



CENTER FOR GAMBLING STUDIES REPORT 2020

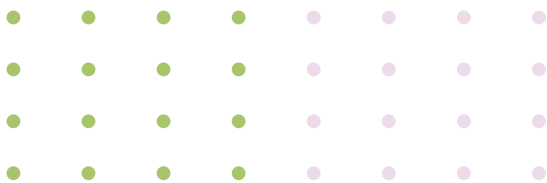


รายงานศูนย์ศึกษา
ปัญหาการพนัน ปี 2563



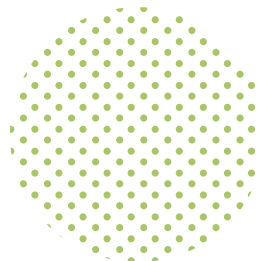
CENTER FOR GAMBLING STUDIES REPORT 2020

รายงานศูนย์ศึกษา
ปัญหาการพนัน ปี 2563



รายงานศูนย์ศึกษาปัญหาการพนัน ปี 2563
Center for Gambling Studies Report 2020

ISBN 978-616-407-553-5
พิมพ์ครั้งแรก สิงหาคม 2563
จำนวนที่พิมพ์ 1,500 เล่ม

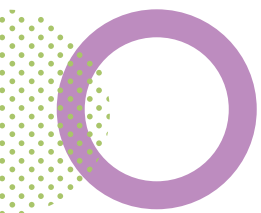


เจ้าของ ศูนย์ศึกษาปัญหาการพนัน
คณะเศรษฐศาสตร์ จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย
ปทุมวัน กรุงเทพฯ 10330
โทรศัพท์/โทรสาร 02-218-6299
e-mail: thaicgs@gmail.com

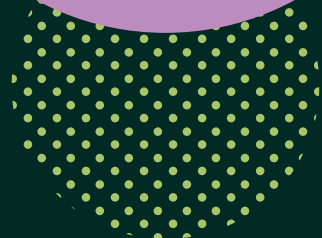
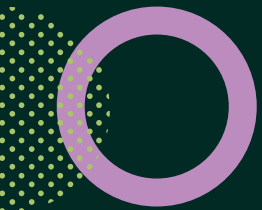
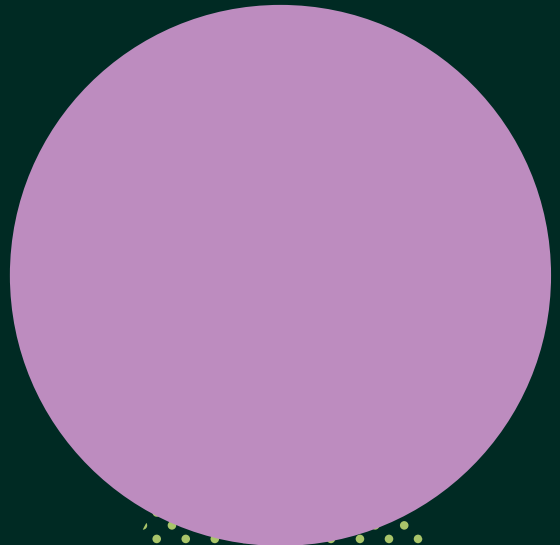
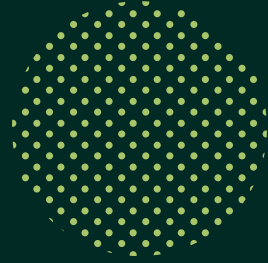
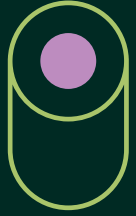
บรรณาธิการบริหาร นวleenoy ตีรัตน์
บรรณาธิการ แม้นวาด ภูญชร ณ อยุธยา
กองบรรณาธิการ ศิริพร ยอดกมลศาสตร์ วิศรุต ภูใหม่ทอง
กมลชนก ยิ่งชื่อ ธนภรณ์ ทะศรีแก้ว
นีนุช วิชัยดิษฐ์
รูปเล่ม darkfish
พิมพ์ที่ โรงพิมพ์เดียนตุลา

สืบค้นข้อมูลเพิ่มเติมได้ที่ www.gamblingstudy-th.org
แลกเปลี่ยนความคิดเห็นกับโครงการได้ที่ www.facebook.com/gamblingstudy

สนับสนุนโดย สำนักงานกองทุนสนับสนุนการสร้างเสริมสุขภาพ







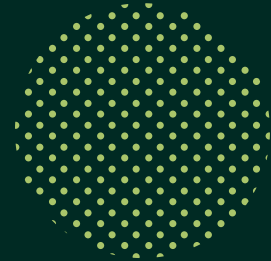
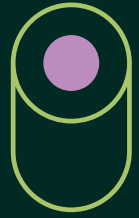
คำปรารภ

เป็นธรรมเนียมปฏิบัติทุกปีที่ศูนย์ศึกษาปัญหาการพนัน คณะเศรษฐศาสตร์ จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัยซึ่งเป็นภาคีเครือข่ายของสำนักงานกองทุนสนับสนุนการ สร้างเสริมสุขภาพ (สสส.) มีบทบาทในการศึกษาผลกระทบและสร้างองค์ความรู้ ใหม่ ๆ เพื่อการรู้เท่าทันการพนันจะรวบรวมผลงานการวิจัยที่โดดเด่นน่าสนใจมาสรุป เพื่อให้เห็นถึงสถานการณ์และปัญหาที่เกิดขึ้นว่ามีความเปลี่ยนแปลงอย่างไรบ้าง มี ข้อค้นพบอะไรที่จะนำไปใช้ประโยชน์ในการขับเคลื่อนทำงานกับกลุ่มเป้าหมายและ การพัฒนาผลิตภัณฑ์นโยบายต่อไป

ปี 2562 ก็เช่นเดียวกัน ในสถานการณ์ที่โลกประสบปัญหาทางเศรษฐกิจย่อม มีผลกระทบต่อประเทศไทยไม่มากนัก้อยจากรายงานภาวะสังคมของสำนักงาน คณะกรรมการพัฒนาการเศรษฐกิจและสังคมแห่งชาติทั้งเรื่องปัญหาการว่างงานที่เริ่ม ก่อตัวขึ้นจากการจ้างงานที่ลดลง การบริโภคเครื่องดื่มแอลกอฮอล์และบุหรี่ที่ขยายตัว คดีอาญาเพิ่มขึ้นจากคดียาเสพติดที่เพิ่มมากขึ้น เด็กและเยาวชนที่มีอายุระหว่าง 8 ถึง 12 ปี มีทักษะทางด้านดิจิทัลต่ำ ร้อยละ 60 มีความเสี่ยงจากภัยออนไลน์หลาย รูปแบบโดยเฉพาะการติดเกมและการพนันมากขึ้น

ดังนั้นการที่ศูนย์ศึกษาปัญหาการพนันได้จัดทำรายงานฉบับนี้จากการเปิดเวที และรวบรวมความคิดเห็นของฝ่ายต่าง ๆ ถึงโจทย์ในเชิงยุทธศาสตร์ในการรู้เท่าทัน การพนัน การศึกษาถึงการพนันในรูปแบบใหม่เช่นการพนันออนไลน์ การพนันตาม แนวชายแดนรวมไปถึงความพยายามในการปลูกฝังแนวคิดในการป้องกันปัญหา การพนันกับเด็กและเยาวชนผ่านรูปแบบกิจกรรมที่หลากหลายซึ่งได้นำไปทดลอง ใช้จริงในพื้นที่ สิ่งเหล่านี้จะเป็นประโยชน์กับผู้ที่ต้องการองค์ความรู้ที่มีผลการศึกษา เป็นที่ประจักษ์ไปขยายผลต่อไปในอนาคตตามบทบาทภาระหน้าที่รับผิดชอบของ แต่ละฝ่ายต่อไป เพื่อเป้าหมายร่วมกันคือการลดผลกระทบจากปัญหาการพนันให้ ลดน้อยลงให้ได้

วิเชษฐ์ พิชัยรัตน์
ประธานคณะกรรมการกำกับทิศทางกลุ่มแผนงานด้านการลดปัญหาจากการพนัน
กรรมการผู้ทรงคุณวุฒิ กองทุนสนับสนุนการสร้างเสริมสุขภาพ



จากใจผู้อำนวยการ ศูนย์ศึกษาปัญหาการพนัน

การดำเนินงานของศูนย์ศึกษาปัญหาการพนันในช่วงปี 2561-2562 ทางด้านงานวิจัยและวิชาการ นอกจากจะมีการสำรวจสถานการณ์การพนันในปี 2562 ซึ่งการสำรวจจะมีการดำเนินการทุก 2 ปี และการศึกษาประเภทการพนันใหม่ๆ เพื่อให้เท่าทันปัญหาการพนันในสังคมไทยแล้ว การดำเนินงานช่วงนี้ ยังมุ่งเน้นเป้าหมายงานวิจัยและวิชาการทางด้านการป้องกันปัญหาการพนัน โดยเฉพาะในกลุ่มเด็ก-เยาวชน และกลุ่มผู้สูงอายุ ทั้งนี้เพราะงานวิจัยทางด้านสุขภาวะในต่างประเทศพบว่า ผลกระทบที่จะมีต่อกลุ่มเด็ก-เยาวชน และกลุ่มผู้สูงอายุ จะรุนแรงกว่ากลุ่มอื่นๆ โดยสำหรับกลุ่มเด็กและเยาวชนยังอยู่ในช่วงที่สมองกำลังเจริญเติบโต ไม่มีประสบการณ์ชีวิต และไม่มีรายได้เป็นของตนเอง การเล่นพนันจำนวนมากและต่อเนื่องมักจะส่งผลกระทบต่อพฤติกรรมและการดำเนินชีวิตในเวลาต่อมา หรือสำหรับกลุ่มผู้สูงอายุที่ใช้ชีวิตหลังเกษียณด้วยเงินออมที่สะสมมา มีเวลาว่าง

ค่อนข้างมาก และอาจจะมีความเหงาหรือโดดเดี่ยวจากการไม่มีครอบครัวลูกหลานอยู่ใกล้ชิด อาจถูกชักจูงให้ใช้เงินออมและเวลาไปกับการเล่นพนันจนเกิดปัญหาต่างๆ ตามมา ศูนย์ฯ เน้นให้เกิดการวิจัยค้นหาวิธีการใหม่ๆ ในการรณรงค์ สร้างความเข้าใจ เข้าถึงคนกลุ่มต่างๆ และสอดคล้องกับการเปลี่ยนแปลงของบริบทแวดล้อมทางสังคม และเศรษฐกิจ

การสำรวจ สถานการณ์ พฤติกรรม และผลกระทบการพนันในประเทศไทย ประจำปี 2562 ซึ่งเก็บข้อมูลจากกลุ่มประชากรที่มีอายุ 15 ปีขึ้นไปในปีพ.ศ. 2562 ผลการสำรวจยังคงแสดงให้เห็นถึงการขยายตัวของกิจกรรมการพนันที่เพิ่มมากขึ้นเมื่อเปรียบเทียบกับผลสำรวจในปี พ.ศ. 2560 โดยมีผู้เล่นการพนันในรอบปี 2562 จำนวน 30.420 ล้านคน หรือคิดเป็นร้อยละ 57 ของกลุ่มประชากร เพิ่มขึ้นจากปี 2560 ประมาณ 1.490 ล้านคน หรือเพิ่มขึ้นร้อยละ 5.2 ทั้งนี้พบว่า ผู้เล่นที่เพิ่มขึ้นประมาณ

เครื่องหนึ่งเป็นผู้ที่เคยเล่นพนันมาก่อนแต่ไม่ได้เล่นในปี 2560 ส่วนอีกเครื่องหนึ่งเป็นผู้เล่นหน้าใหม่ เพิ่งเล่นการพนันเป็นครั้งแรกในชีวิต การขยายตัวของการเล่นพนันพบในการพนันเกือบทุกประเภท โดยที่สลากกินแบ่งรัฐบาลเป็นการพนันที่มีผู้เล่นเพิ่มขึ้นสูงสุด ทำให้การพนันยอดนิยม 3 อันดับแรกยังคงเป็นสลากกินแบ่งรัฐบาล หวอยใต้ดิน และการพนันประเภทการเล่นไพ่ โดยมีผู้เล่น 22.7 ล้านคน 17.7 ล้านคน และ 4.4 ล้านคน ตามลำดับ ทั้งนี้ ผู้เล่นหวอยใต้ดินประมาณ 3 ใน 4 เล่นพนันสลากกินแบ่งรัฐบาลควบคู่กันไปด้วย

จากผลการสำรวจ กลุ่มเด็กอายุ 15-18 ปี ที่กำลังเรียนอยู่ในช่วงมัธยมตอนกลางถึงมัธยมปลาย เล่นการพนันอยู่ถึงประมาณ 7 แสนกว่าคน คิดเป็น ร้อยละ 20 หรือ 1 ใน 5 ของประชากรในวัยเดียวกัน สำหรับกลุ่มเยาวชนอายุ 19-25 ปี มีการเล่นพนันประมาณ 3 ล้านคน หรือคิดเป็นร้อยละ 46 ของประชากรในช่วงอายุเดียวกัน และสำหรับกลุ่มผู้สูงวัยที่มีอายุ 60 ปีขึ้นไป เล่นการพนันที่ร้อยละ 42 ของประชากรในวัยเดียวกัน คิดเป็นจำนวน 3.3 ล้านคน

นอกจากนี้ ในการสำรวจครั้งนี้ ได้มีการสอบถามถึงการพนันชนิดใหม่คือ การเล่นพนันทายผลการแข่งขันอีสปอร์ต และพบว่า มีผู้เล่นการพนันประเภทนี้อยู่ที่ประมาณเกือบ 4 หมื่นคน

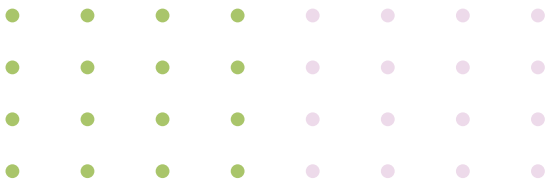
การศึกษาเชิงลึกเฉพาะเรื่องที่เน้นสถานการณ์ พฤติกรรม และผลกระทบจากการพนัน ในกลุ่มเด็กและเยาวชน และผู้สูงวัย มีการศึกษาการพนันของกลุ่มเยาวชนในพื้นที่เปราะบางตามแนวชายแดน สื่อสมัยใหม่ที่ถูกใช้ในการกระตุ้นการเล่นพนันในกลุ่มเยาวชน การศึกษาเกมการแข่งขันที่ถูกเรียกว่ากีฬาก่อนไลน์หรืออีสปอร์ตซึ่งได้

กลายมาเป็นพื้นที่สำหรับการพนันประเภททายผลการแข่งขัน

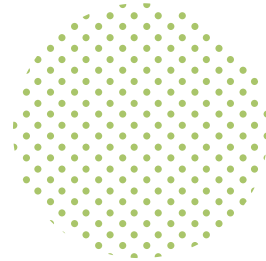
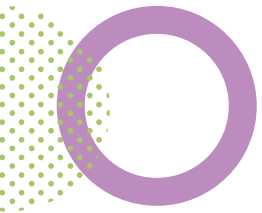
อย่างที่ได้อธิบายไว้ในเบื้องต้น ศูนย์ศึกษาปัญหาการพนันให้ความสำคัญกับการพัฒนาความรู้และเครื่องมือในการป้องกันหรือบรรเทาเพื่อสร้างภูมิคุ้มกัน และห่างไกลการพนันของกลุ่มเปราะบาง จึงมีงานวิจัยที่เกี่ยวข้องกับการพัฒนาต้นแบบของระบบจัดการปัญหาเกมและพนันในชุมชนอย่างบูรณาการ การใช้สื่อที่สอดคล้องกับชุมชนชนบท เช่น เสียงตามสาย การใช้ละครถกแถลงเพื่อรณรงค์การรู้เท่าทันปัญหาการพนันในชุมชนอย่างมีส่วนร่วม การพัฒนาชุดการเรียนรู้สำหรับเด็กและเยาวชน เพื่อให้เท่าทันการพนันและเหตุผลชีวิตของนักพนัน และการพัฒนารูปแบบสื่อเพื่อสร้างความเข้าใจในพื้นที่แหล่งผลิตบุคลากรทางการกีฬา

เป็นที่ทราบกันดีว่า การเปลี่ยนแปลงของธุรกิจการพนันมีความเป็นพลวัตสูงมาก มีมิติที่ซับซ้อนเพิ่มมากขึ้น และสามารถขยายตัวได้อย่างไร้พรมแดน การดำเนินงานของศูนย์ศึกษาปัญหาการพนันและเครือข่ายต่างๆ ที่พยายามผลักดันให้เกิดความรู้ ความเข้าใจ และเท่าทันกับปัญหาและผลกระทบของการพนันในสังคมไทย ยังถือว่าเป็นส่วนเล็กน้อยๆ เมื่อเทียบกับสภาพปัญหา การสร้างเครือข่ายภาคประชาสังคมของคนทุกกลุ่มวัยทุกพื้นที่ เพื่อแก้ไข และควบคุมปัญหาจากการพนัน เป็นสิ่งจำเป็นและมีความสำคัญอย่างมาก เพื่อสร้างสังคมไทยที่เท่าทัน และไม่ล้าหลังเสี่ยงของการพนัน

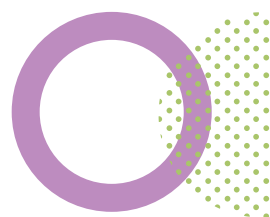
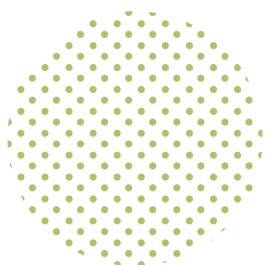
ศร.ดร.วณอวัย ตรีรัตน์
ผู้อำนวยการศูนย์ศึกษาปัญหาการพนัน



สารบัญ



คำปรารภ	4
จากใจผู้อำนวยการศูนย์ศึกษาปัญหาการพนัน	6
บทบรรณาธิการ	10
แนะนำองค์กร	14
กิจกรรมในรอบปี 2561-2562	16
บทที่ 1 โจทย์เชิงยุทธศาสตร์เพื่อแก้กับการพนัน?	24
มูมพนันในสายตา รัฐ นักวิชาการ และเครือข่ายภาคประชาสังคม	26
รายงานสถานการณ์การพนันในสังคมไทยประจำปี 2562	52
บทที่ 2 การพนัน ประเด็นที่ปิดกว้างสำหรับทุกวัย ทุกพื้นที่	74
กีฬาออนไลน์และเกมกีฬา สายพนันพันธุ์ใหม่ในสังคมไทย?	76
การพนันในชุมชนเปราะบางชายแดนไทย-กัมพูชา	84
เมื่อเยาวชนในพื้นที่ชายแดนแม่สอด-เมียวดีเล่นพนัน	90
ปัจจุบันมีมาตรการป้องกันอย่างไร?	
การตลาดเสี่ยงโชคชวนพนัน ภัยคุกคามเยาวชนมุสลิมชายแดนใต้	98
อิทธิพลสื่อในการตัดสินใจวางเดิมพันฟุตบอลออนไลน์ของนักศึกษาอาชีว	104
คุณภาพชีวิตของผู้สูงอายุที่มีปัญหาติดพนัน	112



บทที่ 3 ต้นแบบ และจุดเปลี่ยน

118

ท่ามะปราง กับการพัฒนาต้นแบบระบบจัดการปัญหาเกม

120

และพนันในชุมชนอย่างบูรณาการ

สปอร์ตเสียดังตามสาย :

130

กระบวนการพัฒนาสื่อชาวบ้านเพื่อการจัดการปัญหาการพนันโดยชุมชน

แหล่งผลิตบุคลากรทางกีฬาต้องปลอดการพนัน

136

ชุดการเรียนรู้ “เท่าทันการพนันและเหตุผลวิบัติของนักพนัน” สำหรับวัยรุ่น

142

เท่าทันการพนันปิงโกด้วยหนังสือการ์ตูนมีชีวิต

150

“โคกนี้มีหยัง?” ละครถกแถลงเพื่อรณรงค์การรู้เท่าทันปัญหาการพนัน

156

บทที่ 4 ทบทวนองค์ความรู้ สกัด และสังเคราะห์

168

อำนาจเลขเด็ดกับการผลิตซ้ำความเชื่อของคอหวย

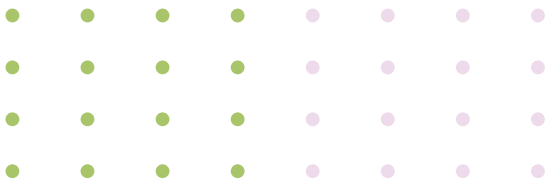
170

เปิดโลกแห่งการพนันไร้พรมแดน “คาสิโนออนไลน์”

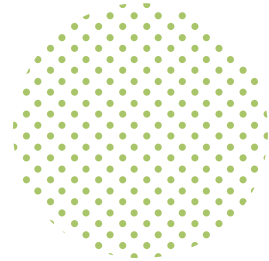
178

ความสำคัญและแนวทางป้องกันแก้ไขปัญหาติดการพนัน

188



บทบรรณาธิการ



ข้อมูลจากการศึกษาและรายงานสถานการณ์การพนันในประเทศไทย ปี 2562 ยังคงตอกย้ำว่า ประตูละการพนันที่มีอยู่หลายบานเปิดกว้างให้กับคนทุกเพศทุกวัย และคนไทยเข้าสู่วงจรการพนันมากขึ้น กลุ่มเสี่ยงที่น่าจับตามองคือ จำนวนคนไทยอายุ 15 ปีขึ้นไป เล่นการพนันในรอบปีที่ผ่านมา 30.420 ล้านคน (ร้อยละ 57) เป็นเยาวชนในช่วงอายุ 19-25 ปี ที่เล่นการพนัน 3.051 ล้านคน (ร้อยละ 46.3 ของประชากรในช่วงอายุเดียวกัน) มีวงเงินหมุนเวียนที่ใช้เล่นพนันประมาณ 58,878 ล้านบาท ส่วนกลุ่มเด็กอายุ 15-18 ปี มีถึง 1 ใน 5 ที่เล่นการพนัน วงเงินที่ใช้ไปกับการพนันประมาณการได้ว่า สูงถึง 10,200 ล้านบาท

ท่ามกลางความทับซ้อนของสังคมทุนนิยม

สมัยใหม่ แม้ความหมายการพนันของแต่ละคนจะไม่เหมือนกัน บางคนมองเป็นเรื่องของการคลายเหงา พักผ่อน บางคนมองการพนันเป็นทางเลือก ทางออก เป็นโอกาส หรือเป็นความหวัง แต่ด้วยความเหลื่อมล้ำทางสังคมที่ยิ่งถ่างห่างในยุคนี้ การพนันได้กลายเป็นส่วนหนึ่งของความเสี่ยง หรือชีวิตที่ต้องลงทุนเสี่ยงโชค เพื่อ “ความหวัง” ที่จะมีรายได้เพิ่มขึ้น หรือสามารถลืมตาอ้าปากไปสู่ความร่ำรวย เพราะสถานะและอาชีพการงานไม่สามารถนำไปถึงความฝันนั้น

บทความ อำนาจเลขเด็ด กับการผลิตซ้ำความเชื่อของคอหวย เปิดโลกแห่งการพนันไร้พรมแดน คาสิโนออนไลน์ และกีฬาออนไลน์และเกมกีฬา สายพนันพันธุ์ใหม่ในสังคมไทย สะท้อนภาพที่ชัดเจนว่า การ

การศึกษาปัญหาการพนันในปีนี้มีหลากหลายมิติ ทั้งลงลึกและแผ่กว้างเข้าไปในทุกกลุ่มของสังคม ยิ่งขึ้น เพิ่มระดับความเข้มข้นในการจัดการ องค์ความรู้ และพัฒนาไปสู่แนวทางปฏิบัติที่สามารถเป็นต้นแบบหรือนวัตกรรมใหม่ๆ เพื่อนำไป ใช้เป็นเครื่องมือในการแก้ไขปัญหาการพนันได้อย่าง ตรงจุดและตรงเป้าหมาย

แพร่กระจายอย่างไร้พรมแดนของอุตสาหกรรม การพนัน โดยเฉพาะการพนันออนไลน์ ที่เติบโตอย่างรวดเร็ว ควบคุมยาก และสามารถชักชวนเข้าสู่ทุกกลุ่มของสังคมได้ โดยแทบปราศจากข้อจำกัด กระนั้นการพนัน โดยมากไม่ได้เป็นความต้องการที่เกิดขึ้นเอง ของผู้คนในสังคม แต่เพราะได้รับการกระตุ้น ผลักดันจากกลไกการทำงานของ การพนัน แต่ละประเภท ที่ทำให้การพนันบนความ เสี่ยง ไม่ได้เป็นความบังเอิญที่ไม่แน่นอน หรือคาดการณ์ไม่ได้ไปเสียทั้งหมด เช่น กลยุทธ์ทางการตลาดในการสร้างและผลิตซ้ำ ความเชื่อผิดๆ ในสิ่งสมมุติฐานา จนทำให้ คนเล่นพนันคิดว่า สามารถคาดเดา ควบคุม จัดการผลลัพธ์ที่จะเกิดขึ้นได้ มายาคติเช่นนี้ เป็นการส่งเสริมให้ผู้คนในสังคมจำนวนมาก หุ่เมและสูญเสียเงินทองไปกับการเล่นพนัน อย่างไม่รู้จบ เสพติดการพนันเพิ่มขึ้น ซึ่ง บิดเบือนข้อเท็จจริงในหลักปฏิบัติของธุรกิจ การพนันทั่วโลก ที่การพนันถูกออกแบบให้ เจ้ามือได้เปรียบเหนือผู้เล่นเสมอ และการ

จ่ายเงินรางวัลถูกกำหนดให้เจ้ามือสามารถ ทำกำไรได้อย่างต่อเนื่อง

ส่วนสัญญาณเตือนภัยที่ชี้ว่า การพนันได้ พุ่งเป้าหมายไปที่เด็กและเยาวชนมากขึ้น การศึกษาของนักวิชาการในปีนี้ได้ให้ความสำคัญ ในการพัฒนาแนวทางป้องกันแก้ไข ปัญหาติดการพนันต่อกลุ่มเด็กและเยาวชน อย่างมาก เนื่องจากเป็นกลุ่มเสี่ยงสูงซึ่ง อาจจะทำให้เห็นจุดเปลี่ยนของจำนวนและ พฤติกรรมการเล่นการพนันในอนาคต โดย รายงานในปีนี้มีบทความถึง 10 เรื่อง อาทิ บทความที่นำเสนอสถานการณ์ในเชิงตั้ง คำถามกับทุกฝ่ายในพื้นที่ที่เกี่ยวข้อง เมื่อ เยาวชนในพื้นที่ชายแดนแม่สอด-เมียวดี เล่นพนัน ปัจจุบันมีมาตรการป้องกันอย่างไร บทความที่ขุดลึกมากขึ้นเพื่อค้นสาเหตุแห่ง ปัญหาให้ถึงแก่น ในบทความ “สื่อ” ที่เลือกใช้ ในการตัดสินใจวางเดิมพันฟุตบอลออนไลน์ ของนักศึกษาอาชีวะ ซึ่งนำไปสู่ข้อค้นพบว่า อิทธิพลของผู้นำทางความคิดสามารถชักจูง โน้มน้าวให้เยาวชนเล่นพนันฟุตบอลออนไลน์



ได้ง่าย หรือบทความ การตลาดเสี่ยงโชค
ชวนพนัน ภัยคุกคามเยาวชนมุสลิมชายแดน
ใต้ ที่ยังพบว่า ทั้งเยาวชนและนักวิชาการ
ยังไม่รู้หรือยังถกเถียงโดยไม่ได้ข้อยุติว่า การ
ลู้โชค ชิงโชค และจับสลาก ไม่เป็นการ
พนัน หรือเป็นการพนันที่ขัดหลักศาสนา

รวมถึงบทความ “โคกนี้มีหยัง?” ละคร
ถกแถลงเพื่อรณรงค์การรู้เท่าทันปัญหาการ
พนัน เท่าทันการพนันบิงโกด้วยหนังสือการ์ตูน
มีชีวิต และชุดการเรียนรู้ “เท่าทันการพนัน
และเหตุผลชีวิตของนักพนัน” สำหรับวัยรุ่น
ที่นักวิชาการได้ริเริ่มนำเสนอทางแก ทางออก
ทางเลือก โดยการสร้างสรรค์และพัฒนา
ชุดการเรียนรู้เพื่อให้เยาวชนเท่าทันการพนัน
ในขณะที่ประเทศไทยยังไม่มีชุดการเรียนรู้
หรือหลักสูตรในการป้องกันการพนันสำหรับ
เด็กและเยาวชนเหมือนต่างชาติ

โดยภาพรวมแล้ว การศึกษาปัญหาการ
พนันในปีนี้มีหลากหลายมิติ ทั้งลงลึก
และแผ่กว้างเข้าไปในทุกกลุ่มของสังคม
ยิ่งขึ้น เพิ่มระดับความเข้มข้นในการจัดการ
องค์ความรู้ และพัฒนาไปสู่แนวทางปฏิบัติ
ที่สามารถเป็นต้นแบบ หรือการสร้างรูปแบบ
นวัตกรรมใหม่ๆ เพื่อนำไปใช้เป็นเครื่องมือ
ในการแก้ไขปัญหการพนันได้อย่างตรงจุด
และตรงเป้าหมาย

ในสถานการณ์ที่สังคมยังมองไม่เห็นความ
เป็นไปได้ที่คนเล่นการพนันจะลดลง โอกาส
ที่ผู้คนในสังคมจะติดการพนันจนสร้างความ
เสียหายทางเศรษฐกิจ สังคม วัฒนธรรม
ก็มีมากขึ้น อีกทั้งมีแนวโน้มที่รัฐบาลจะทำให้
การเล่นการพนันบางอย่างถูกกฎหมายเพิ่มขึ้น
นักวิชาการลงความเห็นตรงกันว่า การมอง
ปัญหาการติดการพนันในแง่ศีลธรรม การ
ทำผิดกฎหมาย การป้องกันปราบปรามแบบที่

ประเทศไทยทำอยู่นั้น ยังไม่ครอบคลุมและ
ไม่ได้ผลนัก แม้ประเทศไทยจะมีกฎหมาย
ห้ามและมีบทลงโทษการพนันหลายประเภท
ก็ตาม

บทความ ความสำคัญและแนวทาง
ป้องกันแก้ไขปัญหาดิตการพนัน มีข้อ
เสนอแนะในการเตรียมการให้กับรัฐบาลซึ่ง
สามารถวางนโยบายและนำไปปฏิบัติได้ทันที
อาทิ การจัดตั้งคณะกรรมการ หรือสถาบัน
ที่เป็นองค์กรกลางทำหน้าที่วิจัยป้องกันและ
บำบัดการติดการพนัน การฝึกอบรมให้แพทย์
จิตแพทย์ บุคลากรทางสาธารณสุข และ
การสังคมสงเคราะห์ มีความรู้ความเข้าใจว่า
การติดการพนันเป็นอาการป่วยชนิดหนึ่ง
ซึ่งต้องการการรักษาพยาบาลอย่างถูกวิธี
และควรให้ความสำคัญกับปัญหาการติด
การพนันเป็นปัญหาสุขภาพที่ควรจะได้รับ
การปฏิบัติเหมือนกับการควบคุมป้องกัน
สารเสพติดและสารอันตรายต่อสุขภาพ เช่น
ควรเพิ่มภาษีเหล้า บุหรี่ ยาเสพติด อาหาร
แบบขยะ (Junk Food) และน้ำตาล ที่
สำคัญยิ่ง คือ รัฐบาลควรเลือกใช้นโยบาย
พัฒนาเศรษฐกิจสังคมในแนวทางกระจาย
ทรัพย์สิน รายได้ การศึกษา ที่มีคุณภาพ
สู่ประชาชนทั้งประเทศอย่างเป็นธรรม และ
เน้นการพัฒนาคุณภาพชีวิตมากกว่าการ
เพิ่มความมั่งคั่งทางวัตถุ มีระบบประกัน
สังคม และรัฐสวัสดิการที่ดี ประกันให้
ประชาชนมีรายได้ยังชีพอย่างพอเพียง มี
ความมั่งคั่งในชีวิต ก็จะเป็นการปฏิรูปที่มีผลดี
ทางเศรษฐกิจสังคมในหลายด้าน รวมถึง
ช่วยลดปัญหาการติดการพนันได้ในทางอ้อม

ณัฏฐา กุญชร ณ อยุธยา
บรรณาธิการ

แนะนำองค์กร

ศูนย์ศึกษาปัญหาการพนัน (CENTER FOR GAMBLING STUDIES) ก่อตั้งขึ้นในเดือนพฤศจิกายน ปี 2554 ที่คณะเศรษฐศาสตร์ จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย ภายใต้การสนับสนุนของสำนักงานกองทุนสนับสนุนการสร้างเสริมสุขภาพ (สสส.) เป็นองค์กรวิชาการที่มุ่งสร้างความรู้ผ่านการกระจายทุนให้กับนักวิจัยและนักวิชาการทั้งในส่วนกลางและส่วนภูมิภาค เพื่อสร้างและเชื่อมโยงเครือข่ายนักวิจัยและนักวิชาการในทุกมิติ ตลอดจนมุ่งจัดการความรู้และเผยแพร่ผลงานผ่านสื่อหลากหลายรูปแบบที่เหมาะสมกับความสนใจของกลุ่มเป้าหมายต่างๆ เพื่อสนับสนุนให้เกิดการกำหนดนโยบายมาตรการ และกลไกที่มีประสิทธิภาพและ

ประสิทธิผลในการจัดการปัญหาที่เกี่ยวข้องกับการพนัน โดยมีพันธกิจสำคัญ 3 ประการ ได้แก่

1. สนับสนุนให้เกิดการวิจัยเพื่อสร้างความรู้ในการเฝ้าระวังสถานการณ์และปัญหาการพนัน เพื่อนำเสนอมาตรการ กลไก ที่เหมาะสมในการจัดการปัญหาการพนัน
2. สนับสนุนให้เกิดเครือข่ายทางวิชาการในระดับพื้นที่ ระดับประเทศ และต่างประเทศ รวมถึงมีการพัฒนาศักยภาพนักวิจัยและนักวิชาการอย่างต่อเนื่อง
3. สนับสนุนให้เกิดการจัดการความรู้ในรูปแบบต่างๆ เพื่อให้สามารถเข้าถึงกลุ่มเป้าหมายต่างๆ ได้อย่างมีประสิทธิภาพและประสิทธิผล

4 ยุทธศาสตร์การดำเนินงาน

1. การสร้างความรู้

ศูนย์ศึกษาปัญหาการพนันให้ความสำคัญอย่างมากกับยุทธศาสตร์สร้างความรู้ผ่านการสนับสนุนทุนวิจัยในการจัดการปัญหาที่เกี่ยวข้องกับการพนัน ครอบคลุมประเด็นสำคัญ 4 ด้าน ได้แก่

- **อุปสงค์** สถานการณ์ด้านผู้เล่น ปัจจัยด้านจิตวิทยา สภาพแวดล้อม สื่อ วัฒนธรรม เศรษฐกิจและสังคม พฤติกรรมการเล่น และนโยบายด้านผู้เล่น

- **อุปทาน** กระบวนการจัดการพนัน ปัจจัยที่เกี่ยวข้อง วิเคราะห์ความสัมพันธ์และปัญหาในกระบวนการ ทั้งรายประเภทและเชิงพื้นที่ และนโยบายด้านการจัดการธุรกิจการพนัน

- **ผลกระทบ** สำรวจ วิเคราะห์ และประเมินผลกระทบจากการเล่นพนันในระดับบุคคล ครอบครัว สังคม และนโยบายเพื่อลดผลกระทบจากการพนัน

● มาตรการและกฎหมาย

มาตรการป้องกัน ทั้งทางกฎหมายและไม่ใช่กฎหมาย ทั้งที่เกี่ยวกับการพนันที่ถูกกฎหมายและไม่ถูกกฎหมาย ศึกษาเปรียบเทียบมาตรการ กฎหมาย และประสบการณ์จากต่างประเทศ

ช่วงเวลาที่ผ่านมา ศูนย์ศึกษาปัญหาการพนันมุ่งเน้นติดตามสถานการณ์การพนันและผลกระทบที่เกิดขึ้นในสังคมไทย ทั้งในระดับประเทศและระดับจังหวัด และต่อยอดองค์ความรู้เพื่อตอบโจทย์เชิงยุทธศาสตร์และขยายงานด้านการป้องกันการพนัน อาทิ การพัฒนาเครื่องมือส่งเสริมการเรียนรู้เรื่องการป้องกันการพนัน การพัฒนาต้นแบบระบบการจัดการปัญหาการพนันในชุมชน การประเมินต้นทุนผลกระทบทางสังคมจากการเล่นพนันในประเทศไทย เป็นต้น รวมทั้งสนับสนุนงานวิจัยเชิงปฏิบัติการหรือเชิงพัฒนา งานวิจัยในประเด็นใหม่ๆ หรือพื้นที่เฉพาะที่ยังไม่มีองค์ความรู้ เพื่อหาแนวทางการป้องกันและลดผลกระทบจากการพนันได้ตรงกลุ่มเป้าหมายยิ่งขึ้น

● 2. การสร้างเครือข่ายการวิจัย

ศูนย์ศึกษาปัญหาการพนันพยายามสร้างความเชื่อมโยงกับสถาบันการศึกษาและองค์กรภาคต่างๆ ตั้งแต่ นักวิชาการสาขาวิชาต่างๆ ในมหาวิทยาลัย นักวิชาการอิสระ และนักวิจัยในระดับชุมชน โดยจัดกิจกรรมเพื่อเพิ่มศักยภาพหรือเป็นเวทีแลกเปลี่ยนเรียนรู้และสานสัมพันธ์ให้กับนักวิจัย นักวิชาการ และภาคีเครือข่าย

● 3. การจัดการความรู้และเผยแพร่

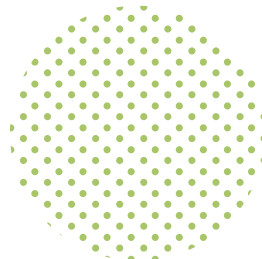
ศูนย์ศึกษาปัญหาการพนันได้จัดทำเว็บไซต์ชื่อ www.gamblingstudy-th.org เพื่อเป็นแหล่งข้อมูลข่าวสารที่เกี่ยวข้อง โดยรวบรวมองค์ความรู้ที่ได้จากงานวิจัยและหน่วยงานภายนอก รวมถึงมีการสังเคราะห์และย่อความรู้เพื่อนำไปเผยแพร่ในรูปแบบที่เข้าใจง่าย และมีการสื่อสารกับสาธารณะหลายช่องทาง ทั้งการจัดประชุม การให้สัมภาษณ์ และการนำเสนอผ่านสังคมออนไลน์ในเฟซบุ๊ก “ศูนย์ศึกษาปัญหาการพนัน”

● 4. การบริหารจัดการ

ศูนย์ศึกษาปัญหาการพนันมีการบริหารจัดการอย่างเป็นระบบ เพื่อให้สามารถทำหน้าที่เป็นหน่วยประสานงานการพัฒนาองค์ความรู้ด้านปัญหาการพนัน การจัดการความรู้ และผลิตสื่อเผยแพร่สู่สาธารณะได้อย่างมีประสิทธิภาพและประสิทธิผล

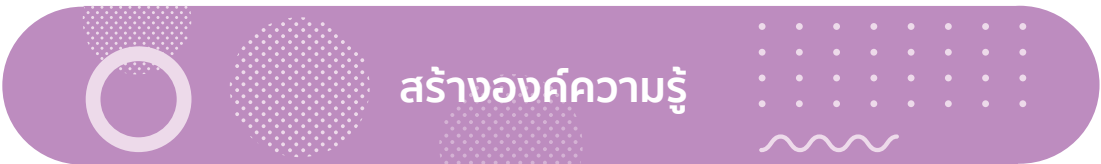


กิจกรรมในรอบปี 2561 - 2562



ศูนย์ศึกษาปัญหาการพนัน มีเป้าหมายที่จะขยายปริมาณทูลความรู้ เพื่อให้สังคมไทยเป็นสังคมที่มีองค์ความรู้และตระหนักถึงปัญหาของการพนัน อันจะนำไปสู่การมีมาตรการ นโยบาย และกฎหมายที่มุ่งเน้นลดผลกระทบจากการพนัน

การดำเนินงานของศูนย์ศึกษาปัญหาการพนัน มีทั้งการสร้างความรู้ โดยสนับสนุนทุนให้กับนักวิจัยและนักวิชาการ ทั้งในส่วนกลางและส่วนภูมิภาค รวมถึงการดำเนินโครงการวิจัยภายในบางประเด็นเพิ่มเติม เมื่อได้ผลงานวิจัยแล้วจะมีการจัดประชุม สัมมนา เพื่อแลกเปลี่ยนเรียนรู้ และเผยแพร่องค์ความรู้สู่สาธารณะ รวมทั้งนำผลงานวิจัยมาต่อยอดโดยการผลิตสื่อเผยแพร่หลากหลายรูปแบบ นอกจากนั้นยังเชื่อมโยงการทำงานกับภาคีเครือข่ายประเด็นพนันและเครือข่ายที่เกี่ยวข้องอื่นๆ เพื่อสนับสนุนให้เกิดการกำหนดนโยบาย มาตรการ และกลไกที่มีประสิทธิภาพและประสิทธิผลในการจัดการปัญหาที่เกี่ยวข้องกับการพนัน



สร้างองค์ความรู้

ช่วงปี 2561 - 2562 ศูนย์ศึกษาปัญหาการพนันวางกรอบการสนับสนุนที่รัดกุม มีประสิทธิภาพ โดยมุ่งเน้นพัฒนาฐานข้อมูลอ้างอิงสำคัญและตอบโจทย์เชิงยุทธศาสตร์ โดยเฉพาะการสำรวจสถานการณ์ พฤติกรรม และผลกระทบการพนันในประเทศไทย ซึ่งดำเนินการต่อเนื่องทุก 2 ปี ในปี 2562 ได้ขยายไปสู่การสำรวจสถานการณ์การพนันระดับจังหวัด และเป็นครั้งแรกที่มีการประเมินต้นทุนผลกระทบทางสังคมจากการเล่นพนันในประเทศไทย นอกจากนั้นยังมุ่งเน้นขยายปริมาณทูลความรู้ประเด็นใหม่ๆ การแสวงหาหรือพัฒนาแนวทางจัดการปัญหาการพนันทั้งในมิติกลุ่มคนและพื้นที่ และการพัฒนาสื่อเรียนรู้/รณรงค์ เพื่อสร้างความรู้เท่าทันการพนัน มีผลผลิตเป็นรายงานวิจัยและบทความรวม 29 รายการ แยกตามประเด็นสำคัญๆ ดังนี้

ติดตามสถานการณ์และผลด้านนโยบาย

- การศึกษาสถานการณ์ พฤติกรรม และผลกระทบการพนันในประเทศไทย ปี 2562 โดย ศูนย์วิจัยเพื่อการพัฒนาสังคมและธุรกิจ
- การศึกษาสถานการณ์ พฤติกรรม และผลกระทบการพนันในประเทศไทย ปี 2562 : สถานการณ์สำคัญรายจังหวัด โดย ศูนย์วิจัยเพื่อการพัฒนาสังคมและธุรกิจ
- การประเมินต้นทุนผลกระทบทางสังคมจากการเล่นพนันในประเทศไทย โดย ผศ.ดร.รัชันท์ โกมลไพศาล
- การสำรวจพฤติกรรมรับชมและเล่นการพนันท้ายผลฟุตบอลโลก 2018 ของกลุ่มนักเรียนมัธยมศึกษาตอนปลาย อาชีวศึกษา และนักศึกษามหาวิทยาลัย โดย สุริยัน บุญแท้
- การสำรวจสถานการณ์การพนันในชุมชนชายแดนไทย-กัมพูชา โดย อุบล สวัสดิ์ผล และคณะ

พัฒนาสื่อเรียนรู้/รณรงค์

- การออกแบบชุดการเรียนรู้ ‘เท่าทันการพนันและเหตุผลชีวิตของนักพนัน’ เพื่อสร้างภูมิคุ้มกันให้กับเด็กและเยาวชนไทย โดย ผศ.ดร.ศศิฑูร วังษ์มณฑา
- การพัฒนาหนังสือการ์ตูนมีชีวิตเรื่องการเล่นบิงโกอย่างรู้เท่าทัน สำหรับนักเรียนระดับประถมศึกษาตอนปลาย โดย ดร.เด่นชัย ปรายจันดี และ ดร.สุกัลยา สุขเมอ
- การพัฒนาสื่อการละครถกแถลงเชิงสร้างสรรค์เพื่อรณรงค์และป้องกันปัญหาการพนันในเยาวชนและชุมชนในภาคอีสาน โดย รศ.ดร.กนกวรรณ มะโนรมย์ และคณะ
- รายงาน “การประเมินผลเกมละครผจญภัยเกาะมหาสมบัติ” โดย รศ.ดร.กนกวรรณ มะโนรมย์ และคณะ

- การสร้างกระบวนการกลุ่มเรียนรู้เพื่อเท่าทันพนันของเด็กและเยาวชนในชุมชนชายแดนไทย-กัมพูชา โดย อุบล สวัสดิ์ผล และคณะ

พัฒนาระบบหรือกลไกจัดการปัญหา

- การศึกษาและพัฒนาต้นแบบสถานศึกษาปลอดการพนัน โดย ดร.จรินทร์ สารทอง
- การพัฒนาต้นแบบของระบบจัดการปัญหาเกมและพนันในชุมชนอย่างบูรณาการ โดย พญ.วิมลรัตน์ วันเพ็ญ และคณะ
- การพัฒนาต้นแบบการให้คำปรึกษาชุมชนเพื่อลดปัญหาการพนัน โดย ทิพวัลย์ รามร
- การจัดการปัญหาการพนันในชุมชนโดยธรรมนูญสุขภาพตำบล : กรณีศึกษาเทศบาลตำบลหนองหิน อำเภอเมืองสรวง จังหวัดร้อยเอ็ด โดย ศษิณ สุวิชา และชลธิดา บัวหา
- แนวทางการจัดการปัญหาการพนันในบุญงานศพโดยผู้สูงอายุและชุมชน พื้นที่จังหวัดศรีสะเกษ โดย ผศ.อานนท์ ตั้งพิทักษ์ไกร และคณะ
- มาตรการป้องกันปัญหาการเล่นพนันของเยาวชนไทยในพื้นที่ชายแดนแม่สอด-เมียวดี โดย วสันต์ ปวนปันวังศ์
- ความรู้เท่าทันต่อการตลาดเสี่ยงโชคชวนพนันของเยาวชนมุสลิมในพื้นที่สามจังหวัดชายแดนใต้ โดย สุกัญญา มาลาวยัจันทร์ และคณะ

เปิดพรมแดนความรู้ใหม่

- สำรวจ/สรุปองค์ความรู้เรื่องจิตวิทยาของการพนันแบบเป็นปัญหา โดย รศ.วิทยากร เชียงกุล

- ผู้สูงอายุกับปัญหาติดการพนัน : ปัจจัยเสี่ยง คุณภาพชีวิต และผลกระทบทางสังคม โดย นงนุช แยมวงศ์
- ความเชื่อ การพนัน และหวย โดย รศ.ดร.วัฒนา สุทัศนศิลป์
- การทบทวนองค์ความรู้และสังเคราะห์งานวิจัยที่เกี่ยวข้องกับคาสีออนไลน์ โดย ดร.ณัฐกร วิทิตานนท์
- การสื่อสารและการเปิดรับข้อมูลข่าวสารของผู้เรียนในสังกัดอาชีวศึกษา จังหวัดพระนครศรีอยุธยา ที่เล่นการพนันฟุตบอลออนไลน์บนเว็บไซต์การพนันฟุตบอล โดย วิษณุ ธิลาภัย
- ฟุตบอลแฟนเพจกับการสื่อสารที่เกี่ยวข้องกับการพนันฟุตบอล โดย พชรพล เกตุจินากุล
- การพนันกีฬาออนไลน์และเกมสกีฬา Esport ในสังคมไทยในยุคดิจิทัล โดย ผศ.ดร.วสันต์ ปัญญาแก้ว และคณะ
- การพนันมวยเด็กในประเทศไทย โดย ผศ.ดร.รัตพงษ์ สอนสุภาพ และ ดร.อิสริย์ภักดีศรีแพง

ผลิตต้นแบบสื่อเผยแพร่

- คู่มือสามัญประจำชุมชน “การให้คำปรึกษาปัญหาการพนัน (หวย) ในชุมชน” โดย ทิพวัลย์ รามร
- คู่มือผู้สอน “ชุดการเรียนรู้ ‘เท่าทันการพนัน’ เพื่อสร้างภูมิคุ้มกันให้กับเด็กและเยาวชนไทย” โดย ผศ.ดร.ศศิฑูร วังษมณฑา
- หนังสือ “นิทานสร้างเสริมทักษะชีวิตเรื่องบิงโก” โดย ดร.เด่นชัย ปราบจันดี และ ดร.สุกัลยา สุขเมธ
- คู่มือสำหรับนักการละครมือใหม่ “การประยุกต์ใช้ละครกถาแฝงในการรณรงค์และแก้ไขปัญหาการพนัน” โดยทีมวิจัยและมูลนิธิสื่อชาวบ้าน มะขามป้อม

ประชุม อบรม ดูงาน

ศูนย์ศึกษาปัญหาการพนัน ร่วมกับภาคีเครือข่ายของกลุ่มแผนงานด้านการลดปัญหาจากการพนัน และสำนักงานกองทุนสนับสนุนการสร้างเสริมสุขภาพ (สสส.) จัดให้มีการประชุมวิชาการศูนย์ศึกษาปัญหาการพนัน ปี 2562 หัวข้อ “สังคมเท่าทัน การพนันไม่ล้ำเส้นเสี่ยง” เพื่อเผยแพร่องค์ความรู้ และเป็นพื้นที่ถกเถียงอันจะนำไปสู่การพัฒนา

ข้อเสนอแนะด้านนโยบาย มาตรการ หรือกลไกที่เหมาะสมในการจัดการกับการพนันในสังคมไทย และมีการจัดเสวนาเพื่อสนับสนุนการขับเคลื่อนประเด็นอีก 3 ครั้ง ได้แก่ หัวข้อ “ภารกิจพิชิตพนัน บอลโลกจบ งานไม่จบ” “ล่อ ลวง พราง การตลาดเหนือเมฆของเว็บพนันออนไลน์” และ “เสพติดพนัน ความใหญ่โตของปัญหาและแนวทางแก้ไข”



นอกจากนั้น ช่วงปี 2561-2562 ศูนย์ศึกษาปัญหาการพนันได้เป็นเจ้าภาพจัดประชุมเพื่อเชื่อมโยงการทำงานกับภาคีเครือข่ายประเด็นพนันและภาคีเครือข่ายที่ทำงานประเด็นอื่นแต่สนใจเชื่อมโยงการทำงานกับประเด็นพนัน โดยเฉพาะกลุ่มเป้าหมายเด็กและเยาวชน เช่น กรมกิจการเด็กและเยาวชน หน่วยงานด้านการศึกษา

สังกัดต่างๆ สภาเด็กและเยาวชนแห่งประเทศไทย สถาบันยุวทัศน์แห่งประเทศไทย ฯลฯ รวมทั้งมีการจัดอบรม-ดูงาน เพื่อเพิ่มศักยภาพในการทำงานให้กับนักวิจัยและภาคีเครือข่าย และเป็นพื้นที่เชื่อมโยงการทำงานระหว่างนักวิจัย - นักวิชาการกับเครือข่ายขับเคลื่อนระดับพื้นที่



สื่อเผยแพร่

ในช่วงปี 2561-2562 ศูนย์ศึกษาปัญหาการพนันมีการผลิตสื่อเผยแพร่ต่อเนื่องหลากหลายรูปแบบ เพื่อให้เข้าถึงคนกลุ่มต่างๆ ดังนี้

สื่อออนไลน์



ค้นหา

ทุกหมวด

ค้นหา

การค้นหายืดสูง

เกี่ยวกับเรา | นักวิจัย | ติดต่อเรา

จัปประเด็น | ข่าวสารและกิจกรรม | สารความรู้ | เอกสารเผยแพร่ | สิ่งก่ที่เกยข้อง

เสพติด

พนัน

 ความใหญ่โตของปัญหา
และแนวทางแก้ไข

รายงาน
ศูนย์ศึกษา
ปัญหาการพนัน
ปี 2561

หน้าแรก / จัปประเด็น / เสพติดพนัน

จัปประเด็น

เลือกประเด็นหลัก : เสพติดพนัน

เสพติดพนัน

ภาพปก 'ความเป็นคน'
 ผู้จัดการพนัน
 > พญ. พรจิรา ปรวัธกรกุล : เข้าใจถึง 'ความเป็นคน' เข้าใจ ผู้จัดการพนัน โดย CGS team สัมภาษณ์พิเศษ พญ. พรจิรา ปรวัธกรกุล...



กลไกป้องกันการกลับไปยังพนันของประเทศนิวซีแลนด์
 โดย เดอ
 > กลไกป้องกันการกลับไปยังพนันของประเทศนิวซีแลนด์...



เสพติดพนัน ปัญหาหรือวันประทุ
 โดย CGS
 > เสพติดพนัน ปัญหาหรือวันประทุ โดย CGS สรุปสาระจากงานเสวนา 'เสพติดพนัน - ความใหญ่โตของปัญหาและแนวทางแก้ไข'...



หนังสือ 'เสพติดพนัน - ความใหญ่โตของปัญหาและแนวทางแก้ไข'
 โดย วิทยากร เชียงกุล
 > หนังสือ 'เสพติดพนัน - ความใหญ่โตของปัญหาและแนวทางแก้ไข' โดย วิทยากร เชียงกุล ไฟล์ดาวน์โหลด...



คุณกำลังประสบปัญหาจากการพนันหรือไม่?
 > คุณกำลังประสบปัญหาจากการพนันหรือไม่? สำหรับ คนในครอบครัวที่มีนักพนัน โดย CGS คุณกำลังประสบปัญหาจากการพนันหรือไม่? ...



คุณกำลังประสบปัญหาจากการพนันหรือไม่?
 > คุณกำลังประสบปัญหาจากการพนันหรือไม่? สำหรับ นักพนันรุ่นเยาว์ โดย CGS คุณกำลังประสบปัญหาจากการพนันหรือไม่? ...



คุณกำลังประสบปัญหาจากการพนันหรือไม่?
 > คุณกำลังประสบปัญหาจากการพนันหรือไม่? สำหรับ นักพนัน โดย CGS คุณกำลังประสบปัญหาจากการพนันหรือไม่? ...



กำหนดการเสวนา 'เสพติดพนัน : ความใหญ่โตของปัญหาและแนวทางแก้ไข'
 โดย CGS
 > กำหนดการเสวนา 'เสพติดพนัน : ความใหญ่โตของปัญหาและแนวทางแก้ไข' โดย CGS วันอังคารที่ 26 พฤศจิกายน 2562 ณ ห้องกิจกรรม โรงแรมเอเชีย ราชเทวี กรุงเทพมหานคร...



เว็บไซต์ www.gamblingstudy-th.org เป็นพื้นที่หลักของการเผยแพร่ผลงานวิจัย ข้อมูล ข่าวสาร รวมถึงสาระความรู้ต่าง ๆ นอกจากความเคลื่อนไหวด้านเนื้อหาที่มีเพิ่มเติมอย่างต่อเนื่อง การรวบรวมเนื้อหา

สาระไว้เป็นหมวดหมู่ใน “จับประเด็น” เพื่อช่วยให้ผู้เยี่ยมชมเข้าถึงสาระความรู้ได้ง่ายขึ้น เพิ่มเติมด้วยการสื่อสารกับสังคมออนไลน์ ผ่านเฟสบุ๊ก “ศูนย์ศึกษาปัญหาการพนัน” ที่มีความเคลื่อนไหวสม่ำเสมอ

สื่อสิ่งพิมพ์

ศูนย์ศึกษาปัญหาการพนัน จัดทำสื่อสิ่งพิมพ์หลายรูปแบบ ตามเป้าหมายในการเผยแพร่ มีตั้งแต่การจัดทำ Fact sheet สิ่งพิมพ์เผยแพร่ข้อสรุปทางวิชาการสนับสนุนการขับเคลื่อนนโยบาย กลุ่มแรกเน้นตั้งคำถามกับผู้อ่านว่า “คุณกำลังประสบปัญหาจากการพนันหรือไม่?” เริ่มต้นด้วยการให้ความรู้เกี่ยวกับนิยามการพนัน สัญญาณของการพนันที่เป็นปัญหา จากนั้นผู้อ่าน

สามารถทดสอบว่าคุณกำลังประสบปัญหาจากการพนันหรือไม่? ด้วยการทำ “แบบประเมินเบื้องต้น” ที่จัดทำขึ้นเฉพาะสำหรับแต่ละกลุ่มเป้าหมาย ได้แก่ นักพนันทั่วไป นักพนันรุ่นเยาว์ และคนในครอบครัวที่มีนักพนัน อีกกลุ่มหนึ่งเน้นนำเสนอสถานการณ์ พฤติกรรม และผลกระทบจากการพนัน ปี 2562 สำหรับกลุ่มเป้าหมายเฉพาะ ได้แก่ กลุ่มเด็กและเยาวชน และกลุ่มผู้สูงอายุ

คุณกำลังประสบปัญหาจากการพนันหรือไม่?

คุณเป็นใคร? พ่อแม่? พี่น้อง? เพื่อน? หรือแม้แต่ตัวคุณเอง?

การพนันคืออะไร?
การพนัน คือ กิจกรรมใดๆ ที่คนเล่นใช้เงินหรือทรัพย์สินเพื่อเล่นพนัน เพื่อชิงเงินรางวัล หรือสิ่งมีค่าอื่น ๆ

การพนันมีอะไรบ้าง?

เกมการพนัน	พนันการแข่งรถ	การพนันการพนัน
เกมการพนัน เช่น โกลบอล เกมการพนัน	พนันการแข่งรถ เช่น โกลบอล เกมการพนัน	การพนันการพนัน เช่น โกลบอล เกมการพนัน

การกลาโบล/เสี่ยงพนัน (sales promotion gambling)
การกลาโบล/เสี่ยงพนัน คือ การพนันที่เล่นโดยใช้เงินจริงเพื่อชิงรางวัล เช่น การพนันการพนัน การพนันการพนัน

ช่องทางในการพนัน

Online: Internet, Mobile, Social Media, etc.

คุณกำลังประสบปัญหาจากการพนันหรือไม่?

คุณเป็นใคร? พ่อแม่? พี่น้อง? เพื่อน? หรือแม้แต่ตัวคุณเอง?

การพนันคืออะไร?
การพนัน คือ กิจกรรมใดๆ ที่คนเล่นใช้เงินหรือทรัพย์สินเพื่อเล่นพนัน เพื่อชิงเงินรางวัล หรือสิ่งมีค่าอื่น ๆ

การพนันมีอะไรบ้าง?

เกมการพนัน	พนันการแข่งรถ	การพนันการพนัน
เกมการพนัน เช่น โกลบอล เกมการพนัน	พนันการแข่งรถ เช่น โกลบอล เกมการพนัน	การพนันการพนัน เช่น โกลบอล เกมการพนัน

การกลาโบล/เสี่ยงพนัน (sales promotion gambling)
การกลาโบล/เสี่ยงพนัน คือ การพนันที่เล่นโดยใช้เงินจริงเพื่อชิงรางวัล เช่น การพนันการพนัน การพนันการพนัน

ช่องทางในการพนัน

Online: Internet, Mobile, Social Media, etc.

คุณกำลังประสบปัญหาจากการพนันหรือไม่?

คุณเป็นใคร? พ่อแม่? พี่น้อง? เพื่อน? หรือแม้แต่ตัวคุณเอง?

การพนันคืออะไร?
การพนัน คือ กิจกรรมใดๆ ที่คนเล่นใช้เงินหรือทรัพย์สินเพื่อเล่นพนัน เพื่อชิงเงินรางวัล หรือสิ่งมีค่าอื่น ๆ

การพนันมีอะไรบ้าง?

เกมการพนัน	พนันการแข่งรถ	การพนันการพนัน
เกมการพนัน เช่น โกลบอล เกมการพนัน	พนันการแข่งรถ เช่น โกลบอล เกมการพนัน	การพนันการพนัน เช่น โกลบอล เกมการพนัน

การกลาโบล/เสี่ยงพนัน (sales promotion gambling)
การกลาโบล/เสี่ยงพนัน คือ การพนันที่เล่นโดยใช้เงินจริงเพื่อชิงรางวัล เช่น การพนันการพนัน การพนันการพนัน

ช่องทางในการพนัน

Online: Internet, Mobile, Social Media, etc.

สถานการณ์การพนันกลุ่มเด็กและเยาวชน ปี 2562

การพนันในกลุ่มเด็กและเยาวชนเป็นปัญหาที่รุนแรงและซับซ้อน การพนันในกลุ่มเด็กและเยาวชนมีลักษณะเฉพาะตัว เช่น การพนันการพนัน การพนันการพนัน

สาเหตุของการพนันในกลุ่มเด็กและเยาวชน

- การเข้าถึงเทคโนโลยีและการพนันออนไลน์
- การเข้าถึงแหล่งพนัน
- การเข้าถึงแหล่งพนัน

ผลกระทบของการพนันในกลุ่มเด็กและเยาวชน

- การสูญเสียเงินทอง
- การสูญเสียทรัพย์สิน
- การสูญเสียสุขภาพ

สถานการณ์การพนันกลุ่มผู้สูงอายุ ปี 2562

การพนันในกลุ่มผู้สูงอายุเป็นปัญหาที่รุนแรงและซับซ้อน การพนันในกลุ่มผู้สูงอายุมีลักษณะเฉพาะตัว เช่น การพนันการพนัน การพนันการพนัน

สาเหตุของการพนันในกลุ่มผู้สูงอายุ

- การเข้าถึงเทคโนโลยีและการพนันออนไลน์
- การเข้าถึงแหล่งพนัน
- การเข้าถึงแหล่งพนัน

ผลกระทบของการพนันในกลุ่มผู้สูงอายุ

- การสูญเสียเงินทอง
- การสูญเสียทรัพย์สิน
- การสูญเสียสุขภาพ

สถานการณ์การพนันกลุ่มผู้สูงอายุ ปี 2562

การพนันในกลุ่มผู้สูงอายุเป็นปัญหาที่รุนแรงและซับซ้อน การพนันในกลุ่มผู้สูงอายุมีลักษณะเฉพาะตัว เช่น การพนันการพนัน การพนันการพนัน

สาเหตุของการพนันในกลุ่มผู้สูงอายุ

- การเข้าถึงเทคโนโลยีและการพนันออนไลน์
- การเข้าถึงแหล่งพนัน
- การเข้าถึงแหล่งพนัน

ผลกระทบของการพนันในกลุ่มผู้สูงอายุ

- การสูญเสียเงินทอง
- การสูญเสียทรัพย์สิน
- การสูญเสียสุขภาพ

รู้เท่าทันการพนัน

ทันเกม

การ์ด

[ไม่]

ตก

การ์ด [ไม่] ตก

การ์ด [ไม่] ตก

การ์ด [ไม่] ตก

คู่มือการให้คำปรึกษาโดยชุมชน

เพื่อลดปัญหาและผลกระทบจากปัจจัยเสี่ยงในชุมชน

คู่มือการให้คำปรึกษาโดยชุมชน

คู่มือการให้คำปรึกษาโดยชุมชน

เสพติดพนัน

ความใหญ่โตของปัญหาและแนวทางแก้ไข

เสพติดพนัน

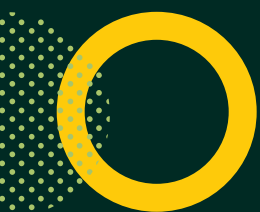
เสพติดพนัน

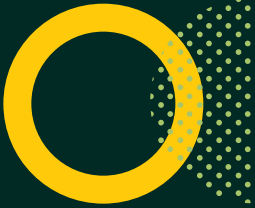


บทที่ 1



โจทย์เชิง
ยุทธศาสตร์
เพื่อท้าทายการพนัน?

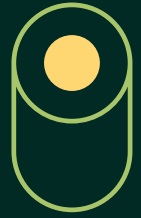




วงจรการพนันเปรียบเสมือนกับแมงมุม
ที่ค่อยๆ ักกตอโยงใยของการเสพติดพนัน
ทุกครั้งการเล่นพนันคือการปล่อยเส้นใยบางๆ
ที่ร้อยรัดกันจนในที่สุดกลายเป็นกับดักที่พันนาการ
นักพนันเอาไว้ในวงจรแห่งการพนันที่เป็นปัญหา
(Problem gambling)

คำถามสำคัญที่ยังรอคำตอบ คือ
ทำอย่างไรจึงจะทำให้คนไทยเท่าทันการพนัน
สังคมไทยจะปล่อยให้การพนันขยายตัว
ขยายพื้นที่ในสังคมแบบนี้ไปเรื่อยๆ ใช่มั้ย





หากสามารถทำให้คนเชื่อได้ว่า
การพนันสร้างผลกระทบให้กับชีวิต
ลดผลกระทบให้เหลือน้อยที่สุด
และกันคนเล่นหน้าใหม่ให้น้อยลง
อยู่วงจำกัด จลาต รู้เท่าทัน
รู้จักและเข้าใจ ที่เหลือคือตัดสินใจ



มูมพนันในสายตา รัฐ นักวิชาการ
และเครือข่ายภาคประชาสังคม

สถานการณ์การพนันในสังคมไทย ปี 2562 ยังคงย่ำคำถามสำคัญที่รอคำตอบ

สังคมไทยจะปล่อยให้การพนันขยายตัวขยายพื้นที่ในสังคมแบบนี้ไปเรื่อยๆ ใช่หรือไม่?

ทำอย่างไรจึงจะทำให้คนไทยเท่าทันการพนัน?

รายงานศูนย์ศึกษาปัญหาการพนัน ปี 2563 เล่มนี้ ขอเริ่มเนื้อหาด้วยการเปิดมุมมองการพนันในสายตา รัฐ นักวิชาการ และเครือข่ายภาคประชาสังคม ซึ่งเรียบเรียงสรุปความจากการประชุมวิชาการศูนย์ศึกษาปัญหาการพนัน ปี 2562 “สังคมเท่าทันการพนันไม่ล้ำเส้นเสี่ยง” เมื่อวันที่ 7 ตุลาคม 2562 ณ ห้องมิราเคิล แกรนด์ A, B ชั้น 4 โรงแรมมิราเคิล แกรนด์ หลักสี่ กรุงเทพฯ โดยหลายฝ่ายยอมรับว่าปัญหาการพนันในปัจจุบัน นอกจากประชาชน องค์กรอิสระต่างๆ ภาคส่วนที่สำคัญอย่างมากในการกำหนดทิศทางสถานการณ์การพนันในประเทศ คือรัฐที่สามารถจะกำหนดนโยบายและสนับสนุนงบประมาณในการทำงาน มุมมองของรัฐต่อการพนันจึงเป็นพื้นฐานสำคัญต่อการวางนโยบายที่เกี่ยวกับการพนันว่าจะสนับสนุนให้การพนันถูกกฎหมายในบางส่วน หรือจะตรากฎหมายจำกัดวงการพนันที่มีอยู่แล้ว เพื่อป้องกันหรือลดผลกระทบที่มีแนวโน้มความรุนแรงมากขึ้น โดยเฉพาะในโลกยุคใหม่ที่เทคโนโลยีการสื่อสารทำได้รวดเร็วมากขึ้นอย่างก้าวกระโดด การพนันในโลกออนไลน์ก็ได้พัฒนาตามความรวดเร็วและใช้ประโยชน์จากเทคโนโลยีดังกล่าวด้วย

แม้ทุกฝ่ายจะมองว่าการพนันอยู่ในโลกนี้มาเป็นพันๆ ปี และไม่มีทางหยุดหรือหมดไป แต่โจทย์สำคัญเมื่อพูดถึงปัญหาการพนัน คือการทำงานด้านการพนันซึ่งมีความซับซ้อนมากขึ้นจะมีวิธีการรับมืออย่างไร นอกจาก

การมองเรื่องโครงสร้าง การเปลี่ยนแปลงเชิงนโยบาย หรือการสร้างสภาวะแวดล้อม เพราะการติดพนันยังนับเป็นโรคทางจิตเวชชนิดหนึ่งที่สัมพันธ์กับพัฒนาการของระบบประสาทที่ต้องการการกระตุ้นบางอย่างอย่างต่อเนื่อง ปัญหาการพนันจึงเป็นปัญหาสาธารณสุขที่ต้องมองทั้งระบบ การป้องกัน ปกป้องคุ้มครอง เฝ้าระวังแก้ไข บำบัดเยียวยา และดูแลตั้งแต่ต้นจนจบ

ในเวทีการประชุมวิชาการที่ศูนย์ศึกษาปัญหาการพนันจัดขึ้นนั้น ตัวแทนจากภาคส่วนต่างๆ ทั้งภาคนโยบาย ภาควิชาการ ภาคสังคม และภาคสื่อมวลชน ได้นำปัญหาที่มีมิติสังคม วัฒนธรรม ความแตกต่างหลากหลายในแต่ละพื้นที่ ชุดประสบการณ์ แนวคิดจากลงมือปฏิบัติ การทดลองทางสังคม และทฤษฎีการศึกษา มาแลกเปลี่ยนเรียนรู้ซึ่งกันและกัน เพื่อก้าวออกจากความคิดเดิมๆ โดยมองว่าคนเล่นพนันและผู้ประสบปัญหาคือหุ้นส่วนที่สามารถเข้ามามีส่วนร่วมในการขับเคลื่อนได้อย่างมีประสิทธิภาพ ก้าวออกจากพื้นที่ปลอดภัยเพื่อก้าวไปสู่วิธีการใหม่ๆ ที่ท้าทายกับการศึกษา คิดค้น สร้างสรรค์ เพื่อสร้างกลไกใหม่ๆ และการนำรูปแบบหรือเครื่องมือใหม่ๆ มาประยุกต์ใช้

จุดมุ่งหมายที่มีร่วมกันคือ การป้องกันในระดับต้นทาง คือ การเปลี่ยนแปลงความคิดและทัศนคติของคนในสังคม เมื่อไหร่ที่คนเปลี่ยนแปลงความคิด ทัศนคติจะเปลี่ยนตาม และเมื่อใดที่ทัศนคติเปลี่ยนพฤติกรรมก็จะเปลี่ยนตามไปด้วย หากสามารถทำให้คนเชื่อได้ว่าการพนันสร้างผลกระทบให้กับชีวิต ลดผลกระทบให้เหลือน้อยที่สุด และกันคนเล่นหน้าใหม่ให้น้อยลงอยู่ในวงจำกัด ฉลาด รู้เท่าทัน รู้จักและเข้าใจ ที่เหลือคือตัดสินใจ เพื่อให้เด็กและเยาวชนรุ่นต่อไปไม่ตกเป็นเหยื่อของการพนันเพิ่มขึ้น



“หลายปีที่ผ่านมาการทำงานด้าน
ลดผลกระทบจากการพนันอยู่ใน
ภาวะที่ถดถอย เนื่องจากภาครัฐ
และราชการใช้แนวคิดของการ
รวมศูนย์อำนาจ การให้ราชการ
เป็นตัวนำ ใช้กฎหมายเป็นเครื่องมือ
และมีทิศทางหรือนโยบายบาง
ประการซึ่งไม่ค่อยยอมรับ ไว้วางใจ
หรือใช้ประโยชน์จากภาคประชา-
สังคมเท่าที่ควร”



รัฐกับการพนัน และแนวทางการลดผลกระทบ

ในมุมมองของ นายอภิสิทธิ์ เวชชาชีวะ

อดีตนายกรัฐมนตรี และอดีตอาจารย์คณะเศรษฐศาสตร์ มหาวิทยาลัยธรรมศาสตร์

ในสมัยที่ผมดำรงตำแหน่งนายกรัฐมนตรี มีการกดดันจากหลายฝ่ายที่ต้องการให้การพนันบางประเภทถูกกฎหมาย รวมถึงมีปัญหาที่เกิดขึ้นกับโครงการสลากออนไลน์ที่มีข้อพิพาทอยู่กับทางบริษัท ขณะนั้นผมค่อนข้างกังวลผลกระทบต่อสังคม จึงหยิบเรื่องนี้ขึ้นมาสู่ที่ประชุมของสสส. (สำนักงานกองทุนสนับสนุนการสร้างเสริมสุขภาพ) ซึ่งนำมาสู่การออกนโยบาย และมีการศึกษาปัญหาการพนันมาถึงขณะนี้ก็เกือบ 10 ปี เมื่อเห็นสถิติการเล่นพนันล่าสุดจากศูนย์ศึกษาปัญหาการพนันก็ใจชื้นขึ้น เพราะหากเทียบกับตอนนั้น ขณะนี้ถือว่าทัศนคติเกี่ยวกับการทำการพนันให้ถูกกฎหมายมีแรงสนับสนุนอ่อนลง

สิ่งที่คิดว่าเป็นประโยชน์และจะเป็นฐานของความสำเร็จในการทำงานลดผลกระทบจากการพนัน ประการแรก คือ การมีข้อมูล มีกรอบหลักคิดทางวิชาการที่ชัดเจน และสถานการณ์ที่เป็นจริง ซึ่งจะทำให้เห็นแนวโน้มหลายสิ่งหลายอย่าง และสามารถที่จะพัฒนาทั้งในการศึกษาหาข้อมูลให้มีความลึก หรือให้ตรงความต้องการที่จะตอบสนองในเชิงนโยบาย เป็นตัวช่วยในการกำหนดนโยบายสาธารณะ เพราะปัญหาที่ยังคงเป็นปัญหา คือการเชื่อมโยงการทำงานเข้ากับภาพรวมของนโยบาย หรือทิศทางของนโยบายรัฐหรือรัฐบาล โดยสังเกตว่ารัฐยังมีความพยายามผลักดันให้การพนันบางประเภทถูกกฎหมาย รวมถึงนโยบายของกองสลากและเรื่องที่เกี่ยวข้องยังไม่ได้คำนึงถึงผลกระทบที่เกิดขึ้น

เนื่องจากแต่ละหน่วยงานก็มีเป้าหมายของตัวเอง เช่น กองสลากก็วางแผนให้รูปแบบของสลากดึงดูดใจมากขึ้น ตอบโจทย์ต่างๆ มากขึ้น ราคาลดลง หน่วยงานที่เกี่ยวข้องกับการเงิน การคลัง ก็มองหารายได้ เนื่องจากหนึ่งในเหตุผลที่มักจะให้กันเสมอเรื่องการทำงานพนันให้ถูกกฎหมายคือ เพื่อเอารายได้เข้ารัฐ เป็นต้น

คำถามสำคัญคือ จะทำอย่างไรให้เกิดความเข้าใจตรงกันว่า ผลกระทบที่เกิดขึ้นทางสังคมคืออะไร หนึ่งในคำตอบก็คืองานวิชาการที่จะมาช่วยแก้ปัญหา โดยการหักล้างความเชื่อที่ผิด เช่น ความเชื่อที่ว่าหากทำการพนันให้ถูกกฎหมายแล้วจะไปทดแทนรูปแบบที่ผิดกฎหมายในปัจจุบัน ในทางตรงกันข้ามบางทีอาจจะไปด้วยกัน หรือให้ข้อมูลที่เกี่ยวข้องกับผลกระทบในเรื่องอุปทานที่เพิ่มขึ้นในการพนันจะเป็นตัวสร้างอุปสงค์ขึ้นมาก็ได้ เพราะทันทีที่ทำรูปแบบการพนันให้ถูกกฎหมาย เมื่อนั้นการยับยั้งซึ่งใจของคนในการเล่นจะลดลง คนจะมีความรู้สึกว่สิ่งเหล่านี้ไม่ใช่ปัญหาอีกต่อไป ซึ่งสอดคล้องกับการสำรวจที่คนส่วนใหญ่บอกว่า การซื้อสลากกินแบ่งไม่ใช่การพนัน ไม่ใช่เรื่องที่ผิด ไม่ใช่เรื่องที่เป็นปัญหาในทางกฎหมาย

ประการที่สอง เราต้องคิดว่าทำอย่างไรจึงจะสามารถกลับมาสนับสนุนให้เครือข่ายภาคประชาสังคม ภาคประชาชนมีความเข้มแข็ง และสามารถทำงานโดยได้รับการสนับสนุนจากรัฐ โดยไม่สูญเสียความเป็นอิสระ มีการกระจายอำนาจและการทำงาน



ในพื้นที่มากขึ้น

เครือข่ายแนวร่วมในการทำงานภาคประชาชนถือว่ามีความสำคัญอย่างมาก และเชื่อว่าการแก้ปัญหาหลายอย่างที่มีมิติทางด้านสังคม การขับเคลื่อนผ่านเครือข่ายและภาคประชาสังคม มักจะได้ผลกว่าการหวังพึ่งกฎหมายหรือหวังพึ่งระบบราชการ แต่หลายปีที่ผ่านมาการทำงานด้านลดผลกระทบจากการพนันอยู่ในภาวะที่ถดถอยเนื่องจากภาครัฐและราชการใช้แนวคิดของการรวมศูนย์อำนาจ การให้ราชการเป็นตัวนำ ใช้กฎหมายเป็นเครื่องมือ และมีทิศทางหรือนโยบายบางประการซึ่งไม่ค่อยยอมรับ ไว้วางใจ หรือใช้ประโยชน์จากภาคประชาสังคมเท่าที่ควร มีความพยายามที่จะทำให้เกิดการตั้งคำถามว่าท้องถิ่นหรือในภาคประชาสังคมจะสามารถควบคุมและดำเนินการได้ตามเป้าหมายมากน้อยเพียงใด ทั้งที่ความเป็นจริงแล้ว ความก้าวหน้าในการแก้ปัญหาสังคม โดยเฉพาะปัญหาที่มีความสลับซับซ้อน มีความละเอียดอ่อน กลไกภาคประชาสังคมจะเป็นพลังที่สำคัญมากกว่า

ตัวอย่างแนวโน้มที่ชัดเจนคือ ปัญหาการพนันฟุตบอลกับการพนันออนไลน์มีพัฒนาการอย่างต่อเนื่อง เครือข่ายจะ

สกัดกั้นไม่ให้เกิดการเติบโตในลักษณะนี้ต่อเนื่องอย่างไร โดยเฉพาะในกลุ่มเยาวชนกับผู้สูงอายุที่จะต้องมีความเฉพาะและกลยุทธ์ว่าจะดูแลอย่างไร การพนันออนไลน์เป็นปัญหาเฉพาะที่เกิดขึ้นและเชื่อมโยงเพราะโลกออนไลน์นั้นไร้พรมแดน องค์ความรู้ที่จะจัดการกับเรื่องนี้ต้องมีการพัฒนาตลอดเวลาว่าจะรับสิ่งที่เป็นความท้าทายใหม่ๆ เข้ามา หรือปัญหาเศรษฐกิจไทยมีความเหลื่อมล้ำสูง ปัญหาหนี้สินของภาคครัวเรือนของกลุ่มคนที่จนที่สุดจะเป็นปัญหาใหญ่ต่อไป ซึ่งจะเป็นตัวถ่วงในเรื่องการพัฒนาเศรษฐกิจด้วย ดังนั้นการเชื่อมโยงการทำงานเข้ากับหน่วยงานด้านเศรษฐกิจอาจจะเป็นวิธีการในการที่จะดึงหน่วยงานที่ปกติอาจไม่สนใจให้ความสำคัญกับปัญหาเหล่านี้สัก ให้มาเป็นแนวร่วมได้

แม้ปัญหาการพนันจะไม่หมดไป แต่สิ่งที่ต้องพยายามทำให้ได้คือ อย่าทำให้คนที่ไม่อยู่ในวงจรมันถูกชักจูงเข้าไป และจะลดผลกระทบได้อย่างไร นอกจากนี้ปัญหานี้สิน เรื่องสุขภาพจิต การบำบัด เป็นสิ่งที่ต้องทำให้เกิดความชัดเจน และเห็นด้วยว่าหากมีหน่วยงานที่มีภารกิจความรับผิดชอบเฉพาะจะทำให้การขับเคลื่อนง่ายขึ้น



“ทุกคนในสังคมควรศึกษาหาความรู้เกี่ยวกับการพนันให้มากขึ้น...ที่สำคัญต้องมองการพนันเป็น Public Health คือปัญหาสาธารณสุข ซึ่งจะมองทั้งระบบ ป้องกัน ปกป้องคุ้มครอง เฝ้าระวัง แก้ไข บำบัดเยียวยา ดูแลตั้งแต่ต้นจนจบ”



การพนันคือ ปัญหาสาธารณสุข

ในมุมมองของ ดร. ธีรรัตน์ พันทวี วงศ์ระนอก

อนุกรรมการการขับเคลื่อนมติสมัชชาสุขภาพแห่งชาติ ด้านสังคมและสุขภาวะ
และอนุกรรมการส่งเสริมการปกป้องเด็กและเยาวชน

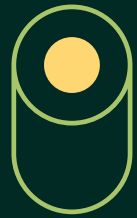
ปัญหาใหญ่ของการพนันในสังคมไทยมีสองเรื่อง เรื่องแรกคือ ปัญหาเรื่องทัศนคติคนในสังคมส่วนใหญ่มองการพนันเป็นเรื่องปกติ เห็นได้จากทัศนคติของพ่อแม่ที่รื้อยทั้งรื้อยห้ามลูกเสพยา รื้อยละ 60 ห้ามลูกดื่มเหล้าสูบบุหรี่ มีเพียง 5 คนที่จะบอกลูกว่าห้ามเล่นการพนัน สื่อที่รายล้อมก็มีการพนันสอดแทรกทั่วไป เรื่องที่สอง ปัญหาเรื่องความรู้ความเข้าใจ ซึ่งเชื่อมโยงกับปัญหาแรก เมื่อขาดความรู้ความเข้าใจจึงมองการพนันเป็นเรื่องปกติ หรือไม่ได้มองเป็นปัจจัยเสี่ยงในเด็ก ทั้งๆที่การพนันสามารถทำลายสมองของเยาวชนอย่างถาวรเพราะโอกาสในการพัฒนาสมองของเยาวชนอยู่ในช่วงอายุไม่เกิน 20 ปี หากใช้เวลาเล่นเกมที่เป็นการเล่นก่อนอายุ 20 ปี สมองส่วนที่ทำงานหนักคือสมองส่วนกลาง และสมองที่ทำงานน้อยคือสมองส่วนหน้าที่เรียกว่า prefrontal cortex ที่ใช้ในการยับยั้งจิตใจ มีงานวิจัยที่สืบประวัติผู้ใหญ่ที่ติดการพนันหนักๆย้อนหลัง ซึ่งพบว่าเล่นพนันมาตั้งแต่เด็ก สมองส่วนหน้าไม่ทำงาน ทำให้เสี่ยงในปัจจุบันเสี่ยงแทบทุกด้านในชีวิต ฉะนั้นรัฐต้องตระหนักว่าการพนันไม่ใช่เรื่องปกติ แต่ทำลายสมองของบุคลากรของชาติอย่างถาวร

ประเทศที่พัฒนาแล้วส่วนใหญ่ลดผลกระทบจากการพนันตั้งแต่วัยเริ่มต้น ด้วยการแทรกแซง หยุดเยาวชนไม่ให้ประสบปัญหา ซึ่งสามารถแบ่งปัญหาการพนันเป็น 3 ระดับ

- 1 Social Gambling เล่นเพื่อความบันเทิงยังไม่ถือว่าเป็นปัญหา ซึ่งรัฐสามารถจัดบริการได้อย่างเหมาะสม
- 2 Problem Gambling เล่นมาก เกิดปัญหาหนี้สิน ปัญหาการทำงาน
- 3 Pathological Gambling เล่นแล้วถึงขั้นเป็นโรค องค์การอนามัยโลกนิยามว่า การติดการพนันเป็นโรคทางด้านการเสพติด ซึ่งมีปัญหาเหมือนการติดยาทุกประการ

การให้ความรู้เรื่ององค์ประกอบของการพนันมี 3 ประการ คือ มีการวางเดิมพัน (consideration) หากมีการวางเงินเมื่อใดเริ่มเข้าข่ายองค์ประกอบนี้ มีความเสี่ยง (chance) ส่วนใหญ่การพนันใช้ความเสี่ยงแต่มีบ้างที่ใช้ทักษะ เช่น หากเล่นไพ่เป็นประจำก็จะรู้ว่าไพ่ในมือเหลือเท่าใด ควรจะวางอะไร หรือในการดูฟุตบอลก็จะมีทักษะในการวิเคราะห์อัตราต่อรอง และมียางวัล (prize) สิ่งที่สำคัญว่าจะให้ใดๆก็ตามที่เป็นสิ่งของมีค่าถือเป็นรางวัลได้

ดังนั้น ทุกคนในสังคมควรศึกษาหาความรู้เกี่ยวกับการพนันให้มากขึ้น และขอความร่วมมือหลายภาคส่วน ยกตัวอย่างในต่างประเทศมี National Gambling Commission หรือคณะกรรมการการพนันระดับชาติเพื่อดูแลปัญหา ทุกภาคส่วนมีส่วนร่วม และต้องมีงบประมาณทำงานที่สำคัญ ต้องมองการพนันเป็น Public Health คือปัญหาสาธารณสุข ซึ่งจะมองทั้งระบบป้องกันปกป้องคุ้มครอง เผื่อระวังแก้ไข บำบัดเยียวยา ดูแลตั้งแต่ต้นจนจบ



“ฝ่ายนิติบัญญัติหรือฝ่ายบริหาร เช่น กรรมการสภาผู้แทนราษฎร วุฒิสภา ไม่มีการพูดถึงเรื่องพนัน ซึ่งสะท้อนวิธีคิดสำคัญของคนในประเทศที่มองการพนันเป็นเรื่องปกติ”



การจัดการปัญหาการพนัน ของรัฐในสายตาสื่อมวลชน ในมุมมองของ นายวิเชษฐ์ พิชัยรัตน์

นักจัดรายการทางวิทยุและโทรทัศน์ กรรมการผู้ทรงคุณวุฒิด้านการสื่อสารมวลชน
ของ สสส. และประธานกรรมการ กลุ่มแผนงานการลดปัญหาจากการพนัน

ในฐานะเป็นสื่อมวลชนมองว่า รัฐหรือหน่วยงานที่มีอำนาจยังไม่ให้ความสำคัญกับปัญหาการพนันเท่าที่ควร ยกตัวอย่างสมัยที่เป็นผู้สื่อข่าวหนังสือพิมพ์ไทยรัฐ มีครั้งหนึ่งที่นโยบายรัฐบาลผลักดันให้จับบ่อนพนัน ก็มีการจับจริงจังเพียงเดือนเดียวแล้วทุกอย่างก็กลับมาสภาพเดิม ปัญหาไม่ได้ถูกจัดการอย่างยั่งยืน การพนันในงานศพก็เป็นตัวอย่างหนึ่งของการที่เจ้าหน้าที่เพิกเฉยต่อการปราบปราม

เมื่อดูฝ่ายนิติบัญญัติหรือฝ่ายบริหาร เช่น กรรมการสภาผู้แทนราษฎร วุฒิสภา ไม่มีการพูดถึงเรื่องพนัน ซึ่งสะท้อนวิธีคิดสำคัญของคนในประเทศที่มองการพนันเป็นเรื่องปกติอยู่กับวิถีชีวิตคนไทย ฉะนั้นหากภาครัฐให้ความสำคัญ ไม่ว่าจะเป็ฝ่ายบริหารหรือนิติบัญญัติจะต้องนำไปสู่การบัญญัติไว้ในนโยบาย

ปัจจุบันคนซื้อสลากกินแบ่งรัฐบาลมากขึ้นเรื่อย ๆ ปี 2551 กองสลากมีรายได้ส่งรัฐ 13,899 ล้านบาท ปี 2558 15,432 ล้านบาท ปี 2559 25,919 ล้านบาท ปี 2560 ขยับมาเป็น 30,947 ล้านบาท ตัวเลขล่าสุดจากเดือนตุลาคม 2561 ถึงกรกฎาคม 2562 ปรากฏรายได้เข้ารัฐถึง 37,058 ล้านบาท ตัวเลขกระโดดขึ้นมาอย่างชัดเจน สะท้อนว่าสำนักงานสลากมีรายได้เข้ารัฐมากขึ้นสาเหตุที่รายได้เพิ่มขึ้นเพราะคนซื้อเพิ่มขึ้นเลขชุดมากขึ้น สำนักงานออกสลากมากขึ้นซึ่งเป็นเรื่องที่เราจะโทษประชาชนไม่ได้

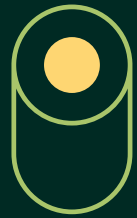
คำถามคือ การออกมาตรการต่าง ๆ ที่ผ่านมาแก้ปัญหาได้หรือไม่ เมื่อรัฐได้รายได้มากขึ้น เงินเหล่านี้รัฐนำไปใช้ตอบแทนสังคมอย่างไรบ้าง ควรนำมาช่วยบรรณรักษ์ป้องกันเด็กและเยาวชน และสนับสนุนงานวิจัยเพื่อลดผลกระทบจากการพนัน ซึ่งตอนแรกในพระราชบัญญัติสำนักงานสลากกินแบ่งรัฐบาลมีเนื้อหาชัดเจนว่า ต้องตั้งกองทุน

สลากเพื่อสังคม โดยการบริหารและกลไกดูแลต้องแยกออกมาจากสำนักงานสลาก แต่เนื้อหาเหล่านี้โดนตัดออกไป รัฐได้รายได้จากประชาชนไปเยอะแต่เงินเหล่านี้ไม่กลับมา รวมถึงการบริหารจัดการส่วนใหญ่ไปอยู่ที่กลไกขององค์กรภาครัฐ ในส่วนนี้ก็ควรจะมีการสำรวจว่าปัจจุบันมีกองทุนกระจายในหน่วยงานแต่ละกระทรวงอยู่เท่าใด มีเงินเท่าไร ประเภทไหน แล้วจะทำให้ภาคประชาสังคมเข้าถึงได้อย่างไร ใช้ประโยชน์ได้อย่างไร

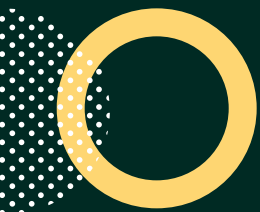
กลไกภาครัฐที่เกี่ยวกับเรื่องการพนัน เช่น กระทรวงมหาดไทยมีหน้าที่เกี่ยวข้องตามพระราชบัญญัติการพนัน คือมีหน้าที่ในการอนุญาต ดำรวจมีหน้าที่ดูแลการปราบปราม กระทรวงการพัฒนาสังคมและความมั่นคงของมนุษย์มีหน้าที่ที่เกี่ยวข้องกับเด็กและเยาวชนแต่ไม่ใช่หน้าที่โดยตรง ส่วนกระทรวงศึกษาธิการมีสำนักงานคณะกรรมการการศึกษาขั้นพื้นฐาน และสำนักงานคณะกรรมการการอุดมศึกษา ซึ่งออกมาตรการในการสอดส่องการเล่นพนันในหมู่นักเรียนนักศึกษา

ดังนั้น ภารกิจแรกที่รัฐต้องให้ความสำคัญมากเป็นพิเศษ คือการจัดสรรงบประมาณที่สามารถนำไปใช้ประโยชน์ได้มากมาย เพราะเป็นรายได้ที่เห็นชัดเจน

ส่วน สสส. ที่มักพูดถึงเรื่องกลยุทธ์สามเหลี่ยมเขี่ยอนุญา คือ ภาคนโยบาย ภาควิชาการ ภาคสังคม สำหรับการแก้ปัญหาพนันต้องเพิ่มอีกส่วนหนึ่งคือ ภาคสื่อมวลชนที่ต้องไม่กระตุ้นคนให้อยากเล่นพนัน ไม่ลงข่าวที่สนับสนุนให้คนเล่นพนัน ในวิทยุต้องไม่มีโฆษณาที่มีอิทธิพลในการสร้างแรงจูงใจให้คนเล่นการพนันมากขึ้น และภาคประชาชนที่ได้รับผลกระทบจากการพนันต้องส่งเสียงดังว่าทนไม่ได้แล้ว ไม่อย่างนั้นรัฐไม่ยอมแก้ เสียงข้างล่างต้องส่งเสียงมากขึ้นกว่าเดิม และสื่อต้องเอาด้วย



“ประเทศที่มีมาตรฐานสูงในการ
ควบคุมพนันออนไลน์จะมีการเข้า
ตรวจระบบซอฟต์แวร์ว่าจะต้องให้
คนเล่นได้ประมาณ 40% ถ้าระบบ
ที่ให้เจ้ามือ 70% ถือว่าล้มเหลว
ไม่มาตรฐาน ซึ่งเท่ากับโกง”



ถ้าอย่างไรให้ทัน? การพนันออนไลน์ยุค 5G

ในมุมมองของ ดร. ญัฐกร วิกิตานนท์

คณะมนุษยศาสตร์และสังคมศาสตร์ มหาวิทยาลัยราชภัฏเชียงใหม่

ข้อค้นพบจากการศึกษาเกี่ยวกับการพนัน จากบทความในต่างประเทศประมาณ 200 กว่าชิ้น การพนันออนไลน์เกิดขึ้นในช่วงปลายทศวรรษที่ 1990 จากปัจจัย 3 สิ่งที่ประจวบเหมาะกันพอดี คือ 1) เทคโนโลยีอินเทอร์เน็ต 2) ซอฟต์แวร์เกม เกมที่เสถียรสามารถปล่อยให้คนเล่นทางอินเทอร์เน็ต 3) ระบบโอนเงินที่น่าเชื่อถือไว้ใจได้ และบวกกับระบบกฎหมายยอมรับให้สิ่งเหล่านี้ถูกกฎหมาย เช่นในเกาะแอนติกาที่อยู่ในเขตอเมริกากลาง เป็นหมู่เกาะเล็กๆ ที่มีสมญาว่า Tax Heaven เป็นประเทศแรกของโลกที่ทำให้การพนันออนไลน์ถูกกฎหมาย เป้าหมายหลักคือเพื่อดึงนักพนันชาวอเมริกันที่กฎหมายยังไม่เปิดให้ตั้งกิจการพนันออนไลน์ คนอเมริกันที่เป็นนายทุนจึงเข้าไปตั้งเว็บไซต์และเปิดบริการข้ามประเทศให้คนอเมริกันได้เล่น

พัฒนาการต่อมาในทางกฎหมาย แต่ละประเทศเริ่มยอมรับมากขึ้น แต่ท่าทีของแต่ละประเทศไม่เหมือนกัน บางประเทศกำราบ บางประเทศรู้ว่าไม่มีทางห้ามจึงทำให้ถูกกฎหมายและนำเงินภาษีรายได้ต่างๆ เข้ารัฐ โดยสรุปแบ่งกว้างๆ เป็น 3 กลุ่ม คือ 1) ลอตเตอรี่ ในต่างประเทศถือเป็นการพนัน 2) การพนันกีฬา รวมถึงม้า หมาวิ่ง และ 3) คาสสิโน ในต่างประเทศ เช่น อังกฤษเล่นทางออนไลน์กันถึง 40 เปอร์เซนต์ แต่ของไทยแค่ 1-5 เปอร์เซนต์

ข้อสังเกตจากการวิจัย คือ ในต่างประเทศไม่ค่อยรู้จักการพนันแบบที่คนไทยนิยม ต่างประเทศเล่นแต่ซอฟต์แวร์ คนไทยไม่เล่นเพราะคิดว่าซอฟต์แวร์ถูกเขียนเพื่อ

โกงคนเล่น คนไทยจะเล่นแบบถ่ายทอดสด และเรื่องการชำระเงินมีความก้าวหน้ามาก มีช่องทางสารพัดให้เลือก

ประเด็นสำคัญที่ไทยแตกต่างจากต่างประเทศคือเรื่อง ความรับผิดชอบต่อสังคม (Social Responsibility) ในต่างประเทศเมื่อการพนันถูกกฎหมายจะตามมาด้วยมาตรการควบคุมอายุผู้เล่น ตรวจสอบสถานะทางการเงินผู้เล่นอย่างละเอียด และระหว่างเล่นต้องมีตัวเตือนตั้งค่าให้รู้ว่ วันนี้จะเล่นกี่ชั่วโมง เล่นกี่เหรียญ เพื่อควบคุมตัวเอง ต้องมีระบบ Exclude for Playing ถ้าอยากจะเลิกคือเลิก 6 เดือน ไม่มีทางกลับมาเล่นได้อีก นอกจากจะไปเล่นเว็บไซต์อื่น

ในประเทศที่มีมาตรฐานสูงในการควบคุมพนันออนไลน์จะมีการเข้าตรวจระบบซอฟต์แวร์ว่าจะต้องให้คนเล่นได้ประมาณ 40% ถ้าระบบที่ให้เจ้ามือ 70% ถือว่าล้มเหลวไม่มาตรฐาน ซึ่งเท่ากับโกง ต้องเสี่ยงแบบที่ไม่เอาเปรียบคนเล่น และมีระบบที่เรียกว่า free play คือให้ทดลองเล่น ซึ่งมีงานวิจัยเรียกร้องให้ยกเลิกโหมดฝึกซ้อม (practice mode) เพราะมองว่าเป็นจุดเริ่มต้นที่ดึงดูดคนเข้าไป แต่บางประเทศกลับมองว่าดี เพราะถือว่าไม่ได้หลอกผู้ใช้บริการตอนเล่นและมีโอกาสให้ซ้อมก่อน

คาสสิโนออนไลน์ขยายฐานลูกค้าไปกลุ่มใหม่ ไม่ใช่กลุ่มเดิม ซึ่งหมายความว่าคนเล่นแบบเดิมตามบ่อนก็ยังไม่ไปเล่นอยู่ แต่คนเล่นกลุ่มนี้คือกลุ่มใหม่ ในหลายรัฐของสหรัฐอเมริกาที่มีระบบทำฐานข้อมูลที่ดีมาก เช่น นิวเจอร์ซีย์ บอกได้เลยว่าคนที่เล่น





ร้อยกว่าประเทศยอมให้การพนันออนไลน์ชนิดใด
ชนิดหนึ่งถูกกฎหมาย ส่วนอีกกลุ่มไม่ยอมรับ
เลย ไม่ยอมให้การพนันออนไลน์ถูกกฎหมาย ไม่มี
กฎหมายโดยตรงเลย ซึ่งไทยอยู่ในกลุ่มนี้



ออนไลน์ไม่ใช่สมาชิกของคาสिनอดั้งเดิม

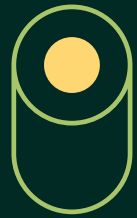
ในต่างประเทศ ฝ่ายที่พูดเรื่องผลกระทบ
จากการพนันส่วนใหญ่คือนักจิตวิทยา โดย
ดูทุกมิติ ทางสุขภาพพบว่าคนเล่นที่ติดพนัน
คาสिनอออนไลน์มีแนวโน้มปัญหาติดเหล้า
และบุหรืมากกว่าคนทั่วไป บางคนใช้ยา
เสพติดลดกังวล ในกลุ่มนักศึกษามีผลทำให้
ขาดเรียน ผลการเรียนตกต่ำ ตลอดจน
เป็นหนี้สินเดือดร้อนครอบครัว ทั้งนี้คนที่ใช้
โทรศัพท์มือถือเล่นเกมมีแนวโน้มที่จะประสบ
ปัญหามากเพราะเล่นได้ทุกที่ทุกเวลา

ส่วนการตัดสินใจทางกฎหมายจะพร้อม
ด้วยข้อมูล รู้ลึก รู้จริง ทำให้ตัดสินใจได้
ที่สำคัญคือเมื่อทำให้ถูกกฎหมายต้องปราบ
ปรามที่ผิดกฎหมายกันจริงจัง

ปัจจุบันเท่าที่สำรวจมีร้อยกว่าประเทศ
ยอมให้การพนันออนไลน์ชนิดใดชนิดหนึ่ง

ถูกกฎหมาย ส่วนอีกกลุ่มไม่ยอมรับเลย
ไม่ยอมให้การพนันออนไลน์ถูกกฎหมาย ไม่มี
กฎหมายโดยตรงเลย ซึ่งไทยอยู่ในกลุ่มนี้
แต่แต่ละประเทศมีการรับมือที่ต่างกัน ตัวอย่าง
เช่น คนอเมริกันไปอยู่แอนติกาตั้งเว็บไซต์
การพนันและเอาเงินคนที่สหรัฐอเมริกาเล่น
โอนไป สุดท้ายกลับมาบ้านที่นิวยอร์กถูก
กระทรวงยุติธรรมสหรัฐอเมริกาจับ เจ้าของ
เว็บไซต์ติดคุก 21 เดือน อีกคนหนึ่งเป็น
คนอังกฤษตั้งเว็บไซต์การพนันก็ฟ้าก็ถูกจับ
ติดคุกที่สหรัฐอเมริกา

เราต้องตามเทคโนโลยีให้ทัน เยาวชน
อาจจะกลัวที่จะพูดกับเรา ต้องทำให้เหมือน
เราเป็นเพื่อนที่สามารถพูดอะไรได้ ถ้าเรา
เข้าใจ ปัญหาอาจจะลดลง คล้ายๆ สร้าง
ความสัมพันธ์มนุษย์กับมนุษย์ผู้กับออนไลน์



“ถ้าออกจากความคิดเดิมๆ ที่ว่า
เด็กและเยาวชนคือผู้ประสบปัญหา
ให้มองว่าเยาวชนคือหุ้นส่วน และ
คนที่เล่นพนันคือหุ้นส่วน เพราะ
คนที่เล่นพนันรู้ดีที่สุดว่าการจะออก
จากจุดนั้นต้องทำอะไร ฉะนั้น
จะดึงคนกลุ่มนี้มาทำงานด้วย
อย่างไร”



การพนันยุค 5G คนยุค Gen C และแนวคิด 6C

ในมุมมองของ นางสาวสุภาพิชญ์ ไชยดิษฐ์

สภาเด็กและเยาวชนแห่งประเทศไทย

แนวคิด 6C ประกอบด้วย การสร้างความสามารถ เสริมความเชื่อมั่น สร้างตัวตน ใส่ความเข้าใจและห่วงใย สานความสัมพันธ์ และสร้างสรรค์สิ่งที่ดี แนวคิด 6C ของคนยุค Gen C เป็นกลยุทธ์ในการทำ ความเข้าใจวัยรุ่นยุคปัจจุบันว่า คนยุคนี้เชื่อว่าตนฉลาดในการบริหารเงิน ไม่ได้เชื่อว่าทำงานหนักแล้วจะได้เงินเยอะ เชกเช่นเดียวกับเรื่องการพนันที่ใกล้เคียงแนวคิดในการให้เงินทำงานแทน ซึ่งมันมาตอบโจทย์ข้อนี้ของคนรุ่นใหม่ที่ไม่ต้องการทำงานหนักแต่ใช้การลงทุนแทน

นอกจากนี้ คน Gen C มีความอดทนไม่สูงมาก ไม่ชอบสิ่งเดิมๆ เช่น รถติด การประชุม หรือระบบเดิมๆ จึงเข้าถึงพนันออนไลน์ในยุค 5G ที่เร็ว สะดวก ไม่ต้องรอการพนันถูกออกแบบมาตอบโจทย์ตามความสนใจ ทำให้เข้าถึงได้ง่ายๆ ทำให้คนวัยนี้รู้สึกที่สามารถควบคุมการเล่นได้ แต่จริงๆ แล้วการเล่นอาจจะควบคุมไม่ได้ แต่รู้สึกว่าตัวเองควบคุมได้ การพนันจึงอันตราย เพราะการพนันเล่นกับความเชื่อ ความหวัง และจิตใจ หากไม่รู้ทัน เมื่อได้เงินจะยิ่งกระตุ้นให้เล่นต่อไปจนติด

เมื่อการพนันเข้าสู่โลกออนไลน์ที่มีเทคโนโลยี 5G ที่รวดเร็วมาก การป้องกันปัญหาก็ยิ่งมีความท้าทายขึ้น เพราะไม่ใช่เฉพาะเด็กและเยาวชนที่ยังรู้ไม่เท่าทัน แต่กลายเป็นว่าผู้ใหญ่บางคนรู้ไม่เท่าทัน บางคนเล่นเฟซบุ๊กมีโฆษณาพนันขึ้นมา เผลอแชร์เพราะชอบคำคม แต่มีแนบลิงค์เว็บไซต์พนันลงไปด้วย

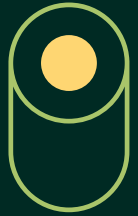
หากจะก้าวทันพนันออนไลน์ จะต้อง

1 ก้าวออกจากความคิดเดิมๆ ที่ว่าเด็กและเยาวชนคือผู้ประสบปัญหา ให้มองว่าเยาวชนคือหุ้นส่วน และคนที่เล่นพนันคือหุ้นส่วน เพราะคนที่เล่นพนันรู้ดีที่สุดว่าการ จะออกจากจุดนั้นต้องทำอะไร ฉะนั้นจะดึงคนกลุ่มนี้มาทำงานด้วยอย่างไร

2 ก้าวออกจากพื้นที่ปลอดภัยของตัวเอง ผู้ที่ทำงานเรื่องพนันควรถามตัวเองว่าทำตรงนี้มากี่ปีแล้ว และเกิดการเปลี่ยนแปลงมากน้อยแค่ไหน การพนันไม่ได้หมดไป แต่มีการพนันออนไลน์ผุดขึ้นมา แสดงว่าไม่ได้เกิดการแก้ปัญหาจริงๆ ในเชิงระบบและเชิงโครงสร้าง

3 ก้าวไปสู่วิธีการใหม่ๆ เมื่อวิธีเดิมไม่นำไปสู่การแก้ปัญหา เยาวชนไปไกลเกินกว่านั้นแล้ว ทฤษฎีของเด็กรุ่นใหม่คือ โลกแบนอยู่ในจอ เครือข่ายต้องก้าวไปด้วยกัน ทุกภาคส่วนทำงานด้วยกัน ไม่แบ่งแยก คุยกันมากขึ้น ขับเคลื่อนไปร่วมกัน

ฝากทิ้งท้ายกับผู้ใหญ่ที่จะดูแลเยาวชนว่า สิ่งที่ยากให้สื่อสารคือ อย่าไปห้าม การห้ามเหมือนยิ่งยุ จะเป็นคำถามว่าทำไมห้ามเล่น แต่สิ่งที่ควรบอกคือเราต้องเปิดหลังม่านว่าโอกาสชนะ โอกาสโดนโกง มีเท่าไร เปิดโปงระบบข้างหลังของการพนัน และให้เป็นวิจรรย์ญาณของเขาเอง หากอยากให้เด็กโตไปเป็นแบบไหน ผู้ใหญ่ต้องเป็นแบบอย่างที่ดี เด็กมองไปทุกวันนี้เห็นการพนันรอบตัว ผู้ใหญ่ควรสร้างมรดกดีๆ คือสังคมที่จะส่งต่อไปให้ สุดท้ายอยากให้มองว่าเด็กและเยาวชนไม่ใช่ปัญหา แต่คือทรัพยากรที่พัฒนาได้และกำลังรอการพัฒนาจากทุกๆ คน



“สังคมปัจจุบันยังเลอะเทอะกับปัญหา
การพนันอยู่เหมือนเดิม ส่วนหนึ่ง
เพราะเด็กไทยโตมากับการพนัน”



**การทดลองทางสังคมที่เกิดขึ้นจริง
เพื่อสร้างความตระหนักรู้
ในพิษภัยของการพนัน**
ในมุมมองของ นายคณิต ทัศนุเจริญ

ครีเอทีฟสื่อออนไลน์ Toolmorrow

● ●
อยากให้คนทั่วไปเห็นอันตราย
และตระหนักว่า ใครจะเสียใจบ้าง
หากเราเล่นการพนัน
● ●



ผมเริ่มเล่นการพนันช่วงม.4 โดยลองเล่น
การพนันฟุตบอลตามโต๊ะ ตามเพื่อนชวน
เหมือนวัยรุ่นทั่วไปที่อยากลองอยากเล่น เมื่อ
ได้เงินง่าย ได้จริง ก็เล่นมาเรื่อยๆ จนช่วง
หลังๆ จึงลองเล่นทางออนไลน์ และเลิกเล่น
เด็ดขาดมา 2-3 ปีนี้ เพราะเห็นโทษของการ
ติดพนัน

ปัจจุบันเรื่องที่น่าเป็นห่วงคือ การพนัน
ออนไลน์เข้าถึงได้ง่ายมากในเยาวชน การ
เล่นพนันออนไลน์ง่ายกว่าเดิม และมีจำนวน
มากกว่าเดิม ทำให้ผู้เล่นใช้ทั้งเวลาและเงิน
มากขึ้นตามตัว เด็กอายุ 7 ขวบก็สามารถ
สมัครได้และทางเว็บไซต์ไม่รับผิดชอบ

คนเล่นพนันบางครั้งจะเหมือนคนป่วย
มีความหมกมุ่น ขาดสติ คิดแต่จะได้เงิน
สังคมปัจจุบันยังละเลยกับปัญหาการพนัน
อยู่เหมือนเดิม ส่วนหนึ่งเพราะเด็กไทยโตมา

กับการพนัน บางบ้านเล่นไฟป๊อกลงกัน
ทำให้ซึมซับมาตั้งแต่เด็ก ฉะนั้นการแก้ปัญหา
ควรเริ่มตั้งแต่การอบรมสั่งสอนตั้งแต่วัยเด็ก
เพื่อให้เข้าใจว่าการพนันส่งผลเสียอย่างไร

ตอนหลังผมทำคลิปผลกระทบจากการ
พนันกับกลุ่ม Toolmorrow โดยทำเป็น social
experiment หรือการทดลองทางสังคมที่
เกิดขึ้นจริง จากเหตุการณ์ที่เยาวชนคนหนึ่ง
หลวมตัวเล่นการพนันออนไลน์ สุดท้ายแม่
ของเขารู้และเสียใจมากที่ลูกนำเงินไปใช้ใน
ทางที่ผิด เขาจึงสัญญากับแม่ว่าจะไม่เล่น
การพนันอีก จุดประสงค์ของการทำคลิป
ก็เพื่อสร้างความตระหนักรู้ในพิษภัยของการ
พนัน เพราะอยากให้คนทั่วไปเห็นอันตราย
และตระหนักว่าใครจะเสียใจบ้างหากเราเล่น
การพนัน



“มนุษย์...ส่วนใหญ่มักใช้อารมณ์
ความรู้สึกในการตัดสินใจมากกว่า
ใช้ตรรกะหรือสมอง ฉะนั้นการ
สร้างสื่อควรพลิกวิกฤตให้เป็น
โอกาส การผลิตสื่อต้องกระทบ
กับอารมณ์ความรู้สึกของคนด้วย
ส่วนคนบางกลุ่มชอบใช้เหตุผลหรือ
ตรรกะ ผู้ผลิตสื่อก็สร้างสื่อแบบที่
ให้คนกลุ่มนี้ได้วิเคราะห์หรือตีความ”



การพัฒนาสื่อเรียนรู้เท่าทัน การพนันในมิติพฤติกรรมศาสตร์ ในมุมมองของ ผศ.ดร. ฐาศุภร์ จันประเสริฐ

สถาบันวิจัยพฤติกรรมศาสตร์ มหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ (ประสานมิตร)

ในมุมมองของนักพฤติกรรมศาสตร์ การที่เด็กและเยาวชนจะรู้เท่าทันการพนันต้องใช้สื่อเพื่อให้เกิดการถามกับตัวเองว่า เรารู้เท่าทันการพนันที่อยู่รอบตัวเราไม่ว่าจะมาในรูปแบบไหนแล้วหรือยัง หากเยาวชนรู้เท่าทันแสดงว่าสามารถใช้สื่อเพื่อให้เยาวชนมีสมรรถนะ ซึ่งสมรรถนะในที่นี้คือการรวมกันระหว่าง ความรู้ ทักษะ และการนำไปใช้ การเรียนรู้จะทำให้บุคคลเปลี่ยนแปลง และหากเปลี่ยนประจำจนกลายเป็นนิสัย นั่นคือการเปลี่ยนแปลงถาวร หลายครั้งที่แต่ละคนเคยบอกว่า ทำอะไรผิดพลาดไป สิ่งนั้นก็ขอโทษเรียน แล้วคนนั้นจะไม่ทำในสิ่งที่ผิดพลาดเหมือนเดิม คือ กำลังเกิดการเรียนรู้

การพัฒนาสื่อเพื่อการรู้เท่าทันอาจพัฒนาจากสิ่งที่สร้างขึ้นใหม่ หรืออาจจะหยิบสิ่งที่มีมาปรับให้เหมาะสมกับยุคสมัย เพื่อไปให้ถึงจุดที่ทำให้เด็กและเยาวชนรู้เท่าทัน โดยคำนึงว่า มนุษย์ทุกคนมีศักยภาพที่จะเรียนรู้ และสามารถพัฒนาได้

องค์ประกอบสำคัญในตัวคนคือ การใช้เหตุผล ได้แก่ ความรู้ การรู้คิด การประเมิน การให้คุณค่า คือองค์ประกอบที่หนึ่ง ที่ทุกคนใช้การรู้คิดของตัวเองเสมอ องค์ประกอบที่สอง คือเรื่องของความรู้สึก หัวใจ ทศนคติ เจตคติ ถ้าคนมีทศนคติที่ดีหรือไม่ดีต่อเรื่องใดเรื่องหนึ่งจะส่งผลสู่การแสดงพฤติกรรมได้

ในทางพุทธศาสนา หากคนเราจะเปลี่ยนแปลงตัวเอง ส่วนหนึ่งมาจากความคิดภายในของบุคคลที่เรียกว่า ‘โยนิโสมนสิการ’ เป็นความคิดแบบแยกกาย มีทั้งหมด 10 แบบ ทำให้สามารถวิเคราะห์คุณค่าแท้ คุณค่า

เทียม ของสิ่งที่กำลังจะทำ วิเคราะห์สาเหตุ สืบเสาะปัจจัย และยังมีส่วนภายนอกที่สำคัญคือเสียงของผู้อื่น ‘ปรโตโมสะ’ ในที่นี้ก็คือเสียงจากสื่อที่ต้องรณรงค์ให้ความรู้เรื่องการพนัน องค์ประกอบทั้งสองอย่างสามารถมีผลต่อกันได้

ส่วนทางพุทธมีการวิเคราะห์พฤติกรรม โดยแบ่งเป็น วชิกรรม มโนกรรม กายกรรม ซึ่งสามารถใช้เป็นตัวอย่งในการวิเคราะห์สาเหตุของการเกิดพฤติกรรมหรือการรู้เท่าทันการพนันได้

พฤติกรรมเกิดจาก 2 ส่วน คือ

- 1 Personal ปัจจัยภายในตัวบุคคล พวกความคิด ความรู้สึกทั้งหลาย ความเชื่อ
- 2 Environment สภาพแวดล้อม สื่อคือสภาพแวดล้อมที่มีบทบาทจะเปลี่ยนคน

อย่างไรก็ตาม ในวันหนึ่งมนุษย์ต้องคิดตัดสินใจในเรื่องต่างๆ มากกว่า 2 หมื่นครั้ง และรวดเร็วกว่าสายฟ้าแลบ แต่ส่วนใหญ่ มักใช้อารมณ์ความรู้สึกในการตัดสินใจ มากกว่าใช้ตรรกะหรือสมอง ฉะนั้นการสร้างสื่อควรพลิกวิกฤตให้เป็นโอกาส การผลิตสื่อก็ต้องกระทบกับอารมณ์ความรู้สึกของคนด้วย ส่วนคนบางกลุ่มชอบใช้เหตุผลหรือตรรกะ ผู้ผลิตสื่อก็สร้างสื่อแบบที่ให้คนกลุ่มนี้ได้วิเคราะห์หรือตีความ เป็นต้น

นอกจากนี้ยังมีสื่ออื่นๆ อีกที่นำมาใช้ในการสร้างความน่าสนใจได้ เช่น สื่อรูปแบบบุคคลที่สามารถใช้บุคคลที่ทรงพลัง มีอำนาจ หรือมีชื่อเสียง ให้เป็นผู้ชักจูงให้คนมีความตระหนักรู้ สื่อวัสดุและพื้นที่ เช่น ป้าย นิทรรศการ ประติมากรรมที่จัดวางในพื้นที่ที่คนสัญจรผ่านสามารถนำมาใช้ดึงดูดความ





ส่วนหนึ่งที่จะทำให้เกิดการเปลี่ยนแปลงคือนโยบายที่ต้องอาศัยผู้หลักผู้ใหญ่สนับสนุน ทั้งหมดนี้จึงจะสร้างการเปลี่ยนแปลงให้เด็กเยาวชนรู้เท่าทันการพนันได้



สนใจได้ ท้ายที่สุดส่วนหนึ่งที่จะทำให้เกิดการเปลี่ยนแปลงคือนโยบายที่ต้องอาศัยผู้หลักผู้ใหญ่สนับสนุน ทั้งหมดนี้จึงจะสร้างการเปลี่ยนแปลงให้เด็กเยาวชนรู้เท่าทันการพนันได้

การพัฒนาสื่อสำหรับช่วงวัยอื่นๆ ก็เป็นสิ่งจำเป็น ทั้งนี้มีการจัดทำคู่มือลดผลกระทบจากการพนันสำหรับผู้ใหญ่ โดยคณะทำงานจากมหาวิทยาลัยสงขลานครินทร์ วิทยาเขต

ปัตตานี คู่มือสำหรับสถานศึกษา มีแนวทางสำหรับครูบาอาจารย์และผู้ปกครองบรรจุอยู่ เมื่อผู้ใหญ่เป็นผู้ที่ต้องจัดการความรู้ก็จะได้เกิดการเรียนรู้และรู้เท่าทันด้วย เหมือนกับครูสอนเรื่องอะไรจะยิ่งเข้าใจเรื่องนั้นมากขึ้น ฉะนั้นพ่อแม่ผู้ปกครองเมื่อได้ผันตัวมาเป็นผู้สอน ผู้บอกต่อ ก็จะมีความรู้ไปด้วย นอกจากนี้ยังมีคู่มือสำหรับหน่วยงานอื่นๆ ด้วย สามารถนำไปปรับใช้ได้เหมาะสม



“การสื่อสารยุคปัจจุบันจำเป็นต้องใช้สื่อสังคมออนไลน์ (social media) เข้ามาขับเคลื่อนแรงค์ และเป็นยุคของการสื่อสารประเภทแบ่งปัน (sharing) เป็นการสื่อสารเชิงปฏิกิริยาที่ทำให้เกิดการแลกเปลี่ยนข้อมูลข่าวสารโดยทุกคนสามารถทำหน้าที่ส่งสารและรับสารได้”



การสื่อสารเชิงปฏิกิริยา เพื่อเปลี่ยนแปลงพฤติกรรมคน ในมุมมองของ นายพชรพรรษ์ ประจวบลาภ

สถาบันยุวทัศน์แห่งประเทศไทย

การพัฒนาสื่อการเรียนรู้ที่สร้างสรรค์สำหรับเด็กและเยาวชนต้องสามารถเปลี่ยนแปลงพฤติกรรมของคนได้ คำถามคือจะมีกระบวนการวิธีการกลั่นกรองออกมานำเสนออย่างไรให้ประเด็นดัง โดยเฉพาะในปัจจุบันที่ธุรกิจการพนันออนไลน์เกิดขึ้นโดยใช้เทคโนโลยีมาขับเคลื่อน สามารถเล่นพนันได้โดยไม่ต้องออกไปไหน ฉะนั้นคนทำงานลดผลกระทบจากการพนันต้องปรับตัวเข้าไปสู่แพลตฟอร์มออนไลน์ให้มากขึ้นด้วย

ตัวอย่างปรากฏการณ์การเปลี่ยนแปลงพฤติกรรมของคนชั่วขณะ เช่น ละครโทรทัศน์เรื่องบุพเพสันนิวาสที่ทำให้คนไทยหันมาใส่ชุดไทย สะท้อนว่าสื่อมีผลทำให้พฤติกรรมการพูดและการแต่งกายเปลี่ยนแปลงได้ เป้าหมายในการทำสื่อจึงต้องทำสื่อเพื่อเปลี่ยนแปลงความคิด เมื่อใดคนเปลี่ยนแปลงความคิด ทัศนคติของคนจะเปลี่ยนตาม และเมื่อไหร่ทัศนคติของคนเปลี่ยน พฤติกรรมคนเปลี่ยนตาม หากทำให้คนเชื่อได้ว่าการพนันออนไลน์สร้างผลกระทบให้กับชีวิตของคน ทำให้วิธีคิดเปลี่ยน พฤติกรรมก็จะเปลี่ยนตาม

การสื่อสารยุคปัจจุบันจำเป็นต้องใช้สื่อสังคมออนไลน์ (social media) เข้ามาขับเคลื่อนรณรงค์ และเป็นยุคของการสื่อสารประเภทแบ่งปัน (sharing) เป็นการสื่อสารเชิงปฏิวัติที่ทำให้เกิดการแลกเปลี่ยนข้อมูลข่าวสารโดยทุกคนสามารถทำหน้าที่ส่งสารและรับสารได้ ตัวอย่างเหตุที่น่าทึ่งที่เชียงใหม่คนปัตตานีรู้ได้รวดเร็ว เมื่อต่างคนต่างแชร์ข้อมูลข่าวสารที่อยู่บนโลกออนไลน์ได้ ประชาชนจึงจะมีสิทธิและมีอำนาจใน

การเข้าถึงสื่อและเลือกรับสื่อได้มากขึ้น

ส่วนการจะทำให้การสื่อสารดัง ต้องรู้จักกลุ่มเป้าหมายหรือผู้รับสารว่าอยู่ในวัยไหน เพราะแต่ละช่วงวัยวิวัฒนาการทางสมองหรือความรู้ความเข้าใจของเด็กและคนแต่ละกลุ่มมีความแตกต่างกัน ต้องเข้าใจว่าแต่ละกลุ่มต้องสื่อสาร message แบบไหน เช่น ธรรมชาติของวัยรุ่นอายุ 15-18 ปี จะเชื่อเพื่อน ชอบความตื่นเต้น อยากรู้ อยากลอง มั่นใจว่าสิ่งที่ทำถูก หากจะทำสื่อรณรงค์กับกลุ่มนี้ สื่อที่จะทำออกไปต้องมีเพื่อนเป็นหลัก ให้เพื่อนบอกเพื่อน ไม่ใช่ให้นักวิชาการไปบอก อายุที่มากขึ้นก็มีเป้าหมายและความสนใจต่างออกไป ผู้ทำสื่อต้องคำนึงถึงหลักจิตวิทยาเหล่านี้ และต้องจับจุดสนใจคนดูให้ได้ว่า เราอยากจะทำสื่ออะไร หากจับจุดได้จะทำให้พฤติกรรมคนเปลี่ยน ยกตัวอย่าง คนบางคนกินเหล้าเมาแล้วขับรถมาตลอดชีวิต สิ่งที่เราจับจุดทำให้เลิกเมาแล้วขับได้คือคนในครอบครัวเขาประสบอุบัติเหตุถูกคนเมาแล้วขับมาชน เป็นต้น

สุดท้าย ไม่ว่าจะสื่อเก่าหรือสื่อใหม่ล้วนมีความสำคัญ เพราะผู้รับสารมีความแตกต่างกันในช่วงวัย และช่วงวัยหนึ่งจะเหมาะสมกับสื่อประเภทหนึ่ง ฉะนั้นการใช้สื่อใดสื่อหนึ่งคงเป็นไปได้ แต่จะทำอย่างไรให้เหมาะสมกับเป้าหมายที่จะสื่อทั้งหมดทั้งมวลเรียกว่า ‘นิเวศน์สื่อ’ เพราะทุกคนยังอยู่กับสื่อ ไม่มีใครหลุดจากสื่อได้ ไม่ว่าจะเป็นโทรศัพท์ โทรทัศน์มือถือ วิทยุ หรือการพูดคุยกันที่บ้าน จะเห็นว่าไม่ว่าอย่างไรมนุษย์ไม่สามารถออกไปจากระบบนิเวศน์สื่อได้เลย



“ละครจะทิ้งปริศนาไว้โดยไม่มีการ
สั่งสอนให้คนในพื้นที่ต้องหยุด
การพนัน แต่จะใช้สื่อตัวละครที่พูด
ออกมาเป็นเครื่องมือในการพูด”



ศิลปะการละคร เพื่อเท่าทันการพนัน

ในมุมมองของ รศ.ดร. กนกวรรณ มะโนรมย์

คณะศิลปศาสตร์ มหาวิทยาลัยอุบลราชธานี

การทำงานที่ทดลองนำเอาศิลปะการละครมาใช้เป็นเครื่องมือในกระบวนการสร้างความตระหนักเกี่ยวกับโทษของการพนัน มี 2 แบบ คือ ละครถกแถลง และเกมละคร

‘ละครถกแถลง’ เป็นละครที่สะท้อนความขัดแย้ง เป็นเรื่องเสมือนจริงที่อาจเกิดขึ้นแต่ไม่ได้เอาตัวตนของใครในชุมชนมาพูด ดังนั้นคนจะถกเถียงเรื่องความขัดแย้ง การเมือง สิ่งแวดล้อม การพนัน ได้อย่างเสรี เป็นพื้นที่ปลอดภัย ไม่ได้ต่อว่าใครโดยเจาะจง ทำให้ผู้ชมได้แลกเปลี่ยนถกเถียงหาทางออกร่วมกับตัวละคร

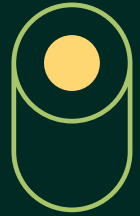
ละครถกแถลงที่นำไปทดลองมีชื่อว่า ‘โคกนี้มีอิหยัง’ เป็นเรื่องราวในชุมชนหนึ่งที่มีนโยบายว่าเป็นชุมชนปลอดพนัน แต่กลับมีเจ้ามือไฮโลเปิดวงการพนันในหมู่บ้าน มีตัวละครต่างๆ หลากหลายมาปฏิสัมพันธ์กัน เช่น เจ้าของรีสอร์ทที่ชอบเล่นคาสโน มีลูกจ้างที่กำลังมีปัญหาสามีป่วยต้องรักษา และส่งลูกเรียน มีครูในหมู่บ้านที่มีประสบการณ์เล่าร้ายจากพ่อที่เป็นผีพนัน และมีตำรวจที่ชอบแอบไปเล่นไฮโล

ละครแบ่งเป็น 2 ส่วน คือ เนื้อหาละครประมาณ 30% และแลกเปลี่ยนถกเถียงอีก 70% ให้ผู้เข้าชมร่วมหาทางออกร่วมกับตัวละครหลัก 5 คน เมื่อเรื่องราวดำเนินไปจนถึงจุดหนึ่งที่ปัญหาไม่สามารถคลี่คลายได้ กระบวนการจึงหยุดละครแล้วถกแถลงเพื่อหาทางออกร่วมกัน

กระบวนการหลังจากให้ผู้ชมหาทางออกร่วมกันเริ่มจากการถกกันในวงใหญ่ สุ่มย่อย แล้วจดประเด็นมาสรุป ส่วนนักแสดงได้รับบทใดต้องมีจุดยืนไม่คล้อยตาม สรุปท้ายละครจะทิ้งปริศนาไว้โดยไม่มีการสั่งสอนให้คนในพื้นที่ต้องหยุดการพนัน แต่จะใช้สื่อตัวละครที่พูดออกมาเป็นเครื่องมือในการพูด

ส่วนอีกกระบวนการหนึ่งเป็นเกมละครชื่อว่า ‘ผจญภัยในเกาะมหาสมบัติ’ มีเนื้อหาสื่อถึงการพนันในโลกความเป็นจริงโดยไม่ได้กล่าวตรงๆ ว่าอย่าเล่นการพนัน แต่สื่อผ่านตัวละครตัวหนึ่งชื่อ ‘สีนามิ’ ที่จะมาเย็นช้อเสนอต่างๆ คอยกระตุ้นให้เกิดการเดิมพัน การดกับสมบัติ ยิ่งลงเงินมากยิ่งซื้อทรัพยากรได้เยอะ ยิ่งมีโอกาสได้สิ่งตอบแทนสูง เมื่อจบเกมเยาวชนสามารถรู้โดยประสบการณ์เองว่าเกมละครเหมือนการพนันในชีวิตจริง ทำให้รู้ว่าการพนันคือความเสี่ยงและไม่คุ้มค่า

ละครถกแถลงและเกมละครสามารถนำไปใช้ในชีวิตประจำวันได้ อาจจะต้องปรับบท รายละเอียด สภาพแวดล้อม และขั้นตอนให้เข้ากับบริบทของพื้นที่ ใช้ความร่วมมือของคนในท้องถิ่น ละครจึงจะสามารถชี้ให้เห็นถึงการรู้เท่าทันการพนัน และต้องมีกระบวนการที่มีประสิทธิภาพ รู้เท่าทัน รู้เรื่องกระบวนการ มีทักษะในการสรุปประเด็นเป็นอย่างดี



คนไทยอายุ 15 ปีขึ้นไปเล่นการพนันในรอบปี 2562 จำนวน 30.420 ล้านคน เพิ่มขึ้นจากปี 2560 ประมาณ 1.490 ล้านคน ในจำนวนนี้มีอยู่ประมาณ 0.720 ล้านคน ที่เป็นนักพนันหน้าใหม่เพิ่งเริ่มเล่นการพนันเป็นครั้งแรกในชีวิต เพิ่มขึ้นจากจำนวนนักพนันหน้าใหม่ในปี 2560 ถึงร้อยละ 14.43

การพนันยอदनียมอันดับหนึ่งในปี 2562 ยังคงเป็นสลากกินแบ่งรัฐบาล มีจำนวนผู้เล่นพนันประมาณ 22.749 ล้านคน อันดับที่สองคือ หว่ยใต้ดิน มีประมาณ 17.737 ล้านคน โดยเกือบ 3 ใน 4 ของคนที่เล่นหว่ยใต้ดินจะเล่นพนันสลากกินแบ่งรัฐบาลควบคู่กันไป แต่จากประมาณการพบว่า วงเงินหมุนเวียนในธุรกิจพนันหว่ยใต้ดินอยู่ที่ 153,158 ล้านบาท มากกว่าวงเงินที่ขยายตัวในธุรกิจสลากกินแบ่งรัฐบาลเกือบ 2 เท่าภายในระยะเวลา 2 ปี



รายงานสถานการณ์การพนันในสังคมไทย ประจำปี 2562

ศูนย์ศึกษาปัญหาการพนัน

ศูนย์ศึกษาปัญหาการพนันได้จัดให้มีการสำรวจสถานการณ์ พฤติกรรม และผลกระทบการพนันในประเทศไทย ต่อเนื่องทุก 2 ปี ด้วยตระหนักถึงความจำเป็นที่หน่วยงานหรือภาคส่วนที่เกี่ยวข้องและผู้ที่เกี่ยวข้องจะได้มีข้อมูลพื้นฐานเกี่ยวกับสถานการณ์การพนันที่ทันสมัยและเชื่อถือได้ เพื่อใช้ทำความเข้าใจกับปรากฏการณ์การพนันที่ดำรงอยู่ในสังคมไทย สภาพปัญหาหรือผลกระทบที่เกิดขึ้นจากการพนัน อันจะเป็นประโยชน์ต่อการวางแผนหรือการขับเคลื่อนนโยบายป้องกันและลดผลกระทบที่เกิดจากการพนัน และเป็นประโยชน์ในการต่อขยายองค์ความรู้ทางวิชาการด้านการศึกษาปัญหาการพนันต่อไป

รายงานฉบับนี้สรุปและเรียบเรียงขึ้นจาก

รายงานการศึกษาสถานการณ์ พฤติกรรม และผลกระทบการพนันในประเทศไทย ประจำปี 2562 ดำเนินการสำรวจและประมวลผลข้อมูลโดย ศูนย์วิจัยเพื่อการพัฒนาสังคมและธุรกิจ เก็บรวบรวมข้อมูลโดยใช้แบบสอบถามกับประชากรทั่วไปที่มีอายุ 15 ปีขึ้นไป ใน 77 จังหวัด ระหว่างเดือนเมษายนถึงกรกฎาคม ปี 2562 โดยประยุกต์ใช้การสุ่มตัวอย่างแบบแบ่งกลุ่มเชิงชั้นภูมิหลายชั้น (Stratified Multi-Stage Sampling) และกำหนดลักษณะตัวอย่างให้สอดคล้องกับประชากรเป้าหมายจริง (Probability Proportional to Size) รวมทั้งสิ้น 44,050 ตัวอย่าง สรุปสาระสำคัญในประเด็นที่น่าสนใจได้เป็น 11 ประเด็น ดังต่อไปนี้

ทัศนคติของคนไทยต่อการพนัน การพนันเป็นสิ่งไม่ดี?

ผู้ใหญ่มักสอนเด็กๆ ให้ระมัดระวังอย่าเข้าไปข้องเกี่ยวกับการพนันด้วยคำกล่าวสั้นๆ เข้าใจง่ายว่า ‘การพนันเป็นสิ่งไม่ดี’ แต่สภาพการณ์ที่เป็นอยู่ในสังคมไทยกลับดูเหมือนจะไม่สอดคล้องกับคำสอนนั้น

การสำรวจในปี 2562 พบว่า กลุ่มตัวอย่างถึงร้อยละ 96.1 ระบุว่า มีบุคคลแวดล้อมที่เล่นการพนัน โดยส่วนใหญ่มักจะพบเห็นการเล่นพนันของเพื่อนบ้านหรือคนแถวบ้าน (ร้อยละ 69.3) และญาติของตน (ร้อยละ 65.4) เกือบครึ่งหนึ่งระบุว่า พบเห็น

การเล่นพนันของเพื่อนสนิท (ร้อยละ 44.6) และพี่น้องของตน (ร้อยละ 42.5) และมีจำนวนไม่น้อยที่มีคนใกล้ชิดตัวเล่นการพนัน เช่น แฟน สามีหรือภรรยา (ร้อยละ 29.6) และพ่อแม่ของตน (ร้อยละ 27.8)

คำถามใหญ่ในเมื่อสังคมไทยสอนว่า ‘การพนัน’ เป็นสิ่งไม่ดี แต่เหตุใดคนส่วนใหญ่จึงยังพบเห็นคนรอบตัวเล่นการพนันอยู่เช่นนั้น คำตอบอาจเกี่ยวข้องกับการที่คนไทยส่วนหนึ่งมีความเข้าใจที่คลาดเคลื่อนเกี่ยวกับการพนัน โดยการสำรวจพบว่า

กลุ่มตัวอย่างเกินครึ่งเห็นด้วยว่า “การซื้อสลากกินแบ่งรัฐบาลไม่ถือว่าเป็นการพนัน” ในทางกลับกัน กลุ่มตัวอย่างเกินครึ่งกลับไม่เห็นด้วยว่า “การซื้อหวยใต้ดินไม่ถือว่าเป็นการพนัน” กล่าวคือ คนไทยเข้าใจว่า ‘กิจกรรม (การพนัน)’ ใดที่รัฐเป็นผู้จัดให้มีได้ อย่างถูกกฎหมาย ไม่ถือว่าเป็นการพนัน’ ซึ่งเป็นความเข้าใจที่ผิด เพราะที่จริงแล้ว กิจกรรมใด ๆ ก็ตามที่เกี่ยวข้องกับการใช้

ของมีค่า (Consideration) ไม่ว่าจะเงิน ทรัพย์สิน หรือสิ่งมีค่าอื่น ๆ ไปในกิจกรรมที่มี **ความเสี่ยง** หรือในสถานการณ์ที่มีผลลัพธ์ไม่แน่นอน (Chance) โดยผู้เล่นมีความหวังว่าจะได้ **สิ่งตอบแทน** กลับมาในฐานะรางวัลที่เอาชนะความเสี่ยงได้ (Prize) ถือว่าเป็นการพนันด้วยกันทั้งสิ้น สลากกินแบ่งรัฐบาลถึงแม้ว่าจะเป็นกิจการที่ถูกกฎหมาย ก็ต้องนับว่าเป็นการพนันด้วยเช่นกัน

ตารางที่ 1 ร้อยละของกลุ่มตัวอย่าง จำแนกตามทัศนคติที่มีต่อการพนันในประเด็นต่างๆ

ทัศนคติที่คนไทยมีต่อการพนัน	เห็นด้วย	ไม่แน่ใจ	ไม่เห็นด้วย
1 การซื้อสลากกินแบ่งรัฐบาลไม่ถือว่าเป็นการพนัน	53.5	13.7	32.8
2 การซื้อหวยใต้ดินไม่ถือว่าเป็นการพนัน	26.4	15.1	58.5
3 ประเทศไทยควรเปิดพนันทายผลฟุตบอลอย่างถูกกฎหมาย	27.2	18.3	54.5
4 ประเทศไทยควรเปิดบ่อนคาสิโนอย่างถูกกฎหมาย	30.5	18.4	51.1
5 หากเปลี่ยนการพนันที่เคยผิดกฎหมาย เช่น พนันทายผลฟุตบอล คาสิโน ให้ถูกกฎหมาย จะมีผลทำให้คนเล่นพนันเพิ่มขึ้น	59.3	23.2	17.5
6 การชิงโชค ซึ่งรางวัลจากการซื้อสินค้าถือว่าเป็นการพนันลักษณะหนึ่ง	21.5	33.4	45.1

ด้วยทัศนคติต่อการพนันที่คลาดเคลื่อนเช่นนี้ จึงไม่แปลกที่กลุ่มตัวอย่างส่วนใหญ่ไม่เห็นด้วยว่า “การชิงโชค ซึ่งรางวัลจากการซื้อสินค้า ถือว่าเป็นการพนันลักษณะหนึ่ง” ในขณะที่กลุ่มตัวอย่างอีกจำนวนไม่น้อยที่ไม่แน่ใจว่าเป็นการพนันหรือไม่ ทั้งๆ ที่กิจกรรมเหล่านี้ อาจเข้าข่ายเป็น **การตลาดลุ้นโชคเสี่ยงพนัน** (Sales promotion gambling) ที่แอบแฝงใช้การพนันในรูปแบบต่างๆ มาทำการตลาดให้กับสินค้าหรือบริการของตน จึงเป็นไปได้ว่า คนไทยส่วนหนึ่ง

เข้าสู่วงจรการพนันผ่านการร่วมกิจกรรมการตลาดลุ้นโชค โดยที่ไม่ตระหนักว่าตนเองกำลังเล่นการพนัน

อย่างไรก็ตาม การที่สังคมไทยมองว่า **การพนันเป็น สิ่งไม่ดี** อย่างน้อยก็สะท้อนว่าเรายังมองเห็นผลกระทบทางลบที่เกิดขึ้นจากการพนัน เพราะเมื่อถามถึงทัศนคติต่อความคิดว่า “หากเปลี่ยนการพนันที่เคยผิดกฎหมายให้ถูกกฎหมายจะมีผลให้คนเล่นการพนันเพิ่มขึ้น” กลุ่มตัวอย่างส่วนใหญ่ตอบว่า เห็นด้วย ขณะเดียวกัน เมื่อถามว่า

“ประเทศไทยควรเปิดพนันทายผลฟุตบอลอย่างถูกกฎหมาย” และ “ประเทศไทยควรเปิดบ่อนคาสีในอย่างถูกกฎหมาย” กลุ่มตัวอย่างเกินครึ่งมีทัศนคติ ไม่เห็นด้วย

ซึ่งอนุมานได้ว่า มีคนไทยจำนวนไม่น้อยที่ตระหนักถึงผลกระทบจากการพนัน และมองว่าการเพิ่มพื้นที่ที่ถูกกฎหมายให้กับการพนันอาจจะก่อให้เกิดผลเสียต่อสังคมไทยมากกว่า



ประสบการณ์การเล่นการพนันของคนไทย ใครๆ ก็เคยสัมผัสกับการพนัน?

เคยสงสัยไหมว่า คนไทยมีประสบการณ์เคยสัมผัสกับการพนันกันมากน้อยแค่ไหน ผลสำรวจชี้ว่า กลุ่มตัวอย่างถึงร้อยละ 76.3 ระบุว่า เคยมีประสบการณ์เล่นการพนันในชีวิตที่ผ่านมา โดยเพศชายมีประสบการณ์เคยเล่นการพนันในสัดส่วนมากกว่าเพศหญิงเล็กน้อย (ร้อยละ 79.5 และ 73.4 ตามลำดับ) เมื่อจำแนกตามกลุ่มอายุ พบว่า กลุ่มตัวอย่างในวัยทำงานและวัยเกษียณต่างเคยเล่นการพนันมาแล้วในสัดส่วนที่สูงกว่าร้อยละ 75 ขึ้นไป ที่ตามมาติดๆ คือ กลุ่มเยาวชนอายุ 19-25 ปี มีถึงร้อยละ 67.3 ขณะที่กลุ่มเด็กอายุ 15-18 ปี กว่า 1 ใน 3 หรือร้อยละ 35.1 ระบุว่า เคยได้สัมผัสกับการเล่นพนันมาแล้ว และเมื่อจำแนกตามภูมิภาค พบว่า กลุ่มตัวอย่างในกรุงเทพฯ และปริมณฑลมีประสบการณ์เคยเล่นการพนันในสัดส่วนสูงที่สุด รองลงมาคือ ภาคตะวันออกเฉียงเหนือ ภาคกลาง ภาคเหนือ และภาคใต้ ตามลำดับ

โดยเฉลี่ยแล้วคนไทยมีประสบการณ์เคยเล่นการพนันคนละ 3 ประเภท แต่ก็มีคนเคยเล่นการพนันมากที่สุดถึง 16 ประเภท สลากกินแบ่งรัฐบาลเป็นการพนันที่คนไทย

เคยเล่นพนันมากที่สุด (ร้อยละ 82.9) อันดับถัดมาคือ หว่ยใต้ดิน (ร้อยละ 76.4) พนันไฟ (ร้อยละ 44.7) ไฮโล โปป่น น้ำเต้าปูปลา (ร้อยละ 25.1) และพนันทายผลฟุตบอล (ร้อยละ 18.8) อย่างไรก็ตาม หากพิจารณาจำแนกตามช่วงอายุจะพบว่า เด็กอายุ 15-18 ปี มีประสบการณ์ต่อประเภทการพนันที่เคยเล่นแตกต่างจากช่วงอายุอื่นๆ กล่าวคือ เด็กเหล่านี้เคยเล่นพนันไฟในสัดส่วนสูงที่สุด คือร้อยละ 56.1 รองลงมาคือ หว่ยใต้ดิน (ร้อยละ 53.9) และสลากกินแบ่งรัฐบาล (ร้อยละ 43.9)

แม้ว่ากิจกรรมที่เกี่ยวข้องกับธุรกรรมทางออนไลน์จะเฟื่องเป็นที่ยอมรับแพร่หลายในช่วงไม่กี่ปีที่ผ่านมา แต่ก็มีกลุ่มตัวอย่างถึงร้อยละ 7.7 หรือประมาณ 3.190 ล้านคน ระบุว่า เคยเล่นการพนันผ่านช่องทางออนไลน์ โดยอุปกรณ์สื่อสารที่คนกลุ่มนี้นิยมใช้เล่นพนัน คือ โทรศัพท์มือถือ (ร้อยละ 95.3) รองลงมาคือ คอมพิวเตอร์ หรือโน้ตบุ๊ก (ร้อยละ 11.9) และแท็บเล็ต (ร้อยละ 6) ซึ่งคนหนึ่งสามารถใช้อุปกรณ์ได้มากกว่าหนึ่งอย่าง

จุดเริ่มต้นของการพนัน ประตูที่เปิดกว้างให้กับทุกคน แต่ก็ยังมีบางคนไม่เดินเข้าไป

จากข้อมูลผลสำรวจข้างต้นทำให้เห็นภาพได้คร่าวๆว่า คนไทยส่วนใหญ่ต่างเคยสัมผัสกับการพนันมาแล้ว คำถามที่ตามมาคือเมื่อไหร่ที่พวกเขาเริ่มเข้าไปสัมผัสกับการพนัน คำตอบที่น่าสนใจที่ได้จากผลสำรวจคือ ประตูลูกโลกการพนันเปิดกว้างไว้ให้กับคนทุกเพศทุกวัย กล่าวคือ โดยเฉลี่ยแล้วคนไทยจะเริ่มต้นเล่นการพนันที่อายุ 23 ปี แต่กลุ่มตัวอย่างถึงร้อยละ 50.2 ระบุว่าตนเริ่มเล่นการพนันก่อนอายุ 20 ปี โดยมีคนเริ่มเล่นการพนันที่อายุน้อยที่สุด 7 ปี และที่เพิ่งเริ่มเล่นในตอนสูงวัยแล้ว พบว่าสูงสุดที่อายุ 62 ปี ผู้ชายเริ่มเล่นการพนันก่อนผู้หญิงเล็กน้อยที่อายุเฉลี่ย 22 ปี และ 24 ปี ตามลำดับ และคนรุ่นใหม่มีแนวโน้มที่จะเริ่มต้นเล่นการพนันเร็วขึ้นกว่าคนรุ่นก่อน ยกตัวอย่างเช่น คนรุ่นก่อนที่ตอนนี้มีอายุ 60 ปีขึ้นไป โดยเฉลี่ยจะเริ่มเล่นการพนันที่อายุ 27 ปี คนวัยกลางคนที่ตอนนี้มีอายุในช่วง 40-49 ปี โดยเฉลี่ยเริ่มเล่นการพนันที่อายุ 24 ปี ในขณะที่เด็กรุ่นใหม่ที่มีตอนนี้อายุ 15-18 ปี เริ่มเล่นพนันที่อายุเฉลี่ย 15 ปี เป็นต้น

คนไทยที่เคยเล่นการพนันมาแล้วในชีวิตที่ผ่านมา ร้อยละ 28.0 ระบุว่าตนเริ่มต้นเล่นการพนันสลาकिनแบ่งรัฐบาลเป็นประเภทแรก คนที่เริ่มต้นด้วยการเล่นพนันห่วยไต้ดินก็มีสัดส่วนใกล้เคียงกัน อยู่ที่ร้อยละ 27.3 รองลงมาคือ พนันไพ่ ร้อยละ 23.5 กลุ่มตัวอย่างอีกจำนวนหนึ่งเริ่มเล่นพนันครั้งแรกกับไฮโล พนันฟุตบอล น้ำเต้าปูปลา และพนันชนไก่ ในสัดส่วนร้อยละ 5.3, 5.2, 3.1

และ 2.7 ตามลำดับ

ประตูลูกโลกการพนันที่มีอยู่หลายบานจึงเปิดกว้างให้กับคนทุกเพศทุกวัย แต่อะไรกันแน่ที่เป็นแรงจูงใจทำให้คนไทยจำนวนมากก้าวเข้าไปสัมผัสกับการพนันเป็นครั้งแรก จากการสอบถามกลุ่มตัวอย่างถึงเหตุผลที่เริ่มเล่นพนันเป็นครั้งแรกและถ่วงน้ำหนักออกมาเป็นค่าร้อยละ พบว่า 3 อันดับแรก ที่ผลักดันให้คนไทยเข้าไปสัมผัสกับการพนันเป็นแรงกระตุ้นจากภายในตัวบุคคล ไม่ว่าจะเป็นความต้องการเสี่ยงโชคหรืออยากลอง (ร้อยละ 25.6) อยากได้เงิน (ร้อยละ 22.7) และเพื่อความตื่นเต้นและเพลิดเพลิน (ร้อยละ 14.7) เหตุผล 2 อันดับถัดมา เป็นแรงชักจูงจากคนรอบข้าง คือ เริ่มเล่นพนันตามคนใกล้ชิด (ร้อยละ 13.5) และเริ่มเล่นเพราะมีคนชักชวน (ร้อยละ 11.2) ขณะที่ความเข้าใจที่คลาดเคลื่อนที่คิดว่าตนเองจะมีโอกาสชนะพนันมาก ก็เป็นอีกเหตุผลหนึ่ง (ร้อยละ 5.2) และสภาพแวดล้อมที่เปิดให้เข้าถึงการพนันได้ง่าย ไม่ว่าจะเป็นมีแหล่งที่เล่นพนันอยู่ใกล้ และเห็นการโฆษณาชวนพนันผ่านสื่อต่างๆ ก็เป็นเหตุผลให้เริ่มเล่นพนันเช่นกัน (ร้อยละ 4.5 และ 2.5 ตามลำดับ)

ขณะที่กลุ่มตัวอย่างที่ไม่เคยมีประสบการณ์เคยเล่นพนันมาก่อนเลย หรือคิดเป็นร้อยละ 23.7 ของคนไทยที่มีอายุ 15 ปีขึ้นไป ให้เหตุผลที่ตนไม่เล่นการพนัน โดยถ่วงน้ำหนักออกมาเป็นค่าร้อยละ พบว่า เหตุผลหลักที่ทำให้ไม่เล่นการพนันคือ บุคลิก

ลักษณะส่วนบุคคลที่เป็นคนไม่สนใจเล่นพนัน (ร้อยละ 71.5) เล่นพนันไม่เป็น (ร้อยละ 50.9) เหตุผลรองลงมาคือ ความกลัวว่าจะเสียเงินไปกับการพนัน (ร้อยละ 32.2) และไม่มีเงินเล่นพนัน (ร้อยละ 21.5) ซึ่งสะท้อนว่าคนกลุ่มนี้มองเห็นถึงผลกระทบจากการพนันว่าอาจทำให้สูญเสียเงินและมองว่าตนไม่ควรนำเงินที่จะใช้จับจ่ายใช้สอยอื่นมาเล่นการพนัน ในขณะที่ทัศนคติหรือความเชื่อบางประการก็มีผลด้วย เช่น มองว่าการพนันเป็นอบายมุข ผิดหลักศาสนา

(ร้อยละ 19.9) ถูกอบรมมาไม่ให้เล่นการพนัน (ร้อยละ 15.7) มองว่าการพนันเป็นสิ่งผิดกฎหมาย กลัวถูกตำรวจจับ (ร้อยละ 13.7) และยังมีเหตุผลอื่นๆ เช่น ต้องการหาเงินจากการทำงาน (ร้อยละ 13.1) ซึ่งเป็นไปได้ว่าคนกลุ่มนี้มองว่าการพนันทำให้เขาสูญเสียเวลาอันมีค่าที่ควรจะใช้ไปในการทำงาน ประเด็นที่น่าสนใจคือ ความเชื่อเรื่องดวงยังมีผลยับยั้งไม่ให้คุณเริ่มเล่นการพนันด้วยเช่นกัน โดยให้เหตุผลว่า ไม่เล่นการพนันเพราะตัวเองไม่มีดวงด้านนี้ (ร้อยละ 17.3)

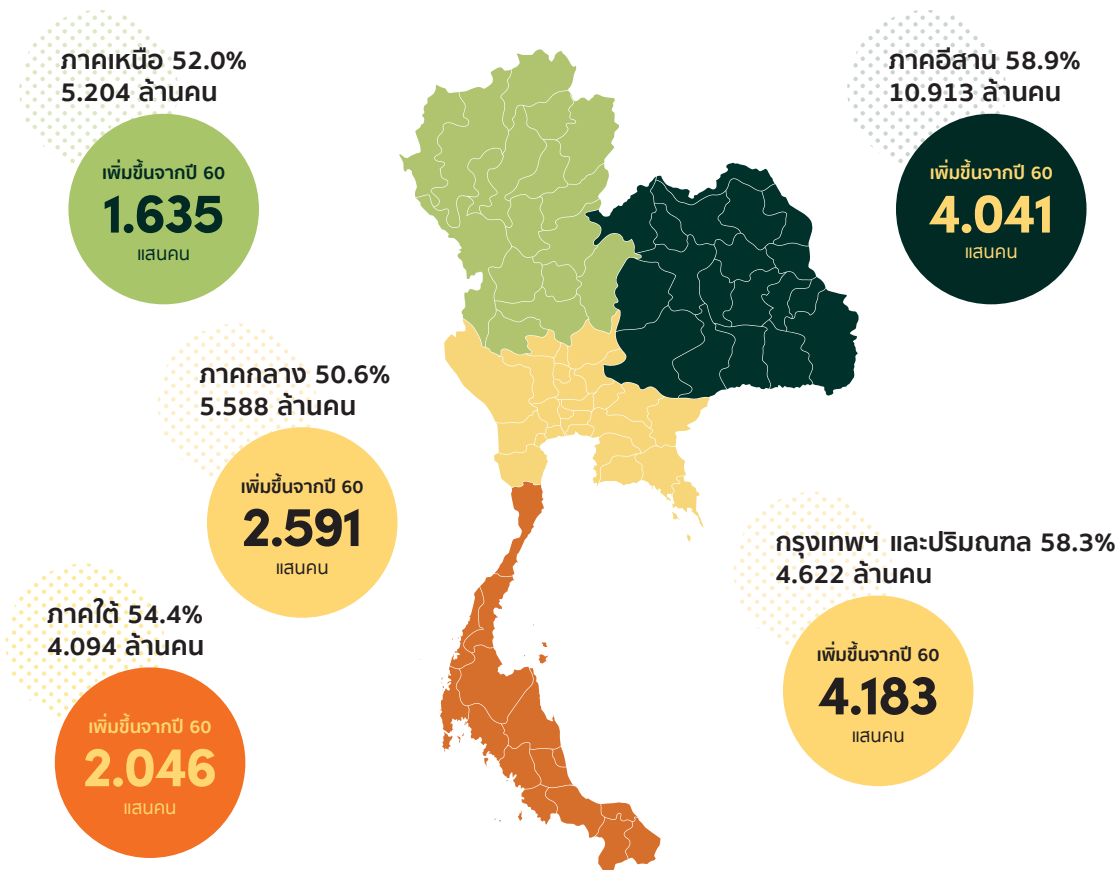


ภาพรวมสถานการณ์การพนัน ปี 2562 ขนาดและการกระจายตัวของการพนัน

ประมาณการได้ว่า มีคนไทยอายุ 15 ปีขึ้นไป เล่นการพนันในรอบปี 2562 จำนวน 30.420 ล้านคน หรือคิดเป็นร้อยละ 57 ของกลุ่มตัวอย่าง (อ้างอิงจากฐานข้อมูลระบบสถิติทางการทะเบียน กรมการปกครอง กระทรวงมหาดไทย ปี 2560 มีประชากรอายุ 15 ปีขึ้นไป จำนวนทั้งสิ้น 53.332 ล้านคน) เพิ่มขึ้นจากปี 2560 ประมาณ 1.490 ล้านคน หรือเพิ่มขึ้นร้อยละ 5.2 ส่วนใหญ่เป็นคนที่เคยเล่นพนันมาก่อนหน้านี้แล้ว แต่ก็มีอยู่ประมาณ 0.720 ล้านคน ที่เป็นนักพนันหน้าใหม่ เพิ่งมาเริ่มเล่นการพนันในปี 2562 เป็นครั้งแรกในชีวิต เพิ่มขึ้นมาจากจำนวนนักพนันหน้าใหม่ในปี 2560 ถึงร้อยละ 14.43 เลยทีเดียว

ภาคตะวันออกเฉียงเหนือ เป็นภูมิภาคที่มีสัดส่วนคนเล่นการพนันในปี 2562 เทียบกับประชากรในภูมิภาคนั้นๆ สูงที่สุด คือ ร้อยละ 58.9 หรือคิดเป็นประชากรจำนวน 10.913 ล้านคน รองลงมาคือ กรุงเทพฯ และปริมณฑล มีสัดส่วนผู้เล่นพนันอยู่ที่ร้อยละ 58.3 หรือคิดเป็นจำนวน 4.622 ล้านคน อันดับที่สามคือ ภาคใต้ มีสัดส่วนคนเล่นพนันอยู่ร้อยละ 54.4 หรือมีประมาณ 4.094 ล้านคน ถัดมาคือ ภาคเหนือ มีคนเล่นพนันในปี 2562 อยู่ร้อยละ 52.0 ของประชากรภาคเหนือ หรือคิดเป็นจำนวน 5.204 ล้านคน และอันดับสุดท้าย ภาคกลาง มีสัดส่วนคนเล่นพนันที่ร้อยละ 50.6 หรือมีประมาณ 5.588 ล้านคน

แผนภาพที่ 1 สัดส่วนของผู้ที่เล่นการพนันในปี 2562 ต่อประชากรในภูมิภาคนั้นๆ และประมาณการจำนวนคนที่เล่นการพนัน จำแนกตามภูมิภาค



คนที่เล่นการพนันในปี 2562 โดยเฉลี่ย จะเล่นการพนันคนละ 2 ประเภท ส่วนคนที่ เล่นการพนันมากที่สุดภายในปีเดียวเล่น พนันถึง 13 ประเภท การพนันยอดนิยม อันดับหนึ่งในปี 2562 ยังคงเป็นสลาก กินแบ่งรัฐบาล มีจำนวนผู้เล่นพนันประมาณ 22.749 ล้านคน อันดับที่สองคือ หว่ยใต้ดิน มีประมาณ 17.737 ล้านคน โดยเกือบ 3 ใน 4 ของคนที่เล่นหว่ยใต้ดินจะเล่นพนัน สลากกินแบ่งรัฐบาลควบคู่กันไปด้วย หรือ คิดเป็นจำนวน 13.056 ล้านคน และถึงแม้ จะมีคนจำนวนมากเล่นการพนัน 2 ประเภทนี้ ควบคู่กันไป แต่หากเทียบกับช่วง 2 ปี ที่ผ่านมา ความนิยมในพนันสลากกินแบ่ง รัฐบาลที่เพิ่มขึ้น มีมากกว่าความนิยมที่ เพิ่มขึ้นในหว่ยใต้ดินถึง 3 เท่า กล่าวคือ มีคนเล่นพนันสลากฯ เพิ่มจากปี 2560

ประมาณ 1.315 ล้านคน ขณะที่มีคนพนัน หว่ยใต้ดินเพิ่มขึ้นจากปี 2560 ที่ประมาณ 0.413 ล้านคน

อันดับที่สามคือ พนันไพ่ มีคนเล่นใน ปี 2562 ประมาณ 4.446 ล้านคน เพิ่มขึ้นจาก 2 ปีที่แล้ว 0.328 ล้านคน ถัดมา คือ พนันทายผลฟุตบอล มีประมาณ 3.464 ล้านคน เพิ่มขึ้นพอสมควรจากปี 2560 ที่ ประมาณ 0.987 ล้านคน ไฮโล โปป้อน และ น้ำเต้าปูปลา เป็นการพนันที่มีคนเล่นในปี 2562 ประมาณ 1.981 ล้านคน การพนัน ฟันบ้านอย่างเช่น พนันวัวชนและไก่ชน มี คนเล่นพนันประมาณ 1.360 ล้านคน และ อื่นๆ เช่น พนันมวยหรือมวยตู้ พนันหว่ย หุ่น พนันบิงโก ตามลำดับ (ดูรายละเอียด เพิ่มเติมได้ในตารางที่ 2)

ตารางที่ 2 ประมาณการจำนวนคนไทยอายุ 15 ปีขึ้นไป จำแนกตามประเภทการพนัน
ที่เล่นพนันในปี 2562 (คนหนึ่งเล่นพนันได้มากกว่า 1 ประเภท)

ลำดับ	ประเภทการพนันที่เล่นในปี 2562	ค่าประมาณการ (คน)
1	สลากกินแบ่งรัฐบาล	22,749,180
2	หวยใต้ดิน	17,737,383
3	พนันไพ่	4,446,213
4	พนันทายผลฟุตบอล	3,463,506
5	ไฮโล/โป๊ะ/น้ำเต้าปูปลา	1,980,872
6	วัวชน/ไก่ชน	1,360,080
7	มวยหรือมวยตู้	1,069,125
8	หวยหุ้น	566,972
9	พนันบิงโก	147,634
10	จับยี่กี/หวยป้องกัน	104,615
11	สลาก/หวยต่างประเทศ	78,578
12	บิงโก/แข่งเรือ	64,172
13	ตู้ม้า/ตู้เกม	60,036
14	พนันทายผลแข่งขันฮิสปอร์ต	39,825
15	ม้าแข่ง	35,171
16	กำกั่ว/กั่วแยก	17,306
17	อื่นๆ	112,571
สูงสุด 13 ประเภท เจลลี่ 2 ประเภท		

เป็นที่ทราบกันดีว่า การพนันเป็นกิจกรรมที่อาจก่อผลกระทบทางลบตามมา แต่ผลเสียเหล่านั้นจะยิ่งรุนแรงเป็นพิเศษหากเกิดขึ้นกับกลุ่มเสี่ยง อาทิ เด็กและเยาวชน ที่ยังอยู่ในช่วงที่สมองกำลังเจริญเติบโต ไม่มีประสบการณ์ชีวิต ไม่มีรายได้เป็นของตนเอง หรือกับผู้สูงวัยที่ใช้ชีวิตหลังเกษียณด้วยเงินที่สะสมมา มีเวลาว่าง มีความเหงาหรือ

โดดเดี่ยว อาจถูกชักจูงหรือล่อลวงให้ใช้เงินเก็บไปกับการเล่นพนันจนเกิดปัญหาตามมา เป็นต้น จากผลการสำรวจพบว่า เยาวชนในช่วงอายุ 19-25 ปี มีสัดส่วนคนที่เล่นพนันในปี 2562 สูงกว่ากลุ่มเสี่ยงอื่นๆ โดยมีเยาวชนที่เล่นการพนันถึงร้อยละ 46.3 ของประชากรในช่วงอายุเดียวกัน หรือคิดเป็นจำนวน 3.051 ล้านคน ประเภท

การพนันที่คนในช่วงวัยนี้นิยมเล่น 5 อันดับแรก ได้แก่ สลากกินแบ่งรัฐบาล (ประมาณ 1.954 ล้านคน) หว่ยใต้ดิน (1.432 ล้านคน) พนันทายผลฟุตบอล (0.723 ล้านคน) พนันไฟ (0.660 ล้านคน) และไฮโล ไปป์ น้ำเต้าปูปลา (0.250 ล้านคน) วงเงินหมุนเวียนที่เยาวชนกลุ่มนี้ใช้เล่นพนันในปี 2562 อยู่ที่ประมาณ 58,878 ล้านบาท

ผู้สูงวัยที่มีอายุ 60 ปีขึ้นไป เล่นการพนันในปี 2562 ถึงร้อยละ 42.2 เมื่อเทียบกับประชากรในช่วงวัยเดียวกัน หรือคิดเป็นจำนวน 3.357 ล้านคน โดยประเภทการพนันที่ผู้สูงวัยนิยมเล่นสองอันดับแรกคือ สลากกินแบ่งรัฐบาลและหว่ยใต้ดิน (ประมาณ 2.569 ล้านคน และ 2.013 ล้านคน ตามลำดับ) รองลงมาคือ พนันไฟ (0.302 ล้านคน) และที่แตกต่างจากกลุ่มเยาวชน ผู้สูงวัยจะนิยมเล่นพนันวัวชนหรือไก่ชน เพิ่มเข้ามาด้วย (0.160 ล้านคน) ประมาณการวงเงินที่ผู้สูงวัยใช้เล่นพนันในปี 2562 ได้ 57,131 ล้านบาท

กลุ่มเด็กอายุ 15-18 ปี ที่กำลังเรียนอยู่ในช่วงมัธยมตอนกลางถึงมัธยมปลาย มีถึงประมาณ 1 ใน 5 ที่เล่นการพนันในปี 2562 (ร้อยละ 20.9 ของคนในวัยเดียวกัน) หรือคิดเป็นจำนวน 0.733 ล้านคน ประเภท

การพนันที่เยาวชนกลุ่มนี้นิยมเล่นอันดับหนึ่งกลับเป็นหว่ยใต้ดิน (ประมาณ 0.319 ล้านคน) อันดับถัดมาคือ สลากกินแบ่งรัฐบาล (0.268 ล้านคน) ซึ่งกลุ่มนี้เป็นการซื้อสลากฯ ที่ขัดต่อกฎหมาย รองลงมาคือ พนันไฟ และพนันทายผลฟุตบอล (0.236 ล้านคน และ 0.176 ล้านคน ตามลำดับ) วงเงินที่เยาวชนในช่วงอายุนี้อาศัยไปกับการพนันในปี 2562 ประมาณการได้ว่า มีสูงถึง 10,200 ล้านบาทเลยทีเดียว

สำหรับกลุ่มช่วงวัยทำงาน ซึ่งเป็นคนกลุ่มใหญ่ที่เล่นการพนันในปี 2562 พบว่าคนอายุ 50-59 ปี เล่นการพนันมากที่สุดคือประมาณ 7.439 ล้านคน ถัดมาคือ กลุ่มอายุ 40-49 ปี เล่นพนันในจำนวนใกล้เคียงกับคนอายุ 30-39 ปี ประมาณ 6.739 ล้านคน และ 6.360 ล้านคน ตามลำดับ โดยความนิยมในประเภทการพนันเป็นไปในทิศทางเดียวกัน 3 อันดับแรกได้แก่ สลากกินแบ่งรัฐบาล หว่ยใต้ดิน และพนันไฟ ขณะที่กลุ่มอายุ 26-29 ปี ประมาณ 2.741 ล้านคน ที่เล่นพนันในปี 2562 มีความนิยมต่อสลากกินแบ่งรัฐบาลและหว่ยใต้ดินมากเป็นอันดับต้นๆ หากแต่กลุ่มนี้นิยมเล่นพนันทายผลฟุตบอลกันมากตามมาเป็นอันดับสาม

สลากกินแบ่งรัฐบาล ปี 2562 ในวันทีคนไทยเอาจริงเอาจังกับการซื้อสลากฯ

ประมาณครึ่งทศวรรษก่อนหน้านี้ สลากกินแบ่งรัฐบาลยังคงเป็นการพนันที่ได้รับความนิยมรองลงมาจากหว่ยใต้ดินที่เล่นพนันได้ยืดหยุ่นกว่า ซื้อง่ายขายคล่องกว่า

แต่หลังจากความพยายามที่จะจัดระเบียบการขายสลากฯ และแก้ปัญหาสลากฯ เกินราคาของรัฐบาล แนวน้อมราคาสลากฯ หน้าแดงที่ลดลงและปริมาณสลากฯ ที่สำนักงาน

สลากฯ พิมพ์เพิ่มเข้ามาในระบบ เมื่อผนวกกับปัจจัยอื่นๆ ที่มีในสังคมไทย กลายเป็นส่วนผสมที่ลงตัว ทำให้สลากกินแบ่งรัฐบาลก้าวขึ้นมาเป็นการพนันยอดนิยมอันดับหนึ่งของคนไทย และขยายตัวอย่างต่อเนื่องตลอดระยะเวลา 6 ปีที่ผ่านมา

ในปี 2562 มีคนไทยที่มีอายุ 15 ปีขึ้นไปถึงร้อยละ 42.7 หรือประมาณ 22.749 ล้านคน เล่นพนันสลากกินแบ่งรัฐบาล เพิ่มขึ้นประมาณ 1.315 ล้านคน เมื่อเทียบกับปี 2560 ในจำนวนนี้เป็นนักพนันหน้าใหม่ที่เพิ่งเริ่มเล่นพนันสลากฯ เป็นครั้งแรกในชีวิตประมาณ 0.324 ล้านคน แปลว่า มีคนไทยกลุ่มหนึ่งที่เคยเลิกซื้อสลากฯ ไปเมื่อ 2 ปีก่อนแล้วหันกลับมาเล่นพนันสลากกินแบ่งรัฐบาลใหม่อีกครั้งในปี 2562 ถึงเกือบหนึ่งล้านคน

หากพิจารณาในเชิงโครงสร้างประชากร สัดส่วนคนไทยที่เล่นพนันสลากฯ ไม่ค่อยแตกต่างไปจากเมื่อ 2 ปีก่อนมากนัก แม้ขนาดโดยรวมจะเพิ่มขึ้นก็ตาม กล่าวคือ เพศหญิงเล่นพนันสลากฯ มากกว่าเพศชายเล็กน้อย (11.899 ล้านคน และ 10.851 ล้านคนตามลำดับ) คนในกลุ่มวัยทำงานช่วงอายุ 30-59 ปี ยังคงเป็นลูกค้ากลุ่มใหญ่ที่สุดในตลาดสลากกินแบ่งรัฐบาล รวมกันประมาณ 15.910 ล้านคน รองลงมาเป็นกลุ่มผู้สูงวัย 60 ปีขึ้นไป ประมาณ 2.569 ล้านคน กลุ่มถัดมาเป็นกลุ่มที่เพิ่งเริ่มต้นวัยทำงานอายุ 26-29 ปี และกลุ่มเยาวชน 19-25 ปี ประมาณ 2.050 ล้านคน และ 1.954 ล้านคน ตามลำดับ อย่างไรก็ตาม แม้กฎหมายจะกำหนดห้ามไม่ให้เยาวชนที่อายุต่ำกว่า 20 ปี ซื้อสลากกินแบ่งรัฐบาล แต่ผลการสำรวจกลับพบเยาวชนอายุต่ำกว่า 20 ปี เล่นพนันสลากฯ ในปี 2562 อยู่ประมาณ 0.472 ล้านคน

ความนิยมในพนันสลากกินแบ่งรัฐบาลของคนไทยในแต่ละภูมิภาคมีความเปลี่ยนแปลงเล็กน้อยจากปี 2560 ที่มีสัดส่วนคนเล่นพนันสลากฯ ใกล้เคียงกันเกือบทุกภูมิภาค ในปี 2562 พบว่าสัดส่วนคนเล่นพนันสลากฯ ในกรุงเทพฯ และปริมณฑล มีถึงร้อยละ 53.3 เมื่อเทียบกับประชากรในภูมิภาคนั้นๆ เพิ่มสูงขึ้นอย่างชัดเจนมาอยู่เป็นอันดับหนึ่ง อีกภูมิภาคที่เพิ่มขึ้นเล็กน้อยคือ ภาคเหนือ มีสัดส่วนผู้เล่นพนันสลากฯ อยู่ร้อยละ 42.4 ของประชากรภาคเหนือ อย่างไรก็ตาม ในภาคกลางและภาคตะวันออก เชียงเหนือ มีสัดส่วนผู้เล่นลดลงเล็กน้อยมาอยู่ที่ร้อยละ 39.2 และ 38.8 ตามลำดับ รังท้ายด้วยภาคใต้ ที่แม้มีสัดส่วนเพิ่มขึ้นบ้างมาอยู่ที่ร้อยละ 36.1 แต่ก็เป็นภาคที่มีสัดส่วนคนเล่นพนันสลากฯ น้อยที่สุดเมื่อเทียบกับภูมิภาคอื่นๆ

อย่างไรก็ตาม พฤติกรรมการซื้อสลากกินแบ่งรัฐบาลของคนไทยในปี 2562 กลับมีความเปลี่ยนแปลงไปอย่างมาก กล่าวคือ คนไทยจ่ายเงินซื้อสลากฯ หนักขึ้นและถี่ขึ้นจากการซื้อสลากฯ ของคนไทยเมื่อ 2 ปีที่แล้ว โดยเฉลี่ยจะซื้อคนละประมาณ 9 งวดต่อปี เนื่องจากคนส่วนใหญ่จะซื้อแค่บางงวด มีส่วนน้อยไม่ถึงกึ่งหนึ่งที่จะซื้อทุกงวด แต่ในปี 2562 พบว่า คนที่ซื้อสลากฯ ถึงร้อยละ 68.4 หันมาเล่นพนันสลากฯ กันทุกงวด ทำให้โดยเฉลี่ยแล้วคนไทยซื้อสลากกินแบ่งรัฐบาลมากถึง 19 งวดต่อปี

นอกจากจะซื้อสลากฯ กันถี่ขึ้น ยังซื้อกันอย่างเอาจริงเอาจังมากขึ้น จากเดิมที่นักพนันสลากฯ ส่วนใหญ่จะใช้เงินซื้อสลากไม่เกิน 100 บาทต่องวด หรือซื้อสลากงวดละไม่เกิน 1 ใบ แต่ในปี 2562 กลับพบว่า นักพนันสลากฯ กลุ่มใหญ่สุดที่ร้อยละ 37.0 ใช้เงินซื้อ

สลาก 201-500 บาทต้องวาด รองลงมาคือ กลุ่มซื้อสลาก 101-200 บาทต้องวาด มีอยู่ ร้อยละ 30.4 หมายความว่า คนส่วนใหญ่ หันมาซื้อสลากฯ ต้องวาดมากขึ้น หรือคือ 2-5 ใบต้องวาด นอกจากนี้ยังพบอีกว่า กลุ่มที่ ซื้อสลากฯ ตั้งแต่ 1,001-3,000 บาทต้องวาด และที่ซื้องวดหนึ่งเกิน 3,000 มีสัดส่วนเพิ่มขึ้น

เล็กน้อย ทำให้ตัวเลขค่าเฉลี่ยเงินที่คนไทย ใช้ซื้อสลากฯ เพิ่มขึ้นมาเป็น 314 บาทต้องวาด ประมาณการวงเงินที่หมุนเวียนในธุรกิจการ พนันสลากกินแบ่งรัฐบาลจึงเพิ่มขึ้นจาก เมื่อ 2 ปีที่แล้วเกือบหมื่นล้านบาท มาอยู่ที่ 150,486 ล้านบาท ในปี 2562



หอยใต้ดิน ปี 2562 กลับมาคึกคักอีกครั้ง

ปฏิเสธได้ยากว่า ชาวผู้ที่ถูกรางวัลสลาก กินแบ่งรัฐบาลงวดละมหาศาลจากการซื้อ สลากฯ เลขตัวเดียวกันที่หลายฉบับ หรือ ที่เรียกกันว่า 'หอยชุด' กลายเป็นข่าวยอด นิยมที่มีผู้ติดตามและสื่อก็นำเสนออย่าง ต่อเนื่องในช่วงปีที่ผ่านมา การ 'เสี่ยงโชค' กับ ตัวเลขกลายเป็นกิจกรรมที่กลับมาคึกคัก มี เกจิ เชียนหอย รวมถึงดาราหรือบุคคลที่มี ชื่อเสียงหลายคนได้เข้าร่วมกระแสดวงรางวัล และไปหอยไปตัวเลขกันอย่างล้นหลาม กิจกรรมทั้งหมดนี้เมื่อมีการหมุนเวียนเผยแพร่ ผ่านสื่อในทุกช่องทางก็กลายเป็นการช่วย ประโคมความหวังของนักพนันตัวเลขที่ อยากจะได้เงินก้อนใหญ่เพื่อยกระดับชีวิต เปลี่ยนแปลงฐานะความเป็นอยู่ ปรากฏการณ์ เสาะแสวงหา 'เลขเด็ด' ที่เกิดขึ้น น่าจะส่งผล ไม่น้อยต่อกระแสดวงความนิยมในหอยใต้ดินที่ เพิ่มขึ้นในช่วงที่ผ่านมา พฤติกรรมการเล่น หอยใต้ดินของคนไทยจึงเปลี่ยนแปลงไปใน ทิศทางที่คล้ายกันกับการพนันสลากกินแบ่ง รัฐบาล กล่าวคือ คนไทยเล่นหอยใต้ดินกัน หนักขึ้นและถี่ขึ้นเช่นกัน

ในปี 2562 คนไทยที่มีอายุ 15 ปี ขึ้นไป

เล่นพนันหอยใต้ดิน ถึงร้อยละ 33.3 หรือ คิดเป็นจำนวน 17.737 ล้านคน เพิ่มขึ้น จากปี 2560 ประมาณ 4.133 ล้านคน ใน จำนวนนี้เป็นนักพนันหน้าใหม่ที่เพิ่งหันมา เล่นหอยใต้ดินครั้งแรกในชีวิตถึง 0.212 ล้าน คน จำนวนผู้เล่นเมื่อพิจารณาตามโครงสร้าง ประชากร ยังคงพบว่า เพศหญิงนิยมเล่น หอยใต้ดินมากกว่าเพศชาย (ประมาณ 9.896 ล้านคน และ 7.841 ล้านคน ตามลำดับ) ส่วนกลุ่มวัยทำงานในช่วงอายุ 30-59 ปี เป็นคนกลุ่มใหญ่ที่สุด คือประมาณ 12.506 ล้านคน รองลงมาคือกลุ่มผู้สูงวัย 60 ปี ขึ้นไป ที่ประมาณ 2.013 ล้านคน กลุ่มวัย เริ่มต้นทำงานอายุ 26-29 ปี และเยาวชน อายุ 19-25 ปี มีจำนวนใกล้เคียงกันที่ ประมาณ 1.468 ล้านคน และ 1.432 ล้าน คน ตามลำดับ ทั้งนี้มีเยาวชนอายุ 15-18 ปี เล่นหอยใต้ดินอยู่ประมาณ 0.319 ล้านคน

ความนิยมต่อการเล่นหอยใต้ดินใน กรุงเทพฯ และปริมณฑลเพิ่มขึ้นอย่างก้าว กระโดดจากเมื่อ 2 ปีก่อน โดยขึ้นมาจากใน อันดับหนึ่ง มีสัดส่วนคนเล่นหอยใต้ดิน ถึงร้อยละ 42.2 เมื่อเทียบกับประชากรใน

ภูมิภาคนั้นๆ ทำให้ภาคตะวันออกเฉียงเหนือ ตกลงมาอยู่เป็นอันดับที่สอง มีสัดส่วนคน เล่นหวยใต้ดิน ร้อยละ 36.4 ของคนภาค ตะวันออกเฉียงเหนือ (แต่ประมาณการ จำนวนคนเล่นของภูมิภาคนี้ยังคงมากที่สุด เนื่องจากมีจำนวนประชากรในภูมิภาคมาก ที่สุด) รองลงมาคือ ภาคใต้ คนนิยมเล่น หอยใต้ดินถึงร้อยละ 34.7 ของคนในภูมิภาค รองลงมาคือ ภาคกลาง และภาคเหนือ มี สัดส่วนคนเล่นที่ร้อยละ 26.3 และร้อยละ 18.7 ตามลำดับ

คนที่เล่นพนันหวยใต้ดินโดยเฉลี่ยจะจ่าย เงิน 405 บาทต่องวด แม้จะเป็นตัวเลขที่ เพิ่มขึ้นไม่มากจากปี 2560 แต่เมื่อพิจารณา ลงไปในกลุ่มตัวอย่างที่จ่ายเงินซื้อหวยใต้ดิน 201-500 บาทต่องวด พบว่ามีสัดส่วนสูงขึ้น เป็นร้อยละ 40.9 ของคนที่เล่นหวยฯ ขณะ เดียวกัน คนที่จ่ายเงินงวดละ 501 - 1,000 บาท ก็มีสัดส่วนสูงขึ้นเล็กน้อยเป็นร้อยละ 11.2 และกลุ่มที่จ่ายเงินงวดหนึ่งเกิน 3,000 บาทขึ้นไป พบว่าเพิ่มขึ้นมากเมื่อเทียบกับ สองปีที่แล้ว (จากร้อยละ 0.01 เป็นร้อยละ

0.2) แปลความได้ว่า คนไทยในปี 2562 เล่น หอยใต้ดินกันหนักขึ้น ในแง่ความถี่ก็เพิ่มขึ้น ในลักษณะเดียวกับการซื้อสลากกินแบ่ง รัฐบาล กล่าวคือ เดิมทีคนที่เล่นหวยใต้ดิน ส่วนใหญ่ไม่ได้เล่นกันทุกงวด (ค่าเฉลี่ยของ ปี 2560 อยู่ที่ 9 งวดต่อปี) พฤติกรรมการ เล่นที่เปลี่ยนไปในปี 2562 คือ นักพนัน หอยใต้ดินถึงร้อยละ 68.2 หันมาซื้อหอยฯ กันทุกงวด ทำให้โดยเฉลี่ยแล้วคนไทยซื้อ หอยใต้ดินกันถึงปีละ 19 งวด

ความเข้มข้นเอาจริงเอาจังของนักพนัน หอยใต้ดินที่สูงขึ้นนี้ แม้จะเป็นทิศทางเดียว กับที่เกิดขึ้นในการพนันสลากกินแบ่งรัฐบาล แต่ก็ต่างกันตรงที่ วงเงินหมุนเวียนในธุรกิจ การพนันหวยใต้ดินกลับเติบโตขึ้นมากถึง 18,015 ล้านบาทภายในระยะเวลา 2 ปี มากกว่าวงเงินที่ขยายตัวในธุรกิจสลากฯ เกือบ 2 เท่า ทำให้ในปี 2562 ประมาณการ ได้ว่า มีวงเงินหมุนเวียนในธุรกิจพนันหวย ใต้ดินอยู่ที่ 153,158 ล้านบาท ก้าวขึ้นแซง หน้าสลากกินแบ่งรัฐบาลได้เป็นที่เรียบร้อย



พนันทายผลฟุตบอล ปี 2562
กีฬา + การพนัน = รสชาติของความบันเทิง
ที่ถูกปากนักพนันรุ่นใหม่

หากจะกล่าวว่า ฟุตบอลเป็นกีฬาแห่ง ศตวรรษ การพนันทายผลฟุตบอลก็ถือเป็น การพนันทายผลกีฬา (Betting) ที่ได้รับความนิยมมากที่สุด ด้วยเสน่ห์บางอย่างที่ผสมกัน ระหว่างความบันเทิงในอุตสาหกรรมกีฬา ฟุตบอลและความตื่นเต้นที่อุตสาหกรรมการ

พนันหยิบยื่นให้ ทำให้หลายๆคน ก้าวข้าม จากพรหมแดนของการเป็นแฟนบอล ไปสู่การ เป็นนักพนันทายผลฟุตบอลได้ไม่ยาก

อาจกล่าวได้ว่า พนันทายผลฟุตบอลเป็น การพนันของคนรุ่นใหม่ เพราะเมื่อดูจากช่วง อายุของกลุ่มตัวอย่างที่เล่นพนันฟุตบอลในปี

2562 พบว่า กลุ่มวัยทำงานอายุ 30-39 ปี เป็นกลุ่มใหญ่ที่สุดประมาณ 0.904 ล้านคน ขณะที่เยาวชนวัยอุดมศึกษาช่วงอายุ 19-25 ปี มีจำนวนมารองลงมาที่ประมาณ 0.723 ล้าน อันดับที่สามเป็นคนวัยทำงานอายุ 40-49 ปี และช่วงเริ่มต้นวัยทำงาน 26-29 ปี ที่จำนวน 0.647 ล้านคน และ 0.561 ล้านคน ตามลำดับ ในขณะที่เยาวชนอายุ 15-18 ปี มีอยู่ประมาณ 0.176 ล้านคน ที่เป็นเช่นนี้น่าจะเป็นเพราะการพนันทนาย ผลฟุตบอลต้องจ่ายเงินมากพอสมควรในการลงพนัน (มากกว่า 2 เท่าของจำนวนเงินเฉลี่ยที่ใช้เล่นสลากริกแบงรัฐบาลหรือหวยใต้ดิน) ทำให้เยาวชนช่วงวัยมัธยมที่ยังไม่มีรายได้ อาจเข้าถึงการพนันประเภทนี้ได้ไม่มาก ขณะเดียวกันการพนันฟุตบอลต้องอาศัยการติดตามข้อมูลการแข่งขัน และมีรูปแบบการเล่นพนันที่ซับซ้อนกว่าการพนันทั่วไป ทำให้ไม่ค่อยเป็นที่นิยมในกลุ่มผู้สูงวัยอายุ 60 ปี ขึ้นไป (ประมาณ 0.085 ล้านคน)

พนันทนายผลฟุตบอลมีศักยภาพในการดึงดูดนักพนันกลุ่มใหม่ๆ ได้เป็นอย่างดี แม้ว่านักพนันทนายผลฟุตบอลในปี 2562 จะไม่ได้มีจำนวนมากเป็นอันดับหนึ่ง คือมีประมาณ 3.464 ล้านคน หรือร้อยละ 6.49 ของคนไทยที่อายุ 15 ปีขึ้นไป แต่กลับเป็นการพนันที่มีการขยายตัวมากเป็นอันดับหนึ่ง โดยภายใน 2 ปี มีนักพนันทนายผลฟุตบอลเพิ่มมากขึ้นถึงร้อยละ 39.8 หรือเพิ่มขึ้นประมาณ 0.987 ล้านคน ในจำนวนนี้เป็นนักพนันหน้าใหม่ที่เริ่มเล่นพนันฟุตบอลเป็นครั้งแรกในปี 2562 ประมาณ 0.212 ล้านคน มากกว่านักพนันฟุตบอลหน้าใหม่ของปี 2560 ถึงเกือบ 2 เท่า

นอกจากนี้ ธุรกิจการพนันทนายผลฟุตบอล มีขนาดใหญ่มากเป็นอันดับต้นๆ ของประเทศ

ประมาณการวงเงินหมุนเวียนในปี 2562 มีถึง 160,542 ล้านบาท (ขยายตัวจากปี 2560 ถึง 20,525 ล้านบาท) วงเงินพนันจะแตกต่างกันไปตามช่องทางที่ใช้แทงพนัน โดยวงเงินหมุนเวียนจากการพนันผ่านโต๊ะบอล คนเดินโพย สถานบันเทิง และเว็บไซต์ในประเทศไทยมีสูงสุดที่จำนวน 115,682 ล้านบาท เนื่องด้วยนักพนันฟุตบอลจะลงพนันในช่องทางเหล่านี้มากกว่าช่องทางอื่นๆ หรือเฉลี่ย 752 บาทต่อสัปดาห์ (สูงสุด 30,000 บาทต่อสัปดาห์) รองลงมาเป็นการเล่นพนันกับเพื่อน ญาติ และละแวกบ้าน/ชุมชน ประมาณการวงเงินได้ 42,629 ล้านบาท ทั้งนี้คนไทยยังไม่ค่อยนิยมเล่นพนันผ่านเจ้ามือ โต๊ะบอล หรือเว็บไซต์ต่างประเทศมากนัก จึงมีวงเงินพนันที่ประมาณการได้ 2,231 ล้านบาท ต่ำกว่าช่องทางอื่นๆ อย่างเห็นได้ชัด โดยทั่วไปนักพนันฟุตบอลจะเล่นพนันเฉลี่ยที่ 4-5 ครั้งต่อเดือน แต่ถ้าช่วงไหนมีฤดูกาลแข่งขันใหญ่ๆ ค่าเฉลี่ยสูงสุดจะอยู่ที่ 30 ครั้งต่อเดือน หรือเล่นพนันฟุตบอลกันทุกวัน

ความเข้ายวณที่มากพร้อมกับการพนันฟุตบอลคือ หลายคนหลงคิดไปว่า ตนเองสามารถคาดคะเนผลการแข่งขันเพื่อเพิ่มโอกาสในการชนะพนันได้จากการวิเคราะห์ข้อมูลสถิติการแข่งขันฟุตบอล โดยผลการสำรวจพบว่า นักพนันฟุตบอลร้อยละ 90.6 จะแสวงหาข้อมูลจากสื่อต่างๆ มาประกอบการพนันฟุตบอล ไม่ว่าจะเป็นจากเว็บไซต์ สังคมออนไลน์ หนังสือพิมพ์กีฬา หนังสือพิมพ์วิเคราะห์อัตราต่อรอง หรือแม้แต่ในหนังสือพิมพ์รายวัน นอกจากนี้ยังหาได้จากรายการต่างๆ ในโทรทัศน์ รวมถึงปัจจุบันยังมีบริการวิเคราะห์ข้อมูลผ่านทางโทรศัพท์อีกด้วย กิจกรรมการวิเคราะห์ผลการแข่งขัน

เป็นเสมือนเครื่องปรุงชั้นดีที่เพิ่มรสชาติให้กับการพนันฟุตบอลในยุคข้อมูลข่าวสาร ชื่อน่าสังเกตก็คือ เมื่อถามนักพนันเหล่านี้ว่า สมมุติว่าไม่มีข้อมูลเกี่ยวกับอัตราต่อรอง หรือการวิเคราะห์พื้นธงผลการแข่งขันเลย พวกเขาจะยังคงเล่นพนันฟุตบอลอยู่หรือไม่ ส่วนใหญ่ หรือร้อยละ 66.2 ตอบว่า 'ไม่มีผลและยังคงเล่นเท่าเดิม' แต่ก็มีส่วนหนึ่งที่ร้อยละ 29.5 คิดว่าตนน่าจะ 'เล่นน้อยลง' และอีกร้อยละ 4.3 ระบุว่าจะ 'เลิกเล่น' การรณรงค์จรรยาบรรณสื่อมวลชนก็พาต่อการนำเสนอข่าวในทางที่จะไม่ส่งเสริมหรือสนับสนุนการพนันทายผลฟุตบอลจึงน่าจะ มีประโยชน์ต่อการลดจำนวนนักพนันฟุตบอล

อยู่บ้างไม่มากนักน้อย

อย่างไรก็ดี ปฏิเสธได้ยากว่า อุตสาหกรรมสื่อมวลชนก็พ่ายคืบหน้าได้ทวีความสำคัญมากขึ้นเรื่อยๆ ต่ออุตสาหกรรมฟุตบอล ในฐานะตัวกลางเชื่อมโยงการรับรู้ของแฟนบอล เข้ากับโลกของการแข่งขันฟุตบอล และในขณะเดียวกันก็ถูกใช้เป็นช่องทางเชื่อมโยง นักพนันเข้ากับโลกของการพนันทายผลฟุตบอล ซึ่งจากผลการสำรวจข้างต้น น่าจะทำให้เห็นว่า ธุรกิจการพนันประเภทนี้มี ศักยภาพมากแค่ไหนในการดึงดูดนักพนัน รุนใหม่ๆ ให้เข้ามาสู่โลกแห่งการพนันทายผลฟุตบอล



บ่อนการพนัน ปี 2562 และเหตุผลที่ต้องจับตาการพนันออนไลน์

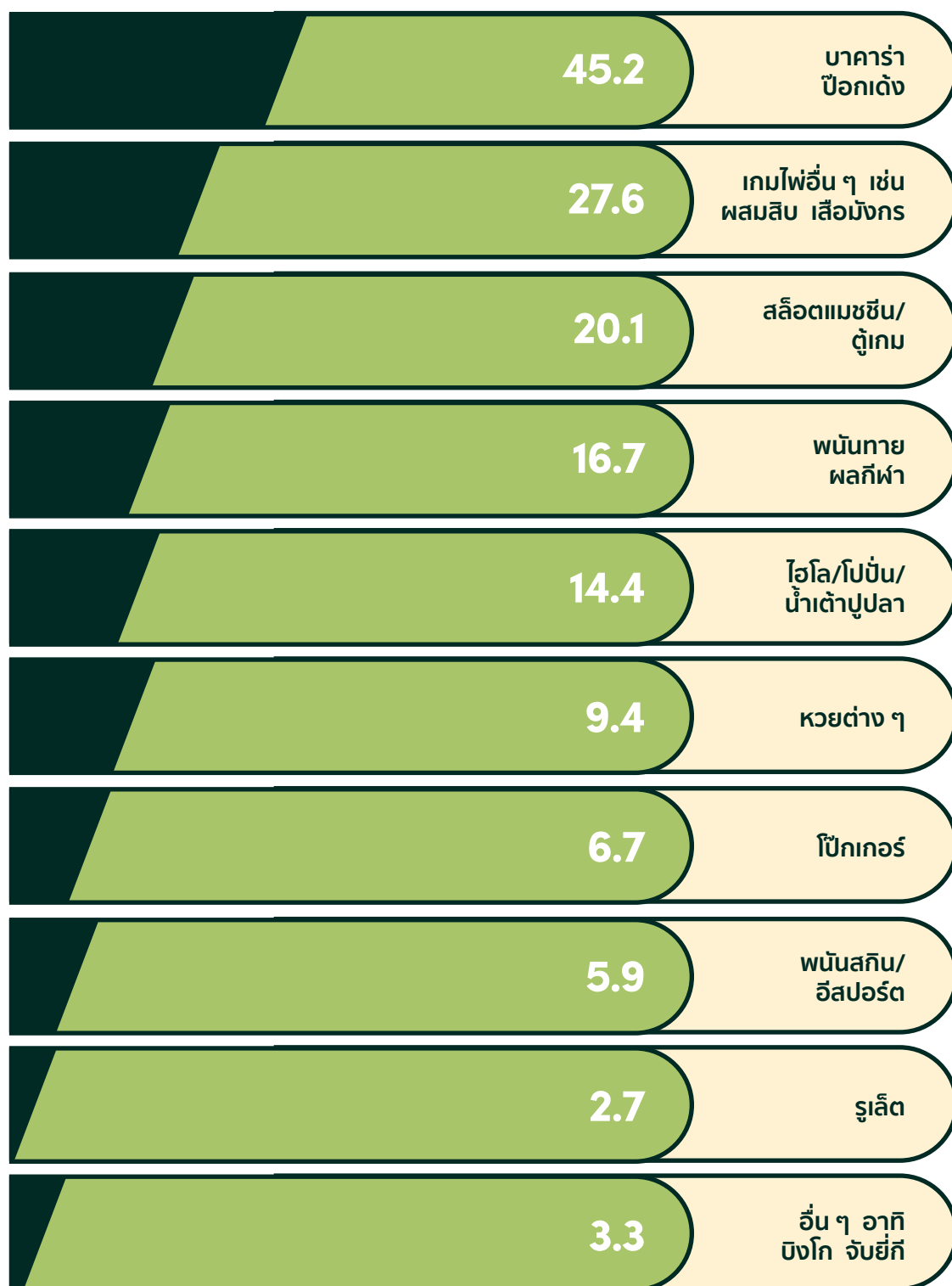
'บ่อน'ในความเข้าใจง่ายๆ ก็คือ 'สถานที่เล่นพนัน' แต่ที่ได้ก็ตามที่ธุรกิจการพนันเข้ามาแสวงหากำไร สถานที่เหล่านั้นจะถูกทำให้เข้าใกล้กับตัวนักพนันมากขึ้นเป็นพิเศษ ทั้งในเชิงพื้นที่และในเชิงการรับรู้ บ่อนการพนันยุคนี้จึงเป็นแหล่งการพนันที่กระจายตัวอยู่ในทุกหนแห่ง ทั้งในโลกความเป็นจริง และโลกเสมือนจริง หรือก็คือโลกออนไลน์ ในอินเทอร์เน็ต

สำหรับบ่อนพนันในโลกแห่งความเป็นจริง ในปี 2562 มีคนไทยที่อายุ 15 ปีขึ้นไป เล่นการพนันในบ่อนอยู่ประมาณร้อยละ 9.35 หรือคิดเป็นจำนวน 4.935 ล้านคน ในจำนวนนี้เป็นนักพนันหน้าใหม่ที่เพิ่งเริ่มเล่นพนันในบ่อนอยู่ 0.171 ล้านคน เกือบทั้งหมด

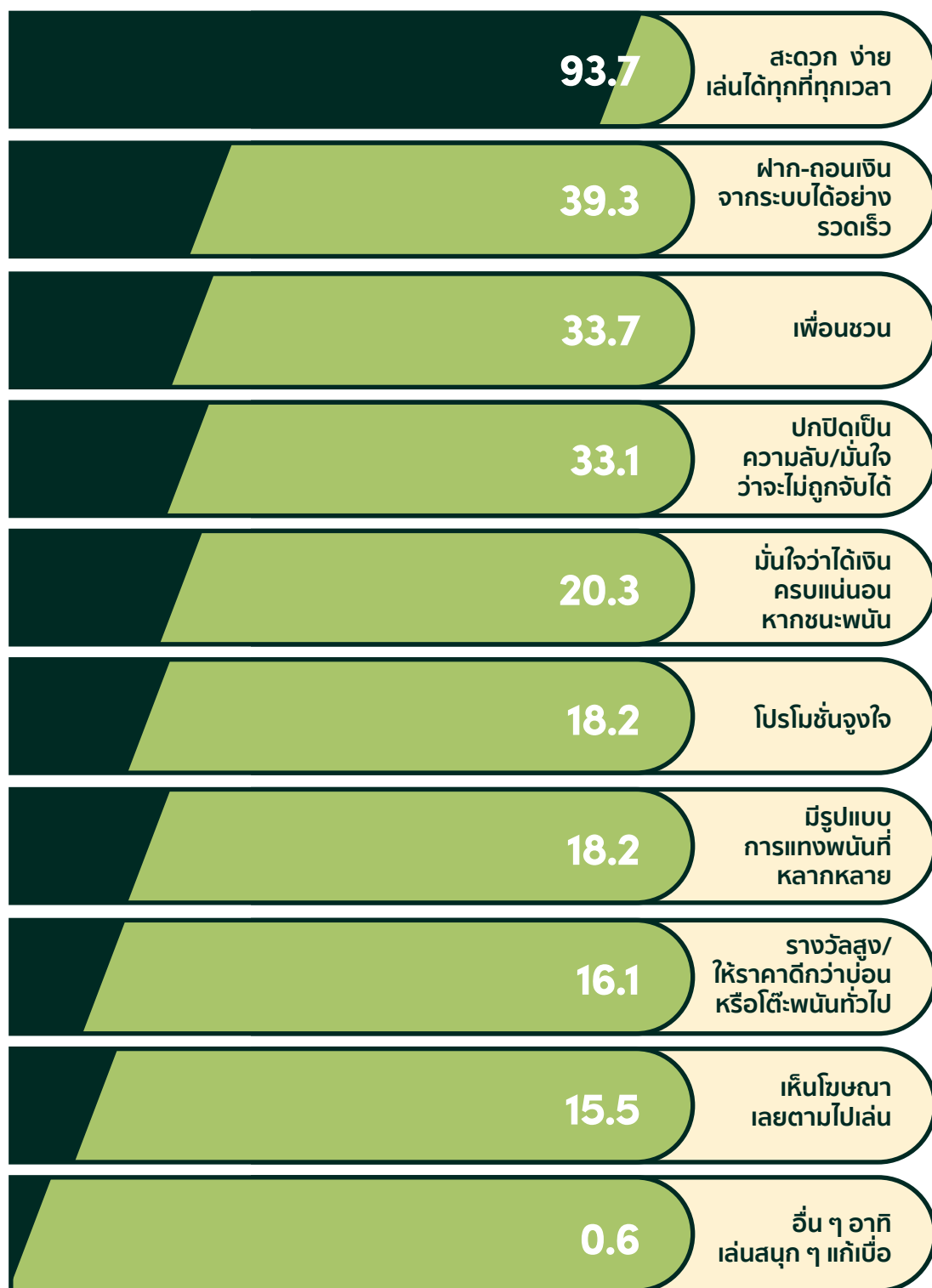
จะนิยมพนันในบ่อนตามบ้าน บ่อนวัง และบ่อนงานศพ (ร้อยละ 97.2) ซึ่งมีความยืดหยุ่นและเข้าถึงได้ง่ายในชีวิตประจำวัน แต่ก็มียุ้งที่เล่นพนันกับบ่อนถาวรในประเทศ (ร้อยละ 1.2) และบ่อนชายแดนในประเทศเพื่อนบ้าน (ร้อยละ 0.5) และมีเพียงส่วนน้อยที่เดินทางไปเล่นในบ่อนต่างประเทศที่ไม่ติดชายแดน (ร้อยละ 0.3)

ประเภทการพนันที่นักพนันนิยมเล่นกันในบ่อนเหล่านี้มักจะเป็นเกมพนันที่เล่นง่าย ไม่ซับซ้อน รู้ผลไว และเล่นใหม่ได้ต่อเนื่อง อาทิ เกมไพ่ต่างๆ เช่น ผสมสิบ หรือ เสือมังกร (มีนักพนันในบ่อนเล่นกันถึงร้อยละ 51.4) ไฮโล โป๊กเกอร์ น้ำเต้าปูปลา (ร้อยละ 43.5) บาคาร่า หรือป็อกเต็ง (ร้อยละ 40.3)

แผนภาพที่ 2 แสดงร้อยละของกลุ่มตัวอย่างที่ระบุว่าเล่นพนันออนไลน์
ในปี 2562 จำแนกตามประเภทการพนันที่เล่น
(เลือกได้มากกว่า 1 ข้อ) (n = 522)



แผนภาพที่ 3 แสดงร้อยละของกลุ่มตัวอย่าง ที่ระบุว่าเล่นพนันออนไลน์
ในปี 2562 จำแนกตามเหตุผลที่เล่น
(เลือกได้มากกว่า 1 ข้อ) (n = 522)



อันดับรองๆ ลงมา ที่อาจจะไม่ค่อยเป็นที่นิยม ในหมู่นักพนันชาวไทยมากนัก แต่ก็พอมีคน เล่นกันอยู่ คือ โป๊กเกอร์ (ร้อยละ 2.8) สล็อต แมชชีน หรือตู้เกม (ร้อยละ 1.2) รูเล็ต (ร้อยละ 0.5) กำถั่ว หรือถั่วแยก (ร้อยละ 0.5) หว่ยต่างๆ (ร้อยละ 0.3) และการพนัน อื่นๆ เช่น บิงโก ดัมมี่ ไพ่ตอง เป็นต้น

ด้วยความยืดหยุ่นและเข้าถึงง่าย พฤติ- กรรมการเล่นพนันในบ่อนจึงค่อนข้างหลากหลาย เงินที่ใช้เล่นพนันเฉลี่ยต่ำสุดคือ 50 บาทต่อครั้ง และบางครั้งที่เล่นหนักๆ จะมีค่าเฉลี่ยสูงสุดที่ 50,000 บาทต่อครั้งเลย ที่เดียว โดยกลุ่มตัวอย่างที่เล่นพนันบ่อยสุด จะเข้าบ่อนทุกวัน อย่างไรก็ตาม โดยค่าเฉลี่ย นักพนันส่วนใหญ่จะเข้าบ่อน 3 ครั้งต่อเดือน และใช้เงินเล่นพนันเฉลี่ยครั้งละ 584 บาท วงเงินที่หมุนเวียนในธุรกิจบ่อนการพนันแบบ ออนไลน์ในปี 2562 อยู่ที่ประมาณ 122,566 ล้านบาท

สำหรับบ่อนการพนันในโลกเสมือนจริง หรือโลกออนไลน์ ในยุคที่ใครๆ ก็เข้าถึง อินเทอร์เน็ตได้ผ่านโทรศัพท์มือถือ จากผล การสำรวจพบว่า กรณีของประเทศไทยในปี 2562 ธุรกิจการพนันออนไลน์ยังมีขนาด ไม่ค่อยใหญ่โตนัก มีวงเงินหมุนเวียนประมาณ 20,152 ล้านบาท คนไทยอายุ 15 ปีขึ้นไป เล่นการพนันออนไลน์อยู่ร้อยละ 1.55 หรือ คิดเป็นจำนวน 0.827 ล้านคน อย่างไรก็ตาม สิ่งที่น่าจับตามองกลับเป็นศักยภาพที่การ พนันประเภทนี้อาจจะเข้ามามีบทบาทกับ นักพนันชาวไทยมากขึ้นเรื่อยๆ ในอนาคต ด้วยเหตุผลดังต่อไปนี้

ประการแรก **บ่อนพนันออนไลน์เข้าถึง ได้ง่าย** อยู่ใกล้ตัวเรามากที่สุด ทุกวันนี้เรา เชื่อมต่อตัวเองเข้ากับโลกออนไลน์แทบจะ ทุกขณะวินาทีผ่านอุปกรณ์สื่อสารแบบพกพา

จากผลการสำรวจพบว่า คนที่เล่นพนัน ออนไลน์ในปี 2562 ส่วนใหญ่ (ร้อยละ 97.1) เล่นพนันผ่านโทรศัพท์มือถือหรือ สมาร์ทโฟน ส่วนหนึ่งเล่นผ่านคอมพิวเตอร์ PC โน้ตบุ๊ก แล็ปท็อป (ร้อยละ 6.3) และ แท็บเล็ต (ร้อยละ 4.2) ซึ่งเป็นไปได้ที่คน คนหนึ่งจะเล่นพนันผ่านทุกอุปกรณ์ที่กล่าว มา ในขณะเดียวกัน นักพนันออนไลน์เกือบ ทั้งหมด (ร้อยละ 93.7) ระบุถึงเหตุผลที่เล่น พนันผ่านทางออนไลน์ว่า เพราะ ‘สะดวก ง่าย เล่นได้ทุกที่ทุกเวลา’ และส่วนหนึ่ง ให้เหตุผลว่า ‘เห็นโฆษณาเลยตามไปเล่น’ (ร้อยละ 15.5) ซึ่งการตามไปเล่นพนัน ออนไลน์ ไม่จำเป็นต้องเดินทางออกจากบ้าน ไปเข้าบ่อน หากแต่ทำได้ง่ายๆ เพียงแค่คลิก ลงไปที่ลิงค์โฆษณาเพื่อเข้าสู่เว็บไซต์พนัน

ประการที่สอง **บ่อนพนันออนไลน์มีความ ทันสมัยและปรับตัวเพื่อดึงดูดลูกค้ากลุ่ม ใหม่ๆ ได้ง่าย** หากเป็นบ่อนพนันทั่วไป การ จะปรับปรุง เปลี่ยนแปลง หรือตกแต่งบ่อน พนันของตนใหม่ ต้องใช้เวลาและเงินลงทุน แต่บ่อนพนันออนไลน์มีเพียงหน้าเว็บไซต์ พนันและฐานข้อมูลโปรแกรมเกมพนันที่เปิด ให้เล่นในเว็บไซต์นั้นๆ ทำให้ง่ายกว่าที่จะทำ การปรับปรุง UI (User interface) ให้ทันสมัย น่าเล่น และเพิ่ม/ลด/ปรับ/เปลี่ยนประเภท การพนันใหม่ๆ ให้ตอบสนองความต้องการ ของกลุ่มเป้าหมายที่หลากหลาย ในบ่อน ออนไลน์ เราจะสามารถพบเห็นการพนัน ทุกประเภทที่หาได้จากในบ่อนทั่วไป และ มากยิ่งกว่า เช่น การพนันทายผลกีฬาหรือ การพนันรูปแบบใหม่ๆ อย่างเช่น พนันสกีน หรือการพนันทายผลการแข่งขันอีสปอร์ต (ดูรายละเอียดเพิ่มเติมในแผนภาพที่ 2) ขณะเดียวกัน นักพนันส่วนหนึ่งยังให้เหตุผล ที่ตนมาเล่นพนันผ่านช่องทางออนไลน์ว่าเป็น

เพราะ‘มีรูปแบบการแทงพนันที่หลากหลาย’ (ร้อยละ 18.2) มี‘โปรโมชั่นจูงใจ’ (ร้อยละ 18.2) และ‘ให้รางวัลสูง/ให้ราคาดีกว่าบ่อนหรือโต๊ะพนันทั่วไป’ (ร้อยละ 16.1)

ประการที่สาม **ธุรกรรมออนไลน์ยุคใหม่ สะดวก ปลอดภัย ง่ายต่อการปิดตัวตน** ในช่วงไม่กี่ปีที่ผ่านมา ธุรกรรมทางอินเทอร์เน็ตก้าวเข้ามาเปลี่ยนแปลงรูปแบบการจับจ่ายใช้สอยของคนไทย มีนวัตกรรมทางการเงินออนไลน์ใหม่ๆ พัฒนาขึ้นมาเพื่อตอบสนองความต้องการของผู้ใช้บริการการเล่นพนันผ่านช่องทางออนไลน์ได้รับผลประโยชน์โดยตรงจากพัฒนาการเหล่านี้ ดังเหตุผลที่นักพนันออนไลน์ถึงร้อยละ 39.3 ระบุว่า มาเล่นแบบออนไลน์เพราะ‘ฝากถอนเงินจากระบบได้อย่างรวดเร็ว’ นอกจากนี้ ธุรกรรมออนไลน์ยังเข้ามาตอบโจทย์ให้

กับคนที่ไม่กล้าเข้าบ่อน เพราะกลัวคนอื่นจะเห็นหรือจับได้ว่าไปเล่นพนัน รวมไปถึงคนที่ไม่กล้าเปิดบัญชีกับบ่อนพนันออนไลน์ เพราะกลัวถูกระบุตัวตนหรือถูกโกง ก็เบาใจลงด้วยรูปแบบการรับ/จ่ายเงินออนไลน์ที่มีให้เลือกใช้งานได้หลากหลาย ไม่ว่าจะเป็นระบบกระเป๋าเงินออนไลน์ (E-wallet) บริการตัวกลางชำระเงินออนไลน์ที่ไม่ต้องระบุตัวตน และการเล่นพนันผ่านเหรียญสกุลเงินดิจิทัลหรือ Cryptocurrency ต่างๆที่กำลังเป็นที่นิยมมากขึ้นเรื่อยๆ ศักยภาพเหล่านี้สะท้อนออกมาในเหตุผลที่นักพนันออนไลน์ร้อยละ 33.1 ระบุว่า มาเล่นพนันออนไลน์เพราะ‘ปกปิดเป็นความลับ/มั่นใจว่าจะไม่ถูกจับได้’ และอีกส่วนหนึ่งที่ร้อยละ 20.3 ยัง‘มั่นใจว่า ได้เงินครบแน่นอนหากชนะพนัน’

เมื่อการพนันเริ่ม‘ล้ำเส้นเสี่ยง’ ภาวะติดการพนันและผลกระทบจากการพนัน ปี 2562

จุดเริ่มต้นของการเล่นพนัน ดังเหตุผลที่ได้รับจากกลุ่มตัวอย่างตามที่ระบุไว้ในตอนต้นของบทความ ไม่ว่าจะเป็นเพื่อความตื่นเต้น เพลิิดเพลิน อยากเสี่ยงโชค อยากลอง หรือแม้แต่การอยากได้เงินก็ตาม ล้วนเริ่มจากระดับการเล่นพนันที่ยังควบคุมได้ อยู่บนเจตนาเพื่อการพักผ่อนหย่อนใจ (Recreational gambling) หรือเพื่อการสังสรรค์เข้าสังคม (Social gambling) เป็นการเล่นพนันที่ยังไม่ล้ำเส้นไปสู่ความเสี่ยงที่จะได้รับผลกระทบทางลบทั้งต่อตนเองและคนรอบข้าง แต่เมื่อขึ้นชื่อว่าเป็น‘การพนัน’ไม่ว่าจะเล่น

น้อยเพียงใดก็เป็นกิจกรรมที่ส่งผลต่อการรับรู้ ความคิด และความรู้สึกของผู้เล่น สุ่มเสี่ยงที่จะค่อยๆเปลี่ยนแปลงตัวเราเข้าสู่วงจรการพนันที่เข้มข้นมากขึ้น เอาจริงเอาจังมากขึ้น ความเข้าใจที่นักพนันมีต่อการพนันจะค่อยๆ ถูกบิดเบือน จนกลายเป็นความเข้าใจผิดๆ เช่น นักพนันอาจหลงคิดไปว่า สามารถฝึกฝนทักษะการเล่นพนันของตน เพื่อควบคุมผลแพ้ชนะของการพนันได้ เกิดเข้าใจผิดต่อไปว่า ทุกครั้งที่ชนะพนันนั้นเป็นเพราะตัวเองเก่ง มีความสามารถในการพนัน แต่คราใดที่แพ้พนัน ก็ตีความไปว่า ‘เฉียด’ หรืออีก

นิดเดียวก็ชนะพนัน (Near miss effect) เกิดแรงกระตุ้นทำให้กลับไปเล่นพนันซ้ำอีก เพื่อให้ได้เงินที่เสียไปคืนมา และเพื่อเรียกความมั่นใจในตัวเองคืนมา รางวัลจากความบังเอิญชนะในรอบถัดๆไป จะยิ่งตอกย้ำความบิดเบี่ยงทางการรับรู้ไปเรื่อยๆ จนในที่สุดเขาผู้นั้นอาจกลายเป็นนักพนันที่ไม่สามารถควบคุมตนเองได้ (Compulsive gambler) หมกมุ่นใช้เวลาและทรัพยากรในชีวิตไปกับการพนันมากจนเกินไป วงจรการพนันจึงเปรียบเสมือนกับแมงมุมที่ค่อยๆ ถักทอใยใยของการเสพติดพนัน ทุกครั้งที่เล่นพนันคือการปล่อยเส้นใยบางๆ ที่ร้อยรัดกันจนในที่สุดกลายเป็นกับดักที่พันนาการนักพนันเอาไว้ ในวงจรแห่งการพนันที่เป็นปัญหา (Problem gambling) และเปลี่ยนแปลงการเล่นพนันแบบสนุกๆ ซ้ำๆ ให้กลายเป็นการเสพติดการพนันจนยากที่จะถอนตัว

จากการสำรวจพฤติกรรมกาติการพนันในกลุ่มตัวอย่าง โดยให้ผู้ที่เล่นการพนันในปี 2562 ประเมินตนเอง พบว่าร้อยละ 17.2 ของคนไทยอายุ 15 ปีขึ้นไป ที่เล่นการพนันหรือประมาณ 5.230 ล้านคน มองว่าตนเองติดการพนัน โดยให้เหตุผลว่า ‘เล่นทุกงวด เล่นวงเงินสูง ชอบเสี่ยงโชค’ ขณะที่อีกร้อยละ 14.1 หรือประมาณ 4.291 ล้านคน ไม่แน่ใจว่าตนเองติดการพนันหรือไม่ นักพนันเพศชายที่มองว่าตนเองติดพนันมีจำนวนใกล้เคียงกับเพศหญิง (ประมาณ 2.667 ล้านคน และ 2.563 ล้านคน ตามลำดับ) คนในวัยทำงานมีจำนวนผู้ที่มองว่าตนเองติดพนันมากที่สุดในช่วงอายุ 50-59 ปี ประมาณ 1.412 ล้านคน รองลงมาที่อายุ 40-49 ปี ประมาณ 1.280 ล้านคน และอายุ 30-39 ปี ประมาณ 1.196 คน โดยประมาณการได้ว่ามีกลุ่มผู้สูงวัยอายุ 60 ปี

ขึ้นไป ประมาณ 0.532 ล้านคน และกลุ่มเยาวชนอายุ 15-25 ปี ประมาณ 0.405 ล้านคน มีพฤติกรรมติดการพนัน ซึ่งแม้จะไม่มากเมื่อเทียบกับกลุ่มอายุอื่น แต่เป็นกลุ่มเสี่ยงที่อาจได้รับผลกระทบทางลบจากการเสพติดพนันค่อนข้างสูง

รวมทั้งมีผู้ที่เล่นการพนันในปี 2562 อยู่อ้อยละ 9.8 ที่ระบุว่าตนได้รับผลกระทบจากการเล่นการพนัน คิดเป็นจำนวน 2.981 ล้านคน โดยคนคนหนึ่งอาจได้รับผลกระทบได้หลายอย่าง ส่วนใหญ่ที่เป็นเหมือนกันคือ เล่นการพนันจนขาดเงินใช้จ่ายในชีวิตประจำวัน รองลงมาพบว่ามีปัญหาความเครียด เป็นหนี้สินจากการพนัน มีปากเสียงทะเลาะกับคนในครอบครัว นอกจากนี้ นักพนันบางส่วนเกิดสุขภาพเสื่อมโทรม หรือถูกเจ้าหนี้ข่มขู่ ทำร้ายร่างกาย บ้างก็เสียการเสีงาน เสื่อมเสียชื่อเสียง ผลกระทบเหล่านี้ขยายไปสู่คนรอบข้าง ดังที่พบว่า มีบางคนเสียเพื่อน ญาติ ครอบครัวหย่าร้าง แดกแยก (ดูรายละเอียดในตารางที่ 3)

ในปี 2562 คนไทยประมาณ 1.068 ล้านคน มีหนี้สินที่เกิดจากการพนันรวมกัน 11,468 ล้านบาท เฉลี่ยคนละ 10,738 บาท อย่างไรก็ตาม ตัวเลขหนี้พนันสูงสุดที่พบจากการสำรวจครั้งนี้มีสูงถึง 200,000 บาท ในรายบุคคล เมื่อมีหนี้พนันแล้ว ส่วนใหญ่จะใช้วิธียืมหรือขอเงินจากคนรอบข้างมาใช้หนี้ ทางแรกคือ ยืมเงินจากเพื่อน (คนที่มียืมหนี้จนถึงร้อยละ 68.6 เลือทางนี้) ถัดมาคือ ยืมหรือขอเงินจากคนในครอบครัวหรือคู่สมรส (ร้อยละ 41.0) จากญาติ (ร้อยละ 32.7) จากแฟน (ร้อยละ 25.2) ทางออกถัดมาคือการกู้เงินนอกระบบ (ร้อยละ 16.6) หรือไม่ก็ขาย จำนอง หรือจำนำทรัพย์สินของมีค่าที่ตัวเองมี (ร้อยละ 11.7) หาเงิน

ตารางที่ 3 แสดงร้อยละของกลุ่มตัวอย่างที่เล่นการพนันในปี 2562 จำแนกตามผลกระทบจากการเล่นพนันที่ระบุ (เลือกได้มากกว่า 1 ข้อ) (n = 2,362)

ลำดับ	ผลกระทบจากการเล่นพนัน	ร้อยละ
1	ขาดเงินใช้จ่ายในชีวิตประจำวัน	60.1
2	มีปัญหาความเครียด	34.7
3	เป็นหนี้	31.3
4	มีปากเสียงทะเลาะกับคนในครอบครัว	22.2
5	สุขภาพเสื่อมโทรม	15.1
6	เสียเวลาทำงาน/การเรียน	12.2
7	เสื่อมเสียชื่อเสียง	8.1
8	ขายทรัพย์สิน หรือสิ่งมีค่าเพื่อเล่นพนัน/ใช้หนี้	4.0
9	เสียเพื่อน/ญาติ/ครอบครัว	1.4
10	กำลังผิดกฎหมายเพื่อนำเงินเป็นทุนเล่นพนัน	0.8
11	เจ้าหน้าที่ข่มขู่ ทำร้ายร่างกาย	0.6
12	ครอบครัวหย่าร้าง	0.3

จากการเล่นแชร์ (ร้อยละ 4.9) เบิกเงินสดล่วงหน้าจากบัตรเครดิต (ร้อยละ 2.7) และบางคนอาศัยการกู้ยืมเพื่อส่วนบุคคลจากสถาบันการเงิน (ร้อยละ 1.3) โดยทางออกจากปัญหานี้สินเหล่านี้ แต่ละคนสามารถเลือกใช้ได้คนละหลายทาง แต่เกือบทุกทางจะนำไปสู่ปัญหาอื่นๆ ไม่ว่าจะเป็นผลกระทบที่เกิดขึ้นกับคนรอบข้าง ปัญหานี้สินใหม่ๆ เป็นวงจรปัญหาที่ต้องตามแก้ไขต่อไป จึงไม่ใช่เรื่องเหนือความคาดหมายเมื่อเราถามคนเหล่านี้ว่า จะหยุดเล่นการพนันหรือไม่ ในกรณีที่เป็นหนี้จากการพนัน ส่วนใหญ่ถึงร้อยละ 82.9 ตอบว่า 'ไม่หยุดเล่น' เป็นไปได้ว่า ส่วนหนึ่งตั้งใจจะเล่นพนันต่อไป โดย

มองว่าเป็นช่องทางที่จะหาเงินกลับมาใช้หนี้ หรือก็คือ คนเหล่านี้ต้องการจะแก้ปัญหาโดยใช้วิธีคิดเดียวกับที่ใช้สร้างปัญหา แต่อีกส่วนหนึ่งก็อาจจะ 'ไม่สามารถหยุดเล่นได้' เพราะตนเองติดกับดักโยโยของการพนันที่เป็นปัญหาไปเสียแล้ว



ผลได้จากการหยุดเล่นการพนัน

“จะดีกว่าหรือไม่ หากเราหยุดเล่นการพนัน” ใครๆก็น่าจะตอบว่า “ดีกว่าแน่นอน” แต่คำถามยากๆที่ตามมาก็คือ “แล้วจะหยุดเล่นการพนันได้อย่างไร” จากการสำรวจพบว่า ในบรรดาคนที่เคยมีประสบการณ์เล่นการพนันมาก่อนในชีวิต มีอยู่ร้อยละ 28.7 ที่หยุดเล่นหรือไม่ได้เล่นการพนันในปี 2562 ในบรรดาคนกลุ่มนี้ ส่วนใหญ่จะไม่ใช่คนที่เล่นพนันหนักๆหรือเล่นถี่ โดยร้อยละ 43.7 จะเล่นนานๆที่ตามโอกาส มีอยู่ร้อยละ 28.7 ที่เล่นเดือนละ 1-2 ครั้ง และร้อยละ 16.1 ที่เคยเล่นอยู่เดือนละ 2-3 ครั้ง แต่ก็ยังมีคนที่เคยเล่นพนันทุกวันหรือเกือบทุกวันที่สามารถเลิกเล่นพนันได้ ร้อยละ 4.1 ในปี 2562 ซึ่งผลดีที่ได้จากการหยุดเล่นพนันพบว่า ส่วนใหญ่เก็บเงินได้มากขึ้น (ร้อยละ 40.6) มีเวลาในชีวิตมากขึ้น ใช้เวลาให้เป็นประโยชน์ได้มากขึ้น (ร้อยละ 22.8) ส่งผลให้ความสัมพันธ์กับครอบครัวดีขึ้น (ร้อยละ 17.0) มีความสบายใจ และสุขภาพจิตดีขึ้น (ร้อยละ 17.0) สุขภาพกายก็ดีขึ้น (ร้อยละ 7.1) รวมถึงมีสมาธิในการเรียนหรือการทำงานมากขึ้น (ร้อยละ 5.1) เช่นนี้แล้ว การหยุดเล่นพนันย่อมดีกว่าแน่นอน

เมื่อถามว่า “เพราะอะไรถึงหยุดเล่นการพนัน?” คำตอบที่ได้สะท้อนถึงคุณลักษณะของภูมิคุ้มกันบางประการที่ช่วยให้คนเหล่านี้หยุดตัวเองจากการพนันได้ จากการถ่วงน้ำหนักเหตุผลที่แต่ละคนให้ พบว่า **ความสามารถในการยับยั้งชั่งใจ** เป็นคุณลักษณะ

สำคัญประการแรก กล่าวคือ กลุ่มตัวอย่างที่เลิกเล่นมองว่า ตน ‘แคล่อง เล่นสนุกๆ เล่นชั่วคราวชั่วคราว’ (เป็นเหตุผลที่มีน้ำหนักร้อยละ 27.4 ที่ใช้ตัดสินใจเลิกเล่นพนัน) และเพราะ ‘เล่นเสียเลยเลิกเล่น’ (ร้อยละ 26.6) กล่าวคือ คนกลุ่มนี้สามารถยังใจไม่ให้ไปต่อกับการพนัน เล่นๆไปแล้ว ไม่สนุก ไม่ชอบใจ หรือเสียพนัน ก็สามารถหยุดตัวเองไว้ได้

ลักษณะประการต่อมาของคนที่ยุติเล่นได้คือ **ตระหนักถึงผลกระทบที่ตามมาจากการพนัน** โดยเหตุผลที่มีน้ำหนักรองลงมาคือ ‘เห็นว่าการพนันเป็นสิ่งไม่ดีจึงเลิกเล่น’ (ร้อยละ 12.1) ‘ไม่มีเวลา หรือเสียเวลาทำงาน’ (ร้อยละ 9.4) และ ‘พ่อแม่ คนในครอบครัว หรือคู่สมรสห้ามปรามให้เลิกเล่น’ (ร้อยละ 9.0) เหตุผลทั้งหมดนี้สะท้อนว่าคนกลุ่มนี้เล่นการพนันจนถึงจุดหนึ่งที่เกิดผลกระทบตามมาบ้างแล้ว เช่นการเสียเวลาในชีวิต หรือเล่นจนคนรอบข้างสังเกตได้ว่าเกิดปัญหา และเมื่อตระหนักถึงผลกระทบเหล่านี้ จึงตัดสินใจเลิก/หยุดเล่นการพนัน ซึ่งในกรณีนี้ ความสัมพันธ์ที่ดีกับคนรอบข้างก็น่าจะมีส่วนช่วยให้พวกเขาตัดสินใจหยุดเล่นการพนันด้วย

เหตุผลที่มีน้ำหนักถัดมาจะเกี่ยวข้องกับเงื่อนไขที่สร้าง **อุปสรรคหรือระยะห่าง** บางประการ ที่ทำให้เข้าพวกเขาเข้าถึงการพนันได้ยากขึ้น เช่น เลิกเล่นพนัน เพราะ ‘ไม่มีแหล่งพนันให้เล่น’ (ร้อยละ 5.0) หรือเลิกเล่น

เพราะ‘ไม่มีเพื่อนเล่น’ (ร้อยละ 4.4) การเข้มงวดกวดขันของตำรวจก็มีผลอยู่บ้าง (ร้อยละ 3.5) และอุปสรรคประการอื่นๆ เช่น ไม่มีเงินอายุมาก สุขภาพไม่ดี (ร้อยละ 1.7) ก็เป็นเหตุผลให้หยุดเล่นเช่นกัน ทั้งนี้ คนที่หยุดเล่นพนันได้ในปี 2562 ส่วนใหญ่ถึงร้อยละ 56.6 ตั้งใจว่าจะไม่กลับไปเล่นพนันอีก แต่ก็ยังมีบางส่วนหรือร้อยละ 38.6 ที่ไม่แน่ใจว่าอนาคตจะกลับไปเล่นพนันอีกหรือไม่ ที่เหลืออีกร้อยละ 4.8 คิดว่าจะกลับไปเล่นพนันอีก

ข้อมูลที่ได้จาก รายงานการศึกษาสถานการณ์ พฤติกรรม และผลกระทบ การพนันในสังคมไทย ประจำปี 2562 ดังที่กล่าวมาข้างต้น ช่วยให้เห็นภาพภูมิทัศน์ของการพนันที่ดำรงอยู่ในสังคมไทยร่วมสมัย ว่าเป็นกิจกรรมที่แพร่หลาย และกำลังขยายตัวเติบโตใหญ่อยู่ในทุกขณะ เป็นกิจกรรมที่คาบเกี่ยวระหว่างความบันเทิงหรือการพักผ่อนหย่อนใจ ไปจนถึงการเล่นอย่างเอาจริงเอาจังหวังรวยด้วยการชนะพนัน ช่องว่างของความหวังนี้เองที่ธุรกิจการพนันใช้ประโยชน์เป็นช่องทางในการแสวงหากำไร และก็ได้ค่อนข้างจะประสบความสำเร็จเลยทีเดียว อย่างไรก็ตาม ความสำเร็จของธุรกิจการพนันก็แลกมาด้วยผลกระทบทางลบที่ไม่ได้จำกัดอยู่แค่ที่ตัวนักพนัน แต่เพียงเท่านั้น หากแต่แผ่ขยายไปสู่คนรอบข้างและสังคมโดยรวม

แต่ท่ามกลางประตูของการพนันที่กำลังเปิดกว้างต้อนรับนักพนันรุ่นใหม่ ๆ ก็ยังสามารถพบเห็นผู้คนในสังคมที่ก้าวออกมาจากประตูบานนั้นได้เช่นกัน บางทีการเปรียบเทียบการเล่นพนันว่าเป็น ‘ประตู’ อาจจะไม่ค่อยถูกต้องนัก เพราะสำหรับผู้คนที่เคยมีประสบการณ์เล่นการพนันนั้น ชีวิต

ของเขาไม่ได้ถูกแบ่งออกเป็นตอนที่ ‘เล่นพนัน’ หรือ ‘ไม่เล่นพนัน’ หากแต่เขากำลังใช้ชีวิตอยู่ท่ามกลางสภาพแวดล้อมที่เต็มไปด้วยการพนัน คำถามสำคัญจึงไม่ใช่ “ทำอะไรจึงจะให้คนไทยเลิกเล่นการพนัน” หากแต่เป็น “ทำอะไรจึงจะทำให้คนไทยเท่าทันการพนัน” ทำอย่างไรที่เราจะตระหนักว่า การเล่นพนันเป็นความเสี่ยงประการหนึ่ง และเราไม่ควรปล่อยตัวปล่อยใจไปกับการพนันจนตกลงไปในกับดักของปัญหาจากการพนัน

คำถามที่สำคัญไม่แพ้กันสำหรับสังคมในวงกว้างคือ สังคมไทยจะปล่อยให้การพนันขยายตัวขยายพื้นที่ในสังคมแบบนี้ไปเรื่อยๆ ใช่มั้ยหรือไม่ หรือว่าถึงเวลาแล้วที่เราจะจำกัดการพนันให้อยู่ในที่ในทางที่จะไม่ก่อผลกระทบต่อผู้คนในสังคม ขณะเดียวกันก็ตระหนักถึงความจำเป็นที่ต้องสร้างระบบโยงใยความปลอดภัยทางสังคมที่จะช่วยโอบอุ้มผู้คนที่พลาดพลั้งหรือต้องทนทุกข์จากการเล่นพนันที่เป็นปัญหา ไม่ปล่อยให้คนเหล่านี้ถูกปล่อยปละละเลย ถูกทอดทิ้งจากสังคมที่พวกเขาเป็นส่วนหนึ่งในนั้น



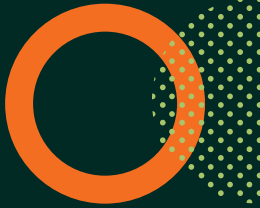
บทที่

2



การพ่น
ประตูที่เปิดกว้าง
สำหรับทุกวัย
ทุกพื้นที่





เป็นกระแสมากในช่วง 2 ปีมานี้เอง เมื่อ“ตลาดเกม”ได้ให้กำเนิดการพนันสายพันธุ์ใหม่ เรียกว่า กีฬาออนไลน์และเกมกีฬา (E-Sports) โดยเปิดโอกาสให้ผู้เล่นสามารถทำเงินจริงในการเล่นเกม “ไอเทม” เพื่อซื้อสินค้าเสมือนภายในเกมไม่ต่างจากการพนัน

ในขณะที่โลกแห่งความเป็นจริง ไม่ว่าจะเป็นในสถานศึกษา พื้นที่ตามแนวตะเข็บชายแดน เขตเศรษฐกิจพิเศษ พื้นที่สามจังหวัดชายแดนใต้ หรือในสังคมผู้สูงอายุ การพนันออนไลน์ หวย สลาก บ่อน การพนันที่แฝงตัวในธุรกิจการค้า ยังคงปฏิบัติการขยายฐานการตลาด เร่งรื้อให้ผู้คนทุกเพศทุกวัยเสี่ยงพนันกับความ“ง่าย กระตุ้น ลุ้น ถู”อย่างต่อเนื่อง

ในบทนี้นักวิจัยได้ศึกษาเจาะลึกกลยุทธ์ทางการตลาดของการพนัน สะท้อนภาพผลกระทบที่เกิดขึ้นจากการขาดมาตรการควบคุมป้องกันการเล่นการพนันท่ามกลางความเปราะบางของชุมชน เด็ก เยาวชน คนรุ่นใหม่ ผู้สูงอายุ ที่ถลำตัวเข้าสู่วงจรการพนันมากขึ้นเรื่อยๆ





เมื่อผู้เล่นเกมต้องการเอาชนะ ต้องการความได้เปรียบในการแข่งขัน ต้องการ“อวดตาร” เพื่อสะท้อนอัตลักษณ์ของตนเอง จำเป็นต้องจ่ายเงินด้วยการสุ่มไอเทมที่ไม่ต่างไปจากการพนันเสี่ยงทาย และเมื่อมีการจัดรายการแข่งขันเกมออนไลน์ (E-Sports) ก็มีความเป็นไปได้ที่จะมีการพนัน

การพนันแบบใหม่คือส่วนหนึ่งของวัฒนธรรมการเล่นเกมในโลกยุคดิจิทัล

“นิเวศวิทยาดิจิทัล” กำลังจะให้นิยามการพนันสปีชีส์ใหม่ในสังคมไทย



กีฬาออนไลน์และเกมกีฬา สายพนันพันธุ์ใหม่ในสังคมไทย?

ผศ.ดร.วสันต์ ปัญญาแก้ว และรวิพล สิมังสวัสดิ์

คณะสังคมศาสตร์ มหาวิทยาลัยเชียงใหม่

บทความจากรายงานวิจัย

โครงการวิจัยพนันกีฬาออนไลน์และเกมกีฬา อีสปอร์ต ในสังคมไทยในยุคดิจิทัล

พัฒนาการของกิจกรรมการแข่งขันที่มีเป้าหมายเพื่อเอาชนะที่เรียกว่า เกม (game) ได้เปลี่ยนโฉมเรื่อยมาสู่เกมคอมพิวเตอร์ หรือ “วิดีโอเกม (video game)” และก้าวกระโดดเข้าสู่ยุคที่วิดีโอเกมถูกผนวก/ผสมผสานเข้ากับเครือข่ายอินเทอร์เน็ต การเติบโตและความก้าวหน้าของอุตสาหกรรมการผลิตเครื่องเล่นเกมทำให้การเข้าถึงเกมในยุคดิจิทัล หรือในที่นี้จะเรียกว่า “เกมออนไลน์” กลายเป็นเรื่องง่าย การซื้อขายเกมก็เข้าถึงได้อย่างรวดเร็วมากกว่าในยุค Pre-Digital สมัยก่อนที่ยังต้องพึ่งพา “ตัวเกม” ที่มาพร้อมกับเครื่องเล่นเกม เช่น ดิสก์ VCD DVD

การผสมผสานกันระหว่างเกมและอินเทอร์เน็ตไม่ได้ส่งผลแต่เพียงการขยายตัวของ “ตลาดเกม” หรือกิจกรรมการซื้อขายเกมเท่านั้น ทว่ายังรวมไปถึงการประกอบสร้างวัฒนธรรมความบันเทิงและการละเล่นชนิดใหม่ เรียกว่า Electronic Sports หรือ E-Sports ซึ่งหมายถึง รูปแบบกีฬาที่อาศัยเทคโนโลยีและได้รับความสะดวกจากระบบอิเล็กทรอนิกส์ อันนำไปสู่ผลลัพธ์ของกิจกรรมที่แตกต่างไปจากความคุ้นเคย กล่าวคือ ในกีฬาแบบเดิมนั้น ผลลัพธ์ของกิจกรรมการเล่นและบริบทกีฬาเกิดขึ้นในโลกทางกายภาพ แต่ในรายการแข่งขันกีฬา E-Sports นั้น ผลลัพธ์ของกิจกรรมคือสิ่งที่เกิดขึ้นใน “โลกเสมือน” หรือสังคมออนไลน์

ปัจจุบันการเติบโตและแพร่กระจายของ E-Sports กลายเป็นวัฒนธรรมเกมออนไลน์หรือเป็นเครือข่ายสังคมที่กว้างขวางระดับโลก มีผู้เล่นทั้งมืออาชีพและสมัครเล่น ทีมแข่งขัน ผู้บรรยาย (commentators) ผู้สนับสนุน ผู้ชม และแฟน ๆ ก่อตัวขึ้นอย่างมหาศาลที่ประเทศเกาหลีใต้ในช่วงปลายทศวรรษ 1990 เป็นต้นมา และปัจจุบันเกาหลีใต้ยังเป็นศูนย์กลางหรือต้นกำเนิดที่ส่งออกเกม E-Sports ไปทั่วโลก

ด้วยรายการแข่งขันที่มีจำนวนเงินรางวัลสูงสุด อย่างเกม DotA2 มีรางวัลรวมกว่า 24.787 ล้านดอลลาร์ ในปี 2017 มากกว่าเงินรางวัลรวมของ 3 ปีก่อนหน้า คือ 20.770 ล้านดอลลาร์ (ปี 2016) 18.429 ล้านดอลลาร์ (ปี 2015) และ 10.931 ล้านดอลลาร์ (ปี 2014) (ข้อมูล ณ ตุลาคม พ.ศ. 2560) โดยเกม 5 อันดับที่ถูกจัดประเภทไว้ใน E-Sports ที่มีจำนวนเงินรางวัลรวมสูงสุด ได้แก่ DotA2, Counter-Strike: Global Offensive, League of Legends, Heroes of the Storm และ Call of Duty: Black Ops III (ดูข้อมูลสถิติในตาราง) ถือเป็นเงินรางวัลที่สูงเมื่อเทียบกับรายการแข่งขันฟุตบอลโลก FIFA Club World Cup เมื่อปี 2016 ซึ่งมีเงินรางวัลรวมที่ 28 ล้านดอลลาร์ แสดงให้เห็นถึงการมีขนาดเศรษฐกิจที่ใหญ่และมีการเติบโตอย่างมีนัยสำคัญของ E-Sports ในปัจจุบัน

ตาราง รายการแข่งขัน E-Sports ที่มีจำนวนเงินรางวัลรวมสูงสุด 5 อันดับ

เกม	เงินรางวัลรวม (ดอลลาร์)	จำนวนผู้เล่น มืออาชีพ (คน)	รายการแข่งขัน อย่างเป็นทางการ (ครั้ง)
DotA2	37,251,051.07	772	118
Counter-Strike: Global Offensive	17,267,862.14	4349	851
League of Legends	10,301,329.03	1327	125
Heroes of the Storm	4,610,149.10	381	57
Call of Duty: Black Ops III	3,749,030.66	322	47

E-Sports กับการสถาปนาวิชาชีพดิจิทัล

กล่าวได้ว่า การเติบโตอย่างมีนัยสำคัญ โดยเฉพาะในมิติเศรษฐกิจอุตสาหกรรมความบันเทิงและกิจกรรมเกี่ยวเนื่องต่างๆ ได้ทำให้เกิด “ระบบนิเวศ” ของ E-Sports ขึ้นมา ในระบบนิเวศที่ว่ามีตัวละครในระดับต่างๆ ได้เรียงมาตั้งแต่ บริษัทเจ้าของผู้ผลิตเกม สปอนเซอร์ ผู้สนับสนุน เจ้าของพื้นที่การให้บริการเผยแพร่การแข่งขัน (บนเครือข่ายอินเทอร์เน็ต) ผู้พากย์เกมทั้งมือสมัครเล่นและมืออาชีพ ผู้เล่น (Players) และผู้ชม (Gamers/Audience) เป็นต้น ยังไม่รวมถึงดาราซูเปอร์สตาร์ และธุรกิจสื่อบันเทิงอื่นๆ รวมจนไปถึง Online Platforms ทั้งหมด

ระบบนิเวศของ E-Sports ยังปรากฏกิจกรรมการชมเกมการแข่งขัน หรือ “การดูผู้อื่นเล่น” ที่สร้างความสนุกความบันเทิงบนฐานของความไม่สมดุลของข้อมูลข่าวสารที่ผู้ชมและผู้เล่นมีไม่เท่ากัน เช่น การที่ผู้ชมคนหนึ่งสามารถมองเห็นขอบเขตทัศนวิสัยที่กว้างกว่าบรรดาผู้เล่นคนอื่น ทำให้เขาสามารถรับรู้ ประเมิน คาดการณ์สิ่งอื่นๆ ได้

มากกว่าผู้เล่นเกม กิจกรรมการชมผู้อื่นเล่นเกม นั้นเป็นสิ่งที่พบเห็นได้ทั่วไปในโลก ซึ่งนอกจากจะเกี่ยวพันกับธุรกิจอีกมากมาย เช่นเดียวกับกิจกรรมการดูทีวีหรือภาพยนตร์ ยังมีกลุ่มทุนผู้สนับสนุนหรือแม้แต่ค่าโฆษณา กิจกรรมการดูและสิ่งที่เกี่ยวข้องนั้นกลายเป็นสิ่งที่มีค่าและมีเม็ดเงินจำนวนมหาศาล โดยจะเห็นได้จากรายงานการสำรวจเมื่อปี 2016 ที่พบว่า มีผู้คนมากกว่า 213.8 ล้านคน ที่ดูการแข่งขันการเล่นเกมส์ และคาดว่าจะพุ่งไปถึง 303 ล้านคน ในปี 2019 การก่อตัวของกิจกรรมการติดตามชมการแข่งขันยังก่อให้เกิดพื้นที่ (platform) และอาชีพใหม่ที่ทำหน้าที่เผยแพร่กิจกรรมเหล่านั้น เช่น Twitch TV ในเดือนมกราคม 2018 ที่มียอดผู้ชมมากกว่าสื่ออย่าง CNN เสียอีก

สำหรับประเทศไทย ในปีพ.ศ. 2560 ที่ประชุมการกีฬาแห่งประเทศไทย มีมติให้ E-Sports เป็นกีฬาที่สามารถจดทะเบียนจัดตั้งสมาคมได้เหมือนกับกีฬาปกติทั่วไป ตามพระราชบัญญัติการกีฬาแห่งประเทศไทย

พ.ศ. 2558 ส่งผลให้สมาคมไทยอีสปอร์ต (TESA) ได้เปลี่ยนชื่อเป็นสมาคมกีฬาอีสปอร์ตแห่งประเทศไทย (TESF) เมื่อวันที่ 15 ธันวาคม พ.ศ. 2560 ด้วยสถานะใหม่นี้สมาคมฯ จึงมีสิทธิในการส่งนักกีฬาหรือจัดงานการแข่งขันในนามของประเทศไทยได้ ลักษณะการสร้างความปลอดภัยเช่นนี้แสดงให้เห็นถึงการที่เกมออนไลน์หันไปพึ่งพิงความปลอดภัยจากรัฐอย่างชัดเจน กล่าวอีกนัยหนึ่ง E-Sports ในแง่หนึ่งมีความผูกพันกับรัฐอย่างแนบแน่น

แม้กระแสความนิยมและการจัดการแข่งขันเกมในประเทศไทยเป็นกิจกรรมที่มีมาอย่างยาวนานแล้ว อย่างน้อยที่สุดก็ในปี พ.ศ. 2547 หรือราว 15 ปีก่อน ที่ได้มีการจัดการแข่งขันคัดเลือกตัวแทนประเทศไทยเพื่อไปแข่งในรายการ World Cyber Game หรือ WCG แต่กระแสการเติบโตอย่างก้าวกระโดดของ E-Sports เพิ่งเกิดขึ้นเมื่อ 2 ปีที่ผ่านมาเอง ปัจจุบันกลุ่มทุนบริษัทโทรคมนาคมอย่าง AIS และ True ซึ่งทำธุรกิจเกี่ยวกับการสื่อสารโทรคมนาคม ได้ดำเนินธุรกิจและตั้งตนเป็นผู้สนับสนุนรายการแข่งขัน E-Sports อย่างเป็นทางการ โดยเฉพาะในกรณีของ AIS ที่ได้จัดงาน Thailand Game Expo by AIS E-Sports ขึ้น ซึ่งงานดังกล่าวไม่ได้เป็นแค่การจัดงานแข่งขันเท่านั้น แต่ยังรวบรวมสินค้าต่างๆ ที่เกี่ยวข้อง เช่น อุปกรณ์การเล่นเกม หรือบริการแพ็คเกจอินเทอร์เน็ตเข้ามาจัดแสดงและจำหน่ายในงานด้วย

รูปแบบการแสวงหารายได้ของบริษัทเจ้าของเกมในปัจจุบันได้เปลี่ยนแปลงไปอย่างมาก บริษัทเกมจำนวนมากไม่ได้ผูกติดแหล่งที่มาของรายได้กับการขาย “ตัวเกม” แต่เพียงอย่างเดียว ดังจะเห็นได้จากการที่

บริษัทผู้จัดจำหน่ายเกมยักษ์ใหญ่ คือ Electronic Arts (EA) และ Activision Blizzard ทำรายได้ในส่วนอื่นนอกเหนือจากการขายตัวเกม (ของบริษัท) พุ่งขึ้นไปแตะในระดับ 1,000 ล้านดอลลาร์สหรัฐ ซึ่งถือเป็นแหล่งรายได้สำคัญ อีกปรากฏการณ์ที่ชี้ให้เห็นว่ารายได้ของอุตสาหกรรมมีแนวโน้มที่จะไม่พึ่งพาการขายเกม เช่น ในประเทศไทย เกมมือถือ (Mobile Game) ที่ทำรายได้สูงสุด เป็นเกมที่เปิดบริการให้เข้าไปเล่นฟรีโดยไม่เสียค่าใช้จ่ายในการซื้อตัวเกม

ท่ามกลางการเติบโตของรายได้นอกเหนือจากการขายตัวเกมดังที่ได้กล่าวไปนั้น รายได้ส่วนสำคัญเกิดขึ้นมาจากสิ่งที่ถูกเรียกกันว่า Microtransaction ซึ่งเป็นรูปแบบทางธุรกิจที่เปิดโอกาสให้ผู้เล่นสามารถที่จะจ่ายเงินจริงเพื่อซื้อสินค้าเสมือนภายในเกม (virtual goods) ได้ การที่เรียกว่า Micro ก็ด้วยลักษณะการจ่ายเงินมักจะเกิดขึ้นในปริมาณที่ดูเล็กน้อย สินค้าเสมือนเหล่านั้นอาจปรากฏออกมาได้ในหลายรูปแบบ เช่น ไอเทมภายในเกม (สิ่งที่ต้องการซึ่งดำรงอยู่ในเกมนั้นๆ เท่านั้น เช่น เครื่องมือ อาวุธใหม่ ชุดเกราะ) เป็นต้น

รูปแบบของ Microtransaction ที่ได้รับความนิยมมากที่สุดคือ สิ่งที่จะถูกเรียกต่อมาว่า lootbox (หรือการซื้อขายสินค้า) สินค้าเสมือนประเภทนี้ไม่ว่าจะปรากฏออกมาในชื่อใดหรือรูปลักษณะใดก็แล้วแต่ โดยเนื้อแท้แล้วมันคือการ “สุ่ม” ซึ่งไม่ต่างจากการเสี่ยงทาย กล่าวคือ ผู้เล่นต้องจ่ายเงินในโลกความเป็นจริงเพื่อซื้อสินค้าเสมือนเหล่านี้ (หรือในบางกรณีจะเป็นการจ่ายเงินจริงเพื่อซื้อหน่วยของเงินภายในเกมก่อนเพื่อนำไปซื้อสินค้าเสมือนจริงพวกนี้อีกต่อหนึ่ง) สินค้าเสมือนเหล่านี้เปรียบดัง การเสี่ยงทาย

หรือ “เครื่องสุ่ม” ที่จะทำหน้าที่สุ่ม “ไอเทม” ในจำนวนที่เกมระบุไว้ สิ่งสำคัญของ loot box คือ การสุ่มไอเทมจำนวนหนึ่งจากรายการไอเทมทั้งหมดที่มีโอกาสจะได้ ความไม่แน่นอนในผลลัพธ์ทำให้บางครั้งผู้เล่นต้อง

ทำการเปิด lootbox ซ้ำๆ เพื่อให้ได้ไอเทมที่ตัวเองต้องการ หากพิจารณาในแง่แล้ว lootbox ก็เป็นรูปแบบการพนันประการหนึ่งอย่างน้อยก็ในแง่ที่ว่าการเล่นสุ่มเหล่านี้วางอยู่บนความไม่แน่นอนของไอเทมที่ผู้เล่นจะได้รับ

นิเวศวิทยาดิจิทัล (Digital Ecology) กับการพนันในเกม?

การเติบโตอย่างก้าวกระโดดของ Micro-transaction ส่วนหนึ่งเติบโตขึ้นจากเครือข่ายอินเทอร์เน็ตความเร็วสูงที่เปิดพื้นที่ให้ผู้คนเข้าถึงเกม และการเล่นเกมผ่านอุปกรณ์อิเล็กทรอนิกส์ส่วนตัวได้อย่างง่ายดาย ซึ่งทำให้การทำธุรกรรมทางการเงินข้ามชุกโลก และ “การสุ่มไอเทม” เป็นเรื่องที่ใครก็สามารถทำได้ แม้แต่เยาวชนที่ไม่มีบัตรเครดิตในครอบครอง โดยพิจารณาผ่านการเกิดขึ้นของตัวกลางในการโอนเงินอย่าง paypal ในระดับสากล หรือ truemoney ในระดับประเทศ ยังมีต้องนับรวมบริการจำลองบัตรเครดิตอีกเป็นจำนวนมากที่เกิดขึ้นมา

ความกังวลและการมองว่า Microtransaction การแลกเปลี่ยนรูปแบบใหม่ การสุ่ม/เสี่ยงทาย เพื่อให้ได้ไอเทมในเกมเป็น “การพนัน” แบบใหม่นั้น ก่อตัวเป็นกระแสสังคมที่เกิดขึ้นให้เห็นอย่างมากในประเทศชีกโลกตะวันตก ความวิตกกังวลนั้นถูกแสดงออกอย่างเป็นรูปธรรม เมื่อ lootbox ถูกมองว่าเป็นกลไกที่เป็นดังการพนัน (gambling-like mechanisms) และเกิดการเรียกร้องให้มีการออกกฎหมายเพื่อควบคุมสิ่งเหล่านี้ อย่างไรก็ตาม สิ่งที่น่าสนใจไม่ได้มีเพียงแค่ว่าการจะควบคุมบรรดากลไกที่เป็นดังการพนัน

เหล่านี้หรือไม่ อย่างไร หากแต่อยู่ที่ลักษณะการปรากฏขึ้นของสิ่งเหล่านี้ต่างหาก

หากพิจารณาจากกรณีดังกล่าวนี้ในแง่ที่เป็น “การพนันแบบใหม่” จะพบว่า การสุ่มไอเทม ดำรงอยู่ได้ด้วยรูปแบบการเล่นเกมหรือกล่าวอย่างสุดโต่งก็คือ การพนันแบบใหม่คือส่วนหนึ่งของวัฒนธรรมการเล่นเกมในโลกยุคดิจิทัล ความต้องการสุ่มเพื่อให้ได้ไอเทมในเกมอาจเกิดจากความต้องการที่จะชนะผู้เล่นคนอื่นในการแข่งขัน หรือการพยายามเพื่อให้ได้ไอเทมนั้นๆ มา สร้างภาพทำให้ตัวตนของผู้เล่น (ในเกม) เกิดความแตกต่างจากผู้เล่นคนอื่น (เช่น เครื่องประดับหรือชุดเสื้อผ้าแบบต่างๆ ในเกม ที่ไม่ได้เกี่ยวข้องกับความสามารถในการเล่นเกมเพื่อเอาชนะคู่ต่อสู้แต่อย่างใด) จะเห็นได้ว่ากระบวนการเหล่านี้ล้วนแต่เป็นความสัมพันธ์ทางสังคมระหว่างกลุ่มผู้เล่นเกม การเกิดขึ้นของ lootbox หรือ “การสุ่มไอเทม” จึงเป็นการผนวกเอาความสัมพันธ์ของผู้คนเข้ามาเป็นส่วนหนึ่งของเกม และแปลงสิ่งเหล่านั้นให้กลายเป็นสินค้าประเภทหนึ่ง เพื่อที่จะใช้เป็นแหล่งแสวงหารายได้ของบริษัทเกม และสามารถที่จะนำเสนอ หรือ “ขาย” มันออกมาในรูปแบบ

••

ในระดับนิเวศวิทยาดิจิทัล ที่มี E-Sports เป็นกลจักรสำคัญนั้น การพนันได้กลายมาเป็นส่วนหนึ่ง ของการเล่นเกม

••



ที่เร่ร่อน กระตุ้นความอยาก ความ
ปรารถนา ให้เกิดการบริโภคอย่างต่อเนื่อง
กล่าวคือ การที่ผู้เล่นเกมต้องการจะเอาชนะ
ต้องการสร้างความได้เปรียบในการแข่งขัน
ต้องการสร้างความแตกต่าง สร้างอัตลักษณ์
หรือ “อวตาร” ที่สะท้อนตัวตนของตนเอง
ก็จำเป็นต้องจ่ายเงินเพื่อแลกเปลี่ยน และ
เข้าถึงสิ่งเหล่านี้ด้วยรูปแบบการสุ่มที่ไม่ต่าง
ไปจากการพนันเสียเท่าไร ยิ่งทำให้อัตรา
การบริโภคยิ่งมากขึ้น เพราะการสุ่มเพื่อให้
ได้ไอเทมสิ่งนั้นแทบจะไม่มีทางที่จะเกิดขึ้น
ในครั้งเดียว ความอยากความปรารถนาของ
ผู้เล่นทำให้พวกเขาอาจยอมจ่ายเงินจำนวน
มหาศาลเพื่อสุ่มไอเทมที่ต้องการ

หากพิจารณาสิ่งเหล่านี้ในฐานะการพนัน
แบบใหม่ หรือสปีชีส์ใหม่ที่ถือกำเนิดขึ้นใน
โลกยุคดิจิทัล การดำรงอยู่ของ lootbox จึง
เป็นเสมือนการผนวกกรรมเอากระแสการ
ไหลเวียนของเงินตราที่เคยเคลื่อนย้ายอยู่
นอกการควบคุมจัดการของบริษัทเกมให้

เข้ามาอยู่ภายใต้การควบคุมจัดการของ
พวกเขา เป็นการผนวกกรรมเอาเงินที่เคย
ไหลเวียนอยู่นอกกระบวนการแสวงหา
รายได้ให้เข้ามาเป็นส่วนหนึ่งของระบบการ
ซูดรีดและสะสมทุนในโลกยุคดิจิทัลนั่นเอง

การเกิดขึ้นของ lootbox เหล่านี้ ทำให้
การพนันจากที่เคยเป็นการกระทำที่มัก
ปรากฏอยู่นอกการแข่งขัน หรือการเล่น
เกม กลายมาเป็นกลไกส่วนหนึ่งของเกม
เสียเอง หรืออาจกล่าวอีกนัยหนึ่งได้ว่า ใน
ระดับนิเวศวิทยาดิจิทัลที่มี E-Sports เป็น
กลจักรสำคัญนั้น การพนันได้กลายมา
เป็นส่วนหนึ่งของการเล่นเกม

คำถามคือ ปรากฏการณ์เหล่านี้กำลังชี้
ให้เห็นถึงการเปลี่ยนโฉมไปของการพนัน
หรือไม่ คำตอบคือ คงไม่ใช่ทั้งหมด การ
พนันโดยเฉพาะการพนันกีฬา (Sport Bett-
ing) ซึ่งเติบโตขึ้นอย่างแพร่หลายและมี
มูลค่ามากมายมหาศาล อันเป็นรูปแบบการ
เล่นพนันที่ผู้คนปัจจุบันคุ้นเคยยังคงดำรงอยู่

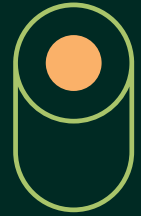


ขยายตัว และแพร่กระจายออกในวงกว้าง อย่างซับซ้อนในโลกดิจิทัลซึ่งอาศัยโครงข่ายของการสื่อสารออนไลน์ การพนัน เช่น หวย สลากกินแบ่งรัฐบาล ที่ไม่ได้ถูกผนวกรวมเป็นส่วนหนึ่งของเกมก็ยังคงดำรงอยู่คู่กับชีวิตวัฒนธรรมของผู้คน ดังจะเห็นได้จาก กิจกรรมที่เป็นอยู่ และการขยายตัวเพิ่มจำนวนทุกวันของเว็บไซต์ที่เปิดให้มีการพนันออนไลน์บนเครือข่ายอินเทอร์เน็ต

ข้อที่น่าสังเกตประการหนึ่งเกี่ยวกับการพนันบนโลกออนไลน์ที่เกี่ยวข้องกับ E-Sports คือ ไม่ว่าจะเป็นการเดิมพันด้วยเงินหรือไอเทมก็ตาม การพนันเหล่านั้นจะเกิดขึ้นก็ต่อเมื่อมีรายการแข่งขัน กล่าวอีกอย่างหนึ่ง เมื่อมีการจัดรายการแข่งขันก็มีความเป็นไปได้ที่จะมีการพนันระหว่างผู้เล่น ผู้ชม ด้วยกันเอง จนถึงการเปิดราคาพนันของบริษัทรับพนัน ตัวอย่างที่ชัดเจนมากคือ การที่เว็บไซต์รับแทงพนันมักจะแสดงข้อมูลหรือภาพปรากฏของคู่การแข่งขันของรายการ E-Sports นั้นๆ และเปิดราคาให้มีการเข้ามาเล่นพนัน ในกรณีของ E-Sports (หรือรายการแข่งขันการเล่นวิดีโอเกม) การจัดรายการแข่งขันรายการใหญ่ๆ ระดับนานาชาติ

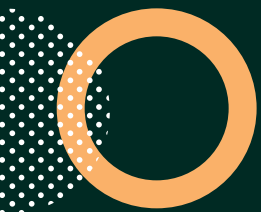
ที่ดำเนินการโดยบริษัทเกมหรือสปอนเซอร์ เป็นสิ่งที่สัมพันธ์ไปกับการก่อเกิดการพนันแบบใหม่ในโลกออนไลน์

ด้วยเหตุดังนี้ กรณีของประเทศไทยที่เริ่มมีการจัดการแข่งขัน รายการ E-Sports เช่น Thai E-League Pro แม้จะยังไม่ปรากฏบนเว็บไซต์พนันออนไลน์ที่เปิดราคาให้ผู้เล่นเข้ามาเสี่ยงทายพนันขึ้นต่อผลของผลการแข่งขัน แต่ในแง่การเติบโตของการเป็นรายการแข่งขันที่กำลังเป็นที่นิยมแล้ว อาจกล่าวได้ว่า การประกอบกันขึ้นของอุตสาหกรรมเกม กิจกรรมสังคมบนเครือข่ายอินเทอร์เน็ต และกระแสความนิยมและชอบธรรม (โดยการสนับสนุนส่งเสริมของรัฐ) ในกีฬา E-Sports ซึ่งปัจจุบันนำไปสู่กิจกรรมการเล่นเกมเพื่อแข่งขัน การกลับมาเกิดใหม่ของพื้นที่ร้านเกมในเมืองใหญ่ และการเกิดขึ้นของรายการแข่งขันที่มีเป็นจำนวนมากแทบทุกระดับ ตั้งแต่โรงเรียนประถม มัธยม จนถึงสมาคมกีฬาระดับประเทศ และทัวร์นาเมนต์การแข่งขันระดับโลก สิ่งเหล่านี้กล่าวอย่างถึงที่สุดคือ “นิเวศวิทยาดิจิทัล”ที่กำลังจะให้กำเนิดการพนันสปีชีใหม่ในสังคมไทย



ภายใต้การพัฒนาพื้นที่ชายแดนและความมั่นคงของรัฐ ซึ่งมีความเป็นพื้นที่เฉพาะในลักษณะรัฐซ้อนรัฐ ทำให้มีข้อกเว้นหรือเงื่อนไขพิเศษในการปฏิบัติการทางนโยบายกับบ่อนคาสีโน สนามบิงโไฟ และการพนันบริเวณชายแดนในกัมพูชา

“ชุมชนเปราะบางด้านการพนัน” คือตัวอย่างที่อุบล สวัสดิ์ผล นำมาสะท้อนภาพของชุมชนที่ตกอยู่ภายใต้การปฏิบัติการของธุรกิจการพนันในประเทศไทยและภายใต้ผลกระทบของกลุ่มการพนันข้ามพรมแดนที่หลากหลายโดยตรง



การพนันในชุมชนเปราะบางชายแดนไทย-กัมพูชา

อุบล สวัสดิ์ผล

ศูนย์วิจัยและบริการวิชาการเด็กและเยาวชน มหาวิทยาลัยราชภัฏศรีสะเกษ

บทความจากรายงานวิจัย สถานการณ์การพนันในชุมชนพื้นที่ชายแดนไทย-กัมพูชา

ชุมชนเปราะบางด้านการพนัน เป็นชื่อหมู่บ้านที่ผู้วิจัยใช้เรียกแทนชื่อชุมชนดั้งเดิม ตั้งอยู่บริเวณชายแดนไทย-กัมพูชา มีระยะทางห่างจากตัวเมืองจังหวัดศรีสะเกษ 95 กิโลเมตร และระยะทางห่างจากจุดผ่านแดนถาวรช่องสะง่า 18 กิโลเมตร

บทความนี้ต้องการนำเสนอสถานการณ์ พฤติกรรม และผลกระทบจากการพนันที่สำคัญในชุมชนเปราะบางด้านการพนัน จากการสำรวจครัวเรือน (Household of Survey) จำนวน 253 ครัวเรือน และการสนทนากลุ่ม ในช่วงปี 2561-2562

การเปลี่ยนแปลงของชุมชน หลังการเปิดจุดผ่านแดนถาวรช่องสะง่า

เมื่อจุดผ่านแดนถาวรช่องสะง่า ตำบลไพรพัฒนา อำเภอภูสิงห์ จังหวัดศรีสะเกษ เปิดอย่างเป็นทางการในปี 2546 ชุมชนเปราะบางใกล้ชายแดนไทย-กัมพูชา เกิดการเปลี่ยนแปลงอย่างรวดเร็ว ทั้งในมิติสังคม วัฒนธรรม เศรษฐกิจ การเมือง และศาสนา

นอกจากการเปลี่ยนแปลงจากการพัฒนาโครงสร้างพื้นฐาน การขยายตัวของระบบคมนาคม โลจิสติกส์ และสิ่งอำนวยความสะดวกที่พบเห็นได้ปกติในพื้นที่ด้านชายแดน

แล้ว ภายใต้การพัฒนาพื้นที่ชายแดนและความมั่นคงของรัฐ ซึ่งมีความเป็นพื้นที่เฉพาะในลักษณะรัฐซ้อนรัฐ มีอำนาจทางการเมืองที่เชื่อมโยงกับกลไกอำนาจอื่นๆ อย่างสลับซับซ้อนและลึกลับ ทำให้มีข้อยกเว้นหรือเงื่อนไขพิเศษในการปฏิบัติการทางนโยบายกับบ่อนคาสีใน สนามบิงไฟ และการพนันบริเวณชายแดน ที่ก่อผลประโยชน์และเอื้ออำนวยด้านอำนาจให้กับผู้ที่อยู่บริเวณชายแดนด้วย

การพนันในหมู่บ้านเปราะบาง

รายได้ของสมาชิกในครัวเรือนของชุมชนเปราะบางยังเป็นผลผลิตทางการเกษตรเป็นหลัก อยู่ที่ 20.046 ล้านบาท รองลงมาคือเงินเดือนประจำ 5.515 ล้านบาท การรับจ้างทั่วไป 2.549 ล้านบาท การค้าขายหรือ

การให้บริการ 2.105 ล้านบาท และรายได้อื่น เช่น ลูกส่งเงินให้ โบนัส 627,200 บาท รวมรายได้ทั้งชุมชนอยู่ที่ 30.842 ล้านบาท

กลุ่มนักพนันในหมู่บ้านจำแนกตามประเภทของการพนันที่สมาชิกครัวเรือน

เล่นพนันโดยใช้ขอบเขตการปกครองของรัฐ แบ่งออกเป็น 2 ประเภท ได้แก่ การเล่นพนันในประเทศไทย และการเล่นพนันในประเทศกัมพูชา

● การเล่นพนันในประเทศไทย ได้แก่ พนันหลายอย่างคือ หอยหุ้น (4 รอบต่อวัน) หอยงวด หอยฮานอย ลอตเตอรี่ สลากเบอรรางวัล กีฬาต่าง ๆ โบก ไฟ ไฮโล มวยตู้และมวยสัญจร ไก่ชน โดมิโน ปาเป้า ปาโป่ง บิงโก จักรกลากชิงรางวัล และพนันบั้งไฟตามบุญประเพณี

● การเล่นพนันในประเทศกัมพูชา ได้แก่ การเล่นพนันในบ่อนคาสิโน 2 แห่ง (บ่อนที่ช่องสะงำได้รับความนิยมมากกว่าบ่อนที่ช่องจอม) การเล่นพนันบั้งไฟแสน (PVC ขนาดเส้นผ่านศูนย์กลาง 5-6 นิ้ว) ที่สนามบั้งไฟในประเทศกัมพูชา พนันมวยตู้ หอยใต้ดิน กดามโหมละก์ (คล้ายน้ำเต้า ปู ปลา) ไฟ สลากกินแบ่งรัฐบาลของกัมพูชา หอยหุ้นเวียดนาม และมีการเล่นพนันหอยใต้ดินโดยใช้ผลสลากกินแบ่งรัฐบาลของไทยด้วย

การสำรวจการเล่นพนันรายครัวเรือน พบว่า ในชุมชนมีคนเล่นพนันร้อยละ 67 และมีเพียงร้อยละ 33 เท่านั้นที่ไม่เคยเล่นพนัน ส่วนใหญ่สมาชิกในครัวเรือนเล่นพนันหอยใต้ดิน (ร้อยละ 73.4) รองลงมาคือ สลากกินแบ่งรัฐบาล (ร้อยละ 71.2) หอยหุ้น (ร้อยละ 43.2) น้ำเต้าปูปลา ไฮโล โบก (ร้อยละ 3.9) มวย (ร้อยละ 3.1) ไฟ (ร้อยละ 2.6) และอื่นๆ เช่น พนันบิงโก ไก่ชน นอกจากนี้คนที่เล่นพนันมักมีพฤติกรรมเสี่ยงอื่นร่วมด้วย เช่น สูบบุหรี่ ดื่มเหล้า-เบียร์

การสนทนากลุ่มพบประเด็นที่น่าสนใจอย่างมากว่า คนส่วนใหญ่ในชุมชนไม่กล้าเปิดเผยข้อมูลที่เป็นข้อเท็จจริงด้านพฤติกรรม

และผลกระทบจากการเล่นพนัน ผู้ตอบแบบสำรวจรายครัวเรือนให้ข้อมูลค่อนข้างน้อย ขณะที่การสนทนากับกลุ่มนักพนันในชุมชนพบว่า สถานการณ์ พฤติกรรม และผลกระทบจากพนันในชุมชน น่าจะมีผลเชิงปริมาณมากกว่าข้อมูลที่ได้จากการสำรวจถึง 10 เท่า โดยนักพนันคนหนึ่งให้สัมภาษณ์ว่า “ชาวบ้านไม่มีใครกล้าบอกความจริงหรอกว่าเขาเสียเงินจากการเล่นพนัน ชื่อเลข ชื่อหอย ชื่อสลากกินแบ่งรัฐบาล เล่นโบก ไฟ ไฮโล มากเท่าไร ผมกล้าฟังตรงเลยว่า เขาหมดเงิน 100 บาท เขาจะบอกว่าหมด 10 บาท ผมไปเล่นคาสิโนหมด 20,000 บาท ยังบอกเพื่อนๆ ว่าเสีย 2,000 บาท ทั้งๆ ที่เพื่อนก็ไปเล่นด้วยกัน”

พฤติกรรมการเล่นพนันของคนในชุมชนในรอบ 12 เดือน ที่มีการเล่นเป็นประจำและเล่นบ่อยครั้ง (2-3 ครั้ง/เดือน) จะอยู่ในกลุ่มพนันสลากกินแบ่งรัฐบาล หอยใต้ดิน หอยหุ้น น้ำเต้าปูปลา โบก ไฟ มวย และไก่ชน นอกนั้นจะมีพฤติกรรมนานๆ ที่กับการเล่นพนันอื่นๆ ที่มีในชุมชน

ประเภทการพนันที่เล่นอย่างแรกในชีวิตมากที่สุดคือ หอย ส่วนมากซื้อกับคนเดินโพย รองลงมาคือ สลากกินแบ่งรัฐบาล ไฟ หอยหุ้น มวย ฟุตบอล โบก ปักก้อย ตามลำดับ อายุต่ำสุดในการเล่นพนันครั้งแรกอยู่ที่ 10 ปี อายุมากที่สุดคือ 70 ปี เหตุผลในการเล่นพนันครั้งแรก ส่วนใหญ่ระบุว่าอยากได้เงิน และได้ลุ้นเสี่ยงโชค

การตั้งวงเงินในการเล่นพนัน ส่วนใหญ่ไม่ได้ตั้งวงเงิน ถ้าตั้งวงเงินจะอยู่ในหลักเงินร้อยและหลักเงินพัน ส่วนหลักเงินหมื่นมีไม่มากนัก อยู่ในระดับ 12,000-40,000 บาท การตั้งวงเงินเล่นพนันต่อครั้งสูงสุดและจำนวนเงินสูงสุดที่เคยใช้ในการเล่นพนัน



ผมกล้าฟันธงเลยว่า เขาหมดเงิน 100 บาท
เขาจะบอกว่าหมด 10 บาท ผมไปเล่นคาสีโบ
หมด 20,000 บาท ยังบอกเพื่อนๆว่า
เสีย 2,000 บาท กังๆก็เพื่อน
ก็ไปเล่นด้วยกัน



หนึ่งครั้งคือ 70,000 บาท ส่วนจำนวนเงิน
สูงสุดที่เคยเล่นพนันได้หรือได้รางวัลจากการ
พนันหรือชิงโชค ส่วนใหญ่ได้รางวัลจากการ
เล่นพนันหอยและสลากกินแบ่งรัฐบาล มี
ความหลากหลายตั้งแต่จำนวนเงินหลักสิบ
ถึงหลักหมื่น ส่วนใหญ่อยู่ในระดับ 2,000 -
10,000 บาท สำหรับจำนวนเงินรางวัลสูงสุด
ที่เคยเล่นได้คือ 80,000 บาท โดยส่วนใหญ่
คนในชุมชนนำเงินที่ได้จากการพนัน/รางวัล
จากพนันหรือชิงโชคไปใช้จ่ายในชีวิตประจำวัน
รองลงมาคือ นำไปใช้เป็นทุนเล่นพนันต่อ
ใช้หนี้ทั้งในระบบและนอกระบบ ค่าใช้จ่าย
ในงานสังคม ทำบุญ ซื้อของมีค่าให้เป็น
ทรัพย์สิน นอกนั้นเป็นค่าการศึกษาลูกและ
เป็นเงินเก็บ

จำนวนเงินสูงสุดที่เคยเสียพนันใน 1 เกม
มีความหลากหลายตั้งแต่จำนวนเงินหลักสิบ
ถึงหลักหมื่น ส่วนใหญ่อยู่ในระดับ 200 บาท
รองลงมาคือ 500 บาท และ 1,000 บาท
จำนวนเงินสูงสุดที่เคยเสียพนันต่อครั้งคือ

74,000 บาท การสูญเสียทรัพย์สินหรือ
สิ่งของมีค่าจากการเล่นพนัน/ใช้หนี้พนัน
ส่วนใหญ่จะเป็นการสูญเสียเงินสด ร้อยละ
61.3 รองลงมาคือ เงินที่ใช้จ่ายในชีวิต
ประจำวัน ร้อยละ 36.5 ส่วนกลุ่มที่มีหนี้สิน
จากการพนัน (ปัจจุบันก็ยังเป็นหนี้) มี
สัดส่วนร้อยละ 1.5 โดยครัวเรือนที่เป็นหนี้
สูงสุด ปัจจุบันยังมีหนี้สินจำนวนมากถึง
500,000 บาท และกลุ่มที่เล่นพนันแล้ว
สูญเสียที่ดิน สูญเสียบ้าน สูญเสียรถยนต์
มีสัดส่วนเท่ากันคือร้อยละ 0.7

ผลกระทบจากพนันในชุมชน

ผลวิเคราะห์จากการสนทนากลุ่มสามารถสรุปผลกระทบจากการเล่นพนันในชุมชนได้ว่า คนที่เล่นพนันที่อยู่ในชุมชนมองผลกระทบจากพนัน 2 ด้าน คือ ด้านลบและด้านบวก

ผลกระทบด้านลบ การเล่นพนันก่อให้เกิดปัญหา มีตั้งแต่มีอารมณ์หงุดหงิด ฉุนเฉียวง่าย อารมณ์ร้าย หากเล่นพนันเสีย สุขภาพไม่ดีเพราะดื่มเหล้าหรือใช้สิ่งเสพติดอื่นๆ ร่วมกับการเล่นพนันด้วย นอนหลับยากหรือนอนไม่เต็มอิ่ม รู้สึกเบื่อ น้ำหนักลดลง มีการดักเล็กขโมยน้อย ปล้นชิงทรัพย์ ปัญหาหนี้สินล้นพ้นตัวทั้งนี้ในระบบและนอกระบบ บางคนมีการขายทรัพย์สิน หรือบางกรณีในชุมชนใกล้เคียง มีการฆ่าตัวตายเพื่อหนีปัญหาหนี้สินที่เกิดจากการเล่นพนันในบ่อนคาสีโนในประเทศกัมพูชาถึง 2 ราย

ผลกระทบด้านบวก หลายคนมองว่าการเล่นพนันเป็นกิจกรรมคลายเครียด สร้างความสนุกสนาน เป็นพื้นที่ในการพบปะเพื่อนๆ ได้มีการพูดคุยกัน เป็นกิจกรรมเพื่อใช้เวลาในแต่ละวันให้สั้นลง และบางคนมองว่าการพนันเป็นการหารายได้

ปัจจุบันชุมชนยังไม่มีมาตรการชัดเจนในการจัดการการพนันของชุมชน จึงไม่มีมาตรการควบคุมป้องกันการเล่นพนันที่จะนำมาใช้ได้อย่างจริงจัง แม้คนในหมู่บ้านจะเล่นการพนันกันมานาน คนในชุมชนสามารถเข้าถึงการพนันทั้งในชุมชน นอกชุมชน และการพนันข้ามพรมแดนได้ง่าย สามารถเล่นพนันได้ง่ายขึ้นและถี่ขึ้น เช่น

การเล่นหวยหุ้น 4 ครั้งต่อวัน หวยงวด ซือลอตเตอรี่มากขึ้น รวมถึงการพนันอื่นๆ เช่น โบก ไฟ ไฮโล จำนวนเงินที่ใช้เล่นพนันก็มากขึ้น โดยชุมชนไม่รู้จำนวนเงินที่ใช้เล่นแน่นอนว่ามีจำนวนเท่าไร คนเล่น คนขาย เจ้ามือ มากน้อยเท่าไรตามข้อเท็จจริงที่น่ากังวลคือมีเด็กและเยาวชนในชุมชนเข้าไปเกี่ยวข้องกับการพนันและอบายมุขเพิ่มขึ้น

สำหรับการข้ามแดนไปเล่นการพนันในบ่อนคาสีโนที่เพิ่มมากขึ้น เพราะการข้ามแดนสะดวกสบายขึ้น และมีแรงจูงใจจากกลยุทธ์ของธุรกิจพนันข้ามแดน ตัวอย่างกรณีคนในตำบลถูกรางวัลแจ๊คพอตจากบ่อนคาสีโนในประเทศกัมพูชา 2 ครั้งติดกัน และจากอีกรายที่อยู่อีกหมู่บ้านใกล้เคียงตรงรอยต่อจังหวัดสุรินทร์/ศรีสะเกษ หลังจากนั้นก็มีคนไปเล่นพนันมากขึ้น รวมถึงมีคนถูกรางวัลลอตเตอรี่ที่มาซื้อในหมู่บ้านจำนวนหลายราย

ทั้งนี้ คนในชุมชนส่วนใหญ่ไม่เห็นด้วยกับการเปิดคาสีโนตามกฎหมาย ร้อยละ 78.4 กลุ่มที่เห็นด้วยมีเพียงร้อยละ 21.6 เรื่องการเปิดให้มีการรับแทงฟุตบอลตามกฎหมาย กลุ่มที่ไม่เห็นด้วยมีถึงร้อยละ 86.8 เห็นด้วยร้อยละ 13.2 โดยคนในชุมชนส่วนใหญ่เห็นว่าหากมีคาสีโนและการรับแทงพนันฟุตบอลตามกฎหมาย จำนวนนักพนันจะเพิ่มมากขึ้น ร้อยละ 42.2 ส่วนอีกร้อยละ 57.8 เห็นว่าจำนวนนักพนันจะไม่เพิ่มมากขึ้น

• •
คนในตำบลอุทราสารวัณเจ็คพอต
จากบ่อนคาสีโนในประเทศกัมพูชา 2 ครั้งติดกัน
และจากอีกรายที่อยู่อีกหมู่บ้านใกล้เคียงตรงรอยต่อ
จังหวัดสุรินทร์/ศรีสะเกษ หลังจากนั้น
ก็มีคนไปเล่นพนันมากขึ้น

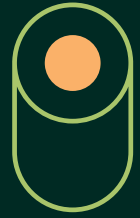
• •



ผลจากการศึกษาของผู้วิจัยแสดงชัดว่า
ชุมชนนี้เป็น “ชุมชนเปราะบางด้านพนัน”
เป็นชุมชนที่ตกอยู่ภายใต้การปฏิบัติการของ
ธุรกิจการพนันในประเทศไทยและภายใต้
กลยุทธ์ของกลุ่มการพนันข้ามพรมแดนที่
หลากหลายโดยตรง มีการเปลี่ยนแปลง
ด้านเศรษฐกิจ สังคม และวัฒนธรรมอย่าง
เห็นได้ชัด เกิดผลกระทบจากการเล่นพนัน
ค่อนข้างชัดเจน แต่คนในชุมชนส่วนใหญ่
ยังไม่ให้ความสำคัญ ไม่กล้าเปิดเผยข้อมูล
การพนันในชุมชนตามความจริงอย่างตรงไป
ตรงมา มองว่าการพนันในชุมชนเป็นเรื่อง
ปกติ ไม่ได้รู้สึกยินดียินร้าย ไม่ได้ให้ความ

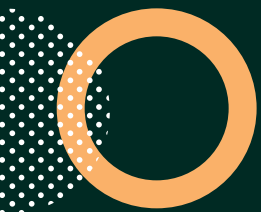
สำคัญ ทั้งที่เด็กเยาวชนและสมาชิกใน
ครัวเรือนอื่นๆ กำลังเผชิญกับปัญหาการพนัน
โดยไม่มีแผนปฏิบัติการรับมือด้านพนันเลย

ข้อเสนอแนะในเชิงนโยบายด้านการพนัน
ของผู้วิจัย คนในชุมชนและหน่วยงานที่
เกี่ยวข้องควรให้ความสำคัญกับเด็กและ
เยาวชนที่อาศัยอยู่ในชุมชนเปราะบางด้าน
พนันที่กำลังจะก้าวเข้าสู่การเป็นนักพนัน
หน้าใหม่อย่างหลีกเลี่ยงไม่ได้ โดยร่วมมือกัน
หาแนวทางมาปฏิบัติการ การสร้างภูมิคุ้มกัน
พนันให้พวกเขาเหล่านี้ ลด ละ เลิกการ
เล่นพนัน โดยร่วมกันทำให้เป็นรูปธรรมอย่าง
เร่งด่วน



จุดเริ่มต้นที่ทุกฝ่ายต้องยอมรับข้อเท็จจริงว่ามีเยาวชนไทยเล่นพนัน
ในชีวิตประจำวัน และมีการข้ามไปเล่นพนันในคาสิโนบริเวณพื้นที่
ชายแดนแม่สอด-เมียวดี

ตามไปหาคำตอบร่วมกับผู้วิจัย เมื่อพบว่ามีเยาวชนเล่นพนัน ในพื้นที่
มีมาตรการการป้องกันปัญหาการเล่นการพนันของเยาวชนหรือไม่ และ
หากว่ามี มาตรการนั้นมีลักษณะอย่างไร แล้วมีหน่วยงานใดรับผิดชอบ
ทำหน้าที่กำกับดูแล



เมื่อเยาวชนในพื้นที่ชายแดนแม่สอด-เมียวดี เล่นพนัน ปัจจุบันมีมาตรการป้องกันอย่างไร?

วสันต์ ปวนปิ่นวงศ์

สาขาวิชารัฐศาสตร์ วิทยาลัยการจัดการและพัฒนาท้องถิ่น มหาวิทยาลัยราชภัฏพบูลสงคราม

บทความจากรายงานวิจัย

มาตรการป้องกันปัญหาการเล่นพนันของเยาวชนไทยในพื้นที่ชายแดนแม่สอด-เมียวดี

พื้นที่เขตเศรษฐกิจพิเศษชายแดนแม่สอด - เมียวดี เป็นพื้นที่เอื้อต่อการเติบโตของการพนัน เนื่องจากมีลักษณะพิเศษ คือ เป็นพื้นที่ผ่อนปรน และการจัดตั้งเขตเศรษฐกิจพิเศษภายใต้กฎหมายการลงทุน ส่งผลให้บ่อนการพนันและคาสีในตลอดแนวชายแดนไทย-เมียนมา กลายเป็นสิ่งที่ถูกกฎหมาย มีการอนุญาตให้ตั้งบ่อนได้อย่างครบวงจร โดยรัฐบาลสนับสนุนให้เกิดการสัมปทานเพื่อให้คาสีในเป็นเป้าหมายดึงดูดนักท่องเที่ยว

ผู้วิจัยได้ลงพื้นที่เก็บข้อมูลและพบว่า การเล่นพนันในเด็กและเยาวชนในพื้นที่ชายแดนแม่สอด - เมียวดีเกิดขึ้นจากหลายปัจจัย หนึ่งในปัจจัยหลักที่สำคัญคือองค์ประกอบในการขับเคลื่อนเศรษฐกิจของรัฐไทยและรัฐกระเหรี่ยง (Karan state) ในประเทศเมียนมา มุ่งหวังให้บ่อนการพนันหรือคาสีในเป็นธุรกิจในการขับเคลื่อนเศรษฐกิจในพื้นที่ชายแดน โดยรัฐได้เอื้อประโยชน์ให้กับนายทุนอย่างมหาศาล ส่งผลต่อการขยายตัวของบ่อนการพนัน และนำไปสู่สาเหตุของเด็กและเยาวชนเข้าไปพัวพันกับการเล่นพนันทั้งตั้งใจและไม่ตั้งใจ รวมถึงการเล่นพนันชั่วคราวจนนำไปสู่การติดพนัน

ปัจจุบันในพื้นที่เขตเศรษฐกิจแม่สอด - เมียวดี มีบ่อนคาสีในหลัก ได้แก่ เมียวดี คอมเพล็กซ์ และสตาร์ คอมเพล็กซ์ ซึ่งเป็นคาสีในครบวงจร ตั้งอยู่บริเวณเลียบบแม่น้ำเมย รวมทั้งยังมีคาสีในเปิดเพิ่มขึ้นมาอีก 6 แห่ง ได้แก่ กาแลกซี่, วินซ์, โลออน คอมเพล็กซ์, ชัน ซิตี, แจ็ค ดราก้อน ไนท์ และสตาร์ คอมเพล็กซ์ ตั้งอยู่ในย่านที่มีกองกำลังพิทักษ์ชายแดนควบคุมดูแล คาสีในทั้งหมดได้รับ

การสนับสนุนและผลักดันโดยรัฐอย่างเป็นทางการ

เมื่อสำรวจสถานการณ์การเล่นพนันของเยาวชนในพื้นที่ชายแดนแม่สอด - เมียวดี โดยใช้แบบสอบถามกับกลุ่มตัวอย่างเด็กและเยาวชนในระดับชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 4 มัธยมศึกษาปีที่ 5 มัธยมศึกษาปีที่ 6 และในระดับชั้น ปวช.1 ปวช.2 และ ปวช.3 ทั้งหมด 4 โรงเรียน รวม 400 คน มีเยาวชนที่เคยเล่นการพนัน 205 คน (ร้อยละ 51.2) สถานที่ในการเล่นพนัน ได้แก่ เล่นออนไลน์ 77 คน เล่นที่บ้าน 57 คน โรงเรียน 52 คน อื่นๆ 41 คน บ่อนในพื้นที่ชุมชน 34 คน และข้ามฝั่งไปเล่นในคาสีในประเทศเพื่อนบ้าน 32 คน จำนวนเงินที่ใช้เล่นพนัน เด็กและเยาวชน 202 คน ระบุว่าใช้เงินเล่นการพนันต่อเดือนไม่เกิน 500 บาท ใช้ระหว่าง 500 - 1,000 บาท 4 คน และใช้มากกว่า 1,000 บาท 8 คน โดยเด็กและเยาวชน 30 คน เริ่มเล่นการพนันครั้งแรกตอนอายุ 5-10 ปี 76 คน เริ่มเล่นการพนันครั้งแรกตอนอายุ 11-15 ปี และ 36 คน เริ่มเล่นการพนันครั้งแรกตอนอายุ 16-20 ปี ด้านความถี่ในการเล่นพนัน พบว่าส่วนใหญ่เล่นแบบนานๆทีตามโอกาส 202 คน เล่นพนัน 2-3 เดือนครั้ง 18 คน เดือนละ 1-2 ครั้ง 1 คน สัปดาห์ละ 1-2 ครั้ง 3 คน และเล่นทุกวัน/เกือบทุกวัน 3 คน นอกจากนั้นกลุ่มตัวอย่างได้ให้สัมภาษณ์เพิ่มเติมด้วยว่าในพื้นที่แม่สอด-เมียวดี มีเยาวชนเข้าสู่วิธีการพนันโดยการเล่นพนันครั้งแรกเป็นการข้ามไปเล่นพนันในคาสีในของประเทศเพื่อนบ้านมากขึ้น

คำถามของผู้วิจัยคือ ในพื้นที่แม่สอด - เมียวดี มีมาตรการป้องกันปัญหาการเล่นพนันของเยาวชนหรือไม่ และหากว่ามี มาตรการนั้นมีลักษณะอย่างไร และมีหน่วยงานใดรับผิดชอบทำหน้าที่กำกับดูแล โดยเน้นการศึกษาเพื่อหาคำตอบใน 4 ส่วน ได้แก่ กฎหมายว่าด้วยเรื่องการป้องกันปัญหาการ

เล่นพนัน มาตรการป้องกันปัญหาการเล่นพนันของเยาวชนของเจ้าหน้าที่ฝ่ายปกครองในระดับจังหวัดและท้องถิ่น มาตรการป้องกันปัญหาการเล่นพนันของเยาวชนของสถาบันการศึกษา และมาตรการป้องกันปัญหาการเล่นพนันของเยาวชนไทยในพื้นที่ชายแดนแม่สอด - เมียวดีของภาคประชาสังคม

กฎหมายว่าด้วยเรื่องการป้องกันปัญหาการเล่นพนัน

ปัจจุบันการเล่นพนันยังคงถูกจัดให้อยู่ในพื้นที่สีเทา รัฐมองว่าการพนันเป็นสิ่งที่ไม่ชอบธรรมตามบรรทัดฐานของสังคม แต่ก็อนุญาตให้เล่นการพนันในพื้นที่ที่รัฐกำหนดได้ โดยกฎหมายป้องกันการพนันของประเทศไทยมีแนวคิดพื้นฐานเกี่ยวกับการควบคุมการพนันในประเทศด้วยการกำหนดรูปแบบการกระทำผิด เพื่อป้องกันการกระทำผิด กฎหมายที่ใช้ในการกำกับดูแลเรื่องการพนันคือ พระราชบัญญัติการพนัน พุทธศักราช 2478 ได้บัญญัติให้มีการคุ้มครองสิทธิเด็กจากการพนัน ตามมาตรา 7 (3) ที่บัญญัติไว้ว่า “ไม่ให้บุคคลอายุต่ำกว่า 20 ปีบริบูรณ์ หรือไม่บรรลุนิติภาวะเข้าเล่นด้วย เว้นแต่การเล่นตามบัญชี ข. หมายเลข 16” หมายถึง การป้องกันไม่ให้เด็กอายุต่ำกว่า 20 ปีเข้ามาข้องเกี่ยวกับการพนันเนื่องจากเหตุผลทางด้านร่างกายและจิตใจที่เด็กวัยนี้เป็นวัยเรียนรู้ได้อย่างรวดเร็วสามารถจดจำได้ดี หากเล่นการพนันตั้งแต่วัยดังกล่าว จะส่งผลให้เกิดการปลูกฝัง

และนำไปสู่การเป็นนักพนันในอนาคต นอกจากนี้ การเล่นพนันในวัยเด็กยังส่งผลกระทบในด้านอื่นๆ เช่น การเรียน ครอบครัว การเข้าสังคม เป็นต้น

พระราชบัญญัติฉบับดังกล่าวยังกำหนดโทษบุคคลอื่นๆ ที่ชักนำเด็กและเยาวชนเข้าสู่วงการการพนันอีกด้วย ดังมาตรา 12 “ผู้ใดจัดให้มีการเล่นหรือการทำอุบายล่อ ชวยประกาศโฆษณา หรือชักชวนโดยทางตรงหรือทางอ้อมให้ผู้อื่นเข้าเล่น หรือเข้าในการเล่น ซึ่งมีได้รับอนุญาตจากเจ้าพนักงาน หรือรับอนุญาตแล้วแต่เล่นพลิกแพลง หรือผู้ใดเข้าเล่น หรือเข้าพนันในการเล่น อันขัดต่อบทแห่งพระราชบัญญัตินี้ หรือกฎกระทรวง หรือข้อความในใบอนุญาต” หมายถึง ผู้ที่เกี่ยวข้องกับการชักนำเด็กและเยาวชนไปเล่นการพนัน ไม่ว่าจะทางตรงหรือทางอ้อมรวมถึงการเล่นพนันที่ไม่ได้ขออนุญาตจากเจ้าพนักงาน หรือขออนุญาตแล้วแต่ใช้วิธีการพลิกแพลง จะเป็นความผิดตามมาตรา 12 ซึ่งมาตรานี้ครอบคลุมความผิดที่เกี่ยวข้อง

••
เด็กและเยาวชน 30 คน
เริ่มเล่นการพนันครั้งแรก
ตอนอายุ 5-10 ปี
76 คน เริ่มเล่นการพนันครั้งแรก
ตอนอายุ 11-15 ปี และ
36 คน เริ่มเล่นการพนันครั้งแรก
ตอนอายุ 16-20 ปี
••



กับการพนันเกือบทั้งหมด

อย่างไรก็ตาม มาตรา 12 ไม่ได้กล่าวถึง ความผิดอันกระทำจากเยาวชนโดยตรง และการคุ้มครองเด็กไม่ได้แยกออกจากบุคคล ที่บรรลุนิติภาวะ ส่งผลให้การคุ้มครองเด็ก อาจทำได้ไม่เต็มที่ อีกทั้งเนื้อหาใน พระ- ราชบัญญัติการพนัน พ.ศ. 2478 ไม่ได้มีการ ให้โทษจากการกระทำที่เกิดขึ้นจากตัวเด็ก และเยาวชนอันเกี่ยวข้องกับการกระทำ ในการเล่นพนัน

นอกจากพระราชบัญญัติการพนันแล้ว ยังมีพระราชบัญญัติคุ้มครองเด็ก พุทธ- ศักราช 2546 ตามมาตรา 26 ที่บัญญัติไว้ว่า “ภายใต้บังคับบทบัญญัติแห่งกฎหมายอื่น ไม่ว่าเด็กจะยินยอมหรือไม่ ห้ามมิให้ผู้ใด

กระทำการดังต่อไปนี้ (8) ใช้ หรือยินยอมให้ เด็กเล่นการพนัน ไม่ว่าชนิดใดหรือเข้าไปใน สถานที่ที่เล่นการพนัน สถานที่ค้าประเวณี หรือ สถานที่ที่ห้ามมิให้เด็กเข้า”

ข้อกฎหมายเหล่านี้ชี้ให้เห็นว่า การ ป้องกันมิให้เด็กและเยาวชนเล่นการพนันนั้น ไม่ได้ใช้กฎหมายเพียงแค่ฉบับเดียว และ มาตรการคุ้มครองเด็กและเยาวชนในประเทศ ไทยยังคงหละหลวมและมีน้อยเกินไป ซึ่ง หากพิจารณาจากข้อกฎหมายเทียบกับ สถานการณ์การเล่นพนันของเยาวชน จะ เห็นได้ว่า การป้องกันการเล่นพนันของ ประเทศไทยยังคงมีช่องว่าง และไม่ครอบคลุมการพนันออนไลน์ที่เข้าถึงตัวเด็กและ เยาวชนได้ง่ายกว่าการพนันในบ่อนหรือคาสิโน

มาตรการป้องกันปัญหาการเล่นพนันของเยาวชนไทย ในพื้นที่ชายแดนแม่สอด-เมียวดี ของเจ้าหน้าที่ฝ่ายปกครอง ในระดับจังหวัด ท้องถิ่น และสถานศึกษา

จากการจัดเวทีสนทนากลุ่มย่อย (Focus group discussion) ในประเด็นการเล่นพนันของเยาวชน เพื่อระดมความคิดเห็นทั้งหน่วยงานภาครัฐและประชาชน ในการสร้างแนวทางป้องกันและมาตรการในการป้องกันปัญหาเยาวชนเล่นการพนันในพื้นที่ชายแดนแม่สอด - เมียวดี ณ หอประชุมองค์การบริหารส่วนตำบลท่าสายลวด อำเภอแม่สอด จังหวัดตาก และการสัมภาษณ์เพิ่มเติมผู้วิจัยได้สรุป มาตรการป้องกันปัญหาการเล่นพนันของเยาวชนของเจ้าหน้าที่ฝ่ายปกครองในระดับจังหวัด ท้องถิ่น และสถานศึกษา ดังต่อไปนี้

1 อำเภอ มีมาตรการทางกฎระเบียบที่เข้มงวดในบริเวณจุดข้ามฝาก (จุดผ่านแดน) มีการกำหนดเวลาการข้ามได้จนถึงเวลา 20.30 น. ของทุกวัน มีการประสานความร่วมมือกันระหว่างตำรวจ ทหาร และเจ้าพนักงานฝ่ายปกครอง มีการตรวจสอบควบคุมตลอดเวลา มีการสุ่มตรวจและออกตรวจสอบพื้นที่ทุกคืนในเวลา 20.00 น.

2 มาตรการที่ดำเนินการโดยแต่งตั้งคณะทำงานขึ้นมา เพื่อทำหน้าที่ในการแจ้งข่าวสารและให้ความรู้เกี่ยวกับการพนันแก่ประชาชนในพื้นที่ เน้นไปที่กลุ่มเด็กและเยาวชน โดยได้รับความร่วมมือจากองค์การเยาวชนและสภาเด็กอำเภอแม่สอด มีการให้ความรู้และแจ้งสถานการณ์เกี่ยวกับการพนัน ดำเนินการผ่านการประชาสัมพันธ์เสียงตามสายในรอบพื้นที่ชุมชนและสถานศึกษา

3 มาตรการห้ามปราม ผ่านป้ายสัญลักษณ์ในหน่วยงานระดับจังหวัดและระดับท้องถิ่น

4 มาตรการห้ามปราม ผ่านการรณรงค์ให้เห็นถึงผลกระทบของการเล่นพนันของหน่วยงานส่วนท้องถิ่นโดยการจัดอบรมให้แก่ผู้นำชุมชน กำนัน ผู้ใหญ่บ้าน ให้ตระหนักถึงผลกระทบของการเล่นพนัน รวมถึงการเตรียมความพร้อมของพื้นที่ที่จะต้องรองรับการเข้ามาในพื้นที่ของนักพนันต่างถิ่น

5 มาตรการของสถาบันการศึกษา ในรูปแบบการจัดตั้งคณะกรรมการครูอาจารย์ ในการตรวจเยี่ยมนักเรียนที่บ้าน ทั้งในกรณีที่มีปัญหาเกี่ยวกับการติดพนัน หรือมีความเสี่ยงที่จะเข้าสู่วิถีของการพนัน การตรวจเยี่ยมดังกล่าวครูอาจารย์จะเน้นการให้ความรู้กับผู้ปกครองในการอบรมขัดเกลานิสัยบุตรหลาน ให้รับรู้ถึงข้อเสียของการพนัน

6 มาตรการของสถาบันการศึกษา ผ่านกิจกรรมของโรงเรียน เช่น กีฬา งานฝีมือ เป็นต้น โดยโรงเรียนเชื่อว่าถ้าเด็กและเยาวชนใช้เวลาในการทำกิจกรรมดังกล่าว จะทำให้ปัญหาการมั่วสุม ยาเสพติด รวมถึงการพนันหมดไป

ความคิดเห็นของผู้เข้าร่วมประชุมในส่วนของหน่วยงานภาครัฐ ท้องถิ่น และสถาบันการศึกษา สะท้อนให้เห็นว่า แม้ทุกฝ่ายทั้งครอบครัว ชุมชน สถาบันการศึกษา หน่วยงานภาครัฐ ทราบถึงสถานการณ์ปัญหาการเล่นพนันของเยาวชน และยอมรับ

ว่าเป็นข้อเท็จจริงที่เกิดขึ้น แต่หน่วยงานภาครัฐก็ไม่สามารถห้ามผู้ปกครอง หรือป้องกัน หรือห้ามเด็กและเยาวชนไม่ให้เล่น การพนันได้อย่างเบ็ดเสร็จเด็ดขาด เนื่องจากอำนาจรัฐไทยไม่สามารถก้าวข้ามรัฐเพื่อนบ้านได้ เพราะบ่อนหรือคาสีโนตั้งอยู่ในรัฐของประเทศเพื่อนบ้าน หรือไม่ก็ตั้งอยู่ในพื้นที่ผ่อนปรน เขตเศรษฐกิจพิเศษ หรือได้รับสัมปทานจากรัฐอย่างถูกกฎหมาย สำหรับทางออกที่เป็นไปได้เพื่อบรรเทาผลกระทบ

อย่างน้อยโครงการวิจัยนี้ได้กระตุ้นให้เกิดจุดเริ่มต้น หน่วยงานทุกภาคส่วนได้มาหารือ และเห็นปัญหาร่วมกัน ซึ่งในอนาคตอาจจะมีมาตรการที่ชัดเจน มาตรการในความหมายนี้อาจไม่จำเป็นต้องเป็นส่วนหนึ่งของกฎหมาย ไม่จำเป็นต้องเป็นไปในเชิงการบังคับหรือในลักษณะของการออกกฎระเบียบ แต่ทุกภาคส่วนต้องตระหนักรู้ และพยายามหาทางในการแก้ไข ป้องกัน และลดปัญหาที่เกิดขึ้น

มาตรการป้องกันปัญหาการเล่นพนันของเยาวชนไทยในพื้นที่ชายแดนแม่สอด-เมียวดี ของภาคประชาสังคม

จากการสนทนากลุ่มย่อย (Focus group discussion) และสัมภาษณ์เชิงลึก (In-depth Interview) ในเรื่องมาตรการป้องกันปัญหาการเล่นพนันของเยาวชนไทยในพื้นที่ชายแดนแม่สอด-เมียวดี ของภาคประชาสังคม ผู้วิจัยพบว่า มาตรการของภาคประชาสังคมที่มีอยู่ในปัจจุบันมีแนวทางปฏิบัติที่ไม่ชัดเจนและขาดความร่วมมืออย่างจริงจังจากทุกภาคส่วน ดังตัวอย่างการให้สัมภาษณ์ของตัวแทนชุมชน อำเภอแม่สอด ว่า

“ภาคประชาสังคมยังไม่มีนโยบายหรือการขับเคลื่อนดูแลเยาวชนเกี่ยวกับการพนันอย่างจริงจัง และยังไม่มีกรอบหรือการรณรงค์ให้ความรู้”

“ภาคประชาสังคมมีวัฒนธรรมชุมชนหรือวิถีชีวิตของชุมชนที่ไม่เอื้อให้เด็กเยาวชนป้องกันตัวเองจากภัยบ่อนการพนันหรือคาสีโน แต่ตรงกันข้าม กลับเป็นการส่งเสริมมากกว่า เช่น การเล่นหวย ไม่ว่าจะเป็น หวยรัฐบาลหรือหวยใต้ดิน”

“หน่วยงานภาครัฐมีการยกเว้นการเล่นการพนันในลักษณะของงานวัดที่มีการขออนุญาตจากหน่วยงานรัฐเพื่อเล่นการพนัน”

แนวทางป้องกันปัญหาการเล่นพนันของเยาวชนไทย ในพื้นที่ชายแดนแม่สอด-เมียวดี

จากบริบทข้างต้น คำถามของผู้วิจัยคือ ปัจจุบันหน่วยงานในระดับพื้นที่มีแนวทางการแก้ไขปัญหาการเล่นพนันของเยาวชนอย่างไร ผู้วิจัยสรุปข้อมูลจากการสังเคราะห์ได้ดังนี้

1 แนวทางแก้ไขปัญหาของหน่วยงานภาครัฐ จะต้องมีการบังคับใช้กฎหมายอย่างเข้มงวดในกรณีจุดข้ามพาก เพราะที่ผ่านมา ยังมีการปล่อยปละละเลยให้เด็กและเยาวชนเข้าไปเล่นการพนัน รวมถึงมีการเล่นพนันอยู่บนฝั่งแม่สอด ฉะนั้นทางออกของปัญหา คือ ต้องปฏิรูปเชิงโครงสร้างของการบังคับใช้กฎหมายและกฎระเบียบอย่างจริงจัง โดยมีการกำหนดโทษและค่าปรับ เพื่อเป็นแนวทางในการห้ามปรามการละเลยของเจ้าหน้าที่ และการลักลอบข้ามไปเล่นการพนันของเยาวชน รวมถึงการลักลอบเล่นการพนันในพื้นที่แม่สอด

2 หน่วยงานในระดับรัฐ จะต้องมีความรู้ความเข้าใจอย่างถ่องแท้ และยอมรับข้อเท็จจริงที่ว่า ในพื้นที่มีเด็กและเยาวชนเล่นการพนันทั้งในพื้นที่แม่สอดและการข้ามไปเล่นพนันในฝั่งเมียวดี เนื่องจากการยอมรับข้อเท็จจริงดังกล่าวจะนำไปสู่การหาทางออกต่อสถานการณ์ได้อย่างถูกต้อง หน่วยงานภาครัฐในทุกระดับจะต้องมีการสำรวจปัญหาการเก็บข้อมูลเชิงสถิติ และข้อมูลอื่นๆ ที่เกี่ยวข้องกับการพนัน เพื่อสร้างแนวทางที่จะนำไปสู่การแก้ไขปัญหาดังกล่าวได้อย่างตรงจุดและมีความชัดเจน

3 สถาบันการศึกษา ควรจัดกิจกรรมที่สะท้อนปัญหาโทษจากการพนันอย่างชัดเจน สนับสนุนและส่งเสริมกิจกรรมการกีฬาในพื้นที่ให้มากขึ้น เพื่อให้เยาวชนใช้เวลาว่างให้เกิดประโยชน์

4 หน่วยงานภาครัฐในระดับท้องถิ่น ควรมีการสร้างวัฒนธรรมท้องถิ่นที่ปลอดการพนัน เช่น งานประเพณี งานวัด งานศพ ปลอดการพนัน และไม่มีการยกเว้นในกรณีการขออนุญาตเล่นการพนัน

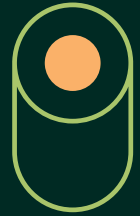
5 หน่วยงานภาครัฐต้องเป็นกลไกสำคัญในการประสานความร่วมมือกับทุกภาคส่วน ได้แก่ ประชาสังคม ผู้ประกอบการ และชาวบ้าน ในการสร้างคณะกรรมการติดตามและเฝ้าระวังสถานการณ์ในรูปแบบคล้ายกับกลุ่มอาสาสมัคร

ข้อสังเกตเพิ่มเติมในมุมมอง ทรรศนะของเยาวชนที่ตอบสนองต่อข้อเสนอแนะเชิงมาตรการและแนวทางการป้องกันการเล่นพนันของเยาวชนในพื้นที่ชายแดนแม่สอด-เมียวดี จากการสุ่มสัมภาษณ์กลุ่มตัวอย่างพบว่า เยาวชนไม่แน่ใจว่ามาตรการหรือข้อเสนอแนะจากภาครัฐและภาคประชาสังคมจะใช้ได้ผลมากนัก เนื่องจากเยาวชนมองว่าพื้นที่ชายแดนที่ตนเองอาศัยอยู่มีการข้ามเขตแดนไปมาระหว่างสองประเทศจนเป็นวิถีชีวิตปกติของคนในพื้นที่ แม้กระทั่งการข้ามเขตรัฐไปเล่นการพนัน เยาวชนยังคงมองว่าเป็นเรื่องปกติที่สามารถเกิดขึ้นได้ ดังนั้น มาตรการของรัฐและภาคประชาสังคมที่เห็นว่าควรมีการเข้มงวดกวดขัน

บริเวณจุดข้ามแดนอาจไม่สามารถป้องกันการเล่นพนันของเยาวชนได้อย่างมีประสิทธิภาพ โดย**เยาวชนเห็นว่ามาตรการและแนวทางแก้ไขปัญหาน่าจะได้ผลต้องเริ่มต้นจากการสร้างความรู้ความเข้าใจ** ที่ถูกต้องให้แก่เยาวชนอย่างตรงไปตรงมาผ่านสถาบันต่างๆ ของสังคม โดยเฉพาะ**สถาบันครอบครัวและสถาบันการศึกษา** การสร้างความรู้ความเข้าใจดังกล่าวจะทำให้เกิดภูมิคุ้มกันให้แก่เยาวชนที่จะต้องดำรงชีวิตร่วมกับสถานการณ์ที่เป็นวงจรของการพนันในพื้นที่ชายแดน และมีแนวโน้มว่าบ่อนการพนันชายแดนจะขยายตัวมากขึ้นอีกในอนาคต

ทั้งนี้ ผู้วิจัยตั้งข้อสังเกตจากมุมมองทัศนคติของเยาวชนว่า เยาวชนเองยังคงเป็นตัวแสดงที่มีความสำคัญประการหนึ่งต่อการสร้างมาตรการและแนวทางแก้ไขปัญหาการพนันของเยาวชนในพื้นที่ชายแดนแม่สอด - เมียวดี

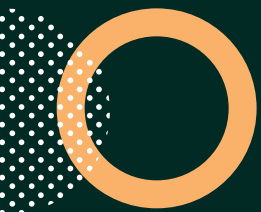
สำหรับข้อเสนอแนะในงานวิจัย ผู้วิจัยเห็นว่า ควรมีการศึกษาปัจจัยที่ส่งผลกระทบต่อพฤติกรรมการเล่นพนันของเยาวชน ปัจจัยทางด้านคุณสมบัติของเยาวชน ปัจจัยด้านทัศนคติและแรงจูงใจ ปัจจัยด้านสังคม และปัจจัยด้านโครงสร้าง ซึ่งปัจจัยเหล่านี้เป็นปัจจัยที่ส่งผลกระทบต่อพฤติกรรมการรับรู้ของเยาวชนที่มีต่อการเล่นพนัน หากมีการศึกษาในรายละเอียดที่ลึกลงจะสามารถสร้างแนวทางในการแก้ไขปัญหการเล่นพนันของเยาวชนที่เป็นรูปธรรมมากยิ่งขึ้นในอนาคต



การตลาดเสียงโซคชวนพนันที่เน้น “ง่าย กระตุ้น ลุ้น ถี” ทำให้เด็กเยาวชนเปลี่ยนไปเจาะจงบริโภคสินค้าที่มีการให้สิ่งชิงโชคมากขึ้น โดยไม่ได้คำนึงถึงรสชาติ ราคา หรือคุณค่าอาหาร และการลุ้นโชคไม่สามารถควบคุมตัวเองได้ด้วยว่าเท่าไรถึงจะพอ

ปัญหาใหญ่คือ ทั้งเด็กและครอบครัวจำนวนไม่น้อยคิดว่ากิจกรรมการลุ้นโชค/ชิงโชคและจับสลากเพื่อรับรางวัล “ไม่เป็นการพนัน” เพราะไม่เคยมีการพูดคุยเกี่ยวกับเรื่องนี้ในแง่ของการพนันมาก่อน

การแก้ปัญหาเพื่อให้เยาวชนรู้เท่าทันตลาดเสียงโซคชวนพนัน คือ “เยาวชนจะรู้เท่าทันการตลาดเสียงโซคชวนพนัน ต้องมีความรู้พื้นฐานทางศาสนาที่เพียงพอ จึงจะสามารถแยกแยะ พิจารณา ถอดบทเรียน บทหลักการทางศาสนาได้”



การตลาดเสียงโซคชวนพนัน ภัยคุกคามเยาวชนมุสลิมชายแดนใต้

สุกัญญา มาลาวิยจันทร์ และคณะ
คณะศิลปศาสตร์และสังคมศาสตร์ สาขาวิชาบริหารธุรกิจ มหาวิทยาลัยฟาฏอนี
บทความจากรายงานวิจัย
โครงการวิจัยความรู้เท่าทันต่อการตลาดเสียงโซคชวนพนันของเยาวชนมุสลิม
ในพื้นที่สามจังหวัดชายแดนภาคใต้

อิสลามได้ให้นิยามว่า ทุกๆ อย่างที่เป็น กระบวนการหรือการเชิญชวนที่นำไปสู่การ เสี่ยงโชคล้วนถือว่าการพนัน ซึ่งเป็นที่ ต้องห้ามในอิสลามอย่างชัดเจนในอัลกุรอาน และฮาดิษ แต่ท่ามกลางกระแสการตลาด ชิงโชคที่ข้ามเส้นจากการส่งเสริมการขายสู่ การพนัน ในพื้นที่สามจังหวัดชายแดนภาคใต้ ยังมีเยาวชนมุสลิมจำนวนไม่น้อยที่คิดว่าการ ลุ้นชิงโชค/จับรางวัล “ไม่เป็นการพนัน”

ความตื่นตัวเรื่องการตลาดเสี่ยงโชคข้าม เส้นการพนันทำให้นักวิชาการมุสลิมเริ่ม ศึกษาถึงผลกระทบมากขึ้น โดยนักวิชาการ ส่วนใหญ่มองว่า เป้าหมายของการส่งเสริม การขายสินค้าและบริการส่วนใหญ่ที่ใช้กันใน สังคมทุนนิยมนั้น มิใช่การตอบสนองความ ต้องการที่เป็นอยู่อย่างมีประสิทธิภาพและมี ประสิทธิภาพ หรือเพื่อสร้างความต้องการที่ แท้จริง แต่เป็นการสร้างความต้องการสินค้า และบริการขึ้นมาแบบผิวเผิน ชั่วครั้งชั่วคราว ด้วยการพนันที่แฝงตัวในธุรกิจการค้า เป็น การส่งเสริมการตลาดที่กระตุ้นให้ผู้บริโภค หันมาสนใจในผลิตภัณฑ์แล้วลุ้นชิงโชคกับ ความ “ง่าย กระตุ้น ลุ้น ถู” ที่เชื่อเชิญให้ ผู้บริโภคลุ้นรางวัลอย่างต่อเนื่องหวังผล ยอดขายในระยะยาว

ที่สำคัญ การตลาดเสี่ยงโชคของธุรกิจ หมีนล้านในปัจจุบันเติบโตอย่างเสรีโดย ไม่มีกฎหมายควบคุมดูแล ซึ่งในที่สุดแล้ว การตลาดแบบนี้จะส่งผลเสียทางเศรษฐกิจ เนื่องจากผู้บริโภคจะถูกกระตุ้นให้ซื้อสินค้า โดยขาดการไตร่ตรองเรื่องราคาและคุณภาพ ของสินค้า ในขณะที่มีสื่อช่องทางต่างๆ ที่ คอยเสนอกิจกรรมการตลาดเสี่ยงโชค/ลุ้น

ชิงโชค ที่พบได้ทุกวันทั้งในสมาร์ทโฟน เกมส์ กูเกิล โน้ต อินสตาแกรม เฟซบุ๊ก เป็นต้น โดยสื่อโซเชียลเหล่านี้มีอิทธิพล อย่างมากกับเยาวชนวัยรุ่น รวมถึงยังพบได้ ทั่วไปในโฆษณาชิงโชคในโทรทัศน์ บนฉลาก บรรจุภัณฑ์ ข้อความอัตโนมัติในโทรศัพท์ การจัดบูธโฆษณาตามเทศกาลงานต่าง ๆ รวมถึงป้ายต่างๆ ของโฆษณาผลิตภัณฑ์ ตามท้องถนนหรือพื้นที่สาธารณะ ดังจะเห็น ว่า ในปัจจุบันเด็กเยาวชนที่เปิดรับข้อมูล จากธุรกิจได้มากกว่าวัยรุ่นเริ่มมีพฤติกรรม เปลี่ยนไป เจาะจงบริโภคสินค้าที่มีการให้ ชิงชิงโชคมากขึ้น โดยไม่ได้คำนึงถึงรสชาติ ราคา หรือคุณค่าอาหาร และการลุ้นโชค ไม่สามารถควบคุมตัวเองได้ด้วยว่าเท่าไร ถึงจะพอ

ความรุนแรงจากการใช้การพนันนำการ ตลาด จะส่งผลให้ผู้ซื้อสูญเสียเหตุผล ในการซื้อสินค้าและบริการ ติดกับดัก พฤติกรรม ขาดความยับยั้งชั่งใจ และ ถ้าวถึงขั้นเป็นโรคติดการพนันก็จะส่งผลให้ เกิดการเปลี่ยนแปลงสารเคมีในสมอง

เพื่อหาแนวทางในการแก้ปัญหา เปลี่ยน วิธีคิด ทั้งกับเยาวชนและคนในครอบครัว ที่จะต้องรู้เท่าทัน สร้างความเข้าใจ สร้าง ภูมิคุ้มกันจากการตลาดเสี่ยงโชคชวนพนัน คณะนักวิจัยได้จัดทำ โครงการวิจัยความรู้ เท่าทันต่อการตลาดเสี่ยงโชคชวนพนันของ เยาวชนมุสลิมในพื้นที่สามจังหวัดชายแดน ภาคใต้ ได้แก่ จังหวัดปัตตานี ยะลา และ นราธิวาส โดยลงพื้นที่เก็บข้อมูลกลุ่ม เยาวชนมุสลิม 400 คน และระดมความ คิดเห็นจากตัวแทนเยาวชน เพื่อศึกษาว่า

ในทัศนคติของเยาวชนมุสลิมกับการตลาดเสี่ยงโชคชวนพนัน มีความรู้ความเข้าใจในระดับใด และปัจจัยใดที่ส่งเสริมการรู้เท่าทัน รวมถึงการสัมภาษณ์ผู้ทรงคุณวุฒิซึ่งเป็นนักวิชาการด้านการตลาด นักวิชาการด้านเยาวชน และนักวิชาการด้านศาสนา จำนวน 6 คน

การสำรวจข้อมูลจากเยาวชนมุสลิม ใช้หลักเกณฑ์พิจารณาว่าการกระทำใดที่เป็น การพนัน โดยยึด **หุกม** (เงื่อนไข) ของการส่งเสริมการขาย ถ้าผู้ซื้อสินค้ามีเจตนาซื้อ เพื่อต้องการครอบครองที่ร่วมรายการ หรือแค่อายากได้ หรือเพียงต้องการลุ้นก็ถือว่าศาสนาไม่อนุญาต เข้าข่ายการพนันในอิสลาม เนื่องจากเมื่อส่งชิงโชคแล้วยังไม่สามารถรู้ได้ว่ากำไรหรือขาดทุน เงื่อนไขดังกล่าวถือว่า **หะรอม** (ผิดกฎ ต้องห้าม ไม่อนุมัติ)

การชิงโชคแบ่งออกเป็น 3 ลักษณะ **ลักษณะแรก** คือ การชิงโชคโดยปราศจากเงื่อนไขใดๆ ไม่มีดอกเบี้ย หรือการหลอกลวงเข้ามาเกี่ยวข้อง **ลักษณะที่สอง** การชิงโชคที่มีการซื้อของ ต้องดูรายละเอียดว่าผู้ซื้อมีเจตนาเพื่อต้องการครอบครองที่ร่วมรายการ หรือแค่อายากได้ หรือต้องการลุ้น ถือว่าไม่อนุญาต เข้าข่ายการพนันในอิสลาม และ **ลักษณะที่สาม** การชิงโชคที่มีการจ่ายเงิน ถือว่าเป็นการชิงโชคที่ไม่อนุญาต เนื่องจากเป็นลักษณะการชิงโชคที่เข้าข่ายการพนัน

ผลการวิเคราะห์กลุ่มเสี่ยงจากการตลาดเสี่ยงโชคชวนพนันพบว่า กลุ่มเด็กและเยาวชนระดับมัธยมศึกษาตอนต้นและมัธยมศึกษาตอนปลาย ถือเป็นกลุ่มที่มีความเสี่ยงสูง เพราะการพนันเข้ามามีอิทธิพลตั้งแต่อายุยังน้อย โดยการเห็นบุคคลในครอบครัวหรือบุคคลใกล้ชิด เพื่อน ญาติ ที่มีพฤติกรรมเล่นการพนัน โดยระดับความรู้เท่าทัน

ของเยาวชนมุสลิมที่มีต่อการตลาดเสี่ยงโชคชวนพนันส่วนใหญ่อยู่ในระดับปานกลาง และระดับต่ำ แม้ว่าเยาวชนมุสลิมกว่าครึ่งไม่เคยเข้าร่วมกิจกรรมลุ้นโชค/ชิงโชคของสินค้าหรือบริการเลย แต่สำหรับผู้ที่เคยเข้าร่วมกิจกรรม จะเข้าร่วมนานๆ ครั้ง ซึ่งกิจกรรมที่เข้าร่วมลุ้น/ชิงโชค จะเลือกรูปแบบที่ไม่ต้องเสียเงิน เช่น กดไลค์ กดแชร์ แล้วได้ลุ้นโชค หรือเป็นการซื้อสินค้าจากราคาปกติแล้วได้ลุ้นโชค

ปัจจัยที่มีผลต่อความรู้ความเข้าใจเรื่อง การพนันในอิสลามเกี่ยวกับกิจกรรมการลุ้นโชค/ชิงโชคของเยาวชนมุสลิม มีความสัมพันธ์กับพฤติกรรมของสมาชิกในครอบครัวที่เข้าร่วมกิจกรรมที่มีการลุ้นโชค/ชิงโชค บ้างนานๆ ครั้ง ซึ่งมีสัดส่วนพอๆ กับไม่ชอบและไม่เคยเข้าร่วมเลย ส่วนเยาวชนและสมาชิกในครอบครัวที่ชอบเข้าร่วมกิจกรรมทุกครั้ง ส่วนใหญ่คิดว่า กิจกรรมการลุ้นโชค/ชิงโชคและจับสลากเพื่อรับรางวัลไม่เป็นการพนัน เพราะไม่เคยมีการพูดคุยเกี่ยวกับเรื่องการตลาดเสี่ยงโชคที่มีการลุ้น/ชิงโชค/จับรางวัลในแง่ของการพนันมาก่อน

การระดมความคิดเรื่องการรู้เท่าทันการตลาดเสี่ยงโชคชวนพนันของเยาวชนมุสลิมจาก 3 จังหวัด ตัวแทนเยาวชนได้แสดงความเห็นตรงกันว่า การได้รับผลตอบแทนจากกิจกรรมลุ้นชิงโชคในการตลาดเสี่ยงโชคจะเกิดขึ้นกับบางรายเท่านั้น เพราะถูกดึงดูดด้วยกลยุทธ์ทางการตลาดที่ทำให้มีความสุข สนุกสนานเพลิดเพลิน มีความลุ้นอายน่าได้ในของรางวัล ถ้าได้รับรางวัลด้วยจะรู้สึกดีใจ รู้สึกโชคดี คุ่มค่ากับเงินและเวลาที่เสียไปในทางกลับกันหากไม่ได้รับรางวัลจะรู้สึกเสียใจที่ไม่ได้ของรางวัลจากการเสี่ยงโชค

เหมือนโดนเอาเปรียบ โดนหลอกล่อให้เสียค่าใช้จ่ายฟรีจากการร่วมส่ง SMS หรือส่งฉลาก หมดหวัง ไม่มีความเท่าเทียมในผู้ร่วมกิจกรรมด้วยกัน ทำให้หมกมุ่นและเสียเวลากับสิ่งที่ไม่แน่นอน นำไปสู่การขัดหลักการศาสนาอิสลาม แต่ถ้าเยาวชนสามารถรู้ถึงพิษภัยของการทำการตลาดเสี่ยงโชค มีการพูดคุยให้ความรู้จากคนที่ม่ประสบการณ์ในการเสี่ยงโชคที่คอยบอกกล่าวถึงผลเสียของการร่วมกิจกรรมเสี่ยงโชคที่คิดว่าเป็นการลงทุน เพื่อเปิดรับความคิดใหม่ๆ หรือความเห็นต่างจากผู้อื่น มีคนใกล้ชิด ทั้งเพื่อน ครอบครัว หรือสื่อที่ดีที่คอยเชิญชวน คอยชี้แนะ ดึงสติ ให้ความรู้ และเตือนในการกระทำที่อาจนำไปสู่สิ่งไม่ดี เยาวชนก็จะไม่ตกเป็นเหยื่อของธุรกิจที่ขายสินค้านั้น แต่ถ้าเยาวชนไม่รู้เท่าทันการตลาดเสี่ยงโชคก็อาจจะคล้อยตามค่านิยม หรือการบอกต่อของบุคคลใกล้ชิด ยิ่งถ้าหากครอบครัวละเลย ไม่ใส่ใจ และไม่ให้ความสำคัญในการเตือนเรื่องเหล่านี้ หรืออาจจะด้วยเหตุผลที่ว่าปัจจุบันธุรกิจมีรูปแบบการส่งเสริมการตลาดที่มีความซับซ้อนเกินกว่าที่หลายๆ คนจะเข้าใจ เยาวชนจะไม่มีการเรียนรู้ หรือบางคนรู้แต่คิดว่าเป็นการลงทุนทางธุรกิจ ดังนั้นจึงทุ่มเงินไปเพื่อจะมีลุ้นของรางวัล หวังผลตอบแทน และอาจจะนำไปสู่โรคติดการพนันในที่สุด

ความเห็นของตัวแทนเยาวชนในประเด็นสำคัญสำหรับการแก้ปัญหาเพื่อให้เยาวชนรู้เท่าทันตลาดเสี่ยงโชคชวนพนัน คือ “เยาวชนจะรู้เท่าทันการตลาดเสี่ยงโชคชวนพนัน ต้องมีความรู้พื้นฐานทางศาสนาที่เพียงพอ จึงจะสามารถแยกแยะพิจารณาถอดบทเรียนด้วยบทหลักฐานทางศาสนาได้”

ทัศนคติและมุมมองของเยาวชนที่ได้เสนอความเห็นดังกล่าวสะท้อนว่า แนวทางเสริมสร้างการรู้เท่าทันต่อการตลาดเสี่ยงโชคชวนพนันของเยาวชน ควรมีการให้คำนิยามและระบุขอบเขตรูปแบบของการพนันที่มาในรูปแบบกิจกรรมชิงโชคเสี่ยงโชคที่ผิดหลักการศาสนาอิสลาม ว่ามีรูปแบบและลักษณะอย่างไร มีข้อห้ามบทบัญญัติศาสนาว่าอย่างไร เพื่อให้เห็นขอบเขตและความเข้าใจที่ตรงกัน และการ **นาซีฮัต** (ตักเตือน) เรื่องของศาสนา บทบัญญัติข้อสั่งใช้ และข้อห้ามต่างๆ นำไปสู่การปลูกฝังเรื่องการพนันในครอบครัว โดยเฉพาะที่มาในรูปแบบกลยุทธ์การตลาดที่อาจนำไปสู่การผิดหลักศาสนา ซึ่งสถาบันครอบครัวเป็นสถาบันหลักที่ใกล้ชิดผูกพันกับเด็กและเยาวชนมากที่สุด สถาบันครอบครัวจึงเป็นสิ่งสำคัญที่จะสร้างจิตสำนึก การปลูกฝังความคิด ให้ข้อคิด ให้ข้อมูลข่าวสาร ให้เหตุผลในทางที่ถูก รวมถึงการสร้างความตระหนักให้เห็นถึงผลกระทบที่จะเกิดขึ้น

สำหรับหนทางที่จะนำไปสู่การรู้เท่าทันการตลาดเสี่ยงโชค ในมุมมองของผู้ทรงคุณวุฒิ ผศ.ดร.อดิธิส ดาราโก๋ อาจารย์ประจำสาขาวิชาอิสลามศึกษา คณะอิสลามศึกษาและนิติศาสตร์ มหาวิทยาลัยฟาฏอนี ยอมรับว่า นักวิชาการศาสนาเองอาจจะยังรู้ไม่เท่าทัน และไม่ทราบกลยุทธ์ของการตลาดที่ได้มีการเปลี่ยนแปลงไปตามยุคสมัย ทำให้นักวิชาการไม่ได้พูดคุยในประเด็นที่มีรายละเอียดทั้งหมดว่าเข้าข่ายของการเสี่ยงโชคที่อิสลามห้ามหรือไม่ ถูกกับหลักการอิสลามหรือไม่ อย่างไร เนื่องด้วยนักวิชาการที่เรียนส่วนมากจะเรียนหลักการศาสนาอิสลาม (ชารีอะห์) ซึ่งน้อยมากที่จะมีความรู้เรื่องการตลาด การ



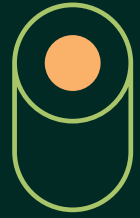
ส่งเสริมการขายในปัจจุบัน ดังนั้น ในบริบทของโรงเรียน มหาวิทยาลัย สถาบันการศึกษา จึงมีความสำคัญมากที่นักวิชาการศาสนาควรที่จะเรียนรู้ในเรื่องบริบทพวกนี้ เพื่อสอดแทรกเรื่องกิจกรรมที่เข้าข่ายและนำไปสู่การพินิจเข้าไปในรายวิชาที่ควรมีการสอดแทรก เช่น วิชาเศรษฐศาสตร์อิสลาม วิชาบริหารธุรกิจ วิชาเกี่ยวกับ **ฟิกฮ์มาลาต** (เกี่ยวกับการซื้อขายตามหลักศาสนา) และอาจารย์ผู้สอนจะต้องเท่าทันข้อมูลตลอด ตามกลยุทธ์ในแต่ละสมัยให้ทัน

ด้าน ดร.อานิส พัฒนปรีชาวงศ์ รองผู้อำนวยการ สถาบันอิสลามและอาหรับศึกษา ฝ่ายวิชาการและวิจัย มหาวิทยาลัยนราธิวาสราชนครินทร์ ได้ให้ข้อเสนอแนะว่า “ต้องสร้างนักการตลาดที่เข้าใจศาสนาอิสลามเข้าไปเป็นผู้เปิดประเด็นหรือเป็นผู้ที่สามารถพูดคุยสิ่งเหล่านี้ในสมาคมการค้า สนับสนุนให้นักการตลาดที่เข้าใจอิสลามเข้าไปเป็นสมาชิกหอการค้า หน่วยงานของรัฐ ทั้งในระดับจังหวัดและระดับประเทศ นอกจากนี้ ต้องเสริมสร้างให้มีแนวคิดจริยธรรมอิสลามเข้าไปในหัวใจของนักธุรกิจมุสลิมเหล่านี้ด้วย เราจะได้แก้ปัญหาทั้งระบบ”

เพื่อป้องกันไม่ให้ผู้บริโภคตกเป็นเหยื่อของธุรกิจหรือบริการที่ทำการตลาดเสี่ยงโชคชวนพนัน คณะนักวิจัยขอยกคำสัมภาษณ์

ของ รศ.อัปสร อีซอ รองคณบดีฝ่ายวิจัยและบริการวิชาการ คณะวิทยาการจัดการ มหาวิทยาลัยราชภัฏยะลา ที่สะท้อนความสำคัญของเยาวชนซึ่งจะเป็นผู้สร้างสังคมในอนาคต ว่า

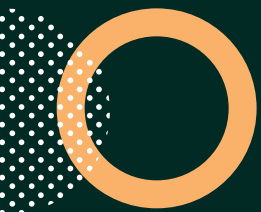
“เยาวชนเป็นกลุ่มที่เปราะบาง เขาสามารถเข้าร่วม (กิจกรรมการตลาด ลุ้น/ชิงโชค/จับรางวัล) ได้ หากเขาเล็งเห็นว่าเขามีความสามารถเล่นได้โดยไม่เดือดร้อนใคร การไปผูกความสำเร็จที่มีเส้นบาง ๆ ระหว่างการทำธุรกิจกับการเสี่ยงโชคเสี่ยงพนัน เป็นสิ่งที่เข้าถึงได้ง่าย...ถ้าหากในวันนี้เยาวชนขาดความรู้เท่าทันต่อการตลาดเสี่ยงโชคชวนพนัน แล้วต่อไปเขากลายเป็นพ่อแม่ในอนาคตลูกหลานเขาก็ยังคงไม่รู้ ก็จะไม่ค่อยห่างออกไปไกล ไกลจนเราเรียกกลับมาสู่แก่นแท้และหลักการอิสลามยากขึ้น ๆ สังคมของเราอยู่ในสิ่งแวดล้อมที่มีแต่สิ่งที่ชวนพนัน การพนันเป็นบาปใหญ่ ถ้าสังคมนั้นเต็มไปด้วยการพนันเสี่ยงโชค เราก็อยู่ในความไม่ดี แล้วชีวิตจะมีความ **บารอ กัด** (ความประเสริฐ) ได้อย่างไร สังคมหรือว่าชุมชนจะ **บารอ กัด** (ประเสริฐ) ได้อย่างไร จะเป็นสังคมที่ดีที่อัลลอฮ์ทรงโปรดปรานได้อย่างไรกัน”



เจาะลึกการสื่อสารระหว่างผู้เล่นการพนันฟุตบอลกับเว็บไซต์การพนันฟุตบอล ตั้งแต่ช่องทางการสื่อสารขั้นแรกกับผู้เล่นหน้าใหม่ผ่าน “การสนทนาหน้าเว็บไซต์” การดูแลและช่วยเหลือตลอด 24 ชั่วโมงผ่าน “เบอร์โทรศัพท์” การใช้ “ไลน์” เป็นช่องทางหลักในการติดต่อสื่อสารของเว็บไซต์การพนันฟุตบอลออนไลน์

ผู้มีอิทธิพลทางความคิดที่มีผลต่อการตัดสินใจเล่นการพนันฟุตบอลใช้เฟซบุ๊ก แพนเพจ เป็นที่รวมกลุ่มของคนที่ชอบ ชอบ ถ้ามีผู้ต้องการได้ข้อมูลเชิงลึกเกี่ยวกับการวิเคราะห์ผลฟุตบอล หรือข้อมูลอื่นๆ ที่เป็นประโยชน์ในการเล่นพนันฟุตบอลออนไลน์ ผู้มีอิทธิพลทางความคิดจะแนะนำว่า “ไลน์” เป็นช่องทางที่จะได้ข้อมูลที่ดีมากและเป็นส่วนตัวกว่า

กระบวนการในการสื่อสารเหล่านี้ คือ กลยุทธ์การสื่อสารของเว็บไซต์การพนันฟุตบอลออนไลน์ เพื่อช่วยผลักดันการตลาดของตนให้โดดเด่นขึ้น ภายใต้ช่องทางการโฆษณาที่มีการแข่งขันกันเป็นจำนวนมาก



อิทธิพลสื่อในการตัดสินใจวางเดิมพันฟุตบอลออนไลน์ของนักศึกษาอาชีวะ

วิชญะ ศิลาน้อย และดร.เจษฎา ศาลาทอง
สาขาวิชานิติศาสตร์ คณะนิติศาสตร์ จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย
บทความจากวิทยานิพนธ์ หลักสูตรนิติศาสตรมหาบัณฑิต สาขาวิชานิติศาสตร์
การสื่อสารและการเปิดรับข้อมูลข่าวสารของนักศึกษาในสังกัดอาชีวศึกษา จังหวัดพระนครศรีอยุธยา
ที่เล่นการพนันฟุตบอลออนไลน์บนเว็บไซต์การพนันฟุตบอล

บทความนี้เป็นผลการวิจัยที่เกิดจากการศึกษาและการสัมภาษณ์เจาะลึกนักศึกษา 8 คน จากสถาบันการศึกษาสังกัดอาชีวศึกษา ในจังหวัดพระนครศรีอยุธยา 4 สถาบัน ที่ถูกจัดให้เป็นกลุ่มเสี่ยงในเรื่องของพฤติกรรมที่ไม่เหมาะสม และมีความเสี่ยงต่อปัญหาอื่นๆ ได้แก่ ยาเสพติด สื่อลามกอนาจาร การทะเลาะวิวาท และการพนัน โดยสำนักงานคณะกรรมการการอาชีวศึกษา

เพื่อวิเคราะห์กลยุทธ์การสื่อสารของเว็บไซต์การพนันฟุตบอลออนไลน์ จากการสื่อสาร การเปิดรับข้อมูลข่าวสารของ

นักศึกษาในสังกัดอาชีวศึกษา จังหวัดพระนครศรีอยุธยา ที่เล่นการพนันฟุตบอลออนไลน์บนเว็บไซต์ ผลการวิจัยสามารถสรุปประเด็นหลักๆ ได้ 4 ประเด็น ได้แก่ ประสพการณ์ในการเล่นพนันฟุตบอลออนไลน์ การสื่อสารของผู้เล่นการพนันฟุตบอลออนไลน์ แหล่งข้อมูลข่าวสารประกอบการตัดสินใจเพื่อใช้ในการเล่นพนันฟุตบอลออนไลน์ และผู้มีอิทธิพลทางความคิดที่มีผลต่อการตัดสินใจเล่นการพนันฟุตบอล

ประสพการณ์ในการเล่นพนันฟุตบอลออนไลน์

นักศึกษาในสังกัดอาชีวศึกษา จังหวัดพระนครศรีอยุธยา โดยส่วนใหญ่เคยเล่นการพนันฟุตบอลแบบโต๊ะมาก่อน บางคนเริ่มเล่นการพนันฟุตบอลตั้งแต่อายุเพียงแค่ 13 ปี เพราะผู้ปกครองที่บ้านทำธุรกิจเกี่ยวกับโต๊ะบอลเป็นอาชีพหลัก จึงได้เข้าร่วมวงนี้ตั้งแต่วัยเด็ก บางคนถูกชักจูงโดยเพื่อน เมื่อเห็นเพื่อนเล่นการพนันแล้วได้เงิน มีความอยากรู้อยากลอง อยากเล่นบ้าง ให้เพื่อนสอนวิธีการเล่นพนันฟุตบอลออนไลน์ หลังจากนั้นมาจึงติดการเล่นพนันฟุตบอลออนไลน์และไม่สามารถหยุดได้ บางคนเริ่มเข้าร่วมวงการพนันฟุตบอลจากการเป็นคนเดินโต๊ะ รับส่วนแบ่งจากรายได้ที่เกิดขึ้นอีกที หลังจากนั้นจึงเริ่มเป็นผู้รับเดิมพันการพนันฟุตบอล หรือเปิดเป็นโต๊ะบอล เพราะคิดว่าการที่เปิดรับเดิมพันเองได้กำไรดีกว่าการเล่นพนันฟุตบอล แต่มีข้อเสียคือต้องมีทุนจำนวนมาก ในกรณีที่ผู้มาเล่น

การพนันฟุตบอลชนะเดิมพัน ต้องมีเงินทุนสำรองจ่าย และเมื่อมีการพนันฟุตบอลออนไลน์ก็จะเป็นตัวกลางรับการวางเดิมพันจากเพื่อนๆ หรือบุคคลใกล้ชิดที่ต้องการเล่นพนันฟุตบอล แต่ไม่อยากจะออกไปพนันที่โต๊ะบอลหรือไม่ได้เป็นสมาชิกที่เว็บไซต์การพนันฟุตบอล

โดยทั่วไปผู้เล่นการพนันฟุตบอลออนไลน์นิยมใช้โทรศัพท์มือถือหรือสมาร์ทโฟนเป็นเครื่องมือในการเล่นพนันฟุตบอลออนไลน์ เพราะติดตัวอยู่ตลอดเวลา สะดวกสบายเล่นได้ทุกสถานที่ มีความรวดเร็วในการเข้าถึงเว็บไซต์การพนันฟุตบอล อีกทั้งยังสามารถทำธุรกรรมทุกอย่างได้ในเครื่องเดียว รวมทั้งยังมีความปลอดภัยมากกว่าการเล่นพนันกับโต๊ะบอลที่มีหลักฐานแสดงความผิดทำให้เสี่ยงจากการถูกจับกุมของเจ้าหน้าที่ตำรวจ

การสื่อสารของผู้เล่นการพนันฟุตบอลออนไลน์

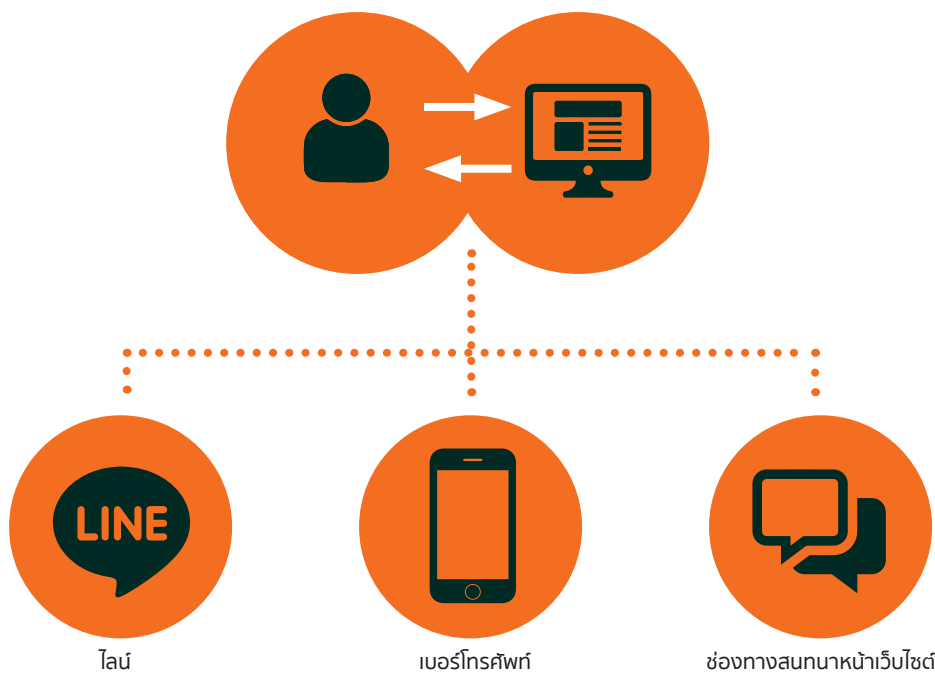
ผู้วิจัยสรุปผลการศึกษาได้ 3 ส่วน ดังนี้

ส่วนที่ 1 การสื่อสารระหว่างผู้เล่นการพนันกับเว็บไซต์การพนันฟุตบอล โดยส่วนใหญ่เว็บไซต์การพนันฟุตบอลจะมีช่องทางการติดต่อให้กับผู้เล่นการพนันฟุตบอลออนไลน์ 3 ช่องทาง ได้แก่

การสนทนาหน้าเว็บไซต์ เป็นช่องทางการสื่อสารขั้นแรกที่ผู้เล่นการพนันฟุตบอลออนไลน์สามารถติดต่อกับเว็บไซต์การพนันฟุตบอล โดยส่วนใหญ่จะเป็นช่องทางการสื่อสารสำหรับผู้เล่นการพนันฟุตบอลออนไลน์รายใหม่ที่ต้องการสมัครสมาชิกและต้องการคำแนะนำจากพนักงาน

เบอร์โทรศัพท์ เป็นช่องทางการสื่อสารสำหรับผู้เล่นการพนันฟุตบอลออนไลน์ที่ต้องการติดต่อสื่อสารกับเว็บไซต์การพนันฟุตบอลอย่างรวดเร็ว ถ้ามีปัญหาเร่งด่วน ช่องทางนี้มีพนักงานคอยดูแลและช่วยเหลือตลอด 24 ชั่วโมง

ไลน์ เป็นช่องทางการสื่อสารขั้นต่อมาจากช่องสนทนาหน้าเว็บไซต์ โดยส่วนมากเมื่อผู้เล่นการพนันฟุตบอลออนไลน์สมัครสมาชิกกับเว็บไซต์การพนันฟุตบอลเรียบร้อยแล้ว เว็บไซต์การพนันฟุตบอลจะให้ช่องทางไลน์ในการติดต่อสื่อสารเป็นหลักสำหรับฝาก-ถอนเงินเข้าบัญชี การสอบถามการแจ้งปัญหาระหว่างการเล่นพนันฟุตบอลออนไลน์ เป็นต้น



แผนภาพ ช่องทางการสื่อสารระหว่างผู้เล่นการพนันฟุตบอลกับเว็บไซต์การพนันฟุตบอล



แฟนเพจที่มีชื่อเสียงจะได้รับความนิยม
และมีผู้ติดตามเป็นจำนวนมาก เมื่อมีการโพสต์ข้อมูล
ข่าวสารต่างๆ ภายในช่องแสดงความคิดเห็นจะมีผู้เล่น
การพนันฟุตบอลออนไลน์จำนวนมากเข้ามา
แสดงความคิดเห็น บางคนนิยมอ่าน
ความคิดเห็นของคนอื่นประกอบกับ
ความคิดเห็นของตนเองเพื่อ
ตัดสินใจวางเดิมพันการแข่งขันทุตบอล
ในแต่ละครั้ง



ส่วนที่ 2 การสื่อสารระหว่างผู้เล่น
การพนันฟุตบอลออนไลน์ในกลุ่มสังคม
ที่ใกล้ชิด ผู้เล่นการพนันฟุตบอลออนไลน์
มักใช้เวลาร่วมกันในการสื่อสารเรื่องการ
วิเคราะห์ฟุตบอล ใช้ความรู้และทักษะของ
แต่ละคน แบ่งปันประสบการณ์ โดยเฉพาะ
ในกลุ่มเพื่อนที่มักจะช่วยกันวิเคราะห์ฟุตบอล
เมื่อผลการวิเคราะห์ตรงกัน หลังจากนั้น
จะตัดสินใจวางเดิมพัน และจะรวมตัวกัน
อีกครั้งเมื่อเริ่มการแข่งขันฟุตบอลทีมที่ตนได้
วางเดิมพันการพนันเอาไว้ จับกลุ่มสังสรรค์
เชียร์ฟุตบอล และสนทนาวิจารณ์การแข่งขัน
นั้นๆ ร่วมกัน เป็นรูปแบบกิจกรรมการสื่อสาร
ที่เกิดขึ้นเป็นประจำ

ส่วนที่ 3 การสื่อสารระหว่างผู้เล่น
การพนันฟุตบอลในสื่อสังคมออนไลน์
ช่องทางสื่อสังคมออนไลน์เป็นหนึ่งในช่องทางที่
ผู้เล่นการพนันฟุตบอลออนไลน์เข้าไปสืบค้น
ข้อมูล เพื่อประกอบการวิเคราะห์ผลฟุตบอล
ของตนเอง สื่อสังคมออนไลน์ที่ใช้เป็นประจำ
คือ เฟซบุ๊ก ส่วนใหญ่จะเป็นแฟนเพจที่
เกี่ยวข้องกับฟุตบอล หรือแฟนเพจเกี่ยวกับ
กีฬาที่มีผลวิเคราะห์ฟุตบอล แฟนเพจที่มี
ชื่อเสียงจะได้รับความนิยมและมีผู้ติดตาม
เป็นจำนวนมาก เมื่อมีการโพสต์ข้อมูล
ข่าวสารต่างๆ ภายในช่องแสดงความคิด
เห็นจะมีผู้เล่นการพนันฟุตบอล
ออนไลน์จำนวนมากเข้ามาแสดงความคิด
เห็น บางคนนิยมอ่านความคิดเห็น
ของคนอื่นประกอบกับความคิดเห็นของ
ตนเองเพื่อตัดสินใจวางเดิมพันการ
แข่งขันทุตบอลในแต่ละครั้ง

แหล่งข้อมูลข่าวสารประกอบการตัดสินใจ เพื่อใช้ในการเล่นพนันฟุตบอลออนไลน์

แม้ว่าสื่อสังคมออนไลน์จะมีผลต่อการเข้าถึงข้อมูลข่าวสารของผู้เล่นการพนันฟุตบอลออนไลน์มาก แต่การเลือกใช้สื่อของผู้เล่นการพนันฟุตบอลออนไลน์จะแตกต่างกันไปตามแต่ความถนัดและความเคยชินของแต่ละบุคคล บางคนใช้สื่อออนไลน์เพียงอย่างเดียวในการเข้าถึงข้อมูลข่าวสารต่างๆ บางคนใช้ทั้งสื่อโทรทัศน์และสื่อออนไลน์ สื่อโทรทัศน์มีไว้สำหรับดูรายการโทรทัศน์ที่ชื่นชอบ มีการวิเคราะห์ผลฟุตบอล ผู้สื่อข่าวกีฬาที่ชื่นชอบ หรือข่าวกีฬา สื่อสิ่งพิมพ์และสื่อวิทยุเริ่มไม่มียอดต่อการเข้าถึงข้อมูลข่าวสารต่างๆ ของผู้เล่นการพนันฟุตบอลออนไลน์ เพราะทั้งสองสื่อนี้สามารถเข้าถึงข้อมูลข่าวสารต่างๆ ได้จากสื่อออนไลน์แล้ว

วิธีการใช้สื่อในการเปิดรับข้อมูลข่าวสารของผู้เล่นการพนันฟุตบอลออนไลน์ โดยสรุปมี 3 ขั้นตอน **ขั้นที่ 1** เลือกช่องทางของแหล่งข้อมูลที่ต้องการศึกษา ผู้เล่นการพนัน

ฟุตบอลออนไลน์จะเลือกช่องทางที่ตนเองมีความเคยชินและเข้าเป็นประจำ ที่สำคัญช่องทางนั้นจะต้องมีข้อมูลที่เป็นประโยชน์ที่ใช้ประกอบการตัดสินใจในการเล่นพนันฟุตบอลออนไลน์ในแต่ละครั้ง **ขั้นที่ 2** เมื่อได้ช่องทางในการเข้าถึงข้อมูลข่าวสาร ผู้เล่นการพนันฟุตบอลออนไลน์จะใช้เวลาในการศึกษาข้อมูลข่าวสารอย่างละเอียด บางคนใช้เวลาทั้งวันเพื่อศึกษาข้อมูลจากแหล่งนั้นๆ เพื่อให้ได้ข้อมูลที่แม่นยำและถูกต้อง และ **ขั้นที่ 3** เป็นขั้นตอนสุดท้าย ผู้เล่นการพนันฟุตบอลออนไลน์จะนำข้อมูลที่ได้มาวิเคราะห์กับประสบการณ์ของตนเองที่มีอยู่ อาจนำมาแบ่งปันกับคนใกล้ชิด เช่น เพื่อน เพื่อสอบถามความคิดเห็นว่าข้อมูลข่าวสารที่ได้รับมาถูกต้อง น่าเชื่อถือ เมื่อแน่ใจจึงพิจารณาวางแผนพนันการพนันฟุตบอลในครั้งนั้นๆ

ผู้มีอิทธิพลทางความคิดที่มีผลต่อการตัดสินใจ เล่นการพนันฟุตบอล

ผู้มีอิทธิพลทางความคิดมีผลต่อการตัดสินใจเล่นการพนันฟุตบอลออนไลน์สูง ปัจจุบันสื่อสังคมออนไลน์เป็นพื้นที่หลักสำหรับผู้ที่มีอิทธิพลทางความคิดในการเข้าถึงผู้ติดตามได้ทุกคน ผู้ที่มีอิทธิพลทางความคิดจะต้องมีความเชี่ยวชาญ มีชื่อเสียง และ

แม่นยำในการวิเคราะห์ผลฟุตบอล มีบทบาทให้การสนับสนุน ให้ข้อมูลข่าวสารและให้คำแนะนำผู้เล่นการพนันฟุตบอลออนไลน์ที่ติดตามอยู่

สื่อสังคมออนไลน์อย่างเฟซบุ๊ก ใช้แพลตฟอร์มที่รวมกลุ่มของคนที่ยินดีชอบผู้มีอิทธิพล

ทางความคิดให้มารวมตัวกัน เพื่อติดตามข้อมูลข่าวสารต่าง ๆ ทั้งข้อความการวิเคราะห์ผลฟุตบอล การถ่ายทอดสดวิดีโอจากผู้มีอิทธิพลทางความคิด เป็นวิธีที่ผู้เล่นการพนันฟุตบอลออนไลน์สามารถพูดคุยสื่อสาร และแสดงความคิดเห็นกับผู้มีอิทธิพลทางความคิดได้ทันที ส่วนไลน์เป็นช่องทางที่กลุ่มที่มีอิทธิพลทางความคิดใช้ประชาสัมพันธ์ชักชวนกลุ่มผู้เล่นการพนันฟุตบอลออนไลน์จากแฟนเพจในเฟซบุ๊ก ถ้าผู้เล่นการพนันฟุตบอลต้องการได้ข้อมูลเชิงลึกเกี่ยวกับการวิเคราะห์ผลฟุตบอล หรือข้อมูลอื่นๆ ที่เป็นประโยชน์ในการเล่นพนันฟุตบอล

ออนไลน์ ผู้มีอิทธิพลทางความคิดจะแนะนำว่า “ไลน์” เป็นช่องทางที่จะได้ข้อมูลที่ดีมา และเป็นส่วนตัวกว่า

สำหรับมุมมองของผู้เล่นการพนันฟุตบอลออนไลน์ต่อผู้มีอิทธิพลทางความคิด แบ่งออกเป็น 2 กลุ่ม มีทั้งกลุ่มที่เชื่อผู้มีอิทธิพลทางความคิด เพราะเชื่อว่าข้อมูลน่าเชื่อถือ และมาจากบุคคลที่มีชื่อเสียง และกลุ่มที่ไม่เชื่อผู้มีอิทธิพลทางความคิด เพราะไม่เชื่อถือในข้อมูลที่ได้รับมา หรือรับข้อมูลจากผู้มีอิทธิพลทางความคิดมาเพื่อประกอบการตัดสินใจของตนเองเป็นหลักเท่านั้น

สรุป

โดยภาพรวมของการสื่อสารของผู้เล่นการพนันฟุตบอลออนไลน์ และแหล่งข้อมูลข่าวสารประกอบการตัดสินใจเพื่อใช้ในการเล่นพนันฟุตบอลออนไลน์ มีช่องทางที่หลากหลาย สะดวก รวดเร็ว และมีบทบาทสูง รองรับผู้เล่นการพนันฟุตบอลออนไลน์ที่ต้องการคำแนะนำ ความช่วยเหลือ หรือมีปัญหาเกี่ยวกับการใช้งานเว็บไซต์การพนันฟุตบอล การมีช่องทางการสื่อสารที่หลากหลายนี้เป็นการสร้างความน่าเชื่อถือให้กับเว็บไซต์การพนันฟุตบอล ผู้เล่นการพนันฟุตบอลออนไลน์ยังมองด้วยว่า การสามารถติดต่อเว็บไซต์การพนันฟุตบอลได้สะดวกทุกช่องทาง เป็นสิ่งที่ทำให้พวกเขาเชื่อมั่นและไว้วางใจเว็บไซต์การพนันฟุตบอลที่ตนเองกำลังเล่นการพนันฟุตบอลออนไลน์

การที่ผู้เล่นการพนันฟุตบอลออนไลน์ มีวิธีการสื่อสารกับผู้เล่นด้วยตนเองในหลายรูปแบบ ทั้งการสื่อสารในกลุ่มสังคมที่ใกล้ชิด รู้จักกันเป็นอย่างดี หรือมีความสัมพันธ์กันทางสถานะ เช่น ครอบครัว เพื่อน บุคคลที่รู้จัก เป็นต้น เพื่อปรึกษา แบ่งปันข้อมูลของแต่ละบุคคล เป็นประโยชน์ต่อการเล่นพนันฟุตบอลออนไลน์ รวมถึงยังเป็นช่องทางในการสื่อสารเพื่อชักจูงโน้มน้าวใจให้เล่นการพนันฟุตบอลออนไลน์ด้วย

ผู้เล่นการพนันฟุตบอลออนไลน์จะเป็นผู้เลือกใช้สื่อด้วยตนเองเพื่อตอบสนองความต้องการของข้อมูล ด้วยช่องทางต่างๆ วิธีการใช้สื่อในการเปิดรับข้อมูลข่าวสารของผู้เล่นการพนันฟุตบอลออนไลน์ สอดคล้องกับแนวคิดขั้นตอนของกระบวนการตัดสินใจ

ผู้มีอิทธิพลทางความคิดกลายเป็น
เครื่องมือสำคัญในการทำกลยุทธ์
การสื่อสารและช่วยผลักดันการตลาด
ให้แต่ละบริษัทที่ทำเว็บไซต์การพนันฟุตบอล
ให้โดดเด่นขึ้นภายใต้ช่องทางการโฆษณา
มีการแข่งขันกันเป็นจำนวนมาก

การเลือกทางเลือกที่ดีที่สุด (Select the best alternative) และการนำผลการตัดสินใจไปปฏิบัติ (Implement the decision) ของ Plunkett and Attner (1994) เมื่อผู้เล่นการพนันฟุตบอลออนไลน์เปรียบเทียบข้อดีและข้อเสียของแต่ละทางเลือกอีกครั้งหนึ่งเพื่อทบทวนทางเลือกนั้น และจะพิจารณาทางเลือกที่ดีที่สุดเพียงทางเดียว ทางเลือกที่ดีที่สุดควรสร้างผลเสียต่อเนื่องในระยะหลังน้อยที่สุดและให้ผลประโยชน์มากที่สุด เมื่อผู้เล่นการพนันฟุตบอลออนไลน์ได้ทางเลือกที่ดีที่สุดแล้ว จึงนำผลการตัดสินใจนั้นไปปฏิบัติ นั่นคือใช้ข้อมูลประกอบการตัดสินใจเล่นการพนันฟุตบอลออนไลน์นั่นเอง

สำหรับผู้มีอิทธิพลทางความคิดที่มีผลต่อการตัดสินใจของผู้เล่นการพนันฟุตบอลออนไลน์ หลายบุคคลทำงานในวงการสื่อสารมวลชน เป็นการเพิ่มความน่าเชื่อถืออีกระดับหนึ่ง อีกทั้งยังมีความเชี่ยวชาญเกี่ยวกับกีฬาฟุตบอล การวิเคราะห์ผลฟุตบอล หรือการให้ “ทีเด็ดบอล” ที่แม่นยำ

ติดต่อกันหลายครั้งจะได้รับความนิยม โดยมีผู้เล่นการพนันฟุตบอลออนไลน์ติดตามกลุ่มคนเหล่านี้เป็นจำนวนมาก

แต่ก็ไม่จำเป็นเสมอไปที่ผู้มีอิทธิพลทางความคิดจะต้องเป็นบุคคลที่มีชื่อเสียง หรือทำงานในด้านสื่อสารมวลชน ขอแต่เป็นผู้มีความรู้ความเชี่ยวชาญในด้านการวิเคราะห์ฟุตบอล การให้ผลทำนายการแข่งขันฟุตบอล หรือการให้ข้อมูลที่เป็นประโยชน์สามารถทำให้ผู้อื่นเชื่อถือได้ ก็จะได้รับคามนิยมจากผู้เล่นการพนันฟุตบอลออนไลน์เช่นกัน สอดคล้องกับแนวคิด Berry & Keller (2003) ที่นิยามผู้มีอิทธิพลไว้ว่า จะต้องมีความคุณลักษณะใหญ่ๆ คือ

- พวกเขามีเส้นสายหรือคอนเนกชันที่จะนำพาโอกาสใหม่ๆ และเครือข่ายที่ใหญ่กว่ามาให้เสมอ
- พวกเขาสามารถเข้าถึงข้อมูลหรือเข้าถึงบุคคลอื่นๆ ที่มีข้อมูล อันจะส่งผลกระทบต่อตัดสินใจได้
- ผู้คนมักจะเข้าหาพวกเขาเพื่อขอ

คำแนะนำ

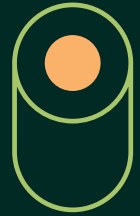
ซึ่งผู้เล่นการพนันฟุตบอลออนไลน์ส่วนใหญ่ใช้ช่องทางสื่อสังคมออนไลน์ ในการติดตามกลุ่มคนที่มีอิทธิพลทางความคิด ที่ได้รับความนิยม และเชื่อในสิ่งที่กลุ่มคนที่มีอิทธิพลทางความคิดชักนำและโน้มน้าวใจ

ผลการวิจัยยังพบว่า เหตุผลที่ผู้เล่นการพนันฟุตบอลออนไลน์เชื่อในสิ่งที่ผู้มีอิทธิพลทางความคิดนำเสนอ เพราะไม่มั่นใจในความคิดของตนเอง ต้องการผู้ที่สามารถให้ข้อมูลที่แม่นยำได้มากกว่าความคิดของตนเอง หรือต้องการผู้มีอิทธิพลทางความคิดมายืนยันความคิดของตนเองว่าเป็นสิ่งที่ถูกต้อง ซึ่งสอดคล้องกับแนวคิด Brown & Hayes (2008) ที่อธิบายแนวคิดหลักของการทำงานการตลาดแบบใช้ผู้มีอิทธิพล (Influencer Marketing) ที่ว่า ผู้บริโภคมักจะไม่ได้ตัดสินใจด้วยตนเอง หากแต่ตัดสินใจจากการตรวจสอบข้อมูลหรือฟังพาความคิดเห็นจากแหล่งอื่นๆ ก่อน แหล่งที่ว่ำนั้นหมายถึง “ผู้ทรงอิทธิพล” หรือ Influencer ของผู้บริโภค นั้นเอง

รวมถึงการรู้เท่าทันสื่อของผู้เล่นการพนันฟุตบอลออนไลน์ยังเป่ียงเบนไปตามการแนะนำ โน้มน้าวใจให้เริ่มเล่นการพนันฟุตบอลออนไลน์ด้วยคำเชิญชวนต่างๆ ของ

ผู้มีอิทธิพลทางความคิด โดยคิดว่าเป็นสิ่งที่ถูกต้อง ทั้งที่ผู้เล่นการพนันฟุตบอลออนไลน์ไม่ได้คิดให้รอบคอบว่าจะมีผลตามมาภายหลัง หรือจะเกิดอะไรขึ้น แต่ต้องการเล่นพนันฟุตบอลออนไลน์เพราะตอบสนองการปลุกเร้าจากผู้มีอิทธิพลทางความคิด สอดคล้องกับแนวคิด Baran and Davis (1995) ที่ได้ให้ความหมายการรู้เท่าทันสื่อ หมายถึง ความสามารถในการเข้าถึง วิเคราะห์ ประเมิน และสื่อความ สารที่ได้รับ ถ้าผู้เล่นการพนันฟุตบอลออนไลน์ยับยั้งความคิด พิจารณาอย่างรอบคอบ ไม่หลงเชื่อคำแนะนำต่างๆ จะไม่ทำให้เกิดโทษภายหลัง

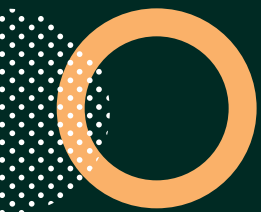
ประเด็นสำคัญจากผลการวิจัยในครั้งนี้พบว่า ผู้ที่มีอิทธิพลทางความคิดสามารถชักจูงผู้เล่นการพนันฟุตบอลออนไลน์ มีผลต่อการตัดสินใจเล่นการพนันฟุตบอลออนไลน์ และ ผู้ที่มีอิทธิพลทางความคิดกลายเป็นเครื่องมือสำคัญในการทำกลยุทธ์การสื่อสารและช่วยผลักดันการตลาดให้แต่ละบริษัทที่ทำเว็บไซต์การพนันฟุตบอลให้โดดเด่นขึ้นภายใต้ช่องทางการโฆษณาที่มีการแข่งขันกันเป็นจำนวนมาก จึงควรมีงานวิจัยที่ศึกษากลุ่มคนเหล่านี้ โดยเฉพาะ เพื่อให้ได้ข้อมูลเชิงลึกมากขึ้น



ในสังคมผู้สูงอายุที่มีผู้สูงอายุที่หนึ่งเล่นพนัน และปัญหาที่เกิดจากการติดพนันของผู้สูงอายุมีหลายประการเช่นเดียวกับวัยอื่นๆ

โรคติดการพนันมีปัจจัยที่สัมพันธ์กับคุณภาพชีวิตและปัญหาสุขภาพของผู้สูงอายุอย่างมีนัยสำคัญ แต่ระบบการดูแลผู้สูงอายุในประเทศไทยยังไม่ได้รวมภาวะติดการพนันไว้ในการรักษา

อนาคตของสังคมสูงวัยที่ต้องการให้ผู้สูงอายุมีคุณภาพ (Active Aging) เพื่อเป็นแบบอย่างให้แก่ชนรุ่นหลังคงเป็นไปได้ยาก ในสังคมที่ปล่อยให้มีความสนใจที่อยากเล่นพนัน มีค่านิยมชอบความเสี่ยง ความตื่นเต้น เร้าใจ และเล่นพนันแบบมีปัญหาก็เท่ากับว่าคนในสังคมส่วนใหญ่ติดพนันไปด้วย



คุณภาพชีวิตของผู้สูงอายุที่มีปัญหาติดพนัน

นนุช แยมวงศ์

ฝ่ายการพยาบาล โรงพยาบาลศูนย์การแพทย์สมเด็จพระเทพฯ

คณะแพทยศาสตร์ มหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ

บทความจากรายงานวิจัย

ผู้สูงอายุกับปัญหาติดการพนัน : ปัจจัยเสี่ยง คุณภาพชีวิต และผลกระทบทางสังคม

การเปลี่ยนแปลงโครงสร้างประชากรโลก ในปัจจุบันมีผลทำให้ประเทศต่างๆ ทั่วโลก เข้าสู่สังคมผู้สูงอายุ โดยคาดว่าในปี 2564 ประเทศไทยจะเข้าสู่ “สังคมสูงอายุอย่างสมบูรณ์” ที่ประชากรอายุ 60 ปีขึ้นไปจะมีสัดส่วนร้อยละ 20 ของประชากรทั้งหมด และในปี 2574 ประเทศไทยจะเข้าสู่ “สังคมสูงอายุระดับสุดยอด” เมื่อประชากรอายุ 60 ปีขึ้นไปมีสัดส่วนร้อยละ 28 ของประชากรทั้งหมด การเพิ่มขึ้นของผู้สูงอายุจะส่งผลต่อค่าใช้จ่ายในการดูแลสุขภาพที่สูงขึ้น ในขณะที่ผู้สูงอายุมีรายได้เฉลี่ยต่ำกว่าเส้นความยากจน รายได้ไม่เพียงพอต่อค่าใช้จ่ายสวัสดิการต่างๆ ที่ได้รับไม่เพียงพอ คุณภาพชีวิตผู้สูงอายุจึงอยู่ในระดับที่ไม่ดีนัก จะเห็นได้ว่ามีเหตุการณ์ผู้สูงอายุถูกทอดทิ้งให้อยู่คนเดียว การตายตามลำพัง หรือถูกทำร้ายร่างกาย ปรากฏให้เห็นในข่าวเพิ่มมากขึ้น

ปัญหาที่เกิดจากการเปลี่ยนแปลงของสังคมและสิ่งแวดล้อม เป็นปัจจัยที่มีอิทธิพลต่อการดำรงชีวิตประจำวันของผู้สูงอายุ เพราะในอดีตรากฐานของชีวิตที่ผูกพันกับวัฒนธรรมประเพณีในท้องถิ่น ครอบครัวอยู่กันพร้อมหน้า มีผู้สูงอายุเป็นศูนย์รวมของจิตใจ มีกิจกรรมการถ่ายทอดองค์ความรู้ และภูมิปัญญาให้กับลูกหลานรุ่นสู่รุ่น ทำให้อบอุ่น ไม่รู้สึกเหงา มีชีวิตชีวา และปรับตัวให้มีความสุขได้ แต่เมื่อสังคมเปลี่ยนไปเป็นครอบครัวเดี่ยว ลูกหลานต้องออกไปทำงานต่างจังหวัด ปล่อยให้ผู้สูงอายุอยู่บ้านตามลำพัง หรืออยู่กับเด็กเล็กๆ เป็นจำนวนมากขึ้น ย่อมมีผลต่อสุขภาพจิต เพราะผู้สูงอายุมีความเสื่อมถอยตามกาลเวลา มีความวิตก

กังวล หงุดหงิดง่าย จากความเจ็บป่วยอดๆ แอดๆ และยังต้องดูแลเด็กเล็กๆ รวมถึงค่าใช้จ่ายที่ไม่เพียงพอ ทำให้ความผาสุกที่เคยมีลดน้อยถอยลงไป นอกจากนี้ ผู้สูงอายุเองก็มีพฤติกรรมที่เป็นปัญหาต่อครอบครัว เช่น การดื่มสุราเป็นประจำ การสูบบุหรี่ การติดยาเสพติด หรือเล่นการพนัน จนกลายเป็นปัญหาในสังคม

จากการศึกษาปัญหาพนันในผู้สูงอายุ ในปี 2562 พบว่ามีผู้สูงอายุเล่นการพนันถึงร้อยละ 42.2 ของประชากรผู้สูงอายุ เท่ากับว่าเกือบครึ่งหนึ่งของผู้สูงอายุเล่นพนัน และปัญหาอันเกิดเนื่องมาจากการติดการพนันของผู้สูงอายุมีหลายประการ เช่นเดียวกับวัยอื่นๆ การศึกษาค้นคว้าครั้งนี้จึงมุ่งเน้นประเด็นสำคัญในเรื่องคุณภาพชีวิตของผู้สูงอายุที่มีปัญหาติดการพนันในเขตพื้นที่จังหวัดนครนายก โดยผลศึกษาจากการสำรวจปัญหาติดการพนันของผู้สูงอายุที่มีอายุ 60 ปีขึ้นไป จำนวน 360 ราย พบว่า ผู้สูงอายุในวัย 60-87 ปี มีสัดส่วนเล่นพนันและไม่เล่นพนัน 62:38 และมีแนวโน้มเสี่ยงต่อการเล่นพนันแบบมีปัญหาร้อยละ 28.7

การพนันที่ผู้สูงอายุนิยมเล่น ได้แก่ สลากกินแบ่งฯ หวยใต้ดิน และไพ่ ตามลำดับ มูลเหตุจูงใจที่ทำให้ผู้สูงอายุเข้าสู่อการพนัน 3 ลำดับแรก คือ หวังรวยทางลัด ร้อยละ 85.6 อยากได้เงินแก้ปัญหาหนี้สิน ร้อยละ 79.8 และเล่นเพื่อความเพลิดเพลิน สนุกสนานและความตื่นเต้น ร้อยละ 77.5 และพบว่าผู้สูงอายุที่เล่นพนันมีกลุ่มอาการของโรคที่เกิดประจำและต้องไปพบแพทย์บ่อยๆ คือ ความเครียด ความวิตก

กังวล นอนไม่ค่อยหลับ และกลุ่มอาการท้องอืดเฟ้อ อาหารไม่ย่อย มากกว่ากลุ่มที่ไม่เล่นพนันถึงร้อยละ 50

การศึกษาคุณภาพชีวิตของผู้สูงอายุครั้งนี้ ใช้แบบสอบถามคุณภาพชีวิตขององค์การอนามัยโลกชุดย่อฉบับภาษาไทย (WHOQOL-BREF-THAI) มีองค์ประกอบ 4 ด้าน ได้แก่ ด้านร่างกาย (physical domain) ด้านจิตใจ (psychological domain) ด้านสัมพันธภาพทางสังคม (social relationship domain) และด้านสิ่งแวดล้อม (environmental domain) โดยองค์ประกอบทั้ง 4 ด้าน จะวัดระดับคุณภาพชีวิตจากการรับรู้ของตัวเองเพื่อหาทางปรับตัว และแก้ปัญหาที่เกิดขึ้นได้อย่างตรงจุด

สำหรับผลการศึกษาระดับคุณภาพชีวิต

ทั้ง 4 ด้าน ของผู้สูงอายุที่มีอายุ 60 ปีขึ้นไป จำนวน 360 ราย พบว่า ผู้สูงอายุในกลุ่มเล่นการพนันมีค่าเฉลี่ยระดับคุณภาพชีวิตโดยรวมอยู่ในระดับต่ำ คือ ระดับคุณภาพชีวิตด้านร่างกาย ระดับคุณภาพชีวิตด้านจิตใจ ระดับคุณภาพชีวิตด้านสิ่งแวดล้อมอยู่ในระดับต่ำ มีเพียงระดับคุณภาพชีวิตด้านความสัมพันธ์ทางสังคมที่อยู่ในระดับปานกลาง ส่วนกลุ่มผู้สูงอายุที่ไม่เล่นการพนันมีค่าเฉลี่ยระดับคุณภาพชีวิตโดยรวมอยู่ในระดับปานกลาง เมื่อพิจารณารายด้านพบว่า ระดับคุณภาพชีวิตด้านจิตใจ ระดับคุณภาพชีวิตด้านความสัมพันธ์ทางสังคม และระดับคุณภาพชีวิตด้านสิ่งแวดล้อมอยู่ในระดับดี มีเพียงระดับคุณภาพชีวิตด้านร่างกายที่อยู่ในระดับต่ำ

ตาราง ระดับคุณภาพชีวิตผู้สูงอายุ (n = 360)

ลำดับ	คุณภาพชีวิต	เล่นการพนัน		ไม่เล่นการพนัน	
		$\bar{X}$	S.D.	$\bar{X}$	S.D.
1	ด้านร่างกาย	15.7	.52	16.8	.67
2	ด้านจิตใจ	13.8	.48	27.8	.52
3	ด้านความสัมพันธ์ทางสังคม	10.3	.51	14.5	.55
4	ด้านสิ่งแวดล้อม	18.7	.40	32.9	.51
	โดยรวม	59.6	.43	92.0	.57

ผู้สูงอายุที่มีปัญหาติดการพนันมักมีปัญหาสุขภาพด้านร่างกายเข้ามาเกี่ยวข้อง เช่น ปัญหาความวิตกกังวล ความเครียด นอนไม่หลับ ปวดเมื่อยตามร่างกาย ท้องอืด ท้องเฟ้ออาหารไม่ย่อย เป็นต้น ทว่าผู้สูงอายุมักไม่ได้คิดว่าเกิดจากความตึงเครียด

ที่สืบเนื่องมาจากปัญหาการติดพนัน และมักไม่ค่อยสนใจดูแลสุขภาพตนเอง เช่น การรับประทานอาหารที่เหมาะสมตามหลักโภชนาการ การนอนหลับอย่างพอเพียง การออกกำลังกายอย่างสม่ำเสมอ ให้ร่างกายได้เคลื่อนไหว ลดพฤติกรรมเนือยนิ่ง

(Sedentary behavior) ซึ่งเป็นปัจจัยส่งเสริมให้เกิดโรคเรื้อรังต่างๆ เช่น โรคความดันโลหิตสูง โรคหัวใจและหลอดเลือด และโรคเบาหวาน สอดคล้องกับผลการวิจัยในต่างประเทศหลายชิ้น ที่พบว่า ผู้สูงอายุที่มีปัญหาติดการพนันมักมีโรคหัวใจ โรคเรื้อรังอื่นๆ แทรกอยู่ และเมื่อได้รับการบำบัดรักษาอาการติดพนันให้ดีขึ้น โรคต่างๆ เหล่านี้มักจะมีอาการดีขึ้นตามไปด้วย โรคติดการพนันจึงมีปัจจัยเสี่ยงที่สัมพันธ์กับพฤติกรรมเสี่ยงและสถานะสุขภาพอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติ ซึ่งระบบการดูแลผู้สูงอายุระยะยาวในประเทศไทยยังไม่ได้จับประเด็นปัญหาการติดพนันมาเป็นวาระแห่งชาติ ดังนั้นในระบบการดูแลจึงเน้นเรื่องของภาวะสุขภาพในประเด็นอื่น ๆ มากกว่า ทำให้การรักษาภาวะติดการพนันยังไม่ชัดเจน

ระดับคุณภาพชีวิตด้านจิตใจของผู้สูงอายุที่เล่นการพนันอยู่ในระดับต่ำ ส่วนกลุ่มที่ไม่เล่นการพนันอยู่ในระดับปานกลาง โดยปกติผู้สูงอายุมีความเปลี่ยนแปลงทางด้านจิตใจไปตามวัยอยู่แล้ว เช่น อารมณ์ของความท้อแท้ ใจน้อย ซึมเศร้า หดหู่ โกรธง่าย และมักเกิดความวิตกกังวลเรื่องต่างๆ เช่น เรื่องรายได้ที่เพียงพอต่อการยังชีพ ต้องการให้นุตรหลานดูแลเอาใจใส่ แต่เมื่อมีปัญหาจากหนี้สินหรือการทะเลาะเบาะแว้งกับบุคคลในครอบครัวเกี่ยวกับการพนันเข้ามาอยู่ในชีวิตประจำวันด้วย ความรู้สึกทุกข์ใจ ความเครียด ความเศร้า ความหดหู่ และความสิ้นหวังในชีวิต ซึ่งมักเป็นของคู่กันกับนักพนัน บางรายจึงมีความคิดอยากฆ่าตัวตายเพื่อหนีปัญหา ดังนั้น ปัญหาที่เกิดจากการเล่นพนันจนมีผลกระทบต่อสุขภาพจิต ยิ่งทำให้คุณภาพชีวิตผู้สูงอายุ

ที่มีปัญหาการพนันต่ำลง ซึ่งหากปล่อยและปล่อยทิ้งไว้จะกลายเป็นโรคที่ทำลายทั้งสุขภาพกายและสุขภาพจิตได้ แต่สำหรับกลุ่มผู้สูงอายุที่ไม่เล่นพนัน มักมีความสุขพอใจในการดำรงชีวิตและเข้าใจถึงการเปลี่ยนแปลงของวัยชรา ให้ความสำคัญกับการทำกิจวัตรประจำวันของตนเอง มีความภูมิใจในการทำอะไรได้ด้วยตนเอง มีสมาธิในการทำงาน ความรู้สึกพึงพอใจในตนเอง และรู้สึกว่าชีวิตมีความหมาย จะมีจิตใจในการทำตนให้เป็นประโยชน์ต่อสาธารณะ ถวายทอดภูมิปัญญาแก่ชนรุ่นหลัง รู้จักเข้าวัดฟังธรรม ทำตนเป็นแบบอย่างที่ดี ลูกหลานจะเคารพยกย่อง เชื่อฟัง ระดับคุณภาพชีวิตด้านจิตใจจึงสูงกว่ากลุ่มที่เล่นการพนัน

ระดับคุณภาพชีวิตด้านสัมพันธภาพทางสังคมของกลุ่มผู้สูงอายุที่เล่นการพนันอยู่ในระดับปานกลาง แต่ในกลุ่มผู้สูงอายุที่ไม่เล่นการพนันอยู่ในระดับดี ด้วยสังคมชนบทเป็นสังคมที่เต็มไปด้วยความช่วยเหลือเกื้อกูลกัน มีการแบ่งปันและให้ความสำคัญเรื่องน้ำใจ การเอื้อเฟื้อเผื่อแผ่สูง และส่วนใหญ่ผู้สูงอายุที่อาศัยอยู่ในเขตชุมชนเดียวกันย่อมจะรู้จักมักคุ้นกันเป็นอย่างดี บางรายมีความสัมพันธ์แบบเครือญาติ แม้ผู้สูงอายุที่ไม่ได้อาศัยอยู่กับครอบครัว ไม่มีลูก หรือนุตรหลานไปทำงานต่างจังหวัด ก็ได้อาศัยมิตรไมตรีจากเพื่อนบ้านในการช่วยเหลือพึ่งพากันยามเจ็บไข้ เพื่อนบ้านจึงมีบทบาททางสังคมแก่ผู้สูงอายุในการให้ความช่วยเหลือได้ในยามที่ต้องการ ดังนั้น การเป็นมิตรกับเพื่อนบ้าน การผูกมิตรและเข้ากับคนอื่นได้ดี สามารถเข้าร่วมกิจกรรมกับชุมชนได้ดี เช่น งานบุญ งานประเพณี กิจกรรมทางศาสนา ผู้สูงอายุก็มักได้รับความเคารพ การยอมรับนับถือ เป็นที่

กลุ่มผู้สูงอายุที่เล่นการพนัน รับรู้ได้ว่าตนได้รับเกียรติ เคารพ ยกย่อง จากครอบครัวน้อยกว่ากลุ่มผู้สูงอายุ ที่ไม่เล่นการพนัน

ปรึกษาให้ชุมชนอยู่เสมอ แต่ใน กลุ่มผู้สูงอายุที่เล่นการพนันรับรู้ได้ว่าตนได้รับเกียรติ เคารพ ยกย่องจากครอบครัวน้อยกว่ากลุ่มผู้สูงอายุที่ไม่เล่นการพนันสะท้อนถึงภาพลักษณ์ทางลบ การเล่นพนันจนเป็นปัญหากระทบต่อครอบครัวและสังคมจึงส่งผลต่อผู้สูงอายุ ซึ่งจะได้รับเกียรติและการยกย่องจากสังคมลดลง

ระดับคุณภาพชีวิตด้านสิ่งแวดล้อมของกลุ่มผู้สูงอายุที่เล่นการพนันอยู่ในระดับต่ำ ส่วนกลุ่มผู้สูงอายุที่ไม่เล่นการพนันอยู่ในระดับดี ทั้งนี้ กลุ่มผู้สูงอายุที่เล่นการพนันมักมีปัญหาการมีเงินพอใช้จ่ายตามความจำเป็นในชีวิตแต่ละวัน การเข้าไปรับบริการดูแลสุขภาพในสถานบริการอาจไม่สะดวกในเรื่องค่าใช้จ่ายในการเดินทาง และค่ารักษาพยาบาลส่วนเกินก็อาจส่งผลต่อการดูแลสุขภาพอย่างต่อเนื่องหรือขาดการรักษาไป รวมถึงเวลาส่วนใหญ่ที่ใช้ไปกับการพนัน

ทำให้ขาดการดูแลเอาใจใส่สุขภาพตนเองเท่าที่ควร เพราะโรคเรื้อรังบางโรคจะดีขึ้นต้องมีการปรับเปลี่ยนพฤติกรรมทางสุขภาพอย่างเหมาะสม ทั้งการรับประทานอาหาร การพักผ่อน และการออกกำลังกาย

ผลการวิจัยชี้ให้เห็นว่า หากผู้สูงอายุมีแนวโน้มในการเล่นพนันสูงขึ้น นอกจากจะส่งผลกระทบต่อระดับคุณภาพชีวิตของผู้สูงอายุเองแล้ว ยังส่งผลกระทบต่อครอบครัวและสังคมได้มากพอควร เพราะปัญหาการติดพนันในผู้สูงอายุมีความสำคัญทั้งในแง่ของศีลธรรมและกฎหมาย เนื่องจากการติดพนันของผู้สูงอายุส่วนใหญ่ไม่ได้เกิดตอนเป็นผู้สูงอายุ แต่เป็นนิสัย ความชอบ และความเคยชินตั้งแต่วัยเด็กที่เติบโตมาในสังคมที่ปล่อยให้มีความสนใจที่อยากเล่นพนัน มีค่านิยมชอบความเสี่ยง ความตื่นเต้น ไร้ใจจากการเล่นพนัน ซึ่งการปล่อยปละละเลยอาจนำไปสู่การสร้างวัฒนธรรมที่คิดว่า

การเล่นพนันเป็นค่านิยมที่ถูกต้อง เท่ากับว่าคนในสังคมส่วนใหญ่ติดพนัน รวมถึงอนาคตของสังคมสูงวัยที่ต้องการให้ผู้สูงอายุมีคุณภาพ (Active Aging) เพื่อเป็นแบบอย่างให้แก่ชนรุ่นหลัง ก็คงเป็นไปได้ยาก

การแก้ปัญหาการพนันในผู้สูงอายุ ถ้ามองตามประเด็นคุณภาพชีวิตตามองค์ประกอบ 4 ด้านแล้ว การให้ความรู้เกี่ยวกับการพนันอย่างถูกต้องแก่ผู้สูงอายุเป็นสิ่งสำคัญในการปรับเปลี่ยนพฤติกรรมให้หลีกเลี่ยงจากปัจจัยเสี่ยงต่าง ๆ การสร้างเสริมความเข้มแข็งด้านจิตใจโดยครอบครัวเป็นกลไกในการแก้ปัญหาการขาดความอบอุ่น ความว้าเหว่ ความเหงา การใช้เวลาว่างของผู้สูงอายุในทางที่ไม่เหมาะสม การมีที่พึ่งพิงที่ถูกต้องยามชรา เช่น การมีเพื่อนบ้านที่ดี การปฏิบัติกิจกรรมทางศาสนา และการเจริญสติ (Mindfulness) มีความสัมพันธ์กับการไม่เล่นการพนันและมีอิทธิพลต่อแรงจูงใจให้หยุดเล่นการพนันได้ชั่วคราวอย่างน้อยในช่วงที่ได้รับการพึ่งพิง การเข้าโบสถ์ของศาสนาคริสต์ หรือช่วงพิธีกรรมทางศาสนาที่สำคัญ ๆ รวมทั้งควรมีการเพิ่มความรอบรู้ทางสุขภาพและการรู้เท่าทันพนันให้แก่ผู้สูงอายุ เพื่อให้ทราบว่าการจัดจ้อกับการเล่นพนัน นอกจากจะทำให้เกิดโรคติดพนัน ยังทำให้เกิดโรคจากพฤติกรรมเนือยนิ่งหรือการเคลื่อนไหวน้อย

ในมิติทางเศรษฐกิจที่น่าสนใจเพื่อนำไปเป็นข้อมูลในการเฝ้าระวังป้องกันและแก้ไขปัญหาคือ รายได้ของผู้สูงอายุที่กระทบต่อการดำเนินชีวิตประจำวันและเป็นแรงจูงใจให้เข้าไปเกี่ยวข้องกับวงจรการพนัน ทั้งโดยตั้งใจและไม่ตั้งใจ รวมทั้งสภาพแวดล้อมในชุมชนที่ทำให้เกิดทัศนคติต่อการพนันว่า เป็นกิจกรรมทางเศรษฐกิจที่สร้างเงิน

มหาศาลโดยไม่จำเป็นต้องทำงาน สามารถสร้างรายได้จำนวนมาก เป็นช่องทางสู่ความร่ำรวย ความเชื่อนี้ทำให้ผู้สูงอายุจำนวนมากไม่น้อยที่มีเงินใช้จ่ายไม่เพียงพอหันมาพึ่งพาการพนัน และเป็นแรงดึงดูดทำให้ผู้สูงอายุไม่สามารถพาตนเองออกจากการพนันได้

สุดท้ายแล้ว ถึงจะมีหลักศาสนาที่สอนว่า “การพนันเป็นอบายมุข เป็นเหตุเสื่อมแห่งทรัพย์” และคำสอนที่ว่า “เงินพนันคือเงินร้อน” อยู่ได้ไม่นานก็จะมีเหตุให้ต้องเสียไป แต่คำสอนเหล่านี้ ไม่อาจทำให้ผู้ที่มีปัญหาติดการพนันเลิกเล่นพนันได้อย่างถาวร แม้จะมีการวิเคราะห์ว่าโอกาสที่ผู้เล่นห่วยได้ดินจะมีโอกาสถูกตูด ๆ กันในรอบ 1 ปี อย่างมากไม่เกิน 2 ครั้ง และคนที่ได้รับผลประโยชน์จริง ๆ คือเจ้ามือที่มีรายได้เป็นกอบเป็นกำก็ตาม แต่ในภาวะเศรษฐกิจภายใต้ระบบสังคมบริโภคนิยม วัฒนธรรมเลียนแบบที่ชักนำทำให้เกิดแหล่งพนันในชุมชน ข้อเท็จจริงเหล่านี้ต้องสร้างการรู้เท่าทันการพนันแก่เยาวชนรุ่นต่อไปให้ได้ว่า การเสี่ยงโชคไม่ได้ทำให้ทุกคนร่ำรวยหรือการได้เงินมาแบบง่าย ๆ ไม่มีอยู่จริง และการสร้างโอกาสและการสนับสนุนให้มีการเล่นพนันอย่างถูกกฎหมายมากขึ้นย่อมทำให้ประชาชนทุกวัยมีกิจกรรมการพนันสูงขึ้น ซึ่งปัญหาและผลกระทบที่เกิดขึ้นจะส่งผลต่อความก้าวหน้าในการพัฒนาประเทศในอนาคต

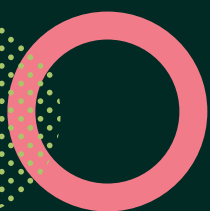


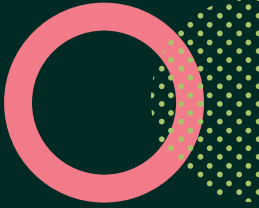
บทที่

3



ต้นแบบ
และจุดเปลี่ยน

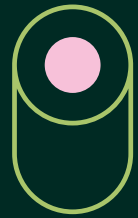




การทำวิจัยที่ผ่านๆมานั้น นอกจากจะเป็นงานเพื่อสร้างความเข้มแข็งทางวิชาการแล้ว ผลลัพธ์ของงานวิจัยยังถูกคาดหวังให้สามารถนำไปต่อยอดและใช้ประโยชน์ได้จริง เมื่อนำไปทดลองใช้สามารถสะท้อนปัญหาอุปสรรคที่พบ ค้นหาที่ทำให้สามารถก้าวข้ามผ่านอุปสรรคไปได้ ปัจจัยความสำเร็จที่เกื้อหนุนให้การขับเคลื่อนนั้นสัมฤทธิ์ผล

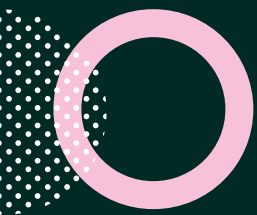
โครงการนำร่องหรือการสร้างต้นแบบ ไม่ว่าจะเป็นละครเวที กลาง หนังสือการ์ตูน ชุดการเรียนรู้เท่าทันการพนันและเหตุผลวิบัติของนักพนัน การใช้เสียงตามสายในหมู่บ้าน รวมถึงการออกแบบมาตรการสร้างสรรค์กิจกรรมต่างๆด้วยกระบวนการมีส่วนร่วมของชุมชน คือ ผลผลิตที่สร้างรูปธรรมจากกระบวนการในการพัฒนาและการจัดการองค์ความรู้อย่างเป็นระบบที่นำมาสู่การออกแบบกลไกหรือเครื่องมือที่หลากหลาย อันจะเป็นส่วนสำคัญที่ช่วยผลักดันให้เกิดการขับเคลื่อนทางสังคม โดยสร้างการเรียนรู้ กระตุ้นความคิด ความตระหนักและเท่าทันการพนัน การป้องกัน ค้ำครอง ลดผลกระทบ การแสวงหาคำตอบ และการเปลี่ยนแปลง





“ท่ามะปรางโมเดล” ต้นแบบระบบจัดการปัญหาเกมและพนันในชุมชนอย่างบูรณาการ เกิดขึ้นจากการวิจัยเชิงปฏิบัติการที่เน้นให้ชุมชนมีส่วนร่วมแก้ไขปัญหาด้วยตนเองตั้งแต่ต้นจนจบกระบวนการ เข้าชั้น/ต่อเนื่อง ในการศึกษาวิเคราะห์สภาพปัญหาเกมและพนันในชุมชน การออกแบบแผนงาน กิจกรรม และการติดตามประเมินผลโดยชุมชน

“โครงการท่ามะปรางดีจัง” “เงินห่วย สู้เงินออม” “เพื่อนช่วยเพื่อน” เป็นตัวอย่างของกิจกรรมการขับเคลื่อนที่สร้างแรงจูงใจและกระตุ้นให้สามารถเลิกเล่นการพนันได้



ท่ามะปราง กับการพัฒนาต้นแบบระบบจัดการปัญหาเกมและพนันในชุมชนอย่างบูรณาการ

วิมลรัตน์ วันเพ็ญ และคณะ

สถาบันสุขภาพจิตเด็กและวัยรุ่นราชนครินทร์ กรมสุขภาพจิต กระทรวงสาธารณสุข

บทความจากรายงานวิจัย

การพัฒนาต้นแบบของระบบจัดการปัญหาเกมและพนันในชุมชนอย่างบูรณาการ

การพนันและเกมเป็นพฤติกรรมอย่างหนึ่งที่เกิดขึ้นในวัฒนธรรมและสังคมต่างๆ ทุกยุคทุกสมัย สำหรับคนไทยนิยมเล่นพนันมาตั้งแต่อดีต สามารถใช้กิจกรรมในชีวิตประจำวันเป็นการพนันได้ทุกอย่าง เช่น ตีไก่ กัดปลา การพนันได้แทรกซึมเข้าสู่ทุกวงการ แม้แต่วงการศาสนา เช่น การขอหวย พระใบ้หวย กอปรกับวิวัฒนาการในการเล่นพนันรูปแบบใหม่ๆ เพิ่มขึ้น ได้แก่ ช่องทางพนันออนไลน์ การเข้าถึงเกมในเด็กที่อายุน้อย แต่ปัจจุบันก็ยังไม่มียุทธศาสตร์การจัดการที่ทำหน้าที่ในการประเมิน แก้ไข ส่งเสริม ป้องกันได้อย่างแท้จริง การศึกษาวิจัยในครั้งนี้คณะผู้วิจัยมีวัตถุประสงค์เพื่อพัฒนาต้นแบบของระบบจัดการปัญหาเกมและพนันในชุมชนอย่างบูรณาการ ด้วยแนวคิดการวิจัยเชิงปฏิบัติการแบบมีส่วนร่วม (Participatory Action Research : PAR) โดยใช้ชุมชนเป็นฐานในการแก้ปัญหา ประยุกต์เครื่องมือประเมินปัญหาเกมและพนันไปใช้ในชุมชน เน้นให้ชุมชนมีส่วนร่วมแก้ไขปัญหาด้วยตนเองตั้งแต่ต้นจนจบกระบวนการ มีกลุ่มเป้าหมายคือ อาสาสมัครแกนนำในชุมชน 21 ราย และนักเรียน 31 ราย ในชุมชนตำบลท่ามะปราง อำเภอแก่งคอย จังหวัดสระบุรี เพื่อพัฒนาศักยภาพของแกนนำชุมชนให้สามารถคิด วิเคราะห์ วางแผน ดำเนินการ และติดตามประเมินผล ในการแก้ปัญหาคาสิโนและพนันของชุมชนได้อย่างเป็นรูปธรรม

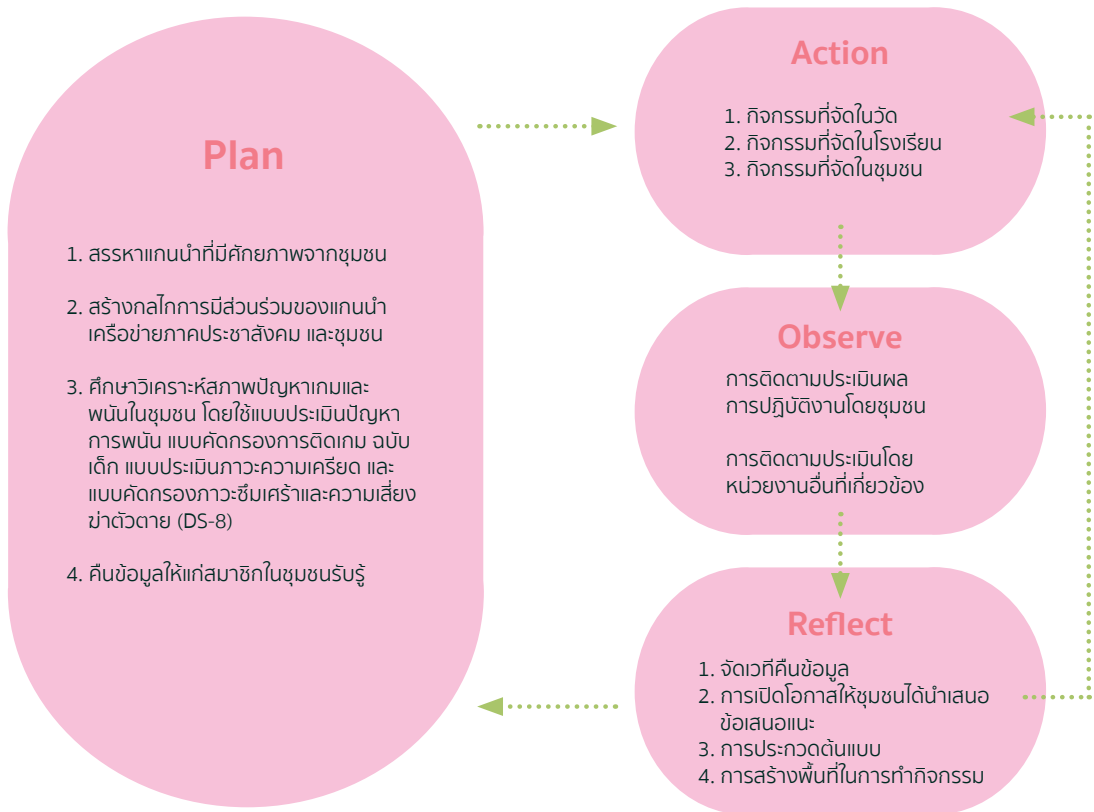
ชุมชนตำบลท่ามะปรางเป็นเครือข่ายหนึ่ง

ในสี่ชุมชนภายใต้โครงการสำรวจและติดตามปัญหาพนันและเกมในชุมชน สายด่วนสุขภาพจิตเล็กพิน 1323 (ชุมชนบึงกุ่ม กรุงเทพฯ ชุมชนลำไทร พระนครศรีอยุธยา ชุมชนบางรักน้อย นนทบุรี และชุมชนท่ามะปราง สระบุรี) มีจำนวนประชากร 3,661 ราย 1,502 หลังคาเรือน ประชาชนประกอบอาชีพหลักคือ เกษตรกรรม มีจุดแข็งในด้านความร่วมมือของแกนนำชุมชนในการจัดการปัญหาต่างๆ ในชุมชน ได้แก่ พระสงฆ์ กำนัน ผู้ใหญ่บ้าน ครู แพทย์ประจำตำบล อาสาสมัครสาธารณสุขประจำหมู่บ้าน องค์การบริหารส่วนตำบลท่ามะปราง และสภาเด็กและเยาวชน แต่พบปัญหาผลกระทบจากการพนันยังคงมีความรุนแรงโดยเฉพาะความเสี่ยงการฆ่าตัวตาย และฆ่าตัวตายสำเร็จจากปัญหาเกมจำนวน 1 ราย สถานการณ์นี้สะท้อนว่าชุมชนยังไม่สามารถจัดการปัญหาพนันที่เกิดขึ้นได้ จำเป็นต้องได้รับความช่วยเหลือจากภาครัฐมากขึ้น คณะผู้วิจัยจึงเลือกชุมชนท่ามะปรางที่แกนนำมีความเข้มแข็ง เพื่อพัฒนาเป็นชุมชนต้นแบบในการหาแนวทางและรูปแบบการจัดการปัญหาเกมและพนันในชุมชนเชิงบูรณาการ โดยคาดหวังว่า **ความร่วมมือในการจัดการปัญหาจากทุกภาคส่วน ทั้งภาครัฐ ภาคเอกชน ภาคประชาชน และเยาวชนในพื้นที่ จะทำให้ทุกฝ่ายสามารถเข้าถึงปัญหาการพนันของประชากรทุกกลุ่ม สามารถจัดการกับปัญหา และให้ความช่วยเหลือได้อย่างเหมาะสม**

หลังจากดำเนินโครงการวิจัยฯ ในระยะเวลา 8 เดือน (มกราคม - สิงหาคม 2561) คณะผู้วิจัยและชุมชนได้ร่วมกันถอดบทเรียน และได้สรุปโมเดลต้นแบบระบบจัดการปัญหาเกมและพนันในชุมชนอย่างบูรณาการ โดย

เสนอผลการวิเคราะห์ข้อมูลแบ่งออกเป็น 4 ขั้นตอน คือ ขั้นที่ 1 ขั้นวางแผน (Planning) ขั้นที่ 2 ขั้นปฏิบัติ (Action) ขั้นที่ 3 ขั้นสังเกต (Observation) และขั้นที่ 4 ขั้นสะท้อนผล (Reflection)

แผนภาพ
กระบวนการ PAOR โดยชุมชนต้นแบบ ตำบลท่ามะปราง อำเภอแก่งคอย จังหวัดสระบุรี



ขั้นที่ 1 ขั้นวางแผน (Planning)

ชุมชนได้ร่วมกันวางแผนงาน หลังจากทวิเคราะห์และกำหนดประเด็นปัญหาที่ต้องการแก้ไข การขับเคลื่อน ได้แก่

- การสรรหาแกนนำที่มีศักยภาพ และ

การสร้างกลไกการมีส่วนร่วมของแกนนำเครือข่ายภาคประชาสังคม และชุมชน ทั้งในรูปแบบที่เป็นทางการและไม่เป็นทางการ โดยมองหาตัวแทนเพื่อเป็นผู้ประสานงาน

จากเครือข่ายต่างๆ เพื่อให้การประสานงานมีประสิทธิภาพ และสามารถนำสื่อข้อมูลไปสื่อสารต่อในกลุ่มได้ตรงประเด็น

- การศึกษาวิเคราะห์สภาพปัญหาเกมและพนันในชุมชน โดยใช้แบบประเมินปัญหาการพนัน (The Problem Gambling Severity Index: PGSI) แบบคัดกรองการติดเกม ฉบับเด็ก (Game Addiction Screening Test) แบบประเมินภาวะความเครียด และแบบคัดกรองภาวะซึมเศร้าและความเสี่ยงฆ่าตัวตาย (DS-8)

- การคืนข้อมูลให้แก่สมาชิกในชุมชน

ได้รับรู้ เพื่อสร้างความตระหนักในปัญหาที่เกิดขึ้น เกิดการเรียนรู้ปัญหาร่วมกัน พร้อมทั้งให้ความรู้ การรู้เท่าทันเกมและพนัน และการจัดการความเครียด

- การออกแบบแผนงานและกิจกรรมโครงการเชิงบูรณาการ โดยการวางแผนงานตามงบประมาณสนับสนุนที่ได้รับ ทรัพยากรของชุมชน การขับเคลื่อนงานด้านพัฒนาคนในชุมชน แนวทางในการพัฒนาสังคม ภาวะเศรษฐกิจ และเชื่อมโยงกับหน่วยงานองค์กรต่างๆ เป็นเครือข่าย กลุ่ม หรือชมรมในชุมชนด้วย

ขั้นที่ 2 ขั้นปฏิบัติ (Action)

ชุมชนเริ่มปฏิบัติตามแผนที่กำหนดไว้ เพื่อสร้างความตระหนักในปัญหาเกมและพนัน การรณรงค์ ประชาสัมพันธ์ข้อมูลต่างๆ ทั้งข้อมูลความรู้ และแหล่งส่งต่อที่สามารถช่วยเหลือจัดการปัญหาในเบื้องต้นได้ ทั้งนี้ชุมชนได้ออกแบบกิจกรรมขึ้นมา 3 กลุ่ม แบ่งเป็นกลุ่มกิจกรรมในชุมชน กลุ่มกิจกรรมโรงเรียน และกลุ่มกิจกรรมในวัด

กิจกรรมในชุมชน ได้แก่ การจัดกิจกรรม “โครงการท่ามะปรางดีจัง” เป็นพื้นที่สร้างสรรค์สำหรับทำกิจกรรมของชุมชน เพื่อลดเวลาที่จะใช้กับเกมและพนันให้น้อยลง จัดตั้งชมรม ศูนย์การเรียนรู้ เพื่อส่งเสริมอาชีพ เพิ่มรายได้ให้กับประชาชนในชุมชน ภายใต้โครงการ “เงินหอย สูเงินออม” มีการติดตามจำนวนเงินออมของแต่ละครอบครัว โดยแกนนำอาสาสมัครสาธารณสุขและสภา

เยาวชน มีการให้ข้อมูลความรู้แก่แกนนำและเยาวชนในการให้การปรึกษาปัญหาเกมและพนันเบื้องต้นแก่ผู้มีปัญหาและผู้ที่มีความเสี่ยง องค์การบริหารส่วนตำบลท่ามะปรางจัดทำแผนที่ชุมชนเพื่อสำรวจพื้นที่ที่เสี่ยงเกี่ยวกับปัญหาเกมและพนัน พร้อมทั้งทรัพยากรสำคัญในชุมชน และการเฝ้าระวังผู้ที่มีความเสี่ยง หรือผู้ที่มีปัญหาเกมและพนัน เพื่อเป็นเครื่องมือของชุมชน และส่งต่อข้อมูลให้แก่หน่วยงานที่เกี่ยวข้อง คือ สายด่วนสุขภาพจิต 1323

กิจกรรมในโรงเรียน ได้แก่ การจัดกิจกรรมเพื่อนที่ปรึกษา (YC) โดยให้นักเรียนจับกลุ่มดูแลซึ่งกันและกันในลักษณะของ “เพื่อนช่วยเพื่อน” การให้ความรู้เรื่องเกมและพนัน โรคซึมเศร้า การจัดการความเครียด รวมทั้งให้ความรู้เกี่ยวกับการทำแบบประเมินด้าน

สุขภาพจิตเบื้องต้น ซึ่งจะเป็นประโยชน์ในการส่งต่อผู้มีปัญหาให้กับครูเพื่อเข้าช่วยเหลือและร่วมกันหาแนวทางในการจัดการปัญหาเกมในโรงเรียน เช่น การวางมาตรการใส่โทรศัพท์มือถือไว้ในตะกร้าก่อนเข้าชั้นเรียน ซึ่งจะแจกจ่ายคืนเมื่อหมดคาบเรียนแล้ว การส่งเสริมการเล่นกีฬาเพื่อเป็นการใช้เวลาว่างให้เป็นประโยชน์ เช่น กิจกรรมการแข่งขันฟุตบอล การตั้งชมรมดนตรีเพื่อลดปัญหาการเล่นเกมน และมอบหมายให้ครูประจำชั้นคอยดูแลควบคุมพฤติกรรมของเด็กนักเรียนในชั้น และเมื่อครู

ฝ่ายปกครองเป็นผู้ควบคุมดูแล

กิจกรรมในวัด ได้แก่ การแลกเปลี่ยนเรียนรู้ และการจัดเสียงตามสายกับคนในชุมชนโดยทางวัดเป็นผู้ดำเนินการ ประชาสัมพันธ์เรื่องการติดเกมและพนัน ให้ข้อมูลผลกระทบของปัญหา พร้อมทั้งการจัดการตนเองเมื่อมีปัญหาติดเกมและพนัน รวมถึงการวางมาตรการของวัด เช่น ห้ามเล่นการพนันในเขตวัด ห้ามเล่นพนันในงานศพ หากพบเห็นว่ามี การฝ่าฝืนกฎที่ตั้งไว้ก็จะดำเนินการลงโทษด้วยการไม่อนุญาตให้ตั้งศพและเผาศพในวัด เป็นต้น

ขั้นที่ 3 ขั้นสังเกต (Observation)

การติดตามประเมินผลการปฏิบัติงานโดยชุมชน ได้แก่

- การลงพื้นที่เยี่ยมบ้านของอาสาสมัครสาธารณสุขประจำหมู่บ้านในพื้นที่ของตนเอง ต้องรับผิดชอบอย่างต่อเนื่องอย่างน้อยเดือนละ 1 - 2 ครั้ง เพื่อสำรวจปัญหาอุปสรรคและพูดคุยเกี่ยวกับสถานการณ์ที่เกิดขึ้นในพื้นที่

- การประชุมแกนนำ ผู้นำหมู่บ้าน อาสาสมัครสาธารณสุขประจำหมู่บ้าน ชมรมผู้สูงอายุ และสภาเยาวชนฯ โดยองค์การบริหารส่วนตำบลท่ามะปรางเป็นผู้จัดประชุมเพื่อติดตามผลการทำงาน ค้นหาปัญหาอุปสรรคที่เกิดขึ้น และหาแนวทางแก้ไขร่วมกัน

- การลงพื้นที่เพื่อประเมินด้านสุขภาพจิต และการติดตามประเมินผลการปฏิบัติ-

งานโดยสายด่วนสุขภาพจิตเลิกพนัน 1323

- การทบทวนความรู้และแนวทางในการจัดการปัญหาในชุมชน

การวิเคราะห์ผลจากการวางแผนพัฒนาเพื่อป้องกันปัญหาเกมและพนันในชุมชน ด้วยกระบวนการมีส่วนร่วมของชุมชน ท่ามะปราง ทำให้ชุมชนได้ทราบมุมมองที่มีต่อการพนัน สถานการณ์การพนันในชุมชน ผลกระทบที่เกิดขึ้น รวมทั้งการถอดบทเรียนแนวทางการจัดการที่ผ่านมา ซึ่งนำไปสู่ความร่วมมือที่เข้มแข็งขึ้นของชุมชน ชุมชนมีเป้าหมายในการแก้ปัญหาเกมและพนันในชุมชนที่ชัดเจนขึ้น สามารถวางแผนเข้าช่วยเหลือ ดูแล และส่งต่อหน่วยงานหรือให้ความช่วยเหลือได้อย่างเหมาะสม

ทั้งนี้ จากการสำรวจกลุ่มตัวอย่างจำนวน

385 ราย ในชุมชนท่ามะปราง เพื่อศึกษา และวิเคราะห์สถานการณ์ปัญหาการพนัน ความเครียด ภาวะซึมเศร้าและการฆ่าตัวตาย ก่อนเริ่มโครงการ ผู้วิจัยและแกนนำในชุมชนพบว่า คนในชุมชนมีปัญหาการพนันสามลำดับแรก คือ หว่ย (ร้อยละ 31.30) ไพ่ (ร้อยละ 8.60) และพนันออนไลน์ (ร้อยละ 8.10) ตามลำดับ

ผู้ไม่มีปัญหาพนัน 243 ราย (ร้อยละ 63.10) ผู้ที่มีปัญหาพนันและมีความเสี่ยงที่จะมีปัญหพนัน 142 ราย (ร้อยละ 36.90) แบ่งเป็นผู้มีปัญหพนัน ร้อยละ 10.10 ผู้มีความเสี่ยงในระดับปานกลาง ร้อยละ 13.80 และมีความเสี่ยงระดับต่ำ ร้อยละ 13

ส่วนการเล่นเกม พบว่า ผู้ที่ไม่มีปัญหาติดเกม 304 ราย (ร้อยละ 79) และผู้ที่มีความเสี่ยงในการติดเกม จำนวน 81 ราย (ร้อยละ 21) โดยแบ่งเป็นคลั่งไคล้ในเกม ร้อยละ 11.90 และเสี่ยงติดเกม ร้อยละ 9.10

ในกลุ่มตัวอย่าง 142 ราย ซึ่งเป็นผู้ที่มีปัญหาพนันและมีความเสี่ยงที่จะมีปัญหพนัน พบว่า มีความเสี่ยงในการติดพนันระดับต่ำ มีความเครียดน้อย ร้อยละ 23.94 มีความเครียดระดับปานกลาง ร้อยละ 8.45 และมีความเครียดระดับมากและมากที่สุด ร้อยละ 1.41 มีความเสี่ยงในการติดพนันระดับต่ำ สงสัยภาวะซึมเศร้า ร้อยละ 7.04 เสี่ยงฆ่าตัวตาย ร้อยละ 2.11 และยังพบการใช้สารเสพติดในผู้ที่มีความเสี่ยงในการติดพนันระดับต่ำ ร้อยละ 4.23

ส่วนกลุ่มตัวอย่าง 81 ราย ที่มีปัญหาติดเกม มีผู้ที่มีความคลั่งไคล้ในการเล่นเกม มีความเครียดปานกลาง ร้อยละ 23.46

มีความเครียดระดับน้อย ร้อยละ 17.28 มีความเครียดระดับมาก ร้อยละ 9.88 และมีความเครียดระดับมากที่สุด ร้อยละ 6.17 ผู้ที่มีความคลั่งไคล้ในการเล่นเกม สงสัยภาวะซึมเศร้า ร้อยละ 20.99 เสี่ยงฆ่าตัวตาย ร้อยละ 6.17 และยังพบการใช้สารเสพติดในผู้ที่มีความคลั่งไคล้ในการเล่นเกม ร้อยละ 7.41

หลังจากการเข้าร่วมโครงการฯ ผลที่เกิดขึ้นจากการติดตามประเมินผลการปฏิบัติงาน โดยชุมชนและหน่วยงานที่เกี่ยวข้อง พบความเปลี่ยนแปลงอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติ คือ ในจำนวนผู้ทำแบบประเมินปัญหพนัน 57 ราย พบว่า ผู้ไม่มีปัญหพนัน ร้อยละ 70.2 มีปัญหพนัน ร้อยละ 29.8 ด้านความเสี่ยงในการติดพนัน ไม่มีปัญหพนัน ร้อยละ 57.9 ความเสี่ยงปานกลาง ร้อยละ 21.1 ความเสี่ยงต่ำ ร้อยละ 17.5 และความเสี่ยงสูง ร้อยละ 3.5

แกนนำในชุมชนท่ามะปราง จำนวน 21 ราย มีส่วนร่วมในการจัดการปัญหาเกมและพนันในชุมชนเพิ่มขึ้นที่ระดับ .05 ส่วนความเสี่ยงในการติดพนันของนักเรียน 31 ราย ลดลงที่ระดับ .01

ชุมชนยังได้ข้อค้นพบด้วยว่า การวางแผน ออกแบบจัดกิจกรรมต่างๆ ในชุมชนที่มีความต่อเนื่อง การติดตามประเมินผล โดยชุมชน หน่วยงานต่างๆ และการปฏิบัติงานโดยสายด่วนสุขภาพจิตเล็ก พนัน 1323 รวมถึงการลงพื้นที่สอบถามข้อมูลระหว่างดำเนินโครงการ และการถอดบทเรียนจากผู้ติดเกมและพนัน สามารถเป็นแรงจูงใจและกระตุ้นให้สามารถเลิกเล่นการพนันได้

ตาราง เปรียบเทียบคะแนนการมีส่วนร่วมในการจัดการปัญหาเกมและพนันในชุมชน

	ก่อนเข้าร่วมโครงการ			หลังเข้าร่วมโครงการ			Z	p
	จำนวน	ค่าเฉลี่ย	S.D	จำนวน	ค่าเฉลี่ย	S.D		
แกนนำชุมชนท่ามะปราง	21			21				
การมีส่วนร่วม	21	3.91	.51	21	4.17	.20	-2.37	.02*

* $p < .05$

ตาราง เปรียบเทียบร้อยละปัญหาพนันของกลุ่มตัวอย่างประชาชนในพื้นที่ตำบลท่ามะปราง

	ก่อนเข้าร่วมโครงการ				หลังเข้าร่วมโครงการ			
	จำนวน	ร้อยละ	ค่าเฉลี่ย	S.D	จำนวน	ร้อยละ	ค่าเฉลี่ย	S.D
ประชากรทั้งหมด	87	100			57	100		
เพศชาย	37	42.5			31	54.4		
เพศหญิง	50	57.5			26	45.6		
พฤติกรรมปัญหาพนัน	87	100	0.9	1.1	57	100	0.4	0.8
ไม่มีปัญหาพนัน	53	60.9			40	70.2		
มีปัญหาพนัน	34	39.1			17	29.8		
ความเสี่ยงการติดพนัน	87	100	2.8	3.1	57	100	1.5	2.3
ไม่มีเสี่ยง	35	40.2			33	57.9		
ความเสี่ยงต่ำ	22	25.3			10	17.5		
ความเสี่ยงปานกลาง	20	22			12	21.1		
ความเสี่ยงสูง	10	11.5			2	3.5		



การวางแผนออกแบบจัดกิจกรรมต่างๆ ในชุมชน
ที่มีความต่อเนื่อง การติดตามประเมินผลโดย
ชุมชน หน่วยงานต่างๆ และการปฏิบัติงานโดย
สายด่วนสุขภาพจิตเด็กพนัก 1323 รวมถึงการ
ลงพื้นที่สอบถามข้อมูลระหว่างดำเนินโครงการ
และการถอดบทเรียนจากผู้ที่เกี่ยวข้องและพนัก
สามารถเป็นแรงจูงใจและกระตุ้นให้สามารถเลิกเล่น
การพนันได้



ขั้นที่ 4 ขั้นสะท้อนผล (Reflection)

ชุมชนเสนอให้เพิ่มเติมกระบวนการ
หลังจากการปฏิบัติงาน ดังนี้

- การจัดเวทีคืนข้อมูลเกี่ยวกับปัญหา
สถานการณ์เกมและพนันในชุมชน โดย
ให้สายด่วนสุขภาพจิตเด็กพนัก 1323 ได้
แลกเปลี่ยนเรียนรู้ประสบการณ์ในการทำงาน
ที่เกี่ยวข้องกับการจัดการปัญหาเกมและพนัน
ในชุมชน ร่วมกับแกนนำและองค์การบริหาร
ส่วนตำบลท่ามะปราง

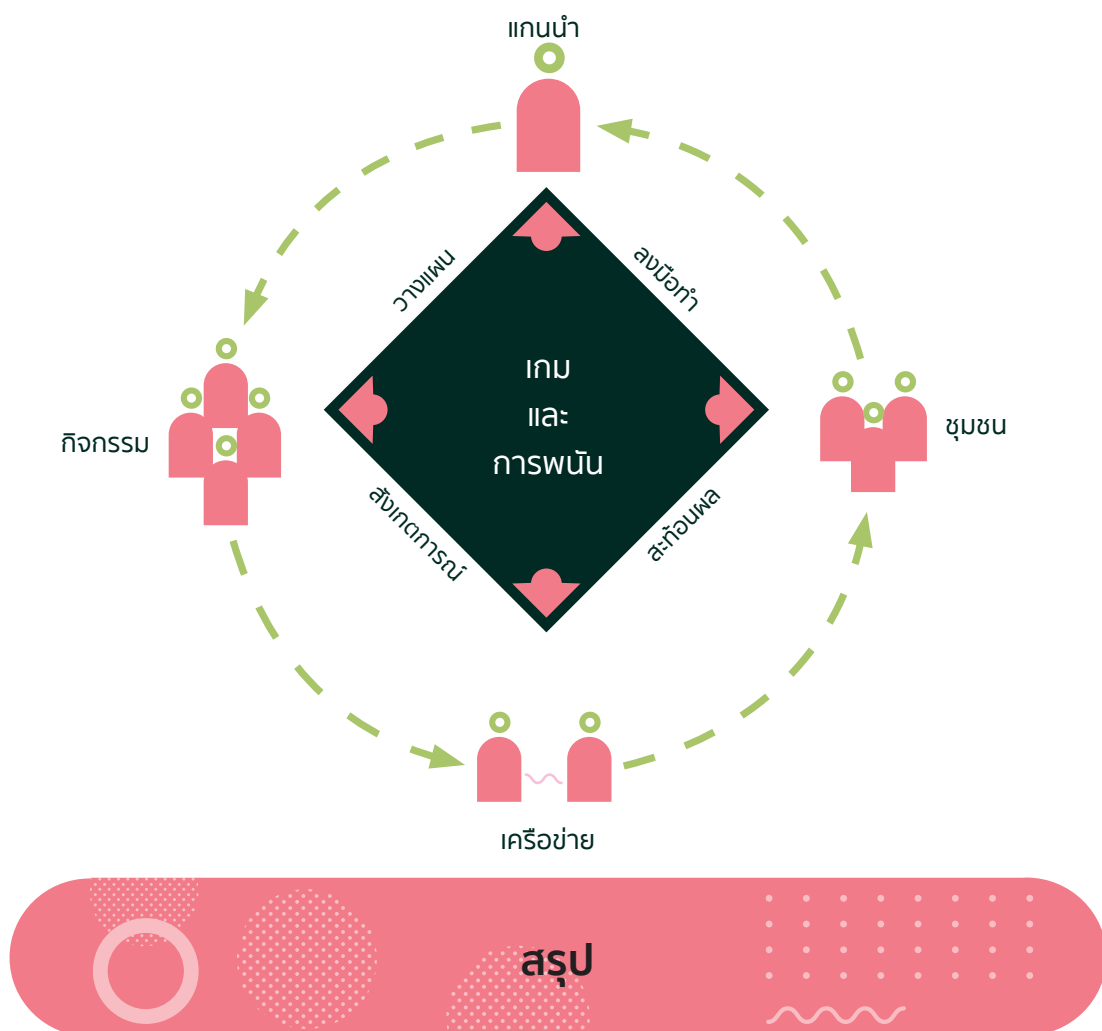
- การเปิดโอกาสให้ชุมชนได้นำเสนอ
ข้อเสนอแนะในการจัดการปัญหาเกมและ
พนันในชุมชนที่เป็นประโยชน์ต่อการทำงาน
ของแกนนำในพื้นที่มากที่สุด ส่วนการสรุป
ส่งต่อข้อมูลสถานการณ์ปัญหาเกมและพนัน
รวมทั้งรูปแบบ แบบประเมิน และแนวทาง

การแก้ไขปัญหาให้กับชุมชน อาจจัดทำขึ้น
เป็นคู่มือเพื่อให้ชุมชนสามารถนำไปใช้ได้

- การจัดทำข้อเสนอแนะเชิงนโยบาย
เพื่อให้เกิดความร่วมมือกันในการจัดการ
ปัญหาเกมและพนันของภาครัฐและเอกชน

- การประกวดต้นแบบที่ไม่เกี่ยวข้องกับ
เกมและพนัน เพื่อเป็นแบบอย่างที่ดีให้แก่
คนในชุมชน สร้างขวัญกำลังใจในการ
เลิกเล่นเกมและพนัน และการสร้างพื้นที่
ในการทำกิจกรรมของเด็กและเยาวชนใน
ชุมชน เพื่อให้เป็นศูนย์รวมในการทำการบ้าน
หรือทบทวนความรู้ในช่วงเย็นหลังเลิกเรียน
ทั้งนี้จะมีอาสาสมัครเข้ามาช่วยเหลือในการ
สอนการบ้านให้แก่เด็กและเยาวชนในชุมชน

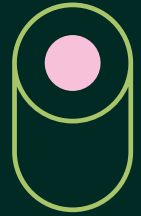




ผลการศึกษาโมเดลต้นแบบระบบจัดการปัญหาเกมและพนันที่ได้จากการศึกษาในครั้งนี้ พบว่า ผู้ที่มีปัญหาพนันสามารถรับรู้ ว่าตนเองมีปัญหากจากการเล่นพนัน และรู้สึกผิดกับผลที่ตามมาจากการเล่นพนัน นอกจากนี้ยังพบว่า ปัญหาพนันมีความสัมพันธ์ทางบวกกับความเครียด ความเสี่ยงซึมเศร้า และฆ่าตัวตาย

จากการศึกษาปัญหาที่เกิดขึ้น ชุมชนเริ่มมีการวางแผนจัดการแก้ไขปัญหาละเลยละพินอย่างบูรณาการ โดยการจัดกิจกรรมเพื่อลดปัญหา และสร้างความตระหนักรู้

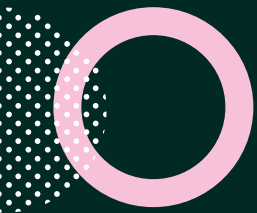
เท่าทันเกมและพนัน ทั้งในชุมชน วัด และโรงเรียน ซึ่งการติดตามผลด้วยการวิเคราะห์ทางสถิติ พบว่า ชุมชนมีส่วนร่วมแก้ไขปัญหาละเลยละพินมากขึ้น ความเสี่ยงเรื่องเกมการพนัน และปัญหาสุขภาพจิตอื่นๆ ลดลง การพัฒนารอบแนวคิดในการพัฒนาต้นแบบระบบจัดการปัญหาเกมและพนันในชุมชนอย่างบูรณาการในครั้งนี้ ทำให้เกิดโมเดลต้นแบบระบบจัดการปัญหาเกมและพนันที่สามารถนำไปใช้อย่างแพร่หลายได้ต่อไป



10 ชุมชน ในตำบลหนองหิน ใช้เงินเล่นพนันหวยใต้ดินและสลากกินแบ่งรัฐบาลอย่างน้อยปีละไม่ต่ำกว่า 20 ล้านบาท

“สปอร์ตเสียงตามสาย” ที่ออกแบบมาจากวิถีชาวบ้าน สื่อสารแบบบ้านๆ ตรงไปตรงมา อย่างน้อยก็มีพลังจากการทำขึ้นมาเองโดยชุมชน และยังทำให้เรื่องที่คนในชุมชนไม่ค่อยได้แลกเปลี่ยนกันอย่างจริงจัง กลายเป็นประเด็นสาธารณะ เป็นเสียงกระตุ้นก่อนจะตัดสินใจ “เสียง” ที่จะเล่นพนันหวยใต้ดินและสลากกินแบ่งรัฐบาลในครั้งต่อไป

“20 ล้านบาท ปีเดียว...ถ้าสร้างถนนคอนกรีตในหมู่บ้านกะได้ 8 กิโลเมตร สร้างโบสถ์ สร้างศาลาได้ 5-6 หลัง ฟัน ดีวีดี”



สปอร์ตเสียงตามสาย : กระบวนการพัฒนาสื่อชาวบ้าน เพื่อการจัดการปัญหาการพนันโดยชุมชน

คชณิณ สุวิชา

สาขาสังคมศึกษา คณะครุศาสตร์ มหาวิทยาลัยราชภัฏร้อยเอ็ด

เพ็ญศรี สุดชา

ผู้อำนวยการโรงพยาบาลส่งเสริมสุขภาพตำบลหนองหิน

คณะกรรมการธรรมนูญประชาชนคนตำบลหนองหิน

บทความจากรายงานวิจัย

การจัดการปัญหาการพนันในชุมชนโดยธรรมนูญสุขภาพตำบล :

กรณีศึกษาเทศบาลตำบลหนองหิน อำเภอเมืองสรวง จังหวัดร้อยเอ็ด

- ตาสา : โอ้ย!!! หน่ายๆ...ซื้อเลขกะป๋อูกจักเทื่อ ซื้อมานี้จนหัวสิงออก
แล้วมีแต่สุยกับสุย
- ทิดโตน : จ๋มหยังพ้อใหญ่สา ซื้อป๋อูกกะเซาซื้อกะแม่ คือเล่นได้เล่นดีแท้
เลขเบอร์นี้แหลม
- ตาสา : กะมันคือความหวังของคนจนๆ ไทบ้านเฮาเนาะทิด
- ทิดโตน : เจ้าสิมาว่าความหวังอีหยังพ้อใหญ่ เจ้าผู้บ่ว่า มันคือความเสี่ยง
ที่นำกลั้วของไทบ้านเฮาเลย จากการลงเก็บข้อมูลการเล่นเลข
เล่นห่วยของทีมิวิจัยคณะกรรมการธรรมนูญประชาชนคนตำบล
หนองหิน ร่วมกับมหาวิทยาลัยราชภัฏร้อยเอ็ดของเฮา พ้อว่า
ตำบลบ้านเฮาต้องสูญเสียเงินปีละบ่ต่ำกว่า 20 ล้านบาทเดื่อพ้อ
ใหญ่ จากการซื้อเลขซื้อเบอร์นี้ เจ้าคิดเบ็ง
- ตาสา : 20 ล้านบาท ป้าด...ถ้าสร้างถนนคอนกรีตในหมู่บ้านกะได้ 8
กิโลฟูน สร้างโบสถ์ สร้างศาลากะได้ 5-6 หลัง ฟูน ตัวนี้
- ทิดโตน : นั้นแหลว เจ้ายังสิว่าเป็นความหวังได้อยู่บ่พ้อใหญ่สา
- ตาสา : เอ้อแม่นั้น ความโตเนาะทิด คั้นเป็นแบบนี้มันเป็นตาย่าน
อีหลีเนาะ พ้อใหญ่กะสิเซาซื้อแล้วหละ แบบนี้สาบ่อปลื้ม สาบ่
หวังแล้ว แยกย้าย...

ด้วยความปรารถนาดีจากคณะกรรมการธรรมนูญประชาชนคนตำบลหนองหิน
อำเภอเมืองสรวง จังหวัดร้อยเอ็ด

เสียงสนทนาภาษาอีสานระหว่างชายหนุ่ม
กับคนแก่คนเฒ่าในชุมชนที่กำลังพูดคุยถึง
ผลกระทบจากการเล่นพนันห่วยใต้ดินและ
สลากกินแบ่งรัฐบาลของคนในชุมชนนี้ คือ
สปอร์ตเสี่ยงตามสายที่เปิดจากหอกระจาย
ข่าว บ้านข่อย หมู่ 2 ตำบลหนองหิน
อำเภอเมืองสรวง จังหวัดร้อยเอ็ด เกิดจาก

ข้อมูลที่ได้มาจากการศึกษาเรื่อง “พฤติกรรม
ของผู้บริโภคในการซื้อห่วย ในเขตเทศบาล
ตำบลหนองหิน อำเภอเมืองสรวง จังหวัด
ร้อยเอ็ด” โดยคณะกรรมการธรรมนูญ
ประชาชนคนตำบลหนองหิน และมหา-
วิทยาลัยราชภัฏร้อยเอ็ด ได้ร่วมกันศึกษา
การเล่นพนันห่วยและสลากกินแบ่งรัฐบาล

ของคนในเทศบาลตำบลหนองหิน เพื่อขับเคลื่อนการลด ละ เลิก การเล่นพนัน หวยไต้ดินและสลากกินแบ่งรัฐบาลในชุมชน

พื้นที่เทศบาลตำบลหนองหินนั้น เป็นพื้นที่ที่เคยประสบผลสำเร็จจากการใช้ธรรมนูญสุขภาพตำบลเป็นเครื่องมือในการจัดการปัญหาการเล่นพนันในงานศพมาแล้ว โดยการออกมาตรการลด ละ เลิก อบายมุข ในท้องถิ่น ส่งผลให้ตั้งแต่ปี 2555 มาจนถึงปัจจุบัน งานศพในพื้นที่เทศบาลปลอดสิ่งอบายมุขต่างๆ ทั้งวงเล่นพนันและวงเหล้า และจากการถอดบทเรียนในการขับเคลื่อน “งานศพปลอดการพนันและเหล้า” กลยุทธ์สำคัญที่นำไปสู่ความสำเร็จ ประกอบด้วย

1 การจัดการปัญหาต้องเกิดจากความต้องการของชุมชน ซึ่งหมายถึงการที่ทุกคนในชุมชนได้มองเห็นปัญหา และตระหนักว่าปัญหาดังกล่าวควรได้รับการแก้ไขร่วมกัน

2 คนในชุมชนต้องมีส่วนร่วม เพราะปัญหาการเล่นพนันเป็นเรื่องใหญ่ที่อยู่คู่สังคมไทยมายาวนาน ดังนั้นการจัดการปัญหาจึงไม่สามารถทำเฉพาะกลุ่มได้ ต้องอาศัยพลังชุมชนในการร่วมกันทำงาน

3 เอาจริงเอาจัง หากไม่เข้มแข็งพอ มาตรการ ลด ละ เลิกอบายมุข และมาตรการต่างๆ ที่คณะกรรมการธรรมนูญฯ ได้พัฒนาขึ้นก็จะกลายเป็นสิ่งไม่น่าเชื่อถือของคนในชุมชน และ

4 ต้องเรียนรู้และพัฒนาอย่างต่อเนื่อง หมายถึงคณะกรรมการธรรมนูญฯ ต้องมีการแลกเปลี่ยนเรียนรู้ร่วมกันอยู่เสมอ คอยหาจุดบกพร่อง และปรับปรุง พัฒนาการทำงานอยู่ตลอดเวลา ซึ่งการแลกเปลี่ยนเรียนรู้กันอย่างต่อเนื่องจะช่วยยกระดับการทำงานให้มีประสิทธิภาพมากยิ่งขึ้น

ตามที่ได้กล่าวไว้ในเบื้องต้นว่า สपोर्टเสี่ยงตามสาย เป็นผลสืบเนื่องของการศึกษาพฤติกรรมของผู้บริโภคในการซื้อหวยในเขตเทศบาลตำบลหนองหิน ที่ชี้ให้เห็นว่าประชาชนในเขตเทศบาล 10 ชุมชน ต้องสูญเสียรายได้ในครัวเรือนให้กับการเล่นพนัน หวยไต้ดินและสลากกินแบ่งรัฐบาลอย่างน้อยปีละไม่ต่ำกว่า 20 ล้านบาท ซึ่งคณะกรรมการธรรมนูญฯ และผู้นำชุมชน เห็นว่าเป็นภัยคุกคามต่อสุขภาวะของคนในท้องถิ่นเป็นอย่างมาก ดังนั้นจึงหาวิธีการที่จะสื่อสารให้ประชาชนในท้องถิ่นรับรู้และเท่าทันความเสียหายจากการเล่นพนันหวยที่กำลังเผชิญอยู่ จึงร่วมกันจัดทำสปอร์ตเสี่ยงตามสายขึ้นเพื่อสื่อสารข้อมูลการศึกษาวิจัยในครั้งนี้ โดยคาดหวังว่าข้อมูลดังกล่าวจะทำให้ประชาชนในท้องถิ่นตระหนักและรู้เท่าทันผลกระทบของการเล่นพนันหวยไต้ดินและสลากกินแบ่งรัฐบาล ก่อนจะตัดสินใจ “เสี่ยง” ในการเล่นพนันหวยไต้ดินและสลากกินแบ่งรัฐบาลในครั้งต่อไป



เสียงสะท้อนหลังเสียงตามสาย

“มันออกจากวิถีชาวบ้าน สื่อสารแบบบ้านๆ ตรงไปตรงมา อย่างน้อยมันก็มีพลังในแง่ที่เป็นของชุมชนเอง คนฟังบ้าง ไม่ฟังบ้าง ต่างคนต่างความคิด แค่ฟังแล้วคิดตามก็ถือว่าประสบผลสำเร็จแล้วแหละ อย่างน้อยก็ทำให้คนในชุมชนได้หยุดคิดกับเรื่องนี้ หรือทำให้เรื่องนี้เป็นประเด็นพูดคุยกันในชุมชนก็ถือว่าประสบผลสำเร็จแล้ว ยังไม่ต้องไปถึงกับทำให้คนเลิกเล่นได้หรอก แค่ทำให้คนรู้สึกอยากคิดกับเรื่องนี้ก่อนก็พอในขั้นแรก เพราะที่ผ่านมาไม่มีใครมีข้อมูลเรื่องพวกนี้ แต่ตอนนี้พวกเรามีข้อมูล เราก็แค่อยากสื่อสารออกไปให้คนได้คิด หลายคนคิด เมื่อมองเห็นปัญหาร่วมกันก็จะทำให้เกิดพลังในการจัดการเรื่องนี้ต่อไป”

คณะกรรมการชุมชนสุขภาพตำบลฯ

“ผมว่าอย่างน้อยก็ทำให้คนได้เถียงได้คุยกันเรื่องนี้ แต่ก่อนก็จะถามแต่ว่าถูกไหม ได้เลขมาจากไหน แต่ตอนนี้คนคุยกันมากขึ้น วันก่อนไปวัดชาวบ้านก็ถามก็พูดกันเรื่องนี้ ผมคิดว่าเป็นเรื่องที่ดีที่ชาวบ้านเริ่มตั้งคำถามกับปัญหาเรื่องหวยในชุมชน”

ผู้ใหญ่บ้าน หมู่ 2

“เราห้ามกันไม่ได้ครับ เพียงแต่ข้อมูลที่แสดงให้เห็นจะทำให้เพื่อนบ้าน ญาติพี่น้อง คนในชุมชนของเรา เห็นว่าภัยจากการซื้อหวยไม่ใช่เรื่องเล่นๆ ได้คิดกับมันและตระหนักกับมันมากขึ้น มันอาจจะไม่ถึงกับหมดเนื้อหมดตัวหรอก แต่ก็ทำให้เราทุกข์ได้เยอะเหมือนกันเมื่อเราต้องผิด้หวังในแต่ละงวด”

อาสาสมัครสาธารณสุขประจำหมู่บ้าน

ย้อนกลับไปดูกระบวนการทำงานของคณะกรรมการธรรมนูญฯ ในการพัฒนาสปอร์ตเสียงตามสาย เพื่อสร้างพื้นที่ถกแถลงในประเด็นปัญหาการเล่นพนันหวยใต้ดินและสลากกินแบ่งรัฐบาล คณะกรรมการธรรมนูญฯ มีการแบ่งการทำงานออกเป็น 2 ระยะ คือ 1) ระยะศึกษาข้อมูล 2) ระยะปฏิบัติการโดยชุมชน ซึ่งแต่ละระยะ

มีกระบวนการทำงาน ดังนี้

1 **ระยะศึกษาข้อมูล** ให้ความสำคัญกับการแสวงหาเครือข่ายในการทำงานที่สนใจเรียนรู้และอยากเข้ามาทำงานร่วมกับคณะกรรมการธรรมนูญฯ มีการพูดคุยแลกเปลี่ยนเป้าหมายการทำงาน กระบวนการขับเคลื่อนงาน รวมถึงเข้าร่วมการพัฒนาศักยภาพก่อนที่จะลงศึกษาประเด็นปัญหา

● ●

การผลิตสื่อในครั้งนี้สามารถสร้างการตื่นตัว
สร้างพื้นที่ให้คนได้พูดคุยถกเถียงแลกเปลี่ยนกัน
ในประเด็นการเล่นพนันหวยใต้ดินและสลากกินแบ่ง
รัฐบาลเป็นอย่างมาก ทำให้เรื่องที่คุณในชุมชน
ไม่ค่อยได้แลกเปลี่ยนกันอย่างจริงจังจนมาก่อน
กลายเป็นประเด็นสาธารณะได้

● ●



การเล่นพนันหวยใต้ดินในชุมชน โดยมี
กิจกรรม เช่น การระดมสมอง คิดแนว
คำถามในสิ่งที่อยากรู้เกี่ยวกับปัญหาการ
เล่นหวยในชุมชน พฤติกรรมการเล่นหวย
ของคนในชุมชน ความเหมาะสมและ
สอดคล้องกับเป้าหมายและสถานการณ์จริง
เมื่อลงไปเก็บข้อมูล เมื่อได้คำถามที่เหมาะสม
ในการนำไปพัฒนาเป็นแบบสัมภาษณ์แล้ว
ที่ประชุมจะส่งต่อแนวคำถามดังกล่าวให้กับ
ทีมวิชาการจากมหาวิทยาลัยราชภัฏร้อยเอ็ด
เพื่อนำไปพัฒนาเครื่องมือเป็นแบบสัมภาษณ์
มีการฝึกทักษะการเก็บข้อมูลตามแบบ
สัมภาษณ์ และการวางแผนก่อนการเก็บ
ข้อมูล ส่วนการวิเคราะห์ข้อมูลเบื้องต้นจะ
เป็นบทบาทของทีมนิเทศจากมหาวิทยาลัย
ราชภัฏร้อยเอ็ด ซึ่งจะนำแบบสัมภาษณ์ที่
ทำการเก็บข้อมูล จำนวน 2,527 ชุด จาก
10 ชุมชนในเขตเทศบาลตำบลหนองหิน
ไปวิเคราะห์หาค่าผลลัพธ์ทางสถิติ เมื่อได้
ข้อมูลเชิงสถิติแล้ว ทีมวิชาการจะนำข้อมูล

ที่วิเคราะห์แล้วเสนอต่อคณะกรรมการ
ธรรมนูญฯ และผู้มีส่วนเกี่ยวข้องในท้องถิ่น
เพื่อสร้างความเข้าใจถึงสถานการณ์ปัญหา
การเล่นพนันหวยใต้ดินและสลากกินแบ่ง
รัฐบาล นอกจากนี้ยังมีการเติมเต็มข้อมูล
ในส่วนที่แบบสัมภาษณ์ไม่สามารถบ่งบอก
ด้วย อาทิ ผลประโยชน์ของผู้มีอิทธิพลใน
เขตอำเภอกับการขายสลากกินแบ่งรัฐบาล
 เป็นต้น

กระบวนการในระยะศึกษาข้อมูล ทำให้
คณะกรรมการธรรมนูญฯ ได้ทักษะการพัฒนา
เครื่องมือในการศึกษาปัญหาของชุมชน ซึ่ง
เป็นทักษะพื้นฐานที่จะทำให้คณะกรรมการธรรมนูญฯ
นำไปใช้ในการศึกษาปัญหาอื่นได้ใน
เวลาต่อไปด้วย

2 ระยะปฏิบัติการ ให้ความสำคัญกับ
การมีส่วนร่วมของคณะกรรมการธรรมนูญฯ
แกนนำ และผู้มีส่วนเกี่ยวข้องในชุมชน
ท้องถิ่น เพื่อร่วมกันวางแผนการจัดการ
ปัญหาและปฏิบัติการร่วมกัน ร่วมกันคิด

แลกเปลี่ยนเรียนรู้การทำงานร่วมกันว่า จะทำอย่างไรให้ผู้คนในท้องถิ่นตื่นรู้และเข้าใจสถานการณ์ปัญหาาร่วมกัน ก่อนที่จะนำไปสู่มาตรการทางสังคม หรือการพัฒนาเป็นมาตรการในธรรมนูญสุขภาพตำบลต่อไป

สำหรับการจัดทำสปอร์ตเสียงตามสาย คณะกรรมการธรรมนูญฯ เห็นว่า หากสร้างความเข้าใจดีแล้วอาจนำไปสู่การทำให้เกิดพลังแนวร่วมในการขับเคลื่อนการทำงานเพิ่มขึ้นได้ด้วย จึงมอบหมายให้รพ.สต. มหาวิทยาลัยราชภัฏร้อยเอ็ด และสมาชิกคณะกรรมการธรรมนูญสุขภาพจัดทำสปอร์ตเสียงตามสาย ตามกรอบที่ได้หารือกันไว้

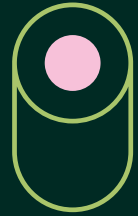
เมื่อดำเนินการพัฒนาสปอร์ตเสียงตามสายเสร็จสิ้น ได้จัดประชุมเสนอข้อมูลให้กับเจ้าหน้าที่ฝ่ายปกครองในระดับอำเภอให้รับทราบถึงสถานการณ์ปัญหาการเล่นพนันหวยใต้ดินและสลากกินแบ่งรัฐบาลในชุมชน ซึ่งในการประชุมมีนายอำเภอมาร่วมรับฟังข้อมูล พร้อมทั้งสนับสนุนการทำงานของคณะกรรมการธรรมนูญฯ โดยนายอำเภอได้มอบเครื่องบันทึกเสียงสปอร์ตเสียงตามสายให้กับแต่ละชุมชนนำไปเผยแพร่ในชุมชนตัวเอง ซึ่งจะทำให้ผู้นำชุมชนเกิดความเข้าใจจริงเอจ้งในทางปฏิบัติต่อเรื่องดังกล่าวมากขึ้น

ในส่วนของการแลกเปลี่ยนและการสรุปงาน หลังจากที่มีการนำสปอร์ตเสียงตามสายประชาสัมพันธ์เผยแพร่ข้อมูลการศึกษาวิจัยในชุมชนแล้ว คณะกรรมการธรรมนูญฯ ได้จัดประชุมแลกเปลี่ยนสรุปผลการทำงานร่วมกัน โดยได้ข้อสรุปว่า การผลิตสื่อในครั้งนี้สามารถสร้างการตื่นตัว สร้างพื้นที่ให้คนได้พูดคุยถกเถียงแลกเปลี่ยนกันในแต่ละคืนในการเล่นพนันหวยใต้ดินและสลากกินแบ่งรัฐบาลเป็นอย่างมาก ทำให้

เรื่องที่คนในชุมชนไม่ค่อยได้แลกเปลี่ยนกันอย่างจริงจังมาก่อนกลายเป็นประเด็นสาธารณะได้ แต่การจัดการปัญหาการเล่นพนันหวยใต้ดินและสลากกินแบ่งรัฐบาลต้องใช้เวลาและต้องทำงานอย่างต่อเนื่อง ในขณะเดียวกัน คณะกรรมการธรรมนูญฯ มิได้มีอำนาจทางกฎหมายใดที่สามารถห้ามปรามผู้คนในท้องถิ่นไม่ให้ยุ่งเกี่ยวกับการพนันชนิดดังกล่าว สิ่งที่ทำพอจะทำได้ ณ ตอนนี้อย่างน้อยที่สุดคือ พยายามทำหน้าที่ให้ข้อมูลอย่างรอบด้านสำหรับประชาชนเพื่อการตัดสินใจในการเลือกที่จะเล่นต่อหรือหยุดเสี่ยงการเล่นพนันหวยใต้ดินและสลากกินแบ่งรัฐบาล ท่ามกลางบริบทที่รัฐบาลยังเห็นดีเห็นงามกับการขุดรีดชาวบ้านผ่านสลากกินแบ่งรัฐบาลและหวยใต้ดินอยู่ทุกเมื่อเชื่อวัน

กล่าวโดยสรุป การจัดทำสื่อ “สปอร์ตเสียงตามสาย” สำหรับบรรณรักษ์และประชาสัมพันธ์ถึงผลกระทบจากการเล่นพนันหวยใต้ดินและสลากกินแบ่งรัฐบาลในครั้งนี้ถือเป็นก้าวแห่งความหวังของชุมชนที่ได้นำ “ธรรมนูญสุขภาพตำบล” มาเป็นเครื่องมือสร้างการมีส่วนร่วมของประชาชนคนท้องถิ่นในการจัดการปัญหาและออกแบบการบริหารจัดการท้องถิ่นด้วยตัวเอง

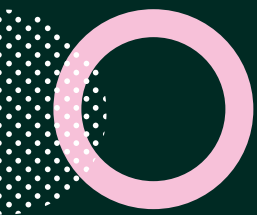
กระบวนการดังกล่าวสะท้อนให้เห็นถึงศักยภาพและพลังการกระจายอำนาจสู่ท้องถิ่น (Decentralized) ที่มุ่งให้ประชาชนในท้องถิ่นมีอำนาจในการจัดการดูแลตัวเอง ร่วมกันคิด ร่วมกันทำ และร่วมกันรับผิดชอบและชอบในฐานะเจ้าของทรัพยากรท้องถิ่น ซึ่งเป็นหัวใจสำคัญภายใต้การปกครองในระบอบประชาธิปไตยที่ประชาชนทุกหมู่เหล่าร่วมเป็นเจ้าของประเทศอย่างเท่าเทียมกันทุกคน



การพนัน การเล่นเกม ในแวดวงการกีฬา ถือเป็นปัญหาที่บ่อนทำลาย
วงการกีฬา

คนในแวดวงกีฬามีความเห็นตรงกันว่า การป้องกันปัญหาการพนัน
กีฬาที่มีประสิทธิผล คือ การไม่ให้คนกีฬายุ่งเกี่ยวกับการพนันตั้งแต่ต้น
ดังนั้นการป้องกันการเล่นพนันของบุคลากรในมหาวิทยาลัยการกีฬา
แห่งชาติจึงเป็นเรื่องสำคัญ เพราะบุคลากรเหล่านี้มีความเกี่ยวข้องับ
การพัฒนากีฬาของประเทศในอนาคต

มหาวิทยาลัยการกีฬาแห่งชาติ ต้องเป็นสถานศึกษาที่ปลอดการพนัน
เพราะเป็นสถาบันที่เกี่ยวข้องกับการกีฬาและสุขภาพ ผู้บริหาร อาจารย์
ผู้ฝึกสอน โค้ช ต้องเป็นแบบอย่างที่ไม่ไปเกี่ยวข้องกับการพนันกีฬา
ทุกชนิด



แหล่งผลิตบุคลากรทางกีฬา ต้องปลอดการพนัน

จรินทร์ สารทอง

คณะศิลปศาสตร์ มหาวิทยาลัยการกีฬาแห่งชาติ วิทยาเขตลำปาง

บทความจากรายงานวิจัย

การศึกษาและพัฒนาต้นแบบสถานศึกษาปลอดการพนัน

การพนันในเกมกีฬาไม่ใช่เพิ่งเกิดขึ้นในยุคที่อุตสาหกรรมกีฬาเพื่อความบันเทิงได้รับความนิยมอย่างแพร่หลายเช่นทุกวันนี้ แต่เป็นสิ่งที่มีความยาวนานแล้ว เนื่องจากจุดเริ่มต้นของการพนันกับการกีฬามีความใกล้เคียงกัน และมีพัฒนาการควบคู่กันมาโดยตลอด จนถึงยุคปัจจุบันการหลีกเลี่ยงหรือห้ามปรามมิให้เกิดขึ้นจึงเป็นเรื่องปฏิบัติได้ยาก โดยเฉพาะเมื่อการพนันเข้าไปยุ่งเกี่ยวกับการกีฬาหรืออุตสาหกรรมกีฬา ดังเช่นธุรกิจกีฬาฟุตบอลที่เติบโตคู่ขนานกับการพนันฟุตบอล โดยรายงานการพนันโลก (Global online Gambling Market) ได้ชี้ว่า การพนันผลการแข่งขันผ่านระบบออนไลน์มีสัดส่วนการพนันหายผลฟุตบอลมากถึงร้อยละ 36 และตลาดหายผลการแข่งขันที่ผิดกฎหมายมีขนาดใหญ่กว่าตลาดที่ถูกกฎหมายหลายเท่าตัว

ในระดับนานาชาติ เช่น สหรัฐอเมริกา มีการตรากฎหมาย “ห้ามนักกีฬาเกี่ยวข้องกับ การพนันและการโฆษณาการพนันทุกชนิด โดยเด็ดขาด ไม่ว่าจะเป็นนักกีฬาอาชีพหรือสมัครเล่น” (Professional and Amateur Sports Protection Act 1992) โดยสภาองเกรสของสหรัฐฯ ให้เหตุผลในการออกกฎหมายไว้ 3 ประการ คือ เพื่อให้เกิดการควบคุมการดำเนินการของรัฐเกี่ยวกับการพนันที่เกี่ยวข้องกับกีฬา เพื่อคงไว้ซึ่งคุณค่าและความดีงามของการกีฬา และเพื่อลดการแพร่กระจายของการพนันในหมู่เด็กและเยาวชน เพราะหากนักกีฬามีหมิ่นหมั่นหลง การพนัน ย่อมกระทบต่อนักกีฬาและการ

แข่งขัน เนื่องด้วยวิธีการล้มเกมกีฬา เช่น การล็อกสกอร์ การล็อกผลการแข่งขันเพื่อ ผลทางการพนันนั้น สามารถทำได้ง่ายด้วยการจ้างนักกีฬา สเตาฟโค้ช ผู้จัดการทีม หรือกรรมการ ซึ่งถือเป็นปัญหาใหญ่ที่วงการ กีฬาต้องการหยุดการคอร์รัปชันในด้านนี้

สำหรับแวดวงกีฬาระดับนานาชาติแล้ว การพนันกับการล้มเกมฯ ถือเป็นปัญหาที่ บ่อนทำลายวงการกีฬา หลายประเทศจึงมี คำสั่งห้ามอย่างเคร่งครัดสำหรับนักกีฬา รวมถึงผู้มีส่วนเกี่ยวข้อง ไม่ให้ยุ่งเกี่ยวกับการ พนันอย่างเด็ดขาด สมาคมกีฬาบางประเภท มีกฎระเบียบห้ามคนกีฬาเล่นการพนัน อาทิ กีฬาฟุตบอล เทนนิส บาสเก็ตบอล

ในส่วนของสถาบันการศึกษาที่ผลิต บุคลากรทางกีฬาในต่างประเทศ ก็มีการ ควบคุมปัญหาการพนัน ด้วยการออกกฎ ระเบียบ ควบคุมมิให้นักกีฬา ผู้ฝึกสอน หรือ ผู้ที่เกี่ยวข้องกับการกีฬา เข้าไปยุ่งเกี่ยวกับ การพนัน ด้วยการกำหนดมาตรการ เช่น การตัดรายชื่อนอกจากทีม นำทีมออกจากการแข่งขัน ไล่ออกจากสถาบันการศึกษา ปฏิเสธการจ้างงานในอนาคต และอาจ รุนแรงถึงขั้นจำคุก

ประเทศไทยเป็นชาติเดียวในทวีปเอเชีย ที่ประกาศใช้ พระราชบัญญัติส่งเสริมกีฬา อาชีพ พ.ศ. 2556 อันถือเป็นกฎหมายกีฬา สำคัญในการยกระดับพัฒนางานการกีฬา อาชีพในประเทศให้มีมาตรฐานก้าวหน้าทัดเทียมนานาชาติ กฎหมายทั้งหมด 74 มาตรา ได้คุ้มครองและสนับสนุนบุคคล

5 กลุ่ม ได้แก่ นักกีฬาอาชีพ บุคลากรกีฬาอาชีพ สโมสรกีฬาอาชีพ สมาคมกีฬาอาชีพ และผู้จัดการแข่งขันกีฬาอาชีพ

จุดมุ่งหมายสำคัญของกฎหมายคือ การคุ้มครองสิทธิให้บุคลากรกีฬาทุกองคาพยพไม่ให้ถูกกลั่นแกล้งหรือกระทำการใด ๆ อันเป็นการละเมิดข้อตกลงสัญญาร่วมกัน โดยเฉพาะนักกีฬา ผู้ฝึกสอน เจ้าหน้าที่การคุ้มครองสโมสรต้นสังกัดไม่ให้ถูกนักกีฬาเอาเปรียบ รวมถึงยังให้ความสำคัญอย่างมากกับการป้องกันและปราบปรามการลัมกีฬา

ในแหล่งผลิตบุคลากรด้านกีฬาที่สำคัญ เช่น มหาวิทยาลัยการกีฬาแห่งชาติ วิทยาเขตเพชรบูรณ์ สิ่งที่ผู้วิจัยพบจากการสังเกตแบบไม่เป็นทางการ คือ การพนันได้แทรกซึมเข้าไปในการแข่งขันกีฬา อาทิ มีการพนันขึ้นต่อในกีฬาฟุตบอล เรือพาย วอลเลย์บอล ยิงธนู ฯลฯ หรือแม้แต่การที่อุตสาหกรรมกีฬาได้เข้ามาครอบงำคุณค่าและวัฒนธรรมในการจัดการแข่งขันกีฬา เช่น การจัดการแข่งขันกีฬากายในมหาวิทยาลัยที่มีข้อแม้ว่านักกีฬาที่ลงแข่งขันจะต้องใส่เสื้อ กางเกง และถุงเท้า จากบริษัทที่สนับสนุนงบประมาณจัดการแข่งขันเท่านั้น ถ้าไม่ใส่จะถูกปรับให้แพ้การจากแข่งขัน และให้แสดงป้ายแข่งขันป้ายโฆษณาที่แสดงชื่อบริษัทที่สนับสนุนงบประมาณในสนามแข่งขัน รวมทั้งยังพบว่า อาจารย์ ผู้ฝึกสอน และนักศึกษานิยมเล่นพนันกีฬาที่เริ่มเล่นจากการเดิมพันด้วยค่าข้าว อาหาร ไปจนถึงการเดิมพันด้วยเงินหลักร้อยไปจนถึงหลักพัน และเพิ่มมากขึ้นตามลำดับ

ทั้งนี้ แม้ประเทศไทยจะมีกฎหมายห้ามเรื่องการลัมกีฬา การพนันกีฬา และไม่ให้คนกีฬาไปยุ่งเกี่ยวกับการพนัน แต่ที่ผ่านมา

ก็มีข่าวรายงานเป็นระยะ เช่น สมาคมฟุตบอลจับการลัมกีฬา เมื่อวันที่ 21 พฤศจิกายน 2560 โดยร่วมกับสำนักงานตำรวจแห่งชาติ ตั้งโต๊ะแถลงข่าวปราบคดีลัมบอล หรือการลัมผลการแข่งขันในลีกไทย พร้อมออกหมายจับ 12 คน ที่มีส่วนเกี่ยวข้อง หรือข่าวนักกีฬาเทนนิสไทยโดนแบนและปรับเพราะเล่นพนันเทนนิส เป็นต้นตามข้อเท็จจริงที่เกิดขึ้นนี้คนในแวดวงกีฬามีความเห็นตรงกันว่า การป้องกันปัญหาการพนันกีฬาที่มีประสิทธิผลมากกว่าคือ การไม่ให้คนกีฬายุ่งเกี่ยวกับการพนันตั้งแต่ต้น ดังนั้นการป้องกันการพนันของบุคลากรในมหาวิทยาลัยการกีฬาแห่งชาติ จึงเป็นเรื่องสำคัญ เพราะบุคลากรเหล่านี้มีความเกี่ยวข้องกับการพัฒนากีฬาของประเทศในอนาคต

ผู้วิจัยมีความสนใจที่จะศึกษาและพัฒนาต้นแบบสถานศึกษาปลอดการพนันในเกมกีฬา โดยยึดอุดมการณ์ที่สำคัญ 3 ประการคือ เพื่อให้มหาวิทยาลัยการกีฬาแห่งชาติมีการป้องกันไม่ให้การพนันเข้ามายุ่งเกี่ยวกับบุคลากรทางการกีฬา เพื่อคงไว้ซึ่งคุณค่าและความดีงามของการกีฬา และเพื่อลดการแพร่กระจายของการพนันในเด็กและเยาวชน มีกลุ่มตัวอย่างเป็นประชากรในมหาวิทยาลัยการกีฬาแห่งชาติฯ แบ่งเป็นนักศึกษาระดับปริญญาตรี 160 คน ผู้บริหารอาจารย์ และบุคลากรทางการกีฬา 30 คน ในปีการศึกษา 2561

การสำรวจทัศนคติ สถานการณ์ พฤติกรรม และผลกระทบการเล่นพนันกีฬาของผู้บริหาร อาจารย์ ผู้ฝึกสอน และบุคลากรทางการศึกษา จำนวน 30 คน ผลการศึกษาพบว่า กลุ่มเป้าหมายเป็นเพศชายร้อยละ 73.33 เพศหญิง ร้อยละ 26.67

มีอายุระหว่าง 36-40 ปี ร้อยละ 26.67 อายุระหว่าง 31-35 ร้อยละ 23.33 รายได้ต่อเดือน อยู่ระหว่าง 20,001-25,000 บาท ร้อยละ 23.33 และ ร้อยละ 16.67 มีรายได้ต่อเดือน ระหว่าง 10,001-15,000 บาท ส่วนใหญ่อาศัยอยู่ในบ้านพักมหาวิทยาลัย ร้อยละ 80 และพักอยู่บ้านของตนเอง ร้อยละ 20

ที่ผ่านมากลุ่มตัวอย่างร้อยละ 13.33 เคยเล่นการพนันกีฬาช่วงอายุระหว่าง 31-35 ปี ร้อยละ 50 ช่วงอายุ 21-25 ปี และช่วงอายุ 36-40 ปี ร้อยละ 25 เท่ากัน กีฬาฟุตบอลและกีฬามวยเป็นชนิดกีฬาที่นิยมเล่นการพนัน ร้อยละ 50 เท่ากัน เหตุผลที่เล่นการพนัน ร้อยละ 100 ตอบว่าเป็นช่องทางรวยลัด ไม่เดือดร้อนใคร เพื่อความตื่นเต้นและเพลิดเพลิน และได้เงินหรือค่าตอบแทนโดยไม่ต้องลงทุนมากมาย ร้อยละ 75 เท่ากัน

กลุ่มตัวอย่างรับรู้ข้อมูลข่าวสารการพนันกีฬาจากเพื่อน ร้อยละ 100 รองลงมาคือรับรู้ข้อมูลข่าวสารการพนันกีฬาทางไลน์ ร้อยละ 75

ผลสำรวจทัศนคติที่มีต่อการเล่นพนันพบว่า อยู่ในระดับไม่เห็นด้วยอย่างยิ่งต่อการเล่นพนัน (4.68) แต่เมื่อพิจารณารายข้อคำถามกลับพบความย้อนแย้ง โดยกลุ่มตัวอย่างคิดว่าการเล่นพนันกีฬาเป็นเรื่องปกติ (4.78) การพนันกีฬาให้สนุก ต้องร่วมลุ้นและเชียร์กับเพื่อนๆ (4.77) และการเล่นการพนันทำให้การชมการแข่งขันกีฬามีความสนุกสนานมากยิ่งขึ้น (4.75) โดยส่วนใหญ่จะเล่นพนันกีฬาเพราะรู้จักหรือคุ้นเคยกับนักกีฬา และแหล่งข้อมูลทางออนไลน์มีส่วนทำให้หันมาเล่นพนันกีฬาเพิ่มมากขึ้น

ผลกระทบจากการเล่นพนัน พบว่า กลุ่มตัวอย่างมีความรับรู้และเห็นด้วยอย่างยิ่ง

ว่าการเล่นพนันก่อให้เกิดผลกระทบ (4.29) โดยการพนันทำให้เสียเพื่อน (4.57) การพนันก่อให้เกิดปัญหาต่อสังคม “ติดการพนันจนไม่เป็นอันทำงาน” (4.48) การพนันมีผลต่อปัญหาการรับจ้าง “ล้ม” หรือการแข่งขันไม่เต็มที่ของนักกีฬา (4.32)

กลุ่มตัวอย่างคิดว่า การป้องกันการเล่นพนันควรมีกฎหมายที่เคร่งครัดและบทลงโทษที่รุนแรง ร้อยละ 46.67 มีการรณรงค์ปลูกจิตสำนึกถึงผลเสียที่อาจเกิดขึ้น ร้อยละ 30 ประชาชนและทุกๆ หน่วยงานร่วมกันปราบปรามอย่างจริงจัง งดการวิเคราะห์หรือคาดหมายผลการแข่งขันกีฬาทุกชนิดตามสื่อต่างๆ ฯลฯ ร้อยละ 23.33

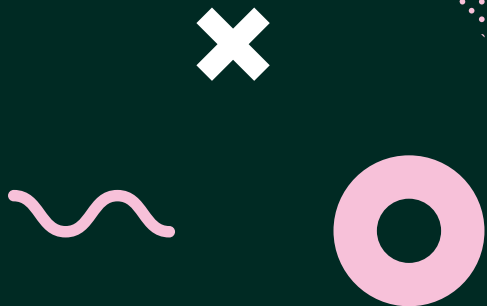
สำหรับกลุ่มตัวอย่างที่เป็นนักศึกษา ผลการศึกษาทัศนคติ สถานการณ์ พฤติกรรม และผลกระทบ การเล่นพนันกีฬา จำนวน 160 คน พบว่า เป็นเพศชาย ร้อยละ 83.12 เพศหญิง ร้อยละ 16.88 มีอายุระหว่าง 21-25 ปี ร้อยละ 80.63 อายุต่ำกว่า 20 ปี ร้อยละ 19.37 มีรายได้ต่อเดือน 5,001-10,000 บาท ร้อยละ 51.88 ต่ำกว่า 5,000 บาท ร้อยละ 25 และ 15,001-20,000 บาท ร้อยละ 7.5 ส่วนใหญ่พักอาศัยอยู่ในหอพักมหาวิทยาลัย ร้อยละ 54.38 อยู่หอพักนอกมหาวิทยาลัย ร้อยละ 40 และอยู่บ้านของตนเอง ร้อยละ 5.62 โดยนักศึกษาร้อยละ 67.51 พักอยู่กับเพื่อน ร้อยละ 24.37 พักอยู่กับคนรักหรือแฟน และร้อยละ 3.75 พักอาศัยอยู่คนเดียว

พฤติกรรมการเล่นพนันของนักศึกษาพบว่า ที่ผ่านมา ร้อยละ 30.63 เคยเล่นการพนันกีฬา ส่วนใหญ่เล่นการพนันครั้งแรกในช่วงอายุ 16-20 ปี ร้อยละ 83.67 และช่วงอายุ 21-25 ปี ร้อยละ 16.33 กีฬาฟุตบอลเป็นชนิดกีฬาที่นิยมเล่นการพนัน

••

สาเหตุที่ตนเองไปเกี่ยวข้องกับกาพนันกีฬา
เพราะเป็นนักกีฬา ร้อยละ 59.2
เป็นเพื่อนของนักกีฬา ร้อยละ 30.6
และเป็นผู้สนใจกีฬา ร้อยละ 8.2

••



ร้อยละ 42.86 กีฬามวย ร้อยละ 24.49 และอีสปอร์ต (Electronic sports หรือ E-sport) ร้อยละ 12.24 ได้รับรู้ข้อมูลข่าวสารการพนันจากยูทูบมากที่สุด ร้อยละ 95.9 จากคนรักหรือแฟน ร้อยละ 81.60 และจากเพื่อน ร้อยละ 73.50

เหตุผลที่นักศึกษาเล่นการพนัน ร้อยละ 73.47 คิดว่าเป็นช่องทางรวยลัดและไม่เดือดร้อนใคร เพื่อความตื่นเต้นและเพลิดเพลิน ร้อยละ 63.27 และชื่นชอบกีฬาจึงอยากได้รายได้จากการพนัน ร้อยละ 59.18 ส่วนสาเหตุที่ตนเองไปเกี่ยวข้องกับกาพนันกีฬา เพราะเป็นนักกีฬา ร้อยละ 59.2 เป็นเพื่อนของนักกีฬา ร้อยละ 30.6 และเป็นผู้สนใจกีฬา ร้อยละ 8.2

ผลสำรวจทัศนคติที่มีต่อการเล่นพนันของนักศึกษา นักศึกษาไม่เห็นด้วยอย่างยิ่งต่อการเล่นพนัน (4.57) แต่เมื่อพิจารณารายข้อคำถามกลับพบความย้อนแย้ง โดยนักศึกษาเห็นว่า การเล่นพนันกีฬาเป็นแฟชั่นของสังคม

ในยุคสมัยนี้ และสมาชิกในครอบครัวหรือญาติพี่น้องที่เล่นการพนันกีฬามีอิทธิพลทำให้อยากเล่นตาม มีค่าเฉลี่ยมากที่สุด (4.78 เท่ากัน) การเล่นพนันกีฬาช่วยคลายเครียดได้ และการเล่นพนันกีฬาให้สนุกต้องร่วมลุ้นและเชียร์กับเพื่อนๆ (4.77 เท่ากัน)

นักศึกษารับรู้และเห็นด้วยอย่างยิ่งว่าการเล่นพนันก่อให้เกิดผลกระทบ (4.74) การพนันทำให้เสียเพื่อน (4.89) และปัญหาการพนันส่งผลทำให้ผู้เล่นต้องเข้าไปสู่กลุ่มตลาดมืดของสังคม (4.88)

สำหรับการป้องกันการเล่นพนันในมุมมองของนักศึกษา ร้อยละ 91.88 เห็นควรมีกฎหมายที่เคร่งครัดและบทลงโทษที่รุนแรง มีการรณรงค์ปลูกจิตสำนึกถึงผลเสียที่อาจเกิดขึ้น ร้อยละ 90 ประชาชนและทุก ๆ หน่วยงานร่วมกันปราบปรามอย่างจริงจัง งดการวิเคราะห์หรือคาดหมายผลการแข่งขันกีฬาทุกชนิดตามสื่อต่างๆ ฯลฯ ร้อยละ 88.13

โดยสรุป ผลการวิเคราะห์ข้อมูลความสัมพันธ์ระหว่างลักษณะทางประชากรกับประสบการณ์การเล่นพนัน พบว่า อายุ สถานะ รายได้ ปัจจุบันพักอาศัยอยู่กับใคร มีความสัมพันธ์กับประสบการณ์การเล่นพนัน ชนิดของการเล่นพนัน การรับรู้ข้อมูลข่าวสาร เกี่ยวกับการพนัน ที่ระดับนัยสำคัญ 0.05

ในขั้นของการทดลองออกแบบกิจกรรม วรรณคดีไม่ให้การพนันเข้ามาเกี่ยวข้อง กับ บุคลากรและนักศึกษาทางการกีฬากีฬา ผู้วิจัย ร่วมกับผู้บริหาร อาจารย์ และบุคลากรทางการศึกษา มหาวิทยาลัยการกีฬาแห่งชาติ ได้จัดกิจกรรมด้วยการคืนข้อมูลจากการจัด เก็บแบบสอบถาม การสนทนากลุ่ม และการออกแบบกิจกรรม เพื่อหาแนวทางในการรณรงค์เพื่อป้องกันบุคลากรและนักศึกษา ของมหาวิทยาลัย ไม่ให้ไปข้องเกี่ยวกับการพนันทุกรูปแบบ มีข้อตกลงร่วมกัน ของทุกฝ่าย ซึ่งจะมีการออกมาตรการใน ภายหลัง ได้แก่

1 มหาวิทยาลัยการกีฬาแห่งชาติ วิทยาเขตเพชรบูรณ์ ต้องเป็นสถานศึกษาที่ปลอด การพนันกีฬาทุกชนิดเพราะเป็นสถาบันที่ เกี่ยวข้องกับการกีฬาและสุขภาพ เมื่อเข้าไป เกี่ยวข้องแล้วจะมีผลกระทบ เช่น การล้ม การตัดสินใจผิด ไม่ปฏิบัติตามกฎ ระเบียบ ฯลฯ ทำให้เกมกีฬาเปลี่ยน ส่งผลทำให้การ แข่งขันกีฬาไม่มีความสนุกสนาน ไม่รู้จัก รู้แพ้ รู้ชนะ รู้ภัย และไม่มีน้ำใจนักกีฬา

2 ผู้บริหาร อาจารย์ ผู้ฝึกสอน โค้ช ต้องเป็นแบบอย่างที่ไม่ไปเกี่ยวข้องกับการ พนันกีฬาทุกชนิด

3 ปลุกฝังเพื่อสร้างความตระหนักให้กับ

ผู้บริหาร อาจารย์ และบุคลากรทางการ กีฬา ไม่ให้ยุ่งเกี่ยวกับการพนันกีฬา

4 กำกับ ดูแล สอดส่อง ตรวจสอบ ไม่ให้นักศึกษาเข้าไปยุ่งเกี่ยวกับการพนัน กีฬาทุกชนิด

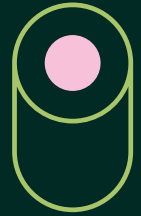
5 จัดกิจกรรมรณรงค์ให้ความรู้เกี่ยวกับ พิษภัยของการพนันกีฬา ผ่านเพจของ มหาวิทยาลัยการกีฬาแห่งชาติ วิทยาเขต เพชรบูรณ์ ไลน์กลุ่ม หรือสื่อสังคมออนไลน์ เพื่อสร้างความตระหนักถึงผลเสียของการ เล่นพนันกีฬา

6 ให้อาจารย์ที่ปรึกษา อาจารย์ประจำ รายวิชา สอดแทรกเรื่องผลเสียที่เกิดขึ้น จากการพนันกีฬาในทุกครั้งที่มีโอกาส

7 กำหนดมาตรการและบทลงโทษทาง วินัยกับนักศึกษาที่เข้าไปยุ่งเกี่ยวกับการพนัน กีฬาทุกชนิด โดยเฉพาะผู้เป็นเจ้าของมือหรือ เจ้าของ จะต้องถูกลงโทษอย่างเด็ดขาด

8 ประสานกับตำรวจในสถานีดำรวจภูธร หมั่นตรวจตราและจับกุมแหล่งรับพนันกีฬา บริเวณโดยรอบสถาบันหรือหอพักนักศึกษา

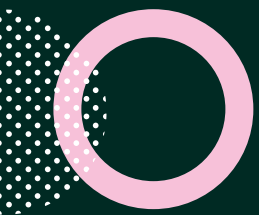
สุดท้าย การศึกษาวิจัยในครั้งนี้ผู้วิจัยมีข้อ เสนอแนะว่า ผู้บริหาร อาจารย์ ผู้ฝึกสอน และบุคลากรทางการกีฬา ต้องให้ความสำคัญกับการป้องกันปัญหาการพนันเกม กีฬาในสถานศึกษาอย่างแท้จริง เนื่องจาก ปัญหาดังกล่าวอาจจะเป็นสาเหตุของการ ล้มเกมการแข่งขันกีฬา การแสวงหา ควร มีการจัดทำหลักสูตรการอบรม หรือรายวิชา ปัญหาการพนันในกีฬา และการคัดเลือก นักศึกษาเข้ามาเรียนต่อในมหาวิทยาลัยฯ ต้องมีการตรวจสอบประวัติหรือพฤติกรรม การถูกจับกุมหรือดำเนินคดีเกี่ยวกับการพนัน



การขาดการสอนเรื่องการป้องกันการพนันตั้งแต่วัยเด็กอาจนำไปสู่
ปัญหาหลากหลายรูปแบบ

ชุดการเรียนรู้ มุ่งเป้าหมายที่จะสอนให้เด็กและเยาวชนมีความรู้เท่าทัน
การพนัน และเหตุผลวิถีชีวิตของนักพนัน บนฐานคิดที่ว่าในทุกสังคมย่อม
มีการเล่นพนันและเป็นเรื่องยากที่จะหลีกเลี่ยงบุคคลเล่นพนันหรือ
สถานที่เล่นพนันได้

เนื้อหาในชุดการเรียนรู้สามารถนำไปใช้ได้ทันที ครอบคลุมการปลูกฝัง
ทัศนคติและทักษะชีวิต การใช้หลักคณิตศาสตร์ในการอธิบายกลไกของ
เกมพนัน การรวบรวมความเชื่อผิดๆ ที่พบบ่อยในกลุ่มนักพนัน และ
อธิบายหักล้างโดยใช้หลักเหตุผลและคณิตศาสตร์ รวมทั้งแนวทาง
ปฏิบัติเพื่อหลีกเลี่ยงปัญหาจากการพนันและการขอรับความช่วยเหลือ



ชุดการเรียนรู้ “เท่าทันการพนัน และเหตุผลวิถีชีวิตของนักพนัน” สำหรับวัยรุ่น

ผศ.ดร.ศศิวัฏณี วงษ์มณฑา
ภาควิชาเศรษฐศาสตร์ มหาวิทยาลัยบูรพา
บทความจากรายงานวิจัย
การออกแบบชุดการเรียนรู้ “เท่าทันการพนันและเหตุผลวิถีชีวิตของนักพนัน”
เพื่อสร้างภูมิคุ้มกันให้กับเด็กและเยาวชนไทย

ข้อค้นพบเชิงประจักษ์ในต่างประเทศบ่งชี้ว่า การขาดการสอนเรื่องการป้องกันการพนันตั้งแต่วัยเด็กอาจนำไปสู่ปัญหาหลากหลายรูปแบบ อาทิ ความสามารถในการเรียนที่ถดถอยลง การหลีกเลี่ยงสังคม หนี้สิน ปัญหาครอบครัว เนื่องจากเยาวชนขาดการควบคุมตนเอง อาจเล่นพนันอย่างไม่มีขอบเขต และมีความเสี่ยงจากการติดพนันมากกว่าผู้ใหญ่ 2-3 เท่า (อ้างอิงจากชุดการเรียนรู้ Kids Don't Gamble...Wanna Bet?) ดังนั้น ภาครัฐและธุรกิจการพนันของต่างประเทศจึงให้ความสำคัญกับการสร้างหลักสูตรการเรียนการสอน เพื่อสร้างภูมิคุ้มกันให้กับเด็กและเยาวชนอย่างเป็นระบบตั้งแต่อนุบาลจนถึงระดับปริญญาตรี โดยความยากง่ายของเนื้อหาและการจัดกิจกรรมได้พัฒนาให้เหมาะสมกับเด็กแต่ละช่วงวัย

อย่างไรก็ตาม กรณีของประเทศไทยที่พบจำนวนเยาวชนเล่นการพนันเฉพาะในปี 2560 มากถึง 3.6 ล้านคน ในจำนวนนี้เป็นนักพนันหน้าใหม่ที่เพิ่งเคยเล่นพนันครั้งแรกเกือบ 4 แสนคน แต่ยังไม่ปรากฏชุดการเรียนรู้การป้องกันการพนันสำหรับเด็กและเยาวชนในระดับประเทศ ผู้เขียนจึงรวบรวมชุดการเรียนรู้ป้องกันการพนันของ 3 ประเทศ คือ สหรัฐอเมริกา ออสเตรเลีย และแคนาดา ซึ่งเป็นกลุ่มประเทศรายได้สูง ระบบการศึกษามีความก้าวหน้า และรัฐบาลกำหนดให้การเล่นพนันหลายรูปแบบไม่ขัดต่อกฎหมาย การนำเสนอหัวข้อนี้ผู้เขียนขอกล่าวเฉพาะ 3 ชุดการเรียนรู้ ได้แก่ Kids Don't Gamble...Wanna Bet? (สหรัฐอเมริกา) What's the real Deal? (ออส-

เตรเลีย) และ Amazing Chateau (แคนาดา) เพื่อใช้เป็นต้นแบบการพัฒนาชุดการเรียนรู้ป้องกันการพนันของประเทศไทย ครอบคลุมผลลัพธ์การเรียนรู้ เนื้อหาทางวิชาการ การจัดกิจกรรมในชั้นเรียน และการจัดสรรเวลาในชั้นเรียน

ชุดการเรียนรู้ Kids Don't Gamble... Wanna Bet? พัฒนาโดยหน่วยงาน North American Training Institute (NATI) เป็นองค์กรไม่แสวงหากำไรในรัฐมินิโซตา ประเทศสหรัฐอเมริกา หลักสูตรการเรียนการสอนเป็นแบบสหวิทยาการในหลายสาขา อาทิ สุขศึกษา คณิตศาสตร์ ทักษะชีวิต ในการป้องกันการเล่นพนันของเด็กและเยาวชน กลุ่มเป้าหมายคือนักเรียนประถมศึกษาตอนต้นถึงมัธยมศึกษาตอนต้น (เกรด 3-8)

ชุดการเรียนรู้ประกอบด้วย คู่มือผู้สอน วัสดุทัศนศึกษาของวัยรุ่นที่เสียอนาคตเพราะติดการพนัน (ความยาว 11 นาที) และคู่มือการหลีกเลี่ยงปัญหาจากการพนัน โดยใช้ภาษาและการสื่อสารที่เข้าใจง่ายให้เหมาะกับเด็กวัยประถมศึกษา วัตถุประสงค์หลักของชุดการเรียนรู้คือ การให้การศึกษาแก่เด็กเล็กให้ตระหนักถึงความเสี่ยงจากการติดพนัน รู้จักคิดเชิงวิพากษ์ และมีทักษะการแก้ปัญหา ชุดการเรียนรู้แนะนำให้แบ่งเนื้อหาชุดการเรียนรู้เป็น 2 หลักสูตรที่ต่างกัน คือ หลักสูตรสำหรับเด็กประถมศึกษาตอนต้น อายุ 8-10 ปี (เกรด 3-5) และหลักสูตรสำหรับเด็กประถมศึกษาตอนปลาย และมัธยมศึกษา อายุ 11-14 ปี (เกรด 6-8) เนื่องจากพื้นฐานทางคณิตศาสตร์ของนักเรียนแต่ละช่วงวัยมีความแตกต่างกัน

ชุดการสอนสำหรับเด็กประถมศึกษา
ตอนต้น แบ่งเป็น 8 บท ใช้เวลาประมาณ
3 ชั่วโมง คู่มือผู้สอนมีการระบุผลลัพธ์การเรียนรู้
เนื้อหา อุปกรณ์และเอกสารที่ใช้ทำ
กิจกรรมในชั้นเรียน และแนวทางการจัดสรร

เวลาของแต่ละบทเรียน ตารางที่ 1 และ 2
แสดงโครงสร้างของชุดการเรียนรู้ Kids Don't
Gamble...Wanna Bet? พร้อมเนื้อหา
สำคัญ และเวลาที่ใช้

ตารางที่ 1 โครงสร้างชุดการเรียนรู้ Kids Don't Gamble...Wanna Bet? เด็กอายุ 8-10 ปี

บทเรียน	สาระสำคัญ	เวลา
บทที่ 1 คุณรู้อะไรเกี่ยวกับการเล่นพนัน	แบบทดสอบก่อนเรียน (ถูก/ผิด) เป็นการวัดความรู้ความเข้าใจเกี่ยวกับการพนันก่อนเริ่มบทเรียน	10 นาที
บทที่ 2 การพนันกับเกมที่มีความเสี่ยง แบบเดาสุ่ม (Games of chance)	คำนิยามพื้นฐานเกี่ยวกับการพนัน ความแตกต่างระหว่างเกมที่ใช้ทักษะกับเกมแบบเดาสุ่ม	20 นาที
บทที่ 3 ความน่าจะเป็นของการโยนบอล ให้ลงตะกร้า	การใช้คำที่อธิบายเกี่ยวกับความน่าจะเป็นว่ามีโอกาสมากหรือน้อยที่จะเกิด เช่น เป็นไปไม่ได้ ยาก อาจจะ ไม่แน่ 50/50 เป็นต้น ผู้เรียนสามารถนำไปใช้คาดการณ์การเกิดขึ้นของเหตุการณ์ต่างๆ ในชีวิตประจำวัน	20 นาที
บทที่ 4 เส้นความน่าจะเป็น	การใช้เส้นตรงแสดงความน่าจะเป็นของเหตุการณ์ ช่ายสุดคือเป็นไปไม่ได้ (=0) และขวสุดคือเกิดขึ้นแน่นอน (=1) ตรงกลางคือ 50/50 และนำมา ประเมิณกับตัวอย่างเหตุการณ์ที่สนใจ	30 นาที
บทที่ 5 โอกาสว่าด้วยการชนะพนัน	การประเมินโอกาสการถูกรางวัลจากลอตเตอรี่ ความสามารถหรือดวง ไม่มีอิทธิพลต่อการถูกรางวัล	15 นาที
บทที่ 6 เราสามารถกลายเป็นคนติดพนัน ได้อย่างไร	การติดพนันมีที่มาและรูปแบบคล้ายกับพฤติกรรมเสพติดอื่น อย่างเหล้า หรือบุหรี่	15 นาที
บทที่ 7 การแสดงละครสมมติ The Luckiest Grandma	เรื่องราวของคุณยายที่มีพฤติกรรมติดการพนันและเชื่อโชคลาง ผู้เรียน สามารถระบุผลกระทบจากการติดพนันต่อตนเองและครอบครัว	40 นาที
บทที่ 8 การถอดบทเรียนจาก The Luckiest Grandma	การอภิปรายในชั้นเรียนเกี่ยวกับพฤติกรรมติดพนันของตัวละครหลัก และการหากิจกรรมอื่นที่เสริมสร้างความสัมพันธ์ในครอบครัว	20 นาที
บทที่ 9 คุณได้เรียนรู้อะไรบ้างเกี่ยวกับ การพนัน	ทำแบบทดสอบชุดเดิมหลังจบบทเรียน	10 นาที

ตารางที่ 2 โครงสร้างชุดการเรียนรู้ Kids Don't Gamble...Wanna Bet? เด็กอายุ 11-14 ปี

บทเรียน	สาระสำคัญ	เวลา
บทที่ 1 คุณรู้อะไรเกี่ยวกับการเล่นพนัน	แบบทดสอบก่อนเรียน (ถูก/ผิด) เป็นการวัดความรู้ความเข้าใจเกี่ยวกับการพนันก่อนเริ่มบทเรียน	10 นาที
บทที่ 2 อะไรคือเกมที่มีผลลัพธ์แบบเดาสุ่ม (Games of chance)	คำนิยามพื้นฐานเกี่ยวกับการพนัน ความแตกต่างระหว่างเกมที่ใช้ทักษะกับเกมแบบเดาสุ่ม	10 นาที
บทที่ 3 ความน่าจะเป็นของการโยนเหรียญ	สูตรคำนวณความน่าจะเป็น ผลลัพธ์แบบเดาสุ่ม ความเป็นอิสระของเหตุการณ์	20 นาที
บทที่ 4 โอกาสว่าด้วยการชนะพนัน	ความน่าจะเป็นการถูกลอตเตอรี่รางวัลที่ 1 การทำกิจกรรมออกลอตเตอรี่	20 นาที
บทที่ 5 โอกาสการเกิดขึ้นของเหตุการณ์ต่างๆ	การเปรียบเทียบโอกาสการถูกลอตเตอรี่กับเหตุการณ์อื่น เช่น ไฟฟ้า เครื่องบินตก การถูกรางวัลที่ 1 มีโอกาสน้อยกว่าเมื่อเทียบกับเหตุการณ์ อื่นอย่างชัดเจน	20 นาที
บทที่ 6 หลักคณิตศาสตร์ว่าด้วยหายนะ ของนักพนัน (Gambler's Ruin)	ผลลัพธ์ทางคณิตศาสตร์ว่า นักพนันที่มีเงินน้อยกว่ามีโอกาสเสียพนัน จนหมดตัวมากกว่านักพนันที่มีเงินเยอะกว่า ดังนั้น การเล่นพนันในคาสิโน ผู้เล่นที่ไม่สามารถควบคุมตนเองได้ มีเงินน้อย มีโอกาสจะเสียพนันจนหมด	15 นาที
บทที่ 7 การติดการพนันเหมือนกับ การติดเหล้า	ความแตกต่างของการเล่นพนันเป็นครั้งคราวกับการเล่นจนติด อารมณ์ ความรู้สึก และเพื่อน อาจนำไปสู่การติดพนันได้	10 นาที
บทที่ 8 การติดพนันมีพัฒนาการอย่างไร	การติดพนันมีพัฒนาการ 3 ระดับ (1) ช่วงที่ชนะพนัน (2) ช่วงที่ต้องการ ถอนทุน และ (3) ช่วงสิ้นหวัง เพราะไม่มีทางที่จะหาเงินที่เสียไปกลับคืนมา ยกเว้นแต่ได้รางวัลใหญ่จากการพนัน	10 นาที
บทที่ 9 กรณีศึกษาของ Andy ที่เสียคนจากการติดพนัน	ชมวิดีโอคำบรรยายของ Andy (11 นาที) ผลกระทบที่เกิดจากการติดพนันจากประสบการณ์ของ Andy	25 นาที
บทที่ 10 ข้อแนะนำการปฏิบัติเมื่อถูกชักจูง ให้เล่นพนัน	การแสดงละครสมมติ เมื่ออยู่ในสถานการณ์ที่เสี่ยงต่อการเล่นพนัน	25 นาที
บทที่ 11 หน่วยงานให้ความช่วยเหลือ ผู้ติดการพนัน	ข้อมูลหน่วยงานให้ความช่วยเหลือการติดพนันของตนเองและคนใกล้ชิด	15 นาที

ชุดการเรียนรู้ What's the Real Deal?

เป็นหลักสูตรเสริมของรัฐแทสมาเนีย ประเทศออสเตรเลีย ให้ความรู้เด็กและเยาวชนเกี่ยวกับความเสี่ยงจากการเล่นพนัน เน้นการสอนเรื่องการตัดสินใจอย่างเหมาะสม และการตรวจสอบอาการบ่งชี้ของการมี ปัญหาจากการเล่นพนันที่เกิดขึ้นกับตนเอง และครอบครัว เป้าหมายของชุดการเรียนรู้ไม่ได้สอนให้เด็กงดการเล่นพนันอย่างสิ้นเชิง แต่เป็นการให้ความรู้ และเครื่องมือการตัดสินใจ รวมทั้งความเสี่ยง ที่อาจเกิดขึ้นจากการเล่นพนันที่เกิน ขอบเขต

ชุดการเรียนรู้ What's the Real Deal? มีความสมบูรณ์ในตัวเอง ครูในสถานศึกษา สามารถนำไปใช้สอนได้ทันที กลุ่มเป้าหมาย คือ นักเรียนมัธยมศึกษาตอนต้น (เกรด 7-8) ช่วงอายุ 12-14 ปี แบ่งเนื้อหาเป็น 4 บทเรียน ตารางที่ 3 สรุปเนื้อหาและรายวิชา ที่เกี่ยวข้องของแต่ละบทเรียน อย่างไรก็ตาม เนื้อหาและการทำกิจกรรมของแต่ละบทเรียน มีรายละเอียดค่อนข้างมาก ผู้สอนต้องใช้ ดุลยพินิจเพื่อปรับเนื้อหาและกิจกรรมให้ เหมาะสมกับผู้เรียนและช่วงเวลา ชุดการ เรียนรู้เสนอให้ใช้เวลาบทเรียนละ 10 ครั้ง ครั้งละ 2 คาบเรียน หรือประมาณ 10-16 ชั่วโมง

ตารางที่ 3 โครงสร้างชุดการเรียนรู้ What's the Real Deal?

บทเรียน	สาระสำคัญ	รายวิชาที่เกี่ยวข้อง
1. Hits or Myths?	ความหมายของการพนัน สาเหตุที่คนส่วนใหญ่ชอบเล่นพนัน การหักล้างความเข้าใจและความเชื่อผิดเกี่ยวกับการพนันโดยใช้หลัก คณิตศาสตร์ ความน่าจะเป็นของโอกาสการชนะ/แพ้พนัน การขอความช่วยเหลือเมื่อตนเองประสบปัญหาจากการพนัน	สุขศึกษา (หลัก) คณิตศาสตร์ (รอง)
2. What's Your View about Gambling?	ภาพกว้างของผู้มีส่วนได้ส่วนเสียกับธุรกิจการพนัน ทศนคติและความเชื่อที่ต่างกันของแต่ละฝ่าย วิธีแก้ปัญหาจากการติดพนัน ทศนคติและการตัดสินใจอย่างเหมาะสมเกี่ยวกับการเล่นพนัน	สุขศึกษา (หลัก) สังคมศึกษาและ ประวัติศาสตร์ (รอง)
3. What on Earth is Advertising?	การโฆษณาของธุรกิจพนัน การวิพากษ์ข้อความและรูปแบบสื่อที่ใช้ของธุรกิจการพนัน ทักษะการวิเคราะห์สื่อโฆษณาของธุรกิจการพนัน	สุขศึกษา (หลัก) เทคโนโลยีสารสนเทศ และการสื่อสาร (รอง)
4. A Gallery about Gambling	การสร้างแกลเลอรีงานศิลปะที่อธิบายเรื่องราว บทเรียน และกรณีศึกษาเกี่ยวกับการพนันจาก 3 บทเรียนแรก รวมทั้งสื่อรูปแบบอื่น อาทิ โปสเตอร์ วิดีโอ และการแสดงละคร	ศิลปะ (หลัก) สุขศึกษาและภาษา อังกฤษ (รอง)

ชุดการเรียนรู้ Amazing Chateau เป็นเกมอินเตอร์แอคทีฟสำหรับเด็กประถมศึกษา (เกรด 4-6) พัฒนาโดยศูนย์ศึกษาปัญหาการพนันของเด็ก และพฤติกรรมเสี่ยง (International Centre for Youth Gambling Problems and High-Risk Behaviours) มหาวิทยาลัยแมคกิลล์ (McGill University) เป็นหน่วยงานหลักที่มีบทบาทในการให้ความรู้เกี่ยวกับการพนันสำหรับเด็ก มีการพัฒนาสื่อการเรียนรู้หลายรูปแบบสำหรับเด็ก และได้รับการยอมรับในระดับประเทศและนานาชาติ เนื้อหาของชุดการเรียนรู้ แบ่งเป็น 3 ส่วน ดังนี้

ส่วนที่ 1 เกมอินเตอร์แอคทีฟ กติกาการเล่นเกม คือ นักเรียนจะได้คริสต์มาสเริ่มต้นและได้รับเพิ่มหรือเสียไปเมื่อชนะหรือแพ้พนัน ระยะเวลาที่ใช้ประมาณ 30-45 นาที ข้อความสำคัญที่เน้นให้กับผู้เรียน คือ การพนันยังเล่นยิ่งเสีย เราไม่สามารถกำหนดผลลัพธ์จากเกมพนัน ทุกอย่างเป็นแบบเดาสุ่ม และคุณตัดสินใจได้ดีที่หยุดเล่นเกมพนัน

เกม Amazing Chateau แบ่งเป็น 8 ห้อง ในแต่ละห้องผู้เรียนจะได้ความรู้และทำแบบทดสอบเกี่ยวกับการพนัน เนื้อหามีความต่อเนื่องกัน สำคัญประกอบด้วย ความ

แตกต่างของเกมที่ใช้ทักษะ (Game of skill) และเกมที่ผลลัพธ์เป็นแบบเดาสุ่ม (Game of chance) ปัญหาจากการเล่นพนันและการพัฒนาการของพฤติกรรมติดพนันที่สามารถเกิดขึ้นได้กับทุกคน พฤติกรรมเสี่ยงที่อาจนำไปสู่ปัญหาจากการพนัน และสัญญาณของผลกระทบจากการติดพนัน

ส่วนที่ 2 การอภิปรายกลุ่ม หลังจากผู้เรียนเล่นเกมและตอบปัญหาเสร็จแล้ว ผู้สอนจัดอภิปรายกลุ่มเกี่ยวกับบทเรียนที่ได้จากชุดการเรียนรู้ ยกตัวอย่างเหตุการณ์และเรื่องราวเกี่ยวกับการติดพนันที่ปรากฏในสื่อมวลชน คำถามสำคัญที่ใช้ในการอภิปรายคือ นักเรียนจะทำอะไรเมื่อเพื่อนชวนให้เล่นการพนัน และเพราะเหตุใดกฎหมายจึงไม่อนุญาตให้บุคคลอายุต่ำกว่า 18 ปี เล่นพนัน

ส่วนที่ 3 สรุป การอธิบายคำสำคัญของการพนันและปัญหาจากการเล่นพนัน สถิติการเล่นพนันของเด็กและเยาวชน พัฒนาการของการติดพนัน ผลกระทบที่ตามมา สัญญาณเตือนการมีปัญหาจากการเล่นพนัน การใช้หลักเหตุผลหักล้างความเชื่อและความเข้าใจผิดที่พบบ่อยของนักพนัน

การสร้างต้นแบบชุดการเรียนรู้สำหรับเด็กและเยาวชนไทย

การพัฒนาชุดการเรียนรู้ป้องกันการพนันสำหรับเด็กและเยาวชนไทย มีเป้าหมายคือ การสอนให้เด็กและเยาวชนมีความรู้เกี่ยวกับประเภทการพนัน โอกาสและความเสี่ยงที่เกิดขึ้น พัฒนาการของการเสพติดการพนัน ปัญหาจากการพนัน และทักษะการตัดสินใจ เพื่อลดผลกระทบจากการเล่นพนัน บนฐานคิดที่ว่า ในทุกสังคมย่อมมีการเล่นพนัน บางประเภทที่ไม่ขัดต่อกฎหมาย และเป็นเรื่องยากที่จะหลีกเลี่ยงบุคคลเล่นพนันหรือสถานที่เล่นพนันได้

ชุดการเรียนรู้ครอบคลุมความรู้และการป้องกันการพนัน โดยเน้นการเล่นหอยและลอตเตอรี่ ระยะเวลาการสอน 8-10 ครั้ง ครั้งละ 50 นาที ในแต่ละบทเรียนผู้เขียนได้รวบรวมแก่นสำคัญ (Key messages) และนำเสนอให้ตรงกับการเรียนการสอนของระบบการศึกษาไทย มีการแบ่งเนื้อหาเป็นหัวข้อย่อย การสมมติสถานการณ์เกี่ยวกับการพนัน และการทำกิจกรรมในชั้นเรียน หลังจากนั้นผู้สอนกล่าวย้ำถึงแก่นสำคัญและสรุปเนื้อหาในบทเรียน โดยชุดการเรียนรู้ฯ มี 5 บทเรียน ใช้เวลาบทเรียนละ 2 คาบ คาบละ 45-50 นาที มีสาระสำคัญดังนี้

บทที่ 1 ความหมายและความเสี่ยงของการเล่นพนัน เริ่มจากการกำหนดความหมายของการพนัน ความเสี่ยง และประวัติศาสตร์การเล่นพนันตั้งแต่อดีตจนถึงปัจจุบัน ความแตกต่างสำคัญคือ การเล่นพนันในปัจจุบันมีหลากหลายรูปแบบและเป็นเรื่องของธุรกิจ ต่างจากอดีตที่เป็นเรื่องของพิธีกรรมโชคลางและการเล่นพนันเพื่อ

ความบันเทิง การอธิบายความแตกต่างของเกมที่ใช้ทักษะและเกมที่เดาสุ่ม การอธิบายหลักการได้เปรียบของเจ้ามือ การพนันทุกประเภทจะถูกออกแบบให้เจ้ามือมีความได้เปรียบเหนือผู้เล่นเสมอ เพื่อเป็นหลักประกันว่า การให้บริการพนันสามารถสร้างรายได้ต่อเนื่องให้กับผู้ประกอบการ

บทที่ 2 ความน่าจะเป็นว่าด้วยโอกาสการชนะพนัน เนื้อหาบทนี้จะใช้หลักสถิติความน่าจะเป็นในระดับมัธยมศึกษาตอนต้น ในการอธิบายโอกาสการชนะพนันของการเล่นพนันบางประเภท โดยใช้ตัวอย่างการโยนเหรียญ ลูกเต๋า และลอตเตอรี่ การคำนวณอัตราความได้เปรียบของเจ้ามือ การขาดทุนเฉลี่ยของนักพนัน หลักคณิตศาสตร์เรื่องหายนะของนักพนัน (Gambler's ruin) ที่อธิบายว่านักพนันสามารถเสียพนันให้กับเจ้ามือจนหมดตัวถึงแม้ว่าเกมพนันนั้นจะมีการจ่ายรางวัลอย่างยุติธรรม

บทที่ 3 เหตุผลวิบัติของนักพนัน ในกลุ่มผู้มีปัญหาติดพนันมักมีชุดความคิดหรือการใช้เหตุผลที่ไม่ถูกต้อง ส่งผลต่อพฤติกรรมการเล่นพนันมากเกินไป บทเรียนนี้เริ่มจากการรวบรวมความเชื่อผิดๆ ที่พบบ่อยและการหักล้างความเชื่อเหล่านั้นโดยใช้ข้อเท็จจริงและคณิตศาสตร์ รวมทั้งการให้ความรู้เด็กและเยาวชนว่า การเล่นพนันบ่อยๆ อาจนำไปสู่พฤติกรรมการเล่นติดได้ และหลักปฏิบัติในการหลีกเลี่ยงสถานการณ์เสี่ยงที่จะเล่นพนันจากการชักชวนของเพื่อนหรือญาติ

บทที่ 4 ปัญหาจากการเล่นพนัน พฤติ-

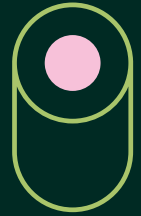
กรรมการเล่นพนันอาจแบ่งได้ 3 ระดับ คือ ไม่เล่นเลย เล่นเพื่อความสนุกสนาน และ เล่นพนันมากจนเกิดปัญหา ปัญหาจากการพนันแบ่งได้หลายรูปแบบตั้งแต่ การทำงาน การเงิน ความสัมพันธ์ ในทางการแพทย์ได้กำหนดให้โรคติดพนัน (Pathological gambling) เป็นการเจ็บป่วยทางจิตเภทอย่างหนึ่งในบทเรียนนี้จะให้ข้อมูลและวิธีการตรวจสอบคัดกรองเบื้องต้นสำหรับผู้เริ่มประสบปัญหาจากการพนัน ปัจจัยเสี่ยงของโรคติดการพนัน การอธิบายผลกระทบจากปัญหาการติดพนันต่อบุคคล ครอบครัว และสังคมโดยรวม

บทที่ 5 ทักษะการตัดสินใจและการแก้ปัญหาเพื่อต่อต้านการพนัน เริ่มจากการให้ความรู้เกี่ยวกับหลักในการตัดสินใจที่ดีเมื่อเผชิญกับความเสี่ยง โดยตอบ 3 คำถามสำคัญของแต่ละทางเลือกว่า มีโอกาสมากน้อยเพียงใด สิ่งที่ได้รับคุ้มค่างบเวลาหรือเงินที่เสียไปหรือไม่ และ ถ้าผลลัพธ์ที่เกิดขึ้นไม่เป็นตามที่คาดไว้สามารถรับความเสียหายนั้นได้หรือไม่ รวมทั้งการทำรายการข้อดีข้อเสียต่างๆ ที่เกี่ยวกับการเล่นพนัน

สำหรับการประเมินคุณภาพของชุดการเรียนรู้ก่อนที่จะนำไปขยายผล มีกลุ่มตัวอย่างที่เข้าร่วมโครงการเป็นนักเรียนระดับมัธยมศึกษาตอนต้น อายุระหว่าง 12 - 17 ปี จำนวน 111 คน ในจำนวนนี้เป็นนักเรียนหญิง 67 คน และนักเรียนชาย 44 คน ความคิดเห็นที่ได้จากนักเรียนที่เข้าร่วมโครงการ พบว่า นักเรียนเกือบทั้งหมดเห็นว่าการซื้อลอตเตอรี่ไม่ใช่เรื่องผิดกฎหมาย แม้ว่าจะเป็นการเล่นพนันก็ตาม และนักเรียนส่วนหนึ่งทราบถึงสถานที่การซื้อหวยใต้ดินและอัตราการจ่ายเงินรางวัล นักเรียนส่วนใหญ่เห็นว่าการพนันเป็นเรื่องเสียเงินและมากกว่าครั้งเคยเล่นการพนันที่ไม่เป็น

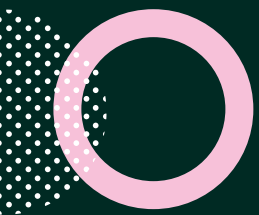
ทางการและมีการเสียเงินจริงกับเพื่อน การเล่นพนันพบเห็นจากคนในครอบครัวและชุมชน รูปแบบการพนันที่พบบ่อยคือ ลอตเตอรี่ หวยใต้ดิน การพนันฟุตบอล การเล่นพนันออนไลน์ รวมทั้งนักเรียนส่วนหนึ่งมีความเชื่อว่า คนที่เล่นพนันบ่อยๆ คือ คนที่มีโชคด้านนี้และมักจะถูกรางวัลเสมอ โดยยกตัวอย่างบุคคลที่มีชื่อเสียงและฐานะดีอยู่แล้ว แต่ก็ถูกหวยอยู่เป็นประจำ

แม้ว่าหลักสูตรการสอนเรื่องการพนันในสังคมไทยยังเป็นเรื่องใหม่ แต่นักเรียนส่วนใหญ่มีพื้นฐานและความเข้าใจเกี่ยวกับการพนันใกล้เคียงกัน มีนัยยะว่า การจัดเตรียมเนื้อหาการเรียนการสอนสามารถกระทำได้ง่ายขึ้น ในสถานศึกษาที่น่าชุดการเรียนรู้ไปใช้ การพัฒนาชุดการเรียนรู้สำเร็จรูปที่ครูและโรงเรียนสามารถนำไปใช้สอนได้เอง ประกอบด้วย คู่มือ การจัดกิจกรรม การประเมินผล สื่อมัลติมีเดีย โดยบูรณาการเนื้อหาของชุดการเรียนรู้ในรายวิชาเรียนตามปกติ อาทิ คณิตศาสตร์ สังคมศึกษา สุขศึกษา หรืออาจอยู่ในรูปแบบกิจกรรมนอกหลักสูตรที่มีการออกแบบวิธีการประเมินผลอย่างเป็นระบบ ตั้งแต่เนื้อหาทางวิชาการ การจัดการเรียนการสอน และผลสัมฤทธิ์หลังจากจบบทเรียน ตลอดจนการติดตามพฤติกรรมและทัศนคติต่อการเล่นพนันว่าเปลี่ยนแปลงไปจากเดิมหรือไม่ มากน้อยเพียงใด การพัฒนาชุดการเรียนรู้ในอนาคตอาจครอบคลุมเรื่องการรู้เท่าทันอันตรายจากสารเสพติด การให้ความรู้ทางการเงิน การทำบัญชีรายรับรายจ่าย การเก็บออม และความรู้เกี่ยวกับสื่อที่ครอบคลุมการนำเสนอข่าวของสื่อมวลชน และการตีความข้อความจากโฆษณา



นักเรียนระดับประถมศึกษาตอนปลาย 66 คน จาก 4 โรงเรียน
ทุกคนมีทัศนคติเกี่ยวกับการเล่นบิงโกอย่างผิวเผิน ส่วนใหญ่คิดว่า
บิงโกเป็นการละเล่นประเภทหนึ่งที่ทำให้ความสนุกสนาน สามารถเล่นได้
กับทุกเพศทุกวัย มีขายทั่วไปตามท้องตลาด ทำให้คิดว่าบิงโกไม่ใช่อะไร
ที่จริงจัง และรู้สึกประหลาดใจที่ได้รู้ว่ามีคนติดการเล่นบิงโก

หลังจากได้อ่าน หนังสือการ์ตูนมีชีวิต นวัตกรรมในการสร้างความรู้
ความเข้าใจเกี่ยวกับการเล่นบิงโกอย่างรู้เท่าทันที่พัฒนาขึ้นโดยผู้วิจัย
นักเรียนกลุ่มหนึ่งเปลี่ยนความคิดทันที



เท่าทันการพนันบิงโก ด้วยหนังสือการ์ตูนมีชีวิต

ดร.เด่นชัย ปรามจันดี และดร.สุกัลยา สุณอ
คณะศึกษาศาสตร์ มหาวิทยาลัยบูรพา
บทความจากรายงานวิจัย
การพัฒนาหนังสือการ์ตูนมีชีวิตเรื่อง การเล่นบิงโกอย่างรู้เท่าทัน
สำหรับนักเรียนระดับประถมศึกษาตอนปลาย

ในอดีตบิงโกถือเป็นกิจกรรมฆ่าเวลาประเภทหนึ่งที่นิยมเล่นในครอบครัวหรืองานสังสรรค์เพื่อเข้าสังคมและกระชับมิตร บิงโกเป็นที่นิยมในหลายประเทศ โดยเริ่มต้นจากยุโรปในศตวรรษที่ 16 และขยายไปยังประเทศสหรัฐอเมริกา สำหรับประเทศไทยนั้น ไม่มีหลักฐานปรากฏแน่ชัดว่าบิงโกเข้ามาได้อย่างไร แต่บิงโกสามารถพบได้ทั่วไปตามงานวัดหรืองานประจำปีของชุมชนต่าง ๆ หากมองเพียงแค่ผิวเผิน บิงโกถือเป็นเกมที่สนุกสนาน ไม่มีผลกระทบด้านลบต่อผู้เล่นแต่อย่างใด แต่ในปัจจุบันนักวิจัยหลายคนได้ชี้ถึงผลกระทบเชิงลบของการเล่นบิงโกว่า เป็นต้นเหตุให้ผู้เล่นเข้าสู่การเล่นพนันประเภทอื่นได้ และบิงโกได้เปลี่ยนสถานะจากเกมเป็นการพนันประเภทหนึ่งแล้ว

ในบริบทประเทศไทย บิงโกเป็นกิจกรรมที่นิยมมาก สามารถพบได้ทั่วไปตามงานวัดและงานสังสรรค์ต่าง ๆ บิงโกยังรุกคืบไปสู่เกมออนไลน์ที่ผู้เล่นสามารถเดิมพันได้ ด้วยความที่สาธารณชนยังมีมโนทัศน์เกี่ยวกับบิงโกว่าเป็นกิจกรรมที่มีความเสี่ยงเพียงเล็กน้อย นักวิจัยด้านการพนันจึงไม่ค่อยให้ความสนใจมากนัก แต่ทว่าจากการศึกษาสถานการณ์การเล่นพนันของกลุ่มเยาวชนในประเทศไทย ปี 2560 บิงโกเป็นหนึ่งในเกมยอดฮิตที่เยาวชนไทยนิยมเล่น 5 ลำดับแรก มีจำนวนเยาวชนที่เล่นบิงโกถึง 192,477 คน ตัวเลขดังกล่าวมีแนวโน้มมากขึ้นเรื่อย ๆ และมีเพียงร้อยละ 28 เท่านั้นที่เลิกเล่น หากไม่เริ่มป้องกันและสร้างความเข้าใจเกี่ยวกับ

ความเสียหายของการเล่นบิงโกตั้งแต่เนิ่น ๆ อาจทำให้ปัญหาการพนันในเยาวชนเป็นปัญหาที่ยากจะแก้ไข

การสร้างความรู้เข้าใจเกี่ยวกับผลกระทบของการเล่นบิงโก สิ่งสำคัญที่สุดคือ การเริ่มสร้างความรู้เท่าทันต่อการเล่นบิงโกตั้งแต่ยังเด็ก ซึ่งวัยที่เหมาะสมมากที่สุดคือ นักเรียนระดับประถมศึกษา เพราะเป็นวัยที่เริ่มอยากรู้อยากเห็นและสามารถรับฟังเหตุผลได้ การปลูกฝังตั้งแต่ระดับประถมศึกษาจะเป็นการสร้างคนให้เป็นคนรู้เท่าทันตั้งแต่ต้น ในการสร้างความรู้เท่าทันเกี่ยวกับการเล่นบิงโกนั้น จากการทบทวนวรรณกรรมพบว่า ยังไม่มีนวัตกรรมที่มุ่งให้ความรู้อย่างเท่าทันเกี่ยวกับการเล่นบิงโก อีกทั้งองค์ความรู้เกี่ยวกับมโนทัศน์ของนักเรียนเกี่ยวกับการเล่นบิงโกและความเสียหายของการเล่นบิงโกยังคงค่อนข้างจำกัด ไม่มีการรวบรวมการศึกษาอย่างเป็นระบบ

ด้วยเหตุนี้ผู้วิจัยจึงสนใจที่จะศึกษาข้อมูลเบื้องต้นเกี่ยวกับบิงโก โดยจะมุ่งศึกษามโนทัศน์ของนักเรียนระดับประถมศึกษา และสังเคราะห์ความเสียหายองค์รวมของการเล่นบิงโก เพื่อนำมาพัฒนานวัตกรรมในการสร้างความรู้ความเข้าใจเกี่ยวกับการเล่นบิงโกอย่างรู้เท่าทัน ซึ่งนวัตกรรมที่น่าจะเหมาะสมสำหรับนักเรียนระดับประถมศึกษา คือ หนังสือการ์ตูน แต่หนังสือการ์ตูนเพียงอย่างเดียวอาจไม่สร้างความสนใจของผู้เรียนมากนัก การนำเทคโนโลยีมาใช้ประกอบกับหนังสือการ์ตูนจะช่วยให้การ์ตูนมีความ

น่าสนใจมากขึ้น ซึ่งจากการทบทวนวรรณกรรมพบว่า การนำเทคโนโลยีมาผสานระหว่างโลกแห่งความเป็นจริงและความเสมือนจริงเข้าด้วยกัน (Augmented Reality : AR) ร่วมกับหนังสือการ์ตูน จะสามารถใช้

เป็นสื่อในการให้ความรู้เกี่ยวกับการเล่นบิงโกอย่างรู้เท่าทันได้ ด้วยเหตุนี้ ผู้วิจัยจึงสนใจที่จะพัฒนาหนังสือการ์ตูนมีชีวิตเรื่องการเล่นบิงโกอย่างรู้เท่าทัน สำหรับนักเรียนระดับประถมศึกษา

การพัฒนาหนังสือการ์ตูนมีชีวิต

การสังเคราะห์ความเสียหายของครุรวมของการเล่นบิงโก ก่อนการพัฒนาหนังสือการ์ตูนมีชีวิต ผู้วิจัยได้วิเคราะห์ความเสียหายของครุรวมของการเล่นบิงโก โดยใช้วิธีการสังเคราะห์เอกสารและงานวิจัยที่เกี่ยวข้องกับผลกระทบของการเล่นเกมบิงโกทั้งในและต่างประเทศ มุ่งเน้นไปที่งานวิจัยที่ทำในกลุ่มเยาวชนเป็นหลัก หากไม่มีงานวิจัยที่ทำกับเยาวชนโดยตรง งานวิจัยที่ทำกับกลุ่มอื่นๆ ก็จะรวบรวมด้วย ในขั้นตอนนี้ผู้วิจัยร่วมกันสังเคราะห์ผลกระทบให้มีความหลากหลายในมิติต่างๆ เช่น มิติด้านสุขภาพ มิติด้านการศึกษา หรือมิติด้านสังคม จนตกผลึกเป็นองค์ความรู้เกี่ยวกับความเสียหายของการเล่นบิงโก

การศึกษามโนทัศน์เกี่ยวกับการเล่นบิงโกของนักเรียนระดับประถมศึกษา นอกจากสังเคราะห์ความเสียหายของการเล่นบิงโกแล้ว ผู้วิจัยยังศึกษามโนทัศน์เกี่ยวกับการเล่นบิงโกของนักเรียนระดับประถมศึกษาตอนปลาย ผู้ให้ข้อมูลในระยะนี้ ประกอบ

ด้วย นักเรียนระดับประถมศึกษาตอนปลาย (ป.4-6) จำนวน 58 คน จากโรงเรียนระดับประถมศึกษาขนาดต่างกัน ประกอบไปด้วย โรงเรียนขนาดเล็ก ขนาดใหญ่ และโรงเรียนเทศบาล ผู้วิจัยใช้การสนทนากลุ่ม (Focus Group) เพื่อเก็บข้อมูล สังเกตการเล่นของนักเรียนที่โรงเรียน และพูดคุยกันครูประจำชั้นเกี่ยวกับการเล่นบิงโก เพื่อเป็นข้อมูลอีกมุมมองหนึ่งในการตรวจสอบสามเส้า (Triangulation)

การศึกษาผลการใช้นหนังสือการ์ตูนมีชีวิต เป้าหมายของการนำหนังสือการ์ตูนมีชีวิตไปใช้ในระยะนี้คือ เพื่อศึกษา “ความรู้เท่าทัน (Literacy)” ของนักเรียนระดับประถมศึกษาตอนปลาย หลังจากที่ได้อ่านหนังสือการ์ตูนมีชีวิต ผู้วิจัยใช้การเก็บข้อมูลโดยให้นักเรียน 66 คน จาก 4 โรงเรียน อ่านหนังสือการ์ตูนที่ได้พัฒนาแล้ว สังเกตการระหว่างที่อ่านหนังสือ บันทึกพฤติกรรม และสัมภาษณ์ หลังการทดลองใช้

ความเสียหายองค์รวมของการเล่นบิงโกเป็นอย่างไร

การทบทวนวรรณกรรมและเอกสารที่เกี่ยวข้องกับความเสียหายของการเล่นบิงโกทั้งในประเทศไทยและต่างประเทศมีค่อนข้างจำกัด ผู้วิจัยไม่พบงานวิจัยในประเทศไทยที่ศึกษาผลกระทบของการเล่นบิงโก และไม่มีการวัดความเสียหายของการเล่นบิงโกโดยตรง เพราะการเล่นบิงโกถือเป็นกิจกรรมฆ่าเวลาประเภทหนึ่ง และมีกิจกรรมอื่นๆ ทำร่วมด้วย ดังนั้นการประเมินความเสียหายจากการเล่นบิงโกจึงเป็นเรื่องที่ซับซ้อน ไม่ชัดเจน และทำได้ยาก

อย่างไรก็ตาม ผลการวิจัยสามารถสรุปได้ว่า ความเสียหายของการเล่นบิงโกนั้นมี 2 ประเด็นหลัก คือ ความเสียหายต่อตนเอง และความเสียหายต่อครอบครัว โดยผลที่ก่อให้เกิดความเสียหายต่อตนเองนั้น

จะมากกว่าความเสียหายต่อครอบครัว ซึ่งความเสียหายที่ประเมินได้นั้นส่วนใหญ่จะใช้ระเบียบวิธีวิจัยเชิงคุณภาพ เช่น การสังเกตแบบมีส่วนร่วม (Participant observation) และการสัมภาษณ์ มีเพียงงานวิจัยหนึ่งชิ้นที่ใช้แบบสอบถาม ทำให้การประเมินความเสียหายของการเล่นบิงโกไม่สามารถอ้างอิงถึงกลุ่มประชากรขนาดใหญ่ได้ อีกทั้งความเสียหายที่เกิดขึ้นจากการเล่นบิงโกยังเป็นความเสียหายที่น้อย เมื่อเทียบกับความเสียหายของการละเล่นหรือการพนันประเภทอื่นๆ และเป็นความเสียหายที่อาจจะเกิดขึ้นได้จากการทำกิจกรรมประเภทอื่นๆ ที่ไม่ใช่การพนัน เช่น การสูบบุหรี่ หรือ การดื่มสุราขณะเล่นการพนัน เป็นต้น

มโนทัศน์เกี่ยวกับการเล่นบิงโกของนักเรียนระดับประถมศึกษาตอนปลายเป็นอย่างไร

ผลการวิเคราะห์ข้อมูลพบว่า นักเรียนระดับประถมศึกษาตอนปลายมีมโนทัศน์เกี่ยวกับการเล่นบิงโกอย่างผิวเผิน ส่วนใหญ่คิดว่าบิงโกเป็นการละเล่นประเภทหนึ่งที่ทำให้ความสนุกสนาน สามารถเล่นได้กับทุกเพศ

ทุกวัย มีชายทั่วไปตามท้องตลาด ทำให้คิดว่าบิงโกไม่ใช่การพนัน มีทัศนคติเชิงบวกต่อการเล่นบิงโก และรู้สึกประหลาดใจที่รู้ว่ามีคนติดการเล่นบิงโก



2	4	9	51	●
12	27	18	●	8
17	47	74	●	

ผลการใช้หนังสือการ์ตูนมีชีวิต เรื่องการเล่นบิงโกอย่างรู้เท่าทัน

จากการสังเกตการอ่านหนังสือพบว่า นักเรียนให้ความสนใจเป็นอย่างมากในการอ่าน ส่วนใหญ่ใช้เวลาอ่านประมาณ 5 - 15 นาที หลังอ่านจบนักเรียนต่างก็คุยกันกับเพื่อนอย่างสนุกสนาน รู้สึกว่าการ์ตูนน่าสนใจ ทำให้เกิดความเพลิดเพลิน และได้ความรู้เกี่ยวกับการเล่นบิงโกอย่างรู้เท่าทัน ดังจะเห็นได้จากข้อความตัวอย่าง ดังนี้

“หนูไม่อยากเป็นเพื่อนกับบาส เพราะบาสทำให้แม่เสียใจ แม่ป่วยอยู่ก็ยังไม่เล่น”
นักเรียนระดับชั้นประถมศึกษาปีที่ 4

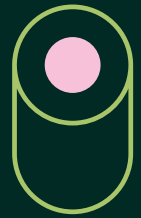
“หนูชอบที่เห็นฉากงานวัดต่างๆ หนูอยากไปเที่ยวงานวัด จำได้ว่าแม่พาไปกี่ประมาณในหนังสือนี้แหละค่ะ หนูอยากกินลูกชิ้น แม่ก็ซื้อให้” นักเรียนระดับชั้นประถมศึกษาปีที่ 6

หากวิเคราะห์ข้อมูลเกี่ยวกับความรู้เท่าทัน (Literacy) และวัตถุประสงค์ของการพัฒนาหนังสือการ์ตูนมีชีวิตที่ต้องการให้ผู้เรียนเข้าใจว่า บิงโกถือเป็นการพนันประเภทหนึ่งนั้น จะเห็นได้ว่า การอ่านหนังสือการ์ตูนมีชีวิตช่วยให้ผู้เรียนส่วนหนึ่งเข้าใจมากขึ้น กล่าวคือ ก่อนที่จะอ่านหนังสือการ์ตูน นักเรียนทุกคนเห็นว่า บิงโกไม่เป็นการพนันเพราะเป็นเกมที่ให้ความสนุกสนาน ไม่ผิดกฎหมาย และไม่ได้ใช้เงินเข้ามา

เกี่ยวข้อง แต่หลังจากที่ได้อ่านหนังสือการ์ตูนมีชีวิตจบแล้ว นักเรียนกลุ่มหนึ่งเปลี่ยนความคิดทันที โดยเฉพาะอย่างยิ่งนักเรียนจากโรงเรียนสี่เขียวอ่อนและโรงเรียนสี่เขียวที่เปลี่ยนความคิดทันทีหลังจากที่อ่านหนังสือการ์ตูนจบ ผู้วิจัยได้สอบถามเหตุผลว่าทำไมถึงเปลี่ยนความคิด นักเรียนระบุว่า “เป็นเพราะการเล่นบิงโกเกิดความเสี่ยงและความเสียหาย ดังนั้นจึงถือว่า บิงโกเป็นการพนันประเภทหนึ่ง”

อย่างไรก็ตาม หลังจากอ่านหนังสือการ์ตูนแล้ว มีนักเรียนกลุ่มหนึ่งโดยเฉพาะนักเรียนในโรงเรียนสี่ชมพูและโรงเรียนสีทองบางส่วน ที่ยังคงเห็นว่า บิงโกไม่ใช่การพนัน ผู้วิจัยจึงได้ตั้งคำถามให้นักเรียนคิดเพิ่มเติม เช่น นิยามของการพนันคืออะไร บิงโกแตกต่างจากการพนันอื่นๆอย่างไร เมื่อกระตุ้นให้นักเรียนคิดตาม นักเรียนทุกคนจึงลงความเห็นว่ บิงโกถือเป็นการพนันประเภทหนึ่ง

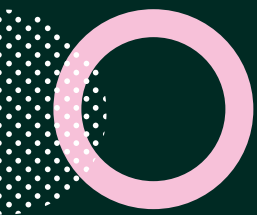
กล่าวโดยสรุป หลังจากที่ใช้หนังสือการ์ตูนมีชีวิตแล้ว นักเรียนกลุ่มหนึ่งเปลี่ยนความคิดว่า บิงโกถือเป็นการพนันประเภทหนึ่ง และนักเรียนอีกกลุ่มหนึ่งต้องใช้การอภิปรายร่วมกับผู้วิจัยจึงจะสามารถเข้าใจได้ว่า บิงโกถือเป็นการพนันประเภทหนึ่ง



นางสมพรประสบปัญหาทางการเงิน และต้องการเงินด่วนเพื่อนำไปรักษาสามีที่ป่วยและค่าเล่าเรียนลูก เมื่อไปขอเบิกเงินล่วงหน้ากับเจ้านี่ ซึ่งเป็นนายจ้าง เจ้านี่กลับแนะนำให้ไปหาเงินทางลัดโดยการลองเล่นพนันในคาสิโนที่ฝั่งชายแดนประเทศเพื่อนบ้าน

ในละครตกแกลง “โคกนี้มีหยัง?” ที่มุ่งสร้างข้อถกเถียงหรือนำเสนอปัญหาความขัดแย้งต่างๆ ในสังคม โดยการผนวกประสบการณ์ชีวิตของตัวละคร ผู้แสดง และผู้ชม จนเป็นส่วนหนึ่งของการแสดง และเป็นจุดเริ่มต้นสำหรับการเปิดใจต่อกัน การแสวงหาคำตอบ และการเปลี่ยนแปลง

หากได้ดูละครเรื่องนี้ คุณจะถูกระตุกกระตุ้นความคิดอย่างไร มีความเห็นอย่างไร รู้สึกอย่างไร นางสมพรและเจ้านี่รอฟังอยู่บนเวที...



“โคกนี้มีหยัง?” ละครตกแกลง เพื่อรณรงค์การรู้เท่าทันปัญหาการพนัน

รศ.ดร.กนกวรรณ มะโนรมย์ และคณะ
คณะศิลปศาสตร์ มหาวิทยาลัยอุบลราชธานี
บทความจากรายงานวิจัย
โครงการนำร่องการพัฒนาสื่อการละครตกแกลงเชิงสร้างสรรค์
เพื่อรณรงค์และป้องกันปัญหาการพนันในเยาวชนและชุมชนในภาคอีสาน

การพนันเป็นกิจกรรมที่แทรกซึมอยู่ในชีวิตประจำวันของผู้คนตามพื้นที่ต่างๆ ในสังคมไทยในหลายลักษณะ แตกต่างกันไปตามบริบทสถานการณ์ ทั้งที่ถูกกฎหมายและผิดกฎหมาย นักพนันหลายคนไม่ได้มองการเล่นพนันของตนว่ามีส่วนในการสร้างปัญหาหรือส่งผลกระทบต่อผู้อื่น แต่มักมองเป็นปัญหาส่วนตัว เช่นเดียวกับหลายชุมชนที่การเล่นพนันกลายเป็นเรื่องปกติ พบเห็นได้ทั่วไป ความท้าทายที่น่าสนใจคือ จะทำอย่างไรเพื่อสร้างความรู้ความเข้าใจต่อการเล่นพนัน การให้ภูมิคุ้มกันผู้ที่อยู่ในสภาพแวดล้อมที่มีการพนันเพื่อให้มีความสามารถในการยับยั้งชั่งใจ เพราะการตระหนักรู้หรือรู้เท่าทันต่อปัญหาการพนันกลายเป็นเรื่องที่ถูกมองข้าม และกลายเป็นความเสี่ยงที่ทำให้การพนันก่อให้เกิดปัญหาในสังคมมากขึ้น

โครงการวิจัย “โครงการนำร่องการพัฒนาสื่อละครถกแถลงเชิงสร้างสรรค์เพื่อรณรงค์และป้องกันปัญหาการพนันในเยาวชนและชุมชนในภาคอีสาน” มีวัตถุประสงค์เพื่อพัฒนาบทละครถกแถลงด้านการพนันในฐานะสื่อสร้างสรรค์ในการสร้างการเรียนรู้และความตระหนักต่อปัญหาการพนันในกลุ่มเยาวชนและชุมชน โดยทีมวิจัยใช้แนวทางการวิจัยเชิงปฏิบัติการแบบมีส่วนร่วม (PAR) เน้นการพัฒนาเครื่องมือด้านการละครที่ส่งเสริมการมีส่วนร่วมของชุมชนและเยาวชนในฐานะผู้แสดงที่เป็นกลไกสำคัญสำหรับการพัฒนาประเทศ ส่วนผู้ชมจะเป็นส่วนหนึ่ง

ในการสร้างการตระหนักรู้และมีส่วนร่วมในการพัฒนาเครื่องมือด้วย บทละครถกแถลงจึงไม่ใช่การผลิตสื่อด้านการละครที่มีการสื่อสารแบบทางเดียว แต่จะเป็นกระบวนการทำงานเชิงปฏิบัติการร่วมสมัยที่เหมาะสมในการประยุกต์ใช้ ในการร่วมกันพัฒนากกระบวนการสร้างความรู้ความเข้าใจต่อการพนันในสังคมร่วมสมัย ซึ่งจะสร้างความสนใจในกลุ่มวัยรุ่นและบุคคลทั่วไปได้ง่าย มีการส่งเสริมการนำเสนอเนื้อหา (content) ร่วมสมัยมาใช้ในการรณรงค์เพื่อการตระหนักรู้ปัญหา มีการศึกษาประสิทธิภาพและประสิทธิผลของเครื่องมือที่ใช้ในการสร้างการเรียนรู้เท่าทันการพนันที่ส่งผลกระทบต่อชุมชน โดยเฉพาะกลุ่มเยาวชน

ละครถกแถลง (Dialogue Theatre) เป็นรูปแบบการแสดงที่มุ่งสร้างข้อถกเถียงหรือนำเสนอปัญหาความขัดแย้งต่างๆ ในสังคมผ่านการแสดงละครที่เน้นการสร้างปฏิสัมพันธ์สองทางระหว่างผู้แสดงและผู้ชมทั้งในระหว่างการแสดงและหลังการแสดงเพื่อรณรงค์เกี่ยวกับปัญหาการพนันของเยาวชนผ่านการแสดงของตัวละครที่อ้างอิงมาจากชีวิตจริง และเป็นที่ยอมรับกันโดยคนในสังคม จึงเป็นเครื่องมือสื่อสารแบบฉับพลันที่คาดว่าจะสามารถทำให้ผู้เข้าร่วมได้มีปฏิสัมพันธ์ในการแสดงความคิด มีส่วนร่วมในการพูดคุยและเล่าเรื่อง และนำไปสู่การระดมความคิดให้ผู้เข้าร่วมได้รู้เท่าทันปัญหาการพนัน

ทั้งนี้ ในการแสดงละครถกแถลงที่ผ่านมา

ทีมวิจัยพบว่าการแสดงละครสามารถสะกดผู้ชมให้เงยบเสีงและแทบไม่ใช้โทรศัพท์เลย เยาวชนและชาวบ้านรับชมการแสดงอย่างตั้งอกตั้งใจตลอดจนจบการแสดง ได้เห็นการร่วมกันแก้ปัญหาการพนันอย่างเข้มข้นระหว่างผู้ชมที่เป็นเยาวชน นักแสดง และกลุ่มชาวบ้าน ไม่ว่าจะเป็นประเด็นจุดหักเหหรือจุดที่ตัวละครหลักต้องตัดสินใจ (Dilemma) มีการเสนอทางออกให้กับตัวละครแต่ละตัวอย่างมีส่วนร่วมและสนุกสนาน ทีมวิจัยประเมินว่า กระบวนการละครที่เน้น

การมีส่วนร่วม (Engagement) ในจินตนาการและการเข้ามามีส่วนร่วมของผู้ชมนับแต่ฉากแรกได้จนจบการแสดง รวมทั้งระหว่างการถกแถลง จะสร้างความสนใจให้กับเยาวชนที่ไม่เคยเห็นและรับรู้ละครประเภทนี้มาก่อน

ทีมวิจัยจึงนำละครถกแถลงไปแสดงใน 4 พื้นที่ ในจังหวัดร้อยเอ็ด ศรีสะเกษ และอุบลราชธานี ซึ่งมีผู้ชมในหลายระดับ ทั้งชาวบ้านในชุมชนชนบท ชุมชนเมือง นักเรียนและนักศึกษา

ละครถกแถลงคืออะไร

ละครถกแถลง (Dialogue Theatre) มีหัวใจสำคัญคือ “การเรียนรู้ที่จะเป็นส่วนหนึ่งในการร่วมกันสร้างสรรค์สังคม” พัฒนาขึ้นโดยดร.ริชาร์ด บาร์เบอร์ ปองจิต สรรพคุณ (จอห์น) และกลุ่มละครมะขามป้อม เป็นรูปแบบละครเพื่อสร้างการสนทนาสู่การจัดการความขัดแย้ง โดยมีความเชื่อว่าความขัดแย้งจะบรรเทาลงได้ด้วยการเปิดพื้นที่ให้ผู้มีส่วนเกี่ยวข้องกับปัญหาได้มีโอกาสสร้างบทสนทนา (Dialogue) กระบวนการละครจะพาให้ผู้ชมและผู้เข้าร่วมกระบวนการเข้ามามีส่วนร่วมในการแสวงหาทางออกจากปัญหาร่วมกัน ด้วยการคิดอย่างใคร่ครวญ วิเคราะห์ถึงสาเหตุของปัญหา และก้าวข้ามมายาคติบางอย่างที่ถูกสร้างขึ้น ด้วยการเข้าไปเป็นตัวละคร จนทำให้เกิดความเข้าใจถึงฐานคิดและพฤติกรรมของตัวละครบางตัวที่เราเคยมีอคติ จนอาจนำไปสู่ความเข้าใจ

ใหม่ พฤติกรรมใหม่ หรือ ร่วมเป็นส่วนหนึ่งในการสร้างความเปลี่ยนแปลงร่วมกัน

ละครถกแถลง แบ่งโครงสร้างออกเป็นสองส่วน ส่วนแรกอาจเรียกว่า ส่วนเนื้อเรื่องหรือส่วนแสดงละคร ส่วนที่สองเป็นช่วงถกแถลง คือการเปิดเวทีหลังการแสดง กระตุ้นให้ผู้ชมแลกเปลี่ยนถกเถียงกับตัวละครหลักในเรื่อง เพื่อทำความเข้าใจและหาทางคลี่คลายปัญหาความขัดแย้งร่วมกัน ด้วยแนวคิดของละครถกแถลงคือ การนำเสนอปัญหาความขัดแย้งที่เกิดขึ้นจริงบนโลกเสมือน ตัวละครถอดแบบมาจากคนจริงๆ แต่ไม่มีตัวตนอยู่จริง การถกแถลงหลังละครจึงเป็นพื้นที่ปลอดภัยในการแสดงความคิดเห็นที่แตกต่าง เนื่องจาก การโต้แย้งกันในเรื่องของบุคคลที่สามให้ความรู้สึกปลอดภัยมากกว่าการเผชิญหน้ากับคู่ขัดแย้งโดยตรง เมื่อผู้ชมรู้สึกปลอดภัย



แนวคิดของละครถกแถลงคือ การนำเสนอปัญหา ความขัดแย้งที่เกิดขึ้นจริงบนโลกเสมือน ตัวละคร ถอดแบบมาจากคนจริง ๆ แต่ไม่มีตัวตนอยู่จริง การถกแถลงหลังละครจึงเป็นพื้นที่ปลอดภัยในการ แสดงความคิดเห็นที่แตกต่าง



จะลดกำแพงลง สามารถรับฟัง ทำความ เข้าใจผู้อื่นได้ และนำมาสู่การคลี่คลาย ความขัดแย้งในที่สุด (เว็บไซต์กลุ่มมะขาม บัอม) ละครถกแถลงจึงไม่ใช่การดูเพื่อความ บันเทิงเท่านั้น แต่ผู้พัฒนากระบวนการละคร จะต้องฝึกวิธีคิด วิธีการสื่อสาร เพื่อให้

ผู้รับสารได้รับสาระและได้ตระหนักถึงปัญหา ร่วมกัน กระบวนการดังกล่าวจึงสามารถ ส่งต่อถ่ายทอดให้กับกลุ่มเยาวชนได้พัฒนา กระบวนการในการรณรงค์และสร้างการ ตระหนักรู้ในปัญหาการพนันได้ด้วย



กระบวนการพัฒนาดูละครของทีมวิจัย



ในการพัฒนาดูละครถกแถลง ทีมทำ ละครหลักประกอบด้วยผู้แสดงและทีมรวม 10 คน ประกอบด้วย นักศึกษาคณะศิลป- ศาสตร์ มหาวิทยาลัยอุบลราชธานี ระดับ ปริญญาตรี 8 คน และระดับปริญญาโท 2 คน แต่ละคนจะทำหน้าที่แตกต่างกันไป ทั้งเบื้องหน้าและเบื้องหลังการแสดง และมี นักศึกษาระดับปริญญาตรีเป็นผู้แสดงสมทบ

อีก 1 คน ผู้วิจัยคัดเลือกนักแสดงจากความ สนใจและสมัครใจเข้าร่วมกิจกรรม โดยไม่มี การกำหนดว่าใครจะมีบทบาทในการแสดง อย่างไร การคัดเลือกจากความสมัครใจ จะช่วยให้การทำงานมีความคล่องตัว และ ผู้แสดงมีความสนใจพัฒนาการแสดงของ ตนเองได้ดี ซึ่งทีมนักแสดงเกือบทั้งหมด ไม่เคยมีประสบการณ์ในการเล่นละครมา

ก่อน มีเพียง 1 คนที่เคยเล่นละครเวที มีบทบาทเป็นตัวประกอบในระดับมัธยมศึกษา

ประเด็นที่ทีมใช้ในการสื่อสาร (Key Message) ที่มิจัยได้อธิบายความเป็นมาของโครงการ ขอบเขต เป้าหมาย และความคาดหวังของโครงการที่คิดว่าจะได้รับ โดยทำความเข้าใจร่วมกันในการทำละคร เพื่อการรณรงค์ว่า ละครดังกล่าวไม่ได้เน้นเพื่อให้ผู้ชมเลิกเล่นการพนันโดยสิ้นเชิง แต่ละครมุ่งหวังให้ผู้ชม “รู้เท่าทันตนเอง รู้เท่าทันการพนันและสังคมในแวดวงของการพนัน เพื่อไม่ให้ตกเป็นเหยื่อของการพนัน”

จากนั้นได้ดำเนินการพัฒนาทีมนักแสดง ประกอบด้วย 2 ส่วนหลัก คือ หนึ่ง การพัฒนาความรู้ความเข้าใจต่อการพนัน และ สอง การพัฒนาด้านการแสดงละคร

บทละคร “โคกนี้มีหยัง?” กับตัวละครที่พบได้จริงในชีวิตประจำวัน

ในการพัฒนาบทละคร ผู้แสดงจะเป็นผู้พัฒนาบทละครเอง โดยมีทีมวิจัยเป็นผู้ให้คำปรึกษา ประกอบด้วยขั้นตอน การค้นหาสถานการณ์ ผู้แสดงจะต้องศึกษาบริบทสถานการณ์ที่เกี่ยวข้อง จากนั้นหาปมขัดแย้งของเรื่องราว พัฒนาโครงเรื่องและเส้นละคร ซึ่งเนื้อหาจะมีเพียง 30 เปอร์เซ็นต์ อีก 70

เปอร์เซ็นต์ เป็นส่วนของการทดลอง จากนั้นจึงพัฒนาคาแรคเตอร์ของตัวละคร ผู้แสดงต้องศึกษาตัวละครเพิ่มเติมด้วยการใส่คาแรคเตอร์ให้กับตัวละคร โดยการเขียนคาแรคเตอร์ตัวละครด้วย 20 คำถาม เพื่อให้เข้าใจภูมิหลังของตัวละครด้วยตนเอง จากนั้นตัวละครแต่ละตัวจะต้องแลกเปลี่ยนพูดคุยเพื่อเชื่อมโยงตัวละครแต่ละตัว เพื่อให้เห็นภาพความสัมพันธ์ระหว่างกัน และเห็นภาพประเด็นปัญหา ความขัดแย้ง และแนวทางการพัฒนาในระดับชุมชนด้วย

ผู้ฝึกสอนได้ชักชวนทีมให้สร้างฉากเพื่อดึงดูดความสนใจของผู้ชมในการเชื่อมโยงองค์ความรู้เกี่ยวกับการพนัน โดยคำนึงถึงประเด็นหลักที่ต้องการสื่อในละครและต้องคำนึงถึงบทละครในฐานะที่เป็นความบันเทิงเพื่อดึงดูดผู้ชมด้วย จึงได้ฉากในการจัดงานบุญบั้งไฟเป็นการเปิดเรื่อง และการใส่เนื้อหาเรื่องการพนันในชีวิตประจำวัน เช่น การซื้อหวยใต้ดิน เข้ามาในบทละครด้วย ทั้งนี้ ในการตั้งชื่อสถานที่ ทีมงานคำนึงถึงความรู้สึกของคนพื้นที่และพยายามไม่ตั้งชื่อสถานที่ให้ใกล้เคียงกับพื้นที่ที่ไปแสดง ชื่อเรื่องเป็นส่วนสุดท้ายที่ทีมคิดร่วมกันจากการพัฒนาการแสดง จนในที่สุดได้ละครเรื่อง “โคกนี้มีหยัง?”

เค้าโครงบทละคร

ลูกจ้างรายหนึ่ง (นางสมพร) ประสบปัญหาทางการเงิน และต้องการเงินด่วนเพื่อนำไปรักษาสามีที่ป่วยและค่าเล่าเรียนลูก เมื่อไปขอเบิกเงินล่วงหน้ากับนายจ้าง นายจ้างก็แนะนำให้ไปหาเงินทางลัดโดยการลองเล่นพนันในคาสิโนที่ฝั่งชายแดนประเทศเพื่อนบ้าน

นายจ้าง (เจ๊นี) ให้ลูกจ้างติดรถไปกับตัวเองเพื่อไปรับลูกของลูกจ้าง ที่หน้าโรงเรียน ลูกจ้างได้พบกับเจ้ามือไฮโล (อาทง) และถูกชักชวนให้มาหาเงินในบ่อนตัวเอง ครู (ครูหญิง) ที่ส่งนักเรียนอยู่ในบริเวณดังกล่าวจึงห้ามโดยให้เหตุผลด้านลบที่จะเกิดขึ้น นายตำรวจท้องที่ (ดาบชูชาติ) ที่มารับลูกเช่นกันได้ยื่นเข้าจึงห้ามปรามเนื่องจากนายมีนโยบาย “ชุมชนปลอดภัย”

ระหว่างนั้น นายจ้างที่รออยู่นานจึงลงมาดู และได้ยินเสียงการโต้เถียงและเข้าร่วมวงสนทนาโดยไม่เห็นด้วยที่ห้ามในเรื่องของการเล่นพนัน เนื่องจากโลกพัฒนาไปไกลแล้ว

การโต้แย้งของสองฝ่ายทำให้ลูกจ้างตัดสินใจไม่ได้ว่าจะทำอย่างไรดี....(ต่อด้วยการถกเถียง)

ถูกต้อง ถูกใจ ถูกกฎหมาย : ว่าด้วยการถกเถียงเรื่องการพนันในวงถกกับจุดยืนของตัวละคร

ทีมวิจัยและทีมนักแสดงได้ร่วมกันกำหนดบทบาทของตัวละครและจุดยืนของแต่ละคน เพื่อสร้างข้อถกเถียงด้วยความคิดเห็นที่แตกต่าง ตัวละครแต่ละตัวต่างมีข้อคิดเห็นและการปฏิบัติที่ย้อนแย้งอยู่ในตัว เช่น เห็นการพนันเป็นเรื่องที่ไม่ดี แต่ทว่ากลับเล่น

เพราะเห็นว่าไม่ได้เดือดร้อนใคร ในขณะที่อีกคนอาจจะมองว่า ถ้ามันผิดกฎหมายก็หาทางออกด้วยการไปเล่นในที่ที่ถูกกฎหมาย หรือการเล่นห่วยไต่ดินที่ถูกกฎหมาย แต่ทว่าเป็นสิ่งที่อยู่ในวงสนทนาประจำวัน เป็นต้น โดยในเรื่องดังกล่าวมีตัวละครสมพรเป็นผู้ที่ต้องการทางออกสำหรับปัญหาในชีวิตซึ่งมีการพนันเข้ามาเกี่ยวข้อง

ตัวละคร

นางสมพร ผู้ซึ่งไม่ทราบว่าจะหาทางออกให้กับครอบครัวเรื่องเงินอย่างไร ระหว่างการตัดสินใจเล่นหรือไม่เล่นการพนันเพื่อนำเงินมารักษาสามีและส่งลูกเรียน เนื่องจากเงินเดือนไม่พอเพราะมีอาชีพเป็นเพียงลูกจ้าง ซึ่งผู้ชมที่เป็นผู้ร่วมถกบางคน เช่น ผู้นำหมู่บ้าน หรือนักศึกษา ได้เสนอให้สมพรมีอาชีพเสริม ให้ลูกช่วยงาน หรือกั๊ยมเงินกองทุนหมู่บ้านเพื่อนำมาใช้จ่ายค่ารักษาสามีและส่งลูกเรียน

เจ๊นิ เป็นเจ้าของรีสอร์ทที่สมพรทำงานด้วย เคยมีสามีเป็นชาวต่างชาติ เจ๊นินิยมไปบ่อนคาสิโนที่ชายแดนเขมร มีจุดยืนว่าจะไม่เลิกเล่นพนัน เพราะถือว่าเล่นการพนันไม่ทำให้ตนเองเดือดร้อน ซึ่งผู้ชมที่เป็นผู้ร่วมถกบางคนเสนอให้เจ๊นิเลิกไป คาสิโน หันมาทำบุญ หรือไม่ก็เอาเงินไปลงทุนทำอย่างอื่นดีกว่าไปเล่นการพนัน

อาก ผู้ซึ่งล้มเหลวจากการค้าขายและเปลี่ยนมาเป็นเจ้ามือไฮโลในชุมชน มีจุดยืนว่าจะไม่หยุดเป็นเจ้ามือ แต่มีคติสอนใจตนเองและมีจิตสำนึกว่าจะไม่ให้เด็ก ๆ และเยาวชนเข้ามาเล่นไฮโลเป็นเด็ดขาด เพราะเด็ก ๆ อาจจะติดการพนันตั้งแต่อายุยังน้อย ซึ่งผู้ชมที่เป็นผู้ร่วมถกบางคนเสนอให้อากเลิกเป็นเจ้ามือไฮโลเพราะสร้างอบายมุขให้ชาวบ้านและเยาวชน เป็นตัวอย่างที่ไม่ดี ให้กลับไปทำมาค้าขายหรือสมัครเป็นลูกจ้างในเมือง

ครูหญิง ผู้มีประสบการณ์เลวร้ายเรื่องการพนันเพราะมีพ่อเป็นผีพนัน ทำให้ครอบครัวแตกแยก และด้วยความเป็นครูในชุมชน จึงคัดค้านการเล่นพนันอย่างเต็มที่ พร้อมกับมองว่าการพนันเป็นเรื่องผิดศีลธรรมและไม่ดีต่อเด็ก เยาวชน และผู้ใหญ่ เธอกล่าวย้ำว่าจะเน้นสอนให้เด็กระดับประถมศึกษาไม่ให้เข้าใกล้กับการพนัน เพราะเป็นสิ่งไม่ดีและผิดศีลธรรม ผู้ชมและผู้ร่วมถกส่วนมากเห็นด้วยกับครูหญิง และเห็นว่าครูหญิงต้องทำหน้าที่นี้อย่างเคร่งครัดต่อไป เพื่อป้องกันมิให้เด็ก ๆ เข้าสู่วงจรพนัน

ดาบชูชาติ เป็นตำรวจในชุมชน ต้องทำหน้าที่รักษากฎหมายและยึดนโยบายชุมชนปลอดการพนัน และพยายามห้ามปรามชุมชนไม่ให้เล่นการพนันเพราะผิดกฎหมาย ผู้ร่วมชมและถกแถลงเสนอให้ดาบชูชาติเคร่งครัดเรื่องการใช้กฎหมาย และนำความรู้เกี่ยวกับการพนันมาเสนอแนะกับชุมชน



ถกแถลงเหมาะในการใช้ตรงอย่างไร

ละครถกแถลงเป็นเครื่องมือเฉพาะที่สามารถทำให้ผู้เข้าร่วมได้มีปฏิสัมพันธ์ในการแสดงความคิดเห็น มีส่วนร่วมในการพูดคุยและเล่าเรื่องได้เป็นอย่างดี นำไปสู่การกระตุ้นและกระตุ้นความคิดให้ผู้เข้าร่วมได้รู้เท่าทันปัญหาการพนันได้ แต่การรณรงค์ที่เกิดขึ้นเพียงชั่วคราวอาจไม่สามารถเป็นเครื่องมือในการแก้ไขปัญหาในระยะยาวได้ อย่างไรก็ตาม **ในฐานะที่ละครถกแถลงเป็นเครื่องมือที่เน้นให้เห็นการเปลี่ยนแปลงของผู้เล่นเป็นสำคัญนั้น** ความเปลี่ยนแปลงที่นักแสดงได้สะท้อนจากการเข้าร่วมกระบวนการละคร คือการเปลี่ยนมุมมองและองค์ความรู้ต่อการ

เล่นพนัน โดยเฉพาะความรู้และความตระหนักรู้ในมิติความถูกต้องตามหลักศีลธรรม ถูกใจกับถูกกฎหมาย ซึ่งอาจจะไม่ได้เปลี่ยนพฤติกรรมของผู้เข้าร่วมที่ตนเองสัมพันธ์กับการพนันโดยตัดขาดอย่างสิ้นเชิงได้อย่างทันที่ แต่ชาวบ้าน นักเรียน และนักศึกษา จะเกิดจินตนาการร่วมระหว่างชมละคร ได้เข้าร่วมถกเถียงแลกเปลี่ยนกันภายหลังการรับชมละครจบลง สามารถสร้างปฏิสัมพันธ์ กระตุกกระตุ้นความคิด และเกิดการแลกเปลี่ยนเกี่ยวกับปัญหาจากการพนัน ความรู้เท่าทันการพนัน โดยเชื่อมโยงกับประสบการณ์ของผู้ชมเกี่ยวกับการพนันได้เป็นอย่างดี

เสียงสะท้อนจากผู้ชม

“เป็นสิ่งที่ใหม่ที่ได้เห็น เป็นการสะท้อนสังคมที่เป็นจริง ต้องยอมรับว่าสังคมปัจจุบันเป็นแบบนี้จริง ๆ การแสดงครั้งนี้สะท้อนสังคมได้ดี ให้พวกเราได้ช่วยกันแก้ไขปัญหา”

ตัวแทนนักศึกษา สาขาสังคมศึกษา คณะครุศาสตร์
มหาวิทยาลัยราชภัฏร้อยเอ็ด

“เป็นแนวทางถอดบทเรียนที่ดีที่สุด”

ตัวแทนชุมชนตำบลหนองหิน (ชาย)

“เวทีวันนี้ ‘สุดยอด’ การรณรงค์ไม่ได้แค่ช่วยในระดับครอบครัว แต่ไปทั้งสังคม หมู่บ้าน สังคมการทำงาน สังคมระดับประเทศด้วย ถ้าเราไม่คิดตั้งแต่ตอนนี้ สังคมระดับประเทศเราก็ไปได้ยาก เราต้องคิดตั้งแต่ตอนนี้ว่าเราสมควรที่จะอยู่อย่างไร”

แม่สมพร (นามสมมติ) ตัวแทนชุมชนตำบลหนองหิน (หญิง)

“ละครได้ชวนคิด ชวนคุย แสดงให้เห็นว่า สมมุติว่าถ้าเราจะตัดสินใจเล่น จะเกิดอะไรขึ้น มันจะเป็นเหมือนกับสมพรใหม่ มันจะเป็นเหมือนกับเงินใหม่ ทำให้เราได้กลับไปถามตัวเองว่าคิดยังไงกับเรื่องการพนัน”

**คชณิน สุวิชา อาจารย์สาขาสังคมศึกษา คณะครุศาสตร์
มหาวิทยาลัยราชภัฏร้อยเอ็ด**

“ทำให้เราได้เห็นเครื่องมือใหม่ๆ ที่สามารถนำไปดัดแปลงใช้ได้หลายอย่าง รู้สึก ตื่นเต้น เพราะการทำงานกับชุมชนก็มักจะเป็นแบบเก่าๆ อันนี้ก็ได้นวัตกรรมใหม่ๆ และได้มองเห็นสิ่งที่น่าสนใจ เมื่อก่อนก็ไม่ได้คิดว่าการพนันมันมีมิติที่ลึกพอสมควร ทำให้เห็นว่าความหมายการพนันของแต่ละคนมันไม่เหมือนกัน บางคนมองการพนันเป็นทางออก บางคนเป็นทางเลือก บางคนมองเป็นเรื่องของการพักผ่อน เป็นเรื่องของการหาโอกาสให้ตัวเอง ท่ามกลางความทับซ้อน แบบนี้ สิ่งที่เราได้เห็นก็คือ ชุมชน โรงเรียน และวัด ต้องไปด้วยกัน ทั้งกันไม่ได้ ซึ่งทราบว่าละครที่น้องๆ นำมาเล่นหลายเรื่องเป็นข้อมูลจริง ๆ บางครั้งสังคมเราก็ทิ้งกัน ทำให้ไปเจอทางตัน ซึ่งต้องแก้ปัญหาไปตามยถากรรมของตนเอง ถ้าคนข้างๆ ช่วยเหลือกัน บางครั้งชีวิตมันก็มีทางออก”

**ผศ.ปริณ รสจันทร์ ผู้อำนวยการสำนักกิจการนักศึกษา
มหาวิทยาลัยราชภัฏร้อยเอ็ด**

ละครถูกแปลงของทีมวิจัยสอดคล้องกับแนวคิดละครเพื่อการศึกษาและแนวทางการพัฒนาเป็นอย่างมาก เพราะการพัฒนาบทละครเกิดจากนักแสดงได้ร่วมกันพัฒนา โดยใช้ความรู้ประสบการณ์ของการมองเห็นปัญหา การพัฒนา และปรากฏการณ์การเล่นพนันของคนในสังคมภาคอีสาน ซึ่งผลการศึกษานี้จำนวนมากพบว่าการเล่นพนันคือความเสี่ยง ได้ไม่คุ้มเสียและหลายๆ กรณีสามารถนำมาสู่ปัญหาทางสังคมและโรคติดพนันได้ การนำละครถูกแปลงไปใช้ในการรณรงค์เพื่อลดปัญหาการพนันมีความเป็นไปได้ เพราะบทละครพัฒนามาจากปัญหาที่เกิดขึ้นจริงในสังคม เป็นสิ่งที่คนในสังคมมีความคุ้นเคยอยู่แล้ว

และตัวละครเป็นเสมือนจริงแต่ไม่มีตัวตนในพื้นที่ที่ละครถูกนำไปแสดงและร่วมถกเถียง เพื่อให้ทุกคนร่วมหาทางออกให้กับตัวละคร ในส่วนกระบวนการของละครถูกแปลงที่เน้นการมีส่วนร่วมของผู้ชมการแสดง ทั้งด้านร่วมแสดงหากมีความสนใจ เช่น ฉากเปิดเรื่อง การจินตนาการจากการแสดงที่แสดงออกทางท่าทาง ทั้งภาพนิ่ง ภาพเคลื่อนไหว ไม่ใช้อุปกรณ์มาก ดึงดูดความสนใจของผู้ชมละครไปทีละท่วงทีและการแสดงของนักแสดง และไม่ใช่ไมโครโฟนเพื่อให้ผู้ชมตั้งใจฟังอย่างจดจ่อ และใช้เวลาการแสดงไม่นาน แต่เน้นการใช้เวลาในการถกและแลกเปลี่ยนความเห็นต่อตัวละครมากกว่า ดังนั้นจึงกล่าวได้ว่า ละคร

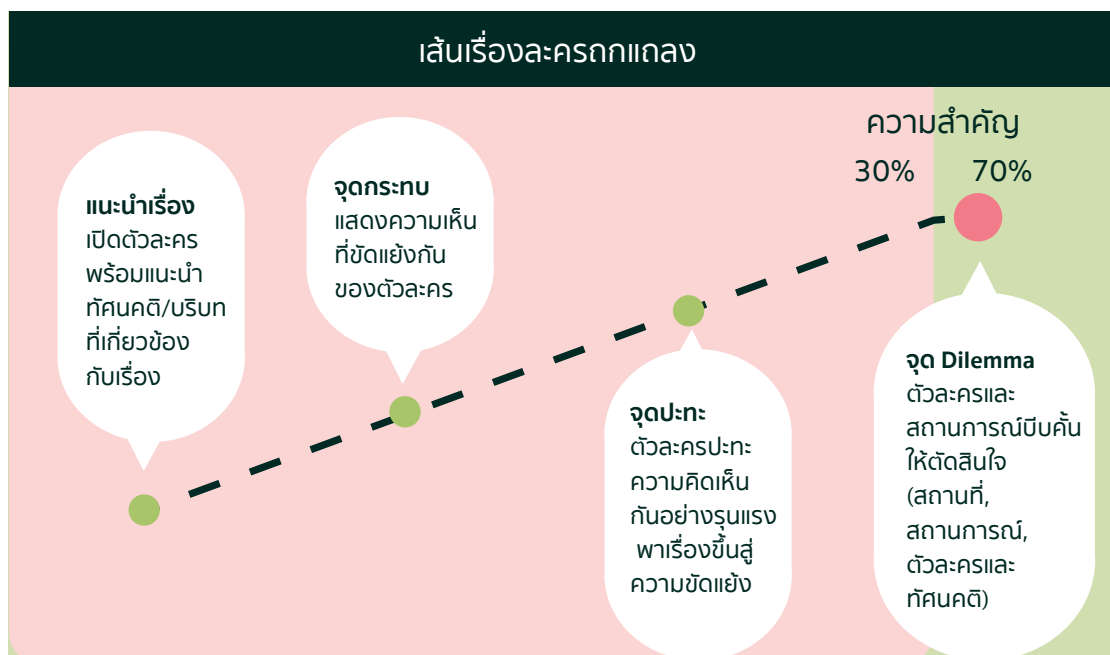
ถูกแสดงเป็นละครที่สร้างการศึกษาและการพัฒนาไปพร้อมๆ กัน

Prendergast and Saxt (2009) กล่าวว่า การประยุกต์ละครเพื่อการศึกษาที่มีทั่วโลก และหลายประเทศให้ความสำคัญกับละครแนวนี้ เช่น การแสดงเกี่ยวกับผู้ลี้ภัยในอังกฤษที่เต็มไปด้วยความขัดแย้ง ท้ายสุดเมื่อละครจบลงได้นำมาสู่การถกเถียงและการแสดงความเห็นระหว่างนักแสดงและผู้ชมละครอย่างกว้างขวาง ทั้งความหมายของบทและข้อเสนอทางออกของปัญหานอกจากนี้ละครแนวนี้ยังนำไปใช้กับการทำความเข้าใจปัญหาของคนชายขอบหรือกลุ่มคนรากหญ้าในสังคมหรือชุมชนเล็กๆ ในมิติสุขภาพ จิตใจ หรือความยากจน โดยผู้อำนวยความสะดวก (Facilitator) จะต้องมีความรู้ประสบการณ์สูงเกี่ยวกับปัญหาโครงสร้างของสังคมและบริบทของพื้นที่ในการแสดง เพราะมีบทบาทสำคัญในการสื่อและเรียนรู้ประเด็นการนำเสนอ พร้อมกับเชิญชวนผู้ดูละครมาร่วมพูดคุยด้วย ผู้อำนวยความสะดวกต้องทำหน้าที่ในฐานะผู้นำ

การแลกเปลี่ยนอย่างมีพลัง แทรกการนำประเด็น จับประเด็นระหว่างการพูดคุย และสร้างบรรยากาศของการผ่อนคลายระหว่าง การแลกเปลี่ยนความเห็นอยู่เสมอๆ

วิจารณ์ พานิช (2558) เสนอว่า ละครเป็นตัวกลางสื่อความเข้าใจประสบการณ์ชีวิตผ่านสู่สาธารณะ ประสบการณ์ของผู้ชมจะผนวกเข้าเป็นส่วนหนึ่งของการแสดง ผู้ชมก็จะเกิดการสะท้อนความคิดจากการแสดงละคร การแสดงละครจึงเป็นวิธีการหนึ่งที่จะช่วยนำเอาความรู้ส่วนที่ซ่อนเร้นอยู่นั้นออกมาสู่พื้นที่เปิดเผย สู่กระบวนการ เกิดการเปิดใจต่อกัน ได้ทำความเข้าใจจนกระทั่งเกิดปัญญาและการเปลี่ยนแปลง

ละครถูกแสดงยังเป็นจุดเริ่มต้นสำคัญของการแสวงหาคำตอบ ทำให้ผู้ชมมีการอภิปรายประเด็นการพนันอย่างกว้างขวาง ทำให้ผู้คนในชุมชนพูดคุยแลกเปลี่ยนเรื่องการพนัน สร้างข้อถกเถียงกันตั้งแต่ระดับชุมชน เพื่อทำให้สังคมรู้เท่าทัน มีภูมิคุ้มกัน และสามารถจัดการตนเองในทุกระดับ





การประยุกต์ใช้ละครในการรณรงค์และแก้ไขปัญหาคาการพนัน

1 เนื่องจากวงกลมแสดงมีหลายแบบ วงกลมที่เหมาะสมที่สุดคือ วงกลมย่อย ซึ่งเปิดโอกาสให้ผู้ชมได้มีส่วนร่วม

2 ผู้แสดงต้องยืดหยุ่น พร้อมรับสถานการณ์ และแก้ไขสถานการณ์เฉพาะหน้าได้ ในการแสดง ผู้ชมอาจจะถามคำถามในประเด็นอื่นๆที่ไม่เกี่ยวข้อง หรือมีคำถามที่ไม่สามารถตอบได้ ทีมผู้ฝึกซ้อมและผู้แสดงต้องเตรียมการรับมือและสามารถแก้ไขสถานการณ์ได้โดยไม่จำเป็นต้องสมมุติแบบ

3 การแสดงดกแสดงไม่ใช้การแสดงละครเวที จึงไม่จำเป็นต้องสมมุติแบบ ผู้ประยุกต์ใช้ต้องทำความเข้าใจหลักการของการแสดงโดยไม่โยนความคาดหวังให้ผู้แสดง แต่ต้องช่วยพัฒนาในเชิงบวกเพื่อให้การรณรงค์ได้ผลจริง และต้องไม่คาดหวังเรื่องของการเปลี่ยนแปลงในตัวผู้ชมมากเกินไป เพราะผู้แสดงไม่ได้เข้าไปผูกพันกับชุมชนเป้าหมายอย่างยาวนานจนสามารถเห็นผลการเปลี่ยนแปลงที่ชัดเจน แต่เน้นให้เกิดการกระตุ้นความคิดต่อประเด็นนั้น และ

เกิดการแลกเปลี่ยนความเห็นอย่างกว้างขวาง จนเห็นแนวทางที่จะนำไปต่อยอดได้

4 ต้องคำนึงถึงความสามารถของผู้แสดงที่แตกต่างกัน หากไม่ใช่นักแสดงมืออาชีพ การปรับบทอย่างทันที่ทำได้ยาก ทีมวิจัยได้มีการพูดคุยเพื่อปรับบทให้เข้ากับสถานการณ์

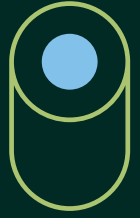
5 เนื้อหาและการออกแบบบทละคร ควรออกแบบให้มีความเหมาะสมกับผู้ชม ผู้ชมสามารถมีส่วนร่วมในการออกแบบบทละครได้

6 การประเมินผล ต้องมีการพูดคุยหลังการแสดงทุกครั้ง (After Action Review) การทบทวนหลังจัดกิจกรรมเป็นสิ่งที่จำเป็นอย่างมากในการแสดง และต้องทำทันที (หรือหากมีปัญหาด้านเวลา ไม่ควรเกิน 1 วัน) เพื่อให้เกิดการปรับปรุงอย่างต่อเนื่อง

7 การใช้ละครเป็นตัวนำในการสร้างการมีส่วนร่วมการรณรงค์เรื่องการพนันมีความเหมาะสม เพราะละครช่วยสร้างความบันเทิงและทำให้ผู้เข้าร่วมไม่รู้สึกเบื่อ ซึ่งเป็นกิจกรรมที่สามารถประยุกต์ใช้ในการรณรงค์ในทุกระดับ

“...ละครแนวดกแสดง ถ้ามันจะ Successful มันต้องทำให้ในที่สุดเกิดการ Debate หรือการถกกันในกลุ่มของชุมชนที่เลยไปจากแค่เรื่องของตัวละครของสมพร...อย่างน้อยมันพิสูจน์ว่า มันกระตุ้น มันทำให้เรื่องของตัวละครพลิกกลับมาเป็นเรื่องของชุมชนได้ นั่นคือเป้าประสงค์สุดท้ายของการดกแสดง คือรณรงค์ให้ผู้ชมรู้ว่านั่นคือเรื่องของเขา”

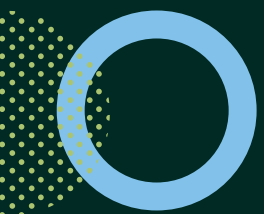
อ.สุภาพร โพธิ์แก้ว คณะนิเทศศาสตร์
จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย

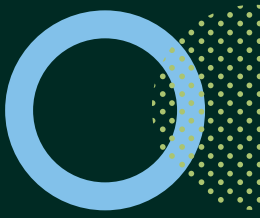


บทที่ 4



บททวน
องค์ความรู้
สัปดาห์ และสังเคราะห์



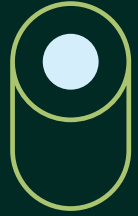


ในขณะที่งานวิจัยที่ศึกษาเรื่องการพนันในสังคมไทย
ยังมีอยู่ไม่มาก การศึกษาทฤษฎี แนวคิด หรืองาน
วิจัยที่เกี่ยวข้อง การมองพัฒนาการของประเทศ
ต่างๆ เพื่อเรียนรู้ข้อค้นพบอย่างรอบด้านและลึกซึ้ง
เพียงพอยังคงมีความสำคัญในการทำความเข้าใจ
ปรากฏการณ์ด้านการพนันที่มีแนวโน้มเติบโตควบคู่
ไปกับความเจริญก้าวหน้าทางเทคโนโลยี มีลักษณะ
เป็นธุรกิจข้ามชาติ เปลี่ยนแปลงอยู่ตลอด และไม่จำกัด
รูปแบบการเข้าถึง

การสร้างรากฐานของงานวิชาการให้มั่นคงและ
แข็งแกร่งนั้นอาจต้องอาศัยระยะเวลาในการศึกษาเพื่อ
สะสมความรู้ที่ต่อเนื่องและยาวนาน บทความอำนาจ
เลขาธิการผลิตซ้ำความเชื่อของคอหวย เปิด
โลกคาสีโนออนไลน์ ความสำคัญและแนวทางป้องกัน
ปัญหาติดการพนัน ทำหน้าที่ทบทวนองค์ความรู้
สังเคราะห์ และถอดบทเรียน เพื่อชี้ข้อบกพร่องหรือ
ช่องว่างทางความรู้ที่ยังรอการศึกษาค้นคว้าเพิ่มเติม

ส่วนข้อเสนอเชิงโครงสร้างและนโยบายที่รัฐบาล
สามารถนำไปปฏิบัติในการเตรียมการล่วงหน้าเพื่อ
ป้องกันความเสียหายจากปัญหาการพนันที่มีแนวโน้ม
รุนแรงขึ้นในอนาคต ควรได้รับการพิจารณาอย่าง
เร่งด่วนจากรัฐบาล

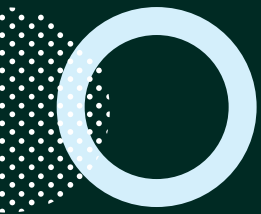




การสร้างและการผลิตซ้ำความเชื่อในอำนาจผีसागเทพเทวดา สิ่งศักดิ์สิทธิ์
อิทธิฤทธิ์ อภินิหาร ถูกนำมาใช้ในขบวนการ ‘ปั่น’ เลขเด็ด

เพราะเชื่อว่าเลขเด็ดมีอำนาจ เหล่าคอหวยไม่น้อยคิดว่าการพนันบนหลัก
ความบังเอิญไม่ได้เป็นการพนันที่ไม่แน่นอนหรือคาดการณ์ไม่ได้ไปเสียหมด
หรือมีความเชื่อถึงขั้นที่คิดว่าตัวเองสามารถคาดเดา ควบคุม จัดการ
ผลลัพธ์เลขรางวัลได้ หรือทำให้เลขหวยออกตรงกับเลขนำโชคของตัวเองได้

ในช่วงเวลาที่หวยกลายเป็นความหวังที่ไม่แน่นอนของคนจำนวนมาก เลข
เด็ด ที่แท้คือ กลยุทธ์ทางการตลาดของธุรกิจหวยทั้งถูกกฎหมายและผิด
กฎหมาย เพื่อให้คนตามเล่นเลขนั้น หาซื้อเลขนั้น ทำให้ราคาหวยเลขนั้น
สูงขึ้น เพื่อให้คนซื้อหวยเยอะขึ้น แพงหวยเยอะขึ้น ราคาหวยแพงขึ้น



อำนาจเลขเด็ดกับการผลิตซ้ำ ความเชื่อของคอหวย

รศ.ดร.วัฒนา สุกถินศีล
ภาควิชาสังคมวิทยาและมานุษยวิทยา คณะสังคมศาสตร์ มหาวิทยาลัยเชียงใหม่
บทความจากรายงานวิจัย
ความเชื่อ การพนันและหวย

ปัจจุบันการดำรงอยู่และความแพร่หลายของการพนันในหลาย ๆ ประเทศมีความสัมพันธ์เชื่อมโยงอย่างใกล้ชิดกับพัฒนาการของระบบทุนนิยมและการเปลี่ยนแปลงเป็นสังคมสมัยใหม่ ตามสภาพเงื่อนไขทางการเมือง เศรษฐกิจ สังคม วัฒนธรรม และพัฒนาการประวัติศาสตร์เฉพาะของประเทศนั้น ๆ

สิ่งที่ทำให้การเล่นพนันตื่นเต้น คือ ความใฝ่ฝันอยากจะชนะหรือถูกรางวัลใหญ่ ๆ โดยมองข้ามปัญหาความเสียหายเปรียบและโอกาสน้อยนิดที่จะชนะหรือเล่นได้ ทั้ง ๆ ที่ดูจะเป็นที่รู้กันอยู่ว่า การพนันทั้งที่ถูกกฎหมายและผิดกฎหมายเป็นธุรกิจหรือกิจการที่เจ้ามือเป็นฝ่ายได้เปรียบเสมอ และได้กำไรผลประโยชน์

การมหาศาล

ห่วย เป็นการเล่นพนันที่คนเล่นลงทุนเสียค่าใช้จ่าย และวางเงินเดิมพันเล็กน้อยเมื่อเทียบกับการพนันอื่น ๆ โดยมีคำตอบแทนเป็นเงินรางวัลมูลค่าสูง แต่โอกาสจะถูกรางวัลมีน้อยมาก หรือพูดอีกอย่างก็คือ เจ้ามือ (ในกรณีประเทศไทย เจ้ามือคือรัฐบาล) ยังไง ๆ ก็ได้กำไร คำถามแรกคือทำไมคนถึงเล่นพนัน ทั้งที่รู้ว่าโอกาสเสียมีมากกว่าได้ ถ้าเราถือว่าคนที่เล่นห่วยไม่ได้เป็นคนโง่ คิดอะไรไม่เป็น และถือว่าคนเล่นพนันห่วยเป็นคนคิดได้ คิดเป็น มีเหตุผลเหมือนคนอื่น ๆ คำถามที่สองคือ คนเล่นห่วยได้อะไร ทั้ง ๆ ที่รู้ว่าเล่นไปก็มีแต่เสียเงิน

ระบบการพนันตัวเลข ที่สร้างและใช้ความงมงายในการหากำไร

แม้การเล่นพนันส่วนใหญ่ คนเล่นมักเล่นไม่ชนะและเสียเงินเปล่า แต่การกำหนดโครงสร้างรางวัลมีส่วนทำให้คนเล่นพนันอยากเล่นต่อ เพราะโอกาสที่ใครจะเล่นชนะหรือถูกรางวัล ขึ้นอยู่กับว่ามีการกำหนดระบบหรือหลักเกณฑ์ประเภทและมูลค่ารางวัลต่าง ๆ อย่างไร กรณีห่วยในประเทศไทย แม้มูลค่ารางวัลในช่วงปี 2545-2561 จะเพิ่มจากประมาณ 860 ล้านบาท เป็นประมาณ 4,200 ล้านบาท หรือเพิ่มขึ้นเกือบ 4 เท่าตัว แต่จำนวนรางวัลยังมีเท่าเดิม โดย

ในแต่ละงวดผู้เล่นมีโอกาสถูกรางวัลทั้งหมด 14,168 รางวัล แต่แต่ละรางวัลมีโอกาสถูกรางวัลแตกต่างกันไป โครงสร้างรางวัลจึงได้รับการออกแบบในลักษณะที่ให้รางวัลเล็กๆ เป็นกำลังใจ เป็นแรงจูงใจ แต่กำหนดให้รางวัลใหญ่ ๆ เป็นหัวใจและความฝันของคนเล่นห่วย

การที่คนเล่นห่วยถูกรางวัลมูลค่าน้อย ๆ บ่อย ๆ (ซึ่งเป็นไปตามหลักสถิติหรือความเป็นไปได้) หรือเลขห่วยที่ซื้อ ใกล้ เคียด หรือเกือบถูกรางวัลด้วย ทำให้คนเล่นห่วย

อยากเล่นต่อและหลงใหลไปกับการเล่น โดยเชื่อว่า โอกาสถูกรางวัลใหญ่เป็นไปได้ กำลังจะมีโชคถูกรางวัลใหญ่ หรือใกล้ถูกรางวัลเข้าไปทุกทีแล้ว นี่คือเสน่ห์ ความน่าหลงใหล และมนตราของการพนันตัวเลข ซึ่งเห็นได้ชัดว่า การพนันปัจจุบันทั้งที่ถูกและผิดกฎหมายได้ใช้อำนาจตัวเลขที่มีต่อนักพนันในการหาทำไรกันอย่างกว้างขวาง ความเชื่อหรือความเข้าใจผิดๆ นี้ได้รับการออกแบบให้เป็นส่วนหนึ่งของการพนันตัวเลข พูดอีกอย่างก็คือ กติกาและกลไกของการพนันตัวเลข ได้สร้างความเชื่อผิดๆ นี้ขึ้น ถ้าความเชื่อนี้เป็นความมกมาย ก็แสดงว่า กฎ กติกา และระบบการพนันตัวเลข สร้าง และใช้ความมกมายในการหาทำไร

ดังนั้น ถึงแม้ว่าความคิดที่ไม่เป็นเหตุเป็นผล หรือไม่เข้าร่องเข้ารอยของคนเล่นพนัน อาจจะเป็นสาเหตุหนึ่งของปัญหาการติดพนัน แต่ก็ต้องเข้าใจด้วยว่า การเล่นพนันไม่ใช่เป็นกิจกรรมที่คนแต่ละคนเล่นกันไปเอง โดยในช่วงหลายทศวรรษที่ผ่านมา หลายประเทศดำเนินการให้การพนันเป็นกิจกรรมที่ถูกกฎหมาย รัฐบาลทั่วโลกจำเป็นต้องพึ่งพาและหารายได้จากการพนันมากขึ้นเรื่อยๆ เงินไขสำคัญที่ทำให้ธุรกิจการพนันในภาคเอกชนเติบโตและขยายตัวขึ้น ก็คือการคิดค้นระบบ วิธีการ หรือรูปแบบการเล่นพนันที่เจ้ามือเป็นฝ่ายได้เปรียบ (house edge) เพื่อให้เจ้ามือมีรายได้และกำไรเป็นกอบเป็นกำ

ความเชื่อในอำนาจสิ่งศักดิ์สิทธิ์ ไม่ใช่ความบังเอิญ

คนเล่นหวย หรือคออหวย อาจจะบอกใครต่อใครได้ว่า ทุกคน ไม่ว่าใคร มีโอกาสถูกหวยได้เหมือนกันหมด แต่ก็มักจะเข้าใจหรือเชื่อว่า ตัวเองมีโอกาสมากกว่าคนอื่น โอกาสจะถูกถูกรางวัลขึ้นอยู่กับเลขร้อนและเลขเย็น (hot and cold numbers) หรือหลังจากที่ซื้อหวยไม่ถูกรางวัลมาหลายงวดติดต่อกัน โอกาสจะถูกถูกรางวัลต่อไปจะมีมากขึ้น มีความมั่นใจว่าโอกาสถูกรางวัลใกล้เข้ามาทุกขณะ นักวิชาการบางคนเรียกความเข้าใจหรือความเชื่อทำนองนี้ว่าเป็น “ตรรกะวิบัติของนักพนัน”

รวมถึงการที่คนเล่นพนันและคออหวย ไม่น้อยที่เชื่อว่าตัวเองสามารถคาดเดาควบคุม และจัดการผลลัพธ์ หรือเลขรางวัล

ได้ หรือทำให้เลขหวยออกตรงกับเลขนำโชคของตัวเองได้ เพราะได้รับอิทธิพลจาก และ/หรือมีความสัมพันธ์กับสิ่งอื่นๆ เช่น โชค ความฝัน ดวง ผีสิง เทวดา ฟ้าดิน พระดัง เกจิอาจารย์ เป็นต้น ดังนั้น สำหรับคนเล่นพนันและคออหวย การพนันบนหลักความบังเอิญไม่ได้เป็นการพนันที่ไม่แน่นอนหรือคาดการณ์ไม่ได้ไปเสียหมด

ในงานวิจัยนี้ สิ่งหรือความคิด/ความเชื่อที่มักจะมองกันว่าเป็นเรื่องอิทธิฤทธิ์ ปาฏิหาริย์ เรื่องลึกลับ เรื่องเหนือธรรมชาติ และเป็นเรื่องไร้เหตุผล จะได้รับพิจารณาว่ามีความสำคัญ น่าเชื่อถือ เป็นจริง และเป็นกรอบคิดที่เราจะใช้ศึกษาทำความเข้าใจและอธิบายความผันผวนไม่แน่นอนในการเล่นพนันและผล

●●
ในแต่ละงวดผู้เล่นมีโอกาสถูกรางวัลทั้งหมด 14,168 รางวัล แต่ละรางวัลมีโอกาสถูกรางวัลแตกต่างกันไป โครงสร้างรางวัลจึงได้รับการออกแบบในลักษณะที่ทำให้รางวัลเล็กๆเป็นกำลังใจ เป็นแรงจูงใจ แต่กำหนดให้รางวัลใหญ่ๆเป็นหัวใจ และความฝันของคนเล่นหวย

●●



ได้เสีย ความคิดดังกล่าวครอบคลุมชุดความเชื่อหลายๆอย่างที่เรียกรวมๆในรายงานนี้ว่า “**ความเชื่อสิ่งศักดิ์สิทธิ์**” (magical beliefs) ความเชื่อเหล่านี้เป็นสิ่งที่ยอมรับกันแพร่หลายในประเภทการพนันที่อาศัยความบังเอิญเป็นหลัก และเป็นระบบคิดที่ได้รับการดัดแปลงให้ใช้ได้เหมาะสมกับสถานการณ์ เงื่อนไข และบริบทในการเล่นพนัน การทำความเข้าใจวิถีคิดและมุมมองเช่นนี้จะทำให้เราเข้าใจและมองเห็นปัญหาความยุ่งยากที่คนเล่นพนันประสบอยู่ โดยเฉพาะสถานการณ์ที่เต็มไปด้วยความบังเอิญ ความไม่แน่นอน และคาดการณ์ไม่ได้

เราไม่รู้ว่าคนเล่นหวยที่ประมาณว่ามีราว 30 ล้านคน และใช้เงินปีละกว่า 3 แสนล้านบาท ในการซื้อหวย ทั้งหวยรัฐบาลและหวยใต้ดิน มีความเชื่ออย่างไรในการเลือกซื้อเลขหวย มีคนเล่นหวยกี่รายที่ถูกหวย เพราะความเชื่อและการปฏิบัติที่นักวิชาการหรือนักสถิติถือว่าเป็นเรื่องความเข้าใจผิด

ความเชื่อผิดๆ หรือหนักกว่านั้นก็คือ เป็นความมกมาย แต่จากหลักฐานตัวเลขข้อมูลจากรายงานการศึกษาหลายชิ้นและรายงานข่าวตามสื่อต่างๆ ดูจะมีความเป็นไปได้ว่าคนเล่นหวยจำนวนไม่น้อยที่เลือกหวยและถูกหวยเพราะความเชื่อและการปฏิบัติตามสิ่งที่พวกเขาคิดและเชื่อ

ความเชื่อเกี่ยวกับการเล่นหวย หรือความเชื่อในหมู่คอหวยมีลักษณะร่วมกันบางประการ โดยเฉพาะความเชื่อในอำนาจพิเศษอะไรบางอย่างที่มีอยู่ในมนุษย์และสิ่งต่างๆ เช่น ความเชื่อที่ว่ามันมนุษย์สามารถติดต่อ สื่อสาร และสัมพันธ์กับอำนาจพิเศษได้ และด้วยอำนาจพิเศษนี้แหละที่ทำให้ทุกสิ่งทุกอย่างทั้งในโลกและในจักรวาลมีความเชื่อมโยงเกี่ยวข้องกัน ความคิดความเชื่อในอำนาจพิเศษนี้ หรือที่เรียกในรายงานนี้ว่า “**ความเชื่อในอำนาจสิ่งศักดิ์สิทธิ์**” (magic beliefs) ซึ่งเป็นผลที่เกิดจากวัฒนธรรมความเชื่อที่คนเราในแต่ละสังคม

● ●

หลังวิกฤติเศรษฐกิจของประเทศ ในปี 2540 เป็นต้นมา ซึ่งเป็นช่วงที่ความผันผวน ความเสี่ยง วิกฤติปัญหาต่างทวีความเข้มข้น รุนแรง และส่งผลกระทบกับกลุ่มชนชั้นล่างในสังคมไทยเป็นอย่างมากนั้น รัฐบาลได้เพิ่มการพิมพ์หวย ออกขายให้คนเล่นหวย จาก 14 ล้านฉบับ เป็น 100 ล้านฉบับ

● ●



มีส่วนร่วม (collective representations)

การสร้างและการผลิตซ้ำความเชื่อในอำนาจสิ่งศักดิ์สิทธิ์ อิทธิฤทธิ์ อภินิหาร และผีสงเทพเทวดาในสื่อรูปแบบต่างๆ ในสังคม น่าจะถือได้ว่าเป็นความพยายามที่จะส่งเสริมและรักษาความคิดความเชื่อ สิ่งศักดิ์สิทธิ์นี้ไว้ และถ้าความคิดความเชื่อในอำนาจสิ่งศักดิ์สิทธิ์เป็นระบบความคิดความเชื่อที่มีความเกี่ยวข้องกับการจัดการควบคุมและจัดสรรอำนาจและทรัพยากรในสังคม ความพยายามดังกล่าวก็อาจจะถือได้ว่าเป็นความพยายามของกลุ่มชนชั้นนำในการควบคุม จัดการความสัมพันธ์เชิงอำนาจ และความไม่เท่าเทียมกันในสังคมทุนนิยมสมัยใหม่

ดังจะเห็นได้ว่า ในช่วงราว 1 ทศวรรษ หลังวิกฤติเศรษฐกิจของประเทศ ในปี 2540 เป็นต้นมา ซึ่งเป็นช่วงที่ความผันผวน ความเสี่ยง วิกฤติปัญหาต่างทวีความเข้มข้น รุนแรง และส่งผลกระทบกับกลุ่มชนชั้นล่าง

ในสังคมไทยเป็นอย่างมากนั้น รัฐบาลได้เพิ่มการพิมพ์หวยออกขายให้คนเล่นหวย จาก 14 ล้านฉบับ เป็น 100 ล้านฉบับ ขณะที่ในช่วงปี 2555-2561 สำนักงานสลากกินแบ่งรัฐบาลมีรายได้จากการขายหวยเพิ่มขึ้นเป็น 597,795 ล้านบาท และสามารถนำรายได้ส่งให้รัฐบาลได้ถึง 143,541 ล้านบาท ในช่วงเวลาใกล้เคียงกัน จำนวนคนเล่นหวยทั้งหวยรัฐบาลและหวยใต้ดินและรายจ่ายของคนเล่นหวยก็เพิ่มขึ้นเช่นกัน โดยตัวเลขการสำรวจของศูนย์ศึกษาปัญหาการพนัน ระบุว่า ในปี 2558 มีคนเล่นหวยประมาณ 22 ล้านคน ใช้เงินไปในการซื้อและ/หรือแทงหวยประมาณ 2 แสนล้านบาท อีก 5 ปีต่อมา หรือในปี 2562 คนเล่นหวยได้เพิ่มเป็นประมาณ 28 ล้านคน โดยบรรดาคอหวยเหล่านี้ใช้จ่ายเงินไปในการเล่นหวยเพิ่มขึ้นเป็นประมาณกว่า 3 แสนล้านบาท



อิทธิฤทธิ์ของเลขเด็ด



งานศึกษาวิจัยหลายชิ้นในช่วงปี 2540 - 2560 ซึ่งเป็นช่วงที่การเล่นหวยได้รับความนิยมสูงขึ้นอย่างแพร่หลาย ส่วนใหญ่ชี้ให้เห็นว่า สิ่งสำคัญสำหรับคอบวยส่วนใหญ่ก็คือการหาเลขเด็ด/เลขดัง ก่อนที่จะซื้อหวย โดยรูปแบบการหาเลขเด็ดของบรรดาคอบวยมีความหลากหลายซับซ้อนเป็นอย่างมาก ไม่ว่าจะเป็น เหตุการณ์สำคัญๆ ในชีวิตของคอบวย เช่น วันขึ้นบ้านใหม่ วันซื้อรถใหม่ วันคลอดลูก งานบวช งานศพ อุบัติเหตุ ฯลฯ สิ่งของรอบๆ ตัว เช่น เลขบัตรประจำตัวประชาชน เลขหนังสือเดินทาง ทะเบียนรถ เลขที่บ้าน เลขโทรศัพท์มือถือ ตลอดจนวันเกิด อายุ ปีเกิดของตนเองหรือของบิดามารดา วันสำคัญต่างๆ ในรอบปี เลขมงคลที่เกี่ยวข้องกับกับสถาบันพระมหากษัตริย์ วันมหามงคลของคตต่างๆ วันสวรรคต วันประสูติ วันพระราชสมภพ พระชันษาของพระมหากษัตริย์ ตลอดจนพระบรมวงศานุวงศ์องค์ต่างๆ เลขมงคลเกี่ยวข้องกับบุคคลสำคัญทางศาสนา เช่น วันเดือนปีเกิด อายุ พรรษา ทะเบียนรถประจำตำแหน่ง หอยหนังสือพิมพ์ หรือเลขเด็ดเลขเด่นจากหนังสือพิมพ์ หอยซอง ชันน้ำมันต์ อ่างน้ำมันต์ โองน้ำมันต์ ทะเบียนรถที่เกี่ยวข้องกับนายกรัฐมนตรี เลขเกี่ยวกับอายุ วันเดือนปีเกิด วันเดือนปีมรณภาพของพระเกจิอาจารย์ เลขเกี่ยวกับดาราดังหรือคนดัง เหตุการณ์แปลกๆ เกี่ยวกับพืชสัตว์ สิ่งของ ฯลฯ ที่มีลักษณะผิดแปลกไปจากปกติ ความฝัน การใช้สูตรคำนวณ

ต่างๆ การขุดต้นไม้และการขอเลขเด็ดจากสถานที่ศักดิ์สิทธิ์

เลขเด็ดในฐานะเป็นตัวแทนความเชื่อของคอบวย มีลักษณะสำคัญคือ เลขเด็ดเป็นปรากฏการณ์สังคมที่กลุ่มคนบางกลุ่มสมมติสร้างขึ้น เป็นตัวเลขและหรือชุดตัวเลขที่มีความสำคัญ มีความหมาย และเป็นความเชื่อร่วมกันในกลุ่มคนที่เรียกกันว่าคอบวย เลขเด็ดมีความสัมพันธ์เชื่อมโยงกับเลขหวยรางวัลในแต่ละงวด ด้วยฤทธิ์เดชของพระดัง พระเกจิ เหตุการณ์สำคัญ การบนบานขอพรสิ่งศักดิ์สิทธิ์ ความฝัน ลางสังหรณ์ บุญบารมี วัตถุมงคล ฯลฯ เลขเด็ดจึงมีอำนาจ และกระทั่งมีฤทธิ์เดชต่อเหตุการณ์ในอนาคต เช่น สามารถทำให้เลขออกรางวัลตรงกับเลขมงคลหรือเลขดังที่ซื้อไว้ บรรดาคอบวยเชื่อว่าพวกเขาสามารถควบคุมและจัดการความไม่แน่นอนได้ โดยที่ความสัมพันธ์นี้ไม่ได้คำนึงถึงหลักความเป็นไปได้หรือความน่าจะเป็น

ลักษณะเฉพาะของความเชื่อในอำนาจสิ่งศักดิ์สิทธิ์ อิทธิฤทธิ์ ปาฏิหาริย์ต่างๆ ในหมู่คอบวย เป็นความเชื่อฯ เฉพาะเจาะจงในตัวเลขบางตัว และบางชุดตัวเลข ที่มีความสัมพันธ์กับความคิด/ความเชื่ออื่นๆ ในเรื่องโชคลาภ ดวงชะตา วันเวลามงคล อักษรมงคล ฤกษ์ยามาที่ ฤกษ์ยามงามดี ผลบุญจากการทำบุญทำทาน บุญบารมีของพระ ฯลฯ ซึ่งคนทั่วไปยึดถือ และประพฤติปฏิบัติตามธรรมเนียมประเพณีในโอกาสต่างๆ แต่เลขเด็ดในแต่ละงวดมีวิธีการหา

และแหล่งที่มามากมายหลากหลาย ทั้งการตีความและจำนวนคนที่แห่แหนกันไปตามหาเลขเด็ดตามสถานที่ที่มีสิ่งศักดิ์สิทธิ์ต่างๆ ทำให้มีจำนวนตัวเลขมากมายที่กลายเป็นเลขเด็ดของคอบวยจำนวนมากเช่นกัน ทว่าเลขเด็ดจะกลายเป็นเลขที่ตรงกับเลขหวยรางวัลได้ ก็ต่อเมื่อมีเลขเด็ดให้คอบวยได้เลือกเป็นจำนวนมาก และมีคนจำนวนมากซื้อและ/หรือแทงหวยโดยใช้เลขเด็ดที่มีมากมายหลายชุดเป็นแนวทาง คอบวยจึงมักจะมีเลขเด็ดหลายเลขหลายชุดจากหลายที่ ดังนั้นโอกาสที่เลขเด็ดบางเลข/บางชุดจะตรงกับเลขหวยรางวัลยิ่งมีมากขึ้น โอกาสที่จะมีคนถูกหวยด้วยเลขเด็ดก็มีมากขึ้น ขณะที่ภาพและข่าวเรื่องคนที่พากันไปดูหรือหาเลขเด็ดในที่ต่างๆ เป็นจำนวนมาก ก็ยังแสดงให้เห็นถึงฤทธิ์เดชและปาฏิหาริย์ของเลขเด็ดมากยิ่งขึ้น

การเน้นใช้ความเชื่อ ในเรื่องเลขเด็ดที่รวมเอาคติ ความเชื่อ อำนาจสิ่งศักดิ์สิทธิ์ทั้งหลายเข้ามาผสมผสานปนเปกัน เพื่อให้ตัวเลขบางตัว/บางชุดกลายเป็นสิ่งที่มีความสำคัญ มีความหมาย มีอำนาจ และสามารถแสดงปาฏิหาริย์ ทำให้ชีวิตความเป็นอยู่คอบวยบางคนเปลี่ยนแปลงไปมากบ้างน้อยบ้าง ในด้านหนึ่งจะเห็นได้ว่า **บทบาทของสื่อมีความสำคัญในการผลิตภาพ/สร้างข่าวหรือหวนนำตื่นเด่นอย่างต่อเนื่อง ทำให้คติความเชื่อในเรื่องอำนาจสิ่งศักดิ์สิทธิ์ในเรื่องหวยและเลขเด็ดแพร่ขยายออกไปในวงกว้าง** ส่วนผู้บริหารภาครัฐก็มีการนำเลขเด็ดมาเชื่อมโยงกับปัญหาหวยราคาแพง ขบวนการของการ ‘ปั่น’ เลขเด็ด/เลขดัง ทำให้เห็นภาพความเชื่อมโยงกันระหว่างการผลิต การสร้าง และการเสนอข่าวเรื่องเลขเด็ดกับผลประโยชน์นี้

แวดวงธุรกิจหวยอย่างเห็นได้ชัด โดยเฉพาะการปั่นเลขเด็ดเพื่อให้หวยเป็นที่ต้องการและมีราคา ในสถานการณ์ที่รัฐบาลเพิ่มยอดพิมพ์สลากออกขายให้คอบวยมากขึ้น เลขเด็ดจึงเป็นเทคนิคการตลาดเพื่อสร้างแรงจูงใจในหมู่คอบวย ซึ่งหมายถึงหลักประกันและการเพิ่มรายได้ให้กับทั้งรัฐบาล กลุ่มธุรกิจหวยใต้ดิน รวมทั้งเครือข่ายผลประโยชน์ที่รวมไว้ด้วยนักการเมือง ข้าราชการ ผู้มีอิทธิพล และพ่อค้าแม่ค้ารายเล็กรายย่อยจำนวนมาก **ในมุมมองของธุรกิจหวย ขบวนการปั่นเลขเด็ดจึงไม่ใช่เพื่อให้คอบวยถูกหวย แต่เพื่อให้คนตามเล่นเลขนั้น หาซื้อเลขนั้น ทำให้ราคาหวยเลขนั้นสูงขึ้น เพื่อให้คนซื้อหวยเยอะขึ้น แทะงหวยเยอะขึ้น ราคาหวยแพงขึ้น**

เลขเด็ดในแต่ละงวด ยังเป็นส่วนหนึ่งของการผลิตวงเงินมหาศาลให้กับวัด/สถานที่ศักดิ์สิทธิ์ที่ได้ขายของ มีคนมาเที่ยว มาทำบุญ หมอคุณมีคอบวยใช้บริการ คนทรงมีรายได้ การให้เลขเด็ดกันมากขึ้นในรูปแบบต่างๆ เช่น หวยซอง ออนไลน์ เว็บไซต์ เฟซบุ๊ก ก็ยังทำให้ธุรกิจการหากำไรจากเลขเด็ดขยายตัวมากขึ้นเป็นเงาตามตัวด้วย

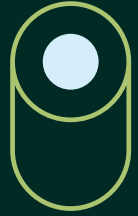
การเติบโตของเศรษฐกิจและระบบทุนนิยมในสังคมไทยไม่ได้ทำให้อิทธิพลความเชื่อมลายลงน้อยลง ชีวิตประจำวันของคนไทยที่มีการทำบุญ ทำทาน การบิณฑบาต การเคารพกราบไหว้สิ่งศักดิ์สิทธิ์ พระสงฆ์ องค์เจ้า วัดมุงมรดก เครื่องรางของขลัง การนับถือผีสงเทวดา เลขมงคล วันเวลามงคล ฤกษ์ยาม เลขผานาที่ ความฝัน ลางสังหรณ์ ลางบอกเหตุ เหตุการณ์ และ/หรือสิ่งประหลาด สิ่งลึกลับ โลกจิตวิญญาณและอำนาจเวทย์มนตร์ ยังมีความ

สำคัญและส่งผลกระทบมากน้อยต่อชีวิต ปกติธรรมดาของคนไทยทุกชั้น ทุกวัย ทุกกลุ่มอาชีพ และทุกระดับการศึกษา ไม่ว่าจะยากดีมีจน ดังนั้นแล้ว ความนิยมเลขเด็ดในหมู่คอหวย ที่ใช้ฐานความเชื่ออำนาจสิ่งศักดิ์สิทธิ์ ปาฏิหาริย์ และจิตวิญญาณ มาบันดาลให้เกิดผลบางอย่างต่อสิ่งที่เป็นเรื่องอันตราย ความเสี่ยง และความไม่แน่นอน ในช่วงที่หวยกลายเป็นความหวังที่ไม่แน่นอนของคนจำนวนมาก คือการจัดการความไม่แน่นอน และการสร้างอำนาจควบคุมโอกาสชีวิตที่ไม่แน่นอนที่สอดคล้องกับคติความเชื่อที่มีมาแต่โบราณในหมู่คนไทยทั่วไป โดยมีตัวเชื่อมคือบทบาทและอำนาจของสื่อต่างๆ ทั้งในรูปสื่อ สิ่งตีพิมพ์ และสื่ออิเล็กทรอนิกส์

ส่วนขบวนการที่เกี่ยวข้องกับการสร้างเรื่องราว การสร้าง การปั่นเลขเด็ด และการผลิตซ้ำความคิดความเชื่อเรื่องอำนาจสิ่งศักดิ์สิทธิ์ขึ้นมาใหม่โดยสื่อและกลุ่มผลประโยชน์ ซึ่งส่งผลต่อความคิดความเชื่อของคอหวย ผ่านการเรียนรู้ เด็บโตและมีชีวิตอยู่ในกลุ่ม ชุมชน และสังคม คือกลยุทธ์หนึ่งที่ธุรกิจหวยทั้งถูกกฎหมายและผิดกฎหมายใช้เป็นเครื่องมือในการชักชวนให้คนซื้อหวยมากขึ้นตามจำนวนหวย และกำไรที่เพิ่มมากขึ้น ซึ่งเป็นผลประโยชน์ของรัฐบาล ธุรกิจหวย ผู้มีอิทธิพล นักการเมือง ข้าราชการ และคนขายหวย

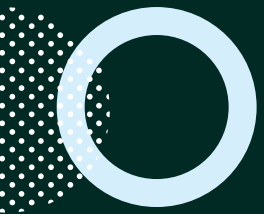
การที่วัฒนธรรมความเชื่อ พิธีกรรม และธรรมเนียมปฏิบัติในเรื่องสิ่งศักดิ์สิทธิ์ รวมทั้งเลขเด็ด เลขดัง กลายเป็นสิ่งที่ได้รับความนิยมกันอย่างแพร่หลาย นอกจากจะสะท้อนให้เห็นถึงปัญหาความเสี่ยง ความไม่แน่นอนในการดำรงชีพของคนจำนวนมากที่มีชีวิตผูกพันกับการเล่นหวยที่การออกเลขรางวัลเอาแน่เอานอนไม่ได้

ปรากฏการณ์ความเชื่อในเรื่องอำนาจสิ่งศักดิ์สิทธิ์ในการเล่นหวย ยังชี้ชัดว่าสำหรับคนเล่นหวยในสังคมทุนนิยมแล้ว ‘มือที่มองไม่เห็น’ ของกลไกตลาด ดูจะไม่ใช้ความหวังที่น่าเชื่อถือและไว้วางใจได้เท่าใดนัก เพราะสำหรับคนจำนวนมากแล้ว กลไกตลาดไม่สามารถช่วยแก้ไขหรือช่วยบรรเทาความรู้สึก ‘เสี่ยง’ (ไม่มั่นคง ไม่แน่นอน ไม่มั่นใจ ความกระวนกระวายใจ) และความทุกข์ยากในชีวิตให้ทุเลาเบาบางลงไปได้ แต่ ‘มือที่มองไม่เห็น’ ของอำนาจศักดิ์สิทธิ์ต่างหากที่กลับเป็นสิ่งช่วยสร้างความหวัง กำลังใจ และความไว้วางใจให้กับคนเล่นหวย แม้มือที่มองไม่เห็นที่พวกเขาพึ่งพาและฝากฝังโอกาสชีวิตไว้นี้ จะเป็นเครื่องมือสำคัญในการสร้างอำนาจ การครอบงำ และความมั่งคั่งให้กับกลุ่มชนชั้นนำในสังคมไทยอยู่ต่อไปก็ตาม



บทสรุปเชิงเนื้อหาจากการทบทวนองค์ความรู้และสังเคราะห์งานวิจัย
ที่ศึกษาเรื่องคาสีโนออนไลน์โดยตรง และมาตรการทางกฎหมายที่
ใช้ควบคุมการพนันออนไลน์ในภาพรวมทั่วโลก

ต้องยอมรับความจริงว่าแวดวงวิชาการไทยมิได้ให้ความสำคัญต่อประเด็น
ดังกล่าวเท่าที่ควร งานวิจัยที่เคยศึกษาเรื่องการพนันออนไลน์ในสังคม
ไทยยังคงมีน้อยนิด และเกือบทั้งหมดเป็นการศึกษาในแง่มุมนิติศาสตร์
ซึ่งไม่รอบด้านและลึกซึ้งเพียงพอที่จะทำความเข้าใจปรากฏการณ์
อันสำคัญนี้



เปิดโลกแห่งการพนันไร้พรมแดน “คาสีโนออนไลน์”

ดร.ณัฐกร วิกิตานนท์
คณะมนุษยศาสตร์และสังคมศาสตร์ มหาวิทยาลัยราชภัฏเชียงใหม่
บทความจากรายงานวิจัย
การศึกษาทบทวนองค์ความรู้และสังเคราะห์งานวิจัยที่เกี่ยวข้องกับคาสีโนออนไลน์

การพนันออนไลน์มีแนวโน้มเติบโตควบคู่ไปกับความจำเป็นทางเทคโนโลยีสารสนเทศ (Information Technology) มีลักษณะเป็นธุรกิจข้ามชาติที่มีอัตราการเติบโตอย่างมีนัยสำคัญ และเปลี่ยนแปลงอยู่โดยตลอด ไม่จำกัดรูปแบบการเข้าถึง ขณะเดียวกันก็สร้างกำไรให้ผู้ประกอบการธุรกิจชนิดนี้คิดเป็นสัดส่วนถึงร้อยละ 60 ของรายได้เลยทีเดียว

ในรายงานล่าสุดของ Transparency Market Research (TMR) บริษัทวิจัยตลาดของสหรัฐอเมริกา คาดการณ์ว่า ตลาดการพนันออนไลน์ของโลกจะเพิ่มขึ้นอย่างก้าวกระโดด โดยมีมูลค่าสูงถึง 128.2 พันล้านเหรียญสหรัฐ^๕ ภายในปี 2026 อัตราเติบโตเฉลี่ยอยู่ที่ 11.8% ต่อปี โดยมีส่วนแบ่งการตลาดใหญ่ที่สุดอยู่ที่ทวีปยุโรป (Markets Insider, 24 July 2018) รายงานประจำปีของศูนย์ศึกษาปัญหาการพนันตลอดหลายปีที่ผ่านมาที่ยืนยันเช่นนั้น กล่าวโดยรวมคือ การพนันออนไลน์สามารถแพร่กระจายได้อย่าง 'ไร้พรมแดน' ควบคุมยาก มีลักษณะ

'ลอดรัฐ' เพื่อให้พ้นเงื้อมมือของเจ้าหน้าที่ ขณะเดียวกันก็มีการอนุญาตการพนันออนไลน์ที่ถูกกฎหมายเพิ่มขึ้นในหลายประเทศ ทำให้อุตสาหกรรมการพนันออนไลน์เติบโตอย่างรวดเร็ว ในอีกด้านหนึ่งได้สร้างผลกระทบต่อสังคมอย่างรุนแรง เพราะสามารถชักชวนเข้าสู่ทุกกลุ่มของสังคมได้ง่ายโดยแทบปราศจากข้อจำกัด

จากสถานการณ์ข้างต้น การศึกษาเพื่อทบทวนองค์ความรู้เกี่ยวกับเรื่องนี้ในทุกมิติเป็นสิ่งจำเป็น โดยเฉพาะอย่างยิ่งในส่วนที่เรียกว่า "คาสีโนออนไลน์" งานวิจัยเรื่อง "การศึกษาทบทวนองค์ความรู้และสังเคราะห์งานวิจัยที่เกี่ยวข้องกับคาสีโนออนไลน์" ขอบเขตผลการศึกษาสองด้านหลักมานำเสนอเป็น บทสรุปเชิงเนื้อหา สังเคราะห์งานวิจัยที่ศึกษาเรื่องคาสีโนออนไลน์โดยตรง และบทสรุปเชิงระเบียบวิธีวิจัย ทบทวนองค์ความรู้จากงานวิจัยที่ศึกษาเรื่องคาสีโนออนไลน์ เพื่อนำไปสู่ข้อเสนอแนะการวิจัยในอนาคตสำหรับสังคมไทยต่อไป

สังเคราะห์งานวิจัยที่ศึกษาเรื่องคาสีโนออนไลน์โดยตรง

● ด้านอุปทาน (Supply)

I. Nelson Rose กับ Martin D. Owens (2005) สรุปง่าย ๆ ว่า คาสีโนออนไลน์ คือทุกเกมที่เรพบได้ในคาสีโนจริงที่เนวาดา (มลรัฐอันเป็นที่ตั้งของเมืองลาสเวกัส) ทั้งเกมแบบโต๊ะ (Table Games) อาทิ แบล็ก-แจ็ก แครปส์ รูเล็ต ตลอดจนเกมแบบเครื่อง

(Machine Games) อย่างสล็อตแมชชีน วิดีโอโป๊กเกอร์ และโป๊กเกอร์ (จริง) ซึ่งถูกปรับเปลี่ยนให้ใช้ซอฟต์แวร์คอมพิวเตอร์และการติดต่อสื่อสารออนไลน์หรืออินเทอร์เน็ตในการเล่น

วิธีการเล่นก็สามารถจำแนกออกได้หลาย

รูปแบบ ถ้ายึดจากแหล่งที่ใช้เล่นก็แบ่งได้เป็นการเล่นผ่านเว็บไซต์ (Web-based Online Casino) กับการเล่นผ่านโปรแกรม (Download-based Online Casino) ถ้าดูที่ลักษณะการเล่นก็มีทั้งแบบเล่นเกม (Virtual Casino Games) กับแบบเล่นจริง ซึ่งจะเล่นด้วยตนเองหรือเล่นผ่านดีลเลอร์ (Live Dealer Casino Games) ก็ย่อมได้

สำหรับอุปกรณ์ที่ใช้ในการเข้าถึงแหล่งพนันออนไลน์ จากอดีตต้องเล่นผ่านคอมพิวเตอร์ส่วนบุคคลแบบตั้งโต๊ะ (Desktop Computer) ในปัจจุบันเราสามารถเข้าถึงเว็บไซต์พนันออนไลน์ได้อย่างง่ายดาย ทำได้ด้วยหลายเครื่องมือที่เชื่อมต่อกับอินเทอร์เน็ต อุปกรณ์ยอดนิยมมากที่สุดคือ อุปกรณ์ชนิดพกพา (Mobile Device) อย่างแล็ปท็อป แท็บเล็ต โดยเฉพาะอย่างยิ่งสมาร์ทโฟน จากงานวิจัยจำนวนหนึ่งบ่งชี้ว่า ผู้ใช้มือถือมีแนวโน้มที่จะมีปัญหการพนันมากกว่าผู้ที่เล่นผ่านคอมพิวเตอร์

วิธีการจ่ายเงิน แต่เดิมนิยมใช้บัตรเครดิตกันอย่างแพร่หลาย แต่ด้วยติดขัดข้อกฎหมาย และผลจากคำพิพากษาในหลายคดีที่ไม่เป็น

คุณต่อบริษัทบัตรเครดิตๆ โดยมากจึงตัดสินใจเลิกการให้บริการในส่วนนี้ไป เปิดโอกาสให้การชำระเงินในรูปแบบอื่นเข้ามาแทนที่มากขึ้นเป็นลำดับ เช่น E-wallet, Bitcoin ซึ่งช่วยปกปิดตัวตนของผู้เล่น และทำให้ยากต่อการสืบหาต้นทางของเงินได้ดีกว่า

กลยุทธ์ที่ใช้เรียกลูกค้าเพื่อให้เข้ามาเล่นพนันออนไลน์นั้น การพัฒนาด้านซอฟต์แวร์ให้มีเกมหลากหลายชนิดให้ผู้เล่นได้เลือกเล่น และรองรับอุปกรณ์ใหม่ เช่น แว่นตา VR (Virtual Reality) การใช้เสียงประกอบก็ส่งผลกระทบต่อผู้เล่นได้ในแต่ละช่วงจังหวะของเกม การออกแบบเว็บไซต์เพื่อสร้างบรรยากาศที่ตอบสนองต่อลูกค้ากลุ่มต่างๆ โดยพิจารณาถึงมุมมอง/รสนิยมทางวัฒนธรรมด้วย เช่น พยายามดึงดูดความสนใจของลูกค้าผู้ชายด้วยรูปภาพสาวเซ็กซี่ รวมทั้งการสร้างความน่าเชื่อถือเรื่องความปลอดภัย (Security) โดยเฉพาะอย่างยิ่งทางการเงิน ตลอดจนการใช้สื่อสังคมออนไลน์ในการโฆษณา ซึ่งได้ผลเป็นอย่างมาก โดยเฉพาะ Facebook ที่อาจจะแทรกซึมเข้าไปถึงกลุ่มเด็กและเยาวชนได้ง่าย

▶️ ด้านอุปสงค์ (Demand)

ในส่วนของผู้เล่นการพนันออนไลน์ค่อนข้างชัดเจนว่ามีความแตกต่างจากกลุ่มคนเล่นการพนันรูปแบบเดิม คือ มีอายุน้อยกว่า (โดยเฉพาะในหมู่นักเรียน-นักศึกษา) มักมีสถานภาพทางสังคมสูง มีการศึกษา และมีรายได้การงานประจำ ผู้เล่นพนันออนไลน์โดยมากคือผู้ชาย ขณะที่ผู้หญิงแม้สัดส่วนยังน้อย แต่เห็นแนวโน้มทางธุรกิจที่พยายามขยายฐานไปยังกลุ่มผู้หญิงเพิ่มขึ้น ผู้หญิงจำนวนหนึ่งเลือกเล่น

พนันออนไลน์เพราะเข้ากับวิถีชีวิตประจำวันของตน ซึ่งเป็นเหตุผลที่แตกต่างไปจากผู้ชาย

เพศกับชนิดการพนันมีส่วนสัมพันธ์กัน ผู้ชายนิยมเล่นพนันที่เกี่ยวกับกีฬา ม้าแข่ง ไพ่โป๊กเกอร์ ขณะที่ผู้หญิงนิยมเล่นเกมที่ได้ปฏิสัมพันธ์กับผู้อื่นอย่างบิงโกหรือลอตเตอรี่มากกว่า ส่วนเรื่องเวลาที่ใช้ในการเล่นพนันออนไลน์ ผลที่ออกมาโดยเฉลี่ยยังคงถือว่าไม่ได้นานมากนัก

ปัจจัยที่ทำให้คนหันมาเล่นพนันออนไลน์ เหตุผลสำคัญที่สุดคือ ความสะดวกและการเข้าถึงได้ง่ายของมัน (Convenience and Ease of Access) เหตุผลรองๆมักเป็นเรื่องส่วนตัว อาทิ สนุกตื่นเต้น ช่วยผ่อนคลายความเครียด ได้รับการยอมรับจากเพื่อนฝูง รู้สึกภาคภูมิใจในตนเอง ฯลฯ สำหรับผู้ที่ไม่เล่นพนันทางออนไลน์ เหตุผลหลักมักอยู่ที่ความไม่เชื่อมั่นในระบบ ดังที่หลายคนปักใจเชื่อว่าซอฟต์แวร์สามารถตั้งค่าให้โกงผู้เล่นได้ และเป็นที่แน่ชัดว่าผู้เล่นพนันส่วนหนึ่งเริ่มต้นจากประสบการณ์ในเว็บไซต์แบบฝึกฝนตัวเองที่เข้าเล่นได้โดยไม่ต้องเสียเงินมาก่อน (Practice Mode) จากนั้นจึงผันตัวเองเข้าสู่สนามจริงต่อไป

ด้านผลกระทบ (Impact)

การพนันออนไลน์ส่งผลกระทบต่อตัวผู้เล่น ทั้งทางบวกและลบ ทว่างานวิจัยส่วนใหญ่มุ่งศึกษาผลกระทบในด้านลบเป็นหลัก แยกได้เป็นผลกระทบโดยตรงต่อตัวผู้เล่น ทั้งเรื่องการเรียนรู้ ขาดเรียนบ่อย ผลการเรียนตกต่ำ เรื่องสุขภาพกาย หันไปใช้สารเสพติดอย่างสุรามากขึ้น และสุขภาพจิต หลังการเล่นสภาวะทางอารมณ์มักตกอยู่ในทางลบ และผลกระทบโดยอ้อมถึงครอบครัว จากภาระหนี้สินซึ่งสมาชิกในครอบครัวต้องเข้ามาหาทางช่วยเหลือ กลุ่มวัยรุ่นเป็นกลุ่มที่ต้องเฝ้าระวังเป็นพิเศษ

อาจพอสรุปได้ว่า แม้ผู้เล่นพนันออนไลน์ส่วนใหญ่ไม่ได้มีปัญหาติดการพนัน (Problem Gambling) แต่ต้องยอมรับว่าผู้เล่นการพนันออนไลน์มีแนวโน้มติดการพนัน และมีความเสี่ยงที่จะสูญเสียเงินมากกว่าผู้ซึ่งเล่นการพนัน

ในมุมมองของคนเล่น คาสสิโนออนไลน์มีข้อดีหลายเรื่อง เช่น สามารถเล่นได้ตลอด 24 ชั่วโมง ไม่ต้องขับรถไปไกล มีความเป็นส่วนตัวสูง (Anonymous) วางเดิมพันได้ในอัตราที่ต่ำมาก เกมดำเนินได้รวดเร็วขึ้น ทำอย่างอื่นไปด้วยในขณะที่เล่นได้ ปราศจากข้อห้ามหยุมหยิม เช่น เรื่องการแต่งกาย การสูบบุหรี่ จนเกิดคำถามตามมาว่าคาสสิโนออนไลน์จะแย่งลูกค้าไปจากคาสสิโนดั้งเดิมหรือไม่ ซึ่งจากการทบทวนงานวิจัยต่างๆ อาจกล่าวได้ว่า กลุ่มเป้าหมายของคาสสิโนแบบเก่ากับคาสสิโนออนไลน์ไม่ได้ทับซ้อนกัน คาสสิโนออนไลน์คือการขยายฐานลูกค้าไปยังผู้คนกลุ่มใหม่

ในลักษณะอื่น อาจเป็นเพราะไม่ได้ใช้เงินจริงในการเล่นก็เลยไม่ได้ทำให้รู้สึกถึงคุณค่าของเงินที่เสียไปกับการพนัน

งานวิจัยส่วนนี้ชี้ว่าการเติบโตของธุรกิจพนันออนไลน์ทำให้เกิดปัญหาอาชญากรรมที่เกี่ยวข้องตามมา ซึ่งเป็นผลกระทบในระดับสังคม ทั้งจากผู้ประกอบการเจตนาจะโกงคนเล่นของตัวเอง การเปิดเว็บไซต์หลอกลวงเพื่อล้วงเอาข้อมูลส่วนบุคคลของคนเล่นไปใช้ในทางมิชอบ แสกเกอร์เจาะระบบเข้ามาขโมยเงินในบัญชีของผู้เล่น การขายโปรแกรมเถื่อนที่ใช้สำหรับโกงเว็บไซต์ การขู่กรรโชกทรัพย์สินทางไซเบอร์ (Cyberextortion) ที่มีเว็บไซต์พนันออนไลน์เป็นเป้าหมายของการปล้นยั่วยุใจมิติ เห็นได้ชัดว่าเหยื่อเป็นไปไม่ได้ทั้งผู้ประกอบการและผู้เล่น อีกทั้งปฏิเสธไม่ได้ว่าการพนันออนไลน์ได้ถูกใช้เป็นฐานการฟอกเงินแหล่งสำคัญของโลกไปแล้ว



● ●

การพนันออนไลน์ต่างไปจากการพนันรูปแบบเดิมเป็นอันมาก เป้าหมายกว้างไกล ข้ามรัฐ และครอบคลุมตลาดทั่วโลก เกี่ยวพันกับนวัตกรรม เทคโนโลยี อุตสาหกรรมบันเทิง/กีฬา บรรษัทข้ามชาติ องค์การระหว่างประเทศ กระทั่งเรื่องกฎหมายและการเมืองที่เกินขีดความสามารถของรัฐจะควบคุมหรือปกป้องผลประโยชน์แห่งชาติของตนเอาไว้ได้ดังเดิม

● ●



● ด้านนโยบายและมาตรการ (Regulation)

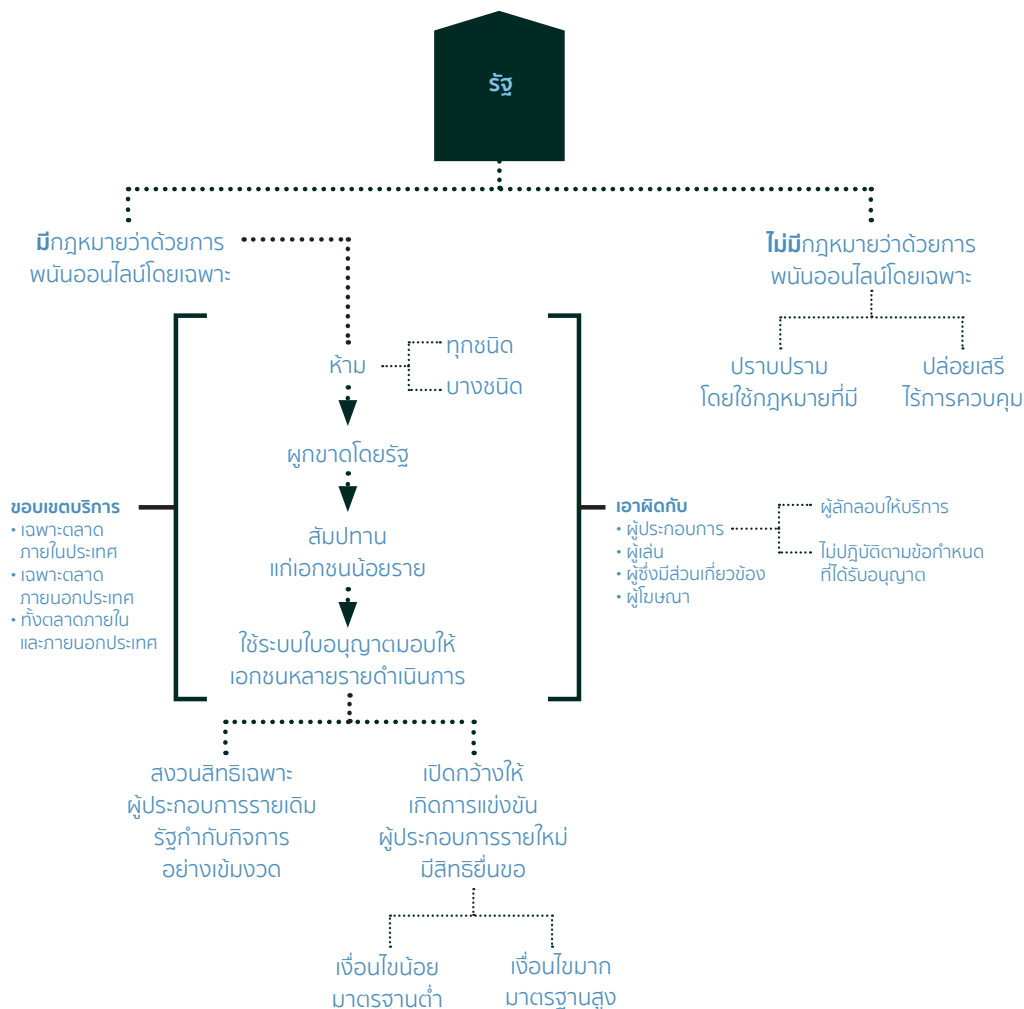
การพนันออนไลน์ต่างไปจากการพนันรูปแบบเดิมเป็นอันมาก เป้าหมายกว้างไกล ข้ามรัฐ และครอบคลุมตลาดทั่วโลก เกี่ยวพันกับนวัตกรรม เทคโนโลยี อุตสาหกรรมบันเทิง/กีฬา บรรษัทข้ามชาติ องค์การระหว่างประเทศ กระทั่งเรื่องกฎหมายและการเมืองที่เกินขีดความสามารถของรัฐจะควบคุมหรือปกป้องผลประโยชน์แห่งชาติของตนเอาไว้ได้ดังเดิม กฎหมายก็ยากที่จะบังคับใช้อย่างได้ผลในโลกดิจิทัล พูดตามจริง อำนาจอธิปไตยของรัฐกำลังถูกท้าทาย ด้วยเหตุนี้ ระบบกฎหมายเกี่ยวกับการพนันออนไลน์จึงค่อนข้างซับซ้อนหลากหลาย แตกต่างกันไปตามท่าทีของแต่ละประเทศ ประเทศส่วนใหญ่ในโลกไม่ได้

มีกฎหมายว่าด้วยการพนันทางอินเทอร์เน็ตโดยเฉพาะ ในกลุ่มประเทศที่มีกฎหมายว่าด้วยเรื่องนี้พบทั้งที่ห้ามเด็ดขาด (Prohibition) โดยเฉพาะในกลุ่มประเทศมุสลิม เช่น ซาอุดีอาระเบีย ปากีสถาน และอนุญาตให้มีได้ (Regulated หรือ Legalization) บางประเทศอนุญาตให้มีทุกชนิด บางประเทศก็ยอมให้มีเพียงบางชนิด บางประเทศก็ปล่อยให้ไปอย่างเสรีจนแทบปราศจากการควบคุม เช่น คอสตาริกา (Unregulated หรือ Laissez-faire)

ในด้านขอบเขตการให้บริการ พบสามแนวทางใหญ่ กลุ่มแรกให้เฉพาะคนในประเทศเท่านั้นที่เล่นได้ คนต่างประเทศไม่ให้เข้าเล่น (Domestic Services) เช่น

ฟินแลนด์ กลุ่มต่อมายอมให้เฉพาะผู้ที่อยู่ในประเทศอื่นเข้าเล่น แต่ห้ามคนในประเทศของตัวเอง (Outgoing Services) เช่น ออสเตรเลีย และกลุ่มสุดท้ายซึ่งให้บริการ

ทั้งตลาดภายในและภายนอก ไม่ว่าจะเป็นคนชาติใด - อยู่ที่ไหนก็เข้าเล่นได้ เช่น อังกฤษ ดังรูป



แผนภาพ โครงสร้างระบบกฎหมายว่าด้วยการพนันออนไลน์โดยรวมของโลก

หนึ่ง เรื่องระบบใบอนุญาต (License) ในรายละเอียดก็ไม่เหมือนกัน บางประเทศเป็นแบบเปิดกว้างให้มีผู้รับใบอนุญาตหลายรายแข่งขันกัน (Open Licensing) บางประเทศเป็นแบบจำกัด เช่น ให้ใบอนุญาตกับรายใดแบบเดิมเท่านั้น หรือจำกัดจำนวนผู้ประกอบการให้มีน้อยราย (Restricted

Licensing) หรือออกใบอนุญาตให้เอกชนรายเดียว (Single Private Operator) หรือใบอนุญาตนั้นถูกผูกขาด (Monopoly) โดยหน่วยงานของรัฐเสียเอง (State-owned) หลายประเทศก็มีลักษณะผสมผสานกัน นั่นคือ การพนันบางชนิดยอมให้มีผู้ให้บริการหลายราย ส่วนบางชนิดก็ให้ผูกขาดโดยรัฐ

แต่เพียงผู้เดียว เช่นหลายประเทศในแถบ
สแกนดิเนเวีย เหตุผลที่รัฐบาลให้กับสังคม
ในการทำให้การพนันออนไลน์ถูกต้อง
ตามกฎหมายก็เพื่อให้รัฐได้เข้าไปจัดการ
และควบคุมให้มีมาตรฐาน ช่วยปกป้อง
คุ้มครองผู้เล่น โดยก่อตั้งองค์กรของรัฐ
ขึ้นทำหน้าที่ควบคุม (Agency Authority)
ทว่าอีกๆ แล้วเกี่ยวข้องกับประเด็นเรื่อง
แหล่งภาษีและรายได้เข้ารัฐ (Taxation
and Revenue Collection) ตลอดจนทั้ง
ยังเป็นการอุดช่องว่างมิให้เงินตรารั่วไหล
ออกนอกประเทศอย่างมีต้องสงสัย

ทุกประเทศล้วนวางบทลงโทษสำหรับผู้
ฝ่าฝืนกฎหมายเอาไว้ทั้งสิ้น แต่ความเข้มข้น
ของเนื้อหาย่อมไม่เหมือนกัน ยังมีพักย่อยถึง
ความจริงจังของการบังคับใช้ บางประเทศ
โทษรุนแรง ไล่เรียงตั้งแต่ผู้ประกอบการ
ผู้เล่น ผู้มีส่วนสนับสนุนทั้งทางตรงและทาง
อ้อม รวมถึงผู้โฆษณา ตัวอย่างเช่น การ
ดำเนินคดีกับคนเล่น (Laws Against Mak-
ing On-line Bets) เช่น จีน การดำเนินคดี
กับผู้ประกอบการ (Laws Against Taking
On-line Bets) เช่น ฝรั่งเศส การดำเนินคดี
กับผู้ให้บริการทางการเงิน (Laws Against
Financing On-line Gambling) เช่น
สหรัฐอเมริกา ทว่ากฎหมายของหลาย
ประเทศก็ไม่คิดจะเอาผิดกับคนเล่นเลย
แน่นอน โอกาสที่กฎหมายภายในกับ
กฎหมายภายนอกจะขัดแย้งกันอาจเกิดขึ้น
ได้เสมอ

สำหรับแนวโน้มทางกฎหมาย โดย
ภาพรวมนั้นเป็นไปในทิศทางที่ผ่อนคลาย

มากยิ่งขึ้นเรื่อยๆ การเติบโตของตลาด
อินเทอร์เน็ตในรอบสองทศวรรษที่ผ่านมา
มีผลให้ประเทศต่างๆ รวม 100 ประเทศใน
โลกได้ทำให้การพนันออนไลน์ในรูปแบบใด
รูปแบบหนึ่งถูกต้องตามกฎหมายของรัฐตน
พบน้อยประเทศที่เลือกเดินสวนทางนี้ เช่น
รัสเซียที่จากเคยเปิดกว้างก็กลับกลายเป็น
ปิดกั้น

หลายกรณีที่ปรากฏให้เห็นว่าเรื่องนี้เป็น
ประเด็นระหว่างประเทศ เช่น ออสเตรเลีย
ประกาศใช้กฎหมาย IGA (Interactive
Gambling Act) ปี 2001 ด้วยหวังให้
นักลงทุนจากสหรัฐอเมริกาเข้ามาลงทุนทำ
คาสิโนออนไลน์ในประเทศเพื่อดึงรายได้จาก
กลุ่มลูกค้าที่เป็นชาวอเมริกันเป็นหลัก โดย
ไม่ให้คนออสเตรเลียเองเข้าเล่น กระทั่ง
สหรัฐอเมริกาต้องผลักดันจนออก UIGEA
(Unlawful Internet Gambling Enforce-
ment Act) เมื่อปี 2006 หวังใช้เป็นมาตรการ
สกัดกั้น ลึกๆ ก็เพื่อตัดหลังคนของตัวเองที่นำ
เงินไปลงทุนทำธุรกิจพนันออนไลน์ต่างแดน
การเกิดขึ้นของคดีความจำนวนมากที่ขึ้นไป
ถึงศาลของสหภาพยุโรป (Court of Justice
of the European Union) คำตัดสินที่ทยอย
มีออกมาล้วนเป็นไปในทิศทางที่สนับสนุน
การพนันออนไลน์ข้ามชาติ ส่งผลให้หลายรัฐ
สมาชิกต้องปรับเปลี่ยนทางนโยบายอย่าง
ที่ไม่เคยมีมาก่อน อาทิ อิตาลี และประเทศ
แถบสแกนดิเนเวีย รัฐบาลจีนเรียกร้อง
ให้ทางการกัมพูชา กับฟิลิปปินส์สั่งแบน
คาสิโนออนไลน์ที่ตั้งอยู่ภายในประเทศ
ทั้งสอง เป็นต้น

บทวนองค์ความรู้จากงานวิจัยที่ศึกษาเรื่องคาสิโนออนไลน์

ด้านอุปทาน

งานวิจัยเกี่ยวเนื่องกับธุรกิจการพนันออนไลน์จำนวนมากมุ่งศึกษามาตรการที่ผู้ประกอบการนำมาใช้ อาทิ การบริหารจัดการภายใต้ข้อจำกัดทางกฎหมาย การปกป้องคดีในดั้งเดิมจากการขยายตัวของคาสิโนออนไลน์ การสร้างกลยุทธ์เพื่อขยายฐานลูกค้า งานกลุ่มนี้จำนวนไม่น้อยจึงมีเนื้อหาเกี่ยวกับเรื่องกลวิธีด้านการตลาดของธุรกิจพนัน เช่น การปรับปรุงแบบการบริการให้สอดคล้องกับกลุ่มลูกค้า การสร้าง

แพลตฟอร์มที่หลากหลาย การออกแบบบรรยากาศในเกมให้กระตุ้นเร้าผู้เล่น ช่องทางชำระเงินรูปแบบใหม่อย่างปลอดภัยหรือบล็อกเชน ฯลฯ

งานศึกษาเกี่ยวกับผู้ให้บริการคาสิโนออนไลน์ นิยมใช้วิธีการเข้าถึงเหตุการณ์ในเว็บไซต์ รวมถึงช่องทางอื่นในการเข้าถึงเกม เช่น แอปพลิเคชัน ค่อนข้างเน้นหนักในประเด็นเรื่องความรับผิดชอบต่อสังคม

ด้านอุปสงค์

กล่าวได้ว่างานวิจัยเกี่ยวกับผู้เล่นเน้นวิธีการวิจัยเชิงปริมาณเป็นหลัก โดยมากใช้วิธีสำรวจกลุ่มตัวอย่างผ่านระบบอินเทอร์เน็ต (Internet Survey) เช่น แบบสอบถามออนไลน์ อีเมล นิยมศึกษากลุ่มตัวอย่างขนาดใหญ่ บางงานอาศัยกลุ่มตัวอย่างจากร่วมร้อยประเทศทั่วโลก รวมแล้วเป็นหลักหมื่นคน ช่วยให้เห็นภาพใหญ่ไว้พรมแดนวัตถุประสงค์เพื่อทราบลักษณะประชากร (Demographic) (เพศ อายุ การศึกษา และฐานะทางเศรษฐกิจ) และพฤติกรรม

การพนัน (อาทิ ประเภทที่ชื่นชอบ เวลาและเงินที่ใช้ เหตุผลที่ตัดสินใจเล่นหรือเลิก) หากมีงานที่เจาะจงศึกษากลุ่มใดกลุ่มหนึ่งโดยเฉพาะ กลุ่มนั้นไม่พ้นวัยรุ่น นักเรียน นักศึกษา พบบ้างที่ใช้วิธีสัมภาษณ์ทางโทรศัพท์ อย่างไรก็ตาม ในประเทศที่มีระบบฐานข้อมูลสารสนเทศที่ดีรองรับสามารถนำเอาสถิติทั้งหมดมาวิเคราะห์และออกรายงานประจำปีสู่สาธารณะได้โดยไม่ต้องทำการแยกสำรวจซ้ำ

ด้านผลกระทบ

งานศึกษาเกี่ยวกับผลกระทบมุ่งศึกษาผลกระทบในระดับบุคคล มักเจาะจงกลุ่มผู้ที่มีปัญหาติดการพนันเป็นพิเศษ วัดด้วยแบบประเมิน เช่น South Oaks Gambling Screen (1987), DSM-5 (2013) งานวิจัยจำนวนหนึ่งเป็นงานวิจัยเชิงทดลอง (Experimental Research) ใช้กลุ่มประชากรขนาดเล็ก เพื่อพัฒนาการก่อนและหลังการใช้เครื่องมือต่าง ๆ บางงานศึกษาผลกระทบที่เกิดขึ้นกับกลุ่มวัยรุ่นเพียง 3 คน เป้าหมายใหญ่คือพยายามหาหนทางที่จะลดความเสี่ยงต่อการติดพนัน งานด้านนี้เท่าที่มีออกมามักเน้นศึกษาจากผู้ที่มีปัญหาติดการพนันแล้วทำให้ผลที่ได้ค่อนข้างเป็นไปในทางลบ ทั้งที่ยังมีกลุ่มผู้เล่นพนันออนไลน์

อีกไม่น้อยที่ไม่เข้าข่ายติดการพนัน แต่กลับไม่ถูกเลือกเป็นกลุ่มเป้าหมายในการศึกษา

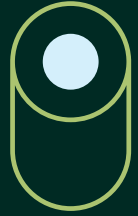
งานบางชิ้นให้ความสนใจต่อผลกระทบระดับสังคม โดยเฉพาะอย่างยิ่งเรื่องอาชญากรรมที่เกี่ยวข้องกับการพนันออนไลน์ เช่น การโจมตีทางไซเบอร์ (Cyber-attack) การฟอกเงิน (Money Laundering) ซึ่งกระทบต่อความมั่นคงของรัฐ และความน่าเชื่อถือของผู้ประกอบการ ตลอดจนส่งผลถึงความไว้วางใจของผู้ใช้บริการ งานหลายชิ้นในกลุ่มนี้อาศัยข้อมูลจากข่าวอาชญากรรมบนเว็บไซต์ที่เกิดขึ้นกับแหล่งพนันออนไลน์ หรือใช้วิธีการสอบถามนักพนันทางโทรศัพท์ว่าเคยกระทำความผิดกฎหมายหรือไม่ประการใด

ด้านนโยบายและมาตรการ

งานเกี่ยวกับนโยบายและมาตรการทางกฎหมายนิยมใช้วิธีการวิจัยเชิงคุณภาพโดยอาศัยข้อมูลจากเอกสารเป็นหลัก ขอบเขตเนื้อหา ได้แก่ อธิบายตัวบทกฎหมาย วิจารณ์การใช้ การตีความของเจ้าหน้าที่ฝ่ายบ้านเมือง วิเคราะห์คำพิพากษาของศาลในระดับต่าง ๆ ตลอดจนชี้ให้เห็นจุดเปลี่ยนทางนโยบายเพื่อพยากรณ์แนวโน้มในอนาคต บทความจำนวนมากจึงเกี่ยวกับสหรัฐอเมริกา และประเทศในยุโรป โดยพบว่าเพิ่มขึ้นอย่างมีนัยสำคัญราว ๆ ต้นถึงกลางทศวรรษที่

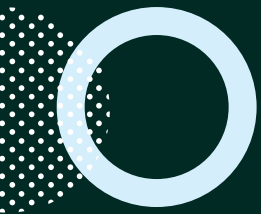
2000 ในห้วงที่ถือเป็นรอยต่อระหว่างการห้ามกับการยอมรับให้การพนันถูกกฎหมาย

อย่างไรก็ดี ต้องยอมรับความจริงว่าแวดวงวิชาการไทยมิได้ให้ความสำคัญต่อประเด็นดังกล่าวเท่าที่ควร เฉกเช่นที่พบมากมายจากประสบการณ์ของต่างประเทศข้างต้น งานวิจัยที่เคยศึกษาเรื่องการพนันออนไลน์ในสังคมไทยยังคงมีน้อยนิด และเกือบทั้งหมดเป็นการศึกษาในแง่มนูติศาสตร์ ซึ่งไม่รอบด้านและลึกซึ้งเพียงพอที่จะทำความเข้าใจปรากฏการณ์อันสำคัญนี้



การพัฒนาเศรษฐกิจแนวทุนนิยมเสรีมีแนวโน้มที่จะเปิดเสรีการพนัน และการพนันออนไลน์ก็กำลังขยายตัวเพิ่มขึ้นโดยรัฐบาลควบคุมได้ยาก สภาพการณ์นี้จะสร้างความเหลื่อมล้ำต่ำสูงและการกระจายทรัพยากร รายได้ที่ไม่เป็นธรรมมากขึ้น เป็นสภาพแวดล้อมที่จะทำให้คนที่มีปัญหา ทางเศรษฐกิจและความคิดจิตใจหลงผิดหรือหุนหันพลันแล่นหันไปเล่น การพนันมากขึ้น โอกาสที่ประชาชนจะติดการพนันจนสร้างความเสียหายทางเศรษฐกิจ สังคม วัฒนธรรม ก็จะมีมากขึ้น

บทความนี้มีข้อเสนอเชิงโครงสร้างและนโยบาย 8 ข้อ ที่รัฐบาลสามารถ นำไปสู่การปฏิบัติในการเตรียมการล่วงหน้า เพื่อป้องกันความเสียหาย จากปัญหาการติดพนันที่มีแนวโน้มจะรุนแรงขึ้นในอนาคต



ความสำคัญและแนวทางป้องกัน แก้ไขปัญหาติดการพนัน

รศ.วิทยากร เชียงกุล
นักวิชาการด้านเศรษฐศาสตร์การเมือง
บทความจากหนังสือ
เสพติดพนัน ความใหญ่โตของปัญหาและแนวทางแก้ไข

คนส่วนใหญ่ชอบคิดว่าการพนันแบบเป็นครั้งคราว ใช้จ่ายเงินจำนวนไม่มาก เช่น ซื้อลอตเตอรี่ หว่ยใต้ดิน หรือไปเล่นสล็อตมาซึ้น และการพนันชนิดอื่นๆ ถือเป็นการพักผ่อนหย่อนใจ เพื่อหาความสุข ความตื่นเต้น การลองเสี่ยงโชคดู ฯลฯ ไม่ใช่เรื่องเสียหาย ไม่ทำให้ติดได้ แต่คนไทยจำนวนมากไม่คิดว่าการซื้อลอตเตอรี่เป็นการพนัน เพราะเป็นเรื่องถูกกฎหมายที่รัฐบาลเป็นผู้ดำเนินการเอง ทั้งๆ ที่เป็นการลงทุนใช้เงินแบบเสี่ยง และถ้าเล่นประจำก็คือการติดการพนันชนิดหนึ่ง เพราะการเล่นการพนันมีโอกาสที่จะนำไปสู่การติดการพนันได้ โดยเฉพาะในกลุ่มวัยรุ่นและคนหนุ่มสาว

ประเทศไทยสนใจปัญหาการติดการพนันน้อย ส่วนหนึ่งเพราะรัฐบาลถือว่าการพนันส่วนใหญ่เป็นเรื่องผิดกฎหมายที่รัฐมีการควบคุมอยู่แล้ว แต่ในความเป็นจริงมีการลักลอบเล่นการพนันแบบใต้ดินจำนวนมาก เจ้าหน้าที่รัฐเองก็ขาดประสิทธิภาพ ละเลยให้มีการทุจริตข้อฉ้อได้ นอกจากนั้นการพนันที่ถูกกฎหมาย เช่น ลอตเตอรี่ ก็มีคนเล่นสูงมาก บางคนก็เล่นแบบติด (ซื้อมาก ซื้อทุกงวดต่อเนื่องอย่างเลิกไม่ได้) จนเกิดความเสียหายได้เช่นกัน

ในระยะ 20-30 ปีที่ผ่านมา งานวิจัยส่วนใหญ่ในประเทศพัฒนาอุตสาหกรรม พบว่า คนส่วนใหญ่อาจจะ 60-80% ในแต่ละประเทศ จะเล่นการพนันแบบครั้งคราว เพื่อความบันเทิง การพักผ่อนหย่อนใจ แต่มีบางส่วนหนึ่งที่เล่นการพนันแบบเสพติด หรือยับยั้งใจไม่ได้ (Compulsive Gambling) คือ เล่นมาก เล่นบ่อยอย่างต่อเนื่อง เลิก

ไม่ได้ จนกลายเป็นปัญหาทั้งทางการเงิน จิตใจ สุขภาพ ปัญหาครอบครัว และปัญหาทางสังคม งานวิจัยส่วนใหญ่จึงมักจะเน้นการศึกษาเฉพาะคนเล่นการพนันแบบเป็นปัญหาจริงๆ รายงานสถิติของกลุ่มคนที่ติดการพนันแบบเป็นปัญหานี้มีแค่ราว 0.5% (เดนมาร์ค เนเธอร์แลนด์) ถึง 7.6% (ฮ่องกง) ของประชากรผู้ใหญ่ แต่ถ้านับผลกระทบต่อคนอื่นในครอบครัว ญาติพี่น้อง เพื่อนร่วมงานด้วย นักวิจัยประเมินว่าน่าจะอยู่ระหว่าง 10-17 คนต่อผู้ติดการพนัน 1 คน ซึ่งจะครอบคลุมคนจำนวนมากขึ้นกว่าสถิติเท่าที่มีการสำรวจพบราว 10-17 เท่า ปัญหาการติดการพนันยังมีผลเสียหายต่อเศรษฐกิจสังคมโดยรวมในหลายด้านได้มากด้วย

อย่างไรก็ตาม การติดการพนันเป็นโรคเรื้อรังที่ซ่อนเร้น เพราะคนติดการพนันมักปิดบังไว้ คนอื่นแม้แต่คนใกล้ชิดไม่สามารถสังเกตเห็นคนที่มีปัญหาติดการพนันได้ชัดเจนเหมือนคนติดสารเสพติดหรือโรคชนิดอื่น **เส้นแบ่งระหว่างคนที่เล่นการพนันแบบสนุก ๆ กับคนที่ติดการพนันก็ไม่สามารถเห็นได้ชัดเจน นอกจากคนที่ติดการพนันหนัก เกิดความเสียหายมากจนปกปิดไม่ได้แล้ว** ดังนั้น สัดส่วนคนที่ติดการพนันเท่าที่สำรวจพบ น่าจะต่ำกว่าความเป็นจริง หลายประเทศรวมทั้งไทยก็ไม่มีมีการสำรวจและดูแลเรื่องนี้อย่างทั่วถึงมากนัก ในขณะที่ปัญหาการติดการพนันกำลังขยายตัวทุกปีตามการเติบโตของเศรษฐกิจทุนนิยมโลก การขยายตัวของเกมออนไลน์ และการพนันออนไลน์ โดยเฉพาะ

ในหมู่เยาวชนและคนทำงานรุ่นหนุ่มสาวที่มีโอกาสเข้าไปลองเล่นการพนันและเสพติดได้มากกว่า ส่วนหนึ่งเนื่องจากสมองของวัยรุ่นที่ทำงานในเรื่องการคิดวิเคราะห์แบบรอบคอบยับยั้งชั่งใจยังเจริญเติบโตไม่เต็มที่ สมองวัยรุ่นจะชอบการตื่นเต้น เสี่ยงภัยทดลองอะไรใหม่ๆ ฯลฯ จึงมีโอกาสทำกิจกรรมเสี่ยงและเสพติดได้สูง ทำให้เกิดความเสียหายได้มาก เพราะคนที่ติดการพนันตั้งแต่อายุยังน้อยมีโอกาสเสี่ยงที่จะติดการพนันอย่างต่อเนื่องยาวนานกว่าคนที่มาเริ่มเล่นการพนันตอนเป็นผู้ใหญ่

นักวิชาการส่วนใหญ่ได้ศึกษาอย่างชัดเจนแล้วด้วยว่า คนที่ติดการพนันจนเป็นปัญหาเกิดจากปัจจัยทั้งทางกรรมพันธุ์ ความคิดจิตใจ สภาพแวดล้อมการเลี้ยงดู ประสบการณ์ในชีวิต โดยบางส่วนมีลักษณะคล้ายคนที่เสพติดสารเสพติดอื่นๆ การเล่นการพนันนำไปสู่การเล่นพนันจนเป็นอุปนิสัย เป็นการเสพติดชนิดหนึ่งที่น่าไปสู่ปัญหาทั้งทางการเงิน การขาดประสิทธิภาพในการเรียน ทำงาน สุขภาพจิต สุขภาพกาย ปัญหาครอบครัว การฉ้อโกง อาชญากรรม ฯลฯ ซึ่งนับรวมแล้วกลายเป็นปัญหาทางสังคมที่สำคัญ โดยเฉพาะเมื่อการติดการพนันเป็นอาการป่วยใช้ชนิดหนึ่งซึ่งต้องการการรักษาพยาบาลอย่างถูกวิธี และกลุ่มคนที่เริ่มติดการพนันมีสัดส่วนเป็นเยาวชนวัยรุ่น

และคนหนุ่มสาวสูงกว่าคนวัยอื่น

ในประเทศไทยก็มีปัญหานี้ด้วยเช่นกัน ถึงจะมีการสำรวจวิจัยและองค์ความรู้ในเรื่องนี้น้อย แต่องค์ความรู้จากต่างประเทศน่าจะช่วยให้เราเข้าใจปัญหานี้เพิ่มขึ้นได้ เพราะโดยทั่วไปมนุษย์มีธรรมชาติของความคิดจิตใจที่คล้ายกัน มีปัจจัยทางจิตวิทยา การแพทย์ และทางสังคม สภาพแวดล้อม ซึ่งน่าจะอธิบายได้ว่า อะไรเป็นปัจจัยให้คนบางกลุ่ม บางคน มีแนวโน้มที่จะชอบเล่นการพนันจนติดเป็นการเสพติด และสร้างปัญหาความเสียหาย

การมองปัญหาการติดการพนันในแง่ศีลธรรม การทำผิดกฎหมาย การป้องกันปราบปรามแบบที่ทำอยู่นั้นไม่ครอบคลุมและไม่ได้ผลนัก ถึงประเทศไทยจะมีกฎหมายห้ามและมีบทลงโทษการพนันหลายประเภท (ยกเว้นสลากกินแบ่งของรัฐบาล การแข่งม้า ฯลฯ) แต่เนื่องจากคนไทยส่วนหนึ่งยังมีนิสัย มีวัฒนธรรม มีแรงจูงใจที่อยากเล่นการพนัน คนเหล่านี้ก็จะแอบเล่นได้อยู่ดี และเราก็พบว่าเมืองไทยมีการลักลอบเล่นการพนันกันมาก มีบ่อนเถื่อนในกรุงเทพฯ และเมืองใหญ่หลายแห่งมาก รวมทั้งมีคนไทยอีกมากที่เดินทางไปเล่นการพนันในสถานคาสิโนประเทศเพื่อนบ้านหลายแห่งที่มีชายแดนติดกับไทย

ข้อเสนอแนะสำหรับประเทศไทย

ประเทศไทยมีวัฒนธรรมนิยมการเล่นการพนันมากเช่นเดียวกับประเทศตะวันออกอื่นๆ มีทั้งการเล่นการพนันที่ถูกกฎหมาย เช่น สลากกินแบ่งรัฐบาล การแข่งม้า การเล่นการพนันในเทศกาด เช่น ประเพณีบุญบั้งไฟ หรือในงานศพ และมีการเล่นการพนันใต้ดินที่ไม่ถูกกฎหมายอยู่มากที่รัฐบาลไม่สามารถควบคุมดูแลได้ทั่วถึง หรือเป็นการเปิดช่องให้เจ้าหน้าที่รัฐทุจริตฉ้อฉลหาผลประโยชน์ส่วนตัวจากบ่อนการพนันผิดกฎหมายได้

ในอนาคตมีแนวโน้มที่รัฐบาล ซึ่งมีนโยบายเปิดการค้าเสรีอยู่แล้ว จะทำให้การเล่นการพนันบางอย่างถูกกฎหมายเพิ่มขึ้น เช่น กำลังมีการเสนอแนวคิดการออกหวยประเภทใหม่ ๆ เช่น หอยนักซ์ตร (12 ราศี) หอยออนไลน์ หอยลอตโต้ เลข 2 ตัว 3 ตัว โดยอ้างว่าเพื่อแก้ปัญหาสลากกินแบ่งมีราคาสูงกว่าราคาที่หน้าสลาก แก้ปัญหาหอยใต้ดิน และหารายได้เข้ารัฐบาล ต่อไปอาจมีคนเรียกร้องเปิดสถานคาสิโนก็ได้ เพราะประเทศในเอเชียก็เปิดกันไปแล้วหลายประเทศ รวมทั้งการพนันออนไลน์ก็กำลังขยายตัวไปทั่วโลก โดยเฉพาะในหมู่เยาวชนคนหนุ่มสาว และเป็นเรื่องใหม่ที่รัฐบาลไทยยังมีความรู้น้อย กฎหมายการพนันยังล้าสมัย ไม่ครอบคลุมถึงเรื่องปัญหาการพนันออนไลน์ ดังนั้นจึงควรมีการวิจัยและการเตรียมการล่วงหน้าเพื่อป้องกันความเสียหายจากปัญหาการติดการพนัน ซึ่งเป็นปัญหาที่ขยายตัวไปทั่วโลก

ส่วนการพนันที่ถูกกฎหมายของไทยใน

เรื่องสลากกินแบ่งรัฐบาล ทำให้หน่วยงานรัฐบาลที่ผูกขาดในเรื่องนี้มีรายได้มาก รายได้เหล่านี้นำส่งกระทรวงการคลังส่วนหนึ่ง และบริจาคให้กับกิจกรรมต่างๆ ตามนโยบายของรัฐบาลแต่ละชุด ขณะที่ประเทศไทยยังไม่มีองค์กรกลาง เช่น คณะกรรมการหรือสถาบันที่ได้รับงบประมาณจากรัฐเพื่อทำหน้าที่วิจัยป้องกันและบำบัดในเรื่องปัญหาการติดการพนันเหมือนในประเทศพัฒนาอุตสาหกรรมส่วนใหญ่ การวิจัยเรื่องการเล่นการพนันในประเทศไทยมีการจัดทำโดยศูนย์ศึกษาปัญหาการพนัน จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย ซึ่งเป็นองค์กรเล็กๆ และได้รับงบประมาณสนับสนุนจากสำนักงานกองทุนสนับสนุนการสร้างเสริมสุขภาพ (ซึ่งได้งบประมาณจากภาษีเหล้าและบุหรี่) ส่วนการให้การศึกษาและการบำบัดทำโดยหน่วยงานสุขภาพ กระทรวงสาธารณสุข ในระดับที่ค่อนข้างเล็ก เพราะมีทั้งงบประมาณและกำลังคนจำกัด

ในยุคที่ประเทศทั่วโลก รวมทั้งไทยมีการพัฒนาเศรษฐกิจแนวทุนนิยมเสรีที่ส่งเสริมการแข่งขันกันหาเงินเพื่อการบริโภค มีแนวโน้มที่จะเปิดเสรีการพนัน และการพนันออนไลน์ก็กำลังขยายตัวเพิ่มขึ้น โดยที่รัฐบาลควบคุมได้ยาก สถานการณ์นี้จะสร้างความเหลื่อมล้ำต่ำสูง การกระจายทรัพย์สินรายได้ที่ไม่เป็นธรรมมากขึ้น เป็นสภาพแวดล้อมที่จะทำให้คนที่มีปัญหาทางเศรษฐกิจและความคิดจิตใจ ความเครียด เช่น ความหลงผิด ความหุนหันพลันแล่น หันไปเล่นการพนันมากขึ้น เมื่อประชาชน

ในยุคที่ประเทศทั่วโลก รวมทั้งไทยมีการพัฒนาเศรษฐกิจแบบทุนนิยมเสรีที่ส่งเสริมการแข่งขันกันหาเงินเพื่อการบริโภค มีแนวโน้มที่จะเปิดเสรีการพนัน และการพนันออนไลน์ก็กำลังขยายตัวเพิ่มขึ้น โดยที่รัฐบาลควบคุมได้ยาก สภาพการณ์นี้จะสร้างความเหลื่อมล้ำต่ำสูง การกระจายทรัพย์สินรายได้ที่ไม่เป็นธรรมมากขึ้น

ในโลกยุคนี้มีโอกาสเข้าถึงและนิยมการเล่นการพนันมากขึ้น โอกาสที่ประชาชนจะติดการพนันจนสร้างความเสียหายทางเศรษฐกิจ สังคม วัฒนธรรม ก็จะมีมากขึ้น ดังนั้น รัฐบาลไทยจึงควรตระหนักถึงความสำคัญของเรื่องนี้ และเตรียมการดังต่อไปนี้คือ

1 หน่วยงานต่างๆ ของรัฐบาลและมหาวิทยาลัยควรจะได้รับ การสนับสนุนให้วิจัย และรวบรวมข้อมูลว่าปัญหาการติดพนันเป็นต้นเหตุของการเสียชีวิต การฆ่าตัวตาย ความยากลำบากทางการเงิน การไม่มีบ้าน อยู่อาศัย การแตกแยกในครอบครัว และอาชญากรรม ฯลฯ อย่างครอบคลุม เพื่อที่สังคมจะได้รู้ขนาดที่แท้จริงของปัญหา และมีข้อมูลที่ดีพอที่จะหาทางป้องกันและแก้ไข ปัญหาการติดการพนันอย่างได้ผล

2 ควรมีการจัดตั้งคณะกรรมการ หรือสถาบันที่เป็นองค์กรกลาง ทำหน้าที่วิจัย ป้องกันและบำบัดการติดการพนันที่ได้รับ บสนับสนุนจากรายได้ส่วนที่เป็นกำไรของ

สำนักงานสลากกินแบ่งรัฐบาล เพื่อทำหน้าที่ วิจัยเผยแพร่องค์ความรู้ในการรู้เท่าทัน ป้องกัน และแก้ไขปัญหาการติดการพนัน โดยเฉพาะในหมู่เด็กเยาวชน ซึ่งอยู่ในวัยที่มีความเสี่ยงสูง ขณะเดียวกันก็ควรวิจัย สถานการณ์ปัจจุบันที่ผู้หญิงและผู้สูงวัย มีแนวโน้มที่จะเล่นการพนันและติดการพนัน เพิ่มขึ้นด้วย

3 ถัดจากเรื่องการวิจัยและเผยแพร่ ความรู้ในเชิงป้องกันแล้ว รัฐควรลงทุนใน การฝึกอบรมให้แพทย์ จิตแพทย์ บุคลากร ทางสาธารณสุข และการสังคมสงเคราะห์ มีความรู้ความเข้าใจเรื่องปัญหาจิตวิทยา สังคมวิทยาของการพนัน และแนวทางการ บำบัดผู้ติดการพนันเพิ่มขึ้น เพราะปัจจุบัน แพทย์ทั่วไปยังไม่ค่อยรู้เรื่องนี้มาก นัก จิตแพทย์ นักจิตวิทยา ก็ชำนาญเรื่องปัญหา สุขภาพจิตทั่วไปมากกว่า ปัญหาเรื่องการ ติดการพนันเป็นปัญหาเฉพาะทาง การใช้ แนวทางการบำบัดคนมีปัญหาด้านสุขภาพจิต

หรือปัญหาสารเสพติดแบบใช้มาตรฐานเดียวกันอาจไม่ได้ผลดีเท่าที่ควร รวมทั้งถ้าแพทย์ จิตแพทย์ นักบำบัด ตระหนักว่าคนไข้ที่ไปหาพวกเขาด้วยปัญหาอื่นๆ อาจจะมีปัญหาการติดการพนันควบคู่กันไปด้วย และรู้วิธีการซักถาม ประเมินผล และแนวทางการบำบัดเรื่องการติดการพนันด้วย จะทำให้ผู้บำบัดมีข้อมูลเกี่ยวกับคนไข้ดีขึ้น และหาแนวทางบำบัดได้ครอบคลุมและได้ผลเพิ่มขึ้น

ตัวอย่างเช่น สหรัฐอเมริกามีสถาบันที่ฝึกอบอรมนักบำบัดที่ใช้หลักสูตรไม่ยาวนานนัก ประเทศไทยน่าจะส่งบุคลากรไปเข้ารับการฝึกอบอรม หรือขอความร่วมมือกับสถาบันที่เชี่ยวชาญในเรื่องนี้มาจัดการอบอรมในเมืองไทยได้ (นอกจากสหรัฐอเมริกาแล้ว น่าจะมีประเทศอื่นๆ ด้วย)

4 กระทรวงสาธารณสุข ทั้งกรมสุขภาพจิต และกรมอื่นๆ และกระทรวงอื่นที่เกี่ยวข้อง เช่น กระทรวงศึกษาธิการ กระทรวงพัฒนาสังคมและความมั่นคงของมนุษย์ ควรจะสนใจวิจัยติดตามปัญหาเรื่องการติดพนัน มีทุนให้แพทย์ จิตแพทย์ นักจิตวิทยา นักสังคมสงเคราะห์ ฯลฯ ทำวิจัย ให้ทุนไปเรียนต่อหรือไปรับการฝึกอบอรมระยะสั้นในเรื่องการบำบัดคนติดการพนันเพิ่มขึ้น มีโครงการให้ความรู้เรื่องปัญหาการติดการพนันโดยถือเป็นปัญหาสาธารณสุขที่สำคัญปัญหาหนึ่ง และควรจะต้องว่าปัญหาการติดการพนันเป็นปัญหาเรื่องสุขภาพที่ควรจะได้รับการปฏิบัติเหมือนกับการควบคุมป้องกันสารเสพติดและสารอันตรายต่อสุขภาพ เช่นควรเพิ่มภาษีเหล้า บุหรี่ ยาเสพติด อาหารแบบขยะ (Junk Food) น้ำตาล

5 รัฐบาลควรพิจารณาพัฒนาสายด่วน

ศูนย์ให้คำปรึกษา (Help Line) คนติดการพนัน ที่มีผู้เชี่ยวชาญหรือผู้ได้รับการฝึกอบรมมาคอยให้คำปรึกษา ทั้งทางโทรศัพท์ ทางไลน์ ทางเครือข่ายอิเล็กทรอนิกส์ช่องทางต่างๆ อย่างมีประสิทธิภาพเพิ่มขึ้น ปัจจุบันมีอยู่ แต่รองรับคนที่โทรมาถามได้จำกัด ควรจะลงทุนเพิ่มสายโทรศัพท์ เพิ่มคนรับโทรศัพท์ ซึ่งอาจจะประสานงานส่งสายต่อไปให้นักบำบัดตัวจริงซึ่งจะอยู่ที่ไหนก็รับโทรศัพท์ได้ แต่ควรมีการจัดเวรและมีค่าตอบแทนให้ด้วย ถ้าทำงานแบบราชการ และหรือพึ่งอาสาสมัครแบบจิตอาสา อาจจะมีปัญหาข้อจำกัดที่ไม่ยืดหยุ่นคล่องตัวเหมือนองค์กรแบบเอกชน

นอกจากนี้อาจจะลงทุนเรื่องพัฒนาปัญญาประดิษฐ์ (AI) ที่มีองค์ความรู้เรื่องจิตวิทยาการพนันพอที่จะช่วยตอบคำถาม หรือแม้แต่ติดตามให้คำแนะนำเป็นรายบุคคลได้แบบที่ต่างประเทศทำกันอย่างได้ผลในระดับหนึ่ง เพื่อช่วยแก้ปัญหาการที่ปัจจุบันเรายังมีนักบำบัด/ผู้ให้คำปรึกษาในเรื่องปัญหาติดการพนันจำนวนจำกัด

6 การพัฒนาเครื่องมือและการสื่อสาร เพื่อเป็นแนวทางให้ความรู้แก่เด็กเยาวชน เพื่อป้องกันการติดการพนัน ตัวอย่างในต่างประเทศ มีการทำโปรแกรมเป็นคลิปวิดีโอ เป็นโปรแกรมผ่านสื่อสังคมต่างๆ เป็นหนังสือคู่มือสำหรับคนที่ต้องการแก้ปัญหาด้วยตนเอง น่าจะเลือกใช้โปรแกรมที่ต่างประเทศเขาทำกันมาแปลเป็นไทย หรือนำมาดัดแปลงประยุกต์ให้เหมาะกับสังคมไทย เรื่องนี้ต้องการการวิจัยเพิ่มเติมด้วยเช่นกัน เพราะไม่ว่าคนจากประเทศไหนจะมีธรรมชาติของจิตใจที่มีส่วนคล้ายกัน แต่ก็มีวัฒนธรรม มีบริบท สภาพแวดล้อมทางเศรษฐกิจสังคมที่แตกต่างกันด้วย เช่น



คนเอเชีย รวมทั้งคนไทย เชื่อเรื่องดวง เชื้อโชคกลาง ไสยศาสตร์ ที่ทำให้พวกเขา เชื่อว่าจะเล่นชนะการพนันได้ การวิจัยและการติดตามประเมินผล การทดลองใช้ โปรแกรมให้การศึกษาป้องกันปัญหาการ ติดการพนันในหมู่คนไทย จะช่วยให้เรามี องค์ความรู้ที่จะนำไปใช้ประโยชน์ในการ ป้องกันและแก้ไขปัญหาการติดการพนันได้ อย่างมีประสิทธิภาพเพิ่มขึ้น

7 การให้เด็ก เยาวชน ประชาชน มีความรู้เท่าทันในเรื่องคณิตศาสตร์ หลัก ความเป็นไปได้ว่าในการเล่นพนันนั้น คน เล่นมีโอกาสเสียมากกว่าได้ในระยะยาว เป็น แนวทางการให้การศึกษาที่ควรทำ น่าจะ แทรกเข้าไปในหลักสูตรการเรียนการสอน ตั้งแต่ชั้นประถมปลาย โดยประสบการณ์ ในต่างประเทศเสนอว่า การป้องกันด้วย การส่งเสริมพัฒนาการทางจิตใจของเด็ก เยาวชนในแง่บวก จะทำให้เด็กเยาวชนรู้จัก ดูแลอารมณ์ พฤติกรรมของตัวเอง มีวินัย ในตัวเอง รู้จักใช้เวลาในการทำกิจกรรม ที่สนุก สร้างสรรค์ ได้เรียนรู้อะไรใหม่ๆ

เป็นประโยชน์ มีความฉลาดทางอารมณ์ ความฉลาด/ทักษะทางสังคม หรือทักษะ ชีวิต การแก้ปัญหาเป็น การรู้จักผ่อน- คลายความเครียด เป็นช่องทางสำคัญใน การเสริมภูมิคุ้มกันไม่ให้คนเผลอเผลอ หลงไปติดการพนันหรือติดสารเสพติดอื่น ได้ง่าย เรื่องนี้ควรสนับสนุนให้ครูอาจารย์ เรียนรู้เรื่องจิตวิทยาแนวบวกมากพอที่จะ สามารถอธิบายต่อให้นักเรียนนักศึกษา เข้าใจได้

8 การเลือกใช้นโยบายพัฒนาเศรษฐกิจ สังคมในแนวทางกระจายทรัพย์สิน รายได้ การศึกษา ที่มีคุณภาพสู่ประชาชนทั่วประเทศ อย่างเป็นธรรม และเน้นการพัฒนาคุณภาพ ชีวิตมากกว่าการเพิ่มความมั่งคั่งทางวัตถุ มีระบบประกันสังคมและรัฐสวัสดิการที่ดี ประกันให้ประชาชนมีรายได้ยังชีพอย่าง พอเพียง มีความมั่งคั่งในชีวิต ก็จะเป็นการ ปฏิรูปที่มีผลดีทางเศรษฐกิจสังคมในหลาย ด้าน รวมถึงช่วยลดปัญหาการติดการพนัน ในทางอ้อมได้ด้วย





Center for Gambling Studies Report 2020

รายงานศูนย์ศึกษาปัญหาการพนัน ปี 2563