



## รายงานวิจัยฉบับสมบูรณ์

# เยาวชนกับการพนัน

: ปัจจัยเสี่ยง ความเปราะบาง  
และผลกระทบทางสังคม

ดร. กาญจนีนภา พงศ์พนรัตน์  
ธีรโชติ ภูมิกมร

## บทคัดย่อ

โครงการวิจัย “เยาวชนกับการพนัน: ปัจจัยเสี่ยง ความเปราะบางและผลกระทบทางสังคม (Youth Gambling: Risk factors, Vulnerabilities and Social Impacts)” มีวัตถุประสงค์การวิจัยเพื่อ (1) ประเมินความเปราะบางของเยาวชนในการเข้าถึงการพนัน ในมิติครอบครัว ชุมชน และสังคม (2) ระบุปัจจัยเสี่ยงที่มีอิทธิพลต่อเยาวชนในการเข้าร่วมเล่นพนันในรูปแบบต่างๆ (3) เพื่อศึกษาผลกระทบทางสังคมในมิติครอบครัว ชุมชน และองค์กรจากพฤติกรรมการเล่นพนันของเยาวชน (4) เพื่อศึกษาบทบาทและโครงสร้างของหน่วยงานและองค์กรที่ให้ความช่วยเหลือเยาวชนจากปัญหาการพนัน และ (5) เพื่อเสนอแนะข้อเสนอเชิงนโยบายและมาตรการทางสังคมในการลดผลกระทบจากพฤติกรรมการเล่นพนันของเยาวชน โดยเก็บข้อมูลจากเยาวชนที่มีอายุ 13-24 ปี โดยแบ่งเป็น 2 ระดับคือ วัยรุ่นตอนต้น (13-18 ปี) และวัยรุ่นตอนปลาย (19-24 ปี) จากชุมชนเสี่ยงจำนวน 5 ชุมชนในเขตกรุงเทพมหานคร ประกอบด้วย ชุมชนคลองเตย ชุมชนตึกแดง ชุมชนวัดดวงแข ชุมชนดอนเมือง ชุมชนเตาปูน

ผลการศึกษาสะท้อนให้เห็นว่า ปัจจุบันยังไม่มีมาตรการเพื่อส่งเสริมให้เกิดนโยบายในการคุ้มครองเยาวชนผลกระทบจากปัญหาการพนันในภาพรวม และการสร้างการมีส่วนร่วมจากผู้มีส่วนเกี่ยวข้องให้ได้ตระหนักถึงผลกระทบทางสังคมต่อประเด็นการพนันในสังคมไทยยังไม่เพียงพอต่อการกำหนดนโยบายสาธารณะในการป้องกันเยาวชนจากการพนัน ผู้วิจัยยังมีความพยายามแสดงให้เห็นว่า การพนันของเยาวชนในมิติความเสี่ยงและความเปราะบางซึ่งเป็นสาเหตุของปัญหาอาชญากรรมและอบายมุขอื่นๆ ซึ่งสถานการณ์เชิงลึกในชุมชนและผลกระทบโดยรวมผลจากการพนัน ทั้งผลกระทบระดับสังคม ระดับความรุนแรง (อาชญากรรม, ครอบครัว, สังคม) ผลกระทบด้านมิติเศรษฐกิจยังไม่ช่วยให้เกิดการแก้ปัญหาของผู้ติดการพนันและการพนันที่ส่งผลกระทบต่อบุคคลอื่น และผลกระทบด้านสุขภาพของนักพนันเยาวชนเอง นอกจากนี้ ผลการศึกษายังช่วยให้เห็นมิติเชิงผลกระทบระดับจุลภาคจากพฤติกรรมการเล่นพนันสู่มหภาคในเชิงนโยบายและสถานการณ์โดยภาพรวมของปัญหาการพนันในมิติเฉพาะกลุ่มและผลกระทบทางสังคมจากพฤติกรรมการพนัน

# สารบัญ

## บทที่ 1 บทนำ

1.1.	หลักการและเหตุผล/ที่มาและความสำคัญของปัญหาการวิจัย	1
1.2.	วัตถุประสงค์การศึกษา	5
1.3.	ขอบเขตการศึกษา	5
1.4.	ประโยชน์ที่คาดว่าจะได้รับ	6
1.5.	ข้อจำกัดด้านการวิจัย	6

## บทที่ 2 สาระสำคัญของความรู้

2.1.	แนวคิดและทฤษฎีที่เกี่ยวข้อง	8
2.2.	งานวิจัยที่เกี่ยวข้อง	31

## บทที่ 3 วิธีวิทยาการวิจัย

3.1.	แนวคิดและปรัชญาของวิธีวิทยาการวิจัย	40
3.2.	กรอบแนวคิดการวิจัยและตัวแปรที่เกี่ยวข้อง	43
3.3.	วิธีการศึกษา	45
3.4.	การเก็บรวบรวมข้อมูล	48
3.5.	เครื่องมือที่ใช้ในการเก็บข้อมูล/แบบสอบถาม	51
3.7.	การวิเคราะห์ข้อมูล (Data Coding)	52
3.8.	ขั้นตอนการดำเนินงาน/แผนการดำเนินงาน	52

## บทที่ 4 ผลการศึกษา: บริบทพื้นที่ศึกษา

4.1.	บริบทพื้นที่ศึกษาและภูมิหลังเชิงประวัติศาสตร์สังคมของชุมชน	55
4.2.	บริบทพื้นที่ศึกษากับประเด็นการวิจัย	68

## บทที่ 5 ผลการศึกษา: พฤติกรรม ปัจจัยเสี่ยง และความเปราะบางในการเล่นพนันของเยาวชน

5.1.	พฤติกรรมที่เกี่ยวข้องกับการเล่นพนันของเยาวชน	76
5.2.	พฤติกรรมเสี่ยงของเยาวชน	80
5.3.	ปัจจัยเสี่ยงในการเข้าสู่การพนันของเยาวชน	87
5.4.	ความเปราะบางของเยาวชนในการเล่นพนัน	94

## บทที่ 6 ผลการศึกษา: ผลกระทบจากการเล่นพนันของเยาวชน

6.1.	ผลกระทบจากการเล่นพนันของเยาวชน	101
6.2.	ผลกระทบต่อเยาวชนจากข้อมูลเอกสารและข้อมูลภาคสนาม	105
6.3.	องค์กรที่ให้ความช่วยเหลือเยาวชนจากการพนัน	106

## สารบัญ(ต่อ)

### บทที่ 7 สรุปและอภิปรายผลการวิจัย

7.1.	ข้อมูลพื้นฐานทางครอบครัว เศรษฐกิจ และสังคมของเยาวชนกับการพนัน	108
7.2.	ปัจจัยเสี่ยงในการเข้าสู่การพนันของเยาวชน	112
7.3.	ความเปราะบางของเยาวชนกับการพนัน	113
7.4.	ผลกระทบทางสังคมในการเข้าสู่การพนันของเยาวชน	114
7.5.	หน่วยงานที่ให้ความช่วยเหลือเยาวชนจากการพนันและข้อเสนอแนะและมาตรการทางสังคมในการป้องกันและเยียวยาเยาวชนจากการพนัน	115
	เอกสารอ้างอิง	116

# บทที่ 1

## บทนำ

### 1.1. หลักการและเหตุผล/ที่มาและความสำคัญของปัญหาการวิจัย

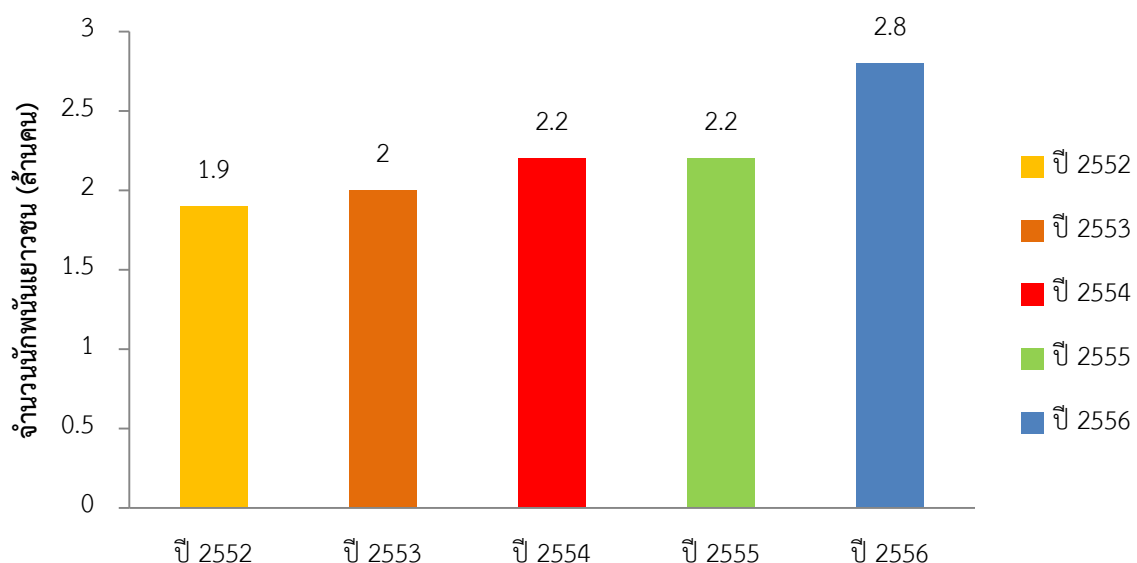
สถานการณ์การขยายตัวของการเล่นพนันทั่วโลกสร้างความกังวลให้ประเทศต่างๆ ต่อการเตรียมความพร้อมรับมือกับอุบัติการณ์ของปัญหาการพนันในชุมชนมากขึ้น (Korn D., Gibbins R., Azmier J., 2003) จากการเติบโตขยายตัวแบบก้าวกระโดดของธุรกิจการพนันในรอบทศวรรษที่ผ่านมา สร้างรูปแบบ วิธีการ และทัศนคติใหม่ๆ กับการเล่นพนัน เช่น ทำให้การเล่นพนันเป็นเครื่องบ่งบอกถึงความทันสมัย การสร้างค่านิยมการเล่นพนันที่สร้างรายได้มหาศาล การใช้การเล่นพนันเป็นเครื่องมือในการประชาสัมพันธ์เชิงท่องเที่ยว การให้คุณค่ากับกระบวนการของการพนันในฐานะองค์ความรู้และภูมิปัญญาท้องถิ่น รวมถึงการให้คุณค่าต่อธุรกิจที่เกี่ยวข้องกับการพนันในฐานะอาชีพที่สร้างเศรษฐกิจในระดับครัวเรือน และภาครัฐก็มักจะมีส่วนพัวพันกับการพนันจากแรงผลักดันของภาคสังคมและภาคธุรกิจและได้รับประโยชน์โดยตรงจากรายได้ภาษีอากรที่จัดเก็บจากการเปิดให้มีการพนันโดยถูกต้องตามกฎหมาย (ศูนย์ศึกษาปัญหาการพนัน, 2556) เป็นผลให้การเล่นพนันมีแนวโน้มเพิ่มขึ้นอย่างต่อเนื่อง โครงสร้างธุรกิจการพนันมีความซับซ้อนและผลประโยชน์มหาศาล รวมทั้งมีหลายกลุ่มบุคคลที่เข้ามาเกี่ยวข้อง ภายใต้กฎหมายเกี่ยวกับการพนันที่มีช่องโหว่ให้ผู้ที่ได้รับประโยชน์แสวงหากำไรสร้างบรรทัดฐานเรื่องการเล่นพนันให้เอื้อต่อการขยายตัวของธุรกิจการพนัน

แม้จะกำหนดไว้ว่าการพนันบางประเภทเป็นสิ่งผิดกฎหมาย โทษของการเล่นการพนันโทษอาญาทั่วไปคือจำคุก กักขัง ปรับ และริบทรัพย์สิน ตามพระราชบัญญัติการพนัน พุทธศักราช 2478 ได้จำแนกประเภทและกำหนดบทลงโทษที่ชัดเจน แต่การพนันยังไม่หมดไปจากสังคมไทย ผู้คนสามารถเล่นการพนันได้แม้กระทั่งอยู่ที่บ้านและหาความสนุกจากการเล่นการพนัน ผู้เล่นทั้งหมดอ้างว่าการกระทำของพวกเขาเป็นเรื่องส่วนตัวไม่สร้างความเดือดร้อนและก่อให้เกิดผลเสียต่อสังคมส่วนรวม พฤติกรรมของผู้เล่นการพนันเป็นภาพลบในสายตาของสังคมไทยแต่การพนันสำหรับคนบางกลุ่มมีการกล่าวถึงการพนันในด้านบวก (Positive Perspectives) เช่นว่าการพนันนั้นเป็นกิจกรรมที่ให้ความเพลิดเพลินบันเทิงใจ ทำให้คนที่ชื่นชอบการเล่นพนันได้พักผ่อนหย่อนใจคลายเครียด เป็นกิจกรรมสำหรับคนที่รายได้สูง แต่สำหรับคนมีรายได้น้อยการเล่นพนันมิได้มีสถานะของกิจกรรมการละเล่นเพื่อความบันเทิง แต่เป็นเครื่องมือในทางเศรษฐกิจที่ถูกคาดหวังว่าจะช่วยสร้างรายได้ที่เพิ่มขึ้น โดยรูปแบบและลักษณะของการพนันในแบบเดิมๆ ยังคงมีการเล่นกันอย่างกว้างขวางหลากหลายและที่สำคัญวัยของผู้ที่เล่นการพนันมิได้มีเพียงวัยผู้ใหญ่ที่ประกอบอาชีพ หรือ ผู้ที่หารายได้ด้วยตัวเอง แต่กลุ่มของผู้เล่นการพนันยังรวมถึงวัยรุ่นที่ยังไม่มีรายได้จากการทำงาน กลุ่มเด็กและเยาวชนไทยทั้งในระดับมัธยมปลาย อาชีวศึกษา และอุดมศึกษา มีการซื้อสลากกินแบ่งรัฐบาล หวยใต้ดิน การเล่นพนันหลากหลายประเภท โดยเงินส่วนที่ใช้เล่นเป็นเงินสำหรับใช้ประจำวันที่ได้รับจากผู้ปกครองหากไม่มีเงินหรือเงินไม่เพียงพอต่อการซื้อ แหงหรือชำระหนี้เยาวชนเหล่านี้อาจจะกู้เงินนอกระบบหรืออาจขายบริการเพื่อแลกกับเงินที่จะทำมาใช้ในการเล่นพนันโดยไม่หวาดกลัวกับผลที่จะตามมา

ข้อมูลสถิติเกี่ยวกับการพนันของประเทศไทยชี้ตรงกันว่า กลุ่มที่ได้รับผลกระทบมากที่สุด คือเด็กหรือเยาวชนในฐานะตกเป็นทาสของการพนัน อาทิ ข้อมูลจากการศึกษาสถานการณ์ พฤติกรรม และผลกระทบการพนันในประเทศไทย โดยดร. พิณิจ ลาภธนานนท์ และคณะ ในปี 2552 ระบุว่าคนไทยร้อยละ 77.1 เคยมีประสบการณ์เล่นการพนันและเป็นเพศชายมากกว่าเพศหญิงโดยสัดส่วนของคนเมืองสูงกว่าคนชนบท ในจำนวนนี้เป็นนักพนันที่เป็นเยาวชนคืออายุน้อยกว่า 24 ปีร้อยละ 4.1 หรือประมาณ 1.9 ล้านคน และยังประมาณการจำนวนเด็กและเยาวชนที่เล่นการพนันในปี 2553 ว่ามีจำนวนประมาณ 2.8 ล้านคน ที่น่าสนใจคือกว่าร้อยละ 6.3 ของผู้ที่มีประสบการณ์เล่นการพนัน เริ่มเล่นการพนันครั้งแรกในขณะที่มีอายุต่ำกว่า 24 ปี โดยนิยมเล่นหวยใต้ดิน สลากกินแบ่งรัฐบาล ไพ่ พนันฟุตบอล และไฮโล ตามลำดับ เช่นเดียวกับข้อมูลจากสำนักงานส่งเสริมสวัสดิภาพและพิทักษ์เด็ก เยาวชน ผู้ด้อยโอกาส และผู้สูงอายุ (2554) พบว่า จากจำนวนเด็กประถมทั้งประเทศกว่า 5 ล้านคน มีเด็กประถม 300,000 กว่าคนที่ติดการพนัน ส่วนเด็กมัธยมศึกษา อาชีวศึกษา อุดมศึกษาที่ปัจจุบันมีอยู่ ประมาณ 7 ล้านคน ติดการพนันประมาณ 1.7 ล้านคน ซึ่งส่วนใหญ่เป็นการเล่นการพนันฟุตบอลและเกมออนไลน์ อีกทั้งผลการสำรวจของศูนย์เครือข่ายวิชาการเพื่อสังเกตการณ์และวิจัยความสุขชุมชน (ศูนย์วิจัยความสุขชุมชน) มหาวิทยาลัยอัสสัมชัญ (2555) ระบุว่า มีเด็กและเยาวชนไทยเข้าสู่วงการพนันกว่า 2.2 ล้านคน โดยกลุ่ม อายุ 18-24 ปี เคยเล่นการพนันมากถึงร้อยละ 22 ขณะที่กลุ่มอายุ 12-17 ปี เคยเล่นพนันร้อยละ 12 ทั้งนี้ข้อมูลที่น่าเป็นห่วงคือ ความถี่ในการเล่นพนัน โดยกลุ่มอายุ 12-17 ปี เฉลี่ยเล่นเดือนละ 5 ครั้ง อายุ 18-24 ปี เพิ่มเป็นเดือนละ 6 ครั้ง

แผนภาพที่ 1 สรุปภาพรวมข้อมูลทางสถิติของจำนวนเยาวชนที่เป็นนักพนันผ่านการสำรวจ ประเมิน และเก็บข้อมูลภาคสนามจากหลายหน่วยงานทั้งหน่วยงานภาครัฐ เอกชน และองค์กรที่เกี่ยวข้องกับนโยบายด้านการพนันช่วงปี 2552-2556 สะท้อนให้เห็นเยาวชนมีแนวโน้มที่จะเป็นนักพนันมากและเพิ่มจำนวนขึ้น

แผนภาพที่ 1 สถิติจำนวนนักเยาวชนที่เป็นนักพนันปี 2552-2556



ผลการสำรวจยังชี้ว่า นักศึกษาที่เล่นพนันมักมีสภาพแวดล้อมที่คุ้นเคยกับการพนันมาก่อน เช่น มีสมาชิกในครอบครัว ญาติหรือเพื่อนเล่นพนัน นักศึกษาที่เล่นการพนันเหล่านี้ประสบปัญหาถึงร้อยละ 30 โดยเป็นปัญหาทางการเงินถึงหนึ่งในสามของปัญหาที่ประสบ (กมลทิพย์ อาร์ธอส, มนฤดี กิรติพรานนท์, วิษณุ วงศ์สินศิริกุล, 2556) สะท้อนการพนันในมิติทางเศรษฐกิจและสังคมในฐานะทางเลือกการสร้างรายได้และสภาพแวดล้อมที่เอื้อให้เยาวชนเข้าร่วมการเล่นพนันในระดับชุมชน

สาเหตุสำคัญที่ทำให้การเพิ่มจำนวนนักพนันในกลุ่มเยาวชนมากขึ้น พบว่า เพราะปัจจุบันสังคมยอมรับว่าการเล่นการพนันในเยาวชนเป็นเรื่องปกติมากขึ้นและมีนัยสำคัญต่อการเจริญเติบโตของธุรกิจการพนัน ซึ่งสร้างรายได้ให้ภาครัฐในทางหนึ่ง แม้ว่าผลจากการเพิ่มจำนวนดังกล่าวสร้างพฤติกรรมเสี่ยงด้านการพนันในสังคม ประเด็นดังกล่าว สร้างความกังวลให้ผู้ที่มีส่วนเกี่ยวข้องทั้ง หน่วยงานภาครัฐ องค์กรเอกชน เจ้าหน้าที่และนักวิจัยในการจัดการปัญหาและเสนอทางออกที่ดีที่สุดที่แสดงให้เห็นว่าการเล่นการพนันที่ยังไม่บรรลุนิติภาวะสร้างความเสี่ยงต่อการเกิดปัญหาสังคมและยากสำหรับการพัฒนาวิธีการเพื่อลดปัญหาจากการเล่นการพนันในอนาคต (Jacobs, 1989) และงานวิจัยเชิงประจักษ์ในต่างประเทศ ชี้ให้เห็นว่า ปัญหาของการเล่นการพนันของเยาวชนเริ่มต้นจากที่โรงเรียน และพฤติกรรมอยากรู้ อยากลองในช่วงวัยรุ่นเกิดขึ้นต่อเนื่องและพัฒนาวิธีการเล่นจากกลุ่มเพื่อนวัยเดียวกันในโรงเรียน (Ladouceur, Dube, & Bujold, 1994; Korn .D, et.al, 2003) อย่างไรก็ตาม ปัญหาการพนันถูกกำหนดให้เป็นนโยบายสาธารณะและวาระเร่งด่วนในหลายประเทศ และมีการศึกษา สำรวจและวิจัยอย่างกว้างขวางโดยการสนับสนุนของรัฐบาลเป็นหลัก โดยส่วนใหญ่มุ่งเน้นปรับเปลี่ยนพฤติกรรมการเล่นพนันและรู้เท่าทันสถานการณ์และผลกระทบจากการพนัน อาทิ การทำความเข้าใจเชิงประชากรและสังคมเพื่อระบุจำนวนผู้เล่นพนันในทุกรูปแบบ การศึกษาปัจจัยและตัวแปรที่เกี่ยวข้องกับปัญหาการพนัน การระบุบุคคลและกลุ่มบุคคลที่มีแนวโน้มที่จะกลายเป็นปัญหาการพนัน ปัญหาการเล่นการพนันในมิติทางวัฒนธรรม และประเด็นอื่นๆที่น่าสนใจ (Tracie O. et.al, 2010)

ในสังคมไทยการเล่นพนันในเยาวชนเริ่มมีการศึกษาอย่างจริงจังในช่วงไม่กี่ปีที่ผ่านมา นัยสำคัญของการศึกษาวิจัยอย่างเป็นรูปธรรมเกี่ยวกับปัญหาการพนันคือการจัดตั้ง ศูนย์ศึกษาปัญหาการพนัน ในปี พ.ศ. 2553 โดย คณะกรรมการสำนักงานกองทุนสนับสนุนการสร้างเสริมสุขภาพมีมติให้พัฒนากลุ่มงานด้านการลดปัญหาพนัน เพื่อให้เกิดการขับเคลื่อนให้สังคมตระหนักถึงปัญหาที่เกิดจากการเล่นพนัน มุ่งเน้นป้องกันกลุ่มเป้าหมายเด็กและเยาวชน และผลักดันให้เกิดนโยบายและกลไกในการจัดการเรื่องการป้องกันและลดผลกระทบที่เกิดจากการพนัน รวมถึงมีระบบช่วยเหลือเยียวยาผู้ติดการพนัน โดยปัจจุบันผลงานวิจัยของศูนย์ศึกษาปัญหาการพนันได้สร้างความรู้ความเข้าใจถึงปัญหาการพนันที่อิงแอบอยู่ในงานบุญประเพณีต่างๆ เช่น ประเพณีแข่ง เรือยาว งานบุญบั้งไฟ งานศพ จนทำให้เกิดปัญหาต่อการจัดงานบุญประเพณีเหล่านั้น หรือการพนันที่ใช้สัตว์ต่อสู้หรือแข่งขัน เช่น ไก่ชน วัวชน ที่เปลี่ยนจากการพนันที่บ้านกลายเป็นธุรกิจการพนัน และการสร้างความรู้ความเข้าใจในมิติใหม่ๆ ของการพนันที่มีมานานอย่างลอตเตอรี่และหวยใต้ดิน รวมถึงการพนันของคนสมัยใหม่อย่างการพนันฟุตบอลและการพนันออนไลน์ (ศูนย์ศึกษาปัญหาการพนัน, 2556) นำไปสู่ข้อเสนอมาตรการเพื่อกำกับดูแลการพนัน และสร้างการมีส่วนร่วมของชุมชนในการควบคุมการพนัน

แม้ว่าหลายหน่วยงานตระหนักถึงปัญหาการพนันในเยาวชนที่ส่งผลกระทบต่อและเป็นจุดเริ่มต้นในการเข้าสู่อบายมุขอื่นๆ แต่จากข้อมูลเบื้องต้น ช่องโหว่จากข้อมูลเชิงสำรวจงานวิจัยในประเทศไทยจำนวนมากแสดงให้เห็นว่า งานวิจัยเกี่ยวกับเยาวชนกับการพนันยังขาดการศึกษาในมิติเชิงลึก โดยเฉพาะการเข้ามามีส่วนร่วมของเยาวชนต่อการกำหนดแนวโน้มและทิศทางของธุรกิจการพนันอย่างเต็มรูปแบบ ปัจจัยเกื้อหนุนและความเสี่ยงให้เยาวชนเข้าร่วมการเล่นพนัน และประเด็นการเล่นพนันในฐานะเป็นปัญหาสังคมและก่อให้เกิดปัญหาอันตรายอื่นๆ ตามมา โดยเฉพาะประเด็นความเสี่ยงและความเปราะบางของเยาวชนกับการพนันยังไม่มี การทำการวิจัย สำรวจข้อมูล และศึกษาเพื่อเสนอแนะแนวทางป้องกันทั้งจากนักวิชาการ หน่วยงานภาครัฐ และองค์กรเอกชนอย่างจริงจัง และงานวิจัยที่ผ่านมาจึงยังไม่มีการระบุถึงสาเหตุเชิงลึกที่ชัดเจนในมิติเข้าถึงการพนัน ความเสี่ยง ความเปราะบาง และผลกระทบทางสังคม

กรณีของประเทศไทย ยังมีประเด็นการนำนโยบายไปปฏิบัติเพื่อลดละเลิกการพนันไปปฏิบัติ เนื่องจาก องค์กรหรือหน่วยงานที่มีส่วนในการผลักดันให้มีการการอภิปรายเกี่ยวกับวิธีการกำหนดและดำเนินการ รับผิดชอบนโยบายการเล่นการพนัน กฎระเบียบและการคุ้มครองผู้บริโภคยังขาดความร่วมมือเชิงบูรณาการ (Gainsbury, S., Parke, J., & Suhonen, N., 2013) ทำให้การกำหนดมาตรการลดผลกระทบในมิติต่างๆ ทั้ง สังคม สุขภาพ ครอบครัว ยังไม่บรรลุผลสำเร็จ

เพื่อส่งเสริมให้เกิดนโยบายในการคุ้มครองผู้ได้รับผลกระทบจากปัญหาการพนันในภาพรวม และสร้าง การมีส่วนร่วมจากผู้มีส่วนเกี่ยวข้องให้ได้ตระหนักถึงผลกระทบทางสังคมต่อประเด็นการพนันในสังคมไทย ผู้วิจัยจึงสนใจที่จะศึกษาการพนันของเยาวชน ในมิติความเสี่ยงและความเปราะบางเพื่อดำเนินการระบุสาเหตุ ของปัญหา, สถานการณ์เชิงลึกในชุมชน และผลกระทบโดยรวมผลจากการพนัน ทั้งผลกระทบระดับสังคม ระดับความรุนแรง (อาชญากรรม, ครอบครัว, สังคม) ผลกระทบด้านมิติเศรษฐกิจเพื่อนำไปสู่การแก้ปัญหาของ ผู้ติดการพนันและการพนันที่ส่งผลกระทบต่อบุคคลอื่น และผลกระทบด้านสุขภาพของนักพนัน ซึ่งมีความ จำเป็นและจะช่วยให้เข้าใจ ปัญหาและสาเหตุที่แท้จริง ในมิติเชิงผลกระทบระดับจุลภาคจากพฤติกรรมการเล่น พนันสุ่มหาคในเชิงนโยบายและสถานการณ์โดยภาพรวมของปัญหาการพนันในมิติเฉพาะกลุ่มและผลกระทบ ทางสังคมจากพฤติกรรมการเล่น

ผู้วิจัยจึงมีความสนใจที่จะศึกษาความเปราะบางที่ทำให้เยาวชนมีพฤติกรรมการเล่นพนัน และปัจจัย เสี่ยงที่ทำให้เด็กและเยาวชนในการเข้าสู่การเล่นพนันและผลกระทบที่เกิดขึ้นจากการเล่นพนันเพื่อเป็น ข้อเสนอแนะในการหาวิธีการแก้ปัญหา โดยเป้าประสงค์สำคัญคือ การนำเสนอมุมมองของกลุ่มเยาวชนต่อการ พนันในสังคมไทย ทั้งกลุ่มที่เป็นนักพนันและไม่เคยเล่นพนัน ผู้มีส่วนได้เสีย ผู้กำหนดนโยบาย และผู้นำนโยบาย ไปปฏิบัติ เพื่อให้เห็นภาพรวมของสถานการณ์ ความเปราะบางของเยาวชน และปัจจัยเสี่ยงที่มีอิทธิพลทำให้ เยาวชนเข้าร่วมกิจกรรมการพนันรวมถึง ผลกระทบทางสังคมเชิงลึกในมิติต่างๆ ผ่านการค้นคว้าศึกษา วิจัย และทบทวนวรรณกรรมในแต่ละด้านเพื่อสร้างความชัดเจนต่อมาตรการทางสังคมและข้อเสนอเชิงนโยบายใน อนาคตเพื่อบรรเทาพฤติกรรมเสี่ยงของเยาวชนในฐานะอนาคตของชาติ



## 1.2. วัตถุประสงค์การศึกษา

โครงการวิจัย “เยาวชนกับการพนัน: ปัจจัยเสี่ยง ความเปราะบางและผลกระทบทางสังคม (Youth Gambling: Risk factors, Vulnerabilities and Social Impacts)” มีวัตถุประสงค์การวิจัย ดังนี้

- 1.2.1. เพื่อประเมินความเปราะบางของเยาวชนในการเข้าถึงการพนัน ในมิติครอบครัว ชุมชน และสังคม
- 1.2.2. เพื่อระบุปัจจัยเสี่ยงที่มีอิทธิพลต่อเยาวชนในการเข้าร่วมเล่นพนันในรูปแบบต่างๆ
- 1.2.3. เพื่อศึกษาผลกระทบทางสังคมในมิติ ครอบครัว ชุมชน และองค์กรจากพฤติกรรมการเล่นพนันของเยาวชน
- 1.2.4. เพื่อศึกษาบทบาทและโครงสร้างของหน่วยงานและองค์กรที่ให้ความช่วยเหลือเยาวชนจากปัญหาการพนัน
- 1.2.5. เพื่อเสนอแนะข้อเสนอเชิงนโยบายและมาตรการทางสังคมในการลดผลกระทบจากพฤติกรรมการเล่นพนันของเยาวชน

## 1.3. ขอบเขตการศึกษา

โครงการเยาวชนกับการพนัน: ปัจจัยเสี่ยง ความเปราะบางและผลกระทบทางสังคม (Youth Gambling: Risk factors, Vulnerabilities and Social Impacts) มีขอบเขตการศึกษา ดังนี้

**1.3.1. ขอบเขตด้านประชากร** คือ เยาวชนที่มีอายุ 13-24 ปี โดยแบ่งเป็น 2 ระดับคือ วัยรุ่นตอนต้น (13-18 ปี) และวัยรุ่นตอนปลาย (19-24 ปี) โดยจำนวนที่จะสัมภาษณ์นั้นต้องเริ่มเข้าไปศึกษาเพื่อที่จะได้ทราบว่าภูมิหลังของครอบครัวและสภาพแวดล้อม แล้วจึงจะสามารถกำหนดกลุ่มเป้าหมายและจำนวนที่จะสัมภาษณ์ ซึ่งตามหลักของการวิจัยเชิงคุณภาพจะเน้นการอ้อมของข้อมูลมากกว่าจำนวนกลุ่มตัวอย่าง ถ้าจะกำหนดจำนวนกลุ่มตัวอย่างตามหลักการวิจัยเชิงคุณภาพจริงๆ แล้ว ควรจะอยู่ระหว่าง 4-40 ตัวอย่าง (Holloway & Wheeler, 1996)

**1.3.2. ขอบเขตด้านพื้นที่** คัดเลือกจากชุมชนเสี่ยงจำนวน 5 ชุมชนในเขตกรุงเทพมหานคร ประกอบด้วย ชุมชนคลองเตย ชุมชนตึกแดง ชุมชนวัดดวงแข ชุมชนดอนเมือง ชุมชนเตาปูน จากข้อมูลของสำนักงานตำรวจแห่งชาติที่ระบุเป็นชุมชนสีแดงที่มีความเสี่ยงต่อประเด็นการพนันและอบายมุข (สำนักงานตำรวจแห่งชาติ, 2556) ทั้งนี้การศึกษาและคัดเลือกชุมชน อาศัยการศึกษาวิเคราะห์บริบทของพื้นที่ศึกษา (Setting) โดยแบ่งเป็นเขตชุมชนในเขตเมืองชั้นนอกและเขตเมืองชั้นใน ทั้งนี้ประเด็นที่ควรคำนึงถึงคือ ความเป็นไปได้ในการเข้าถึงข้อมูล จึงมีการกำหนดและประมาณจำนวนกลุ่มเป้าหมายในแต่ละชุมชนละ 10 ตัวอย่างเพื่อใช้ในการศึกษาวิจัย

**1.3.3. ขอบเขตด้านประเด็นการวิจัย** ในการวิจัยครั้งนี้มุ่งเน้นทำความเข้าใจปัจจัยเสี่ยง ความเปราะบาง และผลกระทบทางสังคมกับการพนันของเยาวชน โดยเป้าประสงค์สำคัญคือ การนำเสนอมุมมองของกลุ่มเยาวชนต่อการพนันในสังคมไทย ทั้งกลุ่มที่เป็นนักพนันและไม่เคยเล่นพนัน เพื่อให้เห็นภาพรวมของสถานการณ์และผลกระทบทางสังคมเชิงลึกในมิติต่างๆ ผ่านการค้นคว้าศึกษา

วิจัยและทบทวนวรรณกรรมในแต่ละด้านเป็นสำคัญ และเพื่อสร้างความชัดเจนต่อมาตรการทางสังคม ในอนาคตเพื่อบรรเทาพฤติกรรมเสี่ยงของเยาวชน

#### 1.4. ประโยชน์ที่คาดว่าจะได้รับ

โครงการเยาวชนกับการพนัน: ปัจจัยเสี่ยง ความเปราะบางและผลกระทบทางสังคม (Youth Gambling: Risk factors, Vulnerabilities and Social Impacts) มีประโยชน์ที่คาดว่าจะได้รับ ดังนี้

1.4.1. การสำรวจ ปัญหา สถานการณ์ และผลกระทบทางสังคมต่อพฤติกรรมการเล่นพนันของเยาวชนไทยช่วยให้ทราบถึงแนวโน้มของประเด็นปัญหาและสถานการณ์ด้านการพนัน โดยมุ่งเน้นไปที่พฤติกรรมการเล่นพนันของเยาวชนในชีวิตประจำวัน แนวโน้มดังกล่าวจะช่วยกำหนดทิศทางการส่งเสริมและสนับสนุนมาตรการลดความเสี่ยงจากการพนันได้เป็นอย่างดี

1.4.2. กระตุ้นให้หน่วยงานภาครัฐที่มีหน้าที่ในการกำหนดทิศทางและนโยบายเกี่ยวกับเยาวชนได้มีแผนและโครงการในการจัดมาตรการทางสังคมเพื่อลดพฤติกรรมการเล่นพนันในเยาวชน รวมทั้งกระตุ้นให้ทุกภาคส่วนได้เข้ามีส่วนร่วมในการกำหนดแนวนโยบายเพื่อป้องกันเยาวชนจากการพนัน

1.4.3. ผลการวิจัยช่วยสร้างบรรทัดฐานที่สังคมยอมรับในการช่วยลดและบรรเทาพฤติกรรมของเยาวชนต่อปัญหาการพนัน ภายใต้การสนับสนุนของศูนย์ศึกษาปัญหาการพนัน และสำนักงานกองทุนสนับสนุนการสร้างเสริมสุขภาพ (สสส.) มีประสิทธิภาพมากยิ่งขึ้น

1.4.4. ผลการศึกษาในกรณีของกรุงเทพมหานครซึ่งเป็นจังหวัดน่านร่องสามารถที่จะนำไปสู่การต่อยอดโครงการในพื้นที่อื่นๆ เช่นพื้นที่เมืองเศรษฐกิจสำคัญที่ประสบปัญหาการพนัน ปัญหาอาชญากรรมจากการพนัน และปัญหาอื่นๆ

#### 1.5. ข้อจำกัดด้านการวิจัย

1.5.1. ข้อจำกัดด้านการให้ข้อมูล จากการลงพื้นที่เก็บข้อมูลในช่วงเดือนพฤษภาคม 2558-มีนาคม 2559 ผู้วิจัยพบอุปสรรคจากการลงพื้นที่เก็บข้อมูล คือ การเปิดเผยข้อมูลของผู้ให้ข้อมูลที่ปกปิดความลับ ไม่ใช่ข้อมูลจริงที่ได้จากการวิจัย ผู้ให้ข้อมูลเกรงกลัวความผิดและกระบวนการทางกฎหมายที่อาจส่งผลกระทบต่อการดำเนินชีวิตประจำวันของผู้ให้ข้อมูล แม้ผู้วิจัยจะแจ้งว่านำไปใช้เพื่อการวิจัยเท่านั้น แต่ข้อมูลที่ได้อาจต้องมีการปรึกษากับผู้เชี่ยวชาญด้านระเบียบวิธีวิจัยหลายท่านจึงจะสามารถนำมาวิเคราะห์เนื้อหาได้ การให้ข้อมูลจึงเป็นอุปสรรคสำคัญและเป็นข้อจำกัดด้านการวิจัยในครั้งนี้

1.5.2. ข้อจำกัดด้านประเด็นวิจัย ซึ่งเป็นประเด็นเปราะบางและอ่อนไหวต่อการให้ข้อมูล เนื่องจากเป็นประเด็นที่อาจส่งผลกระทบต่อความปลอดภัยในชีวิตและทรัพย์สิน และการคุกคามจากผู้มีอิทธิพลทั้งในพื้นที่และจากหน่วยงานราชการ เนื่องจากเป็นประเด็นวิจัยที่มีผู้มีส่วนได้เสียเป็นตัวแทนหลักในการได้มาซึ่งข้อมูลที่เกี่ยวข้องกับประเด็นการวิจัย

1.5.3. ข้อจำกัดด้านระยะเวลา ผู้วิจัยไม่สามารถเก็บข้อมูลตามแผนการดำเนินงานที่วางไว้ในระยะเวลาการให้ทุนได้ ด้วยติดขัดเรื่องการประสานงาน การค้นหาผู้ให้ข้อมูล ความยากลำบากในการเข้าถึงแหล่งข้อมูลเพื่อสังเกตการณ์ การถูกข่มขู่และคุกคามจากชาวบ้านในพื้นที่ชุมชนเนื่องจากไม่เข้าใจกระบวนการดำเนินงานของทีมวิจัย

1.5.4. ข้อจำกัดด้านสถานที่ ด้วยชุมชนเป็นชุมชนเสี่ยงและเฝ้าระวังอาชญากรรมและยาเสพติดทำให้ในการเข้าไปในชุมชนมีความเสี่ยงและเปราะบางมาก เนื่องจากผู้วิจัยถูกมองว่าไปเป็นส่วนหนึ่งของชุมชน ผู้วิจัยจึงเข้าไปในฐานะคนแปลกหน้า ผู้ให้ข้อมูลไม่รู้สึกรู้สีกเป็นส่วนหนึ่งของกระบวนการวิจัย ด้วยสถานที่เป็นชุมชนแออัด ยากต่อการเข้าถึง มีทางเข้าออกสลับซับซ้อน การตั้งถิ่นฐานบ้านเรือนไม่เป็นสัดส่วนยากต่อการกำหนดกลุ่มเป้าหมายในการเก็บข้อมูล

## บทที่ 2

### สังเคราะห์องค์ความรู้

การสำรวจองค์ความรู้เพื่อใช้ในการศึกษา โครงการเยาวชนกับการพนัน: ปัจจัยเสี่ยง ความเปราะบาง และผลกระทบทางสังคม (Youth Gambling: Risk factors, Vulnerabilities and Social Impacts) มีวัตถุประสงค์เพื่อระบุปัจจัยเสี่ยงที่ทำให้เยาวชนกลายเป็นนักพนันและมีพฤติกรรมการเล่นพนันในรูปแบบต่างๆ, ประเมินความเปราะบางของเยาวชนในการเข้าถึงการพนันในครอบครัว ชุมชน และสังคม, ศึกษาผลกระทบทางสังคมในมิติ ครอบครัว ชุมชนและองค์กร จากพฤติกรรมการเล่นพนันของเยาวชน และเสนอแนะมาตรการทางสังคมในการลดผลกระทบจากพฤติกรรมการเล่นพนันของเยาวชน ในเบื้องต้นสามารถทบทวนวรรณกรรมและเอกสารงานวิจัยออกเป็นประเด็นต่างๆ ดังนี้

#### 2.1. แนวคิดและทฤษฎีที่เกี่ยวข้อง

##### 2.1.1. แนวคิดเรื่องปัจจัยเสี่ยง (Risk Factor Concepts)

สถาบันวิจัยเพื่อการพัฒนาประเทศไทย (2554) ให้ความหมายของคำว่า ความเสี่ยง (risk) หมายถึง เหตุการณ์ที่ไม่สามารถพยากรณ์ได้ว่าจะเกิดขึ้นหรือไม่ หรือเกิดขึ้นได้อย่างไร อย่างไรก็ตาม อาจมีแนวทางที่กำหนดความน่าจะเป็นที่จะเกิดเหตุการณ์ขึ้นล่วงหน้าได้ กล่าวอีกนัยหนึ่งความเสี่ยงเป็นเรื่องของการพิจารณาเหตุการณ์ที่อาจเกิดขึ้นในอนาคตความเสี่ยงในเหตุการณ์ใดเหตุการณ์หนึ่งจะสิ้นสุดลงก็ต่อเมื่อเหตุการณ์จากความเสี่ยงนั้นได้เกิดขึ้นแล้ว และมักจะมีผลลัพธ์ของเหตุการณ์เกิดขึ้นตามมา ตัวอย่างเช่นในกรณีของการถูกรถชน ความเสี่ยงในกรณีนี้จะเกิดขึ้นก่อนที่จะถูกรถชน เนื่องจากในช่วงก่อนที่จะถูกรถชน ผู้ที่ถูกชนไม่อาจรู้มาก่อนว่าตนจะถูกรถชนอย่างแน่นอนหรือไม่ และจะถูกชนเมื่อใดและอย่างไร เมื่อถูกรถชนแล้วสิ่งที่เกิดขึ้นตามมาก็คือความเสียหายที่เกิดขึ้นแก่ผู้ที่ถูกชน

Steinberg (2002) อธิบายว่า ปัจจัยเสี่ยง (risk factor) ในที่นี้ หมายถึง ปัจจัยส่วนบุคคล (individual factor) ที่ก่อให้เกิด/ชักนำให้เกิดพฤติกรรมเสี่ยง (risk behavior) ในที่นี้ หมายถึงการเล่นพนัน และเป็นปัจจัยที่สามารถควบคุมโดยตนเองและจากตนเองได้เพื่อไม่ให้เกิดพฤติกรรมเสี่ยง ซึ่งอธิบายเรื่องปัจจัยเสี่ยงในกลุ่มประชากรวัยรุ่นโดยใช้ทฤษฎีการตัดสินใจเชิงพฤติกรรม (Behavioral decision theory) ว่า พฤติกรรมของบุคคล เป็นผลจากกระบวนการต่อไปนี้ 1) การที่บุคคลรับรู้ทางเลือก 2) บุคคลรับรู้ผลที่ตามมาอันจะเกิดจากการเลือกทางเลือกแต่ละอย่าง 3) บุคคลประเมินความพึงพอใจอันจะเกิดจากผลที่ตามมาจากการเลือกทางเลือกแต่ละอย่าง 4) บุคคลวัดความเป็นไปได้ของผลที่จะตามมาของแต่ละทางเลือก และ 5) บุคคลรวมกระบวนการทั้งหมดข้างต้นเพื่อตัดสินใจ

ดังนั้น เมื่อเปรียบเทียบกับพฤติกรรมการเล่นพนันของวัยรุ่นนั้นกระบวนการตัดสินใจที่จะมีพฤติกรรมเสี่ยงจะมีดังนี้ 1) บุคคลรับรู้ทางเลือก ในที่นี้คือ เมื่อเพื่อนชวนไปเล่น ทางเลือกคือ จะเล่นหรือไม่เล่น 2) บุคคลรับรู้ผลที่จะตามมาจากทางเลือกแต่ละอย่าง ในที่นี้คือ บุคคลอาจรับรู้ว่า ถ้าเล่นอาจจะเสียหรือได้ อาจจะติดการพนัน อาจต้องยืมเงินคนอื่น ฯลฯ หรือถ้าไม่เล่น เพื่อนอาจจะมองว่าซึ่กแล้ว เพื่อนจะล้อ ฯลฯ 3) บุคคลประเมินความพึงพอใจ ในที่นี้หมายถึง บุคคลประเมินว่า ถ้าถูกเพื่อนล้อจากการเล่นพนันกับเพื่อนตนเองจะขาดเพื่อน จะรู้สึกเหงา หรือถ้าไปเล่นแล้วได้ ตนเองก็จะรู้สึกดีมีโชคลาภ 4) บุคคลวัดความเป็นไปได้ ในกรณีนี้คือ บุคคลอาจจะวัดได้ว่า เพื่อนตนเองอาจจะไม่คิดอะไรมากถ้าปฏิเสธเพื่อน หรือเวลาเล่นแล้วตนเองจะมีอาการเล่นนาน และ 5) บุคคลรวบรวมข้อมูลทั้งหมดเพื่อตัดสินใจ ดังนั้น การตัดสินใจอาจมีสามกรณีคือ กรณีที่หนึ่ง จะไม่เล่นเพราะไม่อยากจะเสี่ยงกับผลที่จะตามมา กรณีที่สองคือ จะไปเล่นเพราะคิดว่าตนเองรับมือกับความเสี่ยงได้ เช่น ยืมเงินคนอื่น หมดเงินแล้วกลับบ้าน ฯลฯ และกรณีที่สามคือ ไม่เล่นเพราะไม่สามารถต้านทานผลที่จะตามมาได้ เช่น ไม่กล้าขัดเพื่อนเพราะกลัวการถูกเพื่อนทอดทิ้ง ทนการถูกเพื่อนล้อเรื่องไม่เล่นไม่ได้ ฯลฯ ปัจจัยเสี่ยงจึงเป็นปัจจัยเชิง cognitive ระดับบุคคล ปัจจัยเสี่ยงจะมีความสัมพันธ์กับปัจจัยสนับสนุน (supportive factor) ซึ่งจะสนับสนุนความเป็นไปได้ของปัจจัยเสี่ยงที่จะก่อให้เกิดพฤติกรรมเสี่ยงต่อไป ปัจจัยเสี่ยงในที่นี้ แบ่งเป็น

- 1) ความอยากทดลอง หรือความอยากเสี่ยง (risk taking)
- 2) ความต้องการ “ความสนุก” จากการเล่น (sensational seeking)
- 3) การประเมินความเสี่ยงที่ต่ำ (low self-risk assessment) และการประเมินความเสี่ยงแบบ “เกินจริง” (overestimation of risk)
- 4) ความต้องการความรู้สึก “โชคดี” จากการเล่นพนัน
- 5) ความเคยชินที่จะเล่นพนัน
- 6) อากา “ติด” พนันและ
- 7) ภาวะแห่งตนในการปฏิเสธ (self-efficacy)

ตัวอย่างที่กล่าวถึงข้างต้นเป็นเหตุการณ์จากความเสี่ยงที่ก่อให้เกิดผลลัพธ์ทางด้านลบหรือความเสียหายแก่บุคคล เมื่อเกิดความเสียหายก็จะส่งผลกระทบต่อฐานะความเป็นอยู่ของบุคคลนั้นๆ และก่อให้เกิดความเปราะบางและความยากไร้ได้ นอกจากผลลัพธ์ทางด้านลบแล้ว เหตุการณ์จากความเสี่ยงยังก่อให้เกิดผลทางด้านบวกคือความโชคดี อาทิเช่น ความโชคดีจากการได้รางวัลจากสลากกินแบ่ง (ล็อตเตอรี่) ความมีโชคลาภที่ได้เล่นไพ่โป๊กเกอร์แล้วได้โป๊กเกอร์สองเต็ง เป็นต้น

Lightfoot (1977 อ้างถึงใน กุญชรี้ คำชาย, 2555) พบว่า มีแนวคิดเกี่ยวกับการเสี่ยง 2 แนวคิดที่ตรงกันข้ามกัน แนวคิดแรก มองว่าการเสี่ยงเป็นปัญหา เมื่อมองในมุมนี้มักจะกล่าวถึงการเปลี่ยนแปลงทางสังคมควบคู่กันไปกับพัฒนาการของเด็ก เป้าหมายคือเพื่อพยากรณ์ว่ามีสาเหตุใดที่ทำให้วัยรุ่นแสดงพฤติกรรมเสี่ยง สำหรับแนวคิดที่สองเป็นมุมมองตรงกันข้าม คือ มองว่าการเสี่ยงคือโอกาส ซึ่งจะเห็นได้จากเรื่องเล่าทางประวัติศาสตร์จำนวนมากที่การเสี่ยงแสดงถึงความเข้มแข็ง ความซื่อสัตย์ และการทดสอบต่างโดยเป้าหมายเป็นการท้าทายและการเรียนรู้

เมื่อนำแนวคิดเรื่องการเสี่ยงมาศึกษาพฤติกรรมของวัยรุ่นได้มีการแตกแนวคิดหลักทั้งคู่ ออกเป็นแนวคิดย่อยๆ ดังนี้ (Kerksiek,2004)

#### 1) พฤติกรรมปัญหา

แนวคิดแรกนี้ตรวจสอบปฏิสัมพันธ์ที่เกิดขึ้นในพฤติกรรมเสี่ยงระหว่างระบบ 3 ระบบ ได้แก่ ระบบบุคลิกภาพ ระบบการรับรู้สิ่งแวดล้อม และ ระบบพฤติกรรม โดยมองว่าการปฏิสัมพันธ์ ของตัวแปรภายในแต่ละระบบ ปฏิสัมพันธ์ของบุคคลและสิ่งแวดล้อม มีผลต่อการป้องกันหรือ การก่อให้เกิดพฤติกรรมที่เป็นปัญหาจากแนวคิดนี้นำไปสู่แนวคิดที่ว่าความเสี่ยงหนึ่งจะสัมพันธ์อยู่กับความเสี่ยงอื่นๆ เพราะความเสี่ยงหลายแบบสัมพันธ์กันเข้าเป็นอาการ ตัวอย่างเช่น มิงงานวิจัยระยะยาวของ เจสเซอร์และเจสเซอร์ (1977 cited by Kerksiek,2004) ที่พบว่ามีความสัมพันธ์กันระหว่างการเสพยาเสพติด สูบบุหรี่ ดื่มสุรากับการมีพฤติกรรมทางเพศก่อนวัยอันควร ดังนั้นหากจะทำความเข้าใจอาการที่เป็นพฤติกรรมเสี่ยงก็ต้องทำความเข้าใจระบบทั้งหมด

#### 2) การแสวงหาสัมผัสที่เป็นสิ่งเร้า

ตามแนวคิดนี้เสนอว่ามีความแตกต่างทางชีวภาพที่ส่งผลต่อลักษณะทางบุคลิกภาพที่สัมพันธ์กับการพฤติกรรมเสี่ยงของแต่ละบุคคล โดยจะแปรไปตามความสามารถในการรับรู้สิ่งเร้า แนวคิดนี้เสนอว่าพฤติกรรมเสี่ยงจะเกิดขึ้นหากมีโอกาสดูแลสิ่งเร้าที่มีระดับการกระตุ้นสูง ซึ่งเมื่อตกอยู่ในสถานการณ์ทางสังคมแบบใดแบบหนึ่ง การที่คนเราจะเลือกทำสิ่งใดนั้นขึ้นอยู่กับว่าการกระตุ้นนั้นจะช่วยเพิ่มหรือลดระดับของการถูกกระตุ้น นอกจากนี้ยังพบว่าหากคนใดมีพฤติกรรมเสี่ยงแบบสุดโต่งก็มักจะทำอะไรอย่างฉับพลัน ขาดการอดได้รอได้ และนำไปสู่การทำกิจกรรมเสี่ยงเพิ่มขึ้นเรื่อยๆ

#### 3) การเรียนรู้ทางสังคม

แนวคิดที่สามเห็นว่าพฤติกรรมเสี่ยงเป็นพฤติกรรมสังคมที่เกิดจากการเรียนรู้ ทั้งนี้เป็นเพราะคนแต่ละคนเติบโตท่ามกลางคนอื่นๆ ซึ่งคนเหล่านั้นล้วนมีอิทธิพลต่อความเชื่อ เจตคติและปทัสถานต่างๆ ซึ่งทั้งหมดนี้จะส่งผลต่อการเลือกและการตัดสินใจของคนผู้นั้น นอกจากนั้นแนวคิดนี้ยังเสนอว่าหากวัยรุ่นมีตัวแบบที่มีพฤติกรรมเสี่ยง อย่างแรกที่เกิด คือ การสังเกตและเลียนแบบพฤติกรรมนั้น ต่อมาก็จะทำพฤติกรรมนั้นต่อด้วยตนเอง และยิ่งหากมีแรงเสริมทางสังคมเข้าไปร่วมด้วยก็เท่ากับว่าพฤติกรรมเสี่ยงนั้นได้รับการกระตุ้นและสนับสนุน

#### 4) การตัดสินใจ

ตามแนวคิดนี้เห็นว่าวัยรุ่นที่มีพฤติกรรมเสี่ยงเป็นเพราะไม่เข้าใจว่าตนเองกำลังเสี่ยง ตามแนวคิดนี้หากวัยรุ่นเข้าใจข้อเท็จจริงของสถานการณ์ที่ตนกำลังเผชิญอยู่ ก็จะเต็มใจที่จะเลือกแสดงพฤติกรรมที่ควรจะเป็นหรือแตกต่างออกไปจากการที่ไม่รู้หรือไม่เข้าใจข้อเท็จจริงใดๆ แต่หากได้รับข้อเท็จจริงแล้วยังอยากมีพฤติกรรมเสี่ยงอยู่แสดงว่ายังไม่ถึงสารและอาจจำเป็นต้องส่งสารมาเพื่อไตร่ตรองซ้ำ

#### 5) การประเมินความเสี่ยงต่ำกว่าที่ควร

ในแนวคิดนี้เสนอว่าวัยรุ่นมักละเลยหรือเพิกเฉยหรือประเมินผลลัพธ์ที่เกิดจากพฤติกรรมเสี่ยงต่ำ ด้วยเหตุนี้จึงมองแต่สิ่งที่ตนเองจะได้รับมากกว่าจะมองว่ามีอันตรายจาก พฤติกรรมเสี่ยง มีทฤษฎีทางจิตวิทยาที่ใช้อธิบายร่วมกับแนวคิดนี้ คือ ทฤษฎีที่บอกว่าวัยรุ่นนั้นยึดตนเองเป็นสำคัญ ดังนั้นจึงไม่สามารถแยกแยะระหว่าง

ความคิดของตนเองและผู้อื่นออกจากกันและยังคิดว่าตนเองมีลักษณะเฉพาะเป็นเอกลักษณ์และเหตุที่เกิดขึ้นกับคนอื่น ๆ จะไม่เกิดขึ้นกับตนเอง

#### 6) การถือว่าการเสี่ยงเป็นเรื่องปกติของวัยรุ่น

มีงานวิจัยหลายเรื่องที่แสดงว่าวัยรุ่นเป็นช่วงของการมีพฤติกรรมเสี่ยง ถือว่าเป็นช่วงของพัฒนาการมากกว่าปัญหา นอกจากนี้ยังเห็นว่าการกล้าเสี่ยงสัมพันธ์ทางอ้อมกับความเชื่อมั่นในตนเองและการนับถือตนเอง การอดทนต่อความกดดัน และเพิ่มความสามารถในการริเริ่มทำสิ่งต่างๆ และถือว่าเป็นพฤติกรรมที่เป็นเครื่องมือไปสู่เป้าหมายในอนาคต ตัวอย่างเช่น เมื่อมีพฤติกรรมเสี่ยงแล้ววัยรุ่นมักจะได้รับความชื่นชมและการยอมรับจากเพื่อน การเป็นอิสระจากพ่อแม่ การรับมือกับความกังวลหรือเป็นการยืนยันวุฒิภาวะของตนเอง ซึ่งแนวคิดนี้จะตรงกันข้ามกับการมองว่าพฤติกรรมเสี่ยงเป็นปัญหา

ในการอธิบายพฤติกรรมปัจจัยเสี่ยงไม่มีแนวคิดใดอธิบายได้อย่างเป็นเอกเทศ แต่จะนำแนวคิดทั้งหมดมารวมกันเกิดเป็นการบูรณาการที่ส่งผลให้เกิดพฤติกรรมเสี่ยง นอกไปจากนั้น การเกิดพฤติกรรมเสี่ยงของบุคคลไม่มีขอบเขตที่กำหนดได้อย่างชัดเจน แม้ว่าจะไม่แสดงออกอย่างเด่นชัดแต่ก็อาจจะกำลังฟักตัวรอวันเวลาที่จะเกิดขึ้นมา เพราะในบางพฤติกรรมเสี่ยงพบว่า สำหรับคนบางกลุ่ม แนวโน้มของพฤติกรรมเสี่ยงก็อาจจะเกิดเฉพาะในช่วงอายุหนึ่ง และอาจจะเกิดขึ้นในช่วงสั้น ๆ แต่กับคนบางกลุ่มอาจจะเกิดขึ้นในช่วงระยะเวลายาว นอกจากนี้ความรุนแรงของพฤติกรรมก็อาจมีความแตกต่างกันไปด้วย เช่น ในวัยรุ่น พบว่าการใช้สารเสพติดบางครั้งมักก่อให้เกิดพฤติกรรมรบกวนหรือทำลายสิ่งของสาธารณะเนื่องจากความคึกคะนองตามวัย โดยเฉพาะกับวัยรุ่นชาย นอกจากนี้ยังพบว่าทั้งวัยรุ่นชายและหญิงที่ทำพฤติกรรมเสี่ยงมักจะเป็นกลุ่มที่ไม่มีความสุขในครอบครัวและชีวิตส่วนตัวมาตั้งแต่วัยเด็กและส่วนใหญ่มีผลการเรียนต่ำกว่าระดับ ความสามารถเป็นต้น

จะเห็นได้ว่าในการอธิบายปัจจัยเสี่ยงคือโดยนัยคือพฤติกรรมเสี่ยงของวัยรุ่น อธิบายจากจุดยืนของแนวคิดและทฤษฎีที่หลากหลาย ทั้งนี้สำหรับการวิจัยเยาวชนชนกับการพนัน ปัจจัยเสี่ยง ความเปราะบางและผลกระทบทางสังคม พิจารณาปัจจัยเสี่ยงจากมิติที่สำคัญ 3 ประการคือ ปัจจัยเสี่ยงในระดับปัจเจกบุคคล คือ ความเสี่ยงที่เกิดจากตัววัยรุ่นเอง ระดับครอบครัวที่สนับสนุนให้เกิดพฤติกรรมเลียนแบบ และระดับชุมชนผ่านกระบวนการขัดเกลาทางสังคม ตัวอย่าง เช่น ปัจจัยที่ทำให้เข้ามาสู่การเล่นการพนันนั้น ประการแรก คือ ความท้าทายและ ความตื่นเต้นในการได้ทดลองสิ่งใหม่ ประการที่สอง ความอยากรวยทางลัด ซึ่งการเล่นไฟเป็นหนทางที่ง่ายและถือว่าเป็น การเสี่ยงดวง และประการที่สาม อยู่ในสภาพแวดล้อมที่มีการเล่นการพนันหรือมีแหล่งการพนันอยู่ใกล้ทำให้เห็นภาพคนเข้ามามั่วสุ่ม จึงรู้สึกว่ายากลอง ประการที่สี่ มีเพื่อนชอบเล่นการพนันและเพื่อนชวนเล่น สำหรับข้อควรพิจารณา คือ การเสพติดความตื่นเต้นจากการพนันเป็นสิ่งที่ทำให้ถอนตัวได้ยาก และผู้เล่นการพนันมักจะมีเชื่อที่ไร้เหตุผลว่าตนจะโชคดีเป็นฝ่ายได้ในการเล่นครั้งต่อไป ทั้งนี้สามารถทำความเข้าใจประเด็นต่างๆจากกรอบแนวคิดการวิจัยได้ในบทที่ 3

## 2.1.2. แนวคิดเรื่องความเปราะบาง (Vulnerability Concepts)

ความเปราะบางเป็นแนวคิดที่ได้รับการประยุกต์ใช้จากหลายสาขาวิชาทั้ง รัฐศาสตร์ สังคมวิทยา มานุษยวิทยา ภูมิศาสตร์ เศรษฐศาสตร์ และเป็นแนวคิดต้นแบบในการประยุกต์ศาสตร์ต่างๆในลักษณะของการบูรณาการเพื่อพัฒนาแนวคิดความเปราะบางในมิติต่างๆ ขึ้นอยู่กับการนิยามและการนำไปประยุกต์ใช้

### (1) นิยามความเปราะบาง (Vulnerability Concepts)

แนวคิดความเปราะบางโดยมากถูกให้คำจำกัดความในมิติทางกายภาพ (Mitchell 1989; Schneider and Chen 1980; Barth and Titus 1984) ผ่านการวัดสถานะทางเศรษฐกิจ สังคมและการเข้าถึงทรัพยากร (Susman, O'Keefe, and Wisner 1983; Timmerman 1981; Cannon 1994) รวมทั้งมิติทางสังคมที่ซับซ้อนเชิงโครงสร้างและการปรับตัว (Drabek 1986; Bolin 1982; Quarentelli 1991) ดังนี้

Gabor (1979) เรียกว่า ความเปราะบาง (Vulnerabilities) ว่าเป็นภัยคุกคามต่อชุมชนที่มีความเสี่ยงต่อคุณสมบัติทางสังคม (chemical agents) แต่ยักรวมถึงสถานการณ์ในระบบนิเวศของชุมชนและสภาพทั่วไปของการเตรียมความพร้อมในกรณีฉุกเฉินที่จุดใดจุดหนึ่ง

Timmerman (1981) นิยาม ความเปราะบาง (Vulnerabilities) ว่าเป็นระดับที่ระบบการตอบสนองในทางลบต่อการเกิดขึ้นของเหตุการณ์ที่เป็นอันตรายระดับและคุณภาพของอาการข้างเคียงที่มีเงื่อนไขโดยความยืดหยุ่นของระบบ (ตัวชี้วัดความสามารถในการดูดซับและการกู้คืนจากเหตุการณ์)

Bohle et al. (1994) นิยาม ความเปราะบาง (Vulnerabilities) ว่าเป็นตัวชี้วัดสวัสดิการของมนุษย์ในมิติการบูรณาการด้านสิ่งแวดล้อม สังคม เศรษฐกิจและความเสี่ยงทางการเมืองในช่วงของที่เป็นอันตรายต่อการดำรงชีวิต บนพื้นฐานของมนุษย์ ระบบนิเวศของการผลิต สิทธิในการแลกเปลี่ยนตลาดและกระบวนการทางการเมือง เศรษฐกิจ ระหว่างชนชั้น

Moser (1996) เป็นความไม่มั่นคงของความเป็นอยู่ของประชาชนครัวเรือนหรือชุมชนในการเผชิญกับสภาพแวดล้อมที่เปลี่ยนแปลง

จะเห็นได้ว่าจากนิยามความเปราะบางเกี่ยวข้องกับผลกระทบของจากความไม่มั่นคงในชีวิตมนุษย์ ดังนั้นผู้คนมีความเสี่ยงที่จะสูญเสียของชีวิต วิถีชีวิต ทรัพย์สินและรายได้ที่มากกว่าให้กับภัยอันตราย เช่นน้ำท่วม พายุ หรืออันตรายจากเทคโนโลยี ทั้งนี้เกณฑ์กำหนดของความเปราะบางมีความซับซ้อนและเกี่ยวข้องกับปัจเจกบุคคล โครงสร้างทางสังคมของครัวเรือน ชุมชน สังคมและระบบโลก แต่จะกำหนดความเปราะบางต้องอาศัยการประเมินผลเชิงลึกและการแสวงหาข้อมูลเพื่อจัดอันดับพื้นที่เปราะบางในบริบทต่างๆ



ความเปราะบางของมนุษย์ขึ้นอยู่กับลักษณะเฉพาะของบุคคลหรือกลุ่ม รวมทั้งสถานการณ์ของแต่ละบุคคลซึ่งมีอิทธิพลต่อขีดความสามารถในการรับมือและฟื้นฟูจากภัยพิบัตินั้น ความเปราะบางแบ่งออกเป็นหลายด้าน เช่น ด้านกายภาพ เศรษฐกิจ และสิ่งแวดล้อม แต่โดยทั่วไปความเปราะบางจะมี 2 ลักษณะพื้นฐานคือ เป็นรูปธรรมสามารถเห็นได้อย่างชัดเจน และมีลักษณะเป็นนามธรรม ซึ่งมีความอ่อนไหวและมีพลวัตสูง เช่น ความเปราะบางด้านสังคม เศรษฐกิจ การเมืองสภาพจิตใจ สิ่งแวดล้อม ซึ่งลักษณะที่กล่าวมาทั้งหมดนั้นแปรผันอยู่ตลอดเวลา ถือเป็นปัจจัยแทรกซ้อนของความแตกต่างจากการได้รับผลกระทบท่ามกลางสิ่งที่สามารถมองเห็นได้ทั่วไปความเปราะบางไม่ได้เกิดขึ้นเองตามธรรมชาติแต่เกี่ยวข้องกับมิติต่างๆ ของมนุษย์ในเรื่องภัยพิบัติเป็นผลมาจากการผนวกกันของปัจจัยทางเศรษฐกิจสังคม วัฒนธรรม โครงสร้างทางการเมือง (Davis, 2004;ADPC, 2006; UNISDR, 2550)

อย่างไรก็ดี ในการวิจัยเรื่อง เยาวชนกับการพนัน: ปัจจัยเสี่ยง ความเปราะบาง และผลกระทบทางสังคม เน้นความเปราะบางในมิติที่เกี่ยวข้องกับวิถีการพนันในฐานะที่เป็นภัยทางสังคมที่อันตราย โดยอิงกับลักษณะของระบบสังคม ดังนั้นความเปราะบางในมิติที่นำมาใช้คือ ความเปราะบางในฐานะปรากฏการณ์ทางสังคมที่เยาวชนถูกคุกคามจากระบบและโครงสร้างทางสังคม

## (2) ความเปราะบาง (Vulnerabilities) กับการประยุกต์และนำไปใช้

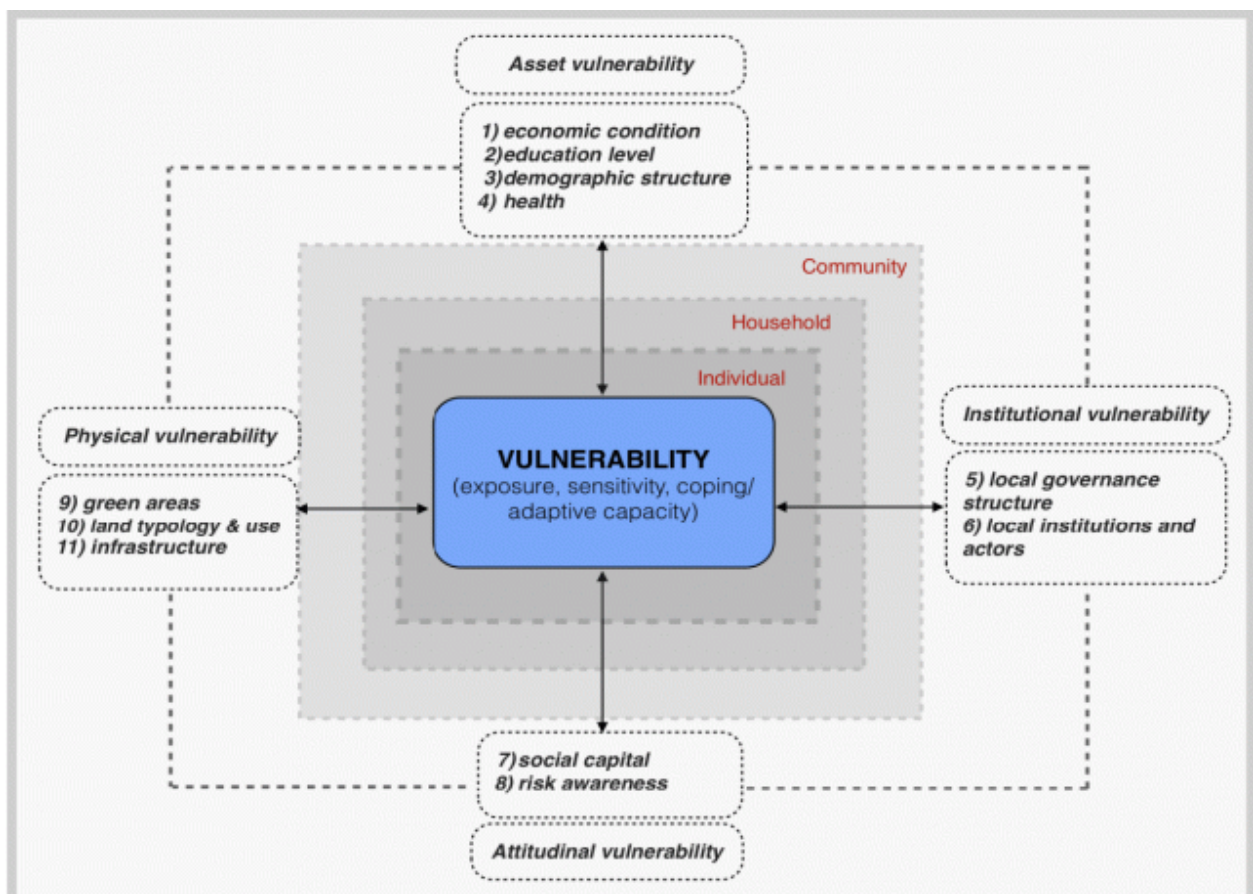
การศึกษาวิจัยด้านปัจจัยเสี่ยงและความเปราะบางโดยมากเป็นการศึกษาความเปราะบางต่อการเปลี่ยนแปลงหรือความแปรปรวนของสภาพภูมิอากาศ ตามหลักแนวคิดของ IPCC (2001, 2007) ความเปราะบาง หมายถึง ระดับที่ระบบใดระบบหนึ่งไม่สามารถที่จะรับมือกับผลกระทบจากการเปลี่ยนแปลงสภาพภูมิอากาศที่เกิดขึ้น อย่างไรก็ตามในการวิจัยครั้งนี้ผู้วิจัยเลือกใช้มิติของความเปราะบางที่นอกจากเหนือจากคำนิยามดังกล่าว คือ ความเปราะบางทางสังคม (Social Vulnerability) เป็นสภาพของสถานการณ์และลักษณะเฉพาะของบุคคล ซึ่งความเปราะบางมีลักษณะที่ซับซ้อนและมีหลายมิติ ซึ่งในปัจจุบันมักจะใช้มิติของความเปราะบาง (vulnerability) เป็นกรอบความคิดสำหรับการศึกษา โดย UNDP (2004) ให้ความสำคัญความเปราะบางไว้ว่าเป็น เงื่อนไขทางประชากรหรือกระบวนการที่เป็นผลมาจากลักษณะทางกายภาพ สังคม เศรษฐกิจ และปัจจัยทางด้านสิ่งแวดล้อมที่มีส่วนกำหนดให้การดำเนินชีวิตประจำวันได้รับผลกระทบที่เป็นอันตราย และก่อให้เกิดความเสียหาย

อย่างไรก็ดี ความเปราะบางนั้นมีลักษณะที่ซับซ้อนและมีหลายมิติดังนั้นการประเมินความเปราะบางทางด้านเศรษฐกิจ – สังคม(Socio-economic conditions) มีความเกี่ยวเนื่องในการกำหนดขีดความสามารถหรือศักยภาพในการปรับตัวต่อการเปลี่ยนแปลงสภาพภูมิอากาศการศึกษาหรือวิเคราะห์สภาพด้านเศรษฐกิจสังคมต้องมีการกำหนดตัวชี้วัดที่เกี่ยวข้องและสัมพันธ์กับประเด็นความเสี่ยงหรือผลกระทบที่สนใจ เช่น โครงสร้างประชากร โครงสร้างพื้นฐานและการเข้าถึงทรัพยากร (น้ำ ไฟฟ้า การชลประทาน) ผลผลิตทางเกษตร นโยบายที่เกี่ยวข้องต่างๆ (การใช้และจัดการทรัพยากรธรรมชาติ การพัฒนาการเกษตร) ความเข้มแข็งทางสังคม (กลุ่มทางสังคม ภูม ระเบียบ และประเพณี) (UNDP, 2004) เป็นต้น

ความเสี่ยงต่างๆ ส่งผลกระทบต่อกลุ่มบุคคลแต่ละกลุ่มแตกต่างกัน ความเสี่ยงชนิดเดียวกันอาจทำให้คนกลุ่มหนึ่งประสบกับภาวะความยากจนแต่กลับไม่มีผลกระทบรุนแรงต่อคนกลุ่มอื่น เนื่องจากแต่ละปัจเจกบุคคลมีความเปราะบางต่อสภาพปัญหาและความเสี่ยงแตกต่างกัน การบรรเทาความขาดแคลนและความเปราะบางจึงต้องอาศัยกลไกทางนโยบายที่หลากหลาย

Elaine Enarson (2003) ได้พิจารณาแนวทางการประเมินความเปราะบางและการปรับใช้ในการวิจัยออกเป็น 4 แนวทาง คือ ความเปราะบางด้านสินทรัพย์ (Asset vulnerability) ความเปราะบางด้านสถาบัน (Institutional vulnerability) ความเปราะบางด้านกายภาพ (Physical vulnerability) และ ความเปราะบางทางด้านทัศนคติ (Attitudinal vulnerability) และแบ่งออกเป็น 3 มิติ คือ มิติด้านปัจเจกบุคคล มิติด้านครัวเรือน และมิติด้านชุมชน แสดงดังแผนภาพที่ 2

แผนภาพที่ 2 การประเมินความเปราะบางในมิติต่างๆ



ที่มา: ดัดแปลงจาก Elaine Enarson (2003), Identifying and Addressing social vulnerabilities

อย่างไรก็ดีแนวคิดเกี่ยวกับความเปราะบางได้รับความสนใจเพิ่มมากขึ้นในฐานะที่เป็นเครื่องมือสำคัญสำหรับการกำหนดนโยบายเพื่อบรรเทาความเสี่ยง (risk) และอันตราย (hazard) อันเกิดจากภัยพิบัติทางธรรมชาติทั้งในระดับปัจเจกบุคคลและระดับชุมชน ทั้งนี้เนื่องจากการศึกษาความเปราะบาง มีจุดสนใจอยู่ที่สถานะทางสังคม การเจ็บป่วย การสูญเสียสมาชิกครอบครัว ซึ่งส่งผลต่อเนื่องในระยะยาว มากกว่าความเสียหายที่เกิดขึ้นต่อทรัพย์สิน ดังที่นิยมศึกษากันมาก่อนหน้า

โดยภาพรวม ความเปราะบาง (vulnerability) เป็นสถานการณ์ที่บุคคลไม่สามารถช่วยเหลือตนเองได้ ภายหลังจากเกิดเหตุการณ์ เนื่องจากไม่ได้เตรียมการจัดการหรือไม่สามารถเตรียมการจัดการกับความเสี่ยงไว้ อย่างเพียงพอความเปราะบางเป็นผลสืบเนื่องมาจากความเสี่ยง เมื่อมีความเสี่ยงและเกิดเหตุการณ์ขึ้น บุคคลที่ไม่สามารถช่วยเหลือตนเองหรือไม่สามารถจัดการกับเหตุการณ์ที่เกิดขึ้นได้นั้นถือว่าเป็นบุคคลที่เปราะบาง ผู้วิจัยจึงประยุกต์ใช้แนวคิดเรื่องปัจจัยเสี่ยงและความเปราะบางเป็นแนวคิดพื้นฐานมาใช้ในการศึกษาเยาวชนกับการพนัน เพื่อประเมินความเปราะบางของเยาวชน และปัจจัยเสี่ยงในการเข้าถึงการพนันในมิติต่างๆ ทั้งมิติด้านปัจเจกบุคคล ครอบครัว และชุมชน

### 2.1.3. ทฤษฎีผลกระทบทางสังคม (Social Impact Theory)

ทฤษฎีผลกระทบทางสังคม (Social Impact Theory) ถูกสร้างขึ้นโดย Bibb Latané (1981) โดยมีสาระสำคัญและประกอบด้วยสามกฎพื้นฐาน กฎข้อแรกคือผลกระทบทางสังคมเป็นผลมาจากการเปลี่ยนแปลงของสังคมนำมาซึ่งการเกิดอิทธิพลทางสังคม กฎข้อที่สองเป็นกฎทางจิตวิทยาสังคมที่บอกว่า ปริมาณของผลกระทบที่มีแนวโน้มที่จะเพิ่มขึ้นตามจำนวนการเพิ่มขึ้นของแหล่งที่มา แต่ความแตกต่างอย่างมีนัยสำคัญมากที่สุดในการเกิดผลกระทบที่เกิดขึ้นระหว่างการมี 0 แหล่งที่มาและมี 1 แหล่งที่มา และกฎข้อที่สามคือว่าจำนวนของเป้าหมายที่ยังมีผลต่อผลกระทบทางสังคม เป้าหมายมากขึ้นของผลกระทบที่มีอยู่ผลกระทบน้อยกว่าเป้าหมาย

สาระสำคัญของทฤษฎีคือ การพยายามอธิบายผลกระทบทางสังคมเป็นปรากฏการณ์ที่ส่งผลกระทบต่อผู้คนที่อยู่ในสถานการณ์ทางสังคม ผ่านประสบการณ์ในชีวิตประจำวัน เช่น ความลำบากใจ การชักชวน อารมณ์ขัน และความรู้สึกมากมายเหลือเฟือของประสบการณ์อื่น ๆ สามารถเห็นจำนวนของสถานการณ์ที่ถูกควบคุมโดยการแสดงตนและการกระทำของคนอื่นๆ ผลกระทบที่ไม่สามารถสังเกตเห็นเพียงสายตาก็ยังเปลี่ยนแปลงความรู้สึกที่อยู่ในเป้าหมายดังกล่าวเป็น ทศนคติ แรงจูงใจ และสภาพทางสรีรวิทยา

ในขณะที่ ทฤษฎีผลกระทบทางสังคมสามารถอธิบายสถานการณ์ทางสังคมและสามารถช่วยให้การคาดการณ์เหตุการณ์ในอนาคตยังมีข้อบกพร่องและข้อสังเกตเกี่ยวกับกฎระเบียบและแนวทางทฤษฎี แสดงให้เห็นถึงคนเป็นผู้รับผลกระทบทางสังคมและไม่ได้คำนึงถึงผลกระทบทางสังคมที่ในมิติความต้องการลดผลกระทบ รวมถึงการลดทอนการเปลี่ยนแปลงที่เกี่ยวข้องกับการปฏิสัมพันธ์ทางสังคม ทฤษฎีที่ค่อนข้างใหม่และล้มเหลวในการแก้ไขปัญหาที่เกี่ยวข้องบางส่วน ปัญหาเหล่านี้รวมถึงการหาวิธีที่ถูกต้องมากกว่าที่จะวัดผลลัพธ์ที่สังคมเข้าใจ (Bibb Latané, 1990; Nettle D, 1999)

ต่อมาทฤษฎีดังกล่าวได้รับการพัฒนาในรูปแบบการอธิบายปรากฏการณ์ทางสังคมให้สอดคล้องกับสภาพการณ์มากขึ้นและได้รับการพัฒนาเป็น ทฤษฎีผลกระทบทางสังคมแบบพลวัต (The dynamic Social Impact Theory) ทฤษฎีนี้ถือเป็นส่วนขยายของทฤษฎีผลกระทบทางสังคมเดิมที่จะใช้หลักการพื้นฐาน ทั้งนี้ การอธิบายเพิ่มเติมคือ มองว่าปรากฏการณ์สังคมส่วนใหญ่ที่มีอิทธิพลต่อสังคมที่ถูกกำหนดโดยมนุษย์ที่หลากหลาย ชับซ้อนตามความหลากหลายทางวัฒนธรรม โดยมองว่า กลุ่มสังคมที่ระบบที่ซับซ้อนที่มีการเปลี่ยนแปลงอย่างต่อเนื่องและไม่เคยหยุดนิ่ง กลุ่มที่ได้รับการกระจายเชิงพื้นที่และมีปฏิสัมพันธ์ซ้ำ ๆ ในการจัดระเบียบและจัดระเบียบตัวเองแบบพื้นฐานรวมการจัดกลุ่มความสัมพันธ์และความหลากหลายอย่างต่อเนื่อง

การอธิบายพฤติกรรมการณ์ของเยาวชนผ่านทฤษฎีผลกระทบทางสังคม จึงสามารถอธิบายพฤติกรรมในฐานะของทัศนคติ ความคิด แรงจูงใจ ความคาดหวัง และวุฒิภาวะ รวมถึงปัจจัยเชิงชีววิทยา เป็นตัวกำหนดพฤติกรรมการณ์การเล่นการพนันของเยาวชน ทั้งนี้พฤติกรรมดังกล่าวหากอธิบายในแง่ของทฤษฎี คือ เยาวชนมีพฤติกรรมการณ์เนื่องจากมีทัศนคติ ความคิด แรงจูงใจ ความคาดหวัง และวุฒิภาวะที่เข้าใจว่าการพนันเป็นพฤติกรรมเยาวชนทั่วไปแสดงออกโดยมีทั้งผลกระทบทางลบและผลกระทบทางบวก ทั้งนี้การอธิบายผลกระทบทางสังคมยังสามารถอธิบายในมิติเชิงสัมพันธ์กับศาสตร์อื่น เช่น ผลกระทบทางครอบครัว ผลกระทบทางการเมือง ผลกระทบทางเศรษฐกิจ เป็นต้น

#### 2.1.4. แนวคิดเรื่องการสนับสนุนทางสังคม (Concept of Social Supporting)

การสนับสนุนทางสังคม (Social Support) เป็นแนวคิดหนึ่งที่มีการใช้กันอย่างแพร่หลายในทางสังคมวิทยา Cobb (1976 อ้างถึงใน โสภิต สุวรรณเวลา 2537) อธิบาย การสนับสนุนทางสังคม ว่าหมายถึง การให้ข้อมูลข่าวสารที่ทำให้บุคคลรับรู้ว่ามีคนให้ความรัก เอาใจใส่ ยกย่อง มีคุณค่า และเป็นส่วนหนึ่งของสังคมนั้นๆ ส่วน House (1981อ้างถึงใน โสภิต สุวรรณเวลา 2537) มองว่าการสนับสนุนทางสังคมนอกจากหมายถึงความสัมพันธ์ระหว่างบุคคลแล้ว ยังต้องประกอบด้วยความรักใคร่ห่วงใย ความไว้วางใจความช่วยเหลือด้านการเงิน สิ่งของแรงงาน การให้ข้อมูลข่าวสาร ตลอดจนการให้ข้อมูลย้อนกลับ และข้อมูลเพื่อการเรียนรู้เพื่อประเมินตนเอง อาจกล่าวได้ว่า การสนับสนุนทางสังคม (Social Support) คือการทำให้บุคคลรู้ว่าตนเองเป็นส่วนหนึ่ง ได้รับการยอมรับและเป็นที่รัก เป็นคนที่มีคุณค่า นอกจากนี้การสนับสนุนทางสังคมยังให้ข้อมูลที่จะทำให้บุคคลสามารถแก้ไขปัญหาและปรับตัวเพื่อการเปลี่ยนแปลงและส่งผลกระทบต่อความเป็นอยู่ การตัดสินใจและการปรับตัวของบุคคลที่เผชิญภาวะวิกฤติ (Cobb 1976, House 1981, โสภิต สุวรรณเวลา 2537, ธีระ สิ้นเดชาธิราช 2554)

เมื่อพิจารณาถึงการสนับสนุนทางสังคม พบว่าได้มีนักวิชาการพยายามจัดแบ่งประเภทของ การสนับสนุนทางสังคม โดย House (อ้างใน ธีระ สิ้นเดชาธิราช 2554) ได้จัดแบ่งประเภทของการสนับสนุนทางสังคมเป็นด้านต่าง ๆ ดังนี้

1) การสนับสนุนด้านอารมณ์ หมายถึง ความรู้สึกเห็นอกเห็นใจ การดูแลเอาใจใส่ การให้กำลังใจ การแสดงความรักความผูกพันต่อกัน การยอมรับนับถือและเห็นคุณค่าระหว่างบุคคลที่เกี่ยวข้อง

2) การสนับสนุนด้านการประเมิน เปรียบเทียบ หมายถึง การได้รับข้อมูลป้อนกลับ การเห็นพ้อง และการให้การยอมรับพฤติกรรมผู้อื่น เพื่อนำไปใช้ประเมินตนเอง ซึ่งทำให้เกิดความมั่นใจและทำให้รู้สึกเปรียบเทียบกับตนเองกับผู้อื่นได้

3) การสนับสนุนด้านข้อมูลข่าวสาร หมายถึง การให้ข้อมูล การตัดเตือน การให้คำปรึกษาที่สามารถนำไปใช้ในการแก้ปัญหาที่เกิดขึ้นเนื่องจากภาวะการณ์นั้น ๆ ได้

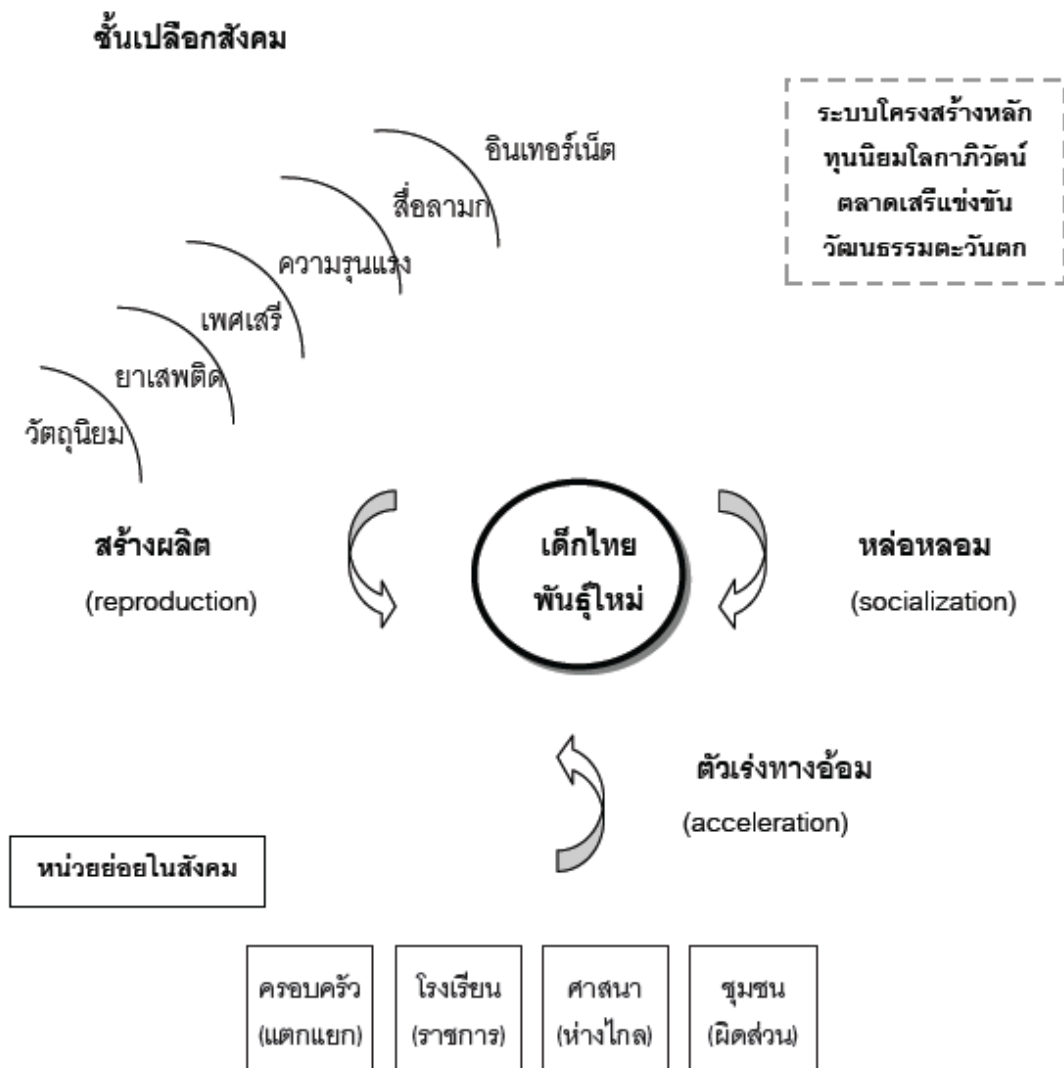
4) การสนับสนุนด้านสิ่งของหรือบริการ หมายถึง การช่วยเหลือในรูปของวัสดุสิ่งของ เวลา เงิน แรงงาน

ดังนั้นในการวิจัยครั้งนี้เป็นการการนำเอาทฤษฎีแนวคิดการสนับสนุนทางสังคม ซึ่งอยู่บนฐานของทฤษฎีการสนับสนุนทางสังคมและมีการใช้อย่างแพร่หลายทางสังคมวิทยา ช่วยอธิบายสังคมวิทยาการพนันของเยาวชน ในกรณีที่พฤติกรรมการเล่นพนันของเยาวชนมีความเสี่ยงและก่อให้เกิดปัญหา แหล่งสนับสนุนทางสังคมที่สำคัญที่ส่งผลพฤติกรรมการเล่นของเยาวชนอย่างไร ที่สำคัญไปกว่านั้นการสนับสนุนทางสังคมมีส่วนสำคัญอย่างมากต่อการปรับเปลี่ยนพฤติกรรมการเล่นพนันในเยาวชน

### 2.1.5. ทฤษฎีการเรียนรู้ทางสังคม (Social Learning Theory)

ทฤษฎีการเรียนรู้ทางสังคมนี้ เป็นแนวคิดของ Bandura (1977) ซึ่งมีความเชื่อว่าพฤติกรรมมนุษย์ นอกเหนือจากปฏิกิริยาสะท้อนเบื้องต้นแล้ว เกิดจากการเรียนรู้ทั้งสิ้น และการเรียนรู้พฤติกรรมใหม่เหล่านั้นสามารถเรียนรู้ได้โดยประสบการณ์ตรงหรือไม่ก็โดยการสังเกต องค์ประกอบทางชีววิทยามีบทบาทสำคัญในกระบวนการเรียนรู้โดยพฤติกรรม นั่นก็คือองค์ประกอบในตัวบุคคล มีบทบาทสำคัญในการเรียนรู้พฤติกรรมในการอธิบายกระบวนการเกิดพฤติกรรมของมนุษย์ Bandura ได้อธิบายรูปของการมีปฏิสัมพันธ์ซึ่งกันและกันอย่างต่อเนื่องระหว่างพฤติกรรม องค์ประกอบส่วนบุคคลและองค์ประกอบทางสิ่งแวดล้อมโดยที่องค์ประกอบทั้ง 3 นี้จะมีปฏิสัมพันธ์ซึ่งกันและกัน พฤติกรรมองค์ประกอบส่วนบุคคลและองค์ประกอบทางสิ่งแวดล้อม มีอิทธิพลซึ่งกันและกัน กล่าวคือ พฤติกรรมของมนุษย์สามารถกำหนดสิ่งแวดล้อม สิ่งแวดล้อมก็สามารถกำหนดพฤติกรรม พฤติกรรมสามารถกำหนดองค์ประกอบส่วนบุคคล องค์ประกอบส่วนบุคคลก็สามารถกำหนดพฤติกรรมได้เช่นกัน ในทำนองเดียวกัน องค์ประกอบทางสิ่งแวดล้อมและองค์ประกอบส่วนบุคคลก็มีอิทธิพลซึ่งกันและกัน นอกจากนี้ยังได้กล่าวถึงตัวกำหนดพฤติกรรมว่ามี 2 ประการ คือ ตัวกำหนดพฤติกรรมที่เป็นสิ่งเร้า ซึ่งได้แก่เหตุการณ์ต่าง ๆ ที่เกิดขึ้นในสิ่งแวดล้อมการเกิดเหตุการณ์ต่าง ๆ ในสิ่งแวดล้อมซ้ำ ๆ มนุษย์จะคาดการณ์ไว้ว่า ถ้ามีเหตุการณ์หนึ่งเกิดขึ้นจะมีเหตุการณ์อะไรตามมาและตัวกำหนดพฤติกรรมอีกประการหนึ่งคือ ตัวกำหนดที่เป็นผล ซึ่งได้แก่ผลของการกระทำมนุษย์จะเลือกกระทำพฤติกรรมที่ได้รับผลทางบวก และจะหลีกเลี่ยงการกระทำพฤติกรรมที่จะได้รับผลทางลบ วิธีการเรียนรู้พฤติกรรมของมนุษย์ Bandura ได้กล่าวว่า วิธีการเรียนรู้พฤติกรรมของมนุษย์มี 2 วิธี คือ การเรียนจากผลของการกระทำ และวิธีการเรียนรู้จากการเลียนแบบ โดยที่การเรียนรู้จากผลของการกระทำเป็นการ เรียนรู้จากประสบการณ์ตรง ซึ่งจะทำหน้าที่ 3 ประการ คือให้ข้อมูล จูงใจ และ เสริมแรง ส่วนการเรียนรู้จากการเลียนแบบเป็นการเรียนรู้จากการสังเกตตัวแบบกระทำพฤติกรรม ซึ่งเป็นการเรียนรู้จากประสบการณ์ทางอ้อม การเรียนรู้จากตัวแบบอาศัย กระบวนการเรียนรู้จาก

การสังเกตเป็นผลสำคัญ ซึ่งต้องอาศัยองค์ประกอบที่สำคัญ 4 ประการ คือ กระบวนการใส่ใจกระบวนการเก็บ  
 จำ กระบวนการทางกาย และ กระบวนการจงใจ



ทั้งนี้ทฤษฎีการเรียนรู้ทางสังคมสามารถนำมาใช้เป็นพื้นฐานในการอธิบายพฤติกรรมการเล่นพนันของ  
 เยาวชนในมิติของการเรียนรู้กระบวนการเข้าร่วมเป็นส่วนหนึ่งของกลุ่มสังคม ในกรณีที่เยาวชนที่มีอายุ ผล  
 การศึกษาเชิงประจักษ์ชี้ชัด การเล่นพนันเริ่มต้นจากการที่เพื่อนชักชวนให้เล่นในโรงเรียน และสังคมรอบข้าง  
 เกี่ยวข้องกับการพนันทั้งทางตรงและทางอ้อม การอธิบายผ่านทฤษฎีนี้ก็เพื่อช่วยเติมเต็มการอธิบายพฤติกรรม  
 การเล่นพนันในแง่ของพฤติกรรมศาสตร์ และเงื่อนไขทางจิตวิทยาสังคมที่กำหนดวิธีการ และกระบวนการใน  
 การเข้าสังคมตามระเบียบแบบแผนและบรรทัดฐานของสังคมนั้น

### 2.1.6. ทฤษฎีจิตวิทยาสังคม (Social-Psychological Theory)

ทฤษฎีจิตวิทยาสังคม (Social-Psychological Theory) เป็นทฤษฎีที่อธิบายพฤติกรรมในเชิงจิตวิทยา และสังคม ผ่านการศึกษาตัวแปรต่าง ๆ ทางสังคมที่ทำให้เกิดพฤติกรรมและสภาวะทางจิตของมนุษย์ สถาบัน และโครงสร้างทางสังคม กระบวนการต่าง ๆ ทางสังคม เจตคติ การรับรู้ทางสังคม การชอบพอกันระหว่าง บุคคล ความก้าวร้าว พฤติกรรมและบทบาทตามเพศ พฤติกรรมเบี่ยงเบน การสื่อสาร ความสัมพันธ์ระหว่าง บุคคล และพฤติกรรมช่วยเหลือผู้อื่นทางสังคม

จิตวิทยาสังคม เป็นศาสตร์แขนงหนึ่งที่น่าเอาความรู้ทางจิตวิทยาและสังคมวิทยามาประยุกต์เข้าด้วยกัน เพื่อใช้ศึกษาพฤติกรรมของบุคคลในสังคม โดยอาศัยปรากฏการณ์ทางสังคมเป็นสิ่งที่เร้า และหาก ภูมิก่อให้เกิดสำหรับให้ควบคุมและพยากรณ์พฤติกรรมเหล่านั้น โดยศึกษาพฤติกรรมในสังคม (Social behavior) ผ่านการปะทะสัมพันธ์กันในสังคมของมนุษย์โดยสิ่ง แวดล้อมมีอิทธิพลกำหนดความคิด ความเชื่อ ค่านิยม และ พฤติกรรม

ทั้งนี้การอธิบายพฤติกรรมการเล่นพนันในมิติจิตวิทยาสังคม คือ การอธิบายพฤติกรรม ว่าสถานการณ์ ทางการเล่น สภาพแวดล้อมทางสังคม มีอิทธิพลต่อคนเราอย่างไรบ้าง โดยพยายามศึกษาถึงลักษณะสัมพันธ์ กิริยาของเยาวชน การแสดงตัวตนทางสังคม ตลอดจนอิทธิพลของคนในกลุ่มและศึกษาว่าคุณสมบัติแวดล้อม อะไรที่มีอิทธิพลต่อ ชีวิต และพฤติกรรมของคน

จากข้อมูลดังกล่าวข้างต้นนั้น เป็นการสรุปรวบรวมแนวคิดและทฤษฎีที่เกี่ยวกับการพนันและเยาวชน ซึ่งเป็นแนวคิดทฤษฎีทางจิตวิทยาและสังคมวิทยาที่นำมาใช้ในการอธิบายการพนันในมิติของการทำความเข้าใจ พฤติกรรม ซึ่งจะเห็นได้ว่าผู้วิจัยเห็นว่า ทฤษฎีทางจิตวิทยาสามารถอธิบายได้ครอบคลุมทั้งในมิติของปัจเจก และสังคม อย่างไรก็ตามประเด็นถัดไปเป็นการทบทวนเอกสารและงานวิจัยที่เกี่ยวข้องในเบื้องต้นในการพัฒนา ข้อเสนอโครงการวิจัยและสามารถพัฒนาเป็นโครงการวิจัยได้อย่างสมบูรณ์

### 2.1.7. ปัญหาและสถานการณ์การพนันกับเยาวชนในสังคมไทย

แม้ว่ากิจกรรมการพนันได้แพร่กระจายอย่างรวดเร็วและมีรูปแบบการพนันที่หลากหลายมากขึ้นในช่วง ปี พ.ศ. 2546-2555 การพนันในประเทศต่างๆถูกทำให้ถูกกฎหมายมากขึ้น มีมาตรการรองรับการขยายของ เศรษฐกิจการพนันมากขึ้น กรณีสังคมไทย ปัญหาการพนันนับว่าเป็นปัญหาสำคัญอีกปัญหาหนึ่ง ที่ดำรงอยู่ใน สังคมไทยมาเป็นเวลาอันยาวนาน และนับวันยิ่งทวีความรุนแรงเพิ่มมากขึ้น อันส่งผลกระทบต่อปัญหา เศรษฐกิจ สังคม และต่างรูปแบบกันไป แต่มีจุดมุ่งหมายเดียวกัน คือเพื่อต้องการเงินเป็นผลตอบแทน

ในประเทศไทย พระราชบัญญัติเกี่ยวกับการพนัน พ.ศ. 2478 ได้กำหนดประเภทของการพนันไว้ว่า การพนันประเภทไหนที่สามารถเล่นได้และการพนันประเภทไหนที่ไม่อนุญาตให้เล่น ส่วนการบังคับใช้กฎหมาย นั้น จากข้อมูลของสำนักงานตำรวจแห่งชาติระหว่างปี พ.ศ. 2549-2553 พบว่า คดีเกี่ยวกับการพนันที่มี ประชาชนลักลอบเล่นการพนันแล้วถูกจับกุมมีจำนวนมากเป็นอันดับสาม คิดเป็นร้อยละ 21 รองจาก อาชญากรรมที่เกิดจากการประทุษร้ายต่อชีวิตและทรัพย์สิน และการค้ายาเสพติดที่คิดเป็นร้อยละ 29 และ

ร้อยละ 28 ตามลำดับ และยังพบว่าดีเกี่ยวกับการพนันที่ยื่นฟ้องในชั้นต่าง ๆ ของศาลยุติธรรมมีจำนวนเพิ่มขึ้น อย่างไรก็ตาม มีข้อค้นพบที่น่าสนใจ และนำไปสู่ข้อเสนอทางนโยบายเช่น ผู้ที่เล่นการพนันตั้งแต่อายุยังน้อย มีแนวโน้มที่จะเล่นการพนันดังกล่าวสูงกว่าผู้ที่เริ่มเล่นการพนันประเภทดังกล่าวเมื่ออายุมาก การรณรงค์เพื่อที่ป้องกันผู้เล่นใหม่ หรือลดการเล่นการพนัน ควรให้ความสำคัญกับเยาวชนเป็นสำคัญ หรือข้อค้นพบที่ว่าผู้ที่ทดลองเล่นการพนัน และยังคงเล่นการพนันอยู่ โดยเฉพาะการพนันประเภท พนันฟุตบอล พนันในบ่อนและพนันกีฬาพื้นบ้าน เป็นผลส่วนหนึ่งมาจากเพื่อนสนิทที่เล่นการพนันประเภทนี้

แต่อย่างไรก็ตามการห้ามเล่นพนันในประเทศที่ออกมาตรการและมีกฎหมายบังคับเป็นลายลักษณ์อักษรอย่างชัดเจน ก็ยังมีการลักลอบเล่นพนันกันอย่างไม่เกรงกลัวกฎหมาย โดยในปัจจุบันไม่เพียงแต่เล่นการพนันตามกติกาที่มีการตั้งวงเล่น อุปรกรณ์ และผู้เล่นพนันจริง แต่ยังมีการเล่นพนันทางอินเทอร์เน็ต หรือเรียกว่า การเล่นพนันออนไลน์ มีปรากฏอยู่ในมือถือรุ่นและระบบต่าง ๆ ซึ่งยากแก่การป้องกัน เนื่องจากเป็นโลกยุคไร้พรมแดน บ่อนพนันทางอินเทอร์เน็ตถือเป็นมหันตภัยที่ร้ายแรงมีผลกระทบต่อสังคมโลก และแพร่ระบาดเข้าได้ถึงทุกกลุ่มชนอย่างรวดเร็วและง่ายดาย ยากแก่การควบคุม โดยเฉพาะกลุ่มที่น่าเป็นห่วงมากที่สุด คือ เด็ก นักเรียน นักศึกษา หรือกลุ่มเยาวชนอนาคตของชาติ รวมไปถึงผู้ใหญ่ทุกเพศวัย ทุกสาขาอาชีพ การเล่นพนันผ่านทางอินเทอร์เน็ตเปรียบเสมือนการรวมเอาบ่อนการพนัน เจ้ามือพนัน ผู้เล่นพนัน มาอยู่ด้วยกันในสถานที่เดียวกันในเวลาพร้อม ๆ กัน สามารถเล่นการพนันกันได้ทุกเมื่อทุกเวลา ทุกหนทุกแห่งที่มีเครื่องคอมพิวเตอร์และระบบอินเทอร์เน็ต ความก้าวหน้าทางเทคโนโลยีที่ถูกพัฒนาทำให้มีการติดต่อสื่อสารเป็นตัวเชื่อมประสานระหว่างกิจกรรมการพนันในกลุ่มชน ขยายไปสู่ระดับประเทศ และนำไปสู่ระดับโลก (ระหว่างประเทศ) ในที่สุด

สำหรับโครงสร้างเครือข่าย และรูปแบบธุรกิจการพนันทางอินเทอร์เน็ต หรือเรียกอีกอย่างหนึ่งว่าการพนันออนไลน์ ซึ่งมีระบบที่ไม่ซับซ้อนมากนัก โดยผู้เล่นสามารถแทงพนันโดยตรงกับเจ้ามือ ไม่ต้องผ่านบุคคลที่ 3 หรือแทงพนันผ่านกันเป็นทอด ๆ เหมือนพนันฟุตบอลโต๊ะ หรือหวยใต้ดิน ความนิยมกับการพนันรูปแบบนี้จึงมีแนวโน้มเพิ่มขึ้นอย่างรวดเร็ว เพราะมีความสะดวก ไม่ซับซ้อน เล่นได้ทุกที่ ทุกเวลาและไม่เฉพาะแต่การพนันทายผลฟุตบอลเท่านั้น การพนันชนิดอื่นๆ นอกเหนือจากการทายผลฟุตบอลก็ยังสามารถ Download เกมส์ต่าง ๆ ซึ่งบางเกมส์มีลักษณะการเล่นใกล้เคียงหรือลอกเลียนมาจากการพนันตามที่ระบุห้ามเล่นตามกฎหมาย มีการโฆษณา เชิญชวน ให้เล่นพนันอย่างอื่นกันทางอินเทอร์เน็ตอย่างโจ่งครึม เปิดเผยนำเสนอทั้งรายละเอียด วิธีการเล่น วิธีการแทง ผลได้-เสีย กฎกติกาการเล่น การโอนเงิน การรับเงิน ไว้รายละเอียด ไม่ว่าจะเป็นการเล่น ไฮโลว์ บาคาร่า ฯลฯ ดังจะยกตัวอย่าง การโฆษณาทางอินเทอร์เน็ตเชิญชวนเล่นการพนัน และคดีที่มีการจับกุมเกี่ยวกับการเล่นการพนันแบบออนไลน์

ดังนั้น การทำความเข้าใจสถานการณ์และปัญหาการพนันกับเยาวชน ช่วยให้เข้าใจบริบทการเล่นการพนันกับสังคมที่มีส่วนทำให้บุคคลอื่นกลายเป็นผู้เล่นการพนัน หรือผู้เล่นที่เป็นสมาชิกในครัวเรือน จะมีผลหรืออิทธิพลต่อสมาชิกคนอื่นๆ ให้ทดลองเล่นและกลายเป็นผู้เล่นในการพนัน เป็นต้น



### 2.1.8. องค์การที่ให้ความช่วยเหลือจากปัญหาการพนัน

นอกจากสถานการณ์การพนันกับเยาวชนในประเทศไทยซึ่งให้เห็นว่าปัญหาการพนันส่งผลกระทบต่อในมิติต่างๆ แต่ลักษณะของการแก้ไขปัญหการพนันแบบแยกส่วนการดำเนินงานของแต่ละหน่วยงาน ทั้งที่เรื่องของการพนันและการพนันออนไลน์ เช่น กสทช. กระทรวงพัฒนาสังคมและความมั่นคงของมนุษย์ กระทรวงวัฒนธรรม กระทรวงเทคโนโลยีสารสนเทศ สำนักงานตำรวจแห่งชาติ และเครือข่ายภาคประชาชน โดยต้องปรับปรุงกฎหมายการพนัน ให้เป็นกฎหมายแผนแม่บทในการจัดการปัญหาการพนัน ซึ่งการแก้ไขกฎหมายการพนัน พ.ศ. 2478

อย่างไรก็ดี กลไกที่มีอำนาจหน้าที่โดยตรง ยังไม่มีการศึกษาที่เป็นรูปธรรม และยังไม่หน่วยงานหลักที่รับผิดชอบในการแก้ปัญหการพนัน โดยเฉพาะมีการพัฒนาระบบการเฝ้าระวังทั้งภาคประชาชนและสื่อเพื่อตรวจสอบช่องทางการเข้าถึงการพนัน และมาตรการในการป้องกันเด็กและเยาวชนจากการพนันฟุตบอลผ่านช่องทางออนไลน์ ที่สำคัญก็คือ การเฝ้าระวังในประเด็นต่อไปนี้เป็น การให้ข้อมูลเพื่อการเฝ้าระวังการพนันผ่านสื่อจำนวนช่องทางการเล่นผ่านออนไลน์ รูปแบบการจัดกิจกรรมเสี่ยงโชค การสำรวจพฤติกรรมการเล่น เป็นต้น

ในปี พ.ศ. 2553 ศูนย์ศึกษาปัญหาการพนัน โดย คณะกรรมการสำนักงานกองทุนสนับสนุนการสร้างเสริมสุขภาพ (สสส) ถือเป็นหน่วยงานเฉพาะทาง ที่มุ่งจัดการองค์กรเพื่อพัฒนาด้านการลดปัญหาการพนันขับเคลื่อนให้สังคมตระหนักถึงปัญหาที่เกิดจากการเล่นพนัน และมุ่งเน้นป้องกันกลุ่มเป้าหมายเด็กและเยาวชนและผลักดันให้เกิดนโยบายและกลไกในการจัดการเรื่องการป้องกันและลดผลกระทบที่เกิดจากการพนัน รวมถึงมีระบบช่วยเหลือเยียวยาผู้ติดการพนัน โดยปัจจุบันผลงานวิจัยของ ศูนย์ศึกษาปัญหาการพนันได้สร้างความรู้ความเข้าใจถึงปัญหาการพนันที่อิงแอบอยู่ในงานบุญประเพณีต่างๆ เช่น ประเพณีแข่ง เรือยาว งานบุญบั้งไฟ งานศพ จนทำให้เกิดปัญหาต่อการจัดงานบุญประเพณีเหล่านั้น หรือการพนันที่ใช้สัตว์ต่อสู้หรือแข่งขัน เช่น ไก่ชน วัวชน ที่เปลี่ยนจากการพนันที่บ้านกลายเป็นธุรกิจการพนัน และการสร้างความรู้ความเข้าใจในมิติใหม่ๆ ของการพนันที่มีมานานอย่างลอตเตอรี่และหวยใต้ดิน รวมถึงการพนันของคนสมัยใหม่ อย่างการพนันฟุตบอลและการพนันออนไลน์ (ศูนย์ศึกษาปัญหาการพนัน, 2556 )

นอกจากนี้ ยังมี มูลนิธิสตรี้-สฤชติวงศ์ ดำเนินงานขับเคลื่อนสังคมและนโยบายสาธารณะเพื่อลดปัญหาจากการพนัน ภายใต้โครงการการจัดการความรู้เพื่อขับเคลื่อนสังคมปลอดภัย โดยรวบรวมและสังเคราะห์องค์ความรู้เกี่ยวกับการพนันรวม 17 ชุดการศึกษา พัฒนาข้อเสนอเชิงนโยบาย 5 ประเด็น คือ การพนันออนไลน์ การพนันผ่านทางบริการส่งข้อความสั้น (SMS) การพนันทายผลการแข่งขันฟุตบอล การจำหน่ายสลากด้วยเครื่องอัตโนมัติ (หวยออนไลน์) การบริหารรายได้จากสลากกินแบ่งรัฐบาล และถอดบทเรียนชุมชนจัดการการพนัน 21 ชุมชน รวมทั้งพัฒนารูปแบบการสื่อสารสาธารณะเพื่อสร้างการมีส่วนร่วม และโครงการขับเคลื่อนสังคมและนโยบายสาธารณะเพื่อลดปัญหาจากการพนันเพื่อต่อยอดองค์ความรู้และสร้างความชัดเจนในนโยบายเพื่อลดผลกระทบของการพนันในกลุ่มเด็กและเยาวชน โดยได้รับงบประมาณสนับสนุนจากสำนักงานกองทุนสนับสนุนการสร้างเสริมสุขภาพ (สสส.)

### 2.1.9. พัฒนาการและการเปลี่ยนแปลงในวัยรุ่น

นันทวัน ยันตติลล (2552) แบ่งวัยรุ่นออกเป็น 3 ช่วง คือ วัยแรกรุ่น คือ ช่วงอายุ 10 – 14 ปี เป็นช่วงที่มีการเปลี่ยนแปลงของร่างกายทุกระบบ ความคิดจะหมกมุ่น กังวลกับการเปลี่ยนแปลงนี้ ส่งผลกระทบต่อจิตใจทำให้อารมณ์หงุดหงิดและแปรปรวนง่าย วัยรุ่นตอนกลาง อายุ 14 – 16 ปี เป็นช่วงที่วัยรุ่นยอมรับสภาพร่างกายที่มีการเปลี่ยนแปลงเป็นหนุ่มเป็นสาวได้แล้ว และมุ่งมั่นหาเอกลักษณ์ของตัวเอง พัฒนาความเป็นตัวของตัวเองและพยายามที่จะเอาชนะความรู้สึกแบบเด็กๆ ที่ผูกพันและอยากพึ่งพาพ่อแม่ และวัยรุ่นตอนปลาย คือ ช่วงวัย 16 – 19 ปี จะเป็นช่วงที่สภาพร่างกายเปลี่ยนแปลงเติบโตสมบูรณ์เต็มที่ ตัดสินใจในเรื่องของอนาคตของตัวเองโดยมองเห็นความสามารถที่จะพัฒนาต่อเพื่อสร้างอาชีพที่เหมาะสม บรรลุนิติภาวะในเชิงกฎหมาย ซึ่งโดยทั่วไปพัฒนาการวัยรุ่นมีดังนี้

#### 1. สภาพร่างกาย

จะมีการเปลี่ยนแปลงทางร่างกายอย่างมากในช่วงแรก เติบโตอย่างรวดเร็วและเห็นลักษณะเฉพาะของเพศตนเองชัดเจนขึ้น เด็กแต่ละคนเจริญเติบโตต่างกัน บางคนเติบโตสม่ำเสมอ บางคนโตเร็วในช่วงแรกหรือหลายคนทีเดียวเป็นเด็กนานกว่าคนอื่นแล้วมาโตอย่างรวดเร็วภายหลังสาเหตุที่ทำให้แต่ละคนย่างเข้าสู่วัยรุ่นแตกต่างกันมาจาก

- ความแตกต่างทางเพศ ซึ่งผู้หญิงจะเป็นเข้าสู่วัยรุ่นเร็วกว่าผู้ชายประมาณ 2 ปี
- เชื้อชาติ กรรมพันธุ์ เด็กที่มีพ่อแม่เป็นหนุ่มสาวช้าก็จะเข้าสู่วัยรุ่นช้ากว่าเพื่อน
- สภาพสังคม เศรษฐกิจ วัฒนธรรม พบว่าเด็กในเมืองเข้าวัยรุ่นเร็วกว่าเด็กในชนบท
- ลักษณะอาหาร การออกกำลังกาย พบว่า ถ้าได้อาหารที่เหมาะสมร่วมกับการออกกำลังกายจะมี

ร่างกายที่เติบโตได้เต็มที่

มีการเปลี่ยนแปลงทั้งส่วนสูง น้ำหนัก รูปร่าง สัดส่วนของร่างกาย รวมทั้งการทำงานของระบบอวัยวะภายในเกือบทุกส่วน ทุกคนจะกินอาหารเก่งขึ้น นอนง่ายขึ้น ร่างกายเติบโตไม่ค่อยได้สัดส่วนในระยะแรกส่งผลทำให้ดูแปลกๆ ไม่คล้ายเพื่อน ทำให้เจ้าตัวไม่ค่อยพอใจต่อการเปลี่ยนแปลงนี้เท่าไรและส่งผลกระทบต่ออารมณ์จิตใจได้ โหดและสะโพกกว้างขึ้น ผู้หญิงจะสูงขึ้นเร็วกว่าผู้ชายในระยะแรก และไปหยุดสูงหลังจากมีประจำเดือนได้ 2 ปี ขณะที่ผู้ชายเริ่มสูงช้ากว่าและสูงได้ไปจนอายุประมาณ 18 ปี

มีการสะสมไขมันมากที่บริเวณสะโพกและเต้านมในผู้หญิง เห็นกล้ามเนื้อแข็งแรงขึ้นโดยเฉพาะในผู้ชาย เป็นเหตุให้ผู้ชายมีพลังกำลังเหนือกว่าผู้หญิง รูปร่างเปลี่ยนแปลง ดั้งจมูกเป็นสัน กระดูกกล่องเสียงโตขึ้นชัดในผู้ชายส่งผลให้เสียงแตก ห้าว ทุ้มขึ้น ต่อมไขมันทำงานเพิ่มขึ้นเป็นที่มาของสิวและกลิ่นตัว

จากการที่ฮอร์โมนเพศถูกผลิตสูงขึ้น ส่งผลทำให้อวัยวะเพศทั้งในและนอกร่างกายมีการเปลี่ยนแปลงชัดเจน เริ่มมีประจำเดือน และหน้าอกในผู้หญิง ลูกอ๊อดเตโตและทำงานเต็มที่จึงสามารถพบภาวะฝิ่นเปียกได้ มีขนขึ้นตามอวัยวะต่างๆ ของร่างกาย ช่วงนี้วัยรุ่นจะใช้เวลาสังเกตความเปลี่ยนแปลงในตนเองและสำรวจตนเองได้ถือว่าเป็นเรื่องปกติ เป็นขั้นตอนการเรียนรู้ทำความเข้าใจกับร่างกายของตนเองและนำไปสู่การสำเร็จความใคร่ด้วยตนเองได้

## 2. อารมณ์

พัฒนาการทางอารมณ์ค่อยๆก่อประสานกันมาตั้งแต่เด็ก บางส่วนมาจากพันธุกรรม มีพื้นฐานมาตั้งแต่แรกเกิดและส่วนหนึ่งเป็นปฏิกิริยาที่เกิดจากสัมพันธภาพระหว่างเด็กกับผู้เลี้ยงดู

อารมณ์ที่เกิดจากความรู้สึกว่าเป็นที่รักและถูกรักจากบุคคลรอบข้าง และมาจากความรู้สึกว่าเป็นอิสระสามารถพูด คิด ทำในสิ่งที่สังคมยอมรับและรู้ตัวว่าเป็นคนที่มีค่าคนหนึ่งของคนรอบคร้ว จะร่าเริง แจ่มใส รักตัวเองและรักผู้อื่นได้ ใจเย็น ถ้าได้รับการฝึกฝนจนมีความสามารถในด้านต่างๆสมวัยด้วยแล้วจะมั่นใจตนเองมองเห็นคุณค่าในตัวเอง ทำให้จิตใจที่มั่นคง อารมณ์ดีจึงมิได้เกิดจากการที่พ่อแม่ตามใจเด็กมากที่สุด

ถึงกระนั้นก็ตามเมื่อเข้าสู่วัยรุ่น ที่ต้องเผชิญหน้ากับการเปลี่ยนแปลงของร่างกายทั้งภายในภายนอก จะเห็นอารมณ์หวั่นไหวง่ายและสั่นคลอนอยู่ระยะหนึ่ง แต่สุดท้ายสามารถกลับมาเข้าที่มีอารมณ์มั่นคงและเชื่อมั่นในตนเองได้ ช่วงวัยรุ่นตอนต้น จะเป็นช่วงที่อารมณ์หวั่นไหวไปกับการเปลี่ยนแปลงของร่างกายทั้งภายในภายนอก หงุดหงิดกับความเปลี่ยนแปลงที่ยังยอมรับไม่ค่อยได้ จนเข้าสู่ช่วงวัยรุ่นตอนกลางที่เข้าใจได้กับความ เป็นหนุ่มสาว แต่จะเห็นอารมณ์ที่เข้มข้นขึ้น ทั้งอารมณ์รัก ชอบ โกรธ เกลียด อิจฉา ใ้อวด ถือดี เจ้าทิฐิ อ่อนไหว วุ่นวายสับสน เห็นอกเห็นใจ เห็นแก่ตัว สับสน เป็นต้น ไม่ว่าจะมามีอารมณ์ประเภทใด ก็มักมีความรุนแรง เปลี่ยนแปลงง่าย ควบคุมอารมณ์ยังไม่ดีนัก บางครั้งพลุ่งพล่าน บางครั้งเก็บกด หลายครั้งที่ต้องร้องไห้แต่ใจตัวเอง แต่ก็พบว่าในช่วงที่ตีนารักเช่นกัน

จากพื้นอารมณ์ที่กล่าวมาจะทำให้เข้ากับพ่อแม่ได้ยาก จึงเห็นว่าวัยรุ่นจะเกาะกลุ่มกันได้ดีกว่าวัยอื่น เพราะต่างคนต่างก็เข้าใจกัน ยอมรับกันและกันได้ง่ายกว่า จะเห็นการแสดงออกทางอารมณ์แบบสุดขีด เช่น โกรธที่รุนแรง ดีใจที่ไร้ขีดจำกัดเป็นไปแบบสุดขีด เศร้าเสียใจก็แสดงออกอย่างมากมายเกินกว่าเหตุ ก้าวร้าว วุ่นวายได้ง่าย จะพบความกังวลในการเปลี่ยนแปลงของร่างกาย กังวลเรื่องเพศ การจัดการกับอารมณ์เพศที่เกิดขึ้น และบางรายกลัวการเป็นผู้ใหญ่ที่ต้องรับผิดชอบ พยายามจะยึดติดกับความเป็นเด็กให้นานที่สุด

จนเข้าสู่วัยรุ่นตอนปลาย อายุประมาณ 16 ปีขึ้นไปการแสดงออกทางอารมณ์ดีขึ้น มั่นคงขึ้น ยอมรับสภาพการเป็นผู้ใหญ่เต็มขั้น อารมณ์ที่มั่นคงในช่วงนี้ส่วนหนึ่งมาจากการค้นพบเอกลักษณ์ที่แท้จริงของตนเองได้ก่อน ยอมรับทั้งข้อดีและข้อไม่ดีของตนเอง ส่วนใหญ่จะวกกลับมาสร้างสัมพันธภาพกับพ่อแม่ในรูปแบบใหม่ที่มีความเป็นตัวของตัวเองเพิ่มขึ้น และยอมรับนับถือผู้อาวุโสในแง่ที่มีประสบการณ์มาก่อน

แต่ในกลุ่มที่มีพื้นฐานทางอารมณ์ไม่ดีมาก่อน เช่น มีประสบการณ์ชีวิตไม่ราบรื่น ครอบครัวแตกแยก คนในครอบครัวไม่ไว้ใจ เคยถูกละทิ้งหรือโกหกหลอกลวงกันมาก่อน ถูกลงโทษรุนแรง จะหงุดหงิดง่าย ไม่มั่นใจในความรักและผูกพันที่พ่อแม่มีต่อตนเอง เข้ากับพ่อแม่หรือเพื่อนไม่ได้ ไม่มั่นคงอบอุ่น เมื่อเริ่มเข้าวัยรุ่นปัญหาเดิมที่มีต่อกันจะทวีความรุนแรงเพิ่มขึ้น และถ้าวัยรุ่นนั้นไม่สามารถเลียนแบบพฤติกรรมที่ดีกับคนที่เขาชื่นชมได้จะยิ่งทำให้ความสับสน มีปมด้อย ขาดความภูมิใจในตนเอง ชอบเปรียบเทียบกับคนอื่น และถ้ามีปัญหาการเรียนร่วมด้วยหรือมีปัญหาเกี่ยวกับพ่อแม่ เพื่อน จะส่งผลกระทบต่อพัฒนาการทางอารมณ์โดยตรง ทำให้วัยรุ่นนั้น อ่อนไหวง่าย หงุดหงิด ก้าวร้าว ไม่แน่ใจ ใจน้อย และส่งผลต่อการตัดสินใจเลือกทางเดินในอนาคตได้ อารมณ์ไม่ถูกพัฒนาจนเข้าวัยผู้ใหญ่ได้เต็มที่ถึงแม้ว่าสภาพร่างกายจะพัฒนาไปอย่างรวดเร็วก็ตาม ทำให้พบวัยรุ่นที่โตแต่ตัวแต่จิตใจยังเป็นเด็กอยู่ทำให้ก่อปัญหาตามมาได้

พื้นฐานอารมณ์ที่ดีจะส่งผลทำให้วัยรุ่นใช้สมองในการคิดไตร่ตรอง แก้ปัญหาเฉพาะหน้าได้อย่างเต็มที่ และมักจะออกมาในทิศทางค่อนข้างเหมาะสม ทำให้ปรับตัวแก้ปัญหาต่างๆด้วยตัวเองได้

### 3. สติปัญญาและการเรียนรู้

ถึงแม้ว่าธรรมชาติจะมอบความเปลี่ยนแปลงหลายๆอย่างมากมายในช่วงวัยรุ่นนี้ ทำให้ชีวิตคู่สับสน วุ่นวาย แต่ธรรมชาติก็มอบสติปัญญาที่เพิ่มพูนขึ้นมาด้วยเช่นกัน จะแตกต่างกันกับพัฒนาการในด้านอื่นก็คือ ความสามารถทางสติปัญญาจะเติบโตได้ตามขั้นตอนและจำเป็นต้องใช้การฝึกฝนทักษะในด้านต่างๆ เพื่อมาใช้เป็นเครื่องมือในการดำเนินชีวิตให้เหมาะสมดีงาม

สติปัญญาจะพัฒนาสูงขึ้น จนมีความคิดเป็นแบบรูปธรรม หมายถึงความสามารถเรียนรู้ เข้าใจ เหตุการณ์ต่างๆ ได้ลึกซึ้งขึ้น เข้าใจสิ่งที่เป็น รูปธรรมได้ เช่น ในด้านปรัชญา ศาสนา วัฒนธรรม มีความสามารถในการคิด วิเคราะห์ และสังเคราะห์ ตั้งสมมติฐาน ความเป็นไปได้ การคาดการณ์ การค้นหา ข้อมูลและนำเหตุผลมาอ้างอิง มองสิ่งต่างๆได้ตามความเป็นจริงมากขึ้นตามลำดับ สามารถคิดได้ดี คิดเป็น คิดหลายด้าน ทำให้สามารถตัดสินใจได้ เมื่อพ้นวัยรุ่นแล้วจะมีความสามารถทางสติปัญญาเหมือนผู้ใหญ่ แต่ในช่วงระหว่างวัยรุ่นนี้ ยังขาดประสบการณ์ อาจขาดความรอบคอบ มีความหุนหันพลันแล่นมากกว่า ขาดการยั้งคิด หรือไตร่ตรองให้รอบคอบ พัฒนาการทางจิตใจจะช่วยให้วัยรุ่น มีการปรับตัว ต่อสิ่งแวดล้อมได้ดีในเวลาต่อมา จึงเป็นช่วงที่พ่อแม่สามารถฝึกฝนพัฒนาความคิดเชิงวิเคราะห์ให้วัยรุ่นได้ฝึกฝน สม่่าเสมอ จนกลายเป็นความคล่องตัวเพื่อนำไปใช้ในชีวิตประจำวัน

การเรียนรู้และสติปัญญาที่เพิ่มขึ้นในช่วงนี้ก็ได้เป็นหลักประกันว่าวัยรุ่นจะประสบความสำเร็จในด้านการเรียน เพราะการเรียนหนังสือจำเป็นต้องอาศัยพื้นฐานของความเป็นนักเรียนที่ดี คือ มุ่งมั่น อดทน พยายาม ใฝ่รู้ รับผิดชอบ รอบคอบและมีระเบียบวินัยในตนเองร่วมด้วย

ความสนใจอยากรู้ของวัยรุ่น ยังคงมีขอบข่ายกว้างขวาง มีความสนใจหลายๆอย่างและยังไม่ลึกซึ้งใน ระยะแรก เพราะเป็นช่วงที่ค้นหาความเป็นตัวตน แต่พอระยะท้ายของวัยรุ่นจะเห็นความสนใจชัดเจนขึ้น มีการรวมกลุ่มกันทำงานกิจกรรมเพื่อสังคมตามแบบที่ตนเห็นว่าดี ทำงานขมรมมากขึ้น มีการทบทวนแนวคิด เชิงวิเคราะห์เพิ่มขึ้น

### 4. การเข้าสังคม

เพื่อนเป็นสิ่งสำคัญที่วัยรุ่นทุกคนต้องมี เพื่อนเป็นทั้งกำลังใจ รู้ใจเข้าใจปัญหาวัยรุ่นทุกคนมีกับผู้ใหญ่ เป็นแหล่งเสริมพลังในการเจรจากับพ่อแม่และครู และส่งเสริมให้เกิดแยกตัวจากพ่อแม่ได้ชัดเจนขึ้น วัยรุ่นจะหลงใหลเชิดชูคนดี คนเก่งในสังคม ดารา นักร้องเป็นแบบอย่างมากกว่าคนในวัยอื่นๆ และมีการเลียนกันในกลุ่มเพื่อน ไม่ว่าจะการแต่งกาย ทรงผม เพลงดนตรี หรือภาษาเฉพาะกลุ่ม ราวกับว่าสังคมเพื่อนเป็นเหมือนห้องทดลองให้วัยรุ่นได้ใช้ทดสอบว่า สิ่งต่างๆนั้นมีสิ่งใดที่เหมาะสมเข้ากับตน และสังคมยอมรับบ้าง

ดังนั้นการที่จะเข้าใจวัยรุ่นจึงต้องพยายามเรียนรู้และยอมรับสิ่งที่เขาชอบ วัยนี้คบกับกลุ่มเพื่อนเพศเดียวกัน ไปไหนเป็นกลุ่มใหญ่ๆ โดยอาจมีกลุ่มเพื่อนต่างเพศร่วมด้วย จนความสนใจเพื่อนต่างเพศเพิ่มมากขึ้น จึงแยกตัวจากกลุ่มไปใช้เวลากับแฟนมากขึ้น แต่ก็ยังไม่ละทิ้งกลุ่มเพื่อน

วัยรุ่นจะมีความต้องการเป็นที่ยอมรับจากกลุ่มเพื่อนสูง ต้องการติดต่อสื่อสารกับเพื่อนตลอดเวลา และมักจะเลือกกลุ่มเพื่อนที่มีอะไรคล้ายๆตนเองหรือเป็น แบบที่ตนเองอยากเป็น เช่น ชอบกีฬาเหมือนกัน ดิถเกมเหมือนกัน ชอบดาราเหมือนกัน การเรียนรู้วัยรุ่นจึงสามารถเรียนรู้ได้ผ่านกลุ่มเพื่อนในมุมกลับ พ่อแม่สามารถพัฒนาวัยรุ่นได้ผ่านกลุ่มเพื่อนเช่นกัน

การสร้างสัมพันธภาพในวัยรุ่นจะทำได้ยิ่งยั้งกว่าวัยเด็ก เพราะเห็นความสำคัญของเพื่อน ขึ้น มีความสามารถในการเข้าสังคม รู้จักสื่อสารเจรจา การแก้ปัญหา การประนีประนอม การยืดหยุ่นโอนอ่อนผ่อนตามกัน และการทำงานร่วมกับผู้อื่น รู้จักใช้เหตุผล ปรับตัว ปรับอารมณ์เข้ากันได้ดีจนสามารถดำรงสัมพันธภาพยั่งยืนไปจนเป็นผู้ใหญ่

พัฒนาการทางสังคมที่ดีจะเป็นพื้นฐานมนุษยสัมพันธ์ที่ดี และบุคลิกภาพที่ดี การเรียนรู้สังคมจะช่วยให้ตนเองหาแนวทางการดำเนินชีวิตที่เหมาะสมกับตนเอง เลือกวิชาชีพที่เหมาะสมกับตน และมีสังคมสิ่งแวดล้อมที่ดีต่อตนเองในอนาคตต่อไป

## 5. การปรับตัว ความยืดหยุ่น

วัยรุ่นที่ถูกเลี้ยงดูให้ปรับตัวง่าย มีความยืดหยุ่นต่อสถานการณ์ต่างๆมาก่อน จะได้เปรียบในเรื่องการปรับตัวต่อสภาพใหม่ในช่วงวัยรุ่นได้ดีกว่าวัยรุ่นที่ถูกเลี้ยงดูที่พ่อแม่ให้ความช่วยเหลือมากเกินไปหรือปกป้องมากเกินไป คนที่ปรับตัวได้ดี มักมีกลุ่มเพื่อนหลายรูปแบบขึ้นตามกิจกรรมของเขา เช่น กลุ่มเพื่อนที่เรียนด้วยกัน กลุ่มที่ทำงานอดิเรกคล้ายกัน กลุ่มเล่นกีฬา เป็นต้น

การปรับตัวและความยืดหยุ่นต่อสถานการณ์ต่างๆ มิได้เกิดขึ้นเองในตัวของแต่ละคน แต่เกิดจากการเลียนแบบพฤติกรรมของพ่อแม่ ที่ใช้ในการแก้ปัญหาในชีวิตประจำวัน การเลี้ยงดูที่ส่งเสริมความสามารถในด้านต่างๆ การให้ช่วยตัวเองตามวัย กินอะไรง่ายๆและการให้โอกาสเด็กได้เผชิญกับอุปสรรคและสภาพแวดล้อมที่เปลี่ยนไปหลายๆรูปแบบ

เนื่องจากวัยรุ่นมีอารมณ์อ่อนไหวง่าย ทิฐิ ถือดี อยากรับเป็นอิสระ แต่ก็ยังด้อยประสบการณ์ ขาดความเชี่ยวชาญในการปรับตัวแก้ปัญหาในอีกหลายอย่าง จึงพลั้งพลาดได้ง่าย เมื่อความผิดพลาดเกิดขึ้นใหญ่มากพอจะส่งผลกระทบต่อการศึกษาเสียโอกาสในชีวิต

การตั้งใจฝึกฝน การฝึกสอนทักษะชีวิต ฝึกให้ปรับตัว ยืดหยุ่น เพิ่มทักษะหลายๆอย่าง เช่น หุงข้าว เข้าค่าย ทำขนม ซักจักรยาน ว่ายน้ำ เข้ากลุ่มกิจกรรม เต้นรำ เล่นกีฬา วาดภาพ ขึ้นรถเมล์ เข้ายริกีฬา ร้องเพลง เล่นเกม ตากผ้า รีดผ้า ฯลฯ จะเป็นการเตรียมวัยรุ่นให้เข้าสู่วัยผู้ใหญ่ได้อย่างมีประสิทธิภาพ

## 6. จิตใจ

ความต้องการพื้นฐานทางจิตใจของวัยรุ่นเป็นสิ่งที่มองเห็นได้ชัดเจน ซึ่งก็จะคล้ายกับผู้ใหญ่ คือ ต้องการความรักความห่วงใย อยากมีเอกลักษณ์ของตัวเอง อิสระและเป็นตัวของตัวเอง อยากทดสอบพลังความสามารถของตนเองในทุกเรื่อง และที่สำคัญก็คือยังต้องการการยอมรับว่าเป็นส่วนหนึ่งของบ้านและกลุ่มเพื่อน

## 7. ความรัก ความห่วงใย การยอมรับ

ถึงแม้ว่าจะเติบโตเข้าสู่วัยรุ่น แสดงท่าทีเป็นอิสระ เป็นตัวของตัวเองมากขึ้นเท่าไร วัยรุ่นทุกคนก็อยากที่จะถูกรักและอยากได้รับความเอาใจใส่ ห่วงใยจากคนที่มีความสำคัญในชีวิตแต่การแสดงความรัก ความเอาใจใส่ ห่วงใยนั้นต้องไม่ทำราวกับว่าเขาเป็นเด็กเล็กๆที่ไม่มีความคิดเป็นของตัวเองหรือทำอะไรไม่เป็น ไม่ต้องการความเจ้ากี้เจ้าการของแม่ ไม่ต้องการการไปรับไปส่ง ไม่ต้องการการแสดงความรักห่วงใยตลอดเวลาเพราะดูเหมือนไม่ไว้ใจความสามารถในการเอาตัวรอด ทุกคนอยากเป็นที่รัก อยากได้รับความรัก ความห่วงใยจากพ่อแม่เหมือนเดิม เพียงแต่ในรูปแบบที่แตกต่างไปจากเดิมเท่านั้น

พื้นฐานการเลี้ยงดูที่ยอมรับและมีความรักความผูกพันระหว่างพ่อแม่ลูก จะทำให้เด็กเติบโตขึ้นมาในบ้านที่มีคนยอมรับ มีความจริงใจ มีคนชื่นชมถึงแม้ว่าจะมีทั้งส่วนที่ดีและไม่ดีภายในตัว ได้รับโอกาสฝึกฝน เรียนรู้ ลองคิด ลองทำสิ่งต่างๆ มีผู้คอยช่วยชี้แนะและรับฟังความคิดความรู้สึกที่เกิดขึ้น ถ้าทำไม่ถูกก็ได้รับการแก้ไข สิ่งเหล่านี้จะไปกระตุ้นให้เด็กมีความรู้สึกว่าเป็นส่วนหนึ่งของบ้าน จะเป็นการสร้างความรู้สึกผูกพันเด็กกับคนในบ้าน ผูกพันกับสถานที่ที่มีอดีตทั้งความสุข ความสมหวังและไม่สมหวังคละคล้ำกัน ไม่ว่าจะเติบโตและเดินทางไปนานเพียงใด ความรู้สึกว่าเป็นส่วนหนึ่งของบ้านก็จะเป็นตัวรั้งให้วัยรุ่นกลับมาเสมอ

ที่สุดของความต้องการของวัยรุ่น คือ ต้องการเป็นที่ยอมรับของพ่อแม่ การยอมรับว่าเขาเป็นสมาชิกคนหนึ่งของคนรอบครัวที่ ยอมรับตัวตนของเขาที่มีทั้งด้านดีและด้านไม่ดีซึ่งก็เหมือนกับคนทั่วไป เช่นเดียวกับการยอมรับของเพื่อนและครูที่โรงเรียน ที่ทำให้เด็กนักเรียนทุกคนอยากเป็นส่วนหนึ่งของเพื่อน ของห้องเรียน ของโรงเรียน ของที่ทำงาน ของสังคมและเป็นประชากรคนหนึ่งของคนชาติไทย

## 8. มีเอกลักษณ์ เฉพาะตัว

การค้นหาเอกลักษณ์ของตนเองเป็นงานที่สำคัญของช่วงวัยนี้ คือ การแสวงหาตัวตนของตนเองที่เราอยากเป็นและเป็นสิ่งที่พอเป็นไปได้โดยถูกใจตนเองและคนรอบข้าง เป็นขบวนการการเรียนรู้และปรับตัวที่ใช้เวลานาน วัยรุ่นจะค้นหาคุณสมบัติต่างๆที่จะประกอบเป็นตัวเอง เช่น การแต่งตัว นิสัยใจคอ วิชาสาขาที่เรียนงานที่จะทำ ลักษณะของเพื่อนที่จะคบ ที่จะเหมาะกับตัวเขามากที่สุด ซึ่งมีความสัมพันธ์ใกล้ชิดกับการนับถือวีรบุรุษ การเลียนแบบบุคคลที่น่านิยมทั้งในและนอกบ้าน การแสวงหาอุดมคติประจำตน ค่านิยมและปรัชญาชีวิต ซึ่งจะเป็นส่วนหนึ่งของบุคลิกภาพในอนาคต

ถือว่าเป็นงานที่สำคัญสำหรับวัยรุ่นโดยเฉพาะในช่วงกลางและปลายที่จะต้องทำให้สำเร็จ มิใช่เรื่องง่ายซึ่งอาจจะพบกับความสมหวังและผิดหวังในการทดลองผิดทดลองถูกอยู่มากมาย เช่น บางครั้งก็ภาคภูมิใจที่

ตนเองมีสิ่งที่ดีอยู่ แล้วก็พบข้อบกพร่องในตัวเอง ทำให้เจ็บปวดและเจ็บใจ บางครั้งก็พบปะความขัดแย้งของอารมณ์เมื่อต้องตัดสินใจเลือกกระทำว่าจะยอมทำตามเพื่อนหรือจะยึดหยัดความเป็นตัวของตัวเองเพื่อคงอุดมการณ์ เรียนรู้ว่าหลายสิ่งที่ดีที่ถูกกลับเป็นผิด บางคนดูถูกตนเอง ตีค่าที่มีอยู่ต่ำกว่าความเป็นจริงทำให้ไม่มีกำลังใจในการเรียนรู้ต่อไปซึ่งจะพบได้บ่อยในกลุ่มวัยรุ่นที่พบกับความผิดหวังบ่อยหรือรู้สึกที่ไม่เป็นที่รักของคนที่สำคัญ

ในสังคมตะวันตก วัยรุ่นซึ่งอาจกำลังจะเข้าศึกษาระดับอุดมศึกษาจะแยกไปอยู่ต่างหากจากครอบครัว ซึ่งอาจเห็นแนวโน้มในสังคมไทยเพิ่มขึ้น แต่การแยกตัวนี้เป็นเพียงจุดเริ่มต้นของการพยายามหาเอกลักษณ์ของตัวเอง การเข้ากลุ่มเพื่อนหลายๆกลุ่ม การเข้าร่วมกิจกรรมหลายอย่าง การใช้ชีวิตอยู่ร่วมกับคนอื่นเพิ่มขึ้น การไปใช้ชีวิตในหอพัก ในค่าย ถือเป็นเพียงกระบวนการแยกตนเอง แต่การหาเอกลักษณ์ อาจประกอบไปด้วยส่วนประกอบอีกหลายประการคือ เอกลักษณ์ทางเพศ ความเชื่อมั่นว่า ตนเองเป็นเพศนั้นสมบูรณ์แบบ วัยรุ่นชายจึงอาจไปเที่ยวโสเภณีหรืออยากลองมีเพศสัมพันธ์เนื่องจากต้องการพิสูจน์ตนเองร่วมกับความอยากรู้อยากเห็น เอกลักษณ์ในกลุ่มเพื่อนและสังคม วัยรุ่นพยายามแสดงความเป็นผู้ใหญ่ ตัดสินใจเองในเรื่องต่างๆ หัดทำงานเป็นทีม เลือกคบเพื่อนที่มีลักษณะคล้ายๆกันหรือเข้ากันได้ โดยเรียนรู้และถ่ายทอดแบบอย่างจากเพื่อน ทั้งแนวคิด ค่านิยม ระบบ จริยธรรม การแสดงออกและการแก้ปัญหาในชีวิต จนสิ่งเหล่านี้เป็นเอกลักษณ์ของตนและกลายเป็นบุคลิกภาพนั่นเอง เอกลักษณ์ในการจัดการชีวิตตนเอง สามารถบริหารจัดการตนเองได้ ไม่พึ่งพาผู้อื่น แบ่งเวลาและจัดการชีวิตให้เป็นไปตามเวลา ใช้เงินเป็นและวางแผนต่างๆของชีวิตได้ เข้าใจถึงสิ่งที่ตนเองชอบและอยากทำ มีเป้าหมายในการดำรงชีวิต เลือกงานอาชีพตามความชอบและความถนัด ความต้องการที่จะเป็นตัวของตัวเอง วัยนี้จึงต้องการอิสระ ต้องการรับผิดชอบชีวิตตนเองในบางส่วน การเปิดโอกาสให้วัยรุ่นมีความเป็นตัวของตัวเองในระดับหนึ่งจะทำให้เขาได้เรียนรู้จักตนเองและโลกภายนอกได้ วัยรุ่นที่ผ่านพ้นวิกฤตในการค้นหาตัวเองได้อย่างไม่ยุ่งยากนักมักมีลักษณะต่อไปนี้

- ใช้สติปัญญาในการเผชิญปัญหามากกว่าใช้อารมณ์
- เป็นผู้ que เลือกเผชิญหน้ากับปัญหามากกว่าเป็นผู้หลีกเลี่ยงปัญหา
- รู้เท่าทันธรรมชาติของตัวเองมาก่อน
- เป็นผู้ที่รู้สึกที่ไม่โดดเดี่ยว ยังสามารถไปขอความช่วยเหลือจากผู้อื่นได้
- การบีบ บังคับให้ทำตามกฎมากไปย่อมทำให้วัยรุ่นมีความคิดต่อต้าน รุนแรง ไม่ร่วมมือ ในทางตรงกันข้าม แต่การปล่อยให้อิสระมากเกินไปก็จะทำให้วัยรุ่นหมกมุ่นในบางเรื่องมากไปหรือหมกมุ่นอยู่กับสิ่งที่ไม่ถูกต้อง และไม่รู้จักขอบเขตในสิทธิของตน
- การเลียนแบบพฤติกรรม คติธรรม รวมทั้งความรู้สึกนึกคิดของพ่อแม่ซึ่งน่าจะเป็นผู้ที่วัยรุ่นเลียนแบบได้มากที่สุดนั้น ขึ้นอยู่กับสัมพันธภาพระหว่างพ่อแม่ลูก วิธีที่พ่อแม่ปฏิบัติต่อวัยรุ่น และการสร้างบรรยากาศแห่งการเรียนรู้ไว้มากน้อยแค่ไหน

อย่างไรก็ตาม การแสวงหาเอกลักษณ์ของวัยรุ่นเป็นกระบวนการที่ใช้เวลา ในขณะที่ระบบการศึกษาและความเห็นความรู้สึกของพ่อแม่กลับอยากเห็นเด็กมีเอกลักษณ์โดยเฉพาะเรื่องหน้าที่อาชีพที่ชัดเจนเร็วๆ หรือยกย่องเด็กที่ค้นพบหรือยอมรับเอกลักษณ์ที่พ่อแม่เลือกให้ว่าเหนือกว่าเด็กที่ยังไม่มีเอกลักษณ์หรือกำลัง

เลือก ควรพิจารณาว่า กระบวนการนี้ต้องการใช้ประสบการณ์และเวลาเลือกพอควร เพื่อความเป็นไปได้จริง สำหรับทางเลือกนั้นๆ ด้วย

การที่สามารถค้นพบตัวเอง ก็เท่ากับมีความสามารถที่จะเติบโตเป็นผู้ใหญ่ที่มีบุคลิกภาพที่มั่นคง

## 9. อิสระและเป็นตัวของตัวเอง

คนทุกคนโดยธรรมชาติก็อยากเป็นตัวของตัวเองด้วยกันทั้งสิ้น ความเป็นตัวของตัวเองในวัยรุ่นได้มาจากการที่สามารถควบคุมพฤติกรรม อารมณ์ ให้ออกมาในรูปแบบเฉพาะตัว จะต้องเอาชนะอารมณ์ ความรู้สึกแบบเก่าๆ ที่อวลอวนกับความสนุกสนาน ความที่ไม่ต้องรับผิดชอบ หรือความผูกพันใกล้ชิดกับพ่อแม่ ฯลฯ

ระยะแรกจะพบลักษณะสองจิตสองใจ ระหว่างความอยากที่จะคงสภาพความเป็นเด็กต่อไปกับความอยาก เป็นผู้ใหญ่ ที่ต้องพึ่งตนเองได้ ตัดสินใจและรับผิดชอบต่อได้เหมาะสม ซึ่งเป็นงานที่ยิ่งใหญ่ของชีวิตวัยรุ่น

ช่วงนี้เป็นวัยที่ดิ้นรนเพื่อการแสวงหาตัวเอง ในวัยแรกเริ่มที่จะเห็นพฤติกรรมแบบเด็กๆ ที่เข้ามาคลอเคลีย ออกอ้อนพ่อแม่อยู่ แต่บางครั้งก็ทำตัวเหินห่าง จนเข้าวัยรุ่นตอนกลางที่แนวคิด อารมณ์ การตัดสินใจ แก้ไขปัญหาต่างๆ ได้ดีขึ้น จึงเห็นพฤติกรรมที่เหมาะสม ควบคุมตัวเองและอารมณ์ได้มากขึ้นจนเข้าสู่วัยรุ่นตอนปลายที่มีพื้นฐานอารมณ์มั่นคงขึ้นชัดเจน แนวคิดอ่านค่อนข้างเป็นจริงเพิ่มขึ้น สามารถเอาชนะความรู้สึกและเอาชนะตัวเองได้ดีขึ้นมาก ตัดสินใจวางแผนเกี่ยวกับอาชีพและอนาคตได้อย่างใกล้เคียงความเป็นจริง

การเอาชนะใจตนเองนั้นเป็นสิ่งที่พ่อแม่ฝึกฝนได้มาตั้งแต่เล็ก ผ่านการวางขอบเขตการกระทำ หน้าที่ ความรับผิดชอบต่อเหมาะสมในแต่ละช่วงวัย ขอบเขตที่พ่อแม่วางไว้ให้ลูกในแต่ละช่วงชีวิตจะต้องไม่คับแคบเกินไปจนผู้ที่อยู่ในกรอบรู้สึกอึดอัดไม่สบายใจ แต่ก็ไม่ใช่ปล่อยให้เด็กนั้นทำอะไรก็ได้ไปหมด การทำตัวให้มีความสุขในขอบเขตที่พ่อแม่วางไว้ให้ได้ดีนั้นต้องมาจากการเรียนรู้ที่จะเอาชนะใจตนเองมาก่อน

ความรู้สึกว่ามีอิสระเป็นสิ่งที่วัยรุ่นต้องการ ชอบคิดเอง ทำเอง พึ่งตัวเอง เชื่อความคิดตนเอง ไม่ชอบอยู่ในกติกาใดๆ แต่มีได้หมายความว่าวัยรุ่นต้องการอิสรภาพที่ไร้ขอบเขต พวกเขาต้องการเพียงแต่อยากทำอะไรด้วยตัวเอง อยากทำในสิ่งที่คิดว่าดี อยากมีส่วนร่วมในการใช้ความคิดเพื่อนำไปสู่การตัดสินใจในทุกอย่างที่เกี่ยวข้องกับตัววัยรุ่น ไม่ชอบคำสั่งและการโอ้อ้อที่ทราบดีว่าเขาเป็นเด็กๆ ไม่ชอบคำวิพากษ์วิจารณ์ต่อสิ่งที่เขาลองทำ ไม่ชอบให้ใครมาจู้จี้ บ่นว่าหรือเข้ามาก้าวร้าวความเป็นส่วนตัว

อิสระนั้นมีใช้เฉพาะในเรื่องการแต่งตัวหรือการกระทำ แต่หมายรวมไปถึงความเป็นอิสระในแง่ความคิดเห็นและความรู้สึกที่อาจแตกต่างจากพ่อแม่ ความต้องการในการแยกจากพ่อแม่ในทุกรูปแบบนี้บางครั้งทำให้วัยรุ่นเองเกิดความสับสน อาจรู้สึกเสียดายความรัก ความเอาใจใส่ดูแลจากพ่อแม่ แต่ถ้าวัยรุ่นยอมรับการดูแลหรือยอมทำตามคำสั่งของพ่อแม่ ก็จะไปขัดกับความต้องการที่จะเป็นอิสระที่จะพึ่งพาตัวเอง

ช่วงนี้จึงพบพฤติกรรมที่ไม่ยอมทำตามเพิ่มขึ้น จะแยกตัวเพิ่มขึ้น ชอบความเป็นส่วนตัว อยากได้ห้องที่สามารถจัดเองได้ ตกแต่งเองซึ่งอาจดูรกชัฏชัตาพ่อแม่ ชอบอยู่ตึกๆ เพราะจะรู้สึกสงบ เป็นตัวของตัวเอง ปลอดภัยจากผู้คนและคำสั่ง ทั้งนี้เกิดจากความอยากมีอิสระและเป็นตัวของตัวเองเท่านั้น ซึ่งถ้าพ่อแม่เข้าใจ ไม่ทำ



ให้เก้อเขินเมื่อเขามาร่วมวงคุยกันบ้างก็จะไปด้วยกันได้ดี แต่ในทางตรงข้ามถ้าพ่อแม่ไม่เข้าใจ ไม่พอใจ บีบ บังคับมากขึ้นก็จะเห็นพฤติกรรมต่อต้านเพิ่มขึ้นชัดเจน

การเลี้ยงดูวัยนี้จึงต้องการความเข้าใจและเคารพในสิทธิส่วนบุคคลด้วย แต่มีได้หมายความว่าต้องปล่อยให้วัยรุ่นทำอะไรก็ได้ตามอำเภอใจ การที่พ่อแม่ให้โอกาสแสดงความคิดเห็น มีส่วนร่วมในการตัดสินใจ ให้อิสระในบางด้านนั้น จะต้องมาคู่กับหน้าที่และ ความรับผิดชอบควบคู่กัน ยิ่งรับผิดชอบได้เพิ่มขึ้นจะยิ่งทำให้พ่อแม่ยอมรับและไว้วางใจมากขึ้น หมายความว่าจะได้อิสระเพิ่มขึ้นเช่นกัน สิ่งเหล่านี้ต้องพูดกันให้ชัดเจนในครอบครัว

## 10. ตื่นเต้น ทำหาย ทดสอบความสามารถและการเรียนรู้

คนทุกคนไม่ใช่เฉพาะวัยรุ่นที่ต้องการชีวิตที่มีความตื่นเต้นบ้าง ความรู้สึกว่ามีอะไรที่ยาก ลำบากเป็นอุปสรรค ทำหายความคิดความสามารถของตนเองเพื่อทดสอบพลังความสามารถและได้เรียนรู้ในสิ่งที่เกิดขึ้น ชีวิตที่มีอุปสรรคบ้างเป็นชีวิตที่สร้างโอกาสพัฒนาตัวเองให้เก่งขึ้น ก้าวหน้าขึ้นไปเรื่อยๆแต่ต้องอาศัยพื้นฐานที่ดี ผ่านการฝึกฝนให้เด็กได้หัดทำอะไรที่ยากขึ้นทีละน้อยในหลายๆด้านมาก่อน การที่ต้องทำอะไรเองจะพัฒนาทักษะในการแก้ปัญหาที่เกิดขึ้นทีละน้อยอยู่ตลอดเวลา และฝึกทบทวนสิ่งที่ได้เรียนรู้ จากการช่วยเหลือชี้แนะของพ่อแม่ ทำให้พัฒนาความสามารถในการคิดวิเคราะห์สิ่งต่างๆที่เกิดขึ้นได้

การใช้ชีวิตกับพ่อแม่ พ่อแม่มักมองเห็นจุดบกพร่องของเด็กได้ง่ายและมักเรียกร้องความสมบูรณ์แบบจากวัยรุ่น ทำให้มักถูกบ่น ดู ว่า ทำให้เป็นเหมือนกับเด็กๆทันทีซึ่งวัยรุ่นไม่ชอบ แต่การทำอะไรกับเพื่อนที่ต่างคนต่างมีประสบการณ์มาแตกต่างกัน มีความสามารถเฉพาะตัวไม่มากแต่พอมายู่รวมๆกันก็พอที่จะช่วยกันทำให้สถานการณ์นั้นผ่านพ้นไปด้วยดี ถึงแม้ว่าจะมีผิดพลาดก็ได้เรียนรู้ เช่น วัยรุ่นที่หัดเดินทางเอง เมื่อลงรถเมล์ ผิดป้าย อย่างมากเวลาอยู่กับเพื่อนก็แค่หัวเราะขบขันต่อการกระทำนี้และช่วยกันหาทางแก้ปัญหาเฉพาะหน้าต่อไป

ที่จริงแล้วพ่อแม่สามารถสนับสนุน ส่งเสริมให้วัยรุ่นคงสภาพอยากรู้ อยากเห็น อยากทดสอบความสามารถได้ในเนื้อหาและขอบเขตที่เหมาะสมเพียงแต่ปรับวิธีการฝึกสอนให้เข้ากับวัยรุ่นเท่านั้น และสร้างประสบการณ์ตรงให้กับลูกวัยรุ่นได้มากมาย เช่น การขึ้นรถเมล์ ขึ้นรถใต้ดิน รถไฟฟ้า ลงเรือ กัญจรรย์ การจดจำถนน ร้านค้า ร้านอาหาร การใช้โทรศัพท์สาธารณะ อ่านแผนที่ การใช้เครื่องอัตโนมัติของธนาคาร เป็นต้น สิ่งเหล่านี้จะมาเสริมความภูมิใจในตัวเองขณะที่อยู่ในกลุ่มเพื่อน

แต่การอยากลองหลายครั้งก็นำไปสู่อันตราย เช่น การใช้ยาเสพติด การมีเพศสัมพันธ์ ดังนั้น การฝึกสอนต้องชัดเจนโดยให้โอกาสเด็กได้ลองคิด ลองทำในสิ่งที่ถูกต้อง ไปพร้อมกับสอนถึงอันตรายที่มีอยู่ในสังคมและวิธีการแก้ไข ฝึกให้หัดยับยั้งใจและตัวเองมีให้ลองในสิ่งที่อันตราย ซึ่งเป็นวิธีการที่สำคัญมาก ฝึกมาตั้งแต่วัยเรียนถึงเข้าวัยรุ่น วัยนี้จะใช้ชีวิตส่วนใหญ่ห่างไกลพ่อแม่และอยู่กับเพื่อน แต่ก็ยังต้องการประสบการณ์ตรง ต้องการการฝึกสอนและคนชี้แนะในรูปแบบที่เหมาะสมกับวัยอีกมาก

พฤติกรรมการเล่นของ มักจะสูงสุดในช่วงวัยรุ่นตอนกลาง ที่จะเป็นเด็กก็ไม่ใช่ เป็นผู้ใหญ่ก็ไม่เชิง แนวคิดและการยับยั้งตนเองยังมีไม่มากพอ และเมื่อโตขึ้น จะมีความคิดอ่านรอบคอบขึ้น ระมัดระวังตัวเองดีขึ้น ในกลุ่มวัยรุ่นที่มั่นใจในตนเองพอควรและมีหลายสิ่งให้ภาคภูมิใจ เช่น มีครอบครัวที่อบอุ่น เข้าใจ ผลการเรียนพอใช้ เล่นกีฬา ไม่เหงา มีงานกิจกรรมทำ เป็นที่ยอมรับของเพื่อนโดยที่ความสามารถเหล่านี้ไม่จำเป็นต้องเด่น ดีเลิศ กลุ่มนี้มักไม่ค่อยเลือกการกระทำที่แปลกๆ แปลกๆ หรือทำในสิ่งที่เป็อันตรายต่อตนเองและคนอื่น เพื่อเรียกร้องความสนใจจากคนรอบข้าง

แต่โลกที่โรงเรียนเป็นโลกที่แตกต่างไปจากบ้าน และเป็นที่สามารถจะพัฒนาตนเองเพื่อให้การยอมรับของครูและเพื่อนได้อีกที่หนึ่ง เด็กหลายคนที่ได้รับการยอมรับทั้งที่บ้านและที่โรงเรียน ซึ่งกลุ่มนี้จะพัฒนาไปได้สูงสุดเมื่อเทียบกับกลุ่มที่ไม่ได้รับการยอมรับจากที่บ้านแต่ได้รับจากที่โรงเรียน หรือกลุ่มที่ได้รับการยอมรับจากที่บ้านมากจนไม่สนใจที่จำทำดีที่โรงเรียน ไม่สนใจกฎเกณฑ์กติกาต่างๆที่โรงเรียน หรือกลุ่มที่ไม่ได้รับการยอมรับจากทุกคน

กลุ่มวัยรุ่นที่โศกเศร้า ที่ถูกเลี้ยงดูแบบคุณหนู ขาดความรู้ ขาดทักษะ ขาดการฝึกฝนพัฒนาความสามารถ ไม่เคยถูกฝึกให้หัดลองคิด ลองทำมาก่อน จะเกิดความขัดแย้งในตัวเองได้ง่าย พอๆกับกลุ่มที่ถูกเลี้ยงดูแบบตามใจ ขาดระเบียบวินัยในตนเอง เอาแต่ใจ ไม่เข้าใจความรู้สึกของคนรอบข้าง กลุ่มนี้ที่จะทำทุกสิ่งทุกอย่างโดยไม่ยับยั้งซึ่งใจถึงอันตรายต่อตนเองและผู้อื่น ผลสุดท้ายมักลงเอยในทางไม่ดีงาม เช่น โดนจับ ติดบุหรี เหล้า ภัยสุขภาพ อุบัติเหตุ ติดโรค และที่ร้ายแรงที่สุด คือ เสียการเรียนจนเสียอนาคต

กลุ่มวัยรุ่นที่ขาดโอกาส ขาดความมั่นใจ มีปมด้อย เช่น ครอบครัวแตกแยก เรียนไม่เก่ง กีฬาไม่สู้ ไม่มีงานอดิเรกทำ ขี้เหงา ไม่มีทิศทางชัดเจน ขาดคนฝึกสอน วันๆหนึ่งไม่รู้ว่าจะทำอะไรดี มักเป็นกลุ่มที่มีความเสี่ยงสูงในการทำอะไรนอกกรอบนอกทางได้ กล้าลองในสิ่งที่คนทั่วไปไม่กล้าเพื่อเป็นการแสดงความกล้าหาญ ยอมเสี่ยงอันตรายของตนเองและผู้อื่น เพื่อแลกกับการจะได้เป็นฮีโร่หรือที่ยอมรับจากเพื่อน แต่ยิ่งทำไปก็ยิ่งไม่ได้รับการยอมรับทั้งจากที่บ้าน ที่โรงเรียนและสังคมทั่วไปด้วย

## 11. จริยธรรม

พ่อแม่อบรมจริยธรรมโดยผ่านการสอนสอดแทรกเข้าไปในวิถีชีวิตประจำวัยตั้งแต่เด็กยังเล็กในเรื่องของอะไรที่ควรทำและไม่ควรทำ อะไรที่ควรพูดและไม่ควรพูด ทำกับผู้ใหญ่อย่างไรจึงจะเหมาะสมและให้เกียรติอะไรเรียกว่าทำดี ทำไม่ดี เป็นต้น ระยะเวลาแรกเด็กจะทำตามเพราะต้องการความรักจากพ่อแม่ เมื่อเติบโตขึ้นเด็กจะทำดีเพื่อให้ได้การยอมรับในสังคมที่โรงเรียน และเมื่อเข้าสู่วัยรุ่นฉลาดคิด เข้าใจถึงสิ่งที่เป็นามธรรม ปรัชญา วัฒนธรรม ประเพณี ศาสนามองชีวิตผู้คนได้ลึกซึ้งขึ้น เข้าใจความแตกต่าง ความด้อยโอกาส ความได้เปรียบเสียเปรียบ และเข้าถึงความรู้สึกของคนเพิ่มขึ้น มักสนใจช่วยเหลือคนที่ได้รับความลำบากด้วยความจริงใจ เข้าใจในคุณค่าของวัฒนธรรมประเพณี

วัยนี้จะมีความคิดเชิงอุดมคติสูง เพราะเขาจะแยกแยะความผิดชอบชั่วดีได้แล้ว มีระบบนิเวศของตนเอง ต้องการให้เกิดความถูกต้อง ความชอบธรรมในสังคม ชอบช่วยเหลือผู้อื่น ต้องการเป็นคนดี เป็นที่ชื่นชอบของคนอื่น และจะรู้สึกอึดอัดกับข้อใจกับความไม่ถูกต้องในสังคม หรือในบ้าน แม้แต่พ่อแม่ของตนเองเขา

ก็เริ่มรู้สึกว่าได้ดีสมบูรณ์แบบเหมือนเมื่อก่อนอีกต่อไปแล้ว บางครั้งเขาจะแสดงออก วิพากษ์วิจารณ์พ่อแม่ หรือ ครูอาจารย์ตรงๆอย่างรุนแรง การต่อต้าน ประท้วงจึงเกิดได้บ่อยในวัยนี้เมื่อวัยรุ่นเห็นการกระทำที่ไม่ถูกต้อง หรือมีการเอาเปรียบ เบียดเบียน ความไม่เสมอภาคกัน ในวัยรุ่นตอนต้นการควบคุมตนเองอาจยังไม่ดีนัก แต่เมื่อพ้นวัยรุ่นนี้ไป การควบคุมตนเองจะดีขึ้น จนเป็นระบบจริยธรรมที่สมบูรณ์เหมือนผู้ใหญ่

อย่างไรก็ตาม ระบบจริยธรรม เกิดจากการเรียนรู้ที่สัมพันธ์กับคนใกล้ชิด คือพ่อแม่ ครู และเพื่อน การมีแบบอย่างที่ดี จะช่วยให้วัยรุ่นมีจริยธรรมที่ดีด้วย ในวัยรุ่น เพื่อนมีอิทธิพลสูงในการสร้างทัศนคติค่านิยมและจริยธรรม การเข้าร่วมกิจกรรมหลายรูปจึงเป็นโอกาสในการเรียนรู้มากมาย ทั้งด้านวัฒนธรรม ประเพณี กฎเกณฑ์ทางสังคมหลายอย่าง และเป็นรากฐานในการสร้างจริยธรรมภายในตัว

จะเห็นได้ว่าพัฒนาการและความเปลี่ยนแปลงในวัยรุ่น จะช่วยให้ผู้วิจัยสามารถทำความเข้าใจวัยรุ่นที่เล่นพนันในมิติต่างๆได้ในเชิงของการอธิบายผลจากการศึกษาเยาวชนกับการพนัน ปัจจัยเสี่ยงและความเปราะบางในการเข้าสู่การพนันของเยาวชน

## 2.2. งานวิจัยที่เกี่ยวข้อง

ในประเด็นการทบทวนวรรณกรรมและงานวิจัยที่เกี่ยวข้อง ในกรณีของต่างประเทศและประเทศไทย การศึกษาปัญหาการพนัน สามารถแบ่งประเด็นได้ดังนี้

งานวิจัยในประเทศไทยมุ่งศึกษาประเด็นในเชิงเศรษฐศาสตร์ มิติทางเศรษฐกิจและการจัดสรรทรัพยากรและกระจายทรัพยากร การพนันจึงมีความหมายในเชิงเศรษฐศาสตร์ระดับมหภาคเป็นส่วนส่วนใหญ่ ซึ่งงานวิจัยเรื่องการพนันในยุคแรกจุดประกายในเกิดการตื่นตัวอย่างจริงจังในการศึกษาปัญหาการพนันในระยะถัดมา อาทิ เช่น การประมาณค่าทางเศรษฐศาสตร์ (สังคิต พิริยะรังสรรค์, 2544) การวิเคราะห์มูลค่าของเศรษฐกิจการพนัน (Leeratanakron N., 2004) เศรษฐศาสตร์การเมืองเรื่องการพนัน (ผาสุก พงษ์ไพจิตร, 2546)

### 2.2.1. งานวิจัยการพนันในสังคมไทย

ผาสุก พงษ์ไพจิตร (2546) ทำการศึกษาเศรษฐกิจผิดกฎหมายบางประเภทในเมืองไทย โดยทำการศึกษาเศรษฐกิจการพนัน และพฤติกรรมการเล่นพนันในสังคมไทย ด้วยการสำรวจตามระเบียบวิธีวิจัยจากผู้บริโภคเพื่อให้ผลการศึกษาที่ได้เป็นตัวแทนของประชากรทั่วประเทศ ช่วงเดือนมิถุนายน 2543 ถึง พฤษภาคม 2544 จำนวนตัวอย่าง 5,000 ตัวอย่าง

มีข้อค้นพบที่สำคัญคือ จำนวนกลุ่มตัวอย่างร้อยละ 74 เคยเล่นพนัน และเหตุผลในการเล่นพนัน พบว่าการเสี่ยงโชคเป็นเหตุผลที่ถูกกระบุมากที่สุดถึงร้อยละ 83 รองลงมาร้อยละ 31 เหตุผลเพื่อความตื่นเต้น และเพลิดเพลิน และเหตุผลเพื่อเป็นการหารายได้เสริมร้อยละ 7 และจากการศึกษา ได้ผลเกี่ยวกับประเภทของการพนันพบว่า มีผู้เล่นหวยใต้ดินประมาณ 23.7 ล้านคน ซื้อสลากกินแบ่งรัฐบาลประมาณ 21.2 ล้านคน หวยออมสินประมาณ 7.8 ล้านคน บ่อนการพนันมีผู้เล่นประมาณ 4.2 ล้านคน หวย ธกส.ประมาณ 3.6 ล้าน

คน หว่ยหุ่น ประมาณ 2.0 ล้านคน พนันฟุตบอล ประมาณ 2.0 ล้านคน ทางด้านลักษณะของผู้เล่นพนันพบว่า ผู้ที่มีการศึกษาในระดับต่ำมีส่วนของการเล่นพนันสูงกว่าผู้ที่มีการศึกษาสูง และเพศชายมีแนวโน้มที่จะใช้ง่าย เพื่อเล่นพนันสูงกว่าเพศหญิงที่ระดับรายได้เดียวกัน และพบว่าผู้มีรายได้น้อยมีแนวโน้มที่จะใช้ง่ายในการเล่น พนันสูงกว่าผู้มีรายได้สูง นอกจากนี้ยังพบว่าการเล่นพนันเพิ่มขึ้นตามอายุ และเมื่ออายุเพิ่มขึ้นถึงระดับหนึ่งคือ 50 ปี การเล่นพนันจะเริ่มลดลง ทั้งนี้ข้อมูลพบว่า ผู้ที่เล่นการพนันเหล่านี้ มักเริ่มเล่นการพนันมาตั้งแต่วัยเด็ก โดยเล่นพนันครั้งแรกในช่วงอายุ 7-10 ปี โดยนักศึกษาที่เล่นพนันมักมีสภาพแวดล้อมที่คุ้นเคยกับการพนันมา ก่อน เช่น มีสมาชิกในครอบครัว ญาติหรือเพื่อนเล่นพนัน นักศึกษาที่เล่นการพนันเหล่านี้ประสบปัญหาถึงร้อยละ 30 โดยเป็นปัญหาทางการเงินถึงหนึ่งในสามของปัญหาที่ประสบ (กมลทิพย์ อาร์ธอส, มนฤดี กิรติพรานนท์, วิษณุ วงศ์สินศิริกุล, 2556)

เมื่อพิจารณาข้อมูลเชิงสำรวจจากงานวิจัยในประเทศไทยแสดงให้เห็นว่า ปัจจุบันเยาวชนเข้ามามีส่วน ร่วมต่อการกำหนดแนวโน้มและทิศทางของธุรกิจการพนันอย่างเต็มรูปแบบและเป็นรูปธรรม สะท้อนจาก การสำรวจการเล่นพนันของนักศึกษาในสถาบันอุดมศึกษาในปี 2556 พบว่ามีนักศึกษาถึงร้อยละ 29 เล่นพนัน เมื่อ พิจารณาในรายละเอียดพบว่า นักศึกษาที่อยู่ในกรุงเทพฯและปริมณฑลเคยเล่นการพนันมากกว่าภูมิภาค สำหรับผลกระทบของการเล่นพนันของนักศึกษานั้น พบว่าการพนันมีผลกระทบอยู่ในระดับต่ำทั้งในด้านการ เรียน ด้านครอบครัว ด้านเพื่อนสนิท ด้านคนรัก/แฟน และด้านการทำงาน ทั้งนี้เมื่อสำรวจเชิงลึกพบข้อมูลที่ น่าตกใจว่า ผู้ที่เล่นการพนันเหล่านี้ มักเริ่มเล่นการพนันมาตั้งแต่วัยเด็ก โดยเล่นพนันครั้งแรกในช่วงอายุ 7-10 ปี โดยนักศึกษาที่เล่นพนันมักมีสภาพแวดล้อมที่คุ้นเคยกับการพนันมาก่อน เช่น มีสมาชิกในครอบครัว ญาติ หรือเพื่อนเล่นพนัน นักศึกษาที่เล่นการพนันเหล่านี้ประสบปัญหาถึงร้อยละ 30 โดยเป็นปัญหาทางการเงิน ถึงหนึ่งในสามของปัญหาที่ประสบ (กมลทิพย์ อาร์ธอส, มนฤดี กิรติพรานนท์, วิษณุ วงศ์สินศิริกุล, 2556) โดย พบว่าปัจจัยสาเหตุที่ทำให้เด็กเล่นพนันและผลที่เกิดขึ้นจากการเล่นพนันจากการวิจัยเรื่องแนวความคิดและ พฤติกรรมเกี่ยวกับการพนันของเด็กและเยาวชนโดยใช้กลุ่มตัวอย่างที่มีอายุระหว่าง 15-20 ปีจำนวน 1,000 คน ผลการศึกษาพบว่าเพศชายมีประสบการณ์พฤติกรรมการเล่นพนันมากกว่าเพศหญิง และความรู้สึกของเยาวชน ว่าถูกควบคุมดูแลมากจนเกินไป อาจมีพลังเพียงพอที่จะทำให้เด็กแก้ความรู้สึกแบบนั้นด้วยพฤติกรรมการเล่น และในผลงานวิจัยที่เกี่ยวข้องกับกลุ่มนักเรียนนักศึกษายังพบประเด็นที่สำคัญ คือ นักเรียนและนักศึกษายังมี อายุมากขึ้นก็ยิ่งเสี่ยงโชคมากขึ้นหรือประสบการณ์มากขึ้นตามการเจริญวัยและยังมีพี่น้องมากเท่าไรก็จะยิ่งมี ประสบการณ์ในการเล่นพนันขึ้นต่อหรือการเสี่ยงโชคมากขึ้นเท่านั้นและความไม่สมหวังในเรื่องสำคัญ ๆ ของชีวิต มีโอกาสที่จะทำให้นักเรียนและนักศึกษาหันไปหาพฤติกรรมการเล่นเพื่อเป็นการชดเชยสิ่งที่ขาดไป (Boonahitanon S., 1991) แม้ว่าประเด็นการเล่นพนันในเยาวชนถือเป็นปัญหาสำคัญแต่องานวิจัยที่เจาะลึก เรื่องผลกระทบยังไม่มีการระบุถึงสาเหตุที่ชัดเจนและการศึกษาอย่างเป็นรูปธรรม

คงกรีช เล็กศรีนาค (2555) ศึกษาพฤติกรรมการเล่นพนันของเยาวชน ปัจจัยสาเหตุของการเล่นพนัน ความสัมพันธ์ระหว่างปัจจัยสาเหตุกับพฤติกรรมการเล่นพนันของเยาวชน ผลลัพธ์ของการเล่นพนัน ตลอดจน ความสัมพันธ์ระหว่างพฤติกรรมการเล่นพนันกับผลลัพธ์ของการเล่นพนันของเยาวชนในเขตกรุงเทพมหานคร พบว่าร้อยละ 83.5 ยังคงทำการศึกษาอยู่ในปัจจุบัน ส่วนใหญ่ศึกษาอยู่ในระดับปริญญาตรีโดยมีรายได้สูงสุดไม่

เกิน 6,000 บาทต่อเดือน และพบว่ากลุ่มตัวอย่าง ร้อยละ 79.8 ได้รับรายได้มากกว่า 2 แหล่งที่มา ส่วนใหญ่ที่มาของรายได้มาจากผู้ปกครอง พิจารณาความถี่ในการเล่นพนันพบว่าเยาวชนส่วนใหญ่กว่าร้อยละ 72 เล่นพนันอย่างน้อย 1-3 วันต่อสัปดาห์ ด้านสถานที่หรือ ช่องทางการเล่นพนันของเยาวชน พบว่าร้อยละ 89.8 เล่นที่บ้านเพื่อนหรือที่พักอาศัยของเพื่อน ค่าใช้จ่ายในการ พนันแต่ละครั้ง 1,000-2,000 บาท

ทั้งนี้ยังพบว่า การให้น้ำหนักปัจจัยด้านสังคมที่ส่งผลต่อการเล่นพนันอยู่ในระดับมากที่สุดคือ การมีเพื่อนเล่นพนัน ส่งผลให้เล่นพนัน ปัจจัยด้านโครงสร้างที่ส่งผลในการเล่นพนันอยู่ในลำดับมากที่สุดคือการได้รับสื่อข่าวสารที่มีเนื้อหา เกี่ยวกับแหล่งพนัน วิธีการเล่นพนัน ปัจจัยด้านทัศนคติและแรงจูงใจในการเล่นพนันที่ให้น้ำหนักในระดับมากที่สุดได้แก่ เป็นช่องทางหาเงินและต้องการเงินที่เสียไปคืน การให้น้ำหนักผลลัพธ์ด้านอารมณ์และกายภาพอยู่ใน ลำดับมากที่สุดได้แก่ เคยคิดเลิกพนันแต่เลิกไม่ได้ ทำให้สูญเสียความมั่นใจ เครียด และปล่อยเลยตามเลย ผลลัพธ์ ด้านปฏิสัมพันธ์กับครอบครัวและสังคมให้น้ำหนักในลำดับมากที่สุดได้แก่ การโกหกคนในครอบครัวเพื่อการไปเล่น พนัน การทะเลาะกับคนในครอบครัวเพราะการพนัน การขโมยเงินของคนในครอบครัวเพราะผลจากการพนัน และต้องกู้ยืมเงินมาเพื่อการพนัน ผลลัพธ์ด้านพฤติกรรมเด็กเกเรและการศึกษาของเยาวชนอยู่ในลำดับปานกลาง ทั้งหมด ได้แก่ การขาดเรียนเพราะไปเล่นการพนัน การเสียสมาธิหรือหลับในระหว่างเรียน ผลการเรียนตกต่ำ

อย่างไรก็ดีประเด็นเรื่องงานวิจัยยังมีช่องว่างเกี่ยวกับในมิติด้านการระบุสาเหตุของปัญหา, สถานการณ์เชิงลึกในชุมชน และผลกระทบโดยรวมผลจากการพนัน ทั้งผลกระทบระดับสังคม ระดับความรุนแรง (อาชญากรรม, ครอบครัว, สังคม) ผลกระทบด้านมิติเศรษฐกิจเพื่อนำไปสู่การแก้ปัญหาของผู้ติดการพนันและการพนันที่ส่งผลกระทบต่อบุคคลอื่น และผลกระทบด้านสุขภาพของนักพนัน ดังนั้น การวิจัยเพิ่มเติมเป็นสิ่งจำเป็นที่จะช่วยให้เข้าใจ ปัญหาและสาเหตุในมิติเชิงผลกระทบระดับมหภาคจากพฤติกรรมการเล่นพนัน สถานการณ์โดยภาพรวมของปัญหาการพนันในมิติเฉพาะกลุ่มและผลกระทบทางสังคมจากพฤติกรรมการเล่นพนัน

จากเหตุผลดังกล่าวผู้วิจัยจึงมีความสนใจที่จะศึกษาถึงพฤติกรรมการเล่นพนันของเด็กและเยาวชน เพื่อให้ทราบถึงปัจจัยเสี่ยงที่เป็นตัวกำหนด ความคิดเห็นและพฤติกรรมของเด็กและเยาวชนในการเข้าสู่การเล่นพนันและผลลัพธ์ที่เกิดขึ้นจากการเล่นพนันเพื่อเป็นข้อเสนอแนะในการหาวิธีการแก้ปัญหาโดยการวิจัยครั้งนี้พยายามทำความเข้าใจปัญหา สถานการณ์ และผลกระทบทางสังคมต่อพฤติกรรมการเล่นพนันของเยาวชน โดยเป้าประสงค์สำคัญคือ การนำเสนอมุมมองของกลุ่มเยาวชนต่อการพนันในสังคมไทย โดยงานวิจัยชิ้นนี้จึงมุ่งสำรวจปัญหา ภาพรวมของสถานการณ์ และผลกระทบทางสังคมเชิงลึกในมิติต่างๆ ผ่านการค้นคว้าศึกษา วิจัย และทบทวนวรรณกรรมในแต่ละด้านเป็นสำคัญ และเพื่อสร้างความชัดเจนต่อมาตรการทางสังคมในอนาคต เพื่อบรรเทาพฤติกรรมเสี่ยงของเยาวชนในฐานะ นักพนันรุ่นจิ๋ว ในอนาคต

งานวิจัยเกี่ยวกับเด็กเยาวชนกับการพนันยังไม่สะท้อนให้เห็นพฤติกรรมที่เกี่ยวข้องกับการพนันและความเสี่ยง ปัญหาที่จะตามมาในอนาคต อัตราที่เพิ่มขึ้นทั้งจำนวนเด็กและเยาวชนที่เข้าสู่การพนันและประเภทของการพนันที่เล่น การที่เด็กเยาวชนเมื่อได้เข้าสู่การเล่นพนันแล้วเด็กเยาวชนจะประสบปัญหาที่ไม่สามารถยับยั้งความต้องการหรือแรงผลักดันที่จะเล่นพนันอย่างต่อเนื่องต่อไปได้ สถานการณ์ที่นำไปสู่พฤติกรรมเสี่ยงที่เป็นปัญหามากขึ้น สถานะทางสังคม สถานะทางการเงิน อาชีพ การศึกษา ครอบครัวและ

อนาคตของเด็กและเยาวชน และด้วยความสำคัญของพฤติกรรมของเด็กและเยาวชน ที่จะเป็พื้นฐานในวัยผู้ใหญ่ และความสำคัญของพฤติกรรมของเด็กและเยาวชนในระดับประเทศ ที่จะเป็เครื่องชี้อนาคตของประเทศ การศึกษาปัจจัยเสี่ยง ความเปราะบาง และผลกระทบทางสังคมจะช่วยให้เห็นภาพรวมของผลกระทบเพื่อเริ่มต้นเสนอแนะแนวทางหรือมาตรการทางสังคมต่อการจัดการกับปัญหาการพนัน

### 5.1.2. เยาวชนกับการพนัน: งานวิจัยในต่างประเทศ

ในต่างประเทศมีงานศึกษาวิจัยและโครงการสำรวจเกี่ยวกับประเด็นการพนันกับเยาวชนเป็นจำนวนมาก ในหลายประเทศมีการจัดตั้งเป็นศูนย์วิจัยปัญหาการพนันในเยาวชนเพื่อดำเนินการสร้างนโยบายมาตรการและบรรทัดฐานเกี่ยวกับการพนันกับเยาวชนในรูปแบบที่ยั่งยืนในอนาคต และยังช่วยบริหารจัดการเรื่องปัญหาการพนันในเยาวชนได้อย่างมีประสิทธิภาพ (McGrill, 2013; Duke, 2013) ในเบื้องต้นสามารถสรุปประเด็นงานวิจัยจากต่างประเทศได้ดังนี้

#### (1) ปัจจัยเสี่ยงกับการพนัน

L. Dickson et al.(2008) ศึกษาความสัมพันธ์ระหว่างหลายปัจจัยเสี่ยงกับปัญหาเด็กและเยาวชนเล่นการพนัน โดยที่ปัจจัยป้องกันที่มีศักยภาพสำหรับปัญหาเยาวชนเล่นการพนันและ การพัฒนาของวัยรุ่นปัญหาการพนัน มีการสำรวจกลุ่มตัวอย่างเป็นนักเรียน 2179 ตัวอย่าง อายุ 11-19 ปี พบว่า ผลของการวิเคราะห์ความแปรปรวนพบว่าครอบครัวที่ลดลงและเชื่อมโยงโรงเรียนที่เกี่ยวข้อง วัยรุ่นกับการเล่นการพนันมากขึ้น นอกจากนี้การตรวจสอบผลกระทบของการที่มีศักยภาพในการป้องกัน ปัจจัยที่ตั้งของความเสี่งปัจจัยที่คาดการณ์ของวัยรุ่นแสดงให้เห็นการเล่นการพนันปัญหาการขาดของครอบครัวที่ การทำงานร่วมกันมีบทบาทในการทำนายนการเล่นการพนันที่มีความเสี่งและปัญหา ผลที่ได้เป็กรอบในแง่ของการ รูปแบบทั่วไปของพฤติกรรมที่มีความเสี่งและผลกระทบต่อการป้องกัน

Jessor (1998) ได้เสนอรูปแบบพฤติกรรมที่เป็ปัญหาการพนัน โดยที่รูปแบบของพฤติกรรมเสี่งสุดคือ การหมกมุ่นกับการเล่นพนันในบ่อนส่งผลต่อสุขภาพในระยะยาว สะท้อนจากเด็กมัธยมอายุ 16 ปีป่วยเป็โรคสายตาดูจากเล่นพนันในบ่อนคาสินโน ในขณะที่วัยรุ่นที่มีสุขภาพดีมีศักยภาพและชีวิตที่ดีกรอบแนวคิดนี้มีพื้นฐานทางทฤษฎีจิตวิทยาสำหรับการออกแบบโปรแกรมการป้องกันสุขภาพจิตทั่วไปที่มีจุดมุ่งหมายที่จะส่งเสริมให้เกิดความยืดหยุ่นและได้รับการปรับให้มีการเล่นการพนันปัญหาเยาวชนตาม ร่างกายเจริญเติบโต

ทั้งนี้งานวิจัยจำนวนหนึ่งชี้ให้เห็นว่าสังคมมีส่วนสำคัญต่อการกำหนดประเด็นปัญหาและจัดการสถานการณ์การพนัน เช่น Jacobs (1989) พบว่าสาเหตุสำคัญที่ทำให้การเพิ่มจำนวนนักพนันในกลุ่มเยาวชนมากขึ้น พบว่า เพราะปัจจุบันสังคมยอมรับว่าการเล่นการพนันในเยาวชนเป็เรื่องปกติมากขึ้นและมีนัยสำคัญต่อการเจริญเติบโตของธุรกิจการพนัน ซึ่งสร้างรายได้ให้ภาครัฐในทางหนึ่ง แม้ว่าผลจากการเพิ่มจำนวนดังกล่าวสร้างพฤติกรรมเสี่งด้านการพนันในสังคม ประเด็นดังกล่าว สร้างความกังวลให้ผู้ที่มีส่วนเกี่ยวข้องทั้งหน่วยงานภาครัฐ องค์กรเอกชน เจ้าหน้าที่และนักวิจัยในการจัดการปัญหาและเสนอทางออกที่ดีที่สุดที่แสดง

ให้เห็นว่าการเล่นการพนันที่ยังไม่บรรลุนิติภาวะสร้างความเสี่ยงต่อการเกิดปัญหาสังคมและยากสำหรับการพัฒนาวิธีการเพื่อลดปัญหาจากการเล่นการพนันในอนาคต

กระนั้นก็ดี งานวิจัยเชิงประจักษ์ในต่างประเทศ ซึ่งให้เห็นว่าการเล่นการพนันของเยาวชนเริ่มต้นจากที่โรงเรียน และพฤติกรรมอยากรู้ อยากลองในช่วงวัยรุ่นเกิดขึ้นต่อเนื่องและพัฒนาวิธีการเล่นจากกลุ่มเพื่อนในโรงเรียน (Ladouceur, Dube, & Bujold, 1994; Korn .D, et.al, 2003)

## (2) พฤติกรรมการพนันของเยาวชน

Bray B. C., et al. (2014) ศึกษาการเปลี่ยนผ่านการมีส่วนร่วมในการเล่นการพนันจากวัยรุ่นตอนปลายเป็นผู้ใหญ่ทำงาน โดยศึกษาปัจจัยกระทบ เช่น เพศ เชื้อชาติ สถานการณ์แทรกแซง ครอบครัว พฤติกรรมเบี่ยงเบน พฤติกรรมเสี่ยงทางสุขภาพ สภาพแวดล้อมเพื่อนบ้าน เป็นต้น มีผลต่อการเปลี่ยนผ่านเข้าสู่การเล่นพนัน โดยใช้การสร้างแบบจำลองมาร์คอฟ (Markov Modeling) ถูกรนำมาใช้เพื่ออธิบายระหว่างการเล่นการพนันที่ปีที่ผ่านมา (เช่น การไม่เล่นพนัน และการเล่นการพนัน) ใน 5 ปีที่ผ่านมา และรวบรวมพฤติกรรมและการเล่นพนันจาก 515 ชายหนุ่มและหญิงอายุ 17 ปี พบว่า การเล่นการพนันที่ปีที่ผ่านมาลดลงจาก 51% ตอนอายุ 17 ปีเป็น 21% เมื่ออายุ 22 ปี โดยผู้เข้าร่วมการพนันไม่มีการรายงานการเล่นการพนันที่ปีที่ผ่านมาและสามารถประเมินได้มากกว่าความน่าจะเป็น 80% ของการรายงานยังไม่มีการเล่นการพนันที่ปีที่ผ่านมา โดยที่ผู้ชายมีแนวโน้มการเล่นมากกว่าผู้หญิงที่จะเปลี่ยนจากการเล่นเป็นไม่เล่นการพนันจะมีโอกาสมากกว่า นอกจากนี้ผู้ชายที่สูบบุหรี่มีแนวโน้มที่จะเข้าไปมีส่วนร่วมในการเล่นพนันมากที่สุด โดยที่อัตราการเปลี่ยนผ่านการเล่นการพนันที่ปรากฏจะค่อนข้างคงที่เมื่อเวลาผ่านไปจากวัยรุ่นตอนปลายในวัยที่เกิดขึ้นใหม่ แต่ผู้ชายและผู้ที่มีส่วนร่วมอาจมีความเสี่ยงที่เพิ่มขึ้นของการมีส่วนร่วมของการเล่นการพนัน

อย่างไรก็ดี การศึกษาครั้งนี้มีข้อมูลที่สำคัญเกี่ยวกับธรรมชาติของการเปลี่ยนผ่านในการเล่นการพนันที่เป็นข้อสังเกต คือ พฤติกรรมในช่วงวัยรุ่นตอนปลายและที่เกิดขึ้นใหม่ผู้ใหญ่ในหมู่เมืองและชนกลุ่มน้อย ประชากรส่วนใหญ่ การค้นพบว่าประมาณหนึ่งครั้งหนึ่งของการเล่นการพนันที่ปีที่ผ่านมาไม่เล่นการพนันในช่วงในปีต่อไปแสดงให้เห็นว่าการเล่นการพนันตัวแปรสำคัญ

Casey D. M., et al. (2011) ศึกษาบทบาทของครอบครัวและศาสนาต่อพฤติกรรมการเล่นพนันของเยาวชน โดยใช้สถิติขั้นสูง Logistic Regression ทำนายปัจจัยและพฤติกรรมการเล่นการพนันในวัยรุ่นตัวอย่างจากทั้งชายและหญิง 436 ตัวอย่าง (อายุ 13-16 ปี) และรูปแบบทางชีวจิตวิทยาสังคมถูกใช้ในการระบุตัวแปรที่สำคัญที่ระหว่างความแตกต่างระหว่างวัยรุ่นที่ไม่ได้เล่นการพนันและวัยรุ่นที่เล่นการพนัน เมื่อเปรียบเทียบวัยรุ่นชายที่ไม่ได้เล่นการพนันและที่เล่นการพนัน วัยรุ่นชายที่เล่นการพนันเป็นมีความขัดแย้งในครอบครัวของพวกเขา และมีแนวโน้มที่จะมียาเสพติดที่ใช้รวมถึงการมีเพื่อนร่วมงานที่เล่นการพนัน และเมื่อเปรียบเทียบวัยรุ่นหญิงที่ไม่ได้เล่นการพนันและเล่นการพนัน วัยรุ่นหญิงมีความสนใจอยากลองมากขึ้นและเพื่อท้าทายกฎหมาย อย่างไรก็ตามศาสนาก็เป็นปัจจัยป้องกันการมีส่วนร่วมในการเล่นการพนันทั้งหญิงและชายและ

สอดคล้องกับการวิจัยก่อนหน้านี้และแสดงความกระจ่างให้เห็นว่าในปัจจุบันที่จะต้องพิจารณาเมื่อมีการพัฒนาต่อสู่กับผลกระทบเชิงลบของการเล่นการพนันในวัยรุ่น

Martin S.S., et al. (2014) ศึกษาพฤติกรรมการเล่นพนันและพฤติกรรมทางเพศในวัยรุ่นชายแอฟริกัน-อเมริกัน โดยวัยรุ่นตอนปลายที่มีความเสี่ยงการพัฒนาเด็กและเยาวชนจำนวนมากเมื่อกลายเป็นส่วนร่วมในการเล่นหลายรูปแบบของพฤติกรรมที่มีความเสี่ยงสูง การศึกษาครั้งนี้เพื่อประเมินระดับที่ความเสี่ยงที่พฤติกรรมเช่นพฤติกรรมทางเพศของวัยรุ่นและการเล่นการพนันมีความสัมพันธ์ในชุมชนชาวแอฟริกันอเมริกัน การศึกษาครั้งนี้มุ่งเน้นไปที่วัยรุ่นแอฟริกัน-อเมริกัน 427 ตัวอย่างที่สามารถให้ข้อมูลเกี่ยวกับการเล่นการพนันและพฤติกรรมทางเพศได้ ผลการศึกษาพบว่า เกือบครึ่งหนึ่งของกลุ่มตัวอย่าง (49%, n = 211) เล่นการพนันได้อย่างน้อยหนึ่งครั้งก่อนอายุ 18 ปี และนักพนันที่ไม่ได้เริ่มต้นเล่นการพนันการมีเพศสัมพันธ์เมื่ออายุ 18 ปี ในบรรดาผู้ที่ได้รับเริ่มกิจกรรมทางเพศมากกว่าการเล่นการพนันไม่ได้มีและได้นำมาซึ่งการตั้งครกไม่พร้อมในวัยรุ่น อย่างไรก็ตาม พฤติกรรมการเล่นการพนันและทางเพศมักจะร่วมกันเกิดขึ้นในหมู่วัยรุ่น ผลการวิจัยดังกล่าวจำเป็นต้องแจ้งให้รวมของการเล่นการพนันที่มักจะมองข้ามพฤติกรรมที่มีความเสี่ยงในการป้องกันพฤติกรรม / โปรแกรมการแทรกแซงที่กำหนดเป้าหมายวัยรุ่น

### (3) เยาวชนกับการพนันและความเปราะบาง

Delfabbro P., Thrupp L. (2003) ศึกษาปัจจัยทางสังคมของการเล่นพนันในเยาวชนออสเตรเลียได้พบว่า การเล่นการพนันเกิดขึ้นกับคนที่เกี่ยวข้องกับการเล่นการพนัน เช่น ผู้ปกครองและเพื่อน และการมีทัศนคติยอมรับการเล่นพนัน แต่ไม่เกี่ยวข้องกับทัศนคติของวัยรุ่นที่มีต่อแนวคิดเศรษฐกิจ อย่างไรก็ตามในบางส่วนสนับสนุนสมมติฐานวัยรุ่นที่พ่อแม่สอนพวกเขาเกี่ยวกับการประหยัดเงินและการออมของพวกเขามีโอกาสน้อยที่จะแสดงความสนใจในการเล่นการพนันในอนาคต

Scholes-Balog K.E., et al. (2014) พบว่าความยากจนเป็นตัวบ่งชี้สำคัญต่อการทำนายการเล่นพนัน โดยจากการสำรวจตัวอย่างจำนวน 2,328 ตัวอย่าง โดยพบว่า ความเสี่ยงของวัยรุ่นและปัจจัยป้องกันปัญหาการพนันในวัยหนุ่มสาว ความเสี่ยงเหล่านี้ควรมีปัจจัยป้องกันอย่างครอบคลุมในชุมชน ครอบครัว โรงเรียน กลุ่มเพื่อนและบุคคล

ข้อสังเกตจาก การศึกษาระยะยาวในปัจจุบัน ควรมีการตรวจสอบของการพยากรณ์วัยรุ่นสำหรับปัญหาการพนันในภายหลังด้วยโดยมุ่งเน้นไปที่มีอิทธิพลต่อการแก้ไขในสภาพแวดล้อมทางสังคม ปริมาณความเสี่ยงที่ไม่ซ้ำกันในอนาคตและปัจจัยป้องกันสำหรับปัญหาการพนันถูกระบุในช่วงวัยหนุ่มสาว เมื่อพิจารณาการศึกษาในปัจจุบัน การศึกษาปัจจัยเสี่ยงของปัญหาการพนันก็เป็นที่ยอมรับว่าการพัฒนาของปัญหาการพนันเป็นผลมาจากช่วงของอิทธิพลรวมทั้งปัจจัยทางชีวภาพเช่นเดียวกับผู้ที่เกี่ยวข้องกับบุคคลครอบครัวและชุมชน การวิจัยในอนาคตควรมีการตรวจสอบบทบาทที่แต่ละปัจจัยต่างๆเหล่านี้และการมีปฏิสัมพันธ์ระหว่างคนอื่นที่



จะช่วยในการสร้างความเข้าใจที่กว้างขึ้นของสาเหตุของปัญหาการพนันและอาจช่วยในความพยายามป้องกันตรงเป้าหมายมากขึ้น

Afifi T.O., et al. (2010) ศึกษาลักษณะทางประชากรศาสตร์และตัวแปรทางสังคมที่มีความสัมพันธ์กับปัญหาการพนันระหว่างวัยรุ่นหญิงและชายในแคนนาดานิยามกันอย่างแพร่หลาย 12 เดือนของการเก็บข้อมูล โดยปัญหาการพนันในหมู่ผู้ชายและผู้หญิงที่ได้รับการรับรองในการเล่นการพนันปีที่ผ่านมาเป็น 4.9% และ 2.7% ตามลำดับ สำหรับผู้หญิงอัตราเดิมพันที่เพิ่มขึ้นของปัญหาการพนันเป็นที่เกี่ยวข้องกับวัยกลางระดับกลางถึงระดับต่ำของรายได้ประกาศนียบัตรมัธยมปลายหรือน้อยกว่าระดับที่สูงขึ้นของความเครียดในชีวิตและความสามารถในการเผชิญปัญหาเชิงลบ และโอกาสในการปัญหาการพนันในขณะที่ถูกแยกออกเป็นฝ่ายหรือหย่าระดับล่างของการสนับสนุนทางสังคมและความสามารถในการเผชิญปัญหาเชิงลบที่เพิ่มขึ้นราคาของปัญหาการพนัน การค้นพบนี้มีประชาชนที่สำคัญผลกระทบต่อด้านสุขภาพสำหรับการระบุชายและหญิงที่อาจจะมีแนวโน้มที่จะกลายเป็นปัญหาในการเล่นการพนันประชากรทั่วไป

Mishra S. et al. (2010). ศึกษาตัวชี้วัดของความเสี่ยง ปัจจัยส่วนบุคคล ลักษณะบุคลิกภาพ เพื่อเสนอมาตรการของความเสี่ยงและปรับทัศนคติที่เกี่ยวข้องกับการมีส่วนร่วมการพนันทั่วไปและปัญหาการเล่นการพนันในกลุ่มตัวอย่างพฤติกรรมของนักศึกษามหาวิทยาลัย พบว่า ลักษณะบุคลิกภาพและทัศนคติที่มีต่อความเสี่ยงที่มีความสัมพันธ์กับปัญหาทั้งสอง การเล่นการพนันและการมีส่วนร่วมของการเล่นการพนันทั่วไป มาตรการเกี่ยวกับพฤติกรรมมีความสัมพันธ์กับทางบวกการมีส่วนร่วมการพนันทั่วไป ปัจจัยที่ยืนยันการวิเคราะห์แสดงให้เห็นว่าปัญหาการพนันทั้งสองและการมีส่วนร่วมการพนันทั่วไปโหลดกับปัจจัยเดียวที่มีมาตรการอื่น ๆ ของความเสี่ยงที่ชี้ให้เห็นว่าการเล่นการพนันเป็นหนึ่งในการแสดงออกของความเอนเอียงทั่วไปของความเสี่ยง การศึกษาในอนาคตของสาเหตุของการพฤติกรรมการเล่นการพนันอาจได้รับประโยชน์จากการรวมตัวในกรอบที่กว้างขึ้นของความเสี่ยง

Namrata Raylu & Tian Po Oei (2003) มีจุดมุ่งหมายที่จะลดการช่องว่างในการศึกษาบทบาทของวัฒนธรรมกับการพนัน โดยนำเสนอทบทวนอย่างเป็นระบบของรูปแบบที่เปลี่ยนแปลงทางวัฒนธรรมในการเล่นการพนันและปัญหาการพนัน เช่นเดียวกับการการอภิปรายตัวแปรทางวัฒนธรรมที่บทบาทสามารถเล่นในเริ่มต้นและการการบำรุงรักษาของการเล่นการพนันในการสั่งซื้อเพื่อกระตุ้นให้เกิดการวิจัยต่อไป การทบทวนแสดงให้เห็นว่าถึงแม้การศึกษาตรวจสอบอัตราการแพร่หลายของการเล่นการพนันและปัญหาการพนันได้ในวัฒนธรรมที่แตกต่างกันไม่อุดมสมบูรณ์หลักฐานไม่แนะนำให้กลุ่มวัฒนธรรมบางอย่างที่มีความเสี่ยงมากขึ้นที่จะเริ่มต้นการเล่นการพนันและการพัฒนาปัญหาการพนัน ปัจจัยที่สำคัญ ทั้ง ปัจจัยครอบครัว ลักษณะพันธุกรรม ปัจจัยทางสังคมและปัจจัยส่วนบุคคลถูกพบในวรรณกรรมพนันตะวันตกมีบทบาทสำคัญในการพัฒนาและการเยียวยาจากปัญหาการพนัน ปัจจัยเหล่านี้จะต้องมีการตรวจสอบขณะนี้อยู่ในกลุ่มวัฒนธรรมอื่น ๆ เพื่อให้เราสามารถทำได้ดีกว่าเข้าใจกระบวนการ เกี่ยวข้องในปัญหาการพนัน นอกจากนี้ตัวแปรเช่น คุณค่าทางวัฒนธรรมและความเชื่อของกระบวนการของวัฒนธรรมและมีอิทธิพลพฤติกรรมการเล่นการพนัน และการ

แสวงหาความช่วยเหลือจะต้องมีการตรวจสอบยังอยู่ในความสัมพันธ์กับบทบาทของพวกเขาสามารถเล่นในการเริ่มต้นของการเยียวยาและการเล่นการพนัน

#### (4) ประเด็นอื่นๆ

Ladouceur R., et al. (2003) ศึกษาเปรียบเทียบทัศนคติความรู้และพฤติกรรมของพ่อแม่เด็กอายุ 5-17 ปี เกี่ยวกับการพนันในเยาวชน โดยใช้ข้อมูลการสำรวจทางโทรศัพท์ดำเนินการในปี 1995 จำนวน 279 ผู้ตอบแบบสอบถามและปี 2000 จำนวน 213 ผู้ตอบแบบสอบถาม ในเมือง Qu'ebec ผลการศึกษาพบการเปลี่ยนแปลงทัศนคติ พฤติกรรมและความรู้ในพ่อแม่ที่เกี่ยวข้องกับการเล่นการพนันเยาวชน: ตัวอย่างเช่น การรับรู้ของผู้ปกครองอายุที่เริ่มรับรู้อาการของพฤติกรรมเด็กที่มีการเล่นการพนันได้ดีขึ้น นอกจากนี้พ่อแม่ผู้ปกครองมีความพึงพอใจมากขึ้นกับมาตรการของรัฐบาลในการเข้าถึงการเล่นการพนันและกฎหมายที่เกี่ยวข้อง ข้อสังเกตจากการวิจัย ผู้ปกครองเริ่มมีการปรับตัวและหาข้อมูลจากสื่อเพื่อหามาตรการป้องกันการเล่นพนันของเด็ก อย่างไรก็ตาม การปรับทัศนคติของผู้ปกครองบางส่วนและแสดงให้เห็นว่า สิ่งสำคัญคือการให้ความรู้เกี่ยวกับพ่อแม่ที่มีเด็กเล่นพนันเยาวชนและการพัฒนาและออกแบบวิธีการที่เหมาะสมปรับให้เข้ากับความต้องการของผู้ปกครองในการมีเยาวชนที่เล่นพนันในครอบครัว

Ferland F., Ladouceur R., Vitaro F. (2002) พบว่า งานวิจัยเกี่ยวกับเยาวชนในวันนี้มีส่วนร่วมอย่างมากการเล่นการพนันและกิจกรรมที่เกี่ยวข้องกับการพนันทุกรูปแบบ ขณะที่พวกเขามีส่วนร่วมในกิจกรรมเหล่านี้คนหนุ่มสาวในการพัฒนาและความบันเทิงความคิดที่ไม่มีเหตุผลเกี่ยวกับการพนันและกลายเป็นที่มีความเสี่ยงในการพัฒนาอย่างรุนแรงปัญหาการเล่นการพนัน

Ladouceur R. (2002) ทำการทดสอบการเล่นวิดีโอที่ออกแบบมาเพื่อแก้ไขความเข้าใจผิดและเพิ่มความรู้อีกเกี่ยวกับการเล่นการพนันให้กับนักเรียน Grade 7-8 ผลการทดสอบพบว่าประสิทธิผลของวิดีโอที่ได้รับการประเมินโดยใช้ 4 กรณีศึกษาที่แตกต่างกันตามเงื่อนไข ซึ่งชี้ให้เห็นว่าวิดีโอความรู้วิชาเกี่ยวกับการพนันและการแก้ไขความเข้าใจผิดของพวกเขาดีขึ้นอย่างมีนัยสำคัญ

Spurrier M., Blaszczynski A. (2014). สำนวจงานวิจัยเกี่ยวกับ การรับรู้ถึงผลกระทบของความเสียงที่มีผลกระทบต่อแรงจูงใจและพฤติกรรมรวมถึงความสัมพันธ์ระหว่างการรับรู้ความเสียงและพฤติกรรมการเล่นการพนัน ในภาพรวมพบว่าหลักฐานที่แสดงว่านักพนันถือเป็นระเบียบทั้งแง่ดีมากขึ้นการรับรู้โดยรวมของความเสียงและส่วนผสมของเฉพาะที่เป็นบวกมากขึ้นและเชิงลบมากขึ้นความคาดหวังผล หลักฐานเบื้องต้นแสดงให้เห็นช่วงของบริบทและบุคคลความแตกต่างของการรับรู้ที่มีผลต่อความเสียงในระดับปานกลางในการตัดสินใจ นักพนันเป็นระเบียบปรากฏที่จะรักษาแรงจูงใจในการเล่นการพนันแม้จะมีความคาดหวังเชิงลบมากขึ้นและประสบการณ์ผ่านกระบวนการทางปัญญาที่มีผลในการเน้นพิเศษในเชิงบวกมากกว่าเชิงลบผลลัพธ์ ที่ได้รับความแตกต่างที่มีศักยภาพในการรับรู้ของความเสียงระหว่างประเภทต่างๆการเล่นการพนันแพทย์ควรคำนึงถึงวิธี

นักพนันในมุมมองของการรักษาการเล่นการพนันเป็นพฤติกรรมเสี่ยง การปรับปรุงความถูกต้องของการรับรู้ดังกล่าวอาจลดความเอนเอียงสำหรับพฤติกรรมเสี่ยง

อย่างไรก็ดี ข้อเสนอแนะประการหนึ่งจากงานวิจัยในต่างประเทศ พบว่า มีการศึกษาอยู่ในเฉพาะประเทศพัฒนา Pike L.B., et al. (2010) ได้สังเคราะห์และประมวลงานวิจัยเชิงสำรวจในประเด็นการพนันในเยาวชน เพื่อเสนอแนวทางป้องกันและมาตรการเยียวยาเยาวชนที่ได้รับผลกระทบจากการพนัน โดยรวบรวมข้อมูลจากฐานข้อมูลสารานุกรมวิชาการระดับนานาชาติที่มีผู้ประเมินผลงาน (Peer-reviewer) เกี่ยวกับการพนัน คือ International Journal of Gambling Studies, International Journal of Mental Health and Addiction, and Journal of Gambling Issues และฐานข้อมูลงานวิจัยอิเล็กทรอนิกส์ MedlineAdvanced, PsycINFO, และ Sociological Abstracts จำนวน 137 บทความในปี ค.ศ.1987-2010 โดยระบุประเด็นการพนันในเยาวชนอายุ 9-21 ปี สามารถประมวลและสังเคราะห์ได้ดังนี้ 1) งานวิจัยจำกัดอยู่วงแคบและดำเนินการในประเทศสหรัฐอเมริกา แคนาดา และสหราชอาณาจักร 2) งานวิจัยมุ่งเน้นศึกษาเชิงสำรวจ (งานวิจัยเชิงปริมาณ) กรณีศึกษาในโรงเรียนขนาดเล็ก และวิพากษ์ทฤษฎี 3) งานวิจัยโดยมากได้รับการตีพิมพ์ใน Journal of Gambling Studies 4) งานวิจัยโดยมากเกี่ยวข้องกับประเด็นการดื่มเครื่องดื่มที่มีแอลกอฮอล์ 5) เครื่องมือที่ใช้ในการวิจัยมีค่อนข้างน้อยและจำกัดรวมถึงมีความแม่นยำและเชื่อถือได้ที่เหมาะสมสำหรับเยาวชน และ 6) ขาดการเก็บข้อมูลและตัวอย่างที่หลากหลายในแต่ละประเทศ

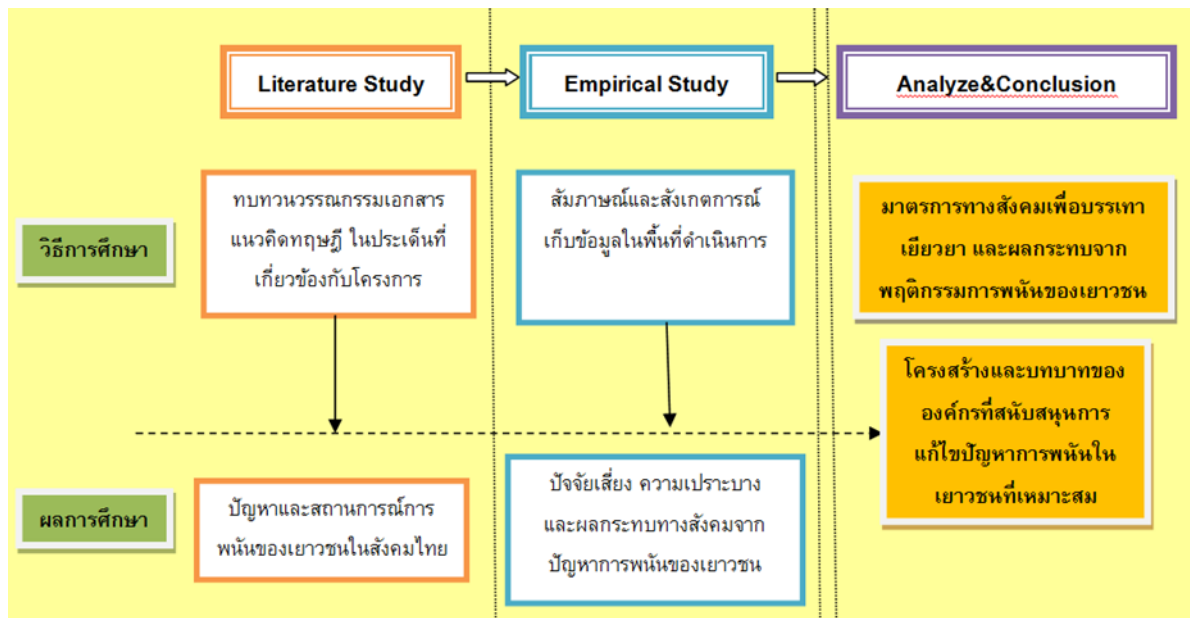
ข้อเสนอแนะจากการประมวลผลงานวิจัยและบทความเกี่ยวกับการพนันในเยาวชน 1) ควรที่จะให้ความสนใจมากขึ้นในการพัฒนาและการตรวจสอบคุณภาพของเครื่องมือที่ใช้ในการสำรวจหรือเกณฑ์การวินิจฉัยในการประเมินปัญหาการพนันวัยรุ่น 2) ควรที่จะเริ่มต้นในการพัฒนาและตรวจสอบมาตรการป้องกันการเล่นการพนันมากขึ้นหรือกลยุทธ์การแทรกแซง 3) ควรมีการตรวจสอบประเด็นร่วมจากการเล่นการพนัน อาทิ การละเมิดแอลกอฮอล์ แต่ยังคงรวมถึงพฤติกรรมอื่น ๆ เช่น กิจกรรมทางเพศ และ 4) ให้ความสนใจมากขึ้นจากความแตกต่างทางเชื้อชาติและชาติพันธุ์ในการศึกษาของการเล่นการพนันวัยรุ่น

การทบทวนวรรณกรรมต่างประเทศในเบื้องต้นสะท้อนให้เห็นว่า ประเด็นเรื่องเยาวชนกับการพนันถือเป็นเรื่องสำคัญมากในปัจจุบันและทั่วโลกก็ตระหนักดีถึงการขยายอาณาเขตพรมแดนของนักพนันสู่ช่วงวัยในชีวิตรัยเด็กและวัยรุ่น ประเด็นสำคัญจากการทบทวนวรรณกรรมดังกล่าว พบว่า การวิจัยเรื่องปัญหาการพนันควรมองจากจุดยืนทางทฤษฎีที่หลากหลาย หรือในทางปฏิบัติคือควรใช้วิธีการวิจัยที่ครอบคลุมและเหมาะสมและกว้างขวาง หรือเรียกว่า งานวิจัยในเชิงสหสาขาวิชาบูรณาการ (Interdisciplinary Research) ทั้งนี้ งานวิจัยและเอกสารที่จะทบทวนในประเด็นนี้ แสดงดังเอกสารอ้างอิง

### บทที่ 3 วิธีวิทยาการวิจัย

บทนี้เป็นการอธิบายระเบียบวิธีวิจัยหรือวิธีวิทยาการวิจัย (Methodology) ของการศึกษาเรื่อง “เยาวชนกับการพนัน: ปัจจัยเสี่ยง ความเปราะบาง และผลกระทบทางสังคม” โดยอธิบายบริบทของเรื่องที่ศึกษา พื้นที่วิจัย กรณีศึกษา เครื่องมือที่ใช้ในการวิจัย การตรวจสอบข้อมูลที่น่ามาใช้ในการวิจัย รวมถึงกระบวนการวิเคราะห์ข้อมูลเพื่อนำมาใช้ในการอธิบายผลการศึกษาและอภิปรายผล (Conclusion & Discussion)

การศึกษาในงานวิจัยนี้ใช้เป็นการวิจัยเชิงคุณภาพ (Qualitative Research) โดยอาศัยวิธีวิจัยเชิงเอกสาร (Documentary Research) ทั้งภาษาไทยและภาษาอังกฤษ รวมทั้งจากงานวิจัยที่ศูนย์ศึกษาปัญหาการพนัน ภายใต้การสนับสนุนของสำนักงานกองทุนสนับสนุนการส่งเสริมสุขภาพ (สสส.) ที่ได้ดำเนินการไปแล้ว สืบค้นเอกสาร ตำรา หนังสือ บทความทางวิชาการในวารสารต่างๆ และเอกสารอื่นๆ ที่เกี่ยวข้องทั้งในและต่างประเทศ ในประเด็นที่เกี่ยวข้อง เพื่อใช้เป็นพื้นฐานในการทำความเข้าใจงานศึกษาทั้งในเชิงแนวคิดและทฤษฎี ในประเด็นความเปราะบาง ปัจจัยเสี่ยง และผลกระทบทางสังคม เพื่อพัฒนาประเด็นศึกษาเอาไว้ในการทบทวนวรรณกรรมโดยอาศัยการสังเคราะห์องค์ความรู้ และอาศัยวิธีวิทยาเชิงคุณภาพ (Qualitative Research) ด้วยการเก็บข้อมูลโดยใช้การสังเกตการณ์แบบไม่มีส่วนร่วม (Non-Participated Observation) เพื่อที่จะสะท้อนความคิดเห็นในมิติเชิงลึกในกลุ่มเยาวชน ตามกรอบแนวคิดในการดำเนินงาน (conceptual framework planning) ดังแผนภาพที่ 3



แผนภาพที่ 3 กรอบแนวคิดการดำเนินงาน (conceptual framework planning)

### 3.1. แนวคิดและปรัชญาของวิธีวิทยาการวิจัย

การวิจัยเชิงกรณีศึกษา (Case Study Research Method) เป็นระเบียบวิธีวิจัยวิธีหนึ่งที่ใช้ตอบคำถามที่มุ่งเน้นหาเหตุผล (Why) ของผลลัพธ์ หรือ วิธีการ หรือกระบวนการ (How) ในการก่อให้เกิดผลลัพธ์ดังกล่าวภายใต้สภาวะแวดล้อมที่เป็นจริงทางธุรกิจ (Yin, 2003 อ้างถึงใน ดิขพงศ์ พงศ์ภัทรชัย, 2556) การวิจัยเชิงกรณีศึกษานี้บางตำราก็เรียกกว่า การวิจัยภาคสนาม(Field Study) เนื่องจากนักวิจัยจำเป็นต้องไปศึกษาและเก็บรวบรวมข้อมูลภาคสนามเพื่อนำมาใช้วิเคราะห์และสรุปผล

ในจำนวนนักวิจัยเชิงกรณีศึกษา หนึ่งในผู้ที่ได้รับการยอมรับมากที่สุดคือ ศาสตราจารย์ Robert Yin แห่ง Massachusetts Institute of Technology ซึ่ง ศาสตราจารย์ Yin ได้ให้คำจำกัดความของการวิจัยเชิงกรณีศึกษาอย่างเด่นชัดว่า

“A case study is an empirical inquiry that: investigates a contemporary phenomenal within its real-life context especially when the boundaries between phenomenal and context are not clearly evident.” (Yin, 2003, pp.13)

สุภางค์ จันทวานิช (2556) อธิบายว่าการวิจัยเชิงคุณภาพ มีรากฐานมาจากความเชื่อในแนวคิดเชิงธรรมชาตินิยม (naturalism) และแนวคิดในเชิงปรากฏการณ์นิยม กระแสความคิดเหล่านี้ มุ่งแสวงหาความเป็นจริงเกี่ยวกับพฤติกรรมของมนุษย์ ที่เกิดขึ้นในสภาพธรรมชาติ โดยมีความเชื่อที่ว่า ปรากฏการณ์ที่เกิดขึ้นในสังคมมนุษย์นั้น มีจุดกำเนิดของความเป็นมา และมีลักษณะเป็นกระบวนการพลวัต และมนุษย์เรานั้นมีการรับรู้ มีระบบความคิด มีโลกทัศน์เฉพาะตน การพูดจา หรือการกระทำใดใดของแต่ละบุคคล เป็นผลสืบเนื่องมาจากว่า บุคคลนั้นจะตีความหมายโลกที่อยู่รอบๆ ตัวเขาว่าเป็นอย่างไร? ซึ่งตัวเขาเองจะรู้ความหมายของพฤติกรรมที่กระทำได้ดีที่สุด และนอกจากนี้ก็ยังมีความเชื่อว่า บริบทของสังคมที่มนุษย์ดำรงชีพอยู่นั้น มีส่วนในการกำหนดพฤติกรรมการแสดงออกของบุคคลอีกด้วย ฉะนั้นการศึกษาพฤติกรรมของมนุษย์ในโลกของความเป็นจริง จะทำให้ทราบธรรมชาติที่เป็นอัตวิสัยของบุคคล และทำให้รู้จักมนุษย์ในฐานะที่เป็นส่วนบุคคลมากขึ้น

จะเห็นได้ว่างานวิจัยเชิงกรณีศึกษานี้เริ่มจากความเชื่อว่าขอบเขตของโลกแห่งความเป็นจริงกับเรื่องที่ต้องการศึกษาไม่สามารถแยกกันได้อย่างเด่นชัดทำให้จำเป็นต้องมีการทำความเข้าใจเรื่องดังกล่าวในสภาวะแวดล้อมที่เป็นอยู่วิธีวิจัยเชิงกรณีศึกษาต่างจากวิธีวิจัยอื่น ๆ กล่าวคือวิธีวิจัยเชิงกรณีศึกษาเป็นการศึกษาในสภาพแวดล้อมจริงมิได้มีการควบคุมตัวแปรใด ๆ เช่นเดียวกันวิธีวิจัยเชิงการทดลอง (Experimental Research) นอกจากนั้นยังมุ่งถึงการศึกษาเชิงลึก (In-depth Study) เพื่อทำความเข้าใจในเรื่องใดเรื่องหนึ่ง ซึ่งต่างจากการวิจัยแบบสอบถาม(Survey Questionnaire Research) และการวิจัยแบบการใช้ข้อมูลที่บ้านทีก (Archival Data Analysis Research)ตรงที่งานวิจัยสองแบบหลังนี้มุ่งตอบคำถามเกี่ยวกับ ใคร(Who) อะไร(What) ที่ไหน(Where) และ หรือไม่(Whether) โดยใช้ข้อมูลเชิงปริมาณและเครื่องมือทางสถิติในการวิเคราะห์และสรุปผล (ดิขพงศ์ พงศ์ภัทรชัย, 2556)

ดิชพงศ์ พงศ์ภัทรชัย (2556) แบ่งงานวิจัยเชิงกรณีศึกษาเป็น 3 ประเภทตามวัตถุประสงค์ในการศึกษาวิจัย อันได้แก่ กรณีศึกษาเพื่อค้นหา (Exploratory Case Study) กรณีศึกษาเพื่ออธิบาย (Explanatory Case Study) และ กรณีศึกษาเพื่ออภิปราย (Descriptive Case Study)

3.1.1. กรณีศึกษาเพื่อค้นหา (Exploratory Case Study) การวิจัยประเภทนี้เป็นงานวิจัยส่วนใหญ่ของงานวิจัยเชิงกรณีศึกษา เนื่องจากงานวิจัยเชิงกรณีศึกษานอกจากจะเหมาะสมในการตอบคำถามว่า ทำไม (Why) หรือ อย่างไร (How) แล้ว ยังเหมาะสำหรับเรื่องที่ใหม่หรืออยู่ในช่วงเริ่มแรก มีผู้ศึกษาวิจัยน้อยหรืออาจจะทราบข้อมูลน้อยกว่าเกี่ยวกับเรื่องดังกล่าว (Benbasat, 1987) วัตถุประสงค์หลักของการศึกษาอาจรวมถึงการค้นหาทฤษฎีหรือคำอธิบายเกี่ยวกับเรื่องใดเรื่องหนึ่งก็ได้ งานวิจัยประเภทนี้อาจถือเป็นส่วนหนึ่งของการตั้งคำถามวิจัย ซึ่งอาจต้องใช้วิธีวิจัยอื่นเพื่อช่วยตอบคำถามที่ตั้งขึ้น

3.1.2. กรณีศึกษาเพื่ออธิบาย (Explanatory Case Study) การวิจัยประเภทนี้เน้นการอธิบายถึงเหตุและผลของสิ่งที่เกิดขึ้น โดยเฉพาะอย่างยิ่ง ในสภาวะแวดล้อมที่ซับซ้อน เช่น สภาวะแวดล้อมในองค์กรทางธุรกิจหรือสังคมที่สมาชิกมีการปฏิสัมพันธ์กันหลายรูปแบบ

3.1.3. กรณีศึกษาเพื่ออภิปราย (Descriptive Case Study) การวิจัยประเภทนี้เน้นการอภิปรายหรือแสดงให้เห็นสิ่งที่เกิดขึ้นในเบื้องต้น ไม่มุ่งเน้นที่จะแสดงให้เห็นความเป็นเหตุเป็นผลของตัวแปรต่าง ๆ ในงานวิจัย

นอกจากนั้น การวิจัยเชิงกรณีศึกษายังอาจแบ่งได้ตามระยะเวลาในการศึกษาวิจัยและวิเคราะห์ เช่นเดียวกับวิธีวิจัยอื่น ๆ Jensen and Rodgers (2001 อ้างถึงใน ดิชพงศ์ พงศ์ภัทรชัย, 2556) เสนอทางเลือกของการจัดแบ่งการวิจัยเชิงกรณีศึกษาเป็น

- กรณีศึกษา ณ จุดหนึ่งของช่วงเวลา (Snapshot Case Study) ซึ่งเลือกศึกษาหน่วยวิเคราะห์หน่วยใดหน่วยหนึ่งเฉพาะช่วงเวลาที่กำหนด

- กรณีศึกษาแบบช่วงเวลา (Longitudinal Case Study) เป็นการศึกษาหน่วยวิเคราะห์หน่วยใดหน่วยหนึ่งเป็นช่วงที่ต่างกัน ซึ่งอาจมีการนำผลการศึกษามาวิเคราะห์เปรียบเทียบให้เห็นถึงความคืบหน้าหรือความเปลี่ยนแปลง การศึกษาแบบนี้อาจมีการรวมเอาข้อมูลเชิงปริมาณมาใช้วิเคราะห์ในลักษณะของ Time series ด้วย

- กรณีศึกษาที่ศึกษาเหตุการณ์ก่อนและหลัง (Pre post Case Study) กรณีศึกษาแบบนี้จะเลือกเอาเหตุการณ์สำคัญหนึ่ง ๆ ซึ่งมีผลในการอธิบายหรือหากล้าทฤษฎีที่เกี่ยวข้องมาใช้ค้นการศึกษา

- กรณีศึกษาแบบผสม (Patchwork Case Study) เป็นการออกแบบการศึกษาวิจัยแบบผสม มีการนำข้อมูลเฉพาะจุด และข้อมูลช่วงเวลา และข้อมูลก่อนและหลังเหตุการณ์สำคัญมาใช้ประกอบเพื่อใช้อธิบายสิ่งที่ต้องการศึกษาอย่างลึกซึ้งยิ่งขึ้น

- กรณีศึกษาเปรียบเทียบ (Comparative Case Study / Multiple Case Studies) เป็นการศึกษาหน่วยวิเคราะห์มากกว่าหนึ่งหน่วยในจุดของเวลาเดียวกัน เพื่อนำมาเปรียบเทียบหาความเหมือนและความแตกต่าง กรณีศึกษารูปแบบนี้ใกล้เคียงกับการวิจัยเฉพาะช่วงเวลาในกลุ่มตัวอย่าง (Cross sectional Research)

ในส่วนของแนวคิดในการวิจัย เยาวชนกับการพนัน: ปัจจัยเสี่ยง ความเปราะบาง และผลกระทบทางสังคม (Youth Gambling: Risk factors, Vulnerabilities and Social Impacts) เพื่อประเมินความเปราะบางของเยาวชนในการเข้าถึงการพนัน ในมิติครอบครัว ชุมชน และสังคมโดยการดัดแปลงและประยุกต์ใช้แนวคิดเรื่องความเปราะบาง (Vulnerabilities Concept) ระบุปัจจัยเสี่ยงที่ทำให้เยาวชนมีส่วนร่วมในการเล่นพนันในรูปแบบต่างๆ โดยใช้แนวคิดจากการทบทวนวรรณกรรมในประเด็นที่เกี่ยวข้องเพื่อแบ่งเป็นมิติต่างๆ ศึกษาผลกระทบทางสังคมในมิติ ครอบครัว ชุมชน สุขภาพ จากพฤติกรรมการเล่นพนันของเยาวชน โดยดัดแปลงทฤษฎีผลกระทบทางสังคม (Social Impact Theory) มาใช้เป็นกรอบแนวคิดการวิจัย ศึกษาบทบาทและโครงสร้างของหน่วยงานและองค์กรที่ให้ความช่วยเหลือเยาวชนจากปัญหาการพนันจากการทบทวนวรรณกรรมและศึกษาข้อมูลจากการสัมภาษณ์ และ เสนอแนะข้อเสนอเชิงนโยบายและมาตรการทางสังคมในการลดผลกระทบจากพฤติกรรมการเล่นพนันของเยาวชน (Policy Implementation and social measures)

### 3.2. กรอบแนวคิดการวิจัยและตัวแปรที่เกี่ยวข้อง

การวิจัย เยาวชนกับการพนัน: ปัจจัยเสี่ยง ความเปราะบาง และผลกระทบทางสังคม (Youth Gambling: Risk factors, Vulnerabilities and Social Impacts) มีกรอบแนวคิดการวิจัย โดยอาศัยแนวคิดในการสร้างกรอบแนวคิดในการวิจัย เป็นขั้นตอนของการนำเอาตัวแปรและประเด็นที่ต้องการทำวิจัยมาเชื่อมโยงกับแนวคิดทฤษฎีที่เกี่ยวข้องในรูปแบบของคำบรรยาย แบบจำลองแผนภาพหรือแบบผสมการวาง กรอบแนวคิดในการวิจัยที่ดี จะต้องชัดเจน แสดงทิศทางของความสัมพันธ์ ของสิ่งที่ต้องการศึกษา หรือตัวแปรที่จะศึกษา สามารถใช้เป็นกรอบในการกำหนดขอบเขตของการวิจัย การพัฒนาเครื่องมือในการวิจัย รูปแบบการวิจัย ตลอดจนวิธีการรวบรวมข้อมูลและวิเคราะห์ข้อมูลกรณีศึกษา กรอบแนวคิดในการวิจัย เป็นผลสรุปจากการศึกษาทฤษฎีและผลที่เกี่ยวข้องกับหัวข้อปัญหาการวิจัย ซึ่งผู้เสนอเค้าโครงสรุปเป็นแนวคิดของตนเองสำหรับการดำเนินการวิจัย ของตน โดยทั่วไปก่อนการกำหนดกรอบแนวคิดในการวิจัย ผู้วิจัยจำเป็นต้องศึกษาทฤษฎีและผลงานวิจัยที่เกี่ยวข้องให้มากพอว่ามีใครเคยทำวิจัยเรื่องทำนองนี้มาบ้างเขาทำอย่างไร และข้อค้นพบของการวิจัยมีอะไรบ้างแล้วนำมาประกอบการวางแผนการวิจัยของตนโดยเฉพาะอย่างยิ่งการกำหนดกรอบในเชิงเนื้อหาสาระซึ่งประกอบด้วยตัวแปรและการระบุความสัมพันธ์ระหว่างตัวแปรสำหรับการวิจัยเชิงพรรณนา (Descriptive research) กรอบแนวคิดในการวิจัยอาจมีแต่การระบุเฉพาะตัวแปรว่ามีตัวแปรอะไรที่จะนำมาศึกษา กรอบแนวคิดดังกล่าว จึงเปรียบเสมือนขอบเขตทางด้านเนื้อหาสาระของการวิจัย ส่วนการวิจัยประเภทอธิบาย (Explanatory research) กรอบแนวคิดของการวิจัยมีการระบุความสัมพันธ์ระหว่างตัวแปรด้วยกรอบแนวคิดคือการประมวลความคิดรวบยอดของงานวิจัย ว่างานวิจัยที่กำลังทำอยู่นี้ มีตัวแปรอะไรที่เกี่ยวข้องบ้าง ความสัมพันธ์ระหว่างตัวแปรที่ศึกษาเป็นอย่างไร อะไรเป็นตัวแปรอิสระ อะไรเป็นตัวแปรตามในเบื้องต้น แผนภาพที่ 4 แสดงกรอบแนวคิดเบื้องต้นที่ใช้ในการศึกษาวิจัยดังนี้

แผนภาพที่ 4 กรอบแนวคิดเบื้องต้นในการวิจัย (Conceptual Framework)





ทั้งนี้โครงการวิจัย เยาวชนกับการพนัน: ปัจจัยเสี่ยง ความเปราะบาง และผลกระทบทางสังคม (Youth Gambling: Risk factors, Vulnerabilities and Social Impacts) มีการกำหนดนิยามศัพท์ ดังนี้

3.2.1.ผลกระทบทางสังคม (Social Impact) หมายถึง ผลที่เกิดขึ้นจากเล่นพนันหรือเข้าสู่การพนันของเยาวชน อาจเป็นผลที่เกิดขึ้นทั้งในปัจจุบันและอนาคตเป็นได้ทั้งทางบวกและทางลบ และอาจเกิดขึ้นกับกลุ่มเป้าหมายและมีใช้กลุ่มเป้าหมาย หรือกระทบต่อสถานการณ์ต่าง ๆ ทั้งทางตรงและทางอ้อม ซึ่งในงานวิจัยชิ้นนี้แบ่งเป็น 3 ระดับ คือ ระดับครอบครัว ระดับชุมชน/สังคม และระดับหน่วยงาน/องค์กร

3.2.2.ความเปราะบางทางสังคม (social vulnerabilities) หมายถึง ความไม่มั่นคงในชีวิตของเยาวชนในการเผชิญกับสภาพแวดล้อมที่สนับสนุนหรือส่งเสริมให้เข้าสู่วงการพนันในรูปแบบต่างๆ แบ่งเป็นระดับปัจเจกบุคคล (Vulnerable as individual) ครอบครัว (Vulnerable as Household) และสังคม (vulnerable as Community)

3.2.3.ปัจจัยเสี่ยง (Risk Factors) หมายถึง ปัจจัยที่มีอิทธิพลต่อเยาวชนในการเข้าร่วมการพนันในรูปแบบต่างๆ ประกอบด้วย ปัจจัยด้านเศรษฐกิจ สังคม และวัฒนธรรม

3.2.4. มาตรการทางสังคม หมายถึง มาตรการที่ช่วยลดปัญหาจากการเล่นพนันของเยาวชน ประกอบด้วย มาตรการป้องกันเยาวชนจากการเล่นพนันและปัญหาการพนัน มาตรการเยียวยาเยาวชนที่ได้รับผลกระทบจากปัญหาการพนัน

### 3.3. วิธีการศึกษา

การศึกษาในงานวิจัยนี้ใช้ระเบียบวิธีวิจัยเชิงคุณภาพ (Qualitative Methodology) โดยอาศัยวิธีวิจัยเชิงเอกสาร (Documentary Research) ทั้งภาษาไทยและภาษาอังกฤษ รวมทั้งจากงานวิจัยที่ศูนย์ศึกษาปัญหาการพนัน ภายใต้การสนับสนุนของสำนักงานกองทุนสนับสนุนการส่งเสริมสุขภาพ (สสส.) ที่ได้ดำเนินการไปแล้ว โดยสืบค้นเอกสาร ตำรา หนังสือ บทความทางวิชาการในวารสารต่างๆ และเอกสารอื่นๆ ที่เกี่ยวข้องทั้งในและต่างประเทศ ในประเด็นที่เกี่ยวข้อง เพื่อใช้เป็นพื้นฐานในการทำความเข้าใจงานศึกษาทั้งในเชิงแนวคิดและทฤษฎี และการเก็บข้อมูลจากกลุ่มเป้าหมาย คือ เยาวชนในกลุ่มอายุ 15-24 ปี โดยใช้การเก็บข้อมูลแบบการสังเกตการณ์แบบไม่มีส่วนร่วม (Non-Participated Observation) เพื่อที่จะสะท้อนความคิดเห็นในมิติเชิงลึกในกลุ่มโดยเฉพาะเยาวชน การศึกษาในประเด็นนี้มีจึงมีความสำคัญต่อกำหนดทิศทางและนโยบายที่มีต่อพฤติกรรมการเล่นการพนันของเยาวชน อีกทั้งส่งเสริมกิจกรรมสร้างสรรค์ในรูปแบบอื่นๆ เพื่อเยียวยาผู้ได้รับผลกระทบโดยเฉพาะในกลุ่มผู้มีส่วนได้เสียจากปัญหาการพนัน โดยวิธีการศึกษาในเบื้องต้นสามารถแบ่งอย่างละเอียดได้ดังนี้

### 3.3.1. การวิจัยเชิงเอกสาร (Documentary research)

โครงการวิจัย เยาวชนกับการพนัน: ปัจจัยเสี่ยง ความเปราะบาง และผลกระทบทางสังคม (Youth Gambling: Risk factors, Vulnerabilities and Social Impacts) ใช้วิธีการวิจัยเชิงเอกสารทั้งจากแนวคิดทฤษฎีที่เกี่ยวข้องและเอกสาร บทความและงานวิจัยเป็นประโยชน์ต่อการศึกษา ในการเก็บรวบรวมข้อมูลจะใช้วิธีการวิจัยในรูปแบบต่างๆ ทั้งการเก็บรวบรวมข้อมูลโดยใช้เอกสาร ทั้งจากการวิจัยจากเอกสารชั้นต้น (Primary Data) เป็นข้อมูลที่ยังไม่ได้ผ่านการวิเคราะห์ข้อมูล เช่น เอกสารการประชุม รายงานข่าวทางหนังสือพิมพ์ เป็นต้น และการวิจัยจากเอกสารชั้นรอง (Secondary Data) เป็นเอกสารที่มีการวิเคราะห์ข้อมูลในรูปแบบต่างๆ เช่น เอกสาร รายงานการวิจัยที่เกี่ยวข้อง เป็นต้น ทั้งนี้ใช้แนวคิดทฤษฎีและงานวิจัยที่เกี่ยวข้องในเบื้องต้นดังนี้

- แนวคิดเรื่องความเปราะบาง
- แนวคิดเกี่ยวกับผลกระทบทางสังคม
- แนวคิดเกี่ยวกับการสนับสนุนทางสังคม
- แนวคิดเกี่ยวกับรูปแบบการพนันในสังคมไทย
- สถานการณ์และปัญหาการพนันในสังคมไทย
- องค์กรที่ให้ความช่วยเหลือเยาวชนจากปัญหาการพนัน
- งานวิจัยที่เกี่ยวข้อง

### 3.4.2. การวิจัยภาคสนาม (Field-work research)

นักวิจัยส่วนใหญ่เลือกที่จะรวบรวมข้อมูลโดยอาศัยการวิจัยภาคสนามจากหลายกรณีศึกษา โดยใช้กรณีศึกษาแต่ละกรณีศึกษามาใช้ยืนยันข้อมูลในเรื่องนั้น ๆ หรือก่อให้เกิดการอภิปรายหากข้อมูลที่เก็บได้มีแนวคิดที่ขัดแย้งกัน อย่างไรก็ตาม ยังไม่มีข้อสรุปที่ชัดเจนว่าควรรวบรวมข้อมูลเพื่อใช้ในการวิจัยมากน้อยเพียงใด นักวิจัยหลายท่านให้เหตุผลเบื้องต้นว่าควรมี 8 กรณีศึกษา ในขณะที่นักวิจัยจำนวนมากที่ใช้วิธีการรวบรวมข้อมูลจากกรณีศึกษาที่ต้องการและเพิ่มขึ้นเรื่อย ๆ โดยเชื่อว่าการเพิ่มจำนวนกรณีศึกษาจะเกิดการค้นพบข้อมูลใหม่ที่เพิ่มขึ้นวิธีนี้นักวิจัยจะไม่กำหนดจำนวนกรณีศึกษาชัดเจน แต่นักวิจัยจะเพิ่มกรณีศึกษาขึ้นเรื่อย ๆ จนกว่านักวิจัยจะไม่สามารถได้รับข้อมูลใหม่ เพื่อประกอบเป็นองค์ความรู้ในเรื่องนั้นหรือไม่เรียนรู้อะไรแปลกใหม่นั่นเอง แนวทางในการเลือกกรณีศึกษาดังนี้ (Flyvbjerg, 2011)

- การเลือกกรณีศึกษาที่มีความเป็นที่สุดในเรื่องนั้น ๆ (Extreme Case) การเลือกวิธีนี้จะให้ข้อมูลที่แตกต่างจากข้อมูลที่คาดการณ์มากที่สุด เพื่อศึกษาเนื้อหาเฉพาะในกรณีศึกษานั้น ๆ เหมาะกับการทำความเข้าใจในระยะแรก
- การเลือกกรณีศึกษาที่มีความแตกต่างกันมากที่สุด (Maximum Variation Cases) การเลือกวิธีนี้จะให้ข้อมูลที่มีความหลากหลายแตกต่างกันไปแต่ละกรณีศึกษาที่สุดเพื่อรวบรวมสิ่งที่มีส่วนเกี่ยวข้องกับการเรียนรู้ในเรื่องนั้น ๆ

- การเลือกกรณีศึกษาเพื่อหากล้า (Critical Case) การเลือกวิธีนี้จะให้ข้อมูลที่ใช้หากล้าสมมติฐานหรือทฤษฎีที่เกี่ยวข้อง การเลือกกรณีศึกษาวิธีนี้มักใช้เพื่อพิสูจน์องค์ความรู้ที่มีอยู่บางเรื่อง เช่นเดียวกับที่ Eisenhardt (1989) กล่าวถึงในการใช้กรณีศึกษาเดียวในการวิจัย
- การเลือกกรณีศึกษาตามกระบวนทัศน์ (Paradigmatic Case) การเลือกวิธีนี้ต้องการพัฒนาการอุปมาเทียบหรือการสร้างกลุ่มแนวคิดตามกระบวนทัศน์ใหม่ ๆ
- การเลือกกรณีศึกษาแบบอันตรภาคชั้น (Stratified Sample Case) การเลือกวิธีนี้ต้องการจะพัฒนาองค์ความรู้โดยแบ่งตามอันตรภาคชั้นของกรณีศึกษาอย่างไรก็ดี การเลือกกรณีศึกษาวิธีนี้เป็นการสร้างองค์ความรู้เบื้องต้น ซึ่งอาจมีการทำวิจัยเชิงปริมาณเสริม หากต้องการสร้างองค์ความรู้เพื่อจัดให้เป็นหมวดหมู่อาจต้องออกแบบงานวิจัยให้มีลักษณะเป็นกรณีศึกษาเชิงสำรวจ ซึ่งอาจไม่สอดคล้องกับความเป็นจริง ในการศึกษาครั้งนี้อาศัยการวิจัยภาคสนามเพื่อให้ได้ข้อมูลที่ครบถ้วน ผู้วิจัยเลือกใช้เทคนิคการวิจัยดังนี้

อย่างไรก็ดีในการวิจัยครั้งนี้ ผู้วิจัยใช้การวิจัยภาคสนามจาก 5 กรณีศึกษาในชุมชนเสี่ยงในเขตกรุงเทพมหานคร ประกอบด้วยชุมชนในเขตกรุงเทพมหานครชั้นใน ชั้นกลาง และชั้นนอก เพื่อให้ได้ข้อมูลที่หลากหลายครบถ้วน หลากมุมมองต่อประเด็นการพ่นกับเยาวชน ซึ่งเป็นประเด็นสำคัญต่อการวางทิศทางและนโยบายการจัดการการพ่นในประเทศไทย ข้อมูลจากหน่วยงานราชการ องค์กรเอกชน และภาคประชาสังคมเห็นตรงกันว่าเยาวชนในปัจจุบันมีปัจจัยและความเปราะบางต่อปัญหาการพ่นในชุมชนเป็นอย่างมาก โดยอาศัยระเบียบกรุงเทพมหานครว่าด้วยชุมชนและกรรมการชุมชน พ.ศ.2555 แบ่งประเภทชุมชนออกเป็น

1. ชุมชนแออัด หมายถึง ชุมชนส่วนใหญ่ที่มีอาคารหนาแน่น ไร้ระเบียบ และขาดทฤษฎีโทรม ประชาชนอยู่อย่างแออัด สภาพแวดล้อมไม่เหมาะสมอันอาจเป็นอันตรายต่อสุขภาพอนามัยและความปลอดภัยของผู้อยู่อาศัย โดยให้ถือเกณฑ์ความหนาแน่นของบ้านเรือนอย่างน้อย 15 หลังคาเรือนต่อพื้นที่ 1 ไร่
2. ชุมชนชานเมือง หมายถึง ชุมชนที่กรุงเทพมหานครได้จัดทำเป็นประกาศกำหนดชุมชน โดยมีพื้นที่ดำเนินการด้านเกษตรกรรม ในเขตกรุงเทพมหานครรอบนอก เป็นส่วนใหญ่ มีบ้านเรือนไม่แออัด แต่ขาดการวางแผนทางด้านผังชุมชน เช่น ทางระบายน้ำ ทางเดินเท้า เพื่อป้องกันการเกิดปัญหาน้ำท่วมขัง การสัญจรไปมาของประชาชนในชุมชน
3. ชุมชนหมู่บ้านจัดสรร หมายถึง ชุมชนที่มีบ้านจัดสรรที่เป็นที่อยู่อาศัยและดำเนินการโดยภาคเอกชนในกรุงเทพมหานคร โดยมีลักษณะเป็นบ้าน บ้านเดี่ยว ที่มีบริเวณทาว์นเฮาส์ ตึกแถว หรือบ้านแฝด สภาพทั่วไปควรจะต้องมีการพัฒนา เช่น ทางระบายน้ำ ขยะ ทางเท้า ซึ่งกรุงเทพมหานครพิจารณาถึงความต้องการของประชาชนและความเหมาะสม ในการที่จะเข้าดำเนินการพัฒนา ซึ่งจะได้จัดทำเป็นประกาศกำหนดชุมชน
4. เคหะชุมชนหมายถึง ชุมชนที่ได้รับการจัดตั้งดำเนินการและดูแลโครงการ โดยการเคหะแห่งชาติ มีสภาพเป็นแฟลต และกรุงเทพมหานครเข้าไปดำเนินการในทางด้านทางระบายน้ำ ขยายทางเท้า เศรษฐกิจ สังคม อนามัยและอื่นๆ

5. ชุมชนเมือง หมายถึง ชุมชนที่มีความหนาแน่นของบ้านน้อยกว่าชุมชนแออัด กล่าวคือ น้อยกว่า 15 หลังคาเรือนต่อ 1 ไร่ แต่มีความหนาแน่นของจำนวนบ้านมากกว่าชุมชนชานเมือง และกรุงเทพมหานครได้จัดทำประกาศกำหนดเป็นชุมชน โดยที่ชุมชนดังกล่าวไม่เป็นชุมชนตามที่กล่าวมาในข้ออื่นๆ สภาพการครอบครองที่ดินหมายถึงลักษณะการเข้าไปอยู่อาศัยในที่ดิน ซึ่งในการศึกษาได้แบ่งสภาพการครอบครองที่ดินในลักษณะของการเช่าที่ดิน เช่าบ้าน บุกรุก เป็นสวัสดิการให้อยู่ฟรีและเป็นของตนเอง

6. ชุมชนประเภทอาคารสูง หมายความว่าชุมชนที่มีสภาพเป็น แฟลต คอนโด อาพาร์ตเมนต์ หรืออย่างอื่นที่มีลักษณะเดียวกัน ยกเว้นของการเคหะที่มีลักษณะเป็นนิติบุคคล

และในแง่ของการพิจารณาในพื้นที่ที่ได้รับคัดเลือกจากชุมชนเสี่ยงจำนวน 6 ชุมชนในเขตกรุงเทพมหานคร ประกอบด้วย ชุมชนคลองเตย ชุมชนตึกแดง ชุมชนวัดดวงแข ชุมชนดอนเมือง ชุมชนเตาปูน จากข้อมูลของสำนักงานตำรวจแห่งชาติที่ระบุเป็นชุมชนสีแดงที่มีความเสี่ยงต่อประเด็นการพนันและอบายมุข (สำนักงานตำรวจแห่งชาติ, 2556)

### 3.4. การเก็บรวบรวมข้อมูล

การรวบรวมข้อมูลสำหรับงานวิจัยนี้ เพื่อต้องการความเข้าใจอย่างท่องแท้หรือตอบคำถาม ทำไม หรืออย่างไร ซึ่งระเบียบวิจัยที่เกี่ยวกับเชิงปริมาณไม่สามารถให้คำตอบได้ข้อมูลส่วนใหญ่จึงเป็นข้อมูลเชิงคุณภาพ วิธีการเก็บรวบรวมข้อมูลที่นิยมใช้กัน ได้แก่ วิธีการสัมภาษณ์เบื้องต้น โดยอาจมีการสังเกตการณ์การเข้าไปมีส่วนร่วมหรือการเก็บข้อมูลเอกสาร เพื่อประกอบการตรวจสอบความถูกต้องของข้อมูล

#### 3.5.1. การสัมภาษณ์ (Interviews)

ใช้วิธีการสัมภาษณ์จากแบบสอบถามกึ่งโครงสร้าง (Semi-structured Questionnaire) จากผู้ที่เกี่ยวข้องจากประกอบด้วย

- ผู้ให้ข้อมูลหลัก (Key-Informant) คือ เยาวชนที่มีอายุ 13-24 ปี โดยแบ่งเป็น 2 ระดับคือ วัยรุ่นตอนต้น (13-18 ปี) และวัยรุ่นตอนปลาย (19-24 ปี) โดยจำนวนที่จะสัมภาษณ์นั้นต้องเริ่มเข้าไปศึกษาเพื่อที่จะได้ทราบว่าภูมิหลังของครอบครัวและสภาพแวดล้อม แล้วจึงจะสามารถกำหนดกลุ่มเป้าหมายและจำนวนที่จะสัมภาษณ์ ซึ่งตามหลักของการวิจัยเชิงคุณภาพจะเน้นการอิมของข้อมูลมากกว่าจำนวนกลุ่มตัวอย่าง ถ้าจะกำหนดจำนวนกลุ่มตัวอย่างตามหลักการวิจัยเชิงคุณภาพจริงๆ แล้ว ควรจะอยู่ระหว่าง 4-40 ตัวอย่าง (Holloway & Wheeler, 1996) โดยจากการลงพื้นที่เพื่อสัมภาษณ์ได้จำนวนผู้ให้ข้อมูลหลัก (Key-Informants) ดังนี้

นามสมมติ	อายุ	สถานภาพผู้ให้ข้อมูล
บอย	13 ปี	นักเรียนชั้นมัธยมศึกษาตอนต้น
เก่ง	13 ปี	นักเรียนชั้นมัธยมศึกษาตอนต้น
แจม	13 ปี	นักเรียนชั้นมัธยมศึกษาตอนต้น

นามสมมติ	อายุ	สถานภาพผู้ให้ข้อมูล
ปรก	15 ปี	นักเรียนอาชีวศึกษา
แทน	15 ปี	นักเรียนอาชีวศึกษา
วิท	15 ปี	นักเรียนอาชีวศึกษา
เจมส์	17 ปี	นักศึกษาอาชีวศึกษา
กิต	20 ปี	นักศึกษามหาวิทยาลัย
โต	20 ปี	นักศึกษามหาวิทยาลัย
โก้	21 ปี	ไม่ระบุสถานภาพ
จิม	19 ปี	ไม่ระบุสถานภาพ
ต้อม	17 ปี	ไม่ระบุสถานภาพ

- ผู้ปกครองของเยาวชนหรือคนในชุมชน

การสัมภาษณ์ผู้ปกครองของเยาวชนหรือผู้ดูแลเยาวชนเพื่อประเมินความเปราะบางอย่างรอบด้านและระบุปัจจัยเสี่ยงจากมุมมองที่หลากหลายในประเด็นเกี่ยวกับการพนัน จำนวนขึ้นอยู่กับภาระงานและการให้ข้อมูลของเยาวชน

นามสมมติ	อายุ	สถานภาพผู้ให้ข้อมูล
นายแดง	45 ปี	ประธานชุมชนตึกแดง 2
ภรรยา นายแดง	38 ปี	สมาชิกชุมชนตึกแดง
ครูปี	28 ปี	ครูฝึกสอนบ้านครูปู่
ครูทราย	-	สมาชิกชมรมจิตอาสา
นายก้อง	25 ปี	วินมอเตอร์ไซด์
นายอำนวยการ	47 ปี	รองประธานชุมชน

- ผู้แทนจากภาคประชาสังคม

เบื้องต้นผู้แทนจากภาคประชาสังคมจำนวน 5 ท่านที่ผู้วิจัยวางแผนจะเก็บข้อมูล ประกอบด้วยสมาชิกจากศูนย์ข้อมูลนโยบายสาธารณะเพื่อปัญหาการพนันจำนวน 4 ท่าน มูลนิธิสตรี จำนวน 4 ท่าน และเจ้าหน้าที่ศูนย์ศึกษาปัญหาการพนัน จำนวน 1 ท่าน ในฐานะผู้ขับเคลื่อนและนำนโยบายลดปัญหาการพนันไปปฏิบัติเพื่อวิเคราะห์โครงสร้างองค์กรและบทบาทหน้าที่ในการสนับสนุนการแก้ไขปัญหาการพนันในเยาวชนแต่ด้วยเงื่อนไขในการเก็บข้อมูลและระยะเวลาในการเก็บข้อมูล ผู้วิจัยได้เปลี่ยนตัวแทนการให้ข้อมูลมาเป็นกลุ่มผู้แทนภาคประชาสังคมที่มีคลุกคลีอยู่กับเยาวชนที่เข้าไปเกี่ยวข้องกับการพนันมากกว่า เพื่อให้ข้อมูลที่ได้มาเป็นเนื้อหาในเชิงปฏิบัติมากกว่า รวมทั้งสามารถสัมภาษณ์ข้อมูลเชิงลึกที่ได้จากผู้ข้อมูลที่ตรงกับโจทย์วิจัยประกอบด้วย

เจ้าหน้าที่ศูนย์สุขภาพจิตที่ 11-13

นักสังคมสงเคราะห์ สถาบันราชานุกูล

เจ้าหน้าที่ศูนย์ฝึกอบรม กรมสุขภาพจิต

นักศึกษาคณะสังคมศาสตร์ มหาวิทยาลัยเกษตรศาสตร์

(3) ผู้แทนเยาวชน

ผู้แทนเยาวชนนี้ หมายถึง กลุ่มเยาวชนที่สามารถใช้คำถามในเชิงเจาะลึกเพื่อให้ได้ประเด็นที่ชัดเจน และลุ่มลึกมากขึ้นจากการวิจัย ทั้งนี้การสัมภาษณ์กลุ่มคนต่างๆเพื่อต้องการให้การวิจัยเรื่องนี้ครอบคลุมในทุกภาคส่วนมากที่สุด โดยจัดเป็นกรณีศึกษาในลักษณะของเรื่องเล่า (Narrative) เพื่อสะท้อนให้เห็นประเด็นปัญหาของเยาวชนกับการพนัน โดยพิจารณาในพื้นที่ที่ได้รับคัดเลือกจากชุมชนเสี่ยงจำนวน 5 ชุมชนในเขตกรุงเทพมหานคร ประกอบด้วย ชุมชนคลองเตย ชุมชนตึกแดง ชุมชนวัดดวงแข ชุมชนดอนเมือง ชุมชนเตาปูน จากข้อมูลของสำนักงานตำรวจแห่งชาติที่ระบุเป็นชุมชนสีแดงที่มีความเสี่ยงต่อประเด็นการพนันและอบายมุข (สำนักงานตำรวจแห่งชาติ, 2556)

### 3.5.2. การสนทนากลุ่ม (Focus-Group)

เป็นการกิจกรรมการจัดกลุ่มสนทนา หรือการสนทนากลุ่ม เป็นการรวบรวมข้อมูลโดยการสัมภาษณ์เป็นกลุ่ม (group interview) รูปแบบหนึ่ง โดยมีความเชื่อว่าเมื่อกลุ่มผู้ให้ข้อมูลซึ่งมีประสบการณ์ในเรื่องใดเรื่องหนึ่งร่วมกัน ได้มีโอกาสแสดงความคิดเห็นเป็นกลุ่ม จะทำให้เกิดความสบายใจในการให้สนทนา และเกิดอารมณ์ร่วมเต็มใจให้ข้อมูลมากกว่าการให้สัมภาษณ์เป็นรายบุคคล (สุชาติ ประสิทธิ์รัฐสินธ์, 2556) จากกลุ่มเยาวชนและผู้ที่เกี่ยวข้องกับการพนันหรือเข้าไปมีส่วนร่วมกับการพนัน ประกอบด้วย

- กลุ่มนักกิจกรรมบำบัด กรมสุขภาพจิต
- กลุ่มเยาวชนบ้านครูปู่ ชุมชนตึกแดง
- กลุ่มเจ้าหน้าที่ศูนย์สุขภาพจิตที่ 11-13
- กลุ่มเยาวชนในชุมชนทั้ง 5 ชุมชนที่ได้รับการคัดเลือก ประกอบด้วย ชุมชนตึกแดง ชุมชนคลองเตย ชุมชนวัดดวงแข ชุมชนดอนเมือง ชุมชนเตาปูน

### 3.5.3. การสังเกตการณ์ (Observations)

เป็นการสังเกตการณ์แบบไม่มีส่วนร่วม (Non-participated Observation) เป็นการสังเกตที่ผู้วิจัยเฝ้าสังเกตอยู่ภายนอก ไม่เข้าไปมีส่วนร่วมในกิจกรรมกลุ่มที่ทำการศึกษา เพื่อให้ได้ข้อมูลเกี่ยวกับสภาพแวดล้อมและข้อมูลเชิงลึกในชุมชนที่ผู้วิจัยเข้าไปสัมภาษณ์ ทั้งนี้เพื่อสามารถประเมินความเปราะบางและระบุปัจจัยเสี่ยงของเยาวชนกับการพนันได้อย่างชัดเจน โดยผู้วิจัยได้เข้าไปสังเกตการณ์ในชุมชนดังนี้

ครั้งที่	ช่วงเวลา	พื้นที่สังเกตการณ์
ครั้งที่ 1	กรกฎาคม 2558	ชุมชนตึกแดง
ครั้งที่ 2	สิงหาคม 2558	ชุมชนดอนเมือง คลองเตย
ครั้งที่ 3	พฤศจิกายน 2558	ชุมชนวัดดวงแข
ครั้งที่ 4	ธันวาคม 2558	ชุมชนเตาปูน
ครั้งที่ 5 (เพิ่มเติม)	กุมภาพันธ์ 2559	ชุมชนตึกแดง
ครั้งที่ 6 (เพิ่มเติม)	มีนาคม 2559	ชุมชนเตาปูน

### 3.5. เครื่องมือที่ใช้ในการเก็บข้อมูล/แบบสอบถาม

ในการวิจัยครั้งนี้ ผู้วิจัยใช้แบบสัมภาษณ์แบบกึ่งโครงสร้าง (Semi-structured) โดยการพัฒนาข้อคำถามจากที่ได้ตั้งประเด็นศึกษาเอาไว้ในการทบทวนวรรณกรรมตามโดยอาศัยการสังเคราะห์องค์ความรู้ และอาศัยกรอบแนวคิดที่สร้างขึ้นนี้ได้มาจากแนวคิดและทฤษฎี รวมทั้งงานวิจัยต่าง ๆ ที่เกี่ยวข้องตามที่ผู้วิจัยได้ทบทวนวรรณกรรมต่าง ๆ ที่เกี่ยวข้องมาก่อนหน้าและอาศัยกรอบแนวคิดวิจัยที่กำหนดไว้สร้างข้อคำถามต่าง ๆ ขึ้นมา และผ่านกระบวนการและขั้นตอนการตรวจสอบคุณภาพของเครื่องมือที่ใช้ในการวิจัยเพื่อให้ผู้วิจัยมั่นใจได้ว่าแบบสัมภาษณ์หรือเครื่องมือที่สร้างขึ้นเพื่อเก็บรวบรวมข้อมูลในการศึกษาครั้งนี้มีความน่าเชื่อถือ และสามารถเก็บข้อมูลได้จริงในทางปฏิบัติ โดยผู้วิจัยจะได้ทำการเก็บรวบรวมข้อมูลจริงต่อไปเพื่อนำเสนอผลการศึกษาและวิเคราะห์ข้อมูลเพื่อตอบคำถามตามวัตถุประสงค์ที่ได้ตั้งไว้ต่อไป

ทั้งนี้ในกระบวนการตรวจสอบคุณภาพข้อมูล ผู้วิจัยได้ให้ความสำคัญกับข้อมูลในภาคสนามเป็นอย่างมาก เนื่องจากตระหนักในเรื่องของคุณภาพของข้อมูลที่ได้จากการเก็บรวบรวมข้อมูลในพื้นที่เป็นสำคัญ โดยกำหนดกระบวนการตรวจสอบคุณภาพของข้อมูลไว้สองส่วนด้วยกัน กล่าวคือ การตรวจสอบคุณภาพของข้อมูลตั้งแต่ในภาคสนามโดยผู้รับผิดชอบการเก็บข้อมูลในแต่ละพื้นที่ และการตรวจสอบคุณภาพของข้อมูลโดยส่วนกลาง ซึ่งภายหลังจากที่ผู้รับผิดชอบการเก็บรวบรวมข้อมูลในแต่ละพื้นที่ส่งข้อมูลกลับมาในส่วนกลางจะได้มีการตรวจสอบข้อมูลในทุก ๆ ชุดของแบบสัมภาษณ์และสุ่มขึ้นมาบางส่วน (ประมาณร้อยละ 5 ของจำนวนทั้งหมด) เพื่อสอบถามกลับไปยังผู้ประสานงานในพื้นที่เพื่อโทรศัพท์สอบถามความถูกต้องของข้อมูลอีกครั้ง หากเกิดความผิดพลาดและหรือข้อมูลมีปัญหาจะดำเนินการเก็บใหม่ทันทีไม่ว่าจะอาศัยวิธีการทางโทรศัพท์หรือการให้ผู้รับผิดชอบลงพื้นที่เก็บรวบรวมข้อมูลใหม่ นอกจากนี้ คณะนักวิจัยยังได้จัดช่วงวันและเวลาก่อนเก็บข้อมูลในภาคสนามเพื่อทำการอบรมทั้งผู้รับผิดชอบข้อมูลในแต่ละพื้นที่และพนักงานสัมภาษณ์เพื่ออธิบายข้อคำถามต่าง ๆ และทดลองสอบถามจริงเพื่อให้พนักงานสัมภาษณ์มีความรู้ความเข้าใจในข้อคำถามต่าง ๆ ที่สร้างขึ้นก่อนดำเนินการเก็บข้อมูลในภาคสนามจริง

นอกจากนี้ยังมีการอบรมพนักงานสัมภาษณ์หรือทีมเก็บแบบสอบถามทางผู้วิจัยได้มีการประชุมเพื่อวางแผนในการดำเนินงานดังนี้ คือ ได้มีการวางแผนและอบรมในเรื่องของการคัดเลือกผู้ให้ข้อมูลหลัก (Key Informants) โดยเป็นการประชุมทำความเข้าใจในการคัดเลือกกลุ่มเยาวชนและได้มีการอบรมในรอบที่สอง

ภายหลังจากที่มีการสร้างแบบสัมภาษณ์เสร็จสิ้นแล้ว โดยจะเป็นการทำความเข้าใจแบบสอบถามว่ามีวัตถุประสงค์อย่างไร และในแต่ละข้อคำถามมีลักษณะเป็นเช่นไร เพื่อที่จะได้สร้างความเข้าใจให้กับทีมงานที่ลงภาคสนามและสัมภาษณ์กับกลุ่มตัวอย่างที่สุ่มเลือกมาได้ ในส่วนของชุมชนตึกแดง และชุมชนเตาปูนนั้นผู้วิจัยได้เดินทางไปประชุมร่วมกันกับทีมผู้ช่วยนักวิจัยในพื้นที่ทั้งสองพื้นที่และร่วมประชุมกับทีมเก็บข้อมูลเพื่อการอธิบายที่มาของโครงการและอธิบายถึงการคัดเลือกผู้ให้ข้อมูล วิธีการสัมภาษณ์ การเข้าถึงข้อมูล และประสบการณ์ภาคสนามที่จำเป็นต่อการได้มาซึ่งข้อมูล การอธิบายแบบสัมภาษณ์ และการทำความเข้าใจแบบสอบถามให้กับทีมสัมภาษณ์ด้วยเช่นกัน (ภาคผนวก จ: วันเวลาอบรมพนักงานสัมภาษณ์ในแต่ละพื้นที่)

### 3.7. การวิเคราะห์ข้อมูล (Data Coding)

ในการเก็บรวบรวมข้อมูลจากการสัมภาษณ์ แล้วนำมาวิเคราะห์ข้อมูลโดยมีรายละเอียดตามที่แสดงไว้ในหัวข้อการวิจัยเชิงคุณภาพ ทั้งนี้เมื่อได้ข้อมูลวิเคราะห์ตามทฤษฎีแนวคิดและงานวิจัยที่เกี่ยวข้อง และการนำเสนอและวิเคราะห์ข้อมูลเชิงเนื้อหา (Content Analysis) ในการวิเคราะห์ข้อมูลและการนำเสนอข้อมูลนั้นสามารถแบ่งการนำเสนอข้อมูลจากการวิเคราะห์ข้อมูลโดยแบ่งเป็น 2 ส่วนดังนี้

3.7.1. ข้อมูลจากทฤษฎีและงานวิจัยที่เกี่ยวข้อง (Literature review data) ใช้การนำเสนอข้อมูลเชิงพรรณนาและวิเคราะห์อย่างรอบด้าน นำเสนอแนวคิดทฤษฎีและงานวิจัยที่เกี่ยวข้องครอบคลุมให้ได้มากที่สุดตามกรอบแนวคิดการวิจัยที่ผู้วิจัยได้ออกแบบในหัวข้อที่ 5

3.7.2. ข้อมูลเชิงคุณภาพ (Quantitative data) ในส่วนของข้อมูลเชิงคุณภาพที่ได้จากการสัมภาษณ์และการสังเกตการณ์แบบไม่มีส่วนร่วม ใช้วิธีการพรรณนาข้อมูลสัมภาษณ์ และแยกเป็นประเด็นต่างๆ เพื่อง่ายต่อการสรุปผลการศึกษา ทั้งนี้ข้อมูลเชิงคุณภาพอาจอาศัยการตีความในตัวข้อความ (Interpretive Analysis) เพื่อสามารถสรุปผลการศึกษาได้อย่างครอบคลุมและรอบด้านมากที่สุด

3.7.3. เรื่องเล่า (Case study as Narratives) ผู้วิจัยคัดเลือกกรณีศึกษาที่เห็นว่าน่าสนใจและมีประเด็นที่สามารถนำมาใช้เป็นตัวแทนของกลุ่มเป้าหมายได้ ถ่ายทอดเรื่องราวชีวิตของผู้ให้ข้อมูล วิถีชีวิตสภาพแวดล้อม และการเข้าไปเกี่ยวข้องกับกาพนัน ในมิติต่างๆ และผลกระทบทางลบและบวก

### 3.8. ขั้นตอนการดำเนินงาน/แผนการดำเนินงาน

ในการวิจัยครั้งนี้คาดว่าจะต้องใช้ระยะเวลาในการดำเนินกิจกรรมต่างๆ ในการวิจัย รวมไปถึงการวางแผนเพื่อพัฒนางานวิจัยไปสู่การพัฒนาองค์ความรู้ทางวิชาการ โดยมีแผนการดำเนินงานดังนี้

3.8.1. กำหนดประเด็นปัญหาการวิจัย คือ โครงการวิจัย “เยาวชนกับการพนัน: ปัจจัยเสี่ยง ความเปราะบาง และผลกระทบทางสังคม (Youth Gambling: Risk factors, Vulnerabilities and Social Impacts)”

3.8.2. วางแผนการเขียนแบบเสนอโครงการวิจัย โดยกำหนดตามรูปแบบคือ ความเป็นมาและความสำคัญของปัญหา วัตถุประสงค์ ประโยชน์ที่คาดว่าจะได้รับ ระเบียบวิธีวิจัย (วิธีดำเนินการ) ระยะเวลา



ดำเนินงาน แผนการดำเนินงาน งบประมาณ และประวัตินักวิจัย โดยมีเป้าหมาย เพื่อให้สามารถเขียนโครงการวิจัยได้ถูกต้องตามหลักเกณฑ์

3.8.3. เสนอร่างโครงการวิจัยเพื่อขออนุมัติงบประมาณ โดยส่งแบบเสนอโครงการวิจัยให้คณะกรรมการพิจารณาแบบเสนอโครงการวิจัย ได้พิจารณาและชี้แนะรวมถึงให้คำแนะนำในการทำวิจัย มีเป้าหมาย คือ เพื่อเริ่มดำเนินการโครงการวิจัยให้เป็นไปตามแผนการดำเนินงานวิจัย

3.8.4. สืบหาข้อมูลเพื่อเขียนโครงการวิจัย เป็นการสืบหาข้อมูลเบื้องต้นทั้งจากแนวคิดและทฤษฎี รวมถึงงานวิจัยที่เกี่ยวข้องทั้งในและต่างประเทศเพิ่มเติมอย่างครอบคลุมและชัดเจน เพื่อวางแผนในการเก็บข้อมูล ระเบียบวิธีวิจัยข้อมูลและการวิเคราะห์ข้อมูล โดยมีเป้าหมายเพื่อสร้างกรอบแนวคิดในการวิจัยและวางแผนสร้างเครื่องมือวัด แบบสอบถาม

3.8.5. ออกแบบและจัดการโครงการวิจัย เป็นการวางแผนการดำเนินงานโครงการวิจัย หลังจากที่กำหนดประเด็นปัญหาและวางแผนเขียนแบบเสนอโครงการวิจัยรวมถึงการสืบหาข้อมูลเบื้องต้นเพื่อกำหนดกรอบแนวคิดในการวิจัยและได้รับการอนุมัติจากคณะกรรมการพิจารณาแบบเสนอโครงการวิจัยแล้ว โดยวางแผนว่าจะต้องมีขั้นตอนในการดำเนินการวิจัยอย่างไร โดยมีเป้าหมาย เพื่อให้สามารถดำเนินการวิจัยได้อย่างชัดเจน เที่ยงตรง และได้ผลการวิจัยที่มีประสิทธิภาพ

3.8.6. ดำเนินวิธีวิจัย เริ่มดำเนินการวิจัยตามแผนการดำเนินงานและระเบียบวิธีวิจัย ดังนี้

- กำหนดประชากรที่ใช้ในการศึกษา
- วางแผนเลือกและกำหนดขนาดของกลุ่มตัวอย่าง เลือกผู้ให้ข้อมูลหลักที่ใช้ในการศึกษาครั้งนี้ แล้วทำการการเก็บข้อมูล เก็บข้อมูลตามขั้นตอน เดินทางไปหากกลุ่มตัวอย่างเพื่อเก็บข้อมูลโดยใช้แบบสัมภาษณ์
- วิเคราะห์ข้อมูล โดยเป็นการวิเคราะห์ข้อมูล โดยใช้การอธิบายรายละเอียดเชิงพรรณนา คุณลักษณะของผู้ให้ข้อมูลเพื่อใช้ในการวิเคราะห์ข้อมูล
- อภิปรายผลการวิเคราะห์ข้อมูล เป็นการผลการวิเคราะห์ข้อมูลโดยใช้แนวคิดทฤษฎีและกรอบแนวคิดในการวิจัยเป็นแนวทางหลักในการอภิปรายผลการวิจัย
- สรุปผลการวิเคราะห์ข้อมูล จากผลการวิเคราะห์ข้อมูลทั้งหมดนำมาสู่การสรุปผลการวิเคราะห์ข้อมูลว่าเป็นไปตามที่คาดไว้หรือไม่
- นำเสนอผลการอภิปรายและสรุปผลการวิเคราะห์ข้อมูล อาจนำเสนอในรูปแบบของผลการศึกษา ตาราง แผนภาพ ภาพประกอบ เพื่อให้ผลการอภิปรายมีความน่าเชื่อถือมากขึ้น
- เขียนรายงานการวิจัย โดยใช้สถิติพรรณนาและสถิติเชิงอ้างอิงรวมทั้งข้อมูลเชิงคุณภาพที่นำเสนอในรูปแบบความเรียงนำไปสู่ในการเขียนรายงานการวิจัย

3.8.7. สรุปผลการดำเนินงานโครงการวิจัย จากการดำเนินการวิจัยทั้งหมด นำมาสู่การวิเคราะห์และถกเถียงเพื่อปรับปรุงโครงการวิจัย เพื่อรายงานความก้าวหน้าการวิจัย เพื่อนำไปสู่การจัดส่งรายงานโครงการวิจัยเพื่อนำเสนอสู่สาธารณชน

3.8.8. การจัดส่งรายงานโครงการวิจัย เป็นการรายงานความก้าวหน้าในการดำเนินงานโครงการวิจัยว่ามีความก้าวหน้าไปมากน้อยเพียงใด มีอุปสรรคปัญหาในการดำเนินการวิจัยอย่างไรเพื่อให้คณะกรรมการพิจารณาทราบถึงปัญหาในการดำเนินงานวิจัยและช่วยกันหาแนวทางแก้ไขเพื่อให้โครงการวิจัยดำเนินต่อไป

3.8.9. การจัดพิมพ์เผยแพร่โครงการวิจัย เพื่อนำเสนอผลการวิจัยสู่สาธารณชนและหน่วยงานที่เกี่ยวข้องในการนำผลการวิจัยไปสู่พัฒนาองค์ความรู้ทางวิชาการ

## บทที่ 4

### ผลการศึกษา: บริบทพื้นที่ศึกษา

การนำเสนอผลการศึกษาเกี่ยวกับเยาวชนกับการพนัน ปัจจัยเสี่ยง ความเปราะบาง และผลกระทบทางสังคม ผู้วิจัยนำเสนอแบ่งผลการศึกษาในแต่ละชุมชนทั้ง 5 ชุมชนประกอบด้วย ชุมชนตึกแดง ชุมชนเตาปูน ชุมชนคลองเตย ชุมชนดอนเมือง และชุมชนวัดดวงแข โดยหัวข้อที่ผู้วิจัยจะนำเสนอเป็นหัวข้อที่สำคัญแบ่งเป็นประเด็นต่างๆ ดังนี้ บริบทพื้นที่ศึกษาและภูมิหลังเชิงประวัติศาสตร์สังคมของชุมชน อันจะเกี่ยวข้องกับการศึกษาพฤติกรรมในการเข้าสู่การพนันและทัศนคติที่มีต่อการเล่นพนัน

#### 4.1. บริบทพื้นที่ศึกษาและภูมิหลังเชิงประวัติศาสตร์สังคมของชุมชน

ในการทำความเข้าใจเยาวชนกับการพนันในมิติต่างๆ จากชุมชน ผู้วิจัยมีความจำเป็นที่จะต้องศึกษาประวัติศาสตร์พื้นที่เพื่อทราบถึงบริบทของพื้นที่ศึกษา โดยเฉพาะประวัติศาสตร์สังคมของชุมชน ความเป็นมาของการก่อตั้งชุมชนทั้งในมิติเชิงประวัติศาสตร์ ภูมิศาสตร์ และรัฐศาสตร์เพื่อเป็นพื้นฐานในการทำความเข้าใจเกี่ยวกับประเด็นในการวิจัย โดยข้อมูลแบ่งออกเป็น 1) ประวัติศาสตร์สังคมของชุมชนทั้ง 5 ชุมชน และ 2) บริบทพื้นที่ศึกษาที่เกี่ยวข้องกับประเด็นการวิจัย

##### 4.1.1. ชุมชนเตาปูน<sup>1</sup>

ภาพที่ 4.1. แผนที่ชุมชนเตาปูน เขตบางซื่อ



<sup>1</sup> ข้อมูลจากเว็บไซต์เขตบางซื่อ <http://www.bangkok.go.th/bangsue> (สืบค้นเมื่อวันที่ 27 มกราคม 2559)

ชุมชนเตาปูน เป็นชุมชนในเขตบางซื่อ ในปลายรัชสมัยพระบาทสมเด็จพระจุลจอมเกล้าเจ้าอยู่หัว มีการรวมหัวเมืองใกล้เคียงกับพระนครธนบุรีเข้าเป็นมณฑลกรุงเทพ และแบ่งการปกครองเป็นอำเภอชั้นในและอำเภอชั้นนอก “บางซื่อ”เป็นอำเภอชั้นนอก อำเภอหนึ่งของมณฑลกรุงเทพ มีเขตปกครองถึง 14 ตำบล แต่เมื่อมีการเปลี่ยนแปลงการปกครอง ในสมัยพระบาทสมเด็จพระปกเกล้าเจ้าอยู่หัว ได้มีการยกเลิกมณฑลและจัดระเบียบราชการส่วนภูมิภาคเป็นจังหวัด มีการประกาศยุบรวมอำเภอในจังหวัดพระนคร ทำให้อำเภอบางซื่อถูกยุบ และลดฐานะเป็นตำบลบางซื่อ ขึ้นอยู่กับอำเภอดุสิตเรื่อยมา และเมื่อมีประกาศคณะปฏิวัติฉบับที่ 335 ในวันที่ 13 ธ.ค. พ.ศ.2515 ให้จัดรูปแบบการปกครองเมืองหลวงใหม่เป็นกรุงเทพมหานคร พร้อมทั้งประกาศใช้พระราชบัญญัติระเบียบบริหารราชการกรุงเทพมหานคร พ.ศ.2518 และพ.ศ.2528 มาตามลำดับ ทำให้กรุงเทพมหานครมีฐานะเป็นนิติบุคคลและเป็นราชการบริหารส่วนท้องถิ่นแบ่งพื้นที่ทางการปกครอง เป็นเขตและแขวง ดังนั้นตำบลบางซื่อ จึงเป็นแขวงบางซื่อขึ้นอยู่กับเขตดุสิต เนื่องจากเขตบางซื่อ เป็นเขตชั้นในการเดินทางจึงมีความสะดวกสบายอย่างยิ่ง มีถนนสายหลัก 8 สายเชื่อมต่อกับถนนสายรอง และซอยที่เป็นเส้นทางลัดต่าง ๆ ส่วนการคมนาคมทางน้ำสามารถใช้แม่น้ำเจ้าพระยาในการเดินทางขึ้นลงบริเวณท่าหน้า วัดสร้อยหรือใต้สะพานพระราม 7 และมีคลองเปรมประชากร คลองบางเขนที่ชาวบ้านยังใช้เป็นเส้นทางคมนาคมด้วยเรือหางยาว ส่วนผู้ที่ใช้รถไฟเดินทางจากภาคเหนือหรือใต้ สามารถเดินทางถึงเขตบางซื่อได้โดยแวะลงที่สถานีรถไฟบางซื่อ (กรุงเทพมหานคร, 2550)

ข้อมูลจากเว็บไซต์เขตบางซื่อของกรุงเทพมหานครระบุว่า เขตบางซื่อมีพื้นที่ประมาณ 11.545 ตร.ม. ทิศเหนือ ติดกับอำเภอเมือง จังหวัดนนทบุรี มีคลองบางเขนเป็นแนวเขต ทิศตะวันออก ติดกับเขตจตุจักร มีราวรถไฟสายเหนือ/ใต้/คลองประปาเป็นแนวเขต ทิศตะวันตก ติดกับแม่น้ำเจ้าพระยาสาขาสภาพภูมิศาสตร์ทั่วไปมีลักษณะเป็นที่ราบลุ่ม มีคลองต่าง ๆ ที่ใช้สำหรับการคมนาคมและการระบายน้ำ จำนวน 17 คลอง คลองสายหลักได้แก่ คลองเปรมประชากร คลองบางเขนคลองบางเขนใหม่ และคลองบางซื่อ พื้นที่บางส่วนของเขตบางซื่อยังมีสภาพกึ่งชนบท มีการทำสวนผลไม้ชนิดต่าง ๆ หลายแห่ง ประชาชนที่อาศัยติดกับคลองสายหลักยังคงสภาพความเป็นอยู่แบบชนบท สภาพพื้นที่เดิมเป็นที่ราบลุ่ม จึงเหมาะสำหรับการทำเกษตรกรรม ซึ่งยังเห็นได้จากพื้นที่ในบางชุมชน เช่น บริเวณชุมชนห้วยจรดิกตึกแดง ซอยจางสุข ซอยวัดทองสุทธาราม และริมคลองบางเขนเก่า ยังมีสภาพเป็นท้องร่องเรือสวนที่อุดมสมบูรณ์ การปลูกผลไม้ยืนต้นหลากหลายชนิด เช่น พุเรียน ส้มโอ มังคุด ขนุน ฯลฯ นอกจากนี้ยังมีสวนป่าธรรมชาติที่หนาแน่นด้วยแมกไม้ใหญ่มากมาย เช่น ต้นบางใหญ่ ต้นหว้า ต้นตะเคียน มีอายุนับร้อยปี ซึ่งประชาชนยังช่วยกันดูแลรักษาไว้ในพื้นที่เขตบางซื่อ มีอาณาเขตติดต่อกับท้องถิ่นต่าง ๆ และแม่น้ำเจ้าพระยา เขตบางซื่อเป็นเขตที่อยู่ติดแม่น้ำเจ้าพระยาเป็นแนวทางฝั่งตะวันตก ซึ่งมีการทำสวนผลไม้ริมแม่น้ำ ในอดีตมีการขุดคลองจากแม่น้ำเจ้าพระยาให้ไหลเข้าไปในพื้นที่เพื่อทำการเกษตร จึงปรากฏชื่อ “บาง” ต่าง ๆ มากมาย เช่น บางซ่อน บางโพ บางซื่อ เป็นต้น และมีคลองที่สำคัญ คือ คลองบางซ่อน คลองบางโพ และคลองเปรมประชากร ทั้งนี้ เพื่อประโยชน์ในการทำเกษตรและการคมนาคมในอดีต ซึ่งมีการใช้เรือเป็นพาหนะ ดังนั้น ในพื้นที่ที่มีคลองสายสำคัญมากตัดกันจะปรากฏเป็นย่านการค้า เช่น ย่านบางซื่อ และยังคงความสำคัญมาจนปัจจุบัน แม้ว่าการสัญจรทางเรือจะลดความสำคัญลงไปแล้วก็ตาม

ข้อมูลการเมืองและพื้นที่การปกครอง ระบุว่า เขตบางซื่อมี 2 แขวง คือ แขวงบางซื่อ/แขวงวงศ์สว่าง สมาชิกผู้แทนราษฎร 1 คน สมาชิกสภากรุงเทพมหานคร 1 คน สมาชิกสภาเขต 7 คน จำนวนชุมชน 50 ชุมชน จำนวนประชากรมี 147,605 คน ชาย 70,375 คน หญิง 77,230 คน ความหนาแน่นของประชากร 12,377 คน/ตร.กม. หลังคาเรือน 46,443 หลัง จำนวนผู้พิการในเขต 1,087 คน ขึ้นทะเบียนใหม่ 180 คน รวม 1,267 คน จำนวนผู้สูงอายุ 13,002 คน ขึ้นทะเบียนใหม่ 809 คน รวม 13,811 คน

ข้อมูลด้านสังคม มีชุมชนทั้งหมดจำนวน 50 ชุมชน จำแนกเป็นชุมชนแออัด 48 ชุมชนชุมชนหมู่บ้านจัดสรร 1 ชุมชน และชุมชนเมือง 1 ชุมชน ซึ่งกรุงเทพมหานครได้ประกาศกำหนดเป็นชุมชนแล้วทั้ง 50 ชุมชน และมีกรรมการชุมชนในแต่ละชุมชน กรรมสิทธิ์ที่ดินส่วนใหญ่เป็นของตนเองและเช่า ในเชิงศิลปวัฒนธรรม ปรากฏวัดไทยพุทธ 8 วัด วัดญวน 1 วัด สถานีตำรวจนครบาล 3 แห่ง โรงพยาบาล 2 แห่ง ศูนย์บริการสาธารณสุข 2 แห่ง โรงเรียนสังกัด กทม. 7 แห่ง โรงเรียนสังกัดกรมสามัญศึกษา 3 แห่ง โรงเรียนสังกัดสำนักงานประถมศึกษาแห่งชาติ 1 แห่ง โรงเรียนเอกชน 19 แห่ง และโรงเรียนระดับอุดมศึกษา 2 แห่ง

ประเด็นปัญหาสังคมในเขตบางซื่อข้อมูลเชิงเอกสารระบุว่า เขตบางซื่อมีปัญหาเรื้อรังที่อยู่อาศัยของคนในชุมชน จำนวนชุมชนที่เดือนร้อนมี 9 ชุมชน คือ พระราม 6 สะพานดำ สมถวิล ยิ้มประยูรสีน้ำเงิน ดึกแดงสุขสันต์ แพรรมน้ำโชติวัฒน์ ผลกระทบของที่อยู่อาศัยในเขตบางซื่อ คือโครงการ Mega Project ที่ภาครัฐ จัดมาเพื่อขยายเส้นทางคมนาคม มีโครงการรถไฟฟ้าสายสีแดง สายสีม่วง สายสีน้ำเงิน และการขยายถนนเพิ่ม เพื่อการรองรับของสถานที่ราชการอีกหลาย โครงการ ทำให้ชุมชนและชาวบางซื่อต้องถูกไล่รื้อ และการเวนคืนที่ดิน รวมทั้ง มีชุมชนที่เป็นพื้นที่สีแดง ที่มีปัญหาเสพติดหลายชุมชน การแก้ไขปัญหาและหลักการคิดมิได้เป็นไปตามแนวทางที่ภาคประชาชนนำเสนอจริง เพราะถูกเปลี่ยนผู้นำเชิงอำนาจ นโยบายของภาครัฐไม่เป็นนโยบายสาธารณะที่แท้จริง ขาดการค้นหาความจริง งบประมาณการสนับสนุนไม่ต่อเนื่อง เช่นกำหนดให้ทำกิจกรรม เพียงระยะเวลา 3-6 เดือนเท่านั้น นอกนั้นไม่สนับสนุนกำหนดงบประมาณน้อยผลกระทบของชุมชนต่อยาเสพติดทำให้มี ผู้ค้า ผู้เสพ ในแต่ละชุมชนมากขึ้น การขับเคลื่อนในพื้นที่ ที่มีการร่วมรณรงค์ด้านภัยยาเสพติด โดยร่วมกับภาคประชาชน ทำให้มีการประชาสัมพันธ์สื่อ มีการจัดตั้งการกระจายข่าว ระหว่างภาคประชาชนกับตำรวจชุมชนสัมพันธ์เป็นรายการวิทยุของสถานีวิทยุ พิทักษ์รัก-เตาปูน ตั้งอยู่ที่ห้องตำรวจชุมชนสัมพันธ์ คลื่น FM.102.75 การให้ข่าวสารเกี่ยวกับสุขภาพ ความปลอดภัยของชาวชุมชนและสถานที่ต่างๆ ภายในเขตบางซื่อ มีการจัดตั้งสวัสดิการให้กับชาวชุมชนในเขตบางซื่อ โดยจัดตั้งเป็นกองทุนสวัสดิการวันละ 1 บาทเป็นการประกันความมั่นคงในชีวิตแก่คนในชุมชนตั้งแต่การ เกิด แก่ เจ็บและตาย ชุมชนที่ร่วมเป็นสมาชิกในปัจจุบันมีทั้งหมด 29 ชุมชน ยังไม่เต็มพื้นที่เขตบางซื่อ มีสมาชิกจำนวน 665 คน ในอนาคตกำลังขยายการจัดสวัสดิการให้แก่ผู้ด้อยโอกาส ผู้พิการ ผู้ยากไร้ รวมถึงผู้สูงอายุ

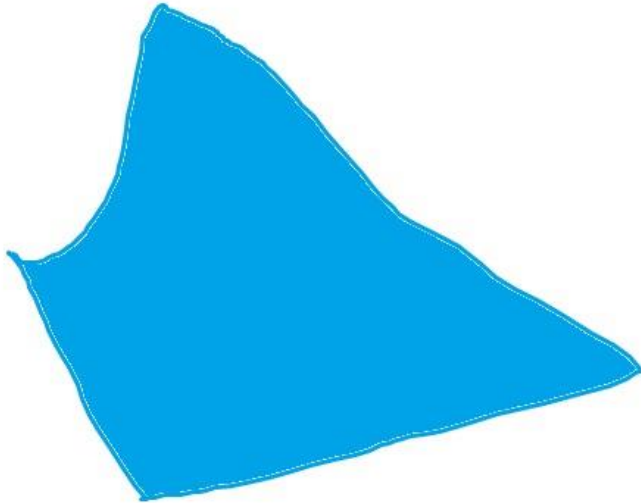
ชุมชนเตาปูน เป็นชุมชนที่ถูกระบุว่าพื้นที่ตั้งของบ่อนการพนันชื่อดัง และเป็นพื้นที่เสี่ยงพื้นที่สีแดงด้านอาชญากรรม และยาเสพติด เป็นชุมชนแออัดที่มีปัญหาสังคมและสิ่งแวดล้อมในชุมชนค่อนข้างมาก โครงการ “บ้านสีขาว ปลอดภัยเสพติด” เพื่อใช้เป็นมาตรการสำคัญ ในการป้องกันมิให้มีการแพร่ระบาดของยาเสพติดในชุมชนต่างๆ ในพื้นที่กรุงเทพมหานคร มีหลักการให้ชุมชนเข้ามามีส่วนร่วมแก้ไขปัญหาเสพติดในชุมชนของตนเอง โดยร่วมกันกำหนดมาตรการทางสังคมมาบังคับใช้กับคนในชุมชนอย่างต่อเนื่องและจริงจัง

มีการกำหนดสัญลักษณ์เป็นป้ายข้อความ “บ้านสีขาว ปลอดภัยเสพติด” ติดไว้ที่หน้าบ้าน เพื่อประกาศให้ประชาคมรับทราบถึงครอบครัวที่ปลอดภัยเสพติด โดย พื้นที่ สน.เตาปูน มีชุมชนนำร่อง 2 ชุมชน คือชุมชนวัดประดู่ธรรมวิปิตย์ และ ชุมชนห้วยรถจักรตึกแดง เขต 3 ซึ่งชุมชนห้วยรถจักรตึกแดง มี 289 ครัวเรือน จำนวนประชากร 1,445 คน ซึ่งชุมชนที่เปิดนำร่องโครงการบ้านสีขาวนั้น เป็นชุมชนที่มีปัญหาด้านยาเสพติดอยู่ในระดับกลางถึงรุนแรง ขณะเดียวกันเจ้าหน้าที่จะต้องลงพื้นที่ เข้าไปในชุมชนอยู่เป็นระยะ หากยังคงมียาเสพติดอยู่ภายในชุมชนก็จะต้องดำเนินคดีอย่างเด็ดขาด

นอกจากนี้ ชุมชนเตาปูน เป็นชุมชนที่มีปัญหาหลายประเด็น โดยเฉพาะประเด็นด้านการพนัน เนื่องจากเป็นที่ตั้งของบ่อนการพนันชื่อดังและมีปัญหาเรื่องผู้อิทธิพลและเจ้าหน้าที่หน่วยงานราชการเข้าไปเกี่ยวข้องกับการเปิดบ่อนการพนัน โดยมีบ่อนบ่อนเตาปูน ตั้งอยู่ที่ชุมชนเตาปูน เขตบางซื่อล้อมรอบไปด้วยชุมชนแออัดการเข้าตรวจค้นของเจ้าหน้าที่ตำรวจจึงทำได้ยากมาก เป็นบ่อนขนาดใหญ่มีเงินหมุนเวียนจำนวนมาก นักการพนันที่จะเข้าไปในบ่อนจะต้องมีระบบ สกรีนคนเข้าด้วยความระมัดระวัง โทรศัพท์มือถือก็ห้ามนำเข้า มีเครื่องสแกนตรวจคนเข้าบ่อน และยังมี การออกบัตรสมาชิกด้วยเพื่อยืนยันการเป็นสมาชิก บ่อนเตาปูนถือเป็นบ่อนที่ค่อนข้างทันสมัยอยู่ระดับใกล้เคียงกับบ่อนคาสีโนตามแนวชายแดนของไทย มีการเปิดมานานกว่า 20 ปี การปรับตัวของบ่อนเตาปูนค่อนข้างชัดเจนและใกล้เคียงกับบ่อนการพนันที่ถูกกฎหมาย ด้วยการนำเอาระบบจิงเกิ้ลมาช่วยในการตลาด จึงสามารถดึงดูดลูกค้าที่เป็นนักท่องเที่ยวและนักการพนันจากต่างประเทศเข้ามาใช้บริการได้จำนวนมากในแต่ละวัน (รัตพงษ์ สอนสุภาพ,2555)

#### 4.1.2. ชุมชนคลองเตย<sup>2</sup>

ภาพที่ 4.2 ลักษณะทางภูมิศาสตร์ชุมชนคลองเตย



คลองเตย ได้ชื่อตามคลองอันเป็นสัญลักษณ์ของท้องถิ่น สันนิษฐานจากชื่อเรียก ต้นเตย ที่ขึ้นมากบริเวณริมคลองนั้น สมัยก่อนเป็นที่เปลี่ยว พื้นที่เป็นท้องนาและสวนผักอยู่โดยมาก ชาวบ้านส่วนใหญ่นิยมใช้เรือเป็นพาหนะขึ้นล่องไปมาค้าขายตามลำคลอง ภายหลังเสร็จสงครามโลกครั้งที่ 2 เมื่อการคมนาคมคับคั่ง ความเจริญตามมา จำต้องขยายถนนและถมคลองเสีย ตำบลนี้จึงมีชื่อว่า คลองเตย แต่หาได้มีคลองไม่ (ตัดตอนความจากหนังสือ “บ้านปลายเนินคลองเตย” 28 เมษายน 2537) เขตคลองเตย เดิมเป็นแขวงหนึ่งของเขตพระโขนงได้แยกเปิดที่ทำการแขวงให้บริการประชาชน แขวงคลองเตย เมื่อปี พ.ศ.2521 ต่อมาเมื่อวันที่ 27 เมษายน 2532 ได้มีประกาศกรุงเทพมหานคร จัดตั้งเป็นสำนักงานเขตพระโขนงสาขา 1 รับผิดชอบในพื้นที่เขตปกครองแขวงคลองเตย แขวงคลองตันและแขวงพระโขนง

วันที่ 9 พฤศจิกายน 2532 กรุงเทพมหานครได้ประกาศให้สำนักงานเขตพระโขนงสาขา 1 เป็นสำนักงานเขตคลองเตย มีที่ทำการตั้งอยู่ อาคารเลขที่ 599 สามแยกกล้วยน้ำไท แขวงคลองเตยเขตคลองเตย กรุงเทพมหานคร 10110

วันที่ 31 มีนาคม 2538 มีประกาศกรุงเทพมหานครให้เปลี่ยนแปลงพื้นที่เขตคลองเตย เป็นเขตคลองเตยและเขตคลองเตยสาขา 1 แบ่งพื้นที่เขตการปกครองออกเป็น 6 แขวง ใช้ถนนสุขุมวิทเป็นเส้นแบ่งเขต ให้พื้นที่ที่อยู่แขวงทิศเหนือของถนนสุขุมวิท ประกอบด้วยแขวงคลองเตยเหนือ แขวงคลองตันเหนือและแขวงพระโขนงเหนือ เป็นพื้นที่ของสำนักงานเขตคลองเตยสาขา 1

ส่วนเขตการปกครองด้านทิศใต้ ประกอบด้วยแขวงคลองเตย แขวงคลองตัน และแขวงพระโขนง เป็นพื้นที่เขตการปกครองของเขตคลองเตยจวบจนปัจจุบัน

<sup>2</sup> ข้อมูลจากเว็บไซต์เขตคลองเตย <http://www.bangkok.go.th/klongtoey> (สืบค้นเมื่อวันที่ 27 มกราคม 2559)

ต่อมาได้มีประกาศกระทรวงมหาดไทย ลงวันที่ 14 ตุลาคม 2540 เปลี่ยนแปลงพื้นที่เขตคลองเตยและตั้งเขตคลองเตยสาขา 1 เป็นเขตวัฒนา ซึ่งมีผลตั้งแต่วันที่ 6 มีนาคม 2541 เป็นต้นมาเขตคลองเตยจัดอยู่ในกลุ่มเขตกรุงเทพใต้ ซึ่งถือเป็นเขตเศรษฐกิจใหม่และการพัฒนาตามแนววงแหวนอุตสาหกรรม สภาพพื้นที่ทั่วไปของชุมชนส่วนใหญ่เป็นบึงลึก มีน้ำท่วมขังตลอดปี บางตอนลึกถึง 6-7 เมตร ทำบ้านอาศัยตั้งบ้านเรือนอยู่กันอย่างหนาแน่น ไม่ถูกสุขลักษณะ สภาพบ้านเรือนส่วนใหญ่ทำด้วยวัสดุราคาถูกที่นำมาก่อสร้างกันเอง จึงไม่เป็นระเบียบและอยู่ในสภาพทรุดโทรม ส่วนใหญ่ไม่มีเตอร์ไฟฟ้า - น้ำประปาของตนเอง มีบางส่วนคงต้องใช้น้ำประปาเป็นกลุ่ม หรือบางบ้านต้องต่อไฟฟ้าจากบ้านที่มีเตอร์ นอกจากนั้นบริเวณรอบที่อยู่อาศัยยังมีปัญหาระบบการระบายน้ำในชุมชนจึงเกิดน้ำท่วมขัง มีเศษขยะเกลื่อนกลาดอยู่ทั่วไป เมื่อถูกทะเลยจึงเป็นปัญหาด้านสภาพที่อยู่อาศัย สิ่งแวดล้อม และทำให้เกิดปัญหาสังคมหลายประการ เช่น อาชญากรรม การค้ายาเสพติด ปัญหาสุขภาพ ปัญหาการไม่รู้หนังสือ ปัญหาการว่างงาน และปัญหาโรคเอดส์ เป็นต้น (สมพงษ์ หิริกุล, 2536)

ภายในชุมชนคลองเตยในขณะนี้ มีการรวมตัวของคนในชุมชน ก่อตั้งเป็นคณะกรรมการชุมชนของแต่ละชุมชนจำนวน 41 ชุมชนขึ้น เป็นเพราะว่าชาวชุมชนคลองเตยเอง หาได้นิ่งนอนใจไม่ต่อการพัฒนา ปรับปรุงเปลี่ยนแปลง และแก้ไขปัญหาต่าง ๆ ของชุมชน ตามที่สังคมกล่าวหา หรืออาจจะเป็นความจริงในบางครั้ง บางกรณี จึงทำให้เกิดการรวมตัว รวมกลุ่มของคนในชุมชน เพื่อร่วมกันคิด ร่วมกันทำ และร่วมกันแก้ไขปัญหาให้คลี่คลายอย่างเป็นรูปธรรมในลักษณะกองทุน หรือองค์กรของชุมชนเอง โดยจำแนกตามลักษณะของชุมชน ในลักษณะทางกายภาพของชุมชน มี 4 ลักษณะ ในรายละเอียดดังนี้

1) ชุมชนแออัด มีลักษณะเป็นชุมชนที่สมาชิกของชุมชนเข้าไป ในพื้นที่ของผู้อื่น โดยเฉพาะหน่วยงานราชการเช่น พื้นที่ของการท่าเรือแห่งประเทศไทย ลักษณะเป็น บ้านเรือนที่ปลูกติดกันอย่างไร้ระเบียบ ซึ่งขาดความมั่นคงในที่อยู่อาศัย เพราะมีปัญหาเรื่องไฟไหม้และการไล่อพยพครั้ง

2) ชุมชนเมือง มีลักษณะเป็นอาคารพาณิชย์ ซึ่งมีทั้งเก่าและใหม่ โดยอาคารพาณิชย์ที่อายุมากกว่า 30 ปีมักเป็นอาคารพาณิชย์ 2 ชั้นครึ่ง และ อาคารพาณิชย์ใหม่มักมี 4 ชั้นครึ่ง โดยอาคารพาณิชย์ มักเกาะกลุ่มสร้างพร้อม ๆ กันรูปทรงเดียวกัน ประมาณ 8-10 คูหาต่อการมีช่องว่างระหว่างคูหา

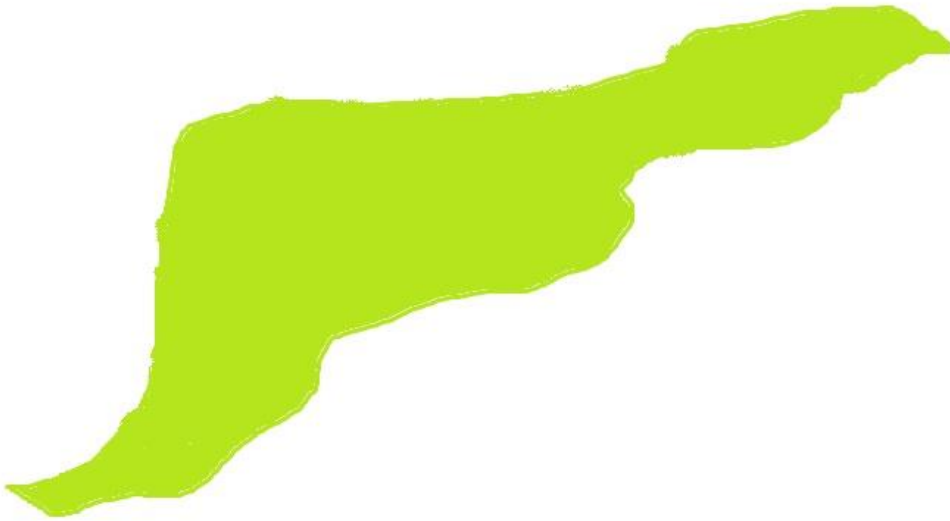
3) เคหะชุมชน มีลักษณะเป็นอาคารแฟลตตั้งแต่ 5 ชั้นขึ้นไป โดยมีทั้งหมด 24 แฟลตด้วยกัน แยกเป็น 4 กลุ่มคือ แฟลต 1-10 แฟลต 11-18 แฟลต 19-22 และ แฟลต 23-24 โดยแต่ละห้องจะมีขนาดเดียวกัน เช่น 32 ตารางเมตร โดยอาคารแฟลตเป็นการออกแบบให้สมาชิกพักอาศัยเป็นหลัก และ ออกไปทำงานนอกที่พัก แต่จะมี บางห้องดัดแปลงเป็นร้านค้า ร้านอาคาร ร้านซักรีด และ ร้านเกมส์

4) ชุมชนบ้านจัดสรร มีลักษณะเป็นบ้านที่ผู้ประกอบการสร้างขึ้น มีการจัดสาธารณูปโภคที่ดี ลักษณะบ้านเป็นระเบียบ

เมื่อพิจารณาลักษณะชุมชน ในพื้นที่คลองเตยพบว่าใน 41 ชุมชนที่ขึ้นทะเบียนกับสำนักงานเขตคลองเตย โดยแต่ละชุมชนอาจชุมชนย่อยอีกหลายชุมชนซึ่งส่วนใหญ่พบว่า เป็นชุมชนแออัดและมีปัญหาเสี่ยงทั้งด้านอาชญากรรม เศรษฐกิจ สังคม รวมถึงปัญหาการพนันที่สำนักงานตำรวจแห่งชาติระบุว่า เป็นพื้นที่สีแดง และเป็นพื้นที่ในการป้องกันและปราบปรามการกระทำผิดต่อเด็กและเยาวชนที่มากที่สุดชุมชนหนึ่งในกรุงเทพมหานคร



### 4.1.3. ชุมชนตึกแดง<sup>3</sup>



ชุมชนตึกแดง เป็นชุมชนในเขตบางซื่อ ในปลายรัชสมัยพระบาทสมเด็จพระจุลจอมเกล้าเจ้าอยู่หัว มีการรวมหัวเมืองใกล้เคียงกับพระนครธนบุรีเข้าเป็นมณฑลกรุงเทพฯ และแบ่งการปกครองเป็นอำเภอชั้นในและอำเภอชั้นนอก “บางซื่อ” เป็นอำเภอชั้นนอก อำเภอหนึ่งของมณฑลกรุงเทพฯ มีเขตปกครองถึง 14 ตำบล แต่เมื่อมีการเปลี่ยนแปลงการปกครอง ในสมัยพระบาทสมเด็จพระปกเกล้าเจ้าอยู่หัว ได้มีการยกเลิกมณฑลและจัดระเบียบราชการส่วนภูมิภาคเป็นจังหวัด มีการประกาศยุบรวมอำเภอในจังหวัดพระนคร ทำให้อำเภอบางซื่อถูกยุบ และลดฐานะเป็นตำบลบางซื่อ ขึ้นอยู่กับอำเภอดุสิตเรื่อยมา และเมื่อมีประกาศคณะปฏิวัติฉบับที่ 335 ในวันที่ 13 ธ.ค. พ.ศ.2515 ให้จัดรูปแบบการปกครองเมืองหลวงใหม่เป็นกรุงเทพมหานคร พร้อมทั้งประกาศใช้พระราชบัญญัติระเบียบบริหารราชการกรุงเทพมหานคร พ.ศ.2518 และพ.ศ.2528 มาตามลำดับ ทำให้กรุงเทพมหานครมีฐานะเป็นนิติบุคคลและเป็นราชการบริหารส่วนท้องถิ่นแบ่งพื้นที่ทางการปกครอง เป็นเขตและแขวง ดังนั้นตำบลบางซื่อ จึงเป็นแขวงบางซื่อขึ้นอยู่กับเขตดุสิต เนื่องจากเขตบางซื่อ เป็นเขตชั้นในการเดินทางจึงมีความสะดวกสบายอย่างยิ่ง มีถนนสายหลัก 8 สายเชื่อมต่อกับถนนสายรอง และซอยที่เป็นเส้นทางลัดต่าง ๆ ส่วนการคมนาคมทางน้ำสามารถใช้แม่น้ำเจ้าพระยาในการเดินทางขึ้นลงบริเวณท่าหน้า วัดสร้อยหรือใต้สะพานพระราม 7 และมีคลองเปรมประชากร คลองบางเขนที่ชาวบ้านยังใช้เป็นเส้นทางคมนาคมด้วยเรือหางยาว ส่วนผู้ที่ใช้รถไฟเดินทางจากภาคเหนือหรือใต้ สามารถเดินทางถึงเขตบางซื่อได้โดยแวะลงที่สถานีรถไฟบางซื่อ (กรุงเทพมหานคร, 2550)

ข้อมูลเอกสารระบุว่า มีพื้นที่ประมาณ 11.545 ตร.ม. ทิศเหนือ ติดกับอำเภอเมือง จังหวัดนนทบุรี มีคลองบางเขนเป็นแนวเขต ทิศตะวันออก ติดกับเขตจตุจักร มีราวรถไฟสายเหนือ/ใต้/คลองประปาเป็นแนวเขต

<sup>3</sup> ข้อมูลจากเว็บไซต์เขตบางซื่อ <http://www.bangkok.go.th/bangsue> (สืบค้นเมื่อวันที่ 27 มกราคม 2559)

ทิศตะวันตก ติดกับแม่น้ำเจ้าพระยาสภาพภูมิศาสตร์ทั่วไปมีลักษณะเป็นที่ราบลุ่ม มีคลองต่าง ๆ ที่ใช้สำหรับการคมนาคมและการระบายน้ำ จำนวน 17 คลอง คลองสายหลักได้แก่ คลองเปรมประชากร คลองบางเขน คลองบางเขนใหม่ และคลองบางซื่อ พื้นที่บางส่วนของเขตบางซื่อยังมีสภาพกึ่งชนบท มีการทำสวนผลไม้ชนิดต่าง ๆ หลายแห่ง ประชาชนที่อาศัยติดกับคลองสายหลักยังคงสภาพความเป็นอยู่แบบชนบท สภาพพื้นที่เดิมเป็นที่ราบลุ่ม จึงเหมาะสำหรับการทำเกษตรกรรม ซึ่งยังเห็นได้จากพื้นที่ในบางชุมชน เช่น บริเวณชุมชนหัวรถจักรดีกแดง ซอยจางสุข ซอยวัดทองสุทธาราม และริมคลองบางเขนเก่า ยังมีสภาพเป็นท้องร่องเรือสวนที่อุดมสมบูรณ์ การปลูกผลไม้ยืนต้นหลากหลายชนิด เช่น ทูเรียน ส้มโอ มังคุด ขนุน ฯลฯ นอกจากนี้ยังมีสวนป่าธรรมชาติที่หนาแน่นด้วยแมกไม้ใหญ่มากมาย เช่น ต้นบางใหญ่ ต้นหว้า ต้นตะเคียน มีอายุนับร้อยปี ซึ่งประชาชนยังช่วยกันดูแลรักษาไว้ในพื้นที่เขตบางซื่อ มีอาณาเขตติดต่อกับท้องถื่นต่าง ๆ และแม่น้ำเจ้าพระยาเขตบางซื่อเป็นเขตที่อยู่ติดแม่น้ำเจ้าพระยาเป็นแนวทางฝั่งตะวันตก ซึ่งมีการทำสวนผลไม้ริมแม่น้ำ ในอดีตมีการขุดคลองจากแม่น้ำเจ้าพระยาให้ไหลเข้าไปในพื้นที่เพื่อทำการเกษตร จึงปรากฏชื่อ “บาง” ต่าง ๆ มากมาย เช่น บางซ่อน บางโพ บางซื่อ เป็นต้น และมีคลองที่สำคัญ คือ คลองบางซ่อน คลองบางโพ และคลองเปรมประชากร ทั้งนี้ เพื่อประโยชน์ในการทำการเกษตรและการคมนาคมในอดีต ซึ่งมีการใช้เรือเป็นพาหนะ ดังนั้นในพื้นที่ที่มีคลองสายสำคัญมากตัดกันจะปรากฏเป็นย่านการค้า เช่น ย่านบางซื่อ และยังคงความสำคัญมาจนปัจจุบัน แม้ว่าการสัญจรทางเรือจะลดความสำคัญลงไปแล้วก็ตาม

ข้อมูลการเมืองและพื้นที่การปกครอง ระบุว่า เขตบางซื่อมี 2 แขวง คือ แขวงบางซื่อ/แขวงวงศ์สว่าง สมาชิกผู้แทนราษฎร 1 คน สมาชิกสภากรุงเทพมหานคร 1 คน สมาชิกสภาเขต 7 คน จำนวนชุมชน 50 ชุมชน จำนวนประชากรมี 147,605 คน ชาย 70,375 คน หญิง 77,230 คน ความหนาแน่นของประชากร 12,377 คน/ตร.กม. หลังคาเรือน 46,443 หลัง จำนวนผู้พิการในเขต 1,087 คน ขึ้นทะเบียนใหม่ 180 คน รวม 1,267 คน จำนวนผู้สูงอายุ 13,002 คน ขึ้นทะเบียนใหม่ 809 คน รวม 13,811 คน

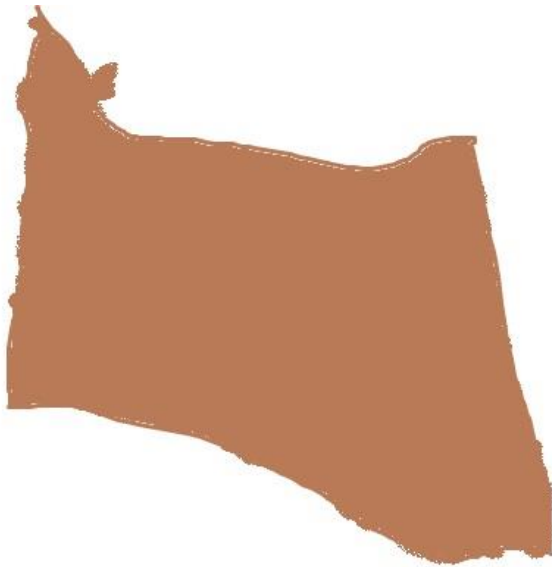
ข้อมูลด้านสังคม มีชุมชนทั้งหมดจำนวน 50 ชุมชน จำแนกเป็นชุมชนแออัด 48 ชุมชนชุมชนหมู่บ้านจัดสรร 1 ชุมชน และชุมชนเมือง 1 ชุมชน ซึ่งกรุงเทพมหานครได้ประกาศกำหนดเป็นชุมชนแล้วทั้ง 50 ชุมชน และมีกรรมการชุมชนในแต่ละชุมชน กรรมสิทธิ์ที่ดินส่วนใหญ่เป็นของตนเองและเช่า ในเชิงศิลปวัฒนธรรม ปรากฏวัดไทยพุทธ 8 วัด วัดญวน 1 วัด สถานีตำรวจนครบาล 3 แห่ง โรงพยาบาล 2 แห่ง ศูนย์บริการสาธารณสุข 2 แห่ง โรงเรียนสังกัด กทม. 7 แห่ง โรงเรียนสังกัดกรมสามัญศึกษา 3 แห่ง โรงเรียนสังกัดสำนักงานประถมศึกษาแห่งชาติ 1 แห่ง โรงเรียนเอกชน 19 แห่ง และโรงเรียนระดับอุดมศึกษา 2 แห่ง

ประเด็นปัญหาสังคมในเขตบางซื่อข้อมูลเชิงเอกสารระบุว่า เขตบางซื่อมีปัญหาเรื้อรื้อที่อยู่อาศัยของคนในชุมชน จำนวนชุมชนที่เดือนร้อนมี 9 ชุมชน คือ พระราม 6 สะพานดำ สมถวิล ยัมประยูรสีน้ำเงิน ดีกแดงสุขสันต์ แพรรมน้ำโชติวัฒน์ ผลกระทบของที่อยู่อาศัยในเขตบางซื่อ คือโครงการ Mega Project ที่ภาครัฐ จัดมาเพื่อขยายเส้นทาง คมนาคม มีโครงการรถไฟฟ้าสายสีแดง สายสีม่วง สายสีน้ำเงิน และการขยายถนนเพิ่ม เพื่อการรองรับของสถานที่ราชการอีกหลาย โครงการ ทำให้ชุมชนและชาวบางซื่อต้องถูกไล่รื้อ และการเวนคืนที่ดิน รวมทั้ง มีชุมชนที่เป็นพื้นที่สีแดง ที่มีปัญหาเสพติดหลายชุมชน การแก้ไขปัญหาและหลักการคิดมิได้เป็นไปตามแนวทางที่ภาคประชาชนนำเสนอจริง เพราะถูกเปลี่ยนผู้นำเชิงอำนาจ นโยบายของภาครัฐไม่เป็น

นโยบายสาธารณะที่แท้จริง ขาดการค้นหาความจริง งบประมาณการสนับสนุนไม่ต่อเนื่อง เช่นกำหนดให้ทำกิจกรรม เพียงระยะเวลา 3-6 เดือนเท่านั้น นอกนั้นไม่สนับสนุนกำหนดงบประมาณน้อยผลกระทบของชุมชนต่อยาเสพติดทำให้มี ผู้ค้า ผู้เสพ ในแต่ละชุมชนมากขึ้น การขับเคลื่อนในพื้นที่ ที่มีการร่วมรณรงค์ด้านภัยยาเสพติด โดยร่วมกับภาคประชาชน ทำให้มีการประชาสัมพันธ์สื่อ มีการจัดตั้งการกระจายข่าว ระหว่างภาคประชาชนกับตำรวจชุมชนสัมพันธ์เป็นรายการวิทยุของสถานีวิทยุ พิทักษ์รัก-เตาปูน ตั้งอยู่ที่ห้องตำรวจชุมชนสัมพันธ์ คลื่น FM.102.75 การให้ข่าวสารเกี่ยวกับสุขภาพ ความปลอดภัยของชาวชุมชนและสถานที่ต่างๆ ภายในเขตบางซื่อ มีการจัดตั้งสวัสดิการให้กับชาวชุมชนในเขตบางซื่อ โดยจัดตั้งเป็นกองทุนสวัสดิการวันละ 1 บาทเป็นการประกันความมั่นคงในชีวิตแก่คนในชุมชนตั้งแต่การ เกิด แก่ เจ็บและตาย ชุมชนที่ร่วมเป็นสมาชิกในปัจจุบันมีทั้งหมด 29 ชุมชน ยังไม่เต็มพื้นที่เขตบางซื่อ มีสมาชิกจำนวน 665 คน ในอนาคตกำลังขยายการจัดสวัสดิการให้แก่ผู้ด้อยโอกาส ผู้พิการ ผู้ยากไร้ รวมถึงผู้สูงอายุ

ชุมชนตึกแดง เป็นชุมชนแออัดที่มีปัญหาสังคมและสิ่งแวดล้อมในชุมชนค่อนข้างมากและเป็นชุมชนที่มีปัญหาด้านยาเสพติดอยู่ในระดับกลางถึงรุนแรง ขณะเดียวกันเจ้าหน้าที่จะต้องลงพื้นที่ เข้าไปในชุมชนอยู่เป็นระยะ หากยังคงมียาเสพติดอยู่ในชุมชนก็ต้องดำเนินคดีอย่างเด็ดขาด อีกทั้งเป็นชุมชนที่มีปัญหาหลายประเด็น โดยเฉพาะประเด็นด้านการพนัน เนื่องจากเป็นที่ตั้งของบ่อนการพนันชื่อดังและมีปัญหาเรื่องผู้อิทธิพลและเจ้าหน้าที่หน่วยงานราชการเข้าไปเกี่ยวข้องกับการเปิดบ่อนการพนัน

#### 4.1.4. ชุมชนวัดดวงแข<sup>4</sup>



ชุมชนวัดดวงแขนั้น ตั้งอยู่ในเขตปทุมวัน เป็น 1 ใน 50 เขตการปกครองของกรุงเทพมหานคร อยู่ในกลุ่มเขตกรุงเทพใต้ ซึ่งถือเป็นเขตศูนย์กลางธุรกิจ การค้า การบริการ การพยาบาล วัฒนธรรม การศึกษา และการทูต เป็นเขตหนึ่งที่มีที่ตั้งอยู่บริเวณใจกลางที่สุดของกรุงเทพมหานครและที่มีการคมนาคมหลากหลายช่องทางและได้รับการรองรับเป็นชุมชนจากสำนักงานเขตปทุมวันเมื่อปี 2547 ตั้งอยู่บริเวณถนนรองเมือง แขวงรองเมือง เขตปทุมวัน มีพื้นที่ 3.5 ไร่ มีจำนวนประชากรตามทะเบียนบ้าน 52 หลังคาเรือน 139 ครอบครัว 410 คน และมีประชากรตามบ้านเช่าอีก 500 คน ซึ่งพื้นที่ชุมชนนั้นมี 3 ส่วน คือเช่าอาศัยพื้นที่กรมธนารักษ์ ที่ดินชาวบ้านที่มีโฉนดและพื้นที่จากคลองนางหงส์ที่คืนเงิน

ในเชิงประวัติศาสตร์ อดีตเป็นอำเภอปทุมวัน ได้รับการจัดตั้งขึ้นตามประกาศกระทรวงนครบาลเมื่อปี พ.ศ. 2457 โดยใช้ชื่อว่าอำเภอสามแยก (ต่อมายุบรวมกับอำเภอสัมพันธวงศ์) เป็นที่ทำการในชั้นแรก จากนั้นจึงย้ายมาตั้งอยู่ที่สี่แยกปทุมวัน และได้ย้ายมาอยู่ที่ตั้งปัจจุบันในซอยจุฬาลงกรณ์ 5 ถนนพระรามที่ 4 ในปี พ.ศ. 2506 ในรัชสมัยพระบาทสมเด็จพระจอมเกล้าเจ้าอยู่หัว พระองค์ได้เสด็จทอดพระเนตรบริเวณคลองแสนแสบ ซึ่งในขณะนั้นยังมีสภาพเป็นท้องนาขานเมือง มีบัวพันธุ์ไทยขึ้นอยู่เป็นจำนวนมาก จึงโปรดฯ ให้สร้างสระบัว 2 สระ และพระตำหนักสำหรับเป็นที่ประทับพักผ่อนซึ่งในปัจจุบันเป็นวังสระปทุม(วังที่ประทับของสมเด็จพระเทพรัตนราชสุดาฯ สยามบรมราชกุมารี) และต่อมาได้โปรดฯ ให้สร้างวัดปทุมวนาราม (แปลว่า วัดป่าบัว) ขึ้นเป็นพระอารามหลวง บริเวณดังกล่าวจึงมีชื่อเรียกว่า ปทุมวัน

ในปี พ.ศ. 2515 ได้มีประกาศคณะปฏิวัติจัดตั้งกรุงเทพมหานครขึ้นแทนที่นครหลวงกรุงเทพธนบุรีซึ่งเกิดจากการรวมกันของจังหวัดพระนครและจังหวัดธนบุรี อำเภอปทุมวันจึงได้รับการเปลี่ยนแปลงฐานะเป็นเขตปทุมวัน กรุงเทพมหานคร ส่วนตำบลต่าง ๆ ในท้องที่ก็มีฐานะเป็นแขวง

<sup>4</sup> ข้อมูลจากเว็บไซต์เขตปทุมวัน <http://www.bangkok.go.th/pathumwan> (สืบค้นเมื่อวันที่ 27 มกราคม 2559)

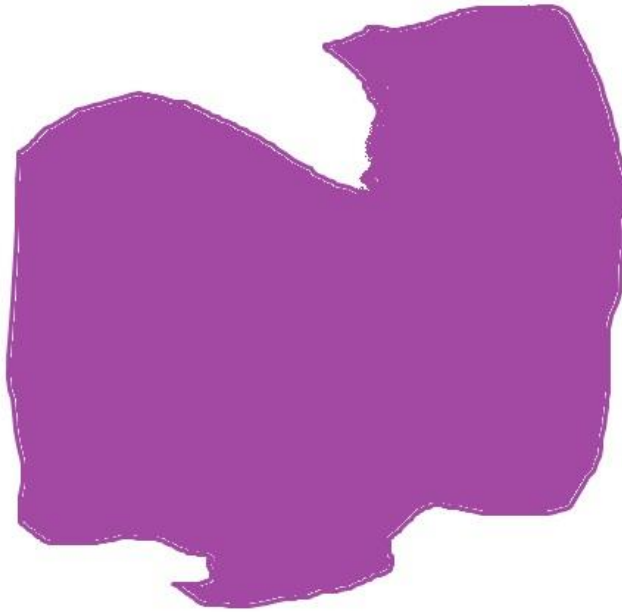
คลองนางหงส์นั้นที่มีมาตั้งแต่สมัยรัชกาลที่ 4 มีการขุดคลองผดุงกรุงเกษมเพื่อแบ่งพระราชฐานเป็นชั้นนอกและชั้นใน โดยมีคลองนางหงส์เชื่อมต่อคลองผดุงกรุงเกษมให้น้ำไหลไปลงยังคลองแสนแสบแถบบริเวณชุมชนกรุงเกษมชุมชนวัดบรมนิวาส และสะพานเจริญผล ต่อมารัชสมัยรัชกาลที่ 5 ทรงก่อสร้างทางรถไฟสายแรกของประเทศไทยจากหัวลำโพง – ปากน้ำ (สมุทรปราการ) คลองนางหงส์จึงถูกถมเป็นรางรถไฟ และเมื่อคลองนางหงส์ถูกถมแล้วจึงทำให้ส่วนที่ต่อจากรางรถไฟ ดินแข็งกลายเป็นแผ่นดิน ชาวบ้านจึงมาปลูกบ้านอยู่อาศัยเป็นระยะเวลากว่า 100 ปี

พื้นที่เขตปทุมวันเป็นสังคมเขตเมือง มีเนื้อที่ประมาณ 8.369 ตารางกิโลเมตร มีอาณาเขตติดต่อ ดังนี้ ทิศเหนือ ติดต่อกับท้องที่เขตราชเทวี มีคลองแสนแสบเป็นแนวเขต ทิศใต้ ติดต่อกับท้องที่เขตบางรักและเขตสาทร มีถนนพระรามที่ 4 เป็นแนวเขต ทิศตะวันออก ติดต่อกับท้องที่เขตคลองเตยและเขตวัฒนา มีทางรถไฟช່องนทรี่เป็นแนวเขต และทิศตะวันตก ติดต่อกับท้องที่เขตป้อมปราบศัตรูพ่าย มีคลองผดุงกรุงเกษมเป็นแนวเขต

ด้านการคมนาคม ถนนสายหลักในพื้นที่เขตได้แก่ ถนนพระรามที่ 1 (ต่อเนื่องเป็นถนนเพลินจิตและถนนสุขุมวิท) ตัดผ่านพื้นที่เขตในแนวถนนทางทิศเหนือ ถนนพระรามที่ 4 เป็นเส้นแบ่งเขตการปกครองทางทิศใต้ โดยถนนที่เชื่อมระหว่างถนนทั้ง 2 สายนี้ ได้แก่ ถนนรองเมือง ถนนจรัลเมือง (ต่อเนื่องเป็นถนนพระรามที่ 6) ถนนบรรทัดทอง ถนนพญาไท ถนนอังรีดูนังต์ และถนนราชดำริ นอกจากนี้ก็ยังมีถนนหลังสวน ถนนวิฑู ถนนสารสิน ถนนจรัสเมือง ถนนเจริญเมือง และทางพิเศษเฉลิมมหานคร หัวลำโพง ตั้งอยู่ในแขวงรองเมือง เป็นสถานีรถไฟกลางของกรุงเทพมหานคร รถไฟจะออกจากสถานีนี้ไปสู่จุดหมายปลายทางทั่วประเทศ ในระบบขนส่งมวลชน เขตปทุมวันมีรถไฟใต้ดิน พร้อมด้วยสถานีหัวลำโพง สถานีสามย่าน สถานีสีลม และสถานี ลุมพินี ตั้งอยู่ริมแนวเขตทางทิศใต้ ส่วนรถไฟฟ้ามหานครที่มีสถานีสยามซึ่งเป็นสถานีหลักอยู่ในเขตนี้ เป็นจุดเชื่อมต่อสายสีลมกับสายสุขุมวิท สถานีรถไฟฟ้ามหานคร อื่น ๆ ในพื้นที่เขต ได้แก่ สถานีสนามกีฬาแห่งชาติ สถานีราชดำริ (สายสีลม) สถานีชิดลม และสถานีเพลินจิต (สายสุขุมวิท) การสัญจรทางน้ำก็ยังมีอยู่ คือ เรือด่วนที่บริการในคลองแสนแสบ ซึ่งเป็นคลองแบ่งเขตปกครองแคบ ๆ ทางทิศเหนือ

ชุมชนวัดดวงแข เป็นชุมชนที่ได้รับการขนานนามว่าเป็นพื้นที่ 1 ใน 5 ที่มีปัญหาไม่มีการทำกิจกรรมส่วนมากคนในชุมชนจะประกอบอาชีพค้าขายเดิม อยู่แล้วและไม่มีตลาดรับรองที่สำคัญประชาชนในชุมชนมักจะไม่มีควมสามัคคีกันแบ่งเป็นพรรคเป็นฝ่าย การมีส่วนร่วมไม่ค่อยมีขาดการสนับสนุนทั้งด้านการเงินและบุคลากรที่จะมาให้ความรู้และสนับสนุนการทำกิจกรรม การหล่อหลอมให้ชาวชุมชนในแต่ละที่ให้เป็นหนึ่งเดียวค่อนข้างทำได้ยาก อีกทั้งมีปัญหายาเสพติด อาชญากรรม และการพนัน

#### 4.1.5.ชุมชนดอนเมือง<sup>5</sup>



เขตดอนเมืองตั้งอยู่ทางเหนือสุดของกรุงเทพมหานคร มีอาณาเขตติดต่อกับพื้นที่ปกครองต่าง ๆ เรียงตามเข็มนาฬิกา ทิศเหนือ ติดต่อกับอำเภอเมืองปทุมธานีและอำเภอลำลูกกา (จังหวัดปทุมธานี) มีคลองบ้านใหม่ คลองเปรมประชากร แนวเส้นตรงผ่านแนวรั้วบริษัทดอนเมืองพัฒนา แนวรั้วหมู่บ้านวังทอง แนวรั้วโรงเรียนมัธยมสังคีตวิทยา กรุงเทพมหานคร และแนวรั้วอนุสรณ์สถานแห่งชาติ เป็นเส้นแบ่งเขต ทิศตะวันออก ติดต่อกับเขตสายไหมและเขตบางเขน มีถนนพหลโยธินและคลองถนนเป็นเส้นแบ่งเขต ทิศใต้ ติดต่อกับเขตหลักสี่ มีคลองวัดหลักสี่ คลองเปรมประชากร และคลองตาอูฐเป็นเส้นแบ่งเขต ทิศตะวันตก ติดต่อกับอำเภอปากเกร็ด (จังหวัดนนทบุรี) มีคลองประปาเป็นเส้นแบ่งเขต

ดอนเมือง เป็นพื้นที่ ๆ ราบสูงน้ำท่วมไม่ถึง อยู่ทางตอนเหนือของกรุงเทพมหานคร เดิมเป็นพื้นที่ป่าสะแกและทุ่งนา เป็นที่อยู่อาศัยของสัตว์ป่าต่าง ๆ เช่น ช้าง เป็นต้น เดิมพื้นที่บริเวณนี้มีชื่อเรียกว่า ดอนอีเหี้ยม เนื่องจากมีนกเหี้ยมและนกแร้งอาศัยหากินอยู่เป็นจำนวนมาก มีจำนวนประชากรอาศัยอยู่ราว 50 หลังคาเรือน โดยมากจะอาศัยอยู่ตามริมท่าอากาศยานดอนเมืองในปัจจุบัน และริมคลองเปรมประชากร การคมนาคมมีแต่เพียงทางรถไฟที่จะเข้ากรุงเทพมหานคร หรือออกไปสู่ต่างจังหวัดเท่านั้น ต่อมาในปี พ.ศ. 2469 ทางกรมได้พิจารณาจัดตั้งกองการบิน สังกัดกองทัพบกขึ้น ซึ่งภายหลังได้ยกฐานะเป็นกองทัพอากาศ พร้อมทั้งได้ขอพระราชทานเปลี่ยนชื่อจากดอนอีเหี้ยมเป็น ดอนเมือง โดยอยู่ในฐานะตำบลดอนเมืองและต่อมาเป็นตำบลลาดบางเขน อำเภอบางเขน จังหวัดพระนคร จนกระทั่งในปี พ.ศ. 2515 ได้มีประกาศคณะปฏิวัติจัดตั้งกรุงเทพมหานครขึ้นแทนที่นครหลวงกรุงเทพธนบุรีซึ่งเกิดจากการรวมกันของจังหวัดพระนครและจังหวัดธนบุรี อำเภอบางเขนได้รับการเปลี่ยนแปลงฐานะเป็นเขตบางเขน ส่วนตำบลต่าง ๆ ในท้องที่ก็มีฐานะเป็นแขวง

<sup>5</sup> ข้อมูลจากเว็บไซต์เขตคลองเตย <http://www.bangkok.go.th/donmuang> (สืบค้นเมื่อวันที่ 27 มกราคม 2559)

ภายหลังพื้นที่เขตบางเขนมีความเจริญและมีประชากรหนาแน่นขึ้น พื้นที่บางแห่งอยู่ไกลจากสำนักงานเขต กระทรวงมหาดไทยจึงได้รวมแขวงสีกัน แขวงทุ่งสองห้อง และแขวงตลาดบางเขนจัดตั้ง เขตดอนเมือง กรุงเทพมหานคร ในวันที่ 4 กันยายน พ.ศ. 2532 จากนั้นก็ได้มีประกาศกระทรวงมหาดไทยเปลี่ยนแปลงพื้นที่ เขตดอนเมืองและจัดตั้งเขตหลักสี่เมื่อวันที่ 14 ตุลาคม พ.ศ. 2540 ทำให้แขวงตลาดบางเขนถูกแบ่งออกเป็นสองส่วน คือส่วนที่แยกไปรวมกับเขตหลักสี่กับส่วนที่ยังอยู่ในเขตดอนเมือง ต่อมากรุงเทพมหานครจึงประกาศจัดตั้งแขวงสีกันเต็มพื้นที่เขตดอนเมือง โดยรวมพื้นที่แขวงตลาดบางเขนเดิมเข้าไว้ด้วยกันเพื่อความชัดเจนในการปกครอง เนื่องจากยังไม่มีประกาศกำหนดแนวพื้นที่แขวงให้มีความชัดเจนแน่นอน ทำให้เกิดความสับสนแก่ประชาชนและเจ้าหน้าที่ผู้ปฏิบัติงาน กรุงเทพมหานครจึงเปลี่ยนแปลงพื้นที่แขวงสีกัน และตั้งแขวงดอนเมือง และแขวงสนามบินขึ้นมาเมื่อปี พ.ศ. 2552

วันที่ 20 กรกฎาคม พ.ศ. 2552 หม่อมราชวงศ์สุขุมพันธุ์ บริพัตร ผู้ว่ากรุงเทพมหานครได้ลงนามในประกาศเปลี่ยนแปลงพื้นที่แขวงสีกัน และตั้งแขวงดอนเมือง แขวงสนามบิน เขตดอนเมือง[4] โดยมีผลใช้บังคับเมื่อวันที่ 21 กันยายน ปีเดียวกัน ส่งผลให้ปัจจุบัน เขตดอนเมืองแบ่งหน่วยการปกครองย่อยออกเป็น 3 แขวง (khwaeng) ได้แก่ 1. สีกัน (Si Kan) 2.ดอนเมือง(Don Mueang) 3.สนามบิน(Sanam Bin)

ด้านสังคม ชุมชนดอนเมืองเป็นชุมชนแออัดที่มีปัญหาสังคมและสิ่งแวดล้อมในชุมชนค่อนข้างมากและเป็นชุมชนที่มีปัญหาด้านยาเสพติดอยู่ในระดับกลางถึงรุนแรง ขณะเดียวกันเจ้าหน้าที่จะต้องลงพื้นที่ เข้าไปในชุมชนอยู่เป็นระยะ อีกทั้งเป็นชุมชนที่มีปัญหาหลายประเด็น โดยเฉพาะประเด็นด้านการพนัน เนื่องจากเป็นที่ตั้งของบ่อนการพนันชื่อดังและมีปัญหาเรื่องผู้อัทธิพลและเจ้าหน้าที่หน่วยงานราชการเข้าไปเกี่ยวข้องกับการเปิดบ่อนการพนัน

จากการข้อมูลบริบทพื้นที่ศึกษาชุมชนและภูมิหลังของการศึกษา เพื่อสะท้อนให้เห็นที่มาของชุมชนเกี่ยวกับเยาวชนกับการพนัน ปัจจัยเสี่ยง ความเปราะบาง และผลกระทบทางสังคม ผู้วิจัยนำเสนอแบ่งผลการศึกษาในแต่ละชุมชนทั้ง 5 ชุมชนประกอบด้วย ชุมชนตึกแดง ชุมชนเตาปูน ชุมชนคลองเตย ชุมชนดอนเมือง และชุมชนวัดดวงแข บริบทพื้นที่ศึกษาชุมชนและภูมิหลังของการศึกษาจะแสดงให้เห็นว่าเหตุใดชุมชนทั้ง 5 ชุมชนถึงได้รับการคัดเลือกให้เป็นชุมชนต้นแบบในการศึกษา อย่างไรก็ตาม ปัจจัยเสี่ยงในการเล่นพนันของเยาวชน ความเปราะบางของเยาวชนในการเล่นพนัน ผลกระทบทางสังคมต่อการเล่นพนันของเยาวชน ในแต่ละชุมชนย่อมมีความแตกต่างกันในประเด็นศึกษาและพื้นฐานครอบครัว ชุมชนและสังคม อีกทั้งระดับการศึกษาก็เป็นตัวกำหนดพฤติกรรมและปัจจัยเสี่ยงดังกล่าว เพื่อสนับสนุนองค์กรที่ให้ความช่วยเหลือเยาวชนจากปัญหาการพนันได้ดำเนินการตามขั้นตอนและกระบวนการ

## 4.2. บริบทพื้นที่ศึกษากับประเด็นการวิจัย

หัวข้อ 4.1. เป็นการกล่าวถึงประวัติศาสตร์สังคมของชุมชนที่ได้รับการคัดเลือกเป็นชุมชนที่ใช้ในการเก็บข้อมูลจำนวน 5 ชุมชนประกอบด้วย ชุมชนตึกแดง ชุมชนเตาปูน ชุมชนคลองเตย ชุมชนวัดดวงแข และชุมชนดอนเมือง โดยแสดงให้เห็นว่าชุมชนที่คัดเลือกมามีลักษณะทางกายภาพที่เอื้อให้เกิดชุมชนแออัด การกระจุกตัวของประชากรในพื้นที่ อาณาบริเวณที่เต็มไปด้วยความเสี่ยงทางมลพิษและความเสี่ยงอื่นๆ ในหัวข้อนี้จึงเป็นการกล่าวถึงบริบทพื้นที่ศึกษากับประเด็นที่เกี่ยวข้องกับการวิจัย คือ ปัจจัยเสี่ยง ความเปราะบางและผลกระทบทางสังคม กับการพนันและเยาวชน

### 4.2.1. ชุมชนเมืองกับการกระจายตัวของการพนัน

ผู้วิจัยได้ใช้แนวคิดในทางสังคมวิทยาในการทำความเข้าใจประเด็นชุมชนเมืองกับการกระจายตัวของการพนัน ซึ่งในการศึกษาชุมชนศึกษา (Community study) แบ่งชุมชนออกเป็น 2 แบบ คือ ชุมชนชนบท (Rural) และเมือง (Urban) และราชบัณฑิตยสถาน (2524 อ้างในปฐมฤกษ์ เกตุทัต, 2552) ได้ให้ความหมายของคำว่า ชนบทและเมืองไว้ดังนี้

- (1) ชนบท หมายถึง ส่วนที่อยู่นอกเขตเมืองหรือเขตเทศบาล มีประชากรที่เลี้ยงชีพด้วยการเกษตรกรรมเป็นสำคัญ มีระเบียบสังคมที่สอดคล้องกับลักษณะชุมชนแบบหมู่บ้าน ตั้งบ้านเรือนเป็นกลุ่มก้อน หรือการจัดกระจายตามลักษณะภูมิประเทศหรือตามประเพณีนิยม
- (2) เมือง เป็นชุมชนแบบหนึ่ง เช่น ในสหรัฐอเมริกา ชุมชนเมือง ก่อน พ.ศ. 2453 หมายถึงเขตที่มีจำนวนประชากรตั้งแต่ 8,000 คนขึ้นไป แต่หลังจากปี พ.ศ. 2453 หมายถึงเขตที่มีจำนวนประชากรตั้งแต่ 2,500 คนขึ้นไป ส่วนในประเทศไทยกำหนดให้เขตเทศบาล ที่มีจำนวนประชากรตั้งแต่ 10,000 คนขึ้นไป เป็นเขตเมือง

ในปัจจุบันจะพบว่า ความเจริญก้าวหน้าของชุมชนเมืองทำให้เกิดการอพยพของประชากรในเขตชนบทเข้ามาในเขตเมืองมากขึ้น เมื่อในเขตเมืองมีความหนาแน่นมากขึ้น เกิดการเปลี่ยนแปลงทางเศรษฐกิจและสังคม ความเสื่อมโทรมในตัวเมืองมีมากขึ้น การขยายตัวของเมืองก็จะเกิดขึ้นตามมา ทำให้มีการกระจายตัวของประชากรเมือง (Decentralization) เข้าครอบครอง (Dominate) พื้นที่ใหม่ที่อยู่บริเวณรอบ ๆ เมือง พื้นที่ที่รองรับการขยายตัวของเมืองก็คือ ชานเมือง (Suburb) พจนานุกรมศัพท์สังคมวิทยา (ราชบัณฑิตยสถาน 2524) อธิบายว่า ชานเมือง หมายถึง ส่วนที่อยู่รอบ ๆ เมืองใหญ่หรือเมืองเล็ก และมีระบบเศรษฐกิจขึ้นอยู่กับเมือง ถึงแม้จะจัดเขตบริหารการปกครองแยกออกมาจากเมืองก็ตาม

Douglass (1970) อธิบายว่า ชานเมืองสามารถพิจารณาได้จากความหนาแน่นของประชากร โดยประชากรที่อยู่ในชานเมืองจะมีความหนาแน่นน้อยกว่าประชากรที่อยู่บริเวณใจกลางเมือง อีกทั้งมีระยะห่างจากศูนย์กลางเมืองมาก



Donalson (1969) อธิบายว่า ชานเมืองคือบริเวณที่ประชาชนตั้งถิ่นฐานที่อยู่อาศัยอยู่ในรัศมีที่สามารถเดินทางมาทำงานในเขตเมืองได้เป็นประจำวัน มีการพึ่งพาอาศัยระบบเศรษฐกิจและสังคมจากเขตเมืองศูนย์กลาง แต่บางทีก็เป็นอิสระจากเมืองศูนย์กลาง

Seligman (1934) อธิบายว่า ชานเมืองเป็นกลุ่มชุมชนที่อยู่ล้อมรอบติดกับเขตเมืองศูนย์กลาง

Theodorsen and Theodorson (1969) อธิบายว่า ชานเมือง หมายถึง ชุมชนเล็ก ๆ ซึ่งเป็นส่วนหนึ่งของเมือง มีพื้นที่ติดต่อและขึ้นอยู่กับเมืองศูนย์กลาง เมืองศูนย์กลางนั้นอาจจะเป็นไม่เป็นเมืองหลวงของประเทศก็ได้ ชานเมืองจะแยกการปกครองจากเมืองศูนย์กลาง แต่ยังพึ่งพาอาศัยระบบเศรษฐกิจจากเมืองศูนย์กลางอยู่

สรุปได้ว่า ชานเมืองเป็นพื้นที่ที่อยู่รอบ ๆ เมือง มีประชากรอาศัยอยู่ร่วมกันหนาแน่นน้อยกว่าเมืองแต่มากกว่าชนบท ประชากรในเขตชานเมืองสามารถมาทำงานที่เมืองแบบไปกลับได้ ถึงแม้ว่าเขตชานเมืองจะแยกการปกครองจากเขตเมืองแต่ก็ยังพึ่งพาอาศัยระบบเศรษฐกิจจากเมืองอยู่บ้าง ก่อนที่ชานเมืองจะกลายมาเป็นเมือง (Urbanization) พื้นที่ของชานเมืองจะมีลักษณะเป็นที่โล่งว่างและมีประชากรอาศัยอยู่อย่างเบาบาง การที่ชานเมืองเป็นบริเวณที่สามารถรองรับการกระจายตัวของเมืองได้เป็นอย่างดีนั้น มีปัจจัยสนับสนุนดังนี้ (ไพบุลย์ ช่างเรียน 2516 : 250-251 อ้างในปฐมฤกษ์ เกตุทัต, 2552)

1. ปัจจัยด้านการคมนาคม (Mass communication) การสร้างเส้นทางคมนาคมติดต่อระหว่างชานเมืองกับตัวเมือง ทำให้เกิดความสะดวกรวดเร็วในการเคลื่อนไหว เมื่อมีการเคลื่อนไหวได้รวดเร็วและได้มากหนที่นั้นก็มีความเจริญเกิดขึ้น ผู้คนอพยพไปอยู่มากขึ้น

2. ปัจจัยด้านที่อยู่อาศัย การออกไปจัดทำที่ดินหรือที่อยู่อาศัยบริเวณชานเมืองนั้น ทำให้สามารถมีบริเวณบ้านกว้างขวาง ราคาพอสมควรพอที่จะทำให้ผู้มีรายได้ปานกลางหาซื้อได้

3. ปัจจัยด้านที่ตั้ง (Location) การสร้างสถานที่ราชการของรัฐบาล มีส่วนช่วยให้เกิดชุมชนขึ้นอย่างรวดเร็ว ทั้งนี้เพราะประชาชนเห็นว่าเมื่อมีสถานที่ราชการของรัฐบาลเกิดขึ้นแล้ว การบริการสาธารณต่าง ๆ เช่น ไฟฟ้า น้ำประปา ถนนหนทางและความปลอดภัยก็จะติดตามมาด้วยรวมทั้งสืบเนื่องมาจากนโยบายของรัฐบาลที่สนับสนุนให้มีการสร้างโรงงานอุตสาหกรรมขึ้นในเขตชานเมือง เมื่อเกิดย่านอุตสาหกรรมขึ้นแล้ว ก็จำเป็นต้องมีคณาจาง จึงทำให้เกิดแหล่งที่อยู่อาศัยบริเวณเขตอุตสาหกรรมเพื่อความสะดวกในการทำงาน

4. ปัจจัยด้านการลงทุนของนักจัดสรรที่ดิน เมื่อบริเวณรอบ ๆ เมืองมีระบบคมนาคมที่สะดวกรวดเร็วในการเคลื่อนไหว ทำให้มีนักเก็งกำไรในการจัดสรรที่ดินเกิดขึ้น โดยทำการจัดสรรที่ดินและจัดทำสิ่งอำนวยความสะดวกต่าง ๆ เช่น ไฟฟ้า น้ำประปา ถนน เพื่อเป็นการจูงใจความต้องการของประชาชนที่อยู่อาศัย

5. ปัจจัยด้านบทบาทของการเดินทางไปกลับ (Commuter) โดยอาศัยผลจากความสะดวกรวดเร็วของการคมนาคมเข้ามาทำงานและอาศัยบริการต่าง ๆ ในตัวเมืองกลับออกไปในตอนเย็นซึ่งก่อให้เกิดการอพยพของประชากรที่อยู่อาศัยในเมืองออกไปอยู่ในเขตชานเมืองมากขึ้น

การขยายตัวของชานเมือง เป็นลักษณะของการเปลี่ยนแปลงที่เกิดจากการขยายตัวของเมือง เมื่อชานเมืองมีประชากรเคลื่อนย้ายเข้าไปตั้งถิ่นฐานหนาแน่นมากขึ้น มีความเจริญทั้งด้านสาธารณูปโภค และอุปโภค สิ่งเหล่านี้เป็นเครื่องชี้ส่วนหนึ่งของลักษณะกระบวนการกลายเป็นเมืองนั่นเอง

การขยายตัวของเมืองขนาดใหญ่ในหลาย ๆ ประเทศ ทำให้เกิดชุมชนเมืองขึ้นใหม่ในเขตชานเมืองที่อยู่โดยรอบ จนเกิดเป็นชุมชนเมืองที่เรียกว่ามหานคร (Metropolis) ซึ่งเป็นชุมชนเมืองขนาดใหญ่ที่ล้อมรอบด้วยเมืองหลาย ๆ เมือง การเติบโตและการกระจายตัวของพื้นที่ที่เป็นมหานคร จะเป็นไปอย่างต่อเนื่องจนเกิดเป็นพื้นที่เมืองประเภทใหม่ที่เรียกว่ามหานครหลวง (Megalopolis) ที่ประกอบไปด้วยมหานครหลาย ๆ มหานคร

Gould and Kobb (1964) อธิบายว่า ความเป็นเมืองมีหลายความหมายดังนี้

1.ความเป็นเมืองอาจหมายถึงการกระจาย (Diffused) ของอิทธิพลสังคมเมืองไปสู่สังคมชนบท คำว่า “อิทธิพล” ที่ได้กระจายไปนั้นหมายถึงขนบธรรมเนียมและลักษณะ (Trait) ของเมือง

2.ความเป็นเมืองหมายถึง ปรากฏการณ์ของลักษณะสังคมเมืองที่เกิดขึ้น หรือลักษณะของสังคมเมืองในแง่ประชากร คำนิยามนี้พบเสมอ ๆ ในหนังสือของสังคมวิทยาชนบท กล่าวคือ การปฏิวัติทางด้านวัฒนธรรมในเขตชนบทได้กลายเป็นวัฒนธรรมแบบสังคมเมือง

3.นักประชากรศาสตร์เข้าใจความเป็นเมืองว่าเป็นกระบวนการของประชากรที่มารวมกันอยู่อย่างหนาแน่น มีความหมายสำคัญที่ว่าเป็นกระบวนการหนึ่งของการเคลื่อนไหวจากที่ไม่ใช่สังคมเมืองไปเพื่อให้ถึงความสมบูรณ์ของลักษณะเมืองของประชาชนที่มารวมอยู่อย่างหนาแน่น

4.ความเป็นเมือง เป็นกระบวนการของการรวมตัวอยู่อย่างหนาแน่นของประชากรซึ่งในอัตราของประชากรในเมือง ต่อประชากรทั้งหมดที่เพิ่มขึ้น

จากที่ได้กล่าวมาในข้างต้นเกี่ยวกับแนวคิดทฤษฎีที่นำมาใช้ในการทำความเข้าใจบริบทพื้นที่ศึกษา ซึ่งเน้นพื้นที่ชุมชนเมืองเป็นอาณาบริเวณหลัก (Settings) ในการทำความเข้าใจประเด็นการวิจัยที่เกี่ยวข้องกับการพนันและเยาวชน และผู้วิจัยใช้เป็นแนวทางในการออกแบบวิธีวิทยาการวิจัยที่เกี่ยวข้อง โดยกำหนดพื้นที่ชุมชนโดยใช้หลักคิดว่าด้วยชุมชนเมื่อ ประเด็นการพนันวัยรุ่น ชุมชนที่ใช้ในการศึกษา ผู้ให้ข้อมูลหลักที่อาศัยอยู่ในชุมชน (Key Informant) เพื่อเป็นแนวทางในการหาคำตอบการวิจัยประกอบกับพิจารณาจากงานวิจัยที่เกี่ยวข้องอื่นๆ ที่เคยศึกษามาแล้วในการศึกษาการพนันกับเยาวชน

#### 4.2.2. การคัดเลือกชุมชนกับประเด็นวิจัย

การคัดเลือกชุมชนกับประเด็นการวิจัย ผู้วิจัยใช้การทบทวนเอกสารวิจัย (Documentary research) เพื่อกำหนดชุมชนที่ใช้ในการวิจัยอาศัยทฤษฎีการกระจายตัวของเมือง ของ Ernest W. Burgess มีชื่อว่าทฤษฎีวงแหวน (Concentric Zone Theory) อธิบายการขยายตัวของเมืองจะมีลักษณะเป็นรูปแบบวงแหวน เป็นรัศมีวงกลมต่อเนื่องจากเขตศูนย์กลาง และแบ่งพื้นที่ของเมืองออกเป็น 5 เขตมาเป็นแนวทางในการคัดเลือก ดังนี้ (ปฐมฤกษ์ เกตุทัต, 2552)

เขตที่ 1 เป็นเขตศูนย์กลางธุรกิจ (The Central Business District : C.B.D.) ประกอบด้วยร้านค้า ห้างสรรพสินค้า โรงภาพยนตร์ โรงแรม ธนาคาร และสำนักงานทางเศรษฐกิจ การปกครอง กฎหมาย เป็นต้น เป็นเขตที่มีคนหนาแน่นเวลากลางวันเพื่อทำธุรกิจและงานตามหน่วยงานต่าง ๆ มีคนจำนวนน้อยที่ตั้งบ้านเรือนอยู่อย่างถาวร เพราะส่วนใหญ่จะเดินทางไปพักอาศัยอยู่ที่เขตรอบนอก

เขตที่ 2 เป็นเขตศูนย์กลางการขนส่ง (The zone in transition) หรือบางครั้งอาจเรียกว่าเป็นเขตขายส่งและอุตสาหกรรมเบา (Wholesale and light manufacturing zone) รวมทั้งเป็นย่านโรงงาน อุตสาหกรรมเก่า ๆ เป็นเขตที่มีปัญหาสังคมจำนวนมาก เช่น มีอัตราของการก่ออาชญากรรมสูง เป็นบริเวณของกลุ่มคนที่มีฐานะทางเศรษฐกิจต่ำที่อพยพมาจากชนบท พักอาศัยอยู่ในบ้านราคาถูกและทรุดโทรมใกล้ ๆ โรงงานอุตสาหกรรม เพื่อประหยัดค่าใช้จ่ายในการเดินทางไปทำงาน แต่เมื่อคนกลุ่มนี้มีฐานะทางเศรษฐกิจดีขึ้น ก็จะย้ายออกไปอยู่ในที่แห่งใหม่ กรรมสิทธิ์ในการครอบครองที่ดินในเขตนี้จะเป็นของชนชั้นสูงที่ดำเนินกิจการในลักษณะของการให้ผู้อื่นเช่า ผู้พักอาศัยในเขตนี้มีจำนวนน้อยที่มีที่ดินเป็นของตนเอง

เขตที่ 3 เป็นเขตที่อยู่อาศัยของกรรมกรและผู้ใช้แรงงาน (The zone of workingmens' homes) ที่ย้ายออกมาจากเขตศูนย์กลางการขนส่ง สภาพที่อยู่อาศัยของคนในเขตนี้จะมีสภาพดีกว่าคนที่อาศัยอยู่ในเขตศูนย์กลางการขนส่ง บ้านเรือนจะปลูกอยู่ในระยะห่างกันไม่ชิดติดกันเหมือนกับสลัม และเมื่อครอบครัวใดมีฐานะดีขึ้นก็จะย้ายออกไปอยู่ในเขตชนชั้นกลางต่อไป

เขตที่ 4 เป็นเขตชนชั้นกลาง (The middle class zone) มีที่พักอาศัยประเภทห้องชุด โรงแรม บ้านเดี่ยวสำหรับครอบครัวเดี่ยว ผู้อาศัยอยู่ในเขตนี้ส่วนใหญ่เป็นชนชั้นกลาง เจ้าของธุรกิจขนาดเล็ก ผู้ประกอบวิชาชีพอิสระ พ่อค้า และรวมถึงชนชั้นผู้บริหารระดับกลาง

เขตที่ 5 เป็นเขตที่พำนักอาศัยชานเมือง (The commuters' zone) มีเส้นทางคมนาคมที่สะดวกในการเดินทางเข้าไปทำงานหรือประกอบธุรกิจในเมือง เขตนี้จะมีทั้งชนชั้นกลางค่อนข้างสูง และชนชั้นสูง ที่เดินทางด้วยรถประจำทางและรถส่วนตัวเข้าไปทำงานเมืองและกลับออกมาพักอาศัยในเขตนี้

อย่างไรก็ดี Concentric Zone Theory มีข้อจำกัดในการแบ่งชุมชนออกเป็นเขตต่างๆ ซึ่งในปัจจุบันชุมชนไม่สามารถแบ่งแยกออกเป็นเขตต่างๆ ได้ชัดเจน Chauncy D. Harris and Edward L. Ullman (1978 อ้างถึงใน ปฐมฤกษ์ เกตุทัต, 2552) อธิบายว่า การขยายตัวของเมืองเกิดมาจากหลายจุดศูนย์กลาง ไม่ได้เกิดมาจากศูนย์กลางที่ใดที่หนึ่งเพียงแห่งเดียว เพราะในยุคปัจจุบันเมืองอุตสาหกรรม มีการพัฒนาศูนย์กลางด้านธุรกิจ ศูนย์กลางด้านอุตสาหกรรม และศูนย์กลางด้านที่อยู่อาศัยเกิดขึ้นจากหลายแห่ง และได้เสนอแนวความคิดการขยายตัวของเมืองว่าเกิดจากหลายจุดศูนย์กลางมี 4 ประการดังนี้

1. ธุรกิจแต่ละประเภท มีความต้องการใช้ทรัพยากรและสิ่งอำนวยความสะดวกที่แตกต่างกัน ธุรกิจที่ต้องการใช้ทรัพยากรและสิ่งอำนวยความสะดวกเหมือนกัน จะมารวมตัวอยู่บริเวณที่มีทรัพยากรและสิ่งอำนวยความสะดวกให้ใช้เหมือนกัน เช่น เขตค้าปลีกจะตั้งอยู่ในทำเลที่ลูกค้าสามารถเดินทางเข้ามาซื้อสินค้าได้ง่าย และสะดวกจากทุกทิศทางของเมือง เขตเมืองท่าจะตั้งอยู่บริเวณริมฝั่งแม่น้ำหรือทะเล เขตอุตสาหกรรมหนัก เป็นเขตที่ต้องการพื้นที่ขนาดใหญ่ที่ติดกับเส้นทางคมนาคมขนส่ง เช่น แม่น้ำ ทะเล ถนน หรือใกล้กับเส้นทางรถไฟเพื่อสะดวกในการขนส่ง เป็นต้น

2. ธุรกิจที่เหมือนกันมักจะมีการรวมตัวอยู่บริเวณเดียวกัน เพื่อให้เกิดประโยชน์ในเชิงการค้าจากการเปรียบเทียบและเลือกซื้อสินค้าของลูกค้า เช่น ตัวแทนจำหน่ายรถยนต์จะไปรวมกลุ่มเป็นย่านขายรถยนต์ ทำให้ผู้ซื้อสามารถเปรียบเทียบคุณสมบัติและราคากับผู้ค้ารายอื่น ๆ ได้ง่าย

3. การใช้ที่ดินของธุรกิจที่แตกต่างกันทำให้เกิดความขัดแย้งต่อกันและไม่สามารถอยู่ร่วมกันได้ เช่น พื้นที่สำหรับอยู่อาศัยไม่สามารถอยู่ในบริเวณเดียวกับเขตอุตสาหกรรม เพราะ พื้นที่สำหรับอยู่อาศัยต้องการความสงบ มีการขนส่งที่ดี และไม่มีปัญหามลภาวะ แต่เขตอุตสาหกรรมเป็นเขตที่มีเสียงดัง มีการขนส่งและใช้ยานพาหนะทั้งวัน และมีปัญหามลภาวะ

4. บริเวณที่มีราคาที่ดินสูงมากเป็นอุปสรรคทำให้ธุรกิจบางประเภทไม่สามารถเข้าไปทำธุรกิจได้ เพราะต้องเสียค่าใช้จ่ายเป็นค่าที่ดินในราคาแพงทำให้ไม่คุ้มกับการลงทุนและผลกำไรที่ได้รับ นักลงทุนจึงต้องหาทำเลที่ตั้งแหล่งใหม่ที่เหมาะสมกับธุรกิจของที่จะดำเนินการ

นอกจากนี้ ข้อมูลชุมชนกรุงเทพมหานคร (2552) อธิบายความหมายของชุมชน หมายถึง ชุมชนแออัด ชุมชนชานเมือง เคหะชุมชน หมู่บ้านจัดสรร และชุมชนเมืองที่กรุงเทพมหานครกำหนดขึ้น ทั้งนี้ โดยทำเป็นประกาศกรุงเทพมหานคร มีรายละเอียดดังนี้

1. ชุมชนแออัด หมายถึง ชุมชนส่วนใหญ่ที่มีอาคารหนาแน่น ไร้ระเบียบและชำรุดทรุดโทรม ประชาชนอยู่อย่างแออัด มีสภาพแวดล้อมไม่เหมาะสมอันอาจเป็นอันตรายต่อสุขภาพอนามัยและความปลอดภัยของผู้อยู่อาศัย โดยให้ถือเกณฑ์ความหนาแน่นของบ้านเรือนอย่างน้อย 15 หลังคาเรือนต่อพื้นที่ 1 ไร่

2. ชุมชนชานเมือง หมายถึง ชุมชนที่กรุงเทพมหานครได้จัดทำเป็นประกาศกำหนดชุมชน โดยมีพื้นที่ดำเนินการด้านเกษตรกรรมในเขตกรุงเทพมหานครรอบนอกเป็นส่วนใหญ่ มีบ้านเรือนไม่แออัด แต่ขาดการวางแผนทางด้านผังชุมชน เช่น ทางระบายน้ำ ทางเดินเท้า เพื่อป้องกันการเกิดปัญหา น้ำท่วมขัง การสัญจรไปมาของประชาชนในชุมชน

3. ชุมชนหมู่บ้านจัดสรร หมายถึง ชุมชนที่มีบ้านจัดสรรที่เป็นที่อยู่อาศัย และดำเนินการในภาคเอกชน ในเขตกรุงเทพมหานคร โดยมีลักษณะบ้านเป็นบ้านเดี่ยวที่มีบริเวณ ทาวเฮาส์ ตึกแถว หรือบ้านแฝด สภาพทั่วไปควรจะต้องมีการพัฒนา เช่น ทางระบายน้ำ ขยะ ทางเท้า ซึ่งกรุงเทพมหานครพิจารณาถึงความต้องการของประชาชนและความเหมาะสมในการที่จะเข้าไปดำเนินการพัฒนา ซึ่งจะได้จัดทำเป็นประกาศกำหนดชุมชน

4. เคหะชุมชน หมายถึง ชุมชนที่ได้รับการจัดตั้งดำเนินการและดูแลโครงการโดยการเคหะแห่งชาติ มีสภาพเป็นแฟลต และกรุงเทพมหานครเข้าไปดำเนินการ ในด้าน ทางระบายน้ำ ขยะ ทางเท้า เศรษฐกิจ สังคม อนามัยและอื่น ๆ

5. ชุมชนเมือง หมายถึง ชุมชนที่มีความหนาแน่นของบ้านน้อยกว่าชุมชนแออัด กล่าวคือน้อยกว่า 15 หลัง ต่อ 1 ไร่ แต่มีความหนาแน่นของจำนวนบ้านมากกว่าชุมชนชานเมือง และกรุงเทพมหานครได้จัดทำประกาศกำหนดเป็นชุมชน โดยที่ชุมชนดังกล่าวไม่เป็นชุมชนตามที่กล่าวมาในข้ออื่น ๆ

ผู้วิจัยกำหนดบริบทพื้นที่ศึกษาโดยใช้แนวคิดทฤษฎีที่เกี่ยวข้องกับชุมชนเมือง เป็นแนวทางหลักในการคัดเลือกชุมชนที่ใช้ในการเก็บข้อมูล ดังตารางที่ 4.1. บริบทพื้นที่ศึกษาที่เกี่ยวข้องกับประเด็นวิจัย

ตารางที่ 4.1. บริบทพื้นที่ศึกษาที่เกี่ยวข้องกับประเด็นวิจัย

ชื่อชุมชน	Concentric Zone Theory (Ernest W. Burgess, 1978)	ชุมชนเมือง (กรุงเทพมหานคร, 2552)
เขตบางซื่อ ชุมชนเตาปูน ชุมชนตึกแดง	The zone in transition, The zone of workingmens' homes	ชุมชนแออัด
เขตคลองเตย ชุมชนคลองเตย	The middle class zone, The zone of workingmens' homes	เคหะชุมชน, ชุมชนแออัด
เขตปทุมวัน ชุมชนวัดดวงแข	The Central Business District : C.B.D., The middle class zone	ชุมชนเมือง
เขตดอนเมือง ชุมชนดอนเมือง	The zone in transition The commuters' zone	ชุมชนชานเมือง, หมู่บ้าน จัดสรร

## บทที่ 5

### ผลการศึกษา: พฤติกรรม ปัจจัยเสี่ยง และความเปราะบาง ในการเล่นพนันของเยาวชน

บทนี้เป็นการรายงานข้อมูลการวิจัยจากการเก็บข้อมูลเชิงคุณภาพเพื่อตอบวัตถุประสงค์การวิจัยในการศึกษาปัจจัยเสี่ยงและความเปราะบางในการเล่นพนันของเยาวชน โดยเก็บข้อมูลจากกลุ่มผู้ให้ข้อมูลจากทั้ง 5 ชุมชนที่ได้รับการคัดเลือกเป็นตัวแทนชุมชนในการเก็บข้อมูลการวิจัยเรื่องเยาวชนกับการพนัน ปัจจัยเสี่ยง ความเปราะบางและผลกระทบทางสังคม โดยแบ่งข้อมูลออกเป็น 3 ส่วนคือ พฤติกรรมที่เกี่ยวข้องกับการเล่นพนันของเยาวชน ปัจจัยเสี่ยงในการเล่นพนันของเยาวชน และ ความเปราะบางในการเล่นพนันของเยาวชน

#### 5.1. พฤติกรรมที่เกี่ยวข้องกับการเล่นพนันของเยาวชน

จากการศึกษาและลงพื้นที่เก็บข้อมูลจากเยาวชน พบว่า เยาวชนในแต่ละชุมชนต่างมีรูปแบบพฤติกรรม หรือวิถีชีวิตที่แปรผัน และเชื่อมโยงไปกับบริบทของพื้นที่ เช่น หากเป็นพื้นที่ที่มีบ่อนการพนันอยู่ในพื้นที่ มีสถานประกอบการจำนวนมาก ทำให้เยาวชนเกิดความใกล้ชิดและเข้าไปมีส่วนร่วมอันเนื่องจากเหตุปัจจัยผลึกและดึงดูดต่างๆ ได้แก่ ภาวะเศรษฐกิจ ความแออัดของชุมชน ระบบเศรษฐกิจที่ฟู่ฟ่าของพื้นที่ ระบบสังคมวัฒนธรรมแบบบริโภคนิยม วัฒนธรรมเลียนแบบ แข่งขันหรือระบบเครือข่ายเพื่อนพ้องหรือญาติพี่น้อง ชักนำ ซึ่งสอดรับ ทำให้เกิดแหล่งพักอาศัย แหล่งบันเทิงสถานบริการและ ระบายมุขต่างๆ ตามมา โดยเฉพาะในหอพัก ร้านคาราโอเกะ ผับ ร้านเหล้าตอง ร้านเกมส์จำนวนมาก ฯลฯ ทำให้กลุ่มเยาวชนมีวิถีชีวิต พฤติกรรมเสี่ยงที่หลากหลายส่งผลต่อพฤติกรรมเสี่ยงในการเข้าสู่การพนันของเยาวชน ได้แก่ ช่วงเย็นหลังเลิกงานเยาวชนจะไปดื่มเหล้า แล้วจึงไปเที่ยวกลางคืนตามสถานบันเทิงต่างๆ การดื่มเหล้า การเล่นเกม และการมีเพศสัมพันธ์ที่ไม่ปลอดภัยและไม่ได้ป้องกัน ในย่านชุมชน มีร้านเกมส์อินเทอร์เน็ตจำนวนมากตั้งอยู่ใกล้สถานศึกษาหรือโรงเรียนกวดวิชา จึงทำให้เด็กวัยเรียนมีโอกาสนี้เรียน และติดเกมส์ เยาวชนที่อยู่ในหมู่บ้านมักนัดรวมกลุ่ม มีลานวัด ลานกีฬา เยาวชนรวมกลุ่มกันเล่นฟุตบอล ตะกร้อ พอเลิกเล่นฟุตบอลแล้วจะไปดื่มเหล้าต่อ ดื่มเหล้าเมา บางครั้งก็มีเรื่องทะเลาะกันในหมู่บ้านมีร้านเหล้าหลายร้าน มีแหล่ง “เหล้าต้ม” ราคาถูกขวดละ 20 บาท เยาวชนชอบมั่วสุมตามที่อ่านหนังสือพิมพ์ในชุมชน รวมกลุ่มพูดคุย นินทา กัน ประลองความเร็ว ในชุมชนไม่มีศูนย์เรียนรู้นอกโรงเรียน พวกที่เรียนก็จะไปเรียน พวกที่ไม่ได้เรียน ชอบแต่งรถ และชิงรถมอเตอร์ไซด์ ตั้งวงเหล้ากันช่วงเย็น ดังเช่นที่เยาวชนคนหนึ่งบอกว่า

“เมื่อมีบ่อนมาตั้ง วิถีชีวิตก็เปลี่ยนไปสมัยนี้โลกเปลี่ยนไป ทันสมัย การติดต่อกันรวดเร็วหมู่บ้านบางแห่งมั่วสุมอบายมุข ผู้ใหญ่ชอบเล่นการพนัน มีเล่นไพ่ ไฮโล รอบดึกจะเปิดวีซีดีไปดูกัน วัยรุ่นและเด็กก็จะดูด้วย สื่อวัยรุ่นมีมากขึ้น” (บอย, สัมภาษณ์ กันยายน 2558)

ขณะที่หลายพื้นที่ชุมชน พฤติกรรมของเยาวชนไม่มีสิ่งเร้ามาก มีร้านคาราโอเกะ และร้านเกมส์บ้างแต่ไม่มาก เยาวชนบางส่วนมักหันมาใช้เวลาว่างในการออกกำลังกาย ในรูปแบบต่างๆ เช่น เล่นฟุตบอล ตะกร้อ

บาสเก็ตบอล ฟุตบอล แบดมินตัน วิ่งและเล่นพิตเนสในสนามกีฬา เล่นดนตรี ดูโทรทัศน์ ดูการ์ตูน อ่านการ์ตูน เล่นคอมพิวเตอร์ เล่นอินเทอร์เน็ต ท่องเว็บไซต์ต่างๆ เพื่อสืบค้นข้อมูลทำรายงาน พูดคุยกับเพื่อนๆรวมกลุ่มกัน ทำรายงาน สำหรับวันหยุดเด็กทำการบ้าน ทำความสะอาดบ้าน เรียนพิเศษซักเสื้อผ้า ซ้อมร้องเพลง ซ้อมดนตรี ซ้อมเต้น ช่วยพ่อแม่ทำงานค้าขาย ไปวัด ไปโบสถ์อ่านคัมภีร์และเล่นดนตรี ไปห้างสรรพสินค้าและดูภาพยนตร์เป็นบางครั้งคราว และในบางพื้นที่มีการรวมกลุ่มเยาวชนเพื่อประชุมแกนนำและทำกิจกรรมที่ศูนย์เยาวชน โรงเรียนสอนเด็กเร่ร่อน ในวันหยุดยาวไปเที่ยวต่างจังหวัดกับพ่อแม่ และในบางชุมชนยังมีการดำเนินงานสร้างเสริมพฤติกรรมสุขภาพโดยการดำเนินงานพัฒนาเด็กและเยาวชนใน รูปแบบเครือข่ายที่เข้มแข็งมีหน่วยงานภาครัฐและเอกชนดำเนินการกิจกรรมพัฒนาเด็กและเยาวชนหลากหลายรูปแบบและมีกลุ่ม/ชมรมเด็กและเยาวชนที่เข้มแข็งจนพัฒนาขึ้นเป็นแหล่งเรียนรู้ทั้งในและนอกชุมชนได้จากการเก็บข้อมูลงานวิจัยในครั้งนี้สามารถจำแนกเยาวชนได้ 2 ระบบ คือ เยาวชนในระบบการศึกษาและเยาวชนนอกระบบการศึกษา

#### 5.1.1. พฤติกรรมในชีวิตประจำวันของเด็กเยาวชนในระบบการศึกษา

จากการศึกษา พบว่าเยาวชนในระบบส่วนใหญ่มีวิถีชีวิตที่คล้ายคลึงกัน โดยจากคำบอกเล่าของเยาวชนหญิง อายุ 18 ปี เรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 6 กล่าวว่า

*“ตื่นนอนตอนเช้าประมาณ 7 โมงเช้า แต่งตัวไปโรงเรียน กลับมาหอบ 4 โมงเย็นตอน 5 โมงไปเรียนพิเศษ เรียนทุกวัน ยกเว้นวันหยุดกลับจากที่เรียนพิเศษ 19.30 น.กลับมาอาบน้ำดูโทรทัศน์แล้วนอนเลย”*

ในขณะที่ข้อมูลจากการสนทนากลุ่มเยาวชนชายและเยาวชนหญิงในระบบการศึกษา พบว่า เยาวชนได้บอกเล่าถึงวิถีชีวิตไว้ว่า

*“วันจันทร์ถึงศุกร์ไปเรียน เรียนเลิกประมาณ 4 โมงแล้วไปเรียนพิเศษ วันเสาร์-อาทิตย์ตื่นนอนตอนเช้าประมาณ 7.30 น. แล้วไปเรียนพิเศษ เรียนทั้งวันเลิกเรียนประมาณ 6 โมงเย็น บางวันก็ไปเล่นฟุตบอลที่โรงเรียนกับเพื่อน”*

จากข้อมูลข้างต้นจะเห็นว่า เยาวชนในระบบส่วนใหญ่มีพฤติกรรม คือ ตื่นนอนตอนเช้าไปเรียนหนังสือ ระหว่างเรียนตั้งใจเรียน มีบางคนไม่ได้อาศัยอยู่กับครอบครัวต้องออกจากบ้านเพื่ออาศัยอยู่ตามหอพักเพราะบ้านไกลไม่สะดวกในการเดินทางไปเรียนเยาวชนกลุ่มนี้แม้จะอยู่ไกลห่างจากพ่อแม่บ้าง แต่ก็ยังมีการติดต่อสัมพันธ์ที่ติดต่อพ่อแม่และพี่น้องอยู่เสมอ ยังรับฟังคำชี้แนะและเสนอแนะแนวทางในการดำเนินชีวิตที่ดีจากพ่อแม่ ยังยึดพ่อแม่ ผู้ปกครองยังเป็นเครื่องยึดเหนี่ยวเป็นที่พึ่งทางใจ ดังเช่นคำอธิบายของเยาวชนชายอายุ 18 ปี เรียนวิทยาลัยเทคนิค ชั้น ปวช.3 ได้สะท้อนถึงเหตุผลในการป้องกันพฤติกรรมเสี่ยงของเขาไว้ว่า

“ไม่ดื่ม ไม่สูบบุหรี่ เพราะพ่อแม่ห้ามไว้”

แม้ว่าบางช่วงจะมีความวิตกกังวล เครียดในเรื่องการเรียน ส่วนใหญ่พบว่ามีการคบหาเพื่อน เยวชนส่วนใหญ่อาศัยอยู่กับครอบครัว ได้ช่วยผู้ปกครองทำงานบ้าน ซักผ้า รีดผ้า ช่วยดูแลน้อง ตอนเย็นเรียน พิเศษ และพบว่า บางกลุ่มใช้เวลาว่างช่วงพัก32หรือตอนเย็นเลิกเรียนก่อนกลับบ้านหรือเรียนพิเศษ จะเล่นเกม ฟังเพลงบนมือถือหรือเล่นเกมที่ร้าน ใช้เวลาว่างหลังการเรียนค้นคว้าหาข้อมูลทางอินเทอร์เน็ต การเผยแพร่สื่อทางอินเทอร์เน็ต จะมีข้อมูลที่หลากหลายทั้งในด้านบวกและด้านลบ ซึ่งสื่อต่างๆ สามารถสร้างค่านิยมที่ถูกต้องเหมาะสมในเยาวชนได้ ในวันหยุดบางกลุ่มเดินทางไปห้างเล่นเกม ชวนกันดื่มเบียร์ ดื่มสุรา สูบบุหรี่ สังสรรค์กันพูดคุยสนุกสนานและดูภาพยนตร์นานๆ ครั้ง บางกลุ่มมีพฤติกรรมสร้างเสริมสุขภาพ ได้แก่ การเล่นดนตรี ซ้อมดนตรีร้องเพลง เล่นกีฬา กีฬาที่เยาวชนส่วนใหญ่ชอบเล่น เช่น ฟุตบอล ตะกร้อ แบดมินตัน วอลเลย์บอล วิ่ง ฟิตเนส แอโรบิค ฯลฯ

### 5.1.2. พฤติกรรมในชีวิตประจำวันของเด็กเยาวชนนอกระบบการศึกษา

ข้อมูลจากการสัมภาษณ์เยาวชนชาย สะท้อนการใช้วิถีชีวิตของเด็กเยาวชนนอกระบบการศึกษาว่า

“ทำงานตั้งแต่ 8 โมงถึง 5 โมงเย็น ขับมอเตอร์ไซด์กลับบ้านประมาณ 2 ทุ่มดูโทรทัศน์และจะเข้านอนประมาณเที่ยงคืน บางวันเลิกงานเพื่อนชวนเที่ยวผับย่านนิคมกลับบ้านประมาณตี 2 ตี 3 ไม่ค่อยได้ออกกำลังกายไม่มีเวลา”

ในขณะที่เยาวชนหญิง อายุ 19 ปี จบ ปวส. บอกเล่าพฤติกรรมของตนว่า

“วันหยุดเสาร์-อาทิตย์จะชอบไปเดินห้าง ไม่ชอบเที่ยวแต่ชอบแต่งตัวและใช้เงินเก่งส่วนมากจะหมกไปกับเสื้อผ้าและเครื่องแต่งตัวมากกว่าอย่างอื่น”

จากข้อมูลข้างต้นจะเห็นว่า วิถีชีวิตเยาวชนนอกระบบการศึกษาส่วนใหญ่ เยาวชนตื่นแต่เช้าไปทำงาน ไม่ได้รับประทานอาหารเช้า เวลาส่วนใหญ่ใช้ทำงานไม่มีเวลาออกกำลังกาย ตอนเย็นรวมกลุ่มเพื่อน เที่ยวผับ สูบบุหรี่ ดื่มสุรา บางกลุ่มที่พบโดยเฉพาะเยาวชนชาย มีการทะเลาะวิวาทชกต่อยกัน แต่งรถเพื่อความสวยงาม และประลองความไวรวมทั้งมีการพนันฟุตบอลกับเพื่อนๆ เพื่อความสนุก ขณะเดียวกันพบว่าเยาวชนนอกระบบบางกลุ่มมีวิถีชีวิตปกติคือ ตื่นแต่เช้ารับประทานอาหารเช้าแล้วทำงานพร้อมแบ่งเวลาไปเรียนหนังสือเพิ่มเติมและมีพฤติกรรมสร้างเสริมสุขภาพ ได้แก่ นิยมไปรวมกลุ่มกันออกกำลังกายตามสวนสาธารณะและตามสถานที่ที่จัดให้ต่างๆ เช่น ในโรงงาน เพื่อเล่นกีฬาฟุตบอล ตะกร้อ



### 5.1.3. พฤติกรรมเสริมของเยาวชน

นอกจากนี้ ในการดำรงชีวิตประจำวันของเยาวชนที่ผู้วิจัยเข้าไปสัมภาษณ์และพูดคุย พบว่าพฤติกรรมโดยทั่วไปเป็นพฤติกรรมที่เกี่ยวข้องกับการใช้ชีวิตของวัยรุ่น โดยสามารถแบ่งได้ดังนี้

1. การออกกำลังกาย/เล่นกีฬา ส่วนใหญ่เยาวชนที่อยู่ในระบบโรงเรียน จะเล่นกีฬาในบริเวณโรงเรียน เนื่องจากมีกลุ่มเพื่อนที่เล่นกีฬา และมีสถานที่ออกกำลังกายและอุปกรณ์ให้เล่นพร้อม จะใช้เวลาว่างหลังเลิกเรียน เล่นกีฬา ก่อนกลับบ้าน โดยเหตุผลที่เล่นกีฬา เพราะสนุก มีเพื่อน คลายเครียด ทำให้ร่างกายแข็งแรง และมีความเชื่อว่าการออกกำลังกาย ไม่เที่ยว ไม่กินเหล้า ไม่สูบบุหรี่ ไม่ยุ่งกับยาเสพติด เป็นสิ่งที่ดีสังคมยอมรับ จะเห็นว่ามีกิจกรรมออกกำลังกายหลายรูปแบบ ตามความถนัดและสนใจของแต่ละคน มีกลุ่มเพื่อน เป็นปัจจัยสำคัญที่ทำให้อยากออกกำลังกาย การประชาสัมพันธ์การออกกำลังกายผ่านสื่อต่างๆ เช่น โทรทัศน์ ดีเจ ดารา นักร้อง การรณรงค์ในโรงเรียนในชุมชน กระตุ้นให้เกิดความตื่นตัวมากขึ้น โดยเฉพาะกระแสการออกกำลังกายที่ช่วยลดความเสี่ยงต่อการเกิดโรคต่างๆ เช่น โรคอ้วน ลดความเครียดได้

*“เล่นฟิตเนสมาแล้ว 2-3 เดือน ที่ไปเล่นเพราะเห็นเพื่อนเล่นเล่นฟิตเนสเพราะอยากได้กล้ามเนื้อ และได้พบก๊วนเพื่อนสมัยเรียนด้วยกัน”*

2. การใช้เวลาว่างทำงานหารายได้ กลุ่มเยาวชนที่เป็นนักศึกษาในสถานศึกษาต่างๆ เช่น มหาวิทยาลัย วิทยาลัย และที่เรียนระบบการศึกษานอกโรงเรียน นอกเหนือจากเวลาเรียนแล้วมีการใช้เวลาว่างที่เป็นประโยชน์กับตนเองโดยรับจ้างทำงานเพื่อหารายได้เล็กๆ น้อยๆ เป็นค่าใช้จ่ายของตนเองและช่วยเหลือลดภาระค่าใช้จ่ายของครอบครัวงานที่ทำได้แก่ รับจ้างขายของ รับจ้างทำงานในร้าน รับจ้างทำอาชีพทางการเกษตรทำงานพิเศษในมหาวิทยาลัย เป็นการลดโอกาสที่จะไปทำกิจกรรมที่เป็นพฤติกรรมเสี่ยงและทำสิ่งที่เป็นพฤติกรรมเสริมแทน

*“เสาร์ อาทิตย์ก็มาทำงานที่มหาลัยเป็นงานประจำว่างๆ ก็เล่นกีฬา ฟุตบอล บาสเกตบอล บางครั้งก็ค้นคว้าทำรายงานถ้างานมีปัญหา就去ปรึกษาอาจารย์ก็พวกผมต้องมาทำงานที่นี่ เป็นเหมือนจ้างนักศึกษาทำงานนะครับคือนักศึกษาที่ยากจนก็สามารถมารับทุนของมหาลัยได้แต่ต้องทำงานให้ได้เดือนละ 60 ชั่วโมงจะได้ 2,400 บาท”*

(วิท เยาวชนชาย อายุ 20 ปี)

3. การพักผ่อนหย่อนใจและคลายเครียด เยาวชนมีพฤติกรรมเสริม โดยทำกิจกรรมเหมือนๆ กัน เช่น ดูทีวี ดูหนัง เล่นเกมส์ เล่นอินเทอร์เน็ต ฟังเพลง คุยกับเพื่อนโทรศัพท์ เดินเที่ยวตามห้างสรรพสินค้า ตลาด เดินเล่นที่สวนสาธารณะ ส่วนใหญ่ทำกิจกรรมกับเพื่อน กลุ่มเพื่อนมากกว่าไปคนเดียว สิ่งเหล่านี้จัดเป็นกิจกรรมที่ทำให้สนุกเพลิดเพลิน ถือเป็นพักผ่อนหย่อนใจ และคลายความเครียดจากการเรียน หรือการทำงานในอาชีพ

“อยู่กับที่สวนสาธารณะ คุยกันบางทีก็เล่นกีฬาที่ตัวเองถนัดไปร้านนมเป็นบางครั้ง มันเป็นการคลายเครียดเป็นการพักอีกวิธี ได้ฟังเพลงและมีอาหารให้กิน”

(แมน เยาวชนชาย อายุ 18 ปี การสนทนากลุ่มของเยาวชนแกนนำ)

4. การบำเพ็ญประโยชน์ต่อสังคม กลุ่มเยาวชนที่อยู่ในระบบโรงเรียน ส่วนใหญ่มีกิจกรรมหรือเข้าร่วมโครงการต่างๆ ที่ทางโรงเรียน หรือสถานศึกษาจัดให้ เพื่อทำกิจกรรมเสริมหลักสูตร พัฒนาผู้เรียนทั้งในและนอกโรงเรียน เพื่อประโยชน์พัฒนาองค์ความรู้ เจตคติและทักษะต่างๆ ที่จะนำไปใช้ในชีวิตประจำวัน อย่างสร้างสรรค์มีการช่วยเหลือชุมชนหรือทำประโยชน์ต่อสังคม ทั้งด้านส่วนตัวและส่วนรวม ด้านการสร้างคุณธรรม จริยธรรมและการจัดสิ่งแวดล้อมที่เอื้อต่อการมีสุขภาพชีวิตที่ดีของผู้ด้อยโอกาสหรือผู้ที่ขาดโอกาสทางสังคม และเด็กในชนบท โดยการปลูกฝังของครอบครัวและสถานศึกษาหรือกลุ่มเพื่อนที่ชักจูงกันกระทำความดี ร่วมจัดกิจกรรมรณรงค์ เครือข่ายด้านสุขภาพ ช่วยกิจกรรมมุมนักเรียนใจวัยรุ่น

“ทำประโยชน์อื่นๆ ที่ดีต่อสังคมที่เราทำได้ร่วมกันทำประโยชน์เพื่อส่วนรวมและช่วยเหลือเด็กๆ น้อยๆ ที่ไม่ได้โอกาสเรียนหนังสือ”

(ครูอาสาชุมชนตึกแดง โรงเรียนครูปู่)

## 5.2. พฤติกรรมเสี่ยงของเยาวชน

เมื่อสัมภาษณ์เกี่ยวกับพฤติกรรมเสี่ยงต่อสุขภาพของเยาวชน พฤติกรรมเสี่ยงที่มีผลต่อสุขภาพของเยาวชน ไม่มีความแตกต่างกันทั้งในวันปกติและวันหยุดและในเยาวชนทั้งในและนอกระบบการศึกษา พฤติกรรมเสี่ยงที่พบ ได้แก่

### 5.2.1. การดื่มเบียร์และเหล้า

พบในเยาวชนทั้งในและนอกระบบการศึกษาในจำนวนที่ใกล้เคียงกัน และส่วนใหญ่ในครอบครัวของเยาวชนที่ดื่มเหล้าหรือเบียร์จะมีคนในครอบครัวที่ดื่มเป็นประจำ เช่น พ่อ/แม่หรือญาติใกล้ชิด ดื่มเหล้าให้เยาวชนเห็นตั้งแต่ยังเด็ก และบางครอบครัวพบว่า พ่อแม่มีส่วนสนับสนุนหรือไม่ห้ามปรามเยาวชนในการดื่มเหล้า/เบียร์

“พ่อกินเหล้า ถ้าเมาแล้วจะไม่พูดจะนอนอย่างเดียวผมกินเหล้าเฉลี่ยอาทิตย์ละครั้งเป็นวันเสาร์หรือวันอาทิตย์ที่อยู่บ้านพ่อแม่ไม่บ่น ได้แต่บอกว่าอย่ากินมากมาจมนมาเอะเทอะ”

(หนึ่ง เยาวชนชาย อายุ 20 ปี)

นอกจากนี้ การดื่มเหล้า เบียร์เป็นปัจจัยส่งเสริมให้เกิดความรุนแรงในรูปแบบต่างๆ เช่น การทะเลาะวิวาท โดยรูปแบบการดื่ม พบว่า เยาวชนชายมักดื่มเหล้าผสมโซดา หรือเบียร์เยาวชนหญิงมักดื่มเหล้าแดงผสม

น้ำอัดลมหรือเหล้าแดงผสมน้ำหวานและโซดา มีเยาวชนหญิงบางส่วนที่ชอบดื่มเหล้าปั่น สาเหตุของการดื่มเหล้า เบียร์ เพราะเห็นเพื่อนดื่มทำให้รู้สึกอยากลองดื่มบ้าง อยากดื่มเพราะรู้สึกเหนื่อย มีญาติผู้ใหญ่ในบ้านดื่มและชักชวนให้ลองดื่ม อยากลองดูว่าเมาแล้วจะรู้สึกเป็นอย่างไร ดื่มแล้วช่วยคลายเครียดได้ได้มาสังสรรค์กับเพื่อน ช่วงเวลาที่เยาวชนมักดื่มเหล้ามักเป็นเวลาหลังเลิกเรียน มีการรวมกลุ่มกัน โดยเฉพาะเยาวชนที่อยู่ตามหอพักต่างๆ หรือเวลามีเทศกาลสำคัญต่างๆ เช่น วันเกิด วันปีใหม่

“ผมคิดว่าสนุก ได้มาสังสรรค์ คิดว่าสนุกบางทีเครียดๆ มานะ ความเครียดมันทำให้กินนะ กลุ่มนะ สังสรรค์กินเหล้าไปวันๆ แก่เครียดไอ้เรื่องกินเหล้านี้มันเกิดจากความเครียด ความเครียดนี้มันทำให้ยกพวกตีกันได้ตีกันประเภทไม่พอใจรถคันโน้นขึ้นมาคือเราแค่เห็นก็ไม่ชอบใจแล้วครับ โมโหก็เกิดตีกัน”

(ปรก เยาวชนชาย อายุ 15 ปี)

ในขณะที่เดียวกันหากเยาวชนคนใดมีความตั้งใจ และเห็นความสำคัญของสุขภาพของตน พบว่า ส่วนใหญ่จะมีการประเมินว่า ตนเองสามารถเลิกดื่มเหล้าเบียร์ได้เมื่อต้องการเลิก ส่งผลให้เกิดการปรับเปลี่ยนพฤติกรรมมาจากการดื่มบ่อยๆ เปลี่ยนมาเป็นดื่มเฉพาะมีเทศกาลสำคัญๆ ได้แต่อย่างไรก็ตาม ก็มีเยาวชนบางส่วนที่ดื่มเหล้าหลังเลิกเล่นกีฬาหรือหลังการออกกำลังกาย สาเหตุเพราะการพนันทางกีฬาด้วยเช่นกัน

“กิจกรรมหลังออกกำลังกาย เลิกจากเตะฟุตบอลประมาณ 2 ทุ่ม แต่ยังไม่กลับบ้านจะไปในนั่งเล่นกันที่ร้านคั่ว นั่งกินเบียร์กัน กรณีถ้าใครแพ้ฟุตบอลก็ต้องเลี้ยงเบียร์ ขวดหรือสองขวด กินกันอะไรประมาณนั้น”

(กิต นักศึกษามหาวิทยาลัย อายุ 20 ปี)

สำหรับระดับการดื่มเหล้านั้น เยาวชนส่วนใหญ่มักดื่มจนเมา ค่าใช้จ่ายในการดื่มเหล้าและชนิดของเหล้านั้นขึ้นอยู่กับจำนวนเงินที่มีอยู่ ถ้ามีเงินมากจะซื้อเหล้าสี่ เช่นแม็โจง 185 แบล็คมอร์ ถ้ามีเงินน้อยจะดื่มเหล้าปั่นแทน เยาวชนหญิงนิยมดื่มเหล้าปั่นมากกว่าเยาวชนชาย ค่านิยมของเยาวชนต่อการดื่มเหล้า เยาวชนคิดว่าการดื่มเหล้าเป็นการดื่มเพื่อโอกาสพิเศษ เช่น เล่นพนัน สอบเสร็จ วันเกิดเพื่อน เทศกาลต่างๆ และการดื่มเหล้าทำให้รู้สึกสนุกสนานกว่าเวลาปกติ

“ส่วนใหญ่ขึ้นอยู่กับเงิน (ยิ้ม) เงินเยอะก็ซื้อเหล้าสี่ เงินน้อยก็กินเหล้าปั่นแต่ส่วนใหญ่ผู้หญิงจะกินเหล้าปั่นมากกว่า เหล้าสี่ก็พวกแม็โจง 185 แบล็คมอร์พวกผู้หญิงถ้ากินเหล้าจะชอบกินกับเบียร์หรือน้ำหวานสีแดงใสเหล้าเขาบอกว่ากินแล้วทำให้ปากแดง เขาเรียกว่ากินเหล้าผสมนะครับเอาน้ำหวานใสเลยนะแล้วก็เอาเหล้าใสตามด้วย โซดาคนๆ เข้าแล้วก็กินเวลาเขาผสมไม่ใช่ผสมเป็นแก้วนะ เขาเล่นใสกระติกใบใหญ่เลย เมา...เมา จริงๆ”

(แทน นักเรียน อายุ 16 ปี)

ระดับชั้นการศึกษาที่ดื่มเหล้าครั้งแรก จะอยู่ในช่วงชั้นที่ 2 คือ ประถมศึกษาปีที่ 5 เยาวชนบางคนให้ข้อมูลว่า เพื่อนๆ และตนเองดื่มเหล้าตั้งแต่อยู่ชั้นประถมศึกษาปีที่ 5 พอเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 6 นักเรียนดื่มเหล้ากันเกือบทั้งห้อง บางคนดื่มต่อหน้าครูทัศนคติของเยาวชนต่อการดื่มเหล้า เยาวชนส่วนใหญ่คิดว่า การดื่มเหล้าเป็นการสังสรรค์เป็นการลดความเครียด เมื่อดื่มแล้วทำให้รู้สึกมีความสุข และเหล้าหาซื้อได้ง่าย

*“เพื่อน อย่างเราปฏิเสธมันก็โห้! มึงทำไมอย่างนี้วะเพื่อนอยู่กับเพื่อนก็อย่างที่เขายกเข้า เมืองตาหลิว ต้องหลิวตามเวลาเจอเพื่อนสนิทนะแล้วไม่เจอกันมานานกินแบบเพื่อความสนุก ไม่อย่างนั้นโโฮโโฮ มันจะกร่อย”*

(แสม เยาวชนชาย อายุ 19 ปี)

### 5.2.2. พฤติกรรมการสูบบุหรี่

พบว่า การสูบบุหรี่ครั้งแรกของเยาวชนที่สัมภาษณ์อายุที่ต่ำที่สุดคือ อายุ 6 ปี และการสูบบุหรี่พบได้ทั้งเยาวชนชายและหญิง และทั้งเยาวชนในและนอกระบบการศึกษา เยาวชนมีการสูบบุหรี่เฉลี่ยวันละ 4-8 มวนต่อวัน ความถี่ในการสูบบุหรี่พบว่า เยาวชนส่วนใหญ่สูบบุหรี่ทุกวัน สาเหตุเพราะเพื่อนชวนมากที่สุด อยากลองสูบบุหรี่แล้วแถมมาก ทำตามรุ่นพี่ สูบเพราะประสบการณ์ที่เห็นผู้ใหญ่สูบ และสูบแล้วแก้ความเครียดได้

สถานที่สูบส่วนใหญ่ในห้องน้ำโรงเรียน หรือสถานที่สาธารณะที่ลับตาคน โดยที่ทัศนคติของเยาวชนต่อการสูบบุหรี่ เยาวชนบางส่วนรู้สึกว่าการสูบบุหรี่ทำให้คลายเครียดได้ ถ้าไม่สูบแล้วจะรู้สึกง่วงนอน สูบแล้วอารมณ์จะดี ไม่หงุดหงิด และการสูบบุหรี่ทำให้เข้ากลุ่มกับเพื่อนๆ ได้ง่าย แต่ถ้าเป็นเยาวชนหญิงสูบบุหรี่ เยาวชนชายจะรู้สึกเป็นผู้หญิงที่ไม่ดี

*“ส่วนใหญ่ที่สูบก็มาจากเพื่อนๆ ชักจูงเวลามาเจอกัน ก็ชวนกันสูบมันก็เลยทำให้ติด บางคนคิดว่าสูบบุหรี่แล้วแมนบางคนเขาก็ว่ามันเป็นความสุขอย่างหนึ่งของเขามันคลายเครียดได้ เพื่อนๆ ก็บอกว่าสูบเพราะเครียดมันซื้อง่าย อย่างเหล้า บุหรี่มันราคาไม่แพง”*

(หนึ่ง เยาวชนชาย อายุ 20 ปี)

เยาวชนบางส่วนสามารถเลิกสูบบุหรี่ได้ เพราะมีผู้ปกครอง ญาติมิตร หรือคนที่เยาวชนให้ความเคารพรักขอร้อง ได้พบเห็นหรือได้รู้ว่ามีคนารู้จักเป็นมะเร็งปอดตายและเยาวชนส่วนใหญ่ได้ให้แนวคิด และข้อเสนอแนะในเรื่องพฤติกรรมการสูบบุหรี่ของเยาวชนเองว่า ต้องมีการแก้ไขควรเข้มงวดในการบังคับใช้กฎหมายให้มีประสิทธิภาพการแก้ไขปัญหาการสูบบุหรี่ เยาวชนส่วนใหญ่คิดว่าต้องแก้ที่ครอบครัว และควรจัดกิจกรรมเพื่อส่งเสริมศักยภาพของเยาวชน โดยการใช้แบบสอบถามความต้องการกิจกรรมของเยาวชน แต่ทั้งนี้เพราะโดยส่วนใหญ่พฤติกรรมเสี่ยงมีความเกี่ยวเนื่องกันทั้งหมด เยาวชนในชุมชนเป็นกลุ่มเสี่ยงที่เป็นผลมาจากสภาพแวดล้อมโดยรวมที่เขาอาศัยอยู่ การอยากลองอยากรู้เพื่อสร้างความตื่นเต้น

“การบังคับทางกฎหมายไม่มีประสิทธิภาพมันก็ไม่จริงจั่งอย่างชายบุหรีให้เด็ก อายุต่ำกว่า 18 ปีแถวบ้านก็เห็นมีชาย เรื่องแก้ไขให้เลิกสูบบุหรี เลิกไม่ให้มีโพยบอล เลิกบ่อนไฮโลไฟฟ้านกกระจิบมันยาก ต้องค่อยๆแก้อย่าเพิ่งอัดเข้าไปมาก เพราะถ้าอัดเขาเขาจะไม่รับเลย วัยรุ่นุ่นนะต่อต้านผู้ใหญ่อยู่แล้ว”

(ครูทราย สมาชิกชมรมจิตอาสา)

### 5.2.3. พฤติกรรมเสี่ยงทางเพศ

แม้จะไม่เกี่ยวข้องโดยตรงแต่เป็นพฤติกรรมเกี่ยวเนื่องจากการพนัน เยาวชนที่อยู่ในและนอกระบบการศึกษามีเพศสัมพันธ์กับเพื่อนต่างเพศและเพศสัมพันธ์กับเพศเดียวกัน อายุที่มีเพศสัมพันธ์ครั้งแรกน้อยที่สุดคือ 13 ปี และเยาวชนส่วนใหญ่มีการใช้ถุงยางเป็นบางครั้ง เพราะฝ่ายหญิงมีการกินยาคุมกำเนิดหรือไม่ได้เตรียมถุงยางเอาไว้ และไม่คิดว่าจะมีความเสี่ยงในการติดเชื้อเอ็ดส์ โดยที่ผู้หญิงมักประเมินความเสี่ยงของคู่ผ่านการสังเกตพฤติกรรมการเที่ยวผู้หญิงบริการบ่อยหรือไม่ และเยาวชนบางส่วนเมื่อตั้งครรภ์ก็มักหาทางออกด้วยการไปทำแท้งตามคลินิกต่างๆ โดยที่ค่านิยมของเยาวชนมักคิดว่า แค่วีเยวและถ่ายอมมีเพศสัมพันธ์กับคนหนึ่งแล้ว เมื่อไปคบกับคนใหม่ต้องมีเพศสัมพันธ์กับคนใหม่ เพราะกลัวว่าฝ่ายชายจะคิดว่าไม่รักเขา ผู้ปกครองบางส่วนรับรู้หรือยอมรับเรื่องการมีเพศสัมพันธ์ของลูกหลาน และเยาวชนระดับมัธยมศึกษายังมีค่านิยมในการเปิดซิงและมีคู่นอนหลายคนและคิดว่าถ้าผู้หญิงที่คบกับตนไม่ค่อยเที่ยว ส่วนใหญ่อยู่บ้านจะไม่ใช้ถุงยางอนามัยสาเหตุของการมีเพศสัมพันธ์ เพราะอยากลองใช้ถุงยางอนามัย อยากดูว่าจะรักเราจริงหรือไม่คบกันมานานแล้วคิดว่าเขารักเราจริง มีคนคุยเรื่องการมีเพศสัมพันธ์เลยอยากลองบ้างวิธีการแก้ไขเรื่องเพศสัมพันธ์ เยาวชนคิดว่าควรต้องควบคุมสื่อต่างๆ และการเคร่งครัดกับสถานที่พัก เช่น หอพักต่างๆ ต้องเข้มงวดห้ามผู้ชายขึ้นหอพักหญิง และควรแก้ไขในระดับครอบครัว เช่น การพูดคุย การอบรมสั่งสอน เป็นต้น

ทั้งนี้จะสังเกตได้ว่า ส่วนใหญ่มีเพศสัมพันธ์มาจากการดื่มสุรา และสูบบุหรี ซึ่งเป็นปัจจัยเสี่ยงอย่างหนึ่งที่ทำให้เล่นพนันได้เช่นกัน

### 5.2.4. พฤติกรรมการเล่นอินเทอร์เน็ต

การเล่นอินเทอร์เน็ตเป็นเวลานาน ส่วนใหญ่วัยรุ่นุ่นจะเล่นเกมออนไลน์ เกมส้อดิชั่น ลูน่าปิงย่า ยูติ Chat Facebook Line ดู Web โป๊ ความถี่ในการเล่นเกมส์ส่วนใหญ่เล่นทุกวันทั้งวันหลังเลิกเรียน ทั้งวันปกติและเสาร์-อาทิตย์ ระยะเวลาในการเล่นส่วนใหญ่ใช้ระยะเวลาสั้นที่สุด คือ 3 ชั่วโมง มากที่สุดคือ ทั้งวันสาเหตุที่เล่นเกมเพราะเล่นแล้วรู้สึกสนุก เล่นเกมส์แล้วเหมือนเป็นตัวแทนของตนเอง เหมือนชีวิตของตนเองอยู่ในนั้น เล่นเกมส์ได้เพื่อนใหม่ๆ ทักสนคิดต่อการเล่นเกมของวัยรุ่นุ่นคิดว่า ไม่ใช่เรื่องแปลก เพราะไม่รู้จะทำอะไร การเล่นเกมไม่ผิดเป็นการผ่อนคลาย เล่นมากไปก็ไม่ผิดหลัก เล่นเกมส์ได้ขึ้นอยู่กับวิธีคิดของแต่ละคนและคิดว่าตนเองไม่ได้ติดเกมส์

“เล่นเกมออนไลน์ ติดเกมส์ ไม่กลับบ้านเล่นแฉวนั้นนะครั้บ มันจะมีร้านเยอะในตัวเมืองติดติดจนจอมแฉมเลย ไม่ได้กลับบ้านกลับช่องเลยพอได้เงินก็เข้าร้าน ได้เงินมาก็เข้าร้านคราวนี้เลยไม่กลับบ้าน”

(แก๊ง วัยรุ่นชาย อายุ 13 ปี)

สำหรับทัศนคติของวัยรุ่นที่มีต่อการเล่นเกมส้นั้น พบว่า วัยรุ่นส่วนใหญ่มีทัศนคติในเชิงบวกต่อการเล่นเกมส คิดว่าการเล่นเกมสเป็นการผ่อนคลายความเครียดและพบเพื่อนใหม่ๆ ได้รู้จักได้คุย ในขณะที่บางส่วนก็มีทัศนคติเชิงลบต่อการเล่นเกมส เช่น คิดว่าเกมสมีความรุนแรง คนทำเกมสจะเอาสิ่งไม่ดีไปทำในเกมส เมื่อได้ยินหรือรับรู้ถึงเหตุการณ์ข่าวสารที่เผยแพร่ข้อมูลในด้านลบของพฤติกรรมการเล่นเกมสแบบไม่เหมาะสม

“ไม่คิดนะเป็นการผ่อนคลายเล่นมากเกินไปก็ไม่ใช่ว่าจะผิดหลักบางคนได้คำศัพท์จากเกมส”

(วัยรุ่นชาย อายุ 15 ปี)

“ผมคิดว่าเกมสมีความรุนแรง เล่นนานไม่ได้ ถ้าเล่นเป็นชั่วโมง น้ำตาไหลเฟงหน้าจอไม่ไหว เสียสายตาเปล่าๆ ไม่ไหว” (จิม วัยรุ่นชาย อายุ 19 ปี)

#### 5.2.5. พฤติกรรมการแข่งรถชิง

พฤติกรรมแข่งรถชิงของวัยรุ่นโดยทั่วไปมักเรียกว่า “เด็กแว้น” ส่วนใหญ่วัยรุ่นมักจะแต่งรถเพื่อให้รถมีความเร็วสูง โดยการศึกษาหาความรู้เรื่องการแต่งรถแข่งในเว็บไซต์แต่งรถ ซึ่งวัยรุ่นมักจะสะสมเงินที่ผู้ปกครองให้ หรือบางครั้งทำงานเพื่อให้ได้เงินมาซื้ออุปกรณ์ ค่าใช้จ่ายในการแต่งรถของวัยรุ่นค่อนข้างสูง ซึ่งขึ้นกับอุปกรณ์ที่จะตกแต่งลักษณะเฉพาะของวัยรุ่นที่แต่งรถชิง คือ กลางวันจะนอนหลับหรือทำรถกัน กลางคืนจะตื่นเพื่อมาแข่งรถ สถานที่แต่งรถให้มีความเร็วคือ อุโมงรถต่างๆ ในชุมชนที่ตนเองอยู่ การรวมกลุ่มกันจะรวมกลุ่มกันเมื่อตะวันเริ่มตกดิน ในการแข่งรถมักจะมีเด็กผู้หญิงซ้อนท้ายวัยรุ่นมักจะเรียกเด็กผู้หญิงที่ซ้อนท้ายรถว่า “สก็อย” และวัยรุ่นชายสามารถมีเพศสัมพันธ์กับเด็กสก็อยได้โดยไม่มีพันธะซึ่งกันและกัน หากฝ่ายหญิงอยากเปลี่ยนคู่ก็สามารถเปลี่ยนคู่ตอนได้ อาจเปลี่ยนคู่ตอนภายในกลุ่มเด็กแว้นด้วยกันหรืออาจไปมีสัมพันธ์กับคนนอกกลุ่มได้ วัยรุ่นชายจะรู้สึกภูมิใจถ้ามีเด็กสก็อยนั่งซ้อนท้าย และเมื่อแข่งรถเสร็จแล้ววัยรุ่นชายและสก็อยมักมีเพศสัมพันธ์กัน โดยส่วนใหญ่จะไม่ใช้ถุงยางอนามัยเพราะไม่ได้เตรียมไว้ สาเหตุที่วัยรุ่นชอบแข่งรถชิง เพราะรู้สึกสนุก รู้สึกว่ามีชื่อเสียงถ้าแข่งรถชนะทัศนคติวัยรุ่นต่อวัยรุ่นที่แข่งรถชิงเป็นไปในเชิงลบ เพราะคิดว่าเป็นเรื่องที่ไร้สาระน่ารำคาญเป็นพวกไม่มีคนอบรมสั่งสอนทำให้คนเดือดร้อน และมองเด็กสก็อยว่าไร้ค่า

“แข่งชนะเกือบทุกคืน แข่งรถมันสนุกดีนะ ตามกระแสครั้บรถใครเจงก็เอามาลองกัน ใครชนะมีหน้าตา ชื่อเสียงแล้วผมก็แข่งชนะมีชื่อเสียงนะครั้บ คนที่นี้เขาก็รู้จักผมในแกงค์ก็มี 60-70 คน พี่เคยได้ยินเด็กสก็อยไหมมันจะมาหาเราเองแล้วแต่ว่าเราจะให้เขามาหรือไม่มา เขา

มากับเราเราจะทำอะไรก็ได้ ไร่พวกที่ซื้อง่ายกลางค้ำกลางคืนไปไหนก็ไปด้วยกันนะมันเกินเพื่อนแล้วนะ พวกสก็อตนี่ เกินเพื่อนแล้ว เกินคำว่าเพื่อน”

(แก่ง วัยรุ่นชาย อายุ 21 ปี)

สำหรับทัศนคติของวัยรุ่นที่มีต่อการขับรถซึ่งมีความแตกต่างกัน ซึ่งวัยรุ่นที่นิยมขับรถซึ่งจะมีทัศนคติตรงข้ามกับวัยรุ่นที่ไม่ชอบรถ ซึ่งวัยรุ่นที่ขับรถซึ่งส่วนใหญ่รู้สึกในเชิงบวก เช่น สนุก ปลื้ม และเห็นคนแข่งรถซึ่งเป็นฮีโร่ มองดูรู้สึกเกรง เกรงรถทำให้ลดความเครียดได้ ส่วนวัยรุ่นที่ไม่ได้ขับรถซึ่งรู้สึกในเชิงลบมากกว่า

#### 5.2.6. พฤติกรรมการทะเลาะวิวาท

พฤติกรรมการทะเลาะวิวาทและการใช้ความรุนแรง พบว่า วัยรุ่นชายจะใช้การชกต่อย และมีการใช้อาวุธ เช่น สนับมือ (ลักษณะเป็นเหล็กสวมใส่นิ้วมือ จำนวน 4 นิ้ว ปลายบนของเหล็กจะค่อนข้างแหลม) ขวดไม้ แยมผู้หญิงคนเดียวกัน วัยรุ่นหญิงส่วนใหญ่ใช้การตบตี สาเหตุเพราะรู้สึกไม่ถูกชะตา ถูกทำร้าย ช่วยเพื่อนหรือเพื่อนเคยมีเรื่องมาก่อน ทัศนคติต่อการทะเลาะวิวาทหรือใช้ความรุนแรง วัยรุ่นคิดว่าเป็นเรื่องของศักดิ์ศรี รู้สึกว่ามีอำนาจ ได้รับการชื่นชมกันในกลุ่ม

#### 5.2.7. พฤติกรรมการลักขโมย

จากการศึกษาพบว่าเยาวชนที่สัมภาษณ์มากกว่าครึ่งหนึ่งที่สอบถามในประเด็นนี้ตอบว่า เคยลักขโมยทรัพย์สินต่างๆ เพื่อมาเล่นพนันหรือใช้หนี้พนัน โดยเฉพาะในการพนันฟุตบอล ส่วนใหญ่จะใช้วิธีขอเงินจากก่อนถ้าไม่ได้ก็จะใช้วิธีขโมยเงินจากคนในครอบครัว เมื่อไม่มีจึงจะใช้วิธีที่นอกเหนือกฎหมาย เช่น การชิงทรัพย์ ปล้นทรัพย์

“เคยหยิบเงินของแม่ไปโดยไม่บอกเพื่อใช้หนี้พนัน หรือไม่ก็ขโมยเงินในกระเป๋าอมสินของน้องสาวเพื่อไปเล่นพนันฟุตบอล บางทีได้ก็เอาไปเลี้ยงขนมมันคินบ้าง แต่ยังไม่เคยไปขโมยของคนอื่น”

(วัยรุ่นชาย อายุ 20 ปี)

“เคยโดนจับเพราะไปขโมยกระเป๋าตังค์ของแม่ค้าที่ตลาดเพื่อเอาเงินไปใช้หนี้พนัน”

(วัยรุ่นชาย อายุ 15 ปี)

“เอาเงินในกระเป๋าแม่ไปแทงบอลยูโร บอลโลก จำไม่ได้ว่าเท่าไรแต่เอาไปหลายครั้ง แม่จับได้ก็ทักว่าไม่ได้เอาไป”

(วัยรุ่นชาย อายุ 17 ปี)

### 5.2.8. พฤติกรรมการหนีเรียน

เมื่อสอบถามการใช้ชีวิตประจำวันในโรงเรียน สถาบันการศึกษา มหาวิทยาลัย พบว่า เยาวชนเคยหนีเรียนในวิชาที่อาจารย์/คุณครูไม่เช็คชื่อ วิชา/สาขาที่ไม่ชอบเรียน วิชาที่คุณครูใจดีหนีเรียนแล้วไม่ว่า ได้สอบปลายภาคกลางภาค รวมทั้งวิชาที่อาจารย์สอนไม่รู้เรื่อง น่าเบื่อ เรียนแล้วไม่สนุก หนีเรียนไปกินขนม นั่งเล่นกระโดดประตูรั้วโรงเรียนไปเล่นเกมที่ร้านเกมส์ กลับไปนอนที่บ้าน ห้องแฟน

### 5.2.9. พฤติกรรมการใช้จ่ายสุรุ่ยสุร่าย

เยาวชนในระบบการศึกษาและนอกระบบการศึกษามีสมาร์โฟนใช้ เดินเล่นห้างสรรพสินค้า ดูหนังฟังเพลง โยนโบว์ลิ่ง เมื่อสอบถามเงินที่นำมาใช้จ่ายพบว่าโดยมากจะขอเงินจากพ่อแม่ ผู้ปกครอง มากกว่าการทำงานหาเงินด้วยตัวเอง เช่นเดียวกับเงินที่นำมาเล่นพนัน

โดยภาพรวมจะเห็นได้ว่าพฤติกรรมเสี่ยงของเยาวชน จะต้องประกอบด้วย 1) การกระทำหรือพฤติกรรมที่เกิดขึ้นขณะใดขณะหนึ่ง โดยเฉพาะอย่างยิ่งเป็นพฤติกรรมที่มีรูปแบบของการแก้ปัญหาที่ไม่เหมาะสมในช่วงเวลาที่เป็นวัยรุ่น 2) พฤติกรรมเสี่ยงได้ส่งผลให้เกิดผลลัพธ์หรือผลกระทบทางลบที่ทำให้เกิดอันตรายหรือเกิดความสูญเสียได้ ทั้งส่งผลกระทบต่อทางตรงและทางอ้อมแก่สุขภาพและความเป็นอยู่ที่ดีของวัยรุ่น รวมถึง 3) สิ่งที่อยู่รอบๆ พฤติกรรมเสี่ยง โดยมองถึงการเกิดขึ้นของพฤติกรรมเสี่ยงร่วมกับหรือพร้อมกับการทำกิจกรรมอื่นของวัยรุ่น ซึ่งส่งผลกระทบต่อให้วัยรุ่นมีพัฒนาการที่ไม่เหมาะสมตามวัย เช่น มีบทบาททางสังคมที่ไม่เหมาะสม โดยจากการสัมภาษณ์จะแบ่งเยาวชนออกเป็น 2 กลุ่มคือ กลุ่มที่อยู่ในระบบการศึกษา เราพบว่าเยาวชนกลุ่มนี้มีภูมิทัศน์ทางการได้รับการอบรมสั่งสอนทั้งในและนอกโรงเรียน การขัดเกลาทางสังคมและบ่มเพาะนิสัยจากครอบครัวเป็นหลักทำให้มีพฤติกรรมส่วนใหญ่เป็นพฤติกรรมเสริมมากกว่าพฤติกรรมเสี่ยง ในขณะที่กลุ่มเยาวชนนอกระบบการศึกษาพบว่าส่วนใหญ่มีพฤติกรรมเสี่ยงมากกว่าพฤติกรรมเสริม กล่าวคือที่ทั้งพฤติกรรมการดื่มสุรา สูบบุหรี่ ดิดอินเตอร์เน็ต แข่งรถชิง นามาซึ่งการเล่นพนันในทุกพฤติกรรม เช่นเล่นพนันฟุตบอลพร้อมกับการดื่มสุราและสูบบุหรี่ เล่นพนันรถแข่งเพื่อเก็บแต้มสอพฤติกรรมเสี่ยงทางเพศ เป็นต้น เยาวชนที่เล่นการพนันเหล่านี้ บ้างก็เล่นเพื่อความคึกคะนอง แต่บางก็เล่นจนติดเป็นนิสัยจนถึงกับเป็นโรคที่เรียกว่า โรคติดการพนัน (Pathological gambling) มีลักษณะคล้ายกับการติดสารเสพติด คือ จิตใจจดจ่ออยู่กับการพนันตลอดเวลา ไม่สามารถคิดหรือทำอย่างอื่น มีความอยากเล่นที่ยากจะควบคุม ในที่สุดก็จะเล่นการพนันโดยไม่มีที่ยั้งคิด เวลาเล่นได้ก็เกิดความโลภอยากได้มากขึ้น เวลาเสียก็จะรู้สึกเสียตายน่าอยากได้คืน ก็จะเล่นเพื่อแก้ตัว ในที่สุดก็ลงเอยด้วยการสูญเสียจำนวนมาก น่าแปลกที่คนที่เล่นการพนันแล้วเสีย ไม่ค่อยตระหนักในความจริงที่ว่ามีคนทีประสบความสำเร็จจากการพนันน้อยมาก เขามักจะคิดเข้าข้างตัวเองว่าเมื่อเสียแล้วน่าจะมีได้บ้าง การปลอบใจตัวเองแบบนี้ทำให้เขาไม่หยุดเมื่อเล่นเสีย การขาดสติควบคุมตัวเองเป็นอาการสำคัญประการหนึ่งของ โรคติดการพนัน และจากการสัมภาษณ์จะเห็นว่าพฤติกรรมเสี่ยงต่างๆ คนที่เป็นโรคติดการพนัน มักจะหาโอกาสเล่นการพนันเสมอ แม้ตัวเองจะไม่มีเงิน ก็อาจขโมยเงิน หรือทำทุกรูปแบบเพื่อให้ได้เงินมาเล่นการพนัน การเป็นหนี้สินไม่ได้ทำให้จิตใจเกิดการยั้งคิด แต่ในทางตรงกันข้าม เขาจะคิดว่าการพนันอาจทำให้เขามีโอกาสได้เงินมาใช้หนี้ได้บ้าง คิดเข้าข้างตนเองตลอดเวลา เพื่อให้ได้เล่นการพนัน



กล่าวโดยสรุปพฤติกรรมที่กล่าวมาในข้างต้นทำให้เกิดการติดการพนันในเยาวชน คือ โดยมักเกิดกับวัยรุ่นมีอายุน้อย ส่วนใหญ่เป็นเพศชายอยากมีความสุข อยากรู้ อยากลอง อยากได้เงินมาโดยวิธีง่ายๆ แต่จริงๆ แล้วความสุขหาได้ง่ายจากการมีสายสัมพันธ์ที่ดีต่อกัน เช่น การให้กำลังใจคนใกล้ชิด สัมพันธ์ภาพที่ดีกับพ่อแม่ ทั้งนี้ก็ขึ้นอยู่กับสภาพแวดล้อม การขัดเกลาทางสังคม และพื้นฐานครอบครัว

### 5.3. ปัจจัยเสี่ยงในการเข้าสู่การพนันของเยาวชน

ในทางทฤษฎีจิตวิทยา กุลกานต์ อภิวัฒน์สังการ (2555) ได้สรุปแนวคิดที่เกี่ยวข้องกับวัยรุ่นว่าเป็นช่วงเวลาที่มีการพัฒนาอย่างรวดเร็วมาก ส่งผลให้เป็นวัยที่มีความสามารถด้านต่าง ๆ เพิ่มมากขึ้น และเป็นวัยที่เผชิญหน้ากับสถานการณ์ใหม่ๆ ที่ได้รับอิทธิพลทางสังคมมากขึ้น อิทธิพลต่าง ๆ จากบริบททางสังคมที่แตกต่างกันมีแนวโน้มที่จะมีการรวมตัวกันอย่างรวดเร็ว ส่งผลให้วัยรุ่นมีแนวโน้มที่จะนำพาตนเองเข้าไปสู่ความขัดแย้งได้อย่างง่ายดายมากขึ้น วัยรุ่นเป็นวัยที่เผชิญกับพฤติกรรมเสี่ยงที่หลากหลายรูปแบบตลอดช่วงวัย เมื่อเป็นวัยเด็กพฤติกรรมเสี่ยงของเด็กตกอยู่ภายใต้อิทธิพลหรืออำนาจของพ่อแม่ เช่น พ่อแม่ตั้งมาตรฐานหรือกฎเกณฑ์ในเรื่องต่าง ๆ สำหรับเด็ก เช่น การรักษาความสะอาด การได้รับคุณค่าทางอาหาร การออกกำลังกาย การพักผ่อนนอนหลับ เป็นต้น และพ่อแม่ก็เป็นผู้ควบคุมพฤติกรรมเหล่านั้น เมื่อเด็กก้าวเข้าสู่วัยรุ่นก็จะเริ่มมีบทบาทในการตัดสินใจเกี่ยวกับการแสดงพฤติกรรมของตนเองมากขึ้น โดยเริ่มมีการสร้างนิสัย การให้คุณค่า และวิถีชีวิตของตนเองโดยปัจจัยเหล่านี้มีแนวโน้มที่จะคงที่ ไม่เปลี่ยนแปลงต่อไปในอนาคตจนกระทั่งเป็นผู้ใหญ่ ซึ่งปัจจัยเหล่านี้เป็นทั้งปัจจัยเสี่ยงและปัจจัยป้องกันที่มีอิทธิพลต่อการเข้าไปเกี่ยวข้องกับพฤติกรรมเสี่ยง และส่งผลกระทบต่อสุขภาพของวัยรุ่นภายหลัง ซึ่งการมีพฤติกรรมเสี่ยงของวัยรุ่นเกิดจากหลายปัจจัย ทั้งตัววัยรุ่นเอง ครอบครัว และสังคมสิ่งแวดล้อมรอบตัววัยรุ่น รายละเอียดของปัจจัยต่าง ๆ การดำรงชีวิตในปัจจุบันจึงพบว่า วัยรุ่นมีโอกาที่จะเกิดความเครียดได้ง่ายทั้งนี้เพราะสิ่งแวดล้อมที่เปลี่ยนแปลงไปอย่างรวดเร็วจนกระทั่งปรับตัวได้ยาก เมื่อเกิดความเครียดคนเราจะใช้วิธีการรับมือต่างกันออกไป ทั้งเชิงบวกและเชิงลบ วัยรุ่นมักจะรับมือกับความเครียดในเชิงลบ เช่น ดื่มสุรา ใช้ยาเสพติด หมกมุ่นเรื่องเพศ หรืออื่นๆ แม้ในระยะสั้นอาจได้ผลตรงที่ควบคุมความเครียดไว้ได้ในระดับหนึ่งแต่ในระยะยาวจะทำให้เครียดมากขึ้นและกลายเป็นปัญหาพฤติกรรมการรับมือกับความเครียดในเชิงลบดังที่กล่าวมา เรียกกันว่า พฤติกรรมเสี่ยง

กล่าวโดยสรุป ปัจจัยเสี่ยงของวัยรุ่น หมายถึง พฤติกรรมใดๆ ที่ส่งผลกระทบต่อด้านจิตสังคม ซึ่งจะขัดขวางการมีพัฒนาการที่เหมาะสมของวัยรุ่น เช่น การใช้สารเสพติด การทำผิดกฎหมาย การบริโภคอาหารที่ไม่ส่งเสริมสุขภาพ การขับรถประมาท และมีการปรับตัวด้านจิตสังคมที่ไม่เหมาะสม เป็นต้น รวมทั้งการมีความบกพร่องของการวิเคราะห์เชิงจิตวิทยา เช่น การดื่มสุรา การไม่สามารถควบคุมการบริโภคอาหารได้ ก็สามารถถูกจัดให้เป็นพฤติกรรมเสี่ยงได้เช่นกัน ดังนั้นจึงสามารถจัดให้พฤติกรรมเสี่ยงเป็นได้ทั้งปัจจัยเสี่ยง (risk factors) สำหรับบุคคล สังคม หรือ ผลลัพธ์ของการมีพัฒนาการที่ไม่เหมาะสม ซึ่งอีกนัยหนึ่งผลลัพธ์เหล่านี้ก็จะส่งผลกระทบต่อบุคคล ครอบครัว และสังคมในวงกว้างมากขึ้น

การศึกษาปัจจัยเสี่ยงในการเข้าสู่การพนันของเยาวชน จากการลงพื้นที่สัมภาษณ์ เก็บข้อมูลและสังเกตการณ์ สามารถแบ่งประเด็นปัจจัยเสี่ยงในการเข้าสู่การพนันของเยาวชนได้ เป็น 3 มิติ คือ เศรษฐกิจ สังคม และวัฒนธรรม

### 5.3.1. ปัจจัยเสี่ยงในการเข้าสู่การพนันของเยาวชน: มิติทางเศรษฐกิจ

ในมิติทางเศรษฐกิจของปัจจัยเสี่ยงในการเข้าสู่การพนันของเยาวชน ประเด็นทำความเข้าใจคือ การพนันเป็นเศรษฐกิจนอกระบบหรือเศรษฐกิจไม่เป็นทางการ มีหลายคนที่มีมักจะเกิดความสับสนและเข้าใจผิดกันว่า เศรษฐกิจไม่เป็นทางการคือ เศรษฐกิจที่ผิดกฎหมาย แต่ในความเป็นจริงแล้วเศรษฐกิจผิดกฎหมายนั้นเป็นเพียงส่วนหนึ่งของเศรษฐกิจไม่เป็นทางการ การแบ่งเศรษฐกิจไม่เป็นทางการออกได้เป็น 2 รูปแบบ ได้แก่ เศรษฐกิจนอกระบบที่ผิดกฎหมาย และเศรษฐกิจนอกระบบที่ไม่ผิดกฎหมาย ซึ่งต่างก็เป็นแรงช่วยในการผลักดันเพื่อให้เกิดการเคลื่อนย้ายเงินทุนและทรัพยากรที่อาจจะส่งผลกระทบต่อการบริหารจัดการทางด้านเศรษฐกิจของรัฐบาลเป็นอย่างมาก (วงศ์พัฒนา ศรีประเสริฐ, 2558)

ผู้วิจัยการลงพื้นที่สัมภาษณ์ เก็บข้อมูลและสังเกตการณ์พบปัจจัยเสี่ยงในมิติทางเศรษฐกิจที่น่าสนใจหลายประการเกี่ยวกับมุมมองทางเศรษฐกิจของเยาวชนที่กระทบต่อการดำเนินชีวิตประจำวันและการเข้าไปเกี่ยวข้องกับวงจรการพนันทั้งโดยตั้งใจและไม่ตั้งใจ รวมทั้งการเอื้ออำนวยของสภาพแวดล้อมในชุมชนที่ทำการเก็บข้อมูล

#### 1. การพนันทำให้รวย

เป็นประเด็นที่พบว่าชุมชนทั้ง 5 ชุมชนทั้งจากการสังเกตการณ์และสัมภาษณ์ วัยรุ่นส่วนใหญ่มีมุมมองต่อกิจกรรมการพนันว่าเป็นกิจกรรมทางเศรษฐกิจที่สร้างเงินมหาศาลโดยไม่จำเป็นต้องทำงาน สร้างรายได้จำนวนมาก นับเป็นกิจกรรมทางเศรษฐกิจที่ผู้คนทำเพื่อเลี้ยงชีพ หรือเป็นงานอดิเรก หรือเป็นการพักผ่อนหย่อนใจประจำวัน รวมทั้งสร้างความร่ำรวยให้กับตนเองและครอบครัว และเป็นกิจกรรมทางเศรษฐกิจที่สามารถสะสมอำนาจจากความร่ำรวยได้

*“เล่นคู่ แแทงลูก ได้ทีเป็นหมื่นๆ มีใช้ไปทั้งเดือน แต่บางทีก็ต้องเสียดวง มีเสียบ้างก็ต้องใช้เงินทุนที่สะสมไว้มาเล่น...แต่ถ้าไม่พอก็ต้องยืมคนอื่น”*

(กิต, สัมภาษณ์ 16 กันยายน 2558)

*“บางที่ได้เงินมากกว่าสามสี่เท่าของที่พ่อแม่ให้”*

(บอย, สัมภาษณ์ 16 กันยายน 2558)

*“เล่นแล้วช่วยให้รวยทางลัด ไม่ต้องเหนื่อย เล่นไปมันก็สนุก มีได้บ้างเสียบ้าง แต่ถ้าเล่นแล้วมีแต่เสียก็คงเลิกเล่นไปนานแล้ว”*

(แทน, สัมภาษณ์ 16 กันยายน 2558)

## 2. การพนันทำให้จนน้อยลง

จากการสังเกตการณ์และสัมภาษณ์เยาวชนที่ทำงานหาเลี้ยงตนเอง ส่งเสียตัวเองเรียนให้คำตอบว่าการพนันช่วยสร้างรายได้โดยไม่จำเป็นต้องทำงาน นั้นหมายถึงลำบากน้อยลง มีเงินใช้ไม่ขัดสน เงินเพียงจำนวนน้อยที่ใช้เล่นพนันแต่ให้ผลคุ้มค่าถ้าสามารถเสี่ยงโชคได้เงินสูง หรือกล่าวอีกนัยหนึ่งคือทำให้จนน้อยลง

“เล่นเพื่อช่วยให้มีเงินมากขึ้น โดยไม่ต้องทำงานหนักหรือมากจนเกินไป มันช่วยได้จริงๆในกรณีที่ร้อนเงิน เงินไม่พอค่าใช้จ่าย ไหนจะค่าน้ำค่าไฟ ค่าเช่าหอ ค่ากินค่าอยู่อีกเยอะ ทำงานเดือนๆหนึ่งได้ไม่พอจ่าย...เล่นห่วยบ้าง บอลบ้างแล้วแต่เทศกาล...”

(โต, 25 กันยายน 2558)

## 3. การพนันช่วยให้เกิดการหมุนเวียนรายได้

เยาวชนจำนวนไม่น้อยที่มีเงินใช้จ่ายไม่เพียงพอเนื่องจากพฤติกรรมการใช้จ่ายสุรุ่ยสุร่าย การพนันทุกรูปแบบจึงเป็นทางเลือกหนึ่งที่จะช่วยเกิดการหมุนเวียนรายได้ โดยไม่ต้องพึ่งพาจากครอบครัว ในกรณีที่การพนันช่วยทำให้เกิดการหมุนเวียนรายได้ เยาวชนในกลุ่มนอกระบบการศึกษามองว่าเป็นช่องทางทำมาหากินได้ อาจสามารถกลายเป็นนายมือ เจ้าบ่อนรับแทงพนันได้

“เงินหมุนเวียนไม่ใช่น้อยๆ วันหนึ่งเป็นแสนๆ รับและ ถ้าเป็นเจ้ามืออีกได้กินสองต่อ ต่อจากเจ้ามือรายใหญ่และเปอร์เซ็นต์จากลูกโต๊ะที่เล่นเสีย...ถ้าเป็นอย่างนี้ก็มีแต่จะกำไร”

“มีตัวอย่างมากมายให้เห็น เสียแม้ง เสียซัซ เสียบ่อ ที่ก็ได้ดีเพราะการพนันทั้งนั้น เงินหมุนเวียนจากที่เปิดบ่อน เปิดโต๊ะรับแทงบอล เดือนๆเป็นพันล้าน หมุนเวียนกันทั้งนั้น”

## 4. การพนันช่วยให้คนในชุมชนมีรายได้

ในชุมชนที่มีบ่อนการพนันตั้งอยู่มองว่าการพนันช่วยให้คนในชุมชนมีรายได้ ทั้งเยาวชนและชาวบ้านเห็นพ้องกันว่าเศรษฐกิจในชุมชนคึกคักมากขึ้น อันเนื่องมาจากการเข้ามาเล่นพนันในบ่อนที่ตั้งอยู่ในชุมชนของนักพนันทั้งในพื้นที่และนักพนันต่างถิ่น ไม่เพียงแค่นั้น คนในชุมชนยังกล่าวว่าการมีบ่อนในชุมชนช่วยให้มีรายได้จุนเจือครอบครัว ค่าใช้จ่ายในชีวิตประจำวัน นั้นรวมถึงการให้ค่าขนมเด็กไปโรงเรียน การจ่ายค่าเทอมลูก การซื้อชุดเครื่องแบบนักเรียนให้ลูก การส่งเสียให้ลูกได้เรียนพิเศษ ก็เป็นส่วนหนึ่งของปัจจัยที่ส่งผลคนในชุมชนมีรายได้

“อย่างแม่ผมเนี่ย แกขายของชำอยู่หน้าปากทางเข้าบ่อน แกขายได้วันหนึ่งเป็นพันๆนะ ไม่ใช่ น้อยๆ ขายน้ำดื่มเย็นๆ M150 โออิชิชาเขียวนี่กำไรดีเชียวนะ...ก็ได้จากคนที่มาเล่นพนันในบ่อนนี่แหละเป็นหลัก”

(เอ็กซ์, ปวส ปี2, 25 กันยายน 2558)

“คนในชุมชนไม่เคยคิดต่อต้านการตั้งบ่อนเสียด้วยซ้ำ เพราะมันช่วยให้เขาทำมาหากินเลี้ยงชีพได้ ทั้งขายของ ขายข้าว วินมอเตอร์ไซด์รับจ้าง แม้กระทั่งแม่ค้าขายพวงมาลัยเนี่ย แก่ก็ขายดีจากนักพนันในบ่อนเนี่ยแหละเอาพวงมาลัยไปบนศาลพระพรหมเจ้าที่”  
(ประธานชุมชนแห่งหนึ่ง, 9 ตุลาคม 2558)

“แม่ก็ได้เงินมาจากขายข้าวกล่องกับน้ำโอเลี้ยงส่งบ่อนเนี่ยแหละ ขายได้เป็น 50-60 กล่อง บางครั้งคนที่บ่อนเยอะก็เป็น 100 มันต้องกินต้องหิวกันทั้งนั้น...ได้มีกินก็เพราะบ่อนนี่”

### 5.3.2. ปัจจัยเสี่ยงในการเข้าสู่การพนันของเยาวชน: มิติทางสังคมและวัฒนธรรม

ในมิติทางสังคมและวัฒนธรรม ปัจจัยเสี่ยงในการเข้าสู่การพนันของเยาวชน เป็นปัจจัยที่มีความสำคัญต่อการศึกษายาวชนที่มุ่งเข้าสู่วังวนการพนัน ซึ่งจากการสัมภาษณ์และสนทนากลุ่มพบปัจจัยเสี่ยงในมิติทางสังคม ดังนี้

#### 1. ความโลภ

ด้วยความที่การพนันเป็นวิธีหาเงินซึ่งเป็นเรื่องที่ง่ายและลงทุนต่ำแต่ผลตอบแทนสูง ให้ผลตอบแทนคุ้มค่า กรณีเสียก็เสมอตัวหรือเท่าทุน และมีวิธีการที่ทำทลาย ล่อตาล่อใจเยาวชนวัยรุ่นเป็นอย่างมาก ทั้งนี้จะพบว่าหากสามารถพนันชนะเป็นวิธีการได้มาซึ่งเงินที่คุ้มเสีย กล่าวคือ การพนันให้ผลตอบแทนที่คุ้มค่า และที่สำคัญคือวัยรุ่นมีวิธีการป้องกันตัวเองจากการพนัน คือ การป้องกันก่อนที่ปัญหาจะเกิด ในการป้องกันจะจำแนกเป็น 2 วิธีย่อย คือ การติดตามข้อมูลข่าวสาร เช่น โพลต่างๆ หรือสำนักงานที่บอกข้อดีข้อด้อยในแต่ละทีม ข่าวสารจากตำรวจในการบุกจับบ่อน และการคบเพื่อนเพื่อสร้างสภาพแวดล้อมเชิงบวก

“บางคนเล่นพนันเพราะโลภ ความทะยานอยากมี อยากได้ เกินขอบเขตความจำเป็น ความโลภทำให้ใครบางคนมีความสุข แต่หารู้ไม่ว่านั่นคือความทุกข์ที่รอเวลาผลิดอกออกผลในบั้นปลาย บางคนบอกเพราะจน ถึงต้องเล่นพนัน นั้นไม่ใช่เหตุผล แต่เพราะคุณเห็นคนอื่นเค้ามี แล้วใคร่อยากได้อยากมี ที่เกินความจำเป็น เกินกำลัง เลยต้องสร้างหนี้สินล้นพ้นตัว ก่อให้เกิดความโลภ เกิดกิเลสอยากได้ของเค้ามาเป็นของตน ไม่สำคัญว่าคุณจะได้เงินมากหรือน้อย แต่สำคัญว่าคุณได้ใช้เงินให้มีคุณค่ามาก หรือคุณใช้เงินคุณค่าน้อยต่อสังคมมากกว่า”

“ความจริงก็คือ คนจนรวยได้เพราะความโลภ อยากมีอยากได้ของคนอื่น เพราะสังคมมองว่าคนในชุมชนสลัม เป็นคนจน วิธีการหาเงินของคนจนคือ ทำงานหาเช้ากินค่ำคงไม่มีปัญหาหาเงินได้มากมาย”

“นักพนันทั้งอาชีพทั้งสมัครเล่นก็โกล อยากรู้ว่าอยากมีกันทั้งนั้น ถ้าไม่โกลก็คงไม่เล่นการพนัน ให้เสียเงินทองหรือได้เงินทองมากมาย”

## 2. ความต้องการเป็นที่ยอมรับ

มนุษย์เราทุกคนต้องการการยอมรับ จากการอยู่ร่วมกับผู้อื่น จากการอยู่กันเป็นสังคมมนุษย์ ในทุกๆ มุมมอง ทุกๆ เรื่องราวของการแสดงความคิดเห็น การกระทำ บุคลิกภาพ ภาพลักษณ์ วิถีชีวิต แนวคิด ปรัชญา การดำเนินชีวิต ศาสนา การงาน อาชีพ การศึกษา การอยู่ร่วมกันของครอบครัว การได้รับความนับถือในสังคมที่ตนอยู่ ในสิ่งที่เป็นนามธรรมและสิ่งที่เป็นรูปธรรมของแต่ละคน การสร้างการยอมรับไม่ใช่เป็นสิ่งที่ทำกันได้ง่ายๆ มันมีอุปสรรคในการกระทำ ในทุกอย่างที่คิด ในทุกอย่างที่แสดงออกเพื่อให้ได้รับการยอมรับ ยอมรับมีปัจจัยหนึ่งที่มาขับเคลื่อนอยู่ คือ เทคโนโลยี เทคโนโลยีเป็นตัวเปลี่ยนแปลงวัฒนธรรมของสังคม เปลี่ยนคุณค่าบางสิ่งบางอย่างของสังคม แบบค่อยเป็นค่อยไปอยู่ตลอดเวลา

พื้นฐานการเลี้ยงดูที่ยอมรับและมีความรักความผูกพันระหว่างพ่อแม่เด็ก จะมีผลทำให้เด็กเกิดความรู้สึก ดังที่กล่าวมานี้อย่างง่ายดาย จากการฝึกฝนให้โอกาสเด็กในการตัดสินใจลงมือกระทำหรือแสดงความคิดเห็นในเรื่องต่างๆ และรับฟังพยายามทำความเข้าใจตาม ถ้าเบี่ยงเบนก็ช่วยแก้ไข ถ้าถูกต้องก็ชมเชยและชื่นชม สิ่งเหล่านี้จะไปกระตุ้นให้เด็กเกิดความรู้สึกเป็นที่ยอมรับจากบุคคลภายในบ้าน ซึ่งจะส่งผลทำให้เด็กอยากเป็นที่ยอมรับจากเพื่อน จากครูและจากคนอื่นๆ ต่อๆ ไป จึงเป็นเหตุผลจูงใจกระทำความดีมากขึ้นๆ

แต่ในกรณีตรงกันข้าม ถ้าเด็กคนใดเกิดมาในครอบครัวที่ยุงเหยิง ทำให้พ่อแม่ไม่มีปัญหาพอที่จะดูแลเด็ก กลับจะต้องส่งเด็กมาฝากให้ญาติเลี้ยงเป็นภาระ ไม่มีใครเป็นธุระจัดการอะไรให้อย่างออกนอกหน้า ถ้าไม่จำเป็นก็ไม่ค่อยอยากจะรับรู้ รับฟังเรื่องของเด็ก ถึงเวลาจะนานก็ไม่รู้ว่าใครจะให้ความอบอุ่นเมตตาหรือรักได้ มีความรู้สึกโดดเดี่ยว ไม่เป็นที่ต้องการของใครแม้แต่คนเดียวในบ้านไม่ว่าจะถูกหรือทำผิด ทำดีหรือทำชั่วก็ไม่มีใครเห็นคนทัก หากคนที่หวังดีจริงจังในการแนะนำตักเตือนอดทนช่วยฝึกสอนก็ไม่มี ในลักษณะเช่นนี้เด็กจะมีชีวิตที่เลือนลอย ไม่รู้สึกว่าตัวเองเป็นสมาชิกภายในบ้าน เป็นคนหนึ่งภายในครอบครัว ไม่มีใครรับฟังปัญหาหรือไม่รู้ว่าจะปรึกษาใคร เมื่อเติบโตไปโรงเรียนก็มักจะพวพาเอาความรู้สึกโดดเดี่ยว ว่าแหวนี่ไปที่โรงเรียน ความที่ทักษะไม่ได้ถูกฝึกสอนมาตั้งแต่ที่บ้านจึงทำให้ผลการเรียนไม่ดี และมักจะแยกตัวออกจากกลุ่มเพื่อน

จากการสัมภาษณ์เยาวชนให้ข้อมูลว่า เล่นพนันเพื่อให้ได้เพื่อน ต้องการเป็นที่ยอมรับของกลุ่ม กล่าวคือ การเล่นพนันเป็นกิจกรรมของกลุ่ม ถ้าไม่เล่นเป็นการไม่ร่วมกิจกรรมของกลุ่ม ไม่ถือว่าเป็นส่วนหนึ่งของกลุ่ม ดังนั้นการเล่นพนันจึงเป็นทางเดียวที่จะทำให้เพื่อนในกลุ่มยอมรับตัวเองเป็นส่วนหนึ่งของกลุ่ม

“การจะเข้ากลุ่มแก๊งค์นั้น ต้องทำกิจกรรมทุกอย่างของกลุ่มให้ได้ โดยเฉพาะที่ผิดกฎหมาย... ที่ตำรวจเขาไม่ชอบ เมาป้อมก็มี ขโมยของก็เคย เล่นยา ที่ก็ญาติาก็เคยมาแล้ว เล่นไพ่แทงบอลนี้ทุกวัน”

“เพื่อนมันก็เล่นกันทุกคน บางคนเป็นสายให้เสียเจ้าของบ่อนด้วยซ้ำ มันเป็นเรื่องธรรมดา”

“ถ้าไม่เคยผ่านกิจกรรมพวกนี้มาก็ไม่ได้ถือว่าเป็นส่วนหนึ่งของแก๊งค์ แล้วจะเข้าแก๊งค์ไป  
ทำไม”

### 3. บรรเทาความเบื่อหน่ายในชีวิตประจำวัน

มีวัยรุ่นกลุ่มหนึ่งที่มองว่าชีวิตน่าเบื่อ มองอะไรก็รู้สึกว่าย่ำไปหมด มองชีวิตที่ผ่านมาในอดีตก็เห็นแต่ความผิดพลาดความล้มเหลวของตนเอง ชีวิตตอนนี้ก็รู้สึกว่าจะอะไรๆ ก็ดูแย่ไปหมด ไม่มีใครช่วยอะไรได้ ไม่เห็นทางออก มองอนาคตไม่เห็น รู้สึกท้อแท้หมดหวังกับชีวิต บางคนกลายเป็นคนไม่มั่นใจตนเองไป จะตัดสินใจอะไรก็ลังเลไปหมด รู้สึกว่าตนเองไร้ความสามารถ ไร้คุณค่า เป็นภาระแก่คนอื่น ทั้งๆ ที่ญาติหรือเพื่อนๆ ก็ยืนยันว่ายินดีช่วยเหลือ เขาไม่เป็นภาระอะไรแต่ก็ยังคงคิดเช่นนั้นอยู่ ความรู้สึกว่าตนเองไร้ค่า ความคับข้องใจ ทรมานจิตใจ เหล่านี้อาจทำให้เจ้าตัวรอดทำอะไรที่ไม่ถูกต้องอยู่บ่อยๆ แรกๆ ก็อาจคิดเพียงสนุกชั่วครั้งชั่วครว จากสภาพตอนนี้ ต่อมาเริ่มคิดอยากตายแต่ก็ไม่ได้คิดถึงแผนการอะไรที่แน่นอน เมื่ออารมณ์เศร้าหรือความรู้สึกหมดหวังมีมากขึ้น ก็จะเริ่มคิดเป็นเรื่องเป็นราวว่าจะทำอย่างไร ในช่วงนี้หากมีเหตุการณ์มากระทบกระเทือนจิตใจก็อาจเกิดการทำร้ายตนเองขึ้นได้จากอารมณ์ชั่ววูบ

### 4. ทำให้รู้สึกว่าตนเองเป็นผู้มีสติปัญญา

การที่เราเปิดเผยตัวเองมากเท่าไร ก็จะยิ่งให้เราเรียนรู้ที่จะเข้าใจตนเอง ยอมรับสภาพความเป็นจริงที่เกิดขึ้น การรู้จักตนเอง (Self awareness) รวมไปถึงการรับรู้และรู้จักความสามารถของตัวเอง จะต้องรู้ว่าเราเป็นคนอย่างไร ชอบอะไร ไม่ชอบอะไร เก่งอะไร ไม่เก่งอะไร และที่สำคัญเราต้องรู้อารมณ์ของตนเองด้วย ว่าขณะนี้เรามีอารมณ์เป็นอย่างไร การรู้จักอารมณ์ตนเองจะนำไปสู่การควบคุมอารมณ์และการแสดงออกที่เหมาะสมต่อไป ซึ่งการที่รู้จักตนเอง รู้อารมณ์ของตนเองได้ ต้องเริ่มจากการรู้ตัว หรือการมีสติ การรู้จักตนเองเป็นรากฐานของการสร้างความเชื่อมั่นในตนเอง เพราะการรู้จักตนเองหมายถึงขีดความสามารถของตัวเรา รู้ข้อจำกัดของตัวเองเรา อะไรที่ทำได้ อะไรที่เกินฝัน การรู้จักตนเองทำให้เราเข้าใจผู้อื่นได้มากขึ้น เราจะพบว่าบางเรื่องที่เราคล้ายคนอื่น และมีอีกหลายเรื่องที่แตกต่างกัน เช่น เจตคติ ความคิด ความเชื่อ ประสบการณ์ ฯลฯ ซึ่งสิ่งเหล่านี้เองที่ผลักดันให้เรามีพฤติกรรมหรือการแสดงออกต่างกัน เมื่อเราได้เข้าใจปัจจัยต่าง ๆ เหล่านี้ ก็จะทำให้เกิดการยอมรับและเข้าใจผู้อื่นในสังคมได้อย่างมีความสุข

อย่างไรก็ดี เยาวชนบางคนใช้การรู้จักตนเองว่าเป็นผู้มีสติปัญญาในทางที่ผิด เยาวชนบางคนก็คิดว่าการเล่นพนันเป็นการเพิ่มพูนสติปัญญา สามารถหลบหลีกเสียงพหุกรรมเสียงที่ผิดกฎหมายได้ ทำในสิ่งที่คนในสังคมมองว่าผิดหรือคนปกติไม่ทำกัน เพื่อเรียกร้องความสนใจเท่านั้น

### 5. ความเชื่อเรื่องโชค

ในอดีตความเชื่อโชคลางเป็นสิ่งที่อยู่คู่กับคนไทยมาช้านานจะไม่วางอยู่บนฐานของเหตุผล ความเชื่อหลายความเชื่อเกิดจากความเข้าใจผิดเกี่ยวกับความเป็นเหตุเป็นผล หรือสถิติ ความเชื่ออีกจำนวนมากเกิดจากความกลัว ที่แสดงออกในรูปของความเชื่อทางศาสนา, ความเชื่อในเหตุการณ์เหนือจริง, การยื่นมือเข้ามา

เกี่ยวข้องของสิ่งเหนือธรรมชาติ การปรากฏขึ้นของภูตผี หรือความมีประสิทธิภาพของเวทมนตร์คาถา การปลุกเสก การเชื่อในลางบอกเหตุ และการบอกเหตุล่วงหน้า

เยาวชนส่วนใหญ่มักจะทำหายความเชื่อเรื่องโชคลางกับการพนันมากกว่า เนื่องจากเด็กยุคใหม่ส่วนใหญ่ไม่เชื่อเรื่องที่คาดการณล่วงหน้าไม่ได้ แต่จะเชื่อในเหตุผลและความน่าจะเป็นมากกว่า อีกทั้งการมองว่าการพนันเป็นเรื่องของการตอบสนองความต้องการทางจิตใจมากกว่า

## 6. ความสนุกตื่นเต้น

วัยรุ่นเป็นวัยที่อยากลองอยากรู้ หนึ่งในความอยากลองนั้นคือลองทำผิดเล็ก ๆ น้อย ๆ การลองผิดลองถูก และคอยสังเกตดูจากปฏิกิริยาของคนรอบข้าง เพื่อตัดสินใจว่าสิ่งที่ทำนั้น ดีเลวเป็นอย่างไร วัยรุ่นกลุ่มนี้จะสร้างความตื่นเต้นท้าทายกับการที่กระทำผิดต่อกฎเกณฑ์ต่างๆ ของทางบ้านและกฎของสังคมนั้นเป็นเพราะว่าเป็นความตื่นเต้นและความรู้สึกที่ถูกล้มล้าง วัยที่โตขึ้น เมื่อความสามารถเพิ่มขึ้น ร่างกายเจริญเติบโตขึ้นมา สิ่งรอบตัวต่างๆ ที่น่าสนใจ และท้าทายความสามารถก็จะเริ่มเข้ามาเพื่อทดลองการสนับสนุนส่งเสริมเด็กให้คงสภาพอยากรู้ อยากเห็น อยากลองและได้มีโอกาสทดลองสิ่งแปลกๆ ใหม่ๆ ในขอบเขตที่เหมาะสมเพิ่มขึ้นตามวัย จะทำให้เด็กก้าวเข้าสู่วัยรุ่นด้วยความภาคภูมิใจที่ตนเองเคยมีประสบการณ์ต่างๆ มาบ้างสิ่งเหล่านี้จะมาเสริมความภาคภูมิใจในตนเองดังนั้นจะเห็นว่าการฝึกสอนและให้โอกาสได้ทดลองทำในสิ่งที่ถูกต้อง ควรฝึกสอนมาตั้งแต่เด็ก และควรค่อยๆ สอนถึงอันตรายในหลายสิ่งหลายอย่างที่มีอยู่ในสังคม และวิธีการแก้ไข เรียนรู้ทั้งสิ่งที่ดีและเลว การฝึกให้เด็กได้ลองในสิ่งที่น่าลอง แต่เสนอให้หัดยังตัวเองในสิ่งที่อันตรายจึงเป็นวิธีที่สำคัญมาตั้งแต่วัยเรียนแต่ในทางตรงกันข้ามในกลุ่มวัยรุ่นที่ไม่เคยถูกฝึกให้ลองคิด ลองทำก่อน จะเกิดความสับสน วุ่นวายใจขาดความรู้ ขาดทักษะ ขาดการฝึกฝน ขาดการลองทำผิดทำถูกมาก่อน จึงทำให้กลุ่มนี้ตกอยู่ในกลุ่มที่มีอันตรายสูง และในกลุ่มเด็กวัยรุ่นที่พ่อแม่ปล่อยปละละเลย หรือไม่เคยสอนให้ยับยั้งชั่งใจมาก่อน นึกอยากทำอะไรก็จะทำ ไม่เคยต้องคิดหวัง ไม่เคยสนใจว่าการกระทำของตัวเองจะส่งผลกระทบต่อผู้คนรอบข้างอย่างไร มีโอกาสเรียนรู้จัดทั้งส่วนดีและส่วนที่เลวมาก่อนได้เรียนรู้ที่จะเข้าใจถึงคุณลักษณะของการเป็นคนดีใต้วรรตองดูคนเป็น แต่ขณะเดียวกันก็เรียนรู้ที่จะทันคน ว่ามีความเจ้าเล่ห์เพทุบาย โกงกหกหลอกลวง ซึ่งปะปนกันอยู่ในหมู่เพื่อนและคนในสังคม เรียนรู้ที่จะเข้าใจลักษณะดีและไม่ดีของพฤติกรรมของคน ทำให้ขณะที่วัยรุ่นคลุกคลีกับเพื่อนและผู้คนต่างๆ จะได้ใต้วรรตอง เพื่อว่าจะได้มาช่วยในการตัดสินใจอีกด้วย การสอนของพ่อแม่จึงควรชี้ให้เด็กเห็นความยับยั้งชั่งใจน้อยลง สิ่งต่างๆ รอบๆ ตัวจึงดูดีขึ้น ดูสบายใจขึ้น ภาวะความรับผิดชอบเหมือนจะลดน้อยลงนั่นเอง เป็นคำตอบที่ถูกต้องและตรงกับความจริง จะทำให้เด็กเรียนรู้และยอมรับได้ดีกว่าคำตอบที่ว่า คนที่กินเหล้าเป็นเพราะคนนั้นเป็นคนไม่ดี เป็นต้น ถ้าเด็กได้เรียนรู้สิ่งเหล่านั้นทั้งด้านดี และด้านไม่ดีจนเข้าใจแล้วจะช่วยทำให้ความอยากลองเพราะอยุ่รู้อยากเห็นลดลง

## 5.4. ความเปราะบางของเยาวชนในการเล่นพนัน

จากปัจจัยเสี่ยงทำให้เยาวชนนอกระบบมีพฤติกรรมเสี่ยงมากกว่าเยาวชนในระบบและมีพฤติกรรมสร้างเสริมค่อนข้างน้อย ความเปราะบางที่พบสามารถแยกเป็น 4 ระดับ ได้แก่ ระดับบุคคล ระดับครอบครัว ระดับกลุ่มเครือข่ายและระดับชุมชน/สังคม ซึ่งในรายงานฉบับนี้จะทำการวิเคราะห์สาเหตุ เงื่อนไข และบริบทที่เกี่ยวข้องกับพฤติกรรมเสี่ยงต่อสุขภาพเยาวชน และมีแนวโน้มสูงขึ้น ดังรายละเอียดดังนี้

### 5.4.1. การเล่นเกมเสี่ยงโชคและการติดพนัน: ความเปราะบางระดับบุคคล

เยาวชนส่วนใหญ่มองว่าการเล่นที่ถือว่าเป็นการพนันต่อเมื่อเล่นเพื่อมุ่งหวังเงินรางวัล และผู้เล่นไม่ได้มีส่วนที่ทำให้แพ้หรือชนะเลย หรือถ้ามีก็เป็นส่วนน้อย หากเล่นชนะก็เป็นเรื่องของโชคหรือความบังเอิญ ตัวอย่างเช่น การทายผลพนันฟุตบอล การพนันมวย การชู้ตบัตรเพื่อรางวัล หรือรูเล็ตต์

การเล่นเกมที่ต้องใช้ทักษะหรือความชำนาญ (ความสามารถ) ในการเล่น โดยผู้เล่นต้องรู้จักวิธีเล่นเกมเพื่อให้ชนะ ตัวอย่างเช่น หมากกรุกการเล่นเกมที่ต้องใช้ทักษะหรือความชำนาญ ก็อาจทำให้เกิดปัญหาและนำไปสู่การเสพติดได้ โดยเฉพาะอย่างยิ่ง คอมพิวเตอร์ และการเล่นเกมนอนไลน์ (เกมนอนไลน์ที่มีผู้เข้าร่วมเล่นหลายๆ คน ทำให้มีการการเสพติดอินเทอร์เน็ตการใช้อินเทอร์เน็ตในการเสพข้อมูลข่าวสารตลอดเวลาจนติดอาจนำไปสู่ปัญหาได้ โดยพบว่าความเปราะบางมีหลากหลายขึ้นอยู่กับการนิยามและสภาพแวดล้อม ดังนี้

- การเล่นเกมพนันเกมอีกต่อไป, กว่าที่วางแผนไว้;
- ความรู้สึกผิดหลังจากที่เกม;
- ขาดการนอนหลับเนื่องจากความคิดเกี่ยวกับการเล่นเกมพนัน;
- ปัญหาทางการเงินเนื่องจากการเล่นเกมพนัน;
- การใช้จ่ายเงินทั้งหมดของคุณในการเล่นการพนัน;
- การกู้ยืมเงินสำหรับการเล่นเกมพนัน;
- ความพยายามที่จะสร้างรายได้ผ่านการเล่นเกมพนันออนไลน์
- กิจกรรมที่ผิดกฎหมายบเรียน (เช่น, ขโมย), ที่จะได้รับเงินสำหรับการเล่นเกมพนัน;
- ไม่สามารถที่จะเปลี่ยนทัศนคติของตัวเองไปเล่นเกมพนัน;
- รู้สึกหดหู่เศร้าหรือฆ่าตัวตายเพราะการเล่นการพนัน.

### 1. เล่นพนันเพื่อคลายเครียด

ในเยาวชนชายมักให้ความหมายการเล่นพนันเป็นรูปแบบพฤติกรรมที่ช่วยคลายเครียดจากการเรียนการทำงาน ทำให้มีความสุข ซึ่งส่วนใหญ่จะเล่นในกลุ่มเพื่อน กลุ่มคนที่รู้จัก หรือคอเดียวกัน ชอบทีมฟุตบอลเดียวกัน ที่มารวมกันชวนกัน โดยให้เหตุผลว่า เล่นแล้วเพลิน คลายเครียดได้

“เวลามาเจอกันก็ชวนกันแทงหลายๆคู่ บางคู่ดับเบิลแต้มแทงสูงโอกาสได้สูง มันก็เลยทำให้ติดบางคนเขาก็บอกว่ามันเป็นความสุขอย่างหนึ่งของเขา เล่นแล้วมันและมันคลายเครียดได้”  
(โต อายุ 20 ปี สนทนากลุ่ม)



## 2. ความอยากรู้อยากลอง

ในเยาวชนชายมีพฤติกรรมเล่นพนันเนื่องจากความอยากรู้อยากลองทำตามเพื่อน เพื่อนแนะนำให้ลองเสี่ยงดู ถูกทำทนาย และชวนให้เล่น เมื่อเห็นเพื่อนเล่นก็อยากลองดูบ้าง หรือต้องการเข้ากลุ่มกับเพื่อนให้ได้ มีความคิดว่าลองครั้งเดียวเพื่อให้รู้ว่าเป็นอย่างไร และเชื่อว่าการเล่นพนันเพียงครั้งเดียวไม่ได้ทำให้ติด

“เพราะเห็นเพื่อนเล่น ก็อยากลองบ้างแต่พอเล่นบ่อยๆ เข้าตอนนี้ก็เลยติด ผมเคยคิดอยากเลิกแต่ลองแล้วก็ยังไม่เลิกไม่ได้ ผมเล่นพนันวันประมาณ 10 คู่ ส่วนใหญ่จะได้ เสียหน่อยมาก อาจเพราะดวงดี”

(เจมส์ เยาวชนชาย อายุ 17 ปี)

“เห็นเพื่อนเขาลอง ก็อยากลองบ้างบางคนรู้สึกว่าจะเท เก่งแล้วที่แทงแม่น คนอื่นเล่นได้เขาก็เล่นได้อะไรอย่างนี้ คิดว่าแค่เล่นไม่ต้องขอเงินที่บ้าน”

(แทน เยาวชนชาย อายุ 15 ปี)

## 3. ต้องการสร้างตัวตน อัตลักษณ์ และพื้นที่ทางสังคม

เนื่องจากเยาวชนเป็นวัยที่อยู่กำลังค้นหาตัวตน และต้องการการยอมรับจากคนรอบข้าง ต้องการพื้นที่ทางกายภาพ และพื้นที่ทางสังคมในรูปแบบต่างๆ ในการแสดงออกซึ่งตัวตน ให้คนรอบข้างยอมรับและชื่นชม เพราะฉะนั้นพฤติกรรมหลายๆ อย่างไม่ว่าจะเป็นพฤติกรรมการพนัน หรือเสริมส่วนหนึ่งต่างมุ่งกระทำเพื่อสร้างการยอมรับดังกล่าว ซึ่งในประเด็นการพนัน พบว่า เยาวชนชายส่วนใหญ่มักใช้พื้นที่ร้านเกมส์เป็นพื้นที่แทงบอล โดยได้โพยบอลมาจากเจ้าของร้านเกมส์หรือเพื่อน รุ่นพี่ ที่รู้จัก

“คนรับแทงส่วนใหญ่เป็นเจ้ามือรายใหญ่ เจ้าของร้านรับมาจากเอเยนต์อีกที”

(แทน เยาวชนชาย อายุ 15 ปี)

“คือเหมือนกันแทงบอลให้เป็นเพื่อเข้ากลุ่มเพื่อน แสดงตัวตนว่าเราเจ๋ง เก่ง กล้า ไม่กลัว ถ้าได้เงินมากก็ต้องเลี้ยงเพื่อนในกลุ่มเพื่อสร้างการยอมรับจากเพื่อน”

(บอย อายุ 13 ปี)

### 5.4.2. การเล่นพนันเสี่ยงโชคและการติดพนัน: ความเปราะบางระดับครอบครัว

ในมิติความเปราะบางในครอบครัว การเล่นพนันเกี่ยวข้องกับครอบครัวโดยตรงในฐานะสมาชิกของครอบครัว โดยพื้นฐานในปลูกฝังค่านิยมความเชื่อ บรรทัดฐานทางสังคม ขนบธรรมเนียมที่ดี รวมถึงการอบรม

บ่มเพาะนิสัย การขัดเกลาทางสังคม น่าสนใจที่เยาวชนที่ให้สัมภาษณ์มองประเด็นความเปราะบางในระดับครอบครัว ดังนี้

### 1. การเป็นแบบอย่างของพ่อแม่ และบุคคลในครอบครัว

ในเยาวชนชาย ได้ให้ความหมายของพฤติกรรมการเล่นพนันของเด็กที่อยู่ในครอบครัวที่มีบุคคลเล่นพนันหรือมีพ่อแม่เป็นแบบอย่างของการเล่นพนันและลูกได้รู้เห็นมีส่วนร่วมกับการเล่นพนันของบุคคลในครอบครัว ทำให้เด็กเกิดพฤติกรรมลอกเลียนแบบทำตามผู้ใหญ่

“เล่นบอลก็เพราะประสบการณ์ที่เห็น เออ.....ผู้ใหญ่เล่นแล้วได้เงินเยอะ ได้เงินมาง่ายๆ ครอบครัวมีพ่อเล่นด้วย และใช้ให้ลูกช่วยเล่น ลูกเห็นว่าพ่อเล่นได้ ตัวเองก็จะทำตามบ้าง ต้องอยู่ที่ครอบครัว ควรปลูกฝังมาตั้งแต่เด็กๆ หรือตั้งแต่เรียนชั้นประถมขึ้นไป ว่าไม่ดี มันไม่น่าลอง พอลองแล้วมันจะต้องติดเลย แค่ลองแป็บเดียวก็ติดได้แล้ว”

(แดง ประธานชุมชน อายุ 15 ปี)

“เมื่อก่อนผมแทงบอล โพลบอลก็คู้ๆ แทงหมด แต่ตอนนี้เลิกแล้วเพราะมีมูลนิธิมาสอนผมให้เข้าใจถึงโทษและพิษภัยของมันและขอร้องให้เลิกผมตัดสินใจเลิกเพื่อพ่อ-แม่ และเพื่อตนเอง”

(ต่อม เยาวชนชาย อายุ 17 ปี)

#### 5.4.3. การเล่นพนันเสี่ยงโชคและการติดพนัน: ความเปราะบางระดับกลุ่ม/เครือข่ายทางสังคม

ความเปราะบางในระดับกลุ่ม/เครือข่ายทางสังคม ประเด็นนี้เพิ่มเติมการการออกแบบกรอบแนวคิดในเบื้องต้น ซึ่งจากการสัมภาษณ์พบว่าในระดับกลุ่มมีอิทธิพลมากเช่นกันในการเล่นพนันของเยาวชน

##### 1. ความต้องการ การยอมรับจากกลุ่มเพื่อน

ปัจจุบันของเยาวชน กลุ่มเพื่อนมีอิทธิพลต่อสังคมในกลุ่ม เยาวชนหญิงและเยาวชนชายมารวมตัวกัน และทำกิจกรรมต่างๆ ร่วมกัน ความต้องการได้รับการยอมรับในกลุ่มเพื่อน ความเกรงใจเพื่อน จึงนำไปสู่พฤติกรรมกลุ่มได้ง่ายขึ้น

“เพื่อนแนะนำให้ลอง เพราะถ้าเพื่อนคนที่ 1 ลองก็ต้องแนะนำคนที่ 2,3, 4 ต่อไป บางคนใจอ่อน เกรงใจเพื่อนปฏิเสธเพื่อนไม่เป็น ก็ต้องลอง”

(โก้ เยาวชนชาย อายุ 21 ปี)

##### 2. ความเชื่อ ทศนคติของกลุ่ม

ความเชื่อว่าการพนันจะช่วยหารายได้ ช่วยให้มั่งเงินมากขึ้นแบ่งเบาภาระครอบครัว หรือการพนันจะช่วยให้ฐานะทางเศรษฐกิจดีขึ้น ซึ่งเป็นทัศนคติของกลุ่มชนชั้นแรงงานเป็นส่วนใหญ่ ซึ่งมีเยาวชนเข้าไปเกี่ยวข้อง

### 3. วิธีชีวิตการใช้เวลาว่างของกลุ่ม

ในวิถีชีวิตประจำวันเยาวชนที่อยู่ในระบบการศึกษา หลังเลิกเรียน หรือเมื่อมีเวลาว่าง จะรวมกลุ่มกันชวนกันไปสูบบุหรี่ตามสถานที่ต่างๆ ในโรงเรียน ได้แก่ บริเวณป่าหลังโรงเรียน ในห้องน้ำ และบริเวณนอกโรงเรียน ได้แก่ สวนสาธารณะ บ้านเพื่อน นอกจากพฤติกรรมการเล่นพนัน รวมถึงตัวตุร่ามแข่งของทีมโปรด และทีมเยือน ยังมีพฤติกรรมเสี่ยงอื่นๆ เช่น การสูบบุหรี่แล้วยังชักจูงกันไปสู่อุปกรณ์ที่มีพฤติกรรมเสี่ยงด้านอื่นๆ อีก เช่น การดื่มเหล้า การลองสารเสพติด เป็นต้น

#### 5.5. นักพนันสมัครเล่น: เยาวชนกับการเข้าสู่การพนัน

นอกจากนี้ประเด็นที่น่าสนใจคือการเข้าสู่การพนันของเยาวชน ในมิติทางจิตวิทยาซึ่งเป็นข้อค้นพบเพิ่มเติมจากงานวิจัยชิ้นนี้ ซึ่งผู้วิจัยเห็นว่ามีความเกี่ยวเนื่องและสัมพันธ์กัน การอธิบายความทางจิตวิทยาอธิบายปัจจัยให้เยาวชนเข้าร่วมเล่นพนัน แบ่งออกเป็น ปัจจัยส่วนบุคคล (individual factor) ที่ก่อให้เกิด/ชักนำให้เกิดพฤติกรรมเสี่ยง (risk behavior) ซึ่งคือการเล่นพนัน และเป็นปัจจัยที่สามารถควบคุมโดยตนเองและจากตนเองได้เพื่อไม่ให้เกิดพฤติกรรมเสี่ยง ดังนั้น เมื่อเปรียบเทียบกับพฤติกรรมการเล่นพนันของวัยรุ่นนั้น กระบวนการตัดสินใจที่จะมีพฤติกรรมเสี่ยงจะมีดังนี้ 1) บุคคลรับรู้ทางเลือก ในที่นี้คือ เมื่อเพื่อนชวนไปเล่นทางเลือกคือ จะเล่นหรือไม่เล่น 2) บุคคลรับรู้ผลที่จะตามมาจากทางเลือกแต่ละอย่าง ในที่นี้คือ บุคคลอาจรับรู้ว่าจะเล่นอาจจะติด อาจจะโดนจับ อาจไปเรียนไม่ได้วันรุ่งขึ้น ฯลฯ หรือถ้าไม่เล่น เพื่อนอาจจะทอดทิ้ง เพื่อนจะล้อ ฯลฯ 3) บุคคลประเมินความพึงพอใจ ในที่นี้หมายถึง บุคคลประเมินว่า ถ้าถูกเพื่อนทอดทิ้งจากการไม่ไปเล่นกับเพื่อน ตนเองจะขาดเพื่อน จะรู้สึกเหงา 4) บุคคลวัดความเป็นไปได้ ในกรณีนี้คือ บุคคลอาจจะวัดได้ว่าเพื่อนตนเองอาจจะไม่คิดอะไรมากถ้าปฏิเสธเพื่อน หรือไม่ชอบเล่น เล่นแล้วเสียทุกที และ 5) บุคคลรวบรวมข้อมูลทั้งหมดเพื่อตัดสินใจ ดังนั้น การตัดสินใจอาจมีสามกรณีคือ กรณีที่หนึ่ง ไม่เล่นเพราะไม่อยากเสี่ยงกับผลที่จะตามมา กรณีที่สองคือ เล่นเพราะคิดว่าตนเองรับมือกับความเสี่ยงได้ และกรณีที่สามคือ เล่นเพราะไม่สามารถต้านทานผลที่จะตามมาได้ เช่น ไม่กล้าขัดเพื่อนเพราะกลัวการถูกเพื่อนทอดทิ้ง ทนการถูกเพื่อนล้อเรื่องไม่เล่นไม่ได้ ฯลฯ ปัจจัยเสี่ยงจึงเป็นปัจจัยเชิง cognitive ระดับบุคคล ปัจจัยเสี่ยงจะมีความสัมพันธ์กับปัจจัยสนับสนุน (supportive factor) ซึ่งจะสนับสนุนความเป็นไปได้ของปัจจัยเสี่ยงที่จะก่อให้เกิดพฤติกรรมเสี่ยงต่อไป ปัจจัยเสี่ยงในที่นี้ แบ่งเป็น

- 1 ความอยากรทดลอง หรือความอยากเสี่ยง (risk taking)
- 2 ความต้องการ “ความสนุก” จากการเล่น (sensational seeking)
- 3 การประเมินความเสี่ยงที่ต่ำ (low self-risk assessment) และการประเมินความเสี่ยงแบบ “เกินจริง” (overestimation of risk)
- 4 ความต้องการความรู้สึก “ตื่นเต้น” จากการเล่น
- 5 ความเคยชินที่จะเล่น
- 6 อาการ “ติด” พนันต้องเล่นทุกวัน

## 7 ภาวะแห่งตนในการปฏิเสธ (self-efficacy)

นอกจากนี้ ปัจจัยสนับสนุนหรือปัจจัยแวดล้อม (supportive/surrounding factor) หมายถึง ปัจจัยที่มีระดับกว้างกว่าปัจจัยระดับบุคคลและเป็นปัจจัยที่อยู่ล้อมรอบตัวบุคคล มีผลต่อการตัดสินใจ มีผลต่อพฤติกรรมเสี่ยงของบุคคลในการเอื้อให้พฤติกรรมเสี่ยงนั้นเกิดง่ายขึ้น หรือเอื้อต่อการตัดสินใจที่จะมีพฤติกรรมเสี่ยง สนับสนุนการเกิดพฤติกรรมเสี่ยง ปัจจัยสนับสนุนในที่นี้ แบ่งเป็นสามระดับใหญ่ๆคือ

1 ปัจจัยระดับกลุ่มของบุคคล (group factor) หมายถึง กลุ่มเพื่อน/บุคคลรอบข้างครอบครัวของบุคคลหนึ่งๆที่มีอิทธิพลต่อบุคคลในทางใดทางหนึ่ง ในที่นี้ หมายถึง อิทธิพลกลุ่มเพื่อน (peer influence) วัฒนธรรมย่อยและการพึ่งพากลุ่มเพื่อน (subculture and peer dependency) อิทธิพลและการควบคุมจากบิดามารดา (parental control) โดยจะพบว่า

- ไม่สามารถควบคุมตัวเองให้เล่นในเวลาที่กำหนด ทำให้ใช้เวลาในการเล่นนานติดต่อกันหลายๆ ชั่วโมง บางคนเล่นข้ามวันข้ามคืน

- หากถูกบังคับให้เลิกหรือหยุดเล่นจะต่อต้าน หรือมีปฏิกิริยาหงุดหงิดไม่พอใจอย่างรุนแรง บางคนถึงขั้นก้าวร้าวอาละวาด

- การเล่นเกมของเด็กมีผลกระทบต่อหน้าที่ความรับผิดชอบ เช่น เด็กไม่สนใจการเรียน ไม่สนใจที่จะทำการบ้าน หนีเรียน หรือแอบหนีออกจากบ้าน เพื่อจะไปเล่นเกม ละเลยการเอาสังคม หรือทำกิจกรรมร่วมกับครอบครัว

- บางรายอาจมีปัญหาพฤติกรรมอื่นๆ ร่วมด้วย เช่น โกหก ลักขโมย (เพื่อเอาเงินไปเล่นเกม) ตีต่อต้าน แยกตัว เก็บตัว ฯลฯ

- นอนไม่เป็นเวลา นอนดึก ตื่นสาย หรือรู้สึกอ่อนเพลียเมื่อดื่นนอนตอนเช้า

- รู้สึกหงุดหงิด กระทบกระชวยเมื่อไม่ได้ เล่นเกมผู้เล่นมีความคิดหมกมุ่นวนเวียนเกี่ยวกับคอมพิวเตอร์ และกิจกรรมต่างๆ ในคอมพิวเตอร์ เช่น ดูภาพโป๊ เล่นเกมคอมพิวเตอร์ หรือเล่นเกมออนไลน์ ตกแต่งภาพ ส่งข้อความ สนทนาพูดคุย เป็นต้น ตลอดจนแสดงความหงุดหงิดเมื่อถูกบอกให้ หยุดหรือเลิกเล่นเกม

- การออนไลน์ ลบข้อมูลการออนไลน์ หรือใช้รหัสผ่านในการเล่น

- ปกปิดการเข้าเล่น

- ปกป้องตัวเองเมื่อถูกสอบถาม

- มีอาการ “ตื่นก็คิดนอนก็ฝัน” เกี่ยวกับการเล่นพนัน นอนหลับก็ฝันเกี่ยวกับการเล่นเกมหรือการใช้คอมพิวเตอร์

- ความสัมพันธ์กับผู้อื่นลดต่ำลง แยกตัวออกจากสังคม อยู่ในโลกลงส่วนตัว แยกโลกสมมติในเกมกับโลกในความจริงไม่ออก ตกอยู่ในโลกของเกม (โลกเสมือนจริง) มีพฤติกรรมเปลี่ยนแปลงไปจากเดิมกลายเป็นคนไม่ทำงาน ไม่เรียน ไม่รักษาสุขภาพ

2 ปัจจัยระดับชุมชน (community factor) หมายถึง สิ่งแวดล้อม/สภาพแวดล้อม/ชุมชนของบุคคลนั้นๆที่บุคคลอยู่อาศัย ในที่นี้ หมายถึง สถานศึกษาและสภาพแวดล้อมในสถานศึกษา และสภาพชุมชนรอบๆสถานศึกษาที่เอื้อต่อพฤติกรรมการดื่ม

- มีบ่อนการพนัน โต๊ะบอล และเจ้ามือโป๊กเกอร์ ตั้งอยู่ในชุมชน
- คนในชุมชนสนับสนุนการมีอยู่ของบ่อน โต๊ะบอล และเจ้ามือโป๊กเกอร์
- มีการพึ่งพาอาศัยระหว่างคนในชุมชนกับคนในบ่อนนอกบ่อน
- ครอบครัวและชุมชนมองว่าเป็นเรื่องปกติในการมีบ่อน โต๊ะบอลและเจ้ามือโป๊กเกอร์

3 ปัจจัยระดับสังคมและวัฒนธรรม (sociocultural factor) หมายถึง ความเชื่อและทัศนคติของคนในสังคมนั้นๆ ที่บุคคลอยู่อาศัย วัฒนธรรม พฤติกรรมหลักๆ ของคนในสังคม กระแสและความนิยมต่างๆ ในสังคม ตลอดจนปัจจัยเสริมทางด้านการตลาดและเศรษฐกิจของสังคมที่ส่งเสริมพฤติกรรมเสี่ยง ในที่นี้ รวมไปถึงถึงการสื่อสารมวลชนที่สนับสนุนพฤติกรรมการเล่นในสังคมด้วย

- เชื่อว่าการเล่นพนันไม่ผิดกฎหมาย
- พฤติกรรมการเล่นพนันไม่นำไปสู่พฤติกรรมเสี่ยงอื่นๆ
- การเล่นพนันช่วยให้รวย จนน้อยลง มีกินใช้เพิ่มขึ้น
- เล่นพนันช่วยคลายเครียด ลองเสี่ยงโชค
- การเล่นพนันเหมือนกับเล่นหุ้นคือการเสี่ยงดวงเสี่ยงโชค
- ผลตอบแทนจากการเล่นพนันมากกว่าทุนที่เสียไป
- พัฒนาการทางร่างกาย อารมณ์ และจิตใจของเยาวชนที่เปลี่ยนแปลง
- สภาพแวดล้อมที่ชุมชน บ้านและโรงเรียนไม่มีมาตรการป้องกันและปราบปรามคนเล่นพนัน

จะเห็นได้ว่า การพนันมักจะแทรกซึมอยู่ในชีวิตประจำวันและทุกส่วนของสังคม โดยแต่ละสังคมต่างก็มีกฎเกณฑ์แสดงให้เห็นว่าการพนันนั้นเป็นสิ่งที่ไม่ดี เป็นสิ่งเลวร้าย การเติบโตของการพนันในรอบทศวรรษที่ผ่านมาจึงยังมีการเติบโตแบบก้าวกระโดดและขยายตัวในวงกว้างมากขึ้น จนในที่สุดกลายเป็นธุรกิจขนาดใหญ่ที่ทำกำไรมหาศาลแม้กระทั่งในชุมชนที่รายล้อมอยู่รอบธุรกิจการพนัน ในทางกลับกันผลกระทบต่อด้านลบส่วนใหญ่จะเป็นผลกระทบในแง่ของสังคม ยกตัวอย่างเช่น ปัญหาอาชญากรรม ปัญหาการติดการพนัน ปัญหาครอบครัว ปัญหาการค้ายาเสพติดและประเวณี เป็นต้น ทั้งนี้ หากวิเคราะห์ผลของการพนันกับลักษณะชุมชนพบว่า การพนันเพื่อให้เกิดความบันเทิงจะยอมรับได้และไม่ก่อให้เกิดปัญหามากหากในสังคมนั้นเป็นสังคมที่มีรายได้ดี ในทางกลับกันหากการพนันเกิดขึ้นในสังคมที่มีรายได้ไม่ดีหรือรายได้น้อย จำเป็นอย่างยิ่งที่จะต้องได้รับการปกป้องและป้องกันอย่างหนัก

อย่างไรก็ดีข้อมูลภาคสนามกลับสะท้อนให้เห็นว่า ข้อเท็จจริงที่ว่าการเล่นพนันในประเทศไทยถือเป็นสิ่งที่ผิดกฎหมาย แต่ยังคงมีคนไทยจำนวนมากที่ต้องการเล่นการพนัน โดยเฉพาะการรับรู้กระบวนการ วิธีการและการเข้าสู่วงการพนันของเยาวชนสอดแทรกอยู่ในชีวิตประจำวันของพวกเขา ด้วยเหตุนี้จึงเป็นเหตุให้มีการลักลอบเปิดบ่อนและเล่นการพนันกันเรื่อยมาและเมื่อทางการเข้มงวดบ่อนการพนันในประเทศที่เปิดให้บริการก็ลดลง แต่ครั้งเมื่อทางการขาดความเข้มงวด การลักลอบเปิดบ่อนการพนันก็จะมี ไม่เพียงแต่จะมีการเปิดบ่อนการพนันในพื้นที่ชุมชนเท่านั้น แต่ในโรงแรมหรือสถานที่สาธารณะอื่นๆ ก็มีการตั้งวงพนันกันอย่างโจ่งแจ้ง สะท้อนให้เห็นว่า ธุรกิจการพนันถึงแม้ว่าจะยังคงตั้งอยู่บนความเชื่อที่ว่า เป็นสิ่งไม่ดี เป็นสิ่งชั่วร้าย ผิด

กฎหมาย แต่แทบทุกสังคมแทบทุกวัฒนธรรม ดูเหมือนยากที่จะหลีกเลี่ยง ธุรกิจการพนันยังคงเสมือนเป็นส่วน  
หนึ่งสอดแทรกอยู่ในชีวิตประจำวันของผู้คน

## บทที่ 6

### ผลการศึกษา: ผลกระทบจากการเล่นพนันของเยาวชน

บทที่ผ่านมา เป็นการรายงานผลการศึกษาจากข้อมูลพื้นฐานทางครอบครัว เศรษฐกิจ และสังคมของเยาวชนกับการพนัน ปัจจัยเสี่ยงในการเข้าสู่การพนันของเยาวชน ความเปราะบางของเยาวชนกับการพนัน ในบทนี้เป็นการอภิปรายผลการวิจัยจากผลกระทบทางสังคมในการเข้าสู่การพนันของเยาวชน รวมทั้งบทบาทและโครงสร้างของหน่วยงานที่ให้ความช่วยเหลือเยาวชนจากการพนัน

#### 6.1. ผลกระทบจากการเล่นพนันของเยาวชน

แม้งานวิจัยจำนวนมากจะยืนยันว่า การพนันส่งผลกระทบต่อพฤติกรรมและพัฒนาการของเด็กและเยาวชนโดยเฉพาะด้านสมอง งานวิจัยด้านการแพทย์ระบุชัดเจนว่าการพนันเป็นเกมที่สามารถทำลายสมองของเด็กและเยาวชนได้อย่างถาวร องค์การอนามัยโลกกำหนดให้พฤติกรรมติดการพนันเป็นความผิดปกติทางจิตชนิดหนึ่ง เรียกว่า Pathological Gambling หรือ โรคติดพนัน ซึ่งผู้เล่นการพนันจะมีความทุกข์จากการเล่นพนัน แต่ก็หยุดไม่ได้ยังคงต้องเล่นต่อไป

ผลกระทบด้านลบสำคัญที่เกิดจากการพนัน ทั้งในไทยและต่างประเทศ คือ การก่ออาชญากรรมต่าง ๆ โดยเฉพาะการลัก ชิง ปล้น ที่มีสาเหตุจากการมีหนี้พนันดังที่ปรากฏในข่าวสารทั่วไป หรือปัญหาพฤติกรรม การใช้จ่ายเงินของผู้เล่นพนัน ปัญหาความสัมพันธ์ของคนในครอบครัวหรือคนใกล้ชิด ปัญหาหนี้สินล้นพ้นตัว หนี้ออกระบบ การใช้อำนาจของกลุ่มผู้มีอิทธิพล การฟอกเงิน รวมถึงปัญหาสุขภาพจิตของผู้เล่นพนันที่เป็นโรคติดพนัน (Pathological Gambling) ซึ่งในประเทศไทยยังไม่มีการศึกษาผลกระทบด้านลบจากการพนันอย่างเป็นระบบ อย่างไรก็ตามจากการศึกษาเอกสารสามารถสรุปผลกระทบทางลบจากการพนันได้ดังนี้

ไพศาล ลิ้มสถิตย์ (2554) แบ่งประเภทการพนันออนไลน์ที่นิยมเล่นในไทยซึ่งส่งผลกระทบต่อการเล่นพนันของเยาวชน ซึ่งในปัจจุบันมีรูปแบบที่หลากหลายแต่สามารถแบ่งได้เป็น 3 ประเภทหลักคือ

1) การเล่นเกมพนันแบบคาสีโน เช่น บาคาร่าออนไลน์, รูเล็ตออนไลน์ หรือเกมไพ่ประเภทต่าง ๆ ผู้เล่นพนันสามารถเล่นพนันผ่านการถ่ายทอดสดของบ่อนพนันทางอินเทอร์เน็ต โดยเชื่อว่าเว็บพนันบางแห่งทำการถ่ายทอดสดจากบ่อนพนันในปอยเปต ประเทศกัมพูชา

2) การเล่นพนันบอล การพนันออนไลน์ที่ได้รับความนิยมมากที่สุดในกลุ่มผู้เล่นพนันออนไลน์คนไทย คือ การพนันบอล เนื่องจากเว็บพนันออนไลน์ส่วนใหญ่จะเป็นเว็บที่เปิดให้เล่นพนันบอล กลุ่มผู้เล่นพนันจึงมักเป็นคนกลุ่มเดียวกับกับผู้เล่นพนันบอลคือ กลุ่มเยาวชนและผู้ใหญ่ที่อยู่ในวัยทำงาน สิ่งที่น่าวิตกกังวลคือนักเรียน นักศึกษานิยมเล่นพนันบอลในสถานศึกษาผ่านโทรศัพท์มือถือที่สามารถใช้อินเทอร์เน็ตได้

3) การพนันประเภทอื่น ๆ เช่น การเล่นกำถั่ว การเล่นไฮโล การพนันออนไลน์จากพวกนี้จะมีช่องทางหรือวิธีเล่นเหมือนกับการเล่นเกมพนันออนไลน์อื่น ๆ

ซึ่งจากการเก็บมูลพบประเด็นผลกระทบในรูปแบบที่หลากหลายและซับซ้อนทั้งกระทบต่อตัววัยรุ่น โดยตรงและโดยอ้อมจากการเล่นพนัน อยู่ในชุมชนที่มีบ่อน มีพ่อแม่เป็นนักพนัน ดังนี้

### 1. ปฏิกริยาทางลบจากบุคคลอื่น

วัยรุ่นที่มีพฤติกรรมเสี่ยงจะถูกตักเตือน ดุ ต่ำ ว่ากล่าว ประณาม ประจาน หรือลงโทษ ด้วยวิธีรุนแรงต่างๆ เมื่อเกิดขึ้นบ่อยๆ นานๆ ก็จะถูก “ตราหน้า” หรือ “หมายหัว” ไว้ การถูกมองด้านลบบ่อยๆ ทำให้เกิดความรู้สึกไม่ดีต่อตนเอง โกรธและแค้นต่อสังคมซึ่งความรู้สึกไม่ดีเช่นนี้ยิ่งทำให้พฤติกรรมเสี่ยงมากขึ้น เป็นการแก้แค้น ตอบโต้ และได้รับความเอาใจใส่ด้านลบมากขึ้น เมื่อวัยรุ่นถูกปฏิเสธจากสังคม โอกาสที่จะกลับมาปฏิบัติตนเองให้ดีขึ้น และกลายเป็นบุคลิกภาพที่ผิดปกติดังต่อไป

### 2. อารมณ์ที่เปลี่ยนแปลงไป

พบบ่อยคือจะกลายเป็นคนอารมณ์ฉุนเฉียว บางคนอาจมีอาการหงุดหงิดฉุนเฉียวง่าย อะไรก็ดูขวางหูขวางตาไปหมด กลายเป็นคนอารมณ์ร้าย ไม่ใจเย็นเหมือนก่อน แต่เศร้าสร้อย หดหู่ สะเทือนใจง่าย บางคนอาจไม่มีอารมณ์เศร้าชัดเจนแต่จะบอกว่าจิตใจหม่นหมอง ไม่แจ่มใส ไม่สดชื่นเหมือนเดิม บางคนอาจมีความรู้สึกเบื่อหน่ายไปหมดทุกสิ่งทุกอย่าง สิ่งที่เคยทำแล้วเพลินใจหรือสบายใจ ก็ไม่อยากจะทำหรือทำแล้วก็ไม่ทำให้สบายใจขึ้น

### 3. อุบัติเหตุ

พฤติกรรมวัยรุ่นที่ขาดความยับยั้งชั่งใจตนเอง ขาดการคิดล่วงหน้า ขาดการประเมินอันตราย ขาดการยั้งคิด และทำอะไรตามใจตนเองได้ง่ายๆ ทำให้เกิดอันตรายหรืออุบัติเหตุต่อตนเอง หรือผู้อื่นด้วย เช่น อุบัติเหตุจากรถยนต์ หรือรถจักรยานยนต์อุบัติเหตุจากกีฬา เป็นต้น

### 4. การเกิดโรค

โรคที่เกิดจากพฤติกรรมเสี่ยง มักเกิดจากลักษณะนิสัยที่เกี่ยวข้องกัน และการควบคุมตนเองไม่ได้ ได้แก่ โรคติดพนัน โรคติดต่อทางเพศสัมพันธ์ และการติดยา หรือสารเสพติด ในกรณีนี้จะต้องมีการบำบัดและรักษาโรคตามอาการที่เป็น

### 5. การสูญเสียโอกาสในอนาคต

ปัญหาที่เกิดตามมาเมื่อวัยรุ่นมีพฤติกรรมเสี่ยง คือ การขาดโอกาส ที่จะเป็นคนดีการถูกมองเป็นเด็กเกเร ขาดโอกาสในการเรียน ขาดโอกาสในการทำงาน หรือสร้างครอบครัวที่ดี และถ้าพฤติกรรมเสี่ยงรุนแรงมากกลายเป็นอาชญากรรม วัยรุ่นมักจะลงเอยด้วยการถูกจับกุมดำเนินคดี หรือ ติดคุก สูญเสียโอกาสดีทุกอย่างในอนาคตอย่างมาก



## 6. ปัญหาทางสังคม

เป็นปัญหาที่ส่งผลต่อวัยรุ่น และผู้อื่น โดยผลกระทบด้านลบสำคัญที่เกิดจากการพนัน ทั้งในไทยและต่างประเทศ คือ การก่ออาชญากรรมต่าง ๆ โดยเฉพาะการลัก ینگ ซิง ปล้น ที่มีสาเหตุจากการมีหนี้พินันดั่งที่ปรากฏในข่าวสารทั่วไป หรือปัญหาพฤติกรรมการใช้เงินของผู้เล่นพนัน ปัญหาความสัมพันธ์ของคนในครอบครัวหรือคนใกล้ชิด ปัญหาหนี้สินล้นพ้นตัว หนี้นอกระบบ การใช้อำนาจของกลุ่มผู้มีอิทธิพล การฟอกเงิน รวมถึงปัญหาสุขภาพจิตของผู้เล่นพนันที่เป็นโรคติดพนัน (Pathological Gambling) รวมไปถึง การตั้งครมภ์ไม่พร้อมในวัยรุ่น การทำแท้ง การใช้สาร เสพติด ปัญหาครอบครัว การเกิดอาชญากรรมต่างๆ วัยรุ่นแต่ละคนมีโอกาสจะเกิดพฤติกรรมเสี่ยงไม่เท่ากัน วัยรุ่นที่จะเกิดปัญหาเหล่านี้ได้ง่าย มักพบปัจจัยเสี่ยงดังนี้

1. ปัจจัยพื้นฐานทางอารมณ์ คือ ลักษณะอารมณ์ของเด็กซึ่งสังเกตได้ตั้งแต่แรกเกิด พื้นทางอารมณ์ที่ทำให้เด็กมีโอกาสเสี่ยงได้มาก ได้แก่ ขาดการยับยั้งชั่งใจตนเองอารมณ์ไม่สม่ำเสมอขึ้นๆ ลงๆ อารมณ์เสียได้ง่าย การแสดงออกรุนแรงเวลาอารมณ์เสีย สมาธิสั้น ชนมาก ก้าวร้าว มีปัญหาการเรียนเฉพาะด้าน มีปัญหาในทักษะทางสังคม

2. ปัจจัยการเลี้ยงดู คือ ลักษณะการเลี้ยงดูที่ทำให้เกิดปัญหาพฤติกรรมเสี่ยง ได้แก่ ทอดทิ้ง ทารุณ ก้าวร้าว รุนแรง ไม่สม่ำเสมอ ตามใจมากเกินไป ขาดกฎเกณฑ์

3. ปัจจัยระบบการเรียนการสอนที่โรงเรียน คือ ทางโรงเรียนที่ส่งเสริมให้เด็กมีพฤติกรรมเสี่ยงได้แก่ ระบบการเรียนการสอนที่เร่งเด็กมากเกินไป ระบบการลงโทษที่รุนแรงไม่เข้าใจจิตใจเด็ก ระบบการดูแลช่วยเหลือที่ไม่เข้าใจเด็กวัยรุ่น ใช้วิธีรุนแรง และระบบการช่วยเหลือเด็กที่มีปัญหาการเรียนเฉพาะด้าน

4. ปัจจัยด้านเพื่อน คือ วัยรุ่นจะผูกพันกับเพื่อนๆ มาก และจะเรียนรู้ทักษะทางสังคม รวมถึงการยอมรับค่านิยมแนวคิด การปฏิบัติจากเพื่อนๆ เด็กที่อยู่ในกลุ่มเพื่อนที่มีพฤติกรรมเสี่ยงจะเลียนแบบพฤติกรรมเสี่ยงนั้นโดยไม่รู้ตัว เด็กบางคนไม่มีเพื่อน เหงา ขาดความรู้สึกเป็นที่ยอมรับของคนอื่น ก็อาจ มีพฤติกรรมเสี่ยงเพื่อชดเชย หรือเรียกร้องความสนใจ

5. ปัจจัยด้านครอบครัว คือ การมีปัญหาภายในครอบครัว มักส่งผลให้เด็กได้รับการดูแลอย่างไม่ถูกต้อง อาจทำให้เกิดปัญหาทางจิตใจ อารมณ์ในเด็กได้ง่าย เด็กที่เครียด-หงุดหงิด-ซึมเศร้า มักจะแสดงออกทางพฤติกรรมเสี่ยงต่างๆ ได้ เพื่อให้ตนเองเบี่ยงเบนอารมณ์มาสู่เรื่องที่ดีเด่นสนุกสนาน ทำให้มีความสุขได้ชั่วคราว

## 7. ความคิดเปลี่ยนไป

มองอะไรก็รู้สึกว่าย่ำแย่ไปหมด มองชีวิตที่ผ่านมาในอดีตก็เห็นแต่ความผิดพลาดความล้มเหลวของตนเอง ชีวิตตอนนี้ก็รู้สึกว่าจะอะไร ก็ดูแย่ไปหมด ไม่มีใครช่วยอะไรได้ ไม่เห็นทางออก มองอนาคตไม่เห็น รู้สึกท้อแท้หมดหวังกับชีวิต บางคนกลายเป็นคนไม่มั่นใจตนเองไป จะตัดสินใจอะไรก็ลังเลไปหมด รู้สึกว่าตนเองไร้ความสามารถ ไร้คุณค่า เป็นภาระแก่คนอื่น ทั้งๆ ที่ญาติหรือเพื่อนๆ ก็ยืนยันว่ายินดีช่วยเหลือ เขาไม่เป็นภาระอะไรแต่ก็ยังคงคิดเช่นนั้นอยู่ ความรู้สึกที่ตนเองไร้ค่า ความคับข้องใจ ทรมานจิตใจ เหล่านี้อาจทำให้เจ้าตัวคิดถึงเรื่องการตายอยู่บ่อยๆ แรกๆ ก็อาจคิดเพียงแค่อยากไปให้พ้นๆ จากสภาพตอนนี้ ต่อมาเริ่มคิดอยากตาย

แต่ก็ไม่ได้คิดถึงแผนการอะไรที่แน่นอน เมื่ออารมณ์เศร้าหรือความรู้สึกหมดหวังมีมากขึ้น ก็จะเริ่มคิดเป็นเรื่องเป็นราวว่าจะทำอย่างไร ในช่วงนี้หากมีเหตุการณ์มากระทบกระเทือนจิตใจก็อาจเกิดการทำร้ายตนเองขึ้นได้จากอารมณ์ชั่ววูบ

## 8. สมาธิความจำแย่งลง

จะหลงลืมง่าย โดยเฉพาะกับเรื่องใหม่ๆ วางของไว้ที่ไหนก็นึกไม่ออก ญาติเพิ่งพูดด้วยเมื่อเช้านี้ก็นึกไม่ออกว่าเขาสั่งว่าอะไร จิตใจเหม่อลอยบ่อย ทำอะไรไม่ได้มานานเนื่องจากสมาธิไม่มี ดูโทรทัศน์นานๆ จะไม่รู้เรื่อง อ่านหนังสือก็ได้ไม่ถึงหน้า ประสิทธิภาพในการทำงานลดลง ทำงานผิดพลาดๆ ถูกๆ

## 9. มีอาการทางร่างกายต่างๆ ร่วม

ที่พบบ่อยคือจะรู้สึกอ่อนเพลีย ไม่มีเรี่ยวแรงเพราะเล่นพินันนานเกินไป ซึ่งเมื่อพบร่วมกับอารมณ์รู้สึกเบื่อหน่ายไม่อยากทำอะไร ก็จะทำให้คนอื่นดูว่าเป็นคนขี้เกียจ ปัญหาด้านการนอนก็พบบ่อยเช่นกัน มักจะหลับยาก นอนไม่เต็มอิ่ม หลับๆ ตื่นๆ บางคนตื่นแต่เช้ามีดแล้วนอนต่อไม่ได้ ส่วนใหญ่จะรู้สึกเบื่ออาหาร ไม่เจริญอาหารเหมือนเดิม น้ำหนักลดลงมาก บางคนลดลงหลายกิโลกรัมภายใน 1 เดือน นอกจากนี้ยังมีอาการท้องผูก อึดแน่นท้อง ปากคอแห้ง บางคนอาจมีอาการปวดหัว ปวดเมื่อยตามตัว

## 10. ความสัมพันธ์กับคนรอบข้างเปลี่ยนไป

ดังกล่าวข้างแล้วข้างต้น ผู้ที่เป็นโรคนี้นี้มักจะดูซึมลง ไม่ร่าเริง แจ่มใส เหมือนก่อน จะเก็บตัวมากขึ้น ไม่ค่อยพูดจាកับใคร บางคนอาจกลายเป็นคนใจน้อย อ่อนไหวง่าย ซึ่งคนรอบข้างก็มักจะไม่เข้าใจว่าทำไมเขาถึงเปลี่ยนไป บางคนอาจหงุดหงิดบ่อยกว่าเดิม แม่บ้านอาจทนที่ลูกๆ ซนไม่ได้ หรือมีปากเสียงระหว่างคู่ครองบ่อยๆ

## 11. การงานแย่งลง

ความรับผิดชอบต่อการงานก็ลดลง ถ้าเป็นแม่บ้านงานบ้านก็ไม่ได้ทำ หรือทำลวกๆ เพียงให้ผ่านไป คนที่ทำงานสำนักงานก็จะทำงานที่ละเอียดไม่ได้เพราะสมาธิไม่มี ในช่วงแรกๆ ผู้ที่เป็นอาจจะพอใจตัวเองให้ทำได้ แต่พอเป็นมากๆ ขึ้นก็จะหมดพลังที่จะต่อสู้ เริ่มลางานขาดงานบ่อยๆ ซึ่งหากไม่มีผู้เข้าใจหรือให้การช่วยเหลือก็มักจะถูกให้ออกจากงาน

## 6.2. ผลกระทบต่อเยาวชนจากข้อมูลเอกสารและข้อมูลภาคสนาม

งานวิจัยทบทวนเอกสารทางวิชาการเกี่ยวกับผลกระทบระยะยาวจากการพนัน พบข้อมูลที่ยืนยันว่าการพนันไม่ใช่แค่เกมสนุก แต่เป็นเกมที่สามารถทำลายสมองของเด็กได้อย่างถาวร สถาบันวิจัยเกี่ยวกับสุขภาพจิตในอเมริกา (National Institute of Mental Health) โดย Ernts และคณะ ได้ศึกษาโครงสร้างสมองของวัยรุ่นด้วยการถ่ายภาพเอ็กซเรย์สมองด้วยคลื่นแม่เหล็กไฟฟ้า (MRI) พบว่า สมองของวัยรุ่นยังพัฒนาไม่สมบูรณ์ชี้ให้เห็นว่า ช่วงวัยรุ่นตอนต้นเป็นวัยที่ยังขาดความยับยั้งชั่งใจ ซึ่งสมองส่วนหน้าซึ่งเกี่ยวข้องกับกระบวนการคิดที่ใช้เหตุผล (Prefrontal Cortex) จะพัฒนาสมบูรณ์ในช่วงอายุ 20 ปีขึ้นไป ถ้าวัยรุ่นหมกมุ่นหรือติดการพนันจะส่งผลให้สมองส่วนหน้า (Prefrontal Cortex) ไม่เพิ่มเนื้อสมอง สมองส่วนหน้าจะไม่พัฒนาอย่างถาวรและยังอาจถูกตัดทิ้ง (Pruning) เพราะไม่ได้ใช้งาน ส่งผลต่อระบบคิดและพฤติกรรมที่จะติดตัวไปตลอดชีวิต คือ จะกลายเป็นผู้ใหญ่ที่ไม่อดทนรอความสำเร็จ หวังได้เงินมาอย่างง่ายดาย และรวดเร็ว (ศูนย์ศึกษาปัญหาการพนัน, 2555)

นอกจากนี้การพนันเป็นเกมที่ยั่วให้เกิดอารมณ์ความรู้สึกได้มาก ไม่ว่าผู้เล่นจะอยู่ในสถานการณ์ที่ได้หรือเสีย ดังนั้นเด็กและเยาวชนจึงเป็นช่วงวัยที่มีความเสี่ยงสูงมากที่จะติดการพนันได้ง่ายและถอนตัวได้ยาก สาเหตุที่วัยรุ่นติดการพนันได้ง่ายไม่ว่าจะเป็น สื่ออินเทอร์เน็ตออนไลน์ มีโฆษณามากมายบนโลกอินเทอร์เน็ต เพียงแค่คลิกก็สามารถเข้าไปใช้บริการได้อย่างง่ายดาย เพื่อน เพื่อนเป็นคนแนะนำให้เล่น และวัยรุ่นมีแนวคิดลองเล่นดูดีกว่า ร้อนเงิน หรือ มีความต้องการวัตถุตามสมัยนิยมสูง ปัญหาครอบครัวเกิดจากการที่ต้องการประจบพ่อแม่ หนีออกนอกบ้านและหาเงินใช้เอง บางคนหาทางออกด้วยการไปเล่นพนันทำให้ติดหนี้

ข้อมูลภาคสนามยังแสดงให้เห็นว่า เด็กและเยาวชนยังเข้าถึงแหล่งพนันได้ง่าย จากการจัดสัมภาษณ์กลุ่มเยาวชนที่มีประสบการณ์ด้านของผู้วิจัย พบว่า เยาวชนส่วนใหญ่ที่เล่นการพนันมีสภาพแวดล้อมที่เต็มไปด้วยการพนัน เช่น มีโต๊ะบอลอยู่ใกล้บ้าน และในร้านเกมส์ก็มักจะมีตู้ม้าอยู่ด้วยเสมอ ในร้านสะดวกซื้อซึ่งตั้งอยู่ทุกหนทุกแห่งมักมีนิตยสารฟุตบอลที่บอกอัตราแต้มต่อสำหรับเล่นพนันฟุตบอล ตามมหาวิทยาลัยมีโต๊ะบอลตั้งอยู่รอบๆ มีเด็กเดินไปบอลไปชวนเล่นพนันบอลถึงในมหาวิทยาลัย สิ่งเหล่านี้คนทั่วไปรับรู้ แต่ก็ปล่อยให้เกิดขึ้นต่อไป ผลกระทบของการพนันต่อเด็กและเยาวชน คนในครอบครัว และความมั่นคงของสังคมในวงกว้าง

ผลกระทบจากการพนัน ซึ่งทำให้หลายคนต้องเดินเข้าสู่ด้านมืดของสังคมอย่างไม่มีทางเลือก เหตุการณ์ที่บีบคั้นคือการติดหนี้พนันและถูกข่มขู่ให้หาเงินมาใช้หนี้ เด็กเยาวชนผู้ยังไม่สามารถประกอบอาชีพได้จึงหาทางออกด้วยการทำ สิ่งที่ผิดกฎหมายโดยมีผู้ใหญ่ชี้ช่องทางให้ (มูลนิธิสดศรี-สฤษดิ์วงศ์, ตุลาคม 2554) ผลการวิจัยจากสหรัฐอเมริการะบุว่า 1 ใน 4 ของเยาวชนที่ติดการพนันมาจากครอบครัวที่มีพ่อแม่เล่นการพนัน เฉพาะกลุ่มที่ติดการพนันอย่างหนักมีอัตราการฆ่าตัวตายสูงถึงร้อยละ 20 และมีแนวโน้มที่จะเพิ่มสูงขึ้น

ในต่างประเทศมีรูปแบบบริการป้องกันและแก้ไขปัญหาติดการพนันโดยเฉพาะ เพราะจัดว่าการติดพนันเป็นเรื่องผิดปกติ โดยบริการประกอบด้วยบริการปรึกษาทางโทรศัพท์ตลอด 24 ชั่วโมง บริการให้คำปรึกษาผ่านอินเทอร์เน็ตรูปแบบโปรแกรมบำบัดและฟื้นฟูผู้มีปัญหาติดการพนัน ศูนย์ให้คำปรึกษาสำหรับผู้มีปัญหาและครอบครัว และศูนย์บำบัดและฟื้นฟูเฉพาะผู้มีปัญหาติดการพนัน (มูลนิธิสดศรี-สฤษดิ์วงศ์, ตุลาคม 2554)

### 6.3. องค์กรที่ให้ความช่วยเหลือเยาวชนจากการพนัน

จากการสำรวจข้อมูลเอกสารพบองค์กรที่ให้ความช่วยเหลือเยาวชนจากการพนัน แบ่งออกเป็นดังนี้

#### 6.3.1. หน่วยงานภาครัฐ

##### 1. หน่วยงานหลัก

หน่วยงานหลักคือ กระทรวงสาธารณสุข โดยการให้บริการ “สายด่วนเลิกพนัน 1323” ซึ่งในปัจจุบันใช้เทคนิคใหม่สัมภาษณ์สร้างแรงจูงใจให้ผู้ติดพนันเลิกได้ด้วยตนเอง มีบทบาทหน้าที่ในการบำบัดคนเครียดจากปัญหาพนัน ผลกระทบต่อเนื่องถึงเด็ก เยาวชน และครอบครัว โดยกรมสุขภาพจิตร่วมมือกับสำนักงานสลากกินแบ่งรัฐบาล ขยายบริการสายด่วนให้การปรึกษาปัญหาพนัน 1323 โดยผู้เชี่ยวชาญตลอด 24 ชั่วโมง เพื่อแก้ปัญหากระทบต่อสังคมอย่างรุนแรงและกว้างขวางมาก

โดยในประเทศไทยนอกจากปัญหาห่วยใต้ดิน บ่อนการพนันที่กำลังระบาด ยังมีปัญหาการพนันชนิดใหม่ที่เข้ามาพร้อมกับกระแสโลกาภิวัตน์ คือ การพนันฟุตบอลและพนันออนไลน์ที่กำลังระบาดในหมู่วัยรุ่นและเยาวชนของประเทศไทย ทั้งนี้ข้อมูลกรมสุขภาพจิตพบว่าเยาวชนส่วนใหญ่เป็นกลุ่มชอบเล่นพนัน (Social Gambling) ที่เล่นการพนันเพื่อความสนุกสนาน สวรรค์บันเทิงใจ และเป็นกลุ่มมีปัญหาจากพนัน (Problem Gambling) คือ เล่นจนเงินเลยจุดที่ตนกำหนดไว้ เริ่มมีปัญหากับครอบครัว โรงเรียน หรือการงาน เป็นโรคติดพนันน้อยกว่า แต่ที่น่าสนใจคือ วัยรุ่นที่ถือเป็นการเจ็บป่วยทางจิต ไม่สามารถควบคุมความต้องการเล่นพนันได้ มีผลต่อการเรียน การงานและชีวิต เช่น ล้มละลาย หย่าร้าง โกหก ขโมย และอาจรุนแรงถึงการฆ่าตัวตาย กลุ่มนี้มีสัดส่วนอยู่จำนวนไม่น้อย

##### 2. บทบาทหน้าที่

กระทรวงสาธารณสุข โดยกรมสุขภาพจิต มีบทบาทรับผิดชอบในการสร้างเสริมสุขอนามัย และพัฒนาคุณภาพชีวิตของทุกกลุ่มวัย ทั้งสุขภาพกายและสุขภาพใจ โดยเฉพาะผู้ติดพนันจนเป็นโรค จึงนำปัญหานี้มาเป็นนโยบายสำคัญที่จะต้องแก้ไข แม้ปัจจุบันการพนันฟุตบอล การพนันออนไลน์ และห่วยใต้ดินกำลังระบาด ซึ่งการพนันเหล่านี้ส่งผลกระทบต่อปัญหาสังคมเป็นลูกโซ่ สำนักงานสลากกินแบ่งรัฐบาลเห็นว่า การจัดบริการเพื่อช่วยเหลือให้ผู้ติดพนัน ลดปัญหาในชีวิตที่จะเกิดขึ้นจากการพนัน และเพื่อป้องกันไม่ให้วัยรุ่นหรือเยาวชนเข้าไปเล่นและเกิดติดการพนันเพิ่มขึ้นนั้น เป็นภารกิจที่ควรให้การสนับสนุน จึงมีความยินดีที่มีส่วนร่วมในการร่วมผลักดันนโยบายของรัฐบาลเพื่อให้เกิดกระบวนการส่งเสริม ป้องกัน บำบัด และฟื้นฟูในปัญหาสุขภาพจิตจากการพนัน และจะเข้ามามีส่วนร่วมในการสนับสนุนเรื่องงบประมาณในการดำเนินโครงการเพื่อแก้ไขปัญหาสุขภาพจิตจากการพนัน

### 3. มาตรการช่วยเหลือเยียวยา

กรมสุขภาพจิตได้นำเทคนิคการให้การปรึกษาเพื่อเปลี่ยนแปลงพฤติกรรมของคนในระยะเวลาสั้น ๆ ที่เรียกว่า MI (Motivational Interview) ซึ่งเป็นการพูดคุยทางโทรศัพท์ ที่ผู้ให้การปรึกษาสัมภาษณ์ เก็บข้อมูล และใช้คำถาม เพื่อให้เกิดการฉุกละเอม ถึงทางเลือกและตัดสินใจด้วยตนเอง และเพิ่มแรงจูงใจให้เลิกพฤติกรรมที่จะเกิดผลเสียต่อตัวเอง โดยกรมสุขภาพจิต ได้มีการจัดอบรมผู้ให้บริการปรึกษาที่เชี่ยวชาญเทคนิคดังกล่าวเป็นการเฉพาะ เพื่อให้บริการปรึกษาตลอด 24 ชั่วโมง ผ่านเครือข่าย 17 โรงพยาบาลและสถาบัน ในสังกัดกรมสุขภาพจิต

จะเห็นได้ว่า ภาครัฐ คือหน่วยงานของรัฐเป็นกลไกที่สำคัญอย่างมากในการจัดการปัญหาการพนันทั้งหลาย รัฐมักจะใช้นโยบายและกฎหมายเป็นเครื่องมือสำคัญในการป้องกันปัญหาที่อาจเกิดขึ้นจากธุรกิจพนัน จากกรณีศึกษาในต่างประเทศพบว่า หน่วยงานของรัฐที่มีหน้าที่รับผิดชอบในการควบคุมหรือกำกับดูแลธุรกิจพนันที่ได้ผลนั้น จะต้องเป็นการทำงานในเชิงรุกและสามารถจัดการกับปัญหาที่เกิดขึ้นได้อย่างทันท่วงที กล่าวคือมีการกำหนดหน่วยงานหรือองค์กรที่ทำหน้าที่บังคับใช้กฎหมายไว้อย่างชัดเจน และต้องทำงานประสานงานกับหน่วยงานอื่น ๆ รวมถึงภาคธุรกิจ องค์กรพัฒนาเอกชน หรือเครือข่ายนักวิชาการได้อย่างมีประสิทธิภาพด้วย ปัจจัยสำคัญที่ทำให้การจัดการปัญหาการพนันบรรลุผลได้คือ จะต้องมียุทธศาสตร์ที่ทำหน้าที่ควบคุมหรือกำกับดูแลธุรกิจพนันที่มีความเป็นอิสระในระดับหนึ่ง มีธรรมาภิบาล ไม่ถูกแทรกแซงจากกลุ่มผู้ประกอบการธุรกิจพนันหรือกลุ่มผู้ที่มีส่วนได้เสีย ตัวอย่างเช่น ขั้นตอนการอนุญาตให้ประกอบธุรกิจพนันจะถูกตรวจสอบได้และมีความเข้มงวดมาก มีมาตรการเฝ้าระวัง และมีบทลงโทษผู้ประกอบการที่ทำผิดเงื่อนไขตามใบอนุญาต มี

#### 6.3.2. หน่วยงานอื่นๆ

ปัจจุบัน องค์กรพัฒนาเอกชนและเครือข่ายนักวิชาการในต่างประเทศ จะมีบทบาทอย่างมากในการป้องกันและแก้ไขปัญหาการพนันและผู้ที่ได้รับผลกระทบทางสังคม ไม่ว่าจะเป็นการศึกษาวิจัยผลกระทบของธุรกิจพนันหรือการพนันในด้านต่าง ๆ การเสนอแนะข้อเสนอนโยบายต่อภาครัฐ เพื่อให้มีการปรับปรุงหรือทบทวนการดำเนินการบางอย่างของภาครัฐ การให้บริการปรึกษาแก่ผู้เล่นพนันหรือนักพนันที่มีปัญหา องค์กรเหล่านี้มักจะได้รับ การสนับสนุนจากประชาชนทั่วไป อีกทั้งยังได้รับการสนับสนุนจากหน่วยงานของรัฐเป็นอย่างดี เพราะลำพังหน่วยงานของรัฐนั้น ไม่มีศักยภาพเพียงพอที่จะจัดการกับปัญหาการพนันและผลกระทบทางสังคมได้ จึงจะต้องอาศัยความร่วมมือจากทุกภาคส่วน โดยหน่วยงานภาครัฐยังเป็นผู้สนับสนุนทุนในการดำเนินเป็นหลัก

### 1. สำนักงานกองทุนสนับสนุนและสร้างเสริมสุขภาพ (สสส.)

เป็นหน่วยงานของรัฐที่มีใช้ส่วนราชการหรือรัฐวิสาหกิจ มีนายกรัฐมนตรีเป็นประธานกองทุน จัดตั้งขึ้นตามพระราชบัญญัติกองทุนสนับสนุนการสร้างเสริมสุขภาพ พ.ศ. 2544 โดยมีหน้าที่ริเริ่ม ผลักดัน กระตุ้น สนับสนุน และร่วมกับหน่วยงานต่างๆ ในสังคม ในการขับเคลื่อนกระบวนการสร้างเสริมสุขภาพ เงินทุนหลักได้จากเงินบำรุงกองทุนสนับสนุนการสร้างเสริมสุขภาพซึ่งมาจากภาษีที่รัฐจัดเก็บจากผู้ผลิตและนำเข้าสุราและยาสูบในอัตรา ร้อยละ 2 ของภาษีที่ต้องชำระ

### 2. บทบาทหน้าที่

ปัจจุบัน สสส. ต่อยอดองค์ความรู้และสร้างความชัดเจนในนโยบาย โดยเน้นการทำงาน 3 ด้านสำคัญ คือ การพัฒนางานวิชาการที่เข้มข้นเพื่อสร้างความชัดเจนในประเด็นนโยบายเพื่อป้องกันและลดปัญหาจากการพนันโดยเฉพาะกับเด็กและเยาวชน ด้านที่สองคือ สนับสนุนและเชื่อมโยงบูรณาการกับภาคีเครือข่ายต่างๆ ทั้งเครือข่ายเก่าและเครือข่ายใหม่เพื่อผลักดันให้เกิดการขับเคลื่อนสังคมและนโยบายสาธารณะที่เกี่ยวข้องกับการพนัน ด้านที่สามคือพัฒนากระบวนการสื่อสารเพื่อกระตุ้นสังคมให้ตระหนักถึงปัญหาและผลกระทบจากการพนัน และสร้างการมีส่วนร่วมในการผลักดันนโยบายสาธารณะเพื่อลดปัญหาจากการพนัน

### 3. มาตรการช่วยเหลือเยียวยา

เสนอแนะนโยบายสาธารณะ (public policy) ที่เกี่ยวกับปัญหาการพนันในหลายประเทศรัฐบาลหรือภาครัฐเริ่มให้ความสำคัญในเรื่องนี้มากขึ้นกว่าในอดีต โดยมีข้อมูล หลักฐานทางวิชาการที่แสดงถึงผลเสียจากการพนันเพิ่มมากขึ้น รวมถึงเสนอแนะมาตรการต่างๆ ช่วยบรรเทาและเยียวยาเยาวชนจากปัญหาการพนันอย่างไรก็ดี ประเทศยังไม่มีมาตรการนโยบายสาธารณะหรือแผนยุทธศาสตร์ที่เกี่ยวกับการจัดการปัญหาการพนันอย่างเป็นระบบ การดำเนินการส่วนใหญ่ยังกระจุกกระจายไปตามประเด็นหรือหน่วยงานต่าง ๆ จุดเด่นในการจัดการปัญหาพนันของภาคประชาสังคมหรือองค์กรพัฒนาเอกชน

นอกจากนี้ยังมีมาตรการคุ้มครองเด็กและเยาวชนไม่ให้เกี่ยวข้องกับการเล่นพนัน เมื่อเกิดปัญหาที่เกิดจากการพนันขึ้น เช่น ปัญหาผู้เล่นพนันที่ป่วยเป็นโรคติดพนัน หรือบุคคลใกล้ชิดได้รับผลกระทบจากผู้เล่นพนัน ในกรณีเหล่านี้ หน่วยงานหรือรัฐบาลจัดสรรเงินงบประมาณหรือรายได้จากธุรกิจพนันส่วนหนึ่ง เพื่อจัดบริการให้คำปรึกษา หรือให้บริการบำบัดรักษากลุ่มผู้มีปัญหาพนันหรือติดพนัน และผู้ที่ได้รับผลกระทบจากธุรกิจพนันในรูปแบบต่างๆ

## บทที่ 7

### สรุปและอภิปรายผลการวิจัย

บทนี้เป็นการอภิปรายผลการวิจัยจากการศึกษาเยาวชนกับการพนัน ปัจจัยเสี่ยง ความเปราะบางและผลกระทบทางสังคม ซึ่งมีวัตถุประสงค์การวิจัยดังที่ได้กล่าวไปแล้วในบทที่ 1 ผู้วิจัยได้ใช้เวลากว่า 15 เดือนในการเก็บข้อมูล วางแผนดำเนินการโครงการวิจัย กำหนดแผนการดำเนินงาน เขียนรายงานวิจัยรวมทั้งสรุปและอภิปรายผล ลงพื้นที่สำรวจภาคสนาม พบอุปสรรคนานัปการ จนนำสู่รายงานวิจัยฉบับนี้ โดยผู้วิจัยสามารถสรุปประเด็นที่จะอภิปรายผลการวิจัยได้เป็นประเด็นต่างๆ ดังนี้

โครงการวิจัย “เยาวชนกับการพนัน: ปัจจัยเสี่ยง ความเปราะบางและผลกระทบทางสังคม (Youth Gambling: Risk factors, Vulnerabilities and Social Impacts)” มีวัตถุประสงค์การวิจัยเพื่อ (1) ประเมินความเปราะบางของเยาวชนในการเข้าถึงการพนัน ในมิติครอบครัว ชุมชน และสังคม (2) ระบุปัจจัยเสี่ยงที่มีอิทธิพลต่อเยาวชนในการเข้าร่วมเล่นพนันในรูปแบบต่างๆ (3) เพื่อศึกษาผลกระทบทางสังคมในมิติครอบครัว ชุมชน และองค์กรจากพฤติกรรมการเล่นพนันของเยาวชน (4) เพื่อศึกษาบทบาทและโครงสร้างของหน่วยงานและองค์กรที่ให้ความช่วยเหลือเยาวชนจากปัญหาการพนัน และ (5) เพื่อเสนอแนะข้อเสนอเชิงนโยบายและมาตรการทางสังคมในการลดผลกระทบจากพฤติกรรมการเล่นพนันของเยาวชน โดยเก็บข้อมูลจากเยาวชนที่มีอายุ 13-24 ปี โดยแบ่งเป็น 2 ระดับคือ วัยรุ่นตอนต้น (13-18 ปี) และวัยรุ่นตอนปลาย (19-24 ปี) จากชุมชนเสี่ยงจำนวน 5 ชุมชนในเขตกรุงเทพมหานคร ประกอบด้วย ชุมชนคลองเตย ชุมชนตึกแดง ชุมชนวัดดวงแข ชุมชนดอนเมือง ชุมชนเตาปูน จากข้อมูลของสำนักงานตำรวจแห่งชาติที่ระบุเป็นชุมชนสีแดงที่มีความเสี่ยงต่อประเด็นการพนันและอบายมุข โดยสามารถสรุปผลการวิจัยได้ดังนี้

#### 7.1. ข้อมูลพื้นฐานทางครอบครัว เศรษฐกิจ และสังคมของเยาวชนกับการพนัน

จากการศึกษาประวัติศาสตร์พื้นที่เพื่อทราบถึงบริบทของพื้นที่ศึกษา ประวัติศาสตร์สังคมของชุมชน ความเป็นมาของการก่อตั้งชุมชนทั้งในมิติเชิงประวัติศาสตร์ ภูมิศาสตร์ และรัฐศาสตร์เพื่อเป็นพื้นฐานในการทำความเข้าใจในประเด็นการพนัน พบประเด็นที่แตกต่างในแต่ละชุมชน ดังนี้

##### 7.1.1. ชุมชนเตาปูน

ข้อมูลภาคสนามและการสังเกตการณ์ของผู้วิจัย พบว่า ชุมชนเตาปูน เป็นชุมชนที่ตั้งของบ่อนการพนันชื่อดัง มีนักธุรกิจและผู้มีอิทธิพลในพื้นที่เป็นเจ้าของ และเป็นพื้นที่เสี่ยงพื้นที่สีแดงด้านอาชญากรรม และยาเสพติด เป็นชุมชนแออัดที่มีปัญหาสังคมและสิ่งแวดล้อมในชุมชนค่อนข้างมาก มีการดำเนินการโครงการ “บ้านสีขาว ปลอดภัยยาเสพติด ปลอดภัยพนัน ปลอดภัยอบายมุข” เพื่อใช้เป็นมาตรการสำคัญ ในการป้องกันมิให้มีการแพร่ระบาด ของยาเสพติด การพนัน และอบายมุขในชุมชนต่างๆ ซึ่งชุมชนที่เปิดนำร่องโครงการบ้านสีขาวนั้น

เป็นชุมชนที่มีปัญหาด้านยาเสพติดอยู่ในระดับกลางถึงรุนแรง ขณะเดียวกันเจ้าหน้าที่จะต้องลงพื้นที่ เข้าไปในชุมชนอยู่เป็นระยะ หากยังคงมียาเสพติดอยู่ในชุมชนก็ต้องดำเนินคดีอย่างเด็ดขาด

ชุมชนเตาปูน เป็นชุมชนที่มีปัญหาหลายประเด็น โดยเฉพาะประเด็นด้านการพนัน เนื่องจากเป็นที่ตั้งของบ่อนการพนันชื่อดังและมีปัญหาเรื่องผู้ถือสิทธิ์และเจ้าหน้าที่หน่วยงานราชการเข้าไปเกี่ยวข้องกับการเปิดบ่อนการพนัน โดยมีบ่อนบ่อนเตาปูน ตั้งอยู่ที่ชุมชนเตาปูน เขตบางซื่อล้อมรอบไปด้วยชุมชนแออัดการเข้าตรวจค้นของเจ้าหน้าที่ตำรวจจึงทำได้ยากมาก เป็นบ่อนขนาดใหญ่มีเงินหมุนเวียนจำนวนมาก นักการพนันที่จะเข้าไปในบ่อนจะต้องมีระบบ สกรีนคนเข้าด้วยความระมัดระวัง โทรศัพท์มือถือก็ห้ามนำเข้า มีเครื่องสแกนตรวจคนเข้าบ่อน และยังมี การออกบัตรสมาชิกด้วยเพื่อยืนยันการเป็นสมาชิก บ่อนเตาปูนถือเป็นบ่อนที่ค่อนข้างทันสมัยอยู่ระดับใกล้เคียงกับบ่อนคาสิโนตามแนวชายแดนของไทย มีการเปิดมานานกว่า 20 ปี การปรับตัวของบ่อนเตาปูนค่อนข้างชัดเจนและใกล้เคียงกับบ่อนการพนันที่ถูกกฎหมาย ด้วยการนำเอาระบบจิ้งเก้มาช่วยในการตลาด จึงสามารถดึงดูดลูกค้าที่เป็นนักท่องเที่ยวและนักการพนันจากต่างประเทศเข้ามาใช้บริการได้จำนวนมากในแต่ละวัน

#### 7.1.2. ชุมชนคลองเตย

ชุมชนคลองเตยเมื่อพิจารณาลักษณะชุมชนเป็นชุมชนที่แออัด เป็นถิ่นที่ตั้งของคนวัยแรงงาน กรรมกรจำนวนมาก ในพื้นที่คลองเตยพบว่ามี 41 ชุมชนที่ขึ้นทะเบียนกับสำนักงานเขตคลองเตย โดยแต่ละชุมชนอาจชุมชนย่อยอีกหลายชุมชนซึ่งส่วนใหญ่พบว่า เป็นชุมชนแออัดและมีปัญหาเสี่ยงทั้งด้านอาชญากรรม เศรษฐกิจ สังคม รวมถึงปัญหาการพนันที่สำนักงานตำรวจแห่งชาติระบุว่า เป็นพื้นที่สีแดงและเป็นพื้นที่ในการป้องกันและปราบปรามการกระทำผิดต่อเด็กและเยาวชนที่มากที่สุดชุมชนหนึ่งในกรุงเทพมหานคร

#### 7.1.3. ชุมชนตึกแดง

ชุมชนตึกแดงมีปัญหาเรื้อรังที่อยู่อาศัยของคนในชุมชน จำนวนชุมชนที่เดือนร้อนมี 9 ชุมชน คือ พระราม 6 สะพานดำ สมถวิล ยี่มประยูรสีน้ำเงิน ตึกแดงสุขสันต์ แพรริมน้ำโชติวัฒน์ ผลกระทบของที่อยู่อาศัยในเขตบางซื่อ คือโครงการ Mega Project ที่ภาครัฐ จัดมาเพื่อขยายเส้นทาง คมนาคม มีโครงการรถไฟฟ้ามหานคร สายสีม่วง สายสีน้ำเงิน และการขยายถนนเพิ่ม เพื่อการรองรับของสถานที่ราชการอีกหลาย โครงการ ทำให้ชุมชนและชาวบางซื่อต้องถูกไล่ออกจากที่ดิน รวมทั้ง มีที่มีปัญหาอาชญากรรมยาเสพติดหลายชุมชน การแก้ไขปัญหาและหลักการคิดมิได้เป็นไปตามแนวทางที่ภาคประชาชนนำเสนอจริง เพราะถูกเปลี่ยนผู้นำเชิงอำนาจ นโยบายของภาครัฐไม่เป็นนโยบายสาธารณะที่แท้จริง ขาดการค้นหาคำความจริง งบประมาณการสนับสนุนไม่ต่อเนื่อง นอกนั้นไม่สนับสนุนกำหนดงบประมาณน้อยผลกระทบของชุมชนต่อยาเสพติดทำให้มีผู้ค้า ผู้เสพ ในแต่ละชุมชนมากขึ้น การขับเคลื่อนในพื้นที่ ที่มีการร่วมรณรงค์ด้านภัยอาชญากรรมและยาเสพติด โดยร่วมกับภาคประชาชน ทำให้มีการประชาสัมพันธ์สื่อ มีการจัดตั้งการกระจายข่าว ระหว่างภาคประชาชนกับตำรวจชุมชนสัมพันธ์เป็นรายการวิทยุของสถานีวิทยุ พิทักษ์รัก-เตาปูน ตั้งอยู่ที่ห้องตำรวจชุมชนสัมพันธ์ คลื่น FM.102.75 การให้ข่าวสารเกี่ยวกับสุขภาพ ความปลอดภัยของชาวชุมชนและสถานที่ต่างๆ



ภายในเขตบางซื่อ มีการจัดตั้งสวัสดิการให้กับชาวชุมชนในเขตบางซื่อ โดยจัดตั้งเป็นกองทุนสวัสดิการวันละ 1 บาทเป็นการประกันความมั่นคงในชีวิตแก่คนในชุมชนตั้งแต่การ เกิด แก่ เจ็บและตาย ชุมชนที่ร่วมเป็นสมาชิกในปัจจุบันมีทั้งหมด 29 ชุมชน ยังไม่เต็มพื้นที่เขตบางซื่อ มีสมาชิกจำนวน 665 คน ในอนาคตกำลังขยายการจัดสวัสดิการให้แก่ผู้ด้อยโอกาส ผู้พิการ ผู้ยากไร้ รวมถึงผู้สูงอายุ

ทั้งนี้ ชุมชนตึกแดง เป็นชุมชนแออัดที่มีปัญหาสังคมและสิ่งแวดล้อมในชุมชนค่อนข้างมากและเป็นชุมชนที่มีปัญหาด้านยาเสพติดอยู่ในระดับกลางถึงรุนแรง ขณะเดียวกันเจ้าหน้าที่จะต้องลงพื้นที่ เข้าไปในชุมชนอยู่เป็นระยะ หากยังคงมียาเสพติดอยู่ในชุมชนก็ต้องดำเนินคดีอย่างเด็ดขาด อีกทั้งเป็นชุมชนที่มีปัญหาหลายประเด็น โดยเฉพาะประเด็นด้านการพนัน เนื่องจากเป็นที่ตั้งของบ่อนการพนันชื่อดังและมีปัญหาเรื่องผู้ถือทิพลและเจ้าหน้าที่หน่วยงานราชการเข้าไปเกี่ยวข้องกับการเปิดบ่อนการพนัน

#### 7.1.4. ชุมชนวัดดวงแข

ชุมชนวัดดวงแข เป็นชุมชนที่ได้รับการขนานนามว่าเป็นพื้นที่ 1 ใน 5 ที่มีปัญหาไม่มีการทำกิจกรรมส่วนมากคนในชุมชนจะประกอบอาชีพค้าขายเดิม อยู่แล้วและไม่มีตลาดรับรองที่สำคัญประชาชนในชุมชนมักจะไม่มีความสามัคคีกันแบ่งเป็นพรรคเป็นฝ่าย การมีส่วนร่วมไม่ค่อยมีขาดการสนับสนุนทั้งด้านการเงินและบุคลากรที่จะมาให้ความรู้และสนับสนุนการทำกิจกรรม การหลอหลอมให้ชาวชุมชนในแต่ละที่ให้เป็นหนึ่งเดียวค่อนข้างทำได้ยาก อีกทั้งมีปัญหายาเสพติด อาชญากรรม และการพนัน

#### 7.1.5. ชุมชนดอนเมือง

ชุมชนดอนเมืองเป็นชุมชนแออัดที่มีปัญหาสังคมและสิ่งแวดล้อมในชุมชนค่อนข้างมากและเป็นชุมชนที่มีปัญหาด้านยาเสพติดอยู่ในระดับกลางถึงรุนแรง ขณะเดียวกันเจ้าหน้าที่จะต้องลงพื้นที่ เข้าไปในชุมชนอยู่เป็นระยะ อีกทั้งเป็นชุมชนที่มีปัญหาหลายประเด็น โดยเฉพาะประเด็นด้านการพนัน เนื่องจากเป็นที่ตั้งของบ่อนการพนันชื่อดังและมีปัญหาเรื่องผู้ถือทิพลและเจ้าหน้าที่หน่วยงานราชการเข้าไปเกี่ยวข้องกับการเปิดบ่อนการพนัน

จากการข้อมูลบริบทพื้นที่ศึกษาชุมชนและภูมิหลังของการศึกษา เพื่อสะท้อนให้เห็นที่มาของชุมชนเกี่ยวกับเยาวชนกับการพนัน ปัจจัยเสี่ยง ความเปราะบาง และผลกระทบทางสังคม ผู้วิจัยนำเสนอแบ่งผลการศึกษาในแต่ละชุมชนทั้ง 5 ชุมชนประกอบด้วย ชุมชนตึกแดง ชุมชนเตาปูน ชุมชนคลองเตย ชุมชนดอนเมือง และชุมชนวัดดวงแข บริบทพื้นที่ศึกษาชุมชนและภูมิหลังของการศึกษาจะแสดงให้เห็นว่าเหตุใดชุมชนทั้ง 5 ชุมชนถึงได้รับการคัดเลือกให้เป็นชุมชนต้นแบบในการศึกษา อย่างไรก็ตาม ปัจจัยเสี่ยงในการเล่นพนันของเยาวชน ความเปราะบางของเยาวชนในการเล่นพนัน ผลกระทบทางสังคมต่อการเล่นพนันของเยาวชน ในแต่ละชุมชนย่อมมีความแตกต่างกันในประเด็นศึกษาและพื้นฐานครอบครัว ชุมชนและสังคม อีกทั้งระดับการศึกษาก็เป็นตัวกำหนดพฤติกรรมและปัจจัยเสี่ยงดังกล่าว เพื่อสนับสนุนองค์กรที่ให้ความช่วยเหลือเยาวชนจากปัญหาการพนันได้ดำเนินการตามขั้นตอนและกระบวนการ อย่างไรก็ตามเมื่อพิจารณา ทฤษฎีการกระจายตัวของเมือง ของ Ernest W. Burgess หรือทฤษฎีวงแหวน (Concentric Zone Theory) มาปรับใช้ จะเห็นว่า

การก่อตัวของชุมชนนำมาซึ่งการขยายตัวของธุรกิจชุมชนด้วย กรณีนี้สามารถอธิบายความต้องการใช้ทรัพยากรและสิ่งอำนวยความสะดวกที่แตกต่างกัน ธุรกิจที่ต้องการใช้ทรัพยากรและสิ่งอำนวยความสะดวกเหมือนกัน และการใช้ที่ดินของธุรกิจ

ซึ่งจะพบว่าบ่อนการพนันที่เข้าไปตั้งในชุมชนต่าง ๆ อันเนื่องมาจากความต้องการใช้ทรัพยากรและสิ่งอำนวยความสะดวกที่แตกต่างกัน ธุรกิจการพนันเป็นธุรกิจหนึ่งที่สามารถสร้างรายได้ให้คนในชุมชนมหาศาลไม่เว้นแม้เยาวชนวัยรุ่น ที่เข้าไปเป็นส่วนหนึ่งของธุรกิจการพนันและอุตสาหกรรมการพนันอย่างหลีกเลี่ยงไม่ได้ ทั้งที่ก็ขึ้นอยู่กับบริบทของพื้นที่ที่ธุรกิจการพนัน ดังตารางที่ 4.1. บริบทพื้นที่ศึกษาที่เกี่ยวข้องกับประเด็นวิจัยและธุรกิจการพนันที่เกี่ยวข้อง

ตารางที่ 4.1. บริบทพื้นที่ศึกษาที่เกี่ยวข้องกับประเด็นวิจัย

ชื่อชุมชน	Concentric Zone Theory (Ernest W. Burgess, 1978)	ชุมชนเมือง (กรุงเทพมหานคร, 2552)	ธุรกิจการพนัน ที่เกี่ยวข้อง*
เขตบางซื่อ	The zone in transition,	ชุมชนแออัด	
ชุมชนเตาปูน	The zone of workingmen's		บ่อนเตาปูน
ชุมชนตึกแดง	homes		โต๊ะบอลเสียป้อ
เขตคลองเตย	The middle class zone,	เคหะชุมชน, ชุมชนแออัด	
ชุมชนคลองเตย	The zone of workingmen's		โต๊ะบอลเสียซัซ
	homes		
เขตปทุมวัน	The Central Business District :	ชุมชนเมือง	ตู้บอลพนันออนไลน์
ชุมชนวัดดวงแข	C.B.D.,		โต๊ะบอลเสียป้อ
	The middle class zone		
เขตดอนเมือง	The zone in transition	ชุมชนชานเมือง,	
ชุมชนดอนเมือง	The commuters' zone	หมู่บ้านจัดสรร	บ่อนสรงประภา
หมายเหตุ:	รวบรวมจากข้อมูลภาคสนามและเอกสารโดยผู้วิจัย		

## 7.2. ปัจจัยเสี่ยงในการเข้าสู่การพนันของเยาวชน

จากการศึกษาและลงพื้นที่เก็บข้อมูลจากเยาวชน พบว่า เยาวชนในแต่ละชุมชนต่างมีรูปแบบพฤติกรรม หรือวิถีชีวิตที่แปรผัน และเชื่อมโยงไปกับบริบทของพื้นที่ เช่น หากเป็นพื้นที่ที่มีบ่อนการพนันอยู่ในพื้นที่ มีสถานประกอบการจำนวนมาก ทำให้เยาวชนเกิดความใกล้ชิดและเข้าไปมีส่วนร่วมอันเนื่องจากเหตุปัจจัยหลักและดึงดูดต่างๆ ได้แก่ ภาวะเศรษฐกิจ ความแออัดของชุมชน ระบบเศรษฐกิจที่ฟู่ฟ่าของพื้นที่ ระบบสังคมวัฒนธรรมแบบบริโภคนิยม วัฒนธรรมเลียนแบบ แข่งขันหรือระบบเครือข่ายเพื่อนพ้องหรือญาติพี่น้อง ชักนำ ซึ่งสอดรับ ทำให้เกิดแหล่งพักอาศัยในชุมชน ซึ่งสามารถแบ่งประเด็นปัจจัยเสี่ยงในการเข้าสู่การพนันของเยาวชนได้ เป็น 3 มิติ คือ เศรษฐกิจ สังคม และวัฒนธรรม

### 7.2.1. ปัจจัยเสี่ยงในการเข้าสู่การพนันของเยาวชน: มิติทางเศรษฐกิจ

ในมิติทางเศรษฐกิจของปัจจัยเสี่ยงในการเข้าสู่การพนันของเยาวชน ผู้วิจัยการลงพื้นที่สัมภาษณ์ เก็บข้อมูลและสังเกตการณ์พบปัจจัยเสี่ยงในมิติทางเศรษฐกิจที่น่าสนใจหลายประการเกี่ยวกับมุมมองทางเศรษฐกิจของเยาวชนที่กระทบต่อการดำเนินชีวิตประจำวันและการเข้าไปเกี่ยวข้องกับวงจรการพนันทั้งโดยตั้งใจและไม่ตั้งใจ รวมทั้งการเอื้ออำนวยของสภาพแวดล้อมในชุมชนที่ทำการเก็บข้อมูล ประเด็นที่พบว่าชุมชนทั้ง 5 ชุมชน ทั้งจากการสังเกตการณ์และสัมภาษณ์ วัยรุ่นส่วนใหญ่มีมุมมองต่อกิจกรรมการพนันว่าเป็นกิจกรรมทางเศรษฐกิจที่สร้างเงินมหาศาลโดยไม่จำเป็นต้องทำงาน สร้างรายได้จำนวนมาก นับเป็นกิจกรรมทางเศรษฐกิจที่ผู้คนทำเพื่อเลี้ยงชีพ หรือเป็นงานอดิเรก หรือเป็นการพักผ่อนหย่อนใจประจำวัน รวมทั้งสร้างความร่ำรวยให้กับตนเองและครอบครัว และเป็นกิจกรรมทางเศรษฐกิจที่สามารถสะสมอำนาจจากความร่ำรวยได้ รวมถึงเยาวชนจำนวนไม่น้อยที่มีเงินใช้จ่ายไม่เพียงพอเนื่องจากพฤติกรรมการใช้จ่ายสุรุ่ยสุร่าย จึงต้องพึ่งพาการพนันทุกรูปแบบจึงเป็นทางเลือกหนึ่งที่จะช่วยเกิดการหมุนเวียนรายได้ โดยไม่ต้องพึ่งพาจากครอบครัว ในกรณีที่มีการพนันช่วยให้เกิดการหมุนเวียนรายได้ เยาวชนในกลุ่มนอกระบบการศึกษามองว่าเป็นช่องทางทำมาหากินได้ อาจสามารถกลายเป็นนายมือ เจ้าบ่อนรับแทงพนันได้ สอดคล้องกับงานวิจัยของ Scholes-Balog K.E., et al. (2014) ที่พบว่าความยากจนเป็นตัวบ่งชี้สำคัญต่อการทำนายการเล่นพนัน รวมทั้ง ความเสี่ยงของวัยรุ่นและปัจจัยป้องกันปัญหาการพนันในวัยรุ่นหญิงสาว ความยากจนและการมีรายได้น้อยเป็นความเสี่ยงที่ทำให้เยาวชนเข้าสู่วังวนการพนัน

ในชุมชนที่มีบ่อนการพนันตั้งอยู่มองว่าการพนันช่วยให้คนในชุมชนมีรายได้ ทั้งเยาวชนและชาวบ้านเห็นพ้องกันว่าเศรษฐกิจในชุมชนคึกคักมากขึ้น อันเนื่องมาจากการเข้ามาเล่นพนันในบ่อนที่ตั้งอยู่ในชุมชนของนักพนันทั้งในพื้นที่และนักพนันต่างถิ่น ไม่เพียงแค่นั้น คนในชุมชนยังกล่าวว่าการมีบ่อนในชุมชนช่วยให้มีรายได้จุนเจือครอบครัว ค่าใช้จ่ายในชีวิตประจำวัน นั้นรวมถึงการให้ค่าขนมเด็กไปโรงเรียน การจ่ายค่าเทอมลูก การซื้อชุดเครื่องแบบนักเรียนให้ลูก การส่งเสียให้ลูกได้เรียนพิเศษ ก็เป็นส่วนหนึ่งของปัจจัยที่ส่งผลคนในชุมชนมีรายได้ จะเห็นได้ว่างานศึกษาของ Jacobs (1989) ก็พบว่าสาเหตุสำคัญที่ทำให้การเพิ่มจำนวนนักพนันในกลุ่มเยาวชนมากขึ้น พบว่า เพราะปัจจุบันสังคมยอมรับว่าการเล่นการพนันในเยาวชนเป็นเรื่องปกติมากขึ้นและมีนัยสำคัญต่อการเจริญเติบโตของธุรกิจการพนัน ซึ่งสร้างรายได้ให้ภาครัฐในทางหนึ่ง และชุมชน

แม้ว่าผลจากการเพิ่มจำนวนดังกล่าวสร้างพฤติกรรมเสี่ยงด้านการพนันในสังคม ประเด็นดังกล่าว สร้างความกังวลให้ผู้ที่มีส่วนเกี่ยวข้องทั้ง หน่วยงานภาครัฐ องค์กรเอกชน เจ้าหน้าที่และนักวิจัยในการจัดการปัญหาและเสนอทางออกที่ดีที่สุดที่แสดงให้เห็นว่าการเล่นการพนันที่ยังไม่บรรลุนิติภาวะสร้างความเสี่ยงต่อการเกิดปัญหาสังคมและยากสำหรับการพัฒนาวิธีการเพื่อลดปัญหาจากการเล่นการพนันในอนาคต

### 7.2.2. ปัจจัยเสี่ยงในการเข้าสู่การพนันของเยาวชน: มิติทางสังคมและวัฒนธรรม

ในมิติทางสังคมและวัฒนธรรม ปัจจัยเสี่ยงในการเข้าสู่การพนันของเยาวชน เป็นปัจจัยที่มีความสำคัญต่อการศึกษาเยาวชนที่มุ่งเข้าสู่วงการพนัน ซึ่งจากการสัมภาษณ์และสนทนากลุ่มพบปัจจัยเสี่ยงในมิติทางสังคม โดยส่วนใหญ่มาจากทัศนคติและมุมมองของเยาวชนที่มองว่า การพนันเป็นวิธีหาเงินซึ่งเป็นวิธีที่ง่ายและลงทุนต่ำแต่ผลตอบแทนสูง ให้ผลตอบแทนคุ้มค่า กรณีเสียก็เสมอตัวหรือเท่าทุน และมีวิธีการที่ทำหาย ล่อตาล่อใจเยาวชนวัยรุ่นเป็นอย่างมาก ทั้งนี้จะพบว่าหากสามารถพนันชนะเป็นวิธีการได้มาซึ่งเงินที่คุ้มค่า กล่าวคือ การพนันให้ผลตอบแทนที่คุ้มค่า ความเชื่อเรื่องโชคลาง การได้ทำอะไรที่ตื่นเต้น การที่มองว่าการกระทำแบบนี้ทำให้เป็นผู้มีสติปัญญา และการคบเพื่อนเพื่อสร้างสภาพแวดล้อมเชิงบวก เช่นเดียวกับ Delfabbro P., Thrupp L. (2003) ศึกษาปัจจัยทางสังคมของการเล่นพนันในเยาวชนออสเตรเลียได้ พบว่า การเล่นการพนันเกิดขึ้นกับคนที่เกี่ยวข้องกับการเล่นการพนัน เช่น ผู้ปกครองและเพื่อน และการมีทัศนคติยอมรับการเล่นพนันแต่ไม่เกี่ยวข้องกับทัศนคติของวัยรุ่นที่มีต่อแนวคิดเศรษฐกิจ อย่างไรก็ตามในบางส่วนสนับสนุนสมมติฐานวัยรุ่นที่พ่อแม่สอนพวกเขาเกี่ยวกับการประหยัดเงินและการออมของพวกเขามีโอกาสน้อยที่จะแสดงความสนใจในการเล่นการพนันในอนาคต

### 7.3. ความเปราะบางของเยาวชนกับการพนัน

จากปัจจัยเสี่ยงทำให้เยาวชนนอกระบบมีพฤติกรรมเสี่ยงมากกว่าเยาวชนในระบบและมีพฤติกรรมสร้างเสริมค่อนข้างน้อย ความเปราะบางที่พบสามารถแยกเป็น 4 ระดับ ได้แก่ ระดับบุคคล ระดับครอบครัว ระดับกลุ่มเครือข่ายและระดับชุมชน/สังคม ซึ่งในรายงานฉบับนี้จะทำการวิเคราะห์สาเหตุ เงื่อนไข และบริบทที่เกี่ยวข้องกับพฤติกรรมเสี่ยงต่อสุขภาพเยาวชน และมีแนวโน้มสูงขึ้น ในระดับบุคคล การเล่นพนันเพื่อคลายเครียดในเยาวชนชายมักให้ความหมายการเล่นพนันเป็นรูปแบบพฤติกรรมที่ช่วยคลายเครียดจากการเรียน การทำงาน ทำให้มีความสุข ซึ่งส่วนใหญ่จะเล่นในกลุ่มเพื่อน กลุ่มคนที่รู้จัก หรือคอเดียวกัน ชอบทีมฟุตบอลเดียวกัน ที่มารวมกันชวนกัน โดยให้เหตุผลว่า เล่นแล้วเพลิน คลายเครียดได้ นอกจากนี้ ความอยากรู้อยากลองทำตามเพื่อน เพื่อนแนะนำให้ลองเสี่ยงดู ถูกท้าทาย และชวนให้เล่น เมื่อเห็นเพื่อนเล่นก็อยากลองดูบ้าง หรือต้องการเข้ากลุ่มกับเพื่อนให้ได้ มีความคิดว่าลองครั้งเดียวเพื่อให้รู้ว่าเป็นอย่างไรมาก่อน และเชื่อว่าการเล่นพนันเพียงครั้งเดียวไม่ได้ทำให้ติด และสุดท้ายคือ ต้องการสร้างตัวตน อัตลักษณ์ และพื้นที่ทางสังคมเนื่องจากเยาวชนเป็นวัยที่อยู่กำลังค้นหาตัวตน และต้องการการยอมรับจากคนรอบข้าง ต้องการพื้นที่ทางกายภาพ และพื้นที่ทางสังคมในรูปแบบต่างๆ ในการแสดงออกซึ่งตัวตน ให้คนรอบข้างยอมรับและชื่นชม เพราะฉะนั้น

พฤติกรรมหลายๆ อย่างไม่ว่าจะเป็นพฤติกรรมการเล่นพนัน หรือเสริมส่วนหนึ่งต่างมุ่งกระทำเพื่อสร้างการยอมรับดังกล่าว ซึ่งในประเด็นการพนัน พบว่า เยาวชนชายส่วนใหญ่มักใช้พื้นที่ร้านเกมส์เป็นพื้นที่แทงบอลโดยได้โอบล้อมมาจากเจ้าของร้านเกมส์หรือเพื่อน รุ่นพี่ ที่รู้จัก

ในระดับครอบครัว การเป็นแบบอย่างของพ่อแม่ และบุคคลในครอบครัว พฤติกรรมการเล่นพนันของเด็กที่อยู่ในครอบครัวที่มีบุคคลเล่นพนันหรือมีพ่อแม่เป็นแบบอย่างของการเล่นพนันและลูกได้รู้เห็นมีส่วนร่วม กับพฤติกรรมการเล่นพนันของบุคคลในครอบครัว ทำให้เด็กเกิดพฤติกรรมลอกเลียนแบบทำตามผู้ใหญ่ ข้อมูลชี้ชัดว่ากรณี ถ้าคนในครอบครัวเข้าไปเกี่ยวข้องกับการพนัน เยาวชนก็จะเข้าไปร่วมด้วยเพราะมองว่าการเล่นพนันในครอบครัวเป็นเรื่องธรรมดา

ในระดับความเปราะบางระดับกลุ่ม/เครือข่ายทางสังคมประเด็นนี้เพิ่มเติมการการออกแบกรอบแนวคิดในเบื้องต้น ซึ่งจากการสัมภาษณ์พบว่าในระดับกลุ่มมีอิทธิพลมากเช่นกันในการเล่นพนันของเยาวชน ความต้องการ การยอมรับจากกลุ่มเพื่อนเพราะกลุ่มเพื่อนมีอิทธิพลต่อสังคมในกลุ่ม เยาวชนหญิงและเยาวชนชายมารวมตัวกันและทำกิจกรรมต่างๆ ร่วมกัน ความต้องการได้รับการยอมรับในกลุ่มเพื่อน ความเกรงใจเพื่อน จึงนำไปสู่พฤติกรรมกลุ่มได้ง่ายขึ้น การเล่นพนันก็เป็นตัวอย่างหนึ่งซึ่งในวิถีชีวิตประจำวันเยาวชน หลังเลิกเรียน หรือเมื่อมีเวลาว่าง จะรวมกลุ่มกัน ขวนกันไปสูบบุหรี่ตามสถานที่ต่างๆ ในโรงเรียน ได้แก่ บริเวณป่าหลังโรงเรียน ในห้องน้ำ และบริเวณนอกโรงเรียน ได้แก่ สวนสาธารณะ บ้านเพื่อน นอกจากพฤติกรรมการเล่นพนัน รวมตัวดูตารางแข่งของทีมโปรด และทีมเยือน ยังมีพฤติกรรมเสี่ยงอื่นๆ เช่น การสูบบุหรี่แล้วยังชักจูงกันไปสู่การมีพฤติกรรมเสี่ยงด้านอื่นๆ อีกเช่น การดื่มเหล้า การลองสารเสพติด เป็นต้น

#### 7.4. ผลกระทบทางสังคมในการเข้าสู่การพนันของเยาวชน

แม้งานวิจัยจำนวนมากจะยืนยันว่า การพนันส่งผลกระทบต่อพฤติกรรมและพัฒนาการของเด็กและเยาวชนโดยเฉพาะด้านสมอง งานวิจัยด้านการแพทย์ระบุชัดเจนว่าการพนันเป็นเกมที่สามารถทำลายสมองของเด็กและเยาวชนได้อย่างถาวร องค์การอนามัยโลกกำหนดให้พฤติกรรมติดการพนันเป็นความผิดปกติทางจิตชนิดหนึ่ง เรียกว่า Pathological Gambling หรือ โรคติดพนัน ซึ่งผู้เล่นการพนันจะมีความทุกข์จากการเล่นพนัน แต่ก็หยุดไม่ได้ยังคงต้องเล่นต่อไป

ผลกระทบด้านลบสำคัญที่เกิดจากการพนัน ทั้งในไทยและต่างประเทศ คือ การก่ออาชญากรรมต่าง ๆ โดยเฉพาะการลัก ชิง ขโมย ปล้น ที่มีสาเหตุจากการมีหนี้พนันดังที่ปรากฏในข่าวสารทั่วไป หรือปัญหาพฤติกรรม การใช้จ่ายเงินของผู้เล่นพนัน ปัญหาความสัมพันธ์ของคนในครอบครัวหรือคนใกล้ชิด ปัญหาหนี้สินล้นพ้นตัว หนี้นอกระบบ การใช้อำนาจของกลุ่มผู้มีอิทธิพล การฟอกเงิน รวมถึงปัญหาสุขภาพจิตของผู้เล่นพนันที่เป็นโรคติดพนัน (Pathological Gambling) ซึ่งในประเทศไทยยังไม่มีการศึกษาผลกระทบด้านลบจากการพนันอย่างเป็นระบบ อย่างไรก็ตามจากการศึกษาเอกสารสามารถสรุปผลกระทบทางลบจากการพนันได้ดังนี้

ผลกระทบจากปฏิกริยาทางลบจากบุคคลอื่น อารมณ์ที่เปลี่ยนแปลงไป พบบ่อยคือจะกลายเป็นคนอารมณ์ฉุนเฉียว บางคนอาจมีอารมณ์หงุดหงิดฉุนเฉียวง่าย อะไรก็ดูขวางหูขวางตาไปหมด กลายเป็นคนอารมณ์ร้าย ไม่ใจเย็นเหมือนก่อน วัยรุ่นที่ขาดความยับยั้งชั่งใจตนเอง ขาดการคิดล่วงหน้า ขาดการประเมิน

อันตราย ขาดการยั้งคิด และทำอะไรตามใจตนเองได้ง่ายๆ นอกจากนี้ยังมี โรคที่เกิดจากพฤติกรรมเสี่ยง มักเกิดจากลักษณะนิสัยที่เกี่ยวข้องกัน และการควบคุมตนเองไม่ดี ได้แก่ โรคติดพนัน โรคติดต่อทางเพศสัมพันธ์ และการติดยา หรือสารเสพติด ในกรณีนี้จะต้องมีการบำบัดและรักษาโรคตามอาการที่เป็น รวมถึงการสูญเสียโอกาสในอนาคต การขาดโอกาส ที่จะเป็นคนดีการถูกมองเป็นเด็กเกเร ขาดโอกาสในการเรียน ขาดโอกาสในการหางาน หรือสร้างครอบครัวที่ดี และถ้าพฤติกรรมเสี่ยงรุนแรงมากกลายเป็นอาชญากรรม วัยรุ่นมักจะลงเอยด้วยการถูกจับกุมดำเนินคดี หรือ ติดคุก สูญเสียโอกาสดีทุกอย่างในอนาคตอย่างมาก จนทำให้เกิดปัญหาทางสังคม ความคิดเปลี่ยนไป มองอะไรก็รู้สึกว่าย่ำแย่ไปหมด มองชีวิตที่ผ่านมาในอดีตก็เห็นแต่ความผิดพลาด ความล้มเหลวของตนเอง ชีวิตตอนนี้ก็รู้สึกว่าจะอะไร ก็ดูแย่ไปหมด ไม่มีใครช่วยอะไรได้ ไม่เห็นทางออก มองอนาคตไม่เห็น สมาธิความจำแย่ง จะหลงลืมง่าย โดยเฉพาะกับเรื่องใหม่ๆ วางของไว้ที่ไหนก็นึกไม่ออก ญาติ พี่น้องพูดคุยเมื่อเข้าก็นึกไม่ออกว่าเขาสั่งว่าอะไร จิตใจเหม่อลอยบ่อย ทำอะไรไม่ได้นานเนื่องจากสมาธิไม่มี ดูโทรทัศน์นานๆ จะไม่รู้เรื่อง อ่านหนังสือก็ไม่ได้ถึงหน้า ประสิทธิภาพในการทำงานลดลง ทำงานผิดๆ ถูกๆ รวมถึงความสัมพันธ์กับคนรอบข้างเปลี่ยนไป ดูซึมลง ไม่ร่าเริง แจ่มใส เหมือนก่อน จะเก็บตัวมากขึ้น ไม่ค่อยพูดจากับใคร บางคนอาจกลายเป็นคนใจน้อย อ่อนไหวง่าย ซึ่งคนรอบข้างก็มักจะไม่เข้าใจว่าทำไมเขาถึงเปลี่ยนไป บางคนอาจหงุดหงิดบ่อยกว่าเดิม แม้อาจหาหนทางที่ถูกต้อง ไม่ได้ หรือมีปากเสียงระหว่างคู่ครองบ่อยๆ ความรับผิดชอบต่อการงานก็ลดลง

#### 7.5. หน่วยงานที่ให้ความช่วยเหลือเยาวชนจากการพนันและข้อเสนอแนะและมาตรการทางสังคม ในการป้องกันและเยียวยาเยาวชนจากการพนัน

ข้อมูลภาคสนามยังแสดงให้เห็นว่า เด็กและเยาวชนยังเข้าถึงแหล่งพนันได้ง่าย จากการจัดสัมภาษณ์ กลุ่มเยาวชนที่มีประสบการณ์ด้านของผู้วิจัย พบว่า เยาวชนส่วนใหญ่ที่เล่นการพนันมีสภาพแวดล้อมที่เต็มไปด้วยการพนัน เช่น มีโต๊ะบอลอยู่ใกล้บ้าน และในร้านเกมส์ก็มักจะมีตู้ม้าอยู่ด้วยเสมอ ในร้านสะดวกซื้อซึ่งตั้งอยู่ทุกหนทุกแห่งมักมีนิตยสารฟุตบอลที่บอกอัตราแต้มต่อสำหรับเล่นพนันฟุตบอล ตามมหาวิทยาลัยมีโต๊ะบอลตั้งอยู่รอบๆ มีเด็กเดินไปบอลไปชวนเล่นพนันบอลถึงในมหาวิทยาลัย สิ่งเหล่านี้คนทั่วไปรับรู้ แต่ก็ปล่อยให้เกิดขึ้นต่อไป ผลกระทบของการพนันต่อเด็กและเยาวชน คนในครอบครัว และความมั่นคงของสังคมในวงกว้าง ผลกระทบจากการพนัน ซึ่งทำให้หลายคนต้องเดินเข้าสู่ด้านมืดของสังคมอย่างไม่มีทางเลือก เหตุการณ์ที่บีบคั้นคือการติดหนี้พนันและถูกข่มขู่ให้หาเงินมาใช้หนี้ เด็กเยาวชนผู้ยังไม่สามารถประกอบอาชีพได้จึงหาทางออกด้วยการทำ สิ่งที่ผิดกฎหมายโดยมีผู้ใหญ่ชี้ช่องทางให้ (มูลนิธิสดศรี-สฤษดิ์วงศ์, 2554)

องค์กรที่ให้ความช่วยเหลือเยาวชนจากการพนัน

นอกจากนี้เมื่อสำรวจข้อมูลเอกสารขององค์กรที่ให้ความช่วยเหลือเยาวชนจากการพนัน แบ่งออกเป็น 8 คือ หน่วยงานภาครัฐ หน่วยงานหลักคือ กระทรวงสาธารณสุข โดยการให้บริการ “สายด่วนเลิกพนัน 1323” มีบทบาทหน้าที่ในการบำบัดคนเครียดจากปัญหาพนัน ผลกระทบต่อเนื่องถึงเด็ก เยาวชน และครอบครัว โดยกรมสุขภาพจิตร่วมมือกับสำนักงานสลากกินแบ่งรัฐบาล ขยายบริการสายด่วนให้การปรึกษาปัญหาพนัน 1323 โดยผู้เชี่ยวชาญตลอด 24 ชั่วโมง เพื่อแก้ปัญหากระทบต่อสังคมอย่างรุนแรงและกว้างขวางมาก รับผิดชอบใน

การสร้างเสริมสุขอนามัย และพัฒนาคุณภาพชีวิตของทุกกลุ่มวัย ทั้งสุขภาพกายและสุขภาพใจ โดยเฉพาะผู้ติดพนันจนเป็นโรค จึงนำปัญหานี้มาเป็นนโยบายสำคัญที่จะต้องแก้ไข แม้ปัจจุบันการพนันฟุตบอล การพนันออนไลน์ และหวยใต้ดินกำลังระบาด ซึ่งการพนันเหล่านี้ส่งผลกระทบต่อปัญหาสังคมเป็นลูกโซ่ สำนักงานสลากกินแบ่งรัฐบาลเห็นว่า การจัดบริการเพื่อช่วยเหลือให้ผู้ติดพนัน ลดปัญหาในชีวิตที่จะเกิดขึ้นจากการพนัน และเพื่อป้องกันไม่ให้วัยรุ่นหรือเยาวชนเข้าไปเล่นและเกิดติดการพนันเพิ่มขึ้นนั้น เป็นภารกิจที่ควรให้การสนับสนุน จึงมีความยินดีที่มีส่วนร่วมในการร่วมผลักดันนโยบายของรัฐบาลเพื่อให้เกิดกระบวนการส่งเสริมป้องกัน บำบัด และฟื้นฟูในปัญหาสุขภาพจิตจากการพนัน และจะเข้ามามีส่วนร่วมในการสนับสนุนเรื่องงบประมาณในการดำเนินโครงการเพื่อแก้ไขปัญหาสุขภาพจิตจากการพนัน

โดยมาตรการช่วยเหลือเฝ้าระวังนั้น กรมสุขภาพจิตได้นำเทคนิคการให้การปรึกษาเพื่อเปลี่ยนแปลงพฤติกรรมของคนในระยะเวลายาว ๆ ที่เรียกว่า MI (Motivational Interview) ซึ่งเป็นการพูดคุยทางโทรศัพท์ ที่ผู้ให้การปรึกษาสัมภาษณ์ เก็บข้อมูล และใช้คำถาม เพื่อให้เกิดการฉกฉวย ถึงทางเลือกและตัดสินใจด้วยตนเอง และเพิ่มแรงจูงใจให้เลิกพฤติกรรมที่จะเกิดผลเสียต่อตัวเอง โดยกรมสุขภาพจิต ได้มีการจัดอบรมผู้ให้บริการปรึกษาที่เชี่ยวชาญเทคนิคดังกล่าวเป็นการเฉพาะ เพื่อให้บริการปรึกษาตลอด 24 ชั่วโมง ผ่านเครือข่าย 17 โรงพยาบาลและสถาบัน ในสังกัดกรมสุขภาพจิต

ต่อมาคือ หน่วยงานอื่นๆ คือ สำนักงานกองทุนสนับสนุนและสร้างเสริมสุขภาพ (สสส.)

เป็นหน่วยงานของรัฐที่มีใช้ส่วนราชการหรือรัฐวิสาหกิจ มีหน้าที่ริเริ่ม ผลักดัน กระตุ้น สนับสนุน และร่วมกับหน่วยงานต่างๆ ในสังคม ในการขับเคลื่อนกระบวนการสร้างเสริมสุขภาพ เงินทุนหลักได้จากเงินบำรุงกองทุนสนับสนุนการสร้างเสริมสุขภาพซึ่งมาจากภาษีที่รัฐจัดเก็บจากผู้ผลิตและนำเข้าสุราและยาสูบในอัตรา ร้อยละ 2 ของภาษีที่ต้องชำระ โดย สสส. ต่อยอดองค์ความรู้และสร้างความชัดเจนในนโยบาย โดยเน้นการทำงาน 3 ด้านสำคัญคือ การพัฒนางานวิชาการที่เข้มข้นเพื่อสร้างความชัดเจนในประเด็นนโยบายเพื่อป้องกันและลดปัญหาจากการพนันโดยเฉพาะกับเด็กและเยาวชน ด้านที่สองคือ สนับสนุนและเชื่อมโยงบูรณาการกับภาคีเครือข่ายต่างๆ ทั้งเครือข่ายเก่าและเครือข่ายใหม่เพื่อผลักดันให้เกิดการขับเคลื่อนสังคมและนโยบายสาธารณะที่เกี่ยวข้องกับการพนัน ด้านที่สามคือพัฒนากระบวนการสื่อสารเพื่อกระตุ้นสังคมให้ตระหนักถึงปัญหาและผลกระทบจากการพนัน และสร้างการมีส่วนร่วมในการผลักดันนโยบายสาธารณะเพื่อลดปัญหาจากการพนัน

ทั้งนี้มาตรการช่วยเหลือเฝ้าระวังของ สสส. โดยส่วนใหญ่คือ เสนอแนะนโยบายสาธารณะ (public policy) ที่เกี่ยวกับปัญหาการพนันและมาตรการต่างๆช่วยบรรเทาและเยียวยาเยาวชนจากปัญหาการพนัน รวมทั้งมาตรการคุ้มครองเด็กและเยาวชนไม่ให้เกี่ยวข้องกับการเล่นพนัน เมื่อเกิดปัญหาที่เกิดจากการพนันขึ้น เช่น ปัญหาผู้เล่นพนันที่ป่วยเป็นโรคติดพนัน หรือบุคคลใกล้ชิดได้รับผลกระทบจากผู้เล่นพนัน ในกรณีเหล่านี้หน่วยงานหรือรัฐบาลจัดสรรเงินงบประมาณหรือรายได้จากธุรกิจพนันส่วนหนึ่ง เพื่อจัดบริการให้คำปรึกษาหรือให้บริการบำบัดรักษากลุ่มผู้มีปัญหาพนันหรือติดพนัน และผู้ที่ได้รับผลกระทบจากธุรกิจพนันในรูปแบบต่างๆ

## เอกสารอ้างอิง

- กมลทิพย์ อาร์ธอส, มนฤดี กীরติพรานนท์, วิษณุ วงศ์สินศิริกุล, (2556). โครงการศึกษาสถานการณ์ พฤติกรรม และผลกระทบการพนันในประเทศไทยประจำปี 2556. กรุงเทพฯ: สำนักงานกองทุนสนับสนุนการ สร้างเสริมสุขภาพ.
- กมลทิพย์ อาร์ธอส, มนฤดี กীরติพรานนท์, วิษณุ วงศ์สินศิริกุล, (2556). โครงการศึกษาสถานการณ์ พฤติกรรม และผลกระทบการพนันในประเทศไทยประจำปี 2556: กรณีศึกษาสถาบันอุดมศึกษา. กรุงเทพฯ: สำนักงานกองทุนสนับสนุนการ สร้างเสริมสุขภาพ.
- จีรารวรรณ สุนทรนนท์. (2551) “การปรับตัวของเจ้าพ่อภายใต้การเปลี่ยนแปลงทางเศรษฐกิจการเมืองของ จังหวัดชลบุรี” วิทยานิพนธ์ตามหลักสูตรศิลปศาสตรมหาบัณฑิต สาขาวิชาเศรษฐศาสตร์การเมือง คณะ เศรษฐศาสตร์ จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย.
- ฉัตรสุมน พุทธิภิญโญ. (2554). หลักการวิจัยทางสังคม. กรุงเทพฯ: คณะสาธารณสุขศาสตร์ มหาวิทยาลัยมหิดล
- ปรีชา เปี่ยมพงษ์ศาสนต์. (2557). *การสังเคราะห์องค์ความรู้การวิจัย*. กรุงเทพฯ: ศูนย์ศึกษาปัญหาการพนัน.
- ผาสุก พงษ์ไพจิตร ,สังคีต พิริยะรังสรรค์ และนวนลน้อย ตรีรัตน์. (2543) *ห่วย ช่อง บ่อน ยาบ้า: เศรษฐกิจนอก กฎหมายกับนโยบายสาธารณะในประเทศไทย*, เชียงใหม่: ซิลเวอร์มบุคส์.
- วิษณุ วงศ์สินศิริกุล. (2554). *เกมพนันออนไลน์: หายนะเกมส์ที่ต้องควบคุม*. กรุงเทพฯ: สำนักงานกองทุน สนับสนุนการ สร้างเสริมสุขภาพ.
- สังคีต พิริยะรังสรรค์ และคณะ. (2546) *เศรษฐกิจการพนัน: ทางเลือกเชิงนโยบาย*, กรุงเทพฯ: สำนักงานสลาก กินแบ่งรัฐบาล เดือนมีนาคม.
- สำนักงานส่งเสริมสวัสดิภาพและพิทักษ์เด็ก เยาวชน ผู้ด้อยโอกาส และผู้สูงอายุ. (2554). รายงานสถานการณ์ เด็กและเยาวชนประจำปี 2554. กรุงเทพฯ: สส.
- สถาบันวิจัยประชากรและสังคม. (2557). ข้อมูลประชากรในประเทศไทย. [http://www.ipsr.mahidol.ac.th/ipsr-th/population\\_thai.html](http://www.ipsr.mahidol.ac.th/ipsr-th/population_thai.html). (28 กุมภาพันธ์ 2557).
- สถาบันวิจัยสังคม จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย. (2554). *รายงานการศึกษาด้านการพนัน พฤติกรรม และ ผลกระทบการพนันในประเทศไทย*, กรุงเทพฯ: สถาบันวิจัยสังคม.
- ศูนย์ศึกษาปัญหาการพนัน, (2557), *รายงานประจำปี 2556 ศูนย์ศึกษาปัญหาการพนัน*. กรุงเทพฯ: เครือข่าย เดือนตุลา.
- ศูนย์เครือข่ายวิชาการเพื่อสังเกตการณ์และวิจัยความสุขชุมชน มหาวิทยาลัยอัสสัมชัญ. (2553). *รายงานการ วิจัย พฤติกรรมและทัศนคติต่อการ เล่นพนันฟุตบอลโลกปี 2553 : กรณีศึกษาประชาชนอายุ 12-60 ปี ในเขตกรุงเทพมหานครและหัวเมืองใหญ่*, สำนักงานกองทุนสนับสนุนการ สร้างเสริมสุขภาพ เดือน กรกฎาคม.



- Barber, B.K. and Buehler, C. (1996). 'Family cohesion and enmeshment: different constructs, different effects', *Journal of Marriage and the Family*, 58, 433–443.
- Barrera, M., Jr. and Li, S.A. (1996). 'The relation of family support to adolescents: psychological distress and behaviour problems', in G. Pierce, B. Sarason and I. Sarason (eds) *Handbook of Social Support and the Family*. Plenum Press, New York: . 313–343.
- Ben-Porath, Y.S. and Kaemmer, B. (1992). *Manual for Administration, Scoring, and Interpretation MMPI-A*. University of Minnesota Press.
- Boonahitanon S. (1991). *Study concept and gambling-related behaviors of children and youth*. Bangkok; NYB Prime Minister.
- Bray B. C., et al. (2014). Transitions in Gambling Participation During Late Adolescence and Young Adulthood. *Adolescent Health*, 55(2014), 188-194.
- Casey D. M., et al. (2011). The role of family, religiosity, and behavior in adolescent gambling. *Adolescent*, 34(2011): 842-851.
- Delfabbro, P., Thrupp, L. (2003). The social determinants of youth gambling in South Australian adolescents, *Adolescent*, 26(2003): 313-330.
- Dickson, L., Derevensky, J. and Gupta, R. (2002). 'The prevention of youth gambling problems: a conceptual model', *Gambling Studies*, 18(3), 97–159.
- Ferland F., Ladouceur R., Vitaro F. (2002). Prevention of Problem Gambling: Modifying Misconceptions and Increasing Knowledge, *Gambling Studies*, 18(1): 19-29.
- Gainsbury, S., Parke, J., & Suhonen, N. (2013). Consumer attitudes towards Internet gambling: Perceptions of responsible gambling policies, consumer protection, and regulation of online gambling sites, *Computers in Human Behavior*, 29(1), 235–245.
- Jacobs, D. F. (1989). Illegal and undocumented: A review of teenage gamblers in America. In H. J. Shaffer, S. A. Stein, B. Gambino, & T. N. Cummings (Eds.), *Compulsive gambling: Theory, research and practice* (pp. 242–292). Lexington, MA: Lexington Books.
- Korn .D, Gibbins R, Azmier J. (2003). Framing public policy towards a public health paradigm for gambling. *Journal of Gambling Study*, 19, 235-256.
- Ladouceur, R. et al. (2003). Parents' Attitudes, Knowledge, and Behavior Toward Youth Gambling: A Five-Year Follow-up, *Gambling Studies*, 17(2), 101-116.
- Latané, B. (1981). The psychology of social impact. *American Psychologist*, 36, 343-356.
- Latané, B. (1990). From Private Attitude to Public Opinion: A Dynamic Theory of Social Impact. *Journal of Psychological Review*, 97(3), 362-276.

- Martin S.S., et al. (2014). Gambling and sexual behaviors in African-American adolescents, *Addictive Behavior*, 39(2014), 854-860.
- Mishra, S. et al. (2010). Gambling as a form of risk-taking: Individual differences in personality, risk-accepting attitudes, and behavioral preferences for risk, *Personality and Individual Differences*, 49(2010), 616–621.
- Nettle D., (1999). Using Social Impact Theory to simulate language change. *Journal of Lingua*, 108(1999), 95-117.
- Pike L.B., et al. (2010). Adolescent Gambling: A Review of an Emerging Field of Research. *Adolescent Health*, 47(2010), 223-236.
- Pongpaichit P. (2003) Entry through the outlaw gambling, lack of public policy in Thailand. Bangkok; CU.
- Raylu N.& Oei T.P.(2003). Role of culture in gambling and problem gambling, *Clinical Psychology Review*, 23(2004): 1087-1114.
- Scholes-Balog K.E., et al. (2014). A prospective study of adolescent risk and protective factors for problem gambling among young adults, *Adolescent*, 37(2014): 215-224.
- Sedikides, C., Jackson, J.M. (1990). Social impact theory: a field test of source strength, source immediacy, and number of targets. *Basic and Applied Social Psychology*, 11(3), 273-281.
- Wood, R. T., & Williams, R. J. (2011). A comparative profile of the Internet gambler: Demographic characteristics, game-play patterns, and problem gambling status. *Journal of New Media & Society*, 13, 1123–1141.