CENTER FOR GAMBLING STUDIES REPORT

รายงาน
ศูนย์ศึกษาปัญหาการพนัน
ปี 2565

2022 | 2565

CGS
ศูนย์ศึกษาปัญหาการพนัน
CENTER FOR GAMBLING STUDIES

CGS
ศูนย์ศึกษาปัญหาการพนัน
CENTER FOR GAMBLING STUDIES

รายงานศูนย์ศึกษาปัญหาการพนัน ปี 2565
Center for Gambling Studies Report 2022

ISBN	978-616-407-744-7
พิมพ์ครั้งแรก	มิถุนายน 2565
จำนวนที่พิมพ์	1,500 เล่ม

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

บรรณาธิการบริหาร	นวลน้อย ตรีรัตน์
บรรณาธิการ	แม้นวาด กุญชร ณ อยุธยา
กองบรรณาธิการ	ศิริพร ยอดกมลศาสตร์
	วิศรุต ภู่ไหมทอง
	กมลชนก ยังซื่อ
	นีรนุช วิชัยดิษฐ
รูปเล่ม	darkfish
พิมพ์ที่	โรงพิมพ์เดือนตุลา

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

สนับสนุนโดย สำนักงานกองทุนสนับสนุนการสร้างเสริมสุขภาพ (สสส.)

CONTENT
สารบัญ

คำปรารภ 6

บทนำ 8

แนะนำองค์กร 12

กิจกรรมในรอบปี 2563-2565 14

บทบรรณาธิการ 22

รายงานสถานการณ์การพนันในสังคมไทย ประจำปี 2564 26

บทที่ 1 ตามให้ทันการพนันออนไลน์

- ปัญหาเกมและการพนันออนไลน์: ผลกระทบต่อคนรุ่นใหม่และต่อสังคม 72
- ใครคือผู้กระทำการที่มีผลต่อการขยายตัวของธุรกิจพนันฟุตบอลออนไลน์ 80
- แอพพนันในมือถือของผู้สูงอายุ 90
- ยกเครื่องกฎหมายไทย? ปิดช่องโหว่การกำกับดูแลการพนันออนไลน์ในทุกมิติ 98

บทที่ 2 บทบาทของการพนันในโครงสร้างความเหลื่อมล้ำทางสังคม

- การพนันในเมืองแห่งความเหลื่อมล้ำ 116
- การพนันในอีสานภายใต้บริบทสังคมสมัยใหม่ 126
- ปฏิบัติการตอบโต้ของเครือข่ายพนันชนไก่ในสถานการณ์โควิด-19 146
- สลากกินแบ่งรัฐบาลบนฐานอำนาจ คสช. 154

บทที่ 3 เครื่องมือป้องกันลดผลกระทบจากการพนัน

- มิติชุมชน พลังขับเคลื่อนเพื่อแก้ปัญหาการพนัน 166
- PGSI กับการประเมินการเป็นนักพนันที่มีปัญหาผลลวงจากการใช้ปัญหาสุขภาพจิตร่วมในการประเมิน 174
- "ของมันต้องมี" บริการให้คำปรึกษาปัญหาพนัน 182
- การบำบัดผู้มีปัญหาพนันในระดับ รพ.สต. 192

บทที่ 4 บทส่งท้าย

- อิทธิพลจีนในอุตสาหกรรมการพนัน 202
- ยุคมืดมนของคาสิโนแบบดั้งเดิม: สถานการณ์การพนันในเอเชียตะวันออกเฉียงใต้ช่วงโควิด-19 208

คำปรารภ

การพนันเป็นผงใต้เปลือกตาของสังคมไทยมาตลอด เราอยู่ใกล้มัน รำคาญที่มันก่อให้เกิดความขัดเคือง แต่ก็ไม่รู้จักมันมากเท่ากับที่พูดถึงมัน

การศึกษาเพื่อทำความเข้าใจเรื่องราวและพัฒนาการของการพนัน สถานการณ์ในปัจจุบัน ผลกระทบ และช่องทางแก้ไข จึงเป็นงานสำคัญที่มีคุณูปการกับสังคมไทยทั้งในปัจจุบันและอนาคต

ศูนย์ศึกษาปัญหาการพนัน ในฐานะขุมพลังทางปัญญา อันเป็นฐานรากของตรีเอกานุภาพแห่งการป้องกันและแก้ไขปัญหาสุขภาวะในวงกว้างของสังคมไทย ได้ทำงานในฐานะเครือข่ายทางวิชาการของ สสส. มาอย่างต่อเนื่องในหลายปีติดต่อกันมา โดยในแต่ละปีจะมีการประมวลผลงานการศึกษาเรื่องปัญหาการพนันทั้งที่ศูนย์ทำเองและทำกับเครือข่ายมารายงานให้สังคมรับทราบ

ในปีนี้ก็เช่นเดียวกัน ศูนย์ศึกษาปัญหาการพนันได้จัดทำรายงานการศึกษาที่น่าสนใจทั้งประเด็นที่เป็นปัญหาพื้นฐาน เช่น การทำความเข้าใจเกี่ยวกับผู้อยู่เบื้องหลังธุรกิจการพนัน บทบาทของการพนันในโครงสร้างของสังคมที่เหลื่อมล้ำ เป็นต้น นอกจากประเด็นพื้นฐานดังกล่าวแล้ว ยังมีงานศึกษาแนวโน้มการพนันร่วมสมัยที่กำลังมาแรง โดยเฉพาะในสถานการณ์โควิด-19 เช่นเรื่องราวของการพนันออนไลน์ เรื่องราวของสลากกินแบ่งรัฐบาลบนฐานอำนาจ คสช. เรื่องราวของแอพการพนันกับผู้สูงอายุ

งานที่สำคัญอีกส่วนหนึ่งคือ การศึกษาการติดพนันในมิติของการป่วยไข้ ซึ่งเป็นที่รับรู้กันน้อยในสังคมไทย รวมทั้งการป้องกัน การลดผลกระทบจากการพนัน และการบำบัดรักษา

รายงานนี้ตบท้ายด้วยประเด็นที่ท้าทายนโยบายและมุมมองของหลายคน คือ บทบาทจีนในอุตสาหกรรมการพนัน ทั้งในฐานะนายทุนผู้ผลิตบริการในหลายประเทศแถบบ้านเรา และในฐานะผู้บริโภคบริการการพนันในฐานะนักท่องเที่ยวที่หลายประเทศตั้งเป้าว่าจะเป็นแหล่งรายได้สำคัญของประเทศทีเดียว

รายงานนี้จะทำให้เราเข้าใจว่า ความคาดหวังดังกล่าวนั้น ความจริงเป็นเช่นไร และแนวโน้มในอนาคตจะเป็นเช่นไร

กล่าวโดยรวม รายงานฉบับนี้นับได้ว่าเป็นองค์รวมแห่งความรับรู้ร่วมสมัยในเรื่องการพนันที่มีคุณค่าอย่างครบถ้วนน่าติดตาม ชิ้นหนึ่งของศูนย์ศึกษาปัญหาการพนันแห่งคณะเศรษฐศาสตร์ จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย โดยความสนับสนุนของสำนักงานกองทุนสนับสนุนการสร้างเสริมสุขภาพ หรือ สสส.

รศ.แล ดิลกวิทยรัตน์
ประธานคณะกรรมการกำกับทิศทาง
กลุ่มแผนงานลดปัญหาการพนัน

บทนำ

การแพร่ระบาดของไวรัสโคโรนา-19 ในช่วงปี 2563-2564 ได้ส่งผลอย่างมากต่ออุตสาหกรรมการพนันทั่วโลก โดยเฉพาะอย่างยิ่งคาสิโน เนื่องจากมาตรการลดการแพร่ระบาดของโควิด-19 คือลดการเดินทางเคลื่อนย้ายและลดการรวมตัวกัน ทำให้คาสิโนต่างๆ ต้องปิดการดำเนินการเป็นการชั่วคราว ยาวนานแค่ไหนขึ้นอยู่กับความรุนแรงของการแพร่ระบาด และความเข้มข้นของการใช้มาตรการของภาครัฐนั้นๆ ในทางตรงข้าม ด้วยความเอื้ออำนวยของการแพร่หลายและคุณภาพของเทคโนโลยีทำให้ระบบอินเทอร์เน็ตแพร่หลายอย่างกว้างขวางและมีคุณภาพ การพนันผ่านทางออนไลน์ซึ่งเกิดขึ้นมาแล้วหลายปีและเติบโตอย่างต่อเนื่อง ได้เพิ่มขึ้นในช่วงนี้อย่างพุ่งกระโดดทดแทนการหดตัวของการพนันออฟไลน์

การดำเนินงานของศูนย์ศึกษาปัญหาการพนันในช่วงปี 2563-64 จึงมีการปรับเปลี่ยนบางส่วนให้สอดคล้องกับสถานการณ์ใหม่ งานศึกษาวิจัยในช่วงนี้จึงประกอบไปด้วย (1) การสำรวจสถานการณ์การพนันในปี 2564 ซึ่งการสำรวจจะมีการดำเนินการทุก 2 ปี ได้มีการปรับเปลี่ยนแบบสอบถามเพื่อให้มีรายละเอียดข้อมูลของการพนันออนไลน์และการพนันใหม่อื่นๆ ในสังคมไทยที่มีเพิ่มขึ้น (2) งานศึกษาวิจัยที่ดำเนินการต่อยอดจากงานศึกษาวิจัยเดิม และ (3) งานศึกษารูปแบบการพนันใหม่ ผลกระทบของโควิด-19 ต่อการพนันในสังคมไทย และการเปลี่ยนแปลงของนโยบายการพนันในประเทศจีนและกลุ่มประเทศในอาเซียน ทั้งนี้เพื่อให้เรามีองค์ความรู้ที่เท่าทันปัญหาการพนันในสังคมไทยและสังคมโลก การดำเนินงานช่วงนี้

ยังคงมุ่งเน้นเป้าหมายด้านการป้องกันปัญหาการพนัน โดยเฉพาะในกลุ่มเด็ก-เยาวชน และกลุ่มผู้สูงอายุ ทั้งนี้เพราะงานวิจัยทางด้านสุขภาวะในต่างประเทศพบว่า ผลกระทบที่จะมีต่อกลุ่มเด็ก-เยาวชน และกลุ่มผู้สูงอายุมักจะมีความรุนแรงและต่อเนื่อง

การสำรวจ สถานการณ์ พฤติกรรม และผลกระทบการพนันในประเทศไทย ประจำปี 2564 ซึ่งเก็บข้อมูลจากกลุ่มประชากรที่มีอายุ 15 ปีขึ้นไป พบว่า ผู้เล่นการพนันในรอบปี 2563/2564 มีประมาณร้อยละ 59.6 คิดเป็น 32 ล้านคน โดยการพนันยอดนิยมยังเป็นสลากกินแบ่งรัฐบาลและหวยใต้ดิน โดยวิธีการจัดจำหน่ายหรือช่องทางการเล่นหรือซื้อหวยมีการเปลี่ยนแปลงผ่านช่องทางออนไลน์มากขึ้น การพนันที่มีเพิ่มขึ้นอย่างชัดเจนคือหวยต่างประเทศ มีการเล่นหรือแทงหวยกับเจ้ามือชาวไทยโดยใช้ผลการออกรางวัลของสลาก/หวยลาวและหวยเวียดนามเพิ่มมากขึ้น นอกจากนี้การเล่นพนันที่มีการเปลี่ยนแปลงวิธีหรือช่องทางการเล่นมากที่สุดได้แก่บ่อนพนันหรือคาสิโน ทั้งนี้เพราะบ่อนพนันที่มีการลักลอบเล่นในอดีต ที่มีขนาดใหญ่และมีการเล่นต่อเนื่อง ได้กลายเป็นคลัสเตอร์ในการแพร่ระบาดของโควิด-19 ทำให้รัฐบาลต้องมีมาตรการในการปราบปรามอย่างเข้มงวด จนบ่อนที่มีขนาดใหญ่และเล่นเป็นประจำไม่สามารถเปิดให้มีการเล่นได้ แต่บ่อนการพนันยังคงมีการลักลอบเล่นกันโดยเป็นบ่อนวิ่งที่มีขนาดเล็กลง บ่อนในชุมชน และบ่อนงานศพ

และที่สำคัญคือ มีการเปิดให้เล่นบ่อนออนไลน์เพิ่มมากขึ้น ทำให้จำนวนผู้เล่นบ่อนออนไลน์เพิ่มขึ้นมากกว่าเท่าตัว จากประมาณ

มีคำถามสำคัญว่า หลังการแพร่ระบาดของโควิด-19 ลดความรุนแรงลง กลายเป็นโรคประจำถิ่นแล้ว สถานการณ์การพนันในประเทศไทยจะกลับไปเป็นเหมือนก่อนการแพร่ระบาดหรือไม่ โดยเฉพาะอย่างยิ่งบ่อนการพนัน ที่มีการเปลี่ยนแปลงอย่างมากในช่วงการแพร่ระบาด

8 แสนคนจากการสำรวจในปี 2562 เป็นเกือบ 2 ล้านคนในการสำรวจปี 2564 ซึ่งมีผลให้วงเงินหมุนเวียนในตลาดพนันบ่อนออนไลน์เพิ่มขึ้น จากประมาณ 2 หมื่นล้านบาทในปี 2562 เป็นแสนกว่าล้านบาทในปี 2564 ทั้งนี้การเล่นพนันบ่อนออนไลน์ในการสำรวจครั้งนี้พบว่า การเล่นสล็อตแมชชีน มีปริมาณและมูลค่าที่เพิ่มขึ้นอย่างมีนัยยะสำคัญ ผู้ที่เล่นพนันบ่อนออนไลน์ระบุปัจจัยที่มีผลต่อการเข้ามาเล่น 5 อันดับแรก ได้แก่ "ความสะดวก ง่าย เล่นได้ทุกที่ทุกเวลา" "มีรูปแบบการแทงพนันที่หลากหลาย" "การฝาก-ถอนเงินจากระบบได้อย่างรวดเร็ว" "เพื่อนชวน" และ "โปรโมชั่นจูงใจ" การเล่นพนันออนไลน์เกือบทั้งหมดเป็นการเล่นผ่านโทรศัพท์มือถือ/สมาร์ทโฟน

อย่างไรก็ตาม เมื่อพิจารณาทางด้านผลกระทบจากการพนัน พบว่า สัดส่วนของคนที่มองว่าตนเองติดพนันเทียบกับคนที่เล่นการพนันประเภทนั้นๆ และสัดส่วนนักพนันที่มีปัญหาเทียบกับคนที่เล่นการพนันประเภทนั้นๆ (ใช้แบบประเมินการเล่นพนันที่เป็นปัญหา) มีสัดส่วนสูงสุดมาจากการเล่นพนันในบ่อนออนไลน์ นอกจากนี้ผลการสำรวจครั้งนี้พบว่าหนี้จากการพนันมีจำนวนมากขึ้นกว่าการสำรวจในปี 2562

เนื่องจากการขยายตัวของพนันออนไลน์ที่เพิ่มมากขึ้นในสังคมไทย และมีผลอย่างมากในการเพิ่มนักพนันหน้าใหม่ และนักพนันที่เป็นเด็กและเยาวชน อีกทั้งการพนันออนไลน์เป็นการพนันที่จัดการและกำกับควบคุมได้ค่อนข้างยาก ศูนย์ศึกษาปัญหาการพนันจึงได้ให้ทุนการวิจัยเชิงลึกที่เกี่ยวข้องกับการพนันออนไลน์หลายเรื่องด้วยกัน เช่น การศึกษาเกี่ยวกับประสบการณ์จากต่างประเทศในเรื่องปัญหาเกมและการพนันออนไลน์ที่ส่งผลกระทบต่อคนรุ่นใหม่และต่อสังคม ปัจจัยที่มีผลต่อการขยายตัวของธุรกิจพนันฟุตบอลออนไลน์

พฤติกรรมการเล่นพนันผ่านแอพมือถือของผู้สูงอายุ และประสบการณ์การกำกับดูแลการพนันออนไลน์ในมิติต่างๆ ของต่างประเทศ

นอกจากนี้ ก็มีคำถามสำคัญว่า หลังการแพร่ระบาดของโควิด-19 ลดความรุนแรงลง กลายเป็นโรคประจำถิ่นแล้ว สถานการณ์การพนันในประเทศไทยจะกลับไปเหมือนก่อนการแพร่ระบาดหรือไม่ โดยเฉพาะอย่างยิ่งการพนันประเภทบ่อนการพนันที่มีการเปลี่ยนแปลงค่อนข้างมากในช่วงการแพร่ระบาด ประสบการณ์จากต่างประเทศพบว่า การกลับมาเปิดบ่อนการพนันหรือคาสิโนในประเทศทางตะวันตก โดยเฉพาะในสหรัฐอเมริกา เห็นการฟื้นตัวของคาสิโนในรัฐต่างๆ อย่างชัดเจน ในทางกลับกัน การกลับมาเปิดคาสิโนในเอเชีย การฟื้นตัวค่อนข้างช้า และยังคงห่างไกลจากก่อนเกิดการแพร่ระบาด ทั้งนี้เป็นเพราะว่าคาสิโนจำนวนมากในเอเชียพึ่งพิงนักท่องเที่ยวจากประเทศจีน ซึ่งในขณะนี้รัฐบาลจีนยังคงไม่สนับสนุนให้ประชาชนของตนออกไปท่องเที่ยวต่างประเทศ อย่างไรก็ตาม ประเด็นสำคัญที่เกี่ยวข้องกับเรื่องนี้ก็คือ รัฐบาลจีนแสดงให้เห็นชัดเจนว่าไม่สนับสนุนให้มีการเล่นพนันในประเทศนอกเหนือจากที่มีอยู่แล้ว (ลอตเตอรี่) และไม่สนับสนุนให้ประชาชนจีนไปเล่นการพนันในต่างประเทศ ซึ่งหมายรวมถึง Remote Gambling (การพนันออนไลน์) และถือว่าเป็นความผิดตามกฎหมายของประเทศจีนด้วย ด้วยนโยบายนี้ เราจึงจะไม่เห็นนักท่องเที่ยวจีนกลับเข้ามาสู่ตลาดคาสิโนในประเทศต่างๆ ถ้าจะมีก็จะไม่มากเหมือนในอดีตอีกแล้ว ปัจจัยนี้น่าจะส่งผลต่อตลาดคาสิโนในเอเชียเป็นอย่างมาก

ในประเทศไทย ได้มีความริเริ่มโดยสภาผู้แทนราษฎร ให้มีการศึกษา การมีสถานบันเทิงครบวงจร (Entertainment Complex) ในประเทศไทย โดยมีคาสิโนที่ถูกกฎหมายเป็นกิจกรรมหนึ่งในนี้ ศูนย์ศึกษาปัญหาการพนันหวังเป็นอย่างยิ่งว่างานศึกษาวิจัยที่ศูนย์ฯได้ดำเนินการในช่วงที่ผ่านมาจะเป็นประโยชน์ในการศึกษาของทางสภาฯ ในด้านต่างๆ ทั้งภาพรวมของสถานการณ์ในปัจจุบัน ปัญหาผลกระทบของการพนันที่เกิดขึ้น ประสบการณ์ของต่างประเทศในมิติต่างๆ และแนวทางการกำกับดูแลเพื่อลดปัญหาผลกระทบ โดยเฉพาะอย่างยิ่งในกลุ่มเปราะบาง และที่สำคัญเป็นอย่างยิ่ง ควรได้มีการรับฟังความคิดเห็นของประชาชนอย่างกว้างขวางและครอบคลุม

รศ.ดร.นวลน้อย ตรีรัตน์
ผู้อำนวยการศูนย์ศึกษาปัญหาการพนัน

แนะนำองค์กร

ศูนย์ศึกษาปัญหาการพนัน (CENTER FOR GAMBLING STUDIES) เป็นองค์กรวิชาการที่ทำการศึกษาวิจัยเพื่อสร้างองค์ความรู้ จัดทำฐานข้อมูล และจัดการความรู้ภายใต้บริบทสังคม เศรษฐกิจ การเมือง และวัฒนธรรมไทย พร้อมทั้งผลิตสื่อเผยแพร่ความรู้ เพื่อสนับสนุนการกำหนดนโยบาย มาตรการและกลไกควบคุมปัญหาการพนัน ภายใต้พันธกิจ 3 ประการ ได้แก่

1. สนับสนุนให้เกิดการวิจัยเพื่อสร้างความรู้ในการเฝ้าระวังสถานการณ์และปัญหาการพนัน เพื่อนำเสนอมาตรการ กลไก ที่เหมาะสมในการจัดการปัญหาการพนัน
2. สนับสนุนให้เกิดเครือข่ายทางวิชาการทั้งในระดับพื้นที่ ระดับประเทศ และต่างประเทศ รวมถึงมีการพัฒนาศักยภาพนักวิจัย/นักวิชาการอย่างต่อเนื่อง
3. สนับสนุนให้เกิดการจัดการความรู้ในรูปแบบต่างๆ เพื่อให้สามารถเข้าถึงกลุ่มเป้าหมายต่างๆ ได้อย่างมีประสิทธิภาพและประสิทธิผล

การดำเนินงานของศูนย์ศึกษาปัญหาการพนัน เน้นให้ทุนสนับสนุนการวิจัย 4 มิติ ได้แก่ อุปสงค์ อุปทาน ผลกระทบ และมาตรการทางกฎหมาย ผ่านการกระจายทุนให้กับนักวิจัยทั้งในส่วนกลางและส่วนภูมิภาค เพื่อสร้างและเชื่อมโยงเครือข่ายนักวิจัยในทุกมิติ รวมถึงทำหน้าที่เป็นพี่เลี้ยงให้กับนักวิจัยหน้าใหม่ ตลอดจนมุ่งจัดการความรู้และเผยแพร่ผลงานผ่านสื่อหลากหลายรูปแบบที่เหมาะสมกับความสนใจของกลุ่มเป้าหมายต่างๆ และเชื่อมโยงการทำงานกับภาคีเครือข่าย เพื่อสนับสนุนการผลักดันนโยบาย มาตรการ และกลไกที่มีประสิทธิภาพและประสิทธิผลในการจัดการปัญหาที่เกี่ยวเนื่องกับการพนัน

ศูนย์ศึกษาปัญหาการพนัน เปิดดำเนินการอย่างเป็นทางการในเดือนพฤศจิกายน 2554 ภายใต้การสนับสนุนของสำนักงานกองทุนสนับสนุนการสร้างเสริมสุขภาพ (สสส.) ปัจจุบันมีผลผลิตเป็นรายงานวิจัยและบทความวิชาการมากกว่า 120 รายการ ครอบคลุมประเด็นดังต่อไปนี้

- การพัฒนาฐานข้อมูลอ้างอิง เช่น การดำเนินการโครงการสำรวจสถานการณ์พฤติกรรม และผลกระทบการพนันในประเทศไทย ทุก 2 ปี การสำรวจสถานการณ์การพนันระดับจังหวัด ปี 2562 การประเมินต้นทุนผลกระทบทางสังคมจากการเล่นพนันในประเทศไทย เป็นต้น
- งานวิจัยด้านกฎหมาย งานวิจัยชี้ให้เห็นปัญหาการบังคับใช้กฎหมายพระราชบัญญัติการพนัน พ.ศ. 2478 จึงมีการสนับสนุน

การศึกษากฎหมายการพนันและกฎหมายการพนันออนไลน์ของต่างประเทศ จัดทำร่างพระราชบัญญัติการพนัน พ.ศ. ....

- **การขยายปริมณฑลความรู้เรื่องบ่อนคาสิโน** เพื่อสนับสนุนให้เกิดชุดความรู้เรื่องคาสิโนชายแดนทุกมิติครอบคลุมทุกภูมิภาค รวมถึงการทำความเข้าใจบทบาทจีนกับการเคลื่อนย้ายของทุนคาสิโนสู่อาเซียน

- **การแสวงหาความรู้ใหม่ๆ เกี่ยวกับการพนันกีฬา การพนันในโลกสมัยใหม่และการพนันออนไลน์** เช่น การพนันม้าแข่ง การพนันมวยไทย การพนันฟุตบอลออนไลน์ ฟุตบอลแฟนเพจกับการสื่อสารที่เกี่ยวข้องกับการพนันฟุตบอล การพนันกีฬาออนไลน์และเกมกีฬาอีสปอร์ต การเล่นพนันออนไลน์บนแอพพลิเคชั่นโทรศัพท์มือถือในกลุ่มผู้สูงอายุ เป็นต้น

- **การทำความเข้าใจการพนันพื้นบ้าน** ครอบคลุมตั้งแต่ การพนันชนไก่ การพนันวัวชน การพนันบั้งไฟ การพนันกับการแข่งเรือยาวประเพณี และบ่อนงานศพ รวมถึงการทำความเข้าใจการพนันในงานวัด การตลาดล้ำเส้นชวนพนัน และการยอมรับกิจกรรมการพนันบางประเภทของชุมชน

- **งานวิจัยด้านสังคมวิทยาและมานุษยวิทยา** มุ่งเน้นทำความเข้าใจผู้เล่นการพนัน เช่น หวยในมุมมองของผู้หญิง ได้นำไปสู่ข้อค้นพบว่าคนไทยมากกว่าครึ่งคิดว่าการซื้อสลากกินแบ่งรัฐบาลไม่ถือว่าเป็นการพนัน แฟนบอล พนันบอล กับความเป็นชาย การพนันบอลในชีวิตประจำวันของสังคมอุตสาหกรรม เป็นต้น

- **การค้นหาแนวทางป้องกัน** ส่วนหนึ่งมุ่งพัฒนาสื่อเรียนรู้ เช่น การสร้างชุดการเรียนรู้สำหรับเด็กในวัยเรียน การออกแบบชุดเรียนรู้เท่ากันการพนันและเหตุผลวิบัติของนักพนัน เป็นต้น อีกส่วนหนึ่งเน้นสนับสนุนให้เกิดแนวทางจัดการปัญหาการพนันในชุมชน เช่น การสร้างกระบวนการกลุ่มเรียนรู้เพื่อเท่าทันพนันของเด็กและเยาวชน การจัดการปัญหาการพนันในชุมชนโดยธรรมนูญสุขภาพตำบล เป็นต้น

- **ส่งเสริมงานวิจัยด้านบำบัดรักษา** เช่น การประยุกต์ใช้เครื่องมือเพื่อการตระหนักรู้ปัญหาพนันในชุมชน การทดลองกระบวนการให้คำปรึกษาอย่างสั้นและการเสริมแรงจูงใจผู้มีปัญหาการพนัน การศึกษารูปแบบบริการให้คำปรึกษาผู้ประสบปัญหาจากการพนันโดยองค์กรพัฒนาเอกชน เป็นต้น

กิจกรรมในรอบปี 2563 – 2565

ช่วงปี 2563-2565 ทุกกิจกรรมล้วนได้รับผลกระทบจากการแพร่ระบาดของเชื้อโรคโควิด-19 การดำเนินงานของศูนย์ศึกษาปัญหาการพนันก็เช่นเดียวกัน การเก็บข้อมูลภาคสนามในพื้นที่ของนักวิจัยประสบปัญหาอย่างมาก นอกจากมาตรการป้องกันโรคระบาดที่ประกาศโดยศูนย์บริหารสถานการณ์โควิด-19 บางจังหวัดมีประกาศห้ามเดินทางข้ามจังหวัด บางหน่วยงานมีคำสั่งห้ามเดินทางไปต่างจังหวัด และหลายชุมชนมีมาตรการเฝ้าระวังกันเองโดยห้ามคนภายนอกเข้าพื้นที่ เหล่านี้ทำให้นักวิจัยต้องปรับวิธีการทำงาน นักวิจัยบางโครงการพอจะหาช่วงเวลาขอพบเพื่อสัมภาษณ์และจัดประชุมได้บ้าง แต่บางโครงการต้องเปลี่ยนไปใช้การสัมภาษณ์ทางโทรศัพท์บ้าง จัดประชุมผ่านสื่ออิเล็กทรอนิกส์บ้าง ส่งผลให้การทำงานต้องใช้เวลามากกว่าปกติ แต่ในที่สุดงานวิจัยต่างๆ ก็ดำเนินการแล้วเสร็จสมบูรณ์

สำหรับกิจกรรมประชุมต่างๆ ต้องปรับเป็นการประชุมผ่านสื่ออิเล็กทรอนิกส์เกือบทั้งหมด ยกเว้น 2 กิจกรรม คือ การจัดเสวนาเพื่อสนับสนุนการขับเคลื่อน แม้เน้นเผยแพร่โดยการถ่ายทอดสดผ่านทางเฟซบุ๊กไลฟ์ของศูนย์ศึกษาปัญหาการพนัน แต่ในสถานที่ประชุมได้เชิญวิทยากรและสื่อมวลชนเข้าร่วมได้ และ การจัดประชุมวิชาการเพื่อเผยแพร่องค์ความรู้ของโครงการ ซึ่งจัดในช่วงเวลาที่สถานการณ์ควบคุมโรคระบาดผ่อนคลายค่อนข้างมาก ในสถานที่ประชุมสามารถเชิญผู้เข้าร่วมประชุมได้จำนวนหนึ่ง ดำเนินการภายใต้แนวทางเพื่อการเฝ้าระวังโรค กำหนดให้มีการตรวจคัดกรองโรคผู้เข้าร่วมประชุมทุกคน คู่ขนานด้วยการถ่ายทอดสดผ่านทางเฟซบุ๊กไลฟ์ของศูนย์ศึกษาปัญหาการพนัน

สร้างองค์ความรู้

ช่วงปี 2563 — 2565 ศูนย์ศึกษาปัญหาการพนันมีผลผลิตเป็นรายงานวิจัยและบทความรวม 22 รายการ แยกตามประเด็นสำคัญ ๆ ดังนี้

กลุ่มที่ 1 การพัฒนาฐานข้อมูลอ้างอิง

- การศึกษาสถานการณ์ พฤติกรรม และผลกระทบการพนันในประเทศไทยประจำปี 2564 โดย บริษัท ศูนย์วิจัยเพื่อการพัฒนาธุรกิจ จำกัด

กลุ่มที่ 2 งานวิจัยที่มุ่งตอบโจทย์สถานการณ์เฉพาะ

- สลากกินแบ่งรัฐบาลบนฐานอำนาจ คสช. โดย ผศ.ดร.รัตพงษ์ สอนสุภาพ และ ดร.อิสรีย์ ภักดิ์ศรีแพง
- การศึกษาเครือข่ายไก่ชนใสถานการณ์การระบาดโรคไวรัสโควิด-19 โดย วิเศษ สุจินพรัหม
- การเฝ้าระวังการรวมกลุ่มเพื่อกิจกรรมเสี่ยงของคนในชุมชน โดย พรหมภัสสร สุทธิโยธา
- บทความวิชาการ: ตลาดการพนันรอบบ้านท่ามกลางสถานการณ์โควิด-19 โดย ดร.ณัฐกร วิทิตานนท์
- บทความวิชาการ: จีนกับอุตสาหกรรมการพนัน โดย ดร.อาร์ม ตั้งนิรันดร
- บทความกึ่งสารคดี: การถอดบทเรียนประสบการณ์เรื่องการพนันของผู้ต้องขังในเรือนจำแห่งหนึ่ง โดย สินีพร มฤคพิทักษ์

กลุ่มที่ 3 การแสวงหาความรู้ใหม่ๆ เกี่ยวกับการพนันกีฬาและการพนันออนไลน์

- การพนันออนไลน์ สถานการณ์ นโยบายและการควบคุม โดย รศ.วิทยากร เชียงกูล
- โครงสร้างและผู้กระทำการที่มีผลต่อการขยายตัวของธุรกิจพนันฟุตบอลออนไลน์ โดย ผศ.ดร.ชัยณรงค์ เครือนวน และ ผศ.พิมพ์ประไพ สนิทวงศ์ ณ อยุธยา
- การศึกษาลักษณะและพฤติกรรมการเล่นพนันออนไลน์บนแอพพลิเคชั่นโทรศัพท์มือถือในกลุ่มผู้สูงอายุ โดย ดร.ประชาธิป กะทา
- มาตรการทางกฎหมายที่เกี่ยวข้องกับการกำกับดูแลการพนันออนไลน์ โดย อ.ปิยอร เปลี่ยนผดุง

กลุ่มที่ 4 การทำความเข้าใจผู้เล่นการพนัน ด้วยงานวิจัยด้านสังคมวิทยาและมานุษยวิทยา

- บทสังเคราะห์โครงการวิจัย การพนันในอีสาน: มองผ่านบริบทวัฒนธรรมความเชื่อและวัฒนธรรมการเมือง โดย รศ.ดร. กนกวรรณ มะโนรมย์
- การพนันในอีสาน: มองผ่านบริบทวัฒนธรรมความเชื่อและวัฒนธรรมการเมือง กรณีศึกษาจังหวัดขอนแก่น โดย ผศ.ดร. ปิ่นวดี ศรีสุพรรณ
- การพนันในอีสาน: มองผ่านบริบทวัฒนธรรมความเชื่อและวัฒนธรรมการเมือง กรณีศึกษาจังหวัดอุบลราชธานี โดย ดร.จันทรา ธนะวัฒนาวงศ์
- การพนันในอีสาน: มองผ่านบริบทวัฒนธรรมความเชื่อและวัฒนธรรมการเมือง กรณีศึกษาจังหวัดศรีสะเกษ โดย อ.ธวัช มณีผ่อง
- โครงสร้าง ผู้กระทำการ และปฏิบัติการทางสังคมของการเล่นการพนันในพื้นที่ภาคกลาง โดย ผศ.ดร.ธนิต โตอดิเทพย์ ผศ.ดร.ชัยณรงค์ เครือนวน และ อ.วิษชญะ ศิลาน้อย
- การปรับตัวของรูปแบบการพนันในเขตภาคเหนือ โดย ดร.วศิน ปัญญาวุธตระกูล และคณะ
- วิถีนักพนันภาคใต้ โดย ปานทิพย์ พอดี และคณะ

กลุ่มที่ 5 การค้นหาแนวทางป้องกันและบำบัดรักษา

- การศึกษาการเป็นนักพนันที่มีปัญหาของนักพนันทั่วประเทศไทยจากสำรวจสถานการณ์พฤติกรรมและผลกระทบจากการพนันในประเทศไทย ประจำปี 2562 โดย ผศ.ดร.ธัชนันท์ โกมลไพศาล
- ผลของกระบวนการให้คำปรึกษาอย่างสั้นและเสริมแรงจูงใจผู้มีปัญหาการพนัน: กรณีศึกษาใน รพ.สต.ชุมพล อำเภอองครักษ์ จังหวัดนครนายก โดย นงนุช แย้มวงศ์ และคณะ
- การศึกษารูปแบบบริการให้คำปรึกษาผู้ประสบปัญหาจากการพนันโดยองค์กรพัฒนาเอกชน โดย ธนากร คมกฤส
- แนวทางการสร้างความร่วมมือในมิติชุมชนเพื่อป้องกันและแก้ไขปัญหาการพนันในชุมชนท้องถิ่นจังหวัดศรีสะเกษ โดย ศรณรงค์ ปล่องทอง และคณะ

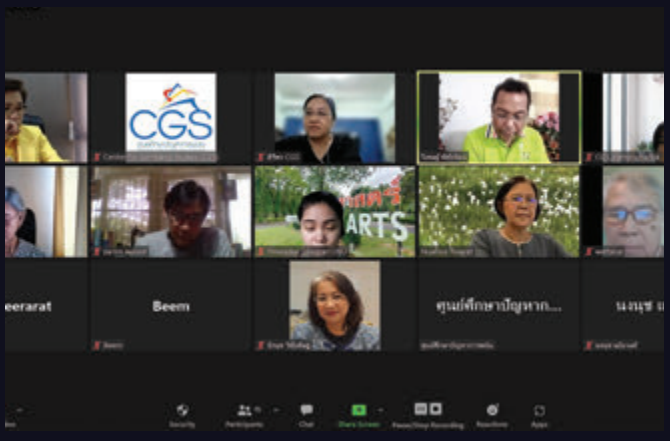
ประชุม

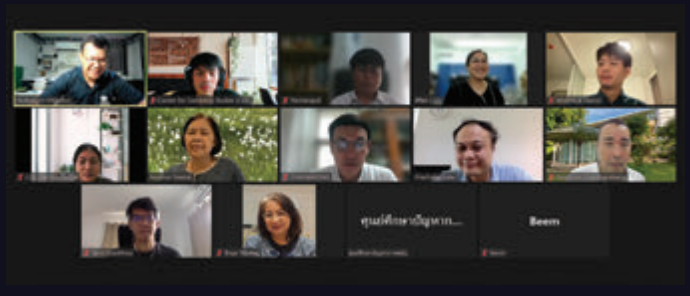
ศูนย์ศึกษาปัญหาการพนัน ร่วมกับมูลนิธิรณรงค์หยุดพนัน สมาคมนักข่าวนักหนังสือพิมพ์แห่งประเทศไทย และสำนักงานกองทุนสนับสนุนการสร้างเสริมสุขภาพ (สสส.) ได้จัดให้มีการประชุมวิชาการศูนย์ศึกษาปัญหาการพนัน ปี 2565 หัวข้อ "ก้าวย่าง บนทางเสี่ยง : การพนันในโลกที่กำลังเปลี่ยนไป" เพื่อเผยแพร่องค์ความรู้ และเป็นพื้นที่ถกเถียงอันจะนำไปสู่การพัฒนาข้อเสนอแนะด้านนโยบาย มาตรการ หรือกลไกที่เหมาะสมในการจัดการกับการพนันในสังคมไทย

ประชุมวิชาการ ปี 2565

นอกจากนั้น ช่วงปี 2563 — 2565 ศูนย์ศึกษาปัญหาการพนันได้เป็นเจ้าภาพจัดประชุมเพื่อเชื่อมโยงการทำงานกับภาคีเครือข่ายประเด็นพนันและภาคีเครือข่ายที่ทำงานประเด็นอื่นแต่สนใจเชื่อมโยงการทำงานกับประเด็นพนัน รวมทั้งจัดเสวนาเพื่อสนับสนุนการขับเคลื่อนประเด็น 2 ครั้ง หัวข้อ **"พนันกับโควิด ภัยร้ายใต้ภูเขาน้ำแข็ง"** และ **"ปราบพนันออนไลน์ เรื่องพูดง่ายที่ทำไม่สำเร็จ"**

เชื่อมโยงการทำงานกับเครือข่าย

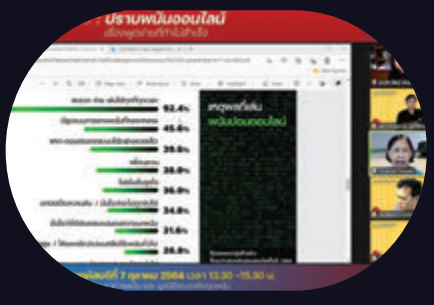




LIVE
พนันกับโควิด
ภัยร้ายใต้ภูเขาน้ำแข็ง
LIVE
การเสวนา “พนันกับโควิด-19 ภัยร้ายใต้ภูเขาน้ำแข็ง” วันที่ 1 กรกฎาค

เสวนาออนไลน์ : ปรามพนันออนไลน์
เรื่องพูดง่ายที่ทำไม่สำเร็จ
LIVE
วันพฤหัสบดีที่ 7 ตุลาคม 2564 เวลา 13.30 -15.30 น.

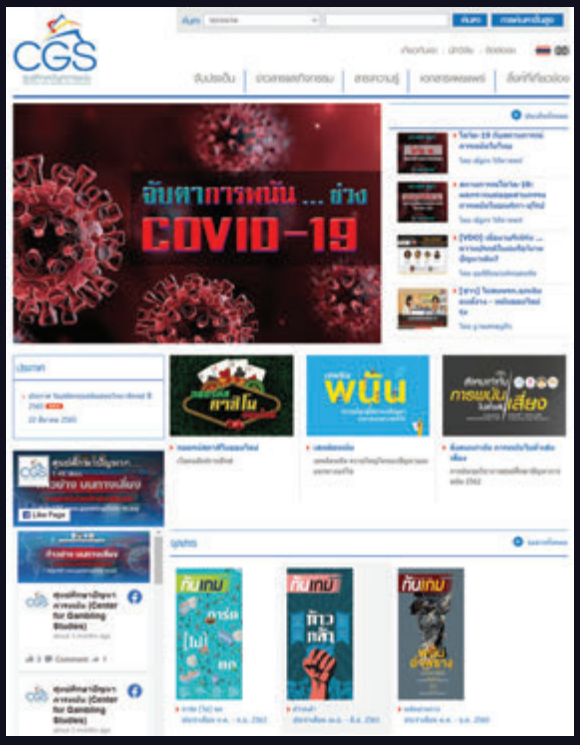
คาสิโนออนไลน์


ปรามพนันออนไลน์

ภัยร้ายใต้ภูเขาน้ำแข็ง

สื่อออนไลน์

เว็บไซต์ www.gamblingstudy-th.org เป็นพื้นที่หลักของการเผยแพร่ผลงานวิจัย ข้อมูล ข่าวสาร รวมถึงสาระความรู้ต่าง ๆ นอกจากความเคลื่อนไหวด้านเนื้อหาที่มีเพิ่มเติมอย่างต่อเนื่อง การรวบรวมเนื้อหาสาระไว้เป็นหมวดหมู่ใน “จับประเด็น” เพื่อช่วยให้ผู้เยี่ยมชมเข้าถึงสาระความรู้ได้ง่ายขึ้น เพิ่มเติมด้วยการสื่อสารกับสังคมออนไลน์ผ่านเฟซบุ๊ก “ศูนย์ศึกษาปัญหาการพนัน” ที่มีความเคลื่อนไหวสม่ำเสมอ



สื่อสิ่งพิมพ์

ศูนย์ศึกษาปัญหาการพนัน จัดทำสื่อสิ่งพิมพ์หลายรูปแบบ ตามเป้าหมายในการเผยแพร่

บทบรรณาธิการ

การเผชิญกับโรคอุบัติใหม่โควิด-19 ในช่วงเวลาที่ผ่านมา ไม่เพียงสะท้อนความสามารถของรัฐบาลและระบบสาธารณสุขในการรับมือกับโรคระบาด และการหาสมดุลทางเศรษฐกิจที่หยุดชะงักลงอย่างฉับพลันจากมาตรการป้องกันควบคุมโรคเท่านั้น แต่ยังสะท้อนข้อเท็จจริงของคนตัวเล็กตัวน้อยที่ต้องใช้ชีวิตภายใต้ความสิ้นหวังในระบบเศรษฐกิจทุนนิยมสมัยใหม่และการพัฒนาที่เหลื่อมล้ำ การถูกกดขี่ขูดรีด เอารัดเอาเปรียบในการทำงาน ขาดสวัสดิการที่ดี สูญเสียตัวตนและศักดิ์ศรี จมทุกข์กับหนี้สินความยากจน มีชีวิตดิ้นรนกับการหารายได้ประจำวัน และหมดความหวังที่จะยกระดับฐานะของครอบครัวให้อยู่ดีมีสุขได้ในโลกแห่งความเป็นจริง

การศึกษาของนักวิจัยในปี 2564 หลายเรื่องตอกย้ำถึงการเปลี่ยนแปลงภูมิทัศน์ของกิจกรรมการพนันในสังคมในช่วงโควิด-19 ที่ทำให้การพนันออนไลน์เข้าสู่ยุคเฟื่องฟูอย่างเห็นได้ชัด จากตัวเลขนักพนันในบ่อนออนไลน์ที่พุ่งสูงขึ้น 1.947 ล้านคน เพิ่มขึ้นจากปี 2562 ประมาณ 1.121 ล้านคน และพลวัตของการพนันได้เดินทางมาไกลมากจากกิจกรรมสันทนาการยามว่าง โดยถูกสถาปนาให้เป็นสัญลักษณ์ของกิจกรรมทางเศรษฐกิจที่วัดดวงกันด้วยโชคลาภ เป็นการลงทุนรูปแบบหนึ่งของผู้คนในสังคมที่ต้องยอมรับความเสี่ยง เป็นการต่อสู้ทางชนชั้นหรือพื้นที่ปลดแอกตัวตนจากกรอบอำนาจศีลธรรม หรือความเชื่อกระแสหลัก กระทั่งเป็นความหวังของผู้คนทั้งในเมืองและชนบทที่ต้องการจะหลุดพ้นจากชีวิตความเป็นอยู่เดิม

แรงปรารถนาเช่นนี้ของคนทั่วไปกลายเป็นจุดแข็งของอุตสาหกรรมการพนันที่หลอกใช้ความหวังความต้องการเงินตราของผู้คนโดยอาศัยความก้าวหน้าของเทคโนโลยี

การออกแบบระบบให้นักพนันเล่นเสียมากกว่าได้ การตลาด เทคนิคการโฆษณา ธุรกรรมทางการเงิน การสร้างและขยายเครือข่ายผลประโยชน์ เพื่อปั่นกำไรให้กับรัฐบาลและนายทุนเพิ่มขึ้นอย่างมหาศาลในทุกๆ ปี

ความรุนแรงของผลกระทบจากการพนันและปัญหาติดการพนันในช่วง 2 ปี ผ่านมาสะท้อนจากผลสำรวจของศูนย์ศึกษาปัญหาการพนันที่พบว่า คนไทยอายุ 15 ปีขึ้นไปมากกว่าครึ่งหนึ่งเล่นการพนันถึง 32.330 ล้านคน (จากจำนวนทั้งหมด 54.287 ล้านคน) เพิ่มขึ้นจาก 2 ปีก่อน 1.909 ล้านคน ในจำนวนนี้ 6.668 ล้านคน ประเมินว่าตนติดการพนัน และอีก 4.882 ล้านคน ระบุว่าประสบปัญหาเรื่องใดเรื่องหนึ่งจากการเล่นพนัน ดังตัวเลขที่ชี้ว่า นักพนัน 1.127 ล้านคน มีหนี้สินเฉลี่ยคนละ 13,579 บาท

เมื่อแยกกลุ่มตามอายุ วัยทำงานช่วงอายุ 26-59 เล่นการพนัน 23.955 ล้านคน เพิ่มขึ้นเล็กน้อยเมื่อเทียบกับปี 2562 เพราะต้องประหยัดค่าใช้จ่ายในช่วงได้รับผลกระทบจากโควิด-19 แต่ยังคงเป็นกลุ่มที่มีการเล่นพนันมากที่สุด

กลุ่มเสี่ยงที่น่ากังวล คือ เด็กอายุ 15-18 ปี เล่นการพนัน 0.843 ล้านคน เยาวชนอายุ 19-25 ปี เล่นการพนัน 3.492 ล้านคน และผู้สูงวัยอายุ 60 ปีขึ้นไป เล่นการพนัน 4.048 ล้านคน ทุกกลุ่มเล่นการพนันเพิ่มขึ้นจาก 2 ปีที่แล้วอย่างมาก โดยเฉพาะในหมู่เด็กและเยาวชนที่เข้าถึงการพนันได้ง่ายดายผ่านโทรศัพท์มือถือ ซึ่งมีการศึกษาระบุว่า กลุ่มนี้จะถูกชักจูงเข้าสู่วงจรการพนันออนไลน์ได้ง่าย และมีโอกาสในการเป็นนักพนันที่มีปัญหาสูงกว่าคนในวัยทำงานและวัยสูงอายุ

โดยสรุปแล้ว ในช่วงการระบาดของโควิด-19 ที่รัฐบาลใช้มาตรการล็อกดาวน์

พื้นที่การพนันในสังคมไทย นอกจากไม่ได้มีทีท่าว่าจะลดลง ยังขยายขนาดกว้างขึ้น ลึกขึ้น และรายล้อมกลืนกลายเป็น ‘ความปกติ’ ในสังคมนิวนอร์มอลได้อย่างแนบเนียน

ห้ามรวมกลุ่มชุมนุมหรือมั่วสุม บ่อนการพนันทุกประเภทถูกปิดยาวนาน และมีการกวดขันจับกุมการเล่นพนันอย่างเข้มงวด ทว่า พื้นที่การพนันในสังคมไทยนอกจากไม่ได้มีทีท่าว่าจะลดลง ยังขยายขนาดกว้างขึ้น ลึกขึ้น และรายล้อมกลืนกลายเป็น ‘ความปกติ’ ในสังคมนิวนอร์มอลได้อย่างแนบเนียน

แต่มาจนถึงวันนี้ สังคมไทยยอมรับกันหรือยังว่า การพนันควบคุมได้ยาก มีความซับซ้อนทางสังคมหลายมิติ และกำลังเติบโตขึ้นเรื่อยๆ แทรกซึมสร้างความเสียหายต่อบุคคล ครอบครัว และสังคมในลักษณะ ‘ภัยร้ายใกล้ตัว’ กันอย่างถ้วนหน้า

รายงานศูนย์ศึกษาปัญหาการพนัน ประจำปี 2565 เล่มนี้ มีบทความรวม 15 เรื่อง นักวิจัยได้นำผลการศึกษาจากรายงานฉบับเต็มนับร้อยหน้ามาสรุปความและชี้ประเด็นให้กระชับแหลมคม ทั้งข้อมูลเชิงสถิติ สถานการณ์ ดิ่งลึกสาวให้ถึงรากปัญหา แล้วถ่ายทอดออกมาด้วยภาษาเข้าใจง่ายในบทความเพียง 4-5 หน้ากระดาษ ประกอบไปด้วยองค์ความรู้จากการประมวลวิเคราะห์รายงานการวิจัยหลากหลายแง่มุมของต่างประเทศ ผ่านการระดมสมองการอภิปรายถกเถียงด้วยหลักฐานเชิงประจักษ์ และหลายเรื่องผ่านการปฏิบัติการทดลอง เรียนรู้จริงในหน่วยพื้นที่ เพื่อสร้างรูปธรรมทางวิชาการบนความท้าทายในการแสวงหาแนวทางขับเคลื่อนเพื่อป้องกันผลกระทบจากการพนันที่มีแนวโน้มรุนแรงขึ้นทุกวัน

เนื้อหาแบ่งเป็น 4 บทใหญ่ๆ เริ่มจากฉายภาพของธุรกิจการพนันออนไลน์และเกมออนไลน์ในโลกที่มีมูลค่าและสัดส่วนสูงขึ้นอย่างมาก ขณะที่ประเทศไทยยังไม่มีกฎหมายและการบังคับใช้ที่มีประสิทธิภาพ ดังนั้น จำเป็นต้องศึกษาเปรียบเทียบนโยบาย กฎหมาย มาตรการและการควบคุมการพนันออนไลน์ของรัฐบาลและมลรัฐต่างๆ เพื่อนำมาปรับใช้ได้อย่างเหมาะสม

ตามต่อด้วยเรื่องการพนันภายใต้วัฒนธรรมความเชื่อและประเพณีพื้นบ้านที่ยกระดับกลายมาเป็นวิถีดิ้นรนเพื่อเอาตัวรอดทางเศรษฐกิจ โดยการยอมจ่ายและยอมเสี่ยงเพียงหวังจะหลุดพ้นจากโครงสร้างทางสังคมการเมืองที่ยิ่งพัฒนายิ่งเหลื่อมล้ำ รวมถึงการผูกขาดในการจัดสรรโควตาสลากกินแบ่งรัฐบาลที่สร้างวงจรอำนาจเหนือตลาดให้กับกลุ่มยี่ปั๊วหรือนายทุน

ในบทต่อมา กล่าวถึงผลการศึกษาในเรื่องการป้องกันและบรรเทาผลกระทบจากการพนัน โดยพบว่า แบบประเมินอัตราความแพร่หลายของนักพนันที่มีปัญหา โดยใช้แบบประเมินสุขภาพจิตประเภทต่างๆ ที่นิยมในปัจจุบัน เหมาะสมที่จะใช้ประเมินโดยบุคลากรทางการแพทย์ในสถานพยาบาลทางจิตเวชมากกว่าที่จะใช้กับประชาชนทั่วไป และมีคุณภาพต่ำกว่าเครื่องมือที่ได้รับการพัฒนาขึ้นมาใหม่ๆ อย่างเช่น Problem Gambling Severity Index (PGSI) และนักวิจัยได้ทดลองนำแบบประเมิน PGSI รวมทั้งออกแบบกระบวนการให้คำปรึกษาปัญหาพนันและการบำบัดผู้มีปัญหาพนันในระดับ รพ.สต. เพื่อเป็นแนวทางที่สามารถนำไปให้บริการในสถานพยาบาลระดับปฐมภูมิทั่วไปได้

ส่งท้ายด้วยบทวิเคราะห์สถานการณ์อุตสาหกรรมการพนันในหลายประเทศที่กำลังได้รับผลกระทบจากอิทธิพลจีน และสถานการณ์การพนันในเอเชียตะวันออกเฉียงใต้ในช่วงโควิด-19 ที่ดูเหมือนว่า การลงทุนที่หวังจะดูดเม็ดเงินจากนักพนันชาวจีนอาจไม่ใช่ลู่ทางที่สดใสเช่นในอดีตอีกต่อไป

รายงานงานวิจัยฉบับเต็มทั้ง 15 เรื่อง หากผู้อ่านสนใจศึกษาอย่างละเอียด สามารถดาวน์โหลดได้จากเว็บไซต์ www.gambling study-th.org

แม้นวาด กุญชร ณ อยุธยา
บรรณาธิการ

รายงานสถานการณ์การพนันในสังคมไทย ประจำปี 2564

โดย ศูนย์ศึกษาปัญหาการพนัน

โควิด-19 คล้ายดั่งพายุแห่งโรคระบาดที่พัดทำลาย สร้างความเสียหายต่อสังคมไทยเป็นระลอกๆ และได้เปลี่ยนแปลงภูมิทัศน์ของกิจกรรมการพนันในสังคมไม่น้อย ผลการสำรวจแสดงให้เห็นถึงความนิยมที่ลดลงในบ่อนการพนันแบบมีพื้นที่ตั้ง สวนทางกับความนิยมที่เพิ่มมากขึ้นของบ่อนพนันออนไลน์

ตลอดช่วงการแพร่ระบาดที่ผ่านมา การพนันไม่ได้ลดหายไปจากสังคมไทย แต่ขยายตัวมากขึ้นทั้งในด้านขนาดและความลึก รายล้อม เปิดรับนักพนันหน้าใหม่ให้ 'ซึมซับ' การพนันเข้าเป็นส่วนหนึ่งของชีวิตประจำวันโดยไม่รู้ตัว

ปัญหาจากการพนันมีแนวโน้มจะลุกลามมากขึ้นในอนาคต คาดคะเนได้จากประเภทการพนันที่กำลังขยายตัวเติบใหญ่ในช่วง 2 ปีที่ผ่านมา ล้วนแต่เป็นการพนันที่ก่อผลกระทบรุนแรงแทบทั้งสิ้น

ศูนย์ศึกษาปัญหาการพนันได้จัดให้มีการสำรวจสถานการณ์ พฤติกรรม และผลกระทบการพนันในประเทศไทย ต่อเนื่องทุก 2 ปี โดยมุ่งหวังให้สังคมไทยมีข้อมูลพื้นฐานเกี่ยวกับการพนันที่ทันสมัย มีความต่อเนื่อง และน่าเชื่อถือ เพื่อให้หน่วยงานภาคส่วนที่เกี่ยวข้อง และผู้ที่สนใจ ใช้ทำความเข้าใจพลวัตของการพนันที่นับวันจะยิ่งเปลี่ยนแปลงอย่างรวดเร็ว โดยเฉพาะอย่างยิ่งในช่วง 2 ปีที่ผ่านมา การแพร่ระบาดของเชื้อโรคโควิด-19 ส่งผลให้เกิดการปรับตัวครั้งใหญ่ต่อรูปแบบการใช้ชีวิตและปฏิสัมพันธ์ของผู้คนทั่วโลก วิกฤตการแพร่ระบาดที่เกิดขึ้นในประเทศไทยยังส่งผลให้เกิดการเปลี่ยนแปลงบางประการต่อภูมิทัศน์การพนันในสังคมไทย สร้างความท้าทายใหม่ๆ ต่อแนวทางการขับเคลื่อนนโยบายป้องกันผลกระทบจากการพนันที่มีแนวโน้มจะทวีความรุนแรงมากขึ้นในอนาคต

รายงานฉบับนี้สรุปและเรียบเรียงขึ้นจาก *รายงานการศึกษาสถานการณ์ พฤติกรรมและผลกระทบการพนันในประเทศไทย ประจำปี 2564* ดำเนินการสำรวจและประมวลผลข้อมูลโดย ศูนย์วิจัยเพื่อการพัฒนาสังคมและธุรกิจ (SAB) เก็บรวบรวมข้อมูลกับประชากรทั่วไปที่มีอายุ 15 ปีขึ้นไป ใน 24 จังหวัด ระหว่างวันที่ 20 กุมภาพันธ์ ถึง 8 เมษายน 2564 โดยการสัมภาษณ์แบบเผชิญหน้า ใช้การสุ่มตัวอย่างแบบแบ่งกลุ่มเชิงชั้นภูมิหลายขั้นและกำหนดลักษณะตัวอย่างให้สอดคล้องกับประชากรเป้าหมายจริง รวมจำนวนทั้งสิ้น 6,977 ตัวอย่าง นำเสนอเป็น 15 ประเด็นสำคัญดังต่อไปนี้

1. การพนันกับการแพร่ระบาดของเชื้อโรคโควิด-19
2. ทัศนคติที่คนไทยมีต่อการพนัน
3. สภาพสังคมที่แวดล้อมไปด้วยการพนัน : ประสบการณ์ และจุดเริ่มต้น
4. สถานการณ์และพฤติกรรมการเล่นพนัน ในปี 2564
5. พฤติกรรมการเล่นพนันในช่วงการแพร่ระบาดของเชื้อโรคโควิด-19
6. สลากกินแบ่งรัฐบาล
7. หวยใต้ดิน
8. หวยอื่นๆ
9. พนันทายผลฟุตบอล
10. พนันในบ่อนแบบมีที่ตั้ง
11. พนันในบ่อนออนไลน์
12. ผลกระทบทางลบจากการเล่นการพนันและปัญหาหนี้สิน
13. ภาวะติดการพนันจากการประเมินด้วยตัวเอง
14. นักพนันที่มีปัญหา
15. สรุป

1. การพนันกับการแพร่ระบาดของเชื้อโรคโควิด-19

นับตั้งแต่เชื้อโคโรนาไวรัสสายพันธุ์ใหม่เริ่มระบาดในเดือนพฤศจิกายน 2562 และเป็นที่รู้จักร่วมกันในชื่อ 'โควิด-19' (COVID-19) เชื้อไวรัสที่เข้าทำลายระบบทางเดินหายใจตัวนี้ได้สร้างความสูญเสียต่อชีวิตและความเสียหายต่อระบบเศรษฐกิจสังคมทั่วโลก วิกฤตการแพร่ระบาดเปลี่ยนแปลงพฤติกรรมการใช้ชีวิตของผู้คนมาก การเว้นระยะห่างทางสังคมถูกนำมาใช้ กิจกรรมทางสังคมทั้งหมดต้องปรับเปลี่ยนครั้งใหญ่ บางส่วนงดเว้น บางส่วนต้องย้ายไปทำในโลกออนไลน์

การแพร่ระบาดของเชื้อโรคโควิด-19 ในประเทศไทยที่เกิดขึ้นหลายระลอกตลอดช่วง 2 ปีที่ผ่านมา มีความเกี่ยวพันไม่ทางตรงก็ทางอ้อมกับการพนัน เริ่มตั้งแต่เหตุการณ์กระจายตัวของเชื้อโรคครั้งใหญ่ (Super Spreader) ในเดือนมีนาคม 2563 จากการจัดแข่งขันชกมวยรายการลุมพินีแชมป์เปี้ยนเกียรติเพชร มีผู้ติดเชื้อมากกว่าหนึ่งร้อยคน หลังจากวันงาน เซียนมวยที่ได้รับเชื้อโดยไม่รู้ตัว ได้เดินทางเข้าออกทั้งบ่อนไก่ชน สนามชนวัว บ่อนไพ่ รวมถึงสถานบันเทิง จึงเกิดการนำเอาเชื้อกลับไปกระจายในภูมิลำเนาของตัวเอง ในที่สุดรัฐบาลต้องประกาศปิดเมือง ปิดสนามมวย สนามม้า และสนามการพนันพื้นบ้านทั้งหมด มีการทยอยปิดด่านพรมแดน ทำให้คาสิโนที่ตั้งอยู่ตามแนวชายแดนไทยส่วนใหญ่หยุดกิจการลงชั่วคราว

ถึงแม้จะเกิดการระบาดจนต้องมีการล็อกดาวน์ นักพนันชาวไทยจำนวนหนึ่งกลับยังมีการลักลอบเล่นการพนัน ฝ่าฝืนประกาศห้ามรวมกลุ่มชุมนุมหรือมั่วสุม เมื่อเข้าไปรวมกลุ่มกันเล่นพนัน ก็ย่อมเกิดการพูดคุยปฏิสัมพันธ์กัน เสี่ยงต่อการแพร่เชื้อออกไปในวงกว้าง ข่าวการจับกุมการลักลอบเล่นพนันที่แพร่หลายในสื่อช่วงนั้นจึงยิ่งตอกย้ำปัญหาของการพนันในช่วงวิกฤตการณ์โรคระบาดให้ประจักษ์แก่สายตาคนทั่วไป

การพนันที่จัดโดยรัฐอย่างสลากกินแบ่งรัฐบาลก็ได้รับผลกระทบไม่น้อย โดยในเดือนเมษายน 2563 คณะกรรมการสลากกินแบ่งรัฐบาลมีมติเลื่อนการออกรางวัลสลากงวดวันที่ 1 เมษายน 2563 ไปเป็นวันที่ 16 พฤษภาคม 2563 และงดจำหน่ายสลาก 3 งวดติดต่อกัน คืองวดวันที่ 16 เมษายน งวดวันที่ 2 พฤษภาคม และงวดวันที่ 16 พฤษภาคม ทำให้สำนักงานสลากกินแบ่งรัฐบาลสูญเสียรายได้มากกว่า 5,400 ล้านบาท

หลังจากการระบาดระลอกแรกเริ่ม

พายุแห่งโรคระบาดที่พัดทำลายสร้างความเสียหายต่อสังคมไทยเป็นระลอกๆ ได้เปลี่ยนแปลงภูมิทัศน์ของกิจกรรมการพนันในสังคม

คลี่คลายจากมาตรการล็อกดาวน์อย่างเข้มข้น ในเดือนพฤษภาคม 2563 ได้มีการปลดล็อกขั้นสุดท้าย ด่านพรมแดนต่างๆ และการเดินทางระหว่างประเทศได้รับอนุญาตให้กลับมาเปิดได้ คาสิโนในประเทศเพื่อนบ้านก็ทยอยกลับมาเปิดให้บริการอีกครั้ง

บ่อนการพนันภายในประเทศเริ่มลักลอบกลับมาเปิดมากขึ้น ท่ามกลางความกังวลของประชาชนต่อการระบาดระลอกใหม่ที่อาจเกิดขึ้นจากการรวมกลุ่มเล่นการพนัน ข่าวที่โด่งดังในช่วงนั้นคือการเข้าจับกุมบ่อนใหญ่แห่งหนึ่งในจังหวัดระยอง ในเดือนมิถุนายน 2563 ที่เชื่อว่ามีผู้มีอิทธิพลและคนมีสีอยู่เบื้องหลัง มาตรการของรัฐต่อการควบคุมบ่อนการพนันกลายเป็นกระแสสังคมอีกครั้ง นำไปสู่การตั้งคณะกรรมการตรวจสอบการกระทำความผิดกรณีสถานที่เล่นการพนันเป็นเหตุให้เกิดการแพร่ระบาดของโรคติดต่อโควิด-19 และการยกระดับมาตรการจับกุมบ่อนการพนัน

แต่หลังจากปลดล็อกได้เพียงไม่กี่เดือน เกิดการระบาดครั้งใหญ่ในประเทศพม่า ในเดือนสิงหาคม 2563 ทำให้ด่านชายแดนด้านที่ติดกับพม่าต้องกลับมากวดขันจริงจัง จากการที่มีผู้ลักลอบข้ามพรมแดนเข้ามาที่ไทย ทั้งชาวพม่าที่ต้องการเข้ามาทำงานในไทย และชาวไทยที่ไม่ต้องการกักตัว 14 วัน ซึ่งส่วนหนึ่งเป็นนักพนันและผู้ทำงานในสถานคาสิโน จนในที่สุด เดือนธันวาคม 2563 พบผู้ติดเชื้อโควิด-19 ในหลายจังหวัดทางภาคเหนือ ทั้งหมดเกี่ยวข้องกับหญิงไทยที่ลักลอบผ่านแดนผ่านช่องทางธรรมชาติ โดยข้ามแม่น้ำสายเพื่อไปทำงานที่คาสิโนคอมเพลกซ์ในประเทศพม่า เงาดำแห่งการระบาดระลอกใหม่จึงเริ่มก่อตัวขึ้นในช่วงรอยต่อระหว่างพุทธศักราช

สถานการณ์การแพร่ระบาดในปี 2564 กลับมารุนแรงมากขึ้นและกระจายตัวมากขึ้นในหลายกลุ่มก้อน หนึ่งในนั้นย่อมหนีไม่พ้นคลัสเตอร์นักพนัน ในเดือนมกราคม 2564 ศูนย์บริหารสถานการณ์โควิด-19 (ศบค.) มีมติยกระดับให้สมุทรสาคร ชลบุรี ระยอง จันทบุรี และตราด เป็นพื้นที่ควบคุมสูงสุดและเข้มงวด ผลการสืบสวนโรคพบว่าผู้ติดเชื้อจำนวนหนึ่งมีความเชื่อมโยงกับการเล่นพนันก่อนจะสัมผัสไปยังบุคคลอื่น

จนกระทั่งหลังเทศกาลสงกรานต์ ปี 2564

ระลอกคลื่นแห่งการระบาดของเชื้อโควิด-19 ถาโถมเข้าสู่คนไทย พายุแห่งโรคร้ายพัดพา ยอดผู้ติดเชื้อและผู้เสียชีวิตพุ่งสูงขึ้นไม่หยุด อีกหลายเดือนนับจากนั้น หากนับจนถึงเดือน พฤศจิกายน 2564 ประเทศไทยมีผู้ติดเชื้อ รวมกันเกิน 2 ล้านคน ผู้เสียชีวิตเกิน 2 หมื่นคน มาตรการล็อกดาวน์ถูกนำกลับมา ใช้ คราวนี้กินเวลายาวนานถึง 5 เดือน

หลังสถานการณ์เริ่มทรงตัว ในเดือน พฤศจิกายน 2564 รัฐบาลมีนโยบายเปิด ประเทศ โดยการผ่อนคลายให้เปิดกิจการ ต่างๆ กิจกรรมทางสังคมเริ่มกลับมา การ พนันก็เช่นกัน อย่างไรก็ดี ประสบการณ์ 2 ปีที่ผ่านมาทำให้คนไทยมองการพนัน เป็น 'ความเสี่ยง' มากขึ้น ภาครัฐจึงมี มาตรการควบคุม ตัวอย่างเช่น นโยบายของ ผู้บัญชาการทหารบกที่ประกาศให้สนามมวย ลุมพินีเป็นพื้นที่ปลอดการพนัน หรือกรณี ศบค. ออกข้อกำหนดกลไกการดำเนินงาน และแนวทางปฏิบัติของสถานที่และกิจกรรม ตามมาตรการป้องกันควบคุมโรคติดเชื้อไวรัส โคโรนา 2019 (โควิด-19) สำหรับกิจกรรม การเล่นหรือแข่งขันชนไก่ กัดปลา แข่งม้า ชนโค ชกมวย และแข่งนก ตามพระราช-บัญญัติการพนัน พุทธศักราช 2478 ภายใต้ มาตรการปลอดภัยสำหรับองค์กร (COVID Free Setting) ทั้งนี้ เพื่อรองรับการเปิด สนามการพนันเหล่านี้ในอนาคตอันใกล้ เป็นต้น

พายุแห่งโรคระบาดที่พัดทำลายสร้าง ความเสียหายต่อสังคมไทยเป็นระลอกๆ ได้ เปลี่ยนแปลงภูมิทัศน์ของกิจกรรมการพนัน ในสังคมไม่น้อย ผลการสำรวจที่จะนำเสนอ ในลำดับต่อไป แสดงให้เห็นถึงความนิยม ที่ลดลงในบ่อนการพนันแบบมีพื้นที่ตั้ง ความ นิยมที่เพิ่มมากขึ้นของบ่อนพนันออนไลน์ การเปลี่ยนแปลงพฤติกรรมและช่องทาง การเล่นพนันที่ใช้การสื่อสารผ่านอุปกรณ์ สื่อสารสมัยใหม่ แอพพลิเคชัน และสื่อ สังคมออนไลน์ อย่างไรก็ดี แม้จะมีการ เปลี่ยนแปลงปรับตัว แต่การพนันก็ไม่ได้ ลดหายไปจากสังคมไทย ตลอดช่วงการ แพร่ระบาดที่ผ่านมา พื้นที่ของการพนันกลับ ยังคงขยายตัวเปิดรับนักพนันหน้าใหม่และ สร้างความเสียหายต่อสังคมไทยอย่างต่อเนื่อง

2. ทัศนคติที่คนไทยมีต่อการพนัน

ผลจาก *การสำรวจสถานการณ์ พฤติกรรมและผลกระทบการพนันในประเทศไทย ประจำปี 2564* ที่สอบถามคนไทยที่มีอายุ 15 ปีขึ้นไปทั่วประเทศ สะท้อนให้เห็นว่าคนไทยมีการรับรู้ที่ชัดเจนมากขึ้นต่อผลกระทบทางลบที่เกิดจากการพนัน อันตรายของการพนันออนไลน์ และสภาพแวดล้อมที่ชักจูงคนเข้าสู่วงจรการพนัน

แม้คนไทยถึงร้อยละ 52.6 ยังมีความเข้าใจที่คลาดเคลื่อนอยู่บ้าง โดยเห็นด้วยว่า *"การซื้อสลากกินแบ่งรัฐบาล**ไม่**ถือว่าเป็นการพนัน"* แต่คนไทยร้อยละ 62.3 ก็ไม่เห็นด้วยว่า *"การซื้อหวยดิน**ไม่**ถือเป็นการพนัน"* ที่เป็นเช่นนี้เพราะเราสามารถพบเห็นการขายสลากกินแบ่งฯ ได้โดยทั่วไปตามท้องถนน หน้าร้านรวงต่างๆ แต่การซื้อขายหวยใต้ดินต้องกระทำกันอย่างมิดชิดลับตาผู้คน จนเราเคยชินว่า สลากกินแบ่งฯ เป็นมหกรรมลุ้นโชครายปักษ์ที่รัฐรับรองให้มีได้อย่างถูกกฎหมาย

แม้คนไทยจะมีความเข้าใจที่คลาดเคลื่อนเกี่ยวกับการพนันอยู่บ้าง แต่คนไทยมีความรับรู้ที่แจ่มชัดถึงผลกระทบจากการพนัน

'ความเคยชิน' นี้ยังเกิดขึ้นกับการซื้อขายสินค้าหรือบริการที่พ่วงการตลาดแบบลุ้นโชค เมื่อถามว่า เห็นด้วยหรือไม่ที่ *"การชิงโชค ชิงรางวัลจากการซื้อสินค้า ถือว่าเป็นการพนันลักษณะหนึ่ง"* คนไทยถึง 1 ใน 3 รู้สึกไม่แน่ใจ อาจเป็นเพราะคนจำนวนมากแยกแยะไม่ออกว่าอะไรคือ 'ของแถม' อะไรคือ 'เสี่ยงโชค' ผนวกกับการที่ธุรกิจหรือผู้ประกอบการสามารถจัดแคมเปญการขายเหล่านั้นได้อย่างถูกกฎหมาย ก็เข้ากันได้กับความเคยชินของคนทั่วไป อันที่จริงแล้ว กิจกรรมใดๆ ก็ตามที่นำเราไปสู่ความเสี่ยงของการมีโอกาส (Chance) ที่เราจะไม่ถูกรางวัล (Prize) และอาจทำให้สูญเสียของมีค่าไม่ว่าจะเป็นเงินหรือทรัพย์สินที่เราวางลงไป (Consideration) ล้วนจัดว่าเป็น 'การพนัน' ด้วยกันทั้งนั้น ไม่ว่ามันจะถูกกฎหมายหรือไม่ หรือจะเคยชินว่าพบเห็นสิ่งเหล่านั้นอยู่ในชีวิตประจำวันหรือไม่ก็ตาม

ตารางที่ 1 ร้อยละของกลุ่มตัวอย่าง จำแนกตามทัศนคติที่มีต่อการพนันในประเด็นต่าง ๆ

ประเด็น	เห็นด้วย	ไม่แน่ใจ	ไม่เห็นด้วย
1. การซื้อสลากกินแบ่งรัฐบาลไม่ถือว่าเป็นการพนัน	52.6	12.2	35.2
2. การซื้อหวยใต้ดินไม่ถือว่าเป็นการพนัน	27.4	10.3	62.3
3. ประเทศไทยควรเปิดพนันทายผลฟุตบอล อย่างถูกกฎหมาย	27.4	16.9	55.7
4. ประเทศไทยควรเปิดบ่อนคาสิโนอย่างถูกกฎหมาย	29.7	16.2	54.1
5. หากเปลี่ยนการพนันที่เคยผิดกฎหมาย เช่น พนันทายผลฟุตบอล คาสิโน ให้ถูกกฎหมาย จะมีผลทำให้คนเล่นพนันเพิ่มขึ้น	65.6	18.1	16.3
6. การชิงโชค ชิงรางวัลจากการซื้อสินค้า ถือว่าเป็นการพนันลักษณะหนึ่ง	34	33.4	32.6
7. พนันออนไลน์ทำให้คนติดง่ายขึ้น	79.5	15.0	5.5
8. การรายงานข่าวของสื่อมวลชน อาทิ คนถูกสลากกินแบ่งรัฐบาล รางวัลที่ 1 รวมถึงข่าวการตีความเลขเด็ดจากเหตุการณ์ต่างๆ เช่น ป้ายทะเบียนรถบุคคลสำคัญ สัตว์ที่เกิดมาแปลกประหลาด ทำให้คนเล่นสลากฯ หรือเล่นหวยมากขึ้น	74.3	18.0	7.7
9. การโฆษณาของเว็บไซต์พนันผ่านสื่อออนไลน์ ชักนำให้คนเล่นพนันมากขึ้น	76.5	17.5	6.0

อย่างไรก็ดี แม้จะมีความเข้าใจที่คลาดเคลื่อนอยู่บ้าง แต่คนไทยกลับมีความรับรู้ที่แจ่มชัดมากขึ้นถึงผลกระทบทางลบจากการพนัน เพราะท่ามกลางกระแสผลักดันจากหลายฝ่ายที่สนับสนุนการเปิดบ่อนพนันถูกกฎหมาย ยกอ้างรายได้เข้ารัฐมหาศาลจากธุรกิจการพนัน แต่คนไทยเกินครึ่งยังมองว่าเรื่องนี้ 'ได้ไม่คุ้มเสีย' โดยเมื่อถามว่า เห็นด้วยหรือไม่ที่ "*ประเทศไทยควร**เปิด**บ่อนคาสิโนอย่างถูกกฎหมาย*" และ "*ประเทศไทยควร**เปิด**พนันทายผลฟุตบอลอย่างถูกกฎหมาย*" คนไทยถึงร้อยละ 54.1 และร้อยละ 55.7 ตามลำดับ ตอบว่าไม่เห็นด้วย สอดคล้องกับการที่คนไทยถึงร้อยละ 65.6 เห็นด้วยว่า "*หากเปลี่ยนการพนันที่เคยผิดกฎหมาย เช่น พนันทายผลฟุตบอล คาสิโน ให้ถูกกฎหมาย จะมีผลทำให้คนเล่นพนัน**เพิ่มขึ้น***" ทัศนคติเหล่านี้อาจแปลความได้ว่า **มากกว่าครึ่งหนึ่งของคนไทยมองว่า การเพิ่มพื้นที่การพนันจะสร้างความเสียหายที่มีมูลค่าสูงกว่ารายได้ของรัฐที่เพิ่มขึ้น**

ในขณะเดียวกัน การเว้นระยะห่างทางสังคมในช่วงที่ผ่านมานำพาคนไทยจำนวนมากเข้าสู่การพนันออนไลน์ การพนันแบบดั้งเดิมที่อาจมองได้ว่าเป็นการพนันแบบขำๆ เพื่อเข้าสังคม (Social gambling) เมื่อผันตัวสู่โลกออนไลน์กลับกลายเป็นความจริงจังหมกมุ่นระหว่างตัวนักพนันกับอุปกรณ์ดิจิทัล เช่นนี้ทำให้คนไทยถึงร้อยละ 79.5 เห็นด้วยว่า "*พนันออนไลน์ทำให้คนติดง่ายขึ้น*"

เมื่อถามว่าเห็นด้วยหรือไม่ที่ "*การรายงานข่าวของสื่อมวลชน อาทิ คนถูกสลากกินแบ่งรัฐบาลรางวัลที่ 1 รวมถึงข่าวการตีความเลขเด็ดจากเหตุการณ์ต่างๆ เช่น ป้ายทะเบียนรถบุคคลสำคัญ สัตว์ที่เกิดมาแปลกประหลาด ทำให้คนเล่นสลากฯ หรือเล่นหวยมากขึ้น*" และ "*การโฆษณาของเว็บไซต์พนันผ่านสื่อออนไลน์ ชักนำให้คนเล่นพนันมากขึ้น*" ส่วนใหญ่ตอบว่าเห็นด้วย (ร้อยละ 74.3 และ 76.5 ตามลำดับ) แปลว่า คนไทยจำนวนมากเริ่มตระหนักแล้วว่ามีอะไรบางอย่างที่ไม่ถูกต้องปรากฏอยู่ในสื่อที่รายล้อมตัวพวกเขา และอะไรบางอย่างเหล่านั้นกำลังชักจูงคนเข้าสู่วงจรการพนัน

3. สภาพสังคมที่แวดล้อมไปด้วยการพนัน : ประสบการณ์ และจุดเริ่มต้น

ผลการสำรวจในปี 2564 พบว่า กลุ่มตัวอย่างเกือบทุกคน (ร้อยละ 98.9) มีบุคคลแวดล้อมหรือคนรู้จักเล่นการพนัน ความเชื่อที่ว่า 'การพนันอยู่ในสายเลือดของคนไทย' แม้จะเกินเลยไปบ้าง แต่ก็เกิดขึ้นจากสภาพแวดล้อมที่ทำให้คนไทยรู้สึกว่าการพนันเป็น 'เรื่องปกติ' การที่กลุ่มตัวอย่างส่วนใหญ่ (ร้อยละ 74.9 และ 72.8 ตามลำดับ) สามารถพบเห็นญาติ และเพื่อนบ้านหรือคนในละแวกที่พักอาศัย เล่นการพนัน ทำให้เกิดความรู้สึกว่า ใครๆ ก็เล่นการพนัน

ถัดเข้ามาใกล้ตัวอีกหน่อยคือ กลุ่มเพื่อนสนิท และเพื่อนทั่วไปที่ไม่สนิท กลุ่มตัวอย่าง (ร้อยละ 52.6 และ 34.6 ตามลำดับ) เคยพบเห็นว่าเล่นการพนัน เพื่อนจะมีอิทธิพลอย่างมากกับเด็กและเยาวชน ซึ่งอยู่ในวัยที่กำลังแสวงหาการยอมรับจากคนรอบข้าง สภาพแวดล้อมเช่นนี้มีแนวโน้ม 'ชักจูง' ให้คนเข้าสู่วงจรการพนันได้ตั้งแต่เยาว์วัย ผสานกับการพบเห็นคนในครอบครัว ไม่ว่าจะพ่อแม่ (ร้อยละ 36.5) พี่น้อง (ร้อยละ 43.8) คนรักหรือสามีภรรยา (ร้อยละ 36.7) ทำให้เกิดภาวะ 'ซึมซับ' การพนันเข้าไปเป็นส่วนหนึ่งของชีวิตประจำวันได้โดยไม่รู้ตัว

ยิ่งไปกว่านั้น การขยายตัวของธุรกิจการพนันเข้าสู่สื่อสังคมออนไลน์ ทำให้กลุ่มตัวอย่างบางส่วน (ร้อยละ 13.9) เคยพบเห็นดารา นักร้อง และเน็ตไอดอล แสดงตัวว่าเล่นการพนัน บุคคลสาธารณะเหล่านี้ไม่ว่าทำไปโดยส่วนตัวหรือด้วยมีธุรกิจหนุนหลัง ได้มีส่วนร่วมสร้างสภาพแวดล้อมของการ 'กระตุ้น' ผลักดันให้ผู้ชมส่วนหนึ่งเดินเข้าสู่วงจรการพนัน

สภาพแวดล้อมที่ทำให้คนไทย 'รู้สึกปกติ' กับการเล่นพนัน คนรอบตัวที่มีอิทธิพล 'ชักจูง' ทำให้ 'ซึมซับ' และคอย 'กระตุ้น' ให้ก้าวเข้าหาการพนัน อาจเป็นหนึ่งในสาเหตุที่ทำให้พบว่า คนไทยถึงร้อยละ 78.9 มีประสบการณ์เคยสัมผัสการเล่นพนันมาแล้วในชีวิต ผู้ชายมีประสบการณ์กับการพนันมากกว่าผู้หญิงเล็กน้อย (ร้อยละ 80.3 และ 77.6 ตามลำดับ) ที่น่ากังวลคือ เด็กอายุ 15 - 18 ปี ถึงร้อยละ 36.7 และเยาวชนอายุ 19 - 25 ปี ถึงร้อยละ 67.5 ต่างก็มีประสบการณ์เคยเล่นพนันกันมาแล้ว

สอดคล้องกับผลการสำรวจที่ว่า คนไทยส่วนใหญ่เริ่มเล่นการพนันครั้งแรกตั้งแต่ยังเป็นเด็กและเยาวชน โดยเกินครึ่งหนึ่ง (ร้อยละ 51.4) เริ่มเล่นพนันก่อนอายุ 20 ปี

หากจำแนกกลุ่มนี้ให้ชัดจะพบว่า มีจำนวนหนึ่งเริ่มเล่นพนันตั้งแต่ประถมต้น (อายุไม่เกิน 10 ปี ร้อยละ 1.7) โดยอายุต่ำสุดที่เริ่มเล่นคือ 7 ปี อีกส่วนหนึ่งเริ่มเล่นพนันครั้งแรกในช่วงประถมปลายและมัธยมต้น (อายุ 11 - 15 ปี ร้อยละ 11.4) และกลุ่มใหญ่สุดเริ่มเล่นพนันในช่วงมัธยมปลายและช่วงต้นของอุดมศึกษา (อายุ 16 - 20 ปี ร้อยละ 38.3) นอกจากนี้ ยังมีกลุ่มตัวอย่างประมาณ 1 ใน 5 ระบุว่า เริ่มเล่นพนันในช่วงอายุ 21 - 25 ปี (ร้อยละ 21.3) และยิ่งไปกว่านั้น ผลการสำรวจยังยืนยันแนวโน้มที่คนรุ่นใหม่จะเริ่มเล่นการพนันครั้งแรกเร็วขึ้นกว่าคนรุ่นก่อน

สิ่งที่ทำให้ช่วงวัยรุ่นกลายเป็นช่วงนาทีทองของธุรกิจการพนัน สะท้อนผ่านเหตุผลที่ทำให้เริ่มเล่นพนันครั้งแรก เหตุผลอันดับแรกเกิดจากความอยากลองอยากเสี่ยงโชคและความตื่นเต้นเพลิดเพลินที่ได้รับจากการเล่นพนัน (มีน้ำหนักร้อยละ 12.9) เหตุผลต่อมา เกิดจากสภาพแวดล้อมที่มีอิทธิพลชักจูงหรือกระตุ้นให้เข้าไปเล่นพนัน ได้แก่ การเล่นตามคนใกล้ชิด การมีคนชักชวน รวมถึงการเห็นโฆษณาผ่านสื่อ (มีน้ำหนักร้อยละ 12.1) และมีแหล่งที่เล่นอยู่ใกล้ (มีน้ำหนักร้อยละ 9.3) อีกเหตุผลเกิดจากความเข้าใจผิดว่าตนจะมีโอกาสชนะพนันมาก (มีน้ำหนักร้อยละ 12.1) และความอยากได้เงิน (มีน้ำหนักร้อยละ 10.9)

ภูมิทัศน์การพนันที่มีลักษณะทั้งกว้าง ลงลึก รายล้อม ทำให้คนรู้สึกว่าการพนันเป็นเรื่องปกติ ชักจูงและกระตุ้นให้คนอยากเล่นพนัน ผลิตสร้างนักพนันหน้าใหม่ ดักจับนักพนันรุ่นก่อนหน้าไม่ให้ออกจากวงจรการพนัน

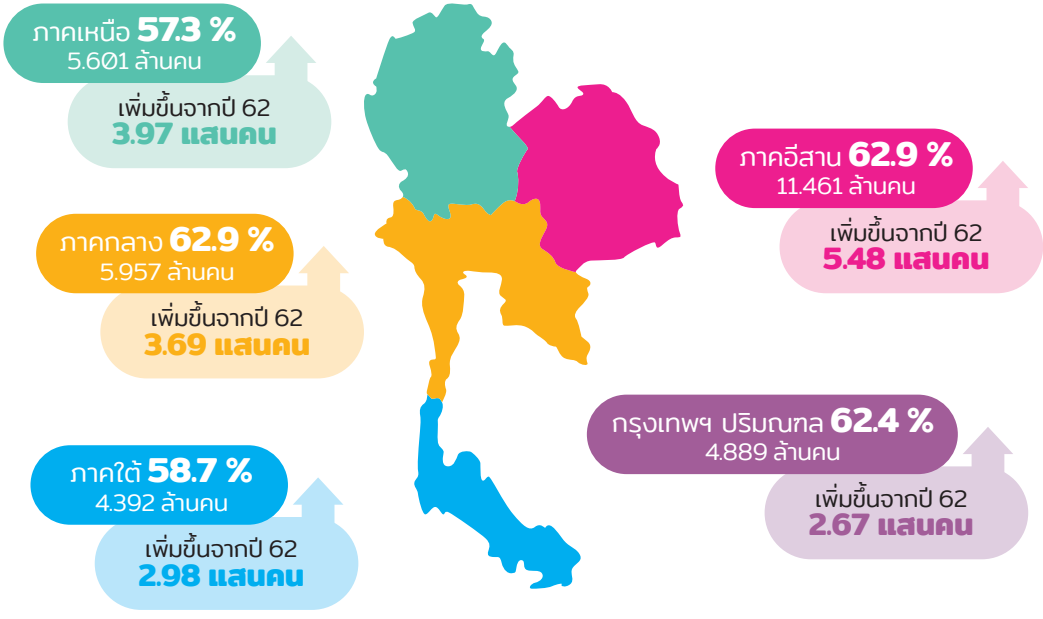
จากการสอบถามถึงประสบการณ์ที่ผ่านมาของกลุ่มตัวอย่าง ทำให้เราสามารถเชื่อมโยงให้เห็นภาพภูมิทัศน์ของการพนันที่มีลักษณะทั้งกว้าง ลงลึก และรายล้อม สร้างให้เกิดความรู้สึกว่าการพนันเป็นเรื่องปกติในสังคม ทำให้คนไทยซึมซับพฤติกรรมการเล่นพนันของคนรอบข้าง ในอีกด้านก็ทำหน้าที่ชักจูงและกระตุ้นให้อยากเล่นพนัน สภาพแวดล้อมเช่นนี้ยิ่งมีอิทธิพลอย่างมากต่อเด็กและเยาวชน ผลิตสร้างนักพนันหน้าใหม่ ดักจับนักพนันรุ่นก่อนหน้าไม่ให้ออกจากวงจรการพนัน ดังที่ผลการสำรวจแสดงให้เห็นว่าแม้ในช่วงเวลาที่กำลังเผชิญวิกฤตการณ์โรคระบาด โดยภาพรวมการพนันในสังคมไทยก็ยังคงขยายตัวอย่างต่อเนื่อง

4. สถานการณ์และพฤติกรรมการเล่นพนันในปี 2564

คนไทยที่มีอายุ 15 ปีขึ้นไป เล่นการพนันในปี 2564 ถึงร้อยละ 59.6 คิดเป็นจำนวนประชากรมากถึง 32.330 ล้านคน (อ้างอิงจากฐานข้อมูลระบบสถิติทางการทะเบียน กรมการปกครอง กระทรวงมหาดไทย ในปี 2563 มีประชากรอายุ 15 ปีขึ้นไปจำนวนทั้งสิ้น 54.287 ล้านคน) เพิ่มขึ้นจากเมื่อ 2 ปีที่แล้ว 1.909 ล้านคน ในจำนวนนี้เป็นนักพนันหน้าใหม่ที่เพิ่งเริ่มเล่นพนันครั้งแรกในปี 2564 ถึง 0.795 ล้านคน

เมื่อพิจารณาแยกตามภูมิภาค ภาคตะวันออกเฉียงเหนือมีสัดส่วนคนเล่นการพนันในปี 2564 อยู่ร้อยละ 62.9 ของประชากรในภูมิภาค คิดเป็นจำนวน 11.461 ล้านคน รองลงมาคือ กรุงเทพฯและปริมณฑล ร้อยละ 62.4 หรือประมาณ 4.889 ล้านคน ภาคใต้ ร้อยละ 58.7 หรือประมาณ 4.392 ล้านคน ภาคเหนือ ร้อยละ 57.3 หรือประมาณ 5.601 ล้านคน และภาคกลาง ร้อยละ 54.2 หรือประมาณ 5.957 ล้านคน อย่างไรก็ดี หากเปรียบเทียบกับสัดส่วนคนเล่นพนันในปี 2562 ในแต่ละภูมิภาค พบว่า ในปี 2564 ภาคเหนือมีการขยายตัวของกลุ่มประชากรที่เล่นพนันมากเป็นอันดับหนึ่ง รองลงมาคือ ภาคใต้ กรุงเทพฯ และปริมณฑล ภาคตะวันออกเฉียงเหนือ และภาคกลาง

แผนภาพที่ 1 สัดส่วนของคนที่เล่นการพนันในปี 2564 ต่อประชากรในภูมิภาคนั้นๆ และประมาณการจำนวนคนที่เล่นการพนัน จำแนกตามภูมิภาค



ประเภทการพนันที่คนไทยนิยมเล่นกันในปี 2564 ไม่เปลี่ยนแปลงไปมากนักจากเมื่อ 2 ปีที่แล้ว โดยผู้เล่นพนันสลากกินแบ่งรัฐบาลมีมากเป็นอันดับหนึ่ง ที่ประมาณ 24.626 ล้านคน อันดับสองคือ หวยใต้ดินมีอยู่ประมาณ 19.273 ล้านคน อันดับสามคือ ไพ่พนันประเภทต่างๆ ประมาณ 4.476 ล้านคน ถัดมาคือ พนันทายผลฟุตบอล ไฮโล/โปปั่น/น้ำเต้าปูปลา การพนันวัวชน/ไก่ชน และหวยต่างประเทศ ซึ่งเป็นการพนันที่ได้รับความนิยมเพิ่มขึ้นอย่างมากในรอบปีนี้ (ดูตารางที่ 2)

ตารางที่ 2 ประมาณการจำนวนคนไทยที่มีอายุ 15 ปีขึ้นไป จำแนกตามประเภทการพนันที่เล่นในรอบปี 2564 (คนหนึ่งเล่นพนันได้มากกว่า 1 ประเภท)

ลำดับ	ประเภทการพนันที่เล่น ในรอบ 12 เดือนที่ผ่านมา	ประมาณการ (คน)
1	สลากกินแบ่งรัฐบาล	24,626,233
2	หวยใต้ดิน	19,273,068
3	ไพ่พนัน เช่น บาคาร่า ป๊อกเด้ง	4,476,201
4	พนันทายผลฟุตบอล	3,830,594
5	ไฮโล/โปปั่น/น้ำเต้าปูปลา	2,514,898
6	วัวชน/ไก่ชน	1,493,135
7	หวยต่างประเทศ	890,337
8	หวยหุ้น	555,815
9	สล็อตแมชชีน/ตู้ม้า/ตู้เกมพนัน	555,168
10	บิงโกพนัน	494,938
11	จับสลากแบบเสียเงิน	322,726
12	มวยหรือมวยตู้	285,012
13	จับยี่กี หวยปิงปอง	186,712
14	โต๊ะเกมพนัน เล่นพร้อมกันได้หลายคน เช่น ยิงปลา	164,555
15	กำถั่ว/ถั่วแยก	78,236
16	อีสปอร์ต	72,702
17	รูเล็ต	68,065
18	ทายผลอื่นที่ไม่ใช่กีฬา เช่น ทายผลเลือกตั้ง	61,696
19	ม้าแข่ง	37,175
20	อื่นๆ	103,027

หมายเหตุ : สูงสุด 10 ประเภท เฉลี่ย 2 ประเภท

การขยายตัวของการพนันยังลงลึกไปในทุกกลุ่มช่วงอายุ ในที่นี้เราจะพิจารณาจำแนกออกเป็นกลุ่มเสี่ยง ได้แก่ กลุ่มเด็กอายุ 15 - 18 ปี กลุ่มเยาวชนอายุ 19 - 25 ปี และผู้สูงวัยอายุ 60 ปีขึ้นไป กับกลุ่มประชากรวัยทำงานที่มีอายุในช่วง 26 - 59 ปี

'เด็ก' เป็นประชากรกลุ่มเสี่ยงที่เปราะบางต่อปัญหาจากการพนันอย่างยิ่ง การศึกษาในต่างประเทศบ่งชี้ว่า คนที่เล่นการพนันตั้งแต่อายุยังน้อยมีแนวโน้มโตขึ้นเป็นนักพนันที่มีปัญหามากกว่ากลุ่มอื่นๆ เรื่องที่น่ากังวลก็คือ เกือบ 1 ใน 3 ของเด็กไทยอายุ 15-18 ปี ระบุว่าเล่นการพนันในปี 2564 (ร้อยละ 29.5 ของคนในวัยเดียวกัน) หรือคิดเป็นจำนวน 0.843 ล้านคน เพิ่มจากปี 2562 ประมาณหนึ่งแสนคน (ตอนนั้นมีสัดส่วนเด็กไทยที่เล่นพนันอยู่ประมาณ 1 ใน 5) การพนันที่เด็กนิยมเล่นคือ หวยใต้ดิน (0.392 ล้านคน) สลากกินแบ่งรัฐบาล (0.342 ล้านคน) พนันไพ่ (0.295 ล้านคน) และพนันทายผลฟุตบอล (0.228 ล้านคน) ตามลำดับ โดยมีประมาณการวงเงินหมุนเวียนที่เด็กไทยใช้เล่นการพนันในปีนี้อยู่ที่ 29,155 ล้านบาท เพิ่มขึ้นถึงเกือบ 2 เท่าตัวจากเมื่อ 2 ปีที่แล้ว (เพิ่มขึ้นร้อยละ 185.8 หรือประมาณ 18,955 ล้านบาท)

'เยาวชน' แม้จะโตขึ้นมาบ้างแล้ว แต่ก็ยังนับว่าเป็นกลุ่มเสี่ยง ด้วยอยู่ในช่วงวัยที่ชอบความแปลกใหม่ ชอบเรื่องตื่นเต้นเร้าใจ อิทธิพลของเพื่อนที่มีมากขึ้น มีความเชื่อมั่นในตัวเองสูงขึ้น แสวงหาการตัดสินใจเลือกทำกิจกรรมต่างๆ ด้วยตนเอง ผนวกกับการอยู่ท่ามกลางสื่อแวดล้อมในปัจจุบันยิ่งทำให้เยาวชนไทยเสี่ยงต่อการถูกชักจูงและกระตุ้นให้เข้าสู่วงจรการพนัน เรื่องที่น่าตกใจก็คือ เกินกว่าครึ่งหนึ่งของเยาวชนอายุ 19 - 25 ปี ระบุว่าตนเล่นการพนันในปี 2564 (ร้อยละ 54.6 ของคนในวัยเดียวกัน) หรือคิดเป็นจำนวน 3.492 ล้านคน เพิ่มขึ้นจากปี 2562 ประมาณสี่แสนคน (ขณะนั้นสัดส่วนเยาวชนที่เล่นพนันอยู่ที่ร้อยละ 46.3) การพนันที่เยาวชนนิยมเล่น ได้แก่ สลากกินแบ่งรัฐบาล (2.239 ล้านคน) หวยใต้ดิน (1.617 ล้านคน) พนันไพ่ (0.936 ล้านคน) และพนันทายผลฟุตบอล (0.740 ล้านคน) ตามลำดับ โดยมีประมาณการวงเงินที่ใช้เล่นพนันอยู่ที่ 93,321 ล้านบาท เพิ่มขึ้นจากปี 2562 ถึงร้อยละ 58.5 (เพิ่มขึ้นประมาณ 34,444 ล้านบาท)

'ผู้สูงวัย' มักถูกละเลยจากความสนใจของสังคม แต่กลับได้รับความสนใจจากธุรกิจการพนัน คนในช่วงวัยเกษียณมีเวลาว่างมากขึ้น อาจทำให้เกิดความเหงาหรือความเบื่อหน่าย เสี่ยงที่จะถูกชักจูงให้ถลำตัวเข้าสู่

เด็กเป็นกลุ่มเสี่ยง คนที่เล่นการพนัน ตั้งแต่อายุยังน้อยมีแนวโน้ม เป็นนักพนันที่มีปัญหา มากกว่ากลุ่มอื่น

เยาวชนเป็นกลุ่มเสี่ยง ด้วยอยู่ในวัยที่ชอบ ความแปลกใหม่

ผู้สูงอายุเป็นกลุ่มเสี่ยง ที่ได้รับความสนใจ จากธุรกิจการพนัน

การพนัน ช่วงชีวิตบั้นปลายที่ต้องอาศัยเงินเก็บที่สะสมมาจากการทำงาน หากเกิดปัญหาจากการพนัน ย่อมส่งผลกระทบร้ายแรงแก่ผู้สูงวัยและคนในครอบครัว ผลการสำรวจพบผู้สูงวัยที่มีอายุ 60 ปีขึ้นไป ถึงร้อยละ 46.4 เล่นการพนันในปี 2564 หรือคิดเป็นจำนวน 4.048 ล้านคน เพิ่มจากปี 2562 เกือบเจ็ดแสนคน การพนันที่ผู้สูงวัยนิยมเล่น ได้แก่ สลากกินแบ่งรัฐบาล (2.960 ล้านคน) หวยใต้ดิน (2.297 ล้านคน) พนันไพ่ (0.230 ล้านคน) และไฮโล/โปปั่น/น้ำเต้าปูปลา (0.229 ล้านคน) ตามลำดับ อย่างไรก็ดี สวนทางกับจำนวนนักพนันสูงวัยที่เพิ่มขึ้น วงเงินที่คนกลุ่มนี้ใช้เล่นพนันกลับลดลงไปจากเมื่อ 2 ปีที่แล้วประมาณร้อยละ 20.3 มาอยู่ที่จำนวน 45,480 ล้านบาท ในปี 2564

สำหรับประชากรวัยทำงาน ตั้งแต่ช่วงอายุ 26 ไปจนถึง 59 ปี พบว่า ผู้เล่นการพนันมีจำนวนมากขึ้นตามช่วงอายุที่เพิ่มขึ้น กล่าวคือ มีคนไทยอายุ 26-29 ปี เล่นการพนันประมาณ 3.081 ล้านคน และก้าวกระโดดไปเป็น 6.489 ล้านคนในกลุ่มอายุ 30 - 39 ปี จากนั้นก็เพิ่มขึ้นไปอยู่ที่ 6.941 ล้านคนในกลุ่มอายุ 40-49 ปี และสูงที่สุดในกลุ่มอายุ 50 - 59 ปี ที่ 7.444 ล้านคน อย่างไรก็ดี จำนวนคนวัยทำงานที่เล่นการพนันในปีนี้เพิ่มขึ้นเพียงเล็กน้อยเมื่อเทียบกับปี 2562 ประเภทการพนันที่คนกลุ่มนี้เล่น สองอันดับแรกคือ สลากกินแบ่งรัฐบาลและหวยใต้ดิน ส่วนอันดับที่สามมีความแตกต่างกันเล็กน้อย ในกลุ่มวัยทำงานตอนต้น (อายุ 26 - 39) นิยมเล่นพนันทายผลฟุตบอล ขณะที่กลุ่มวัยทำงานตอนกลางและตอนปลาย (อายุ 40 - 59) นิยมเล่นไพ่พนัน

5. พฤติกรรมการเล่นพนันในช่วงการแพร่ระบาดของเชื้อโรคโควิด-19

แม้ว่าการพนันในปี 2564 จะขยายตัวเพิ่มขึ้น แต่สถานการณ์การแพร่ระบาดของเชื้อโรคโควิด-19 ส่งผลกระทบต่อการปรับเปลี่ยนพฤติกรรมการเล่นพนันของคนไทย การสำรวจได้สอบถามถึงการเล่นพนันในช่วงที่มีการแพร่ระบาด 2 รอบ *รอบแรก* คือช่วงล็อกดาวน์ในปี 2563 ระหว่างปลายมีนาคมถึงปลายมิถุนายน 2563 และ *รอบที่สอง* คือช่วงการแพร่ระบาดระลอกใหม่ ระหว่างปลายธันวาคม 2563 ถึงต้นเมษายน 2564

ในช่วงมาตรการล็อกดาวน์ครั้งแรก ซึ่งเป็นการระบาดระลอกแรกในประเทศไทย นักพนัน รวมถึงธุรกิจการพนัน ยังไม่สามารถปรับตัวรับมือกับสถานการณ์ได้เท่าที่ควร พบว่าคนเล่นการพนันในช่วงนั้นส่วนใหญ่จะ 'เล่นน้อยลง' (ร้อยละ 57.5) หรือ 'หยุดเล่น' (ร้อยละ 13.7) แต่ก็มีส่วนหนึ่งที่ยังคง 'เล่นเท่าเดิม' (ร้อยละ 26.7) สำหรับเหตุผลที่ทำให้คนเล่นน้อยลงหรือหยุดเล่น อันดับแรกเกิดจากการที่สำนักงานสลากกินแบ่งรัฐบาลงดออกรางวัล 3 งวด (คนที่ 'เล่นน้อยลง' ร้อยละ 60 และคนที่ 'หยุดเล่น' ร้อยละ 74.8 ระบุเหตุผลนี้) ถัดมาคือ การไม่มีแหล่งให้เล่นพนัน (คนที่ 'เล่นน้อยลง' ร้อยละ 21 และคนที่ 'หยุดเล่น' ร้อยละ 43.2) ปัจจัยด้านเศรษฐกิจเป็นเหตุผลที่สำคัญเช่นกัน โดยคนกลุ่มนี้ต้องการประหยัดค่าใช้จ่าย (คนที่ 'เล่นน้อยลง' ร้อยละ 51.1 และคนที่ 'หยุดเล่น' ร้อยละ 20.5) รายได้ลดหรือตกงานจนไม่มีรายได้ (คนที่ 'เล่นน้อยลง' ร้อยละ 38.1 และคนที่ 'หยุดเล่น' ร้อยละ 10.8) และต้องการหลีกเลี่ยงการพบปะผู้คนเพราะกลัวติดโควิด-19 (คนที่ 'เล่นน้อยลง' ร้อยละ 21.4 และคนที่ 'หยุดเล่น' ร้อยละ 13.6) อย่างไรก็ดี นักพนันบางคนระบุว่า 'เล่นมากขึ้น' (ร้อยละ 2.1 ของคนที่เล่นพนันในช่วงล็อกดาวน์ครั้งแรก) คนกลุ่มนี้ให้เหตุผลว่าหันไปเล่นพนันออนไลน์ทำให้เล่นได้บ่อยขึ้น (ร้อยละ 62.8) บวกกับมีเวลาว่างมากขึ้น (ร้อยละ 55.8) และรายได้ลดลงจึงต้องการหารายได้จากการพนัน (ร้อยละ 36)

ขณะที่ในช่วงที่มีการแพร่ระบาดระลอกใหม่ ปลายเดือนธันวาคม 2563 เป็นต้นมา นักพนันและธุรกิจการพนันเริ่มปรับตัวได้แล้ว ทำให้พบว่า ในช่วงนี้คนเล่นพนันส่วนใหญ่ 'เล่นเท่าเดิม' (ร้อยละ 55.8) ขณะเดียวกัน นักพนันส่วนหนึ่ง (ร้อยละ 1.9) ระบุว่าตน 'เล่นมากขึ้น' โดยให้เหตุผลว่าหันไปเล่นพนันออนไลน์แล้วทำให้สามารถเล่นพนันได้บ่อยขึ้น (ร้อยละ 55.1) มีเวลาว่างมากขึ้น (ร้อยละ 39.7) มีแหล่งพนันแห่งใหม่ให้เล่น (ร้อยละ 35.9) และรายได้ลดลงจึงต้องการหารายได้จากการพนัน

(ร้อยละ 29.5) อย่างไรก็ดี ยังมีนักพนันจำนวนหนึ่งระบุว่าตน 'เล่นน้อยลง' (ร้อยละ 41.2) หรือ 'หยุดเล่น' ไปเลย (ร้อยละ 1.2) เหตุผลหลักมาจากปัจจัยด้านเศรษฐกิจ คือ ต้องการประหยัดค่าใช้จ่าย (คนที่ 'เล่นน้อยลง' ร้อยละ 79.2 และคนที่ 'หยุดเล่น' ร้อยละ 61.2 ระบุเหตุผลนี้) และรายได้ลดหรือตกงานจนไม่มีรายได้ (คนที่ 'เล่นน้อยลง' ร้อยละ 60.7 และคนที่ 'หยุดเล่น' ร้อยละ 22.4) เหตุผลรองลงมาคือ ต้องการหลีกเลี่ยงการพบปะผู้คนเพราะกลัวติดโควิด-19 (คนที่ 'เล่นน้อยลง' ร้อยละ 26.2 และคนที่ 'หยุดเล่น' ร้อยละ 18.4) น่าสังเกตว่า การไม่มีแหล่งพนันให้เล่น (คนที่ 'เล่นน้อยลง' ร้อยละ 7.3 และคนที่ 'หยุดเล่น' ร้อยละ 16.3) กลายเป็นเหตุผลที่สำคัญน้อยลงกว่าในช่วงล็อกดาวน์ครั้งแรกอยู่พอสมควร

ข้อมูลข้างต้นแสดงให้เห็นว่า แม้การแพร่ระบาดของเชื้อโควิด-19 จะทำให้นักพนันและธุรกิจการพนันต้องปรับตัวพอสมควร แต่ในอีกด้านหนึ่งก็เอื้อให้เกิดการขยายตัวของการพนันด้วยเช่นกัน ข้อสังเกต **ประการแรก** คือ แรงกดดันทางเศรษฐกิจในช่วงวิกฤตการแพร่ระบาด เป็นได้ทั้งเหตุผลที่ทำให้ลด/งดเว้นการเล่นพนัน และก็เป็นเหตุผลที่ทำให้คนเล่นพนันมากขึ้นได้ด้วยเช่นกัน

ประการที่สอง มาตรการเว้นระยะห่างทางสังคม การทำงานที่บ้าน หรือการหยุดงานในบางอาชีพ ส่งผลให้คนมีเวลาว่างกับตัวเองมากขึ้น ทำให้ส่วนหนึ่งเลือกที่จะเล่นการพนันเพื่อเติมเต็มเวลาว่างเหล่านั้น ไม่ว่าจะเป็นเพราะต้องการความสนุกเพลิดเพลินฆ่าเวลา หรือหารายได้จากการพนันก็ตาม

ประการที่สาม คนจำนวนมากต้องปรับตัวเข้ากับการใช้ชีวิตบนโลกออนไลน์ นักพนันส่วนหนึ่งที่ไม่สามารถเข้าถึงแหล่งการเล่นพนันได้ จึงหันมาเล่นพนันออนไลน์ สิ่งที่พวกเขาพบคือ ความสะดวก ความง่ายในการเข้าถึง ทำให้พวกเขาเล่นได้บ่อยขึ้นเท่าที่ต้องการ

ประการสุดท้าย ธุรกิจการพนันเองก็ใช้เวลาไม่นานในการปรับตัวเพื่อรองรับความปกติใหม่ของการพนัน แม้ช่วงแรกจะต้องปิดแหล่งให้เล่นพนัน แต่หลังจากนั้นก็มีการลักลอบกลับมาเปิดแหล่งให้เล่นพนันกันใหม่ (เห็นได้จากเหตุผลของคนที่เล่นพนันเพิ่มขึ้น คนที่เล่นพนันน้อยลง และหยุดเล่นไปเลย โดยเปรียบเทียบกันในสองช่วงการระบาด)

แม้การแพร่ระบาดของเชื้อโควิด-19 จะทำให้นักพนันและธุรกิจการพนันต้องปรับตัว แต่ในอีกด้านหนึ่งก็เอื้อให้เกิดการขยายตัวของการพนัน

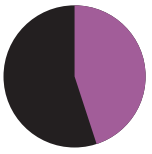
6. สลากกินแบ่งรัฐบาล

สลากกินแบ่งรัฐบาลยังคงเป็นการพนันยอดนิยมอันดับหนึ่งของคนไทย แม้ว่าการแพร่ระบาดของเชื้อโรคโควิด-19 ทำให้สำนักงานสลากกินแบ่งรัฐบาลงดออกสลาก 3 งวด แต่คนที่เล่นพนันสลากฯยังคงขยายตัวจากเมื่อ 2 ปีที่แล้วถึงร้อยละ 8.3 หรือเพิ่มขึ้นประมาณ 1.877 ล้านคน ในจำนวนนี้เป็นนักพนันหน้าใหม่ที่เริ่มซื้อสลากฯเป็นครั้งแรกประมาณ 0.392 ล้านคน ทำให้ในปี 2564 คนไทยอายุ 15 ปีขึ้นไปที่เล่นพนันสลากกินแบ่งรัฐบาลมีจำนวนมากถึง 24.626 ล้านคน

เมื่อพิจารณาตามโครงสร้างประชากร พบว่า ผู้หญิงเล่นพนันสลากฯมากกว่าผู้ชายเล็กน้อย (12.686 ล้านคน และ 11.941 ล้านคน) หากจำแนกตามช่วงวัย คนวัยทำงานในช่วงอายุ 26-59 ปี ถือเป็นนักพนันสลากฯกลุ่มใหญ่ที่สุด (รวม 19.085 ล้านคน) และจะเล่นพนันสลากฯเพิ่มขึ้นตามช่วงอายุ หรืออาจกล่าวได้ว่า ยิ่งอายุมากขึ้นยิ่งนิยมเล่นพนันสลากฯมากขึ้น (อายุ 26-29 ปี เล่นพนันสลากฯ 2.275 ล้านคน อายุ 30-39 ปี 5.205 ล้านคน อายุ 40-49 ปี 5.596 ล้านคน และอายุ 50-59 ปี 6.009 ล้านคน) ขณะที่กลุ่มผู้สูงวัยอายุ 60 ปีขึ้นไป เล่นพนันสลากฯประมาณ 2.960 ล้านคน เยาวชนอายุ 19-25 ปี มีจำนวน 2.239 ล้านคน และเด็กอายุ 15-18 ปี มีจำนวน 0.342 ล้านคน

อย่างไรก็ดี เมื่อดูการขยายตัวโดยจำแนกตามโครงสร้างอายุ กลับพบการขยายตัวของนักพนันสลากฯมากที่สุดในประชากรกลุ่มเสี่ยงทุกกลุ่ม อันดับหนึ่งคือ กลุ่มเด็กอายุ 15-18 ปี เพิ่มขึ้นถึงร้อยละ 27.5 เมื่อเทียบกับปี 2562 รองลงมาคือ กลุ่มผู้สูงวัยอายุ 60 ปีขึ้นไป เพิ่มขึ้นร้อยละ 15.2 และกลุ่มเยาวชนอายุ 19-25 ปี เพิ่มขึ้นร้อยละ 14.6 ขณะที่คนวัยทำงานในช่วงอายุ 26-59 ปี มีอัตราการเล่นพนันสลากฯเพิ่มขึ้นเฉลี่ยที่ร้อยละ 7 ยิ่งไปกว่านั้น แม้กฎหมายจะกำหนดห้ามเด็กอายุต่ำกว่า 20 ปี ซื้อสลากกินแบ่งรัฐบาล แต่การสำรวจพบเยาวชนอายุต่ำกว่า 20 ปี ประมาณ 7 แสนคน เล่นพนันสลากฯ ซึ่งเป็นจำนวนที่มากกว่าเมื่อสองปีที่แล้วเกือบ 3 แสนคน

นอกจากนี้ สัดส่วนคนเล่นพนันสลากฯยังเพิ่มขึ้นในทุกภูมิภาค แต่ในภาพรวมลำดับความนิยมในแต่ละพื้นที่ยังเหมือนเดิม โดยคนกรุงเทพฯและปริมณฑลเล่นพนันสลากฯมากเป็นอันดับหนึ่ง อยู่ที่ร้อยละ 55.8 ของประชากรในภูมิภาค (ประมาณ 4.375 ล้านคน) รองลงมาคือ ภาคเหนือ ร้อยละ 45.9 (4.490 ล้านคน) ภาคตะวันออกเฉียงเหนือ ที่แม้จะมีจำนวนนักพนันสลากฯมากที่สุด (8.119 ล้านคน) แต่มีสัดส่วนคนซื้อสลากฯเป็นอันดับสามที่ร้อยละ 44.6 ตามด้วย ภาคกลาง ร้อยละ 44 (4.838



45.4% ของคนไทย เล่นพนันสลากกินแบ่งรัฐบาล ในปี 2564 หรือคิดเป็นจำนวน

24.626 ล้านคน

เพิ่มจากปี '62 **8.3%**
หรือประมาณ **1.877** ล้านคน

วงเงินหมุนเวียนในตลาดพนันสลากกินแบ่งรัฐบาล

139,977 ล้านบาท *

ลดลงจากปี '62
10,509 ล้านบาท

จำนวนนักพนันสลากกินแบ่งรัฐบาล ขยายตัวอย่างมากในประชากรกลุ่มเสี่ยง

เด็ก 15-18 ปี เล่นพนันสลากฯ เพิ่มขึ้น	+27.5%	เมื่อเทียบกับปี '62
ผู้สูงอายุ 60 ปีขึ้นไป เล่นพนันสลากฯ เพิ่มขึ้น	+15.2%	เมื่อเทียบกับปี '62
เยาวชน 19-25 ปี เล่นพนันสลากฯ เพิ่มขึ้น	+14.6%	เมื่อเทียบกับปี '62
วัยทำงาน 26-59 ปี เล่นพนันสลากฯ เพิ่มขึ้น	+7.0%	เมื่อเทียบกับปี '62

* **ปี 64** วงเงินหมุนเวียนเฉลี่ยต่องวด (21 งวด) **6.665** หมื่นล้านบาท

ปี 62 วงเงินหมุนเวียนเฉลี่ยต่องวด (24 งวด) **6.270** หมื่นล้านบาท

เด็กอายุต่ำกว่า 20 ปี
เล่นพนันสลากฯ ในปี '64
7.024 แสนคน

ล้านคน) และภาคใต้ ร้อยละ 38.7 (2.896 ล้านคน)

การที่สำนักงานสลากฯงดออกรางวัล 3 งวด ไม่ค่อยส่งผลให้เกิดการเปลี่ยนแปลงพฤติกรรมการเล่นพนันสลากฯมากนัก เพราะนักพนันสลากฯส่วนใหญ่ (ร้อยละ 97.8) ระบุว่า ตนแค่เพียงหยุดซื้อสลากฯในงวดที่งดออกรางวัล และไม่ได้หันไปเล่นหวยประเภทอื่นเพื่อทดแทนสลากกินแบ่งรัฐบาล นอกจากนี้ การหยุดซื้อสลากฯก็ไม่ได้ทำให้พวกเขารู้สึกหงุดหงิดแต่อย่างใด (มีเพียงร้อยละ 4.2 ที่รู้สึกหงุดหงิด) ขณะเดียวกัน เมื่อให้เปรียบเทียบกับช่วงปีก่อนที่จะมีการแพร่ระบาดของเชื้อโควิด-19 นักพนันสลากฯครึ่งหนึ่ง (ร้อยละ 50.1) ระบุว่าในปี 2564 ตนเล่นพนันสลากฯน้อยลง ขณะที่อีกเกือบครึ่งหนึ่งระบุว่าเล่นเท่าเดิม (ร้อยละ 49) มีน้อยมากที่ระบุว่าตนเล่นพนันสลากฯมากขึ้น

เมื่อเป็นเช่นนี้ หมายความว่า คนไทยเล่นพนันสลากฯน้อยลงใช่หรือไม่? คำตอบก็คือ ทั้งใช่และไม่ใช่ กล่าวคือ **คนไทยซื้อสลากน้อยงวดลงก็จริง แต่กลับซื้อในแต่ละงวดหนักขึ้น** โดยในปี 2564 คนไทยซื้อสลากฯเฉลี่ย 16 งวดต่อปี และคนที่ระบุว่าซื้อสลากฯทุกงวดมีสัดส่วนลดลง อย่างไรก็ดี

การที่สำนักงานสลากฯ งดออกรางวัล 3 งวด ไม่ส่งผลให้เกิดการเปลี่ยนพฤติกรรมการเล่นพนันสลากฯ มากนัก นักพนันสลากฯ ร้อยละ 97.8 ระบุว่า ตนแค่หยุดซื้อสลากฯ ในงวดที่งดออกรางวัล ไม่ได้หันไปเล่นหวยประเภทอื่น การหยุดซื้อสลากฯ ไม่ได้ทำให้รู้สึกหงุดหงิด

คนไทยกลับใช้เงินซื้อสลากฯเฉลี่ย 330 บาทต่องวด และหากงวดใดซื้อหนักเป็นพิเศษจะซื้อสูงสุดโดยเฉลี่ยประมาณ 575 บาทต่องวด ทั้ง 2 กรณีถือว่าเป็นจำนวนเงินที่มากขึ้นเมื่อเทียบกับปี 2562

พฤติกรรมซื้อน้อยงวดลง แต่ซื้อต่องวดหนักขึ้น จึงทำให้ประมาณการวงเงินหมุนเวียนรวมในตลาดการพนันสลากกินแบ่งรัฐบาลลดลงเล็กน้อยจากเมื่อ 2 ปีที่แล้ว (ลดลงร้อยละ 7) มาอยู่ที่จำนวน 139,977 ล้านบาทในปี 2564 แต่วงเงินหมุนเวียนเฉลี่ยต่องวดกลับสูงขึ้นมาอยู่ที่งวดละ 66,650 ล้านบาท (เงินหมุนเวียนเฉลี่ยในปี 2562 อยู่ที่งวดละ 62,700 ล้านบาท)

7. หวยใต้ดิน

หวยใต้ดินเป็นการพนันยอดนิยมอันดับสอง รองจากสลากกินแบ่งรัฐบาล และแทบจะเรียกได้ว่าเป็นการพนันที่ดำเนินคู่ขนานกัน เนื่องด้วยคนที่เล่นพนันหวยใต้ดินร้อยละ 72.9 เล่นพนันสลากฯควบคู่กันไป ทำให้ลักษณะการเปลี่ยนแปลงในรอบ 2 ปีของการพนันสองประเภทนี้คล้ายกันอยู่มาก กล่าวคือ จำนวนผู้เล่นมีการขยายตัวและวงเงินหมุนเวียนรวมหดตัวเล็กน้อยจากการงดออกรางวัลอยู่ช่วงหนึ่งของสำนักงานสลากฯ แต่คนกลับเล่นพนันต่องวดหนักมือขึ้น นอกจากนี้ นักพนันส่วนหนึ่งยังอาศัยช่องทางสื่อสารสมัยใหม่และช่องทางออนไลน์อื่นๆประกอบการเล่นพนันอีกด้วย

ในภาพรวม จำนวนนักพนันหวยใต้ดินขยายตัวร้อยละ 8.7 หรือเพิ่มขึ้นประมาณ 1.536 ล้านคน โดยเป็นนักพนันหน้าใหม่ที่เพิ่งเล่นหวยใต้ดินเป็นครั้งแรกอยู่ราว 0.333 ล้านคน ทำให้โดยรวมมีคนไทยอายุ 15 ปีขึ้นไป เล่นหวยใต้ดินในปี 2564 ประมาณ 19.273 ล้านคน ในจำนวนนี้เป็นผู้หญิงมากกว่าผู้ชาย (10.042 ล้านคน และ 9.231 ล้านคน) แต่การขยายตัวของนักพนันเพศชายกลับสูงขึ้นมากกว่าเพศหญิงอยู่

พอสมควร (เพศชายเพิ่มขึ้นร้อยละ 17.7 เพศหญิงเพิ่มขึ้นร้อยละ 1.5)

คนวัยทำงานอายุ 26-59 ปี เป็นคนกลุ่มใหญ่ที่เล่นพนันหวยใต้ดิน (รวมกัน 14.968 ล้านคน) และความนิยมเล่นหวยใต้ดินก็เพิ่มขึ้นตามช่วงอายุ (อายุ 26 - 29 ปี เล่นพนันหวยใต้ดิน 1.820 ล้านคน อายุ 30 - 39 ปี 3.990 ล้านคน อายุ 40 - 49 ปี 4.352 ล้านคน และอายุ 50 - 59 ปี 4.805 ล้านคน) รองลงมาคือกลุ่มผู้สูงวัยอายุ 60 ปีขึ้นไป ประมาณ 2.297 ล้านคน ตามด้วย เยาวชนอายุ 19 - 25 ปี ประมาณ 1.617 ล้านคน และเด็กอายุ 15 - 18 ปี ประมาณ 0.392 ล้านคน

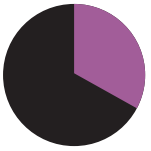
อย่างไรก็ดี หากพิจารณาการขยายตัวของจำนวนนักพนันหวยใต้ดินโดยจำแนกตามช่วงวัย พบว่า กลุ่มคนวัยทำงานตอนต้น ช่วงอายุ 26 - 29 ปี มีอัตราการขยายตัวสูงที่สุด คือเพิ่มขึ้นร้อยละ 24 เมื่อเทียบกับนักพนันหวยใต้ดินช่วงวัยเดียวกันเมื่อ 2 ปีก่อน รองมาคือ กลุ่มเด็กอายุ 15 - 18 ปี เล่นหวยใต้ดินเพิ่มขึ้นถึงร้อยละ 22.8 ผู้สูงวัยอายุ 60 ปีขึ้นไป เพิ่มขึ้นร้อยละ 14.1 และกลุ่มเยาวชนอายุ 19 - 25 ปี เพิ่มขึ้นร้อยละ 12.9 ในขณะที่คนวัยทำงานกลุ่มอื่นๆ เพิ่มขึ้นในอัตราเฉลี่ยเพียงร้อยละ 5.2 เท่านั้น จึงอาจกล่าวได้ว่า **หวยใต้ดินกำลังขยายตัวมากขึ้นในกลุ่มคนที่เริ่มวัยทำงานและในกลุ่มเสี่ยงทั้ง 3 กลุ่ม**

คนที่เล่นพนันหวยใต้ดิน ร้อยละ 72.9 เล่นพนันสลากฯ ควบคู่กันไป

ช่องทางหลักในการเล่นหวยใต้ดินยังคงเป็นการเล่นกับคนรับแทง/คนเดินโพย (ร้อยละ 88) มีส่วนหนึ่งเล่นกับเจ้ามือโดยตรง (ร้อยละ 22.3) นอกจากนี้ บางส่วนเล่นผ่านไลน์/แอพแชทต่างๆ (ร้อยละ4.3) และเล่นโดยตรงกับเว็บพนัน/แอพพนัน (ร้อยละ 2.4) รวมไปถึงเล่นผ่านทางเฟซบุ๊ก/โซเชียลมีเดียต่างๆ (ร้อยละ 0.4) โดยคนหนึ่งสามารถเล่นได้มากกว่าหนึ่งช่องทาง

สำหรับพฤติกรรมการเล่นหวยใต้ดินพิจารณาตามช่องทางที่เล่นออกเป็น 3 กลุ่ม ได้แก่ **กลุ่มที่เล่นกับคน** (เล่นกับเจ้ามือโดยตรงหรือกับคนรับแทง/คนเดินโพย) **กลุ่มที่เล่นผ่านช่องทางสื่อสาร** (ไลน์ เฟซบุ๊ก แอพแชท หรือโซเชียลมีเดียต่างๆ และ **กลุ่มที่เล่นแบบออนไลน์** (เล่นโดยตรงกับเว็บไซต์/แอพพนัน)

ในแง่ความถี่ในการเล่น นักพนันหวยใต้ดินได้รับผลกระทบจากการงดออกสลากฯ 3 งวด ทำให้โดยภาพรวมคนไทยเล่นหวยใต้ดินด้วยความถี่ที่น้อยกว่าปี 2562 (ตอนนั้นเล่นเฉลี่ย 19 งวดต่อปี) อย่างไรก็ดี เมื่อ



35.5% ของคนไทย
เล่นพนันหวยใต้ดิน ในปี 2564
หรือคิดเป็นจำนวน
19.273 ล้านคน

เพิ่มจากปี '62 **8.7%**
หรือประมาณ **1.536** ล้านคน

72.9 %
ของคนที่เล่นหวยใต้ดิน
เล่นพนันสลากฯ ด้วย

วงเงินหมุนเวียนในตลาดพนันหวยใต้ดิน
149,919 ล้านบาท *

ลดลงจากปี '62
3,239 ล้านบาท

จำนวนนักพนันหวยใต้ดิน
ขยายตัวอย่างมากในประชากรกลุ่มเสี่ยง

วัยทำงาน 26-29 ปี เล่นหวยใต้ดินเพิ่มขึ้น	▲ **+24.0%**	เมื่อเทียบกับปี '62
เด็ก 15-18 ปี เล่นหวยใต้ดินเพิ่มขึ้น	▲ **+22.8%**	เมื่อเทียบกับปี '62
ผู้สูงอายุ 60 ปีขึ้นไป เล่นหวยใต้ดินเพิ่มขึ้น	▲ **+14.1%**	เมื่อเทียบกับปี '62
เยาวชน 19-25 ปี เล่นหวยใต้ดินเพิ่มขึ้น	▲ **+12.9%**	เมื่อเทียบกับปี '62
วัยทำงานช่วงอายุอื่น ๆ เล่นหวยใต้ดินเพิ่มขึ้น	▲ **+5.2%**	เมื่อเทียบกับปี '62

* **ปี 64** | วงเงินหมุนเวียนเฉลี่ยต่องวด (21 งวด) ▶ **7.139** หมื่นล้านบาท

ปี 62 | วงเงินหมุนเวียนเฉลี่ยต่องวด (24 งวด) ▶ **6.381** หมื่นล้านบาท

พิจารณาแยกตามช่องทางที่เล่นพบว่า กลุ่มที่เล่นแบบออนไลน์มีความถี่ในการเล่นสูงกว่ากลุ่มอื่นๆ คือเล่นเฉลี่ย 19 งวดต่อปี ขณะที่กลุ่มที่เล่นกับคน เล่นเฉลี่ย 16 งวดต่อปี และกลุ่มที่เล่นผ่านช่องทางสื่อสาร เล่นเฉลี่ย 13 งวดต่อปี

เมื่อพิจารณาในแง่จำนวนเงินที่ใช้เล่น พบว่า ทุกกลุ่ม ทุกช่องทางการเล่นหวยใต้ดิน ใช้เงินพนันสูงขึ้นมากกว่า 2 ปีที่แล้ว (ตอนนั้นเงินพนันเฉลี่ย 405 บาทต่องวด) โดยกลุ่มที่เล่นหวยใต้ดินผ่านช่องทางสื่อสารสมัยใหม่ใช้เงินพนันมากที่สุด เฉลี่ย 573 ต่องวด หากงวดไหนเล่นหนักจะใช้เงินพนันสูงสุดเฉลี่ย 899 บาทต่องวดเลยทีเดียว รองลงมาคือกลุ่มที่เล่นแบบออนไลน์ มีเงินพนันเฉลี่ย 538 บาทต่องวด งวดที่เล่นหนักจะใช้เงินสูงสุดเฉลี่ย 792 บาทต่องวด ส่วนกลุ่มที่เล่นกับคน ใช้เงินพนันเฉลี่ยน้อยที่สุดที่ 442 บาทต่องวด โดยจะใช้เงินสูงสุดเฉลี่ย 776 บาทต่องวด ในงวดที่เล่นหนัก

เมื่อนำข้อมูลที่ได้มาคำนวณวงเงินหมุนเวียนในตลาดหวยใต้ดินของปี 2564 พบว่า

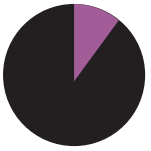
กลุ่มที่เล่นผ่านเจ้ามือหรือคนรับแทง/คนเดินโพยมีวงเงินหมุนเวียนมากที่สุดประมาณ 137,920 ล้านบาท ขณะที่กลุ่มที่เล่นผ่านช่องทางสื่อสาร เช่น ไลน์ เฟซบุ๊ก แอพแชท ฯลฯ มีวงเงินพนัน 7,163 ล้านบาท และกลุ่มที่เล่นแบบออนไลน์ผ่านเว็บหรือแอพพนัน มีวงเงินรวมกันที่ 4,836 ล้านบาท (โดยกลุ่มที่เล่นผ่านช่องทางออนไลน์ 2 กลุ่มหลัง กินส่วนแบ่งร้อยละ 8 ของตลาดพนันหวยใต้ดินทั้งหมด) ทั้งนี้ วงเงินหมุนเวียนรวมของตลาดหวยใต้ดินลดลงจากปี 2562 เล็กน้อย (ลดลงร้อยละ 2.1) มาอยู่ที่ 149,919 ล้านบาท อย่างไรก็ดี วงเงินหมุนเวียนเฉลี่ยต่องวดกลับเพิ่มขึ้นเป็นงวดละ 71,390 ล้านบาท (เงินหมุนเวียนเฉลี่ยในปี 2562 งวดละ 63,810 ล้านบาท)

8. หวยอื่นๆ

'หวย' เป็นคำที่เราใช้เรียกการพนันทายผลตัวเลข หลายคนเรียกสลากกินแบ่งรัฐบาลด้วยคำที่ติดปากว่า 'หวยรัฐบาล' และเรียกการทายผลตัวเลขรางวัลที่สำนักงานสลากฯ ออกในแต่ละงวดว่า 'หวยใต้ดิน' นอกจากนี้ยังมีหวยอื่นๆ อีกมากมาย อาทิเช่น การทายผลตัวเลขดัชนีตลาดหุ้นที่รู้จักกันในชื่อ 'หวยหุ้น' การทายผลตัวเลขรางวัลสลากของประเทศอื่นๆ เช่น หวยมาเลเซีย หวยลาว หวยฮานอย ที่หลายคนเรียกรวมๆ กันว่า 'หวยต่างประเทศ' หรือแม้แต่การสุ่มตัวเลขง่ายๆ บนลูกปิงปอง บนแผ่นไม้จากในกล่อง ซึ่งในระยะหลังพัฒนามาเป็นโปรแกรมสุ่มตัวเลขบนหน้าเว็บไซต์ ที่เรียกว่า 'หวยปิงปอง' หรือ 'จับยี่กี' และอีกสารพัดวิธีทายผลที่ปรับเปลี่ยนให้สอดรับกับความนิยมหรือวัฒนธรรมของแต่ละท้องถิ่น

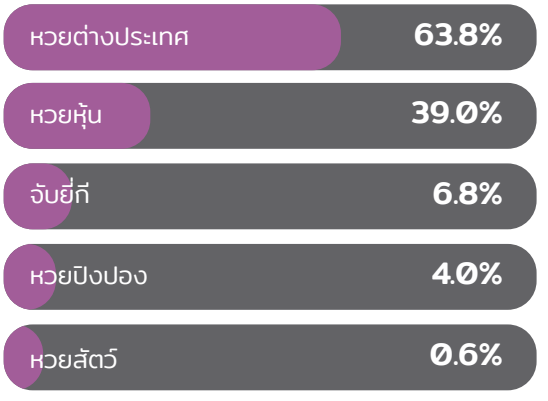
ความนิยมที่นักพนันชาวไทยมีต่อหวยอื่นๆ ขยายตัวขึ้นมากถึงร้อยละ 100 ในปี 2564 มีจำนวนนักพนันหวยอื่นๆ ถึง 1.351 ล้านคน เพิ่มขึ้น 0.675 ล้านคน จากปี 2562 ในจำนวนนี้เป็นนักพนันหน้าใหม่ที่เพิ่งหัดเล่นหวยประเภทอื่นๆ เป็นครั้งแรกประมาณ 0.154 ล้านคน โดยส่วนใหญ่นิยมเล่นพนันหวยต่างประเทศและหวยหุ้นเป็นหลัก (ร้อยละ 63.8 และร้อยละ 39 ตามลำดับ) และมีอยู่ส่วนหนึ่งที่เล่นจับยี่กี หวยปิงปอง และหวยสัตว์ ทั้งนี้ เป็นที่น่าสังเกตว่า หวยต่างประเทศมีการขยายตัวอย่างก้าวกระโดดเป็นอย่างมาก

ภาคใต้ เป็นภูมิภาคที่มีนักพนันหวยอื่นๆ มากที่สุด (ประมาณ 0.606 ล้านคน) รองลงมาคือ กรุงเทพฯและปริมณฑล (0.296 ล้านคน) ตามด้วยภาคตะวันออกเฉียงเหนือ

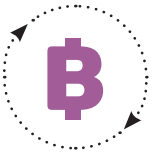


2.5% ของคนไทย
เล่นพนันหวยอื่น ๆ ในปี 2564
หรือคิดเป็นจำนวน
1.351 ล้านคน

เพิ่มจากปี '62 **100%**
หรือประมาณ **0.675** ล้านคน

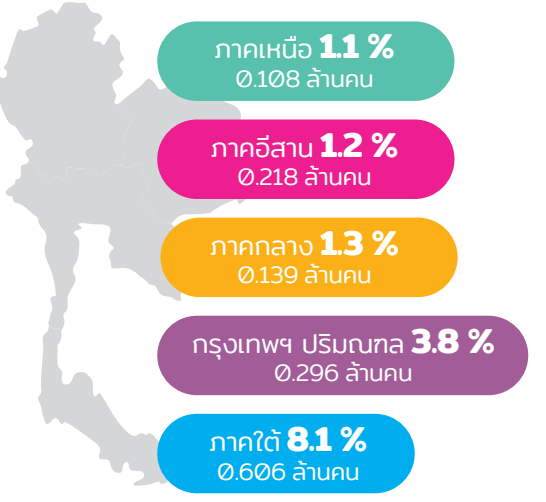


ร้อยละของคนที่เล่นพนันหวยอื่น ๆ ปี 2564
จำแนกตามประเภทหวยที่เล่น (เล่นได้มากกว่า 1 ประเภท)



วงเงินหมุนเวียนในตลาดการพนัน
หวยอื่น ๆ **58,754** ล้านบาท

เพิ่มขึ้นจากปี '62
117%



สัดส่วนผู้เล่นหวยอื่น ๆ ต่อประชากรในภูมิภาคนั้น ๆ
และ ประมาณการจำนวนคนไทยที่เล่นหวยอื่น ๆ ปี 2564
จำแนกตามภูมิภาค

(0.218 ล้านคน) ภาคกลาง (0.139 ล้านคน) และภาคเหนือ (0.108 ล้านคน) เมื่อพิจารณาตามโครงสร้างประชากร พบว่า ผู้หญิงนิยมเล่นหวยอื่น ๆ มากกว่าผู้ชายเกือบเท่าตัว (0.855 ล้านคน และ 0.495 ล้านคน ตามลำดับ) หากจำแนกตามช่วงอายุ คนวัยทำงานตอนกลางขึ้นไปเป็นนักพนันกลุ่มใหญ่ที่สุด (อายุ 30 - 39 ปี มีประมาณ 0.358 ล้านคน อายุ 40 - 49 ปี 0.266 ล้านคน และอายุ 50 - 59 ปี 0.294 ล้านคน) รองลงมาคือเยาวชนอายุ 19 - 25 ปี (0.173 ล้านคน) คนวัยทำงานตอนต้นช่วงอายุ 26 - 29 ปี (0.157 ล้านคน) ผู้สูงวัยอายุ 60 ปีขึ้นไป (ประมาณ 8 หมื่นคน) และเด็กอายุ 15 - 18 ปี (ประมาณ 2 หมื่นคน)

ช่องทางหลักที่นักพนันใช้เล่นพนันหวยอื่น ๆ คือ เล่นกับคนรับแทง/คนเดินโพย (ร้อยละ 62.1) และมีส่วนหนึ่งที่เล่นกับเจ้ามือโดยตรง (ร้อยละ 13) อย่างไรก็ดี การเล่นพนันผ่านช่องทางออนไลน์ได้รับความนิยมอยู่พอสมควร ไม่ว่าจะเป็นการเล่นโดยตรงกับเว็บไซต์/แอพพนัน (ร้อย 23.7) เล่นผ่านไลน์หรือแอพแชทต่าง ๆ (ร้อยละ 11.3) หรือผ่านเฟซบุ๊ก /โซเชียลมีเดียต่าง ๆ (ร้อยละ 2.3) ซึ่งเป็นไปได้ว่านักพนันคนหนึ่งอาจใช้มากกว่าหนึ่งช่องทาง

ในปี 2564 คนไทยเล่นพนันหวยอื่นๆ มากขึ้นถึงร้อยละ 100 สิ่งที่ดึงดูดนักพนันให้หันมาสนใจหวยอื่นๆ คือ ความถี่และความหลากหลายในการออกรางวัล

สิ่งที่ดึงดูดนักพนันให้หันมาสนใจหวยอื่นๆ คือ ความถี่และความหลากหลายในการออกรางวัล ที่ออกได้บ่อย ออกได้ถี่ ทำให้เล่นได้เรื่อยๆ ลุ้นได้เรื่อยๆ ไม่ต้องรอนานครึ่งเดือนถึงจะรู้ผล เหมือนกรณีสลากกินแบ่งรัฐบาลหรือหวยใต้ดิน ผลการสำรวจแสดงให้เห็นว่า นักพนันหวยอื่นๆ ที่เล่นกับคน (ผ่านคนรับแทง/คนเดินโพย และผ่านเจ้ามือโดยตรง) เล่นพนันเฉลี่ย 6 ครั้งต่อสัปดาห์ หรือเล่นเกือบทุกวัน ช่วงที่เล่นหนักจะเล่นมากที่สุดเฉลี่ย 9 ครั้งต่อสัปดาห์ ส่วนที่เล่นพนันแบบออนไลน์ (ผ่านเว็บไซต์/แอพพนัน) และเล่นผ่านช่องทางสื่อสารสมัยใหม่ (ไลน์ เฟซบุ๊ก แอพแชท โซเชียลมีเดียต่างๆ) มีความถี่เฉลี่ยเท่ากันที่ 3 ครั้งต่อสัปดาห์ ช่วงที่เล่นบ่อยที่สุดในสองช่องทางนี้จะเล่นสูงสุดเฉลี่ย 10 ครั้งต่อสัปดาห์ และ 8 ครั้งต่อสัปดาห์ ตามลำดับ หรือกล่าวโดยสรุปนักพนันหวยอื่นๆ เล่นพนันกับคนบ่อยกว่าเล่นผ่านช่องทางออนไลน์

อย่างไรก็ดี เงินที่ใช้พนันผ่านช่องทางออนไลน์กลับมีจำนวนมากกว่าที่ใช้เล่นกับคน กล่าวคือ คนที่เล่นผ่านช่องทางสื่อสารสมัยใหม่ใช้เงินพนันเฉลี่ย 272 บาทต่องวด งวดที่เล่นหนักจะใช้เงินสูงสุดเฉลี่ย 405 บาทต่องวด ส่วนคนที่เล่นแบบออนไลน์ใช้เงินพนันเฉลี่ย 221 บาทต่องวด และเล่นหนักสุดเฉลี่ยที่ 420 บาทต่องวด ขณะที่นักพนันที่เล่นกับเจ้ามือหรือคนรับแทงใช้เงินพนันเฉลี่ย 179 บาทต่องวด และเล่นสูงสุดเฉลี่ย 356 ต่องวด ในงวดที่เล่นหนัก

เมื่อคำนวณรวมกัน ทำให้เราสามารถประมาณการวงเงินหมุนเวียนของตลาดการพนันหวยอื่นๆ ในปี 2564 ได้ที่ 58,754 ล้านบาท เพิ่มขึ้นจากเมื่อ 2 ปีที่แล้วถึง 31,679 ล้านบาท หรือเพิ่มขึ้นถึงร้อยละ 117 หากจำแนกวงเงินหมุนเวียนในช่องทางต่างๆ พบว่า การพนันหวยอื่นๆ ผ่านคนรับแทง/คนเดินโพยหรือเจ้ามือมีเงินหมุนเวียนรวม 36,294 ล้านบาท ตามมาด้วยการเล่นพนันแบบออนไลน์ผ่านเว็บไซต์/แอพพนัน มีวงเงินมากถึง 14,149 ล้านบาท และการเล่นผ่านช่องทางสื่อสารสมัยใหม่ต่างๆ มีเงินหมุนเวียนที่ 8,310 ล้านบาท กล่าวอีกนัยหนึ่ง **การเล่นพนันผ่านช่องทางออนไลน์กินส่วนแบ่งในตลาดหวยอื่นๆ รวมกันมากถึงร้อยละ 38 เลยทีเดียว**

9. พนันทายผลฟุตบอล

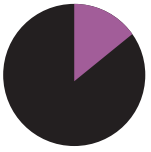
วิกฤติการแพร่ระบาดของเชื้อโควิด-19 ในทวีปยุโรป ส่งผลให้ลีกยอดนิยมของนักพนันทายผลฟุตบอลชาวไทยอย่างเช่นพรีเมียร์ลีกและลีกดังของยุโรปต้องเลื่อนการแข่งขัน บางครั้งกินเวลานานหลายเดือนกว่าจะเริ่มปรับตัวและวางมาตรการรับมือต่าง ๆ เพื่อให้สามารถกลับมาแข่งขันในสนามได้ ในช่วงที่ลีกเหล่านี้งดแข่ง นักพนันฟุตบอลชาวไทยเกือบทั้งหมด (ร้อยละ 98) จำต้องหยุดเล่นพนันทายผลฟุตบอลไปโดยปริยาย มีจำนวนน้อยมาก ๆ ที่หันไปเล่นพนันทายผลฟุตบอลลีกอื่นที่ยังเปิดแข่งขัน เช่น ไทยลีก หรือฟุตบอลชุมชน และน้อยคนที่เปลี่ยนไปเล่นพนันทายผลกีฬาอื่น เช่น มวย

อย่างไรก็ดี เมื่อสอบถามถึงความรู้สึกที่ต้องหยุดเล่นพนันในช่วงนั้น นักพนันถึง 1 ใน 5 ระบุว่าตนรู้สึกหงุดหงิดที่ไม่ได้เล่น (ร้อยละ 21.6) เป็นสัดส่วนที่สูงกว่านักพนันสลากฯหรือหวยใต้ดินที่เกือบทั้งหมดระบุว่ารู้สึกเฉย ๆ ที่ต้องงดเล่นพนัน แปลว่า **นักพนันทายผลฟุตบอลมีความรู้สึกเสพติดหมกมุ่นกับการพนันที่ตนเล่นมากกว่า** ที่เป็นเช่นนั้นอาจเป็นเพราะว่า โดยพื้นฐานแล้วคนที่เล่นพนันทายผลฟุตบอลส่วนใหญ่เป็นคนที่ชื่นชอบการแข่งขันฟุตบอลหรือเป็นแฟนบอล การดูบอลเป็นกิจกรรมความ

ช่องทางหลักที่ใช้เล่นพนันทายผลฟุตบอลยังคงเป็นการเล่นกับคน คือ ร้อยละ 60.7 เล่นกับคนรับแทง/คนเดินโพย ร้อยละ 29.3 เล่นกับโต๊ะบอลโดยตรง

วงเงินพนันหมุนเวียนผ่านสองช่องทางนี้มีมากถึง 156,894 ล้านบาท

ขณะที่วงเงินที่ใช้เล่นพนันผ่านช่องทางออนไลน์และสื่อสมัยใหม่รวมกันที่ 24,274 ล้านบาท คิดเป็นร้อยละ 13 ของเงินพนันหมุนเวียนในตลาดพนันทายผลฟุตบอลปี 2564



7.1% ของคนไทย เล่น **พนันทายผลฟุตบอล** ในปี 2564 หรือคิดเป็นจำนวน

3.831 ล้านคน

เพิ่มจากปี '62 **10.6%** หรือประมาณ **0.367** ล้านคน

วงเงินหมุนเวียนในตลาดพนัน พนันทายผลฟุตบอล

181,168 ล้านบาท *

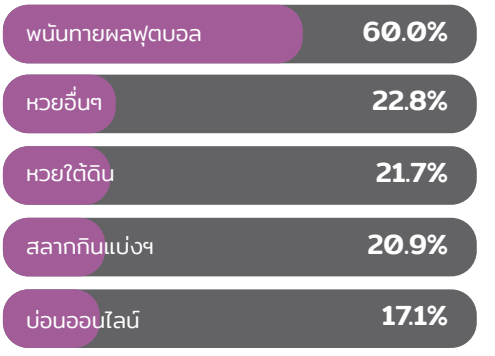
เพิ่มจากปี '62 **20,626** ล้านบาท

* สูงกว่า สลากกินแบ่งรัฐบาล และ หวยใต้ดิน แม้มีจำนวนผู้เล่นน้อยกว่าประมาณ 5 เท่า

นักพนันหน้าใหม่ ที่เพิ่งเริ่มเล่น พนันทายผลฟุตบอลครั้งแรกในปี '64

0.221 ล้านคน

พนันทายผลฟุตบอล มีสัดส่วนนักพนันหน้าใหม่ ต่อจำนวนนักพนันที่เพิ่มขึ้น ในปี '64 สูงที่สุด



ร้อยละของนักพนันหน้าใหม่ ปี 2564 ต่อจำนวนนักพนันที่เพิ่มขึ้นจากปี 2562 **จำแนกตามประเภทการพนัน**

บันเทิงที่สร้างความตื่นเต้นเร้าใจให้แก่พวกเขาอยู่ก่อนแล้ว และเมื่อเล่นพนันทายผลฟุตบอลไปด้วย ยิ่งทำให้เกิดแรงกระตุ้นให้ความรู้สึกเหล่านั้นรุนแรงขึ้น ลักษณะพิเศษนี้น่าจะเป็นปัจจัยหนึ่งที่ส่งผลให้การพนันทายผลฟุตบอลเป็นการพนันที่มีวงเงินหมุนเวียนในตลาดสูงเป็นอันดับหนึ่ง

แม้จำนวนนักพนันจะรั้งอยู่ในอันดับที่ 4 (รองจากพนันสลากฯ หวยใต้ดิน และพนันไพ่) โดยมีคนไทยเล่นพนันทายผลฟุตบอลในปี 2564 ประมาณ 3.831 ล้านคน แต่ก็ยังเพิ่มขึ้นถึงร้อยละ 10.6 จากเมื่อ 2 ปีที่แล้ว หรือเพิ่มขึ้น 0.367 ล้านคน ในจำนวนนี้ ส่วนใหญ่เป็นนักพนันหน้าใหม่ที่เริ่มเล่นพนันทายผลฟุตบอลเป็นครั้งแรก (0.221 ล้านคน หรือคิดเป็นร้อยละ 60 ของจำนวนนักพนันที่เพิ่มขึ้น) ถือว่าเป็น**การพนันที่มีสัดส่วนนักพนันหน้าใหม่สูงที่สุด** (การพนันอื่นๆ มีสัดส่วนนักพนันหน้าใหม่เฉลี่ยประมาณร้อยละ 20 ของจำนวนนักพนันที่เพิ่มขึ้น)

ผู้ชายนิยมเล่นพนันทายผลฟุตบอลมากกว่าผู้หญิงหลายเท่า (3.176 ล้านคน และ 0.655 ล้านคน ตามลำดับ) แต่นัก

พนันเพศหญิงขยายตัวเพิ่มจากปี 2562 มากถึงร้อยละ 51.9 ขณะที่เพศชายขยายตัวเพียงเล็กน้อยที่ร้อยละ 4.8 เมื่อจำแนกตามช่วงอายุ พบว่า ความนิยมเล่นพนันทายผลฟุตบอลยังกระจายตัวอยู่ในกลุ่มคนวัยทำงานและกลุ่มเยาวชนเป็นหลัก มากที่สุดในช่วงอายุ 30 - 39 ปี มีจำนวน 1.006 ล้านคน รองลงมาคือกลุ่มเยาวชนอายุ 19 - 25 ปี 0.740 ล้านคน ตามด้วยคนอายุ 40 - 49 ปี 0.699 ล้านคน อายุ 26 - 29 ปี 0.631 ล้านคน อายุ 50 - 59 ปี 0.413 ล้านคน และผู้สูงวัยอายุ 60 ปีขึ้นไป 0.114 ล้านคน ทั้งนี้มีเด็กอายุ 15 - 18 ปี จำนวน 0.228 ล้านคนเล่นพนันทายผลฟุตบอลในปี 2564 แม้จะเป็นจำนวนไม่มาก แต่กลับขยายตัวเพิ่มขึ้นถึงร้อยละ 29.5 เมื่อเทียบกับเด็กวัยเดียวกันที่เล่นพนันทายผลฟุตบอลเมื่อ 2 ปีที่แล้ว

ช่องทางหลักที่ใช้เล่นพนันทายผลฟุตบอลยังคงเป็นการเล่นกับคน คือ คนรับแทง/คนเดินโพย (ร้อยละ 60.7) และเล่นกับโต๊ะบอลโดยตรง (ร้อยละ 29.3) แต่จำนวนไม่น้อยเล่นแบบออนไลน์บนเว็บไซต์/แอพพนัน (ร้อยละ 18.5) มีส่วนหนึ่งเล่นผ่านช่องทางสื่อสารสมัยใหม่ เช่น ไลน์/แอพแชทต่างๆ (ร้อยละ 11.6) หรือเฟซบุ๊ก/โซเชียลมีเดียต่างๆ (ร้อยละ 0.8) มีบ้างที่เล่นพนันกันเองกับเพื่อนหรือคนรู้จัก (ร้อยละ 4.5) ซึ่งเป็นไปได้ที่คนหนึ่งจะใช้มากกว่าหนึ่งช่องทาง สำหรับรูปแบบการเล่นส่วนใหญ่ยังนิยมลงพนันก่อนเริ่มการแข่งขัน (ร้อยละ 82.7) แต่ก็มีส่วนหนึ่งที่เล่นพนันระหว่างเกมการแข่งขันร่วมกันไปด้วย (ร้อยละ 15.5)

นอกจากนี้ สื่อมวลชนก็มีส่วนเกี่ยวข้องอย่างมากกับการพนันทายผลฟุตบอล โดยนักพนันร้อยละ 82.9 ระบุว่าใช้ข้อมูลจากสื่อหลากหลายอย่างมาประกอบการตัดสินใจเล่นพนัน มากที่สุดคือ จากหนังสือพิมพ์วิเคราะห์อัตราต่อรอง (ร้อยละ 50.2) และที่เพิ่มขึ้นมากอย่างน่าสนใจคือ การใช้ข้อมูลการวิเคราะห์เกมผ่านโซเชียลมีเดียหรือไลฟ์สดจากคอลัมนิสต์กีฬา/เซียนบอลต่างๆ (ร้อยละ 42.4) ที่ใกล้เคียงกันคือข้อมูลจากหนังสือพิมพ์กีฬา และเว็บไซต์ (ร้อยละ 41.7 และร้อยละ 41.4)

ประมาณการวงเงินหมุนเวียนในตลาดการพนันทายผลฟุตบอลเพิ่มขึ้นจากปี 2562 ถึงร้อยละ 12.8 (เพิ่มขึ้น 20,626 ล้านบาท) มาอยู่ที่ 181,168 ล้านบาทในปี 2564 เป็นการพนันที่มีวงเงินหมุนเวียนใหญ่โตเป็นอันดับหนึ่ง แม้จำนวนคนเล่นจะไม่มากเท่าการพนันยอดนิยมประเภทอื่น แต่นักพนันทายผลฟุตบอลมีความเข้มข้นในจำนวนเงินเดิมพันและความถี่ของการเล่น

หากเราจำแนกวงเงินหมุนเวียนตามช่องทางที่ใช้เล่น พบว่า นักพนันใช้เงินเล่นพนันผ่านทางโต๊ะบอล คนรับแทง คนเดินโพย ในจำนวนเงินที่มากกว่าและเล่นบ่อยกว่าช่องทางอื่นๆ กล่าวคือ ใช้เงินเฉลี่ย

625 บาทต่อสัปดาห์ ช่วงไหนที่เล่นหนักจะใช้เงินสูงสุดเฉลี่ย 1,156 บาทต่อสัปดาห์ โดยเดือนๆ หนึ่งเล่นพนันผ่านช่องทางนี้เฉลี่ย 8 ครั้งต่อเดือน คนที่เล่นบ่อยที่สุดพบว่าเล่นถึง 30 ครั้งต่อเดือนเลยทีเดียว ทำให้วงเงินพนันที่หมุนเวียนผ่านช่องทางนี้มีมากถึง 156,894 ล้านบาท

ขณะที่การเล่นพนันแบบออนไลน์ผ่านเว็บไซต์/แอพพนันโดยตรง นักพนันใช้เงินเฉลี่ย 550 บาทต่อสัปดาห์ ช่วงที่เล่นหนักจะใช้เงินสูงสุดเฉลี่ย 1,014 บาทต่อสัปดาห์ ความถี่ของการพนันฟุตบอลออนไลน์เฉลี่ยอยู่ที่ 4 ครั้งต่อเดือน คนที่เล่นบ่อยที่สุดพบว่าเล่นถึง 20 ครั้งต่อเดือน สำหรับการเล่นพนันผ่านช่องทางสื่อสารสมัยใหม่ เช่น ไลน์ เฟซบุ๊ก แอพแชท และโซเชียลมีเดียต่างๆ มีเงินพนันเฉลี่ยที่ 333 บาทต่อสัปดาห์ สูงสุดเฉลี่ย 508 บาทต่อสัปดาห์ เดือนหนึ่งเล่นเฉลี่ยประมาณ 4 ครั้ง และสูงสุดที่ 10 ครั้งต่อเดือน ประมาณการวงเงินที่ใช้เล่นพนันทายผลฟุตบอลผ่านช่องทางออนไลน์และสื่อสมัยใหม่รวมกันได้ 24,274 ล้านบาท คิดเป็นร้อยละ 13 ของเงินหมุนเวียนในตลาดพนันทายฟุตบอลปี 2564

10. พนันในบ่อนแบบมีที่ตั้ง

การเล่นพนันในบ่อนแบบมีที่ตั้ง หรือบ่อน on-site นับเป็นการพนันประเภทเดียวในปี 2564 ที่แสดงการหดตัวอย่างชัดเจนทั้งในด้านจำนวนนักพนันและวงเงินหมุนเวียน เป็นผลสืบเนื่องจากวิกฤติการแพร่ระบาดของเชื้อโรคโควิด-19 ทำให้บ่อนคาสิโนชายแดนในประเทศเพื่อนบ้านต้องปิดกิจการลงชั่วคราว ผนวกกับการเดินทางข้ามพื้นที่เป็นไปอย่างยากลำบากจากมาตรการปิดกั้นการเดินทาง ทำให้คนไทยที่สามารถเดินทางไปเล่นพนันในบ่อนต่างประเทศ (ไม่ติดชายแดน) และบ่อนชายแดน

โควิด-19 ทำให้การพนันในบ่อนแบบมีที่ตั้งหดตัวอย่างชัดเจนทั้งจำนวนนักพนันและวงเงินหมุนเวียน แต่นักพนันใช้เงินพนันในบ่อนต่อครั้งมากขึ้น

(ประเทศเพื่อนบ้าน) มีจำนวนน้อยลงเป็นอย่างมาก (คิดเป็นร้อยละ 0.2 และร้อยละ 0.9 ของคนเล่นพนันในบ่อน ในปี 2564 ตามลำดับ) ครั้นจะหันมาเล่นบ่อนถาวร

ในประเทศก็หาบ่อนที่เปิดให้บริการได้ยาก เพราะรัฐคุมเข้ม เอาจริงเอาจังไม่ให้มีการลักลอบเปิดบ่อน เพราะเสี่ยงต่อการเป็นแหล่งแพร่เชื้อโรค จึงมีนักพนันน้อยมากที่ระบุว่าตนเข้าไปเล่นพนันในบ่อนถาวรในประเทศ (ร้อยละ 0.5)

อุปสรรคข้างต้น ส่งผลให้เกิดการปรับตัวของพฤติกรรมการเล่นพนันในบ่อน กล่าวคือ นักพนันส่วนใหญ่หันมาใช้พื้นที่ในครัวเรือนหรือในละแวกบ้าน ตั้งวงเล่นพนันกันเอง (ร้อยละ 76.8) ขณะเดียวกัน นักพนันจำนวนหนึ่งระบุว่าเล่นพนันกับบ่อนในชุมชน (ร้อยละ 44.8) แปลว่ายังคงมีการลักลอบเปิดบ่อนพนันอยู่บ้างในบางพื้นที่ นอกจากนี้ยังมีนักพนันอีกส่วนหนึ่งเล่นพนันตามบ่อนเฉพาะกิจที่ตระเวนไปตามพื้นที่ต่างๆ หรือที่เรียกกันว่า บ่อนวิ่งหรือบ่อนงานศพ (ร้อยละ 26.7)

อย่างไรก็ดี แม้นักพนันจะพยายามปรับตัวเพื่อหาแหล่งเล่นพนันเท่าที่ยังพอหาได้ แต่โดยภาพรวม นักพนันในบ่อนส่วนใหญ่ (ร้อยละ 67.5) ระบุว่า ตนเล่นพนันในบ่อนน้อยลงเมื่อเทียบกับช่วงก่อนมีการแพร่ระบาดของโควิด-19 มีส่วนหนึ่งระบุว่า เล่นเท่าเดิม (ร้อยละ 30.4) และมีส่วนน้อยที่ระบุว่าเล่นมากขึ้น (ร้อยละ 2.1) สถานการณ์ข้างต้นส่งผลให้ในปี 2564 มีคนไทยเล่นพนันในบ่อนแบบมีที่ตั้งประมาณ 4.181 ล้านคน ลดลงจากปี 2562 ถึง 0.804 ล้านคน หรือลดลงร้อยละ 16.1

ประเภทการพนันยอดนิยมในบ่อน คือ เกมไพ่พนันต่างๆ เช่น บาคาร่า/ป๊อกเด้ง (นักพนันร้อยละ 43.7 ระบุว่าเล่นพนันประเภทนี้) และเกมไพ่อื่นๆ เช่น ผสมสิบ (ร้อยละ 50.7) ที่นิยมไม่แพ้กันคือ ไฮโล/โปปั่น/น้ำเต้าปูปลา (ร้อยละ 49.3) นอกเหนือจากนั้นเป็นการพนันที่ไม่ค่อยเป็นที่นิยมหรืออาจจะหาเล่นได้ยากในช่วงปีที่ผ่านมา อาทิเช่น โป๊กเกอร์ (ร้อยละ 2.1) กำถั่ว/ถั่วแยก (ร้อยละ 1.5) สล็อตแมชชีน/ตู้เกม (ร้อยละ 1.3) เสือมังกร (ร้อยละ 0.6) รูเล็ต (ร้อยละ 0.4) และอื่นๆ เช่น สนุ๊กเกอร์ โดมิโน บิงโก (ร้อยละ 3.4) โดยคนหนึ่งอาจจะเล่นพนันในบ่อนได้มากกว่าหนึ่งประเภท

พฤติกรรมการเล่นพนันของคนที่เข้าบ่อนแบบมีที่ตั้งพบความเปลี่ยนแปลงอยู่พอสมควร กล่าวคือ ความถี่ในการเข้าบ่อนลดลง โดยในปี 2564 นักพนันเข้าบ่อนเฉลี่ย 2 ครั้งต่อเดือน และคนเข้าบ่อนบ่อยที่สุด 15 ครั้งต่อเดือน (ลดลงจากปี 2562 ที่นักพนันเข้าบ่อนเฉลี่ย 3 ครั้งต่อเดือน และคนเข้าบ่อนบ่อยที่สุด 30 ครั้งต่อเดือน) ด้านวงเงินพนัน นักพนันใช้เงินเล่นพนันในบ่อนมากขึ้น โดยใช้เงินพนันเฉลี่ย 1,035 บาทต่อครั้ง และครั้งไหนที่เล่นหนักๆ จะใช้เงินสูงสุดเฉลี่ย 1,991 บาทต่อครั้ง เป็นจำนวนเงินที่มากกว่าปี 2562 ถึงเกือบ 2 เท่า (เงินพนันเฉลี่ย

ตอนนั้นอยู่ที่ 584 บาทต่อครั้ง และสูงสุดเฉลี่ย 1,049 บาทต่อครั้ง) ที่เป็นเช่นนี้อาจสะท้อนว่านักพนันเหล่านี้ใช้เงินพนันหนักขึ้นจริงๆ หรืออาจเป็นไปได้ว่า อุปสรรคในการเข้าถึงบ่อนการพนันในช่วงที่โควิด-19 แพร่ระบาด ส่งผลให้นักพนันกลุ่มที่เล่นด้วยเงินจำนวนไม่มาก เลือกที่จะไม่เข้าไปเล่นพนันในบ่อนหรือหันไปเล่นพนันประเภทอื่นแทน แต่ไม่ว่าเงินพนันเฉลี่ยจะสูงขึ้นด้วยเหตุผลใด ความถี่และจำนวนนักพนันในบ่อนที่น้อยลงก็ทำให้วงเงินหมุนเวียนของการพนันในบ่อนแบบมีที่ตั้งหดตัวลงถึงร้อยละ 11.2 มาอยู่ที่ 108,806 ล้านบาท ในปี 2564

11. พนันในบ่อนออนไลน์

สวนทางกับการพนันในบ่อนแบบมีที่ตั้งที่หดตัวลง การแพร่ระบาดของเชื้อโรคโควิด-19 และการเว้นระยะห่างทางสังคมเป็นดังเชื้อไฟและกระแสลมที่โหมกระพือพัดพาให้การพนันในบ่อนออนไลน์ขยายตัวพุ่งสูงขึ้นอย่างก้าวกระโดด จำนวนนักพนันบ่อนออนไลน์ ปี 2564 มีมากถึง 1.947 ล้านคน เพิ่มขึ้นจากปี 2562 ถึงร้อยละ 135.8 หรือเพิ่มประมาณ 1.121 ล้านคน และวงเงินหมุนเวียนในตลาดพนันบ่อนออนไลน์ก็มีการขยายตัวเพิ่มขึ้นถึงร้อยละ 431.3 หรือเพิ่มขึ้น 86,926 ล้านบาท มาอยู่ที่ 107,078 ล้านบาท **นับเป็นประเภทการพนันที่มีการขยายตัวสูงที่สุดในปี 2564 ทั้งในด้านจำนวนนักพนันและวงเงินหมุนเวียนรวม**

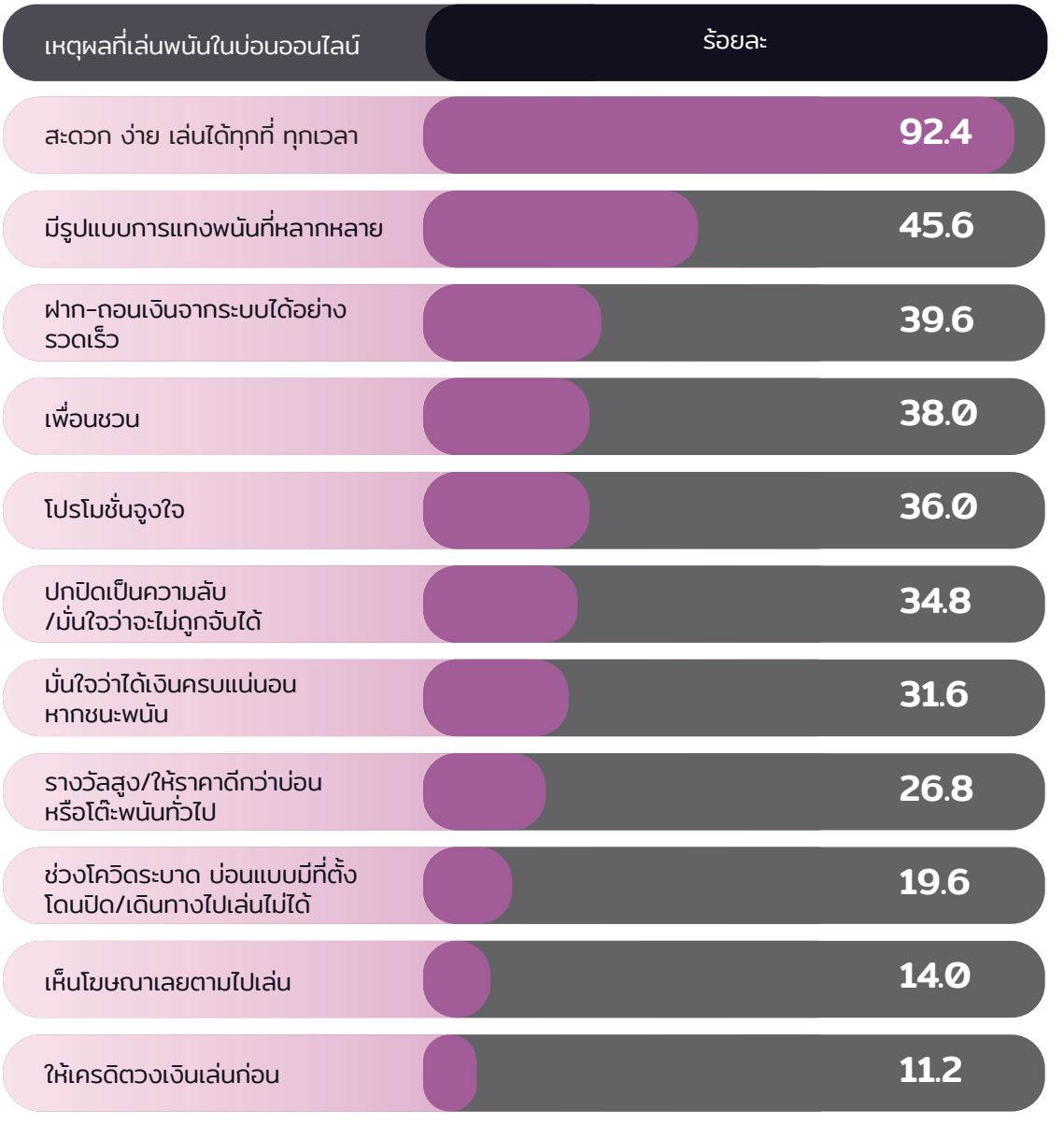
เหตุผลที่นักพนันเลือกเล่นพนันกับบ่อนออนไลน์ พิจารณาได้จากหลายมิติประกอบกัน การที่ในปัจจุบันสาธารณูปโภคพื้นฐานสำหรับการเล่นพนันออนไลน์ เช่น อุปกรณ์/เครื่องมือสื่อสาร การเข้าถึงอินเทอร์เน็ต และแพลตฟอร์มการทำธุรกรรมออนไลน์มีความแพร่หลายเป็นอย่างมาก การเข้าไปเล่นพนันออนไลน์จึงมีความ '**ง่าย**' มากขึ้นกว่ายุคก่อนๆ นักพนันส่วนใหญ่ระบุว่าเล่นพนันออนไลน์เพราะ '*สะดวก ง่าย เล่นได้ทุกที่ทุกเวลา*' (ร้อยละ 92.4) ขณะเดียวกันก็ '*ฝาก-ถอนเงินจากระบบได้อย่างรวดเร็ว*' (ร้อยละ 39.6) ในอีกด้านหนึ่ง เหตุผลที่ว่า '*ช่วงโควิดระบาด บ่อนแบบมีที่ตั้งโดนปิด/เดินทางไปเล่นไม่ได้*' (ร้อยละ 19.6) ยิ่งขับเน้นความง่ายของการเล่นพนันออนไลน์ให้เด่นชัดยิ่งขึ้น

นอกจากนี้ ธุรกิจพนันเองก็พยายามสร้างแรง '**จูงใจ**' ให้คนหันมาเล่นพนันกับบ่อนออนไลน์มากขึ้น ดูได้จากเหตุผลที่คนเล่นพนันออนไลน์เพราะ '*มีรูปแบบการแทงพนันที่หลากหลาย*' (ร้อยละ 45.6) และ '*โปรโมชั่นจูงใจ*' (ร้อยละ 36) เป็นเหตุผล

ที่นักพนันระบุในสัดส่วนที่มากขึ้นกว่าปี 2562 นักพนันส่วนหนึ่งยังระบุว่าเป็นเพราะพนันออนไลน์ '*ให้รางวัลสูง/ให้ราคาดีกว่าบ่อนหรือโต๊ะพนันทั่วไป*' (ร้อยละ 26.8) และ '*ให้เครดิตวงเงินเล่นก่อน*' (ร้อยละ 11.2) เหล่านี้สะท้อนว่าธุรกิจพนันออนไลน์มีพัฒนาการทางการตลาดในรูปแบบต่าง ๆ เพื่อจูงใจให้คนเข้าสู่วงจรการพนันออนไลน์ นอกจากนี้ สภาพแวดล้อมการพนันที่รายล้อมคนไทยก็มีผลให้เกิดแรง '**กระตุ้น**' ให้คนหันมาเล่นพนันออนไลน์มากยิ่งขึ้น โดยนักพนันส่วนหนึ่งระบุว่าเล่นพนันเพราะ '*เพื่อนชวน*' (ร้อยละ 38) และ '*เห็นโฆษณาเลยตามไปเล่น*' (ร้อยละ 14)

ความ '**น่าเชื่อถือ**' กลายเป็นอีกเหตุผลหนึ่งที่ทำให้คนหันมาเล่นพนันกับบ่อนออนไลน์ ในปัจจุบัน นักพนันส่วนหนึ่งมีความเชื่อมั่นว่า ข้อมูลการเล่นพนันของตนจะได้รับการ '*ปกปิดเป็นความลับ/มั่นใจว่าจะไม่ถูกจับได้*' (ร้อยละ 34.8) และ '*มั่นใจว่าจะได้เงินครบแน่นอนหากชนะพนัน*' (ร้อยละ 31.6) สะท้อนว่า ภาพลักษณ์ของธุรกิจบ่อนออนไลน์เปลี่ยนไปอย่างมากจากเมื่อก่อนที่คนไม่กล้าเล่นพนันออนไลน์เพราะกลัวถูกโกงเงิน หรือกลัวถูกจับได้เพราะหลักฐานการเล่นพนันของตนปรากฏอยู่ในฐานข้อมูลออนไลน์

แผนภาพที่ 2 ร้อยละของคนไทยที่เล่นพนันในบ่อนออนไลน์ในรอบปี 2564 จำแนกตามเหตุผลที่เล่น (เลือกได้มากกว่า 1 ข้อ)



โทรศัพท์มือถือ/สมาร์ทโฟนที่ปัจจุบันเป็นอุปกรณ์ส่วนตัวของทุกคน ได้กลายเป็นช่องทางหลักที่เชื่อมโยงนักพนันเข้าสู่บ่อนออนไลน์ ประสิทธิภาพของโทรศัพท์มือถือและสัญญาณโทรคมนาคมที่ดีขึ้นช่วยให้เกิดรูปแบบการเล่นพนันออนไลน์ที่มีความหลากหลาย นักพนันส่วนหนึ่งนิยมเล่นพนันกับโปรแกรมคอมพิวเตอร์ (ร้อยละ 46.4) ผ่านทางหน้าเว็บพนันหรือแอพพนัน ให้บรรยากาศเหมือนกำลังเล่นพนันอยู่คนเดียวในบ่อนคาสิโน นักพนันบางส่วนนิยม เล่นกับคนรับแทงพนันแบบไลฟ์สด (ร้อยละ 14.8) ซึ่งให้บรรยากาศเหมือนกำลังนั่งร่วมโต๊ะพนันอยู่กับคนอื่นๆในบ่อนคาสิโน ทั้งนี้มีนักพนันจำนวนไม่น้อยที่เล่นพนันกับบ่อนออนไลน์ในทั้งสองรูปแบบ (ร้อยละ 36.8)

บาคาร่า/ป๊อกเด้ง เป็นประเภทการพนันยอดนิยมอันดับหนึ่งในบ่อนออนไลน์ (นักพนันร้อยละ 78.8 ระบุว่าเล่นพนันประเภทนี้) นำห่างอันดับที่สองคือ สล็อตแมชชีน/เกม (ร้อยละ 36.8) อยู่พอสมควร ถัดมาคือ ไฮโล/โปปั่น/น้ำเต้าปูปลา (ร้อยละ 20.8) เกมไพ่อื่นๆ เช่น ผสมสิบ (ร้อยละ 16.4) เสือมังกร (ร้อยละ 11.6) รูเล็ต (ร้อยละ 9.6) โป๊กเกอร์ (ร้อยละ 9.2) และเกมพนันอื่นๆ อาทิ กำถั่ว ยิงปลา อีสปอร์ต (ร้อยละ 9.2) โดยคนหนึ่งอาจจะเล่นพนันได้มากกว่าหนึ่งประเภท

ด้านพฤติกรรมการเล่นพนันในบ่อนออนไลน์ พบว่า นักพนันเล่นหนักขึ้นอย่างชัดเจน โดยจำนวนเงินที่ใช้เล่นพนันออนไลน์ในปี 2564 เฉลี่ย 451 บาทต่อครั้ง ช่วงที่เล่นหนักๆจะใช้เงินสูงสุดเฉลี่ย 927 บาทต่อครั้ง (ในช่วงปี 2562 นักพนันใช้เงินเฉลี่ย 345 บาทต่อครั้ง และสูงสุดเฉลี่ย 770 บาทต่อครั้ง) ขณะเดียวกัน ความถี่ของการเข้าบ่อนออนไลน์ก็สูงขึ้นเท่าตัว เฉลี่ย 11 ครั้งต่อเดือน (เทียบกับปี 2562 มีค่าเฉลี่ย 5 ครั้งต่อเดือน) เมื่อพิจารณาร่วมกับจำนวนนักพนันในบ่อนออนไลน์ที่เพิ่มขึ้นกว่าเท่าตัว จึงทำให้วงเงินหมุนเวียนของตลาดพนันในบ่อนออนไลน์ในปี 2564 อยู่ที่ 107,078 ล้านบาท ขยายตัวเพิ่มขึ้นกว่า 4 เท่า

ทิศทางการขยายตัวของการพนันในบ่อนออนไลน์เป็นสิ่งที่ต้องจับตามองต่อไป การแพร่ระบาดของเชื้อโรคโควิด-19 ยังไม่มีแนวโน้มหยุดลงในขวบปีนี้ ขณะที่ผู้คนเริ่มปรับตัวสู่วิถีชีวิตปกติ โดยผนวกเอาพฤติกรรมใหม่ๆที่สั่งสมการปรับเปลี่ยนในช่วงที่ผ่านมา พื้นที่ของการพนันที่โดยรวมแล้ว แทบจะไม่ลดลงเลย แต่กลับขยายตัวมากขึ้นทั้งในด้านขนาดและความลึก คืบเข้าสู่พื้นที่ใกล้ตัวเรามากขึ้น ติดตามเราไปในทุกหนแห่ง คอยเชื้อเชิญ จูงใจ และกระตุ้นให้คนหยิบโทรศัพท์มือถือขึ้นมาเชื่อมต่อเข้าสู่บ่อนพนันออนไลน์ได้ในทุกขณะ สิ่งที่น่ากังวลคือ ผลกระทบทางลบที่เกิดขึ้นตามมา

12. ผลกระทบทางลบจากการเล่นการพนันและปัญหาหนี้สิน

'ผีพนัน' เป็นคำที่คนทั่วไปใช้เรียกปรากฏการณ์ที่คนคนหนึ่งเล่นพนันจนล้ำเส้น มีเส้นแบ่งบางๆ อยู่ในความรู้สึกของคนไทย เพราะไม่ใช่ทุกคนที่เล่นการพนันจะถูก 'ผีพนัน' เข้าสิง ถ้าหากพวกเขายังคงเล่นพนันเพื่อการพักผ่อนหย่อนใจ เล่นแบบขำๆ (Recreational gambling) หรือเล่นเพื่อการสังสรรค์เข้าสังคม (Social gambling) โดยส่วนใหญ่เป็นการพนันที่เล่นกันเองกับเพื่อนหรือคนรู้จัก เป็นกิจกรรมฆ่าเวลาที่ให้ความสนุกเพลิดเพลิน เสริมความสัมพันธ์สร้างความสนิทสนม

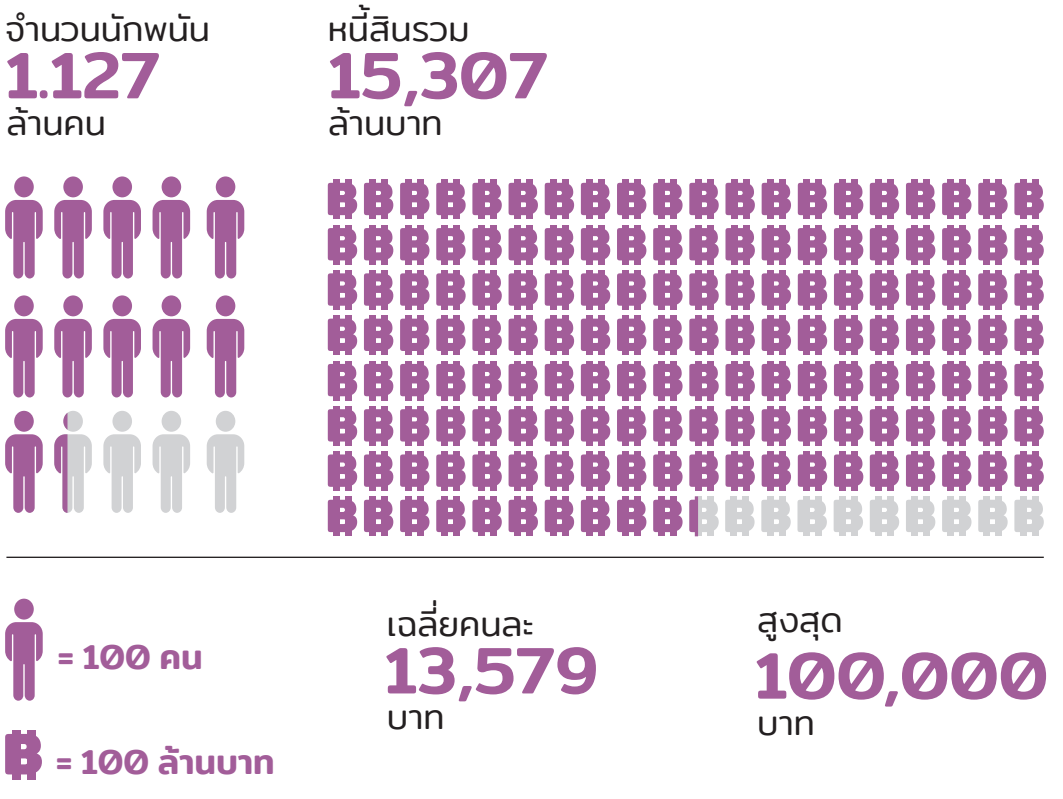
จนกระทั่งเมื่อธุรกิจการพนันเริ่มเข้ามาเกี่ยวข้อง ผลกำไรที่ธุรกิจเหล่านี้เสาะแสวงหาย่อมต้องมาพร้อมกับแรงกระตุ้นให้คนตื่นตัวเล่นพนันมากขึ้น เริ่มด้วยการล่อลวงให้เชื่อว่าตนสามารถชนะพนันได้ไม่ยาก เมื่อเชื่อเช่นนั้นก็จะเริ่มลงเงินเดิมพันหนักขึ้นๆ นำพาคนเหล่านั้นถลำตัวเข้าสู่การพนันลึกขึ้นๆ จนกระทั่งวงจรการพนันมาบรรจบครบรอบตอนที่คนเหล่านั้นเสียพนัน แล้วพยายามจะกลับไปเล่นซ้ำเพื่อให้ได้เงินที่เสียไปคืนมา จากคนที่เคยเชื่อว่าตนเดินนำ กลายเป็นคนที่คอยเดินตาม พวกเขาได้ถูกชักนำให้ก้าวล้ำเส้นไปสู่การเป็นนักพนันที่ไม่สามารถควบคุมตนเองได้ (Compulsive gambler) พฤติกรรมเริ่มเปลี่ยนไป ราวกับถูก 'ผีพนัน' เข้าสิง คอยกระซิบยุยงให้เล่นพนันต่อไปอย่าได้หยุด คอยชี้ช่องทางให้หาเงินมาเล่นพนัน ไม่ว่าหนทางนั้นจะนำไปสู่ปัญหาที่จะตามมามากมายแค่ไหน ดังนั้น ที่ใครหลายคนเชื่อว่า " *'ผีพนัน' เป็นผลมาจากความอ่อนแอ ความล้มเหลวส่วนบุคคลของคนผู้นั้น* " จึงไม่ใช่ความเชื่อที่ถูกต้องไปเสียทีเดียว สังคมที่ปล่อยให้ธุรกิจการพนันเข้ามาแสวงหาผลประโยชน์กับผู้คน ก็ต้องมีส่วนรับผิดชอบกับปัญหาที่เกิดจากการพนันด้วย

คนไทยที่เล่นพนันในปี 2564 ถึงร้อยละ 15.1 หรือคิดเป็นจำนวน 4.882 ล้านคน ระบุว่าตนประสบปัญหาหรือได้รับผลกระทบทางลบจากการเล่นพนันอย่างน้อยหนึ่งอย่าง นักพนันกลุ่มนี้ส่วนใหญ่ประสบ **ปัญหาทางการเงินและหนี้พนัน** เช่น ขาดเงินใช้จ่ายในชีวิตประจำวัน (ร้อยละ 60.7) มีหนี้สินที่เกิดจากการเล่นพนัน (ร้อยละ 23.9) ต้องขายทรัพย์สินหรือสิ่งมีค่าเพื่อเล่นพนัน/ใช้หนี้ (ร้อยละ 11.8) หรือ เลือกที่จะทำสิ่งผิดกฎหมายเพื่อนำเงินเป็นทุนเล่นพนัน (ร้อยละ 1.1) บางคนถูกเจ้าหนี้ข่มขู่ ทำร้ายร่างกาย (ร้อยละ 0.8)

นอกจากนี้ ยังมี **ปัญหาด้านสุขภาพและการใช้ชีวิตประจำวัน** โดยคนกลุ่มนี้เกือบครึ่ง

มีปัญหาความเครียด/เสียสุขภาพจิต (ร้อยละ 45.4) ส่วนหนึ่งสุขภาพร่างกายเสื่อมโทรม (ร้อยละ 16.6) ความหมกมุ่นยังส่งผลต่อการบริหารเวลาในชีวิต เสียเวลาที่จะใช้ทำงานหรือเรียนหนังสือไปกับการพนัน (ร้อยละ 22.9) จากพฤติกรรมส่วนตัว เริ่มลุกลามไปสู่คนรอบข้าง เกิด**ปัญหาด้านความสัมพันธ์และภาพลักษณ์ทางสังคม**ตามมา เกิดความขัดแย้ง มีปากเสียง ทะเลาะกับคนในครอบครัว (ร้อยละ 15.9) บางส่วนต้องตัดขาดความสัมพันธ์ เสียเพื่อน ตัดญาติ ตัดขาดคนในครอบครัว (ร้อยละ 8.4) บางคนไปถึงขั้นครอบครัวหย่าร้าง (ร้อยละ 0.5) เมื่อข่าวเกี่ยวกับการเล่นพนันจนเกินขอบเขตแพร่สะพัดออกไปในชุมชน ทำให้ได้รับความอับอาย เสื่อมเสียชื่อเสียง (ร้อยละ 6.4)

จากปัญหาหนึ่งนำพาไปสู่ปัญหาอื่นๆ จากคนที่เล่นพนันลามไปสู่คนรอบข้างที่ไม่ได้เล่น ผลกระทบจากการพนันจึงกระจายตัวออกไปในสังคม **หนี้สินที่เกิดจากการพนัน** เป็นตัวชี้วัดหนึ่งที่เราใช้ระบุถึงผลกระทบทางลบจากการเล่นพนันจนล้ำเส้น ประมาณการได้ว่าในปี 2564 มีนักพนัน 1.127 ล้านคน มีหนี้สินจากการพนันประมาณ 15,307 ล้านบาท เฉลี่ยคนละ 13,579 บาท (หนี้พนันจำนวนมากสุดที่มีคนเปิดเผยข้อมูลให้แก่การสำรวจครั้งนี้ คือ 100,000 บาท)



พอเล่นพนันจนเกินตัว จนก่อหนี้สิน สิ่งแรกที่นักพนันจะทำคือ การกลับไปเล่นพนันซ้ำๆ เพื่อหาเงินมาใช้หนี้ โดยหลงลืมไปว่า การเล่นพนันนั้นเองคือสาเหตุที่ทำให้เกิดหนี้พนัน จึงเป็นเรื่องยากที่จะหลุดจากวงจรหนี้สินด้วยวิธีการเดียวกับที่ใช้สร้างหนี้ นี่อาจเป็นเหตุผลว่า เหตุใดคนส่วนใหญ่ที่มีหนี้พนัน (ร้อยละ 81.3) ถึงระบุว่าตนไม่หยุดเล่นการพนันแม้จะมีหนี้สินก็ตาม

เมื่อเป็นเช่นนี้ ผลกระทบจากการพนันจึงเริ่มขยายออกจากตัวนักพนันไปสู่คนรอบข้าง โดยร้อยละ 86.7 ของคนที่มีหนี้พนันระบุว่าตนพยายามใช้วิธีการต่างๆ เพื่อหาเงินมาใช้หนี้ ส่วนใหญ่นักพนันจะอาศัยการหยิบยืมหรือขอเงินจากคนรอบตัว อาทิเช่น ยืมจากเพื่อน (ร้อยละ 67.7) ยืมหรือขอจากญาติ (ร้อยละ 46.9) จากคนในครอบครัวหรือคู่สมรส (ร้อยละ 32.3) หรือยืมจากแฟนหรือคนรัก (ร้อยละ 8.5) เป็นต้น

หากอาศัยทุนทางสังคมที่ตนมีแล้วยังไม่สามารถหาเงินมาใช้หนี้ได้ ก็จะเริ่มใช้ช่องทางหรือวิธีการอื่นๆ ที่มีความเสี่ยงมากขึ้น เช่น การเล่นแชร์ (ร้อยละ 16.2) ขาย จำนอง หรือจำนำทรัพย์สิน/ของมีค่า (ร้อยละ 14.6) กู้เงินนอกระบบ (ร้อยละ 7.7) เบิกเงินสดล่วงหน้าจากบัตรเครดิต (ร้อยละ 6.9) บางคนกู้สินเชื่อส่วนบุคคลจากสถาบันการเงินเพื่อมาใช้หนี้พนัน (ร้อยละ 3.1) นอกจากนี้บางคนยอมเปิดเผยว่า ตนหาเงินมาใช้หนี้ด้วยวิธีที่ผิดกฎหมายหรือผิดศีลธรรม (ร้อยละ 0.8) หรือหยิบฉวยเงิน/ทรัพย์สินในบ้าน (ร้อยละ 0.8)

13. ภาวะติดการพนันจากการประเมินด้วยตัวเอง

โรคติดการพนัน (Pathological gambling) เป็นโรคทางจิตเวชที่ต้องอาศัยกระบวนการทางการแพทย์เพื่อประเมินว่านักพนันคนใดเข้าข่ายเป็นโรคติดการพนันหรือไม่ ซึ่งเป็นข้อจำกัดของการสำรวจในระดับประเทศ การสำรวจจึงใช้การสอบถามให้นักพนันแต่ละคนประเมินตนเองว่า ตนมีภาวะติดการพนันหรือไม่ โดยให้เหตุผลประกอบการประเมินตนเอง

ผลการสำรวจพบว่า ประมาณ 1 ใน 5 ของคนไทยอายุ 15 ปีขึ้นไปที่เล่นการพนันในปี 2564 (ร้อยละ 20.6) หรือคิดเป็นจำนวน 6.668 ล้านคน ประเมินว่าตนมีภาวะติดการพนัน โดยส่วนใหญ่ให้เหตุผลว่า ตนซื้อทุกงวดหรือเล่นบ่อย (ร้อยละ 75.5) รองลงมาคือ มองว่าตนเองเป็นคนที่ชอบความตื่นเต้น ชอบเสี่ยงดวง อยากมีลุ้นตลอด (ร้อยละ 60.6) ส่วนหนึ่งมองว่าตนเองเล่นการพนันจนเป็นความเคยชินไปแล้ว (ร้อยละ 38.6) จำนวนไม่น้อยมองว่า

ตนเองต้องการได้เงินจากการพนันหรืออยากมีเงินเยอะๆ (ร้อยละ 36.7) และเมื่อไม่ได้เล่นจะหงุดหงิดเหมือนขาดอะไรไป (ร้อยละ 29.4) ทั้งนี้ ยังมีคนเล่นพนันอีกร้อยละ 12.5 หรือประมาณ 4.049 ล้านคน รู้สึกลังเลไม่แน่ใจว่าตนติดการพนันหรือไม่

เมื่อจำแนกตามโครงสร้างประชากร พบว่า นักพนันเพศชายติดการพนันในจำนวนที่มากกว่าเพศหญิงอยู่เล็กน้อย (3.491 ล้านคน และ 3.176 ล้านคน ตามลำดับ) ขณะที่คนในวัยทำงานเป็นคนกลุ่มใหญ่ที่สุด ได้แก่ ช่วงอายุ 50 - 59 ปี ประมาณ 1.664 ล้านคน อายุ 40 - 49 ปี 1.615 ล้านคน อายุ 30 - 39 ปี 1.476 ล้าน และอายุ 26 - 29 ปี 0.503 ล้านคน นอกจากนี้ ยังพบประชากรกลุ่มเสี่ยงหรือกลุ่มเปราะบางต่อการพนัน อย่างเช่น ผู้สูงวัยอายุ 60 ปีขึ้นไป ประเมินว่าตนเองติดการพนันประมาณ 0.559 ล้านคน เยาวชนอายุ 19 - 25 ปี 0.650 ล้านคน และเด็กอายุ 15 - 18 ปี 0.201 ล้านคน

ในขณะที่การพนันมีมากมายหลายประเภท มีรูปแบบการเล่น ความถี่และความเข้มข้นในการเล่นแตกต่างกันออกไป หากนับตามจำนวนคนที่ระบุว่าตนเองติดการพนัน โดยจำแนกตามประเภทการพนันที่เล่น (คนหนึ่งเล่นได้มากกว่าหนึ่งประเภท) พบว่า มีนักพนันสลากกินแบ่งรัฐบาลที่ประเมินว่าตนติดการพนันมากเป็นอันดับหนึ่ง คิดเป็นจำนวน 5.221 ล้านคน รองลงมาคือ หวยใต้ดิน 4.478 ล้านคน พนันทายผลฟุตบอล 1.387 ล้านคน พนันในบ่อนแบบมีที่ตั้ง 1.360 ล้านคน พนันในบ่อนออนไลน์ 0.900 ล้านคน พนันหวยอื่นๆ 0.600 ล้านคน และพนันพื้นบ้าน 0.491 ล้านคน อย่างไรก็ดี ต้องไม่ลืมว่า จำนวนคนที่ติดการพนันย่อมแปรผันไปตามจำนวนคนที่เล่นพนันประเภทนั้นๆ จึงไม่แปลกที่ยิ่งมีคนเล่นพนันประเภทใดมาก ก็สามารถพบคนที่มีภาวะติดการพนันในประเภทนั้นๆ มากตามไปด้วย

ดังนั้น หากต้องการประเมินความรุนแรงของปัญหาติดการพนัน เราควรพิจารณาสัดส่วนคนที่ระบุว่าตนติดการพนันโดยเทียบกับจำนวนคนทั้งหมดที่เล่นการพนันประเภทนั้นๆ หรือก็คือ ยิ่งการพนันใดมีผู้เล่นที่ติดการพนันในสัดส่วนที่สูง ปัญหาการติดการพนันก็จะยิ่งรุนแรงในการพนันประเภทนั้น ผลปรากฏว่า การพนันในบ่อนออนไลน์มีสัดส่วนคนติดการพนันสูงที่สุดเป็นอันดับหนึ่ง (ร้อยละ 46.2) รองลงมาเล็กน้อยคือ การพนันหวยอื่นๆ (ร้อยละ 44.4) และพนันทายผลฟุตบอล (ร้อยละ 36.2) ตามมาด้วยการพนันในบ่อนแบบมีที่ตั้ง (ร้อยละ 32.5) และพนันพื้นบ้าน (ร้อยละ 28.8) ขณะที่การพนันยอดนิยมอย่างหวยใต้ดินและสลากกินแบ่งรัฐบาลมีสัดส่วนผู้ติดการพนันน้อยกว่าการพนันประเภทอื่นๆ (ร้อยละ 23.2 และ 21.2 ตามลำดับ)

14. นักพนันที่มีปัญหา (Problem gambler)

นอกเหนือไปจากการให้นักพนันประเมินตนเองถึงภาวะติดการพนัน การสำรวจยังได้ประยุกต์ใช้แบบทดสอบ**ดัชนีความรุนแรงของการเล่นพนันแบบเป็นปัญหา** (The Problem Gambling Severity Index - PGSI) เป็นชุดคำถาม 9 ข้อ ที่ใช้ประเมินความเสี่ยงต่อการเป็น 'นักพนันที่มีปัญหา' (Problem Gambler) ซึ่งเป็นเครื่องมือเดียวกันกับที่กรมสุขภาพจิตใช้ประเมิน

'นักพนันที่มีปัญหา' อาจจะเป็นหรือไม่เป็นโรคติดการพนันก็ได้ (ซึ่งต้องได้รับการวินิจฉัยโดยแพทย์ต่อไป) แต่ที่แน่ชัดก็คือ นักพนันเหล่านี้มีพฤติกรรม ทัศนคติ วิธีคิด และมีปัญหาในการควบคุมตนเองจากการเล่นพนัน จนก่อให้เกิดผลกระทบต่างๆ ตามมา เช่น ปัญหาทางการเงิน ปัญหาสุขภาพจิต ปัญหาความสัมพันธ์กับคนรอบตัว เป็นต้น การประเมินคัดกรองนักพนันที่มีปัญหาจึงเป็นเครื่องมือเบื้องต้นที่สำคัญต่อการนำพาผู้คนที่ติดอยู่ในวังวนปัญหาจากการพนันเข้าสู่กระบวนการช่วยเหลือ/เยียวยาในลำดับต่อไป

ประมาณการได้ว่า ในปี 2564 มีคนไทยที่เข้าข่ายเป็นนักพนันที่มีปัญหาถึง 3.512 ล้านคน คิดเป็นร้อยละ 10.9 ของคนที่เล่นการพนันในปีนี้ และมีนักพนันอีกร้อยละ 28.9 หรือประมาณ 9.333 ล้านคน มีความเสี่ยงที่อาจจะกลายเป็นนักพนันที่มีปัญหา ทั้งนี้ เพศชายมีจำนวนนักพนันที่มีปัญหามากกว่าเพศหญิงอยู่พอสมควร (2.165 ล้านคน และ 1.347 ล้านคน ตามลำดับ)

สิ่งที่น่ากังวลคือ กลุ่มเด็กและเยาวชนมีสัดส่วนนักพนันที่มีปัญหาสูงกว่าคนกลุ่มอื่นๆ กล่าวคือ เด็กอายุ 15 - 18 ปี มีสัดส่วนนักพนันที่เป็นปัญหาถึงร้อยละ 15.8 เมื่อเทียบกับคนที่เล่นการพนันในวัยเดียวกัน (คิดเป็นนักพนันที่มีปัญหาจำนวน 0.132 ล้านคน) ขณะที่เยาวชนอายุ 19 - 25 ปี มีสัดส่วนนักพนันที่มีปัญหาถึงร้อยละ 13.5 (คิดเป็นจำนวน 0.472 ล้านคน) ทั้งคู่เป็นสัดส่วนที่มากกว่าคนในวัยทำงาน โดยคนอายุ 26 - 29 ปี มีอยู่ร้อยละ 11.5 (0.354 ล้านคน) อายุ 30 - 39 ปี ร้อยละ 12.8 (0.833 ล้านคน) อายุ 40 - 49 ปี ร้อยละ 11.6 (0.804 ล้านคน) และอายุ 50 - 59 ปี ร้อยละ 9.2 (0.684 ล้านคน) ขณะที่ผู้สูงวัยอายุ 60 ปีขึ้นไป มีสัดส่วนนักพนันที่มีปัญหาน้อยที่สุด ที่ร้อยละ 5.8 ของคนในวัยเดียวกัน (0.234 ล้านคน)

The Problem Gambling Severity Index - PGSI

ในการเล่นการพนัน ท่านมีประสบการณ์ในลักษณะใดต่อไปนี้	ไม่เคย Ø คะแนน	บางครั้ง 1 คะแนน	บ่อยครั้ง 2 คะแนน	แทบทุกครั้ง 3 คะแนน
1. บ่อยแค่ไหน ที่เล่นพนันด้วยเงินจำนวนมากกว่าที่สามารถจ่ายได้จริง				
2. บ่อยแค่ไหน ที่ต้องเพิ่มจำนวนเงินพนันเพื่อให้ได้ความรู้สึกตื่นเต้น เร้าใจ หรือได้ลุ้นเหมือนเดิม				
3. บ่อยแค่ไหน ที่หวนกลับไปเล่นพนันแก้มือเพื่อหวังจะได้เงินที่เสียไปคืนมา				
4. บ่อยแค่ไหน ที่ต้องหยิบยืมเงินผู้อื่น หรือขายสิ่งต่างๆเพื่อให้ได้เงินมาเล่นพนัน				
5. บ่อยแค่ไหน ที่รู้สึกว่า อาจมีปัญหาจากการเล่นพนัน				
6. บ่อยแค่ไหน ที่ถูกคนวิพากษ์วิจารณ์หรือบอกว่ามีปัญหาจากการเล่นพนัน ซึ่งอาจคิดว่าจริงหรือไม่จริงก็ได้				
7. บ่อยแค่ไหน ที่รู้สึกผิดกับการเล่นพนันหรือผลที่ตามมา จากการเล่นพนัน				
8. บ่อยแค่ไหน ที่มีปัญหาสุขภาพ ความเครียดหรือวิตกกังวลจากการเล่นพนัน				
9. บ่อยแค่ไหน ที่การพนันทำให้ตัวเองหรือคนในครอบครัวเกิดปัญหาทางการเงิน				

คะแนนรวม	ผลการประเมิน
Ø คะแนน	ไม่มีความเสี่ยง
1-2 คะแนน	มีความเสี่ยงต่ำ
3-7 คะแนน	มีความเสี่ยงปานกลางจะเป็นนักพนันที่มีปัญหา
8-9 คะแนน	มีความเสี่ยงสูง หรือเป็นนักพนันที่มีปัญหา

เมื่อจำแนกความรุนแรงของการเล่นการพนันที่เป็นปัญหาตามประเภทการพนันที่เล่น ข้อมูลที่ได้ค่อนข้างสอดคล้องกับระดับความรุนแรงของภาวะติดการพนัน กล่าวคือ พนันในบ่อนออนไลน์ มีสัดส่วนนักพนันที่มีปัญหาสูงที่สุดถึงร้อยละ 37.1 ของคนที่เล่นพนันบ่อนออนไลน์ (คิดเป็นนักพนันที่มีปัญหาจำนวน 0.722 ล้านคน) รองลงมาคือ การพนันหวยอื่นๆ มีอยู่ร้อยละ 35.6 (0.480 ล้านคน) ตามมาด้วย การพนันพื้นบ้าน ร้อยละ 35.1 (0.598 ล้านคน) พนันทายผลฟุตบอล ร้อยละ 33.5 (1.284 ล้านคน) และพนันในบ่อนแบบมีที่ตั้ง ร้อยละ 31.3 (1.308 ล้านคน) ขณะที่การพนันที่มีผู้เล่นสูงอย่างหวยใต้ดินและสลากกินแบ่งรัฐบาลมีสัดส่วนนักพนันที่มีปัญหาต่ำที่สุด คือร้อยละ 12.9 (2.480 ล้านคน) และร้อยละ 10.5 (2.594 ล้านคน) ตามลำดับ

ผลจากการสำรวจข้างต้นสะท้อนให้เห็นลักษณะความรุนแรงของปัญหาจากการพนัน ไม่ว่าจะเป็นภาวะติดการพนันและการเล่นพนันแบบที่เป็นปัญหาได้ในหลายแง่มุม

ประการแรก นักพนันที่เล่นกับบ่อนออนไลน์มีแนวโน้มจะประสบปัญหาจากการเล่นพนันสูงกว่านักพนันในบ่อนแบบมีที่ตั้ง น่าจะเป็นเพราะความสะดวก หลากหลาย เล่นง่าย จ่ายคล่อง เข้าถึงได้ทุกที่ทุกเวลา ทำให้การพนันกับบ่อนออนไลน์ปรากฏติดตา/ติดตามนักพนันไปได้ทุกที่ ส่งผลอย่างยิ่งต่อการสั่งสมพฤติกรรมการเล่นพนันที่ค่อยๆ ลำ้เส้น ได้ง่ายกว่าบ่อนแบบมีที่ตั้ง ซึ่งต้องจัดสรรเวลา แสวงหาสถานที่เล่น (แต่ถึงกระนั้นการพนันในบ่อนแบบมีที่ตั้งก็ยังสร้างผลกระทบต่อนักพนันในระดับที่รุนแรงอยู่พอสมควร)

ประการที่สอง นักพนันที่เล่นพนันหวยอื่นๆ เช่น หวยต่างประเทศ หวยหุ้น หวยปิงปองหรือจับยี่กี มีแนวโน้มจะประสบปัญหาจากการพนันมากกว่าการพนันหวยใต้ดินและหวยรัฐบาล อาจเป็นเพราะหวยทั้งสองอย่างหลังมีความถี่ในการเล่นเพียง 2 ครั้งต่อเดือน ขณะที่หวยอื่นๆ มีความ

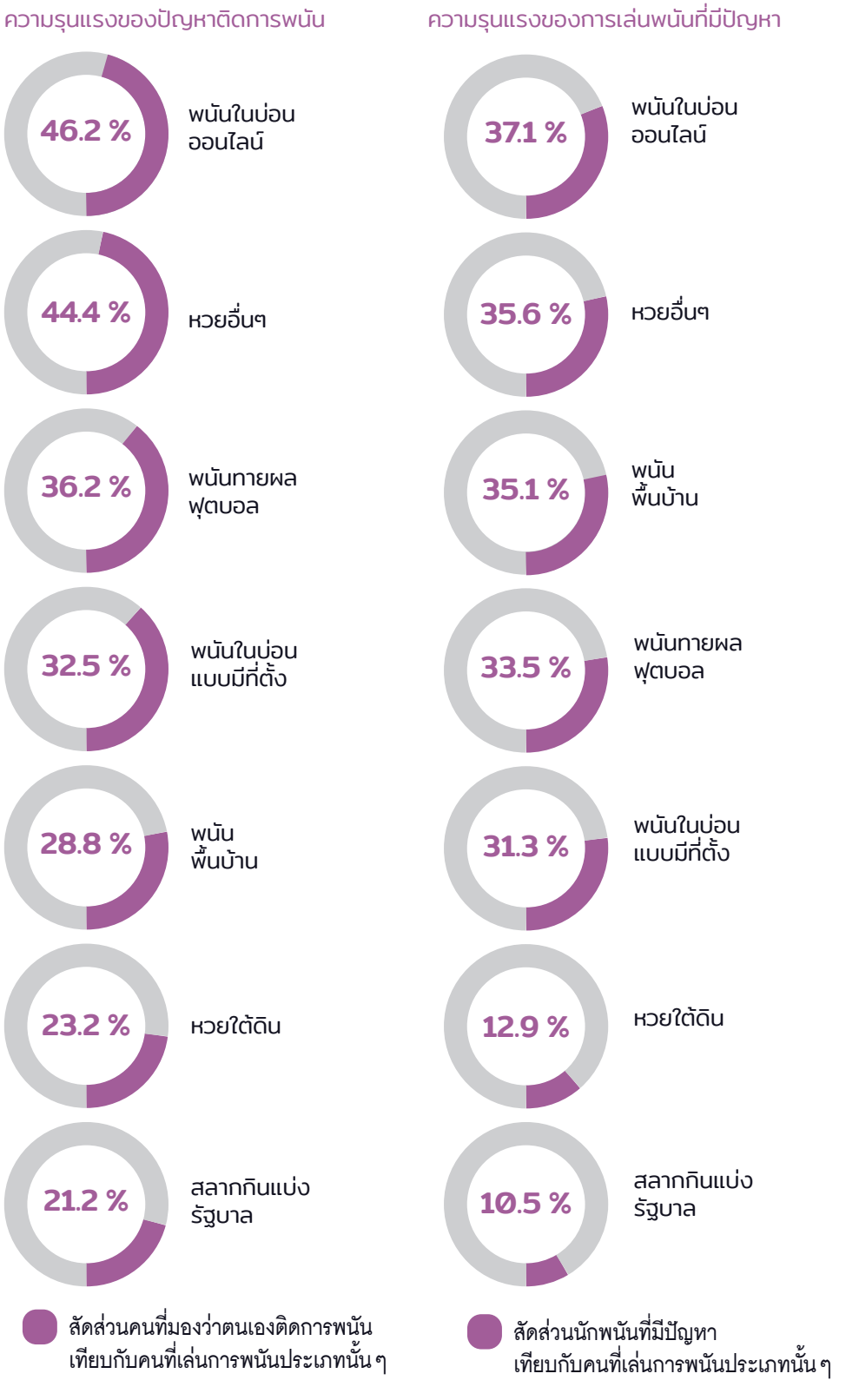
ในปี 2564 มีคนไทยที่เข้าข่ายเป็นนักพนันที่มีปัญหาถึง 3.512 ล้านคน คิดเป็นร้อยละ 10.9 ของคนที่เล่นการพนันในปีนี้ และมีนักพนันอีกร้อยละ 28.9 หรือประมาณ 9.333 ล้านคน มีความเสี่ยงที่อาจจะกลายเป็นนักพนันที่มีปัญหา

หลากหลายและความถี่ที่สูงกว่าอย่างมาก เช่น จับยี่กีในบางเว็บไซต์ออกรางวัลทุก ๆ 15 นาที ติดต่อกันไปเกือบ 24 ชั่วโมง เป็นต้น รอบของการเล่นพนันยิ่งสั้น รู้ผลเร็ว เล่นซ้ำได้ง่าย ก็ยิ่งส่งผลให้เกิดพฤติกรรมการเล่นพนันที่เป็นปัญหาได้ง่ายขึ้นเช่นกัน

ประการที่สาม การพนันทายผลฟุตบอลและการพนันพื้นบ้าน มีแนวโน้มก่อให้เกิดปัญหาจากการพนันได้สูง ที่เป็นเช่นนี้อาจเกิดจากการพนันทั้งสองประเภทผูกโยงกับความชื่นชอบ/ความบันเทิงจากการรับชมการแข่งขัน กระตุ้นให้แฟนบอล/เซียนไก่ชน-วัวชนรู้สึกตื่นเต้นเพลิดเพลินไปกับการเดิมพัน (ที่หลายคนมักเรียกว่า 'พนันแบบติดปลายนวม') ขณะเดียวกัน นักพนันหลายคนมีความเข้าใจว่า ตนสามารถใช้ทักษะบางอย่างเพื่อคาดคะเนผลการแข่งขันและเอาชนะพนันได้ เช่น การหาข้อมูลประกอบและการวิเคราะห์ผลการแข่งขัน เป็นต้น ยิ่งกลายเป็นความท้าทายให้นักพนันเหล่านั้นพยายามที่จะกลับไปเล่นพนันอีกเรื่อย ๆ เพื่อที่จะชนะพนันให้ได้ แรงกระตุ้นและแรงดึงดูดเหล่านี้มีส่วนสร้างพฤติกรรมการเล่นพนันแบบเป็นปัญหา

ประการสุดท้าย การพนันสลากกินแบ่งรัฐบาลและหวยใต้ดิน สามารถทำให้คนประสบปัญหาจากการพนันได้ แม้ความรุนแรงจะไม่เท่ากับการพนันประเภทอื่น แต่เมื่อพิจารณาจากความนิยมและความแพร่หลายแล้ว การพนันทั้งสองประเภทนี้มีจำนวนผู้ที่มีภาวะติดการพนัน และนักพนันที่มีปัญหารวมกันแล้วมีจำนวนมากกว่าการพนันประเภทอื่นหลายเท่า

แผนภาพที่ 3 ความรุนแรงของปัญหาติดการพนันและการเล่นพนันที่มีปัญหา
ในกลุ่มคนไทยที่เล่นการพนันในปี 2564 จำแนกตามประเภทการพนัน



15. สรุป

การพนันในสังคมไทยในภาพรวมยังคงขยายตัวเพิ่มขึ้นทั้งในแง่จำนวนผู้เล่นและวงเงินที่หมุนเวียนอยู่ในตลาดการพนัน การแพร่ระบาดของเชื้อโรคโควิด-19 ในช่วง 2 ปีที่ผ่านมา ได้เปลี่ยนแปลงสภาพภูมิทัศน์ของการพนันในสังคมไทยไปบ้าง ในด้านหนึ่งมาตรการควบคุมการแพร่ระบาดและการจำกัดการเดินทางทำให้ความนิยมเล่นพนันในบ่อนแบบมีที่ตั้งลดลง แต่อีกด้านก็กลายเป็นสารตั้งต้นให้การพนันในบ่อนออนไลน์ขยายตัวอย่างก้าวกระโดดภายในระยะเวลาอันสั้น ช่องทางการติดต่อสื่อสารหรือการเล่นพนันแบบออนไลน์ถูกใช้ประโยชน์อย่างแพร่หลายมากขึ้นในการพนันประเภทต่างๆ เช่น การเล่นหวยอื่นๆ ไม่ว่าจะเป็นหวยต่างประเทศ หวยหุ้น หรือหวยปิงปอง/จับยี่กี ที่ได้รับความนิยมเพิ่มขึ้นอย่างมากในช่วงปีที่ผ่านมา ขณะที่การพนันสลากกินแบ่งรัฐบาลและหวยใต้ดินยังคงยืนหยัดผ่านอุปสรรคการงดออกสลากฯ ในช่วงต้นของแพร่ระบาดฯ ครองพื้นที่ส่วนใหญ่ของการพนันในสังคมไทย เช่นเดียวกับการพนันทายผลฟุตบอล ที่แม้จะสะดุดไปบ้างจากการเลื่อนการแข่งขันฟุตบอลรายการใหญ่ๆ

การควบคุมพื้นที่ของการพนันให้อยู่ในขอบเขตที่เหมาะสม เป็นโจทย์และความท้าทายของสังคมไทย เช่นเดียวกับการสร้างกลไกป้องกันบรรเทาผลกระทบและการบำบัดเยียวยาผู้มีปัญหาจากการพนัน

ในบางช่วงเวลา แต่ก็ยังคงเป็นการพนันที่มีวงเงินพนันหมุนเวียนสูงสุดเป็นอันดับหนึ่งในปี 2564

ท่ามกลางภูมิทัศน์การพนันที่อยู่รายล้อมคนไทย ยังปรากฏภาพของคนเกือบห้าล้านคนที่ได้รับผลกระทบทางลบจากการพนัน ไม่ว่าจะเป็นปัญหาการเงิน หนี้สินจากการพนัน ปัญหาสุขภาพจิต ปัญหาความสัมพันธ์กับคนในครอบครัวและคนรอบข้าง มีคนเกือบเจ็ดล้านคนที่เล่นพนันจนถึงขั้นที่มองว่าตนเองติดการพนันไปแล้ว และเกือบสี่ล้านคนเป็นนักพนันที่มีปัญหา ไม่สามารถ

ควบคุมพฤติกรรมการเล่นพนันของตนให้อยู่ในขอบเขตที่เหมาะสมได้

ปัญหาจากการพนันมีแนวโน้มจะลุกลามมากขึ้นในอนาคต คาดคะเนได้จากประเภทการพนันที่กำลังขยายตัวเติบใหญ่ในช่วง 2 ปีที่ผ่านมา ล้วนแต่เป็นการพนันที่ก่อผลกระทบรุนแรงแทบทั้งสิ้น ไม่ว่าจะเป็นการพนันในบ่อนออนไลน์ หวยประเภทต่างๆ การพนันทายผลฟุตบอล และการพนันพื้นบ้านที่มีแนวโน้มจะกลับมาคึกคักอีกครั้งหลังการผ่อนปรนมาตรการควบคุมการแพร่ระบาดฯ ยังไม่นับบ่อนการพนันแบบมีที่ตั้ง ที่อาจจะเริ่มกลับมาลักลอบเปิดให้เล่นอีกครั้ง รวมไปถึงกระแสการพยายามผลักดันให้มีการเปิดบ่อนคาสิโนถูกกฎหมาย ซึ่งโดยตัวบ่อนแบบมีที่ตั้งเองก็มีแนวโน้มก่อปัญหาอยู่แล้ว หากพ่วงการเปิดพนันแบบออนไลน์ให้ถูกกฎหมายเข้าไปอีก จะยิ่งทวีคูณความรุนแรงของปัญหาที่จะเกิดตามมาอีกหลายเท่า

การควบคุมพื้นที่ของการพนันให้อยู่ในขอบเขตที่เหมาะสม จึงเป็นโจทย์และความท้าทายของสังคมไทยในยุคที่ความเปลี่ยนแปลงกำลังเกิดขึ้นอย่างรวดเร็ว ต้องตั้งต้นจากความเข้าใจที่ถูกต้องก่อนว่า การพนันเป็นกิจกรรมที่ก่อให้เกิดผลกระทบทางลบได้ และปัญหาจากการพนันเป็นปัญหาทางสาธารณสุข มิใช่ปัญหาหรือความล้มเหลวส่วนบุคคลของใครคนใดคนหนึ่ง ทั้งยังสร้างต้นทุนทางเศรษฐกิจที่สังคมต้องแบกรับ ธุรกิจการพนันเองก็เป็นตัวเล่นที่สำคัญของตลาดการพนัน และก็กำลังทำทุกวิถีทางเพื่อแสวงหาผลประโยชน์จากเม็ดเงินที่หมุนเวียนอยู่ปีละเกือบล้านล้านบาท คนไทยทุกเพศทุกวัยล้วนมีศักยภาพที่จะเป็น‘ลูกค้า’ของธุรกิจการพนันได้ด้วยกันทั้งนั้น

ทำอย่างไรถึงจะสามารถจัดการ/ควบคุมธุรกิจการพนันให้อยู่ในที่ในทาง ทำอย่างไรจึงจะสร้างภูมิคุ้มกันให้แก่คนไทย ทั้งทัศนคติ/วิธีคิดที่ถูกต้อง ทักษะการตัดสินใจเมื่อต้องจัดการกับปัญหาจากการพนันที่อาจจะเกิดขึ้นกับตนเองหรือคนรอบตัว ทำอย่างไรที่จะสร้างกลไกป้องกันบรรเทาผลกระทบจากการพนัน รวมถึงกระบวนการบำบัดเยียวยาผู้มีปัญหาจากการพนัน ที่มีประสิทธิภาพและเปิดกว้างเข้าถึงคนทุกกลุ่ม เหล่านี้เป็นคำถามที่ไม่อาจเลี่ยงได้ที่จะต้องขบคิดและแสวงหาคำตอบร่วมกัน เพื่อไม่ให้สังคมไทยก้าวพลาด ถลำตัวเข้าสู่กับดักของการพนันในที่สุด

ตามให้ทัน การพนันออนไลน์

รัฐบาลส่วนใหญ่ยังควบคุมการพนันออนไลน์ได้ค่อนข้างยาก

มาตรการควบคุมโรคของรัฐบาลแต่ละประเทศในช่วงโควิด-19 ทำให้คนหันไปเล่นพนันออนไลน์และกีฬาเสมือนจริงเพิ่มขึ้น และใช้เวลามากขึ้นด้วย โดยเฉพาะคนหนุ่มสาว

ธุรกิจการพนันออนไลน์และธุรกิจคู่ขนานเกมออนไลน์ สามารถสร้างการพนันที่ดึงดูดให้คนมาสนใจอยากติดตามได้มากกว่า คนเล่นการพนันออนไลน์ในปัจจุบันจึงมีสัดส่วนของการเสพติดการพนันสูงกว่าเมื่อเทียบกับคนเล่นพนันในสถานที่จริง

ปัญหาเกมและการพนันออนไลน์: ผลกระทบต่อคนรุ่นใหม่และต่อสังคม

ธุรกิจการพนันออนไลน์แพร่หลายเข้ามาในประเทศไทยเพิ่มขึ้น โดยที่รัฐบาลยังไม่ได้มีนโยบายและการควบคุมอย่างมีรายละเอียดเป็นรูปธรรม

ในช่วง "อยู่บ้าน หยุดเชื้อ เพื่อชาติ" เด็กและเยาวชนใช้เครื่องมือออนไลน์เฉลี่ยต่อวันมากกว่า 6 ชั่วโมงขึ้นไป และได้พบเห็นโฆษณาชวนให้เล่นพนันหรือเสี่ยงโชค เช่น 'เล่นเกมได้เงิน' 'ลงทุนง่าย ได้เงินไว' หรือ 'กักตัวไม่กลัวจน' มากถึงร้อยละ 70.06 ในจำนวนนี้ร้อยละ 13.24 ตามเข้าไปเล่นพนัน

รศ.วิทยากร เชียงกูล

สรุปสาระสำคัญจากรายงานวิจัย
เรื่องการพนันออนไลน์ สถานการณ์
นโยบาย และการควบคุม

เว็บไซต์ธุรกิจที่ทำเรื่องข้อมูลการพนันออนไลน์หลายแห่งเห็นตรงกันว่า คนทั่วโลกเล่นการพนันออนไลน์เพิ่มขึ้นอย่างรวดเร็วมาก ธุรกิจการพนันออนไลน์ในปัจจุบันน่าจะมีมูลค่าและสัดส่วนสูงขึ้นจากเมื่อ 5 ปีก่อน และคาดว่าในช่วงปี ค.ศ. 2020 - 2027 จะโตปีละ 11.5% ในปี 2027 มูลค่าการตลาดทั่วโลกจะอยู่ที่ 127.3 พันล้านดอลลาร์สหรัฐฯ ในขณะที่ขนาดของธุรกิจวีดิโอเกมหรือเกมออนไลน์ทั่วโลก ซึ่งเป็นกิจกรรมคู่ขนานและส่งเสริมสนับสนุนการพนันออนไลน์ ก็มีขนาดตลาดสูงกว่าหรือสูงพอ ๆ กับตลาดการพนันออนไลน์ คืออยู่ที่ 159.3 พันล้านดอลลาร์สหรัฐฯ ในปี 2020 และมีอัตราโตราวปีละ 10%

เว็บไซต์ halifaxstreetangels.org.uk องค์กรพัฒนาเอกชนในอังกฤษ สรุปการพนันออนไลน์มีผลกระทบต่อสังคม 5 ประเด็นใหญ่ในบทความ Negative Effects of Online Gambling on Society

1. ส่งเสริมการฟอกเงิน การนำเงินจากกิจกรรมผิดกฎหมายมาเล่นการพนันและทำให้เป็นทรัพย์สินถูกกฎหมายโดยไม่มีการตรวจสอบว่าเงินมาจากแหล่งใด

2. เป็นเกมที่มีการฉ้อโกงเอาเปรียบผู้บริโภค โดยเฉพาะเว็บไซต์เถื่อนที่ไม่ได้จดทะเบียน แม้แต่เว็บไซต์ที่จดทะเบียนก็สามารถออกแบบให้เจ้าของบ่อนทำกำไรได้มากเช่นกัน

3. นำไปสู่การติดการพนัน ซึ่งเป็นผลเสียต่อทั้งสุขภาพกายใจ การเรียน การทำงาน ชีวิต ครอบครัว นำไปสู่อาชญากรรมทางการเงิน การหย่าร้าง ครอบครัวแตกแยก

4. ส่งเสริมให้เกิดการฉ้อโกงกันทางคอมพิวเตอร์ (Hacking) ได้ง่ายขึ้น สำหรับคนที่เปิดบัญชีเล่นการพนันทางออนไลน์

5. ทำให้ครอบครัวแตกแยก ทั้งเรื่องการทะเลาะกันในครอบครัว การไม่ใส่ใจดูแลเด็ก หย่าร้าง ทั้งพ่อหรือแม่ที่ติดการพนันยังเป็นตัวอย่างให้ลูก ๆ สนใจเล่นการพนันตามด้วย

การเล่นพนันในปัจจุบันเปลี่ยนไปมาก นอกจากเล่นบนเซิร์ฟเวอร์ยังใช้เงินดิจิทัล บิทคอยน์ เจ้าพนักงานเก็บพยานหลักฐานลำบาก

การพนันออนไลน์หลังเกิดโรคระบาดโควิด-19

ในปี 2020 - 2021 เมื่อเกิดโรคระบาดโควิด-19 กิจกรรมการพนันในสถานที่จริงถูกระงับเพื่อควบคุมโรคระบาด คนต้องอยู่บ้านมากขึ้น ธุรกิจการพนันออนไลน์ใช้โอกาสนี้โฆษณา ให้โบนัส ให้แรงจูงใจต่างๆ มากขึ้น บางประเทศใช้สถานการณ์นี้เป็นโอกาสหารายได้ เช่น ประเทศเบลลารัสประกาศให้คาสิโนออนไลน์เป็นธุรกิจถูกกฎหมาย อาร์เมเนีย ก่อนหน้านี้รัฐบาลเตรียมประกาศให้การเล่นการพนันทางอินเทอร์เน็ตผิดกฎหมายก็เลื่อนประกาศนี้ออกไปก่อน ส่วนอังกฤษ ธุรกิจการพนันที่จดทะเบียนตามกฎหมายสามารถโฆษณาทางโทรทัศน์และสื่อสังคมได้ด้วย คนหันไปเล่นการพนันออนไลน์และกีฬาเสมือนจริงเพิ่มขึ้น และใช้เวลามากขึ้นด้วย โดยเฉพาะคนหนุ่มสาว

การพนันออนไลน์จึงเป็นปัญหาค่อนข้างใหม่ที่มีลักษณะเฉพาะแตกต่างจากการพนันตามสถานที่จริง และกำลังขยายตัวไปทั่วโลกในอัตราที่สูงกว่าการพนันในสถานที่จริง รวมถึงวีดิโอเกม ทั้งประเภท Social Casino Online ที่คล้ายการพนัน และเกมที่เน้นการแข่งขันเอาชนะที่เรียกว่า E - Sport ได้กลายเป็นธุรกิจใหญ่ที่ขยายตัวอย่างรวดเร็ว โดยเฉพาะวัยรุ่นและคนหนุ่มสาวแรกรุ่นที่เกิดและเติบโตมาในยุคของการมีอินเทอร์เน็ตใช้ในชีวิตประจำวัน ก็มีโอกาสเข้าไปเล่นการพนันและติดการพนันทางออนไลน์มากกว่ากลุ่มวัยอื่นๆ ส่วนกลุ่มผู้หญิง ซึ่งโดยทั่วไปแล้วมีสัดส่วนการเล่นการพนันในสถานที่จริงน้อยกว่าผู้ชาย เพราะวัฒนธรรมค่านิยมของสังคมคอยกั้นไว้ แต่การพนันออนไลน์เปิดโอกาสให้ผู้หญิงเข้าไปเล่นการพนันออนไลน์ได้เพิ่มขึ้น รวมถึงกลุ่มผู้สูงอายุ ระดับมีการศึกษา มีฐานะ รายได้ค่อนข้างดี บางส่วนที่มีเวลาว่างมาก พอมีเงินทองและมีการใช้สื่อทางสังคมเพื่อการสื่อสาร มีแนวโน้มเล่นการพนันออนไลน์เพิ่มขึ้นเช่นกัน เพราะเป็นเรื่องการหาอะไรที่สนุก ตื่นเต้น ทำแบบส่วนตัว ปิดบังไม่ให้ครอบครัวหรือคนอื่นในสังคมรับรู้ได้สะดวก

งานวิจัยหลายประเทศให้ผลออกมาใกล้กันว่า รัฐบาลส่วนใหญ่ยังควบคุมการพนันออนไลน์ได้ค่อนข้างยาก เพราะประชาชนสามารถเข้าถึงเว็บไซต์ที่ลงทะเบียนจัดตั้งบริษัทในประเทศอื่นได้สะดวก ยิ่งในโลกยุคโรคระบาดโควิด-19 ที่ทำให้การพนันออนไลน์สะดวกกว่าการเล่นการพนันในสถานที่จริง ก็ยิ่งทำให้ธุรกิจการพนันออนไลน์ได้เปรียบ และธุรกิจขยายตัวเพิ่มขึ้นด้วยเหตุผลหลายประการ เช่น การ

รัฐบาลส่วนใหญ่ยังควบคุมการพนันออนไลน์ได้ยาก เพราะประชาชนเข้าถึงเว็บไซต์ที่จัดตั้งในประเทศอื่นได้สะดวก

เข้าถึงได้สะดวก ทุกเวลา ทุกสถานที่ ความเป็นส่วนตัว ปิดบังจากคนอื่นๆได้ บริษัทธุรกิจการพนันออนไลน์ (รวมทั้งเกมออนไลน์) สามารถสร้างการพนัน ทั้งที่เลียนแบบการพนันในสถานที่จริงและสร้างขึ้นใหม่ให้มีเนื้อหาและรูปแบบที่ดึงดูดใจผู้เล่น ทั้งสนุกตื่นเต้น มีการเคลื่อนไหว แสง เสียง มุกเกมต่างๆ มีการโฆษณา การตลาด และโปรโมชั่นที่ทำให้คนสนใจอยากติดตามได้มากกว่า คนเล่นการพนันออนไลน์ในปัจจุบันจึงมีสัดส่วนของการเสพติดการพนันในสัดส่วนสูงกว่าเมื่อเทียบกับคนเล่นการพนันในสถานที่จริง

เว็บไซต์ที่ปรึกษาทางธุรกิจและกฎหมายระหว่างประเทศ ชื่อ Slotegrator ให้ข้อมูลภาพใหญ่ที่น่าสนใจในบทความชื่อ Where is Online Gambling Legal in 2021 โดยแบ่งประเภทกฎหมายและการควบคุมธุรกิจการพนันออนไลน์ออกเป็น 4 กลุ่ม คือ

กลุ่มที่ 1 ประเทศที่ไม่มีกฎหมายปิดกั้น (Block) คาสิโนออนไลน์อย่างชัดเจน มี 32 ประเทศ เช่น ฮ่องกง ญี่ปุ่น มาเลเซีย สิงคโปร์ บราซิล เม็กซิโก ออสเตรีย นิวซีแลนด์ บางประเทศอาจอนุญาตให้บริษัทต่างประเทศจดทะเบียนได้ แต่บางประเทศต่อไปอาจจะปิดกั้นก็ได้

กลุ่มที่ 2 ประเทศที่เว็บไซต์การพนันต้องยื่นขออนุญาตจากหน่วยงานผู้ควบคุมเรื่องการพนัน มี 32 ประเทศ ส่วนใหญ่อยู่ในยุโรปและอเมริกากลาง

กลุ่มที่ 3 ประเทศที่ระบุว่า บริษัทผู้ประกอบการในประเทศต้องยื่นขออนุญาตจดทะเบียนและเสียภาษี แต่โดยทั่วไปไม่ได้ระบุถึงบริษัทจากต่างประเทศ และบางประเทศให้บริษัทจากต่างประเทศยื่นขออนุญาตจดทะเบียนได้ กลุ่มนี้มี 28 ประเทศ ส่วนใหญ่อยู่ในยุโรปใต้ ยุโรปตะวันออก และมียุโรปเหนือ ยุโรปตะวันตกด้วย

กลุ่มที่ 4 ประเทศที่ไม่มีการปิดกั้นเว็บไซต์การพนันจากต่างประเทศ เป็นกลุ่มใหญ่ที่สุด มีถึง 93 ประเทศ ทั้งในแอฟริกา อเมริกากลาง อเมริกาใต้ ประเทศหมู่เกาะ เอเชีย และยุโรปบางส่วน

นโยบายของรัฐบาลประเทศและมลรัฐต่างๆเกี่ยวกับการพนัน โดยเฉพาะประเทศพัฒนาอุตสาหกรรม (หรือประเทศรายได้สูง) และประเทศพัฒนาอุตสาหกรรมใหม่ (หรือรายได้ปานกลาง) มักจะยอมรับให้การพนันบางประเภทถูกกฎหมายหรือขอใบอนุญาต

จากหน่วยงานรัฐได้ เช่น ลอตเตอรี่ และการทายผลการแข่งขันกีฬาที่เป็นที่นิยมในประเทศนั้นๆ สถานคาสิโน เครื่องเล่นการพนันอิเล็กทรอนิกส์ และการพนันออนไลน์

การอภิปรายถกเถียงกันเรื่องผลดีและผลเสียของการทำให้การพนันถูกกฎหมายจึงเป็นเรื่องของจุดยืนเกี่ยวกับนโยบายการพัฒนาเศรษฐกิจและสังคมของแต่ละกลุ่มคน นักการเมืองและนักธุรกิจที่มีจุดยืนต้องการเน้นการเจริญเติบโตทางด้านเศรษฐกิจจะสนับสนุนการทำให้การพนันถูกกฎหมาย โดยใช้เหตุผลว่า การทำให้ถูกกฎหมายจะทำให้เศรษฐกิจของประเทศ (หรือมลรัฐ) เติบโต และรัฐบาลเก็บภาษีได้มากขึ้น ส่วนนักวิชาการสายสาธารณสุข แพทย์ นักจิตวิทยา และนักทำงานด้านสังคม จะมองในแง่ว่า การทำให้การพนันจดทะเบียนได้อย่างถูกกฎหมายอาจเป็นสาเหตุให้ประชาชนเล่นและเสพติดการพนันเพิ่มขึ้น ซึ่งเป็นผลเสียหายต่อสุขภาพ สุขภาวะ คุณภาพชีวิตของประชาชนและสังคมโดยรวม ทำให้มีต้นทุนทางสังคมที่จะต้องติดตามป้องกันและหลีกเลี่ยงเพิ่มขึ้น โดยมีการวิจัยในบางเมืองพบว่า ต้นทุนทางสังคมสูงกว่ารายได้ทางเศรษฐกิจที่รัฐได้มา

ปัญหาและข้อคิดสำหรับประเทศไทย

ธุรกิจการพนันออนไลน์แพร่หลายเข้ามาในประเทศไทยเพิ่มขึ้น โดยที่รัฐบาลยังไม่ได้มีนโยบายและการควบคุมอย่างมีรายละเอียดเป็นรูปธรรม

ในช่วงปี 2563 - 2564 ซึ่งเป็นช่วงที่โรคโควิด-19 ระบาดมาก ศูนย์ศึกษาปัญหาการพนัน และนักวิชาการจากสถาบันต่างๆ ผู้ให้บริการอินเทอร์เน็ตในประเทศไทย (AIS) รวมถึงหน่วยงานรัฐที่เกี่ยวข้อง ได้รายงานผลการสำรวจพฤติกรรมของเด็กและเยาวชนกับการใช้สื่อออนไลน์ และการเฝ้าระวังเกี่ยวกับกลยุทธ์ทางการตลาดและการโฆษณาของธุรกิจพนันออนไลน์ ผลการสำรวจกลุ่มตัวอย่างจำนวน 1,089 คน จากทั่วประเทศตั้งแต่ระดับประถมศึกษาจนถึงอุดมศึกษา ในช่วง "อยู่บ้าน หยุดเชื้อ เพื่อชาติ" พบว่าก่อนช่วงระบาดโควิด-19 เด็กและเยาวชนส่วนใหญ่ใช้เวลาในแต่ละวันกับการใช้เครื่องมือออนไลน์เฉลี่ย 6 ชั่วโมงขึ้นไป แต่ในช่วงอยู่บ้านเพิ่มขึ้นเป็นร้อยละ 48.20 หรือประมาณครึ่งหนึ่งของผู้ตอบแบบสำรวจ โดยในระหว่างการใช้เครื่องมือออนไลน์ เด็กและเยาวชนได้พบเห็นโฆษณาชวนให้เล่นพนันหรือเสี่ยงโชค เช่น 'เล่นเกมได้เงิน' 'ลงทุนง่าย ได้เงินไว' หรือ 'กักตัวไม่กลัวจน' มากถึงร้อยละ 70.06 ช่วงอายุที่พบเห็นโฆษณาชวนให้เล่นพนันหรือเกมพนันมากที่สุด คือ 15 - 19 ปี ส่วนช่องทางที่พบเห็นเป็นเฟซบุ๊ก

มากที่สุด รองลงมาคือ เว็บไซต์หรือแอพพลิเคชันดูหนัง ฟังเพลง เล่นเกม และไลน์ เมื่อเห็นโฆษณาการพนันออนไลน์แล้ว มีเด็กและเยาวชนตามเข้าไปเล่นพนันร้อยละ 13.24

เว็บพนันออนไลน์เพิ่มขึ้นในช่วงเวลานี้เกือบ 1 เท่า โดยมีเว็บพนันออนไลน์เกิดใหม่จำนวน 200 เว็บไซต์ จากเดิมที่มีอยู่ 240 เว็บไซต์ รวมเป็น 440 เว็บไซต์ ทั้งยังมีผู้ใช้เฟซบุ๊กกว่า 167 ยูสเซอร์ ที่รับโปรโมตเว็บพนันออนไลน์ ประกอบด้วย บุคคลทั่วไปที่มีหลากหลายอาชีพบนโลกออนไลน์ อินฟลูเอ็นเซอร์ และเน็ตไอดอลที่มีผู้ติดตามตั้งแต่ 200 คน ไปจนถึง 1.8 ล้านคน นอกจากนี้ยังมีแฟนเพจที่โปรโมตเว็บพนันออนไลน์ โดยแต่ละเพจมีผู้ติดตามตั้งแต่ 20 คน ไปจนถึง 2.1 ล้านคน เพจยอดนิยม ได้แก่ เพจคำคม หรือประโยคโดนใจวัยรุ่น เพจรถแต่ง - รถซิ่ง เพจโพสต์รูปสาวสวยหนุ่มหล่อ และเพจพนันออนไลน์โดยตรง

แม้จะมีข่าวการจับกุมบ่อนการพนันบางแห่งในช่วงวิกฤตโรคระบาดโควิด-19 เนื่องจากมีคนที่ติดเชื้อโควิด-19 มาจากบ่อนการพนันแห่งหนึ่งจนเรื่องโด่งดังขึ้นมา ทำให้รัฐบาลต้องสั่งการปราบปรามและเข้มงวดกวดขันกับการเปิดบ่อนอื่นๆ ด้วย หลังจากนั้นก็มีข่าวการตรวจค้นจับกุมสถานที่ทำการเปิดบ่อนการพนันออนไลน์ในหลายจังหวัดหลายครั้ง สะท้อนว่ามีการลักลอบเล่นการพนันทั้งออนไลน์และในสถานที่จริงกันมาก แต่การจับกุมบ่อนการพนันทั้งในสถานที่จริง

เจ้าหน้าที่รัฐหลายหน่วยงานยอมรับว่า ไม่สามารถปราบปรามการกระทำความผิดเกี่ยวกับการพนัน และตัดวงจรหรือแหล่งที่มาของผู้จัดให้มีการเล่นการพนัน

และแหล่งให้บริการการพนันออนไลน์ในประเทศไทยน่าจะเป็นเพียงบางส่วนของภูเขาน้ำแข็งเท่านั้น ปัญหาคือ บ่อน โดยเฉพาะบ่อนออนไลน์ สามารถเปิดใหม่ได้ง่ายมาก ฝ่ายเจ้าหน้าที่รัฐหลายหน่วยงานเองก็ยอมรับว่า ไม่สามารถปราบปรามการกระทำความผิดเกี่ยวกับการพนัน และตัดวงจรหรือแหล่งที่มาของเงินทุนของผู้จัดให้มีการเล่นการพนันหรือเจ้าของเว็บไซต์ ผู้ดูแลเว็บไซต์ ได้อย่างเด็ดขาด เนื่องจากตัวการ นายทุน หรือเจ้าของเว็บไซต์ที่อยู่เบื้องหลังการกระทำความผิด มักจะใช้ตัวแทนหรือลูกน้องในขบวนการรับเป็นผู้จัดให้มีการเล่นการพนันแทน ใช้บัญชีเงินฝากของผู้รับจ้างเปิดบัญชีเป็นช่องทางในการรับเงินจากนักพนัน เมื่อถูกจับกุมและบัญชีเงินฝากถูกอายัด ตัวการ นายทุน หรือเจ้าของเว็บไซต์ก็จะเปลี่ยนไปใช้บัญชีของบุคคลอื่นในการกระทำความผิดอีก

รวมทั้ง ประเทศไทยยังไม่มีกฎหมายและการบังคับใช้ที่จะควบคุมเรื่องนี้ได้อย่างมีประสิทธิภาพ เช่น ศูนย์ปราบปรามอาชญา-

กรรมทางเทคโนโลยี (DSI) ไม่สามารถสั่งปิดเว็บไซต์ให้บริการการพนันออนไลน์ได้ด้วยตนเอง ต้องอาศัยความร่วมมือจากหน่วยงานอื่น คือ ตำรวจ กระทรวงมหาดไทย และต้องขออนุญาตจากศาลด้วย ถึงศาลสั่งปิดเว็บไซต์ไปแล้ว เช่นปีที่ผ่านมามีการปิดเว็บไซต์ไปกว่า 1,000 เว็บไซต์ แต่ธุรกิจการพนันออนไลน์ก็เปลี่ยนไปเปิดเว็บไซต์ใหม่ได้ในไม่ช้า รวมทั้งกฎหมายเกี่ยวกับการพนันที่บังคับใช้มาตั้งแต่ พ.ศ. 2478 ไม่ทันกับความเปลี่ยนแปลงของยุคสมัย การเล่นพนันปัจจุบันเปลี่ยนไปมาก นอกจากเล่นบนเซิร์ฟเวอร์ ยังใช้เงินเป็นดิจิทัล บิทคอยน์ การจะไปเก็บพยานหลักฐาน ทั้ง พ.ร.บ. การพนัน และประมวลกฎหมายวิธีพิจารณาความอาญา ไม่มีบทบัญญัติรองรับให้รวบรวมพยานหลักฐานแบบนี้ได้เลย ทำให้เจ้าพนักงานหาหลักฐานลำบาก ต้องเอา พ.ร.บ.ว่าด้วยการกระทำความผิดทางคอมพิวเตอร์มาปรับใช้ชั่วคราว และยังไม่มีกฎหมายและการบังคับใช้ที่ห้ามการโฆษณาธุรกิจการพนันออนไลน์ทางตรงและทางอ้อม โฆษณาของธุรกิจการพนันออนไลน์จึงเข้าถึงคนจำนวนมาก

ภายใต้สถานการณ์การพนันออนไลน์ดังกล่าวมานี้ ไทยควรมีการวิจัย การสรุปรายงานการวิจัยของต่างประเทศ การระดมสมอง เปิดอภิปรายถกเถียงกันเรื่องปัญหาการพนันและวิธีการควบคุม ลดความเสียหายจากการติดการพนันอย่างมีหลักฐานมีเหตุผล ตรงไปตรงมา ประเด็นสำคัญว่าการอนุญาตให้เปิดเว็บไซต์ให้บริการพนันออนไลน์แบบจดทะเบียนได้จำนวนหนึ่ง และมีกฎเกณฑ์ที่เข้มงวด เอาจริง น่าจะมีข้อดีกว่าการปล่อยให้คนไปแอบเล่นเว็บไซต์ของต่างประเทศ แต่ก็ต้องมีเครื่องมือ กลไก วิธีการควบคุมดูแลให้เจ้าของเว็บไซต์ที่จดทะเบียนเข้าร่วมโครงการการพนันอย่างรับผิดชอบ มีจริยธรรมอย่างจริงจัง ควบคุมการโฆษณา การทำการตลาด การค้ากำไรเกินควร เช่นในเยอรมันมีกฎหมายห้ามการให้โบนัสแต่ผู้บริหารบริษัทธุรกิจการพนัน เพราะเกรงว่าการให้โบนัสจะเป็นแรงจูงใจให้ผู้บริหารมุ่งขยายตลาดหากำไรมากเกินไป

รวมทั้งถ้าหากอนุญาตให้เว็บไซต์ในประเทศที่จดทะเบียนแล้ว ก็ต้องแก้ไขกฎหมายเพื่อบล็อกเว็บไซต์จากต่างประเทศ และเอาผิดกับทั้งคนให้บริการและคนเล่นการพนันในเว็บที่ไม่ได้จดทะเบียนด้วยอย่างเข้มงวดเพิ่มขึ้น

นอกจากนี้ เรื่องที่สำคัญคือ ภาครัฐและภาคประชาสังคมต้องช่วยกันดูแลให้การศึกษา ข้อมูลข่าวสาร ให้คนมีความรู้ความคิด ความเชื่อ ทั้งเด็กเยาวชน พ่อแม่ผู้ปกครอง เกี่ยวกับการพนันอย่างถูกต้อง พัฒนาสุขภาวะทางจิต มีภูมิคุ้มกันที่ดี มีกิจกรรมที่สร้างสรรค์ ไม่จำเป็นต้องไปเกี่ยวข้องกับการเล่นการพนันหรือการเสพติดอื่นๆ ด้วย

ใครคือผู้กระทำการที่มีผลต่อการขยายตัวของธุรกิจพนันฟุตบอลออนไลน์

ปฏิบัติการทางสังคมจากแม่ข่ายเว็บไซต์พนันฟุตบอล ซุปเปอร์ซีเนียร์ ซีเนียร์ มาสเตอร์ เอเย่นต์ และผู้เล่นพนัน บทความนี้ชี้ตัวผู้กระทำการในโครงข่ายการพนันฟุตบอลออนไลน์ และเงื่อนไขเชิงโครงสร้างที่ทำให้ธุรกิจนี้ขยายตัวอย่างรวดเร็ว

ผศ.ดร.ชัยณรงค์ เครือนวน
ผศ.พิมพ์ประไพ สนิทวงศ์ ณ อยุธยา

สรุปสาระสำคัญจากรายงานวิจัย
เรื่องโครงสร้างและผู้กระทำการ
ที่มีผลต่อการขยายตัวของธุรกิจ
พนันฟุตบอลออนไลน์

ในยุคการเปลี่ยนผ่านจากโต๊ะพนันบอล ซึ่งเป็นการเล่นพนันแบบปิด (Offline) สู่การพนันฟุตบอลออนไลน์ที่มีรูปแบบการเล่นพนันที่ไม่ถูกจำกัดด้วยพื้นที่และเวลา (Space and Time) ผู้เล่นสามารถเล่นพนันได้โดยไม่จำกัดสถานที่ เล่นได้ตลอดเวลาที่มีการแข่งขัน และมีความหลากหลายด้านอัตราต่อรอง ภายใต้เงื่อนไขแค่ผู้เล่นเข้าถึงเครือข่ายอินเทอร์เน็ต และความพยายามของผู้ประกอบการธุรกิจพนันฟุตบอลออนไลน์ในการออกแบบรูปแบบการเล่นพนันหลายแบบเพื่อสร้างแรงจูงใจแก่ผู้เล่น เช่น เปิดโอกาสให้ผู้เล่นเดิมพันได้ตามความต้องการของตน ดังกรณีการเลือกเล่นพนันฟุตบอลเพียงครึ่งแรกหรือครึ่งหลัง (Half Time) การทายผลว่าฝ่ายใดสามารถทำประตูแรกได้ก่อน (First Goal) การทายผลว่าครึ่งแรกจะมีผลประตูรวมเท่าไหร่ หรือครึ่งหลังจะมีผลประตูรวมเท่าไหร่ การทายผลรวมการเตะมุมของทั้งสองทีม (Corner Click) หรือการเปิดโอกาสให้ผู้เล่นสามารถกำหนดอัตราต่อรองได้ด้วยตนเอง (โดยเจ้าของ Website หรือ Admin จะมีการกำหนดอัตราต่อรองสูงสุดและต่ำสุดไว้) นอกจากนี้ยังมีการจ่ายโบนัสให้กับผู้พนัน (ช่วงแรกที่สมัครเป็นสมาชิก) เป็นต้น

ปรากฏการณ์ดังกล่าว เปรียบเสมือนเงื่อนไขเชิงโครงสร้างที่เปิดโอกาสให้การพนันฟุตบอลออนไลน์เติบโตอย่างต่อเนื่อง ปรากฏการณ์เช่นนี้เกิดขึ้นควบคู่กับการมีเงื่อนไขเชิงโครงสร้างที่เป็นข้อจำกัด ทำให้ไม่สามารถจัดการหรือควบคุมการเล่นพนันในลักษณะนี้อย่างมีประสิทธิภาพ เช่น ศักยภาพและความพร้อมของกลไกรัฐด้านอุดมการณ์ (Ideological State Apparatus) ไม่ว่าจะเป็นสถาบันการศึกษา ศาสนา ครอบครัว สื่อมวลชน ที่ไม่มีกระบวนการกล่อมเกลาหรือขัดเกลาทางสังคม (Socialization) เพื่อป้องกันไม่ให้สมาชิกในสังคมเข้าสู่หรือห่างไกลจากการพนันอย่างชัดเจน เช่นเดียวกับกลไกรัฐด้านการปราบปราม (Repressive State Apparatus) ทั้งกลไกด้านกฎหมาย เจ้าหน้าที่ตำรวจ ทหาร หรือส่วนราชการเกี่ยวข้อง ที่ไม่สามารถลงโทษกำกับ ตรวจตรา ผู้เกี่ยวข้องกับการพนันออนไลน์ได้อย่างที่ควรจะเป็น ตรงกันข้ามบางกรณีผู้กระทำการในกลไกรัฐด้านการ

ซุปเปอร์ซีเนียร์ทำหน้าที่คุ้มครอง สร้างความเชื่อมั่น รวมทั้งเป็นหลักประกันทางเศรษฐกิจ การเมือง และทำหน้าที่เคลียร์ปัญหาให้กับลูกข่าย

ปราบปรามกลับมีผลประโยชน์ร่วมกับผู้ประกอบการธุรกิจพนันฟุตบอลออนไลน์ หรือเรียกรับผลประโยชน์จากผู้ประกอบการ

การศึกษาของศูนย์ศึกษาปัญหาการพนัน ชี้ให้เห็นว่า ในปี 2558 มีจำนวนผู้เล่นพนันฟุตบอลออนไลน์ ประมาณร้อยละ 13.70 จากจำนวนผู้เล่นพนันฟุตบอลทั้งหมด ในขณะที่ปี 2564 มีผู้เล่นพนันโดยตรงกับเว็บไซต์/แอพพนัน ร้อยละ 18.50 อีกร้อยละ 11.60 เล่นพนันผ่านไลน์/แอพแชทต่างๆ และร้อยละ 0.80 เล่นผ่านเฟซบุ๊ก/โซเชียลมีเดียต่างๆ

ตารางแสดงจำนวนผู้เล่นพนันทายผลฟุตบอลระหว่างปี 2558 - 2564

ปี	จำนวนผู้เล่นพนันทายผลฟุตบอล (คน)	จำนวนเงินหมุนเวียน (ล้านบาท)	นักพนันฟุตบอลหน้าใหม่ (คน)	ร้อยละของผู้เล่นพนันฟุตบอลออนไลน์
2558	1,991,986	N/A	136,125	13.70
2560	2,476,612	117,301	140,016	20.60
2562	3,463,506	211,500	160,542	18.60
2564	3,830,594	220,513	181,168	18.50

ที่มา: ศูนย์ศึกษาปัญหาการพนัน

การขยายตัวของการพนันฟุตบอลออนไลน์เกิดขึ้นจากปฏิบัติการทางสังคม (Social Practices) และการสร้างเครือข่ายระหว่างผู้กระทำการที่เกี่ยวข้องกับธุรกิจพนันฟุตบอลทั้งในประเทศและต่างประเทศ โดยเฉพาะการออกแบบระบบและบริหารจัดการเพื่อโน้มน้าวหรือสร้างแรงจูงใจแก่ผู้เล่นหลายรูปแบบ ขณะเดียวกัน การเล่นพนันฟุตบอลออนไลน์มีแนวโน้มที่จะหลุดพ้นจากการตรวจตราและลงโทษของกลไกรัฐด้านการปราบปรามได้ง่ายกว่าโต๊ะพนันบอลด้วย

การศึกษาภายใต้ปรากฏการณ์ทางสังคมข้างต้นว่า มีเงื่อนไขเชิงโครงสร้างอะไรบ้างที่ส่งผลให้ธุรกิจพนันฟุตบอลออนไลน์ขยายตัวอย่างรวดเร็ว และการขยายตัวนั้นมีผู้กระทำการกลุ่มใดบ้างที่เข้ามาเกี่ยวข้องและผู้กระทำการเหล่านั้นสร้างเครือข่ายหรือมีปฏิสัมพันธ์กันในลักษณะใด รวมทั้งจะมีแนวทางหรือมาตรการอย่างไรเพื่อป้องกันแก้ไขปัญหาการพนันฟุตบอลออนไลน์ จากการศึกษาวิจัยมีข้อค้นพบที่สำคัญ ดังนี้

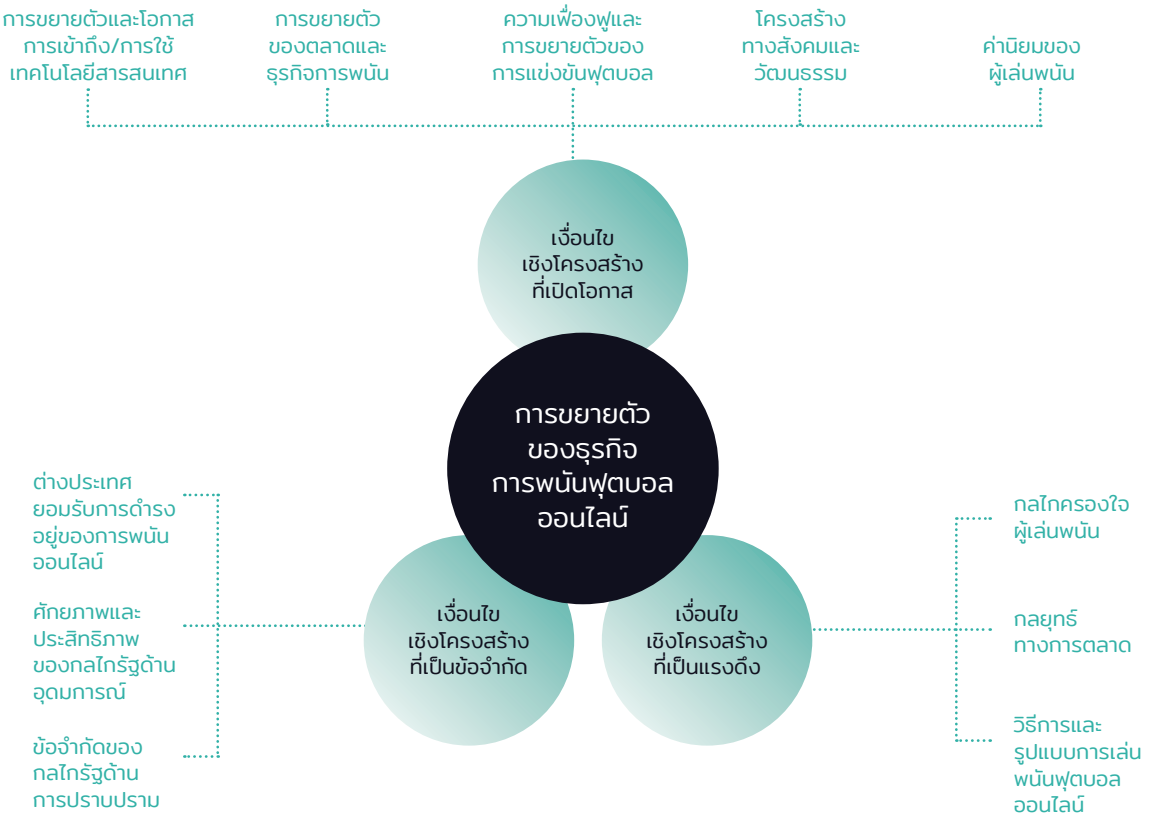
เงื่อนไขเชิงโครงสร้างที่ส่งผลให้ธุรกิจพนันฟุตบอลออนไลน์ขยายตัว

การขยายตัวของธุรกิจพนันฟุตบอลออนไลน์เกิดขึ้นจากปฏิสัมพันธ์ของเงื่อนไขที่เปิดโอกาส เงื่อนไขที่เป็นข้อจำกัด และเงื่อนไขที่เป็นแรงดึง ดังรายละเอียดต่อไปนี้

1. เงื่อนไขเชิงโครงสร้างที่เปิดโอกาส เป็นเงื่อนไขที่ช่วยส่งเสริมและสนับสนุนให้ธุรกิจการพนันฟุตบอลออนไลน์ขยายตัว ประกอบด้วย 5 เงื่อนไขย่อย คือ การขยายตัวและโอกาสเข้าถึง/การใช้เทคโนโลยีสารสนเทศ การขยายตัวของตลาดและธุรกิจพนันออนไลน์ ความเฟื่องฟูและการขยายตัวของการแข่งขันฟุตบอล โครงสร้างทางสังคมและวัฒนธรรมที่ประกอบสร้างและผลิตซ้ำความเป็นชายในรูปแบบของความแข็งแกร่ง เข้มแข็ง ส่งผลเชิงเชื่อมโยงต่อการขยายตัวของธุรกิจพนันฟุตบอลออนไลน์ เพราะสนามการพนันฟุตบอลออนไลน์คือสถานที่พิสูจน์ความเป็นชายตามนิยามกระแสหลัก รวมทั้งค่านิยมของผู้เล่นพนัน เพราะการพนันออนไลน์เป็นการพนันที่เล่นได้ทุกที่ทุกเวลา มีเงินเล็กน้อยก็เล่นพนันได้ ประกอบกับผู้เล่นรู้สึกปลอดภัยเป็นส่วนตัว ไม่ต้องแสดงตัวตน ไม่มีหลักฐานการเล่นพนัน

2. เงื่อนไขเชิงโครงสร้างที่เป็นข้อจำกัด เป็นเงื่อนไขที่เป็นอุปสรรคต่อการป้องกันควบคุม ปราบปราม และแก้ไขปัญหาการเล่นพนันฟุตบอลออนไลน์ ซึ่งเป็นสาเหตุหนึ่งที่ส่งผลให้ธุรกิจพนันฟุตบอลออนไลน์ขยายตัวอย่างรวดเร็ว ประกอบด้วย 3 เงื่อนไขย่อย คือ ข้อจำกัดของกลไกรัฐด้านการปราบปราม (Repressive State Apparatus) กลไกรัฐมิตินี้เกี่ยวข้องกับเครื่องมือป้องกันปราบปรามและแก้ไขปัญหาการเล่นพนันฟุตบอลออนไลน์ โดยเฉพาะกลไกด้านกฎหมาย และสถาบันที่ทำหน้าที่ควบคุมปราบปรามที่ไม่สามารถปฏิบัติงานได้อย่างมีประสิทธิภาพและไม่สอดคล้องกับความเปลี่ยนแปลงของสถานการณ์การพนันออนไลน์ เช่นเดียวกับศักยภาพและประสิทธิภาพของกลไกรัฐด้านอุดมการณ์ (Ideological State Apparatus) ไม่ว่าจะเป็นสถาบันครอบครัว สถาบันการศึกษา สถาบันศาสนา และสื่อมวลชน ที่ไม่ประสบผลสำเร็จในการปลูกฝังความคิดหรือชี้ให้เห็นโทษและผลกระทบมิติต่างๆ ของการเล่นพนัน

3. เงื่อนไขเชิงโครงสร้างที่เป็นแรงดึง ในฐานะแรงจูงใจที่เกิดขึ้นจากธุรกิจพนันฟุตบอลออนไลน์ กระตุ้นดึงดูดให้เกิดการเล่นพนันอย่างกว้างขวาง เงื่อนไขเชิงโครงสร้างนี้ประกอบด้วย 3 มิติ คือ 1) วิธีการและรูปแบบการเล่นพนันฟุตบอลออนไลน์ ที่ทำให้นักพนันมีช่องทางเล่นพนันหลายรูปแบบ ขึ้นอยู่กับความชอบ ประสบการณ์

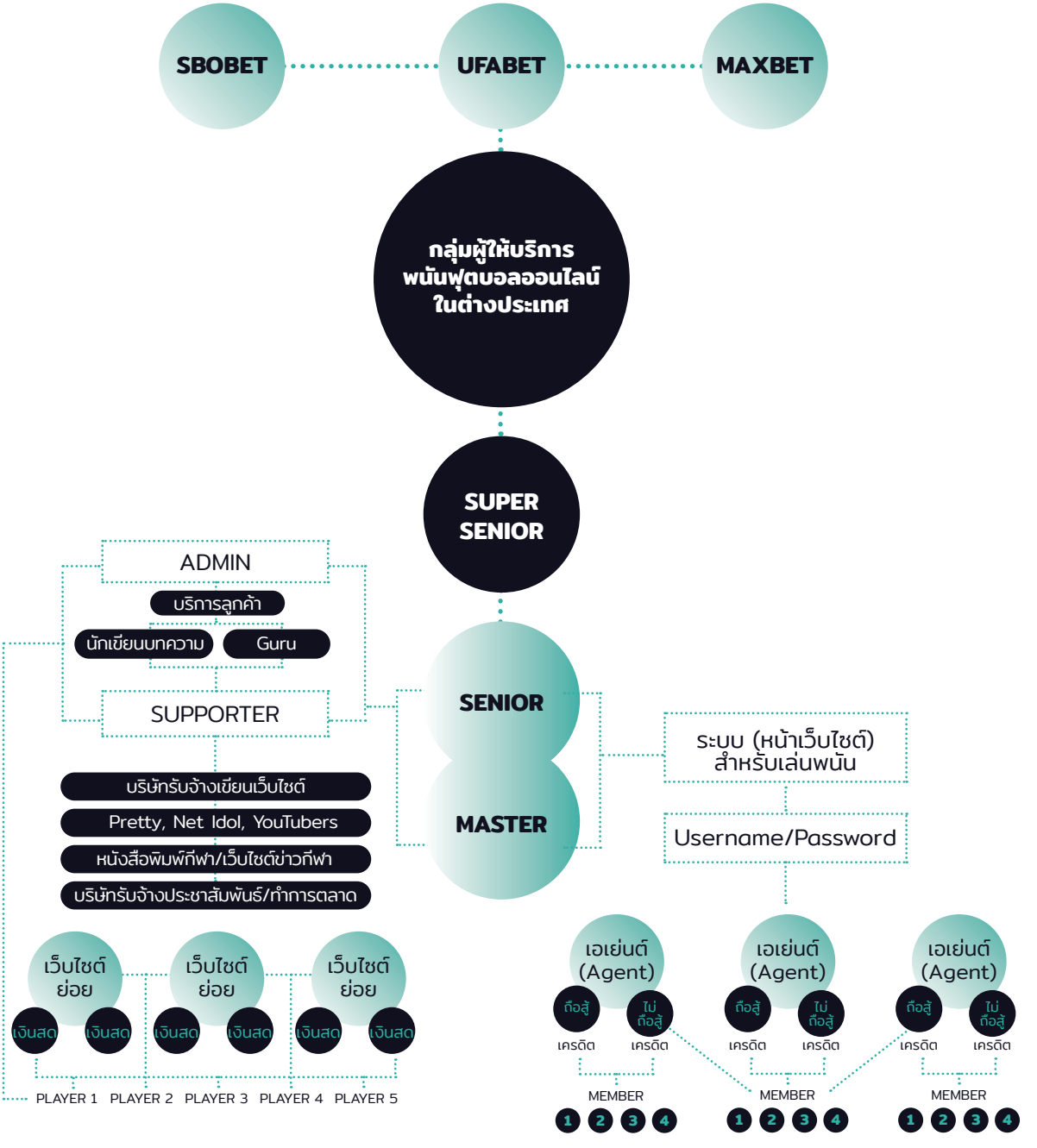


แผนภาพ 1 เงื่อนไขเชิงโครงสร้างที่ส่งผลให้ธุรกิจพนันฟุตบอลออนไลน์ขยายตัว

หรือความถนัด 2) ผู้ประกอบธุรกิจได้สร้างกลยุทธ์ทางการตลาดที่หลากหลายเพื่อดึงดูดผู้เล่นพนันรายใหม่และรักษานักพนันกลุ่มเดิม 3) การสร้างกลไกครองใจผู้เล่นพนัน ซึ่งถูกประกอบสร้างและแสดงออกผ่านปฏิบัติการทางภาษาและปฏิบัติการทางสังคมหลายรูปแบบ เพื่อดึงดูดการเล่นพนัน

ผู้กระทำการและปฏิสัมพันธ์ของผู้กระทำการที่มีผลต่อการขยายตัวของธุรกิจพนันฟุตบอลออนไลน์

การขยายตัวของธุรกิจพนันฟุตบอลออนไลน์เกิดขึ้นจากผู้กระทำการ 3 กลุ่ม คือ กลุ่มผู้ให้บริการพนันฟุตบอลออนไลน์ในต่างประเทศ กลุ่มผู้ประกอบกิจการพนันฟุตบอลออนไลน์ในประเทศ กลุ่มผู้เล่นพนันฟุตบอลออนไลน์ ผู้กระทำการเหล่านี้แสดงบทบาทและมีปฏิสัมพันธ์ซึ่งกันและกันดังต่อไปนี้



*** ปัจจุบันมีเว็บไซต์ย่อยบางเว็บไซต์ที่เปิดรับสมัครเอเย่นต์ ทั้งประเภทถือสู้และไม่ถือสู้ ***

แผนภาพ 2 เครือข่ายผู้กระทำการที่ส่งผลต่อการขยายตัวของธุรกิจพนันฟุตบอลออนไลน์

LIVE
Team1
Team2
1
2
Bank your win to credit card

1. กลุ่มผู้ให้บริการพนันฟุตบอลออนไลน์ในต่างประเทศ ในฐานะแม่ข่ายของเว็บไซต์พนันฟุตบอล ที่ได้รับความนิยมในประเทศไทยมีจำนวน 2 เว็บไซต์หลัก คือ สโบเบท (SBOBET) และยูฟ่าเบท (UFABET)

2. กลุ่มผู้ประกอบกิจการพนันฟุตบอลออนไลน์ในประเทศ ที่มีหลายระดับลดหลั่นกันลงไปตั้งแต่ ซุปเปอร์ซีเนียร์ (Super Senior) ซีเนียร์ (Senior) มาสเตอร์ (Master) และเอเย่นต์ (Agent) รวมถึงกลุ่มผู้กระทำการที่มีส่วนเชื่อมโยง ดังนี้

บทบาทของกลุ่ม 'ซุปเปอร์ซีเนียร์' ในธุรกิจพนันฟุตบอลออนไลน์ ปรากฏให้เห็น 3 รูปแบบ คือ เป็นผู้นำเข้าระบบและเว็บไซต์สำหรับเล่นพนันฟุตบอลออนไลน์ และถือครองความรับผิดชอบ และการได้รับผลประโยชน์ เรียกว่า "ถือสู้" ประมาณ 90 - 95%

ตัวอย่างการถือสู้ คือ การแบ่งรับ - แบ่งจ่าย การเล่นได้ - เสียของสมาชิกซึ่งเป็นลูกค้าที่เข้ามาเล่นพนัน เช่น สมาชิกเล่นเสีย 10,000 บาท ซุปเปอร์ซีเนียร์ถือสู้ 90% จะได้รับส่วนแบ่ง 9,000 บาท ส่วนอีก 1,000 บาท ส่งให้ผู้ประกอบกิจการพนัน หรือสมาชิกเล่นได้ 10,000 บาท ซุปเปอร์ซีเนียร์ถือสู้ 90% จะต้องจ่ายให้สมาชิก 9,000 บาท ส่วนอีก 1,000 บาท ผู้ประกอบกิจการพนันเป็นคนจ่าย

นอกจากนี้ ซุปเปอร์ซีเนียร์ยังทำหน้าที่คุ้มครอง สร้างความเชื่อมั่น รวมทั้งเป็นหลักประกันทางเศรษฐกิจ การเมือง ให้กับลูกข่ายทั้งระดับมาสเตอร์และเอเย่นต์ ในสถานการณ์ปกติก็ต้องกระชับเครือข่าย หรือกรณีเกิดปัญหาก็ต้องทำหน้าที่เคลียร์ ซุปเปอร์ซีเนียร์จึงต้องสร้าง 'ซีเนียร์' ในฐานะเจ้ามือระดับกลาง (ค่อนข้างใหญ่) ขึ้นมา เพื่อช่วยดูแลลูกข่าย โดยมีอัตราการถือสู้ประมาณ 70 - 90% ผู้กระทำการกลุ่มนี้อยู่ในเครือข่ายของกลุ่มซุปเปอร์ซีเนียร์กลุ่มใดกลุ่มหนึ่ง และได้รับเครดิตจำนวนหนึ่งจากกลุ่มซุปเปอร์ซีเนียร์

ส่วน 'มาสเตอร์' อยู่ภายใต้การกำกับควบคุมของซีเนียร์ เป็นเจ้ามือระดับกลาง ถือสู้ประมาณ 65 - 80% บทบาทของมาสเตอร์มีลักษณะคล้ายคลึงกับซีเนียร์ แต่มีลูกเครือข่ายที่ต้องดูแลน้อยกว่า

ซีเนียร์และมาสเตอร์มีบทบาทร่วมกันอย่างน้อย 2 บทบาท คือ เป็นผู้สร้างเว็บไซต์ย่อยเพื่อให้ผู้เล่นเล่นพนันได้โดยตรง เรียกว่า "ระบบเงินสด" และเป็นผู้เปิดระบบเล่นพนันแก่ลูกข่ายระดับรองที่อยู่ภายใต้กำกับดูแลเพื่อกระจายเครดิตให้แก่ลูกข่าย เรียกว่า "ระบบเครดิต" โดยระบบเงินสดจะมีผู้กระทำการที่เกี่ยวข้องอีก 2 กลุ่ม คือ กลุ่มนักบริหารจัดการ (Admin) มีหน้าที่บริหารจัดการเว็บไซต์และอำนวยความสะดวกให้กับ

นักพนัน ผู้กระทำการกลุ่มนี้ประกอบด้วย โปรแกรมเมอร์ (Programmer) พนักงานบริการลูกค้า พนักงานดูแลระบบ และกลุ่มผู้สนับสนุน (Supporter) เป็นกลุ่มที่ส่งเสริมหรือสร้างแรงจูงใจให้เกิดการเล่นพนันฟุตบอลด้วยกลวิธีต่างๆ ประกอบด้วย กลุ่มผู้วิเคราะห์เกม (Guru) กลุ่มผู้เขียนบทความ กลุ่มพริตตี้ (Pretty) เน็ตไอดอล (Net Idol) ยูทูปเปอร์ (YouTubers) หนังสือพิมพ์กีฬาและเว็บไซต์ข่าวกีฬา บริษัทรับจ้างเขียนเว็บไซต์พนัน บริษัทรับจ้างประชาสัมพันธ์และทำการตลาดให้แก่เว็บไซต์พนัน

ซีเนียร์และมาสเตอร์หนึ่งรายอาจมีกระบวนการประกอบธุรกิจเฉพาะระบบเครดิต เฉพาะระบบเงินสด หรือมีทั้งสองระบบ และหากพิจารณาถึงจำนวนเว็บไซต์พนันฟุตบอลที่เพิ่มขึ้นอย่างต่อเนื่อง ส่วนหนึ่งเป็นผลจากการที่ซีเนียร์และมาสเตอร์ขยายการประกอบธุรกิจด้วยการสร้างเว็บไซต์ใหม่ ขณะเดียวกันก็มีผู้คนอีกกลุ่มหนึ่งผันตัวเข้าสู่ธุรกิจพนันฟุตบอลออนไลน์ผ่านการเป็นซีเนียร์และมาสเตอร์ ด้วยเหตุนี้ จำนวนเว็บไซต์ที่เพิ่มขึ้นจึงเป็นทั้งสาเหตุและผลลัพธ์ของการขยายตัวของธุรกิจการพนันฟุตบอลออนไลน์ เพราะการเกิดขึ้นของเว็บไซต์พนันฟุตบอลออนไลน์เปรียบเสมือนการสร้างโอกาสและทางเลือกแก่นักพนันให้มีช่องทางการเล่นที่หลากหลายยิ่งขึ้น ส่วนมิติที่เป็นผลลัพธ์ เกิดขึ้นจากจำนวนนักพนันออนไลน์ที่เพิ่มขึ้น ทำให้ผู้ประกอบการขยายธุรกิจหรือเข้ามาประกอบธุรกิจประเภทนี้ เพื่อตอบสนองความต้องการของผู้เล่นพนัน

เอเย่นต์ แบ่งเป็น 2 ประเภท คือ ประเภทไม่ถือสู้ เอเย่นต์กลุ่มนี้เปรียบเสมือน “ตัวกลาง” หรือ “ผู้ประสานงาน” เนื่องจากเป็นเพียงผู้รวบรวมและส่งยอดการเล่นพนันทั้งหมดของนักพนันฟุตบอลออนไลน์ให้แก่มาสเตอร์ และเอเย่นต์ประเภทถือสู้ ซึ่งถือสู้ร่วมกับกลุ่มมาสเตอร์ ประมาณ 5 - 70% เดิมเอเย่นต์จะมีเฉพาะระบบเครดิต แต่ปัจจุบันเว็บไซต์การพนันที่เปิดให้เล่นพนันโดยตรงหรือระบบเงินสดก็มีการเปิดรับสมัครเอเย่นต์ (แต่เอเย่นต์ลักษณะนี้ต้องวางเงินประกันกับเว็บไซต์พนันก่อน) หน้าที่ของเอเย่นต์ในธุรกิจพนันฟุตบอลออนไลน์ประกอบด้วย การกระชับเครือข่ายที่มีอยู่เดิม เชื่อมร้อยเครือข่ายใหม่เพื่อขยายฐานผู้เล่นพนัน การสนับสนุนผู้เล่นที่อยู่ในเครือข่ายขึ้นเป็นเอเย่นต์ รวมทั้งสร้างหลักประกันในการเล่นพนันแก่ผู้เล่น

3. กลุ่มผู้เล่นพนันฟุตบอลออนไลน์ ถือเป็นผู้กระทำการที่อยู่ระดับฐานรากในวงการพนันฟุตบอลออนไลน์ ผู้ประกอบการทุกคนต่างปฏิบัติการช่วงชิง เชื่อมร้อย และกระชับความสัมพันธ์ทางธุรกิจกับผู้กระทำการกลุ่มนี้ รูปแบบการเล่นพนันฟุตบอลออนไลน์ของผู้เล่น สามารถแบ่งได้เป็น 3 กลุ่มใหญ่ๆ

หนึ่ง กลุ่มที่เล่นพนันผ่านระบบเครดิตโดยเอเย่นต์จะเปิดระบบสมาชิก (Member) หลังจากนั้นจะให้ Username/Password รวมถึงเครดิตจำนวนหนึ่งสำหรับเงินพนัน ซึ่งแต่ละสัปดาห์จะมีรอบเคลียร์เงินระหว่างเอเย่นต์และผู้เล่น

สอง กลุ่มที่เล่นพนันผ่านระบบเงินสด ผู้เล่นต้องสมัครสมาชิก (กรอกรายละเอียดชื่อ สกุล เลขบัญชี เบอร์โทรศัพท์) ต่อมาต้องโอนเงินเข้าบัญชี หลังจากนั้นทางเว็บไซต์พนันจะให้ Username/Password ในการเข้าระบบ กรณีเล่นพนันได้ เว็บไซต์จะโอนเงินเข้าบัญชีตามที่ผู้เล่นแจ้ง หรือเล่นพนันเสีย จะถูกหักเงินที่ฝากไว้ในระบบ

สาม กลุ่มที่เล่นพนันผ่านระบบเครดิตและระบบเงินสดควบคู่กัน รูปแบบการเล่นพนันเริ่มต้นจากการเสียพนันในระบบเงินสด และต้องการถอนทุนคืนแต่ไม่มีเงินฝากเข้าระบบ (หรือไม่ต้องการโอนเงินเข้าระบบ) นักพนันกลุ่มนี้จึงเลือกจะขอเครดิตจากเอเย่นต์เพื่อเล่นพนันในระบบเครดิต

ข้อเสนอแนะในการป้องกันและแก้ไขปัญหาพนันฟุตบอลออนไลน์

ในห้วงเวลาที่สังคมยังไม่มีความพร้อมต่อการกำหนดให้พนันฟุตบอลออนไลน์เป็นสิ่งถูกกฎหมาย สถานการณ์เช่นนี้จำเป็นต้องใช้มาตรการควบคุมปราบปรามอย่างเข้มงวด เน้นการทำงานเชิงรุก รวมทั้งต้องปรับปรุงแก้ไขกฎหมายที่มีอยู่เดิม หรือตรากฎหมายขึ้นมาใหม่ ให้สอดคล้องกับความเปลี่ยนแปลงของรูปแบบและวิธีการเล่นพนันในสังคม ขณะเดียวกัน ต้องสร้างกลไกป้องกันไม่ให้เด็ก เยาวชน กลุ่มเสี่ยงเข้าสู่วงจรการพนัน หรือกำหนดให้มีการศึกษาแนวทางแก้ไขปัญหาการพนันออนไลน์

พร้อมกันนั้นอาจพิจารณาจัดตั้ง "ศูนย์อำนวยการจัดการปัญหาการพนัน" เพื่อศึกษาความเป็นไปได้ที่จะให้ธุรกิจพนันฟุตบอลออนไลน์เป็นธุรกิจถูกกฎหมาย โดยการสร้างกระบวนการมีส่วนร่วมตัดสินใจ (Participation in Decision-making) ของประชาชน การถอดบทเรียนจากประเทศที่อนุญาตให้ธุรกิจพนันออนไลน์เป็นธุรกิจถูกกฎหมาย การวิเคราะห์ต้นทุนและผลได้ (Cost-benefit Analysis: CBA) การประเมินผลกระทบทางสังคม (Social Impact Assessment: SIA) การออกแบบหรือสร้างระบบการเล่นพนันแบบรับผิดชอบ (Responsible Gambling) ทั้งในส่วนผู้ประกอบธุรกิจและผู้เล่นพนัน เพื่อลดความเป็นไปได้ของความเสียหายจากการเล่นพนันให้เหลือน้อยที่สุด หรือแสวงหามาตรการเพื่อให้ประชาชนรู้เท่าทันการพนัน (Critical Consciousness) เป็นต้น

แอพพนันในมือถือของผู้สูงอายุ

กลุ่มผู้สูงอายุ ไม่ว่าจะอยู่ในสังคมกึ่งเมืองหรือกึ่งชนบท ที่ปัจจุบันใช้ชีวิตอยู่ในแพลตฟอร์มออนไลน์ ล้วนเป็นกลุ่มเปราะบางต่อปัญหาติดพนัน มีความเสี่ยงสูงที่จะตกเป็นเหยื่อการพนันหรืออาชญากรรมออนไลน์จากระบบธุรกรรมทางการเงินได้ง่าย

ดร.ประชาธิป กะทา

สรุปสาระสำคัญจากรายงานวิจัย
เรื่องการศึกษาลักษณะและพฤติกรรม
การเล่นพนันออนไลน์บนแอพพลิเคชัน
โทรศัพท์มือถือในกลุ่มผู้สูงอายุ

ประเทศไทยก้าวเข้าสู่สังคมสูงอายุอย่างรวดเร็ว และเกิดขึ้นพร้อม "สังคมอายุยืน" โดยองค์การสหประชาชาติคาดคะเนว่าแนวโน้มประชากรอายุ 60 ปีขึ้นไปของประเทศไทยจะเพิ่มเป็นร้อยละ 27.1 ใน ค.ศ. 2050 อายุขัยเฉลี่ยของประชากรจะเพิ่มขึ้นเป็น 76.8 ปี ใน ค.ศ. 2025 - 2030 ในอนาคตประเทศไทยจะมีภาระทางการคลังเพิ่มขึ้น เช่น ค่าใช้จ่ายด้านบำนาญและการรักษาพยาบาลผู้สูงอายุ อีกทั้งยังอยู่ในระยะเปลี่ยนผ่านสู่สังคมกึ่งเมืองกึ่งชนบท ทำให้คนชนบทกลืนกลายเอาวัฒนธรรมใหม่มาสู่ชนบท ในทำนองเดียวกัน ผู้สูงอายุในพื้นที่ชนบทก็มีรูปแบบการใช้ชีวิตและเข้าถึงข้อมูลข่าวสารผ่านช่องทางที่หลากหลาย ไม่ได้แตกต่างจากคนในเมือง ในขณะที่ศักยภาพในการเติบโตทางเศรษฐกิจจะลดต่ำลงจากจำนวนแรงงานที่ลดลง ทำให้ไม่ง่ายที่ไทยจะพัฒนาเป็นประเทศรายได้สูงได้ในอีก 20 ปีข้างหน้า

งานวิจัยต้องการสะท้อนให้เห็นว่า แม้ปัจจุบันเทคโนโลยีจะมีพัฒนาการอย่างก้าวกระโดด และผู้คนสามารถเข้าถึงการพนันออนไลน์ได้เพียงปลายนิ้ว แต่ยังไม่มีการศึกษาการพนันออนไลน์ในกลุ่มผู้สูงอายุ ซึ่งเป็นกลุ่มเปราะบางต่อปัญหาติดพนัน และมีแนวโน้มตกเป็นเหยื่อของการพนันได้ง่ายเท่าไหร่นัก เนื่องจากมีสมมุติฐานว่าผู้สูงอายุเข้าไม่ถึงเทคโนโลยีสารสนเทศ และยังคงนิยมเล่นการพนันในแบบพื้นที่ออฟไลน์ (Offline) มากกว่าพื้นที่ออนไลน์ (Online) โดยเฉพาะการพนันประเภทสลากกินแบ่งรัฐบาล หวยใต้ดิน และไพ่

"มันเล่นได้แทบทุกวันและทุกเวลาไม่ต้องรอหลายวันเหมือนหวยของรัฐบาล คิดอยากจะเล่นอยากจะลุ้นเมื่อไหร่ก็เล่นได้ทันที"

เสียงบอกเล่าของป้าลำไยกับสามี อาชีพเกษตรกร ทำนา ทำสวน และเปิดร้านขายของชำ

ป้าลำไยกับสามีชอบซื้อหวยใต้ดินอยู่แล้ว งวดละไม่ต่ำกว่า 10,000 บาท ทุกวันนี้หันมาเล่นหวยออนไลน์ทุกวัน ครั้งละ 200 บาท เงินที่นำมาเล่นหวยออนไลน์มาจากรายได้รายวันของร้านขายของชำและขายผลไม้ที่สวน

ลุงเชษ ชอบเดินทางไปเล่นพนันในคาสิโนแถบชายแดนมาตั้งแต่วัยหนุ่ม สมัยเป็นผู้รับเหมาก่อสร้าง ปัจจุบันเป็นช่างไม้ อาศัยอยู่ตัวคนเดียว เดี๋ยวนี้ไม่ต้องเดินทางไกลหันมาเล่นคาสิโนออนไลน์บนหน้าจอมือถือ หมดเงินกับพนันออนไลน์ไปจำนวนมาก แต่ยังหวังว่าจะปลดหนี้สินที่สะสมมาจากอดีตได้ด้วยเกมคาสิโนออนไลน์

ลุงรัตน์ อดีตพนักงานแบงค์ ปัจจุบัน

ขายผักเป็นรายได้เสริม นานๆ ทีจะซื้อหวยใต้ดิน หวยรัฐบาล เคยลองเข้าไปเล่นสล็อตออนไลน์ไม่กี่รอบได้เงินเกือบ 30,000 บาท จึงเข้าไปเล่นพนันอีกหลายอย่างเพิ่มขึ้น ภรรยาและลูกก็ไม่ได้ห้าม เพราะเข้าใจว่าเป็นกิจกรรมยามว่างและคลายเหงาของคนหลังวัยเกษียณ

ครูนา ข้าราชการครูเกษียณ เล่นหวยออนไลน์และไพ่ป๊อกเด้งมาตั้งแต่ยังสาว มีปัญหากับสามีและลูกเรื่องเงินทองและปัญหาครอบครัวมาตลอด พยายามเลิกเล่นแล้วหลายครั้งแต่ก็ยังเลิกไม่ได้

นี่คือตัวอย่างภาพสะท้อนของผู้สูงอายุในจังหวัดนนทบุรี 4 ใน 50 คน ซึ่งเป็นกลุ่มเป้าหมายของงานวิจัย ภายใต้บริบทสังคมไทยยุคปัจจุบันที่สำคัญ 3 บริบทสังคม คือ "สังคมผู้สูงอายุ" "สังคมยุคดิจิทัล" และ "สังคมยุคหลังชาวนา" ที่มีปฏิสัมพันธ์ต่อการเล่นพนันออนไลน์บนแอพพลิเคชันโทรศัพท์มือถือหรือมีอิทธิพลชักนำให้ผู้สูงอายุเข้าสู่โลกการเล่นพนันออนไลน์

ที่ผ่านมางานศึกษาการพนันออนไลน์ในประเทศไทยมักจะเน้นในกลุ่มของเด็กและวัยรุ่น ยังไม่ค่อยมีงานศึกษาวิจัยการเล่นพนันออนไลน์รูปแบบต่างๆ บนแอพพลิเคชันโทรศัพท์มือถือที่ผู้สูงอายุนิยมเล่นกัน ในขณะที่ปัจจุบันผู้สูงอายุกำลังกลายเป็นกลุ่มเสี่ยงสำคัญจากภัยเงียบของอาชญากรรมในโลกออนไลน์ เพราะขาดความรอบรู้ด้านเทคโนโลยีสารสนเทศ มีเวลาว่าง เหงา รู้สึกว่ารายได้ลดลง ในบริบทชีวิตที่มีอิสระเสรีในการใช้ชีวิตมากขึ้น ก็ได้อาศัยโลกออนไลน์บนแอพพลิเคชันในการติดต่อสื่อสารและเข้าถึงแหล่งข้อมูลข่าวสารได้สะดวกมากขึ้น ฯลฯ

ทั้งนี้ จากข้อมูล รายงานผลการสำรวจพฤติกรรมการเล่นพนันของคนไทยในปี 2560 ของศูนย์ศึกษาปัญหาการพนัน พบว่าผู้สูงวัยมีแนวโน้มเล่นพนันสูงขึ้น โดยสัดส่วนของผู้เล่นพนันในกลุ่มสูงวัยอยู่ที่ 60% ของประชากรสูงวัย ในปี 2558 เพิ่มขึ้นเป็น 63% หรือ 3.3 ล้านคน ในปี 2560 ในจำนวนนี้ 15% หรือกว่า 5 แสนคน ยอมรับว่าตนเองติดพนัน ถือเป็นกลุ่มที่ประเมินตนเองว่าติดพนันสูงกว่าผู้เล่นพนันกลุ่มอื่นๆ และอีกประมาณ 5 แสนคน ยังไม่แน่ใจว่าตนเองติดพนันหรือไม่ พฤติกรรมเหล่านี้แตกต่างจากการศึกษาเมื่อ 15 ปีที่แล้ว ที่พบว่าผู้สูงวัยมีแนวโน้มเล่นพนันน้อยลง

เมื่อประเมินสภาพปัญหาจากการเล่นพนันโดยใช้เครื่องมือประเมินพฤติกรรมการเล่นพนันที่เป็นปัญหา พบว่า มีนักพนันสูงวัยที่เล่นพนันจนถึงระดับที่เป็นปัญหาประมาณ 24,000 คน และที่มีความเสี่ยงต่อการกลายเป็นนักพนันที่มีปัญหาอีกประมาณ 1.6 แสนคน ปัญหาสำคัญข้อหนึ่งคือ ผู้เล่นพนันสูงวัยประมาณ 1.2 แสนคน มีหนี้สินจากการพนันรวมกันประมาณ 1.5 พันล้านบาท

CASINO
ONLINE
BAR
BAR
BAR
BALANCE
2500
WINNER CREDITS
0200
BET
2
MENU
BET ONE
BET MAX
SPIN

ปัจจุบันผู้สูงอายุกำลังกลายเป็นกลุ่มเสี่ยงสำคัญจากภัยเงียบของอาชญากรรมในโลกออนไลน์

หรือคิดเป็นหนี้สินเฉลี่ยต่อหัวประมาณ 12,700 บาทต่อคน นอกจากนั้นแล้ว ผู้เล่นพนันกลุ่มนี้ยังระบุปัญหาผลกระทบเชิงลบอื่นๆ จากการพนันด้วย

ผลการศึกษา

ผลการศึกษาการเล่นพนันออนไลน์บนแอพพลิเคชันโทรศัพท์มือถือของผู้สูงอายุและอิทธิพลชักนำให้ผู้สูงอายุเข้าสู่โลกการเล่นพนันออนไลน์ งานวิจัยได้แบ่งข้อค้นพบสำคัญออกเป็น 3 ประเด็น ได้แก่

1. ลักษณะของผู้สูงอายุที่เล่นพนันออนไลน์ แบ่งออกได้เป็น 2 กลุ่มใหญ่ๆ

กลุ่มแรก คือ **กลุ่มผู้สูงอายุที่นิยมเล่นการพนันเป็นทุนเดิมอยู่แล้ว** มีความชื่นชอบในการเล่นพนันหลายประเภท มีทักษะในการใช้สื่อสังคมออนไลน์บนโทรศัพท์สมาร์ทโฟนและคอมพิวเตอร์ ทำให้ผู้สูงอายุกลุ่มนี้ง่ายในการที่จะหันมาเล่นพนันออนไลน์ควบคู่ไปด้วย จากแรงดึงดูดของโฆษณาและโปรโมชั่นของเว็บไซต์พนันออนไลน์

กลุ่มที่สอง คือ **กลุ่มผู้สูงอายุที่ไม่เคยเล่นการพนันอย่างจริงจังมาก่อน** ก่อนวัยเกษียณไม่ได้ชื่นชอบการเล่นพนันอย่างจริงจัง หรือจะมีการเล่นหวยใต้ดิน ลอตเตอรี่ ไพ่ หรือไฮโล ก็นานๆ ครั้ง การเล่นพนันออนไลน์เกิดจากเหตุผลหลายประการ ได้แก่ มีเวลาว่างมากขึ้น หากิจกรรมคลายเหงา และคาดหวังว่าจะมีรายได้จากการเล่นพนันออนไลน์มาเป็นค่าใช้จ่ายเสริมอีกทาง ผู้สูงอายุกลุ่มนี้มักไม่คิดว่าตนเองติดการพนัน แค่เล่นคลายเหงา ฆ่าเวลา และในชีวิตหลังเกษียณอยากหากิจกรรมอะไรที่ตื่นเต้นทำเป็นกิจกรรมที่ตนเองไม่เคยทำมาก่อน การเล่นพนันออนไลน์ที่พบเจอโฆษณาแฝงอยู่ตลอดเวลาตามเว็บไซต์ต่างๆ จึงกระตุ้นให้ผู้สูงอายุกลุ่มนี้กดเข้าไปทดลองเล่น

2. ปัจจัยที่ทำให้ผู้สูงอายุเกิดแรงจูงใจในการเล่นพนันออนไลน์ แบ่งออกเป็นปัจจัยหลัก 4 ปัจจัย ได้แก่

ความชื่นชอบเล่นการพนันเป็นทุนเดิม ผู้สูงอายุที่หันมาเล่นพนันออนไลน์ส่วนใหญ่เป็นผู้สูงอายุที่นิยมเล่นการพนันหลายประเภทมาก่อนเป็นทุนเดิม ไม่ได้รู้สึกแปลกแยกกับประสบการณ์การเล่นพนันออนไลน์แต่อย่างใด

วิถีชีวิตของผู้สูงอายุ ผู้สูงอายุใช้เวลาบนหน้าจอโทรศัพท์มือถือนานหลายชั่วโมงในแต่ละวัน เพื่อเป็นช่องทางการติดต่อกับ

เพื่อนหลากหลายกลุ่ม ติดตามข้อมูลข่าวสารและความรู้ต่าง ๆ ที่ตนเองสนใจ การเล่นพนันบนแพลตฟอร์มออนไลน์จึงเป็นส่วนหนึ่งของกิจกรรมของชีวิตในโลกออนไลน์ของผู้สูงอายุ

รายได้ที่ลดลงหลังเกษียณ เป็นปัจจัยที่สร้างแรงจูงใจในการเล่นพนันออนไลน์ให้กับผู้สูงอายุ เพราะคาดหวังว่าการเล่นพนันออนไลน์จะเป็นช่องทางหารายได้เสริม อีกทั้งจากประสบการณ์การเล่นพนันออนไลน์มีทั้งที่เล่นได้และเล่นเสียสลับกันไปมา ทำให้ผู้สูงอายุกลุ่มนี้ยังคงตัดสินใจหารายได้จากการเล่นพนันออนไลน์ต่อไป

ลักษณะของพนันออนไลน์ที่ดึงดูดผู้เล่น เป็นอีกปัจจัยที่ชักนำให้ผู้สูงอายุอยากทดลองเล่นพนันออนไลน์ และดึงดูดให้ผู้สูงอายุยังคงเล่นพนันออนไลน์ต่อเนื่อง ได้แก่ สะดวก สามารถเล่นผ่านแอพพิเคชันได้ทุกที่ทุกเวลา ฝาก-ถอนง่าย บางเว็บไซต์ฝากถอนขั้นต่ำ 100 บาท ไม่มีเงินเดิมพันขั้นต่ำ เช่น สล็อตออนไลน์เริ่มต้นที่ 1 บาท และแรงจูงใจจากโปรโมชั่นของแต่ละเว็บไซต์พนันออนไลน์

3. ผลกระทบด้านต่าง ๆ ที่เกิดขึ้นกับผู้สูงอายุที่นิยมเล่นพนันออนไลน์ ผู้สูงอายุแทบทั้งหมดประเมินตัวเองว่า ยังไม่ได้รับผลกระทบรุนแรงที่ชัดเจนจากพนันออนไลน์ อาจจะมีความเคร่งเครียด นอนไม่หลับบ้างในบางวันที่เสียเงินจำนวนมาก แต่ก็ไม่ถึงกับส่งผลกระทบจนรบกวนการใช้ชีวิตประจำวัน หรือจำเป็นต้องปรึกษาแพทย์และรับยารักษา เหตุผลอาจเกิดจากผู้สูงอายุกลุ่มที่เล่นพนันออนไลน์มีประสบการณ์การเล่นพนันหลายประเภทเป็นทุนเดิม มีผู้สูงอายุจำนวนน้อยที่หลังจากเสียเงินให้กับพนันออนไลน์แล้วรู้สึกเคร่งเครียดรุนแรง ส่งผลกระทบต่อความสัมพันธ์ในครอบครัว ทำให้คิดอยากปรึกษาหน่วยงานที่เกี่ยวข้องเพื่อช่วยในการเลิกเล่น

สำหรับคนในครอบครัวที่มีผู้สูงอายุนิยมเล่นการพนันเป็นทุนเดิม ไม่ได้รับรู้ถึงผลกระทบที่จะเกิดขึ้นกับผู้สูงอายุ ในทางตรงข้าม พวกเขามีทัศนคติว่า การที่ผู้สูงอายุเล่นพนันออนไลน์ที่บ้าน ทำให้พ่อแม่เล่นพนันออนไลน์อยู่ในสายตา ไม่ต้องเดินทางไปเล่นที่บ่อนคาสิโน อีกทั้งลูกหลานของผู้สูงอายุยอมรับว่าไม่มีความเข้าใจเกี่ยวกับพนันออนไลน์มากนัก คิดว่าเหมือนการเล่นเกมมากกว่าการเล่นพนัน หากจะเสียเงินก็จะเสียเงินไม่มากเหมือนเล่นพนันที่บ่อนคาสิโน และเงินที่เสียคิดว่าเป็นแค่ค่าธรรมเนียมการเล่นเกมเท่านั้น

ข้อเสนอแนะเชิงนโยบายและมาตรการที่สำคัญ

1. หน่วยงานที่เกี่ยวข้องควรบังคับใช้กฎหมายควบคุมเว็บไซต์พนันออนไลน์อย่างเคร่งครัด เพื่อป้องกันนักเล่นหน้าใหม่ในกลุ่มผู้สูงอายุ โดยเฉพาะมาตรการป้องกันเว็บไซต์พนันออนไลน์เข้าถึงระบบธุรกรรมทางการเงินได้ง่าย

2. ควรมีการให้ความรู้เท่าทันเกี่ยวกับกลโกงและเทคนิคทางการตลาดของเว็บไซต์พนันออนไลน์เพื่อจูงใจลูกค้า กับกลุ่มผู้สูงอายุและคนในครอบครัว

3. ควรพัฒนาแนวทางการให้คำปรึกษาเพื่อช่วยในการเลิกเล่นพนันออนไลน์ที่สอดคล้องและเหมาะสมกับกลุ่มผู้สูงอายุ และพัฒนาแนวทางลดอันตราย (harm reduction) ให้กับกลุ่มผู้สูงอายุที่ยังนิยมเล่นพนันออนไลน์และยังไม่พร้อมจะเลิกเล่น เพื่อลดผลกระทบด้านต่างๆลง โดยเฉพาะการสูญเสียเงินสะสมหลังเกษียณและเงินบำนาญรายเดือน

4. รัฐควรมีนโยบายส่งเสริมเรื่องการวางแผนการเงินในกลุ่มผู้สูงอายุ และพัฒนามาตรการในระดับชุมชน เพื่อสร้างพื้นที่สร้างสรรค์ หรือกิจกรรมที่เป็นประโยชน์ต่อการใช้ชีวิตประจำวันของผู้สูงอายุ เพื่อป้องกันผู้สูงอายุที่มีเวลาว่างในชีวิตประจำวันและปัจจุบันกำลังใช้ชีวิตอยู่ในแพลตฟอร์มออนไลน์ ไม่ให้ถูกชักนำเข้าสู่วงการนักเล่นพนันออนไลน์

คนในครอบครัวที่มีผู้สูงอายุนิยมเล่นการพนันเป็นทุนเดิมมีทัศนคติว่าการที่ผู้สูงอายุเล่นพนันออนไลน์ที่บ้านไม่ต้องไปบ่อนก็เหมือนการเล่นเกมมากกว่าการเล่นพนัน

ยกเครื่องกฎหมายไทย? ปิดช่องโหว่การกำกับดูแลการพนันออนไลน์ในทุกมิติ

ประเทศที่กำกับควบคุมการพนันออนไลน์โดยใช้กฎหมายเฉพาะ

ประเทศที่ควบคุมการพนันโดยบัญญัติให้เป็นความผิดตามประมวลกฎหมายอาญา

กรอบมาตรการหรือแนวปฏิบัติในการกำกับหรือควบคุมการพนันออนไลน์ขององค์กรระหว่างประเทศ

เปรียบเทียบข้อดีข้อเสียของกฎหมายไทยกับนานาประเทศ หากไทยจะมีการยกเครื่องกฎหมายการพนันออนไลน์ใหม่ในอนาคต

อ.ปิยอร เปลี่ยนผดุง

สรุปสาระสำคัญจากรายงานวิจัย
เรื่องมาตรการทางกฎหมายที่เกี่ยวข้องกับการกำกับดูแลการพนันออนไลน์

พระราชบัญญัติการพนัน พ.ศ. 2478 เป็นกฎหมายหลักของไทยที่นำมาบังคับใช้กับการพนันทุกประเภท แต่ยังขาดบทบัญญัติสำหรับควบคุมหรือกำกับดูแลการพนันออนไลน์เป็นการเฉพาะ ทำให้การบังคับใช้กฎหมายไม่ครอบคลุมกับสถานการณ์ของการเล่นพนันออนไลน์ในปัจจุบัน

บทความนี้เป็นส่วนหนึ่งของการศึกษาเปรียบเทียบมาตรการทางกฎหมายของต่างประเทศในการกำกับดูแลการพนันออนไลน์ เพื่อใช้เป็นแนวทางในการพิจารณาและวิเคราะห์ถึงโครงสร้างและขอบเขตของมาตรการที่ควรคำนึงถึงเมื่อจะทำการปรับปรุงแก้ไขกฎหมายที่จะนำมาใช้ เพื่อการกำกับควบคุมการพนันในประเทศไทยให้มีความครอบคลุมและสอดคล้องกับแนวทางการปฏิบัติของสากล หรือในการแก้ไขกฎหมายการพนันออนไลน์ต่อไปในอนาคต

ในการศึกษานี้ ประเทศที่กำกับควบคุมการพนันออนไลน์โดยใช้กฎหมายเฉพาะได้แก่ ออสเตรเลีย (Interactive Gambling Act 2001) สหรัฐอเมริกา (Unlawful Internet Gambling Enforcement Act 2006) และสาธารณรัฐสิงคโปร์ (Remote Gaming Act 2014)

ประเทศที่ควบคุมการพนันโดยบัญญัติให้เป็นความผิดตามประมวลกฎหมายอาญาได้แก่ ประมวลกฎหมายอาญาฉบับแก้ไขของ

กฎหมายการพนันของไทยไม่ได้บัญญัติแนวทางการคุ้มครองเด็กและเยาวชนเป็นการเฉพาะ จึงต้องหามาตรการทางกฎหมายมาใช้

มลรัฐฮาวาย สหรัฐอเมริกา (Hawaii Revised Statutes, Chapter 712 Offenses Against Public Health and Morals, Part 11 Gambling Offenses) ประมวลกฎหมายอาญาของมลรัฐยูทาห์ สหรัฐอเมริกา (Utah code, title 76, Chapter10, Part 11 Gambling) และประมวลกฎหมายอาญาของสาธารณรัฐประชาชนจีน (Article 303, Criminal Law)

กรอบมาตรการหรือแนวปฏิบัติในการกำกับหรือควบคุมการพนันออนไลน์ขององค์กรระหว่างประเทศ ได้แก่ ข้อเสนอแนะด้านกฎหมายเกี่ยวกับการกำกับดูแลและควบคุมการพนันออนไลน์ของสหภาพยุโรป (2014/478/EU: Commission Recommendation of 14 July 2014) และแนวทางการดำเนินงานเกี่ยวกับการพนันออนไลน์ของสมาพันธ์ผู้กำกับควบคุมการพนันนานาชาติ (IAGR e-Gambling Guidelines 2018)

ผลการศึกษา

ผลการศึกษาพบประเด็นต่างๆ ในภาพรวม มีความเหมือนและแตกต่างกัน และอาจนำไปใช้ในการพิจารณาแนวทางในการปรับปรุงแก้ไขมาตรการทางกฎหมายที่จะนำมาใช้ในการควบคุมหรือกำกับดูแลการพนันออนไลน์ ดังต่อไปนี้

ลักษณะการพนันออนไลน์ที่กฎหมายอนุญาต

ประเทศที่ควบคุมการพนันโดยบัญญัติให้เป็นความผิดตามประมวลกฎหมายอาญาไม่อนุญาตให้เล่นการพนันที่กฎหมายกำหนดเอาไว้เป็นฐานความผิด ยกเว้นแต่การพนันนั้นเข้าข้อยกเว้นหรือกฎหมายให้ยกเป็นข้อต่อสู้เพื่อไม่ต้องรับผิดในฐานความผิดนั้น อาทิ การเล่นเพื่อสันทนาการโดยไม่เอากำไรหรือไม่วางเดิมพัน เป็นต้น เช่น ประเทศจีน ส่วนประเทศที่กำกับควบคุมการพนันออนไลน์โดยใช้กฎหมายเฉพาะ เช่น ออสเตรเลีย สหรัฐอเมริกา สิงคโปร์ รวมถึงประเทศไทย มีการกำหนดประเภทของการพนันที่อนุญาตให้เล่นได้เอาไว้ และผู้ที่ต้องการจัดให้มีการเล่นพนันต้องขออนุญาตจากหน่วยงานของรัฐที่รับผิดชอบ แต่ในกรณีของไทยมิได้อนุญาตการเล่นพนันออนไลน์เอาไว้ ปัจจุบันจึงมีเฉพาะการพนันในสถานที่จริงเท่านั้นที่อาจขออนุญาตเล่นได้ตามกฎหมาย ภายในระยะเวลาที่จำกัด

การคุ้มครองเด็กและเยาวชน

ประเทศที่ควบคุมการพนันออนไลน์โดยบัญญัติให้เป็นความผิดในประมวลกฎหมายอาญา ไม่ได้บัญญัติเรื่องการคุ้มครองเด็กและเยาวชนเอาไว้เป็นการเฉพาะ

ส่วนประเทศที่ควบคุมและกำกับดูแลการพนันออนไลน์ด้วยกฎหมายเฉพาะ รวมถึงประเทศที่อนุญาตให้เล่นการพนันออนไลน์ได้ และองค์กรระหว่างประเทศที่วางกรอบมาตรการเกี่ยวกับการควบคุมดูแลการพนันออนไลน์ จะมีการกำหนดมาตการในการป้องกันไม่ให้เด็กและเยาวชนเข้าถึงการพนัน และป้องกันไม่ให้ผู้ประกอบธุรกิจการพนันหาช่องทางในการชักจูงหรือเชิญชวนให้เด็กและเยาวชนเข้าถึงเว็บไซต์การพนันได้

กรณีของไทย กฎหมายการพนันไม่ได้บัญญัติแนวทางดังกล่าวเอาไว้เป็นการเฉพาะ ซึ่งอาจต้องพิจารณาหามาตรการทางกฎหมายมาใช้เพื่อเป็นแนวทางในการป้องกันเด็กและเยาวชนจากการพนันด้วย

มาตรการที่เกี่ยวข้องกับการคุ้มครองผู้บริโภค

พระราชบัญญัติคุ้มครองผู้บริโภค พ.ศ. 2522 ของไทย มีบทบัญญัติคุ้มครองผู้บริโภคด้านการโฆษณาว่าด้วย การห้ามมิให้โฆษณาในสิ่งที่ผิดกฎหมาย เช่น สื่อลามกอนาจาร และการพนัน เป็นต้น ซึ่งอาจกล่าวได้ว่าผู้ที่เห็นโฆษณาและเกิดความสนใจที่จะเล่นพนันออนไลน์ตามที่มีโฆษณา เป็นผู้ได้รับผลกระทบจากการโฆษณาพนันออนไลน์ได้ แต่ผู้เล่นพนันตามกฎหมายไทยมักอยู่ในสถานะของผู้กระทำความผิดตามพระราช-บัญญัติการพนัน พ.ศ. 2478 มากกว่าในสถานะของผู้บริโภค ซึ่งกรณีของไทยมีมาตรการไปในทำนองเดียวกับมาตรการของประเทศที่บัญญัติให้การพนันทุกประเภท รวมถึงพนันออนไลน์ เป็นความผิดตามประมวลกฎหมายอาญา

ในส่วนของประเทศที่กำกับควบคุมการพนันออนไลน์โดยใช้กฎหมายเฉพาะ เช่น ออสเตรเลียและสิงคโปร์ ซึ่งเป็นประเทศที่อนุญาตให้เล่นพนันได้ รวมถึงกรอบมาตรการขององค์กรระหว่างประเทศที่ว่าด้วยแนวปฏิบัติที่ดีสำหรับการพนันออนไลน์ ถือว่าผู้เล่นพนันออนไลน์อย่างถูกกฎหมายเป็นผู้บริโภคหรือผู้รับบริการ ดังนั้น ในกฎหมายเฉพาะ และกรอบมาตรการที่อาจใช้เป็นแนวทางในการออกมาตรการทางกฎหมายเหล่านี้ จึงกำหนดแนวทางในการคุ้มครองผู้บริโภคเอาไว้อย่างชัดเจน และมีมาตรการรองรับสำหรับกรณีที่ผู้เล่นมีแนวโน้มจะติดการพนันหรือมีปัญหาที่เกิดขึ้นจากการเล่นพนัน เช่น การแจ้งที่อยู่และช่องทางติดต่อผู้จัดให้มีการพนันออนไลน์ การจำกัดเวลาและวงเงินที่ใช้ในการเล่น มีบริการให้คำปรึกษาเมื่อมีการเล่นที่มีแนวโน้มจะเป็นปัญหากับตัวผู้เล่น และมีระบบการร้องเรียนการกระทำที่ละเมิดกฎหมายควบคุมการพนันและการพนันออนไลน์หลายช่องทาง เป็นต้น

มาตรการที่เกี่ยวข้องกับการโฆษณาการพนันออนไลน์

ประเทศที่ควบคุมการพนันออนไลน์โดยบัญญัติให้เป็นความผิดในประมวลกฎหมายอาญา ประเทศที่กำกับควบคุมการพนันออนไลน์โดยใช้กฎหมายเฉพาะ โดยส่วนใหญ่จะมีบทบัญญัติห้ามมิให้มีการโฆษณาการพนันออนไลน์ ส่วนกรอบแนวทางการปฏิบัติที่ดีในการกำหนดมาตรการกำกับควบคุมการพนัน มีการกำหนดเอาไว้ชัดเจนว่า ห้ามไม่ให้โฆษณาแก่เยาวชน และห้ามไม่ให้มีการโฆษณาชวนเชื่อและให้ข้อมูลที่ไม่ครบถ้วน

ในกฎหมายไทยก็มีบทบัญญัติห้ามการโฆษณาเชิญชวนให้เข้าเล่นการพนันอยู่ในมาตรา 12 ของพระราชบัญญัติการพนัน พ.ศ. 2478 แต่ไม่ได้จำแนกในเรื่องการเข้าถึงโฆษณาของเยาวชน และหลักเกณฑ์ในการโฆษณาว่าทำได้ในระดับใด

การกำหนดบทบาทและหน้าที่ของหน่วยงานที่ควบคุมหรือกำกับดูแลการพนันออนไลน์

ประเทศที่ควบคุมการพนันออนไลน์โดยบัญญัติให้เป็นความผิดในประมวลกฎหมายอาญา ไม่ได้กำหนดเจ้าพนักงานอื่นๆ ไว้เพื่อการดำเนินคดี หรือบังคับใช้มาตรการควบคุมการพนันไว้เป็นการเฉพาะ

ส่วนในประเทศอื่นที่มีการอนุญาตให้มีการเล่นพนันได้ และมีกฎหมายควบคุมดูแลการพนันเป็นการเฉพาะ รวมถึงกรณีของประเทศไทย หน่วยงานหลักที่ควบคุมการพนันออนไลน์ที่ผิดกฎหมาย คือ พนักงานสอบสวน และพนักงานเจ้าหน้าที่ที่มีอำนาจในการดำเนินกระบวนยุติธรรมทางอาญา การออกใบอนุญาตเป็นอำนาจหน้าที่ของพนักงานฝ่ายปกครอง และอาจมีเจ้าหน้าที่ตามกฎหมายอื่นๆ ร่วมด้วย เช่น เจ้าพนักงานตามพระราชบัญญัติการกระทำความผิดทางคอมพิวเตอร์ พ.ศ. 2550 แต่การร่วมกันทำงานของเจ้าหน้าที่ต่างหน่วยงานในคดีการพนันในกฎหมาย ไม่ได้กำหนดแนวทางเอาไว้ให้ชัดเจนว่ามีหน่วยงานใดเกี่ยวข้องบ้าง ทำให้เกิดปัญหาในการประสานงานในกรณีที่มีเจ้าหน้าที่หลายฝ่ายมาเกี่ยวข้อง

ในสิงโปร์ ออสเตรเลีย และสหรัฐอเมริกา กฎหมาย UIGEA มีการกำหนดอำนาจหน้าที่ของหน่วยงานที่เกี่ยวข้องกับการกำกับดูแลและควบคุมการพนันออนไลน์เอาไว้อย่างชัดเจน โดยมีการตั้งหน่วยงานขึ้นใหม่เป็นหน่วยงานตามกฎหมายเฉพาะ หรือใช้หน่วยงานที่มีอยู่เดิมเป็นผู้กำกับดูแลหรือควบคุมกิจกรรมในแต่ละส่วน การบัญญัติอำนาจหน้าที่ของบุคคลที่เกี่ยวข้องกับกฎหมายที่นำมาใช้ ร่วมกับกฎหมายเฉพาะเกี่ยวกับการพนันออนไลน์ และแนวทางการตีความกฎหมายเอาไว้ จะช่วยลดความสับสนและสามารถดำเนินการตามขั้นตอนพร้อมทั้งประสานงานกับหน่วยงานต่างๆ ได้อย่างมีประสิทธิภาพมากยิ่งขึ้น

มาตรการตรวจสอบเกี่ยวกับกิจกรรมด้านเศรษฐกิจที่เกี่ยวข้องกับการพนัน

UIGEA ของสหรัฐอเมริกา เป็นมาตรการที่มุ่งเน้นขัดขวางการทำธุรกิจการพนันในเชิงเศรษฐกิจโดยตรง แต่ไม่ได้มุ่งเน้นในการยุติการเล่นการพนันหรือปราบปรามการพนันโดยตรง กฎหมายควบคุมการพนันในลักษณะนี้ยังไม่ปรากฏในกฎหมายการพนันของไทย

กฎหมายควบคุมการพนันของไทยจะมุ่งเน้นไปยังการปราบปรามผู้เล่นและผู้จัดให้มีการเล่นโดยตรงมากกว่า เช่นเดียวกับกฎหมายเฉพาะ หรือการกำหนดให้การพนันออนไลน์เป็นความผิดอาญาฉบับอื่นๆ ที่ไม่ได้ระบุถึงมาตรการเกี่ยวกับเศรษฐกิจและการ

กระทำความผิดที่เกี่ยวเนื่องกับเศรษฐกิจเอาไว้

ในส่วนของกรอบมาตรการของสมาพันธ์ผู้กำกับดูแลการพนันออนไลน์ระหว่างประเทศได้กล่าวถึงการปฏิบัติตามกฎหมายการป้องกันการฟอกเงินว่า ในการวางมาตรการสำหรับควบคุมหรือกำกับดูแลธุรกิจที่เกี่ยวข้องกับการพนันออนไลน์ควรคำนึงถึงมาตรการเกี่ยวกับการป้องกันการฟอกเงินจากการพนันออนไลน์ที่ผิดกฎหมายด้วย

มาตรการการปิดกั้นเว็บไซต์

UIGEA ของสหรัฐอเมริกา วัตถุประสงค์หลักของกฎหมายคือ การปิดกั้นธุรกรรมทางการเงินที่เกี่ยวข้องกับการพนันที่ผิดกฎหมาย แต่ไม่มีข้อกำหนดและกระบวนการที่บัญญัติขึ้นเป็นการเฉพาะสำหรับการปิดกั้นการเข้าถึงเว็บไซต์การพนันออนไลน์ และไม่ได้มีการบัญญัติถึงมาตรการทางเทคโนโลยีที่จะนำมาใช้ในการห้ามหรือปิดกั้นการทำธุรกรรมทางการเงินที่เกี่ยวข้องกับการพนันที่ผิดกฎหมายเช่นกัน

RGA ของสิงคโปร์ มุ่งเน้นไปที่การปิดกั้นการพนันออนไลน์อย่างเฉพาะเจาะจง มีมาตรการทางกฎหมายที่เจ้าหน้าที่รัฐสามารถดำเนินการปิดกั้นการเข้าถึงเว็บไซต์หรือแพลตฟอร์มการพนันที่ผิดกฎหมายได้

กรณีของไทย ขอบเขตของ “เนื้อหาที่ผิดกฎหมาย” หรือเนื้อหาที่กระทบต่อ “ความสงบเรียบร้อยและศีลธรรมอันดีของประชาชน” ตามพระราชบัญญัติการกระทำความผิดทางคอมพิวเตอร์ มาตรา 20 มีความกว้างขวางกว่า เนื่องจากเป็นการนำเอากฎหมายที่ใช้บังคับกับการกระทำความผิดทางคอมพิวเตอร์ในหลายกรณี ซึ่งมีความใกล้เคียงกับการปิดกั้นเนื้อหาการพนันที่ผิดกฎหมายของประเทศจีน เพียงแต่มาตรการทางเทคโนโลยีที่ไทยนำมาใช้ในการปิดกั้นพนันออนไลน์จะทำเป็นรายกรณีหลังจากที่มีความผิดเกิดขึ้นและศาลมีคำสั่งให้ระงับการเข้าถึงเนื้อหาที่ผิดกฎหมายเหล่านั้นได้ ไม่ใช่การปิดกั้นโดยใช้ไฟร์วอลล์หรือมาตรการทางเทคโนโลยีในการปิดกั้นเนื้อหาทุกประเภทที่ผิดกฎหมายตั้งแต่ต้น

กรณีของไทยและจีนนี้ หากใช้กฎหมายควบคุมการกระทำความผิดทางคอมพิวเตอร์โดยอิงกับดุลพินิจ และมีการกำหนดขอบเขตของเนื้อหาหรือข้อมูลคอมพิวเตอร์ที่ขัดต่อความสงบเรียบร้อยหรือศีลธรรมอันดี ก็อาจทำให้เกิดกรณีการปิดกั้นการเข้าถึงจนเกินความจำเป็น (over - blocking) ได้ ซึ่งกรณีนี้มีโอกาสเกิดขึ้นกับเว็บไซต์ที่มีเนื้อหาตามปกติที่มีการโฆษณาการพนันอยู่ด้วย

GAMBLING LAW

ข้อเสนอแนะ

ข้อเสนอแนะต่อวิธีการบังคับใช้มาตรการทางกฎหมาย เพื่อกำกับควบคุมการพนัน

ควรมีการจัดทำแนวทางการบังคับใช้กฎหมายในปัจจุบันในการควบคุมการพนันออนไลน์ ทั้งในระยะเร่งด่วนที่ยังไม่มีการแก้ไข หรืออยู่ระหว่างการแก้ไข หรือการยกร่างกฎหมายการพนันที่มีบทบัญญัติรองรับการพนันออนไลน์ เพื่อควบคุมการพนันออนไลน์ กิจกรรมการเล่น การให้บริการเว็บไซต์ รวมไปถึงการควบคุมการโฆษณาการพนันออนไลน์ และการคุ้มครองเด็กและเยาวชนจากการพนัน โดยใช้มาตรการตามพระราชบัญญัติการพนัน พ.ศ. 2478 และมาตรการในการปิดกั้นเนื้อหาหรือข้อมูลที่ผิดกฎหมายในระบบคอมพิวเตอร์ตามพระราชบัญญัติการกระทำความผิดทางคอมพิวเตอร์ พ.ศ. 2550 และพระราช-บัญญัติการกระทำความผิดทางคอมพิวเตอร์ (ฉบับที่ 2) พ.ศ. 2560 เป็นหลัก และใช้กฎหมายอื่นๆ เช่น กฎหมายคุ้มครองผู้บริโภค กฎหมายคุ้มครองเด็ก กฎหมายปราบปรามการฟอกเงิน เป็นต้น

ข้อเสนอแนะต่อเนื้อหาในบทบัญญัติของกฎหมาย ที่จะนำมาใช้ในการกำกับควบคุมการพนันออนไลน์

การกำหนดทิศทางในการออกกฎหมายหรือมาตรการในการกำกับควบคุมการพนันออนไลน์ให้มีความชัดเจนและเหมาะสมกับสถานการณ์สามารถทำได้หลายแนวทาง แต่ละแนวทางมีข้อดีและข้อเสียแตกต่างกันดังนี้

1. การแก้ไขพระราชบัญญัติการพนัน พ.ศ. 2478 โดยเพิ่มเติมในส่วนของการพนันออนไลน์เข้าไปด้วย มีข้อดี คือ ทำได้ง่าย และโอกาสในการผ่านการพิจารณามีมากกว่าการเสนอร่างกฎหมายเฉพาะเป็นกฎหมายใหม่ มีข้อเสีย คือ โครงสร้างดั้งเดิมของ

> กฎหมายไทยมีบทบัญญัติห้ามการโฆษณาเชิญชวนให้เข้าเล่นการพนัน แต่ไม่ได้จำแนกในเรื่องการเข้าถึงโฆษณาและหลักเกณฑ์ในการโฆษณาว่าทำได้ในระดับใด

กฎหมาย มุ่งเน้นการกำหนดประเภทของการพนันที่ได้รับอนุญาตและไม่ได้รับอนุญาต และการกระทำที่เป็นการละเมิดกฎหมาย ดังนั้น การเพิ่มเติมบทบัญญัติที่เกี่ยวข้องกับการพนันออนไลน์เพื่อให้ครอบคลุม เช่น การปกป้องเด็กและเยาวชนจากการพนัน การแต่งตั้งคณะกรรมาธิการกำกับดูแลการพนัน การจัดตั้งกองทุนเพื่อการศึกษาปัญหาการพนันต่างๆ ไปด้วย ก็เกือบเทียบเท่ากับการยกร่างใหม่ เนื่องจากมีบทบัญญัติที่เป็นส่วนขยายออกมามาก แต่ในเวลาเดียวกันก็ยังคงต้องใช้กฎหมายนี้ร่วมกับกฎหมายอื่นๆ ที่เกี่ยวข้องอยู่เช่นเดิม จึงอาจไม่สามารถแก้ปัญหาความซ้ำซ้อนของการดำเนินการตามกฎหมายระหว่างหลายหน่วยงานอย่างที่ควรจะเป็น

2. การยกร่างพระราชบัญญัติการพนันออนไลน์เป็นการเฉพาะ มีข้อดี คือ สามารถกำหนดโครงสร้าง เจตนารมณ์ และสาระสำคัญที่ต้องการดำเนินการเกี่ยวกับการกำกับควบคุมการพนันออนไลน์ได้โดยตรง รวมไปถึงการจัดตั้งหน่วยงานที่เป็นเอกภาพในการจัดการกับปัญหาที่เกิดขึ้นจากการพนันออนไลน์ได้อย่างรอบด้าน สามารถจัดทำกฎหมายให้มีสารบัญญัติและวิธีสบัญญัติในฉบับเดียวกันได้ และสามารถนำเสนอโครงสร้างใหม่ที่กฎหมายการพนันไทยไม่เคยมีมาก่อน เช่น ระบบการร้องเรียนเมื่อมีการเอาเปรียบผู้บริโภคหรือละเมิดหลักเกณฑ์การคุ้มครองเด็ก การจัดตั้งกองทุนเพื่อบรรเทาผลกระทบจากการพนันออนไลน์ ระบบและขั้นตอนในการปิดกั้นเว็บไซต์การพนันออนไลน์แบบแจ้งเตือนและปิดกั้นเนื้อหา (notice and takedown) เพื่อลดภาระของเจ้าหน้าที่ผู้ปฏิบัติงาน เป็นต้น มีข้อเสีย คือ อาจมีข้อวิจารณ์ในเรื่องของความซ้ำซ้อนหรือความใกล้เคียงกับกฎหมายที่มีอยู่แล้ว และกระบวนการในการพิจารณาร่างกฎหมายใหม่อาจยาวนานกว่าการแก้ไขกฎหมายฉบับเดิมที่มีอยู่แล้วในบางมาตราให้มีความสมบูรณ์ขึ้น

3. การแก้ไขเพิ่มเติมบทบัญญัติที่ใช้ในการควบคุมการโฆษณาพนันออนไลน์ยังคงมีความจำเป็น เนื่องจากโทษที่มีอยู่ในปัจจุบันมีอัตราโทษที่ต่ำ และยังมีช่องว่างในการตีความเกี่ยวกับการโฆษณาการพนันที่ได้รับอนุญาตให้จัดให้มีการเล่นได้ ว่าสามารถทำได้หรือไม่ และในกรณีที่มีการอนุญาตให้มีการเล่นพนันออนไลน์ในอนาคต ควรมีการตกลงกันให้แน่ชัดว่า ห้ามไม่ให้มีการโฆษณาหรือให้มีการโฆษณาได้ กำหนดลักษณะและเงื่อนไขของการโฆษณาให้ชัดเจนในทำนอง

เดียวกับการโฆษณาเครื่องดื่มมีแอลกอฮอล์หรือบุหรี่ เช่น ห้ามมิให้มีเนื้อหาที่เป็นการเชิญชวนหรือแสดงวิธีการเล่นพนัน และมีการกำหนดเวลาในการโฆษณาผ่านสื่อโทรทัศน์และวิทยุ เป็นต้น

4. ควรมีบทบัญญัติและหลักเกณฑ์ทางกฎหมายในการจัดตั้งคณะทำงาน หรือคณะกรรมการ ขึ้นมาทำหน้าที่เกี่ยวกับการกำกับควบคุมการพนันออนไลน์ เพื่อให้เกิดความชัดเจนในด้านการประสานงานระหว่างหน่วยงานที่มีส่วนเกี่ยวข้องกับการบังคับใช้มาตรการทางกฎหมาย รวมถึงการเพิ่มเติมบทบัญญัติกฎหมายว่าด้วยกองทุนการพนันเพื่อดำเนินการเกี่ยวกับการกำกับควบคุมการพนันออนไลน์ ไม่ว่าโดยแก้ไขเพิ่มเติมในกฎหมายเดิมที่มีอยู่แล้ว หรือออกเป็นกฎหมายใหม่ เพื่อให้กองทุนสามารถดำเนินกิจกรรมได้ตามกฎหมาย และมีแนวทางในการปฏิบัติที่ชัดเจน ไม่ว่าเป็นการออกใบอนุญาต การระงับหรือปิดกั้นการพนันที่ผิดกฎหมาย และการศึกษาวิจัยเพื่อเสนอแนะแนวทางในการลดผลกระทบของการพนัน หรือการบริหารจัดการรายได้ที่เกิดจากการพนัน เป็นต้น

ตารางที่ 1 เปรียบเทียบกฎหมายของประเทศที่ควบคุมการพนันออนไลน์โดยบัญญัติให้เป็นความผิดในประมวลกฎหมายอาญา และประเทศที่กำกับควบคุมการพนันออนไลน์โดยใช้กฎหมายเฉพาะ

ประเด็น/ประเทศ	ประเทศที่ควบคุมการพนันออนไลน์โดยบัญญัติให้เป็นความผิดในประมวลกฎหมายอาญา	ประเทศที่กำกับควบคุมการพนันออนไลน์โดยใช้กฎหมายเฉพาะ
1. ลักษณะการออกกฎหมาย	บัญญัติให้เป็นความผิดในประมวลกฎหมายอาญา	บัญญัติเป็นกฎหมายเฉพาะ
2. หน่วยงานกำกับดูแลกิจกรรมการพนันออนไลน์	ให้เป็นอำนาจดำเนินการของพนักงานเจ้าหน้าที่ตามกระบวนการยุติธรรมทางอาญาทั่วไป	มีการกำหนดหน่วยงานที่เกี่ยวข้องในการกำกับดูแลกิจกรรมการพนันออนไลน์ตามกฎหมายเฉพาะ โดยมีทั้งหน่วยงานที่มีอยู่แล้วและหน่วยงานที่เกิดขึ้นตามกฎหมายเฉพาะ

ประเด็น/ประเทศ	ประเทศที่ควบคุมการพนันออนไลน์โดยบัญญัติให้เป็นความผิดในประมวลกฎหมายอาญา	ประเทศที่กำกับควบคุมการพนันออนไลน์โดยใช้กฎหมายเฉพาะ
3. การอนุญาตให้เล่นการพนัน	ห้ามไม่ให้เล่นการพนันทุกประเภท ยกเว้นการเล่นพนันเพื่อสันทนาการหรือสังคมที่ไม่มีการแลกเปลี่ยนผลประโยชน์หรือหากำไร	อนุญาตให้เล่นพนันออนไลน์ได้บางประเภท โดยต้องมีการขอใบอนุญาตและดำเนินการตามที่กฎหมายกำหนด
4. เจตนารมณ์และสาระสำคัญของกฎหมาย	• กำหนดให้การเล่นพนันเป็นความผิดอาญา • มีการกำหนดความผิดฐานเล่นการพนัน ความผิดฐานครอบครองอุปกรณ์การเล่นพนันและอื่นๆที่เกี่ยวข้อง	• มีความแตกต่างกันออกไปตามเจตนารมณ์ในการออกกฎหมายเฉพาะในแต่ละเรื่อง • กฎหมายมุ่งเน้นไปที่การกำกับดูแลการพนันออนไลน์โดยเฉพาะจะมีบทบัญญัติเกี่ยวกับแนวทางในการออกใบอนุญาต การคุ้มครองผู้เล่น และมาตรการป้องกันสำหรับกลุ่มเสี่ยง
5. การโฆษณาพนันออนไลน์	ห้ามการโฆษณาพนันออนไลน์ แต่บางประเทศไม่ได้บัญญัติเรื่องนี้เอาไว้	ห้ามการโฆษณาของเว็บพนันออนไลน์ แต่กฎหมายเฉพาะบางเรื่องไม่ได้บัญญัติเรื่องนี้เอาไว้
6. การกำหนดให้การพนันออนไลน์เป็นความผิด	การเล่นพนันทุกประเภท ไม่ว่าออนไลน์หรือออฟไลน์เป็นความผิดตามกฎหมายอาญาและมีบทลงโทษทางอาญา	มีบทลงโทษทางอาญาในกรณีที่ละเมิดกฎหมายและการเยียวยาความเสียหายทางแพ่ง
7. มาตรการเกี่ยวกับเด็กและเยาวชน	ไม่ได้กำหนดมาตรการเพื่อป้องกันเด็กและเยาวชนไม่ให้เข้าไปเกี่ยวข้องกับการพนันเป็นการเฉพาะ	บัญญัติเป็นกฎหมายเฉพาะ
8. อื่นๆ	บางประเทศมีการกำหนดแนวทางในการปิดกั้นการเข้าถึงการพนันออนไลน์เอาไว้ โดยมีการใช้กฎหมายอื่นมาปรับใช้	บางประเทศมีการกำหนดแนวทางในการปิดกั้นการเข้าถึงการพนันออนไลน์เอาไว้ โดยมีการใช้กฎหมายอื่นมาปรับใช้

ตาราง 2 เปรียบเทียบกรอบมาตรการในการกำกับหรือควบคุมการพนันออนไลน์ขององค์กรระหว่างประเทศ

ประเด็นที่มีการแนะนำให้ออกมาตรการควบคุมดูแล	Commission Recommendation 2014/478/ EU	IAGR e-Gambling Guidelines 2018
1. วัตถุประสงค์	• วางแนวทางปฏิบัติให้ภาคีสมาชิกดำเนินการตามมาตรการขั้นสูง เพื่อปกป้องผู้บริโภค ผู้เล่น และเยาวชนจากพนันออนไลน์ • เพื่อให้เกิดการสื่อสารทางการตลาดอย่างมีความรับผิดชอบ • เพื่อลดโอกาสการพนันออนไลน์ที่จะก่อให้เกิดความเสียหายทางเศรษฐกิจและจากการมีผู้เล่นการพนันที่มีปัญหา	• เพื่อวางแนวทางปฏิบัติที่ดีที่ชัดเจนสำหรับการพนันที่น่าเชื่อถือและมีความครบถ้วนสมบูรณ์ • เพื่อวางหลักเกณฑ์ขั้นต่ำที่จะนำไปสู่การดำเนินกิจกรรมการพนันที่มีความยุติธรรม ซื่อสัตย์ ปลอดภัย และตรวจสอบได้ • เพื่อสร้างเอกสารอ้างอิงที่สามารถเปลี่ยนแปลงหรือปรับเปลี่ยนได้ง่ายเพื่อให้สามารถปรับใช้ให้เข้ากับเทคโนโลยีที่เกิดขึ้นใหม่ได้ • เพื่อกำหนดหลักการและแนวปฏิบัติที่ดี โดยไม่ระบุวิธีการหรือเทคโนโลยีเฉพาะ (technology neutral) เพื่อให้สามารถปรับใช้ให้เข้ากับเทคโนโลยีที่เกิดขึ้นใหม่ได้
2. นิยามศัพท์	• มีการให้คำนิยามศัพท์ที่เกี่ยวข้องเอาไว้หลายคำด้วยกัน เช่น นิยามของการพนันออนไลน์ ผู้เล่น และอื่นๆ	• มีการให้คำนิยามศัพท์ที่เกี่ยวข้องเอาไว้หลายคำด้วยกัน เช่น นิยามของการพนันออนไลน์ ผู้เล่น และอื่นๆ
3. แนวทางการให้ข้อมูลในการดำเนินกิจการเว็บไซต์การพนัน	• ผู้จัดต้องให้รายละเอียดเกี่ยวกับผู้จัดให้มีการเล่น ได้แก่ ชื่อบริษัท ที่ตั้ง และวิธีการติดต่อที่ชัดเจน • บนเว็บไซต์ต้องมีข้อความกำกับว่า “ห้ามมิให้เด็กและเยาวชนที่มีอายุต่ำกว่าที่กฎหมายกำหนดเข้าใช้งาน” • บนเว็บไซต์ต้องมีข้อความกำกับว่า “ให้เล่นการพนันอย่างมีความรับผิดชอบ”	• ต้องแสดงใบอนุญาตให้มีการจัดให้เล่นพนันออนไลน์ • ต้องแสดงเงื่อนไขในการใช้บริการ • ห้ามไม่ให้เด็กและเยาวชนเข้าใช้บริการเว็บไซต์พนันออนไลน์

ประเด็นที่มีการแนะนำให้ออกมาตรการควบคุมดูแล	Commission Recommendation 2014/478/ EU	IAGR e-Gambling Guidelines 2018
4. แนวทางการคุ้มครองเด็กและเยาวชน	• ห้ามมิให้เด็กและเยาวชนที่มีอายุต่ำกว่าที่กฎหมายกำหนดเข้าเล่นการพนันออนไลน์อย่างเด็ดขาด • ต้องมีระบบในการตรวจสอบและยืนยันตัวตน เพื่อป้องกันไม่ให้เด็กและเยาวชนเข้าถึงเว็บไซต์การพนัน • ไม่ให้มีการสื่อสารเพื่อการพาณิชย์หรือโฆษณาเชิญชวนให้เข้าเล่นการพนันออนไลน์ใกล้กับพื้นที่ที่เด็กและเยาวชนใช้ทำกิจกรรมหรือเข้าถึงได้ง่าย	• ไม่ได้กำหนดแนวทางในหมวดนี้ไว้เป็นการเฉพาะ แต่มีการกำหนดแนวทางการปฏิบัติที่ดีในด้านต่างๆ โดยมุ่งเน้นที่การป้องกันไม่ให้เยาวชนเข้าถึงการพนันออนไลน์ ไม่ว่าจะเป็นการโฆษณาหรือการเข้าเล่นพนัน
5. แนวทางการลงทะเบียนและเปิดบัญชีผู้เล่นพนันออนไลน์	• ผู้เล่นต้องให้ข้อมูลเพื่อใช้ในการตรวจสอบข้อมูลเกี่ยวกับตัวตนของผู้ใช้ และเพื่อให้ผู้ดำเนินกิจกรรมการพนันออนไลน์สามารถติดต่อไปยังผู้เล่นได้ • ผู้จัดต้องมีมาตรการในการรักษาความปลอดภัยเกี่ยวกับการใช้งานบัญชีและช่องทางในการเข้าถึงบัญชีให้แก่ผู้เล่น	• มีการรักษาความปลอดภัยข้อมูลและบัญชีผู้ใช้บริการ • มีการกำหนดเพดานเงินที่นำมาใช้ในการเล่นการพนัน • มีการขอความยินยอมในการเก็บข้อมูลของผู้ใช้บริการ
6. แนวทางการดำเนินกิจกรรมการเล่นพนันออนไลน์/การคุ้มครองผู้บริโภคหรือให้ความช่วยเหลือแก่ผู้เล่นที่มีปัญหาจากการพนันออนไลน์	• กำหนดระยะเวลาและจำนวนวงเงินที่ใช้ในการเล่นพนันขั้นสูงเอาไว้ เพื่อป้องกันไม่ให้ผู้เล่นใช้เวลาในการเล่นพนันนานเกินไปหรือเล่นพนันในวงเงินที่สูงเกินไป • ต้องจัดให้มีช่องทางช่วยเหลือผู้เล่น ให้ลดระยะเวลาที่ใช้ในการเล่นพนัน หรือลดวงเงินที่ใช้ในการเล่นพนัน	• ต้องจัดให้มีแผนกให้บริการลูกค้าที่สามารถเข้าถึงได้ง่าย และเปิดโอกาสให้ผู้เล่นสามารถยุติการเล่นเมื่อรู้สึกว่าตนเองมีปัญหาติดการพนัน หรือเริ่มเล่นพนันในวงเงินที่มากจนเกินไปจนอาจเป็นปัญหา • มีการวางระบบในการจำกัดการเล่นพนันไม่ให้เกิดการติดการพนัน เช่น จำกัดชั่วโมงและวงเงินในการเล่น • ต้องจัดให้มีระบบการรับเรื่องร้องเรียนเหตุที่เกิดขึ้นจากการพนันออนไลน์สำหรับผู้เข้าเล่นการพนัน

ประเด็นที่มีการแนะนำให้ออกมาตรการควบคุมดูแล	Commission Recommendation 2014/478/ EU	IAGR e-Gambling Guidelines 2018
7. แนวทางการกำหนดช่วงเวลาพักการเล่นพนันออนไลน์	• ต้องกำหนดมาตรการในการให้ผู้เล่นมีช่วงเวลาพักจากการเล่นพนันออนไลน์ ไม่ให้เล่นติดต่อกันนานจนเกินไป • ต้องมีมาตรการที่ทำให้ผู้เล่นหยุดเล่นเมื่อผู้จัด/ควบคุมกิจกรรมเห็นว่า ผู้เล่นมีความเสี่ยงที่จะติดการพนัน	มีการวางระบบในการจำกัดการเล่นพนันไม่ให้เกิดการติดการพนัน เช่น จำกัดชั่วโมงและวงเงินในการเล่น
8. แนวทางการกำหนดผลลัพธ์ของการเล่นพนันและแนวทางการออกรางวัล	• ไม่ได้กำหนดแนวทางในหมวดนี้เอาไว้เป็นการเฉพาะ	• มีการกำหนดแนวทางในการออกผลลัพธ์จากการสุ่มด้วยการใช้อุปกรณ์ เครื่องกล หรือซอฟต์แวร์สำหรับออกผลการพนันในแต่ละประเภท • ต้องตรวจสอบให้ระบบการออกแจ็คพอตของเกมทำงานอย่างถูกต้อง และทำให้การออกแจ็คพอตมีความโปร่งใส
9. แนวทางการโฆษณาและการสื่อสารเพื่อการพาณิชย์ของการพนันออนไลน์	• ผู้ดำเนินการสื่อสารเพื่อการพาณิชย์ต้องระบุตัวตนได้และตรวจสอบได้ • มีการกำหนดลักษณะของการสื่อสารเพื่อการพาณิชย์เกี่ยวกับพนันออนไลน์ที่ต้องห้ามไม่ให้ทำ • เน้นที่การห้ามไม่ให้เยาวชนเข้าถึง และห้ามไม่ให้ใช้ถ้อยคำที่ทำเกิดความเข้าใจผิดและมองการพนันเชิงบวก	• มีมาตรการในการดำเนินการทำแผนโฆษณาและการตลาดที่มีความรับผิดชอบต่อสังคม • มีการสื่อสารที่เป็นไปตามความจริง ไม่ส่งเสริมหรือชักจูงให้ผู้เล่นพนันเล่นเกินศักยภาพที่ตนเองมี • ต้องระบุรางวัลที่จะได้จากการเล่นพนันให้ชัดเจน • ต้องไม่โฆษณาชักชวนให้เด็กและเยาวชนเข้าเล่นการพนันออนไลน์

ประเด็นที่มีการแนะนำให้ออกมาตรการควบคุมดูแล	Commission Recommendation 2014/478/ EU	IAGR e-Gambling Guidelines 2018
10. แนวทางการเป็นผู้ให้การสนับสนุนกิจกรรมกีฬาหรือสันทนาการ (sponsorship)	• การเป็นผู้ให้การสนับสนุนนั้นต้องไม่มุ่งเป้าหมายไปยังกลุ่มเด็กและเยาวชน • ธุรกิจการพนันที่เป็นผู้ให้การสนับสนุนกิจกรรมต้องปฏิบัติตามกฎหมาย	• ไม่ได้กำหนดแนวทางในหมวดนี้เอาไว้เป็นการเฉพาะ
11. แนวทางการให้การศึกษาและสร้างความตระหนักเกี่ยวกับการพนันออนไลน์	• ให้หน่วยงานที่เกี่ยวข้องให้ความรู้แก่ประชาชน โดยเฉพาะกลุ่มเยาวชนและกลุ่มเปราะบางหรือกลุ่มเสี่ยง • ผู้ประกอบกิจการเกี่ยวกับเว็บไซต์การพนันและการพนันออนไลน์ ต้องจัดให้มีการอบรมพนักงานให้รับทราบความเสี่ยงและผลกระทบด้านลบที่เกิดขึ้นจากการพนัน	• ไม่ได้กำหนดแนวทางในหมวดนี้เอาไว้เป็นการเฉพาะ
12. แนวทางการรักษาความปลอดภัยของระบบ	• ผู้จัดต้องมีมาตรการในการรักษาความปลอดภัยเกี่ยวกับการใช้งานบัญชีและช่องทางในการเข้าถึงบัญชีให้แก่ผู้เล่น	• มีการตรวจสอบการทำงานของระบบคอมพิวเตอร์ที่ใช้ในการเล่นพนันออนไลน์เพื่อให้เกิดความโปร่งใสและมั่นใจได้ว่าการทำงานของระบบเป็นปกติ • มีมาตรการป้องกันผู้ใช้บริการจากภัยคุกคามและรักษาความปลอดภัยของข้อมูลที่จัดเก็บไว้ในระบบ • มีการจัดทำแนวทางการเก็บข้อมูลการจราจรคอมพิวเตอร์ เพื่อให้สามารถเรียกประวัติการทำธุรกรรมการเงินและเข้าใช้งานของผู้ใช้บริการมาตรวจสอบได้เมื่อจำเป็น • มีการจัดทำแผนสำรองและมาตรการในการจัดการกับระบบคอมพิวเตอร์ในกรณีที่มีปัญหาขัดข้อง

ประเด็นที่มีการแนะนำให้ออกมาตรการควบคุมดูแล	Commission Recommendation 2014/478/ EU	IAGR e-Gambling Guidelines 2018
13. แนวทางการให้คำแนะนำปรึกษาในการวางมาตรการเพื่อกำกับดูแลการพนันออนไลน์	ประเทศสมาชิกสามารถขอคำปรึกษาในการวางมาตรการเพื่อกำกับดูแลการพนันออนไลน์จากคณะกรรมธิการฯ ได้	ไม่ได้กำหนดแนวทางในหมวดนี้เอาไว้เป็นการเฉพาะ
14. แนวทางการจัดทำรายงานเกี่ยวกับการดำเนินการ ตามกรอบแนวทางกำกับดูแลการพนันออนไลน์	กำหนดให้ประเทศสมาชิกต้องทำรายงานเมื่อมีการปรับปรุงมาตรการภายใน	ไม่ได้กำหนดแนวทางในหมวดนี้เอาไว้เป็นการเฉพาะ
15. แนวทางการดำเนินการเกี่ยวกับการป้องกันการฟอกเงิน	ไม่ได้กำหนดแนวทางในหมวดนี้เอาไว้เป็นการเฉพาะ	ต้องมีการปฏิบัติตามกฎหมายว่าด้วยการป้องกันการฟอกเงิน และมีการจัดทำเอกสารรายงานเพื่อให้สามารถนำมาแสดงได้เมื่อมีการตรวจสอบ

2

บทบาท ของการพนัน ในโครงสร้าง ความเหลื่อมล้ำ ทางสังคม

เหตุผลของคนเล่นพนัน?

เพราะความยากจน อยากได้ อยากมั่งมี อยากมีชีวิตความเป็นอยู่ที่ดีขึ้น ถือเป็นลักษณะสากลของปัจเจกชน แต่การพัฒนาของรัฐและทุนภายใต้เสรีนิยม มิได้ทำให้คนจนในชนบท คนจนเมือง และมนุษย์เงินเดือนระดับล่างๆ มีรายได้เพียงพอ ผู้คนเหล่านี้จึงหันไปพึ่งพาสิ่งศักดิ์สิทธิ์ โชคลาภ แสวงหาความเป็นอิสระ และมีความสัมพันธ์กับการเล่นพนันในฐานะเป็นส่วนหนึ่งของกิจกรรมทางเศรษฐกิจและสังคม

เพราะมองไม่เห็นว่าจะสามารถขยับเลื่อนสถานะทางสังคมใหม่ของตนเองด้วยการประกอบอาชีพหลักได้อย่างไร การพนันจึงเป็นทางเลือกในการแสวงหารายได้เพิ่มเติม ชดเชยค่าใช้จ่ายในครัวเรือนที่เพิ่มสูงขึ้นทุกวัน หรือเป็นการสร้างภูมิคุ้มกันทางสังคมที่จะช่วยบรรเทาความเดือดร้อนของผู้คนเฉพาะหน้าได้

การพนันในเมืองแห่งความเหลื่อมล้ำ

ในเครือข่ายสังคมการพนันที่มีชนชั้นล่าง ไม่ว่าจะเป็นเกษตรกร แรงงานในโรงงานอุตสาหกรรม คนทำมาค้าขาย หรือกลุ่มเยาวชน พวกเขากำลังรื้อถอนคุณค่าทางจริยศาสตร์แบบเดิมที่ทำหน้าที่กำกับสังคมให้เดินไปในเส้นทางที่เหมาะสม ประกอบสร้างการพนันใหม่ในฐานะที่เป็นทั้งเครื่องมือทางเศรษฐกิจของผู้คนระดับล่าง เป็นสถานพักผ่อนเยียวยาทางอารมณ์ในยามเหนื่อยล้า และอาจเป็นอาวุธแบบหนึ่งที่ใช้ตอบโต้ความเหลื่อมล้ำเชิงโครงสร้างทางเศรษฐกิจและสังคมของเมืองที่เต็มไปด้วยความคับข้องใจและความสิ้นหวังของอนาคต

ผศ.ดร.ธนิต โตอดิเทพย์
ผศ.ดร.ชัยณรงค์ เครือนวน
อ.วิษชญะ ศิลาน้อย

สรุปสาระสำคัญจากรายงานวิจัย
เรื่องโครงสร้าง ผู้กระทำการ และปฏิบัติการทางสังคมของการเล่นการพนันในพื้นที่ภาคกลาง

ในบริบทของ "เมือง" ที่เบียดขับพื้นที่การเกษตรให้ลดจำนวนลง มีความเข้มข้นทางการผลิตสูงจากการขยายตัวของนิคมอุตสาหกรรมและอุตสาหกรรมภาคบริการหลากหลายสาขา การเติบโตของเมืองในจังหวัดชลบุรีและจังหวัดอยุธยา กลายเป็นแรงดึงดูดสำคัญที่ทำให้ผู้คนมากหน้าหลายตาทั้งในพื้นที่ใกล้เคียงและต่างภูมิลำเนาต่างเข้ามาเผชิญโชค หางานทำ ตั้งแต่การเป็นแรงงานลูกจ้างในโรงงาน มาทำมาค้าขายเล็กๆน้อยๆ หรือผู้ประกอบอาชีพอิสระ จนกลายเป็นกลุ่มประชากรแฝงในสัดส่วนค่อนข้างสูงเมื่อเปรียบเทียบกับประชากรหรือเกษตรกรที่อาศัยอยู่ดั้งเดิมในภูมิลำเนา

ภายใต้ระบบเศรษฐกิจและโครงสร้างสังคมของ "เมือง" ที่ไม่เอื้ออำนวยให้ผู้คนตัวเล็กตัวน้อยได้ก้าวขึ้นมามีตำแหน่งแห่งที่ทางสังคมเมือง หรือเป็นไปได้ก็ค่อนข้างยาก นี้ ผู้คนบางส่วนจึงเข้าไปมีความสัมพันธ์กับการเล่นพนันในฐานะที่เป็นส่วนหนึ่งของกิจกรรมทางเศรษฐกิจและสังคม สร้างเครือข่ายสังคมแบบใหม่เป็นพื้นที่ที่สามารถแสดงออกถึงความรู้ ความสามารถ กลยุทธ์และชั้นเชิงทางด้านการพนัน เพื่อประกอบสร้างตัวตนทางสังคม ทำให้การพนันมีบทบาททางสังคมหลากหลายรูปแบบ แล้วแต่การนิยามของผู้กระทำการในช่วงชั้นต่างๆ ที่แตกต่างทางการรับรู้และมาตรฐานเชิงศีลธรรมของกระแสหลัก และทำหน้าที่อยู่ในโครงสร้างทางสังคมตลอดมา

แม้ว่าเงื่อนไขเชิงโครงสร้างและปฏิบัติการเล่นพนันของผู้กระทำการช่วงชั้นต่างๆของทั้งสองจังหวัดจะมีทั้งความเหมือนและความแตกต่างกัน แต่ทว่าได้สะท้อนประเด็นสำคัญที่ว่า การได้รับการยอมรับถึงการเป็นผู้นำในการเล่นพนันนั้น อาจเปรียบเสมือนผู้นำการต่อสู้ของผู้คนที่อยู่ในชนชั้นล่างที่มีต่อระบบที่กำลังเอารัดเอาเปรียบพวกเขาอยู่ โดยผู้คนในเครือข่ายสังคมการพนันเหล่านี้ได้รื้อถอนคุณค่าทางจริยศาสตร์แบบเดิม ที่ทำหน้าที่กำกับสังคมให้เดินไปในเส้นทางที่เหมาะสมและประกอบสร้างการพนันใหม่ในฐานะที่เป็นทั้งเครื่องมือทางเศรษฐกิจของผู้คนระดับล่างเป็นสถานพักผ่อนเมื่อยามเหนื่อยล้า และอาจเป็นอาวุธแบบหนึ่งที่พวกเขาใช้ตอบโต้ระบบเดิมที่ธำรงอยู่ด้วย

การศึกษาโครงสร้าง ผู้กระทำการ และปฏิบัติการทางสังคมของการเล่นพนันในทั้งสองจังหวัดที่มีการผลิตซ้ำความเหลื่อมล้ำเชิงโครงสร้างทางเศรษฐกิจและสังคมของเมืองในครั้งนี้ จึงไม่ได้พิจารณาการเล่นพนัน

จากมุมมองที่เป็นพฤติกรรมการเบี่ยงเบนทางสังคมซึ่งมักจะมองด้านลบเพียงอย่างเดียว แต่มองการพนันในด้านที่เป็นกลไกหนึ่งของโครงสร้างทางด้านสังคม เพื่อฉายภาพปรากฏการณ์อีกด้านหนึ่งที่มาจากผู้เล่นและนักพนัน และนำมาอภิปรายผลร่วมกับงานวิจัยชิ้นอื่น ๆ เพื่อแสดงให้เห็นถึงการเล่นพนันในฐานะวัฒนธรรมแบบเมือง การปฏิบัติการทางสังคมของกลุ่มแรงงานระดับล่าง การจัดการเครือข่ายทางสังคม และการสร้างพื้นที่ทางสังคมใหม่เป็นสัญลักษณ์ทางอำนาจ

อีกทั้งได้ขยายการอธิบายต่อไปในมิติอื่น ๆ ในเชิงของปัญหาทางด้านเศรษฐกิจการเงินของผู้คนที่ประกอบอาชีพเกษตรกรรม และกลุ่มเยาวชน รวมถึงพื้นที่ทางสังคมออนไลน์ต่าง ๆ ที่เข้ามามีบทบาทในการพนัน หรือการใช้พื้นที่ออนไลน์แสดงตัวตนจากการประสบความสำเร็จ หรืออาจกล่าวได้ว่าเป็นการใช้ชีวิตประจำวันบนแพลตฟอร์มออนไลน์ ตลอดจนการศึกษาโครงสร้างอารมณ์ ความรู้สึกของผู้คน เช่นความผิดหวัง โดยแสดงให้เห็นถึงความอึดอัดของแรงงานในระดับล่างที่คุกรุ่นไปด้วยความคับข้องใจและความสิ้นหวังของอนาคต ซึ่งเป็นแรงผลักดันหนึ่งที่ทำให้ผู้คนเหล่านี้เข้าสู่เส้นทางการพนัน เพื่อเป็นทางเลือกหนึ่งที่จะทำให้พวกเขาสามารถแสวงหารายได้เพิ่มเติมหรือชดเชยค่าใช้จ่ายที่มีอัตราเพิ่มสูงขึ้น เพราะมองไม่เห็นว่าจะสามารถขยับเลื่อนสถานะทางสังคมใหม่ของตนเองด้วยการประกอบอาชีพหลักได้อย่างไร

ชีวิตประจำวันในสังคมสมัยใหม่

ผู้ประกอบการรายย่อยขนาดเล็ก

กรณีของผู้ประกอบการรายย่อยขนาดเล็กที่ต้องเผชิญกับความเสี่ยงที่ต้องพึ่งพาอยู่กับความไม่แน่นอนของสภาพอากาศในแต่ละวัน มีการแข่งขันค่อนข้างสูงในกลุ่มผู้ประกอบการรายย่อยด้วยกันเอง และไม่มีอำนาจแบบใดจะไปต่อกรกับทุนขนาดใหญ่หรือร้านค้าทันสมัย (Modern Trade) รายได้จึงมีความผันผวนไม่แน่นอน บางวันอาจได้มาก บางวันได้น้อย หรือบางครั้งอาจได้แค่ประทังชีวิตไปในแต่ละวัน อีกทั้งกลุ่มผู้ประกอบการรายย่อยแทบทั้งหมดนี้จะอยู่นอกระบบหลักประกันทางสังคม อาจมีเพียงหลักประกันสุขภาพขั้นพื้นฐาน เบี้ยผู้สูงอายุ หรือเงินค่าดูแลบุตรที่ได้รับการสนับสนุนจากภาครัฐ ซึ่งเป็นเงินจำนวนน้อยมากเมื่อเปรียบเทียบกับค่าใช้จ่ายต่าง ๆ ที่ต้องเผชิญอยู่

แรงงานอุตสาหกรรม

ส่วนกลุ่มแรงงานอุตสาหกรรมต่างก็ตกอยู่ในชะตากรรมทางเศรษฐกิจ ถูกบีบบังคับให้ทำงานล่วงเวลาทั้งในทางตรงและทางอ้อม ส่งผลต่อการจัดการเวลาส่วนตัวที่แรงงานเหล่านี้จะนำไปใช้ชีวิตร่วมกับครอบครัว แต่การทุ่มเททั้งร่างกายและจิตวิญญาณให้กับระบบการผลิตแบบอุตสาหกรรมด้วยความคาดหวังว่าจะได้รับส่วนแบ่งผลกำไรจากบรรดากลุ่มผู้บริหารโรงงาน หรือนายทุนเจ้าของกิจการ ในห้วงสิ้นปีปฏิทินหรือเงินโบนัสเป็นเงินก้อน เป็นเงินเก็บออมที่พวกเขาจะนำไปต่อยอดการลงทุน จับจ่ายใช้สอย หรือชำระหนี้สินที่ได้กู้มาระหว่างปี กลับไม่ได้เป็นไปตามที่คาดหวังไว้ ดังคำกล่าวของแรงงานว่า "ทำโอทั้งปี สิ้นปีบอกขาดทุน ไม่มีโบนัส" ทำให้แรงงานหลายรายเริ่มท้อแท้และสิ้นหวัง แต่ก็ไม่มีทางเลือกจะไปประกอบอาชีพอื่น ๆ จึงจำเป็นต้องก้มหน้ายอมรับชะตากรรมที่ตนไม่สามารถกำหนดได้เลยแม้เพียงเล็กน้อย

ผู้คนในภาคการเกษตร

สำหรับการผลิตของผู้คนในภาคการเกษตร อาจดีกว่าผู้ประกอบการรายย่อยและแรงงานในโรงงานบ้าง เนื่องจากปัจจัยการผลิตยังอยู่ในมือของตนเอง โดยเฉพาะการมีที่ดินสำหรับการเพาะปลูก เลี้ยงสัตว์และอยู่อาศัย ถึงแม้จะประสบปัญหาราคาพืชผลทางด้านการเกษตรตกต่ำ ปัญหาจากความแปรปรวนทางด้านสภาพภูมิอากาศ น้ำท่วม น้ำแล้ง จนก่อให้เกิดหนี้สินอยู่เป็นประจำ แต่ผู้คนในกลุ่มนี้ยังสามารถกำหนดวิถีการผลิตได้ด้วยตนเอง และบางครั้งยังสามารถกำหนดราคาขายได้ในสินค้าบางประเภท เช่น พืชผักในช่วงฤดูที่ขาดแคลน ทำให้พวกเขายังพอมีกำไรหลงเหลือมาจับจ่ายใช้สอยได้อยู่บ้าง ทางด้านสายสัมพันธ์ทางสังคมเกษตรกรรมยังคงพอเห็นความเชื่อมโยงดูแลกันอยู่ในรูปแบบของเครือญาติหรือเครือญาติเสมือน

> การพนันได้กลายเป็นพื้นที่ของชุมชนแบบใหม่ทางสังคมในเมือง สังคมที่ได้รวบรวมผู้คนที่มีความชื่นชอบเดียวกัน ความฝันคล้ายคลึงกัน เข้ามาอยู่ร่วมในชุมชนเสมือนในรูปแบบใหม่

เยาวชน

ในขณะที่กลุ่มเยาวชนที่อยู่ภายใต้การขยายตัวของระบบเศรษฐกิจทางสังคมเมือง บางส่วนอาจยังไม่ได้เข้าสู่ระบบการผลิต เยาวชนกลุ่มนี้อาจถูกทำให้เป็น "เด็ก" ผ่านระบบการเลี้ยงดูแบบชนชั้นกลางที่พ่อแม่กำกับดูแลแก้ไขปัญหาแทนบุตรหลาน มีความรับผิดชอบหน้าที่เพียงไม่กี่อย่าง เช่น การศึกษาหรือช่วยเหลืองานบ้าน ในขณะที่โลกแบบใหม่นั้นวางอยู่บนสังคมออนไลน์ที่มีการเคลื่อนไหวของผู้คนในกลุ่มต่าง ๆ มากมาย และกลุ่มเยาวชนแทบทั้งหมดจะใช้ชีวิตประจำวันทั้งในโลกจริงและโลกเสมือนจริง

การกำหนดกรอบแนวทางให้กับเยาวชนด้วยวิธีการที่ทำให้พวกเขาเป็นเด็กจึงแทบเป็นไปไม่ได้ เนื่องจากพวกเขาสามารถรับรู้และเรียนรู้ผ่านระบบการสื่อสารท่ามกลางการแสวงหาความรู้ที่ไม่มีขีดจำกัด มีแหล่งความรู้ต่าง ๆ หรือผู้ทรงอิทธิพลในสังคมออนไลน์ที่ประสบความสำเร็จ พวกเขาจึงมีความต้องการแบบรวดเร็ว ทันที และไม่สามารถรอเข้าสู่ระบบการผลิตหรือรอความสำเร็จได้ในระยะเวลายาวนาน

บทบาทของการพนันในสังคมใหม่

บทบาทของการพนันในสังคมใหม่จึงทำหน้าที่ในโครงสร้างสังคมในลักษณะเป็นช่องทางการหารายได้เสริม เป็นกิจกรรมทางเศรษฐกิจในรูปแบบที่เปิดโอกาสสำหรับผู้ที่มีความสนใจ ผู้ที่ชื่นชอบ เข้ามาแสดงความสามารถ เสี่ยงโชค เสี่ยงดวง โดยมีเงินตราเป็นสิ่งตอบแทน

ทั้งนี้ ความคาดหวังของรายได้สำหรับผู้เล่นและนักพนันแทบทั้งหมดจะเป็นการวางแผนการเดิมพันในระยะสั้น เช่น การซื้อหวย ซื้อลอตเตอรี่ พนันบอล เล่นไพ่ ฯลฯ ถึงแม้อาจมีการมองความคาดหวังที่เกี่ยวข้องกับรายได้ในระยะยาว เช่น การถูกลอตเตอรี่รางวัลที่ 1 แต่ก็เป็นสิ่งที่ผู้เล่นและนักพนันไม่ได้วางแผนไว้ตั้งแต่แรกเริ่ม

รายได้จากการเล่นพนันจะนำไปจับจ่ายใช้สอยในชีวิตประจำวัน นำไปซื้อข้าวของเครื่องใช้ฟุ่มเฟือยบ้างในบางโอกาส หรือหากมีเหลืออาจเก็บเป็นเงินออมสำหรับกรณีฉุกเฉิน และเงินที่ได้จากการเล่นพนันจะถูกนำไปใช้จ่ายอย่างเป็นระบบ ไม่ได้แตกต่างจากเงินที่มาจากการประกอบอาชีพหรือการทำงานในลักษณะอื่น

ส่วนกลุ่มเยาวชนที่มีพื้นที่ของการสร้าง

ช่องทางสื่อสังคมออนไลน์เป็นช่องทางหนึ่งที่เยาวชนใช้เป็นทางเลือกในการแสดงออก เพื่อชี้ให้เห็นว่าพวกเขาสามารถหารายได้ดูแลตนเองได้ เป็นก้าวเล็กๆ ของตัวชี้วัดความสำเร็จ

ตัวตนอยู่บนแพลตฟอร์มสื่อสังคมออนไลน์และนำตนเองเข้าไปเชื่อมโยงอยู่กับการเคลื่อนไหวอีกซีกหนึ่งของโลกได้ เช่น การเดินทางท่องเที่ยวของบรรดาเซเล็ปต่าง ๆ หรือการแสดงถึงการมีชีวิตที่หรูหรา การหารายได้สูงจากการทำงานน้อย เป็นต้น การได้เห็นข้อจำกัดต่าง ๆ เชิงโครงสร้างทางสังคมทำให้พวกเขาไม่สามารถที่จะรอวันสร้างเนื้อสร้างตัวในอีก 15 - 20 ปีข้างหน้า ซึ่งอาจเป็นเรื่องที่ช้าเกินไป ดังกรณีของกลุ่มเยาวชนในจังหวัดอยุธยาที่พยายามผันตัวเองไปสู่การเป็นเจ้ามือรายย่อย เป็นตัวแทนให้กับเว็บพนัน ซึ่งเป็นวิธีการที่ทำให้พวกเขาสามารถมีรายได้เพิ่มขึ้น

ช่องทางสื่อสังคมออนไลน์จึงเป็นช่องทางหนึ่งที่เยาวชนเข้ามาใช้เป็นทางเลือกในการสร้างรายได้ จากการนำสินค้ามาขาย การผลิตสื่อหรือเนื้อหาลงสู่ช่องทางออนไลน์ หรือการเล่นพนันในระบบออนไลน์ โดยรายได้ที่พวกเขาหามาได้จะถูกนำไปใช้จ่ายตามความต้องการของช่วงวัย และบางส่วนอาจแสดงออกสู่สังคมออนไลน์เพื่อชี้ให้เห็นว่าพวกเขาก็สามารถหารายได้ ดูแลตนเอง หรือนำเงินตราไปท่องเที่ยวยังสถานที่ต่าง ๆ ถึงแม้จะถูกมองว่าเป็นก้าวเล็ก ๆ ก้าวหนึ่งของตัวชี้วัดความสำเร็จของพวกเขาบนพื้นที่ทางสังคมดิจิทัลก็ตาม

ส่วนการอธิบายการเล่นพนันของเยาวชนในจังหวัดชลบุรี มุ่งประเด็นที่เป็น **"พื้นที่สนามการพนัน"** ซึ่งเป็นพื้นที่แสดงออกทางสังคมที่พวกเขาใช้ต่อรองกับอำนาจกระแสหลัก หรือวัฒนธรรมหลักของสังคมที่ยึดกุมความคิดแบบ "เด็กดี" โดยสนามเหล่านี้จะแสดงตัวตนที่พวกเขาจะได้รับการยอมรับในความสามารถ

นอกจากนั้น การพนันยังเป็นกิจกรรมสันทนาการและการปลดปล่อยทางอารมณ์ ความผิดหวัง ความคับข้องจากการถูกเอารัดเอาเปรียบจากการทำงานและค่าจ้างที่มีอัตราต่ำ รายได้ไม่เป็นไปตามเป้าหมาย ระบบสวัสดิการรัฐที่ยังไม่ตอบโจทย์กับชีวิต การเล่นพนันจึงเป็นส่วนหนึ่งของการเยียวยาทางอารมณ์ด้วย

ข้อค้นพบ

สำหรับข้อค้นพบในภาพรวมแล้ว การประกอบสร้างเครือข่ายทางสังคมใหม่นั้น การพนันได้กลายเป็นพื้นที่ของชุมชนแบบใหม่ทางสังคมในเมือง สังคมที่ได้รวบรวมผู้คนที่มีความชื่นชอบเดียวกัน ความฝันคล้ายคลึงกัน เข้ามาอยู่ร่วมในชุมชนเสมือนในรูปแบบใหม่ มีพื้นที่หนึ่งที่ผู้คนได้เข้ามาแลกเปลี่ยนความคิดเห็น ทักษะ ประสบการณ์ ทัศนคติที่มีต่อกิจกรรมการเล่นพนัน เช่น ชุมชนของผู้เล่นหวย/ลอตเตอรี่ ผู้ที่เข้ามาร่วมจะมีเป้าหมายร่วมเดียวกันคือการถูกรางวัล ซึ่งอาจเป็นนัยหนึ่งที่สะท้อนถึงความสามารถในการ "เอาชนะ" เจ้ามือหวยใต้ดิน หรือลอตเตอรี่ที่มีรัฐบาลเป็นเจ้ามือ การได้เข้ามาร่วมกิจกรรมของชุมชนทำให้ตนเองมีข้อมูลข่าวสารเกี่ยวกับตัวเลข วิธีการเล่น/การซื้อ หรือการวางแผนเพื่อเล่นหวยในหลากหลายรูปแบบ ลักษณะหนึ่งของความเชื่อของชุมชนผู้เล่นหวยหรือลอตเตอรี่ คือ ตัวเลขเป็นเรื่องที่สามารถคาดการณ์ได้อย่างมีเหตุมีผล ดังข้อมูลที่ปรากฏเป็นข่าวตามช่องทางการสื่อสารนานาชนิด และการเล่นหวยโดยขาดการวิเคราะห์อาจจะนำมาสู่ความล้มเหลวในงวดนั้นได้

การประกอบสร้างชุมชนใหม่นี้ยังเข้ามาทดแทนความรู้สึกโดดเดี่ยวในชีวิตของความเป็นเมือง คือ สังคมที่เป็นปัจเจก มีความเป็นส่วนตัวสูง ความสัมพันธ์ทางสังคมเชิงเครือญาติหรือความสัมพันธ์แบบชุมชนดั้งเดิมที่หดหายลงไป

อาจกล่าวได้ว่า โครงสร้างทางเศรษฐกิจสังคมของเมืองที่มีความเหลื่อมล้ำสูงกลายเป็นแรงผลักดันหนึ่งที่ทำให้ผู้คนในระดับล่างเข้าสู่เส้นทางการพนัน เพื่อเป็นทางเลือกหนึ่งของการแสวงหาเงินตรา หรือใช้เป็นเครื่องมือเพื่อขยับเลื่อนสถานะทางสังคมใหม่ ทั้งในกลุ่มผู้ประกอบการรายย่อย/ผู้ประกอบอาชีพอิสระ แรงงาน/พนักงานระดับล่างในโรงงานอุตสาหกรรม เกษตรกรรายย่อย

เนื่องจากพวกเขาต้องอยู่ในโครงสร้างที่ถูกเอารัดเอาเปรียบ เช่น การได้รับรายได้ต่ำ การถูกบีบบังคับให้ทำงานล่วงเวลาทั้งในทางตรงและทางอ้อม การถูกกดราคาผลผลิต ความไม่แน่นอนจากการประกอบอาชีพ ในขณะที่กลุ่มเยาวชนที่อยู่นอกระบบการผลิตเชิงอุตสาหกรรมและการเกษตร พวกเขาจะมีการรับรู้โลกผ่านสื่อสังคมออนไลน์ที่ก้าวไปไกลกว่ากรอบจารีตทางสังคมที่เป็นอยู่จริง มีความรู้ความ

สามารถที่จะคิดและตัดสินใจเองได้ กลุ่มนี้จึงมีความปรารถนาที่จะสร้างเนื้อสร้างตัวด้วยตนเองอย่างรวดเร็ว

ดังนั้น บทบาทหน้าที่ของการพนันในสังคมจึงเป็นพื้นที่หรือสนามของผู้คนที่ถูกกดดันทางสังคม ถูกเอารัดเอาเปรียบ หรือได้รับความไม่เป็นธรรมในการเป็นลูกจ้างพนักงาน และผิดหวังจากการประกอบอาชีพ ต่างเข้ามาแสวงหาความหมายและผลประโยชน์ การพนันจึงทำหน้าที่อยู่ในโครงสร้างสังคมในลักษณะเป็นช่องทางการหารายได้เสริม กิจกรรมสันทนาการและการปลดปล่อยทางอารมณ์ และการประกอบสร้างเครือข่ายทางสังคมใหม่ที่กำลังตอบโต้การธำรงอยู่ของระบบเดิม

การพนันในอีสาน ภายใต้บริบทสังคมสมัยใหม่

การพนันในอีสานภายใต้บริบทสังคมสมัยใหม่ ในพื้นที่ของความเร้นลับ โชค ดวง ถูกกำกับด้วย"ความศรัทธา" "ความเชื่อ" "การสั่งสะสมบุญความดี"ของปัจเจกบุคคล ผู้เล่นพนันสามารถกำหนดได้ด้วยตนเองส่วนหนึ่ง กับอีกส่วนหนึ่งอยู่ในมือของเทพีแห่งโชคชะตา ความหวังที่จะรวย ปลดหนี้ มีวิถีชีวิตที่ดีขึ้น ได้สร้างวัฒนธรรมความเชื่อในเรื่องราวต่างๆ ในการพนัน เพื่อมุ่งสู่การหลุดพ้นจากโครงสร้างทางสังคมการเมืองที่ยิ่งพัฒนายิ่งเหลื่อมล้ำ

รศ.ดร.กนกวรรณ มะโนรมย์
ผศ.ดร.ปิ่นวดี ศรีสุพรรณ
ดร.จันทรา ธนะวัฒนาวงศ์
อ.ธวัช มณีผ่อง

สรุปสาระสำคัญจากรายงานวิจัย
เรื่องการพนันในอีสาน : มองผ่าน
บริบทวัฒนธรรม ความเชื่อ
และวัฒนธรรมการเมือง

ก่อนวันหวยออก คนอีสานจำนวนมากต่างเดินทางไปขอหวยจากพญานาคที่วัดคำชะโนด หรือวัดที่มีความเชื่อในทำนองคล้ายกัน หรือรูปปั้นอื่นๆ เช่น พญาเต่างอย นอกจากนี้ยังพบว่าคนใบ้หวยระดับชาติหลายคนเป็นคนมีชื่อเสียงอยู่ในภาคอีสาน เช่น นักร้องหมอลำอีสานคนดัง ได้แก่ มนต์สิทธิ์ คำสร้อย และศิริพร อำไพพงษ์

ปรากฏการณ์เหล่านี้สะท้อนภาพสังคมอีสาน สังคมที่มีวัฒนธรรมความเชื่อเรื่องผีและสิ่งศักดิ์สิทธิ์มายาวนานก่อนศาสนาพุทธจะเข้ามามีบทบาท ความเชื่อในสิ่งเหนือธรรมชาติและวัฒนธรรมนี้ได้ทำหน้าที่กำหนดบทบาทหน้าที่ตอบสนองความต้องการทางด้านจิตวิญญาณ ลดความรู้สึกไม่มั่นคง และเป็นปัจจัยกำกับพฤติกรรมและการสร้างความสัมพันธ์ทางสังคม รวมถึงการปรับวัฒนธรรมท้องถิ่นมารับใช้การเล่นการพนัน

ดังจะเห็นได้จากการสำรวจของศูนย์ศึกษาปัญหาการพนัน ในปี 2562 ที่พบว่าคนอีสานอายุตั้งแต่ 15 ปีขึ้นไปเล่นการพนันแทบทุกประเภทในรอบ 12 เดือน เป็นจำนวนมากที่สุดในประเทศ ไล่เรียงมาตั้งแต่ลำดับ 1 นครราชสีมา ลำดับ 2 อุบลราชธานี ลำดับ 3 บุรีรัมย์ ลำดับ 4 ขอนแก่น ลำดับ 7 ชัยภูมิ ลำดับ 8 ร้อยเอ็ด และลำดับ 9 ศรีสะเกษ เมื่อแยกแยะชนิดการพนันที่คนเล่นกันทั้งประเทศก็ยังพบว่าคนที่เล่นส่วนใหญ่อยู่ในอีสาน อีกทั้งยังมีการเล่นพนันในงานบุญประเพณีมากที่สุดในประเทศเช่นกัน โดยมีวงเงินหมุนเวียนในการเล่นพนันงานบุญประเพณีที่ประมาณ 109 ล้านบาท

แต่การจะเข้าใจสาเหตุที่คนอีสานเล่นการพนันมากกว่าภาคอื่นไม่สามารถจะหาคำตอบได้โดยง่าย เพราะต้องทำความเข้าใจบริบทสังคมและวัฒนธรรม และต้องพิจารณาความซับซ้อนของความสัมพันธ์และตีความหมายของปรากฏการณ์การเปลี่ยนโครงสร้างสังคม เศรษฐกิจ และการเมืองที่มีผลต่อการสร้างวัฒนธรรมใหม่ๆ และส่งผลต่อพฤติกรรม การแสดงออกต่างๆ รวมทั้งการตัดสินใจเลือกเสี่ยงโชคและเล่นพนันด้วย

การศึกษาคนอีสานกับความซับซ้อนของการเล่นพนันในครั้งนี้ คณะผู้ศึกษานำแนวคิดสำคัญที่ใช้ในการวิเคราะห์ข้อมูล ได้แก่ วัฒนธรรมพื้นถิ่น วัฒนธรรมการเมือง นิเวศวัฒนธรรม เสรีนิยมใหม่ มุมมองเศรษฐศาสตร์พฤติกรรม ที่เรียกว่า ภาพลวงตาของการควบคุม และภาพลวงตาของการลงทุน ที่มาจากฐานคิดผสมผสานระหว่างมิติจิตวิทยาและเศรษฐศาสตร์ โดยเลือกกลุ่มเป้าหมายแต่ละช่วงวัย 167 คน ในพื้นที่ 3 จังหวัดที่เล่นการพนันอันดับต้นๆ ของประเทศ ได้แก่ จังหวัดขอนแก่น อุบลราชธานี และศรีสะเกษ

ประเด็นค้นพบสำคัญของพื้นที่ขอนแก่น

จังหวัดขอนแก่นมีการพัฒนามากระดับต้นๆของภูมิภาค ได้รับการพัฒนาเป็นเมืองอัจฉริยะของภาคอีสาน มีขนาดใหญ่ทั้งในแง่ประชากร ความเป็นเมือง การคมนาคม และความเจริญด้านการศึกษา อุตสาหกรรม และการบริการ ส่วนปัญหาควบคู่กับการพัฒนาเมืองคือปัญหาคนจนเมืองที่อยู่ริมทางรถไฟถูกไล่รื้อจากการรถไฟแห่งประเทศไทย กลุ่มคนที่อาศัยในจังหวัดขอนแก่นโดยมากเป็นคนลาวอีสาน รวมถึงกลุ่มคนหลากหลายที่อพยพเข้ามาอยู่ในจังหวัดเพราะมีสถานศึกษาและการพัฒนาของภาค มีแนวเขตติดกับอุดรธานีที่มีชื่อเสียงโด่งดังเรื่องวัดคำชะโนด อันเป็นสถานที่ศักดิ์สิทธิ์และให้หวยจากความเชื่อเรื่องนาค หรือเครื่องรางของขลังต่างๆ และมีคนนิยมเล่นไฮโลน้ำเต้าปูปลามากเป็นอันดับ 7 ของประเทศ

จากบริบทการพัฒนาสังคมเศรษฐกิจของขอนแก่นทั้งในเมืองและชนบท มิติมุมมองต่อการพนันของแต่ละคนมีความแตกต่างกันไป การพนันบางชนิด เช่น หวยใต้ดิน ไม่ได้เป็นเรื่องที่ผิดในมุมมองของชาวบ้าน เนื่องจากกลายเป็นสิ่งที่มีอยู่ในชีวิตประจำวันมาอย่างยาวนาน และส่วนใหญ่มองว่าไม่ได้ส่งผลกระทบร้ายแรงในวงกว้าง และหากมองจากบริบททางประวัติศาสตร์ จะเห็นได้ว่า การเปลี่ยนแปลงทางเศรษฐกิจและการพัฒนาพื้นที่ของรัฐส่งผลกระทบต่อรูปแบบและกิจกรรมการพนันที่ฝังแฝงด้วยมิติการใช้อำนาจของเจ้าหน้าที่รัฐที่สามารถทำให้การพนันถูกหรือผิดได้

ดังเช่น การหาประโยชน์ของกลุ่มทุนในท้องถิ่นผ่านการสร้างความชอบธรรมในงานบุญประเพณี มีเจ้าหน้าที่รัฐทำหน้าที่ควบคุม แสวงหาผลประโยชน์ และกลายเป็นที่มาของการเปลี่ยนผ่านการเล่นพนันบางชนิดจากที่มีอยู่ในงานบุญประเพณีให้กลายเป็นธุรกิจ ในขณะเดียวกันเจ้าหน้าที่รัฐก็ต้องเปลี่ยนบทบาทในพื้นที่ทางสังคมแบบเปิดให้เป็นตัวอย่างที่ดีด้วย การพนันบางอย่างที่ถูกมองว่าเป็นการพนันที่ไม่ดีจึงถูกปกปิดในพื้นที่แบบไม่มิดมาตลอด โดยคนในพื้นที่เป็นตัวกระทำที่ทำให้การพนันยังคงฝังแฝงอยู่ในพื้นที่

กรณีศึกษาในพื้นที่ของจังหวัดขอนแก่นสะท้อนมุมมองความหมายที่มีต่อการพนันที่น่าสนใจ ดังนี้

ผิดกฎหมาย แต่ไม่ผิดกฎเกณฑ์ทางสังคม

กลุ่มกรณีศึกษาต่างมีพื้นฐานจุดเริ่มต้นการเล่นพนันจากชุมชนและกลุ่มเพื่อน โดยมองว่าการเล่นพนันเป็นสิ่งที่มีอยู่ทั่วไป ไม่ผิดศีลธรรม หลายคนมีคำอธิบายโดยแบ่งประเภทหรือชนิดของพนันว่ารูปแบบใดผิด/ไม่ผิด โดยอาจมีบรรทัดฐานทางสังคมร่วม เช่น หลายคนชี้ตรงกันว่า การเล่นพนันหวยใต้ดิน แม้ว่าจะเป็นสิ่งที่ผิดกฎหมาย แต่ไม่ได้เป็นเรื่องที่ผิด เพราะคนในชุมชนต่างเล่นเป็นเรื่องปกติ โดยเฉพาะคนในครอบครัวที่ไม่ได้ห้ามหรือในบางครั้งก็สนับสนุนให้เล่น จึงตัดสินใจเล่นได้โดยง่าย ในขณะเดียวกันการเล่นพนันในงานศพเป็นสิ่งที่ก้ำกึ่งระหว่างความผิดถูกในความรู้สึกของหลายคน เพราะส่วนหนึ่งรับรู้ว่าเป็นวัฒนธรรมที่เคยมีมานาน แต่หากเป็นการพนันไพ่ ไฮโล ที่ลักลอบเล่น ก็เป็นสิ่งที่ผิด เพราะเป็นการเล่นพนันที่ไม่ได้เน้นความสนุกสนาน และอาจจะส่งผลให้ผู้ที่เล่นเดือดร้อน

ความเสี่ยง ความจน ความฝัน และความหวัง

"พวกที่เล่นการพนัน คิดว่า เขาไม่มีเงิน ความยากจนเป็นเหตุหลัก อยากมีเงินใช้แบบลงเงิน 5 บาท ก็พอจะได้สัก 20 - 30 บาท พอได้มาซื้อข้าวกิน แต่ถ้าเป็นคนที่เล่นมากๆ อันนั้นก็คงจะเป็นเพราะเขาโลภ และอยากได้เยอะมากกว่า พวกนั้นน่าจะรวยอยู่แล้ว เล่นเพื่อเพิ่มเงินตนเอง หรืออยากสนุก" แม่นีพูด

แม่นี เล่าว่า ได้พอลืมตาอ้าปากได้เพราะ

ในมุมมองของชาวบ้าน การพนันหวยใต้ดิน ไม่ได้เป็นเรื่องที่ผิด แต่การพนันบางอย่างถูกมองว่าเป็นเรื่องที่ไม่ดี จึงถูกปกปิดในพื้นที่แบบไม่มิดมาตลอด

ตัวอย่างความเห็นของแม่สอง มองว่า *"เราก็เล่นแก้ง่วงกันปกติ เล่นเพื่อความสนุกกันเฉยๆ มีแค่ทุกวันนี้ที่มีการกำหนดว่ามันเป็นการพนัน"*

คำพูดของแม่สองชี้ให้เห็นว่า แม้การเล่นการพนันในงานต่างๆ ถือว่าผิดกฎหมาย แต่ในขณะเดียวกัน ก็เป็นสิ่งที่เล่นกันมานานแล้ว รัฐเป็นผู้กำหนดนิยามเรื่องของการพนันขึ้นผ่านตัวบทกฎหมาย แต่ไม่ได้เป็นการพนันในความหมายของชาวบ้าน

การซื้อหวย เพราะ 'ความจน' เป็นส่วนหนึ่งที่ทำให้หลายคนตัดสินใจเล่นพนัน เพื่อหวังได้เงินมาใช้จากการลงทุนด้วยเงินจำนวนน้อยที่พวกเขามีอยู่ แต่หวยก็ไม่ใช่แค่ความหวังของคนจนเพียงกลุ่มเดียว กลุ่มที่ไม่ได้เห็นว่าตนเองจนก็มีความหวังในการยกระดับชีวิตความเป็นอยู่ให้สูงขึ้นมากขึ้น สอดคล้องกับกรณีศึกษาบางคนที่บอกว่า การพนันช่วยชีวิตในช่วงเวลาที่ชีวิตตกต่ำ ในขณะที่หลายคนมีความหวังในการถูกรางวัลใหญ่เพื่อให้ชีวิตมีความสุขมากขึ้น

สำหรับน้าเสก อธิบายเช่นกันว่า การที่ชาวบ้านจำนวนหนึ่งหรือแม้แต่ตัวเองเข้าสู่เส้นทางการพนัน เป็นเพราะความยากจนอันเนื่องมาจากเหตุซึ่งเป็นปัญหานานาประการ ไม่ว่าจะเป็นการขาดโอกาสในการประกอบอาชีพ ปัญหาผลผลิตทางการเกษตรราคาถูกลง ทำให้มีหนี้สินล้นพ้นตัว แม้ไปขายแรงในเมืองใหญ่ก็หาเงินมาใช้หนี้ไม่พอ เลวร้ายไปกว่านั้นคือ ต้องประสบกับคำดูถูกเหยียดหยามจากนายจ้าง แม้จะไม่ได้ขี้เกียจก็ตาม ทำให้การเล่นพนันเป็นเสมือนทางเลือกหนึ่งที่ชาวบ้านเลือกทำเพื่อหารายได้ เพราะไม่รู้ว่าหากดิ้นรนไปทำอาชีพอื่นจะหาเงินได้ง่ายเท่านี้หรือเปล่า ชาวบ้านจำนวนหนึ่งจึงยอมสลัดทิ้งเส้นทางบนความขาวสะอาดของสังคม และเข้าสู่วงการพนันด้วยความพร้อมที่จะยอมรับความเสี่ยงที่เกิดขึ้น

ดังเช่นคำพูดของน้าเสกที่กล่าวว่า *"ความจนมันบีบให้คนขาวสะอาดตลอดไปไม่ได้"* เพราะความจนจะบีบคั้นให้ชาวบ้านผู้ซึ่งเคยพยายามเพื่อให้ตนมีชีวิตที่ดีขึ้นตามมาตรฐานของสังคมต้องเดินออกนอกเส้นทางอันขาวสะอาดไปสู่อีกเส้นทางเพื่อความอยู่รอด

กรณีของแม่เอ เห็นว่า หวยเป็นความเสี่ยงที่น่าลงทุน *"กะซื้อไปสั่นล่ะลูก ห่ามันถึก กะสิได้มีเงินมีคำ พอได้กินได้อยู่แน ให้มันหวิดหนี้หวิดสิน หนี้สินกะจั่งแม่นหลายลูกเอ้ย ขั่นห่ามันฟลุ๊กถึกหลายกะให้มันรวยซะ จั่งแม่นมันทุกข์มันยาก ลูกชายแม่เพิ่นกะเรียนเด้ลูก ใช้เงินหลายกว่าเก่า กับเทิงบ้านเมืองเป็นจั่งซี่ เศรษฐกิจกะบ่ดีปานได๋ปีนี้ เฮ็ดอิหยังกะขาดกะเขินไปเบิดลูกเอ้ย"*

อย่างไรก็ดี แม่เออธิบายตนเองว่า ยิ่งซื้อยิ่งลำบากมากขึ้น เพราะตอนซื้อหวยใต้ดินก็หวังจะถูกและจะนำเงินที่ถูกนั้นมาจ่ายค่าหวย และเมื่อมีตัวเลขที่ชอบมาก ก็ซื้อมาก แต่เมื่อหวยออกแล้วไม่ถูกรางวัลก็ไม่มีเงินที่จะไปชำระค่าหวย ถึงจะค้างค่าหวยได้ แต่งวดต่อมายังทำแบบนี้อีก ทำให้เป็นหนี้ค่าหวยจำนวนมาก ต้องดิ้นรนกระวนกระวายหาเงินมาจ่ายหนี้ค่าหวยในงวดนั้นๆ แต่ต่อจากนี้จะไม่ทำแบบนั้นอีก จะค่อยๆ แก้ไขพฤติกรรมการซื้อหวยของตนเองด้วยการลดจำนวนการซื้อลง และหักห้ามใจไม่ให้ซื้อในงวดที่ไม่มีเงินที่จะไปชำระค่าหวยของงวดนั้นด้วย

ความเป็นชาย กับความกดดันในครอบครัว

การตัดสินใจเข้าสู่การเล่นพนันของผู้ชายอีสานในฐานะหัวหน้าครอบครัวที่ถูกกดทับด้วยแรงกดดันจากครอบครัวฝ่ายหญิงหรือจากภรรยาของตนเอง เพราะความจนจึงไม่ได้มีเงินเป็นเครื่องมือทางเศรษฐกิจในการต่อรองความสัมพันธ์เชิงอำนาจในครอบครัวมากนัก พื้นที่วงพนันจึงเป็นความหวังส่วนหนึ่ง และส่วนหนึ่งเป็นที่ระบายความเครียดความกดดันของผู้ชาย

ลุงสิงห์ เป็นตัวอย่างของคนสิ้นหวัง ชีวิตหลังแต่งงานค่อนข้างลำบาก เพราะต้องอาศัยอยู่ในห้องเช่าราคาถูก สภาพเก่าและผุผัง จนรู้สึกว่าตนไม่สามารถหาเงินได้ดีพอสำหรับเลี้ยงดูครอบครัว จึงพยายามหาทางลัดด้วยการเข้าสู่วงการพนัน ส่วนใหญ่ก็มักจะเสียมากกว่าได้ ถ้าวันไหนโชคดีได้กำไรประมาณ 500 บาท ก็นำไปซื้อของกินอร่อยๆ ไปฝากลูกสาวและภรรยา แต่นั่นก็ไม่ได้ทำให้ครอบครัวรู้สึกพอใจนัก ยิ่งวันไหนเล่นเสีย ลุงสิงห์ก็มักจะดื่มเหล้าจนเมามาหาลูกและภรรยา ทำให้ถูกด่าเป็นประจำ ลุงสิงห์จึงมีความฝันและเป้าหมายว่าอยากจะโชคดีด้วยการถูกลอตเตอรี่รางวัลที่ 1 และนำเงินไปให้ภรรยาและลูกเพื่อจะได้มีชีวิตที่ดีขึ้น ทุกคนในครอบครัวจะได้สบาย

น้ากล้า เคยไปทำงานที่ประเทศสิงคโปร์ เพราะครอบครัวกดดันให้ออกไปหาเงิน หลังจากที่ครอบครัวเจอวิกฤติเศรษฐกิจ แต่ 3 ปีผ่านไปภรรยากลับติดการพนันจนเอาที่นาไปจำนอง เหตุการณ์ดังกล่าวทำให้น้ากล้าไม่พอใจและเครียดเป็นอย่างมาก จนออกท่องราตรีและเข้าสู่การเล่นพนันในสิงคโปร์ เมื่อน้ากล้ากลับมาไทยด้วยความที่รู้สึกว่าตนเองเคยเล่นการพนันออนไลน์มาแล้ว ก็อยากลองเล่นที่บ่อนดูบ้าง น้ากล้าจึงลองไปเล่นไฮโลที่บ่อนในหมู่บ้านใกล้ๆ แต่กลับโดนเจ้ามือกินเรียบ ดังนั้นจึงศึกษาวิธีการเล่นในหมู่บ้านใหม่จนทำให้ไม่โดนกินเหมือนตอนเล่นแรกๆ น้ากล้ารู้สึกว่าการไปเล่นไฮโลกับเพื่อนอย่างน้อยก็มีที่ให้ผ่อนคลาย แถมยังได้พูดคุย และได้เงินอีกหากมีดวง ดีกว่าอยู่บ้าน โดยเฉพาะอย่างยิ่งในวันที่พ่อตาแม่ยายบ่น เพื่อเลี่ยงการปะทะคารม

"เอาจริงๆ น้าไม่น่ากลับมาเลย ถ้ากลับมาแล้วจะเจอแบบนี้ เมียติดไฮโล ตายายก็มีแต่บ่น ลองคิดดูเราเป็นคนอื่นมาอาศัยกับเขา แต่เขามาทำแบบนี้กับเรา คิดดูว่าน้าจะท้อไหม เห็นน้าชอบกินเหล้า บางทีคนเรามันก็เครียดเนาะ บางทีน้าก็อยากหนีไปจากที่นี่นะ แต่ทำไม่ได้ รอลูกเรียนจบก่อน" น้ากล้าพูด

พญาเต่างอย

ประเด็นค้นพบสำคัญของพื้นที่อุบลราชธานี

อุบลราชธานี มีแนวเขตติดชายแดนกัมพูชาและลาว เป็นเมืองขนาดกลางในลักษณะสังคมกึ่งเมืองกึ่งชนบท ความเชื่อในสิ่งศักดิ์สิทธิ์ สิ่งเร้นลับ มีอิทธิพลต่อการตัดสินใจเสี่ยงโชค โดยเฉพาะอย่างยิ่งในกรณีการเล่นหวย พบได้ทั้งในกลุ่มผู้สูงอายุ กลุ่มชาวบ้าน กลุ่มมนุษย์เงินเดือน ยกเว้นกลุ่มเยาวชนที่เห็นว่าสิ่งศักดิ์สิทธิ์หรือสิ่งเร้นลับไม่มีผลต่อการเล่นการพนัน จังหวัดนี้กลุ่มเยาวชนจำนวนหนึ่งมีพฤติกรรมการเล่นพนันออนไลน์ ทั้งการพนันฟุตบอลและบาคาร่า ทั้งยังเป็นจังหวัดที่มีกลุ่มเยาวชนถูกจับกุมด้วยคดีการเล่นการพนันเป็นอันดับต้นๆ ของประเทศ

โชค ดวง: สถานการณ์แห่งโอกาสของนักเสี่ยงโชค

กรณีศึกษาจังหวัดอุบลราชธานี ดวงและโชค เป็นประเด็นที่ถูกกล่าวถึงอย่างมากในการพนันที่สัมพันธ์กับความเชื่อสิ่งศักดิ์สิทธิ์หรือสิ่งเร้นลับ ซึ่งเป็นเรื่องของปัจเจกบุคคลแต่ละคน ความเข้าใจในเรื่องดวง และโชคจะเป็นส่วนหนึ่งที่ช่วยแยกแยะได้ว่า พฤติ-กรรมการเล่นพนันของบุคคลจะขยายวงไปสู่ความเสี่ยงของปัญหาที่จะเกิดขึ้นจากการพนันมากน้อยแค่ไหน เพราะจากข้อมูลของกรณีศึกษาจังหวัดอุบลราชธานี โดยเฉพาะในกลุ่มคนวัยทำงานและเยาวชน จะเห็นได้ว่า ดวงและโชค มิใช่จำกัดอยู่ที่การเล่นหวยแต่เพียงอย่างเดียว แต่มีนัยยะขยายไปยังการพนันชนิดอื่นๆ ด้วย ดังนั้นจึงควรเป็นประเด็นที่มีการศึกษาโดยพิจารณาเปรียบเทียบกับวัฒนธรรมในภูมิภาคเอเชีย เพื่อทำความเข้าใจต่อพฤติกรรมการพนันได้ลึกซึ้งขึ้น

หากวิเคราะห์โดยอาศัยกรอบโชคชะตาจะเห็นได้ว่า การคำนวณความเสี่ยงของกลุ่มผู้สูงอายุ เป็นการสร้างความหมายของกฎเกณฑ์ในการเล่นหวย ด้วยสภาพสูงอายุที่ไม่สามารถใช้เรี่ยวแรงในการประกอบอาชีพได้เหมือนดังคนหนุ่ม-สาว รายได้ส่วนใหญ่มาจากเงินสวัสดิการผู้สูงอายุ ขณะเดียวกันในสังคมระบบเงินตราก็มีส่วนผลักดันให้การเล่นหวยหรือการเสี่ยงโชคเป็นการตัดสินใจต่อความเสี่ยงซึ่งชั่งน้ำหนักระหว่างอนาคตที่ไม่แน่นอนกับเบี้ยผู้สูงอายุที่พวกเขาได้รับเพื่ออย่างน้อยหาก “ดวง” “โชค” เข้าข้างก็จะทำให้อนาคต (15 วัน) พอจะมีเงินเพื่อใช้ในการจุนเจือตนเองและไม่เป็นภาระแก่ลูกหลานมากจนเกินไป

ในส่วนของกลุ่มชาวบ้านในช่วงวัยทำงาน การเล่นพนันสะท้อนให้เห็นความย้อนแย้ง

ของวิถีชีวิตในระบบทุนนิยมที่ราคาผลผลิตทางการเกษตรของภาคอีสานถูกกำหนดโดยกลไกตลาด ประกอบกับสภาพภูมิอากาศที่บางปีฝนไม่ตกตามฤดูกาล ส่งผลให้ราคาผลผลิตทางการเกษตรตกต่ำและทำให้ฐานะทางเศรษฐกิจขัดสน การเล่นหวยซื้อลอตเตอรี่ รวมถึงการเล่นไฮโล จึงเป็นทางออกจากความคับข้องใจที่เกิดจากสภาพโครงสร้างที่ไม่เอื้ออำนวยให้พวกเขาประสบความสำเร็จในระบบทุนนิยมได้ ด้วยการผสานความเชื่อในสิ่งเร้นลับ ดวงและโชคชะตาที่เป็นส่วนสำคัญในการคำนวณความเสี่ยง

การเลื่อนฐานะทางสังคมเป็นประเด็นที่ครอบงำความคิดของกลุ่มคนในวัยทำงาน จะเห็นได้ว่า กลุ่มคนเหล่านี้คือผู้ที่แสวงหาความมั่นคงให้กับชีวิต ทั้งด้านการงาน การเงิน และครอบครัว การเล่นการพนันก็เพื่อให้ตนเองหลุดจากภาระหนี้สิน ให้มีโอกาสในชีวิตที่ดีขึ้น มีฐานะทัดเทียมกับคนอื่น ความเชื่อต่อสิ่งศักดิ์สิทธิ์หรือสิ่งเร้นลับไม่ได้มุ่งหวังผลให้ถูกรางวัลหรือถูกหวย แต่พวกเขาเป็นปัจเจกบุคคลในโลกสมัยใหม่ที่เชื่อในความคิดหรือจิตใต้สำนึกของตนเอง (ฝัน) ว่า จะทำให้ความเสี่ยงจากการซื้อหวยเป็นไปในทิศทางที่พวกเขามุ่งหวัง คล้ายกับกลุ่มเยาวชนที่ยึดมั่นในความเชื่อของตนเองผ่านการศึกษาข้อมูลต่าง ๆ ผ่านเครือข่ายทางโซเชียลมีเดียต่าง ๆ ที่ใช้เป็นเครื่องมือในการคำนวนความเสี่ยง ทั้งจากเจ้ามือและเป้าหมายในการชนะในการพนัน

การลงทุนกับ “ความหวัง” ภายใต้ระบบเศรษฐกิจทุนนิยม

หากพิจารณาจากบริบทสังคม การเมืองและเศรษฐกิจ จะพบว่า ภายใต้บริบทของอีสาน รวมถึงอุบลราชธานี ที่ตกอยู่ภายใต้การครอบงำทางการเมือง สังคม และอคติที่มีต่อภาคอีสาน ภาพแทนของอีสานในฐานะพื้นที่ของความด้อยพัฒนาเมื่อเทียบกับภาคอื่น มายาคติของความแห้งแล้ง ภาคแห่งความยากจนแร้นแค้น ภาพของความอันตรายของขบวนการคอมมิวนิสต์ เหล่านี้หลอมรวมให้ “คน วัฒนธรรม สังคม” อีสานถูกประกอบสร้างให้อยู่ภายใต้ประวัติศาสตร์ของความล้าหลัง อ่อนแอ กดทับจากการเขียนประวัติศาสตร์ของชนชั้นกลางที่มีอำนาจเหนือกว่าประวัติศาสตร์ของท้องถิ่น ทั้งผ่านกลไกรัฐส่วนกลางด้วยกระบวนการกล่อมเกลาทางสังคมจากระบบการศึกษาและวัด ที่ถูกกำหนดจากส่วนกลาง และยัดเยียดลงในชีวิตประจำวันของคนอีสานว่าวัฒนธรรมจากส่วนกลางคือความศิวิไลซ์ที่ต้องตามให้ทัน รวมทั้งยังใช้กลไกรัฐในเชิง

ความรุนแรง บีบบังคับให้ผู้คนเชื่อฟังและยอมรับผ่านการใช้กำลังทางทหารและตำรวจ

แม้จะมีชุดคำอธิบายต่ออีสานที่เปลี่ยนแปลงไปเมื่อคนอีสานผูกพันตนเองเข้าสู่กระบวนการเศรษฐกิจโลกาภิวัตน์ นำไปสู่การก่อตัวของความเป็นอีสานใหม่ สถานะของจังหวัดอุบลราชธานีอยู่ในฐานะเมืองชายแดนที่เชื่อมโยงสู่การค้าระหว่างภูมิภาค และเป็นเมืองขนาดกลางที่พร้อมรองรับการบริโภคของกลไกตลาด มีการก่อตัวของชนชั้นใหม่ท่ามกลางภาวะความทันสมัยที่ไม่ได้ "ตามมีตามเกิด" หรือ "แล้วแต่วาสนา" อีกแล้ว ทุกคนอยู่ในสนามชีวิตที่มีแต่ความมั่นใจ ทุกอย่างกลมกลืนไปกับการบริโภคและรสนิยมใหม่ๆ พร้อมจะไขว่คว้าและแสวงหาความสะดวกสบายเข้ามาเติมเต็มรสชาติชีวิต แต่ภาพฝันเหล่านั้นไม่ใช่คนอุบลราชธานีทุกคนจะอยู่ในขบวนรถไฟแห่งการพัฒนาอย่างเท่าเทียมได้

ดังนั้นการเล่นหวยหรือการซื้อสลากกินแบ่งรัฐบาลด้วยการวิเคราะห์ความเสี่ยงความแม่นยำของการถูกเลขผ่านความเชื่อในสิ่งเร้นลับ สิ่งศักดิ์สิทธิ์ ตลอดจนความเชื่อในเรื่องดวงและโชคชะตาของผู้เล่นกลุ่มต่างๆ ในจังหวัดอุบลราชธานี สะท้อนถึง "ความเป็นอิสระ" จากพันธนาการทางสังคมและวัฒนธรรมการเมือง เพราะในพื้นที่ของความเร้นลับ โชค ดวง ถูกกำกับด้วย

ผู้ให้ข้อมูลทุกคนมองว่า การเล่นหวยไม่ต่างกับการลงทุน เพราะสุดท้ายแล้ว ผู้เล่นหวยหวังได้รับกำไรหรือเงินตอบแทนในอัตราที่สูงกว่าเงินที่ลงทุนไป โดยมิได้มองว่า แนวคิดการลงทุนซื้อขายสินทรัพย์ที่มีการวิเคราะห์และใช้ทักษะในการเก็งกำไรเป็นคนละประเภทกับการเดิมพัน

"ความศรัทธา" "ความเชื่อ" "การสั่งสะสมบุญความดี" ของปัจเจกบุคคล ผู้เล่นพนันสามารถกำหนดได้ด้วยตนเองส่วนหนึ่ง กับอีกส่วนหนึ่งอยู่ในมือของเทพีแห่งโชคชะตา (Fortuna) ความหวังที่จะรวย ปลดหนี้ มีวิถีชีวิตที่ดีขึ้น ได้สร้างวัฒนธรรมความเชื่อในเรื่องราวต่างๆ ในการพนัน เพื่อมุ่งสู่การหลุดพ้นจากโครงสร้างทางสังคมการเมืองที่ยิ่งพัฒนายิ่งเหลื่อมล้ำ

คนอีสานจึงมองว่าการเล่นหวยเป็นการสร้างโอกาสทางรายได้ช่องทางหนึ่งสำหรับผู้คนที่ต้องการเติมเต็มคุณค่าให้กับชีวิตของตนผ่านการมีเงินตรา หวยจึงเป็นการ

เสี่ยงโชคที่ไม่ได้รุนแรงเหมือนการเล่นการพนันชนิดอื่น ดังนั้นกลุ่มผู้ให้ข้อมูลจึงเห็นว่า การเล่นหวยไม่ใช่เรื่องเสียหายนัก การขายหวยก็พบได้ในทุกชุมชน และเป็นที่รับรู้ถึงการมีอยู่ของหวยใต้ดินมายาวนาน ใครๆ ก็สามารถเล่นหวยได้

อย่างไรก็ตาม มิได้หมายความว่าทุกคนจะเล่นหวยทั้งหมด เพราะท้ายที่สุดแล้วการตัดสินใจเล่นหวยเป็นเรื่องการตัดสินใจส่วนบุคคล ซึ่งเป็นผลมาจากการได้พิจารณาประเมินศักยภาพของตนเองและผลลัพธ์ของการเล่นหวย ไม่ว่าจะเป็นตามความเชื่อในสิ่งเร้นลับ สิ่งศักดิ์สิทธิ์ ดวง โชคต่างๆ ก็ตาม และการเล่นหวยยังเป็นการเสี่ยงโชคที่ผู้เล่นสามารถที่จะหยุดยั้งการกระทำได้ตลอดเวลา หากมีความพร้อมหรือประเมินแล้วว่าจะเกิดผลลบมากกว่าผลดี

ดังนั้นอาจกล่าวได้ว่า กลุ่มผู้ให้ข้อมูลแทบทุกคนมองว่า การเล่นหวยไม่ต่างกับการลงทุนหรือการต่อยอด คือโอกาสที่หวังจะปลดปล่อยพันธนาการจากภาระทางเศรษฐกิจในด้านต่างๆ เพราะสุดท้ายแล้วผู้เล่นหวยหวังได้รับกำไรหรือเงินตอบแทนในอัตราที่สูงกว่าเงินที่ลงทุนไป โดยมิได้มองว่า แนวคิดการลงทุนการซื้อขายสินทรัพย์ (asset) ที่มีการวิเคราะห์และใช้ทักษะในการเก็งกำไร เป็นคนละประเภทกับเงินเดิมพัน

สุดท้าย แม้คำอธิบายกรณีศึกษาจังหวัดอุบลราชธานีจะสะท้อนแนวคิดมายาภาพแห่งการควบคุม ที่ส่งผลให้มายาภาพแห่งการลงทุนในการพนันไม่สมเหตุผล แต่เมื่อย้อนกลับมาพิจารณาถึงมิติจิตวิทยาสังคมจะพบว่า กลุ่มผู้ให้ข้อมูลทุกกลุ่มต่างจำกัดวงเงินในการเสี่ยงโชค โดยเฉพาะอย่างยิ่งในกรณีหวยและลอตเตอรี่ แม้ว่าพวกเขาจะกล่าวอ้างถึงดวงหรือโชคที่ไม่เข้าข้างตนเองก็ตาม แต่หากพิจารณาในบริบทโครงสร้างสังคมจะพบว่า การควบคุมตนเองด้วยการจำกัดวงเงินในแต่ละครั้ง เป็นสิ่งที่ผู้ให้ข้อมูลวางอยู่บนหลักการแห่งเจตจำนงของตัวผู้กระทำการทางสังคมที่รายล้อมด้วยสภาพแวดล้อมทางเศรษฐกิจ รายได้ ภาระทางครอบครัวที่พวกเขาต่างตระหนักถึง แรงกระตุ้นจากความหวังและความปรารถนาว่าจะรวยจากการลงทุนในการพนัน จึงถูกทัดทานและปรากฏออกมาในรูปของการมีเพดานจำกัดวงเงินในการเล่นแต่ละงวด ซึ่งการควบคุมตนเองได้เป็นส่วนสำคัญที่ทำให้นิยามการแบ่งแยกระหว่างพฤติกรรมของปัจเจกบุคคลต่อประเด็นการพนันที่รับได้และการพนันที่รับไม่ได้อยู่ในความรับรู้ของกลุ่มผู้ให้ข้อมูลทั้งหมดของจังหวัดอุบลราชธานี

ประเด็นค้นพบสำคัญของพื้นที่ศรีสะเกษ

จังหวัดศรีสะเกษ เป็นจังหวัดที่ยังถูกจัดเป็นจังหวัดยากจน มีชายแดนติดกับประเทศกัมพูชา ได้รับอิทธิพลของวัฒนธรรมขอมและเขมร มีกลุ่มชาติพันธุ์หลากหลาย ประกอบด้วย เขมร ส่วย เยอ และลาว ศรีสะเกษ มีความเป็นเมืองน้อยสุดเมื่อเปรียบเทียบกับสองจังหวัด การพัฒนาของจังหวัดตั้งอยู่บนฐานเกษตรกรรมเป็นหลัก คนในจังหวัดนิยมเล่นพนันบั้งไฟและหวย

การพนันเป็นส่วนหนึ่งของชีวิต

"มันคือความหวังและการลงทุน" เป็นประโยคซ้ำๆ ที่เราได้ยินเมื่อเริ่มต้นบทสนทนากับผู้เล่นพนันกว่า 60 คน ที่สัมภาษณ์ บริบทของศรีสะเกษส่วนใหญ่ทำการเกษตรและรับจ้างทั่วไป ทั้งในเขตเมืองและชนบท เศรษฐกิจครัวเรือนถือได้ว่าตั้งอยู่บนฐานที่ไม่มีความมั่นคงและแน่นอน การอนุญาตให้ตนเองได้เสี่ยงเป็นทั้งความสนุกระคนความหวัง ไม่ต่างอะไรกับการลุ้นราคาสินค้าเกษตรว่าจะแพงหรือถูก การลุ้นว่าวันนี้จะมีคนจ้างงานหรือไม่ จะมีคนเรียกสามล้อถีบสักกี่คน

จากการสัมภาษณ์พบว่า กลุ่มผู้เล่นแบ่งการพนันออกเป็น 3 รูปแบบ คือ

1. การพนันในบ่อนขนาดใหญ่หรือคาสิโน ถูกอธิบายว่าเป็นระบบที่คนทั่วไปไม่เล่น มีแต่ไปเที่ยวชมสถานที่ คนที่เล่นคาสิโนมักจะเป็นนักพนันที่มีประสบการณ์และมีเงินมากพอ หากจะเล่นก็อาจจะทดลองครั้งสองครั้ง นอกจากจะต้องใช้เงินจำนวนมากแล้ว ระบบการเล่นที่ไม่คุ้นเคยทำให้การเล่นพนันในบ่อนขนาดใหญ่ไม่เป็นที่นิยม

2. การพนันในบ่อนท้องถิ่น วงไพ่ ไฮโล บั้งไฟ กลุ่มคนที่เล่นพนันลักษณะนี้จะถูกเรียกว่า "นักพนัน" ผู้เล่นเองก็ยอมรับจำนวนไม่น้อยที่เรียกมันว่าอาชีพ

3. การเสี่ยงโชค คือกลุ่มคนที่เล่นหวยชนิดต่างๆ นับตั้งแต่ลอตเตอรี่รัฐบาล หวยใต้ดิน หวยลาว หรือบ่อนออนไลน์ต่างๆ กลุ่มผู้เล่นลักษณะนี้มักจะไม่เรียกตัวเองว่านักพนัน และคนทั่วไปก็จะไม่เรียก คำสามัญที่เข้าใจง่ายและทำให้เกิดความต่างจากนักพนันคือ "คนเล่นหวย"

สถานการณ์ระบาดของโควิด-19 ทำให้ผู้ศึกษาไม่สามารถเห็นภาพของการเล่นคาสิโน บ่อนวิ่ง หรือวงไพ่มากนัก การเล่นลดจำนวนลง บวกกับการเข้มงวดในมาตรการป้องกันการระบาดของรัฐบาล เรื่องราวที่ได้ฟังจึงเป็นประสบการณ์และความทรงจำของผู้เล่น มีการเล่นพนันถึง 26 ชนิด หวยใต้ดินและสลากกินแบ่งได้รับความนิยมสูงสุด รองลงมาคือ หวยลาว หวยเวียดนาม

และหวยหุ้น ไพ่ ไฮโล โบก การเล่นพนันถูกอธิบายความหมายหลากหลาย ทั้งความสนุก ความหวัง เป็นโอกาสเปลี่ยนสถานะทางเศรษฐกิจสังคม เป็นการลงทุน การเสี่ยงโชค วาสนา บุญหรือกรรมที่จะกำหนดฐานะทางเศรษฐกิจในชาติปัจจุบัน การพนันไม่ถูกมองว่าเป็นความผิด แต่จะถูกนิยามว่า "ผิด" หากเป็นหนี้สินล้นพ้นตัว มีการเบียดบังญาติพี่น้องและคนใกล้ชิด มีการกู้ยืมเงิน หรือไหว้วานให้กู้แล้วขาดชำระเป็นภาระที่ซ้อนทับในวงเครือญาติและคนสนิท

วัฒนธรรมความเชื่อท้องถิ่นและสิ่งศักดิ์-สิทธิ์ มีอิทธิพลอย่างมากต่อความมั่นใจในการเล่นพนัน กลุ่มที่เล่นในบ่อนพบว่ามีความเชื่อโชคลางน้อยกว่า หรืออาจจะไม่เชื่อเลย หากมีก็จะเป็นเฉพาะบุคคล แต่จะให้ความสำคัญกับการฝึกทักษะด้านความจำ การสังเกต สถิติ การฟังเสียงอุปกรณ์โดยเฉพาะไฮโล แต่ความเชื่อจะเข้มข้นมากในกลุ่มของผู้ที่เล่น "หวย" ทุกแบบ เราจะเห็นการผสมผสานและเชื่อมโยงระหว่างพุทธ ผี พราหมณ์ กับโชคชะตาของบุคคล การบนบานสิ่งศักดิ์สิทธิ์ ไม่ว่าจะเป็นศาลเพียงตา ศาลปู่ตา สถานที่ที่มีชื่อเสียงระดับชาติ คือ วัดไพรพัฒนา อ.ภูสิงห์ จ.ศรีสะเกษ เรียกโดยทั่วไปว่า "วัดหลวงปู่สรวง" นอกจากเป็นที่นิยมของนักเสี่ยงโชคในจังหวัดศรีสะเกษและในภาคอีสานแล้ว ยังพบบางคนเดินทางมาจากกรุงเทพฯ

นอกเหนือจากการบนบานสถานที่และสิ่งศักดิ์สิทธิ์แล้ว ความฝันระดับบุคคลล้วนถูกตีความเป็นตัวเลขได้ทั้งสิ้น หมายรวมถึง "ความบังเอิญ" และ "แตกต่าง" คือที่มาของโชคด้วย ไม่ว่าจะเป็นความประหลาดของต้นไม้ ใบไม้ที่ผิดรูป เชือกที่มีผู้นำไปผูกคอตาย ทะเบียนรถที่ประสบอุบัติเหตุ ทะเบียนรถคันใหม่ของตนเองและคนใกล้ชิด บ้านเลขที่ของคนเสียชีวิตในหมู่บ้าน ความบังเอิญและความแตกต่างนี้ถูกดึงมาผสมเข้ากับดวงและชะตาของผู้ตีความและเลือกเลขไปซื้อหวย กรณีนี้จะเป็นการซื้อหวยใต้ดินเนื่องจากกำหนดตัวเลขได้โดยผู้ซื้อ

กรณีศึกษาในพื้นที่ของจังหวัดขอนแก่นสะท้อนความซับซ้อนของวิถีพนันศรีสะเกษที่น่าสนใจ ดังนี้

การพนันเป็นวิถีประชา (folkways)

วัฒนธรรมเสี่ยงโชค ความสนุกท้าทายอยู่ในวิถีชีวิตประจำวัน (everyday life) กลายมาเป็นวิถีดิ้นรนและเอาตัวรอดทางเศรษฐกิจ แต่การเล่นพนันในวัฒนธรรมเสี่ยงโชคไม่ใช่เรื่องผิด จะผิดต่อเมื่อกฎหมายเข้ามาพบ หากไม่พบเรียกว่า การเล่น ความสนุก การเสี่ยงโชค การลักลอบเล่นพนัน ไพ่ ไฮโล โบก ฯลฯ จึงพบเห็นได้ทั่วไปตามป่าไร่นา และงานบุญ-โชค ดวง บุญ วาสนา

สื่อสาธารณะมีอิทธิพลต่อการตัดสินใจเล่นพนัน

สื่อที่หลากหลาย เช่น หนังสือพิมพ์ เพจ และการสื่อสารออนไลน์ มีผลต่อการตัดสินใจซื้อลอตเตอรี่อย่างมาก เช่น ข่าวการถูกหวยรางวัลที่ 1 ที่มักกระจายตามช่องทางต่างๆ ทั้งออนไลน์ ออนแอร์ และออนไซต์ ดารานักแสดงที่ใบ้ตัวเลขก่อนวันหวยออก ดาราหรือคนมีชื่อเสียงที่ถูกหวยบ่อยเนื่องจากการบูชาวัตถุหรือสถานที่ศักดิ์สิทธิ์ หรือกลุ่มคนเฉพาะ เช่น แม่น้ำหนึ่ง ในแง่เศรษฐศาสตร์พฤติกรรม การรับรู้ส่งผลต่อความพึงพอใจ และเกิดผลทางการตลาดได้อย่างง่าย อีกทั้งได้กลายมาเป็นบรรทัดฐานและค่านิยมทางสังคมภายใต้แนวคิดว่าด้วย "การทำให้เป็นมาตรฐานหรือปกติ" (normalization)

การพนันเป็นพฤติกรรมของบุคคล

ไม่พบว่ามีกระบวนการทางสังคมใดเข้าไปแทรกแซงการเล่นการพนัน อาจมีเพียงเสียงซุบซิบนินทา แต่ไม่ถึงกับห้าม หรือเกิดกรณีความขัดแย้ง อีกทั้งศาสนาก็ไม่ถือว่าการพนันเป็นสิ่งที่ผิดอย่างรุนแรง ไม่ปรากฏชัดการตีตราทางสังคมหรือการนำศีลธรรมทางสังคม ศาสนา ฯลฯ มากำกับควบคุม แต่พบกรณีที่จะมีผู้อื่นมาเกี่ยวข้องคือกรณีที่เล่นพนันจนเกิดหนี้สิน เกิดผลกระทบกับครอบครัว เครือญาติ คนรู้จักใกล้ชิด เกิดภาวะ "หนี้สินรวม" ทั้งการหยิบยืมและไหว้วานให้ช่วยกู้หรือค้ำประกัน

การเล่นพนัน
ไม่ถูกมองว่าเป็นความผิด
แต่จะถูกนิยามว่า 'ผิด'
หากเป็นหนี้สินล้นพ้นตัว
เป็นภาระที่ซ้อนทับ
ในวงเครือญาติและคนสนิท

การเล่นพนันอาศัยความรู้และทักษะที่หลากหลาย

การพนันมีหลายระดับ มีการวางแผนและมีไวยากรณ์ของตนเอง ความไว้ใจความสามารถในการคุมสภาพเกม แต่จะพบทั้งผู้เล่นที่พ่ายแพ้ในเกม มีหนี้สิน และพบว่ามีผู้เล่นบางกลุ่มที่ "ยืนหนึ่ง" สามารถประเมินและยับยั้งตัวเองได้เมื่อตกอยู่ในสถานการณ์เสี่ยง ผู้เล่นกลุ่มนี้หยุดตัวเองได้ ลักษณะนี้เรียกว่า ภาวะที่ปัจเจกมีความสามารถในการควบคุมตัวเอง (Self Regulation) ซึ่งมาจากหลายปัจจัย เช่น การสังเกตพบกลเม็ดเจ้ามือ ตีความว่าโชคไม่ดี ดวงไม่ขึ้น คำนวณต้นทุนในกระเป๋า แผนการใช้เงินประจำวัน สัปดาห์ เดือน ฯลฯ

การพนันเป็นการลงทุน (investment)

ภายใต้มุมมองผ่านโชคชะตา (fatalistic) เมื่อผนวกกับการได้มีโอกาสไปขอสิ่งศักดิ์สิทธิ์ ทำให้ผู้เล่นการพนันมองว่าตนเองมีโอกาสถึงร้อยละ 90 หรืออาจถึง 100% ที่จะถูกรางวัล นักเศรษฐศาสตร์พฤติกรรม นักจิตวิทยา และสังคมวิทยา เรียกสิ่งนี้ว่า ภาพลวงแห่งการควบคุม (Illusion of Control) ซึ่งส่งผลถึงภาพลวงแห่งการลงทุน (Illusion of Investment) เพราะเมื่อคำนวณตัวเลขและความเป็นไปได้แล้ว โอกาสถูกหวยมีเพียงร้อยละ 1.4 หรือ 100 คนเท่านั้นในแต่ละงวด

ประเด็นค้นพบสำคัญโดยรวม

ผลการศึกษาพบว่า ภายใต้บริบทสังคมที่เป็นลักษณะ "ไม่เคยเป็นสังคมแบบสมัยใหม่โดยสมบูรณ์" หรือกล่าวอีกนัยหนึ่งคือ สังคมอีสานยังเป็นสังคมที่มีลักษณะความเหลื่อมซ้อนและมีความอิหลักอิเหลื่อระหว่างความเชื่อสิ่งเหนือธรรมชาติและความเป็นเหตุผลผสมผสานกัน และภูมินิเวศที่ไม่เอื้ออำนวยต่อการพัฒนาผลผลิตด้านเกษตรกรรม เช่น ดินไม่สมบูรณ์ ปัญหาน้ำท่วม - ภัยแล้งเป็นประจำ อีกทั้งการมีคาสิโนชายแดนที่รายล้อมจากประเทศเพื่อนบ้าน รวมถึงการพัฒนาแบบสมัยใหม่บนฐานทุนนิยม เสรีนิยมใหม่ และสังคมเสี่ยงของความเป็นสมัยใหม่ ที่แทบไม่ช่วยให้คนอีสานหลุดพ้นจากความยากจนหรือมีรายได้มากพอที่จะทำให้มีกินมีใช้สะดวกสบายได้

การเล่นพนันของคนอีสานจึงมุ่งเล่นเพื่อ

กลุ่มผู้สูงอายุและวัยกลางคนในชนบทเล่นการพนันโดยอาศัยความเชื่อ การนับถือโชคลาง และบุญวาสนา ขณะที่กลุ่มเยาวชนมักใช้ความเป็นเหตุเป็นผลและการคิดคำนวณในการเล่นพนัน

หวังรายได้ด้วยการลงทุน โดยกลุ่มผู้สูงอายุและวัยกลางคนในชนบทเล่นการพนันโดยอาศัยความเชื่อพื้นบ้านเป็นหลัก เช่น ความเชื่อเรื่องผี สิ่งเหนือธรรมชาติ สิ่งของในงานศพ หรือสัตว์บางชนิดทั้งในตำนาน เช่น นาค และต้นไม้ใหญ่ เช่น ต้นโพธิ์ หรือสัตว์จริงๆ เช่น ปิ้ง เต่า และอื่นๆ อีกทั้งยังนำวัฒนธรรมพื้นบ้านบางชนิดมาเป็นข้ออ้างในการเล่นพนัน เช่น บั้งไฟ ไก่ชน และพนันในงานศพ โดยนำการนับถือโชคลางและบุญวาสนาเป็นฐานการเล่นพนัน เช่น การเล่นหวยและซื้อลอตเตอรี่

ในขณะที่กลุ่มวัยกลางคนและคนหนุ่มสาวที่เป็นมนุษย์เงินเดือนในเมือง มีรายได้ต่ำและปานกลาง นิยมใช้ความเชื่อสมัยใหม่ในการเล่นพนัน เช่น ผู้มีอิทธิพลที่เป็นดาราหรือนักร้อง รวมทั้งเน็ตไอดอล ยูทูปเบอร์ และรูปเคารพใหม่ๆ เช่น ของขลัง วัตถุเคารพ เครื่องราง เป็นต้น อีกทั้งความต้องการแสวงหาคุณค่าใหม่ๆ ด้วยแรงปรารถนา เพื่อสร้างชีวิตให้ดี รุ่งเรืองขึ้นเหมือนชนชั้นกลางในเมือง

งานศึกษานี้สรุปว่า วัฒนธรรมชาวบ้านและวัฒนธรรมสมัยใหม่กลายเป็นธุระปกติของคนอีสานที่ผสมผสานกันระหว่างการเล่นพนันที่อยู่ในชีวิตประจำวัน

นอกจากนี้ การที่คนอีสานจำนวนมากเป็นกลุ่มคนระดับล่างที่มีรายได้น้อยทั้งอยู่ในเมืองและชนบท รวมทั้งกลุ่มผู้สูงอายุ วัยกลางคน และกลุ่มชาติพันธุ์ โดยมากไม่อาจเข้าถึงประโยชน์จากการพัฒนา เช่น โครงการของรัฐ การสร้างรายได้จากเศรษฐกิจแบบทุนนิยมและเสรีนิยมได้อย่างเท่าเทียมกันกับกลุ่มอื่นๆ การเล่นการพนันจึงกลายเป็นทางออกเพื่อหารายได้ แม้จะรู้ว่ามีความเสี่ยง

วิธีการหาโชคลาภเพื่อเล่นพนันของกลุ่มคนเหล่านี้ คือการเข้าสู่พื้นที่ศักดิ์สิทธิ์หรือเข้าหาสิ่งศักดิ์สิทธิ์ เช่น วัด หรือศาลเจ้า ในฐานะพื้นที่ของการปลดปล่อย มีอิสระเสรี เพื่อขอพร และในฐานะปฏิบัติการทางสังคมวัฒนธรรมเพื่อสร้างความเท่าเทียมที่สะท้อนวัฒนธรรมการเมือง พร้อมกับการสร้างความ

หวังด้านโชคลาภ ในขณะที่กลุ่มเยาวชนส่วนใหญ่ไม่ได้สนใจใช้ความเชื่อและสิ่งศักดิ์สิทธิ์แบบดั้งเดิมเพื่อกำกับการเล่นพนัน คนกลุ่มนี้มักใช้ความเป็นเหตุเป็นผลและการคิดคำนวณในการเล่นพนันมากกว่า และนิยมเล่นพนันหลากหลายชนิด รวมทั้งพนันออนไลน์ เช่น พนันฟุตบอล เป็นต้น จนเกิดปัญหาการพนันในวงกว้าง

การศึกษายังพบว่า การเล่นพนันของคนอีสานสำทับด้วยเหตุผลเชิงจิตวิทยา นั่นคือ การคิดคาดการณ์ว่าตนเองจะมีความสามารถในการควบคุมการเสี่ยงโชคได้ จนนำมาสู่ภาพลวงตาของควบคุม หรือภาพลวงตาของลงทุน

อย่างไรก็ตาม การเล่นการพนันของคนอีสานที่เป็นกรณีศึกษาหลายกรณีมิได้ตกอยู่ภายใต้อิทธิพลของภาพลวงตาของการควบคุมและภาพลวงตาของการลงทุนไปเสียทั้งหมด เพราะมีการคิดคำนวณและสามารถควบคุมตัวเองได้ดีพอสมควร โดยชั่งน้ำหนักกับต้นทุนจำนวนไม่มากนักที่มีอยู่ในการเล่นการพนัน อีกทั้งยังนำมิติการเล่นเพื่อเข้าสังคม สร้างความสนุกสนานตื่นเต้น คลายเครียด และแสวงหาความเพลิดเพลิน เข้ามาประกอบด้วย แต่ก็พบหลายกรณีที่ไม่สามารถควบคุมความเสี่ยงได้ จนนำมาสู่ปัญหาการพนันในระดับที่รับไม่ได้ นั่นคือ การติดการพนันและสร้างปัญหาให้กับตนเอง ครอบครัว และชุมชน

ข้อเสนอแนะเชิงนโยบาย

ปัญหาการพนันของคนอีสานมีความซับซ้อน เพราะเชื่อมโยงและกำกับด้วยความเชื่อสิ่งศักดิ์สิทธิ์พื้นถิ่นและความเชื่อสมัยใหม่ ภายใต้ความเป็นสังคมสมัยใหม่ที่ไม่สมบูรณ์ ความต้องการด้านวัตถุภายใต้สังคมสมัยใหม่ การถูกกีดกันการเข้าถึงประโยชน์จากการพัฒนาแบบทันสมัย การไม่มีทักษะอาชีพที่ดีเพื่อสร้างรายได้เพราะขาดโอกาสด้านต่างๆ และความไม่สมบูรณ์ของธรรมชาติในภาคอีสาน การพนันจึงเป็นการลงทุน ลุ้นระทึกว่าจะได้หรือไม่ แต่กลับเต็มไปความเสี่ยงที่มีสีสันและความตื่นเต้นมาประกอบสร้าง ดังนั้นทางออกของปัญหาพนันที่ก่อให้เกิดความเสี่ยงต่อตัวเอง ครอบครัว และชุมชน คณะผู้ศึกษามีข้อเสนอแนะเชิงนโยบาย ดังนี้

การใช้ประเพณีเป็นข้ออ้างเล่นการพนัน ควรแก้ไขโดยการสร้างชุมชนเข้มแข็ง และให้ชุมชนสร้างกฎกติกาหรือระเบียบท้องถิ่นเพื่อจัดการปัญหาการพนัน เช่น งานศพ

ปลอดการพนัน เป็นต้น

การแก้ปัญหาการพนันจากมิติวัฒนธรรม การเมือง และความยากจน เพราะความยากจน อยากได้ อยากมั่งมี และลืมตาอ้าปาก เพื่อสร้างความเป็นอยู่ให้ดีขึ้น ถือเป็นลักษณะสากลของปัจเจกชนคนอีสาน เช่นเดียวกับปัจเจกบุคคลในสังคมอื่นๆ แต่การพัฒนาของรัฐและทุนภายใต้เสรีนิยมมิได้ทำให้คนอีสานจำนวนมากมีรายได้พอเพียง แต่กลับเต็มไปด้วยภาระการกู้หนี้ยืมสินของคนจนในชนบท คนจนเมือง และมนุษย์เงินเดือนระดับล่างๆ ทำให้คนหันไปพึ่งพาสิ่งศักดิ์สิทธิ์ โดยการเข้าไปในพื้นที่ศักดิ์สิทธิ์เพื่อแสวงหาความเป็นอิสระ เพื่อขอโชคลาภตามใจปรารถนา ดังนั้น รัฐควรเร่งรัดนโยบาย "รัฐสวัสดิการ" ให้เกิดขึ้นในสังคม และพัฒนาโครงการที่ช่วยให้คนอีสานระดับฐานรากหรือชั้นกลางระดับล่างเข้าถึงแหล่งเงินทุน การศึกษา และทรัพยากร เพื่อสร้างรายได้และมีสวัสดิการที่ดี การพัฒนาที่เท่าเทียมเหล่านี้จะสามารถแก้ไขปัญหาเชิงโครงสร้างที่ส่งผลต่อความยากจนและคาดว่าจะทำให้คนลดการหารายได้จากความเสี่ยงจากการเล่นพนันได้

การแก้ปัญหาการพนันจากภาพลวงตาของการควบคุมและการลงทุน การคิดว่าตนเองมีความสามารถในการควบคุมความเสี่ยงได้ และการมีความเชื่อที่สำทับความคิดดังกล่าวเกี่ยวกับอิทธิฤทธิ์ของสิ่งศักดิ์สิทธิ์ที่จะคอยเสริมหนุนให้ผู้เล่นพนันมีโชคจากการเล่นพนัน ส่งต่อไปยังภาพลวงตาของการลงทุนด้านการพนัน จนนำมาสู่ปัญหาการพนันที่รับไม่ได้ ทางออกจากภาพลวงตาของการควบคุม คือการใช้กระบวนการและสถาบันทางสังคม เช่น การให้ความรู้ของพ่อแม่และครูในสถานศึกษา รวมทั้งการควบคุมสื่อ การรณรงค์ในรูปแบบต่างๆ โดยการส่งสาระสำคัญออกไป เช่น การเล่นการพนันมีความเสี่ยงสูง การวิเคราะห์ต้นทุนจากการเล่นและไม่เล่นพนัน การเล่นพนันที่ก่อให้เกิดภาระหนี้สิน และการพนันคือความเสี่ยง เป็นต้น

ปฏิบัติการตอบโต้ของเครือข่ายพนันชนไก่ในสถานการณ์โควิด-19

การปรับตัว/ปฏิบัติการต่อรองของเครือข่ายพนันชนไก่ เพื่อแสวงหาแนวทางในการเจรจาต่อรองกับรัฐหรือตัวแทน บนเงื่อนไขการออกมาตรการควบคุมการแพร่เชื้อโควิด-19 ที่เข้มงวดเกินไป เพื่อช่วยให้เครือข่ายพนันชนไก่ได้รับผลกระทบน้อยที่สุด

วิเศษ สุจินพรหม

สรุปสาระสำคัญจากรายงานวิจัย
เรื่องการศึกษาเครือข่ายพนันไก่ชน
ในสถานการณ์การระบาดโรคไวรัสโควิด-19

ต้นปี 2563 บ่อนการพนัน รวมทั้งบ่อนพนันชนไก่ ถูกกล่าวหาแบบเหมารวมว่าเป็นพื้นที่เสี่ยงต่อการแพร่เชื้อโควิด-19 เพราะเข้าอยู่ในเกณฑ์ "พฤติกรรมเสี่ยงต่อสุขภาพ" ตามหลักคิดระบาดวิทยา และตามมาด้วยมาตรการของรัฐแบบเข้มงวด โดยประกาศปิดบ่อนพนันชนไก่ทุกประเภท พร้อมกับประกาศภาวะฉุกเฉิน ควบคุมและปิดเมือง (lockdown) ทั่วประเทศ

กรณีศึกษาที่จังหวัดลำพูน เจาะจงที่อำเภอเมืองติดกับอำเภอแม่ทา อยู่ในรัศมีเขตนิคมอุตสาหกรรมภาคเหนือ มีสภาพกลายเป็นเมือง (Urbanization) และมีบ่อนพนันชนไก่อยู่หนาแน่น ความสัมพันธ์เครือข่ายพนันชนไก่มีโครงข่าย 2 รูปแบบ ทั้งข่ายแนวตั้งและแนวราบ มีบ่อนพนันชนไก่เป็นศูนย์รวมของนักพนัน ทั้งคณะผู้จัดการ เจ้าของซุ้มไก่ และนักพนันที่ไม่มีไก่เป็นของตนเอง เครือข่ายเหล่านี้มีความสัมพันธ์แบบหลวม (Loosely Relationship) คือมีอิสระต่อกัน เข้าร่วมโดยความสมัครใจ มีการแลกเปลี่ยนเป็นครั้งคราว

รูปแบบที่ 1 เครือข่ายศูนย์กลาง หรือเครือข่ายรูปปลาดาว เป็นเครือข่ายของบ่อนพนันชนไก่ที่จดทะเบียนกับทางมหาดไทย อยู่ภายใต้ระเบียบการควบคุมของทางการที่กำหนดไว้อย่างเคร่งครัด แต่ในทางปฏิบัติมีการต่อรองให้ผ่อนปรนระเบียบบางข้อ ดังนั้น

มาตรการคุมเข้มปิดบ่อนพนันชนไก่ เพื่อจัดการสถานที่ความเสี่ยงต่อการระบาดเชื้อโควิด-19 ทำให้บ่อนพนันชนไก่ที่จดทะเบียนถูกกฎหมายต้องปิดกิจการโดยไม่มีกำหนด ส่วนบ่อนเถื่อนได้ผันตัวเองให้อยู่ไกลจากอำนาจรัฐให้มากที่สุด เรียกกันในกลุ่มนักพนันว่า "บ่อนดาวอังคาร"

เครือข่ายรูปปลาดาวจึงมีความสัมพันธ์แบบอุปถัมภ์ เพื่อให้ธุรกิจพนันชนไก่อยู่รอด

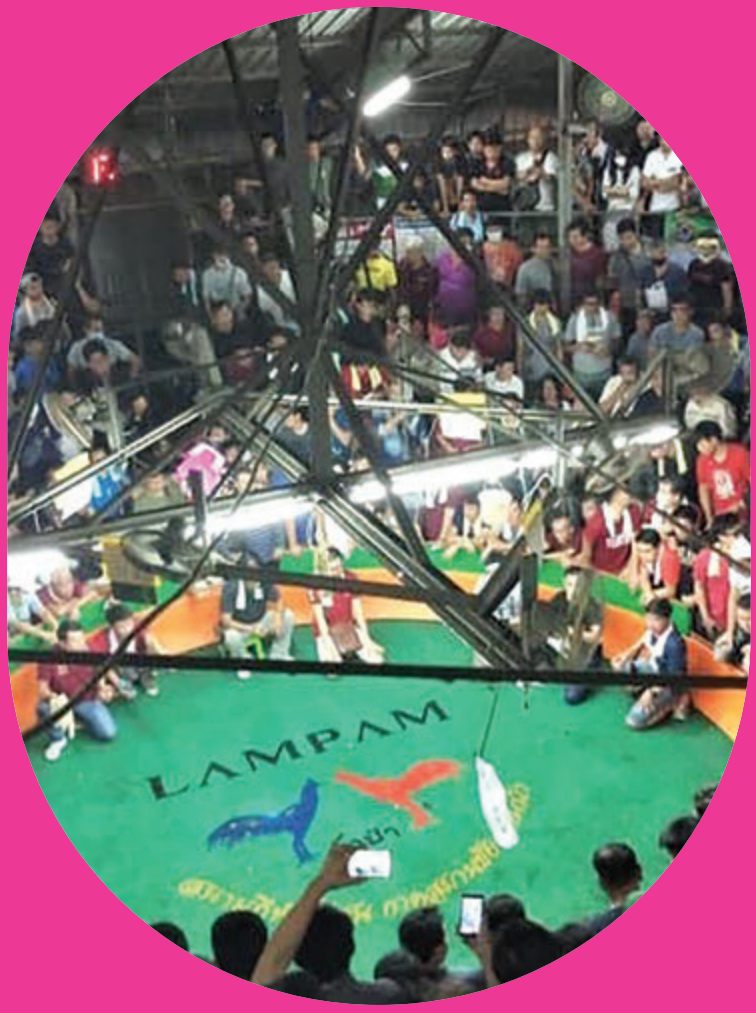
รูปแบบที่ 2 เครือข่ายใยแมงมุม เป็นเครือข่ายสนามประลองไก่ของชาวบ้านตามหมู่บ้าน ทำหน้าที่คัดเลือกไก่เก่งเป็นตัวแทนของชุมชนเข้าตียังบ่อนพนันชนไก่ในเครือข่ายรูปปลาดาว เครือข่ายใยแมงมุมมีมากมายทั่วจังหวัดลำพูน บางข่ายจะเป็นสมาชิกเครือข่ายรูปปลาดาวในชื่อของ "ซุ้ม" คล้ายกับค่ายมวย แต่เครือข่ายใยแมงมุมไม่ได้จดทะเบียนขออนุญาตกับทางมหาดไทย สนามประลองไก่ของเครือข่ายจึงกลายเป็น "บ่อนเถื่อน" ผิดกฎหมาย

มาตรการคุมเข้มปิดบ่อนพนันชนไก่ เพื่อจัดการพื้นที่/สถานที่ความเสี่ยงต่อการระบาดเชื้อโควิด-19 ทำให้บ่อนพนันชนไก่ที่จดทะเบียนขออนุญาตกับทางมหาดไทยต้องปิดกิจการโดยไม่มีกำหนด ส่วนบ่อนเถื่อนได้ผันตัวเองให้อยู่ไกลจากอำนาจรัฐให้มากที่สุด มีการเรียกกันในสื่อว่า **"บ่อนดาวอังคาร"**

เมื่อนำความหมายความเสี่ยงทางสังคมมาใช้วิเคราะห์ผลกระทบจากการระบาดเชื้อโควิด-19 ในจังหวัดลำพูน ที่ทำให้รัฐส่วนกลางประกาศปิดสนามพนันชนไก่ 2 ระลอก ด้านหนึ่งอาจส่งผลดีที่ทำให้การพนันพื้นบ้านทุกประเภทหยุดดำเนินการ แต่อีกด้านหนึ่งได้ส่งผลทางลบต่อวงการพนันชนไก่เป็นอย่างมาก ทั้งด้าน "ทุนทางเศรษฐกิจ" อาทิเช่น ขาดรายได้จากการพนัน ธุรกิจการซื้อ-ขายไก่ชนหยุดชะงัก และ "ทุนทางสังคม" อาทิเช่น การปิดสนามซ้อมไก่ในฐานะเป็นที่พบปะของกลุ่มผู้สูงอายุ ชุมชนขาดการติดต่อสื่อสาร และเกิดความขัดแย้งมีการแปะป้ายใส่ร้ายป้ายสีกันในชุมชน เพราะไม่มีมาตรการรองรับในการเผชิญกับสภาวะปิดเมืองและสภาวะที่เกิดโรคระบาดขึ้นในสังคมไว้ล่วงหน้า

ตัวอย่างผลกระทบกรณี สนามชนไก่บ้านม้า ถ้าในสถานการณ์ปกติจะมีรายได้เป็นตัวเงินวันละ 74,600 หรือเดือนละ 298,400 บาท ภายหลังการประกาศปิดสนามชนไก่ สนามชนไก่บ้านม้าสูญเสียรายได้ทั้งหมด รวมทั้งยังกระทบไปยังห่วงโซ่เศรษฐกิจ คนตกงาน แม่ค้าขายของลำบากมากขึ้น ส่วนซุ้มไก่และฟาร์มเพาะพันธุ์ไก่ชนก็ได้รับผลกระทบค่อนข้างหนัก เพราะเมื่อไม่มีการชนไก่ ยอดสั่งในการเพาะลูกไก่ก็ไม่มีเข้ามา และไก่ที่เพาะส่งก็ตกค้างในฟาร์ม ทางออกของซุ้มหรือฟาร์มเพาะไก่คือลดจำนวนไก่ลง และทยอยออกขายเป็นประเภทไก่เนื้อ หรือ "ไก่กิโล" วงจรการหมุนเวียนของเงินในชุมชนก็พลอยลดลงไปด้วย เครือข่ายธุรกิจพนันชนไก่จึงหยุดชะงักโดยปริยาย

ในสถานการณ์นี้นักวิจัยได้นำกระบวนการเรียนรู้ทางสังคม (Social Learning Process) และการวิจัยเชิงปฏิบัติการแบบมีส่วนร่วม (Participatory Action Research) เพื่อให้กลุ่มเป้าหมายวิเคราะห์ผลกระทบของเครือข่ายพนันชนไก่จากการแพร่ระบาดเชื้อโควิด-19 ว่าได้รับผลกระทบในมิติต่างๆ ด้านไหน อย่างไร หลังจากนั้นเกิดการปรับตัวหรือปฏิบัติการต่อรองของเครือข่ายพนันชนไก่ ซึ่งเป็นแนวทางในการเจรจาต่อรองกับรัฐหรือตัวแทนบนเงื่อนไขการออกมาตรการควบคุมการแพร่เชื้อโควิด-19 ที่เข้มงวดเกินไป เพื่อช่วยให้เครือข่ายได้รับผลกระทบน้อยที่สุด


LAMPAM

การปรับตัว/ต่อรองของเครือข่ายพนันชนไก่

วิถีใหม่ของเครือข่ายพนันชนไก่ เป็นแนวทางปฏิบัติของเครือข่ายพนันไก่ชนเพื่อเสนอให้มีการเปิดสนามชนไก่อีกครั้งนั้น มีการทบทวนมาตรการทางด้านสุขภาพที่เคยทำมาเมื่อครั้งเกิดโรคระบาดไข้หวัดนกในปี พ.ศ. 2547 - 2548 หรือโรคระบาดในหมูมีการฆ่าหมูยกเล้าแถบจังหวัดเชียงใหม่ ลำพูน ลำปาง โดยนำประสบการณ์ความรู้ทางรอดจาก "โรคห่า" ของหมอพื้นบ้าน และปฏิบัติการของชาวบ้านในชุมชนท้องถิ่นที่เคยเผชิญกับภาวะความเสี่ยงจากการระบาดของโรคอุบัติใหม่ สกัดเป็นชุดประสบการณ์และแนวทางปฏิบัติที่เป็นไปได้ (Call Out to Action) ซึ่งปฏิบัติการบางอย่างอาจจะไปขัดกับมาตรการของรัฐ หรือเลือกที่จะรับและเลือกที่จะปฏิเสธบางมาตรการ รวมทั้งออกมาตรการเฉพาะของเครือข่ายฯ นำมาปรับใช้เพื่อชี้ให้เห็นว่า การจัดการโรคระบาดอุบัติใหม่อย่างเช่นโรคโควิด-19 ควรมีการผสมผสานชุดความรู้ระบาดวิทยาของทางการแพทย์กับชุดความรู้ระบาดวิทยาในท้องถิ่นของชาวบ้าน โดยให้ความสำคัญกับกระบวนการจัดการปัญหาแบบมีส่วนร่วมที่แท้จริง ต่างจากการแก้ไขปัญหาโรคโควิด-19 แบบรวมศูนย์ของราชการในปัจจุบัน

สนามชนไก่แนวใหม่ การออกแบบสนามชนไก่แนวใหม่ให้มีมาตรการป้องกันการระบาดของโควิด-19 อย่างเป็นรูปธรรม ได้แก่ "สนามปลอดโรค" "สนามเพื่อสุขภาพ" เช่น สนามซ้อมไก่แนวใหม่บ้านหนองยางฟ้า การทำสนามชนไก่ปลอดโรคให้ได้นั้นต้องเชื่อมโยงไปถึงเครือข่ายของสนามชนไก่ด้วย นั่นคือ การทำซุ้มไก่เป็น "ซุ้มไก่มาตรฐานปลอดโรค" ส่วนการทำฟาร์มไก่ก็จะยึดแนวทางการทำฟาร์มระบบปิดให้เป็น "ฟาร์มปลอดโรค" เช่นกัน

การออกแบบสร้างชุมชนใหม่ของเครือข่ายสนามซ้อมไก่ให้เป็นที่รวมของคนทุกกลุ่ม รวมทั้งกลุ่มผู้สูงอายุที่ได้รับผลกระทบจากมาตรการปิดสนามซ้อมไก่ ส่วนแนวทางการฟื้นฟูชมรมอนุรักษ์ไก่ชน ได้แก่ ทบทวนสมาชิกเก่า ทำฐานข้อมูลการเลี้ยงไก่ของชมรมฯ ปรับวัตถุประสงค์ของชมรมฯ ให้สอดคล้องกับสถานการณ์โควิด-19 เป็นไก่ชนแนวใหม่ เช่น เพิ่มการส่งเสริมผู้สูงอายุให้มาสมาคมกัน มีการพัฒนาคุณภาพชีวิตผู้สูงอายุ มีตัวชี้วัดความสำเร็จของการเล่นชนไก่ของผู้สูงอายุ เช่น อัตราการฆ่าตัวตาย โรคอัลไซเมอร์ โรคซึมเศร้าในหมู่ผู้สูงอายุ ครอบครัวอบอุ่นไม่มีปัญหา การเลี้ยงไก่พื้นบ้านด้วยภูมิปัญญา มียา มีอาหาร มีสนามซ้อม รวมทั้งส่งเสริมการเลี้ยงไก่

พื้นเมืองประเภทอื่นนอกเหนือจากไก่ชน การพัฒนาพันธุ์ไก่ชนที่มีมาแต่เดิม เช่น ไก่เยีย

ทั้งนี้ ในการพลิกฟื้นชมรมอนุรักษ์ไก่ชนจะไม่มุ่งเน้นการพนันเป็นวัตถุประสงค์หลัก เพื่อสร้างภาพพจน์ใหม่ให้กับชมรม แต่จะเน้นไปที่เศรษฐกิจฐานรากของครอบครัว/ชุมชน ทำให้ไก่พื้นบ้านเป็นสัตว์เศรษฐกิจ ซึ่งจำเป็นต้องได้รับการสนับสนุนจากองค์การปกครองส่วนท้องถิ่น คือ เทศบาลตำบล

ส่วนปฏิบัติการต่อรองเป็นกระบวนการนำผลกระทบที่เกิดขึ้นในด้านต่าง ๆ มาแลกเปลี่ยนกันในวงเครือข่ายฯ ทบทวนประสบการณ์ที่เกิดขึ้นในอดีต เสนอปัญหาที่เกิดขึ้นจากพนันชนไก่ และการควบคุมการพนันชนไก่ที่ก่อปัญหา ผ่านภาษาท้องถิ่น **"ขี้ไก่ตื่นเช้า ขี้เหล้าตื่นสาย"** เป็นการลดการใส่ร้ายป้ายสี

การแลกเปลี่ยนประสบการณ์ที่เกิดขึ้นในแต่ละครั้งเป็นการสร้าง/สะสมทุนทางสังคมที่จะนำมาใช้แก้ไขปัญหาจากสถานการณ์โควิด-19 ในระยะยาว เนื่องจากที่ผ่านมาเมื่อสังคมประสบกับวิกฤติเศรษฐกิจในระบบ แต่สังคมไทยยังยืนอยู่ได้ด้วยเศรษฐกิจนอกระบบ (Informal Economy) ซึ่งเป็นต้นทุนในการดำเนินชีวิตของคนระดับล่างทั้งในเมืองและชนบท การศึกษาการพนันไก่ชนจึงเป็นกรณีศึกษาหนึ่งที่ชี้ให้เห็นถึงการดำรงอยู่ของเศรษฐกิจ 2 ระบบในพื้นที่จังหวัดลำพูน และภายใต้สถานการณ์การแพร่ระบาดของเชื้อโควิด-19 เศรษฐกิจนอกระบบสามารถเป็นภูมิคุ้มกันทางสังคม (Social Safety Net) ที่จะช่วยฟื้นฟูและบรรเทาความเดือดร้อนของผู้คนเฉพาะหน้าได้

ข้อเสนอทางนโยบาย

ประการแรก เสนอแนวคิดเศรษฐกิจ 2 ระบบ การพนันชนไก่ เป็นประเภทหนึ่งของเศรษฐกิจนอกระบบ (Informal Economy) กิจการในภาคส่วนนอกระบบมีความสำคัญมากในประเทศกำลังพัฒนาส่วนใหญ่ โดยเฉพาะอย่างยิ่งประเทศไทย กิจกรรมเหล่านี้วัดออกเป็นตัวเลขได้ยาก แต่เกี่ยวพันกับเศรษฐกิจในระบบ เพราะมีส่วนในการช่วยลดความยากจน ถมช่องว่างความไม่เท่าเทียมกันในสังคม และถักทอเป็นเครือข่ายคุ้มกันความปลอดภัยในยามฉุกเฉิน (Emergency Safety Nets)

เครือข่ายสนามชนไก่ ซึ่งประกอบด้วยเจ้าของสนาม เจ้าของซุ้ม นักพนันไก่ กระดาษ ส่วนใหญ่มีฐานอาชีพที่มั่นคง จึงไม่ถูกจัดเป็นพวกเศรษฐกิจชายขอบ แม้ว่า

จะอยู่ในส่วนเศรษฐกิจนอกระบบเหมือนกัน ทั้งนี้ ในการส่งเสริมระบบเศรษฐกิจชายขอบกับเครือข่ายสนามซ้อมไก่ในแต่ละชุมชน ยังต้องเพิ่มเงื่อนไขหรือมาตรการป้องกันไม่ให้เศรษฐกิจชายขอบกลายเป็นเครื่องมือส่งเสริมการพนัน หรือทำให้การพนันขยายตัวจนยากต่อการควบคุม

ประการที่สอง การทำให้เครือข่ายพนันไก่ชนพื้นเมืองของไทย รวมทั้งไก่ชนกับเครือข่ายสนามซ้อมไก่ ได้รับรองทางกฎหมาย (Legalization) โดยการออกเทศบัญญัติในระดับท้องถิ่นตามข้อเสนอของผู้ประกอบการทำสนามชนไก่ที่จดทะเบียน ซึ่งอยากลดต้นทุนที่สูงเกินไป เช่น การส่งส่วยประเภทต่างๆ และพยายามขึ้นทะเบียนได้สิทธิ์ตามกฎหมาย เสียภาษีในระบบแทน แปลงสินทรัพย์ให้ได้รับกรรมสิทธิ์ที่ถูกต้อง

สำหรับการระดมรายชื่อ 10,000 รายชื่อ เสนอพระราชบัญญัติส่งเสริมไก่พื้นเมือง (รวมทั้งไก่ชน) ต่อรัฐสภา เป็นการเสนอของผู้ประกอบการรายใหญ่ระดับประเทศ ซึ่งมีความสัมพันธ์กับนักการเมืองที่มีตำแหน่งรัฐมนตรีในฝ่ายรัฐบาล ส่วนประโยชน์ที่จะตกถึงมือคนเลี้ยงไก่ในชุมชนหรือไม่นั้น ผู้วิจัยเสนอให้มีการศึกษาผลดี - ผลเสียให้รอบคอบก่อนตัดสินใจเข้าร่วมลงชื่อเสนอกฎหมาย

ในมุมมองของเครือข่ายพนันชนไก่ รัฐควรประกาศมาตรการจัดการความเสี่ยงของโรคโควิด-19 ตามความชุกของการระบาดในแต่ละตำบล ไม่ควรจัดการแบบเหมารวมทั้งจังหวัด

ประการที่สาม รัฐสมัยใหม่มีมุมมองว่าปัญหาโรคภัยไข้เจ็บและสุขภาพอนามัยของประชากรเป็นภัยคุกคามความมั่นคงทางการเมืองและการเติบโตทางเศรษฐกิจภายใต้ระบบทุนนิยม จึงเป็นภารกิจที่รัฐและสังคมต้องร่วมมือกันค้นหาสาเหตุ กำหนดนโยบายสังคมเพื่อแก้ไขปัญหาสุขภาพของประชากร และมีความชอบธรรมทางการเมืองในการเข้ามาจัดการกับประชากรกลุ่มเสี่ยงที่มีพฤติกรรมที่เบี่ยงเบนจากบรรทัดฐานทางสังคม หรือมีพฤติกรรมที่ส่อแสดงออกถึงความยากลำบากในการควบคุม จนมีแนวโน้มจะก่อปัญหาทางสังคม

ในมุมมองของกลุ่มบุคคลเล่นพนันที่อยู่ในเครือข่ายพนันชนไก่ การประกาศมาตรการจัดการความเสี่ยงตามความชุกของการระบาดควรจัดการโดยแต่ละพื้นที่ ตำบล ไม่ควรจัดการความเสี่ยงแบบเหมารวมทั้งจังหวัด เช่น ตัวเลขระบาดวิทยาในแต่ละตำบล/อำเภอในจังหวัดลำพูนมีความแตกต่างเป็นอย่างมาก แต่ผู้ว่าราชการจังหวัดใช้อำนาจออกมาตรการแบบปูพรมเหมือนกันทั้งจังหวัด ก่อผลกระทบในวงกว้าง แม้แต่กลุ่มชาติพันธุ์ที่อาศัยอยู่ในเขตป่าห่างไกล ซึ่งหลายหมู่บ้านไม่มีผู้ติดเชื้อโควิด-19 ก็ไม่สามารถนำคนป่วยเข้าโรงพยาบาลในเมืองได้

กระบวนการเรียนรู้ทางสังคมของเครือข่ายพนันชนไก่ แสดงให้เห็นศักยภาพในการจัดการตนเอง ทั้งการประเมินความเสี่ยงของสนามชนไก่ด้วยตนเอง การระบุผลเสียจากการพนันชนไก่ สามารถออกแบบและนิยามสนามชนไก่แนวใหม่ มีมาตรการป้องกันการแพร่ระบาดเชื้อโรคจากประสบการณ์การแก้ไขปัญหาในอดีต รวมถึงการควบคุมการพนันชนไก่ที่ไม่ก่อให้เกิดปัญหา เพื่อที่จะลดผลกระทบจากการออกมาตรการจากส่วนกลาง ดังนั้น รัฐควรกระจายอำนาจการจัดการควบคุมป้องกันโรคระบาดโควิด-19 ไปสู่ท้องถิ่น เช่น อบจ. เทศบาล และ อบต. ทั้งนี้ขึ้นอยู่กับศักยภาพความพร้อม และต้นทุนทางสังคมที่เข้มแข็งของเครือข่ายหรือองค์กรนั้นๆ

สลากกินแบ่งรัฐบาล บนฐานอำนาจ คสช.

การปรับตัวของกลุ่มผู้ค้าสลากรายใหญ่และผู้มีอิทธิพล ในขณะที่ฐานตลาดแบบเก่ายังเป็นแหล่งแสวงหาผลประโยชน์ได้ไม่เปลี่ยนแปลง ส่วนตลาดแบบใหม่ผ่านระบบซื้อจองล่วงหน้าก็ไม่ได้เป็นปัญหาในการเข้าถึง แค่ใช้ช่องทางผ่านบริษัทดิจิทัลแพลตฟอร์มในการซื้อขายสลากก็ได้รับความนิยมอย่างรวดเร็ว ถึงแม้จะได้รับการทักท้วงจากสำนักงานสลากฯ ในเชิงกฎหมายก็ตาม

ผศ.ดร.รัตพงษ์ สอนสุภาพ
ดร.อิสรีย์ ภักดิ์ศรีแพง

สรุปสาระสำคัญจากรายงานวิจัย
เรื่องสลากกินแบ่งรัฐบาล
บนฐานอำนาจ คสช.

โครงสร้างการบริหารจัดการสลากกินแบ่งรัฐบาล ช่วงหลังปี 2558 ภายใต้คณะรักษาความสงบแห่งชาติหรือ คสช. มีแนวทางการจัดสรรสลากอย่างไร ระบบซื้อจองสลากล่วงหน้ามีผลต่อโครงสร้างการกระจายสลากอย่างไร และทำไมปัญหาสลากรวมชุดและสลากเกินราคาจึงดำรงอยู่ได้ภายใต้ฐานอำนาจ คสช.

คำถามใหญ่เหล่านี้ หากจะตอบโจทย์คงต้องพิจารณาประเด็นหลักๆ ดังนี้

ปัญหาสลากรวมชุดและสลากเกินราคาเกี่ยวข้องกับนักการเมืองและผู้ค้ารายใหญ่ที่มีอำนาจครอบครองตลาดผ่านระบบโควตา

ผู้มีอิทธิพลเหนือตลาดสลาก

ปัญหาสลากเกินราคาเป็นปัญหาที่เกิดขึ้นมาแล้วอย่างช้าก็ปี 2507 ส่วนสลากรวมชุดเกิดขึ้นช่วงหลังปี 2544 ในช่วงเศรษฐกิจของประเทศมีอัตราการขยายตัวในระดับสูง ทำให้ความต้องการสลากมีสูงขึ้น ในขณะที่ระดับอุปทานของสลากกินแบ่งรัฐบาลยังคงอยู่ที่ 50 ล้านฉบับต่องวด ความไม่สมดุลระหว่างอุปสงค์และอุปทานทำให้สลากกลายเป็นสินค้าที่ไม่จำเป็น แต่เป็นสิ่งหายากและมีมูลค่าในตัวเอง รัฐบาลในขณะนั้นจึงมีนโยบายพิมพ์สลากการกุศลเพิ่มอีก 17 ล้านฉบับต่องวด และได้ออกสลากพิเศษแบบเลขท้าย 3 ตัว และ 2 ตัว แบบซื้อได้ตามต้องการของผู้บริโภค ในตอนนั้นผู้ค้าสลากรายใหญ่ที่มีโควตาสลากในมืออยู่แล้วจำนวนหนึ่ง และยังสามารถรับช่วงซื้อสิทธิ์สลากจากกลุ่มผู้แทนจำหน่ายในระบบโควตาได้อีก จึงนำสลากไปคัดแยกรวมชุดสลากเลขสวยๆ เพื่อขายส่งต่อให้เครือข่ายผู้ค้าขนาดกลาง - ขนาดเล็กลำดับถัดๆ ไป จนถึงผู้ค้าสลากรายย่อยที่เน้นการเดินขายทั่วประเทศ ก็จะบวกเพิ่มราคาจากต้นทุนที่รับสลากมา ทำให้สลากรวมชุดบางเลขมีราคาสูงขึ้น ถัวเฉลี่ยที่ 100 - 120 บาทต่อฉบับ

ในปี 2557 สำนักงานสลากกินแบ่งรัฐบาลจัดพิมพ์สลากฯ 74 ล้านฉบับ เป็นสลากกินแบ่งรัฐบาล งวดละ 52 ล้านฉบับ (ฉบับละ 40 บาท) หรือ 520,000 เล่ม (เล่มละ 4,000 บาท) และสลากการกุศล 22 ล้านฉบับ (ฉบับละ 40 บาท) หรือ 220,000

เล่ม (เล่มละ 4,000 บาท) ตั้งแต่งวดวันที่ 1 ตุลาคม 2556 ถึง 30 กันยายน 2557 มีผู้ค้าสลาก 37,321 ราย แยกเป็น ผู้ค้าสลากกินแบ่งรัฐบาลร้อยละ 90.5 ที่เหลืออีกร้อยละ 8.5 เป็นผู้ค้าสลากการกุศล

สลากกินแบ่งรัฐบาลจำนวน 52 ล้านฉบับ มีการจัดสรรให้กับตัวแทนจำหน่ายกลุ่มต่างๆ 33,773 ราย แบ่งออกเป็น 4 กลุ่ม ได้แก่

1. ตัวแทนจำหน่ายส่วนกลาง 13,521 ราย ได้รับการจัดสรรสลากร้อยละ 31.5

2. ตัวแทนจำหน่ายส่วนภูมิภาค 19,927 ราย ได้รับการจัดสรรสลากร้อยละ 36.7

3. นิติบุคล ทั้งในส่วนกลางและส่วนภูมิภาค 61 ราย ได้รับการจัดสรรสลากร้อยละ 2.2

4. สมาคมคนพิการ มูลนิธิ และองค์กรการกุศล ทั้งในส่วนกลางและส่วนภูมิภาค 264 ราย ได้รับการจัดสรรสลากร้อยละ 29.5

ทว่า มีผลการศึกษาเชิงประจักษ์ชี้ว่าสลากกระจุกตัวอยู่ในส่วนกลาง โดยกลุ่มนิติบุคคล และสมาคมคนพิการ มูลนิธิ และองค์กรการกุศล ที่ได้รับการจัดสรรสลากรวมกันเป็นร้อยละ 31.7 จะไม่ขายสลากเอง แต่จะขายช่วงสิทธิ์ให้กับกลุ่มผู้ค้าสลากรายใหญ่และผู้มีอิทธิพล ได้แก่ กลุ่มนักธุรกิจ นักการเมือง หรือยี่ปั๊วรายใหญ่ และเครือข่ายนายหน้า ทำให้ผู้ค้ารายใหญ่กลุ่มนี้มีอิทธิพลเหนือตลาดสลากในประเทศไทยตลอดมา

สลากกินแบ่งฯ บนฐานอำนาจ คสช.

ในปี 2558 ภายใต้รัฐบาล คสช. มีการจัดระเบียบสลากกินแบ่งรัฐบาลเพื่อแก้ปัญหาการจำหน่ายสลากเกินราคา ซึ่งเป็นปัญหาที่สะสมมานานและถูกโจมตีมาตลอดว่าสลากกินแบ่งรัฐบาลเปรียบเสมือนสินค้าของรัฐบาล ซึ่งพิมพ์ราคาเอาไว้บนสลาก 80 บาท แต่ความเป็นจริงรัฐบาลไม่สามารถควบคุมราคาได้ โดยหลายรัฐบาลที่ผ่านมาก็ไม่สามารถแก้ปัญหาได้เช่นกัน พล.อ. ประยุทธ์ จันทร์โอชา นายกรัฐมนตรีและหัวหน้าคณะรักษาความสงบแห่งชาติ จึงตัดสินใจใช้อำนาจพิเศษในมาตรา 44 ของรัฐธรรมนูญแห่งราชอาณาจักรไทย (ฉบับชั่วคราว) พ.ศ. 2557 ประกาศคำสั่งหัวหน้า คสช. ที่ 11/2558 เรื่องมาตรการแก้ไขปัญหาการขายสลากกินแบ่งรัฐบาลเกินราคา ในวันที่ 1 พฤษภาคม 2558 และแต่งตั้งให้พลโทอภิรัชต์ คงสมพงษ์ ดำรงตำแหน่งประธานกรรมการสลากกินแบ่งรัฐบาลคนใหม่ เพื่อเข้ามาแก้ไขปัญหาการจัดสรรสลากและปัญหาสลากเกินราคา แต่ปัญหาก็ถูกแก้ได้บางระดับเท่านั้น ดังจะเห็นได้

1 มิถุนายน 2562
1 JUNE 2019

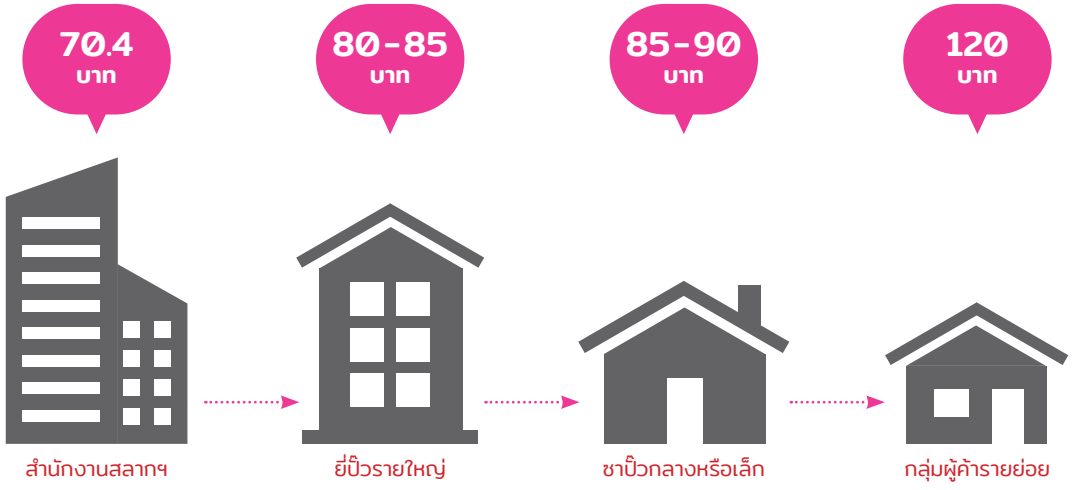
จากการที่สำนักงานสลากฯ ยกเลิกตัวแทนจำหน่ายไปมากกว่า 21,913 ราย และมีการจับกุมผู้ค้าที่ขายสลากเกินราคามากกว่า 22,153 ราย เมื่อสิ้นปี 2563

ช่วงเวลานั้นมีการรื้อระบบโควตาสลากใหม่ แต่สำนักงานสลากฯ ไม่ได้เปิดเผยรายชื่อตัวแทนจำหน่ายที่ได้รับการจัดสรรโควตา พันโทหนุน ศันสนาคม กรรมการสลากกินแบ่งรัฐบาล ให้รายละเอียดการจัดสรรใหม่ตอนนั้นว่า สำนักงานสลากฯ ได้ปรับลดโควตาของมูลนิธิสำนักงานสลากกินแบ่งรัฐบาลลงร้อยละ 50 จากเดิมเคยได้รับการจัดสรรโควตาสลาก 20,000 เล่มใหญ่ ลดเหลือ 10,000 เล่มใหญ่ (1 เล่มใหญ่ มี 100 คู่ หรือ 200 ฉบับ) ส่วนตัวแทนจำหน่ายสลากรายใหญ่ 3 ราย เดิมเคยได้โควตา 8,000 เล่มใหญ่ ลดเหลือ 5,000 เล่มใหญ่ ลดลงร้อยละ 30 และตัวแทนจำหน่ายสลากขนาดกลาง 10 ราย เดิมเคยได้โควตา 600 เล่มใหญ่ ลดเหลือ 400 เล่มใหญ่ ลดลงร้อยละ 30 เช่นกัน

การปรับลดโควตาสลากครั้งนี้ทำให้มีโควตาเหลือ 19,000 เล่มใหญ่ คณะกรรมการสลากฯ มีมติให้นำโควตาที่เหลือมาจัดสรรให้มูลนิธิกีฬาคนพิการ 2 แห่ง ที่เคยลงทะเบียนกับสำนักสลากฯ แต่ไม่ได้รับการจัดสรรโควตาสลากมาก่อน คือ สมาคมกีฬาคนพิการแห่งประเทศไทยในพระบรมราชูปถัมภ์ 12,000 เล่มใหญ่ และสมาคมกีฬาคนพิการทางปัญญาแห่งประเทศไทย 7,000 เล่มใหญ่ โดยสัญญาแต่งตั้งตัวแทนจำหน่ายสลากกินแบ่งรัฐบาลมีอายุ 4 เดือน สมาคมกีฬาคนพิการแห่งประเทศไทยฯ จึงกลายเป็นนิติบุคคลที่ได้รับการจัดสรรโควตามากที่สุด 1,200,000 คู่ ส่วนองค์การสงเคราะห์ทหารผ่านศึก ไม่ถูกตัดโควตา ได้รับการจัดสรรโควตา 1,050,000 คู่ เช่นเดียวกับ สมาคมพนักงานผู้เกษียณอายุสำนักงานสลากกินแบ่งรัฐบาล และตัวแทนจำหน่ายขนาดกลาง 4 ราย ได้แก่ มูลนิธิสงเคราะห์ข้าราชการตำรวจและครอบครัว มูลนิธิสโมสรรัฐสภา มูลนิธิช่วยคนปัญญาอ่อนแห่งประเทศไทยในพระบรมราชูปถัมภ์ และมูลนิธิโรงพยาบาลเวชศาสตร์เขตร้อนที่ไม่ถูกตัดโควตา

สำหรับการจัดสรรสลากกินแบ่งรัฐบาล มี 2 ประเภท คือ

1. สลากระบบโควตาส่วนกลางและภูมิภาค แบ่งเป็นส่วนกลาง รับผ่านสำนักงานสลากกินแบ่งรัฐบาล ประกอบด้วย บุคคลทั่วไป คนพิการ (Random รายละไม่เกิน 3 เล่ม) สมาคม องค์กร มูลนิธิคนพิการ และส่วนภูมิภาค รับผ่านผู้ว่าราชการจังหวัดและคลังจังหวัด ประกอบด้วย บุคคลทั่วไป คนพิการ (Random รายละไม่เกิน 3 เล่ม) สมาคม องค์กร



มูลนิธิ คนพิการ

2. โครงการซื้อ - จองล่วงหน้าสลากกินแบ่งรัฐบาล ทำระบบผ่านธนาคารกรุงไทย จำหน่ายสลากฯ คงเหลือ จังหวัดนนทบุรีรับไปจำหน่ายชั่วคราว

ความเปลี่ยนแปลงอีกครั้งเกิดขึ้นในช่วงปี 2559 - 2563 เมื่อสำนักงานสลากฯ มุ่งจัดพิมพ์สลากตามความต้องการของตลาดฝั่งผู้ค้าเป็นหลัก โดยแบ่งตลาดออกเป็น 2 ช่องทาง คือ ตลาดเดิมผ่านระบบตัวแทนจำหน่าย กับตลาดใหม่ผ่านระบบซื้อ - จองล่วงหน้า ทำให้ยอดพิมพ์สลากกินแบ่งรัฐบาลในช่วงปี 2559 - 2562 ค่อนข้างสวิงไปมาขาดเสถียรภาพ จำนวนสลากมียอดพิมพ์ขึ้นๆ ลงๆ ไปมาหลายครั้ง เช่น ในปี 2559 มีการพิมพ์สลากเพิ่มเป็น 106 ล้านฉบับต่องวด และเพิ่มสูงขึ้นเป็น 123 ล้านฉบับต่องวดในปี 2560 แล้วปรับลดเหลือ 83 ล้านฉบับต่องวดในปี 2561 จนกระทั่งงวดวันที่ 1 สิงหาคม 2562 ตลาดเริ่มมีเสถียรภาพมากขึ้น สำนักงานสลากฯ จึงพิมพ์สลากออกจำหน่ายไม่เกินจำนวน 100 ล้านฉบับต่องวดมาจนถึงปัจจุบัน

การจัดสรรสลากในปี 2563 นั้น มีการจัดสรรให้ตลาดเดิมผ่านระบบตัวแทนจำหน่ายกลุ่มต่างๆ 57,460 ราย แบ่งออกเป็น 3 กลุ่ม กลุ่มแรก ได้แก่ สมาคม มูลนิธิ และองค์กรการกุศล 25,858 ราย ได้รับการจัดสรรสลากร้อยละ 15.6 กลุ่มสอง บุคคลรายย่อยทั่วไป ทั้งส่วนกลางและส่วน

ภูมิภาค 28,230 ราย ได้รับการจัดสรรสลากร้อยละ 14.1 และกลุ่มคนพิการ 3,372 ราย ได้รับการจัดสรรสลากร้อยละ 1.7

จากข้อมูลดังกล่าว วงจรการจำหน่ายของสลากกินแบ่งรัฐบาลก็คล้ายกับช่วงก่อนปี 2558 สำนักสลากฯ ยังคงรักษาฐานตลาดแบบเก่าในระบบตัวแทนจำหน่ายไว้ ในขณะที่ปรับตัวเข้าสู่โครงสร้างตลาดใหม่บนฐานตลาดด้านผู้ค้าสลากเป็นหลัก (Retail on Demand Side) เพื่อขยายฐานตลาดให้กว้างขึ้น จำนวนสลากที่พิมพ์ในแต่ละงวดจึงเพิ่มขึ้นเป็นประวัติการณ์ เช่นในปี 2559 - 2560 และปรับเพิ่มขึ้นในระดับ 100 ล้านฉบับต่องวด ในปี 2562 จนถึงปัจจุบัน

ส่วนกลุ่มผู้ค้าสลากรายใหญ่และผู้มีอิทธิพลที่ฐานตลาดแบบเก่าผ่านระบบตัวแทนจำหน่ายยังเป็นแหล่งแสวงหาผลประโยชน์ได้ไม่เปลี่ยนแปลง และยังมีการปรับตัวโดยการก่อตั้งบริษัทดิจิทัลแพลตฟอร์มในการซื้อขายสลากเพิ่มขึ้นอีกในตลาดแบบใหม่ผ่านระบบซื้อ - จองล่วงหน้าผ่านธนาคารกรุงไทย ถึงแม้จะได้รับการทักท้วงจากสำนักงานสลากฯ ในเชิงกฎหมาย แต่การดำเนินกิจการก็ได้รับความนิยมอย่างรวดเร็วและตอบโจทย์ในช่วงการแพร่ระบาดโควิด-19 ที่ทำให้บริษัทมีต้นทุนต่ำในการดำเนินการคุ้มค่า และมีผลกำไรงาม ซึ่งแสดงให้เห็นว่าผู้ค้ารายใหญ่กลุ่มนี้ยังมีอิทธิพลเหนือตลาดสลากในประเทศไทยอยู่ดี

ปัญหาสลากรวมชุดและสลากเกินราคาหลังปี 2558 จึงเกี่ยวข้องกับนักการเมืองและผู้ค้ารายใหญ่ที่มีอำนาจครอบครองตลาดผ่านระบบโควตากว่าร้อยละ 33 ส่วนอีกร้อยละ 67 เป็นผู้ค้ารายย่อย 158,243 ราย หรือร้อยละ 83.1 ของผู้ค้าสลากทั้งระบบที่ได้รับการจัดสรรเพียงรายละ 5 เล่มเท่านั้น นักการเมืองและเครือข่ายยังคงรักษาช่องทางในการเข้าไปแสวงหาผลประโยชน์ (Economic Rent Seeking) จากธุรกิจสลากทั้งโดยตรงและระบบตัวแทน โดยวงจรต้นทุนสลากกินแบ่งรัฐบาล (Lottery Cycle) เริ่มจากแหล่งผลิต คือ สำนักงานสลากฯ ราคา 70.4 บาทต่อฉบับ กลุ่มนักธุรกิจนักการเมืองหรือยี่ปั๊วรายใหญ่ ราคาเพิ่มเป็น 75 บาท ยี่ปั๊วขนาดกลาง และซาปั๊วกลางหรือเล็กโดยทั่วไปราคาซื้อสลากจะอยู่ 80 - 85 บาทต่อฉบับ จนถึงกลุ่มผู้ค้ารายย่อยที่เดินขายสลาก ราคารับสลากอยู่ที่ 85 - 90 บาทต่อฉบับ ขึ้นอยู่กับเลขว่าดีเด็ดระดับไหน ทำให้ต้องขายในราคาบวกเพิ่มจากต้นทุนที่รับมาเกินราคา 80 จนถึง 120 บาทต่อฉบับ

โดยสรุปแล้ว ปัญหาสลากรวมชุดและสลากเกินราคาที่พบ คือ รูปแบบการจำหน่ายสลากในลักษณะขายขาด เป็นจุดเริ่มต้นของปัญหาการค้าสลากเกินราคา เพราะสำนักงานสลากฯ ไม่ต้องการรับภาระความเสี่ยงจากการค้าสลากเอง จึงใช้วิธีจัดสรรโควตาให้หน่วยงาน องค์กร สมาคม และนิติบุคคลรับไปจำหน่ายแทน จากนั้นมีการผูกขาดหรือกึ่งผูกขาดในการจัดสรรโควตาการจำหน่ายในกลุ่มตัวแทนจำหน่าย สมาคม องค์กร มูลนิธิ คนพิการ และตัวแทนจำหน่ายของภูมิภาค ยี่ปั๊วมีอำนาจเหนือตลาด สามารถกำหนดราคาสลากฯ ได้จากการขายสลากฯ ข้ามเขต การรวมชุดสลากฯ เพื่อให้ตรงตามความต้องการของผู้บริโภค ทำให้ราคาที่ซื้อสูงเกินกว่าราคาหน้าสลากฯ รวมทั้งจำนวนสลากฯ ที่พิมพ์ทั้งหมดในแต่ละงวดจะมีประมาณร้อยละ 15 เป็นเลขไม่สวยหรือเป็นเลขที่ออกมาแล้วเมื่องวดก่อน ฯลฯ ผู้ค้าสลากมีความเสี่ยงในการขายสลากฯ ไม่หมด ดังนั้นจึงบวกราคาค่าความเสี่ยงลงไปในราคาสลากฯ ซึ่งเป็นการผลักภาระให้แก่ผู้บริโภค อีกทั้งยังทำให้เกิดต้นทุนทางธุรกรรม (Transaction Cost) ซึ่งเป็นต้นทุนที่มิชอบในการประกอบธุรกิจ ในการดำเนินการเพื่อรวมชุดสลากฯ จากสำนักสลากฯ ที่ส่งไปยังผู้ว่าฯ และคลังจังหวัดทั่วประเทศแล้วนำส่งสลากฯ กลับมายังกรุงเทพอีกครั้ง

รูปแบบการจำหน่ายสลากในลักษณะขายขาดเป็นจุดเริ่มต้นของปัญหาการค้าสลากเกินราคา

กิจการสลากในปัจจุบันจึงสะท้อนว่า ยังมีการบิดเบือนกลไกตลาด ส่วนสลากจองก็ยังไม่ชัดเจนว่าเป็นความต้องการซื้อจริงของตลาด หรือมีกลไกอื่นแทรกเพื่อบิดเบือนตลาดจากผู้ค้าสลากรายใหญ่และผู้มีอิทธิพลในตลาดหรือไม่

ข้อเสนอแนะเชิงนโยบายเพื่อแก้ไขปัญหาสถานการณ์สลากฯ ในปัจจุบัน

ข้อเสนอแนะต่อรัฐบาล

รัฐบาลควรพิจารณาแก้ไขพระราชบัญญัติสำนักงานสลากกินแบ่งรัฐบาล 2517 (ฉบับที่ 2) พ.ศ. 2562 มาตรา 16 จากที่ให้นำเงินเข้ากองทุนสลากกินแบ่งรัฐบาลเพื่อสังคมร้อยละ 3 มานำส่งเป็นรายได้แผ่นดินแทน เงินรายได้ร้อยละ 3 นี้ควรจัดสรรเป็นเงินกองทุนสลากกินแบ่งรัฐบาลเพื่อพัฒนาสังคมตามเดิม และควรใช้หลักแยกอำนาจคณะกรรมการออกจากกัน คือ อำนาจในการกำกับนโยบาย (Regulatory Board) อำนาจในการบริหาร (Operator Board) และอำนาจในการบริหารจัดการกองทุน (Funding Board) เพื่อให้สามารถถ่วงดุลอำนาจและตรวจสอบกันได้ (Check and Balance) โดยที่มาของคณะกรรมการไม่ควรมาโดยตำแหน่งจากหน่วยงานราชการที่มีส่วนได้ส่วนเสียหรือมีผลประโยชน์ทับซ้อน แต่ควรมีตัวแทนจากภาคส่วนต่างๆ เพื่อสร้างธรรมาภิบาล ความโปร่งใส และประสิทธิภาพในการจัดการกองทุนที่จัดสรรผลกำไรเพื่อการศึกษาวิจัยและรณรงค์ในการแก้ปัญหาการเสพติดการพนัน ดังเช่น กรณีประเทศสิงคโปร์ เกาหลีใต้ และแอฟริกาใต้ เป็นต้น

ข้อเสนอแนะต่อ สำนักงานสลากกินแบ่งรัฐบาล

ปัจจุบันสลากกินแบ่งรัฐบาล 100 ล้านฉบับต่องวด มีการจำหน่ายผ่านระบบตัวแทนแบบเก่าหรือกลุ่มโควตาเดิมร้อยละ 33 และผ่านระบบซื้อจองล่วงหน้าร้อยละ 67 โดยผู้ลงทะเบียนรายย่อย สำนักงานสลากฯ ควรพิจารณาจัดสรรผ่านผู้ค้ารายย่อยที่ลงทะเบียนเพิ่มขึ้นใน 2 ปีแรก ให้ปรับเพิ่มเป็นร้อยละ 75 และอีก 3 ปีถัดไปให้ปรับเพิ่มเป็นร้อยละ 85 เพื่อสร้างความสมดุลทางการตลาด ลดการกระจุกตัวของสลากฯ โดยระบบตัวแทน และควรพิจารณาขายสลากฯ ออนไลน์ผ่านแพลตฟอร์มของตนเองให้ผู้บริโภคโดยตรงในราคาต้นทุน 70.4 บาท และนำส่วนของสลากฯ โดยระบบตัวแทนอีกร้อยละ 25 มาจำหน่ายในราคานี้ด้วย รวมทั้งควรพัฒนาระบบแพลตฟอร์มดิจิทัลที่สามารถยืนยันตัวตนให้ถูกต้องมากที่สุด โดยนำเทคโนโลยี Blockchain เข้ามาใช้ ซึ่งจะทำให้ขจัดปัญหาผู้ค้าจำหน่ายสลากเกินราคาได้ เพราะ

ระบบจะตรวจสอบได้อย่างมีประสิทธิภาพ และควรศึกษาเชิงลึกระบบซื้อจองล่วงหน้าว่า ความต้องการซื้อนั้นเป็นอุปสงค์ที่แท้จริง (Effective Demand) หรือไม่ อุปสงค์ที่แท้จริงของตลาดจะเป็นแนวทางในการกำหนดกรอบปริมาณการพิมพ์สลากฯ ในแต่ละงวดให้อยู่ในระดับที่เหมาะสม เพื่อให้ตลาดสามารถทำหน้าที่ของตนได้อย่างมีประสิทธิภาพ (Market Mechanism) แทนกลไกระบบตัวแทนแบบเดิมที่เป็นต้นเหตุทำให้สลากขายเกินราคาและการรวมชุดที่ผ่านมา และควรพิจารณาจัดทำสลากดิจิทัลเพื่อนำเงินนอกระบบคืนสู่สังคม เพื่อนำรายได้เข้ารัฐให้สอดรับกับข้อเสนอตามที่กล่าวมาแล้วข้างต้น

3 เครื่องมือป้องกัน ลดผลกระทบจากการพนัน

ทำอย่างไรถึงจะสามารถจัดการ/ควบคุมธุรกิจการพนันให้อยู่ในที่ในทาง

ทำอย่างไรที่จะสร้างกลไกป้องกันบรรเทาผลกระทบจากการพนัน รวมถึงกระบวนการบำบัดเยียวยาผู้มีปัญหาจากการพนันที่มีประสิทธิภาพและเปิดกว้าง เข้าถึงคนทุกกลุ่ม

ในบทนี้นักวิจัยเสนอผลการศึกษาเปรียบเทียบเครื่องมือที่ใช้ในการวัดการเป็นนักพนันที่มีปัญหา โดยกรมสุขภาพจิต กับเกณฑ์การแปลผลคะแนน Problem Gambling Severity Index (PGSI) พบว่า PGSI มีคุณภาพในการวัดการเป็นนักพนันที่มีปัญหา ดีกว่าเกณฑ์การแปลผลของกรมสุขภาพจิตในทุกด้าน

PGSI ถูกนำมาทดลองใช้ร่วมกับกระบวนการให้คำปรึกษาอย่างสั้นเพื่อเสริมแรงจูงใจให้เลิกพนัน ที่ทดลองนำมาใช้ในระบบบริการระดับ รพ.สต. โดยขั้นตอนทั้งหมดสอดคล้องกับงานบริการสุขภาพของรัฐ ทั้งในระดับชุมชน ระดับอำเภอ และระดับจังหวัด สามารถนำไปใช้ได้ เพียงเตรียมความพร้อมของระบบให้บริการ และการให้ความรู้แก่ประชาชนเกี่ยวกับปัญหาพนันที่ต้องเข้ารับการช่วยเหลือจากระบบสุขภาพ

มิติชุมชน พลังขับเคลื่อนเพื่อแก้ปัญหาการพนัน

บริบทชุมชน ต้นทุนทรัพยากรชุมชน ทุนทางสังคม มาตรการชุมชน/สังคม มาตรการทางปกครอง และกระบวนการมีส่วนร่วมของชุมชน เพื่อค้นหาแนวทางการสร้างความร่วมมือในมิติชุมชน เพื่อป้องกันและแก้ไขปัญหาการพนันในชุมชนท้องถิ่นจังหวัดศรีสะเกษ

ศรณรงค์ ปล่องทอง
รพีภัทร ศรีไกรภักดิ์
พัชรินทร์ ธนฤทธิ์ไพศาล
สุรศักดิ์ จันทา

สรุปสาระสำคัญจากรายงานวิจัย
เรื่องแนวทางการสร้างความร่วมมือในมิติชุมชน
เพื่อป้องกันและแก้ไขปัญหาการพนัน
ในชุมชนท้องถิ่นจังหวัดศรีสะเกษ

ปัญหาการพนันในชุมชนท้องถิ่นจังหวัดศรีสะเกษยังเป็นประเด็นท้าทาย แม้บางพื้นที่ในจังหวัดได้ขับเคลื่อนกิจกรรมรณรงค์ รวมถึงการใช้มาตรการทางกฎหมาย ข้อบังคับ ข้อตกลงที่เป็นกติกาชุมชน เข้ามาช่วยในการลดปัญหาการเล่นพนันในชุมชน แต่ผลที่ได้เกิดขึ้นในระยะสั้นเท่านั้น

บทความนี้นำเสนอแนวทางการสร้างความร่วมมือในมิติชุมชน เพื่อป้องกันและแก้ไขปัญหาในชุมชนท้องถิ่นจังหวัดศรีสะเกษ โดยผู้วิจัยได้ลงพื้นที่ศึกษาแบบฝังตัว (Immersion) ในพื้นที่ตำบลไพรพัฒนา - ช่องสะงำ อำเภอภูสิงห์ และตำบลตูม อำเภอศรีรัตนะ จังหวัดศรีสะเกษ เก็บข้อมูลทั้งบริบทชุมชน ต้นทุนทรัพยากรชุมชน ทุนทางสังคม มาตรการชุมชน/สังคม มาตรการทางปกครอง ความร่วมมือชุมชน/สังคม และกระบวนการมีส่วนร่วมของชุมชนที่เกิดขึ้นในพื้นที่ จากนั้นได้เลือกกลุ่มเป้าหมายในการวิจัยที่มีบทบาทสำคัญในการจัดการปัญหาพนันในชุมชน ประกอบด้วย เด็ก เยาวชน ผู้สูงอายุ และตัวแทนครัวเรือน ประชาชนทั่วไปในชุมชน กลุ่มบุคคล องค์กร ภาคประชาสังคม และหน่วยงานท้องถิ่น เพื่อสร้างกระบวนการมีส่วนร่วมในการค้นหาแนวทางที่เหมาะสมในการสร้างความร่วมมือในมิติชุมชนเพื่อป้องกันแก้ไขปัญหาการพนันในพื้นที่

บริบทชุมชน

ตำบลไพรพัฒนา-ช่องสะงำ

ตำบลไพรพัฒนา - ช่องสะงำ เป็นพื้นที่ชายแดนและเป็นพื้นที่รัฐกันชน (Buffer state) ที่เชื่อมโยงเส้นทางทางเศรษฐกิจ (Logistics Hub) ไปยังกัมพูชา ก่อนเกิดโรคระบาดโควิด-19 นักท่องเที่ยวและนักพนันชาวไทยมักจะข้ามไปเล่นการพนันที่บ่อนคาสิโนและการพนันบั้งไฟในฝั่งกัมพูชาเป็นประจำ

พื้นที่ตำบลมีความหลากหลายทางชาติพันธุ์ มีทั้งชาติพันธุ์เขมร ลาว และส่วย วิถีชีวิตยังยึดโยงกับขนบธรรมเนียมประเพณี วัฒนธรรมดั้งเดิมของตนเองอยู่ ชาวบ้านจึงมองว่าการขอพร ขอโชคลาภ การทาแป้งต้นตะเคียนเพื่อขอเลข การเสี่ยงเซียมซี และนำเลขที่ได้ไปเสี่ยงโชค ซื้อสลากกินแบ่งรัฐบาลเป็นเรื่องปกติ ไม่ได้มองว่าเป็นการเล่นการพนัน และการเล่นเพื่อเสี่ยงโชคเป็นครั้งคราว ไม่มากเกินไป ถือเป็นผู้เล่นการพนันเท่านั้น ทำให้การพนันประเภทหวยและสลากกินแบ่งรัฐบาลเป็น

เรื่องที่แก้ปัญหาค่อนข้างยาก

ส่วนมุมมองต่อนักพนัน จะมองที่ความถี่ พฤติกรรมของการเล่น และประเภทของการพนันที่ทำให้เกิดส่วนได้ส่วนเสียในการเล่นเป็นเงินจำนวนมาก และเล่นอย่างต่อเนื่อง หรือเล่นการพนันจนไม่ทำกิจกรรมอย่างอื่น อาทิ การเล่นพนันในบ่อนไพ่ ไฮโล บ่อนไก่ มวยตู้ หรือการซื้อสลากกินแบ่งรัฐบาล แล้วก็ซื้อหวยใต้ดิน ซื้อหวยหุ้น หวยลาว หวยฮานอย หวยออนไลน์ด้วย และส่วนใหญ่ผู้ที่หมกมุ่นอยู่กับการเล่นพนันหรืออยู่ในวงจรนี้ตลอดเวลามักไม่มีอาชีพหลัก หรือเป็นบุคคลว่างงาน จึงผันตัวเองมาเป็นนักพนันมืออาชีพ

ปัจจุบันประชาชนในพื้นที่ส่วนหนึ่งยังนิยมเล่นการพนันประเภทบ่อนวิ่ง คือรวมตัวกันจัดบ่อนขึ้นมาเพื่อเล่นการพนันในหลายรูปแบบ อาทิ ไพ่ ไฮโล โบก มวยตู้ หวยหุ้น การพนันออนไลน์ พนันชนไก่ โดยเฉลี่ยการเล่นแต่ละครั้งมีค่าใช้จ่ายประมาณ 500 - 1,000 บาท

ตำบลตูม

ส่วนพื้นที่ตำบลตูม เป็นชุมชนพื้นเมืองที่รวมตัวกันอยู่เป็นชุมชนขนาดใหญ่ ประชากรในพื้นที่ส่วนใหญ่เป็นชาติพันธุ์ส่วย ลักษณะการอยู่อาศัยมีความเกื้อกูลสูง และมีความเป็นเครือญาติเหนียวแน่น สามัคคี มีการสร้างบ้านเรือนที่ติดกันตามสมัยโบราณ ประกอบอาชีพเกษตรกรรมทำไร่ ทำนา สวนผลไม้ เลี้ยงวัว นอกฤดูการเกษตรบางส่วนจะอพยพไปเป็นแรงงานต่างถิ่น ประกอบอาชีพรับจ้างตัดอ้อย ขายลูกชิ้น เป็นต้น

วิถีการดำเนินชีวิตของชาวบ้านยังคงยึดโยงกับประเพณี วัฒนธรรม และพิธีกรรม ทำให้ประชาชนในพื้นที่นิยมเล่นการพนันในบุญงานศพมาตั้งแต่ในอดีตจนถึงปัจจุบัน ด้วยความเชื่อว่า จำเป็นต้องมีการเล่นพนันในบุญงานศพเพื่ออยู่เป็นเพื่อนเจ้าภาพงานและเป็นการเฝ้าศพ โดยเฉพาะการเล่นพนันประเภทไฮโล ไพ่ การเล่นโบก เฉลี่ยวงเงินแทงพนันระหว่างคืนละ 5,000 - 15,000 บาทต่อวง ซึ่งแต่ละคืนจะมีวงไฮโล 2 - 3 วง แล้วแต่จำนวนผู้เล่นในแต่ละงาน นอกจากนี้ยังมีการตีความจากเลขใต้ฝาโลงศพ ก้านธูปในขันน้ำมนต์ เพื่อนำไปซื้อหวยใต้ดิน หรือซื้อสลากกินแบ่งรัฐบาล

พฤติกรรมการเล่นพนันในงานศพถูกพัฒนาตามระยะเวลา กลายเป็นการเปิดบ่อนในบุญงานศพหรืองานบุญอื่นๆ และกลายเป็นการเปิดบ่อนวิ่งตามหมู่บ้านโดยไม่จำเป็นต้องมีงานบุญ มีทั้งไพ่ ไฮโล โบก มีจำนวนคนเล่นต่อวันประมาณ 30 - 40 คน ค่าใช้จ่ายในการเล่นการพนันเฉลี่ยอยู่ที่ 500 - 1,000 บาท/คน และเม็ดเงินหมุนเวียนในบ่อนการพนันอยู่ที่ประมาณวันละ 5 - 6

แสนบาท

ปัญหาและผลกระทบที่เกิดจากการเล่นพนัน พบตั้งแต่การทะเลาะกันภายในครัวเรือน การทะเลาะกันระหว่างนักพนัน การมีปัญหาครอบครัวแตกแยกเพราะหนี้หนี้พนัน ติดหนี้นอกระบบสูงขึ้น บางรายไม่มีทางออกต้องไปลักขโมยเพื่อหาเงินมาใช้หนี้ เป็นคดีความต่อกัน บางครัวเรือนพ่อแม่เล่นการพนันไม่สนใจดูแลบุตรหลานของตนเองจนติดยาเสพติด และเกิดความรุนแรงขึ้นภายในครอบครัว

การบริหารจัดการปัญหาการพนัน

ตำบลไพรพัฒนา - ช่องสะงำ และตำบลมะตูม ไม่มีโครงสร้างการบริหารจัดการปัญหาการพนันโดยตรง หรือไม่มีกลุ่มองค์กร หรือเครือข่าย หน่วยงานภายในและหน่วยงานภายนอกที่เป็นหน่วยงานหลักในการดำเนินงานขับเคลื่อนโครงการแก้ไขปัญหาการพนันอย่างต่อเนื่อง หน่วยงานหลักในการปกครองมียุทธศาสตร์การพัฒนาพื้นที่ให้ประชาชนมีคุณภาพชีวิตที่ดี โดยจะมุ่งเน้นไปในเรื่องของการพัฒนาโครงสร้างพื้นฐาน การจัดระเบียบชุมชน สังคม การวางแผน การลงทุน การเกษตร การบริหารจัดการทรัพยากรธรรมชาติ ศิลปะ วัฒน-ธรรม จารีต และประเพณีท้องถิ่น แต่ยังไม่มีภารกิจเรื่องการจัดการปัญหาการพนันโดยตรง

ภารกิจในการแก้ปัญหาการพนันส่วนใหญ่จะเป็นกิจกรรมที่บูรณาการร่วมกันระหว่างหน่วยงานและองค์กรอื่นๆ ตัวอย่างเช่น ในพื้นที่เคยมีการจัดกิจกรรมละครถกแถลงเชิงสร้างสรรค์เพื่อรณรงค์และป้องกันปัญหาการพนันในเยาวชนและชุมชนในภาคอีสาน หรือกิจกรรมของหน่วยงานที่จัดขึ้นในวาระโอกาสสำคัญโดยรับนโยบายจังหวัด แม้ภาพรวมจะช่วยกระตุ้นให้คนในชุมชน รวมถึงหน่วยงานในท้องถิ่น ได้ตระหนักถึงผลกระทบจากปัญหาการพนัน แต่กิจกรรมต่างๆ ชุมชนไม่ได้จัดขึ้นเองจึงไม่เกิดความต่อเนื่องและยั่งยืน

ภารกิจในการแก้ปัญหาการพนันจึงเป็นหน้าที่หลักของหน่วยงานที่บังคับใช้กฎหมาย คือ เจ้าหน้าที่ตำรวจ และฝ่ายปกครอง มีโครงสร้างการจัดการคือ เจ้าหน้าที่ตำรวจรับแจ้งเหตุ และการตรวจพื้นที่ตามที่ได้รับมอบหมาย ส่วนฝ่ายปกครองดำเนินการตามนโยบาย ลำดับขั้นตอน โดยกำนัน/ผู้ใหญ่บ้านรับนโยบายมาปฏิบัติ

ต้นทุนทางสังคมเพื่อการแก้ไขปัญหาการพนันในพื้นที่

แม้ว่าประชาชนในพื้นที่จังหวัดศรีสะเกษมีการเล่นการพนัน ด้วยเงื่อนไขของสภาพแวดล้อมทางสังคม เศรษฐกิจ และความเจริญก้าวหน้าของเทคโนโลยี ที่ทำให้การดำเนินมาตรการด้านกฎหมายและมาตรการด้านการให้การศึกษาอบรมของสถาบันทางสังคมในชุมชนท้องถิ่นอ่อนแอลงไปด้วย แต่สิ่งหนึ่งที่ช่วยลดทอนปัญหาการพนันลงได้คือต้นทุนทางสังคมในพื้นที่

การมีเครือข่ายภาคประชาสังคมหลายเครือข่ายที่รณรงค์ผลักดันการลด ละ เลิก ปัญหาเหล้า การพนัน และอบายมุขทุกประเภท ซึ่งเป็นทุนทางสังคมของจังหวัด ส่วนชุมชนมีต้นทุนมนุษย์ สังคม ประเพณี ระบบความเป็นเครือญาติในสังคมชนบท การมีน้ำใจเอื้ออาทรต่อกันทำให้ง่ายต่อการเชื่อมโยงเครือข่ายเพื่อรวมกลุ่มทำกิจกรรมในฐานะสมาชิกในชุมชน รวมถึงหน่วยงานในท้องถิ่นมิได้ปล่อยปละละเลยเรื่องการพนันไปเลยทีเดียว มีกฎหมายกำกับควบคุมการพนันอยู่แล้ว ผู้นำชุมชนเองก็มีความเข้มแข็งและพร้อมที่จะช่วยผลักดันการป้องกันและแก้ไขปัญหาการพนันในพื้นที่

ทุนทางสังคมนี้จะเป็นพลังที่ช่วยขับเคลื่อนให้ชุมชนสามารถแก้ไขปัญหาร่วมกันได้อย่างเหมาะสม สามารถพัฒนาให้เกิดศักยภาพในการแก้ไขปัญหาการพนัน โดยการตั้งกฎหรือระเบียบที่ไม่เป็นทางการ หรือกฎกติกาชุมชน ที่มีความยืดหยุ่นในการแก้ไขปัญหาการพนัน เนื่องจากเป็นชุมชนเครือญาติและบริบทของแต่ละชุมชนไม่เหมือนกัน เพราะสิ่งสำคัญที่สุด คือ สถาบันครอบครัวและสถาบันศาสนาจะมีส่วนและมีบทบาทอย่างมากในการอบรมสั่งสอน (Socialization) ให้สมาชิกในชุมชนเกิดการเรียนรู้และตระหนักถึงโทษภัยของการพนัน

ทุนทางสังคม สถาบันครอบครัว และสถาบันศาสนาจะมีส่วนและมีบทบาทอย่างมากต่อการแก้ไขปัญหาการพนัน การทำให้สมาชิกในชุมชนเกิดการเรียนรู้และตระหนักถึงพิษภัยของการพนัน

แนวทางการสร้างความร่วมมือในมิติชุมชน เพื่อป้องกันและแก้ไขปัญหาการพนันในชุมชนท้องถิ่นจังหวัดศรีสะเกษ

ข้อเสนอแนะของกลุ่มเป้าหมายต่อแนวทางการสร้างความร่วมมือในมิติชุมชนเพื่อป้องกันและแก้ไขปัญหาการพนันในชุมชนท้องถิ่นจังหวัดศรีสะเกษ มีรายละเอียดดังนี้

1. การพัฒนาศักยภาพผู้นำชุมชนที่มีบทบาทสำคัญในการขับเคลื่อนและพัฒนาชุมชนในเรื่องการแก้ไขปัญหาการพนันและอบายมุขทุกประเภท รวมถึงเหตุการณ์การกระทำผิดต่อกฎหมาย

ผู้นำต้องแจ้งข่าวสาร ประชาสัมพันธ์เสียงตามสายให้กับประชาชน ให้การตักเตือนประชาชนเบื้องต้น และเสนอว่าหากมีครั้งต่อไปจะดำเนินการแจ้งเจ้าหน้าที่ที่มีอำนาจหน้าที่โดยตรง รวมทั้งการสร้างเครือข่ายผู้นำชุมชนในการเฝ้าระวังการลักลอบเล่นการพนันในพื้นที่

2. การตั้งกฎกติกาชุมชน จัดทำแผ่นป้ายและประกาศประชาสัมพันธ์เสียงตามสายในหมู่บ้าน ในการห้ามเล่นการพนันในงานบุญ/ประเพณีต่าง ๆ โดยขอความร่วมมือกับเจ้าภาพงาน

3. การสร้างมาตรการชุมชนให้เป็นกฎกติกาชุมชน โดยผลักดันวาระปัญหาการพนันเข้าสู่ที่ประชุมประจำเดือนของหมู่บ้าน เพื่อเน้นย้ำว่าชุมชนกำลังขับเคลื่อนและผลักดันให้หมู่บ้านเป็นชุมชนปลอดการพนัน การดำเนินการนี้อาจต้องใช้เวลา ค่อยเป็นค่อยไป ซึ่งหากดำเนินการอย่างจริงจังและต่อเนื่องคาดว่าประชาชนในพื้นที่จะสามารถลดการเล่นพนันลงได้ และให้จดบันทึกปัญหาและอุปสรรคที่เกิดขึ้นเพื่อจะได้นำสู่วาระการประชุมประจำเดือนในการหาแนวทางแก้ไขปัญหาร่วมกันต่อไป

4. การจัดตั้งสถานที่ให้คำปรึกษาปัญหาการพนันในระดับชุมชน โดยชุมชนเป็นผู้จัดการดูแล และมีหน่วยงานสาธารณสุขหรือหน่วยงานที่เกี่ยวข้องเป็นพี่เลี้ยงในการให้คำปรึกษาเกี่ยวกับกระบวนการ

5. สร้างกลไกในการทำงานร่วมกัน เป็นกลไกขนาดเล็กที่มีหน่วยงานหรือองค์กรในท้องถิ่นที่เกี่ยวข้อง เช่น วัด โรงเรียน ครอบครัว โรงพยาบาลส่งเสริมสุขภาพตำบล หน่วยงานท้องถิ่น สร้างความร่วมมือในชุมชน และการสร้างเครือข่ายการทำงานระหว่างชุมชนและหน่วยงานที่เกี่ยวข้อง เพื่อคุ้มครองและป้องกันแก้ไขปัญหาการพนันโดยการเชื่อมโยงการทำงานอย่างเป็นทางการในการนำปัญหาเข้าสู่กระบวนการบูรณาการแบบเต็มรูปแบบ

ประชาคมทุกหมู่บ้านในตำบล ร่วมกันผลักดันปัญหาการพนันเป็นวาระตำบล โดยใช้ธรรมนูญสุขภาพตำบล เป็นเครื่องมือในการควบคุมกฎกติกาของชุมชนทั้งตำบล ให้เป็นไปในทิศทางเดียวกัน

6. การใช้กิจกรรมละครบทบาทสมมุติ "ละครถกแถลง" เพื่อสะท้อนปัญหาและผลกระทบการเล่นการพนันของคนในท้องถิ่น ที่ให้ผู้เข้าร่วมชมละครได้มีโอกาสแสดงความคิดเห็นของตนเองผ่านตัวละครในการแก้ไขปัญหาวิกฤติของชีวิตในช่วงที่ติดการพนัน จะทำอย่างไร เป็นวิธีการที่ทำให้ผู้เข้าร่วมกิจกรรมเข้าใจปัญหาการพนันง่ายขึ้น จนนำสู่ความตระหนักถึงปัญหาการพนันผ่านการร่วมคิดและร่วมแสดงความคิดเห็น รวมถึงควรมีการส่งเสริมให้ชุมชนมีกิจกรรมสร้างสรรค์ที่ช่วยสร้างความตระหนักถึงผลกระทบจากการพนัน โดยให้ประชาชนมีส่วนร่วมในกิจกรรมเช่นเดียวกับละครถกแถลง

7. ประชาคมทุกหมู่บ้านในตำบล เพื่อขับเคลื่อนและผลักดันปัญหาการพนันเป็นวาระตำบลจากการมีส่วนร่วมของประชาชน โดยกำหนดให้เกิดการร่างธรรมนูญสุขภาพตำบล เป็นเครื่องมือสำคัญในการใช้ควบคุมกฎกติกาของชุมชนทั้งตำบลให้เป็นไปในทิศทางเดียวกัน

8. รัฐบาลควรมอบนโยบายและสนับสนุนหน่วยงานที่เกี่ยวข้อง เช่น หน่วยงานสาธารณสุข ให้จัดทำสื่อประชาสัมพันธ์รณรงค์ผ่านสถานีวิทยุ โทรทัศน์ ให้ประชาชนได้รับทราบข้อมูลข่าวสารช่องทางในการบำบัดผู้ติดการพนัน

PGSI กับการประเมินการเป็นนักพนันที่มีปัญหาผลลวงจากการใช้ปัญหาสุขภาพจิตร่วมในการประเมิน

เมื่อใช้เกณฑ์การแปลผลตามที่ใช้ในวรรณกรรมต่างประเทศ และคำถามเกี่ยวกับพฤติกรรมการเล่นพนันตลอดช่วงชีวิตของประชากรชาวไทย พบอัตราประมาณร้อยละ 11.72 ของคนที่เคยเล่นพนันเป็นนักพนันที่มีปัญหา ในขณะที่หากใช้เกณฑ์การแปลผลตามที่มีการเผยแพร่โดยกรมสุขภาพจิต กระทรวงสาธารณสุข อัตราดังกล่าวจะมีค่าเพียงร้อยละ 0.39 เท่านั้น

ผศ.ดร.ธัชนันท์ โกมลไพศาล

สรุปสาระสำคัญจากรายงานวิจัย
เรื่องการศึกษาอาการติดพนัน
ของนักพนันทั่วประเทศไทย
จากสำรวจสถานการณ์ พฤติกรรม
และผลกระทบจากการพนันในประเทศไทย
ประจำปี 2562

พฤติกรรมการเล่นพนันที่มีปัญหา เป็นปัญหาที่แพร่หลายในประเทศที่การพนันเป็นสิ่งถูกกฎหมาย ในต่างประเทศมีการศึกษาจำนวนมากที่ประเมินอัตราความแพร่หลายของนักพนันที่มีปัญหาโดยใช้แบบประเมินสุขภาพจิตประเภทต่างๆ เครื่องมือที่ได้รับความนิยม ได้แก่ แบบประเมิน South Oak Gambling Screen (SOGS) และ Diagnostic and Statistical Manual of Mental Disorders (DSM) แต่แบบประเมินดังกล่าวกำลังได้รับข้อวิจารณ์มากขึ้นว่า เหมาะสมที่จะใช้ประเมินโดยบุคลากรทางการแพทย์ในสถานพยาบาลทางจิตเวช มากกว่าที่จะใช้กับประชาชนทั่วไป เนื่องจากการประเมินคุณภาพของเครื่องมือดังกล่าวโดยใช้คุณลักษณะการวัดประเมินทางจิตวิทยา (Psychometric Properties) มักพบว่า มีคุณภาพต่ำกว่าเครื่องมือที่ได้รับการพัฒนาขึ้นมาใหม่ๆ อย่างเช่น Problem Gambling Severity Index (PGSI) หรือ Victorian Gambling Screen (VGS) ซึ่งถูกออกแบบขึ้นเพื่อใช้ในแบบสอบถามระดับรัฐหรือระดับประเทศ

จากการสำรวจ ประมวล และสังเคราะห์งานวิจัยในต่างประเทศที่ทำการศึกษาเกี่ยวกับปัจจัยกำหนดการเป็นนักพนันที่มีปัญหา และการประเมินอัตราการเป็นนักพนันที่มีปัญหา หลายๆ งานมักจะทำการศึกษาความสัมพันธ์ระหว่างพฤติกรรมการเล่นพนันกับปัจจัยกำหนดต่างๆ โดยอาศัยแบบจำลองทางเศรษฐมิติ แต่บทบาทของหลายๆ ปัจจัยยังคงมีทิศทางที่ไม่แน่ชัด ผลการศึกษาให้ข้อสรุปที่แตกต่างกัน ขึ้นอยู่กับกลุ่มตัวอย่างและแบบสอบถามที่ใช้ อีกทั้งยังไม่มีการประเมินคุณภาพของเครื่องมือที่ใช้วัดการเป็นนักพนันที่มีปัญหาร่วมด้วย ส่วนงานศึกษาที่ทำการประเมินคุณภาพของเครื่องมือที่ใช้วัดการเป็นนักพนันที่มีปัญหา ก็มักไม่ได้ทำการศึกษาปัจจัยกำหนดพฤติกรรมการเล่นพนันอย่างชัดเจน ทำให้เกิดอัตราผลบวกลวง หรือ False Positive คือ อัตราที่ผู้ตอบแบบสอบถามไม่มีปัญหาสุขภาพจิตร่วม แต่ถูกประเมินว่าเป็นนักพนันที่มีปัญหา และอัตราผลลบลวง หรือ False Negative คือ อัตราที่ผู้ตอบแบบสอบถามมีปัญหาสุขภาพจิตร่วม แต่ถูกประเมินว่าไม่เป็น

อัตราการเป็นนักพนันที่มีปัญหาของประชากรไทยอยู่ที่ร้อยละ 16.3 เมื่อเปรียบเทียบกับชาติอื่นๆ พบว่าตัวเลขมีค่าค่อนข้างสูงมาก

นักพนันที่มีปัญหา ซึ่งจะส่งผลในการกำหนดนโยบาย และอาจนำไปสู่การที่นักพนันที่มีปัญหาส่วนหนึ่งจะไม่ได้เข้ารับการบำบัดรักษา เพราะถูกประเมินว่าไม่มีปัญหา

การใช้ปัญหาสุขภาพจิตร่วมในการประเมินอัตราการเป็นนักพนันที่มีปัญหาจึงไม่ใช่วิธีระบุนักพนันที่มีปัญหาที่ดีที่สุด เพราะการระบุนักพนันที่มีปัญหาที่ถูกต้องที่สุดจำเป็นต้องใช้การประเมินโดยนักจิตวิทยาหรือจิตแพทย์ผู้เชี่ยวชาญ เพื่อยืนยันว่า ผลการประเมินจากแบบประเมินมีความสอดคล้องกับผลการประเมินโดยบุคลากรทางการแพทย์มากน้อยเพียงใด เนื่องจากการประเมินคุณภาพของแบบประเมินด้วยเกณฑ์นี้มักทำได้ไม่สมบูรณ์ ในกรณีที่กลุ่มประชากรที่ทำแบบสอบถามมีขนาดใหญ่ เพราะนั่นหมายความว่าผู้ตอบแบบสอบถามทั้งหมดต้องกลับมาเข้ารับการประเมินโดยบุคลากรทางการแพทย์อีกครั้ง หลังจากทำแบบสอบถามแล้วประมาณ 2 อาทิตย์ถึง 1 เดือน

ผลการศึกษา

งานวิจัยชิ้นนี้เป็นงานวิจัยชิ้นแรกในประเทศไทยที่จะใช้ประโยชน์จากรายงานวิจัยเรื่องต้นทุนผลกระทบต่อสังคมจากการเล่นพนันในประเทศไทย ซึ่งประเมินมูลค่าต้นทุนต่อสังคมต่อนักพนันที่มีปัญหาจากทั้งข้อมูลทุติยภูมิ การสำรวจสถานการณ์ พฤติกรรมและผลกระทบจากการพนันในประเทศไทย ประจำปี 2562 โดยศูนย์วิจัยเพื่อการพัฒนาสังคมและธุรกิจ (SAB) รวมทั้งข้อมูลปฐมภูมิจากกลุ่มตัวอย่างแบบเฉพาะเจาะจงทั่วประเทศ เป็นการสำรวจครั้งแรกของประเทศไทยที่มีการใส่ข้อคำถามที่จะสามารถใช้ในการประเมินพฤติกรรมการเป็นนักพนันที่มีปัญหาของประชากรไทยได้ ตามหลักเกณฑ์ Problem Gambling Severity Index: PGSI

การนำข้อมูลจากแบบสำรวจดังกล่าวมาทำการศึกษาต่อในประเด็นการเป็นนักพนันที่มีปัญหาให้ละเอียดลึกซึ้ง ย่อมจะก่อให้เกิดประโยชน์แก่หน่วยงานที่เกี่ยวข้อง ที่ทำหน้าที่ออกนโยบายเพื่อควบคุมหรือบรรเทาปัญหาในกลุ่มนักพนันที่มีปัญหาในประเทศไทย ซึ่งนับได้ว่าเป็นปัญหาสาธารณสุขประเภทหนึ่งที่ควรได้รับการแก้ไขโดยหน่วยงานสาธารณสุขของประเทศ เช่น จัดตั้งหน่วยงานบำบัดผู้เป็นนักพนันที่มีปัญหา หรือออกนโยบายควบคุมการเข้าถึงแหล่งพนันในสังคม เป็นต้น

ผลที่ได้จากการศึกษาพบข้อมูลสำคัญหลายประการ ประการแรก อัตราการเป็นนักพนันที่มีปัญหาของประชากรไทยตลอด

เมื่อแยกการศึกษาตามเพศและกลุ่มอายุ พบว่า เพศชายมีโอกาสเป็นนักพนันที่มีปัญหาสูงกว่าเพศหญิง โดยกลุ่มอายุ 40-49 ปี มีอัตราการเล่นพนันแบบมีปัญหาสูงที่สุด

ชีวิตที่ผ่านมามีค่าอยู่ที่ร้อยละ 11.7 และมีค่าเท่ากับร้อยละ 16.3 เมื่อพิจารณาเฉพาะกลุ่มประชากรที่เล่นพนันในรอบ 12 เดือนก่อนวันสำรวจข้อมูล

เมื่อเปรียบเทียบตัวเลขดังกล่าวกับอัตราการเป็นนักพนันที่มีปัญหาของประชากรในชาติอื่น ๆ พบว่า ตัวเลขของประเทศไทยมีค่าค่อนข้างสูงกว่าประเทศอื่นอยู่มาก อาทิ เช่น งานปริทัศน์วรรณกรรมอย่างเป็นระบบ (Systematic Review) ในงานวิจัย Problem gambling worldwide: An update and systematic review of empirical research (2000 - 2015) โดย Calado and Griffiths ที่รายงานการศึกษาอัตราการเป็นนักพนันที่มีปัญหาของประชากรจากทั่วโลกไว้ว่า ในกลุ่มประเทศเอเชีย (ฮ่องกงเท่านั้น) อัตราการเป็นนักพนันที่มีปัญหาอยู่ในช่วงร้อยละ 0.9 ในกลุ่มประเทศอเมริกาเหนืออยู่ในช่วงร้อยละ 0.4 - 2.2 ในกลุ่มประเทศยุโรปอยู่ในช่วงร้อยละ 0.8 - 12.3 และในกลุ่มประเทศโอเชียเนียอยู่ในช่วงร้อยละ 0.4 - 4.4 และเป็นที่น่าสังเกตว่า แม้ในงานศึกษาจากประเทศยุโรปที่มีความหลากหลายของประเทศมากที่สุด มีเพียงประเทศเดียว คือประเทศโครเอเชีย ที่ประชากรมีพฤติกรรมเป็นนักพนันที่มีปัญหาในรอบ 3 เดือนก่อนวันสำรวจสูงที่สุด อยู่ที่ร้อยละ 12.3

สรุปแล้วเมื่อเปรียบเทียบกับประเทศไทย อัตราการเป็นนักพนันที่มีปัญหาในรอบ 12 เดือนก่อนวันสำรวจที่ร้อยละ 16.3 ค่าดังกล่าวทำให้ประเทศไทยเป็นประเทศที่มีอัตราของนักพนันที่มีปัญหามากที่สุดในกลุ่มประเทศเหล่านี้

การศึกษายังพบอีกว่า เมื่อพิจารณามูลค่าต้นทุนต่อสังคมที่นักพนันกลุ่มนี้ก่อขึ้น พบว่าในปี พ.ศ. 2562 มีมูลค่าสูงถึงราว 18,000 ล้านบาท และตัวเลขดังกล่าวน่าจะมีแนวโน้มสูงขึ้นเรื่อย ๆ ตามแนวโน้มการพัฒนาของเทคโนโลยีที่ทำให้การเข้าถึงแหล่งพนันมีความง่ายมากขึ้น

ส่วนการสำรวจสถานการณ์ พฤติกรรมและผลกระทบจากการพนันในประเทศไทย ประจำปี 2562 ที่เป็นการสำรวจครั้งแรกของประเทศไทยตามหลักเกณฑ์ของ PGSI ผลการศึกษาบ่งชี้ว่า เมื่อใช้เกณฑ์การแปลผลตามที่ใช้ในวรรณกรรมต่างประเทศ และคำถามเกี่ยวกับพฤติกรรมการเล่นพนันตลอดช่วงชีวิตของประชากรชาวไทย พบอัตราประมาณร้อยละ 11.72 ของคนที่เคย

K
A
100

เล่นพนันชาวไทยเป็นนักพนันที่มีปัญหา ในขณะที่หากใช้เกณฑ์การแปลผลตามที่มีการเผยแพร่โดยกรมสุขภาพจิต กระทรวงสาธารณสุข อัตราดังกล่าวจะมีค่าเพียงร้อยละ 0.39 เท่านั้น

งานวิจัยนี้ยังทำการประเมินคุณลักษณะการวัดประเมินทางจิตวิทยา (Psychometric Properties) ของแบบประเมิน PGSI เปรียบเทียบเกณฑ์การแปลผลระหว่างเกณฑ์ที่ใช้ในวรรณกรรมและเกณฑ์ที่เผยแพร่โดยกรมสุขภาพจิต กระทรวงสาธารณสุข กับเกณฑ์การแปลผลคะแนน PGSI ซึ่งพบว่าเครื่องมือ PGSI มีคุณภาพในการวัดการเป็นนักพนันที่มีปัญหาดีกว่าเกณฑ์การแปลผลของกรมสุขภาพจิตในทุกด้าน

เมื่อแยกการศึกษาอัตราร้อยละ 11.72 ออกเป็นรายกลุ่ม แยกตามเพศและกลุ่มอายุ พบว่า เพศชายมีโอกาสเป็นนักพนันที่มีปัญหาที่สูงกว่าเพศหญิงในกลุ่มอายุเดียวกัน โดยช่วงกลุ่มอายุที่มีอัตราการเล่นพนันแบบมีปัญหาสูงที่สุดทั้งในกลุ่มเพศชายและเพศหญิงคือ กลุ่มอายุ 40 - 49 ปี

สำหรับอัตราการเป็นนักพนันที่มีปัญหาแยกตามประเภทพนันที่เล่น พบว่า กลุ่มนักพนันที่รายงานว่าเคยเล่นพนันที่มีลักษณะเฉพาะเจาะจง และมีลักษณะไม่ถูกกฎหมาย เช่น พนันมวยหรือมวยตู้ (ร้อยละ 30.29) วัวชน/ไก่ชน (ร้อยละ 26.24) หรือพนันไฮโล/โปปั่น/น้ำเต้าปูปลา (ร้อยละ 23.93) มีอัตราการเป็นนักพนันที่มีปัญหาสูงกว่านักพนันที่เคยเล่นการพนันที่ถูกกฎหมายและเข้าถึงได้ง่ายอย่างเช่น สลากกินแบ่งรัฐบาล (ร้อยละ 14.83)

เมื่อทำการศึกษาความสัมพันธ์ระหว่างปัจจัยกำหนดต่างๆ กับการเป็นนักพนันที่มีปัญหา โดยใช้แบบจำลองทางเศรษฐมิติที่ควบคุมปัจจัยต่างๆ ในโอกาสที่จะเป็นนักพนันที่มีปัญหา พบว่า เมื่อควบคุมปัจจัยภายนอกอย่างครบถ้วน ไม่มีความแตกต่างระหว่างเพศชายและเพศหญิง ผู้ที่มีอายุเพิ่มขึ้นทุกๆ 1 ปี มีโอกาสที่จะเป็นนักพนันที่มีปัญหาสูงขึ้นประมาณร้อยละ 5

เพศชายมีโอกาสที่จะเริ่มเล่นพนันในรอบ 12 เดือนสูงกว่าเพศหญิง บุคคลที่มีสถานภาพโสดมีโอกาสที่จะเริ่มเล่นพนันในรอบ 12 เดือนสูงกว่าบุคคลที่แต่งงานแล้ว ในทำนองเดียวกัน เพศชายและผู้ที่มีรายได้สูงมีโอกาสสูงกว่าที่จะรายงานว่าเป็นผู้เล่นพนันในรอบ 12 เดือน ในขณะที่การหย่าร้างอาจเป็นเหตุผลหนึ่งที่ทำให้บุคคลหยุดเล่นพนัน แต่การมีอาชีพที่ค่อนข้างมั่นคงจะลดโอกาสที่บุคคลจะหยุดเล่นพนันในรอบ 12 เดือน

นักพนันที่มีการศึกษายิ่งสูงจะมีโอกาสเป็นนักพนันที่มีปัญหาสูงกว่าคนที่มีระดับการศึกษาต่ำกว่าอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติ นักพนันที่มีรายได้ต่อเดือนสูงจะมีโอกาสเป็นนักพนันที่มีปัญหาสูงกว่าคนที่มีรายได้ต่ำ

กว่า รวมทั้งภูมิภาคที่นักพนันมีโอกาสเป็นนักพนันที่มีปัญหาสูงที่สุดคือ ภูมิภาคตะวันออกเฉียงเหนือ รองลงมาคือ ภาคเหนือ ภาคใต้ ภาคกลาง และต่ำที่สุดคือ นักพนันในพื้นที่กรุงเทพฯและปริมณฑล

ดังที่กล่าวไปแล้วว่า การศึกษาความสัมพันธ์โดยใช้แบบจำลองทางเศรษฐมิติที่ใช้เกณฑ์การประเมินของกรมสุขภาพจิต ทำให้ผลการศึกษามีความคลาดเคลื่อนสูง ประเด็นสำคัญที่พึงตระหนักคือ เกณฑ์การแปลผลของกรมสุขภาพจิต เมื่อใช้ปัญหาสุขภาพจิตอื่นๆ ประกอบการประเมิน จะให้อัตราความผิดพลาดแบบ False Negative ที่สูงกว่า หมายถึงอัตราที่ผู้ตอบแบบสอบถามไม่มีปัญหาสุขภาพจิตร่วม แต่ถูกประเมินว่าเป็นนักพนันที่มีปัญหาเท่านั้น ซึ่งอาจนำไปสู่การที่นักพนันที่มีปัญหาส่วนหนึ่งจะไม่ได้เข้ารับการบำบัดรักษา ผู้วิจัยจึงพึงระมัดระวังการใช้เกณฑ์ดังกล่าวในการศึกษาปัจจัยกำหนดการเป็นนักพนันที่มีปัญหาในการศึกษากลุ่มประชากรระดับประเทศ

ตาราง นักพนันประเภทต่าง ๆ จากประสบการณ์การเล่นพนันตลอดชีวิต

	อ้างอิงจากวรรณกรรม			อ้างอิงจากกรมสุขภาพจิต		
ประเภทของนักพนัน	ความถี่	ร้อยละ	ร้อยละความถี่สะสม	ความถี่	ร้อยละ	ร้อยละความถี่สะสม
ไม่ใช่นักพนัน	12,065,865	22.55	22.55	12,065,865	22.55	22.55
นักพนันที่ไม่มีปัญหา	11,667,318	21.81	44.36	-	-	-
นักพนันที่มีความเสี่ยงต่ำ	8,062,626	15.07	59.43	37,524,027	70.13	92.69
นักพนันที่มีความเสี่ยงปานกลาง	15,436,193	28.85	88.28	3,702,871	6.92	99.61
นักพนันที่มีปัญหา	6,270,851	11.72	100.00	210,090	0.39	100.00
รวม	53,502,853	100.00	-	53,502,853	100.00	-

ตาราง อัตราความผิดพลาดแต่ละแบบจากการแปลผลตามวรรณกรรมและการแปลผลตามกรมสุขภาพจิต (ร้อยละ)

	อ้างอิงจากวรรณกรรม		อ้างอิงจากกรมสุขภาพจิต	
	อัตรา False Positive	อัตรา False Negative	อัตรา False Positive	อัตรา False Negative
การประเมินตนเองว่าเป็นนักพนันที่มีปัญหาหรือไม่	53.74	14.12	22.77	14.57
ติดแอลกอฮอล์ หรือมีปัญหาในเรื่องของการดื่มแอลกอฮอล์	89.41	3.60	61.21	4.28
ติดบุหรี่	77.78	12.66	39.66	13.59
ติดยาเสพติด หรือมีปัญหาในเรื่องของยาเสพติด	99.51	0.10	96.55	0.13
ปัญหาเรื่องการทานอาหาร (มากเกินหรือน้อยเกิน)	87.86	10.79	57.76	10.86
ปัญหาเรื่องการใช้จ่ายเงิน (ใช้จ่ายโดยไม่คิด)	83.19	8.10	43.10	8.94
เป็นทุกข์จนไม่อยากมีชีวิตอยู่	97.53	0.46	96.55	0.67
เคยรู้สึกแย่จนคิดฆ่าตัวตาย	98.85	0.22	96.55	0.32
เคยรู้สึกแย่จนวางแผนวิธีฆ่าตัวตาย	99.63	0.10	97.41	0.13

“ของมันต้องมี” บริการให้คำปรึกษาปัญหาพนัน

ปัจจุบันมีบริการให้คำปรึกษาผู้ประสบปัญหาจากการพนัน คือ สายด่วนสุขภาพจิต 1323 ของกรมสุขภาพจิต สถาบันสุขภาพจิตเด็กและวัยรุ่นราชนครินทร์ และโรงพยาบาลในสังกัดอีก 19 แห่งทั่วประเทศ ในขณะที่อาจจะมีผู้ที่เล่นพนันจนถึงขั้นติด คือไม่อาจเลิกเล่นพนันได้ทั้งๆที่มีความต้องการอยากเลิก มากถึง 5.23 ล้านคน ซึ่งสำรวจแล้วพบว่า มีการขอรับบริการปรึกษาผ่านสายด่วนสุขภาพจิต 1323 เพียง 0.3% เท่านั้น

ธนากร คมกฤส

สรุปสาระสำคัญจากรายงานวิจัย
เรื่องการศึกษารูปแบบบริการให้คำปรึกษา
ผู้ประสบปัญหาจากการพนัน
โดยองค์กรพัฒนาเอกชน

ในปีหนึ่งๆ มีคนไทยประสบปัญหาจากการเล่นพนันจำนวนไม่น้อย รายงานสถานการณ์การพนันในสังคมไทย ปี 2562 ของศูนย์ศึกษาปัญหาการพนัน พบว่า มีคนไทยที่มีพฤติกรรมเข้าข่ายการเล่นพนันที่เป็นปัญหา 210,090 คน และอีกกว่า 3.70 ล้านคน อยู่ในกลุ่มเสี่ยงที่จะมีปัญหา

สิ่งที่ตามมาจากการเล่นพนันที่เป็นปัญหาและจากการติดการพนัน คือ 9.8% ของผู้เล่นพนันหรือประมาณ 2.9 ล้านคน ระบุว่าได้รับผลกระทบจากการเล่นพนัน นับตั้งแต่การขาดเงินใช้จ่ายประจำวัน เกิดความเครียดมีปากเสียงกับคนในครอบครัว สุขภาพเสื่อม เสียการงาน/การเรียน และเป็นหนี้ โดยมีคนไทยไม่น้อยกว่า 1.068 ล้านคน มีหนี้สินจากการพนันเฉลี่ยคนละ 10,738 บาท คิดเป็นมูลค่ารวมทางเศรษฐกิจเท่ากับ 11,468 ล้านบาท เลยทีเดียว

ในขณะที่ผู้ที่เล่นพนันจนถึงขั้นติด คือไม่อาจเลิกเล่นพนันได้ทั้งๆ ที่มีความต้องการอยากเลิก อาจมีจำนวนมากถึง 5.23 ล้านคน

ค้นลึกไปถึงความทุกข์ของคนเหล่านี้ โดยการเข้าไปศึกษากระทู้ในเว็บไซต์พันทิป ที่เป็นคำถามเกี่ยวกับการพนันในช่วง 12 เดือน (กันยายน 2562 ถึงสิงหาคม 2563) พบว่า มีผู้ตั้งกระทู้ทั้งหมด 138 ราย จำแนกเป็นเพศชาย 72 ราย (52%) หญิง 52 ราย (37%) ไม่ระบุเพศ 14 ราย โดยช่วงอายุของผู้ประสบปัญหา (เท่าที่มีการกล่าวถึง) พบว่าต่ำที่สุดอายุ 13 ปี และสูงที่สุดอายุ 31 ปี จุดที่น่าสังเกตคือ ผู้ที่ได้รับผลกระทบกระเทือนจากสัมพันธภาพในครอบครัวโดยส่วนใหญ่เป็นผู้หญิง

เมื่อประเมินสภาพความรุนแรงของปัญหาโดยคร่าวๆ จากคำบรรยายในกระทู้ประเมินได้ว่า มีผู้ที่ยังอยู่ในระหว่างการมีปัญหา (ไฟแดง) คือ ติดการพนัน ติดหนี้ และเครียดหนัก และมีผลกระเทือนเรื่องสัมพันธภาพในครอบครัวถึง 78 ราย (56.5%) ขณะที่กลุ่มที่ผ่านพ้นปัญหามาแล้วแต่อาจยังไม่น่าไว้วางใจ (ไฟส้ม) มีราว 31 ราย (22.5%) ที่โดนหลอกหรือเชื่อว่าตัวเองโดนหลอกหรือโดนโกงมี 6 ราย (4%) ที่เหลือเป็นการถามข้อสงสัยเกี่ยวกับการจัดการเงินและข้อกฎหมายราว 11.5% ทั้งนี้มีผู้กล่าวถึงจำนวนเงินที่สูญเสียไปกับการพนัน เพียง 3 รายกล่าวถึงเงินหลักพัน 27 รายกล่าวว่าสูญเงินถึงหลักหมื่น 26 รายกล่าวว่าเสียเงินถึงหลักแสน และอีก 2 รายกล่าวว่าเสียถึงหลักล้านบาท

ของมันต้องมี

รศ.วิทยากร เชียงกูล กล่าวไว้ในหนังสือ เสพติดพนัน ความใหญ่โตของปัญหาและแนวทางแก้ไข จัดพิมพ์โดย ศูนย์ศึกษาปัญหาการพนัน (2562) ว่า การติดการพนันเป็นปัญหาความผิดปกติทางด้านชีวภาพ จิตใจ และสังคม ที่มีผลเสียหายต่อผู้ติดการพนันและครอบครัวอย่างรุนแรงและกว้างขวาง จำเป็นต้องมีการหาทางป้องกันและพัฒนาแนวทางแก้ไขปัญหาที่มีประสิทธิภาพ ใช้การบำบัดเยียวยาหลายวิธีการ ทั้งโดยการใช้ยาและการบำบัดทางจิตแบบต่างๆ หรือใช้หลายวิธีผสมกัน

แนวทางการบำบัดช่วยเหลือผู้ประสบปัญหาจากการพนันที่สำคัญๆ ได้แก่

1. การบำบัดด้วยตัวเอง

แนวทางนี้ผู้ติดการพนันจะเป็นผู้กำกับปัญหาการติดการพนันด้วยตัวเอง เพราะผู้ติดการพนันส่วนใหญ่ไม่ค่อยยอมรับว่าตัวเองติดการพนัน และหรือมักจะปกปิดไม่ให้คนใกล้ชิดและคนอื่นๆ ที่ตนสัมพันธ์ด้วยรู้ ส่วนหนึ่งเพราะมาตรฐานทางศีลธรรมในสังคมส่วนใหญ่มองว่าการติดการพนันเป็นความบกพร่องทางพฤติกรรมและหรือศีลธรรม ทำให้คนติดการพนันส่วนใหญ่มักจะละอาย ต้องการปกปิดตัวเอง ไม่คิดจะบอกใครหรือไปขอความช่วยเหลือจากนักบำบัด การบำบัดด้วยตนเองจึงเป็นทางเลือกที่สำคัญอันดับต้นสำหรับคนส่วนนี้ สังคมจึงควรมีคู่มือแนะแนวให้ผู้ติดการพนันประเมินตัวเองและอ่านข้อมูลปรับเปลี่ยนทัศนคติของตนอย่างเป็นขั้นตอน รวมทั้งมีเว็บไซต์ที่ให้ข้อมูลเรื่องนี้จำนวนมากๆ รวมถึงมีศูนย์ให้คำปรึกษาทางโทรศัพท์ และอื่นๆ เหล่านี้สามารถช่วยให้ผู้ติดการพนันบางคนบำบัดตัวเองได้ผลในระดับหนึ่ง

> การติดพนันเป็นปัญหาความผิดปกติทางด้านชีวภาพ จิตใจ และสังคม จำเป็นต้องใช้การบำบัดเยียวยาหลายวิธีการ ทั้งโดยการใช้ยาและการบำบัดทางจิตแบบต่างๆ หรือใช้หลายวิธีผสมกัน

2. การสนับสนุนช่วยเหลือจากคนใกล้ชิดในครอบครัว เพื่อนสนิท และกลุ่มอาสาสมัครแบบ Gamblers Anonymous

เพราะคนที่ติดการพนันหลายคนมีปัญหาเรื่องความแปลกแยก โดดเดี่ยว เข้ากับคนอื่นไม่ได้ ทั้งๆ ที่มีความต้องการลึกๆ ที่จะมีเพื่อน มีสังคม บางคนใช้การเล่นการพนันบางประเภทเป็นการไปพบเพื่อนและเข้าสังคมกับคนเล่นการพนันด้วยกัน ดังนั้น หากคู่ครอง พ่อแม่ หรือเพื่อนสนิท มีความรู้ความเข้าใจเรื่องจิตวิทยาของคนติดการพนัน และให้การช่วยเหลือสนับสนุนในแนวทางที่ถูก เช่น ให้ความรักความหวังดีแทนการต่อต้านโจมตี จะมีส่วนช่วยให้คนติดการพนันเลิกหรือลดการเล่นการพนันได้

กลุ่ม Gamblers Anonymous - GA หรือกลุ่มบำบัดการติดการพนันแบบนิรนาม เป็นกลุ่มที่ตั้งขึ้นเพื่อพูดคุยปรึกษาหารือให้ผู้สมัครเข้าร่วมรับการบำบัดกับกลุ่มอยู่เป็นประจำ เพื่อให้ผู้รับการบำบัดยอมรับว่าตนมีปัญหา และมีพี่เลี้ยงคอยให้คำปรึกษาหารือ เป็นกลุ่มที่มีการจัดตั้งแพร่หลายเข้าถึงได้ง่ายในหลายประเทศ และมีผลดีในระดับหนึ่ง

3. การให้คำปรึกษาทางโทรศัพท์และเว็บไซต์ (Help Line)

หลายประเทศมีศูนย์ให้คำปรึกษาเรื่องปัญหาการพนัน ซึ่งอาจเป็นของกระทรวงสาธารณสุข กระทรวงพัฒนามนุษย์และสังคม สมาคมจิตแพทย์ นักจิตวิทยา มูลนิธิ และคลินิกเอกชนที่ทำงานเรื่องนี้

สายด่วนให้คำปรึกษาทางโทรศัพท์เป็นแนวทางการช่วยเหลือเบื้องต้นที่ได้ผลดีในระดับหนึ่ง เพราะคนติดการพนันไม่ใช่คนที่จะตัดสินใจไปสมัครเข้ารับการบำบัดที่ใดที่หนึ่งได้ง่ายๆ การปรึกษาทางโทรศัพท์ทำได้ง่ายกว่าเพราะไม่จำเป็นต้องไปแสดงตัว ไม่จำเป็นต้องแจ้งชื่อจริง นอกจากการติดต่อทางโทรศัพท์แล้วก็อาจติดต่อทางอินเทอร์เน็ตได้ด้วย เพราะคนบางคนจะรู้สึกผ่อนคลายมากกว่าการไปพบนักบำบัดแบบเผชิญหน้า

4. การช่วยเหลือแบบรวบรัด หรือการช่วยเหลือเบื้องต้น

การให้คำปรึกษาแนะนำโดยจิตแพทย์ นักจิตวิทยา หรือนักบำบัดที่ได้รับการฝึกฝนมาแบบสั้นๆ 20-30 นาที เพียง 1-2 ครั้ง มีส่วนช่วยเหลือคนติดการพนันที่ยังไม่ได้มีปัญหารุนแรงได้

การให้คำปรึกษาแนะนำทางโทรศัพท์หรือทางเว็บไซต์อย่างใช้เวลาและเอาจริง-เอาจัง ซึ่งเป็นบริการฟรี มีคนเข้าถึงได้ง่าย ถือเป็นการช่วยเหลือที่ได้ผล เพราะการที่คนติดการพนันคนใดคนหนึ่งเริ่มยอมรับว่าตนมีปัญหาและแสวงหาช่องทางปรึกษาผู้รู้ด้านนี้ถือว่าเป็นความก้าวหน้าขั้นหนึ่ง เมื่อเทียบกับคนติดการพนันจำนวนมากที่ไม่ยอมรับว่าตนมีปัญหา พยายามปิดบังและหรือไม่คิดจะปรึกษาใคร เพราะคิดว่าเป็นเรื่องส่วนตัวที่น่าอับอายหรือเป็นเรื่องที่ยุ่งยาก ต้องเสียค่าใช้จ่ายในการไปรับคำปรึกษาสูง ฯลฯ

การให้คำปรึกษาแนะนำโดยจิตแพทย์ นักจิตวิทยา หรือนักบำบัดที่ได้รับการฝึกฝนมาแบบสั้นๆ 20-30 นาที เพียง 1-2 ครั้ง มีส่วนช่วยเหลือคนติดการพนันที่ยังไม่ได้มีปัญหารุนแรงได้

5. การบำบัดทางจิตวิทยา หรือการบำบัดกับที่ปรึกษาแบบพูดคุย

การบำบัดทางจิตวิทยาหรือการบำบัดกับที่ปรึกษาแบบพูดคุย มีทั้งแบบคนเดียว แบบครอบครัว หรือแบบกลุ่ม หรือทำหลายแบบผสมกัน ปัญหาการติดการพนันเป็นปัญหาทางสุขภาวะที่เกี่ยวเนื่องกับจิตวิทยาการรู้คิดและพฤติกรรมของคน การไปปรึกษาขอคำแนะนำจากจิตแพทย์ แพทย์ นักจิตวิทยา หรือนักบำบัดที่ได้รับการฝึกอบรมมาในเรื่องนี้ จึงเป็นแนวทางการบำบัดที่ได้ผล โดยเฉพาะสำหรับคนที่ติดการพนันระดับที่มีปัญหาค่อนข้างมาก คนที่ไม่สามารถบำบัดด้วยตนเอง หรือไม่มีญาติใกล้ชิดที่ช่วยเหลือได้ คนที่มีปัญหาอื่นซ้ำซ้อน เช่น ติดเหล้า สารเสพติดอื่น และหรือมีปัญหาความผิดปกติ (Disorder) ด้านจิตใจ อารมณ์ ประเภทใดประเภทหนึ่ง

มียังไม่พอ และที่มียังเข้าไม่ถึง

ปัจจุบันหน่วยให้บริการคำปรึกษาปัญหาการพนันในประเทศไทย มีสายด่วนสุขภาพจิต 1323 ของกรมสุขภาพจิต กระทรวงสาธารณสุข ซึ่งเป็นการให้บริการทางโทรศัพท์ที่มีทั้งการตอบคำถามด้วยโปรแกรมอัตโนมัติ และการสนทนากับผู้ให้คำปรึกษาโดยตรง นอกจากนี้ ในกรณีที่ผู้ขอรับบริการต้องการการบริการแบบเข้าพบแพทย์ จิตแพทย์ หรือนักจิตวิทยา ก็สามารถขอรับบริการได้ที่สถาบันสุขภาพจิตเด็กและวัยรุ่นราชนครินทร์ รวมถึงโรงพยาบาลในสังกัดอีก 19 แห่งทั่วประเทศ

อย่างไรก็ตาม บริการที่มีอยู่อาจยังไม่เพียงพอต่อการเข้าถึงของประชาชน จากสถิติการให้บริการของสายด่วนสุขภาพจิต 1323 ในปี 2558 - 2560 พบว่า ในแต่ละปีมีผู้มารับบริการเฉลี่ยปีละ 398 คน หรือประมาณวันละ 1 รายเศษๆ สอดคล้องกับผลสำรวจในภาพรวมของการขอรับบริการปรึกษาผ่านสายด่วนสุขภาพจิต 1323 ของศูนย์ศึกษาปัญหาการพนัน (ปี 2558) ที่พบว่า มีผู้ต้องการคำปรึกษาที่มาขอรับบริการจากสายด่วน 1323 เพียง 0.3% ซึ่งน่าจะสะท้อนถึงการบริการที่ยังไม่เข้าถึงกลุ่มผู้ประสบปัญหามากเท่าที่ควร หากมีหน่วยให้บริการที่เพิ่มขึ้น เช่น องค์กรพัฒนาเอกชนต่างๆ ให้บริการด้วยช่องทางการเข้าถึงที่หลากหลาย ใช้ platform การสื่อสารสมัยใหม่ เช่น line, zoom, google meet หรืออื่นๆ เข้ามาช่วย รวมถึงการมีระบบการนัดหมายล่วงหน้าผ่านช่องทางโซเชียลมีเดีย เช่น เฟซบุ๊ก หรือ Line official ก็อาจจะตอบสนองกลุ่มผู้บริการที่มีความคุ้นเคยกับการใช้เทคโนโลยีสมัยใหม่ได้ช่วยตอบสนองความต้องการของผู้ประสบความทุกข์จากการพนันได้มากขึ้น

มูลนิธิรณรงค์หยุดพนัน ได้ทดลองศึกษารูปแบบบริการให้คำปรึกษาปัญหาพนันที่เหมาะกับองค์กรพัฒนาเอกชน โดยมุ่งพัฒนาเป็น Help-line ให้คำปรึกษาโดยอาสาสมัครกึ่งวิชาชีพ (para-professional) ที่มีความรู้และประสบการณ์การให้คำปรึกษาด้านจิตสังคม ผ่านแพลตฟอร์ม (platform) ไลน์ออฟฟิศเชียล (line official) เริ่มทดลองระยะแรก 6 เดือน (เมษายน - ตุลาคม 2564) มีผู้ลงทะเบียนเข้ามาในระบบทั้งสิ้น 48 ราย มีรายละเอียดที่น่าสนใจ คือ ประเภทการพนันที่ผู้ขอรับการปรึกษา พบว่า อันดับหนึ่งคือ บาคาร่า อันดับสองคือ พนันทายผลฟุตบอล อันดับสามคือ เกมสล็อต นอกจากนั้นเป็นการพนันประเภทอื่น เช่น ไพ่ หวย เกม ทายผลบาสเกตบอล เทนนิส เกมยิงปลา รูลเล็ต และพนันการลงทุน

Forex โดยในจำนวนนี้มี 8 รายที่เล่นการพนันมากกว่า 1 ชนิด และ 2 รายเล่นการพนันตั้งแต่ 3 ชนิดขึ้นไป

ในด้านของคะแนนแบบประเมินความเสี่ยงจากการเล่นพนันที่เป็นปัญหา (Problem Gambling Severity Index : PGSI) ซึ่งมีเกณฑ์ว่า หากผู้ใดมีคะแนนรวมจากการตอบข้อคำถาม 9 ข้อ เกินกว่า 8 คะแนน ถือว่าเป็นผู้มีความเสี่ยงสูงจากการเล่นพนันที่เป็นปัญหา โดยพบว่า ผู้มาขอรับคำปรึกษาทั้งหมด 31 ราย ตอบแบบประเมิน PGSI มีคะแนนความเสี่ยงอยู่ในระดับสูงจนถึงสูงมาก 2 รายมีคะแนนระหว่าง 15 - 17 คะแนน 6 รายมีคะแนนระหว่าง 18 - 20 คะแนน อีก 6 รายมีคะแนนระหว่าง 21 - 23 คะแนน 3 รายมีคะแนนสูงระหว่าง 24 - 26 คะแนน และมีถึง 7 รายที่มีคะแนนสูงสุด 27 คะแนน ซึ่งหมายความว่า ผู้มาขอคำปรึกษาประเมินพฤติกรรมปัญหาอันเกิดจากการเล่นพนันของตนเอง `สูง' ในทุกข้อคำถาม

เมื่อพิจารณาคะแนนรายข้อจากข้อคำถามทั้ง 9 ข้อ พบว่า ข้อที่มีผู้ตอบว่า "แทบทุกครั้ง" เป็นจำนวนสูงสุด ได้แก่ ข้อคำถามว่า *"บ่อยแค่ไหนที่คุณรู้สึกผิดเกี่ยวกับการเล่นพนันของตนเองหรือสิ่งที่ตามมาจากการเล่นพนัน?"* รองลงมาคือข้อที่ถามว่า *"บ่อยแค่ไหนที่คุณหวนกลับไปเล่นพนันแก้มือ เพื่อหวังจะได้เงินที่เสียพนันไปคืนมา?"* และ *"บ่อยแค่ไหนที่คุณมีปัญหาสุขภาพ ความเครียดหรือวิตกกังวลจากการเล่นพนัน?"* ขณะที่ข้อที่มีคะแนนรองลงมาเป็นอันดับสี่ ได้แก่ข้อที่ถามว่า *"บ่อยแค่ไหนที่การพนันทำให้คุณหรือคนในครอบครัวเกิดปัญหาทางการเงิน?"* และข้อที่มีผู้ตอบมากที่สุดเป็นอันดับห้า ได้แก่ข้อที่ถามว่า *"บ่อยแค่ไหนที่คุณต้องเพิ่มจำนวนเงินพนันเพื่อให้ได้ความรู้สึกตื่นเต้นเร้าใจหรือได้ลุ้นเหมือนเดิม?"*

แม้ภาพรวมของผู้มาขอคำปรึกษาส่วนมากอยู่ในขั้นตอนของการตัดสินใจหยุดเล่นพนันและขั้นลงมือปฏิบัติ (ระยะแรกของการเลิกเล่น) มีบางจำนวนยังอยู่ในขั้นลังเลใจเพราะยังเชื่อว่าการเล่นพนันอาจมีผลดีต่อตนเอง จำนวนหนึ่งพยายามเลิกเล่นการพนันมาหลายหนด้วยหลายวิธีแต่ยังไม่สำเร็จ ส่วนปัญหาที่มาขอรับการปรึกษามักไม่ได้เป็นเรื่องพนันโดด ๆ แต่ทับซ้อนกับเรื่องครอบครัวและเรื่องหนี้สิน หลายรายมีอาการเครียดวิตกกังวล นอนไม่หลับ รู้สึกผิดมาก เสียใจมาก บางรายเคยพยายามฆ่าตัวตาย

ในรายที่มีความมุ่งมั่นสามารถค้นพบแนวทางในการจัดการปัญหาหนี้สิน จัดการความสัมพันธ์ในครอบครัว จำนวนไม่น้อยมีครอบครัวคอยช่วยเหลือเพื่อแก้ปัญหา และมีครอบครัวเป็นแรงบันดาลใจในการเลิกพนัน

STOP
ADDICTION

แต่ที่น่าสนใจคือ จำนวนไม่น้อยมีสัญญาณการติดพนัน และไม่มีความเข้มแข็งพอที่จะนำพาตนเองก้าวข้ามปัญหาไปได้

สิ่งที่น่าจะเป็นภารกิจและความท้าทายร่วมกันของสังคมไทยคือ ณ ขณะนี้มีผู้ประสบปัญหาจากการพนันจำนวนมากที่ต้องการความช่วยเหลือ สมควรที่จะต้องเชื่อมโยงภารกิจเหล่านี้ไปยังกลไกต่างๆที่มีอยู่ ทั้งกลไกด้านสาธารณสุข เช่น รพ.สต. อสม. อสส. หรือกลไกด้านความมั่นคงของมนุษย์ เช่น บ้านพักเด็กและครอบครัวในจังหวัดต่างๆ การจัดทำ "**คู่มือการบำบัดปัญหาพนันด้วยตนเอง**" เพื่อตอบสนองแก่บุคคลที่ต้องการรับมือกับปัญหาด้วยตนเองแบบไม่ต้องการเปิดเผยตัวตน การทำกลุ่มครอบครัวบำบัด และกลุ่มแบบ Gamblers Anonymous เป็นต้น

ที่สำคัญที่สุดคือ จำเป็นต้องมี "**คลินิคเลิกพนัน**" เฉกเช่นเดียวกับสิ่งเสพติดตัวอื่น เพราะเรื่องนี้เป็นทุกข์ใหญ่ของคนไทยจำนวนไม่น้อยที่ยังคงวนเวียนอยู่ในวงจรการเล่นพนันที่นับวันจะซ้ำเติมทุกข์ของพวกเขาและครอบครัวให้จมอยู่ในห้วงสีทันดรที่หนักมากขึ้นเรื่อยๆ

การบำบัดผู้มีปัญหาพนัน ในระดับ รพ.สต.

กระบวนการให้คำปรึกษาอย่างสั้นเพื่อเสริมแรงจูงใจให้เลิกพนัน เมื่อทดลองนำมาใช้ในระบบบริการระดับ รพ.สต. ขั้นตอนทั้งหมดสอดคล้องกับงานบริการสุขภาพของรัฐ ทั้งในระดับชุมชน ระดับอำเภอ และระดับจังหวัด หากจะเพิ่มการบริการจำเป็นต้องมีการเตรียมความพร้อมในเรื่องทักษะการให้คำปรึกษาแก่ผู้ให้บริการ การเตรียมความพร้อมเชิงโครงสร้างของระบบให้บริการ และการให้ความรู้แก่ประชาชนเกี่ยวกับปัญหาพนันที่ต้องเข้ารับการช่วยเหลือจากระบบสุขภาพ

นงนุช แย้มวงศ์ และคณะ

สรุปสาระสำคัญจากรายงานวิจัย
เรื่องผลของกระบวนการให้คำปรึกษา
แบบสั้นและการเสริมแรงจูงใจผู้มีปัญหาพนัน
กรณีศึกษาใน รพ.สต.ชุมพล
อำเภอองครักษ์ จังหวัดนครนายก

พฤติกรรมติดพนันกำลังเป็นปัญหาทางสังคมของหลายประเทศทั่วโลก จากการที่วงจรการพนันค่อย ๆ ขยายตัวและครอบคลุมพื้นที่มากขึ้นเรื่อย ๆ ผู้ที่เล่นพนันทุกคนถูกพันธการไว้ด้วยความรู้สึกท้าทาย ตื่นเต้น สนุกสนาน หรือแม้กระทั่งคิดว่าเป็นการผ่อนคลาย สุดท้ายได้ก้าวเข้าสู่การเป็นนักพนันที่เป็นปัญหา (Problem gambling) แบบไม่รู้ตัว และเมื่อไม่สามารถถอนตัวออกจากวงจรได้ พวกเขากลายเป็นผู้เสพติดการพนัน ซึ่งถูกจัดว่าเป็นโรคชนิดหนึ่ง (Pathological gambling) อยู่ในกลุ่มที่มีความผิดปกติของการยับยั้งชั่งใจ (Impulse control disorders) มีปัญหาในการควบคุมตัวเอง ไม่สามารถยับยั้งความต้องการหรือแรงผลักดันที่จะมีพฤติกรรมพนันอย่างต่อเนื่อง และเกิดซ้ำแล้วซ้ำอีก แม้ว่าพฤติกรรมนี้จะสร้างปัญหาและความทุกข์ต่อสถานะทางสังคม การเงิน อาชีพ ครอบครัว และบุคลิกภาพของตนเองมากเพียงไรก็ตาม นอกจากนั้นการพนันสามารถทำลายสมองเยาวชนที่มีหน้าที่ในการยับยั้งชั่งใจได้อย่างถาวร โรคติดพนันจึงเป็นปัญหาทางสาธารณสุข (Public health) เช่นเดียวกับการเจ็บป่วยป่วยด้วยโรคอื่น ๆ ที่รัฐต้องจัดบริการเพื่อให้ผู้มีปัญหาพนันเข้าถึงบริการสุขภาพนี้อย่างทั่วถึง

จากรายงานของศูนย์ศึกษาปัญหาพนันในปี พ.ศ. 2562 ผลการสำรวจแสดงให้เห็นถึงการขยายตัวของกิจกรรมการพนันเมื่อเปรียบเทียบกับผลสำรวจในปี พ.ศ. 2560 โดยมีผู้เล่นพนันเพิ่มขึ้นถึง 1.490 ล้านคน หรือเพิ่มขึ้นร้อยละ 5.2 และมีการศึกษาผลกระทบจากการพนันในกลุ่มเด็กและเยาวชน กลุ่มผู้สูงวัย รวมถึงกลุ่มเปราะบางในแต่ละพื้นที่ ที่ชี้ให้เห็นว่าจำเป็นต้องมีการจัดการปัญหาพนันอย่างเป็นระบบ ตั้งแต่การป้องกัน การเสริมสร้างความเข้มแข็งให้กับชุมชน และการช่วยเหลือเมื่อเกิดเสพติดพนันแล้ว ในขณะที่ระบบให้บริการช่วยเหลือมีน้อยมาก เช่น สายด่วนสุขภาพจิต 1323 ปรึกษาปัญหาพนันตลอด 24 ชั่วโมง ของกรมสุขภาพจิต ซึ่งเป็นการ '**ให้คำปรึกษาอย่างสั้น**' แก่ผู้ที่โทรศัพท์ไปปรึกษาปัญหาที่เกิดจากพนัน โดยผลของการให้คำปรึกษานับว่าได้ผลดีระดับหนึ่ง

การให้คำปรึกษาเพื่อเสริมสร้างแรงจูงใจให้เลิกพนัน

แนวคิดในงานวิจัยนี้ เป็นการนำกระบวนการให้คำปรึกษาอย่างสั้นเพื่อเสริมแรงจูงใจให้เลิกพนันไปทดลองใช้ในระบบบริการระดับ รพ.สต. กับกลุ่มเป้าหมายผู้มีปัญหาพนันในชุมชน โดยมีตัวชี้วัดคือ จำนวนวันที่เล่นพนัน จำนวนเงินที่ใช้พนัน และระดับความรุนแรงของปัญหาลดลง

ทั้งนี้ การให้คำปรึกษาเพื่อเสริมสร้างแรงจูงใจเป็นการบำบัดอย่างเป็นระบบ เพื่อกระตุ้นให้เกิดการเปลี่ยนแปลงพฤติกรรมตามหลักการของ Prochaska & DiClemente (1994) ประกอบด้วย 6 ขั้นตอน ได้แก่ ขั้นไม่สนใจปัญหา ขั้นลังเลใจ ขั้นตัดสินใจ ขั้นลงมือปฏิบัติ ขั้นกระทำต่อเนื่อง และขั้นกลับไปมีปัญหาซ้ำ

การช่วยเหลือหรือบำบัดผู้มีปัญหาพนันในระบบสุขภาพมีหลายรูปแบบ เช่น การบำบัดโดยใช้ยา การบำบัดโดยจิตแพทย์ และการบำบัดโดยใช้กลุ่ม เป็นต้น กระบวนการบำบัดสำคัญในการให้คำปรึกษา โดยมีเป้าหมายเพื่อให้ผู้มีปัญหาพนันลดพฤติกรรมเล่นพนันลงจนสามารถเลิกเล่นพนันได้ จำเป็นต้องจำแนกประเภทผู้มีปัญหาพนันให้ได้อย่างชัดเจนเพื่อประสิทธิภาพของการบำบัด และได้มีการจำแนกผู้มีปัญหาพนันออกเป็น 4 รูปแบบ คือ

1) เล่นเพื่อความบันเทิง (Social Gambling)

2) มีปัญหาพนัน (Problem Gambling) เล่นพนันบ่อยและมาก ก่อปัญหาหนี้สิน

3) เป็นโรคติดพนัน (Pathological Gambling) เสพติดพนันจนไม่สามารถควบคุมตนเองได้

4) การเล่นพนันอาชีพ (Professional Gambling)

การจำแนกดังกล่าวจะทำให้การบำบัดมีประสิทธิภาพมากขึ้น โดยกลุ่มที่ 1 และกลุ่มที่ 2 ควรได้รับการประเมินระดับความรุนแรงปัญหาพนันและให้คำแนะนำหรือให้คำปรึกษาอย่างสั้น ส่วนกลุ่มที่ 3 ต้องได้รับการรักษาโดยแพทย์ สำหรับกลุ่มที่ 4 ไม่ต้องรับการรักษาใดๆ

การศึกษาประสิทธิภาพของกระบวนการให้คำปรึกษาอย่างสั้น สำหรับผู้มีปัญหาพนันในชุมชน ใน รพ.สต. มีขั้นตอนในการศึกษา ดังนี้

1) ศึกษาปัญหาพนันในชุมชน ปัญหาพนันเบื้องต้น ด้วยแบบประเมิน 20 ข้อ เพื่อคัดเลือกกลุ่มตัวอย่างแบบเฉพาะเจาะจงเข้าร่วมกระบวนการให้คำปรึกษาอย่างสั้น จำนวนทั้งสิ้น 60 คน

2) การคัดกรองปัญหาพนัน ด้วยการประเมินระดับความรุนแรงของปัญหาพนัน

3) ประเมินความพร้อมในการเปลี่ยน-แปลงพฤติกรรมพนัน และประเมินแรงจูงใจในการเปลี่ยนแปลงพฤติกรรม โดยแบ่งเป็น 3 กลุ่ม คือ กลุ่มที่ไม่สนใจที่จะเปลี่ยนแปลงพฤติกรรมหรือเมินเฉย กลุ่มที่ลังเลใจในการเปลี่ยนแปลงพฤติกรรม และกลุ่มที่พร้อมจะเปลี่ยนแปลงพฤติกรรม โดยทุกกลุ่มจะได้รับการประเมินระดับความเครียดและภาวะสุขภาพด้วยแบบประเมิน

4) การเข้าสู่กระบวนการให้คำปรึกษาอย่างสั้นแบบเสริมแรงจูงใจ ทุกคนจะเข้าร่วมจำนวน 4 ครั้งๆ ละประมาณ 40 - 60 นาที ครั้งแรกมีกิจกรรมที่สำคัญคือ การสร้างสัมพันธภาพระหว่างผู้ให้คำปรึกษาและผู้เข้ารับคำปรึกษาเพื่อสร้างความไว้วางใจและเต็มใจรับคำปรึกษา ผู้ให้คำปรึกษาต้องใช้ทักษะเสริมแรงจูงใจโดยการฟังอย่างตั้งใจ (deep listening) ใช้คำถามปลายเปิด การให้ข้อมูลสะท้อนกลับ และการยืนยันความมั่นใจ

5) การให้คำปรึกษาอย่างต่อเนื่องเป็นระยะ ที่ผู้ให้คำปรึกษาต้องใช้ทักษะการเสริมแรงจูงใจเพื่อสร้างความเชื่อมั่นและก้าวเข้าสู่การตัดสินใจปรับเปลี่ยนพฤติกรรม โดยกระตุ้นให้ผู้มีปัญหาพนันพูดข้อความที่สะท้อนถึงการตัดสินใจที่จะเปลี่ยนแปลงตนเอง (self-motivation statement) และเปิดโอกาสให้ผู้มีปัญหาพนันมีอิสระในการตัดสินใจ (free of choice) เลือกแนวทางของตนเอง และให้กำลังใจ โดยเฉพาะในรายที่เคยพยายามเลิกแล้วไม่ประสบความสำเร็จ ร่วมกันวางแผนและตั้งเป้าหมายที่สามารถเป็นไปได้ในการลด ละ เลิกพนัน

6) ระยะยุติให้คำปรึกษา ฝึกให้ผู้มีปัญหาพนันจัดการกับปัญหาทีละน้อย เพื่อป้องกันการหวนกลับไปเล่นพนัน (Action) และวิธีการช่วยเหลือ

7) ระยะติดตามผลการให้คำปรึกษา มีการติดตามให้กำลังใจอย่างต่อเนื่อง

การช่วยเหลือหรือบำบัดผู้มีปัญหาพนันในระบบสุขภาพมีหลายรูปแบบ เช่น การบำบัดโดยใช้ยา การบำบัดโดยจิตแพทย์ การบำบัดโดยใช้กลุ่ม เป็นต้น

ผลการศึกษา

ผลการศึกษาพบว่า

1) จำนวนวันเฉลี่ยเล่นพนันโดยรวมก่อนได้รับคำปรึกษา 12.1 วัน หลังรับคำปรึกษา 6.2 วัน ลดลงร้อยละ 48.9 แบ่งเป็น กลุ่มพร้อมปรับเปลี่ยนมีจำนวนวันเล่นพนันเฉลี่ยลดลงร้อยละ 62.4 กลุ่มเมินเฉย/ไม่สนใจปัญหา มีจำนวนวันเล่นพนันเฉลี่ยลดลงร้อยละ 49.0 และกลุ่มลังเลใจมีจำนวนวันเล่นพนันเฉลี่ยลดลงร้อยละ 48.1

2) ค่าเฉลี่ยความรุนแรงปัญหาพนันโดยรวมก่อนรับคำปรึกษาอยู่ในระดับปานกลาง (18.5) หลังได้รับคำปรึกษาอยู่ในระดับปานกลาง (13.3) ซึ่งไม่มีความแตกต่างทางสถิติ แต่กลุ่มที่มีความพร้อมปรับเปลี่ยนพฤติกรรม มีค่าเฉลี่ยความรุนแรงปัญหาพนันก่อนรับคำปรึกษา (19.3) และภายหลังรับคำปรึกษา (13.3) มีความแตกต่างกันอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติ

3) ค่าเฉลี่ยแรงจูงใจโดยรวมก่อนรับคำปรึกษา (18.2) หลังรับคำปรึกษา (26.6) มีความแตกต่างอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติ โดยกลุ่มเมินเฉยและกลุ่มลังเลใจมีค่าเฉลี่ยแรงจูงใจก่อนรับคำปรึกษาและหลังรับคำปรึกษาไม่มีความแตกต่างทางสถิติ สำหรับกลุ่มมีความพร้อมปรับเปลี่ยนพฤติกรรมมีค่าเฉลี่ยแรงจูงใจก่อนรับคำปรึกษา (21.9) และหลังรับคำปรึกษา (36.6) มีความแตกต่างกันอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติ

4) ค่าเฉลี่ยความเครียดโดยรวมก่อนรับคำปรึกษา (8.90) และหลังได้รับคำปรึกษา (6.70) มีความแตกต่างอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติ โดยกลุ่มเมินเฉย/ไม่สนใจปัญหาและกลุ่มพร้อมปรับเปลี่ยนพฤติกรรมมีค่าเฉลี่ยความเครียดก่อนได้รับคำปรึกษาและหลังรับคำปรึกษามีความแตกต่างกันอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติ

5) ค่าเฉลี่ยปัญหาสุขภาพโดยรวมก่อนรับคำปรึกษา (7.22) และภายหลังรับคำปรึกษา (6.70) โดยกลุ่มเมินเฉย/ไม่สนใจปัญหาและกลุ่มลังเลใจไม่มีความแตกต่างทางสถิติ ส่วนกลุ่มที่มีความพร้อมในการปรับเปลี่ยนพฤติกรรมมีค่าเฉลี่ยปัญหาสุขภาพก่อนรับคำปรึกษา (10.12) และหลังรับคำปรึกษา (6.25) มีความแตกต่างกันอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติ

ผลของการนำกระบวนการให้คำปรึกษาอย่างสั้นแบบเสริมแรงจูงใจช่วยให้ผู้มีปัญหาพนันระยะเมินเฉย ไม่สนใจปัญหาหรือผลกระทบ มีความพร้อมและมั่นใจมากขึ้น โดยเทคนิคการสัมภาษณ์แบบเสริมแรงจูงใจ (Motivation Interview) จะกระตุ้นให้ผู้ที่อยู่ในภาวะลังเลใจมองเห็นหนทางในการ

ผู้ให้คำปรึกษาต้องใช้ทักษะการเสริมแรงจูงใจ เพื่อสร้างความเชื่อมั่นกระตุ้นให้ผู้มีปัญหาการพนันพูดข้อความที่สะท้อนถึงการตัดสินใจที่จะเปลี่ยนแปลงตนเอง

เอาชนะความต้องการเล่นพนันของตนเอง เข้าใจถึงความรุนแรงของปัญหาและผลกระทบที่เกิดขึ้น เห็นได้จากการเปลี่ยนแปลงของผู้มีปัญหาพนันก่อนเข้าร่วมกระบวนการให้คำปรึกษามีการเปลี่ยนแปลงพฤติกรรมไปอยู่ในกลุ่มที่มีความลังเล และจากกลุ่มที่มีความลังเลใจไปอยู่ในกลุ่มที่มีความพร้อมปรับเปลี่ยน ทำให้ค่าเฉลี่ยความพร้อมในการเปลี่ยนภายหลังรับคำปรึกษาสูงขึ้น มีจำนวนวันที่เล่นพนันและจำนวนเงินที่ใช้เล่นพนันต่อครั้งลดลง แม้จะยังไม่สามารถเลิกพนันได้ก็ตาม

ทั้งนี้ วิธีการสัมภาษณ์เพื่อสร้างแรงจูงใจจะช่วยกระตุ้นให้ผู้มีปัญหาพนันหลายคนที่เคยพยายามหาทางแก้ปัญหาด้วยตัวเองมาหลายครั้งแต่ไม่ประสบความสำเร็จเกิดแรงจูงใจรับรู้ตนเอง (self-perception) และมีความตระหนักถึงปัญหาด้วยตนเอง จนกระทั่งพูดข้อความลักษณะมีความต้องการปรับเปลี่ยนพฤติกรรมออกมาเอง โดยมีความเชื่อว่า ถ้าผู้มีปัญหาพนันพูดข้อความจูงใจตนเอง (Self-Motivation Statement: SMS) ออกมามากเท่าไหร่จะยิ่งทำให้เกิดแรงจูงใจในการเปลี่ยนแปลงมากขึ้นเท่านั้น

ในงานวิจัยนี้ ผู้มีปัญหาพนันส่วนใหญ่จะเริ่มพูดออกมาเมื่อได้ผ่านขั้นไม่แน่ใจแล้ว ทั้งนี้อาจเนื่องจากผู้มีปัญหาพนันได้รับการเสริมแรงจูงใจให้ก้าวเข้าสู่การตัดสินใจเพื่อปรับเปลี่ยนพฤติกรรม (determination) ซึ่งเป็นขั้นตอนที่สำคัญสำหรับกระบวนการให้คำปรึกษา โดยมีการเสนอทางเลือกเพื่อปรับเปลี่ยนพฤติกรรมและสร้างความมั่นใจว่ากลุ่มตัวอย่างมีศักยภาพในการปรับเปลี่ยนพฤติกรรม

สรุปกระบวนการให้คำปรึกษาอย่างสั้นแบบเสริมแรงจูงใจ

กระบวนการให้คำปรึกษาอย่างสั้นแบบเสริมแรงจูงใจ ประกอบด้วย 5 ขั้นตอน คือ

1) การคัดกรองปัญหาพนัน

2) การประเมินความพร้อมในการเปลี่ยนแปลง

3) การเริ่มเข้ากระบวนการให้คำปรึกษา

4) การให้คำปรึกษาและติดตามต่อเนื่อง

5) การยุติการให้คำปรึกษา

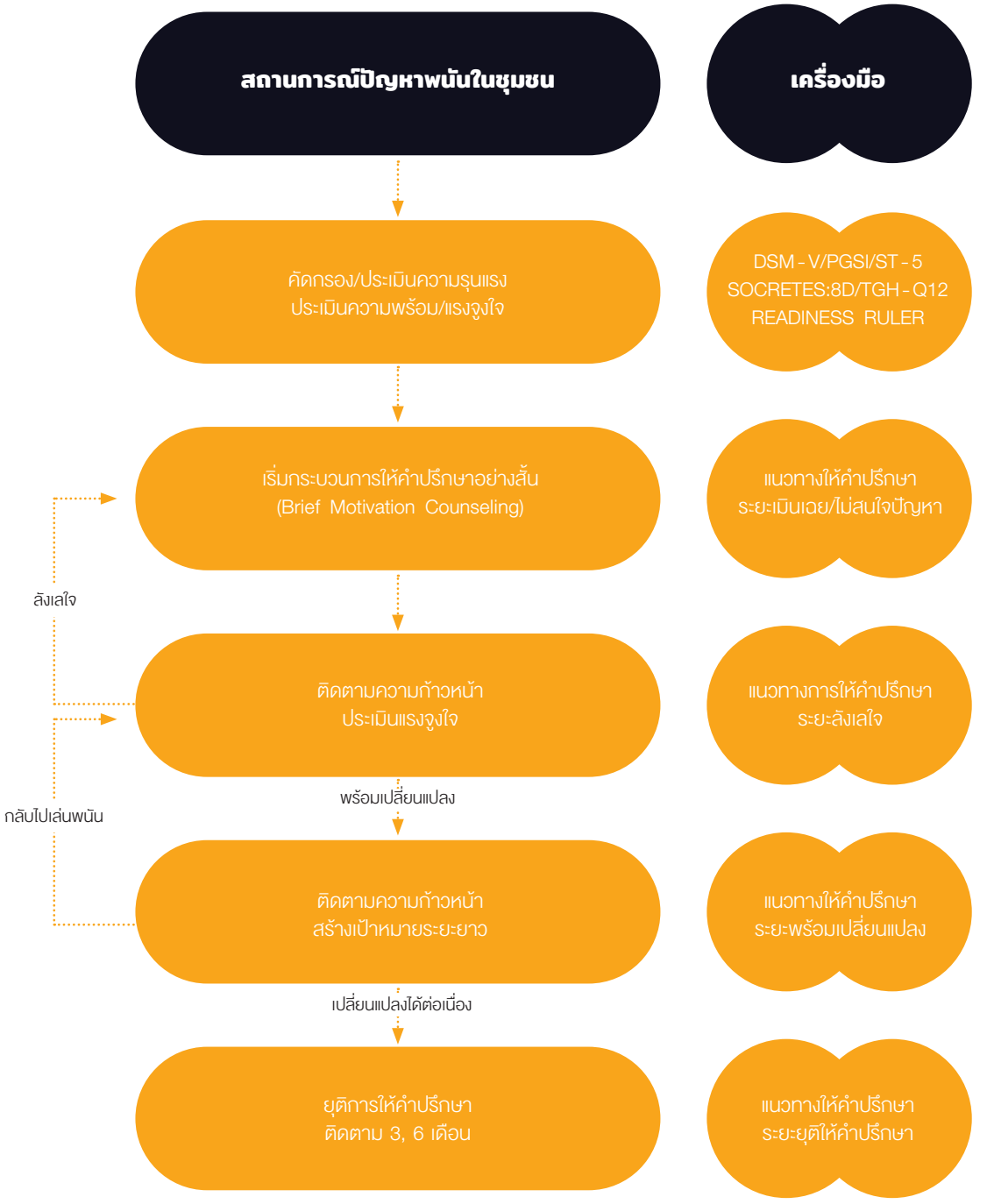
ขั้นตอนทั้งหมดสอดคล้องกับงานบริการสุขภาพของรัฐ ทั้งในระดับชุมชน ระดับอำเภอ และระดับจังหวัด หากจะเพิ่มการบริการจำเป็นต้องมีการเตรียมความพร้อมในเรื่องทักษะการให้คำปรึกษาแก่ผู้ให้บริการ ซึ่งเป็นปัจจัยสำคัญในการให้คำปรึกษาประสบความสำเร็จ การเตรียมความพร้อมเชิงโครงสร้างของระบบให้บริการ และการให้ความรู้แก่ประชาชนเกี่ยวกับปัญหาพนันที่ต้องเข้ารับการช่วยเหลือจากระบบสุขภาพ

นอกจากนี้ยังมีปัจจัยแห่งความสำเร็จของกระบวนการให้คำปรึกษาอย่างสั้นแบบเสริมแรงจูงใจ 3 ประการ คือ ความร่วมมือทั้งสองฝ่าย การริเริ่มปรับเปลี่ยนพฤติกรรมเกิดจากตัวผู้มีปัญหาพนันเอง และความมีอิสระในการตัดสินใจทางเลือก

สำหรับปัจจัยที่เป็นอุปสรรคปัญหา ได้แก่ ทัศนคติต่อปัญหาการพนันของประชาชนในชุมชน ความพร้อมของระบบบริการสุขภาพ ศักยภาพของผู้ให้คำปรึกษา และความพร้อมของผู้เข้ารับคำปรึกษา

กระบวนการให้คำปรึกษาอย่างสั้นและเสริมแรงจูงใจผู้มีปัญหาพนันนี้เป็นกรอบของความรู้และการให้บริการที่ไม่ยุ่งยากซับซ้อน สามารถให้บริการในสถานพยาบาลระดับปฐมภูมิได้ แต่ต้องได้รับการเตรียมความพร้อมในเรื่องระบบบริการ ศักยภาพผู้ให้บริการ และทรัพยากรสนับสนุนอื่นๆ ตามความจำเป็นจึงจะบรรลุเป้าหมายได้

แผนผังกระบวนการให้คำปรึกษาอย่างสั้นและเสริมแรงจูงใจผู้มีปัญหาพนัน



บทส่งท้าย

ปีที่ผ่านมา (2021) จีนได้แก้กฎหมาย ‘ห้ามจัดให้ประชาชนชาวจีนเล่นการพนันนอกพรมแดน และให้มีโทษเช่นเดียวกับฐานการเปิดบ่อนการพนัน’ ซึ่งครอบคลุมทั้งรูปแบบที่นักพนันเดินทางไปต่างประเทศและรูปแบบออนไลน์

การปราบปรามการพนันออนไลน์และการพนันข้ามพรมแดนของรัฐบาลจีนอย่างเข้มข้น ส่งผลกระทบกับอุตสาหกรรมการพนันในมาเก๊าอย่างหนัก และลามมาถึงกลุ่มประเทศเอเชียตะวันออกเฉียงใต้ เช่น กัมพูชา ฟิลิปปินส์ เมียนมาร์

โควิด-19 ได้เปิดม่านยุคมืดมนของคาสิโนแบบดั้งเดิม แนวคิดสนับสนุนการเปิดเขตการพนันถูกกฎหมาย โดยมีเป้าหมายหนึ่งเพื่อที่จะดึงดูดนักพนันชาวจีน และหวังผลในการพัฒนาเศรษฐกิจจากอุตสาหกรรมการพนัน ย่อมควรต้องพิจารณาอย่างรอบคอบและระมัดระวังยิ่ง

อิทธิพลจีน ในอุตสาหกรรมการพนัน

ในยุคการนำของประธานาธิบดีสีจิ้นผิง ทัศนคติของรัฐบาลพรรคคอมมิวนิสต์ต่อการพนันมีแต่จะเข้มงวดมากขึ้น สอดคล้องกับนโยบายปราบคอร์รัปชันและจัดระเบียบสังคมที่เข้มข้นขึ้น รวมถึงรัฐบาลจีนยังปรับนโยบายให้สามารถรับมือกับการพนันออนไลน์และการพนันข้ามพรมแดน

แนวคิดสนับสนุนการเปิดเขตการพนันถูกกฎหมายไทย โดยมีเป้าหมายเพื่อที่จะดึงดูดนักพนันชาวจีน และหวังผลในการพัฒนาเศรษฐกิจจากอุตสาหกรรมการพนัน อาจไม่สดใสไม่เป็นไปอย่างที่คิด

ดร.อาร์ม ตั้งนิรันดร

สรุปสาระสำคัญจากบทความวิชาการ
เรื่องจีนกับอุตสาหกรรมการพนัน

นับตั้งแต่ก่อตั้งสาธารณรัฐประชาชนจีนในปี ค.ศ. 1949 เป็นต้นมา รัฐบาลพรรคคอมมิวนิสต์กำหนดให้การพนันเป็นการกระทำที่ผิดกฎหมาย โดยในยุคการนำของประธานาธิบดีสีจิ้นผิง ในปี ค.ศ. 2012 เป็นต้นมา ทัศนคติของรัฐบาลพรรคคอมมิวนิสต์ต่อการพนันมีแต่จะเข้มงวดมากขึ้น สอดคล้องกับนโยบายปราบคอร์รัปชันและจัดระเบียบสังคมที่เข้มข้นขึ้นของสีจิ้นผิง รวมถึงรัฐบาลจีนยังปรับนโยบายให้สามารถรับมือกับพฤติกรรมการพนันในโลกยุคใหม่ เช่น การพนันออนไลน์และการพนันข้ามพรมแดน ซึ่งท้าทายความสามารถของรัฐบาลในการปราบปรามตรวจสอบการพนันและธุรกรรมทางการเงิน

ความเข้มงวดในการยกระดับการปราบปรามการพนันออนไลน์และการพนันข้ามพรมแดน เริ่มขึ้น**ในเดือนพฤษภาคม ค.ศ. 2005 ศาลประชาชนสูงสุด ได้ออกคำอธิบายรายละเอียดของความผิดฐานการพนันตามกฎหมายอาญา โดยให้รวมการเล่นพนันหมายความรวมถึงการเล่นพนันออนไลน์ด้วย** ต่อมาในเดือนมกราคม ค.ศ. 2021 คณะกรรมาธิการสามัญประจำสภาประชาชนแห่งชาติ ได้แก้ไขกฎหมายอาญา ครั้งที่ 11 โดยในมาตรา 303 ได้เพิ่มเนื้อความวรรคท้ายว่า ‘ห้ามจัดให้ประชาชนชาวจีนเล่นการพนันนอกพรมแดน และให้มีโทษเช่นเดียวกับฐานการเปิดบ่อนการพนัน’ ซึ่งครอบคลุมทั้งรูปแบบที่นักพนันเดินทางไปต่างประเทศและรูปแบบออนไลน์ด้วย

กฎหมายอาญามาตรา 303 ได้เพิ่มเนื้อความวรรคท้ายว่า ‘ห้ามจัดให้ประชาชนชาวจีนเล่นการพนันนอกพรมแดน และให้มีโทษเช่นเดียวกับฐานการเปิดบ่อนการพนัน’ โดยรวมการพนันออนไลน์ด้วย

เดือนสิงหาคม ค.ศ. 2020 ต่อเนื่องถึงเดือนมกราคมและเดือนกรกฎาคม ค.ศ. 2021 กระทรวงวัฒนธรรมและการท่องเที่ยวของจีนยังได้ประกาศบัญชีดำ รายชื่อสถานที่ท่องเที่ยวที่เป็นบ่อนการพนันข้ามพรมแดน รวมจำนวนทั้งสิ้น 3 บัญชี ทั้งหมดนี้สะท้อนถึงความพยายามในการยกระดับการปราบปรามการพนันออนไลน์และการพนันข้ามพรมแดนของรัฐบาลจีนอย่างเข้มข้น

แม้ทัศนคติการต่อต้านการพนันของสังคมจีนจะชัดเจนและไม่เคยเปลี่ยนแปลง แต่มีพื้นที่หนึ่งในสาธารณรัฐประชาชนจีน คือ เขตบริหารพิเศษมาเก๊า ซึ่งด้วยบริบททางประวัติศาสตร์และลักษณะของการพัฒนาเศรษฐกิจได้จัดเป็นพื้นที่ยกเว้นที่อนุญาตให้มีอุตสาหกรรมการพนันได้ และอุตสาหกรรมการพนันนับเป็นอุตสาหกรรมที่สำคัญต่อเศรษฐกิจของมาเก๊า นักท่องเที่ยวจากจีนแผ่นดินใหญ่เป็นส่วนสำคัญของนักท่องเที่ยวที่เข้าไปมาเก๊าเพื่อแสวงโชคในแต่ละปี

อย่างไรก็ตาม ในช่วงปี ค.ศ. 2019 - 2021 มาเก๊าได้รับผลกระทบอย่างหนักทั้งจากปัญหาการระบาดของโควิด-19 และนโยบายการจัดระเบียบสังคมที่เข้มข้นขึ้นของจีน เมื่อรัฐบาลสีจิ้นผิงเริ่มดำเนินนโยบายการปราบคอร์รัปชันอย่างจริงจัง กลุ่มนักพนัน VIP ได้รับผลกระทบโดยตรง จำนวนเงินที่นำออกมาเล่นพนันถูกจำกัด มาตรการตรวจคนเข้าออกของจีนแผ่นดินใหญ่เข้มงวดขึ้น ทำให้แหล่งรายได้หลักของอุตสาหกรรมมาจากนักพนันทั่วๆ ไป ซึ่งมีเงินเดิมพันต่ำกว่ากลุ่มนักพนัน VIP

สถิติของรัฐบาลมาเก๊า เปรียบเทียบปี ค.ศ. 2019 ก่อนการแพร่ระบาดของโควิด-19 กับ ค.ศ. 2020 ภายหลังการระบาด ชี้ชัดว่าจำนวนเงินที่นักท่องเที่ยวจับจ่ายใช้สอยในมาเก๊า มีมูลค่าลดลงจาก 64,077 ล้านปาตากามาเก๊า (268,000 ล้านบาท หรือ 8,107 ล้านดอลลาร์สหรัฐฯ) เหลือเพียง 11,938 ล้านปาตากามาเก๊า (50,000 ล้านบาท หรือ 1,510 ล้านดอลลาร์สหรัฐฯ) ส่วนจำนวนนักท่องเที่ยวจากจีนแผ่นดินใหญ่ลดลงจาก 27.923 ล้านราย ในปี ค.ศ. 2019 (จากนักท่องเที่ยวทั้งหมด 39.406 ล้านราย) เหลือเพียง 4.754 ล้านราย ในปี ค.ศ. 2020 (จากนักท่องเที่ยวทั้งหมด 5.896 ล้านราย)

ทิศทางการปราบปรามการพนันที่เข้มงวดขึ้นของประเทศจีนไม่เพียงส่งผลต่ออุตสาหกรรมการพนันในมาเก๊าเท่านั้น แต่ยังส่งผลกระทบต่ออุตสาหกรรมการพนันในกลุ่มประเทศเอเชียตะวันออกเฉียงใต้ด้วย

สำหรับการล้างไพ่ในด้านกฎหมาย กรณี**ใบอนุญาตประกอบธุรกิจการพนันของบริษัททั้งหมดในมาเก๊าจะสิ้นสุดลงในเดือนมิถุนายน ค.ศ. 2022** ส่งผลให้เกิดการตั้งคำถามต่อการตั้งกฎเกณฑ์ในการออกใบอนุญาตและการกำกับดูแลธุรกิจหลังจากนั้น แม้ทางการมาเก๊าจะจัดให้มีการรับฟัง

永利
Wynn
GRAND LISBOA
GOLDEN
FLOWER

ความคิดเห็นก่อนแก้กฎหมายเกี่ยวกับการพนันในประเด็นต่างๆ เช่น จำนวนคาสิโน อายุของใบอนุญาต การคุ้มครองแรงงานในอุตสาหกรรมการพนัน ความรับผิดชอบต่อสังคมและโทษของภาคธุรกิจ เป็นต้น แต่ในขณะที่ยังไม่มีการสรุปผลการรับฟังความคิดเห็นจากทางการ สื่อต่างๆก็ออกมาระบุในเบื้องต้นแล้วว่า อาจมีการลดอายุของใบอนุญาตจาก 20 ปี เหลือ 10 ปี และธุรกิจการพนันอาจถูกควบคุมกำกับโดยรัฐบาลและมีกฎระเบียบที่เข้มงวดมากขึ้น ประกอบกับข่าวการจับกุมนักธุรกิจคาสิโน Alvin Chau ว่ามีส่วนร่วมในการเปิดบ่อนผิดกฎหมายในต่างประเทศ ในเดือนพฤศจิกายน ค.ศ. 2021 ยิ่งบั่นทอนความเชื่อมั่นของนักลงทุนที่มีต่ออนาคตของอุตสาหกรรมการพนันในมาเก๊า

ทิศทางการปราบปรามการพนันที่เข้มงวดขึ้นของประเทศจีน ไม่เพียงส่งผลต่ออุตสาหกรรมการพนันในมาเก๊าเท่านั้น แต่ยังส่งผลกระทบต่ออุตสาหกรรมการพนันในกลุ่มประเทศเอเชียตะวันออกเฉียงใต้ด้วย ตัวอย่างเช่น

ประเทศกัมพูชา ด้วยแรงกดดันจากรัฐบาลจีนที่ต้องการปราบปรามการพนัน ทำให้ในเดือนกันยายน ค.ศ. 2019 นายกรัฐมนตรีฮุน เซน ของกัมพูชา ได้ประกาศว่าตนจะแบนการพนันออนไลน์ในกัมพูชาทั้งหมด โดยจะเริ่มมีผลบังคับในวันที่ 1 มกราคม ค.ศ. 2020 จากเดิมที่เคยห้ามเพียงการให้บริการกับคนกัมพูชาเท่านั้น และจะเริ่มปฏิบัติการตรวจสอบบ่อนคาสิโนทั่วประเทศด้วย

ประเทศฟิลิปปินส์ ในเดือนสิงหาคม ค.ศ. 2019 รัฐบาลจีนได้เรียกร้องให้รัฐบาลฟิลิปปินส์สั่งให้ PAGCOR ระงับการออกใบอนุญาต POGO และออกกฎหมายแบนการพนันออนไลน์ เพื่อช่วยปราบปรามการพนันออนไลน์ตามนโยบายของประเทศจีน ทั้งยังร้องขอให้ทางการฟิลิปปินส์ช่วยสืบสวนคนจีนที่ขายแรงงานในธุรกิจการพนันในฟิลิปปินส์ ในที่สุดรัฐบาลฟิลิปปินส์ยอมระงับใบอนุญาตชั่วคราว โดยยกเลิกใบอนุญาต POGO กว่า 28 ฉบับ และปิดเว็บพนันและแพลตฟอร์มการจ่ายเงินออนไลน์

ส่วนใน**ประเทศเมียนมาร์** จีนได้ระงับบัญชีของนักท่องเที่ยวจีนที่ข้ามแดนจากชายแดนจีนเพื่อไปเล่นพนันในเมียนมาร์ โดยใช้มาตรการห้ามไม่ให้ข้ามแดนชั่วคราว รวมถึงการตัดไฟและแทรกแซงสัญญาณโทรศัพท์อินเทอร์เน็ตในเมียนมาร์ สื่อจีนยังพยายามประชาสัมพันธ์ให้เห็นด้วยว่าเมืองชายแดนพม่าเป็นพื้นที่อันตรายและควรหลีกเลี่ยงการเดินทาง

ผลการศึกษาสรุปได้ว่า อุตสาหกรรมการพนันทั้งในมาเก๊าและในภูมิภาคได้รับผลกระทบจากการเปลี่ยนแปลงของนโยบายภายในของจีน และการเปลี่ยนแปลงของจำนวนนักท่องเที่ยวจีนที่เดินทางออกมาแสวงโชคยังต่างประเทศ

สำหรับประเทศไทยที่อาจมีกลุ่มที่เสนอแนวคิดสนับสนุนการเปิดเขตการพนันถูกกฎหมาย โดยมีเป้าหมายหนึ่งเพื่อที่จะดึงดูดนักพนันชาวจีน และหวังผลในการพัฒนาเศรษฐกิจจากอุตสาหกรรมการพนัน ย่อมควรต้องพิจารณาอย่างรอบคอบและระมัดระวังยิ่ง เนื่องจากแรงต้านที่เข้มข้นจากนโยบายปราบปรามการพนันของจีน และจำนวนนักแสวงโชคชาวจีนที่ลดลง อาจทำให้อุตสาหกรรมการพนันในภูมิภาคไม่ได้สดใสเช่นในอดีตอีกต่อไป

ยุคมืดมน ของคาสิโนแบบดั้งเดิม: สถานการณ์การพนัน ในเอเชียตะวันออกเฉียงใต้ ช่วงโควิด-19

ตลอด 2 ทศวรรษเศษที่ผ่านมา นักพนันจีนถือเป็นกลุ่มเป้าหมายหลักของอุตสาหกรรมการพนันในแถบเอเชีย-แปซิฟิก แต่การสร้างแหล่งบันเทิงครบวงจรที่มีคาสิโนเป็นจุดขาย เพื่อดึงดูดนักพนันต่างชาติ โดยเฉพาะชาวจีน อาจไม่ใช่สูตรสำเร็จในการแสวงหารายได้เข้าประเทศอีกแล้ว

ดร.ณัฐกร วิทิตานนท์

สรุปสาระสำคัญจากบทความวิชาการ
เรื่องตลาดการพนันรอบบ้าน
ท่ามกลางสถานการณ์โควิด-19

ในช่วงยามที่เศรษฐกิจโลกตกต่ำลง หรือมีสถานการณ์เลวร้ายใดก็ตาม ธุรกิจการพนันยังคงเอาตัวรอด และเติบโตอย่างต่อเนื่อง กระทั่งการมาของโควิด-19 แนวโน้มอันรุ่งโรจน์ของอุตสาหกรรมการพนันต้องเผชิญกับสภาวะชะงักงันอย่างฉับพลัน (Disruption) เดินหน้าเข้าสู่ยุคแห่งความมืดมนที่สุดในประวัติศาสตร์

การประกาศบังคับใช้มาตรการควบคุมโรคของประเทศต่าง ๆ โดยเฉพาะอย่างยิ่งการปิดเมือง (Lockdown) และการจำกัดการเดินทาง (Travel Restriction) ส่งผลสะเทือนต่ออุตสาหกรรมการพนันในหลายมิติ การพนันออนไลน์กลับกลายเป็นผู้ฉกฉวยโอกาสจากวิกฤต สามารถขยายตัวอย่างก้าวกระโดด สวนทางกับผลประกอบการโดยรวมของอุตสาหกรรมการพนันซึ่งตกต่ำอย่างไม่เคยมีมาก่อน

มาตราการควบคุมโรค (การปิดเมือง การจำกัดการเดินทาง) ส่งผลสะเทือนต่ออุตสาหกรรมการพนัน ทำให้ผลประกอบการโดยรวมตกต่ำอย่างไม่เคยเป็นมาก่อน

ปัจจัยจากจีน

ตลอด 2 ทศวรรษเศษที่ผ่านมา นักพนันจีนถือเป็นกลุ่มเป้าหมายหลักของอุตสาหกรรมการพนันในแถบเอเชีย - แปซิฟิก จำนวนคาสิโนที่มีเพิ่มขึ้นเรื่อย ๆ ล้วนแต่มุ่งหวังเงินจากคนจีน เช่นเดียวกับบางประเทศที่เริ่มรับรองให้คาสิโนออนไลน์ถูกกฎหมาย แต่รัฐบาลจีนมองปรากฏการณ์ดังกล่าวด้วยท่าทีไม่สบายใจอย่างยิ่ง และนำมาซึ่งนโยบายหลายระดับและมาตรการหลายด้าน

กรณีสำคัญที่สะท้อนชัดว่าจีนเอาจริงเอาจังต่อเรื่องนี้คือ การจับกุมเอลวิน โจว (Alvin Chau) ผู้ก่อตั้งและเป็น CEO ของกลุ่ม Sun City ผู้ประกอบการจัดทัวร์นักพนัน (Junket) รายใหญ่ของมาเก๊า ในข้อหาเกี่ยวข้องกับการพนันข้ามพรมแดนและการฟอกเงินผิดกฎหมายเมื่อปลายปี 2021

บริษัทของเอลวิน โจว จดทะเบียนในตลาดหุ้นฮ่องกงราวปี 2007 เริ่มต้นธุรกิจโดยเช่าช่วงพื้นที่ในคาสิโนที่ได้สัมปทานจากรัฐบาลมาเก๊า จากนั้นขยายกิจการไปเปิดห้อง VIP ในคาสิโนที่เกาหลีใต้

ออสเตรเลีย ฟิลิปปินส์ เวียดนาม กัมพูชา ก่อนจะเข้าร่วมหุ้นลงทุนทำคาสิโน Naga World ในกัมพูชา และมีโครงการจะสร้างคาสิโน Van Don Scheme ของตัวเองในเวียดนาม ที่ผ่านมาเขาเคยตกเป็นข่าวเชิงลบอยู่เป็นประจำ เช่น ออสเตรเลียห้ามไม่ให้เข้าประเทศเนื่องจากพัวพันการฟอกเงิน หรือความสัมพันธ์อื้อฉาวในชีวิตแต่งงาน

สถานการณ์โควิด-19 ทำให้ตลาดการพนันในจีนต้องปิดลงยาวนาน ธุรกิจคาสิโนในหลายประเทศที่มุ่งฐานลูกค้าชาวจีนเป็นกลุ่มเป้าหมายยิ่งได้รับผลกระทบอย่างมาก เนื่องจากทางการจีนห้ามมิให้ชาวจีนเดินทางออกไปท่องเที่ยวต่างประเทศ และจนถึงขณะนี้ (มีนาคม 2022) ก็ยังไม่มีทีท่าว่ารัฐบาลจีนจะผ่อนคลายข้อห้ามดังกล่าวเมื่อใด

ความบอบช้ำนี้อาจเทียบเคียงได้จากจำนวนนักท่องเที่ยวจีนที่เข้ามายังประเทศไทยในช่วงก่อนจะมีโควิด-19 กับช่วงสองปีที่ต้องเผชิญกับการระบาดของโรค โดยในปี 2564 มีนักท่องเที่ยวเพียง 13,043 คน ในขณะที่ในปี 2562 มีนักท่องเที่ยวเกือบ 11 ล้านคน

ตาราง 1 จำนวนนักท่องเที่ยวจีนที่เดินทางเข้าประเทศไทยระหว่างปี พ.ศ. 2562 - 2564

ปี พ.ศ.	2562	2563	2564
จำนวน (คน)	10,997,169	1,249,910	13,043
ผลต่าง	N/A	-88.63%	-98.96%

ที่มา : ประมวลจากสถิตินักท่องเที่ยวของกระทรวงการท่องเที่ยวและกีฬา

โควิด-19 ในอาเซียน

ภูมิภาคเอเชียตะวันออกเฉียงใต้เผชิญกับการระบาดของโควิด-19 เมื่อช่วงต้นปี 2020 ประเทศไทยยืนยันมีผู้ติดเชื้ออย่างเป็นทางการเมื่อวันที่ 13 มกราคม 2020 ซึ่งถือเป็นผู้ป่วยรายแรกที่พบนอกประเทศจีน ต่อมาจึงเริ่มมีการยืนยันการพบผู้ติดเชื้อในประเทศอื่นตามมาจนครบทุกชาติ

ห้วงแรกของการระบาด หลายประเทศได้รับคำชื่นชมจากนานาชาติในเรื่องการรับมือได้อย่างดี แต่เมื่อต้องเผชิญการระบาดในระลอกต่อ ๆ มา และพบเชื้อสายพันธุ์ใหม่ ๆ สถานการณ์ในภูมิภาคนี้ก็ย่ำแย่ลง

มาตรการที่ถูกนำมาใช้อย่างได้ผลในช่วงแรกของแทบทุกประเทศที่คล้ายกันคือ การปิดประเทศ กักกันโรค ควบคุมการเคลื่อนย้ายของประชากร ปิดสถานที่ชุมนุมต่างๆ และแน่นอนว่า คาสิโน หรือสถานพนันอื่นๆ เช่น ร้านรับพนัน สนามม้า ย่อมจัดเป็นสถานที่เสี่ยงสูงในสายตาของภาครัฐทุกประเทศ โดยคำสั่งปิดระลอกแรกมักอยู่ในช่วงไตรมาสที่ 2 ของปี 2020 (เมษายน ถึงมิถุนายน) หรืออาจยาวกว่าหากประเทศนั้นเข้มงวดมาก เช่น กัมพูชาให้ปิดตั้งแต่มีนาคม - กันยายน 2021 หลังจากนั้นหากคาสิโนใดกลายเป็นคลัสเตอร์ขึ้นมาก็ต้องปิดชั่วคราว ไม่มีนโยบายสั่งปิดแบบปูพรมเป็นเวลานานๆ อีก

จนถึงสิ้นเดือนกุมภาพันธ์ 2022 ประเทศในอาเซียนทั้ง 11 ประเทศ (รวมติมอร์ - เลสเต) มีผู้ติดเชื้อโควิด-19 รวม 20.61 ล้านคน เสียชีวิตทั้งสิ้น 324,891 คน เกือบทุกประเทศยังคงมีข้อจำกัดในการเดินทางเข้า - ออกประเทศอยู่ อันเนื่องมาจากการระบาดของโควิด-19 สายพันธ์โอมิครอน แต่ก็มีการผ่อนคลายเป็นอย่างมากหากเทียบกับในช่วงปี 2020 - 2021

รายได้จากการพนันโดยรวมตกต่ำ แต่แบบออนไลน์พุ่ง

หากพิจารณาผลการประกอบการของคาสิโน 4 แห่ง ที่ติดโผ Top 15 ของคาสิโนที่ทำเงินสูงสุดของโลกในปี 2018 กำไรที่เป็นเงินสดล้วนตกต่ำลงถ้วนหน้า ไม่ว่าจะเป็นบรรษัทยักษ์ใหญ่ระดับโลก อาทิ เครือ Sands, เครือ Genting หรือกลุ่มทุนใหญ่ในแถบนี้อย่าง NagaCorp ต่างก็ได้รับผลกระทบทั้งจากมาตรการควบคุมโรคภายในประเทศ การจำกัดการเดินทางระหว่างประเทศ และความนิยมต่อการพนันออนไลน์ที่นับวันมีแต่จะเพิ่มขึ้น

แต่ถึงกระนั้น Sands และ Sentosa ยังพอประคองตัวทางธุรกิจได้เนื่องจากทำธุรกิจหลายขา จึงมีรายได้จากแหล่งอื่นมาช่วย

ในปี 2020 ผลการประกอบการของคาสิโน 4 แห่งสำคัญของอาเซียน ต่างมีรายได้ตกต่ำลงถ้วนหน้า กิจการที่พอประทังตัวได้ อาศัยรายได้จากการลงทุนในธุรกิจอื่นๆ

จุนเจือ เช่น ศูนย์การค้า สวนสนุก และมีการกระจายความเสี่ยงด้วยการขยายการลงทุนไปในหลายทวีป เช่น อเมริกา ยุโรป และประเทศหมู่เกาะ

รูปที่ 1 ภาพข่าวการจับกุมเอลวิน โจว ผู้บริหารกลุ่มซันซิตี้
จาก www.thinkchina.sg และ agbrief.com

ตาราง 2 รายได้รวมของคาสิโน 4 แห่งสำคัญของอาเซียนในรอบ 5 ปี

รายได้รวมของคาสิโน (หน่วย: ล้านเหรียญสหรัฐฯ)	ปี 2016	ปี 2017	ปี 2018	ปี 2019	ปี 2020
Marina Bay Sands	2,164	2,333	2,178	2,167	872
Resort World Sentosa	1,636	1,754	1,864	1,820	777
Resort World Genting*	2,127	2,221	2,364	2,478	1,078
NagaWorld	531.6	956.3	1,474.3	1,755.5	225.9

ที่มา: ประมวลจากรายงานประจำปี ช่วงระหว่างปี 2016 - 2020 ของคาสิโนแต่ละแห่ง

หมายเหตุ: *รวมรายได้จากธุรกิจในเครือที่ไปลงทุนในต่างประเทศ เช่น สหรัฐอเมริกา สหราชอาณาจักร ในนามของบริษัท Genting Malaysia

เช่นเดียวกับรายได้เข้ารัฐจากภาษีการพนัน ก็ลดน้อยถอยลงมาก กรณีกัมพูชา ในปี 2019 จัดเก็บภาษีการพนันได้ 85 ล้านเหรียญสหรัฐฯ ลดเหลือเพียง 40 ล้านเหรียญสหรัฐฯ ในปี 2020 กรณีฟิลิปปินส์ PAGCOR (Philippine Amusement and Gaming Corporation) บริษัทด้านการพนันที่รัฐบาลเป็นเจ้าของ ในปี 2018 จัดเก็บภาษีการพนันได้ 67.68 พันล้านเปโซ และ 75.76 พันล้านเปโซ ในปี 2019 แต่ในปี 2020 ลดลงถึง 30 พันล้านเปโซ

อย่างไรก็ดี อุตสาหกรรมการพนันของฟิลิปปินส์นอกจากจะมีคาสิโนดั้งเดิมแล้ว ยังมีอีกขาหนึ่งที่อาจเรียกรวมๆ ได้ว่า การพนันออนไลน์ หรือ POGOs (Philippines Offshore Gaming Operators) หมายถึงบริษัทที่เสนอให้บริการเกมพนันแก่ลูกค้าที่อยู่นอกประเทศ เริ่มออกใบอนุญาตในปี 2016

POGOs เป็นหนึ่งในธุรกิจที่มีอัตราการเติบโตรวดเร็ว และสร้างรายได้มหาศาลเข้าประเทศในแต่ละปี ในปี 2020 รัฐบาลฟิลิปปินส์จัดเก็บภาษีการพนันได้กว่า 139 ล้านดอลลาร์สหรัฐฯ เพิ่มขึ้น 11.71% จากปี 2019 ที่จัดเก็บภาษีได้ 124 ล้านดอลลาร์สหรัฐฯ และในปี 2018 ที่เคยจัดเก็บได้ 46 ล้านดอลลาร์สหรัฐฯ ถือว่าเป็นการเก็บภาษีเพิ่มขึ้นแบบก้าวกระโดด อนึ่ง ฟิลิปปินส์ถือเป็นชาติเดียวในอาเซียนที่ยอมรับให้คาสิโนออนไลน์ถูกกฎหมาย ทว่าก็สร้างผลกระทบไปไกลข้ามแดน

ตาราง 3 สถานคาสิโนของ 11 ประเทศในภูมิภาคอาเซียน

ประเทศ	คาสิโนถูกกฎหมายแห่งแรก/เปิดปี ค.ศ.		คาสิโนที่กำรายได้สูงสุด	จำนวนคาสิโนปัจจุบัน/แห่ง	อนุญาตให้คนสัญชาติตนเองเข้าเล่นพนัน	ออกใบอนุญาตประเภทคาสิโนออนไลน์
มาเลเซีย	Resorts World Genting	1971	Resort World Genting	1	✓ แบบมีเงื่อนไข	⊗
สิงคโปร์	Resort World Sentosa	2010	Marina Bay Sands	2	✓ แบบมีเงื่อนไข	⊗
เวียดนาม	Do Son Resort Hotel	1994	Corona Resort & Casino	8	✓ แบบมีเงื่อนไข	⊗
กัมพูชา	Naga World	1995	Naga World	101	⊗	⊗ เคยมี แต่ยกเลิก
ลาว	Dansavanh Nam Ngum Resort	1996	Kings Romans Casino	3	⊗	⊗
เมียนมาร์	Andaman Club	1995	n/a	230*	⊗	⊗
ฟิลิปปินส์	The Manila Bay Casino	1977	Solaire Resort and Casino	50	✓	✓
ติมอร์-เลสเต	the Golden Sands Dili	2019	the Golden Sands Dili	1	✓	⊗
อินโดนีเซีย	Taosebio	1968	-	-	-	-
บรูไน	-	-	-	-	-	-
ไทย	สถานกาชิโนของรัฐบาลที่หัวหิน	1949	-	-	-	-
รวมทั้งอาเซียน				396 แห่ง	5 ประเทศ	1 ประเทศ

หมายเหตุ: *ตัวเลขจากการประมาณการของสำนักงานป้องกันยาเสพติดและปราบปรามอาชญากรรมแห่งสหประชาชาติ (UNODC) ในช่วงก่อนจะมีโควิด-19 ซึ่งอาจเป็นการประเมินที่สูงเกินจริง อ้างใน Nanda, "The Kokang casino dream," Frontier Myanmar (23 July 2020)

ภาวะการแข่งขันสูง และการล้มหายตายจาก

ยากจะปฏิเสธว่า ในอาเซียนมีคาสิโนจำนวนเยอะมาก รวมแล้วเกือบ 400 แห่ง ตั้งอยู่ใน 8 ประเทศ มีแค่ 3 ประเทศเท่านั้นที่ไม่มีคาสิโน คือ บรูไน อินโดนีเซีย และไทย จุดร่วมที่ทุกประเทศมีเหมือนกันไม่พ้นความต้องการ "ดูดเงินชาวต่างชาติ" มากกว่าการ "ป้องกันเงินรั่วไหลออกนอกประเทศ" มีเพียง 2 ประเทศเท่านั้นที่ยอมให้คนสัญชาติตัวเองเข้าเล่นคาสิโนได้โดยปราศจากเงื่อนไขควบคุม ได้แก่ ฟิลิปปินส์ กับติมอร์-เลสเต

ขณะที่สิงคโปร์ มาเลเซีย และเวียดนาม ถึงแม้จะยอมให้คนของตนเองเข้าไปในคาสิโนได้ ทว่าก็เต็มไปด้วยเงื่อนไขร้อยรัด เช่น จำกัดให้เล่นได้เพียงบางแห่ง ห้ามผู้ที่นับถือบางศาสนาเข้าเล่น มีฐานะทางเศรษฐกิจดี แต่งกายสุภาพ ต้องจ่ายค่าเข้า จนเกิดความเคลื่อนไหวในหมู่กลุ่มทุนคาสิโนในเวียดนามเรียกร้องให้รัฐปรับเปลี่ยนนโยบายที่เปิดกว้างยิ่งขึ้น

แนวโน้มที่ได้เห็นชัดเจนคือ คาสิโนใน 7 ประเทศอาเซียนที่ยอมรับให้คาสิโนถูกกฎหมายมีจำนวนลดลง ทั้งจากมาตรการทางกฎหมายที่ต้องการจัดระเบียบธุรกิจจำพวกนี้ เช่น เมียนมาร์ นโยบายจำกัดจำนวนโดยรัฐ เช่น สิงคโปร์ รวมถึงผลกระทบด้านเศรษฐกิจจากสถานการณ์โควิด-19 โดยเฉพาะกัมพูชาซึ่งมีข้อมูลว่าในช่วงต้นปี 2020 มีการออกใบอนุญาตให้กับผู้ประกอบการคาสิโน 163 แห่ง แต่ปัจจุบันเหลือเพียง 101 แห่งเท่านั้น

ข้อสังเกตทิ้งท้าย

จากที่กล่าวมาพอจะช่วยให้เห็นเค้าลางได้ว่า การสร้างแหล่งบันเทิงครบวงจรที่มีคาสิโนเป็นจุดขาย (บางประเทศเรียก Integrated Resort เช่นญี่ปุ่น บางประเทศเรียก Entertainment Complex เช่นไทย) เพื่อดึงดูดนักพนันต่างชาติ โดยเฉพาะชาวจีน อาจไม่ใช่สูตรสำเร็จในการแสวงหารายได้เข้าประเทศอีกแล้ว

CGS
ศูนย์ศึกษาปัญหาการพนัน
CENTER FOR GAMBLING STUDIES

CGS
ศูนย์ศึกษาปัญหาการพนัน
CENTER FOR GAMBLING STUDIES