



**การวิจัยเชิงปฏิบัติการ  
เพื่อสร้างมาตรการป้องกัน  
และลดการเล่นพนันออนไลน์  
ของวัยแรงงานในชุมชน  
จังหวัดศรีสะเกษ**

**ศรณรงค์ ปล่องทอง**

**รายงานวิจัยฉบับสมบูรณ์  
2566**



## รายงานวิจัยฉบับสมบูรณ์

---

การวิจัยเชิงปฏิบัติการเพื่อสร้างมาตรการป้องกัน  
และลดการเล่นพนันออนไลน์ของวัยแรงงานในชุมชน จังหวัดศรีสะเกษ

ศรณรงค์ ปล่องทอง และคณะ



ศูนย์ศึกษาปัญหาการพนัน  
สำนักงานกองทุนสนับสนุนการสร้างเสริมสุขภาพ (สสส.)

## กิตติกรรมประกาศ

การวิจัยเชิงปฏิบัติการเพื่อสร้างมาตรการป้องกันและลดการเล่นพนันออนไลน์ของวัยแรงงานในชุมชนจังหวัดศรีสะเกษ สำเร็จลุล่วงด้วยดี โดยการสนับสนุนงบประมาณจากศูนย์ศึกษาปัญหาการพนันภายใต้การสนับสนุนโดยสำนักงานกองทุนสนับสนุนการสร้างเสริมสุขภาพ (สสส.) ดำเนินการสนับสนุนในการส่งเสริมการสร้างองค์ความรู้และจัดการความรู้ที่อยู่ภายใต้บริบทสังคม เศรษฐกิจ การเมือง และวัฒนธรรมไทย พร้อมทั้งผลักดันมาตรการและกลไกในการควบคุมปัญหาการพนัน

รายงานวิจัยฉบับนี้สำเร็จลุล่วงได้ด้วยดี อันเนื่องมาจากการสนับสนุนและให้ความร่วมมือจาก ประชากรวัยแรงงานกลุ่มตัวอย่าง เครือข่ายเด็กและเยาวชน องค์กรปกครองส่วนท้องถิ่น เทศบาลเมือง สถานศึกษา ผู้นำชุมชน องค์กรชุมชน รวมทั้งหน่วยงานภาคประชาสังคมในพื้นที่ และขอขอบพระคุณผู้ทรงคุณวุฒิ นักวิชาการ ด้านการจัดการปัญหาจากการพนัน จากศูนย์ศึกษาปัญหาการพนันและนักวิจัยทุกท่านที่มีส่วนเกี่ยวข้อง มา ณ โอกาสนี้

องค์ความรู้และคุณประโยชน์ที่ได้จากงานวิจัยนี้ ขอมอบให้เป็นแนวทางเพื่อใช้ประโยชน์ในการพัฒนาสังคมและงานวิชาการ และสนับสนุนแนวทางในการกำหนดนโยบาย มาตรการ และกลไกที่มีประสิทธิภาพและประสิทธิผล ในการจัดการปัญหาพนันในสังคมต่อไป

คณะผู้วิจัย  
กุมภาพันธ์ 2566

## บทคัดย่อภาษาไทย

งานวิจัยนี้มีวัตถุประสงค์ 1) เพื่อศึกษาสถานการณ์และพฤติกรรมการเล่นพนันออนไลน์ของวัยแรงงานในชุมชนจังหวัดศรีสะเกษ และ 2) จัดกิจกรรมรณรงค์แบบมีส่วนร่วม เพื่อค้นหามาตรการที่เหมาะสมในการป้องกันและลดการเล่นพนันออนไลน์ของวัยแรงงานในชุมชนจังหวัดศรีสะเกษ ดำเนินงานวิจัยแบบผสมวิธี ทั้งงานวิจัยเชิงปฏิบัติการ งานวิจัยเชิงคุณภาพ และงานวิจัยเชิงปริมาณ โดยมีพื้นที่การศึกษา 2 พื้นที่ ประกอบด้วย เขตเทศบาลเมืองศรีสะเกษ และพื้นที่ชายแดนจังหวัดศรีสะเกษ คือ อำเภอกันทรลักษ์ จังหวัดศรีสะเกษ ดำเนินการเก็บข้อมูลเชิงคุณภาพด้วยการสัมภาษณ์ข้อมูลเชิงลึกจากกลุ่มวัยแรงงานชุมชนที่เป็นกลุ่มเป้าหมายหลัก ในการจัดการปัญหาพนันในชุมชน โดยใช้เทคนิคการสัมภาษณ์แบบไม่เป็นทางการ เพื่อเก็บข้อมูลสถานการณ์ การแก้ไขปัญหา แนวทางหรือมาตรการการดำเนินงานการป้องกันและลดผลกระทบการเล่นพนันออนไลน์ในชุมชนพื้นที่ละ 10 คน 2 พื้นที่ รวม 20 คน เก็บข้อมูลการวิจัยเชิงปฏิบัติการจากการทดลองดำเนินกิจกรรมการเสริมสร้างความตระหนักรู้ต่อผลกระทบการเล่นพนันออนไลน์ของวัยแรงงานในชุมชนจังหวัดศรีสะเกษ ด้วยการวิจัยเชิงปริมาณจากกลุ่มตัวอย่างที่เป็นกลุ่มวัยแรงงานชุมชนทั้งสองพื้นที่ พื้นที่ละ 50 คน รวมเป็น 100 คน นำเสนอข้อมูลเชิงพรรณนา ผลการศึกษาพบว่า

1. สถานการณ์และพฤติกรรมการเล่นพนันออนไลน์ของวัยแรงงานในชุมชนจังหวัดศรีสะเกษ พบว่า สถานการณ์เล่นการพนันออนไลน์ในพื้นที่เทศบาลเมืองและเขตพื้นที่ชายแดนจังหวัดศรีสะเกษ ทั้งสองพื้นที่นี้ กลุ่มวัยแรงงานนิยมเล่นพนันออนไลน์คล้ายคลึงกัน โดยเฉพาะการเล่นพนัน หวยออนไลน์ ลีตเตอร์ออนไลน์ สล็อตออนไลน์ โดยเหตุผลส่วนใหญ่ที่เล่นพนันออนไลน์คือ หวังว่าจะเป็นอีกหนึ่งช่องทางเสริมรายได้ให้ครอบครัว การเข้าถึงการเล่นพนันที่สะดวก และเล่นง่ายมีตัวเลือกของผลิตภัณฑ์การพนันออนไลน์ให้เลือกเล่นหลากหลาย และส่วนใหญ่วัยแรงงานชุมชนที่เข้าสู่วงจรการพนันมักมีพฤติกรรมการใช้จ่ายเงินที่ไม่เหมาะสมกับเงินเดือนหรือรายได้ครัวเรือน ทำให้เกิดความขัดสนในการหมุนเวียนเงินใช้จ่ายในระดับครัวเรือน จึงผันตัวเองเข้าสู่วงจรพนันออนไลน์

2. ความรู้และทัศนคติที่มีต่อการพนันออนไลน์ของวัยแรงงานชุมชนจังหวัดศรีสะเกษ พบว่า 2.1) กลุ่มวัยแรงงานในชุมชนมีทัศนคติต่อการเล่นพนันออนไลน์ว่าการพนันออนไลน์เป็นกิจกรรมที่สนุกสนานตื่นเต้นอยู่ในระดับมากที่สุด ( $\bar{X} = 3.96, SD. = .634$ ) 2.2) ผู้เล่นพนันออนไลน์ส่วนหนึ่งคิดว่าการเล่นพนันออนไลน์ถือว่าเป็นกิจกรรมผ่อนคลายในยามว่าง ( $\bar{X} = 3.81, SD. = .394$ ) และ 2.3) และการติดการพนันออนไลน์ทำให้เกิดผลเสียต่อสุขภาพจิต อยู่ในระดับมากที่สุด ( $\bar{X} = 3.92, SD. = .273$ )

3. หลังการจัดกิจกรรมเสร็จสิ้น 3 สัปดาห์ พบว่า กลุ่มวัยแรงงานชุมชนเขตเทศบาลฯ มีพฤติกรรมการเล่นพนันออนไลน์เฉลี่ย 3.08 วันต่อสัปดาห์ และกลุ่มวัยแรงงานชุมชนพื้นที่ชายแดน มีพฤติกรรมการเล่นพนันออนไลน์เฉลี่ย 2.92 วันต่อสัปดาห์ และเมื่อเปรียบเทียบความแตกต่างของข้อมูลพฤติกรรมการเล่นพนันออนไลน์ด้วยสถิติแบบที่ ชนิดที่เป็นอิสระต่อกัน (Independent t-test) พบว่า กลุ่มวัยแรงงานชุมชนเขตเทศบาลและกลุ่มวัยแรงงานชุมชนพื้นที่ชายแดนฯ มีพฤติกรรมการเล่นพนันออนไลน์แตกต่างกันอย่างไม่มีนัยสำคัญทางสถิติ ( $p > .05$ ) ซึ่งแสดงให้เห็นว่าการเข้าร่วมกิจกรรมการเสริมสร้างความตระหนักรู้ต่อผลกระทบ

การเล่นพนันออนไลน์ของวัยแรงงานในชุมชนจังหวัดศรีสะเกษยังไม่ส่งผลต่อการลดพฤติกรรมการเล่นพนันออนไลน์ในกลุ่มวัยแรงงานชุมชนทั้งสองกลุ่มมากนัก แต่กลุ่มวัยแรงงานเขตเทศบาลฯ มีแนวโน้มในการเปลี่ยนพฤติกรรมการเล่นพนันออนไลน์ลดลง คิดเป็นร้อยละ 10.0 และกลุ่มวัยแรงงานพื้นที่ชายแดนฯ ามีแนวโน้มในการเปลี่ยนพฤติกรรมการเล่นพนันออนไลน์ลดลงคิดเป็นร้อยละ 14.0

4. แนวทางหรือมาตรการการดำเนินงานการป้องกันและลดผลกระทบการพนันออนไลน์ในชุมชนจังหวัดศรีสะเกษ พบว่า บริบท อัตลักษณ์ และวัฒนธรรมหรือภูมิปัญญาของคนในชุมชนพื้นที่จังหวัดศรีสะเกษที่แต่ละท้องถิ่นที่มีกฎ ข้อห้าม ข้อปฏิบัติ ผสมผสาน ความเชื่อท้องถิ่นที่แฝงอยู่เพื่อควบคุมพฤติกรรมของคน ซึ่งถือปฏิบัติสืบต่อกันมา จนกลายเป็นวัฒนธรรมที่ต้องถือปฏิบัติ กลายเป็นกฎระเบียบทางสังคม และแนวปฏิบัติที่อยู่ภายใต้ความพอประมาณและความพออยู่พอกินสามารถนำมาป้องกันปัญหาเสพติดการพนันออนไลน์ได้ในระดับบุคคล ครอบครัว และชุมชนได้ ควบคู่การส่งเสริมกระบวนการสร้างรู้ผ่านสื่อป้ายประชาสัมพันธ์ สื่อออนไลน์ต่างๆ รวมทั้งการสร้างพื้นที่สร้างสรรค์ในชุมชน การนำเสนอประเด็นปัญหาและข้อมูลผ่านที่ประชุมหมู่บ้านและชุมชน และการนำเสนอแผนการจัดการปัญหาพนันออนไลน์ให้แก่หน่วยงานท้องถิ่น

คำสำคัญ: มาตรการป้องกัน ลดการเล่นพนันออนไลน์ วัยแรงงานในชุมชน

## Abstract

The objectives of this research were 1) to study the situation and behavior of online gambling among working-age people in Sisaket Province communities and 2) to organize participatory campaign activities. To find suitable measures to prevent and reduce online gambling among working-age people in Sisaket communities. conducting research using integrated methods both operational research qualitative research and quantitative research There are 2 study areas: Bang Muang Sisaket District and the border area of Sisaket Province is Kantharalak District Sisaket Province The qualitative data collection was conducted by in-depth interviews from the main target group of community workers. in addressing problem gambling in the community using informal interview techniques to collect situation information problem solving Guidelines or operational measures to prevent and reduce the impact of online gambling in communities, 10 people per area, 2 areas, a total of 20 people. Collecting operational research data from the experimental activities to raise awareness on the impact of online gambling among the working age in the community in Sisaket Province. With quantitative research from the sample group of working age in both communities, 50 people in each area, totaling 100 people, descriptive data are presented. The study found that:

1. The situation and online gambling behavior of the working age in the community of Sisaket Province found that the situation of online gambling in the municipality and the border area of Sisaket Province In these two areas, the working-age group is similar in online gambling. especially online lottery gambling Online lottery, online slots, most of the reasons for playing online gambling are Hope it will be another way to supplement income for the family. Convenient access to gambling And easy to play, there are a variety of online gambling products for play. And most of the working-age communities who enter the gambling cycle often have spending habits that are not appropriate for their salary or household income. This causes difficulty in circulating spending at the household level. therefore turning himself into the online gambling circuit.

2. The knowledge and attitude toward online gambling of community workers in Sisaket Province found that 2.1) The working group in the community had an attitude towards online gambling that online gambling was an activity that was fun and exciting at the highest level ( $\bar{X} = 3.96$ ,  $SD. = .634$ ) 2.2 Some online gambling players think that online

gambling is considered a recreational activity ( $\bar{X} = 3.81$ ,  $SD. = .394$ ) and 2.3) and online gambling addiction causes bad for mental health at the highest level ( $\bar{X} = 3.92$ ,  $SD. = .273$ )

3. After 3 weeks of organizing activities, it was found that the group of community workers in the municipal area There was an average online gambling behavior of 3.08 days per week. and working-age groups in border areas There was an average online gambling behavior of 2.92 days per week. and when comparing the differences of online gambling behavior data with t-statistics Independent t-test It was found that the working age group in the municipal area and the community working age group in the border areas There was no statistically significant difference in online gambling behavior ( $p > .05$ ). This showed that participating in awareness-raising activities on the impact of online gambling among the working-aged community in Sisaket Province did not result in the reduction of online gambling behavior among the two groups of working-aged communities. much But the working-age group in the region There is a tendency to change behavior of online gambling decreases. representing 10.0 percent, and the working age group in the border areas tends to change online gambling behavior, decreasing, representing 14.0 percent

4. Guidelines or operational measures to prevent and reduce the impact of online gambling in Sisaket Province communities found that the context, identity and culture or wisdom of the people in the community in the province. Sisaket where each locality has rules, prohibitions, practices, and hidden local beliefs to control people's behavior which has been practiced successively until it becomes a culture that must be practiced become a social rule And practices under moderation and sufficiency can be used to prevent online gambling addiction at the individual, family and community levels with promoting the knowledge creation process through public relations media various online media Including creating a creative space in the community. Presenting issues and information through village and community meetings and presenting an online gambling problem management plan to local authorities.

**Keywords:** preventive measures reduce, online gambling, community labor

## สารบัญ

เรื่อง	หน้า
กิตติกรรมประกาศ.....	ก
บทคัดย่อภาษาไทย.....	ข
บทคัดย่อภาษาอังกฤษ.....	ง
สารบัญ.....	ฉ
สารบัญตาราง.....	ช
สารบัญภาพ.....	ญ
<b>บทที่ 1 บทนำ.....</b>	<b>1</b>
1.1 ที่มาและความสำคัญของปัญหา.....	1
1.2 วัตถุประสงค์การศึกษา.....	2
1.3 นิยามศัพท์เฉพาะ.....	2
1.4 ขอบเขตการศึกษา .....	3
1.5 ประโยชน์ที่ได้รับ.....	4
<b>บทที่ 2 การทบทวนวรรณกรรมและงานวิจัยที่เกี่ยวข้อง.....</b>	<b>5</b>
2.1 แนวคิดเกี่ยวกับพฤติกรรมมนุษย์.....	5
2.2 แนวคิดเรื่องปัจจัยเสี่ยง.....	7
2.3 ทฤษฎีด้านพฤติกรรม.....	8
2.4 กฎหมายที่เกี่ยวข้องกับการพนันออนไลน์.....	9
2.5 การพนันออนไลน์ในประเทศไทย.....	10
2.6 งานวิจัยที่เกี่ยวข้อง.....	11
<b>บทที่ 3 วิธีดำเนินการวิจัย.....</b>	<b>18</b>
3.1 วิธีดำเนินการวิจัย .....	18
3.2 ประชากร ขนาดตัวอย่าง และการเลือกตัวอย่าง .....	19
3.3 ขอบเขตการศึกษา .....	22
3.4 เครื่องมือที่ใช้ในการวิจัย.....	23
3.5 การเก็บรวบรวมข้อมูล .....	24
3.6 การวิเคราะห์ข้อมูล .....	26

## สารบัญ (ต่อ)

เรื่อง	หน้า
<b>บทที่ 4 ผลการศึกษา.....</b>	<b>28</b>
4.1 สถานการณ์และพฤติกรรมการเล่นพนันออนไลน์ของวัยแรงงานใน ชุมชนจังหวัดศรีสะเกษ .....	28
4.2 จัดกิจกรรมรณรงค์แบบมีส่วนร่วม เพื่อค้นหามาตรการที่เหมาะสมใน การป้องกันและลดการเล่นพนันออนไลน์ของวัยแรงงานในชุมชนจังหวัด ศรีสะเกษ .....	80
<b>บทที่ 5 สรุป อภิปรายผล และข้อเสนอแนะ.....</b>	<b>107</b>
5.1 สรุป.....	107
5.2 อภิปรายผล.....	115
5.3 ข้อเสนอแนะ .....	120
<b>บรรณานุกรม.....</b>	<b>122</b>
<b>ภาคผนวก.....</b>	<b>126</b>
ภาคผนวก ก รายนามผู้ทรงคุณวุฒิตรวจเครื่องมือวิจัย.....	127
ภาคผนวก ข ภาพลงพื้นที่วิจัย.....	129
ภาคผนวก ง เครื่องมือวิจัย.....	132

## สารบัญตาราง

ตารางที่		หน้า
4.1	ข้อมูลทั่วไปของกลุ่มผู้ให้ข้อมูล.....	33
4.2	เปรียบเทียบค่าเฉลี่ยและส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐานของข้อมูลทั่วไปที่จำแนกตามอายุ และพฤติกรรมการเล่นพนันออนไลน์ จำแนกตามอายุเริ่มเล่นพนันออนไลน์ของกลุ่มวัยแรงงานชุมชนในเขตเทศบาลเมืองศรีสะเกษและกลุ่มวัยแรงงานชุมชนในเขตพื้นที่ชายแดนจังหวัดศรีสะเกษ.....	51
4.3	ข้อมูลแบบประเมินความรู้และทัศนคติที่มีต่อการพนันออนไลน์ .....	52
4.4	กิจกรรมสัปดาห์ที่ 1 ความรู้เกี่ยวกับการพนันออนไลน์ และ อารมณ์ความรู้สึกที่เกี่ยวข้องกับการตระหนักรู้และคุณค่าในตัวเอง.....	55
4.5	กิจกรรมสัปดาห์ที่ 1 การทดสอบการวัดความรู้ความเข้าใจเกี่ยวกับการพนันออนไลน์ และ อารมณ์ความรู้สึกที่เกี่ยวข้องกับการตระหนักรู้และคุณค่าในตัวเองของกลุ่มวัยแรงงานชุมชนเขตเทศบาลฯ และกลุ่มวัยแรงงานชุมชนเขตพื้นที่ชายแดนฯ ก่อนเข้าร่วมกิจกรรม .....	56
4.6	กิจกรรมสัปดาห์ที่ 1 การทดสอบการวัดความรู้ความเข้าใจเกี่ยวกับพนันออนไลน์ และ อารมณ์ความรู้สึกที่เกี่ยวข้องกับการตระหนักรู้และคุณค่าในตัวเองของกลุ่มวัยแรงงานชุมชนเขตเทศบาลฯ หลังเข้าร่วมกิจกรรม.....	56
4.7	กิจกรรมสัปดาห์ที่ 1 การทดสอบการวัดความรู้ความเข้าใจเกี่ยวกับพนันออนไลน์ และ อารมณ์ความรู้สึกที่เกี่ยวข้องกับการตระหนักรู้และคุณค่าในตัวเองของกลุ่มวัยแรงงานชุมชนเขตพื้นที่ชายแดนฯ หลังเข้าร่วมกิจกรรม.....	57
4.8	กิจกรรมสัปดาห์ที่ 2 แบบประเมินทักษะการปฏิเสธการเล่นพนันออนไลน์ของกลุ่มวัยแรงงานชุมชนในเขตเทศบาลฯ และกลุ่มวัยแรงงานชุมชนเขตพื้นที่ชายแดนฯ ก่อนเข้าร่วมกิจกรรม .....	57
4.9	กิจกรรมสัปดาห์ที่ 2 ผลการทดสอบแบบประเมินทักษะการปฏิเสธการเล่นพนันออนไลน์กลุ่มวัยแรงงานชุมชนเขตเทศบาลฯและกลุ่มวัยแรงงานชุมชนพื้นที่ชายแดนฯ ก่อนและหลังเข้าร่วมกิจกรรม.....	59

## สารบัญตาราง (ต่อ)

ตารางที่		หน้า
4.10	กิจกรรมสัปดาห์ที่ 3 แบบประเมินทักษะการดำรงชีวิต อาทิ ทักษะการสื่อสาร ทักษะทางสังคม ทักษะการแก้ปัญหาของกลุ่มวัยแรงงานชุมชน เทศบาลฯ และกลุ่มวัยแรงงานพื้นที่ชายแดนฯ ก่อนและหลังเข้าร่วมกิจกรรม.....	59
4.11	กิจกรรมสัปดาห์ที่ 3 ผลการทดสอบแบบประเมินทักษะการดำรงชีวิต อาทิ ทักษะการสื่อสาร ทักษะทางสังคม ทักษะการแก้ปัญหาของกลุ่มทดลองก่อนและหลังเข้าร่วมกิจกรรม.....	60
4.12	เปรียบเทียบค่าเฉลี่ยและส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐานพฤติกรรมการเล่นพินันออนไลน์ จำแนกตามอายุ และพฤติกรรมการเล่นพินันออนไลน์ จำแนกตามอายุเริ่มเล่นพินันออนไลน์ของกลุ่มวัยแรงงานชุมชนเทศบาลฯ และพื้นที่ชายแดนฯ หลังเสร็จสิ้นการเข้าร่วมกิจกรรม 3 สัปดาห์.....	61
4.13	ข้อมูลเปรียบเทียบพฤติกรรมการเล่นพินันออนไลน์ก่อนและหลังเข้าร่วมกิจกรรมของกลุ่มวัยแรงงานชุมชนเทศบาลฯ และกลุ่มวัยแรงงานชุมชนพื้นที่ชายแดนฯ .....	62
4.14	แสดงข้อมูลส่วนบุคคลและระดับปัญหาพินันของกลุ่มตัวอย่างที่เป็นวัยแรงงานชุมชนฯ .....	63
4.15	ข้อมูลแสดงความสัมพันธ์ระหว่างคะแนนรวมปัญหาสุขภาพจิตและระดับปัญหาการพินันของกลุ่มวัยแรงงานชุมชนก่อนเข้าร่วมกิจกรรม .....	64
4.16	ข้อมูลแสดงความสัมพันธ์ระหว่างคะแนนรวมปัญหาสุขภาพจิตและระดับปัญหาการพินันของกลุ่มวัยแรงงานชุมชนหลังเข้าร่วมกิจกรรม .....	65
4.17	ข้อมูลเปรียบเทียบก่อนและหลังเข้าร่วมกิจกรรมเสริมสร้างความตระหนักต่อผลกระทบการเล่นพินันออนไลน์ของกลุ่มวัยแรงงานชุมชนจังหวัดศรีสะเกษ.....	65
4.18	ข้อมูลเปรียบเทียบความรู้สึกหลังเข้าร่วมกิจกรรมเสริมสร้างความตระหนักต่อผลกระทบการเล่นพินันออนไลน์ของกลุ่มวัยแรงงานชุมชน 2 พื้นที่จังหวัดศรีสะเกษ .....	66

## สารบัญญภาพ

ภาพที่	หน้า
2.1 กรอบแนวคิดการวิจัย.....	17
4.1 วิทยะรงงานผู้ให้ข้อมูลเรื่องหวยออนไลน์ในพื้นที่.....	70
4.2 วิทยะรงงานผู้ให้ข้อมูลสล็อตออนไลน์ในพื้นที่.....	71
4.3 รูปผังก้างปลาการพนัน.....	82
4.4 กิจกรรมวิเคราะห์ปัญหาชุมชนโดยใช้เครื่องมือ SWOT และนำเสนอ ข้อมูล.....	83
4.5 การแสดงภาพตัวอย่างประกอบกิจกรรม และผู้เรียนมีส่วนร่วมในการ อธิบายข้อมูลเกี่ยวกับการพนันออนไลน์.....	99
4.6 การจัดกิจกรรมแบ่งกลุ่มทักษะการปฏิเสธ.....	100
4.7 การจัดกิจกรรมทักษะการดำรงชีวิตทั่วไป และการนำเสนอข้อมูลการ แก้ไขปัญหาแบบก้างปลา.....	101

# บทที่ 1

## บทนำ

### 1.1 ที่มาและความสำคัญของปัญหา

ตลอดปีที่ผ่านมา สถานการณ์การแพร่ระบาดของเชื้อโรคไวรัสโคโรนา หรือ โควิด-19 หน่วยงานรัฐมีมาตรการควบคุมการแพร่กระจายของโรคควบคู่กับการจัดการปัญหาการพนัน โดยเฉพาะการล็อกดาวน์ (Lock Down) การสั่งปิดด่านพรมแดนทั่วประเทศ การกวดขันจับกุมบ่อนพนันผิดกฎหมาย ส่งผลกระทบต่อธุรกิจบ่อนพนัน ทั้งบ่อนไก่ชน สนามชนวัว บ่อนไพ่ สนามมวย รวมถึงการงดออกรางวัลสลากกินแบ่งรัฐบาลบางงวด ส่งผลให้การพนันออนไลน์ขยายตัวเข้ามาตอบสนองความต้องการของผู้เล่นการพนัน (ณัฐกร วิทิตานนท์, 2564) สอดคล้องกับข้อมูลสำรวจสถานการณ์ พฤติกรรม และผลกระทบการพนันในประเทศไทย ของ ศูนย์ศึกษาปัญหาการพนัน (2564) เก็บรวบรวมข้อมูลกับประชาชนที่มีอายุ 15 ปีขึ้นไป ใน 24 จังหวัด พบว่า ในปี 2564 มีคนไทยเล่นการพนัน 32.330 ล้านคน ในจำนวนนี้เป็นนักพนันหน้าใหม่ 0.795 ล้านคน เพิ่มขึ้นถึงร้อยละ 10.5 เมื่อเทียบกับนักพนันหน้าใหม่ในปี 2562 และพบด้วยว่าภาคอีสานเป็นภูมิภาคที่มีเล่นการพนันมากที่สุด อยู่ที่ร้อยละ 62.9 ของประชาชนในภาคอีสาน ที่สำคัญคือ ในปี 2564 มีการเล่นพนันกับเว็บไซต์หรือ แอปฯพนันถึงร้อยละ 23.7 และการพนันในบ่อนออนไลน์เติบโตเป็นประวัติดำเนินการ นอกจากนั้น ในปี 2564 ยังพบข่าวที่เกี่ยวข้องกับการจับกุมเว็บไซต์การพนันและผู้ที่มีส่วนเกี่ยวข้อง อาทิ ดารา เน็ตไอดอลที่รับงานโฆษณาให้เว็บพนันออนไลน์ รวมทั้งข่าวการก่อคดีอาญาโดยผู้ที่ประสบปัญหาจากการพนันออนไลน์ และอาชญากรรมอื่นซึ่งมีสาเหตุเกี่ยวพันกับธุรกิจพนันออนไลน์ผิดกฎหมาย ข่าวกลุ่มนี้มีปริมาณเยอะขึ้น (ณัฐกร วิทิตานนท์, ม.ป.ป.) ทั้งหมดนี้สะท้อนให้เห็นว่า การแพร่ระบาดโควิด-19 ส่งผลกระทบต่อการขยายตัวของการเล่นพนันออนไลน์

ในอีกด้านหนึ่ง มาตรการควบคุมโควิด-19 ส่งผลต่อวิถีชีวิตและเศรษฐกิจ ธุรกิจจำนวนมากไม่สามารถเปิดดำเนินการต่อไปได้ โรงงานบางแห่งต้องลดกำลังการผลิต ควบรวมหรือยุบย้าย โรงงานบางแห่งถึงกับปิดกิจการ ส่งผลให้คนไทยในวัยแรงงานตกงาน ไม่มีงานทำ ขณะที่ต้องมีการระงับการส่งออกเพิ่มขึ้นจากราคาน้ำมันที่สูงขึ้นอย่างต่อเนื่อง ส่งผลให้มีหนี้สินเพิ่มขึ้น โดยเฉพาะหนี้บัตรเครดิต ดังพบว่า ในไตรมาส 2 ปี 2564 คนไทยมีหนี้ครัวเรือนเพิ่มขึ้น อยู่ที่ 14.27 ล้านล้านบาท ท่ามกลางเศรษฐกิจที่มีแนวโน้มลดลงอย่างต่อเนื่อง ส่งผลกระทบถึงชีวิตความเป็นอยู่ คนหันไปสนใจการเสี่ยงโชคเพิ่มมากขึ้นและแนวโน้มการเล่นพนันออนไลน์มีเพิ่มอย่างต่อเนื่อง

ในพื้นที่จังหวัดศรีสะเกษ ท่ามกลางคำสั่งป้องกันและควบคุมการแพร่ระบาดของโรคโควิด-19 สถานประกอบการต่างๆ เริ่มปิดตัวลง การจ้างงานลดลง แต่ยังคงมีการลักลอบเปิดบ่อนพนันวงเล็กใน

ชุมชน และการพนันผ่านตู้เกม/สล็อตแมชชีนในอาคารพาณิชย์ ซึ่งมีผู้มีอิทธิพลเกี่ยวข้อง เช่น พนันไก่ชน (บ่อนไก่ชน) พนันไฮโล (ในหมู่บ้าน) โพนกกระจอก (กระท่อมปลายนา) และที่น่าสนใจคือ คนเริ่มมีพฤติกรรมเล่นการพนันออนไลน์มากขึ้น ทั้งในระดับครัวเรือนและชุมชน นอกจากนี้ ข้อมูลการจับกุมคดีลักลอบเล่นพนันในพื้นที่จังหวัดศรีสะเกษ ปี 2564 พบว่า มีการจับกุม 234 คดี ผู้ต้องหา 309 คน ซึ่งเป็นการจับกุมควบคู่กับความผิด พ.ร.ก.การบริหารราชการในสถานการณ์ฉุกเฉิน พ.ศ. 2548 (คณะกรรมการรักษาความมั่นคงและความสงบเรียบร้อยจังหวัดศรีสะเกษ, 2564)

ปัญหาการพนันออนไลน์จึงถือเป็นประเด็นท้าทายในพื้นที่จังหวัดศรีสะเกษ โดยเฉพาะการเล่นพนันออนไลน์ของคนวัยทำงาน เนื่องจากผลกระทบจากโควิด-19 ทำให้คนว่างงานมากขึ้น แรงงานในระบบที่ถูกเลิกจ้างย้ายถิ่นกลับมาภูมิลำเนาเพิ่มมากขึ้น ทั้งคนว่างงาน แรงงานในภาคเกษตรกรรม ผู้ประกอบอาชีพอิสระมักใช้เวลาว่างกับโทรศัพท์มือถือ ทำให้มีโอกาสเสี่ยงที่จะเล่นพนันออนไลน์ผ่านโทรศัพท์มือถือ เนื่องจากสะดวก เล่นง่าย สามารถเล่นได้ทุกที่ทุกเวลา และการเล่นพนันออนไลน์เป็นการพนันที่เสี่ยงต่อการเกิดผลกระทบทางเศรษฐกิจ สุขภาพ และสังคมสูง

ด้วยมูลเหตุดังกล่าว คณะผู้วิจัยจึงสนใจที่จะทำการศึกษาวิจัยเชิงปฏิบัติการเพื่อสร้างมาตรการป้องกันและลดการเล่นพนันออนไลน์ของวัยแรงงานในชุมชน จังหวัดศรีสะเกษ โดยมุ่งเน้นการศึกษาสถานการณ์และพฤติกรรมการเล่นพนันออนไลน์ของวัยแรงงานในชุมชน และจัดกิจกรรมรณรงค์แบบมีส่วนร่วม เพื่อค้นหามาตรการที่เหมาะสมในการป้องกันและลดการเล่นพนันออนไลน์ของวัยแรงงานในชุมชน ในพื้นที่จังหวัดศรีสะเกษ ด้วยวิธีการวิจัยเชิงปฏิบัติการ อันจะนำไปสู่การค้นพบมาตรการที่เหมาะสมในการป้องกันและลดการเล่นพนันออนไลน์ ทั้งในระดับบุคคล ระดับครอบครัว ระดับชุมชน

## 1.2 วัตถุประสงค์การศึกษา

1.2.1 เพื่อศึกษาสถานการณ์และพฤติกรรมการเล่นพนันออนไลน์ของวัยแรงงานในชุมชน จังหวัดศรีสะเกษ

1.2.2 จัดกิจกรรมรณรงค์แบบมีส่วนร่วม เพื่อค้นหามาตรการที่เหมาะสมในการป้องกันและลดการเล่นพนันออนไลน์ของวัยแรงงานในชุมชนจังหวัดศรีสะเกษ

## 1.3 นิยามศัพท์เฉพาะ

การพนันออนไลน์ หมายถึง การละเล่นชนิดหนึ่งเพื่อเอาเงินหรือสิ่งอื่นใดด้วยการเสี่ยงโชคจากการผ่านระบบอินเทอร์เน็ต เช่น บาคาร่า ไพ่โป๊กเกอร์ เกมไพ่ชนิดอื่นๆ สล็อตแมชชีน (ตู้เกม) พนันทายผลกีฬา รวมทั้งการพนันเกมคอมพิวเตอร์ (อีสปอร์ต) หวยต่างประเทศ หวยหุ้น หรือบ่อนออนไลน์ เป็นต้น

วัยแรงงาน หมายถึง ประชากรที่มีอายุตั้งแต่ 15 ปี- 59 ปี ประกอบอาชีพในภาคเกษตรกรรม รับจ้าง ค้าขาย อาชีพอิสระและอื่นๆ ในชุมชนเขตปกครองขององค์การบริหารส่วนตำบลเสาชงชัย อำเภอกันทรลักษ์ จังหวัดศรีสะเกษ และเทศบาลเมืองในจังหวัดศรีสะเกษ

#### 1.4 ขอบเขตการศึกษา

การศึกษาวิจัยครั้งนี้เป็นการวิจัยเชิงปฏิบัติการ (Action Research) กำหนดขอบเขตการศึกษา ดังต่อไปนี้

1.4.1 ขอบเขตพื้นที่ ประกอบด้วย 2 พื้นที่ ได้แก่ 1) ชุมชนชนบทในเขตพื้นที่ตำบลเสาชงชัย เขตปกครององค์การบริหารส่วนตำบลเสาชงชัย อำเภอกันทรลักษ์ และ 2) ชุมชนเมืองในเขตเทศบาลเมืองศรีสะเกษ

สาเหตุที่เลือก 2 พื้นที่ เป็นหน่วยของการวิจัย เนื่องจากประชากรวัยแรงงานในพื้นที่มีพฤติกรรมและเครือข่ายเล่นพนันออนไลน์ และเป็นพื้นที่ที่มีเครือข่ายให้ความร่วมมือในการดำเนินการวิจัย ได้แก่ องค์การปกครองส่วนท้องถิ่น เทศบาลเมือง สถานศึกษา ผู้นำชุมชน องค์กรชุมชน เครือข่ายเด็กและเยาวชนในพื้นที่ รวมทั้งหน่วยงานภาคประชาสังคม ในพื้นที่ และผู้วิจัยเล็งเห็นความร่วมมือในการจัดการปัญหาการพนันของประชาชนและหน่วยงานในพื้นที่อันจะทำให้สามารถเข้าถึงปัญหาของกลุ่มประชากรและเกิดแนวทางการจัดการปัญหาพนันได้อย่างเหมาะสม

##### 1.4.2 ขอบเขตประชากร

- 1) วัยแรงงาน ได้แก่ ประชากรที่มีอายุตั้งแต่ 15-59 ปี
- 2) บุคคลที่มีบทบาทสำคัญในการป้องกันและแก้ไขปัญหาการพนันในชุมชน ได้แก่ ผู้นำชุมชน ปราชญ์ชุมชน พระสงฆ์ ภาคประชาสังคม (สถานศึกษา กลุ่ม องค์กรเครือข่าย) และหน่วยงานในท้องถิ่นพื้นที่วิจัย

##### 1.4.3 ขอบเขตประเด็นเนื้อหา

1) การศึกษาสถานการณ์ พฤติกรรม การเล่นพนันออนไลน์ของวัยแรงงานในชุมชน ประกอบด้วย บริบทด้านบุคคล ได้แก่ เพศ อายุ วิถีชีวิต กายภาพ ความเชื่อ ค่านิยม ความรู้ ความเข้าใจ สาเหตุการเล่น สภาพแวดล้อม ครอบครัว กลุ่มเพื่อน ชุมชน สังคม สื่อต่างๆ ผลกระทบและบริบทการเล่นพนันออนไลน์ ได้แก่ การเริ่มต้นเล่นครั้งแรก ประเภทของการเล่นพนันออนไลน์ฯ ความถี่จากภาวะปกติและในช่วงสถานการณ์โควิด-19 โอกาส สถานที่ ค่าใช้จ่าย รูปแบบหรือลักษณะการเล่น (เดี่ยว กลุ่ม เครือข่าย) เป็นต้น

2) การทดลองดำเนินกิจกรรมรณรงค์เพื่อค้นหามาตรการที่เหมาะสมในการป้องกันและลดการเล่นพนันออนไลน์ของวัยแรงงานในชุมชน เช่นการใช้ต้นทุนและมาตรการชุมชน/สังคมนโยบายทางปกครอง ความร่วมมือและการมีส่วนร่วมในระดับชุมชน เพื่อจัดทำแผนงาน

พัฒนาชุมชนและกระบวนการ/มาตรการชุมชนเพื่อป้องกันและลดผลกระทบจากการพนันในระยะยาว

## 1.5 ประโยชน์ที่ได้รับ

### 1.5.1 ด้านวิชาการ

1) ได้ข้อมูลพฤติกรรมและผลกระทบการเล่นพนันออนไลน์ของวัยแรงงานในชุมชนจังหวัดศรีสะเกษ

2) ได้มาตรการที่เหมาะสมในการป้องกันและแก้ไขปัญหาการพนันออนไลน์ในพื้นที่จังหวัดศรีสะเกษ

### 1.5.2 ด้านนโยบาย

ได้ข้อเสนอเชิงนโยบายในระดับชุมชนท้องถิ่นในการจัดการปัญหาการพนันออนไลน์ในพื้นที่จังหวัดศรีสะเกษ

### 1.5.3 ด้านสังคม/ชุมชน

1) เกิดแนวทางหรือมาตรการทางสังคมในการจัดการปัญหาการพนันออนไลน์ ในพื้นที่จังหวัดศรีสะเกษ

2) เกิดมาตรการทางปกครอง สำหรับหน่วยงานและผู้บริหารท้องถิ่นที่เกี่ยวข้องกับการจัดการปัญหาพนันออนไลน์ในพื้นที่วิจัย

3) ประชาชน และหน่วยงานในพื้นที่เป้าหมายได้เรียนรู้กระบวนการวิจัย ผ่านกระบวนการมีส่วนร่วมในการจัดการการพนันออนไลน์ในพื้นที่วิจัย

4) เกิดการประสานงานในลักษณะเครือข่ายชุมชนในระดับชุมชนท้องถิ่นระหว่างภาคประชาชนและภาครัฐเพื่อจัดการปัญหาพนันออนไลน์ในพื้นที่ทำการวิจัย

## บทที่ 2

### การทบทวนวรรณกรรมและงานวิจัยที่เกี่ยวข้อง

การวิจัยเชิงปฏิบัติการเพื่อสร้างมาตรการป้องกันและลดการเล่นพนันออนไลน์ของวัยแรงงานในชุมชนจังหวัดศรีสะเกษ ครั้งนี้ ผู้วิจัยได้ทบทวนวรรณกรรม แนวคิด และทฤษฎีเกี่ยวกับแนวคิดเกี่ยวกับพฤติกรรมมนุษย์ แนวคิดเรื่องปัจจัยเสี่ยง ทฤษฎีด้านพฤติกรรม แนวคิดเกี่ยวกับการพนันออนไลน์ กฎหมายที่เกี่ยวข้องกับการพนันออนไลน์ การพนันออนไลน์ในประเทศไทย และงานวิจัยและแผนงานที่เกี่ยวข้อง ดังรายละเอียดต่อไปนี้

#### 2.1 แนวคิดเกี่ยวกับพฤติกรรมมนุษย์

ครอนบาค (Cron Bach, 1963) ได้อธิบายถึงพฤติกรรมของบุคคลเกิดขึ้นจากองค์ประกอบ 7 ประการ ดังนี้ 1) ความมุ่งหมาย (Goal) เป็นความต้องการหรือวัตถุประสงค์ที่ทำให้เกิดกิจกรรม 2) ความพร้อม (Readiness) ระดับวุฒิภาวะ หรือความสามารถที่จำเป็นในการประกอบพฤติกรรมเพื่อสนองตอบความต้องการ 3) สถานการณ์ (Situation) คนเรามักจะประกอบพฤติกรรมที่ตนเองต้องการ เมื่อมีโอกาสหรือสถานการณ์นั้นๆ เหมาะสมสำหรับการประกอบพฤติกรรม 4) การแปลความหมาย (Interpretation) แม้จะมีโอกาสในการประกอบพฤติกรรมแล้วคนเราก็มักจะประเมินสถานการณ์ หรือคิดพิจารณาก่อนที่จะทำพฤติกรรมนั้นๆ ลงไป เพื่อให้พฤติกรรมนั้นมีความเสี่ยงน้อยที่สุด และสามารถที่จะตอบสนองความต้องการของเขาได้มากที่สุด 5) การตอบสนอง (Respond) หลังจากได้แปลความหมาย หรือได้ประเมินสถานการณ์แล้วพฤติกรรมก็จะถูกกระทำตามวิธีการที่ได้เลือกในขั้นตอนของการแปลความหมาย 6) ผลที่ได้รับ (Consequence) เมื่อประกอบพฤติกรรมไปแล้วผลที่ได้จากการกระทำนั้นๆ อาจจะตรงกับความต้องการ หรืออาจจะไม่ตรงกับความต้องการที่ตนเองได้คาดหวังไว้ 7) ปฏิกริยาต่อความผิดหวัง (Reaction to Threat) เมื่อคนเราไม่สามารถตอบสนองความต้องการของตนเองได้ก็จะประสบกับความผิดหวัง ซึ่งเมื่อเกิดความผิดหวังแล้วคนๆ นั้นก็อาจจะกลับไปแปลความหมายใหม่ เพื่อที่จะหาวิธีที่จะสนองความต้องการของตนเองใหม่

องค์ประกอบของพฤติกรรมมนุษย์ ที่สำคัญ ได้แก่ เป้าหมาย ความพร้อม สถานการณ์ การแปลความหมาย การตอบสนอง ผลลัพธ์ที่ตามมา และปฏิกริยาต่อความผิดหวัง สิ่งต่างๆ เหล่านี้ล้วนเป็นตัวกำหนดพฤติกรรมต่างๆ เกิดขึ้นทั้งสิ้น นับว่าเป็นเงื่อนไขที่จะก่อให้เกิดพฤติกรรมของมนุษย์นั่นเองสิ่งที่กำหนดพฤติกรรมมนุษย์ (ซูดา จิตพิทักษ์, 2525) ได้อธิบายว่าสิ่งที่กำหนดพฤติกรรมของมนุษย์มี 2 ประเภท คือ 1) ลักษณะนิสัยส่วนตัวของมนุษย์แต่ละคน ประกอบด้วย ความเชื่อ

ค่านิยม ทักษะหรือเจตคติบุคลิกภาพ 2) กระบวนการอื่นๆ ทางสังคมซึ่งไม่เกี่ยวกับลักษณะนิสัย ส่วนตัวของมนุษย์ ได้แก่ สิ่งกระตุ้นพฤติกรรม (Stimulus Object) และความเข้มข้นของสิ่งกระตุ้นพฤติกรรม (Strength of Stimulus Object) พฤติกรรมจะเกิดขึ้นไม่ได้ถ้าไม่มีสิ่งกระตุ้นพฤติกรรม สิ่งกระตุ้นพฤติกรรมนั้นเป็นอะไรก็ได้ เช่น อาหาร เสียงปืน คำสบประมาท ฯลฯ ส่วนสถานการณ์ (Situation) เป็นสิ่งแวดล้อมทั้งที่เป็นบุคคล และไม่ใช่มนุษย์ ซึ่งอยู่ในสถานะที่บุคคลกำลังจะมีพฤติกรรม

สุรางค์ โคว์ตระกูล (2553) ให้แนวคิดเกี่ยวกับพฤติกรรมส่วนบุคคลเกิดขึ้นจากปัจจัยต่างๆ ประกอบด้วย 1) เซอวน์ปัญญา ความสามารถพิเศษ ความถนัดและความสนใจ ความรู้ ความชอบที่ต่างกัน 2) เพศและขนาดของร่างกาย เพศต่างกันทำให้มีพฤติกรรมต่างกัน 3) สภาพเศรษฐกิจ สังคม และสภาพสิ่งแวดล้อม บุคคลที่มีฐานะเศรษฐกิจดีมีฐานะร่ำรวย จะอยู่ในสภาพแวดล้อมที่ดีและพฤติกรรมจะแตกต่างจากบุคคลที่มีฐานะด้อยกว่า และอยู่ในสภาพแวดล้อมที่ไม่ดี เป็นต้น 4) วัฒนธรรม ประเพณี ศาสนา และการใช้ภาษาของแต่ละท้องถิ่น 5) สภาพภูมิศาสตร์ของแต่ละท้องถิ่น สภาพภูมิอากาศ ภูมิประเทศ มีอิทธิพลต่อพฤติกรรม 6) อาชีพ อาชีพที่ต่างกัน มีอิทธิพลให้พฤติกรรมแตกต่างกัน ทั้งนี้ขึ้นอยู่กับฐานะ บทบาท สถานภาพ และกาลเทศะของบุคคล

ดุจเดือน พันธุนาวิน (2550) เสนอแนวคิดสาเหตุที่ส่งผลต่อพฤติกรรมโดยสรุปว่าสาเหตุของพฤติกรรมบุคคลแบ่งเป็น 4 แนวทาง คือ 1) ด้านชีวพันธุกรรมที่เกี่ยวข้องกับพฤติกรรม 2) ด้านบุคลิกภาพและจิตใจที่เกี่ยวข้องกับพฤติกรรม 3) ด้านสถานการณ์ที่เกี่ยวข้องกับพฤติกรรม และ 4) ด้านบูรณาการของสาเหตุหลายด้านที่เกี่ยวข้องกับพฤติกรรม

อัลเบิร์ต บันดูรา (Albert Bandura, 1986) เชื่อว่าพฤติกรรมของมนุษย์ไม่ได้เกิดการเปลี่ยนแปลงจากสภาพปัจจัยทางสภาพแวดล้อมเพียงอย่างเดียว แต่มีปัจจัยส่วนบุคคลเข้าร่วม และพฤติกรรมมนุษย์มีกลไกเกิดขึ้นจาก 3 ปัจจัยที่สัมพันธ์กัน ได้แก่ สภาพแวดล้อม บุคคล และชนิดของพฤติกรรม

จากแนวคิดเรื่องพฤติกรรมข้างต้น ทำให้ทราบว่าพฤติกรรม จะมีพื้นฐานมาจากความรู้ และทัศนคติที่คอยผลักดันให้เกิดพฤติกรรม ซึ่งในแต่ละบุคคลจะมีพฤติกรรมแตกต่างกันออกไปสืบเนื่องมาจากการได้รับความรู้จากแหล่งต่างๆไม่เท่ากัน รวมถึงการตีความหมายของสารที่ได้รับมาไปคนละทิศคนละทางอีกด้วย ซึ่งชี้ให้เห็นว่าการสื่อสารผ่านสื่อต่างๆมีประโยชน์ในการทำให้บุคคลมีความรู้ นำความรู้ที่ได้มาสร้างทัศนคติ สุดท้ายจะส่งผลให้เกิดการเปลี่ยนแปลงพฤติกรรมของบุคคลสามารถนำแนวคิดที่ได้มาเป็นอ้างอิงในการสรุปผลการศึกษาในด้านแนวโน้มการเกิดพฤติกรรมของบุคคลว่าต้องอาศัยปัจจัยในด้านใดบ้าง ที่มีส่วนให้แต่ละบุคคลมีแนวโน้มการเกิดพฤติกรรมจากการเปิดรับข่าวสารจากสื่อต่างๆจึงมีพฤติกรรม การแสดงออกที่แตกต่างกัน

## 2.2 แนวคิดเรื่องปัจจัยเสี่ยง

สถาบันวิจัยเพื่อการพัฒนาประเทศไทย ให้ความหมายของคำว่า “ความเสี่ยง” (Risk) หมายถึง เหตุการณ์ที่ไม่สามารถพยากรณ์ได้ว่าจะเกิดขึ้นหรือไม่ หรือเกิดขึ้นได้อย่างไร ส่วน ปัจจัยเสี่ยง (Risk Factor) หมายถึง ปัจจัยส่วนบุคคลที่ก่อให้เกิดพฤติกรรมเสี่ยง ในที่นี้หมายถึงการเล่นพนัน และเป็นปัจจัยที่สามารถควบคุมโดยตนเอง และจากตนเองได้เพื่อไม่ให้เกิดพฤติกรรมเสี่ยง เมื่อพิจารณาถึงพฤติกรรมการเล่นพนันของวัยรุ่นนั้นกระบวนการตัดสินใจที่จะมีพฤติกรรมเสี่ยงจะมี ดังนี้

- 1) บุคคลรับรู้ทางเลือก ในที่นี้คือ เมื่อเพื่อนชวนไป เล่น ทางเลือกคือ จะเล่นหรือไม่เล่น
- 2) บุคคลรับรู้ผลที่จะตามมาจากทางเลือกแต่ละอย่าง ในที่นี้คือ บุคคลอาจรับรู้ว่าจะถ้าเล่นอาจจะเสียหรือได้อาจจะติดการพนัน อาจต้องยืมเงินคนอื่น ฯลฯ หรือถ้าไม่เล่น เพื่อนอาจจะมองว่าขี้กลัว เพื่อนจะล้อ
- 3) บุคคลประเมินความพึงพอใจ ในที่นี้หมายถึง บุคคลประเมินว่า ถ้าถูกเพื่อนล้อจากการเล่นพนันกับเพื่อน ตนเองจะขาดเพื่อน จะรู้สึกเหงา หรือถ้าไปเล่นแล้วได้ตนเองก็จะรู้สึกดีมีโชคกลาง
- 4) บุคคลวัดความเป็นไปได้ในกรณีนี้คือ บุคคลอาจจะวัดได้ว่า เพื่อนตนเองอาจจะไม่คิดอะไรมากถ้าปฏิเสธเพื่อน หรือเวลาเล่นแล้วตนเอง จะมีอาการเล่นนาน และ
- 5) บุคคลรวบรวมข้อมูลทั้งหมดเพื่อตัดสินใจ (กาญจนนภา พงศ์พนรัตน์, 2558)

Steinberg (2002 อ้างถึงใน กาญจนนภา พงศ์พนรัตน์, 2558 ) อธิบายว่า ปัจจัยเสี่ยง (risk factor) เป็นปัจจัยส่วนบุคคล (individual factor) ที่ก่อให้เกิดหรือชักนำให้เกิดพฤติกรรมเสี่ยง (risk behavior) ในที่นี้หมายถึงการเล่นพนันและเป็นปัจจัยที่สามารถควบคุมโดยตนเองและจากตนเองได้เพื่อไม่ให้เกิดพฤติกรรมเสี่ยง ซึ่งอธิบายเรื่องปัจจัยเสี่ยงในกลุ่มประชากรวัยรุ่นโดยใช้ทฤษฎีการตัดสินใจเชิงพฤติกรรม (Behavioral decision theory) ว่าพฤติกรรมของบุคคล เป็นผลจากกระบวนการต่อไปนี้

- 1) การที่บุคคลรับรู้ทางเลือก
- 2) บุคคลรับรู้ผลที่ตามมาอันจะเกิดจากการเลือก
- 3) บุคคลประเมินความพึงพอใจอันจะเกิดจากผลที่ตามมาจากการเลือก
- 4) บุคคล วัดความเป็นไปได้ของผลที่จะตามมาของแต่ละทางเลือก และ
- 5) บุคคลรวมกระบวนการทั้งหมดข้างต้นเพื่อตัดสินใจ

เมื่อเปรียบเทียบพฤติกรรมการเล่นพนันของวัยรุ่นนั้นกระบวนการตัดสินใจที่จะมีพฤติกรรมเสี่ยงจะมีดังนี้

- 1) บุคคลรับรู้ทางเลือก ในที่นี้คือ เมื่อเพื่อนชวนไปเล่น ทางเลือกคือ จะเล่นหรือไม่เล่น
- 2) บุคคลรับรู้ผลที่จะตามมาจากทางเลือกแต่ละอย่าง
- 3) บุคคลประเมินความพึงพอใจ ในที่นี้หมายถึง บุคคลประเมินว่า ถ้าถูกเพื่อนล้อจากการเล่นพนันกับเพื่อนตนเองจะขาดเพื่อน จะรู้สึกเหงา หรือถ้าไปเล่นแล้วได้ตนเองก็จะรู้สึกดีมีโชคกลาง
- 4) บุคคลวัดความเป็นไปได้ในกรณีนี้คือ บุคคลอาจจะวัดได้ว่า เพื่อนตนเองอาจจะไม่คิดอะไรมากถ้าปฏิเสธเพื่อน หรือเวลาเล่นแล้วตนเองจะมีอาการเล่นนาน และ
- 5) บุคคลรวบรวมข้อมูลทั้งหมดเพื่อตัดสินใจ ดังนั้น การตัดสินใจอาจมีสามกรณีคือกรณี ที่หนึ่ง จะไม่เล่นเพราะไม่อยากจะเสี่ยงกับผลที่จะตามมา ปัจจัยเสี่ยงจะมีความสัมพันธ์กับปัจจัย

สนับสนุน (supportive factor) ซึ่งจะสนับสนุนความเป็นไปได้ของปัจจัยเสี่ยงที่จะก่อให้เกิดพฤติกรรมเสี่ยงต่อไป ปัจจัยเสี่ยงในที่นี่แบ่งเป็น 1) ความอยากทดลอง หรือความอยากเสี่ยง (risk taking) 2) ความต้องการ “ความสนุก” จากการเล่น (sensational seeking) 3) การประเมินความเสี่ยงที่ต่ำ (low self-risk assessment) และการประเมินความเสี่ยงแบบ “เกินจริง” (overestimation of risk) 4) ความต้องการความรู้สึก “โคคดี” จากการเล่นพนัน 5) ความเคยชินที่จะเล่นพนัน 6) อาการ “ติด” พนันและ 7) ภาวะแห่งตนในการปฏิเสธ (self-efficacy) (กาญจนนภาพงศ์พนรัตน์, 2558)

## 2.3 ทฤษฎีด้านพฤติกรรม

### 2.3.1 ทฤษฎีการควบคุมตนเอง (Self-Control Theory)

Gottfredson and Hirschi (1990) ได้เสนอทฤษฎีการควบคุมตนเอง (Self-Control Theory) ซึ่งหลักการของทฤษฎีการควบคุมตนเอง คือ คนที่มีระดับ การควบคุมตนเองสูงจะมีโอกาสก่ออาชญากรรมหรือเข้าไปยุ่งเกี่ยวกับอาชญากรรมน้อย แต่ทั้งนี้ผู้ที่มีระดับการควบคุมตนเองต่ำ การกระทำความผิดจะเกิดขึ้นได้ต้องมีโอกาสที่จะกระทำความผิดด้วยผู้ที่มีระดับการควบคุมตนเองต่ำจะมีลักษณะ เช่น ไม่คิดไตร่ตรองก่อนทำ ไม่คำนึงถึงผู้อื่น ไม่มีวิสัยทัศน์ เย็นชา ชอบความเสีง ชอบผจญภัย ไม่เชี่ยวชาญในการใช้คำพูด ใจร้อน หุนหันพลันแล่น โดยการเพิ่มระดับควบคุมตนเองจะต้องเพิ่มตั้งแต่เด็ก โดยการขัดเกลาทางสังคมหรือกระบวนการเลี้ยงดู (Socialization) ในวัยเด็ก (กติกา สุขสวัสดิ์ และประพนธ์ สหพัฒนา, 2562)

### 2.3.2 ทฤษฎีการเรียนรู้ทางสังคม (Social Learning Theory)

ทฤษฎีการเรียนรู้ทางสังคม (Social Learning Theory) ของ Akers (1985) มีหลักการ สำคัญของทฤษฎีการเรียนรู้ คือ ความใกล้ชิดและการเลียนแบบก่อให้เกิดกระบวนการเรียนรู้และ นำมาซึ่งพฤติกรรมต่าง ๆ รวมถึงพฤติกรรมที่เบี่ยงเบนและการก่ออาชญากรรม (Agnew, 1991) รวมถึง พฤติกรรมเบี่ยงเบนอื่น ๆ เช่น การติดเหล้า ติดยาเสพติด การเบี่ยงเบนทางเพศ การฆ่าตัวตาย พฤติกรรมที่บกพร่องทางจิตด้วย ทฤษฎีอธิบายว่า การจะเกิดการเรียนรู้ได้นั้น จะต้องมียปัจจัยที่มี อิทธิพลเป็นทั้งตัวกระตุ้นและตัวควบคุมอยู่ 4 ตัวแปร (Akers, 1985) ได้แก่ 1) การคบหาสมาคมที่แตกต่างกัน (Differential Association) 2) คำนิยาม (Definitions) หรือการให้ความหมายและทัศนคติที่มีต่อพฤติกรรมหรือการกระทำนั้นๆ 3) การเลียนแบบ (Limitation) หรือการทำตาม หรือมีการเข้าไปยุ่งเกี่ยวกับ พฤติกรรมนั้น และ 4) การสนับสนุนที่แตกต่าง (Differential Reinforcement) หรือการให้รางวัลหรือให้โทษที่จะตามมาจากพฤติกรรมนั้นมีผลต่อการเรียนรู้ (กติกา สุขสวัสดิ์, 2561)

สรุป ทฤษฎีทั้งหมดที่กล่าวมานั้นสามารถอธิบายความเชื่อมโยงของการทำกิจกรรมส่งผลต่อพฤติกรรมของกลุ่มแรงงานทั้งในเชิงบวกและเชิงลบ แสดงให้เห็นว่าการจะปรับเปลี่ยนทัศนคติและพฤติกรรมได้นั้น ต้องเข้าใจถึงพฤติกรรมของกลุ่มแรงงานในชุมชน

## 2.4 กฎหมายที่เกี่ยวข้องกับการพนันออนไลน์

กฎหมายที่เกี่ยวข้องกับการพนัน พบว่าเป็นกฎหมายที่ไม่ได้มีการบัญญัติเกี่ยวกับกลไกในการควบคุม การพนันออนไลน์ไว้โดยเฉพาะ แต่มีกฎหมายอื่นที่สามารถนำมาใช้ประกอบในการควบคุมการพนันออนไลน์ในประเทศไทยได้ โดยกฎหมายอื่นที่เกี่ยวข้องกับการพนันออนไลน์นั้นมีหลายลักษณะทั้งพระราชบัญญัติ พระราชกฤษฎีกา กฎกระทรวง ประกาศกระทรวง ระเบียบกฎหมายในระดับอนุบัญญัติต่างๆซึ่งกำหนดรายละเอียดไว้ เพื่อให้ทราบถึงความเชื่อมโยงในมิติต่างๆ โดยกฎหมายอื่นที่นำมาใช้ประกอบการควบคุมการพนันออนไลน์ในประเทศไทย ได้แก่ พระราชบัญญัติว่าด้วยการกระทำความผิดทางคอมพิวเตอร์ พ.ศ.2550 พระราชบัญญัติป้องกันและปราบปรามการฟอกเงิน พ.ศ. 2542 พระราชบัญญัติคุ้มครองเด็ก พ.ศ.2546 เป็นต้น (พันธรัตน์ ศรีสุวรรณ, 2561)

ชาตบุษย์ ฮายุกต์ (2559) กล่าวถึงการพนันออนไลน์นั้นเป็นเกมการพนันที่ต้องอาศัยหรือใช้เครื่องมือที่เป็นเทคโนโลยีสารสนเทศผ่านทางระบบอินเทอร์เน็ตเพื่อเอาเงินหรือสิ่งอื่นใดด้วยการเสี่ยงโชคโดยการทำนายถึงผลที่เกิดขึ้นในอนาคต โดยการเล่นการพนันผ่านเครือข่ายอินเทอร์เน็ต คอมพิวเตอร์จะต้องมีการเชื่อมต่อกันให้บุคคลสามารถเข้าถึงการพนันได้ง่ายขึ้น

ปิยอร เปลี่ยนผดุง (ม.ป.ป.) กล่าวถึงพระราชบัญญัติการพนัน พ.ศ. 2475 นั้นเป็นกฎหมายหลักในควบคุมการพนัน แต่เป็นกฎหมายที่บัญญัติถึงลักษณะการกระทำความผิดและอัตราโทษที่จะได้รับเท่านั้น มิได้รวมไปถึงวิธีการในการรวบรวมพยานหลักฐานทางอิเล็กทรอนิกส์ และการเข้าถึงข้อมูลทางคอมพิวเตอร์ซึ่งกฎหมายที่จะนำไปใช้กับการพนันออนไลน์นั้นแบ่งได้เป็น 2 ส่วน คือ กฎหมายที่บังคับใช้ภายในประเทศไทย คือ พระราชบัญญัติการพนัน พ.ศ. 2478 ซึ่งเป็นกฎหมายการพนันหลักที่บัญญัติเกี่ยวกับประเภทหรือรูปแบบการพนัน รวมทั้ง พระราชบัญญัติการกระทำความผิดทางคอมพิวเตอร์ พ.ศ. 2550 เพื่อดำเนินคดีกับกรณีที่มีการกระทำความผิดต่อคอมพิวเตอร์หรือใช้คอมพิวเตอร์เป็นเครื่องมือในการกระทำความผิด ส่วนกฎหมายเกี่ยวกับการพนันออนไลน์ในต่างประเทศ ได้แก่ พระราชบัญญัติการพนัน ค.ศ. 2005 (Gambling Act, 2005) เป็นกฎหมายที่บัญญัติขึ้นโดยรัฐสภาของสหราชอาณาจักรและมีผลบังคับใช้ทั้งในประเทศอังกฤษ เวลส์ และสก็อตแลนด์ เป็นกฎหมายที่จัดทำขึ้นเพื่อควบคุมการพนันทุกประเภทที่ผิดกฎหมาย ยกเว้นการพนันที่ได้รับอนุญาตตามพระราชบัญญัติการพนัน ค.ศ. 2005 และสลากกินแบ่งรัฐบาลตามพระราชบัญญัติ ส่วนกฎหมายเกี่ยวกับการพนันออนไลน์ของ สหรัฐอเมริกา ได้แก่ กฎหมายควบคุม

การใช้สื่อของธุรกิจการพนัน (Federal Wire Act, 1961) หมายความว่าด้วยการพนันทางอินเทอร์เน็ตที่ไม่ชอบด้วยกฎหมาย (Unlawful Internet Gambling Enforcement Act, 2006 หรือ UIGEA) โดยกฎหมายว่าด้วยการพนันทางอินเทอร์เน็ตที่ไม่ชอบด้วยกฎหมายของสหรัฐเป็นมาตรการที่มุ่งเน้นไปยังการขัดขวางการทำธุรกิจการพนันในเชิงเศรษฐกิจ แต่ไม่ได้มุ่งเน้นในการยุติการเล่นการพนันหรือปราบปรามการพนันโดยตรง

## 2.5 การพนันออนไลน์ในประเทศไทย

ไพศาล ลิ้มสถิต (2555) ได้สำรวจข้อมูลเว็บไซต์ที่เกี่ยวกับการพนันออนไลน์ที่โฆษณาเชิญชวนและดำเนินการรับพนันผ่านเว็บไซต์ต่าง ๆ ในประเทศไทย สามารถจัดแบ่งประเภทของการพนันออนไลน์ออกเป็น 3 ประเภท ดังนี้ 1) การเล่นเกมพนันแบบคาสีโน เช่น บาคาร่าออนไลน์, รูเล็ตออนไลน์หรือเกมไพ่ประเภทต่าง 2) การเล่นพนันบอล โดยส่วนใหญ่เล่นผ่านการส่งข้อความสั้น (SMS) ผ่านแอปพลิเคชันต่างๆ ทั้ง LINE และ Facebook 3) การพนันประเภทอื่น ๆ เช่น การเล่นกำถั่ว การเล่นไฮโล หวยออนไลน์ เป็นต้น การพนันออนไลน์จำพวกนี้ จะมีช่องทางหรือวิธีเล่นเหมือนกับการเล่นเกมพนันออนไลน์อื่น ๆ ทั้งนี้ช่องทางการเล่นพนันออนไลน์ในรูปแบบต่าง ๆ ผู้เล่นสามารถเข้าถึงช่องทางการเล่นพนันได้ง่ายขึ้น เช่น เล่นผ่านเว็บไซต์โทรศัพท์มือถือ ด้วยการส่งข้อความ (SMS) หรือผ่านอุปกรณ์อิเล็กทรอนิกส์ต่างๆ การเล่นผ่านแอปพลิเคชันต่าง ๆ ทั้ง LINE และ Facebook ผู้เล่นจะเล่นได้ไม่จำกัดสถานที่และเวลา ผู้เล่นพนันออนไลน์สามารถสมัครสมาชิกผ่านเว็บไซต์แล้วจะได้รับ username และ password เพื่อใช้ในการเล่นพนัน และมีการโอนเงินผ่านบัญชีธนาคารพาณิชย์ยังถือเป็นช่องทางหลักในการเล่นพนันออนไลน์ผิดกฎหมายในไทย

ศูนย์ศึกษาปัญหาการพนัน (2562 อ้างถึงใน วิทยากร เชียงกูล, 2564) กล่าวถึงการพนันออนไลน์ในประเทศไทยก่อนเกิดสถานการณ์โควิด 19 การเล่นเกมพนันออนไลน์ในประเทศไทยมีการเล่นเพิ่มขึ้น แต่สัดส่วนของมูลค่าเงินหมุนเวียนยังไม่สูงเมื่อเทียบกับการเล่นการพนันในสถานที่จริง คือ อยู่ที่ประมาณร้อยละ 10 ของมูลค่าการพนันในสถานที่จริง ส่วนจำนวนคนอยู่ร้อยละ 7.7 ของคนเล่นการพนัน หรือประมาณ 3.19 ล้านคน ส่วนใหญ่ (95%) เล่นผ่านสมาร์ทโฟน โดยการพนันออนไลน์ที่คนไทยนิยมเล่น คือ บาคาร่า ไพ่โป๊กเกอร์ เกมไพ่ชนิดอื่นๆ สล็อตแมชชีน (ตู้เกม) พนันทายผลกีฬา หวยต่างๆ รวมทั้งการพนันเกมคอมพิวเตอร์ (อีสปอร์ต) ด้วย การพนันประเภททายผลการแข่งขันกีฬา เช่น ฟุตบอล นอกจากจะมีเงินหมุนเวียนสูงมากแล้วมีเด็กเยาวชนเล่นเป็นสัดส่วนค่อนข้างสูงด้วย โดยผู้วิจัยได้กล่าวถึงกฎหมายเกี่ยวกับการพนันออนไลน์ในประเทศไทยนั้นยังมีความล่าช้า และการควบคุมดูแลการเล่นพนันออนไลน์ยังขาดประสิทธิภาพ

## 2.6 งานวิจัยที่เกี่ยวข้อง

ชยพล ธาณีวัฒน์ (2565) กล่าวถึงการพนันออนไลน์เป็นการเล่นพนันผ่านระบบอินเทอร์เน็ต และมีแนวโน้มที่จะเติบโตและได้รับความนิยมมากขึ้น เนื่องจากความไร้ขอบเขต (borderless) และการไม่เปิดเผยตัวตน (anonymity) ของผู้ใช้ โดยพนันออนไลน์นั้นถูกพัฒนามาจากการเล่นตามบ่อนคาสิโนที่มีเกมพนันออนไลน์ต่าง ๆ ให้กับผู้เล่นได้เลือกเข้าไปใช้บริการอยู่มากมาย เช่น เกมคาสิโน แทงบอลออนไลน์ หวยออนไลน์ และเกมอื่น ๆ ถ่ายทอดสดโดยตรงมาจากบ่อนคาสิโน ที่ช่วยให้ผู้เล่นรู้สึกเหมือนได้เล่นเกมพนันอยู่ในบ่อนจริง ๆ อีกทั้งยังมีความปลอดภัยและมั่นคงสูง ซึ่งการเล่นพนันออนไลน์นั้นผู้เล่นสามารถเล่นได้ผ่านทางคอมพิวเตอร์และโทรศัพท์มือถือ เพียงแค่อินเทอร์เน็ต เรียกได้ว่ามีความสะดวกสบายเป็นอย่างยิ่ง โดยวิธีการเล่นพนันออนไลน์จะมีวิธีการที่ไม่ยุ่งยาก ดังนี้ 1) ผู้ที่ต้องการเล่นพนันจะต้องติดต่อ คนกลาง หรือ คอลเซ็นเตอร์เพื่อทำการเปิดบัญชี และสมัครสมาชิกกับเว็บไซต์พนัน เพื่อใช้เป็นข้อมูลในการยืนยันตัวตน โดยให้ผู้ที่ต้องการสมัครเตรียมชื่อ หมายเลขบัญชีที่สะดวกจะโอนเงินเข้ามา และเปิดบัญชีใหม่ให้เรียบร้อยก่อนการสมัคร 2) โอนยอดเงินตามที่ต้องการจะสมัคร โดยเข้าไปที่หมายเลขบัญชีตามที่พนักงานคอลเซ็นเตอร์ได้แจ้งไว้ซึ่งจะมีการแจ้งยอดเงินขั้นต่ำในการเปิดบัญชีครั้งแรก เช่น 1,000 บาท เป็นต้น และ 3) ผู้สมัครจะได้รับชื่อที่ใช้การเล่นพนันและรหัสผ่าน เพื่อนำไปกรอกในเว็บไซต์พนัน จากนั้นก็สามารถเข้าใช้บริการได้ตามวงเงินที่มีอยู่ จะเห็นได้ว่าวิธีการสมัครเล่นการพนันออนไลน์นั้นไม่มีขั้นตอนซับซ้อน ง่าย และสะดวกต่อการเข้าถึงของผู้ใช้บริการ

นงนุช แยมวงค์ และคณะ (2565) ศึกษาเรื่อง ผลของกระบวนการให้คำปรึกษาแบบสั้น และการเสริมแรงจูงใจผู้มีปัญหาพนัน กรณีศึกษาในรพสต.ชุมพล อำเภองครักษ์ จังหวัดนครนายก กล่าวว่า กระบวนการให้คำปรึกษาอย่างสั้นและเสริมแรงจูงใจประกอบด้วย (1) การคัดกรองปัญหาพนัน (2) การประเมินความพร้อมในการปรับเปลี่ยน (3) การเข้าสู่กระบวนการให้คำปรึกษา (4) การให้คำปรึกษาอย่างต่อเนื่อง และ (5) การยุติการให้คำปรึกษา 2) จำนวนวันเล่นพนันเฉลี่ยต่อเดือนก่อนรับคำปรึกษา เมื่อทดสอบความแตกต่างก่อนและหลังให้คำปรึกษาพบว่าความพร้อมในการปรับเปลี่ยนพฤติกรรม ระดับแรงจูงใจ และความเครียดมีความแตกต่างอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ 0.05 ส่วนความรุนแรงปัญหาพนัน และภาวะสุขภาพไม่มีความแตกต่างทางสถิติจากผลการวิจัยชี้ให้เห็นว่ากระบวนการให้คำปรึกษาและเสริมแรงจูงใจในการบำบัดในผู้มีปัญหาพนันทำให้ผู้มีปัญหา มีพฤติกรรมเล่นพนันลดลงและมีคุณภาพชีวิตประจำวันดีขึ้น

พงศธร แก้วมณี และคณะ (2558) ศึกษาเรื่องปัจจัยที่ส่งผลต่อทัศนคติและพฤติกรรมการเล่นการพนันของนิสิตระดับปริญญาตรี : กรณีศึกษามหาวิทยาลัยบูรพา บางแสน กล่าวว่า มีกลุ่มคนจำนวนมากที่เคยมีประสบการณ์การเล่นการพนัน และที่น่าสนใจคือ คนกลุ่มเหล่านั้นมีพฤติกรรมการเล่นอยู่เป็นประจำ และการเล่นพนันส่วนใหญ่จะมีกลุ่มเพื่อนที่เล่นเป็นเครือข่ายเล่นด้วยกัน ดังนั้น ควรมี

การสร้างความตระหนักให้รู้ถึงพิษภัยของการเล่นเกมพนันตั้งแต่ในสถาบันครอบครัว สถานศึกษา ภาครัฐ เพื่อป้องกันปัญหาการเล่นพนันในคนทุกกลุ่มวัย

วิไลลักษณ์ ลังกา และคณะ (2563) ศึกษาเรื่องพฤติกรรมการติดพนันออนไลน์: ปัจจัยเชิงสาเหตุ กระบวนการผลกระทบทางพฤติกรรมศาสตร์และแนวทางการช่วยเหลือผู้เรียนที่ติดพนันออนไลน์สำหรับครูแนะแนวในสถานศึกษา กล่าวว่า จุดเริ่มต้นของการเข้าสู่วงการพนันออนไลน์มีทั้งสาเหตุมาจากตัวบุคคล และสิ่งเร้าภายนอก โดยสาเหตุที่มาจากตัวบุคคล คือ ความอยากรู้อยากลอง อยากรู้เงิน นอกจากนี้ก็มาจากสภาพแวดล้อมภายนอก อาทิ คนใกล้ชิดชักชวนให้เล่น และการเข้าถึงแหล่งการเล่นพนันได้ง่ายช่วยกระตุ้นให้ผู้ที่เริ่มเล่นมีความสนใจในการเล่นการพนันออนไลน์มากขึ้น

กาญจนา พงศ์พนรัตน์ (2558) ได้ศึกษาเยาวชนกับการพนัน: ปัจจัยเสี่ยง ความเปราะบางและผลกระทบทางสังคม ผลการศึกษาพบว่านอกจากปัญหาภายในครอบครัวที่ทำให้เยาวชนขาดที่พึ่งหรือที่ปรึกษาแล้วยังมีสิ่งเร้าภายในชุมชนที่เยาวชนอาศัยอยู่กระตุ้นให้เข้าสู่การพนัน ถึงแม้จะมีการจัดโครงการส่งเสริมและสนับสนุนแก้ไขปัญหาการพนันในชุมชน แต่ยังคงขาดความต่อเนื่องของโครงการและความร่วมมือจากคนในชุมชน จากผลการศึกษาชี้ข้อเสนอแนะให้ควรส่งเสริมให้เกิดนโยบายในการคุ้มครองผู้ได้รับผลกระทบจากปัญหาการพนันและสร้างการมีส่วนร่วมจาก ผู้มีส่วนเกี่ยวข้องให้ได้ตระหนักถึงผลกระทบทางสังคมจากประเด็นการพนันในสังคมไทย โดยมีการกำหนดมาตรการการมีส่วนร่วมในการจัดการปัญหาการพนัน ตลอดจนจนถึงการสนับสนุนให้เกิดความต่อเนื่องในการดำเนินโครงการเยียวยาช่วยเหลือและเข้าไปศึกษาภูมิหลังของผู้เล่นการพนันในด้านสถานภาพของเศรษฐกิจและสังคมเพื่อแก้ปัญหาให้ตรงจุดต่อไป

พนรัตน์ ศรีสุวรรณ (2561) ได้ศึกษามาตรการและกลไกในการควบคุมการพนันออนไลน์ของต่างประเทศและแนวทางในการสร้างกลไกในการควบคุมการพนันออนไลน์ของประเทศไทย ผลการศึกษาพบว่า ประเทศไทยไม่มีบทบัญญัติกฎหมายที่ใช้ในการควบคุมพนันออนไลน์ โดยเฉพาะ รวมทั้งขาดมาตรการและกลไกในการควบคุมในการเล่นการพนันออนไลน์ที่มีความแน่นอนชัดเจน จากการนำองค์ความรู้จากข้อเท็จจริงและบริบททางกฎหมายซึ่งเป็นประสบการณ์ของต่างประเทศในการควบคุมการพนันออนไลน์ ได้แนวทางการปรับปรุงพัฒนามาตรการหรือกลไกกฎหมายที่จะนำมาใช้ควบคุมการพนันออนไลน์ในประเทศไทย กล่าวคือ ควรมีการแก้ไขกฎหมายโดยการบัญญัติกฎหมายที่เกี่ยวข้องกับการพนันออนไลน์ไว้โดยเฉพาะ โดยออกเป็นระเบียบเพื่อให้มีการบังคับใช้กฎหมายที่มีความชัดเจนมากขึ้น ซึ่งในระเบียบควรที่จะมีมาตรการและกลไกในการควบคุมการพนันออนไลน์ที่มีความชัดเจนด้านต่างๆ โดยมีหลักเกณฑ์คือ 1) การกำหนดประเภทของการพนันออนไลน์ 2) การกำหนดหน่วยงานที่รับผิดชอบ 3) หลักเกณฑ์เกี่ยวกับการจัดเก็บรายได้ 4) เงื่อนไขหรือคุณสมบัติของผู้ขออนุญาตและผู้เล่นพนันออนไลน์ 5) มาตรการในการคุ้มครองเด็ก

และเยาวชน และ 6) มาตรการทางกฎหมายอื่นๆที่เกี่ยวกับการพนันออนไลน์เพื่อให้มีความชัดเจน และมีผลใช้บังคับได้จริงอย่างมีประสิทธิภาพ

คชฉิน สุวิชา และชลธิดา บัวหา (2562) ได้ศึกษาการจัดการปัญหาการพนันในชุมชน โดยธรรมนุญสุภาพตำบล : กรณีศึกษาเทศบาลตำบลหนองหิน อำเภอเมืองสรวง จังหวัดร้อยเอ็ด ผลการศึกษาพบว่าการจัดการปัญหาการพนันในชุมชนเทศบาลตำบลหนองหิน เกิดขึ้นจากการที่ชุมชนมีเป้าหมายต้องการเห็นคนในชุมชนมีความอยู่ดีมีสุข ครอบคลุมอบอุ่นและมีความรักให้แกกัน ดังนั้น ความพยายามในการลด ละ เลิก การพนันในงานศพ จึงเป็นจุดเริ่มต้นของการจัดการปัญหาการพนันในพื้นที่ และทำให้ทุกคนได้ตระหนักและเห็นถึงความจำเป็นที่จะต้องมีการลด ละ เลิกการพนันและอบายมุขขึ้น โดยมีการเริ่มใช้มาตรการลดละเลิกอบายมุขในงานศพ ภายใต้ชื่อ “งานศพ งานเศร้า ปลอดภัย ปลอดภัยการพนัน” และในปัจจุบันการเล่นการพนันในงานศพในชุมชนเทศบาลตำบลหนองหิน สามารถปรับเปลี่ยนพฤติกรรมจาก “ลด” กลายเป็น “ละ” และก็สามารถเลิกเล่นได้ในที่สุด นอกจากนี้ปัจจัยที่เป็นหลักการและองค์ประกอบที่สำคัญในการขับเคลื่อนการทำงาน ได้แก่ 1) เกิดจากความต้องการของชุมชน ที่อยากจะเห็นสมาชิกในชุมชนของตนเองอยู่ดีมีสุข และมีครอบครัว ที่อบอุ่น 2) คนในชุมชนมีส่วนร่วม 3) ผู้นำ มีความตั้งใจร่วมกันสอดส่องดูแลสถานการณ์การเล่นการพนันในชุมชน และ 4) มีกระบวนการเรียนรู้และพัฒนาอย่างต่อเนื่องและมีมติในการขับเคลื่อนการจัดการปัญหาการซื้อหวยโดยการผลักดันประเด็นนี้เข้าสู่มาตรการธรรมนุญสุภาพตำบล และมีกิจกรรมการประชาสัมพันธ์ เช่น การทำป้ายประชาสัมพันธ์ การจัดทำสปอร์ตวิทย์ เป็นต้น

วิทยากร เชียงกุล (2562) กล่าวถึง ผลกระทบของคนติดการพนันว่า มีอาการผิดปกติทางจิตคล้ายคลึงกับการเสพติดสารเสพติดชนิดอื่นๆ เช่น เหล้า สารเสพติดชนิดต่างๆ ในขณะที่คนส่วนใหญ่รวมทั้งคนไทยมักจะชอบคิดว่า การพนันเป็นเรื่องของการเล่นเกมสนุก เพื่อการพักผ่อนหย่อนใจ หรือเป็นการเล่นเสี่ยงโชคโดยการลงทุนเพียงจำนวนน้อย เช่น การซื้อลอตเตอรี่สลากกินแบ่งรัฐบาลหรือหวยใต้ดิน แต่ก็มีคนส่วนหนึ่งที่มีพฤติกรรมติดการพนันมาก จนเกิดความเสียหายแก่ตัวเองและครอบครัว และปัญหาติดการพนันถือเป็นปัญหามากในหลายด้าน ทั้งเรื่องเศรษฐกิจ สุขภาพจิต และสุขภาพกาย ปัญหาทางการเรียน การทำงาน ความสัมพันธ์กับครอบครัว และคนอื่นๆ มีปัญหาทางการเงิน หนี้สิน และปัญหาทางสังคม เช่น การฉ้อโกง อาชญากรรม เป็นต้น

ทักษพร ศรีแก้วช่วง และสุฤษดี สืบพงษ์ศิริ (2565) ศึกษาเรื่อง แรงจูงใจที่มีผลต่อพฤติกรรมการติดพนันออนไลน์ กล่าวว่า ผู้เล่นการพนันออนไลน์จะเริ่มเล่นการพนันออนไลน์โดยมีความถี่อย่างน้อยอาทิตย์ละ 1 ครั้ง และหากวันใดไม่ได้เล่นการพนันออนไลน์ จะรู้สึกเหมือนขาดอะไรไปบางอย่าง มีอาการหงุดหงิดบ้างเล็กน้อย ส่วนแรงจูงใจที่ทำให้มีพฤติกรรมในการเล่นการพนันออนไลน์ เกิดจาก ความชื่นชอบส่วนตัว ในการชอบลุ้น ชอบเสี่ยงโชค และหากิจกรรมทำยามว่างที่ไม่

น่าเบื่อ และพบว่าสื่อโฆษณาประชาสัมพันธ์ทางออนไลน์ มีผลต่อการตัดสินใจเล่นการพนันออนไลน์ สำหรับมุมมองของผู้เล่นแล้ว มาตรการทางกฎหมายที่ใช้ควบคุมอยู่ ไม่มีผลทำให้เกรงกลัวหรือส่งผลต่อการตัดสินใจเล่นการพนันออนไลน์ เนื่องจากผู้เล่นเชื่อว่า การเล่นการพนันออนไลน์นั้น ไม่มีความเสี่ยงในการถูกดำเนินคดี เพราะใช้ตัวตนในโลกออนไลน์เล่น โดยไม่เสี่ยงเท่ากับการเดินทางไปเล่นการพนันด้วยตนเองที่บ่อนการพนัน

วิมลรัตน์ วันเพ็ญ และคณะ 2565 ได้ศึกษาการพัฒนาต้นแบบของระบบจัดการปัญหาเกมและพนันในชุมชนอย่างบูรณาการ ผลการศึกษา พบว่า ผู้ที่มีปัญหาพนันสามารถรับรู้ว่าคุณภาพชีวิตของตนเองมีปัญหามาจากการเล่นพนัน และรู้สึกผิดกับผลที่ตามมาจากการเล่นพนัน นอกจากนี้ยังพบว่าปัญหาพนันมีความสัมพันธ์ทางบวกกับความเครียด ความเสี่ยงซึมเศร้า และฆ่าตัวตาย จากการศึกษาปัญหาที่เกิดขึ้น ชุมชนเริ่มมีการวางแผนจัดการแก้ไขปัญหาเกมอย่างบูรณาการ โดยการจัดกิจกรรมเพื่อลดปัญหาและสร้างความตระหนักรู้เท่าทันเกมและพนันทั้งในชุมชน วัด และโรงเรียน ทั้งนี้จากการติดตามผลด้วยการวิเคราะห์สถิติพบว่าชุมชนมีส่วนร่วมแก้ไขปัญหามากขึ้น ความเสี่ยงเรื่องเกม พนัน และปัญหาสุขภาพจิตอื่น ๆ ลดลงอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติ สำหรับผลการสะท้อนจากชุมชนพบว่าอยากให้การสรุปส่งต่อข้อมูลสถานการณ์ปัญหาเกมและพนัน รวมทั้งรูปแบบแนวทางการแก้ไขปัญหามาให้ชุมชนให้ชัดเจนมากกว่านี้ ทั้งนี้จากวิจัยได้มีการพัฒนากรอบแนวคิดในการพัฒนาต้นแบบระบบจัดการปัญหาเกมและพนันในชุมชนอย่างบูรณาการ และเกิดโมเดลต้นแบบระบบจัดการปัญหาเกมและพนัน สรุปผลการศึกษาโมเดลต้นแบบระบบจัดการปัญหาเกมและพนันที่ได้จากการศึกษาเหมาะสมสำหรับใช้ในบริบทสังคมไทย ควรมีการนำไปใช้อย่างแพร่หลาย ซึ่งอาจจะนำไปประยุกต์ใช้กับปัญหาสุขภาพจิตอื่น ๆ ได้

รพีพงศ์ ยังวรราชสวัสดิ์ (2561) ศึกษาเรื่อง การเงินบำบัดเพื่อเสริมสร้างสุขภาวะของผู้ป่วยโรคติดการพนัน ได้อ้างถึงองค์การอนามัยโลก (WHO) ได้กล่าวว่า พฤติกรรมติดการพนัน หรือชอบเล่นการพนันในรูปแบบต่างๆ เป็นความผิดปกติทางจิตชนิดหนึ่งเรียกว่า “พาโธโลจิคอล แกมบลิง” (Pathological Gambling) ซึ่งถึงแม้จะทราบว่าการเล่นเป็นสิ่งไม่ดี เป็นสิ่งผิดกฎหมาย หรือส่งผลร้ายต่อการดำเนินชีวิตในด้านต่างๆ แต่ก็อดไม่ได้ที่จะไม่เล่นการพนัน เพราะในความนึกคิดนั้น จดจ่ออยู่กับการเล่นตลอดเวลา ไม่สามารถคิด หรือทำอย่างอื่น มีแต่ความโหยหาอยากเล่นอยากที่จะควบคุมความต้องการเล่นพนันได้ ในที่สุดก็เล่นการพนันต่อไปโดยไม่ยั้งคิด ซึ่งหากมีลักษณะอาการเช่นนี้ ควรต้องได้รับการบำบัดรักษา โดยในรายที่มีอาการมากอาจต้องรักษาโดยการให้ยาจากนั้นต้องพาไปทำกิจกรรมอื่นๆ ที่ไม่ให้มีการเล่นพนัน รวมถึงการจัดกิจกรรมการเรียนรู้เรื่องการควบคุมตัวเอง หรือทำกิจกรรมอื่นๆ ร่วมกับครอบครัว

วิมลรัตน์ วันเพ็ญ และคณะ (2562) ศึกษาเกี่ยวกับประสิทธิผลของโปรแกรมการบำบัดแบบสร้างเสริมแรงจูงใจในผู้มีปัญหาพนันในประเทศไทย กล่าวว่า การบำบัดแบบสร้างเสริม

แรงจูงใจเป็นรูปแบบการบำบัดที่ใช้ปรับลดพฤติกรรมผู้ติดการพนันทั้งการรักษาแบบรายบุคคลและแบบกลุ่ม เนื่องด้วยการบำบัดแบบสร้างเสริมแรงจูงใจเป็นการบำบัดที่สั้น กระชับ อีกทั้งมีจำนวนครั้งที่น้อยกว่ากว่าบำบัดด้วยวิธีการอื่น นอกจากนี้การบำบัดแบบเสริมแรงจูงใจยังมีวัตถุประสงค์มุ่งเน้นเรื่องการจัดการความลังเลใจต่อการเปลี่ยนแปลงพฤติกรรม และเสริมสร้างแรงจูงใจให้ผู้ติดพนันมีความมั่นใจในศักยภาพของตนเองที่จะลดและเลิกเล่นการพนันได้

เอ็ม เก็นเบอร์รี่ และคณะ (M. Gainsbury and other, 2016) ได้ศึกษาวิจัยที่เกี่ยวข้องกับรูปแบบการเข้าถึงการพนัน ต่อพฤติกรรมการเล่นพนันและพฤติกรรมกาติดการพนัน พบว่า ผู้ที่เล่นการพนันผ่านทางออนไลน์มีทัศนคติต่อการพนันที่ดีและมีแนวโน้มที่จะข้องเกี่ยวกับการพนันออนไลน์ได้มากขึ้น และยังพบว่าผู้ที่เล่นการพนันผ่านคอมพิวเตอร์ มีอัตราการเล่นการพนันที่ต่ำกว่าเมื่อเทียบกับกลุ่มที่ใช้อุปกรณ์อิเล็กทรอนิกส์เคลื่อนที่หรืออุปกรณ์เสริมอื่น ๆ ทั้งนี้อายุ สถานภาพการสมรส และสภาพภาพการจ้างงาน มีผลต่อการเล่นการพนันออนไลน์ด้วยเช่นกัน

เนริลี ฮิง และคณะ (Hing, N and other, 2022) ศึกษาเรื่องการเปลี่ยนแปลงโครงสร้างในการพนันออนไลน์สร้างประสบการณ์และพฤติกรรมร่วมสมัยของนักพนันออนไลน์ กล่าวว่า การพนันออนไลน์มีการเปลี่ยนแปลงอย่างรวดเร็วเพื่อให้ทันต่อตลาดการพนันออนไลน์ที่มีการแข่งขันกันสูง ปัจจุบันการพนันออนไลน์มีผลิตภัณฑ์การพนันให้ผู้เล่นได้เลือกเล่นมากขึ้น และอัตราการผลิตผลิตภัณฑ์การพนันก็กว้างขึ้น และความสะดวกในการเข้าถึงที่รวดเร็วจากทุกที่ทุกเวลาของการพนันออนไลน์ทำให้เป็นที่นิยมของเหล่านักเล่นพนันออนไลน์ รวมถึงการแพร่กระจายอย่างต่อเนื่องของการโฆษณาและการจูงใจสำหรับการพนันออนไลน์และเพิ่มการเติมพื้นที่ซับซ้อนด้วยอัตราต่อรองที่ต่ำลงทำให้ผู้เล่นพนันออนไลน์หวาดหวังถึงเงินรางวัลที่จะได้สูงขึ้นจากการเล่นพนันออนไลน์ โดยเฉพาะในโซเชียลมีเดียที่การตลาดพุ่งตรงเป้าหมาย โดยเฉพาะอย่างยิ่งในเว็บการพนันที่หลากหลายรายการสร้างความตื่นเต้นและดึงดูดนักพนันออนไลน์มากขึ้น ซึ่งอาจสวนทางกับนโยบายของรัฐในหลายประเทศที่พยายามจำกัดขอบเขตการแพร่กระจายของการพนันออนไลน์ในขณะเดียวกันควรมีเครื่องมือที่ใช้ควบคุม และมาตรการด้านสาธารณสุขสามารถ ลดอันตรายจากการพนันได้อย่างมีประสิทธิภาพโดยมีจุดมุ่งหมายเพื่อช่วยให้ผู้เล่นการพนันออนไลน์ให้สามารถควบคุมพฤติกรรมการเล่นพนันออนไลน์ของตนเองได้เพิ่มขึ้น

อาเหม็ด ซาเยต (Ahmed Zayed, 2023) ศึกษาเรื่องการติดการพนันออนไลน์: สัญญาณอาการและการรักษา กล่าวว่า การเสพติดการพนันออนไลน์เป็นความรู้สึกของผู้ติดพนันว่าเป็นความจำเป็นที่ต้องเล่นการพนันออนไลน์ต่อไปแม้ว่าจะก่อให้เกิดอันตรายก็ตาม อาการหลักของการติดการพนันออนไลน์คือการใช้เวลาส่วนใหญ่มากกับกิจกรรมนี้ ปัญหาทางการเงิน ความอยากเมื่อไม่สามารถเล่นการพนันออนไลน์ได้ และความเต็มใจที่จะใช้จ่ายเงินมากขึ้นเรื่อยๆ สาเหตุของการติดการพนันออนไลน์สามารถเป็นได้ทั้งทางชีววิทยา สังคม และจิตใจ กล่าวอีกนัยหนึ่ง การติดการพนัน

ออนไลน์เป็นปัญหาทางอารมณ์ที่สามารถทำให้รุนแรงขึ้นหรือกระตุ้นให้เกิดความผิดปกติทางสุขภาพจิต เช่น ความวิตกกังวล ภาวะซึมเศร้า และความผิดปกติทางบุคลิกภาพ ปัญหาทางการเงินหนี้สิน และแม้กระทั่งการล้มละลายคือผลกระทบที่รุนแรงของการติดการพนันออนไลน์ แม้ว่าจะเป็นปัญหาร้ายแรง แต่การติดการพนันออนไลน์สามารถรักษาได้ โดยเฉพาะอย่างยิ่งด้วยความช่วยเหลือจากมืออาชีพ การติดการพนันออนไลน์สามารถกระตุ้นสมองได้เช่นเดียวกับแอลกอฮอล์และยาเสพติด ในขณะที่เดียวกันก็ไม่สามารถตรวจพบความผิดปกติได้ สิ่งนี้ทำให้การติดการพนันออนไลน์จึงเป็นโรคร้ายแรง การเอาชนะการติดการพนันออนไลน์จำเป็นต้องมีระบบสนับสนุนที่แข็งแกร่งและการรักษาที่ดี ขั้นตอนต่อไปคือการปิดกั้นการเข้าถึงแพลตฟอร์มการพนันออนไลน์ ถอนการติดตั้งแอป และหลีกเลี่ยงการเยี่ยมชมเว็บไซต์เหล่านั้น การปลีกตัวออกจากสิ่งแวดล้อม เพื่อน หรือสังคมที่ข้องเกี่ยวกับการพนันออนไลน์ และมีการวางแผนที่จะทำกิจกรรมสร้างสรรค์อื่นๆ เข้ามาทดแทนเพื่อไม่ให้มีเวลาใดการคิดคำนึงถึงการพนันออนไลน์ หรืออาจใช้โปรแกรมการรักษาเพื่อพัฒนาและควบคุมแรงกระตุ้นการกำเริบของการติดการพนันออนไลน์ ซึ่งระยะเวลาที่เหมาะสมคือ 30 วัน ถึง 1 ปี ส่วนสำคัญที่สุดของการบำบัดหรือรักษาผู้ติดการพนันออนไลน์ คือ การบำบัดทางจิตซึ่งควรดำเนินการเป็นรายบุคคลหรือเป็นกลุ่ม เพราะสิ่งสำคัญที่ทำให้การบำบัดมีความสำคัญต่อการฟื้นตัวของของการพนันออนไลน์ มักมีสาเหตุมาจากปัญหาด้านอารมณ์ และสุขภาพจิตในระดับลึก

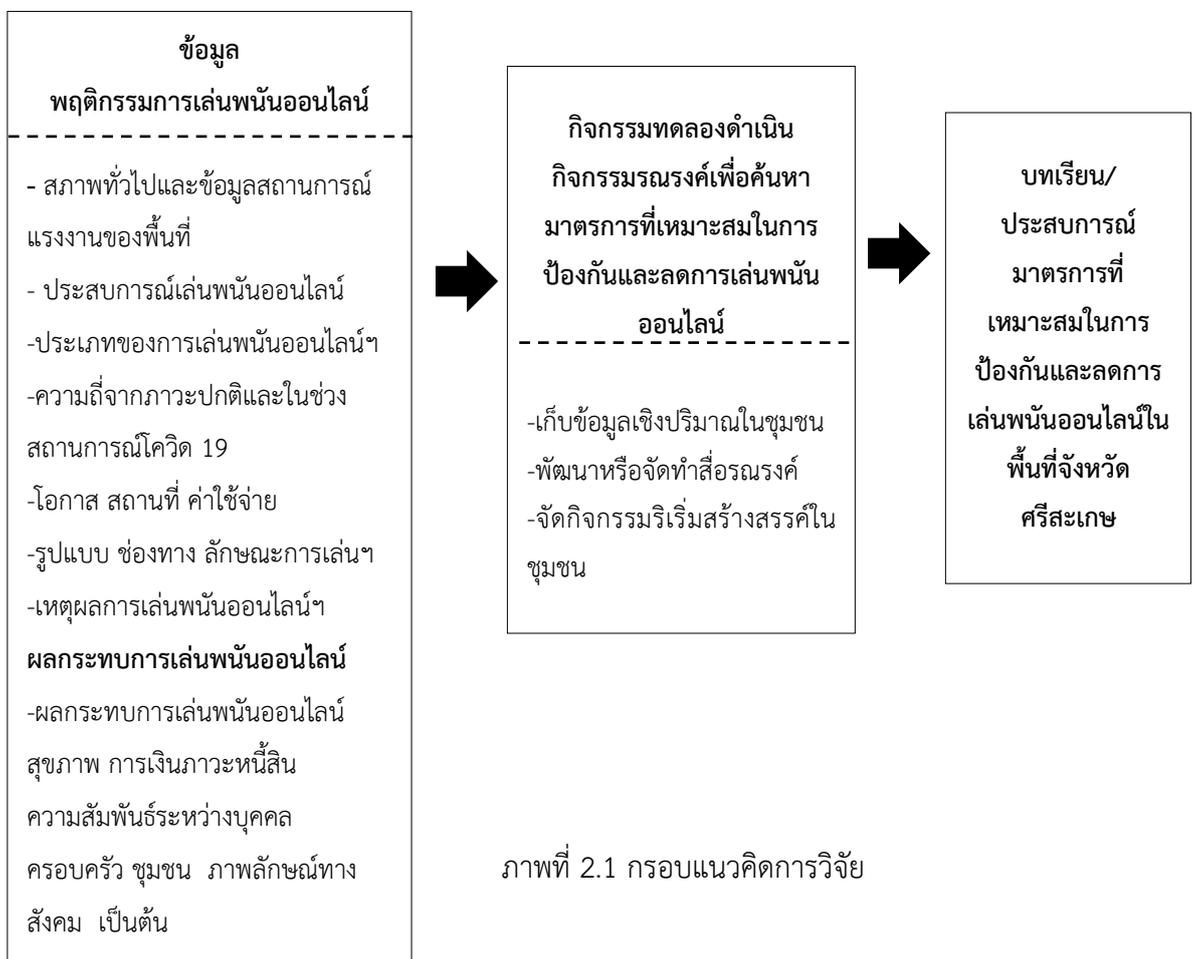
แนวทางจิตบำบัดที่พบบ่อยที่สุดในการบำบัดการติดการพนันออนไลน์ คือ การบำบัดทางความคิดและพฤติกรรม เพราะการบำบัดในแนวทางนี้จะผสมผสานแง่มุมต่างๆ ของเทคนิคการรับรู้และพฤติกรรม เทคนิคการรับรู้มุ่งเน้นไปที่ความเชื่อที่ผิดพลาด ในขณะที่แนวทางพฤติกรรมจะเรียนรู้จากพฤติกรรมที่ไม่สามารถปรับตัวได้ เพราะความคิดและพฤติกรรมจะวนเวียนกับความคิดที่บิดเบือนในการรับรู้ การตัดสินใจ การประมวลผลรางวัล และการตอบสนองทางจิตใจหรือร่างกายที่เชื่อมโยงกับการพนัน ดังนั้นผู้ที่เข้าร่วมโปรแกรมจะได้รับการแก้ไขทางความคิด การฝึกทักษะทางสังคม การฝึกการแก้ปัญหา และการป้องกันการกำเริบของโรคติดการพนัน นอกจากนี้ผู้ที่เข้าร่วมโปรแกรมการบำบัดติดการพนันออนไลน์อาจได้รับการบำบัดในรูปแบบอื่นๆ เช่น การสัมภาษณ์พูดคุยเพื่อสร้างแรงจูงใจ การบำบัดประเภทนี้ได้รับการพัฒนาขึ้นเพื่อช่วยให้ผู้ติดการพนันมุ่งมั่นที่จะเปลี่ยนแปลงในช่วงที่มีความรู้สึกสับสน การบำบัดจะช่วยขจัดความโต้แย้งในการเปลี่ยนแปลงและช่วยสนับสนุนเสริมแรงจูงใจเพื่อให้เกิดการเปลี่ยนแปลงทางพฤติกรรม

ฮยอน เอส คิม และคณะ (Hyoun S. Kim and other, 2017) ศึกษาเรื่อง ทำไมคนหนุ่มสาวถึงเล่นการพนันออนไลน์ การศึกษาเชิงคุณภาพเกี่ยวกับแรงจูงใจในการเปลี่ยนจากเกมคาสิโนออนไลน์โซเชียลเป็นการพนันออนไลน์ กล่าวว่า สิ่งที่น่าสนใจและเป็นแรงดึงดูดให้คนหนุ่มสาวยุคใหม่สนใจโซเชียลมากขึ้นคือการใช้มือถือของแพลตฟอร์มคาสิโนออนไลน์ หรือการพนันออนไลน์ที่แพร่กระจายอย่างรวดเร็ว บทบาทของการโฆษณาสื่อพนันออนไลน์ รวมถึงอัตราการจ่ายเงินเดิมพันที่สูงเกินจริง

สำหรับการพนัน รวมถึงความสนุกสนานแปลกใหม่ของการสร้างเกมการพนันที่หลากหลายภายใต้อุตสาหกรรมนี้เป็นที่น่ากังวลว่าแนวโน้มของคนหนุ่มสาวที่จะเข้าสู่วงการพนันออนไลน์อาจมีเพิ่มสูงขึ้น เพราะเกมคาสิโนออนไลน์เป็นรูปแบบความบันเทิงที่ได้รับความนิยมอย่างมาก โดยมีผู้ใช้หลายล้านคนเล่นในแต่ละวัน เหตุผลหนึ่งที่ได้รับคามนิยมคือการเผยแพร่บนโลกออนไลน์ และมีการนำเสนอกิจกรรมในแง่บวกและมีเสน่ห์ชวนให้เล่น รวมถึงสามารถสร้างความตื่นเต้น คลายความเบื่อ ส่งผลให้ผู้เล่นพนันออนไลน์มีทางเลือกในการเล่นพนันออนไลน์ที่ชอบมากขึ้น

จากการทบทวนวรรณกรรม ทำให้ทราบว่าในปัจจุบันแนวโน้มการเล่นการพนันออนไลน์ ปัญหาผลกระทบรูปแบบการเล่นการพนันออนไลน์ในประเทศไทยเพิ่มสูงมากขึ้น โดยเฉพาะในสถานการณ์ปัจจุบันที่มีการแพร่ระบาดของไวรัสโควิด 19 ในขณะที่ประชากรวัยแรงงานในชุมชนมีโอกาสเล่นการพนันออนไลน์มากขึ้นรวมทั้งกลุ่มวัย ทั้งเด็ก เยาวชน กลุ่มคนทำงาน ประชาชนในชุมชน การเล่นการพนันออนไลน์มีการพัฒนาที่หลากหลายรูปแบบ ดังนั้นจำเป็นต้องมีการวิจัยเชิงปฏิบัติการเพื่อสร้างมาตรการป้องกันและลดการเล่นพนันออนไลน์ของประชาชนในชุมชนควบคู่ไปกับมาตรการด้านกฎหมายของรัฐเพื่อให้เกิดผล ผู้วิจัยจึงนำมาเป็นกรอบแนวคิดในการศึกษาพื้นที่วิจัย ดังกล่าวนี้

## 2.7. กรอบแนวคิดการวิจัย



ภาพที่ 2.1 กรอบแนวคิดการวิจัย

## บทที่ 3

### วิธีดำเนินการวิจัย

การวิจัยเชิงปฏิบัติการเพื่อสร้างมาตรการป้องกันและลดการเล่นพนันออนไลน์ของวัยแรงงานในชุมชนจังหวัดศรีสะเกษ ครั้งนี้ มีวัตถุประสงค์ 1) เพื่อศึกษาสถานการณ์และพฤติกรรมการเล่นพนันออนไลน์ของวัยแรงงานในชุมชนจังหวัดศรีสะเกษ และ 2) จัดกิจกรรมรณรงค์แบบมีส่วนร่วมเพื่อค้นหามาตรการที่เหมาะสมในการป้องกันและลดการเล่นพนันออนไลน์ของวัยแรงงานในชุมชนจังหวัดศรีสะเกษ โดยการวิจัยนี้ เป็นการวิจัยเชิงปฏิบัติการ (Action Research) เน้นการมีส่วนร่วม (Participation) ของประชากรกลุ่มเป้าหมาย โดยผู้วิจัยจะประยุกต์ได้ใช้กระบวนการ PAR ผู้วิจัยกำหนดรูปแบบการศึกษาวิจัย ดังนี้

#### 3.1 วิธีดำเนินการวิจัย

การวิจัยเชิงปฏิบัติการเพื่อสร้างมาตรการป้องกันและลดการเล่นพนันออนไลน์ของวัยแรงงานในชุมชนจังหวัดศรีสะเกษ ในครั้งนี้เป็นการวิจัยแบบผสมผสานโดยใช้วิธีการเก็บข้อมูลแบบการวิจัยเชิงปริมาณและการวิจัยเชิงคุณภาพ ประกอบด้วย

3.1.1 การฝังตัว (Immersion) ในชุมชน เพื่อเก็บข้อมูลบริบท พฤติกรรมและผลกระทบการเล่นพนันออนไลน์ในชุมชน ด้วยวิธีการสังเกตแบบมีส่วนร่วมและไม่มีส่วนร่วม (Participant Observation and Non-Participant Observation)

3.1.2 การสัมภาษณ์ผู้ที่เกี่ยวข้อง (Stake holders) กลุ่มวัยแรงงานที่เป็นกลุ่มเป้าหมายหลัก และกลุ่มบุคคลที่มีบทบาทสำคัญในการจัดการปัญหาพนันในชุมชน โดยใช้เทคนิคการสัมภาษณ์แบบไม่เป็นทางการ (Informal Interview) เพื่อเก็บข้อมูลสถานการณ์ การแก้ไขปัญหา แนวทางหรือมาตรการการดำเนินงานการป้องกันและลดผลกระทบการเล่นพนันออนไลน์ในชุมชนพื้นที่ละ 10 คน 2 พื้นที่ รวม 20 คน

3.1.3 การประชุม โดยกระบวนการสนทนากลุ่ม (Focus group) กับตัวแทนวัยแรงงานที่เป็นกลุ่มเป้าหมายหลัก และกลุ่มบุคคลที่มีบทบาทสำคัญในการจัดการปัญหาพนันในชุมชน เพื่อค้นหาแนวทางป้องกันและลดผลกระทบการเล่นพนันออนไลน์ในชุมชน พื้นที่ละ 1-2 ครั้ง รวม 10 คน 2 พื้นที่ รวม 20 คน

3.1.4 การประชุมระดมสมองเพื่อแสวงหาแนวทาง โดยเปิดโอกาสให้ตัวแทนวัยแรงงานที่เป็นกลุ่มเป้าหมายหลัก และกลุ่มบุคคลที่มีบทบาทสำคัญในการจัดการปัญหาพนันในชุมชน เข้ามามีส่วน

ร่วมสะท้อนข้อมูล สถานการณ์ และวิเคราะห์สถานการณ์ วางแผนแนวทางการแก้ไขปัญหา รวมถึงรับผิดชอบในการดำเนินงานการป้องกันและลดผลกระทบการพนันออนไลน์ในชุมชน พื้นที่ละ 10 คน 2 พื้นที่ รวม 20 คน โดยเปิดโอกาสให้ตัวแทนวัยแรงงาน ผู้นำชุมชน ผู้นำพิธีกรรม ประชาชนชุมชน พระสงฆ์ ชมรม กลุ่มองค์กรภาคประชาสังคม และหน่วยงานในพื้นที่วิจัย เข้ามามีส่วนร่วม

3.1.5 การเก็บข้อมูลเชิงปริมาณ จากกลุ่มตัวอย่างใน 2 พื้นที่ จำนวนผู้เข้าร่วมกิจกรรมพื้นที่ละ 50 คน

3.1.6 การทดลองจัดกิจกรรมเรียนรู้และรณรงค์เพื่อค้นหามาตรการที่เหมาะสมในการป้องกันและลดการเล่นพนันออนไลน์ ในชุมชน ที่เกิดขึ้นจากการมีส่วนร่วม (Participation) ของประชากรกลุ่มเป้าหมายในพื้นที่วิจัย โดยโครงการจะสนับสนุนกิจกรรมนำร่องพื้นที่ละ 1 กิจกรรม อาทิ การเก็บข้อมูลเชิงปริมาณในชุมชนเพื่อวิเคราะห์สถานการณ์และแนวทางแก้ไขปัญหา กิจกรรมพัฒนาสื่อเพื่อรณรงค์ประชาสัมพันธ์ กิจกรรมริเริ่มสร้างสรรค์อื่นๆ ในชุมชน เป็นต้น โดยมีผู้เข้าร่วมกิจกรรมพื้นที่ละ 50 คน 2 พื้นที่ รวม 100 คน

3.1.7 การประชุมนำเสนอผลการวิจัยและสะท้อนบทเรียน/ประสบการณ์แนวทางการป้องกันและลดผลกระทบการพนันออนไลน์ และเสนอมาตรการหรือนโยบายในการจัดการปัญหาการพนันออนไลน์ในชุมชน พื้นที่ละ 1 ครั้ง มีผู้เข้าร่วมกิจกรรม 50 คน จำนวน 2 พื้นที่ รวม 100 คน

3.1.8 การสรุปผล สังเคราะห์ข้อมูล และนำเสนอรายงานแบบพรรณนาความ

## 3.2 ประชากร ขนาดตัวอย่าง และการเลือกตัวอย่าง

3.2.1. พื้นที่ที่ใช้ในการศึกษาครั้งนี้ ผู้วิจัยกำหนดพื้นที่การศึกษาครั้งนี้ ด้วยวิธีการเลือกแบบเจาะจง (Purposive Area) ในพื้นที่จังหวัดศรีสะเกษ ประกอบด้วย 2 พื้นที่ ได้แก่ 1) ชุมชนชนบทในเขตพื้นที่ ตำบลเสาชงชัย อำเภอกันทรลักษณ์ และ 2) ชุมชนเมืองในเขตเทศบาลเมืองศรีสะเกษ

สาเหตุที่เลือก 2 พื้นที่ เป็นหน่วยของการวิจัย เนื่องจากประชากรวัยแรงงานในพื้นที่มีพฤติกรรมและเครือข่ายเล่นพนันออนไลน์ และเป็นพื้นที่ที่มีเครือข่ายให้ความร่วมมือในการดำเนินการวิจัย ได้แก่ องค์กรปกครองส่วนท้องถิ่น เทศบาลเมือง สถานศึกษา ผู้นำชุมชน องค์กรชุมชน เครือข่ายเด็กและเยาวชนในพื้นที่ รวมทั้งหน่วยงานภาคประชาสังคม ในพื้นที่ และผู้วิจัยเล็งเห็นความร่วมมือในการจัดการปัญหาการพนันของประชาชนและหน่วยงานในพื้นที่อันจะทำให้สามารถเข้าถึงปัญหาของกลุ่มประชากรและเกิดแนวทางการจัดการปัญหาพนันได้อย่างเหมาะสม

3.2.2 ประชากรที่ใช้ในการศึกษาครั้งนี้ ผู้วิจัยพิจารณาเลือกประชากรในวัยแรงงานที่อายุตั้งแต่ 15-59 ปี ในพื้นที่ที่มีพฤติกรรมและเครือข่ายเล่นพนันออนไลน์ และบุคคลที่มีบทบาทสำคัญในการ

ป้องกันและแก้ไขปัญหาคารพนันในชุมชน ได้แก่ ผู้นำชุมชน ประชาชนชุมชน พระสงฆ์ ภาคประชาสังคม (สถานศึกษา กลุ่ม องค์กรเครือข่าย) และหน่วยงานในท้องถิ่นพื้นที่จังหวัดศรีสะเกษ

3.2.3 ขนาดกลุ่มตัวอย่าง ผู้วิจัยพิจารณาเลือกกลุ่มตัวอย่างในการวิจัย บนฐานความสามารถในการเข้าถึงข้อมูลที่เป็นข้อเท็จจริง และมีความพร้อมในการให้ข้อมูลที่เป็นประโยชน์ต่องานวิจัย

1) กลุ่มเป้าหมายในการวิจัยเชิงคุณภาพ พื้นที่ละ 10 คน จำนวน 2 พื้นที่ ทั้งสิ้นรวม 20 คน กลุ่มวัยแรงงานที่เป็นกลุ่มเป้าหมายหลัก และกลุ่มบุคคลที่มีบทบาทสำคัญในการจัดการปัญหาพนันในชุมชน โดยใช้เทคนิคการสัมภาษณ์แบบไม่เป็นทางการ (Informal Interview) เพื่อเก็บข้อมูลสถานการณ์ การแก้ไขปัญหา แนวทางหรือมาตรการการดำเนินงานการป้องกันและลดผลกระทบการพนันออนไลน์ในชุมชน

2) กลุ่มเป้าหมายในการประชุมระดมสมอง โดยเปิดโอกาสให้ตัวแทนวัยแรงงานที่เป็นกลุ่มเป้าหมายหลัก และกลุ่มบุคคลที่มีบทบาทสำคัญในการจัดการปัญหาพนันในชุมชน ได้แก่ ผู้นำชุมชน ผู้นำพิธีกรรม ประชาชนชุมชน พระสงฆ์ ชมรม กลุ่มองค์กรภาคประชาสังคม และหน่วยงานในพื้นที่วิจัย เข้ามามีส่วนร่วมสะท้อนข้อมูลสถานการณ์และวิเคราะห์สถานการณ์ วางแผนแนวทางการแก้ไขปัญหา รวมถึงรับผิดชอบในการดำเนินงานการป้องกันและลดผลกระทบการพนันออนไลน์ในชุมชน พื้นที่ละ 10 คน 2 พื้นที่ รวม 20 คน

3) กลุ่มเป้าหมายในการสนทนากลุ่ม (Focus group) กับตัวแทนวัยแรงงานที่เป็นกลุ่มเป้าหมายหลัก และกลุ่มบุคคลที่มีบทบาทสำคัญในการจัดการปัญหาพนันในชุมชน เพื่อค้นหาแนวทางป้องกันและลดผลกระทบการพนันออนไลน์ในชุมชน พื้นที่ละ 1-2 ครั้ง รวม 10 คน 2 พื้นที่ รวม 20 คน

4) กลุ่มเป้าหมายในการทดลองดำเนินกิจกรรมรณรงค์เพื่อค้นหามาตรการที่เหมาะสมในการป้องกันและลดการเล่นพนันออนไลน์ ในชุมชน ที่เกิดขึ้นจากการมีส่วนร่วม (Participation) ของประชากรกลุ่มเป้าหมายในพื้นที่วิจัย โดยโครงการจะสนับสนุนกิจกรรมนำร่อง พื้นที่ละ 1 กิจกรรม อาทิ การเก็บข้อมูลเชิงปริมาณในชุมชนเพื่อวิเคราะห์สถานการณ์และแนวทางแก้ไข ปัญหา กิจกรรมพัฒนาสื่อเพื่อรณรงค์ประชาสัมพันธ์ กิจกรรมริเริ่มสร้างสรรค์อื่นๆ ในชุมชน เป็นต้น โดยในงานวิจัยนี้คณะผู้วิจัยได้เลือกดำเนินกิจกรรมกิจการเสริมสร้างความตระหนักรู้ต่อผลกระทบการเล่นพนันออนไลน์ของวัยแรงงานในชุมชนจังหวัดศรีสะเกษ โดยมีผู้เข้าร่วมกิจกรรม พื้นที่ละ 50 คน 2 พื้นที่ รวม 100 คน

4.1) เกณฑ์การเลือกกลุ่มตัวอย่าง ผู้วิจัยกำหนดเกณฑ์ในการคัดเลือก (Inclusion criteria) กลุ่มตัวอย่างดังนี้

- (1) เป็นกลุ่มวัยแรงงานชุมชนเพศชายและหญิง อายุ 15 – 59 ปี อาศัยอยู่ในเขตเทศบาลเมืองฯ และพื้นที่ชายแดน ตำบลเสาชังชัย อำเภอกันทรลักษ์ จังหวัดศรีสะเกษ
- (2) เป็นกลุ่มวัยแรงงานชุมชนที่มีพฤติกรรมการเล่นพนันออนไลน์
- (3) เข้าใจภาษาไทย อ่านออกเขียนได้
- (4) มีความยินดีและยินยอมเข้าร่วมกิจกรรมในการวิจัยนี้

4.2) เกณฑ์ในการคัดออก (Exclusion criteria) คือ มีโรคประจำตัวรุนแรง ที่อาจทำให้ไม่สามารถเข้าร่วม กิจกรรมของโปรแกรมได้สม่ำเสมอ เช่น โรคตับอักเสบ หรือโรคติดต่อ ร้ายแรง รวมถึงเป็นผู้ที่มีโรคทางจิตเวช หรือพิการทางจิตใจและพฤติกรรมและอยู่ระหว่างการใช้จ่ายา ทางจิตเวช

4.3) เกณฑ์ยุติการเข้าร่วมการศึกษา (Discontinuation criteria) คือ กลุ่ม วัยแรงงานชุมชนที่ไม่สามารถเข้าร่วมกิจกรรมมากกว่า 2 ครั้ง และคณะผู้วิจัยไม่สามารถพูด โน้มน้าว ให้กลับเข้าร่วมการศึกษาได้ หรือเป็นผู้ที่ขอลอนตัวออกจากการศึกษา ภายหลังจากเข้าร่วมการศึกษามาได้ ระยะเวลาหนึ่ง หรือคณะวิจัย ที่ปรึกษาคณะวิจัย และผู้นำชุมชนเห็นสมควรว่าควรยุติการเข้าร่วม

#### 4.4) การพิทักษ์สิทธิ์ ได้ดำเนินการตามขั้นตอน ดังนี้

(1) ก่อนการเข้าร่วมการวิจัยกลุ่มตัวอย่างที่เป็นกลุ่มวัยแรงงาน ชุมชนได้รับการชี้แจงเพื่อทราบข้อมูลและรายละเอียดในขั้นตอนต่างๆ ทุกขั้นตอน โดยผู้วิจัยได้ แนะนำตัว ชี้แจงวัตถุประสงค์ของการวิจัย การเก็บรวบรวมข้อมูล ขั้นตอนการวิจัยโดยละเอียด ระยะเวลาของ การวิจัย การได้รับสิทธิของกลุ่มตัวอย่าง เช่น สิทธิที่ไม่ได้รับอันตราย สิทธิที่จะได้ รับทราบข้อมูล อย่างเปิดเผยทั้งด้านบวก ด้านลบของการวิจัย สิทธิที่จะตัดสินใจด้วยตนเอง และสิทธิ ที่จะได้รับปกปิดชื่อ-สกุล ความเป็นส่วนตัว และการรักษาความลับส่วนบุคคล พร้อมทั้งสิทธิในการ ตอรับ หรือปฏิเสธการเข้าร่วมโครงการวิจัย โดยไม่มีผลใดๆ และกลุ่มตัวอย่างสามารถถอนตัวออก จากการศึกษาได้ตลอดเวลา โดยไม่มีการบังคับ

(2) การลงนามในใบยินยอม ผู้ที่ตอบรับการเข้าร่วมโครงการวิจัย ทุกคนได้รับการขอให้ ลงนามในใบยินยอมการเข้าร่วมกิจกรรมในงานวิจัยครั้งนี้ด้วยความสมัครใจ

(3) กลุ่มตัวอย่างที่เป็นวัยแรงงานชุมชนได้รับการเสริมสร้างทักษะ ชีวิตเพื่อลดการเล่นพนันออนไลน์ จำนวน 4 ชุดกิจกรรม ซึ่งเป็นการดำเนินกิจกรรมร่วมกันตามปกติ จนถึงการยุติกิจกรรม

(4) การเก็บรักษาความลับ ข้อมูลที่ได้จากการวิจัยทุกอย่าง คณะผู้วิจัยได้เก็บรักษาไว้เป็นอย่างดี ไม่ให้มีการรั่วไหล บุคคลอื่นไม่สามารถเข้าถึงข้อมูลได้ มีเพียงผู้วิจัยและผู้ทรงคุณวุฒิ และผู้สนับสนุนทุนการวิจัยเท่านั้นที่สามารถรับทราบข้อมูล

(5) การเผยแพร่ข้อมูล ผลการศึกษาต่างๆ ที่ได้จากการวิจัย ผู้วิจัยจะเผยแพร่ข้อมูลหรือ ตีพิมพ์ในหนังสือวิชาการหรือวารสารอื่นๆ ที่เกี่ยวข้อง โดยการเผยแพร่ดังกล่าวเป็นไปเพื่อประโยชน์ในทางวิชาการเท่านั้น และจะเป็นการเผยแพร่ข้อมูลในภาพรวม ไม่มีการระบุชื่อที่อยู่หรือ แหล่งที่มาของข้อมูล ไม่ทำให้กลุ่มตัวอย่างได้รับผลเสียหายใดๆ โดยผู้ที่ได้รับทราบข้อมูล จะไม่สามารถเชื่อมโยงไปถึงกลุ่มตัวอย่างได้

(6) ผู้วิจัยให้เบอร์โทรศัพท์ที่สามารถติดต่อได้ตลอดเวลา แก่กลุ่มตัวอย่างที่เป็นวัยแรงงานชุมชน หากมีข้อสงสัย ผู้เข้าร่วมกิจกรรมในงานวิจัยนี้สามารถโทรศัพท์ติดต่อสอบถามได้ตลอดเวลา

5) กลุ่มเป้าหมายในการประชุมนำเสนอผลการวิจัยและสะท้อนบทเรียน/ ประสพการณ์แนวทางการป้องกันและลดผลกระทบการพนันออนไลน์ และเสนอมาตรการหรือนโยบายในการจัดการปัญหาการพนันออนไลน์ในชุมชน พื้นที่ละ 1 ครั้ง มีผู้เข้าร่วมกิจกรรม 50 คน จำนวน 2 พื้นที่ รวม 100 คน

### 3.3 ขอบเขตการศึกษา

3.3.1 ขอบเขตพื้นที่ศึกษา ได้แก่ อำเภอกันทรลักษ์ และอำเภอเมือง จังหวัดศรีสะเกษ

3.3.2 ขอบเขตเนื้อหาที่ศึกษาครั้งนี้ ประกอบด้วย

1) การศึกษาสถานการณ์ พฤติกรรม การเล่นพนันออนไลน์ของวัยแรงงานในชุมชน ประกอบด้วย บริบทด้านบุคคล ได้แก่ เพศ อายุ วิถีชีวิต ภายนอก ความเชื่อ ค่านิยม ความรู้ ความเข้าใจ สาเหตุการเล่น สภาพแวดล้อม ครอบครัว กลุ่มเพื่อน ชุมชน สังคม สื่อต่างๆ ผลกระทบ และบริบทการเล่นพนันออนไลน์ ได้แก่ การเริ่มต้นเล่นครั้งแรก ประเภทของการเล่นพนันออนไลน์ฯ ความถี่จากภาวะปกติและในช่วงสถานการณ์โควิด-19 โอกาส สถานที่ ค่าใช้จ่าย รูปแบบหรือลักษณะการเล่น (เดี่ยว กลุ่ม เครือข่าย) เป็นต้น

2) การทดลองดำเนินกิจกรรมรณรงค์เพื่อค้นหามาตรการที่เหมาะสมในการป้องกันและลดการเล่นพนันออนไลน์ของวัยแรงงานในชุมชน เช่น การใช้ต้นทุนและมาตรการชุมชน/สังคม มาตรการทางปกครอง ความร่วมมือและการมีส่วนร่วมในระดับชุมชน เพื่อจัดทำแผนงานพัฒนาชุมชน และกระบวนการ/มาตรการชุมชนเพื่อป้องกันและลดผลกระทบจากการพนันในระยะยาว

### 3.4 เครื่องมือที่ใช้ในการวิจัย

การวิจัยนี้ ผู้วิจัยได้ใช้ออกแบบเครื่องมือการวิจัย สำหรับเก็บข้อมูลดังนี้

#### 3.4.1 การวิจัยเชิงคุณภาพ

แบบสัมภาษณ์ข้อมูลเชิงลึก ผู้วิจัยได้ออกแบบสัมภาษณ์ และทำการลงพื้นที่ สัมภาษณ์ข้อมูลกับผู้ให้ข้อมูลสำคัญ (Key Informants) จำนวนทั้งสิ้น 20 คน โดยใช้กรอบในการ สัมภาษณ์ ประกอบด้วย

ตอนที่ 1 ข้อมูลพื้นฐานของผู้ให้สัมภาษณ์ ประกอบด้วย เพศ อายุ สถานภาพ ศาสนา การศึกษา อาชีพ รายได้ ตำแหน่ง/บทบาทในชุมชน ประสบการณ์การเล่นพนันออนไลน์ และทัศนคติ/ความเชื่อเกี่ยวกับการเล่นการพนันออนไลน์ เป็นต้น

ตอนที่ 2 ข้อมูลเกี่ยวกับบริบทหรือสถานการณ์การพนันออนไลน์ในชุมชน ได้แก่ กลุ่มประชากรที่มีพฤติกรรมเล่นการพนันออนไลน์ส่วนใหญ่ในชุมชน เครือข่ายนักพนัน/กลุ่มธุรกิจการ พนันออนไลน์ในชุมชน ประเภท/รูปแบบการเล่นพนันออนไลน์ส่วนใหญ่ในชุมชนที่ชุมชนนิยม ปัจจัย หรือสาเหตุหลักที่ทำให้ชุมชนเล่นการพนันออนไลน์ ปัญหาและผลกระทบการเล่นพนันออนไลน์ในแต่ละด้าน (ด้านบุคคล ด้านครอบครัว ด้านชุมชน สังคม ด้านเศรษฐกิจ ด้านการเมืองการปกครอง ด้าน วัฒนธรรมและประเพณี เป็นต้น

ตอนที่ 3 แนวทางหรือมาตรการการดำเนินงานการป้องกันและลดผลกระทบการ พนันออนไลน์ในชุมชน ได้แก่ กฎกติกาของชุมชน แผนงานหรือมาตรการในการควบคุมการพนันใน ชุมชน สมาชิกในชุมชน ผู้นำชุมชนในการขับเคลื่อนปัญหาการพนัน การบริหารจัดการ โครงสร้าง บทบาทในชุมชน ต้นทุนทรัพยากรในชุมชน กลุ่ม/องค์กร/เครือข่ายเฝ้าระวังการพนันในชุมชน หน่วยงานสนับสนุนภายในและภายนอกชุมชน แผนงานพัฒนาชุมชนและกระบวนการป้องกันแก้ไข การพนันในระยะสั้น ระยะยาว และข้อเสนอแนะอื่นๆ เครื่องมือที่ใช้ประกอบอื่นๆ ได้แก่ เครื่อง บันทึกลเสียง เครื่องบันทึกภาพถ่าย และอุปกรณ์สำหรับจดบันทึก อื่นๆ

3.4.2 การสนทนากลุ่ม (Focus Group) คณะผู้วิจัยได้กำหนดกรอบแนวทางในการสนทนา กลุ่ม (Focus Group) กับกลุ่มเป้าหมายใน 2 กลุ่มพื้นที่ๆ ละ 10 คน รวม 20 คน เพื่อให้สอดคล้อง กับวัตถุประสงค์ของการวิจัย โดยมีประเด็นหัวข้อในการสนทนากลุ่ม ได้แก่ บริบทหรือสถานการณ์ การพนันออนไลน์ในชุมชน กลุ่มประชากรที่มีพฤติกรรมเล่นการพนันออนไลน์ เครือข่ายนักพนัน/ กลุ่มธุรกิจการพนันออนไลน์ ประเภท/รูปแบบการเล่นพนันออนไลน์ในชุมชน ปัจจัยหรือสาเหตุหลัก ที่ทำให้ชุมชนเล่นการพนันออนไลน์ ปัญหาและผลกระทบการเล่นพนันออนไลน์ แนวทางหรือ มาตรการการดำเนินงานการป้องกันและลดผลกระทบการพนันออนไลน์ในชุมชน ได้แก่ กฎกติกาของ ชุมชน แผนงานหรือมาตรการในการควบคุมการพนันในชุมชน กลุ่ม/องค์กร/เครือข่ายเฝ้าระวังการ พนันในชุมชน หน่วยงานสนับสนุนภายในและภายนอกชุมชน แผนงานพัฒนาชุมชนและกระบวนการ

ป้องกันแก้ไขการพนันในระยะสั้น ระยะยาว และข้อเสนอแนะ และเครื่องมือที่ใช้ประกอบอื่นๆ ได้แก่ เครื่องบันทึกเสียง เครื่องบันทึกภาพถ่าย และอุปกรณ์จัดบันทึก อื่นๆ

3.4.3 การทดลองดำเนินกิจกรรมรณรงค์เพื่อคัดค้านมาตรการที่เหมาะสมในการป้องกันและลดการเล่นพนันออนไลน์ในชุมชน โดยใช้กระบวนการมีส่วนร่วม (Participation) ของประชากรกลุ่มเป้าหมายในพื้นที่วิจัย โดยโครงการจะสนับสนุนกิจกรรมนำร่องพื้นที่ละ 1 กิจกรรม โดยงานวิจัยนี้ใช้กิจกรรมการเสริมสร้างความตระหนักต่อผลกระทบการเล่นพนันออนไลน์ของวัยแรงงานในชุมชนจังหวัดศรีสะเกษในการดำเนินงานวิจัย และเก็บข้อมูลเชิงปริมาณ และเครื่องมือที่ใช้ประกอบอื่นๆ ได้แก่ เครื่องบันทึกเสียง เครื่องบันทึกภาพถ่าย และอุปกรณ์จัดบันทึก อื่นๆ โดยเครื่องมือในงานวิจัยเชิงปริมาณ มีดังนี้

(1) แบบสอบถามใช้สำหรับการประเมินการเข้าร่วมกิจกรรมของกลุ่มตัวอย่างเพื่อรณรงค์และคัดค้านมาตรการที่เหมาะสมในการป้องกันและลดการเล่นพนันออนไลน์ ประกอบด้วยข้อคำถาม 2 ตอน ได้แก่ ตอนที่ 1 ข้อมูลพื้นฐานของผู้ให้ข้อมูล และตอนที่ 2 แบบประเมินความรู้และทัศนคติที่มีต่อการพนันออนไลน์ และตอนที่ 3 แบบประเมินความรุนแรงของปัญหาการพนัน (PGSI) ก่อนเข้าร่วมกิจกรรม

(2) แบบประเมินใช้สำหรับการประเมินหลังการเข้าร่วมกิจกรรมของกลุ่มวัยแรงงานชุมชนเขตเทศบาลฯ และกลุ่มวัยแรงงานชุมชนพื้นที่ชายแดนฯ ในการรณรงค์เพื่อคัดค้านมาตรการที่เหมาะสมในการป้องกันและลดการเล่นพนันออนไลน์ ได้แก่ ตอนที่ 1 แบบประเมินความรุนแรงของปัญหาการพนัน (PGSI) หลังเข้าร่วมกิจกรรม ตอนที่ 2 หลังท่านเข้าร่วมกิจกรรมการเสริมสร้างความตระหนักต่อผลกระทบการเล่นพนันออนไลน์ของวัยแรงงานในชุมชนจังหวัดศรีสะเกษ ท่านมีความรู้สึกอย่างไร และตอนที่ 3 ข้อเสนอแนะอื่นๆ

(3) แบบทดสอบก่อนและหลังเข้าร่วมกิจกรรมการเสริมสร้างความตระหนักต่อผลกระทบการเล่นพนันออนไลน์ของวัยแรงงานในชุมชนจังหวัดศรีสะเกษทั้ง 3 สัปดาห์ เพื่อประเมินผลการเข้าร่วมกิจกรรม ได้แก่ สัปดาห์ที่ 1 ใ้ความรู้เกี่ยวกับพนันออนไลน์ คะแนน 40 คะแนน สัปดาห์ที่ 2 แบบประเมินความรู้ ทักษะการปฏิเสธ /ไม่ก็คือไม่ คะแนน 40 คะแนน และ สัปดาห์ที่ 3 แบบประเมินความรู้เกี่ยวกับทักษะการดำรงชีวิตทั่วไป คะแนน 40 คะแนน

### 3.5 การเก็บรวบรวมข้อมูล

การศึกษาวิจัยครั้งนี้ คณะผู้วิจัยมีขั้นตอนในการเก็บรวบรวมข้อมูลเพื่อการวิจัย ดังนี้

ขั้นตอนที่ 1 ศึกษาและรวบรวมข้อมูลทุติยภูมิ ด้านบริบทบุคคล พฤติกรรมบุคคล สภาพแวดล้อมและต้นทุนชุมชน/สังคม ผลกระทบ สภาพปัญหา การจัดการปัญหาการพนันออนไลน์ จากตำรา เอกสารทางวิชาการที่มีเนื้อหาเกี่ยวข้องกับ รวมทั้งรายงานวิจัย วิทยานิพนธ์ บทความทาง

วิชาการ รายงานการวิจัยและบทความจากอินเทอร์เน็ต และเอกสารจากหน่วยงานที่เกี่ยวข้อง  
แผนพัฒนาในชุมชนและหน่วยงานในท้องถิ่น

ขั้นตอนที่ 2 ลงพื้นที่การฝังตัว (Immersion) ในชุมชน เพื่อเก็บข้อมูลบริบท พฤติกรรมและ  
ผลกระทบการเล่นพนันออนไลน์ในชุมชน ด้วยวิธีการสังเกตแบบมีส่วนร่วมและไม่มีส่วนร่วม  
(Participant Observation and Non-Participant Observation)

ขั้นตอนที่ 3 การสัมภาษณ์ผู้ที่เกี่ยวข้อง (Stake holders) กลุ่มวัยแรงงานที่เป็นกลุ่มเป้าหมาย  
หลัก และกลุ่มบุคคลที่มีบทบาทสำคัญในการจัดการปัญหาพนันในชุมชน โดยใช้เทคนิคการสัมภาษณ์  
แบบไม่เป็นทางการ (Informal Interview) เพื่อเก็บข้อมูลสถานการณ์ การแก้ไขปัญหา แนวทางหรือ  
มาตรการการดำเนินงานการป้องกันและลดผลกระทบการเล่นพนันออนไลน์ในชุมชน

ขั้นตอนที่ 4 การประชุม โดยกระบวนการสนทนากลุ่ม (Focus group) กับตัวแทนวัย  
แรงงานที่เป็นกลุ่มเป้าหมายหลัก และกลุ่มบุคคลที่มีบทบาทสำคัญในการจัดการปัญหาพนันในชุมชน  
เพื่อค้นหาแนวทางป้องกันและลดผลกระทบการเล่นพนันออนไลน์ในชุมชน

ขั้นตอนที่ 5 การประชุมระดมสมอง โดยเปิดโอกาสให้ตัวแทนวัยแรงงานที่เป็นกลุ่มเป้าหมาย  
หลัก และกลุ่มบุคคลที่มีบทบาทสำคัญในการจัดการปัญหาพนันในชุมชน เข้ามามีส่วนร่วมสะท้อน  
ข้อมูล สถานการณ์ และวิเคราะห์สถานการณ์ วางแผนแนวทางการแก้ไขปัญหา รวมถึงรับผิดชอบใน  
การดำเนินงานการป้องกันและลดผลกระทบการเล่นพนันออนไลน์ในชุมชน โดยเปิดโอกาสให้ตัวแทนวัย  
แรงงาน ผู้นำชุมชน ประชาชน ชุมชน พระสงฆ์ ชมรม กลุ่มองค์กรภาคประชาสังคมและหน่วยงานใน  
พื้นที่วิจัยเข้ามามีส่วนร่วม

ขั้นตอนที่ 6 การเก็บข้อมูลเชิงปริมาณ จากกลุ่มตัวอย่างใน 2 พื้นที่ จำนวนผู้เข้าร่วมกิจกรรม  
พื้นที่ละ 50 คน

ขั้นตอนที่ 7 การทดลองจัดกิจกรรมรณรงค์เพื่อค้นหามาตรการที่เหมาะสมในการป้องกัน  
และลดการเล่นพนันออนไลน์ ในชุมชน ที่เกิดขึ้นจากการมีส่วนร่วม (Participation) ของประชากร  
กลุ่มเป้าหมายในพื้นที่วิจัย โดยโครงการจะสนับสนุนกิจกรรมนำร่องพื้นที่ละ 1 กิจกรรม การจัด  
กิจกรรมการเสริมสร้างความตระหนักรู้ต่อผลกระทบการเล่นพนันออนไลน์ของวัยแรงงานในชุมชน  
จังหวัดศรีสะเกษ

ขั้นตอนที่ 8 การประชุมนำเสนอผลการวิจัยและสะท้อนบทเรียน/ประสบการณ์แนวทางการ  
ป้องกันและลดผลกระทบการเล่นพนันออนไลน์ และเสนอมาตรการหรือนโยบายในการจัดการปัญหาการ  
พนันออนไลน์ในชุมชน

ขั้นตอนที่ 9 การสรุปผล สังเคราะห์ข้อมูล และนำเสนอรายงานแบบพรรณนาความ

### 3.6 การวิเคราะห์ข้อมูล

การวิจัยครั้งนี้ เป็นการวิจัยเชิงปฏิบัติการ (Action Research) เน้นการมีส่วนร่วม (Participation) และมีการเก็บข้อมูลเชิงคุณภาพมาสนับสนุนงานวิจัย โดยผู้วิจัย กำหนดการวิเคราะห์ข้อมูลเชิงคุณภาพดังต่อไปนี้

#### 3.6.1 การวิเคราะห์ข้อมูลเชิงคุณภาพ

1) การจัดกระทำข้อมูล โดยนำผลที่ได้จากการศึกษาเอกสารและข้อมูลจากการศึกษาภาคสนาม แยกตามกรอบเนื้อหาวัตถุประสงค์ของการวิจัย และวิเคราะห์ข้อมูลเชิงคุณภาพจากการเก็บข้อมูลที่ได้จากการสัมภาษณ์เชิงลึก และการประชุมสนทนากลุ่มย่อย เพื่อข้อสรุปเนื้อหา และตรวจสอบข้อมูลกลุ่มตัวอย่าง ด้วยวิธีการแบบสามเส้า พิจารณาจาก 3 แหล่ง ได้แก่ แหล่งเวลา แหล่งสถานที่ และแหล่งบุคคล (สุภางค์ จันทวานิช, 2554) ถ้าข้อมูลต่างเวลา ต่างสถานที่ และต่างแหล่งบุคคล ข้อมูลที่ได้จะเหมือนกันหรือไม่ และ ทำการสรุปผลเชิงพรรณนาความ

2) การวิเคราะห์และตีความข้อมูล ผู้วิจัยใช้วิธีการวิเคราะห์ข้อมูล โดยนำข้อมูลที่ได้มาจากการศึกษาเอกสารและศึกษาภาคสนามที่ผ่านกระบวนการจัดกระทำข้อมูล มาดำเนินการวิเคราะห์ข้อมูล ตามวัตถุประสงค์ของการวิจัย โดยวิเคราะห์และตีความข้อมูล บนหลักการและเหตุผลตามแนวคิดทฤษฎีที่เกี่ยวข้องกับประเด็นการวิจัย แล้วทำการสังเคราะห์ข้อมูล เพื่อเรียบเรียงและนำเสนอผลการวิจัย สรุปผล และอภิปรายและให้ข้อเสนอแนะที่เอื้อประโยชน์ต่อการวิจัยพัฒนาต่อไป

3) การนำเสนอผลการวิจัยครั้งนี้ ผู้วิจัยนำเสนอผลการวิจัยแบบพรรณนาวิเคราะห์ (Descriptive Analysis) ข้อมูลจากเอกสาร รายงาน และข้อมูลภาคสนามที่รวบรวมได้จากการสัมภาษณ์เชิงลึก การสนทนากลุ่ม การสังเกตแบบมีส่วนร่วมและไม่มีส่วนร่วม โดยนำข้อมูลมาตรวจสอบความถูกต้องสมบูรณ์ ตรวจสอบทานข้อมูล

#### 3.6.2 การวิเคราะห์ข้อมูลเชิงปริมาณ

การวิเคราะห์ข้อมูลจะทำโดยโปรแกรมสถิติสำเร็จรูป ได้แก่

1) ข้อมูลส่วนบุคคลทั่วไป และข้อมูลการประเมินความรู้และทัศนคติที่มีต่อการพนันออนไลน์ด้วยสถิติพรรณนา (Descriptive statistics) โดยการคำนวณหา ค่าร้อยละ ค่าเฉลี่ย และส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน โดยส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐานจะใช้มาตราวัดของลิเคิร์ต (Likert scale) โดยการแปลผลความรู้และทัศนคติที่มีต่อการพนันออนไลน์แบ่งออกเป็น 5 ระดับดังนี้

4.21 - 5.00	หมายถึง	มีความรู้และทัศนคติต่อพนันออนไลน์มากที่สุด
3.41 - 4.20	หมายถึง	มีความรู้และทัศนคติต่อพนันออนไลน์มาก
2.61 - 3.40	หมายถึง	มีความรู้และทัศนคติต่อพนันออนไลน์ปานกลาง
1.81 - 2.60	หมายถึง	มีความรู้และทัศนคติต่อพนันออนไลน์น้อย
1.00 - 1.80	หมายถึง	ความรู้และทัศนคติต่อพนันออนไลน์น้อยที่สุด

2) เปรียบเทียบความเท่าเทียมกันของกลุ่มวัยแรงงานชุมชนเขตเทศบาลฯ และกลุ่มวัยแรงงานเขตพื้นที่ชายแดน โดยข้อมูลที่มีระดับการวัดแบบนามบัญญัติ (Nominal scale) จะทดสอบด้วยการทดสอบไคสแควร์ (Chi-square –test) ข้อมูลที่มีระดับการวัดตั้งแต่ อันตรภาค ขึ้น (Interval scale) ขึ้นไป จะทดสอบด้วยสถิติที (t-test)

3) เปรียบเทียบคะแนนก่อนและหลังเข้าร่วมกิจกรรมของกลุ่มทดลองในแต่ละสัปดาห์ด้วยแบบประเมินฯ โดยใช้ สถิติที (paired samples t-test) โดยพัฒนาจากแนวคิดของกัลยา โสหนอง (2561) จำนวน 10 ข้อ จำนวน 40 คะแนน ในทุกกิจกรรมทั้ง 3 สัปดาห์ โดยให้ผู้ตอบแบบประเมินเลือกคำตอบที่คิดว่าถูกที่สุด โดยคะแนนรวมยิ่งสูงจะแสดงถึงการมีความรู้และทักษะด้านต่างๆ ตามกิจกรรมสูงขึ้นไปด้วยในการแปลผลจะใช้คะแนนแบ่งเป็น 3 ช่วง ดังนี้

จำนวนข้อ	คะแนนที่เป็นไปได้	ระดับต่ำ	ระดับปานกลาง	ระดับสูง
10	10 – 40	11 - 20	21 – 30	31 - 40

4) ความสัมพันธ์ระหว่างคะแนนรวมปัญหาสุขภาพจิตและระดับปัญหาการพนันของกลุ่มวัยแรงงานชุมชนโดยใช้สถิติไคสแควร์ และวิเคราะห์การแปลผลการประเมินปัญหาจากการพนัน (PGSI) ออกเป็น 4 ระดับ คือ

0	คะแนน	หมายถึง	ไม่มีปัญหาจากการพนัน
1-2	คะแนน	หมายถึง	มีความเสี่ยงต่ำ
3-7	คะแนน	หมายถึง	มีความเสี่ยงปานกลาง
มากกว่า 8	คะแนน	หมายถึง	มีปัญหาจากการพนัน

5) วิเคราะห์ข้อมูลเปรียบเทียบก่อนและหลังเข้าร่วมกิจกรรม และข้อมูลเปรียบเทียบความรู้สีก่อนและหลังเข้าร่วมกิจกรรมเสริมสร้างความตระหนักต่อผลกระทบการเล่นพนันออนไลน์ของกลุ่มวัยแรงงานในชุมชนจังหวัดศรีสะเกษ โดยใช้สถิติแบบที (paired samples t-test)

## บทที่ 4

### ผลการศึกษา

การวิจัยเชิงปฏิบัติการเพื่อสร้างมาตรการป้องกันและลดการเล่นพนันออนไลน์ของวัยแรงงานในชุมชนจังหวัดศรีสะเกษ ครั้งนี้ มีวัตถุประสงค์ 1) เพื่อศึกษาสถานการณ์และพฤติกรรมการเล่นพนันออนไลน์ของวัยแรงงานในชุมชนจังหวัดศรีสะเกษ และ 2) จัดกิจกรรมรณรงค์แบบมีส่วนร่วม เพื่อค้นหามาตรการที่เหมาะสมในการป้องกันและลดการเล่นพนันออนไลน์ของวัยแรงงานในชุมชนจังหวัดศรีสะเกษ โดยผลการศึกษาวิจัยมีดังนี้

#### 4.1 สถานการณ์และพฤติกรรมการเล่นพนันออนไลน์ของวัยแรงงานในชุมชนจังหวัดศรีสะเกษ

ผู้วิจัย ได้จัดเวทีการประชุมชี้แจงโครงการ และประเมินสถานการณ์การเล่นพนันออนไลน์ของวัยแรงงานในชุมชนเป้าหมาย 2 พื้นที่ ในจังหวัดศรีสะเกษ ข้อมูลบริบทชุมชน สถานการณ์และพฤติกรรมการเล่นพนันออนไลน์ของวัยแรงงานจังหวัดศรีสะเกษ มีดังนี้

##### 4.1.1 ข้อมูลบริบทวัยแรงงานจังหวัดศรีสะเกษ

จังหวัดศรีสะเกษมีจำนวนประชากรทั้งสิ้น 1,454,730 คน เป็นชาย 723,755 คน เป็นหญิง 730,975 คน จำนวนเพศชายคิด เป็นร้อยละ 49.75 ของประชากรทั้งหมด และจำนวนผู้หญิงคิดเป็นร้อยละ 50.25 ของประชากรทั้งหมด ประชากรที่อาศัยอยู่ในเขตเทศบาลจำนวน 2 แห่ง มีจำนวน 176,706 คน คิดเป็นร้อยละ 12.15 ส่วนที่เหลือ 1,278,024 คนหรือร้อยละ 87.85 อาศัยอยู่นอกเขตเทศบาล (ข้อมูล ปี พ.ศ.2565 สำนักงานสถิติจังหวัดศรีสะเกษ) สถานการณ์แรงงานของจังหวัดศรีสะเกษ พบว่า ปี 2565 (เฉลี่ยไตรมาสที่ 1 - ไตรมาสที่ 4) มีประชากรที่อยู่ในวัยแรงงานหรือผู้ที่มีอายุ 15 ปีขึ้นไป จำนวน 764,368 คน เป็นผู้อยู่ในกำลังแรงงาน 557,115 คน ประกอบด้วยผู้มีงานทำ 549,293 คน ผู้ว่างงาน 6,322 คน รอคูคุณ 1,500 คน และเป็นผู้อยู่นอกกำลังแรงงาน 207,253 คน โดยผู้มีงานทำในจังหวัดศรีสะเกษ จำนวน 549,293 คน (ร้อยละ 98.60) ผู้มีงานทำในภาคเกษตรจำนวน 381,738 คน (ร้อยละ 69.50) นอกภาคเกษตร โดยทำงานในสาขาการขนส่ง ขายปลีก ซ่อมแซมยานยนต์รถจักรยานยนต์มากที่สุด จำนวน 55,107คน (ร้อยละ 10.03) รองลงมา คือ การบริหารราชการ การป้องกันประเทศ การประกันสังคม จำนวน 24,647 คน (ร้อยละ 4.49) และผู้มีส่วนส่วนใหญ่มีการศึกษาอยู่ในระดับประถมศึกษา จำนวน 169,462 คน (ร้อยละ 30.85) การว่างงานจังหวัดศรีสะเกษ มีผู้ว่างงาน ประมาณ 6,322 คน หรือมีอัตราการว่างงานร้อยละ 1.13 ส่วนแรงงานนอกระบบ ปี 2565 มีแรงงานนอกระบบ จำนวน 480,881 คน (ร้อยละ 86.46)

ของประชากรที่มีงานทำ โดยส่วนใหญ่จะทำงานในภาคเกษตร จำนวน 403,562 คน (ร้อยละ 83.92) นอกภาคเกษตร จำนวน 77,319 คน (ร้อยละ 16.08) อุตสาหกรรมนอกภาคการเกษตรที่มีแรงงานนอกระบบสูงสุด คือ การขายส่งขายปลีก และการซ่อมยานยนต์ ฯ จำนวน 33,710 (ร้อยละ 7.01) ส่วนอาชีพที่มีการทำงานนอกระบบสูงสุด คือด้านเกษตรและประมง จำนวน 396,465 คน (ร้อยละ 82.45) สำหรับด้านการศึกษาแรงงานนอกระบบส่วนใหญ่มีการศึกษาในระดับประถมศึกษา จำนวน 157,869 คน (ร้อยละ 32.83) (ข้อมูล ปี พ.ศ.2565 สำนักงานแรงงานจังหวัดศรีสะเกษ)

#### 4.1.2 สภาพทั่วไปและข้อมูลสถานการณ์แรงงานชุมชนในเขตชุมชนเมืองอำเภอเมือง จังหวัดศรีสะเกษ

ประชากรวัยแรงงานชุมชนในเขตเทศบาลเมืองจังหวัดศรีสะเกษ พบว่า ชุมชนในเขตเทศบาลเมืองซึ่งครอบคลุมพื้นที่ตำบลในเขตเทศบาลเมืองและมีพื้นที่บางส่วนในเขตตำบลรอบนอกเมืองศรีสะเกษ มีจำนวน 47 ชุมชน 20,849 ครัวเรือน ประชากร 40,522 คน (ชาย 19,087 คน หญิง 21,435 คน) โดยมีประชากรวัยแรงงาน อายุ 15 – 59 ปี จำนวน 25,505 คน ประชากรวัยแรงงานในชุมชนในเขตเทศบาลเมืองจังหวัดศรีสะเกษ ส่วนใหญ่อยู่กลุ่มอาชีพ รับจ้างทั่วไป อาชีพอิสระ แม่ค้า-พ่อค้าออนไลน์ เกษตรกร ค้าขาย ธุรกิจ และ ข้าราชการ สภาพสังคมที่เกี่ยวข้องกับประชากรวัยแรงงานในชุมชนเขตเทศบาลเมืองจังหวัดศรีสะเกษ พบว่า ประชากรวัยแรงงานประกอบอาชีพหลากหลาย มีความสัมพันธ์กันระหว่างกลุ่มเพื่อน เครือญาติหรือคนที่รู้จักของคนแบบสังคมเมือง ความเอื้ออาทรและความจริงใจมีน้อยกว่าชุมชนในชนบท วิถีชีวิตความเป็นอยู่มีลักษณะตัวใครตัวมัน ความสัมพันธ์ส่วนตัวมีน้อย แม้บ้านเรือนจะตั้งอยู่ใกล้เคียงกัน บทบาทการทำหน้าที่ของวัยแรงงานเพศชายและเพศหญิงคล้ายกัน เนื่องจากต้องทำงานนอกบ้าน และมีอาชีพที่หลากหลายต้องแข่งขันตลอดเวลา ต้องดิ้นรนชวนขายหาเลี้ยงชีพ มุ่งเน้นไปที่การแข่งขัน การสร้างฐานะ การเอื้ออาทรแบ่งปันช่วยเหลือซึ่งกันและกันมีน้อย สภาพปัญหาสังคมที่เกี่ยวข้องกับแรงงานในชุมชนเขตเทศบาลเมืองศรีสะเกษ ได้แก่ ปัญหาด้านเศรษฐกิจ รายได้ การว่างงาน ปัญหาความอบอุ่นในครอบครัว ปัญหาสิ่งแวดล้อมเป็นพิษในทุกๆ ด้าน ไม่ว่าจะเป็นอากาศ เสียง น้ำ ชุมชนแออัด ปัญหาด้านการจราจร ปัญหาอาชญากรรม การพนัน และยาเสพติด ดังเช่น ชุมชนโนนสำนักมิตรภาพที่ลักษณะการแบ่งโซนหรือพื้นที่สีแดงสำหรับชุมชนแออัดที่มีในชุมชนซึ่งอยู่ถัดเข้าไปในซอยของชุมชน ส่วนบ้านเรือนที่ทำการค้าขาย หรือประกอบอาชีพข้าราชการ หรืออาชีพอื่นๆ ที่มีฐานะเศรษฐกิจมั่นคงจะอยู่อาศัยด้านบนในชุมชนและบริเวณบ้านมีพื้นที่ใช้สอยสะดวกสบาย ซึ่งชุมชนโนนสำนักมิตรภาพเป็นชุมชนเก่าแก่ มีทั้งประชากรดั้งเดิมและประชากรแฝงที่อพยพมาจากพื้นที่อื่นเพื่อเข้ามาทำงานเลี้ยงชีพในเขตเมือง โดยชุมชนโนนสำนักฯ เดิมมีชื่อเรียกกันอยู่หลายชื่อ คือ บ้านน้อยกุดหวาย บ้านโนนจำหนัก บ้านโนนตาหนัก และบ้านโนนสำนัก (สะพานขาว) จากคำบอกเล่าของนายสวัสดิ์ ทองสุข และนางอนงค์ บุตรไชย เล่าว่า ชุมชนโนนสำนักมิตรภาพ ก่อนหน้ามีชื่อว่า “บ้านน้อยกุดหวาย” เป็น

ชื่อเดิมที่เหมาะสมกับสภาพมากที่สุด เพราะตั้งอยู่บริเวณริมกุศหวาย ประมาณปี พ.ศ. 2466 สมเด็จพระยามหาราชราชนาถ ได้เสด็จตรวจราชการมณฑลอีสานและตรวจเยี่ยมชมเขาพระวิหาร ขบวนได้เสด็จมาตามทางเกวียนที่มาจากอุทุมพรพิสัยได้ผ่านหมู่บ้านนี้ ก่อนที่จะเข้าสู่ตัวเมืองจังหวัด ศรีสะเกษ และได้หยุดพักผ่อนให้ผู้ติดตามและช้างม้าได้ดื่มน้ำและอาบน้ำที่กุศหวาย

ทางด้านทิศตะวันตกของกุศหวายในขณะนั้นจะมีศาลาที่พักริมทางอยู่หลังหนึ่ง สำหรับให้ประชาชนทั่วไปได้พักผ่อน (ตั้งอยู่บริเวณ หจก.จวันเสียงวัสดุก่อสร้างในปัจจุบัน) ส่วนศาลาที่พักของบุคคลสำคัญ คือ สมเด็จพระยามหาราชราชนาถ ชาวบ้านได้จัดสร้างขึ้นอีกต่างหาก (บริเวณบ้านพักหมอลำบุญมาในปัจจุบัน) คงจะสืบเนื่องมาจากมีศาลาตำหนักที่ประทับนี้ จึงได้เรียก “บ้านโนนจำหนัก” เพราะคนเฒ่าคนแก่อาจจะพูดไม่ชัดก็ได้โดยที่จริงจะเรียกว่า “โนนตำหนัก” และในปี พ.ศ.2490 ได้เรียกว่า “บ้านโนนสำนึก” (สะพานขาว) หลังจากได้มีการสร้างสะพานคอนกรีตข้ามห้วยสำราญทดแทนสะพานไม้เดิม และทาสีขาว ชาวบ้านจึงเรียกแถวนี้ว่า “สะพานขาว” จะสร้างคู่กับ “สะพานดำ” ของรถไฟที่มีลักษณะหลังคาโค้งบางที่ก็เรียกว่า “สะพานโค้ง” ตำหนักที่ประทับพักผ่อน ยังเคยมีเจ้านายและบุคคลสำคัญแวะพักผ่อนหลายท่าน เช่น กรมพระยาสรรพสิทธิประสงค์ เจ้าคณะภาค และพระราชอาคันตุกะของฝ่ายศาสนา เป็นต้น

บ้านโนนสำนึกตั้งหมู่บ้านอยู่บนเนินหรือโคกที่สูงที่สุดอยู่ทางทิศเหนือของกุศหวาย (ปัจจุบันคือ หจก.จวันเสียงวัสดุก่อสร้าง) บริเวณนี้จะมีป่าบกกอยู่มากมาย จึงเรียกว่า “โคกโนนบก” จะทอดยาวไปทางทิศเหนือติดต่อกับ “โคกโนนปายาง” เพราะมีต้นยางมาก โคกโนนบกและโคกโนนปายางจะลาดต่ำไปทางทิศตะวันตกบ้านโนนแดง บ้านโนนแย้ จะลาดต่อยาวไปทางทิศตะวันออกจรดกับห้วยสำราญ โดยลำห้วยสำราญที่ผ่านหมู่บ้านนี้จะเป็นลักษณะเหมือนหัวรถยนต์ บริเวณค้ำน้ำนี้ในฤดูฝนน้ำจะท่วมทุกปี (โดยเฉพาะชุมชนสะพานขาว และชุมชนมิตรภาพ)

ปัจจุบันชุมชนโนนสำนึกมิตรภาพ ตำบลห้วยป่าปล้อง อำเภอเมือง จังหวัดศรีสะเกษ เป็นชุมชนลำดับที่ 10 จาก 47 ชุมชนที่สังกัดในเขตเทศบาลเมืองศรีสะเกษ ที่ตั้งอาณาเขตมีดังนี้

ทิศเหนือ	จรด	ห้วยสำราญ อำเภอเมือง จังหวัดศรีสะเกษ
ทิศใต้	จรด	ถนนศรีสะเกษ อุทุมพร
ทิศตะวันออก	จรด	ชุมชนสะพานขาว
ทิศตะวันตก	จรด	ถนนศรีสะเกษ คูซอด

ชุมชนโนนสำนึกมิตรภาพ มีพื้นที่ 3.26 ตารางกิโลเมตร มีประชากรที่อาศัยอยู่ในชุมชนทั้งหมด 82 หลังคาเรือน 86 ครอบครัว มีประชากรทั้งหมด 268 คน แบ่งเป็นเพศชาย 118 คน เพศหญิง 150 คน ( ข้อมูลจากสำนักงานทะเบียน เทศบาลเมืองศรีสะเกษ 2565) ประชากรส่วนใหญ่มีอาชีพรับจ้างทั่วไป อาชีพค้าขาย และรับราชการ ลักษณะบ้านเรือนที่อยู่อาศัยจะทอดยาวไปตามถนนศรีสะเกษ-อุทุมพร อาศัยอยู่ร่วมกันเป็นกลุ่มก้อน ชุมชนมีระยะทางห่างจากศาลากลางจังหวัด

ศรีสะเกษประมาณ 500 เมตร เป็นชุมชนที่ยังคงต้องการพัฒนาอย่างต่อเนื่อง อาชีพเดิมของประชาชนในชุมชนคือ การเก็บของป่า เก็บเห็ด เผาถ่าน ขายผักป่า และใบตอง ประชากรส่วนหนึ่งจึงมีลักษณะอาชีพหาเช้ากินค่ำ ไร้จ้างทั่วไปในเมือง ปั่นสามล้อและแบกหาม เป็นต้น โดยจากข้อมูลพบว่า ประชากรส่วนใหญ่ประกอบอาชีพรับจ้าง คิดเป็นร้อยละ 19.40 รองลงมา คือ ว่างงาน คิดเป็นร้อยละ 14.90 อาชีพรับราชการ/มีงานทำ คิดเป็นร้อยละ 14.55 อาชีพค้าขาย คิดเป็นร้อยละ 10.07 อพยพไปเป็นแรงงานต่างถิ่น คิดเป็นร้อยละ 7.46 อาชีพบริการ คิดเป็นร้อยละ 1.1 และอาชีพเลี้ยงสัตว์ คิดเป็นร้อยละ 0.74 ตามลำดับ ส่วนใหญ่มีสถานภาพสมรส คิดเป็น ร้อยละ 44.50 และหม้าย คิดเป็นร้อยละ 28.00 ส่วนใหญ่มีรายได้เฉลี่ยต่อเดือน 7,000 –8,000 บาท คิดเป็นร้อยละ 36.44 รองลงมา รายได้ 6,001 –7,000 บาท เมื่อพิจารณาระดับการศึกษา พบว่า ส่วนใหญ่จบการศึกษาระดับประถมศึกษา คิดเป็นร้อยละ 34.70 รองลงมา คือ จบการศึกษาระดับมัธยมศึกษา คิดเป็นร้อยละ 33.95 จบการศึกษาระดับปริญญาตรี คิดเป็นร้อยละ 15.29 จบการศึกษาระดับอนุปริญญา (ปวส./ปวช./ปวท.) คิดเป็นร้อยละ 8.20 ไม่ได้เรียนหนังสือ คิดเป็นร้อยละ 6.34 และจบการศึกษาสูงกว่าระดับปริญญาตรี คิดเป็นร้อยละ 1.49 ตามลำดับ

#### 4.1.3 สภาพทั่วไปและข้อมูลสถานการณ์แรงงานในเขตชนบทพื้นที่ชายแดน อำเภอกันทรลักษ์ จังหวัดศรีสะเกษ

อำเภอกันทรลักษ์ จังหวัดศรีสะเกษ เป็นอำเภอขนาดใหญ่ มีพื้นที่มากที่สุดในจังหวัดศรีสะเกษและเป็นอำเภอที่ติดพื้นที่ชายแดนประเทศไทยและประเทศกัมพูชา อำเภอกันทรลักษ์ถือได้ว่าเป็นอำเภอที่มีเศรษฐกิจเป็นอันดับต้นๆ ของจังหวัดเนื่องจากประชากรส่วนใหญ่ประกอบอาชีพเกษตรกรรม โดยมีพื้นที่การเกษตรทั้งสิ้น 413,512 ไร่ พืชเศรษฐกิจที่สำคัญ ๆ ได้แก่ ข้าว ข้าวโพดหอม กระเทียม ปอแก้ว มันสำปะหลัง เงาะ ทุเรียน มะขามหวาน ลำไย มะม่วงพันธุ์ดี มะม่วงแก้ว ฝรั่ง ยางพารา และพืชไร่ทุกชนิด มีโรงงานอุตสาหกรรม 73 แห่ง มีเขตการปกครองแบ่งออกเป็น 20 ตำบล 275 หมู่บ้าน ในภาพรวมอำเภอกันทรลักษ์มีฐานะทางเศรษฐกิจดีเนื่องจากเป็นเมืองแห่งเกษตรเศรษฐกิจ อย่างไรก็ตามสภาพปัญหาของอำเภอกันทรลักษ์ในด้านยาเสพติด และการพนันนั้นยังเป็นพื้นที่เฝ้าระวังในบางพื้นที่ที่มีการเปิดบ่อนสล็อตออนไลน์ (ไทยรัฐ: 2564) หรือแม้กระทั่งการเล่นหวยออนไลน์ที่เป็นที่นิยมกันมากในกลุ่มวัยแรงงานในพื้นที่ ดังเช่น ตำบลเสาชงชัย อำเภอกันทรลักษ์ เป็นพื้นที่อยู่ติดชายแดนอยู่ในเขตชุมชนชนบท แบ่งเขตปกครองออกเป็น 13 หมู่บ้าน มีประชากรทั้งหมด 10,172 คน แบ่งเป็นชาย 5,162 คน และหญิง 5,010 คน ( ข้อมูลจากสำนักงานทะเบียนอำเภอกันทรลักษ์ วันที่ 30 กันยายน 2565) มีพื้นที่ทั้งหมด 135 ตารางกิโลเมตร หรือ 84,375 ไร่ (ข้อมูลจากสำนักงานโยธาธิการจังหวัดศรีสะเกษ) ประชากรในพื้นที่ส่วนใหญ่ประกอบอาชีพเกษตรกรรม 73 % ค้าขาย 6 % ไร้จ้างทั่วไป 16 % รับราชการ 4 % และอื่นๆ 1 %) ประชากรวัยแรงงาน แบ่งเป็น แรงงานภาคเกษตรกรรม จำนวน 2,500 คน ค่าจ้างวันละ 250 – 300 บาท

แรงงานนอกภาคเกษตรกรรม จำนวน 1,500 คน ค่าจ้างวันละ 315 – 500 บาท (สำนักงานแรงงานจังหวัดศรีสะเกษ, 2565 ) ประชากรกลุ่มวัยแรงงานในชุมชน ตำบลเสาธงชัย อำเภอกันทรลักษ์ จังหวัดศรีสะเกษ ส่วนใหญ่อยู่ในภาคเกษตรกรรม และมีรายได้น้อย เนื่องจากผลผลิตทางการเกษตรไม่แน่นอน ราคาผลผลิตตกต่ำ ฝืนพวน แรงงานในภาคเกษตรกรรมในชุมชนตำบลเสาธงชัยส่วนใหญ่เป็น “แรงงานนอกระบบ” ที่ไม่ได้รับการคุ้มครองสวัสดิการต่าง ๆ ทั้งในด้านสุขภาพและความมั่นคงในชีวิต เหมือนกับ “แรงงานในระบบ” รองลงมาเป็นแรงงานในภาคการบริการและการค้า และภาคการผลิต และแรงงานในชุมชนส่วนใหญ่มีการศึกษาในระดับชั้นประถมศึกษาถึงมัธยมศึกษาตอนต้น

ประชากรกลุ่มวัยแรงงานในชุมชน ตำบลเสาธงชัย อำเภอกันทรลักษ์ จังหวัดศรีสะเกษ ส่วนใหญ่อยู่ในภาคเกษตรกรรม และมีรายได้น้อยเนื่องจากผลผลิตทางการเกษตรไม่แน่นอน ราคาผลผลิตตกต่ำ ฝืนพวน แรงงานในภาคเกษตรกรรมในชุมชนตำบลเสาธงชัยส่วนใหญ่เป็น “แรงงานนอกระบบ” ที่ไม่ได้รับการคุ้มครองสวัสดิการต่าง ๆ ทั้งในด้านสุขภาพและความมั่นคงในชีวิต เหมือนกับ “แรงงานในระบบ” รองลงมาเป็นแรงงานในภาคการบริการและการค้า และภาคการผลิต และแรงงานในชุมชนส่วนใหญ่มีการศึกษาในระดับชั้นประถมศึกษาถึงมัธยมศึกษาตอนต้น

#### 4.1.4 การวิเคราะห์ข้อมูลการเข้าร่วมกิจกรรมการเสริมสร้างความตระหนักต่อผลกระทบการเล่นพนันออนไลน์ของวัยแรงงานในชุมชนจังหวัดศรีสะเกษ

นักวิจัยได้ดำเนินการจัดกิจกรรมรณรงค์และวิเคราะห์ข้อมูลการเข้าร่วมกิจกรรมการเสริมสร้างความตระหนักต่อผลกระทบการเล่นพนันออนไลน์ของวัยแรงงานในชุมชนจังหวัดศรีสะเกษของกลุ่มตัวอย่างแรงงานชุมชนในเขตเทศบาลเมือง และแรงงานชุมชนในเขตชนบท จำนวนพื้นที่ละ 50 คน รวมเป็น 100 คน และดำเนินการเก็บข้อมูลพฤติกรรมการเล่นพนันออนไลน์กลุ่มประชากรวัยแรงงานของพื้นที่เป้าหมาย โดยใช้การสังเกตแบบมีส่วนร่วมและไม่มีส่วนร่วม และสัมภาษณ์ผู้ที่เกี่ยวข้องในพื้นที่จังหวัดศรีสะเกษ ผลการศึกษามีรายละเอียดดังนี้

ตารางที่ 4.1 ข้อมูลทั่วไปของกลุ่มผู้ให้ข้อมูล

ข้อมูลทั่วไป	เขตเทศบาลเมืองฯ (n=50 คน)		เขตพื้นที่ชายแดน (n=50 คน)		รวมประชากร (n = 100 คน)		$\chi^2$	p
	จำนวน	ร้อยละ	จำนวน	ร้อยละ	จำนวน	ร้อยละ		
	<b>เพศ</b>							
ชาย	27	54.0	29	58.0	56	56.0		
หญิง	23	46.0	21	42.0	44	44.0		
รวม	50	100.0	50	100.0	100	100.0		
<b>อายุ (ปี)</b>							2.228 <sup>a</sup>	.526
อายุ 26 - 30 ปี	3	6.0	3	6.0	6	6.0		
อายุ 31 - 35 ปี	5	10.0	4	8.0	9	9.0		
อายุ 36 - 40 ปี	2	4.0	6	12.0	8	8.0		
อายุ มากกว่า 41 ปีขึ้นไป	40	80.0	37	74.0	77	77.0		
รวม	100	100.0	50	100.0	100	100.0		
<b>สถานภาพ</b>							.418 <sup>a</sup>	.936
โสด	12	24.0	13	26.0	25	25.0		
สมรส	27	54.0	24	48.0	51	51.0		
หย่าร้าง/แยกกันอยู่	8	16.0	9	18.0	17	17.0		
หม้าย	3	6.0	4	8.0	7	7.0		
รวม	50	100.0	50	100.0	100	100.0		

ตารางที่ 4.1 ข้อมูลทั่วไปของกลุ่มผู้ให้ข้อมูล (ต่อ)

ข้อมูลทั่วไป	เขตเทศบาลเมืองฯ (n=50 คน)		เขตพื้นที่ชายแดน (n=50 คน)		รวมประชากร (n = 100 คน)		$\chi^2$	p
	จำนวน	ร้อยละ	จำนวน	ร้อยละ	จำนวน	ร้อยละ		
	<b>การศึกษา</b>							
ระดับประถมศึกษา	26	52.0	29	58.0	55	55.0		
ระดับมัธยมศึกษาตอนต้น	15	30.0	14	28.0	29	29.0		
ระดับมัธยมศึกษาตอนปลาย	9	18.0	7	14.0	16	16.0		
รวม	50	100.0	50	100.0	100	100.0		
<b>อาชีพ</b>							19.206 <sup>a</sup>	.000
ไม่ได้ประกอบอาชีพ	9	18.0	6	12.0	15	15.0		
รับจ้าง/ลูกจ้าง	29	58.0	15	30.0	44	44.0		
อาชีพเกษตรกร	5	10.0	25	50.0	30	30.0		
ค้าขาย/ประกอบธุรกิจส่วนตัว	7	14.0	4	8.0	11	11.0		
รวม	50	100.0	50	100.0	100	100.0		
<b>จำนวนสมาชิกครัวเรือน</b>							.213 <sup>a</sup>	.899
สมาชิกครัวเรือน 1 - 2 คน	12	24.0	11	22.0	23	23.0		
สมาชิกครัวเรือน 3 - 4 คน	33	66.0	35	70.0	68	68.0		
สมาชิกครัวเรือน 5 - 6 คน	5	10.0	4	8.0	9	9.0		
รวม	50	100.0	50	100.0	100	100.0		

ตารางที่ 4.1 ข้อมูลทั่วไปของกลุ่มผู้ให้ข้อมูล (ต่อ)

ข้อมูลทั่วไป	เขตเทศบาลเมืองฯ (n=50 คน)		เขตพื้นที่ชายแดน (n=50 คน)		รวมประชากร (n = 100 คน)		$\chi^2$	p
	จำนวน	ร้อยละ	จำนวน	ร้อยละ	จำนวน	ร้อยละ		
	<b>สมาชิกครัวเรือนที่เล่นพนันออนไลน์</b>							
สมาชิกครัวเรือน 1 - 2 คน	48	96.0	44	88.0	92	92.0		
สมาชิกครัวเรือน 3 - 4 คน	2	4.0	6	12.0	8	8.0		
รวม	50	100.0	50	100.0	100	100.0		
<b>ประสบการณ์เริ่มต้นเล่นพนันออนไลน์</b>							.076 <sup>a</sup>	.963
ต่ำกว่า 15 ปี	17	34.0	18	36.0	35	35.0		
16 - 18 ปี	22	44.0	22	44.0	44	44.0		
มากกว่า 19 ปีขึ้นไป	11	22.0	10	20.0	21	21.0		
รวม	50	100.0	50	100.0	100	100.0		
<b>สาเหตุที่เล่นพนันออนไลน์</b>							6.534 <sup>a</sup>	.258
อยากลอง/รู้สึกสนุกตื่นเต้น	3	6.0	5	10.0	8	8.0		
ชอบเป็นการส่วนตัว	8	16.0	3	6.0	11	11.0		
หวังว่าจะเป็นช่องทางเสริมรายได้	18	36.0	16	32.0	34	34.0		
เข้าถึงการเล่นพนันออนไลน์ได้ง่าย	12	24.0	11	22.0	23	23.0		
คนชักชวน/มีกลุ่มเล่นพนันออนไลน์ด้วยกันเป็นประจำ	2	4.0	8	16.0	10	10.0		
เห็นโฆษณาหรือชอบโปรโมชันของการพนันออนไลน์	7	14.0	7	14.0	14	14.0		
รวม	50	100.0	50	100.0	100	100.0		

ตารางที่ 4.1 ข้อมูลทั่วไปของกลุ่มผู้ให้ข้อมูล (ต่อ)

ข้อมูลทั่วไป	เขตเทศบาลเมืองฯ (n=50 คน)		เขตพื้นที่ชายแดน (n=50 คน)		รวมประชากร (n = 100 คน)		$\chi^2$	p
	จำนวน	ร้อยละ	จำนวน	ร้อยละ	จำนวน	ร้อยละ		
	<b>รายได้ครัวเรือนต่อเดือน</b>							
ต่ำกว่า 5,000 บาท	2	4.0	6	12.0	8	8.0		
5,001 บาท - 10,000 บาท	39	78.0	38	76.0	77	77.0		
10,001 - 15,000 บาท	9	18.0	6	12.0	15	15.0		
รวม	50	100.0	50	100.0	100	100.0		
<b>รายจ่ายครัวเรือนต่อเดือน</b>							.216 <sup>a</sup>	.898
ต่ำกว่า 5,000 บาท	11	22.0	10	20.0	21	21.0		
5,001 บาท - 10,000 บาท	34	68.0	36	72.0	70	70.0		
10,001 - 15,000 บาท	5	10.0	4	8.0	9	9.0		
รวม	50	100.0	50	100.0	100	100.0		
<b>ประเภทการพนันออนไลน์ที่ชอบเล่นมากที่สุด</b>							.424 <sup>a</sup>	.980
ล็อตเตอรี่ออนไลน์	12	24.0	13	26.0	25	25.0		
หวยออนไลน์	20	40.0	18	36.0	38	38.0		
ฟุตบอลออนไลน์	6	12.0	7	14.0	13	13.0		
โป๊กเกอร์ออนไลน์	4	8.0	3	6.0	7	7.0		
สล็อตออนไลน์	8	16.0	9	18.0	17	17.0		
รวม	50	100.0	50	100.0	100	100.0		

ตารางที่ 4.1 ข้อมูลทั่วไปของกลุ่มผู้ให้ข้อมูล (ต่อ)

ข้อมูลทั่วไป	เขตเทศบาลเมืองฯ (n=50 คน)		เขตพื้นที่ชายแดน (n=50 คน)		รวมประชากร (n = 100 คน)		$\chi^2$	p
	จำนวน	ร้อยละ	จำนวน	ร้อยละ	จำนวน	ร้อยละ		
	<b>ความถี่ในการเล่นพนันออนไลน์ในรอบ 12 เดือนที่ผ่านมา</b>							
1-2 ครั้งต่อเดือน	4	8.0	6	12.0	10	10.0		
เดือนละ 1 ครั้ง	6	12.0	5	10.0	11	11.0		
สัปดาห์ละครั้ง	17	34.0	18	36.0	35	35.0		
ทุกวันหรือเกือบทุกวัน	23	46.0	21	42.0	44	44.0		
รวม	50	100.0	50	100.0	100	100.0		
<b>ค่าใช้จ่ายในการเล่นพนันออนไลน์ต่อครั้ง</b>							.586 <sup>a</sup>	.900
ต่ำกว่า 300 บาท	30	60.0	30	60.0	60	60.0		
301 - 400 บาท	4	8.0	6	12.0	10	10.0		
401 - 500 บาท	12	24.0	11	22.0	23	23.0		
มากกว่า 501 บาทขึ้นไป	4	8.0	3	6.0	7	7.0		
รวม	50	100.0	50	100.0	100	100.0		
<b>จำนวนเงินที่ได้จากการเล่นพนันออนไลน์มากที่สุด</b>							4.802 <sup>a</sup>	.187
ต่ำกว่า 5,000 บาท	11	22.0	21	42.0	32	32.0		
5,001 - 6,000 บาท	8	16.0	6	12.0	14	14.0		
6,001 - 7,000 บาท	4	8.0	4	8.0	8	8.0		

ตารางที่ 4.1 ข้อมูลทั่วไปของกลุ่มผู้ให้ข้อมูล (ต่อ)

ข้อมูลทั่วไป	เขตเทศบาลเมืองฯ (n=50 คน)		เขตพื้นที่ชายแดน (n=50 คน)		รวมประชากร (n = 100 คน)		$\chi^2$	p
	จำนวน	ร้อยละ	จำนวน	ร้อยละ	จำนวน	ร้อยละ		
	มากกว่า 7,001 บาทขึ้นไป	27	54.0	19	38.0	46		
<b>รวม</b>	<b>50</b>	<b>100.0</b>	<b>50</b>	<b>100.0</b>	<b>100</b>	<b>100.0</b>		
<b>จำนวนเงินที่เสียจากการเล่นพนันออนไลน์มากที่สุด</b>							<b>8.752<sup>a</sup></b>	<b>.033</b>
ต่ำกว่า 500 บาท	12	24.0	6	12.0	18	18.0		
501 - 1,000 บาท	17	34.0	13	26.0	30	30.0		
1,001 - 1,500 บาท	8	16.0	21	42.0	29	29.0		
มากกว่า 1,501 บาท	13	26.0	10	20.0	23	23.0		
<b>รวม</b>	<b>50</b>	<b>100.0</b>	<b>50</b>	<b>100.0</b>	<b>100</b>	<b>100.0</b>		
<b>ประเภทการพนันออนไลน์ที่ทำเงินมากที่สุด</b>							<b>1.226<sup>a</sup></b>	<b>.874</b>
ล็อตเตอรี่ออนไลน์	10	20.0	8	16.0	18	18.0		
หวยออนไลน์	19	38.0	17	34.0	36	36.0		
ฟุตบอลออนไลน์	6	12.0	9	18.0	15	15.0		
ไพ่ออนไลน์ (บาคาร่า/โป๊กเกอร์)	5	10.0	4	8.0	9	9.0		
สล็อต	10	20.0	12	24.0	22	22.0		
<b>รวม</b>	<b>50</b>	<b>100.0</b>	<b>50</b>	<b>100.0</b>	<b>100</b>	<b>100.0</b>		
<b>ประเภทการพนันออนไลน์ที่ทำให้เสียเงินมากที่สุด</b>							<b>1.714<sup>a</sup></b>	<b>.788</b>
ล็อตเตอรี่ออนไลน์	14	28.0	10	20.0	24	24.0		

ตารางที่ 4.1 ข้อมูลทั่วไปของกลุ่มผู้ให้ข้อมูล (ต่อ)

ข้อมูลทั่วไป	เขตเทศบาลเมืองฯ (n=50 คน)		เขตพื้นที่ชายแดน (n=50 คน)		รวมประชากร (n = 100 คน)		$\chi^2$	p
	จำนวน	ร้อยละ	จำนวน	ร้อยละ	จำนวน	ร้อยละ		
ห่วยออนไลน์	13	26.0	17	34.0	30	30.0		
ฟุตบอลออนไลน์	8	16.0	7	14.0	15	15.0		
ไพ่ออนไลน์ (บาคาร่า/ป็อกเต็ง)	4	8.0	6	12.0	10	10.0		
สล็อต	11	22.0	10	20.0	21	21.0		
รวม	50	100.0	50	100.0	100	100.0		
<b>ส่วนใหญ่การพนันออนไลน์ที่เล่นท่านได้เงินหรือเสียเงิน</b>							1.140 <sup>a</sup>	.767
ได้เงิน	8	16.0	11	22.0	19	19.0		
เสียเงิน	19	38.0	17	34.0	36	36.0		
เสมอตัว	15	30.0	12	24.0	27	27.0		
ไม่เคยคิดว่าได้หรือเสีย	8	16.0	10	20.0	18	18.0		
รวม	50	100.0	50	100.0	100	100.0		
<b>ผลกระทบจากการเล่นการพนันออนไลน์</b>							3.092 <sup>a</sup>	.543
สมาชิกในครอบครัวมีความเครียด	11	22.0	6	12.0	17	17.0		
ความสัมพันธ์อันดีของสมาชิกในครอบครัวลดลง	2	4.0	5	10.0	7	7.0		
ครอบครัวมีหนี้สิน	16	32.0	17	34.0	33	33.0		
มีปัญหาการทะเลาะวิวาท ใช้ความรุนแรง	3	6.0	2	4.0	5	5.0		
ไม่ได้รับผลกระทบ	18	36.0	20	40.0	38	38.0		

ตารางที่ 4.1 ข้อมูลทั่วไปของกลุ่มผู้ให้ข้อมูล (ต่อ)

ข้อมูลทั่วไป	เขตเทศบาลเมืองฯ (n=50 คน)		เขตพื้นที่ชายแดน (n=50 คน)		รวมประชากร (n = 100 คน)		$\chi^2$	p
	จำนวน	ร้อยละ	จำนวน	ร้อยละ	จำนวน	ร้อยละ		
	รวม	50	100.0	50	100.0	100		
<b>การกู้ยืมเงินมาใช้จ่ายในครัวเรือน</b>							.657 <sup>a</sup>	.418
กู้ยืม	27	54.0	31	62.0	58	58.0		
ไม่ได้กู้ยืม	23	46.0	19	38.0	42	42.0		
รวม	50	100.0	50	100.0	100	100.0		
<b>แหล่งเงินกู้ยืม</b>							7.962 <sup>a</sup>	.158
ธนาคารรัฐและพานิชย์	2	4.0	3	6.0	5	5.0		
เงินนอกระบบ	16	32.0	8	16.0	24	24.0		
ญาติ	6	12.0	9	18.0	15	15.0		
เพื่อน	6	12.0	4	8.0	10	10.0		
เงินกองทุนหมู่บ้าน	0	0	4	8.0	4	4.0		
ไม่ได้กู้ยืม	20	40.0	22	44.0	42	42.0		
รวม	50	100.0	50	100.0	100	100.0		
<b>สถานะการเงินโดยรวมของครัวเรือน</b>							.683 <sup>a</sup>	.877
พอใช้ มีเงินเก็บ	7	14.0	8	16.0	15	15.0		
พอใช้ ไม่มีเงินเก็บ	15	30.0	12	24.0	27	27.0		
ไม่ค่อยพอใช้ บางช่วงมีหนี้สิน	18	36.0	21	42.0	39	39.0		

ตารางที่ 4.1 ข้อมูลทั่วไปของกลุ่มผู้ให้ข้อมูล (ต่อ)

ข้อมูลทั่วไป	เขตเทศบาลเมืองฯ (n=50 คน)		เขตพื้นที่ชายแดน (n=50 คน)		รวมประชากร (n = 100 คน)		$\chi^2$	p
	จำนวน	ร้อยละ	จำนวน	ร้อยละ	จำนวน	ร้อยละ		
	พอใช้ มีหนี้สินตลอดเวลา (ต้องหมุนเงิน)	10	20.0	9	18.0	19		
รวม	50	100.0	50	100.0	100	100.0		

ตารางที่ 4.1 การเก็บข้อมูลพฤติกรรมการเล่นพนันออนไลน์ของวัยแรงงานชุมชนทั้ง 2 พื้นที่ ด้วยวิธีการสัมภาษณ์เชิงลึกจากกลุ่มวัยแรงงานชุมชน และการเก็บข้อมูลด้วยแบบสอบถามจากกลุ่มตัวอย่างที่เข้าร่วมกิจกรรมรณรงค์การเสริมสร้างความตระหนักรู้ต่อผลกระทบการเล่นพนันออนไลน์ของวัยแรงงานในชุมชนจังหวัดศรีสะเกษ พบว่า

ข้อมูลทั่วไปของผู้กลุ่มวัยแรงงานในชุมชน จำนวน 100 คน พบว่า ส่วนใหญ่เป็นเพศชาย คิดเป็นร้อยละ 56.0 และเพศหญิงคิดเป็นร้อยละ 44.0 ส่วนใหญ่กลุ่มวัยแรงงานในชุมชนมีอายุมากกว่า 41 ปีขึ้นไป คิดเป็นร้อยละ 77.0 รองลงมาคือ อายุ 31 - 35 ปี คิดเป็นร้อยละ 9.0 และจำนวนกลุ่มน้อยที่สุด คือ อายุ 26 - 30 ปี คิดเป็นร้อยละ 6.0 ตามลำดับ ซึ่งอายุเฉลี่ยของกลุ่มวัยแรงงานที่เล่นพนันออนไลน์ในงานวิจัยนี้ คือ 45 ปี โดยวัยแรงงานที่อายุน้อยที่สุด คือ 27 ปี วัยแรงงานอายุมากที่สุด 58 ปี โดยส่วนใหญ่กลุ่มวัยแรงงานในชุมชนมีสถานภาพสมรส คิดเป็นร้อยละ 51.0 รองลงมา มีสถานะโสด คิดเป็นร้อยละ 25.0 และจำนวนน้อยที่สุด คือ สถานะหม้าย คิดเป็นร้อยละ 7.0 เมื่อพิจารณาถึงระดับการศึกษาของกลุ่มวัยแรงงาน พบว่า ส่วนใหญ่กลุ่มวัยแรงงานในชุมชนจบการศึกษาระดับประถมศึกษา ร้อยละ 55.0 รองลงมา คือ ระดับมัธยมศึกษาตอนต้น คิดเป็นร้อยละ 29.0 และจำนวนน้อยที่สุด คือ ระดับมัธยมศึกษาตอนปลาย คิดเป็นร้อยละ 16.0 ตามลำดับ

กลุ่มวัยแรงงานในชุมชนของทั้งสองพื้นที่ในภาพรวมส่วนใหญ่มีอาชีพรับจ้าง/ลูกจ้าง 44.0 รองลงมา คืออาชีพเกษตรกร คิดเป็นร้อยละ 30.0 และจำนวนน้อยที่สุด คือ ค้าขาย/ประกอบธุรกิจส่วนตัว คิดเป็นร้อยละ 11.0 โดยพบว่าทั้ง 2 พื้นที่ทั้งในเขตชุมชนเทศบาลเมืองศรีสะเกษ และเขตชุมชนชายแดน หากเป็นเขตเทศบาลเมืองส่วนใหญ่กลุ่มแรงงานจะประกอบอาชีพเป็นลูกจ้างหรือรับจ้างซึ่งจะเป็นอาชีพที่ไม่เกี่ยวข้องกับการเกษตรมากนัก อาชีพรับจ้างทำความสะอาด เป็นลูกจ้างร้านอาหาร ลูกจ้างร้านซักรีด ลูกจ้างร้านค้า ขับสามล้อปั่น ปั่นจักรยานขายถั่วต้ม/ขายข้าวโพดต้มตามชุมชน เก็บผักขาย หาปลาตามห้วยคลองชาย เป็นต้น และหากเป็นในเขตชายแดนวัยแรงงานส่วนใหญ่จะประกอบอาชีพเกษตรกร และอาชีพรับจ้าง เช่น รับจ้างกรีดยาง ปลูกมันสำปะหลัง รับจ้างเก็บพริก และรับจ้างทั่วไป โดยส่วนใหญ่กลุ่มวัยแรงงานในชุมชนมีสมาชิกครัวเรือนที่อยู่ด้วยกัน จำนวน 3 - 4 คน คิดเป็นร้อยละ 68.0 รองลงมา คือ 1 - 2 คน คิดเป็นร้อยละ 23.0 และจำนวนน้อยที่สุด คือ 5 - 6 คน คิดเป็นร้อยละ 9.0 ตามลำดับซึ่งจำนวนสมาชิกครัวเรือนเฉลี่ย จำนวน 3 คน โดยน้อยที่สุดคือ จำนวน 2 คน มากที่สุด คือ 6 คน

ในส่วนข้อมูลสมาชิกครัวเรือนที่มีการเล่นพนันออนไลน์นั้น พบว่า ส่วนใหญ่กลุ่มวัยแรงงานในชุมชนมีสมาชิกครัวเรือนเล่นพนันออนไลน์ 1 - 2 คน คิดเป็นร้อยละ 92.0 และสมาชิกครัวเรือนเล่นพนันออนไลน์ 3 - 4 คน คิดเป็นร้อยละ 8.0 ซึ่งจำนวนสมาชิกครัวเรือนที่เล่นพนันออนไลน์เฉลี่ย จำนวน 1 คน โดยจำนวนน้อยที่สุด คือ 1 คน และจำนวนมากที่สุด 3 คน

เมื่อสอบถามข้อมูลเกี่ยวกับประสบการณ์การเล่นการพนันออนไลน์ พบว่า ส่วนใหญ่กลุ่มวัยแรงงานในชุมชนมีประสบการณ์เล่นพนันออนไลน์ คือ 16 - 18 ปี คิดเป็นร้อยละ 44.0 รองลงมา คือ ต่ำกว่า 15 ปี คิดเป็นร้อยละ 35.0 และจำนวนน้อยที่สุด คือ มากกว่า 19 ปี คิดเป็นร้อยละ 21.0 ซึ่งกลุ่มวัยแรงงานมีประสบการณ์เริ่มเล่นการพนันออนไลน์เฉลี่ยเมื่ออายุ 16 ปี โดยอายุน้อยที่สุดเริ่มเล่นการพนันออนไลน์เมื่ออายุ 13 ปี และอายุที่เริ่มเล่นการพนันออนไลน์มากที่สุดคือเมื่ออายุ 22 ปี เมื่อพิจารณาข้อมูลสาเหตุที่เล่นการพนันออนไลน์ ส่วนใหญ่กลุ่มวัยแรงงานในชุมชนที่เล่นการพนันออนไลน์เพราะหวังว่าจะเป็นช่องทางเสริมรายได้ คิดเป็นร้อยละ 34.0 รองลงมา คือ เข้าถึงการเล่นพนันออนไลน์ได้ง่าย คิดเป็นร้อยละ 23.0 และจำนวนน้อยที่สุด คือ อายากลอง/รู้สึกสนุกตื่นเต้น คิดเป็นร้อยละ 8.0 ตามลำดับ

เมื่อพิจารณาข้อมูลเป็นที่น่ากังวลว่าแนวโน้มของผู้เข้าสู่วงการพนันอาจมีอายุน้อยลง ในกรณีการเก็บข้อมูลนี้พบว่า ผู้เล่นพนันออนไลน์มีประสบการณ์เริ่มเล่นพนันออนไลน์ตั้งแต่อายุ 13 ปี ซึ่งเป็นไปได้ว่า สมาชิกครัวเรือนเป็นปัจจัยสำคัญที่ส่งผลให้เกิดการรับรู้การเล่นการพนันและการพนันออนไลน์ในเด็กและเยาวชนมีแนวโน้มเพิ่มขึ้น ส่วนหนึ่งเกิดการรับรู้การเล่นพนันและพนันออนไลน์จากผู้ปกครอง โดยเริ่มจากความสนใจในการเล่นพนันหวยใต้ดินในครอบครัว เพราะซื้อง่าย ราคาที่ซื้อเลือกได้ตั้งแต่ 1 บาท 5 บาท 10 บาท และสามารถซื้อตามกำลังทรัพย์ เมื่อถูกรางวัลทำให้รู้สึกตื่นเต้นและดีใจร่วมกันในครอบครัวทำให้เริ่มเข้าสู่วงการพนัน และผันเข้าสู่การพนันออนไลน์ที่สามารถสร้างความตื่นเต้นใหม่ๆ ได้ตลอดเวลา

“ผมเริ่มเล่นพนันตั้งแต่อายุ ๑๑ เริ่มจากการเล่นที่กับคนที่บ้านเป็นการซื้อหวยใต้ดิน ผูกแม่กับพ่อซื้อให้ ซื้อครั้งละ 1 – 5 บาท พอถูกก็รู้สึกตื่นเต้นดีใจ ได้ค่าขนมไปโรงเรียนเพิ่มในตอนนั้นพ่อกับแม่ก็ดีใจด้วย ทุกครั้งที่หวยจะออกแม่กับพ่อจะถามว่าจะซื้อเลขอะไร ผมก็ซื้อทุกงวดพร้อมพ่อกับแม่นั่นแหละ ถูกบ้าง ไม่ถูกบ้างแต่ก็ซื้อ ซื้อมาเรื่อยๆ จนตอนนี้ผมอายุสามสิบกว่าผมก็ยังซื้อหวยใต้ดินอยู่นะครับ แต่ตอนนี้ผมมีทางเลือกเพิ่มคือ สามารถซื้อหวยใต้ดินออนไลน์ได้ทุกวัน ผมรู้สึกว่าซื้อออนไลน์ก็ดีเหมือนกัน แถมถ้าถูกได้เงินเยอะกว่า โอนเข้าบัญชีเร็วกว่าซื้อแบบปกติ เมื่อเจ้าจะจ่ายเงินบางทีก็ต้องรอเก็บเงินกับคนที่ซื้อให้ครบถึงจะจ่ายให้เราก็มีนะบางเจ้า ผมเลยคิดว่าซื้อแบบออนไลน์ดีกว่า ถูกปุ๊บรอสักพักระบบเขาก็โอนเงินมาเข้าบัญชีให้เลย”

นาย ช (นามสมมุติ: ผู้ให้ข้อมูลสัมภาษณ์)

เมื่อสอบถามถึงรายได้ครัวเรือนต่อเดือนของกลุ่มวัยแรงงาน พบว่า ส่วนใหญ่กลุ่มวัยแรงงานในชุมชนมีรายได้ต่อเดือนประมาณ 5,001 บาท - 10,000 บาท คิดเป็นร้อยละ 77.0 รองลงมา คือ มีรายได้ 10,001 - 15,000 บาท คิดเป็นร้อยละ 15.0 และจำนวนน้อยที่สุด คือ ต่ำกว่า 5,000 บาท

คิดเป็นร้อยละ 8.0 ตามลำดับ ซึ่งรายได้เฉลี่ยครัวเรือนต่อเดือน คือ 8,230 บาท โดยรายได้ครัวเรือนต่อเดือนน้อยที่สุด คือ 4,000 บาท และรายได้ครัวเรือนต่อเดือนมากที่สุด คือ 15,000 บาท ซึ่งครัวเรือนของกลุ่มวัยแรงงานจะมีรายจ่ายครัวเรือนต่อเดือน โดยส่วนใหญ่มีรายจ่ายต่อเดือนประมาณ 5,001 บาท - 10,000 บาท คิดเป็นร้อยละ 70.0 รองลงมา คือ มีรายจ่ายต่อเดือนต่ำกว่า 5,000 บาท คิดเป็นร้อยละ 21.0 และจำนวนน้อยที่สุด คือ มีรายจ่ายต่อเดือน 10,001 - 15,000 บาท คิดเป็น ร้อยละ 9.0 ตามลำดับ ซึ่งรายจ่ายครัวเรือนต่อเดือนเฉลี่ย 7,295 บาท โดยรายจ่ายครัวเรือนต่อเดือนน้อยที่สุด คือ 4,000 บาท รายจ่ายครัวเรือนต่อเดือนมากที่สุด คือ 14,000บาท

เมื่อสอบถามถึงพฤติกรรมการเล่นการพนันของกลุ่มวัยแรงงาน พบว่า ประเภทการพนันออนไลน์ที่ชอบเล่นมากที่สุด ส่วนใหญ่กลุ่มวัยแรงงานในชุมชนชอบเล่นหวยออนไลน์ คิดเป็นร้อยละ 38.0 รองลงมา คือ ลีตเตอร์ออนไลน์ คิดเป็นร้อยละ 25. และจำนวนน้อยที่สุด คือ ไพ่ออนไลน์ คิดเป็นร้อยละ 7.0 ตามลำดับ ซึ่งเหตุผลที่ชอบซื้อหวยออนไลน์เพราะซื้อง่ายมีหลายเจ้าให้เลือก กำหนดราคาซื้อขั้นต่ำตั้งแต่ 1 บาท ได้ผลตอบแทนเยอะกว่าหวยใต้ดินไม่มีเลขอื่น เมื่อซื้อถูกแล้วเจ้ามือเว็บโอนเงินให้ทันที ในส่วนลีตเตอร์ออนไลน์ซื้อง่ายแต่บางครั้งเลขที่จะซื้อก็หมดเร็วหรือซื้อไม่ทัน ราคาที่ถูกกำหนดโดยรัฐบาล และความถึในการเล่นพนันออนไลน์ ส่วนใหญ่กลุ่มวัยแรงงานในชุมชนเล่นพนันออนไลน์ทุกวันหรือเกือบทุกวัน คิดเป็นร้อยละ 44.0 รองลงมา คือ สัปดาห์ละครั้ง คิดเป็นร้อยละ 35.0 และจำนวนน้อยที่สุด คือ 1-2 ครั้งต่อเดือน คิดเป็นร้อยละ 10.0 ตามลำดับ ซึ่งจำนวนเงินที่กลุ่มวัยแรงงานใช้ในการเล่นการพนันออนไลน์ต่อครั้งนั้น ส่วนใหญ่ใช้เงินเล่นพนันออนไลน์ ต่ำกว่า 300 บาท ต่อครั้ง คิดเป็นร้อยละ 60.0 รองลงมา คือ 401 - 500 บาท คิดเป็นร้อยละ 23.0 และจำนวนน้อยที่สุด มากกว่า 501 บาทขึ้นไป คิดเป็นร้อยละ 7.0 ตามลำดับ ซึ่งค่าใช้จ่ายในการเล่นพนันออนไลน์ต่อครั้งเฉลี่ย 208.339 โดยค่าใช้จ่ายการพนันต่อครั้งน้อยที่สุด คือ 100 บาท และค่าใช้จ่ายการพนันต่อครั้งมากที่สุด คือ 1,000 บาท

“โดยส่วนใหญ่ที่คนเริ่มนิยมเล่นการพนันประเภทหวยการพนันออนไลน์เพิ่มขึ้นเป็นเพราะส่วนหนึ่ง คือ เล่นง่าย เหมือนการเล่นการพนันหวยใต้ดิน หรือ การซื้อล็อตเตอรี่ปกติ หรือ ซื้อแบบออนไลน์ การเล่นหวยออนไลน์ไม่ต้องทำความเข้าใจในกฎกติกาการเล่นใหม่ และยังให้ราคาการจ่ายเมื่อถูกรางวัลที่สูงกว่าการซื้อหวยใต้ดินแบบปกติ และโอกาสถูกมีมากกว่าการซื้อล็อตเตอรี่เพราะสามารถเลือกซื้อเลขที่ชอบได้ไม่จำกัด หรือ อยากซื้อเลขอะไรก็สามารถซื้อได้เลย ซื้อได้ตั้งแต่ 1 บาท 2 บาท 5 บาท ก็ซื้อได้ไม่ต้องอายใครว่าซื้อน้อยซื้อมาก กลายเป็นเรื่องส่วนตัวเราที่เลือกซื้อเท่าไรก็ได้ บางงวดซื้อ 10 - 100 บาทก็มี หรือถ้ามีเลขเด็ดก็ซื้อเยอะขึ้น ไม่ต้องกลัวเลขอื่น เว็บออนไลน์เขารับหมดไม่อั้นจ่ายเต็ม และเมื่อถูกรางวัลระบบของเว็บไซต์การพนันจะโอนเงินเข้าหมายเลขบัญชีให้เลย ไม่ต้องรอเหมือนการซื้อหวยใต้ดินที่เจ้ามือบางเจ้าต้องรอเก็บเงินกับผู้ซื้อให้ครบก่อนถึงจ่ายเงิน

รางวัล และเจ้ามือบางรายจ่ายเงินไม่เต็มจำนวน เช่น ตกลงกันไว้ว่าเลขท้ายสองตัวบาทละ 70 บาท เมื่อถูกรางวัลเจ้ามือบางเจ้าจ่ายจริงบาทละ 50 บาท หรือ 30 บาท หากถามว่าทำไมถึงจ่ายไม่เต็มตามที่บอกไว้แต่แรก เจ้ามือก็จะให้เหตุผลว่ามีคนถูกหวยใต้ดินเป็นจำนวนมาก แล้วเราคนซื้อทำอะไรได้ก็ต้องยอมรับตามที่เขาจ่ายให้ แต่ในออนไลน์ไม่เหมือนกันเขาจ่ายตามที่เขาโฆษณา หรือแม้กระทั่งการไปขึ้นสลากกินแบ่งรัฐบาลที่ร้านค้ารับซื้อสลากกินแบ่งที่ถูกรางวัลก็หักเปอร์เซ็นต์จากการไปขึ้นเงินรางวัลประมาณ 1 - 3 เปอร์เซ็นต์ แต่แบบออนไลน์เขาไม่หักใจ ทำให้ผู้เล่นพนันหวยใต้ดินและสลากกินแบ่งรัฐบาลแบบปกติหันไปเล่นพนันหวยออนไลน์เพิ่มขึ้น”

นาง ต (นามสมมุติ: ผู้ให้ข้อมูลสัมภาษณ์)

นอกจากนี้ยังพบว่า จำนวนเงินที่ได้จากการพนันออนไลน์มากที่สุด ส่วนใหญ่กลุ่มวัยแรงงานในชุมชนเล่นการพนันออนไลน์ได้เงินมากที่สุด คือ มากกว่า 7,001 บาทขึ้นไป คิดเป็นร้อยละ 46.0 รองลงมา คือ ต่ำกว่า 5,000 บาท คิดเป็นร้อยละ 32.0 และจำนวนน้อยที่สุด คือ 6,001 - 7,000 บาท คิดเป็นร้อยละ 8.0 ตามลำดับ ซึ่งเงินที่ได้จากการเล่นพนันออนไลน์ที่ผู้เล่นเคยเล่นได้มากที่สุดเฉลี่ย 8,925 บาท โดยเงินที่ได้จากการเล่นพนันออนไลน์น้อยที่สุด คือ 2,000 บาท และมากที่สุด คือ 35,000 บาท และจำนวนเงินที่เสียการพนันออนไลน์ต่อครั้ง ส่วนใหญ่กลุ่มวัยแรงงานในชุมชนเสียการพนันออนไลน์ต่อครั้งประมาณ 501 - 1,000 บาท คิดเป็นร้อยละ 30.0 รองลงมา คือ 1,001 - 1,500 บาท คิดเป็นร้อยละ 29.0 และจำนวนน้อยที่สุด คือ ต่ำกว่า 500 บาท คิดเป็นร้อยละ 18.0 ตามลำดับ ซึ่งเงินที่ผู้เล่นเสียจากการเล่นพนันออนไลน์ต่อครั้งเฉลี่ย 1,517 บาท โดยจำนวนเงินที่เสียจากการเล่นพนันออนไลน์น้อยที่สุด คือ 200 บาท และจำนวนเงินที่เสียจากการเล่นพนันออนไลน์มากที่สุด คือ 12,000 บาท และประเภทการพนันออนไลน์ที่ทำเงินมากที่สุด ส่วนใหญ่กลุ่มวัยแรงงานในชุมชนเสียเงินให้กับการพนันออนไลน์ประเภท หวยออนไลน์ คิดเป็นร้อยละ 36.0 รองลงมา คือ สล็อตออนไลน์ คิดเป็นร้อยละ 22.0 และจำนวนน้อยที่สุด คือ ไพ่ออนไลน์ (บาคาร่า/ป็อกเต็ง) คิดเป็นร้อยละ 9.0 ตามลำดับ ส่วนประเภทการพนันออนไลน์ที่ทำให้เสียเงินมากที่สุด ส่วนใหญ่กลุ่มวัยแรงงานในชุมชนเล่นการพนันออนไลน์เสียเงินมากที่สุด คือ หวยออนไลน์ คิดเป็นร้อยละ 30.0 รองลงมา คือ สล็อตเตอร์ออนไลน์ คิดเป็นร้อยละ 24.0 และจำนวนน้อยที่สุด คือ ไพ่ออนไลน์ (บาคาร่า/ป็อกเต็ง) คิดเป็นร้อยละ 10.0 ตามลำดับ และเมื่อสอบถามเกี่ยวกับความคิดเห็นเรื่องส่วนได้ส่วนเสียจากการเล่นพนันออนไลน์ ส่วนใหญ่กลุ่มวัยแรงงานในชุมชนคิดว่าเล่นการพนันออนไลน์แล้วเสียเงิน คิดเป็นร้อยละ 36.0 รองลงมา คือ คิดว่าเล่นการพนันออนไลน์แล้วเสมอตัว คิดเป็นร้อยละ 27.0 และจำนวนน้อยที่สุด คือ ไม่เคยคิดว่าได้หรือเสีย คิดเป็นร้อยละ 18.0 ตามลำดับ

เมื่อสอบถามถึงความคิดเห็นเกี่ยวกับผลกระทบจากการเล่นการพนันออนไลน์ พบว่า ส่วนใหญ่กลุ่มวัยแรงงานในชุมชนคิดว่าไม่ได้รับผลกระทบจากการเล่นพนันออนไลน์ คิดเป็นร้อยละ 38.0

รองลงมา คือ คิดว่าเล่นพนันออนไลน์แล้วส่งผลกระทบต่อครอบครัวมีหนี้สิน คิดเป็นร้อยละ 33.0 และจำนวนน้อยที่สุด คือ เล่นพนันออนไลน์แล้วส่งผลกระทบต่อให้มีปัญหาการทะเลาะวิวาท ใช้ความรุนแรง คิดเป็นร้อยละ 5.0 ตามลำดับ ในส่วนของภาระหนี้สินจากการกู้ยืมเงินมาใช้จ่ายในครัวเรือน ส่วนใหญ่กลุ่มวัยแรงงานในชุมชนกู้ยืมเงินมาใช้จ่ายในครัวเรือน คิดเป็นร้อยละ 58.0 และไม่ได้กู้ยืมเงินมาใช้จ่ายในครัวเรือน คิดเป็นร้อยละ 42.0 ซึ่งแหล่งเงินกู้ยืม ส่วนใหญ่กลุ่มวัยแรงงานในชุมชน ไม่ได้กู้ยืมเงินจากสถาบันการเงินหรือแหล่งกู้เงินใดๆ คิดเป็นร้อยละ 42.0 รองลงมามีการกู้ยืมเงินนอกระบบ คิดเป็นร้อยละ 24.0 และจำนวนน้อยที่สุด คือ กู้ยืมเงินจากกองทุนหมู่บ้าน คิดเป็นร้อยละ 4.0 ตามลำดับ ซึ่งสถานะการเงินโดยรวมของครัวเรือน ส่วนใหญ่กลุ่มวัยแรงงานในชุมชนมีสถานะการเงินไม่ค่อยพอใช้ บางช่วงมีหนี้สิน คิดเป็นร้อยละ 39.0 รองลงมา คือ พอใช้ ไม่มีเงินเก็บ คิดเป็นร้อยละ 27.0 และจำนวนน้อยที่สุด คือ พอใช้ มีเงินเก็บ คิดเป็นร้อยละ 15.0 ตามลำดับ

#### ข้อมูลทั่วไปของกลุ่มวัยแรงงานชุมชนในเขตเทศบาลเมืองจังหวัดศรีสะเกษ

เมื่อพิจารณาข้อมูลทั่วไปของกลุ่มวัยแรงงานในเขตเทศบาลเมืองศรีสะเกษ พบว่า ส่วนใหญ่กลุ่มวัยแรงงานชุมชนในเขตเทศบาลเมืองศรีสะเกษเป็นเพศชาย คิดเป็นร้อยละ 54.0 และเพศหญิง คิดเป็นร้อยละ 46.0 ส่วนใหญ่มีอายุมากกว่า 41 ปีขึ้นไป คิดเป็นร้อยละ 80.0 รองลงมา คือ อายุ 31 – 35 ปี คิดเป็นร้อยละ 10.0 และจำนวนน้อยที่สุด คือ อายุ 36 – 40 ปี คิดเป็นร้อยละ 4.0 ตามลำดับ ส่วนใหญ่สถานภาพสมรส คิดเป็นร้อยละ 54.0 รองลงมามีสถานะโสด คิดเป็นร้อยละ 24.0 และจำนวนน้อยที่สุด คือ สถานะหม้าย คิดเป็นร้อยละ 6.0 ตามลำดับ สำหรับการศึกษาของกลุ่มวัยแรงงานชุมชนในเขตเทศบาลเมืองศรีสะเกษส่วนใหญ่มีระดับการศึกษาประถมศึกษา คิดเป็นร้อยละ 52.0 รองลงมา คือ ระดับมัธยมศึกษาตอนต้น คิดเป็นร้อยละ 30.0 และจำนวนน้อยที่สุด คือ ระดับมัธยมศึกษาตอนปลาย คิดเป็นร้อยละ 18.0 ตามลำดับ ส่วนใหญ่มีอาชีพรับจ้าง/ลูกจ้าง คิดเป็นร้อยละ 58.0 รองลงมา คือ ไม่ได้ประกอบอาชีพ คิดเป็นร้อยละ 18.0 และจำนวนน้อยที่สุด คือ อาชีพเกษตรกร คิดเป็นร้อยละ 10.0 ตามลำดับ มีสมาชิกครัวเรือนที่อาศัยอยู่ด้วยกันจำนวน 3 – 4 คน คิดเป็นร้อยละ 66.0 รองลงมา คือ จำนวนสมาชิกครัวเรือน 1 – 2 คน คิดเป็นร้อยละ 24.0 และจำนวนน้อยที่สุด คือ 5 – 6 คน คิดเป็นร้อยละ 10.0 ตามลำดับ

เมื่อสอบถามเกี่ยวกับสมาชิกครัวเรือนที่เล่นพนันออนไลน์ ส่วนใหญ่สมาชิกครัวเรือนที่เล่นพนันออนไลน์มีจำนวน 1 – 2 คน คิดเป็นร้อยละ 96.0 และจำนวน 3 – 4 คนคิดเป็นร้อยละ 4.0 โดยมีประสบการณ์เริ่มต้นเล่นพนันออนไลน์เมื่ออายุ 16 – 18 ปี คิดเป็นร้อยละ 44.0 รองลงมา คือ อายุต่ำกว่า 15 ปี คิดเป็นร้อยละ 34.0 และจำนวนน้อยที่สุด คือ อายุมากกว่า 19 ปีขึ้นไป คิดเป็นร้อยละ 22.0 ตามลำดับ ซึ่งสาเหตุที่เล่นพนันออนไลน์ส่วนใหญ่หวังว่าจะเป็นช่องทางเสริมรายได้ คิดเป็นร้อยละ 36.0 รองลงมา คือ สามารถเข้าถึงการเล่นพนันออนไลน์ได้ง่าย คิดเป็นร้อยละ 24.0 และจำนวนน้อยที่สุด คือ มีคนชักชวน/มีกลุ่มเล่นพนันออนไลน์ด้วยกันเป็นประจำ คิดเป็นร้อยละ 4.0 ตามลำดับ

เพื่อให้เพียงพอต่อรายได้ โดย ส่วนใหญ่กลุ่มวัยแรงงานชุมชนในเขตเทศบาลเมืองศรีสะเกษมีรายได้ต่อครัวเรือน 5,001 – 10,000 บาท คิดเป็นร้อยละ 78.0 รองลงมา คือ 10,001 – 15,000 บาท คิดเป็นร้อยละ 18.0 และจำนวนน้อยที่สุด คือ ต่ำกว่า 5,000 บาท ตามลำดับ และมีรายจ่ายครัวเรือนต่อเดือนต่อเดือนประมาณ 5,001 – 10,000 บาท คิดเป็นร้อยละ 68.0 รองลงมา คือ ต่ำกว่า 5,000 บาท คิดเป็นร้อยละ 22.0 และจำนวนน้อยที่สุด คือ 10,001 – 15,000 บาท คิดเป็นร้อยละ 10.0 ตามลำดับ

และส่วนใหญ่กลุ่มวัยแรงงานชุมชนในเขตเทศบาลเมืองศรีสะเกษนิยมเล่นการพนันออนไลน์ประเภทหวยออนไลน์มากที่สุด คิดเป็นร้อยละ 40.0 รองลงมา คือ ลีตเตอร์ออนไลน์ คิดเป็นร้อยละ 24.0 และจำนวนน้อยที่สุด คือ ไพ่ออนไลน์ คิดเป็นร้อยละ 8.0 ตามลำดับ และความถี่ในการเล่นการพนันออนไลน์ในรอบ 12 เดือนที่ผ่านมา ส่วนใหญ่เล่นการพนันออนไลน์ทุกวันหรือเกือบทุกวัน คิดเป็นร้อยละ 46.0 รองลงมา คือ สัปดาห์ละครั้ง คิดเป็นร้อยละ 34.0 และจำนวนน้อยที่สุด เล่น 1 – 2 ครั้งต่อเดือน คิดเป็นร้อยละ 8.0 ตามลำดับ โดยค่าใช้จ่ายในการเล่นการพนันออนไลน์ต่อครั้ง ส่วนใหญ่ในการเล่นพนันออนไลน์ต่อครั้งต่ำกว่า 300 บาท คิดเป็นร้อยละ 60.0 รองลงมา คือ 401 – 500 บาท คิดเป็นร้อยละ 24.0 และจำนวนน้อยที่สุดมีจำนวนเท่ากัน 2 กลุ่ม คือ จำนวน 301 – 400 บาท และมากกว่า 501 บาทขึ้นไป คิดเป็นร้อยละ 8.0 ตามลำดับ ซึ่งจำนวนเงินที่เคยเล่นพนันออนไลน์ได้เงินมากที่สุดมากกว่า 7,001 บาทขึ้นไป คิดเป็นร้อยละ 54.0 รองลงมาต่ำกว่า 5,000 บาท คิดเป็นร้อยละ 22.0 และจำนวนน้อยที่สุด 6,001 – 7,000 บาท คิดเป็นร้อยละ 8.0 ตามลำดับ เมื่อสอบถามข้อมูลเกี่ยวกับจำนวนเงินที่เคยเสียจากการเล่นพนันออนไลน์มากที่สุด ส่วนใหญ่กลุ่มวัยแรงงานชุมชนในเขตเทศบาลเมืองศรีสะเกษเคยเสียเงินจากการเล่นพนันออนไลน์ 501 – 1,000 บาท คิดเป็นร้อยละ 34.0 รองลงมา คือ มากกว่า 1,501 บาท คิดเป็นร้อยละ 26.0 และจำนวนน้อยที่สุด คือ 1,001 – 1,500 บาทคิดเป็นร้อยละ 16.0 และประเภทการพนันออนไลน์ที่ทำเงินมากที่สุด ประเภทการพนันออนไลน์ที่ทำเงินมากที่สุดของกลุ่มวัยแรงงานชุมชนในเขตเทศบาลเมืองศรีสะเกษ คือ หวยออนไลน์ คิดเป็นร้อยละ 38.0 รองลงมามี 2 กลุ่มมีค่าเท่ากัน คือ ลีตเตอร์ออนไลน์ และสล็อตออนไลน์ คิดเป็นร้อยละ 20.0 และจำนวนน้อยที่สุด คือ ไพ่ออนไลน์ (บาคาร่า/โป๊กเกอร์ออนไลน์) คิดเป็นร้อยละ 10.0 โดยประเภทการพนันออนไลน์ที่ทำให้เสียเงินมากที่สุด คือ ลีตเตอร์ออนไลน์ คิดเป็นร้อยละ 28.0 รองลงมา คือ หวยออนไลน์ คิดเป็นร้อยละ 26.0 และจำนวนน้อยที่สุด คือ ไพ่ออนไลน์ (บาคาร่า/โป๊กเกอร์ออนไลน์) คิดเป็นร้อยละ 8.0 โดยกลุ่มวัยแรงงานชุมชนในเขตเทศบาลเมืองศรีสะเกษที่เล่นพนันออนไลน์คิดว่าการเล่นพนันออนไลน์ทำให้เสียเงิน คิดเป็น ร้อยละ 38.0 รองลงมา คือ คิดว่าเล่นพนันออนไลน์เสมอตัว คิดเป็นร้อยละ 30.0 และจำนวนน้อยที่สุดมีค่าเท่ากัน 2 กลุ่ม คือ คิดว่าเล่นการพนันออนไลน์แล้วได้เงิน และไม่เคยคิดว่าได้หรือเสีย คิดเป็นร้อยละ 16.0

“คนในชุมชนส่วนใหญ่มีอาชีพรับจ้างมั่ง ปั่นสามล้อ เก็บผัก หาปลาตามคลองขามมั่ง รายได้น้อย ถ้าไม่ทำงานราชการหรือเป็นเจ้าของกิจการก็อาชีพรับจ้างเลี้ยงชีพ แต่ถ้าถามว่าเล่นพนันไหมมันก็มีบ้างก็ซื้อหวยซื้อเลขปกตินี้แหละ ถ้าออนไลน์ก็มีนะส่วนใหญ่เขาฝากซื้อกันฝากคนที่เล่น หวยออนไลน์เป็นซื้อ แล้วจดไว้ ถูกก็มาเอาเงินถ้ามีน้ำใจก็แบ่งให้คนซื้อซื้อให้ลิขสิทธิ์บาทเป็นค่าฝาก ตอนนี้ออนไลน์พัฒนาเล่นเองก็มีเพราะมีโทรศัพท์มีคนสอนให้เล่นแป็บเดียวก็เป็นแล้ว ส่วนพวกที่เล่น สล็อต บาคาร่า บิงโกอะไรพวกนี้ก็จะเป็กลุ่มวัยที่เขารู้หนังสือ และเล่นอินเทอร์เน็ตโซเชียลเป็น ประจำ เขาก็มีกลุ่มออนไลน์ของเขาให้เข้าไปเล่น แต่ส่วนใหญ่ในชุมชนชอบเล่นหวยกันมากกว่า เล่น ง่ายไม่ต้องใช้เงินเยอะ เล่นสนุกๆ พอลุ้นได้ค่ากับข้าว”

นาง ป (นามสมมุติ: ผู้ให้ข้อมูลสัมภาษณ์)

เมื่อสอบถามความคิดเห็นเกี่ยวกับผลกระทบจากการเล่นพนันออนไลน์ ส่วนใหญ่กลุ่มวัย แรงงานชุมชนในเขตเทศบาลเมืองศรีสะเกษคิดว่าการเล่นพนันออนไลน์ไม่ได้รับผลกระทบ คิดเป็น ร้อยละ 36.0 รองลงมา คือ มีผลกระทบต่อการใช้หนี้สินของครอบครัว คิดเป็นร้อยละ 32.0 และ จำนวนน้อยที่สุด คือ ผลกระทบต่อความสัมพันธ์อันดีของสมาชิกในครอบครัวลดลง คิดเป็นร้อยละ 4.0 ตามลำดับ เมื่อสอบถามถึงข้อมูลหนี้สินและการกู้ยืมเงินมาใช้จ่ายในครัวเรือน ส่วนใหญ่กลุ่มวัย แรงงานชุมชนในเขตเทศบาลเมืองศรีสะเกษมีการกู้ยืมเงินมาใช้จ่ายในครัวเรือน คิดเป็นร้อยละ 54.0 และไม่ได้กู้ยืมเงินมาใช้จ่ายในครัวเรือน คิดเป็นร้อยละ 46.0 ซึ่งแหล่งเงินกู้ยืม ส่วนใหญ่กลุ่มวัย แรงงานชุมชนในเขตเทศบาลเมืองศรีสะเกษไม่มีการกู้ยืมเงิน คิดเป็นร้อยละ 40.0 เมื่อพิจารณาแหล่ง เงินกู้สำหรับกู้ยืมเงินส่วนใหญ่ กู้ยืมเงินนอกระบบ คิดเป็นร้อยละ 32.0 รองลงมา มีค่าเท่ากัน 2 กลุ่ม คือ กู้ยืมเงินจากญาติและเพื่อน คิดเป็นร้อยละ 12.0 และจำนวนน้อยที่สุด คือ ธนาคารรัฐและพานิชย์ คิดเป็นร้อยละ 4.0 โดยสถานะการเงินโดยรวมของครัวเรือนมีสถานะทางการเงินไม่ค่อยพอใช้ บาง ช่วงมีหนี้สิน คิดเป็นร้อยละ 36.0 รองลงมา คือ พอใช้ ไม่มีเงินเก็บ คิดเป็นร้อยละ 30.0 และจำนวน น้อยที่สุด คือ พอใช้ มีเงินเก็บ คิดเป็นร้อยละ 14.0 ตามลำดับ

#### ข้อมูลทั่วไปของกลุ่มวัยแรงงานชุมชนในพื้นที่ชายแดนจังหวัดศรีสะเกษ

ส่วนใหญ่กลุ่มวัยแรงงานชุมชนในพื้นที่ชายแดนศรีสะเกษเป็นเพศชาย คิดเป็นร้อยละ 58.0 และเพศหญิง คิดเป็นร้อยละ 42.0 มีอายุมากกว่า 41 ปีขึ้นไป คิดเป็นร้อยละ 74.0 รองลงมา คือ อายุ 31 – 35 ปี คิดเป็นร้อยละ 12.0 และจำนวนน้อยที่สุด คือ อายุ 26 – 30 ปี คิดเป็นร้อยละ 6.0 ตามลำดับ ส่วนใหญ่กลุ่มวัยแรงงานชุมชนในพื้นที่ชายแดนศรีสะเกษมีสถานภาพสมรส คิดเป็น ร้อยละ 48.0 รองลงมา มีสถานะโสด คิดเป็นร้อยละ 26.0 และจำนวนน้อยที่สุด คือ สถานะหม้าย คิดเป็นร้อยละ 8.0 มีระดับการศึกษาประถมศึกษา คิดเป็นร้อยละ 58.0 รองลงมา คือ ระดับ มัธยมศึกษาตอนต้น คิดเป็นร้อยละ 28.0 และจำนวนน้อยที่สุด คือ ระดับมัธยมศึกษาตอนปลาย

คิดเป็นร้อยละ 14.0 ส่วนใหญ่ประกอบอาชีพเกษตรกร คิดเป็นร้อยละ 50.0 รองลงมา คือ รับจ้าง/ ลูกจ้าง คิดเป็นร้อยละ 30.0 และจำนวนน้อยที่สุด คือ ค้าขาย/ประกอบธุรกิจส่วนตัว คิดเป็นร้อยละ 8.0 จำนวนสมาชิกครัวเรือนกลุ่มวัยแรงงานชุมชนในพื้นที่ชายแดน ศรีสะเกษมีจำนวน 3 – 4 คน คิดเป็นร้อยละ 70.0 รองลงมา คือ จำนวนสมาชิกครัวเรือน 1 – 2 คน คิดเป็นร้อยละ 22.0 และจำนวนน้อยที่สุด คือ 5 – 6 คน คิดเป็นร้อยละ 8.0

เมื่อสอบถามข้อมูลเกี่ยวกับจำนวนสมาชิกครัวเรือนที่เล่นพนันออนไลน์ ส่วนใหญ่สมาชิกครัวเรือนที่เล่นพนันออนไลน์ของกลุ่มวัยแรงงานชุมชนในพื้นที่ชายแดนศรีสะเกษมีจำนวน 1 – 2 คน คิดเป็นร้อยละ 88.0 และจำนวน 3 – 4 คนคิดเป็นร้อยละ 12.0 โดยประสบการณ์เริ่มต้นเล่นพนันออนไลน์เริ่มต้นเล่นพนันออนไลน์เมื่ออายุ 16 – 18 ปี คิดเป็นร้อยละ 44.0 รองลงมา คือ อายุ ต่ำกว่า 15 ปี คิดเป็นร้อยละ 36.0 และจำนวนน้อยที่สุด คือ อายุมากกว่า 19 ปีขึ้นไป คิดเป็นร้อยละ 20.0 ตามลำดับ ซึ่งสาเหตุที่เล่นพนันออนไลน์ เพราะหวังว่าจะเป็นช่องทางเสริมรายได้ คิดเป็นร้อยละ 32.0 รองลงมา คือ สามารถเข้าถึงการเล่นพนันออนไลน์ได้ง่าย คิดเป็นร้อยละ 22.0 และจำนวนน้อยที่สุด คือ ชอบเป็นการส่วนตัว คิดเป็นร้อยละ 6.0 ตามลำดับ

เมื่อสอบถามข้อมูลรายได้ครัวเรือนต่อเดือนพบว่า ส่วนใหญ่กลุ่มวัยแรงงานชุมชนในพื้นที่ชายแดนศรีสะเกษมีรายได้ต่อครัวเรือน 5,001 – 10,000 บาท คิดเป็นร้อยละ 76.0 รองลงมามีค่าเท่ากัน 2 กลุ่ม คือ 10,001 – 15,000 บาท และต่ำกว่า 5,000 บาท คิดเป็นร้อยละ 12.0 และมีรายจ่ายครัวเรือนต่อเดือนประมาณ 5,001 – 10,000 บาท คิดเป็นร้อยละ 72.0 รองลงมา คือ ต่ำกว่า 5,000 บาท คิดเป็นร้อยละ 20.0 และจำนวนน้อยที่สุด คือ 10,001 – 15,000 บาท คิดเป็นร้อยละ 8.0 ตามลำดับ และประเภทการพนันออนไลน์ที่ชอบเล่นมากที่สุด ส่วนใหญ่นิยมเล่นการพนันออนไลน์ประเภทหวยออนไลน์มากที่สุด คิดเป็นร้อยละ 36.0 รองลงมา คือ ลีตเตอร์ออนไลน์ คิดเป็นร้อยละ 26.0 และจำนวนน้อยที่สุด คือ ไพ่ออนไลน์ คิดเป็นร้อยละ 6.0 โดยความถี่ในการเล่นการพนันออนไลน์ในรอบ 12 เดือนที่ผ่านมา ส่วนใหญ่กลุ่มวัยแรงงานชุมชนในพื้นที่ชายแดนศรีสะเกษเล่นการพนันออนไลน์ทุกวันหรือเกือบทุกวัน คิดเป็นร้อยละ 42.0 รองลงมา คือ สัปดาห์ละครั้ง คิดเป็นร้อยละ 36.0 และจำนวนน้อยที่สุดเดือนละ 1 ครั้ง คิดเป็นร้อยละ 10.0 ซึ่งค่าใช้จ่ายในการเล่นพนันออนไลน์ต่อครั้งต่ำกว่า 300 บาท คิดเป็นร้อยละ 60.0 รองลงมา คือ 401 – 500 บาท คิดเป็นร้อยละ 22.0 และมากกว่า 501 บาทขึ้นไป คิดเป็นร้อยละ 6.0 และจำนวนเงินที่เคยเล่นพนันออนไลน์ได้เงินมากที่สุดต่ำกว่า 5,000 บาท คิดเป็นร้อยละ 42.00 รองลงมามากกว่า 7,001 บาทขึ้นไป คิดเป็นร้อยละ 38.0 และจำนวนน้อยที่สุด 6,001 – 7,000 บาท คิดเป็นร้อยละ 8.0 และจำนวนเงินที่เคยเสียจากการเล่นพนันออนไลน์มากที่สุด คือ 1,001 – 1,500 บาท คิดเป็นร้อยละ 42.0 รองลงมา คือ 501 – 1,000 บาท คิดเป็นร้อยละ 26.0 และจำนวนน้อยที่สุด คือ ต่ำกว่า 500 บาท คิดเป็นร้อยละ 12.0 โดยประเภทการพนันออนไลน์ที่ทำเงินมากที่สุด คือ หวยออนไลน์ คิดเป็นร้อยละ 34.0 รองลงมา คือ

สล็อตออนไลน์ คิดเป็นร้อยละ 24.0 และจำนวนน้อยที่สุด คือ ไพ่ออนไลน์ (บาคาร่า/ป็อกเต็งออนไลน์) คิดเป็น ร้อยละ 8.0 และประเภทการพนันออนไลน์ที่ทำให้เสียเงินมากที่สุด คือ หวยออนไลน์ คิดเป็นร้อยละ 34.0 รองลงมา มีค่าเท่ากับ 2 กลุ่ม คือ ลีตเตอร์ออนไลน์ และสล็อตออนไลน์ คิดเป็นร้อยละ 20.0 และจำนวนน้อยที่สุด คือ ไพ่ออนไลน์ (บาคาร่า/ป็อกเต็งออนไลน์) คิดเป็นร้อยละ 12.0 ส่วนใหญ่กลุ่มวัยแรงงานชุมชนในพื้นที่ชายแดนศรีสะเกษที่เล่นพนันออนไลน์คิดว่าการเล่นพนันออนไลน์ทำให้เสียเงิน คิดเป็นร้อยละ 34.0 รองลงมา คือ คิดว่าเล่นพนันออนไลน์เสมอตัว คิดเป็นร้อยละ 24.0 และจำนวนน้อยที่สุด คือไม่เคยคิดว่าได้หรือเสีย คิดเป็นร้อยละ 20.0 ตามลำดับ

เมื่อสอบถามความคิดเห็นเกี่ยวกับถึงผลกระทบจากการเล่นพนันออนไลน์ ส่วนใหญ่กลุ่มวัยแรงงานชุมชนในพื้นที่ชายแดนศรีสะเกษ คิดว่าการเล่นพนันออนไลน์ไม่ได้รับผลกระทบ คิดเป็นร้อยละ 40.0 รองลงมา คือ มีผลกระทบต่อการใช้หนี้สินของครอบครัว คิดเป็นร้อยละ 34.0 และจำนวนน้อยที่สุด คือ มีปัญหาการทะเลาะวิวาทใช้ความรุนแรง คิดเป็นร้อยละ 4.0 โดยข้อมูลการเป็นหนี้สินและการกู้ยืมเงินมาใช้จ่ายในครัวเรือน ส่วนใหญ่กลุ่มวัยแรงงานชุมชนในพื้นที่ชายแดนศรีสะเกษมีการกู้ยืมเงินมาใช้จ่ายในครัวเรือน คิดเป็นร้อยละ 62.0 และไม่ได้กู้ยืมเงินมาใช้จ่ายในครัวเรือน คิดเป็นร้อยละ 38.0 และแหล่งเงินกู้ยืมเงิน คือ ญาติ คิดเป็นร้อยละ 18.0 รองลงมา มีค่าเท่ากับ 2 กลุ่ม คือ กู้ยืมเงินจากญาติและเพื่อน คิดเป็นร้อยละ 12.0 และจำนวนน้อยที่สุด คือ ธนาคารรัฐและพาณิชย์ คิดเป็นร้อยละ 6.0 โดยสถานะการเงินโดยรวมของครัวเรือนส่วนใหญ่กลุ่มวัยแรงงานชุมชนในพื้นที่ชายแดนฯมีสถานะทางการเงินไม่ค่อยพอใช้ บางช่วงมีหนี้สิน คิดเป็นร้อยละ 42.0 รองลงมา คือ พอใช้ ไม่มีเงินเก็บ คิดเป็นร้อยละ 24.0 และจำนวนน้อยที่สุด คือ พอใช้ มีเงินเก็บ คิดเป็นร้อยละ 16.0

“ส่วนใหญ่คนที่เล่นการพนันในพื้นที่ ไม่ได้เล่นการพนันแบบในบ่อนหรือ เล่นสนุกสนานกันซื้อหวย ซื้อเลขกันไปเล็กๆ น้อยๆ หากเงินไม่พอใช้ก็จะหยิบยืมพี่น้อง หรือเพื่อน พอขายยาง หรือหาเงินมาได้ก็จะนำมาใช้หนี้ และส่วนหนึ่งแบ่งไว้ใช้จ่ายในครัวเรือน อีกส่วนหนึ่งก็เก็บไว้ใช้เล่นหวยบ้างซื้อลีตเตอร์บ้าง หากเป็นคนวัยทำงานที่มีอายุมากหน่อยก็มีเล่นหวยพวกนี้ไว้เพื่อเป็นความฝันและความหวังว่าจะถูกรางวัลมาใช้จ่ายในครอบครัว ส่วนวัยทำงานที่เป็นวัยรุ่นหน่อยเขาเก่งเรื่องโทรศัพท์มือถืออินเทอร์เน็ตเขาก็จะเล่นพวกสล็อต พวกเกมพนันในมือถือ พวกนี้เขาชำนาญ เขาเล่นพนันที่มันได้เงินเร็ว รู้ผลเร็ว”

นาย ร (นามสมมุติ: ผู้ให้ข้อมูลสัมภาษณ์)

ตารางที่ 4.2 เปรียบเทียบค่าเฉลี่ยและส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐานของข้อมูลทั่วไปที่จำแนกตามอายุ และ พฤติกรรมการเล่นพนันออนไลน์ จำแนกตามอายุเริ่มเล่นพนันออนไลน์ของกลุ่มวัยแรงงานชุมชนใน เขตเทศบาลเมืองศรีสะเกษและกลุ่มวัยแรงงานชุมชนในเขตพื้นที่ชายแดนจังหวัดศรีสะเกษ

n = 100 คน

ข้อมูล	กลุ่มวัยแรงงาน ชุมชนเขตเทศบาลฯ (n = 50 คน)		กลุ่มวัยแรงงานชุมชน พื้นที่ชายแดนฯ (n = 50 คน)		t	p-value
	M	SD.	M	SD.		
	อายุ (ปี)	46.06	8.284	45.34		
อายุที่เริ่มเล่นการพนันออนไลน์ (ปี)	16.60	2.129	16.54	2.072	.143	.887
ความถี่ในการเล่นพนันออนไลน์ (วันต่อสัปดาห์)	3.18	.941	3.08	1.007	.513	.609

จากตารางที่ 4.2 เมื่อเปรียบเทียบความแตกต่างข้อมูลทั่วไปของกลุ่มวัยแรงงานชุมชนในเขตเทศบาลเมืองศรีสะเกษ และกลุ่มวัยแรงงานชุมชนในเขตพื้นที่ชายแดนจังหวัดศรีสะเกษวิเคราะห์ด้วยสถิติไคสแควร์ (Chi-Square) พบว่า ข้อมูลทั่วไปของทั้งสองกลุ่มส่วนใหญ่ไม่มีความแตกต่าง มีเพียงข้อมูล อาชีพ และข้อมูลจำนวนเงินที่เสียจากการเล่นพนันออนไลน์ของกลุ่มวัยแรงงานชุมชนในเขตเทศบาลเมืองศรีสะเกษและกลุ่มวัยแรงงานชุมชนในพื้นที่ชายแดนจังหวัดศรีสะเกษที่มีความแตกต่างอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติ ( $p < .05$ )

เมื่อเปรียบเทียบค่าเฉลี่ยและส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐานของข้อมูลทั่วไปที่จำแนกตามอายุ และ พฤติกรรมการเล่นพนันออนไลน์ จำแนกตามอายุเริ่มเล่นพนันออนไลน์ของกลุ่มวัยแรงงานชุมชนในเขตเทศบาลเมืองศรีสะเกษและกลุ่มวัยแรงงานชุมชนในพื้นที่ชายแดนจังหวัดศรีสะเกษ พบว่า ข้อมูลทั่วไปจำแนกตามอายุ กลุ่มวัยแรงงานชุมชนในเขตเทศบาลเมืองฯ มีอายุเฉลี่ย 46.06 ปี และกลุ่มวัยแรงงานชุมชนในพื้นที่ชายแดนฯ มีอายุเฉลี่ย 45.34 ปี ข้อมูลพฤติกรรมการเล่นพนันออนไลน์พบว่า กลุ่มวัยแรงงานชุมชนในเขตเทศบาลฯ เริ่มเล่นพนันออนไลน์เมื่ออายุเฉลี่ย 16.60 ปี ความถี่ของการเล่นพนันออนไลน์ต่อสัปดาห์ 3.18 วันต่อสัปดาห์ และกลุ่มวัยแรงงานชุมชนในพื้นที่ชายแดนฯ อายุที่เริ่มเล่นพนันออนไลน์เฉลี่ย 16.54 ปี ความถี่ของการเล่นพนันออนไลน์เฉลี่ย 3.08 วันต่อสัปดาห์ เมื่อวิเคราะห์ข้อมูลด้วยสถิติชนิดที่เป็นอิสระต่อกัน (Independent t-test) พบว่า ทั้งสองกลุ่มมีความแตกต่างกันอย่างไม่มีนัยสำคัญทางสถิติ ( $p > .05$ ) ซึ่งแสดงให้เห็นว่ากลุ่มวัยแรงงานชุมชนเขตเทศบาลเมืองฯและกลุ่มวัยแรงงานชุมชนพื้นที่ชายแดนฯ มีคุณสมบัติทั่วไปและพฤติกรรมการเล่นพนันออนไลน์ที่คล้ายคลึงกัน

เมื่อเปรียบเทียบความแตกต่างของข้อมูลทั่วไปด้านอายุอายุที่เริ่มเล่นพนันออนไลน์ ความถี่ของการเล่นพนันออนไลน์ (วันต่อสัปดาห์) ของพฤติกรรมการเล่นพนันออนไลน์ด้วยสถิติแบบที่ชนิดที่เป็นอิสระต่อกัน (Independent t-test) พบว่า แตกต่างกันอย่างไม่มีนัยสำคัญ ( $p > .05$ ) ซึ่งแสดงให้เห็นว่ากลุ่มวัยแรงงานชุมชนในเขตเทศบาลเมืองฯ และกลุ่มวัยแรงงานชุมชนในเขตพื้นที่ชายแดนฯ มีคุณสมบัติทั่วไปที่คล้ายคลึงกัน

ตารางที่ 4.3 ข้อมูลแบบประเมินความรู้และทัศนคติที่มีต่อการพนันออนไลน์

n = 100 คน			
ข้อมูล	$\bar{X}$	SD.	แปลความหมาย
<b>ด้านทัศนคติ</b>			
1. การเล่นพนันออนไลน์เป็นกิจกรรมที่สนุกสนานตื่นเต้น	3.96	.634	มาก
2. การเล่นพนันออนไลน์เกิดขึ้นจนกลายเป็นเรื่องปกติของสังคม	3.86	.493	มาก
3. การเล่นพนันออนไลน์ดีกว่าการทำผิดกฎหมายในรูปแบบอื่นๆ	3.70	.689	มาก
4. บุคคลทั่วไปมักไม่สนใจปัญหาจากการเล่นการพนันออนไลน์	3.57	.967	มาก
5. การเล่นการพนันออนไลน์เป็นปัญหาที่รอภาครัฐเข้ามาแก้ไขอย่างจริงจัง	3.20	.865	ปานกลาง
<b>ผลรวมด้านทัศนคติ</b>	<b>3.65</b>	<b>.729</b>	<b>ปานกลาง</b>
<b>ด้านเศรษฐกิจ</b>			
1. การเล่นพนันออนไลน์เป็นโอกาสสร้างรายได้ที่ดีกว่าอาชีพอื่น	4.02	.141	มาก
2. การเล่นพนันออนไลน์เป็นการลงทุนที่ให้ผลตอบแทนที่รวดเร็ว	3.21	.743	ปานกลาง
3. การพนันออนไลน์ช่วยทำให้ระบบเศรษฐกิจหมุนเวียนดีขึ้น	3.17	.739	ปานกลาง
4. การเล่นพนันออนไลน์เป็นผลมาจากปัญหาเศรษฐกิจตกต่ำ	2.84	.735	ปานกลาง
5. ผู้ที่เล่นการพนันออนไลน์นั้นหวังที่จะรวยทางลัด	3.13	.761	ปานกลาง
<b>ผลรวมด้านเศรษฐกิจ</b>	<b>3.27</b>	<b>.623</b>	<b>ปานกลาง</b>
<b>ด้านความสัมพันธ์บุคคลและครอบครัว</b>			
1. การพนันออนไลน์เป็นหนึ่งในกิจกรรมที่ช่วยให้ท่านเข้ากับสังคมได้ง่ายยิ่งขึ้น	3.26	.774	ปานกลาง

ตารางที่ 4.3 ข้อมูลแบบประเมินความรู้และทัศนคติที่มีต่อการพนันออนไลน์ (ต่อ)

ข้อมูล	$\bar{X}$	SD.	แปลความหมาย
2. การเล่นเกมพนันออนไลน์เป็นกิจกรรมที่ช่วยเชื่อมความสัมพันธ์ระหว่างบุคคลและครอบครัว	3.08	.748	ปานกลาง
3. เมื่อคุณมีรายได้จากการเล่นเกมพนันออนไลน์ทำให้เป็นที่ยอมรับของสังคมและครอบครัว	3.65	.539	มาก
4. การเล่นเกมพนันออนไลน์ถือว่าเป็นกิจกรรมผ่อนคลายในยามว่าง	3.81	.394	มาก
5. การเล่นเกมพนันออนไลน์ถือเป็นเรื่องธรรมดาของครอบครัวท่าน	3.50	.659	มาก
<b>ผลรวมด้านความสัมพันธ์บุคคลและครอบครัว</b>	<b>3.46</b>	<b>.622</b>	<b>มาก</b>
<b>ด้านผลกระทบ</b>			
1. การติดการพนันออนไลน์ทำให้เกิดผลเสียต่อสุขภาพจิต	3.92	.273	มาก
2. ผลของการเล่นเกมพนันออนไลน์ทำให้เสียโอกาสในการประกอบอาชีพที่ดี	3.03	.717	ปานกลาง
3. ผลกระทบจากการเล่นเกมพนันออนไลน์ก่อให้เกิดปัญหาหนี้สิน	3.37	.691	ปานกลาง
4. ผลกระทบจากการเล่นเกมพนันออนไลน์ทำให้เกิดปัญหาครอบครัว	3.31	.647	ปานกลาง
5. ผลกระทบจากการเล่นเกมพนันออนไลน์อย่างต่อเนื่องอาจทำให้เกิดการก่อคดีอาชญากรรม/คดีความทางกฎหมายได้	3.29	.820	ปานกลาง
<b>ผลรวมด้านผลกระทบ</b>	<b>3.40</b>	<b>.372</b>	<b>ปานกลาง</b>
<b>ผลรวมความรู้และทัศนคติที่มีต่อพนันออนไลน์</b>	<b>3.44</b>	<b>.586</b>	<b>ปานกลาง</b>

จากตารางที่ 4.3 ข้อมูลแบบประเมินความรู้และทัศนคติที่มีต่อการพนันออนไลน์ของกลุ่มวัยแรงงานชุมชนจังหวัดศรีสะเกษ จำนวน 100 คน พบว่า ผลรวมความรู้และทัศนคติที่มีต่อพนันออนไลน์ของกลุ่มวัยแรงงานชุมชนอยู่ในระดับปานกลาง ( $\bar{X} = 3.44$ , SD. = .586) เมื่อพิจารณารายด้าน พบว่า ผลรวมด้านทัศนคติต่อการพนันออนไลน์อยู่ในระดับสูงสุด ( $\bar{X} = 3.65$ , SD. = .729) รองลงมาคือ ผลรวมด้านความสัมพันธ์บุคคลและครอบครัว ( $\bar{X} = 3.46$ , SD. = .622) และน้อยที่สุดคือผลรวมด้านเศรษฐกิจ ( $\bar{X} = 3.27$ , SD. = .623) ตามลำดับ และเมื่อพิจารณารายละเอียดในด้านต่างๆ พบว่า

ผลรวมรายด้านทัศนคติที่มีต่อการพนันออนไลน์อยู่ในระดับมาก ( $\bar{X} = 3.65$ ,  $SD. = .729$ ) เมื่อพิจารณาเป็นรายข้อ พบว่า กลุ่มวัยแรงงานในชุมชนมีทัศนคติต่อการพนันออนไลน์ว่าการพนันออนไลน์เป็นกิจกรรมที่สนุกสนานตื่นเต้นอยู่ในระดับมากที่สุด ( $\bar{X} = 3.96$ ,  $SD. = .634$ ) รองลงมา คือ ทัศนคติที่ว่าการเล่นพนันออนไลน์เกิดขึ้นจนกลายเป็นเรื่องปกติของสังคม ( $\bar{X} = 3.86$ ,  $SD. = .493$ ) และน้อยที่สุด คือ การเล่นเกมพนันออนไลน์เป็นปัญหาที่รอภาครัฐเข้ามาแก้ไขอย่างจริงจัง ( $\bar{X} = 3.20$ ,  $SD. = .865$ ) ตามลำดับ

ผลรวมด้านเศรษฐกิจที่มีต่อการพนันออนไลน์ พบว่า อยู่ในระดับปานกลาง ( $\bar{X} = 3.27$ ,  $SD. = .623$ ) เมื่อพิจารณารายข้อพบว่า การพนันออนไลน์เป็นโอกาสสร้างรายได้ที่ดีกว่าอาชีพอื่น อยู่ในระดับมากที่สุด ( $\bar{X} = 4.02$ ,  $SD. = .141$ ) รองลงมา คือ การพนันออนไลน์เป็นการลงทุนที่ให้ผลตอบแทนที่รวดเร็ว ( $\bar{X} = 3.21$ ,  $SD. = .743$ ) และ การพนันออนไลน์เป็นผลมาจากปัญหาเศรษฐกิจตกต่ำอยู่ในระดับน้อยที่สุด ( $\bar{X} = 2.84$ ,  $SD. = .735$ ) ตามลำดับ

ผลรวมด้านความสัมพันธ์บุคคลและครอบครัวที่มีต่อการพนันออนไลน์ พบว่า อยู่ในระดับมาก ( $\bar{X} = 3.46$ ,  $SD. = .622$ ) เมื่อพิจารณารายข้อ พบว่า การพนันออนไลน์ถือว่าเป็นกิจกรรมผ่อนคลายในยามว่าง ( $\bar{X} = 3.81$ ,  $SD. = .394$ ) รองลงมา คือ การมีรายได้จากการพนันออนไลน์ทำให้เป็นที่ยอมรับของสังคมและครอบครัว ( $\bar{X} = 3.65$ ,  $SD. = .539$ ) และการพนันออนไลน์เป็นกิจกรรมที่ช่วยเชื่อมความสัมพันธ์ระหว่างบุคคลและครอบครัวอยู่ในระดับน้อยที่สุด ( $\bar{X} = 3.08$ ,  $SD. = .748$ ) ตามลำดับ

ผลรวมด้านผลกระทบที่มีต่อการพนันออนไลน์อยู่ในระดับปานกลาง ( $\bar{X} = 3.40$ ,  $SD. = .372$ ) เมื่อพิจารณารายข้อ พบว่า การติดการพนันออนไลน์ทำให้เกิดผลเสียต่อสุขภาพจิต อยู่ในระดับมากที่สุด ( $\bar{X} = 3.92$ ,  $SD. = .273$ ) รองลงมา คือ ผลกระทบจากการพนันออนไลน์ก่อให้เกิดปัญหาหนี้สิน ( $\bar{X} = 3.37$ ,  $SD. = .691$ ) และผลของการพนันออนไลน์ทำให้เสียโอกาสในการประกอบอาชีพที่ดีอยู่ในระดับน้อยที่สุด ( $\bar{X} = 3.03$ ,  $SD. = .717$ ) ตามลำดับ

ตารางที่ 4.4 กิจกรรมสัปดาห์ที่ 1 ความรู้เกี่ยวกับการพนันออนไลน์ และ อารมณ์ความรู้สึกที่เกี่ยวข้องกับการตระหนักรู้และคุณค่าในตัวเอง

คนที่	กลุ่มวัยแรงงานชุมชนในเขตเทศบาลเมืองฯ (n = 50 คน)		กลุ่มวัยแรงงานชุมชนในเขตพื้นที่ชายแดนฯ (n = 50 คน)	
	คะแนน	คะแนน	คะแนน	คะแนนหลังได้รับ
	ก่อนเข้าร่วมกิจกรรม	หลังเข้าร่วมกิจกรรม	ก่อนเข้าร่วมกิจกรรม	หลังเข้าร่วมกิจกรรม
1	5	7	3	10
2	3	9	3	7
3	6	9	4	9
4	5	8	4	10
5	3	7	3	8
⋮	⋮	⋮	⋮	⋮
▼	▼	▼	▼	▼
50	4	7	5	9

ตารางที่ 4.4 ผลของการวัดแบบประเมินกิจกรรมสัปดาห์ที่ 1 ความรู้เกี่ยวกับการพนันออนไลน์ และ อารมณ์ความรู้สึกที่เกี่ยวข้องกับการตระหนักรู้และคุณค่าในตัวเอง พบว่า ก่อนเข้าร่วมกิจกรรมและก่อนรับใบความรู้ กลุ่มวัยแรงงานชุมชนในเขตเทศบาลฯ ทำแบบทดสอบวัดความรู้เกี่ยวกับการพนันออนไลน์ และมีผู้ทำคะแนนได้น้อยกว่า 5 คะแนน จำนวน 33 คน และกลุ่มวัยแรงงานชุมชนเขตพื้นที่ชายแดนฯ ทำแบบทดสอบวัดความรู้เกี่ยวกับการพนันออนไลน์ และมีผู้ทำคะแนนได้น้อยกว่า 5 คะแนน จำนวน 34 คน

ตารางที่ 4.5 กิจกรรมสัปดาห์ที่ 1 การทดสอบการวัดความรู้ความเข้าใจเกี่ยวกับการพินันออนไลน์ และ อารมณ์ความรู้สึกที่เกี่ยวข้องกับการตระหนักรู้และคุณค่าในตัวเองของกลุ่มวัยแรงงานชุมชนเขตเทศบาลฯ และกลุ่มวัยแรงงานชุมชนเขตพื้นที่ชายแดนฯ ก่อนเข้าร่วมกิจกรรม

n = 100 คน

Group	n	$\bar{X}$	SD.	t	sig
กลุ่มวัยแรงงานในเขตเทศบาลฯ	50	4.10	1.015	1.000	.322**
กลุ่มวัยแรงงานชุมชนพื้นที่ชายแดนฯ	50	4.08	1.007		

จากตาราง 4.5 ผลการทดสอบการวัดความรู้ความเข้าใจเกี่ยวกับการพินันออนไลน์ และ อารมณ์ความรู้สึกที่เกี่ยวข้องกับการตระหนักรู้และคุณค่าในตัวเองของกลุ่มวัยแรงงานชุมชนในเขตเทศบาลฯ และกลุ่มวัยแรงงานชุมชนในเขตพื้นที่ชายแดนก่อนเข้าร่วมกิจกรรม พบว่า กลุ่มวัยแรงงานชุมชนในเขตเทศบาลฯ มีความรู้ความเข้าใจเกี่ยวกับพินันออนไลน์และอารมณ์ความรู้สึกที่เกี่ยวข้องกับการตระหนักรู้และคุณค่าในตัวเองแตกต่างจากกลุ่มวัยแรงงานชุมชนในเขตพื้นที่ชายแดนอย่างไม่มีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05

ตารางที่ 4.6 กิจกรรมสัปดาห์ที่ 1 การทดสอบการวัดความรู้ความเข้าใจเกี่ยวกับพินันออนไลน์ และ อารมณ์ความรู้สึกที่เกี่ยวข้องกับการตระหนักรู้และคุณค่าในตัวเองของกลุ่มวัยแรงงานชุมชนเขตเทศบาลฯ หลังเข้าร่วมกิจกรรม

n = 50 คน

Group	n	$\bar{X}$	SD.	t	sig
คะแนนก่อนเข้าร่วมกิจกรรม	50	4.10	1.015	13.103	.000**
คะแนนหลังเข้าร่วมกิจกรรม	50	7.02	1.204		

จากตาราง 4.6 ผลการทดสอบการวัดความรู้ความเข้าใจเกี่ยวกับการพินันออนไลน์ และ อารมณ์ความรู้สึกที่เกี่ยวข้องกับการตระหนักรู้และคุณค่าในตัวเองของกลุ่มวัยแรงงานชุมชนเขตเทศบาลฯ หลังเข้าร่วมกิจกรรม พบว่า กลุ่มวัยแรงงานชุมชนในเขตเทศบาลฯ มีความรู้ความเข้าใจเกี่ยวกับการพินันออนไลน์ และอารมณ์ความรู้สึกที่เกี่ยวข้องกับการตระหนักรู้และคุณค่าในตัวเองสูงกว่าก่อนเข้าร่วมกิจกรรมอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05

ตารางที่ 4.7 กิจกรรมสัปดาห์ที่ 1 การทดสอบการวัดความรู้ความเข้าใจเกี่ยวกับพินันออนไลน์ และ อารมณ์ความรู้สึกที่เกี่ยวข้องกับการตระหนักรู้และคุณค่าในตัวเองของกลุ่มวัยแรงงานชุมชนเขตพื้นที่ ชายแดนฯ หลังเข้าร่วมกิจกรรม

n = 50 คน					
Group	n	$\bar{X}$	SD.	t	sig
คะแนนก่อนเข้าร่วมกิจกรรม	50	3.96	1.106	19.665	.000**
คะแนนหลังเข้าร่วมกิจกรรม	50	8.06	1.018		

จากตาราง 4.7 ผลการทดสอบการวัดความรู้ความเข้าใจเกี่ยวกับการพินันออนไลน์ และ อารมณ์ความรู้สึกที่เกี่ยวข้องกับการตระหนักรู้และคุณค่าในตัวเองของกลุ่มวัยแรงงานชุมชนเขตพื้นที่ ชายแดนฯ หลังเข้าร่วมกิจกรรม พบว่า กลุ่มวัยแรงงานชุมชนในเขตพื้นที่ชายแดน มีความรู้ความ เข้าใจเกี่ยวกับการพินันออนไลน์ และอารมณ์ความรู้สึกที่เกี่ยวข้องกับการตระหนักรู้และคุณค่าใน ตัวเองสูงกว่าก่อนเข้าร่วมกิจกรรมอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05

ตาราง 4.8 กิจกรรมสัปดาห์ที่ 2 แบบประเมินทักษะการปฏิเสศการเล่นพินันออนไลน์ของกลุ่มวัย แรงงานชุมชนในเขตเทศบาลฯ และกลุ่มวัยแรงงานชุมชนเขตพื้นที่ชายแดนฯ ก่อนเข้าร่วมกิจกรรม

n = 100 คน				
คนที่	กลุ่มวัยแรงงานชุมชนเทศบาลฯ ( n = 50 คน)		กลุ่มวัยแรงงานชุมชนพื้นที่ชายแดน ( n = 50 คน)	
	คะแนน	คะแนน	คะแนน	คะแนน
	ก่อนเข้าร่วมกิจกรรม	หลังเข้าร่วมกิจกรรม	ก่อนเข้าร่วมกิจกรรม	หลังเข้าร่วมกิจกรรม
1	12	28	12	28
2	16	36	12	32
3	24	28	8	24
4	16	24	8	28
5	12	40	16	20
↓	↓	↓	↓	↓
50	20	28	12	32

จากตารางที่ 4.8 ผลของการวัดแบบประเมินกิจกรรมสัปดาห์ที่ 2 ทักษะการปฏิเสธการเล่นพนันออนไลน์ของกลุ่มวัยแรงงานชุมชนเขตเทศบาลฯ พบว่า ก่อนเข้าร่วมกิจกรรมกลุ่มวัยแรงงานชุมชนเขตเทศบาลฯ ทำแบบประเมินทักษะการปฏิเสธการเล่นพนันออนไลน์มีผู้ทำคะแนนในระดับ 11 – 20 คะแนน (ระดับต่ำ) ถือว่ามีทักษะการปฏิเสธการเล่นพนันออนไลน์ที่ต่ำ จำนวน 38 คน และมีผู้ทำคะแนนในระดับ 21 – 30 คะแนน (ระดับปานกลาง) ถือว่ามีทักษะการปฏิเสธการเล่นพนันออนไลน์ระดับปานกลาง จำนวน 11 คน และมีผู้ทำคะแนนในระดับ 31 – 40 คะแนน (ระดับสูง) ถือว่ามีทักษะการปฏิเสธการเล่นพนันออนไลน์ที่สูง จำนวน 1 คน และหลังจากเข้าร่วมกิจกรรมฯ พบว่า มีผู้ทำคะแนนในระดับ 11 – 20 คะแนน (ระดับต่ำ) ถือว่ามีทักษะการปฏิเสธการเล่นพนันออนไลน์ที่ต่ำ จำนวน 9 คน มีผู้ทำคะแนนในระดับ 21 – 30 คะแนน (ระดับปานกลาง) ถือว่ามีทักษะการปฏิเสธการเล่นพนันออนไลน์ในระดับปานกลาง จำนวน 27 คน และมีผู้ทำคะแนนในระดับ 31 – 40 คะแนน (ระดับสูง) ถือว่ามีทักษะการปฏิเสธการเล่นพนันออนไลน์ที่สูง จำนวน 14 คน

ทักษะการปฏิเสธการเล่นพนันออนไลน์ของกลุ่มวัยแรงงานชุมชนเขตพื้นที่ชายแดน พบว่า ก่อนเข้าร่วมกิจกรรมกลุ่มวัยแรงงานชุมชนเขตพื้นที่ชายแดนฯ ทำแบบประเมินทักษะการปฏิเสธการเล่นพนันออนไลน์มีผู้ทำคะแนนในระดับ 11 – 20 คะแนน (ระดับต่ำ) ถือว่ามีทักษะการปฏิเสธการเล่นพนันออนไลน์ที่ต่ำ จำนวน 44 คน และมีผู้ทำคะแนนในระดับ 21 – 30 คะแนน (ระดับปานกลาง) ถือว่ามีทักษะการปฏิเสธการเล่นพนันออนไลน์ ระดับปานกลาง จำนวน 6 คน และไม่มีผู้ทำคะแนนในระดับ 31 – 40 คะแนน (ระดับสูง) ถือว่าไม่มีทักษะการปฏิเสธการเล่นพนันออนไลน์ที่สูง และหลังจากเข้าร่วมกิจกรรมฯ พบว่า มีผู้ทำคะแนนในระดับ 11 – 20 คะแนน (ระดับต่ำ) ถือว่ามีทักษะการปฏิเสธการเล่นพนันออนไลน์ที่ต่ำ จำนวน 12 คน มีผู้ทำคะแนนในระดับ 21 – 30 คะแนน (ระดับปานกลาง) ถือว่ามีทักษะการปฏิเสธการเล่นพนันออนไลน์ในระดับปานกลาง จำนวน 32 คน และมีผู้ทำคะแนนในระดับ 31 – 40 คะแนน (ระดับสูง) ถือว่ามีทักษะการปฏิเสธการเล่นพนันออนไลน์ที่สูง จำนวน 6 คน

ตารางที่ 4.9 กิจกรรมสัปดาห์ที่ 2 ผลการทดสอบแบบประเมินทักษะการปฏิเสธรการเล่นพนันออนไลน์ของกลุ่มวัยแรงงานชุมชนเขตเทศบาลฯและกลุ่มวัยแรงงานชุมชนพื้นที่ชายแดนฯ ก่อนและหลังเข้าร่วมกิจกรรม

n = 100 คน

กลุ่มวัยแรงงานเขตเทศบาลฯ	n	$\bar{X}$	SD.	t	sig
ก่อนเข้าร่วมกิจกรรม	50	17.20	6.528	5.261	.000**
หลังเข้าร่วมกิจกรรม		25.12	7.047		
กลุ่มวัยแรงงานพื้นที่ชายแดนฯ	n	$\bar{X}$	SD.	t	sig
ก่อนเข้าร่วมกิจกรรม	50	15.68	5.351	6.654	.000**
หลังเข้าร่วมกิจกรรม		23.92	5.742		

จากตารางที่ 4.9 ผลการทดสอบแบบประเมินทักษะการปฏิเสธรการเล่นพนันออนไลน์ของกลุ่มวัยแรงงานชุมชนในเขตเทศบาลและเขตพื้นที่ชายแดนก่อนและหลังเข้าร่วมกิจกรรม พบว่ากลุ่มวัยแรงงานชุมชนมีทักษะการปฏิเสธรการเล่นพนันออนไลน์หลังเข้าร่วมกิจกรรมสูงกว่าก่อนเข้าร่วมกิจกรรมอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05

ตารางที่ 4.10 กิจกรรมสัปดาห์ที่ 3 แบบประเมินทักษะการดำรงชีวิต อาทิ ทักษะการสื่อสาร ทักษะทางสังคม ทักษะการแก้ปัญหาของกลุ่มวัยแรงงานชุมชนเขตเทศบาลฯและกลุ่มวัยแรงงานพื้นที่ชายแดนฯ ก่อนและหลังเข้าร่วมกิจกรรม

n = 100 คน

คนที่	กลุ่มวัยแรงงานชุมชนเทศบาลฯ (n = 50 คน)		กลุ่มวัยแรงงานชุมชนพื้นที่ชายแดน (n = 50 คน)	
	คะแนน	คะแนน	คะแนน	คะแนน
	ก่อนเข้าร่วมกิจกรรม	หลังเข้าร่วมกิจกรรม	ก่อนเข้าร่วมกิจกรรม	หลังเข้าร่วมกิจกรรม
1	8	24	12	28
2	4	28	20	24
3	16	20	16	16
4	16	24	24	24
5	8	28	8	28
↓	↓	↓	↓	↓
50	4	28	24	32

จากตาราง 4.10 ผลของการวัดแบบประเมินกิจกรรมสัปดาห์ที่ 3 ทักษะการดำรงชีวิต ทักษะการสื่อสาร ทักษะทางสังคม ทักษะการแก้ปัญหาของกลุ่มวัยแรงงานชุมชนเขตเทศบาลฯ พบว่า ก่อนเข้าร่วมกิจกรรมกลุ่มวัยแรงงานชุมชนเขตเทศบาลฯ ทำแบบประเมินทักษะการดำรงชีวิตฯ มีผู้ทำคะแนนในระดับ 11 – 20 คะแนน (ระดับต่ำ) ถือว่ามีทักษะการดำรงชีวิตฯ ที่ต่ำ จำนวน 35 คน และมีผู้ทำคะแนนในระดับ 21 – 30 คะแนน (ระดับปานกลาง) ถือว่ามีทักษะการดำรงชีวิตฯ ระดับปานกลาง จำนวน 12 คน และมีผู้ทำคะแนนในระดับ 31 – 40 คะแนน (ระดับสูง) ถือว่ามีทักษะการดำรงชีวิตฯ ที่สูง จำนวน 3 คน และหลังจากเข้าร่วมกิจกรรมฯ พบว่า มีผู้ทำคะแนนในระดับ 11 – 20 คะแนน (ระดับต่ำ) ถือว่ามีทักษะการดำรงชีวิตฯ ที่ต่ำ จำนวน 14 คน มีผู้ทำคะแนนในระดับ 21 – 30 คะแนน (ระดับปานกลาง) ถือว่ามีทักษะการดำรงชีวิตฯ ในระดับปานกลาง จำนวน 31 คน และมีผู้ทำคะแนนในระดับ 31 – 40 คะแนน (ระดับสูง) ถือว่ามีทักษะการดำรงชีวิตฯ ที่สูง จำนวน 5 คน

ทักษะการแก้ปัญหาของกลุ่มวัยแรงงานชุมชนเขตพื้นที่ชายแดนฯ พบว่า ก่อนเข้าร่วมกิจกรรมกลุ่มวัยแรงงานชุมชนเขตเทศบาลฯ ทำแบบประเมินทักษะการดำรงชีวิตฯ มีผู้ทำคะแนนในระดับ 11 – 20 คะแนน (ระดับต่ำ) ถือว่ามีทักษะการดำรงชีวิตฯ ที่ต่ำ จำนวน 28 คน และมีผู้ทำคะแนนในระดับ 21 – 30 คะแนน (ระดับปานกลาง) ถือว่ามีทักษะการดำรงชีวิตฯ ระดับปานกลาง จำนวน 20 คน และมีผู้ทำคะแนนในระดับ 31 – 40 คะแนน (ระดับสูง) ถือว่ามีทักษะการดำรงชีวิตฯ ที่สูง จำนวน 2 คน และหลังจากเข้าร่วมกิจกรรมฯ พบว่า มีผู้ทำคะแนนในระดับ 11 – 20 คะแนน (ระดับต่ำ) ถือว่ามีทักษะการดำรงชีวิตฯ ที่ต่ำ จำนวน 17 คน มีผู้ทำคะแนนในระดับ 21 – 30 คะแนน (ระดับปานกลาง) ถือว่ามีทักษะการดำรงชีวิตฯ ในระดับปานกลาง จำนวน 26 คน และมีผู้ทำคะแนนในระดับ 31 – 40 คะแนน (ระดับสูง) ถือว่ามีทักษะการดำรงชีวิตฯ ที่สูง จำนวน 7 คน

ตารางที่ 4.11 กิจกรรมสัปดาห์ที่ 3 ผลการทดสอบแบบประเมินทักษะการดำรงชีวิต อาทิ ทักษะการสื่อสาร ทักษะทางสังคม ทักษะการแก้ปัญหาของกลุ่มทดลองก่อนและหลังเข้าร่วมกิจกรรม

n = 100 คน

กลุ่มวัยแรงงานชุมชนเขตเทศบาลฯ	n	$\bar{X}$	SD.	t	sig
ก่อนเข้าร่วมกิจกรรม	50	17.68	7.880	3.032	.004**
หลังเข้าร่วมกิจกรรม		22.88	6.666		
กลุ่มวัยแรงงานชุมชนชายแดนฯ	n	$\bar{X}$	SD.	t	sig
ก่อนเข้าร่วมกิจกรรม	50	21.04	5.817	2.196	.033**
หลังเข้าร่วมกิจกรรม		23.76	5.906		

จากตารางที่ 4.11 ผลการทดสอบแบบประเมินทักษะการดำรงชีวิตของกลุ่มวัยแรงงานชุมชนในเขตเทศบาลและเขตพื้นที่ชายแดนก่อนและหลังเข้าร่วมกิจกรรม พบว่า กลุ่มวัยแรงงานชุมชนมีทักษะการดำรงชีวิตหลังเข้าร่วมกิจกรรมสูงกว่าก่อนเข้าร่วมกิจกรรมอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05

ตารางที่ 4.12 เปรียบเทียบค่าเฉลี่ยและส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐานพฤติกรรมการเล่นพินันออนไลน์จำแนกตามอายุ และพฤติกรรมการเล่นพินันออนไลน์ จำแนกตามอายุเริ่มเล่นพินันออนไลน์ของกลุ่มวัยแรงงานชุมชนเทศบาลฯและพื้นที่ชายแดนฯ หลังเสร็จสิ้นการเข้าร่วมกิจกรรม 3 สัปดาห์

n = 100 คน

ข้อมูล	กลุ่มวัยแรงงานชุมชนเขตเทศบาลฯ (n = 50 คน)		กลุ่มวัยแรงงานชุมชนพื้นที่ชายแดนฯ (n = 50 คน)		t	p-value
	M	SD.	M	SD.		
	อายุ (ปี)	46.06	8.284	45.34		
อายุที่เริ่มเล่นพินันออนไลน์ (ปี)	16.60	2.129	16.54	2.072	.143	.887
<b>ก่อนเข้าร่วมกิจกรรม</b>						
ความถี่การเล่นพินันออนไลน์ (วันต่อสัปดาห์)	3.18	.941	3.08	1.007	.513	.609
<b>หลังเข้าร่วมกิจกรรม</b>						
ความถี่การเล่นพินันออนไลน์ (วันต่อสัปดาห์)	3.08	.922	2.92	1.027	.820	.414

จากตาราง 4.12 ก่อนการเข้าร่วมกิจกรรม พบว่า ข้อมูลทั่วไปจำแนกตามอายุ กลุ่มวัยแรงงานชุมชนเขตเทศบาลฯ มีอายุเฉลี่ย 46.06 ปี และกลุ่มวัยแรงงานชุมชนพื้นที่ชายแดนฯ มีอายุเฉลี่ย 45.34 ปี ในส่วนของข้อมูลพฤติกรรมการเล่นพินันออนไลน์ พบว่า กลุ่มวัยแรงงานชุมชนเขตเทศบาลฯ เริ่มเล่นพินันออนไลน์มีอายุเฉลี่ย 16.60 ปี ความถี่การเล่นพินันออนไลน์เฉลี่ย 3.18 วันต่อสัปดาห์ และกลุ่มวัยแรงงานชุมชนพื้นที่ชายแดนฯ เริ่มเล่นพินันออนไลน์มีอายุเฉลี่ย 16.54 ปี ความถี่ในการเล่นพินันออนไลน์เฉลี่ย 3.08 วันต่อสัปดาห์ และเมื่อเปรียบเทียบความแตกต่างของข้อมูลทั่วไปด้านอายุ และพฤติกรรมการเล่นพินันออนไลน์ด้วยสถิติแบบที ชนิดที่เป็นอิสระต่อกัน (Independent t-test) พบว่า แตกต่างกันอย่างไม่มีนัยสำคัญทางสถิติ ( $p > .05$ ) ซึ่งแสดงให้เห็นว่ากลุ่มวัยแรงงานนอกระบบทั้งสองกลุ่มมีคุณสมบัติทั่วไปและพฤติกรรมการเล่นพินันออนไลน์ที่คล้ายคลึงกัน

หลังการเข้าร่วมกิจกรรมเสร็จสิ้น 3 สัปดาห์ พบว่า กลุ่มวัยแรงงานชุมชนเขตเทศบาลฯ มีพฤติกรรมการเล่นพินันออนไลน์เฉลี่ย 3.08 วันต่อสัปดาห์ และกลุ่มวัยแรงงานชุมชนพื้นที่ชายแดน

มีพฤติกรรมการเล่นพนันออนไลน์เฉลี่ย 2.92 วันต่อสัปดาห์ และเมื่อเปรียบเทียบความแตกต่างของข้อมูลพฤติกรรมการเล่นพนันออนไลน์ด้วยสถิติแบบที่ ชนิดที่เป็นอิสระต่อกัน (Independent t-test) พบว่า กลุ่มวัยแรงงานชุมชนเขตเทศบาลและกลุ่มวัยแรงงานชุมชนพื้นที่ชายแดนฯ มีพฤติกรรมการเล่นพนันออนไลน์แตกต่างกันอย่างไม่มีนัยสำคัญทางสถิติ ( $p > .05$ ) ซึ่งแสดงให้เห็นว่าการเข้าร่วมกิจกรรมการเสริมสร้างความตระหนักต่อผลกระทบการเล่นพนันออนไลน์ของวัยแรงงานในชุมชนจังหวัดศรีสะเกษยังไม่ส่งผลต่อการลดพฤติกรรมการเล่นพนันออนไลน์ในกลุ่มวัยแรงงานชุมชนทั้งสองกลุ่ม

ตารางที่ 4.13 ข้อมูลเปรียบเทียบพฤติกรรมการเล่นพนันออนไลน์ก่อนและหลังเข้าร่วมกิจกรรมของกลุ่มวัยแรงงานชุมชนเขตเทศบาลฯ และกลุ่มวัยแรงงานชุมชนพื้นที่ชายแดนฯ

n = 100 คน

คนที่	กลุ่มวัยแรงงานชุมชนเขตเทศบาลฯ (n = 50 คน)				กลุ่มวัยแรงงานชุมชนพื้นที่ชายแดนฯ (n = 50 คน)				$\chi^2$	P
	ความถี่การเล่นพนันออนไลน์ก่อนเข้าร่วมกิจกรรม	ความถี่การเล่นพนันออนไลน์หลังเข้าร่วมกิจกรรม	ไม่เปลี่ยนแปลงพฤติกรรม	เปลี่ยนแปลงพฤติกรรม	ความถี่การเล่นพนันออนไลน์ก่อนเข้าร่วมกิจกรรม	ความถี่การเล่นพนันออนไลน์หลังเข้าร่วมกิจกรรม	ไม่เปลี่ยนแปลงพฤติกรรม	เปลี่ยนแปลงพฤติกรรม		
1	4	4	45	5	4	3	43	7	.379 <sup>a</sup>	.538
2	4	4	(90.0)	(10.0)	4	4	(86.0)	(14.0)		
3	4	3			4	3				
4	3	3			4	4				
5	3	3			4	4				
↓	↓	↓			↓	↓				
50	1	1			3	3				

จากตารางที่ 4.13 ข้อมูลเปรียบเทียบพฤติกรรมการเล่นพนันออนไลน์ก่อนและหลังเข้าร่วมกิจกรรมของกลุ่มวัยแรงงานชุมชนเขตเทศบาลฯ และกลุ่มวัยแรงงานชุมชนพื้นที่ชายแดนฯ จำนวน 100 คน พบว่า กลุ่มวัยแรงงานชุมชนไม่มีการเปลี่ยนแปลงพฤติกรรมการเล่นพนันออนไลน์คิดเป็นร้อยละ 88.0 และมีการเปลี่ยนแปลงพฤติกรรมเล่นพนันออนไลน์คิดเป็นร้อยละ 12.0 เมื่อพิจารณาโดยเปรียบเทียบพื้นที่เทศบาลฯ และพื้นที่ชายแดนพบว่า กลุ่มวัยแรงงานชุมชนเขตเทศบาลฯ หลังจากเข้าร่วมกิจกรรมไม่มีการเปลี่ยนแปลงพฤติกรรมการเล่นพนันออนไลน์ จำนวน 45 คน คิดเป็นร้อยละ 90 และมีการเปลี่ยนแปลงพฤติกรรมการเล่นพนันออนไลน์ลดลง จำนวน 5 คน คิดเป็นร้อยละ 10.0 และกลุ่มวัยแรงงานชุมชนพื้นที่ชายแดนฯ หลังจากเข้าร่วมกิจกรรมไม่มีการเปลี่ยนแปลงพฤติกรรมการเล่นพนันออนไลน์จำนวน 43

คน คิดเป็นร้อยละ 86.0 และมีการเปลี่ยนพฤติกรรมการเล่นพนันออนไลน์ลดลง คิดเป็นร้อยละ 14.0 เมื่อทดสอบเพื่อเปรียบเทียบพฤติกรรมการเล่นพนันออนไลน์ด้วยสถิติไคสแควพบว่า พฤติกรรมการเล่นพนันออนไลน์ส่วนใหญ่ของทั้งสองกลุ่มมีความแตกต่างกันอย่างไม่มีนัยสำคัญทางสถิติ ( $P > .05$ )

ข้อเสนอแนะจากการจัดกิจกรรม จากข้อมูลการจัดกิจกรรมการเสริมสร้างความตระหนักต่อผลกระทบการเล่นพนันออนไลน์ของวัยแรงงานในชุมชนจังหวัดศรีสะเกษใช้ระยะเวลาในการจัดกิจกรรม 3 อาทิตย์ โดยภาพรวมผู้ที่เข้าร่วมกิจกรรมที่เป็นผู้เล่นพนันออนไลน์ส่วนใหญ่ยังคงมีพฤติกรรมการเล่นพนันออนไลน์ เนื่องจากในช่วงทศวรรษที่ผ่านมา การให้บริการพนันออนไลน์ได้เข้มข้นขึ้นด้วยการเข้าถึงที่เพิ่มขึ้น ปรับปรุงตลาดการเดิมพันและมีการปรับปรุงผลิตภัณฑ์ของพนันออนไลน์เพิ่มมากขึ้นเพื่อให้ผู้เล่นสามารถเลือกที่จะเล่นพนันได้หลายรูปแบบ และเข้าถึงได้ง่ายขึ้น อีกทั้งการโฆษณาที่จูงใจให้ผู้เล่นมีความสนใจที่จะเลือกเล่นพนันออนไลน์ที่หลากหลายเพิ่มสูงขึ้น ดังนั้นการจัดกิจกรรมควรมีระยะเวลาที่เหมาะสมเพิ่มขึ้นเพื่อให้เกิดการจัดกิจกรรมที่สมบูรณ์ตามโปรแกรมกิจกรรมฯ เพราะจะช่วยลดพฤติกรรมการเล่นพนันออนไลน์ของผู้เข้าร่วมกิจกรรมอย่างมีประสิทธิภาพ

#### 4.14 แสดงข้อมูลส่วนบุคคลและระดับปัญหาพนันของกลุ่มตัวอย่างที่เป็นวัยแรงงานชุมชนฯ

n = 100 คน

ข้อมูล	วัยแรงงานชุมชน ก่อนเข้าร่วมกิจกรรม		วัยแรงงานชุมชน หลังเข้าร่วมกิจกรรม	
	จำนวน	ร้อยละ	จำนวน	ร้อยละ
<b>เพศ</b>				
ชาย	56	56.0	56	56.0
หญิง	44	44.0	44	44.0
<b>อายุ</b>				
อายุ 26 - 30 ปี	6	6.0	6	6.0
อายุ 31 - 35 ปี	9	9.0	9	9.0
อายุ 36 - 40 ปี	8	8.0	8	8.0
อายุ มากกว่า 41 ปีขึ้นไป	77	77.0	77	77.0
<b>สถานภาพ</b>				
โสด	25	25.0	25	25.0
สมรส	51	51.0	51	51.0
หย่าร้าง/แยกกันอยู่	17	17.0	17	17.0
หม้าย	7	7.0	7	7.0

## 4.14 แสดงข้อมูลส่วนบุคคลและระดับปัญหาพจน์ของกลุ่มตัวอย่าง (ต่อ)

n = 100 คน

ข้อมูล	วัยแรงงานชุมชน ก่อนเข้าร่วมกิจกรรม		วัยแรงงานชุมชน หลังเข้าร่วมกิจกรรม	
	จำนวน	ร้อยละ	จำนวน	ร้อยละ
	<b>ระดับปัญหาพจน์ออนไลน์</b>			
ไม่มีปัญหาจากการพจน์ออนไลน์	-	-	12	12.0
มีความเสี่ยงต่ำ	9	9.0	3	3.0
มีความเสี่ยงปานกลาง	52	52.0	53	53.0
มีปัญหาจากการพจน์ออนไลน์	39	39.0	32	32.0

จากตารางที่ 4.14 ข้อมูลทั่วไปและข้อมูลการประเมินความรุนแรงของปัญหาการพจน์ (PGSI) ของกลุ่มวัยแรงงานชุมชน ส่วนใหญ่เป็นเพศชายมากกว่าเพศหญิง มีอายุมากกว่า 41 ปีขึ้นไป ส่วนใหญ่สถานภาพสมรส เมื่อพิจารณาข้อมูลก่อนการเข้าร่วมกิจกรรมพบว่า กลุ่มวัยแรงงานชุมชน ส่วนใหญ่เล่นพจน์ออนไลน์มีระดับความเสี่ยงปานกลาง คิดเป็นร้อยละ 52.0 รองลงมา คือ มีปัญหาจากการพจน์ออนไลน์ คิดเป็นร้อยละ 39.0 และจำนวนน้อยที่สุด คือ เล่นการพจน์ออนไลน์แล้วมีความเสี่ยงต่ำ คิดเป็นร้อยละ 9.0 ตามลำดับ และหลังเข้าร่วมกิจกรรมพบว่า กลุ่มวัยแรงงานชุมชน ส่วนใหญ่เล่นพจน์ออนไลน์มีระดับความเสี่ยงปานกลางคิดเป็นร้อยละ 53.0 รองลงมา คือ เล่นพจน์ออนไลน์มีปัญหาจากการพจน์ออนไลน์ คิดเป็นร้อยละ 32.0 และจำนวนน้อยที่สุด คือ เล่นพจน์ออนไลน์มีระดับความเสี่ยงต่ำ คิดเป็นร้อยละ 3.0 ตามลำดับ

## ตารางที่ 4.15 ข้อมูลแสดงความสัมพันธ์ระหว่างคะแนนรวมปัญหาสุขภาพจิตและระดับปัญหาการพจน์ของกลุ่มวัยแรงงานชุมชนก่อนเข้าร่วมกิจกรรม

n = 100 คน

ปัญหาสุขภาพจิต	ระดับของปัญหาจากการพจน์ออนไลน์				$\chi^2$	p-value
	มีปัญหาจากการพจน์ออนไลน์ (n = 39 คน)		ไม่มีความเสี่ยง จนถึงมีความเสี่ยงปานกลาง (n = 61 คน)			
	จำนวน	ร้อยละ	จำนวน	ร้อยละ		
	มีปัญหาสุขภาพจิต	39	39.0			
ไม่มีปัญหาสุขภาพจิต			61	61.0		
รวม	39 (100%)		61(100%)			

\*\*p&lt;0.001, fisher' exact test

จากตาราง 4.15 การวิเคราะห์คะแนนรวมปัญหาสุขภาพจิตกับระดับปัญหาการพนันออนไลน์ด้วยสถิติไคสแคว (Chi- square) พบว่า คะแนนรวมปัญหาสุขภาพจิตกับระดับปัญหาการพนันออนไลน์ก่อนเข้าร่วมกิจกรรมมีความสัมพันธ์กันอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ 0.001 หมายความว่าเมื่อมีปัญหาจากการพนันออนไลน์ก็จะพบปัญหาสุขภาพจิตตามมาด้วย

ตารางที่ 4.16 ข้อมูลแสดงความสัมพันธ์ระหว่างคะแนนรวมปัญหาสุขภาพจิตและระดับปัญหาการพนันของกลุ่มวัยแรงงานชุมชนหลังเข้าร่วมกิจกรรม

n = 100 คน

ปัญหาสุขภาพจิต	ระดับของปัญหาจากการพนันออนไลน์				$\chi^2$	p-value
	มีปัญหาจากการพนันออนไลน์		ไม่มีความเสี่ยง จนถึงมีความเสี่ยงปานกลาง			
	(n = 32 คน)		(n = 68 คน)			
	จำนวน	ร้อยละ	จำนวน	ร้อยละ		
มีปัญหาสุขภาพจิต	32				100.000 <sup>a</sup>	.000**
ไม่มีปัญหาสุขภาพจิต			68			
รวม	32 (100%)		68.(100%)			

\*\*p<0.001, fisher' exact test

จากตาราง 4.16 การวิเคราะห์คะแนนรวมปัญหาสุขภาพจิตกับระดับปัญหาการพนันออนไลน์ด้วยสถิติไคสแคว (Chi- square) พบว่า คะแนนรวมปัญหาสุขภาพจิตกับระดับปัญหาการพนันออนไลน์หลังเข้าร่วมกิจกรรมมีความสัมพันธ์กันอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ 0.001 หมายความว่าเมื่อมีปัญหาจากการพนันออนไลน์ก็จะพบปัญหาสุขภาพจิตตามมาด้วย

ตารางที่ 4.17 ข้อมูลเปรียบเทียบก่อนและหลังเข้าร่วมกิจกรรมเสริมสร้างความตระหนักต่อผลกระทบการเล่นพนันออนไลน์ของกลุ่มวัยแรงงานชุมชนจังหวัดศรีสะเกษ

n = 100 คน

ข้อมูล	n	$\bar{X}$	SD.	t	sig
ก่อนเข้าร่วมกิจกรรม	100	2.35	.592	1.521	.131
หลังเข้าร่วมกิจกรรม		2.46	.688		

จากตารางที่ 4.17 ข้อมูลเปรียบเทียบก่อนและหลังเข้าร่วมกิจกรรมเสริมสร้างความตระหนักต่อผลกระทบการเล่นพนันออนไลน์ของกลุ่มวัยแรงงานชุมชนจังหวัดศรีสะเกษ จำนวน 100 คน พบว่า มีความรู้สึกแตกต่างกันอย่างไม่มีนัยสำคัญทางสถิติ ( $p>.05$ ) หมายความว่า กลุ่มวัยแรงงาน

ชุมชนก่อนเข้าร่วมกิจกรรมและหลังเข้าร่วมกิจกรรมส่วนใหญ่มีความรู้สึกต่อการพนันออนไลน์ไม่แตกต่างกัน

ตารางที่ 4.18 ข้อมูลเปรียบเทียบความรู้สึกหลังเข้าร่วมกิจกรรมเสริมสร้างความตระหนักต่อผลกระทบการเล่นพนันออนไลน์ของกลุ่มวัยแรงงานชุมชน 2 พื้นที่จังหวัดศรีสะเกษ

ข้อมูล	เขตเทศบาลเมืองฯ				$\chi^2$	p
	จำนวน		ร้อยละ			
	จำนวน	ร้อยละ	จำนวน	ร้อยละ		
ความรู้สึกหลังเข้าร่วมกิจกรรม					0.43 <sup>a</sup>	.979
อยากเลิกเล่นพนันออนไลน์	3	6.0	3	6.0		
ไม่อยากเลิกเล่นพนัน ออนไลน์	27	54.0	26	52.0		
ไม่แน่ใจ/ลังเลใจ	20	40.0	21	42.0		
รวม	50	100.0	50	100.0		

จากตารางที่ 4.18 ข้อมูลเปรียบเทียบความรู้สึกหลังเข้าร่วมกิจกรรมเสริมสร้างความตระหนักต่อผลกระทบการเล่นพนันออนไลน์ของกลุ่มวัยแรงงานในชุมชนจังหวัดศรีสะเกษ จำนวน 100 คน พบว่า กลุ่มวัยแรงงานชุมชนเขตเทศบาลเมืองฯ ส่วนใหญ่ไม่อยากเลิกเล่นพนันออนไลน์ คิดเป็นร้อยละ 54.00 รองลงมา คือ ไม่แน่ใจ/ลังเลใจที่จะเลิกเล่นพนันออนไลน์ คิดเป็นร้อยละ 40.0 และจำนวนน้อยที่สุด คือ อยากเลิกเล่นพนันออนไลน์ คิดเป็นร้อยละ 6.0 ตามลำดับ และกลุ่มวัยแรงงานชุมชนพื้นที่ชายแดนฯ ส่วนใหญ่ไม่อยากเลิกเล่นพนันออนไลน์ คิดเป็นร้อยละ 52.0 รองลงมา คือ ไม่แน่ใจ/ลังเลใจที่จะเลิกเล่นพนันออนไลน์ คิดเป็นร้อยละ 42.0 และจำนวนน้อยที่สุด คืออยากเลิกเล่นพนันออนไลน์ คิดเป็นร้อยละ 6.0 ตามลำดับ และเมื่อพิจารณาเปรียบเทียบความแตกต่างของข้อมูลความรู้สึกหลังเข้าร่วมกิจกรรมเสริมสร้างความตระหนักต่อผลกระทบการเล่นพนันออนไลน์ของกลุ่มวัยแรงงานในชุมชนจังหวัดศรีสะเกษพบว่าทั้งสองกลุ่มมีความแตกต่างกันอย่างไม่มีนัยสำคัญทางสถิติ ( $p > .05$ ) ซึ่งแสดงให้เห็นว่ากลุ่มวัยแรงงานชุมชนเขตเทศบาลเมืองฯ และกลุ่มวัยแรงงานชุมชนพื้นที่ชายแดนฯ มีความรู้สึกที่มีต่อการเล่นพนันออนไลน์หลังจากเข้าร่วมกิจกรรมที่คล้ายคลึงกัน

#### 4.1.5 พฤติกรรมการเล่นพนันออนไลน์ของวัยแรงงานในชุมชนจังหวัดศรีสะเกษ

นักวิจัยได้ทำการลงพื้นที่การฝังตัว (Immersion) ในชุมชน เพื่อศึกษาและพฤติกรรมการเล่นพนันออนไลน์กลุ่มประชากรวัยแรงงานในชุมชนของพื้นที่เป้าหมาย โดยใช้การสังเกตแบบมีส่วนร่วม

ร่วมและไม่มีส่วนร่วม และการสัมภาษณ์ผู้ที่เกี่ยวข้องในพื้นที่จังหวัดศรีสะเกษ ดังมีรายละเอียดต่อไป

### 1) พฤติกรรมการเล่นพนันออนไลน์ของวัยแรงงานในชุมชนจังหวัดศรีสะเกษ

พฤติกรรมการเล่นพนันออนไลน์ของวัยแรงงานชุมชนในพื้นที่วิจัย โดยผู้วิจัยได้ดำเนินการสัมภาษณ์กลุ่มเป้าหมายจำนวน 3 กลุ่ม ประกอบด้วย 1) กลุ่มวัยแรงงานที่ไม่เล่นการพนันออนไลน์ 2) กลุ่มวัยแรงงานที่เป็นผู้เล่นพนันออนไลน์ที่เข้าร่วมสังคม และ 3) กลุ่มวัยแรงงานที่เป็นผู้ที่เคยติดการพนันออนไลน์และเสพยาเสพติดในประเด็นของกลุ่มวัยแรงงานที่เล่นพนันออนไลน์ที่แยกตัวออกจากสังคมและเป็นผู้ใช้จ่ายเสพติด เนื่องจากผู้วิจัยไม่สามารถเข้าถึงข้อมูลกลุ่มเป้าหมายที่เป็นกลุ่มวัยแรงงานที่แยกตัวออกจากสังคมและเสพยาเสพติดจึงดำเนินการสัมภาษณ์ข้อมูลจากผู้ที่เคยอยู่ในกลุ่มวัยแรงงานดังกล่าวนี้ พบว่า

(1) กลุ่มวัยแรงงานที่ไม่เล่นการพนันออนไลน์ จากการสัมภาษณ์พบว่า กลุ่มวัยแรงงานกลุ่มดังกล่าวนี้มีวิถีการดำรงชีวิตเหมือนกลุ่มวัยแรงงานคนอื่นๆ แต่อาจมีแนวคิดในการใช้ชีวิตที่แตกต่างออกไปและมีความชัดเจนในการดำรงชีพ เช่น การวางแผนการใช้จ่ายเงินการสร้างฐานะและความมั่นคงทางการเงินที่ให้ความสำคัญกับการออมเงินหรือลงทุนในตัวเลือกที่มีความเสี่ยงน้อยหรือปลอดภัยกว่า โดยการหลีกเลี่ยงการเล่นพนัน เพื่อลดโอกาสในการสูญเสียทางการเงินและมุ่งเน้นไปที่การสร้างอนาคตทางการเงินที่มั่นคงมีเป้าหมาย หรือบางคนที่ไม่เล่นการพนันเพราะส่วนหนึ่งอาจมีประสบการณ์ส่วนตัวในครอบครัวหรือบุคคลที่เกี่ยวข้องที่ได้รับผลกระทบจากปัญหาการพนัน เช่น การติดพนัน มีปัญหาทางการเงิน หรือติดพนันจนเกิดปัญหาความสัมพันธ์เหตุผลเหล่านี้ทำให้กลุ่มแรงงานกลุ่มนี้เลือกที่จะหลีกเลี่ยงการเล่นการพนันทุกรูปแบบอย่างมีสติเพื่อป้องกันความเสี่ยง และเป็นเกราะป้องกันให้มีสภาพความเป็นอยู่ที่ดีของตนเองและครอบครัว นอกจากนี้เหตุผลส่วนหนึ่งของคนที่เลือกที่จะไม่เล่นการพนันออนไลน์ และการพนันอื่นๆ เนื่องจากมีทัศนคติ ความเชื่อส่วนบุคคล ค่านิยมทางศีลธรรม หรือ มีความปรารถนาที่จะหลีกเลี่ยงความเสี่ยงที่อาจเกิดขึ้นจากการติดการพนันออนไลน์ โดยกลุ่มวัยแรงงานกลุ่มนี้มีพฤติกรรมที่อาจต้องการใช้เวลาและเงินไปกับกิจกรรมอื่นๆ ที่สอดคล้องกับความสนใจและค่านิยมของตน และผู้ที่ไม่เล่นการพนันส่วนหนึ่งมักชอบการเข้าร่วมกิจกรรมทางสังคมด้วย โดยเมื่อสัมภาษณ์เชิงลึกถึงสถานการณ์ครัวเรือนที่ต้องมีการอาศัยอยู่ร่วมกันหลายคนและในครัวเรือนก็มีทั้งคนเล่นการพนันและการพนันออนไลน์ พบว่า กลุ่มวัยแรงงานที่ไม่เล่นการพนันออนไลน์ยังคงมีความคิดเชิงลบเกี่ยวกับการพนันออนไลน์ เพราะคนในครอบครัวที่เล่นพนันออนไลน์ทำให้เห็นว่าการเล่นการพนันออนไลน์ไม่สามารถทำให้เศรษฐกิจครัวเรือนหรือตัวบุคคลดีขึ้นได้ และวัยแรงงานกลุ่มนี้เชื่อว่าการทำงานและมีการวางแผนออมเงิน การมีงานทำจะช่วยให้เศรษฐกิจครัวเรือน หรือเศรษฐกิจส่วนบุคคลดีขึ้น ดังผู้ให้ข้อมูลสัมภาษณ์กล่าวว่า

“ในครอบครัวอาศัยอยู่กัน 4 คน เล่นหวยใต้ดิน 2 คน หวยออนไลน์และพนันบอลออนไลน์ 1 คน และทุกครั้งที่เสียพนันเหล่านี้ก็มักจะบ่นว่าเงินไม่พอใช้บ้าง ขอยืมเงินกันบ้าง ติดค้างค่าหวย เจ้ามือบ้าง วนอยู่อย่างนี้ ทำให้รู้สึกว่าสถานการณ์ของครอบครัวไม่มีความสุขเลย เราทำงานก็เหนื่อยมากแล้วกว่าจะได้เงินมาแสนลำบาก ทำไมต้องมาเสียเงินให้กับการพนันเหล่านี้เพื่อหวังรวยนี้เป็นคำถามที่เกิดขึ้นอยู่ตลอดเวลา และคนเหล่านี้เมื่อหยิบยืมเงินจากเราไปก็ไม่ค่อยคืนหรอก เพราะเห็นว่าเป็นคนในครอบครัวมั่ง แก่ล้งลิมไม่คืนทำให้รู้สึกเบื่อหน่ายให้กับทั้งคนเล่นพนัน และไม่ชอบการพนัน และมีความเชื่อว่าการพนันไม่เคยทำให้รวย ส่วนคนที่รวยจากการเล่นพนันยังไม่เคยเห็น ถ้าถามว่าก็มีคนถูกรางวัลที่หนึ่งแล้วรวยไปเลยนั้นยิ่งแล้วใหญ่ คนถูกรางวัลเหล่านี้คือส่วนน้อยมากที่จะถูกรางวัลและคนส่วนใหญ่คือเสียเงินจากพนันทั้งนั้นได้ไม่คุ้มเสียหรอก”

นาย พ (นามสมมุติ: ผู้ให้ข้อมูลสัมภาษณ์)

(2) กลุ่มวัยแรงงานที่เล่นการพนันออนไลน์ที่เข้าสังคม คนกลุ่มนี้มีวิถีชีวิตแบบคนอื่น โดยทั่วไป เข้าร่วมกิจกรรมทางสังคมและประกอบอาชีพทางการเกษตรทำสวนยางพารา ไร่มันสำปะหลัง ปศุสัตว์ ประมง นอกจากนี้ยังประกอบอาชีพรับจ้างทั่วไป ค้าขาย และบางรายได้ประกอบอาชีพเป็นหลักแหล่ง การเข้าสู่วงจรการพนันของกลุ่มคนวัยแรงงานกลุ่มนี้ส่วนใหญ่เกิดจากสถานะทางเศรษฐกิจของครัวเรือนที่ไม่เพียงพอต่อการยังชีพ ไม่มีเงินออม จึงเห็นว่าการเล่นพนันออนไลน์เป็นช่องทางหนึ่งในการหารายได้เข้าครัวเรือน และสามารถเข้าถึงได้ง่ายมีโทรศัพท์มือถือเชื่อมต่ออินเทอร์เน็ตก็สามารถเล่นพนันออนไลน์ได้ นอกจากนี้ผู้เริ่มเล่นการพนันออนไลน์บางคนผันตัวเองจากนักเล่นพนันตามบ่อนวังในหมู่บ้านมาเล่นพนันออนไลน์ โดยเริ่มจากการเห็นโฆษณาในอินเทอร์เน็ตบนแพลตฟอร์มต่างๆ ที่ออกแบบสื่อมาได้น่าสนใจ บางรายก็ถูกชักชวนให้เล่นการพนันออนไลน์จากเพื่อนหรือคนรู้จักใกล้ชิดแนะนำ ในส่วนของผู้นำนำก็จะได้รับค่าตอบแทนจากเว็บการพนัน และประเภทการพนันที่นิยมเล่นมากที่สุด คือ “หวยออนไลน์” และ “หวยรัฐบาลออนไลน์” เนื่องจากมีการรับแทงพนันอยู่ในอัตราสูง ไม่มีอันเลขหรือมีน้อย ผิดจากซื้อกับเจ้ามือหวยใต้ดินที่ส่วนมากมักมีเลขอันจ่ายครั้งราคา หรือเลขที่ไม่รับแทงพนัน และยังมีให้เลือกเล่นพนันหลายเว็บไซต์ และบางเว็บไซต์ในหนึ่งวันสามารถเล่นพนันหวยออนไลน์มากกว่าหนึ่งรอบ นอกจากนี้บางเว็บไซต์มีค่าตอบแทนในการแนะนำเพื่อนให้มาเล่นพนันหวยรัฐบาลออนไลน์รับค่าคอมมิชชั่น 9% จากยอดพนัน และขั้นต่ำของวงเงินพนันคือจำนวนหนึ่งบาทแต่ค่าตอบแทนสูง เช่น (1) หวยลาวให้ราคาเดิมพันพนันอยู่ที่สองตัวบาทละ 120 บาท, เลขสามตัวให้ราคาเดิมพันบาทละ 1,200 บาท ส่วนเดิมพันพนันหวยฮานอย เลขสองตัวให้ราคาเดิมพันบาทละ 120 บาท เลขสามตัวให้ราคาเดิมพันบาทละ 1,200 บาท ฯลฯ (2) หวยไทยให้ราคาเดิมพันพนันอยู่ที่เลขสองตัวบาทละ 90 บาท, เลขสามตัวบ่นให้ราคาเดิมพันบาทละ 900 บาท, เลขสามตัวล่างให้ราคาเดิมพันบาทละ 450 บาท (3) หวยยี่กี หวยหุ้น

ออกทุกๆ 15 นาที 88 รอบต่อวัน เปิดรับน้ำหนักตลอด 24 ชั่วโมง ให้ราคาเดิมพันพนันสองตัวบน/ล่าง บาทละ 92 บาท สามตัวบนให้ราคาเดิมพันบาทละ 850 บาท สามตัวล่างให้ราคาเดิมพันบาทละ 450 บาท สามตัวโต๊ดให้ราคาเดิมพันบาทละ 120 บาท เลขวิ่งบนให้ราคาเดิมพันบาทละ 3.2 บาท เลขวิ่งล่างให้ราคาเดิมพันบาทละ 4.2 บาท (4) หวยรัฐบาลออนไลน์ปิดรับหวย 15.20 น. ของวันที่สลากกินแบ่งรัฐบาลออกรางวัล 2 ครั้งต่อเดือนให้ราคาเดิมพนันที่เลขสองตัวบาทละ 95 บาท และเลขสามตัวให้ราคาเดิมพันบาทละ 900 บาท เป็นต้น

เมื่อราคาเดิมพันในการเล่นพนันออนไลน์สูงจึงเป็นหนึ่งแรงจูงใจที่ทำให้กลุ่มวัยแรงงานหันมาเล่นการพนันหวยออนไลน์ในพื้นที่เพิ่มขึ้นดังที่เคยกล่าวไว้เบื้องต้น กลุ่มวัยแรงงานเหล่านี้บางรายชอบเล่นพนันออนไลน์เป็นการส่วนตัวเพราะคิดว่าการเล่นการพนันออนไลน์เป็นกิจกรรมที่ให้ความสนุกสนานและสามารถสร้างความสัมพันธ์ที่ดีต่อเพื่อนร่วมวงการเดียวกัน โดยเฉพาะอย่างยิ่งในวันที่มีการออกรางวัลสลากกินแบ่งรัฐบาลกลุ่มวัยแรงงานจะมาเปิด “สภาหวย” ในช่วงเช้าก่อนไปทำงาน หรือเป็นช่วงที่ว่างจากภารกิจประจำที่แหล่งนัดพบในหมู่บ้าน (ขอสงวนการเอ่ยถึงสถานที่) เพื่อพบปะพูดคุยแก้ตัวเลข และแลกเปลี่ยนข้อมูลข่าวสารตัวเลขที่จะซื้อทั้งแบบออนไลน์และการซื้อกับเจ้ามือหวยใต้ดินทั่วไปใช้เวลาประมาณ 30 – 60 นาที ในการพูดคุยซื้อขาย เมื่อเสร็จสิ้นในสภาหวยแล้วก็แยกย้ายกันไปทำภารกิจประจำวันต่อไป โดย “สภาหวย” ในที่นี้มาจากการเลียนแบบสภากาแฟ ในช่วงเช้าที่นอกจากจะนั่งพบปะดื่มกาแฟพูดคุยกันในแหล่งนัดพบของหมู่บ้านแล้วได้กลายเป็นสถานที่พูดคุยกันเรื่องของหวยออนไลน์ หวยใต้ดิน และหวยรัฐบาลไปด้วยจนได้เปลี่ยนจาก “สภากาแฟ” เป็น “สภาหวย” เป็นคำเรียกที่ใช้พูดกันในวงนักพนันหวยใต้ดิน หวยออนไลน์ และลือตเตอร์ออนไลน์ในพื้นที่

“ตอนแรกพื้นที่ในหมู่บ้านที่เป็นแหล่งพบปะพูดคุยนั่งกินกาแฟกันในตอนเช้าที่เรียกว่าสภากาแฟ แต่เราชอบคุยกันเรื่องความฝัน แล้วมาตีความหมายเป็นตัวเลขไว้ซื้อหวยกัน ก็เลยกลายเป็นเรื่องพูดติดตลกเรียกกันว่าสภาหวยเรียกไปเรียกมาพอถึงวันซื้อหวย หรือนัดพบกันจะซื้อเลขก็บอกให้มาที่สภาหวย ก็เป็นอันรู้กันว่าที่ไหนและจะมาทำอะไรกัน”

นาง ก (นามสมมุติ: ผู้ให้สัมภาษณ์)

นอกจากนี้กลุ่มคนวัยแรงงานที่เล่นพนันออนไลน์ยังมีทัศนคติว่าการพนันออนไลน์เป็นการลงทุนอย่างหนึ่งที่ทำให้ผลตอบแทนที่รวดเร็วและทุกคนสามารถเข้าถึงได้ง่ายสามารถเป็นกิจกรรมเพื่อผ่อนคลายในยามว่างได้ แต่อย่างไรก็ตามผู้ที่เล่นพนันออนไลน์หากเล่นเกินขอบเขตไม่ระมัดระวังก็จะส่งผลเสียต่อสุขภาพทั้งทางร่างกายและสุขภาพจิตได้ เพราะหากเล่นมากเกินไปจิตใจจะหมกมุ่นต่อ

การเล่นพนันออนไลน์อาจทำให้เสียงาน หากแพ้เดิมพันอาจทำให้เกิดความเครียดส่งผลเสียต่อทั้งตนเองและบุคคลรอบข้าง



ภาพที่ 4.1 วัยแรงงานผู้ให้ข้อมูลเรื่องหวยออนไลน์ในพื้นที่

นอกจากนี้กลุ่มวัยแรงงานในพื้นที่ที่ยังนิยมเล่น “สล็อตออนไลน์” เหตุผลที่นิยมเล่นสล็อตออนไลน์เนื่องจากเล่นง่าย ไม่ซับซ้อน ผู้เล่นมีโอกาสทำแจ็กพอตแตกและได้เงินพนันสูง ซึ่งรูปแบบของการเล่นสล็อตออนไลน์สามารถเล่นผ่านโปรแกรมสล็อตหรือเล่นสล็อตผ่านหน้าเว็บไซต์ของผู้ให้บริการได้โดยตรง การวางเดิมพันขั้นต่ำอยู่ที่หนึ่งบาท (สล็อตสาวถ้ำ) มีเครดิตการเล่นครั้งแรกห้าสิบบาทถึงหนึ่งร้อยบาท ผাগตอนไม่มีขั้นต่ำ หากแนะนำเพื่อนมาเล่นมีเงินโอนเข้าบัญชีหรือรับเครดิต 0.2% จากยอดเล่น แต่ส่วนใหญ่ในพื้นที่นิยมวางเดิมพันที่ยี่สิบบาทถึงหนึ่งร้อยบาทในครั้งแรกต่อการสปีนหนึ่งครั้งแล้วค่อยเพิ่มเงินเดิมพันเพื่อหวังยอดเงินเพิ่มมากขึ้น การเล่นทั้งหวยออนไลน์ หวยรัฐบาลออนไลน์ หรือจะเป็นสล็อตออนไลน์ของกลุ่มผู้ใช้แรงงานในชนบทส่วนใหญ่เพราะหวังให้เป็นช่องทางเพิ่มรายได้ และการเล่นพนันออนไลน์ดังกล่าวก็เล่นง่ายได้เงินเร็ว ประการสำคัญคือเล่นได้ไม่ต้องรู้สึกผิดหรือรู้สึกอับอายต่อผู้อื่นเพราะเล่นที่บ้านหรือที่ส่วนตัว บางครั้งก็เล่นกับเพื่อนหรือเล่นคนเดียวก็ได้ โดยกลุ่มผู้ให้ข้อมูลได้กล่าวว่าการเล่นพนันออนไลน์โดยเฉพาะการเล่นสล็อตนอกจากจะให้ความรู้สึกว่าน่าลองเล่นแล้ว เมื่อได้เล่นก็รู้สึกเพลิดเพลินเล่นได้อย่างต่อเนื่อง ดังเช่นผู้ให้ข้อมูลกล่าวว่า

“ชอบเล่นสล็อตออนไลน์เพราะรูปแบบการเล่นสล็อตนั้นเรียบง่ายและสามารถช่วยคลายเครียด เล่นได้เรื่อยๆ บันทึบได้เพลินและได้เงินบ้าง เสียเงินบ้างแต่ก็ชอบเล่นเพราะรู้สึกทำทนาย เสีย

ดวง ได้ลุ้น สนุกดี ส่วนผู้หญิงก็เห็นเล่นสล็อตกันบ้างแต่ไม่มากเท่าเล่นหวยออนไลน์ หรือหวยรัฐบาลออนไลน์ บางคนเล่นกันเป็นกลุ่มอยู่ใต้ถุนบ้านก็มีทั้งวัยแรงงานและกลุ่มสูงอายุที่ว่างจากทำงานก็มานั่งเล่นร่วมกัน”

นายขาว (นามสมมุติ: ผู้ให้สัมภาษณ์)



ภาพที่ 4.2 วัยแรงงานผู้ให้ข้อมูลสล็อตออนไลน์ในพื้นที่

(3) กลุ่มวัยแรงงานที่เล่นพนันออนไลน์ที่แยกตัวออกจากสังคม จากการให้ข้อมูลของกลุ่มวัยแรงงานในพื้นที่พบว่า กลุ่มวัยแรงงานที่เล่นพนันออนไลน์ที่แยกตัวออกจากสังคมจะมีพฤติกรรมที่ไม่ร่วมกิจกรรมของชุมชนในทุกด้าน และจะแยกตัวออกไปอยู่ตามหัวไร่ปลายนาของตนเอง ซึ่งในบริเวณดังกล่าวจะมีเพิงพักขนาดเล็กที่เรียก “เถียงนา” อยู่ตามไร่นาของครอบครัว กลุ่มคนเหล่านี้ส่วนใหญ่มักมีพฤติกรรมการเสพยาเสพติดร่วมด้วย โดยในขั้นแรกเกิดจากการเสพยาเสพติดแล้วออกจากหมู่บ้านไปอยู่ตามไร่นาเพื่อไม่ให้ชาวบ้านสังเกตพฤติกรรมหรือเพื่อหลีกเลี่ยงการพบเจอกับคนอื่น ๆ จากนั้นเมื่อเริ่มเข้าสู่วงจรพนันออนไลน์จะเริ่มติดเนื่องจากกลุ่มคนเหล่านี้เมื่อเสร็จภารกิจการทำไร่นาจะกลับเข้าไปนอนในเพิงพักและเล่นพนันออนไลน์ จนเริ่มติดพนันออนไลน์จากนั้นจากผู้เสพยาเสพติดได้ผันตัวไปสู่ผู้ขายยาเสพติดรายย่อยในหมู่บ้านและพื้นที่ใกล้เคียง เมื่อได้เงินจากการขายยาเสพติดก็จะนำมาเล่นพนันออนไลน์ และเมื่อได้เงินจากการเล่นพนันออนไลน์ก็จะนำเงินไปซื้อยามาเสพยาและขายยาเพื่อนำมาเล่นพนันออนไลน์ต่อเป็นวงจรซื้อยามาเสพยา/ขายยา/เล่นพนันออนไลน์เป็นลักษณะอย่างนี้ ส่วนพนันออนไลน์ที่นิยมเล่นในกลุ่มวัยแรงงานกลุ่มนี้ คือ สล็อตออนไลน์ เพราะผู้เล่นสามารถเล่นได้ทุกที่ทุกเวลา เพียงมีแค่โทรศัพท์มือถือสมาร์ทโฟนเครื่องเดียวก็สามารถร่วมสนุกกับเกมสล็อตออนไลน์โดยไม่ต้องติดตั้งโปรแกรมหรือลงแอปพลิเคชันใดๆ ให้เสียเวลาและเปลืองหน่วยความจำเพียงแค่สมัครสมาชิกก็สามารถเล่นเกมสล็อตออนไลน์ได้ตลอด 24 ชั่วโมง และ

สามารถสลับไปเล่นเกมอื่นๆ ได้โดยไม่ต้องออกจากระบบ มีระบบทดลองเล่นฟรีเพื่อเป็นการเรียนรู้ และศึกษาแนวทางในการเล่น ไม่จำกัดจำนวนเกม และไม่จำกัดเวลา นอกจากนี้มีระบบ-ฝากถอนเงินอัตโนมัติ 24 ชั่วโมง ที่ผู้เล่นสามารถทำได้ด้วยตัวเองผ่านโมบายแบงก์กิ้ง หรืออินเทอร์เน็ตแบงก์กิ้ง แบบไม่จำกัดจำนวนเงิน และจำนวนครั้ง สามารถสร้างรายได้โดยเร็วลงทุนน้อยบางเว็บไซต์มีขั้นต่ำในการเล่นเกมเดิมพันอยู่ที่ห้าสิบบาทถึงหนึ่งบาทแต่มีโอกาสดังกล่าวจะได้รับเงินก้อนใหญ่ๆ และข้อดีสำหรับการเล่นสล็อตออนไลน์ของคนวัยแรงงานกลุ่มนี้คือ ไม่ต้องใช้ความคิดอะไรแค่กดสปินไปเรื่อยๆ จนแจ็กพ็อตแตกเท่านั้น บางเว็บไซต์จะมีตัวพิเศษ เช่น รูปดอกไม้สีทองใช้เป็นสัญลักษณ์ตัวพิเศษขอให้เรียงกันครบก็จะได้เงินเพิ่มในเกมสล็อตที่ไม่ต้องเล่นให้แจ็กพ็อตแตกก็สามารถรับเงินเพิ่มได้ขอให้กดสปินให้ตัวพิเศษเรียงครบตามจำนวนในเกมที่กำหนดก็สามารถได้เงินจากการเล่นเกมสล็อต แต่ถ้ายังกดสปินแล้วยังไม่แตกก็กดไปเรื่อยๆ เมื่อเล่นเสร็จก็นอนวนเวียนอยู่อย่างนี้ไม่ออกไปไหนนอกจากทำงานของตนเอง หรืออยู่เฉยๆ ในกลุ่มเพื่อนที่เล่นพนันออนไลน์เท่านั้น การเล่นเกมสล็อตออนไลน์จึงเป็นเกมพนันที่นิยมในกลุ่มคนวัยแรงงานกลุ่มนี้ ซึ่งวัยแรงงานกลุ่มนี้เป็นกลุ่มที่น่ากังวลเนื่องจากติดการพนันออนไลน์แล้วยังติดยาเสพติดนอกจากนั้นยังเข้าสู่วงจรผู้ชาย จึงควรมีมาตรการในการป้องกันและแก้ไขปัญหาเพื่อไม่ให้เกิดปัญหารุนแรงในอนาคตต่อไป

“สมัยก่อนที่จะเลิกเล่นพนันออนไลน์และเลิกเสพยาเสพติดยอมรับว่าพฤติกรรมการเล่นยากับเล่นพนันออนไลน์มาคู่กันเลย หลังจากทำอะไรเสร็จก็เข้าไปพักเสพยา เล่นพนันออนไลน์ เล่นเหนื่อยก็นอนวนอยู่อย่างนี้จนร่างกายไม่ไหว พ่อแม่ร้องให้มาขอร้องให้เลิกเล่นทุกอย่าง ก็ไม่คิดจะเลิกในตอนแรกไม่รู้สึกอะไร แค่มองว่าพ่อแม่ทำไมต้องร้องให้ให้เลิกของพวกนี้ ก็รู้สึกตัวเองไม่ได้ทำให้ใครเดือดร้อน เงินหามาเองได้ทั้งนั้น จนวันที่แม่ป่วยแล้วเพื่อนก็มาคุยด้วยเหมือนมาเตือนสติ ก็เลยกลับไปคิดแล้วลองเลิก พ่อก็มาขอร้อง มันยากมากถ้าเลิกเอง ก็ตัดสินใจยอมเลิกแต่ช่วงนั้นต้องไปอยู่โรงพยาบาลเป็นเดือนสองเดือน หลังจากนั้นก็ย้ายไปอยู่ที่จังหวัดอื่นไปอยู่กับญาติ ไปอยู่ในที่ที่ไม่มียาเสพติด ไม่มีคนเล่นพนันออนไลน์ ไปอยู่ที่อื่นประมาณเกือบสองปีถึงย้ายกลับมา มาเจอเพื่อนที่เคยเสพยาเคยเล่นพนันด้วยกันก็อยากเตือนเขาให้เลิกเล่น แต่ก็รู้ว่ายากมากที่จะให้เลิกเล่นการพนันออนไลน์ได้ เพราะมันมีปัจจัยหลายอย่างที่คนจะเลิกสิ่งพวกนี้ต้องพยายามไปให้ถึงเป้าหมาย ทั้งกำลังใจจากตัวเอง ความอดทน ความมุ่งมั่น กำลังใจจากครอบครัวและสิ่งแวดล้อมด้วย ลำพังเราไปบอกเขาให้เลิกเขาไม่เลิกหรอก ยิ่งเสพยาด้วยไม่รับรู้อะไรทั้งสิ้นเหมือนเขาไม่มีสติหรือสามัญสำนึกมันไม่มีเหมือนตอนผมติดตอนนั้น ผมก็รู้สึกเป็นห่วงเพื่อนอยากให้เลิกทั้งการพนันออนไลน์และยาเสพติด เพราะทำลายทั้งสุขภาพตนเอง ทำลายทั้งความสัมพันธ์ของคนครอบครัว ไม่มีความสุขจริงๆ”

นาย ต (นามสมมุติ: ผู้ให้สัมภาษณ์)

นอกจากนี้ กลุ่มวัยแรงงานในพื้นที่จังหวัดศรีสะเกษที่อายุ 15 ปีขึ้นไป โดยเฉพาะเพศชาย เริ่มมีพฤติกรรมเล่นพนันออนไลน์ โดยเฉพาะการเล่นพนันผ่านเว็บไซต์พนันออนไลน์ที่ได้รับความนิยมมากที่สุด มีดังนี้

(1) พนันบอลออนไลน์ เหตุผลที่เล่นพนันบอลออนไลน์ ฟรีเครดิต ราคาค่าน้ำหรือค่าบอล ถูกกว่าบอลโต๊ะ มีระบบการให้บริการออนไลน์บนมือถือ เป็นที่นิยมจากนักพนัน ได้รับเครดิตฟรี ไม่มีการฝากเงิน (หรือไม่ต้องเสียเงิน) มีการให้บริการสอบถามเจ้าหน้าที่ ผู้เล่นสามารถเริ่มต้นการแทงบอลออนไลน์ ได้เงินจริงเลือกเล่นได้มากมายหลากหลายรูปแบบ อย่างเช่น แทงบอลเต็ง แทงบอลสเต็ป แทงบอลชุด แทงบอลเดี่ยว แทงบอลลูกเต๋ามุม แทงบอลสูงต่ำ บอลสด แทงลูกโทษ และ แทงใบเหลืองใบแดง หรือ แทงบอลรูปแบบต่างๆ การเล่นพนันบอลสามารถทำได้ง่าย เลือกเวลาสะดวก เล่น เล่นอยู่สถานที่ใดก็ได้ หรือ อยู่แห่งไหนใดบนโลกใบนี้ก็สามารถแทงบอลได้ทุกที่ทุกเวลา ไม่มีจำกัด สามารถทำได้ตลอดเวลา ไม่จำเป็นจะต้องเดินทางไปแทงบอลสดโต๊ะ เนื่องจากสามารถแทงได้จากอุปกรณ์ที่ติดตัวได้เลย ไม่ว่าจะเป็น คอมพิวเตอร์ หรือ ผ่านมือถือได้ทุกรุ่น ทุกยี่ห้อ ทุกระบบ เครือข่าย สามารถทำได้ง่าย สะดวกสบายมากกว่าการเดินทางไปเล่นที่บอลหรือไปเล่นบนโต๊ะ และมีอัตราการจ่ายต้องสูงเมื่อเทียบกับแทงบอลโต๊ะ หรือบางเว็บไซต์ ได้สิทธิพิเศษตามเงื่อนไขการเล่นที่เว็บบอลระบุไว้

(2) บาคาร่าออนไลน์ เนื่องจากเป็นเกมการพนันออนไลน์ที่เล่นง่าย ผู้เล่นสามารถเลือกฝั่งลงเดิมพัน ซึ่งก็คือ ฝั่งผู้เล่น (Player) และ ฝั่งเจ้ามือ (Banker) ได้ตามใจชอบ การโกงมีน้อย หรือโกงยาก กติกาการเล่นเข้าใจง่าย และถือว่าเป็นเกมพนันที่เล่นง่ายที่สุดสำหรับผู้เล่นมือใหม่ โอกาสที่จะเกิดแพ้ชนะสำหรับการลงเดิมพันนั้นก็คิดเป็น 50/50 มีรูปแบบการเล่นที่หลากหลายมีโอกาสอัตราจ่ายหรือได้รับเงินที่สูงเพิ่มมากขึ้นตามความเสี่ยงที่ผู้เล่นได้ลุ้น ใช้เวลาน้อย เหมาะสำหรับคนที่ไม่ค่อยมีเวลาว่างมากสักเท่าไร บางครั้งใช้เวลาไม่ถึง 30 วินาที และการเล่นบาคาร่าออนไลน์นั้นสามารถเล่นเมื่อไหร่ก็ได้ตลอด 24 ชั่วโมง มีสูตรในการเล่นและทำกำไร ใช้เงินลงทุนน้อย

(3) เกมยิงปลาออนไลน์ เป็นพนันเกมที่ยิงเล่น ยิงได้เงิน และให้ผู้เล่นได้เกิดความสุขตื่นเต้น เล่นเกมยิงปลาได้เงินจริงมีรูปแบบการเล่นไม่ซับซ้อนและไม่ต้องใช้ทักษะในการเล่นเหมือนการเล่นเกมคาสิโนออนไลน์อื่น ๆ เพราะว่าเกมยิงปลาเป็นเกม ใช้เงินลงทุนน้อย วางเดิมพันขั้นต่ำเริ่มต้นที่ตาละ 2 บาท มีปืนให้เลือกหลายชนิด สมัครง่าย ๆ ไม่กี่ขั้นตอนสามารถใช้โทรศัพท์มือถือ หรือ คอมพิวเตอร์ที่มีอินเทอร์เน็ต จ่ายเงินรางวัลดี มีอัตราการจ่ายเงินเดิมพันสูงมาก

(4) เสือมังกรออนไลน์ หรือไฟ่เสือมังกรออนไลน์ มีรูปแบบการเล่นที่คล้ายคลึงกับบาคาร่าออนไลน์ วิธีการเล่นและกติกาที่เข้าใจง่ายมาก ระยะเวลาการเล่นสั้นมาก รู้ผลไว ได้เงินเร็ว เหมาะกับคนที่ใจร้อนชอบเกมไว กติกาการเล่นไม่ซับซ้อน แม้แต่คนที่ไม่เคยเล่นไฟ่มาก่อนก็สามารถเข้าใจได้ง่าย อัตราการจ่ายเงินที่เยอะและยุติธรรม ไม่นอนหักค่าคอมมิชชั่นเหมือนกับบาคาร่าออนไลน์ ไม่ต้องใช้ทักษะ ตัวเลือกของการเดิมพันน้อย ลดความสับสน ใช้เงินในการเล่นน้อย โดยใช้เงินเดิมพัน เพียงแค่ 20 บาท เท่านั้น มีอัตราการจ่าย ที่ไม่แตกต่างจาก บาคาร่า

(5) หวยออนไลน์ มีให้เล่นทุกวัน มีรางวัลแจกตลอด มีทีมงานออนไลน์ตลอด 24 ชั่วโมงสมัครครั้งเดียว รับผิดชอบต่อรางวัลมากมายมีโปรโมชั่นตลอด ระบบฝาก-ถอน โอนไว ปลอดภัย ทันท่วงใจได้ ด้วย Admin 24 ชั่วโมง เปิดให้เล่นหวยทุกชนิดหวยลาว ฮานอย หวยรัฐบาล หวยหุ้นไทย หวยหุ้นต่างประเทศเว็บไซต์ภาษาไทย เข้าใจง่าย และเล่นผ่านมือถือได้ทุกที่ ทั้งระบบ IOS / Andorid สะดวกและรวดเร็ว มีระบบป้องกันมิฉฉาชีพที่ดีที่สุด และการแก้ปัญหาจากทีมงานมืออาชีพ มีให้เล่นหลายรูปแบบ ซื้อง่าย สะดวก เพราะเล่นผ่านอินเทอร์เน็ต สามารถซื้อ กี่บาทก็ได้ ไม่มีการบังคับ หรือ ระบบขั้นต่ำ ขึ้นอยู่กับความต้องการของผู้เล่นได้ ผลตอบแทนที่สูงนั้นก็เพราะว่าเป็นการซื้อแบบไม่ต้องถูกค่าเปอร์เซ็นต์ผ่านเจ้ามือ ได้เงินรวดเร็วเข้าบัญชีธนาคารของ เจ้าของ User นั้น ไม่ต้องรอเจ้ามือเคลียร์ให้ การเล่นหวยออนไลน์สามารถซื้อขายภายในวันที่หวยออกได้ถึง 15.00 น. (หากซื้อกับเจ้ามือหวยส่วนใหญ่จะปิดรับ ไม่เกิน 13.00 น) ไม่มีอันเลขหรือมีน้อย ผิดจากซื้อกับเจ้ามือที่ส่วนมาก มักมีเลขอันจ่ายครึ่งราคา หรือเลขที่ไม่รับแทง มีจำนวนมาก ข้อมูล พฤติกรรมเล่นหวยออนไลน์ที่พบในกลุ่มวัยแรงงานเพศหญิง โดยเฉพาะในชุมชนเมือง มีอัตราและแนวโน้มสูง โดยเฉพาะหวยออนไลน์ และสลากดิจิทัล

ดังนั้น ข้อมูลจากการศึกษาการเล่นพนันออนไลน์ของกลุ่มวัยแรงงานในชุมชนสรุปได้ดังนี้

1. กลุ่มวัยแรงงานที่เล่นการพนันออนไลน์มีทัศนคติเชิงบวกกับการพนันออนไลน์ในด้านเศรษฐกิจ โดยส่วนใหญ่ที่คนกลุ่มวัยนี้เข้าสู่วงการพนันส่วนหนึ่งมาจากความคาดหวังว่าจะรวย มีฐานะที่ดีขึ้นจึงคิดว่าการพนันออนไลน์เป็นทางเลือกที่สามารถสร้างรายได้เสริม และเป็นโอกาสในการสร้างรายได้ที่ดีกว่าอาชีพอื่นหรืออาชีพที่ทำอยู่ในปัจจุบัน นอกจากนี้ยังคิดว่าการเล่นพนันออนไลน์เป็นการลงทุนประเภทหนึ่งที่ได้ผลตอบแทนที่รวดเร็วสามารถนำเงินที่ได้จากการเล่นพนันออนไลน์มาจับจ่ายใช้สอยในครัวเรือนช่วยให้เศรษฐกิจชุมชนหมุนเวียนดีขึ้น และส่วนใหญ่ที่ตัดสินใจเล่นพนันออนไลน์ก็เพื่อหวังที่จะให้ครอบครัวมีความเป็นอยู่ที่ดีขึ้นในสภาวะเศรษฐกิจตกต่ำ การเล่นพนันออนไลน์จึงเป็นทางเลือกที่กลุ่มวัยแรงงานคำนึงถึง

2. กลุ่มวัยแรงงานที่เล่นพนันมีทัศนคติเชิงบวกกับการพนันออนไลน์ในด้านสังคม โดยกลุ่มวัยแรงงานที่เล่นพนันออนไลน์มีความเชื่อว่าขอให้ฐานะทางเศรษฐกิจที่ดีขึ้นสังคมจะยอมรับถึงแม้รายได้ต้นนั้นจะมาจากการเล่นพนันออนไลน์ก็ตาม นอกจากนี้ยังเล่นเพื่อผ่อนคลายเพื่อความ

สนุกสนานในยามว่าง ซึ่งกลุ่มผู้เล่นพนันออนไลน์ยังเชื่อว่าการเล่นพนันออนไลน์สามารถสร้างสัมพันธ์ที่ดีต่อเพื่อนในวงการเดียวกันได้โดยอาจมีการรวมกลุ่มกันพนันออนไลน์ สามารถเป็นที่ปรึกษาเกื้อกูลให้กันในเรื่องของการเล่นพนันออนไลน์ได้ซึ่งถือเป็นเรื่องปกติของกลุ่มวัยแรงงานที่เป็นผู้เล่นพนันออนไลน์

3. กลยุทธ์ของเว็บพนันออนไลน์ ผู้เล่นการพนันออนไลน์ส่วนใหญ่เมื่อแรกเริ่มก่อนจะเข้าสู่วงการพนันออนไลน์มักจะถูกชักจูงจากรูปแบบของสื่อประชาสัมพันธ์ของเว็บพนันโดยบางเว็บไซต์อาจมีโปรโมชั่นมากมายหรือให้เงินฟรีไปเล่นพนัน อีกทั้งรูปแบบเว็บพนันมีการพนันหลายรูปแบบมากทั้ง หวยรัฐบาล หวยใต้ดิน หวยต่างประเทศ ไพ่ สล็อต ยิงปลา แทงบอล ให้ผู้เล่นได้เลือกเล่นตามประเภทที่ชอบและคิดว่าคุ้มเสี่ยงที่จะลงทุน และราคาเดิมพันในบางเว็บไซต์เริ่มเล่นได้ราคาเดิมพันต่ำสุด 0.50 – 1.00 บาท และผู้เล่นบางรายเล่นแล้วได้จะยังไม่ถอนเงิน โดยจะเก็บเงินเล่นต่อหรือบวกเงินเพิ่มมากขึ้น และเริ่มมีจำนวนเงินสะสมในบัญชีพนันเป็นจำนวนมาก เมื่อเห็นว่ามีเงินสะสมจำนวนมาดงานที่เคยทำอยู่จะเริ่มไม่สนใจเพราะคิดว่าค่าแรงน้อย แต่เล่นพนันออนไลน์เพียงแค่วันที่ก็ได้เงินคืนมากกว่าและสบายกว่า โดยพฤติกรรมเล่นพนันออนไลน์เหล่านั้นจะเริ่มครอบงำผู้เล่นโดยไม่รู้ตัว ผู้เล่นพนันออนไลน์จะไม่สนใจใคร นั่งเฝ้าหน้าจออย่างเดียวเพื่อคอยติดตาม ส่วนโปรแกรมการพนันก็มักจะทำให้ผู้เล่นรู้สึกใกล้จะชนะ หรือใกล้จะได้เงินเดิมพันทำให้ผู้เล่นอยากเล่นต่อเรื่อยๆ และโดยส่วนมากคนที่เล่นการพนันแล้วแพ้เดิมพันเสียเงินจะมีความคิดอย่างเดียวกันว่าต้องได้คืนจึงเล่นต่อโดยที่ไม่ได้คิดว่าโอกาสได้คืนมีน้อยมาก หากเงินทุนหมดก็ไม่จำเป็นต้องหากู้หนี้ยืมสินทั้งจากเงินนอกระบบ เพื่อน ญาติ พ่อแม่ พี่น้องและแฟน

4. กลุ่มวัยแรงงานที่เล่นพนันออนไลน์ แบ่งออกเป็นกลุ่มแรงงานที่เข้าสังคมและกลุ่มแรงงานที่ติดยาเสพติดและแยกตัวออกจากสังคม โดยกลุ่มแรงงานที่เข้าสังคมเป็นกลุ่มแรงงานที่ดำเนินชีวิตปกติเข้าร่วมกิจกรรมทางสังคมซึ่งเป็นกลุ่มที่ยังสามารถที่อาจมีแนวโน้มในการเลิกเล่นพนันออนไลน์ในอนาคตได้ ในขณะที่กลุ่มแรงงานที่เสพยาเสพติดและเล่นพนันออนไลน์เป็นกลุ่มที่แยกตัวออกจากสังคมเนื่องจากไม่ยอมให้บุคคลในชุมชนจับจ้องพฤติกรรมของตน จึงไม่เข้าร่วมกิจกรรมชุมชนทุกกิจกรรม และออกไปอาศัยในที่พักห่างจากชุมชน ไม่ยุ่งเกี่ยวกับคนในชุมชนนอกจากบุคคลที่ที่อยู่ในกลุ่มเดียวกันหรือบุคคลในครอบครัว คนที่ให้ความรู้สึกไว้วางใจเท่านั้น เป็นที่น่ากังวลว่าคนกลุ่มนี้มีแนวโน้มที่จะอยากต่อการให้เลิกพฤติกรรมดังกล่าว และคนในชุมชนไม่ได้ให้ความสนใจเนื่องจากกลุ่มคนเหล่านี้ไม่ได้เข้ามาสร้างความเดือดร้อนให้กับคนในชุมชน มีลักษณะต่างคนต่างอยู่จึงยังไม่ได้รับการแก้ไข หรือยกให้เป็นประเด็นที่ต้องได้รับการแก้ไขปัญหาในปัจจุบัน

5. แนวโน้มของผู้เล่นพนันออนไลน์ หากยังไม่ได้รับการดำเนินการแก้ไขในเรื่องของเว็บไซต์ผู้ให้บริการพนันออนไลน์เชื่อว่าแนวโน้มผู้เล่นวัยแรงงานจะมีเพิ่มสูงขึ้น เพราะจากข้อมูลครัวเรือนในหนึ่งครอบครัวที่มีสมาชิกครัวเรือนเฉลี่ยจำนวน 3 คน จะมีผู้เล่นการพนันออนไลน์

ในครัวเรือนนั้นอย่างน้อย 1 คน และจำนวนมากที่สุด คือ จำนวน 3 คน และแนวโน้มของผู้เล่นพนันออนไลน์วัยแรงงานจะมีอายุน้อยลง โดยเฉลี่ยอายุ 16 ปี จึงควรมีมาตรการในการป้องกันผู้เล่นพนันออนไลน์ที่เหมาะสมเพื่อให้เกิดการแก้ไขปัญหาการพนันได้อย่างมีประสิทธิภาพ

## 2. แรงจูงใจสำคัญที่ทำให้ประชากรวัยแรงงานนิยมเล่นพนันออนไลน์

แรงจูงใจสำคัญที่ทำให้ประชากรวัยแรงงานนิยมเล่นพนันออนไลน์มีทั้งสาเหตุที่มาจากตัวบุคคลเอง และสาเหตุจากสิ่งเร้าภายนอก กล่าวคือ สาเหตุที่มาจากตัวบุคคลเอง ได้แก่ ความอยากได้เงินอยากมีเงิน เพราะเมื่อมีเงินแล้วก็สามารถนำมาซื้อสิ่งของที่ตนเองอยากได้ นอกจากนี้สภาพแวดล้อมรอบตัว ได้แก่ คนใกล้ชิดชวนให้เล่น การรับรู้ว่าได้เครดิตฟรี และเข้าถึงแหล่งพนันได้สะดวกก็ช่วยกระตุ้นให้เข้าสู่การเล่นพนันออนไลน์ร่วมด้วย นอกจากนี้การเห็นสื่อประชาสัมพันธ์ผ่านมือถือและกลุ่มไลน์ และอีกประการหนึ่งก็คือ การนำเสนอข่าวของสื่อต่างๆ หลังวันหยุดออก ซึ่งมีการนำเสนอข่าวแม่ค้า สามล้อชวานาถูกหวย และดารานักกร้องถูกหวยคนละหลายๆ ใบ ทำให้เกิดความอยากที่จะลงทุนเกี่ยวกับการพนันออนไลน์มากเกินไป และที่สำคัญคืออยากรวย อยากมีเงิน ได้ลุ้นเสี่ยงโชค ได้ความสนุกตื่นเต้น และมีมุมมองว่าข้อดีมากกว่าข้อเสีย โดยมองถึงข้อดีของพนันออนไลน์ คือ ให้บริการตลอด 24 ชั่วโมง เล่นได้ผ่านมือถือได้ทุกที่ทุกเวลา ตัดเงินและถอนเงินผ่าน Online Banking ไม่ต้องลำบากไปโอนที่ตู้เอทีเอ็ม รูปแบบของการเล่นพนันออนไลน์ง่ายมากขึ้น เป็นเรื่องของการเสี่ยงดวงล้วนๆ ไม่ต้องใช้ความคิดอะไรเลย ไม่ต้องเห็นหน้าเห็นตา หรือแสดงตัวตนอะไร ทำให้ทุกคนเข้าถึงได้ง่าย ลงทุนได้ต่ำสุดและมีเดิมพันสูง นอกจากนี้ยังมีการประชาสัมพันธ์เชิญชวนจากเน็ตไอดอลหรือบรรดาเศรษฐีพารวยดังคำให้สัมภาษณ์ของกลุ่มเป้าหมาย ดังนี้

“ เรื่องการพนันเป็นเรื่องของดวงคน ซึ่งคนเราดวงไม่เหมือนกันหรอกครับใน 100คน อาจจะมีคนดวงดีกับการพนันแค่ 5-6 คนเท่านั้นเอง แต่อย่างน้อยคนที่เคยเล่นแล้วเสียคุณก็ถือได้ว่าคุณดวงการพนันคุณคงจะมาอย่างไร ต่อให้คุณมีเงินทุนเยอะแค่ไหนแล้วถ้าดวงการพนันคุณมาไม่ได้ก็เงินผมเห็นมาเยอะแล้วครับ กับบางคนเงินทุนก็ไม่ได้เยอะแต่ได้ทุกวัน มีเสียบ้างแต่น้อยมากครับและอีกอย่างคุณต้องรู้จักเก็บแต่ละบ่อนผมเห็นมาหมดแล้ว กำถั่ว แทงกองสามกอง ไฮโล บาคาร่า น้ำเต้าปูปลา สารพัดการพนัน ส่วนมากผมก็เห็นคนเสียมากกว่าได้เพราะเขาดวงไม่ได้มาการพนันครับ”

นาย ก (นามสมมุติ: สัมภาษณ์)

ข้อมูลจากการสัมภาษณ์ ผู้นำชุมชน พระสงฆ์ และหน่วยงานในพื้นที่จังหวัดศรีสะเกษ พบว่า ประชากรวัยแรงงานในพื้นที่จังหวัดศรีสะเกษ ทั้งที่อยู่ในเขตชุมชนชนบท หรือชุมชนเกษตรกรรม และชุมชนในเขตเทศบาลเมือง มีความแตกต่างกันเพียงบริบท สภาพแวดล้อม และวิถีชีวิต แต่พฤติกรรมการเล่นพนันออนไลน์ของวัยแรงงานส่วนใหญ่ยังคิดว่าการพนันออนไลน์เป็นการเสี่ยงโชคอย่างหนึ่ง แต่ก็มีส่วนน้อยที่มองว่าเป็นการลงทุนที่มีทั้งความเสี่ยงและมีโอกาสที่จะทั้งได้และเสียเงิน ส่วนการซื้อสลากกินแบ่งรัฐบาล สลากดิจิทัล ของรัฐบาลผ่านระบบออนไลน์และออฟไลน์ เป็นเรื่องการเล่นเสี่ยงโชคเล็กๆ น้อยๆ และไม่ใช้การพนัน เพราะเป็นเรื่องถูกกฎหมายที่รัฐบาลเป็นผู้ผลิต แต่ก็มีบางคนมองว่าการซื้อลอตเตอรี่มีความไม่แน่นอน มีเสี่ยงสูงถือเป็นการพนันด้วยเช่นกัน มูลเหตุหรือแรงจูงใจในการเข้าไปเล่นการพนันออนไลน์ของวัยแรงงานนั้นอาจจะมาได้หลายทาง บางคนมุ่งแสวงหาโชค ลาภ หวังสร้างรายได้ บางคนชอบความสนุก ความตื่นเต้น ชอบลงทุนแบบเสี่ยงๆ บางคนคาดหวังว่าจะหาเงินได้จากการเอาชนะในเว็บพนันออนไลน์ บางคนใช้การเล่นพนันออนไลน์เพื่อหลบหนีปัญหา ความเบื่อหน่ายในชีวิต หรือความเครียด หรือปัญหาทางพฤติกรรมและจิตใจอื่นๆ ซึ่งแรงจูงใจข้อหลังนี้มักพบได้บ่อยในกลุ่มวัยแรงงานที่เล่นการพนันมากจนเป็นปัญหาหรือเสพติดการพนัน แต่ก็มีบางรายที่มักจะมองว่าการเล่นการพนันเพียงครั้งถึงสองครั้ง หรือแบบนานๆ ครั้งหรือเสียเงินไม่มากนัก เป็นการผ่อนคลายความเครียด และสร้างความสนุกตื่นเต้น ไม่ได้สร้างปัญหาให้กับใคร คนที่เล่นการพนันบ่อยมากและหรือเล่นมากจนขาดสติ เสพติดพนันหรือเกิดเป็นปัญหา ก็มี แต่ก็น้อยเพราะปัญหาที่เกิดขึ้นส่วนใหญ่จะเกิดกับตัวบุคคลผู้เล่นหรือผู้เสพติดการพนัน เช่น เป็นหนี้สิน หรือ ปัญหาในครอบครัว ซึ่งไม่ได้ก่อหรือสร้างผลกระทบให้เกิดเป็นปัญหาในชุมชนหรือสังคมกว้าง

อย่างไรก็ตาม นักวิจัยพบว่าการเล่นพนันออนไลน์ของวัยแรงงานในพื้นที่จังหวัดศรีสะเกษนั้น ส่วนใหญ่รู้จักเล่นการพนันออนไลน์ แต่ก็มีจำนวนบางกลุ่มที่ไม่รู้จักการเล่นพนันออนไลน์ ซึ่งคนที่ไม่รู้จักการเล่นพนันออนไลน์ มีจำนวนที่น้อยเมื่อเปรียบเทียบกับคนที่รู้จักพนันออนไลน์ เพราะในปัจจุบันนี้การเล่นพนันออนไลน์นั้นเข้าถึงง่ายและสะดวก มีหลากหลายรูปแบบให้เลือก แต่อย่างไรก็ตามคนที่เล่นเองไม่เป็นแต่มีวิธีการเล่นพนันออนไลน์ด้วยการฝากเล่นโดยฝากเงินเพื่อวางเงินเดิมพันในการเล่นพนันออนไลน์ วิธีการฝากเล่นนั้นส่วนใหญ่จะพบในชุมชนที่อยู่ในชนบท โดยวิธีการคือจะมีการรวมกลุ่มกันนั่งเล่นพนันออนไลน์ในบ้าน หรือใต้ถุนบ้าน หากเป็นการเล่นพนันห่วยออนไลน์ จะเป็นการฝากซื้อในระบบออนไลน์ และหากเป็นการเล่นพนันสล็อตออนไลน์ บาคาร่าออนไลน์ หรืออื่นๆ ที่ต้องเล่นให้จบเกมเป็นครั้งไปจะมีคนเล่นที่เป็นคนเล่นหลักและคนที่ฝากเงินเดิมพันจะนั่งดูและจดบันทึกการวางเดิมพันของตนเองพร้อมกับผู้เล่นหลัก หากผู้เล่นหลักได้เงินก็จะนำเงินที่ได้จากการพนันออนไลน์นั้นมาแบ่งผู้ที่ฝากวางเดิมพันด้วย

“การเล่นพนันออนไลน์ ประเภทสล็อตจะมีผู้เล่นหลากหลายวัย หากเป็นวัยแรงงานที่ว่างจากการทำงานจะเปิดดวงพนันออนไลน์ได้ที่บ้าน หรือในบ้าน และจะมีกลุ่มที่เข้ามาร่วมเล่นด้วย ส่วนใหญ่จะเป็นผู้สูงอายุ เพราะว่างงาน คนกลุ่มนี้จะเล่นพนันออนไลน์ไม่ค่อยเป็นก็จะเข้ามาร่วมเล่นโดยฝากเงินเล่นครั้งละ 10 – 20 บาท และก็นั่งเล่นด้วยกันบางครั้งก็นั่งเล่นทั้งวัน หรือจนกว่าคนที่เล่นพนันออนไลน์ให้จะเลิกเล่นถึงจะกลับบ้านก็มี หรือหากเป็นพวกหวยออนไลน์ก็จะมาฝากซื้อเช่นกัน”

นาง ต (นามสมมุติ: สัมภาษณ์)

ปัจจุบัน การพนันออนไลน์บางรูปแบบมีระบบทดลองเล่น โดยไม่ต้องไปเดินทางไปเล่นเอง ไม่ต้องออกบ้านให้เสียเวลา เพราะการเล่นพนันกับบ่อนที่เชื่อถือได้ก็ต้องเดินทางไปเล่นตามคาสิโนต่าง ๆ บางครั้งต้องข้ามชายแดนไปเล่นซึ่งใช้เวลาเป็นวัน การเล่นพนันแบบออนไลน์เพียงแค่มีโทรศัพท์มือถือเครื่องเดียวก็เล่นได้แล้ว วิธีการเล่นก็ไม่ซับซ้อน เล่นได้ตลอด 24 ชั่วโมง ไม่ต้องกลัวว่าจะพลาดโอกาสสำคัญหรือไม่มีเวลาเล่น เพราะต้องทำงานประจำ เนื่องจากคาสิโนออนไลน์เปิดให้บริการนักเดิมพันกันแบบทั้งวันทั้งคืนไม่มีวันหยุด ยกเว้นวันที่มีการปรับปรุงระบบ มีเงินรางวัลสูงและโปรโมชั่นที่หลากหลาย ทำให้เกมพนัน ออนไลน์รูปแบบต่างๆ เป็นอีกหนึ่งทางเลือกของคนที่ชอบเข้าบ่อนการพนันเป็นทุนเดิม บวกกับกลุ่มคนที่ต้องการสร้างรายได้ อยากมีเงินนักพนันออนไลน์จึงมีแนวโน้มเพิ่มสูงขึ้นและอายุของนักพนันออนไลน์เริ่มต่ำลง ซึ่งเป็นที่น่ากังวลว่าในอนาคตนักพนันออนไลน์อาจจะเป็นนักพนันวัยใสเพิ่มมากขึ้น ดังนั้นทั้งครอบครัว ชุมชนสังคม รวมถึงหน่วยงานรัฐควรมีมาตรการการเข้าถึงการเล่นพนันออนไลน์ให้รัดกุมและนำมาปฏิบัติใช้ได้จริงมากขึ้น เพื่อป้องกันไม่ให้เกิดนักพนันหน้าใหม่เพิ่มขึ้นในอนาคต

### 3. ผลกระทบการเล่นพนันออนไลน์ของวัยแรงงานในชุมชนจังหวัดศรีสะเกษ

นักวิจัยได้รวบรวมและสรุปจากการสัมภาษณ์ผู้ที่เกี่ยวข้อง และ การจัดเวทีประชุมศึกษาข้อมูลในระดับชุมชน สามารถสรุปข้อมูลผลกระทบด้านบวกและด้านลบการเล่นพนันออนไลน์ของวัยแรงงานในชุมชน ได้ดังนี้

#### 3.1) ผลกระทบด้านบวกของการเล่นพนันออนไลน์

ข้อมูลจากการสัมภาษณ์วัยแรงงานที่มีประสบการณ์การเล่นพนันออนไลน์ พบว่าการเล่นพนันออนไลน์ช่วยสร้างรายได้ และเป็นทางเลือกในระยะเวลาอันสั้น การเล่นพนันออนไลน์ถือเป็นช่องทางหนึ่งในการสร้างรายได้เสริมที่ง่ายและทำเงินได้จริงแต่จะต้องรอบคอบ มีสติ ระมัดระวัง และไม่ประมาท ที่สำคัญคือจะต้องไม่โลภมาก และหากโชคดีก็ยังสามารถสร้างรายได้มหาศาล นอกจากนี้การเล่นพนันออนไลน์ไม่มีความเสี่ยงในการถูกดำเนินคดี เนื่องจากเล่นผ่านทางเว็บพนันออนไลน์ และที่สำคัญคือสามารถเล่นที่ไหนเวลาใดก็ได้ไม่ต้องเดินทางไปเล่นให้เสีย และสามารถเล่นได้ตลอดเวลา หรือ หารายได้ตลอดเวลา ได้ผลตอบแทนสูง ผ่านการลงทุนที่ต่ำ การพนันแม้หลายคนรู้

ว่าเป็นสิ่งที่ผิด แต่ประโยชน์ที่ได้รับ คือ สามารถนำเงินที่ได้มาจุนเจือครอบครัว ดังนั้น การเล่นพนันออนไลน์จึงเป็นช่องทางการหาเงิน สร้างรายได้ให้กับตนเองและครอบครัว หากรู้วิธีการเล่นที่ดี และรู้ขีดจำกัดการเล่น สามารถจัดการกับตนเองได้อย่างเหมาะสม กลุ่มตัวอย่างวัยแรงงานในชุมชนชนบทบางราย มองว่าการเล่นพนันออนไลน์ไม่ได้ก่อให้เกิดผลกระทบอะไร เป็นผลกระทบโดยตรงสำหรับบุคคลมากกว่า หากมีการวางแผนด้านการเงินเป็นอย่างดี หรือ รายที่ใช้เงินจำนวนไม่มากตามอัตรากำลังทรัพย์ที่ตนเองพอหาได้ นอกจากนี้ สำหรับบางรายก็ไม่ได้นำเงินหรือหยิบยืมเงินครอบครัวไปเล่นพนัน และถือเป็นเรื่องปกติที่คนทั่วไปเล่นกันโดยเฉพาะห่วยออนไลน์

“ผมเล่นบาคาร่า ซึ่งช่วงนั้นผมมีฐานะดีพอสมควร ซึ่งผมเล่นบาคาร่ามา 3 ปี แต่ก็เล่นสลับตัวอื่นๆด้วย ก็มีเงิน ได้ก็ซื้อกิน เที่ยว มีเงินเก็บใน บัญชี แรกๆก็เล่นไม่เป็นครับ พอเล่นไปเรื่อยๆก็เป็นต่ำสุดลงทุน 100 ได้กำไรมา 3,000- 4,000 บาท ก็ตามงบแหละครับ เคยลงทุน 1,000 ได้เยอะถึง 39,000 บาท ครับ หลังๆ แต่ช่วงหลังมักจะเล่นเสีย ผมก็ลดเงินลง 50-100 บาท ในช่วงที่ผมเล่นบาคาร่าแทบไม่มีเงินเก็บเลย ผมมีเงินใช้เพราะบาคาร่า แต่บาคาร่าก็มีความเสี่ยงมากเช่นกัน คิดไว้เลยว่าได้ 50 เสีย 50 เลยครับ การเล่นบาคาร่าให้ชนะต้องดูจังหวะ เพราะมันเป็นเกมไฟที่มีระบบการเล่นรวมถึงราคาขึ้นต่ำในการเล่นที่ต่ำ และอัตราการชนะที่มีเปอร์เซ็นต์สูง ถ้าเราชนะในตานี้ก็สามารถพลิกชีวิตเลยก็ว่าได้... มันแล้วแต่ว่าใครจะเลือกทำครับ เพราะงานที่เราทำบางวันได้ไม่ถึง 500 บาท แต่ถ้าเล่นบาคาร่าเป็นก็สามารถทำเงินให้เราวันละ 500 บาทโดยที่เราอยู่ที่บ้าน แต่ถ้าจะเอาชนะไฟบาคาร่าต้องมีจังหวะจริงๆ....”

นาย จ (นามสมมุติ: สัมภาษณ์)

### 3.2) ผลกระทบด้านลบของการเล่นพนันออนไลน์

(1) ผู้มีพฤติกรรมเล่นพนันออนไลน์จะเสียการเสียงาน สูญเสียรายได้และโอกาสจากการทำงาน การประกอบอาชีพประจำวัน เนื่องจากเลือกใช้เวลาที่มีไปกับการเล่นพนันหรือ จิตใจมุ่งเล่นพนันออนไลน์อย่างเดียว ไม่อยากที่จะทำงาน หรือ ลางาน ขาดงานบ่อยขึ้น มีความผิดปกติทางสายตา หน้ามืดตามัวบ่อยๆ หงุดหงิดง่าย โทกโทก หลอกลวง ปกปิดปัญหา มีมุมมองด้านบอกต่อการเล่นพนัน

(2) ทักษะคติเชิงบวกที่มีต่อการพนัน วัยแรงงานที่มีพฤติกรรมเล่นพนันออนไลน์หรือเสพติดการพนันออนไลน์มักจะรู้สึกดีต่อการพนัน มองว่าการเล่นพนันทำให้ลืมปัญหาในชีวิตเป็นการคลายเครียด เล่นพนันแล้วช่วยให้รู้สึกดี ส่งผลให้มีความต้องการเล่นการพนันอยู่ตลอดเวลา หรือเริ่มใช้เวลาและใช้เงินเล่นพนันมากขึ้น มองข้ามข้อเสียของการเล่นพนัน เริ่มหาช่องทางการใช้หนี้แบบผิด ๆ เช่น กู้เงินนอกระบบ คิดว่าการพนันคือทางออกของชีวิตเมื่อลำบาก

(3) ด้านสุขภาพร่างกายของผู้มีพฤติกรรมเล่นพนันออนไลน์ จะมีพฤติกรรม เบี่ยงเบน รู้สึกกระสับกระส่ายหรือหงุดหงิดง่ายเวลาพยายามหยุดหรือลดการเล่นพนัน ผู้เล่นพนันออนไลน์บางรายจะเสพยาเสพติดหรือสูบบุหรี่มากขึ้น ดื่มเครื่องดื่มแอลกอฮอล์ไปพร้อมกับการเล่นพนัน บางรายเสพกัญชา และมีโอกาสใช้สารเสพติดประเภทอื่นๆ เพื่อช่วยคลายเครียดและทำให้เล่นพนันได้นานขึ้น

(4) พฤติกรรมใช้เงินฟุ่มเฟือย โดยเฉพาะวัยแรงงานเพศหญิงที่ติดการพนันออนไลน์ รายได้ส่วนใหญ่หมดไปกับการเล่นพนันใช้เงินเกินกำลัง ติดหนี้บัตรเครดิต หรือต้องกู้เงินมาใช้จ่าย

(5) มีปัญหาความผิดปกติด้านอารมณ์ โรคซึมเศร้า บางรายคิดฆ่าตัวตาย เพราะรู้สึกผิดหวังจากการเล่นพนันออนไลน์ ในขณะที่คิดว่าตัวเองมีทักษะการเล่นพนันแบบเอาชนะได้

ดังนั้น การพนันออนไลน์ส่งผลกระทบต่อให้เกิดปัญหาในระดับบุคคล ที่สำคัญคือก่อให้เกิดความบกพร่องในชีวิตทั้งทางด้านจิตใจ ร่างกาย ทำให้เกิดความเครียด วิตกกังวล หรือรู้สึกหมดหนทาง ส่วนผลกระทบต่อครอบครัวทั้งในแง่ความสัมพันธ์ ความรุนแรงและการเงินของครอบครัว และผลกระทบต่อระดับชุมชน อาจเป็นแหล่งชุมนุมมั่วสุมในธุรกิจพนันออนไลน์ อย่างไรก็ตาม ผลกระทบปัญหาการพนันออนไลน์มีหลายรูปแบบ ตามปัจจัยหนุนเสริม แต่ที่ปรากฏชัดเจน คือ พฤติกรรมเสพยาเสพติด การลักขโมยฉกชิงวิ่งราว การปล้นชิงทรัพย์ การทำร้ายร่างกายคนใกล้ชิดและรอบข้าง การขายทรัพย์สิน การขายบริการทางเพศ การฆ่าตัวตาย การค้ายาเสพติด ซึ่งล้วนส่งผลกระทบต่อความรุนแรงในครอบครัว ชุมชน และต่อสังคม และที่สำคัญ กรณีที่เสพยาเสพติดสามารถพัฒนาเป็นผู้ก่ออาชญากรรมบนโลกออนไลน์ หรือเป็นเจ้าของเว็บพนันออนไลน์ที่สร้างเครือข่ายเพิ่มเติมในพื้นที่ได้

## 4.2 จัดกิจกรรมรณรงค์แบบมีส่วนร่วม เพื่อค้นหามาตรการที่เหมาะสมในการป้องกันและลดการเล่นพนันออนไลน์ของวัยแรงงานในชุมชนจังหวัดศรีสะเกษ

ในวัตถุประสงค์นี้ผู้วิจัยจะดำเนินกิจกรรมการศึกษาออกเป็น 2 ขั้นตอน ประกอบด้วย 1) กิจกรรมค้นหาแนวทาง/มาตรการการป้องกันและลดพฤติกรรมการเล่นพนันออนไลน์ของวัยแรงงานในชุมชนจังหวัดศรีสะเกษ และ 2) กิจกรรมรณรงค์แบบมีส่วนร่วมที่เหมาะสมในการป้องกันและลดการเล่นพนันออนไลน์ของวัยแรงงานในชุมชนจังหวัดศรีสะเกษ ดังรายละเอียดต่อไปนี้

### 4.2.1 แนวทาง/มาตรการการป้องกันและลดพฤติกรรมการเล่นพนันออนไลน์ของวัยแรงงานในชุมชนจังหวัดศรีสะเกษ

ผลจากการประชุม โดยกระบวนการสนทนากลุ่ม (Focus group) เพื่อเก็บข้อมูลแนวทาง/มาตรการการป้องกันและลดพฤติกรรมการเล่นพนันออนไลน์ของวัยแรงงานในชุมชนจังหวัด

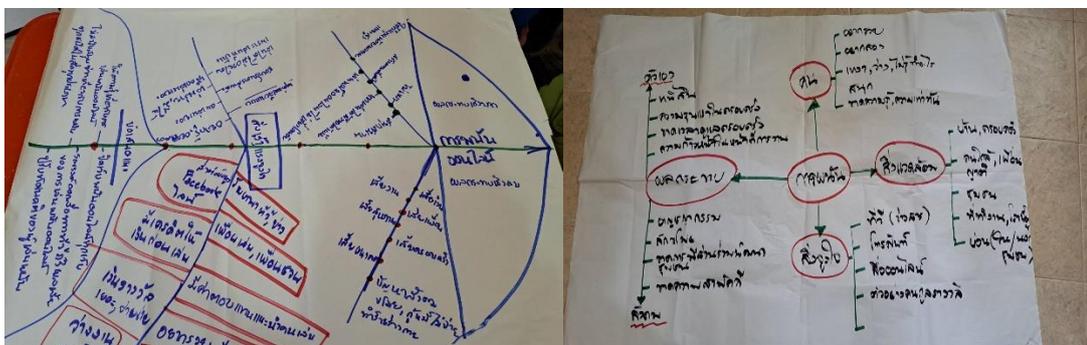
ศรีสะเกษ พบว่า ปัญหาการพนันและการพนันออนไลน์ในพื้นที่จังหวัดศรีสะเกษทั้งในเขตชุมชนชนบทและชุมชนในเขตเทศบาลเมือง ถือเป็นปัญหาสำคัญที่ส่งผลกระทบต่อวิถีชีวิตและความเป็นอยู่ของผู้คนในชุมชนเป็นอย่างมาก โดยเฉพาะชุมชนในเขตเทศบาลเมือง การปกครองดูแลประชาชนในชุมชนของผู้บริหารหรือประธานชุมชนเป็นไปค่อนข้างลำบากและยากต่อควบคุม ในขณะที่การพนันออนไลน์มีแนวโน้มขยายตัวในชุมชนมากขึ้น ทำให้ประชาชนโดยเฉพาะเด็ก เยาวชน กลุ่มวัยแรงงาน ที่ยุคนี้เข้าถึงทางสมาร์ตโฟนได้ง่าย อีกทั้งปัจจุบันสภาพเศรษฐกิจไม่ดี แรงงานมีรายได้น้อย เป็นปัจจัยที่ส่งเสริมให้แรงงานหันไปเล่นการพนันออนไลน์มากขึ้น เพราะมีแรงจูงใจว่าเล่นง่าย ได้เงินเร็ว แต่ก็เสียเร็ว ทำให้แรงงานมีหนี้สินเยอะเพราะไปกู้เงินมาเล่น เกิดการติดตามทวงหนี้ถึงที่ทำงาน บางรายต้องออกจากงานเพื่อหนีหนี้และก่อปัญหาตามมา ซึ่งรูปแบบการการพนันออนไลน์ยอดนิยมในพื้นที่ชุมชนจังหวัดศรีสะเกษ ได้แก่ การพนันหวยออนไลน์ พนันบอล บาคาร่า สล็อต และสลากดิจิทัลออนไลน์ ในขณะที่ในชุมชน โดยเฉพาะกลุ่มตัวอย่างวัยแรงงานส่วนใหญ่ไม่คิดว่าการซื้อสลากดิจิทัล หรือสลากกินแบ่งรัฐบาลออนไลน์ไม่ถือว่าเป็นเรื่องการพนัน เพราะคิดว่าเป็นเรื่องถูกกฎหมายที่รัฐบาลดำเนินการเอง โดยผลกระทบปัญหาการพนันออนไลน์เป็นกิจกรรมที่ก่อผลกระทบทางลบหลายด้าน ทั้งด้านเศรษฐกิจ การเงิน การเป็นหนี้สิน การทำงาน การก่ออาชญากรรม ปัญหาสุขภาพกายและสุขภาพจิต ปัญหาความสัมพันธ์กับครอบครัว ญาติ พี่น้อง เพื่อน การพนันออนไลน์ยังก่อให้เกิด ปัญหาด้านครอบครัว คนในครอบครัวเกิดการทะเลาะเบาะแว้งเมื่อเล่นการพนันเสีย ทำให้ครอบครัวเดือนร้อนและสร้างความแตกแยกกับคนในครอบครัว และชุมชน และสังคมรอบข้าง การพนันทุกประเภททั้งออนไลน์ และออฟไลน์ก่อให้เกิดปัญหากับผู้คนในสังคม และก่อให้เกิดปัญหาต่างๆ ตามมา อาทิเช่น ปัญหาด้านอาชญากรรมก่อให้เกิดอาชญากรรมในรูปแบบต่างๆ ไม่ว่าจะเป็นความผิดเกี่ยวลักทรัพย์ ความผิดเกี่ยวกับชีวิตและร่างกาย ก่อให้เกิดปัญหาด้านยาเสพติด ในขณะเดียวกันก็มีบางกลุ่มที่เล่นพนันออนไลน์ มองว่าไม่ได้ก่อปัญหาหรือสร้างผลกระทบอะไรถ้าควบคุมตนเองได้ คนเล่นการพนัน เล่นเพื่อความสนุกสนาน หรือเล่นเพื่อเสี่ยงโชค แต่หาก เล่นพนันจนเกินรายได้ ก็จะทำให้มีปัญหาตามมา

ดังนั้น แนวทางหรือมาตรการการดำเนินงานการป้องกันและลดผลกระทบการพนันออนไลน์ในชุมชนจังหวัดศรีสะเกษ จากเวทีระดมแนวคิด วิเคราะห์ปัญหา แนวทางแก้ไข พบว่า บริบท อัตลักษณ์ และวัฒนธรรมหรือภูมิปัญญาของคนในชุมชนพื้นที่ จังหวัดศรีสะเกษ ที่แต่ละท้องถิ่นมีเอกลักษณ์ เฉพาะตัว และการสั่งสมที่ยาวนานกลายเป็นวัฒนธรรมและภูมิปัญญาท้องถิ่นที่มีกฎ ข้อห้าม ข้อปฏิบัติ ผสมผสาน ความเชื่อท้องถิ่นที่แฝงอยู่เพื่อควบคุมพฤติกรรมของคน ซึ่งถือปฏิบัติสืบต่อกันมา จนกลายเป็นวัฒนธรรมที่ต้องถือปฏิบัติ กลายเป็นกฎระเบียบทางสังคม เพื่อจัดการความสัมพันธ์ระหว่าง คน กับชุมชน ผ่านภูมิปัญญาท้องถิ่น พิธีกรรม คติธรรม และความเชื่อ คติ คำสอน และแนวปฏิบัติที่อยู่ภายใต้ความพอประมาณและความพออยู่พอกินสามารถนำมาป้องกัน

ปัญหาเสพติดการพนันได้ในระดับบุคคล ครอบครัว และชุมชนได้ ควบคุมการส่งเสริมกระบวนการสร้างรัฐ ผ่านสื่อป้ายประชาสัมพันธ์ สื่อออนไลน์ต่างๆ รวมทั้งการสร้างพื้นที่สร้างสรรค์ในชุมชน การนำเสนอประเด็นปัญหาและข้อมูลผ่านที่ประชุมหมู่บ้านและชุมชน และการนำเสนอแผนการจัดการปัญหาพนันออนไลน์ให้แก่หน่วยงานท้องถิ่น

ทั้งนี้ตัวแทนชุมชนในพื้นที่งานวิจัยได้ร่วมกันใช้กระบวนการระดมความคิดและเครื่องมือวิเคราะห์แบบแผนผังก้างปลา (Fishbone Diagram) เพื่อเป็นเครื่องมือในการค้นหาสาเหตุและผลกระทบที่เกิดขึ้น และใช้การวิเคราะห์ข้อมูลแบบ SWOT สำหรับการวางแผนกลยุทธ์และวิเคราะห์สถานการณ์ชุมชน โดยยุทธศาสตร์/แผนงานและโครงการเพื่อสร้างมาตรการชุมชนในการป้องกันและแก้ไขปัญหาการเล่นพนันออนไลน์ของกลุ่มเสี่ยงที่เกี่ยวข้องกับการพนันทุกประเภทที่ร่วมกันวิเคราะห์และสรุปผลได้ดังนี้

1. ดำเนินการจัดการประชุมชี้แจงแผนการดำเนินงานการเพื่อสร้างมาตรการชุมชนในการป้องกันและแก้ไขปัญหาการเล่นพนันออนไลน์ของกลุ่มเสี่ยงที่เกี่ยวข้องกับการพนันทุกประเภท
2. จัดการประชุมการเพื่อสร้างมาตรการชุมชนในการป้องกันและแก้ไขปัญหาการเล่นพนันออนไลน์ของกลุ่มเสี่ยงที่เกี่ยวข้องกับการพนันทุกประเภท(ครั้งที่ 1)
3. ชี้แจงวัตถุประสงค์กิจกรรมและแบ่งกลุ่มเพื่อใช้เครื่องมือในการวิเคราะห์ปัญหาทั้งแบบแผนผังก้างปลา (ครั้งที่ 1)
4. แบ่งกลุ่มเพื่อวิเคราะห์ปัญหาชุมชนโดยใช้เครื่องมือ SWOT สำหรับการวางแผนกลยุทธ์และวิเคราะห์สถานการณ์ชุมชน (ครั้งที่ 2)
5. ให้ตัวแทนชุมชนออกมานำเสนอข้อมูล และร่วมกับสรุปผลกิจกรรมเพื่อเพื่อสร้างมาตรการชุมชนในการป้องกันและแก้ไขปัญหาการเล่นพนันออนไลน์ของกลุ่มเสี่ยงที่เกี่ยวข้องกับการพนันทุกประเภท



ภาพที่ 4.3 รูปผังก้างปลาการพนัน



ภาพที่ 4.4 กิจกรรมวิเคราะห์ปัญหาชุมชนโดยใช้เครื่องมือ SWOT และนำเสนอข้อมูล

โดยพื้นที่ได้นำเสนอมาตรการชุมชนในการป้องกันและแก้ไขปัญหาการเล่นพนันออนไลน์ของกลุ่มเสี่ยงที่เกี่ยวข้องกับการพนันทุกประเภท ดังนี้

**ยุทธศาสตร์ชุมชนการป้องกันกลุ่มเสี่ยงที่เกี่ยวข้องกับการพนันออนไลน์ตำบลเสาธงชัย วัตถุประสงค์** เพื่อสร้างภูมิคุ้มกันให้กับทุกกลุ่มเสี่ยงที่เกี่ยวข้องกับการพนันออนไลน์ ป้องกันครอบครัว ชุมชน สถานศึกษา สถานประกอบการ และสังคมให้ปลอดภัยจากการพนันออนไลน์ รวมทั้งสร้างพลัง ความเข้มแข็ง และ ความยั่งยืนในการป้องกันและแก้ไขปัญหาการพนันออนไลน์

กรอบแผนงาน/ยุทธศาสตร์ชุมชน

ประเด็นยุทธศาสตร์ที่ 1 สร้างภูมิคุ้มกันและป้องกันให้กับเด็กและเยาวชนในชุมชน ประชาชนและกลุ่มวัยแรงงานในการป้องกันปัญหาการพนันออนไลน์

ประเด็นยุทธศาสตร์ที่ 2 สร้างภูมิคุ้มกันและป้องกันในกลุ่มเปราะบาง วัยแรงงาน ผู้นำชุมชน การป้องกันปัญหาการพนันออนไลน์

ประเด็นยุทธศาสตร์ที่ 3 สร้างการมีส่วนร่วมของครอบครัว ชุมชน และบูรณาการ สถานศึกษา และสถานประกอบการ หน่วยงานในการป้องกันปัญหาการพนันออนไลน์

กรอบงานโครงการ/กิจกรรม

1) คัดกรองกลุ่มเสี่ยงทุกระดับในชุมชนเพื่อศึกษาสภาพปัญหา สาเหตุ และหาแนวทาง สร้างภูมิคุ้มกันและป้องกันปัญหาการพนันออนไลน์ให้เหมาะสมกับกลุ่มเป้าหมาย

2) ส่งเสริมและสนับสนุนสื่อ ข้อมูล องค์กรความรู้ และการพัฒนาแก่ประชากรกลุ่มเสี่ยงและ ประชาชนในพื้นที่

3) กิจกรรมเสริมสร้างทักษะกลุ่มวัยแรงงาน รวมถึงกลุ่มเปราะบางทุกวัยในชุมชน เพื่อจัดการ ปัญหาการพนันออนไลน์

4) ส่งเสริมกิจกรรมรณรงค์ ประชาสัมพันธ์ให้กับประชากรกลุ่มเสี่ยงและประชาชนใน พื้นที่ เช่น ชมรมผู้ใช้แรงงาน ฯลฯ ร่วมเป็นสื่อบุคคล และขับเคลื่อนการรณรงค์ทุกรูปแบบ

5) พัฒนาสื่อการเรียนรู้ และประชาสัมพันธ์ในชุมชน รวมถึงสถานศึกษา และการศึกษานอกระบบ เช่น พัฒนาชุดปฏิบัติเสริมทักษะการเรียนรู้เพื่อสร้างภูมิคุ้มกันปัญหาการพนันออนไลน์

6) การทำงาน ประสานงานเชื่อมโยงการดำเนินงานกับเครือข่ายองค์กรภาคประชาชนในพื้นที่ เช่น เครือข่ายงดเหล้า เครื่องดื่มแอลกอฮอล์ เป็นต้น

สำหรับพื้นที่ชุมชนโนนสำนักใช้กระบวนการสร้างมาตรการเดียวกับตำบลเสาชงชัย โดยมีตัวแทนชุมชนในพื้นที่งานวิจัยได้ร่วมกันใช้กระบวนการระดมความคิดและเครื่องมือวิเคราะห์แบบแผนผังก้างปลา (Fishbone Diagram) เพื่อเป็นเครื่องมือในการค้นหาสาเหตุและผลกระทบที่เกิดขึ้น และใช้การวิเคราะห์ข้อมูลแบบ SWOT สำหรับการวางแผนกลยุทธ์และวิเคราะห์สถานการณ์ชุมชน โดยยุทธศาสตร์/แผนงานและโครงการการเพื่อสร้างมาตรการชุมชนในการป้องกันและแก้ไขปัญหาการเล่นพนันออนไลน์ของกลุ่มเสี่ยงที่เกี่ยวข้องกับการพนันทุกประเภทที่ร่วมกันวิเคราะห์และสรุปผลได้ดังนี้

1. ดำเนินการจัดการประชุมชี้แจงแผนการดำเนินงานการสร้างมาตรการชุมชนในการป้องกันและแก้ไขปัญหาการเล่นพนันออนไลน์ของกลุ่มเสี่ยงที่เกี่ยวข้องกับการพนันทุกประเภท
2. จัดการประชุมการสร้างมาตรการชุมชนเพื่อสร้างมาตรการชุมชนในการป้องกันและแก้ไขปัญหาลเล่นพนันออนไลน์ของกลุ่มเสี่ยงที่เกี่ยวข้องกับการพนันทุกประเภท (ครั้งที่ 1)
3. ชี้แจงวัตถุประสงค์กิจกรรมและแบ่งกลุ่มเพื่อใช้เครื่องมือในการวิเคราะห์ปัญหาทั้งแบบแผนผังก้างปลา (ครั้งที่ 1)
4. แบ่งกลุ่มเพื่อวิเคราะห์ปัญหาชุมชนโดยใช้เครื่องมือ SWOT สำหรับการวางแผนกลยุทธ์และวิเคราะห์สถานการณ์ชุมชน (ครั้งที่ 2)
5. ให้ตัวแทนชุมชนออกมานำเสนอข้อมูล และร่วมกับสรุปผลกิจกรรมเพื่อสร้างมาตรการชุมชนในการป้องกันและแก้ไขปัญหาลเล่นพนันออนไลน์ของกลุ่มเสี่ยงที่เกี่ยวข้องกับการพนันทุกประเภท

### วิสัยทัศน์

“ใส่ใจสุขภาพ ไม่ขาดคุณธรรม น้อมนำวิถีชีวิต เศรษฐกิจพอเพียง หลีกเลียงอบายมุข ความทุกข์ไม่มี ใช้จ่ายให้พอดี ทุกชีวิเบิกบาน”

**แผนงาน/กิจกรรมการป้องกันกลุ่มเสี่ยงที่เกี่ยวข้องกับการพนันทุกประเภทชุมชนโนนสำนักมิตรภาพ**

- 1) จัดให้มีกระบวนการเรียนรู้ร่วมกันในชุมชนอย่างต่อเนื่องสม่ำเสมอ ร่วมคิดร่วมทำ ร่วมกำหนดแนวทางและกิจกรรมการพัฒนาของชุมชนที่ยึดหลักการพึ่งพาตนเองด้วยศักยภาพ ทรัพยากร ภูมิปัญญา วิถีชีวิต วัฒนธรรม และสิ่งแวดล้อมในท้องถิ่น
- 2) กิจกรรมการศึกษาดูงานแลกเปลี่ยน เรียนรู้ ชุมชนต้นแบบจัดการปัญหาการพนัน

3) ส่งเสริมการออม และเชื่อมโยงกับแหล่งทุนในชุมชน อาทิ ธนาคารประชาชน สหกรณ์ เครดิต ยูเนียน และกองทุนต่าง ๆ ของหมู่บ้าน/ชุมชน เป็นต้น เพื่อเสริมสร้างความมั่นคงในการดำรงชีวิตของคนในชุมชน และการสร้างหลักประกัน ชีวิต สวัสดิการสังคม

4) ส่งเสริมให้กลุ่มปราชญ์ กลุ่มแกนนำและผู้รู้ ถ่ายทอดความรู้และภูมิปัญญาท้องถิ่น ผ่านการเรียนรู้และการจัดการความรู้ในชุมชน โดยเชื่อมโยง กับวิถีชีวิตชุมชน

5) แต่งตั้งคณะทำงานระดับชุมชน จากองค์การบริหารส่วนตำบล ผู้ใหญ่บ้าน อาสาสมัคร และแกนนำชุมชนในการขับเคลื่อนแผนงานและนโยบายการปฏิบัติเพื่อป้องกันปัญหาการพนันในชุมชน

6) เสริมสร้างครอบครัวให้มีความมั่นคง มีสัมพันธภาพที่ดี มีความเข้มแข็งทาง คุณธรรม จริยธรรมในครอบครัว โดยจัดกิจกรรมปฏิสัมพันธ์อย่างต่อเนื่อง รวมถึงการสร้างค่านิยมครอบครัว อบอุ่นผ่านบทบาทชายหญิง การจัดกิจกรรมเชื่อมโยงบทบาทครอบครัว สถานศึกษา และสถาบันทาง ศาสนาอย่างสม่ำเสมอ

7) เสริมสร้างโอกาสและสภาพแวดล้อมในชุมชนให้เอื้อต่อป้องกันปัญหาการพนันในชุมชน

ข้อสังเกตของงานวิจัยในครั้งนี้พบว่า ยุทธศาสตร์แผนพัฒนาชุมชนของพื้นที่ทั้งในเขต เทศบาลเมืองและเขตพื้นที่ชายแดนนั้นยังไม่มี ความสอดคล้องหรือความชัดเจนของยุทธศาสตร์ หน่วยงานท้องถิ่น ที่ไม่ได้เน้นในเรื่องของการพนัน และการพนันออนไลน์ แต่เน้นในเรื่องการ เสริมสร้างชุมชนเข้มแข็งด้านอื่นๆ อาทิ

ยุทธศาสตร์เขตเทศบาลเมือง กล่าวถึงยุทธศาสตร์การพัฒนาที่ 8 สร้างสังคมให้น่าอยู่ โดยมีกลยุทธ์ / แนวทางการพัฒนา คือ

1. ส่งเสริมการจัดสวัสดิการให้ครอบคลุมทุกกลุ่ม
2. พัฒนาเครือข่ายเด็ก เยาวชน สตรี ผู้สูงอายุและผู้พิการ
3. เสริมสร้างความเข้มแข็งของชุมชน

ยุทธศาสตร์ขององค์การบริหารส่วนตำบลเสาชงชัย กล่าวถึงความเชื่อมโยงของ ยุทธศาสตร์จังหวัดด้านการเสริมสร้างความมั่นคงและการรักษาความสงบเรียบร้อยและเชื่อมโยงมายัง ยุทธศาสตร์ของ อปท. ด้านแผนการกระจายอำนาจให้แก่องค์กรปกครองส่วนท้องถิ่นตามแนวนโยบาย ของรัฐบาลและยุทธศาสตร์ของจังหวัด โดยมีแนวทางการพัฒนา คือ ประชาชนได้รับความปลอดภัย ในชีวิตและทรัพย์สิน ค่าเป้าหมาย คือ

1. การถ่ายโอนภารกิจการจัดการศึกษา
2. ส่งเสริมมาตรการป้องกัน เฝ้าระวังรักษาบำบัดผู้เสพยาเสพติดและการรักษา

สภาพชุมชนให้เข้มแข็งอย่างยั่งยืน

3. ส่งเสริมระบบความปลอดภัยในชีวิตและทรัพย์สิน ลดปัญหาความรุนแรงในครอบครัว อุบัติเหตุ อุบัติภัยอาชญากรรมและการบรรเทาสาธารณภัย

4. ส่งเสริมและสนับสนุนแนวนโยบายของรัฐบาลและยุทธศาสตร์การพัฒนาจังหวัด  
ดังนั้น ความเชื่อมโยงของยุทธศาสตร์การพัฒนาระดับหน่วยงานในท้องถิ่นยังไม่สอดคล้องกับแผนพัฒนาและยุทธศาสตร์ของชุมชนทั้ง 2 พื้นที่ ซึ่งถือได้ว่าเป็นจุดอ่อนของงานวิจัยในครั้งนี้

#### 4.2.2 จัดกิจกรรมรณรงค์แบบมีส่วนร่วมที่เหมาะสมในการป้องกันและลดการเล่นพนันออนไลน์ของวัยแรงงานในชุมชนจังหวัดศรีสะเกษ

การศึกษาวิจัยในขั้นตอนการจัดกิจกรรมรณรงค์แบบมีส่วนร่วมเพื่อค้นหามาตรการที่เหมาะสมในการป้องกันและลดการเล่นพนันออนไลน์ของวัยแรงงานในชุมชนจังหวัดศรีสะเกษ ในครั้งนี้คณะผู้วิจัยได้นำแนวคิดการจัดกิจกรรมการเสริมสร้างความตระหนักรู้ต่อผลกระทบการเล่นพนันออนไลน์ของวัยแรงงานในชุมชนจังหวัดศรีสะเกษ โดยมีนายจิตร ศรีรักษา พยาบาลวิชาชีพชำนาญการ โรงพยาบาลศรีรัตนะ อำเภอศรีรัตนะ จังหวัดศรีสะเกษ และนายทองคำ จันทร์โสภากำหนดตำแหน่ง ผู้อำนวยการกลุ่มนิเทศ ติดตาม และประเมินผลการจัดการศึกษา สังกัด สำนักเขตพื้นที่การศึกษาประถมศึกษาศรีสะเกษ เขต 1 เป็นผู้ร่วมออกแบบกิจกรรมในครั้งนี้ โดยรูปแบบกิจกรรมจะดำเนินการจัดกิจกรรมทั้งสิ้น 3 สัปดาห์กับกลุ่มเป้าหมายที่เป็นผู้เล่นพนันออนไลน์ที่อาศัยอยู่ในเขตเทศบาลเมืองศรีสะเกษ จำนวน 50 คน และกลุ่มเป้าหมายที่เป็นผู้เล่นพนันออนไลน์อาศัยอยู่ในพื้นที่ชายแดน ตำบลเสาธงชัย อำเภอกันทรลักษ์ จังหวัดศรีสะเกษ จำนวน 50 คน รวมทั้งสิ้น 100 คน ซึ่งในกระบวนการศึกษานี้ ผู้วิจัยกำหนดกรอบเนื้อหาในการศึกษาข้อมูล ประกอบด้วย การศึกษาพฤติกรรมการเล่นพนันออนไลน์ของกลุ่มวัยแรงงานในชุมชนจังหวัดศรีสะเกษ ใช้สำหรับการประเมินทัศนคติที่มีต่อการเล่นพนันออนไลน์ของกลุ่มวัยแรงงานในเขตเทศบาลเมืองศรีสะเกษ และกลุ่มวัยแรงงานในเขตพื้นที่ชายแดนจังหวัดศรีสะเกษ และก่อนเข้าร่วมกิจกรรมสัปดาห์ที่ 1 จะให้แบบประเมินก่อนและหลังเข้าร่วมกิจกรรม “อารมณ์ความรู้สึกที่เกี่ยวข้องกับการตระหนักรู้และคุณค่าในตัวเอง” สัปดาห์ที่ 2 จะให้ประเมินก่อนและหลังเข้าร่วมกิจกรรม ก่อนและหลังเข้าร่วมกิจกรรม “ทักษะการปฏิเสธ /ไม่ก็คือไม่” และสัปดาห์ที่ 3 จะให้แบบประเมินก่อนและหลังเข้าร่วมกิจกรรม “ทักษะการดำรงชีวิตทั่วไป” และ 2) ศึกษาประสิทธิผลของกิจกรรมการเสริมสร้างความตระหนักรู้ต่อผลกระทบการเล่นพนันออนไลน์ของวัยแรงงานในชุมชนจังหวัดศรีสะเกษในกลุ่มวัยแรงงานในเขตเทศบาลเมืองศรีสะเกษและกลุ่มวัยแรงงานในเขตพื้นที่ชายแดนจังหวัดศรีสะเกษที่ได้รับการเข้าร่วมกิจกรรมในครั้งนี้ ซึ่งการใช้เครื่องมือนี้มาจากฐานคิดรูปแบบการฝึกทักษะชีวิตของ Botvin และคณะ (2004) ที่พัฒนาเป็นทักษะการต่อต้านการใช้แอลกอฮอล์และพัฒนาพฤติกรรมในเชิงบวก และการพนันออนไลน์ถือเป็นสิ่งที่ก่อให้เกิดการเสพติด ผู้วิจัยจึงใช้ฐานคิดนี้เป็นกรอบในการทำกิจกรรม

เสริมสร้างความตระหนักต่อผลกระทบการเล่นพนันออนไลน์ของวัยแรงงานในชุมชนจังหวัดศรีสะเกษ  
ในการช่วยป้องกันและลดปัญหาการเล่นพนันในกลุ่มแรงงานชุมชนจังหวัดศรีสะเกษ มีรายละเอียด  
ดังนี้

### กรอบแนวคิดการจัดกิจกรรม

#### กิจกรรมการเสริมสร้างความตระหนักต่อผลกระทบการเล่นพนันออนไลน์ของวัยแรงงานในชุมชนจังหวัดศรีสะเกษ

##### ผู้สอนประกอบด้วย

1. นายทองคำ จันทร์โสภากำ ตำแหน่ง ผู้อำนวยการกลุ่มนิเทศ ติดตาม และประเมินผลการจัดการศึกษา

สังกัด สำนักงานเขตพื้นที่การศึกษาประถมศึกษาศรีสะเกษ เขต 1

2. นายจิตร ศรีกะชา พยาบาลวิชาชีพชำนาญการ

สังกัด โรงพยาบาลศรีรัตนะ จังหวัดศรีสะเกษ

**สัปดาห์ที่ 1** กิจกรรมที่ 1-2 “(1) ความรู้เกี่ยวกับการพนันออนไลน์ และ (2) อารมณ์ความรู้สึกที่เกี่ยวข้องกับการตระหนักถึงและคุณค่าในตัวเอง” ใช้เวลา 40-50 นาที

วัตถุประสงค์ของกิจกรรมนี้เพื่อให้กลุ่มวัยแรงงานในชุมชนมีความรู้ ความเข้าใจที่ถูกต้องเกี่ยวกับการพนันออนไลน์และผลกระทบของการเล่นพนันออนไลน์ พร้อมทั้งแก้ไขความเชื่อผิดๆ และผลกระทบที่เกิดจากการเล่นพนันออนไลน์ การส่งเสริมให้วัยแรงงานในชุมชนตระหนักถึงพิษภัยและโทษของการเล่นพนันออนไลน์ การรับรู้ และให้คุณค่าในตัวเอง

วัตถุประสงค์ เฉพาะ	ทักษะที่พัฒนา	วิธีการปฏิบัติ /กิจกรรม	กิจกรรม/ สื่อ	การประเมินผล
1. ผู้เรียนมีความรู้สามารถอธิบาย - ความหมายของการพนันออนไลน์ - อธิบายลักษณะของ การพนันออนไลน์ประเภทต่างๆได้ - ผลกระทบ “การพนันออนไลน์”	-การมีความรู้ เกี่ยวกับผลกระทบจากการเล่นพนันออนไลน์ และ แก้ไขความเชื่อผิดๆเกี่ยว กับการเล่นพนันออนไลน์ -การคิดอย่างมี วิจารณญาณ - การสร้าง ความสัมพันธ์ -ทักษะการสื่อสาร อย่างมีประสิทธิภาพ	-กิจกรรมกลุ่มสัมพันธ์ - ผู้สอนนำเข้าสู่บทเรียน โดยการให้ผู้เรียนทดลอง ทำประเมินความรู้ ความ เชื่อและเข้าใจเกี่ยวกับการพนันออนไลน์โดยนำสื่อที่เกี่ยวข้องกับการพนันออนไลน์ประเภทต่างๆ มาแสดงให้ผู้เรียน ได้ดู	- กระดาษ ปากกาเคมี - ตัวอย่าง สื่อ การพนันออนไลน์ ประเภทต่างๆ - ใบความรู้ เรื่อง การพนันออนไลน์และการวิเคราะห์ผลกระทบจากการเล่นการพนันออนไลน์	-ให้นิยามความหมาย ของ การพนันออนไลน์ได้ถูกต้อง -เข้าใจผลกระทบ ความเชื่อที่มีต่อการเล่นพนันออนไลน์ -ให้ความหมาย "ผลกระทบที่เกิดจากการเล่นพนันออนไลน์และ ความเชื่อ จากการ เล่นพนันออนไลน์" ได้ถูกต้อง เช่นการพนันออนไลน์ไม่ใช่รายได้เสริมหรือ

วัตถุประสงค์ เฉพาะ	ทักษะที่พัฒนา	วิธีการปฏิบัติ /กิจกรรม	กิจกรรม/ สื่อ	การประเมินผล
		<ul style="list-style-type: none"> <li>- ให้ความรู้เรื่องการพนันออนไลน์</li> <li>- กิจกรรมแบ่งกลุ่มระดมสมอง</li> </ul>		<p>รายได้หลักในชีวิตประจำวัน การเล่นเกมพนันออนไลน์ไม่ทำให้ชีวิตความเป็นอยู่ดีขึ้น หรือรวยขึ้น</p>
<p>2. ผู้เรียนสามารถอธิบายลักษณะการพนันออนไลน์ และยกตัวอย่างประเภทของการพนันออนไลน์ ที่คนนิยมเล่น รวมถึงสามารถอธิบายถึงผลกระทบความเสี่ยงและผลกระทบจากการเล่นเกมพนันออนไลน์</p>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- การมีความรู้ เกี่ยวกับการพนันออนไลน์</li> <li>-ทักษะการสื่อสาร อย่างมีประสิทธิภาพ</li> <li>- ทักษะการ ตระหนักรู้ในตนเอง</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- แบ่งกลุ่ม ตามกลุ่มเดิม อภิปรายตาม หัวข้อในใบงานที่ 2</li> <li>- ส่งตัวแทนกลุ่มนำเสนอ ผลงานของกลุ่ม</li> </ul>	<p>-กระดาศ -ปากกาเคมี - ใบงานที่ 2</p>	<ul style="list-style-type: none"> <li>-อธิบายลักษณะของ การเล่นเกมพนันออนไลน์ และความเสี่ยง ผลกระทบของการเล่นเกมพนันออนไลน์</li> <li>-ยกตัวอย่างการเล่นเกมพนันออนไลน์ที่นิยมเล่นในกลุ่มวัยแรงงานพร้อมระบุเหตุผล</li> </ul>
<p>3. ผู้เรียน สามารถวิเคราะห์ผลกระทบจากการเล่นเกมพนันออนไลน์ได้</p> <p>- วิเคราะห์ผลกระทบ หากสมมุติว่าตนเองคือผู้เล่นเกมพนันออนไลน์</p>	<ul style="list-style-type: none"> <li>-การมีความรู้ เกี่ยวกับการเล่นเกมพนันออนไลน์ และแก้ไข ความ เชื่อผิดๆเกี่ยวกับ การเล่นเกมพนันออนไลน์</li> <li>-การคิดอย่างมี วิจารณญาณ</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- ผู้สอนอ่านข่าว จำนวน 3 ข่าวให้ ผู้เรียนฟังและเล่า ประสบการณ์ช่วงที่ ทำงานในโรงพยาบาล ที่ได้ให้การดูแลผู้ป่วย ที่มารักษาด้วยภาวะ</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- กระดาศ ปากกาเคมี</li> <li>-ภาพข่าวต่างๆ ที่มีสาเหตุจากการเล่นเกมพนันออนไลน์ จำนวน 3 ข่าว</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>-อธิบายผลกระทบด้าน ต่างๆจากการเล่นเกมพนันออนไลน์ของกลุ่มวัยแรงงานได้</li> <li>-อธิบายผลกระทบของ ผู้ก่อเหตุและผู้ที่ได้รับผลกระทบจากการเล่นเกมพนันออนไลน์ของผู้อื่น ที่</li> </ul>

วัตถุประสงค์ เฉพาะ	ทักษะที่พัฒนา	วิธีการปฏิบัติ /กิจกรรม	กิจกรรม/ สื่อ	การประเมินผล
-วิเคราะห์ผลกระทบ หากสมมุติว่าตนเองคือ บุคคลในครอบครัวของ ผู้ที่ตกเป็นเหยื่อหรือสมาชิกครอบครัว เป็นผู้เล่นการพนันออนไลน์ -การรับรู้ของคุณที่มีต่อตนเอง	-การรับรู้ และเห็นคุณค่าตนเอง	ผลกระทบที่เกิดจากการเล่นการพนันออนไลน์ - ผู้สอนให้ความรู้เรื่องผลกระทบจากการเล่นการพนันออนไลน์ -ผู้สอน ยกกรณีศึกษาคุณค่าตนเอง	-ใบความรู้เรื่อง ผลกระทบจากการเล่นการพนันออนไลน์	เกิดขึ้นในข่าวได้ เหมาะสมกับเหตุการณ์เมื่อเกิดขึ้นกับตัวเรา -อธิบายคุณค่าของตนเองได้

### สัปดาห์ที่ 2 กิจกรรมที่ 2 “ทักษะการปฏิเสธ /ไม่ก็คือไม่” ใช้เวลา 40-50 นาที

วัตถุประสงค์หลักของกิจกรรมนี้ เป็นการส่งเสริมให้เยาวชนนอกระบบกล้าปฏิเสธในสถานการณ์ที่เสี่ยงต่อการเล่นการพนันออนไลน์ หรือใช้การเจรจาต่อรองในสถานการณ์ที่ควรหลีกเลี่ยง โดยไม่เสียสัมพันธภาพที่ดีกับเพื่อน และครอบครัว

วัตถุประสงค์ เฉพาะ	ทักษะที่พัฒนา	วิธีการปฏิบัติ /กิจกรรม	กิจกรรม/ สื่อ	การประเมินผล
1.ผู้เรียน สามารถ วิเคราะห์สถานการณ์ที่ควร ปฏิเสธเพื่อนได้ และ อธิบายหลักและขั้นตอนการปฏิเสธ ได้	- ทักษะการปฏิเสธต่อการเชิญชวน การเล่นเกมพนันออนไลน์ - ทักษะการเจรจา ต่อรอง	- ผู้สอนนำเข้าสู่บทเรียนโดยการถามกลุ่มว่ามีเหตุการณ์ หรือสถานการณ์ใดบ้างที่เรา ควรปฏิเสธเพราะเหตุใด	-กระดาษ -ปากกาเคมี -ใบความรู้เรื่อง ทักษะการปฏิเสธและ ทักษะการเจรจาต่อรอง -สถานการณ์ จำลอง	ผู้เรียนสามารถอธิบายหรือบอกรูปแบบและ ขั้นตอนการ ปฏิเสธไปใช้ได้

วัตถุประสงค์ เฉพาะ	ทักษะที่พัฒนา	วิธีการปฏิบัติ /กิจกรรม	กิจกรรม/ สื่อ	การประเมินผล
	<ul style="list-style-type: none"> <li>-ทักษะด้านแรง กดดันจากเพื่อน</li> <li>- ทักษะการ ตัดสินใจแก้ไข ปัญหา</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- ขอตัวแทน 2 คน ออกมา เล่าถึงสถานการณ์ที่ตัวเอง ลำบากใจและไม่กล้า ปฏิเสธ เพราะเหตุใด</li> <li>- ผู้สอนให้ความรู้เรื่อง ทักษะการปฏิเสธและทักษะ การเจรจาต่อรอง</li> <li>-ผู้สอนและผู้ช่วยสอนแสดง ตัวอย่างการปฏิเสธ</li> <li>- แจก ใบงาน</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>-ใบงานที่1 “ไม่ใช่ไม่”</li> <li>- ผู้สอนและ ผู้ช่วยแสดง บทบาทสมมุติให้ กลุ่มเยาวชนดูเป็นตัวอย่าง</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- ผู้ที่ถูกปฏิเสธ เข้าใจและไม่รู้สึก เสียสัมพันธ์ภาพที่ดีต่อเพื่อน/บุคคลที่ชักชวน</li> <li>-บอกสถานการณ์ที่ ควรใช้การปฏิเสธได้</li> </ul>
<p>2.ผู้เรียน สามารถฝึกใช้ทักษะการปฏิเสธเพื่อนใน สถานการณ์ที่เสี่ยง ต่อการชักชวนให้เล่นการพนันออนไลน์ได้ โดยที่ไม่เสีย สัมพันธ์ภาพที่ดีกับผู้อื่น</p>	<ul style="list-style-type: none"> <li>-ทักษะการมีสัมพันธ์ภาพระหว่าง บุคคล</li> <li>-ทักษะการปฏิเสธ</li> <li>-ทักษะการมี สัมพันธ์ภาพระหว่างเพื่อน</li> </ul>	<p>ให้กลุ่มตัวอย่างดูการ แสดง บทบาทสมมุติระหว่าง ผู้สอนและผู้ ช่วยสอนในบท การ ชักชวนการเล่นการพนันออนไลน์</p>	<ul style="list-style-type: none"> <li>-ใบงานที่ 2 “คุณทำได้แน่”</li> <li>-บทบาทสมมุติ ระหว่าง ผู้สอน และผู้ช่วยสอน</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- คิดวิธีแก้ไข ปัญหาใน สถานการณ์ต่างๆ ได้เหมาะสม</li> <li>-เข้าใจความรู้สึก ของผู้ที่ถูกปฏิเสธ</li> <li>- ใช้หลักการ ปฏิเสธได้ เหมาะสมกับ สถานการณ์</li> </ul>

วัตถุประสงค์ เฉพาะ	ทักษะที่พัฒนา	วิธีการปฏิบัติ /กิจกรรม	กิจกรรม/ สื่อ	การประเมินผล
		- แบ่งกลุ่ม10 คน ระดม สมอง ในใบงาน และแสดงบทบาท สมมติ ทักษะการปฏิเสธ		
3. ผู้เรียน สามารถ -วิเคราะห์ สถานการณ์ที่ควรใช้ ทักษะการเจรจา ต่อรองใน ชีวิตประจำวันและ บอก ความสำคัญ ของการต่อรองได้ - อธิบายหลักและ ขั้นตอนการ เจรจา ต่อรองได้	- ทักษะการยืนยัน สิทธิของ ตนเอง -ทักษะการเจรจา ต่อรอง -ทักษะการคิดอย่าง มี วิจารณญาณ - ทักษะการมีความรู้ เกี่ยวกับการพนันออนไลน์ - ทักษะการมี สัมพันธภาพที่ ดีกับ ผู้อื่น	- ให้กลุ่มตัวอย่างดูการ แสดง บทบาทสมมุติระหว่าง ผู้สอน และผู้ช่วยสอน ใน บทบาทการ เจรจาต่อรองใน สถานการณ์ถูก เพื่อนชักชวนหรืออยู่ใน สถานการณ์ไม่พึงประสงค์ - แบ่งกลุ่ม อภิปราย และแจก ใบงานที่ 3	- ผู้สอนและ ผู้ช่วยแสดง บทบาทสมมุติให้ กลุ่มดู -ใบกิจกรรมที่ 3 “เจรจา ต่อรอง”	-อธิบายสถานการณ์ ที่ควรใช้การ เจรจาต่อรอง - ใช้เทคนิค ขั้นตอนการเจรจา ต่อรองได้ เหมาะสม - อธิบายความสำคัญของ การเจรจา ต่อรอง ได้
4. ผู้เรียน สามารถประยุกต์ใช้ ทักษะการเจรจา ต่อรองใน สถานการณ์ที่ถูก เพื่อนชักชวน ให้เล่นการพนันออนไลน์ได้	-ทักษะการเจรจา ต่อรอง - ทักษะการคิดอย่าง มี วิจารณญาณ	- แบ่งกลุ่ม 5 คน ฝึกการใช้ ทักษะการเจรจาต่อรอง ผู้สอน แจกสถานการณ์ให้แต่ละกลุ่ม ระดมสมอง คิดการแสดงเอง และ ออกมาแสดงหน้าชั้นเรียน	- ใบกิจกรรมที่ 4 “บอก อย่างไรดี นะ....ไม่เสีย เพื่อน	- นำรูปแบบและ ขั้นตอนเจรจา ต่อรองไปใช้ใน การแก้ปัญหา เฉพาะหน้าได้ - ยังคงมี สัมพันธภาพที่ดี ระหว่าง เพื่อน

**สัปดาห์ที่ 3** กิจกรรมที่ (4) ทักษะการดำรงชีวิตทั่วไป เช่น ทักษะการสื่อสาร ทักษะทางสังคม ทักษะการแก้ปัญหา ใช้เวลา 40-50 นาที

วัตถุประสงค์หลักของกิจกรรมนี้ เป็นการช่วยให้เยาวชนสามารถค้นหาและรวบรวม ข้อมูลเกี่ยวกับผลกระทบและผลจากการเล่นพนันออนไลน์เพื่อเป็นข้อมูลประกอบการสื่อสารการตัดสินใจ และแก้ไขปัญหาด้วยตนเองได้ และยังสามารถอธิบายเหตุผลของตนเองและให้คำแนะนำผู้อื่น เพื่อไม่ให้เล่นพนันออนไลน์ได้อย่างมีหลักเกณฑ์

วัตถุประสงค์ เฉพาะ	ทักษะที่พัฒนา	วิธีการปฏิบัติ /กิจกรรม	กิจกรรม/ สื่อ	การประเมินผล
1.ผู้เรียน สามารถวิเคราะห์ ปัญหาและใช้ กระบวนการ ตัดสินใจ ในการแก้ไขปัญหาได้	- ทักษะการ ตัดสินใจและ แก้ไข ปัญหา การคิดอย่างมี วิจาร์ณญาณ -ทักษะการมี ความรู้เกี่ยวกับ พนันออนไลน์ -ทักษะการสื่อสาร อย่างมี ประสิทธิภาพ	ให้ความรู้ เรื่องการ การ ตัดสินใจ (Decision Making) และขั้นตอนการตัดสินใจ - แบ่งกลุ่มร่วม อภิปรายในใบบางที่ 4	ความรู้เรื่องการ การตัดสินใจ ( Decision Making) แล ะ ขั้นตอนการ ตัดสินใจ - แจก กรณีศึกษาเรื่อง การ สื่อสาร เพื่อให้ผู้อื่น เข้าใจ ความคิด	ใช้ ชั้นตอนตาม กระบวนการ ตัดสินใจได้ เหมาะสม
2.ผู้เรียน สามารถระบุเหตุผล ของตนเองที่จะไม่เล่นพนัน ออนไลน์กับคนอื่นได้	-ทักษะยืนยันสิทธิ ของตนเอง -ทักษะการสร้าง สัมพันธภาพ กับ บุคคลอื่น -ทักษะการปฏิเสธ และต้าน แรงกดดัน จากกลุ่มเพื่อน	แบ่งกลุ่ม 10 คนร่วม วิเคราะห์ ประเด็นในใบบางและส่ง ตัวแทน ออกมานำเสนอหน้า ชั้นเรียน	- ใบบาง - กระดาษ - ปากกา เคมี	แสดงเหตุผล ของตนเองที่จะ ไม่ เล่นพนันออนไลน์ได้อย่างมีเหตุผล -เข้าใจและมีข้อมูล นำเชื่อถือ -ยอมหัก แต่ไม่ยอมงอ -เลือกแตก หรือร้าว สุดท้ายรู้จักรักษาชีวิตและ สัมพันธภาพของตนได้
3. ผู้เรียน สามารถให้ คำแนะนำ ที่มีประโยชน์	ทักษะการ สนับสนุน	แบ่งกลุ่ม/จับคู่ ฝึกใน สถานการณ์ จำลองที่	ใบบางที่ 5 สถานการณ์ จำลอง	สามารถ รวบรวม สาเหตุและ ผลกระทบ โดยสามารถ แยกผลดี

วัตถุประสงค์ เฉพาะ	ทักษะที่พัฒนา	วิธีการปฏิบัติ /กิจกรรม	กิจกรรม/ สื่อ	การประเมินผล
<p>น่าเชื่อถือและสามารถ ทำให้ผู้ที่เล่นพนันออนไลน์โดยมีข้อมูลใน การตัดสินใจเล็กน้อยได้</p>	<p>-ทักษะการ ตัดสินใจแก้ไข ปัญหา การสร้าง สัมพันธภาพ กับ ผู้อื่น</p> <p>- ทักษะ การ สร้าง ความสัมพันธ์</p>	<p>กำหนดให้ (20 นาที) โดยคู่แรกฝึกที่ เหลืออีก2คน คอยสังเกตการณ์ฝึกของ เพื่อน เมื่อคู่แรกฝึก เสร็จสลับให้อีกคู่ฝึก</p>		<p>และ ผลเสีย ของ การเล่นพนันออนไลน์และให้ข้อมูล กับผู้อื่นได้ อย่าง มีหลักเกณฑ์</p>
<p>4.ผู้เรียนรับ ฟังปัญหาอย่าง เข้าใจสามารถ วิเคราะห์ ปัญหา สาเหตุของปัญหา จาก เรื่องเล่าของกรณีศึกษาได้</p>	<p>ทักษะการ เข้าใจผู้อื่น</p> <p>- ทักษะการคิด อย่างมี วิจาร์ณญาณ</p>	<p>ผู้สอนเข้าสู่บทเรียนโดยเปิด คลิปวิดีโอ Life coach ตอน ฟังอย่างเข้าใจ</p> <p>- ผู้สอนให้ความรู้ เรื่องการ ค้นหาสาเหตุของปัญหา และ ให้ความรู้เรื่องการแก้ไขปัญหา แบบก้างปลา แบ่งกลุ่ม ร่วมอภิปรายตามประเด็น ในใบงานที่</p>	<p>-กระต่าช ปากกา</p> <p>- ใบความรู้ที่ 1</p> <p>- คลิปวิดีโอ Life coach ตอน ฟังอย่างเข้าใจ</p> <p>- เรื่องเล่าจากชีวิตจริง</p> <p>- ใบงานที่ 1 “ค้นหาเหตุของ ปัญหา”</p> <p>-ใบความรู้เรื่องการ แก้ปัญหา แบบฟ้ง ก้างปลา</p>	<p>บอกได้ว่าปัญหา ของเรื่องนี้คืออะไร</p> <p>- สาเหตุของ ปัญหา จากเรื่อง เล่า มีอะไรบ้าง</p> <p>-บอกได้ว่าตัว ละครแก้ไขปัญหา เหมาะสมหรือไม่</p>
<p>5.ผู้เรียน สามารถวิเคราะห์ วัตถุประสงค์ เนื้อหา ของสื่อ การโฆษณา ขวนเชื่อใน รูปแบบ ต่างๆบอกประโยชน์ และโทษได้</p>	<p>- ทักษะการคิด อย่างมี วิจาร์ณญาณ</p> <p>- ทักษะการ ต่อต้านการเล่น พนันออนไลน์</p> <p>-ทักษะการสื่อสาร</p>	<p>- ผู้สอนนำเข้าสู่บทเรียน ด้วย การเปิดคลิปโฆษณาชวนเชื่อ เกี่ยวกับการพนันออนไลน์ให้ ผู้เรียนวิเคราะห์</p> <p>-แบ่งกลุ่ม ร่วม อภิปราย ประเด็นในใบงานเข้าถึงสื่อ</p>	<p>- ใบงานที่1 เข้าถึงสื่อ</p> <p>- ใบความรู้เรื่อง วัตถุประสงค์ การ โฆษณาและเทคนิค ขั้นตอนในการรู้เท่าทันสื่อ</p> <p>-ภาพการโฆษณา</p>	<p>บอกวัตถุประสงค์ ของการโฆษณา ได้</p> <p>- บอกลักษณะ ของการโฆษณา ขวนเชื่อได้</p> <p>- บอกเนื้อหา ของการโฆษณาเกิน ความจริง ได้</p>

วัตถุประสงค์ เฉพาะ	ทักษะที่พัฒนา	วิธีการปฏิบัติ /กิจกรรม	กิจกรรม/ สื่อ	การประเมินผล
	- การมีความรู้และ แก่ไขความเชื่อ ผิดๆเกี่ยวกับการพนันออนไลน์	-ให้ความรู้เรื่อง วัตถุประสงค์ การโฆษณา และเทคนิค ขั้นตอนในการ รู้เท่าทันสื่อ		- วิจัยรุ่นไม่ตก เป็นเพื่อการ โฆษณา
6. ผู้เรียนมี ความรู้ความเข้าใจ เกี่ยวกับการ ตั้งเป้าหมาย ความสำเร็จเพื่อ นำไป ตั้งเป้าหมาย ความสำเร็จใน ชีวิต ของตนเอง	- ทักษะการสร้าง ความภาคภูมิใจใน ตนเอง - ทักษะการตระหนัก รู้ใน ตนเอง	- นำเข้ากิจกรรมโดย อ่านเรื่องเล่าจากชีวิตจริง - เป้าหมายในชีวิตของ ฉันท - แบ่งกลุ่ม 5 คนร่วม อภิปรายตามใบงาน	- เรื่องเล่าจาก ชีวิตจริงของ - ใบกิจกรรม“ขั้นตอน ความสำเร็จ”	อธิบาย/บอกรูปแบบและขั้นตอน ตั้งเป้าหมาย ความสำเร็จในชีวิต - บอกอุปสรรคที่ขัดขวาง ความสำเร็จ - บอกตัวช่วยที่ สนับสนุนให้เกิด ความสำเร็จ
7. ผู้เรียน สามารถวิเคราะห์ สถานการณ์และนำ “เทคนิค การสร้าง เป้าหมายสู่ ความสำเร็จในชีวิต” ไปใช้ในการ ตั้งเป้าหมายเล่นเกมพนันออนไลน์ได้	การคิดอย่างมีวิจารณญาณ -การสร้างการมี คุณค่าใน ตัวเอง -ทักษะการสื่อสาร -ทักษะการยืนยัน สิทธิของ ตัวเอง -ทักษะการมีความรู้ เกี่ยวกับการพนันออนไลน์ - การตัดสินใจในแก้ไข ปัญหา	-ให้ความรู้ตามใบ ความรู้เรื่อง เป้าหมาย สู่ความ สำเร็จใน ชีวิต” -แบ่งกลุ่มตาม กลุ่มเดิมระดมสมอง ตามประเด็นในใบงาน “นำไปใช้ให้เป็น” - ส่งตัวแทนออกมา นำเสนอ หน้าชั้นเรียน	ใบความรู้ เป้าหมายสู่ ความ สำเร็จในชีวิต - ใบงาน “นำไปใช้ให้เป็น”	- กำหนดเป้าหมาย ในชีวิตทั้งระยะ สั้น และระยะยาวได้ - บอกสิ่งที่ช่วย สนับสนุนให้เกิด ความสำเร็จได้ - ให้คำแนะนำเชิง บวกได้

การใช้เครื่องเครื่องมือนี้มาจากฐานคิดรูปแบบการฝึกทักษะชีวิตของ Botvin และคณะ (2004) ที่พัฒนาเป็นทักษะการต่อต้านการใช้แอลกอฮอล์และพัฒนาพฤติกรรมในเชิงบวก และการพนันออนไลน์ถือเป็นสิ่งที่ก่อให้เกิดการเสพติด ผู้วิจัยจึงใช้ฐานคิดนี้เป็นกรอบในการทำกิจกรรมเสริมสร้างความตระหนักต่อผลกระทบการเล่นพนันออนไลน์ของวัยแรงงานในชุมชนจังหวัดศรีสะเกษ

จากกรอบเครื่องมือดำเนินกิจกรรมเสริมสร้างความตระหนักรู้ต่อผลกระทบการเล่นพนันออนไลน์ของกลุ่มวัยแรงงานในชุมชนจังหวัดศรีสะเกษ เป็นการวิจัยเชิงปฏิบัติการและดำเนินการเก็บข้อมูลเชิงปริมาณกับกลุ่มวัยแรงงานชุมชนเขตเทศบาลเมืองฯ และพื้นที่ชายแดนฯ ที่มีอายุ 15 - 59 ปี ที่เป็นกลุ่มวัยแรงงานชุมชนพื้นที่ละ 50 คน ซึ่งทั้งสองกลุ่มที่จะเข้าร่วมกิจกรรมเสริมสร้างความตระหนักรู้ต่อผลกระทบการเล่นพนันออนไลน์ของกลุ่มวัยแรงงานในชุมชนจังหวัดศรีสะเกษ โดยกิจกรรมนี้อยู่ภายใต้องค์ประกอบของ 3 กลุ่มทักษะ ประกอบด้วย 1) กลุ่มทักษะการจัดการตนเอง ประกอบด้วย การให้ความรู้เกี่ยวกับการพนันออนไลน์ และส่งเสริมทักษะด้านการจัดการอารมณ์ ความรู้สึกที่เกี่ยวข้องกับการตระหนักรู้และคุณค่าในตัวเอง วัตถุประสงค์ของกิจกรรมนี้เพื่อให้กลุ่มวัยแรงงานในชุมชนมีความรู้ ความเข้าใจที่ถูกต้องเกี่ยวกับการพนันออนไลน์และผลกระทบของการเล่นพนันออนไลน์ พร้อมทั้งแก้ไขความเชื่อผิดๆ และผลกระทบที่เกิดจากการเล่นพนันออนไลน์ การส่งเสริมให้วัยแรงงานในชุมชนตระหนักถึงพิษภัยและโทษของการเล่นพนันออนไลน์ การรับรู้ และให้คุณค่าในตัวเอง 2) กลุ่มทักษะการปฏิเสธ /ไม่ก็คือไม่ วัตถุประสงค์หลักของกิจกรรมนี้ เป็นการส่งเสริมให้วัยแรงงานในชุมชน กล้าปฏิเสธในสถานการณ์ที่เสี่ยงต่อการเล่นการพนันออนไลน์ หรือใช้การเจรจาต่อรองในสถานการณ์ที่ควรหลีกเลี่ยง โดยไม่เสียสัมพันธภาพที่ดีกับเพื่อน และครอบครัว และ 3) กลุ่มทักษะทางสังคม วัตถุประสงค์หลักของกิจกรรมนี้ เป็นการช่วยให้กลุ่มวัยแรงงานในชุมชนสามารถค้นหาและรวบรวม ข้อมูลเกี่ยวกับผลกระทบและผลจากการเล่นพนันออนไลน์เพื่อเป็นข้อมูลประกอบการสื่อสาร การตัดสินใจ และแก้ไขปัญหาด้วยตนเองได้ และยังสามารถอธิบายเหตุผลของตนเองและให้คำแนะนำผู้อื่น เพื่อไม่ให้เล่นพนันออนไลน์ได้อย่างมีหลักเกณฑ์ โดยวิทยากรแบ่งกลุ่มทำกิจกรรม กลุ่มละ 10 คน เพศชาย 5 คน เพศหญิง 5 คน หรือคละตามความเหมาะสมใช้กระบวนการเรียนรู้แบบสมาชิกทุกคนมีส่วนร่วม รวมทั้ง ใช้วิธีการสอนแบบหลากหลาย ได้แก่ การแสดงบทบาทสมมติ การเรียนรู้จากบุคคลต้นแบบ การแสดง ความคิดความรู้สึกอย่างเปิดเผย การระดมสมอง การอภิปรายเป็นรายกลุ่มการนำเสนอหน้าชั้นเรียน การบรรยายและการสอน โดยกิจกรรมนี้ประกอบด้วย กิจกรรมการฝึกทั้งหมด 4 กิจกรรม ชุดกิจกรรม ใช้เวลาในการ ฝึก 3 สัปดาห์ สัปดาห์แรก 2 ชุดกิจกรรม กิจกรรมละ 40 - 50 นาที ทุกวันเสาร์ หรือวันอาทิตย์ สัปดาห์ที่สอง 1 ชุดกิจกรรม ใช้เวลาดำเนินกิจกรรม 40 - 50 นาที ในวันเสาร์หรือวันอาทิตย์ และสัปดาห์ที่สาม 1 ชุดกิจกรรม ใช้เวลาดำเนินกิจกรรม 40 - 50 นาที ในวันเสาร์หรือวันอาทิตย์โดยกลุ่มที่เข้าร่วมแต่ละพื้นที่ จะได้ทำกิจกรรม 4 ชุดกิจกรรม ดังนี้

สัปดาห์ที่ 1 กิจกรรมที่ 1-2 “(1) ความรู้เกี่ยวกับการพนันออนไลน์ และ (2) อารมณ์ความรู้สึกที่เกี่ยวข้องกับการตระหนักรู้และคุณค่าในตัวเอง” ใช้เวลา 40-50 นาที วัตถุประสงค์ของกิจกรรมนี้ เพื่อให้กลุ่มวัยแรงงานในชุมชนมีความรู้ ความเข้าใจที่ถูกต้องและแก้ไขความเชื่อผิดๆ เกี่ยวกับการพนันออนไลน์ และผลกระทบของการเล่นพนันออนไลน์ การส่งเสริมให้วัยแรงงานใน

ชุมชนตระหนักถึงพิษภัยและโทษของการเล่นพนันออนไลน์ ตลอดจนเพิ่มการตระหนักรู้ในตนเอง การรับรู้และการเห็นคุณค่าในตัวเอง

ผลการจัดกิจกรรม กลุ่มวัยแรงงานชุมชนทั้งสองกลุ่มมีความรู้ความเข้าใจเกี่ยวกับพนันออนไลน์ ทราบเกี่ยวกับองค์ประกอบของการพนัน และการพนันออนไลน์ต้องมีองค์ประกอบสำคัญ ดังนี้

1. มีการวางเดิมพัน เช่น เงิน บ้าน รถ และทรัพย์สินอื่นๆ
2. มีเงิน หรือของรางวัลตอบแทน
3. มีผลลัพธ์ที่ไม่แน่นอน

ซึ่งการพนันทั่วไปที่พบเห็นได้ง่ายและคุ้นเคยเป็นอย่างดี อาทิ สลากกินแบ่งรัฐบาล ตู้คิบบิงก์ ตู๊กตา เป็นต้น ซึ่ง WHO ได้กล่าวว่า ผู้ติดการพนัน หรือติดการพนันออนไลน์ มีลักษณะเหมือนผู้ป่วยติดยาเสพติด และการปลูกฝังความที่ว่า การเล่นพนันทั่วไป และการเล่นพนันออนไลน์คือ การลงทุนหรือเป็นเรื่องของโชคชะตา หรือเล่นเพื่อความสนุก เป็นความเชื่อที่ผิดมากๆ และเป็นความคิดที่สามารถทำให้ผู้ที่มีความเชื่อและความคิดไปในแนวทางนี้สามารถติดการพนันทั่วไป หรือติดการพนันออนไลน์ได้ในอนาคต

ในส่วนของผลกระทบจากการพนันออนไลน์ที่เห็นได้ชัดเจน ได้แก่ ผลกระทบทางการเงิน ผลกระทบทางสุขภาพจิต ผลกระทบต่อความสัมพันธ์กับคนรอบข้าง รวมถึงส่งผลกระทบต่อร่างกาย เช่น การเล่นพนันออนไลน์จะส่งผลกระทบต่อสมองอย่างรุนแรงแก่ผู้เล่นโดยตรง และมีแนวโน้มที่ผู้เล่นที่ติดการพนันออนไลน์จะทำการสิ่งผิดกฎหมาย เนื่องจากเสียทรัพย์สิน เงินทองจากการเล่นพนันออนไลน์ เช่น การกู้ยืมเงินเพื่อมาใช้หนี้การพนันออนไลน์ การลักขโมยเพื่อนำทรัพย์สินเหล่านั้นไปขายใช้หนี้การพนันออนไลน์ หรือขโมยเงินจากคนในครอบครัว ญาติพี่น้องเพื่อนำมาใช้จ่ายในส่วนของการเล่นพนันออนไลน์ที่เสียไป และการรีวิวเชิญชวนให้มาเล่นการพนันออนไลน์รวมถึงการโพสต์เชิญชวนให้เล่นการพนันในสื่อโซเชียลมีเดียใน Facebook (เฟสบุ๊ก) Instagram (อินสตาแกรม) ส่งลิงค์ใน Line (ไลน์) หรือ อื่นๆ เป็นต้น เหล่านี้ล้วนเป็นสิ่งที่ผิดกฎหมาย ต้องระวางโทษจำคุกไม่เกิน 1 ปี ปรับไม่เกิน 1,000 บาท หรือทั้งจำทั้งปรับ สำหรับผู้ติดการพนันที่ต้องการปรึกษาปัญหาสุขภาพจากการเล่นพนันทั่วไปและการพนันออนไลน์สามารถโทรปรึกษาได้ที่สายด่วน 1323 โดยมีคำแนะนำผู้ที่กำลังจะเข้าสู่วงจรการพนันและการพนันออนไลน์สามารถหากิจกรรมที่สร้างสรรค์และตื่นตัวมาทำร่วมกับเพื่อน หรือบุคคลใกล้ชิดเพื่อป้องกันปัญหาการติดพนันออนไลน์

ขั้นตอนการจัดกิจกรรมใช้การจัดกิจกรรมในชั้นเรียน ผู้สอนนำเข้าสู่บทเรียน โดยการให้ผู้เรียนทดลองทำแบบประเมินความรู้และทัศนคติเกี่ยวกับการพนันออนไลน์ นำตัวอย่างเว็บไซต์การเล่นพนันออนไลน์ และผลิตภัณฑ์ออนไลน์ที่เป็นภาพ รวมถึงข่าวสารผลกระทบจากการเล่นการพนันออนไลน์มาแสดงให้เห็นให้ผู้เรียนได้ดู การให้ความรู้เรื่องการพนันออนไลน์ การหยิบยกสถานการณ์ข่าว และ

การยับยักเหตุการณ์ต่างๆ โดยผู้สอนได้ปฏิบัติงานในโรงพยาบาลที่ได้ให้การดูแลผู้ป่วย ที่มารักษาด้วยสาเหตุจากการเล่นพนันออนไลน์ และผู้เรียนสามารถยับยักสถานการณ์ในพื้นที่ชุมชน และอธิบายได้ว่า มีการเล่นพนันออนไลน์มาน้อยเพียงใด และผู้เรียนสามารถอธิบายได้ว่าลักษณะของการเล่นพนันออนไลน์จะมีผลกระทบต่อสุขภาพและผลกระทบด้านใดบ้างหากเล่นพนันออนไลน์จนเกิดการเสพติดการเล่นพนันออนไลน์ในระยะยาว



ภาพที่ 4.5 การแสดงภาพตัวอย่างประกอบกิจกรรม และผู้เรียนมีส่วนร่วมในการอธิบายข้อมูลเกี่ยวกับการพนันออนไลน์

สัปดาห์ที่ 2 กิจกรรมที่ 3 “ทักษะการปฏิเสธ /ไม่ก็คือไม่” ใช้เวลา 40 – 50 นาที วัตถุประสงค์หลักของกิจกรรมนี้ เป็นการส่งเสริมให้วัยแรงงานในชุมชน กล้าปฏิเสธในสถานการณ์ที่เสี่ยงต่อการเล่นการพนันออนไลน์ หรือใช้การเจรจาต่อรองในสถานการณ์ที่ควรหลีกเลี่ยง โดยไม่เสียสัมพันธภาพที่ดีกับเพื่อน และคนรอบข้าง



ภาพที่ 4.6 การจัดกิจกรรมแบ่งกลุ่มทักษะการปฏิเสธ

ผลการจัดกิจกรรม ผู้เรียนสามารถอธิบายทักษะการปฏิเสธ การเจรจา ต่อรอง และแก้ไข ปัญหา เมื่อต้องอยู่ในสถานการณ์ที่เพื่อนชักชวนเล่นพนันออนไลน์ จากการจัดกิจกรรมกลุ่ม โดยผู้สอน นำเข้าสู่บทเรียนโดยใช้กระบวนการถามกลุ่มว่ามีเหตุการณ์ หรือสถานการณ์ใดบ้างที่เราควรปฏิเสธ เพราะเหตุใดและขอตัวแทน 2 คน ออกมาเล่าถึงสถานการณ์ที่ตัวเอง ลำบากใจและไม่กล้า ปฏิเสธ เพราะเหตุใด จากนั้นผู้สอนให้ความรู้เรื่อง ทักษะการปฏิเสธและทักษะ การเจรจาต่อรอง โดยผู้สอน และผู้ช่วยสอนแสดง ตัวอย่างการปฏิเสธ โดยให้กลุ่มตัวอย่างดูการแสดงบทบาทสมมุติระหว่าง ผู้สอน และผู้ช่วยสอนในบทบาทสมมุติ การถูกชักชวนให้เล่นการพนันออนไลน์จากนั้นแบ่งกลุ่ม 5-10 คน ระดม สมอง และแสดงบทบาทสมมุติโดยให้ผู้สอนและผู้ช่วยสอนใช้ทักษะการปฏิเสธ และให้กลุ่มวัย แรงงานชุมชนที่เหลือดูการแสดงบทบาทสมมุติระหว่างผู้สอนและผู้ช่วยสอนในบทบาทการเจรจา ต่อรองในสถานการณ์ถูกเพื่อนชักชวนหรืออยู่ในสถานการณ์ไม่พึงประสงค์ และขั้นตอนสุดท้ายให้ แบ่งกลุ่มอภิปรายต่อจากนั้นให้แบ่งกลุ่มจำนวน 5 - 10 คน ฝึกการใช้ทักษะการเจรจาต่อรอง โดยผู้สอนแจกสถานการณ์ให้แต่ละกลุ่มระดมสมอง คิดการแสดงเอง และออกมาแสดงหน้าชั้นเรียน กลุ่มละ 3 - 5 นาที สุดท้ายประเมินความรู้หลังทำกิจกรรม

ผลการจัดกิจกรรม ผู้เรียนสามารถอธิบายในชั้นเรียนว่าเทคนิคการปฏิเสธเพื่อนให้ได้ผล และไม่เสียเพื่อน มีดังนี้

1. ต้องแสดงท่าทีการปฏิเสธอย่างจริงจัง ทั้งทางด้านร่างกาย การใช้คำพูด และ น้ำเสียง เพื่อแสดงถึงความตั้งใจอย่างชัดเจน ทำให้เพื่อนเคารพสิทธิส่วนบุคคลและรู้สึกเกรงใจ
2. อธิบายเหตุผลโดยแสดงความรู้สึกและมีข้ออ้างประกอบเหตุผล เช่น มีธุระต้องไป ทำต่อ หรือมีความรู้สึกไม่สบายซึ่งจะทำให้ฝ่ายชักชวนโต้แย้งได้ยากขึ้น

3. ขอความเห็นใจ และแสดงอาการขอบคุณ เมื่อเพื่อนชวนให้ไปด้วย และยอมรับการปฏิเสธเพื่อเป็นการรักษาน้ำใจของผู้ชวน เช่น พูดว่าคงไม่ว่างนะ, คงเข้าใจนะ หรือ เอาไว้โอกาสหน้า (เพื่อเป็นการผัดผ่อนไปเรื่อย ๆ )

4. หลีกเลียงหรือออกจากสถานการณ์นั้น หากเป็นสถานการณ์ที่เกี่ยวข้องกับบุคคลอื่นที่ไม่น่าไว้วางใจหรืออาจเป็นอันตราย ก็ไม่จำเป็นต้องรักษาน้ำใจแต่อย่างใด เพียงใช้การปฏิเสธอย่างสุภาพ แล้วออกไปจากสถานการณ์นั้นโดยเร็ว

5. หากปฏิเสธไปแล้ว แต่เพื่อนยังพูดเข้าชี้ชักชวนซึ่งอาจจะสร้างความสับสน หรือไขว้เขวได้ เราต้องยืนกรานการปฏิเสธอย่างใดอย่างหนึ่งพร้อมบอกกล่าวแล้วเดินจากไปทันที โดยอาจต้องปฏิเสธซ้ำโดยไม่ต้องใช้ข้ออ้าง หรือการต่อรองและเบนความสนใจ โดยชวนเพื่อนไปทำกิจกรรมอย่างอื่นแทน หรือผัดผ่อนยืดเวลาออกไปเพื่อให้ผู้ชวนเปลี่ยนความตั้งใจ เช่น พูดว่า ตอนนี้อยู่ไม่ว่าง โดยเทคนิคการปฏิเสธเพื่อนดังกล่าวนี้สามารถใช้ในกรณีถูกชวนให้กระทำเรื่องอื่นๆ ที่เป็นอันตรายต่อตัวเอง เช่น ชักชวนเสพยาเสพติด เล่นการพนันในรูปแบบต่างๆ หรือกิจกรรมที่อาจก่อให้เกิดพฤติกรรมที่ไม่เหมาะสม หรืออันตรายอื่นๆ ได้ นอกจากนี้สิ่งสำคัญที่สุดคือเราต้องสามารถควบคุมตนเองได้ และต้องประเมินความสามารถตนเองและคอยเตือนตนเองอยู่เสมอเพราะการควบคุมและป้องกันตนเองที่ดีที่สุดคือ การเลือกคบเพื่อนที่เล่นการพนันออนไลน์ หรืออบายมุขอื่นๆ

สัปดาห์ที่ 3 กิจกรรมที่ 4 ทักษะการดำรงชีวิตทั่วไป เช่น ทักษะการสื่อสาร ทักษะทางสังคม ทักษะการแก้ปัญหา ใช้เวลา 40-50 นาที วัตถุประสงค์หลักของกิจกรรมนี้ เป็นการช่วยให้กลุ่มวัยแรงงานในชุมชนสามารถค้นหาและรวบรวม ข้อมูลเกี่ยวกับผลกระทบและผลจากการเล่นพนันออนไลน์เพื่อเป็นข้อมูลประกอบการสื่อสาร การตัดสินใจ และแก้ไขปัญหาด้วยตนเองได้ และยังสามารถอธิบายเหตุผลของตนเองและให้คำแนะนำผู้อื่น เพื่อไม่ให้เล่นพนันออนไลน์ได้อย่างมีหลักเกณฑ์



ภาพที่ 4.7 การจัดกิจกรรมทักษะการดำรงชีวิตทั่วไป และการนำเสนอข้อมูลการแก้ไขปัญหาแบบ  
ก้างปลา

ผลการจัดกิจกรรม กลุ่มวัยแรงงานชุมชนที่เป็นผู้เรียนได้เรียนรู้การคิดอย่างมี  
วิจารณญาณและการแก้ปัญหา (Critical Thinking) ซึ่งเป็นกระบวนการคิดที่ใช้เหตุใช้ผลพิจารณา

ไตร่ตรองอย่างรอบคอบ โดยการหาข้อมูล หลักฐาน แยกแยะข้อมูลว่าข้อมูลใดคือ ข้อเท็จจริง ข้อมูลใดคือความคิดเห็นจากสื่อออนไลน์ ตลอดจนพิจารณาความน่าเชื่อถือของข้อมูลที่ได้รับ หากสื่อที่รับมานั้นเกิดผลกระทบต่อตัวเราและสังคมรอบข้าง ให้ผู้เรียนสามารถตั้งคำถามหรือสมมติฐานเพื่อหาสาเหตุของปัญหา และสามารถหาแนวทางแก้ไขปัญหานั้น ๆ ได้ กระบวนการคิดอย่างมีวิจารณญาณจะนำไปสู่การคิดตัดสินใจอย่างรอบคอบ เพื่อให้เห็นว่าเรื่องใดควรเชื่อหรือไม่ควรเชื่อ สิ่งใดควรทำหรือไม่ควรทำ เพราะเหตุใด ผู้สอนได้พยายามให้ผู้เรียนเป็นบุคคลที่มีความคิดอย่างมีวิจารณญาณจะเป็นคนใจกว้าง ยอมรับฟังความคิดเห็นของผู้อื่นอย่างมีเหตุผล ไม่ยึดความคิดเห็นของตนเองเป็นหลัก ก่อนตัดสินใจอย่างใดต้องมีข้อมูลหลักฐานเพียงพอ และสามารถเปลี่ยนความคิดเห็นของตนเองได้ หากเห็นว่าความคิดเห็นของผู้อื่นดีกว่า มีเหตุผลมากกว่า นอกจากนี้ผู้สอนจะสอดแทรกข้อมูลความรู้เรื่องการตัดสินใจ (Decision Making) ขั้นตอนการตัดสินใจ และผู้สอนจะสอดแทรกความรู้เรื่องการค้นหาสาเหตุของปัญหา และให้ความรู้เรื่องการแก้ไขปัญหาโดยใช้วิธีการเขียนการแก้ปัญหาแบบแผนภูมิแก๊งปลาและผู้สอนจะให้เยาวชนนำเสนอผ่านกิจกรรมรับรู้และเข้าใจในการรับฟังปัญหาโดยแสดงบทบาทสมมติในการค้นหาปัญหาสาเหตุของปัญหา และหาแนวทางการแก้ไขปัญหาได้ตรงกับสาเหตุของปัญหา โดยให้แบ่งกลุ่ม 10 คน จำนวน 5 กลุ่ม จากนั้นวิเคราะห์ประเด็นในใบงานและส่งตัวแทน ออกมานำเสนอหน้าชั้นเรียน และร่วมกันอภิปราย โดยประเด็นในใบงานเข้าถึงสื่อเชิงวิชาการ เล่นพนันออนไลน์ในปัจจุบันเข้าถึงผู้เล่นได้หลากหลายวัย เพียงแค่มีโทรศัพท์และอินเทอร์เน็ตทุกคนก็สามารถรับข้อมูลข่าวสารของพนันออนไลน์ได้ จากนั้นผู้สอนให้ความรู้เรื่อง วัตถุประสงค์การโฆษณา และเทคนิคขั้นตอนในการรู้เท่าทันสื่อ ในส่วนของการนำเข้ากิจกรรม “ เป้าหมายในชีวิตของฉัน ” ให้ความรู้เรื่อง เป้าหมาย สู่ความสำเร็จในชีวิต ” แบ่งกลุ่มตามกลุ่มเดิมระดมสมอง ตามประเด็นในใบงาน “นำไปใช้ให้เป็น” ส่งตัวแทนออกมา นำเสนอหน้าชั้นเรียน อภิปรายร่วมกัน และประเมินความรู้หลังกิจกรรม

สรุปผลการจัดกิจกรรมการเสริมสร้างความตระหนักรู้ต่อผลกระทบการเล่นพนันออนไลน์ของวัยรุ่นแรงงานในชุมชนจังหวัดศรีสะเกษของกลุ่มวัยรุ่นแรงงานชุมชนทั้งสองพื้นที่เข้าร่วมกิจกรรมทั้ง 4 กิจกรรมใน 3 สัปดาห์ โดยในกิจกรรมสุดท้าย คือ ทักษะการดำรงชีวิตทั่วไปได้ให้กลุ่มวัยรุ่นแรงงานชุมชนได้วิเคราะห์ “เป้าหมายสู่ ความสำเร็จในชีวิต” โดยให้ตั้งเป้าหมายในการเล่นพนันออนไลน์ ซึ่งมีข้อสรุป 7 วิธีการอ้างอิงจากวิธีการจากงานวิจัยของศรณรงค์ ปล่องทอง (2563) ดังนี้ 1) ต้องตั้งใจจริง มีความตั้งใจที่จะเลิก โดยคำนึงถึงโทษและพิษภัยของการเล่นพนันออนไลน์เป็นอันดับแรก 2) ตั้งเป้าหมายว่าจะเลิกเพื่อใคร ตัวอย่าง เช่น อยากเลิกเล่นพนันออนไลน์เพื่อครอบครัว เพื่อลูก เพื่อพ่อแม่ หรือเพื่อให้คนในครอบครัวได้ภูมิใจ และตั้งใจให้เป็นแบบอย่างที่ดีให้แก่พี่น้อง เพื่อนๆ รวมถึงเพื่อสุขภาพกายและสุขภาพจิตที่ดีของตนเอง 3) ตั้งเป้าหมายว่าจะลดการเล่นพนันออนไลน์ลงไปเรื่อยๆ จนสุดท้ายไม่ยุ่งเกี่ยวกับการพนันออนไลน์ 4) หลีกเลียงจากสถานการณ์ หรือสิ่งแวดล้อมที่จะ

ทำให้เข้าถึงการเล่นพนันออนไลน์ได้ง่ายขึ้น เช่น การชักชวนจากกลุ่มเพื่อนที่เล่นพนันออนไลน์ 5) ใช้เวลาว่างทำกิจกรรมสร้างสรรค์ เช่น เล่นกีฬา ไปทำบุญ ท่องเที่ยว หรือทำกิจกรรมนันทนาการร่วมกับครอบครัว 6) ต้องรู้จักปฏิเสธ และฝึกการปฏิเสธให้เด็ดขาด เช่น ถ้าเพื่อนชวนเล่นพนันออนไลน์ให้บอกว่าติดธุระ หรือไม่อยากเล่นพนันออนไลน์แล้ว และ 7) หาที่พึ่งทางใจ รวมถึงหากำลังใจจากคนรอบข้าง โดยเฉพาะคนในครอบครัว เช่น พ่อแม่ คนรัก เพื่อนสนิท หรือคนที่สามารถให้คำแนะนำดี ๆ จะทำให้เรารู้สึกถึงพลังบวกที่ส่งพลังใจในเชิงสร้างสรรค์ที่สามารถทำให้มีความสุขหรือคนที่ชักชวนในทางที่ดีขึ้น เช่น หาอาชีพเสริมสร้างรายได้ หรือ ทำกิจกรรมสร้างสรรค์ที่สนุก ตื่นเต้นทำร่วมกันโดยไม่ต้องพึ่งการเล่นเกมการพนันออนไลน์ และรู้จักคุณค่าตนเองมากขึ้น

จากการจัดกิจกรรมการเสริมสร้างความตระหนักรู้ต่อผลกระทบการเล่นพนันออนไลน์ของวัยแรงงานในชุมชนจังหวัดศรีสะเกษโดยให้กลุ่มวัยแรงงานในชุมชน 2 พื้นที่ในเขตเทศบาลเมืองฯ และพื้นที่ชายแดนฯ จำนวนพื้นที่ละ 50 คน รวมทั้งสิ้น 100 คน ได้รับความร่วมมือในการเข้าร่วมกิจกรรมการเสริมสร้างความตระหนักรู้ต่อผลกระทบการเล่นพนันออนไลน์ฯ ภายใต้องค์ประกอบของการฝึกทักษะ 3 กลุ่มทักษะ ประกอบด้วย 1) กลุ่มทักษะการจัดการตนเอง 2) ทักษะการปฏิเสธ และ 3) กลุ่มทักษะทางสังคม คณะวิจัยได้ศึกษาข้อมูล ผ่านการสังเกตบาทสมมุติ การเรียนรู้จากบุคคลต้นแบบ การแสดงความคิดเห็นความรู้สึกอย่างเปิดเผย การระดมสมอง การอภิปรายเป็นรายกลุ่ม การนำเสนอหน้าชั้นเรียน การบรรยายและการสอนในชั้นเรียน ผลการศึกษาพบว่า กิจกรรมดังกล่าวเป็นกิจกรรมที่มีความเหมาะสมในการเสริมสร้างความตระหนักรู้ต่อผลกระทบการเล่นพนันออนไลน์ของกลุ่มวัยแรงงานชุมชนในระดับการทำกิจกรรมเพื่อเสริมองค์ความรู้ และกลุ่มวัยแรงงานชุมชนทั้งสองกลุ่มสามารถเข้าใจแนวคิดและการใช้ทักษะต่างๆ ได้ในช่วงระหว่างดำเนินกิจกรรม โดยกิจกรรมนี้อยู่ภายใต้องค์ประกอบของการทำกิจกรรม 3 กลุ่มทักษะประกอบด้วย 1) กลุ่มทักษะการจัดการตนเอง ประกอบด้วยให้ความรู้เกี่ยวกับการพนันออนไลน์ และส่งเสริมทักษะด้านการจัดการอารมณ์ความรู้สึกที่เกี่ยวข้องกับการตระหนักรู้และคุณค่าในตัวเอง วัตถุประสงค์ของกิจกรรมนี้เพื่อให้กลุ่มวัยแรงงานในชุมชนมีความรู้ ความเข้าใจที่ถูกต้องเกี่ยวกับการพนันออนไลน์และผลกระทบของการเล่นพนันออนไลน์ พร้อมทั้งแก้ไขความเชื่อผิดๆ และผลกระทบที่เกิดจากการเล่นพนันออนไลน์ การส่งเสริมให้วัยแรงงานในชุมชนตระหนักถึงพิษภัยและโทษของการเล่นพนันออนไลน์ การรับรู้ และให้คุณค่าในตัวเอง 2) กลุ่มทักษะการปฏิเสธ /ไม่ก็คือไม่ วัตถุประสงค์หลักของกิจกรรมนี้ เป็นการส่งเสริมให้วัยแรงงานในชุมชนกล้าปฏิเสธในสถานการณ์ที่เสี่ยงต่อการเล่นพนันออนไลน์ หรือใช้การเจรจาต่อรองในสถานการณ์ที่ควรหลีกเลี่ยง โดยไม่เสียสัมพันธภาพที่ดีกับเพื่อน และคนรอบข้าง และ 3) กลุ่มทักษะทางสังคม วัตถุประสงค์หลักของกิจกรรมนี้ เป็นการช่วยให้กลุ่มวัยแรงงานในชุมชนสามารถค้นหาและรวบรวม ข้อมูลเกี่ยวกับผลกระทบและผลจากการเล่นพนันออนไลน์เพื่อเป็น

ข้อมูลประกอบการสื่อสาร การตัดสินใจ และแก้ไขปัญหาด้วยตนเองได้ และยังสามารถอธิบายเหตุผลของตนเองและให้คำแนะนำผู้อื่นไม่ให้เล่นพนันออนไลน์ได้อย่างมีหลักเกณฑ์

เนื้อหา รูปแบบการทำกิจกรรมเน้นการทำกิจกรรมเป็นกลุ่ม โดยแบ่งเป็นกลุ่มละ 10 คน คณะเพศจำนวนชายและหญิง ใช้กระบวนการเรียนรู้แบบทุกคนมีส่วนร่วม รวมทั้ง ใช้วิธีการนำเสนอ กิจกรรมแบบหลากหลาย ได้แก่ การแสดงบทบาทสมมุติ การเรียนรู้จากบุคคลต้นแบบ การแสดงความคิดเห็นความรู้สึกอย่างเปิดเผย การระดมสมอง การอภิปรายเป็นรายกลุ่ม การนำเสนอหน้าชั้นเรียน การบรรยายและการสอน โดยจำเป็นต้องกำหนดกิจกรรมทั้งหมด 4 ชุดกิจกรรม ใช้เวลาการทำกิจกรรม 3 สัปดาห์ โดยสัปดาห์ที่ 1 มี 2 ชุดกิจกรรม และสัปดาห์ที่ 2 และ 3 มีหนึ่งชุดกิจกรรม ใช้ระยะเวลา 40 – 50 นาที โดยก่อนเริ่มกิจกรรมในแต่ละสัปดาห์จะต้องกำหนดกิจกรรมเพื่อสร้างสัมพันธภาพในกลุ่มผู้เข้าร่วมให้เกิดความไว้วางใจในกลุ่มเพื่อนและผู้สอน โดยกลุ่มๆ จะได้รับ 4 ชุดกิจกรรม ดังนี้

สัปดาห์ที่ 1 กิจกรรมที่ 1-2 “(1) ความรู้เกี่ยวกับการพนันออนไลน์ และ (2) อารมณ์ความรู้สึกที่เกี่ยวข้องกับการตระหนักรู้และคุณค่าในตัวเอง” ใช้เวลา 40-50 นาที เพื่อให้กลุ่มวัยแรงงานในชุมชนมีความรู้ ความเข้าใจที่ถูกต้องและแก้ไขความเชื่อผิดๆ เกี่ยวกับการพนันออนไลน์ และผลกระทบของการเล่นพนันออนไลน์ การส่งเสริมให้วัยแรงงานในชุมชนตระหนักถึงพิษภัยและโทษของการเล่นพนันออนไลน์ ตลอดจนเพิ่มการตระหนักรู้ในตนเอง การรับรู้และการเห็นคุณค่าในตัวเอง

สัปดาห์ที่ 2 กิจกรรมที่ 3 “ทักษะการปฏิเสธ /ไม่ก็คือไม่” ใช้เวลา 40-50 นาที วัตถุประสงค์หลักของกิจกรรมนี้ เป็นการส่งเสริมให้วัยแรงงานในชุมชน กล้าปฏิเสธในสถานการณ์ที่เสี่ยงต่อการเล่นการพนันออนไลน์ หรือใช้การเจรจาต่อรองในสถานการณ์ที่ควรหลีกเลี่ยง โดยไม่เสียสัมพันธภาพที่ดีกับเพื่อน และคนรอบข้าง

สัปดาห์ที่ 3 กิจกรรมที่ 4 ทักษะการดำรงชีวิตทั่วไป เช่น ทักษะการสื่อสาร ทักษะทางสังคม ทักษะการแก้ปัญหา ใช้เวลา 40-50 นาที วัตถุประสงค์หลักของกิจกรรมนี้ เป็นการช่วยให้กลุ่มวัยแรงงานในชุมชนสามารถค้นหาและรวบรวม ข้อมูลเกี่ยวกับผลกระทบและผลจากการเล่นพนันออนไลน์เพื่อเป็นข้อมูลประกอบการสื่อสาร การตัดสินใจ และแก้ไขปัญหาด้วยตนเองได้ และยังสามารถอธิบายเหตุผลของตนเองและให้คำแนะนำผู้อื่น เพื่อไม่ให้เล่นพนันออนไลน์ได้อย่างมีหลักเกณฑ์พร้อมสรุปและยุติกิจกรรม

โดยกิจกรรมในสัปดาห์ที่มีการทำกิจกรรมจะมีการใช้แบบประเมินวัดความรู้ ความเข้าใจ ต่อกิจกรรมที่ได้ร่วมกันทำเพื่อทดสอบประสิทธิภาพของผู้กลุ่มวัยแรงงานชุมชนที่เข้าร่วมมีความรู้ ความเข้าใจในกิจกรรมที่ร่วมกันปฏิบัติในประเด็นที่เกี่ยวข้องกับการพนันออนไลน์ในทุกกิจกรรมทั้ง 3 สัปดาห์ โดยก่อนและหลังการเข้าร่วมกิจกรรมผู้เข้าร่วมกิจกรรมสามารถทำแบบประเมินทั้ง 3 สัปดาห์

ได้อย่างมีนัยสำคัญทางสถิติ ซึ่งหมายความว่าผู้ร่วมกิจกรรมที่เป็นกลุ่มวัยแรงงานชุมชนมีความรู้ความเข้าใจและตระหนักถึงโทษของการพนันออนไลน์ มีความสามารถในการใช้ทักษะ การปฏิเสธ รวมทั้งมีความสามารถในการใช้ทักษะในการดำรงชีวิตได้อย่างมีเหตุผล ตระหนักถึงภัยของพนันออนไลน์ในหัวระหว่างที่เข้าร่วมกิจกรรม อย่างไรก็ตามหลังจากยุติการทำกิจกรรมทั้ง 3 สัปดาห์และได้แจกชุดแบบประเมินความรุนแรงของปัญหาการพนัน (PGSI) และแบบประเมินความรู้สึกต่อการเล่นพนันออนไลน์หลังเข้าร่วมกิจกรรมให้กับผู้เข้าร่วมกิจกรรมทั้ง 2 กลุ่ม พบว่า กลุ่มวัยแรงงานชุมชนทั้งสองพื้นที่ส่วนใหญ่ยังคงมีความต้องการเล่นพนันออนไลน์ ซึ่งเป็นที่น่าสนใจที่ว่าในหัวระยะเวลาที่เข้าร่วมกิจกรรมทั้ง 3 สัปดาห์ เพื่อให้ผู้เข้าร่วมกิจกรรมรับรู้ เข้าใจและสามารถใช้ทักษะต่างๆ ในกิจกรรมได้ในระดับที่ดีขึ้น ซึ่งเป็นสิ่งที่ผู้เข้าร่วมทราบดีว่าการพนันออนไลน์เป็นสิ่งที่ทำให้เกิดผลกระทบในทางลบ หรือส่งผลร้ายต่อตนเองก็ยังคงมีความที่ต้องการจะเล่นการพนันออนไลน์ต่อไป ซึ่งผู้วิจัยคิดว่าส่วนหนึ่งที่ทำให้กิจกรรมดังกล่าวยังไม่เกิดประสิทธิภาพมากที่สุดเนื่องมาจากจำนวนกลุ่มตัวอย่างที่เข้าร่วมการทำกิจกรรมเกิน 30 คน ซึ่งอาจทำให้การรับรู้ข้อมูลการสื่อสาร การทำกิจกรรมขาดประสิทธิภาพและไม่ทั่วถึง ดังนั้นกลุ่มตัวอย่างที่ใช้ในการทำกิจกรรมไม่ควรมีจำนวนเกิน 30 คน และระยะเวลาในการเข้าทำกิจกรรมเป็นระยะเวลาสั้นเกินไป หากจะไม่ให้เกิดประสิทธิภาพในการร่วมกิจกรรมควรจัด 6 สัปดาห์ในการทำกิจกรรมรวมถึงให้มีการติดตามและประเมินผลอย่างต่อเนื่องหลังจากเข้าร่วมกิจกรรมด้วย เพราะจากข้อมูลพบว่า กลุ่มวัยแรงงานชุมชนอีกส่วนหนึ่งมีความรู้สึกต่อการพนันออนไลน์หลังเข้าร่วมกิจกรรมว่ารู้สึกเริ่มเกิดความลังเลใจว่าจะเล่นการพนันออนไลน์ต่อหรือไม่ โดยไม่แน่ใจว่าพฤติกรรมการเล่นการพนันมันส่งผลกระทบที่ดีหรือไม่ดีต่อตนเองและคนรอบข้างจริงหรือไม่ หรือเป็นแค่พฤติกรรมชอบเล่นพนันแต่ยังไม่ถึงขั้นติดการพนันออนไลน์ ซึ่งอาจต้องใช้การทำกิจกรรมอื่นๆ ที่มีการเสริมแรงจูงใจในกลุ่มวัยแรงงานชุมชนกลุ่มนี้เพื่อจัดการความลังเลใจต่อการปรับพฤติกรรมให้เลิกเล่นพนันออนไลน์ เช่น กิจกรรมที่เกี่ยวข้องหรือเป็นกิจกรรมที่ช่วยบำบัดมาส่งเสริมในกิจกรรมด้วย

ในขณะเดียวกันกลุ่มวัยแรงงานชุมชนกลุ่มที่มีจำนวนน้อยที่สุด คือ ต้องการเลิกเล่นการพนันออนไลน์อาจเพราะกลัวว่าจะเป็นโรคติดการพนันออนไลน์ นอกจากนี้จากการประชาสัมพันธ์ของสื่อที่เตือนเรื่องโทษของการเล่นพนันออนไลน์ การได้มีเวทีแลกเปลี่ยนพูดคุยกับคนในชุมชน ได้พบปัญหาที่หลากหลายของเพื่อนๆ ที่อยู่ใ้ในวงจรการพนันออนไลน์ทำให้รู้สึกกลัวว่าจะกลายเป็นผู้ป่วยที่เป็นโรคติดการพนัน และหากมีการขับเคลื่อนรณรงค์เป็นมาตรการชุมชนเรื่องการพนันออนไลน์อย่างต่อเนื่องคิดว่าคนในชุมชนอาจจะมีการเปลี่ยนพฤติกรรมลดการเล่นพนันออนไลน์ลง

ปัญหาและอุปสรรค ในหัวเดือนกันยายน - ตุลาคม 2565 ช่วงระยะ 2 เดือนนี้พื้นที่เป้าหมายในการทำวิจัยประสบภัยพิบัติน้ำท่วมเป็นระยะเวลา 2 เดือนโดยกลุ่มเป้าหมายในเขต

เทศบาลเมืองศรีสะเกษเกือบทั้งหมดของงานวิจัยนี้เป็นผู้ประสบภัยพิบัติ ส่งผลต่อการทำกิจกรรมและ  
ความพร้อมของกลุ่มเป้าหมายไม่เป็นไปตามแผนงานที่กำหนด

## บทที่ 5

### สรุป อภิปรายผล และข้อเสนอแนะ

การวิจัยเชิงปฏิบัติการเพื่อสร้างมาตรการป้องกันและลดการเล่นพนันออนไลน์ของวัยแรงงานในชุมชน จังหวัดศรีสะเกษ มีวัตถุประสงค์ 1) เพื่อศึกษาสถานการณ์และพฤติกรรมการเล่นพนันออนไลน์ของวัยแรงงานในชุมชนจังหวัดศรีสะเกษ และ 2) จัดกิจกรรมรณรงค์แบบมีส่วนร่วม เพื่อค้นหามาตรการที่เหมาะสมในการป้องกันและลดการเล่นพนันออนไลน์ของวัยแรงงานในชุมชนจังหวัดศรีสะเกษ โดยในบทนี้คณะวิจัยจะได้ดำเนินนำเสนอรายงานการวิจัยสรุป อภิปราย และข้อเสนอแนะ ดังนี้

การดำเนินงานวิจัยในครั้งนี้เป็นงานวิจัยแบบผสมวิธี ทั้งงานวิจัยเชิงปฏิบัติการ งานวิจัยเชิงคุณภาพ และงานวิจัยเชิงปริมาณ โดยมีพื้นที่การศึกษา 2 พื้นที่ ประกอบด้วย เขตเทศบาลเมืองศรีสะเกษ และพื้นที่ชายแดนจังหวัดศรีสะเกษ คือ อำเภอกันทรลักษณ์ จังหวัดศรีสะเกษ ดำเนินการเก็บข้อมูลเชิงคุณภาพด้วยการสัมภาษณ์ข้อมูลเชิงลึกจากกลุ่มวัยแรงงานชุมชนที่เป็นกลุ่มเป้าหมายหลัก และกลุ่มบุคคลที่มีบทบาทสำคัญ (Key informants) ในการจัดการปัญหาพนันในชุมชน โดยใช้เทคนิคการสัมภาษณ์แบบไม่เป็นทางการ (Informal Interview) เพื่อเก็บข้อมูลสถานการณ์ การแก้ไขปัญหา แนวทางหรือมาตรการการดำเนินงานการป้องกันและลดผลกระทบการเล่นพนันออนไลน์ในชุมชน พื้นที่ละ 10 คน 2 พื้นที่ รวม 20 คน เก็บข้อมูลการวิจัยเชิงปฏิบัติการจากการทดลองดำเนินกิจกรรมการเสริมสร้างความตระหนักต่อผลกระทบการเล่นพนันออนไลน์ของวัยแรงงานในชุมชนจังหวัดศรีสะเกษ ด้วยการวิจัยเชิงปริมาณจากกลุ่มตัวอย่างที่เป็นกลุ่มวัยแรงงานชุมชนทั้งสองพื้นที่ พื้นที่ละ 50 คน รวมเป็น 100 คน วิเคราะห์ข้อมูลด้วยสถิติพรรณนา ความถี่ ร้อยละ ค่าเฉลี่ย ส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน ค่าสถิติไคสแคว ค่าสถิติแบบที่ วิเคราะห์ สังเคราะห์ข้อมูล จากนั้นนำเสนอผลการศึกษาร่วมสนทนากลุ่มย่อยในประเด็นมาตรการที่เหมาะสมในการป้องกันและลดการเล่นพนันออนไลน์ของวัยแรงงานในชุมชนจังหวัดศรีสะเกษ ผลการศึกษามีดังนี้

#### 5.1 สรุป

5.1.1 การวิจัยเชิงปฏิบัติการเพื่อสร้างมาตรการป้องกันและลดการเล่นพนันออนไลน์ของวัยแรงงานในชุมชน จังหวัดศรีสะเกษ โดยมีพื้นที่ พบว่า

1) สถานการณ์และพฤติกรรมการเล่นพนันออนไลน์ของวัยแรงงานในชุมชนจังหวัดศรีสะเกษ พบว่า สถานการณ์เล่นการพนันออนไลน์ในพื้นที่เทศบาลเมืองและเขตพื้นที่ชายแดนจังหวัดศรีสะเกษ ทั้งสองพื้นที่นี้กลุ่มวัยแรงงานนิยมเล่นพนันออนไลน์คล้ายคลึงกัน โดยเฉพาะการเล่นพนัน หวยออนไลน์ ลีตเตอร์ออนไลน์ สล็อตออนไลน์ เป็นต้น โดยเหตุผลส่วนใหญ่ที่เล่นพนันออนไลน์คือ

หวังว่าจะเป็นอีกหนึ่งช่องทางเสริมรายได้ให้ครอบครัว การเข้าถึงการเล่นพนันที่สะดวก และเล่นง่ายมีตัวเลือกของผลิตภัณฑ์การพนันออนไลน์ให้เลือกเล่นหลากหลาย และส่วนใหญ่ช่วยแรงงานชุมชนที่เข้าสู่วงจรการพนันมักมีพฤติกรรมการใช้จ่ายเงินที่ไม่เหมาะสมกับเงินเดือนหรือรายได้ครัวเรือน ทำให้เกิดความขัดสนในการหมุนเวียนเงินใช้จ่ายในระดับครัวเรือน จึงผันตัวเองเข้าสู่วงจรพนันออนไลน์ และประเด็นที่น่าสนใจอีกประเด็นที่ทำให้ช่วยแรงงานเข้าสู่วงจรพนันออนไลน์ คือ การที่สื่อทั้งโทรทัศน์ วิทยุ โซเชียลมีเดียมีการประชาสัมพันธ์ที่เกี่ยวข้องกับการพนันในรูปแบบต่างๆ สิ่งเหล่านี้เป็นสิ่งช่วยให้เกิดพฤติกรรมเลียนแบบของสังคมวัยแรงงาน เนื่องจากอวยกรวย มีเงินทองไว้ใช้จ่ายสิ่งของที่ต้องการ

นอกจากนี้การพนันออนไลน์ทำให้ประชากรวัยแรงงานโดยเฉพาะวัยแรงงานที่มีอายุน้อยและเริ่มมีการศึกษาระดับสูงขึ้นก็จะเริ่มเข้าสู่วงจรการเล่นพนันออนไลน์มากขึ้น กลุ่มวัยแรงงานไม่ได้คิดว่าตนเองติดพนัน เพราะสามารถเลือกเล่นหรือไม่เล่นก็ได้ โดยถือว่าเป็นการเสี่ยงโชคและเป็นการลงทุนที่ใช้ทุนน้อยและหวังผลกำไรสูง สำหรับวัยแรงงานเพศหญิง ถือว่าการซื้อลอตเตอรี่ หรือ หวยออนไลน์เป็นการหารายได้ให้ครอบครัว และมีความหวังว่าจะมีโอกาสถูกรางวัล และจะนำเงินรางวัลที่ได้มาใช้จ่ายใช้สอยสินค้าอุปโภคบริโภคที่พุ่มเฟิยได้ และยังเป็นโอกาสให้เกิดการลุ้นเพื่อความสนุกสนานอีกด้วย อีกอย่างการซื้อหวยใต้ดินออนไลน์สามารถเลือกตัวเลขที่ชอบและจำนวนเงินลงทุนเหมาะสมกับกำลังซื้อของตนได้ โดยสถิติการเล่นพนันออนไลน์แต่ละครั้งเริ่มที่ 100-300 บาทต่อครั้ง บางราย 200-1,500 บาทต่อครั้ง โดยใน 1 วันสามารถเล่นได้ 2-3 รอบ โดยเฉพาะหวยต่างประเทศ

ข้อมูลจากการสัมภาษณ์ ผู้นำชุมชน พระสงฆ์ และหน่วยงานในพื้นที่จังหวัดศรีสะเกษ พบว่าประชากรวัยแรงงานในพื้นที่จังหวัดศรีสะเกษ ทั้งที่อยู่ในเขตชุมชนชนบท หรือชุมชนเกษตรกรรม และชุมชนในเขตเทศบาลเมือง มีความแตกต่างกันเพียงบริบท สภาพแวดล้อม และวิถีชีวิต แต่พฤติกรรมการเล่นพนันออนไลน์ของวัยแรงงานส่วนใหญ่ยังคิดว่าการพนันออนไลน์เป็นการเสี่ยงโชคอย่างหนึ่ง แต่ก็มีส่วนน้อยที่มองว่าเป็นการลงทุนที่มีทั้งความเสี่ยงและมีโอกาสที่จะทั้งได้และเสียเงิน ส่วนการซื้อสลากกินแบ่งรัฐบาล สลากดิจิทัล ของรัฐบาลผ่านระบบออนไลน์และออฟไลน์เป็นเรื่องการเล่นเสี่ยงโชคเล็กๆ น้อยๆ และไม่ใช่อะไร เพราะเป็นเรื่องถูกกฎหมายที่รัฐบาลเป็นผู้ผลิต แต่ก็มีบางคนมองว่าการซื้อลอตเตอรี่มีความไม่แน่นอน มีเสียงสูงถือเป็นการพนันด้วยเช่นกัน มูลเหตุหรือแรงจูงใจในการเข้าไปเล่นการพนันออนไลน์ของวัยแรงงานนั้นอาจจะมาได้หลายทาง บางคนมุ่งแสวงหาโชคลาภ หวังสร้างรายได้ บางคนชอบความสนุก ความตื่นเต้น ชอบลงทุนแบบเสี่ยงๆ บางคนคาดหวังว่าจะหาเงินได้จากการเอาชนะในเว็บพนันออนไลน์ บางคนใช้การเล่นพนันออนไลน์เพื่อหลบหนีปัญหาความเบื่อหน่ายในชีวิต หรือความเครียด หรือปัญหาทางพฤติกรรมและจิตใจอื่นๆ ซึ่งแรงจูงใจข้อหลังนี้มักพบได้บ่อยในกลุ่มวัยแรงงานที่เล่นการพนันมากจนเป็นปัญหาหรือเสพติดการพนัน แต่ก็มีบางรายที่มักจะมีมองว่าการเล่นการพนันเพียงครั้งถึงสองครั้ง หรือแบบนานๆ ครั้งหรือเสียเงินไม่มาก

นัก เป็นการผ่อนคลายความเครียด และสร้างความสนุกตื่นเต้น ไม่ได้สร้างปัญหาให้กับใคร คนที่เล่นการพนันบ่อยมากและหรือเล่นมากจนขาดสติ เสพติดพนันหรือเกิดเป็นปัญหา ก็มี แต่ก็น้อยเพราะปัญหาที่เกิดขึ้นใหญ่จะเกิดกับตัวบุคคลผู้เล่นหรือผู้เสพติดการพนัน เช่น เป็นหนี้สิน หรือ ปัญหาในครอบครัว ซึ่งไม่ได้ก่อหรือสร้างผลกระทบให้เกิดเป็นปัญหาในชุมชนหรือสังคมวงกว้าง

อย่างไรก็ตาม นักวิจัยพบว่าการเล่นพนันออนไลน์ของวัยแรงงานในพื้นที่จังหวัดศรีสะเกษนั้น ส่วนใหญ่รู้จัก แต่ก็ยังมีจำนวนบางกลุ่มที่ไม่รู้จักซึ่งมีจำนวนที่น้อยเมื่อเปรียบเทียบกับคนที่รู้จักพนันออนไลน์ ซึ่งในปัจจุบันนี้เข้าถึงง่ายและสะดวก มีหลากหลายรูปแบบให้เลือก บางรูปแบบมีระบบทดลองเล่น โดยไม่ต้องไปเดินทางไปเล่นเอง ไม่ต้องออกบ้านให้เสียเวลา เพราะการเล่นพนันกับบ่อนที่เชื่อถือได้ก็ต้องเดินทางไปเล่นตามคาสีโนต่าง ๆ บางครั้งต้องข้ามชายแดนไปเล่นซึ่งใช้เวลาเป็นวัน การเล่นพนันแบบออนไลน์เพียงแค่มือถือเครื่องเดียวก็เล่นได้แล้ว วิธีการเล่นก็ไม่ซับซ้อน เล่นได้ตลอด 24 ชั่วโมง ไม่ต้องกลัวว่าจะพลาดโอกาสสำคัญหรือไม่มีเวลาเล่น เพราะต้องทำงานประจำ เนื่องจากคาสีโนออนไลน์เปิดให้บริการนักเดิมพันกันแบบทั้งวันทั้งคืนไม่มีวันหยุด ยกเว้นวันที่มีการปรับปรุงระบบ มีเงินรางวัลสูงและโปรโมชั่นที่หลากหลาย ทำให้เกมพนัน ออนไลน์รูปแบบต่างๆ เป็นอีกหนึ่งทางเลือกของคนที่ชอบเข้าบ่อนการพนันเป็นทุนเดิม บวกกับกลุ่มคนที่ต้องการสร้างรายได้ อยากมีเงินนักพนันออนไลน์จึงมีแนวโน้มเพิ่มสูงขึ้น และอายุของนักพนันออนไลน์เริ่มต่ำลง ซึ่งเป็นที่น่ากังวลว่าในอนาคตนักพนันออนไลน์อาจจะเป็นนักพนันวัยใสเพิ่มมากขึ้น ดังนั้นทั้งครอบครัว ชุมชน สังคม รวมถึงหน่วยงานรัฐควรมีมาตรการการเข้าถึงการเล่นพนันออนไลน์ให้รัดกุมและนำมาปฏิบัติใช้ได้จริงมากขึ้น เพื่อป้องกันไม่ให้เกิดนักพนันหน้าใหม่เพิ่มขึ้นในอนาคต

แนวคิดของนักพนันออนไลน์และผู้เกี่ยวข้องในพื้นที่เป้าหมายได้สะท้อนความคิดเห็นในเรื่องของผลกระทบของการพนันออนไลน์ว่ามีทั้งด้านบวกและด้านลบ ดังนี้

1.1) ผลกระทบด้านบวกของการเล่นพนันออนไลน์ ข้อมูลจากการสัมภาษณ์วัยแรงงานที่มีประสบการณ์การเล่นพนันออนไลน์ พบว่า การเล่นพนันออนไลน์ช่วยสร้างรายได้ และเป็นทางเลือกในระยะเวลาอันสั้น การเล่นพนันออนไลน์ถือเป็นช่องทางหนึ่งในการสร้างรายได้เสริมที่ง่ายและทำเงินได้จริงแต่จะต้องรอบคอบ มีสติ ระวัง และไม่ประมาท ที่สำคัญคือจะต้องไม่โลภมาก และหากโชคดีก็จะสามารถสร้างรายได้มหาศาล นอกจากนี้การเล่นพนันออนไลน์ไม่มีความเสี่ยงในการถูกดำเนินคดี เนื่องจากเล่นผ่านทางเว็บพนันออนไลน์ และที่สำคัญคือสามารถเล่นที่ไหนเวลาใดก็ได้ไม่ต้องเดินทางออกไปเล่นให้เสีย และสามารถเล่นได้ตลอดเวลา หรือ หารายได้ตลอดเวลา ได้ผลตอบแทนสูง ผ่านการลงทุนที่ต่ำ การพนันแม้หลายคนรู้ว่าเป็นสิ่งที่ผิด แต่ประโยชน์ที่ได้รับ คือสามารถนำเงินที่ได้มาจุนเจือครอบครัว ดังนั้น การเล่นพนันออนไลน์จึงเป็นช่องทางหารายได้ สร้างรายได้ให้กับตนเองและครอบครัว หากรู้วิธีการเล่นที่ดี และรู้ขีดจำกัดการเล่น สามารถจัดการกับตนเองได้อย่างเหมาะสม กลุ่มตัวอย่างวัยแรงงานในชุมชนชนบทบางราย มองว่าการเล่นพนันออนไลน์ไม่ได้

ก่อให้เกิดผลกระทบอะไร เป็นผลกระทบโดยตรงสำหรับบุคคลมากกว่า หากมีการวางแผนด้านการเงิน เป็นอย่างดี หรือ รายที่ใช้เงินจำนวนไม่มากตามอัตรากำลังทรัพย์ที่ตนเองพอหาได้ นอกจากนี้ สำหรับ บางรายก็ไม่ได้นำเงินหรือหยิบยืมเงินครอบครัวไปเล่นพนัน และถือเป็นเรื่องปกติที่คนทั่วไปเล่นกัน โดยเฉพาะห่วยออนไลน์

## 1.2) ผลกระทบด้านลบของการเล่นพนันออนไลน์ ได้แก่

1.2.1) ผู้มีพฤติกรรมเล่นพนันออนไลน์จะเสียการเสีงาน สูญเสีย รายได้และโอกาสจากการทำงาน การประกอบอาชีพประจำวัน เนื่องจากเลือกใช้เวลาที่มีไปกับการ เล่นพนันหรือ จิตใจมุ่งเล่นพนันออนไลน์อย่างเดียว ไม่อยากที่จะทำงาน หรือ ลางาน ขาดงานบ่อยขึ้น มีความผิดปกติทางสายตา หน้ามืดตามัวบ่อยๆ หงุดหงิดง่าย โทกโทก หลอกหลวง ปกปิดปัญหา มี มุมมองด้านบอต่อการเล่นพนัน

1.2.2) ทักษะคติเชิงบวกที่มีต่อการพนัน ้วยแรงงานที่มีพฤติกรรม เล่นพนันออนไลน์หรือเสพติดการพนันออนไลน์มักจะรู้สึกดีต่อการพนัน มองว่าการเล่นพนันทำให้ลืม ปัญหาในชีวิต เป็นการคลายเครียด เล่นพนันแล้วช่วยให้รู้สึกดี ส่งผลให้มีความต้องการเล่นการพนัน อยู่ตลอดเวลา หรือเริ่มใช้เวลาและใช้เงินเล่นพนันมากขึ้น มองข้ามข้อเสียของการเล่นพนัน เริ่มหา ช่องทางการใช้หนี้แบบผิด ๆ เช่น กู้เงินนอกระบบ คิดว่าการพนันคือทางออกของชีวิตเมื่อลำบาก

1.2.3) ด้านสุขภาพร่างกายของผู้มีพฤติกรรมเล่นพนันออนไลน์ จะมีพฤติกรรมเบี่ยงเบน รู้สึกกระสับกระส่ายหรือหงุดหงิดง่ายเวลาพยายามหยุดหรือลดการเล่นพนัน ผู้เล่นพนันออนไลน์บางรายจะเสพสารเสพติดหรือสูบบุหรี่มากขึ้น ดื่มเครื่องดื่มแอลกอฮอล์ไปพร้อม กับการเล่นพนัน บางรายเสพกัญชา และมีโอกาสใช้สารเสพติดประเภทอื่นๆ เพื่อช่วยคลายเครียด และทำให้เล่นพนันได้นานขึ้น

1.2.4) พฤติกรรมใช้เงินฟุ่มเฟือย โดยเฉพาะ้วยแรงงานเพศหญิงที่ ติดการพนันออนไลน์ รายได้ส่วนใหญ่หมดไปกับการเล่นพนัน ใช้เงินเกินกำลัง ติดหนี้บัตรเครดิต หรือ ต้องกู้เงินมาใช้จ่าย

1.2.5) มีปัญหาความผิดปกติด้านอารมณ์ โรคซึมเศร้า บางรายคิด ฆ่าตัวตายเพราะรู้สึกผิดหวังจากการเล่นพนันออนไลน์ ในขณะที่คิดว่าตัวเองมีทักษะการเล่นพนันแบบ เอาชนะได้

ดังนั้น การพนันออนไลน์ส่งผลกระทบให้เกิดปัญหาในระดับบุคคล ที่สำคัญคือก่อให้เกิดความ บกพร่องในชีวิตทั้งทางด้านจิตใจ ร่างกาย ทำให้เกิดความเครียด วิตกกังวล หรือรู้สึกหมดหนทาง ส่วน ผลกระทบต่อครอบครัวทั้งในแง่ความสัมพันธ์ ความรุนแรงและการเงินของครอบครัว และผลกระทบ ในระดับชุมชน อาจเป็นแหล่งชุมนุมมั่วสุมในธุรกิจพนันออนไลน์ อย่างไรก็ตาม ผลกระทบปัญหาการ พนันออนไลน์มีหลายรูปแบบ ตามปัจจัยหนุนเสริม แต่ที่ปรากฏชัดเจน คือ พฤติกรรมเสพติดการพนัน

การลักขโมยฉกชิงวิ่งราว การปล้นชิงทรัพย์ การทำร้ายร่างกายคนใกล้ชิดและรอบข้าง การขายทรัพย์สิน การขายบริการทางเพศ การฆ่าตัวตาย การค้ายาเสพติด ซึ่งล้วนส่งผลกระทบต่อความรุนแรงในครอบครัว ชุมชน และต่อสังคม และที่สำคัญ กรณีที่เสพติดการพนันสามารถพัฒนาเป็นผู้ก่ออาชญากรรมบนโลกออนไลน์ หรือเป็นเจ้าของเว็บพนันออนไลน์ที่สร้างเครือข่ายเพิ่มเติมในพื้นที่ได้

2) จัดกิจกรรมรณรงค์แบบมีส่วนร่วม เพื่อค้นหามาตรการที่เหมาะสมในการป้องกันและลดการเล่นพนันออนไลน์ของวัยแรงงานในชุมชนจังหวัดศรีสะเกษ โดยคณะวิจัยได้ดำเนินการจัดกิจกรรมการเสริมสร้างความตระหนักรู้ต่อผลกระทบการเล่นพนันออนไลน์ของวัยแรงงานในชุมชนจังหวัดศรีสะเกษ โดยแบ่งการดำเนินกิจกรรมออกเป็น 2 พื้นที่ คือ จัดกิจกรรมร่วมกับกลุ่มตัวอย่างที่เป็นวัยแรงงานชุมชนเขตเทศบาลฯ และเป็นผู้ที่เล่นพนันออนไลน์ จำนวน 50 คน และกลุ่มตัวอย่างที่เป็นวัยแรงงานชุมชนพื้นที่ชายแดนจังหวัดศรีสะเกษและเป็นผู้ที่เล่นพนันออนไลน์ จำนวน 50 คน รวมทั้งพื้นที่เป็น 100 คน ผลการศึกษา พบว่า

2.1 ข้อมูลทั่วไปของกลุ่มวัยแรงงานชุมชนที่เป็นผู้เล่นพนันออนไลน์ พบว่าผู้ที่เข้าร่วมกิจกรรมฯ ในครั้งนี้ส่วนใหญ่เป็นเพศชาย คิดเป็นร้อยละ 56.0 และเพศหญิงคิดเป็นร้อยละ 44.0 มีอายุมากกว่า 41 ปีขึ้นไป คิดเป็นร้อยละ 77.0 ซึ่งอายุเฉลี่ยของกลุ่มวัยแรงงานที่เล่นพนันออนไลน์ในงานวิจัยนี้ คือ 45 ปี โดยวัยแรงงานที่อายุน้อยที่สุด คือ 27 ปี วัยแรงงานอายุมากที่สุด 58 ปี จบการศึกษาระดับประถมศึกษา ร้อยละ 55.0 ส่วนใหญ่มีอาชีพรับจ้าง/ลูกจ้าง 44.0 ส่วนใหญ่มีสมาชิกครัวเรือนที่อยู่ด้วยกัน จำนวน 3 - 4 คน คิดเป็นร้อยละ 68.0 และมีสมาชิกครัวเรือนเล่นพนันออนไลน์ 1 - 2 คน คิดเป็นร้อยละ 92.0 ซึ่งจำนวนสมาชิกครัวเรือนที่เล่นพนันออนไลน์เฉลี่ยจำนวน 1 คน โดยจำนวนน้อยที่สุด คือ 1 คน และจำนวนมากที่สุด 3 คน มีประสบการณ์เริ่มเล่นพนันออนไลน์ตั้งแต่อายุ 16 - 18 ปี คิดเป็นร้อยละ 44.0 รองลงมา โดยเฉลี่ยเริ่มเล่นพนันออนไลน์เมื่ออายุ 16 ปี โดยอายุน้อยที่สุดเริ่มเล่นการพนันออนไลน์เมื่ออายุ 13 ปี และอายุที่เริ่มเล่นการพนันออนไลน์มากที่สุดคือเมื่ออายุ 22 ปี เหตุผลในการเล่นการพนันออนไลน์เพราะหวังว่าจะเป็นช่องทางเสริมรายได้ คิดเป็นร้อยละ 34.0 เนื่องจากมีรายได้ต่อเดือนประมาณ 5,001 บาท - 10,000 บาท คิดเป็นร้อยละ 77.0 และมีรายจ่ายต่อเดือนประมาณ 5,001 บาท - 10,000 บาท คิดเป็นร้อยละ 70.0 ส่วนใหญ่กลุ่มวัยแรงงานในชุมชนชอบเล่นหวยออนไลน์ คิดเป็นร้อยละ 38.0 ซึ่งเหตุผลที่ชอบซื้อหวยออนไลน์เพราะซื้อง่ายมีหลายเจ้าให้เลือก กำหนดราคาซื้อขั้นต่ำตั้งแต่ 1 บาท ได้ผลตอบแทนเยอะกว่าหวยใต้ดินไม่มีเลขอื่น เมื่อซื้อถูกแล้วเจ้ามือเว็บโอนเงินให้ทันที และส่วนใหญ่จะเล่นพนันออนไลน์ทุกวันหรือเกือบทุกวัน คิดเป็นร้อยละ 44.0 ใช้เงินเล่นพนันออนไลน์ ต่ำกว่า 300 บาท ต่อครั้ง คิดเป็นร้อยละ 60.0 และที่เคยเล่นการพนันออนไลน์ได้เงินมากที่สุด คือ มากกว่า 7,001 บาทขึ้นไป คิดเป็นร้อยละ 46.0 และเสียการพนันออนไลน์ต่อครั้งประมาณ 501 - 1,000 บาท คิดเป็นร้อยละ 30.0 ซึ่งเงินที่ผู้เล่นเสียจากการเล่นพนันออนไลน์ต่อครั้งเฉลี่ย 1,517 บาท โดยจำนวนเงินที่เสียจากการ

เล่นพนันออนไลน์น้อยที่สุด คือ 200 บาท และจำนวนเงินที่เสียจากการเล่นพนันออนไลน์มากที่สุด คือ 12,000 บาท และเสียเงินให้กับการพนันออนไลน์ประเภท หวยออนไลน์ คิดเป็นร้อยละ 36.0 โดยส่วนมากผู้เล่นพนันออนไลน์มักคิดว่าเล่นการพนันออนไลน์แล้วเสียเงินเป็นเรื่องปกติ คิดเป็นร้อยละ 36.0 และคิดว่าการเล่นการพนันออนไลน์ไม่ได้ส่งผลกระทบต่อ คิดเป็นร้อยละ 38.0 โดยหากเงินไม่พอใช้ในครอบครัวส่วนใหญ่มักจะใช้วิธีการกู้ยืมเงินมาใช้จ่ายในครัวเรือน คิดเป็นร้อยละ 58.0 โดยสถานะการเงินไม่ค่อยของกลุ่มวัยแรงงานชุมชนส่วนใหญ่จะมีฐานะการเงินพอใช้ บางช่วงมีหนี้สิน คิดเป็นร้อยละ 39.0

2.2 ข้อมูลความรู้และทัศนคติที่มีต่อการพนันออนไลน์ของวัยแรงงานชุมชนจังหวัดศรีสะเกษ พบว่า ผลรวมความรู้และทัศนคติที่มีต่อพนันออนไลน์ของกลุ่มวัยแรงงานชุมชนอยู่ในระดับปานกลาง ( $\bar{X} = 3.44$ ,  $SD. = .586$ ) เมื่อพิจารณารายด้าน พบว่า ผลรวมด้านทัศนคติต่อการพนันออนไลน์อยู่ในระดับสูงสุด ( $\bar{X} = 3.65$ ,  $SD. = .729$ ) และเมื่อพิจารณารายละเอียดในด้านต่างๆ พบว่า ผลรวมรายด้านทัศนคติที่มีต่อการพนันออนไลน์อยู่ในระดับมาก ( $\bar{X} = 3.65$ ,  $SD. = .729$ ) เมื่อพิจารณาเป็นรายข้อ พบว่า กลุ่มวัยแรงงานในชุมชนมีทัศนคติต่อการพนันออนไลน์ว่าการพนันออนไลน์เป็นกิจกรรมที่สนุกสนานตื่นเต้นอยู่ในระดับมากที่สุด ( $\bar{X} = 3.96$ ,  $SD. = .634$ ) ผลรวมด้านเศรษฐกิจที่มีต่อการพนันออนไลน์ พบว่า อยู่ในระดับปานกลาง ( $\bar{X} = 3.27$ ,  $SD. = .623$ ) เมื่อพิจารณารายข้อพบว่า การพนันออนไลน์เป็นโอกาสสร้างรายได้ที่ดีกว่าอาชีพอื่นอยู่ในระดับมากที่สุด ( $\bar{X} = 4.02$ ,  $SD. = .141$ ) ผลรวมด้านความสัมพันธ์บุคคลและครอบครัวที่มีต่อการพนันออนไลน์ พบว่า อยู่ในระดับมาก ( $\bar{X} = 3.46$ ,  $SD. = .622$ ) เมื่อพิจารณารายข้อ พบว่า การพนันออนไลน์ถือว่าเป็นกิจกรรมผ่อนคลายในยามว่าง ( $\bar{X} = 3.81$ ,  $SD. = .394$ ) และผลรวมด้านผลกระทบที่มีต่อการพนันออนไลน์อยู่ในระดับปานกลาง ( $\bar{X} = 3.40$ ,  $SD. = .372$ ) เมื่อพิจารณารายข้อ พบว่า การติดการพนันออนไลน์ทำให้เกิดผลเสียต่อสุขภาพจิต อยู่ในระดับมากที่สุด ( $\bar{X} = 3.92$ ,  $SD. = .273$ )

เมื่อเปรียบเทียบความแตกต่างข้อมูลทั่วไปของกลุ่มวัยแรงงานชุมชนในเขตเทศบาลเมืองศรีสะเกษ และกลุ่มวัยแรงงานชุมชนในเขตพื้นที่ชายแดนจังหวัดศรีสะเกษวิเคราะห์ด้วยสถิติไคสแควร์ (Chi-Square) พบว่า ข้อมูลทั่วไปของทั้งสองกลุ่มส่วนใหญ่ไม่มีความแตกต่าง มีเพียงข้อมูลอาชีพ และข้อมูลจำนวนเงินที่เสียจากการเล่นพนันออนไลน์ของกลุ่มวัยแรงงานชุมชนในเขตเทศบาลเมืองศรีสะเกษและกลุ่มวัยแรงงานชุมชนในพื้นที่ชายแดนจังหวัดศรีสะเกษที่มีความแตกต่างอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติ ( $p < .05$ ) เมื่อเปรียบเทียบความแตกต่างของข้อมูลทั่วไปด้านอายุอายุที่เริ่มเล่นพนันออนไลน์ ความถี่ของการเล่นพนันออนไลน์ (วันต่อสัปดาห์) ของพฤติกรรมการเล่นพนันออนไลน์ด้วยสถิติแบบที่ชนิดที่เป็นอิสระต่อกัน (Independent t-test) พบว่า แตกต่างกันอย่างไม่มีนัยสำคัญ

( $p > .05$ ) ซึ่งแสดงให้เห็นว่ากลุ่มวัยแรงงานชุมชนในเขตเทศบาลเมืองฯ และกลุ่มวัยแรงงานชุมชนในเขตพื้นที่ชายแดนฯ มีคุณสมบัติทั่วไปที่คล้ายคลึงกัน

เมื่อพิจารณาข้อมูลทั่วไปจำแนกตามอายุ กลุ่มวัยแรงงานชุมชนในเขตเทศบาลเมืองฯ มีอายุเฉลี่ย 46.06 ปี และกลุ่มวัยแรงงานชุมชนในพื้นที่ชายแดนฯ มีอายุเฉลี่ย 45.34 ปี ข้อมูลพฤติกรรมการเล่นพนันออนไลน์ พบว่า กลุ่มวัยแรงงานชุมชนในเขตเทศบาลฯ เริ่มเล่นพนันออนไลน์เมื่ออายุเฉลี่ย 16.60 ปี ความถี่ของการเล่นพนันออนไลน์ต่อสัปดาห์ 3.18 วันต่อสัปดาห์ และกลุ่มวัยแรงงานชุมชนในพื้นที่ชายแดนฯ อายุที่เริ่มเล่นพนันออนไลน์เฉลี่ย 16.54 ปี ความถี่ของการเล่นพนันออนไลน์เฉลี่ย 3.08 วันต่อสัปดาห์ เมื่อวิเคราะห์ข้อมูลด้วยสถิติชนิดที่เป็นอิสระต่อกัน (Independent t-test) พบว่า ทั้งสองกลุ่มมีความแตกต่างกันอย่างไม่มีนัยสำคัญทางสถิติ ( $p > .05$ ) ซึ่งแสดงให้เห็นว่ากลุ่มวัยแรงงานชุมชนเขตเทศบาลเมืองฯ และกลุ่มวัยแรงงานชุมชนพื้นที่ชายแดนฯ มีคุณสมบัติทั่วไปและพฤติกรรมการเล่นพนันออนไลน์ที่คล้ายคลึงกัน

หลังการจัดกิจกรรมเสร็จสิ้น 3 สัปดาห์ พบว่า กลุ่มวัยแรงงานชุมชนเขตเทศบาลฯ มีพฤติกรรมการเล่นพนันออนไลน์เฉลี่ย 3.08 วันต่อสัปดาห์ และกลุ่มวัยแรงงานชุมชนพื้นที่ชายแดนฯ มีพฤติกรรมการเล่นพนันออนไลน์เฉลี่ย 2.92 วันต่อสัปดาห์ และเมื่อเปรียบเทียบความแตกต่างของข้อมูลพฤติกรรมการเล่นพนันออนไลน์ด้วยสถิติแบบที ชนิดที่เป็นอิสระต่อกัน (Independent t-test) พบว่า กลุ่มวัยแรงงานชุมชนเขตเทศบาลฯ และกลุ่มวัยแรงงานชุมชนพื้นที่ชายแดนฯ มีพฤติกรรมการเล่นพนันออนไลน์แตกต่างกันอย่างไม่มีนัยสำคัญทางสถิติ ( $p > .05$ ) ซึ่งแสดงให้เห็นว่าการเข้าร่วมกิจกรรมการเสริมสร้างความตระหนักรู้ต่อการลดพฤติกรรมการเล่นพนันออนไลน์ของวัยแรงงานในชุมชนจังหวัดศรีสะเกษยังไม่ส่งผลต่อการลดพฤติกรรมการเล่นพนันออนไลน์ในกลุ่มวัยแรงงานชุมชนทั้งสองกลุ่ม

จากข้อมูลเปรียบเทียบพฤติกรรมการเล่นพนันออนไลน์ก่อนและหลังเข้าร่วมกิจกรรมของกลุ่มวัยแรงงานชุมชนเขตเทศบาลฯ และกลุ่มวัยแรงงานชุมชนพื้นที่ชายแดนฯ จำนวน 100 คน พบว่า กลุ่มวัยแรงงานชุมชนไม่มีการเปลี่ยนพฤติกรรมการเล่นพนันออนไลน์คิดเป็นร้อยละ 88.0 และมีการเปลี่ยนพฤติกรรมการเล่นพนันออนไลน์คิดเป็นร้อยละ 12.0 เมื่อพิจารณาโดยเปรียบเทียบพื้นที่เทศบาลฯ และพื้นที่ชายแดนฯ พบว่า กลุ่มวัยแรงงานชุมชนเขตเทศบาลฯ หลังจากเข้าร่วมกิจกรรมไม่มีการเปลี่ยนพฤติกรรมการเล่นพนันออนไลน์ จำนวน 45 คน คิดเป็นร้อยละ 90 และมีการเปลี่ยนพฤติกรรมการเล่นพนันออนไลน์ลดลง จำนวน 5 คน คิดเป็นร้อยละ 10.0 และกลุ่มวัยแรงงานชุมชนพื้นที่ชายแดนฯ หลังจากเข้าร่วมกิจกรรมไม่มีการเปลี่ยนพฤติกรรมการเล่นพนันออนไลน์จำนวน 43 คน คิดเป็นร้อยละ 86.0 และมีการเปลี่ยนพฤติกรรมการเล่นพนันออนไลน์ลดลง คิดเป็นร้อยละ 14.0 เมื่อทดสอบเพื่อเปรียบเทียบพฤติกรรมการเล่นพนันออนไลน์ด้วยสถิติไคสแควพบว่า พฤติกรรมการเล่นพนันออนไลน์ส่วนใหญ่ของทั้งสองกลุ่มมีความแตกต่างกันอย่างไม่มีนัยสำคัญทางสถิติ ( $P > .05$ )

อย่างไรก็ตามจากข้อมูลการประเมินความรุนแรงของปัญหาการพนัน (PGSI) ของกลุ่มวัยแรงงานชุมชน พบว่า ส่วนใหญ่เป็นเพศชายมากกว่าเพศหญิง มีอายุมากกว่า 41 ปีขึ้นไป ส่วนใหญ่สถานภาพสมรส เมื่อพิจารณาข้อมูลก่อนการเข้าร่วมกิจกรรมพบว่า กลุ่มวัยแรงงานชุมชนส่วนใหญ่เล่นพนันออนไลน์มีระดับความเสี่ยงปานกลาง คิดเป็นร้อยละ 52.0 และพบว่ามิผู้เล่นพนันออนไลน์ที่มีปัญหาจากการเล่นพนันออนไลน์ คิดเป็นร้อยละ 39.0

การประเมินความรุนแรงของปัญหาการพนัน (PGSI) ของกลุ่มวัยแรงงานชุมชน หลังเข้าร่วมกิจกรรมพบว่า กลุ่มวัยแรงงานชุมชนส่วนใหญ่เล่นพนันออนไลน์มีระดับความเสี่ยงปานกลางคิดเป็นร้อยละ 53.0 และมีผู้เล่นพนันออนไลน์ที่มีปัญหาจากการเล่นพนันออนไลน์ คิดเป็นร้อยละ 32.0

เมื่อวิเคราะห์คะแนนรวมปัญหาสุขภาพจิตกับระดับปัญหาการพนันออนไลน์ด้วยสถิติไคสแคว (Chi-square) พบว่า คะแนนรวมปัญหาสุขภาพจิตกับระดับปัญหาการพนันออนไลน์ก่อนเข้าร่วมกิจกรรมมีความสัมพันธ์กันอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ 0.001 หมายความว่าเมื่อมีปัญหาจากการพนันออนไลน์ก็จะพบปัญหาสุขภาพจิตตามมาด้วย และเมื่อวิเคราะห์คะแนนรวมปัญหาสุขภาพจิตกับระดับปัญหาการพนันออนไลน์หลังเข้าร่วมกิจกรรมพบว่ามีความสัมพันธ์กันอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ 0.001 หมายความว่าเมื่อมีปัญหาจากการพนันออนไลน์ก็จะพบปัญหาสุขภาพจิตตามมาด้วย ดังนั้น กลุ่มวัยแรงงานทั้งสองพื้นที่ที่มีผู้เล่นการพนันออนไลน์ที่มีพฤติกรรมการเล่นคล้ายคลึงกันและผู้เล่นพนันออนไลน์ทั้งสองพื้นที่จะพบปัญหาสุขภาพจิตตามมาด้วย

2.3 กิจกรรมการเสริมสร้างความตระหนักรู้ต่อผลกระทบการเล่นพนันออนไลน์ของวัยแรงงานในชุมชนจังหวัดศรีสะเกษ โดยกิจกรรมนี้อยู่ภายใต้องค์ประกอบของ 3 กลุ่มทักษะ ประกอบด้วย 1) กลุ่มทักษะการจัดการตนเอง ประกอบด้วยทำให้ความรู้เกี่ยวกับการพนันออนไลน์ และส่งเสริมทักษะด้านการจัดการอารมณ์ความรู้สึกที่เกี่ยวข้องกับการตระหนักรู้และคุณค่าในตัวเอง วัตถุประสงค์ของกิจกรรมนี้เพื่อให้กลุ่มวัยแรงงานในชุมชนมีความรู้ ความเข้าใจที่ถูกต้องเกี่ยวกับการพนันออนไลน์และผลกระทบของการเล่นพนันออนไลน์ พร้อมทั้งแก้ไขความเชื่อผิดๆ และผลกระทบที่เกิดจากการเล่นพนันออนไลน์ การส่งเสริมให้วัยแรงงานในชุมชนตระหนักถึงพิษภัยและโทษของการเล่นพนันออนไลน์ การรับรู้ และให้คุณค่าในตัวเอง 2) กลุ่มทักษะการปฏิเสธ /ไม่ก็คือไม่ วัตถุประสงค์หลักของกิจกรรมนี้ เป็นการส่งเสริมให้วัยแรงงานในชุมชน กล้าปฏิเสธในสถานการณ์ที่เสี่ยงต่อการเล่นการพนันออนไลน์ หรือใช้การเจรจาต่อรองในสถานการณ์ที่ควรหลีกเลี่ยง โดยไม่เสียสัมพันธภาพที่ดีกับเพื่อน และคนรอบข้าง และ 3) กลุ่มทักษะทางสังคม วัตถุประสงค์หลักของกิจกรรมนี้ เป็นการช่วยให้กลุ่มวัยแรงงานในชุมชนสามารถค้นหาและรวบรวม ข้อมูลเกี่ยวกับผลกระทบและผลจากการเล่นพนันออนไลน์เพื่อเป็นข้อมูลประกอบการสื่อสาร การตัดสินใจ และแก้ไขปัญหาด้วยตนเองได้ และยังสามารถอธิบายเหตุผลของตนเองและให้คำแนะนำผู้อื่น เพื่อไม่ให้เล่นพนันออนไลน์ได้อย่างมีหลักเกณฑ์ โดยวิทยากรแบ่งกลุ่มทำกิจกรรม กลุ่มละ 10 คน เพศชาย 5

คน เพศหญิง 5 คน หรือคละตามความเหมาะสมใช้กระบวนการเรียนรู้แบบสมาชิกทุกคนมีส่วนร่วมรวมทั้ง ใช้วิธีการสอนแบบหลากหลาย ได้แก่ การแสดงบทบาทสมมุติ การเรียนรู้จากบุคคลต้นแบบ การแสดง ความคิดความรู้สึกอย่างเปิดเผย การระดมสมอง การอภิปรายเป็นรายกลุ่มการนำเสนอ หน้าชั้นเรียน การบรรยายและการสอน โดยกิจกรรมนี้ประกอบด้วย กิจกรรมการฝึกทั้งหมด 4 กิจกรรม ชุดกิจกรรม ใช้เวลาในการ ฝึก 3 สัปดาห์ สัปดาห์แรก 2 ชุดกิจกรรม กิจกรรมละ 40 - 50 นาที ทุกวันเสาร์ หรือวันอาทิตย์ สัปดาห์ที่สอง 1 ชุดกิจกรรม ใช้เวลาดำเนินกิจกรรม 40 - 50 นาที ในวันเสาร์หรือวันอาทิตย์ และสัปดาห์ที่สาม 1 ชุดกิจกรรม ใช้เวลาดำเนินกิจกรรม 40 - 50 นาที ในวันเสาร์หรือวันอาทิตย์โดยกลุ่มที่เข้าร่วมแต่ละพื้นที่จะได้ทำกิจกรรม 4 ชุดกิจกรรม โดยก่อนเริ่มกิจกรรมในแต่ละสัปดาห์จะต้องกำหนดกิจกรรมเพื่อสร้างสัมพันธ์ภาพ ในกลุ่มผู้เข้าร่วมให้เกิดความไว้วางใจ ในกลุ่มเพื่อนและผู้สอน โดยกลุ่มทดลองจะได้รับครบทั้ง 4 ชุดกิจกรรม พร้อมสรุปและยุติกิจกรรม

## 5.2 อภิปรายผล

การวิจัยเชิงปฏิบัติการเพื่อสร้างมาตรการป้องกันและลดการเล่นพนันออนไลน์ของวัยแรงงานในชุมชน จังหวัดศรีสะเกษ ในครั้งนี้คณะวิจัยได้เลือกประเด็นที่สำคัญนำมาอภิปรายผล ดังนี้

5.2.1 สถานการณ์และพฤติกรรมการเล่นพนันออนไลน์ของวัยแรงงานในชุมชนจังหวัดศรีสะเกษ พบว่า สถานการณ์เล่นการพนันออนไลน์ในพื้นที่เทศบาลเมืองและเขตพื้นที่ชายแดนจังหวัดศรีสะเกษ ทั้งสองพื้นที่นี้กลุ่มวัยแรงงานนิยมเล่นพนันออนไลน์คล้ายคลึงกัน โดยเฉพาะการเล่นพนัน หวยออนไลน์ ลีตเตอร์ออนไลน์ สล็อตออนไลน์ อาจเป็นเพราะโลกไร้พรมแดนของยุคเทคโนโลยีที่ทันสมัย การแปลงโฉมของบ่อนทั่วไป แม้กระทั่งคาสิโนที่ผู้เล่นพนันต้องเป็นผู้ walk in เข้าไปเล่น ปัจจุบันเปลี่ยนเป็นการเปิดพื้นที่บนโลกอินเทอร์เน็ตให้ผู้เล่นพนันออนไลน์ได้ผันตัวมาเล่นได้อย่างสะดวกสบายมากขึ้น แน่นนอนว่าแนวโน้มของผู้เล่นพนันออนไลน์ย่อมสูงขึ้นด้วย **สอดคล้องกับขยพล ธานีวิวัฒน์ (2565)** กล่าวถึง การพนันออนไลน์เป็นการเล่นพนันผ่านระบบอินเทอร์เน็ต และมีแนวโน้มที่จะเติบโตและได้รับความนิยมมากขึ้น เนื่องจากความไร้ขอบเขต (borderless) และการไม่เปิดเผยตัวตน (anonymity) ของผู้ใช้ โดยพนันออนไลน์นั้นถูกพัฒนามาจากการเล่นตามบ่อนคาสิโนที่มีเกมพนันออนไลน์ต่าง ๆ ให้กับผู้เล่นได้เลือกเข้าไปใช้บริการอยู่มากมาย ช่วยให้ผู้เล่นรู้สึกเหมือนได้เล่นเกมพนันอยู่ในบ่อนจริง ๆ อีกทั้งยังมีความปลอดภัยและมั่นคงสูง ซึ่งการเล่นพนันออนไลน์นั้นผู้เล่นสามารถเล่นได้ผ่านทางคอมพิวเตอร์และโทรศัพท์มือถือ เพียงแค่มีอินเทอร์เน็ต เรียกได้ว่ามีความสะดวกสบายเป็นอย่างยิ่ง และยัง**สอดคล้องกับเอ็ม เก็นเบอร์รี่ และคณะ (M. Gainsbury and other, 2016)** ได้ศึกษาวิจัยที่เกี่ยวข้องกับรูปแบบการเข้าถึงการพนัน ต่อพฤติกรรมการเล่นพนันและพฤติกรรมกาติดการพนัน พบว่า ผู้ที่เล่นการพนันผ่านทางออนไลน์มีทัศนคติต่อการพนันที่ดีและมี

แนวโน้มที่จะข้องเกี่ยวกับการเล่นออนไลน์ได้มากขึ้น และยังพบว่าผู้ที่เล่นการพนันผ่านคอมพิวเตอร์ มีอัตราการเล่นการพนันที่ต่ำกว่าเมื่อเทียบกับกลุ่มที่ใช้อุปกรณ์อิเล็กทรอนิกส์เคลื่อนที่หรืออุปกรณ์เสริมอื่น ๆ โดยอีกเหตุผลหนึ่งที่คนส่วนใหญ่นิยมเล่นพนันออนไลน์คือ หวังว่าจะเป็นอีกหนึ่งช่องทางเสริมรายได้ให้ครอบครัว การเข้าถึงการเล่นพนันที่สะดวก และเล่นง่ายมีตัวเลือกของผลิตภัณฑ์การพนันออนไลน์ให้เลือกเล่นหลากหลาย สร้างความตื่นเต้นให้กับผู้เล่นพนันออนไลน์มากขึ้น **สตดคล็องกับ เนริลี ฮิง และคณะ (Hing, N and other, 2022)** ศึกษาเรื่องการเปลี่ยนแปลงโครงสร้างในการพนันออนไลน์สร้างประสบการณ์และพฤติกรรมร่วมสมัยของนักพนันออนไลน์ กล่าวว่า การพนันออนไลน์มีการเปลี่ยนแปลงอย่างรวดเร็วเพื่อให้ทันต่อตลาดการพนันออนไลน์ที่มีการแข่งขันกันสูง ปัจจุบันการพนันออนไลน์มีผลิตภัณฑ์การพนันให้ผู้เล่นได้เลือกเล่นมากขึ้น และอัตราการผลิตผลิตภัณฑ์การพนันก็กว้างขึ้น และความสะดวกในการเข้าถึงที่รวดเร็วจากทุกที่ทุกเวลาของการพนันออนไลน์ทำให้เป็นที่นิยมของเหล่านักเล่นพนันออนไลน์ รวมถึงการแพร่กระจายอย่างต่อเนื่องของการโฆษณาและการจูงใจสำหรับการพนันออนไลน์และเพิ่มการเติมพื้นที่ซับซ้อนด้วยอัตราต่อรองที่ต่ำลง ทำให้ผู้เล่นพนันออนไลน์คาดหวังถึงเงินรางวัลที่จะได้สูงขึ้นจากการเล่นพนันออนไลน์ โดยเฉพาะในโซเซียลมีเดียที่การตลาดพุ่งตรงเป้าหมาย โดยเฉพาะอย่างยิ่งในเว็บการพนันที่หลากหลายรายการสร้างความตื่นเต้นและดึงดูดนักพนันออนไลน์มากขึ้น โดยสถานการณ์ของนักพนันออนไลน์ทั่วไปมักจะตกหลุมพรางของผู้ผลิตเว็บพนันออนไลน์และเข้าสู่วงจรการเป็นนักพนันออนไลน์

5.2.2 ข้อมูลความรู้และทัศนคติที่มีต่อการพนันออนไลน์ของวัยแรงงานชุมชนจังหวัดศรีสะเกษ พบว่า กลุ่มวัยแรงงานในชุมชนมีทัศนคติต่อการเล่นพนันออนไลน์ว่าการพนันออนไลน์เป็นกิจกรรมที่สนุกสนานตื่นเต้นอยู่ในระดับมากที่สุด ( $\bar{X} = 3.96, SD. = .634$ ) อาจเป็นเพราะการพนันออนไลน์มีรูปแบบหลากหลายและมีทางเลือกให้ผู้เล่นเลือกเล่นได้เหมาะสมกับสถานะเศรษฐกิจของผู้เล่นพนันออนไลน์ได้ นอกจากนี้ความหลากหลายของรูปแบบการพนันออนไลน์มีจำนวนมากและสามารถเลือกเล่นได้ทันทีที่มีความต้องการที่จะเล่น และสามารถที่จะไม่เล่นถ้าไม่ต้องการ และรูปแบบที่หลากหลายก็สามารถสร้างความตื่นเต้นเร้าใจให้กับผู้ที่ต้องการเล่นพนันออนไลน์ได้ **สตดคล็องกับ ฮยอน เอส คิม และคณะ (Hyoun S. Kim and other, 2017)** ศึกษาเรื่อง ทำไมคนหนุ่มสาวถึงเล่นการพนันออนไลน์ การศึกษาเชิงคุณภาพเกี่ยวกับแรงจูงใจในการเปลี่ยนจากเกมคาสีโนบนโซเซียลเป็นการพนันออนไลน์ กล่าวว่า สิ่งที่น่าสนใจและเป็นแรงดึงดูดให้คนหนุ่มสาวยุคใหม่สนใจโซเซียลมากขึ้นคือการมีอยู่ของแพลตฟอร์มคาสีโนออนไลน์ หรือการพนันออนไลน์ที่แพร่กระจายอย่างรวดเร็วบทบาทของการโฆษณาสื่อพนันออนไลน์ รวมถึงอัตราการจ่ายเงินเติมพื้นที่สูงเกินจริงสำหรับการพนัน รวมถึงความสนุกสนานแปลกใหม่ของการสร้างเกมการพนันที่หลากหลายภายใต้อุตสาหกรรมนี้เป็นที่น่ากังวลว่าแนวโน้มของคนหนุ่มสาวที่จะเข้าสู่วงจรการพนันออนไลน์อาจมีเพิ่มสูงขึ้น เพราะคาสีโนออนไลน์เป็นรูปแบบความบันเทิงที่ได้รับความนิยมอย่างมาก โดยมีผู้ใช้หลายล้านคนเล่นในแต่ละวัน

เหตุผลหนึ่งที่ได้รับค่านิยมคือการเผยแพร่บนโลกออนไลน์ และมีการนำเสนอกิจกรรมในแง่บวก และมีเสน่ห์ชวนให้เล่น รวมถึงสามารถสร้างความตื่นเต้น คลายความเบื่อส่งผลให้ผู้เล่นพนันออนไลน์มีทางเลือกในการเล่นพนันออนไลน์ที่ชอบมากขึ้น และผู้เล่นพนันออนไลน์ส่วนหนึ่งคิดว่าการเล่นพนันออนไลน์ถือว่าเป็นกิจกรรมผ่อนคลายในยามว่าง ( $\bar{X} = 3.81, SD. = .394$ ) อาจเพราะการพนันออนไลน์สามารถเล่นได้ทุกที่เป็นกิจกรรมที่สามารถใช้เวลาว่างหรือช่วงเวลาที่ไม่มีกิจกรรมอื่นๆ ให้ทำ ผู้เล่นสามารถเล่นพนันออนไลน์เพื่อพักผ่อนในยามว่างได้ ซึ่งความคิดเหล่านี้ไม่ใช่ความคิดที่ถูกต้องเหมาะสมเพราะอาจเป็นพฤติกรรมเสี่ยงต่อการเป็นผู้เสพติดการพนันออนไลน์ได้ในอนาคต **สอดคล้องกับ ทักษพร ศรีแก้วช่วง และสฤณี สืบพงษ์ศิริ (2564)** ศึกษาเรื่อง แรงจูงใจที่มีผลต่อพฤติกรรมการติดพนันออนไลน์ กล่าวว่า ผู้เล่นการพนันออนไลน์จะเริ่มเล่นการพนันออนไลน์โดยมีความถี่อย่างน้อยอาทิตย์ละ 1 ครั้ง และหากวันใดไม่ได้เล่นการพนันออนไลน์ จะรู้สึกเหมือนขาดอะไรไปบางอย่างมีอาการหงุดหงิดบ้างเล็กน้อย ส่วนแรงจูงใจที่ทำให้มีพฤติกรรมในการเล่นการพนันออนไลน์ เกิดจากความชื่นชอบส่วนตัว ในการชอบลุ้น ชอบเสี่ยงโชค และหากิจกรรมทำยามว่างที่ไม่น่าเบื่อ และยังสอดคล้องกับ **วิทยากร เชียงกุล (2562)** กล่าวว่า คนส่วนใหญ่รวมทั้งคนไทยมักจะชอบคิดว่า การพนันเป็นเรื่องของการเล่นเกมสนุก เพื่อการพักผ่อนหย่อนใจ หรือเป็นการเล่นเสี่ยงโชคโดยการลงทุนเพียงจำนวนน้อย แต่ก็มีคนส่วนหนึ่งที่มีพฤติกรรมติดการพนันมาก จนเกิดความเสียหายแก่ตัวเองและครอบครัว และปัญหาติดการพนันถือเป็นปัญหามากในหลายด้านส่วนหนึ่งเพราะเริ่มต้นจากความคิดว่าเล่นพนันออนไลน์เพื่อความผ่อนคลาย และการติดการพนันออนไลน์ทำให้เกิดผลเสียต่อสุขภาพจิต อยู่ในระดับมากที่สุด ( $\bar{X} = 3.92, SD. = .273$ ) อาจเพราะการพนันมีผลกระทบโดยตรงต่อระบบสมองทำให้ผู้ที่ติดการพนันมีอาการมึนเฉื่อย ขาดสติในการยั้งคิดและการควบคุมตนเองอยู่ในระดับต่ำ บางรายถึงกับมีอาการทำร้ายตนเองและบุคคลรอบข้าง และมีความเสี่ยงในการทำร้ายร่างกายตนเองสูง **สอดคล้องกับ วิมลรัตน์ วันเพ็ญ และคณะ (2565)** ได้ศึกษาการพัฒนาต้นแบบของระบบจัดการปัญหาเกมและพนันในชุมชนอย่างบูรณาการ กล่าวว่าผู้ที่มีปัญหาพนันสามารถรับรู้ ว่าตนเองมีปัญหากจากการเล่นพนัน และรู้สึกผิดกับผลที่ตามมาจากการเล่นพนัน นอกจากนี้ยังพบว่าปัญหาพนันมีความสัมพันธ์ทางบวกกับความเครียดความเสี่ยงซึมเศร้าและฆ่าตัวตาย และปัญหาสุขภาพจิตอื่นๆ จากปัญหาการติดพนันออนไลน์

5.2.3 กิจกรรมการเสริมสร้างความตระหนักต่อผลกระทบการเล่นพนันออนไลน์ของวัยแรงงานในชุมชนจังหวัดศรีสะเกษ โดยกิจกรรมในสัปดาห์ที่มีการทำกิจกรรมจะมีการใช้แบบประเมินวัดความรู้ ความเข้าใจต่อกิจกรรมที่ได้ร่วมกันทำเพื่อทดสอบประสิทธิภาพของผู้กลุ่มวัยแรงงานชุมชนที่เข้าร่วมมีความรู้ความเข้าใจในกิจกรรมที่ร่วมกันปฏิบัติในประเด็นที่เกี่ยวข้องกับการพนันออนไลน์ในทุกกิจกรรมทั้ง 3 สัปดาห์ โดยก่อนและหลังการเข้าร่วมกิจกรรมผู้เข้าร่วมกิจกรรมสามารถทำแบบประเมินทั้ง 3 สัปดาห์ได้อย่างมีนัยสำคัญทางสถิติ ซึ่งหมายความว่าผู้ร่วมกิจกรรมที่

เป็นกลุ่มวัยแรงงานชุมชนมีความรู้ความเข้าใจและตระหนักถึงโทษของการพนันออนไลน์ มีความสามารถในการใช้ทักษะการปฏิเสธ รวมทั้งมีความสามารถในการใช้ทักษะในการดำรงชีวิตได้อย่างมีเหตุผล ตระหนักถึงภัยของพนันออนไลน์ในห้วงระหว่างที่เข้าร่วมกิจกรรม อย่างไรก็ตาม หลังจากยุติการทำกิจกรรมทั้ง 3 สัปดาห์และได้แจกชุดแบบประเมินความรุนแรงของปัญหาการพนัน (PGSI) และแบบประเมินความรู้สึกต่อการเล่นพนันออนไลน์หลังเข้าร่วมกิจกรรมให้กับผู้เข้าร่วมกิจกรรมทั้ง 2 กลุ่ม พบว่า กลุ่มวัยแรงงานชุมชนทั้งสองพื้นที่ส่วนใหญ่ยังคงมีความต้องการเล่นพนันออนไลน์ ซึ่งเป็นที่น่าสนใจที่ว่าในห้วงระยะเวลาที่เข้าร่วมกิจกรรมทั้ง 3 สัปดาห์ ผู้เข้าร่วมกิจกรรมรับรู้ เข้าใจและสามารถใช้ทักษะต่างๆ ในกิจกรรมได้ในระดับที่ดี ซึ่งเป็นสิ่งที่ผู้เข้าร่วมทราบดีว่าการพนันออนไลน์เป็นสิ่งที่ทำให้เกิดผลกระทบในทางลบ หรือส่งผลร้ายต่อตนเองก็ยังมีความต้องการจะเล่นการพนันออนไลน์ต่อไป **ซึ่งสอดคล้องกับพีพงศ์ ยังวราสวัสดิ์ (2561)** ที่ได้อ้างถึงแนวคิดขององค์การอนามัยโลก (WHO) ที่กล่าวว่า พฤติกรรมติดการพนัน หรือชอบเล่นการพนันในรูปแบบต่างๆ เป็นความผิดปกติทางจิตชนิดหนึ่งเรียกว่า “พาโธโลจิคอล แกมบลิง” (Pathological Gambling) ซึ่งถึงแม้ผู้เล่นพนันออนไลน์ หรือเล่นการพนันทั่วไปจะทราบว่าการพนันที่เล่นเป็นสิ่งไม่ดี เป็นสิ่งผิดกฎหมาย หรือส่งผลร้ายต่อการดำเนินชีวิตในด้านต่างๆ แต่ก็อดไม่ได้ที่จะไม่เล่นการพนัน เพราะในความคิดนั้นจดจ่ออยู่กับการพนันตลอดเวลา ไม่สามารถคิด หรือทำอย่างอื่น มีแต่ความโหยหาอยากเล่นยากที่จะควบคุมความต้องการเล่นพนันได้ ในที่สุดก็เล่นการพนันต่อโดยไม่ยั้งคิด ซึ่งหากมีลักษณะอาการเช่นนี้ควรต้องได้รับการบำบัดรักษา โดยในรายที่มีอาการมากอาจต้องรักษาโดยการให้ยาจากนั้นต้องพาไปทำกิจกรรมอื่นๆ ที่ไม่ให้มีการเล่นพนัน รวมถึงการจัดกิจกรรมการเรียนรู้เรื่องการควบคุมตัวเอง หรือทำกิจกรรมอื่นๆ ร่วมกับครอบครัว

นอกจากนี้กลุ่มวัยแรงงานชุมชนอีกส่วนหนึ่งมีความรู้สึกต่อการพนันออนไลน์หลังเข้าร่วมกิจกรรมว่ารู้สึกเริ่มเกิดความลังเลใจว่าจะเล่นการพนันออนไลน์ต่อหรือไม่ โดยไม่แน่ใจว่าพฤติกรรมการเล่นการพนันมันส่งผลกระทบที่ดีหรือไม่ดีต่อตนเองและคนรอบข้างจริงหรือไม่ หรือเป็นแค่พฤติกรรมชอบเล่นพนันแต่ยังไม่ถึงขั้นติดการพนันออนไลน์ ซึ่งอาจต้องใช้การทำกิจกรรมอื่นๆ ที่มีการเสริมแรงใจในกลุ่มวัยแรงงานชุมชนกลุ่มนี้เพื่อจัดการความลังเลใจต่อการปรับพฤติกรรมให้เลิกเล่นพนันออนไลน์ **สอดคล้องกับวิมลรัตน์ วันเพ็ญ และคณะ (2562)** ศึกษาเกี่ยวกับประสิทธิผลของโปรแกรมการบำบัดแบบสร้างเสริมแรงใจในผู้มีปัญหาพนันในประเทศไทย กล่าวว่า การใช้กิจกรรมในการบำบัดผู้ติดการพนันในประเทศไทยพบได้น้อย โดยการบำบัดแบบสร้างเสริมแรงใจเป็นรูปแบบการบำบัดที่ใช้ปรับลดพฤติกรรมผู้ติดการพนันทั้งการรักษาแบบรายบุคคลและแบบกลุ่ม เนื่องด้วยการบำบัดแบบสร้างเสริมแรงใจเป็นการบำบัดที่สั้น กระชับ อีกทั้งมีจำนวนครั้งนี้น้อยกว่ากว่าบำบัดด้วยวิธีการอื่น นอกจากนี้การบำบัดแบบเสริมแรงใจยังมีวัตถุประสงค์มุ่งเน้นเรื่องการจัดการความลังเลใจต่อการเปลี่ยนแปลงพฤติกรรม ซึ่งผู้เล่นยังลังเลไม่แน่ใจในพฤติกรรมการเล่นพนันของ

ตนเองว่าดีหรือไม่ดี และเริ่มได้รับผลกระทบจากการเล่นการพนันจริงหรือไม่ และเสริมสร้างแรงจูงใจให้ผู้ติดพนันมีความมั่นใจในศักยภาพของตนเองที่จะลดและเลิกเล่นการพนันได้ นอกจากนี้ยัง**สอดคล้อง**กับ **อาเหม็ด ซาเยต (2003)** ศึกษาเรื่องการติดการพนันออนไลน์: สัญญาณอาการและการรักษา กล่าวว่า การรักษาหรือบำบัดในผู้ที่ติดพนันออนไลน์อีกแนวทางหนึ่งคือการบำบัดโดยการเข้าร่วมโปรแกรมการบำบัดทางความคิดและพฤติกรรม เพราะการบำบัดในแนวทางนี้จะผสมผสานแง่มุมต่างๆ ของเทคนิคการรับรู้และพฤติกรรม เทคนิคการรับรู้มุ่งเน้นไปที่ความเชื่อที่ผิดพลาด ในขณะที่แนวทางพฤติกรรมจะเรียนรู้จากพฤติกรรมที่ไม่สามารถปรับตัวได้ เพราะความคิดและพฤติกรรมจะวนเวียนกับความคิดที่บิดเบือนในการรับรู้ การตัดสินใจ การประมวลผลรางวัล และการตอบสนองทางจิตใจหรือร่างกายที่เชื่อมโยงกับการพนัน ดังนั้นผู้ที่เข้าร่วมโปรแกรมจะได้รับการแก้ไขทางความคิด การฝึกทักษะทางสังคม การฝึกการแก้ปัญหา และการป้องกันการกำเริบของโรคติดการพนัน นอกจากนี้ผู้ที่เข้าร่วมโปรแกรมการบำบัดติดการพนันออนไลน์อาจได้รับการบำบัดในรูปแบบอื่นๆ เช่น การสัมภาษณ์พูดคุยเพื่อสร้างแรงจูงใจ การบำบัดประเภทนี้ได้รับการพัฒนาขึ้นเพื่อช่วยให้ผู้ติดการพนันมุ่งมั่นที่จะเปลี่ยนแปลง ในช่วงที่มีความรู้สึกสับสน การบำบัดจะช่วยขจัดความโต้แย้งในการเปลี่ยนแปลงและช่วยสนับสนุนเสริมแรงจูงใจเพื่อให้เกิดการเปลี่ยนแปลงทางพฤติกรรม

กลุ่มวัยแรงงานชุมชนกลุ่มที่มีจำนวนน้อยที่สุด คือ ต้องการเลิกเล่นการพนันออนไลน์อาจเพราะกลัวว่าจะเป็นโรคติดการพนันออนไลน์ นอกจากนี้จากการประชาสัมพันธ์ของสื่อที่เตือนเรื่องโทษของการเล่นพนันออนไลน์ การได้มีเวทีแลกเปลี่ยนพูดคุยกับคนในชุมชน ได้พบปัญหาที่หลากหลายของเพื่อนๆ ที่อยู่ใว้วงจรการพนันออนไลน์ทำให้รู้สึกกลัวว่าจะกลายเป็นผู้ป่วยที่เป็นโรคติดการพนัน และหากมีการขับเคลื่อนรณรงค์เป็นมาตรการชุมชนเรื่องการพนันออนไลน์อย่างต่อเนื่องคิดว่าคนในชุมชนอาจมีการเปลี่ยนพฤติกรรมลดการพ่นพนันออนไลน์ลง **สอดคล้องกับ คชชิน สุวิธา และชลธิดา บัวหา (2562)** ได้ศึกษาการจัดการปัญหาการพนันในชุมชนโดยธรรมนุญสุภาพ ตำบล : กรณีศึกษาเทศบาลตำบลหนองหิน อำเภอเมืองสรวง จังหวัดร้อยเอ็ด กล่าวว่า พื้นที่ ชุมชนมีเป้าหมายต้องการเห็นคนในชุมชนมีความอยู่ดีมีแฮง ครอบครัวอบอุ่นและมีความรักให้แก่กัน จึงรณรงค์ขับเคลื่อนการแก้ไขปัญหาการพนันโดยการลด ละ เลิกการพนันในบุญงานศพ ซึ่งถือเป็นจุดเริ่มต้นของการจัดการปัญหาการพนันในพื้นที่ และทำให้ทุกคนได้ตระหนักและเห็นถึงความจำเป็นที่จะต้องมีการจัดการในการลด ละ เลิกการพนันและอบายมุขขึ้น สามารถปรับเปลี่ยนพฤติกรรมจาก “ลด” กลายเป็น “ละ” และก็สามารถเลิกเล่นได้ในที่สุด

## 5.3 ข้อเสนอแนะ

### 5.3.1 ข้อเสนอแนะเชิงนโยบาย

1. ผู้เข้าร่วมกิจกรรมสะท้อนข้อเสนอแนะเชิงนโยบายไว้ว่าหน่วยงานท้องถิ่น หน่วยงานที่เกี่ยวข้องใช้มาตรการทางกฎหมายในการจับกุมการพนันทั่วไปได้ ในขณะที่การพนันออนไลน์ไม่สามารถเข้าถึงในการใช้มาตรการทางกฎหมาย เพราะผู้เล่นพนันออนไลน์เล่นอยู่ในพื้นที่ส่วนตัว จึงขอเสนอแนะให้หน่วยงานที่เกี่ยวข้องช่วยรณรงค์และให้ความสำคัญกับการลดปัญหาการเล่นพนันทุกประเภท โดยให้นำเป็นวาระท้องถิ่น หรือเป็นยุทธศาสตร์ของหน่วยงานอย่างต่อเนื่องและทำอย่างจริงจัง

2. รัฐควรมีมาตรการปิดทุกแพลตฟอร์มการพนันออนไลน์ทั้งในประเทศและต่างประเทศไม่สามารถเปิดใช้ในประเทศได้ให้ทำอย่างต่อเนื่องและจริงจัง

### 5.3.2 ข้อเสนอแนะหน่วยงานท้องถิ่น หน่วยงานที่เกี่ยวข้อง

หน่วยงานท้องถิ่นควรมีการจัดทำยุทธศาสตร์การพัฒนาชุมชนท้องถิ่นโดยเสนอให้การพนันและการพนันออนไลน์เป็นอบายมุขที่ควรได้รับการป้องกันและแก้ไขปัญหาอย่างเร่งด่วนสืบเนื่องจากปัจจุบันจะพบว่า ยุทธศาสตร์ของหน่วยงานท้องถิ่นจะให้ความสำคัญด้านปัญหาสังคมที่เป็นเรื่องอาชญากรรม ยาเสพติด เครื่องดื่มแอลกอฮอล์ แต่ยังไม่มียุทธศาสตร์การพนันและการพนันออนไลน์อยู่ในยุทธศาสตร์การป้องกันและแก้ไขปัญหาท้องถิ่น

### 5.3.3 ข้อเสนอแนะจากงานวิจัย

1. ข้อเสนอแนะจากการจัดกิจกรรมการเสริมสร้างความตระหนักต่อผลกระทบการเล่นพนันออนไลน์ของวัยแรงงานในชุมชนจังหวัดศรีสะเกษใช้ระยะเวลาในการจัดกิจกรรม 3 อาทิตย์ โดยภาพรวมผู้ที่เข้าร่วมกิจกรรมที่เป็นผู้เล่นพนันออนไลน์ส่วนใหญ่ยังคงมีพฤติกรรมเล่นการพนันออนไลน์ต่อเนื่องจากในช่วงที่ผ่านมา เพื่อให้เกิดประสิทธิภาพสูงสุดในการจัดกิจกรรมควรมีการจัดกิจกรรมอย่างน้อย 6 สัปดาห์ขึ้นไป เพื่อให้เกิดการจัดกิจกรรมที่สมบูรณ์และช่วยลดพฤติกรรมการเล่นพนันออนไลน์ของผู้เข้าร่วมกิจกรรมอย่างมีประสิทธิภาพ

2. การจัดกิจกรรมให้เกิดประสิทธิภาพในการติดตามประเมินผลควรมีการคัดเลือกกลุ่มตัวอย่างที่เข้าร่วมกิจกรรมไม่เกิน 30 คน เพื่อให้ผู้เข้าร่วมกิจกรรมสามารถรับข้อมูลและสื่อสารในกิจกรรมได้อย่างทั่วถึงและชัดเจนมากขึ้น

### 5.3.4 ข้อเสนอแนะในงานวิจัยครั้งต่อไป

1. ควรมีการส่งเสริมงานวิจัยการศึกษาประสิทธิผลของโปรแกรมการบำบัดแบบสร้างเสริมแรงจูงใจในผู้มีปัญหาการเล่นพนัน เพื่อวัดประสิทธิผลของโปรแกรมดังกล่าวในการช่วยลดพฤติกรรมของผู้เล่นพนันออนไลน์ในพื้นที่จังหวัดศรีสะเกษและจะได้นำผลการศึกษาไปทดลองใช้ในพื้นที่อื่นต่อไป

2. ควรมีการส่งเสริมให้เกิดงานวิจัยโดยใช้กิจกรรมการเสริมสร้างความตระหนักต่อผลกระทบการเล่นพนันออนไลน์ในกลุ่มวัยแรงงานโดยใช้กระบวนการกึ่งทดลองในการวิจัยให้มีการกำหนดกลุ่มตัวอย่างที่เป็นกลุ่มทดลองและเป็นกลุ่มควบคุม เพื่อดูประสิทธิภาพของกิจกรรมที่ทดลองใช้ในกลุ่มตัวอย่างไม่ควรเกิน 30 คน ใช้ระยะเวลาการทดลอง 12 เดือน

3. ความเชื่อมโยงของยุทธศาสตร์การพัฒนาระดับหน่วยงานในท้องถิ่นยังไม่ชัดเจนในเรื่องการป้องกันปัญหาการพนันออนไลน์ และยังไม่สอดคล้องกับแผนพัฒนาและยุทธศาสตร์ของชุมชนทั้ง 2 พื้นที่ ซึ่งถือได้ว่าเป็นจุดอ่อนของงานวิจัยในครั้งนี้ โดยในงานวิจัยครั้งต่อไปควรมีการศึกษา การพัฒนายุทธศาสตร์ท้องถิ่นเพื่อสร้างกลไกป้องกันปัญหาการพนันออนไลน์

## บรรณานุกรม

- กติกิา สุขสวัสดิ์ และประพนธ์ สหพัฒนา. (2562). ปัจจัยที่มีผลต่อพฤติกรรมการเล่นการพนันฟุตบอลของเยาวชนในสถาบันการอาชีวศึกษา. ใน วารสารรัฐศาสตร์และรัฐประศาสนศาสตร์ ปีที่ 10 ฉบับที่ 2 (กรกฎาคม-ธันวาคม 2562): 23-44.
- กาญจน์ภา พงศ์พันธ์. (2558). เยาวชนกับการพนัน: ปัจจัยเสี่ยง ความเปราะบางและผลกระทบทางสังคม (Youth Gambling: Risk Factors, Vulnerabilities, and Social Impacts). รายงานวิจัย ศูนย์ศึกษาปัญหาการพนัน คณะเศรษฐศาสตร์. กรุงเทพมหานคร: จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย.
- คชชิน สุวิชา และชลธิดา บัวหา. (2562). การจัดการปัญหาการพนันในชุมชนโดยธรรมนุญสุภาพ ตำบล : กรณีศึกษาเทศบาลตำบลหนองหิน อำเภอเมืองสรวง จังหวัดร้อยเอ็ด. รายงานวิจัย. ศูนย์ศึกษาปัญหาการพนัน. กรุงเทพฯ: สำนักงานกองทุนสนับสนุนการส่งเสริมสุขภาพ (สสส.).
- ชาตบุษย์ ฮายุกต์. (2559). การบังคับใช้กฎหมายควบคุมการพนันออนไลน์: ศึกษากรณีเกมสังคมออนไลน์ ใน วิทยานิพนธ์ น.ม. (นิติศาสตร์). กรุงเทพฯ: สถาบันบัณฑิตพัฒนบริหารศาสตร์.
- ชูดา จิตพิทักษ์. (2525). พฤติกรรมศาสตร์เบื้องต้น. (ครั้งที่พิมพ์ 2). กรุงเทพมหานคร: สารมวลชน.
- ชยพล ธาณินวัฒน์. (2565). เอกสารวิชาการ เรื่อง กฎหมายที่เกี่ยวข้องกับการพนันออนไลน์. ออนไลน์ [https://www.parliament.go.th/ewtadmin/ewt/elaw\\_parcy/ewt\\_dl\\_link.php?nid=1965](https://www.parliament.go.th/ewtadmin/ewt/elaw_parcy/ewt_dl_link.php?nid=1965), สำนักงานเลขาธิการสภาผู้แทนราษฎร. สืบค้น 20 มกราคม 2566.
- ณัฐกร วิทิตานนท์. (2564). ถอดรหัสคาสีโนออนไลน์. ศูนย์ศึกษาปัญหาการพนัน โดย สำนักงานกองทุนสนับสนุนการส่งเสริมสุขภาพ (สสส.). กรุงเทพมหานคร: โรงพิมพ์เดือนตุลา. \_\_\_\_\_ . (ม.ป.ป). [บทความพิเศษ] โควิด-19 กับสถานการณ์การพนันในไทย. (ออนไลน์). สืบค้นจาก [http://www.gamblingstudyth.org/issues\\_topic\\_1/366/1/1/covid19-asia-pacific-gambling-highlight](http://www.gamblingstudyth.org/issues_topic_1/366/1/1/covid19-asia-pacific-gambling-highlight) สืบค้นเมื่อ 20 เมษายน 2565.
- ดุจเดือน พันธมนาวิน. (2550). แบบทฤษฎีปฏิสัมพันธ์นิยม (Interactionism model) และแนวทางการสมมติฐาน ในการวิจัยสาขา จิตพฤติกรรมศาสตร์ในประเทศไทย ใน วารสารพัฒนาสังคม. ปีที่ 9, ฉบับที่ 1 (ตุลาคม 2550).
- ทักษพร ศรีแก้วช่วง และสฤณี สืบพงษ์ศิริ. (2564). แรงจูงใจที่มีผลต่อพฤติกรรมการติดพนัน

- ออนไลน์ ใน วารสารวารสารอาชีวศึกษาและสังคมศาสตร์. ปีที่ 4, (ฉ.1), มกราคม – มิถุนายน 2565
- ไทยรัฐ. (2564). เปิดบ่อนสล็อตออนไลน์แย่งกฎหมาย. (ออนไลน์). เข้าถึงข้อมูล:  
<https://news.ch7.com/detail/537146> สืบค้น 12 มกราคม 2566
- ปิยอร เปลี่ยนผดุง .(ม.ป.ป.). กฎหมายควบคุมการพนันออนไลน์ของประเทศอังกฤษและสหรัฐอเมริกา และแนวทางการปรับใช้ พ.ร.บ. การพนัน พ.ศ. 2478 กับการพนันออนไลน์ ใน รายงานการวิจัยศูนย์ศึกษาปัญหาการพนัน. กรุงเทพมหานคร: สำนักงานกองทุนสนับสนุนการสร้างเสริมสุขภาพ (สสส.).
- พงศธร แก้วมณี และคณะ. (2558). ปัจจัยที่ส่งผลต่อทัศนคติและพฤติกรรมการเล่นการพนันของนิสิตระดับปริญญาตรี : กรณีศึกษามหาวิทยาลัยบูรพา บางแสน. กรุงเทพฯ: มูลนิธิสาธารณสุขแห่งชาติ.
- พันธ์รัตน์ ศรีสุวรรณ. 2561). **มาตรการและกลไกในการควบคุมการพนันออนไลน์ของต่างประเทศและแนวทางในการสร้างกลไกในการควบคุมการพนันออนไลน์ของประเทศไทย.** รายงานการวิจัยศูนย์ศึกษาปัญหาการพนัน. กรุงเทพมหานคร: สำนักงานกองทุนสนับสนุนการสร้างเสริมสุขภาพ (สสส.).
- ไพศาล ลิ้มสถิต. (2555). **เปิด ปม เป็น อยู่ คือ พนันออนไลน์สังคมไทยยุคไร้พรมแดน.** กรุงเทพมหานคร: มูลนิธิสดศรีสฤษดิ์วงศ์.
- มัทยา ศรีพนา. (2556). **ศึกษาและเสนอแนวทางการบริหารจัดการการพนันออนไลน์ (Management Guideline for Online Gambling).** กรุงเทพมหานคร: สำนักการพิมพ์ สำนักงานเลขาธิการวุฒิสภา.
- รพีพงศ์ ยังวารสวัสดิ์. (2561). การเงินบำบัดเพื่อเสริมสร้างสุขภาวะของผู้ป่วยโรคติดการพนัน ใน **วารสารสุขภาพกับการจัดการสุขภาพ.** ปีที่ 4, (ฉ.1 - 2), มกราคม - ธันวาคม 2561
- วิทยากร เชียงกุล. (2562). **เสพติดพนัน : ความใหญ่โตของปัญหาและแนวทางแก้ไข.** ศูนย์ศึกษาปัญหาการพนัน คณะเศรษฐศาสตร์จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย. กรุงเทพฯ: . โรงพิมพ์เดือนตุลา
- วิทยากร เชียงกุล. (2564). **ส่องทิศทางการเติบโตของการพนันออนไลน์ในไทย ก่อนวิกฤติโควิด-19 กับหลังวิกฤติต่างกันอย่างไร? และภาครัฐควรวางแนวทางแก้ปัญหาอย่างไร?.** (ออนไลน์). เข้าถึงข้อมูลจาก<https://www.bangkokbiznews.com/lifestyle/938740> สืบค้นข้อมูล 10 มกราคม 2566
- วิมลรัตน์ วันเพ็ญ และคณะ. (2562). ประสิทธิผลของโปรแกรมการบำบัดแบบสร้างเสริมแรงจูงใจในผู้มีปัญหาพนันในประเทศไทย ใน **วารสารสมาคมจิตแพทย์แห่งประเทศไทย.** ปีที่ 64,

- (ฉ.3), กรกฎาคม - กันยายน 2562
- วีไลลักษณ์ ลังกา และคณะ. (2563). **พฤติกรรมการณ์ติพนันออนไลน์: ปัจจัยเชิงสาเหตุ กระบวนการผลกระทบทางพฤติกรรมศาสตร์และแนวทางการช่วยเหลือผู้เรียนที่ติพนันออนไลน์สำหรับครูแนะแนวในสถานศึกษา**. กรุงเทพฯ: ศูนย์ศึกษาปัญหาการเสพติด.
- วิมลรัตน์ วันเพ็ญ และคณะ. (2562). **การพัฒนาต้นแบบของระบบจัดการปัญหาเกมและพนันในชุมชนอย่างบูรณาการ**. รายงานการวิจัย ศูนย์ศึกษาปัญหาการพนัน. กรุงเทพมหานคร: สำนักงานกองทุนสนับสนุนการส่งเสริมสุขภาพ (สสส.).
- ศูนย์ศึกษาปัญหาการพนัน. (2564). **โครงการศึกษาสถานการณ์ พฤติกรรม และผลกระทบการพนันในประเทศไทย ประจำปี 2564**. รายงานการวิจัย ศูนย์ศึกษาปัญหาการพนัน. กรุงเทพมหานคร: สำนักงานกองทุนสนับสนุนการส่งเสริมสุขภาพ (สสส.).
- สุรางค์ ไคว์ตระกูล. (2553). **จิตวิทยาการศึกษา**. (พิมพ์ครั้งที่ 9). กรุงเทพฯ: สำนักพิมพ์แห่งจุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย.
- Albert Bandura. (1986). **Social foundations of thought and action : A social cognitive theory**. Englewood Cliffs. New Jersey: Prentice hall.
- Gottfredson, M., & Hirschi, T. (1990). A general theory of crime. Retrieved January, 26, 2023, from URL: [http://www.amazon.com/General-Theory-Crime-Michael-Gottfredson/dp/0804717745#reader\\_0804717745](http://www.amazon.com/General-Theory-Crime-Michael-Gottfredson/dp/0804717745#reader_0804717745).
- Hing, N. and other. (2022). How structural changes in online gambling are shaping the contemporary experiences and behaviours of online gamblers: an interview study. Retrieved January, 26, 2023, from URL: <https://bmcpublihealth.biomedcentral.com/articles/10.1186/s12889-022-14019-6>
- Kemmis, S., and McTaggart, R. (1990). **The action research planner**. Geelong: Deakin University Press.
- Kim, H. and other. (2017). Why do young adults gamble online? A qualitative study of motivations to transition from social casino games to online gambling Retrieved January, 26, 2023, from URL: <https://ajgiph.springeropen.com/articles/10.1186/s40405-017-0025-4>
- M. Gainsbury et al. (2016). **Is all Internet gambling equally problematic? Considering the relationship between mode of access and gambling**

**problems.** Computers in Human Behavior, 55, 717-728.

Zayed, A. (2003). Online gambling addiction: signs, symptoms, and treatments.

Retrieved January, 26, 2023, from URL: <https://diamondrehabthailand.com/what-is-online-gambling-addiction/>

ภาคผนวก

ภาคผนวก

รายนามผู้ทรงคุณวุฒิตรวจเครื่องมือวิจัย

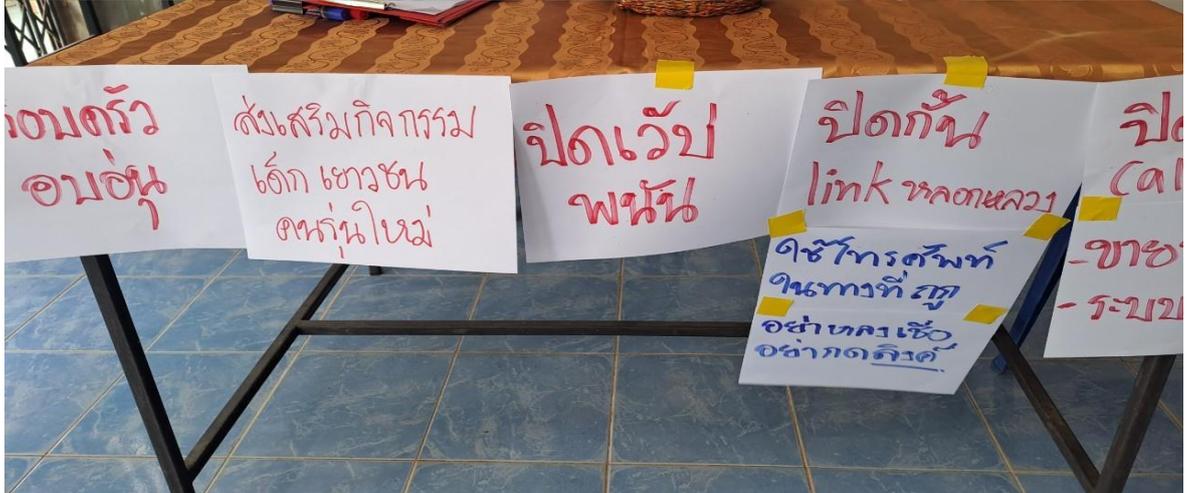
## รายนามผู้ทรงคุณวุฒิตรวจเครื่องมือวิจัย

1. อาจารย์ศิริรัตน์ นิตยวัน  
ตำแหน่ง อาจารย์  
หน่วยงาน คณะพยาบาลศาสตร์  
มหาวิทยาลัยเชียงใหม่
2. นายอนุพันธ์ ประจํา  
ตำแหน่ง นักวิชาการสาธารณสุขชำนาญการ  
พิเศษ  
หน่วยงาน สาธารณสุขจังหวัดศรีสะเกษ
3. ผู้ช่วยศาสตราจารย์ ดร.ธัญวรัตน์ แจ่มใส  
ตำแหน่งอาจารย์  
หน่วยงาน วิทยาลัยกฎหมายและการปกครอง  
มหาวิทยาลัยราชภัฏศรีสะเกษ

ภาคผนวก ข  
ภาพลงพื้นที่วิจัย

ภาพลงพื้นที่วิจัย





ภาคผนวก ค  
เครื่องมือวิจัย



ผู้วิจัยรับรองว่าข้อมูลที่ได้จากแบบสอบถามจะนำไปใช้สำหรับการวิจัยนี้เท่านั้น และจะเก็บไว้ในที่ที่ปลอดภัย ข้อมูลที่ถูกวิเคราะห์แล้วจะนำเสนอในภาพรวม โดยไม่มีการระบุข้อมูลใดๆ ที่จะทำให้สามารถระบุตัวผู้ให้ข้อมูลได้

ในกรณีจำเป็น ข้าพเจ้าสามารถติดต่อนักวิจัยหลัก นายศรณรงค์ ปล่องทอง นักวิจัย/นักวิชาการอิสระ และคณะโทรศัพท์ 081-9674103 ได้ตลอดเวลา

ข้าพเจ้าได้อ่านข้อความข้างต้นแล้ว มีความเข้าใจทุกประการ และได้ลงนามไปยินยอมให้ข้อมูลด้วยความเต็มใจ

ลงนาม.....ผู้เข้าร่วมโครงการ  
(...../...../.....)

ลงนาม.....ผู้วิจัย

ลงนาม.....พยาน

ลงนาม.....พยาน



### แบบสอบถาม

โครงการวิจัยเชิงปฏิบัติการเพื่อสร้างมาตรการป้องกันและลดการเล่นพนันออนไลน์

ของวัยแรงงานในชุมชน จังหวัดศรีสะเกษ

โดย

ศรณรงค์ ปล่องทอง และคณะ

ภายใต้ทุนสนับสนุน ศูนย์ศึกษาปัญหาการพนัน คณะเศรษฐศาสตร์ จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย

แบบสอบถามนี้ใช้สำหรับการประเมินการเข้าร่วมกิจกรรมของกลุ่มตัวอย่างเพื่อรณรงค์และค้นหา มาตรการที่เหมาะสมในการป้องกันและลดการเล่นพนันออนไลน์ ผู้ตอบแบบสอบถามมีอิสระในการตอบ คำถาม สามารถเลือกตอบ หรือไม่ตอบ หรือขอหยุดการตอบแบบสอบถามเมื่อใดก็ได้ โดยการตอบข้อมูลนี้ จะไม่มีผลกระทบใดๆ หรือไม่สูญเสียสิทธิใดๆ

คำตอบทุกคำตอบและข้อคิดเห็นของท่าน จะนำไปใช้ประโยชน์สำหรับการศึกษาวิจัยเท่านั้น ผู้วิจัยจะปกป้องรักษาข้อมูลส่วนตัวและข้อมูลที่เกี่ยวข้อง ข้อมูลที่ได้จะนำไปวิเคราะห์และนำเสนอในภาพรวม โดยไม่เจาะจงตัวบุคคลหรือครัวเรือน หรือหน่วยงานใดๆ ดังนั้นขอให้ท่านพิจารณา อ่านและตอบคำถาม อย่างตั้งใจ และตอบข้อมูลให้ครบถ้วนตามความเป็นจริง

ในกรณีจำเป็น ข้าพเจ้าสามารถติดต่อนักวิจัยหลัก นายศรณรงค์ ปล่องทอง นักวิจัยอิสระ เลขที่ 177 หมู่ 5 ตำบลหญ้าปล้อง อำเภอเมือง จังหวัดศรีสะเกษ โทรศัพท์ 081-9674103

ผู้วิจัยและคณะขอขอบพระคุณท่านที่ให้ความร่วมมือในครั้งนี้

ลงชื่อ

.....

(.....)

ผู้เก็บข้อมูล

### ตอนที่ 1 ข้อมูลพื้นฐานของผู้ให้ข้อมูล

**คำชี้แจง** ท่านสามารถตอบแบบสอบถามที่ตรงกับข้อมูลตามความเป็นจริงของท่านมากที่สุด

1. เพศสภาพ

1. ชาย                       2. หญิง                       3. อื่นๆ (โปรดระบุ).....

2. อายุ.....ปี

3. สถานภาพ

1. โสด                       2. สมรส                       3. หย่าร้าง/แยกกันอยู่                       4. หม้าย

4. ระดับการศึกษา

1. ไม่ได้เรียน                       2. ระดับประถมศึกษา  
 3. ระดับมัธยมศึกษาตอนต้น                       4. ระดับมัธยมศึกษาตอนปลาย  
 5. ระดับอนุปริญญา หรือเทียบเท่า                       6. ระดับปริญญาตรี  
 7. สูงกว่าระดับปริญญาตรี

5. อาชีพ

1. ไม่ได้ประกอบอาชีพ                       2. รับจ้าง/ลูกจ้าง                       3. อาชีพเกษตรกร  
 4. ค้าขาย/ประกอบธุรกิจ                       5. รับราชการ                       6. พนักงาน

หน่วยงานราชการ/องค์กรท้องถิ่น                       7. อื่นๆ โปรดระบุ.....

6. จำนวนสมาชิกครัวเรือน.....คน

7. จำนวนสมาชิกที่เล่นการพนัน.....คน

8. ประสบการณ์เริ่มต้นเล่นการพนันครั้งแรกเมื่ออายุ.....ปี

9. สาเหตุที่เล่นการพนันออนไลน์

1. อยากรอง/รู้สึกสนุก ตื่นเต้น                       2. ชอบเป็นการส่วนตัว  
 3. หวังว่าจะเป็นช่องทางเสริมรายได้                       4. เข้าถึงการเล่นพนันออนไลน์ได้ง่าย  
 5. มีคนชักชวน/มีกลุ่มเล่นพนันออนไลน์ด้วยกันเป็นประจำ  
 6. เห็นโฆษณาหรือชอบโปรโมชันของการพนันออนไลน์  
 7. อื่นๆ โปรดระบุ

10. รายได้ครัวเรือน.....บาท/เดือน

11. รายจ่ายครัวเรือน.....บาท/เดือน

12. ประเภทการพนันออนไลน์ที่ชอบเล่นมากที่สุด

1. ลีอตเตอร์ออนไลน์                       2. หวยออนไลน์                       3. ฟุตบอลออนไลน์  
 4. ไพ่ออนไลน์ (บาคาร่า/ป็อกแดง)                       5. แทงมวยออนไลน์                       6. สล็อต  
 7. โกงเงินออนไลน์                       8. ไฮโลออนไลน์                       9. เกมยิงปลา  
 10. อื่นๆ โปรดระบุ.....

13. ความถี่ในการเล่นพนันออนไลน์ใน 12 เดือนที่ผ่านมา.....วันต่อสัปดาห์

14. ค่าใช้จ่ายในการเล่นเกมออนไลน์.....บาทต่อครั้ง
15. ท่านเคยเล่นเกมออนไลน์ได้เงินมากที่สุด.....บาท
16. ท่านเคยเสียเงินจากการเล่นเกมออนไลน์มากที่สุด.....บาท
17. ประเภทการพนันออนไลน์ที่ท่านทำเงินให้ท่านมากที่สุด
- |  |   |   |
|--|---|---|
| <input type="checkbox"/> 1. ลีตเตอร์ออนไลน์                | <input type="checkbox"/> 2. หวยออนไลน์    | <input type="checkbox"/> 3. ฟุตบอลออนไลน์ |
| <input type="checkbox"/> 4. ไพ่ออนไลน์ (บาคาร่า/โป๊กเกอร์) | <input type="checkbox"/> 5. แทงมวยออนไลน์ | <input type="checkbox"/> 6. สล็อตออนไลน์  |
| <input type="checkbox"/> 7. โกงออนไลน์                     | <input type="checkbox"/> 8. ไฮโลออนไลน์   | <input type="checkbox"/> 9. เกมยิงปลา     |
- ออนไลน์
10. อื่นๆ โปรดระบุ.....
18. ประเภทการพนันออนไลน์ที่ทำให้เสียเงินมากที่สุด
- |  |   |   |
|--|---|---|
| <input type="checkbox"/> 1. ลีตเตอร์ออนไลน์                | <input type="checkbox"/> 2. หวยออนไลน์    | <input type="checkbox"/> 3. ฟุตบอลออนไลน์ |
| <input type="checkbox"/> 4. ไพ่ออนไลน์ (บาคาร่า/โป๊กเกอร์) | <input type="checkbox"/> 5. แทงมวยออนไลน์ | <input type="checkbox"/> 6. สล็อตออนไลน์  |
| <input type="checkbox"/> 7. โกงออนไลน์                     | <input type="checkbox"/> 8. ไฮโลออนไลน์   | <input type="checkbox"/> 9. เกมยิงปลา     |
- ออนไลน์
10. อื่นๆ โปรดระบุ.....
19. ท่านคิดว่าส่วนใหญ่ท่านเล่นเกมออนไลน์ท่านได้เงินหรือเสียเงินจากการพนันออนไลน์
- |  |   |
|--|---|
| <input type="checkbox"/> 1. ได้เงิน        | <input type="checkbox"/> 2. เสียเงิน                |
| <input type="checkbox"/> 3. เสมอตัว        | <input type="checkbox"/> 4. ไม่เคยคิดว่าได้หรือเสีย |
| <input type="checkbox"/> 5. อื่นๆ โปรดระบุ |   |
20. ท่านเคยได้รับผลกระทบจากการเล่นเกมออนไลน์อะไรบ้าง
- |  |
|--|
| <input type="checkbox"/> 1. สมาชิกในครอบครัวมีความเครียด             |
| <input type="checkbox"/> 2. ความสัมพันธ์อันดีของสมาชิกในครอบครัวลดลง |
| <input type="checkbox"/> 3. ครอบครัวมีหนี้สิน                        |
| <input type="checkbox"/> 4. มีปัญหาการทะเลาะวิวาท ใช้ความรุนแรง      |
| <input type="checkbox"/> 5. ไม่ได้รับผลกระทบ                         |
21. ท่านเคยกู้ยืมเงินมาใช้จ่ายในครัวเรือนหรือไม่
- |                                    |  |
|------------------------------------|--|
| <input type="checkbox"/> 1. กู้ยืม | <input type="checkbox"/> 2. ไม่ได้กู้ยืม |
|------------------------------------|--|
22. แหล่งเงินกู้ยืม
- |  |   |
|--|---|
| <input type="checkbox"/> 1. ธนาคารของรัฐและพาณิชย์ | <input type="checkbox"/> 2. เงินนอกระบบ         |
| <input type="checkbox"/> 3. ญาติ                   | <input type="checkbox"/> 4. เพื่อน              |
| <input type="checkbox"/> 5. เงินกองทุนหมู่บ้าน     | <input type="checkbox"/> 6. อื่นๆ โปรดระบุ..... |
23. สถานะการเงินโดยรวม
- |  |   |
|--|---|
| <input type="checkbox"/> 1. พอใช้ มีเงินเก็บ | <input type="checkbox"/> 2. พอใช้ ไม่มีเงินเก็บ |
|--|---|

3. ไม่ค่อยพอใช้ บางช่วงมีหนี้สิน       4. พอใช้ มีหนี้สินตลอดเวลา (ต้องหมุนเงิน)

ตอนที่ 2 แบบประเมินความรู้และทัศนคติที่มีต่อการพนันออนไลน์

คำชี้แจง: ให้ท่านทำเครื่องหมาย ✓ ในช่องที่ตรงกับความรู้และทัศนคติของท่านที่มีต่อการพนันออนไลน์

การแปลความหมาย

4.21 - 5.00	หมายถึง	มากที่สุด
3.41 - 4.20	หมายถึง	มาก
2.61 - 3.40	หมายถึง	ปานกลาง
1.81 - 2.60	หมายถึง	น้อย
1.00 - 1.80	หมายถึง	น้อยที่สุด

ข้อความ	5	4	3	2	1
	มากที่สุด	มาก	ปานกลาง	น้อย	น้อยที่สุด
<b>ด้านทัศนคติ</b>					
1. การเล่นเกมพนันออนไลน์เป็นกิจกรรมที่สนุกสนาน ตื่นเต้น					
2. การเล่นเกมพนันออนไลน์เกิดขึ้นจนกลายเป็นเรื่องปกติของสังคม					
3. การเล่นเกมพนันออนไลน์ดีกว่าการทำผิดกฎหมายในรูปแบบอื่นๆ					
4. บุคคลทั่วไปมักไม่สนใจปัญหาจากการเล่นเกมพนันออนไลน์					
5. การเล่นเกมพนันออนไลน์เป็นปัญหาที่รบกวนภาครัฐเข้ามาแก้ไขอย่างจริงจัง					
<b>ด้านเศรษฐกิจ</b>					
1. การเล่นเกมพนันออนไลน์เป็นโอกาสสร้างรายได้ที่ดีกว่าอาชีพอื่น					
2. การเล่นเกมพนันออนไลน์เป็นการลงทุนที่ให้ผลตอบแทนที่รวดเร็ว					
3. การเล่นเกมพนันออนไลน์ช่วยทำให้ระบบเศรษฐกิจหมุนเวียนดีขึ้น					
4. การเล่นเกมพนันออนไลน์เป็นผลมาจากปัญหาเศรษฐกิจตกต่ำ					

ข้อความ	5	4	3	2	1
	มากที่สุด	มาก	ปานกลาง	น้อย	น้อยที่สุด
5. ผู้ที่เล่นการพนันออนไลน์นั้นหวังที่จะรวยทางลัด					
<b>ด้านความสัมพันธ์บุคคลและครอบครัว</b>					
1. การพนันออนไลน์เป็นหนึ่งในกิจกรรมที่ช่วยให้ท่านเข้ากับสังคมได้ง่ายยิ่งขึ้น					
2. การเล่นพนันออนไลน์เป็นกิจกรรมที่ช่วยเชื่อมความสัมพันธ์ระหว่างบุคคลและครอบครัว					
3. เมื่อคุณมีรายได้จากการเล่นพนันออนไลน์ทำให้เป็นที่ยอมรับของสังคมและครอบครัว					
4. การเล่นพนันออนไลน์ถือว่าเป็นกิจกรรมผ่อนคลายในยามว่าง					
5. การเล่นพนันออนไลน์ถือเป็นเรื่องธรรมดาของครอบครัวท่าน					
<b>ด้านผลกระทบ</b>					
1. การติดการพนันออนไลน์ทำให้เกิดผลเสียต่อสุขภาพจิต					
2. ผลของการเล่นพนันออนไลน์ทำให้เสียโอกาสในการประกอบอาชีพที่ดี					
3. ผลกระทบจากการเล่นพนันออนไลน์ก่อให้เกิดปัญหาหนี้สิน					
4. ผลกระทบจากการเล่นพนันออนไลน์ทำให้เกิดปัญหาครอบครัว					
5. ผลกระทบจากการเล่นพนันออนไลน์อย่างต่อเนื่องอาจทำให้เกิดการก่อคดีอาชญากรรม/คดีความทางกฎหมายได้					

**ตอนที่ 3** แบบประเมินความรุนแรงของปัญหาการพนัน (PGSI) ก่อนเข้าร่วมกิจกรรม

**คำชี้แจง:** ให้ท่านทำเครื่องหมาย ✓ ในช่องที่ตรงกับพฤติกรรมการพนันของท่านในรอบ 12 เดือนที่ผ่านมา โดยแต่ละช่องมีความหมายดังนี้

คะแนน 0 หมายถึง ท่านไม่เคยมีพฤติกรรมเช่นนั้นเลย  
 คะแนน 1 หมายถึง ท่านมีพฤติกรรมเป็นบางครั้ง

คะแนน 2 หมายถึง ท่านมีพฤติกรรมบ่อยครั้ง  
 คะแนน 3 หมายถึง ท่านมีพฤติกรรมนั้นเป็นประจำ

พฤติกรรมเล่นพนันออนไลน์	ไม่เคย (0)	บางครั้ง (1)	บ่อยครั้ง (2)	เป็นประจำ (3)
1.คุณเล่นพนันออนไลน์ด้วยเงินจำนวนมากกว่าที่คุณจ่ายได้จริง				
2.คุณเพิ่มจำนวนเงินพนันออนไลน์เพื่อได้รับความรู้สึกตื่นเต้น เร้าใจหรือลุ่นได้แบบเดิม				
3.คุณหวนกลับไปเล่นพนันออนไลน์แก้มือเพื่อหวังจะได้เงินที่เสียกลับมา				
4.คุณต้องหยิบยืมเงินผู้อื่นหรือขายของสิ่งต่าง ๆ เพื่อให้ได้เงินมาเล่นพนันออนไลน์				
5.คุณรู้สึกว่าคุณอาจมีปัญหาจากการเล่นพนันออนไลน์				
6.มีคนวิพากษ์วิจารณ์หรือบอกคุณว่าคุณมีปัญหาจากการเล่นพนันออนไลน์				
7.คุณรู้สึกผิดในการเล่นพนันหรือผลที่ตามมาจากการเล่นพนันออนไลน์				
8.คุณมีปัญหาสุขภาพ เช่น ความเครียด ความวิตกกังวลนอนไม่ค่อยหลับจากการเล่นพนันออนไลน์				
9.คุณหรือครอบครัวเกิดปัญหาการเงินจากการเล่นพนันออนไลน์				
รวมคะแนน				

**ตอนที่ 4** ก่อนท่านเข้าร่วมกิจกรรมการเสริมสร้างความตระหนักต่อผลกระทบการเล่นพนันออนไลน์ของวัยแรงงานในชุมชนจังหวัดศรีสะเกษ ท่านมีความรู้สึกอย่างไร

คำชี้แจง: โปรดทำเครื่องหมาย ✓ ในช่องที่ท่านคิดว่าตรงกับความรู้สึกของท่านมากที่สุดเพียง 1 ข้อ

1. อยากเลิกเล่นพนันออนไลน์
2. ไม่อยากเลิกเล่นพนันออนไลน์
3. ไม่แน่ใจ/ลังเลใจ
4. อื่นๆ โปรดระบุ.....

-----ขอขอบพระคุณที่กรุณาตอบแบบสอบถามในครั้งนี้-----



### ใบยินยอมให้ข้อมูลด้วยความสมัครใจ

ก่อนที่จะลงนามในใบยินยอมให้ข้อมูลในงานวิจัยนี้ ข้าพเจ้าได้รับการอธิบายจากผู้วิจัยถึงวัตถุประสงค์โครงการ วิธีการวิจัย รวมทั้งประเด็นที่จะทำแบบประเมินโดยละเอียด และมีความเข้าใจดีแล้ว

ข้าพเจ้ามีอิสระในการเลือกตอบคำถามบางข้อ หรือไม่ตอบคำถามบางข้อ หรือขอหยุดการตอบแบบสอบถามเมื่อใดก็ได้ โดยไม่ต้องแจ้งเหตุผล โดยการยกเลิกการให้ข้อมูลนี้จะไม่ผลกระทบใดๆ หรือไม่สูญเสียสิทธิใดๆ ที่ประชาชนไทยพึงมีทั้งนั้น

ผู้วิจัยรับรองว่าข้อมูลที่ได้จากแบบสอบถามจะนำไปใช้สำหรับการวิจัยนี้เท่านั้น และจะเก็บไว้ในที่ที่ปลอดภัย ข้อมูลที่ถูกรวบรวมแล้วจะนำเสนอในภาพรวม โดยไม่มีการระบุข้อมูลใดๆ ที่จะทำให้สามารถระบุตัวผู้ให้ข้อมูลได้

ในกรณีจำเป็น ข้าพเจ้าสามารถติดต่อนักวิจัยหลัก นายศรณรงค์ ป่องทอง นักวิจัย/นักวิชาการอิสระ และคณะโทรศัพท์ 081-9674103 ได้ตลอดเวลา

ข้าพเจ้าได้อ่านข้อความข้างต้นแล้ว มีความเข้าใจทุกประการ และได้ลงนามใบยินยอมให้ข้อมูลด้วยความเต็มใจ

ลงนาม.....ผู้เข้าร่วมโครงการ  
(...../...../.....)

ลงนาม.....ผู้วิจัย

ลงนาม.....พยาน

ลงนาม.....พยาน



### แบบประเมิน

โครงการวิจัยเชิงปฏิบัติการเพื่อสร้างมาตรการป้องกันและลดการเล่นพนันออนไลน์

ของวัยแรงงานในชุมชน จังหวัดศรีสะเกษ

โดย

ศรณรงค์ ปล่องทอง และคณะ

ภายใต้ทุนสนับสนุน ศูนย์ศึกษาปัญหาการพนัน คณะเศรษฐศาสตร์ จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย

แบบประเมินนี้ใช้สำหรับการประเมินหลังการเข้าร่วมกิจกรรมของกลุ่มวัยแรงงานชุมชนเขตเทศบาลฯ และกลุ่มวัยแรงงานชุมชนพื้นที่ชายแดนฯ ในการรณรงค์เพื่อค้นหามาตรการที่เหมาะสมในการป้องกันและลดการเล่นพนันออนไลน์ ผู้ตอบแบบประเมินมีอิสระในการตอบคำถาม สามารถเลือกตอบหรือไม่ตอบ หรือขอหยุดการตอบแบบสอบถามเมื่อใดก็ได้ โดยการตอบข้อมูลนี้จะไม่มีการเผยแพร่ใดๆ หรือไม่สูญเสียสิทธิใดๆ

คำตอบทุกคำตอบและข้อคิดเห็นของท่าน จะนำไปใช้ประโยชน์สำหรับการศึกษาวิจัยเท่านั้น ผู้วิจัยจะปกป้องรักษาข้อมูลส่วนตัวและข้อมูลที่เกี่ยวข้อง ข้อมูลที่ได้จะนำไปวิเคราะห์และนำเสนอในภาพรวมโดยไม่เจาะจงตัวบุคคลหรือครัวเรือน หรือหน่วยงานใดๆ ดังนั้นขอให้ท่านพิจารณา อ่านและตอบคำถามอย่างตั้งใจ และตอบข้อมูลให้ครบถ้วนตามความเป็นจริง

ในกรณีจำเป็น ข้าพเจ้าสามารถติดต่อนักวิจัยหลัก นายศรณรงค์ ปล่องทอง นักวิจัยอิสระ เลขที่ 177 หมู่ 5 ตำบลหญ้าปล้อง อำเภอเมือง จังหวัดศรีสะเกษ โทรศัพท์ 081-9674103

ผู้วิจัยและคณะขอขอบพระคุณท่านที่ให้ความร่วมมือในครั้งนี้

ลงชื่อ

.....

(.....)

ผู้เก็บข้อมูล

ตอนที่ 1 แบบประเมินความรุนแรงของปัญหาการพนัน (PGSI) หลังเข้าร่วมกิจกรรม

คำชี้แจง: ให้ท่านทำเครื่องหมาย ✓ ในช่องที่ตรงกับพฤติกรรมการพนันของท่านในรอบ 12 เดือนที่ผ่านมา โดยแต่ละช่องมีความหมายดังนี้

คะแนน 0	หมายถึง	ท่านไม่เคยมีพฤติกรรมเช่นนั้นเลย
คะแนน 1	หมายถึง	ท่านมีพฤติกรรมเป็นบางครั้ง
คะแนน 2	หมายถึง	ท่านมีพฤติกรรมบ่อยครั้ง
คะแนน 3	หมายถึง	ท่านมีพฤติกรรมนั้นเป็นประจำ

พฤติกรรมเล่นพนันออนไลน์	ไม่เคย (0)	บางครั้ง (1)	บ่อยครั้ง (2)	เป็นประจำ (3)
1.คุณเล่นพนันออนไลน์ด้วยเงินจำนวนมากกว่าที่คุณจ่ายได้จริง				
2.คุณเพิ่มจำนวนเงินพนันออนไลน์เพื่อได้รับความรู้สึกตื่นเต้น เร้าใจหรือลุ้นได้แบบเดิม				
3.คุณหวนกลับไปเล่นพนันออนไลน์แก้มือเพื่อหวังจะได้เงินที่เสียกลับมา				
4.คุณต้องหยิบยืมเงินผู้อื่นหรือขายของสิ่งต่าง ๆ เพื่อให้ได้เงินมาเล่นพนันออนไลน์				
5.คุณรู้สึกว่าคุณอาจมีปัญหาจากการเล่นพนันออนไลน์				
6.มีคนวิพากษ์วิจารณ์หรือบอกคุณว่าคุณมีปัญหาจากการเล่นพนันออนไลน์				
7.คุณรู้สึกผิดในการเล่นพนันหรือผลที่ตามมาจากการเล่นพนันออนไลน์				
8.คุณมีปัญหาสุขภาพ เช่น ความเครียด ความวิตกกังวลนอนไม่ค่อยหลับจากการเล่นพนันออนไลน์				
9.คุณหรือครอบครัวเกิดปัญหาการเงินจากการเล่นพนันออนไลน์				
รวมคะแนน				

**ตอนที่ 2** หลังท่านเข้าร่วมกิจกรรมการเสริมสร้างความตระหนักต่อผลกระทบการเล่นพนันออนไลน์ของวัย  
แรงงานในชุมชนจังหวัดศรีสะเกษ ท่านมีความรู้สึกอย่างไร

คำชี้แจง: โปรดทำเครื่องหมาย ✓ ในช่องที่ท่านคิดว่าตรงกับความรู้สึกของท่านมากที่สุดเพียง 1 ข้อ

1. อยากเลิกเล่นพนันออนไลน์
2. ไม่อยากเลิกเล่นพนันออนไลน์
3. ไม่แน่ใจ/ลังเลใจ
4. อื่นๆ โปรดระบุ.....

**ตอนที่ 3** ข้อเสนอแนะอื่นๆ

.....

.....

.....

.....

-----ขอขอบพระคุณที่กรุณาให้ข้อมูลในครั้งนี้-----



### กรอบแนวคิดการจัดกิจกรรม

การเสริมสร้างความตระหนักต่อผลกระทบการเล่นพนันออนไลน์ของวัยแรงงานในชุมชนจังหวัดศรีสะเกษ

#### ผู้สอนประกอบด้วย

1. นายทองคำ จันทโรสภา ตำแหน่ง ผู้อำนวยการกลุ่มนิเทศ ติดตาม และประเมินผลการจัดการศึกษา  
สังกัด สำนักเขตพื้นที่การศึกษาประถมศึกษาศรีสะเกษ เขต 1
2. นายจิตร ศรีกะชา พยาบาลวิชาชีพชำนาญการ  
สังกัด โรงพยาบาลศรีรัตนะ จังหวัดศรีสะเกษ

**สัปดาห์ที่ 1** กิจกรรมที่ 1-2 “(1) ความรู้เกี่ยวกับการพนันออนไลน์ และ (2) อารมณ์ความรู้สึกที่เกี่ยวข้องกับการตระหนักรู้และคุณค่าในตัวเอง” ใช้เวลา 40-50 นาที วัตถุประสงค์ของกิจกรรมนี้ เพื่อให้กลุ่มวัยแรงงานในชุมชนมีความรู้ ความเข้าใจที่ถูกต้องและแก้ไขความเชื่อผิดๆ เกี่ยวกับการพนันออนไลน์ และผลกระทบของการเล่นพนันออนไลน์ การส่งเสริมให้วัยแรงงานในชุมชนตระหนักถึงพิษภัยและโทษของการเล่นพนันออนไลน์ ตลอดจนเพิ่มการตระหนักรู้ในตนเอง การรับรู้ และการเห็นคุณค่าในตัวเอง

วัตถุประสงค์เฉพาะ	ทักษะที่พัฒนา	วิธีการปฏิบัติ /กิจกรรม	กิจกรรม/ สื่อ	การประเมินผล
1. ผู้เรียนมีความรู้ สามารถ - อธิบายความหมายของการพนันออนไลน์ - อธิบายลักษณะของการพนันออนไลน์ประเภทต่างๆ ได้ - อธิบายผลกระทบ“การพนันออนไลน์”	-การมีความรู้ และ แก้ไขความเชื่อ ผิดๆ เกี่ยวกับการเล่นพนันออนไลน์และผลกระทบจากการเล่นพนันออนไลน์ -การคิดอย่างมีวิจารณญาณ - การสร้างความสัมพันธ์ -ทักษะการสื่อสาร อย่างมีประสิทธิภาพ	- กิจกรรมกลุ่มสัมพันธ์ - ผู้สอนนำเข้าสู่บทเรียน โดยการให้ผู้ เรียนทดลอง ทำแบบประเมินความรู้ ความเชื่อและความเข้าใจเกี่ยวกับการพนันออนไลน์โดยนำสื่อที่เกี่ยวข้องกับการพนันออนไลน์ประเภทต่างๆ มาแสดงให้ผู้เรียน ได้ดู - ให้ความรู้ เรื่องการพนันออนไลน์ - กิจกรรมแบ่งกลุ่มระดมสมอง	- กระดาษ ปากกาเคมี - ตัวอย่างสื่อการพนันออนไลน์ประเภทต่างๆ - ใบความรู้ เรื่อง การพนันออนไลน์ และการวิเคราะห์ผลกระทบจากการเล่นการพนันออนไลน์	-ให้นิยามความหมาย ของ การพนันออนไลน์ได้ถูกต้อง -เข้าใจผลกระทบ ความเชื่อที่มีต่อการเล่นพนันออนไลน์ - ให้ความหมาย "ผลกระทบที่เกิดจากการเล่นพนันออนไลน์และความเชื่อจากการเล่นพนันออนไลน์" ได้ถูกต้อง เช่น การพนันออนไลน์ไม่ใช่รายได้เสริมหรือรายได้หลักในชีวิตประจำวัน การเล่นพนันออนไลน์ไม่ทำให้ชีวิตความเป็นอยู่ดีขึ้น หรือรวยขึ้น
2. ผู้เรียนสามารถ - อธิบายลักษณะการพนันออนไลน์ และยกตัวอย่าง	- การมีความรู้ เกี่ยวกับการพนันออนไลน์ -ทักษะการสื่อสาร อย่างมีประสิทธิภาพ	- แบ่งกลุ่ม ตามกลุ่มเดิมอภิปรายตาม หัวข้อในใบงานที่ 2 เรื่อง พิษภัยและโทษของการเล่นพนันออนไลน์	-กระดาษ -ปากกาเคมี - ใบงานที่ 2 เรื่อง พิษภัยและโทษของการเล่นพนันออนไลน์	-อธิบายลักษณะของ การเล่นการพนันออนไลน์ และยกตัวอย่างการเล่นการพนันออนไลน์ที่ นิยมเล่นในกลุ่มวัยแรงงานพร้อมระบุเหตุผล

วัตถุประสงค์เฉพาะ	ทักษะที่พัฒนา	วิธีการปฏิบัติ /กิจกรรม	กิจกรรม/ สื่อ	การประเมินผล
<p>ประเภทของการพนันออนไลน์ ที่คนนิยมเล่น</p> <p>- อธิบายถึงพิษภัยและโทษของการพนันออนไลน์</p>	<p>- ทักษะการ ตระหนักรู้ใน ตนเอง</p>	<p>- ส่งตัวแทนกลุ่มนำเสนอ ผลงานของกลุ่ม</p>		<p>- อธิบายพิษภัยและโทษของการพนันออนไลน์</p>
<p>3. ผู้เรียน สามารถวิเคราะห์ผลกระทบจากการพนันออนไลน์ได้</p> <p>- วิเคราะห์ผลกระทบ หากสมมุติว่าตนเองคือผู้เล่นการพนันออนไลน์</p> <p>- วิเคราะห์ผลกระทบ หากสมมุติว่าตนเองคือ บุคคลในครอบครัวของผู้ที่ตกเป็นเหยื่อหรือสมาชิกครอบครัวเป็นผู้เล่นการพนันออนไลน์</p> <p>- การรับรู้ของคุณที่มีต่อตนเอง</p>	<p>- การมีความรู้ เกี่ยวกับการเล่นการพนันออนไลน์ และแก้ไขความ เชื่อมืดๆเกี่ยวกับ การเล่นการพนันออนไลน์</p> <p>- การคิดอย่างมี วิจารณญาณ</p> <p>- การรับรู้ และเห็นคุณค่าตนเอง</p>	<p>- ผู้สอนอ่านข่าว จำนวน 3 ข่าว ให้ ผู้เรียนฟังและเล่า ประสบการณ์ช่วงที่ ทำงานในโรงพยาบาล ที่ได้ให้การดูแลผู้ป่วย ที่มารักษาด้วยภาวะผลกระทบที่เกิดจากการเล่นการพนันออนไลน์</p> <p>- ผู้สอนให้ความรู้เรื่องผลกระทบจากการเล่นการพนันออนไลน์</p> <p>- ผู้สอน ยกกรณีศึกษาการรับรู้ และเห็นคุณค่าตนเอง</p>	<p>- กระดาษ ปากกาเคมี</p> <p>- ภาพข่าวต่างๆ ที่มีสาเหตุจากการเล่นการพนันออนไลน์ จำนวน 3 ข่าว</p> <p>- ใบความรู้เรื่อง ผลกระทบจากการเล่นการพนันออนไลน์</p>	<p>- อธิบายผลกระทบด้าน ต่างๆจากการเล่นการพนันออนไลน์ของกลุ่มวัยแรงงานได้</p> <p>- อธิบายผลกระทบของ ผู้ก่อเหตุและผู้ที่ได้รับผลกระทบจากเล่นการพนันออนไลน์ที่เกิดขึ้นในข่าวได้</p> <p>- อธิบายการรับรู้ และเห็นคุณค่าของตนเองได้</p>

**สัปดาห์ที่ 2** กิจกรรมที่ 3 “ทักษะการปฏิเสธ /ไม่ก็คือไม่” ใช้เวลา 40-50 นาที

วัตถุประสงค์หลักของกิจกรรมนี้ เป็นการส่งเสริมให้วัยรุ่นในชุมชน กล้าปฏิเสธในสถานการณ์ที่เสี่ยงต่อการเล่นการพนันออนไลน์ หรือใช้การเจรจาต่อรองในสถานการณ์ที่ควรหลีกเลี่ยง โดยไม่เสียสัมพันธภาพที่ดีกับเพื่อน และครอบครัว

วัตถุประสงค์เฉพาะ	ทักษะที่พัฒนา	วิธีการปฏิบัติ /กิจกรรม	กิจกรรม/ สื่อ	การประเมินผล
1.ผู้เรียน สามารถ วิเคราะห์ สถานการณ์ที่ควร ปฏิเสธเพื่อนได้ และ อธิบายหลักการและ ขั้นตอน การปฏิเสธ ได้	<ul style="list-style-type: none"> <li>- ทักษะการปฏิเสธต่อการเชิญชวนให้ เล่นการพนันออนไลน์</li> <li>- ทักษะการเจรจา ต่อรอง</li> <li>-ทักษะต้านแรง กดดันจากเพื่อน</li> <li>- ทักษะการ ตัดสินใจแก้ไข ปัญหา</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- ผู้สอนนำเข้าสู่บทเรียนโดย การถาม กลุ่มว่ามีเหตุการณ์ หรือสถานการณ์ ไตบ้างที่เรา ควรปฏิเสธเพราะเหตุใด</li> <li>- ขอตัวแทน 2 คน ออกมา เล่าถึง สถานการณ์ที่ตัวเอง ลำบากใจและไม่ กล้า ปฏิเสธ เพราะเหตุใด</li> <li>- ผู้สอนให้ความรู้เรื่อง ทักษะการ ปฏิเสธและทักษะ การเจรจาต่อรอง</li> <li>-ผู้สอนและผู้ช่วยสอนแสดง ตัวอย่าง การปฏิเสธ</li> <li>- แจก ใบงานที่ 1 “ไม่ก็คือไม่”</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>-กระดาษ -ปากกาเคมี</li> <li>-ใบความรู้เรื่อง ทักษะการ ปฏิเสธและ ทักษะการเจรจา ต่อรอง</li> <li>-สถานการณ์ จำลอง</li> <li>-ใบงานที่1 “ไม่ก็คือไม่”</li> <li>- ผู้สอนและ ผู้ช่วยแสดง บทบาทสมมุติให้ กลุ่มวัย แรงงานในชุมชนดูเป็นตัวอย่าง</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>ผู้เรียนสามารถอธิบายหรือ บอกรูปแบบและ ขั้นตอนการ ปฏิเสธได้</li> <li>- ผู้ที่ถูกปฏิเสธ เข้าใจและไม่ รู้สึก เสียสัมพันธภาพที่ดีต่อ เพื่อน/บุคคลที่ชักชวน</li> <li>-บอกสถานการณ์ที่ควรใช้การ ปฏิเสธได้</li> </ul>
2.ผู้เรียน สามารถฝึกใช้ทักษะ การ ปฏิเสธเพื่อนใน สถานการณ์ที่เสี่ยง ต่อการชักชวนให้เล่นการพนัน	<ul style="list-style-type: none"> <li>-ทักษะการมีสัมพันธภาพระหว่าง บุคคล</li> <li>-ทักษะการปฏิเสธ</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>ให้กลุ่มวัยแรงงานในชุมชนดูการ แสดงบทบาทสมมุติระหว่าง ผู้สอน และผู้ช่วยสอน</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>-ใบงานที่ 2 “คุณทำได้แน่”</li> <li>-บทบาทสมมุติ ระหว่างผู้สอน และผู้ช่วยสอน</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- คิดวิธีแก้ไข ปัญหาใน สถานการณ์ต่างๆ ได้อย่าง เหมาะสม</li> </ul>

วัตถุประสงค์เฉพาะ	ทักษะที่พัฒนา	วิธีการปฏิบัติ /กิจกรรม	กิจกรรม/ สื่อ	การประเมินผล
ออนไลน์ได้ โดยที่ไม่เสีย สัมพันธภาพที่ดีกับผู้อื่น	-ทักษะการมี สัมพันธภาพระหว่างเพื่อน	และผู้ช่วยสอนในบท การชักชวนการเล่นการพนันออนไลน์ - แบ่งกลุ่ม10 คน ระดมสมองในใบงานที่ 2 “คุณทำได้แน่” และแสดงบทบาทสมมติ ทักษะการปฏิเสธ		-เข้าใจความรู้สึก ของผู้ที่ถูกปฏิเสธ - ใช้หลักการ ปฏิเสธได้เหมาะสมกับ สถานการณ์
3. ผู้เรียน สามารถ -วิเคราะห์ สถานการณ์ที่ควรใช้ ทักษะการเจรจา ต่อรองในชีวิตประจำวันและ บอกความสำคัญของการต่อรองได้ - อธิบายหลักและ ขั้นตอนการเจรจาต่อรองได้	- ทักษะการยืนยัน สิทธิของตนเอง -ทักษะการเจรจา ต่อรอง -ทักษะการคิดอย่าง มีวิจารณญาณ - ทักษะการมีความรู้ เกี่ยวกับการพนันออนไลน์ - ทักษะการมี สัมพันธภาพที่ดีกับผู้อื่น	- ให้กลุ่มวัยแรงงานในชุมชนดูการแสดงบทบาทสมมุติระหว่าง ผู้สอนและผู้ช่วยสอน ใน บทบาทการเจรจาต่อรองใน สถานการณ์ถูกเพื่อนชักชวนหรืออยู่ในสถานการณ์ไม่พึงประสงค์ - แบ่งกลุ่ม อภิปราย และแจกใบงานที่ 3 “เจรจาต่อรอง”	- ผู้สอนและ ผู้ช่วยแสดงบทบาทสมมุติให้ กลุ่มดู - ใบกิจกรรมที่ 3 “เจรจาต่อรอง”	-อธิบายสถานการณ์ ที่ควรใช้การ เจรจาต่อรอง - ใช้เทคนิค ขั้นตอนการเจรจาต่อรองได้ เหมาะสม - อธิบายความสำคัญของการเจรจาต่อรอง ได้
4. ผู้เรียน สามารถประยุกต์ใช้ ทักษะการเจรจา ต่อรองใน สถานการณ์ที่ถูก เพื่อนชักชวนให้เล่นการพนันออนไลน์ได้	-ทักษะการเจรจา ต่อรอง - ทักษะการคิดอย่าง มีวิจารณญาณ	- แบ่งกลุ่ม 5 คน ฝึกการใช้ ทักษะการเจรจาต่อรอง ผู้สอนแจกสถานการณ์ให้แต่ละกลุ่มระดมสมองคิดการแสดงเอง และ ออกมาแสดงหน้าชั้นเรียน	- ใบกิจกรรมที่ 4 “บอกอย่างไรดี นะ....ไม่เสีย เพื่อน	- นำรูปแบบและ ขั้นตอนการเจรจา ต่อรองไปใช้ในการแก้ปัญหา เฉพาะหน้าได้ - ยังคงมี สัมพันธภาพที่ดีระหว่างเพื่อน

**สัปดาห์ที่ 3** กิจกรรมที่ 4 ทักษะการดำรงชีวิตทั่วไป เช่น ทักษะการสื่อสาร ทักษะทางสังคม ทักษะการแก้ปัญหา ใช้เวลา 40-50 นาที

วัตถุประสงค์หลักของกิจกรรมนี้ เป็นการช่วยให้กลุ่มวัยแรงงานในชุมชนสามารถค้นหาและรวบรวม ข้อมูลเกี่ยวกับผลกระทบและผลจากการเล่นพนันออนไลน์เพื่อเป็นข้อมูลประกอบการสื่อสาร การตัดสินใจ และแก้ไขปัญหาด้วยตนเองได้ และยังสามารถอธิบายเหตุผลของตนเองและให้คำแนะนำผู้อื่น เพื่อให้ไม่เล่นพนันออนไลน์ได้อย่างมีหลักเกณฑ์

วัตถุประสงค์ เฉพาะ	ทักษะที่พัฒนา	วิธีการปฏิบัติ /กิจกรรม	กิจกรรม/ สื่อ	การประเมินผล
1.ผู้เรียน สามารถวิเคราะห์ปัญหาและใช้ กระบวนการตัดสินใจ ในการแก้ไขปัญหาได้ และมีทักษะทางการสื่อสารอย่างมีประสิทธิภาพ	- ทักษะการวิเคราะห์ที่ตัดสินใจและแก้ไข ปัญหา การคิดอย่างมีวิจารณญาณ -ทักษะการมีความรู้เกี่ยวกับพนันออนไลน์ -ทักษะการสื่อสาร อย่างมีเหตุผล	ให้ความรู้เรื่องการ การตัดสินใจ (Decision Making) และขั้นตอนการตัดสินใจ รวมทั้งความรู้ด้านการสื่อสารเพื่อให้ผู้อื่นเข้าใจความคิดอย่างมีเหตุผล - แบ่งกลุ่มร่วม อภิปรายในใบงานที่ 4 เรื่อง “ตัดสินใจดีมีทางเลือก”	ความรู้เรื่องการ การตัดสินใจ (Decision Making) และ ขั้นตอนการ ตัดสินใจ - แจก กรณีศึกษาเรื่อง การสื่อสาร เพื่อให้ผู้อื่นเข้าใจความคิดอย่างมีเหตุผล ใบงานที่ 4 “ตัดสินใจดีมีทางเลือก”	ใช้ขั้นตอนตาม กระบวนการ ตัดสินใจได้ เหมาะสมและการสื่อสารอย่างมีเหตุผล
2.ผู้เรียน สามารถระบุเหตุผลของตนเองที่จะไม่เล่นพนันออนไลน์กับคนอื่นได้	-ทักษะยืนยันทิธิ ของตนเอง -ทักษะการสร้าง สัมพันธภาพกับบุคคลอื่น -ทักษะการปฏิเสธ และต้านแรงกดดัน จากกลุ่มเพื่อน	แบ่งกลุ่ม 10 คนร่วม วิเคราะห์ประเด็นในใบงาน“ตัดสินใจดีมีทางเลือก” และส่งตัวแทนออกมานำเสนอหน้าชั้นเรียน	- ใบงานที่ 4 “ตัดสินใจดีมีทางเลือก” - กระดาษ - ปากกาเคมี	แสดงเหตุผล ของตนเองที่จะ ไม่เล่นพนันออนไลน์ได้อย่างมีเหตุผล -เข้าใจและมีข้อมูล นำเชื่อถือ -ยอมหัก แต่ไม่ยอมงอ -เลือกแตก หรือร้าว สุดท้ายรู้จักรักษาชีวิตและสัมพันธภาพของตนได้

วัตถุประสงค์ เฉพาะ	ทักษะที่พัฒนา	วิธีการปฏิบัติ /กิจกรรม	กิจกรรม/ สื่อ	การประเมินผล
3. ผู้เรียน สามารถให้คำแนะนำที่มีประโยชน์ น่าเชื่อถือและสามารถ ทำให้ผู้ที่เล่นพนันออนไลน์โดยมีข้อมูลใน การตัดสินใจเลิกเล่นพนันได้	-ทักษะการ ตัดสินใจแก้ไข ปัญหา การสร้าง สัมพันธภาพ กับ ผู้อื่น - ทักษะการสร้างความสัมพันธ์ที่ดีกับบุคคลอื่น	แบ่งกลุ่ม/จับคู่ ฝึกในสถานการณ์จำลองที่กำหนดให้ (20 นาที) โดยคู่แรกฝึกที่ เหลืออีก2คน คอย สังเกตการณ์ฝึกของ เพื่อน เมื่อคู่แรกฝึก เสร็จสลับให้อีกคู่ ฝึก	ใบงานที่ 5 สถานการณ์ จำลอง สถานการณ์เกี่ยวกับเพื่อนติด การพนันออนไลน์และให้เพื่อน อีกคนช่วยแนะนำแนวทางหรือ ให้คำปรึกษาเพื่อนให้เลิกเล่น พนันออนไลน์โดยอ้างอิงข้อมูลที่เป็นเหตุผลในการช่วยเพื่อนได้มี ทางเลือกในการตัดสินใจเลิกเล่น การพนันออนไลน์โดยไม่เสีย ความสัมพันธ์อันดีในความเป็น เพื่อน	สามารถ รวบรวม สาเหตุและ ผลกระทบ โดยสามารถ แยกผลดี และ ผลเสีย ของ การเล่นพนัน ออนไลน์และให้ข้อมูล กับผู้อื่นได้ อย่าง มีหลักเกณฑ์
4. ผู้เรียนรับ ฟังปัญหาอย่าง เข้าใจสามารถ วิเคราะห์ ปัญหา สาเหตุของปัญหา จากเรื่องเล่า ของกรณีศึกษาได้	ทักษะการ เข้าใจผู้อื่น - ทักษะการคิด อย่างมี วิจารณญาณ	ผู้สอนเข้าสู่บทเรียนโดยเปิด คลิปวิดีโอ Life coach ตอนฟัง อย่างเข้าใจ - ผู้สอนให้ความรู้เรื่องการ ค้นหา สาเหตุของปัญหา และ ให้ความรู้ เรื่องการแก้ไขปัญหา แบบ ก้างปลา แบ่งกลุ่ม ร่วมอภิปราย ตามประเด็น ในใบงานที่ 1 เรื่อง “ค้นหาสาเหตุของปัญหา”	-กระดาศ ปากกา - ใบความรู้ที่ 1 - คลิปวิดีโอ Life coach ตอน ฟัง อย่างเข้าใจ - เรื่องเล่าจากชีวิตจริง (คลิป วิดีโอ) - ใบงานที่ 1 “ค้นหาเหตุของ ปัญหา” - ใบความรู้เรื่องการ แก้ปัญหา แบบผั่ง ก้างปลา	บอกได้ว่าปัญหา ของเรื่องนี้คือ อะไร - สาเหตุของ ปัญหา จากเรื่อง เล่ามี อะไรบ้าง - บอกได้ว่าตัว ละครแก้ไขปัญหา เหมาะสมหรือไม่

วัตถุประสงค์ เฉพาะ	ทักษะที่พัฒนา	วิธีการปฏิบัติ /กิจกรรม	กิจกรรม/ สื่อ	การประเมินผล
5.ผู้เรียน สามารถวิเคราะห์ วัตถุประสงค์ เนื้อหา ของสื่อการ โฆษณา ชวนเชื่อในรูปแบบ ต่างๆบอกประโยชน์ และโทษได้	<ul style="list-style-type: none"> <li>- ทักษะการคิด อย่างมี วิจารณ์ญาณ</li> <li>- ทักษะการต่อต้านการเล่น พนันออนไลน์</li> <li>- ทักษะการสื่อสาร</li> <li>- การมีความรู้และ แก้ไขความ เชื่อ ผิดๆเกี่ยวกับการพนัน ออนไลน์</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- ผู้สอนนำเข้าสู่บทเรียน ด้วย การเปิดคลิปโฆษณาชวนเชื่อ เกี่ยวกับการพนันออนไลน์ให้ ผู้เรียนวิเคราะห์</li> <li>- แบ่งกลุ่ม ร่วม อภิปราย ประเด็นในใบงานที่ 2 เข้าถึงสื่อ</li> <li>- ให้ความรู้เรื่อง วัตถุประสงค์การ โฆษณา และเทคนิคขั้นตอนใน การ รู้เท่าทันสื่อ</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- ใบงานที่2 เข้าถึงสื่อ</li> <li>- ใบความรู้เรื่อง วัตถุประสงค์ การ โฆษณาและเทคนิค ขั้นตอน ในการรู้เท่าทันสื่อ</li> <li>- ภาพการโฆษณา</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- บอกวัตถุประสงค์ ของการโฆษณา ได้</li> <li>- บอกลักษณะ ของการโฆษณา ชวน เชื่อได้</li> <li>- บอกเนื้อหาของการโฆษณาเกิน ความจริง ได้</li> <li>- ไม่ตกเป็นเหยื่อการโฆษณา</li> </ul>
6. ผู้เรียนมี ความรู้ความเข้าใจ เกี่ยวกับการ ตั้งเป้าหมาย ความสำเร็จเพื่อ นำไป ตั้งเป้าหมาย ความสำเร็จในชีวิต ของตนเอง	<ul style="list-style-type: none"> <li>- ทักษะการสร้าง ความ ภาคภูมิใจในตนเอง</li> <li>- ทักษะการตระหนัก รู้ในตนเอง</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- นำเข้ากิจกรรมโดย อ่านเรื่อง เล่าจากชีวิตจริง</li> <li>- เป้าหมายในชีวิตของ ฉันทัน</li> <li>- แบ่งกลุ่ม 5 คนร่วม อภิปราย ตามใบงานที่3 เรื่องขั้นตอน ความสำเร็จ</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- เรื่องเล่าจากชีวิตจริง</li> <li>- ใบกิจกรรม“ขั้นตอน ความสำเร็จ”</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- อธิบาย/บอกรูปแบบและขั้นตอน ตั้งเป้าหมาย ความสำเร็จในชีวิต</li> <li>- บอกอุปสรรคที่ขัดขวางความสำเร็จ</li> <li>- บอกตัวช่วยที่ สนับสนุนให้เกิด ความสำเร็จ</li> </ul>
7.ผู้เรียน สามารถวิเคราะห์ สถานการณ์และนำ “เทคนิคการ สร้าง เป้าหมายสู่ ความสำเร็จใน	<ul style="list-style-type: none"> <li>- การคิดอย่างมีวิจารณ์ญาณ</li> <li>- การสร้างการมี คุณค่าในตัวเอง</li> <li>- ทักษะการสื่อสาร</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- ให้ความรู้ตามใบ ความรู้เรื่อง เป้าหมาย สู่ความ สำเร็จในชีวิต”</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- ใบความรู้ เป้าหมายสู่ ความ สำเร็จในชีวิต</li> <li>- ใบงาน “นำไปใช้ให้เป็น”</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- กำหนดเป้าหมาย ในชีวิตทั้งระยะ สั้น และระยะยาวได้</li> <li>- บอกสิ่งที่จะช่วย สนับสนุนให้เกิด ความสำเร็จได้</li> </ul>

วัตถุประสงค์ เฉพาะ	ทักษะที่พัฒนา	วิธีการปฏิบัติ /กิจกรรม	กิจกรรม/ สื่อ	การประเมินผล
ชีวิต” ไปใช้ในการ ตั้งเป้าหมาย เลิกเล่นพนันออนไลน์ได้	-ทักษะการยืนยัน สิทธิของตัวเอง -ทักษะการมีความรู้ เกี่ยวกับการพนันออนไลน์ - การตัดสินใจแก้ไข ปัญหา	-แบ่งกลุ่มตาม กลุ่มเดิมระดมสมอง ตามประเด็นในใบงาน “นำไปใช้ให้เป็น” - ส่งตัวแทนออกมา นำเสนอหน้าชั้นเรียน		- ให้คำแนะนำเชิง บวกได้

หมายเหตุ ดัดแปลงมาจากรูปแบบการฝึกทักษะชีวิตของ Botvin และคณะ (2004) ที่พัฒนาเป็นทักษะการต่อต้านการใช้แอลกอฮอล์ และการพนันออนไลน์ของกลุ่มวัยแรงงาน



## ใบงาน สัปดาห์ที่ 1

### วัตถุประสงค์ของกิจกรรม

1. เพื่อให้กลุ่มแรงงานมีความรู้ ความเข้าใจที่ถูกต้องเกี่ยวกับการพนันออนไลน์และผลกระทบของการเล่นพนันออนไลน์พร้อมทั้งแก้ไขความเชื่อผิดๆ และผลกระทบที่เกิดจากการเล่นพนันออนไลน์
2. เพื่อส่งเสริมให้กลุ่มแรงงานตระหนักถึงพิษภัยและโทษของการเล่นพนันออนไลน์ การรับรู้ และให้คุณค่าในตัวเอง

ระยะเวลา 40-50 นาที

### วิธีการ/กิจกรรม

- กิจกรรมกลุ่มสัมพันธ์ (ละลายพฤติกรรม)
- ผู้สอนนำเข้าสู่บทเรียน โดยการให้ผู้เรียนทดลองทำประเมินความรู้ก่อนเรียน เกี่ยวกับ ความรู้ ความเชื่อ และความเข้าใจเกี่ยวกับการพนันออนไลน์
- ผู้สอนนำกรณีตัวอย่างการเล่นพนันออนไลน์มาแสดงให้ผู้เรียนได้ดูเห็นและทราบ
- ให้ความรู้เรื่องผลกระทบจากการเล่นการพนันออนไลน์
- กิจกรรมแบ่งกลุ่มระดมสมอง พร้อมนำเสนอ
- ประเมินความรู้หลังเรียน

### สื่อ/อุปกรณ์

- กระดาษ ปากกาเคมี
- ตัวอย่างเว็บไซต์การพนันออนไลน์และประเภทของการพนันออนไลน์
- ใบความรู้ เรื่องการพนันออนไลน์ และการวิเคราะห์ผลกระทบจากการเล่นพนันออนไลน์



## ใบงาน สัปดาห์ที่ 2

### ทักษะการปฏิเสธ/ไม่ก็คือไม่

#### วัตถุประสงค์ของกิจกรรม

เพื่อส่งเสริมให้กลุ่มแรงงานกล้าปฏิเสธในสถานการณ์ที่เสี่ยงต่อการถูกชักชวนให้เล่นพนันออนไลน์

หรือใช้การเจรจาต่อรองในสถานการณ์ที่ควรหลีกเลี่ยง โดยไม่เสียสัมพันธภาพที่ดีกับเพื่อน และคนรอบข้าง

ระยะเวลา 40-50 นาที

#### วิธีการ/กิจกรรม

- ผู้สอนนำเข้าสู่บทเรียนโดย การถามกลุ่มว่ามีเหตุการณ์ หรือสถานการณ์ใดบ้างที่เรา ควรปฏิเสธ เพราะเหตุใด
- ขอตัวแทน 2 คน ออกมา เล่าถึงสถานการณ์ที่ตัวเอง ลำบากใจและไม่กล้า ปฏิเสธ เพราะเหตุใด
- ผู้สอนให้ความรู้เรื่อง ทักษะการปฏิเสธและทักษะการเจรจาต่อรอง
- ผู้สอนและผู้ช่วยสอนแสดง ตัวอย่างการปฏิเสธโดยให้กลุ่มตัวอย่างดูการแสดงบทบาทสมมุติระหว่างผู้สอนและผู้ช่วยสอนในบท การชักชวนการเล่นพนันออนไลน์
- แบ่งกลุ่ม 5-10 คน ระดม สมอง และแสดงบทบาทสมมุติ ทักษะการปฏิเสธ
- ให้กลุ่มตัวอย่างดูการแสดงบทบาทสมมุติระหว่าง ผู้สอนและผู้ช่วยสอนในบทบาทการเจรจาต่อรอง ใน สถานการณ์ถูกเพื่อนชักชวนหรืออยู่ในสถานการณ์ไม่พึงประสงค์
- แบ่งกลุ่ม อภิปราย
- แบ่งกลุ่ม 5-10 คน ฝึกการใช้ ทักษะการเจรจาต่อรอง ผู้สอนแจกสถานการณ์ให้แต่ละกลุ่มระดม สมอง คิดการแสดงเอง และ ออกมาแสดงหน้าชั้นเรียน
- ประเมินความรู้หลังเรียน

#### สื่อ/อุปกรณ์

กระดาษ -ปากกาเคมี

-ใบความรู้เรื่อง ทักษะการ ปฏิเสธและ ทักษะการเจรจา ต่อรอง

-สถานการณ์ จำลอง

-ใบงานที่1 “ไม่ก็คือไม่”

- ผู้สอนและ ผู้ช่วยแสดง บทบาทสมมุติให้ กลุ่มเยาวชนดูเป็นตัวอย่าง



### ใบงาน สัปดาห์ที่ 3

#### “เป้าหมายในชีวิตของฉัน และนำไปใช้ให้เป็น”

##### วัตถุประสงค์ของกิจกรรม

เพื่อเป็นการช่วยให้กลุ่มแรงงานสามารถค้นหาและรวบรวม ข้อมูลเกี่ยวกับผลกระทบจากการเล่นพนันออนไลน์เพื่อเป็นข้อมูลประกอบการสื่อสาร การตัดสินใจ และแก้ไขปัญหาด้วยตนเองได้ และยังสามารถอธิบายเหตุผลของตนเองและให้คำแนะนำผู้อื่นไม่ให้เล่นพนันออนไลน์ได้อย่างมีหลักเกณฑ์ ระยะเวลา 40-50 นาที

##### วิธีการ/กิจกรรม

- ผู้สอนให้ความรู้เรื่องการ การตัดสินใจ (Decision Making) และขั้นตอนการตัดสินใจ
- ผู้สอนให้ความรู้เรื่องการ ค้นหาสาเหตุของปัญหา และ ให้ความรู้เรื่องการแก้ไขปัญหา แบบก้างปลา
- ผู้สอนนำเข้าสู่บทเรียน ด้วยการเปิดคลิปโฆษณา รูปภาพโฆษณา เว็บไซต์การพนันออนไลน์ และให้ผู้เรียน

##### วิเคราะห์

- แบ่งกลุ่ม 10 คนร่วม วิเคราะห์ประเด็นในใบงานและส่งตัวแทน ออกมานำเสนอหน้าชั้นเรียน ร่วมอภิปราย

##### ประเด็นในใบงานเข้าถึงสื่อ

- ให้ความรู้เรื่อง วัตถุประสงค์การโฆษณา และเทคนิคขั้นตอนในการ รู้เท่าทันสื่อ
- นำเข้ากิจกรรม “ เป้าหมายในชีวิตของฉัน ” ให้ความรู้เรื่อง เป้าหมาย สู่ความสำเร็จในชีวิต”
- แบ่งกลุ่มตาม กลุ่มเดิมระดมสมอง ตามประเด็นในใบงาน “นำไปใช้ให้เป็น”
- ส่งตัวแทนออกมา นำเสนอหน้าชั้นเรียน อภิปรายร่วม
- ประเมินความรู้หลังเรียน

##### สื่อ/อุปกรณ์

- กระดาษ -ปากกาเคมี
- ใบงาน กรณีศึกษาเรื่อง การสื่อสาร เพื่อให้ผู้อื่น เข้าใจความคิด
- ใบงาน “ ค้นหาเหตุของ ปัญหา แก้ปัญหาแบบผัง ก้างปลา ”
- ใบงาน เข้าถึงสื่อ การโฆษณาและ รู้เท่า ทันสื่อ
- ภาพการโฆษณา
- เรื่องเล่าจาก ชีวิตจริง
- ใบกิจกรรม “เป้าหมายสู่ ความสำเร็จในชีวิต”