่ | ไม่<br>เคย | บาง<br>ครั้ง | บ่อย<br>ครั้ง | แทบ<br>ทุก<br>ครั้ง |
|---------------------------------------------------------------------------|------------|--------------|---------------|---------------------|
| 8. คุณมีปัญหาสุขภาพ เครียด<br>ง่าย มีอารมณ์หงุดหงิดบ่อย                   |            |              |               |                     |
| 9. คุณมีความรู้สึกผิดกับ<br>การเล่นพนัน และผลที่<br>ตามมาของการเล่นพนัน   |            |              |               |                     |

นอกจากนี้ยังมี **เกณฑ์การวินิจฉัยโรคติดการพนัน** (Gambling disorder) ของ สมาคมจิตเวชสหรัฐอเมริกา (American Psychiatric Association) เรียกว่า The Diagnostic and Statistical Manual of Mental Disorders, Fifth Edition หรือ DSM-V เป็นชุดคำถาม 9 ข้อ สอบถามว่า “ในช่วง 12 เดือนที่ผ่านมา คุณมีอาการแบบนี้หรือไม่” ถ้ามีอาการบ่งชี้อย่างน้อย 4 ข้อขึ้นไป ถือว่าเป็นผู้มีโอกาสเป็นโรคติดการพนัน

## แบบประเมินพฤติกรรมโรคติดการพนัน

| ในช่วง 12 เดือนที่ผ่านมา<br>คุณมีอาการแบบนี้หรือไม่                                                                               | เป็น | ไม่<br>เป็น |
|-----------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|------|-------------|
| 1. เพิ่มจำนวนเงินพนัน เพื่อจะได้รู้สึกตื่นเต้น                                                                                    |      |             |
| 2. กระวนกระวายใจหรือหงุดหงิด<br>เมื่อพยายามจะลดหรือหยุดเล่นการพนัน                                                                |      |             |
| 3. ล้มเหลวในการพยายามควบคุม ลด<br>หรือหยุดเล่นการพนันหลายครั้ง                                                                    |      |             |
| 4. หมกมุ่นอยู่กับการพนัน เช่น นึกถึง<br>การเล่นพนัน คิดวางแผนการเล่นพนัน<br>ครั้งต่อไป หาหนทางหาเงิน<br>เพื่อนำมาเล่นพนัน เป็นต้น |      |             |
| 5. เล่นการพนันเพื่อหลบเลี่ยงปัญหา<br>ทางจิตใจ เช่น รู้สึกทุกข์ รู้สึกไม่มีใคร<br>ช่วยได้ รู้สึกผิด วิตกกังวล เบื่อ เป็นต้น        |      |             |
| 6. หลังเสียพนัน มักจะกลับไปเล่นพนันอีก<br>ในวันต่อๆ ไป เพื่อหวังจะได้เงินคืน                                                      |      |             |
| 7. โกหกคนใกล้ชิด ครอบครัว หรือบุคคลอื่น<br>เพื่อปกปิดพฤติกรรมการเล่นพนันหรือ<br>จำนวนเงินที่ใช้ในการเล่นพนัน                      |      |             |

## แบบประเมินพฤติกรรมโรคติดการพนัน (ต่อ)

| ในช่วง 12 เดือนที่ผ่านมา<br>คุณเป็นอาการแบบนี้หรือไม่                                                                       | เป็น | ไม่<br>เป็น |
|-----------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|------|-------------|
| 8. สูญเสียความสัมพันธ์อันดีกับคนใกล้ชิด<br>หน้าที่การงาน หรือสูญเสียโอกาส<br>ทางการศึกษาหรือการงาน<br>อันเนื่องมาจากการพนัน |      |             |
| 9. ต้องพึ่งพาผู้อื่นเรื่องเงิน เพื่อบรรเทา<br>สถานการณ์ทางการเงินที่ย่ำแย่<br>เพราะการเล่นพนัน                              |      |             |

### นักพนันกับความเสี่ยงที่จะเสพติดการพนัน

งานวิจัยในต่างประเทศพบว่า พฤติกรรมการพนัน มีความสัมพันธ์กับการเสพติดการพนัน การประเมิน ‘ความรุนแรงของปัญหา’ โดยประยุกต์ใช้แบบทดสอบ ‘ดัชนีความรุนแรงของปัญหาจากการพนัน’ (PGSI) พบว่า นักพนันกลุ่มต่าง ๆ มีค่าเฉลี่ยของผลการประเมิน ใกล้เคียงกัน ดังนี้

- นักพนันแบบผิวนิพนธ์ ผลการประเมินจะอยู่ในระดับ 0-2 คะแนน คือเป็นกลุ่มที่ไม่มีความเสี่ยง ไม่มีปัญหาจากการพนัน

- นักพนันแบบกระตือรือร้น และนักพนันแบบธุรกิจ ผลการประเมินจะอยู่ในระดับ 1-7 คะแนน คือเป็นกลุ่มที่มีความเสี่ยงต่ำถึงปานกลาง
- นักพนันแบบย่ำคิดย่ำทำ ผลการประเมินจะอยู่ในระดับ 8 คะแนนขึ้นไป คือเป็นกลุ่มที่สูญเสียการควบคุมตัวเองจากการพนัน ต้องตรวจสอบโดยผู้เชี่ยวชาญว่าอยู่ในสภาวะ ‘การเล่นพนันแบบเป็นปัญหา’ หรือว่าเป็น ‘โรคติดพนัน’ ก่อนจะเข้าสู่กระบวนการให้คำปรึกษาหรือนำบำบัดรักษาต่อไป

อย่างไรก็ตาม ในโลกพนัน นักพนันทุกคนมี ‘เส้นเสี่ยงหรือจุดอันตราย’ ที่ประเมินได้ง่ายๆ จาก **ความสามารถในการควบคุมอารมณ์และความรู้สึก** **อยากเล่นการพนันแบบต่อเนื่อง** ถ้าควบคุมได้ก็ไม่มีความเสี่ยง แต่ปัญหาที่เกิดขึ้นคือ ขณะกำลังลุ้น กำลังพนัน ทุกคนสามารถก้าวเข้าสู่แดนเสี่ยงนั้นได้ตลอดเวลา เส้นเสี่ยงหรือจุดอันตรายนั้นเบาบางและบอบบางมาก

นักพนัน  
แบบผิวเผิน



นักพนัน  
แบบกระตือรือร้น



นักพนัน  
แบบย่ำคิดย่ำทำ

นักพนัน  
แบบธุรกิจ



การเล่นพนัน  
แบบเป็นพนันปัญหา  
การเสพติดการพนัน

ฟิโอดอร์ ดอสโตเยฟสกี นักเขียนที่มีชื่อเสียงโด่งดัง และลุ่มหลงการพนัน ได้ถ่ายทอดให้เห็น ‘เส้นเสียง หรือจุดอันตราย’ ในนิยายเรื่อง **นักพนัน** ว่า

“เมื่อเราเข้าสู่โลกของนักพนัน สมรภูมิที่แท้จริงอาจไม่ได้เป็นโต๊ะพนันที่อยู่ต่อหน้า หากแต่เป็นสนามรบที่อยู่ลึกเข้าไปข้างในจิตใจ ทุกคนรู้ความลับของการเล่นพนันโดยไม่เสีย มั่นใจและง่ายอย่างร้ายกาจ คุณแค่รักษาสติและอารมณ์ไว้ให้ดีตลอดเวลา ไม่ว่าเกมจะเป็นอย่างไร อย่าตื่นเต้น... แต่ถึงจะรู้ความลับนี้ ไม่ว่าคุณจะเป็นคนที่ฉลาดหรือแข็งแกร่งแค่ไหน คุณก็ยังคงอาจจะเสร็จมันได้เสมอ”

“ทุกคนก็รู้ถึงพยานตรายข้อนี้ดี รู้ทั้งรู้ว่ามันเป็นความสุขอันรุ่มร้อน เมื่อถล่มลงไปแล้วก็ไม่อาจไถ่ถอนตัวเองขึ้นมาได้ง่าย”

ในโลกแห่งความเป็นจริง ‘การเล่นพนันเพื่อความสนุก ตื่นเต้น หรือเพื่อการเข้าสังคม’ ของนักพนันแบบผิวเผิน หรือนักพนันแบบกระตือรือร้น และ ‘การเล่นพนันเพื่อหารายได้’ ของนักพนันแบบธุรกิจก็อาจก้าวข้าม ‘เส้นเสี่ยงหรือจุดอันตราย’ สู่การเล่นพนันแบบเป็นปัญหาได้เช่นเดียวกับนักพนันแบบย่ำคิดย่ำทำเมื่อไหร่ก็ได้

ดังนั้น นักพนันทุกคน แม้แต่คนที่ไม่ได้กำลังประสบปัญหาจากการพนัน ควรหมั่นสังเกตตัวเองอยู่บ่อยๆ ว่า “คุณสามารถกำหนดจำนวนเงินและใช้จ่ายเงินตามแผนที่วางไว้ก่อนเริ่มเล่นพนันได้หรือไม่” ถ้ามีโอกาสควรตรวจสอบตนเองด้วยแบบประเมิน **ปัญหาจากการพนันเป็นระยะๆ โดยใช้ แบบทดสอบดัชนีความรุนแรงของปัญหาจากการพนัน (PGSI)** หรือลองทำแบบประเมิน **เช็คสุขภาพใจห่างภัยพนัน** ผ่าน Line official account ตามที่ปรากฏในภาพ ส่วนนักพนันที่กำลังประสบปัญหาจากการพนัน จำเป็นอย่างยิ่งที่จะต้องขอความช่วยเหลือวิธีการบำบัดรักษา

# เช็คสุขภาพใจ ห่างภัยพนัน Gambling Healthcheck



ชวนมาทำแบบประเมิน

“คุณกำลังประสบปัญหาจากการพนันหรือไม่?”

ได้ที่ LINE Official Account  
เพิ่มเพื่อนได้โดยไปที่ “เพิ่มเพื่อน” แล้วค้นหา ID  
@351yzlos  
หรือแสกนคิวอาร์โค้ดนี้





## การบำบัดรักษาผู้เสพติดการพนัน

เมื่อนักพนันสูญเสียความสามารถในการควบคุมอารมณ์และความรู้สึกอยากเล่นการพนันแบบต่อเนื่อง ระดับความเสี่ยงของการเสพติดการพนันจะสูงขึ้น เพื่อป้องกันปัญหาที่จะตามมา นักพนันควรฝึกควบคุมพฤติกรรมและอารมณ์ของตนเอง พยายามหาวิธีการลด ละ เลิกพนัน โดยอาจจะทดลองปฏิบัติตามคำแนะนำในหนังสือ **อิสราภาพจากการพนันที่เป็นปัญหา : คู่มือการช่วยเหลือตัวเอง** ที่จัดทำโดยโครงการการศึกษาด้านการพนันแห่งมหาวิทยาลัยแคลิฟอร์เนีย วิทยาเขต ลอสแอนเจลิส

หากพยายามด้วยตนเองไม่สำเร็จ ผู้เสพติดการพนัน ควรพบแพทย์หรือนักจิตวิทยาชำนาญการเพื่อรับการรักษาโรคติดการพนัน ซึ่งจะมีทั้งการใช้ยา การทำจิตบำบัด และการทำกลุ่มบำบัด ตัวอย่างเช่น

- การให้คำปรึกษาโดยใช้แนวทางลดพฤติกรรมที่ไม่พึงประสงค์ หรือเลิกพฤติกรรมที่เคยกระทำมาทั้งหมดไป โดยการให้คำแนะนำว่าจะลดความต้องการในการเล่นพนันเมื่อมีความต้องการเกิดขึ้นได้อย่างไร

- การให้คำปรึกษาโดยใช้การสัมภาษณ์ และการบำบัดเพื่อสร้างเสริมแรงจูงใจที่ทำให้ผู้เสพติดการพนันเกิดการปรับเปลี่ยนพฤติกรรม จากพฤติกรรมที่ไม่พึงประสงค์มาเป็นพฤติกรรมที่พึงประสงค์
- สำหรับผู้ที่ยอมรับว่าตนเองไม่มีพลังในการหยุดพนันด้วยตนเอง และต้องการความช่วยเหลือหรือความเชื่อมั่นจากพลังที่สูงกว่า การเข้ากลุ่มบำบัดจะทำให้เกิดกระบวนการช่วยกันแสวงหาแนวทางในการจัดการปัญหาแบบ ‘ช่วยเหลือซึ่งกันและกัน’ ซึ่งอาจนำไปสู่การพัฒนาเป็นแนวทางการเลิกพนันแบบมีขั้นตอนได้

ที่พึ่งอันดับแรกที่ควรระลึกถึงคือ **สายด่วนสุขภาพจิต 1323** หน่วยบริการที่มีนักจิตวิทยาชำนาญการเป็นผู้รับสายและให้คำปรึกษา แต่เนื่องด้วยจำนวนผู้ให้บริการมีจำกัด ขณะที่ผู้ต้องการใช้บริการมีจำนวนมากกว่ามาก ๆ ผู้มีปัญหาดังกล่าวอาจเลือกใช้บริการจาก **สถาบันหรือโรงพยาบาลของรัฐที่มีบริการให้การปรึกษาปัญหาสุขภาพจิต** ในจังหวัดต่าง ๆ ดังต่อไปนี้

- โรงพยาบาลศรีธัญญา จ.นนทบุรี
- สถาบันกัลยาณ์ราชนครินทร์ จ.กรุงเทพมหานคร
- สถาบันจิตเวชศาสตร์สมเด็จเจ้าพระยา  
จ.กรุงเทพมหานคร
- สถาบันราชานุกูล จ.กรุงเทพมหานคร
- สถาบันสุขภาพจิตเด็กและวัยรุ่นราชนครินทร์  
จ.กรุงเทพมหานคร
- โรงพยาบาลยุวประสาทไวทโยปถัมภ์  
จ.สมุทรปราการ
- โรงพยาบาลจิตเวชสระแก้วราชนครินทร์  
จ.สระแก้ว
- โรงพยาบาลจิตเวชนครสวรรค์ราชนครินทร์  
จ.นครสวรรค์
- โรงพยาบาลสวนปรุง จ.เชียงใหม่
- สถาบันพัฒนาการเด็กราชนครินทร์ จ.เชียงใหม่
- โรงพยาบาลพระศรีมหาโพธิ์ จ.อุบลราชธานี
- โรงพยาบาลจิตเวชขอนแก่นราชนครินทร์  
จ.ขอนแก่น
- สถาบันพัฒนาการเด็กภาคตะวันออกเฉียงเหนือ  
จ.ขอนแก่น
- โรงพยาบาลจิตเวชนครราชสีมาราชนครินทร์  
จ.นครราชสีมา

- โรงพยาบาลจิตเวชเลยราชนครินทร์ จ.เลย
- โรงพยาบาลจิตเวชนครพนมราชนครินทร์  
จ.นครพนม
- โรงพยาบาลจิตเวชสงขลาราชนครินทร์ จ.สงขลา
- โรงพยาบาลสวนสราญรมย์ จ.สุราษฎร์ธานี

กรณีที่ยังไม่สามารถนัดหมายเพื่อเข้าพบแพทย์ หรือนักจิตวิทยาชำนาญการได้ ยังมีทางเลือกอื่นๆ ที่คอยให้ความช่วยเหลือ เช่น ระบายสายพ่นน โดยมูลนิธิรณรงค์หยุดพ่นน เจ้าหน้าที่โรงพยาบาลส่งเสริมสุขภาพตำบล (รพ.สต.) ที่ผ่านกระบวนการอบรมการให้คำปรึกษา เป็นต้น

## ข้อควรตระหนักของการรักษาโรคติดการพนัน

โดยทั่วไป ผู้เสพติดการพนันจะมีปัญหาอย่างอื่นร่วมด้วย เช่น ติดบุหรี ติดเหล้า ติดกัญชา โรคสมาธิสั้น โรคไบโพลาร์ เป็นต้น ดังนั้นการบำบัดรักษาจึงต้องดูว่าอะไรเป็นปัญหาสำคัญที่ต้องรีบช่วยก่อน

พญ.พรจิรา ปรีวิชรากุล ภาควิชาจิตแพทย์ผู้เชี่ยวชาญด้านการทำงานของสมอง เล่าถึงความซับซ้อนของผู้ป่วยที่มารับการรักษาโรคติดการพนันว่า “มีเคสหนึ่งที่หมอเจอ นอกจากโรคติดการพนัน เขาเป็นไบโพลาร์มาตั้งแต่อายุ 10 กว่าขวบ ตอนที่เจอเขาเป็นช่วงไบโพลาร์ซาลง จึงไปใช้กัญชา เลยติดกัญชาและมีลักษณะคล้ายโรคสมาธิไม่ดี เลยไปเสพยาบ้าเพื่อให้ตื่นตัว ติดมาก่อน 3 อย่าง ขึ้น ๆ ลง ๆ มาเรื่อย ๆ แล้วแต่จะหาเงินได้ ต่อมาเขาหาเงินได้จากการเล่นเกมขายของในเกม ก็เลยติดเกมเป็นโรคที่ 4 ก่อนจะมาติดพนัน ตอนแรกเขาเชื่อว่าเขาสมองดี จนกระทั่งผลการเรียนแสดงให้เห็นว่าไม่ไหวแล้ว เขาจะโดนรีไทร์แล้ว ทักษะที่เคยมีก็เสียไปแล้ว”

พญ.พรจิรา สรุปประสบการณ์ที่รักษาคนเป็นโรคติดการพนันว่า คนที่มีปัญหาติดพนันแล้วเลิกได้

เป็นเพราะความรักจากคนรอบข้าง หมอเชื่อว่า ความรักเป็นแรงจูงใจที่รุนแรงสำหรับชีวิตคน ๆ หนึ่งกับทุกปัญหาหลายครั้งที่เรามีวิกฤติชีวิต แต่เราก็สามารถก้าวข้ามมาได้ เพราะมีคนรอบข้างให้กำลังใจ และเราอยากจะเป็นคนที่ดีและดูแลคนรอบข้างกลับได้ มันเป็นการปลุกความรู้สึกในอีกด้านหนึ่งที่สามารถลบล้างสิ่งที่เคยผิดพลาดได้

แต่บางทีเลิกพนันได้พักหนึ่งก็จะกลับไปติดพนันอีก มีน้อยมากที่จะเลิกได้ตั้งแต่ครั้งแรก มันไม่ใช่เรื่องของการใจอ่อน ใจเสาะ แต่การเสพติดการพนันมันไปเปลี่ยนแปลงรูปแบบการทำงานของสมอง การเลิกพนันมันเหมือนการพยายามจะฝืน ซึ่งก็ทำได้ระดับหนึ่ง แต่บางทีก็ไม่สามารถต้านทานสิ่งที่เป็นมานานในหัวได้ โอกาสที่จะเป็นซ้ำจึงมีค่อนข้างมาก และเวลาที่ใครคนหนึ่งกลับไปติดอีก ตัวเขาเองจะรู้สึกหมดศรัทธาในตัวเอง จะมีอาการ “โธ้ย ฉันมันเลว คงจะเลิกไม่ได้แล้วละ ไหน ๆ ก็เลวแล้ว ก็เลวให้สุด ๆ เลยก็แล้วกัน” เพราะฉะนั้น คนรอบข้างต้องเข้าใจ ต้องตระหนักว่า มันเป็นธรรมชาติของโรคที่จะกลับมาเป็นซ้ำได้ มันไม่ได้หมายความว่าเขาจะต้องเป็นอย่างนั้นตลอดไป

## แบบทดสอบความเข้าใจพจน์

ผู้ต้องการรู้เท่าทันการพจน์ รู้เท่าทันตรรกะวิบัติของนักพจน์ สามารถตรวจสอบความรู้ที่มีอยู่ด้วยการทำ **แบบทดสอบความรู้ความเข้าใจเกี่ยวกับการพจน์ ความเชื่อผิดของนักพจน์ และทักษะการตัดสินใจและการแก้ปัญหา** จัดทำโดย ดร.ศศิรุฑดิ์ วงษ์มณฑา (2562) แบบทดสอบแบ่งออกเป็น 2 ตอน ตอนที่ 1 เป็นคำถามแบบตอบ ‘ถูก’ หรือ ‘ผิด’ มี 20 ข้อ และตอนที่ 2 เป็นคำถามแบบมีตัวเลือก มี 20 ข้อ รวมแบบทดสอบทั้งสิ้น 40 ข้อ มีเฉลยพร้อมเหตุผลประกอบอยู่ตอนท้าย

## ตอนที่ 1 ให้พิจารณาว่าข้อความต่อไปนี้ ถูกหรือผิด

| ข้อความ                                                                                               | ถูก | ผิด |
|-------------------------------------------------------------------------------------------------------|-----|-----|
| 1. วันนี้รู้สึกว่โชคดี การซื้อลอตเตอรี่<br>มีโอกาสถูกรางวัลใหญ่มากขึ้น                                |     |     |
| 2. เมื่อเราเล่นการพนัน มีโอกาสพัฒนา<br>เป็นการติดการพนันได้ หากขาด<br>การควบคุมตนเอง                  |     |     |
| 3. ถ้าโยนเหรียญ 4 ครั้งแล้วออกหัวทุกครั้ง<br>การโยนครั้งต่อไปความน่าจะเป็น<br>ในการออกก้อยจะเพิ่มขึ้น |     |     |
| 4. การมีสถิติย้อนหลังผลการออกลอตเตอรี่<br>ช่วยเพิ่มโอกาสการถูกรางวัล                                  |     |     |
| 5. การเล่นพนันเป็นทักษะที่สามารถฝึกฝนได้                                                              |     |     |
| 6. การนำเงินมาเสี่ยงโดยคาดหวังว่าจะได้<br>รับเงินหรือของมีค่าจากเกมทุกประเภท<br>จัดเป็นการพนัน        |     |     |
| 7. เด็กที่เก่งคณิตศาสตร์หรือเล่นวิดีโอเกมส์<br>เก่ง สามารถทำเงินได้จากการเล่นพนัน                     |     |     |



## ตอนที่ 1 ให้พิจารณาว่าข้อความต่อไปนี้ ถูกหรือผิด

| ข้อความ                                                                                                              | ถูก | ผิด |
|----------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|-----|-----|
| 8. การวางเงินเดิมพันผลการแข่งขันกีฬาช่วยเพิ่มความสนุกสนานในการรับชม                                                  |     |     |
| 9. ลอตเตอรี่ที่เลือกเองมีโอกาสถูกรางวัลมากกว่าไปที่คนขายเลือกให้                                                     |     |     |
| 10. การซื้อลอตเตอรี่ในวันที่ 1 และ 16 ที่มีการออกรางวัล โอกาสการถูกรางวัลจะน้อยเพราะเลขดี ๆ ถูกคนอื่นซื้อเก็บไว้แล้ว |     |     |
| 11. การติดการพนันมีรูปแบบหรือสาเหตุคล้ายกับการติดเหล้าและบุหรี่                                                      |     |     |
| 12. เด็กที่มีประสบการณ์การเล่นพนันตั้งแต่อายุน้อยเป็นกลุ่มเสี่ยงที่จะมีปัญหการติดพนันเมื่อเป็นผู้ใหญ่                |     |     |
| 13. วัยรุ่นชายมีความเสี่ยงจากการติดพนันมากกว่าวัยรุ่นหญิง                                                            |     |     |

## ตอนที่ 1 ให้พิจารณาว่าข้อความต่อไปนี้ ถูกหรือผิด

| ข้อความ                                                                                           | ถูก | ผิด |
|---------------------------------------------------------------------------------------------------|-----|-----|
| 14. การเล่นพนันฟุตบอลเป็นเกมที่ใช้ทักษะ<br>เพราะต้องวิเคราะห์ความสามารถ<br>จากสถิติแพ้ชนะย้อนหลัง |     |     |
| 15. กำไรเกือบทั้งหมดของเจ้ามือพนัน<br>มาจากเงินที่นักพนันเสีย                                     |     |     |
| 16. ลอตเตอรี่เป็นรูปแบบการพนัน<br>ที่แพร่หลายมากที่สุด                                            |     |     |
| 17. การติดการพนันทำให้เกิดเฉพาะปัญหา<br>ทางการเงินเท่านั้น                                        |     |     |
| 18. ยิ่งใช้เงินเดิมพันมากขึ้น<br>โอกาสชนะพนันจะเพิ่มขึ้น                                          |     |     |
| 19. อัตราการจ่ายเงินรางวัลจะต่ำกว่าโอกาส<br>การชนะ ตามหลักความน่าจะเป็นเสมอ                       |     |     |
| 20. การซื้อลอตเตอรี่เลขเด็ด โดยการสลับ<br>ตัวเลขไปมา เพิ่มโอกาสการถูกรางวัล<br>มากขึ้น            |     |     |

## ตอนที่ 2 ให้เลือกคำตอบที่ถูกต้องที่สุด เพียงข้อเดียว

21. ข้อใดอธิบายความหมายของการพนันได้ถูกต้อง
- ก. การพนันเป็นการเล่นเกมที่ขัดต่อกฎหมาย
  - ข. การพนันเป็นช่องทางการสร้างรายได้ของนักพนันที่มีฝีมือ
  - ค. การพนันเป็นการนำเงินหรือของมีค่ามาเสี่ยงกับเกมที่ผลลัพธ์มีความไม่แน่นอน
22. รูปแบบการพนันที่ได้รับความนิยมมากที่สุดในโลก คือ
- ก. ลอตเตอรี
  - ข. สล็อตแมชชีน
  - ค. ตัวซูดซิงโซค
23. ความน่าจะเป็นของเหตุการณ์ในข้อใดเป็นไปได้ยากที่สุด
- ก. การถูกฟ้าผ่า
  - ข. ท้องเสียจากการรับประทานอาหารนอกบ้าน
  - ค. การถูกลอตเตอรีรางวัลที่ 1
24. ในแต่ละวัน ร้อยละ 80 ของเด็กที่คลอดจากโรงพยาบาล A เป็นผู้ชาย ข้อใดสรุปได้ถูกต้อง
- ก. โรงพยาบาล A เป็นโรงพยาบาลขนาดใหญ่ที่มีเด็กคลอดแต่ละวันเป็นจำนวนมาก
  - ข. โรงพยาบาล A เป็นโรงพยาบาลขนาดเล็กที่มีเด็กคลอดแต่ละวันน้อยมาก
  - ค. โรงพยาบาล A อาจมีขนาดใหญ่หรือเล็กก็ได้

25. การเล่นพนันข้อใดที่นักพนันมีโอกาสติดการพนันได้มากที่สุด
- ก. ตู้พนันอิเล็กทรอนิกส์
  - ข. ซื้อมือถือเต๋อรี
  - ค. การเล่นไพ่
26. เมื่อโยนเหรียญ 15 ครั้ง ออกหัวทุกครั้ง ความน่าจะเป็นในการออกก้อยในการโยนเหรียญครั้งที่ 16 เท่ากับ
- ก. 1 ใน 2
  - ข. 1 ใน 16
  - ค. 1 ใน 3
27. กลุ่มประชากรในข้อใดเป็นกลุ่มเสี่ยงต่อการติดการพนันมากที่สุด
- ก. ผู้หญิงวัยรุ่น ชอบสูบบุหรี่และชอบซื้อตัวชุดซิงโคร
  - ข. ผู้ชายวัยรุ่น ชอบดื่มเหล้าและเล่นพนันเป็นครั้งคราว
  - ค. ผู้ชายวัยรุ่น ชอบดื่มเหล้าและชนะพนันในการเล่นครั้งแรก
28. เมื่อสุ่มตัวเลข 6 ตัวจากเลข 1-50 ชุดตัวเลขใดมีโอกาสเป็นไปได้มากที่สุด
- ก. 1, 2, 3, 4, 5, 6
  - ข. 8, 14, 29, 30, 42, 49
  - ค. ทุกข้อมีโอกาสเกิดขึ้นเท่า ๆ กัน

29. การเล่นเกมพนันที่ออกมาจากการโยนลูกเต๋า 1 ลูก  
ผู้เล่นต้องวางเงินเดิมพันครั้งละ 1 บาท หากทายถูก  
เจ้ามือจะจ่ายให้ 5 บาท ข้อใดสรุปได้ถูกต้อง
- ก. เจ้ามือสามารถทำกำไรได้จากการเล่นเกมรอบ
  - ข. อัตราการได้เปรียบของเจ้ามือเท่ากับ 16.67%
  - ค. การวางเงินเดิมพันในทุกแต้ม (1 ถึง 6)  
ทำให้นักพนันสามารถชนะเจ้ามือได้
30. การเล่นเกมพนันแบบใดดีกับตัวผู้เล่นมากที่สุด
- ก. จำกัดเงินที่เล่นให้น้อยและหยุดเล่นทันที  
เมื่อใช้เงินหมด
  - ข. นำเงินที่มีลงทุนเสาะหาเลขเด็ด  
เพื่อเพิ่มโอกาสถูกรางวัล
  - ค. เล่นการพนันหลายประเภทและเลือกที่ตน  
ชนะรางวัลมากที่สุด
31. ข้อใดเป็นลักษณะของผู้มีปัญหาจากการพนัน
- ก. ไปเล่นเกมพนันทุกสัปดาห์
  - ข. กู้ยืมเงินจากบุคคลอื่นเพื่อนำมาเล่นเกมพนัน
  - ค. คุยโอ้อวดประสบการณ์การชนะพนันของตนเอง
32. หากอัตราการได้เปรียบของเจ้ามือเท่ากับ  
ร้อยละ 50 แสดงว่า
- ก. นักพนันมีโอกาสร้อยละ 50 ที่จะถูกรางวัล
  - ข. ผลตอบแทนจากการเสี่ยงโชคของนักพนัน  
เท่ากับร้อยละ 50
  - ค. ร้อยละ 50 ของเงินเดิมพันทั้งหมดหลังหัก  
การจ่ายเงินรางวัลจะตกเป็นของเจ้ามือ

33. การจัดบันทึกจำนวนเงินที่ได้และเสียจากการ  
เล่นหวย มีข้อใดอย่างไร
- ก. เพื่อเป็นสถิติย้อนหลังในการคัดเลือกเลขเด็ด
  - ข. เพื่อตรวจสอบข้อเท็จจริงของเงินที่ได้  
กับเงินที่เสียไปกับการเล่นหวย
  - ค. เพื่อสร้างแรงจูงใจในการเล่นหวยงวดต่อไป
34. สาระสำคัญของหลักหายนะของนักพนัน  
(Gambler's Ruin) คือ
- ก. แม้แต่เกมที่จ่ายรางวัลอย่างยุติธรรม  
โอกาสที่นักพนันจะหมดตัวมีมากกว่าเจ้ามือ  
เพราะมีเงินน้อยกว่า
  - ข. เกมพนันส่วนใหญ่ เจ้ามือเป็นฝ่ายได้เปรียบ  
นักพนันจึงมีโอกาสหมดตัวมากกว่า
  - ค. เกมพนันเป็นเรื่องความเสี่ยง ทั้งเจ้ามือ และ  
ผู้เล่นมีโอกาสที่จะเสียเงินหมดตัวได้เช่นเดียวกัน
35. ข้อใดเป็นพฤติกรรมของนักพนันที่ต้องการถอนทุน  
ที่เสียไป
- ก. หยุดเล่นพนันโดยทันที
  - ข. เพิ่มเงินเดิมพันมากขึ้น คาดหวังว่าถ้าชนะเกมนี้  
เกมเดียวก็จะได้เงินที่เสียไปคืนมา
  - ค. ไปเล่นพนันทุกสัปดาห์

36. ความเสี่ยงในชีวิตประจำวันต่างจากความเสี่ยงจากการพนันอย่างไร
- ก. การกระทำเป็นปัจจัยสำคัญของความสำเร็จในชีวิต แต่ความเสี่ยงจากการพนันเป็นสิ่งที่ไม่สามารถควบคุมได้เลย
  - ข. คนที่มีโชค ควรเสี่ยงกับการเล่นพนันมากขึ้น เพราะมีโอกาสทำเงินได้มหาศาล
  - ค. การมีประสบการณ์การเล่นพนันมากขึ้น ช่วยลดความเสี่ยงจากการพนัน แต่ความเสี่ยงในชีวิตเป็นสิ่งที่ควบคุมไม่ได้เลย
37. ข้อใดเป็นคุณสมบัติของคนที่ประสบความสำเร็จ
- ก. กล้าได้กล้าเสีย
  - ข. เชื้อมั่นในผลจากการกระทำและยอมรับความเสี่ยงได้ระดับหนึ่ง
  - ค. หลีกเลี่ยงความเสี่ยงทุกประเภท
38. ผู้ที่ยืมเงินคนอื่นมาเล่นพนัน แสดงว่า
- ก. มีมนุษยสัมพันธ์ดีเพื่อนจึงให้ยืมเงิน
  - ข. เพิ่มโอกาสการลุ้นรางวัลใหญ่
  - ค. ขาดความสามารถในการควบคุมพฤติกรรมการเล่นพนันของตนเอง

39. เครื่องเล่นพนันแบบใดที่มีแนวโน้มดึงดูด  
ให้นักพนันเล่นอย่างต่อเนื่อง
- ก. ออกรางวัลใหญ่จากการเล่นครั้งแรก ๆ  
และมีรางวัลเล็ก ๆ เป็นครั้งคราว
  - ข. ไม่ออกรางวัลได้เลยเป็นระยะเวลานาน ๆ  
นักพนันเสียเงินอย่างต่อเนื่อง
  - ค. ออกแต่รางวัลเล็ก ๆ แต่มีความถี่ค่อนข้างสูง
40. ข้อใดถูกต้อง
- ก. การพนันเป็นการเล่นที่ไม่ต้องอาศัยทักษะ  
เป็นเรื่องของดวงเพียงอย่างเดียว
  - ข. การเปลี่ยนสถานที่ซื้อลอตเตอรี  
เพิ่มโอกาสการถูกรางวัล
  - ค. การพนันเป็นสิ่งที่ปรากฏมานานหลายพันปี  
และเป็นวิธีที่รัฐบาลใช้ระดมทุนเพื่อสร้าง  
สาธารณประโยชน์



## เฉลย

|         |         |         |         |
|---------|---------|---------|---------|
| 1. ผิด  | 2. ถูก  | 3. ผิด  | 4. ผิด  |
| 5. ผิด  | 6. ถูก  | 7. ผิด  | 8. ผิด  |
| 9. ผิด  | 10. ผิด | 11. ถูก | 12. ถูก |
| 13. ถูก | 14. ผิด | 15. ถูก | 16. ถูก |
| 17. ผิด | 18. ผิด | 19. ถูก | 20. ผิด |
| 21. ค.  | 22. ก.  | 23. ค.  | 24. ข.  |
| 25. ก.  | 26. ก.  | 27. ค.  | 28. ค.  |
| 29. ข.  | 30. ก.  | 31. ข.  | 32. ค.  |
| 33. ข.  | 34. ก.  | 35. ข.  | 36. ก.  |
| 37. ข.  | 38. ค.  | 39. ก.  | 40. ค.  |

- ข้อ 1. ผิด เพราะเหตุการณ์ทั้งสองไม่มีความเกี่ยวข้องกัน
- ข้อ 2. ถูก การเล่นพนันมีความใกล้เคียงกับการเสพ เหล้าหรือบุหรี่ สามารถพัฒนา เป็นพฤติกรรม เสพติดได้
- ข้อ 3. ผิด การโยนเหรียญแต่ละครั้งเป็นอิสระต่อกัน ความน่าจะเป็นของหัวหรือก้อย จากการโยน แต่ละครั้งเท่ากันคือ 1 ใน 2
- ข้อ 4. ผิด เพราะผลการออกลอตเตอรี่เป็นผลลัพธ์ แบบสุ่ม ไม่สามารถคาดเดาจากผลลัพธ์ในอดีต
- ข้อ 5. ผิด ในเกมการพนันส่วนใหญ่ ผลลัพธ์แพ้-ชนะ ไม่มีความแน่นอน มีเพียงส่วนน้อยที่การฝึกฝน ช่วยเพิ่มโอกาสการชนะพนัน
- ข้อ 6. ถูก ตามนิยามของการพนัน

- ข้อ 7. ผิด เหมือนกับข้อ 5 ในเกมการพนันส่วนใหญ่ ผลลัพธ์แพ้-ชนะไม่มีความแน่นอนและถูกกำหนดให้ออกาสการชนะของผู้เล่นน้อยกว่าเจ้ามือเสมอ
- ข้อ 8. ผิด ไม่เกี่ยวข้องกัน ความตื่นเต้นจากการลุ้นผลการแข่งขันเกิดจากการพนัน ไม่ใช่เกิดจากการรับชมกีฬา
- ข้อ 9. ผิด เหมือนกับข้อ 4 ผลการออกลอตเตอรี่เป็นผลลัพธ์แบบสุ่ม ไม่สามารถคาดเดาได้
- ข้อ 10. ผิด ผลการออกลอตเตอรี่เป็นผลลัพธ์แบบสุ่ม โดยโอกาสการถูกรางวัลของลอตเตอรี่แต่ละใบจะเท่ากัน
- ข้อ 11. ถูก เหมือนกับข้อ 2 การเล่นเกมมีความใกล้เคียงกับการเซพเหล้าหรือบุหรี่ สามารถพัฒนาเป็นพฤติกรรมเสพติดได้
- ข้อ 12. ถูก จากข้อค้นพบงานวิจัยทั้งในและต่างประเทศ บ่งชี้ไปในทิศทางเดียวกันว่าเด็กที่เล่นเกมตั้งแต่อายุน้อยหรืออยู่ในสภาพแวดล้อมที่มี การเล่นเกม มีความเสี่ยงต่อปัญหาการติดพนันเมื่อเติบโตเป็นผู้ใหญ่
- ข้อ 13. ถูก เนื่องจากผู้ชายชอบความเสี่ยงและความท้าทายมากกว่าผู้หญิง
- ข้อ 14. ผิด การวิเคราะห์สถิติแพ้-ชนะย้อนหลัง มีส่วนให้เพิ่มโอกาสการทำนายผลการแข่งขันได้ก็จริง แต่ผลการแข่งขันก็ยังวางอยู่บนความไม่แน่นอนอยู่ดี อีกทั้งการจ่ายเงินรางวัลจะถูกกำหนดให้เจ้ามือเป็นฝ่ายได้เปรียบเสมอ

- ข้อ 15. ถูก การพนันเป็นธุรกิจ โอกาสการชนะและการ  
จ่ายเงินรางวัลจะถูกกำหนดให้เจ้ามือได้กำไร  
ในระยะยาวเสมอ
- ข้อ 16. ถูก เพราะเป็นการเล่นพนันที่เข้าใจง่าย ไม่ขัดต่อ  
กฎหมาย และส่วนมากรัฐบาลเป็นผู้ดำเนินการเอง  
ทำให้ความรู้สึกต่อต้าน น้อยกว่าการพนันรูปแบบ  
อื่นๆ
- ข้อ 17. ผิด ปัญหาการติดพนันมีมากกว่านั้น เช่น ปัญหา  
การทำงาน ชีวิตส่วนตัว ครอบครัว และอาจนำไป  
ไปสู่การก่ออาชญากรรมได้
- ข้อ 18. ผิด โอกาสการชนะพนันและการจ่ายเงินรางวัล  
มีเท่าเดิม เพียงแต่การได้หรือเสียแต่ละครั้งจะเป็น  
จำนวนเงินที่มากขึ้น
- ข้อ 19. ถูก เหมือนกับข้อ 15
- ข้อ 20. ผิด เนื่องจากผลการออกลอตเตอรีเป็นผลลัพธ์  
แบบสุ่ม โอกาสการออกเลข 0 ถึง 9 ในแต่ละ  
ตำแหน่งเท่ากันเสมอ
- ข้อ 21. ค. ตามนิยามของการพนัน
- ข้อ 22. ก. เหมือนกับข้อ 16
- ข้อ 23. ค. ตามหลักความน่าจะเป็น ความน่าจะเป็นของ  
การถูกลอตเตอรีรางวัลที่ 1 คือ 1 ใน 1,000,000  
จึงมีโอกาสเกิดขึ้นได้น้อยที่สุดเมื่อเทียบกับ  
ตัวเลือกอื่น

ข้อ 24. ข. ตามกฎจำนวนมาก (law of large number) เมื่อทำการทดลองใดๆ หลายครั้ง ความน่าจะเป็นของเหตุการณ์ที่สนใจจะเท่ากับความน่าจะเป็นตามทฤษฎีในกรณีนี้ ตามทฤษฎีแล้ว ถ้าโรงพยาบาล A มีขนาดใหญ่พอ มีทารกเกิดที่นั่นในแต่ละวันเป็นจำนวนมาก โอกาสหรือความน่าจะเป็นของการกษายและหญิงที่จะเกิดที่นั่นควรมีเท่ากันที่ร้อยละ 50 แต่การที่โรงพยาบาล A มีทารกกษายเกิดมากกว่าหญิงน่าจะมาจากจำนวนการคลอดบุตรในแต่ละวันที่ค่อนข้างต่ำ ดังนั้น เราสันนิษฐานว่าเป็น โรงพยาบาลขนาดเล็ก

ข้อ 25. ก. เนื่องจากการเล่นพนันมีโอกาสพัฒนาเป็นพฤติกรรมเสพติดได้ ผู้พนันอิเล็กทรอนิกส์สามารถเล่นได้ต่อเนื่อง ในขณะที่การออกลอตเตอรี่ไม่เกิดขึ้นบ่อย อาจเป็นเพียงเดือนละ 1-2 ครั้ง การเล่นไฟ้ขึ้นกับความต้องการของผู้เล่นอื่นด้วย มีโอกาสที่จะหยุดเล่นได้จากหลายสาเหตุ เช่น ติดธุระ จำนวนเงินเดิมพันสูงหรือต่ำเกินไป ผู้เล่นบางคนไม่มีเงินแล้ว เป็นต้น ทำให้การเล่นพนันต้องหยุดชะงักลง

ข้อ 26. ก. ความน่าจะเป็นของการออกก้อย ยังคงเป็น 1 ใน 2 เท่าเดิม เพราะการโยนเหรียญแต่ละครั้งเป็นเหตุการณ์ที่เป็นอิสระต่อกันผลลัพธ์ในอดีตไม่มีอิทธิพลต่อผลลัพธ์ในปัจจุบัน

- ข้อ 27. ค. เนื่องจากผู้ขายชอบความเสี่ยงมากกว่าและเมื่อตีหม้อแล้วจะขาดความสามารถในการควบคุมตนเอง ในขณะที่การชนะพนัน ในช่วงแรกจะทำให้ผู้เล่นมีความมั่นใจหรือรู้สึกว่ามันโชคดี ทำให้มีแนวโน้มที่จะเล่นพนันต่อไปโดยใช้เงินจำนวนมากขึ้นเรื่อย ๆ
- ข้อ 28. ค. ตามหลักความน่าจะเป็น โอกาสการถูกเลือกของทุกตัวเลขในช่วง 1-50 มีค่าเท่ากัน
- ข้อ 29. ข. หากเป็นเกมพนันที่ยุติธรรม การเล่นแต่ละครั้งเจ้ามือจะได้รับเงิน 6 บาท ในระยะยาวหากผู้เล่นเลือกเลขที่แตกต่างกัน จะมีผู้ได้รางวัลเพียงคนเดียว เงินรางวัลที่ยุติธรรมควรเป็น 6 บาท แต่การจ่ายเพียง 5 บาท แสดงว่าเจ้ามือมีความได้เปรียบ 1 บาทเสมอสำหรับทุกๆ เงินเดิมพัน 6 บาท เรียกว่า อัตราการได้เปรียบของเจ้ามือเท่ากับร้อยละ  $16.67 (=1/6 \times 100)$
- ข้อ 30. ก. การพนันเป็นความเสี่ยงและเป็นธุรกิจที่ออกแบบให้เจ้ามือสามารถทำกำไรได้เสมอ การเล่นพนันเพื่อความบันเทิงโดยจำกัดวงเงินจึงเป็นวิธีการที่จะลดโอกาสการติดพนันเมื่อเปรียบเทียบกับทางเลือกในข้ออื่นๆ
- ข้อ 31. ข. ผู้มีปัญหาการพนันจะใช้เงินส่วนตัวจำนวนมากจนหมด จึงมีแนวโน้มที่จะขอยืมจากบุคคลรอบข้างเพื่อนำมาเล่นพนัน โดยหวังว่าตนจะชนะพนัน เพราะที่ผ่านมาเสียพนันมาเยอะแล้ว

- ข้อ 32. ค. คำอธิบายเหมือนกับข้อ 29 สมมุติว่า เงินเดิมพันแต่ละครั้งมี 10 บาท เจ้ามือมีอัตราได้เปรียบร้อยละ 50 แปลว่า เจ้ามือได้เปรียบ 5 บาทเสมอ ในทุกๆ เงินเดิมพัน 10 บาท ดังนั้น เงินเดิมพันทั้งหมดหลังหักการจ่ายเงินรางวัล จะตกเป็นของเจ้ามือ 5 บาทเสมอ
- ข้อ 33. ข. เป็นวิธีการติดตามค่าใช้จ่ายว่าได้ใช้เงินไปกับการซื้อหวยเท่าไร ช่วยเตือนสติว่าหากนำเงินจำนวนเท่ากันนี้ไปทำให้เกิดประโยชน์ เช่น เก็บออมหรือทำการค้า จะทำให้ฐานะทางการเงินดีขึ้น
- ข้อ 34. ก. หลักหายนะของนักพนัน (Gambler's Ruin) เป็นกฎทางคณิตศาสตร์การพนันที่อธิบายว่า แม้แต่เกมพนันที่จ่ายเงินรางวัลอย่างยุติธรรม (อัตราความได้เปรียบของเจ้ามือเท่ากับศูนย์) หากเล่นพนันต่อไปเรื่อย ๆ ผู้เล่นที่มีเงินน้อยกว่า จะมีโอกาสหมดตัวก่อน ในทางปฏิบัติ เจ้ามือจะมีเงินมากกว่าผู้เล่นอย่างมหาศาล ทำให้ผู้เล่นมีโอกาสเสียเงินจนหมดตัวได้
- ข้อ 35. ข. เนื่องจากคนติดพนันจะมีตรรกะหรือ ชุดความคิด แตกต่างจากคนทั่วไป มักเชื่อว่าการเสียพนัน ต่อเนื่องสะท้อนว่าโอกาสชนะพนันกำลังใกล้เข้ามาในการเล่นพนันตาต่อ ๆ ไป การเพิ่มเงินเดิมพันจึงเป็นวิธีที่นักพนันคิดว่าจะสามารถถอนทุนได้

- ข้อ 36. ก. ความเสี่ยงในชีวิตประจำวันเกิดจากการกระทำหรือการตัดสินใจของเราเองและจากปัจจัยอื่นๆ ที่ไม่สามารถควบคุมได้ แต่การพนันเป็นสิ่งที่เราไม่สามารถกำหนดหรือควบคุมได้เลย เป็นเรื่องของดวงหรือโชคเท่านั้น
- ข้อ 37. ข. การเปิดรับความเสี่ยงระดับหนึ่งช่วยเพิ่มโอกาสการประสบความสำเร็จเมื่อมีการลงมือทำที่ผ่านการคิดอย่างรอบคอบ
- ข้อ 38. ค. การยืมเงินผู้อื่นแสดงถึงปัญหาทางการเงินของผู้ติดพนันว่าได้ใช้เงินส่วนตัวจนหมดแล้ว
- ข้อ 39. ก. การได้รับรางวัลใหญ่ในช่วงแรกๆ ทำให้ผู้เล่นเชื่อว่าตนโชคดีหรือมีดวง ทำให้มีแนวโน้มเล่นพนันต่อ หลังจากนั้นการได้รางวัลเล็กน้อยเมื่อเล่นต่อจะดึงดูดให้เล่นต่อไปเรื่อย ๆ
- ข้อ 40. ค. จริงอยู่ที่การพนันส่วนใหญ่อาศัยดวงหรือโชคเป็นหลัก แต่การเล่นไพ่บางอย่างต้องใช้ความสามารถควบคู่กับดวง ดังนั้น ข้อ ก. จึงไม่ถูกต้อง เสียทีเดียว การเปลี่ยนที่ซื้อลอตเตอรี่ไม่มีอิทธิพลต่อผลลัพธ์ ข้อ ข. จึงไม่ถูกต้อง การพนันเป็นกิจกรรมที่เกิดขึ้นมาอย่างยาวนาน และในระยะเริ่มต้นดำเนินการโดยรัฐบาลโดยมีเป้าหมายคือการระดมทุนเพื่อสร้างสาธารณประโยชน์ ทำให้แรงต่อต้านของประชาชนมีไม่มากนัก ดังนั้น ข้อ ค. จึงถูกต้องที่สุด

## บรรณานุกรม

- กลุ่มงานคลินิกเฉพาะทาง สายด่วนสุขภาพจิต สถาบัน  
สุขภาพจิตเด็กและวัยรุ่นราชนครินทร์. (2566). รายงาน  
วิจัยฉบับสมบูรณ์ แบบสอบถามการติดพนันออนไลน์  
ฉบับภาษาไทย: การพัฒนาและการศึกษาลักษณะจิต  
มิติในเยาวชนไทย. ศูนย์ศึกษาปัญหาการพนัน ภายใต้  
การสนับสนุนของสำนักงานกองทุนสนับสนุนการ  
สร้างเสริมสุขภาพ (สสส.)
- ดอสโตเยฟสกี, ฟิโอดอร์. (2546). นักพนัน (พิมพ์ครั้งที่สี่).  
สำนักพิมพ์บ้านหนังสือ.
- ทิพวัลย์ รามรง. (2563). คู่มือการให้คำปรึกษาโดยชุมชน  
เพื่อลดปัญหาและผลกระทบจากปัจจัย. ศูนย์ศึกษา  
ปัญหาการพนัน. โรงพิมพ์เดือนตุลา.
- นนุช แยมวงศ์ และคณะ. (2566). รายงานวิจัยฉบับสมบูรณ์  
โครงการฝึกอบรมเพื่อพัฒนาทักษะพื้นฐานการให้  
คำปรึกษาแก่ผู้มีปัญหาการพนันสำหรับบุคลากรสุขภาพ.  
ศูนย์ศึกษาปัญหาการพนัน ภายใต้การสนับสนุนของ  
สำนักงานกองทุนสนับสนุนการสร้างเสริมสุขภาพ (สสส.).
- ปลาตุน่า. (2559). กบดักพฤติกรรม. ทันเกม, ปีที่ 5 ฉบับที่  
15 (มกราคม 2559).
- พระราชบัญญัติการพนัน พุทธศักราช 2478. (2478, 1  
กุมภาพันธ์). ราชกิจจานุเบกษา. เล่มที่ 52. หน้า 1978.
- มธุรดา สุวรรณโพธิ์. (2559). การให้บริการปรึกษาปัญหาพนัน  
บอลในช่วงฟุตบอลยูโร 2016. ใน ศิริพร ยอดกมลศาสตร์  
(บ.ก.), การพนันในยุคเปลี่ยนผ่าน รายงานประจำปี  
2559 ศูนย์ศึกษาปัญหาการพนัน. โรงพิมพ์เดือนตุลา.



วิทยากร เชียงกุล. (2562). *เสพติดพนัน ความสำเร็จโดยของ ปัญหาและแนวทางแก้ไข*. ศูนย์ศึกษาปัญหาการพนัน. โรงพิมพ์เดือนตุลา.

ศศิวิฑูรย์ วงษ์มณฑา. (2562). *รายงานวิจัยฉบับสมบูรณ์ การออกแบบชุดการเรียนรู้เท่าทันการพนันและเหตุผล วิบัติของนักพนัน เพื่อสร้างภูมิคุ้มกันให้กับเด็กและ เยาวชนไทย*. ศูนย์ศึกษาปัญหาการพนัน ภายใต้การ สนับสนุนของสำนักงานกองทุนสนับสนุนการสร้างเสริม สุขภาพ (สสส.).

ศูนย์ศึกษาปัญหาการพนัน. (2558). *สัมภาษณ์พิเศษ พญ. พรจิรา ปรวิชรากุล เข้าใจถึง ‘ความเป็นคน’ เข้าใจผู้ติด การพนัน. *ทันเกม*, ปีที่ 4 ฉบับที่ 12 (มกราคม 2558).*

สถาบันสุขภาพจิตเด็กและวัยรุ่นราชนครินทร์ กรมสุขภาพจิต กระทรวงสาธารณสุข. (2558). *ความรู้สำหรับอาสาสมัครให้คำปรึกษาปัญหาพนัน. ใน จริยา วัฒนโสภณ (บ.ก.), *คู่มือการให้คำปรึกษาและการติดตามแบบ สร้างเสริมแรงจูงใจในปัญหาพนัน*. <https://www.camri.go.th/th/knowledge/ebook/ebook-150>*

สันติภาพ นันทะสาร และ ภาสกร คุ่มศิริ. (2561). *สัญญาณ อันตรายจากภัยพนัน. *ทันเกม*, ปีที่ 7 ฉบับที่ 19 (พฤษภาคม 2561).*

สุพร อภินันท์เวช. (2558). *ระบบให้ความช่วยเหลือผู้ได้รับผลกระทบจากการพนัน จากความรู้สู่การสร้างรูปธรรม. บริษัท สหมิตรพรินต์ติ้งแอนด์พับลิชชิ่ง จำกัด*

Tharadhol. (2563, 8 กันยายน). *AI Betting กับวิธีที่เจ้ามือ รับพนันออนไลน์ใช้เพื่อให้นักพนันติดมันเหมือน ยาเสพติด. ด.ดล Blog. <https://www.tharadhol.com/ai-betting-online/>*

คนจำพวกมาก  
เล่นการพนัน  
คนจำพวกหนึ่ง  
ประสบปัญหา  
จากการพนัน  
รู้ตัวบ้าง  
ไม่รู้ตัวบ้าง  
คนกลุ่มเล็ก ๆ รู้ว่า  
อาการติดพนัน  
เป็นโรคทางจิตเวช  
รักษาให้หายได้

