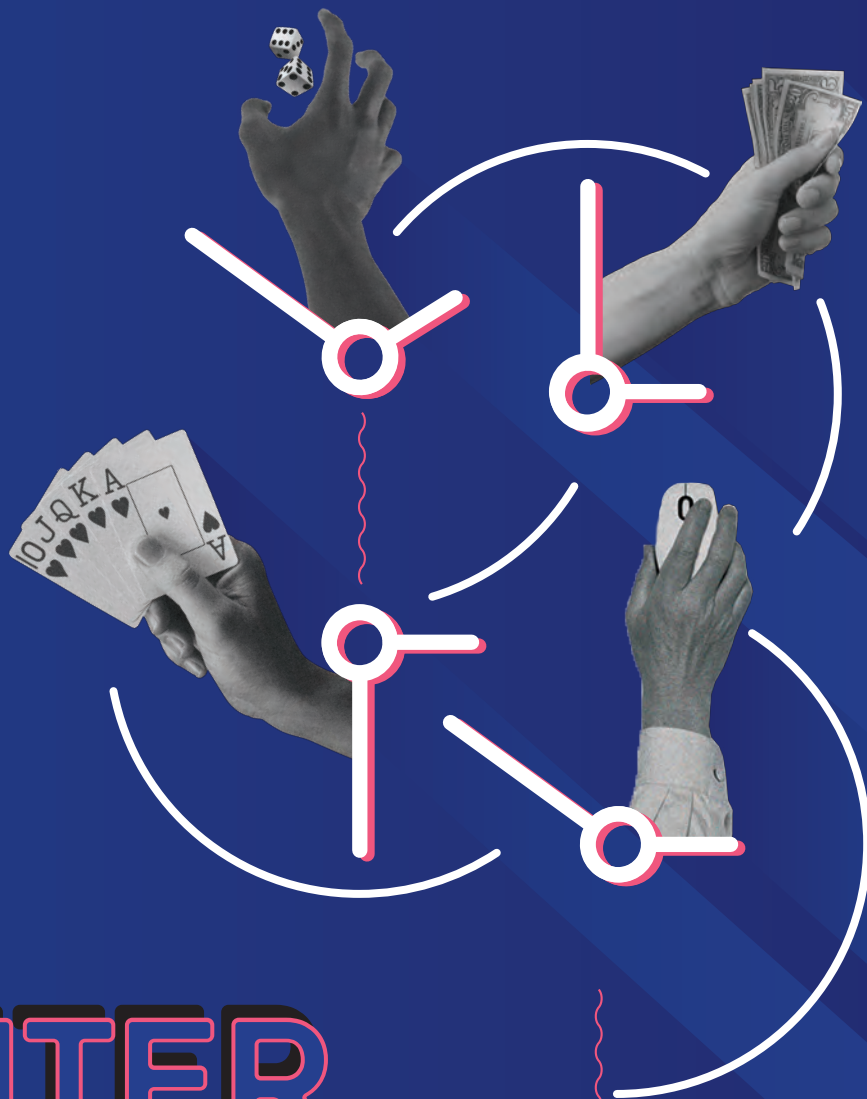




CENTER FOR GAMBLING STUDIES REPORT 2016

การพนันในยุคเปลี่ยนผ่าน
รายงานประจำปี 2559
ศูนย์ศึกษาปัญหาการพนัน

การพนันในยุคเปลี่ยนผ่าน
รายงานประจำปี 2559 ศูนย์ศึกษาปัญหาการพนัน
CENTER FOR GAMBLING STUDIES REPORT 2016

ISBN 978-616-407-108-7

พิมพ์ครั้งแรก พฤศจิกายน 2559
จำนวนพิมพ์ 1,500 เล่ม

เจ้าของ ศูนย์ศึกษาปัญหาการพนัน
ห้อง 518 คณะเศรษฐศาสตร์
จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย
ปทุมวัน กรุงเทพฯ 10330
โทรศัพท์/โทรสาร 02-218-6299
e-mail: thaicgs@gmail.com

บรรณาธิการบริหาร รศ.ดร.นวลน้อย ตีรรัตน์
บรรณาธิการ ศิริพร ยอดกมลศาสตร์
กองบรรณาธิการ วิศรุต ภูโหมทอง
สมทิพ วัฒนพงษ์วานิช
อารีนารถ ทองมาลัย
นිරนุช วิชัยดิษฐ
พรหมภัสสร สุทธิโยธา

รูปเล่ม darkfishfullhouse
พิมพ์ที่ โรงพิมพ์เดือนตุลา

สืบค้นข้อมูลเพิ่มเติมได้ที่

www.gamblingstudy-th.org

แลกเปลี่ยนความคิดเห็นกับโครงการได้ที่

www.facebook.com/gamblingstudy

สนับสนุนโดย

สำนักงานกองทุนสนับสนุนการสร้างเสริมสุขภาพ (สสส.)



คำปรารภ	4
จากใจผู้อำนวยการศูนย์ศึกษาปัญหาการพนัน	6
แนะนำองค์กร	10
กิจกรรมในรอบปี 2557 - 2559	12
บทนำ	18
ส่วนที่ 1 รายงานสถานการณ์	22
ตลาดการพนันโลก : ผืนพวงมวกขึ้น	24
สถานการณ์ พฤติกรรม และผลกระทบการพนันในประเทศไทย ประจำปี 2558	40
ส่วนที่ 2 เยาวชนต้องรู้เท่าทันการพนัน	60
การจัดการปัญหาการพนันในเด็กและเยาวชน	62
เด็กจะเรียนรู้เท่าทันการพนันได้อย่างไร	70
ส่วนที่ 3 ธุรกิจกีฬา vs ธุรกิจการพนัน	84
ฟุตบอลไทยพรีเมียร์ลีก : ความใกล้ชิด วัฒนธรรมแฟน และการพนัน กีฬากับธุรกิจการพนัน	86 98
ส่วนที่ 4 มองมุมลึก ธุรกิจคาสีโนตามแนวชายแดน	112
คิงส์โรมัน : ภาพแทนการดิ้นรนของทุนคาสีโนในลุ่มน้ำโขงตอนบน	114
ก้าวให้พ้น ‘เอา-ไม่เอา’ คาสีโน	124
ส่วนที่ 5 ยูโร 2016 : เซียร์บอล vs พนันบอล	138
เยาวชนไทยกับการเล่นพนันกายผลฟุตบอลยูโร 2016	140
ฟุตบอล : เกมเพื่อกีฬาหรือการพนัน/การเสี่ยงโชค	150
การให้บริการปรึกษาปัญหาพนันบอลในช่วงฟุตบอล ยูโร 2016 “สายด่วนสุขภาพจิต เลิกพนัน 1323”	164
“บอลจบงานไม่จบ” อย่าทำแค่สองปีหนะเรื่องการพนัน	176
ส่วนที่ 6 פרמדתความรู้ใหม่เรื่องการพนัน	184
การพนันที่แฝงอยู่ในงานวัด	186
ห่วยใต้ดินในมิตคิดเรื่องการเลื่อนไหลสู่ทุนเชิงสัญลักษณ์	198

คำปรารภ

วิเชษฐ์ พิชัยรัตน์
ประธานคณะกรรมการกำกับทิศทาง
กลุ่มแผนงานด้านการลดปัญหาจากการพนัน
กรรมการผู้ทรงคุณวุฒิ
กองทุนสนับสนุนการสร้างเสริมสุขภาพ



การประชุมวิชาการและการทำรายงานประจำปีของศูนย์ศึกษาปัญหาการพนันโดยใช้ชื่อการพนันในยุคเปลี่ยนผ่าน ถือเป็นหัวข้อที่ทันสมัยสอดคล้องกับสถานการณ์ในบ้านเมืองของเรา ในขณะนี้ เพราะมีการพูดถึงเรื่องการเมืองช่วงนี้เป็นช่วงเปลี่ยนผ่าน ดังนั้นการได้แลกเปลี่ยนและนำเสนอข้อมูลต่างๆ ในหัวข้อนี้จึงมีประโยชน์อย่างยิ่ง

สำหรับ สสส. หรือสำนักงานกองทุนสนับสนุนการสร้างเสริมสุขภาพ เป็นหน่วยงานที่ทำหน้าที่ริเริ่ม ผลักดัน กระตุ้น สนับสนุน ตลอดจนเชื่อมประสานการทำงานร่วมกับหน่วยงานต่างๆ ในสังคม ในการขับเคลื่อนกระบวนการสร้างเสริมสุขภาพ เพื่อให้คนไทยมีสุขภาพดีครบ 4 ด้าน กาย จิต ปัญญา สังคม เราตระหนักดีว่าปัญหาการพนันเป็นเรื่องที่ส่งผลกระทบต่อสังคมไทย ทั้งต่อตัวบุคคล ครอบครัว ชุมชน และสังคม แล้ว ก็ก่อให้เกิดปัญหาตามมาเยอะแยะมากมาย

ไม่ว่าจะเป็นปัญหาสุขภาพ หนี้สิน ความยากจน ก่อให้เกิดอาชญากรรมในรูปแบบต่างๆ ด้วยเหตุนี้ สสส. จึงให้การสนับสนุนกลุ่มแผนงานด้านการลดปัญหาจากการพนันมาตั้งแต่ปี 2553

ผมได้อ่านข้อมูลจากงานวิจัยในปีที่ผ่านมาทราบว่าเด็กและเยาวชนของเราเข้าไปเกี่ยวข้องกับวงจรการพนันจำนวนมากถึง 3.1 ล้านคนอายุน้อยที่สุดคือ 7 ปี ขณะเดียวกัน เมื่อมาดูด้านธุรกิจกีฬาปัจจุบัน กีฬาของประเทศไทยได้รับความนิยมเป็นอย่างมาก ทีมฟุตบอล

เลสเตอร์ซิตีที่ได้แชมป์พรีเมียร์ลีกของประเทศอังกฤษเป็นครั้งแรกก็มีคนไทยเป็นเจ้าของล่าสุดเลยครับ น็องเม-เอเรีย จูฑานุกาล ก็ได้แชมป์กอล์ฟรายการระดับเมเจอร์ของโลกเป็นครั้งแรกที่ประเทศอังกฤษ เป็นประวัติศาสตร์ของนักกีฬาหญิงไทย ซึ่งก่อนหน้านี้ก็ฟ้าแบดมินตันน็องเมย์-รัชนก อินทนนท์ ก็ได้แชมป์ระดับซูเปอร์ซีรีส์ 3 รายการติดต่อกัน

ส่วนธุรกิจกีฬาในประเทศไทย ประมาณการกันว่ามีเงินสะพัดไม่ต่ำกว่าหมื่นล้านบาทในแต่ละปี โดยเฉพาะทีมฟุตบอลในไทยลีกขณะนี้เงินสะพัดด้วยตัวเลขไม่ต่ำกว่า 2 พันล้านบาทต่อปี ซึ่งหลายฝ่ายได้ตั้งข้อสังเกตว่าจะมีเรื่องการพนันไปเกี่ยวข้องมากน้อยแค่ไหนอย่างไร

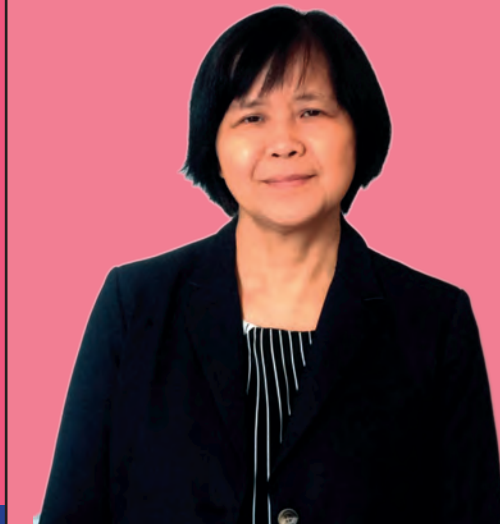
อีกประเด็นหนึ่งที่ยังคงถกเถียงกันอยู่คือ ข้อเสนอแนวทางในการแก้ไขปัญหการพนันด้วยการตั้งศาลโน้ให้ถูกต้องตามกฎหมาย มีการเสนอให้สังคมได้วิพากษ์วิจารณ์กันมาหลายรัฐบาล มาถึงวันนี้ก็ยังไม่ยุติ จุดที่น่าติดตามว่าจะเดินหน้าต่อไปอย่างไร และถ้าหากมีการผลักดันเรื่องนี้ต่อภาคีเครือข่ายของเราจะอย่างไร อันนี้เป็นความท้าทาย

และที่น่าสนใจอีกอย่างหนึ่ง ผมดูข้อมูลที่เกี่ยวข้องเรื่องคดีความที่ขึ้นสู่ศาล ปรากฏว่าสำนักงานศาลยุติธรรมมีการสรุปตัวเลขปี 2558 ว่า คดีที่เกี่ยวข้องกับการพนันเป็นคดีที่ขึ้นสู่ศาลชั้นต้นสูงสุดเป็นอันดับสาม รองจากคดียาเสพติดและคดีจราจร คือมีคดีการพนัน 76,146 คดี อันนี้เป็นตัวสะท้อนได้อย่างชัดเจนว่าปัญหาเรื่องการพนันเป็นปัญหาที่กำลังจะขยายลุกลามมากขึ้นในอนาคต

ดังนั้นจึงเป็นภารกิจร่วมกันของทุกฝ่ายที่จะกำหนดแนวทางหรือการผลักดันขับเคลื่อนมาตรการนโยบายหรือกฎหมาย อย่างน้อยเพื่อให้รัฐบาลให้ความสำคัญกับปัญหาการพนัน และมีหน่วยงานของรัฐที่เป็นเจ้าภาพหลักในการรับผิดชอบปัญหาการพนัน เพราะถ้ามีเจ้าภาพหลักที่ชัดเจนจะตามมาด้วยเรื่องของความรับผิดชอบงบประมาณและบุคลากรที่จะต้องมาร่วมกันขับเคลื่อนในเรื่องของการแก้ไขปัญหการพนันมากขึ้น ทั้งนี้ หากปีนี้ยังไม่สำเร็จ ในปีต่อไป ถัดไป ก็จะเป็นภารกิจที่พวกเราต้องช่วยเหลือนกันขับเคลื่อนต่อไป เพื่อลดปัญหาและผลกระทบจากการพนันให้ได้

จากใจผู้อำนวยการ ศูนย์ศึกษาปัญหาการพนัน

รศ.ดร.वलน้อย ตรีรัตน์



ศูนย์ศึกษาปัญหาการพนันได้ดำเนินการมาจนจบโครงการระยะที่ 2 (Phase 2) มีการให้ทุนวิจัยในประเด็นต่าง ๆ ที่เกี่ยวเนื่องกับการพนัน โดยเฉพาะในประเด็นที่เกี่ยวข้องกับเด็กและเยาวชน เป็นจำนวน 20 โครงการ และได้ปรับรูปแบบของการจัดทำรายงานผลการดำเนินงาน โดยแทนที่จะเป็นรายงานประจำปี แต่ปรับเป็นการรายงานผลประจำระยะของโครงการ ทั้งนี้เนื่องจากลักษณะการให้ทุนวิจัยจะให้พร้อม ๆ กัน และโครงการวิจัยเหล่านี้จะเสร็จพร้อมกัน ข้อเสนอผลงานวิจัยโครงการต่าง ๆ ปรากฏอยู่ในหนังสือเล่มนี้แล้ว ทั้งนี้ผู้เขียนมีข้อสังเกตต่อการเปลี่ยนแปลงสถานการณ์การพนันโลกและประเทศไทย ดังนี้

มีการเปลี่ยนแปลงสำคัญในตลาดการพนันโลก 3 ประการ คือ ประการที่หนึ่ง ตลาดการพนันโลกมีความผันผวน โดยเฉพาะอย่างยิ่งในตลาดคาสีโน หลังจากคาสีโนในเอเชียมีส่วนแบ่งทางการตลาดเป็นอันดับหนึ่งโดยมีจีนเป็นลูกค้าสำคัญของตลาดนี้ ส่งผลให้ส่วนแบ่งรายได้ของคาสีโนมาเกินไ้ใหญ่กว่าคาสีโนในลาสเวกัส แต่จากนโยบายการปราบปรามการคอร์รัปชันและการฟอกเงินของประเทศจีน ส่งผลให้มีการควบคุมการ

โอนเงินระหว่างประเทศและการเดินทางไปต่างประเทศของข้าราชการมากยิ่งขึ้น ทำให้ปริมาณลูกค้าจากประเทศจีนซึ่งเป็นลูกค้าหลักของคาสีโนมาเฝ้าลดจำนวนลงมาก ทำให้การเติบโตของรายได้คาสีโนหดตัวลงอย่างชัดเจน และทำให้ภาพรวมรายได้คาสีโนทั่วโลกโดยรวมลดลง ส่งผลต่อรายได้ในอุตสาหกรรมการพนันโลกลดลงเล็กน้อยในปี 2015 ประการที่สอง การเติบโตของการพนันออนไลน์มีความชัดเจนและต่อเนื่อง ทำให้มีการอนุญาตให้มี

การพนันออนไลน์ที่ถูกกฎหมายเพิ่มขึ้นในหลายประเทศ โดยการพนันทายผลการแข่งขันมีส่วนแบ่งมากที่สุดในตลาดออนไลน์ และประการสุดท้าย ปัญหาคอร์รัปชันในการจัดการแข่งขันกีฬามีเพิ่มมากขึ้น จากอิทธิพลของนักพนันทายผลการแข่งขัน ทำให้ต้องมีการตั้งคณะกรรมการขึ้นมากำกับดูแลปัญหาการทุจริตในการจัดการแข่งขัน

การพนันในประเทศก็มีการเปลี่ยนแปลงอย่างชัดเจน โดยเฉพาะอย่างยิ่งในเรื่องลอตเตอรี่ ที่รัฐบาลได้ประกาศใช้มาตรา 44 เพื่อให้มีการจัดการกับปัญหาสลากเกินราคา โดยมีการใช้มาตรการที่สำคัญ 2 มาตรการ คือ การเพิ่มส่วนแบ่งรายได้ให้กับผู้ค้ารายย่อยจากร้อยละ 7 เป็นร้อยละ 12 และการเพิ่มจำนวนสลากเพื่อกระจายไปสู่ผู้ค้ารายย่อยเพิ่มมากขึ้น ทำให้ปริมาณสลากเพิ่มจาก 74 ล้านฉบับ เป็น 120 ล้านฉบับในช่วงเวลา 1 ปี แม้ว่ารัฐบาลจะสามารถทำให้สลากลดราคาลงและจำหน่ายในราคาตามกฎหมายได้ในวงกว้าง แต่ก็ยังคงมีปัญหาความไม่แน่นอนจากการที่ยังคงรูปแบบการจัดสรรสลากที่สามารถทำให้เกิดการผูกขาดสลากได้ในระดับหนึ่งไว้

ในเดือนพฤศจิกายน 2016 คณะกรรมการกำกับดูแลการพนันในประเทศสหราชอาณาจักรได้เผยแพร่รายงานเรื่อง เด็กกับการพนันปี 2016 โดยมีการสำรวจเด็กอายุระหว่าง 11-15 ปี จำนวน 2,411 คน จากโรงเรียนมัธยมของรัฐในอังกฤษและเวลส์จำนวน 103 แห่ง พบว่า ในภาพรวมมีเด็กที่เล่นการพนันในอาทิตย์ก่อนการสำรวจประมาณร้อยละ 16 โดยมีการเล่นผ่านสล็อตแมชชีน (fruit

machine) เล่นไพ่โดยใช้เงินกับเพื่อน และซื้อลอตเตอรี่แห่งชาติประเภททูตหรือลอตโต้ได้กล่าวได้ว่า ร้อยละ 8 เล่นการพนันที่จัดการแบบธุรกิจ และอีกร้อยละ 8 เล่นการพนันโดยใช้เงินกับเพื่อน เด็กร้อยละ 3 เคยเล่นพนันออนไลน์โดยใช้เงินเก็บของตัวเอง และร้อยละ 6 ใช้และแอบใช้บัญชีของพ่อแม่ ทั้งนี้เหตุผลหลักของการเล่นพนัน อันดับแรกคือ ต้องการเงิน (24%) ตามด้วยเล่นเพื่อความบันเทิง (23%) และเพื่อความสนุกตื่นเต้น (21%) และจากการสำรวจทัศนคติ พบว่า เด็กส่วนใหญ่ยังเชื่อว่าการพนันเป็นอันตราย แต่เด็กจำนวนหนึ่งเชื่อว่าการพนันเป็นหนทางที่ง่ายในการหาเงิน ยิ่งพนันบ่อยเท่าไรก็มีโอกาสชนะมากขึ้น และคนในวัยเดียวกันก็เล่นพนันเหมือนกัน

นอกจากนี้ ผลการสำรวจในกรณีลอตเตอรี่แห่งชาติยังพบว่า เด็กซื้อลอตเตอรี่ขณะอยู่กับพ่อแม่หรือผู้ปกครอง (84%) และพ่อแม่ส่งเงินให้ซื้อที่จุดการชำระเงิน (78%) ทั้งนี้กฎหมายในสหราชอาณาจักรกำหนดให้การพนันโดยส่วนใหญ่สามารถจำหน่ายให้เยาวชนที่มีอายุ 18 ปีขึ้นไป และในกรณีลอตเตอรี่แห่งชาติสามารถซื้อได้เมื่ออายุ 16 ปีขึ้นไป

งานสำรวจหลายครั้งที่ศูนย์ศึกษาปัญหาการพนันดำเนินการในช่วงนี้ ก็สะท้อนภาพของเด็กกับการพนันที่ไม่แตกต่างจากผลการสำรวจของสหราชอาณาจักร นั่นคือยังคงสะท้อนให้เห็นว่าเด็กและเยาวชนสามารถเข้าถึงการพนันได้โดยง่าย เด็กและเยาวชนไทยมากกว่าร้อยละ 10 สามารถเข้าถึงการเล่นพนันในรูปแบบต่างๆ ได้ ทั้งส่วนที่เป็นธุรกิจ

การพนัน และส่วนที่เป็นการเล่นการพนันกับเพื่อนโดยใช้เงิน ทั้งนี้พ่อแม่จำนวนไม่น้อยมีส่วนและรู้เห็นการเล่นพนันของลูก

ศูนย์ศึกษาปัญหาการพนันและเครือข่ายได้พยายามผลักดันให้เกิดการเรียนรู้อย่างเท่าทันต่อการพนัน โดยเฉพาะในกลุ่มเด็กและเยาวชน ได้ให้มีการศึกษาและทดลองใช้บทเรียนการเรียนรู้อย่างเท่าทันต่อการพนันในกลุ่มเด็กนักเรียนชั้น ป.6 ซึ่งได้ผลค่อนข้างดี โดยจะได้มีการพัฒนาเป็นบทเรียนที่สมบูรณ์และขยายการศึกษาในช่วงอายุอื่นๆต่อไป

นอกจากนั้น ยังได้ร่วมกับเครือข่ายต่างๆ ทั้งนักวิชาการที่ทำงานวิจัยทางด้านการพนัน กลุ่มองค์กรพัฒนาเอกชนที่ทำงานทางด้านการพัฒนาสังคม เด็กและเยาวชน และข้าราชการจากหน่วยงานที่เกี่ยวข้อง เพื่อเสนอแนวทางการปฏิรูปกฎหมายที่เกี่ยวข้องกับการพนัน มี 4 ประเด็นสำคัญ คือ หนึ่ง มีโครงสร้างการกำกับดูแลที่ชัดเจน โดยเน้นการมีส่วนร่วมของภาคประชาสังคม สอง

มีการกระจายอำนาจในการกำกับดูแล เน้นบริบทของท้องถิ่น สาม มีการกำหนดกติกาเพื่อลดผลกระทบของการพนัน และคุ้มครองกลุ่มเด็กและเยาวชน และประการสุดท้าย มีการจัดตั้งกองทุนจากเงินที่ได้จากธุรกิจการพนัน เพื่อรณรงค์ให้การศึกษาให้กับกลุ่มเด็กเยาวชน และกลุ่มเปราะบางต่างๆในสังคมให้รู้เท่าทันการพนัน

ธุรกิจการพนันเป็นธุรกิจที่มีมูลค่าสูง มีการปรับตัวอยู่ตลอดเวลาเพื่อสร้างโอกาสทางการตลาด การเติบโตของการพนันออนไลน์แสดงให้เห็นว่า การพนันออนไลน์เป็นการพนันไร้พรมแดน สามารถชกซอนเข้าสู่ทุกกลุ่มของสังคมได้โดยง่าย ป้องกันยาก และสามารถสร้างผลกระทบต่อสังคมได้อย่างรุนแรง การศึกษาเพื่อเข้าใจพฤติกรรมเหล่านี้เป็นสิ่งจำเป็น เพื่อผลักดันให้เกิดนโยบายสาธารณะ หรือความรู้ที่สามารถเท่าทัน และช่วยลดผลกระทบจากธุรกิจการพนันเหล่านี้ได้

4 แนวทางการปฏิรูปกฎหมาย ที่เกี่ยวข้องกับการพนัน

- มีโครงสร้างการกำกับดูแลที่ชัดเจน โดยเน้นการมีส่วนร่วมของภาคประชาสังคม
- มีการกระจายอำนาจในการกำกับดูแล เน้นบริบทของท้องถิ่น
- มีการกำหนดกติกาเพื่อลดผลกระทบของการพนัน และคุ้มครองกลุ่มเด็กและเยาวชน
- มีการจัดตั้งกองทุนจากเงินที่ได้จากธุรกิจการพนัน เพื่อสนับสนุนให้การศึกษา กับกลุ่มเด็ก เยาวชน และกลุ่มเปราะบาง ต่างๆในสังคม ให้รู้เท่าทันการพนัน

แนะนำองค์กร

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

- สนับสนุนให้เกิดการวิจัยเพื่อสร้างความรู้ในการเฝ้าระวังสถานการณ์และปัญหาการพนัน เพื่อนำเสนอมาตรการ กลไก ที่เหมาะสมในการจัดการปัญหาการพนัน

- สนับสนุนให้เกิดเครือข่ายทางวิชาการในระดับพื้นที่ ระดับประเทศ และต่างประเทศ รวมถึงมีการพัฒนาศักยภาพนักวิจัยและนักวิชาการอย่างต่อเนื่อง

- สนับสนุนให้เกิดการจัดการความรู้ในรูปแบบต่างๆ เพื่อให้สามารถเข้าถึงกลุ่มต่างๆ ได้อย่างมีประสิทธิภาพและประสิทธิผล



4 ยุทธศาสตร์ การดำเนินงาน

1 การสร้างความรู้ โดยสนับสนุนทุนวิจัย ครอบคลุมประเด็นสำคัญ 4 ด้าน

อุปสงค์

สถานการณ์ด้านผู้เล่น บัณฑิตด้านจิตวิทยา สภาพแวดล้อม สื่อ วัฒนธรรม เศรษฐกิจและสังคม พฤติกรรมการเล่น นโยบายด้านผู้เล่น

อุปทาน

กระบวนการจัดการพนัน บัณฑิตที่เกี่ยวข้อง วิเคราะห์ ความสัมพันธ์และปัญหาใน กระบวนการ ทั้งรายประเภท และเชิงพื้นที่ นโยบายด้านการจัดการธุรกิจการพนัน

ผลกระทบ

สำรวจ วิเคราะห์ และ ประเมินผลกระทบจากการ เล่นพนันในระดับบุคคล ครอบครัว สังคมนโยบาย เพื่อลดผลกระทบจากการ พนัน

มาตรการ และกฎหมาย

มาตรการป้องกันทั้งทาง กฎหมายและไม่ใช้กฎหมาย ทั้งที่เกี่ยวกับการพนันที่ถูก กฎหมายและไม่ถูกกฎหมาย ศึกษาเปรียบเทียบมาตรการ กฎหมายและประสบการณ์ จากต่างประเทศ

2 การสร้างเครือข่ายการวิจัยและนักวิชาการ โดยพยายามเชื่อมโยงการทำงานกับสถาบัน การศึกษาในภูมิภาค องค์กรภาคต่างๆ ตั้งแต่นักวิชาการในมหาวิทยาลัยในสาขาวิชาต่างๆ จนถึง การวิจัยระดับชุมชน จัดอบรมเพื่อพัฒนาศักยภาพนักวิจัย จัดประชุมเพื่อให้เกิด การแลกเปลี่ยนความรู้ ตลอดจนมีการแลกเปลี่ยนความรู้กับองค์กรหรือนักวิชาการใน ต่างประเทศ

3 การจัดการความรู้และเผยแพร่ โดยการรวบรวมความรู้จากแหล่งต่างๆ พัฒนาระบบ ฐานข้อมูล สังเคราะห์และย่อยความรู้เพื่อนำไปเผยแพร่ในรูปแบบที่เข้าใจง่าย ทั้งในเว็บไซต์ และสิ่งพิมพ์ การจัดประชุมสัมมนา และสนับสนุนการจัดเวทีในพื้นที่ปฏิบัติการของภาคี เครือข่าย เพื่อนำไปสู่การกระตุ้นให้เครือข่ายชุมชนนำความรู้ไปจัดการปัญหาในพื้นที่

4 การบริการจัดการศูนย์วิจัย เพื่อเป็นศูนย์กลางในการจัดการความรู้และเผยแพร่สู่ สาธารณชน

กิจกรรมในรอบปี 2557 - 2559

ศูนย์ศึกษาปัญหาการพนัน เป็นแหล่งเรียนรู้และองค์กรสนับสนุนให้มีการสร้างความรู้ การขยายปริมาณทลความรู้ เพื่อให้สังคมไทยได้รู้เท่าทันสถานการณ์การพนันและผลกระทบที่เกิดจากการเล่นพนัน

โดยการสนับสนุนให้เครือข่ายนักวิชาการ/นักวิจัยที่มีมากกว่า 80 คน ผลิตผลงานวิจัยรวมมากกว่า 50 เรื่อง และจัดทำสื่อหลากหลายรูปแบบเพื่อเผยแพร่ความรู้และสนับสนุนการขับเคลื่อนเชิงนโยบาย

ผลงานวิจัย

ในรอบปี 2557-2559 ศูนย์ศึกษาปัญหาการพนันได้ออกแบบงานวิจัยเพื่อขยายปริมาณทลความรู้ได้ชัดเจนมากขึ้น โดยใช้ประสบการณ์ที่ได้จากการทำงานต่อเนื่องมาตั้งแต่ปี 2554 และข้อมูลที่ได้จากการสำรวจโครงสร้างประชากรเชิงเศรษฐกิจและสังคมของผู้เล่นการพนัน พฤติกรรมและผลกระทบที่เกิด

จากการเล่นพนัน ทุก 2 ปี รวมถึงข้อค้นพบจากงานวิจัยที่ผ่านมา โดยสนับสนุนทุนวิจัย 20 โครงการ มีผลงานวิจัยรวม 22 เรื่อง และให้ทุนสนับสนุนวิทยานิพนธ์ปริญญาเอก 1 เรื่อง โดยให้จัดส่งผลงานเป็นบทความวิชาการ 1 เรื่อง ดังรายละเอียดต่อไปนี้

รายงานวิจัยเชิงสำรวจ

- การศึกษาสถานการณ์ พฤติกรรม และผลกระทบการพนันในประเทศไทย ประจำปี 2558
โดย ศูนย์วิจัยเพื่อการพัฒนาสังคมและธุรกิจ (SAB)
- การสำรวจความคิดเห็นต่อข้อเสนอเพื่อแก้ปัญหาสลากกินแบ่งรัฐบาล
โดย ศูนย์วิจัยเพื่อการพัฒนาสังคมและธุรกิจ (SAB)
- การศึกษาพฤติกรรมการพนันของวัยรุ่นในบริบทของพื้นที่ภาคอีสาน จังหวัดอุบลราชธานีและมุกดาหาร
โดย ดร.สุภาวดี ขุนทองจันทร์
- ความเชื่อทางศาสนา การปฏิบัติทางศาสนา และการเล่นพนันของพุทธศาสนิกชนชาวไทยที่ไปวัดในกรุงเทพมหานคร
โดย อัสรา อุปติมภ์ และสุจิตรา ไชยจันทร์
- การสำรวจพฤติกรรมรับชมและการเล่นพนันกายผลฟุตบอลยูโร 2016 กลุ่มนักพนันมัธยมศึกษาตอนปลายและอาชีวศึกษา
โดย ศูนย์วิจัยเพื่อการพัฒนาสังคมและธุรกิจ (SAB)

รายงานวิจัยประเด็นเด็กและเยาวชน

- การสร้างชุดการเรียนรู้ต้นแบบเกี่ยวกับการพนันสำหรับเด็กในวัยเรียน
โดย ดร.ธีรารัตน์ วงศ์ธนธนา

- การพนันที่แฝงในงานวัด: กระบวนการเปลี่ยนสภาพของกิจกรรมงานวัดและผลกระทบที่มีต่อพฤติกรรมการเล่นพนันของเยาวชนไทย
โดย ดร.อิทธิพัทธ์ สุกกันพรกุล, วิไลลักษณ์ ลังกา, ธนิตา เซยชุม และอรอุมา เจริญสุข
- เยาวชนกับการพนัน : ปัจจัยเสี่ยง ความเปราะบาง และผลกระทบทางสังคม
โดย ดร.กาญจน์ภา พงศ์พนรัตน์ และธีรโชติ ภูมิภมร
- ฟุตบอล วัยรุ่น การพนัน และวัฒนธรรมความเป็นชาย
โดย พงศกร สงวนศักดิ์
- การวิจัยเชิงปฏิบัติการแบบมีส่วนร่วม ปัญหาการพนันและผลกระทบต่อชุมชนกับการเข้าสู่กิจกรรมการพนันของเด็กและเยาวชน กรณีบ้านผืนแล้งและบ้านนาเจริญ ตำบลลำโรง อำเภอลำโรง จังหวัดอุบลราชธานี
โดย จีรพล เกตุจอมพล และสดี ไส สร้างสรรค์

รายงานวิจัยเพื่อขยายปริมณความรู้ที่มีอยู่

- การศึกษาและจัดทำร่างพระราชบัญญัติการพนัน พ.ศ. 000
โดย ดร.วรัญญา ทัศนศิริวงศ์
- ห่วยใต้ดิน : กุณเชิงสัญลักษณ์
โดย ดร.รัตพงษ์ สอนสุภาพ และอิสริยา ภักดีศรีแพง
- มองพนันฟุตบอลผ่านเครื่องมือเศรษฐศาสตร์
โดย ดร.วิษณุ วงศ์สินศิริกุล
- ฟุตบอลไทยพรีเมียร์ลีก : การพนัน ความเป็นชาย วัยรุ่น และวัฒนธรรมบริโภคนิยม
โดย ดร.วสันต์ ปัญญาแก้ว
- วัฒนธรรมแฟนบอลไทยในมิติของการพนันและการบริโภค
โดย อ.อาจินต์ กองอยู่คง
- บทบาทของหนังสือพิมพ์ต่อการนำเสนอข่าวการพนันฟุตบอล
โดย ธวัชชัย ดวงไทย
- ผลกระทบจากสถานการณ์การพนันตามแนวชายแดน : กรณีคังโล่ริมคาสโน เขตเศรษฐกิจพิเศษสามเหลี่ยมทองคำ สปป.ลาว
โดย ดร.ณัฐกร วิทิตานนท์
- เครือข่ายการพนัน : การประกอบสร้างสู่ชนชั้นนำในชุมชนท้องถิ่นและอำนาจการเมืองในภาคใต้
โดย รศ.ดร.รงค์ บุญสวยขวัญ

รายงานวิจัยเพื่อเปิดพรมแดนความรู้ใหม่ สร้างนักวิจัยรุ่นใหม่

- การศึกษาสถานการณ์การพนันและผลกระทบที่เกิดขึ้นในพื้นที่กลุ่มความร่วมมือทางเศรษฐกิจในอนุภูมิภาคแม่น้ำโขง: กรณีศึกษาผลกระทบจากนโยบายการเปิด AEC
โดย ดร.ทวีพล ธรรมนารักษ์, ปองสุข ศรีชัย และสมควร สงวนแพง
- การพนันชายแดนใต้ : ศึกษาเปรียบเทียบผลกระทบต่อชุมชนอำเภอหาดใหญ่และอำเภอสะเดา จังหวัดสงขลา
โดย เจริญศักดิ์ บุญนำ และคณะ
- “นกกางเขน” พนันพื้นบ้านในสังคมมุสลิมสามจังหวัดชายแดนภาคใต้
โดย อับดุลลาตีฟ การ์รี และคณะ
- บทบาทคณะกรรมการอิสลามประจำมัสยิดในการดูแลสืบบุรุษตามวิถีแห่งศาสนาอิสลามเพื่อจัดปัญหาการพนันและอบายมุขในชุมชน : กรณีศึกษามัสยิดบ้านเหนือ ตำบลคูเต่า อำเภอหาดใหญ่ จังหวัดสงขลา
โดย มนัส สุทธิการ, ดร.อิทธิส ดาราไท้, วิษณุ บิลล่าเต๊ะ และอับดุลลิต อิสลาม
- บทความวิชาการเรื่อง “วาทกรรมห่วยใต้ดินในสังคมไทย” ส่วนหนึ่งของวิทยานิพนธ์ปริญญาเอก
โดย อิสริยา ภักดีศรีแพง

สื่อเผยแพร่

ศูนย์ศึกษาปัญหาการพนัน มีการผลิตสื่อหลายรูปแบบ เพื่อเผยแพร่ข้อมูล ข่าวสาร และ ผลงาน ให้เข้าถึงคนหลายกลุ่ม หลายวัย ดังนี้

เว็บไซต์ www.gamblingstudy-th.org แหล่งรวบรวมข้อมูล ข่าวสาร และผลงานวิจัย นอกจากความเคลื่อนไหวที่มีอย่างต่อเนื่องและการ “จับประเด็น” เนื้อหาสาระไว้เป็นหมวดหมู่ เพื่อให้ผู้เยี่ยมชมเข้าถึงสาระความรู้ได้ง่าย ในรอบปี 2557-2559 มีการปรับปรุงเว็บไซต์ให้ทันสมัย และเข้าถึงง่ายด้วยการเพิ่มเติมช่อง “ค้นหา” และ “สาระความรู้” นอกจากนั้น ช่องทางสื่อสาร กับสังคมออนไลน์ผ่าน เฟซบุ๊ก “ศูนย์ศึกษาปัญหาการพนัน” ยังคงมีความเคลื่อนไหวสม่ำเสมอ เช่นเดิม



สำหรับผู้ชื่นชอบการอ่านหนังสือ นอกจากรายงานศูนย์ศึกษาปัญหาการพนัน ปี 2559 ที่ถืออยู่ในมือนี้ ในรอบปี 2557-2559 ศูนย์ศึกษาปัญหาการพนันได้จัดพิมพ์หนังสือรวมบทความวิชาการ 3 เล่ม และจุลสารรูปลักษณะน่าหยิบและเปิดอ่าน นำเสนอเนื้อหาสาระด้วยภาษาที่อ่านง่าย ด้วยสโลแกน “เรียนรู้ เท่าทัน การพนัน” ไปกับ “ทันเกม” จำนวน 8 เล่ม



ประชุม สัมมนา

ศูนย์ศึกษาปัญหาการพนัน มีการทำงานร่วมกับเครือข่ายนักวิชาการ/นักวิจัย กลุ่มองค์กรพัฒนาเอกชน และข้าราชการจากหน่วยงานที่เกี่ยวข้อง เพื่อเสนอแนวทางการปฏิรูปกฎหมายที่เกี่ยวข้องกับการพนัน และรณรงค์ผลักดันให้เกิดการเรียนรู้อย่างเท่าทันต่อการพนัน โดยเฉพาะในกลุ่มเด็กและเยาวชน ในรอบปี 2557-2559 ได้ร่วมมือ

กับเครือข่ายรณรงค์หยุดพนัน และมูลนิธิสาธารณสุขแห่งชาติ จัดการประชุมวิชาการประจำปี 2559 หัวข้อ “การพนันในยุคเปลี่ยนผ่าน” เมื่อวันที่ 10 พฤษภาคม 2559 และจัดการประชุมระดับภูมิภาคอีก 8 ครั้ง เพื่อเป็นเวทีระดมความคิดเห็นของภาคีเครือข่ายทุกภาคส่วน นำไปสู่การพัฒนาและจัดทำร่าง พ.ร.บ.การพนัน พ.ศ.000 ฉบับประชาชน



นอกจากนั้น ศูนย์ศึกษาปัญหาการพนัน ได้จัดให้มีการประชุมปรึกษาหารือและการประชุมเชิงปฏิบัติเพื่อสนับสนุนการขับเคลื่อนประเด็นการแก้ไขปัญหาสลากกินแบ่งราชการ การบริหารจัดการกองทุนสลากกินแบ่งรัฐบาล เพื่อพัฒนาสังคม และการพัฒนาชุดการ

เรียนรู้เรื่องการพนันสำหรับเด็กและเยาวชน ตลอดจนจัดเวทีสาธารณะเพื่อสนับสนุนการขับเคลื่อนรณรงค์และการผลักดันนโยบาย ประเด็นการพนันฟุตบอลกับเยาวชน การปรับปรุงพระราชบัญญัติการพนันและพระราชบัญญัติสำนักงานสลากกินแบ่งรัฐบาล



บทนำ

ยุคสมัยปัจจุบัน รัฐมีนโยบายบังคับใช้กฎหมาย “ห้ามเล่นการพนันผิดกฎหมาย” เข้มงวด มีการจัดตั้งศูนย์ป้องกันและปราบปรามการลักลอบเล่นการพนันหายผลฟุตบอลในฤดูกาลแข่งขันสำคัญ และสำนักงานสลากกินแบ่งรัฐบาลจัดสรรเงินรายได้ให้กับ “กองทุนสลากกินแบ่งรัฐบาลเพื่อพัฒนาสังคม” มีวัตถุประสงค์ที่เกี่ยวข้องกับการแก้ไขปัญหาที่เกิดจากการพนันชัดเจน

โดยหลักการ แนวนโยบายของรัฐดังกล่าว น่าจะนำมาสู่การกำกับดูแลการพนันที่ดี แต่ในทางปฏิบัติ ดูเหมือนยังไม่เป็นผล ผู้เล่นการพนันจำนวนมากยังสามารถเล่นการพนัน ทั้งถูกกฎหมายและผิดกฎหมาย ทั้งในประเทศไทยและนอกประเทศไทย ดังนั้น ปัญหาที่เกิดจากการเล่นพนันจึงยังคงมีอยู่ และอาจจะกลายเป็นปัญหาที่หนักหน่วงมากขึ้น เนื่องจากล่าสุดวงการแพทย์ค้นพบว่าการเล่นพนันมีผลต่อการพัฒนาของสมอง และการติดพนันเป็นโรคทางจิตเวชกลุ่มความผิดปกติเกี่ยวกับการเสพติด เช่นเดียวกับการติดเกม ติดอินเทอร์เน็ต ที่สำคัญ กลุ่มที่เริ่มเล่นการพนันตั้งแต่วัยเด็กมีโอกาสจะ “ติดพนัน” มากกว่าการเริ่มเล่นในวัยผู้ใหญ่ถึงสองเท่า

การพนันในยุคเปลี่ยนผ่าน รายงานที่เป็นเสมือนการสรุปผลการดำเนินงานระยะที่ 2 ของศูนย์ศึกษาปัญหาการพนัน ภายใต้การ

สนับสนุนของสำนักงานกองทุนสนับสนุนการสร้างเสริมสุขภาพ (สสส.) ตั้งชื่อตามการประชุมวิชาการของศูนย์ศึกษาปัญหาการพนัน เมื่อวันที่ 10 พฤษภาคม 2559 เพื่อยืนยันว่าในยุคเปลี่ยนผ่านที่หลายภาคส่วนมองต่างมุม การถกเถียงประเด็นพนันบนฐานความรู้จะช่วยให้สังคมไทยค้นพบทางออกที่เหมาะสม

ในเล่มจัดแบ่งเนื้อหาออกเป็น 6 ส่วน เริ่มต้นส่วนแรกด้วยข้อมูลสำคัญ เพื่อให้ผู้อ่านรู้เท่าทัน สถานการณ์การพนัน ทั้งของโลกและของไทย ในระดับโลก ดร.นวลน้อย ตีรรัตน์ ชี้ให้เห็นความเชื่อมโยงเรื่องการพนันกับการคอร์รัปชันและการฟอกเงิน การใช้นโยบายควบคุมการเดินทางและการนำเงินออกนอกประเทศของจีนได้ส่งผลให้ตลาดการพนันโลกหดตัวที่ร้อยละ -1 ในปี ค.ศ. 2015 ซึ่งนับเป็นครั้งแรกในรอบทศวรรษที่ตลาดการพนันโลกเกิดภาวะชะลอตัว พร้อมกับแสดงให้เห็นแนวโน้มตลาดการพนันรายประเภท ทั้งลอตเตอรี คาสิโน การพนันหายผลการแข่งขัน และการพนันออนไลน์

สำหรับ “สถานการณ์ พฤติกรรม และผลกระทบการพนันในประเทศไทย ประจำปี 2558” วิศรุต ภูโหมทอง ประมวลให้เห็นว่าคนรุ่นใหม่มีแนวโน้มที่จะเข้าสู่การพนันเร็วขึ้นเมื่อเทียบกับคนรุ่นก่อน และการพนันบางประเภทน่าจะเกี่ยวพันกับการมีพฤติกรรมการ

เล่นพนันในระดับที่เป็นปัญหา ผลสำรวจพบว่า ในปี 2558 มีคนไทยเล่นการพนันร้อยละ 52.4 หรือประมาณ 27.4 ล้านคน ในจำนวนนี้มีนักพนันที่เป็นเด็กและเยาวชนประมาณ 3.1 ล้านคน และมีผู้ประเมินว่าตนเองติดการพนันมากกว่า 2.1 ล้านคน ในจำนวนนี้เป็นเด็กและเยาวชนประมาณ 207,000 คน

ส่วนที่ 2-4 ประกอบด้วย บทความของนักวิจัย และรายงานสรุปประเด็นจากห้องประชุม ซึ่งในเวทีอภิปรายมีนักวิจัยเจ้าของบทความร่วมเป็นวิทยากร ปิดท้ายด้วยภาพบรรยากาศการประชุมวิชาการของศูนย์ศึกษาปัญหาการพนัน “การพนันในยุคเปลี่ยนผ่าน”

นพ.ยงยุทธ วงศ์ภิรมย์ศานติ์ ชี้ว่า หากเราปล่อยให้เด็กและเยาวชนเข้าไปข้องแวะกับการพนันตั้งแต่อายุน้อย พวกเขามีโอกาสที่จะกลายเป็นผู้มีปัญหาติดการพนันมากกว่าคนกลุ่มอื่น การป้องกันเด็กและเยาวชนจากภัยพนันต้องทำพร้อมกันหลายด้าน ทั้งการสร้างสภาพแวดล้อมให้ห่างไกลการพนัน การเพิ่มพื้นที่สร้างสรรค์ การสร้างเครื่องมือให้การเรียนรู้ ฯลฯ ดร.ธีรารัตน์ พันทวีวงศ์ธนะเอนก นักวิจัยที่พัฒนา “ชุดการเรียนรู้ต้นแบบเกี่ยวกับการพนันสำหรับเด็กในวัยเรียน” ค้นพบว่า การให้การศึกษาเชิงป้องกันกับเด็กและเยาวชนแต่เนิ่นๆ ด้วยเนื้อหาที่เหมาะสม เป็นกลไกสำคัญหนึ่งที่จะสร้างภูมิคุ้มกันไม่ให้เด็กและเยาวชนตกเป็นเหยื่อของการพนัน ขณะที่โตมร อภิวันทนากร ได้พัฒนา “นิทานสร้างเสริมนิสัยไร้พนัน” เป็นเครื่องมือให้การเรียนรู้กลุ่มเด็กเล็ก ผล

การเรียนรู้เป็นอย่างไรอ่านได้จากส่วนที่ 2 เยาวชนรู้เท่าทันการพนัน

การสร้างสภาพแวดล้อมให้เด็กและเยาวชนห่างไกลการพนันเป็นเรื่องสำคัญ โดยเฉพาะการพนันทายผลการแข่งขันกีฬา ส่วนที่ 3 อูรักกีฬา vs อูรักการพนัน งานวิจัยของ ดร.วสันต์ ปัญญาแก้ว พบว่า การเติบโตของอุตสาหกรรมฟุตบอลไทยพรีเมียร์ลีก ทำให้แฟนบอลกลุ่มหนึ่งชมเชียร์ฟุตบอลในสนามเป็นกิจกรรมสุดสัปดาห์ การมีส่วนร่วมในสนามอาจช่วยสร้างภูมิป้องกันการเข้าสู่การพนันบอลของแฟนบอลวัยรุ่น นอกจากนั้น ดร.วสันต์ วิเคราะห์ว่า การเล่นพนันบอลของแฟนบอลไทยส่วนใหญ่ไม่ได้มุ่งเรื่องการเสี่ยง “ได้-เสีย” แต่เป็น “การลงทุนทางอารมณ์” ที่มุ่งตอบสนองปัจจัยด้านอื่น

ในอีกด้านหนึ่ง นักวิเคราะห์ข่าวฟุตบอลไทยชั้นเซียน “บี บางปะกง” ให้ข้อมูลว่า ช่วงปี พ.ศ. 2557 - 2558 วงเงินแทงพนันฟุตบอลไทยพรีเมียร์ลีกมีมูลค่าสูงถึง 52 ล้านบาทต่อแมตช์ หรือฤดูกาลละมากกว่า 16,000 ล้านบาท และจากการติดตามความเคลื่อนไหวของเว็บไซต์พนัน ธนากร คมกฤส พบว่า เมื่ออุตสาหกรรมกีฬาเติบโตขึ้น การพนันกีฬาก็เติบโตตามไปด้วย เดี่ยวนี้มีการพนันกีฬาหลากหลายประเภทมากขึ้น และพบว่าการเล่นพนันเข้ามาบิดเบือนผลการแข่งขันบ่อยขึ้น ฝ่ายรณรงค์เห็นว่คนรักกีฬาและคนวงการกีฬาไม่ควรยุ่งเกี่ยวกับการพนัน และได้ออกหนังสือรณรงค์ “รักกีฬา เชียร์กีฬา อย่าพนัน”

สำหรับมหากาพย์ที่ยังหาข้อยุติไม่ได้ สังคมไทยควรมีคาสีในถูกกฎหมายหรือไม่

การตัดสินใจต้องพิจารณาจากข้อมูลทันสมัย ประเมินให้ชัดว่าผลได้ทางเศรษฐกิจจะคุ้มกับ ต้นทุนทางสังคมที่ต้องแบกรับหรือไม่ และ ลูกค้ายหลักของคาสีโนคือใคร

ส่วนที่ 4 มองมุมลึก ธุรกิจคาสีโนตาม แนวชายแดน เปิดให้เห็นข้อมูลใหม่ๆ ยุคนี้ คาสีโนตามแนวตะเข็บชายแดนไทยบางแห่ง มีลูกค้าหลักเป็นชาวจีน ไม่ใช่คนไทย และ นโยบายต่อต้านการพนันของจีนทรงพลังมาก นอกจากทำให้รายได้ของคาสีโนในมาเก๊า ลดลงมากกว่าครึ่ง ในปีค.ศ. 2015 งานวิจัย ของดร.ณัฐกร วิทิตานนท์ พบว่า ก่อนหน้านั้น การปิดด่านชายแดนของจีนทำให้ทุนคาสีโน ตามแนวชายแดนจีนเจ็ง มีตัวอย่างให้เห็นทั้ง ในพม่าและลาว ทุนคาสีโนคิงส์โรมันดันรน เลือกลงทุนในเขตเศรษฐกิจพิเศษสามเหลี่ยม คำ สปป.ลาว เพราะที่ตั้งอยู่ห่างไกล จากจีน และลูกค้าหลักชาวจีนเดินทางสะดวก (โดยผ่านไทย) อย่างไรก็ตาม ดร.รัตพงษ์ สอนสุภาพ มองว่า การลงทุนในธุรกิจคาสีโน ยุคนี้ถือว่ามีความเสี่ยงสูงและอาจไม่สร้าง กำไร ส่วนหนึ่งอาจเป็นเพราะว่า แม้จะมี คาสีโนในพื้นที่ แต่นักพนันกลุ่มหนึ่งในพื้นที่ ทั้งชาวไทยและชาวกัมพูชา เชื่อว่าการเล่น พนันในคาสีโนไม่มีทางชนะ พวกเขาจึงเลือก ที่จะเล่นพนันแบบผิดกฎหมายต่อไป ดัง ข้อค้นพบในงานวิจัยของ สดใส สร้างไศรภ

การที่คนทั่วไปยอมรับการพนันบางประเภท เป็นส่วนหนึ่งในชีวิตประจำวัน และไม่รังเกียจ คนถูกจับด้วยคดีพนัน การเล่นพนันจึงเป็น ภาพที่พบเห็นได้ทั่วไป และการเข้าถึงช่องทาง เล่นพนันของเด็กและเยาวชนทำได้ง่าย โดย

หนึ่งในปัจจัยสำคัญที่กระตุ้นให้เด็กและ เยาวชนก้าวเข้าสู่การพนันคือมหรหรรมกีฬา นัดสำคัญ เช่นการแข่งขันฟุตบอลยูโร 2016 ดังนั้น ศูนย์ศึกษาปัญหาการพนันจึงจัดให้มี เวทีอภิปราย “สรุปพนันบอลยูโร 2016 เด็ก ไทยเสียเท่าไร” เมื่อวันที่ 26 กรกฎาคม 2559 และนำบทความของวิทยากรทุกท่านมารวม ไว้ในส่วนที่ 5 ยูโร 2016 : เชียร์บอล vs พนันบอล

จากการเฝ้าระวังและตรวจสอบสื่อช่วงบอล ยูโร 2016 ของมีเดียมอนิเตอร์ ดร.เอื้อจิต วิโรจน์ไตรรัตน์ สรุปสั้น ๆ ว่า สื่อหลักให้ ข้อมูล สื่อสิ่งพิมพ์ถูกใช้ประกอบการตัดสินใจ สื่อออนไลน์คือ สะพานสู่การลงมือพนัน และ หนังสือพิมพ์รายวันที่จัดกิจกรรมชิงโชค มีเนื้อหาการพนันและการชิงโชคมากกว่า หนังสือพิมพ์รายวันที่ไม่ได้จัดกิจกรรม ด้าน ผลสำรวจนักเรียนมัธยมศึกษาตอนปลาย และอาชีวศึกษาของศูนย์วิจัยเพื่อการพัฒนา สังคมและธุรกิจ ธน หาพิพัฒน์ ประมวล ให้เห็นว่า ยูโร 2016 มีส่วนกระตุ้นให้เยาวชน เล่นพนันบอล เยาวชนที่ก่อนเปิดฤดูกาล แข่งขันตั้งใจจะไม่เล่นพนันเปลี่ยนใจมาเล่น พนันบอลยูโรมากถึงร้อยละ 8.3 และวงเงิน พนันที่เล่นจริงมักสูงกว่าที่ตั้งใจจะเล่น โดย กลุ่มที่เล่นพนันแบบเน้นได้เสียนิยมเล่นผ่าน ระบบออนไลน์มากที่สุด

ฝ่ายให้คำปรึกษาปัญหาพนัน “สายด่วน สุขภาพจิต เลิกพนัน 1323” แพทย์หญิง มธุรดา สุวรรณโพธิ์ ชี้ว่า ทุกนัดสำคัญของ กีฬาฟุตบอลเป็นตัวกระตุ้นให้เด็กและเยาวชน เล่นพนันบอล แรงจูงใจสำคัญมาจากการ

ได้รับการยอมรับในกลุ่มเพื่อน และจากประสบการณ์บอลโลกพบว่า ระหว่างฤดูกาลแข่งขันผู้มีปัญหาพนันบอลจะมีจำนวนเพิ่มมากขึ้นเรื่อยๆ และมีแนวโน้มจะเพิ่มขึ้นถึง 3 เท่าหลังสิ้นสุดการแข่งขันแล้วหลายเดือน ทางด้านคนทำงานรณรงค์ ธนากร คมกฤส เห็นว่า พนันบอลมีคุณสมบัติครบ “ง่าย-กระตุ้น-ลุ้นถี่” เข้ายวนเด็กและเยาวชนก้าวเข้าสู่กับดักการพนัน และอาจถลำลึกจนยากจะถอนตัว ดังนั้น “บอลจบ งานไม่จบ” การปกป้องเด็กและเยาวชนต้องทำอย่างต่อเนื่อง ไม่ใช่ทำแบบไฟไหม้ฟาง

ส่วนสุดท้าย พรหมแดนความรู้ใหม่เรื่องการพนัน เผยให้เห็นกระบวนการสร้างความชอบธรรมให้การพนันเป็นส่วนหนึ่งในชีวิตประจำวันของผู้คน งานวิจัยของดร.อิทธิพัทธ์ สุวทันพรกุล และคณะ พบว่า เมื่อเกมการละเล่นที่เข้าข่ายเป็นพนันหาเล่นได้ตามงานวัดอย่างเปิดเผย คนทุกเพศ ทุกวัย จึงเข้าถึงง่าย เยาวชนบางคนเข้าใจว่า เกมในงานวัดเป็นคนละอย่างกับการพนัน ถ้าเป็นการพนันจะอยู่ในวัดไม่ได้ เพราะในวัดห้ามเล่นการพนัน ในทำนองเดียวกัน งานวิจัยของดร.รัตพงษ์ สอนสุภาพ และอิสริย์ภักดีศรีแพง คลีให้เห็นกระบวนการที่ทำให้หอยได้ดินเปลี่ยนสถานะจากการพนันที่ผิดกฎหมาย ผิดศีลธรรม กลายเป็นกิจกรรมสันติภาพ สร้างปฏิสัมพันธ์ในชุมชน และอาจเป็นหนทางในการสร้างรายได้แก่ครัวเรือน

สุดท้ายนี้ CGS Team ขอขอบคุณนักวิจัย ผู้ทรงคุณวุฒิ และผู้เกี่ยวข้องทุกท่าน ที่ร่วมแรงร่วมใจกันคลี่ภาพให้เห็นความซับซ้อนของการพนัน แม้ในวันนี้จะยังไม่สามารถขีดเส้นแบ่งระหว่างการเล่นพนันเป็นสันติภาพกับการเล่นพนันระดับที่เป็นปัญหา แต่ทุกภาคส่วนได้ค้นพบคำตอบตรงกันว่า ต้องปกป้องเด็กและเยาวชนจากภัยพนัน ต้องทำให้เด็กและเยาวชนห่างไกลการพนัน และหวังว่าข้อมูลความรู้ที่รวบรวมไว้เหล่านี้จะเป็นประโยชน์ต่อการกำหนดนโยบายและมาตรการที่เหมาะสม รวมถึงการสร้างกระบวนการเรียนรู้ที่ทำให้สังคมได้รู้เท่าทันการพนัน

ศิริพร ยอดกมลศาสตร์
บรรณาธิการ

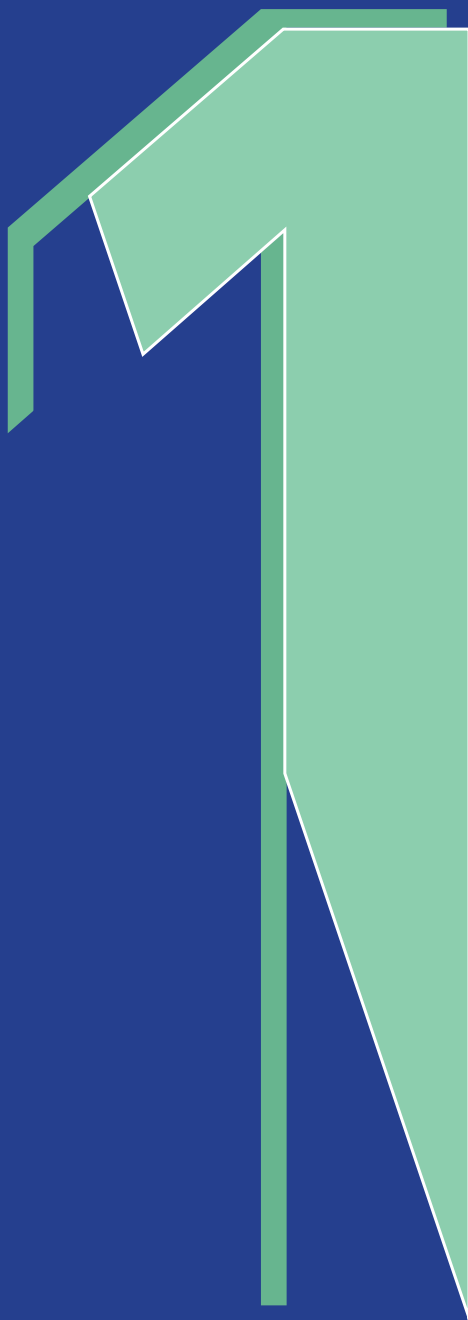


CENTER
FOR
GAMBLING
STUDIES
REPORT
2016

CENTER FOR GAMBLING STUDIES REPORT 2016

รายงานสถานการณ์

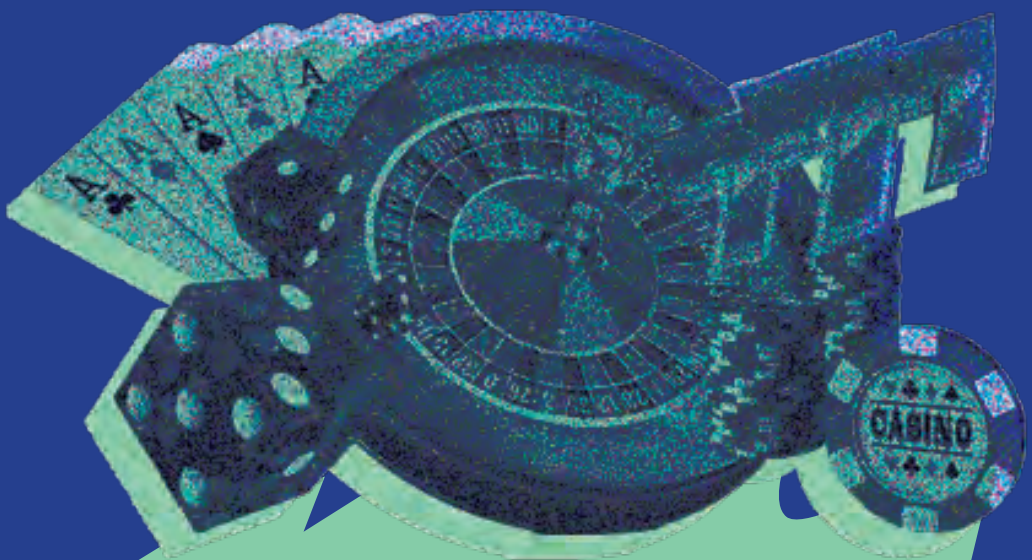
การพนันเป็นธุรกิจระดับนานาชาติ เกี่ยวข้องกับเงิน
จำนวนมหาศาล แนวโน้มการขยายตัวของการพนัน
ดำเนินไปควบคู่กับผลกระทบ ที่อาจเกิดขึ้นกับตัวผู้เล่น
พนันเอง คนรอบข้าง ชุมชน สังคม ประเทศชาติ การที่
เด็กและเยาวชนไทยมากกว่า 2 แสนคนประเมินว่าตนเอง
ติดการพนันถือเป็นปัญหาใหญ่ สังคมไทยควรมีมาตรการ
ป้องกันโดยเร่งด่วน



ในช่วง 5 ปีที่ผ่านมา มีการเปลี่ยนแปลงค่อนข้างมากในตลาดการพนันโลก นับตั้งแต่ปี 2011 ตลาดพนันโลกมีการขยายตัวค่อนข้างมาก และยังคงขยายตัวอย่างต่อเนื่องในช่วงปี 2012 - 2014 แต่ในปี 2015 ตลาดเริ่มชะลอตัวเป็นครั้งแรกในรอบทศวรรษ จากการที่รัฐบาลจีนใช้นโยบายควบคุมการเดินทางและการนำเงินออกนอกประเทศเพื่อปราบปรามการคอร์รัปชันและการฟอกเงิน

ตลาดการพนันโลก : ฟื้นฟวนมากขึ้น

รศ.ดร.นวลน้อย ตรีรัตน์

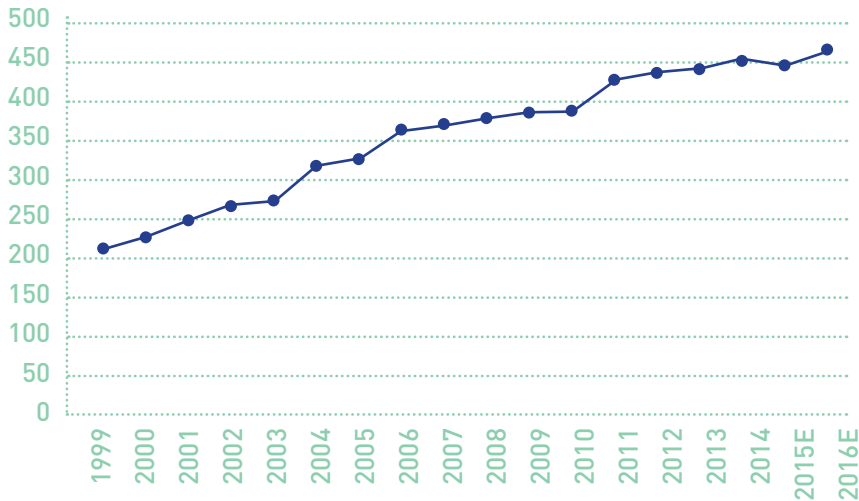




ภาพรวมตลาดการพนันโลกมีการขยายตัวเพิ่มขึ้นในช่วงทศวรรษที่ผ่านมา โดยมีการเติบโตโดยเฉลี่ยในช่วงปี 2000 - 2009 ประมาณร้อยละ 6 ต่อปี แต่อัตราการขยายตัวชะลอตัวลงในช่วงปี 2010 - 2014 อยู่ที่ประมาณร้อยละ 3.3 ต่อปี และในปี 2015 ตลาดการพนันโลกมีการหดตัวลงเล็กน้อยที่ร้อยละ -1 (รูปที่ 1)

รูปที่ 1 มูลค่าการพนันโลก (GGY) ปี 1999 - 2016

(หน่วย : พันล้านเหรียญสหรัฐ)

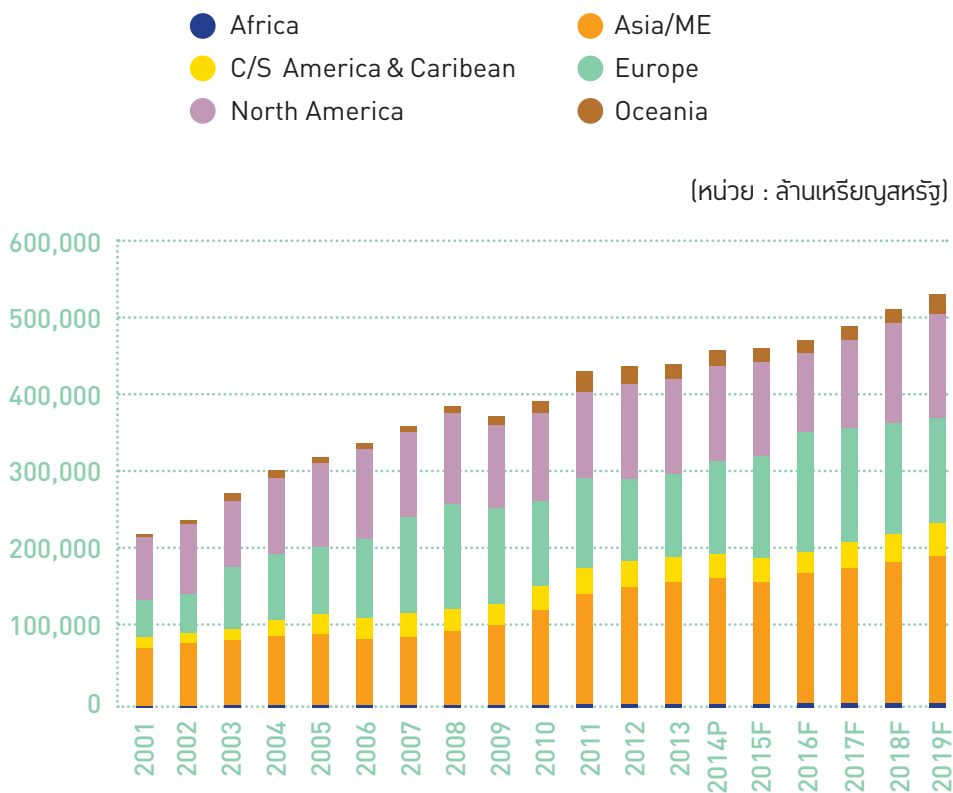


ที่มา : GBGC Global Gambling Report, various issues.
หมายเหตุ: GGY หรือ Gross Gaming Yield คือ ผลได้จากการให้บริการการพนัน (เงินเดิมพันจากนักพนันหักด้วยเงินรางวัลที่จ่ายให้แก่ผู้เล่นพนัน)

สาเหตุหลักที่ทำให้ตลาดการพนันโลกหดตัว เป็นผลมาจากการหดตัวที่เกิดขึ้นในตลาดเอเชีย โดยเฉพาะอย่างยิ่งตลาดคาสิโนในมาเก๊า ซึ่งมีลูกค้าหลักมาจากสาธารณรัฐประชาชนจีน จึงได้รับผลสืบเนื่องจากนโยบายการปราบคอร์รัปชันและการฟอกเงิน และขณะเดียวกัน เกิดการชะลอตัวของตลาดลอตเตอรี่ในประเทศจีนอีกด้วย แม้ว่าตลาดการพนันอื่นๆ ของโลกจะยังมีการขยายตัว แต่ก็ไม่เพียงพอที่จะชดเชยการหดตัวดังกล่าว เนื่องจากตลาดในมาเก๊า ฮองกง และจีน ซึ่งมีมูลค่ารวมกันมากถึงประมาณ 63 พันล้าน

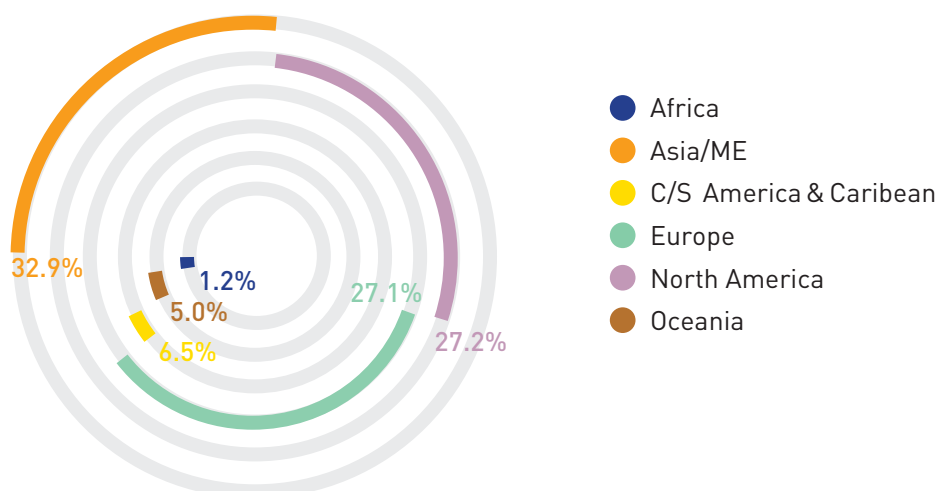
เหรียญสหรัฐ ในปี 2015 หดตัวลงร้อยละ 22 อย่างไรก็ตาม นักวิเคราะห์ในอุตสาหกรรมการพนันยังคงคาดการณ์ว่า ในช่วง 4 ปีข้างหน้า (ปี 2016-2019) ตลาดการพนันโลกจะยังมีการเจริญเติบโตโดยเฉลี่ยที่ร้อยละ 3 ต่อปี (รูปที่ 2) ทั้งนี้ตลาดในเอเชียเริ่มมีมูลค่าสูงกว่าอเมริกาเหนือตั้งแต่ปี 2010 และนับจากนั้นตลาดการพนันในเอเชียก็เป็นที่จับตามอง เพราะมีส่วนแบ่งการตลาดถึงร้อยละ 33 ตามด้วยตลาดอเมริกาเหนือและตลาดยุโรปที่ร้อยละ 27 (รูปที่ 2-3)

รูปที่ 2 มูลค่าตลาดการพนันโลก จำแนกตามภูมิภาค ปี 2001 - 2019



ที่มา : GBGC Global Gambling Report - 10th edition 2015.

รูปที่ 3 สัดส่วนของตลาดการพนันโลก จำแนกตามภูมิภาค ปี 2013

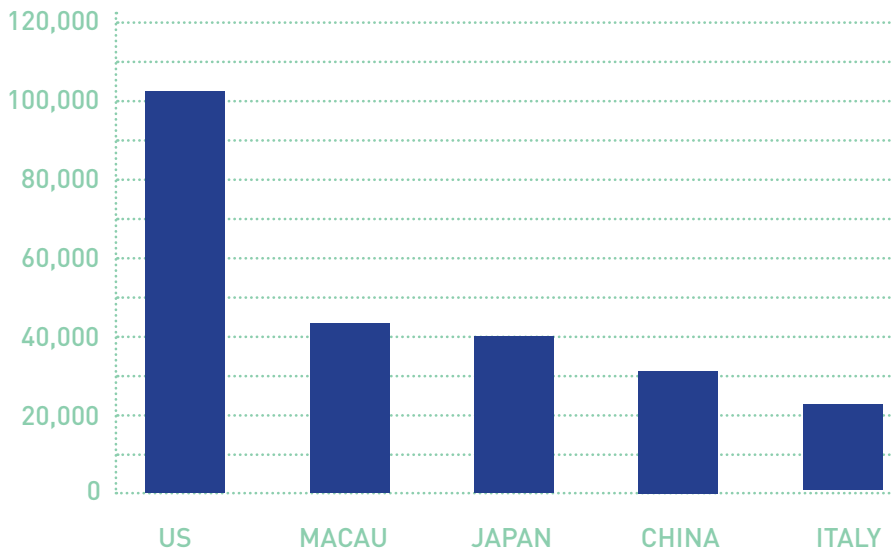


ที่มา : GBGC Global Gambling Report - 10th edition 2015.

ในรายประเทศ พบว่า ประเทศที่มีการพนันถูกกฎหมายใหญ่ 5 อันดับแรก ได้แก่ สหรัฐอเมริกา มาเก๊า ญี่ปุ่น จีน และอิตาลี (รูปที่ 4)

รูปที่ 4 ประเทศที่มีมูลค่าการพนันสูง 5 อันดับแรก ปี 2014

(หน่วย : ล้านเหรียญสหรัฐ)



ที่มา : GBGC Global Gambling Report - 11th edition.

เมื่อพิจารณาการเติบโตในช่วง 5 ปี (ปี 2010-2014) ตลาดการพนันโลกมีอัตราการเติบโตโดยเฉลี่ยที่ร้อยละ 4 แต่ตลาดในเอเชียมีอัตราการเติบโตสูงสุดที่ร้อยละ 7 โดยมีตลาดมาเก๊า ฮองกง และจีน เป็นตลาดหลัก ถึงแม้ว่าจะเกิดการหดตัวอย่างมากในปี 2015 จากนโยบายของรัฐบาลจีนต่อการปราบปรามการคอร์รัปชันและการฟอกเงิน GBGC (Global Betting and Global Consultants) ยังคงประเมินว่าตลาดในเอเชียจะสามารถเติบโตโดยเฉลี่ยในช่วงปี 2015-2019 ได้ที่

ร้อยละ 4 โดยคาดว่าจะการเติบโตรวมของตลาดทั้งหมดในช่วงนี้เฉลี่ยที่ร้อยละ 3 (รูปที่ 5)

สำหรับรายผลิตภัณฑ์ ลอตเตอรี่และ คาสิโนมีการเติบโตเฉลี่ยในช่วงปี 2010-2014 ที่ร้อยละ 6 ขณะที่การพนันประเภท ทายผลการแข่งขันเติบโตที่ร้อยละ 3 GBGC ประเมินการว่าลอตเตอรี่จะยังคงสามารถเติบโตเฉลี่ยได้ที่ร้อยละ 5 ในช่วงปี 2015-2019 ขณะที่คาสิโนและการพนันทายผลการแข่งขัน จะเติบโตเฉลี่ยได้ที่ร้อยละ 4 (รูปที่ 6)

รูปที่ 5 การประมาณการการเติบโตของตลาดการพนันโลก จำแนกตามกลุ่มประเทศ
 (หน่วย : พันล้านเหรียญสหรัฐ)



ที่มา : GBGC Global Gambling Forecasts January 2016
 หมายเหตุ: GGY หรือ Gross Gaming Yield คือ ผลได้จากการให้บริการการพนัน
 (เงินเดิมพันจากนักพนันหักด้วยเงินรางวัลที่จ่ายให้แก่ผู้ชนะพนัน)

รูปที่ 6 การประมาณการการเติบโตของตลาดการพนันโลก จำแนกตามผลิตภัณฑ์
 (หน่วย : พันล้านเหรียญสหรัฐ)



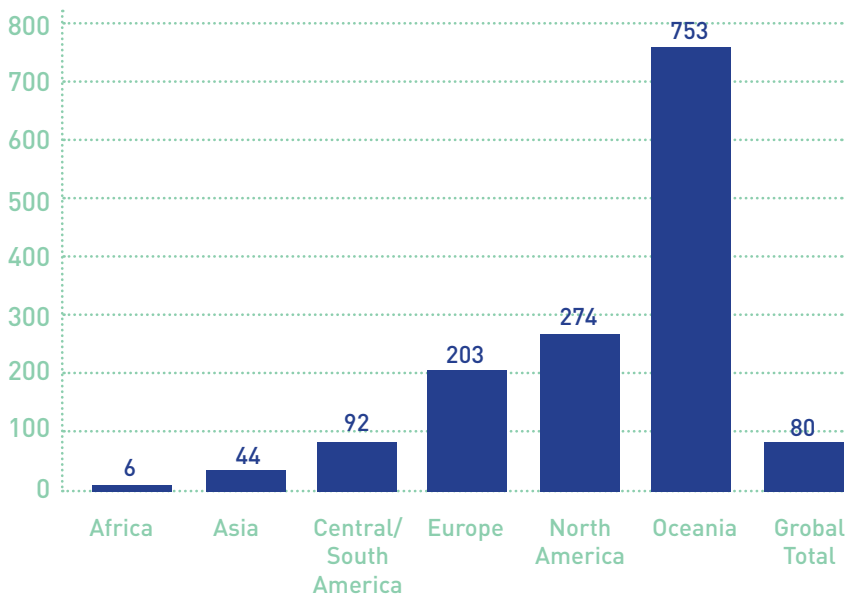
ที่มา : GBGC Global Gambling Forecasts January 2016
 หมายเหตุ: GGY หรือ Gross Gaming Yield คือ ผลได้จากการให้บริการการพนัน
 (เงินเดิมพันจากนักพนันหักด้วยเงินรางวัลที่จ่ายให้แก่ผู้ชนะพนัน)

สำหรับการใช้จ่ายเฉลี่ยของผู้บริโภคต่อการพนันที่ถูกกฎหมาย GBGC ประเมินว่ามีมูลค่าเฉลี่ยประมาณ 80 เหรียญสหรัฐ (หรือประมาณ 2,700 บาท) ต่อคนต่อปี ในปี 2013 โดยกลุ่มประเทศโอเชียเนียมีการใช้จ่ายต่อคนต่อปีสูงสุดที่ 753 เหรียญสหรัฐ รองลงมาคืออเมริกาเหนือที่ 274 เหรียญสหรัฐ ตามด้วยยุโรป 203 เหรียญสหรัฐ ส่วนในเอเชียมีการ

ใช้จ่ายเฉลี่ยที่ 44 เหรียญสหรัฐ (รูปที่ 7) ทั้งนี้เมื่อพิจารณารายประเทศ ออสเตรเลียมีการใช้จ่ายการพนันเฉลี่ยต่อคนต่อปีสูงที่สุดที่ประมาณ 866 เหรียญสหรัฐ ตามด้วยแคนาดา ฟินแลนด์ อิตาลี นิวซีแลนด์ และสหรัฐอเมริกา (รูปที่ 8) โดยการประมาณการนี้ไม่รวมมาเก๊า ซึ่งค่าใช้จ่ายส่วนใหญ่มาจากนักท่องเที่ยวต่างประเทศ

รูปที่ 7 ค่าใช้จ่ายการพนันโดยเฉลี่ยต่อคนต่อปีจำแนกตามภูมิภาค ปี 2013

(หน่วย : เหรียญสหรัฐ)



ที่มา : GBGC Global Gambling Report - 10th edition 2015

รูปที่ 8 ประเทศที่มีการใช้จ่ายการพนันโดยเฉลี่ยต่อคนต่อปีสูงสุด 15 อันดับแรก ปี 2013

(หน่วย : เหรียญสหรัฐ)



ที่มา : GBGC's Global Gambling Report - 10th edition 2015

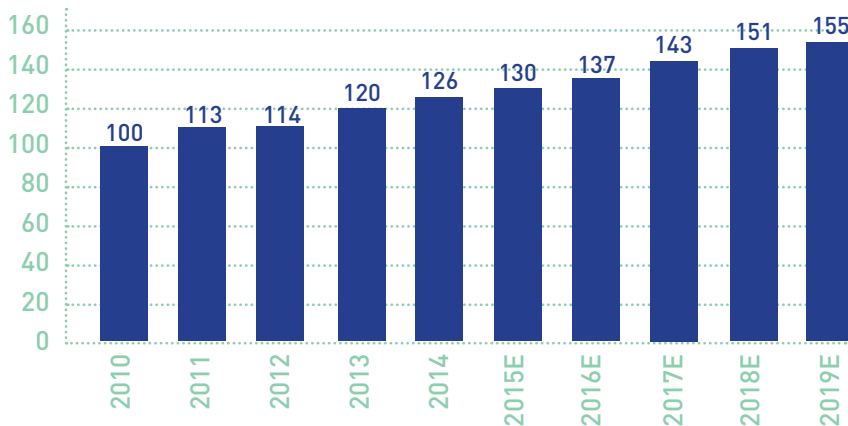
ตลาดลอตเตอรีโลก

ตลาดลอตเตอรีโลกมีอัตราการขยายตัวเฉลี่ยในช่วงปี 2010-2014 ที่ประมาณร้อยละ 6 ต่อปี โดยตลาดเอเชียมีอัตราการเติบโตเฉลี่ยสูงสุดที่ร้อยละ 16 และตลาดยุโรปมีอัตราการขยายตัวโดยเฉลี่ยต่ำสุดที่ร้อยละ 1 อย่างไรก็ตาม GBGC คาดการณ์ว่าในช่วงปี 2015-2019 อัตราการขยายตัวโดยรวมของตลาดลอตเตอรีโลกจะเติบโตลดลงเล็กน้อย

อยู่ที่ประมาณร้อยละ 5 ต่อปี (รูปที่ 9) โดยที่ตลาดเอเชียจะมีการขยายตัวประมาณร้อยละ 6 ต่อปี และตลาดยุโรปจะมีอัตราการขยายตัวเพิ่มขึ้นอยู่ที่ร้อยละ 3 ต่อปี เมื่อพิจารณาสัดส่วนของตลาดลอตเตอรีรายภูมิภาค พบว่า ตลาดเอเชียมีขนาดใหญ่ที่สุด ตามด้วยตลาดยุโรปและตลาดอเมริกา

รูปที่ 9 มูลค่าตลาดลอตเตอรีโลก (GGY) ปี 2010-2019

(หน่วย : พันล้านเหรียญสหรัฐ)



ที่มา : GBGC's Global Gambling Report

ปี 2015 นับเป็นปีที่ตลาดลอตเตอรีมีอัตราการขยายตัวต่ำ โดยมีการขยายตัวเพียงร้อยละ 2 เมื่อเทียบกับปี 2014 ที่มีอัตราการขยายตัวสูงถึงร้อยละ 9.9 ทั้งนี้เป็นผลมาจากการหดตัวของตลาดจีนเป็นสำคัญ แม้ว่าตลาดอเมริกาใต้และเหนือจะมีอัตราการขยายตัวในปี 2015 ค่อนข้างสูงที่ร้อยละ 19 และ 8 ตามลำดับ แต่ตลาดจีนมีการหดตัว

ถึงร้อยละ 6

จากข้อมูลและการวิเคราะห์ของ IGT ซึ่งเป็นบริษัทที่ดำเนินงานทางด้านเทคโนโลยีและการจัดการในการให้บริการลอตเตอรีชั้นนำของโลก ได้แบ่งกลุ่มประเทศที่มีการให้บริการทางด้านลอตเตอรีโดยใช้ข้อมูลในปี 2013 ออกเป็น 3 กลุ่มคือ

● **กลุ่มที่ 1** กลุ่มที่มีตลาดลอตเตอรี่ค่อนข้างอิ่มตัวแล้ว (Fairly Saturated) มีอัตราการใช้จ่ายเงินซื้อลอตเตอรี่ต่อคนต่อปีที่ประมาณ 110 ยูโร ประเทศในกลุ่มนี้ได้แก่ อิตาลี สเปน กรีซ สิงคโปร์

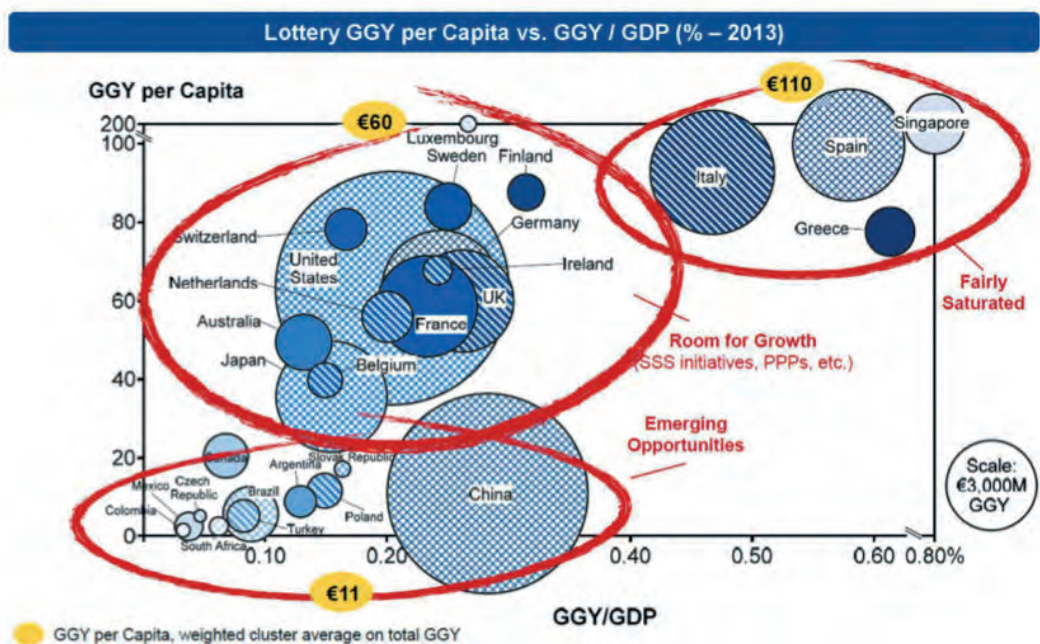
● **กลุ่มที่ 2** กลุ่มที่มีอัตราการใช้จ่ายเงินซื้อลอตเตอรี่ต่อคนต่อปีระดับปานกลาง ที่ประมาณ 60 ยูโร ซึ่งทำให้สามารถมีทิศทางการขยายตัวเพิ่มขึ้นได้อีก (Room for Growth) ประเทศในกลุ่มนี้ได้แก่ สหรัฐอเมริกา สหราชอาณาจักร ฝรั่งเศส เบลเยียม

เยอรมัน เนเธอร์แลนด์ สวิตเซอร์แลนด์ ญี่ปุ่น ออสเตรเลีย เป็นต้น

● **กลุ่มที่ 3** กลุ่มที่ยังมีอัตราการบริโภคลอตเตอรี่ในระดับต่ำ โดยมีการใช้จ่ายเงินซื้อลอตเตอรี่ต่อคนต่อปีที่ประมาณ 11 ยูโร ซึ่ง IGT ประเมินว่ายังมีโอกาสในการเพิ่มการใช้จ่ายอีกมาก (Emerging Opportunities) ประเทศในกลุ่มนี้ได้แก่ บราซิล อาเจนตินา โคลัมเบีย เม็กซิโก แอฟริกาใต้ โปแลนด์ ตุรกี เป็นต้น (รูปที่ 10)

รูปที่ 10 ตลาดลอตเตอรี่โลก ปี 2013 (Lottery GGY per Capita vs. GGY/GDP)

(หน่วย : ร้อยละ)



ที่มา : International Gaming Technology (IGT), Roadshow, March - April 2015.

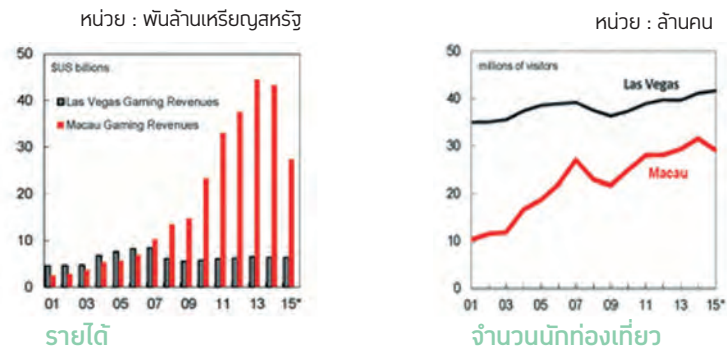
ตลาดคาสีโลก

ตั้งแต่ปี 2007 ตลาดคาสีโนในมาเก๊ามีขนาดใหญ่กว่าตลาดคาสีโนในลาสเวกัส และมีการเติบโตที่ก้าวกระโดดอย่างต่อเนื่อง โดยเฉพาะในปี 2013 แต่หดตัวลงค่อนข้างแรง ในปี 2015 ขณะที่ตลาดคาสีโนในลาสเวกัสหดตัวลงในปี 2008 สืบเนื่องจากปัญหาวิกฤตเศรษฐกิจในสหรัฐอเมริกา และภายหลังจากนั้นมีการเติบโตที่น้อยมาก ซึ่งสาเหตุส่วนหนึ่งน่าจะมาจากการที่รัฐต่าง ๆ ในสหรัฐอเมริกา มีการเปิดตลาดคาสีโนเพิ่มมากขึ้น และมีการแข่งขันเพื่อแย่งลูกค้ากันมากขึ้น จนกระทั่งลาสเวกัสไม่ใช่แหล่งคาสีโนสำคัญแหล่งเดียวเหมือนในอดีตอีกแล้ว แม้จะยังคงรักษาการเป็นคาสีโนที่ใหญ่เป็นอันดับหนึ่งของประเทศไว้ได้ โดยเพนซิลเวเนียได้พัฒนาเป็นคาสีโนที่ใหญ่เป็นอันดับสองขณะนิวยอร์กซิตี และอีกหลายรัฐได้เปิดคาสีโนเพิ่มขึ้นเพื่อเป็นแหล่งรายได้ภาษีของรัฐบาลแต่ละรัฐ

ตลาดคาสีโนในมาเก๊าในปี 2014 มีขนาดใหญ่กว่าลาสเวกัสประมาณ 6-7 เท่า และเป็นคาสีโนที่ใหญ่เป็นอันดับหนึ่งของโลก (รูปที่ 11 และตารางที่ 1) อย่างไรก็ตาม ในปี 2015 ตลาดคาสีโนในมาเก๊าได้หดตัวลงเนื่องจากตลาดพึ่งพิงรายได้หลักจากนักพนันประเภท VIP โดยผ่านระบบ junket operator

นักพนันกลุ่มนี้เป็นนักพนันกระเป๋านัก มีให้นักท่องเที่ยวโดยทั่วไป สามารถมีระบบเครดิตไลน์ผ่าน junket operator แต่เนื่องจากหนี้จากการพนันไม่สามารถถูกดำเนินคดีในประเทศจีนได้ มีผลให้ junket operator ประสบปัญหาในการติดตามหนี้เพิ่มมากขึ้น ทำให้ junket operator ต้องลดการให้เครดิตไลน์ (รูปที่ 12) ขณะเดียวกัน รัฐบาลจีนได้จำกัดการนำเงินออกนอกประเทศอยู่ที่ประมาณ 6,500 เหรียญสหรัฐต่อเที่ยวการเดินทาง ซึ่งเป็นมูลค่าที่น้อยกว่าการเล่นพนันเพียงเกมเดียวของนักพนันประเภท VIP ในอดีต เหล่านี้มีผลให้จำนวน junket operator ที่จดทะเบียนลดลงอย่างรวดเร็ว จาก 235 รายในปี 2014 เป็น 142 รายในปี 2015 โดยลดลงถึงร้อยละ 40 และทำให้รายได้จากนักพนันประเภท VIP ซึ่งในอดีตที่ผ่านมามีมูลค่ามากกว่าร้อยละ 70 ของรายได้รวม แต่ภายหลังจากการมีนโยบายของรัฐบาลจีน จำนวนนักท่องเที่ยวประเภท VIP ลดลงค่อนข้างมาก มีผลให้รายได้จากนักพนันประเภท VIP ลดลงมากกว่าครึ่ง จากมูลค่าประมาณ 29 พันล้านเหรียญสหรัฐในปี 2014 เหลือเพียงประมาณ 14 พันล้านเหรียญสหรัฐในปี 2015 และน่าจะยังคงลดต่อเนื่องไปอีก

รูปที่ 11 รายได้และนักท่องเที่ยวของมาเก๊าและลาสเวกัส



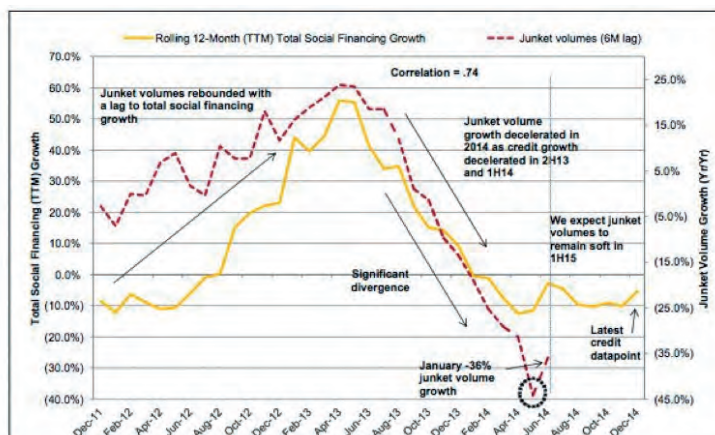
ที่มา : Nevada State Gaming Control Board, Gaming Inspection and Coordination Bureau Macao SAR, Las Vegas Convention and Visitor Authority, Statistics and Census Service Macao SAR, Bloomberg, Scotiabank Economics.
หมายเหตุ: * January to June annualized data

ตารางที่ 1 เปรียบเทียบคาสีโนมาเก๊าและลาสเวกัส

	2011	2012	2013	2014	2015ytd
Entertainment and Gaming Revenue (y/y % change)					
Las Vegas Strip	2.4	3.6	3.5	2.6	3.4
Macau	42.2	13.5	18.6	-2.6	-36.7
Number of Visitors (y/y % change)					
Las Vegas Strip	4.3	2.1	-0.1	3.7	1.3
Macau	12.2	0.3	4.4	7.5	-7.6
GDP Growth (y/y % change)					
Las Vegas Strip	1.6	2.2	1.5	2.4	2.3(f)
Macau	9.3	7.7	7.7	7.4	7.0(f)

ที่มา : Nevada State Gaming Control Board, Gaming Inspection and Coordination Bureau Macao SAR, Las Vegas Convention and Visitor Authority, Statistics and Census Service Macao SAR, Bloomberg, Scotiabank Economics.

รูปที่ 12 การขยายตัวของเครดิตของ Junket Operator



ที่มา : Wells Fargo Securities, LLC estimates, Consensus Metrix.

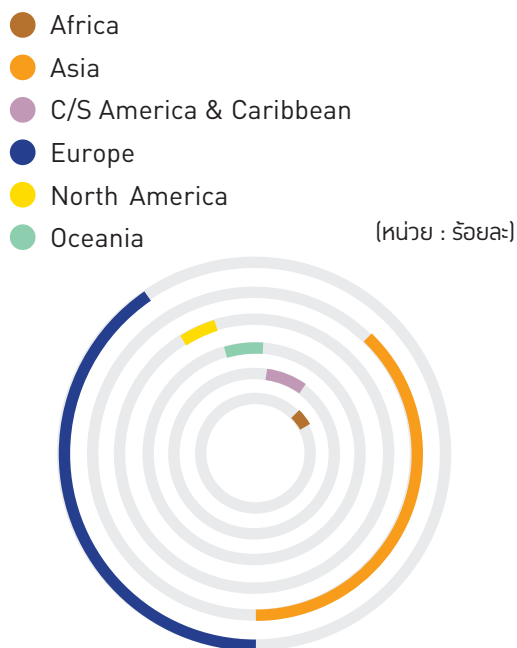
ตลาดการพนันกายผลการแข่งขัน

ตลาดการทายพนันผลการแข่งขัน (ม้าและกีฬา) มีมูลค่ารวมกันประมาณ 60.7 พันล้านเหรียญสหรัฐในปี 2015 โดยมีการขยายตัวเพิ่มขึ้นร้อยละ 2.4 จากปี 2014 การทายผลการแข่งขันคิดเป็นร้อยละ 13-14 ของตลาดการพนันโลกโดยภาพรวม โดยตลาดใหญ่ของการพนันทายผลการแข่งขันอยู่ในยุโรป มีสัดส่วนร้อยละ 41 ตามด้วยภูมิภาคเอเชียที่มีสัดส่วนร้อยละ 39 สำหรับภูมิภาคอเมริกาใต้ โอเชียเนีย และอเมริกาเหนือ มีส่วนแบ่งของแต่ละภูมิภาคประมาณร้อยละ 6 ส่วนแอฟริกามีส่วนแบ่งร้อยละ 2 (รูปที่ 13) ในปี 2015 บริษัทรับแทงพนันในสหราชอาณาจักร Ladbrokes มีรายได้ประมาณ 1.78 พันล้านเหรียญสหรัฐ และ William Hill มีรายได้ประมาณ 2.37 พันล้านเหรียญสหรัฐ

เมื่อพิจารณารายประเทศ ญี่ปุ่นเป็นประเทศที่มีสัดส่วนของการพนันประเภทนี้ใหญ่ที่สุด ตามด้วยสหราชอาณาจักร เกาหลีใต้ ฝรั่งเศส และฮ่องกง โดย 5 ประเทศนี้มีสัดส่วนรวมกันร้อยละ 45 ของการพนันทายผลการแข่งขันรวมของโลก ทั้งนี้ในช่วงปี 2001-2013 ตลาดทายผลการแข่งขันมีอัตราการเติบโตเฉลี่ยประมาณร้อยละ 5.4

ถึงแม้ในหลายประเทศจะมีการขยายตัวของการพนันทายผลการแข่งขันที่ถูกกฎหมายเพิ่มมากขึ้น แต่ในหลายประเทศก็ยังมีข้อจำกัดทางด้านกฎหมาย ทำให้การขยายตัวของตลาดที่ถูกกฎหมายไม่สูงมากนัก เช่น ตลาดในสหรัฐอเมริกาและตลาดในจีนมีการประมาณการกันว่าตลาดทายผลการแข่งขัน

รูปที่ 13 สัดส่วนของตลาดการพนันทายผลการแข่งขัน จำแนกรายประเทศ ปี 2013



ที่มา : GBGC's Global Gambling Report

ที่ผิดกฎหมายมีขนาดใหญ่กว่าตลาดที่ถูกกฎหมายหลายเท่าตัว โดยในตลาดจีน ตลาดผิดกฎหมายใหญ่กว่าตลาดถูกกฎหมายประมาณ 10 เท่า หรือในฮ่องกงใหญ่กว่าประมาณ 4 เท่าเป็นต้น ซึ่งถ้ารวมตลาดที่ผิดกฎหมายเข้ามาด้วยจะทำให้การพนันทายผลการแข่งขันมีมูลค่าสูงมาก จึงมีความพยายามเข้ามาติดสินบนผู้ที่เกี่ยวข้องในการแข่งขันกีฬา เช่น นักกีฬา และกรรมการเป็นต้น เพื่อเปลี่ยนผลการแข่งขัน ดังที่มีข่าวเรื่องการร้องเรียนจำนวนมากเกี่ยวข้องกับผลการแข่งขันที่น่าสงสัย และตั้งแต่ปี 2010 ในยุโรปได้มีการจัดตั้งคณะกรรมการโดยเฉพาะเพื่อจัดการปัญหาการรับพนันทายผลการแข่งขันที่อาจจะเกี่ยวข้องกับการติดสินบน

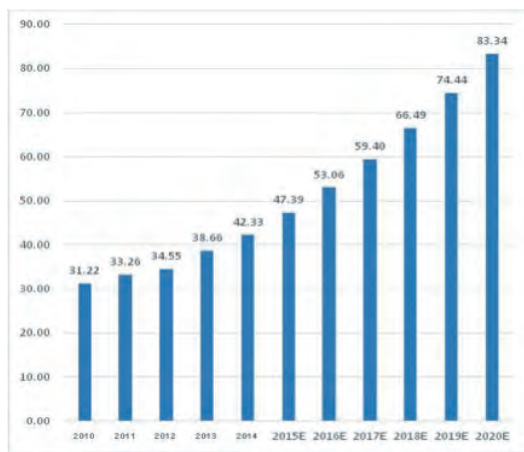
การพนันออนไลน์

การพนันโดยผ่านอินเทอร์เน็ตหรือเรียกว่า “การพนันออนไลน์” มีทิศทางเพิ่มขึ้นอย่างต่อเนื่อง โดยอัตราการเติบโตเฉลี่ยในช่วงปี 2010-2014 อยู่ที่ร้อยละ 8 ต่อปี และมีการคาดการณ์ว่าจะขยายตัวเฉลี่ยที่ร้อยละ 10.7 ในช่วงปี 2015-2020 (รูปที่ 14) โดยยุโรป

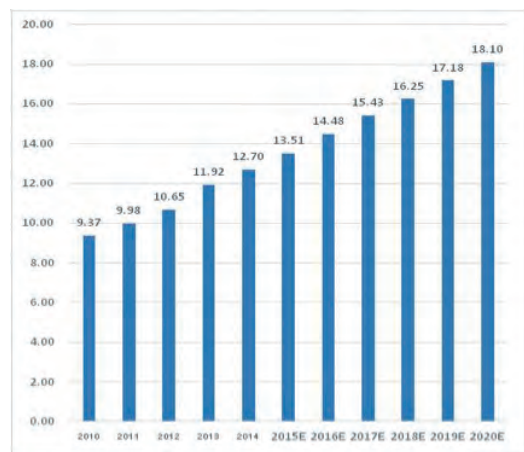
มีส่วนแบ่งการตลาดมากที่สุดร้อยละ 48 ตามด้วยภูมิภาคเอเชียและตะวันออกกลางที่ประมาณร้อยละ 30 และอเมริกาเหนือที่ร้อยละ 13 (รูปที่ 15) ทั้งนี้ อังกฤษเป็นตลาดใหญ่ที่สุดของการพนันออนไลน์

รูปที่ 14 มูลค่าตลาดการพนันออนไลน์ ปี 2010 - 2020

(หน่วย : พันล้านเหรียญสหรัฐ)



ตลาดโลก

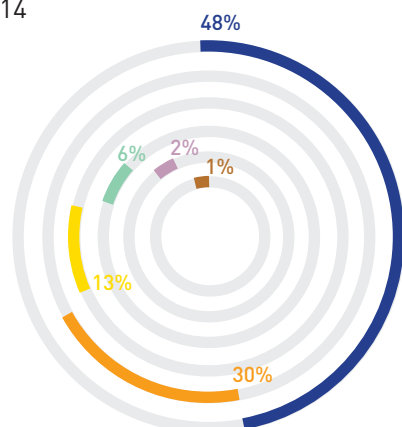


ตลาดเอเชียและตะวันออกกลาง

ที่มา : Global Online Gambling Market: Trends & Opportunities (2015-2020) by Daedal research, Feb, 2012.

รูปที่ 15 สัดส่วนตลาดการพนันออนไลน์โลก จำแนกตามภูมิภาค ปี 2014

- Africa
- Asia
- C/S America & Caribbean
- Europe
- North America
- Oceania



ที่มา : Global Online Gambling Market: Trends & Opportunities (2015-2020) by Daedal research, Feb, 2016.

(หน่วย : ร้อยละ)

การเติบโตของตลาดอินเทอร์เน็ต มีผลให้ประเทศต่างๆ ประมาณ 85 ประเทศได้ออกกฎหมายให้การพนันออนไลน์เป็นการพนันที่ถูกกฎหมาย อย่างไรก็ตาม สำหรับสหรัฐอเมริกา มีเพียง 3 รัฐเท่านั้นที่ให้การพนันออนไลน์เป็นการพนันที่ถูกกฎหมาย ได้แก่ เนวาดา นิวเจอร์ซีย์ เดลาแวร์¹

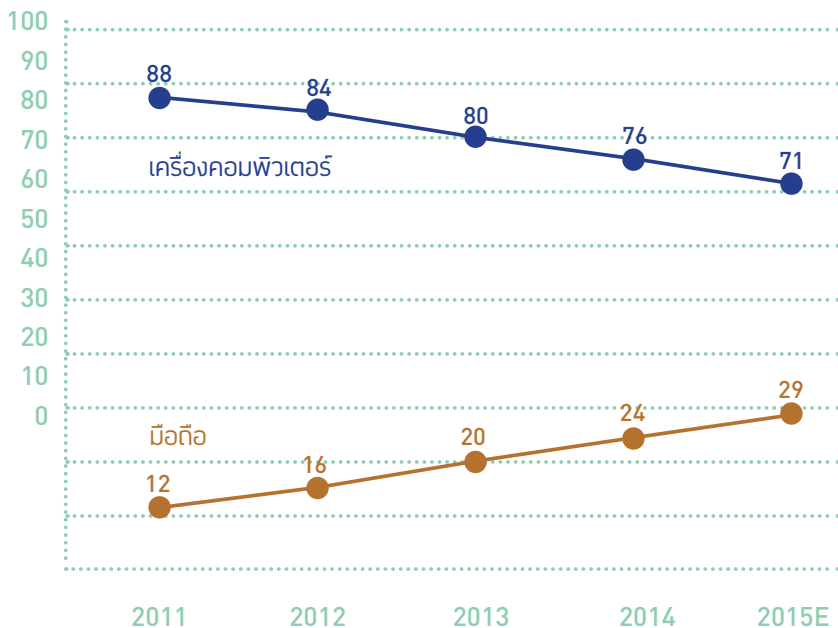
การศึกษาเกี่ยวกับพนันออนไลน์ พบว่าผู้เล่นพนันออนไลน์ครั้งแรกที่อยู่ในช่วงอายุ 18-24 ปีมีมากที่สุดถึงร้อยละ 38.6 โดยผู้เล่นพนันออนไลน์ครั้งแรกที่มีอายุต่ำกว่า 18 ปีมีประมาณร้อยละ 7.7 นอกจากนี้ยังพบว่า

ประมาณร้อยละ 14 ของผู้เล่นพนันออนไลน์ประสบปัญหาจากการเล่นพนัน (problem gamblers) ในจำนวนนี้เป็นชายร้อยละ 71.7 และหญิงร้อยละ 28.3²

ที่น่าสนใจ แม้การเล่นพนันออนไลน์ส่วนใหญ่เล่นผ่านเครื่องคอมพิวเตอร์ แต่พบว่ามีแนวโน้มลดลงอย่างต่อเนื่องจากร้อยละ 88 ในปี 2011 เป็นร้อยละ 71 ในปี 2015 ขณะที่การเล่นพนันออนไลน์ผ่านมือถือมีแนวโน้มเพิ่มขึ้นจากร้อยละ 12 ในปี 2011 เป็นร้อยละ 29 ในปี 2015 (รูปที่ 16)

รูปที่ 16 สัดส่วนการเล่นพนันออนไลน์ผ่านมือถือและคอมพิวเตอร์ ปี 2011 - 2014

(หน่วย : ร้อยละ)



ที่มา : Global Online Gambling Market: Trends & Opportunities (2015-2020) by Daedal research, Feb, 2016.

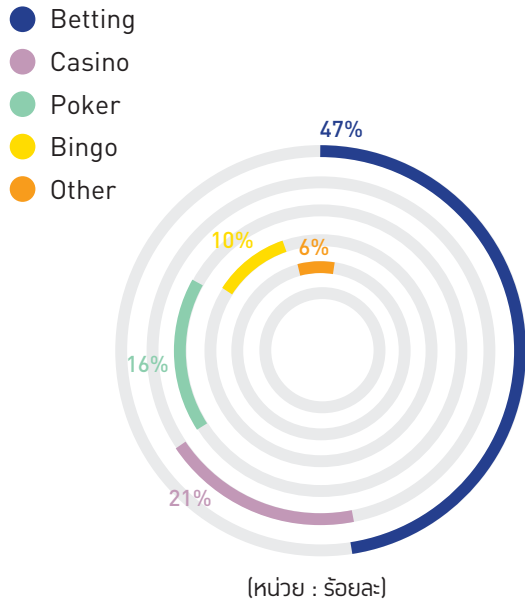
¹ "Global Online Gambling Market Growing At 11 - Percent Clip: Europe Leading The Way, With The U.K. As The EU's Top Market" by Card playing News Team, Feb 26, 2016.

² McCormack, A et al. "An Empirical Study of Gender Differences in Online Gambling," in Journal of Gambling Study (2014) 30: 71.

เมื่อจำแนกการพนันออนไลน์ตามประเภทผลิตภัณฑ์ พบว่า การพนันทายผลการแข่งขันมีสัดส่วนสูงที่สุดที่ร้อยละ 47 ตามด้วย คาสิโนที่ร้อยละ 21 และโป๊กเกอร์ที่ร้อยละ 10 (รูปที่ 17) ทั้งนี้ Global Gambling Report 11th edition ชี้ว่า การพนันทายผลการแข่งขันผ่านอินเทอร์เน็ตมีสัดส่วนประมาณร้อยละ 36 ของมูลค่าการพนันทายผลทั้งหมดในปี 2015

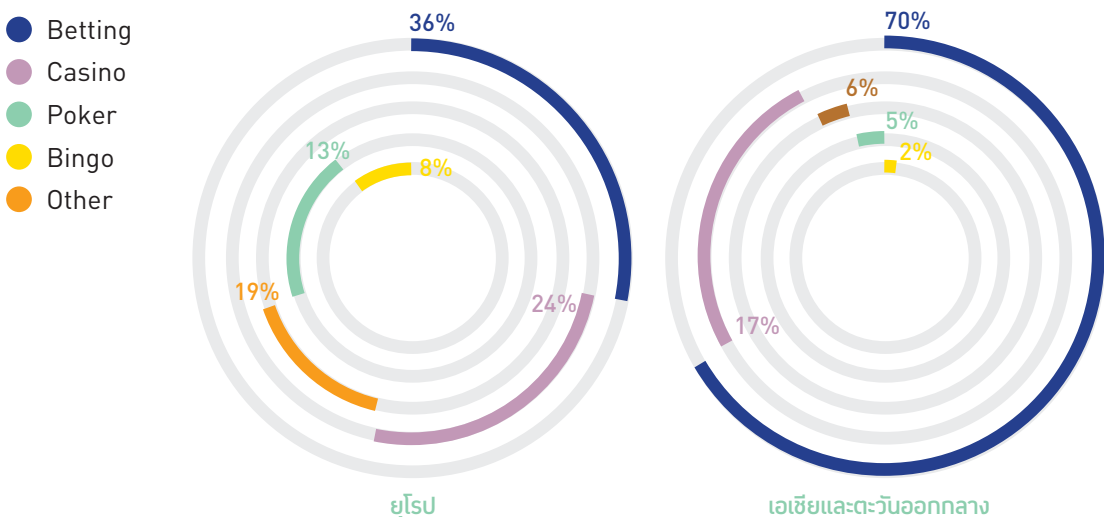
ที่มา: Global Online Gambling Market: Trends & Opportunities (2015-2020) by Daedal research, Feb, 2016.

รูปที่ 17 การพนันออนไลน์โลก จำแนกตามผลิตภัณฑ์ ปี 2014



เมื่อพิจารณารายภูมิภาค พบว่า ในตลาดยุโรปการพนันทายผลการแข่งขันมีสัดส่วนสูงที่สุดที่ร้อยละ 36 ตามด้วยคาสิโนร้อยละ 24 และโป๊กเกอร์ร้อยละ 13 ขณะที่ตลาดในเอเชียและตะวันออกกลางมีสัดส่วนของการพนันทายผลการแข่งขันอยู่ที่ประมาณร้อยละ 70 คาสิโนร้อยละ 17 และโป๊กเกอร์ที่ร้อยละ 5 (รูปที่ 18)

รูปที่ 18 ตลาดการพนันออนไลน์ในยุโรป เอเชีย และตะวันออกกลาง จำแนกตามผลิตภัณฑ์ ปี 2014



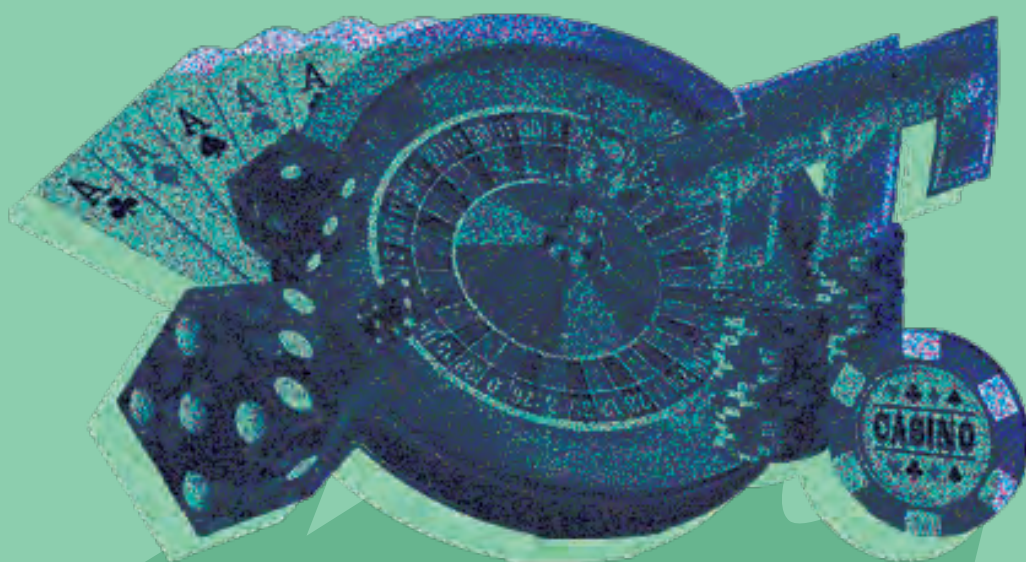
ที่มา : Global Online Gambling Market: Trends & Opportunities (2015-2020) by Daedal research, Feb, 2016.

ปี 2558 คนไทยเล่นการพนัน
ร้อยละ 52.4 หรือประมาณ
27.4 ล้านคน ในจำนวนนี้มี
นักพนันที่เป็นเด็กและเยาวชน
ประมาณ 3.1 ล้านคนแต่ละคน
จะเล่นการพนันประมาณ 2 - 11
ประเภท การพนันที่ได้รับความนิยม
สูงสุด 3 อันดับแรก คือ
สลากกินแบ่งรัฐบาล หวยใต้ดิน
และพนันทายผลฟุตบอล และ
พบว่าคนรุ่นใหม่มีแนวโน้มที่จะ
เข้าสู่การพนันเร็วขึ้นเมื่อเทียบกับ
คนรุ่นก่อน



สถานการณ์ พฤติกรรม และ ผลกระทบการพนัน ในประเทศไทย ประจำปี 2558

วิศรุต ภูโหมทอง





ศูนย์ศึกษาปัญหาการพนันได้ดำเนินการให้มีการสำรวจสถานการณ์การพนันอย่างต่อเนื่องโดยในปี 2558 ได้จัดให้มีการสำรวจสถานการณ์ พฤติกรรม และผลกระทบการพนันในประเทศไทย โดยศูนย์วิจัยเพื่อการพัฒนาสังคมและธุรกิจเป็นผู้ดำเนินการสำรวจและประมวลผลข้อมูล

ภายใต้โครงการ “การศึกษาสถานการณ์ พฤติกรรมและผลกระทบการพนันในประเทศไทย ประจำปี 2558” ศูนย์วิจัยเพื่อการพัฒนาสังคมและธุรกิจ (SAB) ได้ทำการสำรวจประชากรที่มีอายุ 15 ปีขึ้นไป ใน 26 จังหวัดทั่วประเทศ ด้วยการสุ่มตัวอย่างแบบชั้นภูมิ

หลายชั้นและคำนวณสัดส่วนตามฐานข้อมูลประชากร จำนวนรวมทั้งสิ้น 7,018 ตัวอย่างสำรวจระหว่างวันที่ 1-15 ตุลาคม 2558

ผลการสำรวจทำให้เห็นภาพรวมของสถานการณ์การพนัน พฤติกรรมการเล่นการพนัน และสภาพปัญหาและผลกระทบที่เกิดจากการพนัน รวมถึงทัศนคติหรือมุมมองในด้านต่างๆที่คนไทยมีต่อการพนัน ข้อมูลเหล่านี้เป็นพื้นฐานที่จำเป็นต่อการทำความเข้าใจสถานการณ์ที่เป็นจริง และช่วยให้สามารถสร้างแนวทางและมาตรการที่จะจัดการปัญหาที่เกิดจากการพนันได้อย่างถูกต้องและยั่งยืน

การพนันเป็นปรากฏการณ์ที่แพร่หลายในสังคม

คงปฏิเสธได้ยากว่าการพนันเป็นสิ่งที่สามารถพบเห็นได้ทั่วไป แม้ว่าส่วนใหญ่จะเป็นสิ่งต้องห้ามตามที่กฎหมายกำหนดจากการสำรวจพบว่า กลุ่มตัวอย่างถึงร้อยละ 84.5 ระบุว่ามีบุคคลที่ตนรู้จักเล่นการพนัน ส่วนใหญ่คือคนรู้จักในชุมชนหรือละแวกที่พักอาศัย รองลงมาคือญาติและเพื่อนสนิท

ความแพร่หลายของการพนันในสังคมไทยเห็นได้จากการที่คนไทยถึงร้อยละ 73.8 เคยมีประสบการณ์เล่นพนันมาแล้วไม่ว่าอย่างใดก็อย่างหนึ่ง กล่าวคือ เกือบ 3 ใน 4 ของคนไทยเคยเล่นการพนันในชีวิตที่ผ่านมา โดยมีสัดส่วนใกล้เคียงกันในทุกภูมิภาคทั่วประเทศ เพศชายมีประสบการณ์เล่นการพนันมากกว่าเพศหญิงเล็กน้อย (ชาย ร้อยละ 76.4

และหญิง ร้อยละ 71.5) เมื่อแยกตามช่วงอายุ กลุ่มตัวอย่างที่เคยเล่นการพนันส่วนใหญ่หรือประมาณร้อยละ 80 อยู่ในช่วงวัยทำงาน อย่างไรก็ตาม พบว่ามีเด็กอายุ 15-18 ปี และเยาวชนอายุ 19-25 ปี เคยเล่นการพนันมาแล้ว ร้อยละ 36 และร้อยละ 62.9 ตามลำดับ

การพนันที่แพร่หลายที่สุดในสังคมไทยคือสลากกินแบ่งรัฐบาลและหวยใต้ดิน จากการสำรวจพบว่าคนไทยถึงร้อยละ 73.4 เคยมีประสบการณ์เล่นพนันสลากกินแบ่งรัฐบาล รองลงมาคือ หวยใต้ดิน ร้อยละ 67.5 อันดับสามคือ ไพ่ ร้อยละ 37.4 ส่วนอันดับถัดมาคือพนันทายผลฟุตบอล และไฮโล/โปป้อน ร้อยละ 16.8 และ 15.6 ตามลำดับ โดยสลากกินแบ่งรัฐบาลเป็นการพนันที่แพร่หลายที่สุด

ของกลุ่มตัวอย่างในกรุงเทพฯและปริมณฑล ภาคกลาง และภาคเหนือ ขณะที่กลุ่มตัวอย่าง ในภาคตะวันออกเฉียงเหนือและภาคใต้มี ประสบการณ์การเล่นหอยไต่ดินเป็นอันดับ หนึ่ง ที่น่าสังเกตคือ ผู้หญิงมีสัดส่วนเล่น

การพนันทั้งสองประเภทนี้สูงกว่าผู้ชาย และ เมื่อจำแนกตามช่วงอายุแล้ว เด็กและเยาวชน มีประสบการณ์เคยเล่นไฟ่มากที่สุด ในขณะที่ คนวัยทำงานมีประสบการณ์เคยเล่นพนัน สลากกินแบ่งรัฐบาลมากเป็นอันดับหนึ่ง

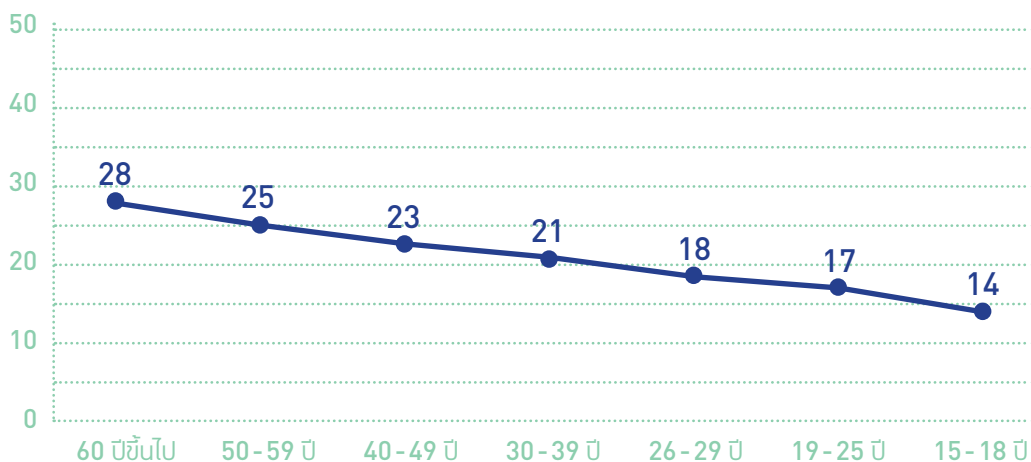
เด็กและเยาวชนมีแนวโน้มเข้าสู่การพนันได้เร็วยิ่งขึ้น

ในบรรดาคนที่เคยมีประสบการณ์เล่น การพนัน พบว่า เริ่มเล่นพนันครั้งแรกที่อายุ เฉลี่ย 22 ปี อายุต่ำสุดที่เคยเล่นพนันครั้งแรก คือ 7 ปี โดยประเภทการพนันที่เริ่มเล่นใน ครั้งแรกมีสัดส่วนใกล้เคียงกันใน 3 อันดับแรก

คือ หอยไต่ดิน ไฟ และสลากกินแบ่งรัฐบาล อยู่ที่ร้อยละ 35.3, 25.2 และ 23.9 ตามลำดับ รวมเป็นสัดส่วนใหญ่ที่สุดถึงร้อยละ 84.6 ของ ประเภทการพนันที่คนเริ่มเล่นในครั้งแรก

แผนภูมิที่ 1 อายุเฉลี่ยที่เล่นการพนันครั้งแรก จำแนกตามช่วงอายุ

(หน่วย : ปี)



เมื่อพิจารณาจากอายุเฉลี่ยที่เล่นการพนันครั้งแรก พบว่ามีแนวโน้มของอายุเฉลี่ยลดลงเรื่อยๆ โดยกลุ่มอายุ 60 ปีขึ้นไป เคยเล่นพนันครั้งแรกในสมัยที่ตนเองมีอายุ 28 ปี ขณะที่คนวัยทำงาน อายุ 50-59 ปี เริ่มเล่นที่อายุเฉลี่ย 25 ปี อายุ 40-49 ปี เริ่มเล่นเมื่อมีอายุเฉลี่ย 23 ปี อายุ 30-39 ปี เริ่มเล่นที่อายุ 21

ปี เป็นต้น เมื่อพิจารณาเฉพาะกลุ่มเด็กและเยาวชน พบว่า กลุ่มที่มีอายุ 19-25 ปี เริ่มเล่นพนันครั้งแรกที่อายุเฉลี่ย 17 ปี ส่วนกลุ่มที่มีอายุ 15-18 ปี เริ่มเล่นที่อายุเฉลี่ย 14 ปี จะเห็นได้ชัดว่าเด็กและเยาวชนรุ่นใหม่มีแนวโน้มที่จะเข้าสู่การพนันได้เร็วขึ้นเรื่อยๆ เมื่อเทียบกับคนรุ่นก่อน

1 ใน 4 ของคนไทยไม่เคยเล่นการพนัน... เหตุใดจึงไม่เล่น?

คนไทยที่มีอายุ 15 ปีขึ้นไป ประมาณ 1 ใน 4 ไม่เคยเล่นการพนันมาก่อนเลยในชีวิต (ร้อยละ 26.2) เมื่อถามถึงเหตุผลที่ทำให้ไม่เล่นการพนัน (ตอบได้มากกว่า 1 ข้อ) จะพบว่าบุคลิกลักษณะและรสนิยมของบุคคลมีผลอย่างสำคัญต่อการไม่เล่นพนัน เห็นได้จากกลุ่มตัวอย่างที่ไม่เล่นการพนันร้อยละ 74.8 ไม่เล่นพนันเพราะไม่ชอบเล่น และร้อยละ 38.4 ไม่เล่นเพราะเล่นไม่เป็น ในขณะที่การมองเห็นผลกระทบของการพนันยังมีผลทำให้คนไม่เล่นการพนันอยู่บ้างเช่นกัน โดยกลุ่มตัวอย่างร้อยละ 23.7 ไม่เล่นเพราะการพนันเป็นสิ่งผิดกฎหมาย ร้อยละ 18.9 ไม่เล่นเพราะกลัวเสียเงิน และร้อยละ 16.1 ไม่เล่นเพราะเป็นอบายมุข อย่างไรก็ตาม ทัศนคติ ความเชื่อทางศาสนาอาจจะส่งผลเพียงเล็กน้อยในการยับยั้งไม่ให้คนเล่นการพนัน คือร้อยละ 7.7 ระบุว่าไม่เล่นเพราะผิดหลักศาสนา และมีเพียงร้อยละ 6.1 ให้เหตุผลว่าไม่เล่นเพราะกลัวถูกตำรวจจับ ซึ่งสะท้อนว่ามาตรการ

บังคับใช้กฎหมายยังไม่มีประสิทธิภาพเพียงพอ สำหรับกลุ่มตัวอย่างที่เคยมีประสบการณ์เล่นการพนันมาแล้วในชีวิต พบว่าแรงจูงใจที่ทำให้เล่นการพนันในครั้งแรก อันดับต้นๆ เกิดจากแรงดึงดูดเย้ายวนใจของการพนัน โดยกลุ่มตัวอย่างร้อยละ 70.1 เริ่มเล่นพนันเพราะต้องการเสี่ยงโชคและอยากลอง ร้อยละ 38.9 เล่นพนันเพราะอยากได้เงิน และร้อยละ 32.3 เล่นพนันเพื่อความตื่นเต้นและเพลิดเพลิน ในขณะที่สภาพแวดล้อมก็มีผลเช่นกัน คือกลุ่มตัวอย่างร้อยละ 24 เริ่มเล่นการพนันตามคนใกล้ชิด และร้อยละ 19.4 เริ่มเล่นเพราะมีคนชักชวน

เมื่อเปรียบเทียบแรงจูงใจใน 2 กลุ่มตัวอย่างข้างต้น น่าจะสะท้อนแนวทางการป้องกันประชาชนจากการเข้าถึงการพนันได้ ดังจะเห็นได้ว่า การพนันมีแรงดึงดูดและความเย้ายวนใจให้คนเข้าไปเล่น แต่ในกลุ่มคนที่มิถุมิคุ้มกันอยู่ก่อนแล้ว แรงดึงดูดเหล่านั้นไม่มีผลชักนำพวกเขาเข้าสู่การพนัน

ทำอย่างไรเราจึงจะสามารถสร้างภูมิคุ้มกันให้แก่ประชาชนได้ อย่างน้อยที่สุดการให้ความรู้ถึงผลกระทบและพิษภัยของการพนันน่าจะทำให้กลุ่มคนที่ยังมีภูมิคุ้มกันไม่มากพอสามารถเข้าใจได้ว่าจะยอมให้ตนเองเข้าสู่การพนันหรือไม่ นอกจากนี้ อิทธิพลของคน

รอบข้างก็มีผลเช่นกัน การทำงานป้องกันจึงควรคำนึงถึงการสร้างสภาพแวดล้อมที่ดีหรือการมีมาตรการทางสังคมที่ช่วยป้องกันอิทธิพลของคนใกล้ชิดที่อาจจะชักนำผู้อื่นเข้าสู่การพนัน

คนส่วนใหญ่ที่เล่นการพนันมาก่อน ยังคงเล่นพนันอยู่ในปีที่ผ่านมา

สำหรับกลุ่มตัวอย่างที่เคยเล่นการพนันมาก่อนในชีวิต พบว่าส่วนใหญ่ร้อยละ 69.3 ยังคงเล่นการพนันอยู่ในปี 2558 มีเพียงร้อยละ 30.7 ที่เลิกเล่นการพนัน โดยแรงจูงใจอันดับต้นๆของคนที่ยังคงเล่นพนันในรอบปีที่ผ่านมา (ตอบได้มากกว่า 1 ข้อ) อันดับแรกคือต้องการเสี่ยงโชค ร้อยละ 89.7 ถัดลงมาคือเล่นเพราะสนุกสนานเพลิดเพลิน (ร้อยละ 30.5) มีความชื่นชอบเป็นการส่วนตัว (ร้อยละ 12.5) คิดว่าตนจะมีโอกาสชนะ (ร้อยละ 12) มีคนชักชวน (ร้อยละ 9.2) เป็นรายได้เสริม (ร้อยละ 8.6) อยากได้เงินที่เสียไปคืน (ร้อยละ 7.9) และมีแหล่งที่เล่นอยู่ใกล้ๆเข้าถึงง่าย (ร้อยละ 6.2)

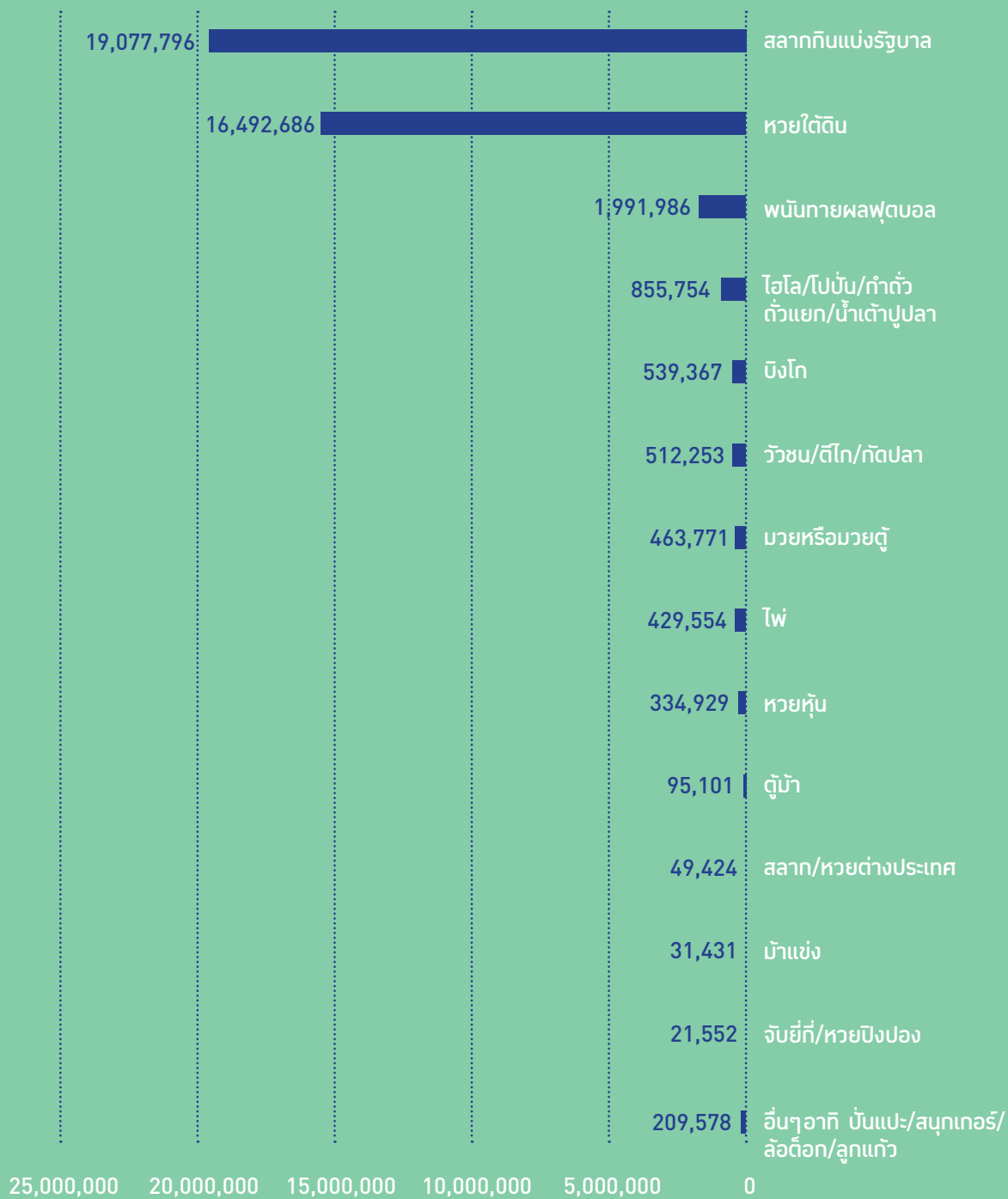
เมื่อพิจารณาเฉพาะกลุ่มตัวอย่างที่เคยเล่นพนันมาก่อนแต่เลิกเล่นการพนันในรอบปีที่ผ่านมา พบว่าเหตุผลที่เลิกอันดับแรกคือแค่ลองเล่นเอาสนุกชั่วครั้งชั่วคราว ถัดลงมาคือ เล่นเสียจึงเลิกเล่น เห็นว่าเป็นสิ่งไม่ดีจึงเลิกเล่น เห็นว่าเสียเวลาทำงาน และเลิกเล่น

เพราะไม่มีเพื่อนเล่น นอกจากนั้น กลุ่มตัวอย่างที่เลิกเล่นส่วนใหญ่เล่นพนันไม่บ่อยคือร้อยละ 76.7 เล่นพนันนานๆที ตามโอกาส ขณะที่ร้อยละ 10.3 เคยเล่น 2-3 เดือนครั้ง ร้อยละ 7.8 เคยเล่นเดือนละ 1-2 ครั้ง ร้อยละ 3.4 เคยเล่นสัปดาห์ละ 1-2 ครั้ง สำหรับกลุ่มที่เล่นบ่อยๆ มีสัดส่วนที่น้อยที่สุด คือร้อยละ 1.8

การพิจารณาเหตุผลของคนที่เคยเล่นพนันแต่เลิกเล่นในปีที่ผ่านมาทำให้พบว่า ผลดีจากการเลิกเล่นพนันมีแนวโน้มที่จะสัมพันธ์กับความดีของการเล่นพนัน กล่าวคือ คนที่เล่นพนันนานๆครั้ง ตามโอกาส เมื่อไม่ได้เล่นพนันในปีที่ผ่านมาก็ไม่ได้รู้สึกว่ามีผลดีที่เกิดจากการเลิกเล่น แต่สำหรับคนที่เล่นพนันสัปดาห์ละ 1-2 ครั้ง หรือคนที่เล่นเกือบทุกวัน ระบุชัดเจนว่าเกิดผลดีขึ้นกับชีวิต เช่น เก็บเงินได้มากขึ้น แถมความสัมพันธ์ในครอบครัวก็ดีขึ้น ใช้เวลาให้เป็นประโยชน์มากขึ้น และตนเองมีความสุขสบายใจและมีสุขภาพจิตดีขึ้น เป็นต้น

แผนภูมิที่ 2 ประมาณการจำนวนประชากรที่เล่นการพนัน ปี 2558 จำแนกตามประเภทการพนัน

(หน่วย : คน)



ประเภทการพนันที่คนไทยนิยมเล่นในปี 2558

ประชากรที่มีอายุ 15 ปีขึ้นไป เล่นการพนัน ในปี 2558 ถึงร้อยละ 52.4 หรือประมาณ 27,393,678 คน โดยเฉลี่ยแต่ละคนจะเล่น การพนันประมาณ 2 ประเภท (สูงสุด 11 ประเภท) การพนันที่ได้รับความนิยมสูงสุดคือ สลากกินแบ่งรัฐบาล มีผู้เล่นร้อยละ 36.51 หรือประมาณ 19.078 ล้านคน รองลงมาคือ หว่ยใต้ดิน ร้อยละ 31.56 หรือประมาณ 16.493 ล้านคน อันดับที่สามคือ พนันทายผล ฟุตบอล ร้อยละ 3.81 หรือประมาณ 1.992 ล้านคน และการพนันจำพวก ไฮโล/โปป๋น/ ก๋าถั่ว/ถั่วแยก/น้ำเต้าปูปลา ร้อยละ 1.64 หรือประมาณ 8.5 แสนคน ส่วน บิงโก และการพนันพื้นบ้าน (เช่น วัวชน/ตีไก่/กัดปลา) มีผู้เล่นใกล้เคียงกันที่ประมาณ 5 แสนคน

เมื่อพิจารณาตามรายภูมิภาค พบว่า ภาค ตะวันออกเฉียงเหนือมีประชากรเล่นพนัน มากที่สุดเป็นอันดับหนึ่ง คือประมาณ 9.90 ล้านคน ถัดมาคือ ภาคกลาง 4.78 ล้านคน กรุงเทพฯและปริมณฑล 4.76 ล้านคน ภาค เหนือ 4.21 ล้านคน และภาคใต้ 3.74 ล้านคน อย่างไรก็ตาม เมื่อพิจารณาตามสัดส่วนผู้เล่น การพนันก็ไม่ได้แสดงให้เห็นว่าคนภาคตะวันออกเฉียงเหนือจะมีสัดส่วนสูงกว่าภาคอื่นๆ

อย่างมีนัยสำคัญ ตัวเลขที่สูงกว่าน่าจะมาจากจำนวนประชากรที่มีมากกว่าภาคอื่นๆ

กลุ่มตัวอย่างที่เล่นการพนันเป็นประชากร เพศหญิงมากกว่าเพศชาย กล่าวคือ มีผู้หญิง เล่นการพนันในปีที่ผ่านมาประมาณ 14.09 ล้านคน ขณะที่ผู้ชายมีประมาณ 13.30 ล้าน คน ประเภทการพนันที่ทั้งสองเพศนิยมเป็น อันดับหนึ่งคือสลากกินแบ่งรัฐบาล โดยมีความนิยมในสัดส่วนใกล้เคียงกัน อย่างไรก็ตาม ในอันดับรองลงมา พบว่า ผู้หญิงนิยมเล่น หว่ยใต้ดินมากกว่า ในขณะที่ผู้ชายนิยมเล่น การพนันทายผลฟุตบอลมากกว่า

ประเด็นที่ต้องพิจารณาคือ แม้นักพนัน ส่วนใหญ่มีอายุอยู่ในช่วงวัยทำงาน แต่เมื่อ พิจารณาถึงจำนวนนักพนันที่เป็นเด็ก อายุ 15-18 ปี ที่มีประมาณ 9.44 แสนคน รวมกับ นักพนันที่เป็นเยาวชน อายุ 19-25 ปี ที่มี ตัวเลขสูงถึงประมาณ 2.172 ล้านคน หมายความว่า ในปี 2558 ประเทศไทยมี นักพนันที่เป็นเด็กและเยาวชนมากถึง ประมาณ 3.117 ล้านคน หรือคิดเป็นร้อยละ 11.2 ของประชากรทั้งประเทศที่มีอายุ 15 ปี ขึ้นไป

สลากกินแบ่งรัฐบาล หลังมาตรการควบคุมราคาสลาก

ในปี 2558 ที่ผ่านมา คงไม่มีการพนันประเภทใดจะเป็นที่สนใจของสังคมได้เท่ากับพนันสลากกินแบ่งรัฐบาล หลังจากที่มีคำสั่งหัวหน้าคณะรักษาความสงบแห่งชาติ ที่ 11/2558 รัฐบาลได้เริ่มดำเนินมาตรการต่างๆ เพื่อแก้ไขปัญหาที่เกิดจากการจำหน่ายสลากกินแบ่งรัฐบาล โดยเฉพาะอย่างยิ่งปัญหาการจำหน่ายสลากเกินราคา

สลากกินแบ่งรัฐบาลเป็นการพนันที่ได้รับความนิยมเป็นอันดับหนึ่งในปีที่ผ่านมา มีประชากรอายุ 15 ปีขึ้นไป ที่เล่นพนันสลากกินแบ่งรัฐบาลมากถึงร้อยละ 36.5 หรือประมาณ 19.078 ล้านคน ในจำนวนนี้เป็นเด็กและเยาวชนประมาณ 1.38 ล้านคน

โดยเฉลี่ย ผู้ที่เล่นสลากกินแบ่งรัฐบาลจะซื้อสลากมาอย่างต่อเนื่องยาวนานกว่า 15 ปี และแม้ว่าส่วนใหญ่จะเล่นแค่บางงวด (ร้อยละ 63.5) แต่มีคนจำนวนไม่น้อย (ร้อยละ 36.5)

ที่ซื้อสลากทุกงวด ซึ่งในแต่ละปีจะมีงวดการออกสลากทั้งสิ้น 24 งวด หรือ 2 งวดต่อเดือน ผู้เล่นมากกว่าร้อยละ 90 จ่ายเงินซื้อสลากงวดละไม่เกิน 500 บาท เฉลี่ยต่องวดอยู่ที่คนละ 246 บาท โดยเกือบ 3 ใน 4 ซื้อสลากด้วยจำนวนเงินไม่เกิน 200 บาท ประมาณการวงเงินหมุนเวียนในการพนันสลากกินแบ่งรัฐบาลในปีที่ผ่านมาคือ 77,143 ล้านบาท

มาตรการควบคุมราคาสลากกินแบ่งรัฐบาลถือว่าค่อนข้างประสบความสำเร็จ เนื่องจากหลังมาตรการควบคุมราคา คนส่วนใหญ่ (ร้อยละ 96.6) สามารถซื้อสลากได้ในราคาหน้าสลากที่ 80 บาท เมื่อเทียบกับช่วงก่อนหน้านี้ที่ต้องจ่ายเงินเพื่อซื้อสลากเฉลี่ยใบละ 107 บาท อย่างไรก็ตาม ราคาสลากที่ลดลงก็ส่งผลให้ผู้ที่เล่นพนันสลากกินแบ่งรัฐบาลจำนวนหนึ่งซื้อสลากในจำนวนที่มากขึ้น

หวยใต้ดิน การพนันที่อยู่รอบตัวเรา

การเสี่ยงโชคกับตัวเลขที่คนไทยนิยมเล่นคู่ไปกับการพนันสลากกินแบ่งรัฐบาล คือ หวยใต้ดิน ในปี 2558 มีผู้เล่นพนันหวยใต้ดินถึงร้อยละ 31.6 ของประชากรที่มีอายุ 15 ปีขึ้นไป หรือประมาณ 16.493 ล้านคน โดยเกินกว่าครึ่งจะเล่นทั้งสลากกินแบ่งรัฐบาลและ

หวยใต้ดินควบคู่กัน (ประมาณ 10.335 ล้านคน) ทั้งนี้ ในปีที่ผ่านมา มีเด็กและเยาวชนเล่นหวยใต้ดินถึงประมาณ 1.779 ล้านคน

ผลการสำรวจพบว่า ผู้ที่เคยมีประสบการณ์เล่นพนันหวยใต้ดินถึงร้อยละ 35.3 ระบุว่า ตนเล่นพนันหวยใต้ดินเป็นการพนันประเภทแรก

**ในปี 2558 คนไทยประมาณ 16.5 ล้านคน เล่นพนัน
หวยใต้ดิน เป็นวงเงินรวมประมาณ 130,879 ล้านบาท
โดยร้อยละ 41 เล่นทุกงวด จำนวนเงินที่ซื้อเฉลี่ยอยู่ที่
งวดละ 374 บาท และประมาณ 10 ล้านคน เล่นพนัน
ทั้งสลากกินแบ่งรัฐบาลและหวยใต้ดิน**

ในชีวิต จึงนับว่าหวยใต้ดินเป็นประตูด่านแรก
ที่เปิดไปสู่โลกแห่งการพนัน นอกจากนี้ ผู้ที่
เล่นพนันหวยใต้ดินถึง 1 ใน 3 ระบุว่า มีคน
ในครอบครัว อาทิ พ่อ แม่ พี่ น้อง และ
ญาติ ที่เล่นหวยใต้ดิน และช่องทางหลัก
ในการเข้าถึงหวยใต้ดิน (ร้อยละ 78 ของ
การเล่น) เป็นการเล่นผ่านคนรับแทงหรือ
คนเดินโพน ซึ่งก็น่าจะเป็นคนในชุมชนหรือ
คนที่รู้จักกัน เพราะการเล่นหวยใต้ดิน
ส่วนหนึ่งเป็นการซื้อเชื่อ ซึ่งต้องอาศัยความ
ไว้วางใจกันในระดับหนึ่งระหว่างผู้เล่น
และคนรับแทง ดังนั้น ด้วยลักษณะความเป็น
เครือข่ายความสัมพันธ์ระหว่างผู้เล่นด้วยกัน
เอง กับคนเดินโพน และกับเจ้ามือ ทำให้
หวยใต้ดินเป็นการพนันที่อยู่ใกล้ตัวคนไทย
มาก และได้กลายเป็นสภาพที่แวดล้อมตัวเด็ก

และเยาวชนอยู่ในชีวิตประจำวัน

เมื่อพิจารณาพฤติกรรมการเล่นหวยใต้ดิน
ในปีที่ผ่านมา พบว่า ร้อยละ 41 ของผู้ที่
เล่นหวยใต้ดินจะเล่นทุกงวด (เฉลี่ย 8 งวด)
ส่วนใหญ่เป็นผู้เล่นรายย่อย คือซื้อตั้งแต่
ไม่เกินงวดละ 100 บาท (ต่ำสุด 10 บาท) ไป
จนถึง 500 บาท โดยเฉลี่ยจะซื้อหวยใต้ดิน
งวดละ 374 บาท แต่เมื่อถามถึงตัวเลขเฉลี่ย
สูงสุดที่เคยซื้อพบว่าอยู่ในช่วง 500 - 1,000
บาท ค่าเฉลี่ยของเงินที่จ่ายมากที่สุดต่องวด
คือ 993 บาท (โดยมีกลุ่มตัวอย่างบางคน
เคยซื้อมากที่สุดถึง 100,000 บาทต่องวด)
ประมาณการวงเงินหมุนเวียนของการพนัน
หวยใต้ดินในปี 2558 อยู่ที่ 130,879 ล้านบาท
มากเป็นอันดับสอง รองจากการพนันทายผล
ฟุตบอล

พนักายผลฟุตบอล ธุกิจพนัน...อุตสาหกรรมกีฬา

แม้ว่าในปี 2558 มีประชากรอายุ 15 ปีขึ้นไป เล่นพนันทายผลฟุตบอลร้อยละ 3.81 หรือ ประมาณ 1.992 ล้านคน ได้รับความนิยมเป็น อันดับที่สาม รองจากสลากกินแบ่งรัฐบาล และหวยใต้ดิน แต่เมื่อพิจารณาจากวงเงิน หมุนเวียนในธุรกิจพนันฟุตบอล พบว่ามี วงเงินหมุนเวียนมากที่สุดเป็นอันดับหนึ่ง คือ 136,125 ล้านบาท

การพนันทายผลฟุตบอลเป็นที่นิยมอย่าง มากในหมู่นักพนันผู้ชาย (ร้อยละ 75.1 เป็น เพศชาย) นักพนันส่วนใหญ่อยู่ในช่วงอายุ วัยทำงาน แต่ก็มีเยาวชนที่อยู่ในวัยมัธยม ตอนปลายและอุดมศึกษาเล่นพนันฟุตบอล มากถึงประมาณ 3.72 แสนคน ขณะที่เด็ก อายุ 15 - 18 ปี มีจำนวนถึง 1.64 แสนคน ส่วนใหญ่คนที่เล่นพนันทายผลฟุตบอลจะ เล่นพนันต่อเนื่องมาก่อนหน้านี้ เฉลี่ย 7 ปี แต่ก็มีพวที่มีนักพนันหน้าใหม่ที่เพิ่งเริ่มเล่น ในช่วงไม่เกิน 2 ปีที่ผ่านมามากถึง 1 ใน 4 หรือประมาณ 5 แสนคน

ช่องทางการเล่นพนัน (เล่นได้มากกว่า 1 ช่องทาง) พบว่า ส่วนมากเล่นกับโต๊ะบอล โดยตรง (ร้อยละ 55) รองลงมาคือเล่นกับ โต๊ะบอลผ่านคนรับแทง (ร้อยละ 53.3) และ จำนวนหนึ่งเล่นผ่านเว็บไซต์รับแทงพนัน (ร้อยละ 13.7) ลีกฟุตบอลที่นิยมเล่นพนัน มากที่สุดคือ พรีเมียร์ลีก (ร้อยละ 93) รอง ลงมาคือ ไทยลีก (ร้อยละ 29.9) และลีก ต่างประเทศอื่นๆ เช่น ลา ลีกา บุนเดสลีกา และกัลโชเซเรียอา เป็นต้น (ร้อยละ 28.6)

นอกจากนี้ การพนันทายผลฟุตบอลยัง ต้องอาศัยข้อมูลในการตัดสินใจจากหลาย ช่องทาง ช่องทางรับข้อมูลที่นิยมที่สุดคือ เว็บไซต์ รองลงมาคือ หนังสือพิมพ์กีฬา หนังสือพิมพ์วิเคราะห์อัตราต่อรอง สื่อโทรทัศน์ และหนังสือพิมพ์รายวัน ตามลำดับจะเห็นได้ ว่า ธุรกิจการพนันทายผลฟุตบอลได้อาศัย พัฒนาการทางเทคโนโลยีสารสนเทศเพื่อ สอดแทรกข้อมูลและยุทธการทางการตลาด ของตนเองผ่านสื่อกีฬาประเภทต่างๆ เพื่อ

การพนันทายฟุตบอลเป็นที่นิยมอย่างมากในหมู่ นักพนันผู้ชาย ส่วนใหญ่เล่นพนันต่อเนื่อง เฉลี่ย 7 ปี ในปี 2558 มีนักพนันหน้าใหม่ที่เพิ่งเริ่มเล่นในช่วงไม่เกิน 2 ปีที่ผ่านมามากถึง 1 ใน 4

หลอกล่อและจูงใจนักพนันให้นำเงินเข้าสู่ธุรกิจของตน รวมถึงมีช่องทางและวิธีการเล่นพนันที่หลากหลาย มีการปรับตัวและพัฒนาอยู่ตลอดเวลา จึงถือเป็นธุรกิจการพนันที่แอบอิงกับอุตสาหกรรมกีฬาได้อย่างครบวงจร

เมื่อพิจารณาวงเงินที่ใช้เล่นพนันทายผลฟุตบอล พบว่า โดยเฉลี่ยนักพนันใช้จ่ายเงินสัปดาห์ละ 2,085 บาท หรือประมาณเดือนละ 8,340 บาท ถือเป็นสัดส่วนที่ค่อนข้างสูงเมื่อ

พิจารณาจากรายได้เฉลี่ยต่อเดือนของกลุ่มตัวอย่าง ซึ่งกว่าร้อยละ 85 ของกลุ่มตัวอย่างที่ทำการสำรวจมีรายได้อยู่ในช่วงตั้งแต่เดือนละไม่เกิน 5,000 จนถึง 20,000 บาท และเมื่อถามถึงผลลัพธ์จากการแทงพนันทายผลฟุตบอลในรอบปีที่ผ่านมา ส่วนใหญ่ระบุว่าโดยรวมตนเองเป็นฝ่ายเสียพนัน (ร้อยละ 44) มีคนที่ระบุว่าได้พนันและระบุว่าไม่ได้ไม่เสียในสัดส่วนเท่าๆ กันที่ร้อยละ 28

การพนันในบ่อน การเล่นพนันอย่างเข้มข้นที่มาพร้อมกับความเสี่ยง

การเปิดบ่อนการพนัน แม้ว่าจะเป็นสิ่งผิดกฎหมายในประเทศไทย แต่ก็ยังมีการลักลอบเปิดบ่อนให้พบเห็นกันอยู่ บ่อนการพนันเป็นศูนย์รวมของเกมการพนันหลายรูปแบบ ส่วนมากจะเป็นการพนันที่เล่นกันในระยะเวลาสั้นๆ สามารถลุ้นผลแพ้-ชนะได้อย่างรวดเร็ว เล่นใหม่ แก้มือใหม่ได้เรื่อยๆ การพนันประเภทไฮโล/โปป๋น/กำถั่ว ฯลฯ ก็เข้าข่ายการพนันที่มีความถี่ค่อนข้างสูง ผู้เล่นจะได้รับความตื่นเต้นจากการลุ้นผลซ้ำๆ ในระยะเวลาสั้นๆ จึงเป็นการพนันที่สร้างพฤติกรรมเสพติดการพนันได้ง่าย

ในปี 2558 มีประชากรอายุ 15 ปีขึ้นไปเล่นการพนันประเภทไฮโล/โปป๋น/กำถั่ว/ถั่วแยก/น้ำเต้าปูปลา ถึงร้อยละ 1.8 หรือประมาณ 855,754 คน ส่วนใหญ่ ร้อยละ 79.5

จะเล่นไม่เกิน 500 บาทต่อครั้ง และจำนวนเงินสูงสุดที่เล่นเฉลี่ย 6,894 บาทต่อครั้ง นอกจากนี้ ยังพบว่านักพนันไฮโลฯ จะเล่นพนันติดพันต่อเนื่องเกิน 1 วัน ค่าเฉลี่ยคือ 2 วันต่อครั้ง และมีความถี่ในการเล่นเฉลี่ย 5 ครั้งต่อเดือน

การพนันอีกประเภทที่พบได้ในบ่อนการพนันคือ ไพ่ ในปีที่ผ่านมามีคนไทยเล่นไพ่นบ่อนถึงร้อยละ 0.8 หรือประมาณ 429,554 คน ช่องทางในการเล่นพนันมีทั้งที่เป็นบ่อนในละแวกชุมชน บ่อนวังหรือบ่อนตามบ้าน และบ่อนตามชายแดนประเทศเพื่อนบ้าน จำนวนเงินเฉลี่ยที่ใช้เล่นในแต่ละครั้งคือ 3,818 บาท แต่ในกรณีที่เล่นหนัก ค่าเฉลี่ยของจำนวนเงินสูงสุดที่ใช้เล่นจะอยู่ที่ 12,898 บาทต่อครั้งเลยทีเดียว

ข้อนำสังเกตก็คือ นักพนันไฟในบ่อนจะมีพฤติกรรมการเล่นใกล้เคียงกับนักพนันไฮโล ในแง่ที่ว่าการเล่นพนันติดพันต่อเนื่องเกินกว่า 1 วัน เฉลี่ยคือ 2 วันต่อหนึ่งครั้ง แต่ความถี่ในการเล่นไฟในบ่อนจะสูงกว่านักพนันไฮโล คือเฉลี่ยอยู่ที่ 8 ครั้งต่อหนึ่งเดือน

จากความเข้มข้นของการเล่นพนันในบ่อนในแต่ละเดือน สภาพแวดล้อมภายในบ่อนจึง

เป็นปัจจัยสำคัญที่น่าจะส่งผลกระทบโดยตรงต่อสุขภาพร่างกายของนักพนัน การที่มีคนจำนวนมากมาอยู่รวมกันในที่ปิด อากาศถ่ายเทไม่สะดวก อาจจะมีความเสี่ยงเรื่องโรคติดต่อต่างๆ และรวมถึงปัญหาด้านบุหรืมือสองอันเป็นปัจจัยเสี่ยงที่ทำให้เกิดโรคระบบทางเดินหายใจ

การติดการพนัน และพฤติกรรมการเล่นพนันในระดับที่เป็นปัญหา

การสำรวจครั้งนี้ได้มีการให้กลุ่มตัวอย่างประเมินพฤติกรรมการเล่นพนันของตนเองว่าเข้าข่ายเป็นผู้ติดการพนันหรือไม่ พบว่าประชากรอายุ 15 ปีขึ้นไป ในปี 2558 ระบุว่าตนเองติดการพนันถึงร้อยละ 7.9 หรือประมาณ 2.172 ล้านคน โดยให้เหตุผลว่า เพราะตนเล่นทุกงวด เล่นบ่อย ชอบเป็นการส่วนตัว ชอบเสี่ยงโชค และเล่นเพื่อความบันเทิง เป็นต้น ในจำนวนนี้มีเด็กและเยาวชนที่ระบุว่าตนเองติดการพนันประมาณ 207,000 คน

นอกจากนี้ เมื่อเทียบกับคนที่ประเมินว่าตนเองไม่ได้ติดการพนัน โดยให้เหตุผลว่าไม่ได้เล่นทุกงวด ไม่ได้เล่นบ่อย ไม่ได้เล่นเยอะๆ และเล่นนานๆที เล่นก็ได้ไม่เล่นก็ได้ เป็นต้น กลับยังมีผู้ที่ไม่แน่ใจว่าตนเองติดการพนันหรือไม่ อยู่มากถึง 5.183 ล้านคน (ร้อยละ 19 ของคนที่เล่นการพนันในปี 2558) อะไรทำให้คนกลุ่มนี้ไม่แน่ใจในพฤติกรรมการเล่นพนันของตน เป็นได้หรือไม่ว่า นักพนัน

เหล่านั้นได้รับผลกระทบจากพฤติกรรมบางอย่างจากการเล่นการพนันของตน ยิ่งไปกว่านั้น เป็นไปได้ว่านักพนันบางคนที่เชื่อว่าตนเองไม่ได้ติดการพนันก็อาจเป็นเพราะไม่ตระหนักถึงผลกระทบจากพฤติกรรมการเล่นพนันของตนเองด้วยเช่นกัน

ในการสำรวจจึงได้มีการเพิ่มกลุ่มคำถามที่เป็นเครื่องมือวัดเพื่อประเมินพฤติกรรมการเล่นการพนันในระดับที่เป็นปัญหา (problem gambling) เครื่องมือนี้นี้ประกอบด้วยตัวเลือกที่เป็นพฤติกรรมการเล่นพนันจำนวน 20 ลักษณะ (ตามตารางที่ 1) โดยกลุ่มตัวอย่างที่ระบุว่าตนเองมีพฤติกรรมมากกว่า 7 ลักษณะขึ้นไปจะเข้าข่ายเป็นนักพนันที่เป็นปัญหา แต่กลุ่มที่ระบุว่ามียพฤติกรรม 5-6 ลักษณะจะถือว่าเป็นกลุ่มเสี่ยงที่จะกลายเป็นักพนันที่เป็นปัญหา ส่วนกลุ่มที่มีพฤติกรรมตั้งแต่ 0-4 ลักษณะจะถือว่าไม่เป็นปัญหา

ผลสำรวจพบว่า ในปี 2558 มีคนไทยอายุ

ตารางที่ 1 แสดงจำนวนและร้อยละของผู้ที่เล่นการพนัน ในปี 2558
ที่ระบุว่ามีประสบการณ์ลักษณะต่างๆจากการเล่นการพนัน (เลือกได้มากกว่า 1 ข้อ)

ลำดับ	ประสบการณ์ลักษณะต่างๆจากการเล่นการพนัน	ร้อยละ
1	เคยรู้สึกผิด ละอายใจภายหลังเล่นพนัน	20.3
2	หลังชนะพนัน เคยมีความต้องการอย่างมากที่จะเล่นอีก เพื่อเอาชนะหรือให้ได้เงินเพิ่มขึ้น	13.0
3	เคยเล่นพนันนานกว่าที่ตั้งใจจะเล่น/ที่วางแผนไว้	12.5
4	หลังเสียพนัน รู้สึกว่าจะต้องรีบกลับมาแก้มือ เพื่อเอาเงินที่เสียไปคืนมาให้เร็วที่สุด	12.3
5	เคยยืมเงินผู้อื่นเพื่อนำมาเป็นทุนในการเล่นพนัน	8.3
6	เคยเล่นพนันจนทำให้เสียเวลาทำงาน/การเรียน	8.1
7	เคยเล่นพนันเพื่อให้ได้เงินมาใช้หนี้หรือแก้ปัญหาด้านการเงิน	6.6
8	เล่นพนันจนบางครั้งทำให้ชีวิตครอบครัวไม่มีความสุข	5.3
9	เคยเล่นพนันเพื่อหลีกเลี่ยงจากความรู้สึกกังวลใจ หรือปัญหาต่างๆ	2.5
10	บ่อยครั้งที่เล่นพนันจนไม่เหลือเงินติดตัว/เล่นจนบาทสุดท้าย	2.3
11	รู้สึกอัดอัด ไม่เต็มใจจะนำเงินที่จะใช้เล่นพนัน ไปจับจ่ายใช้สอยอย่างอื่น	2.2
12	เล่นพนันจนเป็นเหตุให้ความทะเยอทะยาน หรือประสิทธิภาพของตัวเองลดน้อยลง	2.2
13	การเล่นพนันทำให้ตัวท่านไม่ค่อยให้ความสนใจความเป็นอยู่ของตัวเองหรือครอบครัว	2.1
14	เล่นพนันจนเป็นเหตุให้นอนหลับยากขึ้น	1.4
15	อยากทดลองความสำเร็จบางอย่างด้วยการเล่นพนันซักสองสามชั่วโมง	1.4
16	เคยเสื่อมเสียชื่อเสียงจากปัญหาการเล่นพนัน	1.2
17	เคยขายข้าวของ หรือสิ่งมีค่าเพื่อนำเงินมาเป็นทุนเล่นพนัน	1.1
18	เคยทำหรือคิดจะทำสิ่งผิดกฎหมายเพื่อนำเงินเป็นทุนเล่นพนัน	0.4
19	การโต้เถียง ความผิดหวัง หรือความรู้สึกอัดอัด ส่งผลให้เกิดความรู้สึกอยากเล่นพนัน	0.4
20	เคยคิดจะทำร้ายตัวเองหรือฆ่าตัวตาย อันเป็นผลมาจากการเล่นพนัน	0.2

ประชากรมากกว่า 2.1 ล้านคน หรือร้อยละ 7.9 ระบุว่าตนเองติดการพนัน การพนันที่น่าจะเกี่ยวข้องกับการเล่นพนันที่เป็นปัญหา 3 อันดับแรก คือ พนันทายผลฟุตบอล ไฮโล/โปฮัน/กำถั่ว และไพ่

15 ปี ขึ้นไป เล่นการพนันจนถึงระดับที่เป็นปัญหา ประมาณ 376,745 คน (ร้อยละ 1.4) ในจำนวนนี้ กว่า 3 ใน 4 เป็นนักพนันเพศชาย ขณะเดียวกันก็มีกลุ่มที่เสี่ยงจะนำพาตัวเองไปสู่พฤติกรรมการเล่นพนันที่เป็นปัญหาอยู่มากถึง 377,115 คน (ร้อยละ 1.4) โดยมีสัดส่วนนักพนันเพศชายมากกว่าเพศหญิงถึง 2 เท่า

ลักษณะปัญหาจากการเล่นการพนันที่พบอันดับต้นๆ แสดงให้เห็นภาวะที่เสี่ยงต่อการติดพนัน คือ บางคนเคยรู้สึกผิดและละอายใจภายหลังเล่นพนัน (ร้อยละ 20.3) รองลงมาคือ เมื่อเล่นพนันชนะแล้ว กลับยังมีความต้องการอย่างมากที่จะเล่นอีก เพื่อเอาชนะหรือให้ได้เงินเพิ่มขึ้น (ร้อยละ 13) หลายคนระบุว่า ตนเองเล่นพนันนานกว่าที่ตั้งใจจะเล่น (ร้อยละ 12.5) และในกรณีที่เสียพนันจะรู้สึกที่ต้องรีบกลับมาแก้มือเพื่อเอาเงินที่เสียไปคืนมา (ร้อยละ 12.3)

นอกจากนี้ยังมีลักษณะที่สะท้อนปัญหาหนี้สินจากการเล่นพนัน มีคนที่เล่นพนันเกินกว่าความสามารถของตนเอง ต้องยืมเงินผู้อื่นเพื่อนำมาลงทุนในการเล่นพนัน (ร้อยละ 8.3) บางคนเล่นการพนันจนไม่เหลือ

เงินติดตัวเลยสักบาท (ร้อยละ 2.3) บ้างถึงกับต้องขายข้าวของหรือสิ่งมีค่าเพื่อนำเงินมาเล่นพนัน (ร้อยละ 1.1)

นักพนันส่วนหนึ่งได้รับผลกระทบต่อการใช้ชีวิตประจำวัน เช่น เล่นพนันจนเสียเวลาทำงานและการเรียน (ร้อยละ 8.1) และเล่นพนันจนทำให้ชีวิตครอบครัวไม่มีความสุข (ร้อยละ 5.3) รวมถึงปัญหาสุขภาพจิต เช่น เกิดความหมกมุ่นจนไม่สนใจตัวเองและครอบครัว นอนหลับยากขึ้น ความวิตกกังวลและความเครียด บางคนถึงขั้นคิดจะทำร้ายตัวเองหรือฆ่าตัวตาย เป็นต้น

ในปี 2558 มีเด็ก (อายุ 15-18 ปี) และเยาวชน (อายุ 19-25 ปี) ที่เล่นการพนันจนถึงระดับที่เป็นปัญหาอยู่ประมาณ 40,088 คน และที่เข้าข่ายกลุ่มเสี่ยงจะเป็นปัญหาอีก 41,623 คน ผลกระทบที่เห็นได้ชัดในกลุ่มเด็กและเยาวชนคือ การสูญเสียความสามารถในการควบคุมตนเองจากการเล่นพนัน จนน่ากังวลว่าจะพัฒนามากลายเป็นพฤติกรรมติดการพนัน เนื่องจากมีความรู้สึกผิดหรือละอายใจหลังการเล่นพนัน (ร้อยละ 24.7 ในกลุ่มเด็ก และร้อยละ 21.8 ในกลุ่มเยาวชน) เล่นพนันจนเสียเวลาในการเรียน (ร้อยละ 17.6

ตารางที่ 2 ร้อยละของประชาชนอายุ 15 ปีขึ้นไป ในปี 2558 ที่ระบุประเภทการพนันที่เล่น
จำแนกตามระดับลักษณะพฤติกรรมที่เป็นปัญหา (เลือกได้มากกว่า 1 ประเภทการพนัน)

ประเภทการพนันที่เล่น ในรอบ 12 เดือนที่ผ่านมา	นักพนัน ที่ไม่เป็นปัญหา	นักพนันที่เสี่ยง จะเป็นปัญหา	นักพนัน ที่เป็นปัญหา
1 สลากกินแบ่งรัฐบาล	70.8	65	70.9
2 หวยใต้ดิน	57.6	65	72.7
3 ไพ่	2.3	5	18.2
4 บิงโก	2	6.7	9.1
5 หวยหุ้น	1.8	5	3.6
6 จั๊ปปี้/หวยป้องกัน	0.1	0	1.8
7 สลาก/หวยต่างประเทศ	0.3	1.7	5.5
8 พนันทายผลฟุตบอล	8	31.7	30.9
9 ม้าแข่ง	0.1	1.7	0
10 วัชน/ตีโก/กิดปลา	2.6	5	5.5
11 มวยหรือมวยตู	1.9	8.3	5.5
12 ตู้ม้า	0.5	0	1.8
13 ไฮโล/โปนัน/ถั่วแยก/ น้ำเต้าปูปลา	3.5	15	12.7
14 อื่นๆ อาทิ ปันแปะ สบูเกอร์ ม้าแข่ง	1	1.7	1.8

และ 15.8 ตามลำดับ) หลังเสียพนัน ก็อยาก
จะกลับไปเล่นอีกเพื่อแก้มือและเอาเงินคืน
(ร้อยละ 12.9 และ 12.7 ตามลำดับ) และแม้
จะชนะพนัน ก็ยังอยากจะกลับไปเล่นอีกเพื่อ
ให้ได้เงินมากยิ่งขึ้น (ร้อยละ 11.8 และ 14.9
ตามลำดับ) ที่น่าเป็นห่วงเช่นกันคือปัญหา
สุขภาพจิต เนื่องจากเด็กจำนวนหนึ่ง (ร้อยละ
9.4) เล่นพนันจนเป็นเหตุให้นอนไม่หลับ
และที่น่าตกใจก็คือ การเคยคิดที่จะทำร้าย
ตัวเองหรือฆ่าตัวตายเพราะประสบปัญหาจาก
การพนัน ซึ่งพบมากที่สุดในกลุ่มเยาวชน
(ร้อยละ 1.3) เมื่อเทียบกับช่วงอายุอื่นๆ

เมื่อจำแนกตามประเภทการพนัน พบว่า
กลุ่มนักพนันที่เป็นปัญหาและกลุ่มเสี่ยงจะ
เป็นปัญหามีสัดส่วนการเล่นการพนันใน
ประเภทต่างๆ สูงกว่ากลุ่มที่ไม่เป็นปัญหา
แต่ข้อน่าสังเกตคือ มีการพนันบางประเภท
ที่น่าจะมีความเกี่ยวข้องกับการมีพฤติกรรม
การเล่นพนันในระดับที่เป็นปัญหา

ผลจากการสำรวจพบว่า การพนันทายผล
ฟุตบอลเป็นการพนันที่นิยมเล่นในกลุ่มนักพนัน
ที่เป็นปัญหาและกลุ่มเสี่ยงอย่างชัดเจน คือ
ร้อยละ 30.9 และ 31.7 ตามลำดับ มากกว่า
กลุ่มนักพนันทายผลฟุตบอลที่ไม่เป็นปัญหา
ซึ่งมีอยู่เพียงร้อยละ 8 รองลงมาคือ ไฮโล/
โป๊ะปั้ง/กำถั่วฯ มีนักพนันที่เป็นปัญหาอยู่
ร้อยละ 12.7 และเสี่ยงว่าจะเป็นปัญหาร้อยละ
15 มากกว่ากลุ่มนักไฮโล/โป๊ะปั้ง/กำถั่วฯ ที่
ไม่เป็นปัญหาอยู่หลายเท่า นอกจากนี้ ยัง
พบกลุ่มนักพนันที่เป็นปัญหาที่เล่นไพ่นอมน
มากถึงร้อยละ 18.2 มากกว่ากลุ่มที่ไม่เป็น
ปัญหาและกลุ่มเสี่ยงอย่างเห็นได้ชัด (ร้อยละ

2.3 และ 5.0 ตามลำดับ)

เมื่อให้นักพนันประเมินภาพรวมของผล-
กระทบจากการพนันที่ตนเองเล่น พบว่า ในปี
2558 มีประชากรอายุ 15 ปีขึ้นไปที่เล่นการ
พนัน ระบุว่าตนเองเคยประสบปัญหาจากการ
เล่นพนันถึงร้อยละ 39.5 โดยร้อยละ 17.3
จะเก็บปัญหาเอาไว้คนเดียว ไม่ขอคำปรึกษา
จากใคร แต่ก็ถึงร้อยละ 22.1 เลือกที่จะ
ขอคำปรึกษาหรือขอความช่วยเหลือผ่าน
ช่องทางต่างๆ (เลือกได้มากกว่า 1 ช่องทาง)
ส่วนมากจะเริ่มจากคนใกล้ชิด ได้แก่ พ่อ
หรือแม่ แฟน เพื่อน ญาติ และพี่หรือน้อง
(ร้อยละ 39.8, 36.7, 33.1, 20.2 และ 15.1
ตามลำดับ) จากนั้นจะเป็นช่องทางสังคม
ออนไลน์ เช่น โพสต์เฟซบุ๊ก ทวิตเตอร์ ไลน์
 เป็นต้น

หากจำแนกกลุ่มตัวอย่างตามช่วงอายุ
พบว่า กลุ่มเด็ก อายุ 15-19 ปี และเยาวชน
อายุ 19-25 ปี ระบุว่าตนเองเคยประสบปัญหา
จากการพนันมากกว่ากลุ่มอื่นๆ คือ ร้อยละ
48.2 และร้อยละ 52.8 ตามลำดับ ช่องทาง
ที่เด็กและเยาวชนจะขอความช่วยเหลือมาก
ที่สุด อันดับแรกคือ แฟน (ร้อยละ 30.6)
รองลงมาคือ พ่อแม่ (ร้อยละ 27.8) และ
เพื่อน (ร้อยละ 26.2) โดยมีข้อสังเกตว่า
ช่องทางขอคำปรึกษา/ความช่วยเหลือจะม
ีความหลากหลายกว่าผู้ใหญ่ เช่น มีการ
ใช้บริการสายด่วนอื่นๆ (ที่ไม่ใช่สายด่วน
หยุดพนัน) อยู่ที่ร้อยละ 6.7 และการตั้งป
็นกระตือรือร้นติดตามเว็บไซต์ต่างๆ อยู่ที่
ร้อยละ 3.3

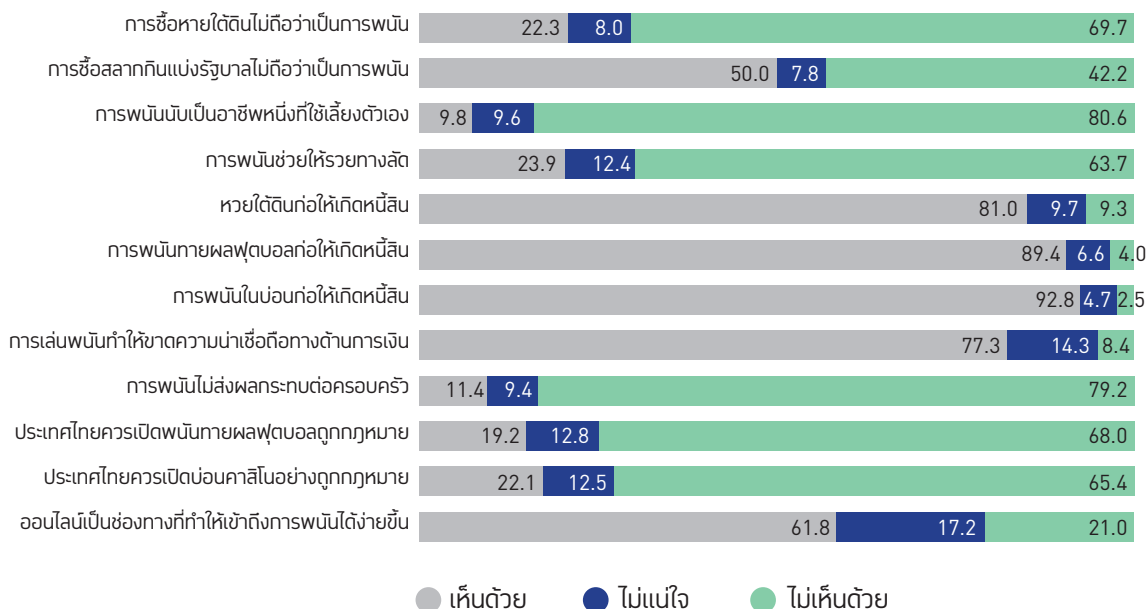
ทัศนคติของคนไทยต่อการพนัน

เมื่อสอบถามถึงทัศนคติที่มีต่อการพนันในประเด็นต่างๆ ประชากรอายุ 15 ปีขึ้นไป ทั้งที่เล่นและไม่เล่นการพนันในรอบปีที่ผ่านมา มองว่า การพนันเป็นกิจกรรมที่ก่อให้เกิดผลกระทบ เช่น ส่วนใหญ่เชื่อว่า การเล่นหวยใต้ดิน การพนันทายผลฟุตบอล และการพนันในบ่อน จะทำให้เกิดหนี้สิน และส่วนมากยังเชื่อว่า การพนันจะส่งผลกระทบต่อครอบครัวของผู้เล่นพนัน และทำให้ขาดความน่าเชื่อถือทางด้านการเงิน และเชื่อว่า

การพนันไม่ใช่อาชีพที่จะใช้เลี้ยงตัวเองและคนในครอบครัว และไม่ใช่วิถีทางที่จะช่วยให้รวยทางลัด เป็นต้น อย่างไรก็ตาม กลุ่มตัวอย่างจำนวนไม่น้อยยังมีทัศนคติที่ไม่ถูกต้องเกี่ยวกับการพนันอยู่บ้าง เช่น คนไทยครึ่งหนึ่งเห็นว่าการซื้อสลากกินแบ่งรัฐบาลไม่ถือว่าเป็นการพนัน และคนไทยเกือบร้อยละ 70 เห็นว่าการซื้อหวยใต้ดินไม่ถือว่าเป็นการพนัน เป็นต้น

แผนภูมิที่ 3 แสดงสัดส่วนประชากรอายุ 15 ปีขึ้นไป จำแนกตามทัศนคติต่อการพนันในประเด็นต่างๆ

(หน่วย: ร้อยละ)



ในด้านทัศนคติที่เกี่ยวข้องกับการจัดการการพนันในประเทศไทย คนส่วนใหญ่ยังไม่เห็นด้วยที่ประเทศไทยจะเปิดบ่อนคาสิโนถูกกฎหมาย รวมถึงไม่เห็นด้วยที่จะให้เปิดพนันทายผลฟุตบอลถูกกฎหมาย แต่ก็มีคนจำนวนหนึ่งที่เห็นด้วยในทั้ง 2 ประเด็น

และอีกส่วนหนึ่งก็ยังไม่แน่ใจในประเด็นดังกล่าว นอกจากนี้ กว่าร้อยละ 60 เห็นว่าอินเทอร์เน็ตและเครือข่ายสารสนเทศที่เชื่อมต่อถึงกัน (ออนไลน์) เป็นช่องทางที่ทำให้เข้าถึงการพนันได้ง่ายขึ้น

ข้อเสนอแนะ : ‘ความยั่งยืน’ คือคำถามที่ต้องร่วมกันแสวงหาคำตอบ

1 ควรมีมาตรการเร่งด่วนเพื่อป้องกันนักพนันหน้าใหม่ที่เป็นเด็กและเยาวชน

ผลจากการสำรวจพบว่า มีแนวโน้มที่เด็กและเยาวชนเข้าสู่อการพนันได้เร็วขึ้น ภาคส่วนต่างๆ ที่เกี่ยวข้องควรให้ความสำคัญกับการสร้างสภาพแวดล้อมที่เหมาะสม และการมีมาตรการที่มีประสิทธิภาพในการป้องกันเด็กและเยาวชนจากการเข้าถึงการพนัน

2 ควรมีกลไกให้ความรู้และความเข้าใจที่ถูกต้องแก่ประชาชนอย่างเป็นระบบ เพื่อสร้างภูมิคุ้มกันประชาชนจากปัญหาที่เกิดจากการพนัน

ผลจากการสำรวจพบว่า กลุ่มประชากรที่ไม่เคยมีประสบการณ์การเล่นการพนัน คือกลุ่มคนที่มีบุคลิกลักษณะที่ไม่โน้มเอียงไปในทางที่จะถูกกระตุ้นเร้าจากการพนัน ระบบการศึกษาที่ดีจะต้องสามารถสร้างบุคลิกลักษณะที่ถูกต้องแก่เด็กและเยาวชนให้สามารถรู้เท่าทันปัญหาและมองเห็นผลกระทบที่ตามมาจากการเล่นการพนัน สมควร

อย่างยิ่งที่จะเร่งวิจัยและพัฒนาเนื้อหา วิธีการ และหลักสูตรการให้ความรู้ที่เหมาะสมกับสังคมไทย และพิจารณาถึงความเป็นไปได้ที่จะบรรจุหรือผนวกเข้าไว้ในหลักสูตรการศึกษาของประเทศ

3 ควรพัฒนาระบบให้คำปรึกษาและบำบัดเยียวยาผู้ติดการพนันและผู้ประสบปัญหาจากการพนันให้เป็นที่แพร่หลายมากขึ้น

มีคนไทยจำนวนไม่น้อยที่ปัจจุบันเป็นผู้ติดการพนัน และประสบปัญหาจากการพนันหลายคนพยายามแสวงหาช่องทางช่วยเหลืออย่างไม่เป็นทางการ จากเพื่อนและคนใกล้ชิด มีน้อยคนที่จะเข้าสู่ช่องทางช่วยเหลือที่ภาครัฐจัดสรรเอาไว้ หน่วยงานที่เกี่ยวข้องควรหาวิธีการที่มีประสิทธิภาพในการเผยแพร่และพัฒนาให้ช่องทางเหล่านี้เป็นที่แพร่หลายในสังคมมากขึ้น

4 การรณรงค์ให้ความรู้และความเข้าใจที่ถูกต้องยังควรทำอย่างต่อเนื่อง

สังคมไทยยังมีจุดแข็งที่คนส่วนใหญ่ยังมี

ทัศนคติที่ถูกต้องเกี่ยวกับการพนัน อย่างไรก็ตาม ไรท์ดี จากตัวเลขผู้ที่เล่นการพนันในรอบปีที่ผ่านมา รวมถึงคนที่ประสบปัญหาจากการพนัน ก็สะท้อนว่า ทัศนคติที่ถูกต้องอาจจะยังไม่เพียงพอที่จะป้องกันปัญหาที่เกิดจากการพนัน อีกทั้งยังมีคนอีกจำนวนหนึ่งที่ยังลังเลไม่แน่ใจ ต่อมาตรการการควบคุมการพนันในหลายเรื่อง การรณรงค์ในเชิงรุกจึงยังเป็นสิ่งจำเป็น และการสร้างการเรียนรู้สาธารณะเพื่อให้เกิดการถกเถียงพูดคุยถึงประเด็นปัญหาต่างๆ อย่างกว้างขวาง รอบด้าน และอยู่บนพื้นฐานทางวิชาการ เป็นสิ่งที่ต้องกระทำอย่างต่อเนื่อง

5 ควรให้ความสำคัญกับมาตรการแก้ปัญหาการพนันที่มีความยั่งยืน

ในปี 2558 ที่ผ่านมา มีความพยายามจากภาครัฐในการแก้ไขปัญหาจากการพนัน ซึ่งถือเป็นสัญญาณที่ดี อย่างไรก็ตาม ไรท์ดี ธุรกิจการพนันยังคงมีการปรับตัวอย่างต่อเนื่อง ผสมผสานกับสภาพสังคมที่ยังคงเปลี่ยนแปลงอย่างรวดเร็ว ภาคส่วนต่างๆ ในสังคมจะเข้ามามีส่วนร่วมในการสร้างมาตรการและกลไกที่มีความเข้มแข็งและยั่งยืนได้อย่างไร ถือเป็นความท้าทายร่วมกันของพวกเราทุกคน



CENTER
FOR
GAMBLING
STUDIES
REPORT
2016

CENTER FOR GAMBLING STUDIES REPORT 2016

เยาวชนต้องรู้เท่าทันการพนัน

การป้องกันเด็กและเยาวชนจากภัยพนันต้องทำพร้อมกันหลายด้าน ทั้งการสร้างสภาพแวดล้อมให้ห่างไกลการพนัน การเพิ่มพื้นที่สร้างสรรค์ การสร้างชุดการเรียนรู้ ฯลฯ เพื่อให้เด็กและเยาวชนตระหนักรู้เรื่องการพนัน และมีความพร้อมที่จะตัดสินใจได้อย่างปลอดภัย





CGS
REPORT
2016

โครงการวิจัย การสร้างชุดการเรียนรู้ต้นแบบ เกี่ยวกับการพนัน สำหรับเด็กในวัยเรียน

ชุดการเรียนรู้เพื่อป้องกัน
ปัญหาจากการพนันสำหรับ
นักเรียนในโรงเรียน เป็นการให้
ข้อมูลและทักษะการคิดวิเคราะห์
เพื่อให้เด็กและเยาวชนตระหนัก
รู้เรื่องการพนัน และมีความ
พร้อมที่จะตัดสินใจได้อย่าง
ปลอดภัย ท่ามกลางบริบทของ
ปัญหาการพนันในสังคมที่มี
ปัจจัยหลากหลาย

การจัดการปัญหา การพนันในเด็ก และเยาวชน

ดร.ธีรรัตน์ พันทวี วงศ์ระเอนก





การพนันเป็นปัญหาสำคัญที่หลายประเทศให้ความสนใจ เนื่องจากการพนันก่อให้เกิดผลกระทบหลายด้าน ทั้งในระดับปัจเจกบุคคล ระดับครอบครัว และระดับสังคม เด็กกับการติดพนันเริ่มเป็นปัญหาที่พบมากขึ้น และมีปัญหามากกว่าที่หลายคนคาดคิด ความตื่นเต้นในการเล่นเสี่ยงเพื่อเงินเพียงไม่กี่บาทของเด็ก ๆ มันอาจกลายเป็นจุดเริ่มต้นของปัญหาที่ใหญ่จนคาดไม่ถึงของสังคม

การศึกษาในประเทศสหรัฐอเมริกา แคนาดา สหราชอาณาจักร ออสเตรเลีย และนิวซีแลนด์ พบว่า ผู้ที่มีปัญหาการติดพนันขั้นรุนแรง (Pathological Gamblers) ส่วนใหญ่เริ่มเล่นการพนันตั้งแต่อายุยังน้อย เด็กและเยาวชนสามารถเข้าถึงการพนันที่ถูกกฎหมายได้เกือบทุกรูปแบบ ทั้งที่มีข้อห้ามหรือข้อจำกัดตามกฎหมาย ที่สำคัญ มีผู้ปกครองเพียงร้อยละ 5 ที่พยายามจะหยุดบุตรหลานของตัวเองจากพฤติกรรมการเล่นพนัน ในขณะที่ผู้ปกครองเกือบทั้งหมดจะป้องกันบุตรหลาน

ของตัวเองจากการเสพยาเสพติด และมากกว่าร้อยละ 60 จะมีการกำหนดกฎเกณฑ์ในเรื่องการดื่มสุรา นอกจากนั้น เด็กและเยาวชนยังเป็นกลุ่มที่มีความเสี่ยงสูงในการเข้าไปเกี่ยวข้องกับการพนัน และมักจะมีพฤติกรรมที่ไม่พึงประสงค์อื่นๆร่วมด้วย เช่น การติดยาเสพติด การสูบบุหรี่ การมีเพศสัมพันธ์ในวัยเรียน การใช้ความรุนแรง เป็นต้น อีกทั้งยังพบว่าการเล่นพนันเป็นพฤติกรรมเสี่ยงประเภทแรกๆ ที่เด็กและเยาวชนเข้าไปข้องแวะ ก่อนที่จะทดลองดื่มของมึนเมา ยาเสพติด หรือมีพฤติกรรมทางเพศที่ไม่เหมาะสม และงานวิจัยหลายชิ้นยังบ่งชี้ด้วยว่า ผู้ใหญ่ที่มีปัญหาการติดพนันขั้นรุนแรงมักเริ่มเล่นการพนันเมื่ออายุยังน้อย (9-10 ปี)

แม้ว่าเด็กและเยาวชนส่วนใหญ่ที่เข้าไปข้องแวะกับการพนันไม่ได้มีปัญหาการติดพนัน แต่ก็พบว่า มีเด็กและเยาวชนที่มีปัญหาจากการพนันในอัตราสูงถึง 3-8% ซึ่งสูงกว่าผู้ใหญ่

การมีชุดการเรียนรู้เพื่อการป้องกันปัญหาการพนันในเด็กและเยาวชนในโรงเรียนควรเป็นเพียงส่วนสำคัญ ส่วนหนึ่งของการป้องกันปัญหา...เป็นการป้องกันตั้งแต่ระยะแรกเริ่ม ผ่านระบบการเรียนการสอนในระดับโรงเรียน และสร้างทัศนคติที่ถูกต้องแก่ชุมชนและสังคม

ที่มีปัญหาจากการพนันถึง 2-4 เท่า โดยเด็กและเยาวชนมีอัตราการขอเข้ารับความช่วยเหลือปัญหาจากการพนันน้อยกว่าผู้ใหญ่

โครงการให้การศึกษาระงับป้องกันของประเทศต่างๆ ซึ่งมีเป้าหมายในการป้องกันเด็กจากการพนัน พบว่า การให้การศึกษาดังนั้นๆ (Early Intervention) ด้วยเนื้อหาที่เหมาะสม และกระทำในช่วงวัยที่เหมาะสม มีความสำคัญอย่างยิ่งในการป้องกันไม่ให้เด็กและเยาวชนตกเป็นเหยื่อของการพนัน ดังนั้นโรงเรียนจึงมีบทบาทที่สำคัญอย่างยิ่งในการป้องกันเด็กและเยาวชนจากการพนัน นอกเหนือจากครอบครัว ชุมชน และนโยบายภาครัฐที่จะต้องทำงานในลักษณะร่วมมือกัน (Partnership Approach) เพื่อให้สังคมโดยภาพรวมเล็งเห็นถึงอันตรายจากการพนันในกลุ่มเด็กและเยาวชน อันจะนำไปสู่การป้องกันไม่ให้เด็กและเยาวชนเข้าไปเกี่ยวข้องกับการพนัน

และลดผลกระทบจากปัญหาการพนันให้เหลือน้อยที่สุด

ประเทศเหล่านี้มีการพัฒนาให้โรงเรียนมีบทบาทเป็นสถานที่สร้างความตระหนักรู้เกี่ยวกับปัญหาจากการพนัน ด้วยการบูรณาการเรื่องการพนันเข้ากับหลักสูตรการเรียนการสอนในโรงเรียนตั้งแต่ระดับประถมศึกษาตอนปลายเป็นต้นไป โดยอาจจะบรรจุไว้ในวิชาคณิตศาสตร์ สังคมศึกษา สุขศึกษา หรือเศรษฐศาสตร์ เรียกว่า **ชุดการเรียนรู้เพื่อป้องกันปัญหาจากการพนันสำหรับนักเรียนในโรงเรียน** (School-based Gambling Prevention Programs) เป็นการให้ข้อมูลและทักษะการคิดวิเคราะห์ เพื่อให้เด็กและเยาวชนตระหนักรู้เรื่องการพนันและมีความพร้อมที่จะตัดสินใจได้อย่างปลอดภัยท่ามกลางบริบทของปัญหาการพนันในสังคมที่มีปัจจัยหลากหลาย

การพัฒนาชุดการเรียนรู้เกี่ยวกับการพนัน สำหรับเด็กในวัยเรียน บทเรียนจากต่างประเทศ

ประเทศสหรัฐอเมริกา

ในเดือนพฤศจิกายน ค.ศ. 2009 Council on Compulsive Gambling of Pennsylvania (CCGP) ในรัฐเพนซิลเวเนีย ได้วิจัยปัญหาจากการพนันในนักเรียนระดับประถมศึกษาจนถึงนักศึกษาระดับมหาวิทยาลัย วิจัยประกอบด้วย 4 ช่วง ได้แก่

ช่วงที่ 1 การอธิบายภาพรวมของโครงการ Smart Choices โดยจะให้นักเรียนต้องตอบแบบสอบถามก่อนการอบรม

ช่วงที่ 2 และ 3 ปกติจะอยู่ในสัปดาห์ที่ 2 และ 3 มีการนำเสนอการป้องกันและสร้างความตระหนักรู้เกี่ยวกับปัญหาจากการพนันตามเอกสารที่จัดไว้

ช่วงที่ 4 ปกติจะอยู่ในสัปดาห์ที่ 4 ให้นักเรียนตอบแบบสอบถามภายหลังการอบรม การประเมินชุดการเรียนรู้นี้จัดทำโดยการอบรมเชิงปฏิบัติการในโรงเรียน 3 แห่ง มีนักเรียนเข้าร่วมการอบรมตั้งแต่ระดับประถมศึกษาชั้นปีที่ 4 จนถึงระดับมัธยมศึกษาชั้นปีที่ 1 จำนวน 109 คน นักเรียนที่เข้าร่วมโครงการทุกคนต้องให้ข้อมูลด้านประชากรศาสตร์ (ระดับการศึกษา อายุ เพศ) พฤติกรรมการเล่นพนันในอดีต การรับรู้เกี่ยวกับทักษะการพนันประเภทต่างๆ และกิจกรรมที่ไม่เกี่ยวกับการพนัน ความรู้เกี่ยวกับความเป็นอิสระของเหตุการณ์ (Knowledge of Independence of Events) คำจำกัดความของการพนัน วิธีการหลีกเลี่ยงการติดการพนัน เรื่องที่เกี่ยวกับการเล่นพนันอย่างรับผิดชอบ และการรับรู้และทัศนคติที่เกี่ยวกับผู้ติดการพนัน

ผลการวิจัยพบว่า นักเรียนร้อยละ 65 (ร้อยละ 81 ของนักเรียนชาย และร้อยละ 57 ของนักเรียนหญิง) ตอบว่า เคยเล่นการพนัน เพราะอยากได้เงิน โดยส่วนใหญ่มีการเล่นพนันแบบเป็นครั้งคราว หลังผ่านการอบรมในระยะสั้นๆ พบว่า นักเรียนมีพฤติกรรมเล่นการพนันน้อยลง

ประเทศแคนาดา

มูลนิธิป้องกันการเสพติดแห่งมานิโทบา (Addictions Foundation of Manitoba) หรือ AFM องค์กรที่ให้บริการความช่วยเหลือผู้มีปัญหาด้านแอลกอฮอล์ สารเสพติด และ

การติดพนัน ได้พัฒนาชุดการเรียนรู้เพื่อสร้างความตระหนักรู้ด้านการพนันหลายชุด สำหรับใช้สอนในสถานศึกษา ซึ่งจะดำเนินการสอนโดยทีมงานของ AFM เอง

AFM ได้ทำการประเมินชุดการเรียนรู้ ชื่อว่า **'It's Your Lucky Day'** ซึ่งเป็นหนึ่งในชุดการเรียนรู้ด้านการพนัน โดยการอบรมนักเรียนระดับมัธยมศึกษาปีที่ 1 และ 2 ในรัฐมานิโทบา จำนวน 894 คน หนึ่งเดือนหลังจากได้รับการอบรม นักเรียนที่ผ่านการอบรมมีความรู้เกี่ยวกับการพนันและปัญหาการติดพนันดีขึ้น รวมถึงมีความเข้าใจเกี่ยวกับความเชื่อที่ผิดๆ เกี่ยวกับการพนันดีขึ้น เมื่อเทียบกับกลุ่มนักเรียนที่ไม่ได้ผ่านการอบรม

ประเทศออสเตรเลีย

ในรัฐออสเตรเลียใต้ ได้มีการพัฒนาชุดการเรียนรู้เกี่ยวกับการพนัน ชื่อว่า **'Dicey Dealing'** โดยใน ค.ศ. 2004 ได้มีการประเมินนักเรียนอายุระหว่าง 9-13 ปี ในโรงเรียน 8 แห่ง โดยเปรียบเทียบความเห็นของนักเรียนที่เข้าร่วมโครงการกับนักเรียนที่ไม่ได้เข้าร่วมโครงการ ผลการประเมินแสดงให้เห็นว่านักเรียนที่เข้าร่วมโครงการ

- มีความเข้าใจเรื่องโอกาสของการได้เงินจากการชนะพนันดีขึ้น
- มีแนวโน้มมากขึ้นที่จะทราบดีถึงบริการที่ให้ความช่วยเหลือด้านการพนันมากกว่านักเรียนที่ไม่ได้เข้าร่วมโครงการ
- มีความเชื่อที่ผิดๆ เกี่ยวกับการพนันลดลง

ในรัฐควีนส์แลนด์ การประเมินชุดการเรียนรู้เกี่ยวกับการพนันของโครงการ Light house พบว่า ภายหลังจากการเข้ารับการอบรม นักเรียนมีความเข้าใจเรื่องโอกาสของการชนะพนันและมีความเข้าใจพฤติกรรม การเสพติดพนันดีขึ้น

ในรัฐวิกตอเรีย มูลนิธิเพื่อการเล่นพนันอย่างรับผิดชอบแห่งวิกตอเรีย (Victorian Responsible Gambling Foundation) หน่วยงานอิสระแห่งแรกในออสเตรเลียที่ ออกแบบและพัฒนาโครงการให้การเรียนรู้ เพื่อยกระดับความตระหนักรู้เกี่ยวกับการพนัน แก่นักเรียนในสถานศึกษา ชื่อว่า **'Gambling's not a game'** โดยจัดทำเป็นบทเรียน หัวข้อ การพัฒนาสื่อ หลักสูตร และแผน การเรียนการสอน เกี่ยวกับการโฆษณาการ พนันทายผลกีฬา (Sport Betting Advertising Lesson) โดยบูรณาการการศึกษา ด้านการพนันเข้ากับหลักสูตรของโรงเรียน เพื่อใช้สอนในชั้นเรียนสำหรับนักเรียนระดับ มัธยมศึกษา โครงการนี้เป็นการต่อยอดจาก โครงการนำร่องที่ประสบความสำเร็จ ซึ่งเคย ดำเนินการในโรงเรียน 16 แห่ง ในช่วงเดือน ตุลาคม 2013 และเดือนมีนาคม 2014 โดยใช้ชุดการเรียนรู้ที่สอบถามนักเรียนเพื่อให้ พิจารณาว่า อะไรคือคำจำกัดความของกีฬา กีฬามีความหมายต่อพวกเขาอย่างไร และ บทบาทของกีฬาในสังคมเป็นอย่างไร โดย กำหนดให้นักเรียนต้องพูดถึงรูปแบบของการ

พนันแบบดั้งเดิม แล้วพิจารณาว่าเทคโนโลยี ได้เปลี่ยนวิธีการเล่นพนันทายผลกีฬาอย่างไร ส่วนชุดการเรียนรู้ **'Gambling's not a game'** มีเป้าหมายที่จะพัฒนาทักษะการ ตั้งคำถามและวิเคราะห์โครงสร้างการโฆษณา การพนันทายผลกีฬาที่เกิดขึ้นในชุมชน เช่น การตั้งคำถามต่อการโฆษณาในโทรทัศน์ที่ สื่อว่าการพนันทายผลกีฬา เป็นเรื่องปกติ หรือไม่

ประเทศนิวซีแลนด์

ใน ค.ศ. 2003 มูลนิธิว่าด้วยการพนันที่เป็นปัญหาแห่งนิวซีแลนด์ (The Problem Gambling Foundation of New Zealand) หน่วยงานที่ให้บริการบำบัดเยียวยาผู้มีปัญหา จากการพนันที่ใหญ่ที่สุดในนิวซีแลนด์ ได้ พัฒนาชุดการเรียนรู้ **'When is it Not a Game?'** เพื่อใช้เป็นหลักสูตรการศึกษาเรื่อง ปัญหาการพนันในโรงเรียนสำหรับนักเรียน ระดับมัธยมศึกษา กลุ่มองค์กรเยาวชนต่างๆ และองค์กรการศึกษาทางเลือก สื่อการเรียน การสอนประกอบด้วยคู่มือการสอนของครู และวิดีโอที่พูดถึงประเด็นการพนันที่ควร นำมาบูรณาการเข้ากับหลักสูตรการศึกษา ชุดการเรียนรู้นี้มีเป้าหมายที่จะยกระดับ ความตระหนักรู้ด้านการพนัน โดยการทำให้ นักเรียนได้เรียนรู้ว่าการเล่นพนันสามารถ กลายเป็นปัญหาได้อย่างไร

ชุดการเรียนรู้ ที่มีประสิทธิภาพ

การศึกษาเนื้อหาและรูปแบบชุดการเรียนรู้ของทั้ง 4 ประเทศ เพื่อที่จะนำมาประยุกต์ใช้ในประเทศไทย พบว่า การป้องกันปัญหาการพนันโดยใช้ชุดการเรียนรู้ จะมีประสิทธิภาพก็ต่อเมื่อ

- โครงการมีลักษณะเป็น Strength-based คือมุ่งเสริมความเข้มแข็งหรือจุดแข็ง (Strength-based) โดยมีเนื้อหาครอบคลุมและมีระยะเวลาสอนที่เพียงพอ

- ทำการสอนในช่วงเวลาที่เหมาะสมกับวัย เพื่อให้นักเรียนจัดการกับปัญหาที่สำคัญในช่วงเปลี่ยนผ่านของชีวิตในแต่ละช่วงวัยได้อย่างเหมาะสม

- ได้รับการออกแบบให้มีการเปิดโอกาสให้นักเรียนได้ฝึกทักษะชีวิต เช่น ทักษะการตัดสินใจ ทักษะการแก้ไขปัญหาอย่างมีประสิทธิภาพ เป็นต้น

- ได้รับการออกแบบให้มีการกระตุ้นให้นักเรียนสามารถวิเคราะห์อิทธิพลของสังคมแวดล้อม เช่น แรงกดดันจากเพื่อน การเห็นตัวอย่างพฤติกรรมของคนดัง การโฆษณาในสื่อต่างๆ เป็นต้น

นอกจากนี้ นักเรียนควรมีโอกาสเรียนรู้เกี่ยวกับการพนันที่มีเนื้อหาเหมาะสมกับความสามารถหรือพัฒนาการของนักเรียนแต่ละระดับชั้น ตั้งแต่ระดับประถมศึกษาตอนปลาย ถึงระดับมัธยมศึกษาตอนปลาย ประกอบด้วย

เนื้อหาที่ควรได้เรียนรู้ตามลำดับดังต่อไปนี้

- ความน่าจะเป็นของการชนะพนัน
- ความเข้าใจผิดๆ เกี่ยวกับการพนัน
- ภัยอันตรายจากการพนัน และปัจจัยที่ส่งผลต่อการติดพนัน

- สัญญาณการติดพนัน
- ทักษะที่จำเป็นในการตัดสินใจและแก้ไขปัญหาอย่างมีเหตุมีผลและรอบด้าน

- ประสพการณ์ของผู้ติดพนัน
- ผลกระทบด้านลบทั้งทางสังคมและเศรษฐกิจจากการติดพนัน

- การวิเคราะห์กลยุทธ์การโฆษณาและการตลาดที่เกี่ยวข้องกับผลิตภัณฑ์การพนัน

- บริการความช่วยเหลือที่มีให้แก่ผู้ที่ได้รับผลกระทบจากการพนัน

- การมีส่วนร่วมในการพัฒนาแนวทางของโรงเรียนในการบริหารจัดการเรื่องที่เกี่ยวข้องกับการพนัน

- การออกแบบและมีส่วนร่วมในการริเริ่มโครงการป้องกันภัยอันตรายจากการพนัน

ชุดการสอนสำหรับโรงเรียนที่ดี จะช่วยให้ผู้สอนสามารถถ่ายทอดเนื้อหาและประสบการณ์ที่สลับซับซ้อนและมีลักษณะเป็นนามธรรมสูง ช่วยสร้างความสนใจของนักเรียนต่อสิ่งที่กำลังศึกษา เปิดโอกาสให้นักเรียนมีส่วนร่วมแสดงความคิดเห็น ฝึกการตัดสินใจ

กระตุ้นให้นักเรียนต้องการแสวงหาความรู้ด้วยตนเอง มีความรับผิดชอบต่อตนเองและสังคม รวมทั้งยังช่วยสร้างความพร้อมและความมั่นใจแก่ผู้สอน เพราะชุดการสอนจัดทำขึ้นเป็นหมวดหมู่ สามารถหยิบไปใช้ได้ทันที โดยเฉพาะผู้ที่ไม่ค่อยมีเวลาในการเตรียมการสอนล่วงหน้า อีกทั้งยังได้รับการออกแบบให้ผู้เรียนเป็นอิสระจากอารมณ์ของผู้สอน เป็นอิสระจากบุคลิกภาพของผู้สอน สามารถทำให้ผู้เรียนอยากเรียนรู้ตลอดเวลา ไม่ว่าผู้สอนจะมีสภาพหรือมีความขัดข้องทางอารมณ์มากน้อยเพียงใด เนื่องจากชุดการสอนสามารถทำหน้าที่ถ่ายทอดความรู้แทนครู แม้ครูจะพูดหรือสอนไม่เก่ง ผู้เรียนก็สามารถเรียนได้อย่างมีประสิทธิภาพจากชุดการสอนที่ได้ผ่านการทดสอบประสิทธิภาพแล้ว

ดังนั้น เมื่อพิจารณาถึงความท้าทายในการทำให้เกิดการเปลี่ยนแปลงในทางที่ดีขึ้นทางด้านความตระหนักรู้ การเพิ่มพูนทางความรู้ ทักษะต่อการพนัน และโดยเฉพาะอย่างยิ่งการเปลี่ยนแปลงทางด้านพฤติกรรม การพนันแล้ว การมีชุดการเรียนรู้เพื่อการป้องกันปัญหาการพนันในเด็กและเยาวชนในโรงเรียนควรเป็นเพียงส่วนสำคัญส่วนหนึ่งของการป้องกันปัญหาการพนันในเด็กและเยาวชนในบริบทของการแก้ไขปัญหาก็ว่า โดยโรงเรียนจะมีส่วนในการให้ข้อมูลแนวทาง และทักษะแก่เด็กและเยาวชน เพื่อให้พวกเขามีความพร้อมที่จะตัดสินใจได้อย่างปลอดภัย ท่ามกลางบริบทของปัญหาการพนันในสังคมที่มีปัจจัยหลากหลาย และ

ต้องไม่ลืมว่ามาตรการการป้องกันและแก้ไขปัญหาการพนันใดๆ จะประสบความสำเร็จมิได้หากไม่สามารถปรับเปลี่ยนทัศนคติของสังคมที่มีต่อปัญหาการพนันและการพนันในเด็กและเยาวชน โดยการให้ความรู้ความเข้าใจที่ถูกต้อง และเผยแพร่ข้อมูลที่แสดงให้เห็นถึงอันตรายที่เกิดจากการพนันในเด็กและเยาวชนในระดับโรงเรียน เพื่อเป็นการป้องกันตั้งแต่ระยะแรกเริ่ม ผ่านระบบการเรียนการสอนในระดับโรงเรียน และสร้างทัศนคติที่ถูกต้องแก่ชุมชนและสังคม เพื่อให้สังคมโดยภาพรวมเล็งเห็นถึงอันตรายจากการพนันในกลุ่มเด็กและเยาวชน อันจะนำไปสู่การป้องกันไม่ให้เด็กและเยาวชนเข้าไปเกี่ยวข้องกับการพนัน และลดผลกระทบจากปัญหาการพนันให้เหลือน้อยที่สุด



CGS
REPORT
2016

ส่วนหนึ่งจาก การประชุมวิชาการเรื่อง “การพนันในยุคเปลี่ยนผ่าน”

วันอังคารที่
10 พฤษภาคม 2559
ณ โรงแรมมิราเคิล แกรนด์

สมทิพ วัฒนพงษ์วานิช
รายงาน

CENT
FOR
GAMI
STUD
REPO
2016

เด็กจะเรียนรู้ เท่าทัน การพนัน ได้อย่างไร?





ตัวเลขสถิติที่เกี่ยวข้องกับสถานการณ์การพนันเป็นเครื่องชี้ให้เห็นว่า ปัญหาการพนันในกลุ่มเด็กและเยาวชนในสถาบันการศึกษาเป็นเรื่องที่สำคัญและต้องเร่งดำเนินการแก้ไข

เมื่อพิจารณาเฉพาะกลุ่มเยาวชนที่อายุน้อยกว่า 20 ปี (ช่วงอายุ 15-19 ปี) พบว่า เยาวชนร้อยละ 39.4 เคยมีประสบการณ์เล่นพนัน โดยการเริ่มเล่นการพนันครั้งแรกที่อายุน้อยที่สุดที่พบคือ 7 ปี และอายุที่เริ่มเล่นการพนันมีแนวโน้มลดลง แสดงให้เห็นว่าการเข้าสู่การพนันในสังคมไทยเป็นเรื่องง่าย แม้กระทั่งในกลุ่มเยาวชน เนื่องจากลักษณะของการพนันที่มีความตื่นเต้นท้าทาย สอดคล้องกับอุปนิสัยของวัยรุ่นที่อยากรู้อยากลอง ทำให้เด็กและเยาวชนเป็นกลุ่มที่อ่อนไหวกับการพนันได้ง่าย โดยเฉพาะอย่างยิ่งเมื่ออยู่ในครอบครัวหรือสภาพแวดล้อมที่มีคนเล่นพนันเปรียบเสมือนเป็นการสร้างความคุ้นเคยและความเคยชิน ทำให้เด็กรู้สึกว่าการเล่นพนันเป็นเรื่องธรรมดา

การอภิปรายหัวข้อ **“เด็กจะเรียนรู้เท่าทันการพนันได้อย่างไร?”** มุ่งหวังจะทำความเข้าใจเด็กตั้งแต่ขั้นเริ่มต้นในด้านกระบวนการทำงานของสมอง เพื่อสร้างความเข้าใจเชิงโครงสร้าง ก่อนที่จะนำไปสู่การดำเนินการในระดับครอบครัว สังคม และนโยบายระดับประเทศ เพื่อสร้างภูมิคุ้มกันให้กับเด็กและเยาวชนให้รู้เท่าทันการพนันต่อไป โดยได้รับเกียรติจากวิทยากร 3 ท่าน ได้แก่ นพ.ยงยุทธ วงศ์ภิรมย์ศานต์ ดร.ธีรารัตน์ พันทวี วงศ์ชนะเอนก และคุณโตมร อภิวันทนากุล มาร่วมอภิปราย

วิทยากรท่านแรก นพ.ยงยุทธ วงศ์ภิรมย์ศานต์ ผู้ทรงคุณวุฒิ หัวหน้ากลุ่มที่ปรึกษากรมสุขภาพจิต กระทรวงสาธารณสุข กล่าวถึงปัญหาการพนันในประเทศไทยว่าเป็นปัญหาที่แฝงอยู่รอบตัว ตัวอย่างที่ทุกคนเคยสัมผัส เช่น ธุรกิจใช้กลยุทธ์ทางการตลาดให้ผู้บริโภคซื้อสินค้าเพื่อเสี่ยงโชค ซึ่งรางวัลถือเป็นการโฆษณาโดยมีจุดมุ่งหมายเพื่อโน้มน้าวให้ผู้บริโภคซื้อสินค้าเป็นจำนวนมาก ไม่ใช่เพื่อการประชาสัมพันธ์ตัวสินค้า ซึ่งการโฆษณาในรูปแบบนี้ถือว่าผิดกฎหมายในบางประเทศ แต่เรายังพบเห็นโฆษณาประเภทนี้จำนวนมากในสื่อของไทย จึงนับเป็นภัยที่แฝงอยู่ใกล้ตัวเด็กและเยาวชน

นพ.ยงยุทธ กล่าวว่า การศึกษาเรื่องสาเหตุของปัญหาการเสพติดพฤติกรรมบางอย่างของมนุษย์ควรย้อนไปวิเคราะห์ตั้งแต่ประสบการณ์ในวัยเด็ก เนื่องจากสมองของมนุษย์สามารถแบ่งได้เป็นสองส่วนหลักคือ สมองส่วนคิดและสมองส่วนอยาก ซึ่งโดยปกติแล้วสมองส่วนคิดจะมีหน้าที่ควบคุมสมองส่วนอยาก เมื่อสมองส่วนอยากถูกกระตุ้นบ่อยครั้ง การจะตอบสนองความต้องการของสมองส่วนอยากจะต้องทวีปริมาณมากขึ้นเพื่อให้ได้รับความพึงพอใจในปริมาณเท่าเดิม หรืออาจกล่าวได้ว่า เป็นการก้าวเข้าสู่การเสพติดอย่างช้าๆ ซึ่งการเสพติดในที่นี้รวมถึงการเสพติดพฤติกรรม เช่น การเล่นพนัน การบริโภคเครื่องดื่มแอลกอฮอล์ และการเสพยาเสพติดด้วย

กระบวนการควบคุมสมองส่วนอยากจึงเป็นสิ่งสำคัญ หน้าที่นี้จะถูกกระทำโดย

เด็กและเยาวชนควรได้รับการสอน
ทักษะการใช้ชีวิต วิธีการจัดการ
อารมณ์ ความเครียด การแก้ไข
ปัญหาต่างๆ เพื่อให้เข้าใจและทราบ
ว่าการพนันไม่ใช่เรื่องปกติของสังคม
เพื่อให้เยาวชนสามารถควบคุมความ
อยากและมีวิธีการในการจัดการ
ตนเองได้

นพ.ยงยุทธ วงศ์ภิรมย์ศานติ์



กลุ่มผู้ที่เล่นการพนันเป็นประจำส่วนหนึ่งจะกลายเป็นผู้เสพติดการพนัน ซึ่งส่วนใหญ่จะเป็นผู้ที่เริ่มเล่นการพนันตั้งแต่ตอนเป็นเด็กหรือวัยรุ่น และในทางกลับกัน กลุ่มผู้ที่เริ่มเล่นการพนันตั้งแต่วัยเด็ก มีโอกาสที่จะกลายเป็นผู้เสพติดการพนันสูงกว่าการเริ่มเล่นในวัยผู้ใหญ่ถึงสองเท่า

สมองส่วนหน้าที่มีการพัฒนาสูงสุดในช่วงวัยรุ่น อายุ 12-25 ปี เป็นเหตุให้เยาวชนที่อยู่ในช่วงวัยรุ่นตอนต้นยังไม่สามารถควบคุมอารมณ์และพฤติกรรมของตนได้มากนัก เนื่องจากสมองส่วนหน้าต้องอาศัยระยะเวลาในการพัฒนา มีการจัดระเบียบและสร้างวงจรการเรียนรู้ หากการจัดระเบียบสมองถูกกระตุ้นด้วยปัจจัยภายนอกต่างๆ ที่เกี่ยวข้องกับเกมการพนัน เช่น พฤติกรรมของพ่อแม่ การโฆษณา ก็อาจส่งผลให้เด็กเกิดการเรียนรู้และเลียนแบบพฤติกรรมโดยไม่คิดว่าจะมีความผิดและนำไปสู่การเสพติดพฤติกรรมได้

นพ.ยงยุทธ ยังชี้ให้เห็นว่า เมื่อพิจารณาในกลุ่มผู้เล่นการพนัน พบว่า กลุ่มผู้ที่เล่นการพนันเป็นประจำส่วนหนึ่งจะกลายเป็นผู้เสพติดการพนัน ซึ่งส่วนใหญ่จะเป็นผู้ที่เริ่มเล่นการพนันตั้งแต่ตอนเป็นเด็กหรือวัยรุ่น และในทางกลับกัน กลุ่มผู้ที่เริ่มเล่นการพนันตั้งแต่วัยเด็ก มีโอกาสที่จะกลายเป็นผู้เสพติดการพนันสูงกว่าการเริ่มเล่นในวัยผู้ใหญ่ถึง

สองเท่า กล่าวคือ หากเราปล่อยให้ลูกหลานเข้าไปข้องแวะกับการพนันตั้งแต่เด็ก พวกเขาจะมีโอกาสที่จะกลายเป็นผู้เล่นการพนันและมีปัญหาติดการพนันมากกว่าคนกลุ่มอื่นดังที่มิงานวิจัยในต่างประเทศชี้ให้เห็นว่าการเล่นพนันเป็นพฤติกรรมเสี่ยงประเภทแรกๆ ที่เด็กเข้าไปข้องเกี่ยว มากกว่าการดื่มเครื่องดื่มแอลกอฮอล์ การเสพยาเสพติด หรือการมีพฤติกรรมทางเพศที่ไม่เหมาะสม และนอกเหนือจากการเสพติดการพนันแล้ว ยังมีหลักฐานทางวิชาการชี้ให้เห็นว่า ผู้ที่เสพติดการพนันกว่าครึ่งเป็นผู้เสพติดเครื่องดื่มแอลกอฮอล์และยาเสพติดด้วย อีกทั้งคนกลุ่มนี้ยังมีโอกาสเป็นโรคซึมเศร้าสูงกว่าคนทั่วไป

ด้วยเหตุนี้ วัยรุ่นจึงเป็นช่วงวัยที่สำคัญที่สุดในการปลูกฝังการเรียนรู้ ค่านิยม และทัศนคติที่ถูกต้อง โดยแนวทางการป้องกันเด็กจากการพนันนั้น เด็กและเยาวชนควรได้รับการสอนทักษะการใช้ชีวิต วิธีการ

จัดการอารมณ์ ความเครียด การแก้ไขปัญหาต่าง ๆ เพื่อให้เข้าใจและทราบว่าการพนันไม่ใช่เรื่องปกติของสังคม เพื่อให้เยาวชนสามารถควบคุมความอยากและมีวิธีการในการจัดการตนเองได้ เมื่อเข้าใจถึงกลไกของการเสพติดพฤติกรรมแล้ว จึงจำเป็นต้องหันกลับมาทบทวนสภาพสังคมเพื่อหาวิธีการในการป้องกันและแก้ไขปัญหาที่มีอยู่ในปัจจุบัน โดยนพ.ยงยุทธ เห็นว่า **ประเด็นสำคัญที่ควรมโนบายแก้ไขหรือดำเนินการอย่างเร่งด่วน 4 เรื่อง ได้แก่**

1 ควบคุมการโฆษณาที่มีเนื้อหาเกี่ยวกับการเสี่ยงโชค กล่าวคือ มุ่งเน้นที่การเสี่ยงโชคมากกว่าการโฆษณาตัวสินค้า ซึ่งเข้าข่ายที่จะถือว่าเป็นการพนันรูปแบบหนึ่ง ที่สามารถเข้าถึงเด็กและเยาวชนได้ทุกเพศทุกวัย โดยยังไม่มีมาตรการใดๆ มาควบคุม

2 การปราบปรามการพนันออนไลน์ โดยรัฐจำเป็นต้องเข้ามาตรวจสอบอย่างเข้มงวดเพื่อสืบหาเครือข่ายการพนัน เส้นทาง การพนันรูปแบบต่างๆ ที่มีความซับซ้อนมากขึ้น เพราะปัญหาการพนันออนไลน์นับเป็นภัยต่อความมั่นคงของประเทศรูปแบบหนึ่ง

3 เปิดพื้นที่สร้างสรรค์สำหรับเด็กและเยาวชน เพื่อสนองต่อนโยบาย “ลดเวลาเรียน เพิ่มเวลารู้” กล่าวคือ เปิดโอกาสให้วัยรุ่นได้มีส่วนร่วมคิด วางแผน และทำกิจกรรมที่เป็นประโยชน์ เพื่อให้พวกเขาารู้สึกภาคภูมิใจในตนเอง รู้จักพัฒนาตนเองให้มีคุณค่าต่อสังคม ซึ่งถือเป็นการสร้างภูมิคุ้มกันที่ดีให้กับเยาวชน นอกจากนั้นยังต้องอาศัยการเป็นตัวอย่างที่ดีของพ่อแม่ผู้ปกครองในการสอนให้เด็กมีทักษะ

ชีวิต รู้จักการปฏิเสธ และการปลูกฝังทัศนคติ และค่านิยมที่ถูกต้อง รวมทั้งมีหลักสูตรการเรียนการสอนที่ทันสมัย สอนให้เด็กรู้เท่าทันกลยุทธ์ของธุรกิจการพนัน และสร้างสภาพแวดล้อมในโรงเรียนที่ดีด้วย

4 การขยายบริการเพื่อให้คำปรึกษาและบรรเทาปัญหาจากการพนัน โดยอาจดำเนินการได้หลายวิธี เช่น การแจกคู่มือเพื่อสร้างความรู้ความเข้าใจที่ถูกต้อง การให้คำปรึกษาทางโทรศัพท์ โดยเฉพาะในช่วงเทศกาลแข่งขันฟุตบอล รวมทั้งควรมีผู้ให้คำปรึกษาประจำอยู่ที่โรงพยาบาลชุมชน และโรงพยาบาลจังหวัดทั้งหมดทั่วประเทศ เพื่อมีส่วนช่วยในการจัดบริการในการแก้ไขปัญหาการพนันหรือการเสพติดประเภทอื่นๆ โดยตัวอย่างวิธีที่ได้ผล เช่น การฝึกสติเนื่องจากสติจะช่วยเพิ่มความสามารถของสมองส่วนคิดให้เข้มแข็งขึ้นเพื่อให้สามารถควบคุมสมองส่วนอยากได้

การวิเคราะห์สาเหตุที่มนุษย์ติดการพนัน และการเสนอแนวทางแก้ไขของ นพ.ยงยุทธ นั้นสอดคล้องกับแนวคิดของวิทยากรท่านที่สอง **ดร.ธีรรัตน์ พันทวี วงศ์ชนะเอนก** ที่ปรึกษาด้านรายการและข่าว สถานีวิทยุแห่งจุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย และนายกสมาคมวิทยุและสื่อเพื่อเด็กและเยาวชน (สสดย.) ที่เห็นว่า การเสพติดพฤติกรรม โดยเฉพาะการเสพติดการพนัน เป็นปัญหาไม่แพ้การเสพติดประเภทอื่นๆ การแก้ไขปัญหาที่ดีที่สุดย่อมเป็นการป้องกัน โดยการให้การศึกษและการปลูกฝังทัศนคติที่ถูกต้องตั้งแต่วัยเด็กจะเป็นหัวใจสำคัญในการปกป้องเด็ก

และเยาวชน อย่างไรก็ตาม องค์กรความรู้ในการสร้างกระบวนการเรียนรู้ให้เด็กรู้เท่าทันการพนันยังมีช่องว่างที่ต้องเติมเต็ม อีกทั้งยังมีภัยคุกคามและความท้าทายรูปแบบใหม่ๆ ที่เพิ่มขึ้นอย่างต่อเนื่อง เช่น การพนันออนไลน์ที่ผู้เล่นมีแนวโน้มมากขึ้นตามความก้าวหน้าของเทคโนโลยี และใช้วิธีการประชาสัมพันธ์ผ่านสื่อออนไลน์ ทำให้เด็กและเยาวชนสามารถเข้าถึงการพนันได้ง่ายและรวดเร็วมากขึ้น ซึ่งจากการสำรวจในประเทศแคนาดา พบว่า เกือบร้อยละ 10 ของวัยรุ่นเล่นพนันออนไลน์ โดยเด็กผู้ชายมีแนวโน้มเล่นพนันออนไลน์มากกว่าเด็กผู้หญิงถึง 4 เท่า อีกทั้งวัยรุ่นที่เล่นพนันออนไลน์มีแนวโน้มที่จะเล่นพนันชนิดอื่นๆ ด้วย โดยในประเทศแคนาดามีนโยบายการป้องกันปัญหาการเสพติดการสูบบุหรี่ ป้องกันปัญหาโรคอ้วน แต่ปัญหาเรื่องการเล่นพนันยังถูกละเลย

ด้วยเหตุนี้ การให้การศึกษาดังนี้ (Early Intervention) ย่อมมีความสำคัญ จึงมี

การสร้าง “ชุดคู่มือการเรียนรู้เพื่อป้องกันปัญหาการพนันสำหรับนักเรียน” (School-based Gambling Prevention Programs) สำหรับเด็กชั้นประถมศึกษาตอนปลายเป็นต้นไป โดยมีเนื้อหาที่ปรับให้เหมาะสมตามช่วงวัยต่างๆ เช่น ในระดับประถมศึกษา เป็นเรื่องที่น่าจะเป็นของการชนะพนัน ความเข้าใจที่ผิดเกี่ยวกับการพนัน ภัยอันตรายจากการพนัน ปัจจัยที่ส่งผลต่อการติดพนัน และสัญญาณการติดพนัน เป็นต้น ในระดับมัธยมศึกษา เป็นเรื่องทักษะในการตัดสินใจ และแก้ไขปัญหา ประสบการณ์ของผู้ติดพนัน ผลกระทบด้านลบทางสังคมและเศรษฐกิจจากการติดพนัน การวิเคราะห์กลยุทธ์การโฆษณาและการตลาดที่เกี่ยวข้องกับการพนัน วิธีการให้ความช่วยเหลือแก่ผู้ได้รับผลกระทบที่สำคัญคือเปิดโอกาสให้เยาวชนมีส่วนร่วมในการพัฒนาแนวทางของโรงเรียนในการบริหารจัดการเรื่องที่เกี่ยวข้องกับการพนัน การออกแบบและมีส่วนร่วมในการริเริ่มโครงการ

ชุดคู่มือการเรียนรู้เป็นเพียงเครื่องมือในการป้องกันปัญหาเท่านั้น สิ่งที่สำคัญคือการสร้างและหล่อหลอมทัศนคติที่ถูกต้องในสังคม แสดงให้เห็นว่าการเล่นพนันก่อให้เกิดผลกระทบทั้งในด้านเศรษฐกิจและสังคมอย่างไร...และผลักดันให้ปัญหาการพนันเป็นวาระแห่งชาติ

ประสิทธิภาพของชุดคู่มือการเรียนรู้
ขึ้นอยู่กับกรณีเนื้อหาที่ครอบคลุม
ใช้สื่อที่หลากหลาย มีระยะเวลาในการ
สอนที่เพียงพอ และเหมาะสมกับ
ช่วงเปลี่ยนผ่านของชีวิตนักเรียน
ในแต่ละวัย เน้นความเข้มแข็งของ
ผู้เรียน และให้ผู้เรียนรู้จักคิดวิเคราะห์

ดร.จิราวัฒน์ พันทวี วงศ์ชนะเอนก

สถานการณ์การพนันใกล้ตัวที่
ทุกคนต่างเคยสัมผัส ได้แก่ การ
จัดกิจกรรมในงานวัดหรืองาน
สนุกสนานรื่นเริงต่างๆ เหตุการณ์
ใกล้ตัวเหล่านี้เป็นเครื่องบ่งชี้ว่า
วัฒนธรรมการเสี่ยงโชคได้สอด
แทรกอยู่ในวิถีชีวิตและวัฒนธรรม
ของสังคมมาอย่างแน่นหนายาวนาน
และผสมผสานไปกับประเพณีท้องถิ่น
ในบางพื้นที่

คุณโตมร อภิวันทนากร



ป้องกันภัยอันตรายจากการพนัน เพื่อให้เยาวชนรู้สึกว่าคุณจะไม่กลายเป็นผู้ตกเป็นเหยื่อของการพนัน และเข้ามาร่วมเป็นกำลังสำคัญในการผลักดันนโยบายในการแก้ไขปัญหาการพนันต่อไป

ดร.ธีรรัตน์ ยังเล่าถึงผลจากการประเมินผลชุดคู่มือการเรียนรู้ “**คุณรู้จักการพนันดีจริงหรือ?**” ในเด็กชั้นประถมศึกษาตอนปลาย ที่พบว่าเด็กมีความรู้เกี่ยวกับการพนันเพิ่มขึ้นกว่าร้อยละ 50 โดยมีข้อสังเกตคือ ประสิทธิภาพของชุดคู่มือการเรียนรู้ขึ้นอยู่กับกรณีเนื้อหาที่ครอบคลุม ใช้สื่อที่หลากหลาย มีระยะเวลาในการสอนที่เพียงพอและเหมาะสมกับช่วงเปลี่ยนผ่านของชีวิตนักเรียนในแต่ละวัย เน้นความเข้มแข็งของผู้เรียน และให้ผู้เรียนรู้จักคิดวิเคราะห์ นอกจากนี้ ชุดการเรียนรู้สำหรับคนใกล้ชิดกับเด็ก เช่น ครูและผู้ปกครอง ก็มีส่วนสำคัญเช่นกัน ซึ่งในประเทศไทยยังไม่ได้มีการดำเนินการ แต่เริ่มมีการใช้ในบางประเทศแล้ว

อย่างไรก็ดี ชุดคู่มือการเรียนรู้เป็นเพียงเครื่องมือในการป้องกันปัญหาเท่านั้น สิ่งที่สำคัญคือการสร้างและหล่อหลอมทัศนคติที่ถูกต้องในสังคม แสดงให้เห็นว่าการเล่นพนันก่อให้เกิดผลกระทบทั้งในด้านเศรษฐกิจและสังคมอย่างไร เปิดโอกาสให้เด็กและเยาวชนได้แสดงความคิดเห็น สร้างการทำงานในรูปแบบ Partnership Approach ทั้งกับเด็ก ครอบครัว โรงเรียน ชุมชน และผลักดันให้ปัญหาการพนันเป็นวาระแห่งชาติ เพราะการพนันยังจัดเป็นปัญหาด้านสาธารณสุข จึงควรจัดให้มีบริการให้คำปรึกษาจากหน่วยงาน

ต่างๆ เช่น ทางสายด่วนกรมสุขภาพจิต นักจิตวิทยาที่ประจำอยู่ในโรงพยาบาลรัฐทั่วประเทศ หรือจัดตั้งศูนย์เฝ้าระวังแก้ไขปัญหาเด็กติดการพนัน เป็นต้น

นอกเหนือจากการจัดหลักสูตรการเรียนการสอนในโรงเรียนสำหรับเด็กชั้นประถมแล้ว **คุณโตมร อภิวันทนากร** วิทยากร นักคิด นักเขียน เพื่อเด็กและเยาวชนจากกลุ่มมานีมานะ วิทยากรท่านสุดท้าย ยังได้เล่าถึงการใช้เครื่องมือในการปลูกฝังค่านิยมให้เด็กตั้งแต่ระดับปฐมวัย โดยคุณโตมรเห็นว่าการเริ่มต้นสร้างองค์ความรู้ตั้งแต่วัยเด็กจะช่วยให้เด็กเติบโตขึ้นเป็นผู้ใหญ่ที่ดีได้ เปรียบได้กับการติดกระดุม ว่าหากเราติดกระดุมเม็ดแรกถูก เม็ดอื่นๆ ก็จะถูกตามไปด้วย ดังนั้น เด็กปฐมวัย จึงควรเป็นวัยเริ่มต้นในการเรียนรู้ และควรได้รับการถ่ายทอดทัศนคติและปลูกฝังค่านิยมที่ถูกต้องที่ละเล็กละน้อย ก่อนที่เด็กจะมีประสบการณ์การเล่นพนัน

คุณโตมร เริ่มต้นด้วยตัวอย่างสถานการณ์การพนันใกล้ตัวที่ทุกคนต่างเคยสัมผัส ได้แก่ การจัดกิจกรรมในงานวัดหรืองานสนุกสนานรื่นเริงต่างๆ เช่น เกมปาเป้า ปาลูกโป่ง โยนห่วง โดยมีของรางวัลที่ดึงดูดใจทั้งสำหรับเด็กและผู้ใหญ่ ตั้งแต่ขนม ตุ๊กตา ไปจนถึงโทรศัพท์มือถือหรืออุปกรณ์อิเล็กทรอนิกส์ต่างๆ ซึ่งจุดเด่นของกิจกรรมเหล่านี้คือ การสร้างบรรยากาศที่เป็นมิตร เชื้อเชิญให้คนรู้สึกเป็นส่วนหนึ่งและอยากมาร่วมเล่นเกมเพื่อเสี่ยงโชค เหตุการณ์ใกล้ตัวเหล่านี้เป็นเครื่องบ่งชี้ว่าวัฒนธรรมการเสี่ยงโชคได้สอดแทรกอยู่ในวิถีชีวิตและวัฒนธรรมของสังคมมา

อย่างแน่นหนายาวนาน และผสมผสานไปกับ ประเพณีท้องถิ่นในบางพื้นที่ ซึ่งคุณโตมร เห็นว่าเป็นประเด็นที่น่ากังวล เนื่องจากเป็น สัญญาณว่าสังคมกำลังมองว่าเรื่องเหล่านี้เป็น เรื่องปกติ ส่วนหนึ่งอาจเนื่องมาจากกิจกรรม เหล่านี้ไม่ได้ส่งผลกระทบต่อทันทีหรือเป็นอันตราย ถึงชีวิตดังเช่นยาเสพติด แต่ในระยะยาวแล้ว จะส่งผลกระทบต่ออารมณ์ความรู้สึกของเด็ก ดังนั้นการสร้างองค์ความรู้เพื่อสร้างความ เข้าใจที่ถูกต้องให้กับเด็กจึงเป็นสิ่งจำเป็นและ ต้องอาศัยความร่วมมือจากหลายฝ่าย โดย ผู้ที่มีบทบาทสำคัญคือ คนใกล้ชิดของเด็ก ได้แก่ พ่อแม่และโรงเรียน ที่มีส่วนสำคัญ ในการช่วยสร้างตัวตนของเด็กและเยาวชน

คุณโตมร จึงมีแนวความคิดที่จะสร้างชุด ความรู้ชุดประสบการณ์ที่พ่อแม่และโรงเรียน สามารถใช้สอนเด็กได้ โดยในกลุ่มเด็กเล็กนั้น เครื่องมือในการเรียนรู้ที่ดีคือ หนังสือนิทาน แต่นิทานส่วนใหญ่ในท้องตลาดมุ่งสอนอุปนิสัย ด้านอื่นๆที่ไม่ใช่การพนัน เช่น ความอดทน การประหยัดอดออม เป็นต้น ดังนั้น จึงเป็น โอกาสที่จะสร้างสื่อการเรียนรู้ด้านการพนัน ขึ้นมาเพิ่ม โดยสิ่งสำคัญคือ การสื่อสาร เรื่องการพนันให้เด็กเล็กสามารถเข้าใจได้ จึง ผูกโยงความอยากรู้อยากเห็นหรือความต้องการที่ยังไม่มี ขอบเขตความพอดีของเด็กกับการพนัน และ สร้างเป็น **“นิทานสร้างเสริมนิสัยไร้พนัน”** ขึ้น

นิทานสร้างเสริมนิสัยไร้พนัน มีเนื้อหาที่ ใกล้ตัวเด็ก สืบเนื่องจากเด็กเล็กยังมีความ อยากรู้อยากเห็น อยากรู้อยากได้ของเล่น อยากรู้อยากได้ขนม แต่ยังไม่สามารถควบคุมความอยากรู้อยากได้ หรือรู้จัก ยับยั้งชั่งใจได้ จึงสร้างตัวละครในนิทานชื่อ

หอยกับจ้อยที่เป็นเพื่อนกัน โดยหอยกับจ้อย นำเงินค่าขนมไปซื้อดั่งเม และคุณลุงคนขาย ก็บอกกับหอยและจ้อยว่าหากได้ไม้ดั่งเมที่เป็น สีแดงจะได้ดั่งเมเพิ่ม แต่หอยและจ้อยไม่ได้ ไม้ดั่งเมสีแดง และคุณลุงคนขายก็เชิญชวน ให้ซื้อดั่งเมเพิ่มเพื่อเสี่ยงโชค จากเนื้อหา บางส่วนในนิทานนี้จะเห็นได้ว่าไม่แตกต่าง จากการเสี่ยงโชคของผู้ใหญ่ แต่ปรับให้ เหมาะสมกับความสนใจ พัฒนาการ และ ศักยภาพสมองของเด็กปฐมวัย

เนื่องจากการเรียนรู้ของเด็กเล็กยังเป็น ด้านอารมณ์มากกว่าความคิด โดยจะจดจำ ภาพของสถานการณ์ต่างๆ ดังนั้น การมี นิทานที่สร้างความเชื่อมโยงความอยากรู้อยาก กับ ประสบการณ์ใกล้ตัวของเด็ก แล้วสร้าง กระบวนการเรียนรู้ผ่านกิจกรรมหรือคำถาม ในภายหลัง เพื่อให้เด็กได้คิด เปรียบเทียบ และเรียนรู้วิธีการที่จะได้ของที่อยากได้โดยไม่ พึ่งการเสี่ยงโชคเสี่ยงทาย จะเป็นเครื่องมือ ในการสื่อสารที่ดี สอดแทรกคำสอนให้เด็ก รู้ว่าเงินทองเป็นสิ่งหายาก ควรอดออมเพื่อ ใช้จ่ายในสิ่งที่จำเป็น เปรียบเสมือนเป็น การฉีดวัคซีนซึ่งจะสามารถสร้างภูมิคุ้มกัน สร้างภาพจดจำเชิงลึกให้กับเด็กและสร้าง การเปลี่ยนแปลงให้เกิดขึ้นได้

นอกจากนั้น ความเป็นมิตรและความ สัมพันธ์ที่ดีกับเด็กยังเป็นส่วนสำคัญในการ สนับสนุนความสำเร็จในการเรียนรู้ เพราะ เด็กเล็กย่อมต้องการอยู่ในสิ่งแวดล้อมที่เขา รู้สึกได้ถึงความอบอุ่น ปลอดภัย และไว้วางใจ เชื่อใจ แต่ในเด็กที่โตขึ้นนั้น ต้องเปิดโอกาส ให้เขาได้มีส่วนร่วมในการแสดงความคิดเห็น

**พ่อแม่ต้องทำตัวให้เป็นของเล่นสำหรับลูกมากขึ้น
อย่าให้แท็บเล็ต มือถือ เป็นของเล่นที่เด่นกว่าเรา อย่า
มองว่าตัวเองเซย แก่ หรือว่าไม่ทันสมัย สู้เด็กไม่ได้
เพราะเด็กมีหัวใจ มีความรู้สึก และต้องการกระบวนการ
เรียนรู้จากผู้ใหญ่ที่มีหัวใจและความรู้สึกเหมือนกัน
ซึ่งจะเป็นจุดที่สร้างภูมิคุ้มกันให้กับเด็กได้**

สร้างสภาพแวดล้อมที่เอื้อต่อการเรียนรู้ (Active Learning) ซึ่งจะเป็นวิธีการป้องกันปัญหาการพนันได้อย่างยั่งยืน

คุณโตมรกล่าวว่า “พ่อแม่ต้องทำตัวให้เป็นของเล่นสำหรับลูกมากขึ้น อย่าให้แท็บเล็ต มือถือ เป็นของเล่นที่เด่นกว่าเรา อย่ามองว่าตัวเองเซย แก่ หรือว่าไม่ทันสมัย สู้เด็กไม่ได้ เพราะเด็กมีหัวใจ มีความรู้สึก และต้องการกระบวนการเรียนรู้จากผู้ใหญ่ที่มีหัวใจและความรู้สึกเหมือนกัน ซึ่งจะเป็นจุดที่สร้างภูมิคุ้มกันให้กับเด็กได้”

การอภิปรายของวิทยากรทั้งสามท่าน ชี้ให้เห็นชัดเจนกันว่า ผู้ใหญ่เปรียบเสมือนบันไดที่จะช่วยชักนำและนำทางเด็กไปสู่ทิศทางที่ถูกต้องได้ การสร้างตัวตนของมนุษย์เกิดขึ้นได้ตั้งแต่ช่วงปฐมวัย ซึ่งอยู่ในช่วงที่เด็กจะเรียนรู้จากคนรอบข้าง ผ่านสื่อ กิจกรรม และปัจจัยแวดล้อมต่างๆ ที่ผู้ใหญ่สร้างขึ้น ดังนั้น การทำงานกับเด็กและเยาวชนจึงมีความจำเป็นที่จะต้องสร้างกระบวนการเรียนรู้ที่สนับสนุนอารมณ์ความรู้สึกในเชิงบวกเพื่อวางรากฐานที่ดีให้กับเด็ก เพื่อให้เด็กได้

เติบโตขึ้นด้วยความเข้าใจตามแต่ละช่วงวัย ผู้ที่ทำงานกับเด็กและเยาวชนจึงต้องเรียนรู้ว่ากิจกรรมที่สำคัญต่อกระบวนการเรียนรู้ของเด็กคืออะไร และต้องอาศัยความร่วมมือในการดำเนินงานจากหลายภาคส่วน ทั้งระดับครอบครัว โรงเรียน ชุมชน และประเทศ ทั้งการทำงานร่วมกันระหว่างกระทรวงศึกษาธิการ กระทรวงสาธารณสุข และกระทรวงการพัฒนาสังคมและความมั่นคงของมนุษย์ การอภิปรายในวันนี้จึงถือเป็นการสร้างความตระหนักถึงความสำคัญของปัญหา และเป็นการจุดประกายความร่วมมือในการทำงานเพื่อเด็กและเยาวชนต่อไปในอนาคต



CENTER
FOR
GAMBLING
STUDIES
REPORT
2016



การประชุมวิชาการเรื่อง “การพนันในยุคเปลี่ยนผ่าน”

วันอังคารที่ 10 พฤษภาคม 2559
ณ โรงแรมมิราเคิล แกรนด์





CENTER FOR GAMBLING STUDIES REPORT 2016

ธุรกิจกีฬา vs ธุรกิจการพนัน

การเติบโตของอุตสาหกรรมกีฬาทำให้เกิดวัฒนธรรมชมเชียร์ เป็นกิจกรรมสร้างสรรค์ คู่ขนานกันคือการเติบโตของธุรกิจการพนัน หลายคนอาจเล่นพนันตามโอกาสเพียงเพื่อเพิ่มอรรถรสในการชมเชียร์ หลงลืมว่าธุรกิจการพนันมีพลังอำนาจมืดเหมือนผลการแข่งขัน เป็นภัยมหันต์ต่อวงการกีฬา คนรักกีฬาต้องชมเชียร์กีฬาโดยไม่ยุ่งเกี่ยวกับการพนัน





CGS
REPORT
2016

โครงการวิจัย
ฟุตบอลไทยพรีเมียร์ลีก :
การพนัน ความเป็นชาย
วัยรุ่น และวัฒนธรรมบริโภคนิยม

สำหรับแฟนบอลส่วนใหญ่ การ
เล่นพนันบอลน่าจะมีความหมาย
ที่มากกว่า “การเล่นให้ได้เงิน”
กว่ามันคือเรื่องของปฏิบัติการ
สังคม เป็นการแสดงความ
สามารถ การทำนายผล การ
คาดคะเน และความสนุกจาก
การทำนายเมื่อทราบผลการ
แข่งขัน

CENT
FOR
GAMI
STUD
REPO
2016

ฟุตบอลไทยพรีเมียร์ลีก : ความซัดไกล วัฒนธรรมแฟน และการพนัน

พศ.ดร.วสันต์ ปัญญาแก้ว





นับจากทศวรรษ 2540 เป็นต้นมา ฟุตบอล ได้กลายมาเป็นเกมในรายการโทรทัศน์ เป็นสินค้าเพื่อความบันเทิง ซึ่งตอบสนองต่อวิถีชีวิต วัฒนธรรมการพักผ่อนหย่อนใจของผู้คนชนชั้นกลางที่กำลังก่อตัวเพิ่มขึ้นเป็นจำนวนมาก ควบคู่ไปกับการขยายตัวของพื้นที่แบบเมืองในสังคมไทย

การชมเกมการแข่งขันฟุตบอลกลายมาเป็นส่วนหนึ่งของวัฒนธรรมการบริโภค และ “ฟุตบอล” กลายมาเป็นส่วนหนึ่งในชีวิตประจำวันของผู้คนชนชั้นใหม่ โดยเฉพาะผู้ชาย-เยาวชนและชนชั้นกลางระดับล่างที่อยู่ในวัยทำงาน การบริโภคฟุตบอลทั้งที่ปฏิบัติ การผ่านการชมโทรทัศน์และการเชียร์แบบรวมหมู่ ค่อยๆ พัฒนากลายมาเป็น “วัฒนธรรมแฟน” ที่แสดงออกในหลายรูปแบบ เช่น

การรวมตัวของกลุ่มแฟนฟุตบอลที่ชื่นชอบนักฟุตบอล ทีมสโมสรเดียวกัน กระทั่งพัฒนาเป็นกลุ่มแฟนคลับขนาดใหญ่ระดับประเทศ มีการจัดกิจกรรมร่วมกันตามพื้นที่สาธารณะ โดยเฉพาะเมื่อมีรายการแข่งขันนัดสำคัญ เช่น “ศึกแดงเดือด” อันเป็นการโคจรมาพบกันระหว่าง 2 ทีมสโมสรชั้นนำของพรีเมียร์ลีกอังกฤษ คือแมนเชสเตอร์ยูไนเต็ดและลิเวอร์พูล

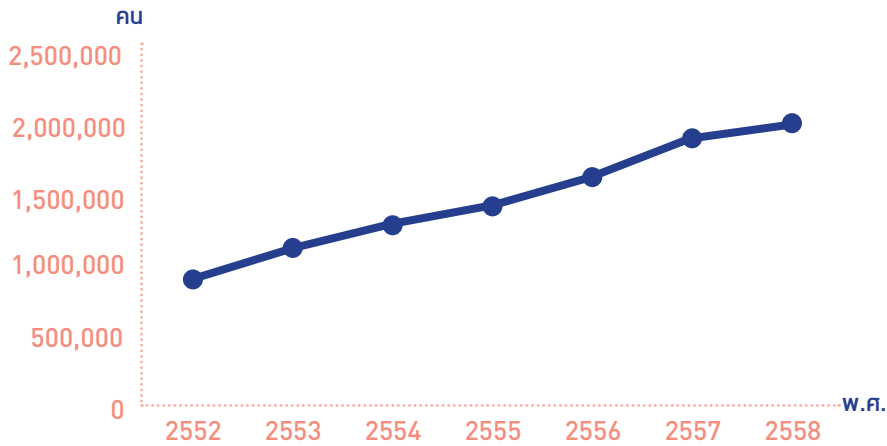
เมื่อฟุตบอลเป็นสินค้า ทำให้เกมกีฬาชนิดนี้ค่อยๆ หลุดออกจากการกำกับควบคุมของรัฐ กลายเป็นอุตสาหกรรมวัฒนธรรมที่มีกลุ่มผู้ผลิตและผู้บริโภคจำนวนมากมาย นอกจากนี้ธุรกิจสื่อขนาดยักษ์ ยังมีอุตสาหกรรมบันเทิงอื่นๆ ที่ก่อเกิดตามมา อาทิ กิจกรรมเสื้อผ้าอุปกรณ์กีฬา ของสะสม การท่องเที่ยว และธุรกิจการพนัน

พัฒนาการของ “ไทยลีก”

นับจากปี พ.ศ. 2552 เป็นต้นมา การจัดการแข่งขันฟุตบอลอาชีพไทยพรีเมียร์ลีก หรือ “ไทยลีก” ประสบความสำเร็จอย่างต่อเนื่อง ทั้งการเพิ่มขึ้นของจำนวนทีมสโมสรฟุตบอล และสนามแข่งขันที่มีอยู่แทบทุกจังหวัด จนถึงกระแสนิยมและชื่นชอบของแฟนบอลไทยที่มีต่อทีมสโมสรและนักเตะฟุตบอลชื่อดัง การเกิดขึ้นของ “ฟุตบอลไทยพรีเมียร์ลีก”

(Thai Premiere League) หรือ “ไทยลีก” ได้นำการเปลี่ยนแปลงอย่างสำคัญมาสู่วงการฟุตบอลไทย และกำลังคลี่คลายกลายเป็นสถาบันวัฒนธรรมที่ผูกพันไปกับชีวิตประจำวันของผู้คนอย่างชัดเจน ในแง่นี้ “ไทยลีก” หรือฟุตบอลอาชีพในสังคมไทย จึงกลายเป็นอุตสาหกรรมกีฬาที่กำลังถูก “แปรรูป” ให้กลายเป็นสินค้าอย่างเต็มรูปแบบ

กราฟแสดงจำนวนผู้เข้าชมการแข่งขันในสนามของทีมสโมสรฟุตบอลทั่วประเทศ



ในปีที่ผ่านมา (พ.ศ. 2558) สถิติจำนวนผู้เข้าชมการแข่งขันในสนามของทีมสโมสรฟุตบอลทั่วประเทศ 18 ทีม มีจำนวนเพิ่มขึ้นอย่างต่อเนื่อง คือจากในปีแรกตั้ง (พ.ศ. 2552) ที่มีอยู่ราว 9 แสนคน เพิ่มขึ้นเป็นราว 2 ล้านคนในปี พ.ศ. 2558 ในจำนวนนี้ยังไม่รวมผู้ชมเชียร์อยู่ทางบ้านผ่านรายการถ่ายทอดสดทางจอโทรทัศน์ ซึ่งน่าจะมีจำนวนเพิ่มมากขึ้นอย่างก้าวกระโดด หากวัดเอาจากค่าลิขสิทธิ์ถ่ายทอดสดเกมการแข่งขันตลอดฤดูกาลที่เพิ่มขึ้น คือจากใน 2 ปีแรก (พ.ศ. 2552-2553) มีมูลค่าอยู่ที่ 40 ล้านบาท เพิ่มขึ้นเป็น 200 ล้านบาทในปี พ.ศ. 2554-2556 และ 600 ล้านบาทในปี พ.ศ. 2557-2558 และในอีก 4 ปีข้างหน้า (พ.ศ. 2560-2563) บริษัททูริ วิชั่นส์ จำกัด (มหาชน) ซึ่งเป็นผู้ได้ลิขสิทธิ์การถ่ายทอดสดเกมการแข่งขัน ได้ประมูลเพิ่มค่าลิขสิทธิ์การถ่ายทอดสดฟุตบอลไทย 4 รายการ คือ โตโยต้าไทยลีก ยามาฮ่าลีกวัน ข้างเอฟเอคัพ และโตโยต้าลีกคัพ รวมเป็นมูลค่า 4,200 ล้านบาท

นอกจากนั้น “ไทยลีก” ยังทำให้เกิดปรากฏการณ์ใหม่ คือ การจัดตั้งสโมสรฟุตบอลตามหัวเมืองใหญ่ในส่วนภูมิภาค ซึ่งมักจะจัดตั้งบริษัทและบริหารจัดการธุรกิจโดยนักการเมืองหรือกลุ่มทุนในท้องถิ่น ในแง่นี้จึงอาจ “อ่าน” ได้ว่า การก่อตั้งสโมสรฟุตบอลในต่างจังหวัดเป็นเสมือนการสร้างฐานอำนาจของท้องถิ่นเพื่อต่อรองกับ “ส่วนกลาง” และเป็นการสร้างขุมกำลังของกลุ่มทุนเพื่อต่อสู้กับรัฐราชการ ดังจะเห็นได้ว่า ตลอดประวัติศาสตร์ที่ผ่านมาของวงการฟุตบอลไทย ทีมสโมสรต่างๆ ล้วนตั้งอยู่ในกรุงเทพฯ โดยส่วนใหญ่เป็นทีมของหน่วยงานราชการ รัฐวิสาหกิจ หรือธนาคาร แต่ปัจจุบันได้ถูกแปรรูปเป็นทีมสโมสรฟุตบอลที่ดำเนินการโดยภาคเอกชนหรือนักธุรกิจ/การเมืองในท้องถิ่น ซึ่งในหลายๆ จังหวัดสโมสรฟุตบอลและสนามฟุตบอลที่สร้างขึ้นใหม่มักลงทุนโดยอดีตนักการเมืองระดับชาติที่ถูกตัดสิทธิ์ทางการเมืองหลังรัฐประหาร 2549 เช่น เนวิน ชิดชอบ (ประธานสโมสรฟุตบอลบุรีรัมย์

แพนบอลที่เล่นพนันบอลไทยมักจะเป็นกลุ่มเดียวกับกับที่เล่นพนันบอลต่างประเทศมาก่อนแล้ว และทุกวันนี้ส่วนมากจะเล่นพนันบอลผ่านเว็บไซต์รับพนันออนไลน์ ที่สำคัญ จุดมุ่งหมายของการเล่นพนันบอลของแพนบอลไทยส่วนใหญ่ไม่ได้มุ่งตอบสนองเรื่องการเงินจากการเสี่ยง “ได้-เสีย” แต่เป็น “การลงทุนทางอารมณ์” ที่มุ่งตอบสนองปัจจัยด้านอื่นมากกว่า

ยูไนเต็ด) ยงยุทธ ดิยะไพรัช (บิดาของประธานสโมสรฟุตบอลเชียงรายยูไนเต็ด) สนธยา คุณปลื้ม (เจ้าของสโมสรฟุตบอลชลบุรีเอฟซี) สมศักดิ์ เทพสุทิน (ประธานสโมสรฟุตบอลสุโขทัยเอฟซี) และวรารุณ ศิลปอาชา (ประธานสโมสรฟุตบอลสุพรรณบุรีเอฟซี) เป็นต้น

การหันหน้าเข้าสู่ “สนามฟุตบอล” ของนักการเมือง ซึ่งส่วนใหญ่มีฐานเสียงจากต่างจังหวัด คงไม่ใช่แค่เรื่องการถูกตัดสิทธิ์ทางการเมือง ทว่าการเข้าสู่ธุรกิจกีฬาและ “สนามฟุตบอล” ยังหมายถึงการสร้างภาพลักษณ์ และบางกรณีคือการสร้างพื้นที่การเมืองใหม่ภายใต้สถานการณ์ของสังคมการเมืองไทยที่ “ฝ่ายก้าวหน้า” กำลังถูกตีได้กลับจาก “ฝ่ายขวา” ในบริบทของกระบวนการทำให้เป็นสังคมประชาธิปไตยในยุคเสรีนิยมใหม่

ในอีกมิติหนึ่ง การเปลี่ยนจากสนามฟุตบอลของโรงเรียนหรือสถานศึกษาที่สร้างโดยรัฐ ที่ต่อมามีคลี่คลายกลายเป็นสนาม

ฟุตบอลประจำตำบล อำเภอ หรือจังหวัด ที่สร้างขึ้นโดยงบประมาณของทางราชการ จนกระทั่งปัจจุบันการสร้างสนามฟุตบอลกลายเป็นเรื่องการลงทุนของเอกชนที่เริ่มแพร่กระจายไปตามภูมิภาคต่างๆ หากมองในเชิงสัญลักษณ์ การสร้างสนามฟุตบอลก็คือการสร้างพื้นที่ของภาคประชาสังคม ซึ่งเป็นพื้นที่สาธารณะใหม่ที่กำลังก่อตัวขึ้น กระแสความนิยมและการเกิดขึ้นของทีมสโมสรฟุตบอล (ของย่านในเมืองใหญ่ ของเมืองหรือของจังหวัด) ที่มาพร้อมกับสนามฟุตบอลในอีกมิติหนึ่งจึงสะท้อนกระบวนการที่อาจจะเรียกว่า “การขยายตัวของพื้นที่เมืองแบบไร้ศูนย์กลาง” (decentralizing urban space) ซึ่งน่าสังเกตว่า ที่ตั้งหรือฐานสนับสนุนของทีมสโมสรฟุตบอลใหญ่ๆ ในต่างจังหวัด เช่น บุรีรัมย์ เชียงราย สุโขทัย สุพรรณบุรี และอุบลราชธานี ในอดีตล้วนเป็นเมืองหรือจังหวัดที่ถูกมองข้ามจากแผนการพัฒนาเมืองหลักในส่วนภูมิภาค

ไทยลีก : ความใกล้ชิดและวัฒนธรรมแฟน

ฟุตบอลไทยพรีเมียร์ลีก ตั้งแต่ปี พ.ศ. 2552 เป็นต้นมา ก่อเกิดกระแสแฟนบอลไทยหันกลับมาสนใจติดตามการแข่งขันฟุตบอลอาชีพในประเทศไทย ความแตกต่างระหว่างกระแสความนิยมฟุตบอลไทยในปัจจุบันกับความนิยมที่แฟนบอลไทยมีต่อบอลต่างประเทศก็คือ การบริโภคฟุตบอลต่างประเทศเป็นเรื่องการชมผ่านจอโทรทัศน์และการติดตาม “เรื่องเล่า” ข่าวสารผ่านสื่อสมัยใหม่เป็นหลัก ขณะที่การติดตามชมเชียร์ทีมสโมสรฟุตบอลไทยที่มีอยู่เกือบทุกจังหวัดนั้น แฟนบอลจะมีโอกาสแสดงออกผ่านการเชียร์เป็นหมู่คณะ การรวมตัวในนามกลุ่มแฟนคลับ และการมีส่วนร่วมโดยตรงด้วยตนเองทั้งในสนามและหลังเกมการแข่งขัน จนก่อเกิด **“วัฒนธรรมแฟนฟุตบอล”** ซึ่งมีอัตลักษณ์แตกต่างกันไปในแต่ละสโมสร

ฟุตบอลเป็นกีฬาที่เกิดขึ้นมาเพื่อตอบสนองต่อความเปลี่ยนแปลงที่เกิดขึ้นในสังคมสมัยใหม่ “วัฒนธรรมแฟนฟุตบอล” ก่อตัวสร้างสรรค์ และกลายมาเป็นส่วนหนึ่งในชีวิตประจำวันของผู้คน “ชนชั้นใหม่” ในสังคมไทย โดยเฉพาะกลุ่มวัยรุ่น คนหนุ่มสาววัยทำงาน ในสภาพสังคมที่ชีวิตการทำงานและชีวิตประจำวันของพวกเขาถูกกำหนดด้วยตารางเวลาและพื้นที่ทำงานอย่างเคร่งครัดเป็นมาตรฐานมากขึ้น แฟนบอลส่วนใหญ่ซึ่งเป็นกลุ่มที่อาศัย

หรือทำงานอยู่ในเมือง มีวิถีการดำเนินชีวิตที่ผูกติดกับเวลา ทำให้กิจกรรมช่วงวันหยุดสุดสัปดาห์มีความสำคัญและมีความหมายในชีวิตทางสังคมของพวกเขา ฉะนั้น แม้การติดตามข่าวสารเกี่ยวกับวงการฟุตบอลจะเกิดขึ้นได้ทุกวัน แต่เวลาของการแข่งขันฟุตบอลและการบริโภคฟุตบอลนั้น โดยทั่วไปคือ **“กิจกรรมสุดสัปดาห์”** และการเล่นพนันที่ตามมาสำหรับแฟนบอลบางส่วนจึงมักจะเป็น **“การเล่นตามโอกาส”**

ปัจจุบันกีฬาฟุตบอลได้กลายมาเป็นธุรกิจเป็นอุตสาหกรรมความบันเทิง ที่เกี่ยวข้องกับ “ตลาด” ขนาดใหญ่ ที่เชื่อมโยงสังคมไทยกับระบบเศรษฐกิจ ทั้งในระดับชาติ ภูมิภาค และความเป็นไปในระดับโลก ในแง่ “ไทยลีก” ซึ่งก่อตัวขึ้นราวๆ 7 ปีที่ผ่านมา ในตัวของมันเองจึงเป็นเสมือนพื้นที่ ที่ทำให้เราเห็นการเปลี่ยนแปลงต่างๆ ที่เกิดขึ้นในสังคมไทย อาจกล่าวได้ว่า การบริโภคฟุตบอลในสังคมไทยที่เต็มไปด้วยสีสัน ความปรารถนา และบันเทิงใจ ได้เคลื่อนไหวคลี่คลายจากการเป็นแฟนบอลผู้บริโภคผ่านการติดตามดูเกมการแข่งขันทางสื่อโทรทัศน์ มาสู่การเป็นแฟนบอลที่ “ชิดใกล้” หรือมีความรู้สึกผูกพันกับสโมสรฟุตบอล (และนักเตะ) ที่พวกเขาชื่นชอบเป็นกระแสที่เชื่อมโยงกับการก่อตัวขึ้นมาของคนกลุ่มใหม่

วัฒนธรรมแฟนและการบริโภคสินค้าคือความบันเทิงแบบใหม่ในพื้นที่สาธารณะใหม่ อันดำเนินควบคู่ไปกับการสร้างสรรค์วิถีชีวิตแบบเมืองและพื้นที่วัฒนธรรมใหม่ วิธีการดำเนินชีวิต (lifestyle) ใหม่ ๆ ที่แสดงพฤติกรรมการผ่านสื่อสังคมออนไลน์ วัฒนธรรมดิจิทัล (Digital Culture) ที่แพร่กระจายและเข้าถึงกันได้ง่ายในปัจจุบัน ในแง่นี้ การเล่นเกมพนันทายผลการแข่งขันฟุตบอลหรือที่เรียกกันสั้น ๆ ว่า “พนันบอล” จึงเป็นส่วนหนึ่งของอุตสาหกรรมกีฬามือถือที่เติบโตขึ้น เป็นส่วนหนึ่งที่ไม่ควรมองแยกขาดออกจากวัฒนธรรมแฟนบอลไทย และไม่ควรนำเอาอคติหรือมิติเชิงศีลธรรมมาตัดสิน แต่ที่เราควรเริ่มพยายามทำความเข้าใจว่าพนันบอลเป็นส่วนหนึ่งของวิถีการดำเนินชีวิต (lifestyle) ของผู้คนกลุ่มใหม่ที่ก่อตัวขึ้นในสังคม

วัฒนธรรมแฟน การรวมตัวของแฟนบอลจำนวนมากในช่วงวันหยุดสุดสัปดาห์ที่มีเกมการแข่งขันฟุตบอล ในเชิงสังคมวิทยาอาจตีความได้ว่า สะท้อนกระบวนการที่กลุ่มคนเหล่านี้พยายามที่จะแสวงหา “ความเป็นชุมชน” ซึ่งในสังคมเมืองสมัยใหม่แทบจะไม่มีพื้นที่

เหล่านี้ให้กับพวกเขา ผู้คนในสังคมสมัยใหม่เผชิญกับชีวิตประจำวันที่ทำให้พวกเขารู้สึกว่าไม่มั่นคง ไม่แน่นอน ไม่มีตัวตน ไร้อำนาจ พวกเขาจึงพยายามหากิจกรรมที่จะตอบสนองได้ การรวมตัวกันในพื้นที่สาธารณะ การบริโภคฟุตบอล การเป็นแฟนบอล และการสร้าง “วัฒนธรรมแฟน” รวมถึงการเล่นพนันบอล น่าจะเป็นส่วนหนึ่งของกระบวนการสังคมดังกล่าว

สำหรับแฟนบอลส่วนใหญ่ การเล่นเกมพนันบอลน่าจะมีความหมายที่มากกว่า “การเล่นให้ได้เงิน” ทว่ามันคือเรื่องของปฏิบัติการสังคม เป็นการแสดงความสามารถ การทำนายผลการคาดคะเน และความสนุกจากการทำนายเมื่อทราบผลการแข่งขัน ในทำนองเดียวกันกับ “การเล่นหวย” การเล่นเกมพนันบอลต้องอาศัยทักษะความสามารถ การใช้สื่อ การติดตามเรื่องราวข้อมูลตัวเลขสถิติต่างๆ และท้ายที่สุดคือผลลัพธ์ (ของเกม 90 นาที) ที่ไม่มีใครสามารถควบคุมได้ สำหรับแฟนบอลไทยนี้อาจจะเป็น “เสน่ห์” หรือความหมายของพนันบอลในสังคมไทยยุคเสรีนิยมใหม่

แฟนบอล vs พนันบอล

การพนันบอลในสังคมไทย กล่าวได้ว่าก่อตัวขึ้นมาควบคู่กับวัฒนธรรมการบริโภคฟุตบอลต่างประเทศ โดยมีสื่อสิ่งพิมพ์

อุตสาหกรรมกีฬา (ผ่านธุรกิจสื่อโทรทัศน์ข้ามชาติ) และเทคโนโลยีการสื่อสาร เป็นปัจจัยเกื้อหนุนสำคัญที่กระตุ้นให้ธุรกิจการพนัน

ชนิดนี้ขยายตัวได้อย่างรวดเร็ว พนันบอลในสังคมไทยจึงเป็นกิจกรรมหนึ่งของการบริโภคสื่อยุคโลกาภิวัตน์ที่ก่อตัวขึ้นควบคู่ไปกับวัฒนธรรมสมัยนิยม (popular culture) กระแสความนิยมที่ผู้คนมีต่อเกมการแข่งขันฟุตบอล การบริโภคฟุตบอลและความบันเทิงใน “พื้นที่แบบใหม่” ที่ได้กลายมาเป็นส่วนหนึ่งของชีวิตประจำวัน

แฟนบอลและนักพนันบอล ไม่เพียงแต่ต้องติดตามข่าวสารในแวดวงกีฬาฟุตบอล ทว่าจำนวนไม่น้อยต้องลงทุนบริโภคทั้งข่าวสารและสินค้าวัฒนธรรมสมัยนิยม เช่น สินค้าของสโมสรฟุตบอล ค่าสมัครสมาชิกสโมสรฟุตบอล ตลอดจนค่าบริการอินเทอร์เน็ตรายเดือน ค่าสมาชิกโทรทัศน์ระบบบอกรับ (Pay TV) เพื่อที่จะได้ติดตามชมการถ่ายทอดสดผลการแข่งขัน ตลอดจนการวิเคราะห์เจาะลึกเกี่ยวกับเกมการแข่งขัน

ผลการศึกษาวิจัย (ในโครงการนี้) พบว่าแฟนบอลกลุ่มหลักที่บริโภคฟุตบอลไทยคือ

ผู้ชาย - เยาวชนและชนชั้นกลางระดับล่างที่อยู่ในวัยทำงาน ภายใต้สภาพสังคมปัจจุบัน อาจเรียกคนกลุ่มนี้ได้ว่า “ชนชั้นใหม่” หรือคนกลุ่มใหม่ที่มีรายได้ระดับกลาง ซึ่งชะตาชีวิตนอกจากจะถูกกดทับจากเวลาและงานในโลกสมัยใหม่ พวกเขา กำลังเผชิญกับภาวะวิกฤติอัตลักษณ์ ทั้งจากชีวิตการงานที่เปลี่ยนไปเป็นการทำงานในระบบอุตสาหกรรมมากขึ้น ความสัมพันธ์แบบชุมชนเชิงจารีตลดลง มีการเดินทางย้ายถิ่นมากขึ้น ความผูกโยงกับรากเหง้าเดิมคลายลง จนถึงการถูกเบียดขับจากการเติบโตขึ้นของผู้หญิงที่ปัจจุบันก็มีโอกาสในสังคมมากขึ้น พวกเขาจึงต้องการพื้นที่ทางสังคมใหม่ๆ สำหรับแสดงตัวตน เพื่อปลดปล่อยและคำจูนสภาวะวิกฤติอัตลักษณ์นี้ และพื้นที่นั้นก็คือ การเป็น “แฟนบอลไทยลีก”

กล่าวอีกอย่างหนึ่ง การบริโภคฟุตบอลในสังคมไทยแสดงให้เห็นถึงปฏิบัติการของผู้คนในยุคสมัยที่การใช้เวลาว่างเป็นเสมือนอีกหนึ่ง

การแข่งขันฟุตบอลอาชีพและการเติบโตของอุตสาหกรรมฟุตบอล นอกจากจะเป็นกลไกช่วยปลูกฝังวัฒนธรรมแฟน การร่วมชมเชียร์ที่ทำให้ผู้ชมได้มีส่วนร่วมในสนาม ได้เชียร์บอลอย่างสร้างสรรค์ ยังอาจจะช่วยสร้างภูมิป้องกันหรือการหลงทางเข้าสู่วงการพนันบอลของวัยรุ่น

กิจกรรมภาคบังคับบนนอกเหนือจากการทำงาน อุตสาหกรรมบันเทิงต่างๆ กำลังเติบโตขึ้นอย่างรวดเร็ว และกีฬาก็เป็นหนึ่งในนั้น หากพิจารณาแฟนบอลไทยในฐานะ “ผู้กระทำการ” (agency) จะเห็นได้ว่าพวกเขาบรรทุกเอา “จิต” และ “ทุน” ที่ตนเองมีเข้ามาสร้างปฏิบัติการต่างๆ ในการเป็นแฟนบอลไทย ไม่ว่าจะเป็นอัตลักษณ์ท้องถิ่น ความเป็นชาย เครือข่ายสังคม ไปจนถึงศักยภาพในการใช้สื่อ ในแง่นี้การเกิดขึ้นมาของกระแสความนิยมฟุตบอลไทยและแบบแผนการบริโภคฟุตบอลจึงกำลังก่อให้เกิด “สนาม” หรือพื้นที่วัฒนธรรมของการบริโภคฟุตบอลแบบใหม่ๆ ขึ้นมา เป็นการบริโภคฟุตบอลที่ไม่ได้วางอยู่บนฐานของ “การดู” เพียงส่วนเดียว แต่เกี่ยวโยงอยู่กับบริบทรอบตัวของแฟนบอล ผู้บริโภคฟุตบอลไทย กล่าวอีกอย่างหนึ่ง “สนามแข่งขันฟุตบอลไทย” ที่แฟนบอลเดินทางเข้าไปชมเชียร์กันเป็นประจำทุกวันหยุดสุดสัปดาห์นั้น ไม่ใช่ “พื้นที่ของการเล่นพนัน” ดังที่มักถูกหักกันอย่างฉาบฉวย

ข้อมูลจากงานภาคสนามพบว่า แฟนบอลที่เล่นพนันบอลไทยมักจะเป็นกลุ่มเดียวกันกับที่เล่นพนันบอลต่างประเทศมาก่อนแล้ว และทุกวันนี้ส่วนมากจะเล่นพนันบอลผ่านเว็บไซต์ รับพนันออนไลน์ ที่สำคัญ จุดมุ่งหมายของการเล่นพนันบอลของแฟนบอลไทยส่วนใหญ่ไม่ได้มุ่งตอบสนองเรื่องการเงินจากการเสี่ยง “ได้ - เสีย” แต่เป็น “การลงทุนทางอารมณ์” ที่มุ่งตอบสนองปัจจัยด้านอื่นมากกว่า เช่น การพนันข้างทีมสโมสรที่ตนชื่นชอบโดยไม่จำเป็นต้องพิจารณาความน่าจะเป็นว่าจะ

แพ้หรือชนะ การเล่นพนันข้างเดียวกับกลุ่มเพื่อนทั้งที่ขัดกับความเห็นของตนเอง เป็นต้น ในแง่นี้การเล่นพนันบอลไทยจึงไม่ได้เป็นกิจกรรมทางเศรษฐกิจที่เคร่งเครียดเหมือนการเล่นพนันบอลต่างประเทศ (ในสังคมไทย) ทว่ามีแนวโน้มไปในทางเดียวกับการเล่นพนันกีฬาพื้นบ้านซึ่งมีความหมายทางสังคมรวมอยู่ด้วย

ภายใต้ความเปลี่ยนแปลงจากการบริโภคฟุตบอลต่างประเทศด้วยการดู (ผ่านจอโทรทัศน์) ในยุคก่อนหน้า มาสู่การบริโภคฟุตบอลไทย (ในสนาม) ในยุคไทยลีก วิธีการบริโภคฟุตบอลแบบใหม่ๆ ได้ก่อตัวขึ้นมา และภายใต้วิธีการบริโภคแบบใหม่นี้ พนันบอลกำลังถูกเบียดขับและลดความสำคัญลงไปสำหรับแฟนบอลไทยลีกแล้ว การเล่นพนันบอลถือเป็นกิจกรรมที่อยู่ชายขอบของการบริโภคฟุตบอล ซึ่งมีมิติของการบริโภคเพื่อตอบสนองความรู้สึกและความหมายทางสังคมมากกว่า เช่น การเชียร์ทีมสโมสรที่เป็นตัวแทนของท้องถิ่นบ้านเกิด เป็นชุมชนแบบใหม่ เป็นพื้นที่ของผู้ชาย เป็นการต่อสู้เรื่องอัตลักษณ์ เป็นต้น โดยนัยนี้ การบริโภคฟุตบอลจึงถูกแฟนบอลไทยตีความ ให้ความหมายและความสำคัญที่เหนือกว่าการพนัน และทำให้การเล่นพนันบอลเป็นไปเพื่อเสริมสร้างความท้าทายให้กับกิจกรรมการบริโภคแบบอื่นๆ ในสนามฟุตบอล แต่นั่นก็ไม่ได้หมายความว่าการเล่นพนันบอลหายไปจากสังคมไทยโดยสิ้นเชิง เพราะในอีกแง่หนึ่ง อุตสาห-

กรรมการพนัน รวมถึงนักพนันบอล ก็มีการปรับตัวที่สนองต่อการเปลี่ยนแปลงด้านเทคโนโลยีและการเปลี่ยนแปลงเชิงประชากรของกลุ่มผู้เล่นหรือแฟนบอล ดังจะเห็นได้จากการปรากฏขึ้นมาของอัตราต่อรองฟุตบอลไทย และการโปรโมตผ่านเว็บไซต์พนันฟุตบอลที่ขยายอาณาเขตในโลกออนไลน์มากขึ้นเรื่อยๆ

เหล่านี้ถือเป็นสัญญาณบ่งชี้ว่า การเล่นพนันบอลจะกลายเป็นแค่หนึ่งในตัวเลือกจำนวนมากของวิธีการบริโภคฟุตบอล และการที่พนันบอลเริ่มถูกเบียดขับให้อยู่ที่ชายขอบของการบริโภคฟุตบอลก็อาจทำให้เริ่มมีเส้นแบ่งระหว่างการเป็น “แฟนบอล” กับ “นักพนัน” มากขึ้นด้วย

การพนันและความเป็นชายของวัยรุ่น

ในสังคมไทย การพนันบอลยังคงเป็นเรื่องของผู้ชาย ทว่าก็ไม่ใช่ผู้ชายทุกกลุ่ม จากการศึกษาเราพบว่าแนวโน้มของการเล่นพนันบอลในปัจจุบันเริ่มจำกัดวงแคบลงเรื่อยๆ ในกลุ่มของผู้ชายวัยทำงาน แต่ยังคงต้องเฝ้าระวังกลุ่มเยาวชน โดยเฉพาะวัยรุ่นชายอายุ 15-20 ปี ซึ่งถือเป็นช่วงเวลาหัวเลี้ยวหัวต่อที่สำคัญช่วงหนึ่งของชีวิต

การเล่นพนันบอลของวัยรุ่น แท้จริงแล้วเกี่ยวข้องกับสภาพสังคมสมัยใหม่ที่เน้นการแข่งขัน มีระบบความสัมพันธ์ที่มุ่งเน้นและหล่อหลอมให้ผู้คนมีความเป็นปัจเจกชนสูง การที่วัยรุ่นเลือกการบริโภคฟุตบอลในแบบต่างๆ เพื่อสร้างความเป็นกลุ่ม ชุมชนเพื่อน และหลีกเลี่ยงจากความน่าเบื่อหน่ายในชีวิตประจำวัน แสดงให้เห็นถึงการปรับ

ให้การเล่นพนันบอล (ซึ่งสำหรับวัยรุ่นเป็นกิจกรรมที่มีความเป็นปัจเจกสูง) ถูกนำมาใช้ในความหมายที่ต่างไปจากเดิม เหตุปัจจัยเหล่านี้อาจบอกได้ว่า อะไรคือปัจจัยที่ทำให้การเล่นพนันบอลยังคงอยู่ในวิถีชีวิตของวัยรุ่น

ทว่าการเล่นพนันบอลของวัยรุ่นก็ไม่ได้เป็นปัญหาในตัวของมันเอง แต่มันเริ่มเป็นปัญหาเมื่อขาดการจัดการที่ดี ซึ่งการจัดการควบคุมที่ดีนั้น สถาบันครอบครัวและสถาบันการศึกษาคือกลไกสำคัญหลักที่ต้องกำกับดูแล

การดูแลสอดส่อง ไม่ใช่การควบคุมหรือห้ามปรามอย่างเข้มงวด ต้องเข้าใจว่าวัยรุ่นต้องการความใส่ใจ ต้องการเพื่อน และอยากแสดงอัตลักษณ์ตัวตนทางสังคมในแบบฉบับของพวกเขา ดังนั้นการส่งเสริมกิจกรรมกีฬาหรือการสร้างพื้นที่ทางสังคมให้

การส่งเสริมให้อาชีพนักฟุตบอลเป็นอาชีพที่ก้าวหน้าและมั่นคง ด้วยความร่วมมือจากหน่วยงานภาครัฐ สถาบันการศึกษา และเอกชนหลายภาคส่วน จะช่วยสร้างแรงบันดาลใจให้วัยรุ่น มีความกระหายอยากที่จะพัฒนาตัวเองไปเป็นนักฟุตบอลอาชีพ” นอกจากนี้จะเป็นส่วนหนึ่งของการพัฒนาวงการฟุตบอล ยังถือเป็นการส่งเสริมและพัฒนาเยาวชนไทยอย่าง สร้างสรรค์และยั่งยืน

วัยรุ่นได้แสดงออกถึงพลังสร้างสรรค์จึงสำคัญ โดยเฉพาะในกรณีของวัยรุ่นในครอบครัว ชนชั้นใหม่ต่างจังหวัด อาจกล่าวได้ว่า สำหรับวัยรุ่นต่างจังหวัด การเล่นฟุตบอลเพื่อการ ออกกำลังกาย รวมถึงการมุ่งหวังพัฒนาฝีมือ โดยมีเป้าหมายที่จะเข้าสู่อาชีพนักฟุตบอล นอกจากเป็นการสร้างพื้นที่กิจกรรมอย่าง สร้างสรรค์แล้ว ยังจะสามารถดึงดูดความสนใจ ให้วัยรุ่นออกห่างจากกิจกรรมการพนันได้ อย่างแท้จริงและมีพลังอีกด้วย

นับจากปี พ.ศ. 2552 มีการเปลี่ยนแปลง อย่างสำคัญ เมื่อเริ่มมีการจัดการแข่งขัน ฟุตบอลอาชีพไทยพรีเมียร์ลีก และการบริโภค ฟุตบอลต่างประเทศผ่านสื่อโทรทัศน์ค่อยๆ คลี่คลายไปสู่การรวมกลุ่มเป็นแฟนบอล (ไทยลีก) ตัวจริง ที่ติดตามเชียร์ทีมรักและ นักเตะในสนามแข่งขัน กระบวนการทาง วัฒนธรรมดังกล่าวมีส่วนสำคัญต่อการ เบี่ยงเบนความสนใจในกลุ่มแฟนบอลวัยรุ่น

ให้ออกห่างจากการเล่นพนันบอลได้มากขึ้น สำหรับกลุ่มวัยรุ่น เป็นไปได้ว่าการเข้าสู่อาชีพ นักฟุตบอลหรือการส่งเสริมให้ฟุตบอลลีก ของประเทศไทยเติบโตอย่างมั่นคง เป็น อุตสาหกรรมกีฬาอาชีพ อาจจะสามารถช่วย ป้องปรามปัญหาการเข้าสู่วงการพนันบอล ของกลุ่มวัยรุ่นได้ ด้วยเหตุนี้ การแข่งขัน ฟุตบอลอาชีพและการเติบโตของอุตสาหกรรม ฟุตบอลนอกจากจะเป็นกลไกช่วยปลูกฝัง วัฒนธรรมแฟน การร่วมชมเชียร์ที่ทำให้ผู้ชม ได้มีส่วนร่วมในสนาม ได้เชียร์บอลอย่าง สร้างสรรค์ ยังอาจจะช่วยสร้างภูมิป้องกัน หรือการหลงทางเข้าสู่วงการพนันบอลของ วัยรุ่น พร้อมกันนั้น การส่งเสริมให้อาชีพ นักฟุตบอลเป็นอาชีพที่ก้าวหน้าและมั่นคง ด้วยความร่วมมือจากหน่วยงานภาครัฐ สถาบันการศึกษา และเอกชนหลายภาคส่วน ยังจะช่วยสร้างแรงบันดาลใจให้วัยรุ่นมีความ กระหายอยากที่จะพัฒนาตัวเองไปเป็น

นักฟุตบอลอาชีพ ซึ่งการมุ่งความสนใจไป
อยู่ที่การเล่นฟุตบอล การฝึกซ้อมอย่างมี
เป้าหมายเพื่อมุ่งไปสู่การเป็นนักเตะอาชีพ
และการได้รับใช้ชาติในนามของ “ผู้เล่นทีม
ชาติไทย” นอกจากจะเป็นส่วนหนึ่งของการ
พัฒนางานวงการฟุตบอล ยังถือเป็นการส่งเสริม
และพัฒนาเยาวชนไทยอย่างสร้างสรรค์ และ
ยั่งยืน



CGS
REPORT
2016

ส่วนหนึ่งจาก
การประชุมวิชาการเรื่อง
“การพนันในยุคเปลี่ยนผ่าน”

วันอังคารที่
10 พฤษภาคม 2559
ณ โรงแรมมิราเคิล แกรนด์

สมทิพ วัฒนพงษ์วานิช
รายงาน

CENT
FOR
GAMI
STUD
REPO
2016

ที่ฟ้ากับรุทกิจ การพนัน





เป็นที่ทราบกันดีว่าในช่วงทศวรรษที่ผ่านมา อุตสาหกรรมกีฬาในประเทศไทยเติบโตขึ้นอย่างก้าวกระโดด การติดตามการแข่งขัน และชมเชียร์นักกีฬาไทยได้กลายเป็นกระแสมวลชนรูปแบบใหม่ อีกทั้งอุตสาหกรรมกีฬายังมีส่วนสร้างงานและการพัฒนาทางเศรษฐกิจในท้องถิ่น

จะเห็นได้ว่า กีฬาที่เคยเป็นเพียงกิจกรรมเพื่อสุขภาพ ความผ่อนคลาย ความสนุกสนาน ความบันเทิง เมื่อสถานการณ์เปลี่ยนแปลงไป กีฬาได้กลายมาเป็น “สินค้า” ที่ผู้ผลิตต้องทุ่มเงินมหาศาลในการสร้างทีม สร้างนักกีฬาสนามฝึกซ้อม รวมทั้งใช้ทุกช่องทางในการโฆษณา และผลที่ผ่านมาก็แสดงให้เห็นว่า ผู้ผลิตบางรายได้รับผลตอบแทนอย่างคุ้มค่า นักกีฬาและสต๊าฟโค้ชบางคนกลายเป็นคนดังของสังคม ทว่าการเติบโตของอุตสาหกรรมกีฬากลับพ่วงด้วยปัญหาการขยายตัวของธุรกิจการพนัน ซึ่งถือเป็นภัยคุกคาม เนื่องจากปัญหาที่เกิดจากการพนันเป็นต้นทุนทางสังคมที่สูง

คำถามที่สำคัญสำหรับการอภิปรายหัวข้อ “กีฬากับธุรกิจการพนัน” คือ สังคมไทยจะรับมือกับธุรกิจการพนันที่กำลังเติบโตควบคู่กับอุตสาหกรรมกีฬาได้อย่างไร โดยเฉพาะอย่างยิ่งในสถานการณ์ที่อุตสาหกรรมกีฬายังเติบโตตามหลังธุรกิจการพนัน และจะหาวิธีที่ปกป้องเด็กและเยาวชนจากสภาพแวดล้อมเสี่ยงจากปัญหาการพนันได้อย่างไร โดยได้รับเกียรติจากวิทยากร 3 ท่าน ได้แก่ คุณวรเทพ มากโกคา ผศ. ดร.วสันต์ ปัญญาแก้ว และคุณธนกร คมกฤต

วิทยากรท่านแรก คุณวรเทพ มากโกคา เจ้าของนามปากกา “บี บางปะกง” นักข่าวและนักวิเคราะห์ข่าวฟุตบอลระดับเซียน ได้ให้มุมมองเรื่องกีฬากับธุรกิจการพนันว่า ปัจจุบันการพนันกับการแข่งกีฬาเป็นเรื่องที่แยกออกจากกันได้ยาก อีกทั้งในหลายประเทศมีการพนันกีฬาที่ถูกกฎหมาย ในขณะที่เรื่องนี้ยังเป็นประเด็นถกเถียงกันในประเทศไทยว่า รัฐสมควรที่จะทำให้ธุรกิจนี้ถูกกฎหมายหรือไม่ เพื่อเป็นการหารายได้เข้ารัฐอีกทางหนึ่ง แต่ก็มีกระแสคัดค้านจำนวนมากว่า เพราะเกรงว่ารัฐจะไม่สามารถควบคุมหรือจำกัดผลกระทบที่จะเกิดขึ้นตามมา

เมื่อย้อนกลับมาพิจารณาถึงจุดเริ่มต้นของการพนันในกีฬา จุดกำเนิดเกิดขึ้นในวงการฟุตบอล ปัญหาใหญ่คือนักพนันจ้างนักฟุตบอลให้ “ล้มบอล” หรือลือคสเกอร์ เพื่อให้ผลการแข่งขันเป็นไปตามที่ต้องการ เนื่องจากในการแข่งขันแต่ละฤดูกาล แต่ละนัด วงเงินพนันเฉลี่ยสูงมาก มันจึงคุ้มค่าที่จะเสี่ยง

น่าสังเกตว่า ในอดีตนักพนันจะจ้างนักฟุตบอลเพื่อ “ล้มบอล” โดยตรง เนื่องจากสมัยนั้นอาชีพนักฟุตบอลมีรายได้น้อย เงินที่นักพนันเสนอจึงถือว่าเป็นสิ่งยั่วใจ แต่เมื่ออุตสาหกรรมกีฬาฟุตบอลในประเทศไทยเติบโตมากขึ้น มีมูลค่าธุรกิจสูงขึ้น รายได้ของนักฟุตบอลก็สูงขึ้นตามไปด้วย การจ้างนักฟุตบอลเพื่อ “ล้มบอล” ในปัจจุบันจึงน้อยลง สถานการณ์ที่เปลี่ยนแปลงไปทำให้นักพนันเปลี่ยนเป้าหมายจากการจ้างนักฟุตบอลเป็นการจ้างกรรมการตัดสิน โดยเจ้าของสโมสรฟุตบอลบางแห่งอาจมีส่วนร่วมด้วย เนื่องจาก

การพนันในกีฬา จุดกำเนิดเกิดขึ้นในวงการฟุตบอล ปัญหาใหญ่คือนักพนันจ้างนักฟุตบอลให้ “ลัมบอล” สมัยนั้นอาชีพนักฟุตบอลมีรายได้น้อย เงินที่นักพนันเสนอจึงถือว่าเป็นสิ่งยั่วใจ แต่เมื่ออุตสาหกรรมกีฬาฟุตบอลในประเทศไทยเติบโตมากขึ้น มีมูลค่าธุรกิจสูงขึ้น รายได้ของนักฟุตบอลก็สูงขึ้นตามไปด้วย การจ้างนักฟุตบอลเพื่อ “ลัมบอล” ในปัจจุบันจึงน้อยลง

คุณวรเทพ มากโกคา



ในช่วงปี พ.ศ. 2557 - 2558 ที่ผ่านมา วงเงินในการแทงพนันในการแข่งขันฟุตบอลไทยพรีเมียร์ลีกมีมูลค่าสูงถึง 52 ล้านบาทต่อแมทช์ หรือฤดูกาลละมากกว่า 16,000 ล้านบาท

เป็นเจ้าของโต๊ะพนันฟุตบอลเถื่อนเอง

สมาคมฟุตบอลของไทยได้จ้างให้บริษัทสปอร์ตเรดาร์ บริษัทลูกของสหพันธ์ฟุตบอลแห่งยุโรป หรือยูฟ่า (UEFA : Union of European Football Associations) มาให้ข้อมูลกับสมาคมฟุตบอลและการกีฬาแห่งประเทศไทย เพื่อเฝ้าระวังการล้มบอล โดยเฉพาะฟุตบอลอาชีพ ทำให้ทราบข้อมูลว่า ในช่วงปี พ.ศ. 2557 - 2558 ที่ผ่านมา วงเงินในการแทงพนันในการแข่งขันฟุตบอลไทยพรีเมียร์ลีกมีมูลค่าสูงถึง 52 ล้านบาทต่อแมทช์ หรือฤดูกาลละมากกว่า 16,000 ล้านบาท

อย่างไรก็ดี การทำงานของบริษัทสปอร์ตเรดาร์นั้น ไม่ใช่การจับการพนันกีฬา ธุรกิจหลักของสปอร์ตเรดาร์คือ การขายข้อมูลทุกชนิดของทุกกีฬาทั่วโลกให้กับองค์กร เช่น การกีฬาหรือสมาคมฟุตบอล เพื่อเป็นเบาะแสในการจับการล้มบอล รวมทั้งขายข้อมูลให้กับ

บริษัทรับพนัน เพื่อเป็นข้อมูลในการทำราคาต่อรองให้สมเหตุสมผล บริษัทสปอร์ตเรดาร์ไม่ได้มีหน้าที่จับกุมผู้กระทำความผิดหรือผู้ล้มบอล เพียงแต่มีหน้าที่นำเสนอข้อมูลที่ได้รับมาให้กับองค์กรที่รับผิดชอบ แล้วองค์กรที่รับผิดชอบจะนำไปสืบหาข้อเท็จจริงต่อเอง จึงกล่าวได้ว่า **การทำงานของบริษัทสปอร์ตเรดาร์เป็นการทำงานสองด้าน และถือเป็นมิติใหม่ในการพยายามที่จะทำให้วงการกีฬามีความโปร่งใสมากขึ้น**

ในมุมมองของนักสังคมวิทยา วิทยาการท่านที่สอง **ผศ.ดร.วสันต์ ปัญญาแก้ว** อาจารย์และนักวิชาการจากคณะสังคมศาสตร์ มหาวิทยาลัยเชียงใหม่ เห็นว่า การเปลี่ยนแปลงที่เกิดขึ้นในสังคมไทย โดยเฉพาะเรื่องกีฬา สื่อ และอุตสาหกรรมกีฬา ที่เติบโตอย่างก้าวกระโดด จุดเปลี่ยนสำคัญเกิดจากวงการฟุตบอลไทยเริ่มเข้าสู่การเป็นมืออาชีพ

การเกิดขึ้นของไทยพรีเมียร์ลีกตั้งแต่ปี พ.ศ. 2552 เปรียบเสมือนการเข้าสู่ยุคเสรีนิยมใหม่ มูลค่าของธุรกิจฟุตบอลรวมทั้งค่าลิขสิทธิ์ในการถ่ายทอดสดพุ่งสูงขึ้นอย่างน่าตกใจ ภาพรวมงบลงทุนของสโมสรฟุตบอลทั้งหมดจากปีแรกที่มีมูลค่า 200 กว่าล้านบาท ในปัจจุบันพุ่งสูงขึ้นเป็น 2,000 กว่าล้านบาท ปรากฏการณ์เหล่านี้ทำให้กีฬากลายเป็น “สินค้า” นอกเหนือจากการเล่นกีฬาเพื่อสุขภาพ และที่สำคัญคือ ก่อให้เกิด “แฟนบอล” และ “วัฒนธรรมแฟนบอล” ขึ้น

จากการสำรวจกลุ่มตัวอย่างใน 5 สนามหลักของไทยพรีเมียร์ลีก ได้แก่ สนามแพตสเตเดียมของการท่าเรือ เอฟซี สนามไอโมบายสเตเดียมของบุรีรัมย์ยูไนเต็ด สนามยูไนเต็ดสเตเดียมของเชียงรายยูไนเต็ด สนามเอสซีจีสเตเดียมของเมืองทองยูไนเต็ด และสนามกีฬาสมโภชเชียงใหม่ 700 ปี ของเชียงใหม่ เอฟซี รวมประมาณ 400 ตัวอย่างพบว่า แฟนบอลส่วนใหญ่เป็นเพศชาย (ร้อยละ 85) มีอายุในช่วง 15-20 ปี (ร้อยละ 31) ซึ่งยังเป็นนักเรียนนักศึกษา มีรายได้ประมาณ 10,000-20,000 บาทต่อเดือน แฟนบอลเหล่านี้เป็นกลุ่มคนที่ซ้อนทับกับกลุ่มคนที่นักวิชาการทางสังคมศาสตร์เรียกว่าเป็น “คนยอดหญ้า” กล่าวคือ เป็นกลุ่มคนชั้นกลางในต่างจังหวัดหรือคนชั้นกลางระดับล่างในเมือง นอกจากนั้นยังพบว่า กว่าครึ่งของแฟนบอลไทยพรีเมียร์ลีกเคยเล่นพนันฟุตบอล โดยช่วงอายุของผู้ที่เล่นพนันฟุตบอลสูงมีแนวโน้มอายุลดลง

แฟนบอลที่เป็นคนรุ่นใหม่ ถือเป็นแฟนบอลกลุ่มใหญ่ของไทยพรีเมียร์ลีกที่เกิดจาก

การเปลี่ยนแปลงโครงสร้างทางเศรษฐกิจและสังคม และกีฬาฟุตบอลเองก็เป็นกีฬาสมัยใหม่ที่เกิดขึ้นมาเพื่อตอบสนองกับการเปลี่ยนแปลงที่เกิดขึ้นในสังคมระบบอุตสาหกรรมนิยม เพราะฉะนั้นคนส่วนใหญ่ที่เป็นแฟนบอลจึงเป็นผู้ที่อาศัยอยู่ในเขตเมือง มีวิถีชีวิตผูกติดกับตารางเวลา ทำงานวันจันทร์ถึงศุกร์ ในช่วงสุดสัปดาห์ต้องการทำกิจกรรมใหม่ๆ ซึ่งในมุมมองของนักสังคมวิทยาเอง เห็นว่า ในสังคมสมัยใหม่นั้น ผู้คนต่างรู้สึกถึงความไม่แน่นอน ความไม่มั่นคงในชีวิต หรือรู้สึกว่าตัวเองไม่มีตัวตน ไร้อำนาจ จึงต้องการกิจกรรมที่จะมาตอบสนองหรือช่วยเติมเต็มวิถีชีวิตของตน วัฒนธรรมแฟนบอลหรือการมาร่วมชมเชียร์ฟุตบอลจึงเป็นส่วนหนึ่งของกิจกรรมรูปแบบใหม่ที่เกิดขึ้น

ในสมัยก่อนแฟนบอลไทยเริ่มต้นจากการเป็นผู้บริโภครูปปั้นฟุตบอล กล่าวคือ เป็นแฟนบอลที่ยังมีระยะห่างกับนักฟุตบอลและสโมสรค่อนข้างมาก เนื่องจากในยุคเริ่มแรก ประมาณปี พ.ศ. 2509 ฟุตบอลยังเป็นกีฬาของต่างประเทศ ซึ่งเป็นที่นิยมไปทั่วโลกผ่านการถ่ายทอดทางโทรทัศน์ แฟนบอลไทยจึงเป็นส่วนหนึ่งของอุตสาหกรรมกีฬาฟุตบอลในฐานะผู้บริโภค และในสมัยนั้นการพนันฟุตบอลเป็นการพนันฟุตบอลพรีเมียร์ลีกของต่างประเทศ แต่ภายหลังจากวงการฟุตบอลไทยเข้าสู่ไทยพรีเมียร์ลีกตั้งแต่ปี พ.ศ. 2552 เป็นต้นมา วัฒนธรรมการบริโภคของแฟนบอลไทยได้เปลี่ยนจากการเป็นผู้บริโภคเพียงอย่างเดียวมาเป็น **“แฟนบอลตัวจริง”** กล่าวคือ เป็นแฟนบอลที่มีความใกล้ชิดกับนัก

ฟุตบอล ได้สัมผัสกับเกมการแข่งขันจริงในสนามมากขึ้น แฟนบอลบางส่วนได้เคลื่อนย้ายจากการเป็นนักพนันมาสู่การเชียร์บอล และการเป็นแฟนบอลก็ต้องมีค่าใช้จ่ายตามมาด้วย คิดเป็นประมาณ 500-1,000 บาทต่อสัปดาห์ ในการเดินทางไปสนามแต่ละครั้ง

จากข้อมูลข้างต้น จะเห็นได้ว่าโครงสร้างสังคมไทยมีการเปลี่ยนแปลงทั้งทางเศรษฐกิจและสังคม และส่งผลต่อวงการกีฬา ในมุมมองของวิทยาการท่านที่สาม **คุณนารคมกฤษ** เครือข่ายรณรงค์หยุดพนัน ได้ตั้งข้อสังเกตว่า ปัจจุบันนักกีฬาไทยประสบความสำเร็จมากขึ้น คนไทยตื่นตัวให้ความสนใจกับกีฬาเพิ่มมากขึ้น และการพนันกีฬาก็ทวีความรุนแรงมากขึ้นด้วย ตัวอย่างเช่น ในปี พ.ศ. 2559 นี้ เป็นปีแห่งการแข่งขันกีฬาใหญ่ๆ หลายรายการ ทั้งการแข่งขันวอลเลย์บอลหญิงไทยรอบคัดเลือกโอลิมปิกที่ประเทศญี่ปุ่น วอลเลย์บอลกรังปรีซ์ การแข่งขันฟุตบอลชิงแชมป์แห่งชาติยุโรป ฟุตบอลชิงแชมป์

แห่งชาติอเมริกา ฟุตบอลโลกรอบคัดเลือก และการแข่งขันกีฬาโอลิมปิกที่ประเทศบราซิล ฯลฯ การพนันกีฬาซึ่งเดิมเป็นที่นิยมเพียงไม่กี่ประเภทก็ขยายไปสู่กีฬาประเภทอื่นๆ ที่หลากหลายมากขึ้น ทั้งฟุตบอล มวย แบดมินตัน วอลเลย์บอล ฯลฯ โดยเฉพาะในเว็บไซต์พนันออนไลน์ทั้งของไทยและต่างประเทศ

เมื่ออุตสาหกรรมกีฬาเติบโตขึ้น การพนันกีฬาจึงเติบโตตามไปด้วย และการพนันก็ได้เข้ามามีส่วนในการบิดเบือนผลของการแข่งขันกีฬา หรือมีการ “ล้มกีฬา” เกิดขึ้น โดยเฉพาะอย่างยิ่งกีฬาที่เป็นที่นิยมซึ่งมีวงเงินพนันสูงสุดอย่างฟุตบอล หรือที่เรียกว่าการ “ล้มบอล”

ปัจจุบันสถานการณ์การ “ล้มกีฬา” ได้เกิดขึ้นในวงการกีฬาอื่นๆ นอกเหนือจากฟุตบอล โดยธุรกิจการพนันอาจจะจ้างนักกีฬาหรือสโมสรกีฬา ยิ่งกีฬาที่เป็นผู้เล่นเดี่ยวยังสามารถเปลี่ยนแปลงผลการแข่งขันได้ง่าย หรืออาจจะจ้างผู้ตัดสินหรือผู้จัดการแข่งขัน

การเกิดขึ้นของไทยพรีเมียร์ลีกตั้งแต่ปี พ.ศ. 2552 เปรียบเสมือนการเข้าสู่ยุคเสรีนิยมใหม่ มูลค่าของธุรกิจฟุตบอลรวมถึงค่าลิขสิทธิ์ในการถ่ายทอดสดพุ่งสูงขึ้นอย่างน่าตกใจ ปรากฏการณ์เหล่านี้ทำให้กีฬากลายเป็น “สินค้า” นอกเหนือจากการเล่นกีฬาเพื่อสุขภาพ และทำให้วัฒนธรรมการบริโภคของแฟนบอลไทยเปลี่ยนจากการเป็นผู้บริโภคเพียงอย่างเดียวมาเป็น “แฟนบอลตัวจริง”

แฟนบอลไทยฟรีเมียร์ลีกส่วนใหญ่
เป็นเพศชาย มีอายุในช่วง 15-20 ปี
มีรายได้ประมาณ 10,000 - 20,000
บาทต่อเดือน แฟนบอลเหล่านี้เป็น
กลุ่มคนชั้นกลางในต่างจังหวัดหรือ
คนชั้นกลางระดับล่างในเมือง กว่า
ครึ่งของแฟนบอลเคยเล่นพนัน
ฟุตบอล โดยช่วงอายุของผู้ที่เล่น
พนันฟุตบอลสูงมีแนวโน้มอายุลดลง

ผศ.ดร.วสันต์ ปัญญาแก้ว

การพนัน



ปัจจุบันนักกีฬาไทยประสบความสำเร็จมากขึ้น คนไทยตื่นตัวให้ความสนใจกับกีฬาเพิ่มมากขึ้น และการพนันกีฬาก็ทวีความรุนแรงมากขึ้น ด้วย การพนันกีฬาซึ่งเดิมเป็นที่นิยมเพียงไม่กี่ประเภทก็ขยายไปสู่กีฬาประเภทอื่นๆที่หลากหลายมากขึ้น ทั้งฟุตบอล มวย แบดมินตัน วอลเลย์บอล ฯลฯ โดยเฉพาะใน เว็บไซต์พนันออนไลน์ทั้งของไทย และต่างประเทศ

คุณธนกร คมกฤต



เพื่อให้เกิดเงื่อนไขที่ได้เปรียบเสียเปรียบใน ด้านองค์ประกอบแวดล้อมของการแข่งขัน เป็นต้น แต่ในอีกทางหนึ่ง นักพนันก็ล้มกีฬา ได้เช่นกัน โดยเฉพาะอย่างยิ่งหากนักพนัน เป็นผู้ที่มิชอบพาทโดยตรงกับการแข่งขันเอง เช่น เป็นนักกีฬาหรือสโมสรกีฬา เป็นผู้ตัดสินหรือผู้จัดการแข่งขัน ดังที่ได้กล่าวถึง มาแล้ว ปัญหาการล้มกีฬาจึงค่อยๆทวีความ รุนแรงมากขึ้น

ดร.วรากรณ์ สามโกเศศ เคยกล่าวถึง ปัญหาการเล่นพนันกีฬาไว้ว่า “ผู้เล่นพนัน มีความเสี่ยงสองชั้น ชั้นแรกคือ เสี่ยงว่าผล การแข่งขันจะถูกตามที่ตนแทงหรือไม่ ชั้นที่ สองคือ เสี่ยงว่าจะมีการล้มกีฬาหรือไม่”

จากปัญหาข้างต้น ก่อให้เกิดการบังคับใช้ พระราชบัญญัติส่งเสริมกีฬาอาชีพ พ.ศ. 2556 เพื่อจัดการปัญหาการล้มกีฬา ซึ่งเชื่อว่ามี สาเหตุส่วนหนึ่งมาจากการพนัน โดยมาตรา 4 ได้กำหนดนิยามคำว่าการเล่นกีฬาไว้ว่า “การ เข้าแข่งขันกีฬาอาชีพโดยแสวงกำไร หรือ โดยกระทำการหรือไม่กระทำการแข่งขันกีฬา อาชีพโดยมีเจตนาทุจริต และให้หมายรวมถึง การเข้าแข่งขันกีฬาอาชีพโดยสมยอมกัน เพื่อให้ผลการแข่งขันเป็นไปตามที่กำหนดไว้ เป็นการล่วงหน้า” และมีการกำหนดโทษทาง อาญาของทั้งผู้ล้มกีฬา ผู้รับเงินเพื่อล้มกีฬา และผู้มีส่วนเกี่ยวข้องไว้ โดยให้ระวางโทษ จำคุกไม่เกินห้าปีหรือปรับตั้งแต่สองแสนบาท ถึงห้าแสนบาท หรือทั้งจำทั้งปรับ และมีการ กำหนดโทษทางปกครองด้วย

นอกจากนี้ ในมาตรา 12 ยังมีบทบัญญัติ ให้สโมสรกีฬาอาชีพหรือสมาคมกีฬาอาชีพ

ออกระเบียบหรือข้อบังคับว่าด้วยจรรยาสำหรับ นักกีฬาอาชีพหรือบุคลากรกีฬาอาชีพที่อยู่ ในสังกัดหรืออยู่ในความดูแล ซึ่งต้องไม่ขัด หรือแย้งกับประมวลจริยธรรมและจรรยาบรรณ เพื่อใช้บังคับเป็นการภายในให้ชัดเจน ซึ่ง มาตรา 32 ได้ระบุว่า ประมวลจริยธรรมและ จรรยาบรรณจะต้องมีกลไกและระบบในการ ดำเนินงาน เพื่อให้การบังคับใช้เป็นไปอย่าง มีประสิทธิภาพ และการลงโทษในกรณีฝ่าฝืน หรือไม่ปฏิบัติตามต้องเป็นไปตามความ ร้ายแรงแห่งการกระทำ รวมทั้งรับฟังความ คิดเห็นของผู้มีส่วนได้ส่วนเสียอย่างกว้างขวาง

นอกเหนือจากทางด้านกฎหมายแล้ว ใน ต่างประเทศยังมีการจัดตั้งองค์กรอิสระเพื่อ กำกับดูแลวงการกีฬาด้วย เช่น Tennis Integrity Unit (TIU) ที่จัดตั้งขึ้นในปี พ.ศ. 2551 ด้วยความร่วมมือของระหว่างสหพันธ์เทนนิส นานาชาติ (ITF) สมาคมเทนนิสอาชีพชาย (ATP) สมาคมเทนนิสอาชีพหญิง (WTA) และ คณะกรรมการจัดการแข่งขันเทนนิสแกรนด์- สแลม มีหน้าที่เฉพาะในการต่อต้านการทุจริต ในวงการเทนนิสอาชีพทั่วโลก โดยเฉพาะ การทุจริตอันเนื่องมาจากการเข้าไปเกี่ยวข้อง กับการพนัน และห้ามมิให้นักกีฬาเทนนิส ผู้ตัดสิน ผู้จัดการแข่งขัน และผู้มีส่วนร่วม กับการแข่งขันทั้งหมด เข้าไปเกี่ยวข้องกับการ พนันโดยเด็ดขาด

TIU มีอำนาจในการกำหนดหลักปฏิบัติ (Code of Conduct) ที่เข้มงวดให้นักกีฬา และทุกฝ่ายที่เกี่ยวข้องปฏิบัติตาม มีอำนาจ ในการวินิจฉัยความเสี่ยงที่กีฬาเทนนิสจะถูก คุกคามจากการพนัน ไม่ว่านักกีฬาเทนนิส

TIU เป็นตัวอย่างที่ดีของ Sports Governance ที่มีส่วนช่วยทำให้วงการกีฬาโปร่งใส และส่งเสริมวัฒนธรรมการเชียร์กีฬาอย่างสร้างสรรค์ ในประเทศไทยจึงควรมีหน่วยงานถาวรที่เข้ามากำกับดูแลการทำงานของทุกฝ่ายที่เกี่ยวข้องกับการแข่งขันกีฬาอาชีพ โดยแยกอำนาจออกจากฝ่ายบริหารการกีฬาอย่างชัดเจน เพื่อไม่ให้มีผลประโยชน์ทับซ้อน (Conflict of Interest) เกิดขึ้น

หรือผู้จัดการแข่งขันเทนนิสจะเกิดในประเทศที่ยอมรับให้การพนันเป็นสิ่งถูกกฎหมายหรือไม่ก็ตาม ทั้งนี้เพื่อให้เกิดความชัดเจนในการป้องกันไม่ให้การแข่งขันเทนนิสเข้าไปพัวพันกับการพนันในทุกสถานที่

จะเห็นได้ว่า TIU เป็นตัวอย่างที่ดีของ Sports Governance ที่มีส่วนช่วยทำให้วงการกีฬาโปร่งใส และส่งเสริมวัฒนธรรมการเชียร์กีฬาอย่างสร้างสรรค์ ในประเทศไทยจึงควรมีหน่วยงานถาวรที่เข้ามากำกับดูแลการทำงานของทุกฝ่ายที่เกี่ยวข้องกับการแข่งขันกีฬาอาชีพ โดยแยกอำนาจออกจากฝ่ายบริหารการกีฬาอย่างชัดเจน เพื่อไม่ให้มีผลประโยชน์ทับซ้อน (Conflict of Interest) เกิดขึ้น

สิ่งที่สังคมไทยต้องตื่นตัวตามมาคือ การศึกษาเรื่องการพนันลึกลับกีฬาอย่างจริงจัง มีหน่วยงานที่เป็นเจ้าภาพรับผิดชอบ มีจุดยืนที่หนักแน่นต่อข้อเรียกร้องของทุกฝ่าย หาก

จะมีธุรกิจการพนันถูกกฎหมายเกิดขึ้น จะต้อง “เกิดยาก ตายง่าย” ต้องถูกกำกับควบคุมอย่างเข้มงวดจากหน่วยงานที่รับผิดชอบ มีเงื่อนไขในการก่อตั้งหรือใบอนุญาตอย่างชัดเจน และธุรกิจการพนันที่ถูกกฎหมายจะต้องมีความรับผิดชอบต่อสังคมอย่างสูง โดยคุณธนกรได้กล่าวทิ้งท้ายไว้ว่า “ในเบื้องต้นอาจจำเป็นต้องทำให้หลากหลายกันแบ่งรัฐบาลเป็นต้นแบบของกิจการพนันที่ดีและมีความรับผิดชอบต่อสังคมด้วย”

ภายหลังการอภิปรายของวิทยากร ผู้เข้าร่วมประชุมได้ร่วมแลกเปลี่ยนประสบการณ์ของท่านแรกกล่าวถึงการพนันที่ขัดกับหลักคำสอนของศาสนา และเห็นว่าไม่ควรสนับสนุนให้มีการพนันที่ถูกกฎหมาย และท่านที่สอง ได้ตั้งข้อสังเกตว่าการพนันเป็นเพียงส่วนหนึ่งของอุตสาหกรรมกีฬา ซึ่งมีทั้งเรื่องของธุรกิจอำนาจ ข้าราชการ และนักการเมือง เข้ามา

เกี่ยวข้อง จึงเป็นเรื่องที่ซับซ้อนและต้องอาศัยความร่วมมือจากหลายฝ่ายในการแก้ปัญหา จากนั้น ผศ.ดร.วสันต์ ปัญญาแก้ว ได้อภิปรายสรุปเพิ่มเติมว่า แพนกีฬาและผู้ที่เล่นพนันกีฬาส่วนใหญ่เป็นเยาวชนคนรุ่นใหม่ จึงอาจกล่าวได้ว่ากีฬากำลังถูกทำให้กลายเป็นสินค้า โดยมีกลุ่มลูกค้าเป้าหมายเป็นเยาวชนที่ยังเด็กและอาจไม่รู้เท่าทันกลยุทธ์ของธุรกิจกีฬาและธุรกิจการพนัน จึงเกิดความเสี่ยงที่ธุรกิจกีฬาจะเติบโตโดยสร้างต้นทุนทางสังคมที่สูงขึ้นมากกว่าเดิม และยิ่งจำนวนแพนกีฬาเพิ่มมากขึ้น ก็เปรียบเสมือนเป็นการขยายฐานลูกค้า ต่อไปแพนกีฬากลุ่มนี้จะกลายเป็นกลุ่มสมาชิกสำคัญที่มีอำนาจต่อช่องทางสังคม และอาจสนับสนุนให้มีการพนันกีฬาที่ถูกกฎหมายเกิดขึ้นในสังคมไทย จึงเป็นเรื่องที่ต้องเฝ้าระวังกันอย่างใกล้ชิดต่อไป

ปิดท้ายการสัมมนา คุณธนกร คมกฤส ได้ฉายตัวอย่างหนังโฆษณาณรงค์ชุด “รักกีฬา เชียร์กีฬา อย่าพนัน” ที่ได้รับการสนับสนุนจากสำนักงานกองทุนสนับสนุนการสร้างเสริมสุขภาพ (สสส.) กระทรวงการท่องเที่ยวและกีฬา และเครือข่ายรณรงค์หยุดพนัน ซึ่งได้รับเกียรติจากทีมนักกีฬาวอลเลย์บอลหญิงทีมชาติไทย น้องเมย์-รัชนก อินทนนท์ นักกีฬาแบดมินตันทีมชาติไทย และคุณนวลพรรณ ล่ำซำ ผู้จัดการทีมฟุตบอลหญิงทีมชาติไทย และประธานบริหารสโมสรการท่าเรือ เมืองไทยประกันภัยเอฟซี พร้อมนักฟุตบอลหญิงทีมชาติไทย มาร่วมแสดงในโฆษณาณรงค์ทั้ง 3 ชุด ที่สร้างความประทับใจให้ผู้ร่วมประชุมเป็นอย่างมาก



การประชุมวิชาการเรื่อง “การพนันในยุคเปลี่ยนผ่าน”

วันอังคารที่ 10 พฤษภาคม 2559
ณ โรงแรมมิราเคิล แกรนด์





CENTER FOR GAMBLING STUDIES REPORT 2016

ธุรกิจคาสีโนตามแนวชายแดน

ยุคสมัยเปลี่ยน เดี่ยวนี้คาสีโนชายแดนไทยบางแห่งมีลูกค้าหลักเป็นชาวจีน ไม่ใช่คนไทย นโยบายต่อต้านการพนันของจีนทรงพลัง ทำให้คาสีโนในพม่าและในลาวเจ๊ง การลงทุนในธุรกิจคาสีโนยุคนี้อาจไม่สร้างกำไร ถ้ารัฐไทยจะให้คาสีโนถูกกฎหมายต้องประเมินให้ชัดว่าผลได้ทางเศรษฐกิจจะคุ้มกับต้นทุนทางสังคมที่ต้องแบกรับหรือไม่ และลูกค้าหลักของคาสีโนคือใคร





CGS
REPORT
2016

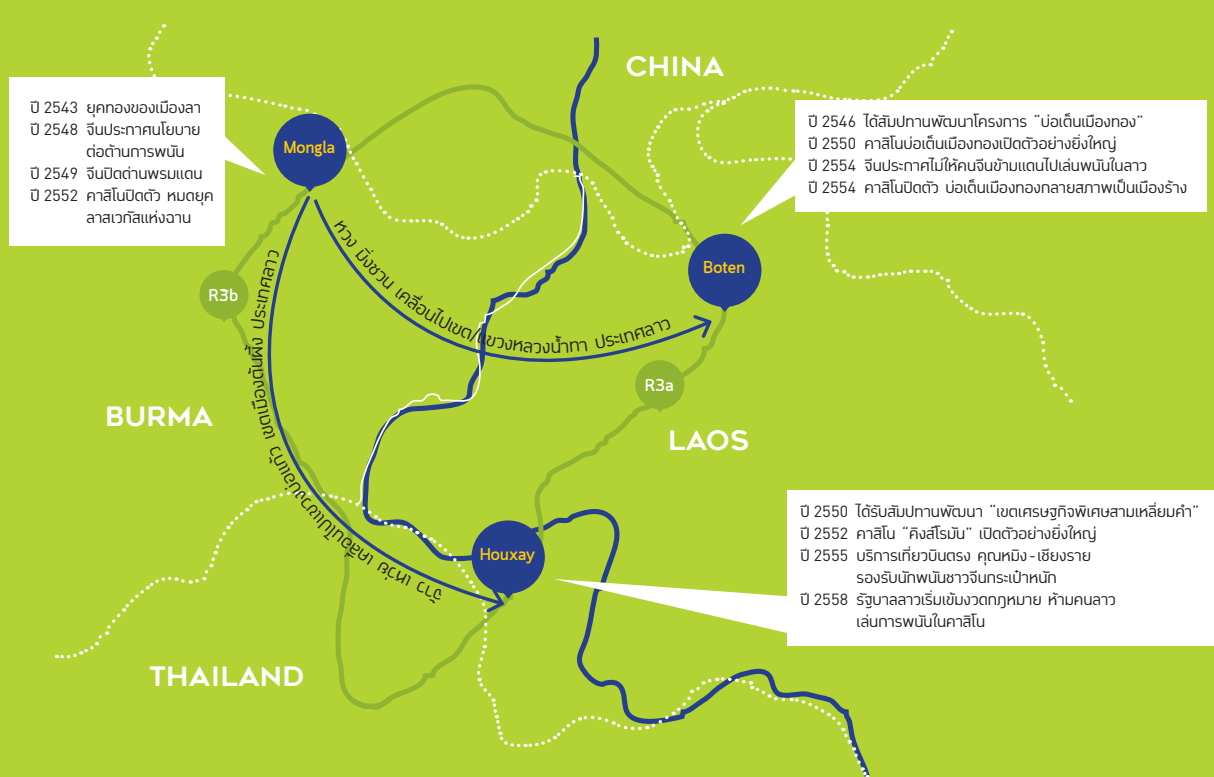
โครงการวิจัย
ผลกระทบจากสถานการณ์
การพนันตามแนวชายแดน :
กรณีคิงส์โรมันคาสีโน
เขตเศรษฐกิจพิเศษ
สามเหลี่ยมคำ สปป.ลาว

แม้ในทางกฎหมายจะห้ามมิให้
คนลาวเล่นการพนัน แต่ทาง
ปฏิบัติกลับไม่ได้ถูกนำมาใช้
บังคับจริงจังจนนำซ้ำยังปราศจาก
มาตรการควบคุม เช่น ไม่เคย
มีการตรวจหนังสือเดินทางหรือ
บัตรประชาชนของผู้ที่จะเข้าไป
ในบ่อนคาสีโน คนลาวจึงพลอย
เป็นลูกค้ากลุ่มใหญ่ของคาสีโน
ไปด้วย

คิงส์โรมัม : ภาพแทนการดิ้นรน ของทุนคาสโน ในลุ่มน้ำโขงตอนบน

ดร.ณัฐกร วิกิตานนท์





ผู้คนโดยทั่วไปมักคิดว่า คาสโนที่อยู่ตามแนวชายแดนในเขตประเทศเพื่อนบ้านของเราทั้งหมด ตั้งขึ้นเพื่อรองรับลูกค้าคนไทย แต่ในความเป็นจริง คาสโนบางแห่งคาดหวังลูกค้าชาวจีน ซึ่งโดยพื้นฐานชอบเล่นการพนัน เนื่องจากรัฐบาลจีนไม่อนุญาตให้มีคาสโนถูกกฎหมายภายในประเทศ และบังคับใช้กฎหมายเข้มงวดเอาจริงเอาจัง

การเคลื่อนย้ายทุนภายในลุ่มน้ำโขงตอนบน

ชาวจีนทางตอนใต้นิยมข้ามพรมแดนไป
เล่นการพนันในประเทศพม่าและลาว ทว่า
ด้วยนโยบายต่อต้านการพนันของรัฐบาลจีน
กระทบความสัมพันธ์ระหว่างจีนกับชาติ
ต่างๆ ที่มีลักษณะเป็น “ความสัมพันธ์แบบ
อสมมาตร” (asymmetrical interdepen-
dence) ทำให้จีนมีบทบาทในการกำหนด
ทิศทางความเป็นไปของอนุภูมิภาคกลุ่มน้ำโขง
เช่นเดียวกับที่สามารถเข้ามาซื้อที่ดินรายทาง
ธุรกิจได้ คาสโนในบางพื้นที่ถึงกลับต้องปิด

ตัวลง ทั้งๆที่ก็ทำให้อยู่ในเขตขอบอำนาจ
อธิปไตยของจีน

จากเดิมที่ธุรกิจคาสिनोन้อยใหญ่ของนักลงทุนจีนในพื้นที่เลยเคยรวมกันอยู่ที่ “เมืองลา” ในฐานะเขตปกครองพิเศษที่ 4 ของพม่า ทว่าด้วยมีเจ้าหน้าที่รัฐของจีนลักลอบเข้าไปเล่นจนสูญเสียเงินจำนวนมหาศาล ระหว่าง พ.ศ. 2546 - 2548 ทางกรการเงินได้ตอบโต้และกดดันหนักหน่วง เมืองลาจากที่เคยเป็นเสมือนลาสเวกัสแห่งรัฐฉานก็กลายเป็นเพียงอดีต

นักลงทุนต้องย้ายเข้าไปลงทุนในลาวแทน ซึ่งในเชิงนโยบายยอมรับให้มีธุรกิจคาสีโนตั้งอยู่ภายใน “เขตเศรษฐกิจพิเศษ” ได้

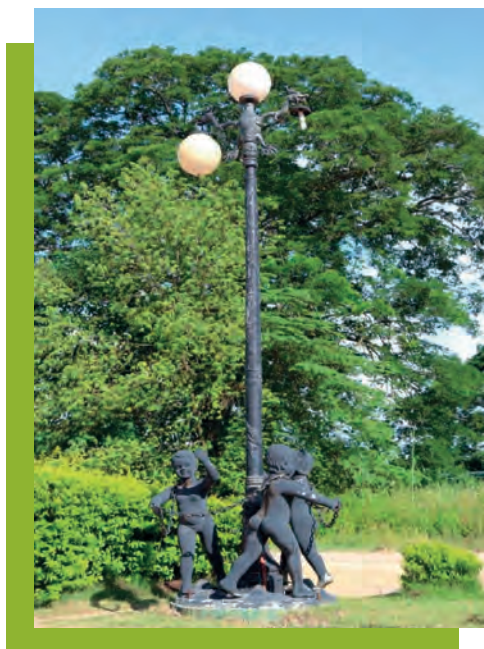
นักลงทุนกลุ่มแรกตัดสินใจทำโครงการ “บ่อเต็นเมืองทอง” โดยเลือกพื้นที่ชายแดนลาว-จีนด้านที่ติดกับเขตปกครองตนเองชนชาติไท สิบสองปันนา กระทั่งปี พ.ศ. 2552 ปัญหาเริ่มก่อตัวขึ้น เมื่อมีนักพนันชาวจีนหลายสิบล้านคนที่ติดหนี้พนันถูกกักขังไว้เป็นตัวประกัน บางรายถูกทำร้ายถึงขั้นเสียชีวิตทางการจีนไม่พอใจเป็นอย่างมาก และใช้มาตรการขั้นเด็ดขาด ลาวไม่มีทางเลือกท้ายที่สุดบ่อเต็นเมืองทองที่ปราศจากคาสีโนก็กลายเป็นเมืองร้างในเวลาอันรวดเร็ว

ขณะที่นักลงทุนอีกกลุ่มเข้าใจถึงข้อจำกัดข้างต้น จึงเลือกไปทำคาสีโน “คิงส์โรมัน” (Kings Romans) อยู่ที่บริเวณสามเหลี่ยมทองคำ ด้วยความได้เปรียบทางภูมิศาสตร์คือเป็นจุดเชื่อมต่อมากถึงสามประเทศ อีกทั้งอยู่ห่างไกลจากอิทธิพลของจีนในเชิงการเมือง (ทว่าไม่ไกลจากจีนตอนใต้ในแง่ของการเดินทาง) และได้อำนาจบริหารจัดการเต็มเหนือพื้นที่

การเกิดขึ้นของคิงส์โรมันย่อมเกี่ยวพันกับหลายปัจจัย ทั้งจากภายนอกและภายในสปป.ลาว การรุกคืบของทุนจีนมักมาในนามของการพัฒนา โดยอาศัย “พื้นที่ยกเว้น” (space of exception) สอดรับกับที่รัฐบาลลาวเริ่มเปิดกว้างทางการลงทุนโดยเอื้อสิทธิประโยชน์ให้กับต่างชาติในหลากหลายรูปแบบ

ในปี พ.ศ. 2550 กลุ่มทุนของ “จ้าว เหว่ย” (Chio Wai) ชาวจีนแผ่นดินใหญ่แถบภาค

ตะวันออกเฉียงเหนือ ปัจจุบันถือสัญญาเดิมเก่าได้รับสัมปทานที่ดินในเขตเมืองต้นผึ้ง แขวงบ่อแก้ว ผังตรงข้ามบ้านสบรวก ถนนเลียบบแม่น้ำโขงจากตัวอำเภอเชียงแสนของไทย เรียกว่า “เขตเศรษฐกิจพิเศษสามเหลี่ยมคำ” (The Golden Triangle Special Economic Zone : GTSEZ) พื้นที่ในความดูแลตั้งต้นราว 30 ตารางกิโลเมตร ขนาดเท่ากับเกาะมาเก๊า แต่เป้าหมายตามแผนจะครอบคลุมพื้นที่มากถึง 102 ตารางกิโลเมตร ด้วยสัญญายาวนาน 99 ปี โครงการเริ่มดำเนินการจริงตั้งแต่ปี พ.ศ. 2551 เป็นต้นมา คาสีโนเป็นจุดดึงดูดสำคัญที่สุด แม้จะมีโครงการอื่นๆ มากมายรวมอยู่ในเขตเศรษฐกิจพิเศษแห่งนี้ด้วย โดยที่รัฐบาลลาวจะได้รับผลประโยชน์ในฐานะผู้ร่วมทุนร้อยละ 30



ภาพที่ 1 ประติมากรรมที่ตั้งเรียงรายบริเวณทางออกจากด่านสากลสามเหลี่ยมทองคำ สปป.ลาว มีมังกรผงาดอยู่บนยอดเสา และปล่อยให้เด็กสามคนเปลือยกายลื้อนจ้อนถูกล่ามโซ่อยู่เบื้องล่าง มีนัยสื่อถึงอิทธิพลของจีนที่มีต่อสามประเทศ คือ ลาว พม่า และไทย

กลุ่มผู้เล่นการพนัน

หลังเปิดตัวอย่างยิ่งใหญ่ในปี พ.ศ. 2552 นักพนันเริ่มทยอยเข้าใช้บริการ ลูกค้ายที่เป็นกลุ่มเป้าหมายของที่นี่พุ่งเป้าไปที่คนจีนเป็นหลัก พิจารณาจากหลายเรื่อง ทั้งการจัดให้มีเที่ยวบินตรงจากคุนหมิงมายังเชียงใหม่ (3 เที่ยวบินต่อสัปดาห์) การรับพนักงานที่สามารถพูดภาษาจีนได้ โต๊ะจำนวนมากรับเฉพาะเงินหยวน/ชิพจีน การอนุญาตให้สูบบุหรี่ภายในคาสิโน อาศัยจูงใจจากเงินหลายรายการในการหาลูกค้า เป็นต้น ส่วนคนไทยจัดอยู่ในลำดับสำคัญรองลงมา นอกจากนี้คือผลพลอยได้และสีสนั่นเท่านั้น

นักพนันชาวจีนจำนวนมากนิยมเดินทางด้วยเครื่องบินมาลงที่เชียงใหม่ จากนั้นข้ามไปที่คาสิโน ซึ่งระยะแรกติดขัดเรื่องกระบวนการข้ามแดน กระทั่งมีการเปิดจุดผ่านแดนถาวรสามเหลี่ยมทองคำ อุปสรรคจึงลดลง ทำให้ปริมาณคนเข้า-ออกโดยรวมเพิ่มมากขึ้น สถิติในปี พ.ศ. 2557 คนสัญชาติจีนข้ามแดนออกไปมากถึงเกือบ 9 พันคน แม้จะเทียบไม่ได้กับคนไทยที่ข้ามแดนถึง 5 หมื่นกว่าคนในปีเดียวกัน แต่ก็ถือเป็นจำนวนที่สูง



คนไทยที่ข้ามไปสิงคโปร์

53,006 คน



คนไทยที่ข้ามไปพาราไดซ์

35,254 คน

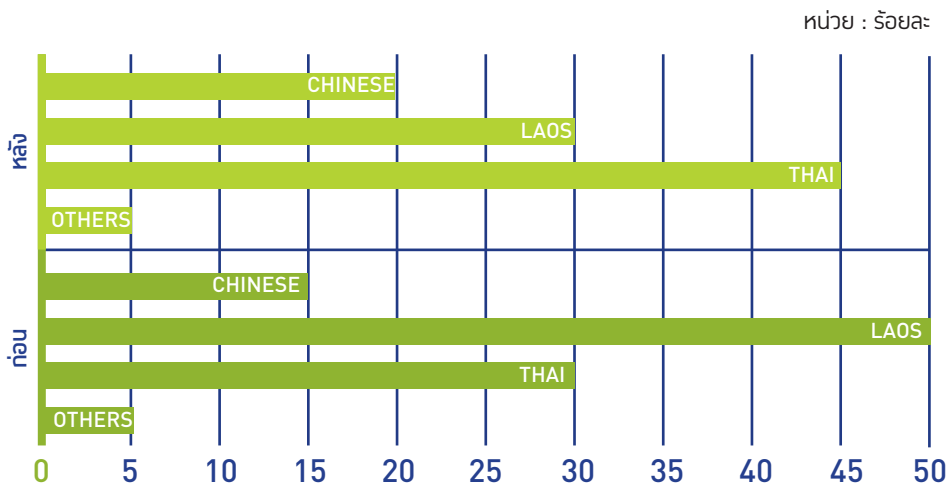
ภาพที่ 2 จำนวนคนไทยที่ข้ามแดนไปคาสิโนในประเทศเพื่อนบ้าน
ด้านอำเภอเชียงแสน ปีพ.ศ. 2557

ปริมาณคนเล่นหมอนเวียนแต่ละวันเฉลี่ยทั้งปี วันธรรมดาอยู่ที่ประมาณ 700-800 คน ขณะที่วันหยุดจะมากกว่าอย่างเห็นได้ชัด อยู่ที่ประมาณ 1,000 คนขึ้นไป ช่วงบ่ายเป็นช่วงเวลาที่คึกคักที่สุดของทุกวัน

จากการเฝ้าสังเกตการณ์กลุ่มผู้เล่น ที่มีจุดเปลี่ยนสำคัญอยู่ที่ “ประกาศของเจ้าแขวงบ่อแก้ว” ซึ่งออกมาสั่งกำชับไม่ให้คนลาวเข้าไปเล่นการพนันในคาสีโน สัปดาห์ก่อน

หน้านั้นคือ คนลาวเล่นมากที่สุด ร้อยละ 50 รองลงมา คนไทยร้อยละ 30 คนจีนร้อยละ 15 และคนพม่า ร้อยละ 5 ขณะที่หลังจากนั้น กลายเป็นคนไทยมากที่สุด ร้อยละ 45 คนลาวร้อยละ 30 คนจีนร้อยละ 20 และคนพม่า ร้อยละ 5 (รูปภาพที่ 3 ประกอบ) และเป็นผู้หญิงมากกว่าผู้ชาย อายุประมาณ 35-40 ปี ขึ้นไป และมีขาประจำอยู่ประมาณ 1 ใน 3 ของผู้เล่นทั้งหมด

ภาพที่ 3 สัดส่วนของผู้เล่นการพนันในคิงส์โรมัน จำแนกตามสัญชาติ เปรียบเทียบก่อนกับหลังที่มีประกาศของเจ้าแขวงบ่อแก้ว



แม้ในทางกฎหมายจะห้ามมิให้คนลาวเล่นการพนัน แต่ทางปฏิบัติกลับไม่ได้ถูกนำมาใช้บังคับจริงจัง หนาซ้ำยังปราศจากมาตรการควบคุม เช่นไม่เคยมีการตรวจหนังสือเดินทางหรือบัตรประชาชนของผู้ที่จะเข้าไปในบ่อนคาสีโน คนลาวจึงพลอยเป็นลูกค้ากลุ่มใหญ่ของคาสีโนไปด้วย ขณะเดียวกัน หากมี

นโยบายปราบปรามบ่อนการพนันที่ลักลอบเปิดในไทยหนักหน่วงเมื่อใด ก็เท่ากับกระตุ้นให้คนไทยข้ามไปเล่นฝั่งลาวมากยิ่งขึ้น โดยจะเล่นกับนายทุนไทย (ซึ่งเคยทำบ่อนการพนันในกรุงเทพฯ มาก่อน) ที่เข้าพื้นที่ต่อจากคิงส์โรมัน

ในสายตาของทางคาสีโน ถึงแม้คนจีน

หากมีนโยบายปราบปรามบ่อนการพนันที่ลักลอบเปิดในไทย
หนักหน่วงเมื่อใด ก็เท่ากับกระตุ้นให้คนไทยข้ามไปเล่นฟังลาว
มากยิ่งขึ้น โดยจะเล่นกับนายทุนไทย (ซึ่งเคยทำบ่อนการพนัน
ในกรุงเทพฯ มาก่อน) ที่เข้าพื้นที่ต่อจากคิงส์โรมัน

จะมีจำนวนไม่มาก แต่ถือเป็นลูกค้าหลักที่
หล่อเลี้ยงคาสีโน เนื่องจากนักพนันจีนวาง
เดิมพันต่อครั้งสูงมาก หลักหมื่นขึ้นไป และ
เล่นแต่บาคาร่า ซึ่งต้องเสียค่าคอมมิชชั่น
ขณะที่คนลาวถึงจะมีปริมาณมาก แต่ถือเป็น
รายย่อย วางเดิมพันน้อย ส่วนใหญ่เล่นกัน
อยู่ที่หลักร้อย และนิยมเล่นแต่เสือ-มังกร
ซึ่งไม่มีการเก็บค่าคอมมิชชั่น

ส่วน **ลักษณะร่วมของกลุ่มนักเล่นไทย**
อาจสรุปเป็นข้อๆ ได้ดังนี้

- มีลักษณะต่างคนต่างมา เป็นคนพื้นที่
อื่นจากหลากหลายจังหวัด ส่วนใหญ่เป็นคน
ภาคกลาง ไม่ค่อยพบคนเชียงรายมากนัก
คนเชียงใหม่แทบไม่เคยพบ

- ค่อนข้างมีอายุ มักประกอบอาชีพ
อิสระหรือไม่ก็ว่างงาน

- นิยมทำบัตรผ่านแดนชั่วคราวข้ามไป
และจะไม่ค้างคืนเป็นอันขาด

- รวมตัวกันเล่นอยู่ที่ชั้น 2 อาคารฝั่ง
เหนือ ซึ่งเป็นส่วนที่นักลงทุนไทยเข้าช่วงต่อ

มาจากคิงส์โรมัน ซึ่งมีโต๊ะที่รับเงินบาท/ชิพ
ไทยมากกว่า 10 โต๊ะ

- ถ้ารายใหญ่จะมีแต่นักพนันจาก
กรุงเทพฯ และปริมณฑล เดินทางมาโดย
เครื่องบิน แทบทุกคนเป็นลูกค้าจากบ่อนเก่า
ที่เคยลักลอบเปิดในกรุงเทพฯ

- ขาประจำจำนวนหนึ่งจะเข้าบ้านหรือ
ห้องพักอยู่บริเวณหน้าด่านนานหลายเดือน
เพื่อให้สะดวกต่อการที่จะข้ามไปเล่นทุกวัน
หรือที่ผู้วิจัยเรียกว่า **“ชุมชนนักพนันบ้านเช่า”**

ข้อเท็จจริงที่น่าสนใจคือ คนท้องถิ่นนิยม
ไปเล่นพนันที่คาสีโนในฝั่งพม่า เพราะมีแค่
20 บาทก็สามารถเล่นได้แล้ว อีกทั้งมีบรรยากาศ
ความเป็นกันเอง รู้สึกผ่อนคลายมากกว่า
แตกต่างกับคนที่พากันไปเล่นพนันที่คิงส์โรมัน
ซึ่งโดยมากเป็นกลุ่มที่มีรายได้ระดับปานกลาง
ขึ้นไป

ประเภทการพนัน

ประเภทของการพนันที่คิงส์โรมัน ระหว่างปีพ.ศ. 2558 พบเห็นการปรับปรุงและความเปลี่ยนแปลงอยู่ตลอด บางช่วงขาดความหลากหลาย เหลือประเภทการพนันเพียงสองชนิด ไม่มีกระทั่งสล็อตแมชชีนให้เล่นอย่างไรก็ตาม การพนันสองชนิดที่คนนิยมเล่นกันมากและไม่เคยว่างเว้นหายไปเลยคือ “เสือ-มังกร” (tiger-dragon) กับ “บาคาร่า” (baccarat)

ช่วงระยะแรกของการลงภาคสนาม กรณีโต๊ะเสือ-มังกรที่รับเงินไทย อัตราวางเงินเดิมพันขั้นต่ำสุดอยู่ที่ 100 บาทเท่านั้น ต่อมา

ได้มีการเพิ่มอัตราวางเงินเดิมพันเป็นระหว่าง 200-100,000 บาท/ครั้ง เช่นเดียวกันกับบาคาร่าซึ่งรับชิพเงินบาทก็กำหนดอยู่ที่ 1,000-300,000 บาท จากเดิมอัตราแทงขั้นต่ำสุดอยู่ที่ 500 บาท อัตราของแต่ละโต๊ะจะถูกกำหนดไว้ไม่เท่ากัน ต้องสังเกตจากป้ายเล็กๆ ที่วางกำกับอยู่ตามโต๊ะ

อนึ่ง กลยุทธ์ที่ทางคิงส์โรมันใช้ดึงดูดลูกค้าเท่าที่พบมี 4 วิธีการสำคัญ ไม่ว่าจะเป็น การพนันทางไกล การจัดแข่งขันบาคาร่า การโรลลิง และการใช้นายหน้าตัวแทน

สรุปข้อมูลพื้นฐานเกี่ยวกับคิงส์โรมันคาสีโน

(ข้อมูล ณ ตุลาคม 2558)

ผู้บริหารเขตเศรษฐกิจพิเศษ	>	จ้าว เหว่ย (สัญชาติมาเก๊า)
ผู้จัดการคาสีโน	>	อับบาส (สัญชาติออสเตรเลีย)
เปิดให้บริการเมื่อ	>	วันที่ 9 เดือน 9 ปี ค.ศ.2009
จำนวนโต๊ะ/ตู้	>	รวมแล้ว 154 แยกเป็น 83 โต๊ะ 71 ตู้
ประเภทการพนัน	>	1 เสือ-มังกร 2 บาคาร่า 3 รูเล็ต 4 บิวนิว 5 เครื่องเล่นการพนันอิเล็กทรอนิกส์ อาทิ สล็อต ป็อกเกอร์ รูเล็ต
ปริมาณผู้เล่น	>	วันธรรมดา 400 - 500 คน วันเสาร์-อาทิตย์ 700 - 800 คน
เงินหมุนเวียน	>	300 - 400 ล้านบาทต่อวัน

ผลกระทบของคิงส์โรมัน

ผลกระทบในพื้นที่อื่นเป็นที่ตั้งโครงการโดยตรง คือเมืองต้นผึ้ง สปป.ลาว หากมองให้กว้างขวางกว่าผลกระทบจากธุรกิจคาสีโนนั้น **ผลเชิงบวกด้านเศรษฐกิจ** (Economic Benefits) นับว่ามีไม่น้อย ได้แก่

- โครงสร้างพื้นฐานและระบบสาธารณูปโภคที่ถูกพัฒนาไปอย่างรวดเร็ว เช่น ถนน ไฟฟ้า ประปา ช่วยให้คนลาวในพื้นที่ห่างไกลได้มีคุณภาพชีวิตที่ดีขึ้น

- กลายเป็นแหล่งจ้างงานขนาดใหญ่ โดยเฉพาะกับแรงงานจากพม่าและจีน

- ส่งเสริมการท่องเที่ยว ตัวเลขปริมาณนักท่องเที่ยวที่ข้ามแดนด่านบ่อเต็นหรือเดินทางไปที่เที่ยวที่แขวงบ่อแก้วพุ่งสูงขึ้นใน

หลายปีมานี้ สะท้อนว่าการมีคาสีโนส่งผลต่อการท่องเที่ยวไม่น้อย

ทว่า **ผลลบทางสังคม** (Social Costs) ก็พบค่อนข้างมาก ได้แก่

- สูญเสียทรัพยากรให้ต่างชาติ ชาวบ้านในพื้นที่สัมปทานถูกเบียดขับออกจากบ้านเดิมของตน สูญเสียสิทธิการใช้ที่ดินอันเป็นแหล่งรายได้ที่มั่นคงไป ส่วนที่ดินซึ่งถูกนำไปใช้ประโยชน์ทางการเกษตรก็เผชิญปัญหาสิ่งแวดล้อมเสื่อมโทรม และสุขภาพของผู้คนถดถอย

- เมืองถูกทำให้เป็นจีน เพื่อคนจีน กระแสเงินาภิวัฒน์ถาโถมเข้าทำลายอัตลักษณ์ของท้องถิ่น

ในสายตาของทางคาสีโน ถึงแม้คนจีนจะมีจำนวนไม่มาก แต่ถือเป็นลูกค้าหลักที่หล่อเลี้ยงคาสีโน เนื่องจากนักพนันจีนวางเดิมพันต่อครั้งสูงมาก หลักรหมื่นขึ้นไป และเล่นแต่บาคาร่า ซึ่งต้องเสียค่าคอมมิชชั่น ขณะที่คนลาวถึงจะมีปริมาณมาก แต่ถือเป็นรายย่อย วางเดิมพันน้อย ส่วนใหญ่เล่นกันอยู่ที่หลักร้อย และนิยมเล่นแต่เสือ - มังกร ซึ่งไม่มีการเก็บค่าคอมมิชชั่น

- เขตเศรษฐกิจพิเศษเป็นพื้นที่ยกเว้นทางกฎหมาย เอื้อให้เป็นศูนย์รวมธุรกิจสีเทามากมาย อย่างตลาดสัตว์ป่าหายาก ค้าประเวณี แหล่งพักยาเสพติด ฯลฯ

- กลายเป็นแหล่งฟอกเงิน เนื่องจากลาวไม่มีกฎหมายต่อต้านการฟอกเงิน

- เกิดปัญหาติดการพนันในหมู่คนลาว ซึ่งส่วนใหญ่เป็นคนที่มียาได้น้อย สร้างภาระหนี้สิน และทำให้ครอบครัวแตกแยก

อย่างไรก็ตาม ถ้าพิจารณา **ผลที่มีขึ้นในพื้นที่ติดต่อย่างอำเภอเชียงแสน ประเทศไทย** ที่มีความ “พิเศษ” อยู่หลายเรื่องพบว่ามีผลกระทบในแต่ละด้าน ดังนี้

- ด้านเศรษฐกิจ คิงส์โรมันส่งผลดีต่อการขยายตัวของเศรษฐกิจในพื้นที่อยู่บ้าง จากความต้องการนำเข้าสินค้าบางประเภทเป็นประจำ การจ้างงานคนไทยจำนวนหนึ่งภาครัฐมีรายได้เพิ่มขึ้นในหลายทาง เช่น จากการขายไฟฟ้าให้เอกชนจีน

- ด้านการท่องเที่ยว นี่คือนด้านที่เห็นผลบวกแจ่มชัดสุด การเกิดขึ้นของคาสีโนทำให้มีนักท่องเที่ยวมาที่เชียงแสนเพิ่มขึ้นอย่างก้าวกระโดด ทั้งชาวไทยและชาวต่างประเทศ โดยเฉพาะอย่างยิ่งกลุ่มคนจีน ซึ่งก่อนหน้านี้ต้อง

พักที่เชียงแสนก่อนจะข้ามไปลาว ก่อให้เกิดการใช้จ่ายฝั่งไทยอย่างมาก แต่หลังจากเปิดจุดผ่านด่านแห่งใหม่แล้ว ธุรกิจเชียงแสนก็ไม่ได้านิสงส์จากการ ‘ผ่าน’ มาของนักท่องเที่ยวจีนเท่าใดนัก

- ด้านความมั่นคง เมื่อมีคาสีโนก็เริ่มมีปัจจัยสู่เสี่ยงต่อการขยายตัวของอาชญากรรมข้ามชาติ ดูได้จากหลายๆ เหตุการณ์ที่เคยเกิดขึ้นมาแล้ว เช่น เหตุการณ์สังหารหมู่ลูกเรือชาวจีน 13 ศพกลางลำน้ำโขง อนึ่ง การเกิดขึ้นของคิงส์โรมันไม่ได้มีนัยต่อการเพิ่มขึ้นของคดีอาชญากรรมโดยภาพรวม และกลุ่มคดีประทุษร้ายต่อทรัพย์สินบางปี แต่เริ่มสร้างปัญหาโสเภณีข้ามชาติอยู่บ้างในระยะหลัง

- ด้านสังคม ถึงแม้กลุ่มตัวอย่างส่วนใหญ่จะตอบว่า “เสียมากกว่าได้” ทว่าผลกระทบด้านลบจากการเสียพนันเกิดขึ้นเป็นรายกรณีเท่านั้น ไม่ใช่กับทุกคน และคงพอสรุปได้ว่า คาสีโนไม่สร้างปัญหาต่อสังคมเชียงแสน เนื่องจากนักพนันเป็นคนจากพื้นที่อื่นเข้ามาเล่นเป็นหลัก อีกทั้งยังไม่พบว่าการพนันเป็นสาเหตุที่นำมาสู่การหย่าร้าง



CGS
REPORT
2016

ส่วนหนึ่งจาก
การประชุมวิชาการเรื่อง
“การพนันในยุคเปลี่ยนผ่าน”

วันอังคารที่
10 พฤษภาคม 2559
ณ โรงแรมมิดิราเคิล แกรนด์

สมกิต วัฒนพงษ์วานิช
รายงาน

CENT
FOR
GAMI
STUD
REPO
2016

ก้าวให้พ้น 'เอา-ไม่เอา' คาสีโน





บ่อยครั้งที่เราได้ยินผู้สนับสนุนการสร้างคาสิโนถูกกฎหมายให้เหตุผลว่า คาสิโนมีส่วนช่วยทำให้เศรษฐกิจดีขึ้น เกิดการจ้างงาน การพัฒนาสาธารณูปโภคและเส้นทางการคมนาคมต่างๆในพื้นที่ แต่การเติบโตของเมืองโดยมีคาสิโนเป็นตัวขับเคลื่อนอาจเป็นการพัฒนาที่ไม่ยั่งยืน ก่อให้เกิดต้นทุนทางสังคมสูง และมีผลกระทบในระยะยาว

การสร้างคาสิโน ไม่ใช่แค่เรื่องการลงทุน มันมีความซับซ้อนที่มากกว่าประเด็นเรื่องถูกหรือผิดกฎหมาย หรือการเป็นอบายมุขที่ขัดต่อหลักศาสนา เพราะมันเกี่ยวข้องกับสันพันธ์กับด้านการเมือง เศรษฐกิจ และสังคม ทั้งของประเทศไทย ประเทศเพื่อนบ้าน ประเทศในกลุ่มภูมิภาคอาเซียน และระบบทุนนิยมโลกาภิวัตน์ หลายคำถามยังต้องการเวลาในการค้นหาคำตอบ ทั้งเรื่องกลุ่มลูกค้าที่แท้จริงของคาสิโน ใครหรือคนกลุ่มใดคือผู้ได้รับผลประโยชน์ที่จะเกิดขึ้น การสร้างงานและการพัฒนาทางเศรษฐกิจที่เกิดขึ้นจะเป็นไปในระดับใด และที่สำคัญคือ มันจะทำให้เกิดต้นทุนทางสังคมอะไรบ้าง รัฐจะมีวิธีการบริหารจัดการและเตรียมการรับมือกับสถานการณ์ต่างๆเหล่านั้นอย่างไร

การอภิปรายหัวข้อ “ก้าวให้พ้น ‘เอา-ไม่เอา’ คาสิโน” มุ่งเน้นให้เกิดการแลกเปลี่ยนมุมมองใหม่ๆเกี่ยวกับคาสิโน โดยได้รับเกียรติจากทั้งนักวิชาการและนักวิจัยที่ทำงานจริงในพื้นที่ มาให้ความรู้และบอกเล่าถึงประสบการณ์จากการทำวิจัยเรื่องคาสิโนในมิติที่แตกต่างกัน

วิทยากรท่านแรก **ผศ.ดร.รัตพงษ์ สอนสุภาพ** อาจารย์และนักวิชาการจากวิทยาลัย

นวัตกรรมสังคม มหาวิทยาลัยรังสิต กล่าวถึงกลุ่มทุนที่ทำธุรกิจคาสิโนว่า เป็นบรรษัทข้ามชาติขนาดใหญ่และเป็นส่วนหนึ่งของธุรกิจสมัยใหม่ที่อาจเรียกว่าเป็น “**ทุนนิยมคาสิโน**” ในมุมมองนี้ คาสิโนถือเป็นธุรกิจที่มีความเสี่ยงสูง และธุรกิจคาสิโนมักมีความเชื่อมโยงกับธุรกิจสีเทาอื่นๆที่ผิดกฎหมายอีกด้วย ดังนั้น รัฐที่มีคาสิโนจึงต้องคำนึงถึงการบริหารจัดการธุรกิจสีเทาเหล่านี้อย่างรอบคอบ ทั้งในแง่สถานที่ตั้ง การจัดตั้งเขตเศรษฐกิจพิเศษ การให้สัมปทาน การกำหนดมาตรการและระเบียบข้อบังคับต่างๆ รวมถึงการจัดเก็บภาษี เพราะแม้ว่ารัฐจะมีรายได้ส่วนหนึ่งเพิ่มขึ้นจากธุรกิจเหล่านี้ แต่รัฐก็ต้องแบกรับปัญหาสังคมและต้นทุนทางสังคมที่จะตามมา

หนึ่งในบริษัทข้ามชาติที่เคยเข้ามาสำรวจกลุ่มทางจัดตั้งคาสิโนในประเทศไทยคือ Las Vegas Sands บริษัทที่ได้รับสัมปทานการทำคาสิโนในหลายประเทศ รวมถึงสิงคโปร์ การมีแนวคิดที่จะเข้ามาลงทุนในประเทศไทยเป็นสัญญาณบ่งชี้เป้าหมายสำคัญบางประการ และประเทศไทยมีความพร้อมในการรับการลงทุนด้านคาสิโน อย่างไรก็ดี Las Vegas Sands ไม่ได้รับอนุญาตให้ลงทุนในประเทศไทย ซึ่ง ณ ขณะนั้น หากมีการลงทุนเกิดขึ้นจริง คาดว่ามูลค่าการลงทุนจะสูงถึง 5,000 ล้านบาทหรือสหรัฐ และแน่นอนว่าบริษัทที่จะลงทุนย่อมหวังผลกำไรจากการลงทุนมหาศาลนี้

ธุรกิจคาสิโนเป็นเรื่องซับซ้อน มีผู้มีส่วนได้ส่วนเสียหลายส่วนมากกว่าธุรกิจธรรมดา

คาสโนถือเป็นธุรกิจที่มีความเสี่ยงสูง และมักมีความเชื่อมโยงกับธุรกิจสีเทา อื่นๆ ที่ผิดกฎหมาย รัฐที่มีคาสโน จึงต้องคำนึงถึงการบริหารจัดการ ธุรกิจสีเทาเหล่านี้อย่างรอบคอบ แม้ว่ารัฐจะมีรายได้ส่วนหนึ่งเพิ่มขึ้น จากธุรกิจเหล่านี้ แต่รัฐก็ต้องแบกรับ ปัญหาสังคมและต้นทุนทางสังคม ที่จะตามมา

ผศ.ดร.รัตพงษ์ สอนสุภาพ



กลุ่มทุนที่ทำธุรกิจคาสีโนเป็นบริษัทข้ามชาติขนาดใหญ่และเป็นส่วนหนึ่งของธุรกิจสมัยใหม่ที่อาจเรียกว่าเป็น “ทุนนิยมคาสีโน”

ทั่วไป ในประเด็นเรื่องการเมือง มักจะมีการบริหารจัดการแบบรัฐซ้อนรัฐ ทำให้รัฐใดรัฐหนึ่งไม่สามารถบริหารจัดการได้เบ็ดเสร็จทั้งหมด ดังเช่นตัวอย่างการก่อตั้งคาสีโนหลายแห่งในประเทศเพื่อนบ้าน พบว่า ธุรกิจคาสีโนต้องมีโครงสร้างความสัมพันธ์เชิงอำนาจกับรัฐอย่างเข้มแข็งเพียงพอจึงจะสามารถดำรงธุรกิจอยู่ได้ เช่นได้รับอนุมัติให้พื้นที่จัดตั้งคาสีโนเป็นเขตเศรษฐกิจพิเศษ มีเงื่อนไขเวลาที่ได้รับสัมปทานที่เหมาะสม พร้อมกับการตกลงเรื่องผลประโยชน์ระหว่างธุรกิจคาสีโนกับรัฐซึ่งมักเป็นไปไม่ถ่วงนัก อีกทั้งยังมีความยุ่งยากของการบริหารจัดการการพนันสมัยใหม่ที่ไม่ได้จำกัดอยู่แค่เพียงในคาสีโนเท่านั้น แต่มีเครือข่ายเชื่อมโยงกันทั้งในระดับประเทศและในระดับโลก ด้วยความก้าวหน้าของเทคโนโลยีและความสะดวกในการเคลื่อนย้ายทรัพยากร

สำหรับประเทศไทย แม้ว่าจะไม่มีกฎหมายอนุญาตให้ตั้งคาสีโนในประเทศ แต่ประเทศเพื่อนบ้านของไทยสามารถดำเนินการจัดตั้งคาสีโนได้อย่างถูกกฎหมายแล้ว จึงมีคาสีโน

หลายแห่งที่ตั้งอยู่ตามตะเข็บชายแดนไทยที่มีกลุ่มเป้าหมายหลักเป็นลูกค้าคนไทย มีการอำนวยความสะดวกด้วยรถรับส่งจากกรุงเทพมหานครไปถึงยังคาสีโนเหล่านั้น อย่างไรก็ตามในปัจจุบันคาสีโนไม่ได้มีข้อจำกัดเรื่องสถานที่ตั้งอีกต่อไป เพราะมีเครือข่ายจากเทคโนโลยีสมัยใหม่ เปิดเป็นเว็บไซต์พนันออนไลน์ เชื่อมโยงไปยังศูนย์คาสีโนในประเทศที่มีการพนันถูกกฎหมาย ทำให้การพนันสามารถแทรกซึมไปได้ทุกหนทุกแห่ง อีกทั้งการเปิดประชาคมอาเซียน ด้วยความสะดวกด้านการคมนาคม การเคลื่อนย้ายคนและแรงงาน คาสีโนตามตะเข็บชายแดนบางแห่งจึงเปลี่ยนกลุ่มเป้าหมายเป็นลูกค้าคนจีน

การที่ธุรกิจคาสีโนมีความซับซ้อนมากกว่าเดิม และอาจไม่ได้สร้างกำไรให้ผู้ลงทุนได้มากเหมือนในสมัยก่อน ประเทศไทยจะต้องเตรียมรับมือกับเงื่อนไขและข้อจำกัดต่างๆ ที่เปลี่ยนแปลงไปเหล่านี้ ด้วยการดำเนินงานในหลายมิติ ทั้งการปราบปราม กำกับดูแล และป้องกันผลกระทบ

วิทยากรท่านที่สอง **ดร.ณัฐกร วิตตานนท์**

ชุมชนได้เกิดใหม่พร้อมๆ กับการเกิดขึ้นของ
คาสิโอ แต่สิ่งที่ชุมชนต้องจ่ายเพื่อแลก
กับการเติบโตอย่างก้าวกระโดดนี้คือ การ
สูญเสียทรัพยากรให้กับธุรกิจต่างชาติที่มา
ลงทุน ต้องเผชิญกับปัญหาสิ่งแวดล้อม
ในพื้นที่เสื่อมโทรม สูญเสียอัตลักษณ์ของ
ท้องถิ่น พื้นที่กลายเป็นแหล่งรวมธุรกิจ
สีเทาเพื่ออาศัยประโยชน์จากเขตเศรษฐกิจ
พิเศษที่เป็นพื้นที่ยกเว้นทางกฎหมาย ฯลฯ

ดร.ณัฐกร วิตตานนท์

อาจารย์และนักวิชาการจากสำนักวิชานิติศาสตร์ มหาวิทยาลัยแม่ฟ้าหลวง บอกเล่าถึงวิวัฒนาการของธุรกิจคาสีโนในกลุ่มแม่น้ำโขงตอนบน เริ่มต้นจากการสร้างถนน R3 ในปี พ.ศ. 2543 ที่เชื่อมระหว่างกรุงเทพมหานครและเมืองคุนหมิง โดยถนน R3A ตัดผ่านประเทศลาว และถนน R3B ตัดผ่านประเทศเมียนมา เดิมทีธุรกิจคาสีโนของนักลงทุนชาวจีนตั้งอยู่ที่เมืองลาในฐานะเขตปกครองพิเศษของเมียนมา แต่ช่วงเวลาต่อมาประเทศจีนได้ดำเนินมาตรการทางการเมืองต่างๆ จนถึงขั้นปิดชายแดน เนื่องจากไม่พอใจที่ชาวจีนข้ามชายแดนมาเล่นการพนันจนเกิดผลกระทบ ส่งผลให้คาสีโนในเมืองลาทยอยปิดตัวลง โดยธุรกิจคาสีโนได้ย้ายเข้าไปลงทุนที่ตะเข็บชายแดนของประเทศลาวแทน รวมทั้งมีธุรกิจบันเทิงประเภทอื่นๆ ไปรวมศูนย์อยู่ที่นั่นด้วย ซึ่ง ณ ขณะนั้น ประเทศลาวมีเขตเศรษฐกิจพิเศษที่อนุญาตให้คาสีโนตั้งอยู่ได้

การที่ธุรกิจคาสีโนมักเลือกลงทุนตามแนว

ตะเข็บชายแดน เพราะพื้นที่ชายแดนเป็นพื้นที่พิเศษ คาสีโนสามารถใช้ประโยชน์จากความแตกต่างระหว่างกฎหมายของแต่ละพื้นที่ และมีกลุ่มเป้าหมายได้หลากหลายทั้งภายในและภายนอกประเทศ ซึ่งคาสีโนจะมีกลยุทธ์ต่างๆ ในการดึงดูดผู้เล่นทั้งในพื้นที่เองและคนไทยให้ข้ามเขตชายแดนไปเล่นพนันด้วย โดยผู้ประกอบการมีการอำนวยความสะดวกในการเดินทางไปคาสีโนหลายรูปแบบ เช่น จัดรถรับส่งนักพนันจากสนามบินหรือแม้แต่รถรับส่งนักพนันจากกรุงเทพมหานครไปยังคาสีโน ให้บริการพิเศษแก่กลุ่มลูกค้าวีไอพีที่เล่นพนันในวงเงินสูง รวมทั้งขยายกลุ่มเป้าหมายไปยังนักพนันชาวจีนที่มีจำนวนมากขึ้น โดยจัดให้มีพนักงานที่พูดภาษาจีนได้เพื่อให้บริการโดยเฉพาะ และสร้าง China Town เพื่อดึงดูดนักท่องเที่ยวชาวจีน เป็นต้น

จากการศึกษาคาสีโนในประเทศลาว พบว่า ปัจจุบันประเทศลาวมีคาสีโนอยู่ 3 แห่ง

คิงส์โรมันไม่ใช่แค่คาสีโน มันเป็นศูนย์กลางในการพัฒนาเมืองใหม่ เจ้าของธุรกิจกลายเป็นผู้ที่มีอำนาจรัฐซ้อนรัฐ คือนอกจากเช่าได้ 99 ปี ยังได้สิทธิในการจัดการปัญหา เวลาเกิดเรื่องเจ้าหน้าที่ไม่กล้าเข้ามายุ่ง

โดย 2 แห่ง ตั้งอยู่ในเขตเศรษฐกิจพิเศษ ที่มีการบริหารเหมือนรัฐซ้อนรัฐ เพราะมีระบบการจัดการเองทั้งหมด หนึ่งในนั้นมีชื่อว่า **“คิงส์โรมัน”** ก่อตั้งในปีพ.ศ. 2552 ในใจกลางเขตเศรษฐกิจพิเศษสามเหลี่ยมคำ (The Golden Triangle Special Economic Zone: GTSEZ) โดยได้รับอายุสัมปทานนานถึง 99 ปี และรัฐบาลลาวมอบสิทธิในการบริหารจัดการพื้นที่ทั้งหมดให้ภาคเอกชนสามารถออกกฎระเบียบในพื้นที่เองได้ แต่สัญญาสัมปทานมีลักษณะร่วมทุน แบ่งเป็น เอกชนเป็นผู้ได้รับผลประโยชน์ร้อยละ 70 และรัฐบาลเป็นผู้ได้รับผลประโยชน์ร้อยละ 30 ในช่วงแรกๆ ประเทศลาวไม่ได้มีมาตรการห้ามคนลาวเข้าไปเล่นพนันในคาสีโน ผู้เล่นพนันส่วนใหญ่จึงเป็นคนลาว แต่ภายหลังจากการคุมเข้มไม่ให้คนลาวเข้าไปเล่นพนัน ผู้เล่นพนันในคิงส์โรมันส่วนใหญ่จึงเป็นคนไทย โดยยังมีคนลาวอยู่บ้าง และมีนักพนันชาวจีนไปเล่นพนันเพิ่มขึ้นเรื่อยๆ จนกลายเป็นกลุ่มเป้าหมายหลัก

ดร.ณัฐกร กล่าวว่า **“คิงส์โรมันไม่ใช่แค่คาสีโน มันเป็นศูนย์กลางในการพัฒนาเมืองใหม่ เจ้าของธุรกิจกลายเป็นผู้ที่มีอำนาจรัฐซ้อนรัฐ คือนอกจากเข้าได้ 99 ปี ยังได้สิทธิในการจัดการปัญหา เวลาเกิดเรื่องเจ้าหน้าที่ไม่กล้าเข้ามายุ่ง”**

สำหรับผลที่เกิดขึ้นในพื้นที่ที่มีคาสีโนตั้งอยู่พบว่า โครงสร้างพื้นฐาน การคมนาคม และระบบสาธารณูปโภคในพื้นที่บริเวณนั้น ได้รับการพัฒนาอย่างรวดเร็วเพื่อส่งเสริมด้านการท่องเที่ยว เพราะการตั้งคาสีโนถือเป็นการ

ลงทุนที่มีมูลค่ามหาศาล เกิดการสร้างงานในพื้นที่ มีการขยายตัวของธุรกิจใกล้เคียง เช่น ธนาคาร โรงแรม เป็นต้น กล่าวได้ว่าชุมชนได้เกิดใหม่พร้อมๆ กับการเกิดขึ้นของคาสีโน แต่สิ่งที่ชุมชนต้องจ่ายเพื่อแลกกับการเติบโตอย่างก้าวกระโดดนี้คือ การสูญเสียทรัพยากรให้กับธุรกิจต่างชาติที่มาลงทุนต้องเผชิญกับปัญหาสิ่งแวดล้อมในพื้นที่ที่เสื่อมโทรม สูญเสียอัตลักษณ์ของท้องถิ่นพื้นที่กลายเป็นแหล่งรวมธุรกิจสีเทาเพื่ออาศัยประโยชน์จากเขตเศรษฐกิจพิเศษที่เป็นพื้นที่ยกเว้นทางกฎหมาย ฯลฯ

คำถามสำคัญคือ การเติบโตของที่นี่จะมีความยั่งยืนหรือไม่? ถ้าคาสีโนต้องปิดตัวลงธุรกิจอื่นๆ จะปิดตัวตามไปด้วยและที่นี่จะกลายเป็นเมืองร้างในที่สุดใช่หรือไม่?

วิทยากรท่านสุดท้าย **คุณสดีโส สร้างไศร** นักวิจัยอิสระในพื้นที่ภาคตะวันออกเฉียงเหนือได้พาที่ประชุมไปสู่พื้นที่ต่อแดนฝั่งประเทศกัมพูชา ด้วยการนำเสนอถึงผลกระทบของคาสีโนช่องสะง่า อำเภออัลลองเวง จังหวัดอุดรรัมย์ฯ ต่อแดนกับประเทศไทยที่อำเภอภูสิงห์ จังหวัดศรีสะเกษ ซึ่งมีการเปิดเป็นด่านถาวรในช่วงปีพ.ศ. 2546 ปีต่อมารัฐบาลไทยได้อนุมัติงบประมาณ 229 ล้านบาท เพื่อสร้างถนนจากช่องสะง่า - อัลลองเวง - เสียมเรียบ ระยะทาง 167 กิโลเมตร โดยมีเพียง 16 กิโลเมตรเท่านั้นที่อยู่ฝั่งไทย และในปีพ.ศ. 2548 ได้งบอีกประมาณ 300 ล้านบาท เพื่อพัฒนาพื้นที่จนถึงได้ว่าเป็น “เมืองใหม่ช่องสะง่า” สำหรับคาสีโนช่องสะง่า เปิดให้บริการตั้งแต่เดือนมกราคม 2555 มีชื่อเป็น

นอกเหนือจากการพัฒนาทางเศรษฐกิจ
ที่เกิดขึ้นแล้วในพื้นที่มีผลกระทบด้าน
สังคมเกิดขึ้นชัดเจน เช่น ปัญหาการ
ติดพนัน ภาระหนี้สิน ความแตกแยก
ในครอบครัว เป็นต้น

คุณสดใส สร้างไศรภ



ทางการว่า “**ช่องสง่าริสอร์ทแอนด์คาสีโน**”

ลักษณะทั่วไปของพื้นที่ฝั่งไทย ชุมชนที่ตั้งอยู่ใกล้กับด่านช่องสง่ามากที่สุดคือ ชุมชนแซร์ไพร ตำบลไพรพัฒนา อำเภอภูสิงห์ อาศัยอยู่บนเส้นทางที่สามารถเดินทางไปยังสถานที่ท่องเที่ยวหลักของประเทศกัมพูชา นั่นคือ นครวัด นครธม และเขาพระวิหาร สำหรับชุมชนฝั่งกัมพูชา นั้น ชาวบ้านที่อาศัยอยู่ในพื้นที่บริเวณสถานที่ท่องเที่ยวเหล่านี้ ส่วนใหญ่เป็นคนท้องถิ่นดั้งเดิม มีทั้งคนกัมพูชาและคนลาว ภาษาที่ใช้ในการสื่อสารยังคงเป็นภาษาท้องถิ่น แต่ก็สามารถสื่อสารระหว่างกันได้ สภาพพื้นที่โดยรวมยังไม่พัฒนามากนักและยังมีการตรวจหาระเบิดอยู่

การเล่นพนันของชาวบ้านก่อนที่จะมีคาสีโนเกิดขึ้นในพื้นที่ ในชุมชนชาวไทยมีการเล่นพนันในชุมชน การพนันที่เล่น เช่น โกงเงิน ไพ่ ไฮโล มวยตู้ และที่นิยมมากที่สุดคือ หอยใต้ดิน ส่วนชุมชนชาวกัมพูชา คนในชุมชนไม่เล่นการพนัน เพราะมีอุดมคติว่าการพนันเป็นสิ่งอันตราย เป็นภัยคุกคามต่อการสร้างเมือง สร้างชาติใหม่

หลังจากมีคาสีโนเกิดขึ้นก็ก่อให้เกิดการเปลี่ยนแปลงหลายอย่าง ชุมชนในพื้นที่ฝั่งไทยมีความคึกคักมากขึ้น เนื่องจากเป็นทางผ่านของนักท่องเที่ยวที่ต้องการเดินทางไปคาสีโน ชาวบ้านมีการปรับปรุงที่อยู่อาศัยเพื่อสร้างเป็นร้านค้า ร้านขายของชำ และบ้านพักเพื่อรองรับนักท่องเที่ยว ถนนหนทางก็ได้รับการปรับปรุงใหม่ ในช่วงที่คาสีโนเพิ่งเปิด ชาวบ้านจำนวนหนึ่งมีอาชีพการ “เห่ของใหม่” เดินทางไปเล่นการพนันในคาสีโน และคาสีโน

ยังมีการว่าจ้างชาวบ้านในชุมชนให้เดินทางไปเล่นการพนันที่คาสีโนด้วย ชาวบ้านที่รับจ้างนั่งรถตู้ไปเล่นการพนันที่คาสีโนบางคนได้กลายเป็นนักพนัน ยึดการเล่นพนันเป็นอาชีพ ส่วนชุมชนฝั่งกัมพูชา เกิดตลาดแลกเปลี่ยนสินค้า เศรษฐกิจในชุมชนเติบโตมากขึ้น เกิดการจ้างงาน เพราะคาสีโนต้องใช้พนักงานจำนวนมากกว่า 800 คน ซึ่งแรงงานส่วนใหญ่เป็นคนหนุ่มสาว และในที่สุดคนในพื้นที่ซึ่งเดิมไม่เล่นการพนันก็เริ่มมีการเล่นพนันสำหรับประเภทของการพนันที่เล่นก็คล้ายคลึงกับไทย แต่ชาวกัมพูชาจะเล่นทั้ง หวยไทย หวยเวียดนาม และ หวยของรัฐบาลกัมพูชา โดยกลุ่มผู้เล่นการพนันให้เหตุผลว่าพวกเขาเล่นการพนันเพราะรู้สึกว่าเป็นกิจกรรมที่สนุกตื่นเต้น ทำให้ผ่อนคลาย

นอกเหนือจากการพัฒนาทางเศรษฐกิจที่เกิดขึ้นแล้ว ในพื้นที่มีผลกระทบด้านสังคมเกิดขึ้นชัดเจน เช่น ปัญหาการติดพนัน ภาระหนี้สิน ความแตกแยกในครอบครัว เป็นต้น และจะเห็นได้ว่า ผู้ที่เป็นนักพนันในชุมชนทั้งฝั่งไทยและกัมพูชาไม่ได้เข้าไปเล่นการพนันในคาสีโน เพราะคิดว่าเล่นอย่างไรก็ไม่มีทางชนะ มีแต่เสียมากกว่าได้

สำหรับแนวทางแก้ไขปัญหา ชาวบ้านในชุมชนฝั่งไทยได้รับการสนับสนุนจาก สสส. (สำนักงานกองทุนสนับสนุนการสร้างเสริมสุขภาพ) ในการรณรงค์ให้ชุมชนเป็นชุมชนปลอดเหล้าและการพนันในงานศพ ผู้นำชุมชนมีการขอร้องให้นักพนันในชุมชนหยุดเล่นการพนันในชุมชน หากใครอยากเล่นก็ขอให้ไปเล่นที่คาสีโนเพราะถือเป็นพื้นที่เล่น

การพนันที่ถูกกฎหมาย ซึ่งชาวบ้านในชุมชนก็ให้ความร่วมมือ โดยชาวบ้านบางส่วนที่ต้องการเล่นการพนันจะใช้วิธีการหลบเข้าไปเล่นการพนันในสวนยางพาราเพื่อป้องกันไม่ให้เจ้าหน้าที่จับกุมได้ หรือย้ายไปเล่นการพนันในอำเภอข้างเคียง สำหรับชาวบ้านในชุมชนฝั่งกัมพูชา ต่างลงความเห็นว่า อยากร่วมกันแก้ปัญหาในชุมชน อยากให้ชุมชนดำรงอยู่ได้อย่างมีความสุขเหมือนเดิม และพยายามผลักดันให้ชุมชนของตัวเองเป็นชุมชนปลอดการพนัน แต่คงจะต้องอาศัยระยะเวลา เพราะยังไม่มีเครือข่ายพันธมิตรให้การสนับสนุนมากนัก

ภายหลังการอภิปรายของวิทยากร ผู้เข้าร่วมประชุมได้ร่วมแบ่งปันประสบการณ์เกี่ยวกับคาสีโนในพื้นที่ตะเข็บชายแดนบริเวณอื่นๆ ที่คนไทยนิยมเดินทางไปเล่นการพนัน และตั้งคำถามว่า การประชาสัมพันธ์ผ่านสื่อถึงผลกระทบของการพนันโดยอ้างอิงหลักคำสอนทางศาสนาในปัจจุบันมีมากน้อยเพียงใดเพียงพอหรือไม่ และนโยบายของรัฐจะมีผลต่อการอนุมัติให้เปิดบ่อนคาสีโนอย่างไร

วิทยากรได้อภิปรายเพิ่มเติมว่า ในกรณีของประเทศไทย รัฐบาลมีแนวคิดอยากให้มียุคคาสีโนที่ถูกกฎหมาย เนื่องจากธุรกิจการพนันและธุรกิจสีเทาอื่นๆ ดำรงอยู่ (แบบไม่ถูกกฎหมาย) ในสังคมไทยมาช้านาน และเติบโตคู่ขนานไปกับเศรษฐกิจในระบบ การนำเศรษฐกิจนอกระบบเหล่านี้เข้ามาในระบบจึงเป็นโอกาสในการกำกับดูแลตรวจสอบโดยใช้อำนาจทางกฎหมาย แต่เนื่องจากประเทศไทยมีเรื่องประเพณีและความเชื่อทางศาสนา

เข้ามาเกี่ยวข้อง การเปิดคาสีโนที่ถูกกฎหมายจึงเป็นเรื่องละเอียดอ่อน ดังนั้น ในประเทศที่มีระบบการเมืองแบบเปิดเช่นประเทศไทย จึงควรมีการทำประชาคมเพื่อสอบถามความคิดเห็นของประชาชน การตัดสินใจไม่ควรอยู่ที่รัฐบาลเพียงฝ่ายเดียว และควรมีการประเมินผลกระทบที่อาจจะเกิดขึ้นด้วย

หากจะมีการแก้ไขกฎหมายเพื่ออนุญาตให้มีคาสีโนได้จริง รัฐบาลควรทบทวนเรื่องการจัดเก็บภาษีจากธุรกิจการพนัน โดยการประมาณจำนวนผู้เล่นและการดึงดูดนักท่องเที่ยวต่างชาติ เพื่อประมาณการรายได้ที่จะจัดเก็บได้ เมื่อทราบถึงมูลค่าของธุรกิจและประเมินผลประโยชน์เบื้องต้นได้แล้ว ก็ต้องนำมาเปรียบเทียบกับต้นทุนทางสังคมที่จะเกิดขึ้น รวมทั้งศึกษาถึงความสัมพันธ์เชิงอำนาจของผู้มีส่วนได้ส่วนเสีย การจัดสรรผลประโยชน์ระหว่างรัฐและเอกชน และความรับผิดชอบต่อสังคมของนักลงทุนหรือเจ้าของธุรกิจการพนัน หรือรัฐบาลอาจจะอนุญาตให้มีคาสีโนที่ถูกกฎหมายโดยอนุญาตให้ชาวต่างชาติเข้าเล่นการพนันได้เท่านั้น นอกจากนั้น รัฐบาลควรมีมาตรการในการติดตามหรือตรวจตราเฝ้าระวังคนที่เดินทางเข้าออกผ่านด่านชายแดนเพื่อไปเล่นการพนันในคาสีโน และทำการสำรวจตัวเลขสถิติหรือวงเงินที่หมุนเวียนในอุตสาหกรรมการพนันเพื่อใช้เป็นข้อมูลในการกำกับดูแลการเติบโตของธุรกิจการพนันต่อไป

โดยสรุปแล้ว ในปัจจุบัน แม้ว่าประเทศไทยไม่มีกฎหมายให้จัดตั้งคาสีโนได้ แต่ลำพังคาสีโนที่ตั้งอยู่ในประเทศเพื่อนบ้านก็มี

หลังจากมีคาสีโนเกิดขึ้น ชุมชนฝังกับพวชาซึ่งเดิม
ไม่เล่นการพนันก็เริ่มมีการเล่นพนัน ชาวกัมพูชาจะ
เล่นทั้ง หวยไทย หวยเวียดนาม และ หวยของรัฐบาล
กัมพูชา โดยกลุ่มผู้เล่นการพนันให้เหตุผลว่าพวกเขา
เล่นการพนันเพราะรู้สึกว่าเป็นกิจกรรมที่สนุก ตื่นเต้น
ทำให้ผ่อนคลาย

ผลต่อประเทศไทยในหลายด้าน เช่น คาสีโน
มีส่วนช่วยให้เกิดการขยายตัวทางเศรษฐกิจใน
พื้นที่ จากการจ้างงาน การนำเข้าหรือส่งออก
สินค้าบางประเภท และการท่องเที่ยว ทำให้
ประเทศมีรายได้เพิ่มขึ้น แต่ก็ต้องแลกกับ
สถานการณ์ความมั่นคงของประเทศ เนื่องจาก
คาสีโนเป็นปัจจัยเอื้อให้เกิดอาชญากรรม
ข้ามชาติ ปัญหาการฟอกเงิน รวมถึงปัญหา

ด้านสังคมที่ค่อยๆ สะสมเพิ่มขึ้น ด้วยเหตุ
ดังกล่าว รัฐบาลจึงจำเป็นต้องพิจารณาอย่าง
รอบด้าน ทั้งในแง่เศรษฐกิจ สังคม การเมือง
ว่าคุ้มหรือไม่หากจะให้มีการคาสีโนที่ถูกกฎหมาย
เพื่อประโยชน์ด้านเศรษฐกิจ โดยต้องไม่
ละเลยผลกระทบด้านสังคม และที่สำคัญคือ
ต้องรับฟังความคิดเห็นของประชาชนด้วย



CENTER
FOR
GAMBLING
STUDIES
REPORT
2016



การประชุมวิชาการเรื่อง “การพนันในยุคเปลี่ยนผ่าน”

วันอังคารที่ 10 พฤษภาคม 2559
ณ โรงแรมมิราเคิล แกรนด์





CENTER FOR GAMBLING STUDIES REPORT 2016

ยูโร 2016 : เซียร์บอล vs พนันบอล

การแข่งขันฟุตบอลทุกนัดสำคัญมีส่วนกระตุ้นให้เยาวชน
ก้าวเข้าสู่เส้นทางสายพนัน ด้วยคุณสมบัติ “ง่าย-กระตุ้น
-ลุ้นดี” มีสื่อชี้ช่อง คนรอบข้างเล่นพนันบอล กลุ่มเพื่อน
ให้การยอมรับ และช่องทางเล่นพนันเข้าถึงง่าย ยุคนี้เยาวชน
นิยมเล่นพนันบอลผ่านระบบออนไลน์ ที่น่าเป็นห่วง เยาวชนที่
ก่อนเปิดฤดูกาลแข่งขันตั้งใจจะไม่เล่นพนันยังเปลี่ยนใจมาเล่น
พนันบอลยูโรมากถึงร้อยละ 8.3





CGS
REPORT
2016

โครงการสำรวจพฤติกรรมรับชม
และการเล่นพนันทายผล
ฟุตบอลยูโร 2016 :
กลุ่มนักพนันมัธยมศึกษา
ตอนปลายและอาชีวศึกษา

กลุ่มตัวอย่างร้อยละ 16.8 เล่น
พนันทายผลฟุตบอลยูโร 2016
ในจำนวนนี้ ร้อยละ 39.8 ประสบ
ปัญหาอย่างใดอย่างหนึ่ง เช่น
เสียการเรียน มีความเครียดมาก
ถูกโกง มีหนี้สิน เป็นต้น โดย
1 ใน 4 ของคนที่มีหนี้ยังไม่รู้ว่าจะ
หาเงินจากที่ไหนมาใช้หนี้



เยาวชนไทย กับการเล่นพนันทายผล ฟุตบอลยูโร 2016

ศูนย์วิจัยเพื่อการพัฒนาสังคมและธุรกิจ





คนไทย 3 ใน 4 เคยเล่นการพนัน โดยมีการเล่นพนันทายผลฟุตบอลมากเป็นอันดับ 3 รองจากสลากกินแบ่งรัฐบาลและหวยใต้ดิน เมื่อจำกัดกรอบเวลา 12 เดือนย้อนหลังและใช้วิธีการทางสถิติประมาณการ พบว่า จำนวนผู้เล่นพนันทายผลฟุตบอลมีน้อยกว่าผู้เล่นพนันสองอันดับแรกเกือบ 10 เท่า แต่วงเงินพนันหมุนเวียนกลับมีมากที่สุดเป็นอันดับ 1

การที่วงเงินพนันหมุนเวียนสูง สาเหตุหนึ่งเป็นเพราะการเล่นพนันทายผลฟุตบอลมีความถี่มากกว่าการพนันประเภทอื่น ในฤดูกาลแข่งขันปกติ ฟุตบอลลีกยุโรปมีการแข่งขันกันหลายสิบคู่ในแต่ละสัปดาห์ และหากเป็นรายการใหญ่นอกเหนือจากฤดูกาลปกติ ซึ่งมีความ “พีเวอร์” เข้ามาเป็นปัจจัยเสริม จะมีผู้เล่นพนันเพิ่มขึ้น ดังเช่นในปี พ.ศ. 2557 ที่มีการแข่งขันรายการ “ฟุตบอลโลก 2014” ผลการศึกษาครั้งนั้นประมาณการได้ว่า มีคนไทยเล่นพนันสูงถึง 4.6 ล้านคน มี

วงเงินพนันหมุนเวียนสูงถึง 3.3 หมื่นล้านบาท และที่น่าเป็นห่วงอย่างยิ่งคือ 1 ใน 4 ของผู้เล่นพนันยังเป็นวัยรุ่นวัยเรียน

ในปี พ.ศ. 2559 มีรายการใหญ่ที่แฟนฟุตบอลให้ความสนใจมากคือ “ยูโร 2016” ศูนย์ศึกษาปัญหาการพนันร่วมกับศูนย์วิจัยเพื่อการพัฒนาสังคมและธุรกิจได้ดำเนินโครงการสำรวจพฤติกรรมรับชมและการเล่นพนันทายผลฟุตบอลยูโร 2016 กลุ่มนักพนันมัธยมศึกษาตอนปลายและอาชีวศึกษา ในพื้นที่ 10 จังหวัด ประกอบด้วย กรุงเทพมหานคร สมุทรปราการ เชียงใหม่ พิษณุโลก ชลบุรี ราชบุรี ขอนแก่น อุบลราชธานี สุราษฎร์ธานี และสงขลา จำนวน 3,832 ตัวอย่าง โดยแบ่งการศึกษาออกเป็น 2 ช่วงเวลา คือ ช่วงก่อนการแข่งขันและหลังจบการแข่งขัน เพื่อเป็นประโยชน์ต่อการเฝ้าระวังและการติดตามสถานการณ์ปัญหาที่เกิดขึ้นจริงในปัจจุบัน ได้ผลการศึกษาดังนี้

การพนันทายผลฟุตบอลมักเริ่มต้นจากการเล่นเล็กน้อยแล้วค่อยๆ นำไปสู่การเล่นที่จริงจัง เน้นได้เสียเอาเงิน และวงเงินพนันที่เล่นจริงมักสูงกว่าที่ตั้งใจจะเล่น

พฤติกรรมการเล่นพนันกายผลฟุตบอลยูโร 2016

กลุ่มนักเรียนมัธยมศึกษาตอนปลาย (ม.4-ม.6) และอาชีวศึกษา (ปวช.1-ปวช.3) มากถึงร้อยละ 69.1 ชอบฟุตบอล และร้อยละ 16.8 มีการเล่นพนันทายผลฟุตบอลยูโร 2016 เมื่อเปรียบเทียบกับผลการสำรวจกลุ่มเป้าหมายเดียวกันในรายการฟุตบอลโลก 2014 ซึ่งมีผู้เล่นพนันร้อยละ 11.6 จะเห็นว่าสัดส่วนผู้เล่นพนันเพิ่มสูงขึ้นถึงร้อยละ 5.2 สะท้อนให้เห็นถึงการขยายตัวของการเล่นพนันทายผลฟุตบอลในเยาวชนกลุ่มดังกล่าว

ที่สำคัญ คนที่ตั้งใจจะไม่เล่นพนัน (ในช่วงก่อนการแข่งขัน) เปลี่ยนใจมาเล่นพนันร้อยละ 8.3 และคนที่ไม่แน่ใจว่าจะเล่นพนันหรือไม่ (ในช่วงก่อนการแข่งขัน) แล้วเปลี่ยนใจมาเล่นพนันมีถึงร้อยละ 34.9 ทั้งสองกลุ่มนี้ เมื่อสอบถามเหตุผลที่ทำให้หันมาเล่นพนัน พบว่าส่วนใหญ่ คือร้อยละ 72.6 ให้เหตุผลว่า แค่อ่านสนุกๆ กับเพื่อน พี่น้อง ฯลฯ รองลงมาคือเพื่อน พี่น้อง ฯลฯ ขวนให้รวมเงินเล่นพนัน

(ร้อยละ 27.6) เห็นคนอื่นเล่นแล้วได้เงิน (ร้อยละ 21.3) เคยเล่นแล้วอดใจไม่ได้ (ร้อยละ 16.8) และลองทำนายผลแล้วแม่นจึงเล่นพนัน (ร้อยละ 16.6)

เมื่อสอบถามประสบการณ์การเล่นพนันทายผลฟุตบอลตลอดชีวิตที่ผ่านมา พบว่ากลุ่มที่เคยเล่นพนันเกือบครึ่งหรือร้อยละ 46.7 เริ่มเล่นพนันครั้งแรกโดยใช้เงินพนันเล็กน้อยพอเป็นสีสันในการเชียร์ และใกล้เคียงกันคือร้อยละ 40.3 เล่นพนันโดยไม่ได้ใช้เงิน (เช่น เลี้ยงข้าว เลี้ยงหนัง) แต่เมื่อเวลาผ่านไปสัดส่วนการเล่นพนันเล็กๆ น้อยๆ มีแนวโน้มลดลง และเปลี่ยนไปสู่การเล่นพนันที่จริงจังเน้นได้เสียเอาเงินมากขึ้น ดังผลสำรวจพบว่าผู้เล่นพนันในปัจจุบันมากถึงร้อยละ 43.7 เล่นแบบเน้นได้เสียเอาเงิน ซึ่งหากเปรียบเทียบกับการเล่นพนันครั้งแรกพบว่าสัดส่วนในกลุ่มนี้เพิ่มสูงขึ้นถึงร้อยละ 30.7

ลักษณะการเล่นพนันทายผลฟุตบอล

ใช้เงินเล็กน้อยพอเป็นสีสันในการเชียร์

24.7 46.7

พนันโดยไม่ได้ใช้เงิน (เช่น เลี้ยงข้าว เลี้ยงหนัง)

31.6 40.3

เล่นเน้นได้เสียเอาเงิน

13.0 43.7

● การเล่นพนันครั้งแรก ● การเล่นพนันในปัจจุบัน

ข้อมูลที่น่าสนใจคือ วงเงินที่ใช้เล่นพนันมักเพิ่มสูงขึ้นตามรอบการแข่งขัน และวงเงินพนันที่เล่นจริงมักสูงกว่าที่ตั้งใจจะเล่น จากการศึกษาเฉพาะกลุ่มที่เล่นพนันแบบเน้นได้เสียเอาเงิน พบว่า ในการแข่งขันรอบแรกผู้เล่นพนันมีวงเงินพนันเฉลี่ยต่อคู่ 353 บาท จากนั้นเพิ่มเป็น 483 บาท ในการแข่งขันรอบ 16 ทีม และเพิ่มเป็น 609 บาท ตั้งแต่รอบ 8 ทีมไปจนถึงรอบชิงชนะเลิศ โดยเกินครึ่งคือร้อยละ 54.8 เล่นพนันด้วยวงเงินที่สูงกว่าความตั้งใจหรือที่เตรียมไว้

สำหรับช่องทางในการเล่นพนันทายผลฟุตบอล เนื่องจากในปัจจุบันการเล่นพนัน

ผ่านเว็บไซต์เข้าถึงได้ง่าย สามารถเล่นผ่านอุปกรณ์ทุกประเภทที่เชื่อมต่ออินเทอร์เน็ต ไม่ว่าจะเป็นคอมพิวเตอร์ โน้ตบุ๊ก แท็บเล็ต หรือสมาร์ทโฟน ทั้งยังยากต่อการปิดกั้นควบคุมหรือจับกุม จึงไม่น่าประหลาดใจที่การเล่นพนันผ่านออนไลน์เป็นช่องทางที่นักพนันใช้มากที่สุด โดยพบว่ากลุ่มที่เล่นพนันทายผลฟุตบอลยูโรแบบเน้นได้เสียเอาเงินมีการเล่นพนันผ่านทางเว็บไซต์มากถึงร้อยละ 36.5 มากกว่าการเล่นกับโต๊ะบอลโดยตรงที่มีอยู่ร้อยละ 22.7 และมากกว่าการเล่นผ่านคนเดินโพยที่มีอยู่ร้อยละ 17.4

ช่องทางหลัก ในการเล่นพนันทายผลฟุตบอล

อัตราส่วน ร้อยละ



เยาวชนไทยมีแนวโน้มเล่นพนันทายผลฟุตบอลกันมากขึ้น ปัจจัยเงื่อนไขส่วนหนึ่งมาจากการมีคนแวดล้อมที่เล่นพนันบอล การมีช่องทางการเล่นที่เข้าถึงง่าย และมีข้อมูลช่วยตัดสินใจจากสื่อต่างๆ โดยเฉพาะเว็บไซต์และโซเชียลเน็ตเวิร์ค ที่เป็นเสมือน “คู่มือเล่นพนัน” เพิ่มความมั่นใจในการเล่นพนัน รวมถึงการมีทัศนคติที่สุ่มเสี่ยงต่อการเล่นพนันทายผลฟุตบอลของเยาวชนเอง

นอกจากนั้น การเล่นพนันทายผลฟุตบอล ต้องอาศัยข้อมูลเพื่อช่วยในการตัดสินใจ ซึ่งจะทำให้ผู้เล่นพนันมีความมั่นใจหรือคิดว่า มีโอกาสชนะมากกว่าเสีย เช่น สถิติผลการแข่งขันในอดีต ความสมบูรณ์ของทีมและผู้เล่นแต่ละตำแหน่ง แต้มต่อหรืออัตราต่อรอง และการวิเคราะห์ทายผล เป็นต้น แหล่งข้อมูลจึงเป็นเสมือน “คู่มือเล่นพนัน” ซึ่งผลการศึกษาพบว่า กลุ่มที่เล่นพนันทายผลฟุตบอลยูโร 2016 มากถึงร้อยละ 91.5 อาศัยข้อมูลในการเล่นพนัน โดยสื่อที่ใช้เป็นแหล่งข้อมูล 5 อันดับแรกส่วนใหญ่เป็นสื่อออนไลน์ ได้แก่ เฟซบุ๊ก (ร้อยละ 43.9) ทวิตเตอร์/เคเบิลทีวี (ร้อยละ 35.9) อินเทอร์เน็ตทีวี (ร้อยละ 35.2) เว็บไซต์ (ร้อยละ 32.0) และกลุ่มไลน์ (ร้อยละ 26.6) อาจกล่าวได้ว่า ผู้เล่นพนันทายผลฟุตบอลใช้สื่อออนไลน์เป็นแหล่งข้อมูลมากที่สุด ต่างจากอดีตที่มักอาศัยข้อมูลจากหนังสือพิมพ์วิเคราะห์อัตราต่อรอง นอกจากนี้ช่องทางการเล่นพนันที่เข้าถึงง่าย และการมีข้อมูลเป็น “คู่มือเล่นพนัน” การ

ศึกษายังพบปัจจัยเงื่อนไขอื่นที่มีส่วนส่งเสริมหรือชักนำให้เยาวชนเข้าสู่การเล่นพนันทายผลฟุตบอล ที่สำคัญคือ ปัญหาเรื่องทัศนคติและสภาพแวดล้อมหรือบุคคลรอบข้าง กล่าวคือ การสำรวจพบว่า ขณะที่กลุ่มตัวอย่างร้อยละ 35.4 เคยมีประสบการณ์เล่นพนันทายผลกีฬา และร้อยละ 16.8 เล่นพนันทายผลฟุตบอลยูโร 2016 แต่กลุ่มตัวอย่างมากถึงร้อยละ 45.7 เห็นว่าการวางเดิมพันข้างทีมที่เชียร์เป็นการแสดงออกถึงการเป็นแฟนบอลทีมนั้นๆ และร้อยละ 42.7 เห็นว่าการเล่นพนันทายผลฟุตบอลไม่ใช่การเสี่ยงดวง เพราะต้องใช้ความสามารถในการวิเคราะห์ ทัศนคติเช่นนี้แสดงให้เห็นถึงการยอมรับเรื่องการพนันทายผลฟุตบอลในกลุ่มวัยรุ่น แม้กระทั่งในกลุ่มวัยรุ่นที่ไม่เล่นการพนันทายผลกีฬา และการสำรวจยังพบทัศนคติที่สุ่มเสี่ยงอื่น เช่น เห็นว่า การเล่นพนันทายผลฟุตบอลมีโอกาส 50:50 ซึ่งเป็นโอกาสที่มากกว่าการพนันอื่น เป็นต้น

ทัศนคติต่อการเล่นพื้กันกายผลฟุตบอลของนักเรียน อัตราส่วน ร้อยละ

การวางเดิมพันข้างทีมที่ตัวเองเชียร์ เป็นการแสดงออกถึงการเป็นแฟนทีมนั้น

45.7

การเชียร์ฟุตบอลสนุกตื่นเต้นได้โดยปราศจากการพนัน

78.0

การพนันเป็นตัวบ่อนทำลายกีฬาฟุตบอล อาทิ การจ้างลัมบอล การโกงการแข่งขัน

67.7

วัยรุ่นที่เล่นพื้กันกายผลฟุตบอลดูเหมือนจะมีระดับกว่าการเล่นพื้กันอย่างอื่น

25.6

การเล่นพื้กันกายผลฟุตบอลสามารถสร้างการยอมรับในกลุ่มเพื่อน/รุ่นพี่/รุ่นน้อง

27.9

การเล่นพื้กันกายผลฟุตบอล ไม่ใช่การเสี่ยงดวง เพราะต้องใช้ความสามารถในการวิเคราะห์

42.7

การเล่นพื้กันกายผลฟุตบอลทำให้ได้เงินง่าย

29.6

การเล่นพื้กันกายผลฟุตบอลมีโอกาส 50:50 ซึ่งเป็นโอกาสมากกว่าการเล่นพื้กันอื่น

38.0

สำหรับประเด็นสภาพแวดล้อมหรือบุคคลรอบข้างมีผลต่อทัศนคติและพฤติกรรมของเด็กและเยาวชน การศึกษาพบว่า ตัวอย่างเกินครึ่งหรือร้อยละ 57.1 มีคนรู้จักเล่นพื้กันทายผลฟุตบอลยูโร 2016 และผลการวิเคราะห์ความสัมพันธ์ของการเล่นพื้กันทายผลฟุตบอล

ยูโร 2016 กับการมีคนรู้จักเล่นพื้กันในรายการเดียวกันนี้ พบว่า กลุ่มที่มีคนรู้จักเล่นพื้กันทายผลฟุตบอลมีสัดส่วนผู้เล่นพื้กันสูงกว่ากลุ่มที่ไม่มีคนรู้จักเล่นพื้กันอย่างชัดเจน คือ ร้อยละ 24.7 : 6.4

ปัญหาและผลกระทบ จากการเล่นพนันทายผลฟุตบอลยูโร 2016

กลุ่มตัวอย่างจำนวนหนึ่งเลือกแก้ไขปัญหาด้วยวิธีการที่ผิด เช่น หยิบจวยเงิน/ทรัพย์สินในบ้านหรือของคนอื่น หรือคิดจะหาเงินจากการเล่นพนันอย่างอื่น ขณะที่ประมาณ 1 ใน 4 ของคนที่มีหนี้ หรือร้อยละ 24.2 ยังไม่รู้ว่า จะหาเงินจากที่ไหนมาใช้หนี้

ปัญหาที่พบจากการเล่นพนันทายผลฟุตบอลยูโร 2016 มีอยู่พอสมควร กล่าวคือ กลุ่มตัวอย่างร้อยละ 39.8 ประสบปัญหาอย่างใดอย่างหนึ่ง เช่น เสียการเรียน มีความเครียดมาก ถูกโกง มีหนี้สิน เป็นต้น เฉพาะกลุ่มที่มีหนี้สินจากการเล่นพนันทายผลฟุตบอลยูโร 2016 พบว่า มีหนี้สินเฉลี่ยอยู่ที่ 2,026 บาท อย่างไรก็ดี กลุ่มตัวอย่างส่วนใหญ่สามารถแก้ไขปัญหาได้ เช่น ถอนเงินเก็บในธนาคารมาใช้หนี้ ขาย/จำหน่ายทรัพย์สินส่วนตัว เช่น โทรศัพท์ สร้อยทอง โดยกลุ่มใหญ่สุดคือร้อยละ 78.8 แก้ปัญหาด้วยการขอหรือยืมเงินคนในครอบครัว/ญาติหรือคนสนิท อาทิ เพื่อน แฟน แต่ก็มีจำนวนหนึ่งที่เลือกแก้ไขปัญหาด้วยวิธีการที่ผิด เช่น หยิบจวยเงิน/ทรัพย์สินในบ้านหรือของคนอื่น หรือคิดจะหาเงินจากการเล่นพนันอย่างอื่น ขณะที่ประมาณ 1 ใน 4 หรือร้อยละ 24.2 ยังไม่รู้ว่า จะหาเงินจากที่ไหนมาใช้หนี้

ปัญหาจากการเล่นพนัน ทายผลฟุตบอลยูโร 2016

อัตราส่วน ร้อยละ



เมื่อสอบถามถึงความรู้สึกกังวลว่าจะถูกจับได้และถูกลงโทษ พบว่า กลุ่มตัวอย่างที่เล่นพนันทายผลฟุตบอลมากถึง 2 ใน 3 หรือร้อยละ 67.0 ไม่มีความกังวลว่าจะถูกจับได้และถูกลงโทษ แสดงให้เห็นว่ามาตรการควบคุมทางสังคมต่อการเล่นพนันทายผลฟุตบอลยังไม่เข้มงวดหรือมีความหละหลวมเยาวชนที่เล่นพนันจึงไม่เกรงกลัว อย่างไรก็ตาม กลุ่มตัวอย่างที่เหลืออีกร้อยละ 33.0 ยังมีความกังวลต่อการถูกจับได้และถูกลงโทษ โดยร้อยละ 69.8 กังวลว่าจะถูกจับได้โดย พ่อ

แม่ ผู้ปกครอง รองลงมาคือ ตำรวจ (ร้อยละ 34.8) ครูอาจารย์ (ร้อยละ 24.6) และแฟน/คนรัก (ร้อยละ 15.2) ที่น่าสนใจ เมื่อสอบถามว่าเคยถูกลงโทษจากการเล่นพนันทายผลฟุตบอลบ้างหรือไม่ พบว่า มีเพียงร้อยละ 8.3 ที่เคยถูกลงโทษจากการเล่นพนันทายผลฟุตบอล และมักเป็นการลงโทษสถานเบา เช่น ดุด่าหรือตักเตือน/ต่าหนี มีเพียง 20-30 รายเท่านั้นที่เคยถูกลงโทษระดับหักเงิน ว่างรอบสนาม เมียนตี ทำทัณฑ์บน พักการเรียนหรือถูกตำรวจจับ

การรณรงค์/ห้ามปราม เพื่อลดปัญหาการเล่นพนันทายผลฟุตบอล

แม้ครอบครัวมีอิทธิพลสำคัญในการหยุดยั้งการเล่นพนัน แต่ผลสำรวจกลับพบว่า ครอบครัวยังแสดงบทบาทในการห้ามปรามน้อยเกินไป กล่าวคือ เมื่อสอบถามถึงมาตรการขั้นต่ำที่สุดที่จะทำให้เลิกเล่นพนันทายผลฟุตบอล กลุ่มตัวอย่างที่เล่นพนันส่วนใหญ่หรือร้อยละ 58.2 ระบุว่า หากถูกพ่อแม่ ผู้ปกครอง ต่าหนี/ตักเตือนหรือดุด่าก็เพียงพอที่จะทำให้เลิกเล่นพนันได้แล้ว แต่เมื่อสอบถามกลุ่มตัวอย่างทั้งหมดถึงการห้ามปรามพบว่า มีเพียงร้อยละ 29.6 เท่านั้นที่เคยถูกห้ามปรามโดยพ่อแม่ ผู้ปกครอง

มาตรการขั้นต่ำที่สุดที่จะทำให้ เลิกเล่นพนันทายผลฟุตบอล

อัตราส่วน ร้อยละ



กลไกสำคัญที่จะหยุดพนันได้ก็คือ มิติทางสังคมและสภาพแวดล้อม ดังนั้น การสนับสนุนให้คนในครอบครัวหรือเพื่อน ช่วยห้ามปรามกัน และส่งเสริมกันในทางสร้างสรรค์ จึงเป็นเรื่องสำคัญ

สำหรับภาพรวมของการรณรงค์/ห้ามปรามไม่ให้เล่นพนันทำลายผลฟุตบอลยูโร 2016 นั้น พบว่ากลุ่มตัวอย่างมากถึงร้อยละ 66 ระบุว่า เคยได้ยินได้ฟัง โดยประมาณครึ่งหนึ่งหรือร้อยละ 50.2 ได้ยินได้ฟังจากโรงเรียน ถัดมาคือจากครู อาจารย์ (ร้อยละ 39.6) อินเทอร์เน็ต (37.0) การโฆษณาทางโทรทัศน์ (ร้อยละ 36.1) และน้อยที่สุดคือ พ่อ แม่ ผู้ปกครอง (ร้อยละ 29.6) ดังนั้น ในระยะต่อไปการแก้ปัญหาการพนันทำลายผลฟุตบอลของทุกฝ่ายที่เกี่ยวข้องจะต้องดำเนินการอย่างเข้มข้น ฝ่ายรณรงค์และฝ่ายปราบปรามจะต้องมีการทำงานอย่างจริงจังและต่อเนื่อง ในด้านการรณรงค์ ควรมีการประชาสัมพันธ์ผ่านสื่อกระแสหลัก (Air War) ให้มากขึ้น รวมถึงโซเชียลมีเดียที่สามารถเข้าถึงวัยรุ่นได้อย่างแพร่หลาย พร้อมกันนั้นจะต้องทำกิจกรรมในระดับพื้นที่ (Ground War) ร่วมด้วย ส่วนการปราบปราม การจัดตั้งศูนย์ป้องกันปราบปรามการพนันทำลายผลฟุตบอลสามารถลดการเล่นพนันลงได้พอสมควร แต่ศูนย์ดังกล่าวมีการทำงานแบบเฉพาะกิจ จึงควรปรับให้มีสถานะทางโครงสร้างที่ถาวร เพื่อจะ

ได้มีการปฏิบัติอย่างต่อเนื่อง นอกจากนั้นภาครัฐจำเป็นต้องพัฒนาวิธีการจัดระเบียบหรือควบคุมเนื้อหาของสื่อต่างๆ โดยเฉพาะสื่อออนไลน์ เพื่อไม่ให้เป็น “คู่มือสำหรับนักพนัน” อีกต่อไป

ท้ายที่สุดขอเน้นย้ำว่า กลไกสำคัญที่จะหยุดพนันได้ก็คือ มิติทางสังคมและสภาพแวดล้อม ดังนั้น การสนับสนุนให้คนในครอบครัวหรือเพื่อนช่วยห้ามปรามกัน และส่งเสริมกันในทางสร้างสรรค์ จึงเป็นเรื่องสำคัญ ขณะเดียวกันการมีภาคประชาสังคมทำงานรณรงค์หยุดพนันยังถือได้ว่าอยู่ในวงจำกัด จึงควรเร่งให้มีการขยายเครือข่ายให้กว้างออกไป เพื่อจะได้สามารถทำงานได้มากขึ้น



มีเดียมอนิเตอร์ มูลนิธิสื่อมวลชนศึกษา



ผลการศึกษาการพนันและการ
ชิงโชคในบอလยูโร 2016 ของ
มีเดียมอนิเตอร์ อาจสรุปได้ว่า
“สื่อหลักมักให้ข้อมูล สื่อ
สิ่งพิมพ์มักถูกใช้เพื่อประกอบ
การตัดสินใจพนัน ส่วนสื่อที่
เป็นสะพานสู่การลงมือพนันคือ
สื่อออนไลน์”



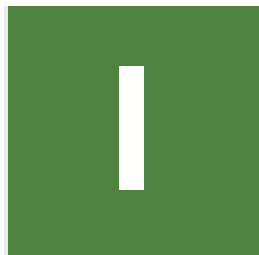
ฟุตบอล : เกมเพื่อกีฬา หรือการพนัน/การชิงโชค



 มีเดียมอนิเตอร์ มูลนิธิสื่อมวลชนศึกษา เป็นหน่วยงานอิสระภาคประชาสังคม ก่อตั้งขึ้นเพื่อทำงานเชิงวิชาการการศึกษาวิเคราะห์เนื้อหาสื่ออย่างมีจุดมุ่งหมายเพื่อให้บริการการศึกษาส่งผลต่อการพัฒนาคุณภาพสื่อและคุณภาพผู้รับสื่อโดยทำการศึกษาสื่อในประเด็นหรือวาระที่สำคัญหรือเป็นที่สนใจของ

สังคม ด้วยจุดยืนการทำงานคือ เฝ้าระวังสื่อเพื่อสร้าง “สุขภาวะของสังคม”

มีเดียมอนิเตอร์ได้พัฒนาเกณฑ์เพื่อใช้ศึกษาการนำเสนอเนื้อหาการพนันในการแข่งขันฟุตบอลและได้ปรับคำอธิบายเกณฑ์เพื่อการแบ่งแยกที่ชัดเจนขึ้นในการศึกษาการพนันในบอลลูโร 2016 ดังนี้

			
General Information คือระดับการให้ข้อมูลที่ เป็นข้อมูลทั่วไป เช่น ตารางการแข่งขัน ข่าวสารที่เกี่ยวข้องกับการแข่งขัน	Prediction คือระดับการทำนาย ผลการแข่งขัน เป็นการคาดการณ์หรือการทำนายผลการแข่งขันโดยไม่ระบุอัตราต่อรองหรือประตูดการแพ้-ชนะ	Handicap คือระดับการให้อัตราต่อรอง เปอร์เซนต์ความได้เปรียบเสียเปรียบ โอกาสยังประตู	Gambling คือระดับการชี้ช่องทางพนันเป็นข้อมูลเพื่อการพนันบอลโดยตรง เช่น แหล่งรับพนัน วิธีการพนัน การโอนเงิน

โจทย์หลักในการศึกษาวิเคราะห์คือ ระดับเนื้อหาการพนัน การชิงโชค ในสื่อที่เป็นหน่วยการศึกษา โดยกำหนดประเภทสื่ออย่างหลากหลาย ทั้งช่วงเวลาที่แตกต่างของแนวนอนและแนวตั้ง แนวนอนคือวันที่ศึกษาอยู่ในช่วงสัปดาห์แรกของการแข่งขัน (ได้แก่ วันที่ 10, 12, 14, 16 มิถุนายน 2559) ศึกษาสื่อวิทยุกระจายเสียง โทรทัศน์ หนังสือพิมพ์รายวัน แนวตั้งคือศึกษาทุกวันศุกร์ของฤดูกาลแข่งขัน (เริ่มจากวันแรกคือวันศุกร์ที่ 10 ตามด้วยวันที่ 17, 24 มิถุนายน และ 1 กรกฎาคม 2559) ศึกษาสื่อหลัก (วิทยุกระจายเสียง โทรทัศน์ และหนังสือพิมพ์รายวัน) หนังสือพิมพ์กีฬารายวัน เว็บไซต์

เฟซบุ๊ก โดยในกลุ่มสื่ออินเทอร์เน็ตเน้นการใช้คำสำคัญสืบค้นเพื่อดูการเปลี่ยนแปลงเชิงปริมาณในแต่ละสัปดาห์ จากเริ่มจนถึงสิ้นสุดการแข่งขัน

สื่อวิทยุกระจายเสียงและโทรทัศน์ ศึกษา ระหว่างเวลา 15.00-23.00 น. โดยสื่อโทรทัศน์ ศึกษา 6 ช่อง คือโทรทัศน์ภาคพื้นดินระบบดิจิทัล 3 ช่องแรกที่ได้รับคามนิยมในช่วงเวลาที่ศึกษาคือ ช่อง 3 ช่อง 7 และ Work point (อ้างอิงจากผลสำรวจของ Nielsen) แต่เนื่องด้วยช่อง 3 ได้ลิขสิทธิ์การถ่ายทอดสด จึงศึกษาโทรทัศน์ในเครือช่อง 3 ทั้งหมด ได้แก่ 3Family, 3SD, 3HD และศึกษาโทรทัศน์ดาวเทียมช่อง SMM TV ซึ่งเป็น

สื่อในเครือธุรกิจสื่อด้านกีฬา ส่วนสื่อวิทยุกระจายเสียง ศึกษาวិทยุหลักที่เป็นคลื่นกีฬา 2 คลื่น คือ FM 96 Sport Radio และ FM99 Active Radio โดยเก็บข้อมูลทางออนไลน์ และอีก 1 วิทยุออนไลน์ คือ NR Sports Radio บนเว็บไซต์ nrsportsradio.com ซึ่งมี Facebookpage ด้วย

สื่อหนังสือพิมพ์รายวัน ศึกษา 4 ฉบับ ได้แก่ ไทยรัฐ เดลินิวส์ คมชัดลึก ข่าวสด และหนังสือพิมพ์กีฬารายวัน ศึกษา 6 ฉบับ โดย 5 ฉบับแรกเป็นสื่อในเครือสยามสปอร์ตซินดิเคท คือ สยามกีฬารายวัน สปอร์ตพูล สปอร์ตแมน สตาร์ซ็อคเกอร์ ตลาดลูกหนัง และอีกหนึ่งฉบับเป็นหนังสือพิมพ์กีฬาออนไลน์ คือ ฮอตสกอว์

ผลการศึกษาสื่อหลัก

การศึกษาแวนอน ศึกษาสื่อวิทยุกระจายเสียง โทรทัศน์ และหนังสือพิมพ์รายวัน ในช่วงสัปดาห์แรกของการแข่งขัน ซึ่งเป็นรอบการแบ่งกลุ่ม มีหน่วยวันที่ศึกษาคือ วันที่ 10, 12, 14, 16 มิถุนายน 2559 มีการแข่งขันดังนี้

วันที่ 12 มิถุนายน 2559	มี 3 คู่	ตุรกี-โครเอเชีย , โปแลนด์-ไอร์แลนด์เหนือ , เยอรมนี-ยูเครน
วันที่ 14 มิถุนายน 2559	มี 2 คู่	ออสเตรีย-ฮังการี , โปตุเกส-ไอซ์แลนด์
วันที่ 16 มิถุนายน 2559	มี 3 คู่	อังกฤษ-เวลส์ , ยูเครน-ไอร์แลนด์เหนือ , เยอรมนี-โปแลนด์

ผลการศึกษาพบเนื้อหาตามเกณฑ์ IPHG ดังนี้

สื่อโทรทัศน์ ไม่พบการชี้ช่องทางพนัน (G) ส่วนใหญ่เป็นระดับการให้ข้อมูล (I) พบสูงสุดวันที่ 12 มิถุนายน การทำนายผลการแข่งขัน (P) พบเกือบทุกช่อง แต่มีจำนวนที่ค่อนข้างน้อย การให้อัตราต่อรอง (H) พบในช่อง SMMTV เพียงช่องเดียว

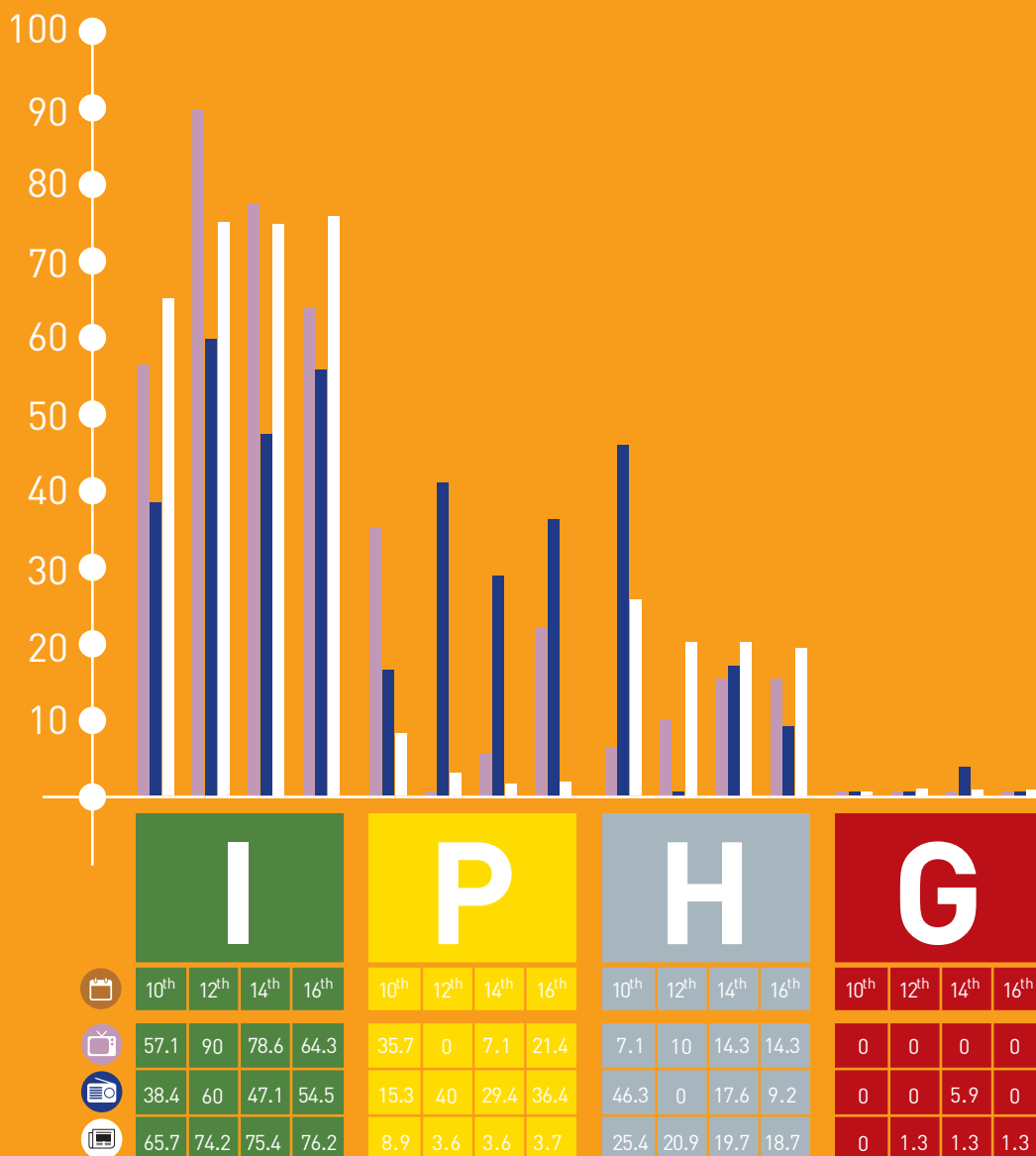
สื่อวิทยุ สถานี FM 96 Sport Radio และ FM99 Active Radio ไม่พบการชี้ช่องทางพนัน (G) พบระดับการให้ข้อมูล (I) มากที่สุด การทำนายผลการแข่งขัน (P) พบค่อนข้าง

น้อย การให้อัตราต่อรอง (H) พบสูงสุดวันที่ 10 มิถุนายน ส่วน NR Sport Radio วิทยุบนเว็บไซต์ที่ไม่มีผังรายการ ส่วนใหญ่เป็นเพลงด้วย Auto DJ ไม่เน้นฟุตบอลยูโรเป็นหลัก แต่ในช่วงที่ศึกษาพบเนื้อหาในระดับชี้ช่องทางพนัน (G) ในวันที่ 14 มิถุนายน

สื่อหนังสือพิมพ์รายวัน ส่วนใหญ่เป็นระดับการให้ข้อมูล (I) การทำนายผลการแข่งขัน (P) พบค่อนข้างน้อย การให้อัตราต่อรอง (H) พบในเดลินิวส์กับคมชัดลึกเพียง 2 ฉบับ และพบเนื้อหาในระดับชี้ช่องทางพนัน (G) ในเดลินิวส์วันที่ 12, 14 และ 16 มิถุนายน

แผนภูมิแสดงสัดส่วนเนื้อหาตามเกณฑ์ IPHG
สื่อวิทยุกระจายเสียง โทรทัศน์ และหนังสือพิมพ์รายวัน
ในช่วงสัปดาห์แรกของการแข่งขัน
ในวันที่ 10, 12, 14, 16 มิถุนายน 2559

หน่วย (ร้อยละ)



ส่วนการศึกษาแนวดั้งในสื่อหลัก (วิทยุกระจายเสียง โทรทัศน์ และหนังสือพิมพ์รายวัน) และหนังสือพิมพ์กีฬารายวัน ตามช่วงรอบการแข่งขัน โดยศึกษาในทุกวันศุกร์ของฤดูกาลแข่งขัน ดังนี้

วันที่ 10 มิถุนายน 2559	ไม่มีการแข่งขัน
วันที่ 17 มิถุนายน 2559	เป็นรอบแบ่งกลุ่มบดสอง มีแข่งขัน 3 คู่ คือ เยอรมัน-โปแลนด์ , อิตาลี-สวีเดน , เช็ก-โครเอเชีย
วันที่ 24 มิถุนายน 2559	พักการแข่งขันรอบแรกก่อนเข้าสู่รอบ 16 ทีมสุดท้าย
วันที่ 1 กรกฎาคม 2559	รอบ 8 ทีมสุดท้าย มีแข่งขัน 1 คู่ คือ โปสตุเกส-โปแลนด์

ผลการศึกษาพบเนื้อหาตามเกณฑ์ IPHG ในสื่อ ดังนี้

สื่อโทรทัศน์ ยังคงพบระดับการให้ข้อมูล (I) มากที่สุด การทำนายผลการแข่งขัน (P) พบค่อนข้างน้อย การให้อัตราต่อรอง (H) พบในช่อง SMMTV เพียงช่องเดียว และไม่พบเนื้อหาชี้ช่องทางพนัน (G)

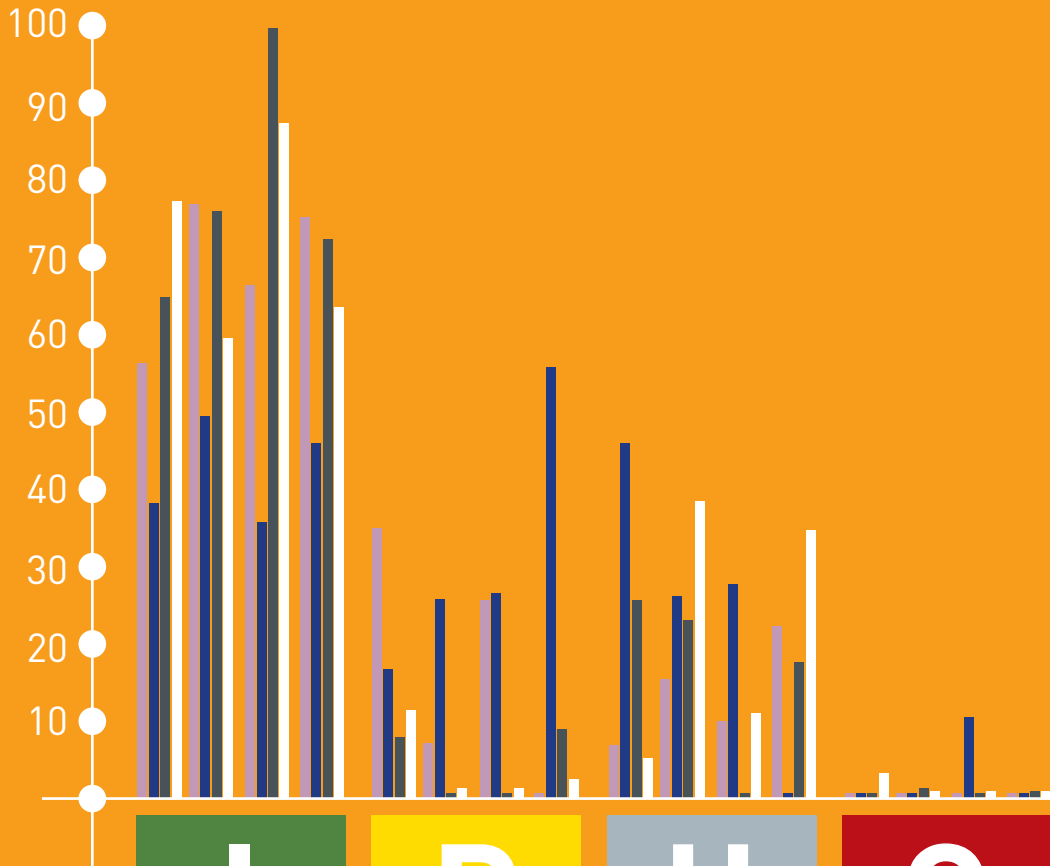
สื่อวิทยุ ยังคงพบระดับการให้ข้อมูล (I) มากที่สุด การทำนายผลการแข่งขัน (P) พบค่อนข้างน้อย การให้อัตราต่อรอง (H) พบสูงสุดในวันที่ 10 มิถุนายน ส่วนการชี้ช่องทางพนัน (G) พบสถานีเดียวคือ NR Sport Radio วิทยุบนเว็บไซต์ที่ไม่มีผังรายการ

สื่อหนังสือพิมพ์รายวัน ยังคงพบระดับการให้ข้อมูล (I) มากที่สุด การทำนายผลการแข่งขัน (P) พบน้อยทุกวัน การให้อัตราต่อรอง (H) พบ 3 ฉบับ คือ ไทยรัฐ เดลินิวส์ และคมชัดลึก โดยพบค่อนข้างมากในวันที่ 10 และ 17 มิถุนายน และเนื้อหาระดับชี้ช่องทางพนัน (G) พบในเดลินิวส์เพียงฉบับเดียว

สื่อหนังสือพิมพ์กีฬารายวัน ส่วนใหญ่ยังเป็นระดับการให้ข้อมูล (I) การทำนายผลการแข่งขัน (P) พบน้อยในทุกวัน การให้อัตราต่อรอง (H) พบค่อนข้างสูงในวันที่ 17 มิถุนายน และ 1 กรกฎาคม และพบเนื้อหาระดับการชี้ช่องทางพนัน (G) ใน 3 ฉบับ คือ สปอร์ตพูล สปอร์ตแมน และตลาดลูกหนัง

แผนภูมิแสดงสัดส่วนเนื้อหาตามเกณฑ์ IPHG
สื่อวิทยุกระจายเสียง โทรทัศน์ หนังสือพิมพ์รายวัน
และหนังสือพิมพ์กีฬา ในทุกวันศุกร์ของฤดูกาลแข่งขัน
(วันที่ 10, 17, 24 มิถุนายน และ 1 กรกฎาคม 2559)

หน่วย (ร้อยละ)



	10 th	17 th	24 th	1 st
	10 th	17 th	24 th	1 st
	57.1	78.6	66.7	76.9
	38.5	50	36.4	45.5
	65.7	76.1	100	72.4
	78.8	59.3	87.1	62.1

	10 th	17 th	24 th	1 st
	10 th	17 th	24 th	1 st
	35.7	7.1	25.0	0
	15.3	25.0	27.3	54.5
	8.9	0	0	8.9
	11.3	1.5	1.6	2.7

	10 th	17 th	24 th	1 st
	10 th	17 th	24 th	1 st
	7.2	14.3	8.3	23.1
	46.2	25	27.3	0
	25.4	22.4	0	18.2
	5.4	38.9	10.8	34.7

	10 th	17 th	24 th	1 st
	10 th	17 th	24 th	1 st
	0	0	0	0
	0	0	9.1	0
	0	1.5	0	0.5
	4.5	0.3	0.5	0.4

ผลการศึกษาสื่อออนไลน์

การศึกษาแนวตั้งในสื่อออนไลน์ คือ เฟซบุ๊ก และ เว็บไซต์ ใช้วิธีการสำรวจความเคลื่อนไหวเพื่อการเปลี่ยนแปลงเชิงปริมาณ ในช่วงวันตามรอบการแข่งขัน ทำการศึกษา

ในทุกวันศุกร์ของฤดูกาลแข่งขัน คือวันที่ 10, 17, 24 มิถุนายน และ 1 กรกฎาคม 2559 โดยการใช้คำสำคัญสำหรับแต่ละระดับเนื้อหา IPHG ในการสำรวจ

คำสำคัญของการสำรวจเว็บไซต์

I	โปรแกรมบอล ยูโร 2016 ตารางบอล ยูโร 2016 ดูบอล ยูโร 2016 ออนไลน์ ผลบอล ยูโร 2016 ไฮไลท์ฟุตบอล ยูโร 2016	H	ราคابอล ยูโร 2016 ก็เด็ดราคابอล ยูโร 2016 อัตราต่อรองบอล ยูโร 2016 เปรียบเทียบราคابอล ยูโร 2016 สูตรแทงบอล ยูโร 2016
P	วิเคราะห์บอล ยูโร 2016 ก็เด็ดบอล ยูโร 2016 ทายผลบอล ยูโร 2016 เซียนบอล ยูโร 2016 ทรรศนะบอล ยูโร 2016	G	รับแทงบอล ยูโร 2016 พนันบอล ยูโร 2016 แทงบอลออนไลน์ ยูโร 2016 เว็บแทงบอล ยูโร 2016 เว็บพนันบอล ยูโร 2016

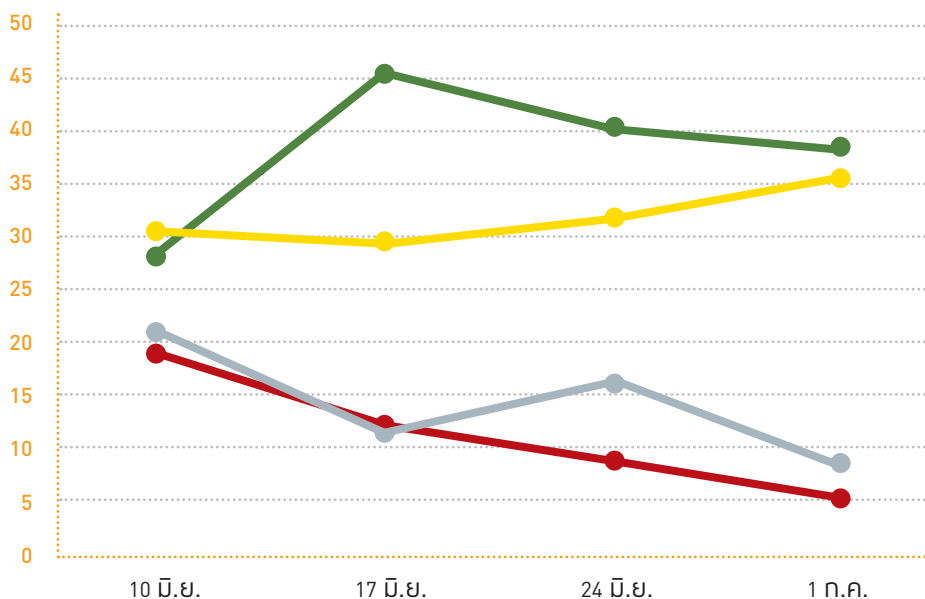
ผลการศึกษาเนื้อหาตามเกณฑ์ IPHG ในเว็บไซต์ พบถึงระดับการให้ข้อมูล (I) มากที่สุด ลิงก์การทำนายผลการแข่งขัน (P) พบเป็นอันดับสอง โดยมีแนวโน้มลดลงในวันที่ 17 มิถุนายน และขยับสูงขึ้นจนถึงวันที่ 1 กรกฎาคม สำหรับลิงก์การให้อัตราต่อรอง (H) และลิงก์ชี้ช่องทางพนัน (G)

เกาะกลุ่มกันในวันที่ 17 มิถุนายน แต่ปริมาณร้อยละของจำนวนลิงก์ระดับ H ซึ่งเป็นการคาดการณ์ผลการแข่งขันที่ระบุจำนวนประตูแพ้ชนะเพิ่มขึ้นต่อเนื่องในวันที่ 24 มิถุนายน และวันที่ 1 กรกฎาคม ขณะที่ปริมาณร้อยละของจำนวนลิงก์ในระดับ G ลดลง

แผนภูมิแสดงสัดส่วนเนื้อหาตามเกณฑ์ IPHG
 สื่อเว็บไซต์ ในทุกวันศุกร์ของฤดูกาลแข่งขัน

I P H G

หน่วย (ร้อยละ)



คำสำคัญของการสำรวจเฟชบุ๊ก

I

โปรแกรมบอล
 ตารางบอล
 ดูบอลออนไลน์
 ผลบอล
 ไฮไลท์ฟุตบอล

H

ราคาบอล
 ที่เด็ดบอลตามราคา
 อัตราต่อรอง
 เปรียบเทียบราคาบอล
 สูตรแทงบอล

P

วิเคราะห์บอล
 ที่เด็ดบอล
 กายผลบอล
 เชียนบอล
 กรรศนะบอล

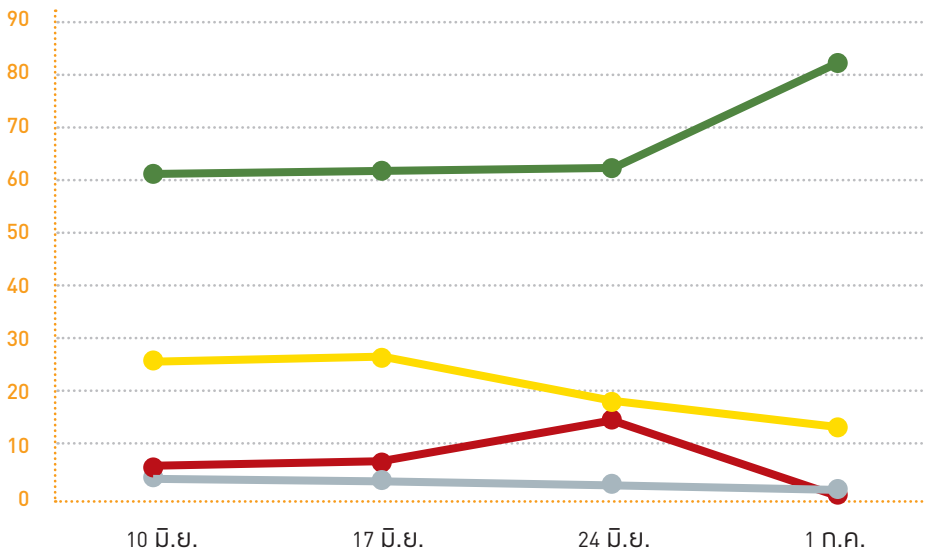
G

รับแทงบอล
 พนันบอล
 แทงบอลออนไลน์
 เว็บแทงบอล
 เว็บพนันบอล

ผลการศึกษาเนื้อหาตามเกณฑ์ IPHG ใน
 เฟชบุ๊ก พบเพจระดับการให้ข้อมูล (I) มาก
 ที่สุด เพจการทำนายผลการแข่งขัน (P)
 พบเป็นอันดับสอง โดยมีแนวโน้มลดลง
 ในวันที่ 17 มิถุนายน สำหรับเพจการให้อัตรา

ต่อรอง (H) พบน้อยที่สุดทุกวัน และเพจชี้
 ข่องทางพนัน (G) มีแนวโน้มเพิ่มขึ้นจนสูงสุด
 ในวันที่ 24 มิถุนายน และลดลงในวันที่ 1
 กรกฎาคม

หน่วย (ร้อยละ)



ผลการศึกษาภาพรวมระดับเนื้อหาการพนัน

การศึกษาดูรายการ 2016 ครั้งนี้ มีเดีย มอนิเตอร์ได้ออกแบบการศึกษาที่แตกต่าง ออกไปจากการศึกษาที่ผ่านมา คือเน้น การค้นหาระดับเนื้อหาการพนันในสื่อที่เป็น หน่วยการศึกษา ตามช่วงวันที่สัมพันธ์กับ รอบการแข่งขัน โดยมีสมมติฐานว่า ความ เข้มข้นทั้งระดับเนื้อหาการพนันและปริมาณ น่าจะสัมพันธ์กับรอบการแข่งขันที่วัดขึ้น หรือจำนวนทีมที่ลดลง รวมถึงมีการศึกษา เนื้อหาการชิงโชคและการรณรงค์ต่อต้าน การพนันบอลยูโร 2016 ด้วย

ผลการศึกษาระดับเนื้อหาการพนันโดย

ภาพรวม สรุปได้ว่า

เนื้อหาที่ทุกสื่อนำเสนอมากที่สุดคือ การ ให้ข้อมูล หรือระดับ I โดยช่วงที่มีปริมาณ การนำเสนอโดยเฉลี่ยมากที่สุดคือวันที่ 24 มิถุนายน ซึ่งเป็นวันที่พักการแข่งขัน โดย สื่อหนังสือพิมพ์รายวันมีปริมาณ I สูงสุด รองลงมาคือหนังสือพิมพ์กีฬารายวัน แต่พอ วันที่ 1 กรกฎาคม สื่อที่มีจำนวนเนื้อหาระดับ I สูงกว่าสื่อหนังสือพิมพ์รายวันเล็กน้อยคือ สื่อโทรทัศน์ ในขณะที่เพจเฟซบุ๊กมีปริมาณ I สูงสุดในวันที่ 1 กรกฎาคม

ระดับ P หรือ การทำนายผลการแข่งขัน

พบว่า เว็บไซต์มีจำนวนสูงสุดในแทบทุกวัน โดยวันที่ 1 กรกฎาคม มีปริมาณสูงสุด ใกล้เคียงรองลงมาคือวิทยุออนไลน์ ส่วนสื่อโทรทัศน์ ซึ่งรวมโทรทัศน์ดาวเทียม มีปริมาณ P สูงกว่าสื่ออื่นในวันที่ 10 มิถุนายน และสูงใกล้เคียงกับสื่อวิทยุในวันที่ 24 มิถุนายน ซึ่งเป็นวันพักการแข่งขัน ในขณะที่สื่อหนังสือพิมพ์รายวันและหนังสือพิมพ์กีฬา รายวันกลับอยู่ในกลุ่มที่มีเนื้อหา P น้อยสุด

ระดับ H หรือการให้อัตราต่อรอง สื่อที่โดดเด่นคือวิทยุกระจายเสียง ในวันที่ 10 มิถุนายน น้ำหนักอยู่ที่วิทยุออนไลน์บนเว็บไซต์ที่ไม่มีผังรายการ รองลงมาคือสื่อหนังสือพิมพ์กีฬารายวัน ในวันที่ 17 มิถุนายน และวันที่ 1 กรกฎาคม มีปริมาณ H สูงกว่าสื่ออื่นมาก ถัดมาคือสื่อวิทยุและสื่อโทรทัศน์ ที่มีปริมาณใกล้เคียงกัน ส่วนสื่อที่มีเนื้อหา ระดับ H ต่ำที่สุดในทุกวันที่ศึกษาคือเพจเฟซบุ๊ก

ระดับ G หรือการชี้ช่องทางพนัน ไม่ว่าจะเป็นข้อมูลเพื่อการพนัน ช่องทางหรือวิธีการพนัน สื่อที่แสดงบทบาทสูงกว่าสื่ออื่นคือเว็บไซต์ จำนวนลิงก์ของเว็บไซต์สูงกว่าสื่ออื่น ในวันที่ 10 และ 17 มิถุนายน แต่วันที่ 24 มิถุนายน เนื้อหา G สูงสุดคือเพจเฟซบุ๊ก พอถึงวันที่ 1 กรกฎาคม แทบไม่พบ G ในทุกสื่อ พบเล็กน้อยในเว็บไซต์ลิงก์

อาจกล่าวได้ว่า ปริมาณระดับของเนื้อหา ไม่มีความสัมพันธ์เชิงนัยกับจำนวนคู่การแข่งขันและระยะเวลาหรือรอบที่ลดลงสู่รอบ 8 ทีม ในทางตรงข้าม ปริมาณข้อมูลระดับ I กลับมีปริมาณสูงที่สุดโดยสม่ำเสมอ นอกจาก

นั้นยังพบว่าสื่อโทรทัศน์ภาคพื้นดินระบบดิจิทัล 2 ช่องยอดนิยมใน 3 อันดับต้น คือ ช่อง 7 และ Workpoint ซึ่งไม่มีลิขสิทธิ์ ในการถ่ายทอดสด มีการนำเสนอเนื้อหาเกี่ยวกับบอลยูโร 2016 น้อยมาก จนอาจสรุปได้ว่า ระบบลิขสิทธิ์ทำให้สื่อโทรทัศน์ ไม่สามารถทำหน้าที่สื่อมวลชนอย่างเต็มที่ ทั้งกลายเป็นทรัพย์สินร่วมในทางธุรกิจกีฬา ที่มีลิขสิทธิ์

ส่วนการนำเสนอเนื้อหาเพื่อการพนัน หรือ เนื้อหาระดับ H และ G นั้น ในรายละเอียด G ที่พบส่วนใหญ่เป็นการแนะนำช่องทางเพื่อการพนัน โดยเฉพาะทางออนไลน์ แต่โดยภาพรวม G มีปริมาณน้อยมาก ในขณะที่ H พบมากกว่าในสื่อออนไลน์ ซึ่งรวมถึงวิทยุบนเว็บไซต์ด้วย นอกจากนั้นยังพบในหนังสือพิมพ์กีฬาและโทรทัศน์ดาวเทียม

ในส่วน **ผลการศึกษาเนื้อหาการชิงโชคบอลยูโร 2016** พบในทุกสื่อที่ศึกษา ทั้งนี้ สื่อโทรทัศน์ แม้โดยเฉลี่ยพบเนื้อหาการชิงโชค น้อยกว่าสื่ออื่น แต่พบมากที่สุดในช่วง 3HD ที่ได้ลิขสิทธิ์การถ่ายทอดสด เป็นกิจกรรมชิงโชค เช่น ตอบคำถาม-ทายผลฟุตบอลยูโร สื่อวิทยุกระจายเสียง พบสูงสุดวันที่ 17 มิถุนายน เป็นการเล่นเกมตอบคำถาม ผ่านการโทรศัพท์และเฟซบุ๊กแฟนเพจ สื่อหนังสือพิมพ์รายวัน พบในเดลินิวส์เพียงฉบับเดียว เป็นการจัดกิจกรรมเพื่อชิงโชค ด้วยการส่ง SMS ทายผลการแข่งขัน โดยไม่พบในวันที่ 24 มิถุนายนเพียงวันเดียว สื่อหนังสือพิมพ์กีฬารายวัน พบเนื้อหาการชิงโชคทุกวัน โดยพบสูงสุดวันที่ 10 มิถุนายน

และพบในเกือบทุกฉบับที่ศึกษา ยกเว้นตลาดลูกหนังเพียงฉบับเดียว น่าสังเกตว่าหนังสือพิมพ์รายวันที่จัดกิจกรรมชิงโชคจะมีเนื้อหาทั้งการพนันและการชิงโชคมากกว่าหนังสือรายวันที่ไม่ได้จัดกิจกรรมนี้

สำหรับ ผลการศึกษาการรณรงค์ต่อต้านการพนันบอลยูโร 2016 ในสื่อที่ศึกษาพบเพียง 2 สื่อ คือ สื่อวิทยุกระจายเสียงและหนังสือพิมพ์รายวัน โดยสื่อวิทยุกระจายเสียงพบในทุกวันที่ศึกษา ส่วนใหญ่เป็นโฆษณา

รณรงค์ที่ผลิตโดยกองทุนสลากกินแบ่งรัฐบาลเพื่อพัฒนาสังคม นอกนั้นเป็นการรณรงค์โดยมีผู้ดำเนินรายการเป็นผู้นำเสนอ ส่วนสื่อหนังสือพิมพ์รายวันพบเพียงรูปแบบเดียวคือโฆษณารณรงค์ของกองทุนสลากกินแบ่งรัฐบาลเพื่อพัฒนาสังคม อาจกล่าวโดยสรุปได้ว่า การรณรงค์ทางสังคมผ่านสื่อเพื่อยับยั้งหรือต่อต้านการพนันบอลยูโร 2016 มีปริมาณที่น้อยจนไม่อาจสร้างผลกระทบต่อสังคมได้เพียงพอ

ผลการศึกษาเครือข่ายสื่อกีฬา

เป็นครั้งแรกที่มีเดียออนไลน์มีการศึกษาวิเคราะห์ความเชื่อมโยงของสื่อในกลุ่มธุรกิจการกีฬา ได้แก่ สื่อในเครือข่ายสกายสปอร์ตซินดิเคท และสื่อในกลุ่มสื่อกีฬา ได้แก่ เครือข่ายอินเตอร์มัลติมีเดีย

สื่อในเครือข่ายสกายสปอร์ตซินดิเคท ที่ศึกษา คือ หนังสือพิมพ์กีฬารายวัน (ได้แก่ สยามกีฬา สตาร์ซ็อคเกอร์ สปอร์ตพูล สปอร์ตแมน และตลาดลูกหนัง) เว็บไซต์ และเพจเฟซบุ๊กของสยามสปอร์ต ซึ่งมีช่วงเวลาที่ศึกษาแบบแนวดิ่ง คือศึกษาทุกวันศุกร์ของฤดูกาลแข่งขัน (เริ่มจากวันแรกคือวันศุกร์ที่ 10 ตามด้วยวันที่ 17, 24 มิถุนายน และ 1 กรกฎาคม 2559) สรุปผลการศึกษาได้ว่า เนื้อหาที่นำเสนอในปริมาณมากที่สุดคือ ระดับ

I หรือการให้ข้อมูล โดยในทุกวันที่ศึกษาพบมากสุดในเว็บไซต์ รองลงมาคือ เพจเฟซบุ๊ก และหนังสือพิมพ์กีฬารายวัน ในขณะที่ระดับ P หรือการทำนายผลการแข่งขัน พบในปริมาณน้อยมาก คือพบบ้างในเพจเฟซบุ๊กในวันที่ 24 มิถุนายน ที่ทำการแข่งขันพบจำนวนสูง ขณะที่ในวันแรกซึ่งยังไม่มีการแข่งขัน คือวันที่ 10 มิถุนายน พบในระดับที่น้อย แต่ใกล้เคียงกับในหนังสือพิมพ์กีฬา รายวันและเพจเฟซบุ๊ก ส่วนการนำเสนออัตราต่อรอง หรือระดับ H พบมากในสื่อหนังสือพิมพ์กีฬารายวัน ในวันที่ 17 มิถุนายน และ 1 กรกฎาคม ส่วนระดับ G พบน้อยมาก พบเพียงในหนังสือพิมพ์กีฬารายวันในวันแรก คือวันที่ 10 มิถุนายน ที่ไม่มีการแข่งขัน

นอกจากนี้ ในการศึกษายังพบการเชื่อมโยงเนื้อหาระหว่างสื่อสิ่งพิมพ์และสื่อออนไลน์ แต่อาจกล่าวได้ว่า สื่อหนังสือพิมพ์กีฬารายวันเป็นสื่อหลัก มีการจัดวางตำแหน่งของแต่ละเล่ม เช่น สยามกีฬานิยมข้อมูลข่าวสารสตาร์ชอคเกอร์เน้นความคิดเห็น ส่วนเล่มที่ให้น้ำหนักกับเนื้อหาเพื่อการพนันคือ สปอร์ตแมน สปอร์ตพูล ตลาดลูกหนัง ขณะที่เว็บไซต์และเพจเฟซบุ๊กของสยามสปอร์ตเป็นการเปิดพื้นที่สื่อออนไลน์ แต่โดยสรุปความสำคัญในเชิงการตลาดของเนื้อหาที่เกี่ยวข้องกับการพนันยังคงอยู่ที่สื่อหนังสือพิมพ์กีฬารายวัน

สื่อในเครือสยามอินเตอร์มัลติมีเดีย ที่ศึกษาคือ FM96 Sport Radio และ SMMTV มีช่วงเวลาที่ศึกษาแบบแนวนอน คือในช่วงสัปดาห์แรกของการแข่งขัน (ได้แก่ วันที่ 10, 12, 14, 16 มิถุนายน 2559) สรุปผลการศึกษาได้ว่า ไม่พบเนื้อหาในระดับ G ในสื่อของ

เครือธุรกิจนี้ ในภาพรวมสัดส่วนเนื้อหาส่วนใหญ่เป็นการให้ข้อมูลระดับ I ส่วนการให้ข้อมูลระดับ P และ H เมื่อเปรียบเทียบโดยเฉลี่ยแล้วสื่อวิทยุมีบทบาทมากกว่าสื่อโทรทัศน์ ยกเว้นวันที่ 10 มิถุนายน ที่มีปริมาณ P ใกล้เคียงกัน ส่วนวันที่ 12 และ 14 มิถุนายน พบ P ในสื่อวิทยุเท่านั้น ในขณะที่ H ซึ่งโดยเฉลี่ยมีปริมาณน้อย พบเฉพาะสื่อโทรทัศน์ในวันที่ 12 มิถุนายน

สำหรับความเชื่อมโยงนั้น พบว่ามีรูปแบบการนำเสนอใกล้เคียงกัน คือ การเล่าข่าว/คุยข่าว การวิเคราะห์ และมีผู้ดำเนินรายการคนเดียวกัน ที่ให้ข้อมูลระดับ H ปรากฏในทั้ง 2 สื่อ แต่ไม่พบการเชื่อมโยงเนื้อหาของสื่อหนึ่งไปอีกสื่อหนึ่ง

โดยสรุป การสุ่มศึกษาสื่อในกลุ่มสื่อกีฬาและสื่อในกลุ่มธุรกิจการกีฬาไม่พบความเชื่อมโยงเนื้อหาอย่างมีนัยสำคัญ

บทส่งท้าย

การศึกษาค้างครั้งนี้พบว่า ช่วงเวลาจากยังไม่เริ่มแข่งขัน และจากการแข่งขันรอบ 24 ทีมไปสู่รอบ 8 ทีมนั้น เนื้อหาการพนันในสื่อโดยภาพรวมไม่ได้มากขึ้นตามรอบการแข่งขันที่งวดขึ้น ยกเว้นในสื่อออนไลน์หนังสือพิมพ์กีฬารายวัน และหนังสือพิมพ์รายวันฉบับที่จัดกิจกรรมการชิงโชคจากการ

ทายผลการแข่งขัน ผลการศึกษาการพนันและการชิงโชคในบอลลูโร 2016 ของมีเดียมอนิเตอร์ อาจสรุปได้ว่า “สื่อหลักมักให้ข้อมูล สื่อสิ่งพิมพ์มักถูกใช้เพื่อประกอบการตัดสินใจพนัน ส่วนสื่อที่เป็นสะพานสู่การลงมือพนันคือสื่อออนไลน์”

มีเดียมอนิเตอร์มีข้อเสนอว่า หากเกณฑ์ในการวิเคราะห์เนื้อหาการพนันบอลที่ใช้ในการศึกษาครั้งนี้เป็นที่ยอมรับ เครือข่ายภาคประชาสังคมที่ทำงานด้านการแก้ปัญหาการพนันบอลหรือสถานศึกษาควรนำไปใช้เพื่อให้ภาคีหรือนักเรียน นิสิตนักศึกษาช่วยกันติดตามเฝ้าระวังและเสนอผลอย่างรวดเร็วทันทั่วทั้ง โดยการศึกษาในอนาคตจะต้องให้ความสำคัญกับสื่อออนไลน์ ทั้งเว็บไซต์ เฟซบุ๊ก วิทยุ-โทรทัศน์ในระบบออนไลน์ รวมทั้งโทรทัศน์ดาวเทียมและหนังสือพิมพ์กีฬารายวัน ที่การศึกษาครั้งนี้พบว่าค่อนข้างนำเสนอเนื้อหาเพื่อการพนันมากกว่าสื่อวิทยุ-โทรทัศน์หลัก รวมทั้งหนังสือพิมพ์รายวันที่จะพบมากถ้ามีส่วนในการจัดกิจกรรมชิงโชคจากการทายผลการแข่งขัน

นอกจากนั้น การติดตามตรวจสอบอย่างรวดเร็วและแจ้งผลต่อหน่วยงานรับผิดชอบทันที จะสร้างการเปลี่ยนแปลงมากกว่าวิธีการที่มีเดียมอนิเตอร์ดำเนินการ ด้วยกระบวนการทำงานที่ต้องใช้เวลาระยะหนึ่งซึ่งไม่ทันสถานการณ์ การออกแบบ Application ที่ดำเนินการได้ทางออนไลน์จากการมอนิเตอร์จนถึงการประมวลผล เพื่อให้สามารถมอนิเตอร์การพนันในสื่อช่วงที่มีการแข่งขันกีฬา เช่นบอลลูโร 2016 และแสดงผลอย่างรวดเร็วต่อหน่วยงานภาครัฐเพื่อการกำกับดูแลที่ฉับพลันทันสถานการณ์ โดยเฉพาะในยุคที่คนใช้สื่อหลักในการศึกษาข้อมูล ใช้สื่อออนไลน์ในการตัดสินใจและลงมือพนันบอล



CENTER
FOR
GAMBLING
STUDIES
REPORT
2016



แพทยหญิงมรุรดา สุวรรณโพธิ์
**สถาบันสุขภาพจิตเด็ก
และวัยรุ่นราชนครินทร์**



ปัญหาพนันบอลจะเพิ่มสูงขึ้น
ในปีที่มีการแข่งขันนัดสำคัญ
ในฟุตบอลยูโร 2016 จำนวน
ผู้รับบริการด้วยปัญหาพนัน
บอลมีจำนวนเพิ่มมากขึ้น
เรื่อยๆและมีแนวโน้มจะเพิ่มขึ้น
ถึง 3 เท่าหลังสิ้นสุดการแข่งขัน
แล้วหลายเดือน

การให้บริการปรึกษา ปัญหาพนันบอล ในช่วงฟุตบอลยูโร 2016





“สายด่วนสุขภาพจิต เลิกพนัน 1323” เปิดให้บริการตั้งแต่ปี พ.ศ. 2557 โดยสำนักงานสลากกินแบ่งรัฐบาลได้สนับสนุนงบประมาณให้กรมสุขภาพจิตเปิดให้บริการ “สายด่วนสุขภาพจิต เลิกพนัน 1323” ร่วมกับ “สายด่วนสุขภาพจิต 1323 เดิม” เพื่อให้การปรึกษาปัญหาการพนันและช่วยแนะแนวทางให้ผู้ที่ย่อยากเลิกพนัน

ทาง “สายด่วนสุขภาพจิต เลิกพนัน 1323” ได้พัฒนาผู้เชี่ยวชาญให้การปรึกษาปัญหาพนัน ซึ่งในปัจจุบันมีนักจิตวิทยาคอยให้การปรึกษา 30 คน โดยใช้ขั้นตอนและเทคนิคให้การปรึกษาร่วมกับทฤษฎีให้การปรึกษาแบบสร้างเสริมแรงจูงใจ (Motivation Interviewing :

MI) เพื่อให้เกิดกระบวนการการเปลี่ยนแปลงทางพฤติกรรม เพราะการให้การปรึกษาทางโทรศัพท์จำเป็นจะต้องใช้เทคนิคและวิธีการที่สั้น กระชับ และให้ผู้ขอรับบริการที่มีปัญหาพนันเข้าใจถึงปัญหาหรือผลกระทบที่เกิดขึ้นได้อย่างรวดเร็ว จึงจำเป็นที่จะต้องช่วยให้ผู้ที่มีปัญหาพนันได้รับการชี้นำสู่เป้าหมาย (Goal - Directed) และเพื่อให้ทั้งคู่ให้การปรึกษาและผู้ที่มีปัญหาได้เข้าใจเป้าหมายที่ถูกต้องร่วมกัน ก่อนจะนำไปสู่ทิศทางการเปลี่ยนแปลงที่ดีขึ้น “สายด่วนสุขภาพจิต เลิกพนัน 1323” จึงใช้ “แบบคัดกรองปัญหาพนัน” เพื่อคัดกรองและประเมินผู้ที่มีปัญหาพนัน

แบบคัดกรองปัญหาพนัน		
ในช่วง 12 เดือนที่ผ่านมาคุณเป็นอย่างนี้หรือไม่	ใช่	ไม่ใช่
1. นอนไม่หลับ หงุดหงิด หรือวิตกกังวล เมื่อพยายามที่จะหยุดเล่นพนัน	☐	☐
2. คุณพยายามจะปิดบังครอบครัวหรือเพื่อน ไม่ให้รู้ว่า คุณเสียพนันไปเท่าไร?	☐	☐
3. คุณมีปัญหาการเงินที่เกิดจากการเล่นพนัน และคุณต้องการความช่วยเหลือในการใช้จ่ายจากครอบครัว เพื่อน หรือสวัสดิการสังคมสงเคราะห์	☐	☐

การแปลผล : ตอบ “ใช่” ข้อใดข้อหนึ่ง ถือว่ามีความเสี่ยงที่จะมีปัญหาพนัน

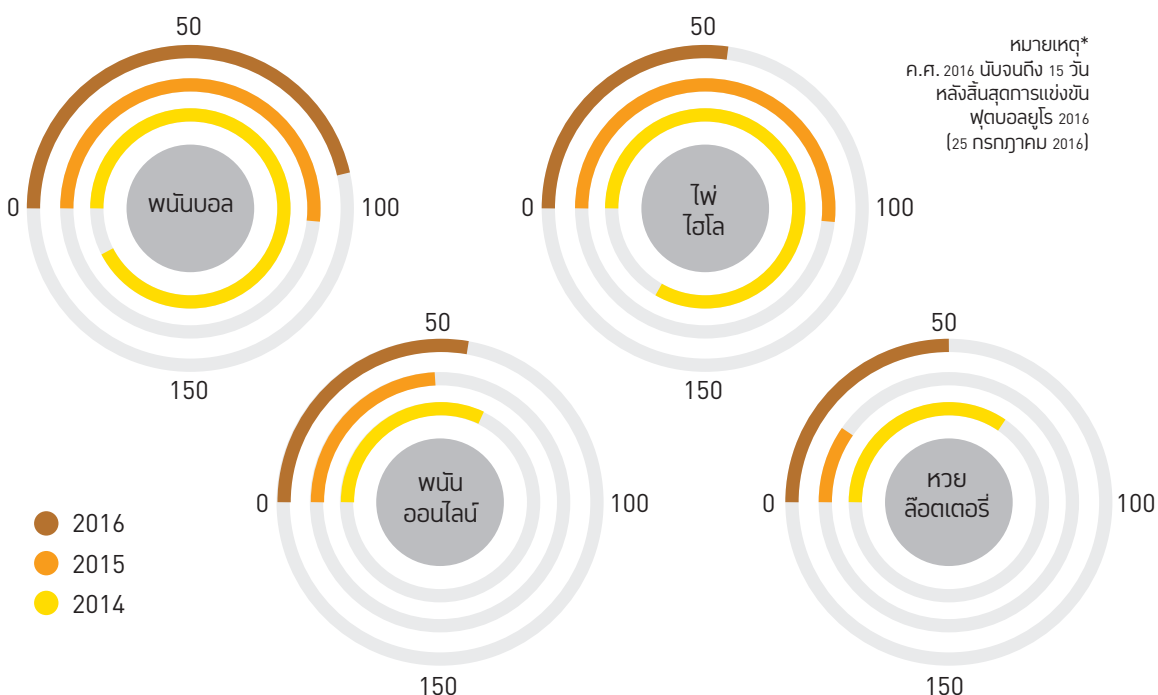
สถิติการให้บริการปรึกษาปัญหาพนัน

ผู้ใช้บริการปรึกษาปัญหานันทางโทรศัพท์ส่วนมากจะเป็นปลายยอดภูเขาน้ำแข็ง จากสถิติการให้บริการของ “สายด่วนสุขภาพจิต เลิกพนัน 1323” ที่ผ่านมา พบว่า ประเภทปัญหานันบอลเป็นปัญหาที่มีผู้ขอรับการปรึกษามากที่สุดถึงร้อยละ 43 รองลงมาคือ ไฟ/ไฮโล ร้อยละ 26.5 และห่วยหรือลอตเตอรี ร้อยละ 15.2 แต่สำหรับเด็กและเยาวชน (อายุ 13-21 ปี) พบว่า ประเภทปัญหานันออนไลน์เป็นปัญหาที่ขอรับบริการมากที่สุด

สถิติผู้ใช้บริการปรึกษาปัญหานัน ปี พ.ศ. 2557 - 2559 พบว่า จำนวนผู้รับบริการด้วยปัญหานันบอลจะเพิ่มสูงขึ้นในปีที่มีการ

แข่งขันนัดสำคัญ โดยเฉพาะเมื่อเปรียบเทียบกับพนันอื่นๆ เช่น ไฟ/ไฮโล ห่วย/ลอตเตอรี (ดังแสดงในตารางที่ 1) คือ ในฟุตบอลโลก 2014 มีผู้โทรศัพท์เข้ามาขอคำปรึกษานันบอล 184 คน ปีถัดมาไม่มีการแข่งขันฟุตบอลนัดสำคัญ มีแค่ 100 กว่าคน และในฟุตบอลยูโร 2016 จำนวนผู้รับบริการด้วยปัญหานันบอลมีจำนวนเพิ่มมากขึ้นเรื่อยๆ และมีแนวโน้มจะเพิ่มขึ้นถึง 3 เท่าหลังสิ้นสุดการแข่งขันแล้วหลายเดือน ผู้รับบริการมักมีปัญหาทางการเงิน ปัญหาครอบครัว รวมถึงปัญหาความสัมพันธ์ที่ยังคงสะสมและเรื้อรังต่อไปแม้การแข่งขันจะสิ้นสุดลง

แผนภูมิแสดงสถิติผู้รับบริการปรึกษาทางโทรศัพท์ “สายด่วนสุขภาพจิต 1323” (หน่วย : คน)



การให้บริการปรึกษาปัญหาพนันบอล ในช่วงฟุตบอลยูโร 2016

การเก็บข้อมูลผู้ใช้บริการปรึกษาปัญหาพนันบอลของ “สายด่วนสุขภาพจิต เลิกพนัน 1323” ในช่วงฟุตบอลยูโร 2016 มีการเก็บข้อมูลใน 4 ช่วงเวลา ได้แก่

NO MATCH คือ 2 เดือนก่อนการแข่งขัน ยังไม่มีบรรยากาศใดๆ เกี่ยวกับการแข่งขัน

PRE MATCH คือ 1 เดือนก่อนการแข่งขัน เป็นช่วงที่มีการโปรโมทค่อนข้างมาก

ON MATCH คือ ตลอด 1 เดือนของการแข่งขัน (วันที่ 10 มิถุนายน 2016 ถึง 10 กรกฎาคม 2016)

AFTER MATCH ข้อมูลหลังสิ้นสุดการแข่งขัน 15 วัน

ข้อมูลของผู้ใช้บริการปรึกษาปัญหาพนันบอลทางโทรศัพท์ “สายด่วนสุขภาพจิต เลิกพนัน 1323” สรุปโดยภาพรวมได้ดังนี้



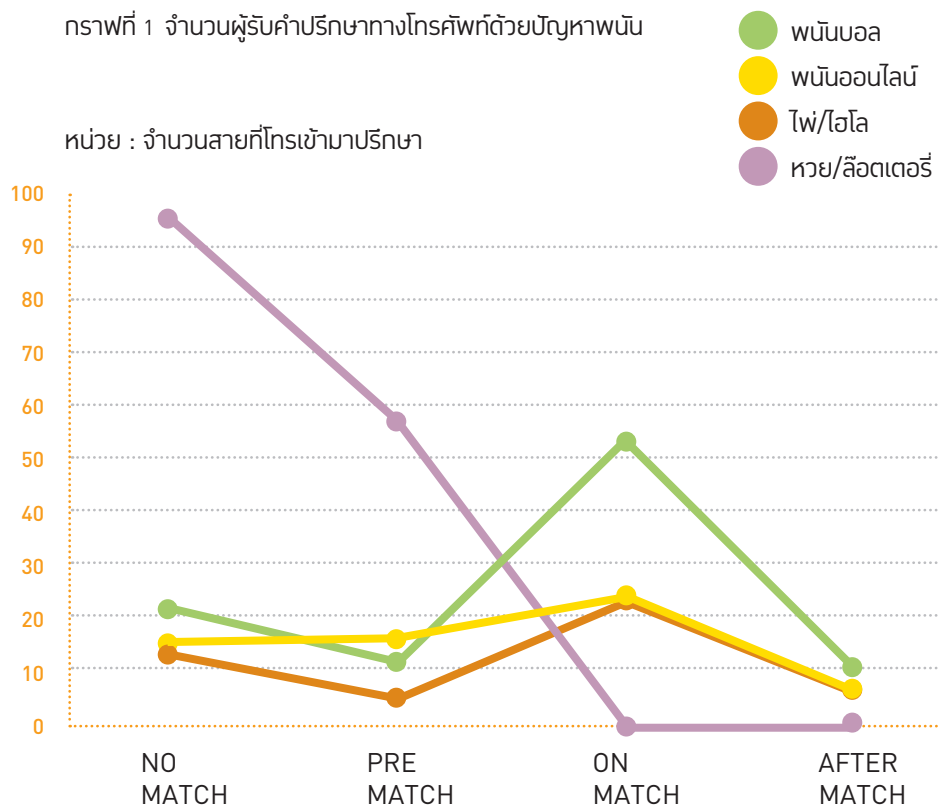
มีผู้ได้รับผลกระทบ
ทุกนัดสำคัญของกีฬา
ฟุตบอลและมีความ
รุนแรงเพิ่มขึ้น

แพทย์หญิงมธุรดา สุวรรณโพธิ์

1 สถิติผู้ได้รับผลกระทบจากปัญหานั่น

ข้อมูลการให้บริการปรึกษาปัญหานั่นทางโทรศัพท์ “สายด่วนสุขภาพจิต เลิกพนัน 1323” ในช่วงการแข่งขันฟุตบอลยูโร 2016 พบว่า ผู้ใช้บริการปรึกษาปัญหานั่นบอลเพิ่มขึ้นถึงมีจำนวนเพิ่มขึ้นมากเมื่อเปรียบเทียบกับเดือน

ก่อนการแข่งขัน และเทียบกับช่วงเทศกาลแข่งขันฟุตบอลโลก 2014 พบว่า มีจำนวนผู้ใช้บริการปรึกษาปัญหานั่นบอลเพิ่มขึ้นถึง 8 เท่า นอกจากนี้ยังพบว่าผู้มีปัญหาเกินกว่าร้อยละ 70 มีปัญหานั่นหลายอย่างรวมกัน



จำนวนผู้รับคำปรึกษาทางโทรศัพท์ด้วยปัญหานั่น ดังกราฟที่ 1 แสดงให้เห็นว่าไม่ว่าจะมีลีกการแข่งขันฟุตบอลหรือไม่มีลีกการแข่งขันออนไลน์กับไท/ไฮโลมีอยู่ในวิถีเรื่อยๆในช่วงที่มีการแข่งขันฟุตบอล ชาวบ้านที่เล่นหวยจะเก็บเงินไว้เล่นอย่างอื่น ส่วนกลุ่มที่เล่นพนันบอล ช่วง 1 เดือนก่อนการแข่งขันช่วงที่มีการโปรโมท ก็ยังมีปัญหานั่นบอล

แต่ไม่มาก ปัญหาขึ้นสูงสุดช่วงการแข่งขันตลอด 1 เดือน ของการแข่งขันฟุตบอลยูโร 2016 ตั้งแต่วันที่ 10 มิถุนายน ถึง 10 กรกฎาคม 2559 มีจำนวนผู้ใช้บริการโทรศัพท์ปรึกษาปัญหานั่นบอลมากถึง 53 สาย คิดเป็นสัดส่วนร้อยละ 50 เมื่อเทียบกับปี 2015 ตลอดทั้งปี ส่วนช่วงหลังสิ้นสุดการแข่งขัน พบว่าในแต่ละวันมีผู้ใช้บริการที่เป็นผู้ใหญ่โทรศัพท์

ปรึกษาปัญหาพนันบอลเพิ่มสูงขึ้นมากกว่า 2 เท่า เมื่อเปรียบเทียบในช่วงก่อนและระหว่างการแข่งขันฟุตบอลยูโร 2016 และคาดว่าอีก 3 เดือนจะมีคนเพิ่มขึ้นมาก ไม่ลดลงเหมือนในกราฟ ปัจจุบันที่กราฟแสดงจำนวนที่ลดลงเพราะเป็นข้อมูล 15 วัน

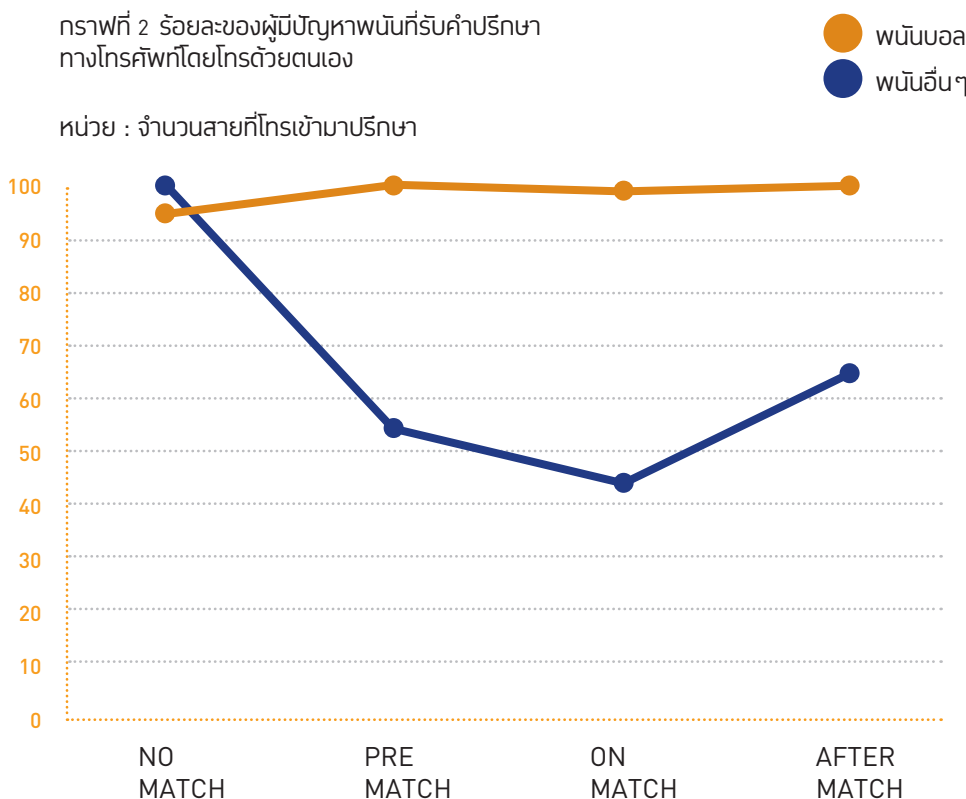
2 ลักษณะของผู้รับคำปรึกษาทางโทรศัพท์

ตัวเลขสะสมของผู้รับคำปรึกษาทางโทรศัพท์ด้วยปัญหานี้ พบว่า ผู้มีปัญหามาจากการพนันบอลโทรศัพท์เข้ามาขอคำปรึกษาด้วยตนเองด้วยความสนใจเพิ่มมากขึ้น คือเกือบร้อยละ 100 ทั้งในช่วงก่อนระหว่าง และหลังการแข่งขันฟุตบอลยูโร 2016 คือคนเล่นพนันบอลรู้สึกรบกวนตนเอง

หลังสิ้นสุดการแข่งขัน (ตัวเลขสะสมจึงยังไม่มาก) คนกลุ่มหนึ่งที่เป็นหนี้มากกว่า 2,000-3,000 บาท อาจจะหนีหนี้ และเด็กส่วนใหญ่หยุดตั้งแต่ช่วงการแข่งขัน กลับไปเรียนหนังสือ ก็เงียบหายไป

ได้รับผลกระทบ มีความทุกข์ จึงโทรศัพท์มาขอการปรึกษาเอง ไม่มีใครบังคับ ส่วนปัญหาของผู้ที่โทรศัพท์เข้ามาขอรับบริการปรึกษา ส่วนใหญ่คือ อยากเลิกเล่นพนัน เครียด วิตกกังวล เกิดปัญหาหนี้สิน ปัญหาครอบครัว และปัญหาสุขภาพ

กราฟที่ 2 ร้อยละของผู้มีปัญหาพนันที่รับคำปรึกษาทางโทรศัพท์โดยโทรด้วยตนเอง



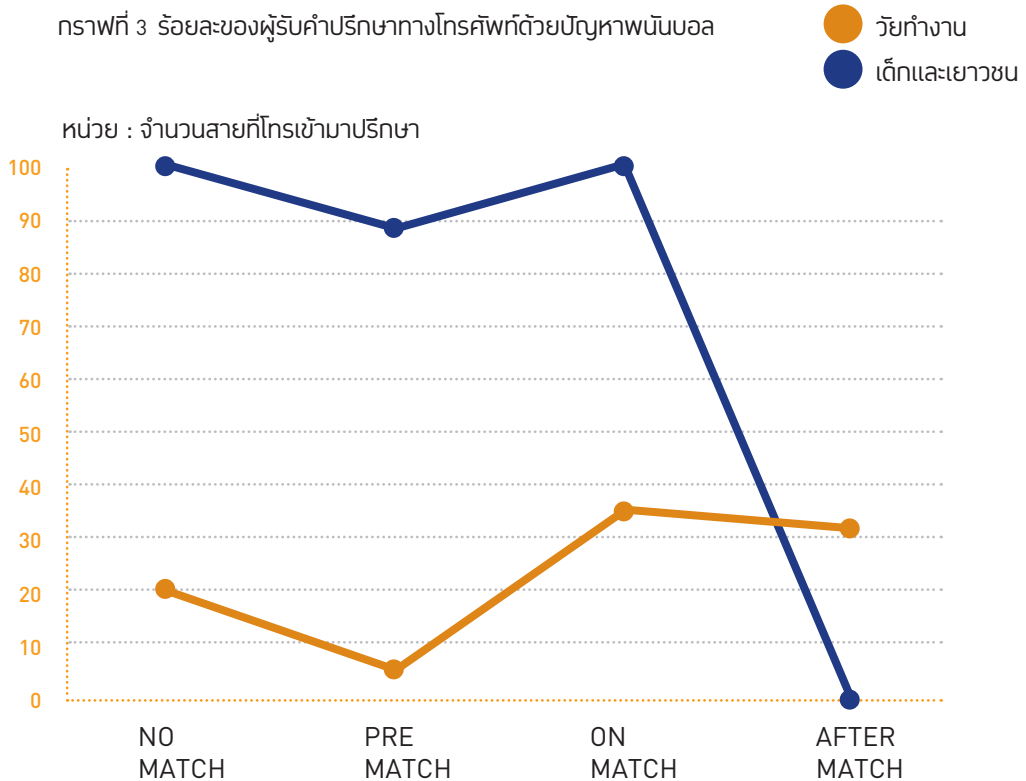
เมื่อเปรียบเทียบกับผู้มีปัญหาจากพนันชนิดอื่นๆ ดังแสดงในกราฟที่ 2 พบว่า ขณะที่คนติดพนันบอลส่วนใหญ่โทรศัพท์เข้ามาขอการปรึกษาด้วยตนเอง คนที่มีปัญหาพนันอื่นๆ มักโทรเข้ามาเพราะได้รับคำแนะนำบ้าง

มีคนชักชวนบ้าง ถูกบังคับบ้าง ไม่ใช่รู้สึกทรมานและอยากโทรศัพท์เข้ามาขอการปรึกษาด้วยตนเองเหมือนพนันบอล (ไม่ใช่ first call) แสดงว่าผลกระทบของการพนันอื่นๆ เกิดกับคนรอบข้างค่อนข้างมากกว่า

3 กลุ่มอายุผู้มีปัญหาพนันบอล

ผู้มีปัญหาพนันที่โทรศัพท์เข้ามารับคำปรึกษากับ “สายด่วนสุขภาพจิต เลิกพนัน 1323” เป็นเพศชายมากกว่าเพศหญิง ส่วนใหญ่

อยู่ในวัยทำงาน (อายุ 22-59 ปี) มีถึงร้อยละ 70.9 สำหรับเด็กและเยาวชน (อายุ 15-21 ปี) มีอยู่ร้อยละ 10.9



กราฟที่ 3 แสดงให้เห็นว่า ผู้ใหญ่หรือคนวัยทำงานที่โทรศัพท์เข้ามารับคำปรึกษา มีปัญหาพนันบอลประมาณ 1 ใน 4 ของผู้มีปัญหาทั้งหมดในกลุ่มผู้ใหญ่ ขณะที่เด็กและ

เยาวชนเกือบทั้งหมดโทรศัพท์เข้ามารับคำปรึกษาปัญหาพนันบอล คือในช่วงที่มีการแข่งขัน เด็กและเยาวชนร้อยละ 100 โทรศัพท์เข้ามาขอการปรึกษาปัญหาพนันบอล แต่พอ

บอลจับปั๊ป เด็กและเยาวชนไม่ได้โทรศัพท์เข้ามาเลย ขณะที่ผู้ใหญ่เริ่มจะเพิ่มขึ้นเรื่อยๆ แนวโน้มของการขอรับคำปรึกษาทางโทรศัพท์มีความสอดคล้องกับช่วงของการแข่งขันฟุตบอลยูโร 2016 คือในช่วงก่อนการแข่งขัน 1 เดือน ปัญหาลดลงเล็กน้อย น่าจะเป็นช่วงเก็บเงินก่อนถึงช่วงการแข่งขัน ปัญหาจะขึ้นสูงสุดในช่วงที่มีการแข่งขัน

เมื่อวิเคราะห์พฤติกรรมของผู้รับคำปรึกษาทางโทรศัพท์แยกตามกลุ่มอายุ พบว่ามีความแตกต่างที่เป็นธรรมชาติของแต่ละช่วงวัย

4 การประเมินผลการบำบัด

การให้บริการปรึกษาปัญหาพนันของ “สายด่วนสุขภาพจิต เลิกพนัน 1323” ผู้ให้คำปรึกษาจะให้การบำบัดแบบ Motivational interview (MI) และ Motivational enhancement therapy (MET) จากนั้น ผู้ให้การปรึกษาจะมีการติดตามผลการบำบัด (Follow up) 4 ระยะ ดังนี้

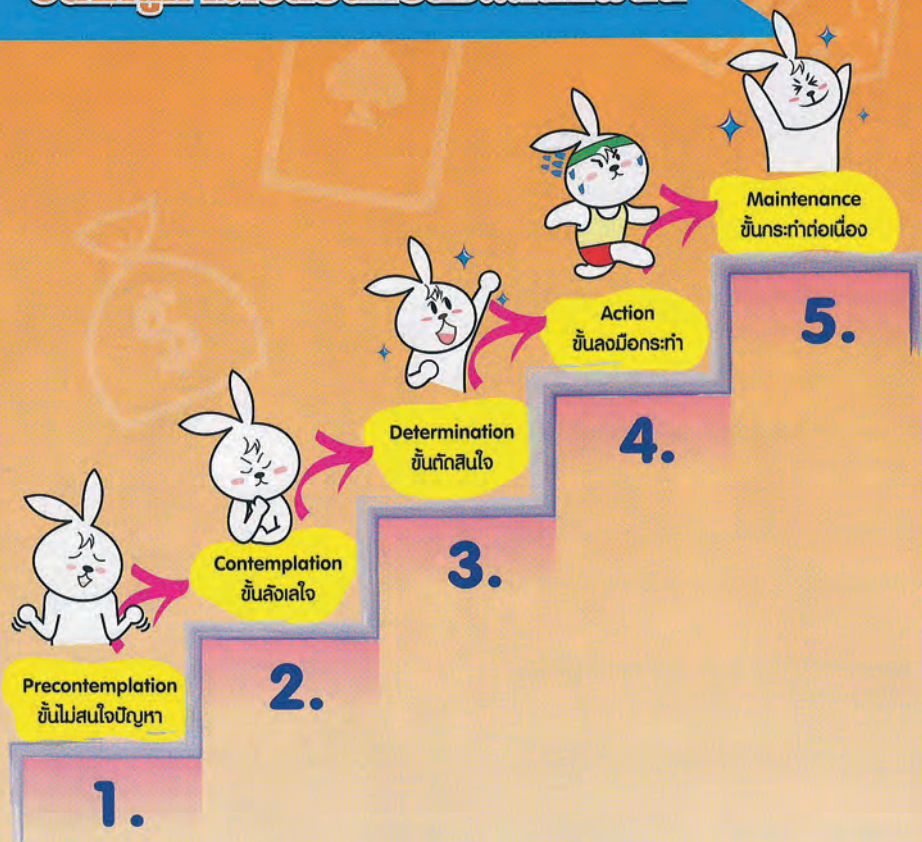
- ครั้งที่ 1** หลังจากให้การปรึกษา 1 สัปดาห์
- ครั้งที่ 2** หลังจากให้การปรึกษา 1 เดือน
- ครั้งที่ 3** หลังจากให้การปรึกษา 3 เดือน
- ครั้งที่ 4** หลังจากให้การปรึกษา 6 เดือน - 1 ปี

ผู้ให้คำปรึกษาได้ประเมินแรงจูงใจในการเลิกพนันตามทฤษฎี Stage of change ของ Prochaska และ Diclemente ของผู้มีปัญหาพนันบอล เปรียบเทียบระหว่างเยาวชนและ

กล่าวคือ ผู้ใหญ่มีพฤติกรรมการเล่นพนันที่ต่อเนื่องเรื้อรังมาก่อนมีการแข่งขันฟุตบอลยูโร 2016 ขณะที่เด็กและเยาวชน การแข่งขันฟุตบอลยูโร 2016 เป็นตัวกระตุ้นให้มีการเล่นพนันบอล มีแรงจูงใจจากการได้รับการยอมรับในกลุ่มเพื่อน โดยพฤติกรรมการเล่นพนันของเด็กและเยาวชนจะมีลักษณะมืออะไรก็เล่นหมด ดังนั้น สื่อต่างๆ การประชาสัมพันธ์ต่างๆ ไม่ว่าจะเป็นการเชียร์กีฬา เพื่อนชวน สิ่งแวดล้อมเอื้อ มีปัญหาค่อนข้างเยอะ

ผู้ใหญ่ พบว่า แม้เด็กและเยาวชนเป็นกลุ่มที่เข้าถึงบริการให้คำปรึกษาทางโทรศัพท์มากกว่าผู้ใหญ่ในช่วงการแข่งขันฟุตบอลยูโร 2016 แต่ผลการบำบัดในผู้ใหญ่ดีกว่าการบำบัดในเด็กและเยาวชน กล่าวคือ เด็กและเยาวชนจะขาดความยับยั้งชั่งใจเนื่องจากสมองส่วนหน้า (prefrontal cortex) ซึ่งเกี่ยวกับการคิดและการตัดสินใจด้วยเหตุผล ยังไม่พัฒนาเท่าผู้ใหญ่ คับแกระจะพัฒนาช้ากว่าคนเร่ ทำให้สิ่งแวดล้อมรอบตัวเด็กและเยาวชนยั่วเย้าและเร้าให้เกิดนักพนันหน้าใหม่ได้ง่าย และหากเด็กและเยาวชนหมกมุ่นหรือติดพนันแล้วจะส่งผลให้สมองส่วนหน้าไม่พัฒนาอย่างถาวร ดังนั้นเมื่อเข้าสู่กระบวนการบำบัดจึงได้ผลการบำบัดไม่ดีเท่าผู้ใหญ่

ขั้นตอนสู่การเปลี่ยนแปลง...เลิกพนัน

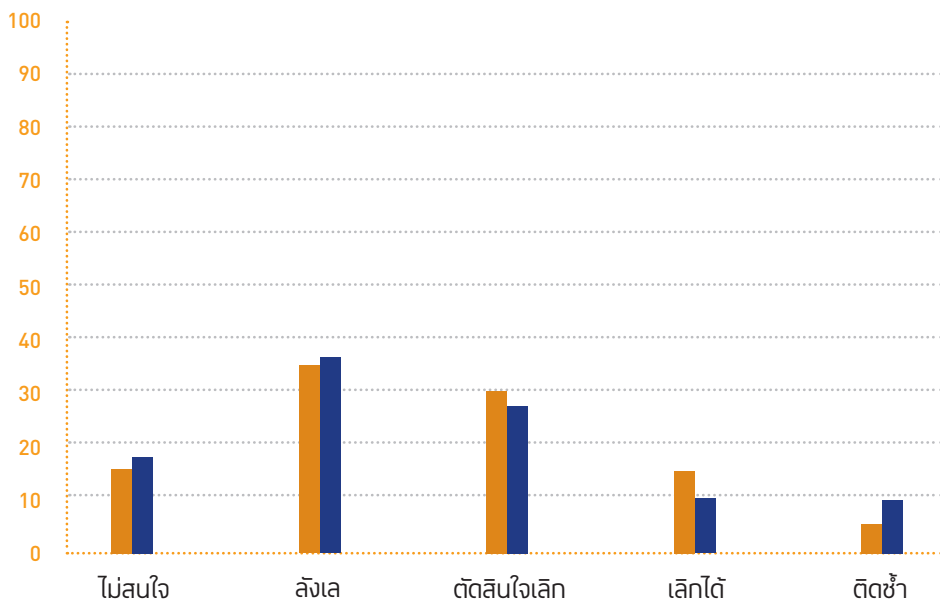


ขั้นตอนของการเปลี่ยนแปลงพฤติกรรมกาติพนัน

- ขั้น 1 ขั้นไม่สนใจปัญหา... ผมไม่ได้ติดการพนัน
- ขั้น 2 ขั้นลังเลใจ... ผมอยากเลิกนะ... แต่บางครั้งผมก็ยังสนุกและก็ได้เงินง่าย
- ขั้น 3 ขั้นตัดสินใจ... ผมจะเลิกเล่นพนัน!
- ขั้น 4 ขั้นลงมือกระทำ... ลงมือเลิกพนัน เมื่อเพื่อนชวน “ไม่เอาผมเลิกเล่นแล้ว”
- ขั้น 5 ขั้นกระทำต่อเนื่อง... “ทีใจจริง เลิกพนันมาเกือบปีแล้ว”

แผนภูมิแสดงลักษณะผู้รับคำปรึกษาทางโทรศัพท์ด้วยปัญหาพบบนบอล
เปรียบเทียบระหว่าง เด็กและเยาวชน กับผู้ใหญ่

● ผู้ใหญ่
● เด็กและเยาวชน



ข้อมูลจากแผนภูมิชี้ให้เห็นว่า เด็กและเยาวชนมีแรงจูงใจในการเลิกพนันต่ำกว่าผู้ใหญ่ เด็กและเยาวชนมีสัดส่วนกลุ่มที่ไม่สนใจ และมีความลังเลที่จะเลิกมากกว่าผู้ใหญ่ ผู้ให้คำปรึกษาประเมินว่า เด็กและเยาวชนกลุ่มนี้ บางคนไม่มีคันเบรกเลย อยากเล่นอยู่ตลอด โดนห้าม โดนบังคับให้โทรมา ก็ยังไม่ค่อยอยากเลิกพนัน แต่บางส่วนผู้ปกครองอาจจะช่วยดึงเด็กกลับมาได้ เพราะ “สายด่วนสุขภาพจิต เลิกพนัน 1323” มีโปรแกรมที่ลงไปให้ความรู้กับพ่อแม่

ส่วนกลุ่มที่เป็นผีพนันทั้งหลาย กลุ่มที่ติดพนันแล้วตัดสินใจว่าอยากหาทางออกอยากเลิก พบว่า เด็กและเยาวชนมีสัดส่วน

กลุ่มที่ตัดสินใจเล็ก และกลุ่มที่เลิกพนันได้ น้อยกว่าผู้ใหญ่ กล่าวคือผู้ใหญ่มีการนำคำปรึกษาไปปฏิบัติมากกว่า คิดถึงคนรอบข้าง ภรรยา ลูก หน้าที่การงาน ผู้ใหญ่มีคันเบรกดีกว่า ส่วนเด็กและเยาวชนคันเบรกแยกว่า สมอมันห้ามตัวเองไม่อยู่ ใครชวนอะไรก็ไปหมด ส่วนที่เป็นครึ่งผีครึ่งคนติดซ้ำ เด็กและเยาวชนมีสัดส่วนกลุ่มที่กลับไปติดพนันซ้ำมากกว่าผู้ใหญ่ และที่น่าเป็นห่วงคือ ถ้าเริ่มติดพนันตั้งแต่อายุน้อย มีโอกาสเป็นผีตลอดชีวิต เพราะสมอมันหน้าจะไม่พัฒนาอย่างถาวร ดังนั้น กลุ่มนี้ต้องรีบไปพบหมอในที่สุด เพราะมันมีผลมาก

การทำงานรณรงค์ของกลุ่มต่างๆ ที่เน้น

ผู้ใหญ่มีพฤติกรรมการเล่นพนันที่ต่อเนื่องเรื้อรังมาก่อนมีการแข่งขันฟุตบอลยูโร 2016 ขณะที่เด็กและเยาวชน การแข่งขันฟุตบอลยูโร 2016 เป็นตัวกระตุ้นให้มีการเล่นพนันบอล มีแรงจูงใจจากการได้รับการยอมรับในกลุ่มเพื่อน โดยพฤติกรรมการเล่นพนันของเด็กและเยาวชนจะมีลักษณะมีอะไรก็เล่นหมด

กลุ่มเด็กและเยาวชนในช่วงการแข่งขันฟุตบอลยูโรถือว่ามาถูกทางแล้ว คือต้องติดคันเบรกให้เด็กและเยาวชน คันเบรกต้องเยอะนิดนึง ต้องติดดิสเบรก เติมน้ำมันเบรกดีๆ ในส่วน “สายด่วนสุขภาพจิต เลิกพนัน 1323” มีการทำสื่อที่ตั้งใจจะให้เข้าถึงวัยรุ่นทั้งโปสเตอร์ หนังสือพิมพ์ วิทยุ การใช้เน็ต-ไอดอล เช่น เดอะวอยซ์ ทูปีนั้บเบอร์วัน เป็นต้น

ติดต่อข้อมูลเพิ่มเติม

แพทยหญิงมธุรดา สุวรรณโพธิ์
ผู้อำนวยการสถาบันสุขภาพจิต
เด็กและวัยรุ่นราชนครินทร์
75/1 ถนนพระรามที่ 6 เขตราชเทวี
แขวงทุ่งพญาไท กรุงเทพมหานคร 10400
โทรศัพท์ 02-248-899-9
โทรสาร 02-248-899-8





ธนาคาร คมกฤส

เครือข่ายรณรงค์หยุดพนัน



สำหรับเด็กเยาวชน พนันฟุตบอลมีความเฝ้ายวน เพราะมีคุณสมบัติที่ครบ ด้วยความ “ง่าย” ในการเล่นและเข้าถึง “กระตุ้น” ด้วยคิดว่าโอกาสในการแพ้หรือชนะพนันเป็น 50 : 50 ที่ช่างเชื่อเชื่องและท้าทาย และ “ลุ้นได้ดี” เพราะมีให้แทงพนันได้มากมาย เล่นได้แบบไม่ต้องรอบอลงบครบ 90 นาทีอีกสารพัด ทำให้เด็กเยาวชนก้าวเข้าสู่กับดักการพนันที่มีโอกาสดล้าลึกและยากจะถอนตัว

“บอจบบ งานไม่จบ”
อย่าทำแค่สองปีหนนะ
เรื่องการพนัน



พลัน คริสเตียโน โรนัลโด ซูถ้วยแชมป์ฟุตบอลยูโร 2016 พร้อมการรุดม่านเก็บฉากของ “ศูนย์ป้องกันและปราบปรามการลักลอบเล่นพนันบอลยูโร” ท่ามกลางเสียงสะท้อนความห่วงใยของภาคสังคมว่า “บอลจบหนี้พนันไม่จบตาม” และคำถามตามมาว่า “เราจะทำงานกันแบบนี้ แค่ 2 ปีว่ากันที่อย่างนั้นหรือ”

เพราะปัจจุบันปัญหาการพนันฟุตบอลไม่ใช่เรื่องธรรมดาที่มาจากเพียงแค่ชั่วครั้งชั่วคราว แต่มีเรื่องราวที่เกิดขึ้นอยู่ทุกวัน ฟุตบอลยูโรครั้งนี้จบลงพร้อมกับปรากฏการณ์การพนันบางประการที่น่าสนใจ จากผลการสำรวจของศูนย์วิจัยเพื่อธุรกิจและสังคม (SAB) ร่วมกับศูนย์ศึกษาปัญหาการพนันในรอบปี 2557-2558 ที่ผ่านมา จวบจนถึงการพนันในเทศกาลฟุตบอลยูโร 2016

5 ปรากฏการณ์ การพนันฟุตบอล vs เด็กและเยาวชนไทย

1 พนันบอลเข้าถึงเด็ก-เด็กเข้าถึงพนันบอลได้ง่ายมาก

พนันบอลกับเด็กเยาวชนต่างฝ่ายต่างหากันจนเจอได้ไม่ยาก ผ่าน 3 ช่องทางหลัก คือ การเล่นพนันกับโต๊ะบอลโดยตรง รวมถึงการแทงผ่านคนเดินโพย (22.7% กับ 17.4%) การเล่นพนันผ่านเว็บไซต์ (36.5%) และการเล่นพนันกับเพื่อนหรือคนรู้จัก (20.2%)

2 เด็กไทยค่านิยมพนันสูง แต่ภูมิด้านทานพนันต่ำ

ผลการสำรวจล่าสุดพบว่า เด็กเยาวชนมากถึง 16.8% เล่นพนันทายผลฟุตบอล ในจำนวนนี้ 43.7% เล่นพนันแบบเน้นได้เสียเอาเงินจริงจัง ขณะที่ 31.6% เล่นพนันโดยไม่เดิมพันเป็นเงิน แต่เดิมพันด้วยการเลี้ยงข้าวหรือเลี้ยงหนังแทน และ 24.7% เล่นพนันแบบติดปลายนมเพื่อเป็นสีสันในการเชียร์ ด้วย

ทัศนคติว่าการเล่นพนันไม่ใช่เรื่องผิดธรรมดาหรือเสียหาย เด็กเยาวชนไทยจึงกระโจนเข้าสู่การพนันทั้งๆ ที่ยังไม่มีความเข้าใจหรือเล็งเห็นผลลัพธ์ในระยะไกลๆ ที่เพียงพอด้วยการเรียนรู้ที่จะเล่นพนันเพียงด้านเดียว แต่ไม่มีความรู้ในอีกด้านหนึ่งที่จะรู้เท่าทันความเสี่ยงและผลลัพธ์ที่อาจจะตามมา

3 สื่อสนับสนุนการเล่นพนัน “ให้ข้อมูลพันธง ลงแต้มต่อ ล่อให้พนัน”

ผลสำรวจชี้ชัดว่า เด็กเยาวชนทุกกลุ่มที่เล่นพนันมีการใช้ข้อมูลประกอบการเล่น โดยเฉพาะอย่างยิ่งกลุ่มที่เล่นพนันแบบเน้นได้เสียเอาเงินพบว่า 95.7% ใช้ข้อมูลจากสื่อต่างๆ ประกอบการเล่นพนัน ขณะที่อีกสองกลุ่มที่เหลือก็เช่นกันที่ 85.3% และ 91.8% ใช้ข้อมูลประกอบการเล่นพนัน โดยระดับการทำหน้าที่ของสื่อที่ก้าวข้ามเขตการให้

ในช่วงที่มีการแข่งขันกีฬาใหญ่ ระดับโลกหรือระดับภูมิภาค กำหนดให้สื่อมวลชนที่ได้รับลิขสิทธิ์ถ่ายทอดการแข่งขัน รวมถึงสื่อที่นำเสนอข่าวความเคลื่อนไหวต่างๆ ต้องรับผิดชอบต่อการรณรงค์ไปพร้อมกันด้วย

ข้อมูลข่าวสาร กลายเป็นสิ่งเสริมสนับสนุนการเล่นพนัน เริ่มตั้งแต่การนำเสนอทรรศนะเชิงพินิจว่าควรเล่นพนันฝ่ายใดดี การนำเสนออัตราต่อรองของแหล่งรับพนัน และการโฆษณาแหล่งเล่นพนัน

4 พนันบอลอันตรายต่อเด็กสุด ๆ เพราะ “ง่าย กระตุ้น และลุ่นี่”

สำหรับเด็กเยาวชนแล้ว พนันฟุตบอลมีความเฝ้าชวน เพราะมีคุณสมบัติที่ครบด้วยความ “ง่าย” ในการเล่นและเข้าถึง “กระตุ้น” ด้วยคิดว่าโอกาสในการแพ้หรือชนะพนันเป็น 50:50 ที่ช่างเชื้อเชิญและท้าทาย และ “ลุ่นี่ได้” เพราะมีแมทช์ให้แทงพนันได้มากมาย มีหัวข้อพนันแบบ real time ให้เล่นได้แบบไม่ต้องรอบอลจบครบ 90 นาที อีกสารพัด ทำให้เด็กเยาวชนก้าวเข้าสู่กับดักการพนันที่มีโอกาสล่อลึงและยากจะถอนตัวจากขั้นเริ่มเล่นทีละเล็กละน้อย อาจเริ่มที่ 5 บาท 10 บาท จากนั้นพอล้มรสการชนะพนันก็จะเริ่มลงเงินมากขึ้นๆ และก็มีโอกาสจะเสียในจำนวนเงินที่มากขึ้น ซึ่งจะนำมาสู่ขั้นของการหมกมุ่นกับความคิดที่อยากเอา

เงินที่เสียพนันไปคืน และจะเริ่มเล่นพนันหนักขึ้น รวมถึงอาจลามไปสู่การเริ่มพนันทายผลกีฬาอื่นๆ เช่น บาสเก็ตบอล วอลเลย์บอล แบดมินตัน มวย และเมื่อเสียพนันหนักก็จะพยายามหาทางเอาคืนเร็วๆ โดยจะทุ่มเงินพนันไปที่การแข่งขันคู่ใดคู่หนึ่งแบบหมดหน้าดัก และเสี่ยงต่อการเสียที่สุดจะขาดเดา

5 พลังทุนของธุรกิจพนันมหาศาลกว่าพลังการรณรงค์หยุดพนันหลายเท่า

แม้ในการแข่งขันฟุตบอลยูโรครั้งนี้จะมีการรณรงค์ที่หลากหลาย มีการเตรียมการดีกว่าหลายครั้งที่ผ่านมา แต่การรณรงค์เพื่อให้เกิดการตื่นตัวต่อปัญหาผลกระทบจากการพนันฟุตบอล มีผลต่อการยับยั้งการเล่นพนันของเด็กเยาวชนน้อยมาก มีเพียงไม่ถึง 40% ที่เคยได้ยินได้เห็นสื่อการรณรงค์ และมีอิทธิพลต่อการตัดสินใจเล่น/ไม่เล่นพนันไม่เกิน 10% เพราะการสื่อสารเพื่อชวนไม่ให้เล่นพนันมีความยากกว่าการสื่อสารชวนพนันหลายเท่า ในทางกลับกัน ธุรกิจการพนันซึ่งเป็นกิจการข้ามชาติที่มีพลังทุนมหาศาลสามารถ

ใช้ศักยภาพทางการเงินของทุนสร้างพลังสื่อที่เข้าถึงเด็กเยาวชนได้มากมาย ทั้งการประชาสัมพันธ์ในสื่อที่เป็นทางการ เช่น สื่อหนังสือพิมพ์กีฬาลายฉับ การโฆษณาทางเว็บไซต์ เฟซบุ๊ก ไลน์ และอื่นๆอีกมากมาย อย่างไรก็ตาม จากผลสำรวจพบว่า การดักเตือนห้ามปรามของพ่อแม่ผู้ปกครองคนใกล้ชิดมีอิทธิพลมากที่สุดถึง 30% ทำให้คนที่คิดจะเล่นพนันตัดสินใจไม่เล่น เลิกเล่น

หรือเล่นพนันน้อยลง และเมื่อประสบปัญหาจากการเล่นพนัน ส่วนใหญ่เกือบร้อยละ 90 ขอคำปรึกษา/ความช่วยเหลือจากคนรอบข้าง ได้แก่ พ่อ แม่ ผู้ปกครอง เพื่อน และญาติ พี่ น้อง เหล่านี้เป็นข้อค้นพบที่น่าสนใจที่การรณรงค์และการสร้างการเรียนรู้ต่างๆ อาจพุ่งเป้าไปที่คนใกล้ชิดมากกว่าการมุ่งไปที่คนที่สนใจคิดเล่นพนัน

9 ข้อเสนอ เพื่อการขับเคลื่อนให้การกีฬาปลอดภัยจากผลกระทบการพนัน

น่าจะเป็นที่ยอมรับกันในสังคมไทยโดยทั่วไปได้แล้วว่า การพนันเป็นปัญหาที่ก่อให้เกิดผลกระทบในวงกว้าง หลายภาคส่วนทั้งภาครัฐ ภาคเอกชน และภาคประชาชนต่างก็แสดงความห่วงใยและแสดงออกต่างๆ เพื่อหวังให้เกิดความตื่นตัวทางสังคม โดยเฉพาะในช่วงการแข่งขันฟุตบอลยูโรที่ผ่านมา ดังนั้นเพื่อให้เกิดการดำเนินการอย่างต่อเนื่อง ไม่เป็นเพียงไฟไหม้ฟาง เมื่อหมดเทศกาลก็จบการทำงาน จึงมีข้อเสนอเพื่อการขับเคลื่อนให้การกีฬาปลอดภัยจากผลกระทบการพนัน ดังนี้

การดำเนินการระยะสั้น ทำได้ทันที

- ต้องมีการรณรงค์ทางสังคมอย่างต่อเนื่อง เพื่อสร้างการตื่นรู้ต่อผลกระทบของการพนัน และไม่มีค่านิยมการหวังรวยจาก

การเล่นพนัน โดยในช่วงที่มีการแข่งขันกีฬาใหญ่ ระดับโลกหรือระดับภูมิภาค กำหนดให้สื่อมวลชนที่ได้รับลิขสิทธิ์ถ่ายทอดการแข่งขัน รวมทั้งสื่อที่นำเสนอข่าวความเคลื่อนไหวต่างๆ ต้องรับผิดชอบต่อการรณรงค์ไปพร้อมกันด้วย

- ขอความร่วมมือกับสำนักงานสลากกินแบ่งรัฐบาล ซึ่งเป็นกิจการพนันของรัฐบาล ให้ใช้เนื้อที่บางส่วนพิมพ์ข้อความหรือสัญลักษณ์การรณรงค์ลงบนสลากฯ ซึ่งมียอดพิมพ์ถึงงวดละ 60 ล้านฉบับคู่ มียอดผู้ซื้อสลากถึงประมาณ 19 ล้านคน รวมทั้งขอให้ใช้ช่วงเวลาการถ่ายทอดสดการออกรางวัลแต่ละงวดในการนำเสนอเสียง / ข้อความ / ภาพนิ่ง / ภาพเคลื่อนไหว / หรืออื่นๆ เพื่อการรณรงค์ต่อประชาชน

- ให้สำนักงานกองทุนสนับสนุนการสร้างเสริมสุขภาพ (สสส.) และกองทุนสลาก

**ต้องสร้างการเรียนรู้ เพื่อรู้เท่าทันการพนัน เป็น
ภูมิคุ้มกันแก่เด็ก เยาวชน คนรุ่นใหม่ รวมทั้งพ่อแม่
ผู้ปกครองและครอบครัว เพื่อให้เกิดความเข้าใจและ
ตระหนักรู้ต่อความเสี่ยงของการเล่นพนัน โอกาสในการ
ชนะพนัน ผลกระทบของการเล่นพนัน การติดการพนัน
ความเชื่อหรือทัศนคติผิด ๆ ต่อการเล่นพนัน**

กิงแบ่งรัฐบาลเพื่อสังคม (ที่ตั้งขึ้นตามคำสั่ง
คสช. ฉบับที่ 11/2558) ทำหน้าที่สนับสนุน
งบประมาณการทำงานรณรงค์และพัฒนา
ศักยภาพแก่ภาคส่วนต่างๆ เพื่อให้เกิดภาว
เครือข่ายรณรงค์ที่เข้มแข็ง

● ต้องสร้างการเรียนรู้เพื่อรู้เท่าทันการ
พนัน (Gambling Literacy) เป็นภูมิคุ้มกัน
แก่เด็ก เยาวชน คนรุ่นใหม่ รวมทั้งพ่อแม่
ผู้ปกครองและครอบครัว เพื่อให้เกิดความ
เข้าใจและตระหนักรู้ต่อความเสี่ยงของการ
เล่นพนัน โอกาสในการชนะพนัน ผลกระทบ
ของการเล่นพนัน การติดการพนัน ความเชื่อ
หรือทัศนคติผิด ๆ ต่อการเล่นพนัน โดย
สนับสนุนให้สถาบันวิชาการศึกษาและพัฒนา
ชุดการเรียนรู้ คู่มือการใช้ รวมทั้งการอบรม
เพื่อส่งต่อการใช้ชุดการเรียนรู้ต่างๆ ที่ควร
ครอบคลุมตั้งแต่เด็กปฐมวัย นักเรียนชั้น
ประถม-ชั้นมัธยม และพ่อแม่ ผู้ปกครอง
ครอบครัว และประชาชนทั่วไป

● เพื่อให้เกิดแรงจูงใจต่อการทำหน้าที่
ของสื่อมวลชน ขอให้ กสทช. สนับสนุนการ
ดำเนินการของหน่วยงานอิสระในการกำกับ

ดูแลการนำเสนอเนื้อหาของสื่อให้เหมาะสม
ไม่สนับสนุนการเล่นพนัน และช่วยรณรงค์
เพื่อการไม่พนันในการชมและเชียร์กีฬา โดย
ร่วมมือกับองค์กรสาธารณกุศลด้านสื่อกีฬา
เช่น มูลนิธิเอกชัยนพจินดาจัดตั้งรางวัลให้แก่
สื่อที่สร้างการเรียนรู้หรือสร้างแรงบันดาลใจ
แก่สังคมในการชม และเชียร์กีฬาอย่าง
สร้างสรรค์

● ขอให้กระทรวงมหาดไทยออกระเบียบ
ให้การส่งเสริมการขายด้วยการเสี่ยงโชคต้อง
มีความรับผิดชอบต่อสังคม อย่างเช่นกรณี
การส่งไปรษณียบัตรทายผลว่าทีมใดจะได้
เป็นแชมป์ฟุตบอล หรืออื่นๆ ต้องสงวนสิทธิ
เฉพาะผู้ที่มีอายุเกินกว่า 18 ปีขึ้นไปจึงมีสิทธิ
ร่วมชิงโชค หรือร่วมสนุกได้เฉพาะกิจกรรม
ที่ต้องใช้ความรู้หรือทักษะที่เหมาะสมกับวัย
และการส่งชิ้นส่วน หรือไปรษณียบัตร หรือ
SMS หรืออื่นๆ ไม่ควรเกินคนละ 1 ชิ้นหรือ
ครั้ง และรางวัลในการชิงโชคไม่ควรมีมูลค่า
สูงเกินไป และหน่วยงานที่เป็นผู้ให้บริการ
เช่นบริษัทไปรษณีย์ไทย ไม่ควรฉวยโอกาส
ทำการส่งเสริมการขาย

การดำเนินการระยะถัดไป

- กำหนดให้มีองค์กรอิสระในการกำกับดูแลและตรวจสอบความซื่อสัตย์ของทุกฝ่ายที่เกี่ยวข้องกับการแข่งขันกีฬาอาชีพ (Sport Integrity Unit) เพื่อป้องกันปัญหาการล้มกีฬาตามเจตนารมณ์ของพระราชบัญญัติการส่งเสริมกีฬาอาชีพ พ.ศ.2557 เป็นหน่วยงานถาวรที่เข้ามากำกับดูแลการทำงาน โดยแยกอำนาจออกจากฝ่ายบริหารการกีฬาอย่างชัดเจน เพื่อไม่ให้เกิดผลประโยชน์ทับซ้อน (Conflict of Interest)

- แก้ไขพระราชบัญญัติการพนัน พ.ศ. 2478 ให้มีคำนิยามการพนันเป็นแนวทางที่ชัดเจนและครอบคลุม แบ่งการพนันตาม

ระดับที่เหมาะสม มีกลไกหลักในการควบคุมการพนันในสังคม กระจายอำนาจในการกำกับควบคุมการพนันให้แก่ชุมชนและองค์กรปกครองส่วนท้องถิ่น กำหนดมาตรการคุ้มครองเด็กและเยาวชน การรณรงค์สร้างความตื่นรู้แก่สังคม การดูแลผู้ได้รับผลกระทบจากการพนัน การเพิ่มบทลงโทษผู้จัดให้เล่นการพนันที่ฝ่าฝืนกฎหมาย ผู้สนับสนุนและผู้เข้าเล่นการพนัน และอื่นๆ

- การปฏิรูปสถาบันตำรวจเป็นปัจจัยสำคัญประการหนึ่งในการปราบปรามและควบคุมการพนันให้เป็นไปตามเจตนารมณ์ของกฎหมาย



CENTER FOR GAMBLING STUDIES REPORT 2016

พรมแดนความรู้ใหม่เรื่องการพนัน

การศึกษาประเด็นใหม่ และการใช้แนวคิดทฤษฎีที่ต่างออกไป เพื่ออธิบายปรากฏการณ์ที่มีอยู่ ช่วยทำให้การเรียนรู้เรื่องการพนันมีภาพที่คมชัดมากยิ่งขึ้น ความรุนแรงของภัยพนัน อาจไม่ใช่ปัญหาทางเศรษฐกิจ สังคม หรือการเมือง แต่อาจเป็น เพราะผู้คนขาดความตระหนัก หลงลืมว่าการพนันก่อปัญหาได้ และสังคมทุกภาคส่วนควรช่วยกันปกป้องเด็กและเยาวชน จากการพนันทุกรูปแบบ





CGS
REPORT
2016

โครงการวิจัย การพนันที่แฝงในงานวัด : กระบวนการเปลี่ยนแปลง สภาพของกิจกรรมงานวัด และผลกระทบที่มีต่อ พฤติกรรมการเล่นพนัน ของเยาวชนไทย

พฤติกรรมการเล่นพนันของ
เยาวชนไทยได้รับอิทธิพลทาง
ตรงจากเจตนาเชิงพฤติกรรม
ที่มีต่อการเล่นเกมในงานวัดและ
ความสามารถในการควบคุม
ตนเองในการเล่นเกมนางานวัด
และยังได้รับอิทธิพลทางอ้อม
จากทัศนคติที่มีต่อการเล่นเกม
ในงานวัด การคล้อยตามกลุ่ม
อ้างอิงในการเล่นเกมนางานวัด
และความสามารถในการควบคุม
ตนเองในการเล่นเกมนางานวัด
โดยผ่านเจตนาเชิงพฤติกรรม
ที่มีต่อการเล่นเกมในงานวัด



การพนัน ที่แฝงอยู่ในงานวัด

ดร.อิทธิพัทธ์ สุกกันพรกุล และคณะ



 งานวัด เดิมมีจุดมุ่งหมายหลักเพื่อให้ญาติโยมได้ทำบุญ มีการเล่นเกมเพื่อความสนุกสนาน เป็นสันทนาการเพื่อผ่อนคลายความตึงเครียด แต่ปัจจุบันงานวัดมีกิจกรรมการเล่นที่มีลักษณะเป็นการพนัน เมื่อเกมการพนันอยู่ในวัด เยวชนจึงเข้าถึงง่ายและเข้าใจว่าเป็นคนละอย่างกับการพนัน เพราะถ้าเป็นการพนันจะอยู่ในวัดไม่ได้

การเปลี่ยนแปลงของสภาพสังคมได้นำไปสู่การเปลี่ยนแปลงรูปแบบการจัดงานวัดในปัจจุบัน จากสมัยก่อนการจัดงานวัดมีความมุ่งหมายเพื่อให้ผู้ที่มาเข้าร่วมในกิจกรรมงานวัดเข้ามากราบไหว้สักการะบูชาพระหรือสิ่งศักดิ์สิทธิ์ในวัดที่เป็นที่นับถือของคนในท้องถิ่นนั้นๆ หรือให้ผู้คนเข้าร่วมในกิจกรรมหรือพิธีกรรมทางศาสนา เช่น การสวดมนต์ การทำบุญ การถวายสังฆทาน การปิดทอง ผังลูกนิมิต ทอดกฐิน ทอดผ้าป่า ฯลฯ แต่ในปัจจุบันงานวัด ทั้งในเมืองและนอกเมืองให้ความสำคัญกับเรื่องปัจจัย (เงิน) มากขึ้น วัดต้องการรายได้ที่เพียงพอต่อรายจ่ายจำนวนมากที่ต้องแบกรับภาระ เช่น ค่าน้ำ ค่าไฟ ค่าบำรุง และปรับปรุงสถานที่ รวมถึงบุคลากรของวัด ดังนั้น งานวัดจึงต้องจัดให้ใหญ่เพื่อทำให้มีผู้คนมาเดินมากขึ้น ยิ่งจัดใหญ่เท่าไรยิ่งมีคนมาเดินมากขึ้นเท่านั้น และรายได้ก็จะยิ่งมากขึ้น ทำให้วัดมีรายได้เพิ่มและสามารถจัดตั้งเป็นกองทุนต่างๆ ในการดูแลกิจการของวัดต่อไป นอกจากนั้นการจัดงานวัดให้ใหญ่จะช่วยส่งเสริมและโฆษณาให้วัดเป็นที่รู้จักของผู้คนมากขึ้น ทั้งคนในท้องถิ่นและคนต่างถิ่น และเมื่อวัด

เป็นที่รู้จักของผู้คนแล้ว การจัดงานวัดก็จะมีการขยายขอบเขตการจัดงานมากขึ้นไปด้วย เช่น เดิมวัดเคยจัดงานสามวันสามคืน ก็ขยายเป็นเจ็ดวันเจ็ดคืน เป็นต้น

แม้การจัดงานวัดใหญ่ต้องมีการลงทุนมาก แต่ก็มีญาติโยมเข้ามาเป็นเจ้าภาพในการจัดการและการจัดสรรพื้นที่ภายในและภายนอกเขตวัดให้ร้านค้าจากภายนอกเข้ามาเช่าเพื่อทำการค้าขาย ทั้งร้านขายสินค้าอุปโภค บริโภค และกิจกรรมเพื่อความบันเทิงและความสนุกสนาน เช่น การแสดงคอนเสิร์ต ลิเก ภาพยนตร์ รำวงย้อนยุค การประกวดร้องเพลง รถไต่ถัง ฯลฯ รวมถึงร้านเกมหลากหลายประเภท ที่ได้รับความนิยมคือ ปาลูกโป่ง ช้อนปลา สอยดาว บิงโก และปาเป้า เกมเหล่านี้มีลักษณะที่ต้องอาศัยความสามารถ มีความท้าทาย และมีการจูงใจผู้เล่นด้วยของรางวัล

ลักษณะของเกมในงานวัดส่วนใหญ่จะมุ่งเน้นที่การทาย การจับสลาก การเสี่ยงโชค ด้วยวิธีการต่างๆ โดยผู้เล่นจะต้องจ่ายเงินเพื่อที่จะเล่นและมีการให้ของรางวัลเป็นการแลกเปลี่ยน ซึ่งถือว่าเข้าข่ายเป็นการพนันตามพระราชบัญญัติการพนัน พุทธศักราช 2478 บัญชี ข ซึ่งประกอบด้วยการเล่นทั้งหมด 24 ชนิด อาทิ การจับสลากโดยวิธีใดๆ การยิงเป้า บิงโก เป็นต้น โดยมีการระบุไว้อย่างชัดเจนว่าจะจัดให้มีขึ้นได้ก็ต่อเมื่อ “ได้รับการอนุญาตหรือเห็นควรจากเจ้าหน้าที่หรือเจ้าพนักงานก่อน” นอกจากนั้น การละเล่นหรือบางกิจกรรมในงานวัดที่เคยมีมาแต่เดิมเพื่อสืบทอดประเพณีหรือส่งเสริมวัฒนธรรม

ถึงแม้ว่าระเบียบมหาเถรสมาคมว่าด้วยการจัดงานวัด พุทธศักราช 2537 ข้อ 7 (2) กำหนดว่า “การจัดงานวัดทุกประเภทห้ามมิให้มีการพนันและการหารายได้โดยวิธีเสี่ยงโชคเลียนแบบการพนัน” แต่ก็เป็นที่รับรู้ทั่วไปว่า เกม-การละเล่นที่เข้าข่ายเป็นการพนัน การเสี่ยงโชคสามารถหาเล่นได้ตามงานวัดอย่างเปิดเผย

ท้องถิ่น ก็ถูกสอดแทรกด้วยธุรกิจการพนัน เช่น ประเพณีบุญบั้งไฟที่แปรสภาพจากงานบุญไปสู่การแข่งขันและการพนันขั้นต่อ

ถึงแม้ว่าระเบียบมหาเถรสมาคมว่าด้วยการจัดงานวัด พุทธศักราช 2537 ข้อ 7 (2) กำหนดว่า “การจัดงานวัดทุกประเภทห้ามมิให้มีการพนันและการหารายได้โดยวิธีเสี่ยงโชคเลียนแบบการพนัน” แต่ก็เป็นที่รับรู้

ทั่วไปว่า เกม-การละเล่นที่เข้าข่ายเป็นการพนัน การเสี่ยงโชค สามารถหาเล่นได้ตามงานวัดอย่างเปิดเผย โดยผู้ประกอบการร้านค้าจะทำหน้าที่ประสานงาน/ติดต่อกับตำรวจในท้องที่เพื่อเสียค่าปรับ ส่วนวัดจัดเพียงสถานที่เพื่อเก็บค่าเช่าและอำนวยความสะดวกในเรื่องต่างๆ ไปเท่านั้น

พฤติกรรมการเล่นพนันที่แฝงในงานวัดของเยาวชน

ผลการศึกษาเชิงคุณภาพ จากการสัมภาษณ์เชิงลึกกลุ่มเยาวชน อายุ 15-25 ปี ที่มีความเกี่ยวข้องกับการพนัน จำนวน 15 คน ซึ่งได้จากการเลือกแบบเจาะจง (purposive sampling) โดยมีแนวคำถามถึงผลกระทบของการพนันในงานวัดที่มีต่อพฤติกรรมการเล่นพนันเป็นในลักษณะปลายเปิดแบบไม่จำกัดคำตอบ แล้วใช้การวิเคราะห์เนื้อหาเชิงเปรียบเทียบข้อมูลและการสร้างข้อสรุปแบบอุปนัย ได้ข้อสรุปดังนี้

กลุ่มตัวอย่างส่วนใหญ่หรือเกือบร้อยละแปดสิบเคยมีประสบการณ์ในการเล่นงานวัดและเคยเล่นเกมในงานวัด นั่นอาจเป็นเพราะในปัจจุบันเมื่อมีงานสำคัญหรือวันสำคัญทางศาสนา เช่น วันเข้าพรรษา วันออกพรรษา วันลอยกระทง วันปีใหม่ วันสงกรานต์ ประชาชนนิยมเข้าวัดมากขึ้น ขณะเดียวกันวัดต่างๆ ก็มีการจัดสถานที่และจัดกิจกรรมที่น่าสนใจมากขึ้น เช่น การทำบุญตักบาตร การบริจาคทาน การเล่นเกม

ชิงรางวัลเพื่อความสนุกสนานหรือต้องการเสี่ยงโชค

เมื่อพิจารณาสัดส่วนของกลุ่มตัวอย่างที่อยู่ในเมืองและนอกเมืองที่มีประสบการณ์ในการเล่นงานวัดและเคยเล่นเกมในงานวัด พบว่ามีจำนวนใกล้เคียง โดยส่วนใหญ่เที่ยวงานวัดกับกลุ่มเพื่อน เมื่อถูกเพื่อนชักชวนหรือมีการแข่งขันก็อยากลอง เพราะวัยรุ่นจะให้ความสำคัญกับเพื่อน ทำตามกลุ่มเพื่อน และเป็นวัยที่กล้าเสี่ยง ชอบความท้าทาย

ในการวิเคราะห์พฤติกรรมการเล่นพนันของเยาวชนตามกรอบทฤษฎีพฤติกรรมตามแผน 4 ด้าน พบว่า

1 ทศนคติที่มีต่อการเล่นเกมในงานวัด

กลุ่มตัวอย่างส่วนใหญ่มองการเล่นเกมในงานวัดเป็นเรื่องปกติธรรมดา ไม่ได้เป็นเรื่องของการพนัน และไม่ใช่ว่าความผิด เกมในงานวัดสามารถเล่นได้ทุกคน ทุกเพศ ทุกวัย และอาจมีผลพลอยได้เป็นรางวัลหรือสิ่งตอบแทนจากการจูงใจของร้านค้า เป็นการลงทุนที่ใช้จำนวนเงินไม่มากและอาจได้สิ่งที่คุ้มค่ามากกว่ากลับคืนมา

2 การคล้อยตามกลุ่มอ้างอิงในการเล่นเกมนงานวัด

กลุ่มตัวอย่างส่วนใหญ่เล่นเกมในงานวัดตามเพื่อน ทั้งเพื่อนข้างบ้านและเพื่อนที่โรงเรียน โดยชวนกันไปเล่นตามงานวัดตามโอกาสต่างๆ และมีการแข่งขันกันระหว่างเพื่อนฝูงว่าใครจะทำได้สำเร็จมากกว่ากัน นอกจากนี้ บางส่วนเล่นตามครอบครัว เนื่องจากได้มีโอกาสไปเที่ยวงานวัดกับครอบครัวแล้วได้รับการสนับสนุนจากครอบครัวในการเล่นเกมนดังกล่าว

3 เจตนาเชิงพฤติกรรมการเล่นเกมนงานวัด

กลุ่มตัวอย่างระบุว่า ไม่ว่าจะมีการวางแผน จะตั้งใจหรือไม่ตั้งใจก็ตาม ถ้าหากมีโอกาสก็จะไปเล่นเกมในงานวัด เนื่องจากงานวัดมีจัดตลอดทั้งปี ทั้งในเทศกาลและวันสำคัญทางศาสนาต่างๆ และงานวัดเป็นสิ่งที่อยู่ใกล้ อยู่ในบริเวณชุมชน ท้องถิ่น เกมในงานวัดจึงเป็นสิ่งที่เข้าถึงได้ง่าย เป็นเรื่องปกติ เมื่อมีการจัดงานเกิดขึ้นก็จะชักชวนกับกลุ่มเพื่อนไปร่วมเล่นเกม นอกจากนั้น ยังระบุว่า ไม่ได้เล่นเกมเพื่อต้องการของรางวัลเป็นหลัก แต่เป็นเรื่องของการอยากเอาชนะ ความสนุก ความสนใจ และความท้าทาย

4 ความสามารถในการควบคุมตนเองในการเล่นเกมนงานวัด

กลุ่มตัวอย่างส่วนใหญ่สามารถควบคุมตนเองได้ในระดับหนึ่ง แต่เมื่อได้เล่นเกมแล้วบางคนเกิดพฤติกรรมติดการเล่นเกม อย่างไรก็ตาม การเล่นเกมมีปัจจัยเรื่องเงินและค่าใช้จ่ายเข้ามาเกี่ยวข้อง การที่กลุ่มตัวอย่างเป็นเยาวชนทำให้มีรายได้ที่จำกัด ส่วนใหญ่เป็นเงินที่ผู้ปกครองเป็นผู้จ่ายให้ การเล่นเกมในงานวัดจึงถูกจำกัดตามเงินที่มี แต่รายที่เป็นเด็กโต ซึ่งมีเงินมากกว่า โอกาสที่จะเล่นเกมก็มีสูงกว่า

นอกเหนือจากการเล่นเกมในงานวัดแล้ว เด็กและเยาวชนยังมีประสบการณ์การเล่นพนันประเภทอื่นๆ ด้วย เช่น การพนันทายผลฟุตบอล ทั้งการแข่งขันของสโมสรในประเทศและต่างประเทศ การเล่นพนันหวยใต้ดิน การเล่นพนันชนไก่ เป็นต้น

การวิเคราะห์โมเดลเชิงสาเหตุ ของพฤติกรรมการเล่นพนันของเยาวชน

ผลการสำรวจเชิงปริมาณ กลุ่มเยาวชน อายุ 15-25 ปี ที่มีพฤติกรรมการเล่นการพนัน ในงานวัดในเขตพื้นที่ภาคกลาง จำนวน 465 คน ด้วยวิธีการสุ่มตัวอย่างแบบหลายขั้นตอน (multi-stage random sampling) ระหว่าง การเลือกตัวอย่างแบบแบ่งชั้น (stratified random sampling) การสุ่มแบบแบ่งกลุ่ม (cluster random sampling) และการสุ่มอย่างง่าย (simple random sampling) โดยใช้แบบสอบถามผลกระทบของการเล่นเกม

ในงานวัดที่มีต่อพฤติกรรมการเล่นพนัน ของเยาวชนไทย ซึ่งมีข้อคำถามเป็นลักษณะ ปลายปิดแบบตรวจสอบรายการและมาตรา ประเมินค่า 7 ระดับ แล้วใช้สถิติบรรยาย ได้แก่ ความถี่ร้อยละ ค่าเฉลี่ย ส่วนเบี่ยงเบน มาตรฐาน และใช้สถิติอ้างอิง ได้แก่ การ วิเคราะห์ค่าที่แบบอิสระต่อกัน การวิเคราะห์ ความแปรปรวน และการวิเคราะห์เส้นทาง ได้ข้อสรุปดังนี้

กลุ่มตัวอย่างมีความคิดเห็นต่อตัวแปร

ตัวแปรที่ศึกษา จำนวน 11 ตัวแปร ได้แก่

- พฤติกรรมการเล่นพนัน (B)
- เจตนาเชิงพฤติกรรมที่มีต่อการเล่นเกมในงานวัด (I)
- ทศนคติที่มีต่อการเล่นเกมในงานวัด (AB)
- ความเชื่อเกี่ยวกับการเล่นเกมในงานวัด (BE)
- การประเมินผลของการเล่นเกมในงานวัด (E)
- การคล้อยตามกลุ่มอ้างอิงในการเล่นเกมนางานวัด (SN)
- ความเชื่อเกี่ยวกับทัศนคติของกลุ่มอ้างอิงในการเล่นเกมนางานวัด (NB)
- แรงจูงใจที่จะคล้อยตามกลุ่มอ้างอิงในการเล่นเกมนางานวัด (MC)
- ความเชื่อเกี่ยวกับปัจจัยควบคุมในการเล่นเกมนางานวัด (C)
- การรับรู้อำนาจของปัจจัยควบคุมในการเล่นเกมนางานวัด (P)
- ความสามารถในการควบคุมตนเองในการเล่นเกมนางานวัด (PBC)

ส่วนใหญ่อยู่ในระดับค่อนข้างมาก และมีค่าเฉลี่ยคะแนนในแต่ละตัวแปรใกล้เคียงกัน โดยมีคะแนนเฉลี่ยของตัวแปรทัศนคติต่อการเล่นเกมในงานวัด (AB) สูงสุด แสดงว่า กลุ่มตัวอย่างมีทัศนคติต่อการเล่นเกมในงานวัดในระดับค่อนข้างมาก รองลงมาคือมีความเชื่อเกี่ยวกับปัจจัยควบคุมในการเล่นเกมนางานวัด (P) และมีความสามารถในการควบคุมตนเองในการเล่นเกมนางานวัด (PBC) ในระดับค่อนข้างมาก ขณะที่พฤติกรรมการเล่นการพนัน (B) ในระดับน้อยที่สุด และมีเจตนาเชิงพฤติกรรมต่อการเล่นเกมในงานวัด (I) ในระดับค่อนข้างน้อย

การวิเคราะห์เปรียบเทียบค่าเฉลี่ยของตัวแปรจำแนกตามเพศ บริบท และระดับการศึกษา พบว่า มีเพียงตัวแปรการคล้อยตามกลุ่มอ้างอิงในการเล่นเกมนางานวัด (SN) เท่านั้นที่พบความแตกต่างของค่าเฉลี่ย โดยกลุ่มตัวอย่างที่มีการศึกษาอยู่ในระดับมัธยมศึกษาตอนต้นจะมีค่าเฉลี่ยสูงกว่าระดับมัธยมศึกษาตอนปลายอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติ

สำหรับ **การวิเคราะห์โมเดลเชิงสาเหตุของพฤติกรรมการเล่นพนันของเยาวชนไทย** พบว่า พฤติกรรมการเล่นพนันของเยาวชนไทยได้รับ **อิทธิพลทางตรง** จากเจตนาเชิงพฤติกรรมที่มีต่อการเล่นเกมในงานวัด (I)

และความสามารถในการควบคุมตนเองในการเล่นเกมนางานวัด (PBC) โดยมีค่าสัมประสิทธิ์อิทธิพลเท่ากับ 0.42 และ 0.09 ตามลำดับ นอกจากนี้ พฤติกรรมการเล่นพนันยังได้รับ **อิทธิพลทางอ้อม** จากทัศนคติที่มีต่อการเล่นเกมในงานวัด (AB) (สัมประสิทธิ์อิทธิพลเท่ากับ 0.11) การคล้อยตามกลุ่มอ้างอิงในการเล่นเกมนางานวัด (SN) (สัมประสิทธิ์อิทธิพลเท่ากับ 0.09) และความสามารถในการควบคุมตนเองในการเล่นเกมนางานวัด (PBC) (สัมประสิทธิ์อิทธิพลเท่ากับ 0.03) โดยผ่านเจตนาเชิงพฤติกรรมที่มีต่อการเล่นเกมในงานวัด (I) ซึ่งทั้ง 4 ตัวแปรสามารถอธิบายความแปรปรวนของพฤติกรรมการเล่นพนันได้ร้อยละ 20 ($R^2 = 0.20$)

เจตนาเชิงพฤติกรรมที่มีต่อการเล่นเกมในงานวัด (I) ได้รับอิทธิพลทางตรงจากทัศนคติที่มีต่อการเล่นเกมในงานวัด (AB) การคล้อยตามกลุ่มอ้างอิงในการเล่นเกมนางานวัด (SN) และความสามารถในการควบคุมตนเองในการเล่นเกมนางานวัด (PBC) โดยมีค่าสัมประสิทธิ์อิทธิพลเท่ากับ 0.26, 0.21 และ 0.07 ตามลำดับ และทั้ง 3 ตัวแปร สามารถอธิบายความแปรปรวนของเจตนาเชิงพฤติกรรมที่มีต่อการเล่นเกมในงานวัดได้ร้อยละ 19 ($R^2 = 0.19$)

แนวทางการส่งเสริมการรู้เท่าทัน สถานการณ์การพนันสำหรับเยาวชน

ผลจากการสนทนากลุ่ม (focus group interview) ผู้เชี่ยวชาญและผู้ทรงคุณวุฒิ ด้านเด็กและเยาวชน นักพัฒนาศึกษาศาสตร์ นักจิตวิทยาการศึกษาและการให้คำปรึกษา นักวิชาการอิสระด้านเด็กและเยาวชน จำนวน 9 คน โดยใช้การเลือกจากคุณสมบัติการศึกษา และ/หรือความเชี่ยวชาญประสบการณ์ทำงาน โดยใช้แนวคำถามและแบบวิเคราะห์การสนทนากลุ่มเกี่ยวกับแนวทางการส่งเสริมการรู้เท่าทันสถานการณ์การพนันสำหรับเยาวชนไทย แล้วใช้การวิเคราะห์เนื้อหาเชิงเปรียบเทียบข้อมูล และการสร้างข้อสรุปแบบอุปนัย แนวทางการส่งเสริมการรู้เท่าทันสถานการณ์การพนันสำหรับเยาวชนไทย ได้ข้อสรุปเกี่ยวกับ **สถานภาพและสภาวะการณ์ของการพนันในปัจจุบัน** ดังนี้

1 การพนันรอบตัวในชีวิตประจำวันของเยาวชน

เด็กและเยาวชนมีการเสี่ยงโชคตลอดทั้งวัน ทั้งจากรายการโทรทัศน์ รายการวิทยุ เช่น การลุ้นรางวัล การชิงโชค รวมถึงสื่อสังคมออนไลน์ เช่น ในเพจของเพชฌัญที่สร้างค่านิยมการร่วมสนุก ชิงโชค ชิงของรางวัล รวมถึงการเข้าถึงสื่อได้ง่ายและสื่อที่แพร่ไปด้วยการพนันชนิดต่างๆ และตัวสื่อที่ไม่มีการจำกัดเรื่องของการเล่นการพนัน

2 การจำแนกประเภทและระดับของการพนัน

โดยทั่วไปเด็กและเยาวชนมักเข้าใจและรู้จักการพนันประเภทต่างๆ แต่ยังขาดการรู้เท่าทันการพนัน บางครั้งอาจมองการพนันบางประเภทเป็นเรื่องปกติ เป็นสิ่งที่สามารถกระทำได้ ซึ่งแตกต่างจากการพนัน ที่มีความผิดอย่างชัดเจน และเกิดความเข้าใจว่าการพนันจะเป็นสิ่งที่ผิดเมื่อเป็นการประกอบธุรกิจการพนัน ดังนั้นการเล่นการพนันในบางครั้งจึงเป็นการทำผิด โดยไม่รู้ลึกรู้ลึกว่าผิด

โดยทั่วไปเด็กและเยาวชนมักเข้าใจและรู้จักการพนันประเภทต่างๆ แต่ยังขาดการรู้เท่าทันการพนัน บางครั้งอาจมองการพนันบางประเภทเป็นเรื่องปกติ เป็นสิ่งที่สามารถกระทำได้ ซึ่งแตกต่างจากการพนัน ที่มีความผิดอย่างชัดเจน และเกิดความเข้าใจว่าการพนันจะเป็นสิ่งที่ผิดเมื่อเป็นการประกอบธุรกิจการพนัน ดังนั้นการเล่นการพนันในบางครั้งจึงเป็นการทำผิด โดยไม่รู้ลึกรู้ลึกว่าผิด

กระทำได้ ซึ่งแตกต่างจากการพนันที่มีความผิดอย่างชัดเจน และเกิดความเข้าใจว่าการพนันจะเป็นสิ่งที่ผิดเมื่อเป็นการประกอบธุรกิจการพนัน ดังนั้นการเล่นการพนันในบางครั้งจึงเป็นการทำผิดโดยไม่รู้สึกรู้ว่าผิด

3 สังคมและวัฒนธรรมไทยกับการพนัน

รากของสังคมและวัฒนธรรมไทยมีการพนันควบคู่ไปกับประเพณี กิจกรรมการละเล่นต่างๆ บางพื้นที่มีการเล่นพนันที่หลากหลายประเภท บางท้องถิ่นผู้คนมีเวลาว่างมาก ก็ทำให้มีโอกาสเล่นมากขึ้น ทั้งบริบทในเมืองและบริบทนอกเมือง ดังเช่นงานวัดที่เป็นงานบุญทางศาสนาซึ่งผูกโยงกับการทำบุญเป็นหลัก เป็นขนบธรรมเนียมประเพณีที่สืบทอดกันมายาวนาน ดังนั้นการพนันที่อยู่ในงานวัดบางครั้งจึงถูกมองว่าเป็นเรื่องถูกต้องชอบธรรมโดยไม่รู้ตัว รวมถึงการหวังผลจากการทำบุญแล้วต้องได้ผลตอบแทน เช่น การทำบุญด้วยเงินและได้

จับสลาก สอยดาว ทำบุญแล้วได้ผลตอบแทนทำในวัดก็ไม่บาป รวมถึงสถานที่ราชการก็มักมีการพนันเกิดขึ้นได้เสมอ นอกจากนี้ยังรวมถึงการก้าวเข้ามาของระบบทุนนิยมที่เน้นผลกำไรซึ่งบางครั้งอาจทำให้ขาดจรรยาบรรณและจริยธรรม

4 การพนันในครอบครัว โรงเรียน กลุ่มเพื่อน และตัวแบบ

ด้วยวิถีชีวิตและพื้นฐานการปลูกฝังเด็กและเยาวชน พ่อแม่อาจมีการอบรมสั่งสอนโดยอิงการพนันเป็นเงื่อนไข เช่น การพนันระหว่างพี่น้องว่าใครเรียนได้ดีกว่ากัน ใครเรียนได้ดีขึ้น โดยมีรางวัลเป็นสิ่งจูงใจ รวมถึงเด็กและเยาวชนที่เห็นพ่อแม่เล่นการพนันตั้งแต่ยังเด็ก ซึ่งถือว่าเป็นแบบอย่างในครอบครัว เด็กและเยาวชนกลุ่มนี้มีแนวโน้มที่จะเล่นได้ง่ายขึ้น รวมถึงกลุ่มเพื่อน รุ่นพี่ที่เป็นตัวแบบนั้น นับเป็นตัวนำพาเด็กและเยาวชนสู่การพนันได้

เจตนาเชิงพฤติกรรมที่มีต่อการเล่นเกมในงานวัด ได้รับอิทธิพลทางตรงจากทัศนคติที่มีต่อการเล่นเกมในงานวัด การคล้อยตามกลุ่มอ้างอิงในการเล่นเกมนในงานวัด และความสามารถในการควบคุมตนเองในการเล่นเกมนในงานวัด

5 พื้นฐานของความคิดเรื่องความสนุกและแรงจูงใจ

การเล่นการพนันมักเป็นการเล่นที่ง่ายทำให้เกิดความรู้สึกพร้อมที่จะเสี่ยงโชค การเล่นเป็นแรงจูงใจเพื่อให้ได้ของรางวัลเพื่อเอาชนะ เมื่อมีการเล่นก็มักจะหวังผลตอบแทน และเมื่อมีของรางวัลหรือผลตอบแทนที่เราใจมากขึ้นก็จะเพิ่มความต้องการในการเล่นมากขึ้น บ้างก็เล่นเพื่อความสนุกสนาน ไม่ได้คาดหวังเรื่องผลตอบแทน ผลตอบแทนคือความพึงพอใจ แม้จะสูญเสียเงินแล้วไม่ได้ผลตอบแทนก็ยังคงเล่นอยู่ พื้นฐานความคิดเหล่านี้จะทำให้เกิดพฤติกรรมการติดที่ละเล็กที่ละน้อย

6 การขาดความตระหนักถึงผลกระทบของการพนัน

เด็กและเยาวชนส่วนใหญ่ยังขาดความสามารถในการตระหนักรู้ได้เองได้ว่า พฤติกรรมการเล่นพนันโดยตรงหรือโดยอ้อมนั้น เป็นสิ่งที่ควรหรือไม่ควรทำ ซึ่งความคิดเป็นสิ่งที่จัดการได้ยาก เด็กและเยาวชนอาจรู้เท่าไม่ถึงการณ์ว่าการเล่นการพนันจะมีผลกระทบหรือมีความเสี่ยงกับตนเองเพียงใด

7 เทคโนโลยีและโลกออนไลน์กับความเป็นปัจเจกบุคคล

เทคโนโลยีและโลกออนไลน์ ทั้งในลักษณะของเกมและสื่อสังคมออนไลน์ ทำให้เด็กและเยาวชนรู้สึกถึงความเป็นส่วนตัว โลกออนไลน์มักไม่ได้ผ่านการตรวจสอบโดยผู้ปกครองและครู พื้นที่ออนไลน์เป็นโลกใบหนึ่งที่ไม่ได้อิงท้องถิ่น บริบท สามารถก่อให้เกิดการเล่นพนันได้ในทุกเวลาและทุกพื้นที่ออนไลน์

8 เด็กและเยาวชนกลุ่มที่เสี่ยงต่อการพนัน

เด็กและเยาวชนกลุ่มที่เสี่ยงต่อพฤติกรรม การติดการพนัน โดยส่วนใหญ่มีระดับการศึกษาต่ำและมีผลการเรียนที่ต่ำ ทำให้มีโอกาสเข้าถึงการพนันได้ง่าย โดยเฉพาะเด็กและเยาวชนที่ออกจากระบบการศึกษานับได้ว่ามีความเสี่ยงที่สูง ทั้งนี้ บุคคลที่มีวุฒิไม่ถึงระดับชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 3 ส่วนใหญ่จะประกอบอาชีพที่ใช้แรงงานเป็นหลัก โอกาสในการสร้างรายได้มีค่อนข้างน้อย จึงหวังพึ่งการพนันในรูปแบบต่างๆ หากจำแนกตามเพศ เพศหญิงอาจมีพฤติกรรมการใช้จ่ายสำหรับการพนันน้อยกว่าเพศชาย และเพศชายมักเล่นการพนันที่มีความเสี่ยงสูง

9 รายได้และค่าใช้จ่ายเกี่ยวกับการพนัน

รายได้และค่าใช้จ่ายของเด็กและเยาวชน มีผลต่อการตัดสินใจเล่นการพนัน เพราะการพนันมีเงินเพียง 10 หรือ 20 บาทก็เล่นได้ มีมากเล่นมาก มีน้อยเล่นน้อย การพนันบางอย่างดูเหมือนเสียเงินเล็กน้อยและไม่ผิดกฎหมาย ผู้ที่มีรายได้น้อยสามารถเข้าถึงได้ง่าย แม้มีรายได้ที่สูงขึ้นก็จะทำให้การเล่นเพิ่มสูงขึ้นด้วยเช่นกัน อีกกรณีหนึ่งคือ ผู้ที่มีค่าใช้จ่ายสูงแต่รายได้น้อย ทำให้มีความจำเป็นที่ต้องหารายได้เพิ่มขึ้น จึงตัดสินใจเล่นการพนันเพื่อหวังผลตอบแทน ทำให้เพิ่มค่าใช้จ่ายที่ใช้ไปกับการพนันมากขึ้น และเป็นช่องทางที่ก่อให้เกิดความเสี่ยงได้มากขึ้น

สำหรับข้อเสนอแนะต่อแนวทางการส่งเสริมการรู้เท่าทันสถานการณ์การพนัน คณะผู้วิจัยมีข้อเสนอดังต่อไปนี้

1 การให้คำนิยามและการจัดระดับของการพนัน โดยหน่วยงานที่เกี่ยวข้อง ควรมีการกำหนดคำนิยามของคำว่าการเล่นพนันให้ชัดเจนขึ้น เพื่อกำหนดขอบเขต รวมถึงการจัดระดับของการพนันจากระดับเบาไปถึงหนัก หรือระดับการยอมรับได้เกี่ยวกับการเล่นการพนันในแต่ละประเภท

2 การสร้างความตระหนักให้เห็นความสำคัญของผลกระทบจากการพนัน โดยหน่วยงานที่เกี่ยวข้อง ทุกภาคส่วน รวมถึงทุกสถาบันทางสังคม อันได้แก่ สถาบันครอบครัว สถาบันการศึกษา ฯลฯ ควรส่งเสริมและสร้างความตระหนักให้เห็นความสำคัญของผลกระทบที่ตามมาจากการพนัน การสร้างฐานคิดให้เยาวชนรู้เท่าทันด้วยตนเองว่าการพนันไม่ใช่ความผิดเล็กน้อยหรือไม่เป็นความผิด และการพนันเป็นจุดเริ่มต้นของอบายมุขประเภทอื่นๆ

3 การปลูกฝังเรื่องการเล่นพนันในครอบครัว บทบาทของผู้ปกครองและคนในครอบครัวจึงเป็นสิ่งสำคัญที่จะสร้างจิตสำนึก การปลูกฝังความคิด ให้ข้อคิด ให้ข้อมูลข่าวสาร ให้เหตุผล และเป็นแบบอย่างในทางที่ถูก รวมถึงการสร้างความตระหนักให้เห็นถึงผลกระทบของการพนัน

4 การสร้างระบบการคัดกรองการติดการพนันสำหรับเยาวชน โดยสถาบันการศึกษาที่มีส่วนในการพัฒนาเยาวชน ควรมีระบบการคัดกรองผู้เรียนว่ามีพฤติกรรมการ

ติดการพนันในระดับใด รวมถึงการสร้างและพัฒนาแบบคัดกรอง เพื่อนำไปสู่การกำหนดวิธีการ/มาตรการการลดพฤติกรรมหรือการบำบัดดูแลในโรงเรียนอย่างเหมาะสมกับเด็กและเยาวชนในแต่ละกรณี

5 การพัฒนาหลักสูตรการรู้เท่าทันการพนันตามช่วงวัยของเด็กและเยาวชน โดยระบบการจัดการศึกษาสำหรับเยาวชน ควรมีการพัฒนาหลักสูตรการรู้เท่าทันการพนัน แบ่งตามระดับตามช่วงวัยของเยาวชน มีเนื้อหาอิงจากสถานการณ์ในชีวิตประจำวันของเยาวชนที่ต้องพบเจอกับการพนันในรูปแบบต่างๆ เพื่อให้เห็นภาพอย่างชัดเจน

6 การจัดการและการควบคุมระบบสื่อหน่วยงานที่เกี่ยวข้องควรมีนโยบายควบคุมการนำเสนอเนื้อหาที่เกี่ยวข้องกับลักษณะการพนัน การพัฒนาระบบการคัดกรองสื่อหลัก อันได้แก่ โทรทัศน์ วิทยุ โดยเฉพาะรายการที่เกี่ยวข้องกับเด็กและเยาวชน และการจัดการกับสื่อออนไลน์ประเภทต่างๆ ที่ควบคุมได้ยาก ทั้งนี้อาจใช้บุคคลต้นแบบหรือคนที่เป็นแบบอย่างในสังคมในการสร้างความเข้าใจหรือให้ข้อมูลที่สำคัญและจำเป็นในการให้เหตุผลประกอบการสร้างวิจารณญาณสร้างภูมิคุ้มกันให้กับเยาวชนได้

7 การกำหนดมาตรการขับเคลื่อนให้เยาวชนพ้นจากความเสี่ยงเรื่องการเล่นพนัน โดยอาจเป็นไปในลักษณะโดยตรง โดยอ้อม เชิงรุก และเชิงรับ ทั้งนี้ขึ้นอยู่กับสถานการณ์ที่เกิดขึ้นและความเหมาะสม การส่งเสริมการเห็นคุณค่าในตนเอง การเผชิญกับปัญหา และการแก้ไขปัญหา โดยเฉพาะในพื้นที่กลุ่ม

เสียงที่เยาวชนมีอัตราการเล่นการพนันสูง เช่นควรมีมาตรการที่กำหนดประเด็นการส่งเสริมและพัฒนาอย่างชัดเจน เป็นกลไกขับเคลื่อนที่ทำได้ง่าย ไม่ซับซ้อน รวดเร็ว โดยใช้ข้อมูลข้อเท็จจริงเป็นฐานจากการศึกษาค้นคว้า การจัดลำดับความสำคัญของสภาพปัญหาการพนัน และแสดงให้เห็นถึงผลกระทบที่ต่อเนื่องกันไป

8 สำนักงานพุทธศาสนา มหาเถรสมาคม หรือองค์กรที่เกี่ยวข้องกับการควบคุมดูแลวัด ควรมีนโยบายหรือมาตรการเกี่ยวกับการ

จัดกิจกรรมในงานวัดที่มีความชัดเจนในแง่การปฏิบัติ และให้มีการบังคับใช้กฎดังกล่าวอย่างจริงจัง รวมถึงมีบทลงโทษที่ชัดเจนและรัดกุมมากยิ่งขึ้น

9 หน่วยงานที่เกี่ยวข้องกับการบังคับใช้กฎหมายที่เกี่ยวข้องกับการพนัน ควรกำหนดสาระและประเด็นอย่างชัดเจนในแง่การปฏิบัติ และให้มีการบังคับใช้กฎหมายอย่างจริงจัง รวมถึงมีบทลงโทษให้ชัดเจนกับทุกกลุ่มบุคคล และทุกกรณี



CENTER
FOR
GAMBLING
STUDIES
REPORT
2016



โครงการวิจัย วาทกรรมหยวใต้ดินในสังคมไทย

เจ้ามือหยวใต้ดินและเครือข่าย
ในฐานะของผู้ประกอบการจะ
ต้องแสดงบทบาทที่สร้างความ
สัมพันธ์กับผู้เล่นเพื่อก่อให้เกิด
ความไว้วางใจ และที่ผ่านมา
โดยตลอดก็เป็นไปอย่างราบรื่น
ด้วยค่านิยมที่ผู้คนยังฝากชีวิต
อยู่กับความเชื่อและความหวัง
ซึ่งเป็นสิ่งที่เจ้ามือหยวสามารถ
คว้ามมาเป็นประโยชน์ได้ โดย
พยายามทำให้กลายเป็นความ
สัมพันธ์ในแบบอุปถัมภ์พึ่งพา
กันต่อไป

หอยใต้ดิน ในมิตคิดเรื่อง การเลือนไหล สู่ทุนเชิงสัญลักษณ์

ผศ.ดร.รัตพงษ์ สอนสุภาพ
นางสาวอิสริยา ภักดิ์ศรีแพง





หอยไต้ดินเป็นการพนันที่มีผู้นิยมเล่นมากที่สุด โดยเฉพาะชาวบ้านระดับรายได้ต่ำทั้งในเมืองและชนบท การสำรวจของสถาบันการศึกษาหลายแห่งระบุตรงกันว่า มีผู้เล่นหอยไต้ดินประมาณ 20 ล้านคน โดยเป็นเพศชายและหญิงในสัดส่วนใกล้เคียงกัน

การเปิดเผยแผนความรู้เกี่ยวกับหอยไต้ดินผ่านแนวคิดทุนเชิงสัญลักษณ์ของ ปีแอร์ บูดิเยอร์ (Pierre Boudieu) ในงานวิจัยเป็นการเปิดประเด็นเพื่อการวิพากษ์ ถกเถียงหรือโต้แย้งทางความคิด เพื่อแสวงหาทางเลือกในการมองหอยไต้ดิน เนื่องจากหอยไต้ดินเป็นกิจการที่ดำรงอยู่ในสังคมไทยมาอย่างยาวนาน ทั้งที่เป็นกิจกรรมผิดกฎหมายแต่กลับเป็นกิจกรรมที่ผสมผสานระหว่างกลไก

ทางวัฒนธรรมกับกลไกทางเศรษฐกิจจนกลายเป็นส่วนหนึ่งของสังคมที่มีการผลิตซ้ำ

ในแง่แนวคิด ข้อถกเถียงที่ว่า หอยไต้ดินเป็นธุรกิจการพนันอย่างหนึ่ง แม้จะเป็นการพนันแบบดั้งเดิม แต่ก็เกี่ยวพันและดำรงอยู่กับทุนนิยมสมัยใหม่ที่ขยายตัวไปทั่วโลก ซึ่งการพนันมักถูกสร้างจากแรงกระตุ้นเพื่อให้เกิดความต้องการมากกว่าการบำบัดความต้องการ ทว่าการคงอยู่ของหอยไต้ดินในบริบทสังคมไทย ส่วนหนึ่งน่าจะเป็นผลมาจากความร่วมมือระหว่างสุนทรียะกับพื้นที่ทางสังคมที่ถูกครอบงำทางวัฒนธรรม ซึ่งมีการผลิตซ้ำ จนอาจจะกลายเป็น “ทุนเชิงสัญลักษณ์” ตามนิยามของบูดิเยอร์

เงื่อนไขและปัจจัยการคงอยู่ของธุรกิจหอยไต้ดินภายใต้โครงสร้างเศรษฐกิจการเมืองไทย

เงื่อนไขและปัจจัยการคงอยู่ของธุรกิจหอยไต้ดินมีด้วยกันหลายประการ ดังนี้

1 ความเสี่ยงในชีวิตประจำวัน ชาวบ้านโดยเฉพาะคนจน คนชายขอบ ล้วนแล้วแต่มีความเสี่ยงในการดำรงชีวิตมากขึ้น เนื่องจากนโยบายรัฐและระบบทุนนิยม การต้องดิ้นรนปรับตัวเอาชีวิตรอดด้วยวิธีการต่าง ๆ จึงเกิดขึ้น ซึ่งการซื้อขายหอยไต้ดินเป็นการจัดการความเสี่ยงในการดำรงชีวิตรูปแบบหนึ่ง ทั้งนี้ ในมิติของชาวบ้านการเสี่ยงโชคผ่านหอยไต้ดินถือเป็นการสร้างอำนาจรูปแบบหนึ่ง เนื่องจาก

ผู้เล่นรู้สึกว่าคุณมีอำนาจในการจัดการผ่านการหาเลขเด็ด เพื่อจะลดความเสี่ยงให้เหลือน้อยที่สุด

2 ผู้หญิงเป็นฐานหลักในการเล่นหอยในสังคมไทย ส่วนหนึ่งน่าจะเกี่ยวข้องสัมพันธ์กับอุดมการณ์ระบบครอบครัวที่กำหนดให้ผู้หญิงมีหน้าที่ต้องรับผิดชอบการเงินของครอบครัว รวมทั้งบทบาทในการจัดการเศรษฐกิจครัวเรือนในภาคส่วนของเศรษฐกิจนอกระบบ ซึ่งเป็นชายขอบของระบบเศรษฐกิจทางการ เป็นมูลเหตุให้ผู้หญิง

จำเป็นต้องคืนเงินหมุนเวียนมาใช้จ่ายให้เพียงพอในครอบครัว

3 การขยายตัวของเทคโนโลยีสารสนเทศ โดยเฉพาะการใช้เครื่องมือสื่อสารสมัยใหม่เป็นทางผ่านเพื่อเชื่อมต่อธุรกรรมการเงินได้เป็นอย่างดี ถือเป็นปฏิบัติการภายใต้ระบบทุนนิยมที่เชื่อมโยงทั้งในระดับโลกและระดับท้องถิ่นอย่างไร้พรมแดน

4 ความเป็นชุมชนที่ยึดโยงสัมพันธ์และก่อตัวเป็นเครือข่ายด้วยอัตลักษณ์ทางชาติพันธุ์และการผสมผสานความรู้ท้องถิ่นทำให้เกิดการมีส่วนร่วม ความไว้วางใจ กลายเป็นกลไกทางสังคมที่เชื่อมโยงกับการเล่นหวยใต้ดิน

เงื่อนไขและปัจจัยดังกล่าวทำให้โครงสร้างเครือข่ายหวยใต้ดินเข้มแข็งขึ้น ภายใต้ความสัมพันธ์จากการมีผลประโยชน์ร่วมกันระหว่างนายทุน ตัวแทนขาย และผู้เล่นหวยใต้ดิน ดังคำอธิบายของศาสตราจารย์ ดร.ผาสุก พงษ์ไพจิตร ที่ว่า

“หวยใต้ดินดำรงอยู่ได้เนื่องจากมีความสัมพันธ์กับโครงสร้างด้านอุปทาน คือ กลุ่มผู้ผลิตหวยใต้ดินสัมพันธ์กับกลุ่มผลประโยชน์ในรูปกลุ่มอุปถัมภ์ ทำให้การจำหน่ายหวยใต้ดินเป็นไปอย่างกว้างขวางและแนบแน่น โดยหวยรัฐบาลหรือหวยบนดินยังมีข้อจำกัดในการเข้าถึงผู้เล่น คนจึงไปนิยมเล่นหวยใต้ดินแทน นอกจากนี้ธุรกิจหวยใต้ดินยังสัมพันธ์กับโครงสร้างทางสังคมและวัฒนธรรมที่กำหนดค่านิยมในกลุ่มผู้เล่นหวยใต้ดินให้เป็นไปอย่างกว้างขวาง โดยผ่านโครงสร้างส่วนต่างๆ ในสังคมที่สนับสนุนพฤติกรรมการเล่นหวย ได้แก่ สื่อมวลชน ลัทธิความเชื่อ

จำพวกเจ้าพ่อเจ้าแม่ หรือแม้แต่พระไ้หวย ธุรกิจเก็งเลาเด็คที่ชี้้นำให้คนซื้อหรือเสี่ยงโชคเพื่อบุงใจให้ผู้ใช้ซื้อทดลองเล่น การส่งเสริมค่านิยมการเล่นหวยเหล่านี้มีส่วนทำให้หวยใต้ดินกลายเป็นส่วนหนึ่งของวิถีชีวิตคนไทย ภาพความจริงของหวยใต้ดินดังกล่าวข้างต้น ได้ทำให้หวยใต้ดินยังคงสามารถดำรงอยู่และได้รับการยอมรับจากผู้คนในสังคมไทยมาจนถึงปัจจุบัน”

การดำรงอยู่ของหวยใต้ดินในสังคมไทย ในมิติหนึ่งกล่าวได้ว่าเป็นการก่อความรุนแรงระหว่างหวยรัฐบาลต่อหวยใต้ดิน เพื่อทำให้หวยรัฐบาลดำรงอยู่ในพื้นที่หลัก ผ่านปฏิบัติการของรัฐ ไม่ว่าจะเป็นการสร้างวาทกรรมให้หวยรัฐบาลได้รับการยอมรับในแง่เป็นการจำหน่ายเพื่อนำรายได้ไปพัฒนาประเทศชาติ มีกฎหมายที่สร้างความชอบธรรมในการจัดจำหน่าย ในขณะที่เดียวกัน การขีดเส้นแบ่งหวยใต้ดินสู่การเป็นความเถื่อน ไม่มีกฎหมายรองรับ และขัดต่อหลักธรรมคำสอนตามพุทธศาสนา ทั้งที่ในความเป็นจริงหวยรัฐบาลและหวยใต้ดินเป็นการพนันทั้งสองประเภทแต่รัฐได้พยายามสร้างทำให้เกิดภาพด้านลบกับหวยใต้ดินด้วยวาทกรรม “หวยเถื่อน”

ผลจากการสร้างวาทกรรม “**หวยรัฐบาล-หวยเถื่อน**” ท่ามกลางข้อจำกัดที่โครงสร้างทางการตลาดของหวยรัฐบาลไม่เอื้ออำนวยและมีความซับซ้อน ทำให้ความนิยมหวยใต้ดินในสังคมไทยมีจำนวนผู้เล่นและปริมาณวงเงินหมุนเวียนที่มากกว่า เป็นการชี้ให้เห็นถึงการดำรงอยู่และการแบ่งพื้นที่แห่งการยอมรับอย่างกว้างขวาง ผู้คนรับรู้และคุ้นชินถึงการมีอยู่ เข้าใจและยอมรับในวิถีของหวย

ไต้ดิน

หากดูจากปริมาณที่เพิ่มขึ้นของผู้คนที่ผนวกหอยไต้ดินไว้จนเป็นส่วนหนึ่งของวิถีชีวิตแล้ว น่าจะสะท้อนถึงความเข้มแข็งของหอยไต้ดินในการดำรงตนเพื่อต่อต้านอัตลักษณ์ด้านลบของตนจากความรุนแรงที่รัฐพยายามยัดเยียดวาทกรรมหอยเถื่อน การเลื่อนไหลย้ายพื้นที่จากการพนันที่ผิดกฎหมาย ผิดศีลธรรม สู่การเป็นหนทางในการสร้างรายได้แก่ครัวเรือน เป็นกิจกรรมสันตนาการ การสร้างปฏิสัมพันธ์ในชุมชน เป็นการเล่นเพื่อความบันเทิง ถือเป็นความสำเร็จของการขยับตัวออกจากพื้นที่ **“มูมมิด”** ของหอยไต้ดิน ภาพด้านลบที่ถูกตรึงเอาไว้จากวาทกรรมหอยเถื่อนได้ถูกสลัดทิ้งทีละน้อย

การที่สังคมไทยเกิดการเข้าใจและยอมรับหอยไต้ดินเป็นส่วนหนึ่งของวิถีชีวิตในที่สุดกล่าวได้ว่า เป็นการสร้างพื้นที่ใหม่ที่ผู้คนต่างรับรู้ถึงการมีอยู่ และต่างมีความสัมพันธ์กันในรูปแบบองค์การเ็นลับขนาดใหญ่ ซึ่งเกี่ยวข้องกับสัมพันธ์กับผู้บังคับใช้กฎหมาย ผู้ค้าผู้ซื้อ แต่เนื่องด้วยการถูกกดทับด้วยวาทกรรมหอยเถื่อน หอยผิดกฎหมาย ทำให้พื้นที่ของ

หอยไต้ดินยังคงไม่สามารถคืบคลานขึ้นมาบนดินอย่างเปิดเผยได้อย่างสมบูรณ์

กล่าวโดยสรุป การดำรงอยู่ของหอยไต้ดินภายใต้โครงสร้างเศรษฐกิจการเมืองไทยนั้นเกิดจากความเสี่ยงในชีวิตประจำวันของคนในสังคม ทั้งคนยากจน คนขายขอบ เพศหญิง ซึ่งการซื้อขายหอยไต้ดินเป็นการจัดการความเสี่ยงอย่างหนึ่งที่ผู้คนเหล่านั้นรู้สึกมีอำนาจในการจัดการได้ นอกจากนี้ ความเป็นชุมชนที่ยึดโยงสัมพันธ์กันทำให้เกิดการมีส่วนร่วมความไว้วางใจได้กลายเป็นกลไกทางสังคมที่เชื่อมโยงหอยไต้ดิน รวมทั้งโครงสร้างด้านอุปทานของหอยไต้ดิน อันเกิดจากกลไกของระบบอุปถัมภ์ ทำให้การซื้อขายหอยไต้ดินเป็นไปอย่างกว้างขวางและแนบแน่นกับผู้คนมากมาย ไม่จำกัดเพศ ชนชั้น หรือสถานะทางสังคม ถึงแม้ว่าในขณะเดียวกันจะมีเครื่องมือทางวาทกรรมจากกลไกอำนาจรัฐทำให้หอยไต้ดินไม่สามารถมีพื้นที่บนดินได้อย่างสมบูรณ์ แต่หอยไต้ดินก็เลือกพื้นที่ตรงกลางระหว่างด้านสว่างและด้านมืด ซึ่งเป็นพื้นที่ที่มีอาณาบริเวณกว้างใหญ่ไพศาลในสังคมไทย

การถูกกำหนดภาพชนชั้นของผู้ซื้อหอยรัฐบาลกับหอยไต้ดินมาจากวาทกรรมการสร้างอัตลักษณ์ที่ตีแผ่หอยรัฐบาลพร้อมกับการสร้างภาพลบแก่หอยไต้ดิน ซึ่งถือเป็นการก่อความรุนแรงทางสัญลักษณ์เพื่อเบียดขับพื้นที่ของหอยไต้ดินให้อยู่ในมูมมิด

การซื้อขาย = การบริโภคสัญญา

ตามแนวคิดการบริโภคสัญญาของโบดริยาร์ด หอยคือหน่วยสื่อความหมายของสัญญา รูปสัญญะที่ปรากฏคือ กระดาษหนึ่งคู่ มีเลขหกหลัก มีวันที่ เดือน ปี พุทธศักราช กำกับไว้ ราคาจำหน่าย คู่ละ 80 บาท เรียกกันว่า “สลากกินแบ่งรัฐบาล” หรือ “หอยรัฐบาล” และอีกรูปแบบ มักปรากฏในรูปกระดาษที่เขียนตัวเลขด้วยลายมือ หรือการเปลี่ยนรูปจากกระดาษมาเป็นการซื้อผ่านอุปกรณ์สื่อสารอิเล็กทรอนิกส์ เรียกกันว่า “หอยใต้ดิน” ทั้งสองรูปสัญญะล้วนเป็นการพนันในสังคมไทย หากแต่ความหมายสัญญะที่สื่อออกมาแตกต่างกัน

หอยรัฐบาล ประชาชนสามารถซื้อขายได้อย่างเปิดเผย เพราะรัฐกำหนดให้ถูกกฎหมาย ภาพปรากฏคือผู้มีรายได้ระดับปานกลางขึ้นไปสามารถซื้อหาได้ รัฐมีรายได้จากกิจกรรมนี้ ในขณะที่ หอยใต้ดิน ภาพปรากฏคือการซื้อขายแบบผิดกฎหมาย มโนภาพของผู้ซื้อส่วนใหญ่เป็นชนชั้นแรงงาน มีการศึกษาไม่สูงมากนัก มีรายได้น้อยถึงรายได้ปานกลาง กิจกรรมนี้ทำให้รัฐสูญเสียรายได้ ดังนั้นการซื้อสินค้า ไม่ว่าจะเป็นการซื้อหอยรัฐบาลหรือหอยใต้ดิน ในที่นี้ถือว่าผู้ซื้อได้บริโภคสัญญาไปด้วยในเวลาเดียวกัน

ความหมายสัญญะที่เกิดขึ้นนี้ เกิดจาก

มายาคติหรือการสื่อความหมายด้วยคติความเชื่อทางวัฒนธรรม มีการผลิตซ้ำและถูกเลื่อนให้ดูเป็นธรรมชาติจนคุ้นชินกับความหมายนั้น กระทั่งไม่ได้สังเกตว่าเป็นความหมายที่ถูกสร้างขึ้น

มายาคติของหอยมีกระบวนการสื่อความหมายที่อาศัยการเข้าไปยึดครองหอยโดยพิจารณาประโยชน์ใช้สอยของหอยควบคู่ไปกับคุณลักษณะของหอย ทั้งในรูปแบบการเป็น **หอยรัฐบาล-ถูกกฎหมาย** และ **หอยใต้ดิน-ผิดกฎหมาย** แล้วสวมทับด้วยความหมายทางวัฒนธรรมอีกด้วย

ในปัจจุบัน บริบททางเศรษฐกิจสังคมและวัฒนธรรมที่เปลี่ยนไป ทำให้รูปแบบความหมายสัญญะของหอยถูกแปรเปลี่ยนตามปัจจัยดังกล่าว และความหมายสัญญะของหอยนั้นเกิดจากการสร้างวาทกรรมหลักให้หอยรัฐบาลเป็นการพนันที่ถูกกฎหมาย ในขณะที่เดียวกันก็เบียดขับหอยใต้ดินให้อยู่ในพื้นที่ของความเป็นการพนันผิดกฎหมาย

ความหมายสัญญะที่ถูกสร้างหลายระดับทำให้การพูดถึงคำว่า “หอย” ไม่ได้มีความหมายสัญญะที่จะสื่อถึงการพนันชนิดหนึ่งเท่านั้น หากแต่ได้เพิ่มคำว่า **รัฐบาล** หรือ **ใต้ดิน** เข้าไป ทำให้ความหมายสัญญะที่เกิดขึ้นแปรเปลี่ยนตามความหมายที่กล่าวไว้ข้างต้นทันที

หอยไต่ดินเป็นทุนเชิงสัญลักษณ์ในบริบทสังคมไทย

หอยไต่ดินเป็นทุนเชิงสัญลักษณ์ในบริบทสังคมไทยอย่างไร ต้องมองความเชื่อมโยงจากการบริโภคนิยมแล้ว ซึ่งชนชั้นเป็นตัวแปรหนึ่งในการสร้างความแตกต่างของระบบความคิดเรื่องการให้ความหมายสัญลักษณ์ดังที่ปีแอร์ บูดีเยอร์ ได้เสนอแนวคิดเรื่องโครงสร้างทางสังคมไว้ว่า **“โครงสร้างเป็นทั้งผู้กำหนดและผู้ถูกกำหนด”** หมายถึง ในสังคมมีโครงสร้างที่กำหนดความรู้สึกนึกคิดและการกระทำของปัจเจกบุคคล หรือที่เรียกว่า “ฮาบิทัส” เป็นผลผลิตของกระบวนการหล่อหลอมทางสังคมตั้งแต่ช่วงต้นของชีวิตผ่านการปลูกฝังเรื่องต่างๆ ให้ซึมซับไปในร่างกายและจิตใจ เช่น กฎระเบียบทางสังคม ความเชื่อ ค่านิยม ความรู้ ความคิด ฯลฯ โครงสร้างดังกล่าวกำหนดขอบเขตของการกระทำ สร้างชุดการรับรู้และประเมินคุณค่าที่สอดคล้องกับโครงสร้างนั้น และแสดงออกในรูปแบบของวิถีปฏิบัติในชีวิตประจำวันที่สม่ำเสมอ หรือที่เรียกว่า “การผลิตซ้ำ” (Reproduction) ซึ่งโครงสร้างที่เป็นทั้งผู้กำหนดและผู้ถูกกำหนดเป็นที่มาของการครอบครอง “ทุน” โดยเฉพาะ “ทุนเชิงสัญลักษณ์” ซึ่งทำให้ผู้ที่ครอบครองทุนเชิงสัญลักษณ์ย่อมเป็นผู้ที่มี **“อำนาจเชิงสัญลักษณ์”**

ด้วยแนวคิดเรื่องอำนาจเชิงสัญลักษณ์ของบูดีเยอร์ เมื่อนำมาใช้อธิบายถึงความสัมพันธ์ระหว่างปัจเจกบุคคลและความสัมพันธ์ระหว่าง

สถาบันทางสังคม ความสัมพันธ์นี้มีส่วนในการกำหนดอัตลักษณ์ของบุคคลและสังคมในมิติที่แตกต่างออกไป

จากแนวคิดความสัมพันธ์ระหว่างอำนาจเชิงสัญลักษณ์กับการผลิตซ้ำทางวัฒนธรรมของบูดีเยอร์ รวมทั้งเรื่องการต่อสู้ช่วงชิงอำนาจของผู้กระทำในสนามทางสังคม ที่ได้ศึกษาถึงพฤติกรรมการบริโภคในสังคมยุคปัจจุบันว่าผูกโยงกับโครงสร้างทางสังคมและวัฒนธรรมนั้น สามารถอธิบายได้ว่า การกิน การเที่ยว ความสนุกต่างๆ ของผู้คน เป็นรูปแบบที่สังคมกำหนดไว้แล้ว โครงสร้างทางสังคม อันได้แก่ โครงสร้างทางเศรษฐกิจ (เช่น ร่ำรวย-ยากจน) และโครงสร้างทางสังคม (เช่น เป็นชนชั้นสูง แพทย์ นักธุรกิจ นักวิชาการ วิศวกร กรรมกร เกษตรกร ฯลฯ) ได้กำหนดวิถีการบริโภคให้กับผู้คน และนั่นนำไปสู่การกำหนดรูปแบบการใช้ชีวิต ตัวตน และอัตลักษณ์ของบุคคลที่แตกต่างกันออกไปตามโครงสร้างนั้น การแสดงออกของบุคคลจึงถูกประกอบสร้างตามฐานะทางสังคม ชนชั้น ต้นทุนทางวัฒนธรรมหรือต้นทุนทางสัญลักษณ์ที่บุคคลนั้นครอบครองอยู่

เมื่อเทียบเคียงกับการซื้อหอยไต่ดิน หรือแม้แต่ภาพความจริงในสังคมไทยที่ถูกตรึงให้คุ้นชินกับการเป็นชนชั้นล่างถึงชนชั้นกลาง ฐานะทางสังคมไม่สูงนัก อาจกล่าวได้ว่า การถูกกำหนดภาพชนชั้นของผู้ซื้อหอยไต่ดินกับ

หอยใต้ดินมาจากวาทกรรมการสร้างอัตลักษณ์ที่ดีแก่หอยรัฐบาลพร้อมกับการสร้างภาพลบแก่หอยใต้ดิน ซึ่งถือเป็นการก่อความรุนแรงทางสัญญาเพื่อเบียดขับพื้นที่ของหอยใต้ดินให้อยู่ในมุมมืด และขยายอาณาบริเวณให้แก่หอยรัฐบาล ท้ายที่สุดผู้บริโภคจึงกลายเป็นผู้บริโภคความหมายสัญญาของหอยใต้ดินแทนการบริโภคเพียงรูปสัญญานั้นเอง

ผลลัพธ์ที่เกิดขึ้นจากปฏิบัติการทำให้เกิดสิ่งที่เรียกว่า “ความรุนแรงเชิงสัญญา” ซึ่งเป็นเครื่องมือของการได้มาซึ่งอำนาจครอบงำทางสังคม

ในส่วนของการเปลี่ยนผ่านอำนาจทางสังคมเพื่อเป็นทุนเชิงสัญญาลักษณะนั้น สามารถเกิดได้ทุกที่ในสังคม และเกิดจากการยอมรับว่ามีอยู่ ในขณะเดียวกัน ทุนเชิงสัญญาลักษณะ

ก็สามารถเปลี่ยนกลับมาเป็นทุนทางเศรษฐกิจผ่านผลประโยชน์และอำนาจ ดังเช่นเครือข่ายความสัมพันธ์ของหอยใต้ดินนั้น โครงสร้างความสัมพันธ์จะเป็นไปตามรูปแบบที่ได้กล่าวไปข้างต้น เช่น ความสัมพันธ์เชิงอำนาจของเจ้าหน้าที่รัฐกับเจ้ามือรายใหญ่ หรือผู้ซื้อกับเจ้ามือรายย่อย มักจะมีการแลกเปลี่ยนทรัพย์สินเชิงสัญญาลักษณะ ซึ่งเป็นสัญญาอย่างหนึ่ง หากแต่ความหมายสัญญาที่เป็นความหมายแฝงในทรัพย์สินนั้นไม่อาจหลีกเลี่ยงการเป็นทุนเชิงสัญญาลักษณะได้ เนื่องด้วยภายใต้การแลกเปลี่ยนทรัพย์สินเชิงสัญญาลักษณะมักมีความคาดหวังสิ่งตอบแทน ทั้งในรูปแบบของการติดหนี้บุญคุณ การมีอำนาจที่เหนือกว่า และการเป็นที่ยอมรับในสถานภาพตามความสัมพันธ์

หอยใต้ดินเป็นทุนเชิงสัญญาลักษณะได้อย่างไร

ทุนเชิงสัญญาลักษณะ ตามนิยามของปีแอร์ บูดีเยอร์ หมายถึง สถานภาพ ชื่อเสียง การได้รับการยอมรับจากบุคคลอื่นๆ ที่ทำให้เจ้าของทุนเกิดความได้เปรียบและเกิดประโยชน์ต่างๆ หรือคุณสมบัติบางอย่างที่ต้องอาศัยการตีความโดยกลุ่มสมาชิกที่มีกระบวนการรับรู้และประเมินคุณค่าชุดเดียวกันจึงสามารถมีมูลค่าได้ และทุนทางสัญญาลักษณะเป็นที่มาของอำนาจ ซึ่งเป็นอำนาจที่ได้รับการยอมรับจากสังคม เป็น

อำนาจที่ตระหนักได้ง่าย แต่ต่อต้านขัดขืนได้ยาก

ทุนเชิงสัญญาลักษณะในความสัมพันธ์ของธุรกิจหอยใต้ดิน มักเกิดในรูปแบบที่เจ้ามือให้กู้ยืมเงินโดยคิดดอกเบี้ยในอัตราต่ำ เพื่อหวังผลในการสร้างความสัมพันธ์หรือความรู้สึกที่ดีแก่ผู้ซื้อหอย และเกิดความรู้สึกเป็นบุญคุณ เจกเช่นความสัมพันธ์หลายระดับระหว่างสองบุคคล อาทิ ลูกค้าที่เคยซื้อหอยใต้ดินอาจเป็นลูกหนี้ของเจ้ามือรายใหญ่ใน

การเลื่อนไหลย้ายพื้นที่จากการพนันที่ผิดกฎหมาย ผิดศีลธรรมสู่การเป็นหนทางในการสร้างรายได้แก่ครัวเรือน เป็นกิจกรรมสันตนาการ การสร้างปฏิสัมพันธ์ในชุมชน เป็นการเล่นเพื่อความบันเทิง ถือเป็นความสำเร็จของการขยับตัวออกจากพื้นที่ “มอมมิด” ของหอยใต้ดิน ภาพด้านลบที่ถูกตรึงเอาไว้จากวาทกรรมหอยเถื่อนได้ถูกสลัดทิ้งทีละน้อย

คราวเดียวกัน หรือลูกหนี้ที่มากู้เงินก็คือผู้เช่าแผงค้าขายในตลาดของเจ้ามือรายใหญ่ แบบความสัมพันธ์และหนี้บุญคุณที่เกิดจากการกู้ยืมเงินและการให้เครดิตในการซื้อหอยทำให้เจ้ามือรายใหญ่ได้รับการยอมรับจากผู้คนจำนวนมาก เมื่อเริ่มมีอิทธิพลต่อความรู้สึกของคนในชุมชน เจ้ามือรายใหญ่จึงก้าวเข้าสู่แวดวงการเมืองระดับท้องถิ่นและระดับชาติต่อไป โดยมีฐานคะแนนจากคู่ค้าทางธุรกิจ ลูกค้าหอย และเครือข่ายหอยใต้ดิน เป็นหัวคะแนนสำคัญ นี่คือนัยอย่างหนึ่งของการพัฒนาจากทุนทางเศรษฐกิจสู่ทุนเชิงสัญลักษณ์ของธุรกิจหอยใต้ดิน

ในอีกด้านหนึ่ง การให้ของขวัญในเทศกาลต่าง ๆ แก่เจ้าหน้าที่ตำรวจเพื่อสร้างความสัมพันธ์อันดี โดยใช้ “ซาบิทัส” ในด้านความกตัญญูในสังคมไทยมาสร้างความเกี่ยวโยงในการกระทำ การผูกติดกับสังคม โดยมียุทธวิธีที่จะได้มาซึ่งทุนเชิงสัญลักษณ์ เช่น การแลกเปลี่ยนของกำนัล และการแต่งงาน ฯลฯ

ทั้งนี้ การแลกเปลี่ยนทรัพย์สินเชิงสัญลักษณ์จะบรรลุผลได้ต้องมีการสมรู้ร่วมคิดกันระหว่าง

ผู้ให้และผู้รับ ในที่นี้คือ เจ้ามือหอยและผู้ซื้อหอย หรือเจ้ามือหอยกับเจ้าหน้าที่รัฐนั่นเอง

ข้อมูลเชิงประจักษ์ในระดับพื้นที่ พบว่ากรณีศึกษาเจ้ามือหอยใต้ดินในจังหวัดนครราชสีมา มีรูปแบบความสัมพันธ์และหนี้บุญคุณที่เกิดจากการให้กู้ยืมเงินและการให้เครดิตในการซื้อหอย ทำให้ได้รับการยอมรับจากชุมชนเป็นอย่างมาก เมื่อเริ่มมีอิทธิพลต่อความรู้สึกของคนในชุมชนจึงก้าวเข้าสู่แวดวงการเมืองระดับท้องถิ่น โดยมีฐานคะแนนจากคู่ค้าทางธุรกิจ ลูกค้าหอย และเครือข่ายหอยใต้ดิน เป็นหัวคะแนนสำคัญ เป็นตัวอย่างหนึ่งของการพัฒนาจากทุนทางเศรษฐกิจสู่ทุนเชิงสัญลักษณ์ของธุรกิจหอยใต้ดิน

กรณีศึกษาที่จังหวัดระยอง เจ้ามือหอยใต้ดินได้อาศัยสถานะทางสังคมของสามีแปรเปลี่ยนจากทุนทางสังคมที่มีความไม่เท่าเทียมกันในระดับของชนชั้น ทำให้สถานะทางสังคมดูมีความน่าเชื่อถือ และเมื่อเกิดการยอมรับอำนาจและสถานะนี้โดยปริยายจึงแปรเปลี่ยนเป็นทุนเชิงสัญลักษณ์ได้

เช่นเดียวกับกรณีศึกษาเจ้ามือหอยรายใหญ่ในจังหวัดภูเก็ต ที่มีพื้นฐานทุนทางเศรษฐกิจ

ที่สะสมมาจนได้รับการยอมรับนับหน้าถือตาจากคนในชุมชน ผสมกับการเป็นเจ้าของหวยใต้ดินที่มีอำนาจการต่อรองค่อนข้างสูงในพื้นที่ ก็ถือเป็นอีกหนึ่งตัวอย่างของการพัฒนาจากทุนทางเศรษฐกิจสู่ทุนเชิงสัญลักษณ์ของธุรกิจหวยใต้ดิน

ส่วนกรณีศึกษาเจ้ามือหวยรายใหญ่จังหวัดเชียงรายนั้น สถานะทางสังคมมีการเลื่อนชั้นจากเจ้ามือหวยใต้ดินกลายเป็นบุคคลที่สังคมให้การยอมรับ ทั้งในระดับพื้นที่ไปจนถึงระดับชาติ มีธุรกิจหลากหลายประเภท มีเครดิต มีความน่าเชื่อถือ มีเครือข่ายทางสังคมทั้งในพื้นที่และนอกพื้นที่ ทั้งในประเทศและต่างประเทศ รวมทั้งยังมีฐานะการเงินที่มั่นคง ได้รับการยอมรับทางการเมืองจากพื้นที่จนได้รับเลือกตั้งหลายสมัย สามารถเปลี่ยนทุนทางสังคมและทุนทางเศรษฐกิจของตนไปเป็นทุนเชิงสัญลักษณ์จากหวยใต้ดินได้ในที่สุด

จากนิยามของบูดีเยอร์และข้อมูลเชิงประจักษ์ในระดับพื้นที่ดังกล่าว จึงอาจสร้างกรอบแนวคิดเกี่ยวกับ **ทุนเชิงสัญลักษณ์ของเจ้ามือหวยใต้ดิน** โดยให้ความหมายว่า เจ้ามือหวยใต้ดินรายใหญ่ต้องมีคุณลักษณะสำคัญบางประการ ทั้งนี้เจ้ามือหวยใต้ดินมักจะเป็นบุคคลที่มีฐานธุรกิจหลักอยู่แล้ว มีเครดิต ความน่าเชื่อถือสูง มีเครือข่ายทั้งในพื้นที่และนอกพื้นที่ ทั้งในประเทศและต่างประเทศ รวมทั้งยังมีฐานะการเงินที่มั่นคง โดยจะทำธุรกิจหวยใต้ดินอย่างระมัดระวัง ทั้งนี้เจ้ามือหวยใต้ดินและเครือข่ายในฐานะของผู้ประกอบการจะต้องแสดงบทบาทที่สร้างความสัมพันธ์กับผู้เล่นเพื่อก่อให้เกิดความ

ไว้วางใจ และที่ผ่านมาโดยตลอดก็เป็นไปอย่างราบรื่น ด้วยค่านิยมบางอย่างของสังคมไทยที่ผู้คนยังฝากชีวิตอยู่กับความเชื่อและความหวัง ซึ่งเป็นสิ่งที่เจ้ามือหวยสามารถคว้ามมาเป็นประโยชน์ได้ โดยพยายามทำให้กลายเป็นความสัมพันธ์ในแบบอุปถัมภ์พึ่งพากันต่อไป

ด้วยชุดความรู้ความจริง อาจกล่าวได้ว่า หวยใต้ดิน เป็นทุนเชิงสัญลักษณ์ในบริบทสังคมไทย แต่ก็ไม่อาจจะสรุปได้ว่า คุณลักษณะของเจ้ามือหวยใต้ดินจะมีคุณลักษณะตามแนวคิดทุนเชิงสัญลักษณ์ของบูดีเยอร์ได้อย่างลงตัวนัก ในระยะต่อไปควรจะได้มีถกเถียงอภิปราย ต่อยอด เพื่อพิสูจน์ในทางทฤษฎี แต่อย่างน้อยการศึกษานี้ได้พยายามบุกเบิกและจุดประกายในทางวิชาการ เพื่อเปิดประเด็นในการอธิบายปรากฏการณ์ที่หวยใต้ดินดำรงอยู่ในสังคมไทยมายาวนาน ทั้งที่เป็นกิจกรรมผิดกฎหมาย



