

CENTER FOR GAMBLING STUDIES REPORT 2561 2018

รายงานศูนย์ศึกษา
ปัญหาการพนัน ปี 2561

CENTER
FOR
GAMBLING
STUDIES
REPORT
2561
2018

รายงานศูนย์ศึกษา
ปัญหาการพนัน ปี 2561

รายงานศูนย์ศึกษาปัญหาการพนัน ปี 2561

CENTER FOR GAMBLING STUDIES REPORT 2018

ISBN 978-616-407-333-3

พิมพ์ครั้งแรก มิถุนายน 2561

จำนวนพิมพ์ 1,500 เล่ม

เจ้าของ ศูนย์ศึกษาปัญหาการพนัน
ห้อง 518 คณะเศรษฐศาสตร์
จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย
ปทุมวัน กรุงเทพฯ 10330
โทรศัพท์/โทรสาร 02-218-6399
e-mail: thaicgs@gmail.com

บรรณาธิการบริหาร รศ. ดร. นवलน้อย ตริรัตน์
บรรณาธิการ แม้นวาด กุญชร ณ อยุธยา
กองบรรณาธิการ ศิริพร ยอดกมลศาสตร์
วิศรุต ภูไหมทอง
พรหมภัสสร สุทธิโยธา
นรินทร์ วิชัยดิษฐ์

รูปเล่ม Darkfish

พิมพ์ที่ โรงพิมพ์แห่งจุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย

สืบค้นข้อมูลเพิ่มเติมได้ที่

www.gamblingstudy-th.org

แลกเปลี่ยนความคิดเห็นกับโครงการได้ที่

www.facebook.com/gamblingstudy

สนับสนุนโดย

สำนักงานกองทุนสนับสนุนการสร้างเสริมสุขภาพ

สารบัญ

คำปรารภ	4
จากใจผู้อำนวยการศูนย์ศึกษาปัญหาการพนัน	6
แนะนำองค์กร	8
กิจกรรมในรอบปี 2560 - 2561	10
บทนำ	14
สถานการณ์ พฤติกรรม และผลกระทบการพนันในประเทศไทย ประจำปี 2560	18
บทที่ 1 ชีวิตเสี่ยงพนัน จะป้องกันเขาจนอย่างไร?	40
“วัยรุ่น” เปลี่ยนโฉมหน้าการพนันในเมืองเก่าจากสมาร์ตโฟน	42
เด็กไทยกับการเล่นพนัน ปัจจัยเสริมแรงและผลกระทบ	52
ธุรกิจการพนันข้ามพรมแดนในมุมมองเด็กชายแดนไทย - กัมพูชา	62
โทษฐานการพนันของเยาวชนต้องคดี	72
บทที่ 2 อัตลักษณ์ไทยใต้เรื่อมเวาพนัน	82
การพนันมวยไทยในยุค Entertainment Boxing	84
แนวทางการป้องกันแก้ไขปัญหายาเสพติดที่เกิดจากการพนันชั่วเวลา	96
บทที่ 3 การพนันในพื้นที่พิเศษข้ามเขตรัฐชาติ	106
“พนันบั้งไฟ” ธรรมเนียมสูงภาพที่เอื้ออ้อมไม่ถึง	108
ปัญหาการเล่นพนันของแรงงานข้ามชาติในจังหวัดสมุทรสาคร	120
การพนัน ปัญหาแทรกซ้อนจัดหลักศาสนาในพื้นที่ไม่สงบชายแดนใต้	130
บทที่ 4 “ชุมชน” การพนันในวัยทำงานและผู้สูงอายุ	140
ชุมชนพนันกับกิจกรรมความหวังของแรงงานอุตสาหกรรมภาคตะวันออก	142
นอนฝันดีเลย เจ้าวัดตามหอย ถั่ววงเล่นไฟ การพนันในสังคมสูงวัยอีสานล่าง	154
บทที่ 5 “หยุดพนัน” แสงสว่างปลายอุโมงค์	164
แผนปฏิบัติการ ลด ละ พนัน กองเกษตรกรทุ่งหลวง	166
ปรัศน์วัฒนธรรม ต้นทุนผลกระทบต่อสังคมจากการเล่นพนัน	176
ยกเครื่องกฎหมายควบคุมพนันออนไลน์เทียบกฎหมายต่างประเทศ	186

คำปรารภ



สสส. หรือสำนักงานกองทุนสนับสนุนการสร้างเสริมสุขภาพ เป็นหน่วยงานที่ทำหน้าที่ริเริ่ม ผลักดัน กระตุ้นและสนับสนุนในการเชื่อมประสานการทำงานร่วมกับหน่วยงานต่างๆ ในสังคม เพื่อให้คนไทยมีสุขภาพที่ดี ทั้งทางด้านร่างกาย จิตใจ ปัญญา และสังคม สสส.ตระหนักดีว่าปัญหาการพนันมีผลกระทบในวงกว้างทั้งต่อตัวบุคคล ครอบครัว ชุมชน และสังคม ก่อให้เกิดปัญหาด้านสุขภาพ หนี้สิน ความยากจน และปัญหาอาชญากรรมในรูปแบบต่างๆ ด้วยเหตุนี้ สสส.จึงได้ริเริ่มให้มีกลุ่มแผนงานลดผลกระทบจากปัญหาการพนัน ด้วยการสนับสนุนภาคีเครือข่ายตามยุทธศาสตร์ 3 เหลี่ยมเขี่ยอนภูเขาคือ พลังความรู้ พลังนโยบาย และพลังทางสังคม มาตั้งแต่ปี 2553

ในส่วนของพลังความรู้ นั้น ศูนย์ศึกษาปัญหาการพนันได้มีการจัดทำรายงานวิชาการสม่ำเสมอ เพื่อรายงานสถานการณ์และวิเคราะห์แนวโน้มทิศทางการรุนแรงของปัญหา พร้อมข้อเสนอแนะในการแก้ไขปัญหามาอย่างต่อเนื่อง ทั้งทางด้านนโยบายและทางด้านการมีส่วนร่วมของชุมชน และสังคม มาอย่างต่อเนื่อง ผมมีโอกาสได้อ่านรายงานวิชาการศูนย์ศึกษาปัญหาการพนันปี 2561 แล้ว นอกจากกิจกรรมที่ได้ดำเนินการในรอบปี 2560-2561 ยังมีการรายงานสถานการณ์ พฤติกรรมและผลกระทบจากการพนันในปี 2560 อีกด้วย ที่น่าสนใจคือรายงานได้นำเสนอสภาพปัญหาและผลกระทบต่อกลุ่มเป้าหมายสำคัญของ สสส. และรัฐบาล คือ เด็กและเยาวชน รวมถึงผู้สูงอายุ ซึ่งมีแนวโน้มที่กลุ่มเป้าหมายทั้งสองกลุ่มจะเข้าไปเกี่ยวข้องกับการพนันมากขึ้นผ่านช่องทางสื่อออนไลน์ นอกจากนี้รายงานยังได้เสนอแนะแนวทางการแก้ไขปัญหาระบบการพนันผ่านสื่อออนไลน์ด้วย

รายงานวิชาการฉบับนี้จึงเปรียบเสมือนภาพสะท้อนสถานการณ์ที่แจ่มชัดถึงผลกระทบต่อเด็กและเยาวชน รวมทั้งผู้สูงอายุ ที่ทุกฝ่ายจำเป็นต้องร่วมมือกันเพื่อปกป้องและลดผลกระทบที่เกิดขึ้นในปัจจุบันและในอนาคต หวังเป็นอย่างยิ่งว่ารายงานวิชาการฉบับนี้จะเป็นทั้งองค์ความรู้และข้อมูลที่ทุกฝ่ายจะนำไปสานต่อและใช้ประโยชน์ในการขับเคลื่อน ทั้งในระดับนโยบายและภาคสังคม ในการสร้างภูมิคุ้มกันให้กับประชาชน เพื่อความสุขและความยั่งยืนของสังคมต่อไป

วิเชษฐ์ พิชัยรัตน์

ประธานคณะกรรมการกำกับทิศทางกลุ่มแผนงานด้านการลดปัญหากลุ่มการพนัน
กรรมการผู้ทรงคุณวุฒิ กองทุนสนับสนุนการสร้างเสริมสุขภาพ

จากใจผู้อำนวยการ ศูนย์ศึกษาปัญหาการพนัน



ผลการสำรวจสถานการณ์ พฤติกรรม และผลกระทบการพนันในประเทศไทย ประจำปี 2560 ได้ชี้ชัดว่าการพนันในประเทศไทยมีการขยายตัวเพิ่มมากขึ้น ทั้งในด้านจำนวนผู้เล่นและมูลค่าในการเล่น โดยจำนวนผู้เล่นในปี 2560 เพิ่มจากปี 2558 ร้อยละ 5.6 หรือเพิ่มขึ้นประมาณ 1.5 ล้านคน เมื่อพิจารณาในด้านบุคคลพบว่า กลุ่มผู้หญิงมีการเล่นพนันเพิ่มมากขึ้นในปี 2560 ถึง 1.3 ล้านคน ทำให้ผู้หญิงมีการเล่นการพนันมากกว่าผู้ชาย และเมื่อพิจารณาจากมิติอายุ พบว่ากลุ่มเยาวชน 5 แสนกว่าคน ขณะที่กลุ่มสูงวัยที่เล่นการพนันเพิ่มขึ้นประมาณ 7 แสนคน จาก 3.4 ล้านคนในปี 2558 เป็น 4.1

ล้านคนในปี 2560 และพบว่าผู้สูงวัยกว่า 6 แสนคนประเมินตนเองว่าติดพนัน ส่วนเยาวชนที่ประเมินตนเองว่าติดพนันมีจำนวนไม่น้อยกว่า 4 แสนคน

ในการสำรวจปี 2560 ได้มีการประมาณการหนี้สินที่เกิดจากการพนัน พบว่าผู้เล่นพนันเกือบ 1 ล้านคน มีหนี้สินที่เกิดจากการพนันประมาณ 1.2 หมื่นล้านบาท โดยมีหนี้สินเฉลี่ยที่ประมาณ 1.3 หมื่นบาทต่อคน ทั้งนี้ในกลุ่มเยาวชนประมาณ 9.5 หมื่นคน มีหนี้สินรวมประมาณ 335 ล้านบาท หรือเฉลี่ยประมาณ 3,500 บาทต่อคน สำหรับผู้สูงวัยพบว่านักพนันสูงวัยประมาณ 1.47 แสนคน มีหนี้สินจากการพนันรวมประมาณ 1.5 พัน

ล้านบาท หรือเฉลี่ยประมาณ 1 หมื่นบาท ต่อราย

สถานการณ์เหล่านี้ชี้ให้เห็นชัดว่า การพนันในกลุ่มเยาวชนและผู้สูงวัยมีความรุนแรงมากขึ้น กลุ่มเยาวชนและผู้สูงวัยมีแนวโน้มที่จะตกเป็นเหยื่อของการพนันได้โดยง่าย

นอกจากนี้ การที่แต่ละประเทศมีนโยบายต่อการพนันที่แตกต่างกัน โดยเฉพาะอย่างยิ่งในอาเซียน ทำให้เกิดบ่อนชายแดนขึ้นรายล้อมประเทศไทย โดยที่คนไทยเป็นลูกค้าสำคัญของบ่อนเหล่านี้ คนไทยสามารถเข้าถึงการพนันในบ่อนเหล่านี้ได้อย่างง่ายดายจากการเดินทางที่มีความสะดวกมากขึ้น ผลการสำรวจในปี 2560 พบว่าคนไทยประมาณ 1.38 ล้านคน เคยเล่นพนันตามบ่อนชายแดนอีกประมาณ 4.84 แสนคน เคยเดินทางไปเล่นพนันในต่างประเทศ (ไม่รวมชายแดนไทย) และประมาณ 4.74 แสนคนเคยเล่นการพนันผ่านเว็บไซต์ต่างประเทศ

ในปีที่ผ่านมาศูนย์ศึกษาปัญหาการพนันได้ดำเนินการรวบรวมและสังเคราะห์องค์ความรู้ในด้านต่างๆออกมาเป็นรายงานวิจัยและบทความวิชาการ ซึ่งแยกออกได้เป็น 6 ประเด็น ได้แก่ 1) เด็กและเยาวชน 2) กลุ่มอายุและกลุ่มอาชีพ 3) การติดตามสถานการณ์และผลด้านนโยบาย 4) การจัดการปัญหาระดับชุมชน 5) การเปิดพรมแดนความรู้ใหม่ และ 6) การต่อยอดองค์ความรู้เพื่อการเผยแพร่

ทั้งนี้เฉพาะเรื่องเด็กและเยาวชน มีการดำเนินการค่อนข้างมาก ทั้งด้านการสำรวจสถานการณ์การพนันของเด็กและเยาวชนในระดับภาพรวม กรณีศึกษาในพื้นที่ และได้มีการศึกษาประสบการณ์การป้องกันเด็กและเยาวชนจากปัญหาการพนันในต่างประเทศ ทั้งประเทศพัฒนาแล้วและประเทศกำลังพัฒนา ทั้งในยุโรป อเมริกา และเอเชีย เพื่อที่จะเป็นแนวทางในการนำเสนอแนวทางและมาตรการในการป้องกันเด็กและเยาวชนจากการพนันที่เหมาะสมต่อไป นอกจากนี้ได้เริ่มพัฒนาองค์ความรู้ที่เกี่ยวข้องกับปัญหาการพนันในกลุ่มผู้สูงวัยเพื่อให้ทันกับสถานการณ์ที่ประเทศไทยกำลังก้าวเข้าสู่สังคมสูงวัยอย่างสมบูรณ์ในปี 2564

อย่างไรก็ตาม การเปลี่ยนแปลงของธุรกิจการพนันมีความเป็นพลวัตสูงมาก มีมิติที่ซับซ้อนเพิ่มมากขึ้น และสามารถแพร่กระจายได้อย่างไร้พรมแดน ดังที่เราจะเห็นจากการเติบโตของการพนันออนไลน์ที่เป็นไปอย่างก้าวกระโดด ขณะการพนันออฟไลน์ยังติดขัดกับพื้นที่ที่เป็นไปอย่างช้าๆ ทำให้การศึกษาเพื่อเท่าทันกับปัญหาที่เกิดขึ้น มีความจำเป็นอย่างยิ่ง เพื่ออย่างน้อยที่สุดเราจะสามารถหาแนวทางเพื่อควบคุมและลดผลกระทบที่จะเกิดขึ้นได้ในระดับหนึ่ง โดยเฉพาะอย่างยิ่งในกลุ่มเปราะบาง เช่น เด็ก เยาวชน และผู้สูงวัย

รศ.ดร.บวรน้อย ตรีรัตน์
ผู้อำนวยการศูนย์ศึกษาปัญหาการพนัน

แนะนำองค์กร

ศูนย์ศึกษาปัญหาการพนัน (CENTER FOR GAMBLING STUDIES) ก่อตั้งขึ้นในเดือนพฤศจิกายน 2554 ที่ห้อง 518 คณะเศรษฐศาสตร์ จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย ภายใต้การสนับสนุนของสำนักงานกองทุนสนับสนุนการส่งเสริมสุขภาพ (สสส.) เป็นองค์กรวิชาการที่มุ่งสร้างความรู้ผ่านการกระจายทุนให้กับนักวิจัยและนักวิชาการทั้งในส่วนกลางและส่วนภูมิภาค เพื่อสร้างและเชื่อมโยงเครือข่ายนักวิจัยและนักวิชาการในทุกมิติ ตลอดจนมุ่งจัดการความรู้และเผยแพร่ผลงานผ่านสื่อหลากหลายรูปแบบที่เหมาะสมกับความสนใจของกลุ่มเป้าหมายต่างๆ เพื่อนำไปสนับสนุนให้เกิดการกำหนดนโยบาย มาตรการ และกลไกที่มีประสิทธิภาพและประสิทธิผลในการจัดการปัญหาที่เกี่ยวข้องกับการพนัน โดยมีพันธกิจสำคัญ 3 ประการ ได้แก่

- สนับสนุนให้เกิดการวิจัย เพื่อสร้างความรู้ในการเฝ้าระวังสถานการณ์และปัญหาการพนัน และนำเสนอมาตรการ กลไกที่เหมาะสมในการจัดการปัญหาการพนัน
- สนับสนุนให้เกิดเครือข่ายทางวิชาการในระดับพื้นที่ ระดับประเทศ และต่างประเทศ รวมถึงมีการพัฒนาศักยภาพนักวิจัยและนักวิชาการอย่างต่อเนื่อง
- สนับสนุนให้เกิดการจัดการความรู้ในรูปแบบต่างๆ เพื่อให้สามารถเข้าถึงกลุ่มต่างๆ ได้อย่างมีประสิทธิภาพและประสิทธิผล

4 ยุทธศาสตร์การดำเนินงาน

1. การสร้างความรู้ โดยสนับสนุนทุนวิจัยครอบคลุมประเด็นสำคัญ 4 ด้าน

อุปสงค์	อุปทาน	ผลกระทบ	มาตรการและกฎหมาย
สถานการณ์ด้านผู้เล่น บัณฑิตด้านจิตวิทยา สภาพแวดล้อม สื่อ วัฒนธรรม เศรษฐกิจและ สังคม พฤติกรรมการเล่น นโยบายด้านผู้เล่น	กระบวนการจัดการพนัน บัณฑิตที่เกี่ยวข้องวิเคราะห์ความสัมพันธ์และปัญหา ในกระบวนการทั้งรายปี ระเภทและเชิงพื้นที่ นโยบายด้านการจัดการธุรกิจ การพนัน	สำรวจ วิเคราะห์ และ ประเมินผลกระทบจาก การเล่นพนันในระดับ บุคคล ครอบครัว สังคม นโยบายเพื่อลดผลกระทบ จากการพนัน	มาตรการป้องกันทั้งทาง กฎหมายและไม่ใช กฎหมายทั้งที่เกี่ยวกับ การพนันที่ถูกกฎหมาย และไม่ถูกกฎหมายศึกษา เปรียบเทียบมาตรการ กฎหมายและประสบการณ์ จากต่างประเทศ

ในระหว่างที่ผ่านมา ศูนย์ศึกษาปัญหาการพนันมุ่งเน้นเติมเต็มองค์ความรู้ในเชิงลึกโดยเฉพาะด้าน การลดผลกระทบจากการพนัน และสนับสนุนการสร้างองค์ความรู้ต่อเนื่องในกลุ่มงานวิจัยที่ตอบ โจทย์เชิงยุทธศาสตร์ การวิจัยเชิงปฏิบัติการหรือเชิงพัฒนา รวมถึงงานวิจัยในประเด็นใหม่ ๆ หรือ พื้นที่เฉพาะที่ยังไม่มีองค์ความรู้

2. การสร้างเครือข่าย การวิจัย

ซึ่งมีทั้งนักวิจัยที่อยู่ในและ นอกสถาบันการศึกษา รวมถึง นักวิจัยระดับชุมชน และเพิ่ม ศักยภาพของนักวิจัยโดยการ จัดประชุม สัมมนา เพื่อให้เกิด การแลกเปลี่ยนความรู้ ตลอดจน มีการแลกเปลี่ยนความรู้กับ นักวิชาการหรือองค์กรในต่าง ประเทศ

3. การจัดการความรู้ และเผยแพร่

โดยการรวบรวมองค์ความรู้ ที่ได้จากงานวิจัยและหน่วยงาน ภายนอก เพื่อเป็นแหล่งขั ้อมูลข่าวสารที่เกี่ยวข้องกับ การควบคุมการพนันทั้งใน ประเทศและต่างประเทศ รวมถึง การสังเคราะห์และย่อความรู้อ เพื่อนำไปเผยแพร่ในรูปแบบที่ เข้าใจง่าย ทั้งในเว็บไซต์และ สิ่งพิมพ์รวมถึงการจัดประชุม สัมมนาต่าง ๆ

4. การบริหารจัดการ ศูนย์วิจัย

เพื่อเป็นศูนย์กลางในการ จัดการความรู้และเผยแพร่สู่ สาธารณชน

กิจกรรมในรอบปี

2560 - 2561

ศูนย์ศึกษาปัญหาการพนัน มีเป้าหมายที่จะขยายปริมาณความรู้เพื่อทำให้สังคมไทยเป็นสังคมที่มีองค์ความรู้และตระหนักถึงปัญหาของการพนัน อันจะนำไปสู่การมีมาตรการ นโยบาย และกฎหมายที่มุ่งเน้นลดผลกระทบปัญหาจากการพนัน

การดำเนินงานของศูนย์ฯ มีทั้งการสร้างความรู้ โดยสนับสนุนทุนให้กับนักวิจัย/นักวิชาการ ทั้งในส่วนกลางและส่วนภูมิภาค รวมถึงการดำเนินโครงการวิจัยภายในบางประเด็นเพิ่มเติม เมื่อได้ผลงานวิจัยแล้วจะมีการจัดประชุม สัมมนา เพื่อแลกเปลี่ยนเรียนรู้และเผยแพร่องค์ความรู้สู่สาธารณะ จากนั้นจะนำผลงานวิจัยมาต่อยอดโดยการผลิตสื่อเผยแพร่หลากหลายรูปแบบ

สร้างองค์ความรู้

ในช่วงปี 2560-2561 ศูนย์ศึกษาปัญหาการพนันเริ่มพัฒนาโจทย์วิจัยที่มุ่งเน้นเป้าหมายเชิงยุทธศาสตร์มากขึ้น นอกจากการสำรวจสถานการณ์ พฤติกรรม และผลกระทบการพนันในประเทศไทย ประจำปี 2560 โดยเก็บรวบรวมข้อมูลประชาชนทั่วไปที่มีอายุ 15 ปีขึ้นไป ใน 25 จังหวัดทั่วประเทศ ต่อเนื่องจากที่เคยดำเนินการมาทุก 2 ปี ยังมีการสำรวจสถานการณ์การพนันเฉพาะกลุ่มเด็กและเยาวชนเพื่อมุ่งเป้าเชิงยุทธศาสตร์คู่ขนานกับการทำงานเชิงลึกผ่านงานวิจัยเชิงคุณภาพ การทำความเข้าใจเรื่องการพนัน

ตามกลุ่มอายุและกลุ่มอาชีพ การติดตามผลการดำเนินนโยบายด้านการพนันของหน่วยงานภาครัฐต่อเนื่อง งานวิจัยประเด็นใหม่ๆ ที่ยังไม่มียุทธศาสตร์ความรู้ หรือการพนันในพื้นที่ที่มีความเสี่ยงสูง และงานวิจัยเพื่อแสวงหาแนวทางจัดการปัญหาในระดับชุมชน นอกจากนี้ยังมีการรวบรวมองค์ความรู้ที่เคยมีมาและความรู้ใหม่ให้เป็นชุดความรู้ที่เหมาะสมต่อการเผยแพร่ รวม 27 โครงการ มีผลผลิตเป็นรายงานวิจัยและบทความรวม 33 รายการ แยกตามประเด็นสำคัญๆ ดังนี้

เด็กและเยาวชน

- ทักษะคติ พฤติกรรม และผลกระทบจากการเล่นพนันในกลุ่มนักเรียนมัธยมศึกษาตอนต้น โดย นายธน หาพิพัฒน์
- พฤติกรรมและผลกระทบการใช้สื่อออนไลน์ต่อการเล่นการพนันของเยาวชน โดย อาจารย์ ปัทมาภรณ์ สุขสมโส
- การพนันในมุมมองของเด็กและเยาวชนในพื้นที่ชุมชนท้องถิ่นชายแดนไทย-กัมพูชา กรณีศึกษา บ้านไพรพัฒนา ตำบลไพรพัฒนา อำเภอภูสิงห์ จังหวัดศรีสะเกษ โดย นายอุบล สวัสดิ์ผล
- วิถีพนันวัยใส : กรณีศึกษา เยาวชนที่ถูกจับกุมด้วยคดีการพนันในภาคอีสาน โดย รศ.ดร.กนกวรรณ มะโนรมย์
- การพัฒนาชุดการเรียนรู้การป้องกันการพนันสำหรับเด็กและเยาวชน กรณีศึกษาประเทศ อังกฤษและออสเตรเลีย” โดย รศ.ดร.วัฒนา สุกันต์ลี
- การพัฒนาชุดการเรียนรู้การป้องกันการพนันสำหรับเด็กและเยาวชน กรณีศึกษาประเทศ แคนาดาและสหรัฐอเมริกา โดย ดร.ศศิวิทย์ วงศ์มณฑา
- การพัฒนาชุดการเรียนรู้การป้องกันการพนันสำหรับเด็กและเยาวชน กรณีศึกษาประเทศญี่ปุ่น เกาหลีใต้ และแอฟริกาใต้ โดย ดร.อิสริย์ ภักดิ์ศรีแพง
- การพัฒนาชุดการเรียนรู้การป้องกันการพนันสำหรับเด็กและเยาวชน กรณีศึกษาประเทศ สิงคโปร์ ฮองกง และมาเก๊า” โดย ผศ.ดร.รัตพงศ์ สอนสุภาพ

กลุ่มอายุและกลุ่มอาชีพ

- สถานการณ์การพนันในผู้สูงอายุ พื้นที่จังหวัดอุบลราชธานีและนครราชสีมา โดย ผศ.ดร.สุภาวดี ขุนทองจันทร์
- การพนันฟุตบอลในชีวิตประจำวันของสังคมอุตสาหกรรม : กรณีศึกษานิคมอุตสาหกรรมแหลมฉบัง จังหวัดชลบุรี โดย อาจารย์ธนิศ โตดิเทพย์
- แรงงานข้ามชาติกับการพนันในจังหวัดสมุทรสาคร โดย นายสมาน เหล่าดำรงชัย การติดตาม

สถานการณ์และผลด้านนโยบาย

- สถานการณ์ พฤติกรรม และผลกระทบการพนันในประเทศไทย ประจำปี 2560 โดย ศูนย์วิจัยเพื่อการพัฒนาสังคมและธุรกิจ
- ปัญหาการจำหน่ายสลากกินแบ่งรัฐบาลเกินราคาและความคิดเห็นต่อแนวทางการแก้ไขในปัจจุบัน โดย ศูนย์วิจัยเพื่อการพัฒนาสังคมและธุรกิจ
- การพนันบั้งไฟข้ามชายแดน โดย CGS Team

การจัดการปัญหาระดับชุมชน

- แรงสนับสนุนทางสังคม : กลไกการป้องกันปัญหาการพนันของเยาวชนในพื้นที่สามจังหวัดชายแดนภาคใต้” โดย นายคอลีฟ ต่วนบุละ
- พนันกับการเชื่อมโยงหลักธรรมเพื่อแก้ปัญหานันของชุมชนเกษตรกรรม : กรณีศึกษาชุมชนทุ่งหลวง อำเภอเวียงสระ จังหวัดสุราษฎร์ธานี” โดย ดร.ปณณพงศ์ วงศ์ณาศรี
- การแก้ไขปัญหาการพนันด้วยกระบวนการศึกษาตามอัธยาศัย โดย ผศ. ดร.จิรายุ ทรัพย์สิน
- กระบวนการมีส่วนร่วมแบบพหุภาคีเพื่อป้องกันและแก้ไขปัญหาการเล่นการพนันของเยาวชนของชุมชนหนองโรง อำเภอพนมทวน จังหวัดกาญจนบุรี โดย รศ.ดร.อภิชาติ ใจอารีย์
- การพัฒนาต้นแบบของระบบจัดการปัญหาเกมและพนันในชุมชนอย่างบูรณาการ โดย สถาบันสุขภาพจิตเด็กและวัยรุ่นราชนครินทร์ กรมสุขภาพจิต

เปิดพรมแดนความรู้ใหม่

- การพินิจในมุมมองของชาวบ้านในพื้นที่การขับเคลื่อนธรรมนูญสุขภาพตำบล กรณีศึกษา บ้านข่อย ตำบลหนองหิน อำเภอเมืองสรวง จังหวัดร้อยเอ็ด โดย อาจารย์คณิน สุริยา
- มวยไทยจากค่าย ‘สู้ยิม-เข้าฟิตเนส’ โดย นางสาวณัฐพัชญ์ ทิมโชติคุณานนท์
- โครงสร้างและพฤติกรรมกรรมการพินิจมวยไทย โดย ผศ.ดร.รัตพงษ์ สอนสุภาพ
- ผลกระทบของการพินิจวิถีสานและแนวทางแก้ไขปัญหาในจังหวัดเพชรบุรี โดย ว่าที่ร้อยตรี ดร.ธีรจุฑาชาติ ยงสวัสดิ์
- การยอมรับกิจกรรมการพินิจของชุมชนที่มีลักษณะพิเศษแห่งหนึ่งของจังหวัดนครศรีธรรมราช โดย รศ.ดร.รงค์ บุญสวยขวัญ
- การตลาดล้ำเส้นขบวนพินิจเพื่อการกระตุ้นตลาดที่ส่งผลต่อประชาชนในพื้นที่จังหวัดชายแดนใต้ โดย อาจารย์กามีละห์ หะยียะโกะ
- มาตรการและกลไกในการควบคุมการพินิจออนไลน์ของต่างประเทศ และแนวทางในการสร้างกลไกในการควบคุมการพินิจออนไลน์ของประเทศไทย โดย อาจารย์พันธรัตน์ ศรีสุวรรณ
- ระเบียบวิธีเพื่อการประเมินต้นทุนสังคม ผลกระทบทางสังคมจากการเล่นเกมพินิจในประเทศไทย โดย ผศ.ดร.ธำนิษฐ์ โกมลไพศาล

การต่อยอดองค์ความรู้เพื่อการเผยแพร่

- เครือข่ายธุรกิจและผลกระทบของการเปิดบ่อนคาสีโนตามชายแดนไทย-พม่า : กรณีศึกษา เขตเศรษฐกิจพิเศษแม่สอด จังหวัดตาก โดย ผศ.ดร.วศิน ปัญญาบุตรตระกูล
- การพินิจในพื้นที่ชายแดนเมืองแม่สาย จังหวัดเชียงราย โดย นายวิเศษ สุจินพรัหม
- คิงส์โรมันคาสีโน เขตเศรษฐกิจพิเศษสามเหลี่ยมคำ สาธารณรัฐประชาธิปไตยประชาชนลาว โดย ดร.ณัฐกร วิทิตานนท์
- ความหวัง ความเสี่ยง กับการจัดการความเสี่ยงในสะพาน (เวกัส) ของนักพนันข้ามแดน โดย ผศ.ดร.ปิ่นวดี ศรีสุวรรณ
- ธุรกิจคาสีโนบริเวณรอยต่อภาคตะวันออกของประเทศไทยและกัมพูชา โดย รศ.ดร.ชัยยงค์ ประดิษฐ์ศิลป์
- ทุนคาสีโนและอุตสาหกรรมการพินิจ : การเคลื่อนย้ายทุนคาสีโนสู่ชายแดนไทยกับประเทศเพื่อนบ้าน โดย ผศ.ดร.รัตพงษ์ สอนสุภาพ

ประชุม สัมมนา และดูงาน

ศูนย์ศึกษาปัญหาการพนัน ร่วมกับภาคีเครือข่ายของกลุ่มแผนงานด้านการลดปัญหาจากการพนัน จัดให้มีการประชุมวิชาการศูนย์ศึกษาปัญหาการพนัน ปี 2561 “ชีวิตเสี่ยงพนัน...จะป้องกันเยาวชนอย่างไร?” เพื่อเผยแพร่องค์ความรู้และเป็นพื้นที่ถกเถียงอันจะนำไปสู่การพัฒนาข้อเสนอแนะด้านนโยบาย มาตรการ หรือกลไกที่เหมาะสมในการจัดการกับการพนันในสังคมไทย ในวันที่ 17 พฤษภาคม 2561 และร่วมมือกับสถาบันวิชาการในภูมิภาค จัดการประชุมเชิงปฏิบัติการ 4 ครั้ง เพื่อเป็นเวทีแลกเปลี่ยนเรียนรู้ให้กับเครือข่ายนักวิจัยและเครือข่ายขับเคลื่อนประเด็นพนัน



ในช่วงปี 2560-2561 ศูนย์ศึกษาปัญหาการพนันยังจัดให้มีการประชุมเพื่อสนับสนุนการขับเคลื่อนรณรงค์และการเผยแพร่ความรู้สู่สาธารณะอีกหลายครั้ง ที่สำคัญคือ การพยายามเปิดประเด็น การทำงานลดผลกระทบจากการพนัน โดยจัดให้มีการประชุม

แลกเปลี่ยนประสบการณ์ “สู่อิสรภาพจากการพนันที่เป็นปัญหาด้วยพลังครอบครัว” และจัดประชุมเพื่อให้ภาคีเครือข่ายของกลุ่มแผนงานด้านการลดปัญหาจากการพนันได้พบปะพูดคุยกับตัวแทนจากกลุ่มบริการครอบครัวคนเอเชีย (Asian Family Services) ซึ่งเป็น

หน่วยปฏิบัติการของ องค์การว่าด้วยการพนันที่เป็นปัญหาแห่งนิวซีแลนด์ (Problem Gambling Foundation of New Zealand) ต่อเนื่องด้วยการสนับสนุนทุนให้นักวิจัยเดินทางไปนำเสนอผลงานในการประชุมนานาชาติ “IGC 2018 : International

Gambling Conference” วันที่ 12-14 กุมภาพันธ์ 2018 ที่เมืองโอ๊คแลนด์ ประเทศนิวซีแลนด์ และการจัดงานด้านการกำกับดูแลและการป้องกันผลกระทบจากการพนัน วันที่ 22-24 เมษายน 2561 ที่ประเทศสิงคโปร์



สื่อเผยแพร่

ในช่วงปี 2560-2561 ศูนย์ศึกษาปัญหาการพนันมีการผลิตสื่อเผยแพร่ต่อเนื่อง หลากหลายรูปแบบ เพื่อให้เข้าถึงคนกลุ่มต่างๆ ดังนี้

สื่อออนไลน์

เว็บไซต์ www.gamblingstudy-th.org เป็นพื้นที่หลักของการเผยแพร่ผลงานวิจัย ข้อมูลข่าวสาร รวมถึงสาระความรู้ต่างๆ นอกจากความเคลื่อนไหวด้านเนื้อหาที่มีเพิ่มเติมอย่างต่อเนื่อง การรวบรวมเนื้อหาสาระไว้เป็นหมวดหมู่ใน “จับประเด็น” ยังช่วยให้ผู้เยี่ยมชมเข้าถึงสาระความรู้ได้ง่ายขึ้น เพิ่มเติมด้วยการสื่อสารกับสังคมออนไลน์ผ่าน เฟซบุ๊ก “ศูนย์ศึกษาปัญหาการพนัน” ที่มีความเคลื่อนไหวสม่ำเสมอ นอกจากนั้นยังมีสื่อเผยแพร่ในรูปแบบวิดีโอเพื่อกระตุ้นให้สังคมตระหนักว่า “เมื่อการพนันเป็นเรื่องปกติของเยาวชน” เป็นเรื่องที่ยอมรับไม่ได้



สื่อสิ่งพิมพ์

ทันเกม จุลสารที่มีรูปลักษณะน่าหยิบจับ นำเสนอสาระด้วยภาษาที่เข้าใจง่าย ด้วยสโลแกน “เรียนรู้ เท่าทัน การพนัน” มีการจัดพิมพ์ 3 ฉบับ เสริมด้วยสื่อสนับสนุนการขับเคลื่อนนโยบาย ทั้งประเด็นสลาก ยาสูบ และผู้สูงอายุ นอกจากนี้ยังมีรายงานศูนย์ศึกษาปัญหาการพนัน ปี 2561 ที่ถืออยู่ในมือนี้ และจะมีการจัดพิมพ์หนังสือรวมบทความวิชาการอีก 2 เล่มในโอกาสต่อไป



สถานการณ์ พฤติกรรม และผลกระทบ การพนันในประเทศไทย ประจำปี 2560

ศูนย์ศึกษาปัญหาการพนัน

//

ทัศนคติที่ลึกลับและมองการพนันในแง่บวกมากขึ้น สะท้อนให้เห็นว่า
ธุรกิจการพนันกำลังค่อย ๆ รุกคืบเข้าช่วงชิงพื้นที่การรับรู้ของคนไทย
ดังจะเห็นจากกระแสสังคมในช่วงที่ผ่านมา ช่วงที่เกี่ยวข้องกับการถูก
รางวัลใหญ่จากการพนันที่จัดขึ้นโดยรัฐ ปรากฏให้เห็นอยู่บ่อยครั้งผ่าน
สื่อต่างๆ กระจายในวงกว้างผ่านสังคมออนไลน์ ถูกผลิตซ้ำ ขยายผลว่า
จนทำให้เกิดแรงกระตุ้นทางสังคม ความหวังและความต้องการที่จะ
'รวยทางลัด' ของคนไทย จึงยังไม่เคยริบหรี่ และอาจกลับยิ่งเจิดจ้า
มากขึ้นเรื่อยๆ

//

ศูนย์ศึกษาปัญหาการพนัน ได้จัดให้มีการสำรวจข้อมูลด้านการพนันของประเทศไทยต่อเนื่องในปีนี้ได้ให้ ศูนย์วิจัยเพื่อการพัฒนาสังคมและธุรกิจ ดำเนินการสำรวจ “สถานการณ์ พฤติกรรม และผลกระทบการพนันในประเทศไทย ประจำปี 2560” โดยเก็บรวบรวมข้อมูลกับประชาชนทั่วไปที่มีอายุ 15 ปีขึ้นไป ใน 25 จังหวัดทั่วประเทศ ด้วยการประยุกต์ใช้การสุ่มตัวอย่างแบบแบ่งกลุ่มเชิงชั้นภูมิหลายชั้น และกำหนดลักษณะตัวอย่างให้สอดคล้องกับประชากรเป้าหมายจริง ระหว่างวันที่ 15 กันยายน ถึง 12 ตุลาคม 2560 รวมทั้งสิ้น 7,008 ตัวอย่าง เพื่อให้เห็นถึงสถานการณ์การพนันในระดับประเทศ

ผลการสำรวจทางสถิติที่จะนำเสนอในบทความนี้ เป็นการคัดสรรและเรียบเรียงสรุปประเด็นที่น่าสนใจ เนื้อหาครอบคลุมตั้งแต่ประสบการณ์การเล่นการพนันของคนไทย ทักษะคิดและความเข้าใจที่คนไทยมีต่อการพนัน สถานการณ์การพนันในปี 2560 ทั้งในเชิงภาพรวมและรายประเภทการพนัน พฤติกรรมการเล่นการพนันที่เป็นปัญหาและการติดพนัน และผลกระทบต่างๆที่เกิดจากการเล่นพนัน

การพนัน ความเสี่ยงที่อยู่ใกล้ชีวิตคนไทย

ปี 2560 ยังคงเป็นอีกปีที่การพนันอยู่ใกล้ชีวิตกับชีวิตของคนไทย เป็นสภาพแวดล้อมที่สามารถพบเห็นได้ง่าย จากข้อมูลกลุ่มตัวอย่างถึงร้อยละ 96.5 ระบุว่า มีบุคคลแวดล้อมเล่นการพนัน คนไทยที่มีอายุตั้งแต่ 15 ปีขึ้นไป กว่า 3 ใน 4 มีความคุ้นเคยกับการพนัน กล่าวคือ กลุ่มตัวอย่างถึงร้อยละ 75.2 หรือค่าประมาณการ 39.844 ล้านคน เคยมีประสบการณ์เล่นการพนันอย่างใดอย่างหนึ่งในช่วงชีวิตที่ผ่านมา การพนันที่คนไทยคุ้นเคยกันมากที่สุด อันดับแรกคือ สลากกินแบ่งรัฐบาล (ร้อยละ 79.0) อันดับที่สองคือ หวยใต้ดิน (ร้อยละ 74.0) และอันดับต่อมาคือ ไพ่ พนันทายผลฟุตบอล

และไฮโล โปป้อน กำถั่ว ถั่วแยก น้ำเต้าปูปลา ตามลำดับ (ร้อยละ 38.1 17.1 และ 14.0)

ประเภทการพนันที่คนไทยมีประสบการณ์เคยเล่นมากที่สุด 3 อันดับข้างต้นไม่แตกต่างกันเมื่อพิจารณาในแง่ของเพศและกลุ่มอายุ (ยกเว้น กลุ่มตัวอย่างอายุ 15-18 ปี จะมีประสบการณ์เคยเล่นไพ่ มาเป็นอันดับหนึ่ง) อย่างไรก็ตาม ความแพร่หลายของการพนันในแต่ละภูมิภาคมีความแตกต่างกันเล็กน้อย โดยสลากกินแบ่งรัฐบาล จะเป็นการพนันที่แพร่หลายที่สุดในกรุงเทพฯ และปริมณฑล ภาคเหนือ ภาคกลาง รองลงมาเป็น หวยใต้ดิน แต่เมื่อพิจารณาในภาคตะวันออก

ประเภทการพนันที่คนแต่ละภูมิภาคมีประสบการณ์เคยเล่น



เฉียงเหนือและภาคใต้ พบว่า หอยใต้ดิน เป็นการพนันที่คนส่วนใหญ่มีประสบการณ์เคยเล่นเป็นอันดับแรก มากกว่า สลากกินแบ่งรัฐบาล ที่เป็นอันดับสอง

ประสบการณ์การเล่นพนันของคนไทย ไม่ได้จำกัดอยู่เฉพาะภายในประเทศเท่านั้น ผลการสำรวจในปี 2560 ยังประมาณการได้ว่า คนไทยถึง 1.38 ล้านคน เคยเล่นการพนันตามบ่อนชายแดน อีกประมาณ 4.84 แสนคน เคยเดินทางไปเล่นการพนันในต่างประเทศ (ที่ไม่ติดกับชายแดนไทย) และประมาณ 4.74 แสนคน เคยเล่นการพนันผ่านเว็บไซต์ต่างประเทศ

คนไทยเริ่มเล่นการพนันกันตั้งแต่ในช่วงที่เป็นเยาวชน เฉลี่ยที่อายุ 23 ปี เมื่อพิจารณาในรายละเอียด กลุ่มตัวอย่างถึงร้อยละ 39.9 เริ่มเล่นการพนันในช่วงมัธยมปลายถึงอุดมศึกษา (อายุ 16-20 ปี) รองลงมาในสัดส่วนใกล้เคียงกัน ร้อยละ 36.6 เริ่มเล่นพนันในช่วงอุดมศึกษาหรือวัยแรงงาน

ตอนต้น (อายุ 21-30 ปี) โดยกลุ่มตัวอย่างที่เริ่มต้นเล่นการพนันตั้งแต่อายุน้อยที่สุดคือ 7 ปี และมีเช่นกันที่เพิ่งมาเริ่มต้นเล่นการพนันช่วงสูงวัยที่อายุ 60 ปี และเพศชายเริ่มเล่นการพนันเร็วกว่าเพศหญิงเล็กน้อย (ชายเริ่มเล่นเฉลี่ยอายุ 22 ปี หญิง 24 ปี)

ประตูปานแรกสู่โลกการพนันของคนไทย น่าสังเกตว่าเป็นการพนันที่ผิดกฎหมาย อย่างเช่น หอยใต้ดิน (ร้อยละ 38.7) อันดับที่สอง คือ สลากกินแบ่งรัฐบาล (ร้อยละ 27.3) รองลงมาคือ ไฟ (ร้อยละ 20.0) โดยแรงจูงใจที่เข้ายวนชักจูงให้คนไทยเริ่มเล่นการพนันตั้งแต่ในวัยเยาว์ย่อมหนีไม่พ้นความอยากรู้อยากลองหรือเห็นเป็นการเสี่ยงโชค (ร้อยละ 25.4) อยากได้เงิน (ร้อยละ 20.8) อยากได้ความตื่นเต้นและเพลิดเพลิน (ร้อยละ 13.8) เล่นตามคนใกล้ชิด และมีคนชักชวนให้เล่นจึงอยากลอง (ร้อยละ 12.5 และ 10.8 ตามลำดับ)

ทัศนคติกลับ การพนันเป็นที่ยอมรับมากขึ้น

ขัดแย้งกับภาพความคุ้นเคยหรือประสบการณ์ที่คนไทยมีต่อการพนัน ผลการสำรวจกลับแสดงให้เห็นว่า คนไทยยังมีทัศนคติต่อการพนันที่ค่อนข้างลึกลับ อีกทั้งยังมีความเข้าใจผิดบางประการเกี่ยวกับกิจกรรมที่เป็นการพนัน

ในด้านหนึ่ง คนไทยเข้าใจดีว่า การพนันเป็นสิ่งมีผลกระทบทางลบ กลุ่มตัวอย่างส่วนใหญ่มีทัศนคติที่เห็นด้วยว่า การพนันก่อให้เกิดหนี้สิน (ร้อยละ 84.1) ทำให้ขาดความน่าเชื่อถือทางการเงิน (ร้อยละ 72.6) เป็นพฤติกรรมที่ทำให้เกิดการเสพติดได้ (ร้อยละ 82.3) และอาจทำให้เสียสุขภาพได้ (ร้อยละ 69.6)

ขณะที่ในอีกด้านหนึ่ง กลุ่มตัวอย่างบางส่วน ก็ยังมีทัศนคติที่ไม่ถูกต้องต่อการพนัน แม้จะมีจำนวนไม่มาก แต่ข้อที่น่าสังเกตคือ ในปี 2560 พบคนไทยที่มีทัศนคติที่ไม่ถูกต้องต่อการพนัน มีจำนวนเพิ่มมากขึ้นเมื่อเปรียบเทียบข้อมูลจากการศึกษาสถานการณ์ พฤติกรรม และผลกระทบการพนันในประเทศไทย ประจำปี

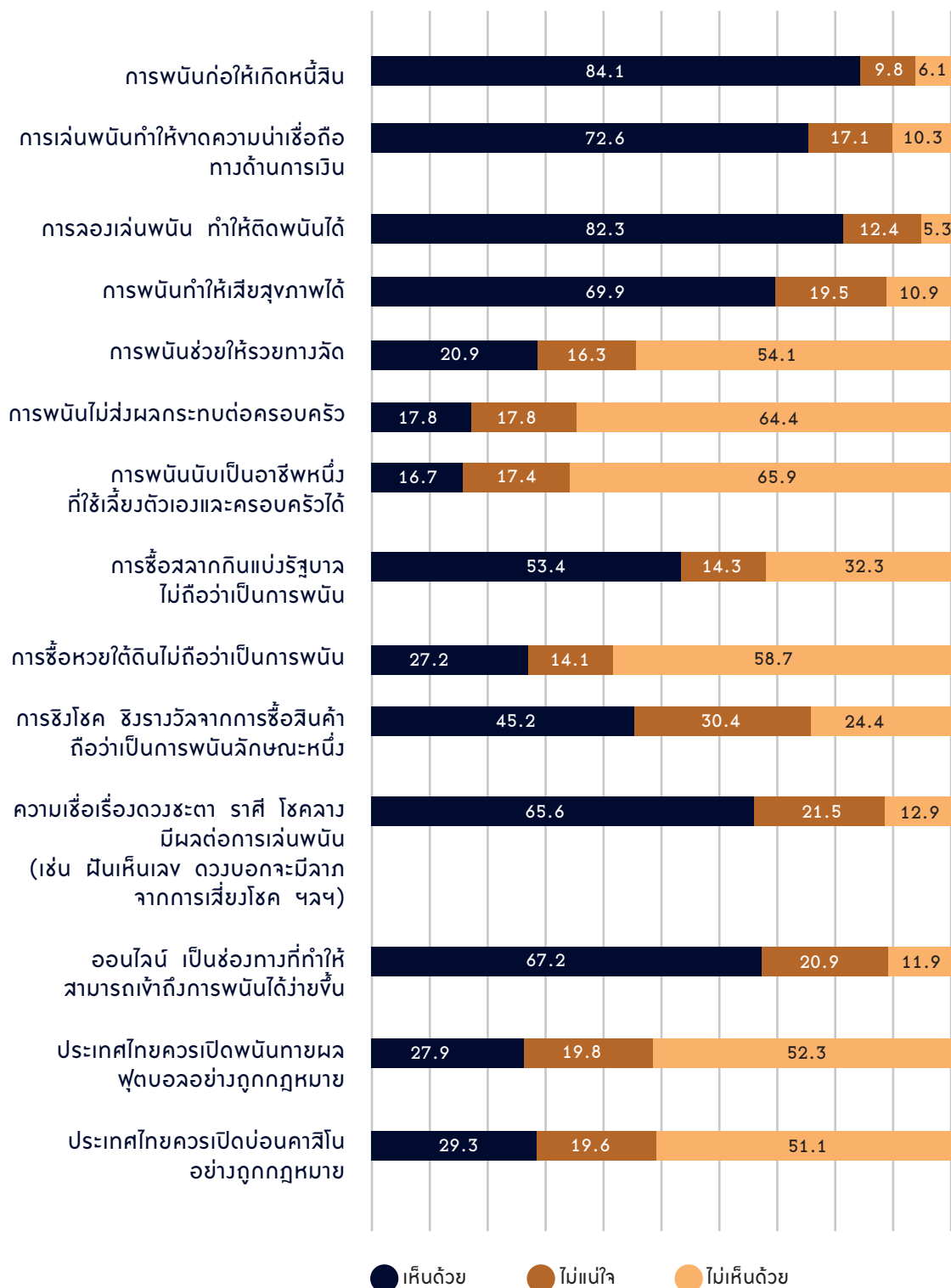
//

**คนไทยเข้าใจดีว่าการพนันเป็นสิ่งที่ม
กระทบทางลบ เช่น ก่อให้เกิดหนี้สิน
ขาดความน่าเชื่อถือทางการเงิน ทำให้
เสียสุขภาพ เป็นต้น แต่ก็ยังมีทัศนค
ติที่ไม่ถูกต้องต่อการพนัน แม้จะมีจำนวน
ไม่มาก**

//

2558 ที่จัดทำโดย ศูนย์วิจัยเพื่อการพัฒนาสังคมและธุรกิจ กล่าวคือ คนที่เห็นด้วยว่า การพนันช่วยให้รวยทางลัด เพิ่มขึ้นจากร้อยละ 23.9 ในปี 2558 เป็นร้อยละ 29.6 ในปี 2560 คนที่เห็นด้วยว่า การพนันไม่ส่งผลกระทบกับครอบครัว เพิ่มขึ้นจากร้อยละ 11.1 เป็นร้อยละ 17.8 และคนที่เห็นด้วยว่า การพนันนับเป็นอาชีพหนึ่งที่ใช้หาเลี้ยงตัวเองได้ เพิ่มขึ้นเกือบสองเท่า คือจากร้อยละ 9.8 เป็นร้อยละ 16.7

แผนภูมิ 1 แสดงสัดส่วนประชากรอายุ 15 ปีขึ้นไป
จำแนกตามทัศนคติมีต่อการพนันในประเด็นต่างๆ



ในขณะเดียวกัน ความเข้าใจผิดเกี่ยวกับกิจกรรมที่เป็นการพนันยังมีมากขึ้นในสังคม กลุ่มตัวอย่างที่เห็นว่า การซื้อสลากกินแบ่งรัฐบาลไม่ถือว่าเป็นการพนัน เพิ่มขึ้นจากร้อยละ 50 ในปี 2558 เป็นร้อยละ 53.4 ในปี 2560 และคนที่เห็นว่า การซื้อหวยใต้ดินไม่ถือว่าเป็นการพนัน ก็เพิ่มขึ้นจาก 22.3 เป็นร้อยละ 27.2 ความเข้าใจผิดที่เพิ่มขึ้นเหล่านี้ สอดรับไปกับทัศนคติที่เปิดรับให้กิจกรรมการพนันเป็นสิ่งที่ถูกกฎหมายยิ่งขึ้น กล่าวคือ มีคนที่เห็นว่า ประเทศไทยควรเปิดพนันทายผลฟุตบอลอย่างถูกกฎหมายเพิ่มขึ้น จากร้อยละ 19.2 เป็นร้อยละ 27.9 และเห็นว่า ประเทศไทยควรเปิดบ่อนคาสีในอย่างถูกกฎหมาย เพิ่มขึ้นจากร้อยละ 22.1 เป็นร้อยละ 29.3

อย่างไรก็ดี ภายหลังจากกลุ่มตัวอย่างได้ตอบคำถามเกี่ยวกับพฤติกรรมการเล่นประเภทต่างๆ และผลกระทบจากการพนันแล้ว เมื่อสอบถามถึงกรณีหากประเทศไทยจะมีการเปลี่ยนแปลงไปสู่ระบบการพนันแบบถูกกฎหมาย ปรากฏว่า กลุ่มตัวอย่างร้อยละ 65.5 กลับเห็นว่า จะมีผลทำให้จำนวนผู้เล่นการพนันมีเพิ่มมากขึ้น



กลุ่มตัวอย่างร้อยละ 53.4 เห็นว่าการซื้อสลากกินแบ่งรัฐบาลไม่ถือว่าเป็นการพนัน และร้อยละ 27.2 เห็นว่าหวยใต้ดินไม่เป็นการพนัน ในขณะที่ร้อยละ 65.5 เห็นว่าหากประเทศไทยมีการเปลี่ยนแปลงไปสู่ระบบการพนันถูกกฎหมายจะมีผลทำให้ผู้เล่นการพนันมีเพิ่มมากขึ้น



ทัศนคติที่ลึกลับและมองการพนันในแง่บวกมากขึ้น สะท้อนให้เห็นว่า ธุรกิจการพนันกำลังค่อยๆ รุกคืบเข้าช่วงชิงพื้นที่การรับรู้ของคนไทย ดังจะเห็นจากกระแสสังคมในช่วงที่ผ่านมา ข่าวที่เกี่ยวข้องกับการถูกรางวัลใหญ่จากการพนันที่จัดขึ้นโดยรัฐ ปรากฏให้เห็นอยู่บ่อยครั้งผ่านสื่อต่างๆ กระจายในวงกว้างผ่านสังคมออนไลน์ ถูกผลิตซ้ำ ขยายผลข่าว จนทำให้เกิดแรงกระตุ้นทางสังคมความหวังและความต้องการที่จะ ‘รวยทางลัด’ ของคนไทย จึงยังไม่เคยริบหรี่ และอาจกลับยิ่งเจิดจ้ามากขึ้นเรื่อยๆ จึงไม่น่าแปลกใจเลย ที่การพนันกลายเป็นกิจกรรมที่ทวีความนิยมมากยิ่งขึ้นในปี 2560 ดังข้อมูลสถานการณ์และพฤติกรรมที่จะนำเสนอในลำดับต่อไป

ปี 2560 คนไทยเล่นการพนันมากขึ้น หลายแสนคนเป็นนักพนันหน้าใหม่

ประมาณการได้ว่า มีคนไทยที่มีอายุ 15 ปีขึ้นไป ถึง 28.93 ล้านคน ที่เล่นการพนัน ในปี 2560 คิดเป็นร้อยละ 54.6 ของกลุ่มตัวอย่าง เพิ่มขึ้นจากปี 2558 ถึง 1.536 ล้านคน หรือเพิ่มขึ้นร้อยละ 5.6 นักพนันในปี 2560 กระจายตัวอยู่ในภาคตะวันออกเฉียงเหนือมากที่สุด ประมาณ 10.508 ล้านคน รองลงมาคือภาคกลาง 5.328 ล้านคน ภาคเหนือ 4.999 ล้านคน กรุงเทพฯและปริมณฑล 4.203 ล้านคน และภาคใต้ 3.889 ล้านคน อย่างไรก็ตาม เมื่อเทียบจำนวนนักพนันกับจำนวนประชากรในแต่ละภาคพบว่า มีนักพนันอยู่ในสัดส่วนที่ใกล้เคียงกันในทุกภาค คือในช่วงร้อยละ 50.2-58.8 ของประชากร

จำนวนนักพนันมีสูงขึ้นทั้งในเพศชายและหญิง แต่นักพนันเพศหญิงกลับมีจำนวนเพิ่มขึ้นอย่างมากในปี 2560 จนทำให้มีสัดส่วนมากกว่านักพนันเพศชาย โดยในปี 2558 มีนักพนันเพศหญิง 13.30 ล้านคน เพิ่มขึ้นเป็น 14.607 ล้านคนในปี 2560 ขณะที่นักพนันเพศชายในปี 2558 มีอยู่ 14.09 ล้านคน เพิ่มขึ้นเป็น 14.322 ล้านคนในปี 2560

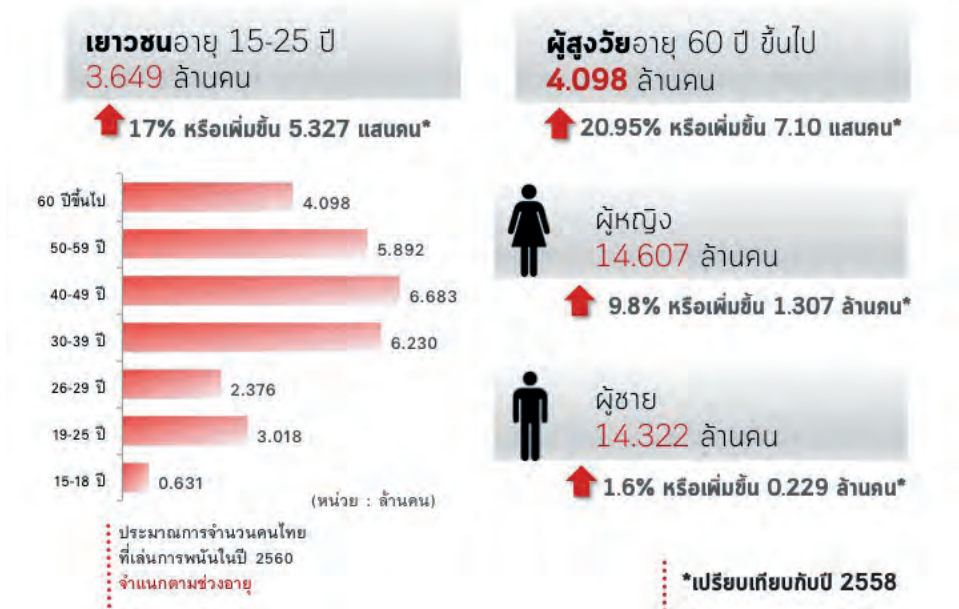
นักพนันของปี 2560 แบ่งออกได้เป็นนักพนันหน้าเก่าที่เคยเล่นพนันมาก่อนและยังคงเล่น/กลับมาเล่นพนันต่อในปี 2560 ถึง 28.301 ล้านคน และนักพนันหน้าใหม่

ที่ไม่เคยเล่นการพนันมาก่อน แต่เพิ่งมาเริ่มเล่นพนันในปีนีถึง 6.28 แสนคน โดยมีจำนวนนักพนันหน้าใหม่ที่เป็นเพศหญิงมากกว่าเพศชาย (3.74 แสนคน และ 2.54 แสนคน ตามลำดับ)

ประชากรวัยทำงาน เป็นกลุ่มที่เล่นการพนันมากที่สุด โดยคนในช่วงอายุ 30-39 เล่นพนันถึง 6.230 ล้านคน ในช่วงอายุ 40-49 ปี เล่นพนัน 6.683 ล้านคน และช่วงอายุ 50-59 ปี มีนักพนัน 5.892 ล้านคน รองลงมาคือ ประชากรสูงวัยที่มีอายุ 60 ปีขึ้นไป ซึ่งเชื่อได้ว่าหลายคนอยู่ในวัยเกษียณอายุหรือไม่มีรายได้หลักเหมือนแต่ก่อน แต่ก็เป็นวัยที่มีเวลาว่างมากขึ้นและมีเงินเก็บในระดับหนึ่งจากการทำงาน มีผู้สูงวัยที่เล่นพนันในปี 2560 ถึง 4.098 ล้านคน กลุ่มถัดมาแม้จะอยู่ในลำดับที่สาม แต่กลับเป็นกลุ่มที่มีความสำคัญต่ออนาคตของประเทศ

**ปี 2560 คนไทยที่มีอายุ 15 ปีขึ้นไป
ร้อยละ 54.6 หรือ 28.93 ล้านคน
เล่นการพนันเพิ่มขึ้นจากปี 2558 ถึง
1.536 ล้านคน**

ประมาณการจำนวนคนไทยที่เล่นการพนัน ปี 2560



ชาติในอันดับต้นๆคือ เยาวชน อายุ 15-25 ปี การสำรวจพบว่ามียะวชนประมาณ 3.649 ล้านคน เล่นการพนันในปี 2560 คิดเป็นร้อยละ 36.9 หรือประมาณกว่า 1 ใน 3 ของเยาวชนทั้งหมด

การพนันที่เป็นที่นิยมมากที่สุดในปี 2560 โดยพบว่ามีคนไทยถึงร้อยละ 40.5 เล่นการพนันชนิดนี้ (แต่หลายคนกลับไม่คิดว่าสิ่งนี้เป็นการเล่นการพนัน) คือ สลากกินแบ่งรัฐบาล ประมาณการได้ว่า มีคนไทย 21.434 ล้านคน เล่นพนันสลากกินแบ่งรัฐบาล เพิ่มขึ้นมาจากในปี 2558 ถึง 2.356 ล้านคน ในกลุ่มนี้เป็นนักพนันหน้าใหม่ถึง 434,484 คน

การพนันยอดนิยมอันดับที่สองคือ หวยใต้ดิน คนไทยอายุ 15 ปีขึ้นไป ร้อยละ 32.7 หรือประมาณ 17.324 ล้านคน เพิ่มขึ้นจากปี 2558 ถึง 8.31 แสนคน ในจำนวนนี้เป็นนักเล่นหวยใต้ดินหน้าใหม่ 2.75 แสนคน

โดยมีผู้ที่เล่นการพนันสลากกินแบ่งรัฐบาล และเล่นหวยใต้ดินควบคู่ไปถึงประมาณ 12.603 ล้านคน

อันดับที่สามคือ ไพ่ ผลการสำรวจปีนี้รวมรวมการเล่นพนันไพ่ ครอบคลุมถึงการเล่นพนันกันเองกับเพื่อน ญาติ หรือคนรู้จัก จนไปถึงการเล่นตามบ่อนการพนันทั้งในประเทศและบ่อนชายแดน และเล่นผ่านเว็บไซต์ พบว่า มีคนไทยเล่นพนันไพ่นี้ปี 2560 ร้อยละ 7.8 หรือประมาณ 4.119 ล้านคน ในจำนวนนี้เป็นนักพนันหน้าใหม่ถึง 1.40 แสนคน

อันดับที่สี่คือ การพนันทายผลฟุตบอล มีคนไทยอายุ 15 ปี ขึ้นไป ร้อยละ 4.6 หรือประมาณ 2.476 ล้านคน เล่นพนันทายผลฟุตบอล เพิ่มขึ้นมาจากในปี 2558 ถึง 4.84 แสนคน โดยในจำนวนนี้เป็นนักพนันหน้าใหม่ถึง 1.17 แสนคน

แผนภูมิ 1 แสดงสัดส่วนประชากรอายุ 15 ปีขึ้นไป
จำแนกตามทัศนคติมีต่อการพนันในประเด็นต่างๆ

ลำดับ	ประเภทการพนันที่เล่น	ประมาณการผู้เล่น	ประมาณการนักพนันหน้าใหม่
1	สลากกินแบ่งรัฐบาล	21,434,104	434,484
2	หวยใต้ดิน	17,324,110	275,945
3	ไพ่	4,118,587	140,477
4	พนันทายผลฟุตบอล	2,476,612	117,301
5	พนันพื้นบ้าน เช่น โกงเงิน วัวชน อื่นๆ	1,166,348	60,994
6	หวยหุ้น	1,094,724	36,932
7	ไฮโล/โป๊ะ/กำถั่ว/น้ำเต้าปูปลา	1,087,434	37,210
8	มวยหรือมวยตู้	605,213	38,060
9	บิงโก	477,836	n.a.
10	จับยี่กี/หวยปิงปอง/หวยอื่นๆ	435,062	44,854

**สลากกินแบ่งรัฐบาล เติบโตก้าวกระโดด
เข้าสู่การพนันอันดับหนึ่งของไทย**

ในช่วง 2 ปีที่ผ่านมา มีความพยายามในการแก้ไขปัญหาการจำหน่ายสลากกินแบ่งรัฐบาลเกินราคาของสำนักงานสลากฯ โดยใช้นโยบายพิมพ์สลากเพิ่ม ทำให้สลากในตลาดมีปริมาณเพิ่มขึ้นแบบก้าวกระโดด นับจากเดือนพฤษภาคม 2558 เคยพิมพ์อยู่ที่ 37 ล้านใบ (ใบละ 80 บาท) เพิ่มขึ้นเป็น 50

ล้านใบในเดือนพฤศจิกายน 2558 และปรับเพดานเพิ่มขึ้นต่อเนื่องจนถึง 80 ล้านใบในเดือนพฤศจิกายน 2560 การเพิ่มปริมาณสลากส่งผลให้ผู้ค้าสลากรายย่อยมีจำนวนเพิ่มมากขึ้นและต้องแข่งขันกันมากขึ้น

ท่ามกลางบริบทการเพิ่มขึ้นของปริมาณสลากและการแข่งขันกันจำหน่ายสลาก ผล

การสำรวจพบว่า ในปี 2560 มีคนไทยเล่นพนันสลากกินแบ่งรัฐบาลเพิ่มขึ้นถึงประมาณ 2.356 ล้านคน เมื่อเทียบกับในปี 2558 โดยเกือบ 1 ใน 5 ของคนเหล่านี้เป็นนักพนันหน้าใหม่ หรือก็คือคนที่อาจจะเคยเดินผ่านแผงขายสลากกินแบ่งรัฐบาล เคยได้ยินได้ฟังเรื่องราวเกี่ยวกับเลขเด็ด การออกรางวัล การถูกรางวัลใหญ่ หรือเคยมีผู้ค้ารายย่อยมาเชิญชวน แต่ก็ไม่เคยซื้อ แต่มาในปี 2560 คนไทยประมาณ 4.34 แสนคนเหล่านี้เริ่มต้นเล่นการพนันสลากกินแบ่งรัฐบาลเป็นครั้งแรก

ความเติบโตทั้งในด้านปริมาณสลากและจำนวนผู้เล่นเช่นนี้ ขยายขนาดของการพนันสลากกินแบ่งรัฐบาลใหญ่โตขึ้นเกือบ 2 เท่า (โตขึ้นร้อยละ 82.2) ภายใน 2 ปี โดยในปี 2558 ประมาณการเงินหมุนเวียนอยู่ที่ 77,143 ล้านบาท มาในปี 2560 พบว่า ยอดเงินหมุนเวียนในตลาดสลากกินแบ่งรัฐบาลเพิ่มสูงขึ้นถึง 140,549 ล้านบาท กลายเป็นการพนันที่มีขนาดตลาดใหญ่โตเป็นอันดับ 1 ในที่สุด จากเดิมที่เคยมีขนาดเล็กกว่าพนันทายผลฟุตบอลและมวยได้ดิน

ลักษณะของนักพนันสลากกินแบ่งรัฐบาลในภาพรวมไม่แตกต่างจากเมื่อ 2 ปีที่แล้ว คนที่เล่นสลากกินแบ่งรัฐบาลในปี 2560 ส่วนใหญ่เป็นเพศหญิงมากกว่าเพศชาย (11.213 ล้านคน และ 10.220 ล้านคน ตามลำดับ) กระจายตัวอยู่ตามภูมิภาคต่างๆ มีภาคตะวันออกเฉียงเหนือมากที่สุด รองลงมาคือ ภาคกลาง ภาคเหนือ กรุงเทพฯ และปริมณฑล และภาคใต้ ตามลำดับ

นักพนันสลากฯ ส่วนใหญ่อยู่ในช่วงวัย

//

การพนันสลากกินแบ่งรัฐบาลใหญ่โตขึ้นเกือบ 2 เท่า ภายใน 2 ปี โดยยอดเงินหมุนเวียนในตลาดสลากกินแบ่งรัฐบาลสูงถึง 140,549 ล้านบาท กลายเป็นการพนันที่มีขนาดตลาดใหญ่โตเป็นอันดับ 1 ในที่สุด จากเดิมที่เคยมีขนาดเล็กกว่าพนันทายผลฟุตบอลและมวยได้ดิน

//

ทำงาน ที่อายุ 30-59 ปี รองลงคือกลุ่มผู้สูงวัยที่อายุเกิน 60 ปี มีประมาณ 3.070 ล้านคน อย่างไรก็ดี มีเยาวชนอายุ 15-25 ปี เล่นพนันสลากฯ มากถึง 2.085 ล้านคน ในจำนวนนี้มีเยาวชนอายุต่ำกว่า 18 ปี ที่ไม่ได้รับอนุญาตตามกฎหมายให้เล่นสลากกินแบ่งรัฐบาล (อายุ 15-17 ปี) จำนวน 1.369 แสนคน

เมื่อเทียบกับปี 2558 ที่นักพนันสลากฯ มักจะซื้อสลากตามแผงมากกว่าซื้อจากผู้ค้ารายย่อยที่เดินเร่ขาย มาในปี 2560 กลับพบว่า คนไทยซื้อสลากกินแบ่งรัฐบาลจากผู้ค้ารายย่อยที่เดินเร่ขายสลาก (ร้อยละ 82.3) มากกว่าที่จะหาซื้อตามแผงค้าสลาก (ร้อยละ 66.1) สิ่งนี้อาจกำลังสื่อให้เห็นว่า สภาพการแข่งขันของผู้ค้าที่ใช้การตลาดในเชิงรุกในการเข้าถึงผู้ซื้อสลากมากยิ่งขึ้น และอาจกำลังเป็นปัจจัยหนึ่งที่กระตุ้นความต้องการในการเล่นพนันสลากกินแบ่งรัฐบาล เห็นได้จากความถี่ของการเล่นพนันสลากฯ ที่เพิ่มขึ้น

โดยนักพนันจะเล่นพนันสลากฯ เฉลี่ย 9 งวด ในปี 2560 เพิ่มขึ้นจากค่าเฉลี่ย 7 งวด ในปี 2558 และมีสัดส่วนคนที่เล่นพนันสลากฯ ทุกๆงวด (24 งวด) เพิ่มขึ้นเล็กน้อย

ในปี 2560 คนไทยจ่ายเงินซื้อสลากกินแบ่งรัฐบาลในแต่ละงวดมากขึ้น เฉลี่ย 275 บาท แม้ว่าส่วนใหญ่ ร้อยละ 37.7 จะยังเล่นพนันสลากไม่เกิน 100 บาทต่องวด

และโดยรวมแล้วร้อยละ 92.8 ของนักพนันสลากฯ จะใช้เงินซื้อสลากไม่เกิน 500 บาทต่องวด แต่พบว่าสัดส่วนคนที่เล่นพนันด้วยเงิน 501-3,000 บาทต่องวด มีสัดส่วนเพิ่มสูงขึ้นจากร้อยละ 3.5 ในปี 2558 เป็นร้อยละ 7.9 ในปี 2560 กล่าวคือ นักพนันสลากฯ แบบเล่นหนักกำลังมีเพิ่มมากขึ้น

ห่วยใต้ดิน ประชานิยมแรก ที่กำลังเปิดกว้างกว่าเดิม

แม้จะเป็นความจริงที่ว่า สลากกินแบ่งรัฐบาลเป็นการพนันที่คนไทยนิยมเล่นมากที่สุด แต่การพนันที่เข้าถึงคนไทยได้เร็วที่สุดก่อนการพนันประเภทอื่น ต้องยกให้ ห่วยใต้ดิน เนื่องจากคนที่เคยมีประสบการณ์เล่นการพนันส่วนใหญ่ระบุว่า เริ่มต้นเล่นพนันจากห่วยใต้ดิน ในขณะเดียวกัน การแสวงหาสลากกินแบ่งรัฐบาลให้ได้ตัวเลขที่ต้องการนั้น อาจจะต้องใช้ความพยายามสักหน่อย ห่วยใต้ดินกลับเป็นทางเลือกในการเล่นพนันกับตัวเลขที่ง่ายขึ้น เพียงใช้ปากกากับกระดาษ และความสัมพันธ์ระหว่างผู้ซื้อห่วย-ผู้ขายห่วย ยิ่งผนวกรวมกับทัศนคติของคนไทยส่วนใหญ่ (ร้อยละ 65.6 ของกลุ่มตัวอย่าง) ที่เชื่อว่า ดวงชะตา ราศี ไขควงมีผลต่อการเล่นพนัน ยิ่งเพิ่มสีสันและความหมายทางวัฒนธรรม-ความเชื่อบางประการให้แก่ห่วยใต้ดิน

ผลการสำรวจพบว่า คนไทยอายุ 15 ปีขึ้นไป เล่นพนันห่วยใต้ดินเพิ่มขึ้นร้อยละ 5.0 จาก 2 ปีก่อน มาอยู่ที่ประมาณ 17.324 ล้านคน ในปี 2560 ในจำนวนนี้ เกือบ 3 ใน 4 จะเล่นพนันสลากกินแบ่งรัฐบาลควบคู่ไปด้วย ส่วนใหญ่เป็นนักพนันหน้าเดิมที่เคยเล่นห่วยใต้ดินมาแล้วเฉลี่ย 16 ปี อย่างไรก็ตาม พบนักพนันหน้าใหม่ที่เพิ่งเริ่มเล่นห่วยใต้ดินในปี 2560 ถึงร้อยละ 1.6 หรือประมาณ 2.75 แสนคน

ห่วยใต้ดินเป็นที่นิยมมากที่สุดในการคาดเดาวันออกเจียงเหนือ พบว่าสัดส่วนคนเล่นห่วยใต้ดินต่อจำนวนประชากรในภูมิภาคสูงที่สุดคือ ร้อยละ 49.3 (8.814 ล้านคน) รองลงมาคือ ภาคใต้ ที่แม้จะมีจำนวนผู้เล่นเป็นอันดับสาม (2.618 ล้านคน) แต่มีสัดส่วนคนเล่นถึงร้อยละ 36.6 ของประชากร ขณะที่คนในภาคกลางเล่นห่วยใต้ดินร้อยละ 26.8

(2.853 ล้านคน) กรุงเทพฯ และปริมณฑล ร้อยละ 19.9 (1.490 ล้านคน) และภาคเหนือ ร้อยละ 15.9 (1.549 ล้านคน)

เมื่อจำแนกตามเพศ พบว่า มีนักพนัน หว่ยใต้ดินเพศหญิงมากกว่าเพศชาย (9.388 ล้านคน และ 7.936 ล้านคน ตามลำดับ) ส่วนใหญ่มีอายุในช่วงวัยทำงาน รองลงมาคือ กลุ่มผู้สูงวัยอายุ 60 ปีขึ้นไป มีจำนวน 2.562 ล้านคน ส่วนเยาวชนอายุ 15-25 ปีที่เล่น หว่ยใต้ดินในปี 2560 มีประมาณ 1.603 ล้านคน โดยนักพนันหว่ยใต้ดินส่วนใหญ่ ยังคงเล่นผ่านคนรับแทงหรือคนเดินโพย (ร้อยละ 88.1) ที่เหลือจะเล่นกับเจ้ามือโดยตรง (ร้อยละ 28.4)

นักพนันเล่นหว่ยใต้ดินเฉลี่ยปีละ 9 งวด และจ่ายเงินเล่นหว่ยใต้ดินเฉลี่ยงวดละ 394 บาท เพิ่มขึ้นเพียงเล็กน้อยจากเมื่อ 2 ปีก่อน อย่างไรก็ดี สัดส่วนนักพนันหว่ยใต้ดินที่เล่น พนันด้วยเงินจำนวนน้อย งวดละไม่เกิน 100 บาท กลับลดลง จากที่เคยมีถึงร้อยละ

36.0 ในปี 2558 ลงมาอยู่ที่ร้อยละ 26.9 ในปี 2560 ขณะที่คนเล่นหว่ยใต้ดินด้วย เงินจำนวนมากขึ้น คือมากกว่า 100 บาท จนถึงไม่เกิน 3,000 บาท มีสัดส่วนที่สูงขึ้น เล็กน้อย ขนาดตลาดหว่ยใต้ดินจึงเติบโต ขึ้นเล็กน้อย ในปี 2560 ประมาณการวงเงิน หมุนเวียนอยู่ที่ 135,142 ล้านบาท โตขึ้น 4,245 ล้านบาท หรือประมาณร้อยละ 3.2 เมื่อเทียบกับปี 2558



ปี 2560 คนไทยเล่นพนันหว่ยใต้ดิน ประมาณ 17.234 ล้านคน มากกว่าปี 2558 ประมาณร้อยละ 5.0 ในจำนวนนี้ เกือบ 3 ใน 4 เล่นพนันสลากกินแบ่ง รัฐบาลควบคู่ไปด้วย



กบนหลายสายมุงสู่... การพนันทายผลฟุตบอล

คนไทยอายุ 15 ปีขึ้นไป ที่เล่นการพนัน ทายผลฟุตบอลในปี 2560 ขยายตัวขึ้น เกือบ 1 ใน 4 เท่า ใน 2 ปีที่ผ่านมา มี จำนวนผู้เล่นพนันมากถึง 2.476 ล้านคน โดยขนาดของตลาดพนันทายผลฟุตบอล ก็ขยายตัวขึ้นเช่นกัน วงเงินหมุนเวียนในปี

2560 อยู่ที่ 140,016 ล้านบาท (ใหญ่เป็น อันดับสอง รองจากสลากกินแบ่งรัฐบาล)

ผลการสำรวจยังให้ภาพที่ค่อนข้างชัดเจน ว่า การพนันทายผลฟุตบอลเป็นการพนัน ของผู้ชาย โดยมีนักพนันเพศชายในสัดส่วน ที่สูงกว่าเพศหญิงอย่างมาก (2.089 ล้านคน

และ 3.88 แสนคน ตามลำดับ) และเมื่อเทียบกับปี 2558 พบว่า นักพนันเพศหญิงมีจำนวนลดลงประมาณ 1.07 แสนคน ในปี 2560 ขณะที่ผู้ชายเล่นพนันทายผลฟุตบอลเพิ่มขึ้นถึง 5.92 แสนคน นักพนันส่วนใหญ่มีอายุในช่วง 30-39 ปี (7.34 แสนคน) รองลงมาคือ วัยรุ่นอายุ 19-25 ปี (4.71 แสนคน)

ช่องทางหรือบุคคลที่ใช้เล่นพนันทายผลฟุตบอล มีอย่างหลากหลาย และคนหนึ่งอาจเล่นได้มากกว่าหนึ่งช่องทาง เรียงตามลำดับความนิยมมีตั้งแต่ เล่นกับเพื่อน ญาติ คนรู้จัก, เล่นกับโต๊ะบอลผ่านคนเดินโพล, เล่นกับคนในละแวกบ้าน/ชุมชน, เล่นกับโต๊ะบอลโดยตรง, เล่นผ่านเว็บไซต์ในประเทศ, เล่นกับเว็บไซต์ต่างประเทศ นอกจากนี้ นักพนันจำนวนหนึ่งก็เล่นพนันในสถานบันเทิงที่มีการถ่ายทอดสดการแข่งขันฟุตบอลด้วย

ประมาณการจำนวนเงินที่ใช้เล่นพนันทายผลฟุตบอลจะแตกต่างกันไปตามช่องทางที่ใช้เล่น โดยในกรณีที่เล่นผ่านโต๊ะบอล คนเดินโพล สถานบันเทิง หรือเป็นเจ้าของเว็บไซต์ในประเทศ นักพนันจะจ่ายเงินเล่นพนันเฉลี่ยสัปดาห์ละ 1,178 บาท แต่หากเล่นผ่านเจ้ามือ โต๊ะบอล หรือเว็บไซต์ต่างประเทศ จำนวนเงินเฉลี่ยจะลดลงเป็น 773 บาทต่อสัปดาห์ ขณะที่นักพนันจ่ายเงินเฉลี่ยสัปดาห์ละ 770 บาท หากเล่นกับเพื่อน ญาติ หรือคนในละแวกบ้าน/ชุมชน

เมื่อพิจารณาจากรูปแบบการเล่น นักพนันทายผลฟุตบอลยังคงนิยมเล่นพนันแบบ

//

หากไม่มีข้อมูลเกี่ยวกับอัตราต่อรอง การวิเคราะห์วิจารณ์ พันธฯ ฯลฯ จะส่งผลต่อการเล่นพนันหรือไม่ ร้อยละ 64.1 คิดว่า ไม่มีผลอะไร ยังคงเล่นเท่าเดิม ขณะที่บางส่วนเชื่อว่า จะทำให้เล่นน้อยลง มองในมุมกลับ แผลงข้อมูลเหล่านี้กำลังเป็นกระบอกเสียงที่ช่วยประชาสัมพันธ์อิทธิพลให้คนมาเล่นพนันทายผลฟุตบอลไปในตัว

//

เป็นชุดมากกว่าเป็นคู่ ซึ่งคนๆหนึ่งสามารถเล่นพนันได้ในทั้ง 2 รูปแบบ โดยเฉลี่ยแล้วนักพนันที่เล่นแบบเป็นคู่จะเล่นพนันทายผลฟุตบอล 4 คู่ต่อเดือน จำนวนเงินพนันเฉลี่ย 612 บาทต่อคู่ สูงสุดที่เคยเล่นพนันต่อคู่เฉลี่ย 1,110 บาท ส่วนที่เล่นแบบเป็นชุดจะมีความถี่สูงกว่าเล็กน้อย เฉลี่ยที่ 10 ชุดต่อเดือนแต่จำนวนเงินพนันเฉลี่ยต่อชุดจะต่ำกว่าแบบเป็นคู่ คืออยู่ที่ 232 บาทต่อชุด จำนวนเงินสูงสุดที่ใช้แทงพนันเฉลี่ย 444 บาทต่อชุด

เป็นที่ยอมรับกันในหมู่นักพนันทายผลฟุตบอลว่า การพนันชนิดนี้ต้องอาศัยข้อมูลประกอบการเล่นพนัน (ร้อยละ 89.0 อาศัยข้อมูลในการเล่นพนัน) โดยแหล่งที่มาของข้อมูลที่เป็นที่นิยมมากที่สุดสองอันดับแรกคือ

เว็บไซต์ และหนังสือพิมพ์กีฬา รองลงมาคือ หนังสือพิมพ์วิเคราะห์อัตราต่อรอง, โทรทัศน์ฟรีทีวี และดิจิตอลทีวี, ช่องกีฬาทางทีวี ดาวเทียม/เคเบิลทีวี, หนังสือพิมพ์รายวัน, บริการวิเคราะห์ข้อมูลทางโทรศัพท์ และช่องทางอื่นๆ เช่น ไลน์ เฟซบุ๊ก ตามลำดับ อย่างไรก็ตาม เมื่อถามนักพนันทนายผลฟุตบอลว่า หากไม่มีข้อมูลเกี่ยวกับอัตราต่อรอง การวิเคราะห์วิจารณ์ ฟันธง ฯลฯ จะส่งผลต่อการเล่นพนันหรือไม่ ส่วนใหญ่ (ร้อยละ 64.1) คิดว่าไม่มีผลอะไร ยังคงเล่นเท่าเดิม ขณะที่บางส่วน (ร้อยละ 32.6) เชื่อว่าจะทำให้เล่นน้อยลง

มองในมุมกลับ แหล่งข้อมูลเหล่านี้กำลังเป็นกระบอกเสียงที่ช่วยประชาสัมพันธ์เชิญชวนให้คนมาเล่นพนันทนายผลฟุตบอลไป

ในตัว ในขณะที่เดียวกัน ช่องทางหรือบุคคลที่สามารถเล่นพนันทนายผลฟุตบอลด้วยได้นั้น ก็มีให้เลือกอย่างหลากหลาย เข้าถึงได้ง่ายดายเพียงแค่ปลายนิ้ว ดังข้อมูลที่ได้นำเสนอไว้ข้างต้น ซึ่งการพนันแบบ 'ติดปลายนิ้ว' อาจเกิดได้ง่ายขึ้นเมื่อช่องทางต่างๆ เหล่านี้อยู่รายล้อมตัวเหล่าแฟนบอล และหากได้เงินพนันแล้ว จะมีสักกี่คนที่อยากโยกเงินไปเล่นต่อไปอีก เมื่อเสียพนันแล้ว จะมีสักกี่คนที่จะยอมหยุด ไม่อยากเล่นพนันเพื่อเอาเงินคืน ในบรรดานักพนันทนายผลฟุตบอลหน้าใหม่กว่า 1 แสนคน ในปี 2560 จะมีสักกี่คนที่จะหยุดและไม่เล่นพนันทนายผลฟุตบอลต่อไปอีกต่อไป หากถนนหลายสายรอบๆ ตัวพวกเขา ยังพร้อมเสมอที่จะนำพาพวกเขามุ่งสู่การพนันทนายผลฟุตบอล

เพลี้ยพาล่า กล่าวไว้... พฤติกรรมที่เป็นปัญหานักพนัน

ตามข้อมูลข้างต้น ในปี 2560 มีนักพนันหน้าใหม่ก้าวเข้าสู่โลกแห่งการพนันหลายแสนคน หลายคนคงไม่ตระหนักว่า สิ่งที่เป็นด้านกลับของแสงแห่งความหวังที่จะชนะพนันและความสนุกสนานตื่นเต้นที่พวกเขาได้รับคือเงามืดของปัญหา ที่อาจจะฉุดดึงพวกเขาให้ถลำตัวสู่การเป็นนักพนันที่เป็นปัญหา (Problem gamblers) หรือซ้ำร้ายกว่านั้น

ถึงขั้นถอนตัวไม่ขึ้น กลายเป็นผู้เสพติดการพนัน (Pathological gamblers)

จากการประยุกต์ใช้เครื่องมือชุดคำถาม 20 คำถาม เพื่อประเมินพฤติกรรมการเล่นพนันในระดับที่เป็นปัญหา ประเมินการได้ว่ามีคนไทยที่อายุ 15 ปีขึ้นไป ที่เล่นการพนัน ในปี 2560 มีพฤติกรรมเข้าข่ายเป็นนักพนันที่มีปัญหาถึง 3.01 แสนคน ในจำนวนนี้เป็น



เมื่อให้นักพนันในปี 2560 ประเมินตนเองว่าติดพนันหรือไม่ พบว่า ร้อยละ 16.1 หรือประมาณ 4.663 ล้านคน เชื่อว่าตนเองติดการพนัน เมื่อจำแนกตามอายุพบว่าเยาวชนอายุ 15-25 ปี ประมาณ 4.05 แสนคน คิดว่าตนเองติดการพนัน ส่วนนักพนันสูงวัยอายุ 60 ปีขึ้นไป ก็คิดว่าตนเองติดการพนัน มีประมาณ 6.89 แสนคน



เพศชายมากกว่าเพศหญิง (2.09 แสนคน และ 9.1 หมื่นคน ตามลำดับ) เมื่อจำแนกตามอายุ พบว่าเป็นเยาวชน อายุ 15-25 ปี ประมาณ 4.4 หมื่นคน และเป็นผู้สูงวัย อายุ 60 ปีขึ้นไป ถึง 3.8 หมื่นคน

นักพนันบางคนแม้จะไม่มีพฤติกรรมที่เป็นปัญหา แต่ก็มีพฤติกรรมในระดับที่เสี่ยงที่จะกลายเป็นนักพนันที่เป็นปัญหาประมาณ 1.279 ล้านคน มีเยาวชนในกลุ่มที่เสี่ยงต่อปัญหาถึง 1.69 แสนคน และเป็นผู้สูงวัยถึง 2.07 แสนคน

พฤติกรรมที่เป็นปัญหาที่พบในสัดส่วนที่สูงสะท้อนภาวะการขาดความยับยั้งชั่งใจ ได้แก่หลังจากที่ชนะพนัน มีความต้องการอย่างมากที่จะกลับไปเล่นพนันอีกครั้ง เพื่อ

เอาชนะหรือให้ได้เงินเพิ่มขึ้น (ร้อยละ 32.1) หรือ หลังเสียพนัน ก็รู้สึกว่าจะต้องรีบกลับมาแก้มือ เพื่อเอาเงินที่เสียไปคืนมาให้โดยเร็ว (ร้อยละ 24.1) นักพนันหลายคนที่เคยตั้งใจหรือวางแผนว่าจะเล่นพนันอย่างจำกัด แต่ก็ไม่สามารถทำตามความตั้งใจนั้นได้ (ร้อยละ 28.6) และรู้สึกผิดหรือละอายใจภายหลังเล่นพนัน (ร้อยละ 23.2) พฤติกรรมเหล่านี้เมื่อเกิดขึ้นซ้ำ ๆ นาน ๆ เข้า อาจจะนำไปสู่ภาวะเสพติดการพนันได้

พฤติกรรมบางอย่างก็เสี่ยงจะนำพานักพนันไปสู่วังวนของปัญหาหนี้สิน กล่าวคือมีความต้องการที่จะเล่นพนันเพื่อนำเงินมาใช้หนี้หรือแก้ปัญหาทางการเงิน (ร้อยละ 15.0) แต่เอาเข้าจริงบางส่วนกลับเล่นพนันจนไม่มีเงินเหลือติดตัวสักบาท (ร้อยละ 7.9) บางคนหาทางออกโดยการหยิบยืมเงินจากคนอื่น (ร้อยละ 5.6) หรือขายข้าวของหรือสิ่งมีค่าเพื่อนำเงินมาใช้เล่นพนัน (ร้อยละ 2.5) นอกจากนี้ พฤติกรรมบางอย่างยังอาจนำไปสู่ปัญหาด้านการเรียนหรือการทำงาน ปัญหาสุขภาพจิต หรือปัญหาครอบครัวอีกด้วย (แผนภูมิที่ 2)

แผนภูมิที่ 2 แสดงร้อยละของกลุ่มตัวอย่างที่เล่นการพนันในปี 2560 จำแนกตามพฤติกรรมลักษณะต่างๆจากการเล่นการพนันในปี 2560 (เลือกได้มากกว่า 1 ข้อ)



ประสบการณ์ลักษณะต่าง ๆ
จากการเล่นการพนัน

ร้อยละ



เมื่อให้นักพนันในปี 2560 ประเมินว่าตนเองติดการพนันหรือไม่ กลุ่มตัวอย่างร้อยละ 67.3 ยังเชื่อว่าตนไม่ติดการพนัน ด้วยเหตุผลว่าไม่ได้เล่นบ่อยหรือทุกงวด เล่นแค่สนุกๆ ด้วยจำนวนไม่มาก เป็นต้น ขณะที่ร้อยละ 16.6 ไม่แน่ใจว่าตนเองติดการพนันหรือไม่ ที่น่าสนใจคือ กลุ่มตัวอย่างถึงร้อยละ 16.1 หรือประมาณการได้เป็นจำนวน 4.663 ล้านคน เชื่อว่า ตนเองติดการพนัน โดยให้เหตุผลว่า เล่นการพนันบ่อย เล่นในจำนวนเงินที่สูง และชอบเสี่ยงโชค โดยมีสัดส่วนที่เป็นนักพนันเพศชายมากกว่าเพศหญิงเล็กน้อย (2.595 ล้านคน และ 2.065 ล้านคน ตามลำดับ) เมื่อจำแนกตามอายุ

พบเยาวชนที่อายุ 15-18 ปี คิดว่าตนเองติดพนันอยู่ประมาณ 9.4 หมื่นคน และที่อายุ 19-25 ปี ประมาณ 3.11 แสนคน ส่วนนักพนันสูงวัยอายุ 60 ปีขึ้นไป ที่คิดว่าตนเองติดพนัน มีประมาณ 6.89 แสนคน

ตัวเลขนี้สูงกว่าเมื่อครั้งที่ให้นักพนันในปี 2558 ประเมินตนเองอยู่พอสมควร อย่างไรก็ตาม นักพนันเหล่านี้จะเข้าข่ายเป็นผู้เสพติดการพนันตามแง่มุมในทางการแพทย์หรือไม่ ยังต้องผ่านกระบวนการตรวจสอบโดยจิตแพทย์ผู้เชี่ยวชาญ แต่อย่างน้อยที่สุดตัวเลขเหล่านี้สะท้อนให้เห็นถึงภาวะติดการพนันที่นักพนันรับรู้ด้วยตนเอง

ปัญหาหนี้สิน และผลกระทบเชิงลบจากการพนัน

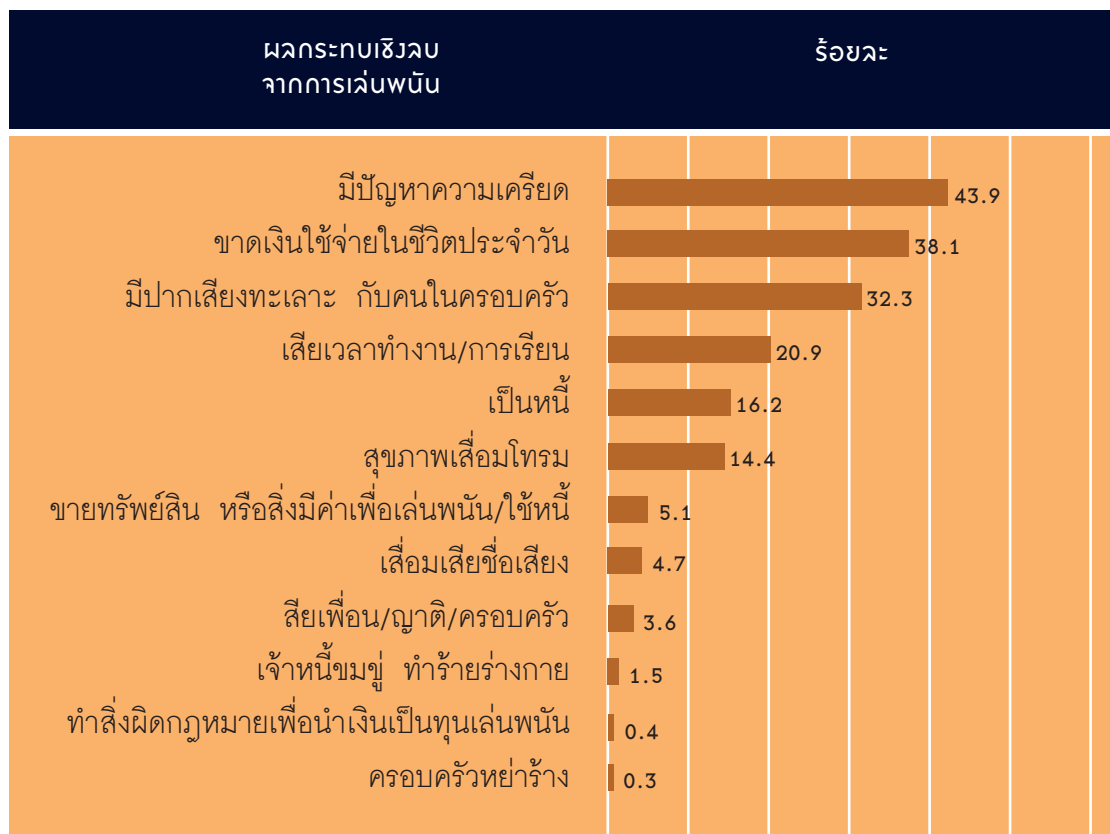
‘ตาดีได้ ตาร้ายเสีย’ นักพนันน่าจะทราบกันดีว่า กิจกรรมที่ตนชื่นชอบวางอยู่บนความเสี่ยงหรือความไม่แน่นอน ผลการสำรวจพบว่า มีคนไทยที่เล่นการพนันในปี 2560 ประมาณร้อยละ 9.8 เคยเสียเงินจากการเล่นพนันเป็นจำนวนมาก การเสียเงินจำนวนไม่ใช่น้อยๆ ทำให้นักพนันเหล่านั้นส่วนใหญ่หยุดเล่นพนันเป็นการชั่วคราว (ร้อยละ 60.7) และบางคนก็เลิกเล่น (3.7) แต่ไม่น่าเชื่อว่า มีนักพนันที่เคยเสียเงินจำนวนมากจากการพนันกว่า 1 ใน 4 เลือกที่จะไปหาเงินมาเล่นพนันต่อตามเดิม (ร้อยละ

27.8) ในขณะที่ส่วนหนึ่งเลือกที่จะเปลี่ยนไปเล่นการพนันประเภทอื่น (ร้อยละ 7.8)

ประมาณการได้ว่า ในปี 2560 มีคนไทยที่เล่นการพนันจำนวน 9.37 แสนคน กำลังแบกรับหนี้สินที่เกิดจากการเล่นการพนันของตนเอง ยอดประมาณการหนี้สินของนักพนันไทยสูงถึง 12,258 ล้านบาท เฉลี่ยหนี้สินต่อนักพนันอยู่ที่ 13,188 บาทต่อคน อย่างไรก็ตาม พบกลุ่มตัวอย่างที่มีหนี้สินจากการพนันสูงสุดถึง 2 แสนบาท

นักพนันที่มีหนี้สินเหล่านี้จำเป็นต้องหาเงินมาใช้หนี้พนันที่ตนก่อ และทางออกของ

แผนภูมิที่ 3 แสดงร้อยละของผู้ที่เล่นการพนันในปี 2560 ที่ระบุว่าตนเองได้รับผลกระทบเชิงลบจากการพนัน จำแนกตามลักษณะของผลกระทบ (เลือกได้มากกว่า 1 ข้อ)



ปัญหาหนี้สินของแต่ละคนอาจมีมากกว่าได้ 1 ช่องทาง ส่วนใหญ่เลือกที่จะยืมเงินเพื่อน (ร้อยละ 58.1) ยืมหรือขอเงินจากคนในครอบครัว (ร้อยละ 33.9) จากญาติ (ร้อยละ 28.2) บางส่วนกู้เงินนอกระบบ (ร้อยละ 8.1) เล่นแชร์ (ร้อยละ 3.2) บางส่วนเลือกที่จะขาย จำนอง หรือจำหน่ายทรัพย์สินที่มีค่า (ร้อยละ 4.8) แต่ก็ยังมีส่วนหนึ่งเลือกที่จะหาช่องทางทำเงินอื่นๆ เช่น ทำงานพิเศษหรือค้าขาย เป็นต้น (ร้อยละ 10.5)

นอกจากนี้ ในปี 2560 ยังมีนักพนันที่ระบุว่าตนเองได้รับผลกระทบเชิงลบจากการเล่นพนันถึงร้อยละ 20.4 หรือประมาณ 5.902 ล้านคน ผลกระทบที่พบมากที่สุดคือ ปัญหาความเครียด รองลงมาคือ การขาดเงินใช้จ่ายในชีวิตประจำวัน, มีปากเสียงทะเลาะกับคนในครอบครัว, เสียเวลาทำงานหรือเวลาเรียน, มีหนี้สิน และสุขภาพเสื่อมโทรม เป็นต้น (แผนภูมิที่ 3)



ในปี 2560 คนไทยที่เล่นการพนัน 9.37 แสนคน กำลังแบกภาระหนี้จากการเล่นพนันของตนเอง ยอดประมาณการรวมสูงถึง 12,258 ล้านบาท หรือเฉลี่ยอยู่ที่ 13,188 บาทต่อคน



คนที่เล่นการพนันในปี 2560 ถึงร้อยละ 12.8 ระบุว่าเคยมีปัญหาจากการพนัน แต่ไม่เคยขอคำปรึกษาจากใคร ขณะที่ร้อยละ 11.2 ระบุว่าเคยมีปัญหา และเลือกที่จะ

ขอคำปรึกษาหรือขอความช่วยเหลือ โดยช่องทางที่เข้าถึงยังคงเป็นคนใกล้ชิด อาทิ แฟน คู่สมรส เพื่อน พี่หรือน้อง ญาติ พ่อ/แม่ มีอยู่บ้างที่เลือกใช้ช่องทางสังคมออนไลน์ เช่น เฟซบุ๊ก หรือทวิตเตอร์ บางส่วนตั้งเป็นกระทู้ขอความคิดเห็นลงในเว็บไซต์ต่างๆ เช่น พันทิป สนุก เป็นต้น มีส่วนน้อยมากที่จะขอคำปรึกษาจากช่องทางที่เป็นทางการมากขึ้น เช่น โทรไปสายด่วนหยุดพนัน 1323

การออกจากพนัน?... บทเรียนจากคนเลิกได้

เมื่อมีคนที่ไม่เคยเข้าสู่อะไรก็ได้ ก็ย่อมต้องมีคนเดินออกไปได้ ท่ามกลางสถานการณ์ พฤติกรรม และผลกระทบจากการพนันที่ปรากฏในปี 2560 การสำรวจยังพบว่า มีกลุ่มตัวอย่างที่มีประสบการณ์เคยเล่นการพนันมาก่อนหน้า แต่ได้เลิกเล่นการพนันในปี 2560 ถึงร้อยละ 27.1 หรือประมาณ 10.798 ล้านคน น่าสังเกตว่า กลุ่มเยาวชนอายุ 15-18 ปี มีสัดส่วนผู้ที่เลิกเล่นการพนันในปี 2560 สูงเป็นอันดับหนึ่ง (ร้อยละ 41.3 ของเยาวชนในช่วงอายุเดียวกันที่เคยเล่นการพนัน) รองลงมาคือ ผู้สูงวัยอายุ 60 ปีขึ้นไป (ร้อยละ 36.2 ของผู้สูงวัยที่เคยเล่นการพนัน)

คนที่เลิกเล่นการพนันได้ในปี 2560 ส่วนใหญ่จะไม่เล่นถี่ กล่าวคือ เล่นการพนันแบบนานๆที หรือเล่นตามโอกาส (ร้อยละ 61.0) รองลงมาคือ คนที่เล่นเดือน 1-2 ครั้ง (ร้อยละ 17.1) และ 2-3 เดือนครั้ง (11.1) ตามลำดับ มีส่วนน้อยที่เคยเล่นพนันทุกวัน หรือเกือบทุกวัน (ร้อยละ 4.2)

เมื่อให้จัดอันดับเหตุผลสำคัญที่ทำให้พวกเขาหยุดเล่นการพนัน เราอาจจะพอเห็นแนวทางที่น่าสนใจในการลดจำนวนนักพนันในอนาคต จากการถ่วงน้ำหนักเหตุผลที่

ได้รับการจัดอันดับโดยผู้ที่เลิกเล่นการพนัน ในปี 2560 พบว่า ความสามารถในการควบคุมตนเองเมื่อต้องเผชิญหน้ากับการพนัน เป็นเหตุผลสำคัญอันดับแรกที่ทำให้เขาเลิกเล่นการพนัน กล่าวคือ พวกเขาแค่ลองเล่น เล่นเพื่อความสนุก เล่นเพียงชั่วคราว (เป็นเหตุผลที่มีน้ำหนักร้อยละ 21.1) และเมื่อเล่นเสียเลยเลิกเล่น (น้ำหนักร้อยละ 18.9) รองลงมาเป็นเรื่องของความสัมพันธ์กับคนในครอบครัว คือ การห้ามปรามจากพ่อแม่ คนในครอบครัว สามเณร/ภรรยา (น้ำหนักร้อยละ 14.1) ขณะที่ทัศนคติที่ถูกต้องเกี่ยวกับการพนันเป็นเหตุผลรองมา กล่าวคือ เห็นว่าเป็นสิ่งที่ไม่ดี จึงเลิกเล่น (น้ำหนักร้อยละ 13.9) และเห็นว่าเสียเวลาทำงานหรือไม่มีเวลาเล่น (น้ำหนักร้อยละ 11.1) ส่วนการเข้มงวดกวดขันจากเจ้าหน้าที่ตำรวจยังพอน้ำหนักอยู่บ้าง (น้ำหนักร้อยละ 5.7) การไม่มีแหล่งให้เล่นการพนัน และการไม่มีเพื่อนร่วมเล่นพนันด้วยก็เป็นเหตุผลที่ทำให้เลิกเล่นด้วยเช่นกัน (น้ำหนักร้อยละ 5.4 และ 4.6 ตามลำดับ)

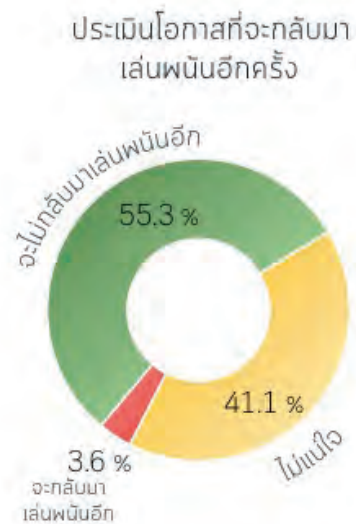
คนที่เลิกเล่นการพนันในปี 2560 เกินครึ่งระบุว่า ได้รับผลดีจากการเลิกเล่นการพนัน

ผลดีที่เกิดขึ้น จากการเลิกเล่นการพนันในปี 2560

ไม่มีผลอะไร	45.5 %
เก็บเงินได้มากขึ้น	33.9 %
ใช้เวลาให้เป็นประโยชน์มากขึ้น	26.8 %
สบายใจ สุขภาพจิตดีขึ้น	26.1 %
ความสัมพันธ์กับครอบครัวดีขึ้น	25.4 %
สุขภาพกายดีขึ้น	13.7 %
มีสมาธิในการเรียน ทำงานมากขึ้น	9.4 %
อื่นๆ	0.2 %

ร้อยละของผู้ที่เคยเล่นพนัน
แต่เลิกเล่นในปี 2560

จำแนกตามผลดีที่เกิดขึ้นหลังจากเลิกเล่นพนัน



ร้อยละของผู้ที่เคยเล่นพนัน
แต่เลิกเล่นในปี 2560

จำแนกตามโอกาสที่จะกลับมาเล่นพนันอีก

ตั้งแต่ สามารถเก็บเงินได้มากขึ้น (ร้อยละ 33.9) สามารถใช้เวลาให้เป็นประโยชน์มากขึ้น (ร้อยละ 26.8) สุขภาพจิตดีขึ้น สบายใจขึ้น (ร้อยละ 26.1) ความสัมพันธ์กับคนในครอบครัวดีขึ้น (ร้อยละ 25.4) สุขภาพกายดีขึ้น และมีสมาธิในการเรียนหรือการทำงานมากขึ้น (ร้อยละ 13.7 และ 9.4 ตามลำดับ)

ผลดีที่ได้เหล่านี้ อาจเป็นสาเหตุสำคัญที่ทำให้คนที่เลิกเล่นพนันในปี 2560 ถึงร้อยละ 55.3 ระบุว่า จะไม่กลับมาเล่นการพนันอีก อย่างไรก็ตาม จากข้อมูลการศึกษา

สถานการณ์ พฤติกรรม และผลกระทบการพนันประจำปี 2560 ที่ได้นำเสนอไว้ข้างต้น คงทำให้เราเห็นว่า การพนันกำลังขยายตัวทั้งในเชิงปริมาณ จำนวนผู้เล่น และการรับรู้ของผู้คน การพนันจึงเป็นความเสี่ยงที่ร้ายล่อมชีวิต เป็นสภาพแวดล้อมที่อยู่ใกล้ชิดคนไทย สิ่งนี้คงเป็นเหตุผลที่ทำให้ คนที่เลิกเล่นพนันได้แล้วถึงร้อยละ 41.1 ไม่ค่อยแน่ใจว่าตนจะมีโอกาสกลับมาเล่นพนันอีกครั้งหรือไม่ ในอนาคต

ชีวิตเสี่ยงพนัน จะป้องกันเยาวชน อย่างไร?

ภาพสะท้อนจากเด็กและเยาวชนส่วนใหญ่ชี้ว่า แรงเสริมที่ผลักดันให้พวกเขาเข้าไปเกี่ยวข้องกับวงจรการพนันมาจากบุคคลใกล้ชิดในครอบครัว ญาติ เพื่อน คนในชุมชน เมื่อชีวิตประจำวันในชุมชนคุ้นเคยกับการพนัน มีภาพจินตนาการสำหรับการเล่นพนันที่เปิดเผยมั่ว ปลอดภัย เป็นวัฒนธรรม ทำให้คิดว่าการเล่นพนันไม่ผิดกฎหมาย กลายเป็นผู้เล่นการพนันและติดการพนันแบบไม่รู้ตัว ในขณะที่กลไกป้องกันหรือยับยั้งไม่让孩子เข้าสู่วงจรการพนันมีอยู่ค่อนข้างจำกัด ทศนคติเกี่ยวกับการเล่นการพนันของคนในชุมชนเป็นเรื่องธรรมดา สี่ห้าปีที่ผ่านมาการดำเนินคดีพนันในเด็กและเยาวชนมีสถิติเพิ่มขึ้นอย่างต่อเนื่อง ยิ่งในยุคเทคโนโลยีออนไลน์ที่ธุรกิจการพนันวางกลุ่มเป้าหมายที่เด็กและเยาวชน คำถามใหญ่ที่สังคมกำลังกังวล จะป้องกันเยาวชนจากการพนันได้อย่างไร?

1



“วัยรุ่น” เปลี่ยนโฉมหน้าการพนัน ในเมืองเก่าจากสมาร์ทโฟน

ภัทมากรณ์ สุขสมโสด

มหาวิทยาลัยราชภัฏพระนครศรีอยุธยา

บทความเรียบเรียงจากรายงาน การศึกษาพฤติกรรมและผลกระทบการใช้สื่อออนไลน์

ต่อการเล่นพนันของเยาวชนในเขตจังหวัดพระนครศรีอยุธยา

//

ไม่มีเยาวชนกลุ่มตัวอย่างคนใดเริ่มต้นเล่นพนันเองเพราะตนอยากเล่น แต่ส่วนใหญ่มาจากตัวแบบของพ่อแม่ญาติพี่น้อง คนใกล้ชิด และเพื่อนสนิท การใช้สื่อออนไลน์จะทำให้การพนันเข้าถึงได้ง่ายขึ้น เป็นสถานการณ์ที่มีแนวโน้มน่าเป็นห่วงและต้องเร่งหาทางแก้ไขปัญหานี้ให้จริงจัง แต่หน้าที่ของสื่อออนไลน์ส่วนใหญ่ยังเป็นแค่การช่วยในการหาข้อมูลก่อนการเล่นพนัน และทำให้รู้สึกได้เพิ่มโอกาสให้ชนะพนันมากขึ้นเท่านั้น

//

การศึกษาจากสถาบันวิจัยเกี่ยวกับสุขภาพจิตในสหรัฐอเมริกา (National Institute of Mental Health) บ่งชี้ว่า ถ้าวัยรุ่นหมกมุ่นหรือติดการพนันก่อนที่สมองส่วนหน้าที่เกี่ยวข้องกับกระบวนการคิดที่ให้เหตุผล (Prefrontal Cortex) จะพัฒนาสมบูรณ์ในช่วงอายุ 20 ปีขึ้นไป สมองส่วนหน้าจะไม่พัฒนาอย่างถาวรและยังอาจถูกคัดทิ้ง (Pruning) เพราะไม่ได้ใช้งาน ซึ่งจะส่งผลกระทบต่อระบบคิดและพฤติกรรมที่จะติดตัวไปตลอดชีวิต คือวัยรุ่นจะกลายเป็นผู้ใหญ่ที่ไม่อดทนรอความสำเร็จ หวังได้เงินมาอย่างง่ายๆ และรวดเร็ว ยิ่งเมื่อการพนันเป็นเกมที่ยั่วยุให้เกิดอารมณ์ความรู้สึกได้มากไม่ว่าผู้เล่นจะอยู่ในสถานการณ์ได้หรือเสีย ดังนั้นเด็กและเยาวชนจึงเป็นช่วงวัยที่มีความเสี่ยงสูงมากที่จะติดการพนันได้ง่ายและถอนตัวได้ยาก

ส่วนการศึกษาของมหาวิทยาลัยอัสสัมชัญพบว่า วัยรุ่นไทยเกือบ 2.4 ล้านคน กลายเป็นผู้เล่นการพนันแบบไม่รู้ตัว โดยกลุ่มอายุระหว่าง 12-17 ปี มีพฤติกรรมเคยเล่นการพนัน ร้อยละ 12 และกลุ่มอายุระหว่าง 18-24 ปี มีพฤติกรรมเคยเล่นการพนัน ร้อยละ 22

ทั้งนี้ การพนันเป็นอีกพฤติกรรมหนึ่งของวัยรุ่นที่ก่อให้เกิดปัญหาและเชื่อมโยงไปสู่ปัญหาอื่นๆ โดยปรากฏในสถิติการกระทำที่เป็นพฤติกรรมไม่เหมาะสมของเยาวชนที่มีสาเหตุมาจากการติดการพนันในรูปแบบออนไลน์และรูปแบบอื่นๆ พบว่า ร้อยละ 61 มีพฤติกรรมปล้นชิงทรัพย์หรือล่อลวงเงินจากคนใกล้ชิด ร้อยละ 12 มีการทำร้ายร่างกายคนใกล้ชิด ร้อยละ 9 ขายทรัพย์สินเพื่อใช้หนี้การพนัน ร้อยละ 7 ขายบริการทางเพศ ร้อยละ 6 พยายามฆ่าตัวตาย และร้อยละ 5 ค้ายาเสพติดและสิ่งผิดกฎหมาย

//

แอปพลิเคชันและเว็บไซต์ที่ใช้ทุกวัน ได้แก่ เฟซบุ๊ก ใช้เพื่อตั้งสเตตัส หาข้อมูล ส่งเพื่อน แยกกับเพื่อ รวบรวมมาคือ ไลน์ ใช้สำหรับการสนทนากับบุคคลต่างๆ และดูเกิล ใช้หาข้อมูลทุกประเภทที่สนใจ หากคนใดสนใจเรื่องการพนัน ดูเกิลจะเป็นเว็บไซต์แรกที่ใช้ในการค้นหาข้อมูล

//

สมาธิโฟน และพฤติกรรมการเล่นพนัน ของเยาวชนในพื้นที่จังหวัดพระนครศรีอยุธยา

พื้นที่จังหวัดพระนครศรีอยุธยาเป็นเมืองที่มีอาณาเขตติดกับกรุงเทพมหานคร และเป็นเขตอุตสาหกรรม เยาวชนในเขตเทศบาลเมืองมีทั้งคนที่มีย่านเกิดอยู่ที่นี่และอพยพย้ายถิ่นฐานตามพ่อแม่ผู้ปกครองเพื่อเข้ามาทำงานจากหลายแห่ง กลุ่มวัยรุ่นส่วนใหญ่ได้รับอิทธิพลของความเป็นเมืองหลวง มีพฤติกรรมการใช้สื่อสังคมออนไลน์มากกว่าสื่ออื่นๆ

ข้อมูลในระดับพื้นที่ระบุถึงจำนวนกลุ่มนักเรียนนักศึกษา 35,506 คน ที่มีความเสี่ยงในการเล่นพนัน งานวิจัยชิ้นนี้ได้เจาะลึกศึกษากลุ่มตัวอย่างเยาวชน 400 คน อายุระหว่าง 16-25 ปี และสัมภาษณ์ผู้ปกครองจำนวน 20 คน จากการศึกษา พบว่าเยาวชนกลุ่มตัวอย่างเล่นสื่อออนไลน์เป็นประจำทุกวันผ่านสมาร์ทโฟน และคอมพิวเตอร์ที่บ้าน แอปพลิเคชันและเว็บไซต์ที่ใช้ทุกวัน ได้แก่ เฟซบุ๊ก ใช้เพื่อตั้งสเตตัสหาข้อมูล ส่องเพื่อน แชทกับเพื่อน รองลงมาคือ ไลน์ ใช้สำหรับการสนทนากับบุคคลต่างๆ เช่น เพื่อน พ่อแม่ผู้ปกครอง คนรัก รวมถึงการสร้างสัมพันธ์ใหม่ๆ กับเพื่อนต่างเพศ และกูเกิล เป็นเว็บไซต์ที่ใช้หาข้อมูลทุกประเภทที่สนใจ หากคนใดสนใจเรื่องการพนันเว็บกูเกิลจะเป็นเว็บแรกที่ใช้ในการค้นหาข้อมูล

//

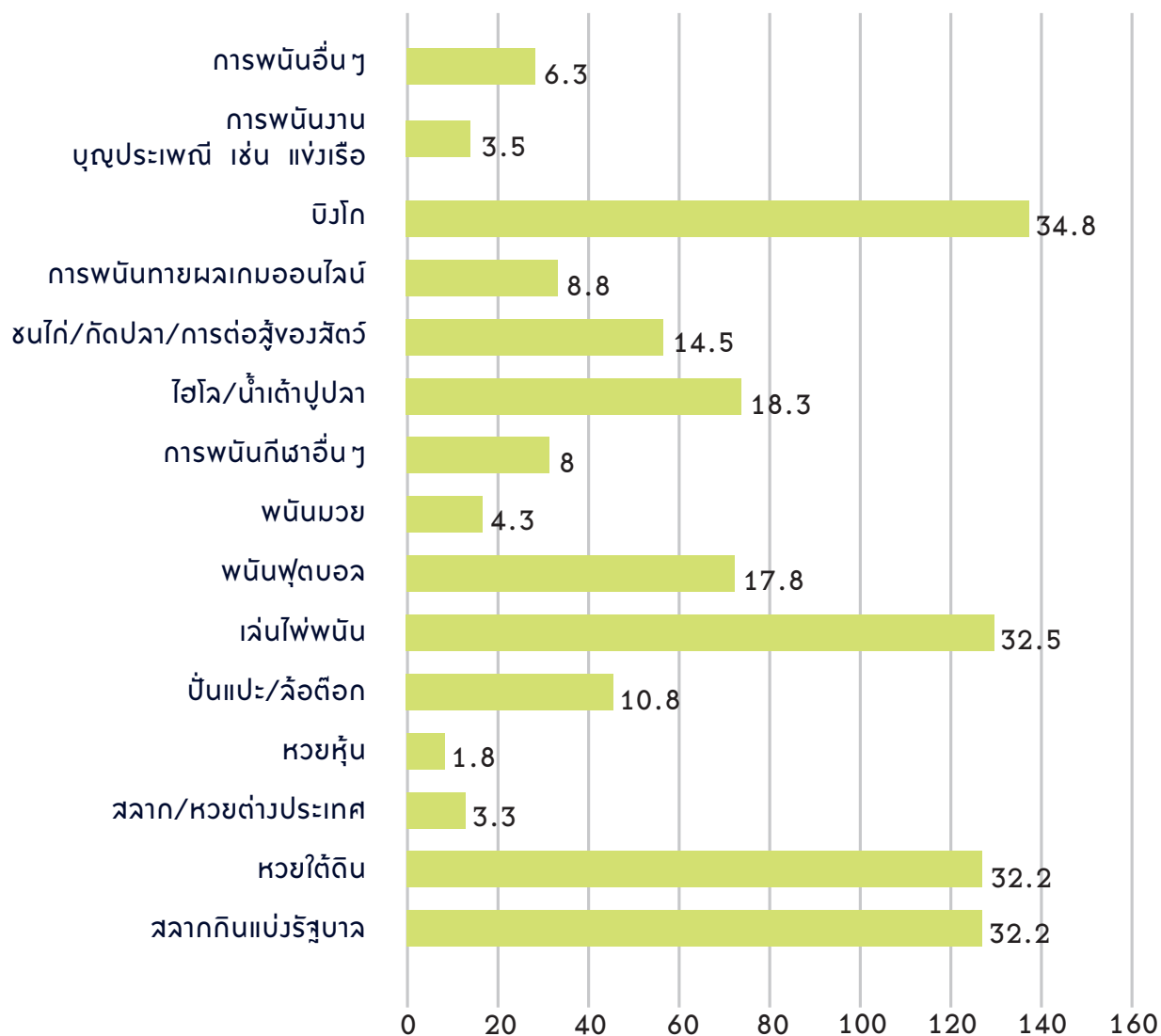
**พฤติกรรมในการเล่นพนันของ
เยาวชนกลุ่มตัวอย่าง พบว่าร้อยละ
91.1 เคยเล่นการพนัน และ
ร้อยละ 8.5 ไม่เคยเล่นการพนัน**

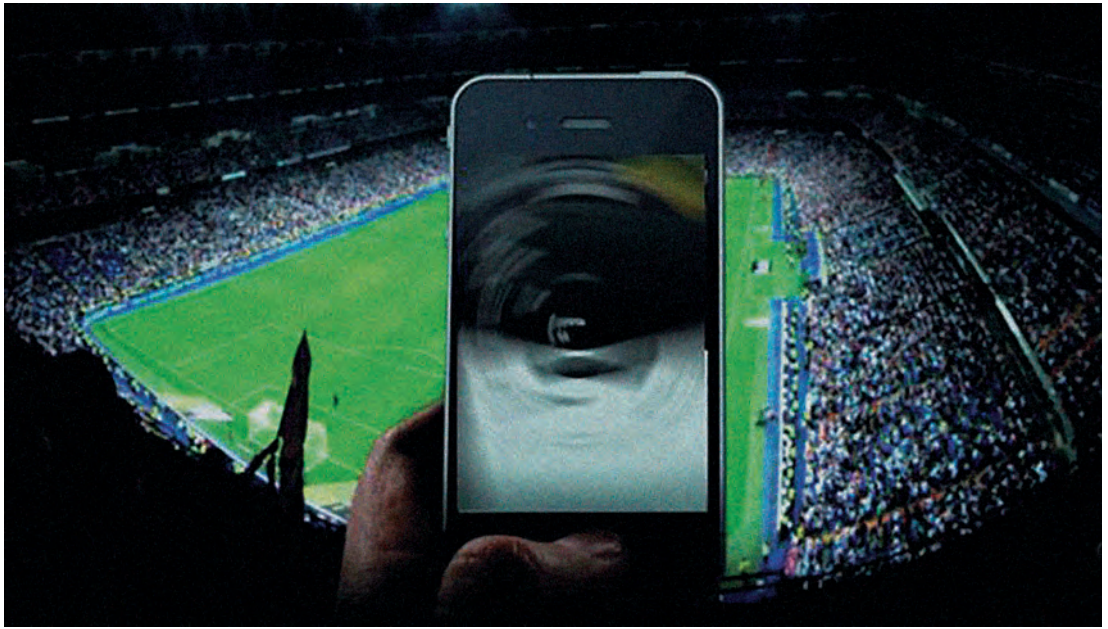
//

ผลการศึกษาพฤติกรรมการเล่นพนันของเยาวชนกลุ่มตัวอย่าง พบว่า ร้อยละ 91.1 เคยเล่นการพนัน และร้อยละ 8.5 ไม่เคยเล่นการพนันเลย

การเล่นพนันสามอันดับแรกที่ได้รับค่านิยม ได้แก่ บิงโก ร้อยละ 34.8 ไพ่ ร้อยละ 32.5 หว่ยใต้ดินและสลากกินแบ่งรัฐบาล ร้อยละ 32.2 นอกจากนั้นจะเป็นการเล่นไฮโล พนันฟุตบอล ขนไก่ กัดปลา และการต่อสู้ของสัตว์ บั้นแปะ ล้อต๊อก ทายผลเกมออนไลน์ ทายผลการแข่งขันกีฬาอื่นๆ และการเล่นพนันอื่นๆ เช่น หว่ยทอง เรียงเบอร์ ทายเบอร์ พนันมวย พนันแข่งเรือ เล่นหว่ยหุ่น ตามลำดับ

แผนภูมิ พฤติกรรมการเล่นพนันของเยาวชน





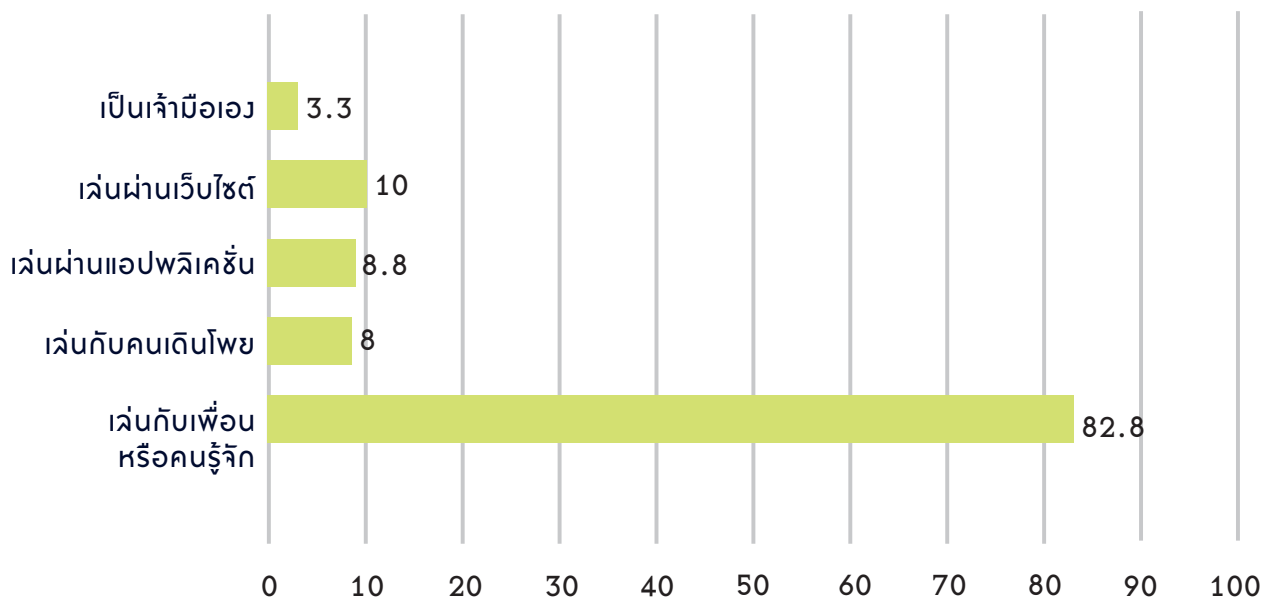
อย่างไรก็ตาม แม้กลุ่มตัวอย่างเกือบครึ่ง จะเคยเห็นโฆษณาชักชวนให้เล่นการพนัน ในสื่อออนไลน์ ไม่ว่าจะเป็นใน อีเมล เว็บไซต์ เฟซบุ๊ก ไลน์ อินสตาแกรม ทวิตเตอร์ แอปพลิเคชันเกม และแอปพลิเคชันดูหนัง ฟังเพลง แต่ไม่เกินร้อยละ 7 ที่เห็นโฆษณา แล้วตามเข้าไปเพื่อลองเล่นพนัน

กลุ่มที่เล่นพนัน ร้อยละ 70.3 เริ่มต้นเล่น การพนันเพราะเป็นคนชอบเสี่ยงโชคเป็นทุนเดิม รักความสนุก ตื่นเต้น กล้าได้กล้าเสีย อยาก เล่นเพราะต้องการต่อยอดเงินที่มีอยู่ เมื่อเห็น เพื่อนได้เงินก็อยากได้บ้าง หรือเล่นเพื่อเป็นการ แก้เครียดจากเรื่องต่างๆ เช่น การเรียน เงิน ที่นำมาเล่นส่วนใหญ่เป็นเงินที่เหลือจากค่าขนม ที่พ่อแม่ให้รายสัปดาห์หรือรายเดือน ถ้าได้เงิน จากการพนันมาจะแบ่งส่วนหนึ่งเพื่อการ เล่นพนันในครั้งต่อไป

ส่วนผู้ชักชวนกลุ่มตัวอย่างให้เล่นการพนัน อันดับแรกคือ เพื่อน ถัดมาคือ ญาติพี่น้อง คนรัก และพ่อแม่ เป็นผู้ชักชวนให้เล่นพนัน ตามลำดับ สอดคล้องกับกลุ่มตัวอย่างที่เล่น พนันส่วนใหญ่จะหาแหล่งข้อมูลสนับสนุน ในการเล่นพนันจากสื่อบุคคลเป็นอันดับแรก และใช้สื่อออนไลน์เป็นอันดับรองลงมา โดย พฤติกรรมการเล่นพนันส่วนใหญ่เป็นการเล่น กับเพื่อนหรือคนรู้จักในบริเวณละแวกบ้าน หรือบ้าน เพื่อน รองลงมาคือการเล่นพนัน ผ่านเว็บไซต์ แอปพลิเคชัน และคนเดินโพย

ผู้เล่นพนันเกินกว่าครึ่งใช้เงินลงทุนในการ เล่นพนันระหว่าง 50-500 บาทต่อเดือน ร้อยละ 22.5 ใช้เงินลงทุนในการเล่นพนัน 501-1,000 บาทต่อเดือน และร้อยละ 3 ใช้ เงินลงทุนในการเล่นพนัน 1,001 บาทขึ้นไป ต่อเดือน และกลุ่มตัวอย่าง ร้อยละ 24.3 เคยเกิดปัญหาจากการเล่นพนัน

แผนภูมิ ช่องทางการเล่นพนัน



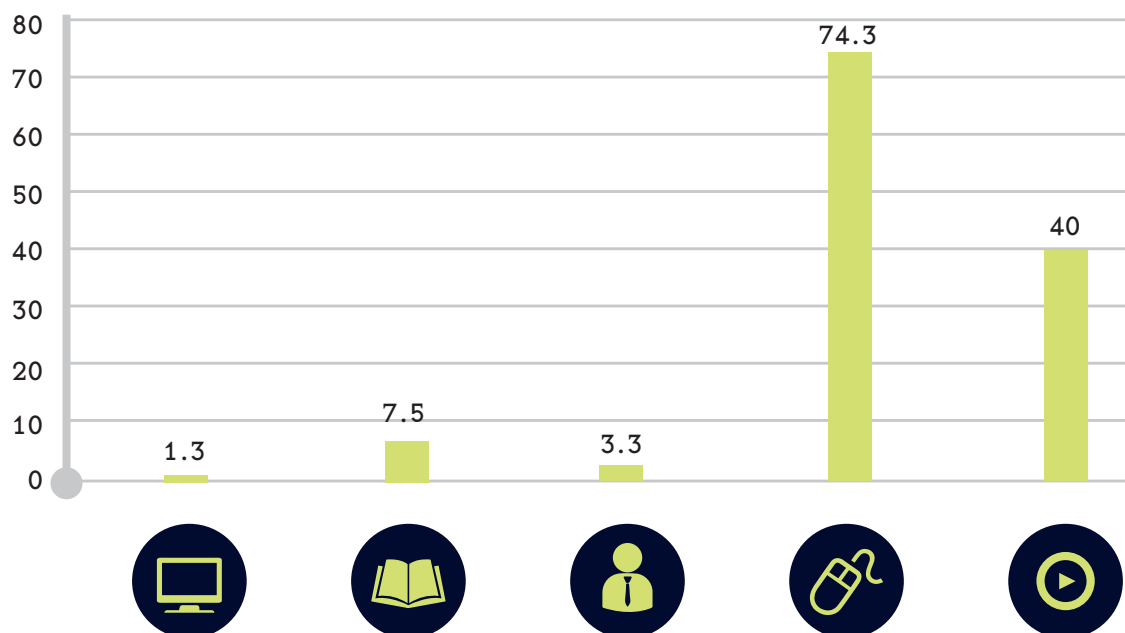
การใช้สื่อออนไลน์ในการพนัน

การใช้สื่อออนไลน์ในการพนันของกลุ่มตัวอย่างสามารถสรุปได้ 2 ส่วน

ส่วนแรก กลุ่มตัวอย่างใช้สื่อออนไลน์ช่วยในการหาข้อมูลก่อนการเล่นพนัน เช่น การเข้าเว็บไซต์กูเกิลช่วยค้นหาสถานที่เล่นการพนัน หาแหล่งเว็บไซต์ในการเล่นพนันใช้เป็นแหล่งข้อมูลในการแลกเปลี่ยนความรู้

พูดคุยสอบถามกันในเรื่องการเล่นพนัน เทคนิคการเล่นพนัน หาข้อมูลสถิติการแข่งขันกีฬาฟุตบอล ราคาต่อรองของการพนันฟุตบอล ตารางการแข่งขันฟุตบอล เพื่อนำมาวิเคราะห์ในการเล่นพนัน เช่น แอปพลิเคชัน m82.pic5678.com

แผนภูมิ การหาแหล่งข้อมูลในการสนับสนุนการเล่นพนันจากสื่อ



ส่วนที่สอง กลุ่มตัวอย่างใช้สื่อออนไลน์ช่วยสนับสนุนในการเล่นพนัน เช่น เว็บไซต์สโobet เว็บไซต์กีฬาออนไลน์ เว็บไซต์ W88 เป็นเว็บไซต์ที่ใช้ในการเล่นพนันหลายผลฟุตบอลออนไลน์ และเป็นคาสิโนออนไลน์สามารถลงทะเบียนผู้ใช้และโอนเงินเข้าบัญชีกลาง เพียงหลักฐานก็สามารถเล่นได้ทันทีเพียงมีสมาร์ทโฟนก็สามารถเล่นการพนันได้ทุกประเภท ได้ทุกที่ ทุกเวลาตามที่ต้องการลดต้นทุนในการเล่นพนันเพราะไม่ต้องเดินทางไปเล่นการพนันในสถานที่จริง นอกจากนี้ยังใช้เป็นเครื่องมือในการเก็บข้อมูลการเล่นพนัน เป็นช่องทางการสื่อสารออนไลน์ที่สะดวกในการติดต่อที่จะช่วยให้มีโอกาสชนะมากขึ้นจากการได้เห็นข้อมูลเชิงสถิติ การ

คำนวณ หรือการปรึกษาผู้รู้หรือกูรูของการพนันแต่ละประเภท ช่วยหลบและลดความเสี่ยงในการโดนตำรวจจับกุม เนื่องจากตำรวจไม่สามารถค้นเจอหลักฐานการเล่นพนัน

กล่าวโดยสรุป แม้เยาวชนกลุ่มตัวอย่างส่วนใหญ่จะเริ่มต้นเล่นการพนันด้วยตนเอง แต่จากการสัมภาษณ์และวิเคราะห์บริบทแวดล้อมของเยาวชนที่มีสมาชิกในบ้านเล่นพนันหรือมีเพื่อนเล่นพนัน และเมื่อครอบครัวของกลุ่มตัวอย่างไม่ว่าจะเป็นตัวแบบพ่อแม่หรือผู้ปกครอง เห็นว่าการเล่นพนันเป็นสิ่งที่สามารถทำได้ ไม่ได้กีดกันลูกไม่ให้เล่นเพราะตนเองและเครือญาติก็เล่นด้วย จึงทำให้กลุ่มตัวอย่างเล่นพนันตามและไม่รู้สึกผิดเมื่อเล่นการพนัน

ตัวแบบพ่อแม่เป็นบุคคลสำคัญที่ทำให้เยาวชนเห็นการเล่นพนันบ่อยครั้ง เช่น ไฟ เล่น หวย ไฮโล ขนไก่ เป็นต้น ดังนั้นจึงไม่มีเยาวชนกลุ่มตัวอย่างคนใดเริ่มต้นเล่นพนันเองเพราะตนอยากเล่น แต่ส่วนใหญ่มาจากตัวแบบของพ่อแม่ ญาติพี่น้อง คน ใกล้ตัว และเพื่อนสนิท โดยการเล่นแต่ละ ครั้งถ้าได้เงินจากการพนันมาก็มักจะเก็บเงิน ส่วนหนึ่งไว้ต่อยอดเพื่อเล่นพนันในครั้งต่อไป และนำอีกส่วนหนึ่งมาใช้จ่าย กิน เที่ยว จนหมด บางคนแบ่งให้พ่อแม่ และพ่อแม่ ก็ยินดีที่จะรับเงินและไม่ได้ว่ากล่าวตักเตือน

จากกลุ่มตัวอย่าง ร้อยละ 10 ที่เล่นการพนันผ่านเว็บไซต์ และร้อยละ 8.8 เล่นการพนันผ่านแอปพลิเคชัน เช่น เว็บไซต์ W88 และสโเบเปิด ถึงจะมีจำนวนไม่มากเมื่อเทียบกับการเล่นพนันในหมู่เพื่อนฝูงคนรู้จัก แต่ก็ เป็นสัดส่วนที่สามารถสะท้อนได้ถึงการพนันที่ เข้าถึงได้ง่ายขึ้น เป็นสถานการณ์ที่มีแนวโน้ม น่าเป็นห่วงและต้องเร่งหาทางแก้ไขปัญหา อย่างจริงจัง เพราะปัจจุบันหน้าที่ส่วนใหญ่ ของสื่อออนไลน์ได้รับการยอมรับแล้วจาก เยาวชนกลุ่มเป้าหมายในการช่วยหาข้อมูล ก่อนเล่นการพนัน และช่วยหาข้อมูล สนับสนุนการพนันที่ต้องการเล่น ซึ่งส่งผล



หน้าที่ส่วนใหญ่ของสื่อออนไลน์ได้รับการยอมรับแล้วจากเยาวชนกลุ่มเป้าหมายในการช่วยหาข้อมูลก่อนเล่นการพนัน และช่วยหาข้อมูลสนับสนุนการพนันที่ต้องการเล่น ซึ่งส่งผลต่อการเพิ่มโอกาสในการชนะการพนัน ลดต้นทุนในการเล่นพนัน และมีความเสี่ยงในการถูกจับน้อยลง



ต่อการเพิ่มโอกาสในการชนะการพนัน ลด ต้นทุนในการเล่นพนัน และมีความเสี่ยงใน การถูกจับน้อยลง เด็กและเยาวชนซึ่งเป็น ช่วงวัยที่มีความเสี่ยงสูงที่จะติดการพนัน ได้ง่ายและถอนตัวได้ยากจึงมีแนวโน้มจะ ถูกชักชวนโดยผู้ที่ใกล้ชิด เช่น เพื่อนสนิท หรือครอบครัวให้เล่นพนันสูงขึ้นตามไปด้วย

ทัศนะของผู้ปกครอง

การใช้สื่อออนไลน์ของเยาวชนทำให้เกิดการเล่นพนันมากขึ้นเพราะเข้าถึงได้ทุกที่ตลอดเวลา เป็นสื่อเปิดกว้าง ใครๆก็สามารถเล่นได้ การสร้างเพจสร้างเว็บก็ทำได้ง่ายโดยไม่เสียเงินทำให้เกิดการพนันได้ง่าย เช่น เล่นหวย เล่นเกม การเล่นแชร์ออนไลน์ การพนันฟุตบอลออนไลน์ โดยสิ่งยั่วยุอาจจะเป็นข้อความหรือโฆษณาที่น่าชวนเชื่อ อาทิ เสียโชคได้เงินล้านมาอย่างง่ายดาย หรือมีแต่ได้กับได้ ซึ่งการโฆษณาแบบนี้เป็นสิ่งที่ทำให้คนเข้าถึงง่ายและอยากจะลองเล่น

เมื่อสังคมปัจจุบันเยาวชนมีสมาร์ทโฟนสามารถเข้าถึงสื่อออนไลน์ได้ง่ายและตลอดเวลา ยากต่อการตรวจสอบควบคุมของผู้ใหญ่ และเยาวชนที่ต้องการหาเงินได้ง่ายๆ รวดเร็ว และมักชอบเสี่ยงดวง ไม่ชอบการทำงานหนัก ได้เงินเยอะ จึงไม่แปลกที่จะเริ่มต้นเล่นการพนันโดยการโหลดเกมมาเล่น หลังจากนั้นจึงเล่นอย่างอื่นต่อไปได้ง่าย พอได้ครั้งหนึ่งแล้วก็อยากได้มากขึ้นๆ เรื่อยไปโดยไม่ได้นิ่งถึงผลเสียที่จะเกิดขึ้นตามมา



เด็กไทยกับการเล่นพนัน ปัจจัยเสริมแรง และผลกระทบ

นายธน หาดพิพัฒน์
ศูนย์วิจัยเพื่อการพัฒนาสังคมและธุรกิจ
บทความเรียบเรียงจากรายงาน การสำรวจทัศนคติ พฤติกรรม
และผลกระทบจากการเล่นพนันในกลุ่มนักเรียนมัธยมศึกษาตอนต้น

//

ร้อยละ 74.1 เด็กที่เคยเล่นพนัน เล่นพนันมากกว่า 1 ประเภท
ร้อยละ 91.8 มีคนในครอบครัวเล่นพนันอย่างน้อยอย่างหนึ่ง
ร้อยละ 72.1 เคยพบเห็นหรือได้ยินโฆษณาเชิญชวนผ่านทางอินเทอร์เน็ต
ให้เล่นพนัน
ร้อยละ 42.0 มองเด็กที่เล่นพนันในรอบ 1 เดือน ได้รับผลกระทบจาก
การเล่นพนัน
เหล่านี้คือวงการพนันของประเทศไทย

//

โครงการสำรวจทัศนคติ พฤติกรรม และผลกระทบจากการเล่นพนันในกลุ่มนักเรียนมัธยมศึกษาตอนต้น เป็นการศึกษาเพื่อสะท้อนภาพสถานการณ์ปัญหาการเล่นพนันในกลุ่มเด็กที่มีอายุต่ำกว่า 15 ปี จากกลุ่มเป้าหมายนักเรียนมัธยมศึกษาตอนต้นใน 4 สังกัดหลัก ประกอบด้วย 1) โรงเรียนสังกัดสำนักงานคณะกรรมการการศึกษาขั้นพื้นฐาน (สพฐ.) 2) โรงเรียนสังกัดสำนักงานคณะกรรมการส่งเสริมการศึกษาเอกชน (สช.) 3) โรงเรียนสังกัดองค์กรปกครองส่วนท้องถิ่น

(สอ.) และ 4) โรงเรียนสังกัดพื้นที่ปกครองพิเศษ คือกรุงเทพมหานคร และเมืองพัทยา ใช้เทคนิคการสุ่มตัวอย่างแบบชั้นภูมิหลายชั้น กำหนดสัดส่วนอ้างอิงตามสังกัดการศึกษาและระดับชั้น รวมจำนวน 3,470 ตัวอย่าง ดำเนินการสำรวจในช่วงระหว่างวันที่ 19 มกราคม ถึง 19 กุมภาพันธ์ 2561 เพื่อทำความเข้าใจสถานการณ์ปัญหา ปัจจัยที่มีส่วนในการเสริมแรง รวมถึงผลกระทบที่ได้รับจากการเข้าสู่วงจรการพนันของเด็กไทย

เด็กเกินครึ่งมีประสบการณ์เล่นพนัน ไม่น้อยกว่า 3 ประเภท

ปัจจุบันการพนันได้แพร่ระบาดไปสู่กลุ่มเด็กในระดับที่น่ากังวล โดยตัวอย่างนักเรียนมัธยมต้นที่สำรวจ เกินครึ่งคือร้อยละ 51.8 มีประสบการณ์เล่นเสี่ยงโชค เสี่ยงดวง พนัน โดยใช้เงินเดิมพัน และเป็นที่น่าสังเกตว่ากลุ่มที่ได้ลองเล่นส่วนใหญ่จะไม่หยุดที่การพนันประเภทใดประเภทหนึ่ง แต่จะขยายการเล่นไปสู่การพนันประเภทอื่น ดังที่พบว่าเด็กที่เคยเล่นพนัน ร้อยละ 74.1 เล่นพนันมากกว่า 1 ประเภท เฉลี่ยอยู่ที่ 3 ประเภท สูงสุดพบว่าเล่นพนันมากถึง 9 ประเภท โดยการพนันที่พบว่าแพร่หลายที่สุด 3 อันดับแรกคือ น้ำเต้าปูปลา ร้อยละ 33.7 ไพ่ ร้อยละ 28.1 และบิงโก ร้อยละ 26.2



อายุที่เริ่มเล่นพนันครั้งแรกของตัวอย่างที่สำรวจ เฉลี่ยที่ 11 ปี ต่ำสุดที่พบคือ 6 ปี เท่ากันทั้งเพศชายและเพศหญิง ส่วนประเภทการพนันที่เล่นครั้งแรก 3 อันดับแรกได้แก่ ไพ่ น้ำเต้าปูปลา และบิงโก



ตาราง แสดงร้อยละของตัวอย่าง ที่ระบุประสบการณ์เล่น
เสี่ยงโชค เสี่ยงดวง พนัน โดยใช้เงินเดิมพัน จำแนกตามระดับ
ชั้น เกรดเฉลี่ย และเงินรายวันที่ผู้ปกครองให้ไปโรงเรียน

ลำดับ	คุณลักษณะ	ประสบการณ์เล่นเสี่ยงโชค	
	ระดับชั้น	เคยเล่น	ไม่เคยเล่น
1	ม.1 (n = 1,192)	44.4	55.6
2	ม.2 (n = 1,154)	52.1	47.9
3	ม.3 (n = 1,124)	59.3	40.7
	เกรดเฉลี่ย (เทอมล่าสุด)	เคยเล่น	ไม่เคยเล่น
1	ไม่เกิน 2.50 (n = 840)	58.2	41.8
2	2.51 ถึง 3.00 (n = 849)	54.1	45.9
3	มากกว่า 3.00 (n = 1,749)	47.7	52.3
	เงินรายวันที่ผู้ปกครองให้ไปโรงเรียน	เคยเล่น	ไม่เคยเล่น
1	ไม่เกิน 50 บาท (n = 461)	46.0	54.0
2	51-100 บาท (n = 2,395)	51.9	48.1
3	มากกว่า 100 บาท (n = 601)	55.7	44.3

เริ่มเล่นพนันครั้งแรก 11 ปี ต่ำสุด 6 ปี

ระดับชั้น ผลการเรียนรู้ และจำนวนเงินที่ได้รับรายวัน มีความสัมพันธ์กับประสบการณ์เล่นพนัน

เมื่อพิจารณาระดับชั้น ผลการเรียนรู้ และเงินที่ได้รับเพื่อใช้จ่ายประจำวัน กับ ประสบการณ์เล่นเสี่ยงโชค เสี่ยงดวง พนัน โดยใช้เงินเดิมพัน พบแนวโน้มที่น่าสนใจว่า ตัวอย่างที่เรียนในระดับที่สูงกว่ามีแนวโน้ม จะมีประสบการณ์ดังกล่าวมากกว่าผู้ที่เรียนในระดับต่ำกว่า โดยตัวอย่างที่เรียนระดับม.1 ร้อยละ 44.4 เคยมีประสบการณ์เล่นเกมเสี่ยงโชค เสี่ยงดวง พนัน โดยใช้เงินเดิมพัน ตัวเลขดังกล่าวเพิ่มขึ้นเป็นร้อยละ 52.1 ในกลุ่มที่เรียนระดับ ม.2 และเพิ่มขึ้นเป็นร้อยละ 59.3 ในกลุ่มที่เรียนระดับม.3

ข้อสังเกตอีกประการคือ เด็กทุกกลุ่มไม่ว่า จะมีผลการเรียนระดับใด ต่างเคยมีประสบการณ์เล่นเกมเสี่ยงโชค เสี่ยงดวง พนัน โดยใช้เงินเดิมพัน ในสัดส่วนค่อนข้างสูง อย่างไรก็ตาม ดูเหมือนว่ากลุ่มที่ได้เกรดเฉลี่ยต่ำกว่ามีแนวโน้มเล่นเกมเสี่ยงโชค เสี่ยงดวง พนัน โดยใช้เงินเดิมพัน มากกว่ากลุ่มที่ได้เกรดเฉลี่ยสูงกว่า ทั้งนี้ตัวอย่างที่ได้เกรดเฉลี่ยไม่เกิน 2.50 ร้อยละ 58.2 เคยมีประสบการณ์เล่นเกมเสี่ยงโชค เสี่ยงดวง พนัน โดยใช้เงินเดิมพัน ตัวเลขดังกล่าวลดลงเหลือร้อยละ 54.1 ในกลุ่มที่ได้เกรดเฉลี่ยระหว่าง 2.51 ถึง 3.00 และลดลงเหลือร้อยละ 47.7 ในกลุ่มที่ได้เกรดเฉลี่ยสูงกว่า 3.00

ที่น่าสนใจอีกประการคือ กลุ่มที่ได้รับเงิน ใช้จ่ายประจำวันไม่เกิน 50 บาทมีสัดส่วนผู้ที่ เคยเล่นเกมเสี่ยงโชค เสี่ยงดวง พนัน โดยใช้เงินเดิมพัน น้อยที่สุด คือร้อยละ 46.0 ตัวเลขดังกล่าวเพิ่มขึ้นเป็นร้อยละ 51.9 ในกลุ่มที่ได้รับเงินใช้จ่ายประจำวันระหว่าง 51-100 บาท และร้อยละ 55.7 ในกลุ่มที่ได้รับเงินใช้จ่ายประจำวันมากกว่า 100 บาท

จุดเริ่มต้นของการเข้าสู่วงจรพนัน พบว่า อายุที่เริ่มเล่นพนันครั้งแรกของตัวอย่างที่ สํารวจ เฉลี่ยที่ 11 ปี ต่ำสุดที่พบคือ 6 ปี เมื่อจำแนกข้อมูลตามเพศ พบว่าทั้งเพศชาย และเพศหญิงที่เคยมีประสบการณ์ เริ่มต้น เล่นครั้งแรกที่อายุเฉลี่ย 11 ปี อายุต่ำสุด ที่เล่นครั้งแรกอยู่ที่ 6 ปีเท่ากัน ส่วนประเภท การพนันที่เล่นเป็นครั้งแรก เรียงตามลำดับ คือ ไพ่ น้ำเต้าปูปลา และบิงโก คิดเป็น ร้อยละ 30.4, 29.6 และ 19.4 ตามลำดับ อย่างไรก็ตามพบว่าตัวอย่างเพศชายที่เล่น พนัน เริ่มเล่นครั้งแรกจากไพ่มากที่สุด ร้อยละ 34.2 ส่วนเพศหญิงเริ่มเล่นครั้งแรก จากน้ำเต้าปูปลามากที่สุด ร้อยละ 34.8

1 เดือน เด็กมัธยมต้น เล่นพนันกว่า 3 แสนคน

การสำรวจสถานการณ์การเล่นเกมเสี่ยงโชค เสี่ยงดวง พนัน โดยใช้เงินเดิมพัน ในรอบ 1 เดือนที่ผ่านมาของนักเรียนมัธยมต้นใน 4 สังกัดหลัก คือ สพฐ. สช. สอ. และพื้นที่ปกครองพิเศษ (กรุงเทพมหานครและพัทยา) เน้นเฉพาะการเล่นกับผู้อื่น (ไม่ใช่ครอบครัว ญาติ เพื่อน) หรือกลุ่มที่ทำธุรกิจพนัน พบว่า

นักเรียนมัธยมต้นร้อยละ 15.3 หรือประมาณ 346,284 คนที่เล่นเกมเสี่ยงโชค เสี่ยงดวง พนัน โดยใช้เงินเดิมพัน แบ่งเป็นนักเรียนชายจำนวน 1.906 แสนคน และนักเรียนหญิงจำนวน 1.556 แสนคน

กลุ่มที่เล่นเกมเสี่ยงโชค เสี่ยงดวง พนัน โดยใช้เงินเดิมพัน ดังกล่าว เป็นนักเรียนระดับม.1 จำนวน 1.101 แสนคน ระดับม.2 จำนวน 1.034 แสนคน ส่วนระดับม.3 มีสูงกว่าค่อนข้างชัดเจน คือ 1.327 แสนคน

เมื่อแยกตามภูมิภาค พบว่าภาคเหนือมีนักเรียนมัธยมต้นเล่นเกมเสี่ยงโชค เสี่ยงดวง พนัน โดยใช้เงินเดิมพันมากที่สุด 9.825 หมื่นคน รองลงมาคือภาคกลาง จำนวน 8.521 หมื่นคน และกรุงเทพฯ ปริมาณ 7.121 หมื่นคน ส่วนภาคตะวันออก เฉียงเหนือ และภาคใต้มีจำนวนใกล้เคียงกัน คือ 4.770 และ 4.389 หมื่นคน

การพนันยอดนิยม น้ำเต้าปูปลา บิงโก และไพ่

ประเภทการพนันที่แพร่หลายในกลุ่มนักเรียนมัธยมต้น แตกต่างจากประชาชนทั่วไปที่พบว่ายอดนิยมเล่นพนันสลากกินแบ่งรัฐบาล และหวยใต้ดิน โดยในกลุ่มนักเรียนมัธยมต้นการพนันที่แพร่หลายมากที่สุดอันดับแรกคือ น้ำเต้าปูปลา ซึ่งเล่นอยู่ประมาณ 1.536 แสนคน รองลงมาคือบิงโก 1.276 แสนคน และไพ่ 1.260 แสนคน ส่วนประเภทอื่นมีจำนวนผู้เล่นต่ำกว่า 3 ประเภทแรกค่อนข้างชัดเจน

หากพิจารณาด้านวงเงินที่เล่นพนัน พบว่าการพนันที่มีการเล่นด้วยวงเงินเฉลี่ยต่อครั้งมากที่สุด 3 อันดับแรก คือพนันออนไลน์ วงเงินเล่นพนันเฉลี่ยต่อครั้งคือ 189.05 บาท รองลงมาคือพนันทายบอลฟุตบอล วงเงินเล่นพนันเฉลี่ยต่อครั้งคือ 171.98 บาท และพนันทายผลกีฬาอื่นๆ วงเงินเล่นพนันเฉลี่ยต่อครั้งคือ 165.85 บาท

แผนภาพ แสดงผลประมาณการจำนวนนักเรียนมัธยมที่เล่นพนัน
ประเภทต่างๆ ความถี่ และวงเงินเฉลี่ยที่เล่นต่อครั้ง

อื่นๆ อาทิ สโป๊กเกอร์	6,715	เฉลี่ย 3 ครั้ง/เดือน เฉลี่ย 149.00 บาท/ครั้ง
พนันออนไลน์	28,223	เฉลี่ย 4 ครั้ง/เดือน เฉลี่ย 189.05 บาท/ครั้ง
พนันกีฬาอื่นๆ	32,213	เฉลี่ย 3 ครั้ง/เดือน เฉลี่ย 165.85 บาท/ครั้ง
หวยใต้ดิน	32,574	เฉลี่ย 2 ครั้ง/เดือน เฉลี่ย 119.80 บาท/ครั้ง
พนันบอล	55,444	เฉลี่ย 3 ครั้ง/เดือน เฉลี่ย 171.89 บาท/ครั้ง
ลอตเตอรี่	68,724	เฉลี่ย 1 ครั้ง/เดือน เฉลี่ย 113.98 บาท/ครั้ง
ไฮโล	82,131	เฉลี่ย 3 ครั้ง/เดือน เฉลี่ย 158.54 บาท/ครั้ง
ไพ่	126,092	เฉลี่ย 3 ครั้ง/เดือน เฉลี่ย 144.50 บาท/ครั้ง
บิงโก	127,649	เฉลี่ย 4 ครั้ง/เดือน เฉลี่ย 99.00 บาท/ครั้ง
น้ำเต้าปูปลา	153,686	เฉลี่ย 3 ครั้ง/เดือน เฉลี่ย 102.50 บาท/ครั้ง

หน่วย : คน

สังคมไทยกับปัจจัยเสริมแรงให้เด็ก เข้าสู่วงจรการเล่นพนัน

หากมองถึงปัจจัยที่มีส่วนในการเสริมแรงให้เด็กเข้าสู่วงจรพนัน คงต้องเริ่มต้นจากสภาพแวดล้อมใกล้ตัว ซึ่งผลการสำรวจพบว่า ตัวอย่างสูงถึงร้อยละ 91.8 มีคนรู้จักเล่นพนันอย่างใดอย่างหนึ่ง โดยที่พบมากที่สุดคือคนในครอบครัว (พ่อ แม่ พี่ น้อง) ร้อยละ 86.2 รองลงมาคือ คนรู้จักในชุมชน/ละแวกที่พักอาศัย ร้อยละ 53.2 และญาติ ร้อยละ 51.8

นอกจากการพบเห็นการเล่นพนันของบุคคลรอบข้างแล้ว ยังพบว่าตัวอย่างกลุ่มดังกล่าว ร้อยละ 66.9 เคยมีผู้ใหญ่ให้เลขลอตเตอรี หรือบอกเลขหวยใต้ดิน ขณะที่ร้อยละ 21.2 เคยมีผู้ใหญ่ชี้ให้ไปซื้อลอตเตอรี หรือหวยใต้ดิน ซึ่งพฤติกรรมดังกล่าวเป็นเสมือนการส่งเสริมให้เด็กได้มีโอกาสใกล้ชิดกับการพนันมากขึ้นกว่าการรับรู้โดยการพบเห็น ที่น่ากังวลคือ ความรู้สึกเมื่อเห็นคนใกล้ชิดเล่นพนัน ซึ่งผลการสำรวจพบว่า ตัวอย่างร้อยละ 29.1 ระบุว่าเคยรู้สึกอยากเล่นพนันเมื่อเห็นผู้ใหญ่ที่บ้านเล่นพนัน

ความสำเร็จของกลุ่มธุรกิจพนันในการเข้าถึงกลุ่มเป้าหมายวัยเด็ก เป็นอีกปัจจัยเสริมแรงที่ทำให้เด็กสามารถเข้าถึงวงจรพนันได้ง่าย ดังข้อเท็จจริงที่ว่าปัจจุบันเด็กสามารถเข้าถึงข้อมูล ข่าวสาร และช่องทางเล่นพนันได้อย่างสะดวก โดยตัวอย่างสูงถึงร้อยละ

72.1 เคยพบเห็นหรือได้ยินการโฆษณาเชิญชวนให้เล่นพนันในรูปแบบต่างๆ เป็นที่น่าสังเกตว่า ช่องทางสำคัญที่พบเห็นการโฆษณาเชิญชวนให้เล่นพนันล้วนสื่อสารผ่านทางอินเทอร์เน็ตทั้งสิ้น ไม่ว่าจะเป็นเว็บไซต์ต่างๆ ร้อยละ 77.0 เฟซบุ๊ก ร้อยละ 67.9 และไลน์ ร้อยละ 24.6 ที่สำคัญคือกลุ่มที่เคยพบเห็นโฆษณาเชิญชวนเหล่านี้จำนวนไม่น้อยคือ ร้อยละ 14.6 ระบุว่า เคยตามไปเล่นพนันในช่องทางที่เชิญชวน โดยส่วนใหญ่คือร้อยละ 66.7 ให้ความเห็นว่าสามารถเข้าถึงและเล่นพนันในช่องทางนั้นๆ ได้โดยง่าย

ในทางตรงข้ามกลไกในการป้องกันหรือยับยั้งไม่让孩子เข้าสู่วงจรพนันมีอยู่ค่อนข้างจำกัด โดยพบว่าตัวอย่างที่เคยเล่นเกมเสี่ยงโชค เสี่ยงดวง พนัน โดยใช้เงินเดิมพันมีเพียงร้อยละ 18.7 เท่านั้นที่ระบุว่าเคยถูกทำโทษจากการเล่นพนัน ซึ่งส่วนใหญ่เป็นมาตรการที่ไม่เข้มข้น คือถูกตำหนิ คุด่า ส่วนกลุ่มที่ถูกลงโทษด้วยมาตรการที่ค่อนข้างเข้มข้น เช่น ถูกคาดโทษ/ทัณฑ์บน และถูกตำรวจจับ มีไม่มากนัก เพียงร้อยละ 6.3 และ 3.6 ตามลำดับ ประเด็นที่น่าสนใจคือกลุ่มที่ระบุว่าไม่เคยถูกลงโทษ ซึ่งกลุ่มนี้เกินครึ่งคือร้อยละ 59.7 ระบุว่าเล่นพนันแต่ไม่เคยถูกจับได้ อย่างไรก็ตาม กลุ่มที่เหลือร้อยละ 40.3 ระบุว่าถูกจับได้แต่ไม่มีใครว่าหรือลงโทษอะไร



นักเรียนเกือบครึ่ง ถูกโกง เครดิต เสียการเรียน



นักเรียนมัธยมต้นที่เล่นเกมเสี่ยงโชคเสี่ยงดวง พนัน โดยใช้เงินเดิมพัน ในรอบ 1 เดือนที่ผ่านมา มีสูงถึงร้อยละ 42.0 ที่ได้รับผลกระทบจากการเล่นพนัน โดยผลกระทบที่เกิดขึ้นมีค่อนข้างหลากหลาย แต่ที่พบมากที่สุด 3 อันดับแรกคือ ถูกโกง ร้อยละ 35.4 รองลงมาคือ มีความเครียด ร้อยละ 32.6 และเสียการเรียน ร้อยละ 28.6 ส่วนผลกระทบอื่นๆที่น่าพิจารณาคือ การทะเลาะวิวาทกับผู้ที่เล่นพนันด้วยกัน ต้องยืม

เงินคนอื่น/ติดหนี้ หรือต้องโกหกพ่อแม่ ผู้ปกครองเพื่อขอเงินเพิ่มเอามาเล่นหรือใช้หนี้พนัน เป็นต้น ประเด็นที่น่าพิจารณาคือ นักเรียนมัธยมต้นกลุ่มดังกล่าวเกินครึ่ง มีประสบการณ์เกี่ยวข้องกับการดื่มเครื่องดื่มแอลกอฮอล์และสูบบุหรี่ โดยร้อยละ 46.5 เป็นกลุ่มที่เคยมีประสบการณ์ดื่มเครื่องดื่มแอลกอฮอล์ ขณะที่ร้อยละ 19.8 มีประสบการณ์ในการสูบบุหรี่

ข้อเสนอแนะ

1. เอกชน ชุมชน สถานศึกษา ฯลฯ ในพื้นที่ ควรดำเนินกิจกรรมอย่างน้อย 2 ประการ คือ ประการแรก สนับสนุนกิจกรรมที่สร้างสรรค์ในช่วงเวลาว่างของเด็กและเยาวชน ทั้งหลังเลิกเรียนและวันหยุด ทั้งในพื้นที่ส่วนกลางและระดับชุมชน เพื่อลดทอนโอกาสการเข้าไปเกี่ยวข้องกับพนันให้น้อยลง ประการที่สอง กิจกรรมอบรมให้ความรู้ สร้างจิตสำนึกกับพ่อแม่ผู้ปกครอง หรือผู้ใหญ่ในชุมชนถึงแนวทางในการสอดส่องดูแลเด็กและเยาวชน

2. ทบทวน แก้ไขกฎหมายที่เกี่ยวข้องกับปัญหาด้านการพนัน ตลอดจนเกมหรือกิจกรรมที่มีลักษณะพนัน ทั้งที่ใช้เงินจริงและไม่ใช้เงินจริง อย่างเป็นระบบ เพื่อปรับปรุงให้มีความทันสมัย สอดคล้องกับสถานการณ์จริง อาทิ การโฆษณา ประชาสัมพันธ์ ให้ข้อมูลอันเป็นการส่งเสริมการเล่นพนันในรูปแบบต่างๆ กฎหมายที่เกี่ยวข้องกับคอมพิวเตอร์ อินเทอร์เน็ต หรือกฎหมายที่เกี่ยวข้องกับการนำเสนอข้อเท็จจริงทางสถิติถึงโอกาสของการชนะรางวัลตามความเป็นจริง กรณีผู้ประกอบการทำธุรกิจ หรือกิจกรรมที่เกี่ยวข้องกับการชิงโชค ชิงรางวัลรูปแบบต่างๆ เป็นต้น

//

สนับสนุนให้มีการจัดตั้งกองทุนเพื่อป้องกัน แก้ไขปัญหาการเล่นพนันรูปแบบต่างๆ โดยการเก็บภาษีจากภาครัฐหรือภาคธุรกิจที่ดำเนินกิจกรรมหรือธุรกิจที่มีลักษณะการเสี่ยงโชคเสี่ยงดวง การออกสลากทุกประเภท

//

3. สนับสนุนให้มีการจัดตั้งกองทุนเพื่อป้องกัน แก้ไขปัญหาการเล่นพนันรูปแบบต่างๆ โดยการเก็บภาษีจากภาครัฐ หรือภาคธุรกิจที่ดำเนินกิจกรรม หรือธุรกิจที่มีลักษณะการเสี่ยงโชคเสี่ยงดวง การออกสลากทุกประเภท เช่น สำนักงานสลากกินแบ่งรัฐบาล มาใช้เป็นทุนในการป้องกันปราบปรามและเยียวยาปัญหาด้านการพนัน ในลักษณะเดียวกับสำนักงานกองทุนสนับสนุนการสร้างเสริมสุขภาพ (สสส.)

ธุรกิจการพนัน ข้ามพรมแดนในมุมมอง เด็กชายแดนไทย - กัมพูชา

อุบล สวัสดิ์ผล

ศูนย์บริการวิชาการด้านเด็กและเยาวชน มหาวิทยาลัยราชภัฏศรีสะเกษ

บทความเรียบเรียงจากรายงาน การพนันในมุมมองของเด็กในบริเวณพื้นที่ชายแดนไทย - กัมพูชา

//

เด็กเกือบครึ่งคิดว่า การพนันในคาสิโน ตู้สล็อต บาการ่า การเล่นพนัน บั๊วไฟในสนามชายแดนไทย - กัมพูชา คนเล่นพนันกันได้อย่างเปิดเผย ไม่ต้องกลัวเจ้าหน้าที่ด้านกฎหมาย เพราะได้รับการคุ้มครองจากเจ้าพ่อ บ่อนพนัน ทำให้รู้สึกเล่นได้อย่างปลอดภัย ไม่กลัวถูกจับหรือมาตรการ ลงโทษใดๆ

//

บริเวณชุมชนชายแดนไทย-กัมพูชา ติดแนวเขตจังหวัดสุรินทร์ ห่างจากจุดผ่านแดนถาวรช่องสะง่า 18 กิโลเมตร ท่ามกลางนโยบายการพัฒนาของรัฐไทยและพื้นที่ความมั่นคงบริเวณชายแดนที่ส่งผลต่อการเปลี่ยนแปลงทางด้านเศรษฐกิจ สังคม วัฒนธรรม และการเมืองอย่างรวดเร็ว ชุมชนแห่งหนึ่งกำลังได้รับแรงกระตุ้นจากธุรกิจการพนันในพื้นที่ชายแดน เช่น สนามบิงไฟ 3 วัน ต่อสัปดาห์ ดำเนินการโดยคนไทยร่วมกับกลุ่มธุรกิจและเจ้าหน้าที่รัฐที่เขตชายแดน สนามมวย และสนามไก่ชน อันเป็นกีฬาสร้างสัมพันธ์บริเวณชายแดนไทย-กัมพูชา ที่ชาวบ้านในบริเวณนี้สามารถเข้าถึงได้ง่าย รวมทั้งบ่อนคาสีโน เอนเตอร์เทนเมนต์ คอมเพล็กซ์ ที่รัฐบาลกัมพูชาให้เอกชนเข้ามาสร้างและเปิดอย่างเป็นทางการเมื่อเดือนมกราคม พ.ศ. 2555 ซึ่งมีกลยุทธ์ที่หลากหลายในการดึงดูดผู้คนเข้าสู่การพนัน เช่น มีผลประโยชน์จากการพาคนเข้าไปเล่นการพนัน มีคนในชุมชนเคยได้รับรางวัลแจ็คพ็อตถึง 2 ครั้งจากการเล่นการพนันในคาสีโน

บทความนี้นำเสนอสถานการณ์การพนันผ่านมุมมองของเด็กนักเรียนในระดับชั้น ม.1-ม.3 รวม 85 คน ในหมู่บ้านแห่งหนึ่งในพื้นที่บริเวณชายแดนไทย-กัมพูชา

ท่ามกลางความเสี่ยงและแรงกระตุ้นอย่างต่อเนื่องจากกลยุทธ์ของธุรกิจการพนัน เด็กร้อยละ 32.9 หมายความว่า การพนัน

//

เด็กบางคนติดตามผู้ปกครองไปเล่นการพนัน ในครั้งแรก เด็กจะคอยสังเกตผู้ปกครองเล่นจากนั้นจะเริ่มเล่นกับผู้ปกครอง ด้วยเงินจำนวนไม่มากที่ผู้ปกครองแบ่งให้เล่น เพื่อไม่ให้เด็กมารบกวนการเล่นของตน จากนั้นเด็กจะเริ่มเล่นเป็นและแยกตัวออกมาเล่นกับเพื่อนๆ รวมถึงเข้าไปเล่นการพนันอย่างจริงจัง

//

คือประเภทการพนันที่ใช้เล่นในชุมชน เช่น โบกไฟ ไฮโล โดมิโน ฯลฯ และการเล่นพนันที่คาสีโน

เด็กร้อยละ 23.5 หมายความว่า การพนัน คือ สิ่งที่มีผิดกฎหมาย ฯลฯ เป็นสิ่งไม่ดี เล่นแล้วมีโอกาสถูกจับ ซึ่งเป็นจำนวนเท่ากับเด็กร้อยละ 23.5 ที่ให้ความหมายว่า การพนัน คือ การแสดงออกถึงอารมณ์ มีความสนุกสนาน การลุ้น

ส่วนที่เหลือ ร้อยละ 8.2 หมายความว่า การพนัน คือการเสี่ยงโชค การทำนายการใช้ดวง ร้อยละ 7.1 การพนัน คือ เงิน หากเล่นการพนันจะต้องได้เงิน/เสียเงิน และร้อยละ 4.7 การพนัน คือ พฤติกรรมการเล่นที่แสดงถึงการเอาเปรียบกัน การโกงกัน การใช้เล่ห์กล



ประสบการณ์ในการเสี่ยงโชค



ผลการศึกษา พบว่า ในชุมชนดังกล่าว เด็กเคยมีประสบการณ์ในการเสี่ยงโชค ร้อยละ 61.2 และไม่เคยมีประสบการณ์ในการเสี่ยงโชค ร้อยละ 38.8 ในกลุ่มเด็กที่มีประสบการณ์เคยเล่นพนัน ร้อยละ 59.6 เคยเล่นได้โดยจำนวนเงินเล่นได้มากที่สุดคือ 3,000 บาทและมีเด็กเคยเล่นเสีย ร้อยละ 40.4 โดยเสียเงินมากที่สุด 200 บาท เด็กส่วนใหญ่เริ่มเสี่ยงโชคครั้งแรกในระดับมัธยมศึกษาตอนต้น รองลงมาคือ ระดับประถมศึกษา และน้อยสุดในช่วงระดับมัธยมศึกษาตอนปลาย หรือ ปวช. การพนันที่พบเห็นมากที่สุดคือ มวย รองลงมาคือ หวยทุกประเภท ได้แก่ หวยใต้ดิน หวยลาว หวยหุ้น รวมถึงสลากกินแบ่ง

รัฐบาล ที่เหลือคือ ไพ่ ไฮโล โบก ปาโป่ง เอารางวัล การทายผลแบบต่างๆ การจับสลากชิงรางวัล การส่งชิ้นส่วนชิงรางวัล และการพนันที่คาสีโน สนามบั้งไฟในหมู่บ้าน สนามบั้งไฟที่ชายแดนประเทศกัมพูชา

นอกจากนั้นเด็กในชุมชนยังพบเห็นนักพนันจากพื้นที่อื่นๆ นั่งรถตู้ รถส่วนตัว หรือ มีรถตู้และรถสองแถวของคาสีโนมารับที่ลานจอดรถ เพื่อข้ามไปเล่นการพนันที่คาสีโนเป็นจำนวนมาก ขณะที่กลุ่มคนที่ไปเล่นบั้งไฟส่วนใหญ่จะนั่งรถกระบะ สังเกตได้จากจะมีทางบั้งไฟผูกไว้บนรถกระบะ และคนเล่นบั้งไฟจะสวมหมวกกันแดดเวลาจะข้ามแดนไปเล่นการพนันบั้งไฟ

การเข้าถึงการพนัน และพฤติกรรม การเล่นการพนันของเด็ก และคนในชุมชนท้องถิ่นชายแดนไทย - กัมพูชา

//

ที่พบมากที่สุดคือ มวย โดยคนในชุมชน
จะเล่นมวยคู่ และสนามมวยชั่วคราว
ที่มีการจัดการแข่งขันอยู่บ่อยครั้งใน
รอบ 1 ปี เช่น ที่เมืองใหม่ช่องสะง่า
ที่วัดบ้านไพรพัฒนา ที่ว่าการอำเภอ
ภูสิงห์ รวมถึงในชุมชนอื่นๆด้วย

//

เด็กร้อยละ 48.2 รับรู้ข่าวสารการพนันจาก
ครอบครัว ร้อยละ 24.7 รับรู้การพนันจาก
เพื่อน/ญาติพี่น้อง ร้อยละ 27.1 รับรู้จาก
สื่อโทรทัศน์ เช่น ข่าวการซื้อหวย การถูก
หวย หรือสลากกินแบ่งรัฐบาลรางวัลใหญ่ๆ
หรือกรณีของข่าวดังครูปริษาที่บอติดตำรวจ
จับกุมที่มีการรายงานทางสื่ออย่างต่อเนื่อง

ส่วนการพนันที่เด็กเคยเข้าไปเกี่ยวข้อง
สัมพันธ์มีหลากหลายประเภท และหลากหลาย
วิธีการ ที่พบมากที่สุดคือ มวย โดยคนใน
ชุมชนจะเล่นมวยคู่ และสนามมวยชั่วคราว
ที่มีการจัดการแข่งขันอยู่บ่อยครั้งในรอบ
1 ปี เช่น ที่เมืองใหม่ช่องสะง่า ที่วัดบ้าน
ไพรพัฒนา ที่ว่าการอำเภอภูสิงห์ รวมถึง

ในชุมชนอื่นๆด้วย ในช่วงที่มีการวิจัยครั้งนี้
มีการจัดขกมวยรายการ 7 สี มีนักมวย
ระดับชาติมาจากที่วัดไพรพัฒนาและถ่ายทอด
สดไปทั่วประเทศ รองลงมาคือ หว่ย
ทุกประเภท เด็กบางคนช่วยแม่เป็นเจ้ามือ
ในการขายหวย การเล่นปาโป่งหรือการ
จับสลากรางวัลเสี่ยงดวงหาซื้อเล่นได้ตาม
ตลาดนัด และตามร้านค้าทั่วไป ส่วนไฮโล
ไฟ มักนิยมเล่นตามงานบุญประเพณีต่างๆ
ส่วนใหญ่นิยมเล่นที่กระท่อมตามสวนยาง
พารา รวมถึงการพนันประเภทอื่นๆที่มีใน
ชุมชน ได้แก่ สลากกินแบ่งรัฐบาล ทั้งนี้จะ
พบว่าเด็กและเยาวชนในชุมชนหลายคน
ไปตั้งแผงและเดินขายสลากกินแบ่งรัฐบาลที่
บริเวณใกล้วัดไพรพัฒนา รวมทั้งยังมีแวดวง
ไก่นกที่มีเจ้าหน้าที่รัฐมาตั้งแคมป์ตามป่าเพื่อ
ดูแลความสงบความมั่นคงบริเวณชายแดน
ไทย-กัมพูชา มักนิยมเลี้ยงไก่นกเพื่อชนไก่
ตามสวนยางพาราเป็นประจำ บางครั้งมี
คนจากที่อื่นมาซื้อไก่นกจากชาวบ้านในราคา
หลายหมื่นบาท

ขณะที่การส่งชิ้นส่วนรับรางวัล บิงโก
บ่อน คาสีโน และสนามบั้งไฟชายแดน
ประเทศกัมพูชา การเข้าไปเกี่ยวข้องของเด็ก
ค่อนข้างน้อยเนื่องจากต้องมีการข้ามแดน
และที่คาสีโนมีกฎระเบียบห้ามเด็กเข้าไปเล่น
การพนัน แต่ในขณะเดียวกันก็มีคนในชุมชน

ท้องถิ่นชายแดนไทย-กัมพูชา คนในชุมชน
ใกล้เคียงจับกลุ่มเข้าไปเล่นคาสีโนชายแดน
กัมพูชาอย่างต่อเนื่อง และมีแนวโน้มเพิ่มขึ้น
และเล่นด้วยจำนวนเงินที่เพิ่มมากขึ้นเรื่อยๆ

ชีวิตประจำวันที่ชุมชนคุ้นเคยกับการพนัน
ทัศนคติของเด็กเกี่ยวกับการเล่นการพนันของ
คนในชุมชนจึงเป็นเรื่องธรรมดา โดยเด็ก

ร้อยละ 47.0 คิดว่า การพนันช่วยให้ผู้เล่น
ผ่อนคลายความเครียด ร้อยละ 28.3 มี
ทัศนคติเฉยๆ กับเรื่องการพนันช่วยให้ผู้เล่น
ผ่อนคลายความเครียด และร้อยละ 24.7
ที่ไม่เห็นด้วยว่าการพนันทำให้ผู้เล่นรู้สึก
ผ่อนคลายความเครียด

พฤติกรรมเสี่ยงของเด็ก และปัจจัย ที่ทำให้เด็กเข้าสู่การพนันในชุมชนท้องถิ่น ชายแดนไทย - กัมพูชา

การวิจัยเด็กในชุมชนได้ระดมความคิดเห็น
เกี่ยวกับพฤติกรรมเสี่ยงต่อการพนันต่างๆ
โดยจำแนกพฤติกรรมเสี่ยงและปัจจัยที่ส่งผล
ทำให้เด็กเข้าสู่การพนัน พบว่า เด็กที่
อาศัยอยู่ในครอบครัวที่พ่อแม่เล่นพนัน โดย
พ่อแม่ผู้ปกครองมักจะนำพาเด็กไปเล่นการ
พนันด้วย เมื่อเด็กไปเห็นบรรยากาศและวิธี
การเล่นการพนันบ่อยๆ เด็กจะเริ่มหัดเล่น
การพนันจากของเล่นที่สามารถประดิษฐ์ขึ้น
เอง รวมถึงอุปกรณ์การเล่นการพนันที่เป็น
ของจริงกับเพื่อน ขณะที่เด็กบางคนติดตาม
ผู้ปกครองไปเล่นการพนัน ในครั้งแรกๆ เด็ก
จะคอยสังเกตผู้ปกครองเล่น (ดูผู้ใหญ่เล่น
การพนันเป็นตัวอย่าง) จากนั้นจะเริ่มเล่นกับ
ผู้ปกครอง ด้วยเงินจำนวนไม่มากที่ผู้ปกครอง
แบ่งให้เล่น เพื่อไม่ให้เด็กมารบกวนการเล่น
ของตน จากนั้นเด็กจะเริ่มเล่นเป็นและเริ่ม
แยกตัวออกมาเล่นกับเพื่อนๆ รวมถึง

เข้าไปเล่นกับวงพนันอย่างจริงจัง ขณะที่เด็ก
บางกลุ่มเริ่มหัดเล่นเกมในโทรศัพท์ หรือ
ในคอมพิวเตอร์ที่เชื่อมต่ออินเทอร์เน็ตได้ง่าย
และกระจายอยู่ทั่วไปในชุมชน เพื่อหารายได้
หรือรู้สึกสนุกสนานเมื่อได้เล่นเกม และมีการ
ชักชวนเพื่อนๆ ที่อยากรู้ อยากลอง อยากมี
ประสบการณ์ให้เล่นด้วย จากนั้นก็เริ่มมีการ
พนันจากการเล่นเกมในวงแคบๆ ของเพื่อน
และกระจายไปยังกลุ่มเพื่อน รุ่นพี่ และรุ่น
น้องคนอื่นๆ

ส่วนกรณีสนามบั้งไฟในช่วงมีงานบุญ
ประเพณีบั้งไฟของชุมชน และสนามแข่ง
บั้งไฟที่ประเทศกัมพูชา เด็กๆ ระบุว่า มี
เด็กในชุมชนอายุ 12 ปี ได้รับการยอมรับ
จากกลุ่มเด็ก เรียกว่า “เซียนบั้งไฟ” จาก
ประสบการณ์เด็กฝึกหัดทำบั้งไฟเล็กและเริ่ม
เรียนรู้ฝึกฝนทำบั้งไฟจนชำนาญ หลังจาก
ทำบั้งไฟแล้วเด็กจะชวนเพื่อนๆ มาจุดและ

การรับรู้มาตรการของชุมชนต่อการพนัน ในเด็กและคนในชุมชนท้องถิ่น ชายแดนไทย - กัมพูชา

เด็กๆ มองว่าชุมชนมีมาตรการและการปฏิบัติต่อผู้เล่นการพนันแตกต่างกันในแต่ละประเภทของการพนันที่มีอยู่ในชุมชน โดยระดับมาตรการของการปฏิบัติแบ่งเป็น 3 ระดับ ได้แก่ การวางเฉย การว่ากล่าวตักเตือน และมีมาตรการควบคุม

การวางเฉย หมายถึง การพนันที่คนในชุมชนไม่ได้มีการว่ากล่าวตักเตือนหรือมีมาตรการจากชุมชนต่อคนที่เล่นการพนันทั้งทางสังคมและทางด้านกฎหมาย โดยคนในชุมชนส่วนใหญ่มองการพนันประเภทนี้แบบเฉยๆ ได้แก่ การจับสลากชิงรางวัล การทายผลต่างๆ กีฬาฟุตบอล ทายผล SMS สนามบั้งไฟในกัมพูชา หอยต่างๆ รวมทั้งสลากกินแบ่งรัฐบาล โกงเงิน ที่มีการเล่นโดยทั่วไป

เด็กเกือบครึ่งคิดว่า การพนันในคาสิโน ตู้อีเล็คตรอน บาเคอรา การเล่นพนันบั้งไฟในสนามชายแดนไทย-กัมพูชา คนเล่นพนันกันได้อย่างเปิดเผย ไม่ต้องกลัวเจ้าหน้าที่ด้านกฎหมาย เพราะได้รับการคุ้มครองจากเจ้าของบ่อนพนัน ทำให้รู้สึกเล่นได้อย่างปลอดภัย ไม่กลัวถูกจับหรือมาตรการลงโทษใดๆ

ข้อมูลทางสถิติดังกล่าวทำให้เด็กเห็นว่าการพนันประเภทที่กล่าวมาเป็นการพนันที่ไม่มีมาตรการควบคุมทางสังคมและด้าน

กฎหมาย ส่งผลให้การพนันประเภทนี้เป็น การพนันที่มีการเล่นจำนวนมากในชุมชน

การว่ากล่าวตักเตือน หมายถึง การพนันที่คนในชุมชนมีมาตรการว่ากล่าวตักเตือนถึงการเล่นพนัน ทำให้ผู้เล่นต้องหลบเลี่ยงเล่นการพนันตามพื้นที่ส่วนบุคคล มีการเล่นอย่างต่อเนื่องเป็นเวลานาน และมีการได้เสียคือ มีเจ้ามือและมีผู้แทง ได้แก่ ไพ่ ไฮโล โบก น้ำเต้าปูปลา โกงเงิน ประเภทของการพนันประเภทนี้ มีระบบกฎหมายและระบบส่วยเข้ามาเกี่ยวข้องในเรื่องของการคุ้มครองผู้เล่น จึงทำให้มีผู้เล่นเพียงบางกลุ่มเท่านั้นที่ถูกดำเนินการตามมาตรการทางสังคมและด้านกฎหมาย เช่น การเล่นพนันบั้งไฟ การเล่นไฮโลในงานบุญต่างๆ ต้องมีการขออนุญาตจากเจ้าหน้าที่และระบุเวลาในการเล่นที่แน่นอน ไม่เช่นนั้นจะไม่อนุญาต นี่เป็นอีกปรากฏการณ์ที่เกิดขึ้นในชุมชน

มาตรการควบคุม หมายถึง การพนันที่มีมาตรการการลงโทษและการว่ากล่าวตักเตือนคนที่เล่นการพนัน มาตรการแบ่งออกเป็น 2 ระดับ คือระดับชุมชน และด้านกฎหมาย ภายใต้นโยบายของหน่วยงานรัฐ ตลอดจนการขออนุญาต ให้มีการอนุญาตเล่นพนัน แต่ก็ยังเป็นมาตรการที่เข้าถึงเป็นรายบุคคล ไม่ได้มีมาตรการต่อภาพรวมของสมาชิกชุมชน



ผลกระทบการพนันของเด็ก และคนในชุมชนท้องถิ่นชายแดนไทย - กัมพูชา

จากการประชุมกลุ่มย่อยกับเด็กในชุมชน ถึงผลกระทบจากการพนันของเด็กและคนใน ชุมชนท้องถิ่นบริเวณชายแดน เด็กมองผล กระทบจากการพนันเป็น 2 ลักษณะ ได้แก่

ลักษณะแรก ผลกระทบจากการพนันใน เชิงบวก การพนันมีความสนุกสนานตื่นเต้น เร้าใจ ทำให้ได้พบได้พูดคุยกับกลุ่มเพื่อนๆ พี่ๆ เป็นลักษณะการทำกิจกรรมทางสังคม ใหารู้สึกผ่อนคลายจากปัญหาต่างๆ

ลักษณะที่สอง ผลกระทบจากการพนัน ในเชิงลบ เด็กและชุมชนเกิดปัญหาจาก การเล่นการพนันที่หลากหลาย เช่น เล่นการ พนันแล้วทำให้เสียเงิน เสียทรัพย์สิน ทำให้เด็ก และคนในชุมชนหมกมุ่นอยู่กับสิ่งไม่ดี สิ่งที เป็นอบายมุข เป็นสิ่งที่ผิดศีลธรรม คนที่เล่น เสียเงินจะมีปัญหาทางอารมณ์ เช่น อารมณ์ เสีย บ่น และมักใช้ความรุนแรงกับบุคคล รอบข้างอยู่เสมอหลังจากการเสียพนัน ที่ ผ่านมาเคยมีเด็กและคนในชุมชนเล่นการพนัน แล้วถูกตำรวจจับ ทำให้ผู้นำชุมชนต้องไป ประกันตัวเพื่อเข้าสู่กระบวนการทางกฎหมาย ทำให้เสียชื่อเสียง เสียเวลา และเสียเงินใน การดำเนินการต่างๆทางกฎหมาย

ส่วนการเล่นการพนันที่คาสิโนประเทศ กัมพูชาส่งผลกระทบต่อเด็กและคนในชุมชน คือ ความไม่ปลอดภัยในชีวิตและทรัพย์สิน เนื่องจากชุมชนอยู่ในเส้นทางเดินทางของ

//

มีคนในละแวกชุมชนใกล้เคียงชุมชน ที่ผูกคอตายถึง 2 ราย จากปัญหา ส่วนหนึ่งมาจากการเสียพนันที่บ่อน คาสิโน ส่วนหลายคนที่ไปเล่นการ พนันที่บ่อนคาสิโน เมื่อพิจารณาจาก สถานะทางเศรษฐกิจของครอบครัว แยกจากเดิม

//

นักพนันจำนวนมากที่เดินทางมากับรถตู้ และรถยนต์ส่วนตัวผ่านถนนกิ่งสีเลน เพื่อไป เล่นการพนันในคาสิโน ทำให้ในช่วงเวลาเช้า และเย็นที่มีปริมาณรถตู้และรถยนต์ส่วนตัว มาก การข้ามถนนหรือการใช้ชีวิตประจำวัน ในเส้นทางการคมนาคมยากลำบากและเกิด อุบัติเหตุบ่อยครั้ง

เด็กในชุมชนยังเล่าสิ่งที่ได้ยินจากคนใน ชุมชนด้วยว่า มีคนในละแวกชุมชนใกล้เคียง ชุมชนที่ผูกคอตายถึง 2 ราย จากปัญหา ส่วนหนึ่งมาจากการเสียพนันที่คาสิโน และอีกหลายคนที่ไปเล่นการพนันที่คาสิโน เมื่อพิจารณาจากสถานะทางเศรษฐกิจของ ครอบครัวจะแย่ลงจากเดิม ทั้งนี้ส่วนหนึ่ง มาจากการเสียพนันที่คาสิโนด้วยเช่นกัน

ข้อเสนอของเอดิกเพื่อการควบคุมตนเอง และคนในชุมชนไม่ให้เข้าสู่วงการพนัน ในชุมชนท้องถิ่นชายแดนไทย - กัมพูชา

ประการแรก ข้อเสนอต่อตัวเองและกลุ่มเด็ก คือ ไม่ไปยุ่งเกี่ยวกับการพนัน ไม่ชวนเพื่อนไปเล่นการพนัน ไม่ลองการพนัน เด็ก ๆ อยากรมีพื้นที่สร้างสรรค์กับเพื่อน ๆ มีกิจกรรมทางสังคมอื่น ๆ ร่วมกันเพื่อไม่ให้หมกมุ่นหรือข้องเกี่ยวกับอบายมุข

ประการที่สอง ข้อเสนอต่อครอบครัว การเป็นแบบอย่างที่ดีของพ่อแม่ผู้ปกครอง เพราะครอบครัวเป็นสถาบันที่สำคัญต่อการตัดสินใจของเด็ก ขณะที่เด็กมีคำถามมากมาย เช่น จะทำอย่างไรให้สมาชิกในครอบครัวรับรู้ร่วมกันถึงสถานะทางเศรษฐกิจของคนในครอบครัว รายรับรายจ่ายของครัวเรือน โดยเฉพาะในเรื่องรายจ่ายการพนัน หรือรายจ่ายสิ้นเปลืองต่าง ๆ ของครัวเรือน รวมถึงการสูญเสียเม็ดเงินที่เกิดจากการพนันของสมาชิกในครอบครัวเป็นอย่างไร และจะแก้ปัญหาหรือทำให้เกิดประโยชน์ได้อย่างไร

ประการที่สาม ข้อเสนอต่อชุมชนท้องถิ่น ชุมชนควรมีการศึกษาและปฏิบัติการในการวางมาตรการส่งเสริมและพัฒนาที่เป็นรูปธรรมต่อประเด็นพนันในชุมชนท้องถิ่นชายแดนไทย-กัมพูชา ทางด้านเศรษฐกิจ สังคม วัฒนธรรม และการเมืองมาใช้ในการ

เฝ้าระวัง การป้องกัน การดูแล การเยียวยา และการรักษาผู้ที่ได้ผลกระทบจากการพนัน ตลอดจนการสร้างกลไกเพื่อส่งต่อไปยังหน่วยงานที่เกี่ยวข้องอย่างมีประสิทธิภาพ

ซึ่งตามสภาวะการณ์ที่เด็กและคนในชุมชนมีความเกี่ยวข้องกับการเล่นการพนันในรูปแบบต่างๆ แตกต่างจากชุมชนอื่นๆ โดยทั่วไป จากอัตลักษณ์ความเป็นชุมชนเฉพาะถิ่นในพื้นที่ชายแดนไทย-กัมพูชา ภายใต้นโยบายการพัฒนาของประเทศไทยและพื้นที่ความมั่นคงบริเวณชายแดนที่ส่งผลทำให้เกิดการเปลี่ยนแปลงทุกมิติ รวมถึงการรุกคืบของธุรกิจการพนันข้ามพรมแดนในรูปแบบต่างๆ ชาวบ้านกำลังได้รับผลกระทบจากการพนันที่หลากหลาย โดยเฉพาะเมื่อกลยุทธ์ของอำนาจรัฐและทุนมุ่งหมายให้คนชุมชนท้องถิ่นเข้าสู่วงการการพนัน

การดำเนินการเพื่อการควบคุมตนเองของเด็กและคนในชุมชนจึงเป็นไปไม่ได้เลย หากคนในครอบครัว คนในชุมชนเอง ยังมิได้ตระหนักว่า การพนันในมุมมองของเด็กที่ได้สะท้อนถึงการเล่นการพนันในพื้นที่ชุมชนท้องถิ่นแห่งนี้ เป็นปัญหาที่ต้องร่วมมือกันหาแนวทางแก้ไขต่อไป



โทษฐานการพนัน ของเยาวชนต้องคดี

รศ. ดร.กนกวรรณ มะโนรมย์
ผศ. ดร.ปิ่นวดี ศรีสุพรรณ
ผศ. ดร.วัชร ศรีคำ
คณะศิลปศาสตร์ มหาวิทยาลัยอุบลราชธานี
บทความเรียบเรียงจากรายงาน วิถีพนันวัยใส :
กรณีศึกษาเด็กและเยาวชนที่ถูกจับกุมด้วยคดีการพนันในภาคอีสาน

//

แม้ว่าเยาวชนส่วนมากจะเห็นว่าการพนันเป็นสิ่งผิดกฎหมาย แต่บางส่วน
เห็นว่าการเล่นพนันไม่ผิดกฎหมาย ไม่เป็นปัญหา ไม่ได้ติดการพนันแต่
เล่นเพื่อความสนุกสนาน และอาจจะได้เงินตอบแทนเล็กน้อยกลับมา
ส่วนการถูกจับด้วยคดีการพนันถือว่าเป็นความโชคร้าย และคิดว่าตนเอง
‘ช่วย’

//

ภาคอีสานตอนล่างหลายจังหวัดมีสถิติการเล่นพนันออนไลน์และการจับกุมการพนันในปริมาณที่สูงกว่าจังหวัดอื่นๆ โดยเฉพาะวัยรุ่นกับการพนันบอล จังหวัดอุบลราชธานีเป็นจังหวัดที่เยาวชนเล่นพนันบอลมากที่สุด ในภาคอีสาน

คำถามหลัก คือ เหตุใดเยาวชนในอีสานตอนล่างจึงมีสถิติถูกดำเนินคดีพนันและเข้าไปสู่กระบวนการของสถานพินิจและคุ้มครองเด็กและเยาวชนอย่างต่อเนื่องในช่วงสี่ห้าปีที่ผ่านมา หน่วยงานที่เกี่ยวข้องมีวิธีการอย่างไรในการจัดการรับมือและแก้ไขปัญหากายหลังเยาวชนถูกดำเนินคดี

สถิติการจับกุมเปรียบเทียบคดี พรบ.การพนัน ปี 2558 - 2560

หน่วยงาน	ปี 2558			ปี 2559			ปี 2560		
	คดีทั้งหมด	คดีพ.ร.บ.การพนัน	ร้อยละ	คดีทั้งหมด	คดีพ.ร.บ.การพนัน	ร้อยละ	คดีทั้งหมด	คดีพ.ร.บ.การพนัน	ร้อยละ
สถานพินิจฯ อุบลราชธานี	939	101	10.76	967	88	9.10	223	14	6.28
สถานพินิจฯ ยโสธร	254	22	8.66	227	13	5.73	57	3	5.23
สถานพินิจฯ อำนาจเจริญ	242	17	7.02	354	20	5.65	42		
สถานพินิจฯ นครราชสีมา	1258	78	6.05	602	46	4.85	238	3	1.26

ที่มา: สำนักงานตำรวจแห่งชาติ 2560 *ข้อมูลปี 2560 ไม่ใช่ข้อมูลทั้งปี

ข้อค้นพบในงานวิจัยนี้สะท้อนชีวิตของเยาวชนที่ถูกจับกุมในระหว่างเดือนตุลาคมและเดือนพฤศจิกายน 2560 โดยเลือกจากรายชื่อผู้ที่เคยถูกจับกุมในรอบ 3 ปี มีกรณีศึกษาทั้งหมด 22 กรณีศึกษา แบ่งเป็นกรณีที่ทำผิดขณะที่เป็นเยาวชนจำนวน 20 ราย และกรณีที่ทำผิดขณะเป็นเด็กจำนวน 2 ราย ในจำนวนดังกล่าวได้สัมภาษณ์โดยตรงกับผู้กระทำผิดจำนวน 11 ราย

“วพนัน” วัฒนธรรมสังสรรค์ของกลุ่มวัยรุ่น

ก่อนจะถูกจับกุมจนมีคดีการพนันติดตัวเยาวชนทั้ง 22 รายมีชีวิตไม่ต่างจากวัยรุ่นทั่วไป ส่วนใหญ่อาศัยอยู่ในชนบท พ่อแม่ทำอาชีพเกษตรกรรม รับจ้าง บางส่วนค้าขาย บางรายที่อยู่ในเมืองพ่อแม่รับราชการและค้าขาย เยาวชนบางรายมีครอบครัวและบุตรแล้ว แต่เงื่อนไขทางสังคมที่มีความเชื่อมโยงกันได้ผลักดันให้เยาวชนเหล่านี้เข้าไปเกี่ยวข้องกับการพนันไม่โดยตรงก็โดยอ้อม

วงพนันตามงานศพในหมู่บ้านที่กลายเป็นวัฒนธรรม กลุ่มวัยรุ่นรวมตัวกันสังสรรค์กินดื่มและเล่นพนัน มีการเล่นพนันผิดกฎหมายในหมู่บ้าน เป็นแหล่งระบาดของยาเสพติด บุคคลใกล้ชิดในครอบครัว พ่อ แม่ หรือญาติพี่น้องเล่นการพนัน สถานะความเหนือกว่าของผู้ใหญ่ที่ใช้ให้ไปซื้อหวย เพื่อนและรุ่นพี่ที่เล่นพนันชวนเล่น หรือเพราะไม่ได้เรียนหนังสือจึงใช้เวลาว่างเล่นพนันเพื่อความสนุก ขาดการเอาใจใส่จากพ่อแม่ อยากได้ค่าจ้าง อยากได้เงินหรือมีรายได้ไว้ใช้จ่ายส่วนตัว บางคนเล่นพนันเพราะหวังรายได้ที่

จะนำมาใช้จ่ายส่วนตัวเพราะฐานะของพ่อแม่ไม่ดี อาจกล่าวได้ว่า การเล่นพนันทั้งหมดเกิดขึ้นในความเป็นชุมชน คนใกล้ชิด หรืออยู่ในสภาพแวดล้อมที่เอื้อให้มีการกระทำผิดกฎหมาย

ด้วยเงินที่นำมาเล่นพนันแทบทั้งหมดมาจากเงินที่พ่อแม่ให้ไว้ใช้ส่วนตัวและไปโรงเรียนหรือวิทยาลัย จำนวนเงินที่เล่นพนันน้อยที่สุดที่เล่น คือ ครั้งละ 2-10 บาท (เล่นไพ่ ยกเว้นการพนันบอลที่ใช้เงินมากกว่า) และเสียเงินจากการเล่นพนันไม่เกิน 100 หรือ 200 บาท ส่วนมากมักจะเล่นเสียมากกว่าเล่นได้ เน้นเล่นพนันเพื่อความสนุกผ่อนคลายจากการเรียนมากกว่า

การเล่นพนันมีสถานที่ต่างๆ ที่ผู้ใหญ่ร่วมวงเล่นพนันกันอยู่แล้วบ้าง บางคนเล่นในหอพัก หรือยามว่างจากการเรียนก็เล่นในศาลาในสถานศึกษาเพื่อความเพลิดเพลิน เล่นพนันกันได้บ่อยๆ และส่งเสียงดังเฮฮากันเป็นเรื่องปกติ จึงไม่ใช่เรื่องแปลกที่เยาวชนส่วนใหญ่จะมีประสบการณ์การเล่นพนันมา



ก่อนหลายครั้งแล้วก่อนถูกจับ จะมีส่วนน้อยที่ถูกจับจากการเล่นพนันในครั้งแรก

การพนันที่เยาวชนเล่นและถูกจับมีหลากหลายประเภท ที่เล่นมากที่สุด คือ ไพ่หลายประเภท เช่น ไพ่กบดำกบแดง ไพ่ค้อยคู่ ไพ่แปดเก้า ไพ่ป็อกแดง ไพ่ป็อกแปด ไพ่รัมมี ไพ่ตักเต ไพ่สเตอร์ ไพ่แดง และไพ่ผสมสิบ บางคนเล่นสลากกินรวบ เบี้ยโบก สลากเกอร์ ทายผลฟุตบอล มวยตู้ น้ำเต้าปูปลา ไฮโล ชนไก่ และโดมิโน ส่วนใหญ่เป็นการเล่นการพนันกับเพื่อนรุ่นเดียวกัน เพื่อนรุ่นพี่ พ่อแม่และญาติ เพื่อนบ้าน และเจ้ามือ เน้นความเพลิดเพลินสังสรรค์คล้ายเป็นวัฒนธรรมของวัยรุ่นกลุ่มหนึ่งมากกว่าการสร้างรายได้

สาเหตุที่ถูกจับกุม อันดับแรกเพราะสายลับแจ้งตำรวจเพื่อหวังรางวัล ส่ออาการ

มีพิรุธระหว่างตำรวจเข้ามาในพื้นที่ ส่งเสียงดังขณะเล่นการพนันและมีคนแจ้งตำรวจมาจับหรือถูกจับเพราะตำรวจออกตรวจพื้นที่ ส่วนใหญ่เล่นพนันในเวลากลางวันและถูกจับในช่วงเวลากลางวัน ระหว่างเวลาเที่ยงวัน ช่วงบ่ายจนถึงช่วงเย็น ยกเว้นพนันฟุตบอลและการเล่นในงานศพที่มักจะถูกจับในเวลากลางคืน

เยาวชนที่ถูกจับกุมส่วนหนึ่งให้สัมภาษณ์ว่าตนเองไม่ได้เล่นการพนัน แต่เข้าไปอยู่ในพื้นที่ที่มีคนกำลังเล่นการพนัน จึงคิดว่าตนเองไม่น่าถูกจับเพราะไม่ได้เล่นการพนัน ซึ่งพบว่ามีหลายกรณี เช่น ไปขอเงินแม่ ขณะที่แม่กำลังเล่นไพ่ นั่งดูคนอื่นเล่นเพื่อความเพลิดเพลินและผ่อนคลาย นั่งกินขนมในวงไพ่ หรือบังเอิญเข้าไปอยู่ในเหตุการณ์ จึงถูกจับแบบตกกระไดพลอยโจน

แม้ว่าเยาวชนส่วนมากจะเห็นว่าการพนันเป็นสิ่งผิดกฎหมาย แต่บางส่วนเห็นว่าการเล่นพนันไม่ผิดกฎหมาย ไม่เป็นปัญหา ไม่ได้ติดการพนัน แต่เล่นเพื่อความสนุกสนานและ

อาจจะได้เงินตอบแทนเล็กน้อยกลับมา ส่วนการถูกจับด้วยคดีการพนันถือว่าเป็นความโชคร้าย และคิดว่าตนเอง“ช่วย”

คุมจ้ง ขึ้นศาล รายงานตัว กระบวนการเข้าสู่การดำเนินคดี

เมื่อถูกจับกุม เยาวชนส่วนหนึ่งถูกคุมขังก่อนนำตัวไปส่งฟ้องที่ศาล ส่วนการได้รับการประกันตัวมีสองรูปแบบคือในชั้นพนักงานสอบสวนที่สถานีตำรวจซึ่งจะไม่ได้ถูกขังในห้องขัง และการประกันตัวที่ชั้นศาลขึ้นอยู่กับดุลยพินิจของศาล เงินที่ใช้ในการประกันตัวส่วนใหญ่อยู่ที่ 3,000 บาท บางคนให้ญาติหรือผู้นำไปตำแหน่งในการประกันตัว หากเยาวชนไม่ได้รับการประกันตัวก็就会被ส่งเข้าสู่สถานแรกรับ ซึ่งเป็นสถานที่ที่จะรับเด็กหรือเยาวชนไว้ก่อนการจะเป็นการชั่วคราวเพื่อสืบเสาะพินิจเด็กหรือเยาวชนและครอบครัว ก่อนจะกำหนดแนวทางในการสงเคราะห์และคุ้มครองสวัสดิภาพที่เหมาะสมแก่เด็กหรือเยาวชนแต่ละราย

ในกลุ่มเยาวชน 22 ราย ที่ถูกจับกุมด้วยคดีการพนันช่วงปี 2556-2560 มี 1 รายที่ผู้ปกครองไม่ไปประกันตัว ภายหลังเยาวชนถูกจับกุมตำรวจจะแจ้งข้อกล่าวหาและส่งตัวไปที่ศาลภายใน 24 ชั่วโมง จากนั้นเยาวชนจะถูกนำตัวไปรายงานตัวที่สถานพินิจฯ

ปัจจุบันกลุ่มเยาวชน 22 ราย ส่วนใหญ่คดีพิพากษาไปแล้ว โดย 8 ราย ใช้มาตรา 132 แห่งพระราชบัญญัติศาลเยาวชนและครอบครัวและวิธีพิจารณาคดีเยาวชนและครอบครัว พ.ศ.2553 เป็นกรณีศาลเห็นว่าเป็นเด็กและเยาวชนมีพฤติการณ์ในการกระทำความผิดที่ไม่เป็นภัยร้ายแรงและมีแนวโน้มปรับเปลี่ยนพฤติกรรมไปในทางที่ดีขึ้น และใช้มาตรการพิเศษแทนการพิพากษาคดีอาญาเด็กและเยาวชน ตามมาตรา 86 จำนวน 4 ราย เป็นกรณีที่สถานพินิจฯ เสนอแผนการแก้ไขบำบัดฟื้นฟูและมีผู้ควบคุมดูแลแทน โดยจะมีการทำแผนบำบัดแก้ไขฟื้นฟูจากการประชุมร่วมของทุกฝ่ายที่เกี่ยวข้อง และเยาวชนต้องเข้ารายงานตัวตามที่ศาลกำหนด เมื่อเสร็จสิ้นกระบวนการแล้วชื่อของเยาวชนจะถูกนำออกจากบัญชีของผู้ที่เคยต้องคดีอาญา (จำหน่ายคดี) หากเยาวชนไม่ไปรายงานตัวต่อศาลตามที่ศาลสั่ง ชื่อจะยังอยู่ในระบบบัญชีผู้ต้องหาซึ่งถือว่าเป็นผู้หลบหนีคดี ส่วนอีก 3 ราย ยังไม่ได้กำหนดโทษ



4 ราย เพียงแต่เสียค่าปรับ และ 1 ราย อยู่ระหว่างการหลบหนี ไม่ได้ไปรายงานตัว ต่อศาล

ผู้ที่หลุดพ้นจากคดีส่วนใหญ่เป็นนักเรียน นักศึกษาที่กลับไปเรียนต่อ บางรายถูกจับ เข้าสู่กระบวนการของสถานพินิจ เนื่องจาก กระทำผิดซ้ำด้วยคดีอื่นๆ เช่น คดีเสพยาบ้า และขายยาบ้า คดีที่กระทำความผิดกฎหมาย ค้ามนุษย์ ส่วนเยาวชนที่ไม่ได้เรียนหนังสือต่อ ได้ดำเนินอาชีพเพื่อหารายได้ เช่น ทำการ เกษตรและรับจ้างทั้งในและต่างจังหวัด

ในการพิพากษาคดีเยาวชนกรณีการพนัน นั้น ศาลเห็นว่าคดีนั้นเป็นคดีที่ไม่ร้ายแรง จึงเลือกใช้มาตรการ ตามมาตรา 132 เพื่อ

ให้เกิดประโยชน์สูงสุดต่อเยาวชน เช่น กำหนดแนวทางให้เยาวชนมารายงานตัวและ บำเพ็ญประโยชน์ บางกรณีสถานพินิจ เสนอให้ใช้มาตรา 86 แทน คือทำแผนการ บำบัดฟื้นฟูซึ่งผู้ปกครองต้องเห็นด้วยจึงจะ ดำเนินการได้ เงื่อนไขที่เยาวชนต้องดำเนินการ อย่างเคร่งครัดในระหว่างดำเนินคดี คือ ต้องไม่กระทำความผิดซ้ำ ต้องมารายงานตัวตาม เงื่อนไขหรือแนวทางที่ศาลกำหนด หรือ การทำกิจกรรมจิตอาสาตามที่ศาลกำหนด เช่น การกวาดขยะ เป็นต้น



บทบาทของสถานพินิจฯ และการปรับเปลี่ยนพฤติกรรม

บทบาทหน้าที่ของสถานพินิจฯ ในการดำเนินการด้านคดีเด็กและเยาวชน นอกจากจะเป็นผู้สืบเสาะประมวลข้อเท็จจริงและกำกับดูแลรักษาทรัพย์สินและสิทธิประโยชน์ของผู้เยาว์ ตามคำพิพากษาหรือคำสั่งศาล ดำเนินการด้านการควบคุม ดูแล บำบัด แก้ไข ฟื้นฟู ป้องกัน พัฒนาพฤตินิสัย สงเคราะห์เด็กและเยาวชนทั้งในระหว่างการสอบสวนหรือการพิจารณาคดีหลังการปล่อยตัวแล้ว ยังต้องดำเนินการด้านกิจกรรมชุมชนและประสานความร่วมมือเพื่อการพิทักษ์และคุ้มครองสิทธิเด็ก และปฏิบัติงานร่วมหรือสนับสนุนการปฏิบัติงานของหน่วยงานอื่นที่เกี่ยวข้องหรือที่ได้รับมอบหมาย

อย่างไรก็ดี ในการดำเนินคดีกรณีของการพินินั้น สถานพินิจฯ จะดำเนินการสืบเสาะข้อเท็จจริงโดยใช้แบบสัมภาษณ์รูปแบบเดียวกับคดีอาญาอื่นๆ และจัดทำแผนแก้ไขบำบัดฟื้นฟูเสนอต่อศาลและให้เยาวชนปฏิบัติ โดยเยาวชนบางรายอาจจะไปรายงานตัวต่อศาลแทนการไปที่สถานพินิจฯ ซึ่งต่างจากเยาวชนในคดีร้ายแรงอื่นที่สถานพินิจฯ จะมีบทบาทในการควบคุมตัวมากกว่า

//

เยาวชนส่วนใหญ่มีทัศนคติที่เปลี่ยนแปลงไป รู้สึกผิดที่ทำให้พ่อแม่เสียใจ เสียเงิน เสียเวลาเรียน การเข้าสู่กระบวนการพิจารณาคดีทำให้เสียเวลาในการดำเนินชีวิตของตนและผู้ดูแล ได้รับบทเรียนและไม่อยากทำผิดซ้ำอีก

//

ทั้งนี้ แม้ว่าเจ้าหน้าที่ของสถานพินิจฯ จะชี้แจงรายละเอียดขั้นตอนต่างๆ ตามกระบวนการการดำเนินคดีให้เยาวชนและผู้ปกครองได้รับทราบ แต่การรับรู้ความเข้าใจเกี่ยวกับกระบวนการการดำเนินคดีของเยาวชนมีหลายระดับขึ้นกับปัจจัยหลายประการ เช่น การเอาใจใส่ของเยาวชน การให้ความสำคัญต่อการทำกิจกรรมอื่นๆ มากกว่าการไปรายงานตัวต่อศาลตามนัด นอกจากนี้ผู้ปกครองหรือญาติบางรายที่ไม่เข้าใจกระบวนการดำเนินคดีก็มิได้ถามเจ้าหน้าที่ที่เกี่ยวข้องให้แน่ชัด

หลังจากที่เยาวชนเข้าสู่กระบวนการของสถานพินิจฯ และศาลแล้ว พบว่าเยาวชนมีทัศนคติที่เปลี่ยนแปลงไป รู้สึกผิดที่ทำให้พ่อแม่เสียใจ เสียเงิน เสียเวลาเรียน การเข้าสู่กระบวนการพิจารณาคดีทำให้เสียเวลาในการดำเนินชีวิตของตนและผู้ดูแล ได้รับบทเรียนและไม่อยากทำผิดซ้ำอีก สำหรับ

รายที่ไม่ได้ไปรายงานตัวต่อศาลสะท้อนความรู้สึกลัวว่าเสียตายและเสียใจที่ไม่ไปรายงานตัวต่อศาลเพราะไม่ทราบว่า จะช่วยให้คดียุติตามกำหนด บางคนมีการเตือนเพื่อน ๆ ไม่ให้เล่นพนัน แต่ผู้ปกครองบางคนยังไม่แน่ใจว่าจะปรับเปลี่ยนพฤติกรรมได้จริง

ข้อเสนอแนะเชิงนโยบาย

จากการเก็บข้อมูลการวิจัย คณะวิจัยพบว่าหน่วยงานที่เกี่ยวข้องยังไม่มีการจัดเก็บข้อมูลสถิติทางคดีที่สอดคล้องกันอย่างเป็นระบบ โดยเฉพาะคดีเด็กและเยาวชน บางหน่วยงานจัดเก็บสถิติรายปี แต่บางหน่วยงานจัดเก็บสถิติรายปีงบประมาณ รวมถึงไม่มีการแยกประเภทคดีที่ชัดเจน การเปรียบเทียบทางสถิติและนำไปใช้งานจึงทำได้ยาก ดังนั้น แต่ละหน่วยงานที่ทำงานประสานกันควรกำหนดแนวทางการจัดเก็บและจัดทำฐานข้อมูลให้ตรงกัน

ในด้านกฎหมายควรมีการแก้ไขกฎหมายเกี่ยวกับการพนันโดยเฉพาะในฐานความผิดของเด็กและเยาวชน เพื่อให้เกิดความชัดเจนในการดำเนินคดีและการแก้ไขปัญหาเด็กและเยาวชน

ระหว่างที่เยาวชนเข้าสู่กระบวนการดำเนินคดี สถานพินิจฯ ควรสืบเสาะข้อเท็จจริงจากเยาวชนที่ถูกจับคดีพนันเป็นการเฉพาะ เช่น

การสัมภาษณ์หรือแบบสอบถามที่เน้นเรื่องการพนันเป็นหลัก ควรมีเอกสารให้ความรู้เฉพาะด้านสำหรับเยาวชน เช่น เอกสารให้ความรู้เกี่ยวกับคดีการพนันหรือผลกระทบจากการเล่นพนันโดยเฉพาะ หรือพิจารณาให้ความรู้เฉพาะเรื่องประจำสัปดาห์ หากมีข้อจำกัดด้านบุคลากรควรทำความร่วมมือกับหน่วยงานภายนอกในการเป็นจิตอาสาให้ความรู้ได้ และแม้ว่าสถานพินิจฯ จะมีฐานข้อมูลทางคดี แต่ทว่ากลับไม่มีข้อมูลที่เผยแพร่แยกรายคดีที่ชัดเจน จึงเสนอให้มีการจัดเก็บข้อมูลเชิงสถิติรายคดีอย่างชัดเจน ซึ่งจะประโยชน์ต่อหน่วยงานและการใช้ประโยชน์ของหน่วยงานอื่นๆ ที่เกี่ยวข้อง

ส่วนข้อเสนอแนะต่อแนวทางการดำเนินคดีของศาลเยาวชนและครอบครัว ในกรณีเยาวชนที่ถูกจับกุมกำลังเรียนในสถานศึกษาในระบบ ศาลควรมีมาตรการให้สถานศึกษาให้ความรู้เกี่ยวกับการพนัน โดยอาจจะให้การ



อบรมหรือแทรกเนื้อหาการเรียนการสอนเรื่องผลกระทบของการพนันต่อนักเรียน รวมทั้งให้ความรู้เกี่ยวกับกฎหมายเรื่องเยาวชนที่ถูกจับกุมในวงพนันแม้ว่าเยาวชนมิได้เล่นการพนันก็ตาม นอกจากนี้ ควรกระตุ้นให้สถานศึกษากำหนดแนวทางการใช้เวลาว่างระหว่างอยู่ในโรงเรียนของเยาวชนให้เกิดประโยชน์ และขอสนับสนุนให้มีการใช้มาตรการพิเศษแทนการดำเนินคดีอาญาในกรณีของการพนัน ซึ่งเป็นแนวทางการดำเนินการที่ถูกต้อง ศาลอาจพิจารณาใช้กระบวนการยุติธรรมชุมชนมากขึ้น เน้นการร่วมวางแผน ดำเนินการฟื้นฟู ประเมินการเปลี่ยนแปลงพฤติกรรมเนื่องจากการพนันของเยาวชนส่วนใหญ่เกิดในชุมชน ดังนั้นจึงควรให้ชุมชนเป็นฐานในการร่วมแก้ไขปัญหา รวมทั้งชุมชนควรมี

//

ศาลอาจพิจารณาใช้กระบวนการยุติธรรมชุมชนมากขึ้น เน้นการร่วมวางแผน ดำเนินการฟื้นฟู ประเมินการเปลี่ยนแปลงพฤติกรรม เนื่องจากการพนันของเยาวชนส่วนใหญ่เกิดในชุมชน ดังนั้นจึงควรให้ชุมชนเป็นฐานในการร่วมแก้ไขปัญหา

//

การสอดส่องดูแลมิให้เด็กและเยาวชนเข้าไปเกี่ยวข้องกับการเล่นพนันหรืออบายมุข มีมาตรการกำกับดูแลและให้ความรู้ภายในชุมชน เช่น เสี่ยงตามสาย รวมถึงวางแผนทางร่วมกันในการแก้ไขปัญหาการเล่นพนันระดับชุมชนด้วย

อัตลักษณ์ไทย ใต้เงาเกมพนัน

การละเล่น ประเพณี วัฒนธรรม การกีฬา เมื่อมีการแข่งขันก็มีการพนันขึ้นต่อฟุ้งตามมาแต่โบราณแล้ว แรงบีบคั้นจากการแข่งขันเชิงธุรกิจทำให้มวยไทยดั้งเดิมต้องเปิดกว้าง สร้างสรรค์เติบโตใหม่ไปพร้อมๆ กับการท้าทายเครือข่ายอิทธิพลอำนาจเก่า ขณะที่แรงผลักดันทางเศรษฐกิจได้นำวีรลานครพนันพื้นบ้านไปสู่การต่อยอดภูมิปัญญา แต่ด้านหนึ่งก็กลายเป็นการเสริมแรงให้วงการขานใหญ่หรืออันทาล

การพนันที่พัฒนามาจากอัตลักษณ์ไทยต่อจากนี้จะสืบสานสู่สังคมรุ่นหลังโดยพลิกโฉมหน้าไปอย่างไร คุณค่าทางวัฒนธรรมจะเปลี่ยนแปลงไปอีกหรือไม่ นักวิชาการชี้ประเด็น คำถามคงไม่ใช่การยอมรับหรือตัดสิน แต่จะตามให้ทันและควบคุมได้อย่างไร เปลี่ยนแปลงแบบไหน บนโลกออนไลน์ที่การแทงมวยเข้าถึงได้ง่ายดาย กว้างขวาง และแผ่สาน บนเส้นทางการพนันของเหล่านักเลงในลานวัว แนวทางแก้ไขปัญหา การแก้ไขกฎหมาย การหามาตรการที่นักวิจัยได้เสนอแนะไว้อย่างน่าสนใจ



การพนันมวยไทย ในยุค Entertainment Boxing

ผศ.ดร.รัตพงษ์ สอนสุภาพ
วิทยาลัยนวัตกรรมการสังคม มหาวิทยาลัยรังสิต
บทความเรียบเรียงจากรายงาน โครงสร้างและพฤติกรรมกรรมการพนันมวยไทย

//

วงการมวยไทยเข้าสู่ยุคการพนันเฟื่องฟู เชียนมวยมีอำนาจเหนือ
กรรมการ...ทุกวันนี้มวยไม่มีศิลปะกันแล้ว มีแต่กอดปล้ำ ใครแข็งแรงชนะไป
กรรมการสมัยก่อนเขาให้คะแนนกันตามอาวุธมวย กรรมการทุกวันนี้
ส่วนใหญ่มีพื้นฐานมาจากการเป็นครูพละ กรรมการที่มีพื้นฐานมาจาก
นักมวยมีไม่กี่คน ทุกวันนี้ต่อมวยหัวหน้าค่ายก็อยากจะให้หาใหญ่ถือหาง
จ้างมวยตัวเอง เพราะถ้าถือหางโอกาสชนะมีมาก เชียนมวยเป็นตัวชักนำและ
กรรมการก็ตามเชียนมวย การพนันมวยมีคู่กับมวยมาตั้งแต่ไหนแต่ไร
แต่สมัยนั้นไม่รุนแรงเหมือนสมัยนี้ รุ่นผมเสียมวยตามกรรมการ กรรมการ
จะตัดสินยังไงก็ต้องยอมรับ แต่มาทุกวันนี้ไม่ใช่แล้ว กรรมการต้องตาม
เชียนมวย

//

โครงสร้างของอุตสาหกรรมมวยไทยเป็นตลาดผู้ขายน้อยราย (Oligopoly) นักมวยที่เข้ามาสู่ธุรกิจนี้ส่วนใหญ่มีฐานะยากจนและรูปร่างไม่จำเป็นต้องมีประสบการณ์และความรู้เรื่องหมัดมวย แต่ต้องปรับตัวเรียนรู้การอยู่ร่วมกับคนอื่นได้เมื่อเข้ามาอยู่ในค่ายมวย นอกจากนี้มวยไทยยังเป็นตลาดผูกขาดด้วยวาทกรรมของคำว่า “มาตรฐาน” ซึ่งกำหนดใช้เฉพาะกับสนามเวทีราชดำเนินและสนามเวทีลุมพินีเท่านั้น

สงครามทางการตลาด ของอุตสาหกรรมมวยไทย

ภายหลังการออกพระราชบัญญัติกีฬามวย พ.ศ. 2542 การเกิดขึ้นของกระทรวงการท่องเที่ยวและกีฬา มาถึงยุคการเติบโตของมวยไทยในต่างประเทศทำให้เกิดธุรกิจเกี่ยวกับมวยไทยต่อเนื่องตามมามากมาย รวมถึงการเกิดขึ้นของดิจิทัลทีวีในประเทศที่ทำให้ตลาดมวยไทยเปลี่ยนแปลงทั้งในเชิงลึกและเชิงกว้าง โดยเฉพาะมูลค่าการโฆษณาและจำนวนผู้ชมถูกแบ่งชัดเจนออกเป็น กลุ่มผู้ดูมวยไทยแล้วเล่นการพนัน กับกลุ่มผู้ดูมวยไทยเพื่อความบันเทิงผสมผสานกับความรักชาติ (นักมวยไทยชกกับนักมวยต่างชาติ)

ดิจิทัลทีวีชุดตลาดมวยไทยแนวใหม่โดยประยุกต์ศิลปวัฒนธรรมมวยไทยเข้าหาตลาดโลก มีการปรับลดกติกามวยไทยมาตรฐานที่รัฐกำหนดไว้ เพิ่มความยืดหยุ่นมากขึ้นจากกติกาเดิม 25 ข้อ เช่น การลดจำนวนยกลงจากการชก 5 ยกเหลือ 3 ยก หรือห้ามตีศอก ห้ามกอดคอตีเข่า รวมถึงการปรับเวทีมวย

ให้ดูแปลกใหม่ มีการเปิดตัวนักมวยก่อนขึ้นชกแบบเร้าใจเน้นแสงสีเสียงรูปแบบตระการตาและดูผ่อนคลาย โดยเรียกลักษณะมวยไทยรูปแบบนี้ว่า “Entertainment Boxing”

//

**“หลัก 5 ยก” ถูกผูกขาดมา
ยาวนานโดยช่อง 7 และช่อง 3
และทำให้การถ่ายทอดมวยไทย
ผ่านดิจิทัลทีวีกลายเป็นสงคราม
ทางการตลาดของอุตสาหกรรม
มวยไทยอย่างแท้จริง**

//



การเติบโตของมวยประเภทดังกล่าวได้ ทำลายตลาดมวยไทยแบบเก่าหรือมวยไทย แบบดั้งเดิม ทั้งจากสนามเวทีราชดำเนิน และสนามเวทีลุมพินี รวมทั้งตลาดมวยตู้ที่ “หลัก 5 ยก” ถูกผูกขาดมายาวนานโดย ช่อง 7 และช่อง 3 และทำให้การถ่ายทอด มวยไทยผ่านดิจิทัลทีวีกลายเป็นสงคราม ทางการตลาดของอุตสาหกรรมมวยไทยอย่าง แท้จริง เพราะความต้องการ (Demand side) มวยไทยเชื่อมต่อทั้งตลาดในประเทศ และตลาดต่างประเทศ ส่วนการจัดรายการ (Supply Side) มีต้นทุนการจัดและการ ถ่ายทอดสดผ่านดิจิทัลทีวีที่ถูกลง ทำให้ ต้นทุนของอุตสาหกรรมมวยไทยโดยรวม มีแนวโน้มลดลงด้วย

ประเทศไทยในปัจจุบันมีค่ายมวยที่มีการ เปิดสอนจำนวนทั้งสิ้น 1,762 ค่าย เป็นค่าย มวยมาตรฐานที่พร้อมรับทัวร์ 443 ค่าย กระจายตัวอยู่ในภาคกลาง 75 ค่าย ภาค เหนือ 116 ค่าย ภาคตะวันออกเฉียงเหนือ 147 ค่าย และภาคใต้ 115 ค่าย

สำหรับค่ายมวยไทยในต่างประเทศสำรวจ จากสถานกงสุลใหญ่ และสถานเอกอัคร- ราชทูตไทย กระทรวงการต่างประเทศ พบว่า มีค่ายมวยไทยจำนวน 3,869 แห่ง กระจาย อยู่ใน 36 ประเทศ โดย 5 ประเทศที่มี สถานที่สอนมวยไทยมากที่สุด คือ บราซิล 1,631 แห่ง อิหร่าน 650 แห่ง อินเดีย 256 แห่ง โมร็อกโก 220 แห่ง และสหรัฐอเมริกา (เฉพาะรัฐแคลิฟอร์เนีย อิลลินอยส์ และ เนวาดา 190 แห่ง)

การปรับตัวของอุตสาหกรรมมวยไทย

ในอดีตมวยต่อสู้ดั้งเดิมถูกผูกขาดมายาวนาน โดยผู้จัดเฉพาะกลุ่มกับเจ้าของสถานีสถาโทรทัศน์ เพียงไม่กี่ช่อง โดยเฉพาะ ช่อง 7 และช่อง 3 จัดมวยไทยแบบดั้งเดิม (Conventional Boxing) โดย “ศึกมวยไทยช่อง 7 สี” เป็นรายการมวยด้อยอดนิยม ผู้ชมสามารถดูได้ทั้งผ่านทีวีหรือเข้าดูที่สนามมวยห้องสังช่อง 7 สี ได้โดยไม่ต้องเสียค่าบริการผ่านประตู สามารถบรรจุผู้ชมได้ประมาณ 3,500-3,700 คน ส่วน “ศึกจ้าวมวยไทย” ทางช่อง 3 ถ่ายทอดสดในวันเสาร์ เวลาประมาณเที่ยงครึ่ง การเข้ามาของกลุ่มผู้จัดรายอื่นเป็นไปได้ยาก เพราะต้องใช้เงินทุนเป็นค่าเช่าเวลาของสถานีสถาโทรทัศน์ในอัตราสูง รวมทั้งเรื่องความสัมพันธ์กับสปอนเซอร์ ผู้สนับสนุน ซึ่งมีความเสี่ยงในการขาดทุนสูงในเวลานั้น

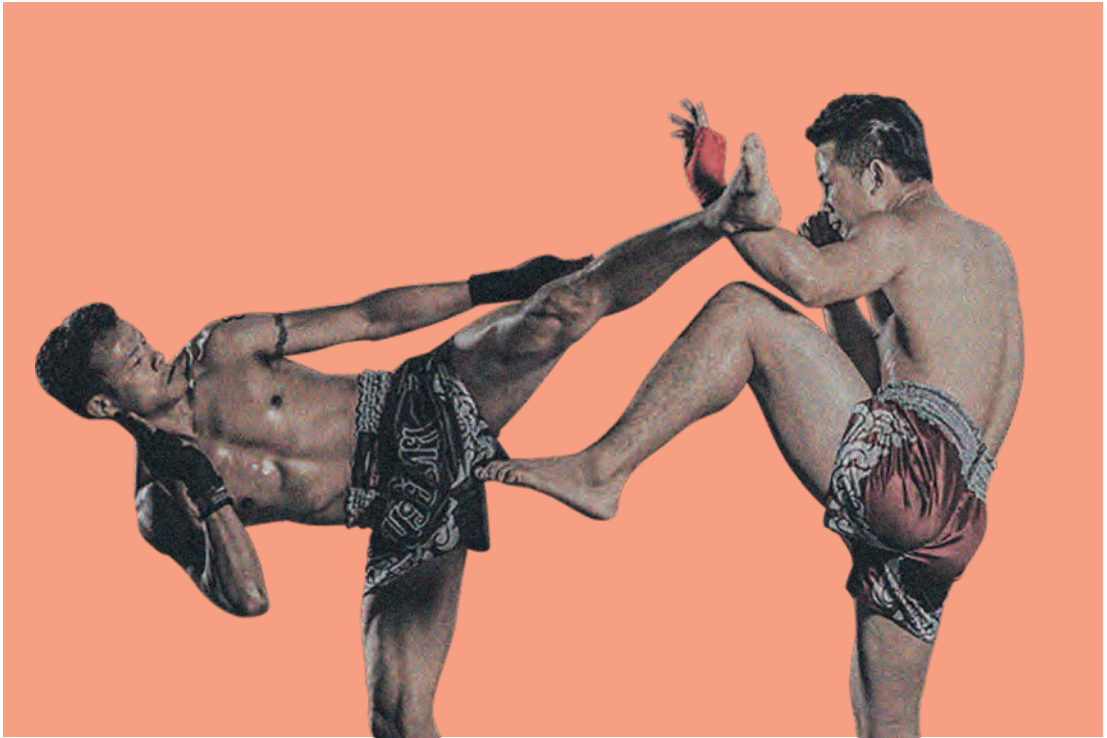
ต่อมาเมื่อตลาดมวยไทย Entertainment Boxing ในต่างประเทศได้รับความนิยมและขยายตัวสูงขึ้น ในขณะที่ตลาดมวยไทยแบบดั้งเดิมในประเทศซบเซาลงอันเนื่องมาจากปัญหาการพนัน ภาพลักษณ์ของคนในวงการมวยถูกมองจากสังคมว่าเป็นมาเฟียการพนัน คนรุ่นใหม่สนใจกีฬาสมัยน้อยลง รวมทั้งผลจากภาวะเศรษฐกิจ ค่ามวยต่างๆ ได้ปรับตัวเพื่อรองรับตลาดต่างประเทศ ค่ามวยหลายแห่งร่วมทุนกับนักลงทุนต่างชาติเปิดค่ายมวย ฝึกซ้อมนักมวยเพื่อไปชก 3 ยก

ในต่างประเทศ มีค่าตอบแทนสูง และสามารถขึ้นชกได้ต่อเนื่องไม่ต้องทิ้งช่วงระยะเวลา ขอเพียงนักมวยมีสุขภาพแข็งแรง และมีผู้จัดการแข่งขัน

ทั้งนี้ ตามพระราชบัญญัติกีฬามวยไทย พ.ศ.2542 กำหนดว่า นักมวยจะขึ้นชกครั้งต่อไปได้จะมีระยะเวลาไม่น้อยกว่า 21 วัน

อีกรูปแบบของการปรับตัวเข้ากับยุคสมัย คือการทำให้ค่ายมวยเป็น City Sport ดังกรณี “ค่ายแฟร์เท็กซ์” ของตระกูลบุษราคัมวงศ์ โดยเปรม บุษราคัมวงศ์ ที่ใช้ความพยายามสร้างการจำกัดความมวยไทยใหม่ จนประสบความสำเร็จกลายเป็นต้นแบบทางธุรกิจมวยไทย หรืออีกหนึ่งตัวอย่างในการสร้างมวยไทยให้เป็น Sport Entertainment แล้วถ่ายทอดเผยแพร่ไปทั่วโลกในแบบฉบับ “ศึกไทยไฟท์” ของนพพร วาทีน และ “ศึกท็อปคิงส์ เวิลด์ ซีรีส์” ของนริศ ว่องประเสริฐ ที่ตระเวนแข่งขันในตลาดต่างประเทศเป็นหลัก โดยเฉพาะในประเทศจีน ทั้งในรูปแบบทัวร์นาเมนต์และซูเปอร์ไฟท์ ซึ่งเป็นที่นิยมมากในปัจจุบัน

Entertainment Boxing ในกระแสความนิยมทำให้ผู้บริหารทีวีช่องต่างๆ หันมาถ่ายทอดการแข่งขันชกมวยมากขึ้น และมีธุรกิจซื้อโฆษณาในรายการมวยเพิ่มขึ้นอย่างต่อเนื่อง โดยราคาค่าโฆษณายู่ระหว่าง



2 หมิ่นถึง 3 แสนบาทต่ออนาที่ ขึ้นอยู่กับ
เรตติ้งความนิยมของรายการของทีวีช่อง
นั้นๆเป็นหลัก

มุมมองของเอเจนซีรายใหญ่อธิบายว่า
“ปรากฏการณ์ของช่องทีวีดิจิทัลที่หันมา
ให้ความสำคัญกับรายการมวยถือเป็นคอน-
เทนต์กีฬาสำคัญที่ทุกช่องต้องมี เพราะ
สามารถสร้างฐานคนดูและเพิ่มเรตติ้งได้
เพราะมวยไม่ใช่เรื่องไกลตัวหรือเป็นกีฬาของ
คนกลุ่มฐานรากเท่านั้น แต่มวยได้เปลี่ยน
สถานะกลายเป็นกีฬาที่เรียกความนิยมจาก
คนรุ่นใหม่ ทั้งผู้ชายและผู้หญิง ที่อยู่ในเมือง
และต่างจังหวัด ที่หันมานิยมออกกำลัง

ด้วยการต่อยมวย ช่องทีวีดิจิทัลจึงหันมาให้
ความสำคัญนำรายการมวยไทยมาออกอากาศ
ตามช่องต่างๆเป็นจำนวนมาก จากเดิมที่มี
เฉพาะช่อง 3 และช่อง 7 เป็นขาประจำที่
ออกอากาศรายการมวยไทยมานาน”

การแข่งขันชกมวยก็ได้ปรับเปลี่ยนไป
ตามยุคตามสมัยซึ่งมีการต่อยอดธุรกิจที่
เกี่ยวเนื่องอีกหลากหลายประเภท อาทิ เงิน
ค่าขายลิขสิทธิ์การถ่ายทอดสดในแต่ละไฟต์
เงินสปอนเซอร์ เงินอัดฉีด รวมถึงเงินรายได้
จากการจำหน่ายบัตร ซึ่งเป็นเงินรายได้
มหาศาล

รูปแบบ พฤติกรรม และมูลค่าการพนันของวงการมวยไทย

พระราชบัญญัติการพนัน พุทธศักราช 2478 ถูกตราขึ้นหลังจากมวยไทยได้พัฒนา กลายเป็นอาชีพ เพื่อควบคุมการเล่นการพนัน ที่เริ่มแพร่หลายในวงการมวย

รูปแบบการพนันมวยไทย มี 2 รูปแบบ

1. การพนันมวยไทยถูกกฎหมาย หมายถึง การพนันมวยไทยที่เล่นในสนามมวยมาตรฐาน หรือสนามมวยชั่วคราวที่ทางราชการอนุญาต ให้จัดชกและอนุญาตให้เล่นการพนันได้

การพนันแบบนี้ถือเป็นการพนันแบบเห็น หน้า และเป็นแบบ Real Time กล่าวคือ ถึงแม้ก่อนชกเซียนมวยจะกำหนดเรต หรือ อัตราต่อรองระหว่างนักมวยฝ่ายแดงกับฝ่าย น้ำเงินไว้ก็ตาม แต่ในขณะที่นักมวยเริ่มชก และดำเนินไปตลอดทั้ง 5 ยก อัตราต่อรอง ก็จะวิ่งขึ้นลงตามสถานการณ์จริงบนเวที และการพนันในเวทีโดยส่วนใหญ่มักจะเล่นเดิมพัน ด้วยเงินสด โดยนักพนันและเซียนมวยจะมี สถานะทั้งเป็นผู้เล่นและเจ้ามือในเวลาเดียวกัน นักพนันและเซียนมวยคนหนึ่งๆ อาจจะเป็น เจ้ามือรับแทงและเล่นพนันด้วยกับอีกหลายๆ คนในคราวเดียวกัน ตลอดการชก 5 ยกของ มวยคู่ นั้นๆ

2. การพนันมวยไทยผิดกฎหมาย หมายถึง การลักลอบเล่นการพนันมวยผ่านช่องทางที่ รัฐไม่อนุญาต เช่นการเล่นพนันมวยตู้ การ เล่นพนันผ่านบ่อนพนันมวยตู้รายใหญ่ หรือ

การเล่นพนันผ่านเว็บไซต์พนันมวยออนไลน์ ซึ่งกำลังเป็นที่นิยมและแพร่หลายในวงการ ของนักการพนันมวยไทยในเวลานี้

การพนันผิดกฎหมายเป็นการปรับตัว ของผู้ประกอบการและผู้เล่นการพนันจาก สนามแบบเห็นหน้าค่าตา เช่น สนามมวย ราชดำเนินและสนามลุมพินี มาสู่เกมการ พนันที่ไม่ต้องเข้าสนามมวยและไม่ต้องเห็น หน้ากัน อยู่ที่ไหนก็เล่นและแทงได้ไม่จำกัด พื้นที่และอัตราการแทงระหว่างผู้เล่นกับ เจ้ามือ



การปรับตัวเพราะหาใหญ่ในวงการ การพนันมวยตู้จับเคลื่อนโดย รายใหญ่สองกลุ่ม คือ กลุ่มมวยตู้ บาบบอนและกลุ่มมวยตู้อดีต ซึ่งถูกท้าทายโดยคู่แข่งในฐานะ ผู้ประกอบการมีอาชีพเว็บไซต์ การพนันโดยตรง







การเล่นพนันแบบนี้อยู่ระหว่างการปรับตัว เพราะขนาดใหญ่ในวงการพนันมวยที่ขับเคลื่อน โดยรายใหญ่สองกลุ่ม คือ กลุ่มมวยตู้บางบอน และกลุ่มมวยตู้อดีต กำลังถูกท้าทายโดย คู่แข่งที่เป็นผู้ประกอบการมืออาชีพเว็บไซต์ การพนันโดยตรง โดยเฉพาะเว็บไซต์ในประเทศไทยที่เจ้าของเว็บไซต์ส่วนใหญ่มักจะเป็นผู้เกี่ยวข้องกับวงการมวยไทยที่ต้องการ จะยกระดับให้การพนันมวยไทยขึ้นมาอยู่ในระดับเดียวกันกับการพนันประเภทอื่นๆ เช่น การพนันฟุตบอล ซึ่งมีเรตมาตรฐาน มีความน่าเชื่อถือและเครดิตทางการเงินของผู้ประกอบการ

ระบบกลไกความสัมพันธ์เชิงอุปถัมภ์และระบบพวกพ้องในวงการมวยยังคงเป็นพลังสำคัญด้านหนึ่งต่ออุตสาหกรรมมวยไทย

//

ระบบกลไกความสัมพันธ์เชิงอุปถัมภ์ และระบบพวกพ้องในวงการมวยนี้ ยังคงเป็นพลังสำคัญด้านหนึ่งต่อ อุตสาหกรรมมวยไทย ทำให้การพนัน ในวงการมวยดำรงอยู่ได้ และระบบ ดังกล่าวยังมีผลต่อทิศทางการพัฒนา มวยไทยให้ก้าวขึ้นสู่ระดับ “world sport world standard”

//

ทำให้การพนันในวงการมวยดำรงอยู่ได้ และ ระบบดังกล่าวยังมีผลต่อทิศทางการพัฒนา มวยไทยให้ก้าวขึ้นสู่ระดับ “World Sport World Standard” ด้วย

พฤติกรรมการเล่นพนันมวยไทย

เขียนมวยคู่ได้แบ่งพฤติกรรมการเล่นการพนันมวยคู่ออกเป็น 4 กลุ่ม ดังนี้

กลุ่มแรก ผู้เล่นซื้อขาย กลุ่มนี้เข้าออกเร็ว ดูจังหวะและสภาพแวดล้อม ปรับเปลี่ยนการแทงมวยจากคู่มวยตลอดเวลาเพื่อให้ได้มากขึ้น หรือยอมเสียน้อย กลุ่มนี้จะอยู่ได้นาน

กลุ่มที่สอง กลุ่มผู้เล่นวัดดวง แทงผลแพ้ชนะครั้งเดียว เวลาได้จะได้มาก แต่เวลาเสียจะเสียเยอะ ส่วนมากกลุ่มนี้จะอยู่ในวงการได้ไม่นาน

กลุ่มที่สาม ผู้เล่นเก็บของตาย เลือกแทงข้างที่มีแต้มต่อสูงว่าจะชนะ เช่น 70:1, 80:1 กลุ่มนี้เงินเยอะเสี่ยงน้อย กลับบ้านไปได้เงินแทบทุกครั้ง นานๆถึงจะเสีย กลุ่มนี้จึงอยู่นาน

กลุ่มที่สี่ กลุ่มผู้เล่นของโกง เล่นมวยล้มมวยชกคู่กัน ซื้อกรรมการ วัดดวงไม่เอา กลุ่มนี้นานๆจะเข้ามาที เข้ามาเล่นคู่เดียวหรือบางทีก็ให้คนอื่นเล่นให้ บางทีก็เล่นเอง ส่วนใหญ่เป็นพวกขาใหญ่มีอำนาจ มีอิทธิพลกำหนดราคาหน้าเสียได้

กลุ่มสุดท้ายเรียกตนเองว่า “เขียนหู” มีอยู่ในอุตสาหกรรมมวยไทยประมาณ 100-300 ราย เขียนหูบางรายที่ได้รับความนิยมมากอาจมีรายได้ต่อเดือน 7 แสนถึง 1 ล้านบาท มีฐานลูกค้าถึง 3,000-4,000 รายทั่วประเทศ เขียนหู จัดเป็นกลุ่มคนที่ขยาย

//

เขียนหู จัดเป็นกลุ่มคนที่ขยายฐานการพนันมวยไทยจากการพนันในสนามมวยที่ถูกกฎหมายไปสู่การพนันมวยที่อยู่นอกสนามซึ่งถือว่าผิดกฎหมาย

//

ฐานการพนันมวยไทยจากการพนันในสนามมวยที่ถูกกฎหมายไปสู่การพนันมวยที่อยู่นอกสนาม มีการทำงานเป็นกลุ่มเครือข่ายเชื่อมโยงกันทั้งในส่วนกลางและภูมิภาคทั่วประเทศผ่านระบบเครือข่ายสังคมออนไลน์

นอกจากนี้ เขียนพนัน ให้ข้อมูลว่า การแข่งขันเพื่อผลแพ้ชนะซึ่งจะส่งผลต่อการพนัน จะกำหนดกันอย่างน้อย 3 วิธี ด้วยการจ้างล้มมวย การวางยานักมวย และการตัดสินของกรรมการ ภายใต้อิทธิพลคำสั่งของนักพนันหรือเขียนพนันบางพวก

มูลค่าการพนัน



ในประเทศไทยมีค่ายมวยทั้งหมด 1,762 ค่าย มีจำนวนแรงงานในอุตสาหกรรมมวยไทย เมื่อรวมนักมวยไทย ครูฝึก ทีมงาน และหัวหน้าค่าย อาจมีบุคลากรในวงการมวยต่างๆทั้งภาครัฐและภาคเอกชนสูงถึง 2 แสนคน คิดเป็นร้อยละ 0.5 ของผู้มีงานทำในปีพ.ศ. 2560 ส่วนค่ายมวยในต่างประเทศมีจำนวน 3,869 แห่ง คาดว่าจะมีแรงงานในอุตสาหกรรมมวยไทยในต่างประเทศอีกประมาณ 77,200-193,000 คนต่อปี

มูลค่าทางเศรษฐกิจคิดจากต้นทุนค่าใช้จ่ายในการจัดมวยทั้งในส่วนกลางและส่วนภูมิภาค

รวมแล้วจะมีเงินหมุนเวียนในระบบเศรษฐกิจประมาณ 756-1,296 ล้านบาทต่อปี และเงินหมุนเวียนสำหรับการโฆษณาของอุตสาหกรรมมวยต่อสู้ (เฉพาะช่องที่ศึกษา) โดยประมาณ 251 ล้านบาทต่อปี รวมมูลค่าทางเศรษฐกิจจากอุตสาหกรรมมวยไทยทั้งสองส่วนดังกล่าวจะมีเงินหมุนเวียนในระบบเศรษฐกิจโดยประมาณ 1-1.5 พันล้านบาทต่อปี

จากการประเมินของผู้วิจัย วงเงินการพนันมวยไทยถูกกฎหมายมีมูลค่าโดยประมาณ 1.3 - 1.4 หมื่นล้านบาทต่อปี ส่วนวงเงินการพนันมวยไทยผิดกฎหมายมีมูลค่าประมาณ



2.8-3.6 หมื่นล้านบาทต่อปี รวมมูลค่าของเงินการพนัน ทั้งการพนันมวยไทยถูกกฎหมายและไม่ถูกกฎหมาย มีมูลค่ารวมกันโดยประมาณ 4-5 หมื่นล้านบาทต่อปี

มูลค่าที่เกิดขึ้นนี้เกิดจากประสิทธิภาพการทำงานของระบบการพนัน การพนันสามารถควบคุมผู้เล่นพนันที่เล่นเสียให้จ่ายเงินได้ การพนันเป็นตัวหล่อเลี้ยงอุตสาหกรรมมวย เนื่องจากผู้ชมส่วนใหญ่จะเข้าไปเล่นการพนันในสัดส่วน 90:10 มีวงเงินการพนันหมุนเวียนไม่ต่ำกว่า 10 ล้านบาทต่อรายการ และการพนันเป็นตัวกำหนดพฤติกรรมของสนามมวย โปรโมเตอร์มวย หัวหน้าค่ายมวย และนักมวย โดยเฉพาะโปรโมเตอร์มวยจะต้องประกบมวยคู่สู้เป็นที่พอใจกับเซียนมวย เพราะนอกจากจะดูสนุกแล้วจะทำให้มีปริมาณการ

//

โครงสร้างอุตสาหกรรมมวยไทยและพฤติกรรมการเล่นมวยไทยซึ่งมีมิติที่คาบเกี่ยวและกับข้อระหว่างทางมิติเชิงอำนาจ สังคมเชิงชนชั้น เศรษฐกิจ การพนัน วัฒนธรรมการเมือง และการเฝ้าระวังควบคุมวัฒนธรรมของนักมวย

//

เล่นการพนันมากเนื่องจากราคาต่อรองสูสี ทางด้านสนามมวยก็ต้องการโปรโมเตอร์มวยที่ประกบคู่มวยได้สูสีเนื่องจากรายได้ส่วนใหญ่มาจากผู้ชมที่เข้ามาเล่นการพนันนั่นเอง

อย่างไรก็ตาม แม้จะทำให้การพนันมวยไทยอยู่ในกรอบที่ถูกกฎหมาย แต่เมื่อพิจารณาเปรียบเทียบมูลค่าของเงินการพนันมวยไทยถูกกฎหมายที่มีมูลค่าโดยประมาณ 1.3-1.4 หมื่นล้านบาทต่อปี ในขณะที่การพนันมวยไทยผิดกฎหมายมีมูลค่าโดยประมาณ 2.8-3.6 หมื่นล้านบาทต่อปี เงินที่จะเข้าสู่ระบบตกเป็นรายได้แผ่นดินก็ยิ่งถือว่าน้อย อีกทั้งยังได้หมายความว่าเงินจำนวนนี้จะมีส่วนผลักดันให้อุตสาหกรรมมวยไทยเติบโตเพราะมีปัจจัยอื่นๆที่เกี่ยวข้องอีกมากมาย

ท้ายที่สุดแล้ว หากวิเคราะห์ทำความเข้าใจถึงโครงสร้างอุตสาหกรรมมวยไทยและพฤติกรรมกรรมการพนันมวยไทยซึ่งมีมิติที่คาบเกี่ยวและทับซ้อนระหว่างมิติเชิงอำนาจ สังคม ชนชั้น เศรษฐกิจการพนัน วัฒนธรรมการเมือง และการเลือนไหลทุนวัฒนธรรมของนักมวย

รัฐควรสร้างมูลค่าเพิ่มในอุตสาหกรรมมวย

ไทย โดยสนับสนุนการจัดแข่งขันมวยไทยสมัยใหม่ควบคู่กับส่งเสริมมวยไทยแบบดั้งเดิม ยกระดับมวยไทยสู่สากล

การทำการตลาดควรแยกตลาดให้ชัดเจน ระหว่างมวยไทยสมัยใหม่ (Modern World) กับมวยโบราณ (Traditional Thai boxing) ซึ่งจะช่วยแก้ปัญหาเรื่องการพนันมวย และลดแรงกดดันจากบรรดาเซียนมวยหรือนักพนัน

ที่สำคัญ คือ การปรับปรุงแก้ไขกฎหมายให้มีความยืดหยุ่นสอดคล้องกับบริบททางเศรษฐกิจการพนันของสังคมที่เปลี่ยนแปลงไปในปัจจุบัน เพื่อสร้างความชัดเจนในการบริหารจัดการการพนัน และเพื่อยกระดับคุณภาพและความเป็นมืออาชีพของนักมวย กรรมการ โปรโมเตอร์ เซียนมวย แม้กระทั่งคนดู

เมื่อมีการจัดการที่เป็นระบบแล้ว รัฐจะสามารถดึงเม็ดเงินจากการพนันให้ไหลกลับเข้าสู่ระบบกฎหมายเพื่อนำไปพัฒนางานมวยไทยได้อีกมาก โดยการจะออกระเบียบกฎหมายต่างๆ ควรให้บุคลากรในวงการมวยได้มีส่วนร่วมเสนอหรือให้ความเห็นเพราะเป็นผู้ที่ได้รับผลกระทบโดยตรง

แนวทางการป้องกัน แก้ไขปัญหาอาชญากรรม ที่เกิดจากการพนันวัวลาน

ว่าที่ร้อยตรีดร.ธีรยุทธชาติ ขวสวัณดี

ศูนย์รวมความเป็นเลิศทางการแพทย์โรคมะเร็งครบวงจร โรงพยาบาลจุฬาลงกรณ์ สภากาชาดไทย

ผศ. ดร.วินัยกานต์ ฐิติศักดิ์

คณะสังคมศาสตร์และมนุษยศาสตร์ มหาวิทยาลัยมหิดล

เรียบเรียงจากข้อมูลพื้นฐานเรื่อง ผลกระทบของการพนันวัวลานผลกระทบต่อและแนวทางแก้ไขปัญห
ในจังหวัดเพชรบุรี

//

ร่วมกันแสวงหาแนวทางการป้องกันและแก้ไขปัญห โดยมุ่งเน้นให้
การพนันวัวลานปราศจากปัญหาอาชญากรรม หรือควบคุมให้การพนัน
วัวลานสร้างผลกระทบด้านอาชญากรรมให้น้อยที่สุด

//

การเล่นวัวลานเป็นอัตลักษณ์และภูมิปัญญาท้องถิ่นของคนเพชรบุรี สะท้อนการดำเนินชีวิตที่สอดคล้องกับวิถีชีวิตเกษตรกรรมของคนในท้องถิ่น

โดยวัวลานบนลานนวดข้าว เป็นการละเล่นดั้งเดิมในสังคมชาวนาเมืองเพชร ประยุกต์มาจากการใช้วัวนวดข้าวในลักษณะผูกวัวหลายๆ ตัวให้เรียงติดกันในลักษณะหน้ากระดานกับเสากลางลาน และให้วัวเดินเหยียบฟ่อนข้าวในลักษณะเป็นวงกลม วัวจะเดินวนย่ำบนรวงข้าวจนเมล็ดข้าวหลุดออกจากรวง ซึ่งการนวดข้าวได้แสดงให้เห็นถึงความร่วมมือร่วมใจกันของคนในสังคมเกษตรกรรมมาอย่างช้านาน ส่วนระยะทางการเดินของวัวนั้นจะแสดงให้เห็นถึงพลังกำลังและฝีเท้าของวัว โดยเมื่อเปรียบเทียบกับแล้วจะพบว่า วัวที่อยู่ไกลจากเสามากที่สุดจะเป็นวัวที่ใช้ระยะทางในการเดินมากที่สุด

การแข่งขันวัวลานเป็นการละเล่นที่เกิดขึ้นในลานนวดข้าว ภายหลังจากการเก็บเกี่ยว ซึ่งใช้พื้นที่ในลานกว้างสำหรับการนวดข้าวเป็นลานสำหรับการแข่งขันโดย ชาวนาจะนำวัวตัวผู้จำนวน 19 ตัวมาที่ลานนวดข้าวผูกเรียงแถวกับหลักไม้กลางลานเรียกว่า “เสาเกียด” เช่นเดียวกับเวลาจะนวดข้าว วัวจำนวนนี้จะแบ่งออกเป็น 2 ฝ่าย คือ วัวรอง กับวัวนอก วัวรองจะผูกติดจากเสาเกียดตั้งแต่ตัวที่ 1 - 18 ส่วนวัวนอก

คือ วัวตัวที่ 19 เป็นวัวแข็งแรงฝีเท้าดีที่สุดผูกไว้ปลายสุดของเชือก เมื่อปล่อยวัวออกวิ่งไปแล้ว ถ้าวัวนอกวิ่งแซงวัวรองแล้วสามารถลากวัวรองตามไปอย่างไม่เป็นขบวนจนดินหลุดขาดไป นั้นหมายถึงวัวนอกชนะ แต่ถ้าเกิดเหตุการณ์กลับกัน วัวรองก็จะเป็นฝ่ายชนะ การเล่นวัวลานในอดีตเป็นเรื่องของความสนุก เป็นมหรสพของชุมชน สว่างแล้วก็เลิกพากันไป ต่างคนต่างจูงวัวกลับบ้าน

ต่อมาเมื่อการนวดข้าวมีการใช้เทคโนโลยีเข้ามาแทนที่ การละเล่นวัวลานก็มีวิวัฒนาการที่เปลี่ยนแปลงไป โดยจากเดิมที่มีการแข่งขันวัวลานเป็นไปเพื่อการผ่อนคลายและสันทนาการยามว่างภายหลังการเก็บเกี่ยวข้าว จนกลายมาเป็นการแข่งขันเพื่อชิงของรางวัลต่างๆ เช่น พัดลม ลูกวัว ผ้านวม เป็นต้น และปัจจุบันก็เป็นการแข่งขันที่เป็นการแข่งขันอย่างเต็มรูปแบบ



การพนันวัวลานเป็นสาเหตุให้เกิดอาชญากรรมหลายประเภท เช่น การทะเลาะวิวาท ขาดกรรม ขาเสฟติด เด็กอายุต่ำกว่า 18 ปีเข้าไปลานแข่งขัน เพื่อเล่นพนันวัวลาน การพกพาอาวุธในที่สาธารณะ การค้าประเวณี สาวประเภทสอง และการฟอกเงิน



อาชญากรรมจากการพนันวัวลาน



การพนันวัวลานเป็นต้นเหตุของการเกิดอาชญากรรมต่างๆ ในลักษณะคล้ายคลึงกับการพนันอื่นๆ โดยปรากฏเป็นข่าวตามสื่อมวลชนอยู่เป็นระยะ ซึ่งงานศึกษาชิ้นนี้ก็พบเช่นกันว่า การพนันวัวลานเป็นสาเหตุให้เกิดอาชญากรรมหลายประเภท เช่น การทะเลาะวิวาท ฆาตกรรม ยาเสพติด เด็กอายุต่ำกว่า 18 ปีเข้าไปลานแข่งขันเพื่อเล่นพนันวัวลาน การพกพาอาวุธในสถานที่สาธารณะ การค้าประเวณีสาวประเภทสอง และการฟอกเงิน

อย่างไรก็ตาม การพนันวัวลานไม่ได้ส่งผลกระทบต่อด้านลบเพียงด้านเดียว เพราะการเลี้ยงและพัฒนาสายพันธุ์วัวลานได้กลายเป็น

ผลกระทบด้านบวกที่ส่งผลต่อเศรษฐกิจและวิถีชีวิตของคนเพชรบุรีในมิติต่างๆ ด้วย

ผู้วิจัยได้ศึกษาและสัมภาษณ์รวบรวมความคิดเห็นของกลุ่มเป้าหมาย 51 ราย ประกอบด้วย เจ้าหน้าที่ทหาร เจ้าหน้าที่ตำรวจ และเจ้าหน้าที่ฝ่ายปกครอง ผู้เกี่ยวข้องกับการจัดแข่งขันพนันวัวลาน ผู้เข้าชมการแข่งขันและนักวิชาการที่เชี่ยวชาญเรื่องปัญหาการพนัน เพื่อร่วมกันแสวงหาแนวทางการป้องกันและแก้ไขปัญหา โดยมุ่งเน้นให้การพนันวัวลานปราศจากปัญหาอาชญากรรม หรือควบคุมให้การพนันวัวลานสร้างผลกระทบด้านอาชญากรรมให้น้อยที่สุด



แนวทางป้องกันอาชญากรรม จากการพนันวัวลาน

ผลจากการศึกษา พบว่า การป้องกันผลกระทบด้านอาชญากรรมที่เกิดจากการพนันวัวลานนั้น สามารถดำเนินการได้ในลักษณะต่างๆ เช่น การป้องกันทางสังคมอย่างเป็นทางการ (Formal Social Control) การป้องกันทางสังคมอย่างไม่เป็นทางการ (Informal Social Control) การแทรกแซงทางสังคม (Social Sanction) และการบูรณาการทุกภาคส่วน

การป้องกันทางสังคมอย่างเป็นทางการ (Formal Social Control) เป็นการป้องกันปัญหาอาชญากรรมโดยใช้กฎหมายเป็นเครื่องมือ โดยเจ้าหน้าที่รัฐเป็นกลุ่มสำคัญในการป้องกัน เพราะเป็นผู้มีอำนาจตามกฎหมาย ในการบังคับใช้กฎหมายอย่างมีประสิทธิภาพ ด้วยวิธีการต่างๆ เช่น การบังคับใช้กฎหมายอย่างเคร่งครัด ต่อเนื่อง และสม่ำเสมอ ซึ่งจากการวิจัยมีข้อมูลแสดงให้เห็นว่า ในช่วงเวลาที่คณะรักษาความสงบแห่งชาติบริหารประเทศนั้น การบังคับใช้กฎหมายของเจ้าหน้าที่รัฐมีประสิทธิภาพต่อการควบคุมปัญหาอาชญากรรมที่เกิดจากการพนันวัวลานมากกว่าในช่วงเวลา ก่อนคณะรักษาความสงบแห่งชาติจะเข้ามาบริหารประเทศ

รายละเอียดโดยสรุปที่เกี่ยวข้องกับการป้องกันอาชญากรรมที่เกิดจากการพนันวัวลานโดยภาครัฐอย่างมีประสิทธิภาพ เช่น การมีเจ้าหน้าที่ตำรวจทั้งในและนอกเครื่องแบบ เข้าไปสอดส่องดูแลในลานแข่งขันวัวลาน เพื่อให้การแข่งขันเป็นไปด้วยความเรียบร้อย การตั้งจุดตรวจ จุดสกัด เพื่อป้องกันการพกพาสิ่งผิดกฎหมายต่างๆ เข้ามาในบริเวณลานแข่งขันวัวลาน หรือการตรวจค้นร่างกายของผู้เข้าชมการแข่งขันวัวลาน ตรวจค้นยานพาหนะที่ใช้เดินทางมาลานแข่งขันวัวลาน ตรวจค้นรถบรรทุกวัวที่จะใช้ในการแข่งขันวัวลาน เพื่อป้องกันไม่ให้เกิดการนำสิ่งผิดกฎหมายทุกชนิดซุกซ่อนเข้ามาในลานแข่งขันวัวลานได้

เจ้าหน้าที่ฝ่ายปกครองควรจะอนุญาตให้จัดการแข่งขันและมีการพนันวัวลานเฉพาะวันศุกร์ วันเสาร์ และวันอาทิตย์ เป็นสำคัญ ยกเว้นการจัดการแข่งขันวัวลานในงานประเพณีของวัด ควรอนุญาตให้จัดในวันธรรมดา เพื่อให้สอดคล้องกับงานประเพณีของวัด โดยขอความร่วมมือกับผู้ปกครอง ไม่ให้นำเด็กอายุต่ำกว่า 18 ปีเข้าไปลานแข่งขัน หรือแนะนำให้ผู้ปกครองนำเด็กเข้าชมการแข่งขันในวัน-เวลาที่ไม่ส่งผลกระทบต่อการศึกษาของเด็ก รวมถึงการใช้การดำเนินการทางกฎหมายสืบสวนหาข้อมูลและ



วางแผนในการจับกุมการฟอกเงินหรือการค้าประเวณีสาวประเภทสอง

การป้องกันทางสังคมอย่างเป็นทางการคือการบังคับใช้กฎหมายอย่างมีประสิทธิภาพเพื่อให้ผู้กระทำผิดเกิดความเกรงกลัวต่อกฎหมาย และไม่กล้าที่จะกระทำผิดหรือกระทำผิดซ้ำ

การป้องกันทางสังคมอย่างไม่เป็นทางการ (Informal Social Control) เป็นการป้องกันปัญหาอาชญากรรมโดยภาคประชาชนไม่ได้ใช้กฎหมายเป็นเครื่องมือ แต่เป็นการใช้กระบวนการกลุ่มทางสังคมที่เกี่ยวข้อง

กับการแข่งขันวัวลานในการจัดการปัญหาผลกระทบด้านอาชญากรรมที่เกิดจากการพนันวัวลาน ซึ่งแบ่งออกเป็น 3 กลุ่ม ดังนี้

กลุ่มแรก ชมรมวัวลานฯ นายสนามและโฆษก มีส่วนในการป้องกันอาชญากรรมที่เกิดจากการพนันวัวลานในลักษณะเชิงความสัมพันธ์อย่างไม่เป็นทางการระหว่างบุคคลต่อบุคคล หรือผู้มีอำนาจต่อผู้อยู่ภายใต้อำนาจ ซึ่งส่งผลให้เกิดการควบคุมพฤติกรรมการเล่นพนันของกลุ่มบุคคลที่เข้าร่วมชมการแข่งขันวัวลาน



1. บุคคลต่อบุคคลในสถานะที่เท่าเทียมกัน
ในบริเวณลานแข่งขันวัวลาน บุคคลที่
เกี่ยวข้องกับการแข่งขันวัวลาน เช่น ชมรม
วัวลานฯ นายสนาม โฆษก นายพวง
บุคคลเหล่านี้ล้วนมีความสัมพันธ์ระหว่าง
บุคคลต่อบุคคลอย่างไม่เป็นทางการใน
สถานะที่เท่าเทียมกัน ซึ่งส่งผลต่อการป้องกัน
อาชญากรรมที่เกิดจากการพนันวัวลาน
เนื่องจากมีความสัมพันธ์อันดีระหว่าง
บุคคลกับบุคคล ซึ่งจะนำไปสู่การเจรจาที่มี
ประสิทธิภาพและเกิดความร่วมมือกันของ
บุคคลทั้ง 2 ฝ่ายเพื่อลดข้อพิพาทต่างๆ ที่
เกิดจากการพนันวัวลาน

ทั้งนี้ นักวิชาการที่เชี่ยวชาญปัญหาเรื่อง
การพนันได้สนับสนุนแนวความคิดที่ให้นายสนามเป็นผู้ควบคุมความสงบเรียบร้อย
และบริหารจัดการภายในลานแข่งขันวัวลาน

เพื่อให้เกิดความเรียบร้อยและปราศจาก
อาชญากรรม สอดคล้องกับการบริหาร
จัดการในสนามกีฬาวัวชนทางภาคใต้ โดย
กล่าวถึงอิทธิพลของนายสนามที่สามารถ
บริหารจัดการปัญหาต่างๆ ที่เกิดขึ้นในสนาม
วัวชนภาคใต้ได้อย่างมีประสิทธิภาพ

2. บุคคลต่อบุคคลในสถานะที่ไม่เท่าเทียม
กันการป้องกันอาชญากรรมที่เกิดจากการ
พนันวัวลาน ในประเด็นที่บุคคลต่อบุคคล
ในสถานะที่ไม่เท่าเทียมกัน ในลักษณะที่
บุคคลหนึ่งหรือกลุ่มบุคคลหนึ่งมีอำนาจอย่าง
ไม่เป็นทางการในการควบคุมบุคคลหนึ่งหรือ
คณะบุคคลหนึ่ง เพื่อส่งผลไม่ให้เกิดบุคคลหรือ
คณะบุคคลนั้นมีพฤติกรรมในลักษณะของ
การก่อให้เกิดอาชญากรรมที่เกิดจากการพนัน
วัวลานในรูปแบบต่างๆ

กลุ่มที่สอง ครอบครัวสามารถป้องกัน
อาชญากรรมที่เกิดจากการพนันวัวลานได้
โดยประสิทธิภาพของครอบครัวมีความสำคัญ
ต่อการดูแลเด็กและเยาวชนเพื่อไม่ให้ได้รับ
ผลกระทบเชิงลบที่เกิดจากการพนันวัวลาน
และซึมซับสิ่งที่ไม่เหมาะสมกับวัย อีกทั้ง
ยังป้องกันไม่ให้เกิดผลกระทบต่อการ
ศึกษาของเด็กและเยาวชน ดังนั้นครอบครัวควร
ที่จะดูแลให้เด็กและเยาวชนได้รับการเรียนรู้
การเล่นวัวลานที่ถูกต้องของจังหวัดเพชรบุรี
เพื่อให้เด็กและเยาวชนได้ร่วมสืบสานและ
อนุรักษ์การเล่นท้องถิ่นนี้ต่อไป

กลุ่มที่สาม โรงเรียน สามารถป้องกัน
อาชญากรรมที่เกิดจากการพนันวัวลานได้
โดยประสิทธิภาพของโรงเรียนมีผลต่อการ
ดูแลนักเรียน ทั้งการให้ความรู้ การดูแล
ตนเอง การรู้จักหน้าที่ของตนเองและการ
ไปร่วมชมการเล่นวัวลานโดยไม่ส่งผลเสีย
ต่อการเรียน ซึ่งประเด็นต่างๆ เหล่านี้จะเป็น
แนวทางที่ทำให้นักเรียน โรงเรียน และ
ท้องถิ่นสามารถประสานประโยชน์ร่วมกันได้
อย่างมีประสิทธิภาพ

การแทรกแซงทางสังคม (Social Sanction)
กลุ่มบุคคลหรือปัจเจกบุคคลที่มีพฤติกรรม
อันธพาลหรือไม่เหมาะสมขณะแข่งขันหรือเล่น
พนันวัวลานในลักษณะต่างๆ ซึ่งในอดีตพฤติกรรม
ที่ไม่เหมาะสมเหล่านี้มีความถี่ในการเกิดขึ้น
เป็นอย่างมาก โดยเฉพาะกลุ่มที่ใช้อำนาจ
อิทธิพลของตนเองในการข่มขู่แข่งในหลาย
รูปแบบ ส่งผลให้ผู้เล่นพนันวัวลานแสดง
พฤติกรรมแทรกแซงทางสังคมกับบุคคล
ที่มีพฤติกรรมไม่เหมาะสมเหล่านั้น เช่น การ

//

**เจ้าหน้าที่ฝ่ายปกครองควรระงับ
ให้จัดการแข่งขันและมีการพนัน
วัวลานเฉพาะวันศุกร์ วันเสาร์ และ
วันอาทิตย์ เป็นสำคัญ ยกเว้นการ
จัดการแข่งขันวัวลานในงานประเพณี
ของวัด**

//

ไม่ส่งวัวเข้าร่วมแข่งขันกับวัวของบุคคลที่มี
พฤติกรรมไม่เหมาะสม และหรือนายสนาม
ไม่เชิญวัวของทีมที่มีพฤติกรรมไม่เหมาะสม
มาร่วมแข่งขันในโอกาสต่อไป

การบูรณาการทุกภาคส่วน เจ้าหน้าที่ของ
รัฐ ไม่ว่าจะเป็นเจ้าหน้าที่ตำรวจ เจ้าหน้าที่
ฝ่ายปกครอง และเจ้าหน้าที่ทหาร ขมรม
วัวลานฯ นายสนาม และโฆษก ครอบครัว
และโรงเรียน ร่วมกันทำหน้าที่ในการป้องกัน
ผลกระทบด้านอาชญากรรมที่เกิดจากการ
พนันวัวลาน โดยนักวิชาการที่สนับสนุน
แนวคิดนี้เสนอว่า สถาบันทางศาสนาอาจจะ
เข้ามามีส่วนในการขัดเกลาไม่ให้ปัจเจกบุคคล
กลุ่มหลงมัวเมาในการพนัน และควรต้องมี
กลุ่มอื่นๆ ทางสังคมที่เกี่ยวข้องกับนักพนัน
วัวลาน เช่น เพื่อน ชุมชน เข้ามามีส่วนร่วม
ในการป้องกันผลกระทบด้านอาชญากรรม
ที่เกิดจากการพนันวัวลานด้วย

ข้อเสนอแนะ

เพื่อการแก้ไขปัญหาอาชญากรรมที่เกิดจากการพนันวัวลานในจังหวัดเพชรบุรี ผู้มีส่วนเกี่ยวข้องทางภาครัฐ เช่น เจ้าหน้าที่ฝ่ายปกครอง เจ้าหน้าที่ตำรวจ เจ้าหน้าที่ทหาร ในทุกระดับชั้น ทั้งเป็นผู้กำหนดนโยบาย และผู้นำนโยบายไปปฏิบัติ และผู้เกี่ยวข้องภาคเอกชน เช่น ชมรมวัวลานฯ นายสนาม โฆษก เป็นต้น ควรร่วมกันกำหนดนโยบาย มาตรการในการบังคับใช้กฎหมายที่ชัดเจน ต่อการควบคุม ป้องกัน ปัญหาอาชญากรรมที่เกิดจากการพนันวัวลานในจังหวัดเพชรบุรี

ชมรมวัวลานฯ นายสนาม โฆษก ควรร่วมกันกำหนดและบังคับใช้มาตรการและแนวทางที่เห็นชอบร่วมกันในการแก้ไขปัญหาอาชญากรรมที่เกิดจากการพนันวัวลานในจังหวัดเพชรบุรีอย่างเคร่งครัด สม่่าเสมอ และต่อเนื่อง รวมถึงควรมีมาตรการในการแทรกแซงทางสังคมอย่างสม่ำเสมอ ต่อเนื่อง และเหมาะสมกับบุคคลที่มีพฤติกรรม ไม่เหมาะสมในลานแข่งขันและการเล่นพนันวัวลาน เพื่อเป็นการป้องกันไม่ให้บุคคลที่เคยมีพฤติกรรมไม่เหมาะสมกระทำพฤติกรรมซ้ำ และป้องกันไม่ให้บุคคลอื่นเลียนแบบพฤติกรรมไม่เหมาะสม

นอกจากนั้น ชมรมวัวลานฯ ควรมีมาตรการลงโทษที่รุนแรงและเด็ดขาด โดยมีคำสั่งห้ามหรือบทลงโทษสำหรับนายสนาม

//

มาตรการลงโทษในระยะเวลาที่กำหนดตามกฎของชมรมวัวลานฯ จากเขาไปหาหนัก เช่น ไม่อนุญาตให้นายสนามและโฆษกจัดการแข่งขันพนันวัวลานเป็นระยะเวลา 3 เดือน 6 เดือน หรือ 1 ปี

//

และผู้จัดงานที่ไม่สามารถควบคุมปัญหาอาชญากรรมได้ เป็นมาตรการลงโทษในระยะเวลาที่กำหนดตามกฎของชมรมวัวลานฯ จากเขาไปหาหนัก เช่น ไม่อนุญาตให้นายสนามและโฆษกจัดการแข่งขันเป็นระยะเวลา 3 เดือน 6 เดือน หรือ 1 ปี เป็นต้น เพื่อให้การพนันวัวลานเป็นไปด้วยความสงบ เรียบร้อย และปราศจากอาชญากรรมตลอดการแข่งขัน

ทุกภาคส่วนที่เกี่ยวข้องกับการพนันวัวลาน เช่น เจ้าหน้าที่รัฐ ชมรมวัวลานฯ นายสนาม โฆษก ครอบครัว และโรงเรียน ควรร่วมมือกันในการสร้างจิตสำนึกที่ดีให้กับเด็กและเยาวชน เพื่อให้เด็กและเยาวชน

ตระหนักรู้ต่อหน้าที่ของตนเอง บริหารเวลา
ที่เหมาะสมในการเข้าร่วมชมการแข่งขัน
วอลานโดยไม่ส่งผลกระทบต่อการศึกษา
เพื่อให้สอดคล้องและเหมาะสมกับการดำเนิน
ชีวิตของเด็กและเยาวชนภายใต้วิถีชีวิตของ
คนเพชรบุรี

ผู้ชมการแข่งขันพนันวอลานต้องช่วยกัน
สังเกตอาชญากรรมที่อาจจะเกิดขึ้นในลาน
แข่งขันวอลานและหากมีแนวโน้มว่าจะ
เกิดอาชญากรรมต่างๆ ได้ให้รีบแจ้งเจ้าหน้าที่
ตำรวจในทันที

หากเกิดอาชญากรรมในลานแข่งขัน
วอลานและนายสนามไม่สามารถควบคุม
อาชญากรรมที่เกิดขึ้นได้ ฝ่ายปกครองควร
มีคำสั่งปิดลานแข่งขันทันทีเพื่อเป็นแบบอย่าง
ให้ลานแข่งขันอื่นๆ เกิดการควบคุมดูแลกัน
อย่างจริงจังและเข้มงวดมากยิ่งขึ้น ซึ่งคำสั่ง
ปิดลานแข่งขันเป็นคำสั่งที่ส่งผลต่อการ
ควบคุมพฤติกรรมของผู้เข้าชมและนักพนัน
วอลาน เพราะถ้าหากปิดลานแข่งขันวอลาน
จะส่งผลให้ผู้เข้าชมและนักพนันวอลานไม่มี
สถานที่เข้าชมและเล่นพนันได้อีกต่อไป

การพนัน ในพื้นที่พิเศษ ข้ามเขตรัฐชาติ

ณ ชุมชนเก่าแก่แห่งหนึ่งในภาคอีสาน นักวิจัยพบความพิเศษในพื้นที่ขับเคลื่อน
ธรรมเนียมสุขภาพตำบลที่มีการเล่นพนันบั้งไฟอย่างเอิกเกริก ทำทนายกฎหมาย
และเจ้เมยต่อฉันทามติของชุมชน ส่วนพื้นที่ที่มีแรงงานข้ามชาติอาศัยอยู่มาก
ในอันดับต้นๆ ของประเทศ จังหวัดสมุทรสาคร แวดวงการพนันของแรงงาน
ข้ามชาติเกี่ยวพันอยู่กับเจ้าหน้าที่รัฐผู้มีอำนาจใช้กฎหมายแต่กลายเป็นเจ้ามือ
พนันและเป็นคนปล่อยเงินกู้ในระบบ

ในสังคมที่ทุนนิยมไหลบ่า แทบไม่มีเขตแดนพื้นที่ใดที่การพนันแทรกแซงเข้า
ไม่ถึง แม้แต่พื้นที่สามจังหวัดชายแดนใต้ พื้นที่ที่เรียกร่องสันติภาพความสงบ
มาเนิ่นนาน ชาวมุสลิมที่เคร่งครัดในหลักอิสลามยังต้องเผชิญอีกด้านกับปัญหา
การพนัน ท่ามกลางช่องว่างแรงผลักดันแห่งความไม่ไว้วางใจ การตลาดลำเส้น
ชวนพนันที่ผิดหลักศาสนา นักวิจัยร่วมกับชุมชนค้นหาแรงสนับสนุนทางสังคม
ที่สามารถใช้เป็นกลไกป้องกันปัญหาการพนันของเยาวชนในพื้นที่สามจังหวัด
ชายแดนภาคใต้ และพยายามสร้างความชัดเจนในหลักเกณฑ์การวินิจฉัย
การทำการตลาดลำเส้นชวนพนัน เพื่อให้ผู้ประกอบการและชาวมุสลิมสามารถ
ดำรงชีวิตตามวิถีแห่งศาสนาอิสลามได้อย่างงดงามต่อไป



“พนันบั้งไฟ” ธรรมเนียมสูงภาพ ที่เอื้อไม่ถ่วง

คชณัฐ สุวิชา
มหาวิทยาลัยราชภัฏร้อยเอ็ด
บทความเรียบเรียงจากรายงาน การพนันในมุมมองของชาวบ้าน
ในพื้นที่การขับเคลื่อนธรรมบุดสูงภาพ จังหวัดร้อยเอ็ด

//

งานบุดบั้งไฟในครั้งนั้นมีการเล่นการพนันกันอย่างเข้มข้น โดยมีคนใน
ชุมชนท้องถิ่นและชาวบ้านจากจังหวัดใกล้เคียงเข้าร่วมงานบุดบั้งไฟที่มีการ
เล่นการพนันประมาณ 2 - 3 หมื่นคน แม้ว่าชุมชนได้มีจิตตามติร่วมกัน
แล้วว่า ไม่อยากให้ชุมชนเป็นพื้นที่จัดงานบุดบั้งไฟ โดยมีเหตุผลว่า บุด
บั้งไฟได้ถูกแปรรูปเป็น “พื้นที่เล่นพนัน” ของเซียนบั้งไฟจากทุกสารทิศ
ซึ่งส่งผลเสียมากมายกับชุมชนมากกว่าเกิดประโยชน์ ดังนั้นชาวบ้านจึง
ไม่อยากให้มีการจัดประเพณีบั้งไฟในลักษณะของสนามการพนันบั้งไฟ
ในพื้นที่ของตนเอง

//

ธรรมนูญสุขภาพตำบลแห่งหนึ่ง ในพื้นที่ จังหวัดร้อยเอ็ด เป็นพื้นที่ที่ได้รับการยอมรับ ในฐานะ “ต้นแบบ” ในการสร้างกระบวนการ เรียนรู้ตำบลจัดการตนเอง ภายใต้การ ขับเคลื่อนธรรมนูญสุขภาพตำบลให้กับพื้นที่ อื่นๆในจังหวัดร้อยเอ็ด

“ธรรมนูญประชาชน” ในพื้นที่แห่งนี้ ประกาศใช้เมื่อปี พ.ศ. 2555 มีทั้งหมด 11 หมวด 79 ข้อ ปัจจุบันมีมาตรการที่ประกาศ ใช้ควบคุมและขับเคลื่อนประเด็นงานด้าน ต่างๆทั้งหมด 22 มาตรการ เป็นมากกว่า ธรรมนูญที่ขับเคลื่อนประเด็นเรื่องสุขภาพ หากแต่ครอบคลุมสภาวะของคนในตำบล แทบทั้งหมด

เจาะจงเฉพาะในหมวดที่ 5 ว่าด้วย การลดละเลิกอบายมุข ชุมชนได้ร่วมกับ หน่วยงานรัฐและภาคประชาสังคม กำหนด มาตรการ ข้อบังคับ ออกระเบียบกฎเกณฑ์ โดยมีกิจกรรมที่สอดคล้องหลากหลาย เช่น โครงการงานศพงานศพปลอดเหล้าปลอด การพนัน โครงการหมู่บ้านศีล 5 เพื่อป้องกัน ไม่ให้คนในชุมชนท้องถิ่นเข้าไปยุ่งเกี่ยวกับการพนันหรือเล่นการพนัน เป็นต้น

ตัวอย่างการให้ความสำคัญกับการจัดการ ปัญหาการพนันและการลดเหล้าในงานศพ มี การประชาคมเพื่อให้ประชาชนในท้องถิ่นได้ แสดงความคิดเห็นและประกาศเป็นมาตรการ ในการป้องกันแก้ไขปัญหาดังกล่าว รวมถึง มีการประชาสัมพันธ์ ทั้งการติดประกาศและ ทางวิทยุให้ทราบวิธีปฏิบัติ และบทลงโทษ หากไม่ทำตามกติกา อาทิ การบอกกล่าว ตักเตือน ปรับเงิน เป็นต้น ผลที่เกิดจากการ ออกมาตรการ คือ แทบไม่มีการเล่นพนัน

และการดื่มสุราในงานศพในพื้นที่ให้เห็นเลย ตั้งแต่ปี พ.ศ. 2555 มาจนปัจจุบัน

อย่างไรก็ตาม ทีมวิจัยมีโอกาสลงพื้นที่เพื่อ ร่วมงานบุญประเพณีบั้งไฟ ปี 2560 ในชุมชน ดังกล่าวพบความน่าสนใจ คือ ชุมชนดังกล่าว มีการเล่นพนันไม่ต่างจากชุมชนทั่วไป การ พนันที่นิยมเล่นมากที่สุดคือ ไฮโล รองลงมา คือ ไพ่ และมีกลุ่มนักพนันส่วนหนึ่งที่ชอบ เล่น “โบก” ซึ่งเป็นการพนันสมัยเก่าของ นักพนันชาวบ้าน รวมทั้งการเล่นพนันมวยตุ้ การซื้อหวยใต้ดิน และพบปรากฏการณ์ที่ ชัดเจนคือ งานบุญบั้งไฟในครั้งนั้นมีการ เล่นการพนันกันอย่างเข้มข้น โดยมีคนใน ชุมชนท้องถิ่นและชาวบ้านจากจังหวัดใกล้เคียง เข้าร่วมงานบุญบั้งไฟที่มีการเล่นการพนัน ประมาณ 2-3 หมื่นคน

แม้ว่าชุมชนได้มีฉันทามติร่วมกัน แล้วว่า ไม่อยากให้ชุมชนเป็นพื้นที่จัดงาน บุญบั้งไฟ โดยมีเหตุผลว่า บุญบั้งไฟได้ถูก แปรสภาพเป็น “พื้นที่เล่นพนัน” ของเซียน บั้งไฟจากทุกสารทิศ ซึ่งส่งผลเสียมากมาย กับชุมชนมากกว่าเกิดประโยชน์ ดังนั้น ชาวบ้านจึงไม่ยอมให้มีการจัดประเพณีบั้งไฟ ในลักษณะของสนามการพนันบั้งไฟในพื้นที่ ของตนเอง แต่ฉันทามติจากการทำประชาคม หมู่บ้านในการ “ไม่เอา ไม่จัด สนามพนัน บั้งไฟ” ไม่สามารถหยุดยั้งการเกิดขึ้นของ สนามการพนันบั้งไฟในพื้นที่ได้ เพราะการ จัดงานบุญประเพณีบั้งไฟมีองค์กรปกครอง ส่วนท้องถิ่นเป็นผู้ดำเนินการอย่างแข็งขัน โดยไม่สนใจความเห็นของประชาชนในฐานะ เจ้าของพื้นที่



ปรากฏการณ์ที่สำคัญอย่างหนึ่งที่พบ คือ มีชาวบ้านบางครัวเรือนในชุมชนไม่สนับสนุนงานบุญบั้งไฟที่มีการเล่นการพนัน ไม่ได้กระตือรือร้นกับกิจกรรมงานบุญบั้งไฟที่มีการเล่นการพนัน เห็นได้จากการปิดประตูบ้าน ปิดประตูดุวัด และไม่เข้าร่วมกิจกรรม ในขณะที่ชาวบ้านและหน่วยงานบางกลุ่ม กลับสนับสนุนงานบุญบั้งไฟที่มีการเล่นการพนัน อย่างชัดเจน เห็นได้จากการตั้งเต็นท์บริการ และประชาสัมพันธ์ถึงการนำเข้าบั้งไฟจากค่ายที่มีชื่อเสียง ซึ่งขัดกับกฎหมายควบคุมการเล่นการพนัน และ คำสั่งหัวหน้าคณะรักษาความสงบแห่งชาติ ที่ 27/2559 เรื่อง มาตรการป้องกันและแก้ไขปัญหาความ

เดือดร้อนจากการจุดและปล่อยบั้งไฟ พลุ ตะไล โคมลอย โคมไฟ โคมควัน หรือวัตถุอื่นใดที่คล้ายคลึงกัน โดยให้แต่ละจังหวัดจัดทำประกาศเกี่ยวกับมาตรการการป้องกัน และการควบคุม หรือในระดับท้องถิ่น การขับเคลื่อนธรรมนูญสุขภาพตำบลที่มีการประกาศใช้ ในหมวดที่ 5 เรื่องการหลีกเลี่ยงอบายมุข

ทีมวิจัยจึงทำการศึกษาเพื่อค้นหาว่า มุมมองการพนันในบริบทประเพณีวัฒนธรรมท้องถิ่นมีความหมายแตกต่างจากการพนันอื่นอย่างไรจึงสามารถดำรงอยู่ได้อย่างเข้มแข็ง แม้ในพื้นที่ขับเคลื่อนธรรมนูญสุขภาพตำบล

พัฒนาการของบุญบั้งไฟ ในหมู่บ้านหนึ่งของจังหวัดร้อยเอ็ด

ก่อนพ.ศ. 2525 บุญบั้งไฟบูชาผีแถน และ
ญาฟ่อปู่ จัดขึ้นทุกเดือนหกของปี ก่อนถึง
ฤดูทำนา เพื่อเสี่ยงทายน้ำท่าฟ้าฝน ขอพร
จากเทวดาประจำบ้านประจำเมือง อำนาจ
อวยชัยให้สามารถเพาะปลูกข้าวได้ดี

บั้งไฟที่ใช้จุดเป็นบั้งไฟเล็ก ๆ ที่ผู้เฒ่าผู้แก่
ในชุมชนช่วยกันทำขึ้นเพียง 1-2 บั้ง มีวัด
เป็นศูนย์กลาง การเตรียมงานทั้งหลาย
เป็นไปด้วยความร่วมมือร่วมใจกันของชาวบ้าน
และญาติบ้านใกล้เคียง เป็นประเพณีที่
เชื่อมโยง “ความสุข” กับผู้คนที่อยู่ในชุมชน

ต่อมาในช่วงปี พ.ศ. 2525 - 2542 งาน
บุญบั้งไฟเปลี่ยนจากบริเวณทุ่งนามาเป็น
บริเวณหน้า ศาลาญาฟ่อปู่ เริ่มมีการใช้
เทคโนโลยีประยุกต์แบบชาวบ้าน เปลี่ยน
จากบั้งไฟไม้ไผ่มาเป็นบั้งไฟท่อเหล็ก มีการ
ประดับบั้งไฟด้วยกระดาษแบบสะท้อนแสง
สีเงินและสีทองมากขึ้น มีการนำรถยนต์
เข้ามาใช้ในขบวนแห่ มีมหรสพสมโภชตอน
กลางคืน แต่การแข่งขันบั้งไฟยังให้ความสำคัญ
สำคัญกับการดูว่าบั้งไฟขึ้นหรือไม่ขึ้น ถ้าขึ้น
สูงก็จะได้รับความนิยมนิยมชมชอบ แต่ถ้าไม่ขึ้น
ก็จะหาว่าบั้งไฟลงโคลนตม ซึ่งไม่เพียงแต่
ข่างบั้งไฟเท่านั้นที่ต้องโดนโยนลงโคลนตม
แต่ยังรวมถึงชาวบ้านที่มาด้วยกันด้วย

ช่วงปีพ.ศ. 2530 เป็นต้นมา การอัดหม้อ
บั้งไฟ (อัดดินปืน) เปลี่ยนจากแรงคนมาเป็น

//

บุญบั้งไฟกลายเป็นพื้นที่ลงทุนหาเสียง
ของนักการเมืองท้องถิ่นเพื่อเป็นอีกหนึ่ง
เส้นทางในการเข้าสู่อำนาจ และกลายเป็น
พื้นที่แสวงหาผลประโยชน์ส่วนตัวของ
บุคคลหรือกลุ่มบุคคลที่มีอำนาจที่อยู่ใน
ท้องถิ่นและระดับสูงขึ้นไป อันตามถ
จากการทำประชาคมหมู่บ้านในการไม่จัด
สนามพนันบั้งไฟจึงไม่เป็นผล

//

แม่แรงรถ ส่งผลให้มีการลดบทบาทของผู้คน
ลง รูปขบวนมีการจัดเป็นรูปเป็นร่างมากขึ้น
มีการประกวดขบวนของแต่ละหมู่บ้าน และ
มีการนำรถยนต์เข้ามาแทนเกวียนที่บรรทุก
บั้งไฟ นอกจากนี้ยังมีการเสพมหรสพสมโภช
ในคืนก่อนวันจุดบั้งไฟ และเริ่มมีการพนัน
บั้งไฟอย่างเป็นรูปธรรมและนำไปสู่การพัฒนา
สูตรบั้งไฟของหมู่บ้านต่างๆ เพื่อนำไปต่อสู้หรือ
เปรียบแข่งขันกับบั้งไฟเจ้าอื่นที่เข้าร่วมในงาน
แต่ในช่วงเวลาดังกล่าว การมีส่วนร่วม
ของชาวบ้านยังถือเป็นเรื่องสำคัญในการ
แสดงออกถึงศักยภาพของชุมชนที่จะทำให้
งานสำเร็จลุล่วงดังเป้าหมาย อันเป็นผล
ตอบแทนอันล้ำค่าในการเรียนรู้จากกิจกรรม
ทางวัฒนธรรมของชุมชนร่วมกัน

บุญบั้งไฟในช่วงปี พ.ศ. 2542 - 2555
เป็นช่วงแห่งการเติบโตและการเข้ามาของ



พระราชบัญญัติสภาตำบลและองค์การบริหารส่วนตำบล พ.ศ. 2537 และติดตามด้วยพระราชบัญญัติกำหนดแผนและขั้นตอนการกระจายอำนาจให้แก่องค์กรปกครองส่วนท้องถิ่น พ.ศ. 2542 ประเพณีบุญบั้งไฟกลายเป็นงานใหญ่ของท้องถิ่นโดยการสนับสนุนขององค์การบริหารส่วนตำบล มีการประกวดขบวนแห่สุดอลังการของแต่ละหมู่บ้าน งบประมาณมาจากแต่ละชุมชน ออกงบประมาณกันเอง และส่วนหนึ่งมาจากการสนับสนุนจากผู้นำชุมชนของแต่ละบ้านที่ต้องการแสดงศักยภาพและความทุ่มเทในการเป็นผู้นำของทุกด้านให้ชุมชนได้เห็น เพราะนั่นหมายถึงคะแนนเสียงที่จะได้มาในการเลือกตั้งในสมัยหน้า ดังนั้นเม็ดเงิน

ของผู้นำชุมชนที่ลงไปในช่วงนี้จะค่อนข้างมากเป็นพิเศษ

ในการเตรียมงาน องค์การบริหารส่วนตำบล จะเป็นผู้รับผิดชอบการเตรียมงานในภาพรวม ซึ่งจะมีการประชุมสภาองค์การบริหารส่วนตำบลเพื่อกำหนดวัน เวลา สถานที่ และเตรียมความพร้อมให้กับชุมชนที่จะมาร่วม โดยมีการพูดคุยและบอกกล่าวสมาชิกอบต.ของแต่ละหมู่บ้านให้ไปประชาสัมพันธ์และเตรียมการต่างๆล่วงหน้าประมาณ 1 เดือน ส่วนชุมชนจะมีการเตรียมขบวนแห่ขบวนช้าง สร้างความสนุกสนานในการได้พบปะพูดคุยกันของคนในหมู่บ้านเป็นอย่างมาก

สำหรับการเตรียมรถขบวนแท่งไฟฟ้า ในช่วงปีแรกๆ จะเป็นการเตรียมการโดยคนในชุมชนจัดการกันเอง ซึ่งจะมีทั้งการตกแต่งรถขบวนแท่งและการตกแต่งไฟฟ้า (แท่งไฟฟ้า) โดยศูนย์กลางในการตกแต่งยังใช้พื้นที่วัดหรือบางปีก็จะใช้ศาลากลางบ้านเป็นพื้นที่ในการรวมกลุ่มการตกแต่งประดับประดา ลูกหลานเยาวชนที่สนใจก็ได้ไปฝึกฝีมือทางศิลปะโดยการเป็นลูกมือช่างตกแต่งไฟฟ้าประจำหมู่บ้าน

อย่างไรก็ตามในช่วงปี พ.ศ. 2550 เป็นต้นมา ภาพการลงแขกตกแต่งรถขบวนแท่งได้เริ่มหายไป เพราะเริ่มมีการนำเงินที่ได้จากการเรียวกันของชาวบ้านในหมู่บ้านไปชำระค่าไฟฟ้าที่มีการตกแต่งไว้แล้ว ซึ่งราคาการเข้าก็จะอยู่ประมาณหมื่นต้นๆ ส่วนไฟฟ้าที่จะใช้จุดแข่งขันจริงนั้นก็เริ่มมีการใช้วิธีไปซื้อไฟฟ้าจากค่ายไฟฟ้าใกล้บ้านแทน เพราะสะดวกสบายไม่ต้องเสียเวลามาบรรจุเงินเป็น

ในวันจุดไฟฟ้า ชาวบ้านในแต่ละหมู่บ้านจะนำไฟฟ้าเข้าไปในสนามเพื่อทำการจุดแข่งขัน ส่วนใหญ่จะเป็น “ไฟฟ้าหมื่น” ขนาดเส้นผ่าศูนย์กลาง 2-3 นิ้ว เพื่อชิงเงินรางวัล หากชนะเลิศการแข่งขันเป็นที่ 1 จะได้เงินรางวัล 5,000 บาท รองชนะเลิศอันดับ 1 เงินรางวัล 3,000 บาท และรองชนะเลิศอันดับ 2 เงินรางวัล 2,000 บาท ตามลำดับ และนอกจากจะมีการแข่งขันกันเฉพาะไฟฟ้าในตำบลแล้ว ในช่วงหลังๆ เริ่มมี “ไฟฟ้าขาว” ซึ่งเป็นไฟฟ้าที่มีชื่อในนามของผู้นำทางการเมืองในท้องถิ่นหรือหน่วยงานห้างร้านต่างๆ ที่อยู่ในชุมชนต่างๆ สมัครเข้ามาแข่ง

//

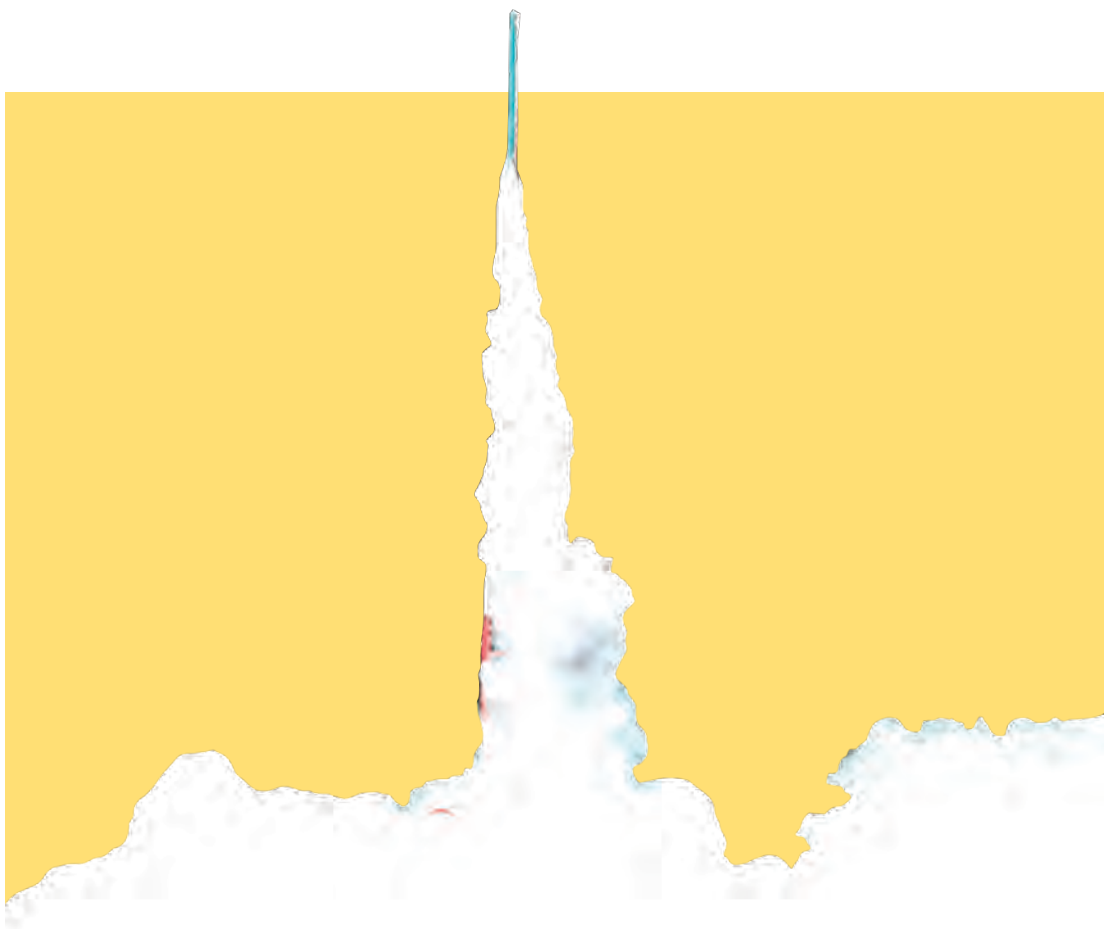
งานกิจกรรมประเพณีบุญบั้งไฟในช่วง 2 ปีที่ผ่านมา ... เทศบาลจะมีการจัดงบประมาณไว้ในแผน 3 ปี (2559 - 2561) ปีละ 4 แสนบาท คิดเป็น 2 เท่าของงบประมาณสนับสนุนการดำเนินกิจกรรมประเพณีต่าง ๆ ทั้ง 12 เดือน โดยชุมชนมิได้มีส่วนร่วมประการใดในการร่วมกิจกรรม

//

ด้วย โดยมีเงินรางวัลที่ทางเจ้าของบั้งไฟนำไป “ตู่ทาง” หรือเปรียบเติมพันแข่งขันกันเอง หากชนะก็จะได้เงินส่วนนี้เพิ่มขึ้นมาจากเงินรางวัลที่ตั้งไว้ของคณะกรรมการจัดการแข่งขัน

บุญบั้งไฟในช่วงนี้จึงผูกติดและเชื่อมโยงกับหน่วยงานทางการเมืองในระดับท้องถิ่นในการเป็นผู้จัดการ และส่วนหนึ่งได้กลายเป็นพื้นที่ประกาศหาคะแนนเสียงของนักการเมืองในระดับท้องถิ่น นอกจากนี้กระบวนการเตรียมการเริ่มเน้นความสะดวกสบายมากกว่าการร่วมกันสร้างสรรค์ของพลชุมชน

ช่วงปี พ.ศ. 2557 - 2560 ถึงปัจจุบัน บุญบั้งไฟที่ครั้งหนึ่งเคยเป็นพื้นที่ของการบูชาผีฟ้าผีดินและการเคารพธรรมชาติและสิ่งเหนือธรรมชาติ ทำหน้าที่เสมือนกิจกรรมเชื่อมความสัมพันธ์และสร้างความสนุกสนานผ่อนคลายให้คนในชุมชน ได้ปรับเปลี่ยนไปเมื่อบทบาทขององค์กรปกครองส่วนท้องถิ่นได้เข้ามามีอำนาจและบทบาทในการจัดสรรทรัพยากรทุกอย่างในท้องถิ่น



บุญบังไฟกลายเป็นพื้นที่ลงทุนหาเสียงของ
นักการเมืองท้องถิ่นเพื่อเป็นอีกหนึ่งเส้นทางใน
การเข้าสู่อำนาจ และกลายเป็นพื้นที่แสวงหา
ผลประโยชน์ส่วนตัวของบุคคลหรือกลุ่มบุคคล
ที่มีอำนาจที่อยู่ในท้องถิ่นและระดับสูงขึ้นไป
ฉันทามติจากการทำประชาคมหมู่บ้านในการ
ไม่จัดสนามพนันบังไฟจึงไม่เป็นผล
การจัดกิจกรรมประเพณีบุญบังไฟในช่วงนี้

ถือว่าเป็นยุคเฟื่องฟูของการแข่งขันบังไฟ
ช่างทำบังไฟในนามของ “ค่ายบังไฟ” ได้พัฒนา
สูตรดินปืนและเทคโนโลยีในการอัดดินปืนของ
ตัวเองจนกลายเป็นธุรกิจขนาดใหญ่ และเกิด
การเล่นพนันกันอย่างเอิกเกริกในภาคอีสาน
ทำลายกฎหมายบ้านเมือง หรือแม้แต่ทำลาย
มติชุมชนที่เป็นเจ้าของพื้นที่ที่มีได้มีส่วนร่วม
แต่ประการใด



สนามพนันบั้งไฟ ภายใต้ทุนนอกชุมชน จับมือกับอำนาจในท้องถิ่น

งานกิจกรรมประเพณีบุญบั้งไฟในช่วง 2 ปีที่ผ่านมา บทบาทของชุมชนได้ถูกตัดออกจากการมีส่วนร่วมในการดำเนินกิจกรรมอย่างชัดเจน โดยเฉพาะการจัดการ เทศบาลจะมีการตั้งงบประมาณไว้ในแผน 3 ปี (2559-2561) ปีละ 4 แสนบาท คิดเป็น 2 เท่า (2 แสนบาท) ของงบประมาณสนับสนุนการดำเนินกิจกรรมประเพณีต่างๆ ทั้ง 12 เดือน โดยชุมชนมิได้มีส่วนร่วมประการใดในการร่วมกิจกรรม

การจัดบุญบั้งไฟในนามของท้องถิ่นครั้งล่าสุด เมื่อวันที่ 17 มิถุนายน 2560 (แรม 8 ค่ำ เดือน 8) ซึ่งเป็นวันสุดท้ายที่ทางจังหวัดอนุญาตให้มีการจัดกิจกรรมประเพณีบุญบั้งไฟในเขตพื้นที่จังหวัดร้อยเอ็ด และมีการจัดขึ้นเพียงวันเดียว มีขบวนแห่ที่จัดเล็กๆ พอเป็นพิธี แต่ส่วนใหญ่จะเน้นไปที่การจุดแข่งขันบั้งไฟเพื่อการพนันเป็นหลัก การดำเนินงานทั้งหมดอยู่ภายใต้การดูแลและสัมปทานการจัดการโดย “ทีมงานแก้แค้น เมืองมหา” ซึ่งเป็นทีมเร่ดาร์หรือกรรมการตัดสินการแข่งขันบั้งไฟ และทำหน้าที่จัดกิจกรรมการแข่งขันทั้งหมดภายในงาน ตั้งแต่การตั้งวินมอเตอร์ไซด์รับจ้างส่งคนที่สนใจมาดูหรือมาเล่นการพนันบั้งไฟในงาน ระยะทาง 8 กิโลเมตร การให้บริการร้านค้า ร้านอาหารภายในงาน บริการเช่าโต๊ะเก้าอี้นั่งดู

//

กิจกรรมบุญบั้งไฟในปัจจุบันจึงเกิดขึ้นจากทุนที่อยู่นอกชุมชนจับมือกับอำนาจในท้องถิ่นและอิทธิพลในการตัดสินใจในการอนุญาตให้บุญบั้งไฟกลายเป็น “สนามพนันบั้งไฟ” จนไม่หลงเหลือร่องรอยของวัตถุประสงค์ดั้งเดิมที่แผ้วถ่อภูมิปัญญาของท้องถิ่นไว้เลย

//

บั้งไฟ ชุดละ 200 บาท ต่อ 1 วัน การเป็นเจ้าของมือรับแทงบั้งไฟ การตัดสินจับเวลาและการชานเวลาบั้งไฟ ซึ่งเทศบาลเจ้าของงานแทบไม่ต้องทำอะไรเลย เพียงประหนึ่งทีมงานผู้จัดมาขอใช้พื้นที่ในการ “สร้างสนามพนันบั้งไฟ” ในพื้นที่เท่านั้น

ทุกพื้นที่ในหมู่บ้านถูกดัดแปลงเป็นสถานที่จอดรถของบรรดาเซียนบั้งไฟและผู้ที่เข้ามาชมการแข่งขันบั้งไฟที่มาจากทั่วทุกสารทิศทางผู้จัดงานขอเช่าพื้นที่ในบริเวณบ้านของชาวบ้านเป็นสถานที่จอดรถวันละ 200-300 บาท โดยได้กำไร 3-4 เท่าจากเงินที่มาขอเช่าพื้นที่

บรรดาค่ายบั้งไฟจากทั่วสารทิศเข้ามาร่วมกันแข่งขัน เช่น ค่ายบั้งไฟอรทัยเบิกฟ้า ค่ายเทพพนม ค่ายแอ๊ดเทวดา ค่ายเทพเวลา



ค่ายเทพไทยแลนด์ ค่ายไผ่สีทอง ทุกค่าย ต้องลงทะเบียนและเสียค่าธรรมเนียมการลงทะเบียนบั้งละ 1,000 บาท ซึ่งถือว่าเป็นราคาทั่วไปของการแข่งขันบั้งไฟสนาม และถือเป็นรายได้ดงามอันหนึ่งของผู้จัด

บรรยากาศการเล่นพนันบั้งไฟนั้น เขียนพนันบั้งไฟจะมีอยู่สองกลุ่มหลักๆ กลุ่มแรกคือ “เขียนยัง” คือเจ้ามือในการรับแทงพนันบั้งไฟ ส่วนกลุ่มที่สองคือ “เขียนไล่” ซึ่งเป็นผู้เล่นที่นำเงินไปพนันกับเขียนยัง อย่างไรก็ตามเขียนพนันคนหนึ่งอาจเป็นได้ทั้งเขียนยังและเขียนไล่ก็ได้

สำหรับวิธีการแทงพนันจะมีการกำหนดเวลาขึ้น ถ้าจุดสูงสุดของบั้งไฟแต่ละบั้ง ซึ่งมีศัพท์เฉพาะเขียนบั้งไฟเรียกว่า “ราคาเปิดหน้าฐาน” หมายถึงหากราคาเปิดหน้าฐาน

ตั้งไว้ที่ 300 วินาที ถ้าบั้งไฟขึ้นในเวลาไม่เกิน 300 วินาที เขียนยังจะเป็นผู้ชนะ หาก 301-320 วินาที จะเสมอกันหรือภาษาเขียนเรียกว่า “จาว” และถ้าหากบั้งไฟขึ้นได้มากกว่า 320 วินาที แสดงว่าเขียนไล่เป็นฝ่ายชนะและรับเงินพนันไป ซึ่งการกำหนดเวลาก็แล้วแต่จะตกลงกันระหว่างเขียนยังกับเขียนไล่ แต่ถ้าบั้งไฟขึ้นฐานแล้วจุดไม่ขึ้นหรือทางหลุดกลางอากาศ ชัยชนะจะตกเป็นของเขียนยัง หากเขียนไล่ได้เงินก็จะนำตัวที่มีการแจกและกำกับลายมือชื่อของเขียนยังนั้นไปขึ้นเงินที่จุดนัดหมาย

การเปิดราคาหน้าฐานนั้น เขียนยังแต่ละคนแต่ละกลุ่มอาจกำหนดไม่เหมือนกันเพื่อดึงดูดเขียนไล่ให้มาพนันกับตน และเมื่อมีการตกลงเดิมพันกันแล้วเขียนไล่ก็จะนำเงิน



เดิมพันมาไว้กับเซียนยัง และได้ตัวเป็นหลักฐานการตกลงเดิมพันที่มีลายเซ็นเซียนยัง หากชนะก็ไปรับเงินทั้งต้นทุนที่ตัวเองจ่ายไว้ และเงินรางวัลที่เดิมพันชนะ และหากจาวกันก็จะมารับเงินเดิมพันดังกล่าวคืน ณ จุดแลกเงินที่เซียนยังกำหนดไว้

กิจกรรมบุญบังไฟในปัจจุบันจึงเกิดขึ้นจากทุนที่อยู่นอกชุมชนจับมือกับอำนาจในท้องถิ่นและอิทธิพลในการตัดสินใจในการอนุญาตให้บุญบังไฟกลายเป็น“สนามพนันบังไฟ” จนไม่หลงเหลือร่องรอยของวัตถุประสงค์ดั้งเดิมที่แฝงเร้นภูมิปัญญาของท้องถิ่นไว้เลย

คำประกาศของผู้ว่าราชการจังหวัดร้อยเอ็ด เรื่องกำหนดมาตรการด้านการรักษาความปลอดภัยและส่งเสริมวัฒนธรรม ประเพณีท้องถิ่น ในการจัดงานบุญบังไฟ จังหวัดร้อยเอ็ด ประกาศไว้ ณ วันที่ 26 กุมภาพันธ์ 2559 ซึ่งเน้นหนักว่า “ห้ามมิให้เล่นการพนันโดยเด็ดขาด” แต่หากพิจารณาปรากฏการณ์ที่เกิดขึ้นดังกล่าว ประกาศการห้ามเล่นพนันบังไฟเป็นเพียงเสือกระดาษที่วาดในระดับนโยบาย

ส่วนชุมชนท้องถิ่น ชาวบ้าน เป็นเพียงผู้ได้รับผลกระทบจากการกลายเป็นพื้นที่เล่นพนันของเซียนพนันบังไฟทั่วประเทศที่ใช้คำว่าประเพณีบังหน้าเพื่อเล่นพนัน

ปัญหาการเล่นพนัน ของแรงงานข้ามชาติ ในจังหวัดสมุทรสาคร

สมาน เหล่าดำรงชัย
ศูนย์วิจัยการย้ายถิ่นแห่งเอเชีย สถาบันเอเชียศึกษา จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย
เรียบเรียงจากรายงาน แร่งานข้ามชาติกับการพนันในจังหวัดสมุทรสาคร

//

...เจ้ามือห่วยส่วนใหญ่จะเป็นเจ้าหน้าที่ของรัฐ ถ้าหากไม่มีเงินใช้ เขาให้
กู้เงินด้วย โดยเขาคิดร้อยละ 20 และหักจากค่าจ้างได้ เว้นไของงการกู้
คือ เขาจะยึดบัตร ATM ไว้ หรือเอาเอกสารประจำตัวเป็นหลักประกัน
เช่น หนังสือเดินทาง หรือเอกสารที่ทางการไทยออกให้ เพราะเขากลัว
หลบหนี หากไม่จ่ายเงินครบตามจำนวนที่กู้ไป เคยเห็นแรงงานข้ามชาติ
บางรายถูกขู่ ว่า ถ้าไม่จ่ายเงิน ก็จะต้องมาจับส่งตรวจคนเข้าเมือง
และส่งกลับประเทศ

//

สถิติของสำนักบริหารการทะเบียน กรมการปกครองในเดือนธันวาคม พ.ศ. 2560 ศูนย์บริการจดทะเบียนแรงงานข้ามชาติแบบเบ็ดเสร็จทั่วราชอาณาจักรจำแนกแรงงานข้ามชาติที่เข้ามาพำนักราชอาณาจักรและทำงานในประเทศไทยออกเป็น 3 กลุ่ม

กลุ่มแรก ตามประกาศของคณะกรรมการความสงบแห่งชาติ (คสช.) ฉบับที่ 70/2557 เป็นแรงงานสัญชาติ เมียนมา ลาว กัมพูชา และผู้ติดตาม จำนวน 1.6 ล้านคน

กลุ่มที่สอง ตามมติคณะรัฐมนตรี 3 มีนาคม พ.ศ. 2558 จำนวน 1.1 ล้านคน เป็นแรงงานและผู้ติดตามสัญชาติ เมียนมา กัมพูชา ลาว และประมงทะเลจดทะเบียนใหม่ จำนวน 54,402 คน และ

กลุ่มที่สาม ตามมติคณะรัฐมนตรี 10 พฤศจิกายน พ.ศ. 2558 แรงงานสัญชาติ เวียดนาม จำนวน 1,569 คน

สำนักงานจัดหางานจังหวัดสมุทรสาคร รายงานสถิติการจ้างงานแรงงานข้ามชาติ สัญชาติเมียนมา ลาว กัมพูชา และอื่นๆ ที่ได้รับใบอนุญาตทำงานในจังหวัดสมุทรสาคร 2.9 แสนคน และผู้ติดตาม 3,046 คน (มกราคม พ.ศ. 2560)

ข้อมูลข้างต้นชี้ให้เห็นว่า มีจำนวนแรงงานข้ามชาติและผู้ติดตามที่เข้ามาทำงานอย่างถูกต้องมากกว่าล้านคนในประเทศไทย และกว่าสามแสนคนในจังหวัดสมุทรสาคร ทั้งนี้ ยังไม่มีหน่วยงานใดสามารถประเมินออกมาเป็นตัวเลขได้ว่า ยังมีแรงงานข้ามชาติที่ลักลอบเข้าเมืองและลักลอบทำงานแบบผิดกฎหมายโดยไม่มีใบอนุญาตทำงานอีก

จำนวนมากเท่าใด

ในบริบทของการเล่นพนัน แม้ปัจจุบัน ยังไม่สามารถสืบค้นประเด็นเชื้อชาติหรือ สัญชาติของคนต่างชาติที่กระทำผิดเกี่ยวกับการพนันได้ แต่ก็มีแรงงานข้ามชาติจำนวนมากไม่น้อยที่เล่นการพนันหลากหลายประเภท ในแต่ละพื้นที่ในประเทศไทย ทั้งการพนันที่ถูกกฎหมายและการพนันที่ผิดกฎหมาย

งานวิจัยในครั้งนี้ ศูนย์วิจัยการย้ายถิ่น แห่งเอเชียได้ดำเนินการศึกษาวิจัยเรื่อง แรงงานข้ามชาติกับการพนันในจังหวัดสมุทรสาคร ในพื้นที่ 3 อำเภอ ได้แก่ อำเภอเมือง อำเภอกระทุ่มแบน และอำเภอบ้านแพ้ว โดยกำหนดขอบเขตการศึกษา พฤติกรรมด้านการเล่นพนันของแรงงานข้ามชาติสัญชาติ กัมพูชา ลาว เมียนมา และเวียดนาม จำนวน 55 คน และสัมภาษณ์เชิงลึกกับเจ้าหน้าที่ทั้งภาครัฐ เอกชน และ NGO ที่ปฏิบัติงานเกี่ยวข้องกับแรงงานข้ามชาติ

//

กลุ่มตัวอย่างแรงงานข้ามชาตินิยมเล่นหวยใต้ดินมากที่สุด รองลงมาได้แก่ สลากกินแบ่งรัฐบาล พนันกยผลฟุตบอล ทั้งฟุตบอลไทยและต่างประเทศ และมีทั้งผ่านโพยและออนไลน์”

//



ผลการสำรวจสถานะแรงงานข้ามชาติพบว่า กลุ่มตัวอย่างจำนวน 31 คนถือหนังสือเดินทางชั่วคราว (Temporary Passport) 3 คนถือหนังสือเดินทาง (Passport) 16 คนถือหนังสือรับรองสัญชาติ (Certificate of Identity หรือ CI) นอกจากนั้น 2 คนถือบัตรผ่านแดนชั่วคราว 2 คนที่เอกสารประจำตัวหมดอายุ และ 1 คนที่ไม่มีเอกสารประจำตัวใดๆ อายุของกลุ่มตัวอย่างอยู่ระหว่าง 19-45 ปี

อาชีพของกลุ่มตัวอย่างที่เข้ามาทำงานในจังหวัดสมุทรสาคร พบว่า ในอำเภอเมืองจำนวน 20 คน ทำงานประมงทะเล 5 คน ต่อเนื่องประมงทะเล 10 คน เป็นคนงานในสถานประกอบการอาหารแปรรูปทะเล 5 คน ส่วนอำเภอกระทุ่มแบน จำนวน 17 คน ประกอบอาชีพเกษตรกรรม 10 คน อีก 7

คนประกอบอาชีพคนงานในสถานประกอบการอาหารแปรรูปทางการเกษตร และในอำเภอบ้านแพ้วจำนวน 13 คน ประกอบอาชีพเกษตรกรรม 5 คน อีก 8 คนประกอบอาชีพคนงานในสถานประกอบการอาหารแปรรูปทางการเกษตร

กลุ่มตัวอย่างส่วนใหญ่จะได้ค่าจ้างเป็นรายวันตามอัตราค่าจ้างขั้นต่ำ 300 บาท แต่บางคนได้ต่ำกว่า 300 บาท ส่วนใหญ่เป็นแรงงานในกิจการเกษตรกรรม แรงงานข้ามชาติที่ได้รับค่าจ้างเป็นรายเดือนส่วนมากทำงานในสถานประกอบการอาหารแปรรูปทางการเกษตร และสถานประกอบการอาหารแปรรูปทะเล ส่วนแรงงานในกิจการต่อเนื่องประมงทะเลจะได้รับค่าจ้างตามจำนวนผลผลิตที่ตนเองทำได้ เช่น ผลผลิตที่ทำได้นำมาชั่ง และคิดค่าตอบแทนตามน้ำหนัก

ที่ทำได้ ซึ่งหมายความว่า ถ้าทำมากก็จะได้ค่าตอบแทนมาก แรงงานประเภทนี้จึงต้องทำงานแข่งกับเวลา และขึ้นอยู่กับจำนวนสัตว์น้ำที่นายจ้างให้ทำด้วย

ประเด็นที่พิกอาศัย กลุ่มตัวอย่างส่วนใหญ่จะพักอาศัยตามบ้านเช่าโดยอาศัยอยู่รวมกันเป็นครอบครัว แต่กรณีแรงงานในภาคเกษตรส่วนใหญ่จะพักอาศัยในไร่ในสวนที่นายจ้างจัดให้ บางรายต้องจ่ายค่าเช่าบ้านเดือนละประมาณ 500 บาท หากเป็นหลังใหญ่จะต้องจ่าย 1,000 บาทต่อเดือน แต่แรงงานในภาคเกษตรส่วนใหญ่ยินยอมจ่ายเนื่องจากอยู่ใกล้สถานที่ทำงาน ไม่ต้องเดินทางไกล และในสวนในไร่ยังมีร้านค้าของชำที่นายจ้างเป็นเจ้าของด้วย

ส่วนใหญ่กลุ่มตัวอย่างแรงงานข้ามชาตินิยมเล่นหวยได้ดินมากที่สุด รองลงมาได้แก่สลากกินแบ่งรัฐบาล พนันทายผลฟุตบอลทั้งฟุตบอลไทยและต่างประเทศ และมีทั้งการแทงผลบอลผ่านโพลีและออนไลน์ แต่ออนไลน์จะค่อนข้างน้อยเนื่องจากส่วนใหญ่จะต้องใช้ภาษาไทยในการแทงผลฟุตบอล ส่วนการพนันประเภทไพ่และไฮโลเล่นค่อนข้างน้อย เหตุผลเพราะกลัวเจ้ามือโกงและไม่เข้าใจวิธีเล่น

ประสบการณ์การเล่นพนันของกลุ่มตัวอย่างพบว่า มีจำนวน 45 คนเคยมีประสบการณ์เล่นการพนัน และมีจำนวน 10 คนที่ไม่เคยเล่นการพนันเลย

สาเหตุที่ไม่เล่นการพนัน อันดับแรกเสียद्याเงิน รองลงมา คือ กลัวไม่ถูกรางวัล เพราะโอกาสถูกลยาก กลัวถูกหลอกและ

ถูกโกง กลัวถูกตำรวจจับ กลัวเล่นแล้วติด กลัวเล่นแล้วเป็นหนี้สิน ไม่มีเงินพอที่จะเล่นตามลำดับ

สาเหตุที่เล่นพนัน อันดับแรก ต้องการเงินรางวัล รองลงมา คือ เล่นเพื่อความสนุกสนาน มีเวลาว่าง ไม่รู้จะทำอะไรดี ไม่ได้เล่นแล้วเหมือนขาดบางสิ่งไป มีคนชักชวนให้เล่น เช่น เพื่อนและญาติพี่น้อง เห็นคนอื่นถูกรางวัลเลยอยากเสี่ยงดวงเผื่อจะถูกบ้าง ตามลำดับ ผู้เล่นพนันส่วนใหญ่เล่นพนันมาตั้งแต่ 1-3 ปี บางคนเพิ่งเล่นได้ 1 เดือน กลุ่มอายุที่เล่นพนันส่วนใหญ่จะมีตั้งแต่อายุ 15-50 ปี

จากการสนทนากลุ่มย่อยพบว่า เด็กพอโตเข้าสู่ช่วงวัยรุ่นก็จะเริ่มเล่นการพนันตามผู้ใหญ่ เช่น ครอบครัวมีพ่อแม่ญาติพี่น้องเล่นก็จะเล่นการพนันตามด้วย เงินที่นำมาเล่นการพนันส่วนใหญ่จะไดจากการทำงาน และพ่อแม่ให้ หรือยืมเงินจากญาติพี่น้อง



กลุ่มตัวอย่าง 10 คน ไม่เคยเล่นการพนัน สาเหตุที่ไม่เล่นอันดับแรกคือ เสียद्याเงิน ถัดมาคือ กลัวไม่ถูกรางวัล กลัวถูกหลอกและถูกโกง กลัวถูกตำรวจจับ กลัวเล่นแล้วติด กลัวเล่นแล้วเป็นหนี้สิน ฯลฯ





ผลกระทบจากการพนัน ในกลุ่มแรงงานข้ามชาติ

ผลการศึกษาวิจัย ประเด็นผลกระทบจากการพนัน สามารถแบ่งออกเป็นปัญหาใหญ่ๆ 4 กลุ่ม ได้แก่

กลุ่มแรก ปัญหานี้สินและเงินกู้ยืมจากระบบที่เกิดจากการพนัน

ตัวอย่างจากกรณี แรงงานชาย สัญชาติเมียนมา อายุ 35 ปี ทำงานอาชีพกรรมกร ในกิจการแปรรูปอาหารทะเลแห่งหนึ่งในอำเภอเมือง รายได้ต่อวัน 300 บาท ไม่รวมโอทีในบางครั้ง เล่าถึงวงจรการพนันของตนเองและในหมู่เพื่อนแรงงานที่ชักชวนกันเล่นหวยใต้ดินมานานเกือบสิบปี

“รู้จักการเล่นหวยใต้ดินจากการชักชวนของเพื่อนร่วมงานชาวเมียนมาด้วยกัน ปัจจุบันมีหนี้สินประมาณ 2 หมื่นบาทจากการเล่นหวยใต้ดินและซื้อสลากกินแบ่งรัฐบาล

//

...ปัจจุบันมีหนี้สินประมาณ 2 หมื่นบาทจากการเล่นหวยใต้ดินและซื้อสลากกินแบ่งรัฐบาล เมื่อไม่มีเงินจ่ายก็จะกู้เงินนอกระบบจากคนไทยที่อยู่
ในชุมชนที่อยู่อาศัย โดยจะต้องจ่าย
ค่าดอกเบี้ยร้อยละ 20 ของเงินต้นที่
กู้มา...

//

เมื่อไม่มีเงินจ่ายก็จะกู้เงินนอกระบบจากคนไทย ที่อยู่ในชุมชนที่อยู่อาศัย โดยจะต้องจ่ายค่า ดอกเบี้ยร้อยละ 20 ของเงินต้นที่กู้มา”

“ที่อยากเล่นหวยเพราะ อยากรู้ได้เงิน รางวัล ต้องการเสี่ยงโชค และถ้าไม่ได้เล่น แล้วเหมือนขาดอะไรไปสักอย่าง บางครั้งจะ ดูเหมือนเป็นสิ่งที่ขาดไม่ได้ในชีวิตประจำวัน ที่ต้องทำ ส่วนใหญ่จะเล่นตามเพื่อนชาว เมียนมาด้วยกัน ชื่อหวยใต้ดินก่อนวัน หวยออกประมาณ 1-2 วัน กับชาวเมียนมา ด้วยกันที่เป็นเด็กเดินไปหอย แต่ส่วนใหญ่ เจ้ามือจะเป็นคนไทย ขณะนี้ก็ยังเล่นหวยอยู่ หวังว่าสักวันจะถูกรางวัลใหญ่”

ผลกระทบที่เกิดจากการเล่นพนัน หมายถึง ปัญหาหนี้สินและเงินกู้นอกระบบที่เกิดจากการพนัน ซึ่งจากการศึกษาพบว่า ปัญหา ดังกล่าวของแรงงานข้ามชาติเป็นผลกระทบ โดยตรงมาจากการเล่นพนัน เนื่องจาก แรงงานข้ามชาติที่เล่นการพนันมักไม่ค่อย คำนึงถึงรายได้ของตนเอง กอปรกับการเล่น พนันนิยมเล่นด้วยวงเงินเชื่อไว้ก่อนและเป็น จำนวนมากกว่ารายได้ที่มี เมื่อไม่มีเงินไป จ่ายให้กับเจ้ามือหวยหรือเจ้ามือรับพนันบอล จึงต้องกู้เงินนอกระบบ ซึ่งผู้ปล่อยเงินกู้ นอกระบบมีทั้งที่เป็นคนไทยและคนข้ามชาติ ด้วยกันเอง

กลุ่มที่สอง จากปัญหาพนันสู่ปัญหาความ มั่นคงของชาติ

เนื่องจากแรงงานข้ามชาติที่ลักลอบเข้า เมืองและทำงานโดยผิดกฎหมายไม่มีเอกสาร ของทางการที่ระบุสถานะตัวตน และมักจะ อพยพย้ายถิ่นไปเรื่อย ๆ เนื่องจากต้องคอย

//
เคยมีชาวเมียนมาติดการพนัน แล้วไม่มีเงินจ่าย แอบขโมยเงินและ ทรัพย์สินของแรงงานข้ามชาติด้วยกัน บางรายก็ถูกตำรวจจับได้ บางราย ก็หนีไปหลบซ่อนในพื้นที่อื่น //

หลบซ่อนตัวจากการตรวจสอบของเจ้าหน้าที่ จากการศึกษพบว่า แรงงานข้ามชาติจำนวน หนึ่งที่นิยมเล่นการพนันโดยเฉพาะหวยใต้ดิน เมื่อเสียเงินจำนวนมากจากการเล่นการพนัน มักจะหลบหนีจากสถานประกอบการเนื่องจาก ไม่มีเงินจ่าย และแอบลักลอบไปทำงานใน สถานประกอบอื่นหรือในพื้นที่อื่น

ตัวอย่างจากกรณี แรงงานหญิง สัญชาติ กัมพูชา อายุ 40 ปี ทำงานอาชีพกรรมกร ในกิจการแปรรูปผลิตผลทางเกษตรแห่งหนึ่ง ในอำเภอบ้านแพ้ว รายได้ต่อวัน 300 บาท เล่าถึงสภาพแวดล้อมในชุมชนที่อยู่อาศัยของ แรงงานข้ามชาติและประสบการณ์ที่เคยได้ยิน มาว่า

“ในชุมชนที่อยู่ยังไม่เคยเกิดเรื่อง การ ลักขโมยจากคนข้ามชาติ แต่เคยได้ยินจาก คนงานชาวกัมพูชาด้วยกันบอกว่า ในชุมชน ที่เขาอาศัยอยู่ เคยมีชาวเมียนมาติดการพนัน แล้วไม่มีเงินจ่าย แอบขโมยเงินและทรัพย์สิน ของแรงงานข้ามชาติด้วยกัน บางรายก็ถูก ตำรวจจับได้ บางรายก็หนีไปหลบซ่อนในพื้นที่ อื่น ตนเองอาศัยอยู่ในชุมชนที่มีแรงงาน ข้ามชาติจำนวนมากก็มีความหวาดกลัว เพราะไม่รู้เหมือนกันว่าจะโดนแรงงานข้าม



ชาติที่ติดพนันหรือติดยาเสพติดติดมาลักขโมยเงินหรือทรัพย์สินหรือไม่ ถึงแม้จะมีการลงโทษตามกฎหมายหากถูกจับได้ แต่พวกนี้มักไม่กลัว เพราะบางรายก็หนีกลับบ้านในประเทศต้นทาง”

กลุ่มที่สาม ปัญหาความมั่นคงของมนุษย์ที่เกี่ยวข้องเนื่องจากการเล่นพนัน

ตัวอย่างจากกรณี แรงงานหญิง สัญชาติเมียนมา อายุ 28 ปี ทำงานอาชีพกรรมกรในกิจการเกษตรกรรมแห่งหนึ่งในอำเภอกระทุ่มแบน มาเกือบ 12 ปี รายได้ต่อวัน 300 บาท เล่าถึงความกังวลที่ต้องอยู่อาศัยในชุมชนที่มีแรงงานข้ามชาติติดพนัน

“เคยเห็นแรงงานข้ามชาติชาวเมียนมาด้วยกันที่ติดการพนันมักมีเงินไม่พอใช้ เพราะเอาเงินรายได้ที่หามาได้ เอาไปเล่นพนันหมด บางรายต้องไปยืมเพื่อน หรือกู้เงินจากคนไทยที่ปล่อยเงินกู้ในชุมชน บางรายยืมเงินจากนายจ้างก็มี แล้วก็จะโดนหักเงินเดือนหรือหักเงินรายวัน นอกจากนั้นคนเล่นพนันส่วนใหญ่จะเป็นพวกที่ชอบความรุนแรงด้วย เมื่อไม่มีเงินมักชอบลักขโมย หรืออยู่กรรโชกทรัพย์สินจากเพื่อนบ้านเมื่อเมาสุรา ซึ่งบางครั้งก็มีความรู้สึกว่าการพนันที่อาศัยอยู่ไม่มีความปลอดภัย อยากย้ายไปที่อื่น แต่ก็ไปไม่ได้ เพราะที่พักปัจจุบันอยู่ใกล้สถานที่ทำงาน ไม่ต้องเดินทางไกลและมีญาติพี่น้องอาศัยอยู่ใกล้กันด้วย”

กลุ่มที่สี่ ปัญหาเจ้าหน้าที่ของรัฐเข้ามาเกี่ยวข้องกับการพนัน

ปัญหาที่เกิดจากเจ้าหน้าที่ของรัฐในพื้นที่มีส่วนเกี่ยวข้องและหาผลประโยชน์จาก

การพนันกับแรงงานข้ามชาติ โดยมีทั้งเป็นเจ้ามือห่วยใต้ดิน เจ้าของบ่อนการพนัน และคนปล่อยกู้เงินนอกระบบ

ตัวอย่างกรณีศึกษา จากคำบอกเล่าของแรงงานชาย สัญชาติเวียดนาม อายุ 26 ปี ทำงานอาชีพกรรมกรในกิจการเกษตรกรรมแห่งหนึ่งในอำเภอบ้านแพ้ว เข้ามาเมืองไทยเพื่อทำงานได้ 6 ปีแล้ว

“เล่นห่วยใต้ดินจากการชักชวนของเพื่อน ส่วนใหญ่เจ้ามือจะเป็นคนไทย และเคยได้ยินจากคำบอกเล่าของคนงานไทยในไร่ว่า เจ้ามือห่วยส่วนใหญ่จะเป็นเจ้าหน้าที่ของรัฐ ถ้าหากไม่มีเงินใช้ เขาให้กู้เงินด้วย โดยเขาคิดร้อยละ 20 และหักจากค่าจ้างได้ เงื่อนไขของการกู้คือ เขายึดบัตร ATM ไว้ หรือเอาเอกสารประจำตัวเป็นหลักประกัน เช่น หนังสือเดินทาง หรือเอกสารที่ทางการไทยออกให้ เพราะเขากลัวหลบหนี หากไม่จ่ายเงินครบตามจำนวนที่กู้ไป เคยเห็นแรงงานข้ามชาติบางรายถูกขู่ฆ่า ถ้าไม่จ่ายเงิน ก็จะแจ้งตำรวจมาจับ ส่งตรวจคนเข้าเมือง และส่งกลับประเทศ”

การสัมภาษณ์เชิงลึกในกรณีเจ้าหน้าที่ของรัฐแสวงประโยชน์จากการพนันกับแรงงานข้ามชาติในพื้นที่ เจ้าหน้าที่ NGO ในพื้นที่ได้ให้สัมภาษณ์โดยยอมรับว่า ในอำเภอต่างๆ ของจังหวัดสมุทรสาคร มีเจ้าหน้าที่ของรัฐแสวงประโยชน์จากแรงงานข้ามชาติจริง โดยเป็นทั้งเจ้ามือ และเป็นผู้จับกุมแรงงานด้วย โดยจะใช้วิธีจับ ปรับ หากไม่มีค่าปรับจะจับขังคุก ถ้ามีเงินมาจ่ายค่าปรับก็จะปล่อย



“เคยช่วยแรงงานข้ามชาติหลายรายแล้ว ที่เคยถูกตำรวจจับกรณีเล่นหวยใต้ดิน ผิดกฎหมาย ส่วนมากแล้วแรงงานข้ามชาติที่นับถือศาสนาคริสต์จะไม่ค่อยเล่นการพนัน ส่วนใหญ่แรงงานข้ามชาติที่เป็นชาวมอญ กะเหรี่ยงและทวาย ชอบเล่นหวยใต้ดิน เพราะพวกนี้อยากได้เงินรางวัล และเล่นกัน ค่อนข้างเยอะ เล่นทั้งหวยใต้ดิน และเล่น แชร์ ซึ่งการเล่นแชร์ก็เคยมีกรณีเกิดการโกง มีแรงงานข้ามชาติบางคนเปียแชร์ได้เงินไปแล้ว พองวดต่อไปไม่ส่งเงิน และหลบหนีไป ส่วนมากเจ้ามือแชร์จะเป็นคนไทย กรณีการ ลงโทษของเจ้าหน้าที่นั้น พบว่า การลงโทษ ระหว่างคนไทยกับคนต่างชาตินั้นจะแตกต่างกัน ตำรวจจะปรับเงินจากคนต่างชาตินั้นมากกว่า คนไทย บางครั้งก็ริบทรัพย์สินแทนเงิน ค่าปรับ และจะนำคนต่างชาตินั้นไปปรับที่อื่น ที่ไม่ใช่สถานีดำรวจ ปัจจุบันการเล่นพนัน หอยใต้ดินพัฒนาไปมาก เดี่ยวนี้ส่งตัวเลขไป ทางไลน์หรือโพสต์ข้อความผ่านโทรศัพท์มือถือ

ซึ่งคิดว่าตำรวจในพื้นที่ก็รู้เช่นกัน ส่วนมาก คนที่เล่นการพนันหอยใต้ดินจะเป็นคนต่างชาติ ที่อยู่บ้านเฉยๆ เป็นแม่บ้าน ซึ่งจะมีเวลาว่าง เยอะ แรงงานข้ามชาติส่วนมากจะไม่มีเวลา ว่างมาก แต่ก็มีบ้างที่เล่นพนัน”

เพื่อนำไปสู่การวางแผนทางและยุทธศาสตร์ ในการแก้ปัญหา ป้องกัน และพัฒนาการบริหารจัดการของแรงงานข้ามชาติในประเทศไทยทั้งระบบ ข้อค้นพบเหล่านี้สะท้อนสถานการณ์ พฤติกรรมด้านการพนัน การย้ายถิ่น ซึ่งที่เกี่ยวข้องกับเรื่องนี้สินที่เกิดจากการ พนันของแรงงานข้ามชาติและเกี่ยวข้องกับ เจ้าหน้าที่

ดังนั้นผลกระทบจากปัญหาการเล่นพนัน ของแรงงานข้ามชาติ ไม่ว่าจะเป็นแรงงาน ที่เข้าเมืองมาทำงานอย่างถูกกฎหมายหรือ ผิดกฎหมายก็ตาม ถ้าไม่สามารถควบคุมได้ ก็อาจจะส่งผลกระทบอย่างกว้างขวางออกไป ในหลายมิติมากยิ่งขึ้น



การพนัน ปัญหาแทรกซ้อน จัดหลักศาสนา ในพื้นที่ไม่สงบชายแดนใต้

คอลัฟ ตัวบูละ นักวิจัยอิสระ
ผศ.มาหะมะดาร์ แวโนะ มหาวิทยาลัยฟาฏอนี
มูฮำหมัดราฟิ มะเก็ง มหาวิทยาลัยฟาฏอนี
เรียบเรียงจากรายงาน แรจวันสนับสนุนทางสังคม : กลไกป้องกันปัญหาการพนันของเยาวชน
ในพื้นที่สามจังหวัดชายแดนภาคใต้

กามีละฮ์ หะยียะโกะ มหาวิทยาลัยฟาฏอนี
สุกัญญา มาลาวิชจันทร์ มหาวิทยาลัยฟาฏอนี
เรียบเรียงจากรายงาน การตลาดลำเส้นชวนพนันเพื่อการกระตุ้นตลาด
ที่ส่งผลกระทบต่อประชาชนในพื้นที่จังหวัดชายแดนใต้

//

ปัญหาการพนันซึ่งเป็นปัญหาแทรกซ้อนจัดหลักศาสนาในพื้นที่ไม่สงบชายแดนใต้ ต้องได้รับการเยียวยาตามวิถีแห่งศาสนาอิสลาม มัสยิดและผู้นำศาสนาคือศูนย์รวมกิจกรรมเพื่อจัดปัญหาการพนันและอบายมุขส่วนการยึดหลักอิสลามในการดำรงชีวิตของครอบครัวและชุมชนจะช่วยแก้ไขปัญหาคือเป็นความผิดต่อหลักศาสนาและหลักปฏิบัติของชุมชนได้

//

สถานการณ์ความไม่สงบในพื้นที่สามจังหวัดชายแดนภาคใต้ ส่งผลให้ประชาชนในพื้นที่ถูกจับจ้องจากฝ่ายความมั่นคงว่ามีความเสี่ยงที่จะเข้าร่วมกับกลุ่มกระบวนการความไม่สงบในพื้นที่ โดยเฉพาะในกลุ่มเยาวชน การวางตัวในการใช้ชีวิตค่อนข้างลำบาก ต้องหลีกเลี่ยงพื้นที่เสี่ยงที่อาจจะเกิดเหตุการณ์รุนแรงต่างๆ ต้องปรับตัว ปรับอารมณ์ ความคิด พฤติกรรม การเลือกคบเพื่อน มีมุมมองด้านลบต่อฝ่ายความมั่นคงที่ดูแลรักษาความสงบในพื้นที่ เกิดความรู้สึกหวาดระแวงในทุกด้าน รู้สึกไม่ปลอดภัยเมื่อเข้าไปใกล้กับกลุ่มทหารพรานที่มีการลาดตระเวนและตั้งด่านตรวจในพื้นที่

แต่นอกจากความรุนแรงของสถานการณ์ความไม่สงบที่เกิดขึ้นแล้ว ยังมีปัญหาด้านอื่นๆ ในพื้นที่ที่ส่งผลกระทบต่อพัฒนาคุณภาพชีวิตไม่ต่างจากพื้นที่อื่นๆ โดยเฉพาะปัญหายาเสพติดและการพนันที่กำลังแพร่ระบาดในกลุ่มเด็กและเยาวชน รวมถึงรูปแบบของการตลาดในปัจจุบันที่ลำเส้นไปสู่การพนัน สร้างพฤติกรรมการเล่นพนันโดยไม่รู้ตัว แม้ประชาชนส่วนใหญ่ในพื้นที่สามจังหวัดชายแดนภาคใต้จะนับถือศาสนาอิสลามที่เคร่งครัด และในหลักศาสนาห้ามมิให้ไปยุ่งเกี่ยวกับการพนันก็ตาม

รายงาน แรงสนับสนุนทางสังคม : กลไกป้องกันปัญหาการพนันของเยาวชนในพื้นที่สามจังหวัดชายแดนภาคใต้ นักวิจัยได้ศึกษา

**ประชาชนมุสลิมต้องรับรู้หลักการ
การทำการตลาดที่ขัดกับหลักศาสนา
และควรตระหนักให้ความสำคัญกับ
รูปแบบกิจกรรมการส่งเสริมการขาย
ที่เข้าข่ายการพนัน**

เพื่อค้นหาแรงสนับสนุนทางสังคมที่สามารถป้องกันปัญหาการพนันของเยาวชน และจัดทำข้อเสนอแนะต่อการสร้างมาตรการหรือแนวทางป้องกันปัญหาการพนันของเยาวชน

ส่วนรายงาน การตลาดลำเส้นชวนพนันเพื่อการกระตุ้นตลาดที่ส่งผลต่อประชาชนในพื้นที่จังหวัดชายแดนใต้ นักวิจัยได้ศึกษาหลักเกณฑ์เพื่อการวินิจฉัยการทำการตลาดลำเส้นชวนพนันตามหลักการของศาสนาอิสลาม

ทั้งนี้ การศึกษาทั้งสองประเด็นพบว่า ปัญหาการพนันซึ่งเป็นปัญหาแทรกซ้อนขัดหลักศาสนาในพื้นที่ไม่สงบชายแดนใต้ ต้องได้รับการเยียวยาตามวิถีแห่งศาสนาอิสลาม มัสยิดและผู้นำศาสนาคือศูนย์รวมกิจกรรมเพื่อขจัดปัญหาการพนันและอบายมุข ส่วนการยึดหลักอิสลามในการดำรงชีวิตของครอบครัวและชุมชนจะช่วยแก้ไขปัญหาที่เป็นความผิดต่อหลักการศาสนาและหลักปฏิบัติของชุมชนได้



เสียงสะท้อนจากเยาวชน ชุมชนบ้านโสร่ง ชุมชนบ้านกำแพงbaru ชุมชนบ้านบาโวซิแ

เพื่อค้นหาแรงสนับสนุนทางสังคมที่สามารถป้องกันปัญหาการพนันของเยาวชนในพื้นที่สามจังหวัดชายแดนภาคใต้ นักวิจัยได้เจาะลึกเก็บข้อมูลโดยสัมภาษณ์การดำเนินชีวิตและความสัมพันธ์ทางสังคมที่แวดล้อมเยาวชน 18 คนและผู้ปกครอง ที่อาศัยอยู่ใน 3 ชุมชน ได้แก่ ชุมชนบ้านโสร่ง หมู่ที่ 3 ตำบลเขาตุม อำเภอยะรัง จังหวัดปัตตานี ชุมชนบ้านกำแพงbaru 1 ตำบลบางนาค อำเภอมืองนราธิวาส จังหวัดนราธิวาส และชุมชนบ้านบาโวซิแ หมู่ที่ 6 ตำบลบาโวซิแ อำเภอยะหา จังหวัดยะลา

เยาวชน 18 คน ในชุมชนมุสลิมทั้งสามชุมชน เป็นกลุ่มเยาวชนที่ไม่เล่นการพนัน ติดการพนัน และเคยติดพนันแต่เลิกเล่นแล้ว โดยมุมมองของเยาวชนคิดว่า สถานการณ์ความไม่สงบและบริบทของชุมชนมีส่วนสัมพันธ์กับปัญหาเยาวชนเล่นพนันในหลายมิติ

การวิเคราะห์บริบทชุมชนเริ่มจากชุมชนบ้านโสร่ง เป็นชุมชนชนบทที่มีการเปลี่ยนแปลงของพื้นที่อย่างรวดเร็ว เนื่องจากมีมหาวิทยาลัยฟาฏอนี อยู่ในพื้นที่ใกล้เคียงและถือจุดเปลี่ยนสำคัญของการพัฒนาพื้นที่จากการได้รับบริการด้านความรู้ทางวิชาการ โดยเฉพาะการเน้นหนักให้ชุมชนได้เรียนรู้วิชาด้านศาสนา มีผู้นำที่เข้มแข็ง ทั้งผู้นำท้องที่ ผู้นำท้องถิ่น และผู้นำศาสนา

การมีคนจากหลากหลายประเทศหลั่งไหลเข้ามาเรียนที่นี่ เช่น นักศึกษาจากมาเลเซีย อินโดนีเซีย กัมพูชา จีน และอีกหลายประเทศจากตะวันออกกลาง และมีการปฏิสัมพันธ์กับชุมชน ทำกิจกรรมกับชุมชนจนเกิดความสัมพันธ์ที่ดี แต่อีกด้านการเข้ามาของนักศึกษาต่างถิ่นที่เป็นวัยเดียวกันกับเยาวชนในพื้นที่บ้านโสร่งก็เป็นสิ่งที่น่าเป็นห่วงในหลายๆเรื่อง เช่น ปัญหาเยาวชนติดน้ำกระท่อม ปัญหาเยาวชนเล่นการพนัน

สถานการณ์ความไม่สงบในพื้นที่ทำให้เจ้าหน้าที่ที่เข้ามาปฏิบัติงานในพื้นที่ได้รับผลกระทบจากเหตุการณ์มาแล้วหลายครั้ง เหตุการณ์อาจจะไม่เกิดขึ้นบ่อยเหมือนพื้นที่อื่น แต่นับจากที่เกิดขึ้นได้พรากชีวิตชาวบ้านและเจ้าหน้าที่ไปแล้วหลายราย

ส่วนชุมชนบ้านกำแพงbaru เป็นชุมชนในเมืองที่พยายามให้มัสยิดเป็นศูนย์กลางในการแก้ปัญหาของเยาวชน และเป็นความหวังในการปกป้องเด็กและเยาวชนให้ห่างไกลจากอบายมุขต่างๆ

มัสยิดของชุมชนเป็นมัสยิดขนาดเล็ก แต่มีคณะกรรมการมัสยิดเป็นบุคคลที่มีความรู้มาช่วยขับเคลื่อนงานของมัสยิด จึงมีการจัดกิจกรรมภายในบริเวณมัสยิดและในชุมชนอย่างต่อเนื่อง



บ้านกำปงบารูไม่เคยเกิดเหตุการณ์ความไม่สงบ แต่มีปัญหาอื่นๆ เช่น เด็กและเยาวชนจำนวนมากไม่เรียนหนังสือ ดิตยาเสพติด และเล่นการพนัน

ชุมชนสุดท้าย บ้านบาโงซิแฉ เป็นชุมชนกึ่งเมืองกึ่งชนบท มีโรงเรียนเอกชนสอนศาสนาอิสลามเป็นฐานสำคัญในการพัฒนาการศึกษาของเยาวชนในพื้นที่ แม้จะยังไม่เคยมีเหตุการณ์ความรุนแรง แต่พื้นที่โดยรอบของอำเภอยะหาถือว่าเป็นพื้นที่สีแดงมาโดยตลอด หน่วยงานในพื้นที่จึงมีการเฝ้าระวังอย่างใกล้ชิด ทุกหมู่บ้านจัดให้มีชุด

รักษาความปลอดภัยหมู่บ้านอยู่เวรยามและออกตรวจตราความสงบเรียบร้อยของชุมชน สิ่งที่ผู้ปกครองห่วงกังวลลูกหลานคือ การแพร่ระบาดอย่างมากของยาเสพติดน้ำกระท่อมในหมู่ของเยาวชน และมองว่าเยาวชนในพื้นที่มีความเสี่ยงต่อการตกเป็น “แพะรับบาป” ในสถานการณ์ความไม่สงบ โดยเฉพาะเยาวชนที่ไม่ได้เรียนหนังสือหรืออยู่นอกกระบบซึ่งส่วนใหญ่จะออกไปทำงานยังประเทศมาเลเซียเพื่อหารายได้เข้าครอบครัว บางคนออกไปทำงานเพื่อส่งน้องๆ เรียนหนังสือ

มุมมองเยาวชน แรงสนับสนุนทางสังคม กับปัญหาการพนันในกลุ่มเยาวชนชายแดนภาคใต้

กลุ่มเยาวชน 3 กลุ่มในสามชุมชนแสดงความเห็นสอดคล้องกันว่า แรงสนับสนุนทางสังคมมีความสัมพันธ์กับปัญหาการพนันของเยาวชนในพื้นที่ชายแดนใต้ โดยวิเคราะห์ว่า

กลุ่มเยาวชนที่ไม่เล่นการพนัน จะมีแรงสนับสนุนทางสังคมมาจากสถาบันครอบครัว โดยพ่อแม่จะมีบทบาทสูงในการให้ความรักและความอบอุ่นด้วยการใช้เวลาแก่ลูกๆ จัดกิจกรรมตามวิถีของหลักศาสนา ตักเตือนให้คำแนะนำ ให้คำปรึกษา และพูดคุยกับลูกเพื่อให้เกิดความสัมพันธ์ระหว่างสมาชิกครอบครัวผ่านกิจกรรมที่เรียบง่ายและเป็นธรรมชาติมากที่สุด ได้แก่ การรับประทานอาหารร่วมกัน และกิจกรรมฮาลาลาเกาะฮัจ

(ตั้งวงพูดคุย) หลังจากละหมาดเสร็จ และยังมีกิจกรรมพาไปเที่ยวนอกบ้านหรือต่างจังหวัดเป็นกิจกรรมเสริมที่พ่อแม่จัดให้ มีนานๆ ครั้ง เพื่อเป็นการส่งเสริมให้ลูกได้เรียนรู้กับโลกภายนอกและเป็นการพักผ่อนของครอบครัว

ส่วนชุมชนและโรงเรียนมีส่วนต่อการป้องกันปัญหาหรือพฤติกรรมเกี่ยวกับการพนันของกลุ่มเยาวชน โดยคุณครู อาจารย์ และอุstad (ครูสอนศาสนา) ให้คำตักเตือนอยู่ตลอดเวลา แม้จะเป็นในลักษณะภาพรวมของการตักเตือนเกี่ยวกับการพนัน แต่ทางโรงเรียนก็มีมาตรการลงโทษสำหรับนักเรียนที่เกี่ยวข้องกับการพนันด้วย

เยาวชนบางคนมองว่า แรงสนับสนุนทางสังคมส่วนหนึ่งมาจากเพื่อนๆ ที่เลือกคบ เพราะกลุ่มเยาวชนที่ไม่เล่นการพนันจะได้รับการสนับสนุนจากเพื่อนที่ดี ไม่เกี่ยวข้องกับการยาเสพติดหรือการพนัน

กลุ่มเยาวชนที่เล่นการพนัน จะมีแรงสนับสนุนทางสังคมมาจากสถาบันครอบครัว ชุมชน เพื่อน ซึ่งเป็นความสัมพันธ์กับพฤติกรรมในเชิงลบมากกว่าเชิงบวก ขณะที่กลุ่มเยาวชนเองก็มีพฤติกรรมออกนอกศีลธรรมพอสมควร เช่น ขาดละหมาด 5 เวลา นอนดึก ตื่นสาย และมีปัญหาพัวพันกับยาเสพติด

//

กลุ่มเยาวชนที่เล่นการพนัน จะมีแรงสนับสนุนทางสังคมมาจากสถาบันครอบครัว ชุมชน เพื่อน ซึ่งเป็นความสัมพันธ์กับพฤติกรรมในเชิงลบมากกว่าเชิงบวก ขณะที่กลุ่มเยาวชนเองก็มีพฤติกรรมออกนอกศีลธรรมพอสมควร เช่น ขาดละหมาด 5 เวลา นอนดึก ตื่นสาย และมีปัญหาพัวพันกับยาเสพติด

//



เยาวชนที่เล่นการพนันหรือติดการพนัน มองว่า แรงสนับสนุนทางสังคมมาจากเพื่อน เพราะโดยทั่วไปเยาวชนที่เล่นการพนันหรือติดการพนันจะเลือกคบเพื่อนเฉพาะกลุ่มที่ติดการพนันด้วยกัน คอยให้กำลังใจแก่กัน ให้คำแนะนำ และเตือนสติเวลามีปัญหา ทำให้ไม่ค่อยมีส่วนร่วมกับครอบครัวและชุมชน

สำหรับ กลุ่มเยาวชนเคยเล่นการพนันแล้วเลิก มีแรงสนับสนุนทางสังคมมาจากสถาบันครอบครัว เพื่อน ชุมชน และโรงเรียน แม้ว่าสถาบันครอบครัวจะเป็นแรงสนับสนุนที่ส่งผลต่อพฤติกรรมของเยาวชนในเชิงลบอยู่บ้าง เนื่องจากว่าสถาบัน

ครอบครัวให้การสนับสนุนด้านการเงิน ในขณะที่ไม่มีการติดตามพฤติกรรมของลูกเลย จึงทำให้เยาวชนนำปัจจัยด้านการเงินที่ได้รับไปเล่นการพนันโดยไม่มีใครรู้

แรงสนับสนุนทางสังคมที่มีส่วนสำคัญต่อการป้องกันปัญหาการพนันของเยาวชนที่เคยเล่นการพนันแล้วเลิกนั้นมาจากกลุ่มเพื่อน เพราะโดยปกติการเลือกคบเพื่อนของเยาวชนกลุ่มนี้จะไม่เจาะจงเฉพาะกลุ่ม โดยจะคบเพื่อนทั้งในชุมชนและโรงเรียน และที่สำคัญคือพวกเขาเรียนรู้ทักษะการใช้ชีวิตในรูปแบบที่หลากหลายจากเพื่อน ๆ ที่เขาคบมาปรับใช้การดำเนินชีวิต

ข้อเสนอแนะต่อการสร้างมาตรการ หรือแนวทางป้องกันปัญหาการพนัน โดยใช้แรงสนับสนุนทางสังคม

โรงเรียน ควรมีการจัดกิจกรรมที่สามารถเข้าถึงระหว่างนักเรียนด้วยกัน ผ่านกิจกรรมที่เน้นเพื่อนสอนเพื่อน หรือพี่สอนน้อง โดยเฉพาะการจัดสภากาชาด (ตั้งวงพูดคุย) ร่วมกัน เพื่อให้มีการแลกเปลี่ยนประสบการณ์ระหว่างกันของเยาวชน จัดค่ายช่วงที่ปิดภาคการเรียน เพื่อให้เยาวชนได้ปรับเปลี่ยนวิถีการดำเนินชีวิตและใช้เวลาว่างให้เป็นประโยชน์ พร้อมทั้งให้มีมาตรการจัดการสำหรับนักเรียนที่เล่นหรือติดการพนันอย่างเข้มงวด และมีการติดตามนักเรียนเหล่านี้โดยร่วมมือกับทุกส่วนที่เกี่ยวข้อง ทั้งในส่วน

ของผู้นำท้องถิ่น ผู้นำท้องที่ ผู้นำศาสนา

คณะกรรมการอิสลามประจำจังหวัด ควรเสริมด้วยการจัดกิจกรรมถอดแบบอย่างของท่านศาสดาในการบริหารจัดการครอบครัวที่ดี เพื่อเสริมความรู้ในการเลี้ยงดูลูกให้ห่างไกลสิ่งอบายมุขในสังคม และควรมีหน่วยงานเยียวยาสำหรับกลุ่มเยาวชนที่ติดการพนันเพื่อให้เยาวชนได้กลับมาใช้ชีวิตในสังคมโดยปกติ เบื้องต้นควรให้คณะกรรมการอิสลามประจำจังหวัดและองค์กรปกครองส่วนท้องถิ่นเข้ามาดูแลและเยียวยากลุ่มเยาวชนเหล่านี้



การตลาดค้าเส้นชวนพนันที่ส่งผล ต่อประชาชนในพื้นที่จังหวัดชายแดนใต้

อัลลอฮ์ (ซบ.) ทรงบัญญัติห้ามการพนันในอัลกุรอานซูเราะฮ์อัลมาอิดะฮ์ ความว่า “โอ้ บรรดาผู้ศรัทธาเอ๋ย! แท้จริงแล้ว สุรา การพนัน แท้มนุชาญญ และการเสี่ยงตัวนั้น เป็นสิ่งโสมมที่เกิดจากการกระทำของชัยฏอน ดังนั้น พวกเจ้าจงหลีกเลี่ยงมันเสีย เพื่อว่า พวกเจ้าจะได้รับความสำเร็จ”

โดยไม่รู้หรือไม่คำนึงถึงข้อวินิจฉัยห้ามการพนันทางศาสนา ปัจจุบันบริษัทต่างๆ ได้ใช้วิธีการส่งเสริมการตลาดด้วยการให้ของกำนัลแก่ลูกค้ากันมากมาย และแม้ทัศนคติของผู้ประกอบและประชาชนส่วนใหญ่จะให้ความสำคัญต่อหลักคำสอนของศาสนา แต่ก็ยังขาดความเข้าใจอย่างชัดเจน จึงไม่สามารถตัดสินใจด้วยตนเองได้ว่า การทำการตลาดรูปแบบใดที่ขัดกับหลักศาสนา และยังไม่มี

หน่วยงานเฉพาะที่สามารถดำเนินการให้คำเตือนแก่ผู้ประกอบการและประชาชนในการทำการตลาด เนื่องจากประชาชนต้องการร่วมสนุกกับกิจกรรมการทำการตลาดของบริษัทเพราะความไม่รู้ว่ขัดกับหลักศาสนาหรือไม่

คณะนักวิจัยได้สัมภาษณ์แบบเจาะลึกกลุ่มศึกษา ได้แก่ นักวิชาการศาสนา นักวิชาการด้านการตลาด นักวิชาการด้านการบริหารธุรกิจ และผู้นำศาสนา จำนวน 20 คน ในพื้นที่สามจังหวัดชายแดนภาคใต้ (ปัตตานี ยะลา และนราธิวาส) เพื่อศึกษาหลักเกณฑ์ในการวินิจฉัยการทำการตลาดค้าเส้นชวนพนันตามหลักการศาสนาอิสลาม

นิยาม การพนันในอิสลาม คือ การได้มาซึ่งทรัพย์สินหรือความเพลิดเพลินใจ โดยการเดิมพัน เสี่ยงโชค เสี่ยงทาย คาดการณ์ คาดเดาอนาคต รวมถึงการใช้คำพูดเชิญชวนเพื่อทำกิจกรรม ซึ่งเป็นการตีความการพนันและพฤติกรรมการพนันอย่างกว้างขวาง แตกต่างจากนิยามการพนันทั่วไป คือ บุคคลตั้งแต่สองคนขึ้นไปตกลงร่วมกัน ทำการเสี่ยงโชคโดยการวางเงินเดิมพันจากทรัพย์สิน อาศัยความฉลาดและไหวพริบในการคาดการณ์ และการทายผล

หลักเกณฑ์เพื่อพิจารณาว่าการกระทำใดที่เป็นการพนันจากมุมมองของนักวิชาการ

//

นิยาม การพนันในอิสลาม คือ การได้มาซึ่งทรัพย์สินหรือความเพลิดเพลินใจ โดยการเดิมพัน เสี่ยงโชค เสี่ยงทาย คาดการณ์ คาดเดาอนาคต รวมถึงการใช้คำพูดเชิญชวนเพื่อทำกิจกรรม ซึ่งเป็นการตีความการพนันและพฤติกรรมการพนันอย่างกว้างขวาง

//



นักการตลาด นักบริหารธุรกิจ ผู้รู้ศาสนาพบว่า หลักเกณฑ์ในการวินิจฉัยในเรื่องการเสี่ยงโชคว่าเป็นการพนันหรือไม่ มี 3 ลักษณะคือ

1. การละเล่นที่ทำให้เสียเวลาเฉยๆอย่างไร้ประโยชน์ โดยไม่ได้เสียทรัพย์สิน ไม่ถือว่าเป็นการพนันแต่เป็นการกระทำที่เสียเวลาตามหลักศาสนาถือว่าเป็นมักรูฮฺ (การกระทำที่ควรหลีกเลี่ยง)

2. การละเล่นเพื่อหวังผลตอบแทนที่เป็นทรัพย์สิน เงินทอง ทุกการละเล่นที่ฝ่ายหนึ่งกำไรอีกฝ่ายหนึ่งขาดทุน หรือเป็นการลงทุนทั้งสองฝ่ายโดยอีกฝ่ายหนึ่งได้ แต่อีกฝ่ายหนึ่งไม่ได้ คือการพนัน

3. การที่มีสองฝ่ายมาจัดการแข่งขัน หรือมีการเล่น แล้วทั้งสองฝ่ายได้ออกทรัพย์สินหรือเงิน เมื่อทำการแข่งขันแล้ว ถ้าใครชนะก็จะได้ทรัพย์สินหรือเงินนั้น ส่วนคนที่แพ้ก็จะเสียทรัพย์สิน คือการพนัน

ส่วนบทบัญญัติว่าด้วยการชิงโชค การจับรางวัล เช่น SMS คุปองชิงโชค และอื่นๆควรให้ความสำคัญกับหลักการศาสนา

หุคม (เจื่อนไซ) การส่งเสริมการขายในลักษณะเช่นนี้มีเจื่อนไซ คือ ถ้าผู้ซื้อสินค้ามีเจตนาเพื่อต้องการคุปองที่ร่วมรายการหรือแค่อยากได้หรือเพียงต้องการลุ้น ก็ถือว่าไม่อนุญาต เข้าข่ายการพนันในอิสลาม เนื่องจากเมื่อส่งชิงโชคแล้วยังไม่สามารถรู้ได้ว่าจะได้กำไรหรือขาดทุน เจื่อนไซดังกล่าวถือว่าหะรอม (ผิดกฎ ต้องห้าม ไม่อนุมัติ)

โดยสิ้นเชิง เนื่องจากการชิงโชคดังกล่าวเข้าข่าย กิมารู (การพนัน)

การชิงโชค แบ่งออกเป็น 3 ลักษณะดังนี้

ลักษณะแรก การชิงโชคโดยปราศจากเจื่อนไซใดๆ

หุคม (เจื่อนไซ) คือ การกระทำเช่นนี้ถือว่าอนุญาต เนื่องจากดั้งเดิมการซื้อขายถือว่าได้และอนุมัติ เพราะไม่ได้มีเจื่อนไซใดๆที่ผิดหลักขาริอะฮฺ (กฎหมายอิสลาม) ไม่มีดอกเบี้ย การหลอกลวงเข้ามาเกี่ยวข้องแต่อย่างใด

ลักษณะที่สอง การชิงโชคโดยมีการซื้อของหุคม (เจื่อนไซ) ต้องศึกษารายละเอียดว่าผู้ซื้อสินค้าเจตนาเพื่อต้องการคุปองที่ร่วมรายการดังกล่าว หรือแค่อยากได้หรือเพียงต้องการลุ้น ก็ถือว่าไม่อนุญาต เข้าข่ายการพนันในอิสลาม เนื่องจากเมื่อส่งชิงโชคแล้วยังไม่สามารถรู้ว่าจะได้กำไรหรือขาดทุน

ลักษณะที่สาม การชิงโชคโดยการจ่ายเงินเป็นต้น

หุคม (เจื่อนไซ) ถือว่าเป็นการชิงโชคที่ไม่อนุญาต เนื่องจากลักษณะการชิงโชคดังกล่าวเข้าข่ายการพนัน

ทั้งนี้ ศาสนาอิสลามห้ามการพนันทุกชนิดและถือว่าเป็นบาปใหญ่อันใหญ่หลวง โดยเน้นย้ำว่านักธุรกิจมุสลิมต้องให้ความสำคัญอย่างจริงจังกับหลักการพื้นฐานในอิสลามซึ่งเป็นสิ่งที่มุสลิมในสาขาอาชีพอื่นจำเป็นต้องให้ความสำคัญเช่นเดียวกัน

ข้อเสนอแนะจากการวิจัย



ประชาชนมุสลิมต้องรับรู้หลักการการทำการตลาดที่ขัดกับหลักศาสนา และควรตระหนักให้มีความสำคัญกับรูปแบบกิจกรรมการส่งเสริมการขายที่เข้าข่ายการพ่น

ผู้ประกอบการ ควรมีการสื่อสารผลกระทบทางลบที่จะเกิดขึ้นเพื่อให้ผู้บริโภคเกิดการรับรู้เพื่อประกอบการตัดสินใจร่วมหรือไม่ร่วมกิจกรรม

องค์กรศาสนา และนักวิชาการศาสนา ต้องสร้างความชัดเจนในหลักเกณฑ์การวินิจฉัยการทำการตลาดสู่เส้นพ่นให้

กับผู้ประกอบการและประชาชนทั่วไป และสร้างความร่วมมือจากหน่วยงานทางศาสนา ในการเผยแพร่ข้อมูลการทำการตลาดสู่เส้นพ่นในวงกว้างและเชิงลึก

สถานศึกษาควรปกป้องเด็กและเยาวชน รวมทั้งกลุ่มผู้เปราะบางจากการตลาดเสี่ยงโชค และการกำหนดเงื่อนไขการอนุญาตที่รัดกุมเพื่อสื่อสารกับหน่วยงานที่เกี่ยวข้อง รวมถึง ชุมชนควรมีข้อสรุปว่ากิจกรรมการเสี่ยงโชคควรถูกกำกับอย่างเข้มงวดเพื่อความเหมาะสมทั้งทางด้านคุณธรรมและจริยธรรม

“ชุมชน” การพนัน ในวัยทำงาน และผู้สูงอายุ

เมื่อก้าวเข้าสู่วัยแห่งความรับผิดชอบ คนวัยทำงานจำนวนมากต้องใช้ชีวิตอยู่กับการอพยพย้ายถิ่นไปแสวงหาฐานะการงานภายใต้ระบบอุตสาหกรรมหรือความเป็นเมือง พวกเขากลายเป็นคนพลัดถิ่นแปลกแยกผู้โดดเดี่ยว ถูกระเบียบและตารางเวลาควบคุมจัดการชีวิตประจำวันอย่างเคร่งครัด มีพื้นที่สาธารณะที่จะใช้ปลดปล่อยตนเองออกจากความเคร่งเครียด จำกัดปากกัดตีนถีบอยู่กับรายได้ปานกลางหรือค่อนข้างต่ำ กระทั่งยามปลดระวางเข้าสู่วัยสูงอายุที่ว่างเปล่าจากคุณค่าแต่มีเวลาว่างเหลือเฟือ การสร้างสังคมความสัมพันธ์บนพื้นที่เครือข่ายการพนันได้กลายเป็นกิจกรรมปลดปล่อยผ่อนคลายความคับข้องหมองใจ เต็มเต็มความโดดเดี่ยวเดียวดาย สานทอชุมชนที่ล่มสลาย หรือกลายเป็นความหวังของรายได้ที่จะนำมาใช้จ่ายในแต่ละวัน



ชุมชนพนัน กับกิจกรรมความหวัง ของแรงงานอุตสาหกรรม ภาคตะวันออก

ธนิศ โตอติเทพย์

คณะมนุษยศาสตร์และสังคมศาสตร์ มหาวิทยาลัยบูรพา

บทความเรียบเรียงจากรายงาน การพนันฟุตบอลในชีวิตประจำวันของสังคมอุตสาหกรรมแห่งหนึ่ง
ในภาคตะวันออก

//

...ร้านอาหารยามค่ำคืนที่เปิดขายเครื่องดื่มแอลกอฮอล์นานาชนิดควบคู่
ไปกับการเปิดรับแทงการพนันฟุตบอลอย่างอิสระเสรี สนามฟุตบอล
ให้เช่าหรือการเกิดขึ้นของคนเดินโพยฟุตบอลที่มีเป็นจำนวนมาก กลับกลายเป็น
พื้นที่ทางสังคมใหม่ชนิดหนึ่งที่ทำให้มีเรื่องพูดคุยปรึกษาหารือ
แลกเปลี่ยนเรื่องราวในชีวิตประจำวัน เป็นพื้นที่แห่งความหวังทางเศรษฐกิจ
ที่อยู่ภายนอกระบบ...

//

ท่ามกลางการทำงานของแรงงานที่การดำเนินชีวิตถูกจำกัดควบคุมด้วยสายพานการผลิตและตารางเวลาอันเคร่งครัดในนิคมอุตสาหกรรม วนเวียนอยู่กับระบบการเงินแบบปากกัดตีนถีบหรืออาการชักหน้าไม่ถึงหลัง การพั่นกลายเป็นกิจกรรมเพื่อการพักผ่อนหย่อนกายของชีวิตแรงงานที่ต้องทำงานหนักในแต่ละวัน เป็นรูปแบบกิจกรรมทางสังคมในการแสวงหา “ความเป็นชุมชน” ที่ขาดหายไป และเป็นทางเลือกหนึ่งที่ถูกนำมาปรับใช้เพื่อการจัดการทางการเงินระยะสั้น เพื่อการแสวงหารายได้มาเป็นค่าใช้จ่ายในครอบครัว

สถานการณ์การเล่นพนัน ในพื้นที่นิคมอุตสาหกรรม ภาคตะวันออก

ข้อมูล ปีพ.ศ. 2559 จากเทศบาลตำบลแห่งหนึ่งในพื้นที่วิจัยระบุว่า มีจำนวนประชากรในพื้นที่ 82,960 คน แต่ข้อเท็จจริงคือ มีประชากรแฝงอีกกว่า 2 แสนคนหรือสองเท่าของสัดส่วนประชากรที่แท้จริงในพื้นที่ที่เข้ามาทำงานเป็นแรงงานในโรงงานอุตสาหกรรมและประกอบอาชีพต่างๆ

ผู้คนหน้าใหม่เหล่านี้เป็นกลุ่มแรงงานย้ายถิ่นเข้ามาอยู่ใหม่ มีความเป็นปัจเจกสูงและอยู่ภายใต้ระบบการทำงานขององค์กรที่ทำให้สายสัมพันธ์ทางสังคมแบบดั้งเดิมแตกสลายลงไป กอปรกับสายตาของรัฐท้องถิ่นที่จับจ้องมองและนิยามพวกเขาว่าเป็น “ประชากรแฝง” ซึ่งสร้างปัญหาต่างๆ มากมายภายในพื้นที่ ส่งผลให้ความสัมพันธ์กับระบบการเมืองในท้องถิ่นที่มีระดับต่ำการสร้างอำนาจต่อรองเชิงนโยบายแทบเป็นไปไม่ได้ ผู้คนเหล่านี้จึงพยายามแสวงหาและสร้างสังคมของตนเองเพื่อการแสดงตัวตนหรืออัตลักษณ์บนพื้นที่ทางสังคมของความเป็นเมือง ปลดปล่อยตนเองออกจาก

เวลางานสู่การพักผ่อน แสวงหาทางเลือกทางเศรษฐกิจหรือหารายได้พิเศษตามสนามฟุตบอลเอกชน ร้านอาหาร กินดื่มของมีนเมา และมีพื้นที่ทางการพนันเป็นทางเลือกและรูปแบบทางวัฒนธรรมใหม่

ผลสำรวจสถานการณ์การเล่นพนันในพื้นที่จากกลุ่มตัวอย่าง 200 คน ได้แก่ กลุ่มแรงงานภายในโรงงานอุตสาหกรรม กลุ่มชาวบ้านที่ประกอบอาชีพที่เกี่ยวข้องโดยรอบพื้นที่ ในฐานะผู้ประกอบการรายย่อย เช่น พ่อค้าแม่ค้าขายอาหาร มอเตอร์ไซด์รับจ้าง ร้านซักอบรีด เจ้าของสนามบอลหญ้าเทียมให้เช่า พบว่า ผู้ที่นิยมขึ้นชอบการเล่นพนันส่วนใหญ่เป็นเพศชาย อายุต่ำกว่า 40 ปี เดิมมีภูมิลำเนาอยู่นอกพื้นที่และต่างจังหวัด มีระยะเวลาในการเข้ามาอยู่ในพื้นที่ไม่เกิน 10 ปี แต่ละรายแบกรับภาระค่าใช้จ่ายประจำได้แก่ ค่าเช่าบ้าน ค่าเลี้ยงดูครอบครัวหรือการส่งเงินกลับบ้านเพื่อหล่อเลี้ยงบุคคลในครัวเรือน และประชากรที่มีสถานภาพโสดจะมีแนวโน้มการเล่นพนันค่อนข้างสูง

ผู้เล่นพนัน ร้อยละ 91.5 ประกอบอาชีพเป็นลูกจ้างในโรงงานอุตสาหกรรม ส่วนกลุ่มเจ้าของธุรกิจส่วนตัว ผู้ประกอบอาชีพรัฐวิสาหกิจ เกษตรกร/ประมง อาชีพอิสระ ร้อยละ 8.5

ผู้เล่นพนัน ร้อยละ 89.5 มีรายได้ต่อเดือนไม่เกิน 20,000 บาท ขณะที่ผู้ที่มีรายได้สูงกว่ามีเพียงร้อยละ 11.5 โดยพฤติกรรมการเล่นการพนันของกลุ่มตัวอย่างมากกว่าครึ่งนิยมเล่นการพนันกับคนคุ้นเคยภายในโรงงานที่ทำงาน และเล่นบริเวณย่านที่พักอาศัย จำแนกประเภทการเล่นพนันที่ชอบเล่นมากที่สุด ลำดับแรก คือ หว่ยใต้ดิน ลำดับที่สองสลากกินแบ่งรัฐบาล และลำดับที่สามการพนันฟุตบอล

ผู้เล่นส่วนใหญ่ใช้เงินเล่นการพนันไม่เกิน 5,000 บาทต่อเดือน เล่นพนันไม่เกิน 1,000 บาทต่อครั้ง และใช้เงินเล่นพนันสูงสุดไม่เกิน 5,000 บาทต่อครั้ง

เมื่อพิจารณาปริมาณเงินที่ได้จากการเล่นการพนันสูงสุดเฉลี่ย 11,528 บาทต่อครั้ง จำนวนเงินที่เคยเล่นเสียสูงสุดเฉลี่ยต่อหัว 5,788 บาท กับเงินที่ใช้เล่นการพนันสูงสุดไม่เกิน 5,000 บาท ด้วยเหตุดังนี้ ผู้เล่นพนันจึงมีข้อสรุปของการพนันคือการเล่นได้ ส่วนการเล่นเสียหรือเท่าทุนก็มีโอกาสในระดับที่ไม่แตกต่างกันมากนัก

ทั้งนี้ แม้กลุ่มตัวอย่างมากกว่าครึ่งตระหนักได้ว่าการพนันอาจนำไปสู่การสร้างปัญหาทางการเงิน หนี้สิน และปัญหาสายสัมพันธ์ภายในครอบครัว แต่อีกมุมมองหนึ่งที่เห็นว่าสลากกินแบ่งรัฐบาล หว่ยใต้ดิน หว่ยหุ้น ไม่เป็นการพนัน และมองว่าการพนันเป็นรูปแบบกิจกรรมหนึ่งทางสังคมที่ทำหน้าที่ปลอบประโลม การพักผ่อนหย่อนกายของชีวิตภายหลังจากการทำงานอย่างหนักในแต่ละวัน ความท้าทายจากการเล่นพนันทำให้ชีวิตมีสีสันไม่น่าเบื่อ และยังเป็นแหล่งที่มาของรายได้ที่จะนำมาเป็นค่าใช้จ่ายในการดำเนินชีวิตประจำวัน รวมถึงการมีมุมมองที่เห็นด้วยและไม่เห็นด้วยเกือบเท่ากันในเรื่องการอนุญาตให้การเล่นฟุตบอลถูกกฎหมาย และการเปิดบ่อนคาสิโนถูกกฎหมาย



การเปิดรับแทงพนันฟุตบอลอย่างอิสระ การเกิดขึ้นของคอนเทนเนอร์ฟุตบอลที่มีเป็นจำนวนมากกลายเป็นพื้นที่ทางสังคมใหม่ชนิดหนึ่งที่ทำให้มีเรื่องพูดคุยปรึกษาหารือแลกเปลี่ยนเรื่องราวในชีวิตประจำวัน และเป็นพื้นที่แห่งความหวังทางเศรษฐกิจที่อยู่ภายนอกระบบ





ความคิดเห็นจากการให้สัมภาษณ์ของกลุ่มตัวอย่างสะท้อนภาพความสัมพันธ์ระหว่างการย้ายถิ่นของแรงงานกับการพำนัได้อย่างชัดเจน

“การขยายตัวของนิคมและโรงงานอุตสาหกรรมทำให้เกิดการเคลื่อนย้ายของผู้คนจำนวนมากที่เต็มไปด้วยความหวัง การแสวงหารายได้และการมีวิถีชีวิตที่ดีกว่าเดิม จากบ้านเดิมของตนเองเข้าสู่การเป็นลูกจ้างแรงงานภายในโรงงาน พื้นที่นิคมอุตสาหกรรมเกิดการขยายตัวของความเป็นเมือง การมีรายได้และเงินเดือนที่ไม่เพียงพอหล่อเลี้ยงชีวิตทางเศรษฐกิจ โครงสร้างทางสังคมแบบอุตสาหกรรมที่มีลักษณะเป็นปัจเจกและความโดดเดี่ยว การเข้าถึงกิจกรรม

หรือสวัสดิการของรัฐได้ยากในพื้นที่ต่างถิ่น กลายเป็นการก่อรูปและการผลักดันให้แรงงานย้ายถิ่นต่างแสวงหาช่องทางให้มีรายได้เพิ่มขึ้น การเกิดขึ้นของร้านอาหารยามค่ำคืนที่เปิดขายเครื่องดื่มแอลกอฮอล์นานาชนิดควบคู่ไปกับการเปิดรับแทงการพนันฟุตบอลอย่างอิสระเสรี สนามฟุตบอลให้เช่า หรือการเกิดขึ้นของคนเดินโพยฟุตบอลที่มีเป็นจำนวนมาก กลับกลายเป็นพื้นที่ทางสังคมใหม่ชนิดหนึ่งที่ทำให้มีเรื่องพูดคุยปรึกษาหารือแลกเปลี่ยนเรื่องราวในชีวิตประจำวัน พื้นที่แห่งความหวังทางเศรษฐกิจที่อยู่ภายนอกระบบ เนื่องจากการแข่งขันฟุตบอลแทบทุกวันจึงมีโอกาสนเล่นการพนันและการแก้ตัวได้มากกว่าการเล่นการพนันชนิดอื่น”

“แรงงานอุตสาหกรรม” ความเคลื่อนไหวของกลุ่มแฟนบอล

การปรับเปลี่ยนโครงสร้างของฟุตบอลลีกอาชีพไทยภายใต้ชื่อ “ไทยพรีเมียร์ลีก” ในปีพ.ศ. 2552 ก่อให้เกิดการสร้างจินตนาการความรู้สึกถึง “ความเป็นชุมชน” ในสังคมแบบใหม่ ภายใต้วิถีคิดของ “ท้องถิ่นนิยม”

บรรดาสโมสรฟุตบอลในไทยลีกพยายามรักษาหรือตั้งชื่อทีมในฐานะของการเป็นตัวแทนของท้องถิ่นตนเอง เพื่อสร้างรากฐานสู่การขยายขยายปริมาณของแฟนบอลของตนเอง ในฐานะที่เป็นตัวแทนมาจากท้องถิ่นนั้น เช่น ทีมบุรีรัมย์ ยูไนเต็ด, ทีมชลบุรี เอฟซี, ทีมเชียงราย ยูไนเต็ด, ทีมสุพรรณบุรี เอฟซี เป็นต้น ส่วนทีมภายใต้สังกัดขององค์กร/หน่วยงาน เช่น ทีมบางกอกกล๊าส ยูไนเต็ด ต่างก็พยายามสร้างรากฐานของแฟนบอลตนเองในฐานะตัวแทนท้องถิ่นในจังหวัดปทุมธานี และเป็นพื้นที่ตั้งของสโมสร หรือ ทีมเอสซีจี เมืองทอง เป็นทีมที่ถูกตั้งฉายาว่า ทีมเงิน ทีมสื่อ เนื่องจากผู้สนับสนุนหลักคือ กลุ่มทุนใหญ่ SCG ร่วมกับกลุ่มทุนสื่อของ SIAM SPORT ซึ่งถูกใช้ในการประชาสัมพันธ์กิจกรรมเพื่อสร้างฐานของแฟนบอลตนเอง

นอกจากชื่อทีมที่สะท้อนถึงความเป็นท้องถิ่นเดียวกันแล้ว การมีสนามฟุตบอลของสโมสรในท้องถิ่นยังส่งผลให้เกิดวัฒนธรรมการเดินทางเชียร์ทีมรักทีมโปรดในท้องถิ่นของตนเอง

อย่างไรก็ตาม สถานะของแฟนบอลมิได้มีลักษณะที่นิ่งสถิตและยึดติดอยู่ภายในท้องถิ่นนั้นเพียงด้านเดียว หากแต่มีลักษณะที่ข้ามถิ่นฐานและเคลื่อนไหวอยู่ตลอดเวลา ลักษณะของกลุ่มแฟนบอลสามารถจำแนกออกตามพฤติกรรมเชียร์และเล่นการพนันได้เป็น 3 กลุ่ม คือ

แฟนบอลพลัดถิ่น เป็นกลุ่มแฟนบอลที่ย้ายจากภูมิลำเนาเดิมมาทำงานในพื้นที่ต่างถิ่น มีการรวมตัวเพื่อเชียร์สโมสรบ้านเกิดของตนเอง การเล่นพนันฟุตบอลจะเป็นส่วนหนึ่งของ

//

“ไทยพรีเมียร์ลีก” ในปี พ.ศ. 2552 ก่อให้เกิดการสร้างจินตนาการความรู้สึกถึง “ความเป็นชุมชน” ในสังคมแบบใหม่ ภายใต้วิถีคิดของ “ท้องถิ่นนิยม”

//



“ความเป็นชุมชน”ของแฟนบอล และการพนันทายผลการแข่งขันมีความหมายในทาง การปฏิบัติการทางสังคมมากกว่าการเล่นเพื่อ เอาชนะหรือความต้องการเรื่องเงินตรา

แฟนบอลทางไกล เป็นกลุ่มแฟนบอลที่ ไม่มีเวลาว่างมากพอที่จะเดินทางไปร่วมเชียร์ ในสนามแข่งขันจริง คอยให้กำลังใจผ่านหน้า จอทีวี โทรศัพท์มือถือ หรือการฟังรายงาน สดจากรายการวิทยุ บางส่วนมีพฤติกรรม นิยมเล่นพนันฟุตบอลร่วมกับการส่งกำลังใจ ให้กับทีมที่ตัวเองรักทั้งในประเทศและนอก ประเทศเพื่อเพิ่มอรรถรสและสีสันสำหรับการ เชียร์ฟุตบอล

แฟนบอลเฉพาะกิจ กลุ่มนี้เน้นผลการ แข่งขันในเชิงของการพนันแทบทั้งสิ้น ให้ ความสำคัญกับผลการแข่งขันแพ้ชนะ ผลต่าง ประตุของทีมที่ตนเองหมายมั่นปั้นมือว่า จะสามารถสร้างรายได้จากการเดิมพัน และ จะเล่นพนันฟุตบอลทุกทีม ไม่ใส่ใจว่าจะเป็น ทีมคู่ตรงข้ามกับความชื่นชอบของตนเอง

พฤติกรรมของแฟนบอลเหล่านี้สามารถ เลื่อนไหลได้ไปตามสถานการณ์ มิได้ถูกจำกัด ว่าแฟนฟุตบอลจะต้องเป็นแบบใดแบบหนึ่ง เสมอ บางครั้งอาจเป็นได้ทั้งสองแบบหรือ สามแบบก็ได้

การขยายตัวของสนามฟุตบอลเอกชน กับโครงการความรับผิดชอบต่อสังคมขององค์กร

ข้อจำกัดของพื้นที่ที่มุ่งจัดสร้างให้เป็นเขตสถานประกอบการเชิงพาณิชย์และอุตสาหกรรมจนแทบไม่มีที่ว่างให้กับพื้นที่สาธารณะเพื่อการพักผ่อน การผ่อนคลาย ออกกำลังกาย หรือการเข้ามาใช้เพื่อวัตถุประสงค์อื่น การเกิดขึ้นของสนามฟุตบอลเอกชนจึงกลายเป็นพื้นที่ทางสังคมใหม่แห่งหนึ่งของชีวิตแรงงานอุตสาหกรรม

สนามฟุตบอลเช่าแห่งแรกในพื้นที่ ก่อตั้งขึ้นในปี พ.ศ. 2555 และขยายปริมาณเพิ่มมากขึ้นถึงปัจจุบัน (ปี พ.ศ. 2560) มีจำนวนทั้งสิ้น 12 แห่ง มีการสร้างกิจกรรมเพื่อสนับสนุนให้เกิดการเล่นฟุตบอลอย่างต่อเนื่อง คือ การจัดแข่งขันแบบลีก เริ่มจากรับสมัครทีมฟุตบอลอย่างน้อย 12-20 ทีม เข้ามาร่วมเตะแบบพบกันหมด มีการเก็บค่าสมัครทีมละ 2,500 บาท และค่าเช่าสนามครั้งละ

1,200 บาท ทีมฟุตบอลหลากหลายทีมจะมาสมัครเข้าร่วมแข่งขันกันภายใต้ชื่อของโรงงานอุตสาหกรรมเพื่อเป็นการออกกำลังกาย และการซ้อมทีมเพื่อเข้าแข่งขันฟุตบอลรายการหลักภายในโรงงานอุตสาหกรรม เช่น กีฬาสีของสถานประกอบการ หรือการแข่งขันฟุตบอลระหว่างโรงงานภายใต้ชื่อ “อุตสาหกรรมคัพ” ที่ถูกจัดขึ้นทุกปี

นอกจากนี้ยังมีการสร้างกิจกรรมการแข่งขันฟุตบอลแบบระยะสั้น เช่น การแข่งขันฟุตบอลแบบแพ้คัดออกชิงเงินรางวัล หรือการจัดการแข่งขันในรูปแบบสาย 4 ทีม แข่งแบบพบกันหมดชิงเงินพร้อมถ้วยรางวัล การจัดการแข่งขันรูปแบบนี้จะมีการเก็บค่าสมัครไม่สูงมากนัก ประมาณ 1,000-1,500 บาท เนื่องจากมีจำนวนนัดการแข่งขันน้อย

ส่วนการรวมตัวของแรงงานที่เข้ามาเล่นฟุตบอลในสนามของเอกชนมีอยู่ 2 ลักษณะ

รูปแบบที่หนึ่ง มีลักษณะการรวมตัวของนักฟุตบอลอยู่แล้วภายใต้สังกัดของโรงงาน ได้รับการสนับสนุนงบประมาณการออกกำลังกายจากต้นสังกัดภายใต้โครงการความรับผิดชอบต่อสังคมขององค์กร (Corporate Social Responsibility: CSR) ซึ่งเจ้าของกิจการสามารถนำภาระค่าใช้จ่ายเพื่อการสนับสนุนทางด้านการกีฬาและสุขภาพใช้เป็นหลักฐานในการหักภาษีของหน่วยงานต้นสังกัดได้

//

แรงงานที่มีความสามารถในการเล่นฟุตบอลสูงอาจได้รับการเอาอกเอาใจจากผู้จัดการทีมหรือผู้บริหารตลอดระยะเวลาที่มีการแข่งขัน มีโอกาสสร้างอำนาจต่อรองเพิ่มมากขึ้นบนพื้นที่ของสนามฟุตบอล

//



การเกิดขึ้นของ CSR มีบทบาทสำคัญต่อการสร้างสรรค์พื้นที่สาธารณะสำหรับบุคลากรภายในบริษัทของตนเอง เช่น หลายบริษัทส่งเสริมให้เกิดทีมฟุตบอลประจำโรงงาน มีการตั้งชมรมฟุตบอลภายในโรงงาน มีการจัดสรรเงินเพื่อสนับสนุนกิจกรรมค่าเช่าสนาม ค่าอาหาร ค่าเดินทาง ค่ารถ และบางบริษัทเปิดโอกาสให้นักกีฬาฟุตบอลเบิกค่าล่วงเวลาการทำงานเพิ่มเติมได้จากการซ้อมฟุตบอล

ระบบการจัดการภายในทีมอาจมีผู้นำหรือผู้จัดการทีมที่กระจายอยู่ตามแผนกต่างๆ ในโรงงาน บางแห่งอาจมีการตั้งชมรมและเก็บเงินค่าสมาชิกบ้างเล็กน้อยเพื่อเป็นค่าใช้จ่าย ได้แก่ ค่าเดินทาง ค่าน้ำ ค่าอาหาร หรือค่ารักษาพยาบาลให้กับนักกีฬาที่บาดเจ็บ มี

การเติมทุนเพื่อสร้างสีสนหรือสร้างแรงกระตุ้นให้กับผู้เข้าแข่งขัน ผู้จัดการทีม และกองเชียร์ของแต่ละฝ่าย วงเงินเติมทุนขึ้นอยู่กับภารกิจของตนเองของตัวแทนในแต่ละฝ่าย โดยส่วนใหญ่ผู้จัดการทีมจะทำหน้าที่เจรจา การแข่งขันบางนัดอาจมีวงเงินเติมทุน 3,000-4,000 บาท บางครั้งสูงถึงหลักหมื่นบาท ซึ่งจะเฉลี่ยเงินมาจากทั้งผู้เล่นและกองเชียร์ที่เข้ามามีส่วนร่วม พร้อมกับเปียร์อีก 2 ลัง เป็นต้น

รูปแบบที่สอง มีลักษณะการรวมตัวของแรงงานแบบปัจเจก รู้จักกันเป็นการส่วนตัว โดยส่วนใหญ่จะใช้ช่วงวันหยุดสุดสัปดาห์นัดกันมาเตะฟุตบอล มีการเติมทุนขึ้นต่อทั้งที่เป็นผลแพ้ชนะและจำนวนลูกที่ยิงเข้า

ฝ่ายแพ้งจะต้องเป็นผู้ชำระค่าเช่าสนาม พร้อม เบียร์อีก 1 ลัง และเมื่อถูกยิงเข้าจะต้องเสีย เบียร์ตามผลต่างของประตูอีกประตูละ 1 ขวด

ความสัมพันธ์ภายในของผู้เล่นฟุตบอล ในพื้นที่ของสนามฟุตบอลเอกชน สามารถ จำแนกออกเป็น 2 ระดับ คือ ระดับภายใน องค์การหรือหน่วยงาน และระดับข้ามองค์กร

ความสัมพันธ์ภายในองค์กรหรือหน่วยงาน จะเป็นความสัมพันธ์ร่วมกันของผู้บริหาร ผู้ปฏิบัติงาน หรือแรงงาน ที่นอกจากเป็น ความสัมพันธ์เพื่อกระตุ้นความสามารถในการ ผลิตที่ถูกกำหนดตามโครงสร้างของหน่วยงาน อย่างเต็มศักยภาพและการสวามีภักดีต่อ องค์การภายใต้โครงการ CSR แล้ว พื้นที่ของ กิจกรรมฟุตบอลยังกลายเป็นส่วนหนึ่งที่ทำให้ เกิดความสัมพันธ์ที่ไม่เป็นทางการเพิ่มมากขึ้น เช่น แรงงานที่มีความสามารถในการเล่น ฟุตบอลสูงอาจได้รับการเอาอกเอาใจจาก ผู้จัดการทีมหรือผู้บริหารตลอดระยะเวลาที่มี การแข่งขัน มีโอกาสสร้างอำนาจต่อรองเพิ่ม มากขึ้นบนพื้นที่ของสนามฟุตบอล เช่น การต่อรองเพื่อเพิ่มระยะเวลาการซ้อม การ สนับสนุนกิจกรรมของทีมมากขึ้น หรือการ ขอยุติงานภายหลังจากการแข่งขัน เป็นต้น



แรงงานจำนวนมากได้สร้างความสัมพันธ์ส่วนตัวภายใต้เครือข่ายของ สนามฟุตบอล ในการแสวงหาเงิน ทำหรือการหาเงินใหม่ภายในนิคม อุตสาหกรรมเดิมหรือนิคมใกล้เคียง



ส่วนความสัมพันธ์ระดับข้ามองค์กร อาจ เป็นความสัมพันธ์แบบปัจเจก มาจากความ คั่นเคย เป็นคนท้องถิ่นเดียวกันที่มีความ ชื่นชอบกีฬาชนิดเดียวกัน พุดคุยถูกคอกัน ในระหว่างการดื่มกิน หรือมีความสามารถในการเตะฟุตบอลที่ดี รูปแบบความสัมพันธ์ ที่ไม่เป็นทางการเหล่านี้ทำหน้าที่ผ่อนคลาย ความตึงเครียดของอารมณ์ การได้แลกเปลี่ยน ความคิดหรือการแสดงออกถึงความไม่พอใจ ที่มาจากการทำงานประจำวัน แรงงาน จำนวนมากได้สร้างความสัมพันธ์ส่วนตัว ภายใต้เครือข่ายของสนามฟุตบอลเอกชน เหล่านี้ ในการแสวงหาเงินทำหรือการหา งานใหม่ภายในนิคมอุตสาหกรรมเดิมนี้อหรือนิคมใกล้เคียง

“การพนัน” การจัดการทางการเงินระยะสั้น ระดับครัวเรือนของชาวนิคมอุตสาหกรรม

ด้วยท่าทีและมุมมองจากรัฐท้องถิ่นในฐานะ “ประชากรแฝง” ได้กลายเป็นข้อจำกัดที่ไม่เอื้ออำนวยให้แรงงานพลัดถิ่นเข้ามามีโอกาสและร่วมกำหนดแนวทางเชิงนโยบายไว้ซึ่งช่องทางในการต่อรองค่าแรงกับนายจ้างรายได้ที่มาจากการทำงานประจำไม่เพียงพอกับการค่าใช้จ่ายต่างๆ กลุ่มแรงงานที่เล่นพนันจึงมองว่า การพนันคือช่องทางแห่งความหวังหนึ่งที่มีหน้าที่จัดการทางด้านการเงินของพวกเขาในระยะสั้น โดยรายได้ที่มาจากการพนันส่วนใหญ่จะถูกนำไปใช้จ่ายใช้สอยกับการซื้อข้าวของ ซื้อกับข้าวมีอันของครอบครัว จ่ายค่าเล่าเรียนและค่าขนมของลูกๆ หรือถูกใช้ไปกับการบริโภคตามแบบแผนความคิดและความฝันต่างๆ ไปตามแบบฉบับของชนชั้นกลางในเมือง

เป้าหมายการเล่นพนันแต่ละครั้งจึงมิใช่แค่ความขึ้นขอบ ความสนุกสนาน และการบันเทิง แต่สะท้อนความรับผิดชอบของการดำเนินชีวิตและครอบครัว การแสวงหาข้อมูลจากหลายแหล่งทั้งภายในและภายนอกประเทศ การแลกเปลี่ยนตรวจสอบข้อมูลที่ได้มาร่วมกันจากสมาชิกภายในเครือข่ายของนักพนันฟุตบอลด้วยกัน เพื่อการตัดสินใจเลือกเดิมพันในแต่ละครั้ง

แม้การพนันในระบบออนไลน์จะทำให้ผู้เล่นสามารถเดิมพันการพนันได้ทุกที่และ

ทุกขณะเวลาของการแข่งขันฟุตบอล แต่ก็ยังมีข้อจำกัดสำคัญคือผู้เล่นจะต้องมีเงินสดในบัญชีที่ถูกสร้างขึ้นเพื่อการติดต่อทางด้านการเงินผ่านระบบการพนันออนไลน์เท่านั้น การแทงบอลผ่านโต๊ะบอลแบบเดิมจึงยังคงมีบทบาทสำคัญสำหรับผู้เล่น เนื่องจากสามารถแทงฟุตบอลในระบบเงินเชื่อหรือการให้เครดิตผู้เล่นพนันแต่ละรายจะมีวงเงินเพื่อการแทงฟุตบอลของตนเอง บางรายมีวงเงินเครดิตมากกว่าเงินเดือนที่ได้รับถึง 2-3 เท่า มีการกำหนดวัน ระยะเวลาเพื่อชำระเงินที่ชัดเจน สอดคล้องกับตารางวันเวลาที่มีการแข่งขัน มีการขอยืมเครดิตหรือวงเงินของเพื่อนสมาชิกที่เล่นพนันฟุตบอลร่วมกันภายในกลุ่มเพื่อแทงฟุตบอลหักลบกลบหนี้จากการเล่นเสียในครั้งก่อนได้ ระบบความสัมพันธ์ของผู้เล่นพนันฟุตบอลจึงทำหน้าที่สำคัญในการประสานเชื่อมโยงอยู่กับเครดิตและการเงินในระบบการพนัน ซึ่งจะทำให้ผู้แทงพนันมีความสามารถในการแสวงหารายได้จากการเล่นพนันฟุตบอลได้อย่างสม่ำเสมอ

ส่วนการพนันฟุตบอลออนไลน์จะเป็นเครื่องมือค้าประกันความเสี่ยงทางการเงินจากการเปิดโอกาสให้ผู้เล่นสามารถแทงฟุตบอลได้ตลอดเวลาของการแข่งขัน เช่น การแทงบอลในครึ่งหลัง หรือช่วงสิบนาทีสุดท้ายของการแข่งขัน ทำให้ผู้เล่นสามารถ



คำนวณการแทงพนันเพื่อรักษาจำนวนเงินได้ หรือเงินเสียได้ตามที่ตนเองต้องการ

นอกจากการพนันในเชิงของเกมสกีฬาสลากกินแบ่งรัฐบาล หรือหวยใต้ดิน แรงงานหลายรายยังเลือกเล่นการพนันแบบอื่นควบคู่กันไปด้วย เช่น ไฟ่ สลากเกอร์ ไฮโล น้ำเต้าปูปลา ไก่ชน บั้งไฟ มวยตู้ ด้วยมุมมองที่ว่าการเล่นพนันเป็นกิจกรรมการจัดการทางการเงินระยะสั้นชนิดหนึ่งที่สามารถสร้างโอกาสให้ตนเองและครอบครัวมีรายได้เพิ่มขึ้นเพื่อนำไปใช้จ่ายในการดำเนินชีวิตของแต่ละเดือน

อย่างไรก็ตาม เมื่อการเล่นพนันบนฐานคิด “ด้านการเงินระดับครัวเรือน” กลายเป็นการเดิมพันขั้นต่อที่ก้าวข้ามเหตุผล นักพนันที่ไม่สามารถควบคุมพฤติกรรมการเล่นของตนเองก็อาจส่งผลให้ตนเองตลอดจนบุคคลที่สัมพันธ์อยู่ต้องเผชิญกับความเสียหายหลายด้าน โดยเฉพาะเมื่อการเล่นการพนันเป็นการนำเงินจากอนาคตมาเล่นก่อน เช่น การเปิดเครดิต หรือการแทงฟุตบอลด้วยเงินเชื่อ การหยิบยืม

เพื่อนร่วมงานในวงไฮโล ซึ่งวิธีการเหล่านี้ส่งผลต่อวิถีคิดของผู้เล่นที่ยังไม่เสียเงินสดจริงและคาดหวังว่าจะสามารถเอาคืนได้ในภายหลัง ในท้ายที่สุดยอดเสียสะสมอาจจะมีปริมาณที่สูงมากจนไม่สามารถจ่ายเป็นเงินได้ และหากไม่สามารถจ่ายหนี้ก็นักพนันจะประสบกับมาตรการการติดตามทวงหนี้ที่อาจบีบบังคับให้ขายสินทรัพย์ ไข่ความรุนแรง หรือบางครั้งอาจมีการข่มขู่เพื่อเอาชีวิตรอดจนปัญหาหนี้สิน การหย่าร้าง การแตกสลายของครอบครัว ปัญหาที่จะเกิดขึ้นกับการทำงานและการประกอบอาชีพ การสูญเสียความไว้วางใจต่อตนเองของครอบครัว สังคม ระบบการทำงานภายในองค์กร และการสูญเสียโอกาสทางด้านเศรษฐกิจและการสร้างความมั่งคั่งของตนเอง ทั้งหมดคือความรุนแรงจากผลกระทบหลายระดับ เป็นข้อเท็จจริงอีกด้านจากมุมมองต่อการพนันที่ทำหน้าที่ถักทอ ประสานสังคม สร้างความเป็นชุมชนและเป็นความหวังซึ่งผู้คนและแรงงานในนิคมอุตสาหกรรมต้องเผชิญ

//

การเล่นพนันเป็นกิจกรรมการจัดการทางการเงินระยะสั้นชนิดหนึ่งที่อาจสร้างโอกาสให้ตนเองและครอบครัวมีรายได้เพิ่มขึ้นเพื่อนำไปใช้จ่ายในการดำเนินชีวิตของแต่ละเดือน

//

นอนฝันดีเลย เข้าวัดถามหวย ตั้งวงเล่นไพ่ การพนันในสังคมสูงวัย อีสานล่าง

ผศ. ดร.สุภาวดี ยุนทองจันทร์

สาขาวิชาการจัดการ คณะบริหารธุรกิจ มหาวิทยาลัยเทคโนโลยีราชมงคลอีสาน

บทความเรียบเรียงจากรายงาน สถานการณ์การพนันในผู้สูงอายุ

พื้นที่จังหวัดอุบลราชธานีและนครราชสีมา

//

ความเชื่อมโยงของสภาพการณ์ที่มากขึ้น จากความเชื่อ ความฝัน และการชักชวนของเพื่อนบ้านที่ใกล้ชิดสนิทสนม โดยเฉพาะการถ่ายทอดกันในตอนเช้าของผู้สูงอายุที่อยู่ในเขตชนบท สู่ถึงวิถีการพนันที่แทรกซึมอยู่ในวิถีชีวิตประจำวัน “ใกล้วันหวยออกแล้ว ฝันดีไหมเมื่อคืน” หรือ “ไปวัดแล้วได้เลขเด็ดอะไรมา”

//

หลังสงครามที่ปีทีแล้วมีข่าวพาดหัวใหญ่โต “เสียคนเมื่อแก่กับการพนัน” จากกรณีผู้สูงอายุวัย 80 ปี เป็นบุคคลมีชื่อเสียงถูกดำเนินคดีข้อหาฉ้อโกงสร้างความเสียหายให้ผู้อื่นกว่า 1 พันล้านบาท โดยสาเหตุการฉ้อโกงมาจากการเป็นหนี้พนัน

รายงานของจังหวัดนครราชสีมา (2558) ระบุว่า บุคลากรทางการศึกษาที่อยู่ในวัยใกล้เกษียณและเกษียณอายุราชการ มีแนวโน้มเดินทางไปบ่อนคาสิโนเพื่อเล่นการพนันในประเทศเพื่อนบ้านจำนวนมากขึ้นทุกปี

นักขราวิทยา เคยกล่าวไว้ว่า ในสภาวะปกติบุคคลช่วงวัย 80-90 ปี จะไม่ต้องการเงินทองและทรัพย์สินไปกว่าความรักและความเอาใจใส่จากบุคคลในครอบครัว

ในขณะที่อีกไม่กี่ปีข้างหน้าประเทศไทยจะเป็นสังคมของผู้สูงอายุ โดยคนไทยส่วนใหญ่ยังคงวาดมโนภาพไว้ว่าผู้สูงอายุคือวัยที่มีชีวิตบั้นปลายสงบสุข เข้าวัดฟังธรรม เป็นร่มโพธิ์

ร่มไทรให้ลูกหลาน แต่สภาวะปกติของผู้สูงอายุที่มีพฤติกรรมย้อนแย้งจากการเล่นพนันมากขึ้นหมายความว่าอย่างไร

เพื่อศึกษาสถานการณ์การพนันของผู้สูงอายุ ผู้วิจัยเลือกพื้นที่จังหวัดอุบลราชธานี ได้แก่ อำเภอเมืองอุบลราชธานี ตระการพืชผล พิบูลมังสาหาร และจังหวัดนครราชสีมา ได้แก่ อำเภอเมืองนครราชสีมา โนนสูง และด่านขุนทด ซึ่งน่าจะให้เห็นภาพการพนันในผู้สูงอายุที่ครอบคลุมตัวแปรสภาพแวดล้อมในบริบทที่แตกต่างกันระหว่างพื้นที่เมืองชนบท และกึ่งเมืองกึ่งชนบท เพื่ออธิบายภาพรวมของสถานการณ์การพนันในผู้สูงอายุในพื้นที่ภาคตะวันออกเฉียงเหนือตอนล่าง โดยศึกษาวิจัยจากกลุ่มเป้าหมาย 300 ราย จากจำนวนผู้สูงอายุที่มีอายุตั้งแต่ 60 ปีขึ้นไป ที่อาศัยอยู่ในพื้นที่จังหวัดอุบลราชธานีและจังหวัดนครราชสีมา 696,621 ราย (สำนักงานสถิติแห่งชาติ, 2557)

ผู้สูงอายุเล่นพนันร้อยละ 85

การลงพื้นที่สำรวจข้อมูลด้วยการสัมภาษณ์เชิงสนทนา พบว่า ปัจจุบันผู้เล่นการพนันไม่ได้มีเพียงเยาวชนและผู้ที่อยู่ในวัยแรงงานเท่านั้น แต่มีผู้สูงอายุซึ่งเป็นบุคคลวัยใกล้เกษียณและวัยเกษียณอายุการทำงานแล้ว พนักงานบริษัทห้างร้าน และพระสงฆ์ที่มีอายุมากกว่า 60 ปี เล่นพนันบั้งไฟ โก๋ชน และพนันอื่นๆ อีกหลายชนิด (สัมภาษณ์ 25

พฤษภาคม 2560)

สอดคล้องกับผลการวิจัยชิ้นนี้ที่พบว่าผู้สูงอายุในวัย 60-91 ปีที่เล่นพนันและไม่เล่นพนันมีสัดส่วน 85:15 การพนันที่นิยมเล่นได้แก่ ไพ่ ตามด้วยสลากกินแบ่งรัฐบาล หวยใต้ดิน ไฮโล โก๋ชน หวยรกส. บั้งไฟมวยตู๋ หวยหุ้น และเบก ตามลำดับ

สถิติที่เกี่ยวข้องกับการเล่นพนันของผู้สูงอายุในรอบ 1 ปี

ประเภทการพนัน ที่ผู้สูงอายุเล่น	จำนวนครั้งสูงสุด ที่เล่นในรอบปี	จำนวนเงินสูงสุด ที่เล่นต่อครั้ง (บาท)	เหตุผลของการเล่น
1 หวยใต้ดินไทย	18	1,500	เป็นการเสี่ยงโชค เล่นได้ตามงบที่มี ต้องการเงินมาใช้จ่ายในชีวิตประจำวัน
2 หวยใต้ดินลาว	-	-	-
3 หวย กกส.	6	400	เป็นการเสี่ยงโชคอยากนำเงินไปใช้หนี้
4 หวยหุ้น	13	300	ซื้อตามเพื่อน เผื่อโชคดี
5 สลากกินแบ่งรัฐบาล	20	500	เป็นการเสี่ยงโชค อยากรวย
6 ทายผลฟุตบอล			ไม่เหมาะกับผู้สูงอายุ
7 โก๋ชน	8	10,000	เป็นการเสี่ยงโชค มีเพื่อนเล่นเยอะ
8 บั้งไฟ	4	2,000	เป็นการเสี่ยงโชคและได้ร่วมงาน ประเพณี พบปะญาติ พี่น้อง
9 ไฮโล/น้ำเต้าปูปลา	12	1,000	เป็นการเสี่ยงโชค หาเล่นได้ง่าย
10 มวยตู้/มวยเวที	4	600	เป็นการเสี่ยงโชค เล่นแล้วตื่นเต้นดี
11 ไพ่	118	1,200	เป็นการเสี่ยงโชค มีเวลาว่าง เล่นง่าย เล่นแล้วคลายเหงา
12 บิงโก	-	-	มีการพนันชนิดอื่นที่น่าเล่นมากกว่า และคนในชุมชนไม่นิยมเล่นกัน
13 โบก	2	240	เป็นการเสี่ยงโชค ใช้เงินลงทุน ในการเล่นจำนวนไม่มากก็ได้

หมายเหตุ 1 คำนวณจากกลุ่มตัวอย่าง 256 คน

2 จำนวนเงินต่ำสุดในการเล่นการพนันในรอบปี 20 บาท จำนวนเงินสูงสุดของการเล่นในรอบปี 10,000 บาท

3 ผู้สูงอายุเคยเล่นการพนันครั้งแรกเมื่ออายุ 18 ปี

กลุ่มผู้สูงอายุที่ให้สัมภาษณ์ ส่วนใหญ่เป็นเพศหญิงมากที่สุด อายุระหว่าง 60-69 ปี ระดับการศึกษาประถมศึกษา อาชีพในปัจจุบันเป็นเกษตรกร พักอาศัยอยู่กับครอบครัว มีสมาชิกในครอบครัวจำนวน 4-5 คน แหล่งที่มาของรายได้มาจากเกษตรกรม เบี้ยยังชีพผู้สูงอายุที่ได้รับจากรัฐบาล การรับจ้างทั่วไป และเงินที่บุตรหลานส่งให้ เป็นเงินหมุนเวียนที่ใช้ในกิจกรรมต่างๆ ซึ่งกิจกรรมหนึ่งในนั้นคือการเล่นพนัน และแม้จะอยู่ในช่วงวัยนั้นปลายชีวิตแล้ว แต่หลายรายมีภาระหนี้สินคล้ยคลึงกันคือ มีหนี้สินเกี่ยวกับการส่งบุตรหลานเรียนหนังสือ หนี้สินที่เกี่ยวข้องกับธนาคารเพื่อการเกษตรและสหกรณ์การเกษตร (ธกส.)

สถิติจำนวนครั้งที่เล่นพนันมากที่สุดในรอบ 1 ปี พบว่า มีผู้สูงอายุเล่นพนันประเภทไพ่ 118 ครั้ง จำนวนเงินสูงสุดที่เล่น 1,200 บาท รองลงมาเป็นสลากกินแบ่งรัฐบาล 20 ครั้ง จำนวนเงินสูงสุดที่เล่น 500 บาท และหวยใต้ดินไทย จำนวนครั้งที่เล่นในรอบ 1 ปี 18 ครั้ง จำนวนเงินสูงสุดที่เล่น 1,500 บาท

สาเหตุที่เล่นไพ่มากที่สุด เนื่องจากมีกลุ่มเพื่อนในวงไพ่และเล่นได้แทบทุกวันในวันว่าง ส่วนการเล่นหวยเป็นการพนันที่ผู้สูงอายุส่วนใหญ่เริ่มเล่นเป็นครั้งแรกเมื่ออายุน้อย โดยเริ่มเล่นพนันครั้งแรกเมื่ออายุ 18 ปี

มูลเหตุจูงใจของผู้เล่นการพนันส่วนใหญ่คือ เล่นเพื่อเสี่ยงโชคและหวังรวย มีเวลาว่างมาก ขณะที่สุขภาพร่างกายยังคงแข็งแรง รายได้ไม่เพียงพอกับรายจ่าย ในชุมชนมีการเล่นกันมาก เข้าถึงได้ง่าย

ผู้สูงอายุร้อยละ 88.7 เล่นพนันใน“ชุมชน”หรือเขตที่พักอาศัย การเดินทางไปเล่นพนันนอกพื้นที่ขึ้นอยู่กับประเภทของการพนันที่เล่น เช่น การพนันไก่ชน ต้องเดินทางไปสถานที่ห่างไกลจากชุมชน ส่วนการเดินทางไปเล่นพนันยังประเทศเพื่อนบ้านอย่างกัมพูชา เป็นการเดินทางไปในลักษณะของการท่องเที่ยว พบได้ในผู้สูงอายุที่เป็นผู้เกษียณอายุจากการทำงานประจำ โดยมีเงินเกษียณอายุหมุนเวียนในการเล่นพนัน



ระดับการเล่นพนันของผู้สูงอายุที่เริ่มต้นจากการเล่นพนันเพื่อความสะดวกสบาย เป็นกิจกรรมยามว่าง มักจะเพิ่มระดับเป็นการเสี่ยงโชค ตามมาด้วยความต้องการรายได้จากการพนัน จึงมีจำนวนเงินและความถี่ในการเล่นพนันที่เพิ่มระดับขึ้นเรื่อย ๆ



จากเมืองถึงชนบท การพนันในมุมมองของผู้สูงอายุ

มุมมองของผู้สูงอายุที่อาศัยอยู่ในเขตเมือง คิดว่า การพนันไม่ได้ทำให้ผู้สูงอายุที่เล่นพนัน รวยทางลัด หรือมีเงินไว้ใช้จ่ายในชีวิตประจำวัน แม้การพนันจะมีได้กับมีเสีย และส่วนใหญ่ ผู้เล่นจะเสียมากกว่าได้ แต่การเล่นพนันก็เป็นการใช้เวลาว่างของผู้สูงอายุ

เช่นเดียวกับมุมมองของผู้สูงอายุที่อาศัยอยู่ในเขตชนบท ที่มองว่าการพนันไม่ได้ทำให้เกิดรายได้ แต่การพนันทำให้ผู้สูงอายุรู้สึก มีความสุข ตื่นเต้น คลายเหงา มีเพื่อนมากขึ้น และการพนันทำให้ผู้สูงอายุรู้สึกมีความสามารถมากขึ้น

ส่วนผู้สูงอายุที่อาศัยอยู่ในเขตกึ่งเมือง กึ่งชนบท มีมุมมองว่า การพนันเป็นสิ่งไม่ดี ก่อให้เกิดปัญหาต่างๆ ตามมามากมาย แต่การพนันเป็นการเสี่ยงโชคของผู้สูงอายุ

โดยสรุปแล้ว ผู้สูงอายุไม่ว่าจะอาศัยอยู่ในพื้นที่ใด ส่วนใหญ่ล้วนมีมุมมองที่ตระหนักถึงผลเสียของการพนันเช่นเดียวกับมุมมองมาตรฐานของบุคคลทั่วไป แต่อีกด้านหนึ่งก็มีความคิดเห็นในเชิงสนับสนุนการพนันด้วย มุมมองดังนี้จะสะท้อนให้เห็นว่าในสังคมเมือง และชนบท ผู้สูงอายุมีเวลาว่างมาก รู้สึกเหงา โดดเดี่ยว ส่วนในสังคมกึ่งเมืองกึ่งชนบทที่ถูกคุกคามด้วยปัจจัยด้านเศรษฐกิจสูง ผู้สูงอายุจะมองการพนันเป็นการเสี่ยงโชค เป็นความหวังเพื่อสร้างรายได้ โดยที่ระดับการศึกษา หรือจำนวนสมาชิกในครอบครัวของผู้สูงอายุ

ไม่ได้มีผลต่อมุมมองในการสนับสนุนการเล่นพนันของผู้สูงอายุดังที่กล่าวในข้างต้น

อย่างไรก็ตาม แม้การศึกษาจะพบว่า ผู้สูงอายุได้สะท้อนถึงความต้องการ การมีความหวังในการดำเนินชีวิตไม่ต่างจากวัยอื่นๆ อีกทั้งผู้สูงอายุสามารถแยกแยะได้ว่าการเล่นพนันจะส่งผลกระทบต่อตนเองและผู้อื่น แต่หากมองจากระดับการเล่นพนันของผู้สูงอายุที่มีพื้นฐานเริ่มต้นจากการเล่นเพื่อความสนุกสนาน เป็นกิจกรรมยามว่าง ก่อนจะเพิ่มระดับเป็นการเสี่ยงโชค ตามมาด้วยความต้องการพื้นฐานทางด้านเศรษฐกิจที่มีรายได้จากการพนันเข้ามาเกี่ยวข้อง รวมถึงจำนวนเงินในการเล่นพนันและความถี่ในการเล่นพนันที่เพิ่มระดับขึ้นเรื่อยๆ จนหลายกรณีกลายเป็นติดพนัน ดังสถิติที่ชี้ว่า มีกลุ่มผู้สูงอายุที่ประเมินตนเองว่าติดพนัน ร้อยละ 12.1 กลุ่มผู้สูงอายุกลุ่มนี้รู้สึกว่ หากไม่ได้เล่นพนันจะรู้สึกกระสับกระส่ายเหมือนติดบุหรี่และเหล้า

“กลุ่มผู้สูงอายุที่ประเมินตนเองว่าติดพนัน ร้อยละ 12.1 กลุ่มผู้สูงอายุกลุ่มนี้รู้สึกว่า หากไม่ได้เล่นพนันจะรู้สึกกระสับกระส่ายเหมือนติดบุหรี่และเหล้า”





ส่วนกลุ่มผู้สูงอายุร้อยละ 12.1 เป็นกลุ่มที่ไม่แน่ใจว่าตนเองติดการพนันหรือไม่ กลุ่มนี้อธิบายว่า การเล่นพนันจะขึ้นอยู่กับความเชื่อมโยงของสภาพการณ์ที่มากกระตุ้น จากความเชื่อ ความฝัน และการชักชวนของเพื่อนบ้านที่ใกล้ชิดสนิทสนม โดยเฉพาะการท้าทายกันในตอนเช้าของผู้สูงอายุที่อยู่ในเขตชนบท สื่อถึงวิถีการพนันที่แทรกซึมอยู่ในวิถีชีวิตประจำวัน “ใกล้วันหวยออกแล้วฝันดีไหมเมื่อคืน” หรือ “ไปวัดแล้วได้เลขเด็ดอะไรมา”

ในขณะที่ผู้สูงอายุร้อยละ 75.8 ประเมินตนเองว่าไม่ติดพนัน ให้เหตุผลเพราะไม่ได้เล่นประจำ และการเล่นพนันไม่ได้สร้างความเสียหายแก่ผู้อื่น

เมื่อนำสถิติแนวโน้มการติดพนันมาพิจารณาร่วมกับมูลเหตุจูงใจที่ผู้สูงอายุคิดว่าตนเองมีดวงและมีโอกาสชนะการพนันร้อยละ 52.0 และผู้สูงอายุร้อยละ 41.1 เล่นพนันเพราะรายได้ไม่เพียงพอกับรายจ่าย จะพบว่า

มูลเหตุดังกล่าวเป็นมูลเหตุของการเล่นพนันที่ไม่ต่างจากนักพนันวัยอื่นๆ หรือในกรณีที่น่าสนใจ เช่น ผู้สูงอายุที่เล่นไพ่ในรอบปีเป็นจำนวนมากถึง 118 ครั้ง พฤติกรรมการเล่นพนันของผู้สูงอายุก็มีแนวโน้มอาจก่อให้เกิดผลกระทบกับสังคมได้ไม่มากนักน้อยเช่นเดียวกับบุคคลในวัยอื่นๆ เช่นกัน

โดยเฉพาะ เมื่อการศึกษายังพบอีกว่า มีกลุ่มผู้สูงอายุที่ต้องเฝ้าระวังพฤติกรรมการเล่นที่สามารถสร้างผลกระทบได้ในวงกว้างได้แก่ กลุ่มผู้สูงอายุระหว่าง 70-89 ปี

โดยกลุ่มอายุ 70-79 ปี เป็นกลุ่มอายุที่เข้าข่ายติดการพนัน และกลุ่มอายุ 80-89 ปี เป็นกลุ่มอายุที่มีแนวโน้มเข้าข่ายจะติดพนัน ซึ่งอีกไม่กี่ปีข้างหน้าสัดส่วนผู้สูงอายุจะมีจำนวนเพิ่มมากขึ้น ดังนั้น การพนันในผู้สูงอายุก็สามารถสร้างผลกระทบทางลบเป็นวงกว้างได้เช่นเดียวกันกับการพนันของบุคคลในวัยอื่นๆ

พระ หมอ ดู โข คลาว กับ การพนัน

วิเคราะห์เจาะจงมูลเหตุจูงใจในการเล่นพนันต่อประเด็น การเสี่ยงโชคและโชคลาง

จากแหล่งข้อมูลข่าวสารประกอบการเล่นพนันของผู้สูงอายุในพื้นที่จังหวัดอุบลราชธานี และนครราชสีมา 3 ลำดับแรก พบว่า ลำดับที่ 1 คือมาจากพระหรือหมอดู คิดเป็นร้อยละ 54.7 ลำดับที่ 2 จากวิทยุหรือโทรทัศน์ ร้อยละ 22.3 และลำดับที่ 3 จากหนังสือวิเคราะห์คาดการณ์การพนันต่างๆ ร้อยละ 21.5

ที่น่าสังเกตคือ ในพื้นที่ทั้งสองจังหวัดมีพระเกจิอาจารย์และหมอดูชื่อดังหลายท่านที่เป็นผู้ที่มีอิทธิพลต่อความคิดและการยึดถือโชคลางของบุคคลที่เชื่อในเรื่องดวง ก็อาจกล่าวได้ว่าบุคคลทั้ง 2 ประเภท ย่อมเป็นบุคคลที่มีส่วนส่งเสริมสนับสนุนหรือเป็นมูลเหตุจูงใจให้บุคคลเล่นการพนัน

อีกทั้ง จากการศึกษาเมื่อผู้สูงอายุเกิดปัญหาจากการเล่นพนัน บุคคลที่ให้คำปรึกษา คือ พระสงฆ์หรือหมอดู ที่เน้นวัตถุนิยม เครื่องราง ของขลัง ใ้ห่วย ซึ่งเป็นแหล่งข้อมูลประกอบการเล่นพนันของผู้สูงอายุนั่นเอง

//

เมื่อผู้สูงอายุเกิดปัญหาจากการเล่นพนัน บุคคลที่ให้คำปรึกษา คือ พระสงฆ์หรือหมอดู ที่เน้นวัตถุนิยม เครื่องราง ของขลัง ใ้ห่วย ซึ่งเป็นแหล่งข้อมูลประกอบการเล่นพนันของผู้สูงอายุนั่นเอง

//

ข้อสังเกตที่น่าสนใจ จากการสัมภาษณ์เจาะลึกกลุ่มตัวอย่างที่ไม่เล่นพนัน 40 ราย มีจำนวน 32 ราย เป็นผู้สูงอายุที่นับถือศาสนาคริสต์ เข้าโบสถ์ทุกสัปดาห์ ดังนั้น สมมติฐานที่ควรมีการพิสูจน์ต่อไปคือ คำสอนในศาสนาคริสต์กับการเข้าโบสถ์ในวันอาทิตย์ทุกสัปดาห์ มีอิทธิพลต่อการสร้างภูมิคุ้มกันให้เกิดเป็นความเข้มแข็งทางใจต่อการเรื่องการพนันและอบายมุขต่างๆหรือไม่ อย่างไร



ผลกระทบจากการเล่นพนันที่มีต่อผู้สูงอายุ

โดยสรุปแล้วการเล่นพนันของผู้สูงอายุ มีอยู่ 3 กลุ่ม คือ กลุ่มที่ระบุว่าเล่นเสียมากกว่าได้ กลุ่มที่ระบุว่าแยกแยะไม่ได้ และกลุ่มที่ระบุว่าเล่นได้มากกว่าเสีย

หากประเมินจากข้อมูลที่สำคัญในงานวิจัยชิ้นนี้สามารถยืนยันได้ว่า ผู้สูงอายุส่วนใหญ่ที่เล่นการพนันจะเสียมากกว่าได้ ส่วนในกลุ่มที่แยกแยะไม่ได้คาดการณ์ได้ 2 ประการ

ประการแรก ผู้สูงอายุไม่ได้จดตัวเลขหรือสถิติของเงินที่เสียไปกับการพนัน ซึ่งหากจดตัวเลขอาจอยู่ในกลุ่มเสียมากกว่าได้

ประการที่สอง ผู้สูงอายุเกิดความอายหากต้องบอกว่าตนเองเล่นการพนันแล้วเสียเงิน หรือเกรงใจบุตรหลานที่นำเงินไปจ่ายไปกับการพนัน

ส่วนผลกระทบด้านสุขภาพจากการเล่นพนันของผู้สูงอายุ มีระดับความต่อเนื่องกัน โดยเริ่มตั้งแต่เกิดภาวะความเครียด จากนั้นจะทำให้ผู้สูงอายุรู้สึกหงุดหงิดง่าย ร่างกายอ่อนแอ และนำไปสู่อาการซึมเศร้าในที่สุด

ผู้สูงอายุที่เล่นพนันส่วนใหญ่ระบุว่า ในอนาคตจะหยุดเล่นพนันได้เนื่องจาก

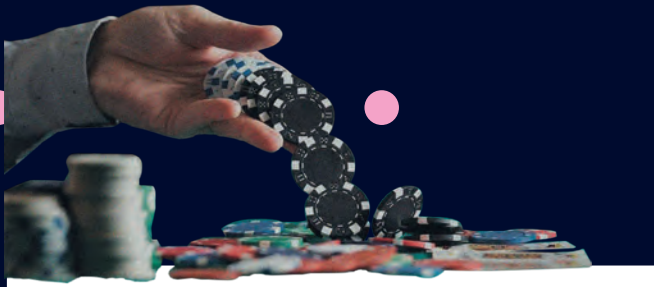
หมดแรงไปตามอายุขัย ลำดับต่อมาคือ บุตรหลานรู้สึกเป็นทุกข์กับพฤติกรรมการเล่นของผู้สูงอายุ และกลุ่มสุดท้ายระบุว่าหยุดเล่นไม่ได้ เนื่องจากหากไม่ได้เล่นจะรู้สึกกระวนกระวายใจ หงุดหงิดเหมือนติดบุหรี่ ต้องการให้เลิกก็เลิกยาก หรือเลิกไม่ได้เลย

สุดท้าย ข้อค้นพบจากการศึกษาวิจัยได้สะท้อนภาพของผู้สูงอายุส่วนใหญ่ที่ยังคงต้องการอิสระ ศักดิ์ศรี มีคุณค่าความเป็นมนุษย์ในการดำรงชีวิต ไม่แตกต่างจากวัยอื่นๆ

ในขณะที่ผู้สูงอายุในปัจจุบันยังมีสุขภาพร่างกายแข็งแรง เป็นผู้มีความสามารถในการดำเนินกิจกรรมต่างๆ ได้ มีประสบการณ์ความรู้ในช่วงชีวิตที่สามารถแบ่งปัน เป็นแบบอย่างถ่ายทอดให้แก่สังคมและลูกหลานได้อย่างมีคุณค่า แต่หากผู้สูงอายุติดพนันก็สามารถสร้างความเสียหายให้กับสังคมได้ ไม่แตกต่างจากวัยอื่นๆ เช่นกัน การรู้เท่าทันพฤติกรรมการเล่นในวัยสูงอายุจึงมีความสำคัญที่จะต้องศึกษาติดตามต่อไป

“หยุดพนัน” แสงสว่าง ปลายอุโมงค์

เมื่อกฎหมายต้องปรับตัวตามการพนันในยุคที่โลกไร้ขีดจำกัด แผลขยายอย่างรวดเร็วกว้างขวางไม่สิ้นสุด เสรีของการพนันควรถูกควบคุมอย่างไรยังเป็นคำถาม แต่ก็ใช่ขาดซึ่งประสบการณ์ในการแก้ปัญหา และแม้นักเศรษฐศาสตร์ยังไม่มีข้อสรุปชัดเจนที่จะกำหนดระเบียบวิธีในการประเมินต้นทุนผลกระทบจากการเล่นพนัน แต่ก็เชื่อว่าตัวเลขที่ผ่านมาไม่ได้บ่งชี้ถึงความรุนแรงหลายๆ องศาพวกกำลังขับเคลื่อนกำหนดขอบเขตการพนันเพื่อการควบคุม ขณะที่ชุมชนเกษตรเล็กๆ ตั้งปณิธานยึดหลักธรรมคำสอนของศาสนา ลด ละ เลิกพนันด้วยตัวเอง



แผนปฏิบัติการ ลด ละ พนัน ของเกษตรกรทุ่งหลวง

ปณณพศ วศศณศร

มหาวิทยาลัยมณฑลราชวิทยาลัย วิทยาลัยศรธรรมมาศกร

และนัณธดา จันทรศร

สำนักวิชารัฐศาสตรและนิตศาสตร มหาวิทยาลัยวลัยลักษณ์

บทความเรียบเรียงจากรายงาน พนันกับการบูรณาการหลักธรรมเพื่อแก้ปัญหาจากการพนันของชุมชน
เกษตรกรยาวพาราและปาล์มน้ำมันใน ตำบลทุ่งหลวง อำเภอเวียงสระ จังหวัดสุราษฎร์ธานี

//

การพนันเป็นการเล่นที่จะติด คือเล่นพนันจนติดเป็นนิสัยได้ การจะเลิก
เล่นการพนันต้องเริ่มจากการยับยั้งชั่งใจตนเอง และการตั้งปณณฐาน
ความตั้งใจจริง ๆ จะทำให้สามารถเลิกยุ่งเกี่ยวกับการพนันได้ และหากยัง
เลิกเล่นพนันไม่ได้ ก็ให้เริ่มจากการค่อย ๆ ลด ละ เลิกไป

//

เกษตรกรไม่น้อยกว่า 70% นิยมเล่นหวยใต้ดิน มีเงินทุนหมุนเวียนประมาณ 480,000 บาทต่องวด

5% ของผู้ที่เล่นหวยใต้ดินเล่นหวยหุ้นทุกวัน วันละ 4 รอบ ด้วยวงเงินคนละ 8,000 บาทต่อเดือน

ไฟแดง นิยมเล่นในกลุ่มแม่บ้าน ไฟสมليب เล่นกันเป็นประจำทุกวัน ส่วนการเล่นเอาจริงเอาจังในบ่อนงานศพมีครบตั้งแต่ เก้าเก ไฮโล ไฟป็อก ไฟดำมี ไฟแดง ไฟสมليب และก๊วยฮอยปูปลา

ในหนึ่งหมู่บ้านจะมีผู้เล่นไก่ชนไม่น้อยกว่า 50 ราย เล่นตามฤดูกาล มีเงินทุนหมุนเวียนไม่น้อยกว่า 100,000 บาท

ชาพนันวัวชน เล่นตามฤดูกาล มีเงินทุนหมุนเวียนไม่น้อยกว่า 500,000 บาทต่อการชนวัว 1 คู่ ส่วนการพนันวัวชนตู้ ที่มีการถ่ายทอดสดทางสื่อ TV ทุกวัน กลุ่มผู้เล่น

จะใช้ไลน์และโทรศัพท์ในการเล่นพนันวงเงินแต่ละครั้งประมาณ 100,000 บาทต่อวัน

สลากกินแบ่งรัฐบาล เล่นกันน้อย วงเงินประมาณ 10,000 บาทต่อครั้งต่อเดือน

นี่คือสภาพปัญหาจากสถานการณ์การพนันในชุมชนเกษตรกรรมสวนยางพาราและปาล์มน้ำมัน ตำบลทุ่งหลวง อำเภอเวียงสระ จังหวัดสุราษฎร์ธานี ที่คณะผู้วิจัยได้ศึกษาวิเคราะห์ไว้แล้ว รวมถึงปัจจัยที่เป็นสาเหตุของการพนัน ผลกระทบของการพนัน และยกตัวอย่างกรณีศึกษาหลายคนหลายกรณี ที่สูญเสียกับการพนันอย่างหมดเนื้อหมดตัว หรือสูญเสียไปกับการพนันไปทีละเล็กละน้อยแบบสะสม

โจทย์หลัก คือ “ท่านคิดว่าเราจะบูรณาการหลักกรรมเพื่อแก้ปัญหาการพนันของชุมชนเกษตรกรรมในตำบลทุ่งหลวงได้อย่างไร”

แก้ปัญหาการพนัน ต้องรู้จักการควบคุมตนเอง

การพนันเป็นปัญหาที่เกิดขึ้นกระจายในทุกพื้นที่ โดยเฉพาะในพื้นที่ชนบท ชุมชนเกษตรกรรมสวนปาล์มน้ำมันและสวนยางพาราในตำบลทุ่งหลวง มีการเล่นพนันอย่างต่อเนื่องไม่ว่าสถานการณ์ทางเศรษฐกิจจะเป็นอย่างไร

แม้ว่าปัจจุบันราคาสินค้าเกษตรอยู่ในสถานะที่ตกต่ำลง แต่ชาวเกษตรกรรมก็ไม่ได้ลดการเล่นพนัน ทำให้ส่งผลกระทบต่อรายได้

และการดำรงชีวิตของผู้เล่นพนันหรือผู้ที่มีส่วนเกี่ยวข้องกับผู้เล่นพนันตั้งแต่ระดับเล็กน้อยจนถึงขั้นร้ายแรง

ผู้วิจัยเห็นว่า การบูรณาการหลักกรรมมาเป็นแนวทางในการปฏิบัติ โดยหลักกรรม (ศีล 5) และหลักอภัยมุข 6 สามารถนำมาบูรณาการเพื่อป้องกันการลุ่มหลงไปในทางแห่งความเสื่อม และลด ละ การพนันได้



ส่วนการได้มาซึ่งแนวทางของการบูรณาการ
 หลักธรรมเพื่อเป็นแนวทางในการแก้ปัญหา
 การเล่นพนันจากคนในชุมชนตำบลทุ่งหลวง
 เอง เริ่มจากผู้วิจัยได้จัดประชุมเชิญผู้แทน
 ผู้นำท้องที่ ผู้แทนผู้นำศาสนาในตำบล ผู้แทน
 ผู้เล่นการพนัน ผู้แทนเพื่อนผู้เล่น และ
 ครอบครัวผู้เล่น จำนวน 30 คน เข้าร่วม
 โครงการ บุคคลเหล่านี้จะมาร่วมกันระดม
 สมอง ร่วมกิจกรรมกลุ่ม ร่วมกันวางแผน
 ปฏิบัติการ ไปจนจบกระบวนการ

นักวิจัยได้นำเสนอข้อมูลสถานการณ์การ
 พนัน สภาพปัญหา ผลกระทบของการพนัน

ในชุมชนเกษตรกรในพื้นที่ที่ได้ศึกษาออกมา
 แล้วให้ผู้เข้าร่วมโครงการ 30 คน ได้รับทราบ
 เพื่อความเข้าใจและตระหนักจากภายในถึง
 ปัญหาการพนันในชุมชนมากขึ้น

ทั้งนี้ ผู้เข้าร่วมทั้ง 30 คน ได้แสดงความ
 คิดเห็นตรงกันว่า การรู้จักการควบคุมตนเอง
 คือหัวใจสำคัญ ซึ่งจะทำให้การพนันสามารถ
 ควบคุมได้ ไม่ส่งผลกระทบต่อตนเองและ
 ผู้อื่น และได้ตั้งโจทย์หลักร่วมกัน คือ

“ท่านคิดว่าเราจะบูรณาการหลักธรรมเพื่อ
 แก้ปัญหาการพนันของชุมชนเกษตรกรใน
 ตำบลทุ่งหลวงได้อย่างไร”

วิธีดำเนินการ ในการประชุมเชิงปฏิบัติการ



แนวทางการบูรณาการหลักธรรม มาเป็นแนวทางในการปฏิบัติ โดยหลักธรรม (ศีล 5) และหลักอบายมุข 6

ผู้วิจัยวางขั้นตอน 3 ขั้นตอน อันจะนำไปสู่การได้มาซึ่งแนวทางในการแก้ปัญหการเล่นพนันจากคนในชุมชน ได้แก่ การประชุมครั้งที่ 1 การวางแผน (Planning) การประชุมครั้งที่ 2 การสะท้อนผลการนำแผนปฏิบัติการไปปฏิบัติ (Reflecting) และการประชุมครั้งที่ 3 การประเมินผล (Evaluation)

ขั้นตอนที่ 1 :

ประชุมครั้งที่ 1 การวางแผน (Planning)

ผู้เข้าร่วมประชุม 30 คน ร่วมกันระดมสมอง แบ่งกิจกรรมกลุ่มย่อยออกเป็น 5 กลุ่ม เพื่อร่วมกันวางแผนเชิงปฏิบัติการในการบูรณาการหลักธรรมเพื่อเป็นแนวทางในการแก้ปัญหการเล่นพนันของชุมชนเกษตรกรรมสวนยางพาราและปาล์มน้ำมันในชุมชนตำบลทุ่งหลวง โดยร่วมกันพิจารณาเห็นว่า หลักธรรมทางศาสนา คือ ศีล 5 และอบายมุข 6 จะมีหลักธรรมใดบ้างที่สามารถนำมาบูรณาการได้อย่างเหมาะสมกับบริบทของตำบลทุ่งหลวง

ผลของการประชุมทั้ง 5 กลุ่ม ได้ข้อสรุปของการบูรณาการหลักธรรม ศีล 5 ได้แก่

ศีล 5 ข้อ 1 คือ ปาณาติปาตา เวรมณี หมายถึง เจตนางดเว้นการทำร้ายผู้อื่นหรือสิ่งที่มีชีวิตอื่นให้ดับไป การปฏิบัติตามหลักธรรมในข้อนี้ หมายถึง การลด ละ การเล่นพนันประเภทที่เป็นการทรมานสัตว์ การเล่นพนันที่เป็นการทรมานร่างกายตนเอง รวมถึงการลด ละ การทะเลาะวิวาทกับผู้อื่น

ศีล 5 ข้อ 4 คือ มุสาวาทา เวรมณี หมายถึง เจตนางดเว้นจากการกล่าวเท็จ การปฏิบัติตามหลักธรรมในข้อนี้ หมายถึง การละ และการลด เรื่องการพูดจาโกหกกับผู้อื่นที่เกี่ยวข้องกับการพนัน การพูดจาเสริมความจนเกินเลยความจริงที่เกี่ยวข้องกับการพนัน และการพูดที่เชื่อถือไม่ได้ที่เกี่ยวข้องกับการพนัน นำไปสู่ความไม่น่าเชื่อถือ

ศีล 5 ข้อ 5 และอบายมุขข้อ 1 คือ สุรา เมรยัมขปมาทัญฐานา เวรมณี หมายถึง เจตนางดเว้นการดื่ม เครื่องดองของเมาทุกอย่าง รวมถึงเสพย์สิ่งเสพย์ติดอื่นๆ อันเป็นที่ตั้งแห่งความประมาท ส่วนอบายมุขข้อ 1 คือ ดิมน้ำเมา การปฏิบัติตามหลักธรรมในข้อนี้ หมายถึง การละ และการลด การดื่มสุราหรือเครื่องดอง ของมึนเมาทุกชนิดที่เกี่ยวข้องกับการพนัน เช่น ในช่วงก่อน ระหว่างหรือหลังเล่นการพนัน และการดื่มสุราเป็นนิจ เป็นประจำทุกวันต่อเนื่องที่นำไปสู่การเล่นพนัน



อธิบายข้อ 2 เกี่ยวกับการเที่ยวกลางคืน การปฏิบัติตามหลักธรรมในข้อนี้ หมายถึง การละ และลดการเที่ยวกลางคืนที่เกี่ยวข้องกับการพนัน

อธิบายข้อ 4 คือ พฤติกรรมชอบเล่นการพนันเป็นนิจ การปฏิบัติตามหลักธรรมในข้อนี้ หมายถึง การลด ละ พฤติกรรมการเล่นพนันเป็นนิจ

โดยสรุป การบูรณาการหลักธรรมแบ่งการปฏิบัติการออกเป็น 2 วิธีการ คือ

1. ละ (แยกตัวให้พ้นจากสิ่งที่เกี่ยวข้องอยู่) คือ การละจากการพนันโดยปฏิบัติตามแผนบูรณาการหลักธรรมแต่ละข้อ

2. ลด (หยุด หรือเว้น) คือ ลดการเล่นพนันโดยปฏิบัติตามแผนบูรณาการหลักธรรมแต่ละข้อ

“การพนันเป็นการเล่นที่จะติด คือเล่นพนันจนติดเป็นนิสัยได้ การจะเลิกเล่นการพนันต้องเริ่มจากการยับยั้งชั่งใจตนเอง และการตั้งปณิธาน ความตั้งใจจริงๆ จะทำให้สามารถเลิกยุ่งเกี่ยวกับการพนันได้ และหากยังเลิกเล่นพนันไม่ได้ ก็ให้เริ่มจากการค่อยๆ ลด ละ เลิกไป” ความคิดเห็นของผู้เข้าร่วมประชุม

ข้อสรุปที่ได้มานี้จึงจัดทำเป็นแผนปฏิบัติการโดยบูรณาการหลักธรรมศีล 5 และอธิบายข้อ 6 โดยมีอาสาสมัครนำแผนปฏิบัติการดังกล่าวไปปฏิบัติในระยะเวลา 2 เดือน

ขั้นตอนที่ 2 :

การประชุมครั้งที่ 2 การสะท้อนผลการนำ แผนปฏิบัติการไปปฏิบัติ (Reflecting)

อาสาสมัครเองและคนที่อยู่ใกล้ชิดกับอาสาสมัครเป็นผู้สะท้อนผลของการนำแผนปฏิบัติการโดยบูรณาการหลักธรรมศีล 5 และอบายมุข 6 ไปปฏิบัติในระยะเวลา 2 เดือน

ผลของการนำเสนอข้อสะท้อนกลับ อาสาสมัครส่วนใหญ่กล่าวเหมือนกันว่า ในระยะแรกของการนำแผนไปปฏิบัติ เรียกว่า ช่วงของการละ หมายถึง การแยกตัวออกจากสิ่งที่เกี่ยวข้องอยู่หรือการแยกตัวออกจากการพนัน เป็นสิ่งที่ทำได้ยาก แต่ด้วยความตั้งใจจริงเพื่อให้เกิดผล จึงพยายามหักห้ามใจตนเองไม่ให้ไปยุ่งเกี่ยวกับการพนัน

สิ่งที่ปรากฏขึ้นในระยะแรก คือ ผลกระทบทางด้านจิตใจ เนื่องจากยังคงมีความรู้สึกคิดถึงเรื่องเกี่ยวกับการพนัน และเมื่อได้หากิจกรรมอย่างอื่นทำบ้าง ก็พอจะทำให้ลืมเรื่องการพนันไปได้บ้าง แต่เมื่อเริ่มตระหนักได้แล้วถึงโทษของการเล่นพนันก็เริ่มมีวิธีคิดที่เปลี่ยนไป หรือมีการปรับเปลี่ยนทางอารมณ์ความรู้สึก เช่น ลดอารมณ์ใจร้อน เป็นต้น

ส่วนการสะท้อนผลของคนใกล้ชิดตัวหรือคนรอบข้างที่ใกล้ชิดอาสาสมัคร ต่างมีผลสะท้อนกลับในทางที่ดี เนื่องจากอาสาสมัครมีความตั้งใจมั่นค่อนข้างสูง

สรุปผลการสะท้อนกลับ

ผลปฏิบัติตามแนวทางการบูรณาการหลักธรรม

(ศีล 5) และหลักอบายมุข 6

หลักธรรม	การสะท้อนกลับผลการปฏิบัติตามแนวทางการบูรณาการหลักธรรม
ศีล 5 ข้อ 1 ปาณาติปาตา เวรมณี หมายถึง เจตนางดเว้นการทำร้ายผู้อื่นหรือสิ่งที่มีชีวิตอื่นให้ดับไป ลักษณะของศีลข้อที่ 1 คือ การฆ่าให้ตาย การทำร้ายร่างกาย และทรมาณทรมาน	1. ไม่เห็นสัตว์ถูกทำร้าย ทรมาณบาดเจ็บหรือตายจากการเล่นพนัน 2. ไม่มีปัญหากับผู้อื่นที่เกี่ยวข้องกับการพนัน 3. ไม่ทรมานร่างกายตนเองที่เกี่ยวข้องกับการพนัน ทำให้มีสุขภาพดี และมีความพร้อมต่อการทำงาน สอนยาง สอนปาล์มน้ำมัน กลางวันสามารถพักผ่อนได้เต็มที่ ไม่ใช่ร่างกายหนักเกินไป

หลักธรรม	การสะท้อนกลับผลการปฏิบัติ ตามแนวทางการบูรณาการหลักธรรม
ศีล 5 ข้อ 4 มุสาวาทา เวรมณี หมายถึง เจตนางดเว้นจากการกล่าวเท็จ	1. ผู้อื่นสามารถเชื่อมั่นในคำพูดได้ว่ามีความจริงจัง โดยไม่ต้องลังเล หรือตรวจสอบข้อเท็จจริง 2. เป็นที่ไว้วางใจของคนในครอบครัว 3. เป็นคนที่มีความน่าเชื่อถือ สามารถไว้วางใจได้ในการทำงานหรือการทำธุรกิจร่วมกัน
ศีล 5 ข้อ 5 สุราเมรยมัชชปมาทัฏฐานา เวรมณี หมายถึง เจตนางดเว้นการดื่ม เครื่อง ดื่มของเมาทุกอย่าง รวมถึงเสพ สิ่งเสพติดอื่นๆ	1. ปัญหาการมีปากเสียงหรือการพูดจาไม่ดี ต่อผู้อื่นลดน้อยลง 2. ลดการทะเลาะวิวาทกับผู้อื่น รวมทั้งกับบุคคลในครอบครัว
อบายมุข ข้อ 1 ดื่มน้ำเมา คือ พฤติกรรมชอบดื่ม สุราเป็นนิจ	1. สุขภาพกายและสุขภาพจิตดีขึ้น 2. มีเวลาให้กับเพื่อนและครอบครัวมากขึ้น รวมทั้งเวลาสำหรับการประกอบอาชีพ
อบายมุข ข้อ 2 เที่ยวกลางคืน คือ พฤติกรรมชอบ เที่ยวกลางคืนเป็นนิจ	1. สุขภาพกายและสุขภาพจิตดีขึ้น 2. มีเวลาให้กับเพื่อนและครอบครัวมากขึ้น รวมทั้งเวลาสำหรับการประกอบอาชีพ
อบายมุข ข้อ 4 เล่นการพนัน คือ พฤติกรรมชอบ เล่นการพนันเป็นนิจ	1. สามารถมีเงินเหลือ เนื่องจากไม่ต้องใช้จ่าย ไปกับการกินเที่ยว 2. สุขภาพกายและสุขภาพจิตดีขึ้น 3. มีเวลาให้กับเพื่อนและครอบครัวมากขึ้น รวมทั้งเวลาสำหรับการประกอบอาชีพ



ขั้นตอนที่ 3 :

การประชุมครั้งที่ 3 การประเมินผล

(Evaluation)

ผู้เข้าร่วมโครงการ เห็นว่าการบูรณาการหลักสูตรเพื่อแก้ปัญหาการพนันนั้นสามารถเป็นไปได้

แผนเชิงปฏิบัติการโดยบูรณาการหลักสูตรศิลป์ 5 และอธิบายมุข 6 ในการแก้ปัญหาการพนัน เป็นแผนที่มีความเหมาะสม เนื่องจากเป็นแผนระยะสั้น ซึ่งหากทำได้แล้วก็สามารถที่จะปฏิบัติต่อเนื่องไปได้อีกในระยะยาว และเห็นว่าแผนปฏิบัติการนี้มีลักษณะเหมาะสมสำหรับการนำไปใช้จริงกับผู้เล่นพนันในชุมชนนี้ เนื่องจากมีลักษณะที่ไม่เคร่งครัดมากเกินไป แต่เป็นลักษณะของ “การละ” และ “การลด” การเล่นพนัน ทำให้ผู้ที่นำแผนปฏิบัติการนี้ไปปฏิบัติมีความรู้สึกว่าเป็นไปในลักษณะที่ถูกบังคับให้ปฏิบัติมากเกินไป

ส่วน “อาสาสมัคร” ซึ่งเป็นบุคคลนำแผนเชิงปฏิบัติการไปสู่การปฏิบัติเป็นตัวแทนที่มีความเหมาะสม เนื่องจากเป็นคนที่สมัครใจยินยอมหรือพร้อมใจที่จะปฏิบัติตามแผนปฏิบัติการนี้

ด้าน “ระยะเวลาที่ใช้” ที่กำหนดไว้ตามแผนเชิงปฏิบัติการนั้น อาสาสมัครได้ให้ข้อมูลตรงกันว่าระยะเวลาที่ปฏิบัติตามแผนนี้มีความเหมาะสม เนื่องจากเป็นระยะเวลาสั้น และมีลักษณะของการค่อยๆ ละ และลด การเล่นพนัน ซึ่งปฏิบัติได้ในระยะเวลา 2 เดือน และสามารถปฏิบัติได้อย่างต่อเนื่อง ส่งผลทางบวกชัดเจนทั้งต่อตนเอง ต่อครอบครัว และต่อสังคม



ลักษณะของ “การละ” และ “การลด” การเล่นพนัน ทำให้ผู้ที่นำแผนปฏิบัติการนี้ไปปฏิบัติมีความรู้สึกว่าเป็นไปในลักษณะที่ถูกบังคับให้ปฏิบัติมากเกินไป



โดยสรุปแล้ว การบูรณาการหลักสูตรมาเป็นแนวทางในการปฏิบัติ โดยหลักสูตร (ศิลป์ 5) และหลักอธิบายมุข 6 เป็นข้อค้นพบสำคัญที่สามารถนำไปสู่กระบวนการปฏิบัติที่ก่อให้เกิดผล แม้ว่าโครงการนี้จะเป็นการเริ่มต้นของการแก้ปัญหาการพนันที่อาจจะไม่ได้ผลทั้งหมด แต่ก็สามารถช่วยลดการเล่นพนันลงได้

รูปธรรมจากการจัดทำโครงการ คือ ผู้เข้าร่วมประชุมมีความสนใจที่จะนำผลที่ได้ไปต่อยอดในแนวทางปฏิบัติ มีการเข้าร่วมกิจกรรมของวัดเพื่อที่จะนำไปสู่การแก้ปัญหการพนันของเกษตรกร

ทั้งนี้ คณะผู้วิจัยมองผลลัพธ์ในระยะยาวว่าการ “เผยแพร่แนวคิดการบูรณาการหลักสูตรมาเป็นแนวทางในการปฏิบัติ โดยหลักสูตร (ศิลป์ 5) และหลักอธิบายมุข 6 เพื่อแก้ปัญหาการพนัน” ต่อคนอื่นๆ รวมทั้งชุมชนอื่นๆ ในอนาคต เมื่อนำไปปฏิบัติรวมทั้งการเข้าร่วมกิจกรรมของวัดต่างๆ จะสามารถนำไปสู่ “การเลิกเล่นการพนัน” ได้ในที่สุด

ปริทัศน์วรรณกรรม ต้นทุนผลกระทบต่อสังคม จากการเล่นพนัน

ผศ.ดร.ธัชบัณฑิต โกมลไพศาล

คณะเศรษฐศาสตร์ จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย

บทความเรียบเรียงจากรายงาน ระเบียบวิธีเพื่อการประเมินต้นทุนผลกระทบต่อสังคมจากการ
เล่นพนันในประเทศไทย

//

นิยามของ “ต้นทุนผลกระทบต่อสังคมจากการเล่นพนัน” ในมุมมองของ
นักเศรษฐศาสตร์นั้นยังไม่มีข้อสรุปที่ชัดเจนพอที่จะกำหนดระเบียบวิธี
เพื่อการประเมินต้นทุนผลกระทบต่อสังคมจากการเล่นพนัน การประเมิน
ส่วนใหญ่จึงขึ้นอยู่กับวัฒนธรรมการเล่นพนันในแต่ละประเทศ

//

การเล่นพนันถือเป็นการบริโภคสินค้าประเภทหนึ่งที่ทำให้รรถประโยชน์แก่ผู้บริโภค ในลักษณะเดียวกับการบริโภคสินค้าเพื่อความบันเทิงทั่วไป ไม่ว่าจะเป็นการดูละครเวที หรือ การดูคอนเสิร์ต แต่ลักษณะเฉพาะของสินค้าประเภทนี้คือ การพนันเป็นสินค้าที่ก่อให้เกิดการเสพติด (Addiction) เฉกเช่นเดียวกับการสูบบุหรี่ หรือการเสพยาเสพติด กล่าวคือ บุคคลจะได้รับความพึงพอใจจากการบริโภคมากขึ้นเมื่อมีการบริโภคสินค้าในปริมาณที่มากขึ้นเรื่อยๆ ในขณะที่การบริโภคสินค้าทั่วไปจะไม่มีคุณสมบัติดังกล่าว

เมื่อบุคคลเสพติดการพนันแล้ว มักก่อให้เกิดผลร้ายต่อตัวบุคคลเองและคนรอบข้าง ตามมานับไม่ถ้วน เช่น การก่อหนี้จำนวนมาก จนทำให้บุคคลสิ้นเนื้อประดาตัว การขาดงาน หรือถูกไล่ออกจากปัญหาการติดพนัน การทะเลาะหรือทำร้ายร่างกายคนในครอบครัว เมื่อมีปัญหาในเรื่องการเงิน การฉ้อโกง/ก่อคดีความเพื่อนำเงินไปเล่นพนันต่อ การถูกทำร้ายจากการทวงคืนหนี้พนัน หรือแม้แต่ปัญหาการฆ่าตัวตายเมื่อมีการสูญเสียเงินเป็นจำนวนมากจากการพนัน

ผลกระทบเหล่านี้ยังส่งผลกระทบต่อสังคมต่อเนื่องด้วย อาทิเช่น ประเทศต้องสูญเสียเงินเพื่อใช้ในการดำเนินการตามกระบวนการยุติธรรมในคดีความที่เกี่ยวข้องกับปัญหาจากการพนัน ต้องเพิ่มการจ้างตำรวจเพื่อดูแลความปลอดภัยของประชาชนจากพฤติกรรมลักเล็กขโมยน้อยของบุคคลที่มีปัญหาทางการ

เงินจากหนี้พนัน หรือต้องเสียงบประมาณเพื่อการไต่สวนคดีความที่เกี่ยวข้องกับการฉ้อโกงจากปัญหานี้พนัน อีกทั้งประเทศยังต้องเสียงบประมาณส่วนหนึ่งเพื่อการสังคมสงเคราะห์ช่วยเหลือสมาชิกครอบครัวของบุคคลที่ติดพนัน เป็นต้น

นอกจากนั้นแล้ว การเล่นพนันถือได้ว่าเป็นการทำกิจกรรมทางเศรษฐกิจที่ไม่มีประโยชน์ต่อสังคมด้วย กล่าวคือ ทรัพยากรที่บุคคลใช้ไปเพื่อการเล่นพนัน (เช่น เวลา ทุน) จะไม่สามารถถูกนำมาใช้เพื่อสร้างผลิตผลที่เป็นประโยชน์ต่อการเติบโตของระบบเศรษฐกิจของประเทศได้

จะสังเกตได้ว่าหากพฤติกรรมการเล่นพนันยังอยู่ในระดับที่สามารถควบคุมได้ ต้นทุนที่เกี่ยวข้องย่อมเป็นต้นทุนส่วนตัวของผู้เล่นเท่านั้น แต่เมื่อใดก็ตามที่พฤติกรรมการเล่นพนันเปลี่ยนเป็นพฤติกรรมที่ไม่สามารถควบคุมได้และนับได้ว่าเป็นอาการทางจิตเวชประเภทหนึ่ง ต้นทุนที่ก่อขึ้นโดยนักพนันจะไม่ได้จำกัดแค่ตัวผู้เล่นเพียงผู้เดียว แต่อาจส่งผลกระทบเชิงลบในวงกว้างต่อสังคมและคนรอบข้างของนักพนันคนดังกล่าว การศึกษาด้านทุนผลกระทบต่อสังคมจากการเล่นพนันในต่างประเทศจึงมักประเมินต้นทุนผลกระทบต่อสังคมเฉพาะจากกลุ่มตัวอย่างที่ได้รับการประเมินโดยแบบสอบถามทางจิตวิทยาแล้วว่ามีอาการติดพนันในลักษณะที่เป็นอาการทางจิตเวช (Pathological gambler) หรือนักพนันที่เล่นหนักเท่านั้น

ต้นทุนผลกระทบต่อสังคม จากการพนันในต่างประเทศ

การประเมินต้นทุนผลกระทบต่อสังคมจากการเล่นพนัน เป็นแนวทางสำคัญในการระบุความรุนแรงของปัญหาและเป็นแนวทางในการบรรเทาปัญหาการพนันในอนาคต

จากการสังเคราะห์วรรณกรรมที่ทำการประเมินต้นทุนผลกระทบต่อสังคมจากการพนันในต่างประเทศ พบว่า ประเภทของต้นทุนผลกระทบต่อสังคมจากการพนันสามารถแบ่งออกได้เป็น 2 ประเภทใหญ่ๆ ดังนี้

1. ประเภทของต้นทุนทางสังคมจากการพนันที่มีความสอดคล้องกันในทุกรัฐธรรมนูญ คือ ต้นทุนในส่วนที่เกิดขึ้นต่อภาครัฐหรือประเทศชาติ หรือต้นทุนในรูปของผลกระทบต่อบุคคลในครอบครัวของนักพนัน โดยสามารถแบ่งย่อยต้นทุนส่วนนี้ออกเป็น 3 ต้นทุน คือ

ต้นทุนในรูปของค่าใช้จ่ายที่เกิดขึ้นจริงกับหน่วยงานภาครัฐ เช่น ในบางประเทศที่มีระบบสวัสดิการช่วยเหลือประชาชนในรูปของสวัสดิการรักษาพยาบาล/บำบัดอาการเสพติด สวัสดิการเงินว่างงาน สวัสดิการดูแลครอบครัวผู้ยากไร้ ต้นทุนผลกระทบต่อสังคมส่วนหนึ่งจะมาจากการคำนวณเงินสวัสดิการเหล่านี้ที่นักพนันหรือครอบครัวของนักพนันได้รับการช่วยเหลือ หรือในกรณีของกระบวนการยุติธรรมที่เกี่ยวข้องกับพฤติกรรม

การเล่นพนันในบางประเทศ นักพนันอาจต้องติดคุก หรือต้องขึ้นศาล ซึ่งกระบวนการในการดำเนินคดีความแต่ละประเภทจะมีขั้นตอนและต้นทุนแตกต่างกันไป ต้นทุนเหล่านี้นับได้ว่าเป็นต้นทุนต่อภาครัฐ (สังคม) จากการพนัน

ต้นทุนในรูปของค่าเสียโอกาสทางรายได้ของประเทศ เช่น ต้นทุนจากการว่างงานหรือขาดงานของนักพนัน เป็นต้นทุนที่วรรณกรรมทุกงานนับเป็น “ต้นทุนผลกระทบต่อสังคมจากการพนัน” โดยในทฤษฎีวิจัยจะใช้การคำนวณมูลค่าของระยะเวลาที่นักพนันไม่ได้ทำงานหรือไม่ได้สร้างผลผลิตให้กับประเทศเพราะเอาเวลาไปเล่นพนัน หรือแม้แต่ต้นทุนค่าเสียโอกาสจากการฆ่าตัวตายของนักพนัน ซึ่งทำให้ประเทศชาติสูญเสียรายได้ที่พึงได้จากบุคคลเนื่องจากการเสียชีวิตก่อนวัยอันควร อย่างไรก็ตาม ยังไม่มีงานวิจัยใดเคยประเมินต้นทุนจากการฆ่าตัวตายนี้มาก่อน เนื่องจากเป็นการยากที่จะระบุว่าการฆ่าตัวตายในแต่ละกรณีเกิดจากปัญหาการติดพนันคิดเป็นสัดส่วนเท่าไร

ต้นทุนในรูปของผลกระทบต่อบุคคลในครอบครัวของนักพนัน เป็นต้นทุนที่ไม่ได้เกิดเป็นค่าใช้จ่ายที่เกิดขึ้นจริงต่อประเทศหรือหน่วยงานภาครัฐของประเทศ และมีค่าใช้จ่ายโอกาสที่นักพนันก่อให้เกิดกับประเทศชาติ

A Chart of Compulsive Gambling and Recovery



แต่เป็นต้นทุนที่อยู่ในรูปของผลเสียต่อสังคม อันเกิดจากการหย่าร้าง การทำให้บุตรของนักพนันต้องกลายเป็นเด็กในครอบครัวแตกแยก และอาจกลายเป็นเด็กมีปัญหาในอนาคต แม้ต้นทุนส่วนนี้ถือเป็นต้นทุนผลกระทบที่เกิดขึ้นจริงและได้รับการยอมรับในทุกงานวิจัยว่าเป็น “ต้นทุนผลกระทบต่อสังคมจากการพนัน” แต่ต้นทุนส่วนนี้ยังไม่เคยได้รับการประเมินออกมาเป็นตัวเลขที่ชัดเจน

2. ประเภทของต้นทุนต่อสังคมจากการพนันที่มีข้อโต้แย้งถึงความเหมาะสมในวรรณกรรม ได้แก่ ต้นทุนผลกระทบต่อสังคมจากการฉ้อโกงเงิน/ขโมยของ ของนักพนัน และต้นทุนผลกระทบต่อสังคมจากการเป็นหนี้สินแล้วไม่ใช้คืนของนักพนัน เหล่านี้เป็น

ต้นทุนที่นักวิชาการส่วนหนึ่งพยายามตีมูลค่าออกมาเป็นตัวเลข แต่ยังไม่เป็นที่ยอมรับตรงกันหมดในทุกวรรณกรรม การจะรวมเอาต้นทุนประเภทนี้เข้าไว้ใน “ต้นทุนผลกระทบต่อสังคมจากการพนัน” หรือไม่ ขึ้นอยู่กับวิจารณญาณของนักวิจัยเป็นหลัก

จะเห็นได้ว่าในส่วน of ต้นทุนผลกระทบต่อสังคมที่กล่าวมาจะมีลักษณะที่เหมือนกันอยู่อย่างหนึ่ง กล่าวคือ ต้นทุนทุกประเภทเป็นต้นทุนที่สามารถก่อกำเนิดได้โดยสมาชิกในสังคมทุกคน ไม่ว่าบุคคลผู้นั้นจะมีการติดพนันหรือไม่ เพียงแต่ในกรณีของนักพนันที่มีอาการติดพนันนั้น มีความเป็นไปได้สูงที่จะก่อต้นทุนดังกล่าวขึ้นมากกว่าบุคคลอื่นๆ ในสังคมที่ไม่ได้ติดพนัน

ขั้นตอนในการประเมินต้นทุน ผลกระทบต่อสังคม

ตามหลักการประเมินมูลค่าของต้นทุนและ
ผลได้ในการประเมินความคุ้มค่าของโครงการ
ต่างๆ (Cost-Benefit Analysis) ภายใต้ทฤษฎี
เศรษฐศาสตร์สวัสดิการ นักวิจัยจะสามารถ
อนุมานได้ว่าต้นทุนนั้นๆ เกิดขึ้นจาก “นักพนัน”
อย่างแท้จริงก็ต่อเมื่อเราใช้การ “สุ่มตัวอย่าง”
เพื่อประเมินความแตกต่างของต้นทุนผล
กระทบแต่ละประเภทระหว่างนักพนันที่ติด
พนันกับบุคคลทั่วไปที่ไม่ได้เล่นพนันออกมาได้

อย่างไรก็ตาม ในหลายๆกรณี แนวทาง
การประเมินที่ถูกต้องสมบูรณ์ตามหลักทฤษฎี
โดยใช้การ “สุ่มตัวอย่าง” อาจไม่สามารถทำได้
จริงในทางปฏิบัติ ด้วยเหตุผลทางจริยธรรม
และค่าใช้จ่ายที่อาจเกิดขึ้นทำให้การเสนอ
แนะแนวทางในการประเมินที่สามารถทำได้
จริงในทางปฏิบัติโดยไม่บิดเบือนหลักการทาง
วิชาการมากเกินไปเป็นสิ่งจำเป็น

จากงานวิจัยที่มีการอธิบายวิธีการคำนวณ
ตัวเลขต้นทุนผลกระทบต่อสังคมจากการ
พนันอย่างละเอียด สามารถสรุปขั้นตอน
ในการประเมินต้นทุนผลกระทบต่อสังคมได้
ดังนี้

ขั้นตอนที่ 1 ระบุความชุกของนักพนันที่มี
อาการติดพนัน (Pathological gambler)
หรือนักพนันที่เล่นหนักในพื้นที่ โดยใช้การ
สุ่มตัวอย่าง เพื่อใช้ตัวเลขดังกล่าวในการระบุ
จำนวนนักพนันแต่ละประเภทในพื้นที่ที่แท้จริง

ในการประเมินว่านักพนันคนใดเริ่มจะมี
อาการติดพนันแล้วนั้น มีวิธีการประเมินโดย
ใช้แบบสอบถามที่ถามพฤติกรรมการเล่นพนัน
ของนักพนันแต่ละคน เช่น ความถี่หรือความ
สามารถในการยับยั้งชั่งใจตนเอง จำนวนเงิน
มากที่สุดที่เล่นพนันภายในระยะเวลาหนึ่งวัน



นักวิจัยจะสามารถอนุมานได้ว่า
ต้นทุนนั้นๆ เกิดขึ้นจาก “นักพนัน”
อย่างแท้จริงก็ต่อเมื่อเราใช้การ
“สุ่มตัวอย่าง” เพื่อประเมินความ
แตกต่างของต้นทุนผลกระทบแต่ละ
ประเภทระหว่างนักพนันที่ติดพนัน
กับบุคคลทั่วไปที่ไม่ได้เล่นพนันออก
มาได้





วิธีการที่ใช้ในการหาเงินมาเล่นพนันต่อเนื่องเป็นต้น ซึ่งแบบสอบถามที่ได้รับการยอมรับในทุกงานวิจัย ได้แก่ South Oak Gambling Screens (SOGS) และ Diagnosis and Statistical Manual of Mental Disorder (DSM) version II-IV (American Psychiatric Association) ซึ่งมีเวอร์ชันล่าสุดในปี 2013 คือ DSM-V

ขั้นตอนที่ 2 ทำการสัมภาษณ์“เฉพาะ”กลุ่มนักพนันที่มีอาการติดพนัน (**Pathological gambler**) หรือเป็นนักพนันที่เล่นหนักผ่านการตอบแบบสอบถามเกี่ยวกับพฤติกรรมการเล่นพนันของตนเอง

โดยแบบสอบถามจะเป็นการรวบรวมข้อมูลพื้นฐานของตัวนักพนันเอง เช่น ข้อมูลทางเศรษฐฐานะทางสังคมของนักพนัน และพฤติกรรมการเล่นพนันของตน รูปแบบของการพนันที่เล่น จำนวนเงินที่เล่น อายุที่เริ่มเล่นพนัน อายุที่การพนันก่อให้เกิดปัญหากับการใช้ชีวิตจนไม่สามารถควบคุมได้ ระยะเวลาที่เล่นพนันตลอดช่วงชีวิต และพฤติกรรมที่ก่อให้เกิดต้นทุนผลกระทบต่อผู้อื่นและสังคม เช่น การหย่าร้าง การขโมย การโกงหนี้ การขาดงาน การทำผิดกฎหมาย เป็นต้น โดยการเข้าถึงกลุ่มนักพนันกลุ่มนี้ในต่างประเทศจะอาศัยการติดต่อผ่านองค์กรที่ทำหน้าที่บำบัดรักษาผู้มีอาการติดพนัน เช่น องค์กร Gambler Anonymous



ต้นทุนทางสังคมที่วรรณกรรมในต่างประเทศให้ความสำคัญบางประเภทไม่มีความสำคัญมากนักในบริบทของประเทศไทย



ขั้นตอนที่ 3 คำนวณต้นทุนแต่ละประเภทที่มีความเกี่ยวข้องกับพฤติกรรมการติดพนัน ได้แก่ ต้นทุนที่เกิดขึ้นจริง และต้นทุนค่าเสียโอกาสของประเทศ

ต้นทุนที่เกิดขึ้นจริง ได้แก่ ต้นทุนต่อหน่วยงานภาครัฐจากพฤติกรรมติดพนัน เช่น ต้นทุนของกระบวนการยุติธรรมที่เกี่ยวข้องกับคดีความจากการติดพนัน ต้นทุนจากการรักษาพยาบาลอาการป่วยที่เกิดจากการติดพนัน หรือต้นทุนของหน่วยงานสังคมสงเคราะห์ที่ทำหน้าที่ช่วยเหลือผู้ที่ได้รับผลกระทบจากพฤติกรรมติดพนัน และต้นทุนต่อผู้อื่นในสังคมจากพฤติกรรมผิดกฎหมายเพื่อนำเงินไปเล่นพนัน เช่น การฉ้อโกง การขโมยทรัพย์สิน การติดหนี้แล้วไม่ใช้คืน เป็นต้น

ต้นทุนค่าเสียโอกาส เช่น ต้นทุนจากพฤติกรรมที่ทำให้ผลิตผลจากการทำงานลดลงเนื่องจากการติดพนัน เช่น การขาดงาน การทำงานไม่เต็มที่ การว่างงาน/ตกงาน เป็นต้น

ต้นทุนผลกระทบต่อสังคม จากการพนันในประเทศไทย

จากการเก็บรวบรวมข้อมูลพฤติกรรมการเล่นพนันของชาวไทยโดยอาศัยการสัมภาษณ์ผู้เชี่ยวชาญและกลุ่มนักพนันชาวไทยที่เข้ารับการปรึกษาในหน่วยงานดังกล่าว และการจัดเวทีแลกเปลี่ยนผู้มีประสบการณ์ติดพนันพบว่า ต้นทุนทางสังคมที่วรรณกรรมในต่างประเทศให้ความสำคัญบางประเภทไม่มีความสำคัญมากนักในบริบทของประเทศไทย เช่น กรณีการขโมยทรัพย์สินหรือฉ้อโกงบริษัทที่ทำงานเพื่อนำเงินไปเล่นพนัน เกิดขึ้นน้อยมาก หรือกรณีการฟ้องร้องบุคคลให้มีสถานะล้มละลายจากการติดหนึ่คาสีในกียังไม่เคยเกิดขึ้นในประเทศไทย ในขณะที่ ต้นทุนจากการใช้เงินสวัสดิการจากรัฐบางประเภทเป็นแหล่งทุนในการเล่นพนันนั้นก็ไม่เกิดขึ้นบ่อย เนื่องจากเงินสวัสดิการจากรัฐประเภทดังกล่าวในกรณีประเทศไทยมีมูลค่าค่อนข้างน้อย จึงไม่อาจเป็นแหล่งทุนที่สำคัญของนักพนันชาวไทยได้

อย่างไรก็ตาม ประเด็นน่าสนใจของพฤติกรรมการเล่นพนันในบริบทของประเทศไทยซึ่งเกิดขึ้นอย่างแพร่หลายจะอยู่ในรูปของต้นทุนค่าเสียโอกาสจากการหยุดทำกิจกรรมทางเศรษฐกิจ เช่น การปิดร้าน หรือไม่มีสมาธิในการทำงานในวันที่มีการออกผลสลากกินแบ่งรัฐบาล ต้นทุนในส่วนนี้เป็นต้นทุนที่ไม่ได้เกิดขึ้นในรูปของค่าใช้จ่ายที่สังคม

สูญเสียจริง แต่นับได้ว่าเป็นต้นทุนผลกระทบต่อสังคมในลักษณะของค่าเสียโอกาสของประเทศชาติในช่วงเวลาดังกล่าว อีกทั้งมีกรณีที่นักศึกษาที่ติดพนันออนไลน์จำนวนหนึ่งนำเงินที่ได้จากกองทุนเงินให้กู้ยืมเพื่อการศึกษา (กยศ.) ไปใช้เพื่อเล่นพนัน ซึ่งนับว่าเป็นต้นทุนผลกระทบต่อสังคมในลักษณะของต้นทุนต่อหน่วยงานของรัฐโดยตรงรูปแบบหนึ่ง

ในงานวิจัยเพื่อประเมินต้นทุนผลกระทบต่อสังคมจากการเล่นพนัน ผู้วิจัยจำเป็นต้องแสดงข้อสมมติฐานที่ใช้ในการประเมินให้ชัดเจน และจำเป็นต้องให้คำจำกัดความของต้นทุนแต่ละประเภทที่จะถูกประเมินอย่างชัดเจนและเหมาะสมกับบริบททางสังคมและวัฒนธรรมของประเทศ อีกทั้งต้องมีความเหมาะสมกับแหล่งข้อมูลที่จะสามารถหาได้ด้วย

รายงานชิ้นนี้ได้สรุประเบียบวิธีที่ใช้ในการประเมินต้นทุนผลกระทบต่อสังคมจากการเล่นพนันจากรวรรณกรรมที่เกี่ยวข้องทั้งในและต่างประเทศ ข้อเสนอแนะระเบียบวิธีที่เหมาะสมเพื่อการประเมินต้นทุนดังกล่าวในประเทศไทย และแนวทางในการเก็บรวบรวมข้อมูลที่เป็น รวมทั้งได้ออกแบบไฟล์ต้นแบบอย่างง่าย และคู่มือการใช้งานของไฟล์ดังกล่าวเพื่อการใช้งานของหน่วยงาน



ที่สนใจจะทำการประเมินต้นทุนผลกระทบต่อสังคมจากการเล่น (ติด) พนันในประเทศไทย
ท้ายที่สุดแล้ว แม้ตัวเลขต้นทุนที่มีการประเมินออกมาอาจจะยังไม่มี ความถูกต้องตามหลักวิชาการร้อยเปอร์เซ็นต์ แต่ตัวเลขดังกล่าวย่อมจะทำหน้าที่ให้ข้อมูลแก่ผู้ออก

นโยบายที่เกี่ยวข้อง เพื่อป้องกันความรุนแรงของปัญหาและระบุประเด็นสำคัญเกี่ยวกับพฤติกรรมการเล่นพนันที่ควรได้รับการแก้ไขหรือควบคุมเป็นพิเศษในบริบทของประเทศไทยต่อไป

ยกเครื่องกฎหมาย ควบคุมพนันออนไลน์ เทียบกฎหมายต่างประเทศ

พันธรัตน์ ศรีสุวรรณ

คณะมนุษยศาสตร์และสังคมศาสตร์ มหาวิทยาลัยราชภัฏพระนครศรีอยุธยา
เรียบเรียงจากรายงาน มาตรการและกลไกในการควบคุมการพนันออนไลน์จวต่างประเทศ
และแนวทางในการสร้างกลไกในการควบคุมการพนันออนไลน์จวประเทศไทย

//

ประเทศไทยไม่อนุญาตให้เปิดคาสิโนเสรี การพนันถือว่าเป็นสิ่งที่ห้าม
เด็ดขาด แต่ไม่มีการบัญญัติกฎหมายเกี่ยวกับการพนันออนไลน์ไว้
โดยเฉพาะ ไม่ได้บัญญัติขึ้นตอนหรือกลไกในการควบคุมการเล่นพนัน
ที่ชัดเจนเหมือนต่างประเทศ เมื่อพิจารณากฎหมายที่มีอยู่เพื่อนำมา
ปรับใช้ ก็พบว่ามีความไม่เหมาะสม เนื่องจากกฎหมายล้าสมัย และ
ไม่สอดคล้องกับบริบทของสังคมที่มีการเปลี่ยนแปลง

//

การพนันถือเป็นประเด็นสาธารณะที่อ่อนไหวและคลุมเครือประเด็นหนึ่งของสังคมไทยที่มีการกล่าวถึงในแง่ของผลกระทบที่จะเกิดขึ้นหากทำให้ถูกต้องตามกฎหมาย ซึ่งนับเป็นความท้าทายอย่างยิ่งสำหรับการกำหนดมาตรการในการควบคุมและแก้ไขปัญหาดังกล่าว โดยเฉพาะการพนันออนไลน์ซึ่งเป็นโลกไร้ขีดจำกัด ขยายตัวอย่างรวดเร็วกว้างขวาง

งานวิจัยชิ้นนี้ ผู้วิจัยได้พิจารณากฎหมายของไทยที่เกี่ยวข้องกับการพนันออนไลน์ พบว่า กฎหมายที่เกี่ยวข้องกับการพนันโดยตรง ได้แก่ พระราชบัญญัติการพนัน พ.ศ. 2478 พระราชบัญญัติสำนักงานสลากกินแบ่งรัฐบาล พ.ศ. 2517 ประมวลกฎหมายแพ่งและพาณิชย์ ประมวลกฎหมายอาญา และกฎหมายอื่นที่นำมาใช้ประกอบการควบคุมการพนันออนไลน์ในประเทศไทย ได้แก่ พระราชบัญญัติว่าด้วยการกระทำความผิดทางคอมพิวเตอร์ พ.ศ. 2550 พระราชบัญญัติป้องกันและปราบปรามการฟอกเงิน พ.ศ. 2542 พระราชบัญญัติคุ้มครองเด็ก พ.ศ. 2546 แต่กฎหมายทั้งหมดนี้ ไม่มีบทบัญญัติเกี่ยวกับการพนันออนไลน์ไว้โดยตรง และเมื่อพิจารณากฎหมายที่มีอยู่เพื่อนำมาปรับใช้ ก็พบว่ามีความไม่เหมาะสมเนื่องจากกฎหมายล้าสมัย และไม่สอดคล้องกับบริบทของสังคมที่มีการเปลี่ยนแปลง เมื่อมีผู้กระทำความผิดโดยเข้าเล่นพนันออนไลน์หรือเป็นผู้ประกอบกิจการพนันออนไลน์ ก็ขาดมาตรการหรือกลไกในทางปฏิบัติที่จะนำมาใช้กับผู้กระทำความผิด

ด้านหน่วยงานต่าง ๆ ที่เกี่ยวข้องกับมาตรการบังคับใช้เกี่ยวกับการพนันออนไลน์ เช่น สำนักงานตำรวจแห่งชาติ กระทรวงมหาดไทย กระทรวงเทคโนโลยีสารสนเทศและการสื่อสาร และหน่วยงานอื่นๆ แต่ละหน่วยงานก็ต่างทำงานในภารกิจอำนาจหน้าที่ของตนเอง ขาดกลไกและการบูรณาการที่บังคับใช้กฎหมายในเรื่องเดียวกัน

เพื่อเป็นแนวทางในการกำหนดมาตรการในทางกฎหมายเกี่ยวกับการควบคุมหรือการจัดการพนันออนไลน์ ผู้วิจัยได้ศึกษาเปรียบเทียบวิเคราะห์โครงสร้างทางกฎหมายหรือกลไกทางกฎหมายของต่างประเทศ ซึ่งนำไปสู่ข้อเสนอทางกฎหมายและการแก้ไขกฎหมายเพื่อสร้างมาตรการและกลไกทางกฎหมายในการควบคุมการพนันออนไลน์ของประเทศไทยให้มีความรัดกุมชัดเจนขึ้น

//

เมื่อพิจารณากฎหมายที่มีอยู่เพื่อนำมาปรับใช้ ก็พบว่ามีความไม่เหมาะสมเนื่องจากกฎหมายล้าสมัย และไม่สอดคล้องกับบริบทของสังคมที่มีการเปลี่ยนแปลง

//

จุดเด่นกฎหมายควบคุม การพนันออนไลน์ในต่างประเทศ

กลุ่มแรก กลุ่มที่อนุญาตให้ธุรกิจการพนันออนไลน์เป็นธุรกิจที่ถูกกฎหมาย ได้แก่ สิงคโปร์ มอลตา ออสเตรเลีย

กฎหมายการพนันในสิงคโปร์ มีการควบคุมและห้ามประกอบธุรกิจการพนัน ไม่ส่งเสริมให้พลเมืองสิงคโปร์และชาวต่างชาติที่มีถิ่นที่อยู่ถาวรเล่นการพนันในสิงคโปร์ ส่วนการกำกับดูแลการประกอบธุรกิจพนัน แต่ละธุรกิจพนันจะต้องก่อให้เกิดประโยชน์แก่สังคมมากกว่าผลเสียทางสังคมที่จะเกิดขึ้น

รัฐมนตรีว่าการกระทรวงมหาดไทยเป็นผู้มีอำนาจในการควบคุมการพนัน ทั้งในส่วนของการอนุญาตและการควบคุมกำกับดูแล หากได้รับอนุญาต ผู้ขออนุญาตจะต้องจดทะเบียนจัดตั้งสถานที่ทำการในสิงคโปร์ ต้องไม่เป็นองค์กรแสวงหาผลกำไร และไม่ต้องคำพิพากษาในคดีอาญามากกว่า 1 ข้อหา มีประวัติที่ดี ปฏิบัติตามระเบียบอย่างสม่ำเสมอ ใบรับรองจะมีระยะเวลาที่กำหนดไว้ และไม่สามารถโอน มอบช่วงสิทธิหรือกระทำการใดๆที่มีลักษณะในการโอน

มาตรการทางอาญา ได้แก่ การลงโทษบุคคลในประเทศสิงคโปร์ที่เล่นการพนันออนไลน์ การโฆษณาเกี่ยวกับการให้บริการของการพนันออนไลน์ รวมไปถึงมาตรการทางปกครอง ได้แก่ การปิดกั้นการเข้าถึงการให้บริการของการพนันออนไลน์

ส่วนมอลตานั้นเป็นประเทศแรกในสหภาพยุโรปที่ออกกฎหมายกำกับดูแลการพนันออนไลน์ ตั้งแต่ ค.ศ. 2000 ต่อมาใน ค.ศ. 2001 ได้จัดตั้งหน่วยงานที่รับผิดชอบกำกับดูแลเรื่องการพนันทั้งหมด รวมถึงการพนันออนไลน์คือ Lotteries & Gaming Authority (LGA) หรือ The Malta Gaming Authority (MGA) และใน ค.ศ. 2004 มีการออกระเบียบว่าด้วยการพนันทางไกลมาใช้บังคับ โดยกำหนดเกี่ยวกับวิธีขอใบอนุญาต เกณฑ์ขั้นต่ำที่ระบบเกมต้องมีเพื่อให้ได้รับอนุญาตจาก MGA และข้อกำหนดเกี่ยวกับเรื่องอื่นๆ เช่น การลงทะเบียนผู้เล่น การบริหารจัดการการเงิน การจ่ายเงินแก่ผู้ชนะ และการโฆษณา โดยผู้ประกอบการต้องรักษาข้อมูลทางการเงินตามที่กำหนด มีระเบียบวิธีปกป้องข้อมูลใบอนุญาตอาจถูกเพิกถอนได้ และการโอนใบอนุญาตจะต้องได้รับอนุญาตก่อน

มอลตาเป็นประเทศแรกในสหภาพยุโรปที่ออกกฎหมายกำกับดูแลการพนันออนไลน์ และได้จัดตั้งหน่วยงานที่รับผิดชอบกำกับดูแลเรื่องการพนันทั้งหมด



ทั้งนี้ประเทศมอลตาได้กำหนดคุณสมบัติของผู้ขออนุญาตไว้อย่างชัดเจน และมีการกำหนดระบบในการควบคุมดูแล ได้แก่ ระบบการกำกับดูแล กล่าวคือ MGA มีอำนาจที่จะเพิกถอนใบอนุญาตเมื่อใดก็ได้ และอาจมีคำสั่งพักใช้ชั่วคราวหรือขอเพิกถอนใบอนุญาตหากไม่ปฏิบัติตามข้อกำหนดหรือเงื่อนไขโดยไม่มีเหตุสมควร โดยใบอนุญาตมีอายุคราวละ 5 ปี การโอนใบอนุญาตจะทำได้เมื่อได้รับอนุญาตจาก MGA และผู้ได้รับอนุญาตต้องแจ้งให้ MGA ทราบหากมีการเปลี่ยนแปลงคณะกรรมการ มติอื่นๆ ผู้ได้รับอนุญาตต้องได้รับความยินยอมจาก MGA ก่อน กรณีไม่ปฏิบัติตามคำสั่งของ MGA จะต้องดำเนินคดีอาญาตามที่กฎหมายได้กำหนด

ส่วนระบบเฝ้าระวัง ผู้ได้รับอนุญาตมีหน้าที่ต้องส่งรายงานตามระเบียบ คำสั่ง หรือกฎหมายอื่น มีการเฝ้าระวังและรับข้อมูลเกี่ยวกับเกมและการดำเนินเกม รวมถึงผู้เล่น

เกม ข้อมูลทางการเงิน การสืบสวนสอบสวนว่าผู้ได้รับอนุญาตได้ปฏิบัติตามรัฐบัญญัติตามระเบียบนี้ เงื่อนไขของใบอนุญาต คำสั่ง และการกระทำทางนิติบัญญัติแบบอื่นหรือไม่ รวมถึงกฎหมายและระเบียบใดๆ ที่เกี่ยวกับการฟอกเงิน รวมถึงการจัดทำสถิติและผลวิเคราะห์เพื่อทำวิจัย

ประเทศออสเตรเลียมีจุดเด่นที่สภาเครื่องรัฐออสเตรเลียได้ตราพระราชบัญญัติการพนันแบบโต้ตอบฉบับพลัน ค.ศ. 2001 โดยอนุญาตให้แต่ละมลรัฐมีอำนาจควบคุมการพนันออนไลน์อย่างเป็นเอกเทศ มลรัฐต่างๆ จะกำหนดนโยบาย ออกกฎหมาย และมาตรการควบคุมดูแลการพนันในมลรัฐของตนเอง

หลักการสำคัญ คือ การพนันแบบโต้ตอบฉบับพลันจะมีได้แต่เฉพาะกิจกรรมสลากกินแบ่งกับการพนันที่ได้รับอนุญาตแล้ว ไม่รวมถึงการวางเดิมพัน (In-play Betting)



ห้ามมิให้เสนอการพนันแบบโต้ตอบฉับพลันแก่ประชาชนชาวออสเตรเลีย ห้ามการบริการพนันออนไลน์ที่มีฐานข้อมูลจากประเทศออสเตรเลีย แต่มิได้ห้ามประชาชนชาวออสเตรเลียที่จะเข้าถึงบริการพนันออนไลน์จากประเทศอื่นๆ ที่มี “ประเทศที่ถูกกำหนด (Designated Country)” ตามกฎหมายและมีการตั้งระบบร้องเรียนเพื่อจัดการกับการบริการพนันทางอินเทอร์เน็ต โดยสามารถร้องเรียนต่อ “สำนักงานการสื่อสารและสื่อมวลชนแห่งชาติ” ซึ่งเป็นระบบและกลไกในการควบคุมที่ชัดเจนและเห็นได้อย่างเป็นรูปธรรม

กลุ่มที่สอง กลุ่มที่อนุญาตให้ประกอบธุรกิจการพนันทั่วไปแต่ไม่อนุญาตให้ประกอบธุรกิจพนันออนไลน์ ได้แก่ มลรัฐโอเรกอน มลรัฐหลุยส์เซียน่า เวียดนาม

มลรัฐโอเรกอนเป็นใน 4 รัฐของสหรัฐอเมริกา (Nevada, Oregon, Delaware, และ Montana) ที่ได้รับการยกเว้นจากรัฐบาลกลางให้สามารถเดิมพันที่เกี่ยวกับการเล่นกีฬาได้ ต่างกับมลรัฐหลุยส์เซียน่าที่ไม่อนุญาตให้มีการเล่นพนันที่เกี่ยวกับกีฬา

รัฐโอเรกอนมีคาสิโน 9 แห่ง และมีคาสิโนแบบชนเผ่าเพื่อให้บริการสำหรับคนในชนเผ่า แต่การเล่นการพนันออนไลน์เป็นสิ่งผิดกฎหมายและถือเป็นอาชญากรรมจากการได้รับเงินโดยไม่สุจริตของชาวเมืองโอเรกอนที่เสียพนัน ทำให้ไม่มีการพิจารณากฎหมายเกี่ยวกับการพนันออนไลน์หรือทางอินเทอร์เน็ต

จุดเด่นของมลรัฐโอเรกอน คือ การห้ามบุคคลใดเข้าไปมีส่วนร่วมในธุรกิจการพนันทางอินเทอร์เน็ต ไม่ว่าจะเป็นความผูกพันเกี่ยวกับเครดิต การโอนเงินผ่านระบบ

อิเล็กทรอนิกส์ บรรดาเช็ค ตัวเงิน หรือเงินที่ได้จากการประกอบธุรกรรมทางการเงินรูปแบบอื่น ผู้มีเจตนาส่งเสริมหรือได้รับผลประโยชน์จากการพนันที่ไม่ชอบด้วยกฎหมาย เจตนาวางเดิมพันกับเจ้ามือ หรือมีส่วนร่วมในการเล่นการพนันที่ผิดกฎหมาย รัฐจะดำเนินคดีทางอาญากับผู้กระทำความผิด

นอกจากนี้มลรัฐโอเรกอน ได้มีการแยกประเภทการคุ้มครองเด็กและเยาวชน ได้แก่ รัฐจะไม่ขายลอตเตอรี่ให้กับผู้เยาว์ที่มีอายุต่ำกว่า 18 ปี หรือการเดิมพันแบบ Parimutuel กฎหมายห้ามบุคคลที่มีอายุต่ำกว่า 18 ปีเข้าสนามแข่งม้า และกำหนดห้ามเด็กอายุต่ำกว่า 18 ปีเข้าคาสิโน

จุดเด่นของ มลรัฐหลุยส์เซียนา ประเทศสหรัฐอเมริกา แม้จะมีการอนุญาตให้เล่นการพนันลอตเตอรี่ การเล่นพนันแบบ Parimutuel การพนันแข่งม้าและมีการเกิดขึ้นของคาสิโนบนเรืออย่างแพร่หลาย แต่การพนันเกี่ยวกับการเล่นกีฬาและการพนันออนไลน์ยังไม่อนุญาตให้เล่น ผู้กระทำความผิดอาชญากรรมการเล่นผ่านคอมพิวเตอร์ และผู้ที่ออกแบบพัฒนาบริการระบบคอมพิวเตอร์เพื่อวัตถุประสงค์จัดตั้งธุรกิจเกี่ยวกับเกมการแข่งขัน หวย หากมีการฝ่าฝืนจะมีการกำหนดโทษไว้อย่างชัดเจน ได้แก่ การริบทรัพย์สิน การจำคุกทรัพย์สิน และการกำหนดบทลงโทษทางอาญา

ส่วนประเทศเวียดนาม กำหนดให้มีคาสิโนได้โดยจะเปิดให้บริการสำหรับชาวต่างชาติเท่านั้น แต่จะถูกจำกัดกับชาวเวียดนามที่

รัฐโอเรกอนมีคาสิโน 9 แห่ง และมีคาสิโนแบบชนเผ่าเพื่อให้บริการสำหรับคนในชนเผ่า แต่การเล่นการพนันออนไลน์เป็นสิ่งผิดกฎหมายและถือเป็นอาชญากรรมจากการได้รับเงินโดยไม่สุจริตของชาวเมืองโอเรกอนที่เสียพนัน

เข้าไปเกี่ยวข้องกับ ส่วนการเล่นพนันออนไลน์ ยังไม่ได้รับอนุญาตให้เล่น

กลุ่มที่สาม กลุ่มที่ไม่อนุญาตให้ประกอบธุรกิจพนัน ได้แก่ มลรัฐยูทาห์

มลรัฐยูทาห์ ประเทศสหรัฐอเมริกา เป็นมลรัฐที่ไม่อนุญาตให้ประกอบธุรกิจการพนันโดยเด็ดขาด มีการออกกฎหมายที่ต่อต้านการพนันทุกประเภท โดยกำหนดข้อห้ามหรือเงื่อนไขที่เกี่ยวกับการควบคุมการพนันออนไลน์ที่ไม่อนุญาตให้เล่นไว้ด้วย กล่าวคือ บุคคลจะมีความผิดหากเข้าไปเล่นพนันหรือเข้าไปมีส่วนร่วมกับการพนัน รวมถึงการพนันทางอินเทอร์เน็ต การเล่นพนันในคาสิโน (ปัจจุบันยูทาห์ไม่มีคาสิโน) การเล่นพนันแข่งม้า การเล่นไพ่ ไม่มีการขายลอตเตอรี่ หากบุคคลทำการฝ่าฝืนก็就会被ดำเนินคดีตามกฎหมาย

อย่างไรก็ตาม แม้จะมีการพยายามผลักดันให้มีการเล่นพนันบางชนิด แต่ก็ไม่เป็นผลสำเร็จ ทำให้ประชาชนที่ประสงค์จะเล่นการพนันต้องไปเล่นการพนันที่มลรัฐอื่น

กฎหมายการพนันออนไลน์ที่ไทยยังไม่ม่

ประเทศไทยไม่อนุญาตให้เปิดคาสีโนเสรี การพนันถือว่าเป็นสิ่งที่ห้ามเด็ดขาด แต่ไม่มีการบัญญัติกฎหมายเกี่ยวกับการพนันออนไลน์ไว้โดยเฉพาะ ไม่ได้บัญญัติขึ้นตอนหรือกลไกในการควบคุมการเล่นพนันที่ชัดเจนเหมือนต่างประเทศ การเล่นการพนันที่กฎหมายอนุญาตให้เล่นได้มีบัญญัติไว้ในพระราชบัญญัติการพนัน พ.ศ.2478 ได้แก่ การเล่นอันระบุไว้ในบัญชี ข. หรือการเล่นที่มีลักษณะคล้ายบัญชี ข. ต้องได้รับอนุญาตจากรัฐมนตรี เจ้าหน้าที่ หรือเจ้าพนักงานผู้ออกใบอนุญาต เมื่อผู้ขอได้รับอนุญาตจะต้องปฏิบัติตามข้อห้ามหรือเงื่อนไข หากกรณีนี้ผู้ได้รับอนุญาตกระทำการผิดกฎหมาย กฎกระทรวง หรือผิดเงื่อนไขตามใบอนุญาต เจ้าพนักงานผู้ออกใบอนุญาตมีสิทธิเรียกคืนใบอนุญาตได้

การลงทะเบียนผู้ที่จัดให้มีการเล่น หรือทำอุบายล่อ ช่วยประกาศโฆษณา หรือชักชวนโดยทางตรงหรือทางอ้อมให้ผู้อื่นเข้าเล่น หรือเข้าพนันในการเล่นที่ไม่ได้รับอนุญาต จะมีความผิดตามพระราชบัญญัติการพนัน พ.ศ. 2478 โดยการลงทะเบียนทางอาญาอยู่ 3 ระดับ คือ จำคุก ปรับ และริบทรัพย์สิน

นอกจากนั้น รัฐมีมาตรการในการระงับการทำให้แพร่หลายซึ่งข้อมูลคอมพิวเตอร์ที่ผิดกฎหมายเหมือนประเทศสิงคโปร์ใน 2

กรณี คือ การดำเนินการระงับการเผยแพร่ข้อมูลคอมพิวเตอร์ และกรณีที่มีการทำให้แพร่หลายซึ่งข้อมูลคอมพิวเตอร์ที่มีลักษณะขัดต่อความสงบเรียบร้อยหรือศีลธรรมอันดีของประชาชน เนื่องจากมีเนื้อหาที่ขัดต่อความสงบเรียบร้อยและกระทบต่อสังคมในวงกว้าง

อย่างไรก็ตาม การดำเนินการระงับการเผยแพร่ข้อมูลคอมพิวเตอร์ พนักงานเจ้าหน้าที่จะต้องได้รับความเห็นชอบจากรัฐมนตรีกระทรวงดิจิทัลเพื่อเศรษฐกิจและสังคมก่อน จากนั้นจึงทำคำร้องพร้อมแสดงหลักฐานต่อศาลที่มีเขตอำนาจเพื่อให้ศาลมีคำสั่งระงับการทำให้แพร่หลายซึ่งข้อมูลคอมพิวเตอร์ เมื่อศาลได้มีคำสั่งให้ระงับการทำให้แพร่หลายซึ่งข้อมูลคอมพิวเตอร์ให้

//

การเล่นพนันที่กฎหมายไทยอนุญาตให้เล่นได้มีบัญญัติไว้ในพระราชบัญญัติการพนัน พ.ศ. 2478 ได้แก่ การเล่นอันระบุไว้ในบัญชี ข. หรือการเล่นที่มีลักษณะคล้ายบัญชี ข. ต้องได้รับอนุญาตจากรัฐมนตรี เจ้าหน้าที่ หรือเจ้าพนักงานผู้ออกใบอนุญาต

//

พนักงานเจ้าหน้าที่จึงจะทำการระงับการทำให้แพร่หลายซึ่งข้อมูลนั้นได้ ทั้งนี้ให้นำประมวลกฎหมายวิธีพิจารณาความอาญามาใช้บังคับโดยอนุโลม

หมายความว่า ไม่มีบทบัญญัติที่ให้อำนาจแก่พนักงานเจ้าหน้าที่ในการระงับการเผยแพร่ข้อมูลหรือการบล็อกเว็บไซต์เกี่ยวกับการพนันโดยตรง

ส่วน มาตรา 20 แก้ไขเพิ่มเติมโดยพระราชบัญญัติว่าด้วยการกระทำความผิดเกี่ยวกับคอมพิวเตอร์ (ฉบับที่ 2) พ.ศ. 2560

บัญญัติว่า “...ข้อมูลคอมพิวเตอร์นั้นมีลักษณะขัดต่อความสงบเรียบร้อยหรือศีลธรรมอันดีของประชาชน...” เป็นคำที่มีความหมายกว้างเพื่อเปิดช่องให้ศาลใช้ดุลยพินิจหรือให้อำนาจคณะกรรมการกฤษฎีกาข้อมูลคอมพิวเตอร์เป็นผู้พิจารณา แต่พระราชบัญญัติที่มีโทษทางอาญาและต้องตีความอย่างเคร่งครัด การตีความขยายออกไปจะเป็นการกระทบต่อสิทธิและเสรีภาพของประชาชน ดังนั้นการจะจำกัดสิทธิและเสรีภาพของประชาชนได้จะต้องมีกฎหมายที่ให้อำนาจอย่างชัดเจน

ข้อเสนอแนะ

จากที่ผู้วิจัยได้ศึกษาถึงปัญหาของระบบกฎหมายไทยที่เกี่ยวข้องกับการพนันออนไลน์ และศึกษาเปรียบเทียบกฎหมายการพนันออนไลน์ของต่างประเทศ พบข้อดีและข้อเสียรวมถึงความเหมือนและความแตกต่างของแต่ละประเทศ โดยคำนึงถึงประวัติความเป็นมาและบริบทของสังคมของประเทศนั้นๆ มีข้อเสนอแนะเป็นมาตรการระยะสั้นและมาตรการระยะยาว ดังนี้

มาตรการระยะสั้น เพื่อเป็นการควบคุมการเล่นพนันออนไลน์ที่ผิดกฎหมาย ทั้งใน

ส่วนของผู้เล่นและผู้ประกอบธุรกิจพนัน ผู้วิจัยเห็นว่าควรมีกฎหมายให้อำนาจเจ้าหน้าที่ระงับการเผยแพร่ข้อมูลหรือบล็อกเว็บไซต์เกี่ยวกับการพนันออนไลน์โดยไม่ต้องผ่านความเห็นชอบจากคณะกรรมการกฤษฎีกาข้อมูลคอมพิวเตอร์ก่อน โดยแก้ไขกฎหมายตามมาตรา 20 (3) แก้ไขเพิ่มเติม ตามพระราชบัญญัติว่าด้วยการกระทำความผิดเกี่ยวกับคอมพิวเตอร์ (ฉบับที่ 2) พ.ศ. 2560 ให้หมายความว่ารวมถึงการพนันออนไลน์ให้ชัดเจน เพื่อเป็นการเปิดช่องให้ศาลใช้



ดุลยพินิจเป็นผู้พิจารณาและมีอำนาจจะจับ การเผยแพร่ข้อมูลหรือบล็อกเว็บไซต์เป็น การด่วนโดยไม่ต้องผ่านความเห็นชอบจาก คณะกรรมการกฤษฎีกาหรือข้อมูลคอมพิวเตอร์

ส่วนมาตรการระยะยาว ผู้วิจัยเสนอว่า ประเทศไทยควรอนุญาตให้การประกอบ ธุรกิจการพนันออนไลน์เป็นสิ่งที่ถูกต้องตาม กฎหมาย เพื่อให้พนันออนไลน์ที่ผิดกฎหมาย มาอยู่ในสภาพที่ถูกควบคุมตรวจสอบอย่าง มีระบบภายใต้กฎหมาย สามารถคุ้มครอง ผู้บริโภคและผู้ที่มีส่วนร่วมกับการพนัน โดยเฉพาะเด็กและเยาวชน และที่สำคัญ เพื่อเป็นการกระตุ้นพัฒนาการเศรษฐกิจ ของประเทศโดยใช้การพนันเป็นตัวเร่งดึงดูด การลงทุนไปยังภูมิภาคหรือเมืองที่ต้องการ จากต่างประเทศ

ทั้งนี้ โดยการกำหนดประเภทของการ พนันออนไลน์ที่รัฐควรอนุญาต มีการตั้ง หน่วยงานที่มีหน้าที่ในการควบคุมพนัน ออนไลน์ กำหนดเงื่อนไขหรือคุณสมบัติ ของผู้ขออนุญาตประกอบธุรกิจพนันออนไลน์ และผู้เล่นพนันออนไลน์ ผู้ขออนุญาตจะต้อง รายงานผลการดำเนินการแก่คณะกรรมการ ควบคุมการพนันออนไลน์ รัฐควรมีเจ้าหน้าที่ ผู้มีความรู้ความเชี่ยวชาญทางเทคโนโลยี โดยเฉพาะ มาตรการในการคุ้มครองเด็ก และเยาวชน มาตรการทางปกครอง และ มาตรการลงโทษทางอาญาเกี่ยวกับการพนัน ออนไลน์





รายงานศูนย์ศึกษา
ปัญหาการพนัน ปี 2561



**CENTER FOR GAMBLING
STUDIES REPORT 2018**