เรียนรู้ เท่าทัน การพนัน

ทันเกม

ปีที่ 7 ฉบับที่ 19 เดือนพฤษภาคม 2561

ก้าวกล้า

ก้าวที่กล้าของงานรณรงค์หยุดพนัน จากศรัทธาสู่การเปลี่ยนแปลง

สร้างสรรค์ละครหรรษา ปลูกต้นกล้าห่างไกลพนัน

ผิดก็ไม่ใช่ถูกก็ไม่เชิง เมื่อเยาวชนถูกจับกุมในคดีพนัน

เช็คสัญญาณอันตราย จากภัยพนัน

เมื่อชีวิตคือการเลือก ทุกการเลือกมีเดิมพัน และการเก็งกำไรเกิดได้ในทุกความผันผวน ยิ่งเสี่ยงมากผลตอบแทนยิ่งสูง โลกของการพนันจึงขยายตัวทุกทิศทาง ทุกภาคส่วน ทั้งในโลกออนไลน์ที่เทคโนโลยีก้าวไกลมาก ทั้งในวิถีชีวิตแบบบ้านๆ ที่ต้องหมุนตามโลกและยังอยู่กับรากทางสังคมวัฒนธรรมเดิม

ทันเกมฉบับนี้เปิดฉากด้วย **Blockchain เทคโนโลยีเปลี่ยนโลกพนัน?** บอกเล่าเรื่องของเทคโนโลยีฐานข้อมูลแบบใหม่ ชื่อว่า บล็อกเชน (Blockchain) ซึ่งเริ่มแรกถูกสร้างขึ้นเพื่อรองรับบิทคอยน์ (Bitcoin) เงินดิจิตอลแรกที่เป็นอิสระจากรัฐและธนาคารกลาง บล็อกเชนสร้างเครือข่ายที่ให้สมาชิกตรวจสอบในระบบกระจายอำนาจและโปร่งใส ทำให้บิทคอยน์ใช้ได้ทั้งในชีวิตจริงและโลกออนไลน์ ด้วยมูลค่าที่พุ่งทยานเร็วและผันผวนมาก ทำให้บิทคอยน์และเงินดิจิตอลสกุลอื่นๆ ที่เกิดทีหลังกลายเป็นสินค้าใหม่มาแรง ดึงดูดนักเก็งกำไร เว็บไซต์การพนันออนไลน์ต่างๆ เข้ามาใช้บล็อกเชนมากขึ้น เทคโนโลยีนี้จึงอาจเป็นพลังดึงดูดนักพนันหน้าใหม่เข้าสู่เว็บพนันออนไลน์อย่างไร้ขีดจำกัดก็เป็นได้

เรื่องเด่นในฉบับ **รณรงค์หยุดพนัน แต่ไม่พูดเรื่องพนัน** กล่าวถึงการรณรงค์หยุดพนันในชุมชนต่างๆ 10 จังหวัด และสรุปจาก 50 กรณีเด่น ว่าการรณรงค์หยุดพนันสามารถรณรงค์แบบกว้างเพื่อสร้างกระแสการตื่นตัว และแบบลึกผ่านกระบวนการเรียนรู้แบบมีส่วนร่วมเพื่อให้เกิดการเปลี่ยนแปลงพฤติกรรมของคนติดพนัน โดยยกเรื่องราวการเลิกเล่นหวยอันน่าตื่นเต้นของ "พี่เสนาะ" ที่เข้าร่วมโครงการ "๙ สู่ชีวิตพอเพียง" มาบอกเล่าต่อด้วยสัมภาษณ์พิเศษพี่กิตและพี่เหมียวใน **ทีมเฉพาะกิจเธียเตอร์ : สร้างสรรค์ละครหรรษา ปลูกต้นกล้าห่างไกลการพนัน** ด้วยการนำการ์ตูน "หนูน้อยแก้มแดง" มาทำเป็นละคร เริ่มจากละครหุ่นก่อนนำไปสู่ละครคน เพื่อปลูกฝังจิตสำนึกต่อต้านการพนันให้กับเด็กอนุบาล และได้รับความชื่นชอบจากเด็กๆ มาก

บทความ **ผิดก็ไม่ใช่ ถูกก็ไม่เชิง: เยาวชนถูกจับกุมด้วยคดีพนัน** ชี้ให้เราเห็นว่ามีเยาวชนจำนวนมากถูกจับกุมด้วยคดีพนัน ด้วยความไม่รู้ว่าอะไรบ้างที่เป็นการพนันและอย่างไรบ้างที่ผิดกฎหมาย แม้แต่ครอบครัวของเยาวชนก็ขาดความรู้และความเข้าใจ ขณะที่มุมนักอ่านได้นำ **21 เกมเดิมพันอัจฉริยะ** ซึ่งเป็นหนังเก่ามาเล่าให้ฟังใหม่ ภาพยนตร์เรื่องนี้ฉายภาพสองด้านของการพนันว่า ด้านหนึ่งหวือหวา รุ่งโรจน์ แต่อีกด้านมืดมน ด้วยการหักหลังและความรุนแรงอยู่เสมอ ส่วน **สัญญาณอันตรายจากภัยพนัน** เป็นบทสำรวจ "ใจ" ตนเองว่าติดพนันแล้วหรือยัง และถ้าติดแล้วควรจะทำอย่างไร ปิดท้ายด้วย **เสน่หา...การพนัน** บอกกับเราว่า ถ้าติดการพนันเข้าแล้ว ไม่ง่ายเลยที่ "ใจ" จะเป็นอิสระจากการพนัน การยั้งคิดตั้งแต่ต้นจึงสำคัญมาก

กัญญา พาณิชย์กุล
บรรณาธิการ

Content

สรรหามาเล่า 4
Blockchain เทคโนโลยีเปลี่ยนโลกพนัน ?

เรื่องเด่นในฉบับ 8
รณรงค์หยุดพนัน แต่ไม่พูดเรื่องพนัน

สัมภาษณ์พิเศษ 12
ทีมเฉพาะกิจเธียเตอร์ :
สร้างสรรค์ละครหรรษา ปลูกต้นกล้าห่างไกลพนัน

เรื่องจากศูนย์ศึกษาปัญหาการพนัน 16
ผิดก็ไม่ใช่ ถูกก็ไม่เชิง:
เยาวชนถูกจับกุมด้วยคดีพนัน

มุมนักอ่าน 20
21 เกมเดิมพันอัจฉริยะ

บทความ 21
สัญญาณอันตรายจากภัยพนัน

คลิก 23
เสน่หา..การพนัน

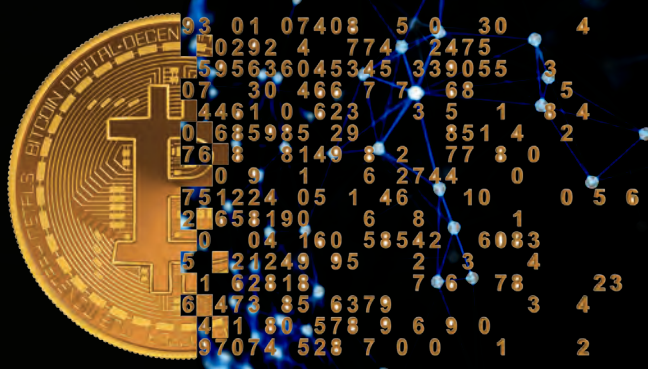
ข้อเขียนที่ปรากฏในจุลสาร เป็นความคิดของผู้เขียนโดยเฉพาะ ผู้ประสงค์จะนำข้อความใด ๆ ไปพิมพ์เผยแพร่ต่อไป ต้องได้รับอนุญาตจากผู้เขียนตามกฎหมายว่าด้วยลิขสิทธิ์ และแจ้งให้กองบรรณาธิการทราบตามวิธีปฏิบัติ

จุลสาร "ทันเกม"

เจ้าของ	ศูนย์ศึกษาปัญหาการพนัน
สถานที่ติดต่อ	ห้อง 518 คณะเศรษฐศาสตร์ จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย ปทุมวัน กรุงเทพฯ 10330 โทรศัพท์/โทรสาร 02-218-6299 e-mail:thaicgs@gmail.com
บรรณาธิการบริหาร	รศ.ดร.นวลน้อย ตรีรัตน์
บรรณาธิการ	กัญญา พาณิชย์กุล
กองบรรณาธิการ	ศิริพร ยอดกมลศาสตร์ วิศรุต ภู่ไหมทอง พรหมภัสสร สุทธิโยธา นีรนุช วิชัยดิษฐ
รูปเล่ม	Darkfish
พิมพ์ที่	โรงพิมพ์เดือนตุลา

สืบค้นข้อมูลเพิ่มเติม ได้ที่ www.gamblingstudy-th.org
แลกเปลี่ยนความคิดเห็นกับโครงการได้ที่ www.facebook.com/gamblingstudy

สนับสนุนโดย แผนงานศูนย์ศึกษาปัญหาการพนัน
สำนักงานกองทุนสนับสนุนการสร้างเสริมสุขภาพ (สสส.)



BLOCKCHAIN
เทคโนโลยีเปลี่ยนโลกพนัน ?

คนที่ติดตามข่าวสารในโลกเทคโนโลยีและโลกการเงิน คงไม่มีใครไม่รู้จัก บิทคอยน์ (Bitcoin) สกุลเงินที่ถูกสร้างขึ้นเพื่อใช้เป็นสื่อกลางในการแลกเปลี่ยน เฉกเช่นสกุลเงินต่างๆ ที่เรารู้จักกัน

แต่ที่แปลกแหวกแนวไม่เหมือนใครก็คือ บิทคอยน์เป็น 'เงินเสมือนจริง' (virtual currency) ที่อาศัยระบบการเข้ารหัสทางดิจิตอล (Cryptography) เพื่อควบคุมการโยกย้ายถ่ายโอน แทนที่จะต้องพึ่งหน่วยงานกลาง (เช่นรัฐบาลเจ้าของสกุลเงินนั้นๆ) ในการรับรองความถูกต้องของการใช้จ่ายเงินเหมือนสกุลเงินทั่วไป

แต่ก็ไม่ได้แปลว่า บิทคอยน์จะไร้การควบคุม เนื่องด้วยเทคโนโลยี บล็อกเชน (Blockchain) ที่ถูกใช้เป็นพื้นฐานของเงินดิจิตอล ได้ถูกออกแบบให้มีการแจกจ่ายอำนาจในการตรวจสอบแก่ผู้ใช้งานระบบ

เราอาจเปรียบบิทคอยน์เป็น บัญชีธนาคารบัญชีหนึ่ง ทุกๆ คนที่ใช้จ่ายบิทคอยน์จะถือสมุดบุ๊กแบงค์ตัวจริงของบิทคอยน์ (ร่วมกัน) สมุดบุ๊กแบงค์นี้จะอัพเดทตัวเองทุกครั้งที่มีการใช้จ่ายบิทคอยน์ ไม่ว่าจากใคร เมื่อไหร่ และจากที่ใดในโลก! ทุกๆ คนที่ถือบิทคอยน์จะสามารถเข้าถึงข้อมูลการทำธุรกรรมทั้งหมดได้พร้อมๆ กัน และไม่มีใครคนใดคนหนึ่งสามารถแก้ไขข้อมูลของสมุดบุ๊กแบงค์ของบิทคอยน์ที่ถูกจารึกเอาไว้ในบล็อกเชน

หลายฝ่ายจึงเชื่อกันว่า บล็อกเชน เป็นระบบการจัดการข้อมูลที่โปร่งใส ตรวจสอบได้ ยากต่อการปลอมแปลงแก้ไขข้อมูล และมีความปลอดภัยสูงเพียงพอจะรองรับการเกิดขึ้นของเงินตราแห่งอนาคต ซึ่งเจ้าบิทคอยน์และเหล่าพลพรรคเงินดิจิตอลสกุลต่างๆ ก็คือ 'หัวหอก' สำคัญที่จะทำให้ชาวโลกรู้จักและคุ้นเคยกับเทคโนโลยีบล็อกเชนมากยิ่งขึ้น

บล๊อกเชน (Blockchain) เป็นเทคโนโลยีฐานข้อมูลรูปแบบใหม่ที่นอกจากจะใช้เป็นระบบพื้นฐานของเงินดิจิตอลต่างๆ ไม่ว่าจะเป็นบิทคอยน์ (Bitcoin) อีเธอร์เลียม (Ethereum) ริปเพิล (Ripple) ไลท์คอยน์ (Litecoin) ฯลฯ ยังถูกนำไปใช้กับฐานข้อมูลที่ต้องการความโปร่งใส แก้ไขไม่ได้ และปลอดภัยสูง เช่น การทำสัญญาอิเล็กทรอนิกส์ ระบบการจัดการสินค้า ระบบการสำรองข้อมูลย้อนหลังที่ไม่ต้องการให้ข้อมูลในอดีตถูกแก้ไข เป็นต้น

แนวคิดเรื่อง 'เงินดิจิตอล' กำลังอยู่ในช่วงที่ต้องพิสูจน์ตัวเอง

บิทคอยน์ถือกำเนิดขึ้นในปี 2009 ด้วยราคาที่จับต้องได้ ประมาณ 10 เซ็นต์ต่อ 1 บิทคอยน์ และได้รับความนิยมอย่างต่อเนื่อง โดยเดือนธันวาคม ปี 2017 ราคาของบิทคอยน์ขึ้นสูงสุดแตะ 19,891 ดอลล่าร์สหรัฐต่อ 1 บิทคอยน์

แต่ราคาก็มีความผันผวนอยู่มาก เช่นในช่วงเดือนมกราคม 2018 หลังจากเฟซบุ๊กประกาศระงับการโฆษณาเกี่ยวกับบิทคอยน์ ราคาของบิทคอยน์ได้ตกลงมาแตะที่ราคาต่ำกว่า 9,000 ดอลลาร์สหรัฐต่อ 1 บิทคอยน์ และคาดการณ์กันว่าราคาจะยังคงผันผวนอย่างต่อเนื่อง จนสร้างความกังวลว่า การเก็งกำไรบิทคอยน์อาจจะเป็นฟองสบู่ลูกใหม่ที่จะระเบิดใส่โลกการเงิน และอาจทำให้เกิดวิกฤติเศรษฐกิจตามมา

ท่ามกลางความไม่ไว้วางใจในบิทคอยน์ บางประเทศ เช่น บังคลาเทศ โบลิเวีย เอกวาดอร์ ไอซ์แลนด์ เวียดนาม และเกาหลีใต้ เลือกที่จะแบนการซื้อขายบิทคอยน์ไปเลย ขณะที่จีนแม้จะไม่ถึงขั้นแบน แต่ก็ไม่อนุญาตให้สถาบันการเงินข้องเกี่ยวกับบิทคอยน์ ในทางตรงข้าม สหราชอาณาจักร สหรัฐอเมริกา ญี่ปุ่น และออสเตรเลีย ยอมรับให้มีการใช้บิทคอยน์ในการทำธุรกรรมได้ดังสกุลเงินทั่วไป พร้อมกับมีมาตรการควบคุมเพื่อรับมือกับอาชญากรรมที่อาจเกิดขึ้นผ่านการซื้อขายเงินดิจิตอล

ที่น่าสนใจ คณะกรรมการการพนันของสหราชอาณาจักร ยอมรับสถานะของเงินดิจิตอลว่ามีมูลค่าและสามารถนำไปใช้เล่นการพนันได้ ถึงขนาดว่า ผู้ที่จะขอใบอนุญาตจัดการพนันสามารถจ่ายค่าใบอนุญาตได้ด้วยบิทคอยน์

โลกพนันบนบล๊อกเชน

บิทคอยน์ปรากฏตัวขึ้นในโลกแห่งการพนันออนไลน์ในฐานะ วิธีการจ่ายเงินพนัน (method of payment) ที่เว็บไซต์พนันออนไลน์เพิ่มเติมทางเลือกในการจ่ายเงินให้แก่นักพนัน เมื่อเริ่มเป็นที่นิยม บริษัทผู้ผลิตซอฟแวร์เกมพนันต่าง ๆ ให้แก่เว็บไซต์พนัน จึงเริ่มพัฒนาเกมพนันที่รองรับบิทคอยน์ขึ้น แต่ก็ยังเป็นเกมที่อยู่ในเว็บไซต์พนันออนไลน์ทั่วไป จนกระทั่งล่าสุดได้มีเว็บไซต์พนันออนไลน์ที่พัฒนาขึ้นบนเทคโนโลยีบล๊อกเชน (Blockchain gambling websites) เพื่อรองรับการพนันด้วยเงินดิจิตอลเป็นการเฉพาะ เช่น Satoshi Dice, Edgeless Casino และ Virtue Poker เป็นต้น

3 จุดเด่นและทิศทางสำคัญที่อาจจะเกิดขึ้นตามมา

1. นักพนันสบายใจ ไม่ต้องแสดงตัวตน

การพนันบนเทคโนโลยีบล็อกเชน ไม่ต้องสมัครสมาชิก ไม่ต้องดาวน์โหลดซอฟแวร์มาติดตั้งในเครื่องคอมพิวเตอร์ ไม่ต้องเปิดบัญชีกับเว็บไซต์พนัน ไม่เหมือนการพนันออนไลน์ทั่วๆ ไป เพียงคุณมีบิทคอยน์ คุณก็สามารถเล่นพนันได้ทันที โดยการวางเดิมพันด้วยบิทคอยน์ในเว็บไซต์

เมื่อไม่ต้องแสดงตัวตน (Anonymity) คนที่ไม่อยากให้ใครรู้ตัวตนก็จะตัดสินใจเริ่มเล่นพนันได้ง่าย เทคโนโลยีนี้อาจส่งผลให้มีนักพนันออนไลน์เพิ่มมากขึ้น ยิ่งกว่านั้น การเล่นพนันด้วยบิทคอยน์ยังอาจทำให้นักพนันใช้เงินกับการพนันมากขึ้น เช่นเดียวกับการแลกชิพในคาสิโน เพราะการไม่ได้เปรียบเทียบเงินพนันกับเงินที่ใช้ในชีวิตประจำวัน ทำให้นักพนันไม่ค่อยตระหนักถึงมูลค่าจริงของเงินที่ใช้ไปกับการพนัน

2. การเข้าถึงข้อมูล ทลายความกลัว 'การโกง'

บล็อกเชน มีพื้นฐานอยู่บนการเปิดเผยข้อมูลต่อสาธารณะ (Transparency) กิจกรรมใดๆ ที่เกิดขึ้นบนบล็อกเชนจะดำรงอยู่อย่างนั้น ปรากฏต่อทุกคน (ที่มีความรู้ทางเทคนิคเพียงพอจะเข้าไปตรวจสอบ) และไม่สามารถแก้ไข ลบทิ้ง หรือดัดแปลงได้ ดังนั้น เว็บไซต์พนันที่พัฒนาขึ้นบนบล็อกเชนจึงมีลักษณะโปร่งใสตรวจสอบได้ นักพนันสามารถเข้าถึงข้อมูลเช่นตรวจสอบประวัติผลพนัน ประวัติการโอนเงินได้-เสียจากการพนัน ฯลฯ ซึ่งบิทคอยน์ก็ทำงานบนบล็อกเชนเช่นเดียวกันกับเว็บไซต์พนัน

สำหรับคนที่ไม่ไว้ใจในเว็บไซต์พนันออนไลน์ กลัวถูกโกง กลัวถูกแฮ็คหรือโจรกรรมบัญชี ไม่กล้าเปิดบัญชี ฯลฯ เพราะรู้ว่าโปรแกรมและโค๊ดต่างๆ ที่ใช้ในเว็บไซต์พนันมีเพียงผู้ให้บริการเว็บไซต์เท่านั้นที่เข้าถึงได้ เว็บไซต์พนันบนบล็อกเชนจะทำให้คนเหล่านี้คลายความกังวลใจและก้าวเข้าสู่การเป็นนักพนันหน้าใหม่ในโลกแห่งการพนันออนไลน์

3. ระบบสัญญาอัจฉริยะ ไม่ต้องการ 'เจ้ามือ'

โลกพนันบนบล็อกเชน ไม่จำเป็นต้องมีคนกลาง ผู้จัด หรือเจ้ามือ นักพนันสามารถพนันกันเองแบบตัวต่อตัว (peer-to-peer) โดยใช้ระบบสัญญาอัจฉริยะ (Smart contract) ซึ่งก็คือชุดโปรแกรมที่เขียนขึ้น กำหนดว่าจะพนันกันอย่างไร มีเงื่อนไขแบบใด อัตราได้-เสียเท่าไหร่ ฯลฯ พอสัญญานี้ถูกส่งเข้าสู่บล็อกเชนจะไม่มีใครสามารถแก้ไขเปลี่ยนแปลงสัญญาได้ และเมื่อผลพนันปรากฏ เงินได้-เสียในอัตราที่กำหนดไว้จะถูกโอนถ่ายในทันทีตามชุดคำสั่งของสัญญา

ด้วยเทคนิคนี้ นักพนันทุกคนสามารถส่งสัญญา (การพนัน) ของตัวเองเข้าสู่ระบบบล็อกเชน เพื่อให้นักพนันคนอื่นมาเล่นพนันกับตนเองโดยตรง ไม่ต้องมีเว็บไซต์พนันหรือเจ้ามือ (แบบดั้งเดิม) ทำให้การพนันบนโลกออนไลน์ไม่จำกัดอยู่เพียงเว็บไซต์รับแทงพนันอีกต่อไป

การพนันจริงในโลกเสมือนจริง

เป็นภาพที่เราเห็นกันจนชินตาว่า การพนันต้องเกิดขึ้นผ่านคนกลาง ผู้จัด หรือเจ้ามือ ที่จะการันตีว่า เงินจากคนเสียพนันจะถูกส่งไปให้แก่คนได้พนันอย่างเต็มเม็ดเต็มหน่วย ไม่มีการเบี้ยวหรือเล่นไม่ซื่อ ต่อมาเมื่อการพนันก้าวเข้าสู่โลกอินเตอร์เน็ต การพนันออนไลน์ก็เป็นเพียงการ 'จำลอง' บ่อนการพนันไปไว้ในเว็บไซต์ ซึ่งยังต้องการผู้จัดตัวจริง ผู้เล่นตัวจริง ใช้เงินจริงๆ ในการเล่นพนัน กิจกรรมการพนันที่เกิดขึ้นเป็นเพียงข้อมูลที่ถูกเก็บไว้ในเว็บไซต์ เหมือนข้อมูลดิจิตอลทั่วๆ ไป และเป็นที่ทราบกันดีว่า 'ของจำลอง' ไม่มีวันจะเป็นของจริงไปได้

แต่ภาพจำเหล่านี้กำลังจะเปลี่ยนไป การเข้ามาของเทคโนโลยีบล็อกเชนกำลังเปลี่ยนให้โลกอินเตอร์เน็ตกลายเป็นพื้นที่ของ 'การพนันจริง' ในโลกเสมือนจริงที่เป็นเอกเทศน์ อยู่ได้โดยตัวมันเอง บล็อกเชนคือพื้นที่ที่การพนันจะเกิดขึ้นจริง ดำรงอยู่แบบนั้นและไม่อาจเปลี่ยนแปลงแก้ไขได้ เงินตราที่โอนถ่ายกันในบล็อกเชนก็เป็นเสมือนเงินตราจริง มีมูลค่าในตัวมันเองจริงๆ บทบาทของนักพนัน ธุรกิจเว็บไซต์พนัน ภาครัฐ และหน่วยงานที่กำกับดูแลกิจกรรมเหล่านี้ จะต้องเปลี่ยนแปลงไปเช่นกัน ส่วนจะมากหรือน้อยแค่ไหนเป็นเรื่องที่ต้องตามดูกันในระยะยาว

ลุงป๊อบ

รณรงค์หยุดพนัน แต่ไม่พูดเรื่องพนัน

"หยุดพนันเถอะ อย่าเล่นเลย มันไม่ดี" ถามจริงว่าพูดอย่างนี้มีใครเชื่อไหม?

บอกตามตรง **"ไม่ได้ผลหรอก! รับรองไม่มีใครเชื่อ!"**

นี้คือโจทย์ที่สลับซับซ้อนของการรณรงค์หยุดการพนัน

ด้วยเหตุที่การพนันเป็นสิ่งที่มีความเย้ายวน มีรางวัลล่อใจ มีการลุ้นที่กระตุ้นให้สนุกสนานตื่นเต้น และมีความเพลิดเพลินจากการได้สังสรรค์กับเพื่อน จึงเป็นทางที่น่าเลือกของคนที่ชื่นชอบด้านนี้ แต่ก็อย่างที่รู้ๆ กันว่า หากเล่นพนันเพียงแค่ขำๆ ซื้อความสนุกแค่ชั่วครั้งชั่วยาม ก็คงไม่เป็นไร แต่หากเล่นแบบหวังได้เงินจริงๆ จังๆ อาจนำความเสียหายมาได้ ... กลายเป็นถูกการพนันเล่น ไม่ใช่เล่นการพนัน

สิ่งหนึ่งที่น่าสังเกตคือ คนที่เลือกสายนี้มักจะไม่ค่อยคิดถึง "โอกาสในการเสียพนัน" พวกเขามักจะมองว่ามีโอกาสจะชนะพนันมากเกินกว่าที่เป็นจริง และมักจะไม่เคยคิดถึงผลกระทบที่อาจจะมีตามมาว่า "ฉันจะเป็นคนที่เสียพนันจนต้องเอาทรัพย์สินหรือของมีค่าไปจำนำ หรือต้องไปกระทำความผิดอื่นๆ" ถามว่า "จริงๆ แล้วเขารู้ไหมว่าการเล่นพนันอาจนำมาซึ่งความเสียหาย?" คำตอบคือ "รู้!" แต่เขาไม่คิดว่า "คนๆ นั้นจะเป็นเขา" จินตนาการของเขา ณ ขณะนั้นยังไปไม่ถึง

ทำอย่างไรจึงจะทำให้เกิดการยั้งคิดไตร่ตรอง?

หากเราคาดหวังว่า เพียงแค่การรณรงค์ด้วยคำพูด ภาพและเสียง ที่ยิงสู่ผู้คนด้วยความถี่มากๆ จะทำให้เกิดการเปลี่ยนแปลงความคิด ความเชื่อ และพฤติกรรมของเขาได้ มันอาจจะใช่ สำหรับคนที่มีฐานความเชื่อเช่นนั้นอยู่แล้ว เขาอาจจะกลายเป็นพวกเราได้ไม่ยาก แต่สำหรับคนที่คิดต่าง คิดในอีกทางหนึ่ง เขามักจะมีแรงต่อต้านต่อการรณรงค์ สื่อสารที่พยายามไปบอกเขา เราจึงต้องหาทางอื่นที่หลีกเลี่ยงการไป "หักดิบ" ความคิด ความเชื่อของผู้คน แต่ต้อง "ค่อยๆ รุน" ให้เขาเปลี่ยนใจมาเห็นคล้อยตามกับเรา

การเรียนรู้สำคัญกว่าการรณรงค์

การรณรงค์คือการช่วยสร้างกระแสให้เกิดความสนใจและตื่นตัว แต่การสร้างการเรียนรู้จะเป็นสิ่งทะลุทะลวงไปสู่การเปลี่ยนแปลงทัศนคติและพฤติกรรม ... หากว่าเราทำสำเร็จ

นี้คือการต้องทำงานรณรงค์หยุดพนัน 2 ระดับ ในเชิงกว้างเราต้องสร้างการรณรงค์ให้เกิดการรับรู้ ในเชิงลึกเราต้องสร้างการเรียนรู้ให้เกิดการเปลี่ยนแปลง

"๙สู่ชีวิตพอเพียง" : บทเรียนการรณรงค์หยุดพนันด้วยศรัทธา กระบวนการเรียนรู้ และการรณรงค์

ด้วยความรักความผูกพันที่คนไทยมีต่อพระบาทสมเด็จพระเจ้าอยู่หัว รัชกาลที่ 9 และในห้วงยามของความโศกเศร้าครั้งใหญ่ที่สุดของปวงชนชาวไทย เป็นช่วงเวลาที่คนไทยอยากกระทำทุกอย่างที่แสดงออกถึงความจงรักภักดีต่อพระองค์ นำมาสู่การพัฒนาโครงการรณรงค์ที่ชื่อว่า **"๙สู่ชีวิตพอเพียง"** เพื่อชักชวนให้คนไทยใช้ชีวิตตามแนวทางปรัชญาเศรษฐกิจพอเพียงเพื่อถวายเป็นปฏิบัติบูชาต่อในหลวงรัชกาลที่ 9 โดยมีวัตถุประสงค์เพื่อส่งเสริมสนับสนุนให้ครอบครัวใช้ชีวิตตามแนวทางของปรัชญาเศรษฐกิจพอเพียง และหลีกเลี่ยงอบายมุข โดยเฉพาะอย่างยิ่งการพนัน

องค์ประกอบของโครงการ ประกอบด้วย

หนึ่ง ชุดความรู้เกี่ยวกับการดำเนินชีวิตตามแนวทางของปรัชญาเศรษฐกิจพอเพียง โดยแบ่งเนื้อหาเป็น 5 หัวเรื่อง คือ หลีกเลี่ยงอบายมุข (เน้นที่ตัวการพนัน) - สุขกับบัญชีครัวเรือน - เตือนตนให้เป็นนักผลิต - หมั่นเก็บออมอยู่เป็นนิจ - ติดอาวุธความคิดเป็นประจำ

สอง ทีมสร้างกระบวนการเรียนรู้ โดยอาศัยหน่วยสร้างการเรียนรู้ครอบครัว ซึ่งเป็นเครือข่ายที่ทำงานกับกลุ่มเป้าหมายครอบครัวในจังหวัดต่างๆ 10 จังหวัด กระจายตัวอยู่ทั่วทุกภาค และสร้างการเรียนรู้ด้วยกระบวนการเรียนรู้อย่างมีส่วนร่วม (Participatory Learning — PL) ให้ผู้เข้าร่วมได้ "ระเบิดจากข้างใน" จากการได้แลกเปลี่ยนเรียนรู้ประสบการณ์ชีวิต ร่วมอภิปรายแลกเปลี่ยนความคิดเห็น เติมเต็มด้วยแนวคิดจากทีมวิทยากรและสื่อประกอบต่างๆ แล้วสนับสนุนให้นำบทเรียนที่ได้จากเวทีการเรียนรู้ไปประยุกต์ใช้ในชีวิตครอบครัว

ด้วยความเชื่อที่ว่า คนไทยรักและศรัทธาต่อในหลวงรัชกาลที่ 9 ฉะนั้น หากชวนกันทำเรื่องดีๆ ใดๆ ถวายให้ในหลวง คนไทยจะทำ และเชื่อว่าการมีกระบวนการเสริมแรงพฤติกรรม ด้วยกระบวนการกลุ่มร่วมเรียนรู้ และมีคณะทำงานคอยติดตามให้กำลังใจในพื้นที่ สองอย่างนี้ถือเป็นปัจจัยความสำเร็จที่สำคัญ

ผลลัพธ์เชิงประจักษ์ คือ การเปลี่ยนแปลงที่เกิดขึ้นกับชีวิตและครอบครัว

จากการเก็บเกี่ยวเรื่องราวของบุคคลที่เข้าร่วมโครงการ 50 กรณีที่โดดเด่นจากคณะทำงาน 10 จังหวัด พบผลลัพธ์ที่น่าสนใจใน 2 ลักษณะ

ลักษณะที่หนึ่ง สำหรับครอบครัวที่ไม่ได้มีชีวิตเกี่ยวข้องกับการเล่นพนันอยู่แล้ว จำนวนไม่น้อยจะปวารณาตัวใช้ชีวิตอย่างพอเพียงมากขึ้น พึ่งตนเองให้มากพึ่งตลาดให้น้อย อะไรที่ปลูกกินเองหรือทำเองได้ก็ลงมือทำอะไรที่ไม่จำเป็นต้องซื้อหาก็ลดการใช้จ่ายลง

ลักษณะที่สอง สำหรับครอบครัวที่เคยมีปัญหาการเข้าไปข้องเกี่ยวกับการพนัน โดยเฉพาะอย่างยิ่ง "หวยใต้ดิน" ซึ่งเป็นปัญหาใหญ่มากของชาวบ้านในชุมชนต่างๆ ที่มักมีอาการ "ติดหวย" ต้องซื้อหวยเป็นประจำแทบทุกงวด และหลายรายซื้อครั้งละมากๆ นำมาสู่การเบียดเบียนเงินทองของครอบครัวที่ควรถูกนำไปใช้จ่ายในด้านอื่นๆ ที่สำคัญกว่า กลับละลายหายไปกับการซื้อหวยอย่างทุ่มเทความหวัง ทั้งๆ ที่มีความหวังได้เพียงน้อยนิดเท่านั้น

เรื่องเล่าของ "พี่เสนาะ" แม่บ้านคนหนึ่งที่เข้าร่วมโครงการ น่าจะเป็นตัวอย่างที่ดี

พี่เสนาะเล่าว่า ตัวเองชื่นชอบการเล่นหวยเป็นชีวิตจิตใจ เล่นต่อเนื่องมานานนับสิบปี จากการแทงหวยทีละนิดๆ กลายเป็นนักเล่นหวยมือเติบที่แทงงวดละนับพันไปถึงหมื่น เมื่อพี่เสนาะเล่นแรงขนาดนี้ผลกระทบจึงมีตามมา ลูกๆ เริ่มเอ่ยปากตักเตือน สามีเริ่มมีปฏิกิริยา และพี่เสนาะก็ "ทราบแล้ว แต่ไม่เปลี่ยน"

เหตุการณ์เดินทางมาจนถึงจุดที่สามีของพี่เสนาะอดรนทนไม่ได้ต่อพฤติกรรมการเล่นหวยจนเลยเถิดของพี่เสนาะ ผู้เป็นแม่ของบ้าน เป็นศูนย์กลางลมหายใจของครอบครัว และเอ่ยปากยื่นคำขาดว่า "หากเหนาะยังเล่นหวยมากขนาดนี้ พี่ขอหย่า!"

สถานการณ์ลุกลามจนคณะทำงานโครงการ "๙สู่ชีวิตพอเพียง" เห็นว่า น่าเป็นห่วง จึงขอเข้าไปห้ามทัพ แยกพี่เสนาะออกมาจากที่บ้าน หยุดสามีให้อยู่ ณ ที่เดิม และชักชวนให้ทั้งสองได้ใคร่ครวญไตร่ตรอง เวลาผ่านไปไม่กี่วัน ความรักความผูกพันที่สามีภรรยามีต่อกันก็ทำงาน พี่เสนาะตกลงปลงใจประกาศเลิกเล่นหวยต่อหน้าสามี ผลตอบรับคือ พี่เสนาะเล่าให้ฟังด้วยสีหน้าและรอยยิ้มที่มีความสุขว่า "เขาบอกว่าเหมือนได้ภรรยาคนใหม่เลย" และยังได้ของแถมจากสามีอีกว่า "เมื่อเหนาะยอมเลิกเล่นหวย พี่ก็จะยอมเลิกดื่มเหล้า" นี่คือความสุขสองเด้งที่ครอบครัวได้รับ

นี้คือความเปลี่ยนแปลงที่เกิดขึ้นจาก มีการรณรงค์ในพื้นที่ มีคณะทำงานไปจัดกิจกรรมการเรียนรู้ และมีกระบวนการติดตามผลในชุมชน ถึงวันนี้พี่เสนาะคือคนต้นแบบของโครงการผู้เปลี่ยนตนเองจากผู้เล่นพนันมาเป็นผู้ร่วมรณรงค์หยุดพนัน

ด้วยพระบารมีของพระบาทสมเด็จพระเจ้าอยู่หัวรัชกาลที่ 9 ด้วยองค์ประกอบของโครงการที่สมเหตุสมผล จึงทำให้โครงการ "๙สู่ชีวิตพอเพียง" สำเร็จเป็นที่น่าพอใจในระดับหนึ่ง และน่าจะเป็นตัวอย่างของการรณรงค์หยุดพนันที่พูดเรื่องหยุดพนันน้อยมาก แต่สร้างการเปลี่ยนแปลงได้จริง

ทีมเฉพาะกิจ เธียเตอร์

สร้างสรรค์ละครหรรษา ปลูกต้นกล้าห่างไกลพนัน

ทันเกมฉบับนี้จะพาผู้อ่านไปพูดคุยกับลูกพ่อขุน หนึ่งเมล็ดพันธุ์จากกลุ่มละครรณรงค์ นายสุกฤต อ่องชาติ หรือ พี่กิต ซึมซับกิจกรรมละครตั้งแต่เรียน ม.4 ทำให้เลือกเรียนคณะเทคโนโลยีการสื่อสารมวลชน และอีกหนึ่งเมล็ดพันธุ์จากรั้วพ่อขุน นางสาวบุปผชาติ ตรีพล หรือ พี่เหมียว เรียนรู้ชีวิตจนค้นพบฝันระหว่างเรียนสาขาสื่อสารมวลชน คณะมนุษยศาสตร์

ทั้งสองร่วมกิจกรรมเล่นละครรณรงค์ตั้งแต่สมัยเรียนอยู่ในรั้วมหาวิทยาลัยรามคำแหง และต่อมาได้ร่วมกันสร้างสรรค์งานละคร งานศิลป์ การแสดง กิจกรรม และกระบวนการ เพื่อสนับสนุนการขับเคลื่อนรณรงค์ทางสังคม ในนาม "ทีมเฉพาะกิจเธียเตอร์"

ทีมเฉพาะกิจเธียเตอร์ทำอะไร?

พี่กิต : ทีมเฉพาะกิจเธียเตอร์มีหน้าที่ช่วยส่งเสริมและสนับสนุนงานรณรงค์ของเครือข่ายโดยใช้ละครเป็นเครื่องมือสื่อสาร เนื่องจากผมโตมาจากกิจกรรมละครรณรงค์ ผมเชื่อว่าละครมันใช้ได้ผลจริงๆ มันเป็นเครื่องมือที่สร้างการเปลี่ยนแปลงให้คนได้จริงๆ ผมกับเหมียวจึงเข้ามาทำงานตรงนี้

เราทำกลุ่มละครแบบเฉพาะกิจ ช่วยตอบโจทย์การสนับสนุนงานรณรงค์ของเครือข่ายเป็นเรื่องๆ นักแสดงที่มาร่วมกับเราก็เป็นพี่ๆ น้องๆ ที่ทำงานในสายรณรงค์ร่วมกัน

แล้วมารวมตัวกันได้ยังไง?

พี่กิต : ตอนผมอยู่ ม.4 มีพี่ๆ กลุ่มละครรณรงค์มาจัดกิจกรรมละครเร่ที่โรงเรียน แล้วดึงน้องๆ จากโรงเรียนต่างๆ มาเป็นเครือข่าย ผมเป็นหนึ่งในนั้น มันบ่มเพาะและมีส่วนทำให้ผมตัดสินใจเลือกเรียนคณะเทคโนโลยีการสื่อสารมวลชน พอเรียนจบมหาวิทยาลัยผมไปทำงานบริษัทเอกชน ทำได้สักระยะก็ออกมาทำงานเป็นนักแสดงอิสระ จนพี่อั๋น (นายชูวิทย์ จันทรส) ชวนให้มาทำงานรณรงค์ ผมกับเหมียวเลยตั้งกลุ่มละครด้วยกัน

พี่เหมียว : ส่วนเหมียวตอนเรียนมหาวิทยาลัย เหมียวเคยทำงานหลายอย่าง เช่น พนักงานเสิร์ฟ เป็นพริตตี้ เป็นเอ็มซี จนกระทั่งมีโอกาสไปทำงานค่าย ได้ทำงานกับเด็กๆ เหมียวชอบมาก เพราะเป็นการทำงานที่ได้พัฒนาศักยภาพตัวเองในหลายๆ ด้าน ก็เลยพลิกมาทำตรงนี้ พอออกมาทำตรงนี้แล้ว รู้สึกว่าได้เจองานใหม่ๆ มีโจทย์ใหม่ๆ ท้าทายให้ได้แก้ จึงรู้สึกสนุก และมันไปหล่อเลี้ยงจิตใจ รู้สึกว่าได้อะไรมากกว่าการทำงาน แม้จะมีรายได้ลดลงแต่มีความสุขมาก

รายได้น้อย แต่มีความสุขมาก ?

พี่เหมียว : ค่ะ งานที่เคยทำเมื่อก่อน เหมียวได้รายได้เยอะพอสมควร แต่มาทำตรงนี้รายได้ก็ลดลงไปมาก ต้องใช้เงินเก็บของตัวเอง ก็มีช็อตนิดหน่อย แต่ถ้าเรารู้จักบริหารเงิน โดยการเก็บก่อนใช้ มีน้อยก็ใช้น้อย ก็อยู่ได้นะคะ

พี่กิต : ผมคิดเสมอว่างานที่ทำยังไงก็ต้องได้ผลตอบแทน คนที่ใช้ชีวิตไม่เหมือนกับพวกเรา บวกลบคูณหารเรื่องเงินแล้วอาจจะรู้สึกว่ามันไม่คุ้ม แต่ผมมองว่าเงินเป็นแค่ผลพลอยได้ ผลตอบแทนจริงๆ คือสิ่งที่เราทำ

เราไปอบรมละครเพื่อให้เด็กเอาไปใช้รณรงค์ มันคือการทำให้เด็กได้รู้จักผลกระทบ ผู้คนที่ได้ดูละครรู้ว่าตอนนี้สังคมเกิดปัญหาอะไร สุดท้ายแล้วสิ่งที่เขาได้รับสามารถเอาไปพัฒนาต่อยอดสำหรับชีวิตเขาได้ ผมคิดว่าตรงนี้คือผลตอบแทนที่ได้ มันสำคัญกว่าเงินที่ได้กลับมาครับ

พี่เหมียว : ใช่ค่ะ เหมียวกับกิตคิดแบบนี้ ถึงมาทำงานรณรงค์ด้วยกัน

เริ่มทำงานรณรงค์หยุดพนันตอนไหน ทำยังไง?

พี่เหมียว : เรารู้จักกันและได้ทำละครรณรงค์ด้วยกันมาประมาณ 8 ปีแล้ว และเมื่อ 4 ปีก่อน พี่ๆ ให้มาช่วยทำละครรณรงค์เรื่องงดเหล้า เราก็ชวนน้องๆ ที่รู้จักมาช่วยกันทำ กิตเป็นคนทำบท เหมียวเป็นคนดูภาพ ต่อมาเราเริ่มทำเป็นโครงการ ช่วยสนับสนุนงานของพี่ๆ เครือข่ายงดเหล้า แล้วก็มาช่วยงานพี่ๆ เครือข่ายหยุดพนัน เช่นประเด็น "เกิน 80 บาท ไม่ซื้อ" เราช่วยคิดเรื่องการแสดงที่อนุสาวรีย์ประชาธิปไตย แล้วก็ช่วยอบรมการทำ road show ให้น้องๆ เด็กรุ่นใหม่ไม่พนัน

แล้วละครรณรงค์หยุดพนันกับเด็กอนุบาล

พี่เหมียว : กลางปีที่แล้วพี่ป๊อบ (นายธนากร คมกฤส) ที่มูลนิธิรณรงค์หยุดพนัน ชวนเรามาทำละครกับเด็กเล็ก เหมียวสนใจมาก เมื่อก่อนเหมียวเคยทำละครกับเด็กปฐมวัย แต่เป็นประเด็นอื่น เหมียวรู้ว่าละครเป็นเครื่องมือที่ใช้ได้ดีมากกับเด็กอนุบาล เพราะมันสอดคล้องกับการเรียนรู้ของเด็กและความชอบของเด็กด้วยค่ะ

พี่กิต : ตอนนั้นผมกับเหมียวเห็นที่เครือข่ายมีหนังสือนิทานชุด "พลังจิตใต้สำนึก หนูน้อยใจเข้มแข็ง ไม่เอาพนัน" พออ่านแล้วเราว่ามันใช้ได้ เราเลยตัดสินใจเลือกเอาเรื่อง หนูน้อยแก้มแดง มาทำเป็นละคร เพราะมันมีองค์ประกอบครบ คือ มีตัวละครหลักเป็นวัยใกล้เคียงกับกลุ่มเป้าหมายที่เราไปแสดง ทำให้เด็กมีความสนใจและเอาใจช่วยตัวละคร ซึ่งตัวละครหลักมีภารกิจที่จะต้องนำขนมไปให้คุณยาย ขนมจึงเป็นของมีค่าที่ต้องรักษา แล้วก็มีเนื้อหาที่ทำให้เด็กเห็นถึงการสูญเสียจากการเล่นพนันถึง 3 ครั้ง มันเป็นเรื่องราวที่สามารถนำมาต่อยอดเป็นละครที่มีเนื้อหาให้เด็กได้ตัดสินใจเลือกด้วยตนเอง ฝึกปฏิเสธการเล่นพนันโดยใช้เหตุผลวิเคราะห์ผลดีผลเสียจากการกระทำของตนเอง

มันไม่เร็วไปหรือ ทำงานรณรงค์เพื่อให้เด็กอนุบาลวิเคราะห์ผลดีผลเสียจากการเล่นพนัน

พี่กิต : มีพี่หลายคนถามผมแบบนี้เลย ทำงานรณรงค์เรื่องพนันกับเด็กเล็ก ไปทำอะไร ผมตอบว่าทำละคร พี่ก็ถามว่ามันจะได้ผลเหรอ หลายคนมองว่าการทำงานกับเด็กเล็กเป็นเรื่องง่าย ๆ ไม่น่าสนใจ ผมอยากบอกว่า ใช่ครับรูปแบบมันง่าย ทำงานกับเด็กเล็กต้องทำให้ง่าย ๆ เข้าไว้ก่อน แต่เนื้อหาข้างในมันยาก มันละเอียดอ่อนมากนะครับ

พี่เหมียว : เหมียวยืนยันว่าไม่เร็วเกินไปค่ะ อันที่จริงมันเป็นช่วงอายุที่เหมาะสม การทำตอนนี้เป็นกิจกรรมเชิงรุกก่อนที่จะเกิดพฤติกรรม มันเป็นการสั่งสม มันเป็นการฝังชิพให้กับเด็ก และจะติดตัวเขาไปตลอดชีวิต ถ้าทำหลังจากนี้อาจจะสายเกินไปค่ะ

> การป้องกันก็คือการทำให้เด็กรู้จักยับยั้งชั่งใจ การทำให้เด็กประเมินผลได้ว่า ถ้าเล่นแล้วอาจจะเสียหรืออาจจะได้ก็ไม่รู้ มันเป็นความเสี่ยง

ทำให้ง่ายๆ เพื่อฝังชีพให้เด็ก เป็นยังไง?

พี่เหมียว : เราเลือกใช้นิทานเรื่องเดียว แต่ทำ 2 รอบ โดยเปลี่ยนเครื่องมือในการนำเสนอ ครั้งแรกเราเล่นละครหุ่นให้เด็กดู โดยนำเสนอเรื่องราวไปตามหนังสือนิทาน ซึ่งเด็กจะยังไม่มีส่วนร่วมในการตัดสินใจของตัวละคร รูปแบบกิจกรรมเริ่มจากกิจกรรมก่อนนำเข้า 15 นาที การแสดง 20 นาที และเกมท้ายละคร 15 นาที

พี่กิต : ตอนละครจบ เราจะมีกิจกรรมเกมที่เชื่อมโยงกับละครเพื่อทบทวนให้เด็กจำได้ เช่นให้ดูว่าตัวละครไหนคู่กับอุปกรณ์อะไร จบแล้วเราก็มอบหนังสือนิทานให้เด็กๆ ห้องละ 10 เล่ม พร้อมกับคู่มือคุณครู เพื่อให้คุณครูนำไปทำกิจกรรมต่อเนื่อง เอาหนังสือนิทานไปเล่าให้เด็กฟัง และก็มีสื่อรณรงค์ให้เด็กๆ เอาไปให้คุณพ่อคุณแม่แปะที่บ้าน

พี่เหมียว : ครั้งที่สองเราเปลี่ยนเป็นละครคนแสดง เด็กจะได้มีส่วนร่วมตัดสินใจด้วย เช่นตอนที่พี่ตุ๊กแกชวนเล่นทายใบไม้แลกกับขนมไข่ ตัวละครหนูน้อยแก้มแดงจะถามเด็กๆ ว่า "เพื่อนๆ ช่วยแก้มแดงตัดสินใจหน่อยว่าแก้มแดงจะเล่นทายใบไม้กับพี่ตุ๊กแกหรือว่าไม่เล่น" เด็กส่วนใหญ่จะตอบว่าไม่เล่น เราจะเห็นเลยว่าเด็กรู้ว่าถ้าเล่นพนันจะต้องเสียแน่นอน เด็กๆ จะพยายามบอกตัวละครว่าไม่เล่นๆ ต่อให้หลอกล่ออย่างไรก็ไม่เล่น

เสียงตอบรับจากคุณครูเป็นอย่างไรบ้าง?

พี่เหมียว : คุณครูบอกว่าเด็กๆ ชอบนิทานหนูน้อยแก้มแดงมาก ขอให้ครูอ่านให้ฟังทุกวันเลย

พี่กิต : ต้องอธิบายก่อนนะครับว่า เรามีความตั้งใจตั้งแต่แรกว่าจะให้หนังสือนิทานเป็นพระเอก กิจกรรมของเราเป็นกิจกรรมส่งเสริมให้เด็กอยากอ่านหนังสือนิทานที่มีเนื้อหาเรื่องพนัน การที่เด็กๆ สนใจหนังสือนิทาน ขอให้คุณครูอ่านหนังสือนิทานให้ฟัง แปลว่า "สาร" (message) หรือเรื่องราวที่เราอยากสื่อถึงเด็ก ได้ลงไปถึงตัวเด็กมากขึ้นแล้ว

ปิ่นวดี ศรีสุพรรณ และ กนกวรรณ มะโนรมย์

ผิดก็ไม่ใช่ ถูกก็ไม่เชิง

เยาวชนถูกจับกุมด้วยคดีพนัน

"คิดว่าเดิมพันตีไก่เป็นการพนันบ่"

"บ่ครับ" นายดี (นามสมมติ) เยาวชนผู้รักการชนไก่และรักไก่ชนของเขามาก ตอบคำถามทันทีโดยไม่ต้องหยุดคิด

ในมุมมองของนายดี "การเดิมพันไก่ชนไม่ใช่การพนัน" อีกทั้งนายดีไม่เคยรู้เลยว่าแม้สนามชนไก่ที่นายดีไปเป็นประจำจะได้รับอนุญาตให้มีการพนันชนไก่ถูกกฎหมาย แต่กฎหมายการพนัน มาตรา 7 กำหนดไว้ชัดเจนว่า ใบอนุญาต (ให้มีการพนัน) ทุกฉบับต้องกำหนดห้ามบุคคลอายุต่ำกว่า 20 ปีบริบูรณ์หรือไม่บรรลุนิติภาวะเข้าเล่นด้วย นั่นแปลว่าการเดิมพันหรือการเล่นการพนันของนายดีในสนามชนไก่เป็นเรื่องผิดกฎหมาย

คำตอบที่ชี้ให้เห็นความเข้าใจไม่ถูกต้องของนายดี สะท้อนภาพความลักลั่นต่อมิติการรับรู้เรื่องการพนันของเยาวชน ทำให้เห็นช่องโหว่ต่อมุมมองเรื่องการพนันที่สังคมไทยจะต้องหันกลับมาทบทวนว่า เราจะสร้างความรู้ความเข้าใจเรื่องการพนันทั้งมิติกฎหมายและมิติสังคมวัฒนธรรมเพื่อให้เยาวชนรับรู้และตระหนักถึงผลที่จะตามมาของการพนันได้อย่างไร

โครงการวิจัย **"วิถีพนันวัยใส: กรณีศึกษาเด็กและเยาวชนที่ถูกจับกุมด้วยคดีการพนันในภาคอีสาน"** พบว่า การรับรู้และความเข้าใจเกี่ยวกับการพนันของเยาวชนมีความหลากหลาย เยาวชนส่วนใหญ่ทราบและเห็นว่าการพนันเป็นสิ่งผิดกฎหมาย แต่บางคนมองว่าการเล่นพนันบางประเภทไม่ใช่เรื่องผิด แม้จะผิดกฎหมาย เป็นเพียงการเล่นพนันเพื่อความสนุกสนานและบางครั้งก็ได้เงินเล็ก ๆ น้อย ๆ การเล่นพนันไม่เป็นปัญหาถ้าไม่ได้ติดการพนัน ส่วนการถูกจับด้วยคดีการพนันถือว่าเป็นความซวยหรือความโชคร้าย

การพนัน
ไม่ใช่เรื่องเสียหาย

ในมิติสังคมวัฒนธรรม เยาวชนส่วนใหญ่ถูกห้อมล้อมด้วยความเชื่อที่ว่า การเล่นการพนันไม่ใช่เรื่องเสียหาย การเล่นพนันเล็กๆ น้อยๆ ใช้เงินไม่มาก เป็นการเล่นเพื่อเข้าสังคม เพื่อความสนุกสนาน เพลิดเพลิน ผู้ปกครองก็ไม่ได้ห้ามปราม และบางคนขอเงินผู้ปกครองไปเล่นการพนันได้ด้วย ตัวอย่างเช่น

- แม่ของนายอีจะคอยตักเตือนลูกไม่ให้ทำสิ่งผิดกฎหมาย เช่นพูดว่า "บักหล่าอย่าไปเฮ็ดแนวบ่ดีเด้อ" (ลูก อย่าไปทำสิ่งที่ไม่ดีนะ) แต่กลับอนุญาตให้ลูกเล่นการพนัน เมื่อลูกขอเงินไปเล่นพนันไฮโลในหมู่บ้านแม่ก็ให้เงิน แม่นายอีคิดว่า ให้เงินลูกเล่นพนันดีกว่าปล่อยให้ไปเกเรหรือทำสิ่งไม่ดี และลูกจะ "เล่นพอเป็นหมู่เขาในงานศพ ถ้าเล่นเงินหมดก็จะเลิก ไม่มาขอเงินไปเล่นอีก"

จึงไม่ใช่เรื่องแปลกที่เยาวชนส่วนใหญ่มองว่า การเล่นการพนันไม่ได้ส่งผลกระทบต่อการดำเนินชีวิตประจำวัน ถ้าไม่ติดการพนัน การเล่นการพนันเพื่อความสนุกสนานเพลิดเพลินกับเพื่อนเป็นครั้งคราวถือเป็นเรื่องปกติ ดังคำกล่าวของเยาวชนบางคน ตัวอย่างเช่น

- "เวลาว่าง คิดสนุกอยากเล่น ก็จะชวนกันกับเพื่อนเล่นการพนันตรงเถียงนาเป็นประจำ" นายซี (นามสมมติ)
- "เล่นเอาม่วน ได้เงินก็มาแบ่งกันกินคือเก่า" นายเอฟ (นามสมมติ)
- "ไผได้เงินหลายก็มาซื้อสู่หมู่กิน เพราะกินอยู่นำกันอยู่แล้ว" นายจี (นามสมมติ)

การถูกจับกุม
ด้วยคดีพนัน
ของเยาวชน

เยาวชนหลายคนเห็นว่า การถูกจับด้วยคดีพนันเป็นความซวยหรือความโชคร้ายของตน เพราะไม่เคยคิดว่าการเล่นพนันหรือการอยู่ในวงพนันจะทำให้ตนเองถูกจับกุมด้วยข้อหา "เล่นการพนัน" โดยเฉพาะเยาวชนที่เพิ่งเล่นการพนันครั้งแรกๆ หรือไม่ได้เล่นการพนันเลย

กรณีที่ 1 ย่ามใจ แม่ให้ท้าย

เนื่องจากละแวกบ้านของเยาวชนมีวงไพ่ วงไฮโล มักจะเล่นตามป่า ใต้ต้นไม้ ย้ายสถานที่เล่นการพนันไปเรื่อย ๆ ในหมู่บ้าน ผู้ใหญ่เล่นการพนันกันเป็นประจำ และไม่เคยมีใครถูกตำรวจจับกุมด้วยคดีพนัน ทำให้เยาวชนรู้สึกย่ามใจ เล่นการพนันกับเพื่อนบ่อย ๆ ที่น่าสนใจ เมื่อเยาวชนถูกจับกุม ทั้งตัวเยาวชนและผู้ปกครองไม่รู้สึกว่าการเล่นพนันเป็นความผิด ตัวอย่างเช่น

- นายยู (นามสมมติ) เล่าว่า "ตอนถูกจับ แม่ไม่ได้ตกใจอะไร แต่ สูน(โกรธ)" แม่บอกตำรวจว่า "ลูกบอกว่า 'เล่นม่วน ๆ กินเหล้ากับเขาซื่อ ๆ เงินเล่นก็บ่มี' ที่หมู่บ้านก็มีเล่นตามงานบุญ งานปีใหม่เขาก็ปล่อยกันบ้าง"

กรณีที่ 2 ดูเพลินไปหน่อย

เยาวชนที่เข้าไปดูคนเล่นการพนัน (หรืออยู่ในพื้นที่ที่มีการเล่นการพนัน) เพื่อความเพลิดเพลินโดยไม่ได้เล่นการพนัน มักจะไม่ระแวดระวังเมื่อตำรวจเข้าทำการจับกุมคนเล่นการพนัน เพราะมั่นใจว่าตนไม่ได้กระทำความผิด แต่เมื่อถูกจับกุมแล้วก็กลายเป็น "ผู้กระทำความผิด" ทันที ตัวอย่างเช่น

- นางสาวโอ (นามสมมติ) ถูกจับกุมตอนไปนั่งดูผู้ใหญ่เล่นการพนัน เล่าว่า "ไปนั่งเบิ่งขะเจ้าบ่ทันได้เล่นตำรวจก็มา เขาเห็นนั่งหัวจุ้มกันเขากะเข้ามาจับ"
- นายคิว (นามสมมติ) ถูกจับกุมตอนเข้าไปดูมวยในช่วงที่ผู้ใหญ่กำลังเล่นพนันมวยตู้ กล่าวว่า "บ่จักว่าเขาสิจับ ก็พากันยืนเบิ่ง เขาก็เลยจับไป"

กรณีที่ 3 ผู้ใหญ่พาซวย

เยาวชนกลุ่มนี้ไม่ได้มีเจตนาที่จะเล่นการพนันหรือเข้าไปยุ่งเกี่ยวกับวงพนัน เพียงแต่เข้าไปหาหรือเกี่ยวข้องกับคนที่กำลังเล่นการพนัน ตัวอย่างเช่น

- นางสาวแอล (นามสมมติ) ปกติเป็นคนไม่เล่นการพนัน วันเกิดเหตุแอลไปหาแม่ (ที่กำลังเล่นไพ่) เพื่อจะขอเงินไปกินเนื้อย่างกับเพื่อน จึงถูกตำรวจจับกุมพร้อมกับแม่ และ "ตอนนี้แม่ก็ยังเล่นอยู่ แต่ไม่ไปบ่อยเหมือนเมื่อก่อน"
- นายเจ (นามสมมติ) ไม่เคยเล่นการพนันทุกชนิด วันเกิดเหตุเจนั่งอยู่กับป้าในวงไพ่ เพราะอยากกินขนมกล้วยแขก จึงถูกจับกุมพร้อมกับป้า เจบอกว่า "ต่อไปจะบ่เข้าไปใกล้วงไพ่" พ่อของเจเคยเตือนและสั่งห้ามว่า "อย่าไปใกล้เขา ยามเขาเล่นไพ่ เวลาเจ้านาย (ตำรวจ) มา ถึงจะบ่ได้เล่น แต่อยู่ในรัศมีวงไพ่ เขาก็จับไปหมด"

ผิดก็ไม่ใช่
ถูกก็ไม่เชิง

แม้เยาวชนที่ถูกจับกุมด้วยคดีพนันจำนวนหนึ่งจะไม่ได้เล่นการพนัน แต่การอยู่ในสถานที่เล่นพนันทำให้เป็นการยากที่จะพิสูจน์ให้เจ้าหน้าที่ยอมรับได้ว่า "ไม่ได้เล่นการพนัน" เมื่อถูกจับกุมแล้ว เยาวชนก็ต้องเข้าสู่กระบวนการทางกฎหมายตามขั้นตอนปกติ

เยาวชนที่ถูกจับกุมส่วนใหญ่ได้รับการประกันตัว แต่บางคนถูกส่งตัวไปสถานพินิจฯ และเข้าสู่กระบวนการบำบัดฟื้นฟู เช่น เข้ารับการอบรม ทำกิจกรรมจิตอาสา (อาทิ การกวาดขยะ เป็นต้น) ฯลฯ ในระหว่างนี้เยาวชนจะต้องไม่กระทำผิดซ้ำ และต้องรายงานตัวตามเงื่อนไขหรือแนวทางที่ศาลกำหนด เมื่อเสร็จสิ้นกระบวนการแล้วชื่อของเยาวชนจะถูกนำออกจากบัญชีของผู้ที่เคยต้องคดีอาญา ที่เรียกว่า "จำหน่ายคดี"

ประเด็นที่น่าสนใจคือ เยาวชนคนหนึ่งไม่ได้ไปรายงานตัวตามที่ศาลกำหนด เมื่อรับรู้ว่าการเข้าสู่กระบวนการบำบัดฟื้นฟูเสร็จสิ้นจะทำให้คดีถูกจำหน่าย (ทำให้ไม่มีประวัติว่าเคยต้องคดี) ได้ให้สัมภาษณ์ว่า "รู้สึกเสียดายและเสียใจที่ไม่ไปรายงานตัวต่อศาล เพราะไม่รู้ว่าจะช่วยให้คดียุติตามกำหนด"

ทลายมายาคติ
สร้างมาตรการดูแลเยาวชน

ขณะที่มิติกฎหมายกำหนดห้ามบุคคลอายุต่ำกว่า 20 ปีบริบูรณ์หรือไม่บรรลุนิติภาวะเข้าเล่นการพนัน แต่มิติสังคมวัฒนธรรมมีความเชื่อว่า การเล่นพนันเล็กๆ น้อยๆ ใช้เงินไม่มาก เพื่อเข้าสังคม หรือเพื่อความสนุกสนาน เพลิดเพลิน ไม่ใช่เรื่องเสียหาย ถ้าไม่ได้ติดการพนัน

ข้อมูลภาคสนามชี้ว่า ความเข้าใจเกี่ยวกับคำว่า "การพนัน" มีความคลาดเคลื่อน ดังเช่นนายดีเข้าใจว่า "การเดิมพันไก่ชนไม่ใช่การพนัน" และสถานที่เล่นพนันไม่กวดขันตรวจสอบหรือห้ามเยาวชนเข้าไปในสถานที่ดังกล่าว แต่ในอีกมิติหนึ่ง การสนับสนุนให้เยาวชนสนใจการเลี้ยงไก่ชนอาจถือเป็นการสืบสานวิถีวัฒนธรรมชุมชน การเลี้ยงไก่ชนอาจจะทำให้เยาวชนเป็นคนมีวินัย อีกทั้งการชนไก่ยังเป็นภาพสะท้อนของการต่อสู้แข่งขันของลูกผู้ชาย

ความลักลั่นต่อความรู้ความเข้าใจต่อการพนันของสังคมเป็นสิ่งที่ต้องขบคิดต่อว่า การพนันแบบใดที่ไม่ได้เป็นผลเสียอย่างร้ายแรง การพนันประเภทใดที่เป็นการพนันต้องห้าม โดยเฉพาะการพนันที่ห้ามไม่ให้เยาวชนเข้ายุ่งเกี่ยวโดยเด็ดขาด และบัญญัติกฎหมายให้สอดคล้องกับการจัดประเภทเหล่านั้น พร้อมกับบัญญัติความผิดของผู้ที่อนุญาตให้เด็กเข้าสถานที่พนันโดยถือเป็นความผิดรุนแรง การสร้างความรู้ความเข้าใจเรื่องการพนันของเยาวชนก็จะมีความชัดเจนและการบังคับใช้กฎหมายก็จะเกิดขึ้นได้จริง

21 เกมเดิมพันอัจฉริยะ

มุมนักอ่านฉบับนี้ขอพามาดูหนังเก่า "21 เกมเดิมพันอัจฉริยะ" หนังที่ฉายให้เห็นว่า "ไม่ว่าคุณจะฉลาดล้ำแค่ไหน คุณก็มีโอกาสพ่ายแพ้ต่อเกมพนัน การหักหลัง และคำโกหก"

หนังเริ่มต้นที่ความจำเป็นต้องหาเงินค่าเทอมเพื่อเรียนต่อของ เบน แคมป์เบล ในวัย 21 ปี ถูกอาจารย์วิชาคณิตศาสตร์ชักจูงเข้าสู่โลกพนัน โดยชี้ว่าการพนันเป็นวิธีการหาเงินได้ง่ายและรวดเร็ว และรับปากจะช่วยเรื่องการเรียน ทำให้เบนตัดสินใจเข้าร่วมทีมนักศึกษาระดับหัวกะทิที่ใช้วิธีการ "นับแต้ม" เกมไพ่แบล็กแจ็คให้ชนะที่แต้ม 21 โดยอาจารย์ซึ่งเป็นหัวหน้าทีมกำหนดกติกาว่า "ถ้าเห็นว่าเล่นแล้วจะแพ้หรือเล่นแพ้จะต้องหยุดเล่นทันที"

ช่วงแรกของหนังเต็มไปด้วยภาพ ชนะไพ่-ได้เงิน-แบ่งเงิน-ใช้เงิน และเบนมีเงินสะสมมากขึ้นๆ แต่เบนก็ไม่ยอมหยุด (เล่นพนัน) คู่ขนานกับภาพ เบนผิดนัดเพื่อนที่ทำโครงการวิทยาศาสตร์ด้วยกันจนกระทั่งออกปากว่ายินดีถอนชื่อออกจากโครงการ

เมื่อคาสิโนจับได้ว่ามี "ทีมนับแต้ม" ก็จัดคนเข้ามาแก้เกม การแพ้ไพ่ทำให้เบนขาดสติ แม้ทีมจะมีกติกาและเพื่อนร่วมทีมจะทักท้วง เบนก็ยัง "เล่นพนันเพื่อแก้มือ โดยหวังจะได้เงินที่เสียไปคืนมา" หลังพ่ายในเกมพนัน เบนถูกขับออกจากทีม อาจารย์ไม่ช่วยเหลือเรื่องการเรียน เงินสะสมถูกขโมย ถูกหักหลัง ถูกจับ ถูกซ้อม และโครงการวิทยาศาสตร์ที่ถอนชื่อออกได้รับรางวัล โลกในมหาวิทยาลัยพังทลายลงทันที

หนังตอกย้ำว่า ภาพอีกด้านหนึ่งของโลกพนันคือคำโกหก การหักหลัง และความรุนแรง ด้วยการทำให้ผู้ชม "สะใจ" ที่เบนสามารถ "เอาคืน" อาจารย์วิชาคณิตศาสตร์ และปิดฉากด้วยภาพ "เบนนั่งยังจุดเดิม แต่เขาไม่ใช่เบนคนเดิม"

เบนอาจจะได้ทุนเรียนต่อหรือไม่? แต่เบนพร้อมจะโลดแล่นในโลกพนัน

สันติภาพ นันทะสาร
และ ภาสกร คุ้มศิริ

สัญญาณอันตรายจากภัยพนัน

คุณเคยเล่นการพนันไหม? การเล่นพนันในบ่อนจริงจัง ซื้อลอตเตอรี่แถวบ้าน เล่นไพ่ แล้วใช้ขนมเดิมพันตอนไปเข้าค่าย กิจกรรมเหล่านี้นับเป็นการพนันนะครับ

การพนันเป็นกิจกรรมที่อยู่ในสังคมและอยู่คู่กับคนไทยมานานแล้ว หลายคนมองการพนันเป็นกิจกรรมสร้างความสุข ผ่อนคลาย เหมือนการดื่มเหล้าหรือเล่มเกม โดยมองข้ามปัญหา แม้ไม่ใช่ทุกคนที่กินเหล้าต้องเป็นโรคหรือทุกคนที่เล่นเกมจะป่วย การพนันก็เหมือนกัน ไม่ใช่ทุกคนที่เล่นการพนันแล้วจะเกิดปัญหา แต่ปัจจุบันมีงานวิจัยที่ยืนยันว่า การพนันทำให้เกิดผลเสียหลายอย่าง ทั้งด้านสมอง จิตใจ และสังคม การพนันสามารถส่งผลกระทบต่อสมอง และทางการแพทย์จัดให้การติดพนันเป็น "โรคทางจิตเวช"

เมื่อยังมีการเล่นพนันอยู่ และการพนันมีแนวโน้มเข้าใกล้คนรุ่นใหม่มากขึ้น เราควรรู้วิธีการสังเกตตัวเองและคนใกล้ตัวว่ามีปัญหาจากการพนันหรือไม่? อย่างไร?

คนเล่นการพนัน เริ่มแรกมักบอกว่าเล่นพนันเพื่อเข้าสังคมหรือเพื่อเป็นการผ่อนคลาย แต่นานไป แทนที่เล่นการพนันแล้วจะมีความสุขหรือมีเพื่อนมากขึ้น มันกลับกลายเป็นมีทุกข์และเสียเพื่อนแทนได้นะครับ เราสามารถดูปัญหาจากการพนันได้หลายวิธี เช่น

- อารมณ์ความรู้สึกเวลาเล่นได้หรือเสีย เช่น ไม่ถูกหวยแล้วอารมณ์เสีย ดุด่าคนในครอบครัว
- ความสัมพันธ์กับคนใกล้ตัวเริ่มมีปัญหา เช่น ขาดการใส่ใจ ไม่มีเวลาให้กัน เพราะมัวแต่ไปเล่นไพ่
- ทำงานแย่ลง ประสิทธิภาพการทำงานลดลง เพราะนอนดึกจากการลุ้นบอล

ผลเสียที่เกิดขึ้นกับคนเล่นการพนันนี่แหละคือจุดสังเกตว่า คุณ "อาจจะ" มีปัญหาจากการติดการพนันแล้ว แต่ถ้าอยากให้แน่ใจมากขึ้น คุณลองใช้ แบบประเมินปัญหาพนัน Problem Gambling Severity Index (PGSI) เป็นตัวช่วยได้นะครับ

ลองทำกันดู ถ้าเจอว่าคุณหรือคนใกล้ชิดเริ่มมีความเสี่ยงต่อปัญหาจากการพนันแล้ว สามารถโทรศัพท์คุยกับนักจิตวิทยาที่สายด่วนสุขภาพจิต 1323 ได้เลยนะครับ จะคุยเรื่องตัวเองหรือคุยเรื่องเพื่อนก็ได้ เราพร้อมรับสายตลอด 24 ชั่วโมง **ปัญหาจากการพนันแก้ไขได้ ไม่ยากเลย!**

การใช้แบบประเมินปัญหาพนัน ให้เริ่มด้วยคำถามว่า "ในช่วง 1 เดือนที่ผ่านมาคุณมีพฤติกรรม หรือ ความรู้สึกที่ตรงกับข้อคำถามต่อไปนี้หรือไม่ ขอให้คุณตอบให้ตรงกับความเป็นจริง โดยตอบว่า ไม่เคย บางครั้ง บ่อยครั้ง หรือแทบทุกครั้ง"

ข้อคำถาม	ไม่เคย	บางครั้ง	บ่อยครั้ง	แทบทุกครั้ง
1. บ่อยแค่ไหนที่คุณเล่นการพนันด้วยจำนวนเงินเกินกว่าที่คุณจะสามารถจ่ายได้				
2. บ่อยแค่ไหนที่คุณต้องเพิ่มจำนวนเงินพนันเพื่อให้ได้ความรู้สึกตื่นเต้นเร้าใจ หรือ ได้ลุ้นเหมือนเดิม				
3. บ่อยแค่ไหนที่คุณหวนกลับไปเล่นพนันแก้มืออีกครั้งเพื่อหวังจะได้เงินที่เสียไปคืนมา				
4. บ่อยแค่ไหนที่คุณต้องหยิบยืมเงินผู้อื่นหรือขายสิ่งต่างๆ เพื่อให้ได้เงินมาเล่นพนัน				
5. บ่อยแค่ไหนที่คุณรู้สึกว่าคุณอาจมีปัญหาจากการเล่นพนัน				
6. บ่อยแค่ไหนที่มีคนวิพากษ์วิจารณ์หรือบอกว่าคุณมีปัญหาจากการเล่นพนันซึ่งคุณอาจคิดว่าจริงหรือไม่จริงก็ได้				
7. บ่อยแค่ไหนที่คุณรู้สึกผิดกับการเล่นพนันหรือผลที่ตามมาจากการเล่นพนัน				
8. บ่อยแค่ไหนที่คุณมีปัญหาสุขภาพ ความเครียด หรือวิตกกังวลจากการเล่นพนัน				
9. บ่อยแค่ไหนที่การพนันทำให้คุณหรือคนในครอบครัวเกิดปัญหาทางการเงิน				

ทำครบทุกข้อแล้ว มารวมคะแนนกันเลยนะครับ คุณได้คะแนนกันเท่าไร?	0 คะแนน	ไม่มีปัญหาพนัน
	1-2 คะแนน	มีความเสี่ยงต่ำ
	3-7 คะแนน	มีความเสี่ยงปานกลาง
	8 คะแนนขึ้นไป	มีความเสี่ยงสูง

เสน่หา การพนัน

ไอ้เอกบอกผมมาตลอดว่า มันเล่นพนันแบบชิวๆ อยากเล่นก็เล่น อยากหยุดก็หยุด แต่ระยะหลังผมว่ามันอาการหนัก เอาแต่ก้มหน้า ผลสอบล่าสุดก็ดำน้ำ แต่ยังเล่นพนันออนไลน์บ่อยๆ ทั้งๆ ที่บอกว่าจะเลิกเล่นพนันตั้งแต่เทอมที่แล้ว

ไอ้เอกติดใจการเล่นพนันตั้งแต่มอต้น ตอนนั้นรุ่นพี่ชวนมันเล่นพนันบอลชุด ลงไป 50 เช้าวันต่อมาพี่เอาเงินมาให้ 600 พอผมถามว่าแทงบอลอะไร มันตอบว่าไม่รู้ ผมเลยถามว่า "แล้วจะรู้ได้ไงว่าบอลเข้า ไม่ได้โดนตกเบ็ด" มันบอกว่า "ไม่รู้ รู้แค่ว่าได้เงิน" หลังจากวันนั้นไอ้เอกก็ตามรุ่นพี่ไปเล่นพนันที่โต๊ะบอลบ่อยๆ แล้วก็ไปเองในที่สุด ผลก็เป็นไปตามสูตรคือ แรกๆ เล่นได้ ต่อมาก็ได้บ้าง-เสียบ้าง สรุปแล้วเสียมากกว่าได้

ตอนจบมอต้น ไอ้เอกย้ายบ้าน ช่วงนั้นมันหยุดเล่นพนันไปพักใหญ่ แต่ก็กลับไปเล่นพนันบอลอีกตอนป้าที่เป็นลูกน้องแม่ชวนไปเล่นที่โต๊ะบอลแถวบ้าน ตอนมอปลายไอ้เอกใช้เงินเล่นพนันมากขึ้น จนเงินไม่พอใช้ โกหกแม่เพื่อขอเงินพิเศษอยู่บ่อยๆ พอแม่จับได้และขอให้เลิกมันก็เลิก คือเลิกเล่นพนันบอล เลิกขาดเลยครับ เพราะมันหันไปเข้าคาสิโน หรือถ้าไม่ไปคาสิโนก็เล่นคาสิโนออนไลน์

ตอนอยู่มหาวิทยาลัย ไอ้เอกชอบชวนเพื่อนๆ เล่นพนันออนไลน์ ส่วนใหญ่เปิดบัญชีเล่นได้สักพักก็เลิกเพราะเสียดายเงิน แต่ไอ้เอกเล่นตลอด เสียเงิน เสียการเรียน บ่นบ่อยๆ ว่า เครียด ปวดหัว นอนไม่หลับ แต่ไม่ยอมเลิก ใครเตือนก็ไม่ฟัง แต่หลังจากผลสอบปลายปี 1 "ดำน้ำ" จากที่เคยได้เกรด 3 กว่า ตกลงมาเหลือเกรด 1 ปลายๆ เท่านั้น ไอ้เอกก็ประกาศว่าจะเลิกเล่นพนันเด็ดขาด

ไอ้เอกพยายามเลิกเล่นพนันหลายวิธี เช่นปิดบัญชีกับคาสิโน เปลี่ยนพาสเวิร์ดมั่วๆ จะได้เข้าไม่ถูก เปลี่ยนบัญชีธนาคารเป็นแบบเบิกจากสมุดเท่านั้นเพื่อจะได้เอาเงินมาเล่นพนันได้ยาก ฯลฯ แต่พอคาสิโนยิงโปรโมชั่นเข้ามือถือ ไอ้เอกก็ตามเข้าไปเล่นพนันทุกที แม้แต่ตอนนี้ ตอนที่บอกว่าเลิกแล้วๆ ผมก็เห็นว่า ไอ้เอกบอกว่าเครียดทีไรก็ไปจบลงด้วยการขอยืมบัญชีแฟนไปเล่นพนันออนไลน์

ผมก็ไม่รู้เหมือนกันว่า ไอ้เอกจะเลิกเสน่หาการเล่นพนันได้เมื่อไหร่ และหวังว่าเพื่อนๆ จะไม่หลงเสน่ห์และเล่ห์เหลี่ยมของการพนันเหมือนกับไอ้เอกนะครับ

เทคโนโลยีเปลี่ยนไวราวสายฟ้า
เช่นระบบเงินตราดิจิตอล
ขยายเร็วเกินกีดกันหรือบั่นทอน
โลกพนันจึงเข้าซ้อนเก็งกำไร

โลกเปลี่ยนแปลงเป็นไปไม่เท่ากัน
ภาคหนึ่งนั้นชวนตะลึงถึงไหนไหน
ภาคชาวบ้านยังงงงันพนันคือสิ่งใด
ด้วยบางสิ่งเห็นเป็นวิถีไทยนันทนาการ

ทั้งส่วนยอดและส่วนฐานสังคมนี้
ต่างวิถีหากคลับคล้ายหลายสถาน
ต่างจำเป็นมีหลักคิดวินิจฉัยปรีชาชาญ
ต่างจำเป็นมีดวงมาลย์อันมั่นคง