

การออกแบบชุดการเรียนรู้

“ต่อต้านการพนันและเหตุผลวิบัติของนักพนัน”
เพื่อสร้างภูมิคุ้มกันให้กับเด็กและเยาวชนไทย

ศศิวิฑูรย์ วงษ์มณฑา

รายงานวิจัยฉบับสมบูรณ์
2 5 6 2

รายงานวิจัยฉบับสมบูรณ์

การออกแบบชุดการเรียนรู้ “เท่าทันการพนันและเหตุผลวิบัติของนักพนัน” เพื่อ
สร้างภูมิคุ้มกันให้กับเด็กและเยาวชนไทย

โดย

ผู้ช่วยศาสตราจารย์ ดร. ศศิวิทย์ วงษ์มณฑา
ภาควิชาเศรษฐศาสตร์ คณะมนุษยศาสตร์และสังคมศาสตร์
มหาวิทยาลัยบูรพา

คำนำ

รายงานวิจัย การออกแบบชุดการเรียนรู้ “เท่าทันการพนัน” เพื่อสร้างภูมิคุ้มกันให้กับเด็กและเยาวชนไทย ของศูนย์ศึกษาปัญหาการพนัน สนับสนุนโดยสำนักงานกองทุนสนับสนุนการสร้างเสริมสุขภาพ (สสส.) มีจุดมุ่งหมายหลักคือการสร้างต้นแบบชุดการเรียนรู้ที่ใช้งานได้จริงมีความเหมาะสมทั้งเนื้อหาวิชาการและความทันสมัย การจัดกิจกรรมที่ช่วยส่งเสริมประสบการณ์ชีวิตของผู้เรียน ในขณะเดียวกัน ต้องใช้ระยะเวลาไม่มาก และไม่เพิ่มภาระให้กับครูผู้สอนและสถานศึกษา กลุ่มเป้าหมายของชุดการเรียนรู้คือ เด็กและเยาวชนไทยในช่วงวัยรุ่นตอนต้นที่คาบเกี่ยวระหว่างความเป็นเด็กและผู้ใหญ่ เนื่องจากเป็นวัยที่ต้องการอิสระและจัดการปัญหาทุกอย่างด้วยตนเองเหมือนผู้ใหญ่ แต่ยังขาดความรู้และประสบการณ์อาจทำให้เกิดการตัดสินใจที่ผิดพลาดได้ การพนันจัดเป็นความเสี่ยงสำคัญอย่างหนึ่งในช่วงวัยดังกล่าว การขาดความรู้ความเข้าใจและหลักปฏิบัติที่เหมาะสมเมื่อต้องเกี่ยวข้องกับการพนันอาจทำให้ปัญหาการพนันในสังคมไทยยิ่งทวีความรุนแรงมากขึ้น ดังนั้น การนำเรื่องการพนันมาสอนและถกเถียงกันในห้องเรียนเป็นองค์ประกอบสำคัญที่เปิดโอกาสให้เด็กได้เรียนรู้และได้ข้อสรุปจากการคิดประมวลผลด้วยตนเองว่า การเล่นพนันที่มากเกินไปก่อให้เกิดความเสียหายอย่างรุนแรงต่อตนเอง คนรอบข้าง และสังคม

ผู้วิจัยหวังว่า รายงานวิจัยนี้จะเป็นทั้งองค์ความรู้และผลการศึกษาเบื้องต้นนำไปสู่การขับเคลื่อนในเชิงนโยบายเกี่ยวกับการป้องกันและลดผลกระทบจากการพนันในสังคมไทย หากรายงานนี้มีข้อผิดพลาดประการใดเป็นความผิดของผู้วิจัยหลักเพียงผู้เดียวและต้องขออภัย ณ ที่นี้ด้วย

ศศิวิทย์ วงษ์มณฑา

26 ธันวาคม 2562

สารบัญ

หน้า

บทที่ 1 บทนำ	1
1.1 ที่มาและความสำคัญของปัญหา	1
1.2 วัตถุประสงค์การวิจัย	3
1.3 ขอบเขตการศึกษา	3
1.4 จุดมุ่งหมายของชุดการเรียนรู้ป้องกันการพนัน	4
1.5 ประโยชน์ที่คาดว่าจะได้รับ	5
1.6 สถานการณ์การเล่นพนันของเด็กและเยาวชนทั้งในและต่างประเทศ	5
บทที่ 2 การถอดบทเรียนชุดการเรียนรู้ป้องกันการพนันในต่างประเทศ	7
2.1 ชุดการเรียนรู้ของประเทศสหรัฐอเมริกา	7
2.2 ชุดการเรียนรู้ของประเทศออสเตรเลีย	12
2.3 ชุดการเรียนรู้ในประเทศแคนาดา	15
2.4 การสังเคราะห์ชุดการเรียนรู้ป้องกันการพนัน: ประสพการณ์จากต่างประเทศ	19
บทที่ 3 การออกแบบชุดการเรียนรู้ป้องกันการพนันสำหรับเด็กและเยาวชนไทย	20
3.1 ชุดการเรียนรู้เกี่ยวกับการพนัน: การป้องกันระดับปฐมภูมิ	20
3.2 ระเบียบวิธีการสร้างชุดการเรียนรู้ “เท่าทันการพนัน”	20
3.3 ขั้นตอนการสร้างและสอบทานเนื้อหาชุดการเรียนรู้ “เท่าทันการพนัน”	23
บทที่ 4 ต้นแบบชุดการเรียนรู้ป้องกันการพนัน	31
4.1 โครงสร้างบทเรียนที่ 1: ความหมายและความเสี่ยงของการเล่นพนัน	31
4.2 โครงสร้างบทเรียนที่ 2: ความน่าจะเป็นว่าด้วยโอกาสการชนะพนัน	37
4.3 โครงสร้างบทเรียนที่ 3: เหตุผลวิบัติของนักพนัน	47
4.4 โครงสร้างบทเรียนที่ 4: ปัญหาจากการเล่นพนัน	55
4.5 โครงสร้างบทเรียนที่ 5: ทักษะการตัดสินใจและการแก้ปัญหา: เท่าทันการพนัน	63
บทที่ 5 บทสรุปและข้อเสนอแนะ	68

5.1 บทสรุป.....	68
5.2 ข้อเสนอแนะเชิงนโยบาย.....	68
บรรณานุกรม.....	70
ภาคผนวก แบบทดสอบก่อนและหลังบทเรียน.....	72

บทที่ 1

บทนำ

1.1 ที่มาและความสำคัญของปัญหา

การพนันในสังคมไทยมีหลากหลายรูปแบบ อาทิ สลากกินแบ่งรัฐบาล หวยใต้ดิน การทายผลการแข่งขันกีฬา การเล่นในบ่อนการพนัน เป็นต้น เด็กและเยาวชนเป็นกลุ่มประชากรที่มีความเปราะบางสูงต่อการเล่นการพนัน สาเหตุอาจมาจากความรู้เท่าไม่ถึงการณ์ ทักษะชีวิตที่ไม่ถูกต้อง และการเลียนแบบพฤติกรรมจากผู้ปกครอง การสำรวจของศูนย์ศึกษาปัญหาการพนัน (2560) พบว่า มากกว่าครึ่งของกลุ่มตัวอย่างเยาวชนไทยอายุระหว่าง 15-25 ปี มีประสบการณ์การเล่นพนัน ยิ่งไปกว่านั้นยังพบว่า เกือบร้อยละ 70 ของกลุ่มเยาวชนเคยเล่นการพนันมากกว่า 1 ประเภท เยาวชนชายมีแนวโน้มเกี่ยวข้องกับการพนันมากกว่าเยาวชนหญิง สอดคล้องกับข้อค้นพบในต่างประเทศ กลุ่มตัวอย่างส่วนใหญ่ (เกือบร้อยละ 80) มีประสบการณ์การเล่นพนันครั้งแรกกับการเล่นหวยใต้ดิน ไพ่ และสลากกินแบ่งรัฐบาล และที่น่าตกใจคือ จำนวนเยาวชนที่เล่นการพนันเฉพาะปี 2560 มากถึง 3.6 ล้านคน ในจำนวนนี้เป็นนักพนันหน้าใหม่ที่เพิ่งเคยเล่นพนันครั้งแรกในรอบ 12 เดือนที่ผ่านมาถึงเกือบ 4 แสนคน ผลสำรวจยังแสดงให้เห็นว่า จำนวนเงินพนันมีแนวโน้มเพิ่มตามประสบการณ์การเล่นพนัน และเยาวชนไทยส่วนหนึ่งกลายเป็นผู้ติดการพนันและประสบปัญหาทางการเงินจากการเล่นพนัน

อย่างไรก็ตาม กรณีของประเทศไทย ยังไม่ปรากฏชุดการเรียนรู้การป้องกันการพนันสำหรับเด็กและเยาวชน ต่างจากประสบการณ์ในต่างประเทศที่มีการพัฒนาชุดการเรียนรู้เกี่ยวกับการพนันครอบคลุมประชากรทุกช่วงวัยตั้งแต่เด็กเล็กจนถึงผู้ใหญ่ที่มีปัญหาจากการเล่นพนัน ข้อค้นพบเชิงประจักษ์ในต่างประเทศบ่งชี้ว่าการขาดการสอนเรื่องการป้องกันการพนันตั้งแต่วัยเด็กอาจนำไปสู่ปัญหาหลากหลายรูปแบบ อาทิ ความสามารถในการเรียนที่ถดถอยลง การหลีกเลี่ยงสังคม หนีเรียน ปัญหาครอบครัว และมีความเป็นไปได้สูงว่าจุดเริ่มต้นของปัญหาเหล่านี้ อาจมาจากการเล่นพนันอย่างไม่มีขอบเขตขาดการควบคุมตนเองของนักพนัน สถิติจากหน่วยงานสาธารณสุขในสหรัฐอเมริกา พบว่า เยาวชนมีความเสี่ยงจากการติดพนันมากกว่าผู้ใหญ่ 2-3 เท่า และเมื่อตรวจสอบภูมิหลังของผู้ใหญ่ที่มีปัญหาติดการพนันพบว่า มีประสบการณ์เล่นการพนันตั้งแต่วัยรุ่น วัยรุ่นที่ติดพนันมีพฤติกรรมการใช้สารเสพติด (ร้อยละ 15) มากกว่าวัยรุ่นทั่วไป (ร้อยละ 8) เกือบสองเท่า (อ้างอิงจากชุดการเรียนรู้ *Kids Don't Gamble ... Wanna Bet?*) ข้อค้นพบข้างต้นนำไปสู่การพัฒนาเครื่องมือการเรียนรู้สำหรับเด็กและเยาวชนให้เท่าทันการเล่นพนันและลดความเสี่ยงจากปัญหาการติดการพนันเมื่อเติบโตเป็นผู้ใหญ่

อาจกล่าวได้ว่า หลักสูตรการสอนและการให้ความรู้นอกห้องเรียนสำหรับเด็กและเยาวชนไทยมักให้ความสำคัญกับพฤติกรรมเสี่ยงลักษณะอื่น เช่น การสูบบุหรี่ การใช้สารเสพติด การดื่มเหล้า และการมีเพศสัมพันธ์ในวัยเรียน เป็นต้น ส่วนหนึ่งอาจเป็นเพราะว่าประเทศไทยยังไม่มีการจัดตั้งบ่อนการพนันตามกฎหมายทำให้ภาครัฐ ภาคเอกชน และภาคประชาสังคม อาจประเมินว่าความเสียหายจากการเล่นพนันยังอยู่ในวงจำกัด ต่างจากประสบการณ์ของต่างประเทศที่กฎหมายอนุญาตให้มีการเล่นพนันได้หลายรูปแบบ ดังนั้น การรณรงค์เพื่อป้องกันปัญหาจากการพนันจึงมีการดำเนินการอย่างเป็นทางการเป็นรูปธรรม กรณีของเด็กและเยาวชนที่จัดเป็นกลุ่มเปราะบาง ภาครัฐและธุรกิจการพนันได้ร่วมมือกันในการพัฒนาหลักสูตรการเรียนการสอนเพื่อสร้างภูมิคุ้มกันให้กับเด็กและเยาวชนอย่างเป็นระบบตั้งแต่อนุบาลจนถึงระดับปริญญาตรี ความยากง่ายของ

เนื้อหาและการจัดกิจกรรมได้พัฒนาให้เหมาะสมกับเด็กแต่ละช่วงวัย อย่างไรก็ตาม สถานการณ์การพนันของเยาวชนไทยนำไปสู่คำถามสำคัญว่า ถึงเวลาแล้วหรือยังที่สังคมไทยควรให้ความสำคัญกับการรวบรวมองค์ความรู้ที่อธิบายกลไกการทำงานของพนันแต่ละประเภท ความน่าจะเป็นการถูกรางวัล หลักปฏิบัติของธุรกิจการพนันทั่วโลกที่การจ่ายเงินรางวัลถูกกำหนดให้เจ้ามือสามารถทำกำไรได้อย่างต่อเนื่องหรือที่เรียกกันว่า **อัตราเสียเปรียบเจ้ามือ (House edge)** รวมทั้งการปลูกฝังทัศนคติและพฤติกรรมควบคุมตนเอง สัญญาณเตือนของผู้ที่มีปัญหาจากการพนัน หลักปฏิบัติสำหรับครูและผู้ปกครองในการเฝ้าระวังและคัดกรองเยาวชนที่มีปัญหาจากการพนันเพื่อเข้ารับการช่วยเหลือและฟื้นฟูต่อไป

จากการตรวจสอบชุดการเรียนรู้เกี่ยวกับการพนันในต่างประเทศ ได้แก่ สหรัฐอเมริกา แคนาดา และออสเตรเลีย โดยทั้ง 3 ประเทศเป็นประเทศที่พัฒนาแล้วที่ประชาชนส่วนใหญ่มีรายได้และการศึกษาดี ในขณะที่เดียวกันก็มีการเปิดกิจการบ่อนการพนันอย่างถูกกฎหมาย หลักสูตรป้องกันการพนันสำหรับเด็กและเยาวชนส่วนใหญ่มีเนื้อหาใกล้เคียงกันครอบคลุม 4 องค์ประกอบหลัก ดังนี้

- (1) ประวัติความเป็นมาและภูมิทัศน์ของอุตสาหกรรมการพนัน การจำแนกประเภทธุรกิจการพนัน การจ่ายรางวัลถูกกำหนดให้เจ้ามือสามารถทำกำไรได้ ทั้งนี้ ไม่ได้หมายความว่าผู้ให้บริการกองหรือมือถือพิกัดกำหนดผลลัพธ์เพราะการเล่นพนันก็เป็นธุรกิจอย่างหนึ่งที่ผู้ประกอบการจำเป็นต้องมีกำไร แม้ว่าธุรกิจการพนันเป็นส่วนหนึ่งของอุตสาหกรรมบันเทิง ที่พักและโรงแรม แต่กำไรส่วนใหญ่มาจากความแตกต่างของอัตราการจ่ายผลรางวัลที่กำหนดให้ต่ำกว่าโอกาสการชนะพนันตามหลักความน่าจะเป็น
- (2) การพนันเป็นกิจกรรมที่สร้างความบันเทิง หากเป้าหมายอยู่ที่การเล่นเพื่อความสนุกสนานและเป็นการเข้าสังคมไม่ได้คาดหวังผลตอบแทนทางการเงินจากการเล่น รวมทั้งมีการจัดงบประมาณอย่างเหมาะสม
- (3) ปัจจัยสำคัญที่นำไปสู่ปัญหาจากการพนัน คือ การขาดความรู้เกี่ยวกับการทำงานของพนันแต่ละอย่างและความเข้าใจผิดของนักพนันหรือตรรกะวิบัติของการพนัน (Gambling fallacy) เช่น “ฉันรู้สึกโชคดี (I’m feeling lucky)” “ยิ่งเล่นบ่อย ๆ จะเล่นเก่งขึ้น (Practice Makes Perfect)” “ถ้าฉันเล่นต่อไปเรื่อย ๆ ก็ชนะ (If I keep playing, I gotta win)”
- (4) การสอนเรื่องการตัดสินใจและทักษะชีวิตในการแก้ปัญหาเป็นภูมิคุ้มกันสำคัญสำหรับเด็กและเยาวชนซึ่งสามารถป้องกันปัญหาจากการพนันได้

เป็นที่น่าสังเกตว่า การออกแบบชุดการเรียนรู้ป้องกันการพนันในต่างประเทศไม่ได้มองการเล่นพนันเป็นสิ่งเลวร้าย การพนันสามารถเป็นกิจกรรมที่สร้างความบันเทิงและเป็นการเข้าสังคมอย่างหนึ่ง แต่เน้นการสร้างภูมิคุ้มกันให้เด็กรู้เท่าทันการพนัน เมื่อโตเป็นผู้ใหญ่อาจเล่นพนันได้แต่ต้องสามารถรับผิดชอบตัวเองได้ คำสำคัญที่มักใช้กัน คือ Smart gambling หรือ Responsible gambling

การศึกษาวิจัยอย่างเป็นระบบเพื่อสร้างชุดการเรียนรู้การป้องกันการพนันสำหรับเด็กและเยาวชนไทยเป็นสิ่งสำคัญโดยถอดบทเรียนจากต่างประเทศที่ประสบความสำเร็จในการสร้างหลักสูตรป้องกันการพนันสำหรับเยาวชนและเนื้อหาสอดคล้องกับหลักสูตรกลางของระบบการศึกษาแต่ละประเทศ เมื่อพิจารณาข้อเท็จจริงในบริบทสังคมไทย เยาวชนไทยส่วนใหญ่ชอบเสี่ยงโชคและเพลิดเพลินกับการพนันที่เกี่ยวข้องกับตัวเลข ดังนั้น การศึกษาครั้งนี้จะออกแบบชุดการเรียนรู้เพื่อป้องกันการพนันเน้น 2 ประเภท คือลอตเตอรี่และหวย

ดังปรากฏในรายงานศูนย์ศึกษาปัญหาการพนัน ปี 2561 ที่พบว่า ลอตเตอรี่หรือสลากกินแบ่งรัฐบาลเป็นรูปแบบการพนันที่ได้รับความนิยมมากที่สุดในสังคมไทย ผู้เล่นมากถึง 21.4 ล้านคน รายได้หมุนเวียนปี 2560 อยู่ที่ 140,549 ล้านบาท ยิ่งไปกว่านั้น ยังพบว่า เด็กอายุ 15-17 ปี จำนวน 1.4 แสนคนมีประสบการณ์ซื้อลอตเตอรี่ทั้งที่การจำหน่ายให้กับเด็กอายุต่ำกว่า 18 ปีเป็นการทำผิดกฎหมาย สอดคล้องกับสถิติผู้เล่นพนันหวยใต้ดินที่มีแนวโน้มเพิ่มขึ้นทุกปี จำนวนผู้เล่นประมาณ 17.2 ล้านคนและส่วนใหญ่มีการซื้อควบคู่กับลอตเตอรี่ อาจกล่าวได้ว่า ลอตเตอรี่และหวยใต้ดินเป็นประเภทการพนันที่เด็กและเยาวชนไทยมีความคุ้นเคย และสามารถเข้าถึงได้โดยสะดวก

กลุ่มเป้าหมายของชุดการเรียนรู้ คือ เด็กและเยาวชนไทยช่วงอายุ 12-16 ปี หรือระดับประถมศึกษาถึงมัธยมศึกษาปีที่ 3 เพราะเป็นช่วงหัวเลี้ยวหัวต่อสำคัญของชีวิต นอกจากนี้ เหตุผลที่ต้องเป็นช่วงก่อนจบชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 3 เนื่องจากเป็นการศึกษาภาคบังคับของประเทศไทย หลังจากนั้น เด็กไทยส่วนหนึ่งที่ขาดโอกาสศึกษาต่อในระดับที่สูงขึ้นจำเป็นต้องเข้าสู่ตลาดแรงงาน เนื้อหาชุดการเรียนรู้ครอบคลุม การปลูกฝังทัศนคติและทักษะชีวิต การสร้างความตระหนักรู้ การใช้หลักคณิตศาสตร์ในการอธิบายกลไกของเกมพนัน การรวบรวมความเชื่อผิด ๆ ที่พบบ่อยในกลุ่มนักพนันและอธิบายหักล้างโดยใช้หลักเหตุผลและคณิตศาสตร์ รวมทั้งแนวทางปฏิบัติเพื่อหลีกเลี่ยงปัญหาจากการพนันและการขอรับความช่วยเหลือจากหน่วยงานที่เกี่ยวข้อง

1.2 วัตถุประสงค์การวิจัย

- 1) เพื่อสร้างชุดการเรียนรู้เท่าทันการพนันสำหรับเด็กและเยาวชน (Underage Gambler) ช่วงอายุ 12-16 ปี ที่มีเนื้อหาให้สอดคล้องกับบริบทสังคมไทย
- 2) เพื่อสร้างต้นแบบการเรียนรู้เกี่ยวกับการป้องกันการพนันสำหรับเด็กและเยาวชนที่สถานศึกษาและชุมชนสามารถนำไปปรับใช้ได้
- 3) เพื่อพัฒนาทักษะการคิดวิเคราะห์อย่างเป็นระบบของเด็กและเยาวชนในประเด็นที่เกี่ยวกับการเล่นพนัน

1.3 ขอบเขตการศึกษา

การสร้างชุดการเรียนรู้ว่าด้วยการพนันและตรรกะวิบัติของนักพนัน เป็นการสังเคราะห์องค์ความรู้และวิธีการสอนจากประสบการณ์ของต่างประเทศให้เหมาะสมกับบริบทสังคมไทยโดยเน้นประเภทการพนันที่พบเห็นอย่างแพร่หลายในสังคมไทยคือ **สลากกินแบ่งรัฐบาลและหวย** ซึ่งมีรูปแบบที่เฉพาะเจาะจงทั้งวิธีการออกรางวัล การจ่ายเงินรางวัล และโอกาสถูกรางวัล ชุดการเรียนรู้ถูกพัฒนาขึ้นบนความเชื่อที่ว่า ทุกสังคมย่อมมีการเล่นพนันและบางอย่างเป็นสิ่งที่ไม่ขัดต่อกฎหมาย เด็กและเยาวชนสามารถเข้าสู่วงจรการพนันได้ง่าย การสร้างความรู้ความเข้าใจที่ถูกต้องสำหรับเด็กและเยาวชนเปรียบเสมือนการสร้างภูมิคุ้มกันทางสังคมให้รู้จักเลือก ตัดสินใจ แยกแยะและสามารถควบคุมตนเองได้ ผลการวิจัยเชิงประจักษ์ในต่างประเทศพบว่า การสอนอย่างมีเหตุผลแทนที่จะนำเสนอเฉพาะด้านลบของการพนันจะทำให้เด็กรู้สึกต่อต้านน้อยลงและพร้อมจะรับฟังมากขึ้น

ชุดการเรียนรู้ที่พัฒนาขึ้นจากการศึกษาวิจัยนี้จะมีรายละเอียดที่ครบถ้วนในตัวเองทั้งเนื้อหาและการจัดกิจกรรม สถานศึกษาหรือองค์กรภาคประชาชนสามารถนำไปใช้เป็นหลักสูตรทางเลือกหรือกิจกรรมเสริมทักษะสำหรับการป้องกันการพนัน หรืออาจพิจารณานำเนื้อหาบางส่วนไปเป็นกรณีศึกษาสำหรับการเรียนการสอนในบางรายวิชา อาทิ คณิตศาสตร์ สุขศึกษา สังคมศึกษา เป็นต้น

1.4 จุดมุ่งหมายของชุดการเรียนรู้ป้องกันการพนัน

(1) การลดผลกระทบของการเล่นพนันของเยาวชนไทย

เป้าหมายสำคัญของการออกแบบชุดการเรียนรู้เพื่อให้เด็กและเยาวชนไทยมีเครื่องมือประกอบการตัดสินใจเกี่ยวกับการเล่นพนัน การให้ความรู้เป็นแบบบูรณาการจากหลายสาขาวิชา อาทิ คณิตศาสตร์ การใช้เหตุผล สังคมศึกษา สุขศึกษา ชุดการเรียนรู้ไม่ได้ปฏิเสธการเล่นพนันโดยสิ้นเชิง แต่มุ่งสร้างความรู้ความเข้าใจที่ถูกต้องว่า การพนันในปัจจุบันเป็นธุรกิจอย่างหนึ่งที่มีการดำเนินกิจการต้องมีผลกำไรเกิดจากความแตกต่างของเงินของนักพนันกับการจ่ายเงินรางวัล ดังนั้น ในระยะยาวนักพนันไม่สามารถทำเงินจากการเล่นพนันได้เลย เรียกว่า **ความได้เปรียบของเจ้ามือ (House edge)** คือ การพนันทุกประเภทกำหนดการจ่ายเงินรางวัลให้ต่ำกว่าโอกาสชนะพนัน เช่น หากโอกาสชนะและแพ้อยู่ที่ 1: 5 การจ่ายเงินรางวัลเมื่อชนะพนันอาจเป็น 1:4 ดังนั้น การเล่นพนันที่มากเกินไปอาจนำไปสู่ปัญหาด้านอื่น อาทิ การเรียน สุขภาพ หรืออาชญากรรม โดยเฉพาะเด็กและเยาวชนที่ยังไม่มีรายได้ของตัวเอง

การพัฒนาชุดการเรียนรู้อาศัยข้อค้นพบเชิงประจักษ์ (Evidence-base curriculum) จากผลวิจัยในหลายประเทศ พบว่า ผู้ใหญ่ที่มีปัญหาการติดพนัน ส่วนใหญ่มีประสบการณ์เล่นพนันตั้งแต่อายุน้อยและขาดความรู้เกี่ยวกับความน่าจะเป็นและการคิดเชิงเหตุผล ดังนั้น การสอนให้เด็กเท่าทันเรื่องกลไกการเล่นพนันยิ่งเร็วเท่าไรก็ยิ่งน่าจะเป็นผลดีต่อเด็กและเยาวชน เป็นการสร้างภูมิคุ้มกันทางสังคมที่เด็กจะสามารถใช้ประโยชน์ได้ตลอดช่วงชีวิต โดยภาพรวม ชุดการเรียนรู้จะต้องสามารถลดทั้งจำนวนนักพนันหน้าใหม่และความเสี่ยงจากการเกิดปัญหาจากการเล่นพนันที่มาจากขาดความรู้ความเข้าใจที่ถูกต้อง

(2) การตัดสินใจเล่นพนันอย่างเหมาะสม

ในปัจจุบัน การเล่นพนันเป็นสิ่งที่พบเห็นได้บ่อยทั้งที่บางอย่างเป็นสิ่งที่ขัดต่อกฎหมาย ชุดการเรียนรู้นี้ยังมีเป้าหมายให้เด็กและเยาวชนพัฒนามีเครื่องมือการตัดสินใจที่ดีในภาวะที่มีความเสี่ยงต่อการเล่นพนัน เช่น การอยู่ในสถานที่ที่มีการเล่นพนัน การชักจูงจากเพื่อน เป็นต้น โดยหลักการ เงินที่เล่นพนันควรเป็นสัดส่วนที่ต่ำเมื่อเทียบกับรายได้ การเสี่ยงโชคอย่างห่วยและลอตเตอรี่จึงเป็นสิ่งที่ยอมรับได้ อาจจัดเป็นเป็นความบันเทิงและเป็นกิจกรรมการเข้าสังคม อย่างไรก็ตาม หากไม่สามารถจำกัดจำนวนเงินและความถี่ในการเล่นพนันได้ อาจก่อให้เกิดความเสียหายต่อผู้เล่นและครอบครัว การเล่นพนันอย่างเหมาะสม เด็กและเยาวชนจำเป็นจะต้องมีความรู้ความเข้าใจการทำงานของพนันประเภทต่าง ๆ การใช้เหตุผลหักล้างความเชื่อหรือการชักจูงให้เล่นพนันมากเกินไป การตรวจสอบตนเองและครอบครัวถึงสัญญาณการมีปัญหาจากการพนัน แนวทางการจัดการกับอารมณ์และความรู้สึก สิ่งเหล่านี้จะทำให้เด็กและเยาวชนไทยเอาตัวรอดได้ในสังคม อย่างน้อยที่สุด ปัญหาจากการเล่นพนันจะต้องไม่เป็นสิ่งขัดขวางความเจริญก้าวหน้าในอนาคต

1.5 ประโยชน์ที่คาดว่าจะได้รับ

- (1) ได้ชุดการเรียนรู้ต้นแบบป้องกันการพนันสำหรับเด็กและเยาวชนไทยที่มีความสมบูรณ์ของเนื้อหา การทำกิจกรรมที่สอดคล้องกับหลักสูตรแกนกลางของกระทรวงศึกษาธิการโดยครูและสถานศึกษาที่สนใจสามารถนำไปใช้สอนเสริมในห้องเรียน
- (2) ได้องค์ความรู้จากการสังเคราะห์ชุดการเรียนรู้ในต่างประเทศเพื่อใช้ในการให้ความรู้เรื่องการพนันสำหรับประชาชนทั่วไป

1.6 สถานการณ์การเล่นพนันของเด็กและเยาวชนทั้งในและต่างประเทศ

เด็กและเยาวชนส่วนใหญ่มีประสบการณ์การเล่นพนันที่ได้เสียเงินจริงและมีแนวโน้มเพิ่มขึ้น กรอบที่ 1-1 ถึง 1-3 สรุปสถิติเกี่ยวกับการแพร่หลายของการเล่นพนันในกลุ่มเด็กและเยาวชนใน 4 ประเทศ คือ สหรัฐอเมริกา แคนาดา ออสเตรเลีย และไทย ตามลำดับ โดยภาพรวมร้อยละ 3-6 ของเด็กและเยาวชนมีปัญหาจากการเล่นพนัน อาทิ การขาดความสามารถควบคุมตนเอง ปัญหาหนี้สิน ผลการเรียนที่ลดลง และที่น่าสนใจ พบว่า อัตราส่วนของเด็กที่มีปัญหาจากการพนันสูงกว่าผู้ใหญ่ 2-4 เท่าและนำไปสู่พฤติกรรมเสพติดรูปแบบอื่นเพิ่มขึ้น สะท้อนว่า เด็กและเยาวชนอยู่ในช่วงวัยแห่งการเรียนรู้ การขาดความรู้ความเข้าใจและประสบการณ์ชีวิตอาจส่งผลกระทบต่อความสามารถการควบคุมพฤติกรรมการเล่นพนันของตนทำให้ปัญหาการพนันมีแนวโน้มที่จะรุนแรงกว่ากลุ่มประชากรผู้ใหญ่

กรอบที่ 1-1 สถิติการเล่นพนันของเด็กและเยาวชนในประเทศสหรัฐอเมริกาและแคนาดา

- ร้อยละ 4-5 ของเยาวชนอายุ 12-17 ปี ประสบปัญหาจากการเล่นพนันซึ่งเป็นอัตราที่สูงกว่าผู้ใหญ่เกือบ 2 เท่า และร้อยละ 10-14 มีความเสี่ยงจากการติดพนันเนื่องจากไม่สามารถควบคุมพฤติกรรมการเล่นพนันของตนได้
- ร้อยละ 60-80 ของนักเรียนมัธยมศึกษาที่มีประสบการณ์การเล่นพนันในรอบปีที่ผ่านมา ร้อยละ 4-6 มีปัญหาจากการพนัน ในขณะที่ร้อยละ 6-8 จัดเป็นกลุ่มที่มีความเสี่ยงสูงจากการเล่นพนัน
- เกือบร้อยละ 90 ของเยาวชนเคยมีประสบการณ์เล่นการพนัน
- วัยรุ่นที่มีปัญหาจากการพนันมีการใช้สารเสพติดที่ผิดกฎหมายมากกว่าวัยรุ่นที่ไม่เล่นพนันเกือบ 2 เท่า
- ผลสำรวจพ่อแม่ผู้ปกครองในรัฐมิชิโกตา สหรัฐอเมริกา พบว่า ส่วนใหญ่ทราบว่ามีบุตรหลานเล่นการพนัน ร้อยละ 75 ระบุว่าการเล่นพนันของบุตรหลานไม่ใช่เรื่องที่น่ากังวล มีเพียงร้อยละ 9 เท่านั้น ที่เห็นว่าเป็นเรื่องสำคัญ

ที่มา: National Council on Problem Gambling (NCPG); ศูนย์ศึกษาปัญหาการพนันของเด็กและเยาวชนและพฤติกรรมเสี่ยง (International Centre for Youth Gambling Problems and High-Risk Behaviours) มหาวิทยาลัยแมคกิลล์ (McGill University); ชุดการเรียนรู้ Kids Don't Gamble... Wanna Bet?

กรอบที่ 1-2 สถิติการเล่นพนันของเด็กและเยาวชนในประเทศออสเตรเลีย

- ร้อยละ 77 ของเยาวชนอายุระหว่าง 10-24 ปี มีประสบการณ์เล่นการพนันในรอบ 1 ปีที่ผ่านมา
- ร้อยละ 3-5 ของเยาวชนประสบปัญหาจากการพนัน และร้อยละ 19 จัดเป็นกลุ่มที่มีความเสี่ยงสูง
- ร้อยละ 8.2 ของเด็กอายุ 10-14 ปี และร้อยละ 8.4 ของเด็กอายุ 15-17 ปี เป็นกลุ่มที่มีความเสี่ยงสูงจากปัญหาการติดพนัน
- วัยรุ่นมีความเสี่ยงจากการเกิดปัญหาจากการพนันมากกว่าผู้ใหญ่ 4 เท่า
- ร้อยละ 20 ของผู้ใหญ่ที่ติดการพนัน มีประสบการณ์การเล่นพนันก่อนอายุ 18 ปี
- ทุกห้องเรียนระดับมัธยมศึกษาที่มีนักเรียน 25 คน จะมี 1 คนที่ประสบปัญหาจากการพนัน

ที่มา: Victorian Responsible Gambling Foundation; ชุดการเรียนรู้ Responsible Gambling

กรอบที่ 1-3 สถิติการเล่นพนันของเด็กและเยาวชนในประเทศไทย

- ร้อยละ 53 ของเยาวชนอายุ 15-25 ปี มีประสบการณ์การเล่นพนันในรอบ 1 ปีที่ผ่านมา
- เกือบร้อยละ 70 ของเยาวชนที่เล่นการพนันมีการเล่นพนันมากกว่า 1 รูปแบบ
- ร้อยละ 96 มีบุคคลแวดล้อมที่เล่นการพนัน ส่วนใหญ่มาจากครอบครัวและคนในชุมชน
- ลอตเตอรี่และหวยเป็นรูปแบบการพนันที่ได้รับความนิยมสูงสุดในกลุ่มเยาวชน
- เมื่อเยาวชนคุ้นเคยการเล่นพนันมากขึ้น มีแนวโน้มใช้เงินเล่นพนันมากขึ้นตาม
- ร้อยละ 11 ของเยาวชนระบุว่าตนมีพฤติกรรมติดการพนัน

ที่มา: ศูนย์ศึกษาปัญหาการพนัน (2560)

กล่าวโดยสรุป ปัญหาการเล่นพนันของเด็กและเยาวชนในประเทศต่าง ๆ มีการขยายตัวเพิ่มขึ้นอย่างต่อเนื่อง ทั้งที่ทุกประเทศมีกฎหมายควบคุมอายุของผู้เล่นพนัน การมีประสบการณ์เล่นพนันตั้งแต่อายุน้อยเป็นปัจจัยเสี่ยงของพฤติกรรมติดการพนัน โดยเฉพาะเด็กที่แวดล้อมด้วยผู้ใหญ่ที่เล่นการพนัน กรณีของประเทศไทย แม้ว่าประเภทการพนันยังไม่หลากหลายเท่ากับต่างประเทศ แต่ปัญหาการพนันในเด็กและเยาวชนก็รุนแรงไม่น้อยกว่ากัน

บทที่ 2

การถอดบทเรียนชุดการเรียนรู้ป้องกันการเล่นพนันในต่างประเทศ

เนื้อหาในบทนี้เป็นการถอดบทเรียนชุดการเรียนรู้ป้องกันการเล่นพนันของ 3 ประเทศ คือ สหรัฐอเมริกา ออสเตรเลีย และแคนาดา ซึ่งเป็นกลุ่มประเทศรายได้สูงและระบบการศึกษามีความก้าวหน้า ผู้วิจัยเลือกเฉพาะชุดการเรียนรู้ที่ผ่านการใช้งานจริงและได้รับการยอมรับอย่างแพร่หลายโดยต้องเป็นหลักสูตรที่ออกแบบมาสำหรับเด็กและเยาวชน จำนวน 8 ชุดการเรียนรู้ เพื่อใช้เป็นต้นแบบการพัฒนาชุดการเรียนรู้ป้องกันการเล่นพนันของประเทศไทย ผู้วิจัยเริ่มจากการสรุปความเป็นมา ผลลัพธ์การเรียนรู้ เนื้อหาทางวิชาการ การจัดกิจกรรมในชั้นเรียน และการจัดสรรเวลาในชั้นเรียน ของแต่ละชุดการเรียนรู้ หลังจากนั้น เป็นการประเมินองค์ประกอบและความเหมาะสมของแต่ละชุดการเรียนรู้เพื่อเป็นแนวทางการพัฒนาชุดการเรียนรู้ป้องกันการเล่นพนันในสังคมไทยที่สามารถนำไปใช้ประโยชน์ได้จริงโดยสร้างผลกระทบเชิงบวกต่อเด็กและเยาวชนและสังคมวงกว้าง

ชุดการเรียนรู้ของประเทศสหรัฐอเมริกา ได้แก่

- (1) *Facing the Odds: The Mathematics of Gambling and Other Risks*
- (2) *Kids Don't Gamble... Wanna Bet?*

ชุดการเรียนรู้ของประเทศออสเตรเลีย ได้แก่

- (3) *Responsible Gambling*
- (4) *What's the Real Deal?*
- (5) *Calculating the Risk*

ชุดการเรียนรู้ของประเทศแคนาดา ได้แก่

- (6) *Amazing Chateau*
- (7) *Hooked City*
- (8) *Stacked Deck*

2.1 ชุดการเรียนรู้ของประเทศสหรัฐอเมริกา

1. *Facing the Odds: The Mathematics of Gambling and Other Risks*

ชุดการเรียนรู้ *Facing the Odds* เป็นหลักสูตรเกี่ยวกับความน่าจะเป็น สถิติและคณิตศาสตร์สำหรับนักเรียนประถมและมัธยมศึกษาตอนต้นของสหรัฐอเมริกา (เกรด 5-8) เกิดจากความร่วมมือของหลายหน่วยงาน ประกอบด้วย (1) Harvard Medical School Division on Addictions (2) Massachusetts Council on Compulsive Gambling (3) Massachusetts Department of Public Health และ (4) Louisiana Office for Addictive Disorders ได้รับการสนับสนุนงบประมาณจากศูนย์ระดับชาติสำหรับการเล่นพนันอย่างรับผิดชอบ (National Center for Responsible Gaming: NCRG) ปรัชญาของชุดการเรียนรู้เป็นการสอนให้เด็กพัฒนาการคิดเชิงวิพากษ์และความรู้เกี่ยวกับตัวเลขโดยให้เด็กสามารถใช้เหตุผลและตัดสินใจได้อย่างเหมาะสมเกี่ยวกับการเล่นพนัน โดยเชื่อว่าสามารถลดปัญหาการติดพนันในกลุ่มนักเรียนได้

ความเป็นมาของหลักสูตรเริ่มจากนักวิจัยได้สำรวจนักเรียนมัธยมต้นหลายโรงเรียนย่านเมอร์ริแมกวัลเลย์ รัฐแมสซาชูเซตส์ พบว่า ความสนใจต่อการเรียนวิทยาศาสตร์ คณิตศาสตร์ และพฤติกรรมเสพติด (Addiction Behavior) มีความแตกต่างกันมาก นักการศึกษาจึงผสมผสานวิชาคณิตศาสตร์กับการเล่นพนัน และพัฒนาเป็นหลักสูตร *Facing the Odds* บนความเชื่อว่าความรู้ทางคณิตศาสตร์สามารถช่วยพัฒนาทักษะการคิดของเยาวชนและลดโอกาสการเกี่ยวข้องกับสิ่งเสพติดรูปแบบต่าง ๆ ทั้งบุหรี่ เครื่องดื่มแอลกอฮอล์ และการพนัน

วัตถุประสงค์ของหลักสูตรคือทำให้ความรู้และเพิ่มทักษะคณิตศาสตร์ที่เป็นพื้นฐาน 4 ด้าน คือ (1) ความรู้ความเข้าใจเกี่ยวกับตัวเลข (2) ข้อมูล (3) หลักสถิติ และ (4) ความน่าจะเป็น โดยใช้ตัวอย่างเรื่องการเล่นพนัน เนื่องจากในปัจจุบันการพนันในสหรัฐอเมริกาแพร่ขยายอย่างรวดเร็ว เด็กและเยาวชนส่วนใหญมีความอยากรู้อยากเห็นเรื่องการเล่นพนันมากขึ้น การให้ความรู้ทางสถิติเกี่ยวกับการพนันแก่เด็กและเยาวชนจะทำให้เด็กมีความรู้เท่าทันการเล่นการพนันและเชื่อมั่นว่าสามารถลดปัญหาการติดการพนันเมื่อเติบโตเป็นผู้ใหญ่

แนวทางการเรียนการสอน หลักสูตรนี้แตกต่างจากหลักสูตรการป้องกันการเสพติดรูปแบบอื่น ๆ เช่น สุรา ยาเสพติด ที่ส่วนใหญ่เน้นการนำเสนอผลกระทบแง่ลบและวิธีการหลีกเลี่ยง ผู้เชี่ยวชาญด้านการศึกษาส่วนหนึ่งเชื่อว่าการสอนในลักษณะนี้ไม่มีประสิทธิผลเท่าที่ควรเพราะทำให้นักเรียนรู้สึกต่อต้าน ดังนั้น หลักสูตรนี้จึงเน้นที่การให้ความรู้ทางคณิตศาสตร์แต่ใช้ตัวอย่างการเล่นพนันเป็นสื่อกลางในการอธิบายทฤษฎีสถิติพื้นฐาน ตัวอย่างเช่น การสอนวิธีการหาความน่าจะเป็นของการถูกลอตเตอรี่ตามหลักคณิตศาสตร์ โดยไม่มีการใส่ความเห็นว่าเป็นสิ่งดีหรือไม่ดี หากเด็กและเยาวชนมีความรู้ทางคณิตศาสตร์เกี่ยวกับการเล่นพนันที่ถูกต้อง จะช่วยพัฒนากระบวนการคิดแบบมีเหตุผลนำไปสู่การหลีกเลี่ยงการพนันในที่สุด กล่าวคือ นักพนันที่ขาดความรู้ทางคณิตศาสตร์มักเชื่อว่าการพนันเป็นเกมที่ใช้ทักษะ การเล่นพนันมากขึ้นทำให้มีโอกาสชนะมากขึ้น หลักฐานทางสถิติมักพบว่าคนกลุ่มนี้เป็นผู้มีปัญหาการติดพนัน (Shaffer et al., 1995)

เนื้อหาของชุดการเรียนรู้แบ่งเป็น 5 บท ก่อนเข้าสู่บทเรียนได้มีการอธิบายสถานการณ์และสถิติการเล่นพนันและสถิติการติดพนันในกลุ่มเยาวชนของประเทศสหรัฐอเมริกา แต่ละบทเรียนมีการอธิบายวัตถุประสงค์ เอกสารประกอบการสอน สไลด์ประกอบการบรรยาย การทำกิจกรรม และแบบฝึกหัด (มีเฉลยสำหรับคู่มือผู้สอน) รวมทั้งข้อแนะนำสำหรับการอภิปรายในชั้นเรียน ตารางที่ 2-1 แสดงโครงสร้างเนื้อหาของชุดการเรียนรู้ *Facing the Odds* และเนื้อหาสำคัญในแต่ละบทเรียน

ตารางที่ 2-1 โครงสร้างชุดการเรียนรู้ *Facing the Odds* และเนื้อหาสำคัญแต่ละบทเรียน

โครงสร้างชุดการเรียนรู้	เนื้อหาสำคัญ
บทนำ	การแนะนำชุดการเรียนรู้และแนวทางสำหรับการจัดการเรียนการสอน
บทที่ 1 ความน่าจะเป็นเบื้องต้น	หลักความน่าจะเป็น การสุ่มแบบไร้แบบแผน การคำนวณความน่าจะเป็น ความเป็นอิสระของเหตุการณ์
บทที่ 2 ความน่าจะเป็นกับการพนัน	ความน่าจะเป็นของการถูกลอตเตอรี่ ความเข้าใจผิดของนักพนัน

บทที่ 3 ความรู้เรื่องสื่อกับการพนัน	การวิเคราะห์ข้อความโฆษณาเกี่ยวกับการชวนให้เล่นพนัน กิจกรรมการพัฒนาทักษะการคิดเชิงวิพากษ์ การประเมินแบบวัตถุประสงค์ (Objective) ก่อนตัดสินใจเล่นพนัน
บทที่ 4 ความเป็นจริงว่าด้วยการถูกลอตเตอรี่	การให้ข้อมูลก่อนการตัดสินใจซื้อลอตเตอรี่ การเปรียบเทียบผลตอบแทนระหว่างการซื้อลอตเตอรี่และการลงทุน การใช้ตัวอย่างกรณีศึกษา
บทที่ 5 การใช้สถิติในชีวิตประจำวัน	การประยุกต์ใช้กฎค่าเฉลี่ย การสุ่มตัวอย่าง การประเมินและตีความสถิติประเภทต่าง ๆ
เอกสารอ้างอิงและอภิธานศัพท์	

จากการตรวจสอบของผู้วิจัย พบว่า ชุดการเรียนรู้ *Facing the Odds* มีการกำหนดนิยามและใช้คำอธิบายที่เข้าใจง่ายเมื่อเปรียบเทียบกับตำราวิชาคณิตศาสตร์ และที่สำคัญ การใช้ตัวอย่างเรื่องการเล่นพนันและสถิติในชีวิตประจำวันจะช่วยดึงดูดความสนใจของผู้เรียนเพราะนักเรียนส่วนใหญ่มีความเห็นว่าสิ่งที่เรียนไม่ใช่เรื่องไกลตัวและสามารถนำไปใช้ประโยชน์ได้จริง อย่างไรก็ตาม เนื้อหาแต่ละส่วนของชุดการเรียนรู้ค่อนข้างเยอะ (บทละประมาณ 30 หน้า) และยังไม่มีการแนะนำเรื่องการจัดสรรเวลาสำหรับหัวข้อย่อยและการทำกิจกรรม การนำชุดการเรียนรู้ไปใช้ในห้องเรียนอาจมีข้อจำกัดเนื่องจากต้องขึ้นอยู่กับดุลยพินิจของผู้สอนและสถานศึกษาในการปรับเนื้อหาให้เหมาะสมกับผู้เรียนและการกำหนดระยะเวลาให้มีความเหมาะสม นอกจากนี้ชุดการเรียนรู้ยังเน้นที่ใช้เหตุผลทางวิทยาศาสตร์มาอธิบายพฤติกรรมการเล่นพนันและโอกาสการชนะพนันทั้งที่ในความเป็นจริงปัจจัยที่นำไปสู่การเล่นพนันของเด็กส่วนใหญ่มาจากบริบทสังคมและบทบาทของคนใกล้ชิดอย่างครอบครัวและเพื่อน ดังนั้น หากนำชุดการเรียนรู้นี้มาปรับใช้ควรบูรณาการเนื้อหาบทเรียนกับรายวิชาอื่นอย่างประวัติศาสตร์ สังคมศึกษา จิตวิทยา จะทำให้ชุดการเรียนรู้มีความหลากหลายและมีความน่าสนใจมากขึ้น

2. ชุดการเรียนรู้ *Kids Don't Gamble... Wanna Bet?*

ชุดการเรียนรู้ *Kids Don't Gamble... Wanna Bet?* พัฒนาโดยหน่วยงาน North American Training Institute (NATI) เป็นองค์กรไม่แสวงหากำไรในรัฐมิชิแกน ประเทศสหรัฐอเมริกา หลักสูตรการเรียนการสอนเป็นแบบสหวิทยาการในหลายสาขา อาทิ สุขศึกษา คณิตศาสตร์ ทักษะชีวิต ในการป้องกันการเล่นพนันของเด็กและเยาวชน กลุ่มเป้าหมายคือนักเรียนประถมศึกษาตั้งแต่ชั้นมัธยมศึกษาตอนต้น (เกรด 3-8) ชุดการเรียนรู้ประกอบด้วย (1) คู่มือผู้สอน (2) วิดีทัศน์กรณีศึกษาของวัยรุ่นที่เสียนาคตเพราะติดการพนัน (ความยาว 11 นาที) และ (3) คู่มือการหลีกเลี่ยงปัญหาจากการพนัน โดยใช้ภาษาและการสื่อสารที่เข้าใจง่ายให้เหมาะกับเด็กวัยประถมศึกษา วัตถุประสงค์หลักของชุดการเรียนรู้คือ การให้การศึกษาแก่เด็กเล็กให้ตระหนักถึงความเสี่ยงจากการติดพนันและการส่งเสริมให้เด็กรู้จักคิดเชิงวิพากษ์และมีทักษะการแก้ปัญหาเลือกสิ่งที่เป็นประโยชน์และการจัดการพฤติกรรมเสี่ยงที่อาจก่อให้เกิดความเสียหายได้อย่างการเล่นพนันที่มากเกินไป หลังจากจบการเรียนรู้เนื้อหาและการทำกิจกรรมในแต่ละบท ผู้เรียนสามารถ

- เข้าใจสถานการณ์โลกความจริงมากขึ้นเกี่ยวกับการเล่นเกมพนันที่ผลลัพธ์เป็นแบบเดาสุ่ม (Games of chance)
- นำความรู้ที่ได้มาประยุกต์ใช้กับการประเมินทางเลือกต่าง ๆ ในชีวิตประจำวันได้

- นำต้นแบบการตัดสินใจที่ดีมาใช้เพื่อเลือกสิ่งที่ดีต่อสุขภาพและความปลอดภัย
- นำความรู้เกี่ยวกับความเสี่ยงและการวิเคราะห์ข้อมูลเพื่อประเมินและแก้ปัญหาที่เกิดขึ้นในชีวิตประจำวัน

เนื่องจากพื้นฐานทางคณิตศาสตร์ของนักเรียนแต่ละช่วงวัยมีความแตกต่างกัน ชุดการเรียนรู้แนะนำให้แบ่งเนื้อหาชุดการเรียนรู้เป็น 2 หลักสูตรที่ต่างกัน คือ (1) หลักสูตรสำหรับเด็กประถมศึกษาตอนต้น อายุ 8-10 ปี (เกรด 3-5) และ (2) หลักสูตรสำหรับเด็กประถมศึกษาตอนปลายและมัธยมศึกษา อายุ 11-14 ปี (เกรด 6-8)

ชุดการสอนสำหรับเด็กประถมศึกษาตอนต้น แบ่งเป็น 8 บท ระยะเวลาประมาณ 3 ชั่วโมง ครูมีผู้สอนมีการระบุผลลัพธ์การเรียนรู้ เนื้อหา อุปกรณ์และเอกสารที่ใช้ทำกิจกรรมในชั้นเรียน และแนวทางการจัดสรรเวลาของแต่ละบทเรียน ตารางที่ 2-2 และ 2-3 แสดงโครงสร้างของชุดการเรียนรู้ *Kids Don't Gamble... Wanna Bet?* พร้อมเนื้อหาสำคัญและเวลาที่ใช้

ตารางที่ 2-2 โครงสร้างชุดการเรียนรู้ *Kids Don't Gamble... Wanna Bet?* เด็กอายุ 8-10 ปี

บทเรียน	สาระสำคัญ	เวลา
บทที่ 1 คุณรู้อะไรเกี่ยวกับการพนัน	แบบทดสอบก่อนเรียน (ถูก/ผิด) เป็นการวัดความรู้ความเข้าใจเกี่ยวกับการพนันก่อนเริ่มบทเรียน	10 นาที
บทที่ 2 การพนันกับเกมที่มีความเสี่ยงแบบเดาสุ่ม	คำนิยามพื้นฐานเกี่ยวกับการพนัน ความแตกต่างระหว่างเกมที่ใช้ทักษะกับเกมแบบเดาสุ่ม	20 นาที
บทที่ 3 ความน่าจะเป็นของการโยนบอลให้ลงตะกร้า	การใช้คำที่อธิบายเกี่ยวกับความน่าจะเป็นว่ามีโอกาสมากหรือน้อยที่จะเกิด เช่น เป็นไปไม่ได้ ยาก อาจจะ ไม่น่า 50/50 เป็นต้น ผู้เรียนสามารถนำไปใช้คาดการณ์การเกิดขึ้นของเหตุการณ์ต่าง ๆ ในชีวิตประจำวัน	20 นาที
บทที่ 4 เส้นความน่าจะเป็น	การใช้เส้นตรงแสดงความน่าจะเป็นของเหตุการณ์ ซ้ายสุดคือเป็นไปไม่ได้ (=0) และขวาสุดคือเกิดขึ้นแน่นอน (=1) ตรงกลางคือ 50/50 และนำมาประเมินกับตัวอย่างเหตุการณ์ที่สนใจ	30 นาที
บทที่ 5 โอกาสว่าด้วยการชนะพนัน	การประเมินโอกาสการถูกรางวัลจากลอตเตอรี่ ความสามารถหรือดวงไม่มีอิทธิพลต่อการถูกรางวัล	15 นาที
บทที่ 6 เราสามารถกลายเป็นคนติดพนันได้อย่างไร	การติดพนันมีที่มาและรูปแบบคล้ายกับพฤติกรรมเสพติดอื่นอย่างเหล้าหรือบุหรี่	15 นาที
บทที่ 7 การแสดงละครสมมติ <i>The Luckiest Grandma</i>	เรื่องราวของคุณยายที่มีพฤติกรรมติดการพนันและเชื่อโชคลาง ผู้เรียนสามารถระบุผลกระทบจากการติดพนันต่อตนเองและครอบครัว	40 นาที
บทที่ 8 การถอดบทเรียนจาก <i>The Luckiest Grandma</i>	การอภิปรายในชั้นเรียนเกี่ยวกับพฤติกรรมติดการพนันของตัวละครหลัก และการหากิจกรรมอื่นที่เสริมสร้างความสัมพันธ์ในครอบครัว	20 นาที
บทที่ 9 คุณได้เรียนรู้อะไรบ้างเกี่ยวกับการพนัน	ทำแบบทดสอบชุดเดิมหลังจบบทเรียน	10 นาที

ตารางที่ 2-3 โครงสร้างชุดการเรียนรู้ Kids Don't Gamble... Wanna Bet? เด็กอายุ 11-14 ปี

บทเรียน	สาระสำคัญ	เวลา
บทที่ 1 คุณรู้อะไรเกี่ยวกับการเล่นพนัน	แบบทดสอบก่อนเรียน (ถูก/ผิด) เป็นการวัดความรู้ความเข้าใจเกี่ยวกับการพนันก่อนเริ่มบทเรียน	10 นาที
บทที่ 2 อะไรคือเกมที่มีผลลัพธ์แบบเตาสุ่ม (Games of chance)	ค่านิยมพื้นฐานเกี่ยวกับการพนัน ความแตกต่างระหว่างเกมที่ใช้ทักษะกับเกมแบบเตาสุ่ม	10 นาที
บทที่ 3 ความน่าจะเป็นของการโยนเหรียญ	สูตรคำนวณความน่าจะเป็น ผลลัพธ์แบบเตาสุ่ม ความเป็นอิสระของเหตุการณ์	20 นาที
บทที่ 4 โอกาสว่าด้วยการชนะพนัน	ความน่าจะเป็นการถูกลอตเตอรี่รางวัลที่ 1 การทำกิจกรรมออกลอตเตอรี่	20 นาที
บทที่ 5 โอกาสการเกิดขึ้นของเหตุการณ์ต่าง ๆ	การเปรียบเทียบโอกาสการถูกลอตเตอรี่กับเหตุการณ์อื่น เช่น ฟาผ่า เครื่องบินตก การถูกรางวัลที่ 1 มีโอกาสน้อยกว่าเมื่อเทียบกับ เหตุการณ์อื่นอย่างชัดเจน	20 นาที
บทที่ 6 หลักคณิตศาสตร์ว่าด้วยหายนะของนักพนัน (Gambler's Ruin)	ผลลัพธ์ทางคณิตศาสตร์ว่านักพนันที่มีเงินน้อยกว่ามีโอกาสเสียพนัน จนหมดตัวมากกว่านักพนันที่มีเงินเยอะกว่า ดังนั้น การเล่นในคาสิโน ผู้ประกอบการมีเงินเยอะกว่ามหาศาล ผู้เล่นที่ไม่สามารถควบคุม ตนเองได้มีโอกาสจะเสียพนันจนหมด	15 นาที
บทที่ 7 การติดการพนันเหมือนกับการติดเหล้า	ความแตกต่างของการเล่นพนันเป็นครั้งคราวกับการเล่นจนติด อารมณ์ ความรู้สึก และเพื่อนอาจนำไปสู่การติดพนันได้	10 นาที
บทที่ 8 การติดการพนันมีพัฒนาการอย่างไร	การติดพนันมีพัฒนาการ 3 ระดับ (1) ช่วงที่ชนะพนัน (2) ช่วงที่ ต้องการถอนทุน และ (3) ช่วงสิ้นหวังเพราะไม่มีทางที่จะหาเงินที่เสีย ไปกลับคืนมาอีกเว้นแต่ได้รางวัลใหญ่จากการพนัน	10 นาที
บทที่ 9 กรณีศึกษาของ Andy ที่เสียคนจากการติดพนัน	ชมวิดีโอที่ค้นเรื่องราวของ Andy (11 นาที) ผลกระทบที่เกิดจากการติดพนันจากประสบการณ์ของ Andy	25 นาที
บทที่ 10 ข้อเสนอแนะการปฏิบัติเมื่อถูกชักจูงให้เล่นพนัน	การแสดงละครสมมติเมื่ออยู่ในสถานการณ์ที่เสี่ยงต่อการเล่นพนัน	25 นาที
บทที่ 11 หน่วยงานให้ความช่วยเหลือผู้ติดการพนัน	ข้อมูลหน่วยงานให้ความช่วยเหลือการติดพนันของตนเองและคน ใกล้ชิด	15 นาที

จากการตรวจสอบของผู้วิจัย พบว่า ชุดการเรียนรู้ Kids Don't Gamble... Wanna Bet? เป็นหลักสูตรที่มีความสมบูรณ์ในตัวเอง ครูและสถาบันการศึกษาสามารถนำไปใช้ได้ทันที มีการนำไปใช้ในสถานศึกษาในรัฐอิลลินอยส์และรัฐมิชิแกนอย่างแพร่หลาย ก่อนเข้าสู่บทเรียนมีการให้ข้อมูลสถานการณ์การพนันในสหรัฐอเมริกา ปัญหาการเล่นพนันของผู้เล่นหน้าใหม่ที่อายุน้อย (Underage gambler) เนื้อหาบทเรียนพัฒนามาจากข้อมูลเชิงวิชาการจากผู้ใหญ่ที่ประสบปัญหาการติดการพนันในสหรัฐอเมริกา การจัดกิจกรรมมีความเหมาะสมกับช่วงอายุผู้เรียนและมีข้อเสนอแนะของการแบ่งเวลาสำหรับเนื้อหาและการทำกิจกรรม องค์กรที่ดี การที่ระยะเวลาของแต่ละบทเรียนแตกต่างกันมาก (น้อยสุด 10 นาที มากสุด 40 นาที) และจำนวนบทเรียนมีมากอาจทำให้ผู้เรียนสับสนและไม่เข้าใจสาระสำคัญที่ชุดการเรียนรู้ต้องการนำเสนอ และที่สำคัญ มีความเป็นไปได้ว่า การจัดการเรียนการสอนจริงอาจใช้เวลานานกว่าที่ชุดการเรียนรู้แนะนำ

โดยเฉพาะในส่วนของการทำกิจกรรมที่ต้องมีการจัดโต๊ะ การตัดกระดาษ และการเตรียมชุดและอุปกรณ์ สำหรับทำการแสดงละคร

2.2 ชุดการเรียนรู้ของประเทศออสเตรเลีย

3. ชุดการเรียนรู้ Responsible Gambling

ชุดการเรียนรู้ *Responsible Gambling* เป็นหลักสูตรให้ความรู้เกี่ยวกับการเท่าทันการพนันสำหรับเด็กมัธยมศึกษาตอนปลายของรัฐนิวเซาท์เวลส์ ประเทศออสเตรเลีย เนื้อหาได้รับการพัฒนาให้สอดคล้องกับหลักสูตรมาตรฐานของรัฐบาล คู่มือสำหรับผู้สอนประกอบด้วยบทเรียนและในการทำกิจกรรมที่ช่วยให้ผู้เรียนมีความรู้ความเข้าใจที่ถูกต้องกับการเล่นพนันและความเสี่ยงที่เกิดขึ้นตามมา หัวข้อการเรียนรู้หลักประกอบด้วย การพนันผลการแข่งขันกีฬา การโฆษณา การพนันออนไลน์ผ่านอินเทอร์เน็ตและสมาร์ทโฟน และที่สำคัญคือ ข้อเสนอแนะในการหลีกเลี่ยงการพนันและการให้ข้อมูลหน่วยงานเฉพาะที่ให้ความช่วยเหลือผู้ประสบปัญหาจากการพนัน ชุดการเรียนรู้แบ่งเป็น 4 บทเรียน ใช้เวลาเรียนรวมประมาณ 3 ชั่วโมงครึ่ง ในแต่ละบทเรียนมีการกำหนดระยะเวลาการสอน การระบุผลลัพธ์การเรียนรู้ และการแบ่งเวลาทำกิจกรรม ตารางที่ 2-4 แสดงโครงสร้างชุดการเรียนรู้ *Responsible Gambling* พร้อมกับแก่นสำคัญ (Key messages) และระยะเวลาที่ใช้ในแต่ละบทเรียน

ตารางที่ 2-4 โครงสร้างชุดการเรียนรู้ *Responsible Gambling*

บทเรียน	สาระสำคัญ	เวลา
บทที่ 1 ความเสี่ยงและต้นทุนของการเล่นพนัน	<ul style="list-style-type: none"> - การหักล้างความเชื่อและความเข้าใจผิดที่พบบ่อยของนักพนัน - การตระหนักถึงต้นทุนที่เกิดขึ้นจากการเล่นพนัน - ผลกระทบเชื่อมโยงกันระหว่างการดื่มเหล้ากับการเล่นพนัน 	65 นาที
บทที่ 2 การพนันผลการแข่งขันกีฬาและการโฆษณาของธุรกิจพนัน	<ul style="list-style-type: none"> - การแยกแยะและตีความข้อความโฆษณาการพนัน - การแพร่หลายของการโฆษณาการพนันการแข่งขันกีฬา - หลักปฏิบัติที่เหมาะสมเพื่อหลีกเลี่ยงความเสียหาย 	65 นาที
บทที่ 3 การพนันออนไลน์และการเล่นพนันผ่านสมาร์ทโฟน	<ul style="list-style-type: none"> - สำรวจการรุกคืบของธุรกิจการพนันมาสู่ระบบออนไลน์ และแอปพลิเคชันในสมาร์ทโฟน - ความเสี่ยงของการเล่นเกมกับเล่นพนันแตกต่างกัน 	60 นาที
บทที่ 4 การขอความช่วยเหลือเมื่อเกิดปัญหาจากการเล่นพนัน	<ul style="list-style-type: none"> - หลักการตรวจสอบตนเองและคนรอบข้างที่อาจเข้าข่ายเป็นผู้ติดการพนัน - ให้ข้อมูลและการทำงานของหน่วยงานช่วยเหลือและฟื้นฟูผู้ติดการพนันและการเสพติดลักษณะอื่น 	30 นาที

จากการตรวจสอบของผู้วิจัย พบว่า ชุดการเรียนรู้ *Responsible Gambling* เน้นการทำกิจกรรมเพื่อกระตุ้นให้ผู้เรียนเข้าใจแก่นสาระของบทเรียนและการประยุกต์ใช้ในชีวิตประจำวัน โดยเน้นรูปแบบการพนันที่พบบ่อยในกลุ่มนักเรียนระดับมัธยมศึกษาตอนปลายคือ การพนันออนไลน์และการทายผลการแข่งขันกีฬา เนื้อหาในคู่มือของผู้สอนส่วนใหญ่มีการเขียนแบบ Bullet points โดยใช้ข้อความกระชับและอ่านเข้าใจง่าย ส่วนของการทำกิจกรรมเน้นการทำกิจกรรมกลุ่มและมีการเชื่อมโยงไปยังเว็บไซต์อื่นที่เกี่ยวข้องทำให้เนื้อหาทันสมัยและกระตุ้นให้ผู้เรียนอยากเรียนรู้เพิ่มเติม อย่างไรก็ตาม ชุดการเรียนรู้เน้นการทำกิจกรรมค่อนข้างมาก เช่น ในบทเรียนที่ 1 ความเสี่ยงและต้นทุนของการเล่นพนัน กำหนดเวลาของผู้สอนเพียง 10 นาทีแต่เป็นเวลาทำกิจกรรมถึง 55 นาที เป็นต้น นอกจากนี้ การทำกิจกรรมต้องอาศัยประสบการณ์และความเชี่ยวชาญของ

ผู้สอนเกี่ยวกับปัญหาการพนัน ในขณะที่ครูในสถานศึกษาส่วนใหญ่อาจไม่มีความเชี่ยวชาญเรื่องปัญหาการพนันมากนักเหมือนกับผู้เชี่ยวชาญของหน่วยงานสาธารณสุขที่ทำงานแก้ปัญหาผู้ติดการพนันโดยตรง ดังนั้น อาจส่งผลให้การจัดการเรียนการสอนไม่มีประสิทธิภาพเท่าที่ควร มาตรการเชิงนโยบายที่เหมาะสมคือภาครัฐ อาจจัดการอบรมหรือสัมมนาเชิงปฏิบัติการให้กับครูและสถานศึกษานำร่องที่สนใจนำชุดการเรียนรู้ไปขยายผล ท้ายสุด เว็บไซต์อ้างอิงในบทเรียนบางส่วนได้ยกเลิกไปแล้วทำให้การสืบค้นของผู้เรียนทำได้จำกัด ดังนั้น ควรมี การสำรองข้อมูลอ้างอิงไว้เพื่อให้การเรียนการสอนดำเนินได้อย่างราบรื่น

4. ชุดการเรียนรู้ *What's the Real Deal?*

ชุดการเรียนรู้ *What's the Real Deal?* เป็นหลักสูตรเสริมของรัฐแทสมาเนีย ประเทศออสเตรเลีย เกี่ยวกับการให้ความรู้เด็กและเยาวชนเกี่ยวกับความเสี่ยงจากการเล่นพนัน การสอนเรื่องการตัดสินใจอย่างเหมาะสม การตรวจสอบอาการบ่งชี้ของการมีปัญหากจากการเล่นพนันที่เกิดขึ้นกับตนเองและคนรอบข้าง อย่างไรก็ตาม เป้าหมายของชุดการเรียนรู้ไม่ได้สอนให้เด็กงดการเล่นพนันอย่างสิ้นเชิงแต่เป็นการให้ความรู้และ เครื่องมือการตัดสินใจ รวมทั้งความเสี่ยงที่อาจเกิดขึ้นจากการเล่นพนันที่เกินขอบเขต ชุดการเรียนรู้มีความ สมบูรณ์ในตัวเอง ครูในสถานศึกษาสามารถนำไปใช้สอนได้ทันที กลุ่มเป้าหมายคือ นักเรียนมัธยมศึกษาตอนต้น (เกรด 7-8) ช่วงอายุ 12-14 ปี ชุดการเรียนรู้แบ่งเป็น 4 บทเรียน ประกอบด้วย

- (1) Hits or Myths?
- (2) What's your view about gambling?
- (3) What on earth is advertising?
- (4) A gallery about gambling

เนื้อหาทางวิชาการใน 3 บทเรียนแรกมีความแตกต่างกันและสมบูรณ์ในตัวเอง ดังนั้น ผู้สอนสามารถ สลับบทเรียนใดมาเรียนก่อนก็ได้ ในขณะที่บทที่ 4 เป็นการสรุปภาพรวมของหลักสูตร ควรสอนหลังจากที่ นักเรียนได้ศึกษาเนื้อหาใน 3 บทแรกครบถ้วนแล้ว ตารางที่ 2-5 แสดงเนื้อหาและรายวิชาที่เกี่ยวข้องตามหลัก ของแต่ละบทเรียน แบบทดสอบและการทำกิจกรรมของแต่ละบทเรียนมีรายละเอียดค่อนข้างมาก ผู้สอนต้อง ปรับเนื้อหาและกิจกรรมให้เหมาะสมกับผู้เรียนและช่วงเวลา คำแนะนำจากชุดการเรียนรู้ *What's the Real Deal?* เสนอให้ใช้เวลาบทเรียนละ 10 ครั้ง ครั้งละ 2 คาบเรียน หรือประมาณ 10-16 ชั่วโมง โดยบทที่ 1 จะใช้ เวลานานกว่าบทเรียนอื่น

ตารางที่ 2-5 โครงสร้างชุดการเรียนรู้ *What's the Real Deal?*

บทเรียน	สาระสำคัญ	รายวิชาที่เกี่ยวข้อง
1. Hits or Myths?	ความหมายของการพนัน สาเหตุที่คนส่วนใหญ่ชอบเล่น พนัน การหักล้างความเข้าใจและความเชื่อผิดเกี่ยวกับการ พนันโดยใช้หลักคณิตศาสตร์ ความน่าจะเป็นของโอกาส การชนะ/แพ้พนัน การขอความช่วยเหลือเมื่อตนเอง ประสบปัญหาจากการพนัน	สุขศึกษา (หลัก) คณิตศาสตร์ (รอง)
2. What's Your View about Gambling?	ภาพกว้างของผู้มีส่วนส่วนเสียกับธุรกิจการพนัน ทศคติ และความเชื่อที่ต่างกันของแต่ละฝ่าย วิธีแก้ปัญหาจาก การติดพนัน ทศคติและการตัดสินใจอย่างเหมาะสม เกี่ยวกับการเล่นพนัน	สุขศึกษา (หลัก) สังคมศึกษาและ ประวัติศาสตร์ (รอง)

3. What on Earth is Advertising?	การโฆษณาของธุรกิจพนัน การวิพากษ์ข้อความและรูปแบบสื่อที่ใช้ของธุรกิจการพนัน ทักษะการวิเคราะห์สื่อโฆษณาของธุรกิจการพนัน	สุขศึกษา (หลัก) เทคโนโลยี สารสนเทศและการสื่อสาร (รอง)
4. A Gallery about Gambling	การสร้างแกลอรีงานศิลปะที่อธิบายเรื่องราว บทเรียน และกรณีศึกษาเกี่ยวกับการพนันจาก 3 บทเรียนแรก รวมทั้งสื่อรูปแบบอื่น อาทิ โปสเตอร์ วิดีโอ และการแสดงละคร	ศิลปะ (หลัก) สุขศึกษาและภาษาอังกฤษ (รอง)

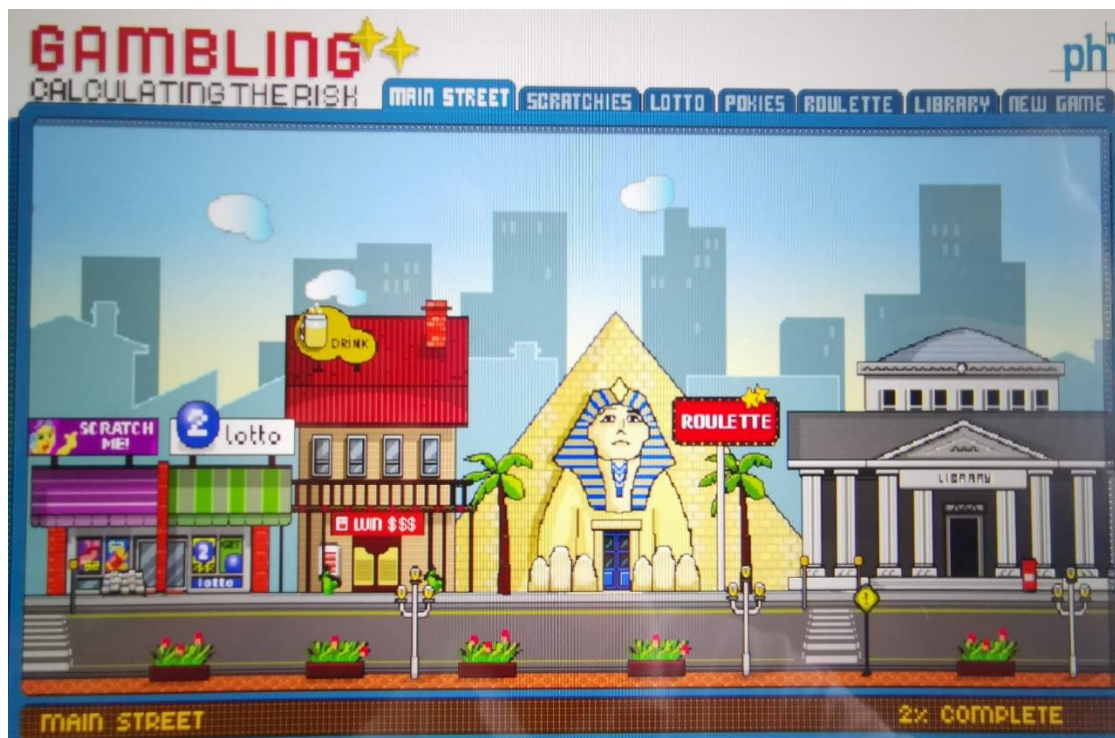
จากการตรวจสอบของผู้วิจัย พบว่า ชุดการเรียนรู้ *What's the Real Deal?* เป็นการบูรณาการรายวิชาของหลักสูตรแกนกลางมาใช้สอนเรื่องการป้องกันการพนันได้เป็นอย่างดี ก่อนเริ่มบทเรียนมีการระบุผลลัพธ์การเรียนรู้ การทำกิจกรรมเน้นการทำงานเป็นทีมและอภิปรายกลุ่ม อย่างไรก็ตาม รายละเอียดกิจกรรมแต่ละบทเรียนค่อนข้างมากและยังไม่มีกำหนดกรอบเวลาที่ใช้ อาจทำให้ผู้สอนไม่สามารถควบคุมเวลาได้ นอกจากนี้ ผู้วิจัยเห็นว่าตัวอย่างที่ใช้อธิบายโอกาสการชนะพนันโดยหลักความน่าจะเป็นอาจจะยากไปสำหรับนักเรียนมัธยมศึกษาตอนต้นที่ยังมีพื้นฐานสถิติและความน่าจะเป็นไม่มากนัก จุดเด่นของชุดการเรียนรู้คือการจัดทำคู่มือผู้สอนแยกจากชุดการเรียนรู้ซึ่งมีรายละเอียดของการตอบคำถามและการทำกิจกรรม เช่น การทำโปสเตอร์ โฆษณาของธุรกิจพนัน กรณีศึกษาในรูปแบบเอกสารและวิดีโอของผู้มีปัญหากจากการพนัน เป็นต้น ทรัพยากรเหล่านี้จะช่วยให้การสอนมีประสิทธิภาพมากขึ้น อย่างไรก็ตาม ระยะเวลาที่ใช้ตลอดหลักสูตรนานถึง 40 ชั่วโมงซึ่งใช้เวลามากกว่าเมื่อเปรียบเทียบกับชุดการเรียนรู้อื่น ๆ ที่ผู้วิจัยรวบรวมมาทำให้การนำไปใช้เพื่อขยายผลในสถานศึกษาอาจไม่แพร่หลายนัก

5. ชุดการเรียนรู้ *Calculating the Risk*¹

ชุดการเรียนรู้ *Calculating the Risk* เป็นหลักสูตรแบบอินเตอร์แอคทีฟที่ได้รับการสนับสนุนจากกองทุนการเล่นพนันอย่างรับผิดชอบของรัฐนิวเซาท์เวลส์ (New South Wales Government's Responsible Gambling Fund) ออกแบบโดยพิพิธภัณฑ์พาวเวอร์เฮ้าส์ (Powerhouse Museum) เมืองซิดนีย์ โดยมีการจัดแสดงนิทรรศการเกี่ยวกับการพนันในปี 2004 กลุ่มเป้าหมายคือ นักเรียนมัธยมศึกษาตอนต้น เนื้อหาสำคัญครอบคลุม การคำนวณโอกาสชนะพนันของการพนันประเภทต่าง ๆ เช่น ลอตเตอรี่ รูเล็ตต์ ตัวซูดซิงโซค และโป๊กเกอร์ เป็นต้น ระยะเวลาที่ใช้ประมาณ 1 ชั่วโมง การสอนเป็นรูปแบบการให้ผู้เรียนเล่นเกมโดยต้องตอบคำถามเกี่ยวกับความน่าจะเป็น ในบทเฉลยจะอธิบายวิธีการคำนวณ หน้าแรกของเกมจะเป็นถนนหลักที่มีร้านค้าที่ให้บริการการเล่นพนันต่าง ๆ เมื่อกดเข้าไปผู้เรียนจะได้ลองเล่นการพนันนั้น เช่น ให้เลือกตัวเลข 6 ตัวจากหมายเลข 1-45 หากตรงทั้ง 6 ตัวจะได้รางวัลใหญ่ซึ่งโอกาสถูกมีเพียง 1 ใน 8,145,00 เท่านั้น และต้องตอบคำถามเกี่ยวกับการเล่นพนันนั้น ระบบยังมีข้อมูลประวัติความเป็นมาของการพนัน รูปที่ 2-1 แสดงหน้าแรกของเกม *Calculating the Risk* ด้านล่างแสดงร้อยละของบทเรียนที่ได้ศึกษามากหากผู้เรียนศึกษาครบถ้วนจะเท่ากับ 100%

รูปที่ 2-1 หลักสูตรอินเตอร์แอคทีฟ *Calculating the Risk*

¹ ผู้สนใจสามารถเข้าถึงได้จาก <http://archive.maas.museum/gambling/common/index.html>



จากการตรวจสอบของผู้วิจัย พบว่า ชุดการเรียนรู้ *Calculating the Risk* เป็นหลักสูตรที่นักเรียนสามารถเรียนรู้ด้วยตนเองได้และใช้เวลาไม่มากนัก สาระสำคัญเป็นการอธิบายว่าโอกาสการชนะพนันต่าง ๆ น้อยมากและไม่คุ้มค่างับเงินที่ต้องเสียไป การใช้รูปและให้ผู้เรียนได้ลองมีประสบการณ์เล่นพนันจะช่วยให้เข้าใจบทเรียนได้มากขึ้น อย่างไรก็ตาม เนื้อหายังไม่ครอบคลุมเรื่องการป้องกันการพนันมากนักเมื่อเปรียบเทียบกับชุดการเรียนรู้อื่นของประเทศออสเตรเลีย และข้อมูลในระบบยังไม่มีปรับให้ตรงกับปัจจุบัน การปรับปรุงล่าสุดคือปี 2004

2.3 ชุดการเรียนรู้ในประเทศแคนาดา

6. ชุดการเรียนรู้ *Amazing Chateau*

ชุดการเรียนรู้ *Amazing Chateau* เป็นเกมอินเตอร์แอคทีฟสำหรับเด็กประถมศึกษา (เกรด 4-6) พัฒนาโดยศูนย์ศึกษาปัญหาการพนันของเด็กและเยาวชนและพฤติกรรมเสี่ยง (International Centre for Youth Gambling Problems and High-Risk Behaviours) มหาวิทยาลัยแมคกิลล์ (McGill University) เป็นหน่วยงานหลักที่มีบทบาทการให้ความรู้เกี่ยวกับการพนันสำหรับเยาวชน มีการพัฒนาสื่อการเรียนรู้หลายรูปแบบสำหรับเด็กและเยาวชนและได้รับการยอมรับในระดับประเทศและนานาชาติ การพัฒนาชุดการเรียนรู้มี 3 เป้าหมายสำคัญคือ (1) การลดจำนวนและความรุนแรงของปัญหาติดการพนัน (2) การเลื่อนระยะเวลาการเข้าสู่การพนันของเด็กและเยาวชนออกไป และ (3) การสอนเรื่องการเล่นพนันอย่างมีขอบเขตและรับผิดชอบต่อตนเอง ครอบครัว และสังคม เนื้อหาของชุดการเรียนรู้มาจากหลักฐานทางวิชาการเกี่ยวกับการพนันเน้นการสอนให้เด็กและเยาวชนรู้เท่าทันการพนันและตัดสินใจอย่างเหมาะสมเมื่อเติบโตเป็นผู้ใหญ่ เนื้อหาของชุดการเรียนรู้ แบ่งเป็น 3 ส่วน ดังนี้

ส่วนที่ 1 เกมอินเทอร์แอคทีฟ

กติกาการเล่นเกมนั้น คือ นักเรียนจะได้คริสต์ตอนเริ่มต้นและได้รับเพิ่มหรือเสียไปเมื่อชนะหรือแพ้พนัน ระยะเวลาที่ใช้ประมาณ 30-45 นาที ข้อความสำคัญที่เน้นให้กับผู้เรียน คือ

- (1) การพนันยิ่งเล่นยิ่งเสีย
- (2) เราไม่สามารถกำหนดผลลัพธ์จากเกมพนัน ทุกอย่างเป็นแบบเดาสุ่ม
- (3) คุณตัดสินใจได้ดีที่หยุดเล่นเกมพนัน

เกม *Amazing Chateau* แบ่งเป็น 8 ห้อง ในแต่ละห้องผู้เรียนจะได้ความรู้และทำแบบทดสอบ เกี่ยวกับการพนัน เนื้อหามีความต่อเนื่องกัน สารสำคัญประกอบด้วย

- ความแตกต่างของเกมที่ใช้ทักษะ (Game of Skill) และเกมที่ผลลัพธ์เป็นแบบเดาสุ่ม (Game of Chance)
- ปัญหาจากการเล่นพนันและพัฒนาการของพฤติกรรมกาการติดการพนันที่สามารถเกิดขึ้นได้กับทุกคน
- ผลกระทบจากการติดการพนัน
- สัญญาณและความเสี่ยงของการมีปัญหาจากการพนัน
- พฤติกรรมเสี่ยงที่อาจนำไปสู่ปัญหาจากการพนัน

ส่วนที่ 2 การอภิปรายกลุ่ม

หลังจากผู้เรียนเล่นเกมและตอบปัญหาเสร็จแล้ว ผู้สอนจัดอภิปรายกลุ่มเกี่ยวกับบทเรียนที่ได้จากชุด การเรียนรู้ ยกตัวอย่างเหตุการณ์และเรื่องราวเกี่ยวกับการติดพนันที่ปรากฏในสื่อมวลชน คำถามสำคัญที่ใช้ในการอภิปรายคือ (1) นักเรียนจะอย่างไรเมื่อเพื่อนชวนให้เล่นการพนัน และ (2) เพราะเหตุใดกฎหมายจึงไม่อนุญาตให้บุคคลอายุต่ำกว่า 18 ปี เล่นพนัน

ส่วนที่ 3 สรุป

การอธิบายคำสำคัญของการพนันและปัญหาจากการเล่นพนัน สถิติการเล่นพนันของเด็กและเยาวชน พัฒนาการของการติดการพนัน ผลกระทบที่ตามมา สัญญาณเตือนการมีปัญหากจากการเล่นพนัน การใช้หลัก เหตุผลหักล้างความเชื่อและความเข้าใจผิดที่พบบ่อยของนักพนัน

7. ชุดการเรียนรู้ *Hooked City*

ชุดการเรียนรู้ *Hooked City* เป็นเกมอินเทอร์แอคทีฟสำหรับเด็กมัธยมศึกษา (เกรด 7-12) พัฒนาโดย ศูนย์ศึกษาปัญหาการพนันของเด็กและเยาวชนและพฤติกรรมเสี่ยง (International Centre for Youth Gambling Problems and High-Risk Behaviours) มหาวิทยาลัยแมคกิลล์ (McGill University) เนื้อหาของ ชุดการเรียนรู้ใกล้เคียงกับชุดการเรียนรู้ *Amazing Chateau* แต่มีรายละเอียดมากขึ้นโดยเฉพาะบทบาทของ เพื่อนในการชักชวนให้เล่นการพนัน ชุดการเรียนรู้แบ่งเป็น 3 ส่วน ดังนี้

ส่วนที่ 1 เกมอินเทอร์แอคทีฟ

กติกาการเล่นเกมนั้น คือ กำหนดให้ผู้เล่นมีภารกิจสำคัญในการช่วยเหลือทอมซึ่งโดน Mr. Hook จับตัวไป ระหว่างการไปช่วยเหลือนักเรียนจะได้เรียนรู้ประเด็นต่าง ๆ เกี่ยวกับการพนัน หากนักเรียนชนะจะได้เบาะแส

เพิ่มเติมเกี่ยวกับที่ซ่อนของทอม ระยะเวลาการเล่นเกมนี้อาจประมาณ 45 นาที แบ่งเป็น 6 ด่าน เนื้อหาที่มีความต่อเนื่องกัน สารสำคัญประกอบด้วย

- ความหมายของการพนัน ความแตกต่างของเกมที่ใช้ทักษะกับเกมเดาสุ่ม
- การวัดความรู้ความเข้าใจเกี่ยวกับการพนันและความเสี่ยง ผู้เล่นต้องตอบแบบทดสอบ
- พัฒนาการของพฤติกรรมกาติการพนัน
- การหลีกเลี่ยงการเล่นพนันจากแรงกดดันของเพื่อน (Peer pressure)
- ความเสียหายที่เกิดขึ้นจากการเล่นพนันมากเกินไป
- การประเมินตนเองเกี่ยวกับความเสี่ยงจากการเล่นพนัน

ส่วนที่ 2 การอภิปรายกลุ่ม

ผู้สอนจัดอภิปรายกลุ่มโดยใช้ 5 คำถามที่พบบ่อย ดังนี้

- เพราะเหตุใดเด็กผู้ชายมีแนวโน้มมีปัญหาจากการเล่นพนันมากกว่าเด็กผู้หญิง
- เพราะเหตุใดหลายคนจึงประสบปัญหาจากการพนัน
- การติการพนันเป็นพฤติกรรมเสพติดและมีความร้ายแรงเหมือนกับการติยาหรือไม
- เพราะเหตุใดกฎหมายจึงไม่อนุญาตให้บุคคลอายุต่ำกว่า 18 ปี เล่นพนัน
- นักเรียนจะท้ออย่างไรเมื่อเพื่อนชวนให้เล่นการพนัน

ส่วนที่ 3 สรุป

รายละเอียดเหมือนกับชุดการเรียนรู้ *Amazing Chateau*

8. ชุดการเรียนรู้ *Stacked Deck*

ชุดการเรียนรู้ *Stacked Deck* เป็นหลักสูตรสอนเกี่ยวกับการป้องกันปัญหาจากการพนันในกลุ่มเยาวชน กลุ่มเป้าหมายของชุดการเรียนรู้คือ นักเรียนมัธยมศึกษา (เกรด 9-12) หรืออายุระหว่าง 14-19 ปี เนื้อหาพัฒนามาจากผลการวิจัยเกี่ยวกับปัญหาการพนันของมหาวิทยาลัยเลทบริดจ์ (University of Lethbridge) มลรัฐอัลเบอร์ตา ประเทศแคนาดา เป้าหมายของหลักสูตรคือ การสอนให้เด็กและเยาวชนรู้เท่าทันการพนันและความเสี่ยงนำไปสู่การตัดสินใจอย่างรับผิดชอบเพื่อป้องกันตนเองจากปัญหาจากการเล่นพนันที่มากเกินไป

หลักสูตรประกอบด้วย 6 บทเรียน ใช้เวลารวมประมาณ 5-6 ชั่วโมง มีการใช้สื่อการสอนแบบผสมผสานในรูปแบบการเรียนรู้ในห้อง สไลด์ประกอบการบรรยาย การทำกิจกรรม และการอภิปรายกลุ่ม แก่นสำคัญคือการเน้นที่การเล่นพนันอย่างเท่าทัน (Smart Gambling) เนื้อหา 3 บทเรียนแรกเป็นเรื่องเกี่ยวกับการพนันโดยตรง ในขณะที่บทที่ 4 และ 5 เป็นการสร้างทักษะการตัดสินใจและการแก้ปัญหาในภาพรวมซึ่งสามารถประยุกต์ใช้กับการตัดสินใจเกี่ยวกับการเล่นพนันได้ และบทสุดท้ายเป็นแบบทดสอบเกี่ยวกับความรู้ความเข้าใจและทัศนคติเกี่ยวกับการเล่นพนัน ตารางที่ 2-6 แสดงโครงสร้างหลักสูตร เนื้อหาสำคัญ และระยะเวลาที่ใช้ของชุดการเรียนรู้ *Stacked Deck* แก่นสำคัญของชุดการเรียนรู้มี 5 ส่วนสำคัญ คือ

- (1) การฉายภาพของอุตสาหกรรมการพนันสมัยใหม่ที่เป็นเชิงพาณิชย์ และอธิบายหลักความได้เปรียบของเจ้ามือ (House edge) ที่การจ่ายเงินรางวัลเมื่อชนะพนันจะต้องทำให้เจ้ามือมีกำไรเสมอ เหมือนกับธุรกิจทั่วไป

- (2) การพนันเป็นกิจกรรมอย่างหนึ่งและสามารถพัฒนาเป็นพฤติกรรมเสพติดได้ การรู้เท่าทันปัจจัยเสี่ยง สาเหตุและแรงจูงใจในการเล่นพนัน และอาการของผู้มีปัญหาจากการพนัน
- (3) สองปัจจัยหลักที่นำไปสู่ปัญหาจากการเล่นพนัน 1) การขาดความรู้ความเข้าใจเกี่ยวกับโอกาสการชนะพนัน และ 2) ความเชื่อและการใช้เหตุผลผิดๆ เกี่ยวกับการเล่นพนัน
- (4) การเสริมสร้างทักษะการตัดสินใจและแก้ปัญหา
- (5) แนวทางปฏิบัติที่นำมาใช้เพื่อให้ตัดสินใจได้อย่างถูกต้อง

ตารางที่ 2-6 โครงสร้างชุดการเรียนรู้ *Stacked Deck*

บทเรียน	เนื้อหาสำคัญ	ระยะเวลา
1. ประวัติความเป็นมาของการพนันและหลักความได้เปรียบของเจ้ามือ	<ul style="list-style-type: none"> - ประวัติศาสตร์ของเกมพนันต่าง ๆ - ความแตกต่างของการพนันสมัยโบราณกับสมัยใหม่ - ความได้เปรียบของเจ้ามือพนัน - การกำหนดการจ่ายรางวัลตามกฎค่าเฉลี่ยและความน่าจะเป็น 	45 นาที
2. ปัญหาจากการเล่นพนัน	<ul style="list-style-type: none"> - ความหมายของการเกิดปัญหาจากการพนัน - กฎหมายว่าด้วยการควบคุมและผ่อนคลายการเล่นพนัน - ปัจจัยเสี่ยงนำไปสู่การเล่นพนัน 	45 นาที
3. ความเข้าใจผิดที่พบบ่อยในกลุ่มนักพนัน	<ul style="list-style-type: none"> - การอธิบายและใช้เหตุผลหักล้างความเข้าใจผิดของนักพนัน - การรวบรวมความเข้าใจผิดที่พบบ่อย 	45 นาที
4. การเล่นพนันอย่างเท่าทัน (Smart Gambling)	<ul style="list-style-type: none"> - การตัดสินใจโดยใช้หลัก Pros/Cons. เพื่อทำรายการข้อดีข้อเสียของทางเลือกต่าง ๆ - กรณีศึกษาการตัดสินใจของวัยรุ่นเกี่ยวกับพฤติกรรมการเล่นพนัน 	45 นาที
5. อุปสรรคที่ขวางการตัดสินใจที่ดีและการแก้ปัญหา	<ul style="list-style-type: none"> - การประยุกต์ใช้ทักษะการแก้ปัญหาภายใต้สถานการณ์สมมติ - หลักปฏิบัติที่สามารถนำไปประยุกต์ใช้เพื่อตัดสินใจอย่างเหมาะสม 	35 นาที
6. แบบทดสอบเกี่ยวกับการพนัน	<ul style="list-style-type: none"> - การวัดเกี่ยวกับความรู้ ความเชื่อ ทักษะคิด ทักษะการแก้ปัญหาเกี่ยวกับการเล่นพนัน 	45 นาที

ผู้เขียนแนะนำการจัดสรรเวลาที่ดีที่สุดสำหรับชุดการเรียนรู้นี้คือ ให้เรียน 5 บทเรียนแรกให้จบภายใน 2-3 สัปดาห์ ถ้าไม่สามารถดำเนินการได้ อาจใช้เวลาเรียน 5 วันต่อเนื่องกัน วันละ 1 ชั่วโมง หลังจากนั้น ควรทิ้งระยะเวลาอีก 2-3 สัปดาห์ก่อนจะทำการทบทวนและทำแบบทดสอบในบทที่ 6 ในแต่ละบทเรียนมีการระบุผลลัพธ์การเรียนรู้ การจัดสรรเวลาให้กับการสอนและกิจกรรม รวมทั้งมีคำแนะนำให้กับผู้สอนที่อาจปรับเนื้อหาให้สอดคล้องกับบริบทของโรงเรียนและชุมชน จากการตรวจสอบของผู้วิจัย พบว่า เนื้อหาที่ใช้สอนมีการจัดเรียงอย่างเป็นระบบพัฒนามาจากหลักฐานเชิงประจักษ์ที่เกิดขึ้นกับผู้มีปัญหาจากการพนัน อย่างไรก็ตาม การจัดสรรเวลาค่อนข้างกระชับและมีความเป็นไปได้ที่ว่าการสอนบางบทเรียนอาจใช้เวลาเกินกว่า 45 นาที นอกจากนี้ ชุดการเรียนรู้นี้มีการสอนเกี่ยวกับหลักสถิติและความน่าจะเป็นค่อนข้างน้อยเมื่อเปรียบเทียบกับชุดการเรียนรู้อื่น ๆ อย่างชุดการเรียนรู้ *Facing the Odds* ของประเทศสหรัฐอเมริกา และ ชุดการเรียนรู้ *What's the Real Deal?* ของประเทศออสเตรเลีย ทั้งที่กลุ่มเป้าหมายคือเด็กมัธยมศึกษาเหมือนกัน

2.4 การสังเคราะห์ชุดการเรียนรู้ป้องกันการพนัน: ประสบการณ์จากต่างประเทศ

การรวบรวมและสังเคราะห์เปรียบเทียบชุดการเรียนรู้เกี่ยวกับการป้องกันการพนันสำหรับเด็กและเยาวชนที่เป็นหลักสูตรเสริมให้กับการเรียนในห้องเรียน 8 หลักสูตร จาก 3 ประเทศพัฒนาแล้ว ประกอบด้วย สหรัฐอเมริกา ออสเตรเลีย และแคนาดา ประเทศเหล่านี้อนุญาตให้การเล่นพนันหลายรูปแบบ อาทิ คาสิโน เครื่องเล่นพนันอิเล็กทรอนิกส์ การมทหายผลการแข่งขัน ไม่ขัดต่อกฎหมาย โดยหน่วยงานภาครัฐจะนำรายได้จากธุรกิจการพนันมาจัดตั้งเป็นกองทุนสำหรับแก้ปัญหาผลกระทบจากการเล่นพนันให้กับประชาชนทุกกลุ่ม หนึ่งในนั้นคือการสร้างชุดการเรียนรู้ป้องกันการพนันให้กับเด็กและเยาวชนเพื่อลดโอกาสและความร้ายแรงของปัญหาติดการพนันในสังคม เพราะหลักฐานเชิงประจักษ์บ่งชี้ไปในทิศทางเดียวกันว่า ผู้ใหญ่ที่เป็นโรคติดการพนันขาดความรู้ความเข้าใจเกี่ยวกับโอกาสการชนะพนันและมีมายาคติเกี่ยวกับพฤติกรรมการเล่นพนัน เช่น เชื่อว่าการพนันสามารถทำให้ร่ำรวยได้อย่างรวดเร็ว เมื่อเสียพนันไปเยอะแล้ว อย่าเพิ่งหยุดเพราะเข้าใกล้การชนะพนันแล้ว เป็นต้น แต่ละชุดการเรียนรู้มีจุดเด่นและข้อจำกัดที่แตกต่างกันในเรื่องของเนื้อหา เวลา กลุ่มเป้าหมาย และการจัดกิจกรรม ซึ่งจะเป็นแนวทางที่ผู้วิจัยนำมาปรับเพื่อออกแบบชุดการเรียนรู้เท่าทันการพนันให้เหมาะสมกับบริบทและสถานการณ์การเล่นพนันในสังคมไทย

กล่าวโดยสรุป จากการตรวจสอบรายละเอียดเชิงลึกใน 8 ชุดการเรียนรู้ป้องกันการพนันที่กล่าวมาในบทนี้ นำไปสู่ข้อสรุปที่ว่าชุดการเรียนรู้ที่ดีควรมีเนื้อหาครอบคลุม 7 องค์ประกอบ ดังนี้

- (1) การอธิบายเรื่องการเล่นพนันอย่างมีขอบเขตและการควบคุมพฤติกรรมการเล่นพนันของตนเอง โดยตระหนักถึงผลกระทบที่อาจเกิดขึ้นตามมา
- (2) การอธิบายว่าการเล่นพนันสามารถพัฒนาเป็นพฤติกรรมกาเสพติดพนันในลักษณะเดียวกันกับการติดเหล้าหรือบุหรี่
- (3) การระบุอาการหรือพฤติกรรมของผู้ที่มีปัญหาจากการเล่นพนัน
- (4) การให้ข้อมูลหน่วยงานเฉพาะที่ให้ความช่วยเหลือ สายด่วนปรึกษาปัญหา
- (5) การอธิบายวิธีการเล่นและโอกาสการชนะพนันของเกมนั้นต่าง ๆ ตามหลักสถิติ
- (6) การอธิบายเรื่องความเชื่อและตรรกะวิบัติที่พบบ่อยของนักพนัน
- (7) การให้หลักปฏิบัติที่เหมาะสมเกี่ยวกับการเล่นพนันที่ไม่สร้างปัญหาให้กับตนเอง คนรอบข้าง รวมทั้งผลกระทบต่อสังคม

บทที่ 3

การออกแบบชุดการเรียนรู้ป้องกันการพนันสำหรับเด็กและเยาวชนไทย

3.1 ชุดการเรียนรู้เกี่ยวกับการพนัน: การป้องกันระดับปฐมภูมิ

การทบทวนงานวิจัยเกี่ยวกับการป้องกันปัญหาจากการเล่นพนันเพื่อหาหลักปฏิบัติที่ดี (Best practice) ของ Williams, West, and Simpson (2012) พบว่า การสอนให้เท่าทันการพนันตั้งแต่เด็กเป็นพื้นฐานที่สำคัญและมีอิทธิพลต่อการดำเนินชีวิตในอนาคต อาจทำได้ 2 แนวทางคือ (1) การให้ความรู้แก่พ่อแม่ผู้ปกครองเพราะเป็นบุคคลใกล้ชิดและมีอิทธิพลต่อเด็กอย่างมากโดยเฉพาะเด็กเล็ก (2) การสร้างชุดการเรียนรู้การสอนในโรงเรียนเพื่อป้องกันการพนันตั้งแต่ระดับชั้นประถมศึกษาจนถึงมัธยมศึกษา

ในทางการแพทย์ การติดพนัน (Pathological gambling) จัดเป็นความเจ็บป่วยทางจิตเวชรูปแบบหนึ่งที่คนไข้ไม่สามารถควบคุมพฤติกรรมการเล่นพนันของตนเอง มีความต้องการและหมกหมุ่นกับการเล่นและพุดคุยเกี่ยวกับการพนันจนนำไปสู่ปัญหาด้านอื่นของชีวิต แนวทางการป้องกันและบำบัดรักษาสามารถแบ่งได้ 3 ระดับ คือ

- (1) การป้องกันระดับปฐมภูมิ (Primary prevention) เป็นแนวทางการป้องกันเบื้องต้นก่อนจะเกิดปัญหา ไม่ให้มีจำนวนผู้ติดการพนันเพิ่มขึ้นอย่างที่มีอยู่ ลดโอกาสการเกิดขึ้น (Incidence) ของการติดพนันโดยการพยายามควบคุมปัจจัยเสี่ยงและเพิ่มปัจจัยป้องกัน เช่น การให้ความรู้ความเข้าใจแก่ประชาชนเกี่ยวกับผลกระทบจากการเล่นพนัน การสอนให้เด็กคิดวิเคราะห์อย่างเป็นระบบ การให้ข้อมูลของหน่วยงานที่ให้ความช่วยเหลือ การพัฒนาระบบเฝ้าระวังกลุ่มประชากรที่มีความเสี่ยงสูง เป็นต้น
- (2) การป้องกันระดับทุติยภูมิ (Secondary prevention) เป็นการป้องกันเมื่อปัญหาได้เกิดขึ้นแล้ว และให้การรักษาฟื้นฟูผู้ประสบปัญหาจากการพนันเพื่อลดผลกระทบที่อาจเกิดขึ้นกับสังคมวงกว้าง การบำบัดรักษาในขั้นตอนนี้ใช้เวลาไม่มากเพราะปัญหายังไม่รุนแรงนัก เป้าหมายสำคัญคือ การให้ผู้ป่วยกลับมาเป็นปกติโดยเร็วและใช้ชีวิตในสังคมได้ตามปกติ
- (3) การป้องกันระดับตติยภูมิ (Tertiary prevention) เป็นขั้นตอนการบำบัดฟื้นฟูหลังจากที่ร่างกายและจิตใจเกิดความผิดปกติหรือการไร้สมรรถภาพ การดูแลรักษาจะมีความซับซ้อนและใช้เวลานานกว่าระดับทุติยภูมิ

อาจกล่าวได้ว่า การสร้างชุดการเรียนรู้ เท่าทันการพนัน สำหรับเด็กและเยาวชนไทยเป็นเครื่องมือสำคัญอย่างหนึ่งของการประกันระดับปฐมภูมิในการลดโอกาสการเกิดขึ้นของนักพนันหน้าใหม่ที่อายุน้อย เนื่องจากหลักฐานเชิงวิชาการเกี่ยวกับพัฒนาการเด็ก พบว่า การสอนเรื่องการป้องกันการพนันตั้งแต่วัยเด็กส่งผลต่อการพัฒนาความคิดและการประพฤติตัวที่เหมาะสมเมื่อเติบโตเป็นผู้ใหญ่ และที่สำคัญ ต้นทุนและค่าใช้จ่ายจะต่ำกว่าการบำบัดรักษาเมื่อปัญหาการพนันได้เกิดขึ้นแล้ว

3.2 ระเบียบวิธีการสร้างชุดการเรียนรู้ “เท่าทันการพนัน”

การสร้างชุดการเรียนรู้ป้องกันการพนันสำหรับเด็กและเยาวชนไทย ผู้วิจัยเลือกใช้คำว่า “เท่าทันการพนัน” เพราะเป็นคำที่มีความหมายกลาง ๆ กล่าวคือ เมื่อโตเป็นผู้ใหญ่ เราสามารถเล่นการพนันได้ไม่ใช่เรื่อง

เสียหายอะไร แต่ต้องรู้จักควบคุมการเล่นพนันของตนและรู้เท่าทันว่าเราไม่สามารถสร้างความสำเร็จจากการเล่นพนันเพราะในระยะยาว เจ้ามือหรือผู้ให้บริการจะเป็นฝ่ายชนะผู้เล่นเสมอ จุดมุ่งหมายของการพัฒนาหลักสูตรต้องการให้เด็กและเยาวชนมีความรู้เกี่ยวกับการเล่นพนันในสังคม โอกาสและความเสี่ยงที่เกิดขึ้น พัฒนาการของการเสพติดการพนัน ปัญหาจากการพนัน และทักษะการตัดสินใจเพื่อลดผลกระทบจากการเล่นพนัน ชุดการเรียนรู้พัฒนาขึ้นบนฐานคิดว่าในทุกสังคมย่อมมีการเล่นพนันบางประเภทที่ไม่ขัดต่อกฎหมาย และเป็นเรื่องยากที่จะหลีกเลี่ยงบุคคลเล่นพนันหรือสถานที่เล่นพนันได้

การออกแบบชุดการเรียนรู้ได้ปรับให้สอดคล้องกับหลักสูตรแกนกลางการศึกษาขั้นพื้นฐาน พ.ศ. 2551 และมาตรฐานการเรียนรู้และตัวชี้วัดกลุ่มสาระการเรียนรู้ (ฉบับปรับปรุง พ.ศ. 2560) กลุ่มเป้าหมายของชุดการเรียนรู้คือ เด็กและเยาวชนไทยอายุ 12-16 ปี (ประถมศึกษาจนถึงมัธยมศึกษาตอนต้น) ซึ่งเป็นช่วงหัวเลี้ยวหัวต่อสำคัญของชีวิต การให้ความรู้ความเข้าใจและปลูกฝังทัศนคติและทักษะการคิดเพื่อให้เท่าทันการเล่นพนันที่ปรากฏในสังคมจะเป็นภูมิคุ้มกันที่ดีในการหลีกเลี่ยงปัญหาจากการพนันที่อาจเกิดขึ้นในช่วงวัยรุ่นตอนปลายและวัยผู้ใหญ่ แนวคิดพื้นฐานที่ใช้ในการพัฒนาชุดการเรียนรู้คือ การออกแบบหลักสูตรทางเลือกที่บูรณาการหลายสาขาวิชา อาทิ คณิตศาสตร์ สังคมศึกษา และสุขศึกษา มาประยุกต์ใช้กับการสอนเรื่องการป้องกันการพนันและเป็นการเรียนการสอนที่เน้นการทำกิจกรรมและเปิดโอกาสให้ผู้เรียนได้นำทักษะความรู้ที่ได้จากการศึกษาขั้นพื้นฐาน

หลักสูตรแกนกลางขั้นพื้นฐานของกระทรวงศึกษาธิการกำหนดมาตรฐานการเรียนรู้และช่วยให้นักเรียนมีพัฒนาการของสมรรถนะ 5 ด้าน ประกอบด้วย ความสามารถในการสื่อสาร ความสามารถในการคิด ความสามารถในการแก้ปัญหา ความสามารถในการใช้ทักษะชีวิต และความสามารถในการใช้เทคโนโลยี โดยแบ่งการเรียนการสอนเป็น 8 กลุ่มสาระการเรียนรู้ ดังนี้

1. ภาษาไทย
2. คณิตศาสตร์
3. วิทยาศาสตร์
4. สังคมศึกษา ศาสนา และวัฒนธรรม
5. สุขศึกษาและพลศึกษา
6. ศิลปะ
7. การงานอาชีพและเทคโนโลยี
8. ภาษาต่างประเทศ

นอกจากนี้ หลักสูตรของกระทรวงศึกษาธิการยังมีการจัดสรรเวลาให้กับกิจกรรมพัฒนาผู้เรียน 120 ชั่วโมงต่อปีการศึกษา และยังมีกิจกรรมที่สถานศึกษาสามารถเพิ่มเติมตามความพร้อมและจุดเน้น ไม่น้อยกว่า 200 ชั่วโมงต่อปีการศึกษา เห็นได้ว่า จากโครงสร้างหลักสูตรการศึกษาขั้นพื้นฐานของประเทศไทย มีความเป็นไปได้ที่สถานศึกษาที่มีนักเรียนหรือคนในชุมชนส่วนใหญ่ประสบปัญหาจากการเล่นพนันอย่างหวงหรือการพนันฟุตบอลอาจนำชุดการเรียนรู้ “เท่าทันการพนัน” ซึ่งน่าจะใช้เวลาประมาณ 8-10 ชั่วโมงตลอดหลักสูตร เป็นส่วนหนึ่งของกิจกรรมการเรียนรู้เพิ่มเติม และที่สำคัญ การศึกษาระดับมัธยมศึกษาตอนต้นเป็นช่วงสุดท้ายของการศึกษาภาคบังคับของไทย มีความเป็นไปได้ที่นักเรียนส่วนหนึ่งอาจไม่มีโอกาสศึกษาต่อในระดับที่สูงขึ้น หลักสูตรแกนกลางของกระทรวงศึกษาธิการได้คำนึงถึงประเด็นนี้ ดังนั้น การจัดการเรียนการ

สอนจึงเน้นที่การพัฒนาทักษะการคิดอย่างมีวิจารณญาณ ทักษะการดำเนินชีวิต และความรู้พื้นฐานที่จำเป็นต่อการประกอบอาชีพ ดังนั้น ผู้วิจัยเห็นว่าเด็กไทยในระบบการศึกษาควรมีโอกาสได้ศึกษาชุดการเรียนรู้ “เท่าทันการพนัน” ก่อนสำเร็จการศึกษาระดับมัธยมศึกษาปีที่ 3 เนื้อหาทางวิชาการของชุดการเรียนรู้ส่วนใหญ่พัฒนาจากชุดการเรียนรู้ป้องกันการพนันสำหรับเด็กและเยาวชนของประเทศพัฒนาแล้วอย่าง สหรัฐอเมริกา แคนาดา และออสเตรเลีย และผู้วิจัยนำมาปรับให้สอดคล้องกับบริบทสังคมไทยที่รูปแบบการพนันที่นิยมมากที่สุด คือ ลอตเตอรี่และหวย และเมื่อพิจารณาตามหลักสูตรแกนกลางของระบบการศึกษาไทย ชุดการเรียนรู้ “เท่าทันการพนัน” ส่งเสริมให้ผู้เรียนบรรลุมาตรฐานการเรียนรู้ใน 3 สาระการเรียนรู้ คือ (1) คณิตศาสตร์ (2) สังคมศาสตร์ ศาสนา และวัฒนธรรม และ (3) สุขศึกษาและพลศึกษา รายละเอียดสำคัญเป็น ดังนี้

คณิตศาสตร์

สาระที่ 1 จำนวนและการดำเนินการ

- มาตรฐาน ค 1.1 เข้าใจถึงความหลากหลายของการแสดงจำนวนและการใช้จำนวนในชีวิตจริง
- มาตรฐาน ค 1.2 เข้าใจผลที่เกิดขึ้นจากการดำเนินการของจำนวนและความสัมพันธ์ระหว่างการดำเนินการต่าง ๆ และใช้การดำเนินการในการแก้ปัญหา
- มาตรฐาน ค 1.3 ใช้การประมาณค่าในการคำนวณ

สาระที่ 5 การวิเคราะห์ข้อมูลและความน่าจะเป็น

- มาตรฐาน ค 5.1 เข้าใจและใช้วิธีการทางสถิติในการวิเคราะห์ข้อมูล
- มาตรฐาน ค 5.2 ใช้วิธีการทางสถิติและความรู้เกี่ยวกับความน่าจะเป็นในการคาดการณ์ได้อย่างสมเหตุสมผล²
- มาตรฐาน ค 5.3 ใช้ความรู้เกี่ยวกับสถิติและความน่าจะเป็นช่วยในการตัดสินใจและแก้ปัญหา

สังคมศึกษา ศาสนา และวัฒนธรรม

สาระที่ 2 หน้าที่พลเมือง วัฒนธรรม และการดำเนินชีวิตในสังคม

- มาตรฐาน ส 2.1 เข้าใจและปฏิบัติตนตามหน้าที่การเป็นพลเมืองดี มีค่านิยมที่ดีงามและธำรงรักษาประเพณีและวัฒนธรรมไทย ดำรงชีวิตอยู่ร่วมกันในสังคมไทยสังคมโลกอย่างสันติสุข

สาระที่ 4 ประวัติศาสตร์

- มาตรฐาน ส 4.2 เข้าใจพัฒนาการของมนุษยชาติจากอดีตถึงปัจจุบันในด้านความสัมพันธ์และการเปลี่ยนแปลงของเหตุการณ์อย่างต่อเนื่อง ตระหนักถึงความสำคัญ และสามารถวิเคราะห์ผลกระทบที่เกิดขึ้น

สุขศึกษาและพลศึกษา

สาระที่ 4 การสร้างเสริมสุขภาพ สมรรถภาพและการป้องกันโรค

- มาตรฐาน พ 4.1 เห็นคุณค่าและมีทักษะในการสร้างเสริมสุขภาพ การดำรงสุขภาพ การป้องกันโรคและการสร้างเสริมสมรรถภาพเพื่อสุขภาพ

² ตัวชี้วัดมีความแตกต่างกันแต่ละชั้นปี นักเรียนชั้น ม.1 และ ม.2 สามารถอธิบายและเปรียบเทียบโอกาสว่าเหตุการณ์ใดมีโอกาสเกิดขึ้นได้มากกว่ากัน สำหรับนักเรียนชั้น ม.3 สามารถหาความน่าจะเป็นของเหตุการณ์จากการทดลองสุ่ม และใช้ความรู้เกี่ยวกับความน่าจะเป็นในการคาดการณ์อย่างสมเหตุสมผล

สาระที่ 5 ความปลอดภัยในชีวิต

- มาตรฐาน พ 5.1 ป้องกันและหลีกเลี่ยงปัจจัยเสี่ยง พฤติกรรมเสี่ยงต่อสุขภาพ อุบัติเหตุ การใช้จ่ายสารเสพติด และความรุนแรง

3.3 ขั้นตอนการสร้างและสอบทานเนื้อหาชุดการเรียนรู้ “เท่าทันการพนัน”

ขั้นตอนที่ 1 การออกแบบเนื้อหาและการจัดกิจกรรม

ชุดการเรียนรู้เป็นการบูรณาการรายวิชาคณิตศาสตร์ สังคมศึกษา และสุขศึกษา ในการสร้างบทเรียนป้องกันการเล่นพนันของเด็กและเยาวชน เนื้อหาเชิงวิชาการมาจากชุดการเรียนรู้ในต่างประเทศที่พัฒนาจากประสบการณ์ของผู้มีปัญหาติดการพนันและข้อค้นพบจากการศึกษาวิจัย (Research Facts) ชุดการเรียนรู้หลักที่ใช้เป็นต้นแบบสำหรับการศึกษาคำนี้ ประกอบด้วย

- ชุดการเรียนรู้ *Kids Don't Gamble Wanna Bet?* ของประเทศสหรัฐอเมริกา สำหรับเด็กประถมศึกษาถึงมัธยมศึกษาตอนต้น
- ชุดการเรียนรู้ *Stacked Deck* ของประเทศแคนาดา สำหรับเด็กมัธยมศึกษา
- ชุดการเรียนรู้ *The Amazing Chateau* ของประเทศแคนาดา สำหรับเด็กประถมศึกษา
- ชุดการเรียนรู้ *Hooked City* ของประเทศแคนาดา สำหรับเด็กมัธยมศึกษาตอนต้น
- ชุดการเรียนรู้ *What's the Real Deal?* ของประเทศออสเตรเลีย สำหรับเด็กมัธยมศึกษาตอนต้น
- ชุดการเรียนรู้ *Responsible Gambling* ของประเทศออสเตรเลีย สำหรับเด็กมัธยมศึกษาตอนปลาย

นอกจากนี้ ผู้วิจัยรวบรวมเอกสารจากหน่วยงานเฉพาะที่รับผิดชอบการให้ความรู้และบำบัดรักษาผู้มีปัญหาจากการพนัน ส่วนมากเป็นหน่วยงานด้านสาธารณสุขและมีภารกิจด้านการแก้ปัญหาพฤติกรรมการเล่นพนันของประชาชนโดยการพนันเป็นรูปแบบหนึ่ง ผู้วิจัยตรวจสอบเนื้อหาและปรับให้เป็นชุดการเรียนรู้ที่ครอบคลุมความรู้และการป้องกันการพนันโดยเน้นการเล่นหวยและลอตเตอรี่ ระยะเวลาการสอน 8-10 ครั้ง ครั้งละ 50 นาที ในแต่ละบทเรียน ผู้วิจัยรวบรวมแก่นสำคัญ (Key messages) และนำเสนอให้ตรงกับการเรียนการสอนของระบบการศึกษาไทย มีการแบ่งเนื้อหาเป็นหัวข้อย่อย การสมมติสถานการณ์เกี่ยวกับการพนัน และการทำกิจกรรมในชั้นเรียน หลังจากนั้น ผู้สอนกล่าวถึงแก่นสำคัญและสรุปเนื้อหาในบทเรียน

ผู้วิจัยได้ออกแบบชุดการเรียนรู้เท่าทันให้มี 5 บทเรียน ใช้เวลาบทเรียนละ 2 คาบ คาบละ 45-50 นาที รวมการสอนและการทำกิจกรรม โดยมีสาระสำคัญดังนี้ (รายละเอียดของผลลัพธ์การเรียนรู้ เนื้อหา การจัดกิจกรรม และการจัดสรรเวลาของแต่ละบทเรียน จะกล่าวถึงในบทที่ 4)

บทที่ 1 ความหมายและความเสี่ยงของการเล่นพนัน เริ่มจากการกำหนดความหมายของการพนัน ความเสี่ยง และประวัติศาสตร์การเล่นพนันตั้งแต่อดีตจนถึงปัจจุบัน ความแตกต่างสำคัญคือ การเล่นพนันในปัจจุบันมีหลากหลายรูปแบบและเป็นเรื่องของธุรกิจ ต่างจากอดีตที่เป็นเรื่องของพิธีกรรมโชคลางและการเล่นพนันเพื่อความบันเทิง การอธิบายความแตกต่างของเกมที่ใช้ทักษะและเกมที่เดาสุ่ม การอธิบายหลักการได้เปรียบของเจ้ามือ การพนันทุกประเภทจะถูกออกแบบให้เจ้ามือมีความได้เปรียบเหนือผู้เล่นเสมอเพื่อเป็นหลักประกันว่าการให้บริการพนันสามารถสร้างรายได้ต่อเนื่องให้กับผู้ประกอบการ

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

บทที่ 3 เหตุผลวิบัติของนักพนัน ในกลุ่มผู้มีปัญหาติดพนันมักมีชุดความคิดหรือการใช้เหตุผลที่ไม่ถูกต้องส่งผลต่อพฤติกรรมการเล่นพนันมากเกินไป บทเรียนนี้เริ่มจากการรวบรวมความเชื่อผิดๆ ที่พบบ่อยและการหักล้างความเชื่อเหล่านั้นโดยใช้ข้อเท็จจริงและคณิตศาสตร์ รวมทั้งการให้ความรู้เด็กและเยาวชนว่าการเล่นพนันบ่อย ๆ อาจนำไปสู่พฤติกรรมกาเสพติดได้ และหลักปฏิบัติในการหลีกเลี่ยงสถานการณ์เสี่ยงที่จะเล่นพนันจากการชักชวนของเพื่อนหรือญาติ

บทที่ 4 ปัญหาจากการเล่นพนัน พฤติกรรมการเล่นพนันอาจแบ่งได้ 3 ระดับ คือ ไม่เล่นเลย เล่นเพื่อความสนุกสนาน และเล่นพนันมากจนเกิดปัญหา ปัญหาจากการพนันเป็นได้หลายรูปแบบตั้งแต่ การทำงานการเงิน ความสัมพันธ์ ในทางการแพทย์ได้กำหนดให้โรคติดการพนัน (Pathological gambling) เป็นการเจ็บป่วยทางจิตเภทอย่างหนึ่ง ในบทเรียนนี้จะให้ข้อมูลและวิธีการตรวจสอบคัดกรองเบื้องต้นสำหรับผู้เริ่มประสบปัญหาจากการพนัน ปัจจัยเสี่ยงของโรคติดการพนัน การอธิบายผลกระทบจากปัญหาการติดพนันต่อบุคคล ครอบครัว และสังคมโดยรวม

บทที่ 5 ทักษะการตัดสินใจและการแก้ปัญหาเพื่อเท่าทันการพนัน เริ่มจากการให้ความรู้เกี่ยวกับหลักในการตัดสินใจที่ดีเมื่อเผชิญกับความเสี่ยง โดยตอบ 3 คำถามสำคัญของแต่ละทางเลือกว่า (1) มีโอกาสมากน้อยเพียงใด (2) สิ่งที่ได้รับคุ้มค่างับเวลาหรือเงินที่เสียไปหรือไม่ และ (3) ถ้าผลลัพธ์ที่เกิดขึ้นไม่เป็นตามที่เราคาดไว้สามารถรับความเสียหายนั้นได้หรือไม่ รวมทั้งการทำรายการข้อดีข้อเสียของทางเลือกต่าง ๆ ที่เกี่ยวกับการเล่นพนัน

ตารางที่ 3-1 แสดงความสัมพันธ์ของบทเรียนในชุดการเรียนรู้ “เท่าทันการพนัน” กับมาตรฐานการเรียนรู้และการพัฒนาสมรรถนะของผู้เรียนตามหลักสูตรการศึกษาขั้นพื้นฐาน ระดับชั้นมัธยมศึกษาตอนต้น คอลัมน์สุดท้ายแสดงผลลัพธ์การเรียนรู้ที่ผู้เรียนจะได้รับจากชุดการเรียนรู้ เท่าทันการพนัน

ตารางที่ 3-1 โครงสร้างชุดการเรียนรู้ “เท่าทันการพนัน” กับมาตรฐานการเรียนรู้ตามหลักสูตรแกนกลางขั้นพื้นฐาน

บทเรียน	มาตรฐานการเรียนรู้	การพัฒนาสมรรถนะผู้เรียน	ผลลัพธ์การเรียนรู้
บทที่ 1 ความหมายและความเสี่ยงของการเล่นพนัน	<ul style="list-style-type: none"> ค 1.1, 1.2 ส 4.2 พ 5.1 	<ul style="list-style-type: none"> ความสามารถในการคิด ความสามารถในการแก้ปัญหา ความสามารถในการใช้ทักษะชีวิต 	<ul style="list-style-type: none"> ความหมายของพนันและความเสี่ยง ประวัติศาสตร์การเล่นพนันจากอดีตถึงปัจจุบัน ความแตกต่างของเกมที่ใช้ทักษะกับเกมแบบเดาสุ่ม ปัจจัยที่ทำให้นักพนันไม่สามารถชนะเจ้ามือได้ (Invincible Factors)
บทที่ 2 ความน่าจะเป็นว่าด้วยโอกาสการชนะพนัน	<ul style="list-style-type: none"> ค 1.1, 1.2, 1.3 ค 5.1, 5.2, 5.3 	<ul style="list-style-type: none"> ความสามารถในการคิด ความสามารถในการแก้ปัญหา ความสามารถในการใช้ทักษะชีวิต ความสามารถในการใช้เทคโนโลยี 	<ul style="list-style-type: none"> หาความน่าจะเป็นของการเล่นพนันได้ ประยุกต์หลักความน่าจะเป็นในการหาอัตราความได้เปรียบของเจ้ามือ หายนะของนักพนัน (Gambler's Ruin) ความน่าจะเป็นในการหมดตัวจากการเล่นพนัน
บทที่ 3 เหตุผลวิบัติของนักพนัน	<ul style="list-style-type: none"> ค 1.1, 1.2 ส 4.2 พ 4.1, 5.1 	<ul style="list-style-type: none"> ความสามารถในการสื่อสาร ความสามารถในการคิด ความสามารถในการแก้ปัญหา ความสามารถในการใช้ทักษะชีวิต ความสามารถในการใช้เทคโนโลยี 	<ul style="list-style-type: none"> ความเชื่อและการใช้เหตุผลที่ไม่ถูกต้องของนักพนัน การหักล้างความเชื่อผิดเกี่ยวกับการพนันโดยใช้ข้อเท็จจริงและเหตุผล การติดการพนันมีพัฒนาการแบบเดียวกับการติดสารเสพติด หลักปฏิบัติการหลีกเลี่ยงสถานการณ์เสี่ยงต่อการเล่นพนัน
บทที่ 4 ปัญหาจากการเล่นพนัน	<ul style="list-style-type: none"> ส 2.1, 4.2 พ 4.1, 5.1 	<ul style="list-style-type: none"> ความสามารถในการคิด ความสามารถในการแก้ปัญหา ความสามารถในการใช้ทักษะชีวิต 	<ul style="list-style-type: none"> ความหมายและสัญญาณของการมีปัญหาจากการเล่นพนัน ปัจจัยเสี่ยงที่นำไปสู่การเล่นพนันมากเกินไป ประเมินปัญหาที่อาจเกิดขึ้นตามมาจากการเล่นพนันมากเกินไป

บทเรียน	มาตรฐานการเรียนรู้	การพัฒนสมรรถนะผู้เรียน	ผลลัพธ์การเรียนรู้
บทที่ 5 ทักษะการตัดสินใจและการแก้ปัญหาเพื่อเท่าทันการพนัน	<ul style="list-style-type: none"> ● ค 5.1, 5.2, 5.3 ● ส 2.1, 4.2 ● พ 4.1, 5.1 	<ul style="list-style-type: none"> ● ความสามารถในการสื่อสาร ● ความสามารถในการคิด ● ความสามารถในการแก้ปัญหา ● ความสามารถในการใช้ทักษะชีวิต 	<ul style="list-style-type: none"> ● หลักการตัดสินใจที่เหมาะสมกับความเสี่ยงที่เผชิญ ● ประเมินผลดีและผลเสียของทางเลือกต่าง ๆ ที่เป็นไปได้ ● ทักษะการตัดสินใจเกี่ยวกับการเล่นพนันอย่างหวงและลดเตอริ

ขั้นตอนที่ 2 การตรวจสอบเนื้อหาโดยผู้เชี่ยวชาญ

ผู้วิจัยนำร่างชุดการเรียนรู้ให้ผู้เชี่ยวชาญด้านศึกษาศาสตร์และคณิตศาสตร์ และครูที่รับผิดชอบรายวิชาคณิตศาสตร์ สังคมศึกษา และสุขศึกษา รวมทั้งครูแนะแนวและครูฝ่ายปกครอง พิจารณาเนื้อหา ความน่าสนใจ วิธีการสื่อสาร และการจัดกิจกรรม เพื่อวางแผนและบริหารจัดการเวลาให้เหมาะสมในแต่ละบทเรียน นอกจากนี้ การนำเสนอความก้าวหน้ารายงานวิจัยให้กับศูนย์ศึกษาปัญหาการพนัน 2-3 ครั้งระหว่างการดำเนินการวิจัย ทำให้ผู้วิจัยได้รับคำแนะนำที่เป็นประโยชน์ในการปรับปรุงต้นแบบชุดการเรียนรู้ คำถามบางอย่างเป็นแบบปลายเปิด ผู้วิจัยได้นำเสนอแนวทางการตอบไว้แล้ว ทั้งนี้ ชุดการเรียนรู้ถูกออกแบบให้มีความยืดหยุ่นระดับหนึ่ง ผู้สอนอาจข้ามบางหัวข้อย่อยและอธิบายโดยยกตัวอย่างอื่นประกอบ

สรุปคำแนะนำที่ได้จากผู้เชี่ยวชาญ

- เนื้อหาบางส่วนมีรายละเอียดมากเกินไป ควรปรับลดเนื้อหาและเน้นการทำกิจกรรม โดยเฉพาะการทดลองเล่นการพนันอย่างการออกลอตเตอรี่เป็นกิจกรรมที่ช่วยสร้างการเรียนรู้ให้เด็กได้เป็นอย่างดี
- ทฤษฎีการของสถานศึกษาบางแห่งยังมีข้อจำกัด นักเรียนบางโรงเรียนมีการย้ายห้องเรียนทุกคาบ ทำให้ระยะเวลาสามารถสอนได้จริงอาจเหลือเพียง 35-40 นาทีเท่านั้น
- ช่วงเวลาที่ควรเริ่มนำชุดการเรียนรู้มาใช้ อาจเป็นช่วงการแข่งขันกีฬาสำคัญอย่างฟุตบอลโลก จะช่วยยับยั้งปัญหาการพนันในกลุ่มวัยรุ่นได้เป็นอย่างดี
- เมื่อจบบทเรียนหรือหลังทำกิจกรรม ควรมีข้อความหรือการสรุปแก่นสำคัญสั้น ๆ ช่วยให้เกิดจดจำเนื้อหาได้ดีขึ้น
- ตัวอย่างส่วนหนึ่งในชุดการเรียนรู้ที่เกี่ยวกับสถิติและความน่าจะเป็นสามารถนำไปใช้เป็นโจทย์หรือแบบฝึกหัดของวิชาคณิตศาสตร์ได้
- ปัญหาการพนันในสถานศึกษาปรากฏบ้าง โดยเฉพาะกลุ่มนักเรียนชายจากการพนันผลการแข่งขันฟุตบอล

ขั้นตอนที่ 3 การจัดสนทนากลุ่มกับครูและนักเรียน

ระหว่างเดือนมีนาคม – สิงหาคม 2562 ผู้วิจัยได้จัดการประชุมกลุ่มย่อยกับครูและนักเรียนระดับมัธยมศึกษาตอนต้น จำนวน 8 ครั้ง เพื่อสอบถามและปรับปรุงเนื้อหาชุดการเรียนรู้ บทเรียนละ 2 ครั้ง ผู้เข้าร่วมแต่ละครั้งประมาณ 20-25 คน ในจำนวนนี้เป็นครู 2-3 คน เป้าหมายสำคัญคือ การประเมินคุณภาพของชุดการเรียนรู้ก่อนที่จะนำไปขยายผล หลังจากนั้น ผู้วิจัยนำข้อเสนอแนะที่ได้มาปรับปรุงชุดการเรียนรู้ ตั้งแต่ การจัดเนื้อหาใหม่จากง่ายไปยาก การแยกเนื้อหาบางส่วนออกเป็นภาคผนวก การประเมินความรู้พื้นฐานและประสบการณ์เดิมของผู้เรียน ก่อนเริ่มต้นการสนทนากลุ่มทุกครั้ง นักเรียนทุกคนต้องทำแบบทดสอบเกี่ยวกับการเล่นพนันที่ผู้วิจัยพัฒนาขึ้นจากชุดการเรียนรู้ต้นแบบในต่างประเทศ จำนวน 40 ข้อ แบบทดสอบแบ่งเป็น 2 ส่วน ส่วนแรกเป็นคำถามถูกผิด 20 ข้อ ส่วนที่ 2 เป็นคำถามแบบตัวเลือก 20 ข้อ กลุ่มตัวอย่างเป็นนักเรียนระดับมัธยมศึกษาตอนต้นอายุระหว่าง 12-17 ปี จำนวน 111 คน ในจำนวนนี้เป็นนักเรียนหญิง 67 คน (ร้อยละ 60) และนักเรียนชาย 44 คน (ร้อยละ 40)

ความคิดเห็นที่ได้จากนักเรียนที่เข้าร่วมโครงการ พบว่า

- นักเรียนส่วนใหญ่เห็นว่าการพนันเป็นเรื่องเสียเงิน
- มากกว่าครึ่งเคยเล่นการพนันที่ไม่เป็นทางการและมีการเสียเงินจริงกับเพื่อน

- นักเรียนส่วนหนึ่งทราบถึงสถานที่การซื้อหวยและอัตราการจ่ายเงินรางวัล
- เกือบทั้งหมดเห็นว่าการซื้อลอตเตอรี่ไม่ใช่เรื่องผิดกฎหมายแม้ว่าจะเป็นการเล่นพนันก็ตาม
- นักเรียนส่วนใหญ่เห็นการเล่นพนันจากคนในครอบครัวและชุมชน
- รูปแบบการพนันที่พบบ่อยคือ ลอตเตอรี่ หวยใต้ดิน การพนันฟุตบอล การเล่นพนันออนไลน์
- นักเรียนส่วนหนึ่งมีความเชื่อว่า คนที่เล่นพนันบ่อย ๆ คือ คนที่มีโชคด้านนี้และมักจะถูกรางวัลเสมอ โดยยกตัวอย่างบุคคลที่มีชื่อเสียงที่มีฐานะดีอยู่แล้ว แต่ก็มีถูกรางวัลอยู่เป็นประจำ

ตารางที่ 3-2 แสดงสถิติพรรณนาของคะแนนกลุ่มตัวอย่าง พบว่า กลุ่มตัวอย่างส่วนใหญ่มีความรู้เกี่ยวกับการเล่นพนันอยู่ในเกณฑ์พอใช้ คะแนนเฉลี่ยเท่ากับ 26.8 คะแนน หรือร้อยละ 67 นักเรียนหญิงมีคะแนนเฉลี่ยมากกว่านักเรียนชายเล็กน้อย 0.32 คะแนน หรือร้อยละ 1.2 เท่านั้น แต่ความแตกต่างระหว่างชายและหญิงที่พบไม่มีนัยสำคัญทางสถิติ (ผลการทดสอบไม่ได้แสดงในรายงานฉบับนี้) เมื่อพิจารณาค่าส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน พบว่า คะแนนกลุ่มนักเรียนชายมีความแปรปรวนมากกว่าของกลุ่มนักเรียนหญิง ตารางที่ 3-3 แสดงการแจกแจงคะแนนของกลุ่มตัวอย่างทั้งหมด 111 คน พบว่า กลุ่มตัวอย่างมีพื้นฐานความรู้เกี่ยวกับการพนันใกล้เคียงกันมาก เกือบร้อยละ 60 มีผลคะแนนอยู่ในช่วง 24-27 คะแนน มีเพียง 3 คน มีผลคะแนนต่ำกว่าครึ่ง

ตารางที่ 3-2 สถิติคะแนนจากแบบทดสอบความรู้เกี่ยวกับการพนัน

กลุ่มตัวอย่าง	จำนวน	Mean	SD	ต่ำสุด	สูงสุด
หญิง	67	26.910	3.365	15	34
ชาย	44	26.591	3.552	18	35
รวม	111	26.784	3.428	15	35

ที่มา: จากการเก็บข้อมูล ประมวลผลและเรียบเรียงโดยผู้วิจัย

ตารางที่ 3-3 การแจกแจงคะแนนแบบทดสอบก่อนเรียน ชุดการเรียนรู้เท่าทันการพนัน

คะแนน	จำนวน	ร้อยละ
15	1	0.9
18	1	0.9
19	1	0.9
20	1	0.9
21	2	1.8
22	3	2.7
23	1	0.9
24	13	11.71
25	18	16.22
26	17	15.32
27	13	11.71
28	7	6.31
29	6	5.41
30	13	11.71
31	4	3.6

32	2	1.8
33	6	5.41
34	1	0.9
35	1	0.9
รวม	111	100

ที่มา: จากการเก็บข้อมูล ประมวลผลและเรียบเรียงโดยผู้วิจัย

ผลจากตารางที่ 3-2 และ 3-3 เป็นสัญญาณที่ดีสำหรับการออกแบบชุดการเรียนรู้จาก 2 ข้อค้นพบสำคัญ คือ

- แม้ว่าหลักสูตรการสอนเรื่องการพนันในสังคมไทยยังเป็นเรื่องใหม่ แต่นักเรียนส่วนใหญ่มีความรู้ความเข้าใจในระดับที่น่าพอใจประเมินจากผลการทดสอบที่ค่อนข้างดี
- ความแตกต่างของคะแนนที่มาจากเพศและภูมิภาคหลังครบครวัปรากฏขึ้นน้อยมาก แสดงว่านักเรียนมีพื้นฐานและความเข้าใจเกี่ยวกับการพนันใกล้เคียงกัน อาจช่วยให้การจัดการเรียนการสอนกระทำได้ง่ายขึ้น

และที่น่าสนใจ เมื่อผู้วิจัยตรวจสอบคำถามที่นักเรียนส่วนใหญ่ตอบผิดมากที่สุด 3 อันดับแรก เรียงจากมากไปน้อย คือ คำถามข้อที่ 24 26 และ 25 โดยมีรายละเอียด ดังนี้ (แบบทดสอบเกี่ยวกับการพนันแสดงในภาคผนวกของรายงานวิจัย)

คำถามข้อที่ 24 ในแต่ละวัน ร้อยละ 80 ของเด็กที่คลอดจากโรงพยาบาล A เป็นผู้ชาย ข้อใดสรุปได้ถูกต้อง

- โรงพยาบาล A เป็นโรงพยาบาลขนาดใหญ่ที่มีเด็กคลอดแต่ละวันเป็นจำนวนมาก
- โรงพยาบาล A เป็นโรงพยาบาลขนาดเล็กที่มีเด็กคลอดแต่ละวันน้อยมาก
- โรงพยาบาล A อาจมีขนาดใหญ่หรือเล็กก็ได้

คำตอบที่ถูกต้องคือ ข้อ ข. เพราะตามหลักความน่าจะเป็นโอกาสที่ทารกจะเป็นเพศหญิงและชายเท่ากัน คือ ร้อยละ 50 การที่เด็กที่เกิดในโรงพยาบาล A ส่วนใหญ่เป็นเพศชาย แสดงว่า จำนวนการให้กำเนิดบุตรที่โรงพยาบาลนี้ทั้งหมดต้องมีไม่มาก เช่นมีเด็กทารกเกิดเพียง 5 คน และ 4 คนเป็นเพศชาย เพราะตามกฎว่าด้วยจำนวนมาก (Law of large number) อธิบายว่าเมื่อเหตุการณ์ที่เราสังเกตหรือทดลองมีจำนวนมากขึ้น ความน่าจะเป็นของเหตุการณ์ที่เราสนใจจะใกล้เคียงกับความน่าจะเป็นทางทฤษฎี จากตัวอย่างข้างต้น หากเป็นโรงพยาบาลขนาดใหญ่ที่มีทารกเกิดจำนวนมากในแต่ละวัน จำนวนทารกชายและหญิงจะมีสัดส่วนใกล้เคียงกันที่ร้อยละ 50

คำถามข้อที่ 26 เมื่อโยนเหรียญ 15 ครั้ง ออกหัวทุกครั้ง ความน่าจะเป็นในการออกก้อยในการโยนเหรียญครั้งที่ 16 เท่ากับ

ก. 1 ใน 2

ข. 1 ใน 16

ค. 1 ใน 3

คำตอบที่ถูกต้องคือ ข้อ ก. เพราะการเล่นพนันแต่ละครั้งเป็นเหตุการณ์ที่อิสระต่อกัน ผลลัพธ์ของการเล่นพนันครั้งก่อนไม่มีอิทธิพลต่อผลของการเล่นครั้งต่อไป ในที่นี้ โอกาสของการออกหัวและก้อยในครั้งที่ 16 ยังเท่าเดิมคือ 1 ใน 2 หรือร้อยละ 50

คำถามข้อที่ 25 การเล่นเกมพนันข้อใดที่นักพนันมีโอกาสติดการพนันได้มากที่สุด

- ก. ตู้พนันอิเล็กทรอนิกส์
- ข. ซล็อตเตอร์
- ค. การเล่นไพ่

คำตอบที่ถูกต้องคือ ข้อ ก. แต่กลุ่มตัวอย่างส่วนมากเลือกข้อ ค. เนื่องจากข้อค้นพบจากงานวิจัยเกี่ยวกับการพนันในต่างประเทศรายงานผลไปในทิศทางเดียวกันว่า การพนันที่ทราบผลการแพ้ชนะโดยทันที และผู้เล่นสามารถแก้มือใหม่ได้ทุกเมื่ออย่างตู้พนันอิเล็กทรอนิกส์ สล็อตแมชชีน หรือการเล่นในคาสิโน ผู้เล่นมีโอกาสติดการพนันมากกว่าเกมพนันที่ต้องรอรระยะเวลาหนึ่งก่อนที่จะสามารถเล่นพนันได้อีกครั้ง อย่างไรก็ตามการซล็อตเตอร์ที่มีให้เล่นเพียง 2 ครั้งต่อเดือน

โดยภาพรวม เด็กไทยยังขาดความสามารถในการประยุกต์ใช้หลักความน่าจะเป็นที่เกี่ยวข้องกับการพนัน ดังนั้น ชุดการเรียนรู้ เท่าทันการพนัน ควรให้ความสำคัญกับเนื้อหาของหลักการสถิติที่เกี่ยวข้องอย่างกว้างว่าด้วยจำนวนมากและความเป็นอิสระของเหตุการณ์ อย่างไรก็ตาม การสนทนากลุ่มย่อยของผู้วิจัยยังมีข้อจำกัดคือเป็นการตรวจสอบและพัฒนาเนื้อหาและการจัดกิจกรรมที่ละบทเรียน รวมทั้งผู้เข้าร่วมในการสนทนาแต่ละครั้งไม่ใช่กลุ่มตัวอย่างชุดเดียวกัน ดังนั้น ก่อนจะนำไปขยายผลระดับนโยบาย หน่วยงานที่เกี่ยวข้องจำเป็นต้องมีการทำการศึกษานำร่อง (Pilot Study) ที่ผู้เรียนได้ศึกษาเนื้อหาทั้งหมดของชุดการเรียนรู้ อย่างเป็นระบบมากกว่านี้

ขั้นตอนที่ 4 การสร้างชุดการเรียนรู้ให้มีความสมบูรณ์และพร้อมนำไปใช้งานจริง

เมื่อสังเคราะห์ชุดการเรียนรู้จากต่างประเทศให้มีความสอดคล้องกับหลักสูตรแกนกลางของระบบการศึกษาไทย รวมทั้งผลการวิจัยจากการสนทนากลุ่มและคำแนะนำจากผู้เชี่ยวชาญ ผู้วิจัยปรับเนื้อหาและออกแบบกิจกรรมให้มีความกระชับมากขึ้น รวมทั้งการสร้างแบบทดสอบประเมินก่อนและหลังจบบทเรียน โดยให้ครอบคลุมแก่นสำคัญและกิจกรรมในแต่ละบทเรียน แบบทดสอบครอบคลุมความรู้ความเข้าใจ ทักษะคิด และการแก้ปัญหาที่เกี่ยวข้องกับการพนัน ทั้งนี้ ผู้สอนให้เว้นระยะเวลา 2-3 สัปดาห์หลังจบเนื้อหาการเรียน ก่อนจะให้ผู้เรียนทำแบบทดสอบชุดเดิมเป็นรอบที่ 2 แนวทางการเว้นช่วงเวลาผู้วิจัยนำมาจากชุดการเรียนรู้ *Stacked Deck* ของประเทศแคนาดา หลังจากนั้น ผู้วิจัยพัฒนาให้ชุดการเรียนรู้มีความสมบูรณ์ในตัวเอง ครูหรือสถานศึกษาที่ให้ความสำคัญเรื่องการป้องกันการพนันสามารถนำไปจัดการเรียนรู้ด้วยตนเอง ชุดการสอนประกอบด้วย (1) คู่มือการสอนสำหรับครู (2) เอกสารสำหรับนักเรียน และ (3) ในระยะถัดไป อาจมีการรวบรวมทรัพยากรของชุดการเรียนรู้ในรูปแบบอินเตอร์แอคทีฟ ไม่ว่าจะเป็นแบบทดสอบ กรณีศึกษา ใบกิจกรรม และทำการเผยแพร่บนเว็บไซต์ เพื่อให้หน่วยงานหรือผู้สนใจสามารถนำไปใช้ได้โดยสะดวกและไม่มีค่าใช้จ่าย รวมทั้งครูและนักเรียนที่มีประสบการณ์จากชุดการเรียนรู้อาจใช้เป็นช่องทางการแลกเปลี่ยนและแบ่งปันวิธีการสอนและการทำกิจกรรมเพื่อให้ชุดการเรียนรู้ เท่าทันการพนัน เกิดประโยชน์อย่างแท้จริงและมีส่วนสำคัญในการลดปัญหาการติดการพนันในสังคมไทยได้โดยเฉพาะกลุ่มนักพนันหน้าใหม่ที่มีอายุน้อย

บทที่ 4

ต้นแบบชุดการเรียนรู้ป้องกันการพนัน

เนื้อหาในบทนี้เป็นการนำเสนอต้นแบบชุดการเรียนรู้ เท่าทันการพนัน สำหรับเด็กและเยาวชนไทย ผู้วิจัยแนะนำให้จัดการเรียนการสอนเรียงตามลำดับบทเรียน เนื้อหาแบ่งเป็น 5 บท ดังนี้

- บทที่ 1 ความหมายและความเสี่ยงของการเล่นพนัน
- บทที่ 2 ความน่าจะเป็นว่าด้วยโอกาสของนักพนัน
- บทที่ 3 เหตุผลวิบัติของนักพนัน
- บทที่ 4 ปัญหาจากการเล่นพนัน
- บทที่ 5 ทักษะการตัดสินใจและการแก้ปัญหาเพื่อเท่าทันการพนัน

กลุ่มเป้าหมายคือ เด็กและเยาวชนอายุ 12-17 ปี ระดับประถมศึกษาตอนปลายจนถึงมัธยมศึกษาตอนต้น ก่อนเริ่มเข้าสู่บทเรียนที่ 1 นักเรียนต้องทำแบบทดสอบวัดความรู้ความเข้าใจเกี่ยวกับการเล่นพนัน และหลังจากจบเนื้อหาบทสุดท้าย นักเรียนต้องทำแบบทดสอบชุดเดิมเพื่อประเมินเปรียบเทียบก่อนและหลังจบชุดการเรียนรู้ แบบทดสอบมี 40 ข้อ ใช้เวลา 20 นาที ผู้วิจัยแนะนำให้ใช้เวลาบทเรียนละ 2 คาบ คาบละ 45 นาที (ไม่รวมเวลาการทำแบบทดสอบก่อนและหลังเรียน) หากผู้สอนมีเวลาจำกัดอาจปรับลดการทำแบบฝึกหัดและจัดกิจกรรมให้มีความกระชับมากขึ้นโดยคงสาระสำคัญของแต่ละบทเรียนไว้

4.1 โครงสร้างบทเรียนที่ 1: ความหมายและความเสี่ยงของการเล่นพนัน

ผลลัพธ์การเรียนรู้ (Learning outcomes)

1. นักเรียนสามารถอธิบายความหมายของการพนันและความเป็นไปได้จากการเสี่ยง
2. นักเรียนมีความรู้เกี่ยวกับพัฒนาการของการเล่นพนันตั้งแต่อดีตจนถึงปัจจุบัน
3. นักเรียนสามารถอธิบายความแตกต่างของรูปแบบการเล่นพนันในอดีตกับปัจจุบันได้
4. นักเรียนมีความรู้ความเข้าใจเกี่ยวกับเกมที่ใช้ทักษะและเกมแบบเตาสุ่ม
5. นักเรียนมีความรู้ความเข้าใจการได้เปรียบของเจ้ามือ (House edge) ของการพนันแต่ละประเภทที่นักพนันไม่สามารถชนะพนันได้ในระยะยาว

ระยะเวลา 90 นาที

สาระสำคัญของบทเรียนและระยะเวลาที่ใช้

- | | |
|--|---------|
| 1.1 คำสำคัญที่เกี่ยวข้องกับการเล่นพนัน | |
| เนื้อหา | 10 นาที |
| กิจกรรมที่ 1-1 แบบทดสอบ | 10 นาที |
| 1.2 ประวัติศาสตร์ของการเล่นพนัน | |
| เนื้อหา | 10 นาที |
| กิจกรรมที่ 1-2 อภิปรายกลุ่ม | 10 นาที |
| 1.3 ความแตกต่างระหว่างเกมที่ใช้ทักษะและเกมแบบเตาสุ่ม | |
| เนื้อหา | 10 นาที |

กิจกรรมที่ 1-3 แบบทดสอบ	10 นาที
1.4 ความได้เปรียบของเจ้ามือพนัน (House edge)	
เนื้อหา	10 นาที
กิจกรรมที่ 1-4 การออกลอตเตอรี	20 นาที

บทที่ 1

ความหมายและความเสี่ยงของการเล่นพนัน

1.1 คำสำคัญเกี่ยวกับการเล่นพนัน

การพนัน (Gambling, Betting) หมายถึง การนำเงินหรือของมีค่ามาเสี่ยงกับเกมที่ผลลัพธ์มีความไม่แน่นอน โดยคาดหวังจะได้เงินหรือของมีค่าเป็นรางวัลจากการเสี่ยง

นักพนัน (Gambler) หมายถึง บุคคลที่เข้าไปมีส่วนร่วมในการได้เสียเงินหรือของมีค่าจากการเล่นพนัน

ความเป็นไปได้จากการเสี่ยง (Chance) หมายถึง โอกาสที่จะเกิดขึ้นของผลลัพธ์ใดผลลัพธ์หนึ่งในสถานการณ์ที่มีความไม่แน่นอน เช่น ความเป็นไปได้ในการซื้อลอตเตอรี 1 ใบและถูกรางวัลที่ 1 เท่ากับหนึ่งในล้าน มาจากการคำนวณโดยอาศัยกฎค่าเฉลี่ย

ความไม่มีแบบแผน (Randomness) หมายถึง สิ่งที่เกิดขึ้นจากการเสี่ยงมีลักษณะเดาสุ่ม ไม่มีใครสามารถคาดการณ์ได้ถูกต้อง ตัวอย่างเช่น การทอยลูกเต๋า เราทราบเพียงว่าผลลัพธ์ที่เป็นไปได้คือ 1, 2, 3, 4, 5 และ 6 และมีโอกาสเกิดขึ้นเท่ากับคือ $1/6$ แต่เราไม่สามารถคาดการณ์แต้มที่ได้จากการทอยครั้งนั้นจะเป็นเท่าไร ในทำนองเดียวกันกับการซื้อหวยและลอตเตอรี โอกาสในการถูกรางวัลเลขท้าย 2 ตัวเท่ากับ $1/100$ (ตั้งแต่ 00, 01,, 99) แต่เมื่อมีการออกรางวัลแบบสุ่ม ไม่มีผู้เล่นคนใดมีอิทธิพลกำหนดได้ว่ารางวัลจะเป็นเลขอะไร

กิจกรรมที่ 1-1 ให้นักเรียนพิจารณาว่าข้อความต่อไปนี้ถูกหรือผิด

1) การเล่นเกมที่มีโอกาสได้หรือเสียเงินเท่านั้นถึงเรียกว่า “การพนัน”

ผิด การพนันไม่ได้จำกัดเฉพาะเงินเท่านั้น แต่รวมถึงของมีค่าอื่นด้วย เช่น รถยนต์ โทรศัพท์ คอมพิวเตอร์ เป็นต้น รวมทั้งของมีค่าเล็กน้อยอย่างขนม อุปกรณ์การเรียนด้วย

2) การนำเงินมาเสี่ยงกับการทายผลกีฬาไม่ใช่ “การพนัน” เพราะเราสามารถคาดการณ์ผลการแข่งขันโดยประเมินจากความสามารถของผู้เล่น

ผิด ถึงแม้เราจะรู้ความสามารถของผู้เล่นเป็นอย่างดี แต่ผลการแข่งขันยังมีความไม่แน่นอนขึ้นกับหลายปัจจัย เช่น การบาดเจ็บของผู้เล่นคนสำคัญ หรือ สภาพอากาศ แต่เมื่อใดก็ตามที่เรานำเงินหรือของมีค่ามาเสี่ยงกับเกมที่ผลลัพธ์มีความไม่แน่นอนจึงจัดเป็นการพนัน

3) การเล่นไพ่กับเพื่อนและมีการได้เสียเงินครั้งละ 1 บาท จัดว่าเป็น “การพนัน”

ถูก คำนิยามของการพนันไม่ได้กล่าวถึงจำนวนเงินว่ามากหรือน้อย ตราบใดที่เป็นการเล่นที่ผลลัพธ์ไม่สามารถคาดเดาได้อย่างสมบูรณ์และนำไปสู่การได้หรือเสียเงิน กิจกรรมเหล่านี้เรียกว่า “การพนัน” เช่นกัน

4) การเล่นเกมบอร์ดเกมกับเพื่อนเพื่อความบันเทิงและมีการทอยลูกเต๋า และไม่สามารถคาดเดาได้ว่าผู้เล่นคนไหนจะเป็นผู้ชนะ จัดว่าเป็น “การพนัน” อย่างหนึ่ง

ผิด การเล่นเกมที่ผลลัพธ์มีความไม่แน่นอนแต่ไม่มีเรื่องการได้เสียเงินหรือของมีค่ามาเกี่ยวข้องจึงไม่ใช่ “การพนัน”

5) นักพนันต้องเกี่ยวข้องกับการพนันที่ผิดกฎหมายและมีการได้เสียเงินครั้งละมาก ๆ เท่านั้น หากเราเล่นพนันที่มีการได้เสียเงินเล็กน้อยกับเพื่อน ไม่จัดว่าเป็น “นักพนัน”

ผิด นักพนันคือผู้เข้าร่วมกิจกรรมการเล่นพนันทุกรูปแบบ ไม่ว่าจะเป็นการพนันที่ถูกหรือผิดกฎหมายและไม่ได้เกี่ยวข้องกับจำนวนเงินที่มีการได้เสีย อย่างไรก็ตาม นักพนันที่ชอบเล่นพนันในวงเงินสูงๆ มีความเสี่ยงต่อผลกระทบจากการเล่นพนันมากกว่านักพนันที่เล่นเป็นครั้งคราวเพื่อความสนุกสนานและจำกัดจำนวนเงิน

6) สมมติเราโยนเหรียญมาแล้ว 4 ครั้งแต่ทุกครั้งออกหัว โอกาสที่จะได้ก้อยในการโยนเหรียญครั้งที่ 5 จะเท่าเดิมคือ $1/2$

ถูก ผลลัพธ์ที่เกิดจากการโยนแต่ละครั้งเป็นแบบเตลุ่ม ผลลัพธ์ก่อนๆที่ผ่านมาไม่มีอิทธิพลต่อผลลัพธ์ที่จะเกิดขึ้นในอนาคต ดังนั้น โอกาสที่จะออกก้อยและหัวในครั้งที่ 5 จึงเท่ากันคือ $1/2$ เหมือนเดิม

สำหรับผู้สอน

ผู้สอนอาจเพิ่มเติมคำถามถูกผิดในลักษณะข้างต้นเพื่อทบทวนให้ผู้เรียนตระหนักถึงความหมายของการพนันและนักพนัน หลังจากนั้น ผู้สอนสรุปประเด็นสำคัญว่าการพนันขึ้นกับสองปัจจัยหลัก คือ (1) การได้หรือเสียเงิน รวมทั้งของมีค่า และ (2) ผลลัพธ์จากการเสี่ยงมีความไม่แน่นอน ไม่สามารถคาดการณ์ได้ล่วงหน้า

1.2 ประวัติศาสตร์ของการเล่นพนัน

การพนันเกิดขึ้นมาตั้งแต่หลายพันปีก่อนในดินแดนต่าง ๆ ทั่วโลก โดยมีรายละเอียดพอสังเขป ดังนี้ สมัยกรีกโบราณ มีการใช้กระดูกข้อขาหลังของแพะหรือแกะเรียกกันว่า **Astragali** ซึ่งมี 4 ด้านเพื่อการเสี่ยงทายและเล่นพนัน หากผู้เล่นได้แต้มที่แตกต่างกันทั้งหมดจากการโยน 4 ครั้ง หรือ โยนได้แต้มเท่ากับหนึ่งทั้งหมด 4 ครั้ง จะได้รางวัลใหญ่ ในทำนองเดียวกันฮีบต์โบราณซึ่งเป็นหนึ่งในอารยธรรมที่เก่าแก่ที่สุดแห่งหนึ่งในโลก ได้มีประติษฐานลูกเต๋าด้านหนึ่งซึ่งมีมากถึง 20 ด้าน และพัฒนามาเป็นลูกเต๋าในปัจจุบันที่มี 6 ด้าน และเป็นอุปกรณ์หลักสำหรับการเล่นพนันรูปแบบต่าง ๆ

สมัยโรมโบราณ (Ancient Rome) ปรากฏรูปแบบการเล่นพนันที่ได้รับความนิยมคือ การแข่งรถม้า (Chariot racing) และการต่อสู้ของกลาดิอาเตอร์ (Gladiator fight) การแข่งรถม้าส่วนใหญ่จะผูกม้า 2 หรือ 4 ตัวไว้กับตัวรถ คนขับรถม้าแข่งส่วนใหญ่เป็นทาสและบางส่วนเป็นนักแข่งอาชีพ การแข่งจะวิ่งในสนาม 7 รอบ ระยะทางรวม 4 กิโลเมตร ผู้ใดเข้าเส้นชัยได้ก่อนเป็นผู้ชนะ ไม่มีการกำหนดคู่แข่งหรือกติกามากนัก การแข่งรถม้าเป็นกีฬาที่มีอันตรายต่อคนควบคุมม้าและม้าแต่สร้างความตื่นเต้นให้กับผู้ชมจำนวนมาก นักการเงินและเศรษฐีจะให้การสนับสนุนบางทีมและมีการวางเงินเดิมพันผลการแข่งขัน ในขณะที่การต่อสู้ของกลาดิอาเตอร์มีความรุนแรงมากกว่า มีการสันนิษฐานกันว่าจุดเริ่มต้นของการจัดการต่อสู้เกิดขึ้นเพื่อเป็นเกียรติในพิธีศพของ Junius Bratus เมื่อ 264 ปีก่อนคริสตศักราชมีการนำทาสมาต่อสู้กันในสังเวียน ผู้ชนะจะได้รับการละเว้นชีวิต การต่อสู้ของกลาดิอาเตอร์ได้รับความนิยมจากผู้เข้าชมจำนวนมากและมีการจัดการต่อสู้ที่ศูนย์กลางการค้าในกรุงโรมและเปิดให้ประชาชนทั่วไปเข้าชมนำไปสู่การวางเดิมพันในแต่ละการต่อสู้ การต่อสู้มีจุดมุ่งหมายเชิง

พิธีกรรม ในระยะหลังมิได้จำกัดเฉพาะในงานศพเท่านั้น ต่อมาเป็นการจัดเพื่อความบันเทิงและกลายเป็นการเล่นพนันในที่สุด

การพนันยังเป็นวิธีการที่รัฐบาลใช้ระดมทุนจากประชาชนเพื่อใช้ในกิจการสาธารณะ รวมทั้งเป็นการเล่นเพื่อความสนุกสนานมาตั้งแต่สมัยโบราณ ราว 200 ปีก่อนคริสต์ศักราช ราชวงศ์ฮั่น ประเทศจีน ได้ออกลอตเตอรี่เพื่อระดมทุนในการซ่อมบำรุงและขยายกำแพงเมืองจีน ในขณะที่ชาวแอซเท็ก (Aztec) ประดิษฐ์เกม Patolli ซึ่งเป็นบอร์ดเกมที่เก่าแก่ที่สุดอย่างหนึ่งในอเมริกาตั้งแต่ก่อนการบุกเบิกของชาวยุโรป นอกจากนี้ ยังปรากฏการเล่นพนันอื่นของชนพื้นเมืองอินเดียแดงอย่าง Hand game และ Stick game ที่ใช้อุปกรณ์การเล่นอย่างง่ายทำมาจากกระดูกสัตว์และไม้

ความแตกต่างสำคัญระหว่างการพนันสมัยโบราณกับสมัยใหม่ มีอยู่ 2 ประเด็น คือ

1. รูปแบบการเล่นพนัน

การพนันสมัยโบราณมีความเกี่ยวข้องกับโชคกลางและพิธีกรรม และมีความรุนแรงค่อนข้างมาก ในขณะที่การพนันสมัยใหม่มีการพัฒนาไปมากสามารถตอบสนองกลุ่มผู้เล่นที่มีรสนิยมและฐานะเศรษฐกิจที่แตกต่างกัน การพนันที่ได้รับความนิยมมากที่สุดในทุกประเทศคือ ลอตเตอรี่ เนื่องจากรางวัลใหญ่มีมูลค่าสูง ในขณะที่รูปแบบการพนันมีความแตกต่างกันตามกฎหมายควบคุมการพนันแต่ละประเทศ บางประเทศอนุญาตให้มีการจัดตั้งคาสิโนตามกฎหมายจะมีรูปแบบการเล่นพนันมากขึ้น ไม่ว่าจะเป็น เครื่องสล็อตแมชชีน บิงโก การเล่นไพ่ที่โต๊ะพนัน เป็นต้น นอกจากนี้ ยังมีการพนันรูปแบบต่าง ๆ เกิดขึ้นในสังคม เช่น หวย การพนันผลการแข่งขันกีฬา ตัวชูดิงโชนก การแข่งม้า เป็นต้น

2. เจ้ามือการเล่นพนัน

ในอดีต การเล่นพนันส่วนใหญ่ ผู้เล่นจะรู้จักกันเป็นอย่างดี มีการผลัดเปลี่ยนการเป็นเจ้ามือระหว่างผู้เล่น อาจมีการเล่นพนันในสถานที่เฉพาะอย่างบ่อนการพนันบ้าง อย่างไรก็ตาม อุตสาหกรรมการพนันได้เปลี่ยนไปอย่างมากเป็นการให้บริการเชิงพาณิชย์มากขึ้น มีเป้าหมายเพื่อสร้างผลกำไรทางธุรกิจและเชื่อมโยงกับธุรกิจความบันเทิงอื่น เช่น ร้านอาหาร ศูนย์การค้า และโรงแรม เป็นธุรกิจที่สร้างรายได้มหาศาลให้กับเจ้าของกิจการ นอกจากนี้ การจัดเก็บภาษีและค่าธรรมเนียมในธุรกิจการพนันยังเป็นแหล่งรายได้สำคัญของรัฐบาล

กล่าวโดยสรุป จากอดีตจนถึงปัจจุบัน ธุรกิจการพนันมีการเปลี่ยนแปลงสำคัญ 3 ระลอก คือ (1) เดิมการเล่นพนันเป็นการเสี่ยงทายและเป็นส่วนหนึ่งของพิธีกรรม (2) การเล่นพนันเพื่อความบันเทิง ผู้เล่นรู้จักคุ้นเคยกันอย่างดี และ (3) การเล่นพนันในปัจจุบันกลายเป็นธุรกิจเชิงพาณิชย์เต็มรูปแบบ

กิจกรรมที่ 1-2 แบ่งนักเรียนออกเป็นกลุ่ม ๆ ละ 5-6 คน ระดมความคิดเกี่ยวกับรูปแบบการพนันที่ปรากฏในสังคมไทย และให้อภิปรายระหว่างกลุ่มว่าทำไมการเล่นนั้นจึงจัดเป็นการพนัน

1.3 ความแตกต่างระหว่างเกมที่ใช้ทักษะ (Games of skill) และเกมแบบเตาสุ่ม (Game of chance)

เกมที่ใช้ทักษะ (Games of skill) หมายถึง เกมที่ความสามารถทางร่างกายและจิตใจของผู้เล่นมีอิทธิพลสำคัญต่อผลการแพ้ชนะในเกมนั้น เช่น การเล่นฟุตบอล บาสเกตบอล กอล์ฟ เป็นต้น หากผู้เล่นมีความฝึกฝนอย่างดีจนเกิดความชำนาญจะมีโอกาสชนะการแข่งขันมากขึ้น

เกมแบบเตาสุ่ม (Games of chance) หมายถึง เกมที่ความสามารถทางร่างกายและจิตใจของผู้เล่น ไม่มีส่วนเกี่ยวข้องกับผลการแพ้ชนะในเกมเลย เช่น การโยนเหรียญ การทอยลูกเต๋า การถูกลอตเตอรี่ ซึ่งผู้เล่นไม่สามารถคาดการณ์ผลลัพธ์ได้เลย แต่ทราบถึงแนวโน้มที่เป็นไปได้ในระยะยาวโดยอาศัยกฎค่าเฉลี่ย

อย่างไรก็ตาม การพนันบางอย่างอาจมีการผสมผสานระหว่างเกมที่ใช้ทั้งทักษะและเกมแบบเตาสุ่ม อย่างการเล่นไพ่ การพนันผลการแข่งขันกีฬา

กิจกรรมที่ 1-3 ให้นักเรียนกำหนดสัดส่วนว่าใน 100 ส่วน เกมที่พิจารณานั้นมีสัดส่วนเป็นเกมที่ใช้ทักษะ และ สัดส่วนการเป็นเกมแบบเตาสุ่มเท่าไร (20-80 80-20 0-100 และ 100-0) ผู้สอนอาจใช้รูปภาพแทนเพื่อดึงดูด ความสนใจจากนักเรียน และอภิปรายในห้องเรียนว่าการเล่นดังกล่าวจัดเป็นการพนันหรือไม่ เพราะเหตุใด

1. ฟุตบอล ทักษะ 80. เตาสุ่ม 20.

ไม่เป็นการพนันเพราะไม่มีการนำเงินหรือของมีค่ามาเสี่ยงกับผลการแข่งขัน

2. การวางเดิมพันผลการแข่งขันฟุตบอล ทักษะ 80. เตาสุ่ม 20.

เป็นการพนัน เพราะผลแพ้ชนะยังมีความไม่แน่นอนและมีการนำเงินมาเสี่ยงกับผลลัพธ์จึงจัดเป็นการพนัน

3. การเล่นเกมวิดีโอ ทักษะ 80. เตาสุ่ม 20.

ไม่เป็นการพนัน เพราะไม่เกี่ยวข้องกับการได้เสียเงินหรือของมีค่า อย่างไรก็ตาม จากการศึกษาเชิงประจักษ์ ในต่างประเทศ พบว่า นักเรียนที่มีความสามารถในการเล่นวิดีโอเกม อาจมีความเชื่อผิดๆ ว่าตนสามารถเล่น พนันชนะเครื่องอิเล็กทรอนิกส์ได้ ซึ่งมีความเสี่ยงที่จะกลายเป็นกลุ่มที่มีปัญหาจากการพนันได้

4. การซื้อลอตเตอรี่ ทักษะ 0. เตาสุ่ม 100.

เป็นการพนัน

5. การเล่นเกมบอร์ดเกมที่มีการใช้ลูกเต๋า ทักษะ 20. เตาสุ่ม 80.

ไม่เป็นการพนัน

สำหรับผู้สอน

ผู้สอนอธิบายความแตกต่างระหว่างความเสี่ยงจากการเล่นพนันกับความเสี่ยงในชีวิตประจำวัน การ ตัดสินใจในชีวิตประจำวันล้วนเกี่ยวข้องกับความเสี่ยง มีโอกาสที่ผลที่เกิดขึ้นไม่เป็นไปตามที่คาดหวัง อาจต้อง สูญเสียเงินหรือของมีค่าคล้ายกับการเล่นพนัน อย่างไรก็ตาม การยอมรับความเสี่ยงได้บ้างอาจเป็นการตัดสินใจที่ ดี โดยมี 3 องค์ประกอบสำคัญที่ควรพิจารณา ดังนี้

1. การกระทำหรือความตั้งใจของเราช่วยเพิ่มโอกาสประสบความสำเร็จ แน่ใจว่าอาจต้องเผชิญกับ ความเสี่ยงที่ไม่สามารถควบคุมได้อย่างการประกอบธุรกิจ การสอบแข่งขัน แต่กิจกรรมเหล่านี้ต่างจากการพนัน ที่มีลักษณะแบบเตาสุ่ม

2. ผลสำเร็จที่ได้รับมีความคุ้มค่าหากเราประสบความสำเร็จจากความสามารถของเราเป็นหลัก ไม่ว่าจะ เป็นชื่อเสียง เงินทอง ความสำเร็จทางธุรกิจ

3. การประเมินต้นทุนหรือความเสียหายที่อาจเกิดขึ้นหากผลลัพธ์ไม่ได้เป็นตามที่หวังไว้ และที่สำคัญ ต้องอยู่ในระดับที่เราสามารถบริหารจัดการได้

1.4 ความได้เปรียบของเจ้ามือพนัน (House edge)

ในปัจจุบันการพนันเป็นธุรกิจที่สร้างผลตอบแทนสูง เราเรียกเจ้ามือหรือสถานประกอบการที่จัดให้มีการ เล่นพนันว่า “The House” รายได้หลักของธุรกิจพนันมาจากส่วนต่างระหว่างเงินของนักพนันกับการ

จ่ายเงินรางวัล หลักเกณฑ์การจ่ายเงินรางวัลจะเป็นไปในทิศทางที่เจ้ามือได้เปรียบเสมอ เรียกว่า **ความได้เปรียบของเจ้ามือ (House edge)** เป็นความได้เปรียบทางคณิตศาสตร์ของการพนันทุกประเภท โดยกำหนดอัตราการจ่ายเงินรางวัลให้กับผู้ชนะต่ำกว่าการจ่ายเงินที่ควรจะเป็นจากโอกาสการชนะพนันในระยะยาวโดยอาศัยกฎค่าเฉลี่ย ทั้งนี้ เพื่อเป็นหลักประกันว่าเจ้ามือพนันสามารถทำกำไรจากธุรกิจการพนันได้อย่างต่อเนื่อง ส่วนต่างของเงินของนักพนันกับการจ่ายเงินรางวัลจะเป็นค่าตอบแทนพนักงาน ค่าใช้จ่ายดูแลสถานที่ และส่วนหนึ่งเป็นรายได้รัฐบาลในรูปแบบของภาษีและค่าธรรมเนียม ดังนั้น ประเด็นสำคัญจึงอยู่ที่ว่าเป็นไปไม่ได้เลยที่ในระยะยาวเราจะทำเงินจากการเล่นพนัน แน่แน่นอนว่าการเล่นพนันไปเรื่อย ๆ มีโอกาสที่จะชนะอยู่บ้าง แต่ในที่สุดนักพนันจะเสียเงินมากกว่า

ความได้เปรียบของเจ้ามือพนันส่วนมากประเมินในรูปแบบของร้อยละ จากการรวบรวมการจ่ายเงินรางวัลของการพนันทุกรูปแบบในต่างประเทศ พบว่า อัตราความได้เปรียบของเจ้ามืออยู่ระหว่างร้อยละ 1-50 โดยมาก การเล่นที่โต๊ะพนันจะมีอัตราความได้เปรียบต่ำกว่าการเล่นสล็อตแมชชีน รูเล็ตต์ บิงโก ในขณะที่ลอตเตอรี่และตู้ซูดซิงโซคเป็นการพนันที่มีอัตราความได้เปรียบค่อนข้างสูงกว่าการพนันอื่น ประมาณร้อยละ 40-50 อัตราความได้เปรียบยิ่งสูงเท่าไรแสดงว่าเจ้ามือสามารถทำกำไรจากการพนันนั้นได้มากขึ้น สมมติให้การเล่นพนันอย่างหนึ่งมีอัตราความได้เปรียบของเจ้ามือเท่ากับร้อยละ 20 แสดงว่า ในระยะยาว เงินพนันทุกๆ 100 บาทของนักพนัน จะเสียให้กับเจ้ามือพนัน 20 บาท ยิ่งถ้านักพนันส่วนใหญ่ใช้เงินสำหรับการพนันมากขึ้นเท่าไร จะทำให้เจ้ามือสามารถทำกำไรได้อย่างมหาศาล ไม่น่าแปลกใจเลยว่าเมืองลาสเวกัส ประเทศสหรัฐอเมริกา ที่เป็นศูนย์กลางการเล่นพนันระดับโลกจึงเป็นเมืองที่มีการเติบโตมากสุดของประเทศ โดยอาศัยพลังทวีของเงินพนันและอัตราความได้เปรียบของเจ้ามือ

พิจารณาตัวอย่างการคิดอัตราความได้เปรียบเจ้ามือจากการเล่นพนันโยนเหรียญ 1 ครั้ง กติกาคือ ผู้เล่นจะต้องวางเงินเดิมพันครั้งละ 1 บาทเพื่อเลือกหัวหรือก้อย หากทายถูกเจ้ามือจะจ่าย 1.95 บาท แต่ถ้าทายผิดจะไม่ได้อะไรเลย สมมติให้การเล่นครั้งนี้มีผู้เล่นเพียง 2 คน มีคนหนึ่งทายหัวและอีกคนทายก้อย เมื่อโยนเหรียญพบว่าออกหัว เจ้ามือจะต้องจ่ายเงินให้กับผู้เล่นคนที่หนึ่งและได้เงินจากผู้เล่นคนที่สอง เจ้ามือมีรายรับจากการเดิมพัน 2 บาท และจ่ายเงินรางวัลให้กับผู้ชนะ 1.95 บาท ทำให้เจ้ามือมีกำไร 0.05 บาทแสดงว่าอัตราความได้เปรียบของเจ้ามือเท่ากับร้อยละ 2.5 ($0.05/2 \times 100$) ในการเล่นแต่ละครั้ง เจ้ามืออาจขาดทุนได้ สมมติว่าผู้เล่นทั้งสองคนทายหัว เจ้ามือมีรายรับจากการเดิมพัน 2 บาท แต่ต้องจ่ายเงินรางวัล 3.9 บาท (คนละ 1.95 บาท) ขาดทุน 1.9 บาท แต่ในระยะยาวเจ้ามือจะสามารถทำกำไรเฉลี่ยได้ร้อยละ 2.5 ต่อการเล่นพนัน 1 รอบ เพราะมีการกำหนดให้เงินรางวัลน้อยกว่าที่ควรจะเป็นตามกฎค่าเฉลี่ย ในระยะยาวโอกาสการออกหัวและก้อยของการโยนแต่ละครั้งจะเท่ากันคือ 1/2 ดังนั้น การจ่ายเงินรางวัลที่ยุติธรรมควรเป็น 2 บาทซึ่งเจ้ามือจะไม่ได้กำไรในระยะยาวเพราะเงินเดิมพันที่ได้เท่ากับการจ่ายเงินรางวัลพอดี ในทางปฏิบัติ การพนันทุกประเภทจะกำหนดอัตราความได้เปรียบของเจ้ามือเสมออาจมากขึ้นน้อยแตกต่างกันไปตามประเภทการพนัน เป็นเรื่องที่คุณเล่นจะต้องมีความรู้ความเข้าใจและตระหนักถึงความเสี่ยงจากการพนัน

การประเมินความได้เปรียบของเจ้ามือสามารถประเมินได้จากส่วนต่างรายรับของผู้ให้บริการการเล่นพนันกับการจ่ายเงินรางวัล พิจารณาเรื่องใกล้ตัวพวกเราอย่างกรณีของสลากกินแบ่งรัฐบาลหรือลอตเตอรี่ในแต่ละงวด สำนักงานสลากกินแบ่งรัฐบาลจำหน่ายสลาก 1 ล้านฉบับ ฉบับละ 80 บาท หากสามารถจำหน่ายได้หมด จำนวนเงินรางวัลทั้งหมดเท่ากับ 48 ล้านบาท รวม 14,168 รางวัล เห็นได้ว่า ในการออกลอตเตอรี่แต่ละงวด สำนักงานสลากฯ ได้รับส่วนต่างจากการขายลอตเตอรี่กับเงินรางวัล งวดละ 32 ล้านบาท (80-48 ล้านบาท) ดังนั้น อัตราความได้เปรียบเท่ากับร้อยละ 40 ($32/80 \times 100$) อย่างไรก็ตาม ตัวเลขดังกล่าวยังไม่ใช่ผลกำไรของสำนักงานสลากกินแบ่งรัฐบาลเพราะยังไม่ได้หักค่าใช้จ่ายอื่น ๆ เช่น ค่าตอบแทนผู้บริหารและเจ้าหน้าที่

ค่าสถานที่การออกรางวัล รายได้นำส่งรัฐบาล เป็นต้น อย่างไรก็ตาม หากพิจารณาจากมุมมองของประชาชนผู้ซื้อลอตเตอรี่ อัตราความได้เปรียบอาจสูงกว่าร้อยละ 40 เพราะเป็นการยากที่จะสามารถซื้อลอตเตอรี่ได้ในราคา 80 บาท สมมติว่าประชาชนซื้อในราคา 90 บาท อัตราการได้เปรียบจะเพิ่มเป็นร้อยละ 52.5 หมายความว่า รายจ่ายซื้อลอตเตอรี่ทุก ๆ 1,000 บาท ค่าเฉลี่ยของการสูญเสียเงินเปล่าจะเท่ากับ 525 บาท

กิจกรรมที่ 1-4 การออกลอตเตอรี่

เพื่อให้นักเรียนเข้าใจกลไกของการเล่นพนันเกี่ยวกับความเสี่ยง โอกาสการถูกรางวัล และต้นทุนจากการเล่นพนัน ให้ผู้สอนจัดกิจกรรมการออกลอตเตอรี่ 2 ตัว 5 ครั้ง ตัวเลขที่เป็นไปได้แต่ละตัวคือ 0 ไปถึง 9 แจกกระดาษที่ใช้เป็นลอตเตอรี่ให้กับนักเรียน คนละ 5 แผ่น และขนม 5 ชิ้น

กติกา

1. นักเรียนที่สนใจเข้าร่วมกิจกรรมการออกลอตเตอรี่ต้องสละขนม 1 ชิ้น และเขียนชื่อและตัวเลข 2 ตัวในกระดาษ
2. หากตัวเลขของนักเรียนคนใดตรงกับผลการออกลอตเตอรี่จะได้รับขนม 51 ชิ้น
3. การเข้าร่วมเป็นไปโดยสมัครใจ สำหรับนักเรียนที่ไม่เข้าร่วมจะยังไม่สามารถรับประทานขนมได้จนกว่ากิจกรรมนี้จะสิ้นสุดลง
4. นักเรียนทุกคนไม่ว่าจะได้รับรางวัลหรือไม่ สามารถละเว้นการเข้าร่วมกิจกรรมการออกลอตเตอรี่ครั้งถัดไปได้ทุกเมื่อ
5. ทำการออกลอตเตอรี่โดยใช้กติกาเดียวกันนี้อีก 4 ครั้ง

คำถามหลังทำกิจกรรม

1. มีนักเรียนคนใดบ้างที่ถูกรางวัลในการออกลอตเตอรี่แต่ละครั้ง มีขนมทั้งหมดกี่ชิ้นหลังจากสิ้นสุดกิจกรรม
(คำตอบที่เป็นไปได้ อาจมีเพียง 1-2 คน ผู้ที่ได้รับขนมมากที่สุดจะเป็นคนออกรางวัล)
2. มีนักเรียนคนใดบ้างไม่ถูกรางวัลเลย มีขนมทั้งหมดกี่ชิ้น
(คำตอบที่เป็นไปได้ เกือบทุกคน)
3. สอบถามเหตุผลของนักเรียนที่ไม่เข้าร่วมกิจกรรมการออกลอตเตอรี่และนักเรียนที่เข้าร่วมและหยุดการเล่นก่อนการจัดกิจกรรมสิ้นสุดลง
(คำตอบที่เป็นไปได้ กลัวความเสี่ยง ไม่เชื่อว่าจะชนะได้ ได้รางวัลแล้วจึงอยากหยุดเพราะเล่นต่อไปอาจเสียมากขึ้น)
4. อัตราความได้เปรียบของเจ้ามือ (House edge) ในการออกลอตเตอรี่แต่ละครั้ง เท่ากับเท่าไร (ร้อยละ 49)
5. การจ่ายเงินรางวัลอย่างยุติธรรมควรเป็นเท่าไรเพื่อไม่ให้เจ้ามือมีอัตราได้เปรียบ (100 ชิ้น สำหรับผู้ถูกลอตเตอรี่)

4.2 โครงสร้างบทเรียนที่ 2: ความน่าจะเป็นว่าด้วยโอกาสการชนะพนัน

ผลลัพธ์การเรียนรู้ (Learning outcomes)

1. นักเรียนมีความรู้ความเข้าใจพื้นฐานเกี่ยวกับกฎการนับและความน่าจะเป็น

2. นักเรียนสามารถคำนวณความน่าจะเป็นของการชนะพนัน โดยใช้ตัวอย่างการโยนเหรียญ ลูกเต๋า และการออกลอตเตอรี่
3. นักเรียนสามารถอธิบายความแตกต่างและความสัมพันธ์ระหว่างความน่าจะเป็นทางทฤษฎี (Theoretical probability) และความน่าจะเป็นจากการทดลอง (Experiental3 probability)
4. นักเรียนสามารถประยุกต์หลักความน่าจะเป็นเพื่อคำนวณอัตราความได้เปรียบของเจ้ามือ (House edge) โดยใช้ตัวอย่างการโยนเหรียญ ลูกเต๋า และการออกลอตเตอรี่
5. นักเรียนมีความรู้ความเข้าใจหลักทฤษฎีของนักพนัน (Gambler's ruin) ซึ่งเป็นหลักคณิตศาสตร์ที่อธิบายว่าเหตุใดนักพนันมีแนวโน้มที่จะเสียพนันให้กับเจ้ามือ

ระยะเวลา 90 นาที

สาระสำคัญของบทเรียนและระยะเวลาที่ใช้

2.1 ความน่าจะเป็น อัตราส่วนความเป็นไปได้ และความไร้แบบแผน	
เนื้อหา	10 นาที
กิจกรรมที่ 2-1 ความน่าจะเป็น	10 นาที
2.2 ตัวอย่างการคำนวณโอกาสชนะพนัน	
เนื้อหา	10 นาที
กิจกรรมที่ 2-2 การทายหัวก้อย	15 นาที
2.3 หลักความน่าจะเป็นในกาอธิบายความได้เปรียบของเจ้ามือพนัน	
เนื้อหา	10 นาที
กิจกรรมที่ 2-3 โอกาสการถูกรางวัลแจ็กพ็อต	10 นาที
2.4 หลักสถิติว่าด้วยทฤษฎีของนักพนัน (Gambler's ruin)	
เนื้อหา	10 นาที
กิจกรรมที่ 2-4 การทดลองหลัก Gambler's ruin	15 นาที

บทที่ 2

ความน่าจะเป็นว่าด้วยโอกาสการชนะพนัน

2.1 ความน่าจะเป็น (Probability) อัตราส่วนความเป็นไปได้ (Odds) และความไร้แบบแผน (Randomness)

หลักฐานทางวิชาการเกี่ยวกับปัญหาจากการพนันบ่งชี้ไปในทิศทางเดียวกันว่า ผู้ติดการพนันส่วนใหญ่ขาดความรู้ความเข้าใจเกี่ยวกับการคิดวิเคราะห์โอกาสการชนะพนันตามหลักความน่าจะเป็น และมีความเชื่อและทัศนคติที่ไม่ถูกต้องเกี่ยวกับการเล่นพนัน ความเสี่ยง การถือโชคกลาง จุดมุ่งหมายหลักของบทเรียนที่ 2 เป็นการนำหลักสถิติความน่าจะเป็นมาใช้อธิบายการเล่นพนันบางประเภทอย่างเป็นระบบ เช่น การโยนเหรียญ โยนลูกเต๋า หรือการออกลอตเตอรี่ เพื่อให้ให้นักเรียนสามารถวิเคราะห์แยกแยะได้ว่าการเล่นพนันนั้นมีโอกาสหรือความเสี่ยงมากน้อยแค่ไหนและตระหนักถึงความเสียหายจากการเล่นพนันหากไม่สามารถควบคุมตนเองได้

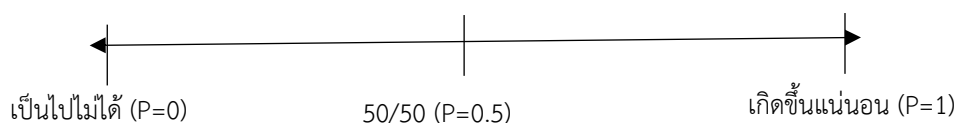
สำหรับประเด็นความเชื่อความเข้าใจผิดของนักพนันที่อาจนำไปสู่ปัญหาจากการพนัน (Problem gambling) จะนำเสนอในบทที่ 3 ต่อไป

คำสำคัญเกี่ยวกับความน่าจะเป็น

ความน่าจะเป็น (Probability) หมายถึง โอกาสที่เหตุการณ์ใดเหตุการณ์หนึ่งจะเกิดขึ้นประเมินเป็นตัวเลขแสดงระดับความเป็นไปได้ตั้งแต่ศูนย์ (ไม่มีโอกาสเกิดขึ้นเลย) ถึงหนึ่ง (เกิดขึ้นอย่างแน่นอน) หรืออาจอยู่ในรูปแบบร้อยละตั้งแต่ 0-100 หลักความน่าจะเป็นเป็นเครื่องมือในการคาดการณ์ว่าความถี่ในการเกิดขึ้นของเหตุการณ์มีมากน้อยเพียงใด แต่ไม่สามารถระบุว่าจะเกิดขึ้นเมื่อใด ตัวอย่างเช่น มีนักเรียนอยู่ 5 คนและเราต้องการแจกรางวัลเป็นถ้วยชมภาพยนตร์ 1 ใบโดยการสุ่มเลือกนักเรียน ความน่าจะเป็นที่นักเรียนแต่ละคนจะได้รับรางวัลเท่ากับ $1/5$ หรือร้อยละ 20

หลักความน่าจะเป็นอย่างง่ายสามารถอธิบายโดยใช้เส้นตรงแสดงระดับความเป็นไปได้ของเหตุการณ์ รูปที่ 2-1 แสดงเส้นความน่าจะเป็นที่เราสามารถใช้ประเมินโอกาสการเกิดขึ้นของเหตุการณ์ที่เราสนใจ โดยมีความน่าจะเป็นอ้างอิง 3 ค่า คือ 0 แทนเหตุการณ์นั้นเป็นไปไม่ได้ (Impossible) 0.5 แทนโอกาสการเกิดขึ้นและไม่เกิดขึ้นเท่ากัน (50/50) และ 1 แทนเหตุการณ์เกิดขึ้นอย่างแน่นอน (Certain) ความน่าจะเป็นของเหตุการณ์ที่เราสนใจสามารถอยู่บนตำแหน่งใดก็ได้ของเส้นตรง หากอยู่ระหว่าง 0 กับ 0.5 แสดงว่าความน่าจะเป็นของเหตุการณ์ค่อนข้างน้อยหรืออีกนัยหนึ่งคือ โอกาสที่เหตุการณ์จะเกิดขึ้นน้อยกว่าโอกาสที่จะไม่เกิด ในทำนองเดียวกัน หากค่าอยู่ระหว่าง 0.5 กับ 1 แสดงว่าความน่าจะเป็นของเหตุการณ์ค่อนข้างมากหรืออีกนัยหนึ่งคือ โอกาสที่เหตุการณ์จะเกิดขึ้นมากกว่าโอกาสที่จะไม่เกิด

รูปที่ 2-1 เส้นตรงแสดงความน่าจะเป็นของเหตุการณ์



กิจกรรมที่ 2-1 แบ่งนักเรียนเป็นกลุ่ม กลุ่มละ 5-6 คน ให้นักเรียนประเมินความน่าจะเป็นของแต่ละเหตุการณ์ต่อไป นี้ โดยระบุระดับความเป็นไปได้บนเส้นความน่าจะเป็น

1. พระอาทิตย์ขึ้นทางทิศตะวันออก
2. เบ็ดตกในน้ำเป็นทองคำ
3. ถูกลอตเตอรี่รางวัลที่ 1
4. ฝนตกติดต่อกันเป็นเวลา 3 วัน
5. เพื่อนร่วมชั้นเรียนจะเป็นนายกรัฐมนตรีในอนาคต
6. แท็กซี่ปฏิเสธการรับผู้โดยสาร
7. โยนลูกเต๋า 3 ครั้งและได้แต้มเท่าเดิมทุกครั้ง
8. โยนเหรียญ 1 ครั้งแล้วออกก้อย

9. ดัชนีตลาดหลักทรัพย์จะเพิ่มขึ้นร้อยละ 4 ภายในสิ้นเดือนนี้

10. ประเทศไทยประสบภัยธรรมชาติจากพายุทิมะ

สำหรับผู้สอน

ผู้สอนกระตุ้นให้ตัวแทนของแต่ละกลุ่มอภิปรายแลกเปลี่ยนในชั้นเรียนว่าทำไมถึงเลือกตำแหน่งบนเส้นความน่าจะเป็นสำหรับแต่ละเหตุการณ์แตกต่างกัน และเหตุการณ์ใดที่นักเรียนส่วนใหญ่เชื่อว่าจะมีความน่าจะเป็นเท่ากัน เป็นต้นว่า นักเรียนทุกกลุ่มคิดว่าเบ็ดออกไขเป็นทองคำเป็นเหตุการณ์ที่เป็นไปไม่ได้ ดังนั้น ความน่าจะเป็นเท่ากับศูนย์

สูตรการคำนวณความน่าจะเป็น (Calculating probability) ของเหตุการณ์ที่สนใจสามารถเขียนแสดงได้ ดังนี้

$$\text{ความน่าจะเป็น} = \frac{\text{จำนวนของผลลัพธ์ที่เราต้องการให้เกิดขึ้น}}{\text{จำนวนของผลลัพธ์ที่เป็นไปได้ทั้งหมด}}$$

ตัวอย่างเช่น เราต้องการคำนวณความน่าจะเป็นของการออกเลข 3 จากการโยนลูกเต๋า 1 ครั้ง แต่มี 3 เป็นผลลัพธ์ค่าเดียวที่เราสนใจ ในขณะที่จำนวนผลลัพธ์ที่เป็นไปได้ทั้งหมดมี 6 ค่า ดังนั้น ความน่าจะเป็นของการออกเลข 3 เท่ากับ $1/6$ ในทำนองเดียวกัน หากเราอยากทราบความน่าจะเป็นการออกเลขคู่ ผลลัพธ์ที่สนใจคือ 1, 3 และ 5 ซึ่งความน่าจะเป็นจะเท่ากับ $3/6$ การกำหนดความน่าจะเป็นอาศัยหลักคณิตศาสตร์ว่าแต่ละผลลัพธ์มีโอกาสเกิดขึ้นเรียกว่า **ความน่าจะเป็นทางทฤษฎี (Theoretical probability)** หลักความน่าจะเป็นช่วยให้เราทราบถึงโอกาสของการชนะพนันแต่ละประเภท นอกจากนั้น เจ้ามือพนันยังใช้ในการกำหนดการจ่ายเงินรางวัลที่เป็นประกันในการทำกำไรได้อย่างต่อเนื่อง ในขณะที่ผู้เล่นส่วนใหญ่จะเสียเงินมากกว่าหากเล่นพนันไปเรื่อย ๆ ซึ่งเรียกว่า **ความได้เปรียบของเจ้ามือพนัน (House edge)** ตามที่ได้อธิบายไว้ในบทที่ 1

ในโลกความเป็นจริง เหตุการณ์บางอย่างไม่สามารถแจกแจงผลลัพธ์ที่เป็นไปได้เหมือนกับตัวอย่างที่เราศึกษากัน เช่น การโยนเหรียญหรือลูกเต๋า การกำหนดความน่าจะเป็นจึงต้องใช้หลักความถี่สัมพัทธ์ (Relative frequency) ระหว่างจำนวนครั้งของผลลัพธ์ที่เราสนใจกับจำนวนครั้งที่ทำการทดสอบ (Trials) เมื่อจำนวนครั้งของการทดสอบเพิ่มขึ้นเรื่อยๆ เราสามารถกำหนดความน่าจะเป็นของเหตุการณ์ได้จากสูตรนี้

$$\text{ความน่าจะเป็น} = \frac{\text{จำนวนของผลลัพธ์ที่เราต้องการให้เกิดขึ้น}}{\text{จำนวนครั้งที่ทำการทดสอบ}}$$

การกำหนดความน่าจะเป็นโดยการทดสอบซ้ำไปเรื่อยๆ เพื่อตรวจสอบการเกิดขึ้นของเหตุการณ์ที่เราสนใจ เรียกว่า **ความน่าจะเป็นจากการทดลอง (Experimental probability)** ตัวอย่างเช่น เราต้องการหาความน่าจะเป็นของการยิงลูกโทษเข้าประตูของนักกีฬาฟุตบอลคนหนึ่ง เราอาจประเมินจากสถิติการยิงลูกโทษที่การเก็บข้อมูลมาพอสมควร เช่น 1000 ครั้ง และมี 500 ครั้งที่ยิงเข้าประตู แสดงว่าความน่าจะเป็นของการยิงลูกโทษเท่ากับ 0.5 ($500/1000$)

ความแตกต่างระหว่างความน่าจะเป็นทางทฤษฎีและความน่าจะเป็นจากการทดลอง พิจารณาการโยนเหรียญว่าออกหัวหรือก้อย ความน่าจะเป็นทางทฤษฎีของการออกหัวเท่ากับ $1/2$ โดยไม่ต้องทำการโยนเหรียญจริงๆ อย่างไรก็ตาม หากเราทำการทดลองโดยการโยนเหรียญ 10 ครั้งและเก็บสถิติว่าออกหัวและก้อยอย่างละกี่ครั้ง เช่น ออกหัว 4 ครั้ง และก้อย 6 ครั้ง ในกรณีนี้ความน่าจะเป็นจากการทดลองของการออกหัวเท่ากับ $4/10$ ต่างจากความน่าจะเป็นทางทฤษฎี ทฤษฎีความน่าจะเป็นเรื่องกฎว่าด้วยจำนวนมาก (Law of large

numbers) อธิบายว่า เมื่อจำนวนครั้งในการทดลองเพิ่มมากขึ้น ความน่าจะเป็นจากการทดลองจะเข้าใกล้ความน่าจะเป็นทางทฤษฎี

อัตราส่วนความเป็นไปได้ (Odds) หมายถึง อัตราส่วนของความน่าจะเป็นของเหตุการณ์เราต้องการให้เกิดขึ้นกับความน่าจะเป็นที่เหตุการณ์นั้นจะไม่เกิดขึ้น เช่น เราต้องการให้ลูกเต๋าออกเลข 3 ในที่นี้ ความน่าจะเป็นของเหตุการณ์ที่เราต้องการให้เกิดคือ $1/6$ ในขณะที่ความน่าจะเป็นที่ไม่ใช่เลข 3 เท่ากับ $5/6$ ดังนั้นอัตราส่วนความเป็นไปได้ของการทอยเลขได้ถูกต้องกับการทอยเลขผิดเท่ากับ $1/5$ หรือ 1 ต่อ 5 ในวงการพนันอัตราส่วนความเป็นไปได้แสดงถึงโอกาสการชนะพนันเปรียบเทียบกับโอกาสการเสียพนัน

ความไม่มีแบบแผน (Randomness) หมายถึง การเกิดขึ้นของบางสิ่งบางอย่างสืบเนื่องมาจากการเตาะสุ่มหรือโดยบังเอิญ ไม่มีรูปแบบที่เราสามารถคาดการณ์ได้อย่างการออกรางวัลลอตเตอรี่ การโยนลูกเต๋า การหมุนวงล้อรูเล็ตต์ แต่ผลลัพธ์ที่เป็นไปได้มีโอกาสเกิดขึ้นเท่าๆ กันอย่างเตาะสุ่ม ข้อมูลจากหน่วยงานช่วยเหลือผู้ติดการพนันในต่างประเทศพบว่า พวกเขามีความเชื่อว่ามีความเป็นไปได้ที่จะพัฒนารูปแบบหรือการสร้างกลยุทธ์สำหรับการเล่นพนันเพื่อเพิ่มโอกาสการชนะ

ความเป็นอิสระของเหตุการณ์ (Independence of events) หมายถึง ความน่าจะเป็นของผลลัพธ์ที่เราสนใจอาจเป็นโอกาสการชนะพนันจะเท่าเดิม โดยไม่มีความสัมพันธ์กับผลลัพธ์ที่เคยเกิดขึ้น ยกตัวอย่างการโยนเหรียญ 10 ครั้ง และออกหัวทุกครั้ง ความน่าจะเป็นของการออกก้อยจากการโยนครั้งที่ 11 จะไม่เพิ่มขึ้นยิ่งเท่าเดิมคือ $1/2$ หลักฐานทางวิชาการ พบว่า คนที่ติดการพนันส่วนใหญ่เชื่อว่าผลการออกรางวัลของการพนันในอดีตมีอิทธิพลต่อการชนะพนันในการเล่นครั้งต่อไป เมื่อเล่นพนันมาระยะหนึ่งแล้วยังไม่ชนะพนัน พวกเขาจะคิดว่าโอกาสในการชนะพนันใกล้เข้ามาแล้ว พวกเขาจึงมีแนวโน้มจะเสียเงินมากขึ้นจากการเล่นต่อไปเรื่อย ๆ ดังนั้น หากสองเหตุการณ์มีความเป็นอิสระต่อกัน ความน่าจะเป็นที่เหตุการณ์ที่ 1 และ 2 จะเกิดขึ้นจะเท่ากับผลคูณของความน่าจะเป็นของแต่ละเหตุการณ์ เรียกว่าความน่าจะเป็นรวม (Combined probability) ตัวอย่างการโยนเหรียญ 2 ครั้ง ความน่าจะเป็นที่จะออกหัวทั้งสองครั้งเท่ากับ $1/4$ เกิดจากผลคูณของความน่าจะเป็นที่จะออกหัวครั้งแรก ($1/2$) และความน่าจะเป็นที่จะออกหัวครั้งที่สอง ($1/2$) ความน่าจะเป็นการออกหัวจากการโยนครั้งที่สองยังเท่าเดิมไม่ว่าผลการโยนครั้งแรกออกหัวหรือก้อย

2.2 ตัวอย่างการคำนวณโอกาสการชนะพนัน

จงหาความน่าจะเป็นของเหตุการณ์ต่อไปนี้

1. โยนเหรียญ 4 ครั้ง และออกก้อยทุกครั้ง

คำตอบ ความน่าจะเป็นในการออกก้อยแต่ละครั้งเท่ากับ $1/2$ ดังนั้น ความน่าจะเป็นที่ออกก้อย 4 ครั้งเท่ากับ $1/2 \times 1/2 \times 1/2 \times 1/2 = 1/16$

2. โยนลูกเต๋า 3 ครั้งและออกเลขที่เหมือนกัน

คำตอบ สมมติว่าเราสนใจเลข 1 ความน่าจะเป็นในการออกแต้มหนึ่งทั้งสามครั้งเท่ากับ $1/6 \times 1/6 \times 1/6 = 1/216$ แต่เลขที่เหมือนกันเป็นไปได้ 6 ค่า คือ 1, 2, 3, 4, 5 และ 6 ดังนั้น ความน่าจะเป็นรวมเท่ากับ $6 \times 1/216 = 6/216$

3. การถูกรางวัลเลขท้าย 2 ตัว จากการซื้อลอตเตอรี่เพียง 1 ใบ (กำหนดให้ลอตเตอรี่มีตัวเลข 6 หลัก)

คำตอบ ลอตเตอรี่มีตัวเลข 6 หลัก แต่ละหลักเป็นไปได้ 10 ค่า คือ 0, 1, 2, ..., 9 จำนวนผลลัพธ์ที่เป็นไปได้ทั้งหมดเท่ากับ $10 \times 10 \times 10 \times 10 \times 10 \times 10 = 1,000,000$ แต่เราสนใจเฉพาะเลข 2 หลัก สุดท้ายดังนั้น ตัวเลข 4 ตัวแรกจะเป็นอะไรก็ได้ แต่เลขหลักที่ 5 และ 6 ต้องเป็นตัวเลขที่ตรง

กับผลการออกรางวัล จำนวนผลลัพธ์ที่เราต้องการให้เกิดขึ้นเท่ากับ $10 \times 10 \times 10 \times 10 \times 1 \times 1 = 10,000$ ดังนั้น ความน่าจะเป็นในการถูกรางวัลเลขท้าย 2 ตัวเท่ากับ $\frac{10,000}{1,000,000} = 1/100$

4. โยนลูกเต๋า 1 ครั้งและได้เลข 4 หรือ 5
คำตอบ จำนวนผลลัพธ์ที่เราสนใจคือ 2 จากผลลัพธ์ที่เป็นไปได้ทั้งหมด 6 ความน่าจะเป็นเท่ากับ $2/6$
5. การถูกลอตเตอรี่รางวัลที่ 1 ซึ่งมีตัวเลข 6 หลัก จากการซื้อลอตเตอรี่เพียง 2 ใบ
คำตอบ ความน่าจะเป็นของการถูกรางวัลที่ 1 ของการซื้อแต่ละใบเท่ากับ $1/1,000,000$ เมื่อซื้อ 2 ใบความน่าจะเป็นจะเท่ากับ $2/1,000,000$

กิจกรรมที่ 2-2 การทายหัวก้อย

จุดมุ่งหมายของกิจกรรมนี้คือการอธิบายความน่าจะเป็นทางทฤษฎีและความน่าจะเป็นจากการทดลองโดยใช้ตัวอย่างใกล้ตัวอย่างการโยนเหรียญ สารสำคัญ คือ เมื่อจำนวนครั้งการโยนเหรียญเพิ่มมากขึ้นเรื่อยๆ ความน่าจะเป็นที่ปรากฏจะมีแนวโน้มเท่ากับความน่าจะเป็นทางทฤษฎี ขั้นตอนการทำกิจกรรม ดังนี้

1. ให้นักเรียนจับกลุ่ม กลุ่มละ 2-3 คน เพื่อบันทึกสถิติการออกหัวและก้อยจากการโยนเหรียญ 20 ครั้งและหาค่าความน่าจะเป็นจากการทดลองของการออกหัว
2. ให้ตัวแทนแต่ละกลุ่ม รายงานผลการทดลองของกลุ่มตนเอง
3. หลังจากนั้น ผู้สอนรวบรวมสถิติการออกหัวจากการทดลองทั้งหมดและหาค่าความน่าจะเป็น
4. ผู้สอนอธิบายประเด็นหลักคือ เมื่อจำนวนการทดลองเพิ่มขึ้น ความน่าจะเป็นที่ได้จากการทดลองจะใกล้เคียงหรือเท่ากับความน่าจะเป็นทางทฤษฎีคือ $1/2$

2.3 หลักความน่าจะเป็นในการอธิบายอัตราการค้าเปรียบของเจ้ามือพนัน

อย่างที่เรทราบกันดีว่าการพนันเป็นธุรกิจอย่างหนึ่งที่เจ้ามือหรือผู้ให้บริการต้องการแสวงหากำไร ผลกำไรหลักมาจากการกำหนดความได้เปรียบของเจ้ามือสำหรับการเล่นพนันแต่ละประเภท รายได้ของผู้ให้บริการการเล่นพนันมาจาก 2 ช่องทางหลัก คือ

1. จำนวนเงินเดิมพันหรือยอดขาย หากจำนวนนักพนันเพิ่มขึ้นหรือมีการใช้จ่ายเงินกับการเล่นพนันมากขึ้นย่อมหมายถึงผู้ให้บริการมีแนวโน้มที่จะได้กำไรมากขึ้น เช่น สมมติผลกำไรเฉลี่ยของการเล่นพนันทุกประเภทเท่ากับร้อยละ 10 หากวงเงินหมุนเวียนในแต่ละวันคือ 10 ล้านบาท ผู้ให้บริการจะมีกำไรเบื้องต้นวันละ 1 ล้านบาท แต่ถ้าจำนวนเงินหมุนเวียนเพิ่มเป็น 20 ล้านบาท ผลกำไรจะเพิ่มเป็น 2 ล้านบาท การพนันบางประเภท ผู้ให้บริการได้รับส่วนแบ่งรายได้จากวงเงินพนัน เช่น การพนันม้า การพนันผลการแข่งขันกีฬา
2. ผู้ให้บริการกำหนดความได้เปรียบของเจ้ามือพนันสำหรับการให้บริการพนันทุกประเภทโดยอาศัยหลักความน่าจะเป็น เช่น ในทางทฤษฎี สัดส่วนความเป็นไปได้ของการถูกและไม่ถูกหวยเลขท้าย 2 ตัว คือ 1 ต่อ 99 หรือโอกาสในการเสียพนันคือ 99 ต่อ 1 แสดงว่า โดยเฉลี่ยเมื่อเสียพนัน 99 ครั้งก่อนถึงจะถูกรางวัล 1 ครั้ง เรียกว่า **อัตราส่วนความเป็นไปได้ที่แท้จริง (True odds)** ดังนั้น การจ่ายเงินรางวัลที่ยุติธรรมควรเป็น 100 บาทสำหรับผู้ชนะพนัน แต่โดยมากการจ่ายเงินรางวัลค่อนข้างต่ำ สมมติว่าเท่ากับ 60 บาท **อัตราส่วนการจ่ายเงินรางวัล (Payoff odds)** คือ 59: 1 ความแตกต่างนี้แสดงถึงความได้เปรียบของเจ้ามือพนัน

ตัวอย่างการหาอัตราการใช้เปรียบของเจ้ามือจากการพนันประเภทต่าง ๆ

ตัวอย่างที่ 1 ซื้องวย 2 ตัว 1 บาท หากชนะพนันเจ้ามือจ่ายให้ 60 บาท

จากหลักความน่าจะเป็น โอกาสการถูกหวยเท่ากับ $1/100$ หลักคิดคือ ให้เราวางเงินเดิมพันทุก ๆ ผลลัพธ์ที่เป็นไปได้ของการเล่นพนันนั้น ตัวอย่างนี้คือการซื้อทุกตัวเลขที่เป็นไปได้ ตั้งแต่ 00, 01, ..., 99 รวม 100 ตัวเลข เลขละ 1 บาท จะใช้เงิน 100 บาท ซึ่งจะมีอยู่ตัวเลขหนึ่งที่ถูกรางวัลแน่นอน และเราจะได้รับเงินจากเจ้ามือ 60 บาท ดังนั้น การออกรางวัลแต่ละครั้ง เจ้ามือจะได้กำไรเฉลี่ย 40 บาทสำหรับเงินพนันทุก ๆ 100 บาท แสดงว่า อัตราการใช้เปรียบของเจ้ามือจากการเล่นพนันนี้เท่ากับ $40/100 \times 100 = 40\%$ ตัวเลขนี้แสดงถึงความสามารถในการทำกำไรเฉลี่ยในระยะยาวของการเล่นแต่ละรอบโดยอาศัยกฎว่าด้วยจำนวนมาก (Law of large number) อย่างไรก็ดี เมื่อพิจารณาการเล่นพนันแต่ละครั้ง เจ้ามืออาจทำกำไรได้มากกว่าหรือน้อยกว่าร้อยละ 40 หรืออาจขาดทุนได้

ตัวอย่างที่ 2 การทายเลขที่ออกจากการโยนลูกเต๋า 1 ครั้ง เสียเงิน 1 บาท หากทายถูกเจ้ามือจ่ายให้ 5 บาท

โอกาสการทายเลขได้ถูกต้องจากการโยนลูกเต๋าทะเท่ากับ $1/6$ เมื่อเราวางเงินเดิมพันกับทุกค่าที่เป็นไปได้ 1, 2, 3, 4, 5 และ 6 จะใช้เงิน 6 บาท และผลการโยนลูกเต๋าจะต้องเป็นเลขใดเลขหนึ่ง เราจะได้เงินจากเจ้ามือ 5 บาท และเจ้ามือได้กำไร 1 บาท ดังนั้น การเล่นพนันลูกเต๋าแต่ละครั้ง เจ้ามือมีอัตราการใช้เปรียบ $1/6 \times 100 = 16.67\%$

ตัวอย่างที่ 3 เกมรูเล็ตต์แบบหนึ่งมีทั้งหมด 38 ลูก มีหมายเลข 0 จำนวน 2 ลูก ที่เหลือมีหมายเลข 1-36 ในจำนวนนี้เป็นลูกสีแดงและสีดำอย่างละเท่ากันคือ 18 ลูก และเราต้องวางเดิมพัน 1 บาทเพื่อทายว่าจะออกลูกสีแดงหรือดำ หากทายถูกเราไม่ต้องเสียเงินเดิมพันและเจ้ามือจะจ่ายให้ 1 บาท

โอกาสในการออกลูกสีดำและแดงเท่ากับคือ $18/38$ และออกหมายเลขศูนย์เท่ากับ $2/38$ หากเราวางเดิมพันสีแดง 1 บาท มีความน่าจะเป็นที่จะทายถูกคือ $18/38$ และได้เงิน 1 บาท แต่จะไม่ได้ผลตอบแทนเลยหากเป็นสีดำหรือออกหมายเลขศูนย์ด้วยความน่าจะเป็น ผลตอบแทนเฉลี่ยของนักพนันเท่ากับ $\frac{18}{38}(1) + \frac{20}{38}(-1) = -\frac{2}{38} = -0.0526$ ในระยะยาว นักพนันจะเสียพนัน 5.26 บาททุกเงินพนัน 100 บาทหรืออีกนัยหนึ่ง กำไรเฉลี่ยของเจ้ามือจะเท่ากับ 5.26%

ตัวอย่างที่ 4 เกมรูเล็ตต์มี 37 ลูก ระบุหมายเลข 0 ถึง 36 หากต้องการเสี่ยงทายหมายเลขต้องเสียเงิน 1 บาท ถ้าชนะ เจ้ามือจะจ่ายเงิน 36 บาทหากทายได้ถูกต้อง

โอกาสการชนะพนันเท่ากับ $1/37$ หากเราวางเงิน 1 บาทกับทุกหมายเลขที่เป็นไปได้ทั้งหมดจะใช้เงิน 37 บาท ซึ่งเมื่อผลรางวัลออกจะมีหมายเลขหนึ่งถูกรางวัล จะได้เงิน 36 บาท ดังนั้น อัตราการใช้เปรียบของเจ้ามือเท่ากับ $1/37 \times 100 = 2.7\%$

ตัวอย่างที่ 5 เกม Chuck-a-luck เป็นการโยนลูกเต๋า 3 ลูกพร้อมกัน ให้เราทายตัวเลข 1, 2, 3, 4, 5 และ 6 หากทายมีลูกเต๋าย่างน้อย 1 ลูกออกตรงกับตัวเลขที่ทายผู้เล่นไม่ต้องเสียเงิน ถ้ามีลูกเต๋าย่างน้อย 2 ลูกออกตรงกับหมายเลขที่ได้จะได้เงิน 1 บาท แต่ถ้าออกเลขนั้น 2 ลูกจะได้ 2 บาท และถ้าออก 3 ลูกจะได้ 3 บาท สำหรับการวางเดิมพัน 1 บาท หากหมายเลขที่ทายไม่ตรงกับลูกเต๋าดิเลยผู้เล่นจะเสียเงินที่วางเดิมพัน

เริ่มจากการหาค่าเฉลี่ยของการเสียเงินจากการพนัน โดยแบ่งพิจารณา 4 กรณี คือ

กรณีที่ 1 หมายเลขที่ทายไว้ไม่ตรงกับลูกเต๋าทั้ง 3 ครั้งเลย ความน่าจะเป็นรวมเท่ากับผลคูณของความน่าจะเป็นที่จะทายไม่ถูกต้องจากการโยนลูกเต๋าดังกล่าว $\frac{5}{6} \times \frac{5}{6} \times \frac{5}{6} = \frac{125}{216}$ และเราจะเสียเงินเดิมพัน 1 บาท

กรณีที่ 2 หมายเลขที่ทายตรงกับแต้มของลูกเต๋าดังกล่าว เป็นไปได้ 3 วิธีจากลูกเต๋าดังกล่าว (ลูกที่ 1 s หรือ 2 หรือ 3) ความน่าจะเป็นรวมหาได้จาก $3 \times \frac{1}{6} \times \frac{5}{6} \times \frac{5}{6} = \frac{75}{216}$ และเราจะได้เงินจากเจ้ามือ 1 บาท

กรณีที่ 3 หมายเลขที่ทายตรงกับแต้มของลูกเต๋าดังกล่าว เป็นไปได้ 3 วิธีจากลูกเต๋าดังกล่าว (ลูกที่ 1 กับ 2, ลูกที่ 1 กับ 3 และลูกที่ 2 กับ 3) ความน่าจะเป็นรวมหาได้จาก $3 \times \frac{1}{6} \times \frac{1}{6} \times \frac{5}{6} = \frac{15}{216}$ และเราจะได้เงินจากเจ้ามือ 2 บาท

กรณีที่ 4 หมายเลขที่ทายตรงกับแต้มของลูกเต๋าดังกล่าว เป็นไปได้ 1 วิธีจากลูกเต๋าดังกล่าว ความน่าจะเป็นรวมหาได้จาก $\frac{1}{6} \times \frac{1}{6} \times \frac{1}{6} = \frac{1}{216}$ และเราจะได้เงินจากเจ้ามือ 3 บาท

$$\begin{aligned} \text{ค่าเฉลี่ยของการเสียพนัน} &= \frac{125}{216} \times (-1) + \frac{75}{216} (1) + \frac{15}{216} (2) + \frac{1}{216} (3) \\ &= \frac{-17}{216} = -0.079 \end{aligned}$$

แสดงว่า ทุกเงินเดิมพัน 1 บาท ผู้เล่นจะขาดทุนเฉลี่ย 0.079 บาท หรือเจ้ามือมีอัตราความได้เปรียบ 7.9%

กล่าวโดยสรุป การพนันทุกประเภทจะกำหนดการจ่ายเงินรางวัลให้เจ้ามือสามารถทำกำไรในระยะยาวได้จากการให้บริการเล่นพนัน และมีรายรับเพียงพอสำหรับค่าใช้จ่ายการดำเนินงานอื่น เช่น พนักงาน ค่าสาธารณูปโภค ภาษีและค่าธรรมเนียม เนื้อหาส่วนนี้ประยุกต์ใช้หลักความน่าจะเป็นในการตรวจสอบอัตราความได้เปรียบของเจ้ามือของการเล่นพนันแบบต่างๆ อัตราความได้เปรียบของเจ้ามือมีความแตกต่างกันตามประเภทการพนันโดยมีค่าระหว่าง 1% จนถึง 60% แสดงว่า ในระยะยาว นักพนันไม่สามารถสร้างผลตอบแทนจากการเล่นพนันได้เลย ทั้งนี้ ไม่ได้หมายความว่าผู้ให้บริการการเล่นพนันไม่ซื่อสัตย์หรือมีอิทธิพลกำหนดผลการพนัน

กิจกรรมที่ 2-3 โอกาสการถูกรางวัลแจ็กพ็อตจากลอตเตอรี่

การออกลอตเตอรี่ในต่างประเทศมีกระบวนการที่คล้ายกัน อาทิ Powerball และ Mega Millions ของสหรัฐอเมริกา Lotto 6/49 ของแคนาดา ผู้ชนะรางวัลแจ็กพ็อตจะต้องเลือกตัวเลข 6 ตัวให้ตรงกับหมายเลขการออกรางวัล สมมติว่าหมายเลขมีทั้งหมด 48 ตัว ตั้งแต่ 1-48 โอกาสการเลือกหมายเลขทั้ง 6 ตัวได้อย่างถูกต้อง (โดยสามารถสลับลำดับกันได้) เท่ากับ 1 ใน 12,271,512 เหมือนกับการเลือกตัวเลขที่ถูกต้อง 1 ตัวจากทั้งหมด 12.3 ล้านตัวเลข

ผู้สอนจัดกิจกรรมการออกลอตเตอรี่โดยให้นักเรียนเลือก 6 หมายเลขที่แตกต่างกันจากตัวเลข 1-48 โดยเขียนใส่กระดาษ ให้นักเรียนทุกคนยื่นขึ้น เมื่อออกรางวัลตัวเลขแรกให้นักเรียนที่ไม่ได้เลือกตัวเลขนี้นั่งลง (ไม่ถูกรางวัล) ทำไปเรื่อยๆ จนกระทั่งออกหมายเลขทั้ง 6 ตัวครบ มีความเป็นไปได้สูงว่า ไม่มีนักเรียนคนใดสามารถเลือกเลขทั้ง 6 ตัวได้อย่างถูกต้อง นักเรียนส่วนหนึ่งอาจเลือกถูกเพียง 2-3 ตัวเท่านั้น จัดการออกลอตเตอรี่ในลักษณะเดียวกันนี้อีก 4 ครั้ง และตรวจสอบจำนวนตัวเลขที่นักเรียนเลือกได้ถูกต้องสำหรับการออกลอตเตอรี่แต่ละครั้ง

ผู้สอนแสดงวิธีการหาความน่าจะเป็นของการชนะรางวัลแจ็กพ็อต เริ่มจากความน่าจะเป็นในการเลือกเลข 6 ตัว จาก 48 ตัวได้ถูกต้อง ความน่าจะเป็นรวม (Combined probability) เท่ากับ

$\frac{1}{48} \times \frac{1}{47} \times \frac{1}{46} \times \frac{1}{45} \times \frac{1}{44} \times \frac{1}{43} = \frac{1}{8,835,488,640}$ หลักคิดคือโอกาสการเลือกตัวเลขแรกได้ถูกต้องเท่ากับ $1/48$ หลังจากนั้น จะเลือกหมายเลขที่ยังไม่ถูกเลือกอีก 47 โอกาสการเลือกตัวเลขตัวที่สองได้ถูกต้องเท่ากับ $1/47$ จนถึงตัวเลขที่ 6 โอกาสการเลือกตัวเลขได้ถูกต้องเท่ากับ $1/43$ เนื่องจากการถูกรางวัลแจ็คพ็อตไม่สนใจลำดับของตัวเลข จำนวนวิธีที่เลขทั้งหกตัวจะสลับกันเองมีทั้งหมด 720 วิธี ($6 \times 5 \times 4 \times 3 \times 2 \times 1$) ดังนั้นความน่าจะเป็นของการถูกรางวัลแจ็คพ็อตเท่ากับ $\frac{720}{8,835,488,640}$ หรือประมาณ 1 ใน 12,300,000

หลังจากนั้น ผู้สอนแสดงตารางที่ 2-1 ที่แสดงสถิติความน่าจะเป็นของเหตุการณ์ต่าง ๆ ในชีวิตประจำวัน และสรุปประเด็นสำคัญว่า โอกาสการเกิดขึ้นของเหตุการณ์ในตารางที่ 2-1 ค่อนข้างต่ำ แต่ก็ยังสูงกว่าโอกาสการถูกรางวัลแจ็คพ็อตจากลอตเตอรี่หลายเท่าตัว การเล่นเกมพนันทุกประเภทมีลักษณะเดียวกันคือโอกาสชนะและการจ่ายรางวัลเป็นประโยชน์ต่อเจ้ามือพนันมากกว่าผู้เล่น

ตารางที่ 2-1 ความน่าจะเป็นของการบาดเจ็บและเสียชีวิตจากเหตุการณ์ต่าง ๆ

เหตุการณ์	ความน่าจะเป็น
การเสียชีวิตจากอุบัติเหตุทางรถยนต์*	1 ใน 5,300
การเสียชีวิตจากการจมน้ำ*	1 ใน 20,000
การเสียชีวิตจากอุบัติเหตุเมื่อใช้จักรยาน*	1 ใน 75,000
การเสียชีวิตในต่างประเทศจากการก่อการร้าย*	1 ใน 1,600,000
การเสียชีวิตจากฟ้าผ่า*	1 ใน 2,000,000
การเสียชีวิตจากการถูกผึ้งต่อย**	1 ใน 6,000,000
การบาดเจ็บจากการโกนหนวด**	1 ใน 6,585
การออกเดทกับซูเปอร์โมเดล**	1 ใน 88,000
การเคยถูกฟ้าผ่า**	1 ใน 576,000
การบาดเจ็บจากการเล่นพลุ**	1 ใน 19,556

หมายเหตุ: * มาจากชุดการเรียนรู้ Facing the Odds: The Mathematics of gambling and other risks ของประเทศสหรัฐอเมริกา และ ** มาจากชุดการเรียนรู้ What's the REAL DEAL? ของประเทศออสเตรเลีย

2.4 หายนะของนักพนัน (Gambler's Ruin): การอธิบายโดยหลักการทางสถิติ

หลักหายนะของนักพนันสามารถอธิบายโดยใช้หลักสถิติและความน่าจะเป็นว่าเพราะเหตุใด นักพนันมีแนวโน้มที่จะเสียเงินให้กับเจ้ามือจนหมดตัวหากไม่สามารถควบคุมตนเองได้ กล่าวคือ แม้แต่เกมพนันที่มีการจ่ายเงินรางวัลอย่างยุติธรรม ความน่าจะเป็นในการเสียเงินจนหมดตัวของนักพนันหรือเจ้ามือมีความสัมพันธ์ตรงข้ามกับจำนวนเงินที่มีตอนเริ่มเล่นพนัน โดยมาก นักพนันส่วนใหญ่จะมีเงินน้อยกว่าเจ้ามือ ดังนั้น ความน่าจะเป็นในการหมดตัวของนักพนันจะสูงกว่าการที่เจ้ามือจะหมดตัว พิจารณาการเล่นเกมยุติธรรมอย่างการโยนหัวก้อย หากนักพนันทายถูกจะได้เงินจากเจ้ามือ 1 บาท ถ้าไม่ถูกต้องจะเสียเงิน 1 บาท ความน่าจะเป็นการทายถูกเท่ากับ $1/2$ ในเกมนี้อัตราความได้เปรียบของเจ้ามือ (House edge) เท่ากับ 0 สมมตินักพนันมีเงิน c_1 บาท และเจ้ามือมีเงิน c_2 บาท โดยที่ $c_1 < c_2$ หากมีการเล่นพนันแบบนี้ไปเรื่อย ๆ จนกระทั่งมีฝ่ายใดฝ่ายหนึ่งหมดตัวก่อน เกมพนันจึงสิ้นสุดลง ดังนั้น สูตรความน่าจะเป็นที่แต่ละฝ่ายจะหมดตัว เป็นดังนี้

$$\begin{aligned} \text{ความน่าจะเป็นที่นักพนันจะหมดตัว} &= \frac{c_2}{c_1+c_2} \\ \text{ความน่าจะเป็นที่เจ้ามือจะหมดตัว} &= \frac{c_1}{c_1+c_2} \end{aligned}$$

เห็นได้ว่า หากเจ้ามือมีเงินมากกว่านักพนันมากๆ $c_2 \gg c_1$ โอกาสที่นักพนันจะหมดตัวจะมีมากขึ้น

พิสูจน์ สมมติว่ามีผู้เล่นคนที่ 1 และ 2 มีเงินเริ่มต้นเท่ากับ c_1 บาท และ c_2 บาท เกมพนันมีความน่าจะเป็นในการชนะและแพ้เท่ากันคือ $1/2$ การเล่นเกมจะจบลงเมื่อ สำหรับผู้เล่นคนที่ 1 เกมจะสิ้นสุดก็ต่อเมื่อมีเงิน $m = c_1 + c_2$ บาท หรือ 0 บาท กำหนดให้ $\pi(x)$ แทนความน่าจะเป็นของการแพ้พนันเมื่อเงินเริ่มต้นเท่ากับ x บาท ดังนั้นสองเงื่อนไขต่อไปนี้เป็นจริง

$$\pi(x) = \frac{1}{2} [\pi(x+1) + \pi(x-1)] \quad (1)$$

และ $\pi(0) = 1, \pi(m) = 0 \quad (2)$

จากสมการที่ (1) แสดงว่า $\pi(x)$ มีความสัมพันธ์แบบเส้นตรงกับ x สมมติว่าเป็น $ax + b$ เมื่อแทนค่า $x = 0$ จะได้ว่า $b = 1$ หลังจากนั้นแทนค่า $x = m$ จะได้ว่า $a = -1/m$ แสดงว่าความสัมพันธ์เชิงเส้นดังกล่าวคือ

$$\pi(x) = 1 - \frac{x}{m}$$

หากเงินเริ่มต้นเท่ากับ c_1 บาท ความน่าจะเป็นในการเสียพนันจนหมดตัวของผู้เล่นคนที่ 1 เท่ากับ

$$\pi(c_1) = 1 - \frac{c_1}{c_1+c_2} = \frac{c_2}{c_1+c_2}$$

ในทำนองเดียวกัน ความน่าจะเป็นในการเสียพนันจนหมดตัวของผู้เล่นคนที่ 2 เท่ากับ

$$\pi(c_2) = \frac{c_1}{c_1+c_2}$$

ถ้าผู้เล่นคนที่ 2 คือเจ้ามือพนันและมีเงินมากกว่านักพนันอย่างมหาศาล ($c_2 \rightarrow \infty$) ความน่าจะเป็นที่ผู้เล่นคนที่ 1 (นักพนัน) จะเสียพนันจนหมดตัวจะเข้าใกล้หนึ่ง หลักการนี้เรียกว่า **หายนะของนักพนัน**

กิจกรรมที่ 2-4 การทดลองหลักหายนะนักพนันจากเกมโยนเหรียญ

1. ให้นักเรียนจับคู่กัน ผู้สอนหาสิ่งของแทนเหรียญ และแจกให้แต่ละกลุ่ม กลุ่มละ 15 เหรียญ คนที่ 1 ให้เป็นเจ้ามือได้ของ 10 เหรียญ คนที่ 2 เป็นผู้เล่นได้ 5 เหรียญ และเล่นทายหัวก้อย หากทายถูกจะได้ 1 เหรียญ ทายผิดเสีย 1 เหรียญ เล่นไปเรื่อยๆ จนกว่าผู้เล่นอีกคนจะหมดเงิน
2. ผู้สอนสรุปผลการเล่น ว่าแต่ละกลุ่ม คนที่เป็นเจ้ามือหรือผู้เล่นเป็นฝ่ายชนะ ผลการทดลองในชั้นเรียนสอดคล้องกับการคาดการณ์ของหลักหายนะนักพนันหรือไม่ อภิปรายกลุ่ม
3. ผู้สอนสรุปประเด็นสำคัญของกิจกรรมว่า ในวงการพนันเจ้ามือจะมีเงินทุนมหาศาลเมื่อเทียบกับเงินของผู้เล่นแต่ละคน แม้แต่เกมที่มีการจ่ายเงินอย่างยุติธรรมแต่ผู้เล่นมีเงินน้อยกว่า โอกาสในการเสียพนันจนหมดตัวจึงเป็นไปได้มาก อย่างไรก็ตาม ทุกประเภทการพนันกำหนดอัตราการจ่ายเงินรางวัลต่ำกว่าโอกาสที่เป็นไปได้จริงเพื่อเป็นหลักประกันว่าธุรกิจพนันสามารถทำกำไรได้เสมอในระยะยาว ดังนั้น การเล่นเกมพนันไปเรื่อยๆ โดยคาดหวังในรางวัลหรือการถอนทุนจะทำให้ผู้

เล่นเสียเงินมากขึ้นและอาจนำไปสู่ปัญหาจากการเล่นพนัน (Problem gambling) ที่ส่งผลกระทบต่อผู้เล่น ความสัมพันธ์ และการทำงาน โดยเฉพาะปัญหาทางการเงิน

4.3 โครงสร้างบทเรียนที่ 3: เหตุผลวิบัติของนักพนัน

ผลลัพธ์การเรียนรู้ (Learning outcomes)

1. นักเรียนมีความรู้ความเข้าใจเกี่ยวกับความเชื่อผิดที่พบบ่อยของนักพนัน
2. นักเรียนสามารถอธิบายหลักการใช้เหตุผลวิบัติของนักพนันจากหลักสถิติความน่าจะเป็นและการคิดเชิงเหตุผลเพื่อป้องกันปัญหาการเล่นพนันมากเกินไป โดยเฉพาะหวยและลอตเตอรี่
3. นักเรียนมีทักษะการคิดวิเคราะห์อย่างเป็นระบบเพื่อลดความเสี่ยงจากการติดการพนัน
4. นักเรียนมีความรู้เท่าทันปัญหาการติดการพนันที่มีลักษณะคล้ายกับการติดสารเสพติดและเข้าใจแนวปฏิบัติเพื่อหลีกเลี่ยงหรือตอบสนองอย่างเหมาะสมในสถานการณ์การกดดันจากคนรอบข้าง

ระยะเวลา 90 นาที

สาระสำคัญของบทเรียนและระยะเวลาที่ใช้

3.1 ความเชื่อผิดที่พบบ่อยของนักพนัน	
เนื้อหา	10 นาที
กิจกรรมที่ 3-1 แบบทดสอบ	10 นาที
3.2 ความเชื่อผิด ๆ และเหตุผลวิบัติกับการซื้อหวยและลอตเตอรี่	
เนื้อหา	10 นาที
กิจกรรมที่ 3-2 การอภิปรายกลุ่ม	15 นาที
3.3 การหลีกเลี่ยงสถานการณ์เสี่ยงจากการเล่นพนัน	
เนื้อหา	10 นาที
กิจกรรมที่ 3-3 การอภิปรายกลุ่ม	15 นาที
3.4 พฤติกรรมการติดพนัน	
เนื้อหา	10 นาที
กิจกรรมที่ 3-4 แบบทดสอบ	10 นาที

บทที่ 3

เหตุผลวิบัติของนักพนัน (Gambler Fallacies)

3.1 ความเชื่อผิดที่พบบ่อยของนักพนัน

ความเชื่อปรัมปราหรือเรื่องเล่าสืบทอดกันมา (Myth) มีอิทธิพลต่อการดำเนินชีวิตของคนในทุกสังคมและวัฒนธรรม รวมทั้งการใช้เหตุผลที่ไม่เกี่ยวข้องมายืนยันข้อสรุปว่าเป็นสิ่งที่น่าเชื่อถือและมีผลทางจิตวิทยาที่คนจำนวนมากเชื่อต่อ ๆ กันมา มีการถ่ายทอดจากรุ่นสู่รุ่น เรียกว่า **เหตุผลวิบัติ (Fallacy)** ในสังคมไทยเราคงปฏิเสธไม่ได้ว่าตำนานเรื่องเล่าและเหตุผลวิบัติอยู่คู่กับสังคมมาทุกยุคทุกสมัย ความเชื่อเรื่องโชคลาง สิ่งศักดิ์สิทธิ์ เป็นตัวอธิบายพฤติกรรมความเสี่ยงโชคและการพนันได้เป็นอย่างดี เนื้อหาของบทเรียนนี้เป็นการรวบรวมและหักล้างความเชื่อและการใช้เหตุผลที่คนไทยส่วนใหญ่ยังเข้าใจผิดนำไปสู่การเล่นหวยและลอตเตอรี่มากเกินไป ทั้งที่ตามหลักสถิติความน่าจะเป็น โอกาสการชนะพนันน้อยมากและการจ่ายรางวัลถูกกำหนดให้

เจ้ามือเป็นฝ่ายได้เปรียบ การเล่นพนันอย่างไม่มีขอบเขตทำให้คนจำนวนมากเสียเงินไปโดยเปล่าประโยชน์ หากลดจำนวนเงินเสี่ยงโชคลงและนำไปเป็นเงินออมเพื่อสร้างความมั่นคงให้กับชีวิตอาจมีความคุ้มค่ามากกว่า อย่างไรก็ตาม แม้แต่ประเทศพัฒนาแล้วที่ประชาชนส่วนใหญ่มีการศึกษาและรายได้สูง จากข้อเท็จจริงของหน่วยงานที่ทำงานแก้ปัญหาผู้ติดการพนันระบุว่า ในบรรดาผู้ที่มีปัญหาการติดการพนันอย่างรุนแรง ส่วนใหญ่มีความเชื่อผิดๆ เกี่ยวกับการเล่นพนัน ชุดการเรียนรู้ป้องกันการพนัน *Stacked Deck* ของ Williams and Wood (2010) ได้รวบรวมเหตุผลวิบัติที่พบบ่อยในกลุ่มผู้ประสบปัญหาจากการพนัน (Problem gambling) ประกอบด้วย

- เชื่อว่าพฤติกรรมการเล่นพนันของตนเป็นปกติเหมือนคนทั่วไป
- มีแนวโน้มจดจำช่วงเวลาที่ชนะพนันได้ดีกว่าตอนเสียพนัน
- มีความเชื่อในโชคกลาง ของขลัง และสิ่งเหนือธรรมชาติ
- ละเลยการประเมินโอกาสการชนะพนัน
- เชื่อว่าผลการออกรางวัลในอดีต มีอิทธิพลต่อการออกรางวัลครั้งต่อไป
- เมื่อถูกรางวัลจากการเล่นพนัน มีแนวโน้มจะเล่นพนันต่อไปเรื่อย ๆ โดยเชื่อว่าตนกำลังมือขึ้น
- เมื่อชนะพนันเชื่อว่าเป็นเรื่องความสามารถแต่ถ้าเสียพนันเป็นเพราะไม่มีโชค

ดังนั้น มีความเป็นไปได้สูงว่าคนไทยที่มีพฤติกรรมการซื้อหวยและลอตเตอรี่ครั้งละมาก ๆ อาจมีชุดความคิดเหตุผลวิบัติใกล้เคียงกันกับนักพนันในต่างประเทศ อย่างไรก็ตาม สถานการณ์ของนักเสี่ยงโชคไทยอาจดีกว่าในต่างประเทศอยู่บ้างเพราะเมื่อเสียเงินแล้ว ต้องรออีก 15 วันถึงจะเสี่ยงโชคกับการซื้อลอตเตอรี่อีกครั้ง ในขณะที่ต่างประเทศมีคาสีโนถูกกฎหมาย เมื่อเสียพนันแล้ว นักพนันจะต้องการถอนทุนโดยการเพิ่มเงินเดิมพันให้มากขึ้นจึงมีโอกาสจะประสบปัญหาจากการพนันได้มากกว่าการซื้อลอตเตอรี่ อย่างไรก็ตาม ความก้าวหน้าเทคโนโลยีมีส่วนสำคัญทำให้การให้บริการการเล่นพนันออนไลน์เกิดขึ้นอย่างแพร่หลายที่เด็กและเยาวชนเข้าถึงได้โดยง่ายและสามารถเล่นได้อย่างต่อเนื่อง ดังนั้น การให้เครื่องมือการตัดสินใจแก่เด็กและเยาวชนให้รู้เท่าทันเหตุผลวิบัติและมีวิธีการหลีกเลี่ยงอย่างเหมาะสมจะสามารถช่วยป้องกันนักพนันหน้าใหม่

กิจกรรมที่ 3-1 ผู้สอนแบ่งนักเรียนออกเป็นกลุ่มละ 5-6 คน ให้ปรึกษาหารือภายในกลุ่มเพื่อประเมินว่า 10 ข้อความต่อไปนี้ มีความน่าเชื่อถือหรือไม่ และให้ตัวแทนแต่ละกลุ่มนำเสนอคำตอบแต่ละข้อ

1. ผู้ใหญ่เท่านั้นที่มีพฤติกรรมชอบเสี่ยงโชคจากการพนัน
2. หากเรารู้กติกาการเล่นไพ่ จะทำให้เรามีโอกาสชนะมากขึ้น
3. นักเรียนที่เก่งคณิตศาสตร์จะมีทักษะการเล่นเครื่องพนันอิเล็กทรอนิกส์มากขึ้น
4. การซื้อหวยโดยใช้เลขมงคล เช่น วันเกิด ทะเบียนรถ หรือการฝัน จะช่วยเพิ่มโอกาสการถูกรางวัล
5. การเก็บสถิติการออกรางวัลลอตเตอรี่ย้อนหลัง ช่วยให้เราพอจะเดาตัวเลขที่จะออกรางวัลในครั้งต่อไปได้
6. การพนันเป็นทักษะที่สามารถฝึกฝนให้เก่งขึ้นได้
7. การเล่นพนันผลการแข่งขันกีฬาจะทำให้การชมกีฬามีความสนุกสนานมากขึ้น
8. ฉันรู้สึกว่าวันนี้โชคดี แต่การเล่นพนันก็ยังมีความเสี่ยงอยู่ดี
9. การลงเงินกับเพื่อนในการซื้อลอตเตอรี่ 100 ใบ ที่มีเลขท้าย 00-99 เป็นการลงทุนที่คุ้มค่า เพราะอย่างน้อยก็ถูกรางวัลเลขท้าย 2 ตัว และอาจได้รับรางวัลอื่นเพิ่มเติม

10. ถ้าอยากชนะพนัน ต้องรู้จักคิดบวกเอาไว้

คำตอบ

ข้อความที่ 1 “ผู้ใหญ่เท่านั้นที่มีพฤติกรรมชอบเสี่ยงโชคจากการพนัน”

ไม่จริง ข้อเท็จจริงจากการสำรวจของศูนย์ศึกษาปัญหาการพนัน เมื่อปี 2560 พบว่า เยาวชนไทยอายุ 15-25 ปี ประมาณ 3.6 ล้านคนมีประสบการณ์เล่นพนัน ดังนั้น การเล่นพนันจึงไม่ได้จำกัดเฉพาะผู้ใหญ่

ข้อความที่ 2 “หากเรารู้กติกาการเล่นไพ่ จะทำให้เรามีโอกาสชนะมากขึ้น”

จริงบางส่วน การเล่นไพهبางอย่างเป็นเกมที่ผสมผสานระหว่างทักษะและดวง อย่างไรก็ตาม การแพ้ชนะยังขึ้นกับหลายปัจจัย เช่น ความสามารถของผู้เล่นรายอื่น จำนวนผู้เล่น เป็นต้น นอกจากนี้ การจ่ายเงินรางวัลจากการพนันถูกกำหนดให้เจ้ามือได้เปรียบเสมอ ดังนั้น ในระยะยาวผู้เล่นไม่สามารถสร้างผลตอบแทนจากการเล่นพนันได้เลย

ข้อความที่ 3 “นักเรียนที่เก่งคณิตศาสตร์จะมีทักษะการเล่นเครื่องพนันอิเล็กทรอนิกส์มากขึ้น”

ไม่จริง การออกรางวัลของเครื่องพนันอิเล็กทรอนิกส์ถูกกำหนดแบบสุ่มโดยโปรแกรมคอมพิวเตอร์ที่เรียกว่า Random Number Generator (RNG) ไม่เกี่ยวข้องกับความสามารถทางคณิตศาสตร์ของผู้เล่นเลย

ข้อความที่ 4 “การซื้อหวยโดยใช้เลขมงคล เช่น วันเกิด ทะเบียนรถ หรือการฝัน จะช่วยเพิ่มโอกาสการถูกรางวัล”

ไม่จริง หมายเลขที่ออกรางวัลเป็นเหตุการณ์เดาสุ่ม พิจารณารางวัลเลขท้าย 2 ตัว หมายเลข 00-99 มีโอกาสออกรางวัลเท่ากันคือ 1/100 สิ่งสำคัญที่นักเรียนควรตระหนักคือ ผลการเล่นพนันที่ใช้ลูกเต๋า รูเล็ตต์ เหรียญ หรือสล็อตแมชชีน เป็นเรื่องของการเดาสุ่มทั้งหมด ไม่มีใครจะสามารถพัฒนากลยุทธ์เพื่อให้ชนะพนันได้ทุกครั้ง

ข้อความที่ 5 “การเก็บสถิติการออกรางวัลตลอดเตอรีย้อนหลัง ช่วยให้เราพอจะเดาตัวเลขที่จะออกรางวัลในครั้งต่อไปได้”

ไม่จริง การออกรางวัลแต่ละงวดเป็นเหตุการณ์ที่เป็นอิสระต่อกัน ผลที่เกิดขึ้นในอดีตไม่มีอิทธิพลต่อการออกรางวัลในปัจจุบัน

ข้อความที่ 6 “การพนันเป็นทักษะที่สามารถฝึกฝนให้เก่งขึ้นได้”

ไม่จริง การชนะพนันเกือบทั้งหมดเป็นเรื่องของการเดาสุ่มและการจ่ายรางวัลจะคำนวณจากหลักความน่าจะเป็นเพื่อให้เจ้ามือสามารถทำกำไรได้ต่อเนื่อง การเล่นพนันไปเรื่อย ๆ จะยิ่งทำให้เสียพนันมากขึ้น นอกจากนี้ ยังมีปัจจัยด้านจิตวิทยา เมื่อเสียพนัน นักพนันส่วนใหญ่จะรู้สึกผิดหวังและต้องการจะถอนทุนทำให้อ้างเงินเดิมพันมากขึ้นทำให้ความเสียหายมากขึ้นตาม

ข้อความที่ 7 “การเล่นพนันผลการแข่งขันกีฬาจะทำให้การชกกีฬาที่มีความสนุกสนานมากขึ้น”

ไม่จริง ความสนุกสนานมาจากการชกกีฬาที่เราชอบ และลุ้นไปกับทีมหรือผู้เล่นที่เราชอบ ในขณะที่การพนันเป็นเรื่องของธุรกิจที่ต้องการกำไรโดยใช้การแข่งขันท้าทายเป็นเครื่องมือการแสวงรายได้ของผู้รับพนัน

ข้อความที่ 8 “ฉันรู้สึกว่ามันโชคดี แต่การเล่นพนันก็ยังมีความเสี่ยงอยู่ดี”

จริง การที่เรารู้สึกโชคดีอาจเกิดจากหลายสาเหตุ เช่น ไม่ต้องรอรถประจำทางนาน หรือเก็บเหรียญได้หรือเจอเพื่อนสนิทโดยบังเอิญ แต่การเล่นพนันยังคงมีความเสี่ยงสูงเท่าเดิม ย้ำอีกครั้งว่า การเล่นพนันที่ใช้ลูกเต๋า รูเล็ตต์ เหรียญ หรือสล็อตแมชชีน เป็นเรื่องของการเดาสุ่มทั้งหมด

ข้อความที่ 9 “การลงเงินกับเพื่อนในการซื้อลอตเตอรี่ 100 ใบ ที่มีเลขท้าย 00-99 เป็นการลงทุนที่คุ้มค่า เพราะอย่างน้อยก็ถูกรางวัลเลขท้าย 2 ตัว และอาจได้รับรางวัลอื่นเพิ่มเติม ”

จริงบางส่วน การซื้อลอตเตอรี่ในลักษณะนี้ทำให้เราถูกรางวัลเลขท้ายแน่นอน 2,000 บาท แต่เงินที่เราต้องจ่ายค่าลอตเตอรี่แน่นอนคือ 8,000 บาท (80 x100) แสดงว่าเรานำเงินมาเสี่ยง 6,000 บาท เพื่อลุ้นรางวัลอื่น แต่อาจไม่เป็นการลงทุนที่คุ้มค่า เพราะการซื้อลอตเตอรี่ทุก 1,000 บาท จะทำให้ผู้เล่นขาดทุนโดยเฉลี่ย 400 บาท หากดำเนินเงิน 6,000 บาทไปเก็บบอมนจะสามารถสร้างผลตอบแทนได้เต็มเม็ดเต็มหน่วยกว่า

ข้อความที่ 10 “ถ้าอยากชนะพนัน ต้องรู้จักคิดบวกเข้าไว้”

ไม่จริง การคิดบวกเป็นเรื่องที่ดีแต่จะไม่มีผลต่อโอกาสการชนะพนันเลย ผลการออกรางวัลเป็นการเตลสุ่มจากการโยนหรือเสี่ยงทาย และโปรแกรม Random Number Generator (RNG) หากเราเชื่อว่า เมื่อเสียพนันแล้วให้คิดบวกโดยการเล่นต่อไป จะทำให้เราเสียเงินมากขึ้นจนสภาพจิตใจไม่สามารถคิดบวกได้

3.2 ความเชื่อผิด ๆ และเหตุผลวิบัติกับการซื้อหวยและลอตเตอรี่

ลอตเตอรี่และหวยเป็นการเล่นพนันที่ได้รับความนิยมสูงของคนที่ชอบเสี่ยงโชค จากการสำรวจเมื่อปี 2560 ของศูนย์ศึกษาปัญหาการพนัน ในรายงาน สถานการณ์การพนันกลุ่มเยาวชน พบว่า ร้อยละ 53 ของกลุ่มตัวอย่างระบุว่าเล่นพนันหวยใต้ดินและสลากกินแบ่งรัฐบาลเป็นประเภทการพนันที่เล่นเป็นครั้งแรก และยังพบว่า เยาวชน 2.1 ล้านคนซื้อสลากกินแบ่งรัฐบาล 1.6 ล้านคนซื้อหวยใต้ดินในรอบ 12 เดือนที่ผ่านมา จำนวนนักพนันที่เพิ่มขึ้นโดยลำดับอาจเป็นภาพสะท้อนว่าถึงเวลาแล้วที่เราควรตรวจสอบและรวบรวมความเชื่อ วิธีคิด และการใช้เหตุผลที่อธิบายพฤติกรรมกรรมการซื้อหวยและสลากฯ

กิจกรรมที่ 3-2 ผู้สอนให้นักเรียนตามกลุ่มเดิมค้นคว้าเหตุผลวิบัติหรือความเชื่อผิดของคนไทยที่ชอบเสี่ยงโชคกับการซื้อหวยและลอตเตอรี่ 5 รายการ และหาเหตุผลหรือข้อเท็จจริงที่อ้างอิงได้หักล้างความเชื่อดังกล่าวและบันทึกในตารางที่ 3-1 ตามตัวอย่าง ผู้สอนอนุญาตให้นักเรียนค้นคว้าผ่านระบบอินเทอร์เน็ตได้ หลังจากนั้นร่วมกันอภิปรายในชั้นเรียน

ตารางที่ 3-1 การหักล้างความเชื่อและเหตุผลวิบัติของนักพนัน

ความเชื่อและเหตุผลวิบัติ	ข้อเท็จจริงและเหตุผลหักล้าง
1. การซื้อเลขลอตเตอรี่เลขซ้ำอย่าง “00” “11” มีโอกาสถูกรางวัลน้อยกว่าซื้อเลขต่างกัน	ไม่จริง เพราะการออกรางวัลเป็นแบบเตลสุ่ม โอกาสการออกรางวัลของแต่ละตัวเลขจึงเท่ากัน
2. การซื้อลอตเตอรี่ทุกงวดช่วยเพิ่มโอกาสการถูกรางวัล	ไม่จริง โอกาสการถูกรางวัลแต่ละงวดยังคงเท่าเดิม
3. การซื้อเลขท้ายลอตเตอรี่เดิมในแต่ละงวดช่วยเพิ่มโอกาสการถูกรางวัลเลขท้าย	ไม่จริง โอกาสยังเท่าเดิมคือ 1/100 เพราะการออกรางวัลแต่ละงวดไม่ขึ้นกับผลของงวดที่ผ่านมา
4. การซื้อลอตเตอรี่จากร้านที่เพิ่งมีคนถูกรางวัลที่ 1 ช่วยเพิ่มโอกาสการถูกรางวัล	ไม่จริง ผลการออกรางวัลเป็นแบบสุ่มและไม่สัมพันธ์กับผลลัพธ์ในอดีต
5. การซื้อหวยใต้ดินโดยเลือกตัวเลขให้ตรงกับรางวัลเลขท้าย 3 ตัวแต่สามารถสลับตำแหน่งได้คุ้มกว่าการซื้อลอตเตอรี่ เช่น เลือกเลข 4, 0 และ 6 เราจะได้เงินถ้าเลขท้ายออก 046 064	จริงบางส่วน ผู้ซื้อมีโอกาสได้เงินรางวัลมากกว่าการซื้อลอตเตอรี่จริง แต่ไม่จัดว่าคุ้มค่าเพราะโอกาสการถูกรางวัลคือ 6/1,000 หรือ 1 ต่อ 166.67 แต่เจ้ามือจ่ายเพียง 1 ต่อ 100 เท่านั้น

ความเชื่อและเหตุผลวิบัติ	ข้อเท็จจริงและเหตุผลหักล้าง
406 460 604 640 ซื้อมือถือ 1 บาท ถ้าถูกเจ้ามือจ่าย 100 บาท	
6. โอกาสการถูกรางวัลจากการซื้อลอตเตอรี่ในวันที่ 1 และ 16 จะน้อยกว่าวันอื่น ๆ เพราะเลขที่จะออกรางวัลผู้อื่นซื้อไปหมดแล้ว	
7. การซื้อลอตเตอรี่เลขเดียวกันหลายใบมีโอกาสรูกรางวัลมากกว่าซื้อเลขต่างกัน	
8. การกระจายการซื้อลอตเตอรี่จากสถานที่ต่าง ๆ ช่วยเพิ่มโอกาสรูกรางวัล	
9. การเลือกลอตเตอรี่เองมีโอกาสรูกรางวัลมากกว่าการที่คนขายเลือกให้	
10. ซื้อมือถือใกล้สถานที่ศักดิ์สิทธิ์มีโอกาสถูกรางวัลเมื่อเทียบกับการซื้อแฟงลอตเตอรี่ทั่วไป	

3.3 การหลีกเลี่ยงสถานการณ์เสี่ยงต่อการเล่นพนัน

แม้ว่าเราจะมีความรู้ความเข้าใจเป็นอย่างดีเกี่ยวกับกลไกการเล่นพนัน หลักสถิติความน่าจะเป็นและการใช้เหตุผลหักล้างความหลงผิดเกี่ยวกับการพนัน สังคมและสิ่งแวดล้อมที่เราอยู่อาจทำให้เราตกอยู่ในสถานการณ์ที่สุ่มเสี่ยงต่อการเล่นพนันโดยเฉพาะห่วยและลอตเตอรี่ซึ่งพบได้อย่างแพร่หลาย หลักฐานทางวิชาการเกี่ยวกับการบำบัดผู้ติดการพนันบ่งชี้ไปในทิศทางเดียวกันว่า เด็กที่เติบโตในสภาพแวดล้อมที่ผู้ใหญ่เล่นพนันมีแนวโน้มจะเล่นพนันตั้งแต่อายุน้อยและพัฒนาเป็นโรคติดการพนันเมื่อเป็นผู้ใหญ่ บางครอบครัวอาจคิดว่าการเล่นพนันเป็นแค่ความบันเทิงไม่ใช่เรื่องเสียหายหากไม่ใช้เงินมากเกินไป ทำให้เด็กรู้สึกว่าการพนันเป็นเรื่องธรรมดาและไม่เข้มงวดกับเรื่องการพนันมากนักเมื่อเทียบกับการดื่มเหล้า สูบบุหรี่ หรือการใช้สารเสพติด ดังนั้น เด็กอาจมีความคิดว่าการเล่นพนันเล็กน้อยเป็นเรื่องปกติที่คนส่วนใหญ่ก็ทำกันและไม่ได้สร้างความเสียหายให้กัน ผลการสำรวจเด็กและเยาวชนในรัฐวิกตอเรีย ประเทศออสเตรเลีย พบว่าร้อยละ 41 ของนักเรียนเกรด 8 (ตรงกับมัธยมศึกษาปีที่ 2 ของไทย) มีการเล่นพนันในปีที่ผ่านมา กว่าครึ่งของกลุ่มตัวอย่างเชื่อว่าเราสามารถทำเงินได้จากการพนัน และ 3 ใน 4 เห็นว่าการพนันเป็นสิ่งที่รับได้หากไม่เล่นมากเกินไป (State of Victoria, 2008)

นอกจากนั้น ในปัจจุบันอิทธิพลของเพื่อนมีผลต่อพฤติกรรมเด็กเป็นอย่างมาก มีเด็กจำนวนไม่น้อยที่อยู่ในภาวะกดดันจากคนรอบข้าง (Peer pressure) ให้ทดลองเล่นพนัน โดยเฉพาะกลุ่มเด็กผู้ชาย หากเด็กขาดการไตร่ตรองอย่างรอบครอบอาจนำไปสู่ปัญหาชีวิตด้านอื่น ๆ ดังนั้น เนื้อหาส่วนนี้จะกล่าวถึงแนวทางปฏิบัติในการหลีกเลี่ยงจากสถานการณ์เสี่ยงต่อการเล่นพนันจากการชักชวนของเพื่อนหรือญาติพี่น้อง

1. ขอเวลาเพื่อตัดสินใจ อย่างการพูดว่า ขอคิดดูก่อน ขอปรึกษาพ่อแม่ก่อน อยากตรวจสอบข้อมูลหรือข้อเท็จจริงให้มากกว่านี้ เป็นต้น
2. การเขียนข้อดีและข้อเสียของทางเลือกที่เป็นไปได้ทั้งหมดเพื่อประกอบการตัดสินใจ
3. การปฏิเสธอย่างมีศิลปะ หากเพื่อนชวนเล่นพนัน เราอาจปฏิเสธโดยใช้เหตุผลต่าง ๆ อาทิ “ไม่ดีกว่า มันจะทำให้เรายิ่งเสียเงิน” “วันนี้คงไม่ได้เพราะเงินไม่พอ” “วันนี้ไม่สะดวก ต้องรีบไปเรียนพิเศษ” “ไม่ได้เลย ฉันเคยสัญญากับพ่อแม่แล้วว่าจะไม่เล่นพนันเด็ดขาด”
4. การเพื่อใจไว้ว่า การตัดสินใจของเราอาจได้รับการต่อต้านและถูกตัดออกจากกลุ่มเพื่อน แต่เราต้องมีจุดยืนที่ชัดเจนว่าจะไม่คล้อยตามกับการกระทำที่ขัดกับความรู้สึกตัวเอง และอาจ

พิจารณาการออกจากกลุ่มเพื่อนที่สร้างความกดดัน หลักการสำคัญคือ การที่เราได้รับการยอมรับจากเพื่อนควรมาจากตัวตนของเราจริง ไม่ได้มาจากการสร้างภาพพจน์ว่าเป็นคนกล้าที่จะทำเรื่องเสี่ยงอย่างการเล่นพนัน

5. ปรีกษาหารือกับครู พ่อแม่ หรือเพื่อนสนิท โดยเล่าปัญหาที่เกิดขึ้นเพื่อนำไปสู่การแก้ไขสถานการณ์อย่างเหมาะสม

กิจกรรมที่ 3-3 ผู้สอนแบ่งนักเรียนเป็นกลุ่ม กลุ่มละ 5-6 คน ให้ช่วยกันตอบคำถามต่อไปนี้

สถานการณ์ที่ 1 ชาตรีเป็นนักเรียนมัธยมศึกษาปีที่1 เขาเล่นไพ่กับเพื่อน 3 คนเพื่อความสนุกสนาน โดยวางเงินเดิมพันเกมละ 1-2 บาทเท่านั้น ต่อมาเพื่อนคนหนึ่งออกความคิดว่าเรามาเล่นพนันเกมละ 20 บาทไปเลยเพื่อให้เกมมีความตื่นเต้นมากขึ้น ชาตรีรู้สึกไม่เห็นด้วยเพราะคิดว่าเงิน 20 บาทมันมากเกินไปและเขาไม่อยากจะเสียเงิน ในขณะที่เดียวกันเขาเกรงว่าหากบอกปฏิเสธไปจะทำให้เพื่อนในกลุ่มต่อต้าน

1. ในสถานการณ์ข้างต้น ชาตรีมีทางเลือกใดบ้าง จงอธิบาย
2. หากเขาเลือกไม่เล่นพนันต่อ เขาควรจะทำอย่างไรเพื่อรักษาน้ำใจเพื่อนในกลุ่ม
3. การตัดสินใจของชาตรีสร้างความเสียหายให้กับใครหรือไม่ จงอธิบาย

สถานการณ์ที่ 2 สมชายอายุ 20 ปี กำลังศึกษาในระดับมหาวิทยาลัย เมื่อพ่อแม่ให้เงิน 20,000 บาทเพื่อนำไปจ่ายค่าเทอม สมชายเห็นว่ายังเหลือเวลาอีกเป็นเดือนก่อนจะครบกำหนดชำระเงินกับมหาวิทยาลัย จึงแบ่งเงิน 10,000 บาทไปซื้อหวยใต้ดินโดยหวังจะนำรายได้จากการถูกรางวัลเป็นค่าใช้จ่ายในการเล่น โดยไม่ต้องรบกวนพ่อแม่ แต่ปรากฏว่าสมชายเสียเงินทั้งหมด และไม่สามารถชำระค่าเทอมได้จึงไปปรับทุกข์กับวิชัยเพื่อนสนิท และขอยืมเงินจากวิชัยไปจ่ายค่าเทอมก่อน

1. นักเรียนคิดว่าวิถีคิดของสมชายในการหารายได้เพิ่มถูกต้องหรือไม่ เพราะเหตุใด
2. หากนักเรียนเป็นวิชัยจะให้สมชายยืมเงินหรือไม่ เพราะเหตุใด
3. หากวิชัยต้องการช่วยเหลือเพื่อน เขาควรแนะนำเพื่อนอย่างไร

สถานการณ์ที่ 3 อนงค์เป็นนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาตอนปลาย ระหว่างปิดภาคเรียนเธอหารายได้พิเศษได้ค่าตอบแทนเดือนละ 5,000 บาท เธอลองซื้อหวยใต้ดิน 100 บาทและถูกรางวัล 6,000 บาท เธอรู้สึกดีใจมากที่การซื้อหวยครั้งแรกก็ถูกรางวัลมากกว่าค่าจ้างทั้งเดือน หลังจากนั้น เธอถูกรางวัลอีกหลายครั้ง ดังนั้น เธอตั้งใจว่าเธอจะแบ่งเงินค่าขนมและรายได้จากการทำงานนอกเวลาเรียนเดือนละ 1,000 บาท เพราะเชื่อว่าเธอมีดวงกับการเสี่ยงโชค

1. นักเรียนคิดว่าวิถีคิดของอนงค์เป็นอย่างไร เหมาะสมหรือไม่
2. ระหว่างการฝากเงินอัตโนมัติรายละ 2 กับการซื้อหวยเดือนละ 1000 บาททุกเดือนต่อเนื่องเป็นเวลา 20 ปี นักเรียนคิดว่าทางเลือกใดให้ผลตอบแทนทางการเงินได้มากกว่ากัน เพราะเหตุใด
3. นักเรียนคิดว่าจำนวนเงินที่อนงค์ได้รางวัลกับเงินที่เสียไปในรอบ 1 ปี ส่วนใดมีมากกว่ากัน อนงค์ควรบันทึกเงินที่ได้และเสียกับการเล่นหวยแต่ละงวดหรือไม่ เพราะอะไร

3.4 พฤติกรรมติดการพนัน

การเล่นพนันสามารถพัฒนาเป็นพฤติกรรมเสพติดได้เช่นเดียวกับการดื่มเหล้า สูบบุหรี่ หรือการใช้สารเสพติด ในทางการแพทย์ได้กำหนดให้โรคติดการพนัน (Pathological gambling) เป็นการเจ็บป่วยทางจิตเวชแบบหนึ่ง ผู้ป่วยไม่สามารถควบคุมพฤติกรรมเล่นพนันของตนเองได้ วิธีการบำบัดรักษาล้ายกับผู้มีปัญหาติดสารเสพติด การเล่นพนันของเด็กและเยาวชนเกิดจากหลายสาเหตุ อาทิ ความรู้สึกเหงาหรือสิ้นหวัง การชักจูงจากเพื่อนหรือญาติ มีความเชื่อผิดๆว่าเป็นวิธีการหาเงินได้มากและรวดเร็ว ต้องการเป็นที่ยอมรับในสังคมโดยการวางเงินเดิมพันมาก หรือความผิดปกติทางร่างกายและจิตใจจากปัญหาชีวิตหรือการใช้ยาบางอย่าง

การติดพนันสามารถแบ่งออกเป็น 3 ระยะหลัก คือ

1. **ช่วงเวลาแห่งความสุขและตื่นเต้น** ในระยะแรกผู้เล่นอาจมีความคิดว่าตนเองเล่นการพนันเพื่อความบันเทิงเป็นกิจกรรมทางสังคมอย่างหนึ่ง เกมพนันต่าง ๆ ในคาสิโนจะดึงดูดความอยากรู้อยากเห็นของนักพนันหน้าใหม่ เมื่อชนะพนันจะทำให้ผู้เล่นดีใจและมีแนวโน้มที่จะหาโอกาสกลับมาเล่นพนันอีก ดังนั้น รูปแบบการใช้ชีวิตจะเปลี่ยนไป กล่าวคือ เมื่อมีเวลาว่างหรือต้องการสังสรรค์กับเพื่อนก็จะนัดเจอกันที่คาสิโนหรือบาร์ที่มีผู้เล่นพนัน จากความสนใจแปรเปลี่ยนการหมกหมุ่นเรื่องการพนัน
2. **ช่วงเวลาที่อารมณ์เหนือเหตุผล** แน่ใจว่าการเล่นพนันต่อเนื่องจะทำให้เสียเงินมากกว่าได้เงิน นักพนันจะมีความรู้สึกอยากถอนทุนคืน (Chasing Losses) เป็นช่วงเวลาเพราะบางที่นักพนันมีความเชื่อผิด ๆ เกี่ยวกับพนัน เช่น เมื่อประสบการณ์เล่นพนันมากขึ้น จะทำให้ทราบว่าการเล่นแบบใดมีโอกาสชนะมากกว่ากัน หรือเชื่อเองว่าตนมีทักษะมากขึ้นจึงยิ่งเล่นพนันมากขึ้น ผลกระทบที่เกิดขึ้นในระยะนี้อาจเป็นเรื่องส่วนตัว การทำงาน ความสัมพันธ์ในครอบครัว และส่วนใหญ่จะประสบปัญหาทางการเงินหรือการขายทรัพย์สินเพื่อนำมาเล่นพนัน
3. **ช่วงเวลาแห่งความสิ้นหวัง** เมื่อเสียพนันจำนวนมากจนกระทั่งไม่เหลือเงินหรือทรัพย์สินมีค่าที่จะนำไปเล่นพนันได้อีก ผู้เล่นอาจมีความคิดในทางที่ผิดเกี่ยวกับการขโมยหรือยักยอกทรัพย์สินของบุคคลในครอบครัวหรือผู้อื่น รวมทั้งอาจนำไปสู่ปัญหาอาชญากรรมอย่างการขายนยาเสพติดที่ได้เงินง่าย เพื่อให้ได้เงินมาเล่นพนัน เมื่อเงินหมดหรือถูกจับดำเนินคดีจะทำให้ผู้เล่นรู้สึกหมดอาลัยตายอยาก ส่วนหนึ่งอาจมีความคิดฆ่าตัวตาย อย่างเรื่องตลกร้ายที่เล่าต่อ ๆ กันมาว่า การที่โรงแรมส่วนใหญ่ในลาสเวกัสไม่มีระเบียงในห้องพักเพื่อป้องกันไม่ให้ผู้เล่นพนันจำนวนมากทำการฆ่าตัวตายโดยการกระโดดตึก

กรณีห่วยและลอตเตอรี ความรุนแรงของการติดพนันอาจอยู่ในระยะที่ 1 และ 2 เท่านั้น ที่การเล่นพนันเป็นเพื่อความสนุกสนานหรือเข้ากิจกรรมทางสังคม การพูดคุยกับเพื่อนฝูง ทั้งนี้ อาจมีนักพนันส่วนหนึ่งยังมีความเข้าใจผิดว่า สามารถพัฒนารูปแบบหรือคาดเดาผลการออกรางวัลจากความเชื่อโชคลาง สถิติการออกรางวัลย้อนหลัง และบางครั้งอาจใช้เงินกับห่วยและลอตเตอรีค่อนข้างสูงเมื่อเทียบกับรายได้ครัวเรือน อย่างไรก็ตาม เมื่อทราบผลการออกรางวัลแล้ว ผู้เล่นที่ต้องการแก้มือกับการเสี่ยงโชคต้องรอเวลาอีกระยะหนึ่ง การทิ้งช่วงเวลาสามารถลดความหมกหมุ่นของผู้เล่นได้ในระดับหนึ่ง ต่างจากการเล่นพนันที่ทราบผลลัพธ์และผู้เล่นสามารถเล่นต่อได้ทันทีอย่างการเล่นในคาสิโนหรือการพนันออนไลน์ที่สามารถเล่นได้อย่างต่อเนื่องและทราบผลโดยทันที

กิจกรรมที่ 3-4 ให้นักเรียนระบุว่านักพนันแต่ละคนในข้อความต่อไปนี้ จัดอยู่ในการติดพนันระยะใด

1. การซื้อหวยครั้งแรกของซูโจงูกรางวัล 4,000 บาท เธอจึงขอบคุณอวดเพื่อนเรื่องการถูกรางวัล (ระยะที่ 1)
2. มงคลถูกรางวัลเลขท้าย 2 ตัวจากการซื้อลอตเตอรี่ 1 ใบ เขารู้สึกเสียดายที่ไม่ซื้อลอตเตอรี่หมายเลขนี้มาทั้งชุด มงคลตั้งใจว่าต่อไปนี้จะซื้อลอตเตอรี่ทั้งชุด (ระยะที่ 1)
3. พิสิษฐ์เสียเงินไปกับการเล่นหวยมาเป็นเวลาหลายปีและไม่เคยถูกรางวัลเลย จึงเปลี่ยนมาเล่นพนันฟุตบอลเพราะเชื่อว่าสามารถคาดการณ์ผลการแข่งขันได้จากสถิติการแพ้ชนะในอดีตและเงินที่ได้จะมากพอที่จะชดเชยกับเงินที่เสียไปกับการเล่นหวย (ระยะที่ 2)
4. เมื่อเสียพนันมากขึ้น ประชัยจึงขายนาฬิกาเพื่อนำเงินมาเล่นพนันและวางเงินเดิมพันสูงขึ้นโดยเชื่อว่าสามารถถอนทุนที่เสียไปได้ (ระยะที่ 2)
5. ชาติชายเป็นพนักงานธนาคารแห่งหนึ่ง ชอบเล่นพนันออนไลน์และเสียพนันเป็นประจำ จึงนำเงินฝากลูกค้าไปเล่นพนันจนถูกผู้จัดการสาขาจับได้และไล่ออก (ระยะที่ 3)
6. นาวินเข้าไปเล่นบ่อนคาสีโนประเทศเพื่อนบ้านในวันหยุดยาวและชนะพนันจำนวนมหาศาล เขาคิดว่าถ้ามีเวลาว่างจะชักชวนเพื่อนๆ กลับไปเล่นพนันอีก (ระยะที่ 1)
7. โอบาสนาบ้านที่ปลอดภาระไปจดจำนองกับสถาบันการเงินอีกครั้งโดยไม่บอกให้ภรรยาทราบ และนำเงินไปเล่นพนัน (ระยะที่ 3)
8. นิดาเสียพนันกับการเล่นไพ่ที่โต๊ะพนัน จึงเปลี่ยนมาเล่นสล็อตแมชชีนเพราะน่าจะเล่นง่ายกว่าและใช้เงินครั้งละไม่มาก (ระยะที่ 2)
9. สุภาชักชวนคนรู้จักในลงทุนทำธุรกิจแบบแชร์ลูกโซ่และนำเงินที่ได้ไปเล่นพนันออนไลน์ (ระยะที่ 3)
10. บุญส่งเสียการพนันจนหมดตัวในคาสีโนประเทศเพื่อนบ้าน จึงเข้าร่วมกับแก๊งขโมยรถและนำเงินที่ได้ไปเล่นการพนันต่อ (ระยะที่ 3)

4.4 โครงสร้างบทเรียนที่ 4: ปัญหาจากการเล่นพนัน

ผลลัพธ์การเรียนรู้ (Learning outcomes)

1. นักเรียนอธิบายความหมายและความแตกต่างระหว่างการเล่นพนันเพื่อความบันเทิงกับการติดพนัน
2. นักเรียนมีความรู้ความเข้าใจเกี่ยวกับอาการและพฤติกรรมที่บ่งชี้ว่าบุคคลนั้นอาจประสบปัญหาจากการเล่นพนัน
3. นักเรียนสามารถระบุปัจจัยเสี่ยงที่อาจนำไปสู่ปัญหาจากการเล่นพนัน
4. นักเรียนสามารถอธิบายผลกระทบด้านลบในระดับบุคคล ครอบครัว และสังคมจากการเล่นพนัน

ระยะเวลา 90 นาที

สาระสำคัญของบทเรียนและระยะเวลาที่ใช้

4.1 สถานการณ์ปัญหาจากการเล่นพนัน	
เนื้อหา	10 นาที
4.2 สัญญาณเตือนของผู้เข้าข่ายการติดพนัน	
เนื้อหา	10 นาที
กิจกรรมที่ 4-1 ดัชนีชี้วัดปัญหาจากการพนัน	10 นาที
4.3 ผลกระทบจากการติดการพนัน	
เนื้อหา	15 นาที
4.4 ปัจจัยเสี่ยงต่อการติดการพนัน	
เนื้อหา	10 นาที
4.5 การจัดการปัญหาการติดการพนันในเด็กและเยาวชน	
เนื้อหา	10 นาที
กิจกรรมที่ 4-2 การออกแบบโปสเตอร์	20 นาที
ภาคผนวก ข้อเสนอแนะการเล่นพนันอย่างปลอดภัย	5 นาที

บทที่ 4

ปัญหาจากการเล่นพนัน (Problem Gambling)

4.1 สถานการณ์ปัญหาจากการเล่นพนัน

ในปัจจุบัน ประชาชนสามารถเข้าถึงการเล่นพนันได้ง่ายแม้แต่กลุ่มเด็กและเยาวชน จากบทเรียนของประเทศพัฒนาแล้ว อย่างสหรัฐอเมริกา แคนาดา และออสเตรเลีย ที่อนุญาตให้การเล่นพนันหลายประเภทไม่ขัดต่อกฎหมาย ประชาชนเข้าถึงสถานที่เล่นการพนันได้โดยสะดวกส่งผลให้ประชาชนจำนวนหนึ่งประสบปัญหาจากการเล่นพนัน อาทิ หนี้สิน ครอบครัว การทำงาน ความเจ็บป่วยทางร่างกายและจิตใจ รวมทั้งอาจนำไปสู่การประกอบอาชญากรรมได้ ภาคประชาชนต้องการให้รัฐบาลควบคุมการเล่นพนันให้เข้มงวดมากขึ้น วัตถุประสงค์หลักเพื่อแก้ปัญหาของผู้ใหญ่ที่ได้รับผลกระทบจากการเล่นพนันมากเกินไปและสร้างภูมิคุ้มกันให้กับเด็กและเยาวชน โดยการจัดตั้งหน่วยงานเฉพาะสำหรับช่วยเหลือผู้ประสบปัญหาการพนันรวมทั้งการให้

ความรู้ความเข้าใจที่ถูกต้องแก่ประชาชนทุกกลุ่ม ในทางปฏิบัติ เมื่อรัฐบาลสามารถจัดการปัญหาการพนันได้ในระดับหนึ่ง หลายรัฐก็จะอนุญาตให้มีการเล่นพนันมากขึ้น ดังนั้น การกำกับดูแลธุรกิจพนันจึงมีลักษณะเปลี่ยนไปเปลี่ยนมาระหว่างการควบคุม (Prohibition) กับ การอนุญาตให้เล่นพนัน (Legalization)

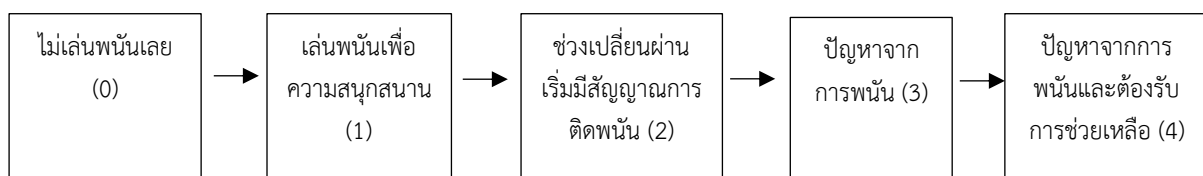
จากบทเรียนที่ 3 เราทราบแล้วว่า การเล่นพนันสามารถพัฒนาเป็นพฤติกรรมเสพติดเช่นเดียวกับเหล้าหรือบุหรี่ จนบางครั้งผู้เล่นไม่สามารถควบคุมตนเองได้

ระดับการเล่นพนัน

การเล่นพนันสามารถจำแนกได้ 2 ระดับ ประกอบด้วย (1) เล่นพนันเพื่อความบันเทิงหรือเข้าสังคม และ (2) ติดการพนัน กลุ่มที่เล่นพนันเพื่อความบันเทิง (Recreational gambler) เป็นกลุ่มนักพนันที่มีความรู้เท่าทันการพนันเป็นอย่างดี ไม่ว่าจะเป็นโอกาสการชนะพนัน การจ่ายเงินรางวัล วิธีคิดของคนกลุ่มนี้น่าสนใจคือ คาดว่าจะเสียเงินจากการพนันเพราะเป็นไปได้ยากที่เราสามารถทำเงินจากการเล่นพนันแต่มีความสุขหรือตื่นเต้นกับการลุ้นรางวัลใหญ่ ในขณะที่กลุ่มที่มีปัญหาจากการเล่นพนัน (Problem gambler) เป็นกลุ่มนักพนันที่หมกมุ่นกับการเล่นพนันโดยเสียเงินและเวลาอย่างมากจนทำให้เกิดความเสียหายอื่นในชีวิต อาทิ ปัญหาการเงิน การขาดงาน การเรียนตกต่ำ ความสัมพันธ์ในครอบครัว เป็นต้น การติดการพนันของผู้เล่นหน้าใหม่ส่วนใหญ่เกิดจากการชนะพนันในการเล่นครั้งแรก ๆ และเชื่อว่าตนมีความสามารถหรือดวงด้านการเสี่ยงโชคจึงมีแนวโน้มเล่นพนันต่อไปเรื่อย ๆ และเพิ่มเงินเดิมพันมากขึ้น ในทางจิตวิทยา เรียกสถานการณ์นี้ว่า “ความโชคดีของมือใหม่ (Beginner’s Luck)” ต่างจากนักพนันมือใหม่ที่เสียพนันในการเล่นรอบแรก ๆ และเลิกเล่นพนันเพราะเชื่อว่าตนไม่มีโชคจากการเล่นพนัน

คำศัพท์ที่ใช้สำหรับนักพนันที่มีปัญหามีหลายคำ อย่าง “Compulsive” “Excessive” และ “Pathological” แสดงถึง การเล่นพนันที่มากเกินไปจนไม่สามารถควบคุมตนเองได้ ในทางการแพทย์กำหนดให้โรคติดการพนัน (Pathological gambling) เป็นความป่วยไข้อย่างหนึ่งซึ่งผู้ป่วยไม่สามารถควบคุมตนเองได้แต่กลับหมกมุ่นกับการเล่นพนันเพียงอย่างเดียวจนนำไปสู่ความเสียหายด้านอื่นของชีวิต สาเหตุอาจมาจากพฤติกรรมการเล่นพนันหรือความผิดปกติของสารเคมีในร่างกาย ลำดับขั้นของปัญหาจากการเล่นพนันมีลักษณะต่อเนื่องสามารถแสดงได้ตามรูปที่ 4-1 จุดเริ่มต้นของปัญหาการติดพนันมาจากความรู้สึกสนุกและตื่นเต้นจนขาดความสามารถควบคุมตนเองนำไปสู่การเปลี่ยนแปลงแผนการใช้ชีวิตโดยใช้เงินและเวลาว่างกับการเล่นพนันเพิ่มมากขึ้น แต่ปัญหาการเล่นพนันจะปรากฏชัดเจนในระยะที่ 3 เพราะความเสียหายได้ลุกลามไปยังด้านอื่น ๆ และอาจรุนแรงถึงขั้นที่นักพนันไม่รู้ตัวจนกระทั่งสมาชิกครอบครัวต้องพาไปเข้ารับการรักษา

รูปที่ 4-1 ลำดับขั้นของปัญหาจากการเล่นพนัน



ที่มา: ชุดการเรียนรู้ Amazing Chateau ของประเทศแคนาดา

4.2 สัญญาณเตือนของผู้ที่อาจเข้าข่ายติดการพนัน

สัญญาณของผู้มีปัญหาจากการพนัน

จากการตรวจสอบชุดการเรียนรู้ป้องกันการเล่นพนันและศูนย์ให้ความช่วยเหลือผู้ติดการพนันในต่างประเทศมีการรวบรวมสัญญาณเตือนสำหรับบุคคลที่มีความเสี่ยงจากปัญหาการพนัน การพนันในที่นี้

ครอบคลุมการเล่นทุกรูปแบบอย่างห่วย ลอตเตอรี่ พนันออนไลน์ หรือการเล่นพนันอย่างไม่เป็นทางการ หากนักเรียนมีพฤติกรรมตรงกับ 18 ข้อต่อไปนี้ตั้งแต่ 6 ข้อขึ้นไป จัดเป็นกลุ่มเสี่ยงที่อาจมีปัญหาจากการเล่นพนัน

1. มีวัตถุที่เกี่ยวข้องกับการเล่นพนัน ลอตเตอรี่ ไพ่ โปยตัวเลข อัตราการต่อรองการแข่งขันกีฬาในบ้านหรือกระเป๋าสตางค์
2. ขาดความสามารถการควบคุมตนเองเกี่ยวกับการเล่นพนันโดยเฉพาะเงินและเวลาที่ใช้
3. มีความถี่หรือใช้เงินเล่นพนันมากกว่าที่ตั้งใจไว้
4. ไม่บันทึกจำนวนเงินกับการเล่นพนัน ส่วนที่ชนะพนัน และเงินที่เสียไป
5. ชอบคุยโอ้อวดเมื่อชนะพนัน โดยเฉพาะรางวัลใหญ่
6. มีความวิตกกังวลหรือมีอาการรุนแรงเมื่อชมการถ่ายทอดสดการแข่งขันกีฬา
7. ใช้เวลาว่างกับการเล่นพนันเพื่อความสนุกสนานแทนที่จะทำกิจกรรมอื่น
8. มีอาการหงุดหงิดและอารมณ์แปรปรวน
9. โกหกครอบครัวและเพื่อนเกี่ยวกับพฤติกรรมการเล่นพนันและจำนวนเงินที่ได้และเสียไปจากการเล่นพนัน
10. มีปัญหากับครอบครัวหรือเพื่อนโดยมีสาเหตุมาจากการเล่นพนัน
11. มีการยืมเงินจากผู้อื่นเพื่อนำมาเล่นพนัน
12. เชื่อว่าการเล่นพนันช่วยให้ลืมปัญหาชีวิตด้านอื่นได้
13. จำนวนเงินที่ใช้เล่นพนันเพิ่มสูงขึ้นเรื่อย ๆ เพื่อถอนทุนจากการเสียพนันที่ผ่านมา
14. มีความเชื่อว่าประสบการณ์การเล่นพนันที่มากขึ้น (เวลานานขึ้นหรือประเภทการพนันที่หลากหลาย) ช่วยเพิ่มทักษะการเล่นพนัน
15. คาดหวังให้มีคนมาช่วยเหลือทางการเงินที่เกิดจากการเล่นพนันมากเกินไป
16. การขาดงานหรือเรียนโดยไม่มีเหตุผล
17. ความสามารถการทำงานและผลการเรียนด้อยลงอย่างผิดสังเกต
18. ชอบพูดคุยเกี่ยวกับการพนัน

4.2.2 การประเมินโดยใช้ดัชนีชี้วัดปัญหาจากการพนันของประเทศแคนาดา (Canadian Problem Gambling Index)

Ferris and Wynne (2001)³ พัฒนาตัวชี้วัดเพื่อตรวจสอบปัญหาจากการเล่นพนันของประชาชนในประเทศแคนาดาซึ่งเป็นแบบประเมินที่ถูกนำมาอ้างอิงอย่างแพร่หลาย ผู้ตอบต้องประเมินพฤติกรรมการเล่นพนันของตนเองในรอบ 12 เดือน จาก 9 คำถามต่อไปนี้

1. คุณใช้เงินเล่นพนันมากกว่าความสามารถในการจ่ายของคุณ
ไม่เลย =0 บางครั้ง=1 หลายครั้ง =2 เกือบทุกครั้ง =3
2. คุณเล่นพนันในจำนวนเงินที่มากขึ้นเพื่อให้รู้สึกตื่นเต้นเท่าเดิม
ไม่เลย =0 บางครั้ง=1 หลายครั้ง =2 เกือบทุกครั้ง =3
3. หลังจากเสียพนัน คุณกลับไปเล่นพนันอีกครั้งโดยคาดหวังว่าจะได้เงินที่เสียไปกลับคืนมา
ไม่เลย =0 บางครั้ง=1 หลายครั้ง =2 เกือบทุกครั้ง =3
4. คุณยืมเงินผู้อื่นหรือขายของมีค่าเพื่อนำเงินมาเล่นพนันอีก

³ Ferris, J., & Wynne, H. (2001). The Canadian problem gambling index: Final report. Submitted for the Canadian Centre on Substance Abuse.

- ไม่เลย =0 บางครั้ง=1 หลายครั้ง =2 เกือบทุกครั้ง =3
5. คุณรู้สึกว่าคุณมีปัญหาจากการเล่นพนัน
ไม่เลย =0 บางครั้ง=1 หลายครั้ง =2 เกือบทุกครั้ง =3
6. การเล่นพนันนำไปสู่ปัญหาสุขภาพหรือไม่ รวมทั้งปัญหาความเครียดและวิตกกังวล
ไม่เลย =0 บางครั้ง=1 หลายครั้ง =2 เกือบทุกครั้ง =3
7. มีคนรู้จักวิพากษ์วิจารณ์พฤติกรรมการเล่นพนันหรือบอกว่าคุณมีปัญหาจากการพนัน โดยคุณไม่ต้องสนใจว่าคำพูดนั้นถูกหรือไม่
ไม่เลย =0 บางครั้ง=1 หลายครั้ง =2 เกือบทุกครั้ง =3
8. การเล่นพนันของคุณเป็นสาเหตุของปัญหาทางการเงินของคุณหรือครอบครัว
ไม่เลย =0 บางครั้ง=1 หลายครั้ง =2 เกือบทุกครั้ง =3
9. คุณรู้สึกผิดกับพฤติกรรมการเล่นพนันของตนรวมทั้งผลที่อาจจะตามมา
ไม่เลย =0 บางครั้ง=1 หลายครั้ง =2 เกือบทุกครั้ง =3
(ตัวเลขแสดงคะแนนที่ได้รับจากการตอบคำถามแต่ละข้อ)

การแปลผลคะแนนรวมที่ได้

0 คะแนน หมายถึง ไม่มีปัญหาจากการพนัน

1-2 คะแนน หมายถึง มีปัญหาระดับต่ำแต่ยังไม่แสดงผลกระทบด้านลบ

3-7 คะแนน หมายถึง มีปัญหาระดับปานกลางและประสบผลกระทบด้านลบต่อชีวิต

8 คะแนนขึ้นไป หมายถึง มีปัญหาระดับสูงและได้รับผลกระทบด้านลบอย่างชัดเจนและอาจเข้าข่ายผู้ที่ไม่สามารถควบคุมตนเองได้

หากผู้ตอบแบบทดสอบมีคะแนน 0-7 คะแนน อาจมีปัญหาการเล่นพนันเล็กน้อยหรือปานกลาง ผู้ตอบแบบประเมินสามารถหาความรู้จากเอกสาร 1 หน้า เกี่ยวกับข้อแนะนำการเล่นพนันอย่างปลอดภัย (Winning Ways to Keep Gambling Safe) พัฒนาโดย Centre for Addiction and Mental Health: CAMH) ผู้วิจัยได้แปลเอกสารดังกล่าวไว้ในภาคผนวกของบทนี้ สำหรับผู้ที่ได้ 8 คะแนนขึ้นไปจำเป็นต้องได้รับการช่วยเหลือจากหน่วยงานที่เกี่ยวข้องโดยทันที

กิจกรรมที่ 4-1 ให้นักเรียนทำแบบประเมินข้างต้น ผู้สอนรวบรวมสถิติคะแนนของนักเรียนและอภิปรายกลุ่ม

อย่างไรก็ตาม กรณีของเด็กและเยาวชนจะมีสัญญาณเตือนที่เฉพาะเจาะจงมากกว่าผู้ใหญ่ พ่อแม่ผู้ปกครองและครูสามารถใช้เป็นแนวทางเพื่อคัดกรองนักเรียนที่ประสบปัญหาการพนัน ตัวอย่างพฤติกรรมของเด็กที่มีความเสี่ยงจากการติดพนัน ประกอบด้วย

1. ขาดทรัพย์สินส่วนตัวโดยไม่มีเหตุผล เช่น คอมพิวเตอร์ โทรศัพท์ หรือของสะสม
2. ยืมเงินเพื่อนหรือญาติบ่อยครั้งและไม่สามารถจ่ายคืนได้
3. ไม่สามารถอธิบายการใช้เงินค่าขนมหรือรายได้จากการทำงานให้กับพ่อแม่ได้
4. เริ่มมีพฤติกรรมการก่อหนี้สิน
5. มีการขาดเรียนและขาดงาน
6. หลีกเลี่ยงการเข้าร่วมกลุ่มเพื่อน ครอบครัวหรือกิจกรรมทางสังคมที่เคยไปเป็นประจำ
7. กลับบ้านช้าเป็นประจำ

8. ใช้เวลากับเว็บไซต์การพนันวันละหลายชั่วโมง
9. มีความรู้สึกรุนแรงกับผลการแพ้ชนะของการแข่งกีฬาอย่างเห็นได้ชัด
10. ผลการเรียนแย่งลง
11. อาจทำเรื่องผิดกฎหมายเพื่อหาเงินมาเล่นพนันหรือใช้หนี้พนัน
12. มีโทรศัพท์จากคนไม่คุ้นเคยโทรหาบ่อยครั้ง

4.3 ผลกระทบด้านลบจากการติดการพนัน ระดับบุคคล ครอบครัว และสังคม

ปัญหาจากการติดพนันสามารถเกิดขึ้นได้กับคนทุกเพศทุกวัยและทุกสถานะทางเศรษฐกิจ นอกจากผลที่เกิดขึ้นต่อตัวนักพนันเองแล้ว บุคคลรอบข้างก็มีแนวโน้มที่จะได้รับผลกระทบเช่นกัน

4.3.1 ผลที่เกิดขึ้นกับนักพนัน

- ความเจ็บป่วยทางจิตใจ อันมีสาเหตุสำคัญมาจากความสิ้นหวัง ความกังวล ความเครียด ขาดความนับถือตนเอง และอาจรุนแรงถึงขั้นมีความคิดฆ่าตัวตาย
- เพิ่มโอกาสการมีพฤติกรรมเสพติดรูปแบบอื่น ข้อค้นพบเชิงประจักษ์ของหลายประเทศเป็นไปในทิศทางเดียวกันว่า ผู้ที่ติดเหล้าหรือสารเสพติดจะมีการแสดงออกพฤติกรรมกล้าได้กล้าเสียมากขึ้นและขาดความสามารถการควบคุมตนเองนำไปสู่การเล่นพนันที่มากเกินไป นอกจากนี้ การติดพนันมีแนวโน้มที่จะพัฒนาเป็นพฤติกรรมเสพติดรูปแบบอื่นอย่าง เหล้า บุหรี่ ในแวดวงการบำบัดรักษาผู้ป่วยที่มีพฤติกรรมเสพติดหลายอย่าง เรียกว่า Cross-addiction
- ความเจ็บป่วยทางร่างกาย อาทิ ปัญหาการนอนไม่หลับ ปวดหัวหรือคอ ระบบย่อยอาหาร เนื่องจากผู้เล่นมักรับประทานอาหารไม่เป็นเวลา
- ปัญหาการทำงานหรือการเรียน ผู้ติดพนันมักจะขาดงานหรือขาดเรียนบ่อย รวมทั้งขาดสมาธิในการทำงานทำให้ประสิทธิภาพลดถอยลง มีโอกาสที่จะถูกให้ออกจากงานหรือขาดความก้าวหน้าในวิชาชีพและอาจมีความเสี่ยงจากการทำผิดกฎหมาย เช่น ลักทรัพย์ ยักยอก เพื่อนำเงินมาเล่นพนัน
- ปัญหาการดูแลสุขภาพอนามัยพื้นฐานของตัวเอง นักพนันมักรับประทานอาหารไม่เป็นเวลาและเลือกบริโภคอาหารหรือสิ่งที่ให้โทษ เช่น เหล้า บุหรี่ รวมทั้งละเลยการดูแลสุขภาพสะอาดของร่างกาย อย่างการอาบน้ำ การสวมใส่เสื้อผ้าสะอาด
- ปัญหาการเข้าสังคม ผู้ติดการพนันมักหลีกเลี่ยงการเข้าสังคมทั้งจากกลุ่มเพื่อนและครอบครัว แต่จะเข้ากลุ่มกับสังคมใหม่ที่ชอบการเล่นพนันเหมือนกัน ปัญหานี้เป็นจุดเริ่มต้นที่อาจนำไปสู่ปัญหาความสัมพันธ์ในครอบครัว

4.3.2 ผลที่เกิดขึ้นกับคนรอบข้าง

- การแสดงพฤติกรรมก้าวร้าวจากการกระทำและการใช้คำพูด ผู้ติดการพนันมักแสดงพฤติกรรมก้าวร้าวกับครอบครัวส่วนใหญ่มาจากปัญหาความเครียดและการเงินและอาจทำให้เกิดความหมองมืด การแยกกันอยู่ และอาจถึงขั้นหย่าร้าง
- ปัญหาการเงินของครอบครัว นักพนันส่วนใหญ่เลือกจะขายทรัพย์สินหรือการกู้ยืมเงินมากขึ้น และบ่อยครั้งที่นักพนันจะปกปิดไม่ให้คนในครอบครัวรับรู้จนกระทั่งถูกเจ้าหน้าที่ทางถามเนื่องจากการขาดชำระหนี้เป็นเวลานาน

- บทบาทที่เปลี่ยนไปภายในครอบครัว (Role reversal) เมื่อพ่อแม่ติดการพนัน ลูกแทนที่จะได้รับการดูแลจากพ่อแม่ อาจต้องสลับบทบาทกันอย่างการดูแลความเรียบร้อยในบ้านหรืออาจปรึกษากับหน่วยงานที่เกี่ยวข้องเพื่อให้ความช่วยเหลือพ่อแม่ตน ทำให้เด็กรู้สึกอายและกดดันจนอาจหาทางออกที่ไม่เหมาะสม เช่น การดื่มเหล้า การสูบบุหรี่ การใช้สารเสพติด หรือแม้กระทั่งการติดการพนัน

4.4 ปัจจัยเสี่ยงต่อการติดการพนัน

เด็กและเยาวชนเป็นกลุ่มเปราะบางที่มีความเสี่ยงสูงจากปัญหาการพนัน แม้ว่าพระราชบัญญัติสำนักงานสลากกินแบ่งรัฐบาล (ฉบับที่ 2) พ.ศ. 2562 กำหนดให้ผู้ขายสลากฯ ในสถานศึกษาหรือจำหน่ายแก่บุคคลที่อายุต่ำกว่า 20 ปีมีความผิด อย่างไรก็ตาม ในบริบทสังคมไทยการซื้อขายลอตเตอรี่หรือหวยกลับมีอยู่อย่างแพร่หลายทำให้เด็กและเยาวชนอาจเห็นว่าเป็นพฤติกรรมปกติของคนในสังคม ในขณะที่นโยบายภาครัฐส่วนใหญ่จะให้ความสำคัญกับการรณรงค์ป้องกันพฤติกรรมเสพติดอื่นอย่างเหล้า บุหรี่ หรือสารเสพติดมากกว่าการป้องกันการพนัน จากการศึกษาวิจัยเชิงประจักษ์ในต่างประเทศเกี่ยวกับการป้องกันการพนันในกลุ่มเด็กและเยาวชน ปัจจัยเสี่ยงสำคัญที่นำไปสู่การเล่นพนัน ประกอบด้วย

- วัยรุ่นหรือช่วงต้นของวัยทำงาน (18-25 ปี) ประชากรช่วงวัยนี้มีสัดส่วนการเกิดปัญหาจากการพนันสูงสุดมากกว่าวัยผู้ใหญ่ สาเหตุสำคัญมาจากพฤติกรรมอยากทดลอง กล้าได้กล้าเสีย และขาดการคิดวิเคราะห์ผลเสียจากการพนัน
- วัยรุ่นชายมีความเสี่ยงติดการพนันมากกว่าวัยรุ่นหญิง
- มีประสบการณ์การเล่นพนันตั้งแต่อายุยังน้อย
- สามารถเข้าถึงสถานที่เล่นพนันได้โดยสะดวก
- อยู่ในกลุ่มเพื่อนที่นิยมเล่นการพนัน
- พ่อแม่ผู้ปกครองมีการเล่นพนันเป็นประจำ
- มีพฤติกรรมเสพติดอื่น เช่น บุหรี่ เหล้า
- เคยมีประสบการณ์ชนะพนันหรือได้รางวัลใหญ่
- ขาดความรู้ความเข้าใจเกี่ยวกับโอกาสการชนะพนัน
- มักเล่นการพนันที่ทราบผลลัพธ์ทันทีอย่าง สล็อตแมชชีน การเล่นไพ่ออนไลน์ ไม่ว่าจะชนะหรือแพ้พนันก็มีแนวโน้มจะเล่นต่อเนื่องแต่มีเหตุผลต่างกัน คือ เมื่อชนะจะรู้สึกว่าได้โชคดี รางวัลใหญ่รออยู่ แต่ถ้าเสียพนันจะต้องการถอนทุนคืน (Chasing losses)
- มีปัญหาชีวิตด้านอื่นทำให้รู้สึกเศร้า เหงา ขาดคนสนใจ และไม่มีการทำกิจกรรมยามว่างทำให้ใช้การเล่นพนันเป็นกิจกรรมฆ่าเวลา

4.5 การจัดการปัญหาการติดพนันในเด็กและเยาวชน

พ่อแม่และครูมีบทบาทสำคัญในการแก้ปัญหาการติดการพนันของเด็กในความดูแล โดยธรรมชาติ เมื่อเด็กและเยาวชนเผชิญปัญหาใดก็ตามจะพยายามแก้ปัญหาด้วยตนเองก่อนหลีกเลี่ยงที่จะปรึกษาพ่อแม่หรือครู คู่มือปัญหาการเล่นพนันของเด็กและเยาวชน (A Guide to Problem Gambling: Children and Young People) ของรัฐวิกตอเรีย ประเทศออสเตรเลีย รวบรวมเหตุผลที่เด็กที่มีปัญหาจากการพนันหลีกเลี่ยงที่จะขอความช่วยเหลือซึ่งอาจทำให้ความเสียหายที่เกิดขึ้นยิ่งเพิ่มขึ้น

- เด็กวัยรุ่นต้องการแสดงออกว่าตนเข้มแข็งสามารถจัดการชีวิตตนเองได้ และบ่อยครั้งอาจคิดว่าสิ่งที่เกิดขึ้นเป็นปัญหาเล็กน้อยหรือแม้กระทั่งคิดว่าเป็นเรื่องปกติที่เกิดขึ้นกับทุกคน

- เนื่องจากเด็กวัยรุ่นยังได้รับความช่วยเหลือทางการเงินจากพ่อแม่ การติดการพนันในช่วงเริ่มต้น จึงยังไม่สร้างปัญหามากนัก
- หน่วยงานเฉพาะที่ให้กับปรึกษาปัญหาการพนันของเด็กยังมีอยู่จำกัด
- เด็กวัยรุ่นเลือกที่จะปรึกษาหรือขอความช่วยเหลือจากเพื่อนมากกว่าจากพ่อแม่
- เมื่อตรวจพบว่าเด็กวัยรุ่นมีปัญหาทางพฤติกรรมหรือสุขภาพจิต ผู้วินิจฉัยมักมองข้ามการตรวจสอบปัญหาการติดพนัน ทั้งที่ในความเป็นจริง การติดพนันอาจเป็นสาเหตุที่ทำให้เกิดความผิดปกติข้างต้น
- เด็กวัยรุ่นไม่กล้าที่จะขอรับความช่วยเหลือเพราะกลัวว่าจะเสียประวัติ
- เมื่อเผชิญกับปัญหาที่รุนแรง เด็กวัยรุ่นอาจมีความคิดฆ่าตัวตายแทนที่จะเข้ารับการช่วยเหลือจากหน่วยงานที่เกี่ยวข้อง

อาจกล่าวได้ว่า การเข้าใจจิตวิทยาวัยรุ่นเป็นจุดเริ่มต้นสำคัญในการคัดกรองเด็กที่คาบเกี่ยวสูงจากการเล่นพนัน ครูและผู้ปกครองต้องรู้จักสื่อสารและการสังเกตพฤติกรรมของเด็ก การเริ่มต้นการสนทนาเกี่ยวกับการเล่นพนันต้องเริ่มจากการฟัง และอธิบายถึงผลกระทบจากการเล่นพนันที่เกินขอบเขตจากเรื่องราวของครูรู้จักหรือที่ปรากฏในสื่อมวลชน การพูดคุยเกี่ยวกับการเล่นพนันอย่างหวงหรือล่อตเตอร์ไม่ได้หมายความว่าเราสนับสนุนให้เล่นพนันแต่เป็นการพูดคุยให้รู้เท่าทันและสนับสนุนให้เด็กคิดวิเคราะห์อย่างเป็นระบบและฝึกให้ตัดสินใจด้วยตนเอง และที่ต้องระวังอย่างมากคือ เด็กมีโอกาสจะเล่นการพนันมากขึ้น หากสมาชิกในครอบครัวเองชอบเล่นการพนัน รวมทั้งพูดคุยอย่างสนุกสนานเกี่ยวกับลุ้นผลรางวัลหรือ ลอตเตอรี่ที่ซื้อมาเกือบถูกรางวัลใหญ่พลาดไปเพียง 1 หรือ 2 ตัว ทักษะคติเกี่ยวกับพนันที่ควรปลูกฝังให้กับเด็กคือ การพนันเป็นความบันเทิงรูปแบบหนึ่งแต่ไม่มีทางที่จะสร้างความร่ำรวยจากการเล่นพนันได้ การเล่นพนันทำให้เราได้ตื่นตัวไปกับการลุ้นผลรางวัลแต่อาจมีผลกระทบอื่นตามมาหากไม่สามารถควบคุมการเล่นพนันได้ นอกจากนี้ ควรจำกัดหรือเลิกการเล่นพนันที่เป็นกิจกรรมสร้างความสนุกสนานในครอบครัว เช่น การเล่นไพ่ ลูกเต๋า หันมาทำกิจกรรมอื่น ๆ ที่สนุกและส่งเสริมสุขภาพแทนเพื่อส่งเสริมความสัมพันธ์ที่ดีภายในครอบครัว

หากครูและผู้ปกครองเห็นว่าเด็กในครอบครัวมีปัญหาการติดการพนันอย่างรุนแรง อาจดำเนินการตามขั้นตอนต่อไปนี้

1. หาความรู้เกี่ยวกับการพนัน โอกาสการชนะพนัน และความเสี่ยงของเกมพนันนั้น และหาโอกาสพูดคุยกับเด็ก
2. ตระหนักถึงพฤติกรรมการเล่นพนันของพ่อแม่เองและความเชื่อเกี่ยวกับการพนัน เพราะปัญหาการพนันที่เกิดกับเด็กอาจเป็นภาพสะท้อนของพ่อแม่ได้
3. เปิดโอกาสให้มีการพูดคุยและตั้งคำถามเกี่ยวกับการพนัน ไม่ว่าจะเล่นวิธีเล่น ความน่าจะเป็น และผลกระทบจากการเล่นพนัน
4. รับฟังบุตรหลานให้มากขึ้น
5. จำกัดเวลาและจำนวนเงิน และความถี่สำหรับการเล่นพนัน เช่น การซื้อลอตเตอรี่เพียงงวดละ 1 ใบเท่านั้น แต่จะไม่ซื้อหวยใต้ดิน เป็นต้น
6. การพบบุตรหลานเข้ารับการปรึกษาทางการแพทย์หรือหน่วยงานให้ความช่วยเหลือ

กิจกรรมที่ 4-2 แบ่งนักเรียนกลุ่มละ 5-6 คน และให้นักเรียนช่วยกันออกแบบโปสเตอร์ ขนาด A2 (42 x 59.4 cm) 1 ใบ แต่ละกลุ่มเลือกหัวข้อใดหัวข้อหนึ่งต่อไปนี้

1. ความหมายและอาการของผู้มีปัญหาจากการพนัน
2. ผลกระทบจากการเล่นพนันมากเกินไป
3. หลักปฏิบัติหรือแนวทางป้องกันปัญหาจากการพนัน

ให้ตัวแทนแต่ละกลุ่มนำเสนอและอธิบายประเด็นหลักที่ต้องการสื่อ ผู้สอนนำผลงานนักเรียนเผยแพร่ภายในโรงเรียนและมีการให้คะแนนจากคณะครูและผู้เข้าชม

ภาคผนวก บทที่ 4

ข้อเสนอแนะการเล่นพนันอย่างปลอดภัย (Winning Ways to Keep Gambling Safe)

การพนันทุกประเภทมาพร้อมกับความเสี่ยง หากคุณประสบปัญหาทางการเงิน ครอบครัวยุ สุนัขสุขภาพทางกายและอารมณ์อันเกิดจากพฤติกรรมการเล่นพนันของคุณ คุณจำเป็นต้องหยุดพักจากการเล่นพนัน เพื่อให้มีเวลาคิดและทำความเข้าใจผลกระทบจากการเล่นพนันต่อชีวิตตัวคุณเอง ซึ่งจะช่วยให้คุณสามารถควบคุมตนเองได้มากขึ้น หากคุณเลือกที่จะเล่นพนัน หลักปฏิบัติต่อไปนี้จะช่วยให้คุณจำกัดความเสี่ยงของคุณได้

1. **กำหนดงบประมาณและเวลาที่ใช้** จำนวนเงินเล่นพนันต้องอยู่ในขอบเขตที่คุณสามารถจ่ายได้ เมื่อไปเล่นพนัน คุณควรเก็บบัตร ATM หรือบัตรเครดิตไว้ที่บ้าน เมื่อใช้เงินและเวลาตามที่ได้วางแผนไว้เรียบร้อยแล้วให้ยุติการเล่นพนันและออกจากสถานที่นั้น อย่าเล่นพนันเพิ่มโดยหวังว่าจะได้เงินที่เสียไปกลับคืนมา หรือนำเงินที่จัดสรรไว้สำหรับค่าใช้จ่ายอื่นมาเล่นพนัน คุณควรจดบันทึกการใช้เวลาและจำนวนเงินที่ได้และเสียจากการเล่นพนันทุกครั้ง เพราะหากไม่มีการบันทึกคนเรามากจะจำได้แต่ตอนที่เราชนะพนันเท่านั้น
2. **มองการเล่นพนันเป็นความบันเทิงอย่างหนึ่ง ไม่ใช่หนทางสร้างความร่ำรวย** การเล่นพนันมีโอกาเสียเงินมากกว่าการชนะพนันจัดเป็นรายจ่ายเพื่อเข้าสังคมอย่างหนึ่ง คุณอาจเข้าไปสถานที่เล่นพนันกับเพื่อนแต่ต้องมั่นใจว่าเพื่อนคุณไม่ใช่คนที่ติดการพนันและต้องช่วยกันเตือนให้เลิกเล่น เมื่อจำนวนเงินที่จัดสรรไว้สำหรับการเล่นพนันหมดลง มีมุมมองว่าเงินที่เสียไปเป็นค่าใช้จ่ายเพื่อสร้างความบันเทิงให้กับชีวิตอย่างการดูหนัง ฟังเพลง
3. **เข้าใจหลักความน่าจะเป็นของการชนะพนันและความได้เปรียบของเจ้ามือ** คุณควรมีความรู้ความเข้าใจเกี่ยวกับความน่าจะเป็นของการชนะพนันในเกมที่คุณเล่น คาคาการณได้เลยว่าโอกาสการเสียเงินมีมากกว่า เราไม่สามารถควบคุมผลลัพธ์ของเกมพนันได้เพราะมีลักษณะเดาสุ่ม คุณเองไม่มีอิทธิพลกำหนดผลลัพธ์หรือกลยุทธ์ในการเล่นพนันให้ชนะ การเล่นพนันทุกประเภทผู้เล่นจะเสียเปรียบเจ้ามือเพราะโอกาสการออกรางวัลถูกกำหนดให้เจ้ามือมีความได้เปรียบในระยะยาว
4. **ตระหนักถึงปัจจัยเสี่ยงที่นำไปสู่การเล่นพนัน** อย่าเล่นพนันเมื่อคุณมีความรู้สึกอ่อนไหว สิ้นหวัง เบื่อหน่าย โดดเดี่ยว มีอารมณ์โกรธและความวิตกกังวล เพราะมีความเป็นไปได้ที่คุณอาจใช้การเล่นพนันเป็นกิจกรรมฆ่าเวลาเพื่อหลีกเลี่ยงความรู้สึกเหล่านี้ คุณอาจเพิ่มความถี่ในการหยุดพักการเล่นพนันหรือเดินออกจากสถานที่เล่นพนันเพื่อให้สมองปลอดโปร่ง และหลีกเลี่ยงการบริโภคเครื่องดื่มแอลกอฮอล์ในขณะที่เล่นพนัน

5. การสร้างรูปแบบการใช้ชีวิตอย่างสมดุล คุณควรมีการทำกิจกรรมอื่น ๆ ที่เป็นประโยชน์ หรือเพิ่มการใช้เวลากับเพื่อนและครอบครัวให้มากขึ้น เมื่อใดที่คุณต้องการเล่นพนัน ให้ลองพิจารณาการทำกิจกรรมอื่นแทน เช่น การออกไปชมภาพยนตร์
6. รับฟังคำเตือนและความช่วยเหลือจากคนรอบข้าง หากมีใครเตือนคุณเกี่ยวกับพฤติกรรมการเล่นพนันให้คุณเปิดใจรับฟังเพราะพวกเขาอาจเห็นบางสิ่งที่เป็นสัญญาณเตือนแต่ตัวคุณเองยังไม่รู้ตัวโดยทั่วไป คนเราจะไม่นำพฤติกรรมการเล่นพนันของตนมาทำให้เกิดความตึงเครียดกับความสัมพันธ์ในชีวิตและการประกอบอาชีพยกเว้นแต่เรามีปัญหาจากการเล่นพนันจริง ๆ

ที่มา: Centre for Addiction and Mental Health (2018) เข้าถึงได้จาก

<https://learn.problemgambling.ca/PDF%20library/stages-of-changeWinningWaystoKeepGamblingSafe.pdf>

4.5 โครงสร้างบทเรียนที่ 5: ทักษะการตัดสินใจและการแก้ปัญหา: เเท่าทันการพนัน

ผลลัพธ์การเรียนรู้ (Learning outcomes)

1. นักเรียนมีความรู้ความเข้าใจเกี่ยวกับหลักการตัดสินใจที่ดีในสถานการณ์ชีวิตประจำวันที่ต้องเผชิญกับความเสี่ยง
2. นักเรียนสามารถระบุประโยชน์และความเสียหายที่อาจเกิดขึ้นจากทางเลือกต่าง ๆ ที่สัมพันธ์กับความเสี่ยง
3. นักเรียนมีทักษะการตัดสินใจและการแก้ปัญหาที่เหมาะสมโดยเฉพาะการเล่นหวยและลอตเตอรี่

ระยะเวลา 90 นาที

สาระสำคัญของบทเรียนและระยะเวลาที่ใช้

5.1 การจำกัดความเสี่ยงจากการรู้เท่าทันการพนัน	
เนื้อหา	15 นาที
5.2 หลัก Pros-Cons กับ การตัดสินใจ	
เนื้อหา	15 นาที
กิจกรรมที่ 5-1 อภิปรายกลุ่ม	25 นาที
5.3 สิทธิและความรับผิดชอบ	
เนื้อหา	10 นาที
กิจกรรมที่ 5-2 อภิปรายกลุ่ม	25 นาที

บทที่ 5

ทักษะการตัดสินใจและการแก้ปัญหา: เท่าทันการพนัน

5.1 การจำกัดความเสี่ยงจากการรู้เท่าทันการพนัน

การใช้ชีวิตของคนเรามักพบเจอกับความเสี่ยงและความไม่แน่นอนหลากหลายรูปแบบ ผลลัพธ์ที่เกิดขึ้นทั้งเรื่องดีและร้ายเกิดจากหลายเหตุปัจจัยและบ่อยครั้งเป็นสิ่งที่เราไม่สามารถควบคุมได้ อย่างไรก็ตาม ความเสี่ยงเหล่านี้เป็นสิ่งที่เราสามารถบริหารจัดการได้ เช่น การทำประกันชีวิตและทรัพย์สิน การสร้างรายได้หลายช่องทาง การแยกเงินทำธุรกิจกับเงินใช้จ่ายของครอบครัว เป็นต้น และที่สำคัญ การกระทำของเรายังเป็นปัจจัยสำคัญที่นำไปสู่ความสำเร็จ ความผิดพลาดในอดีตจะเป็นบทเรียนช่วยให้เราตัดสินใจได้ดีขึ้นเมื่อเผชิญกับปัญหาลักษณะเดิม ต่างจากความเสี่ยงจากการเล่นพนันที่เราไม่สามารถควบคุมโอกาสการชนะรางวัล การมีประสบการณ์เล่นพนันไม่ได้เพิ่มความเชี่ยวชาญการเล่นพนัน ในความเป็นจริง เป็นเรื่องยากที่คนเราจะไม่มีการเสี่ยงโชคจากการพนันที่ถูกกฎหมายอย่างลุดเตอรี ซึ่งเป็นรูปแบบการเล่นพนันที่ปรากฏอย่างแพร่หลายเกือบทุกประเทศ⁴ ดังนั้น การตัดสินใจเกี่ยวกับการเล่นพนันที่ไม่สร้างความเดือดร้อน เราต้องอาศัยหลักการรู้เท่าทัน 3 ประการ ดังนี้

- (1) โอกาสในการถูกรางวัล
- (2) ความคุ้มค่าของรางวัล เปรียบเทียบทรัพยากรที่เราต้องเสียไปอย่างเงินและเวลา
- (3) การจำกัดเงินที่นำมาเล่นพนันและหากต้องเสียเงินนี้ไปทั้งหมดต้องไม่สร้างผลกระทบทางการเงินให้กับเราและครอบครัว

(1) โอกาสในการถูกรางวัล

จากบทเรียนที่ 2 ความน่าจะเป็นว่าด้วยโอกาสการชนะพนัน เราทราบแล้วว่าการจ่ายเงินรางวัลของการพนันทุกรูปแบบจะพิจารณาจากหลักความน่าจะเป็นของการชนะพนันในระยะยาว อัตราการจ่ายเงินรางวัลจะน้อยกว่าโอกาสการชนะพนันซึ่งเป็นการกำหนดให้เจ้ามือมีความได้เปรียบ (House edge) และสามารถทำกำไรจากการให้บริการการเล่นพนัน แม้ว่าในบางรอบการเล่นเจ้ามืออาจขาดทุน แต่ในระยะยาวเจ้ามือจะทำกำไรได้เสมอ กรณีของการออกลุดเตอรี อัตราความได้เปรียบของเจ้ามือในหลายประเทศใกล้เคียงกันอยู่ที่ร้อยละ 40-60 (ยิ่งมาก ผู้เล่นยิ่งมีโอกาสขาดทุนมากขึ้น) ดังนั้น จากข้อเท็จจริงข้างต้น คงเป็นการยากที่เราจะถูกลุดเตอรี แต่การซื้อเป็นครั้งคราวหรือในโอกาสพิเศษ เช่น การซื้อบ้านหรือรถใหม่ การกำเนิดบุตร เพื่อลุ้นรางวัลใหญ่อาจเป็นสิ่งที่ยอมรับได้ ทั้งนี้ จำนวนเงินและความถี่จะมากหรือน้อยเท่าใดต้องพิจารณารายได้และสถานะทางการเงินของครอบครัว

(2) ความคุ้มค่าของรางวัล

การซื้อลุดเตอรี 80 บาทเปรียบเสมือนการซื้อสิทธิเพื่อลุ้นเงินรางวัลใหญ่ เป็นการสร้างความรู้สึกตื่นเต้นและความหวังให้กับผู้ซื้อ แน่แน่นอนว่าคนที่ซื้อลุดเตอรีย่อมมีโอกาสถูกรางวัล การซื้อมากขึ้นเพิ่มโอกาสการถูกลุดเตอรีน้อย เช่น การซื้อลุดเตอรี 1 ใบ โอกาสการถูกรางวัลที่ 1 เท่ากับ 1/1,000,000 การซื้อ 2 ใบ

⁴ จากการตรวจสอบชุดการเรียนรู้เพื่อป้องกันการพนันสำหรับเด็กและเยาวชนในต่างประเทศ และการให้ความรู้ของหน่วยงานให้ความช่วยเหลือผู้ประสบปัญหาจากการพนัน ส่วนใหญ่ให้ความสำคัญการให้ความรู้หลักการตัดสินใจอย่างมีเหตุผลและจำกัดวงเงินการเล่นพนันเพื่อความสนุกสนานหรือเป็นการเข้าสังคมเท่านั้น หลายชุดการเรียนรู้ใช้คำว่า “การเล่นพนันอย่างฉลาดเท่าทัน (Smart Gambling)” หรือ “การเล่นพนันอย่างรับผิดชอบ (Responsible Gambling)” แต่ไม่ได้ปฏิเสธการเล่นพนันอย่างสิ้นเชิง

โอกาสเพิ่มขึ้นเป็น 2/1,000,000 หากอัตราความได้เปรียบของเจ้ามือเท่ากับร้อยละ 50 แสดงว่า ทุก 100 บาทที่เราซื้อลอตเตอรี่ให้ผลตอบแทนเฉลี่ยเพียง 50 บาทเท่านั้น หากเราซื้อลอตเตอรืงวดละ 10,000 บาทเปรียบเสมือนเราเสียเงินเปล่าๆ 5,000 บาท ถ้าเรานำเงินจำนวนนี้เก็บออมหรือนำไปใช้หนี้อย่างต่อเนื่องจะช่วยให้ครอบครัวมีความมั่นคงทางการเงินอย่างมีนัยสำคัญ นอกจากนี้ เรายังเป็นต้นทุนอย่างหนึ่งในการเล่นพนัน เช่น การหาซื้อลอตเตอรี่ที่มีตัวเลขที่เราต้องการ การหาข้อมูลของเลขที่มีโอกาสออกรางวัล เป็นต้น หากเราจำกัดการซื้อลอตเตอรี่ เราน่าจะมีเวลาทำงานเพื่อสร้างรายได้และการพักผ่อนมากขึ้น

(3) การจำกัดวงเงินเล่นพนัน

หลักคิดสำคัญเพื่อหลีกเลี่ยงปัญหาการเล่นพนันคือ การจำกัดวงเงินที่ใช้ในการเสี่ยงโชค จำนวนเงินอาจมีความแตกต่างกันแต่ละบุคคล และที่สำคัญต้องเป็นจำนวนเงินที่เป็นสัดส่วนน้อยมากเมื่อเทียบกับรายได้ และหากเสียเงินจำนวนนี้ทั้งหมดต้องไม่สร้างปัญหาทางการเงินให้กับตนเองและครอบครัว ตัวอย่างเช่น หากเราใช้จ่ายเงินร้อยละ 5 ของค่าใช้จ่ายรวมเพื่อความบันเทิงอย่างการดูหนังฟังเพลง เราอาจจะนำค่าใช้จ่ายการซื้อลอตเตอรี่และการพนันอื่นเป็นรายจ่ายเพื่อความบันเทิงและปรับสัดส่วนการใช้จ่ายให้เท่าเดิมคือร้อยละ 5

5.2 หลัก Pros Cons กับการตัดสินใจ

Pros-Cons เป็นคำย่อของคำภาษาละติน “Pro et contra” หมายถึง การเปรียบเทียบข้อดีกับข้อเสีย การตัดสินใจที่ดีเริ่มจากการทำรายการข้อดีและข้อเสียของทุกทางเลือกที่เป็นไปได้ และทำการประเมินอย่างยุติธรรมบนพื้นฐานข้อเท็จจริงที่เป็นรูปธรรม (Objective) และพิจารณาว่าข้อดีหรือข้อเสียมากกว่ากันสำหรับแต่ละทางเลือก เราสามารถประยุกต์ใช้หลักการนี้กับการตัดสินใจในชีวิตประจำวัน รวมทั้งการประเมินความเสี่ยงจากการเล่นพนัน เมื่อเราเห็นรายการข้อดีข้อเสียที่อาจเกิดขึ้นกับตัวเราซึ่งช่วยให้เราตัดสินใจได้ดีขึ้น

ตัวอย่างเช่น วินัยทำงานเป็นลูกจ้างร้านอาหารแห่งหนึ่ง ผู้จัดการให้นำเงินสดไปฝากธนาคาร 31,000 บาท แต่กลับเขียนในใบรับฝากเงินเพียง 13,000 บาท วินัยเชื่อว่าเจ้าของร้านคงเขียนตัวเลขผิด เขามีความคิดว่าจะนำเงินส่วนต่างไปใช้จ่ายส่วนตัวและซื้อลอตเตอรี่เพื่อลุ้นรางวัล จากสถานการณ์นี้ วินัยมี 2 ทางเลือก คือ

1. ฝากเงิน 31,000 บาท และบอกเจ้าของร้านว่าจำนวนเงินสดกับยอดเงินในใบรับฝากไม่ตรงกัน
2. ฝากเงินเพียง 13,000 บาท และนำเงินส่วนต่าง 18,000 บาท ไปใช้จ่ายส่วนตัวและซื้อลอตเตอรี่

ตารางที่ 5-1 ทางเลือกที่ 1

Pros	Cons
1. มีความนับถือตนเอง	1. เสียโอกาสการได้เงิน 18,000 บาทซึ่งเจ้าของร้านอาจไม่รู้ตัว
2. การบอกความจริงกับเจ้าของร้านจะได้รับความเชื่อถือมากขึ้น อาจได้รับการเลื่อนตำแหน่งให้รับผิดชอบงานสำคัญ	2. หหมดโอกาสลุ้นรางวัลใหญ่จากการซื้อลอตเตอรี่
3. เจ้าของร้านอาจให้เงินสินน้ำใจจำนวนหนึ่งเป็นการตอบแทน	

ตารางที่ 5-2 ทางเลือกที่ 2

Pros	Cons
1. ได้เงินมาฟรี 18,000 บาท	1. รู้สึกผิดและขาดความนับถือตนเอง
2. มีโอกาสได้รางวัลจากการถูกลอตเตอรี่	2. มีโอกาสโดนไล่ออกจากงานเนื่องจากเจ้าของร้านอาจตั้งใจเขียนจำนวนเงินผิดเพื่อลวงใจวินัย
	3. อาจได้รับการลงโทษจากเจ้าของร้านแบบอื่น เช่น ตัดเงินเดือน ไม่อนุญาตให้รับผิดชอบเรื่องเงินของกิจการ

เมื่อทำรายการข้อดีข้อเสียของแต่ละทางเลือกแล้ว เห็นได้ว่า การบอกความจริงกับเจ้าของร้านน่าจะเป็นการตัดสินใจที่ดีเนื่องจากวินัยจะได้รับความน่าเชื่อถือและอาจได้เงินสินน้ำใจเล็กน้อยเป็นการตอบแทน แต่การยกยอกเงินส่วนต่างจะมีความเสียหายมากกว่า และที่ร้ายแรงที่สุดคือ การโดนไล่ออกจากงานซึ่งเป็นความเสียหายในระยะยาวน่าจะมากกว่า 18,000 บาท

กล่าวโดยสรุป การยอมรับความเสี่ยงที่เหมาะสมและการทำรายการข้อดีข้อเสียอย่างเป็นระบบทำให้เราตัดสินใจได้ดีขึ้น และเมื่อมองย้อนกลับไปจะเห็นว่า เป็นสิ่งที่ถูกต้องทำให้เรามีความมั่นใจและนับถือตนเองต่างจากการตัดสินใจที่ใช้อารมณ์หรืออยู่ในภาวะเสพติดทำให้เกิดการตัดสินใจที่ผิดพลาดทำให้ขาดความมั่นใจและขาดความน่าเชื่อถือในสายตาคนรอบข้าง

กิจกรรมที่ 5-1 แบ่งนักเรียนเป็นกลุ่ม กลุ่มละ 5-6 คน ให้ให้นักเรียนทำรายการข้อดีข้อเสียของแต่ละทางเลือกของสถานการณ์ต่อไปนี้ แต่ละกลุ่มมีเวลา 8 นาที หลังจากนั้นให้ตัวแทนแต่ละกลุ่มนำเสนอในชั้นเรียน

- (1) ธงชัยเก็บสมาร์ตโฟนได้ในห้องน้ำ คิดว่าควรตามหาเจ้าของหรือนำไปขายเพื่อเล่นพนัน
- (2) สุวิทย์เสนอให้เพิ่มเงินเดิมพันในการเล่นไพ่กับกลุ่มเพื่อนเพื่อเพิ่มความสนุกสนาน แต่อันันต์เห็นว่า เป็นจำนวนเงินที่สูงไปสำหรับเขาและไม่อยากเล่น อันันต์ควรทำอย่างไร
- (3) นิดาได้รับเงินค่าเทอม 20,000 บาทจากพ่อแม่ แต่ยังมีเวลาอีก 1 เดือนก่อนถึงกำหนดการชำระเงิน เพื่อนชักชวนให้นำเงินไปเล่นพนันออนไลน์ รางวัลแจ๊คพอตมากถึง 100,000 บาท นิดาควรรับนำเงินไปจ่ายค่าเทอมทันทีหรือเสี่ยงโชคจากการพนันออนไลน์

5.3 สิทธิและความรับผิดชอบ

การเล่นพนันเมื่ออายุถึงเกณฑ์ที่กฎหมาย การใช้จ่ายเงินเพื่อความบันเทิง การเล่นพนันแบบไม่เป็นทางการในกลุ่มเพื่อน กิจกรรมเหล่านี้เป็นสิทธิที่เราสามารถกระทำได้ อย่างไรก็ตาม เราจำเป็นต้องคำนึงถึงความรับผิดชอบด้วยเพื่อป้องกันผลกระทบด้านลบจากการเล่นพนัน **สิทธิ** คือ ประโยชน์หรืออำนาจของบุคคลที่กฎหมายมอบให้แก่บุคคลในการกระทำการต่าง ๆ รวมทั้งบังคับให้เป็นไปตามสิทธิ เช่น สิทธิในครอบครัวและความเป็นส่วนตัว สิทธิในทรัพย์สิน สิทธิในการรับการศึกษาขั้นพื้นฐาน เป็นต้น **ความรับผิดชอบ** หมายถึง ลักษณะของบุคคลที่เอาใจใส่และมุ่งมั่นต่อหน้าที่ การทำงาน ความเป็นอยู่ของตนเอง ครอบครัว และสังคมอย่างเต็มกำลังความสามารถตามบทบาทที่ได้รับเพื่อให้บรรลุเป้าหมาย และยอมรับทั้งผลดีและผลเสียที่เกิดขึ้น

การคำนึงถึงสิทธิและความรับผิดชอบช่วยให้เกิดการตัดสินใจอย่างเหมาะสมเกี่ยวกับการเล่นพนัน ตัวอย่างเช่น เรามีสิทธินำเงินที่หามาได้ไปเล่นพนัน อย่างไรก็ตาม เรายังมีหน้าที่ที่ต้องรับผิดชอบในการแบ่งเบา

ภาระค่าใช้จ่ายที่บ้าน และความรับผิดชอบต่อหน้าที่ของตนเองอย่างการตั้งใจเรียน กระบวนการคิดข้างต้นมีส่วนสำคัญในการยับยั้งการเล่นพนันที่มากเกินไปจนอาจนำไปสู่ปัญหาจากการติดการพนัน ตารางที่ 5-3 แสดงตัวอย่างสิทธิและหน้าที่ของเยาวชนเมื่อเราต้องตัดสินใจเกี่ยวกับพฤติกรรมการเล่นพนัน

ตารางที่ 5-3 ตัวอย่างของสิทธิและความรับผิดชอบของเยาวชนเกี่ยวกับการเล่นพนัน

สิทธิ	ความรับผิดชอบ
เรามีสิทธิตัดสินใจว่าจะใช้เงินที่หามาได้กับอะไรบ้าง	คิดถึงผลกระทบด้านอื่น เช่น การเงิน ความสัมพันธ์ จากการเล่นพนันที่มากเกินไป
เรามีสิทธิได้รับค่าจ้างและค่าตอบแทนจากงานหรือธุรกิจที่เราทำ	คำนึงถึงค่าใช้จ่ายครัวเรือนที่เราต้องรับผิดชอบตามความเหมาะสมกับรายได้ อายุ และสภาพครอบครัว
เรามีสิทธิซื้อสลากกินแบ่งรัฐบาลได้หากมีอายุไม่ต่ำกว่า 20 ปี	แม้ว่าอายุถึงเกณฑ์ที่สามารถเล่นพนันได้ เราต้องมั่นใจว่าพฤติกรรมการเล่นพนันไม่นำไปสู่ปัญหาหนี้สินหรือผลกระทบต่อครอบครัว
เรามีสิทธิที่จะเล่นพนันที่ไม่เป็นทางการเพื่อความสนุกสนานในกลุ่มเพื่อน	การเล่นพนันเพื่อความบันเทิง ไม่ได้คาดหวังทำเงินจากการพนันและจำกัดจำนวนเงินเพื่อป้องกันผลกระทบที่อาจตามมา

หมายเหตุ: ปรับจากชุดการเรียนรู้ Responsible Gambling ของรัฐ New South Wales ประเทศออสเตรเลีย

กิจกรรมที่ 5-2 แบ่งนักเรียนเป็นกลุ่ม กลุ่มละ 5-6 คน ให้บันทึกสิทธิและความรับผิดชอบด้านอื่นเพิ่มเติมในตารางที่ 5-3 อีก 2 รายการ เพื่อสร้างความตระหนักรู้เกี่ยวกับปัญหาการเล่นพนันมากเกินไป เช่น การเงิน ความสัมพันธ์ หลังจากนั้น ให้ตัวแทนแต่ละกลุ่มนำเสนอในชั้นเรียน

บทที่ 5

บทสรุปและข้อเสนอแนะ

5.1 บทสรุป

โครงการวิจัย การออกแบบชุดการเรียนรู้ “เท่าทันการพนัน” เพื่อสร้างภูมิคุ้มกันให้กับเด็กและเยาวชนได้ มีวัตถุประสงค์หลักคือการสร้างชุดการเรียนรู้ป้องกันการพนันสำหรับเด็กระดับประถมศึกษาจนถึงมัธยมศึกษาตอนต้น และลดจำนวนและปัญหาจากการพนันที่มาจาก การขาดความรู้ความเข้าใจเกี่ยวกับการพนัน โดยเฉพาะกลุ่มนักพนันหน้าใหม่อายุน้อย เนื้อหาของหลักสูตรมาจากการสังเคราะห์ต้นแบบชุดการเรียนรู้ในต่างประเทศ การเก็บข้อมูลเชิงลึกของผู้วิจัย เพื่อให้ได้ชุดการเรียนรู้ที่สอดคล้องกับสถานการณ์การเล่นพนันในสังคมไทย เนื้อหาได้รับการพัฒนาให้มีความสอดคล้องกับรายวิชาหลักตามหลักสูตรกลางของกระทรวงศึกษาธิการ เนื้อหา มีการจัดเรียงอย่างเป็นระบบ แบ่งเป็น 5 บทเรียน ประกอบด้วย ความหมายและความเสี่ยงจากการเล่นพนัน ความน่าจะเป็นในการเล่นพนัน เหตุผลวิบัติของนักพนัน ปัญหาจากการเล่นพนัน และทักษะการตัดสินใจและแก้ปัญหาเพื่อเท่าทันการพนัน ใช้เวลาเรียน 10 ครั้ง ครั้งละ 40-45 นาที ชุดการเรียนรู้มีความสมบูรณ์ในตัวเองทั้งเนื้อหา คำแนะนำผู้สอน และการจัดกิจกรรมในชั้นเรียน

ผู้วิจัยหวังว่าต้นแบบชุดการเรียนรู้ที่ได้จากการศึกษานี้จะเป็นทางเลือกให้กับครูและสถานศึกษาที่ตระหนักถึงปัญหาการพนันในกลุ่มนักเรียนนำไปใช้ขยายผลเพื่อให้เด็กและเยาวชนไทยมีความรู้ความเข้าใจที่ถูกต้องเกี่ยวกับการเล่นพนัน การควบคุมตนเองและมีเครื่องมือการตัดสินใจที่เหมาะสมเกี่ยวกับการพนันเมื่อเติบโตเป็นผู้ใหญ่ โดยเชื่อว่าการปลูกฝังตั้งแต่อายุน้อยจะสร้างภูมิคุ้มกันที่ดีและลดผลกระทบเชิงลบจากปัญหาการพนันที่มากและทำลายความก้าวหน้าในอนาคต

5.2 ข้อเสนอแนะเชิงนโยบาย

ข้อเสนอแนะเชิงนโยบายมีประเด็นที่ควรพิจารณา ดังนี้

(1) การจัดโครงการนำร่อง (Pilot study) ในสถานศึกษาที่นำชุดการเรียนรู้ไปใช้

การพัฒนาชุดการเรียนรู้สำเร็จรูปที่ครูและโรงเรียนสามารถนำไปใช้สอนได้เอง ประกอบด้วย คู่มือ การจัดกิจกรรม การประเมินผล สื่อมัลติมีเดีย โดยเนื้อหามีการบูรณาการรายวิชาต่าง ๆ อาทิ คณิตศาสตร์ สังคมศึกษา สุขศึกษา ผู้สอนสามารถนำเนื้อหาของชุดการเรียนรู้เพิ่มเติมไปในรายวิชาเรียนตามปกติหรืออาจอยู่ในรูปแบบกิจกรรมนอกหลักสูตร รวมทั้งมีการออกแบบวิธีการประเมินผลอย่างเป็นระบบ ตั้งแต่ เนื้อหาทางวิชาการ การจัดการเรียนการสอน และผลสัมฤทธิ์หลังจากจบบทเรียน ตลอดจนการติดตามพฤติกรรมการเล่นพนันว่าเปลี่ยนแปลงไปจากเดิมหรือไม่ มากน้อยเพียงใด

(2) การบูรณาการกับการสอนเรื่องพฤติกรรมเสี่ยงและการเสพติดต่าง ๆ ในกลุ่มเด็กและเยาวชน

การพัฒนาชุดการเรียนรู้ป้องกันการพนันในต่างประเทศมีการขยายเนื้อหาจากการพนันให้ครอบคลุมพฤติกรรมเสี่ยงและการเสพติดต่าง ๆ เช่น เหล้า บุหรี่ สารเสพติด ที่มีสาเหตุหลักคล้ายกัน ไม่ว่าจะเป็น การถูกเพื่อนชักชวน การขาดความยับยั้งชั่งใจ ปัญหาครอบครัว ดังนั้น การพัฒนาชุดการเรียนรู้ในอนาคต อาจจะไม่ได้อำนาจเฉพาะเรื่องการพนันเพียงอย่างเดียว แต่อาจครอบคลุมเรื่องการให้ความรู้ทางการเงินอย่าง

การทำรายรับรายจ่าย การเก็บออมและความรู้เกี่ยวกับสื่อครอบคลุมการนำเสนอข่าวของสื่อมวลชน การตีความข้อความจากโฆษณา

(3) การสร้างทรัพยากรการศึกษาของชุดการเรียนรู้ผ่านช่องทางออนไลน์และระบบอินเทอร์เน็ตแอกทีฟ การพัฒนาชุดการเรียนรู้ให้ใช้ประโยชน์และเข้าถึงกลุ่มเป้าหมายได้มากขึ้นโดยเฉพาะสถานศึกษาที่มีความพร้อมของทรัพยากรค่อนข้างจำกัด การรวบรวมเอกสารและตัวอย่างการทำกิจกรรมรวมทั้งช่องทางการแลกเปลี่ยนความคิดเห็นผ่านระบบออนไลน์เป็นข้อมูลอันมีค่าที่จะนำมาปรับปรุงเนื้อหาให้ทันสมัยและใช้ประโยชน์ได้มากขึ้น ในระยะต่อมา การพัฒนาเกมที่สอนเรื่องการเงินในรูปแบบอินเทอร์เน็ตแอกทีฟที่เด็กสามารถเรียนรู้ได้โดยตนเองจะเป็นแรงเสริมให้เด็กเปิดรับความรู้มากขึ้น รวมทั้งเป็นการทบทวนสาระสำคัญของบทเรียนที่สามารถเข้าถึงได้โดยสะดวก

บรรณานุกรม

- ธีรรัตน์ วงศ์ชนะเอนก. (2558). รายงานวิจัยเรื่อง การวิจัยเพื่อสร้างชุดการเรียนรู้ต้นแบบเกี่ยวกับการพนันสำหรับเด็กในวัยเรียน. กรุงเทพฯ: ศูนย์ศึกษาปัญหาการพนัน.
- ศูนย์ศึกษาปัญหาการพนัน. (2561). รายงานศูนย์ศึกษาปัญหาการพนัน ปี 2561. กรุงเทพฯ: ศูนย์ศึกษาปัญหาการพนัน.
- ศูนย์ศึกษาปัญหาการพนัน. (2560). สถานการณ์การพนันกลุ่มเยาวชน ปี 2560. กรุงเทพฯ: ศูนย์ศึกษาปัญหาการพนัน.
- Canadian Partnership for Responsible Gambling. (2018). *Canadian Gambling Digest 2016-2017*. Retrieved March, 22, 2018, from <http://cprg.ca/Digests/ViewMainCards?yearId=507db81e-e5bf-e611-b52a-1abbb38a3094>.
- Department of Education and Communities. (2015). *Responsible Gambling*. State of New South Wales Government.
- Department of Health and Human Services. (2007). *What's the Real Deal? Responsible Gambling Education Kit*. Tasmanian Government.
- Ferris, J., and Wynne, H. (2001). *The Canadian problem gambling index: Final report*. Submitted for the Canadian Centre on Substance Abuse.
- International Centre for Youth Gambling Problems and High-Risk Behaviors. (2004). *Hooked City: Youth Gambling Awareness and Prevention Program*. Quebec: McGill University.
- International Centre for Youth Gambling Problems and High-Risk Behaviors. (2004). *The Amazing Chateau: Youth Gambling Awareness and Prevention Program*. Quebec: McGill University.
- National Endowment for Financial Education (2000). *Personal Financial Strategies for the Loved Ones of Problem Gamblers*. Denver, CO.: National Endowment for Financial Education.
- North American Training Institute. (2001). *Kids Don't Gamble WannaBet? A Curriculum for Grades 3-8*. Duluth, MN: North American Training Institute
- Shaffer, H., George, E., and Cummings, T. (1995). North American Think Tank on Youth Gambling Issues: A Blueprint for Responsible Public Policy in the Management of Compulsive Gambling.: Boston, Massachusetts: Harvard Medical School.
- Shaffer, H., Hall, M., and Vander Bilt, J. (2000). *Facing the Odds: The Mathematics of Gambling*. Massachusetts: The President and Fellows of Harvard College.
- State of Victoria. (2008). *A Guide to Problem Gambling: Children and Young People*. New South Wales Government. Retrieved April, 28, 2019, from <http://www.gamblinghelp.nsw.gov.au/wp-content/uploads/A-Guide-to-Problem-Gambling-Children-and-Young-People-Booklet.pdf>.
- Victorian Responsible Gambling Foundation. (2017). Gen Bet: Has Gambling Gatercrashed Our

Teens? State of Victoria.

Williams, R. and Wood, R. (2010). *Stacked Desk: A Program to Prevent Problem Gambling*. Center City, MN: Hazelden.

ภาคผนวก

แบบทดสอบก่อนและหลังบทเรียน

คำแนะนำ: แบบทดสอบครอบคลุมเนื้อหาบทที่ 1-5 ประกอบด้วย ความรู้ความเข้าใจเกี่ยวกับการพนัน ความเชื่อผิดของนักพนัน และทักษะการตัดสินใจและการแก้ปัญหา การทดสอบควรทำ 2 รอบ คือ ก่อนและหลังจบบทเรียน แบบทดสอบมีทั้งสิ้น 40 ข้อ

ตอนที่ 1 ให้นักเรียนพิจารณาว่าข้อความต่อไปนี้ ถูกหรือผิด

1. วันนี้รู้สึกว้าวใจดี การซื้อลอตเตอรี่มีโอกาสถูกรางวัลใหญ่มากขึ้น
2. เมื่อเราเล่นการพนัน มีโอกาสพัฒนาเป็นการติดการพนันได้หากขาดการควบคุมตนเอง
3. ถ้าโยนเหรียญ 4 ครั้งแล้วออกหัวทุกครั้ง การโยนครั้งต่อไปความน่าจะเป็นในการออกก้อยจะเพิ่มขึ้น
4. การมีสติยั้งหลังผลการออกลอตเตอรี่ ช่วยเพิ่มโอกาสการถูกรางวัล
5. การเล่นพนันเป็นทักษะที่สามารถฝึกฝนได้
6. การนำเงินมาเสี่ยงโดยคาดหวังว่าจะได้รับเงินหรือของมีค่าจากเกมทุกประเภทจัดเป็นการพนัน
7. เด็กที่เก่งคณิตศาสตร์หรือเล่นวิดีโอเกมส์เก่งสามารถทำเงินได้จากการเล่นพนัน
8. การวางเงินเดิมพันผลการแข่งขันกีฬาช่วยเพิ่มความสุขสนุกสนานในการรับชม
9. ลอตเตอรี่ที่เลือกเองมีโอกาสถูกรางวัลมากกว่าใบที่คนขายเลือกให้
10. การซื้อลอตเตอรี่ในวันที่ 1 และ 16 ที่มีการออกรางวัล โอกาสการถูกรางวัลจะน้อยเพราะเลขดี ๆ ถูกคนอื่นซื้อเก็บไว้แล้ว
11. การติดการพนันมีรูปแบบหรือสาเหตุคล้ายกับการติดเหล้าและบุหรี่
12. เด็กที่มีประสบการณ์การเล่นพนันตั้งแต่อายุน้อยเป็นกลุ่มเสี่ยงที่จะมีปัญหาการติดพนันเมื่อเป็นผู้ใหญ่
13. วัยรุ่นชายมีความเสี่ยงจากการติดพนันมากกว่าวัยรุ่นหญิง
14. การเล่นพนันฟุตบอลเป็นเกมที่ใช้ทักษะเพราะต้องวิเคราะห์ความสามารถจากสถิติแพ้ชนะย้อนหลัง
15. กำไรเกือบทั้งหมดของเจ้ามือพนันมาจากเงินที่นักพนันเสีย
16. ลอตเตอรี่เป็นรูปแบบการพนันที่แพร่หลายมากที่สุด
17. การติดการพนันทำให้เกิดเฉพาะปัญหาทางการเงินเท่านั้น
18. ยิ่งใช้เงินเดิมพันมากขึ้น โอกาสชนะพนันจะเพิ่มขึ้น
19. อัตราการจ่ายเงินรางวัลจะต่ำกว่าโอกาสการชนะตามหลักความน่าจะเป็นเสมอ
20. การซื้อลอตเตอรี่เลขเด็ด โดยการสลับตัวเลขไปมาเพิ่มโอกาสการถูกรางวัลมากขึ้น

ตอนที่ 2 ให้นักเรียนเลือกคำตอบที่ถูกต้องที่สุด เพียงข้อเดียว

21. ข้อใดอธิบายความหมายของการพนันได้ถูกต้อง
 - ก. การพนันเป็นการเล่นเกมที่ขัดต่อกฎหมาย
 - ข. การพนันเป็นช่องทางการสร้างรายได้ของนักพนันที่มีฝีมือ
 - ค. การพนันเป็นการนำเงินหรือของมีค่ามาเสี่ยงกับเกมที่ผลลัพธ์มีความไม่แน่นอน

22. รูปแบบการพนันที่ได้รับความนิยมมากที่สุดในโลก คือ
- ลอตเตอรี
 - สล็อตแมชชีน
 - ตัวชูดิงโชน
23. ความน่าจะเป็นของเหตุการณ์ในข้อใดเป็นไปได้ยากที่สุด
- การถูกฟ้าผ่า
 - ท้องเสียจากการรับประทานอาหารนอกบ้าน
 - การถูกลอตเตอรีรางวัลที่ 1
24. ในแต่ละวัน ร้อยละ 80 ของเด็กที่คลอดจากโรงพยาบาล A เป็นผู้ชาย ข้อใดสรุปได้ถูกต้อง
- โรงพยาบาล A เป็นโรงพยาบาลขนาดใหญ่ที่มีเด็กคลอดแต่ละวันเป็นจำนวนมาก
 - โรงพยาบาล A เป็นโรงพยาบาลขนาดเล็กที่มีเด็กคลอดแต่ละวันน้อยมาก
 - โรงพยาบาล A อาจมีขนาดใหญ่หรือเล็กก็ได้
25. การเล่นเกมพนันข้อใดที่นักพนันมีโอกาสติดการพนันได้มากที่สุด
- ตู้พนันอิเล็กทรอนิกส์
 - ซื้อลอตเตอรี
 - การเล่นไพ่
26. เมื่อโยนเหรียญ 15 ครั้ง ออกหัวทุกครั้ง ความน่าจะเป็นในการออกก้อยในการโยนเหรียญครั้งที่ 16 เท่ากับ
- 1 ใน 2
 - 1 ใน 16
 - 1 ใน 3
27. กลุ่มประชากรในข้อใดเป็นกลุ่มเสี่ยงต่อการติดการพนันมากที่สุด
- ผู้หญิงวัยรุ่น ชอบสูบบุหรี่และชอบซื้อตัวชูดิงโชน
 - ผู้ชายวัยรุ่น ชอบดื่มเหล้าและเล่นเกมพนันเป็นครั้งคราว
 - ผู้ชายวัยรุ่น ชอบดื่มเหล้าและชนะพนันในการเล่นครั้งแรก
28. เมื่อสุ่มตัวเลข 6 ตัวจากเลข 1-50 ชุดตัวเลขใดมีโอกาสเป็นไปได้มากที่สุด
- 1, 2, 3, 4, 5, 6
 - 8, 14, 29, 30, 42, 49
 - ทุกข้อมีโอกาสเกิดขึ้นเท่า ๆ กัน
29. การเล่นเกมพนันทายแต้มที่ออกจากการโยนลูกเต๋า 1 ลูก ผู้เล่นต้องวางเงินเดิมพันครั้งละ 1 บาท หากทายถูก เจ้ามือจะจ่ายให้ 5 บาท ข้อใดสรุปได้ถูกต้อง
- เจ้ามือสามารถทำกำไรได้จากการเล่นทุกรอบ
 - อัตราการใช้เปรียบของเจ้ามือเท่ากับ 16.67%
 - การวางเงินเดิมพันในทุกแต้ม (1 ถึง 6) ทำให้นักพนันสามารถชนะเจ้ามือได้
30. การเล่นเกมพนันแบบใดดีกับตัวผู้เล่นมากที่สุด
- จำกัดเงินที่เล่นให้น้อยและหยุดเล่นทันทีเมื่อใช้เงินหมด
 - นำเงินที่มีลงทุนเสาะหาเลขเด็ดเพื่อเพิ่มโอกาสถูกรางวัล
 - เล่นเกมพนันหลายประเภทและเลือกที่ตนชนะรางวัลมากที่สุด
31. ข้อใดเป็นลักษณะของผู้มีปัญหาจากการพนัน
- ไปเล่นพนันทุกสัปดาห์
 - กู้ยืมเงินจากบุคคลอื่นเพื่อนำมาเล่นพนัน

- ค. คุยโอ้อวดประสบการณ์การชนะพนันของตนเอง
32. หากอัตราการได้เปรียบของเจ้ามือเท่ากับร้อยละ 50 แสดงว่า
- นักพนันมีโอกาสร้อยละ 50 ที่จะถูกรางวัล
 - ผลตอบแทนจากการเสี่ยงโชคของนักพนันเท่ากับร้อยละ 50
 - ร้อยละ 50 ของเงินเดิมพันทั้งหมดหลังหักการจ่ายเงินรางวัลจะตกเป็นของเจ้ามือ
33. การจดบันทึกจำนวนเงินที่ได้และเสียจากการเล่นหวย มีข้อดีอย่างไร
- เพื่อเป็นสถิติย้อนหลังในการคัดเลือกเลขเด็ด
 - เพื่อตรวจสอบข้อเท็จจริงของเงินที่ได้กับที่เสียไปกับการเล่นหวย
 - เพื่อสร้างแรงจูงใจในการเล่นหวยงวดต่อไป
34. สาเหตุสำคัญของหลักหายนะของนักพนัน (Gambler's Ruin) คือ
- แม้แต่เกมที่จ่ายรางวัลอย่างยุติธรรม โอกาสที่นักพนันจะหมดตัวมีมากกว่าเจ้ามือเพราะมีเงินน้อยกว่า
 - เกมพนันส่วนใหญ่ เจ้ามือเป็นฝ่ายได้เปรียบ นักพนันจึงมีโอกาสหมดตัวมากกว่า
 - เกมพนันเรื่องความเสี่ยง ทั้งเจ้ามือและผู้เล่นมีโอกาสที่จะเสียเงินหมดตัวได้เช่นเดียวกัน
35. ข้อใดเป็นพฤติกรรมของนักพนันที่ต้องการถอนทุนที่เสียไป
- หยุดเล่นพนันโดยทันที
 - เพิ่มเงินเดิมพันมากขึ้น คาดหวังว่าถ้าชนะเกมนี้เกมเดียวก็จะได้เงินที่เสียไปคืนมา
 - ไปเล่นพนันทุกสัปดาห์
36. ความเสี่ยงในชีวิตประจำวันต่างจากความเสี่ยงจากการพนันอย่างไร
- การกระทำเป็นปัจจัยสำคัญของความสำเร็จในชีวิต แต่ความเสี่ยงจากการพนันเป็นสิ่งที่ไม่สามารถควบคุมได้เลย
 - คนที่มิโชค ควรเสี่ยงกับการเล่นพนันมากขึ้นเพราะมีโอกาสทำเงินได้มหาศาล
 - การมีประสบการณ์การเล่นพนันมากขึ้นช่วยลดความเสี่ยงจากการพนัน แต่ความเสี่ยงในชีวิตเป็นสิ่งที่ควบคุมไม่ได้เลย
37. ข้อใดเป็นคุณสมบัติของคนที่ประสบความสำเร็จ
- กล้าได้กล้าเสีย
 - เชื่อมั่นในผลจากการกระทำและยอมรับความเสี่ยงได้ระดับหนึ่ง
 - หลีกเลี่ยงความเสี่ยงทุกประเภท
38. ผู้ที่ยืมเงินคนอื่นมาเล่นพนัน แสดงว่า
- มีมนุษยสัมพันธ์ดีเพื่อนจึงให้ยืมเงิน
 - เพิ่มโอกาสการลุ้นรางวัลใหญ่
 - ขาดความสามารถในการควบคุมพฤติกรรมการเล่นพนันของตนเอง
39. เครื่องเล่นพนันแบบใดที่มีแนวโน้มดึงดูดให้นักพนันเล่นอย่างต่อเนื่อง
- ออกรางวัลใหญ่จากการเล่นครั้งแรก ๆ และมีรางวัลเล็ก ๆ เป็นครั้งคราว
 - ไม่ออกรางวัลได้เลยเป็นระยะเวลาสั้น ๆ นักพนันเสียเงินอย่างต่อเนื่อง
 - ออกแต่รางวัลเล็ก ๆ แต่มีความถี่ค่อนข้างสูง
40. ข้อใดถูกต้อง
- การพนันเป็นการเล่นที่ไม่ต้องอาศัยทักษะเป็นเรื่องของดวงเพียงอย่างเดียว

- ข. การเปลี่ยนสถานที่ซื้อลอตเตอรี่เพิ่มโอกาสการถูกรางวัล
ค. การพนันเป็นสิ่งที่ปรากฏมานานหลายพันปีและเป็นวิธีที่รัฐบาลใช้ระดมทุนเพื่อสร้าง
สาธารณประโยชน์

เฉลย

1. ผิด 2. ถูก 3. ผิด 4. ผิด 5. ผิด 6. ถูก 7. ผิด 8. ผิด 9. ผิด 10. ผิด
11. ถูก 12. ถูก 13. ถูก 14. ผิด 15. ถูก 16. ถูก 17. ผิด 18. ผิด 19. ถูก 20. ผิด
21. ค. 22. ก. 23. ค. 24. ข. 25. ก. 26. ก. 27. ค. 28. ค. 29. ข. 30. ก.
31. ข. 32. ค. 33. ข. 34. ก. 35. ข. 36. ก. 37. ข. 38. ค. 39. ก. 40. ค.