

การพนันออนไลน์ สถานการณ์ นโยบาย และการควบคุม

วิทยากร เชียงกุล

รายงานวิจัยฉบับสมบูรณ์
2 5 6 5

โครงการวิจัยเรื่อง
“การพนันออนไลน์ สถานการณ์ นโยบายและการควบคุม”
รศ.วิทยากร เชียงกุล

สารบัญ

	หน้า
คำนำ	
1. บทแนะนำ (Introduction)	3
2. สถานการณ์โลกการพนันออนไลน์	9
3. นโยบายและการควบคุมการพนันออนไลน์ของประเทศต่างๆ	16
4. ผลกระทบทางเศรษฐกิจสังคมของการติดการพนัน	24
5. ความเสียหายของการพนันออนไลน์และแนวทางป้องกัน/แก้ไข	39
6. ปัญหาการติดเกม/การพนันออนไลน์ของเยาวชน/คนหนุ่มสาว	54
7. ปัญหาการติดวิดีโอเกมและความเชื่อมโยงกับการพนันออนไลน์	65
8. ผลดี ผลเสีย ของการพนันแบบถูกกฎหมาย การควบคุมและการลดผลเสียหาย	77
9. การพนันออนไลน์ในประเทศไทย การอภิปรายผลและข้อเสนอแนะ	94
บรรณานุกรม	103

บทที่ 1 บทแนะนำ (Introduction)

ที่มาและความสำคัญของปัญหาการวิจัย

การเล่นการพนันออนไลน์ (Online Gambling) หมายถึง การเล่นการพนันและการวางเดิมพันการทายผลการแข่งขันกีฬา (Betting) ซึ่งรวมทั้งการจ่ายเงินและการรับเงินผ่านทางเครือข่ายอินเทอร์เน็ต ที่เป็นธุรกิจอย่างหนึ่ง เช่นเดียวกับการพนันในสถานที่จริง (Land Based Gambling) ซึ่งมีมาก่อนหน้านั้นยาวนาน

การพนันออนไลน์เป็นเรื่องที่เกิดขึ้น ราว 27 ปีที่แล้ว (ค.ศ. 1994) และมีการขยายตัวมาก ในช่วงระยะ 10 ปีหลัง ปัจจุบันมีแนวโน้มขยายตัวทั่วโลกในอัตราเฉลี่ยปีละ 10% เนื่องจากความก้าวหน้าทางเทคโนโลยี การสื่อสารและธุรกิจออนไลน์ ที่ทำให้ประชาชนทั่วโลก รวมทั้งเด็กและเยาวชน เข้าถึงโทรศัพท์แบบสมาร์ตโฟน แท็บเล็ต และเครื่องมือทางอิเล็กทรอนิกส์ได้สะดวกมากขึ้น ประชาชนจำนวนหนึ่งมีฐานะทางเศรษฐกิจที่จะมีเครื่องมือเหล่านี้ และถูกชักจูงจากธุรกิจให้เล่นการพนันและเกมทางออนไลน์ ซึ่งมีหลายอย่างที่คล้ายการพนันเพิ่มขึ้น ในราคาที่คนส่วนใหญ่จ่ายได้

การพนันออนไลน์ก็เช่นเกี่ยวกับการพนันในสถานที่จริง เป็นกิจกรรมด้านธุรกิจการพักผ่อนหย่อนใจ ที่เกี่ยวข้องกับคนส่วนใหญ่ในโลกปัจจุบัน และคนจำนวนหนึ่งมีโอกาสจะเล่นการพนันมากเกินไป (บ่อยครั้ง, ใช้เงินมาก) จนเสพติดได้ การเสพติดการพนันมีผลกระทบต่อเศรษฐกิจสังคมและปัญหาสุขภาพของกลุ่มคนที่ติดการพนันและกลุ่มเสี่ยงสูง รวมทั้งมีผลกระทบรัฐบาลต่อครอบครัว ญาติพี่น้อง เพื่อนฝูง ชุมชน ที่เกี่ยวข้อง จึงเป็นเรื่องสำคัญที่รัฐบาลทุนนิยมอุตสาหกรรมที่มีขนาดธุรกิจใหญ่ให้ความสนใจวิจัยหาข้อมูลว่าสภาพปัญหาเป็นอย่างไร ควรจะจัดการดูแลอย่างไรเพื่อให้เกิดผลกระทบทางลบน้อยที่สุด

รัฐบาลแต่ละประเทศมีนโยบายและการควบคุมธุรกิจการพนันและการพนันออนไลน์ที่แตกต่างกันไป บางรัฐบาลหรือบางมลรัฐในประเทศแบบสหพันธรัฐฯ เช่น สหรัฐฯ แคนาดา เยอรมัน ฯลฯ มีนโยบายให้มีการจดทะเบียนบริษัทที่ให้บริการการพนันบางอย่าง (ทั้งในสถานที่จริงและออนไลน์) อย่างถูกกฎหมาย ในขณะที่หลายประเทศและหลายมลรัฐยังถือเป็นเรื่องผิดกฎหมาย ธุรกิจการพนันออนไลน์เป็นเรื่องค่อนข้างใหม่ หลายประเทศยังขาดกฎหมายอย่างชัดเจน บางประเทศหรือมลรัฐเปิดให้ธุรกิจเอกชนยื่นขอจดทะเบียนให้บริการอย่างถูกกฎหมายได้ แต่ในทางปฏิบัติ ประเทศที่รัฐบาลกลางไม่ยอมรับเรื่องการพนันออนไลน์ ก็ยังควบคุมเว็บไซต์การพนันจากประเทศอื่นหรือจากมลรัฐที่ยอมรับให้ธุรกิจนี้จดทะเบียนได้น้อยมาก

ปัจจุบันบริษัทเพื่อธุรกิจการพนันออนไลน์จำนวนมากใช้วิธีการไปตั้งอยู่ในประเทศหมู่เกาะแอควาเรียที่มียกเว้นนโยบายให้บริษัทต่างๆ ไปตั้งกิจการได้ง่ายเพื่อเลี่ยงภาษีในประเทศของประเทศตนได้ ในทางปฏิบัติประชาชนอเมริกันเช่นเดียวกับประชาชนในยุโรป แคนาดา และประเทศอื่นๆ นิยมเล่นการพนันออนไลน์ จากเว็บไซต์ทั้งในและนอกประเทศกันมากขึ้น เพราะสนุก สะดวก ปลอดภัย ปิดบังไม่ให้คนอื่นรับรู้ได้ง่าย ฯลฯ การพนันออนไลน์มีโอกาสรสร้างปัญหาการติดการพนันที่เป็นผลเสียายเป็นปัญหาต่อสังคม เช่นเดียวกับการเล่นการพนันในสถานที่

จริง งานวิจัยหลายชิ้นรายงานว่าสัดส่วนคนเสพติดการพนันทางออนไลน์ต่อคนเล่นทั้งหมดสูงกว่าสัดส่วนคนติดการพนันจากการเล่นในสถานที่จริงด้วย

นักการเมืองในหลายประเทศและหลายมลรัฐเสนอให้มีการออกกฎหมายให้มีการเล่นการพนันออนไลน์แบบถูกกฎหมายเพิ่มขึ้น เพื่อที่รัฐบาลจะได้มีรายได้จากการเก็บภาษี ช่วยให้คนในประเทศหรือในมลรัฐมีงานทำ และเพื่อที่ควบคุมดูแลได้ง่ายกว่าการปล่อยให้พลเมืองของตนแอบไปเล่นการพนันจากเว็บไซต์ของบริษัทที่จัดตั้งขึ้นในประเทศอื่น สภาผู้บริหาร/สภาผู้แทนในหลายประเทศ หลายมลรัฐ ถกเถียงกันเรื่องควรอนุญาตการจดทะเบียนบริษัทการพนันออนไลน์หรือไม่ และหรือควรจะเก็บภาษีจากบริษัททำธุรกิจการพนันออนไลน์ในอัตราเท่าไรดี ในขณะที่ฝ่ายนักวิชาการด้านสาธารณสุขและภาคสังคมประชามักคัดค้านหรือเตือนหวั่นว่าการเปิดให้เล่นการพนันออนไลน์สะดวกขึ้น จะนำไปสู่การติดการพนันและก่อปัญหาสังคมเพิ่มขึ้น

ธุรกิจการพนันออนไลน์แพร่หลายเข้ามาในประเทศไทยเพิ่มขึ้น โดยที่รัฐบาลไทยยังไม่ได้มีนโยบาย และการควบคุมอย่างมีรายละเอียดเป็นรูปธรรม ในช่วงวิกฤตโรคระบาดโควิด-19 ครึ่งแรกของปี 2563 มีข่าวเจ้าหน้าที่องค์กรปกครองท้องถิ่นจังหวัดคนหนึ่งทุจริตนำเงินไปเล่นการพนันออนไลน์ถึงราว 39 ล้านบาท และมีข่าวการก่ออาชญากรรมที่เกิดจากการติดการพนันออนไลน์อื่นๆ และการจับกุมผู้เปิดบ่อนหรือเว็บไซต์เล่นการพนันออนไลน์ในบางจังหวัด เช่น เชียงราย ประจวบคีรีขันธ์ ฯลฯ (รวมทั้งบ่อนการพนันในสถานที่จริงด้วย) สะท้อนว่ามีการลักลอบเล่นการพนันทั้งออนไลน์และในสถานที่จริงกันมาก เป็นเรื่องที่คนไทยควรติดตามข้อมูลข่าวสารในเรื่องนี้ไว้เพื่อจะได้ช่วยกันวิจัยและประเมินผลกระทบต่อสังคมไทยต่อไป

งานวิจัยชิ้นนี้จะกล่าวครอบคลุมถึงปัญหาการติดวิดีโอเกมหรือเกมคอมพิวเตอร์ ซึ่งมีลักษณะแข่งขันหรือเล่นเพื่อชิงรางวัลคล้ายกับการพนัน สร้างปัญหาความเสียหายให้เด็ก เยาวชน คนหนุ่มสาว ได้มากเช่นกัน รวมทั้งวิดีโอเกมยังเป็นประตูหรือบันไดเชื่อมโยงไปสู่การเล่นการพนันออนไลน์ที่สำคัญด้วย (ดูบทที่ 6 และ 7)

วัตถุประสงค์การวิจัย

งานวิจัยชิ้นนี้เป็นงานวิจัยเชิงเอกสารเพื่อสำรวจ สรุป องค์ความรู้เรื่องปัญหาการพนันออนไลน์ (และวิดีโอเกมหรือเกมคอมพิวเตอร์ออนไลน์ที่มีส่วนเชื่อมโยงกับการพนัน) จากรายงานการวิจัย บทความ หนังสือ จากประเทศต่างๆ เพื่อเขียนเป็นรายงานข้อมูลความรู้พื้นฐานเกี่ยวกับสถานการณ์ นโยบาย และการควบคุมการพนันออนไลน์ของประเทศต่างๆ และวิเคราะห์สภาพสาเหตุของปัญหา แนวทางการป้องกันและแก้ไขปัญหาเรื่องการพนันออนไลน์ และการให้ข้อเสนอแนะ สำหรับรัฐบาลและสังคมไทยในเรื่องการเตรียมรับมือกับปัญหาเรื่องนี้ รวมทั้งเพื่อเป็นแนวทางการวิจัยเผยแพร่ และพัฒนาองค์ความรู้ในเรื่องนี้ต่อไป

ขอบเขตการวิจัย

สรุปสาระสำคัญขององค์ความรู้และผลงานวิจัยเรื่องปัญหาการพนันออนไลน์ (และปัญหาการติดวิดีโอเกม) จากประเทศที่เป็นตลาดขนาดใหญ่และมีข้อมูลในเรื่องนี้ เช่น สหรัฐอเมริกา อังกฤษ สหภาพยุโรป นิวซีแลนด์ ออสเตรเลีย ฯลฯ

ศึกษาเรื่องสถานการณ์ ผลกระทบทางสังคม แนวนโยบาย การควบคุม การอภิปรายถึงข้อดีข้อเสียของการเปิดให้มีการจดทะเบียนบริษัทให้บริการการพนันออนไลน์อย่างถูกกฎหมาย แนวทางป้องกัน เยียวยาผู้ที่ติดการพนัน หรือได้รับผลเสียหาย ปัญหาการพนันออนไลน์ จากรายงาน บทความของนักวิชาการและองค์กรต่างๆ ในประเทศที่ต้นตอสนใจเรื่องนี้

การทบทวนวรรณกรรมและงานวิจัยที่เกี่ยวข้อง

การเล่นการพนันออนไลน์มีหลายรูปแบบ เช่น ไพ่โป๊กเกอร์ โปะชนิดต่างๆ คาสีโน การเล่นเดิมพันผล การแข่งขันกีฬา ฯลฯ พอๆ กับประเภทต่างๆ ของการเล่นการพนันในสถานที่จริง และมีบางประเภทเป็นประเภทที่สร้างขึ้นใหม่แบบออนไลน์โดยเฉพาะด้วย เป็นธุรกิจค่อนข้างใหม่กว่าธุรกิจ การพนันแบบเล่นในสถานที่จริง (เริ่มราว ค.ศ. 1994/พ.ศ. 2537) ที่ขยายไปได้ทั่วโลกและมีอัตราการเจริญเติบโตสูงมากในรอบ 10 ปีหลัง ในปัจจุบันนักวิจัยการตลาดธุรกิจด้านนี้วิเคราะห์ว่ากำลังเติบโตราวร้อยละ 10 ต่อปี

พรรคเลเบอร์ (แรงงาน) อังกฤษออกเอกสารรายงาน Labour Review of Problem Gambling and Its Treatment ในค.ศ. 2019 (พ.ศ. 2562) ว่า การเล่นการพนันออนไลน์ในอังกฤษ มีมูลค่าเกือบครึ่งหนึ่งของการพนันทุกประเภท และเด็กเยาวชนรวมทั้งเด็กอายุ 11-16 ปี เข้าไปเล่นการพนันออนไลน์มากขึ้น ทั้งๆ ที่กฎหมายไม่อนุญาตให้คนอายุต่ำกว่า 18 ปีเล่นการพนัน แต่สถานธุรกิจที่ให้บริการการพนันไม่มีการตรวจสอบเรื่องอายุคนเข้าไปใช้บริการอย่างแท้จริง คนเล่นก็อาจจะปลอมแปลงชื่ออายุหรือแอบใช้บัตรเครดิตการกดของผู้ปกครองได้ ทางหน่วยงานรัฐไม่สามารถติดตามตรวจสอบตราลงโทษการเล่นการพนันออนไลน์ได้อย่างมีประสิทธิภาพ แม้จะเป็นบริษัทที่จดทะเบียนขอใบอนุญาต ก็ควบคุมได้ระดับหนึ่ง แต่สำหรับเว็บไซต์ในต่างประเทศยิ่งตรวจสอบควบคุมได้ยากหรือแทบไม่ได้เลย

ปัจจุบันมีธุรกิจที่ส่งเสริมให้คนเข้ามาเล่นวิดีโอเกมออนไลน์หลายอย่างได้ฟรี โดยไม่ได้ใช้เงินจริง ไม่เกี่ยวกับเงิน แต่มีลักษณะคล้ายการพนันเอาเงินหรือรางวัลแบบเสมือนจริง ที่เรียกว่า Social Casino Games แต่กฎหมายไม่ถือว่าเป็นการพนัน เกมเหล่านี้หลายอย่าง มีการแข่งขัน มีการเล่นแบบสุ่มเสี่ยง เช่นเดียวกับการพนัน เช่น มีการชักจูงใจใช้เงินเพื่อจะมีเครดิตในการเล่นได้ในระดับสูงขึ้นหรือมีการซื้อกล่อง (Loot Box) ที่ใส่อุปกรณ์หรือเครื่องประดับแบบสุ่มได้บ้าง ไม่ได้บ้าง การแข่งขันมีการให้รางวัลเป็นเงินแบบสมมติ/เสมือนจริง หรือได้แต้มเป็นรางวัลให้เข้าไปเล่นได้นานขึ้น ได้รับการจัดลำดับให้เป็นผู้เล่นระดับสูงขึ้น วิดีโอเกมแบบ Social Casino Online ซึ่งคล้ายการพนัน ถูกออกแบบมาเพื่อล่อใจให้ผู้เล่นมีโอกาสชนะได้มากกว่าการเล่นการพนันจริง ผู้ชนะได้

รางวัลเป็นเงินเสมือนจริงที่มีตัวเลขสูงมาก หรือเอาไปแลก ไปซื้อขาย แลกเงินจริงได้ ฯลฯ การเล่นเกมเหล่านี้ทำให้คนเล่นเกมคอมพิวเตอร์แบบทุกวัน วันละหลายชั่วโมงหรือสัปดาห์ละหลายวัน กลายเป็นคนเสพติดเกมและมีปัญหาด้านสุขภาพกายและจิต ปัญหาการขาดสมาธิ ประสิทธิภาพในการเรียน การทำงาน การสัมพันธ์กับผู้อื่นได้

นอกจากนี้วิดีโอเกมออนไลน์หลายอย่างที่คล้ายกับการพนัน (เพียงแต่ไม่ใช่เงินจริง) ยังเป็นการฝึกให้เด็กเยาวชนและคนทุกวัยสนุกสนานๆ เพลิดเพลินกับการเล่นเกมแบบถึงการพนัน รวมทั้งยังส่งเสริมให้คนเล่น เห็นว่ามีโอกาสชนะหรือได้มากกว่าเสีย หรือฝันหวานว่าตนอาจจะมีโอกาสรวยได้ถ้าได้เข้าไปเล่นการพนันออนไลน์จริง วิดีโอเกมออนไลน์จำนวนมากก็แทรกโฆษณาบริษัทธุรกิจการพนันเข้าไปด้วย

การเล่นเกมทางออนไลน์และการจัดแข่งขันวิดีโอเกมบางประเภท ที่เรียกชื่อว่าเป็น E-Sport ระดับต่างๆ เหมือนการแข่งขันกีฬาที่สำคัญ ทำให้คนติดที่เล่นเกมวันละหลายชั่วโมงมีปัญหาเรื่องเสียเวลา การเรียน การทำงาน เสียสุขภาพทั้งกายและใจ และปัญหาอื่นๆ ได้ การเล่นเกมคอมพิวเตอร์หลายอย่างที่มีลักษณะคล้ายการพนัน คือชิงรางวัลแบบมีความเสี่ยง ยังเท่ากับการฝึกฝนเตรียมการให้เด็ก เยาวชน คนหนุ่มสาวที่ติดการเล่นเกมที่คล้ายการพนันมีโอกาสยกระดับไปเล่นเกมการพนันออนไลน์ที่ใช้เงินจริงต่อไปได้มาก

การเล่นเกมคล้ายกับการพนันเหล่านี้ โดยหลักการแล้วจะกำหนดว่าคนเล่นควรอายุ 21 ปีขึ้นไป แต่ก็ไม่มี การตรวจสอบที่จริงจังหรือมีประสิทธิภาพ เด็กอายุ 13 ปีก็สามารถเปิดบัญชีกับสื่อสังคมที่แพร่หลายมากอย่าง Facebook ได้ และสื่อสังคมเหล่านี้จะเป็นช่องทางให้วัยรุ่นและคนหนุ่มสาวเข้าไปเล่นเกมออนไลน์กันมาก

ในเชิงแนวคิดนโยบายของรัฐบาลประเทศต่างๆ มีแนวคิดที่ต่างกันมากระหว่างนักการเมืองกลุ่มที่มองในแง่ว่าการพนันออนไลน์ (และออฟไลน์) เป็นธุรกิจที่จะทำรายได้ให้ประเทศหรือมลรัฐของตน และนักวิชาการที่ห่วงใยว่าการพนันออนไลน์จะมีปัญหาผลกระทบทางลบต่อสังคม เช่นเดียวกับการพนันในสถานที่จริงหรือบางกรณี อาจจะมีมากกว่าด้วย เพราะการพนันออนไลน์เข้าถึงได้ทุกคน ทุกสถานที่ ทุกเวลา ปิดบังซ่อนเร้นไม่ให้คนอื่นรู้ได้ รัฐ และสังคมควบคุมดูแลแทรกแซงได้ยาก อย่างไรก็ตามประเด็นว่าควรจะให้เปิดให้มีการจดทะเบียนบริษัทธุรกิจการพนันออนไลน์จดทะเบียนอย่างถูกกฎหมายได้ดีหรือไม่ เป็นเรื่องที่ในหลายประเทศ หลายรัฐอยู่ในระหว่างการอภิปรายถกเถียงกัน และมีการเปลี่ยนแปลงกฎหมายนโยบายในประเทศและมลรัฐต่างๆ กันอยู่เรื่อยๆ

การพนันออนไลน์เป็นปัญหาค่อนข้างใหม่ที่มีลักษณะเฉพาะแตกต่างจากการพนันตามสถานที่จริง การพนันออนไลน์กำลังขยายตัวไปทั่วโลกในอัตราที่สูงกว่าการพนันในสถานที่จริง วิดีโอเกมทั้งประเภท Social Casino Online ที่คล้ายการพนัน และเกมประเภทเอกชนที่เน้นการแข่งขันเอาชนะที่เรียกว่า E-Sport กลายเป็นธุรกิจใหญ่ที่ขยายตัวอย่างรวดเร็ว เพราะความก้าวหน้า ความสะดวกทางเทคโนโลยี และคนสามารถเล่นการพนันออนไลน์แบบปิดบังอยู่คนเดียวในห้องส่วนตัวได้ โดยไม่ต้องคำนึงถึงการประณามจากคนอื่น ๆ ในสังคม ประชาชนโดยเฉพาะวัยรุ่นและคนหนุ่มสาววัยต้นที่ชอบใช้เวลาอยู่กับอินเทอร์เน็ตมากอยู่แล้วมีโอกาสเข้าไปเล่นการพนันและติดการพนันทางออนไลน์ มากกว่ากลุ่มวัยอื่นๆ

กล่าวโดยทั่วไปรัฐบาลส่วนใหญ่ยังควบคุมการพนันออนไลน์ได้ค่อนข้างยาก เพราะประชาชนสามารถเข้าถึงเว็บไซต์ที่ลงทะเบียนจัดตั้งบริษัทในประเทศอื่นได้สะดวก โดยเฉพาะในโลกยุคโรคระบาดโควิด-19 ซึ่งทำให้ไปเล่นการพนันออนไลน์สะดวกกว่าการเล่นการพนันในสถานที่จริง ยิ่งทำให้ธุรกิจการพนันออนไลน์ยิ่งได้เปรียบและธุรกิจขยายตัวเพิ่มขึ้น จึงควรสำรวจองค์ความรู้ในเรื่องนี้ไว้ เพื่อจะได้หาทางป้องกันและแก้ไขปัญหาการติดการพนันทางออนไลน์ที่ ทำให้เกิดความเสียหายต่อวิถีชีวิตและสังคมเช่นเดียวกับการพนันตามสถานที่ชนิดต่างๆ ที่เคยสร้างปัญหาแล้ว

หลายประเทศส่งเสริมการวิจัยติดตามและหาแนวทางป้องกันควบคุม โดยเฉพาะในเด็กวัยรุ่นและคนหนุ่มสาววัยต้น เนื่องจากพวกเขาเป็นวัยที่มีพัฒนาทางสมองแบบชอบลองของใหม่ ชอบเสี่ยง มีโอกาสที่จะชอบเล่นเกมการพนัน การทดลองเกมและติดสารเสพติดอย่างอื่นสูงอยู่แล้ว และพวกเขาเป็นกลุ่มที่เกิดเติบโตมาในยุคของการมีอินเทอร์เน็ตในชีวิตประจำวัน จึงเป็นกลุ่มที่นิยมใช้อินเทอร์เน็ตมากกว่ากลุ่มที่อายุมากกว่าด้วย จึงเป็นกลุ่มที่มีความเสี่ยงสูงมาก

กลุ่มผู้หญิง ซึ่งโดยทั่วไปแล้วมีสัดส่วนเล่นการพนันในสถานที่จริงน้อยกว่าผู้ชายเพราะวัฒนธรรมค่านิยมของสังคมคอยกั้นไว้ แต่การพนันออนไลน์เปิดโอกาสให้ผู้หญิงเข้าไปเล่นการพนันออนไลน์ได้เพิ่มขึ้น เพราะปิดบังไม่ให้ครอบครัว คนอื่นในสังคมทราบได้ง่ายกว่า อีกกลุ่มหนึ่งคือผู้สูงอายุระดับมีการศึกษา มีฐานะรายได้ค่อนข้างมีบางส่วนที่มีเวลาว่างมาก พอมีเงินทอง และมีการใช้สื่อทางสังคมเพื่อการสื่อสาร มีแนวโน้มเล่นการพนันออนไลน์เพิ่มขึ้นเช่นกัน เพราะเป็นเรื่องการหาอะไรที่สนุก ตื่นเต้น ทำแบบส่วนตัว ที่ปิดบังไม่ให้คนอื่นในสังคมรับรู้ได้สะดวก

ผลกระทบทางเศรษฐกิจสังคมและแนวทางการป้องกัน/แก้ไข

การเล่นการพนันออนไลน์ก็เช่นเดียวกับการเล่นการพนันในสถานที่จริง มีปัญหานำไปสู่การติดการพนันที่กลายเป็นปัญหาทางสุขภาพและปัญหาทางเศรษฐกิจสังคมได้ ทั้งแบบที่คล้ายคลึงกัน และแบบที่เป็นปัญหาเฉพาะสำหรับกลุ่มเสี่ยงใหม่ เช่น เด็ก เยาวชน คนหนุ่มสาว ผู้หญิง และผู้สูงอายุ การเล่นการพนันออนไลน์ที่สามารถเล่นผ่านโทรศัพท์มือถือ สมาร์ทโฟน ได้ทุกที่ ทุกเวลา ขยายตัวได้กว้างขวาง รวดเร็วกว่า และควบคุมดูแลได้ยากกว่าการเล่นการพนันในสถานที่จริง การวิจัยในเรื่องนี้ยังมีการทำน้อยกว่าและมีบางส่วนที่ทำได้ยากกว่าด้วย

ปัจจุบันมีแนวโน้มในหลายประเทศ/มลรัฐที่นักการเมืองเริ่มมีทัศนคติว่าถ้ารัฐบาลเปิดให้มีบริษัทให้บริการจัดทะเบียนในประเทศ/มลรัฐตามกฎหมายที่รัฐบาลกำหนด จะมีโอกาสที่ทางการจะควบคุมดูแลการพนันออนไลน์ได้ดีกว่า ทำให้เกิดประโยชน์ทางรายได้ต่อเศรษฐกิจของประเทศ/มลรัฐได้ดีกว่าการปล่อยให้ประชาชนในประเทศ/มลรัฐของตน ไปแอบเล่นการพนันออนไลน์ในเว็บไซต์ที่จัดตั้งโดยบริษัทจดทะเบียนในประเทศอื่น ที่มักสนใจเรื่องการหารายได้มากกว่า จะคำนึงถึงผลกระทบลบต่อทางสังคม

แต่ทัศนคติของนักการเมืองฝ่ายที่ต้องการให้รัฐบาลเปิดให้จดทะเบียนบริษัทให้บริการเล่นการพนันออนไลน์ได้นี้ก็มีการอภิปรายโต้แย้งกันว่าจะยังเป็นการส่งเสริมให้คนนิยมเล่นและเสพติดการพนันออนไลน์เพิ่มขึ้นได้ และสร้างปัญหาทั้งในเรื่องการเรียน การทำงาน สุขภาพทั้งกายและใจ ความสัมพันธ์ในครอบครัว ปัญหาการติดยาเสพติด นอกรีต อาชญากรรม

ประเด็นว่าการพนันออนไลน์มีแนวโน้มพัฒนาไปอย่างไร แต่ละประเทศจะมีนโยบายและควบคุมดูแลกันอย่างไร ได้ผลแค่ไหน เป็นประเด็นที่มีการถกเถียงกันอยู่มาก มีทั้งฝ่ายสนับสนุนให้เปิดอนุญาตอย่างถูกกฎหมาย และฝ่ายคัดค้านต่างฝ่ายต่างก็มีเหตุผลของตนเอง ขณะเดียวกันก็มีการเรียกร้องให้มีการวิจัยเพื่อหาหลักฐานข้อมูลยืนยันได้ (Evidence Based Research) สังคมไทยควรจะติดตามประมวลข้อมูลการวิจัยจากประสบการณ์ของประเทศอื่น รวมทั้งการวิจัยในประเทศไทยเอง เพื่อนำมาอภิปรายกัน ในการดำเนินนโยบายเรื่องการกับเรื่องการพนันออนไลน์ที่กำลังขยายตัวสูงและจะมีผลกระทบต่อสังคมไทยสูงโดยคำนึงถึงผลบวก ผลลบ อย่างรอบด้านต่อไป

ขอบเขตเนื้อหาของรายงานการวิจัย

ประกอบด้วย 9 บท บทที่ 1 เป็นบทแนะนำ บทที่ 2 สถานการณ์โลกการพนันออนไลน์ บทที่ 3 นโยบายและการควบคุมการพนันออนไลน์ของประเทศต่างๆ บทที่ 4 ผลกระทบทางเศรษฐกิจสังคมของการติดการพนัน บทที่ 5 ความเสียหายของการพนันออนไลน์และแนวทางการป้องกันแก้ไข บทที่ 6 ปัญหาการติดเกม/การพนันออนไลน์ของเยาวชน/คนหนุ่มสาว บทที่ 7 ปัญหาการติดยาเสพติดและความเชื่อมโยงกับการพนันออนไลน์ บทที่ 8 ผลดี ผลเสีย ของการพนันแบบถูกกฎหมาย การควบคุม และการลดผลเสียหาย บทที่ 9 การพนันออนไลน์ในประเทศไทย การอภิปราย และข้อเสนอแนะ

บทที่ 2 สถานการณ์โลกการพนันออนไลน์

คำจำกัดความของ “การพนันออนไลน์”

Online Gambling การพนันออนไลน์ หมายถึงการเล่นการพนันชนิดใดก็ตามผ่านทางเครือข่ายอินเทอร์เน็ต บางคนก็ใช้คำว่า Internet Gambling, Computer Gambling แต่ปัจจุบันคำว่า Online Gambling เป็นที่นิยมใช้กันทั่วไปมากกว่า ขณะที่การเล่นการพนันแบบเดิมในสถานที่จริง มักจะเรียกว่า Land Based Gambling หรือ Offline Gambling

ในภาษาอังกฤษบางครั้งใช้สองคำควบคู่กันว่า Online Gambling and Betting คำว่า Gambling มักใช้หมายถึงการพนันชนิดต่างๆ เช่น ไพ่ชนิดต่างๆ เครื่องเล่นชิงโชคในคาสิโน ส่วน Betting ใช้หมายถึงการพนันทายผลการแข่งขันของกีฬาชนิดต่างๆ ซึ่งอาจจะใช้คำว่าเดิมพันก็พอได้ แต่ในภาษาไทยเรามักเรียกเหมารวมกิจกรรมทั้ง 2 ประเภทว่าการพนันหรือเล่นพนัน ดังนั้นในรายงานวิจัยฉบับนี้ คำว่าการพนันออนไลน์ จึงใช้ในความหมายรวมถึงการเล่นเดิมพันในการทายผลการแข่งขันกีฬาทางออนไลน์ ซึ่งเป็นที่นิยมมาก มีสัดส่วนการตลาดสูงด้วย

การเติบโตของธุรกิจการพนันออนไลน์

การพนันออนไลน์เริ่มต้นในค.ศ.1994 ประเทศ Liechten Stenstein ออกขายลอตเตอรี่ทั่วโลกและปีเดียวกันนั้น ประเทศ Antigua and Barbuda ออกกฎหมายอนุญาตให้มีการจัดตั้งคาสิโนออนไลน์ได้¹

ค.ศ.1996 มลรัฐ Kahnawake ในแคนาดา ซึ่งเป็นมลรัฐของชนเผ่าพื้นเมืองจัดตั้งคณะกรรมการควบคุมการเล่นเกมแห่งรัฐ Kahnawake เพื่อควบคุมกิจกรรมเกมทุกอย่างในเขตพื้นที่ชนเผ่าโมฮ็อกและได้ออกใบอนุญาตให้คาสิโนออนไลน์หลายแห่ง โดยมีเป้าหมายที่จะดูแลให้ธุรกิจการพนันออนไลน์ที่ได้รับใบอนุญาตมีความเป็นธรรมและโปร่งใส เว็บไซต์การพนันเพิ่มจาก 15 แห่งในค.ศ.1996 เป็น 200 แห่งในค.ศ.1998 และในค.ศ.1998 รายงานโดยบริษัท Frost and Sullivan ว่ามลรัฐมีรายได้จากการเก็บค่าธรรมเนียม/ภาษีจากธุรกิจการพนันในปีนั้นสูงกว่า 830 ล้านดอลลาร์สหรัฐ²

ในค.ศ.2016 เว็บไซต์ Statista ประมาณว่าตลาดของการพนันออนไลน์ทั่วโลกอยู่ที่ 45.86 พันล้านดอลลาร์สหรัฐ³

¹ www.wikipedia - online Gambling

² Internet Gambling Development in international Jurisdictions: Insights for Indian Nations
www.indiangaming.org/info/alerts/spectrum-internet-paper.pdf

³ เรื่องเดียวกัน

เว็บไซต์ Europengaming.eu ประเมินว่าขนาดของการพนันออนไลน์ทั่วโลกเพิ่มเป็น 53.686 พันล้านดอลลาร์สหรัฐ ในค.ศ.2019 และคาดว่าจะใน 6 ปีต่อไปธุรกิจนี้จะเติบโตราวปีละ 9.98% และมีมูลค่าของตลาดราว 95.02 พันล้านดอลลาร์สหรัฐในค.ศ.2025⁴

สถานการณ์โรคระบาดโควิด-19 ตั้งแต่ต้นค.ศ.2020 ทำให้คนทั่วโลกต้องอยู่บ้านมากขึ้น การเล่นเกมพนันออนไลน์ขยายตัวมากกว่าการพนันที่เล่นในสถานที่จริงที่มักจะถูกปิดไป หรือถึงภายหลังมีการผ่อนผันให้เปิดได้ การเล่นเกมพนันออนไลน์ก็สะดวกกว่า และธุรกิจนี้พยายามโฆษณาพัฒนาการพัฒาให้เป็นเหมือนการเล่นเกม (Gamification) มากขึ้น บางครั้งใช้เนื้อเรื่องเชื่อมโยงกันกับตัวละครในภาพยนตร์ที่โด่งดัง ทำให้ทั้งการพนันออนไลน์ (และการเล่นเกมออนไลน์ด้วย) สนุกสนาน เข้าใจ เพิ่มแรงจูงใจ ดึงดูดให้คนเข้ามาเล่นกันมากขึ้น

รายงานในเดือนเมษายน ค.ศ. 2020 จาก Grand View Research Inc. ระบุว่าธุรกิจช่วงปี 2020-2027 จะโตปีละ 11.5% และในปี 2027 มูลค่าการตลาดทั่วโลกจะอยู่ที่ 127.3 พันล้านดอลลาร์สหรัฐ⁵

เว็บไซต์ Casino.org เปรียบเทียบขนาดของการพนันออนไลน์กับการพนันทุกประเภทรวมกันว่าในปี 2016 การพนันออนไลน์มีขนาดของตลาดคิดเป็นมูลค่า 45 พันล้านดอลลาร์สหรัฐ ขณะที่การพนันทุกประเภทรวมกันมีมูลค่า 390 พันล้านดอลลาร์สหรัฐ⁶ ซึ่งถ้าลองมาคิดเทียบเป็นสัดส่วนกัน **การพนันออนไลน์มีสัดส่วนเพียง 11.55% ของการพนันทุกประเภทรวมกัน (ปี 2016)**

อย่างไรก็ตาม สถิติพวกนี้คือการประมาณการเท่านั้น มูลค่าของธุรกิจการพนันออนไลน์จริงๆ แล้วอาจจะสูงกว่าประมาณการข้างต้น เพราะมีบริษัททำธุรกิจการพนันออนไลน์จำนวนมากไม่ได้จดทะเบียน เว็บไซต์ทางข้อมูลธุรกิจทำเรื่องข้อมูลการพนันออนไลน์หลายแห่งเห็นตรงกันว่าคนทั่วโลกนิยมเล่นการพนันออนไลน์เพิ่มขึ้นอย่างรวดเร็วมาก และในปัจจุบันธุรกิจการพนันออนไลน์น่าจะมีมูลค่าและสัดส่วนสูงขึ้นจากเมื่อ 5 ปีก่อนมาก โดยเฉพาะหลังจากเกิดโรคระบาดโควิด-19 ในปี 2020-2021 ที่ทำให้งิจกรรมการพนันในสถานที่จริงถูกระงับ และคนหันไปเล่นการพนันออนไลน์แทนเพิ่มขึ้น

น่าสังเกตว่าขนาดของธุรกิจวิดีโอเกมหรือเกมออนไลน์ทั่วโลก ซึ่งเป็นกิจกรรมคู่ขนานและส่งเสริมสนับสนุนการพนันออนไลน์มีขนาดตลาดสูงกว่าหรือสูงพอๆ กับตลาดการพนันออนไลน์ คืออยู่ที่ 159.3 พันล้านดอลลาร์สหรัฐ ในปี 2020 และมีอัตราโตราวปีละ 10%⁷

⁴ The global online gambling market is expect to grown www.europeangaming.eu 14 April 2020

⁵ www.grandviewresearch.com "Online Gambling Market Growth and Trends" ค้นหาเมื่อ 9 มีนาคม 2564

⁶ www.casino.org Global Gambling statistics 2020 ค้นหาเมื่อวันที่ 9 พฤษภาคม 2563

⁷ www.wepec.com ค้นหาเมื่อวันที่ 21 พฤษภาคม 2564

การพนันออนไลน์ประเภทต่างๆ

Online Lotteries **ลอตเตอรี่ออนไลน์** บางแห่งใช้คำว่า Lotto เป็นเกมการพนันออนไลน์ที่แพร่หลาย และมีสัดส่วนการตลาดสูง ผู้ประกอบธุรกิจด้านนี้คือหน่วยงานของรัฐบาลหรือบริษัทที่รัฐบาลออกใบอนุญาต เป็นที่นิยมเพราะถูกกฎหมาย ซื้อง่าย ผู้เล่นลงทุนในราคาต่ำ แต่มีรางวัลล่อใจสูง มีการโฆษณาประชาสัมพันธ์มาก เช่น ลอตเตอรี่แห่งชาติของสหราชอาณาจักร UK National Lottery (ภายหลังเปลี่ยนชื่อเป็น Lotto) ขายได้เฉลี่ยราวปีละ 5 พันล้านปอนด์⁸

ไฟโป๊กเกอร์และไฟชนิดอื่นๆ การเล่นไฟโป๊กเกอร์ออนไลน์คือการที่เว็บไซต์จัดให้คนได้เล่นการพนันกับคนอื่น ๆ ทางออนไลน์ นอกจากการจับคู่เล่นเพื่อเอาชนะกันแล้ว ก็มีการแข่งขันชิงรางวัลประเภทและระดับต่างๆ ที่มีรางวัลสูงด้วย ทำให้เป็นเกมการพนันที่เป็นที่นิยมโดยเฉพาะในหมู่คนหนุ่มสาวที่มีการศึกษา ผู้เชื่อว่าการเล่นไฟโป๊กเกอร์เป็นการเล่นเกมการพนันแบบต้องใช้สมอง/ฝีมือด้วย

คาสีโนออนไลน์คือการเข้าไปเล่นเกมกับเจ้ามือที่สถานคาสีโนจัดให้ เช่น รูเล็ตต์ แบลคแจ็ก Pachngko, Baccarat, สล็อตมาชิน และอื่นๆ คาสีโนบางแห่งถ่ายทอดวิดีโอจากสถานที่จริง มีคนเล่นอยู่จริง และใช้เทคนิคการถ่ายภาพเสมือน (Virtual Reality) ทำให้คนที่เข้าไปเปิดเว็บไซต์เพื่อเล่นเกมทางออนไลน์รู้สึกเหมือนว่าตนเองได้เข้าไปเล่นในสถานที่จริงอย่างสนุกสนานเพลิดเพลินด้วย

การเดิมพันทายผลการแข่งขัน เช่น การแข่งขันม้า การแข่งขันฟุตบอล ชกมวย เทนนิส วอลเลย์บอล ฯลฯ มีทั้งแบบการพนันในการแข่งขันกันจริงๆ และแบบที่สร้างขึ้นโดยคอมพิวเตอร์ ส่วนใหญ่จะเป็นการแข่งขันจริงมากกว่า มีทั้งเล่นพนันไว้ล่วงหน้าว่าใครจะชนะ และการเล่นการพนันในช่วงแข่งขัน (In-play Gambling)⁹ ซึ่งสามารถพนันในเรื่องพลิกย่อยได้เพิ่มขึ้น เช่นในการแข่งขันฟุตบอล พนันว่าทีมไหนจะได้เตะลูกคอนเนอร์ครั้งต่อไป ผู้เล่นคนไหนจะได้ใบเหลืองครั้งต่อไป ทำให้คนที่ชอบเล่นการพนันในเรื่องนี้อยู่แล้วยิ่งนิยมเล่นทางออนไลน์เพิ่มขึ้น

บิงโก คือเกมทายว่าเบอร์ที่เราเลือกจะตรงกับที่ได้รางวัลไหม คล้ายลอตเตอรี่แต่เป็นชุดตัวเลขจำนวนหนึ่ง ที่เจ้ามือจะค่อยๆ หยอยประกาศทีละตัว ทำให้มีการใช้เวลาลุ้นกัน การเล่นเกมบิงโกออนไลน์เป็นที่นิยมในหมู่ผู้สูงอายุ และพวกแม่บ้านโดยเฉพาะชาวตะวันตก

กฎหมายและการควบคุมธุรกิจการพนันออนไลน์

ปกติประเทศต่างๆ มีกฎหมายและการควบคุมธุรกิจการพนันในสถานที่จริงแตกต่างกันในหลายรูปแบบ สำหรับการพนันออนไลน์ซึ่งเป็นกิจกรรมที่เพิ่มเกิดขึ้นหลังจากการเล่นการพนันในสถานที่จริง กฎหมายและการควบคุมการพนันออนไลน์ในแต่ละประเทศยังแตกต่างกันออกไปมาก หลายแห่งมีกฎหมายที่ไม่ชัดเจน และอยู่ใน

⁸ "Our UK National Lottery Operation" www.camelotgroup.co.uk/business/our-uk-national-lottery-operation

⁹ In-Play Betting is biggest growth area in sport gambling reutes 17 Jan 2012

http://uk.reuters.com/article/2012/01/17/betting_survey

ระหว่างการเปลี่ยนแปลงอยู่เสมอ งานส่วนนี้ต้องการเสนอให้เห็นภาพคร่าวๆ เท่านั้น ข้อมูลที่ได้จากเว็บไซต์ต่างๆ อาจจะเก็บข้อมูลในปีที่ต่างกัน และได้ข้อมูลหรือการตีความที่แตกต่างกันอยู่บ้าง

เว็บไซต์ที่ปรึกษาทางธุรกิจและกฎหมายระหว่างประเทศ ชื่อ Slotegrator ให้ข้อมูลเมื่อต้นปี 2021 ในบทความชื่อ Where is Online Gambling Legal in 2021¹⁰ ให้ภาพใหญ่ที่น่าสนใจ

เขาแบ่งประเภทออกเป็น 4 กลุ่ม คือ

กลุ่มที่ 1 ประเทศที่ไม่มีกฎหมายปิดกั้น (Block) Online Casino อย่างชัดเจน 32 ประเทศ เช่น ฮังการี ญี่ปุ่น มาเลเซีย สิงคโปร์ บราซิล เม็กซิโก ออสเตรเลีย นิวซีแลนด์ บางประเทศอาจอนุญาตให้บริษัทต่างประเทศจดทะเบียนได้ แต่บางประเทศต่อไปอาจจะปิดกั้นก็ได้

กลุ่มที่ 2 ประเทศที่เว็บไซต์การพนันจะต้องไปยื่นขออนุญาตจากหน่วยงานผู้ควบคุมเรื่องการพนัน มี 32 ประเทศ ส่วนใหญ่คือในยุโรปและอเมริกากลาง

กลุ่มที่ 3 คือกลุ่มประเทศที่ระบุว่าบริษัทผู้ประกอบการในประเทศต้องยื่นขออนุญาตจดทะเบียนและเสียภาษี แต่โดยทั่วไปไม่ได้ระบุถึงบริษัทจากต่างประเทศ บางประเทศให้บริษัทจากต่างประเทศยื่นขออนุญาตจดทะเบียนได้ กลุ่มนี้มี 28 ประเทศ ส่วนใหญ่อยู่ในยุโรปใต้ ยุโรปตะวันออก และมียุโรปเหนือ ยุโรปตะวันตกด้วย

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

นอกจากนี้ก็มีเว็บไซต์อื่นๆ ที่ให้ข้อมูลเรื่องสถานะทางกฎหมายและการควบคุมเรื่องการพนันออนไลน์ของบางประเทศ เช่น www.gamblingsites.com ที่ให้ข้อมูลเกี่ยวกับสหรัฐฯ แคนาดา ยุโรป ออสเตรเลีย นิวซีแลนด์ เอเชีย และ www.scified.com และ www.exycasinos.com ที่ยกตัวอย่างบางประเทศ¹¹

สถานะและการกระจายตัวของการพนันออนไลน์ในประเทศต่างๆ

หลายประเทศเปิดให้การเล่นการพนันทั้งในสถานที่จริงและการพนันออนไลน์ เป็นธุรกิจจดทะเบียนขออนุญาตอย่างถูกกฎหมายได้ เช่น ออสเตรเลีย เบลเยียม แคนาดา สเปน อังกฤษ นิวซีแลนด์ ปานามา ฯลฯ ประเทศที่ทำให้การพนันออนไลน์บางประเภทเป็นเรื่องถูกกฎหมายภายใต้การควบคุมของหน่วยงานกลาง มี อังกฤษ เยอรมัน ญี่ปุ่น ฝรั่งเศส สเปน อิตาลี ไอร์แลนด์ เดนมาร์ก รัฐนิวเจอร์ซีย์ของสหรัฐฯ¹² ประเทศเหล่านี้มีเงื่อนไขรายละเอียดแตกต่างกันไป บางประเทศแบบสหพันธรัฐ เช่น สหรัฐฯ แคนาดา รัฐบาลกลางอาจมีกฎหมายใหญ่ห้ามแบบกว้างๆ แต่บางมลรัฐอนุญาตและบางมลรัฐเป็นศูนย์กลางมีธุรกิจการพนันที่คึกคัก

¹⁰ http://stotegrator.pro/gambling_blog/where-on-line-gambling สืบค้นเมื่อ 26/5/2564

¹¹ www.gamblingsite.com/ "Online Gambling Laws and Jurisdictions" www.scified.com/news/ "Countries Where Online Gambling is Legal In 2021"

¹² www.ekurd.net Should More Countries Legalize Online Casino? สืบค้น 13/7/2563

รัฐบาลกลางจีนก็มีข้อห้ามหลายอย่าง ยกเว้นลอตเตอรีของรัฐบาลเอง แต่เขตปกครองพิเศษมาเก๊าและฮ่องกงเป็นศูนย์กลางพนันที่ใหญ่ที่สุดแห่งหนึ่งของโลก รัฐบาลกลางอินเดียมีข้อห้ามหลายอย่าง แต่บางมลรัฐอนุญาตให้เปิดคาสิโนหรือคาสิโนออนไลน์ได้ เช่น Sikkim, GOA และโดยทั่วไปคนอินเดียเดิมพันเรื่องแข่งม้าหรือไปเล่นการพนันออนไลน์ผ่านเว็บไซต์ที่น่าเชื่อถือบางแห่งได้¹³

ประเทศที่มีการออกกฎหมายให้การพนันบางประเภทเป็นกิจกรรมถูกกฎหมายได้เมื่อไม่กี่ปีมานี้ ก็มีญี่ปุ่น มาเลเซีย อินโดนีเซีย สิงคโปร์ก็เพิ่งอนุญาตให้เปิดสถานคาสิโนแบบสถานที่จริงได้ กัมพูชา ลาว เปิดสถานคาสิโนใกล้ชายแดนเพื่อดึงดูดลูกค้าจากประเทศเพื่อนบ้านเช่นไทย ซึ่งรัฐบาลไทยถือว่าการพนันเป็นเรื่องผิดกฎหมาย ยกเว้นลอตเตอรีของรัฐบาลและการแข่งม้าในสนามแข่งม้าที่รับใบอนุญาต

ด้านการพนันออนไลน์ บริษัทที่ลงทุนทำธุรกิจแบบนี้มักนิยมไปลงทุนในประเทศเล็กๆ ที่เปิดเสรีในด้านนี้ และมักให้แรงจูงใจเก็บค่าธรรมเนียมน้อย ภาษาในอัตราต่ำ ประเทศที่เป็นบริษัทไปทำธุรกิจเปิดเว็บไซต์การพนันออนไลน์มากคือ Antigua and Barbuda, Curacao, มลรัฐ Kahnawake (มลรัฐชนพื้นเมืองในแคนาดา) คอสตาริกา มอลต้า Isle of Man, Gibraltar, Alderney

ประเทศและรัฐอื่นที่อนุญาตให้เปิดคาสิโนออนไลน์ได้คือ อังกฤษ ลักเซมเบิร์ก สวีเดน ฟิลิปปินส์ อิตาลี ออสเตรีย เบลเยียม เยอรมัน The Netherlands Antilles โดมินกัน อาร์เจนตินา บราซิล¹⁴

ตลาดการพนันทั้ง 2 รูปแบบ

เว็บไซต์ The Business Research Company รายงานไว้ในเดือนพฤษภาคม ค.ศ. 2020 ว่าเอเชียแปซิฟิกซึ่งรวมทั้งจีน ญี่ปุ่น อินเดีย เกาหลีใต้ ฟิลิปปินส์ ออสเตรเลีย นิวซีแลนด์ ฯลฯ คือตลาดใหญ่ที่สุดของการพนันทุกประเภทรวมกัน¹⁵ และเป็นภูมิภาคที่มีแนวโน้มเติบโตมากที่สุด ทั้งการพนันแบบในสถานที่จริงและแบบออนไลน์ เนื่องจากเศรษฐกิจในภูมิภาคนี้เติบโตสูง ประชากรมาก ประชากรบางส่วนมีรายได้สูงขึ้นนิยมเล่นการพนันมาก (ตลาดธุรกิจวิดีโอเกมออนไลน์ก็มีขนาดใหญ่ด้วยเช่นกัน)

เฉพาะเรื่องการพนันออนไลน์ รายงานของบริษัทวิจัยการตลาด Grand view research ให้ข้อมูลในปี 2020 ว่ายุโรปเป็นตลาดใหญ่ที่สุดในปี 2019 มีขนาดตลาด 22.0 พันล้านดอลลาร์สหรัฐฯ เพราะการพนันเป็นธุรกิจถูกกฎหมายในประเทศใหญ่หลายประเทศ ทั้งฝรั่งเศส เยอรมัน สเปน อังกฤษ อิตาลี ไอร์แลนด์ และมอลต้า มีปัจจัยเสริมการเติบโตของตลาดคือมีการใช้สมาร์ตโฟนอินเทอร์เน็ตความเร็วสูง และความนิยมเรื่องคาสิโน

¹³ “Where is Online Gambling?” www.quora.com สืบค้นเมื่อ 2/6/2563

¹⁴ เรื่องเดียวกัน

¹⁵ <http://blog.marketresearch.com/the-gambling-industry-forecast-and-trends>

ออนไลน์มากขึ้น และประเทศอย่างอังกฤษอนุญาตให้บริษัททำธุรกิจเปิดเว็บไซต์การพนันออนไลน์สามารถโฆษณาได้¹⁶

อเมริกาเหนือคือแคนาดาและสหรัฐฯ ก็เป็นตลาดใหญ่ของการพนันออนไลน์เช่นกัน และสหรัฐฯ เองกฎหมายควบคุมการพนันออนไลน์ไม่ชัดเจน ทำให้มีช่องโหว่ที่คนอเมริกันสามารถเข้าไปเล่นการพนันออนไลน์ในเว็บไซต์ของบริษัทที่ตั้งอยู่ในประเทศอื่นได้ไม่ยาก

เว็บไซต์ Casino.org เสนอรายงาน ประเทศที่ใช้จ่ายเงินไปกับการพนัน (ทุกประเภท) มากที่สุด 10 อันดับแรกในปี 2016 คือสหรัฐฯ จีน ญี่ปุ่น อิตาลี ออสเตรเลีย อังกฤษ แคนาดา เยอรมัน ฝรั่งเศส สเปน

แต่ถ้าคิดเป็นการสูญเสียต่อหัวประชากร ประชาชาติที่เสียเงินเล่นการพนัน (ทุกประเภท) มากที่สุดในปี 2014 คือ ออสเตรเลีย (เฉลี่ยมากกว่า 916 ดอลลาร์สหรัฐ) รองลงมาคือสิงคโปร์ (ซึ่งเปิดคาสิโนมานาน) ไอร์แลนด์ อังกฤษ¹⁷ ไม่ทราบว่าเขามีวิธีการเก็บข้อมูลและคิดคำนวณอย่างไร ผู้วิจัยเพียงรายงานให้ทราบไว้เพื่อเปรียบเทียบว่าคนประเทศไหนใช้เงินเล่นการพนันกันมาก

สถิติจากเว็บไซต์เดียวกัน Casino.org สถานที่ที่มีรายได้จากการพนันที่มุ่งจับนักท่องเที่ยวนับเป็นรายได้ต่อหัวสูง 10 อันดับแรกคือมาเก๊า ออสเตรเลีย สิงคโปร์ ฟิลิปปินส์ เกาหลีใต้ ลาสเวกัส (สหรัฐฯ) แอตแลนติก ซิตี้ (สหรัฐฯ) กัมพูชา และมาเลเซีย¹⁸ น่าสังเกตว่าเป็นประเทศในภูมิภาคเอเชียแปซิฟิกเป็นส่วนใหญ่ และมีประเทศในกลุ่มอาเซียนทำธุรกิจการพนันเพื่อหารายได้เข้าประเทศอยู่หลายประเทศ ฟิลิปปินส์เป็นประเทศหนึ่งที่รัฐบาลผ่อนปรนเรื่องธุรกิจการพนันออนไลน์และทำให้ธุรกิจนี้ขยายตัวมาก กัมพูชาก็เป็นประเทศที่เปิดทั้งสถานคาสิโนจริงและออนไลน์ โดยเน้นการหารายได้จากคนต่างชาติที่อยู่ใกล้เคียง เช่น จีน ไทย

ในแง่ว่าประเทศไหนเป็นศูนย์กลางการพนันของโลก เว็บไซต์ Casino.org รายงานว่า 5 อันดับแรกคือมาเก๊า ซึ่งมีรายได้จากการพนันถึง 50% ของรายได้ของเมืองในค.ศ.2018 หารายได้ได้เกือบ 38 พันล้านดอลลาร์สหรัฐ รองลงมาสหรัฐฯ (โดยเฉพาะในรัฐเนวาดา) อังกฤษ ออสเตรเลีย และแคนาดา ตามลำดับ¹⁹

ในแง่ว่าคนประเทศไหนประชาชนนิยมเล่นการพนันมากที่สุด มีเว็บไซต์ด้านวิจัยการตลาดการพนัน 2 แห่งที่ประเมินได้ใกล้เคียง 5-6 อันดับแรก คือ สหรัฐฯ อังกฤษ ออสเตรเลีย ญี่ปุ่น ไอร์แลนด์ ฟินแลนด์ สิงคโปร์²⁰

¹⁶ www.grandviewresearch.com/industry-analysis-on "On Live Gambling Market Size Share Industry Reprot, 2020-2027" สืบค้น 8/5/2563

¹⁷ www.casino.org Global Gambling Statistics 2020. A List of the world's gambling capital ค้นไว้เมื่อ 9/5/2563

¹⁸ เรื่องเดียวกัน

¹⁹ เรื่องเดียวกัน

²⁰ www.flavourmag.co.uk The 5 Biggest Gambling Nations 27 AU. 2020 www.sport.com Top 5 Countries Where People are Crazy About Gambling 14 Jan 2020

สถานการณ์หลังวิกฤตโรคระบาดโควิด-19

สถานการณ์วิกฤตโรคระบาดโควิด-19 ตั้งแต่ค.ศ. 2020 (พ.ศ. 2563) ช่วยส่งเสริมให้การเล่นการพนันออนไลน์ขยายตัวเพิ่มขึ้น เนื่องจากธุรกิจหลายอย่างทั้งการเดินทางและธุรกิจการพนันในสถานที่จริงต้องถูกปิด คนต้องอยู่บ้านมากขึ้น และคนใช้การสื่อสารผ่านทางเครือข่ายอินเทอร์เน็ตมากขึ้น ธุรกิจการพนันออนไลน์ใช้โอกาสนี้โฆษณาให้โบนัส ให้แรงจูงใจต่างๆ มากขึ้น บางประเทศเช่นอังกฤษ ธุรกิจการพนันที่จดทะเบียนตามกฎหมายโฆษณาทางโทรทัศน์และสื่อสังคมได้ด้วย²¹

ทั้งโลกธุรกิจการพนันยังมีการจัดกิจกรรม เช่น การแข่งโป๊กเกอร์ออนไลน์บ่อยขึ้น แม้ว่าในช่วงแรกเกมกีฬาที่มีชื่อต่างๆ จะงดจัด ทำให้โอกาสการเล่นเดิมพันทายผลการแข่งขันกีฬาลดลง แต่ภายหลังก็มีการอนุญาตให้จัดได้ โดยจำกัดจำนวนผู้เข้าชม ช่วงที่การแข่งขันกีฬานัดสำคัญหยุดพักการจัด คนก็หันไปเล่นการพนันออนไลน์ประเภทอื่นเพิ่มขึ้น รวมทั้งการเดิมพันเกมกีฬาที่เล่นกันทางออนไลน์ด้วย

ทางคณะกรรมการควบคุมดูแลเรื่องการพนันออนไลน์ของอังกฤษ The Gambling Commission ให้การต่อรัฐสภาว่าช่วงสถานการณ์โรคระบาดโควิด-19 เมื่อการแข่งขันกีฬาถูกระงับ เพื่อควบคุมโรคระบาด คนหันไปเล่นการพนันทางคาสิโนออนไลน์และกีฬาเสมือนจริงเพิ่มขึ้น และใช้เวลามากขึ้นด้วย โดยเฉพาะคนหนุ่มสาว²² บางประเทศใช้สถานการณ์โรคระบาดโควิด-19 เป็นโอกาสหารายได้ เช่น ประเทศเบลารัส ประกาศให้คาสิโนออนไลน์เป็นธุรกิจถูกกฎหมาย อาร์เมเนีย ซึ่งก่อนหน้านี้รัฐบาลเตรียมประกาศให้การเล่นการพนันทางอินเทอร์เน็ตเป็นเรื่องผิดกฎหมายก็เลื่อนประกาศนี้ออกไปก่อน²³ ในประเทศไทยมีข่าวทางหน้าหนังสือพิมพ์ว่าในช่วงพ.ศ.2563 (2020) มีตำรวจเข้าจับกุมทั้งบ่อนปกติและสำนักงานที่มีการเปิดบ่อนให้คนไทยได้เข้าไปเล่นการพนันออนไลน์ผ่านทางเว็บไซต์บ่อยครั้ง²⁴

²¹ Are Corona-virus Lock downs Encouraging Online Gambling? www.euronews.com

²² APPG Online Gambling Harm Inquiry Final Report June 2020.

²³ Andre Anatasi How did Covid-19 Impact on Online Casinos in The World. www.sbcevents.com

²⁴ พนันออนไลน์ ภัยใกล้เด็กช่วงโควิด-19 <https://www.thaihealth.or.th/> สำนักงานกองทุนสนับสนุนการสร้างเสริมสุขภาพ (สสส.) สืบค้น 16/7/2563

บทที่ 3 นโยบายและการควบคุมการพนันออนไลน์ของประเทศต่างๆ

ก่อนที่การพนันออนไลน์จะเริ่มต้น ในค.ศ. 1994 และขยายตัวมาตามลำดับ ประเทศและมลรัฐต่างๆ มีนโยบายและการควบคุมการพนันในสถานที่จริงแตกต่างกันอยู่แล้ว บางประเทศและมลรัฐมีนโยบายเสรีนิยมเปิดให้บริษัทธุรกิจการพนันในสถานที่จริงบางประเภทจดทะเบียนได้ เพราะคิดว่าเป็นเรื่องธุรกิจเพื่อความบันเทิงที่จะทำรายได้ให้รัฐบาล/ระบบเศรษฐกิจ และรัฐบาลหรือในเวลาต่อมาหน่วยงานที่รัฐบาลตั้งขึ้นมาจะทำหน้าที่ควบคุมมาตรฐาน, ดูแลสิทธิประโยชน์ของผู้บริโภคได้ดีกว่าการลักลอบเล่นการพนันกัน ประเทศที่มีนโยบายเปิดให้การจดทะเบียนบริษัทธุรกิจการพนันได้ มักจะใช้นโยบายเดียวกันหรือคล้ายคลึงกันในเรื่องการพนันออนไลน์ แต่ในหลายประเทศไม่มีนโยบายกฎหมายการควบคุมที่ชัดเจนนัก บางทีมีนโยบายและกฎหมายกว้างๆ ที่คลุมเครือ

แนวทางนโยบายที่ประเทศต่างๆ เลือกใช้กัน

นโยบายและการควบคุมการพนันออนไลน์ อาจจะแบ่งได้เป็น 3 ประเภทใหญ่ๆ คือ 1. การผูกขาดโดยรัฐหรือบริษัทที่รัฐให้สัมปทาน (Monopoly) 2. ระบบผสมโดยรัฐ (Hybrid) 3. การออกใบอนุญาตและการมีกฎระเบียบควบคุม (Regulate)²⁵

1) การผูกขาดโดยรัฐหรือบริษัทที่รัฐให้สัมปทาน

ประเภทธุรกิจการพนันที่สำคัญคือลอตเตอรี่ ซึ่งขายได้ทั้งแบบออฟไลน์และออนไลน์ เป็นธุรกิจขนาดใหญ่ที่รัฐบาลหลายประเทศผูกขาดทำเองหรือให้สัมปทานบริษัทเอกชนแห่งใดแห่งหนึ่งทำโดยบริษัทดังกล่าวจ่ายค่าสัมปทานหรือส่วนแบ่งกำไรให้รัฐบาล ลอตเตอรี่อาจจะเน้นตลาดภายในประเทศ แต่ลอตเตอรี่ของหลายประเทศสามารถขายข้ามประเทศได้ด้วย รัฐบาลประเทศที่ทำธุรกิจลอตเตอรี่ออนไลน์ เช่น ออสเตรเลีย สหราชอาณาจักร ฝรั่งเศส สวีเดน ฯลฯ ในอเมริกาเหนือมีบริษัท Atlantic Lottery Corporation ที่มีฐานในแคนาดาเป็นเอเยนต์ขายทั้งลอตเตอรี่ การเดิมพันเรื่องแข่งกีฬาและ Keno (คิโน-การเล่นพนันแบบผู้เล่นเลือกตัวเลขจำนวนหนึ่ง แล้วค่อยฟังผลการสุ่มคล้ายการออกหวยหรือบิงโก²⁶)

การที่รัฐบาลทำเองหรือหนุนหลังทำให้ลอตเตอรี่ (หรือบางแห่งก็มีการพนันประเภทอื่น เช่น เดิมพันผลการแข่งขันกีฬาด้วย) เป็นที่น่าเชื่อถือ คนนิยมซื้อ แต่ในยุคปัจจุบันที่มีการแข่งขันจากธุรกิจเอกชนขนาดใหญ่มา ลอตเตอรี่อื่นของหน่วยงานรัฐบาลบางแห่งก็แข่งขันสู้ลอตเตอรี่เอกชนที่ขายข้ามประเทศไม่ค่อยได้ ส่วนแบ่งใน

²⁵ (Canada IGC.) Internet Gaming Council "Online Gaming Regulation" www.igcouncil.org Gaming-Canada/what-is-regulated-online-gaming/

²⁶ Dando. Stewart an Analysis of Internet Gaming and Its Policy Implications American Gaming Association 2006.

ตลาดลดลง ทำให้รัฐบาลประเทศในยุโรปหลายแห่งเลิกใช้นโยบายผูกขาดโดยรัฐไปใช้ระบบให้สัมปทานหรือออกใบอนุญาตให้บริษัทเอกชนแทน

1. ระบบผสม (Hybrid)

คือระบบกลางๆ ระหว่างการผูกขาดโดยรัฐหรือบริษัทที่รัฐตั้งและการเปิดให้บริษัทเอกชนจดทะเบียนทำธุรกิจได้อย่างถูกกฎหมายในธุรกิจการพนันบางประเภท องค์กรหรือบริษัทที่ดำเนินการเรื่องการออกลอตเตอรี่อาจดูแลบัญชีของผู้เล่นร่วมกับธุรกิจเอกชนให้บริการการพนันออนไลน์บางประเภทโดยมีการควบคุม หลายจังหวัดในแคนาดาใช้ระบบนี้ แต่ก็พบปัญหาการแข่งขันจากบริษัทการพนันออนไลน์ที่มีฐานอยู่ต่างประเทศ²⁷

3. ระบบการเปิดให้จดทะเบียนและมีการควบคุม (Regulated)

ประเทศในยุโรปหลายแห่งใช้ระบบเปิดให้บริษัทธุรกิจการพนันออนไลน์และบริษัทที่ทำธุรกิจด้านการผลิตซอฟต์แวร์ให้ธุรกิจการพนันออนไลน์จดทะเบียนได้ โดยรัฐมักใช้วิธีตั้งหน่วยองค์กรกลางเป็นกรรมาธิการด้านการดูแลการพนันออนไลน์ ทำหน้าที่พิจารณาการออกใบอนุญาตและควบคุมดูแล เพื่อให้มีมาตรฐาน คัมครองสิทธิผู้บริโภคและสังคม รวมทั้งเพื่อการเก็บค่าธรรมเนียมภาษีและเพื่อเพิ่มการจ้างงานในธุรกิจนี้

ประเทศอื่นๆ และมลรัฐหลายแห่งในสหรัฐฯ ใช้ระบบนี้กันเพิ่มขึ้น บางแห่งอยู่ระหว่างการอภิปรายกันในสภาเกี่ยวกับการออกกฎหมายดูแลในเรื่องนี้ ประเด็นสำคัญน่าจะเป็นเรื่องหารายได้ของประเทศหรือรัฐ เพราะเมื่อการพนันออนไลน์ขยายไปทั่วโลกอย่างรวดเร็ว การจะปิดกั้นไม่ให้พลเมืองของตนไปแอบเล่นการพนันออนไลน์กับบริษัทธุรกิจการพนันข้ามประเทศและข้ามมลรัฐเป็นเรื่องที่ทำได้ยาก ขณะที่บางประเทศเช่นประเทศเล็กๆ ที่เป็นหมู่เกาะใช้ระบบเปิดให้บริษัทต่างประเทศมาจดทะเบียนได้ง่ายและเสียค่าธรรมเนียมภาษีต่ำเพื่อหารายได้เข้าประเทศ

คณะกรรมการ Internet Gambling Council ของแคนาดามีความเห็นว่าการใช้ระบบอนุญาตและควบคุมบริษัทธุรกิจการพนันออนไลน์เป็นวิธีการที่จะดูแลและตรวจสอบได้ง่ายกว่าบริษัทการพนันออฟไลน์ด้วย เพราะการทำธุรกรรมทางออนไลน์มีบันทึกการติดต่อที่องค์กรกลางสามารถตรวจสอบธุรกรรมที่ผ่านทางออนไลน์ได้ ดังนั้นจึงจะควบคุมดูแลสิทธิของผู้บริโภคได้อย่างมีประสิทธิภาพกว่าการพนันแบบเล่นในสถานที่จริง²⁸ อย่างไรก็ตาม นักวิเคราะห์บางคนก็มองว่าในทางปฏิบัติก็มีปัญหาเรื่องประสิทธิภาพและช่องโหว่ได้อยู่เสมอ

กรณีศึกษาของประเทศต่างๆ

²⁷ IGC. เรื่องเดียวกัน

²⁸ IGC. เรื่องเดียวกัน

ปัจจุบันมีประเทศที่ใช้ในนโยบายให้การพนันออนไลน์ในบางรูปแบบเป็นเรื่องถูกกฎหมายมากกว่า 85 ประเทศ²⁹ ส่วนประเทศที่เข้มงวด ห้ามการพนันทุกรูปแบบก็มีเช่น สหรัฐอาหรับเอมิเรตส์ บรูไน กาตาร์ บางประเทศมีคาสิโนเพื่อหารายได้จากนักท่องเที่ยวต่างชาติ เช่น กัมพูชา เกาหลีเหนือ เลบานอน ประเทศที่ถือศาสนาอิสลามมักห้ามการพนัน แต่ในทางปฏิบัติกฎหมายการบังคับใช้ก็มักดูแลไม่ได้ทั่วถึง³⁰

ในที่นี้จะยกตัวอย่างเรื่องกฎควบคุมเฉพาะบางประเทศใหญ่ๆ บางประเทศ

สหรัฐอเมริกา (ประชากร 329.0 ล้านคน)³¹

สหรัฐฯ เป็นประเทศพัฒนาอุตสาหกรรมที่มีประชากรมากกว่า 15 ล้านคน รายได้เฉลี่ยต่อหัวสูงเป็นตลาดใหญ่ของการพนันออนไลน์แห่งหนึ่ง

สหรัฐฯ ปกครองแบบสหพันธรัฐ มีทั้งการใช้กฎหมายรัฐบาลกลางและกฎหมายของมลรัฐแต่ละแห่ง กฎหมายรัฐบาลกลางห้ามมีการเล่นการพนันผ่านทางโทรศัพท์ โทรเลข ซึ่งเป็นกฎหมายเก่า เรียกว่า Wire Act ตั้งแต่ต้นทศวรรษ 1960 ที่ศาลรัฐบาลกลางตีความว่าครอบคลุมถึงการพนันออนไลน์ด้วย แต่กฎหมายเก่านั้นก็ไม่ใช่ชัดเจน และมีการโต้แย้งจากศาลมลรัฐบางแห่ง ขณะที่บางมลรัฐอนุญาตให้มีการเล่นการพนันอย่างถูกกฎหมายทั้งการพนันในสถานที่จริงและออนไลน์ บางมลรัฐมีเมืองคาสิโนที่เป็นแหล่งหารายได้จากการพนันที่สำคัญ

กฎหมายที่ไม่ชัดเจนของสหรัฐฯ ทำให้มีการฟ้องร้องรัฐบาลสหรัฐฯ จากบริษัทธุรกิจการพนันออนไลน์ที่ไปจดทะเบียนในต่างประเทศ เช่น ในประเทศ Antigua and Barbuda และขายบริการการพนันออนไลน์ให้คนอเมริกัน โดยมีการฟ้องไปทาง WTO (World Trade Organization) ว่ารัฐบาลสหรัฐฯ ละเมิดหรือกีดกันทางการค้า ข้อตกลงธุรกิจบริการเสรี บางกรณีฟ้องก็ชนะองค์กร WTO ให้รัฐบาล Antigua and Bermuda สามารถทำเงินและใช้กรรมสิทธิ์ (Copyrights) ของสหรัฐฯ ได้ฟรี เป็นการขัดแย้งกับการที่ถูกรัฐบาลสหรัฐฯ ตีความแบบกีดกันทางการค้าเรื่องธุรกิจการพนันออนไลน์³²

ในทางปฏิบัติคือคนอเมริกันเล่นการพนันออนไลน์ผ่านบริษัทต่างชาติกันมาก ศาลรัฐบาลกลางไม่ค่อยเข้าไปยุ่งเกี่ยวกับคนเล่น แม้จะมีกฎหมายห้ามใช้บัตรเครดิตจากธนาคารไปซื้อบริการการพนันออนไลน์ แต่ในยุคใหม่นี้ก็มีวิธีโอนเงินกันได้หลายทาง รวมทั้งการใช้เงินดิจิทัล ไม่จำเป็นต้องโอนเงินผ่านบัตรเครดิตของธนาคารรัฐบาลจึงควบคุมได้ยาก

²⁹ Where is Online Gambling Legal? www.quora.com

³⁰ 10 Countries Where Gambling is Completely Illegal www.lawyer-monthly.com 10 Mar 2021

³¹ สถิติประชากรของทุกประเทศที่อ้างถึงในบทความนี้เป็นสถิติวันที่ 1 กรกฎาคม ค.ศ. 2019 มาจาก List of Countries by Population (United Nations) จาก www.wikipedia.org

³² Legal Status in Online Gambling www.wikipedia.org/wiki/online-gambling

มลรัฐต่างๆ มีนักการเมืองเสนอให้ออกกฎหมายให้การพนันและการพนันออนไลน์เป็นเรื่องที่จัดระเบียบ ถูกกฎหมายได้ มีการถกเถียงกันในสภามลรัฐอยู่หลายมลรัฐและคงจะมีการเปลี่ยนแปลงไปเรื่อยๆ ในทิศทางที่รัฐบาลมลรัฐเปิดให้บริษัทธุรกิจจัดระเบียบเรื่องการพนันอย่างถูกกฎหมายได้เพิ่มขึ้น เพียงแต่กติกาการควบคุม อาจจะมีรายละเอียดที่แตกต่างกันไป

แคนาดา (ประชากร 37.4 ล้านคน)

กฎหมาย Criminal Code (กฎหมายอาญา) ของแคนาดา ห้ามการเล่นการพนันทุกชนิดที่ไม่ใช่เป็นของรัฐบาลมลฑลหรือที่มีใบอนุญาตจากรัฐบาลมลฑล ทางกรบริษัท โคล์มเบีย ของแคนาดาเคยตัดสินลงโทษบริษัท ธุรกิจการพนันออนไลน์ SCI จาก Delaware ที่ไปตั้งเว็บไซต์เปิดธุรกิจการพนันออนไลน์โดยชาวแวนคูเวอร์ โดยศาลตัดสินว่าผิดกฎหมาย ปรับบริษัทดังกล่าว 100,000 ดอลลาร์ และยึดเงินกำไรของบริษัทเกือบ 4 ล้านดอลลาร์ บริษัทนี้จึงย้ายไปดำเนินการในประเทศอื่น ปัจจุบันมีเว็บไซต์นอกประเทศแคนาดาที่ให้บริการธุรกิจคาสิโนออนไลน์และการพนันอื่นๆ ออนไลน์ที่ชาวแคนาดาเข้าถึงได้ราว 1,200-1,400 แห่ง³³

บริษัท British Columbia Lotter Corporation เปิดคาสิโนออนไลน์เป็นครั้งแรกในปี 2004 ประชากรในมลฑล British Columbia และ Manitoba สามารถเล่นการพนันออนไลน์กับบริษัทนี้ได้อย่างถูกกฎหมายได้ ต่อมาองค์กรลอตเตอรี่ของมลฑลควิเบค ก็เปิดให้บริการการพนันออนไลน์แบบถูกกฎหมายได้เช่นเดียวกัน³⁴

สหราชอาณาจักร (อังกฤษ) (ประชากร 67.5 ล้านคน)

ปี 2003 รัฐมนตรีวัฒนธรรมเสนอให้แก้ไขกฎหมายเกี่ยวกับการพนัน ซึ่งมีตั้งแต่ทศวรรษ 1960 ให้ตามทัน การเปลี่ยนแปลงของเทคโนโลยี ที่มีกิจกรรมการเล่นการพนันหลากหลายขึ้น และผู้คนจำนวนมากมองว่าเป็นกิจกรรมเพื่อความบันเทิงเพิ่มขึ้น กฎหมายนี้เสนอให้จัดตั้ง UK Gambling Commission (UGC) ขึ้นมาควบคุม แทน Gaming Board ของเดิม

ทางคณะกรรมการการพนัน UGC ได้วางแนวทาง กฎกติกา การควบคุม กิจการธุรกิจการพนัน (ทั้งออนไลน์และออฟไลน์) ที่ได้รับใบอนุญาต โดยมีแนวทางใหญ่คือ 1. ป้องกันไม่ให้มีการเชื่อมโยงระหว่างการพนัน และอาชญากรรมหรือความไม่สงบสุข (Disorder) 2. ดูแลให้การเล่นการพนันเป็นไปอย่างเปิดเผยและเป็นธรรม 3. ปกป้องเด็กอายุต่ำกว่า 18 ปีและผู้ใหญ่ที่เปราะบางจากความเสียหายหรือการถูกเอาเปรียบ เจ้าของบริษัทที่ละเมิด กฎกติกาอาจจะถูกลงโทษจำคุกได้สูงสุดถึง 6 เดือน นอกจากการห้ามเด็กอายุต่ำกว่า 18 ปีเล่นการพนันแล้ว คนที่ชวนหรืออนุญาตให้เด็กเล่นการพนันถือว่ามีความผิดด้วย³⁵

³³ Legal Status-Canada in wikipedia.org online gambling

³⁴ เรื่องเดียวกัน

³⁵ เรื่องเดียวกัน

ออสเตรเลีย (ประชากร 25.2 ล้านคน)

รัฐบาลกลางออสเตรเลียออกกฎหมาย Interactive Gambling Act (IGA) ในปี 2001 เพื่อป้องกันชาวออสเตรเลียไม่ให้ได้รับผลเสียหายจากการเล่นเกมพนัน แต่กฎหมายนี้เอาผิดเฉพาะผู้ให้บริการการเล่นเกมพนันออนไลน์ในออสเตรเลีย แต่ชาวออสเตรเลียเข้าไปเล่นโป๊กเกอร์หรือเกมคาสิโนอื่นออนไลน์จากเว็บต่างประเทศได้ โดยไม่มีความผิด การเล่นเกมพนันกีฬาทางออนไลน์เป็นเรื่องถูกกฎหมายในออสเตรเลีย รัฐบาลหลายรัฐออกใบอนุญาตให้ธุรกิจการเดิมพันกีฬาออนไลน์³⁶ โดยภาพรวมแล้วออสเตรเลียซึ่งผู้นิยมเล่นเกมพนันเป็นตลาดการพนันออนไลน์ที่ใหญ่แห่งหนึ่ง

ฝรั่งเศส (ประชากร 65.1 ล้านคน)

ปี 2009 ฝรั่งเศสเสนอกฎหมายใหม่เพื่อควบคุมดูแลและเก็บภาษีจากการพนันผ่านอินเทอร์เน็ต รัฐมนตรีด้านงบประมาณแถลงว่าตลาดการพนันของฝรั่งเศสจะขยายตัวเพื่อปรับตัวให้เข้ากับ “ความเป็นจริงของอินเทอร์เน็ต” และว่าแทนที่เราจะห้ามเว็บไซต์การพนัน 25,000 แห่ง เราควรจะให้ใบอนุญาตกับบริษัทที่จะเคารพระเบียบความมั่นคงของสาธารณะและสังคม³⁷

เยอรมัน (ประชากร 85 ล้านคน)

กฎหมายของรัฐบาลกลาง The German Interstate Treaty on Gaming ที่ประกาศใช้ 1 มกราคม 2008 ประกาศห้ามการพนันออนไลน์ทุกประเภท ยกเว้นการเดิมพันแข่งม้า สมาคมเกี่ยวกับเกมและการพนันของยุโรป (The European Gaming and Betting Association) ร้องเรียนไปที่คณะกรรมการการยุโรป The European Commission ว่ากฎหมายดังกล่าวขัดแย้งกับกฎหมายสหภาพยุโรป ปี 2010 ศาลยุติธรรมแห่งยุโรป (The European Court of Justice) ตัดสินว่าธุรกิจการพนันแบบผูกขาดในเยอรมันจะต้องเปิดเสรี มีบางมลรัฐในเยอรมันที่ออกกฎหมายของมลรัฐให้บริษัทสามารถยื่นขอจดทะเบียนทำธุรกิจการพนันออนไลน์อย่างถูกกฎหมายได้ตั้งแต่ปี 2012³⁸

อินเดีย (ประชากร 1,366.4 ล้านคน)

ปัญหาสภาพทางกฎหมายของการพนันออนไลน์ในอินเดียซับซ้อน เพราะถูกควบคุมโดยกฎหมายหลายฉบับของรัฐต่างๆ ศาลสูงสุดเคยถามความเห็นเรื่องนโยบายไปทางรัฐบาลกลาง แต่รัฐบาลกลางไม่ยอมตอบ ทำให้การเล่นเกมไฟทางออนไลน์ เช่น รัมมี่ โป๊กเกอร์ ในทางกฎหมายแล้วมีความเสี่ยง แต่ศาลสูงสุดของอินเดียเคย

³⁶ เรื่องเดียวกัน

³⁷ เรื่องเดียวกัน

³⁸ เรื่องเดียวกัน

ตัดสินว่าการเล่นไพรมีไม่ใช่เรื่องที่ผิดกฎหมาย เพราะการเล่นไพรมีต้องใช้ทักษะของผู้เล่น จึงถือว่าเป็นการเล่น เกมไม่ใช่การพนัน ในปี 2015 หน่วยงานด้านภาษีของรัฐบาลกลางออกประกาศว่าผู้เล่นไพ่โป๊กเกอร์ออนไลน์ผ่าน เว็บไซต์ต่างประเทศต้องแจ้งเรื่องการรับและโอนเงินแก่หน่วยงานด้านภาษี³⁹

จีน (ประชากร 1,433.7 ล้านคน)

ในทางกฎหมายจีนห้ามการพนันทุกชนิดตั้งแต่พรรคคอมมิวนิสต์ยึดอำนาจในปี 1949 แต่มีเขตการปกครองพิเศษ 2 แห่งซึ่งให้ต่างประเทศที่เป็นศูนย์กลางการพนันที่ใหญ่คือฮ่องกงและมาเก๊า และรัฐบาลออกลอตเตอรี่ 2 ประเภท คือลอตเตอรี่เพื่อสาธารณกุศลในปี 1987 และลอตเตอรี่เพื่อการกีฬาในปี 1994 สำนักลอตเตอรี่เพื่อการกีฬายังผูกขาดเรื่องการเดิมพันแข่งกีฬาต่างๆ ด้วย โดยในแง่กฎหมายจีนไม่ถือว่าลอตเตอรี่ของรัฐบาลจีนเป็นการพนัน

ในทางปฏิบัติมีการเล่นการพนันที่เสี่ยงกฎหมายในจีนมาก ทั้งลอตเตอรี่ที่ไม่ใช่ของทางการ คาสีโนเถื่อน การเล่นไพ่ชนิดต่างๆ เช่น Mahjong (ไพ่นกกระจอก) การเล่นการพนันออนไลน์ผ่านเว็บไซต์ที่ไปตั้งฐานในต่างประเทศ และการเดินทางไปเล่นการพนันที่ฮ่องกง มาเก๊า กัมพูชา ฟิลิปปินส์ สิงคโปร์ เกาหลีใต้ เวียดนาม ออสเตรเลีย ฯลฯ หนังสือพิมพ์ Economic Information Daily ซึ่งเป็นส่วนหนึ่งของสำนักข่าวทางการ Xinhua ของรัฐบาลจีนประเมินว่า ในค.ศ.2019 การเล่นการพนันออนไลน์ในจีนแผ่นดินใหญ่น่าจะมีมูลค่าสูงกว่า 3 ล้านล้านหยวน (145,000 ล้านดอลลาร์สหรัฐ)⁴⁰

เว็บไซต์สำนักข่าวทางธุรกิจ www.bloomberg.com รายงานเมื่อกลางพ.ศ.2563 ว่ามีแพลตฟอร์มธุรกิจการพนันออนไลน์ชื่อ Guang Dong Club ให้บริการธุรกิจการพนันออนไลน์ผ่านเว็บไซต์ที่ตั้งอยู่ในต่างประเทศ มีการเล่นการพนันที่เป็นที่นิยมเช่นไพ่ Baccarat และ Blackjack ซึ่งมีคนเล่นมากและเล่นกันแบบมีเดิมพันสูง เว็บไซต์ของสโมสรนี้ระบุว่าสมาชิกสโมสรสามารถลงทะเบียนฝากและถอนเงินจากธนาคารใหญ่ของรัฐ 2 แห่งได้ แต่เมื่อผู้สื่อข่าว Bloomberg ขอสัมภาษณ์ ธนาคาร 2 แห่งปฏิเสธ เช่นเดียวกับเว็บไซต์ของ Glangdung Club ปฏิเสธที่จะตอบคำถามทางอีเมลและเว็บไซต์ ไม่มีเบอร์โทรศัพท์ให้ติดต่อด้วย

Bloomberg รายงานว่าคนจีนน่าจะแอบเล่นการพนันออนไลน์ผ่านเว็บไซต์จากต่างประเทศจำนวนมาก จนทางการจีนไม่อาจตรวจสอบควบคุมได้ทั่วถึง มีข่าวว่าทางการจีนจะพยายามบีบรัฐบาลกัมพูชาและฟิลิปปินส์ ซึ่งคนจีนนิยมเข้าไปเล่นการพนันออนไลน์จากเว็บไซต์ของ 2 ประเทศนี้กันมาก แต่ก็ได้ผลน้อย โดยเฉพาะฟิลิปปินส์ ซึ่งหารายได้จากธุรกิจการพนันออนไลน์ได้สูงมาก⁴¹

³⁹ เรื่องเดียวกัน

⁴⁰ Gambling in China www.Wikipedia.org

⁴¹ www.bloomberg.com The 24 Billion online casinoboom China 15 struggling to Halt สืบค้นเมื่อ 16/6/2563

สหพันธรัฐรัสเซีย (ประชากรมี 145.7 ล้านคน)

สมัยเป็นสหภาพโซเวียตรัสเซีย ที่มีระบอบการปกครองและเศรษฐกิจแบบสังคมนิยม การพนันโดยทั่วไปเป็นเรื่องผิดกฎหมาย แต่หลังจากการล่มสลายของสหภาพโซเวียตและสหพันธรัฐรัสเซียเปลี่ยนเป็นทุนนิยมอุตสาหกรรม ธุรกิจการพนันก็ขยายตัวอย่างรวดเร็ว สถานคาสิโนและห้องเล่นสล็อตแมชชีนเติบโตโดยมีกฎเกณฑ์น้อย

ในทางกฎหมายตั้งแต่ปี 2006 รัฐบาลอนุญาตให้มีสถานคาสิโนได้ใน 4 ภูมิภาคพิเศษที่อยู่ชายแดน (ต่อมาเพิ่มเป็น 5) แต่ไม่ได้อนุญาตเรื่องการพนันออนไลน์ แต่การพนันแบบแทงม้าและกีฬาอื่นๆ เป็นเรื่องถูกกฎหมายทั่วประเทศ ในปี 2014 อนุญาตให้มีการพนันเรื่องกีฬาแบบ Interactive หรือออนไลน์ได้ และในปี 2019 ก็อนุญาตให้มีการเล่นการพนันออนไลน์ได้กับบริษัทจดทะเบียนในประเทศและดำเนินการธุรกิจผ่านการควบคุมของหน่วยงานที่รัฐบาลตั้งขึ้น โดยมีหน่วยงานด้านภาษีและสมาคมของผู้รับแทงพนันม้า/การกีฬาอื่นๆ เป็นผู้ควบคุมดูแล

รัฐบาลรัสเซียยังถือว่าการเล่นการพนันออนไลน์ผ่านเว็บไซต์ต่างประเทศเป็นเรื่องผิดกฎหมาย และคอยสอดส่องปิดเว็บต่างประเทศ ห้ามธนาคารในประเทศทำธุรกรรมกับเว็บไซต์การพนันออนไลน์จากต่างประเทศ แม้รัฐบาลจะไม่สามารถเอาผิดธุรกิจที่ตั้งอยู่ในต่างประเทศได้ แต่ก็สอดส่องปิดเว็บไซต์ธุรกิจการพนันที่มาจากต่างประเทศอย่างแท้จริง

รัฐบาลรัสเซียค่อนข้างผ่อนปรนเรื่องการพนันแทงม้าและกีฬาอื่นๆ รวมทั้งกีฬาอิเล็กทรอนิกส์ (e-sport) ด้วย แต่ยังห้ามเรื่องคาสิโนออนไลน์ มีความพยายามที่จะล๊อบบี้ (ผลักดัน) ให้รัฐบาลรัสเซียอนุญาตให้การเล่นโป๊กเกอร์ออนไลน์ถูกกฎหมาย แต่ยังไม่สำเร็จ ในอนาคตคาดว่าจะผ่อนปรนเพิ่มขึ้นตามกระแสเศรษฐกิจโลกทุนนิยม บริษัทธุรกิจการพนันต่างชาติก็หาช่องทางที่จะเข้าไปร่วมลงทุนกับบริษัทธุรกิจรัสเซียที่ได้รับใบอนุญาต⁴² เพราะรัสเซียเป็นประเทศขนาดใหญ่ที่มีประชากรมากและมีวัฒนธรรมนิยมเล่นการพนันประเทศหนึ่ง

ประเทศอื่นๆ

การพนันออนไลน์รูปแบบต่างๆ เป็นเรื่องที่ถูกกฎหมายและมีการควบคุมดูแลโดยหน่วยงานที่รัฐบาลตั้งขึ้นในหลายประเทศในยุโรป เช่น อังกฤษ เยอรมัน สวีเดน ลักเซมเบิร์ก อิตาลี ออสเตรีย เบลเยียม มอลต้า บางประเทศก็เพิ่งแก้ไขกฎหมายให้การเล่นการพนันบางประเภทเป็นเรื่องถูกกฎหมายได้ ยูเครนในปี 2520 ในลาตินอเมริกามีอาร์เจนตินา บราซิล คอสตาริกา ในเอเชียมีสิงคโปร์ ฟิลิปปินส์ สิงคโปร์ มาเก๊า (เขตพิเศษของจีน) กัมพูชา ประเทศที่เพิ่งเปิดให้การเล่นการพนันออนไลน์บางประเภทเป็นเรื่องถูกกฎหมายได้เมื่อไม่นานมานี้ก็เช่น อินโดนีเซีย ญี่ปุ่น มาเลเซีย คาซัคสถาน ในบางมณฑลในแคนาดาและหลายประเทศหมู่เกาะที่ตั้งอยู่ในย่านทะเล

⁴² Online Betting in Russia: An overview www.igamingbusiness.com สืบค้นเมื่อ 20/6/2563

แคริบเบียนและประเทศเล็กบางประเทศใช้วิธีหารายได้จากการเปิดให้บริษัทต่างประเทศมาจดทะเบียนบริษัทเพื่อ
เลี้ยงภาษีในประเทศของตน และเปิดบริษัทธุรกิจการพนันออนไลน์เพื่อหาลูกค้าและรายได้จากประเทศอื่นๆ เช่น
Antigua and Barbuda, The Netherlands Antilles, Isle of Man, Alderney, The Dominican Republic⁴³.

⁴³ www.gamblingsiters.com "Online Gambling Laws and Suridictions" สืบค้นเมื่อ 20/5/2564 www.quora.com Where
is online gambling legal สืบค้นเมื่อ 19/6/2563

บทที่ 4 ผลกระทบทางเศรษฐกิจสังคมของการติดการพนัน

การเล่นพนันในระดับที่เสพติดจนเป็นปัญหา (Problem Gambling) หรือถือว่าเป็นโรคในกลุ่มการเสพติด หรือความผิดปกติทางความคิดจิตใจชนิดหนึ่ง (Pathological Gambling) มีผลกระทบต่อชีวิตและสังคมหลาย อย่างในลักษณะแบบเดียวกัน ไม่ว่าจะเป็นการเล่นการพนันในสถานที่จริงหรือการเล่นพนันแบบออนไลน์ก็ตาม การติดการพนันในการเล่นการพนันออนไลน์ อาจจะมีสภาพปัญหา ลักษณะบางอย่างที่แตกต่างกันในรายละเอียดอยู่บ้าง นอกจากนี้คนที่ชอบเล่นการพนันมากจำนวนหนึ่งก็เล่นการพนันทั้งในสถานที่จริง และการพนันออนไลน์ควบคู่กัน ไป การวิจัยเรื่องผลกระทบทางเศรษฐกิจสังคมหลายกรณีจึงไม่ได้แยกประเภทของการพนันอย่างชัดเจน

ในบทนี้จะเสนอสรุป สังเคราะห์ รายงานการวิจัยเรื่องผลกระทบทางสังคมของการพนันแบบทั่วไป ซึ่งส่วนใหญ่คือการวิจัยจากผู้เล่นการพนันในสถานที่จริง โดยมีงานวิจัยบางชิ้นกล่าวหาตึงการพนันออนไลน์อยู่บ้าง ขณะที่บทต่อไปคือบทที่ 5 จะเน้นเรื่องการวิจัยเรื่องผลกระทบของการพนันออนไลน์โดยตรง

ภูมิหลัง/สภาพทั่วไปของธุรกิจการพนัน

เราอาจจะนิยามการพนันว่าเป็นการเดิมพันกันในเรื่องผลที่ไม่แน่นอน โดยหวังที่จะได้เงินถ้าผลออกมา เป็นอย่างที่เราคาดหมาย แม้แต่เกมบางอย่างที่อ้างกันว่ามีพื้นฐานขึ้นอยู่กับฝีมือหรือทักษะ (Skill Based) เช่น การ เล่นไพ่โป๊กเกอร์ และการทายผลการแข่งกีฬา ก็เป็นเรื่องที่เกี่ยวกับเรื่องความไม่แน่นอนด้วย⁴⁴ การเล่นการพนัน รวมถึงเรื่องการซื้อลอตเตอรี่ของรัฐบาลที่เป็นเรื่องถูกกฎหมาย แม้คนไทยจำนวนมากยังคิดว่าการซื้อลอตเตอรี่ รัฐบาลเป็นเรื่องการเล่นเสี่ยงโชคเล็กๆ น้อยๆ และไม่ใช่ว่าการพนัน เพราะเป็นเรื่องถูกกฎหมายที่รัฐบาลเป็นคน ทำเอง ต่างจากการเล่นไพ่และการพนันชนิดอื่นๆ ที่ในไทยถือว่าเป็นผิดกฎหมาย และเป็นกิจกรรมที่มีความเสี่ยงสูง ค่อนข้างชัดเจน (การซื้อลอตเตอรี่ก็มีความเสี่ยงสูงด้วยเช่นกัน เพียงแต่คนแต่ละคนอาจจะลงทุนซื้อโดยใช้เงินไม่ มากนัก)

การเล่นการพนันเป็นกิจกรรมที่เป็นที่นิยมในประเทศส่วนใหญ่มาช้านาน และคนที่เป็นผู้ใหญ่มักเคยเล่น การพนันอย่างใดอย่างหนึ่งในชีวิต ในปัจจุบันมีการสำรวจ/ประเมินว่าผู้ใหญ่ในหลายประเทศร้อยละ 40-80 (แตกต่างกันไปในแต่ละประเทศ) เล่นการพนันอย่างใดอย่างหนึ่งในรอบ 12 เดือนที่ผ่านมา⁴⁵

ปัจเจกชนส่วนใหญ่ก็มองว่าการเล่นการพนันคือเกมพักผ่อนหย่อนใจประเภทหนึ่ง ส่วนการติดการพนัน จนถึงขั้นเป็นปัญหานั้นเป็นเรื่องของคนส่วนน้อย แรงจูงใจในการเข้าไปเล่นการพนันของคนเราอาจจะเป็นการ แสวงหาความสนุก ความตื่นเต้น การสังสรรค์กับคนอื่น ๆ ในสังคม บางคนคาดหวังว่าจะหาเงินได้จากการเอาชนะ

⁴⁴ Derevensky JL. Teen Gambling: Understanding A Growing Epidemic NY., Rowman and Littlefield Publishing, 2012.

⁴⁵ Griffiths MD. "Problem Gambling in Europe: What Do We Know?" Casino Gambling Int. 2012; 6 (2).

ในการพนัน บางคนก็ใช้การเล่นการพนันเป็นการหลบหนีปัญหาความเบื่อหน่าย ความเครียด ปัญหาทางพฤติกรรม และจิตใจอื่นๆ ซึ่งแรงจูงใจข้อหลังนี้มักพบได้บ่อยในกลุ่มคนที่เล่นการพนันมากจนเป็นปัญหาหรือเสพติดการพนัน⁴⁶

การเล่นการพนันต่างจากกิจกรรมพักผ่อนหย่อนใจอื่นๆ คือ มันเป็นเกมแบบมีฝ่ายหนึ่งได้ฝ่ายหนึ่งเสีย (Zero-sum Game) เมื่อมีฝ่ายหนึ่งชนะ อีกฝ่ายหนึ่งก็คือพ่ายแพ้ การเล่นการพนันแบบเล่นกับเจ้ามือหรือผู้ควบคุมเกม เขาออกแบบมาให้เจ้ามือชนะหรือได้กำไร โดยรวมผู้เล่นมักจะแพ้ อาจมีชนะบ้างเพื่อจะได้เล่นต่อ การเล่นการพนันยังมีลักษณะต่อเนื่องที่คนอาจจะเล่นการพนันครั้งแล้วครั้งเล่า ที่แพ้มากกว่าชนะ จนเกิดความเสียหายทั้งทางการเงิน ชีวิต และความสัมพันธ์ทางสังคมของคน que เล่นการพนันบ่อยมากจนเสพติดหรือเป็นปัญหาได้

ปัจจุบันการพนันเป็นธุรกิจใหญ่โตทั่วโลก ทั้งถูกกฎหมายและผิดกฎหมาย การเป็นธุรกิจหมายถึงว่ามีคนทำกำไรจากการลงทุนทำธุรกิจนี้ได้ และมักจะเป็นธุรกิจได้กำไรในอัตราสูงกว่าธุรกิจทั่วไป ผู้ลงทุนจึงทำทุกวิถีทางที่จะขยายกิจการ ดึงดูดให้คนเข้ามาเล่นการพนันเพิ่มขึ้น เพื่อที่พวกเขาจะได้ผลกำไรเพิ่มขึ้น

คนทั่วไปมักจะมองว่าการเล่นการพนันนิดหน่อย แบบนานๆ ครั้ง หรือเสียเงินไม่มากนัก (เทียบกับรายได้ที่ตนมี) เป็นกิจกรรมพักผ่อนหย่อนใจที่ไม่ได้สร้างปัญหาสำหรับคนส่วนใหญ่ จะเป็นปัญหาก็คือเฉพาะคนส่วนหนึ่งที่เล่นการพนันบ่อยมากและหรือเล่นจำนวนมากจนเสพติดหรือเกิดเป็นปัญหา ซึ่งเป็นคนเพียงส่วนน้อยเท่านั้น (เช่น ประเมินว่าไม่เกิน 10% ของคนเล่นการพนันทั้งหมด) แต่ประเด็นที่เป็นความจริงทั่วไปคือ เมื่อคนๆ หนึ่ง เริ่มเข้าไปเล่นการพนัน โดยเฉพาะคนที่เริ่มเล่นการพนันตั้งแต่เด็กและเยาวชนก็มีโอกาสที่จะอยากเข้าไปเล่นบ่อยขึ้น จนนำไปสู่ติดการพนันได้

นักวิชาการที่วิจัยเรื่องผลกระทบการพนันมองว่า ควรแบ่งคนเล่นการพนันเป็นอย่างน้อย 3 กลุ่มคือ

1. พวกที่เล่นเพื่อการพักผ่อนหย่อนใจนานๆ ครั้ง (Recreational)
2. พวกที่เริ่มเล่นบ่อยจนมีความเสี่ยง (At risk)
3. พวกที่มีปัญหาและพวกโรคเสพติดการพนัน (Problem and Pathological Gambling)⁴⁷

กลุ่มที่ 3 ที่เป็นปัญหามากกว่า 2 กลุ่มแรกคือ คนที่เป็นโรคติดการพนัน ซึ่งปัจจุบันสมาคมจิตแพทย์อเมริกันถือว่าเป็นโรคความผิดปกติทางความคิดจิตใจชนิดหนึ่ง เช่นเดียวกับการเสพติดสารเสพติดชนิดอื่นๆ

การสำรวจที่ทำในประเทศพัฒนาอุตสาหกรรม พบว่าสัดส่วนของคนที่เป็นนักการพนันที่เป็นปัญหาอยู่ระหว่าง 1-4% ของประชากรผู้ใหญ่ในแต่ละประเทศ⁴⁸ (ส่วนที่ติดการพนันมากจนถือว่าเป็นโรคนั้นมีราว 0.1-

⁴⁶ Nowerl, Blaszczynski A Gambling Motivation, Money - Limiting Strategies, And Precommitment Preferences of Problem Versus Non - Problem Gamblers J.Gamble Study 2010, 20..3.

⁴⁷ Potenza MN. Review. The Neurobiology of Pathological Gambling and Drug Addiction: An Overview and New Findings. Philos Trans R Soc Lond Ser B. Biol Sci. 2008; 363 (1507).

0.8% ของประชากรทั้งประเทศ) นักวิจัยบางคนเรียกรวมกันว่ากลุ่มนักการพนันที่เป็นปัญหา เพราะเป็นกลุ่มที่มีปัญหาใกล้เคียงกัน ต่างกันตรงแต่ว่ากลุ่มแรกมีปัญหานักและกลุ่มที่ 2 มีปัญหาหนักมาก (ในประเทศแถบเอเชียหรือในสหรัฐ เมือง ที่เป็นศูนย์กลางการเล่นการพนันอย่างถูกกฎหมายสถิติจะสูงกว่านี้)

การที่สถิติสัดส่วนของผู้ติดการพนันแบบเป็นปัญหาต่อสัดส่วนประชากรทั้งหมด ที่ค่อนข้างต่ำมากนั้น อาจจะเป็นสถิติที่ต่ำกว่าความนิยาม คำจำกัดความของการสำรวจค่อนข้างเน้นคนที่เล่นบ่อย และการตรวจอาจทำได้ไม่ทั่วถึง การติดการพนันเป็นเรื่องส่วนบุคคลที่ปกปิดได้ ไม่มีการแสดงออกทางสุขภาพกาย รูปร่าง หน้าตา ผิวพรรณ เหมือนคนเสพติดสารเสพติดชนิดต่างๆ และคนที่ติดการพนันปานกลางหรือติดมากพอสมควร ซึ่งความจริงเริ่มเป็นปัญหาแล้ว มักจะปกปิดไม่ไปขอรับความช่วยเหลือจากศูนย์ให้คำปรึกษาและบำบัดจนกว่าจะเกิดความเสียหายร้ายแรงแล้ว

การติดการพนันจนเป็นปัญหาของคนๆ หนึ่ง ยังมีผลกระทบต่อคนในครอบครัว ญาติพี่น้อง เพื่อนสนิท เพื่อนร่วมงาน อย่างน้อย 5-10 คน นักวิจัยบางคนในบางประเทศประเมินว่าอาจจะมีผลกระทบต่อคนใกล้ชิดอีก 10-17 คน ดังนั้นจึงควรรวมถึงผลกระทบในทางลบต่อคนที่เกี่ยวข้องอย่างใกล้ชิดกับผู้เสพติดการพนันอีกจำนวนมาก รวมทั้งควรพิจารณาถึงผลกระทบต่อชุมชน สังคม และผลกระทบระยะยาวต่อลูกหลาน คนรุ่นหลังด้วย

แนวทางการวิจัยผลกระทบจากการเล่นการพนัน (Impact Studies on Gambling)

ผลกระทบของการติดการพนันครอบคลุมทั้งทาง **1. เศรษฐกิจหรือการเงิน** รวมทั้งเรื่องการเงินงาน/ประสิทธิภาพการทำงาน **2. เรื่องสุขภาพและสุขภาวะ** (รวมทั้งเรื่องชีวิต จิตใจ ความสัมพันธ์กับคนอื่น) **3. การสร้างความเสียหายต่อความสัมพันธ์ทางสังคมและวัฒนธรรม**

มองได้ 3 ระดับคือ **1. ระดับชีวิตส่วนบุคคล** **2. ระดับชีวิตที่สัมพันธ์กับครอบครัวและคนอื่น** **3. ระดับสังคม** การติดการพนันถือเป็นปัญหาสุขภาพของสาธารณสุขที่สำคัญ (Critical Public Health Issue) เรื่องหนึ่ง

ผลกระทบนอกจากจะเป็นเรื่อง**ผลกระทบทั่วไป** (General Impact) แล้ว ยังควรคำนึงถึง**ผลกระทบระยะยาว** (Long Term Impact) เช่น ผลกระทบที่ผู้เสพติดการพนันที่เป็นพ่อแม่ส่งถึงลูก การที่คนในสังคมหนึ่งๆ นิยมเล่นการพนันจำนวนมาก และมองว่าการเล่นการพนันเป็นเรื่องการพักผ่อนหย่อนใจ ย่อมมีผลกระทบทางวัฒนธรรมค่านิยมของคนในสังคมรุ่นต่อไป⁴⁹ ด้วย

⁴⁸ Williamsrs, Volberg Ra Stevens Rmg. The Population Prevalence of Problem Gambling: Methodological Influences, Standardized Rates, Jurisdictional Differences, And Worldwide Trends. ND. Alberta The Ontario Ministry of Health and Long Term Care, 2012.

⁴⁹ Anne Konu, "Public Health Effects of Gambling - Debate on Conceptual Model" **BMC Public Health** V.19, 2019. www.bmcpublichealth.biomedcentral.com

แนวทางการวิจัยเรื่องผลกระทบจากการเล่นการพนัน มีหลายแนวทาง ที่นิยมใช้วิธีหนึ่ง โดยเฉพาะในประเทศที่เปิดให้มีการเล่นการพนันบางประเภทอย่างถูกกฎหมาย คือ **การวิจัยแนววิเคราะห์ต้นทุนและผลกระทบทางเศรษฐกิจอย่างถูกกฎหมาย (Economics Cost-Benefit Analysis-CBA)**

การวิจัยแนวนี้นี้จะตีค่าทั้งผลตอบแทนและความเสียหายออกมาเป็นมูลค่าทางการเงิน เช่น การจ้างงานรายได้ที่รัฐได้จากการเก็บค่าธรรมเนียม ภาษี การเติบโตของธุรกิจเอกชนที่เกี่ยวข้อง ต้นทุนก็คือ ค่าบริหารจัดการขององค์กรที่ดูแลควบคุม องค์กรที่ให้คำปรึกษาบำบัดเยียวยา การสูญเสียทางเศรษฐกิจ การเงิน และสุขภาพของคนที่เสพติดการพนัน ต้นทุนในการเข้ารับการบำบัด และต้นทุนทางสังคมในการป้องกันและบำบัดคนเสพติดการพนัน แล้วมาคำนวณซึ่งน้ำหนักว่าต้นทุนและผลตอบแทนเป็นอย่างไร

แนวทางวิจัยแนวนี้นั้นเน้นวิจัยเฉพาะคนที่ติดการพนันเป็นปัญหาซึ่งเป็นส่วนย่อยของคนเล่นการพนันทั้งหมด การวิจัยแนวนี้นี้เป็นที่นิยมในหมู่นักธุรกิจและคนที่เน้นเรื่องการเติบโตทางธุรกิจเศรษฐกิจ แต่ได้รับการวิจารณ์จากคนที่มองภาพรวมว่าแนวทางวิจัยแนวนี้นี้มีจุดอ่อนที่การตีค่าเรื่องความเสียหายทั้งสังคมและวัฒนธรรมที่จับต้องไม่ได้ (Intangible Harms) หรือต้นทุนทางสังคม (Social Cost) นั้น เป็นคำนวณแบบตั้งสมมติฐานเอา ซึ่งไม่อาจจะระบุมูลค่าของความเสียหายที่แท้จริงอย่างแม่นยำได้⁵⁰

แนวทางวิจัยที่มองปัญหาได้ครอบคลุมมากกว่าแนวทางวิจัยแนวแรกคือ **แนวทางวิจัยแนวสุขภาพของสาธารณะ (Public Health Approach)** การวิจัยแนวนี้นี้ประเมินกิจกรรมทุกด้าน มองทั้งด้านลบและด้านบวก ในขณะที่นักวิจัยแนวต้นทุนทางเศรษฐกิจนิยมวิจัยเฉพาะกลุ่มนักเล่นการพนันที่มีปัญหา นักวิจัยแนวสุขภาพของสาธารณะสุขเสนอว่าผลกระทบความเสียหายนั้น อาจจะเกิดขึ้นกับกลุ่มคนเล่นการพนันกลุ่มหนึ่งที่ถูกจำแนกว่าไม่ใช่พวกนักเล่นการพนันที่มีปัญหา (Nonproblem Gamblers) ได้ด้วย⁵¹

นักวิจัยแนวสุขภาพของสาธารณะพยายามวิเคราะห์ในแง่ของผลกระทบทางสังคมด้วย ไม่ใช่เน้นเฉพาะเรื่องต้นทุนผลตอบแทนทางเศรษฐกิจ ปัญหาคือการคำนวณต้นทุนทางสังคมออกมาเป็นมูลค่า ทำให้ได้ชัดเจนเหมือนการคำนวณต้นทุนทางเศรษฐกิจ เช่น ต้นทุนของรัฐในการป้องกันและบำบัดคนเสพติดการพนัน เพราะต้นทุนทางสังคม เช่น ปัญหาความเครียดทางอารมณ์ และปัญหาความสัมพันธ์กับคนอื่นที่เลวลง เนื่องจากการติดการพนันเป็นต้นทุนที่จับต้องไม่ได้ วัดเป็นมูลค่าทางการเงินไม่ได้⁵²

⁵⁰ Walker DM. Problems in Quantifying The Social Cost and Benefits of Gambling. *American Journal of Economic Social* 2007; 66 (3).

⁵¹ Browne M., Et. Al. *The Social Cost of Gambling to Victoria*. Melbourne: Victorian Responsible Gambling Foundation; 2017.

⁵² เล่มเดียวกัน

นักวิจัยแนวนี้ เช่น Walker และ Barnett⁵³ แถลงว่า ต้นทุนทางสังคม (Social Cost) ต้องมองในแง่สังคมทั้งหมด ไม่ใช่เฉพาะคนเล่นการพนันที่เป็นปัญหา เราต้องคิดถึงผลรวมของความมั่งคั่งทางสังคม นั่นก็คือผลกระทบทางลบต่อคนบางคนในสังคมนั้น ไม่ได้ให้ประโยชน์ในทางสังคมแก่ใครเลย แม้ในประเทศหรือรัฐที่เปิดให้มีการเล่นการพนันอย่างถูกกฎหมาย จะนำรายได้ให้รัฐบาลซึ่งดูเหมือนจะเป็นผลตอบแทนทางสังคม การคำนวณต้นทุนและผลตอบแทนทางเศรษฐกิจล้วนๆ นอกจากจะได้ข้อมูลไม่ถูกต้องครบถ้วนแล้ว ยังมองแค่เฉพาะผลกระทบต่อผู้เล่นการพนันที่เป็นปัญหาด้วย

แนวทางวิจัยแนวสุขภาพของสาธารณะ มองว่า ต้องพิจารณาผลกระทบในแง่มองถึงพัฒนาการและความหนักหน่วง (Severity) ของพฤติกรรมเล่นการพนันของคนในสังคมทั้งหมด ซึ่งเป็นเรื่องที่เกิดขึ้นอย่างต่อเนื่องและมีผลกระทบในระยะยาวต่อคนอื่นด้วย ไม่ใช่จะคำนวณเฉพาะผลที่เกิดขึ้นเฉพาะหน้าสำหรับนักเล่นการพนันที่เป็นปัญหาเท่านั้น⁵⁴

การวิจัยผลกระทบจากการเล่นการพนัน**แนวสุขภาพของสาธารณะ** (Public Health Impact of Gambling Model-PHIGAM) แบ่งเป็น 3 ประเภท คือ

1. ผลกระทบด้านการเงิน/เศรษฐกิจ
2. ด้านแรงงาน
3. ด้านสุขภาพ (Well being)

ผลกระทบแต่ละประเภทแสดงออกทั้ง 3 ระดับ คือ 1. ระดับบุคคล 2. ระดับบุคคลอื่นๆ ที่เกี่ยวข้อง (ครอบครัว ญาติพี่น้อง เพื่อน เพื่อนร่วมงาน) 3. ระดับสังคม

1. ผลกระทบด้านการเงิน/เศรษฐกิจ ด้านลบคือคนติดการพนันสูญเสียเงินจำนวนมาก เป็นหนี้สินนำไปสู่การล้มละลาย การถูกยึดบ้านที่จำนองไว้ การฉ้อโกง การก่ออาชญากรรม ฯลฯ ซึ่งส่งผลกระทบต่อบุคคลที่คนติดการพนันมีความสัมพันธ์ด้วย ในระดับสังคม เกี่ยวข้องกับการเปิดให้มีการเล่นการพนันอย่างถูกกฎหมายนำไปสู่การทำให้รัฐบาลมีรายได้เพิ่มขึ้น ธุรกิจท่องเที่ยว และธุรกิจอื่นๆ ได้ประโยชน์ ขณะเดียวกันรัฐก็มีค่าใช้จ่ายในเรื่องต้นทุนโครงสร้างพื้นฐาน การควบคุมดูแล การป้องกัน และการเยียวยาคนติดการพนัน

2. ผลกระทบทางแรงงาน ผลกระทบทางลบโดยเฉพาะสำหรับคนที่เสพติดการพนันคือ สมาธิความตั้งใจทำงานและผลิภาพการทำงานลดลง ขาดงานบ่อยขึ้น การตกงาน ในอีกด้านหนึ่ง ธุรกิจการพนันที่ถูกกฎหมายทำให้เกิดการจ้างงานพนักงานในสถานคาสิโน ฯลฯ ได้บางส่วน

⁵³ Walker, Barnett. The Social Costs of Gambling: An Economic Perspective *Journal of Gambling Study*. 1999; 15 (3).

⁵⁴ Williams R, Rehm J, Stevens R. *The Social and Economic Impacts of Gambling*. Final Report Prepared For The Canadian Consortium For Gambling Research; 2011.

3. **ผลกระทบทางด้านสุขภาพ** ทั้งเรื่องสุขภาพกาย สุขภาพจิต เรื่องสุขภาพของสังคมทั้งหมด ปัญหาการเสพติดการพนันของบุคคล นอกจากจะมีผลกระทบต่อคนใกล้ชิดคนอื่นๆ แล้ว ยังมีผลกระทบต่อสังคมในแง่สังคมต้องมีปัญหา มีต้นทุนทางสังคม (Social Cost) ในการป้องกันและเยียวยาปัญหาการติดการพนันเพิ่มขึ้น รวมทั้งสังคมต้องให้คำปรึกษาเยียวยาคุ้มครอง ครอบครัว ของคนเสพติดการพนันที่ได้รับผลกระทบรุนแรงด้วย ปัญหาการติดการพนันยังมีผลระยะยาว แม้คนเสพติดการพนันอาจจะได้รับการบำบัดจนเลิกเล่นการพนันแล้ว แต่จะมีผลกระทบไปตลอดชีวิตของเขา รวมทั้งมีอิทธิพลส่งต่อถึงลูกหลานของพวกเขาด้วย⁵⁵

ต่อไปนี้จะแยกอธิบายเป็น 3 ระดับ คือ 1. ผลกระทบระดับบุคคล 2. ผลกระทบระดับบุคคลอื่นที่เกี่ยวข้อง 3. ผลกระทบระดับชุมชน/สังคม

1. ผลกระทบทางลบระดับตัวบุคคล

ผลกระทบด้านการเงิน การสำรวจในรัฐควีนส์แลนด์ ออสเตรเลีย พบว่าในกลุ่มผู้เล่นการพนันที่เป็นปัญหามีถึง 83% ที่เผชิญกับปัญหาทางการเงินแบบใดแบบหนึ่ง การวิจัยในอังกฤษ สกอตแลนด์ พบว่า 45% ของผู้เสพติดการพนันมีปัญหาการเงินที่หนัก ขณะคนที่เล่นการพนันระดับมีความเสี่ยง (At-risk Gambling) ที่มีปัญหาเรื่องการเงินมีสัดส่วน 23%⁵⁶

ปัญหาทางการเงินมีหลายอย่าง ตั้งแต่เงินออมลดลง เป็นหนี้เพิ่มขึ้น เอาของมีค่าไปขาย บ้านที่จำนองไว้ถูกยึด ล้มละลาย ประเทศที่มีรัฐสวัสดิการอย่างฟินแลนด์ คนติดการพนันก็มีปัญหาคล้ายคลึงกัน รวมทั้งมีปัญหาการจ่ายบิลค่าใช้จ่ายต่างๆ ช้ากว่ากำหนด เป็นหนี้สินและไปขอความช่วยเหลือทางการเงินจากองค์กรสาธารณกุศลเพิ่มขึ้น⁵⁷

การวิจัยในหลายประเทศพบว่า ผลกระทบทางการเงินมักพบในเขตยากจน ในกลุ่มคนที่มีสถานะทางเศรษฐกิจสังคมต่ำ คนเสพติดการพนันที่มีปัญหาความผิดปกติทางจิตอยู่ด้วย มักจะมีปัญหาทางการเงินหนักขึ้น แต่

⁵⁵ Langham E, Thorne H, Browne M, Donaldson P, Rose J, Rockloff M. Understanding gambling related harm: a proposed definition, Conceptual Framework, and taxonomy of harms. BMC Public Health. 2016; 16 (1).

⁵⁶ Queensland Government. Queensland household gambling survey report 2011-12, 2012.

Wardle H, Seabury C, Ahmed H, Payne C, Corbett J, et al. Gambling Behaviour in England and Scotland. Findings from the Health Survey for England 2012 and Scottish Survey 2012. Prepared for The Gambling Commission; 2014.

⁵⁷ Salonen AH, Hellman M, Latvala T, Castren S. Gambling Participation, gambling habits, gambling - related harm, and opinions on gambling advertising in Finland in 2016. Nordic Stud Alcohol Drugs. 2018; 35 (3).

ปัญหาความยากจน ปัญหาสุขภาพที่เชื่อมโยงกับปัญหาติดการพนัน เป็นความสัมพันธ์ที่ส่งเสริมกันทั้ง 2 ทาง ไม่ว่าจะเกิดอะไรขึ้นก่อนหรือหลัง ที่แน่ชัดคือ **ปัญหาการติดการพนันทำให้ปัญหาความยากจนหนักขึ้น**⁵⁸

การวิจัยคนเสพติดการพนันที่ไปรับการบำบัดพบว่า คนเสพติดการพนันที่ชอบเล่นเกมอิเล็กทรอนิกส์ มีหนี้ทั้งปัจจุบันและหนี้ตลอดชีวิตสูงกว่าคนเล่นลอตเตอรี่และหวยชุด ผู้ชายที่ติดการพนันออนไลน์มีหนี้ระดับสูงกว่าผู้ติดการพนันแบบออฟไลน์⁵⁹ คนเสพติดการพนันมักจะยอมเป็นหนี้ในระบบที่คิดดอกเบี้ยสูงและมักจะเล่นการพนันต่อด้วยความคิดว่าหนทางที่จะใช้หนี้ได้มีอยู่ทางเดียวคือ ต้องเล่นการพนันให้ชนะ

ผลกระทบทางการเงินที่รุนแรงที่สุดคือ การล้มละลายและการเป็นคนจรจัดไร้บ้านอยู่ เพราะว่าบ้านที่จำนองไว้ถูกธนาคารยึด แม้คนติดการพนันที่กลายเป็นคนล้มละลายจะมีเพียงราว 10-20% ของคนติดการพนันแบบเป็นปัญหา แต่คนกลุ่มนี้จะมีปัญหาด้านต่างๆ รวมทั้งความผิดปกติด้านจิตใจและการใช้สารเสพติดอื่นและการติดบุหรี่ยิ่งเป็นสัดส่วนสูง รวมทั้งมีปัญหากับสถานการณ์ที่สัมพันธ์กับคนอื่นๆ สูงด้วย⁶⁰

การเล่นการพนันเป็นปัจจัยเสี่ยงที่นำไปสู่ความยากจนถึงขนาดต้องขายบ้านขายช่อง ถูกยึดบ้านที่ยังผ่อนส่งไม่หมดจนกลายเป็นคนจรจัดไร้บ้านได้ การสำรวจวิจัยพบว่า 82% ของคนเล่นการพนันแบบมีปัญหาก็อังกฤษลอนดอน นำไปสู่การเป็นคนจรจัดไร้บ้านอยู่ (Homeless)⁶¹ (การวิจัยในประเทศพัฒนาอุตสาหกรรมรายงานว่าคนไร้บ้านอยู่มีส่วนการติดการพนันสูง)

นักวิจัยยอมรับว่าธุรกิจการพนันมีผลกระทบทางการเงินด้านบวกสำหรับคนบางคนได้ เช่น คนที่ทำงานในธุรกิจการพนันและธุรกิจที่เกี่ยวข้องในมาเก๊า (ศูนย์กลางการพนันที่ใหญ่ที่สุดแห่งหนึ่ง) มีรายได้ที่ค่อนข้างสูง⁶² และคนบางคนที่เป็นนักเล่นโป๊กเกอร์มืออาชีพการเล่นโป๊กเกอร์เป็นแหล่งรายได้ที่สำคัญของเขา⁶³ แต่คนเหล่านี้เป็น

⁵⁸ Barnard M, Kerr J, Kinsella R, Orford J, Reith G, Wardle H. Exploring the relationship between gambling, debt and financial management in Britain Int Gambi Stud. 2014; 14 (1).

⁵⁹ Estevez A, Rodriguez R, Diaz N, Granero R, Mestre - Bach G, Steward T, et al. How do online sports gambling disorder patients compare with land - based patients? J. Bebay Addict. 2017; 6 (4).

⁶⁰ Grant JE, Schreiber L, Odlaug BL, Kim SW. Pathologic gambling and bankruptcy. Compr Psychiatry. 2015; 51 (2).

⁶¹ Shannan S. Etal. "Down and Out in London: Addictive Behaviors in Homelessness" Journal of Behavior Addict. 2016; 5 (2).

⁶² Wan YKP. The social, economic and environmental impacts of casino gaming in Macao: The community leader perspective. J Sustain Tour. 2012; 20 (5).

⁶³ Bjerg O. Problem gambling in poker. Money, rationality and control in a skill - based social game. Int Gambi Stud. 2010; 10 (3).

คนส่วนน้อยมากเมื่อเทียบกับคนเล่นการพนันส่วนใหญ่ที่เสียหายทางการเงิน เพราะการเล่นพนันมีโอกาสมากกว่าชนะ

ผลกระทบทางลบของการติดการพนันต่อการทำงาน

มีหลายอย่างตั้งแต่ผลิภาพการผลิตลดลง การขาดงานบ่อย การมีความสัมพันธ์กับเพื่อนร่วมงานที่มีปัญหาเพิ่มขึ้น ไปจนถึงการถูกเลิกจ้าง คนติดการพนันชาวฟินแลนด์ที่ไปรับการเยียวยา 43% ที่ประเมินตัวเองว่าการทำงานของเขามีประสิทธิภาพลดลง เพราะความเหนื่อยอ่อนและการขาดสมาธิ เนื่องจากไปติดการพนัน 60% เคยถูกให้ออกจากงาน และ 30% ต้องไปขอเงินช่วยเหลือทางสังคมจากองค์กรต่างๆ ในปีที่ผ่านมา⁶⁴ ในบางกรณีการติดการพนันทำให้เกิดการทุจริตในที่ทำงาน เช่น การขโมยสินค้า การยักยอกเงิน⁶⁵

เนื่องจากการทำงานคือแหล่งรายได้ที่สำคัญ ผลกระทบทางลบด้านการจ้างงานเป็นผลเสียหายทั้งสำหรับตัวบุคคลและครอบครัวญาติพี่น้องเพื่อนฝูงของเขา รวมทั้งมีผลกระทบต่อระดับชุมชนและประเทศทั้งในระยะสั้นและระยะยาวด้วย

ผลกระทบด้านสุขภาพและสุขภาวะ

การวิจัยในนิวซีแลนด์พบว่า การเสื่อมของสุขภาพเชื่อมโยงกับระดับของการเล่นหรือไม่เล่นการพนัน คนไม่เล่นการพนันเลย และเล่นการพนันเพื่อความบันเทิงแบบไม่ติด มีสัดส่วนของคนมีปัญหาสุขภาพที่ต่ำกว่าคนที่ติดการพนัน⁶⁶

ผลกระทบต่อสุขภาพในทางลบเกี่ยวข้องกับการติดการพนันทำให้เกิดความเครียด (Stress) เพิ่มขึ้นมาก ความตึงเครียดทางอารมณ์หรือทางจิตใจมาจากประสบการณ์ รู้สีกว่าตัวเองทำผิด ความกังวล ความรู้สึกช่วยตัวเองไม่ได้ ความอาย การกลัวการถูกประทุษร้ายว่าเป็นคนไม่ดี ความเศร้า และความเกลียดตัวเอง⁶⁷

การมีความเครียดและความวิตกกังวลในระดับสูง นำไปสู่การเปลี่ยนแปลงทางสารเคมีในร่างกาย ซึ่งเป็นผลต่อสุขภาพทางร่างกาย การติดการพนันมีความเชื่อมโยงกับโรคเกี่ยวกับหัวใจ ความดันโลหิตสูง การปวดหัว

⁶⁴ Solonen Ah, Etal. 2018 เล่มเดียวกัน

⁶⁵ Downs C, Woolrych R. Gambling and Debt Path Finder Study Manchester; Research Institute Health and Social Change; 2009.

⁶⁶ Abbott M. Et. Al. New Zeland 2012 National Gambling Study: Gambling Harm and Proboling Gambling; Auckand University of Technology 2014.

⁶⁷ เล่มเดิม

น้ำหนักลด ปัญหาการย่อยอาหาร ความผิดปกติของกระเพาะ ความผิดปกติของการเต้นของหัวใจ ข้ออักเสบ โรคเส้นเลือดหัวใจตีบ โรคตับแข็ง และโรคเกี่ยวกับตับชนิดต่างๆ⁶⁸

คนติดการพนันมักขาดการออกกำลังกายอย่างสม่ำเสมอ จึงมักจะมีปัญหาน้ำหนักตัวเกินมาตรฐาน พวกเขามักมีพฤติกรรมใช้ชีวิตอย่างไม่ดูแลสุขภาพ เช่น นั่งดูโทรทัศน์มากกว่าสัปดาห์ละ 20 ชั่วโมง ดื่มแอลกอฮอล์และสูบบุหรี่มากเกินไป⁶⁹ การวิจัยในที่อื่นพบว่า การติดการพนันมีความเกี่ยวข้องกันอย่างสูงกับการใช้สารเสพติดอื่น ทั้งเหล้า บุหรี่ ยาอื่นๆ และคนติดการพนันมีปัญหาความผิดปกติจากการติดเหล้าและสารเสพติดฝิ่นเป็นสัดส่วนสูง⁷⁰

การวิจัยหลายชิ้นชี้ให้เห็นว่าการติดการพนันมีส่วนสัมพันธ์ระดับความผิดปกติทางด้านสุขภาพจิต ในนิวซีแลนด์คนติดการพนันมีความผิดปกติทางด้านสุขภาพจิต 46% ส่วนใหญ่คือความผิดปกติด้านอารมณ์ (Mood Disorders) และความผิดปกติด้านความวิตกกังวล (Anxiety Disorders)⁷¹ คนติดการพนันบางส่วนมีปัญหาการเสพติดสารอื่นและปัญหาสุขภาพจิตควบคู่กันไป การวิจัยระยะยาวตั้งข้อสังเกตว่ากลุ่มคนติดการพนันและกลุ่มคนที่เสี่ยงจะติด (At-risk) มีแนวโน้มที่จะมีปัญหาความผิดปกติด้านความซึมเศร้าขนาดหนัก การติดเหล้าและสารเสพติด⁷²

การติดการพนันยังสัมพันธ์กับการคิดฆ่าตัวตายและการลงมือฆ่าตัวตาย กลุ่มคนหนุ่มสาวมีความเสี่ยงสูงทั้งนี้เนื่องมาจากการเป็นหนี้สูงและปัญหาทางครอบครัว ปัญหาทางกฎหมาย ปัญหาความผิดปกติทางสุขภาพจิต และปัญหาติดสารเสพติดที่ก่อกวนเพิ่มขึ้น⁷³ แม้เรื่องการคิดและลงมือฆ่าตัวตายอาจจะเกิดจากหลายปัจจัยร่วมกันก็ตาม

รายงานการวิจัย เช่น ในออสเตรเลีย สหรัฐฯ อ้างถึงผลบวกทางด้านสุขภาพของการพนันอยู่บ้าง ในกรณีที่เป็นการเล่นการพนันแบบพักผ่อนหย่อนใจของผู้สูงอายุที่เกษียณไม่ได้ทำงานแล้ว เช่น การไปเล่นบิงโกหรือไปสถานกาสิโนนานๆ ครั้ง กิจกรรมดังกล่าวเป็นการช่วยให้พวกเขาได้ออกไปสังสรรค์สมาคมกับคนอื่นๆ เป็นกิจกรรม

⁶⁸ Morasco BJ, Et. Al. Health problems and medical utilization associated with gambling disorders: results from the national epidemiologic survey on alcohol and related condition. **Psychosom Med.** 2006; 68 (6).

⁶⁹ Black DW. Et. Al. Pathological Gambling Relationship to Obesity, Self Report Chronic Medical Conditions, Poor Lifestyle Choice and Impaired Quality of Life. **Compro Psychiatry**, 2013; 54 (2).

⁷⁰ Morasco BJ. Et. Al. 2000. เล่มเดิม

⁷¹ Lorains FK, Et. Al. Prevalence of comorbid disorders in problem and pathological gambling: systematic review and meta - analysis of population surveys. **Addiction.** 2011; 106 (3).

⁷² Afifi TO. Et. El. A Longitudinal Study of The Temporal Relation Between Problem Gambling and Mental and Substance Use Disorders Among Young Adults **Can J. Psychiatr**, 2016; 61 (2).

⁷³ Nower L. Et. aL. Suicidality and Depression Among Young Gamblers **Inter Gambi Stud.** 2004; 4 (1).

ในชุมชนหรือได้เดินทางด้วย⁷⁴ กรณีดังกล่าวนี้ผู้วิจัยอยากจะตั้งข้อสังเกตว่า ถ้าเป็นการเล่นการพนันแบบออนไลน์ ผู้เล่นจะไม่ได้ประโยชน์ในแง่ได้มีกิจกรรมสังสรรค์กับคนอื่น ๆ เหมือนกับการได้ออกไปเล่นการพนันในสถานที่จริง

2. ผลกระทบระดับบุคคลอื่นๆ ที่เกี่ยวข้อง (Interpersonal Level Impacts)

ผลกระทบทางการเงิน

การติดการพนันมีผลกระทบต่อคู่สมรส เด็ก ญาติพี่น้อง เพื่อนสนิท โดยเฉพาะร้อยละ 5-10 คน บางกรณีมีผลกระทบต่อเพื่อนร่วมงานด้วย ความเสียหายที่คู่สมรสของคนติดการพนันได้รับมากที่สุดคือ ความเสียหายทางการเงิน เช่น มีรายได้สำหรับการใช้จ่ายภายในบ้านลดลง อาหารการกินมีคุณภาพลดลง ขาดแคลนเครื่องใช้ไม่สอย บางครั้งก็ต้องมีการขายออกไป เป็นหนี้สินเพิ่มขึ้น มีความเครียดทางการเงินมากขึ้น ไม่มีรายได้พอที่จะไปหาแพทย์ ลูกๆ ขาดแคลนสิ่งที่จำเป็น มีความไม่มั่นคงในเรื่องการสนองตอบความต้องการทางวัตถุเพิ่มขึ้น⁷⁵

ผลกระทบต่องาน

ปัญหาการติดการพนันมีผลกระทบทางลบต่องานของคู่สมรสด้วย ในออสเตรเลีย ผู้ได้รับผลกระทบคนอื่นๆ (Concerned Significant Others-CSO) 84% รายงานว่าการติดการพนันของคู่สมรสทำให้การทำงานของพวกเขารับผลกระทบทางลบด้วย โดยเฉพาะในหมู่คนที่มีความรู้พื้นฐานทางวัฒนธรรมมาจากเอเชีย ได้รับผลกระทบในเรื่องนี้สูงกว่าคนออสเตรเลีย⁷⁶

ในสวีเดน คู่สมรสของคนติดการพนันที่เป็นผู้หญิงและขาดงานบ่อยจากความเจ็บป่วย ขณะที่คู่สมรสของคนติดการพนันที่เป็นผู้ชายแสดงความกลัวว่าตนจะตกงานหรือมีปัญหาการทำงานมากกว่าคนอื่นๆ⁷⁷

ผลกระทบต่อสุขภาพและสุขภาวะ

⁷⁴ Desai Ra. Et. Al. Health Correlates of Recreational Gambling in Older Adults *Am. J. Psychiatry*. 2004; 161 (9).

⁷⁵ Abbott M, Bellringer M, Garrett N, Mundy - McPherson S. New Zealand 2012 national gambling study: gambling harm and problem gambling. Auckland University of Technology; 2014.

⁷⁶ Dowling Na. Et. Al. The Impacts of Problem Gambling on Concerned Significant Others. *Addict. Behav.* 2014; 39 (8).

⁷⁷ Svensson J. Et. Al. The Concerned Significant Other of People With Gambling Problems in a National Representative Sample in Sweden. *BMC. Public Health*. 2013; 13 (1).

ปัญหาความยุ่งยากทางการเงิน มักจะนำไปสู่ความยุ่งยากด้านความสัมพันธ์ระหว่างคนติดการพนันกับคู่สมรส คู่สมรสและผู้เกี่ยวข้องส่วนใหญ่มีปัญหาความตึงเครียด และปัญหาความสัมพันธ์อื่นๆ ความขัดแย้ง การสูญเสียความไว้วางใจเพราะอีกฝ่ายไม่พูดความจริง การปกปิดปัญหาการติดการพนัน และการที่คนติดการพนันรับผิดชอบเรื่องค่าใช้จ่ายในครอบครัวได้ลดลง คือสาเหตุที่นำไปสู่ปัญหาการแยกกันอยู่และการหย่าร้างได้⁷⁸

คู่สมรสและคนเกี่ยวข้องกับคนติดการพนันมักกลายเป็นเหยื่อทางอาชญากรรมของผู้ติดการพนัน เช่น การขโมยและการยืมเงินแบบไม่ถูกต้อง ถูกกระทำรุนแรง (ซึ่งรวมทั้งลูกๆ ด้วย) ซึ่งรวมไปถึงการฆาตกรรม⁷⁹ มีข้อสังเกตว่าในประเทศเอเชียและในชุมชนชาวเอเชียในประเทศพัฒนาอุตสาหกรรม มีอัตราการติดการพนันและความรุนแรงค่อนข้างสูง⁸⁰ นอกจากคู่สมรสและผู้เกี่ยวข้องจะเป็นเหยื่อแล้ว ในบางกรณีพวกเขาอาจถูกกดดันให้เป็นผู้ก่อความรุนแรงและอาชญากรรมด้วย

ในแง่ปัญหาสุขภาพอื่นๆ ปัญหาที่คู่สมรสผู้เกี่ยวข้องใกล้ชิดพบบ่อยคือ ความรู้สึกโดดเดี่ยวและการโทษตนเอง คู่สมรสบางคนช่วยปกปิดเรื่องการติดการพนันของสามี (หรือภรรยา) พวกเขารู้สึกว่าคู่สมรสที่ติดการพนันใช้เวลาพวกเขาลดลง และพวกเขาทำกิจกรรมทางสังคมลดลง เพราะไม่มีรายได้พอที่จะใช้จ่ายได้ ดังนั้นคู่สมรสผู้เกี่ยวข้องใกล้ชิดจึงมักมีปัญหาความรู้สึกว่าถูกโดดเดี่ยวว่าเหว ความเสียหายทางสุขภาพจิตอีกเรื่องคือ การโทษตัวเองว่าเขาควรจะช่วยป้องกันไม่ให้คู่สมรสไปติดการพนันได้ตั้งแต่ก่อนหน้านี้⁸¹

คู่สมรสผู้เกี่ยวข้องใกล้ชิดกับผู้ติดการพนัน โดยทั่วไปแล้วมีปัญหาทั้งสุขภาพกายและสุขภาพใจมากกว่าคนทั่วไป อาการที่พบบ่อยคือความซึมเศร้า ความตึงเครียดทางอารมณ์ ความรู้สึกเศร้าหมอง อาการทางร่างกายคือปวดหัว นอนไม่ค่อยหลับ ความดันโลหิตสูง ความรู้สึกหวาดผวาลึกเข้ามาโจมตี ความเมื่อยล้าหมดแรง⁸²

ความตึงเครียดทำให้คู่สมรสที่เป็นชายมีโอกาสติดเหล้าเพิ่มขึ้น ขณะที่คู่สมรสผู้หญิงติดบุหรี่เพิ่มขึ้น ลูกๆ ของครอบครัวผู้ติดการพนันก็มีความเสี่ยงที่จะมีสุขภาพกายและสุขภาพจิตเพิ่มขึ้นด้วย ทั้งมีความเสี่ยงที่จะเสพติดบุหรี่ เหล้า สารเสพติดอื่นๆ เด็กๆ จะได้รับผลกระทบระยะยาวเนื่องจากถูกทอดทิ้ง ได้รับการดูแลลดลง พ่อแม่ที่มี

⁷⁸ Holdsworthi. Et. Al. Impacts of Gambling Problems on Partners's Interpretation Asia J. Gambling Issues Public Health. 2013; 3 (1).

⁷⁹ Korman Lm. Et. Al. Problem Gambling and Intimate Partner. Violence J. Gambi Stud. 2008; 24 (1).

⁸⁰ Keen B, Et. Al. Problem gambling and family violence in the Asia context: a review. Asian J Gambi Issues Public Health. 2015; 5 (1).

⁸¹ Holdsworth J. Et. Al. 2013. เล่มเดิม

⁸² Patford J. For Poorer and in ill health: how woman experience, understand and respond to a partner's gambling problems. Int J Ment Heal Addict Springer - Verlag. 2009; 7 (1).

งานทำที่คาสิโน ลูกๆ จะมีปัญหานี้เพิ่มขึ้น เพราะพ่อแม่มีเวลาดูแลสัมพันธ์กับลูกลดลง เด็กในครอบครัวที่พ่อแม่หรือแม่ติดการพนันบางคนมีปัญหาถึงขั้นคิดฆ่าตัวตายด้วย⁸³

3. ผลกระทบระดับชุมชน/สังคม

ผลกระทบด้านการเงิน

การที่ชุมชนบางแห่งเช่นชุมชนชาวอเมริกันอินเดียน ในสหรัฐฯ ได้รับอนุญาตให้เปิดสถานคาสิโนอย่างถูกกฎหมายได้ ส่งผลให้ชุมชนและคนทำงานมีรายได้จากการพนันและธุรกิจที่เกี่ยวข้อง เช่น ร้านอาหาร ร้านขายสินค้า โรงแรม การท่องเที่ยว ธุรกิจบันเทิงต่างๆ เพิ่มขึ้น เช่นเดียวกับองค์กรสาธารณกุศลหรือองค์กรชุมชนบางแห่งที่ได้รับอนุญาตให้เปิดธุรกิจการพนันบางอย่างได้ ขณะที่ระดับรัฐบาลได้ประโยชน์จากการพนันถูกกฎหมายด้วยการเป็นผูกขาดธุรกิจการพนันบางอย่าง การเก็บภาษี ค่าธรรมเนียมจากธุรกิจพนันอื่นๆ การส่งเสริมให้เศรษฐกิจเจริญเติบโต

แต่รัฐบาลก็ต้องมีการลงทุนเรื่องโครงสร้างพื้นฐาน เช่น การสร้างระบบขนส่งคมนาคม การเพิ่มกำลังตำรวจดับเพลิง การควบคุมดูแลการป้องกันและยาวควรติดการพนัน และปัญหาสังคมอื่นๆ ที่ตามมา แต่ละชุมชนแต่ละประเทศมีทั้งผลได้และต้นทุนทางการเงินที่แตกต่างกันไป

งานวิจัยบางชิ้นชี้ว่าการเปิดสถานการพนันถูกกฎหมาย เช่น สถานคาสิโนสามารถมีผลกระทบทางลบต่อธุรกิจอื่นๆ ในชุมชนได้ ธุรกิจเล็กๆ หาจ้างคนหรือรักษาคนทำงานไว้ได้ยาก เมื่อธุรกิจคาสิโนขยายตัว มีปัญหาเงินเฟ้อ (ค่าครองชีพ) ค่าเช่าร้าน และค่าใช้จ่ายในการดำเนินงานสูงขึ้น⁸⁴

ผลกระทบต่องาน

การเปิดธุรกิจการพนันใหม่ๆ มีผลดีต่อการเติบโตของธุรกิจที่เกี่ยวข้องและการจ้างงาน เมืองที่ธุรกิจการพนันเติบโตมาก เช่น มาเก๊า (Macao) จะเห็นเรื่องนี้ได้ชัด โดยเฉพาะเรื่องธุรกิจสถานคาสิโน แต่ธุรกิจประเภทเครื่องเล่นอิเล็กทรอนิกส์จะมีผลกระทบต่อการสร้างงานน้อยหน่อย การจ้างงานในธุรกิจการพนันส่วนใหญ่ใช้

⁸³ Dowling N, Et.Al. Children at risk of developing problem gambling. Melbourne: Gambling Research Australia; 2010.

Black DW, Et. Al. Suicide ideation, suicide attempts, and completed suicide in persons with pathological gambling and their first - degree relatives. *Suicide Life - Threatening Behav.* 2015; 45 (6).

⁸⁴ Siegel D, Anders G. Public policy and the displacement effects of casinos: a case study of riverboat gambling in Missouri. *J Gambi Stud.* 1999; 15 (2).

Wan YKP, Li XC, Kong WH. Social impacts of casino gaming in Macao: a qualitative analysis. *Tourism.* 2011; 59 (1).

แรงงานทักษะต่ำและได้รับค่าแรงต่ำ ยกเว้นพวกที่ทำงานในสถานคาสิโนของโรงแรมที่จะได้ค่าจ้างสูงหน่อย ที่มาเก๊าสถานคาสิโนนิยมจ้างแรงงานจากต่างถิ่นมากกว่าที่จะจ้างคนในท้องถิ่น ทำให้คนในท้องถิ่นได้ประโยชน์จากการจ้างงานน้อย⁸⁵

มีงานวิจัยในรัฐวิกตอเรีย ออสเตรเลีย ที่วิเคราะห์ว่าทางชุมชนมีต้นทุนที่ต้องเสียไป เนื่องจากผลผลิตการผลิตลดลง เพราะแรงงานไปเล่นการพนันค่อนข้างสูง ทั้งนายจ้างก็มีต้นทุนในการที่พนักงานลาออกบ่อยต้องจ้างคนใหม่เพิ่มขึ้นด้วย มีการตักงานเพิ่มขึ้น ทำให้ต้องมีการจ่ายเงินประกันสังคมกับคนตักงานเพิ่มขึ้น ทั้งยังมีต้นทุนทางสังคมอื่นๆ เนื่องจากการที่คนติดการพนันขาดงานบ่อย อาชญากรรม และอัตราการฆ่าตัวตายที่เพิ่มขึ้นเนื่องจากปัญหาการติดการพนัน⁸⁶

ผลกระทบทางด้านสุขภาพและสุขภาวะ

แม้การเล่นการพนันแบบพักผ่อนหย่อนใจ เช่น ไปสถานคาสิโนนานๆ ครั้ง อาจจะมีผลดีทางจิตใจสำหรับคนบางคน แต่การเปิดให้มีการเล่นการพนันอย่างถูกกฎหมายที่ผู้ใหญ่ (อายุเกิน 18 ปี) เข้าถึงได้ง่าย ก็มีความเสี่ยงว่าบางคนจะมีโอกาสติดการพนันและทำให้เกิดความเสียหายได้เพิ่มขึ้น ดังนั้นรัฐที่เปิดให้ธุรกิจการพนันเป็นเรื่องถูกกฎหมายจึงต้องลงทุนเรื่องควบคุมกติกากการป้องกันและเยียวยาผู้ติดการพนัน ต้องมีการฝึกอบรมนักบำบัดวิชาชีพในด้านเหล่านี้ มีการวิจัยและการให้บริการเยียวยาผู้ติดการพนัน มีการประมาณการณ์ว่าในค.ศ. 2014-2015 รัฐวิกตอเรียของออสเตรเลียต้องลงทุนเพื่อให้บริการด้านนี้ปีงบประมาณถึง 52 ล้านดอลลาร์⁸⁷

ธุรกิจการพนันแบบถูกกฎหมายทำรายได้ สร้างงานให้กับชุมชน/รัฐอเมริกันอินเดียน และรัฐเซเนกา แต่งานวิจัยบางชิ้นชี้ให้เห็นว่าธุรกิจการพนันทำให้วัฒนธรรม ค่านิยม และความเชื่อของชาวเมืองอเมริกันอินเดียนเปลี่ยนแปลงไป พวกเขานิยมวัตถุการบริโภคทางเพิ่มขึ้นและมีปัญหาแก่งแย่งแข่งขันเคร่งเครียดเพิ่มขึ้น⁸⁸ ในมาเก๊าคนหนุ่มสาวจำนวนหนึ่งมีค่านิยมว่าการไปทำงานในสถานคาสิโนจะได้เงินง่ายกว่าและเร็วกว่าการไปเรียนมหาวิทยาลัย ค่านิยมนี้ทำให้เยาวชนในมาเก๊าไม่ค่อยสนใจเรียนและออกจากโรงเรียนกลางคันเพิ่มขึ้น⁸⁹ เมื่อสภาพการจ้างงานลดลง เนื่องจากธุรกิจซบเซาจากการระบาดของโรคโควิด-19 หรือการใช้เครื่องอัตโนมัติแทนแรงงานคนมากขึ้น แรงงานที่ตักงานหรือรายได้ลดลงจะได้รับผลกระทบทางลบสูงและปรับตัวหางานใหม่ได้ยาก

⁸⁵ Koo J, Rosentraub MS, Horn A. Rolling the dice? Casinos, tax revenues, and the social costs of gaming. J Urban Aff. 2007; 29 (4).

⁸⁶ Victorian Competition and Efficiency Commission. Counting the Cost: Inquiry into the Costs of Problem Gambling. Final report, December; 2012.

⁸⁷ Browne M. Et. Al. 2017 เล่มเดิม

⁸⁸ Peacock TD. Et. Al. The Social Impact of American Indian Gaming J. Health Soc. Policy, 1999; 10 (4).

⁸⁹ Wan YYP. 2012 เล่มเดิม

การพนันทำให้เกิดปัญหาสังคมและทำให้ความต้องการสำหรับบริการทางสังคมจากรัฐเพิ่มขึ้น ถ้าคนเข้าถึงการพนันได้ง่ายขึ้น ปัญหาจากการติดการพนันจะเพิ่มขึ้น การตั้งสถานคาสิโนในชุมชนหนึ่งๆ สัมพันธ์กับปัญหาการติดการพนันที่เพิ่มขึ้นในบริเวณใกล้เคียง การที่ประชาชนมีโอกาสนำเงินไปเล่นการพนันเพิ่มขึ้นสัมพันธ์กับปัญหาความไม่เป็นธรรมทางสังคมที่เพิ่มขึ้น

การวิจัยทั้งในฟินแลนด์และเยอรมัน พบว่า ครอบครัวที่มีรายได้สูงใช้จ่ายเงินเล่นการพนันโดยเฉลี่ยสูงกว่าครอบครัวรายได้ต่ำ แต่ครอบครัวรายได้ต่ำสูญเสียเงินจากการเล่นการพนันเทียบเป็นสัดส่วนกับรายได้ของพวกเขาสูงกว่า⁹⁰

ธุรกิจการพนันย่อมมีผลกระทบทางลบต่อคุณภาพชีวิตของประชาชน ในชุมชนที่มีการตั้งสถานคาสิโน มีการจลาจลคึกคัก เสียงดัง และมลภาวะมากขึ้น การพนันยังเพิ่มอัตราอาชญากรรมเพราะส่งเสริมให้คนบางส่วนติดการพนันและคนติดการพนันมักมีอัตราอาชญากรรมสูงกว่าประชาชนทั่วไป ข้อ 2 คือส่งเสริมการดื่มเหล้าและกิจกรรมผิดกฎหมายอื่นๆ ทำให้เกิดปัญหาเมาแล้วขับรถ การที่มีคนเดินทางมาเล่นการพนันเพิ่มขึ้นก็มีส่วนทำให้อัตราอาชญากรรมเพิ่มขึ้น ค่าใช้จ่ายของสังคมในการเพิ่มกำลังตำรวจ การป้องกันและปราบปราม ค่าใช้จ่ายที่ศาลราชทัณฑ์ ฯลฯ เพิ่มขึ้น อย่างไรก็ตาม ในแง่หนึ่งการเปิดให้มีสถานที่เล่นการพนันอย่างถูกกฎหมายสามารถมีส่วนช่วยลดกิจกรรมการพนันที่ผิดกฎหมายได้บ้าง

ปัญหาสำหรับชุมชนอีกข้อหนึ่งคือ การเปิดสถานคาสิโนในชุมชนทำให้ราคาอสังหาริมทรัพย์และค่าครองชีพพุ่งขึ้นสูง โดยมีค่าสูงชันเร็วกว่าเงินเดือนโดยเฉลี่ยของคนในชุมชน⁹¹ เห็นได้ชัดกรณีที่มาเก๊า การมีธุรกิจการพนันในชุมชนอาจทำให้ทุนหรือความมั่งคั่งทางสังคม (Social Capital) ลดลง การจัดตั้งองค์กรทางสังคมหละหลวมขึ้น (Social Disorganization) และมีการเอาเปรียบกันทางสังคม (Social Deprivation) เพิ่มขึ้น⁹² ซึ่งเป็นเรื่องที่ต้องพิจารณาในทางพัฒนาทางสังคมอย่างรอบคอบด้วย การมองเฉพาะเรื่องผลบวกทางธุรกิจเศรษฐกิจมีข้อจำกัด ละเลยไม่เข้าใจประเด็นนี้

สรุป

การวิจัยเรื่องผลกระทบทางสังคมควรคำนึงถึงต้นทุนความเสียหายทางสังคมที่ไม่อาจประเมินเป็นมูลค่าทางด้านการเงินอย่างเดียวได้ ขณะเดียวกันก็ต้องคำนึงถึงผลกระทบต่อทุกมิติของตัวบุคคล ทั้งผู้เล่นการพนันและผู้เกี่ยวข้องด้วย

⁹⁰ Castren S. Et. Al. The Relationship Between Gambling Expenditure, Soc i-Demographics, Health Related Correlates and Gambling Behaviour: Across-Sectional Population-Based Survey in Finland *Addiction*, 2018; 13 (1).

⁹¹ Wan YYP. 2012 เล่มเดิม

⁹² Dyal L. Gambling, Social Disorganization and Deprivation *Int. J. Ment Heal Addict.* 2007, 5 (4).

การวิจัยในอเมริกาเหนือ (สหรัฐฯ แคนาดา) ส่วนใหญ่เป็นการวิจัยเรื่องผลกระทบของสถานคาสิโน การวิจัยส่วนใหญ่มักจะเน้นวิจัยเฉพาะตัวผู้ติดการพนันหรือมีความเสี่ยงสูง แต่ความเสียหายที่เกี่ยวกับการพนันนั้นมีผลกระทบต่อคนจำนวนมาก ไม่ใช่มีผลกระทบเฉพาะคนติดการพนันหรือผู้มีความเสี่ยงสูงเท่านั้น รวมทั้งที่สำคัญคือมีผลกระทบต่อคนอื่นๆ ที่เกี่ยวข้อง คนอื่นในชุมชนเมืองและประเทศที่มีการเล่นการพนันกันมากด้วย

การเล่นการพนันมีผลกระทบต่อคนในวงกว้าง ทั้งผลกระทบด้านการเงิน การทำงาน สุขภาพและสุขภาวะ ทั้งในระดับตัวบุคคล ความสัมพันธ์กับคนอื่นที่เกี่ยวข้อง และระดับชุมชน เมือง ประเทศ อย่างเชื่อมโยงเกี่ยวข้องกัน มักจะมีผลกระทบไปตลอดชีวิตของผู้ติดการพนัน (แม้แต่คนที่ได้รับการเยียวยา เลิกติดการพนันได้) รวมทั้งส่งผลกระทบรุ่นลูกด้วย การวิจัยผลกระทบระดับสังคมโดยเฉพาะด้านที่ไม่อาจวัดได้ด้วยเงินยังมีน้อย เช่น เรื่องคุณภาพชีวิตของคนในสังคม ความเป็นอันหนึ่งอันเดียวกันของคนในสังคม (Social Cohesion) และปัจจัยอื่นๆ ของทุนหรือความมั่งคั่งทางสังคม (Social Capital) เช่นความเข้มแข็ง ความมีวินัย ความสามัคคี เอื้อเฟื้อเผื่อแผ่ของผู้คนในสังคมที่เป็นประโยชน์ต่อสังคมโดยรวม มีการวิจัยอยู่บ้างในอเมริกาเหนือ (สหรัฐฯ แคนาดา) ส่วนใหญ่เป็นการวิจัยเรื่องผลกระทบของสถานคาสิโน ซึ่งเป็นการเล่นการพนันประเภทหนึ่งเท่านั้น ยังมีการพนันประเภทอื่นๆ ที่เป็นที่ยอมรับและมีผลกระทบแตกต่างกันไปในแต่ละประเทศ

บทที่ 5 ความเสียหายของการพนันออนไลน์และแนวทางป้องกัน/แก้ไข

การวิจัยเรื่องผลกระทบทางเศรษฐกิจสังคมของการพนันออนไลน์โดยตรงยังมีน้อยกว่า และไม่ค่อยจะครอบคลุมกว้างขวางนัก งานวิจัยหัวข้อหลายชิ้นทำในเฉพาะบางพื้นที่ บางกลุ่มคน ใช้กรณีตัวอย่างค่อนข้างน้อย บางชิ้นเน้นการเปรียบเทียบระหว่างการพนันออนไลน์กับการพนันในสถานที่จริง การวิจัยได้ผลออกมาค่อนข้างแตกต่างกันอยู่บ้าง ส่วนหนึ่งเพราะแต่ละพื้นที่ กลุ่มคน มีบริบทสภาพแวดล้อม วัฒนธรรม และปัจจัยต่างๆ ที่แตกต่างกันไป อย่างไรก็ตาม รายงานการวิจัยเหล่านี้ส่วนใหญ่ยอมรับว่าการพนันออนไลน์มีผลกระทบทางลบอยู่ มีรายงานการวิจัยบางชิ้นที่ให้ข้อมูลและข้อคิดที่เป็นประโยชน์ ที่เราน่าจะศึกษาในเชิงเปรียบเทียบได้

5.1 ความเสียหายจากการพนันออนไลน์ กรณีศึกษาจากอังกฤษ

รายงานเรื่อง Online Gaming Harm Inquiry (การสอบสวนเรื่องความเสียหายจากการพนันออนไลน์) โดย Gambling Related Harm All Parliamentary Group - APPG (กลุ่มสมาชิกรัฐสภาผู้สนใจเรื่องความเสียหายที่เกี่ยวข้องกับการพนันออนไลน์) ของรัฐสภาอังกฤษ⁹³ เป็นรายงานที่มีเนื้อหาที่น่าสนใจที่เราควรศึกษาในเชิงเปรียบเทียบ อังกฤษนั้นมีประชากรขนาดใกล้เคียงกับไทย แต่เป็นประเทศพัฒนาอุตสาหกรรมที่เศรษฐกิจมีขนาดใหญ่กว่าไทยหลายเท่า อังกฤษเปิดให้มีการขอใบอนุญาตธุรกิจบริการการพนันหลายประเภทรวมทั้งการพนันออนไลน์

รายงานที่คณะกรรมการการ Gambling Commission (ผู้ดูแลกฎและกติกากำหนดให้บริการการเล่นการพนันของบริษัทที่จดทะเบียน) เสนอต่อ NAC – National Audit Office (สำนักงานตรวจสอบบัญชีแห่งชาติ) ธุรกิจการพนันที่ได้รับการจดทะเบียนในอังกฤษในช่วงปี 2018-2019 มีการเติบโตถึง 57% รายได้รวมจากการพนันของบริษัทต่างๆ ไม่นับรวมลอตเตอรี่แห่งชาติในปี 2018-2019 มีมูลค่า 11.30 พันล้านปอนด์ การเพิ่มขึ้นที่สำคัญเกิดจากการเติบโตของธุรกิจการพนันออนไลน์

การวิเคราะห์โดย NAO (สำนักตรวจสอบบัญชีแห่งชาติ) รายได้ของบริษัทที่ได้รับใบอนุญาตให้ดำเนินกิจกรรมพนันออนไลน์ได้ เพิ่มขึ้น 5.3 เท่าในรอบ 10 ปี จาก 1,000 ล้านปอนด์ในปี 2009 เป็น 5,300 ล้านปอนด์ในปี 2019⁹⁴

⁹³ The APPG – Report From The Gambling Related Harm All Party Parliamentary Group – On Line Gambling Harm Inquiry Final Report June 2020 (กลุ่ม APPG เป็นกลุ่มสมาชิกรัฐสภาผู้สนใจปัญหาเรื่องนี้ ทั้ง สส. พรรครัฐบาล พรรคฝ่ายค้าน และวุฒิสภา คล้ายๆ กรรมการชุดต่างๆ แต่เข้าใจว่าน่าจะตั้งขึ้นเป็นกลุ่มอิสระที่สนใจปัญหาสำคัญเฉพาะเรื่องมากกว่า ประธานกลุ่มและผู้จัดทำรายงานฉบับนี้มาจาก สส. พรรคเลเบอร์ที่เป็นฝ่ายค้าน)

⁹⁴ <http://www.nao.org.uk/report/gambling-regular-problem-and-protecting-the-vulnerable/>

มองในอีกแง่หนึ่ง เงินจำนวน 5,300 ล้านปอนด์นี้ คือเงินที่คนเล่นการพนันออนไลน์เป็นฝ่ายสูญเสียในปี 2019 ซึ่งเกี่ยวข้องกับนักเล่นพนันจำนวนมากที่หลายคนเป็นกลุ่มเปราะบางที่เล่นการพนันมากกว่ารายได้ที่เขาอยู่ในวัยที่จะเล่นได้⁹⁵

การเติบโตของธุรกิจการพนันออนไลน์หมายถึงการเติบโตอย่างมีนัยสำคัญของความเสียหายจากการที่คนไปเล่นการพนันออนไลน์ The Gambling Commission คณะกรรมการการพนันภาครัฐ ประมาณการว่าในอังกฤษมีนักเล่นการพนันที่เสพติดระดับมีปัญหาราว 395,000 คน และมีคนอยู่ในข่ายเสี่ยง (At Risk) อีกราว 1.8 ล้านคน ขณะที่ Gamble Aware องค์กรอิสระเสนอว่าจำนวนชาวอังกฤษ ผู้ติดการพนันและเสี่ยงที่แท้จริงน่าจะสูงกว่าจำนวนนี้มาก⁹⁶

ความเสียหายจากการเสพติดการพนันนอกจากจะมีผลต่อผู้ติดการพนันโดยตรงแล้ว ยังมีผลกระทบต่อครอบครัว เพื่อนฝูง ชุมชน และนำไปสู่การที่สังคมต้องเพิ่มต้นทุนทางสังคมของภาครัฐในการป้องกันและรักษาเยียวยา การจ่ายสวัสดิการสังคมให้กับผู้ได้รับความเสียหาย เมื่อพิจารณาถึงขนาดความเสียหายจากการเล่นการพนัน เราควรถือว่าเรื่องนี้เป็นความเสียหายด้านสุขภาพของสังคมโดยรวม (Public Health Issue)

ระดับความเสียหายของการเล่นพนันออนไลน์

ธุรกิจการพนันออนไลน์เสนอประเภทสินค้าและประสบการณ์ที่หลากหลายเพิ่มขึ้นกว่าการพนันแบบดั้งเดิม ทั้งการเล่นการพนันกีฬาในช่วงที่กำลังมีการแข่งขันอยู่และการเล่นเกมประเภทต่างๆ ในคาสิโนออนไลน์ผ่านทางโทรศัพท์มือถือ การสร้างเกมใหม่ๆ ที่ต่างไปจากการเล่นการพนันแบบดั้งเดิม และการทำให้การเล่นการพนันทางออนไลน์มีลักษณะเหมือนการเล่นเกม น่าสนุกตื่นเต้นท้าทายเพิ่มขึ้น ทำให้เกิดความห่วงใยเพิ่มขึ้นต่อความปลอดภัยและการคุ้มครองผู้เล่น โดยเฉพาะคนที่เปราะบางมีโอกาสเสียหายได้มากกว่าคนทั่วไป (The Vulnerable) เช่นเด็กและเยาวชน

ในแง่ขนาดของธุรกิจการพนันออนไลน์ในอังกฤษ มีบริษัทที่จดทะเบียน 317 บริษัท และมีเว็บไซต์และแอปพลิเคชันที่เปิดให้คนเข้าไปเล่นการพนันออนไลน์ได้ 1,375 แห่ง สถิติด้านผู้ให้บริการนี้สามารถเปลี่ยนแปลงเพิ่มขึ้นได้ง่ายมาก โดยเฉพาะนับตั้งแต่ปี 2015 มีบริษัทที่ได้รับใบอนุญาตจาก The Gambling Commission เพิ่มขึ้นถึง 198 บริษัท บางบริษัทเลิกกิจการไป แต่มีบริษัทเปิดใหม่ที่เสนอเกมและซอฟต์แวร์ใหม่ได้อย่างรวดเร็วต่อเนื่อง และมักจะเสนอการให้บริการที่ล้ำหน้ากว่าที่ Gambling Commission ผู้ดูแลกฎเกณฑ์การจะมีเครื่องมือ อำนาจ ความรับผิดชอบ พอที่จะติดตามควบคุมดูแลธุรกิจการพนันออนไลน์เหล่านี้ได้อย่างมีประสิทธิภาพเพียงพอ

⁹⁵ Gambling Commission, Industry Statistics-May 2019

⁹⁶ <http://www.about.gambleaware.org/media/2191/treatment-needs-and-gap-analysis-in-great-britain-a-synthesis-of-findings1.pdf>

การวิจัยของ You Gov ประมาณว่าคนที่เล่นการพนันแบบติดจนเป็นปัญหามี 2.7% ของประชากรวัยผู้ใหญ่อายุ 16 ปีขึ้นไปในอังกฤษ หรือราว 1.4 ล้านคน และมีผู้ใหญ่ราว 7% หรือ 3.6 ล้านคนที่รายงานว่าตนได้รับผลกระทบทางลบจากปัญหาการติดการพนันของคนอื่น (ที่ตนสัมพันธ์ด้วย) ดังนั้นกล่าวโดยรวมคือมีประชากรผู้ใหญ่ชาวอังกฤษที่มีประสบการณ์ได้รับความเสียหายที่เกี่ยวข้องกับการเล่นการพนันทางใดทางหนึ่งราว 5 ล้านคน⁹⁷

จากบทความในวารสารทางการแพทย์ British Medical Journal ผู้อำนวยการคลินิกการพนันแห่งชาติ (The National Gambling Clinic) กล่าวว่า “ปัญหาโรคติดการพนัน (Pathological Gambling) เป็นปัญหาสุขภาพของสาธารณชนที่มีความรุนแรง ประมาณว่ามีคนที่เป็นโรคติดการพนัน 5 แสนคน และกลุ่มเสี่ยงที่จะติดโรคนี้อีก 2 ล้านคน คนที่ไปเล่นการพนันบ่อยครั้งแล้วครั้งเล่าจะเกิดผลในทางลบทั้งในทางการเงิน ทางสังคม และผลกระทบส่วนตัวในขั้นที่สำคัญ เช่นเดียวกับการเสพติดประเภทอื่นๆ ปัญหาส่วนหนึ่งมาจากความเปราะบางทางความสัมพันธ์แสดงปฏิกิริยาโต้ตอบกับปัจจัยสภาพแวดล้อมด้านอื่น เด็กและเยาวชนที่มีพ่อแม่เป็นนักเล่นการพนันมีความเสี่ยงสูงที่จะเติบโตเป็นคนที่เป็นโรคเสพติดการพนัน⁹⁸”

เนื่องจากการเสพติดการพนันไม่ได้แสดงออกให้เห็นทางกายภาพเหมือนการเสพติดสารอื่นๆ ดังนั้นเราจึงมักไม่รู้ว่าใครติดการพนันจนกว่าคนๆ นั้นจะติดการพนันขนาดหนักเข้าไปแล้ว ที่คลินิกรักษาโรคติดการพนันในลอนดอนที่ Dr.Bowden Jones เป็นผู้อำนวยการอยู่ คนไข้ที่นั่นสูญเสียเงินจากการเล่นการพนันไปเฉลี่ยราวคนละ 150,000 ปอนด์ 84% ของพวกเขาเข้าไปเกี่ยวข้องกับการทำผิดกฎหมายเพื่อหาเงินไปเล่นการพนัน และราวครึ่งหนึ่งหย่าร้างกับคู่สมรส⁹⁹

ในปี 2016 Gambling Commission ของอังกฤษ ประมาณว่าประชากรผู้ใหญ่ชาวอังกฤษที่เล่นการพนันในรอบปีที่ผ่านมา มี 57% ของประชากรผู้ใหญ่ทั้งหมด ในจำนวนนี้มีคนเล่นการพนันออนไลน์ 9% เป็นผู้ชายมากกว่าผู้หญิง แต่สัดส่วนผู้เล่นการพนันออนไลน์ในปัจจุบันน่าจะเพิ่มขึ้นตามการเติบโตอย่างรวดเร็วของธุรกิจการพนันออนไลน์ และผลจากการระบาดของโควิด-19 ที่ทำให้ประชาชนต้องกักตัวอยู่บ้านและหันไปเล่นเกมและการพนันออนไลน์เพิ่มขึ้น

การสำรวจพบว่าชาวอังกฤษกลุ่มวัยที่เล่นการพนันออนไลน์มากที่สุดในปี 2015 คือกลุ่มวัย 25-34 ปี กลุ่มนี้แต่ละคนมีบัญชีสำหรับเล่นการพนันออนไลน์มากกว่า 5 บัญชี เป็นคนที่เล่นการพนัน (ไม่นับรวมการซื้อลอตเตอรี่) อย่างน้อย 1 ครั้งในรอบ 4 สัปดาห์ที่ผ่านมา และชอบเล่นการพนันผ่านโทรศัพท์มือถือมากกว่ากลุ่มวัยอื่นๆ

⁹⁷ <http://about.gambleaware.org/new/role-of-the-yougov-survey-as-part-of-the-treatment-need-and-gap-analysis/>

⁹⁸ <http://www.bmj.com/content/361/bmj.k2240.full>

⁹⁹ เล่มเดิม

การพนันที่คนหนุ่มสาวชาวอังกฤษนิยมเล่นกันมากคือ การเดิมพันผลการแข่งขันกีฬา ซึ่งมีสัดส่วนสูงกว่าการเล่นโป๊กเกอร์และเกมสล็อตมาซึนออนไลน์มาก แต่ในช่วงที่โรคโควิด-19 ระบาดในปี 2019-2020 (ที่มีการจัดการแข่งขันกีฬาลดลง) การพนัน 2 ประเภทหลังได้รับความนิยมสูงขึ้น¹⁰⁰

ในปี 2019 ที่มีโรคโควิด-19 ระบาด และประชาชนก็กักตัวลดการติดต่อสัมพันธ์กันโดยตรงลง ส่งเสริมให้มีการเล่นการพนันออนไลน์สูงขึ้น Gambling Commission รายงานว่า 60% ของคนที่เล่นการพนันใช้เวลาหรือเงินในการเล่นพนันเพิ่มขึ้นจากปีก่อนหน้านั้น การเล่นเกมสล็อตมาซึนออนไลน์ที่มีลักษณะเสพติดได้ง่ายเพิ่มขึ้น 25% เกมออนไลน์โป๊กเกอร์เพิ่มขึ้น 38% และการพนันกีฬาเสมือนจริง (Virtual Sport) เพิ่มขึ้น 40%¹⁰¹

ศาสตราจารย์ Heather Warde กล่าวถึงรายงานการวิจัยเรื่อง **พฤติกรรมการเล่นการพนันของชาวอังกฤษ** ว่าสัดส่วนของคนติดการพนันที่เป็นปัญหาในหมู่คนเล่นการพนันออนไลน์ เช่น เกมในคาสิโน สล็อตหรือบิงโกนี้ มีพอๆ กับคนเล่นการพนันในสถานที่จริง ในปี 2016 ประมาณว่าคนเล่นการพนันออนไลน์ที่ติดจนเป็นปัญหามีราว 9.2-10.6% และถ้านับรวมกลุ่มเสี่ยงที่จะติดการพนันต่อไป สัดส่วนนี้จะเพิ่มเป็น 44.8-52.9% ของคนที่เล่นการพนันออนไลน์อยู่ เธอกล่าวว่าการเล่นการพนันออนไลน์เป็นที่นิยม เพราะว่ามันสะดวกมาก เนื่องจากปัจจุบันทุกคนมีเครื่องมือสื่อสารทางอิเล็กทรอนิกส์แบบใดแบบหนึ่งอยู่ พวกเขาสามารถเล่นการพนันได้ทุกที่ทุกเวลาที่พวกเขาต้องการ เธอกล่าวว่าการใช้ที่มารับการบำบัดของเธอเกือบทั้งหมดคือพวกติดกันเล่นการพนันทางออนไลน์และส่วนใหญ่เป็นผู้ชาย¹⁰²

Dr.Matthew Gaskill นักจิตวิทยาที่ปรึกษาและบำบัด อธิบายให้ APPG (กลุ่มสมาชิกรัฐสภาผู้สนใจเรื่องความเสียหายจากการพนัน) ฟังว่า การเสพติดนั้นจะทำให้สมองคนเสพติดค่อยวิวัฒนาการไป คือเมื่อสมองได้รับความสนุกสนานเพลิดเพลินพอใจจากกิจกรรมเช่นการเล่นการพนัน ก็เหมือนกับว่าสมองเขากำลังได้รับรางวัล ทำให้สมองจะเน้นความสนใจไปเฉพาะที่กิจกรรมนี้ และสมองส่วนที่เคยทำงานรับผิดชอบและห่วงใยต่อชีวิตของคนๆ นั้น จะทำงานได้ลดลง

การพนันออนไลน์นอกจากจะสะดวก เล่นที่ไหนก็ได้ทุกวัน ตลอด 24 ชั่วโมง แล้วยังมีกฎเกณฑ์การควบคุมที่หละหลวม หย่อนยานกว่าสถานที่เล่นการพนันจริงที่ได้รับใบอนุญาต ซึ่งจะมีการกำหนดอายุขั้นต่ำของผู้เล่น กำหนดวงเงินการเล่นต่อวัน พนักงานได้รับการฝึกฝนให้คอยสังเกตคนที่เล่นการพนันบ่อยและเล่นเสียเงินมาก

¹⁰⁰ <http://www.gamblingcommission.gov.uk/new-action-and-statistics/News/gambling-commission-publishes-latest-combines-health-survey>

¹⁰¹ <https://www.gamblingcommission.gov.uk/news-action-and-statistics/New/gambling-commission-instructs-tighter-measures-to-protect-consumers-during-lockdown>

¹⁰² As quoted in the **Financial Times**, Jonathan Ford, July 2019

จนเป็นปัญหา และมีเจ้าหน้าที่ของ Gambling Commission เข้าไปสุ่มตรวจว่าบริษัทธุรกิจการพนันปฏิบัติตามกฎระเบียบหรือไม่

ธุรกิจการพนันออนไลน์มีกฎเกณฑ์บางอย่างด้วยเหมือนกัน แต่น้อยกว่าและมีการตรวจสอบได้ยากกว่า มีเจ้าหน้าที่รัฐไปสุ่มตรวจเหมือนกัน แต่มักเป็นการสุ่มตรวจย้อนหลังมากกว่า เมื่อเทียบกับการไปตรวจในสถานที่จริง

ปัญหาข้อหนึ่งคือ การเปิดบัญชีฝากเงินและจ่ายเงินเพื่อเล่นการพนันออนไลน์นั้นทำได้สะดวกรวดเร็วมาก คนเล่นเสียไม่ค่อยรู้สึกกับว่าตนกำลังสูญเสียเงินไป เหมือนกับการเล่นในสถานที่จริง และพอมีใครชนะ การโอนเงินให้มักจะล่าช้า หรือบริษัทจะใช้วิธีชักชวนให้ผู้เล่นการพนันคงเก็บเงินนั้นไว้ในบัญชีเพื่อเล่นการพนันครั้งต่อไป โดยอาจจะใช้วิธีจูงใจด้วยการให้โบนัสเป็นวงเงินแถมให้เล่นการพนันได้มากขึ้น

Dr.Bowden Jones กล่าวว่ามองจากแง่การแพทย์ การเสพติดเกี่ยวข้องกับความเปราะบาง (Vulnerability) ของคนแต่ละคน ตัวอย่างเช่น ครอบครัวที่มีปัญหาการติดเหล้าและเด็กก็มีโอกาสได้ซึมเหล้าเข้าไป มีความเป็นไปได้สูงว่าเขาจะเติบโตไปเป็นคนติดเหล้า เรื่องการพนันก็เช่นกัน โดยเฉพาะสำหรับคนที่เริ่มเล่นการพนันตั้งแต่อายุน้อย และมีโอกาสได้ชนะในช่วงแรกช่วงใดช่วงหนึ่ง จะมีโอกาสกลายเป็นคนติดการพนันในภายหลังได้ง่ายขึ้น

การติดการพนันมีโอกาสนำไปสู่ปัญหาสุขภาพ เช่น โรคเครียด โรคซึมเศร้า และอื่นๆ รวมถึงการคิดและพยายามฆ่าตัวตาย รายงานโดย Gamble Aware ของอังกฤษระบุว่าคนติดการพนันที่เป็นปัญหามีโอกาสที่จะคิดหรือพยายามฆ่าตัวตายมากกว่าคนทั่วไป 6 เท่า รายงานของสวีเดนอ้างว่าคนที่มีความผิดปกติทางด้านการเล่นการพนัน (Gambling Disorder) มีโอกาสที่จะพยายามฆ่าตัวตายมากกว่าคนทั่วไป 15 เท่า¹⁰³

ข้อเสนอแนะให้มีการปรับปรุงกฎระเบียบและมาตรการในการควบคุมการเล่นการพนันทางออนไลน์

เนื่องจากอังกฤษเป็นประเทศที่เปิดให้มีการเล่นการพนันออนไลน์ (รวมทั้งการเล่นการพนันบางอย่างในสถานที่จริง) กลุ่มสมาชิกรัฐสภาผู้สนใจปัญหาเรื่องความเสียหายจากการพนัน APPG จึงได้ให้ข้อเสนอแนะในเชิงปรับปรุงกฎระเบียบและมาตรการในการควบคุมการพนัน สรุปได้ดังต่อไปนี้

1. การควบคุมการใช้จ่ายเงินผ่านบัตรเครดิตและเครื่องมือทางอิเล็กทรอนิกส์ต่างๆ

หลังจากที่กลุ่ม APPG เรียกร้องไปทางคณะกรรมการ Gambling Commission 2 ปีจึงได้มีการห้ามใช้บัตรเครดิตเล่นการพนันในเดือนเมษายน 2020 APPG ได้เสนอเพิ่มเติมว่าควรจะห้ามการเล่นการพนันแบบใช้

¹⁰³ Karlsson, A., & Hakansson, A. (2018). Gambling Disorder, increased mortality, suicidality and associated comorbidity: A longitudinal nationwide register study. *Journal of Behavioural Addiction*. 7 (4), 1091-1099

เครดิตล่วงหน้าทุกประเภท ทั้งสินเชื่อและโอเวอร์ดราฟต์ (สิทธิการเบิกเงินล่วงหน้า) และเครดิตล่วงหน้าทุกระบบ รวมทั้ง PayPal และการใช้จ่ายเงินผ่านโทรศัพท์มือถือด้วยวิธีการต่างๆ

ข้อเสนอนี้จะได้ผลหรือไม่น่าสงสัยอยู่ ผู้วิจัยอ่านบทความจากที่อื่นๆ พบว่าธนาคารให้ความร่วมมือเรื่องห้ามใช้บัตรเครดิตเล่นการพนัน แต่ระบบการจ่ายเงินในโลกสมัยใหม่ปัจจุบันสามารถทำผ่านโดยหน่วยธุรกิจที่ไม่ใช่ธนาคารได้หลายอย่างมากและทางการมักจะตามไม่ทันหรือเข้าไปควบคุมได้ยาก ขณะที่ฝ่ายธุรกิจการเงินมีผลประโยชน์ส่วนตัว หวังแต่เรื่องการทำธุรกิจเพื่อหากำไร

2. ควรจะมีการออกกฎหมายควบคุมบริษัทธุรกิจให้บริการการพนัน

ไม่ให้มีสิทธิ์ถ่ายทอดสดรายการแข่งขันกีฬานัดสำคัญ เช่น FA CUP เพราะบริษัทธุรกิจการพนันมักจะมีข้อกำหนดให้คนที่ดูรายการนั้นได้ฟรีคือสมาชิกลูกค้าของตน หรือต้องลงทะเบียนเปิดบัญชีการเล่นการพนันกับบริษัทก่อน

ควบคุมไม่ให้บริษัทธุรกิจการให้บริการการพนันไปลงทุนในธุรกิจการให้บริการทางคลินิกเรื่องการเยียวยาผู้ติดการพนัน เพราะเป็นเรื่องผลประโยชน์ขัดแย้งหรือทับซ้อนกัน (อังกฤษอนุญาตให้เอกชนเปิดคลินิกเยียวยาผู้ติดการพนัน และผู้ให้บริการเยียวยาไปขอเบิกค่าเยียวยาจากระบบประกันสังคมด้านสุขภาพได้)

3. ควรเข้มงวดเรื่องกฎการให้บริษัทธุรกิจการพนันรับผิดชอบต่อสังคมและควบคุมการฟอกเงินเพิ่มขึ้น

ด้วยการสั่งหยุดพักกิจการบริษัทที่ละเมิดกฎแทนการปรับเป็นเงินที่เป็นโทษเบาเกินไป และการปรับไม่ได้ผล เพราะบริษัทเหล่านั้นได้กำไรมากกว่าการต้องเสียค่าปรับนานๆ ครั้ง

ควรยกเลิกการเปิดบัญชี VIP บุคคลสำคัญ สำหรับคนที่ใช้เงินเล่นการพนันจำนวนมากและเล่นบ่อย เพราะมีการให้โปรโมชั่นพิเศษ เช่น การให้โบนัส ชักชวน ยั่วเย้าให้สมาชิกแบบ VIP เล่นการพนันเพิ่มขึ้น มากจนเกิดความเสียหายเพิ่มขึ้น

การวางกฎให้บริษัทธุรกิจมีความรับผิดชอบต่อสังคมโดยทางบริษัทจะต้องทำระบบตัดเตือน หยุดยั้ง สั่งห้าม คนที่เล่นการพนันเสียมากเกินไปไม่ได้ผล เพราะบริษัทเน้นการทำกำไรสูงสุดมากกว่า เช่น มีกรณีของบริษัทแห่งหนึ่งไม่สืบสวนที่มาว่าลูกค้าเล่นการพนันคนหนึ่งเอาเงิน 8 ล้านปอนด์มาเปิดบัญชีเพื่อเล่นการพนันนั้นเอาเงินมาจากไหนและลูกค้าคนนี้เล่นการพนันเสียเงินไปมากกว่า 4 ล้านปอนด์ใน 4 ปี โดยบริษัทไม่สนใจติดตามตัดเตือน ลูกค้ารายหนึ่งฝากเงินเข้าบัญชี 187,000 ปอนด์ และเล่นการพนันเสียหมดภายใน 2 วัน ลูกค้ารายหนึ่งวัย 25 ได้รับการโปรโมทให้เล่นการพนันมากกว่าทรัพย์สินรายได้ของเขาและฆ่าตัวตายหลังจากการเขาเล่นเสียหมดจนเป็นข่าวทางหนังสือพิมพ์¹⁰⁴

¹⁰⁴ APPG Report 2020 เล่มเดิม

ที่ผ่านมาคณะกรรมการ Gambling Commission และบริษัทธุรกิจการพนันใช้วิธีประชุมตกลงกันว่า จะจำกัดขอบเขตของโครงการสมาชิกประเภท VIP เช่น ห้ามคนอายุต่ำกว่า 25 ปี เข้าเป็นสมาชิก มีกฎคุมลูกค้าอื่น เข้มงวดขึ้น ควบคุมการโฆษณาทางออนไลน์เพื่อป้องกันกลุ่มเปราะบาง จะมีการออกแบบผลิตภัณฑ์สินค้าให้มีความปลอดภัยเพิ่มขึ้น ข้อตกลงเหล่านี้ทางกลุ่มสมาชิกรัฐสภา APPG เห็นว่าเป็นแค่การปรับปรุงแก้ไขบางส่วนซึ่งจะไม่ได้ผลอย่างยั่งยืนจริง¹⁰⁵

โครงการโปรโมชันให้คนอายุ 25 ปีขึ้นไปเป็นสมาชิกแบบ VIP ได้ เป็นโครงการที่ทำกำไรให้บริษัทธุรกิจการพนันได้สูงกว่าสมาชิกแบบทั่วไปมาก มีบริษัทแห่งหนึ่งที่ทำรายได้จากสมาชิก VIP ซึ่งเป็นคนเพียง 2% ของสมาชิกทั้งหมดถึง 83% ของรายได้ของบริษัท¹⁰⁶ กลุ่มสมาชิกรัฐสภา APPG จึงมองว่า การที่คณะกรรมการ The Gambling Commission เสนอให้บริษัทธุรกิจการพนันควบคุมตนเอง โดยเข้มงวดกับลูกค้าเพิ่มขึ้น เป็นวิธีการแบบประนีประนอมที่ไม่ได้ผล เพราะขัดแย้งกับผลประโยชน์ทางธุรกิจของบริษัทรายงานสมาชิกรัฐสภาฯ เสนอให้ Gambling Commission ผู้มีอำนาจในการออกกฎและมาตรการการควบคุมให้ตัดสินใจเด็ดขาดด้วยการให้ยกเลิกโครงการสมาชิก VIP ที่สร้างปัญหาให้กับผู้เล่นการพนันเพิ่มขึ้นโดยสิ้นเชิง

4. ให้คณะกรรมการ Gambling Commission ควบคุมการโฆษณาของบริษัทธุรกิจการพนันอย่างเข้มงวดมากกว่าที่ทำอยู่

ปัจจุบันมีการโฆษณาบริษัทธุรกิจการพนันทางสถานีโทรทัศน์มาก โดยเฉพาะช่วงถ่ายทอดสดการแข่งขันกีฬาที่สำคัญ มีการโฆษณาบนสื่อที่นักกีฬาใส่แข่งขัน การโฆษณาทางสื่อออนไลน์ รวมทั้งการแทรกการโฆษณาบริษัทธุรกิจการพนันเข้าระบบอีเมลและโทรศัพท์มือถือของบุคคลทั่วไป ในฤดูกาลแข่งขันฟุตบอลพรีเมียร์ลีกในปี 2019 สื่อของนักฟุตบอลที่เข้าร่วมการแข่งขันราวครึ่งหนึ่งของนักฟุตบอลทั้งหมดพิมพ์ภาพโฆษณาบริษัทธุรกิจการพนันต่างๆ อยู่บนเสื้อ ซึ่งหมายความว่าพวกเขาเด็กเยาวชนที่เฝ้าดูการถ่ายทอดการแข่งขันฟุตบอลแต่ละครั้งเป็นเวลาหลายชั่วโมงจะเข้าถึงโฆษณาเหล่านี้ด้วย

ปัจจุบันมีการเชื่อมโยงระหว่างการพนันกับการกีฬามาก เยาวชนคนหนุ่มสาวที่เฝ้าดูรายการแข่งฟุตบอล 90 นาที หลายคนไม่ได้จดจ่อกับความสนุกสนานของกีฬา แต่กลับไปสนใจการเล่นการพนันที่มีความเร็วสูง คอยลุ้นว่าทีมไหนจะได้เตะลูกคอนเนอร์หรือเตะลูกเข้าประตูอีกฝ่ายหนึ่งได้

กลุ่มสมาชิกรัฐสภา APPG สนับสนุนข้อเสนอขององค์กรสาธารณกุศล The Big Step Gambling และสโมสร Lewes Football Club ที่เสนอให้ห้ามการโฆษณาธุรกิจการพนันระหว่างการแข่งขันฟุตบอล เพราะว่าการโฆษณาซื้อและที่ติดต่อบริษัทธุรกิจการพนันคือการกระตุ้นให้คนสนใจไปเล่นการพนันเพิ่มขึ้น และเห็นด้วยว่าควร จะห้ามการโฆษณาเรื่องธุรกิจการพนัน การทำการตลาดและการให้แรงจูงใจแบบโปรโมชันของบริษัทธุรกิจการ

¹⁰⁵ APPG Report 2020 เล่มเดิม

¹⁰⁶ <http://www.theguardian.com/society/2020/jan/02/gambling-report-shows-industrys-reliance-on-loss-making-customers>

พนันอย่างเข้มงวด เหมือนอย่างประเทศสเปนกำลังจะประกาศใช้¹⁰⁷ เพื่อปกป้องกลุ่มที่เปราะบางไม่ได้รับ ความเสียหายจากการติดการพนัน โดยเฉพาะเด็กเยาวชนคนหนุ่มสาว

5. ควรกำหนดกฎเกณฑ์ให้มีการออกแบบผลิตภัณฑ์สินค้าให้มีความปลอดภัยต่อการเล่นการพนัน เพิ่มขึ้น

ในสถานที่เล่นการพนันจริง เช่น คาสิโน หรือศูนย์การเล่นการพนันของผู้ใหญ่ (Adult Gaming Centers) ยังมีกฎเกณฑ์กำหนดขั้นสูงสุดของการใช้เงินเล่นการพนันแต่ละครั้ง ขั้นสูงสุดของการให้รางวัลแจ็คพ็อต การจำกัด ความเร็วของการเล่นในแต่ละรอบ (Speed of Play) และพนักงานของบริษัทที่มีหน้าที่ที่ต้องคอยจับตา คอยเตือน คนที่เล่นการพนันแบบเสี่ยง ซึ่งจะช่วยสกัดกั้นยับยั้งคนเล่นการพนันแบบหุนหันพลันแล่นหรือทุ่มเทมากเกินไปได้ บ้าง จึงควรจะมีการออกกฎเกณฑ์เหล่านี้สำหรับการเล่นการพนันออนไลน์ด้วย

ตัวอย่างเช่นในออสเตรเลียมีกฎกติกาจำกัดการเล่นการพนันเดิมพันผลการแข่งขันกีฬาในช่วงที่การแข่งขัน ดำเนินอยู่ในระดับหนึ่ง เพราะในช่วงการแข่งขันนั้นเป็นช่วงที่เร้าใจ คนลุ่มกัน และหมกมุ่นที่จะแทงแล้วแทงอีกได้ มาก การพนันทางออนไลน์มักไม่จำกัดในเรื่องนี้และกลับส่งเสริมการเดิมพันระหว่างการแข่งขัน

การเล่นพนันผ่านสล็อตมาชินและการเล่นพนันรูเล็ตทางออนไลน์นั้นใช้ความเร็วสูงกว่าสถานที่เล่นจริง ที่มี พนักงานที่ทำหน้าที่เป็นผู้ลงมือ ดังนั้นจึงควรมีการออกกฎกติกาเพื่อลดความเร็วของการพนัน 2 ประเภทนี้ลงมา รวมทั้งควรมีการออกกฎว่าผู้เล่นจะแทงสล็อตมาชินแต่ละครั้งได้ไม่เกิน 2 ปอนด์ เพื่อลดการทุ่มเทเล่นการพนันลง

ในเรื่องนี้พวกบริษัทธุรกิจรับการพนันไม่ค่อยเห็นด้วย อ้างว่าถ้าออกกฎนี้คนเล่นการพนันจะหนีไปเล่นการ พนันกับเว็บไซต์ที่ผิดกฎหมาย ซึ่งไม่มีข้อจำกัดขั้นต่ำแทน แต่จากประสบการณ์ที่บางบริษัทจดทะเบียนทดลองทำ มาตรการตามข้อเสนอแนะนี้ ไม่พบปัญหาดังกล่าว¹⁰⁸ นอกจากนี้ ควรจะมีกำหนดวงเงินเปิดบัญชีในการเล่นการ พนัน โดยอาจเทียบจากทรัพย์สินรายได้ของผู้เล่น

บริษัทธุรกิจการพนันควรให้ข้อมูลที่แม่นยำแก่ผู้เล่นการพนันว่า การพนันแต่ละประเภทมีโอกาสแพ้ชนะ เท่าไหร่อย่างไร การพนันประเภทไหนเป็นเรื่องเสี่ยงโชคล้วนๆ และแบบไหนต้องอาศัยทักษะบ้าง ในการเปิดบัญชี เพื่อเล่นการพนัน การจ่ายและโอกาสได้คืนเมื่อถูกรางวัล บริษัทควรอธิบายให้ผู้บริโภคเข้าใจด้วยภาษาที่ชัดเจน ตรงไปตรงมา ไม่กำกวม ซ่อนเร้น ข้อเสนอของนักวิจัยจากสหภาพยุโรปข้อหนึ่งคือการแจ้งคำเตือน (Alert) ให้ผู้ เล่นการพนันได้เห็น ได้ยินชัดเจน ว่าเขากำลังเล่นเสีย ซึ่งจะมีส่วนช่วยให้ผู้ที่กำลังเล่นเสียยับยั้งการเล่นลงได้บ้าง¹⁰⁹

APPG เห็นว่าควรจะต้องปฏิรูปการทำงานของ Gambling Commission ในฐานะองค์กรกลางผู้ตรวจ สอบควบคุมบริษัทธุรกิจการพนันให้เข้มแข็งและทันสมัยขึ้น ทั้งเพิ่มงบประมาณในการดำเนินการและการ

¹⁰⁷ <http://calvinayre.com/2020/02/21/business/spain-new-rules-prohibit-online-gambling-advertising/>

¹⁰⁸ APPG Report 2020 เล่มเดิม

¹⁰⁹ C. Codagnone Et. Al. Study on Online Gambling and Adequate Measures for the Protection of Consumers of Gambling Services www.ec.europa.eu.

ประเมินผลให้องค์กรนี้ การตรวจสอบการทำงานขององค์กร ปัญหาคือธุรกิจการพนันโดยเฉพาะทางออนไลน์เป็นธุรกิจที่มีการพัฒนาเทคโนโลยีมีผลประโยชน์สูงมาก ขณะที่องค์กร Gambling Commission ยังเป็นองค์กรรัฐขนาดเล็กที่ได้รับงบประมาณจำกัด (เช่นในปี 2019 องค์กรนี้ได้งบประมาณเพียง 19 ล้านปอนด์ ขณะที่ธุรกิจการพนันมีรายได้จากนักเล่นการพนันถึง 11.30 พันล้านปอนด์¹¹⁰)

ผู้วิจัยรายงานฉบับภาษาไทยเรื่องนี้เห็นว่าเรื่องงบประมาณคงจะเป็นปัจจัยหนึ่ง น่าจะมีปัจจัยอื่นๆ ด้วย ที่จะต้องหาทางปฏิรูปการควบคุมการเล่นการพนันออนไลน์ให้ลดความเสียหายอย่างได้ผลเพิ่มขึ้นได้จริง

5.2 ความเสียหายจากการการเล่นการพนันออนไลน์ กรณีศึกษาเกี่ยวกับเยาวชนอิตาลี

การวิจัยเรื่อง ผลกระทบของการเล่นการพนันทางอินเทอร์เน็ต การเล่นการพนันเป็นปัญหาในหมู่วัยรุ่นในอิตาลี โดย Canale, N. และคณะ เป็นการสำรวจแบบสุ่มตัวอย่างขนาดใหญ่ทั้งประเทศที่ให้ข้อมูลที่น่าสนใจหลายเรื่อง¹¹¹

การเล่นการพนันทางอินเทอร์เน็ตส่งเสริมให้เกิดปัญหาการติดการพนันมากกว่าการเล่นการพนันในสถานที่จริงโดยเฉพาะในหมู่วัยรุ่น เพราะคุณสมบัติเชิงโครงสร้างทางเทคโนโลยีของมันคือ ความมีอยู่ทั่วไป (Availability) การเข้าถึงได้ง่ายโดยไม่ต้องเปิดเผยตัวตน (Anonymity) และความสะดวก (Convenience)

การวิจัยเรื่องการเล่นการพนันทางอินเทอร์เน็ตของเยาวชนในอังกฤษ สหรัฐฯ แคนาดา และไอร์แลนด์ พบว่าวัยรุ่นผู้เล่นการพนันออนไลน์ที่ติดการพนันมีสัดส่วนอยู่ 7.5-3.7% ของประชากร ซึ่งเป็นสัดส่วนที่สูงกว่าคนเล่นการพนันในสถานที่จริง ที่มีสัดส่วนผู้ติดการพนันราว 1.5-3% ของประชากร¹¹²

การวิจัยในเรื่องนี้หลายแห่งพบว่าวัยรุ่นชายมีโอกาสติดการพนันมากกว่าวัยรุ่นหญิง และพวกเขามักจะเริ่มจากกิจกรรมการเล่นการพนันกับสมาชิกในครอบครัว ครอบครัวที่พ่อแม่ชอบเล่นการพนันออนไลน์มีส่วนเสริมให้เด็กและเยาวชนชอบเล่นการพนันออนไลน์ตามด้วย ปัจจัยเกี่ยวข้องกับครอบครัวที่นำไปสู่การเสพติดสิ่งต่างๆ รวมทั้งการพนันคือ ครอบครัวแบบลูกอยู่กับพ่อหรือแม่คนเดียว และครอบครัวแบบลูกอยู่กับคนอื่นที่ไม่ใช่พ่อหรือแม่แท้ๆ ของตนเอง ปัจจัยอื่นคือสภาพแวดล้อม เช่น การมีสมาร์ทโฟน แท็บเล็ต คอมพิวเตอร์ส่วนตัว การที่เด็กวัยรุ่นไปเล่นเกมตามร้านเล่นเกมหรือร้านกาแฟใกล้บ้านสะดวก

การเล่นวิดีโอเกมที่เน้นการแข่งขันเพื่อเอาชนะ นำไปสู่ทางการติดเกม การรังแกคนอื่น (Abuse) ทางอินเทอร์เน็ต และการเล่นการพนันทางออนไลน์ได้ง่าย บริษัทที่ให้บริการเรื่องการเล่นเกมวิดีโอร่วมมือกับบริษัทการพนันออนไลน์ให้มีการพนันเกี่ยวกับเรื่องการเล่นเกมที่ใช้ทักษะบางอย่างว่าใครจะชนะ¹¹³

¹¹⁰ APPG Report 2020 เล่มเดิม

¹¹¹ Canale, N. Et. Al. Impact of Internet Gambling on Problem Gambling Among Adolescents in Italy: Finding From A Large Scale Nationality Representative Survey In *Computers in Human Behavior*, 57, 2016

¹¹² Canale, N. Et. Al. เล่มเดิม

การวิจัยเรื่องการเล่นการพนันทางอินเทอร์เน็ตของวัยรุ่นนอิตาลี ในปี 2016 พบว่าวัยรุ่นที่เล่นการพนันออนไลน์มีสัดส่วนเป็นคนติดการพนันสูงกว่าคนเล่นการพนันในสถานที่จริง 5 เท่า เนื่องจากการเล่นการพนันออนไลน์มีสภาพแวดล้อมที่สะดวก เท่ากับทำให้ผู้เปราะบางมีความเสี่ยงเพิ่มขึ้น และไม่มีมาตรการที่จะป้องกันช่วยยับยั้งไม่ให้เกิดการติดการพนันมากเกินไป การเล่นการพนันในสถานที่จริงตามโครงการ (Responsible Gambling)

การวิจัยชิ้นเดียวกันนี้ยังพบว่าปัจจัยเรื่องครอบครัวว่าวัยรุ่นกลุ่มเล่นการพนันออนไลน์ที่มีทัศนคติว่าครอบครัวตนมีสถานะทางเศรษฐกิจสูง มักจะเล่นการพนันออนไลน์หลายอย่าง ใช้เงินเล่นการพนันมากขึ้น และติดการพนันได้มากขึ้น แต่กลุ่มเล่นการพนันออนไลน์ที่ครอบครัวมีสถานะทางเศรษฐกิจต่ำหน่อยก็มีโอกาสเป็นกลุ่มเสี่ยง (At-Risk Gamblers) ที่มีโอกาสติดการพนันต่อไปได้มากเหมือนกัน

ข้อเสนอแนะเรื่องการป้องกัน/แก้ไขของงานวิจัยชิ้นนี้คือ ควรหาทางสกัดกั้นไม่ให้กลุ่มเยาวชนเข้าถึงเว็บไซต์ที่เกี่ยวข้องกับการพนันและส่งเสริมให้กลุ่มเยาวชนมีกิจกรรมสร้างสรรค์อื่นๆ นอกจากการเล่นเกมออนไลน์และการพนันออนไลน์ การให้การศึกษาเยาวชนและสาธารณชนทั่วไป รวมถึงพ่อแม่ผู้ปกครองให้ตระหนักถึงความเสี่ยงและผลเสียหายจากการติดพนันออนไลน์เพิ่มขึ้น ควรศึกษาจากโครงการกิจกรรมที่มุ่งลดพฤติกรรมการเล่นการพนันที่ดื่มเหล้ามากเกินไปของเยาวชนอย่างได้ผล มาใช้กับการลดพฤติกรรมเรื่องการติดเกมและการพนันออนไลน์ด้วย¹¹⁴

5.3 ผลกระทบจากการเล่นวิดีโอเกมและการพนันต่อชีวิตนักศึกษาอังกฤษ

รายงานวิจัยเรื่อง How Gaming And Gambling Affect Student Life จัดทำโดยมูลนิธิ Young Gamer And Gamblers เผยแพร่ปี 2019¹¹⁵ สืบจากกลุ่มตัวอย่างนักศึกษามหาวิทยาลัยในประเทศอังกฤษ ระดับปริญญาตรีและหลังปริญญาตรีมากกว่า 2,000 คน เป็นการวิจัยที่มีข้อมูลยืนยัน มีประเด็นน่าสนใจหลายเรื่อง

การเล่นวิดีโอเกม

กลุ่มตัวอย่างนักศึกษาที่สำรวจ 79% เล่นวิดีโอเกม มี 35% ที่เล่นแทบทุกวัน และ 17% ที่เล่นทุกวัน นักศึกษามองว่าการเล่นวิดีโอเกมเป็นกิจกรรมเพื่อความบันเทิง การลดความเครียด การได้ทำอะไรที่สนุกท้าทาย และได้มีความสัมพันธ์ทางสังคมกับคนอื่น

คนที่ใช้เวลาเล่นวิดีโอเกมมากยอมรับว่าการใช้เวลาเล่นเกมมากเกินไปมีผลกระทบในทางลบต่อผลการเรียนของพวกเขา 20% ตอบว่าการติดเกมทำให้เขามีความรู้สึกลงในทางลบ ไม่รู้สึกเป็นส่วนหนึ่งของมหาวิทยาลัย

¹¹³ เล่มเดิม

¹¹⁴ เล่มเดิม

¹¹⁵ YGAM. How Gaming and Gambling Affect Student Life Full Insight Report September 2019 ค้นได้จาก www.ygam.org

3.5% ตอบว่าการติดเกมมีผลกระทบต่อชีวิตทางสังคมของพวกเขาทั้งเรื่องสุขภาพและการโดดเดี่ยวทางสังคม เนื่องจากไม่ค่อยได้มีกิจกรรมที่สัมพันธ์กับเพื่อน

นักศึกษานิยมเล่นวิดีโอเกมเพราะความสะดวก พวกเขาเล่นผ่านโทรศัพท์มือถือแบบสมาร์ทโฟนมากที่สุด (ร้อยละ 74) รองลงมาคือคอมพิวเตอร์แบบแล็ปท็อป และเครื่องเล่นเกม (บางคนก็ใช้เครื่องมือหลายอย่าง) กลุ่มคนที่เล่นวิดีโอเกมทุกวันส่วนใหญ่ใช้โทรศัพท์มือถือเพราะเข้าถึงได้ง่ายที่สุด นักศึกษาชายชอบเล่นเกม Action (การต่อสู้และแข่งขันกันต่างๆ) และ First Person Shooter (การยิงทำลายล้างคู่ต่อสู้) นักศึกษาหญิงชอบเล่น Puzzle/Quiz (เกมอักษรไขว้/การทายปัญหา)¹¹⁶

นักศึกษาใช้เวลากับเครื่องมือดิจิทัลส่วนใหญ่คือโทรศัพท์มือถือค่อนข้างมาก ราวครึ่งหนึ่งใช้เวลากับเครื่องมือดิจิทัลเฉลี่ยวันละมากกว่า 4 ชั่วโมง คน 1 ใน 3 ตอบว่าการจะปิดเครื่องมือดิจิทัลได้นั้นทำได้ยากมาก โดยเฉพาะคนที่เล่นเกมคอมพิวเตอร์ทุกวันส่วนใหญ่ตอบว่าพวกเขาใช้เครื่องมือดิจิทัลเล่นเกมคอมพิวเตอร์เป็นประจำ ถือว่าเครื่องมือนี้เป็นสิ่งของที่มีค่ามากที่สุดในชีวิต และก่อนเข้านอนทุกคืนพวกเขาต้องใช้เครื่องมือดิจิทัลก่อนเข้านอน

นักศึกษาที่เล่นวิดีโอเกมให้เหตุผลหลายอย่าง ส่วนใหญ่คือเรื่องความสนุกหรือความบันเทิง แต่เหตุผลอื่นๆ คือ พวกเขารู้สึกว่าเขาจะได้ประโยชน์จากการเล่นเกมในแง่การลดความเครียด การพอใจที่ได้ทำอะไรที่ท้าทายและแข่งขัน และการมีปฏิสัมพันธ์ทางสังคมกับคนอื่น (Social Interactions) โดยเฉพาะคนที่เล่นเกมทุกวันหรือสัปดาห์ละหลายวันมักจะตอบว่าเพื่อลดความเครียด (จากการทำงาน การศึกษา) และเป็นวิธีที่ดีในการใช้เวลาให้ผ่านไป

แรงจูงใจในเรื่องนี้คล้ายๆ กับกลุ่มนักศึกษาที่เล่นการพนันระดับเสียงปานกลางและระดับมีปัญหา คือ นอกจากพวกเขาจะเล่นการพนันเพื่อมุ่งหวังเอาชนะหารายได้แล้ว พวกเขายังต้องการหลบเลี่ยงจากแรงกดดันในการเรียนหนักในมหาวิทยาลัยด้วย

การเล่นวิดีโอเกมกับผลกระทบต่อชีวิตทางสังคมของนักศึกษา

เหตุผลหนึ่งที่นักศึกษาที่เล่นวิดีโอเกมตอบว่าช่วยให้พวกเขามีประสบการณ์และพัฒนาความสัมพันธ์กับเพื่อนได้ดีขึ้น ข้อนี้อาจจะจริงสำหรับบางคนเล่นเกมกับเพื่อนๆ ที่คบกันอยู่แล้วในระดับหนึ่ง แต่สำหรับคนที่เล่นวิดีโอเกมทุกวันนั้นพวกเขามักจะไปเล่นเกมกับคนอื่นๆ ในสังคมออนไลน์ จึงเป็นความสัมพันธ์แบบออนไลน์ที่ไม่ใช่ของจริง เมื่อนักวิจัยสัมภาษณ์กลุ่มคนที่เล่นบ่อยประเด็นนี้ พวกเขาให้คำตอบที่แตกต่างกัน ส่วนใหญ่จะ

¹¹⁶ เกมที่นักศึกษาชายนิยมเล่น เป็นเกมที่เน้นการแข่งขันแบบก้าวร้าว และบริษัทธุรกิจด้านการเล่นเกมนิยมส่งเสริมไปจัดการแข่งขันชิงรางวัลระดับต่างๆ ถึงระดับภูมิภาค ระดับโลก ที่มีคนดูมาก ที่เรียกกันว่า E-Sport ทำให้คนบางคนหมกหมุ่นเล่นแบบใช้เวลาไปวันละ 8-10 ชั่วโมง เพื่อหวังยกระดับตนเองเป็นนักเล่นมืออาชีพที่มีโอกาสทำรายได้ และการเล่นวิดีโอเกมจนติดมันนำไปสู่การเล่นพนันทางออนไลน์ด้วย

ตอบกลางๆ ว่าการเล่นวิดีโอเกมไม่มีผลต่อความสัมพันธ์กับเพื่อนไม่ว่าในทางบวกหรือทางลบ ในขณะที่ 21% ตอบว่าเป็นผลทางลบที่ทำให้เขารู้สึกแยกจากสังคมจริงมากขึ้น (Social Isolation)

นักศึกษาที่ใช้เวลากับโทรศัพท์มือถือมาก จำนวนมากตอบว่าการเล่นวิดีโอเกมมีผลต่อชีวิตทางสังคมของพวกเขา ทำให้พวกเขามีความสัมพันธ์กับเพื่อนจริงในมหาวิทยาลัยลดลง มีความรู้สึกเป็นส่วนหนึ่งของมหาวิทยาลัยน้อย การใช้โทรศัพท์มือถือและเล่นเกมคอมพิวเตอร์วันละหลายชั่วโมง ยังมีผลต่อสุขภาพและการนอน ทำให้การเรียนของพวกเขาแย่ลง และมีส่วนร่วมในกิจกรรมทางสังคมในมหาวิทยาลัยลดลงด้วย¹¹⁷

การเล่นวิดีโอเกมกับผลกระทบต่อการเรียน

นักศึกษากลุ่มตัวอย่างรายงานว่า การเล่นวิดีโอเกมมาก โดยเฉพาะทุกวัน มีผลกระทบทางลบต่อการเรียนมากกว่าผลกระทบต่องานสังคมของพวกเขา มีนักศึกษากลุ่มที่เล่นเกมทุกวันเราร้อยละ 45 ตอบว่าการเล่นเกมเป็นอุปสรรคต่อการเรียนในทางใดทางหนึ่ง ทั้งเรื่องการอ่านหนังสือ การทำงานที่ได้รับมอบหมาย และผลการสอบ ปัญหาคือการทำให้พวกเขาขาดวินัยในการอ่านและทำงาน บางคนก็อ้างว่าการที่อาจารย์สั่งงานมากและแรงกดดันความเครียดต่างๆ ยิ่งทำให้พวกเขาหลบหนีไปเล่นเกมคอมพิวเตอร์มากขึ้น

ประเด็นที่ผู้ทำวิจัยเน้นคือ เหตุผลที่นักศึกษาที่เล่นเกมมากอ้างเป็นเหตุผลทำนองเดียวกับที่กลุ่มคนเล่นการพนันระดับเสี่ยง/มีปัญหา กล่าวไว้คือ พวกเขาารู้สึกว่าประสบการณ์ชีวิตในมหาวิทยาลัยพวกเขาไม่รู้สึกรู้ว่าเป็น “ผู้ควบคุม” เรื่องการเรียนและการใช้ชีวิตทางสังคมได้ เหมือนที่พวกเขาสามารถควบคุมได้ (In Control) เวลาเล่นเกมหรือเล่นการพนันออนไลน์ นักศึกษาหลายคนมองว่าความไม่แน่นอนในการเรียนในมหาวิทยาลัยว่าเขาจะสอบได้เกรดเท่าไร เมื่อเรียนจบไปแล้วจะไปทำงานอะไร ที่ไหน คำถามที่ไม่มีคำตอบเหล่านี้ เป็นแรงกดดัน เป็นความเครียด ในขณะที่การเล่นเกมและการเล่นการพนันทำให้พวกเขารู้สึกว่าพวกเขาสามารถควบคุมกิจกรรมที่พวกเขากำลังทำอยู่ในขณะนั้นได้ แรงจูงใจในการเล่นเกมและการพนันของนักศึกษาเป็นส่วนผสมของการหลบหนี (Escapism) จากโลกจริง และการเชื่อว่าตนเองควบคุมได้ (เมื่อเทียบกับเรื่องการเรียน)¹¹⁸

การเล่นการพนัน

กลุ่มนักศึกษาตัวอย่างที่ตอบว่าเคยเล่นการพนันในรอบ 12 เดือนมี 47% ในจำนวนนี้อาจจัดว่าเป็นกลุ่มที่เสี่ยงปานกลางหรือนักเล่นการพนันที่มีปัญหา 16% ของนักศึกษาทั้งหมด นักศึกษาในอังกฤษที่เป็นกลุ่มเสี่ยงว่าจะติดพนันมีราว 264,000 คน และคนที่ติดการพนันจนเป็นปัญหามีราว 88,000 คน (ผู้วิจัยไม่ได้ระบุว่าเล่นการพนันสถานที่จริงหรือทางออนไลน์ เข้าใจว่าส่วนใหญ่น่าจะเล่นพนันทางออนไลน์)

¹¹⁷ YGAM เล่มเดียวกัน

¹¹⁸ YGAM เล่มเดียวกัน

นักศึกษากลุ่มที่เล่นการพนันในรอบ 12 เดือนที่ผ่านมา ส่วนใหญ่ 50% หวังว่าจะชนะได้เงินมาช่วยลดปัญหาและความต้องการด้านการเงินของพวกเขา และอีก 16% ตอบว่าพวกเขาใช้เงินเล่นการพนันมากกว่าที่เงินส่วนตัวที่มี (คือไปใช้เครดิตหรือการเป็นหนี้)

นักศึกษาส่วนหนึ่งเล่นการพนันเพื่อหลบหนีจากความเครียดของชีวิตการเป็นนักศึกษา พวกกลุ่มที่มีความเสี่ยงปานกลางและกลุ่มผู้เล่นการพนันที่มีปัญหา มักจะเล่นการพนันในช่วงที่พวกเขารู้สึกซึมเศร้าโดยหวังว่ามันจะช่วยให้พวกเขารู้สึกดีขึ้น แต่ 9 ใน 10 คนตอบว่าพวกเขารู้สึกผิดที่เล่นการพนันมากไป 1 ใน 3 ตอบว่าพฤติกรรมเล่นการพนันของพวกเขามีผลกระทบทางลบต่อสุขภาพของพวกเขา มากกว่าครึ่งหนึ่งคิดว่าเขาอาจจะต้องเลิกเรียน และ 1 ใน 7 มีความรู้สึกต่อชีวิตในมหาวิทยาลัยโดยรวมในทางลบ

นักศึกษากลุ่มตัวอย่างรายงานว่าประโยชน์ของการเล่นเกมและการพนันออนไลน์คือ เพื่อลดความเครียด และได้มีปฏิสัมพันธ์ทางสังคมกับคนอื่น ซึ่งสะท้อนว่าการเรียนมหาวิทยาลัยที่หนักนั้นเป็นแรงกดดัน และพวกเขามีปัญหาด้านสุขภาพโดยรวมต่ำ ส่วนหนึ่งเพราะพวกเขามีความรู้สึกว่าชีวิตในมหาวิทยาลัยและอนาคตมีความไม่แน่นอน และคนที่หันไปหากันเล่นเกมคอมพิวเตอร์หรือการพนัน บางคนรู้สึกว่าเขารู้สึกว่าตัวเองควบคุมการเล่นเกม และการพนัน ที่เขาทำอยู่ได้ (มากกว่าเรื่องการเรียนและการเตรียมตัวไปหางานทำ)

นักศึกษา 2 ใน 3 ของกลุ่มตัวอย่างตอบว่า พวกเขามักจะเก็บปัญหาไว้กับตัวเองไม่ปรึกษาใคร ซึ่งสะท้อนว่าทั้งทางมหาวิทยาลัยและองค์กรอื่นๆ เช่น YGAM ควรมีบทบาทในการพยายามเข้าถึงให้ข้อมูลข่าวสาร การปรึกษาแก่นักศึกษาเพิ่มขึ้น

ข้อเสนอแนะของรายงานวิจัยมูลนิธิ YGAM

1. ช่วยให้นักศึกษาตระหนักเพิ่มขึ้นว่าการเล่นการพนันและการเล่นเกมคอมพิวเตอร์นั้นนำไปสู่ปัญหาการเสพติดได้

กลุ่มนักศึกษาที่ตอบคำถามตระหนักว่า การเล่นเกมการพนันและการเล่นเกมคอมพิวเตอร์นำไปสู่การเสพติดที่เป็นปัญหาได้ไม่มากนัก โดยเฉพาะเรื่องการเล่นเกมคอมพิวเตอร์ ส่วนใหญ่พวกเขาคิดว่าเป็นแค่กิจกรรมเพื่อความบันเทิง คลายเครียด และมีประโยชน์ด้านอื่นๆ อยู่

รายงานเสนอว่า ควรจะมีการให้ความรู้ข้อมูล ข่าวสาร เกี่ยวกับธรรมชาติที่แท้จริงและโอกาสการเสพติดเกมและติดการพนัน รวมทั้งข้อมูลเรื่องแหล่งในการที่นักศึกษาจะไปปรึกษาหาคำแนะนำการช่วยเหลือได้เพิ่มขึ้น นักศึกษาที่เริ่มมีปัญหาเองยังไม่ค่อยรู้ ไม่สนใจว่าจะปรึกษาใคร เพราะคิดว่าเรื่องการเล่นเกมการพนันเป็นเรื่องกิจกรรมส่วนตัวที่ไม่เกี่ยวกับมหาวิทยาลัย

ทางมูลนิธิ YGAM เสนอว่าทางมหาวิทยาลัย สโมสรนักศึกษา และองค์กรมูลนิธิที่ทำงานด้านนี้ ควรจะประสานการทำงานร่วมกันในการที่จะหาทางให้นักศึกษาเข้าถึงข้อมูลข่าวสาร การปรึกษา เยียวยา ได้เพิ่มขึ้น ทำ

ให้นักศึกษามีความตระหนักว่าการเล่นเกมและการพนันมีความเสี่ยงอย่างไร จัดกิจกรรมที่จะป้องกันและเยียวยา นักศึกษาที่เริ่มมีปัญหา

ส่วนหนึ่งที่นักศึกษาไม่คิดพึ่งหน่วยงานให้คำปรึกษาในมหาวิทยาลัย เพราะพวกเขาไม่สนใจที่จะเปิดเผยตนเอง คิดว่าองค์กรในมหาวิทยาลัยมักจะให้การปรึกษาแบบกว้างๆ ไม่ใช่ผู้เชี่ยวชาญที่จะช่วยแก้ปัญหา (การติดเกม ติดการพนัน) ได้จริง และอย่างมีจรรยาบรรณในการรักษาความเป็นส่วนตัวของผู้มารับคำปรึกษา ดังนั้น หน่วยงานผู้เชี่ยวชาญจากองค์กรภายนอกควรเข้าไปทำงานร่วมมือกับองค์กรในมหาวิทยาลัยเพิ่มขึ้น และสร้างความเชื่อถือ ความมั่นใจ ให้นักศึกษาที่มีปัญหาในเรื่องนี้สนใจเข้ามาปรึกษาเพิ่มขึ้น

การให้คำปรึกษา แนะนำ ช่วยเหลือ ต้องดำเนินการใช้นโยบายเปิดประตูกว้างและจงใจให้นักศึกษาล้า สะดวกที่จะเข้ามา การให้การปรึกษาแนะนำอย่างมืออาชีพควรจะรวมถึงปัญหาอื่นๆ ภายในมหาวิทยาลัย ที่ทำให้นักศึกษาบางส่วนคับข้องใจ มีสภาวะที่ไม่ดี คิดไม่อยากเรียนต่อด้วย เช่นควรจะรวมถึงปัญหาเรื่องจัดการทางการเงิน ซึ่งเป็นปัญหาสำคัญปัญหาหนึ่งในชีวิตนักศึกษา

2. มหาวิทยาลัยควรส่งเสริมกิจกรรมทางสังคมที่น่าสนใจ ดึงดูดให้นักศึกษาเข้าร่วมได้เพิ่มขึ้น

แทนที่จะปล่อยให้ นักศึกษารู้สึกว่าเหวี่ยงแปลกแยกและหันไปเล่นเกมคอมพิวเตอร์หรือการพนัน กิจกรรมเหล่านี้อาจรวมทั้งชมรมที่ส่งเสริมให้นักศึกษาที่มีประสบการณ์ในการเล่นการพนัน การติดการเล่นเกมคอมพิวเตอร์ มาแล้ว และรู้สึกว่าเป็นปัญหา มาเป็นผู้นำเสนอพูดคุยเสวนากัน ให้นักศึกษาคนอื่นๆ ได้เรียนรู้และมีส่วนช่วยเหลือ กันและกันด้วย

3. การสนับสนุนทางการเรียน

สำหรับนักศึกษาที่มีปัญหาความเครียดในเรื่องการเรียน การทำรายงาน และการสอบ อาจารย์ควรจะ ประชุม ประสานงาน ปรับปรุงเรื่องการเรียนการสอนเพื่อช่วยเหลือให้นักศึกษามีทักษะและความฉลาดในการเรียน ได้อย่างสมดุล มีความเครียดลดลง เรียนได้ดีขึ้น

4. การป้องกันแก้ไขระดับสังคม

เช่น ห้าม ควบคุม เรื่องการโฆษณาส่งเสริมการเล่นการพนันและการเล่นเกมผ่านสื่อต่างๆ ให้มีโอกาสเข้าถึงเยาวชนคนหนุ่มสาวลดลง เพราะที่ผ่านมาการโฆษณาสัมพันธ์มีส่วนส่งเสริมให้นักศึกษาสนใจเข้าเล่นเกมและการพนันเพิ่มขึ้น¹¹⁹ นอกจากนี้รัฐบาลก็ควรออกกฎหมาย กฎเกณฑ์ เรื่องกำหนดอายุขั้นต่ำ ขนาดรายได้ของผู้ลงทะเบียนเล่นการพนัน การห้ามใช้บัตรเครดิตและวงเงินสินเชื่อต่างๆ การควบคุมวงเงินที่ใช้ในการเล่นการพนัน และมาตรการป้องกันกลุ่มที่เปราะบางมีโอกาสเสี่ยงที่จะติดการเล่นการพนันมาตรการต่างๆ

¹¹⁹ รัฐบาลอังกฤษมีนโยบายให้บริษัทเอกชนขอจดทะเบียนเรื่องให้บริการการพนันออนไลน์ได้ จึงมีการโฆษณาและการทำการตลาดผ่านสื่อต่างๆ มาก

สรุปผลทางลบของการพนันออนไลน์ต่อสังคม

บทความจากเว็บไซต์ขององค์การพัฒนาเอกชนแห่งหนึ่งในอังกฤษได้สรุปการพนันออนไลน์มีผลกระทบ ต่อสังคม ใน 5 ประเด็นใหญ่คือ

1. ส่งเสริมการฟอกเงิน การนำเงินจากกิจกรรมผิดกฎหมายเข้ามาเล่นการพนัน และทำให้เป็นทรัพย์สินถูกกฎหมาย โดยไม่มีการตรวจสอบว่าต่อนั้นเป็นเงินมาจากแหล่งใด
2. เป็นเกมที่มีการฉ้อโกงเอาเปรียบผู้บริโภค โดยเฉพาะเว็บไซต์เถื่อน ที่ไม่ได้จดทะเบียน แม้แต่เว็บไซต์ที่จดทะเบียนก็สามารถออกแบบให้เจ้าของบ่อนทำกำไรได้มากเช่นกัน
3. นำไปสู่การติดการพนัน ซึ่งเป็นผลเสียต่อทั้งสุขภาพกาย ใจ การเรียน การทำงาน ชีวิต ครอบครัว นำไปสู่อาชญากรรมทางการเงิน การหย่าร้าง ครอบครัวแตกแยก
4. ส่งเสริมให้เกิดการ Hacking ฉ้อโกงกันทางคอมพิวเตอร์ได้ง่ายขึ้น สำหรับคนที่ไม่เปิดบัญชีเล่นการพนันทางออนไลน์
5. ทำให้ครอบครัวแตกแยก ทั้งเรื่องการทะเลาะกันในครอบครัว การไม่ใส่ใจดูแลเด็ก หย่าร้าง ทั้งพ่อหรือแม่ที่ติดการพนันยังเป็นตัวอย่งให้ลูกๆ สนใจเล่นการพนันตามด้วย¹²⁰

¹²⁰ Halifax Streeangels.org.uk 5 Negative Effects of Online Gambling on Society.

บทที่ 6 ปัญหาติดยาเสพติด/การพนันออนไลน์เยาวชน/คนหนุ่มสาว

ปรากฏการณ์และสภาพปัญหาโดยทั่วไป

วัยรุ่น (Adolescents อายุ 13-19 ปี) และคนหนุ่มสาววัยต้น (Young Adult) อายุ 20 ถึง 25 ปีเป็นกลุ่มคนที่เล่นและมีโอกาสติดยาเสพติดและการพนันออนไลน์มากที่สุดด้วยหลายปัจจัยคือ

1. พวกเขาเป็นกลุ่มที่เติบโตมาในโลกยุคที่มีการใช้อินเทอร์เน็ต (ผ่านคอมพิวเตอร์ชนิดต่างๆ โดยเฉพาะโทรศัพท์มือถือแบบสมาร์ทโฟน) เพื่อการสื่อสารและทำกิจกรรม (Digital Generation) หลายอย่างมากที่สุด ดังนั้นพวกเขาจึงเป็นกลุ่มที่มีโอกาสเล่นวิดีโอเกมที่มีหลายส่วนคล้ายและส่งเสริมการพนันออนไลน์มากที่สุด

2. วัยรุ่นและคนหนุ่มสาวเป็นวัยที่มองด้านการรู้คิดด้วยเหตุผล การรู้จักวิเคราะห์ยับยั้งชั่งใจยังพัฒนาได้ไม่เต็มที่ พวกเขาชอบการท้าทาย การเสี่ยง โดยมองแต่ด้านบวกว่าการเล่นเกมและการพนันออนไลน์เป็นเรื่องสนุก ได้แสดงออกอย่างเต็มที่ และไม่ได้คิดเรื่องว่าจะมีผลกระทบด้านลบตามมา

แต่การเล่น/ติดยาเสพติดวิดีโอเกมและการพนันออนไลน์สร้างปัญหาอื่นตามมาหลายด้าน เช่น มีโอกาสติดเหล้า สารเสพติด ข้องเกี่ยวกับอาชญากรรม การมีเพศสัมพันธ์อย่างไม่ปลอดภัย และการใช้ความรุนแรงเพิ่มขึ้น¹²¹

3. เศรษฐกิจแบบทุนนิยมอุตสาหกรรมในรอบ 20-30 ปีที่ผ่านมา ขยายไปทั่วโลก เทคโนโลยีการสื่อสารผ่านทางอินเทอร์เน็ตเติบโตมาก ธุรกิจด้านนี้ส่งเสริมให้คนใช้โทรศัพท์มือถือแบบสมาร์ทโฟน ได้ในราคาที่ถูกลง และพยายามหาทำกำไรจากธุรกิจที่เกี่ยวข้อง มุ่งส่งเสริมดึงดูดให้วัยรุ่นและคนหนุ่มสาวที่เริ่มมีรายได้เพิ่มขึ้น พร้อมจะเป็นนักบริโภคสินค้าและบริการใหม่ๆ อยู่แล้ว เข้ามาเป็นลูกค้าเพื่อสร้างผลกำไรของธุรกิจต่างๆ เพิ่มขึ้น รวมทั้งการเล่นวิดีโอเกมและการพนันออนไลน์

4. รัฐบาลประเทศต่างๆ ส่งเสริมการพัฒนาแนวเพิ่มการเจริญเติบโตทางเศรษฐกิจหรือธุรกิจทุกประเภท รวมทั้งธุรกิจวิดีโอเกมและการพนันออนไลน์บางประเภท โดยถือว่าเป็นธุรกิจเพื่อความบันเทิงและรัฐบาลจะได้ประโยชน์ในเรื่องการเก็บภาษีค่าธรรมเนียม และการทำให้เศรษฐกิจโดยรวมของประเทศเติบโต

5. แม้การเล่นวิดีโอเกมบางอย่างจะส่งเสริมการใช้ความคิดสร้างสรรค์บ้าง แต่เป็นส่วนน้อยมาก วิดีโอเกมส่วนใหญ่ในท้องตลาดคือธุรกิจบันเทิงที่ผู้ประกอบการซึ่งเป็นนักลงทุนข้ามชาติมุ่งแสวงหากำไรสูงสุด ดังนั้นพวกเขาจึงมักสร้างวิดีโอเกมแบบ Action ที่สนุกเร้าใจ เน้นการแข่งขันแบบเอาชนะ สู้รบกัน ซึ่งรางวัลแบบเสี่ยงที่มีลักษณะคล้ายการพนัน

¹²¹ March, Jack Elever. "The Effect of Gambling on our Youth in a Modern World" 21 มี.ค. 2018

การเล่นวิดีโอเกมเหล่านี้ทำให้เยาวชนและคนหนุ่มสาววัยต้นติดและส่วนหนึ่งถูกโน้มน้าวให้ไปเล่นและต่อไปคือติดการพนันออนไลน์ด้วย ได้รับความเสียหายทั้งสุขภาพกายสุขภาพจิต การเรียน การทำงานความสัมพันธ์ทางสังคม ปัญหาทางเศรษฐกิจการเงินและปัญหาอื่นๆ ได้มาก

การวิจัยหลายชิ้นในหลายประเทศยืนยันว่า คนหนุ่มสาวเล่นการพนันออนไลน์เป็นสัดส่วนสูงกว่าคนวัยผู้ใหญ่ เพราะมีปัจจัยเสี่ยงหลายอย่าง เช่น เป็นวัยที่สมองชอบเรื่องตื่นเต้น ทำหาย เสียอยู่แล้ว การเล่นเกม/การพนันออนไลน์เล่นได้สะดวก ทำให้เล่นได้บ่อยขึ้น เล่นในห้องส่วนตัว ที่ทำให้รู้สึกความเสี่ยงและเล่นได้ยาวนานโดยไม่ห่วงเรื่องเวลา การเล่นเกมคนเดียว ไม่มีใครมาขัดข้องเกี่ยว ทำให้ลดความสนใจเรื่องการเสียเวลา เสียเงิน ลดลง นักจิตวิทยาวิเคราะห์ว่า การจ่ายเงินเป็นแค่ตัวเลขผ่านทางอินเทอร์เน็ต คนจ่ายไม่รู้สึกเหมือนการจ่ายเงินจริง จึงพร้อมที่จะเล่นเสียมากขึ้น¹²²

คนกลุ่มที่เล่นเกม/การพนันออนไลน์บ่อยและติด มักจะมีลักษณะร่วมกันในหลายเรื่อง เรียนได้คะแนนต่ำ ชอบมีกิจกรรมออกไปทางเถร ติดเหล้าหรือสารเสพติดอื่น และมักมีปัญหาความวิตกกังวลโรคซึมเศร้าหรือปัญหาสุขภาพจิตอื่นๆ¹²³

การเล่น Social Casino Games เกมออนไลน์ที่มีลักษณะคล้ายการพนัน นำเยาวชนไปสู่การเล่นการพนันออนไลน์ได้อย่างไร

Social Casino Games คือเกมออนไลน์ที่มีลักษณะคล้ายการเล่นการพนันในสถานคาสิโนที่เปิดให้เล่นฟรี และถือว่าเป็นเกม ไม่ใช่การพนัน เพราะไม่ได้ใช้เงินจริงเล่น ผู้ชนะก็ได้รางวัลแค่เป็นเงินเสมือนหรือเพชรพลอยเสมือน เป็นแต้มหรือเป็นการจัดลำดับฝีมือ

วัยรุ่นและคนหนุ่มสาววัยต้นคือลูกค้าคนสำคัญที่เข้าไปเล่นเกม นักวิจัยประมาณไว้ในปี 2012 ว่า มีผู้เล่นเกมแบบนี้อย่างเอาจริงเอาจัง (Active) ทั่วโลกเฉลี่ยเดือนละ 170 ล้านคน และทำรายได้ให้บริษัทที่ให้บริการเกมแบบนี้ในช่วงปีเดียวกันราว 1.6 พันล้านดอลลาร์ และเพิ่มเป็นรายได้ 2.6 พันล้านดอลลาร์ในปี 2015¹²⁴ รายได้ของบริษัทมาจากการโฆษณาสินค้าและส่วนหนึ่งคือการจูงใจให้ผู้เล่นเกมจ่ายเงินจริง เพื่อจะได้มีสิทธิ์เล่นเกมใน

¹²² Monaghan, Sally “A Critical Review The Impact of Internet Gambling”, 2009 Report to the Australasian Gambling Council. www.academia.edu/2976051/

¹²³ Mackay, T-L. (2005) “Betting on Youth: Adolescent Internet Gambling in Canada” www.responsiblegambling.org/articles/

¹²⁴ Derevensky, Jeferey. Et.al. Do Social Casino Gamers Migrate to Online Gambling? J. of Gambling Studies 31, 2015

ระดับสูงขึ้น มีโอกาสชนะได้รางวัลต่างๆ มากขึ้น (พวกเขาใช้ศัพท์ที่เรียกว่า Micro Transaction – การแลกเปลี่ยนในระดับจุลภาค)

คณะนักวิจัยกลุ่มหนึ่งได้วิจัยแบบสุ่มตัวอย่างจากชาวอเมริกัน นักเล่นเกมออนไลน์อย่างเดียวยังไม่เคยเล่นการพนันออนไลน์ จำนวน 409 คน และติดตามวิจัยอีกครั้งใน 6 เดือนต่อมา พบว่า **การเล่นเกมมีส่วนสนับสนุนให้คนเล่นเกมบางคนก้าวไปสู่การเล่นเกมการพนันออนไลน์จริง**¹²⁵

การวิจัยในหลายประเทศพบว่า คนส่วนใหญ่ที่นิยมเล่นเกมคือวัยรุ่นและคนหนุ่มสาว เพราะพวกเขาคุ้นเคยใช้อินเทอร์เน็ตเป็นประจำอยู่แล้วและพวกเขาชอบทำกิจกรรมที่มีลักษณะสนุกท้าทายเสี่ยงภัย

ปัจจัยหลายอย่างที่ส่งเสริมให้คนเล่นเกมออนไลน์ก้าวไปสู่การพนันออนไลน์คือ

1. เป็นการฝึกฝนให้เยาวชนคนหนุ่มสาวสนุกกับการเล่นเกมที่มีลักษณะคล้ายการพนัน และมีทัศนคติในทางบวกต่อการพนันออนไลน์ รวมทั้งมองว่าการเล่นเกมฟรีนอกจากสนุกแล้วยังเป็นการฝึกทักษะฝึกสมองด้วย

2. การเล่นเกมที่คล้ายการพนัน คนออกแบบทำให้ผู้เล่นมีโอกาสชนะ (ที่ไม่ได้เงินจริง) สูงกว่าการเล่นการพนันออนไลน์แบบได้เงินจริงมาก เช่น นักวิจัยผู้หนึ่งพบในปี 2005 ว่า มีเว็บไซต์ Social Casino Gaming เกือบ 40% ที่ออกแบบให้เครื่องสล็อตมาขึ้นในเว็บไซต์ของตนให้ผลตอบแทนสูงกว่าเครื่องสล็อตมาขึ้นในเว็บไซต์การพนันออนไลน์ถึง 100%¹²⁶ ทำให้ผู้เล่นเกิดความหลงเชื่อผิดๆ ว่าที่ตนเองชนะ เพราะมีฝีมือหรือเป็นคนดวงดี จึงทำให้พวกเขาอยากไปเล่นการพนันออนไลน์ที่มีโอกาสได้เงินจริง

3. ในทางจิตวิทยาของมนุษย์ โดยเฉพาะเด็กวัยรุ่นและคนหนุ่มสาว การทำอะไรที่เสี่ยงท้าทายทำให้เกิดความสนุกสนานตื่นเต้นนั้น พอทำซ้ำๆ หรือถ้าเล่นอยู่แค่ระดับเดิมเขาก็จะรู้สึกว่ามันน่าเบื่อหรือตื่นเต้นน้อยลง ต้องยกระดับการเล่นให้เสี่ยงมากขึ้น คนที่เล่นเกมฟรีแบบง่ายๆ จึงถูกจูงใจให้ยอมจ่ายเงินเพื่อที่จะได้ยกระดับการเล่นให้สูงขึ้นหรือรู้สึกว่าได้เสี่ยงมีโอกาสที่จะชนะได้รางวัลมากขึ้น ตอนแรกเขาอาจจะยอมเสียเงินนิดหน่อย แต่เมื่อยิ่งเล่นก็ยิ่งติด ทำให้ยอมจ่ายเงินมากขึ้นตามลำดับ เมื่อเริ่มเล่นเสียในทางจิตวิทยาของคนเราก็อยากได้คืน และมักคิดว่าเขาต้องลงทุนเพิ่มเล่นต่อไปเพื่อจะมีโอกาสชนะภายหลังเอาเงินที่เคยเสียไปกลับคืนมาได้

4. คนที่ชอบเล่นเกม ติดเกมออนไลน์หรือนำไปสู่การพนันออนไลน์ มีปัญหาทางจิตใจ ปัญหาทางชีวิตหรือสังคมอย่างใดอย่างหนึ่งอยู่แล้ว เมื่อเขามาเล่นเกมหรือการพนันออนไลน์ จึงกลายเป็นทางหลบหนีหรือทางออกสำหรับเขา

¹²⁵ เล่มเดิม

¹²⁶ Sevignys, Et.al. (2005) Internet Gambling Misleading Payont Raters Durin The “Demo” Period. Computers in Human Behavior, 21 (153-158)

5. เยาวชนคนหนุ่มสาวเป็นวัยที่อยากให้เพื่อนให้สังคมยอมรับว่าตนเองทันสมัย กล้าทำอะไรใหม่ๆ แปลกๆ จึงถูกชักจูงจากเพื่อนได้ หรือเมื่อเพื่อนๆ คอยกันเรื่องการเล่นเกมนหรือการพนันออนไลน์ที่เขายังไม่ค่อยรู้จัก ก็จะรู้สึกว่าจะต้องตามเพื่อนให้ทันไม้อย่างนั้นจะเป็นคนตกยุคสมัย

6. บริษัทที่ให้บริการเรื่องเกมออนไลน์มีผลประโยชน์ร่วมกับบริษัทที่ให้บริการการพนันออนไลน์ มีการขายโฆษณาซื้อและเว็บไซต์บริษัทการพนันออนไลน์เป็นประจำ บริษัทที่ให้บริการการพนันออนไลน์บางแห่งเข้าไปซื้อกิจการบริษัทที่ให้บริการเรื่องเกมด้วย¹²⁷

งานวิจัยโดย Jeffrey Derevensky และคณะยังพบว่า ยิ่งคนใช้เวลาเล่นเกมออนไลน์มากก็ยิ่งมีโอกาสติดมาก ก้าวไปสู่การเริ่มการจ่ายเงินเพื่อยกระดับการเล่น คนที่เริ่มจ่ายเงินก็มักจะจ่ายเพิ่มขึ้น และก้าวไปสู่การพนันออนไลน์ในที่สุด แม้สัดส่วนของคนเล่นเกมแล้วยอมจ่ายเงินและต่อมาไปเล่นการพนันจะเป็นคนส่วนน้อย เช่น 1-5% ของคนเล่นเกมทั้งหมด แต่คนส่วนน้อยจะใช้จ่ายเงินในการเล่นการพนันมาก นักวิจัยพบว่ารายได้บริษัทให้บริการพนันส่วนใหญ่มาจากคนติดการพนันส่วนน้อยที่ใช้เงินมากเหล่านี้¹²⁸

การวิจัยเรื่องคนหนุ่มสาวและการเล่นเกมและการพนันออนไลน์

อังกฤษ

รายงานประจำปี 2015 ขององค์กร Gamcare อังกฤษ พบว่าคนที่โทรศัพท์ไปขอคำปรึกษาเรื่องปัญหาการติดการพนันจากสายด่วน (Help Line) ของ The National Problem Gambling มีคนที่มีอายุต่ำกว่า 24 ปีราว 1 ใน 3 ของผู้ที่โทรศัพท์ไป¹²⁹

การสำรวจ National Lottery Commission Survey ปี 2015 รายงานว่าเด็กอายุต่ำกว่า 16 ปีที่เล่นเกมที่มีลักษณะการพนัน (Gambling Style Game) ทาง Face Book ในรอบ 7 วันที่ผ่านมา มี 36% ของเด็กวัยเดียวกันทั้งหมด ส่วนใหญ่เล่นจากแท็บเล็ตหรือโทรศัพท์มือถือ เกมที่ชอบเล่นคือสล็อตมาซิน การเดิมพันพนันและการเล่นไพ่¹³⁰

¹²⁷ Derevensky, Jefefrey (2015) เล่มเดิม

¹²⁸ เล่มเดียวกัน

¹²⁹ จากบทความเรื่อง Underage Gambling and Other Vulnerable Population Stats อ้างไว้ในเว็บ Play OSO www.playoso.com/responsible gaming

¹³⁰ www.gamblingcommission.gov.uk Gambling Behaviour in Great Britain 2015

UK Gaming Commision (UKGC) เสนอรายงานเรื่องคนหนุ่มสาวและการพนันในปี 2016 ว่า เด็กในอังกฤษและเวลส์ที่เล่นการพนันทุกสัปดาห์มี 450,000 คน และเป็นพวกติดการพนันราว 9,000 คน¹³¹

Dr. Sally Gainsbury จากมหาวิทยาลัยซิดนีย์ กล่าวว่า วัยรุ่นและคนหนุ่มสาววัยต้นนิยมเล่นการพนันเป็นส่วนสูงกว่คนวัยผู้ใหญ่โดยทั่วไป เพราะพวกเขาคุ้นเคยกับเทคโนโลยีอินเทอร์เน็ตมากกว่าคนที่เป็นผู้ใหญ่ คนที่เริ่มต้นเล่นการพนันตั้งแต่อายุยังน้อยมีโอกาสที่จะเล่นการพนันต่อไปในวัยผู้ใหญ่เพิ่มขึ้น และมีโอกาสที่จะติดการพนันมากขึ้น¹³²

Dr. Daniel King จากมหาวิทยาลัย Adelaide รายงานว่าเทคโนโลยีการพนันใหม่ๆ พยายามทำให้คนหนุ่มสาวเข้าถึงและติดใจมากขึ้น เช่น ทำให้การพนันเป็นเรื่องที่มีอยู่ทุกหนทุกแห่งเป็นเรื่องปกติ และเป็นเรื่องที่สังคมยอมรับมากขึ้น รวมทั้งทำให้การพนันออนไลน์กลายเป็นทางเลือกหนีจากปัญหาชีวิตประจำวัน เช่น ปัญหาความโดดเดี่ยวทางสังคมและโรคซึมเศร้า¹³³

บทความเรื่อง Underage Gambling (การเล่นการพนันของผู้มีอายุต่ำกว่าที่กฎหมายกำหนด) ยังกล่าวถึงว่า ธุรกิจ Free to Play (F2S) เกมเล่นได้ฟรีทางโทรศัพท์มือถือกำลังสร้างปัญหาให้กับเยาวชน เกมเหล่านี้ไม่ถือว่าเป็นเกมการพนัน เพราะไม่ได้เล่นเอาเงิน จริงแต่เป็นเกมที่เน้นการแข่งขันซึ่งรางวัลที่ชวนให้ผู้เล่นจ่ายเงินเพิ่ม ถ้าต้องการยกระดับการเล่นเกม ทำให้เด็กจำนวนหนึ่งยอมจ่ายเงิน แม้จะเป็นเด็กกลุ่มน้อยแต่ Dr. Ingo Feidler อาจารย์เศรษฐศาสตร์จากมหาวิทยาลัยแฮมเบิร์ก ให้สัมภาษณ์ว่า มีเด็กบางคนจ่ายเงินถึงเดือนละ 10,000 ดอลลาร์สหรัฐเพื่อเล่นเกม Candy Crush¹³⁴

งานสำรวจวิจัยในอังกฤษ เรื่องพฤติกรรมการเล่นการพนันของเยาวชนวัย 17, 20 และ 24 ปี พบว่า กลุ่มตัวอย่างวัย 17 ปี จำนวน 3,000 คน มีคนที่เล่นการพนันในรอบปีที่ผ่านมาร้อยละ 54% สัดส่วนนี้เพิ่มขึ้นตามลำดับวัย คนวัย 24 ปีเล่นการพนันในรอบปีที่ผ่านมา 66% ของกลุ่มตัวอย่าง ซึ่งสะท้อนว่าจากวัยรุ่นไปสู่ผู้ใหญ่ตอนต้นมีการเล่นการพนันมากขึ้น ส่วนใหญ่เล่นการพนัน เช่น ไปซูดหารางวัล (Scratch Cards) ลอตเตอรี่และการเดิมพันการพนันในหมู่เพื่อน แต่การเล่นการพนันทางอินเทอร์เน็ตในหมู่คนอายุ 17-24 ปีก็เพิ่มขึ้นอย่างสำคัญ โดยเฉพาะในหมู่เยาวชนชายประเภทที่นิยมเล่นคือทายผลการแข่งกีฬา คนที่ชอบเล่นการพนันเป็นประจำมีลักษณะที่ร่วมกัน

¹³¹ Gainsbury, Sally. DI. Et.al. The Use of Social Media in Gambling. www.academia.edu/30920062/

¹³² เล่มเดียวกัน

¹³³ Play OJO, Underage Gambling and Other Vulnerable Population. www.playojo.com/

¹³⁴ Hollen, Linda Et.al. "Gambling in Young Adults Aged 17-24 Years: A Population Based Study" J. of Gambling Studies 36, 2020.

เช่น มีความฉลาดทางปัญญา (IQ) ค่อนข้างต่ำ เป็นคนประเภทที่ชอบแสวงหาความตื่นเต้น ควบคุมตนเองได้จำกัด¹³⁵

ถ้าพ่อแม่มีพฤติกรรมเล่นการพนันมักมีอิทธิพลต่อพฤติกรรมการเล่นการพนันของลูกด้วย แม้ที่มีการศึกษาดำเนินเป็นปัจจัยหนึ่งที่ทำให้เยาวชนชอบเล่นการพนันเป็นประจำ การชอบเล่นการพนันยังเกี่ยวข้องกับพฤติกรรมชอบสูบบุหรี่และกินเหล้า การใช้สื่อทางสังคมมากและการเริ่มมีรายได้จับจ่ายใช้สอยเอง (คนหนุ่มสาววัยต้นที่เริ่มทำงาน)¹³⁶

ออสเตรเลีย

จากบทความขององค์กร Responsible Gambling รัฐนิวเซาท์เวลส์ ออสเตรเลีย อ้างการสำรวจในปี 2020 พบว่าเด็กในมลรัฐอายุระหว่าง 12-17 ปี ที่เล่นการพนันในปีที่ผ่านมา (ส่วนใหญ่เริ่มเล่นตั้งแต่อายุ 11-12 ปี) มีเด็กที่เล่นการพนันติดจนเป็นปัญหาหรือเสี่ยงว่าจะมีปัญหาราว 3-4% หรือเท่ากับมีอย่างน้อย 1 คนในทุกชั้นเรียน¹³⁷

บทความฉบับเดียวกันเสนอว่า พ่อแม่ชาวนิวเซาท์เวลส์ในออสเตรเลีย มีอิทธิพลสำคัญต่อการเล่นการพนันของเด็ก พ่อแม่ ปู่ย่า ตายาย หรือญาติผู้ใหญ่อื่นชอบชวนเด็กไปเล่นการพนันด้วย รวมทั้งพ่อแม่หลายคนยังให้ลูกใช้ชื่อบัญชีพ่อแม่เล่นการพนันทางออนไลน์ได้ด้วย

บทความรายงานว่าการเล่นเกมนออนไลน์ (ที่พ่อแม่คิดว่าเป็นเรื่องที่ไม่เสียหายนั้น) เชื่อมโยงกับการพนันออนไลน์มากขึ้นทุกที มีเด็กราว 40% ที่เล่นเกมประเภทที่ส่วนของการพนันผสมอยู่ เช่น

1. Social Casino Games มีลักษณะคล้ายการเล่นเกมการพนันในคาสิโน เพียงแต่ไม่ได้ใช้เงินจริง คนเล่นจะได้เงินเสมือนหรือเพชรพลอยเสมือน แต่บางเกมกระตุ้นให้คนเล่นจ่ายเงินจริงเพื่อจะได้เล่นเกมพิเศษได้คะแนนหรือได้เงินเสมือนเพิ่ม

2. Virtual Goods สินค้าเสมือน ผู้เล่นต้องจ่ายเงินเพื่อแลกซื้อกับอาวุธหรือเพื่อยกระดับคาแรคเตอร์ตัวละครในเกม เพื่อจะได้เล่นเกมเอาชนะได้สินค้าเสมือน ซึ่งสามารถเอาไปแลกอย่างอื่นได้ หรือเอาไปประกาศขายคนอื่นผ่านทางออนไลน์ได้

¹³⁵ เล่มเดิม

¹³⁶ Hing, N. Et.al. NSW Yolth Gambling Study 2020. www.responsiblegambling.nsw.gov.au

¹³⁷ เล่มเดียวกัน

3. Boxes กล่องสมบัติ เป็นรางวัลถ้าคุณเอาชนะได้หรือจ่ายเงินซื้อระหว่างเล่นเกม แต่กล่องนี้เป็นเรื่องชิงโชคที่ไม่แน่นอน ถ้าคุณจ่ายเงินแล้วยังไม่ได้ของที่คุณต้องการ คุณอาจจ่ายเงินซื้อใหม่อีก นั่นก็คือการพนันแบบแอบแฝงนั่นเอง¹³⁸

งานสำรวจวิจัยชิ้นหนึ่งในออสเตรเลีย ในปี 2014 คนที่เล่นเกมคล้ายการพนัน (Social Casino Games) ที่ปกติเล่นได้ฟรี ราวครึ่งหนึ่งยอมจ่ายเงินเพื่อเพิ่มความสุข เพื่อยกระดับหรือเพราะมีแรงกระตุ้นให้ยอมจ่ายเงิน มีคนเล่นเกมที่รายงานว่าตนมีปัญหาหรือได้รับผลเสียตามมามี 32% ปัญหาเช่น ควบคุมจำกัดเวลาในการเล่นไม่ได้ ใช้การเล่นเกมเป็นการหนีปัญหา เกิดอารมณ์ฉุนเฉียวและปัญหาชีวิตด้านอื่นๆ ซึ่งมาจากการใช้เวลาและเงินในการเล่นเกิมนานเกินไป¹³⁹

แคนาดา

การวิจัยเชิงคุณภาพเรื่องทำไมคนหนุ่มสาวจึงเล่นการพนันออนไลน์ ใช้วิธีสัมภาษณ์แบบ Focus Group (สนทนากัน) จากการสุ่มตัวอย่างนักศึกษาจากมหาวิทยาลัยแคนาดาที่เล่นการพนันออนไลน์รวม 3 ครั้งในปี 2017¹⁴⁰ ให้ข้อมูลหลายอย่างที่จะช่วยเสริมองค์ความรู้เรื่องปัญหาคนหนุ่มสาวกับการเล่นการพนันออนไลน์

กลุ่มตัวอย่าง 62% เคยเล่นเกม Social Casino มาก่อนที่จะไปเล่นการพนันออนไลน์ที่ใช้เงินจริง หลายคนย้ายโดยใช้เวลาไม่นานนัก ปัจจัยสำคัญเช่น เพื่อนชวนเช่นเล่นไฟโปกเกอร์ทางออนไลน์ การที่เกม Social Casino ให้โอกาสชนะบ่อยและได้รางวัลสูงกว่าปกติ การโฆษณาจากบริษัทการพนันออนไลน์แบบให้แรงจูงใจ เช่น การให้โบนัสเป็นเครดิตเล่นฟรีในช่วงแรก การโฆษณาให้มองภาพการเล่นและการพนันออนไลน์ในเชิงบวก และดูยิ่งใหญ่มีเกียรติยศศักดิ์ศรีเวลาเล่นชนะหรือได้ยกระดับการหลีกเลี่ยงจากความเบื่อหน่าย ความต้องการกิจกรรมที่ตื่นเต้นท้าทาย¹⁴¹

¹³⁸ Gainsbury, Sally M. Et.al. "The Use of Social Media In Gambling" 2015. www.academia.edu/30620062/

¹³⁹ Derevewsky, Jefery L. Et.al. "Why do Young Adult Gamble on Line? A Qualitative Study of Motivation to Transition Form Social Casino Games to Online Gambling" *Asian J. of Gambling Issues and Public Health* No.6, 2017.

¹⁴⁰ เล่มเดียวกัน

¹⁴¹ Elton - Mar Shall Et.al. (2016) An Eximination of Internet and Land Based Gambling in Three Canadian Provinces *BMC Public Health* 16, (1)

การเล่นเกม Social Casino Games เป็นที่นิยมในหมู่วัยรุ่นและคนหนุ่มสาวมาก การสำรวจนักศึกษาในมหาวิทยาลัยใหญ่แห่งหนึ่งในแคนาดาที่มีนักศึกษากว่า 10,000 คน พบว่ามีราว 9% ของนักศึกษาทั้งหมด (ราว 1,000 คน) ที่เล่น Social Casino Games เป็นประจำ¹⁴²

ตามหลักการแล้วเว็บไซต์ที่ให้บริการเกมคล้ายการพนันอ้างว่าต้องตรวจสอบอายุไม่ให้เด็กเข้าไปเล่น แต่ในทางปฏิบัติไม่ได้เป็นไปเช่นนั้น รายงานวิจัยฉบับหนึ่งในอังกฤษการสำรวจพบว่าเด็กชาวอังกฤษอายุ 11-16 ปี ที่เล่นเกม Social Casino Games ออนไลน์ ในรอบสัปดาห์ที่ผ่านมาถึงราว 300,000 คน¹⁴³ คนเริ่มเล่นเกมคล้ายการพนันตั้งแต่อายุยังน้อยเท่าไร ยังมีโอกาสติดได้มาก และมีโอกาสที่จะอยากก้าวข้ามไปเล่นการพนันที่ใช้เงินจริงต่อไปได้มากขึ้น

การเล่นเกม Social Casino ออนไลน์จึงเหมือนเป็นการฝึกฝนทักษะ รู้เรื่องกฎ กระบวนการยุทธศาสตร์ ในการพนัน เพื่อยกระดับไปเล่นการพนันออนไลน์ที่ใช้เงินจริงในขั้นต่อไป การพนันออนไลน์นั้นมีความเสี่ยงที่จะติดการพนันได้สูงกว่าการเล่นการพนันในสถานที่จริง เพราะเล่นได้สะดวกทุกที่ทุกเวลา เป็นส่วนตัว ปิดบังไม่ให้คนอื่นรู้ คนที่อายุต่ำกว่าที่กฎหมายกำหนดให้เล่นการพนันได้ (ระหว่าง 18-21 ปี แล้วแต่ประเทศ) ก็มักจะเข้าไปเล่นได้ เพราะเว็บไซต์การพนันออนไลน์ไม่สนใจตรวจสอบเรื่องอายุเพราะเป็นธุรกิจที่มุ่งหมายรายได้สูงสุด ไม่มีใครคอยเตือนผู้เล่นเริ่มเสียมาก ให้ผู้เล่นรู้จักเล่นอย่างรับผิดชอบ ในการพนันออนไลน์สามารถเล่นโดยใช้เงินที่ละน้อยได้ และเวลาเล่นเสียการจ่ายเงินผ่านทางเครื่องอิเล็กทรอนิกส์นั้น คนเล่นการพนันออนไลน์จะไม่ค่อยรู้สึกว่ามันกำลังสูญเสียเท่ากับการเล่นการพนันในสถานที่จริง¹⁴⁴

งานสำรวจวิจัยในแคนาดาอีกชิ้นหนึ่ง สำรวจเด็กวัยรุ่นซึ่งเป็นนักเรียนชั้นมัธยมปลาย เกรด 9-12 จำนวน 10,035 คน ในช่วงปี 2012-2013 พบว่า 41.6% เล่นการพนันใน 3 เดือนที่ผ่านมา และมี 9.4% ที่เล่นการพนันออนไลน์ซึ่งเป็นสัดส่วนที่สูงขึ้นกว่าการสำรวจในปีก่อนหน้านี้ ที่นิยมเล่นมากที่สุดคือ พนันผลการแข่งขันกีฬา พวกเขายังนิยมเล่นการพนันแบบจำลอง (Simulate Gambling) ผ่านทาง Facebook และเว็บอื่นๆ กลุ่มที่เล่นการพนันออนไลน์มักจะเล่นการพนันหลายรูปแบบ เมื่อเปรียบเทียบระหว่างวัยรุ่นเล่นการพนันออนไลน์ และวัยรุ่นเล่น

¹⁴² Dparke Et.al. (2013) Exploring Social Gambling: Scoping, Classification and Evidence Review Final Report 10 UK.GC.

¹⁴³ Derevensky, Jefery. (2017) เล่มเดิม

¹⁴⁴ Turner, Nigele. Et.al. "An Examination of Internet and Landbased Gambling Among Adolescents in Three Canadian Province: Results From The Youth Gambling Survev" **BMO Public Health** 227 (2016) ค้นได้จาก www.link.springer.com/articles/10.11.86

การพนันในสถานที่จริง ในหมู่คนเล่นการพนันออนไลน์มีคนติดการพนันในระดับสูงและปานกลาง คิดเป็นสัดส่วนสูงกว่าในหมู่คนเล่นการพนันในสถานที่จริง¹⁴⁵

ปัญหาการใช้สื่อออนไลน์และการติดการพนันของเยาวชน

มีรายงานวิจัยเรื่อง Online Relationship and Social Media Interaction in action in Young Problem Gambling: A Four Country Study¹⁴⁶ ให้ข้อมูลที่น่าสนใจหลายประเด็น

รายงานชิ้นนี้วิจัยจากกลุ่มตัวอย่างเยาวชนคนหนุ่มสาวอายุ 15-25 ปี จากสหรัฐฯ เกาหลีใต้ สเปน และฟินแลนด์ ทั้ง 4 ประเทศนี้เยาวชนคนหนุ่มสาวเข้าถึงอินเทอร์เน็ตมากคือระหว่าง 83-100% ของคนวัยเดียวกัน ประเด็นใหญ่ของโจทย์วิจัยและการค้นพบคือ การที่คนหนุ่มสาวมีความรู้สึกเป็นส่วนหนึ่งของกลุ่มในสังคมออนไลน์มาก และมีความรู้สึกต้องการแสดงออกทางตัวตน (Identity) ในสังคมออนไลน์มากนั้น มีอิทธิพลทำให้คนหนุ่มสาวมีพฤติกรรมติดเกมการพนันออนไลน์มากขึ้น¹⁴⁷

การที่เยาวชนคนหนุ่มสาวนิยมใช้สื่อออนไลน์กันมาก รวมทั้งใช้เวลาบนสื่อออนไลน์วันละหลายชั่วโมง สร้างปัญหาหลายอย่าง เช่น มีการข่มขู่กลั่นแกล้งกันในโลกออนไลน์ (Cyber Bullying) การใช้สื่อที่เน้นเรื่องเพศ เรื่องความรุนแรง การได้รับอิทธิพลโฆษณาเรื่องเหล้าบุหรี่ เรื่องผิดกฎหมายทางอื่นๆ เพิ่มขึ้น ฯลฯ การเล่นเกมที่คล้ายการพนันและการเล่นการพนันออนไลน์เป็นปัญหาที่ขยายตัวเพิ่มขึ้นและสร้างปัญหาเพิ่มขึ้น

การที่เยาวชนคนหนุ่มสาวใช้เวลาสร้างความสัมพันธ์ทางสังคมบนโลกออนไลน์แทนการคบเพื่อนจริงๆ เพิ่มขึ้น สร้างปัญหาในแง่ที่ว่าทั้งตัวเขาเองและเว็บไซต์ที่เขาใช้เป็นประจำจะเลือกคบคนที่คิดเห็นและมีพฤติกรรมคล้ายๆ กัน มากกว่าที่จะได้พบปะแลกเปลี่ยนกับผู้คนอย่างหลากหลาย พวกเขาจึงคล้อยตามไปทางกลุ่มพวกเดียวกัน เช่น เล่นเกมคล้ายกันพนันหรือการพนันออนไลน์ได้ง่าย โดยไม่มีโอกาสได้แลกเปลี่ยนความคิดเห็นของคนอื่นที่แตกต่างไป ไม่มีการช่วยสำรวจวิจารณ์ ไม่มีการสนับสนุนทางสังคมจากญาติพี่น้องอย่างมีเหตุผลและวุฒิภาวะ

¹⁴⁵ Savolainen, Lina Et.al. "Online Relationship and Social Media Interaction In Youth Problem Gambling: A Four - Country Study" Int. J. of Environmental Research and Public Health 2020. www.mdpi.com/journal/ijerph

¹⁴⁶ เล่มเดียวกัน

¹⁴⁷ Stanton - Salazar, R.D. Et.al. "Adolescent Peer Networks as a Context for Social and Emotional Support" Youth Soc. 2005, 36.

เหมือนกับการคบหาและแลกเปลี่ยนกับคนที่หลากหลายในโลกจริง ทำให้เมื่อเขาเกิดปัญหา (ติดเกม) การพนันออนไลน์แล้วไม่ค่อยจะรับรู้ว่ามีปัญหา หรือไม่รู้ว่าจะหาทางแก้ไขอย่างไร¹⁴⁸

รายงานการวิจัยชิ้นหนึ่งสรุปว่า เด็กเยาวชนอายุ 11-24 ปี ที่อาจประเมินได้ว่าเป็นพวกติดการพนันมีระหว่าง 0.2-12% ของเด็กวัยเดียวกัน แตกต่างกันไปในแต่ละประเทศ ส่วนใหญ่คือพวกที่ติดการพนันออนไลน์ ประเทศพัฒนาอุตสาหกรรมที่ประชาชนมีรายได้เฉลี่ยสูง เข้าถึงอินเทอร์เน็ตได้ง่าย มักมีสัดส่วนคนเล่นเกมการพนันออนไลน์มาก และมีโอกาสติดจะเป็นปัญหาได้มาก¹⁴⁹ ทั้งนี้ยังรวมถึงปัจจัยทางด้านเรื่องวัฒนธรรมและปัจจัยอื่นๆ ด้วย เช่น คนหนุ่มสาวสเปนมีอัตราการเล่นการพนันที่สูงที่สุดในยุโรป คนหนุ่มสาวฟินแลนด์นิยมเล่นการพนันสูงกว่าคนหนุ่มสาวประเทศเพื่อนบ้านอื่นในยุโรปเหนือ

รายงานวิจัยเรื่องพฤติกรรมการเล่นการพนันที่เป็นปัญหาของคนกลุ่มวัยรุ่นในยุโรป ที่สัมพันธ์กับการรู้จักควบคุมตนเองและความสามารถในการดูแลตนเองให้มีประสิทธิภาพ¹⁵⁰ ให้ข้อมูลเสริมบางประเด็นที่น่าสนใจ

การสำรวจกลุ่มตัวอย่างในอิตาลีในปี 2017 พบว่าเด็กอายุ 15-19 ปีที่เล่นการพนันในรอบปีที่ผ่านมา มี 40.2% กลุ่มที่เล่นการพนันจนเป็นปัญหา (เสพติด) มีอยู่ราว 7.1% และกลุ่มที่เสี่ยงว่าจะเป็นปัญหา (Risk) อีก 13.5% ของคนวัยเดียวกัน¹⁵¹ ส่วนใหญ่คือวัยรุ่นผู้ชาย แต่วัยรุ่นผู้หญิงก็มีด้วย พวกผู้หญิงชอบเล่นเกมเล่นแบบอิเล็กทรอนิกส์ (EGMS) พวกผู้ชายชอบเล่นเกมที่ใช้ยุทธศาสตร์ยุทธวิธีในการแข่งขันต่อสู้

ปัจจัยเสี่ยงที่ทำให้วัยรุ่นอิตาลีส่วนหนึ่งเล่นการพนันคือ อิทธิพลจากเพื่อน การชอบท้าทายทำอะไรที่สังคมไม่เห็นด้วย ความสามารถในการให้เหตุผลเรื่องความเป็นไปได้ (ของการเอาชนะในเกมการพนัน) อยู่ในเกณฑ์ต่ำ มีทัศนคติว่าการเล่นการพนันอาจจะทำให้มีรายได้เพิ่ม การต้องการเสริมความรู้สึกให้ตัวเองเด่นขึ้น การหลีกเลี่ยงจากปัญหาหรือคิดว่าเป็นทางออกจากปัญหาความวิตกกังวล ความเครียด โรคซึมเศร้า การเรียนหนังสือแบบได้คะแนนต่ำ ฯลฯ¹⁵²

ปัจจัยที่จะช่วยเสริมให้วัยรุ่นหลีกเลี่ยงหรือไม่ติดการเล่นเกมการพนันคือ การดูแล (อย่างเข้าใจจิตวิทยาวัยรุ่น) จากพ่อแม่ การรู้สีกว่ามีญาติพี่น้องและเพื่อนฝูงคอยเตือนคอยให้การสนับสนุนทางสังคม การมีความฉลาด

¹⁴⁸ Calado, F. Et.al. "Prevalence of Adolescent Problem Gambling: A Systematic Review of Recent Research" J. Gamb. Stud. 2017, 33.

¹⁴⁹ Fabris, Matteo Angelc. Et.al. "Problematic Gambling Behavior in Adolescents: Prevalence and its Relation to Social, Self-Regulatory, and Academic Self-Efficacy" Inter J. of Adolescence and Youth 30 June 2020. www.tandfonline.com/doi/full/10...

¹⁵⁰ เล่มเดิม

¹⁵¹ เล่มเดียวกัน

¹⁵² เล่มเดียวกัน

ทางอารมณ์ ความฉลาดทางสังคม เป็นคนที่มียุทธศาสตร์ในการใช้ชีวิตได้ดี (Adaptive Coping Strategies) เข้าใจเรื่องธาตุแท้ของการพนัน (ว่ามีความเสี่ยงที่จะแพ้ (เจ้ามือ) มากกว่าชนะ) ความยืดหยุ่นในการปฏิบัติตัวได้ดี¹⁵³

นักวิจัยมองว่าสำหรับเยาวชนคนหนุ่มสาวที่รักการอ่าน การเรียนรู้ มีความภูมิใจมั่นใจในตัวเอง มีความรู้สึกเรื่อง Self Efficacy (การรับรู้ความสามารถของตนเอง) ในระดับสูง จะมีภูมิคุ้มกันที่ดี เช่น รู้จักที่จะคัดค้านเพื่อนที่ชวนทำกิจกรรมที่สุ่มเสี่ยงได้ สามารถแก้ปัญหาแม้ในสถานการณ์ที่ยากลำบากได้ และรู้จักดูแลตนเองได้ดีกว่า ดังนั้นการที่ผู้ใหญ่ในสังคมจะช่วยส่งเสริมเรื่องจิตวิทยาและสภาพแวดล้อมที่ดีสำหรับวัยรุ่น จึงเป็นหนทางหนึ่งที่จะช่วยป้องกันเยาวชนไม่ให้ไปติดเกมการพนันออนไลน์ได้

¹⁵³ เล่มเดียวกัน

บทที่ 7 ปัญหาการติววิดีโอเกมและการเชื่อมโยงกับการพนันออนไลน์

บทนี้ผู้เขียนจะกล่าวถึงเพิ่มเติมเรื่องการเล่นวิดีโอเกม ประเภทที่นิยมแข่งขันและพนันกันด้วย ที่เรียกกัน E-Sport (Electronic Sport) แปลเป็นไทยคือ กีฬาอิเล็กทรอนิกส์ แต่คำนี้คำที่คนในวงการธุรกิจที่ได้ประโยชน์ได้ จัดการแข่งขันวิดีโอเกมประเภทนี้ในระดับต่างๆ จนถึงระดับนานาชาติใช้กันเพื่อสร้างภาพให้เป็นที่ยอมรับในระดับรัฐบาล สมาคมกีฬา สถาบันการศึกษาต่างๆ ฯลฯ ทั้งๆ ที่เป็นเรื่องเกมไม่ใช่กีฬาที่ออกกำลังกายจริง ทั้งทางสมาคมโอลิมปิกสากล นักวิชาการหลายกลุ่มยังไม่ยอมรับว่าควรจะถือว่าการแข่งขันวิดีโอเกมพวกนี้เป็นกีฬาเหมือนกีฬาแบบดั้งเดิมที่แข่งขันกันทางกายภาพ และส่งเสริมสุขภาพพลานามัย และการแข่งขันแบบสันทัด ที่ฝึกให้ผู้เล่นมีสปิริต รู้แพ้รู้ชนะ รู้ภัย

ความสำคัญของปัญหา

ที่ผู้วิจัยเขียนรวมเรื่องธุรกิจวิดีโอเกมประเภทอีสปอร์ตเข้ามาด้วย ถึงแม้จะไม่ใช่เรื่องการพนันออนไลน์โดยตรง ด้วยเหตุผล 2 ข้อคือ

1. การเล่นเกม ซึ่งใช้เวลา นั่งอยู่บนหน้าจอใช้สายตา มือ และสมอง ส่งงานในบางเรื่องนั้น การเล่นนานเกินไปแบบวันละหลายชั่วโมงหรือเล่นจนเกิดการเสพติดนั้น องค์การอนามัยโลก (WHO) ได้ออกประกาศรับรองว่าเป็นปัญหาความผิดปกติทางพฤติกรรม/ความคิดจิตใจ (Gaming Disorder) ที่มีผลเสียหลายประเภทหนึ่งไม่ต่างจากการเสพติดการพนันและสารเสพติดอื่น

2. การเล่นเกม ที่ปัจจุบันเน้นการแข่งขันเพื่อยกระดับการจัดอันดับสถานะ และการทำเงินรางวัลของผู้เล่นเกมต่างๆ นั้นมีลักษณะการพนันแอบแฝงอยู่ การติดตามการเล่นวิดีโอเกมมีการใช้เงินจริงเพื่อไปแลกกับเงินเสมือนในเกมหรือเพื่อไปแลกซื้อกับอุปกรณ์ตัวช่วย (Item) แบบเสมือนจริงในเกม เพื่อที่ผู้เล่นจะได้มีเครื่องมือในการเล่น เช่น อาวุธทรงพลังขึ้น ซื้อเครื่องแต่งกาย ฝึกอุปกรณ์ใส่อาวุธ เพียงเพื่อแสดงตัวตนให้แตกต่างจากผู้เล่นคนอื่น

ผู้ผลิตเกมหลายเกมยังใช้วิธีจูงใจให้ผู้เล่นเข้าไปซื้อกล่องสมบัติ (Loot Box) ที่ในแต่ละกล่องมีอุปกรณ์ที่ผู้เล่นอยากได้ซ่อนอยู่ แต่เป็นการซื้อแบบสุ่ม เหมือนสอยกล่องกิลด์พุกซ์ในงานกาชาด คือเมื่อเปิดกล่องแล้วอาจจะได้อุปกรณ์เพียงบางอย่าง ซึ่งทำให้ผู้เล่นต้องจ่ายเงินหลายครั้งไปซื้อกล่องใหม่เพื่อมุ่งให้ได้อุปกรณ์ที่ต้องการ (หรือแลกเปลี่ยนด้วยเงินเสมือน) กรณีเช่นนี้คือการพนันแบบสุ่มว่าจะได้อะไรหรือไม่ได้อะไรตามที่ต้องการนั่นเอง

เกมคอมพิวเตอร์คือเกมแข่งขันที่ออกแบบมาโดยโปรแกรมคอมพิวเตอร์ เพื่อมุ่งเอาชนะกัน เน้นความสนุกสนาน ตื่นเต้น เน้นการต่อสู้เอาชนะกัน ใช้ความรุนแรง เช่น ยิงกัน ฆ่ากัน ทำลายล้างป้อมฝ่ายตรงกันข้าม นำไปสู่การพนันว่าใครจะชนะ โดยเฉพาะเมื่อธุรกิจที่ทำประโยชน์ร่วมกันจัดการแข่งขันเกมคอมพิวเตอร์ที่เป็นที่นิยมบางเกม ตั้งแต่ระดับชาติ ภูมิภาค ไปจนถึงระดับนานาชาติ มีการสร้างทีมนักเล่นเกมระดับมืออาชีพที่มีทักษะ/

ฝีมือ การแข่งขันที่ออกแบบให้มีการใช้ยุทธวิธี ที่สนุกสนาน ตื่นเต้น เพลิดเพลิน และชักชวนให้คนติดตามชมการแข่งขันนัดสำคัญจำนวนมากสนใจเล่นการพนันว่าทีมไหนจะชนะกันมากขึ้น

ทั้งสถานคาสิโนจริงและเว็บไซต์การพนันออนไลน์เข้ามาโฆษณา เป็นสปอนเซอร์ (คนอุปถัมภ์) ร่วมกันลงทุนหรือเป็นผู้จัดการแข่งขันเอง รวมทั้งรับการพนันด้วย เหมือนการแข่งขันกีฬาแบบดั้งเดิมที่สำคัญ เช่น ฟุตบอล รักบี้ แข่งม้า เบสบอล ฯลฯ ที่จูงใจให้คนเล่นการพนันทายผลการแข่งขันกันมาก

แม้การเล่นวิดีโอเกม (อาจจะมีชื่อเรียกอื่นอีก เช่นเกมคอมพิวเตอร์เกมดิจิทัล เกมอินเทอร์เน็ต เกมออนไลน์ เกมอินเทอร์เน็ต) จะเป็นอีกเรื่องหนึ่งที่แตกต่างไปจากเรื่องการพนันออนไลน์โดยตรง แต่ก็เป็นเรื่องที่เชื่อมโยงกันได้ และมีหลักฐานจากนักวิจัยว่าเป็นบันไดขั้นต้นๆ ไปสู่การนิยมเล่นเกมการพนันออนไลน์ได้เพิ่มขึ้น เนื่องจากการเล่นวิดีโอเกมเป็นเรื่องถูกกฎหมาย เป็นเรื่องที่คนส่วนใหญ่มองว่าเป็นเกมเพื่อความสนุกสนาน ความบันเทิง ไม่ใช่เรื่องการพนัน และเกมเหล่านี้เข้าถึงเด็กและเยาวชนได้ง่ายที่สุดในยุคที่ทั่วโลกมีการใช้สมาร์ทโฟนอย่างแพร่หลาย

แม้แต่เด็กวัยประถมก็เข้าถึงเกมชนิดต่างๆ ผ่านโทรศัพท์สมาร์ทโฟน เครื่องเล่นเกม หรือเครื่องมือดิจิทัลได้ง่าย ไม่ว่าจะเป็นที่บ้านหรือที่โรงเรียน เพราะผู้ใหญ่คิดว่าในโลกสมัยใหม่เด็กควรจะได้เรียนรู้การใช้คอมพิวเตอร์ หรือเครื่องมือดิจิทัลต่างๆ เพื่อการศึกษาพัฒนาตนเอง ไม่อย่างนั้นจะล้าหลังไม่ทันเพื่อน

แม้จะเป็นเรื่องจริงที่ว่าความรู้เรื่องการใช้คอมพิวเตอร์เป็นประโยชน์ ถ้ารู้จักเรียนรู้และใช้อย่างเหมาะสม แต่ธุรกิจเกมคอมพิวเตอร์ที่เน้นการหากำไรจากทุกคนรวมทั้งเด็กเยาวชน คนหนุ่มสาว ที่เป็นลูกค้าวิดีโอเกมกลุ่มใหญ่ที่สุด สนใจแต่การหากำไรด้วยการสร้างเกมที่ตื่นเต้น สนุกสนาน ทำลายชวนให้ติด จนทำให้เด็กและเยาวชนจำนวนหนึ่งใช้เวลาเล่นเกมนานเช่นวันละ 2-3 ชั่วโมงขึ้นไป จนสนใจเรียนและทำกิจกรรมอื่นๆ ที่เป็นประโยชน์ลดลง หรือหลายคนเล่นนานกว่านั้นจนเสพติดเกมเป็นปัญหาต่อสุขภาพกาย ใจ และชีวิตทางสังคม

การเติบโตของเครือข่ายธุรกิจวิดีโอเกมและอีสปอร์ต

ธุรกิจวิดีโอเกมคือธุรกิจที่เน้นขายความบันเทิงอย่างหนึ่ง ในช่วงแรกคือการขายเครื่องเล่นเกม (Play Station) ให้กับผู้ออกเล่น และมีร้านเครื่องเล่นเกมให้คนเข้าไป...เวลาเล่น ต่อมาก็ขายซอฟต์แวร์ที่เป็นซีดี หรือขายผ่านเว็บออนไลน์ ทำคนเข้าถึงการเล่นเกมได้มากขึ้น โดยเฉพาะเมื่อสมาร์ทโฟนที่ต่ออินเทอร์เน็ตได้สะดวก รวดเร็วมากขึ้น แพร่หลายไปทั่วโลก

เมื่อมีคนนิยมเล่นมาก นักธุรกิจที่เกี่ยวข้องส่งเสริมให้มีการจัดการแข่งขันวิดีโอเกมบางประเภทที่เป็นที่นิยม ทั้งในระดับชาติ ภูมิภาค และนานาชาติ ทำให้ธุรกิจที่พวกเขาเรียกชื่อใหม่ว่า E-Sport ขยายตัวไปอย่างหลากหลาย เหมือนการแข่งขันกีฬาดั้งเดิมประเภทที่คนนิยมกัน ธุรกิจใหม่อาจจะมีหลากหลายของธุรกิจรองรับประเภทต่างๆ มากกว่าด้วย คือมีทางบริษัทผู้ผลิตพัฒนาเกม ผู้จัดจำหน่ายตัวเกม โดยผู้แนะนำสอนการเล่น เกม ตัวคนเล่นเกม นักสาดิตและบรรยายเกม ทำให้สนุกสนานและมีคนติดตามดูและเล่นเกมเพิ่มขึ้น บริษัทที่เป็น

เจ้าของ ผู้บริหาร ทีมนักเล่นเกมมืออาชีพ บริษัทที่ขายบริการโทรศัพท์มือถือ อินเทอร์เน็ตต่างๆ ทางเว็บไซต์ สถานีทีวี บริษัทอุปถัมภ์ให้สปอนเซอร์ เพื่อจะได้โฆษณาสินค้าของตนกับผู้ชมจำนวนมาก

นักเล่นเกมเองจำนวนมากถูกจูงใจด้วยการเติบโตอย่างรวดเร็วของธุรกิจ การมีเงินรางวัลให้คนชนะระดับแชมป์สูง อยากพัฒนาตนเองเป็นนักเล่นเกมมืออาชีพ เพื่อหวังสถานะชื่อเสียง เงินรางวัล ฯลฯ คนสนใจเรื่องเล่นเกมเข้าร่วมชมรมการแข่งขันกันมากขึ้น ทั้งเพื่อความสนุกและบางส่วนเพื่อการพนันด้วย พวกคาสีโนและเว็บไซต์การพนันออนไลน์ก็เข้ามามีส่วนร่วมหาประโยชน์ แม้แต่ธุรกิจกีฬาแบบดั้งเดิมเองบางส่วน เช่น สโมสรฟุตบอล ก็เข้าไปร่วมกับการแข่งขันเกมอีสปอร์ตด้วย เนื่องจากเป็นธุรกิจความบันเทิงที่ขยายตัวเร็ว มีคนทั่วโลกเข้าชมสูง

การจัดการแข่งขันวิดีโอเกมประเภทอีสปอร์ตทั้งในระดับประเทศภูมิภาค นานาชาติ และมีการถ่ายทอดผ่านทางทีวีและสื่อสังคมไปทั่วโลก มีส่วนสำคัญในการดึงดูดให้คนชมการแข่งขันในเกมคอมพิวเตอร์ที่เป็นที่นิยม โดยเฉพาะในการจัดแข่งขันที่สำคัญเมื่อมีผู้ชมมาก ธุรกิจก็สามารถได้สปอนเซอร์ในการโฆษณาขายของที่ระลึก (บางแห่งขายบัตรเข้าชมสดด้วย) และรายได้อื่นๆ มากพอที่จะตั้งรางวัลให้ผู้ชนะได้สูง ยิ่งรางวัลมีมากขึ้นสูงขึ้น ก็ยิ่งดึงดูดให้คนดูโดยเฉพาะเด็กเยาวชนคนหนุ่มสาวอยากเป็นนักแข่งเกมมืออาชีพ อยากติดตามดูมากขึ้น

ตั้งแต่ปี 2016 จำนวนผู้ชมการแข่งขันทั้งอีสปอร์ตในสถานที่จริงและการถ่ายทอดเพิ่มมาตลอด ปี 2019 ประมาณมีคนเข้าร่วมชมการแข่งขันตลอดทั้งปี 443 ล้านคน 245 ล้านคนดูแบบสนุก (Casual Viewer) อีก 198 ล้านคน เป็นแบบที่ติดตามดูอย่างกระตือรือร้น (Enthusiast) ปี 2020 จำนวนผู้ชมทั่วโลกเพิ่มเป็น 492 ล้านคน จำนวนคนทั่วโลกที่ติดตามการถ่ายทอดสดและการชมการแข่งขันอีสปอร์ตผ่านทีวีและสื่อสังคม เช่น Twitter YouTube Gaming Live Facebook ก็เพิ่มขึ้นค่อนข้างมากด้วยเช่นกัน¹⁵⁴

ในแง่รายได้รวมจากธุรกิจเกี่ยวข้องกับอีสปอร์ต New Zoo ผู้เชี่ยวชาญด้านการตลาดประมาณการเมื่อเดือนพฤษภาคม ปี 2019 ว่ารายได้รวมทั้งปี 2020 ของธุรกิจอีสปอร์ตทั่วโลกน่าจะอยู่ที่ 159.3 พันล้านดอลลาร์สหรัฐ เพิ่มขึ้นจากปีก่อนหน้านั้น 9.3% ประมาณการว่ามีผู้เล่นเกม (Gamers) ทั่วโลกราว 2.7 พันล้านคน และคาดการณ์ว่าขนาดการตลาดของธุรกิจอีสปอร์ตในอีก 3 ปีคือปี 2023 จะสูงกว่า 200 พันล้านดอลลาร์สหรัฐ¹⁵⁵

เงินรางวัลสำหรับทีมนักเล่นเกมอีสปอร์ตที่ชนะในปี 2019 ยอดเงินรางวัลรวมสำหรับการแข่งขันระดับต่างๆ ทั่วโลก 5,288 ครั้ง คือ 234.4 ล้านดอลลาร์สหรัฐ เพิ่มขึ้นจากปี 2018 42% มีนักเล่นเกมระดับมืออาชีพเข้าร่วมแข่ง 27,279 คน นักเล่นเกมอาชีพที่รายได้สูงสุดเป็นอันดับ 1 นั้น มีรายได้เฉพาะในปี 2019 จำนวน 3.1 ล้านดอลลาร์สหรัฐ¹⁵⁶ สถิติแบบนี้ดึงดูดให้นักเล่นเกมจำนวนมากอยากฝึกฝนตนเป็นนักเล่นเกมมืออาชีพระดับได้รางวัลสูง แต่ความจริงแล้วนักเล่นเกมทั่วโลกมีโอกาสก้าวไปเป็นนักเล่นเกมอาชีพได้ในสัดส่วนที่ต่ำมาก

¹⁵⁴ <https://influencemarketinghub.com/growth> of esport - stats/ The Incredible Growth of E-Sport

¹⁵⁵ www.newzoo.com The World's 2.7 Billion Gamers Will Spend 159.3 Billion on Games in 2020

¹⁵⁶ www.influencemarketinghub.com เล่มเดิม

สถิติเกี่ยวกับการขยายตัวของธุรกิจอีสปอร์ตมีส่วนทำให้คนส่วนใหญ่ชอบมองแต่ในด้านประโยชน์ทางธุรกิจเศรษฐกิจ ในปี 2560 กระทรวงด้านการกีฬาของรัฐบาลไทยให้การรับรองให้อีสปอร์ตเป็นกีฬาที่สามารถจัดตั้งสมาคมได้เหมือนกับกีฬาปกติทั่วไป และมีการเปลี่ยนชื่อสมาคมไทยอีสปอร์ต เป็นสมาคมกีฬาอีสปอร์ตแห่งประเทศไทย ซึ่งเท่ากับมีสิทธิในการส่งนักกีฬาหรือจัดงานการแข่งขันในนามของประเทศไทยได้¹⁵⁷

คนที่อยู่ในวงการธุรกิจอีสปอร์ตมักจะพูดแต่แง่ดี ซึ่งส่วนใหญ่คือแง่การสร้างอาชีพ การหารายได้ การทำธุรกิจใหม่ๆ ในความเป็นจริงนั้น ผลประโยชน์ทางธุรกิจมักจะให้กับคนส่วนน้อยเท่านั้น ขณะที่จิตแพทย์ นักจิตวิทยา แพทย์ วิชาการนักวิชาชีพอื่นๆ มองในแง่ที่ว่าธุรกิจเกมหรืออีสปอร์ตจะมีส่วนทำให้เด็กเยาวชนใช้เวลาเล่นเกมนานเกินไป (เช่นคนที่จะฝึกฝนเป็นนักเล่นเกมมืออาชีพเพื่อเข้าแข่งขันได้ อาจจะต้องใช้เวลาฝึกซ้อมวันละ 8 ชั่วโมงขึ้นไป) การเสพติดการเล่นเกมจะทำให้เกิดผลเสียต่อสุขภาพกาย ใจ การเรียนหนังสือ และการทำกิจกรรมที่มีประโยชน์และจำเป็นอื่นๆ ตามมา

เกมที่นิยมแข่งขันกันส่วนใหญ่คือเกมการต่อสู้ ทำสงคราม เพื่อเอาชนะกัน

วิดีโอเกมส่วนหนึ่งเลียนแบบการแข่งขันกีฬาดั้งเดิม เช่น ฟุตบอล ด้วยการสร้างโปรแกรมที่ผู้เล่นเข้าไปเล่นเกมฟุตบอลเหมือนจริง และใช้ทักษะความรู้เรื่องการเล่นฟุตบอลบางส่วนในการแข่งขันกัน แต่เกมคอมพิวเตอร์ที่นิยมเล่นและใช้ในการแข่งขันกันส่วนใหญ่ เป็นเกมที่บริษัทผู้ผลิตเกมสร้างขึ้นเป็นเรื่องการแข่งขัน การต่อสู้ การยิงกัน ฆ่ากัน ทำสงครามกัน เพื่อเอาชนะอีกฝ่ายหนึ่ง โดยมีตัวละครและเรื่องราวต่างๆแบบภาพยนตร์ที่คนเล่นเกมเป็นคนกำกับและร่วมแสดงแบบเสมือนจริง มักเล่นกันเป็นทีม เกมอีสปอร์ตเหล่านี้ ทำให้คนเล่นเกมตื่นเต้นและเคร่งเครียดในการเอาชนะฝ่ายตรงข้าม ยิ่งกว่าการเล่นกีฬาทางกายภาพจริงๆ

เกมอีสปอร์ตที่นิยมมากมีประเภทหลัก 2 กลุ่มคือ 1. Multiplayer Online Battle Arena (ชื่อย่อว่า MOBA) การเล่นเกมสู้รบกันทางจอคอมพิวเตอร์โดยทีมหลายคน 2. First Person Shooter (ชื่อย่อ FPS) เกมหาช่องทางยิงฝ่ายตรงข้าม บางเกมก็ใช้แนวคิดของทั้ง 2 กลุ่มนี้ผสมผสานกัน

เกมที่ได้รับการจัดอันดับว่ามีการจัดการแข่งขันกันมากที่สุดทั่วโลก ตั้งแต่อันดับ 1 DOTA 2 ถึงอันดับ 10 Call of Duty ล้วนเป็นเกมแนวการต่อสู้ด้วยความรุนแรงทั้งสิ้น¹⁵⁸ ยกตัวอย่างเช่น DOTA 2 คือการเล่นเกมส์สงครามแบบแบ่งข้างละ 5 คน เพื่อหาทางเข่นฆ่าศัตรูและทำลายล้างป้อมปราการและบ้านของศัตรู ใครทำลายป้อมและบ้านของศัตรูได้ก่อนจะชนะ แต่กระบวนการแข่งขันมีความซับซ้อน รวมทั้งมีการฆ่าศัตรูเพื่อจะได้เงินเพิ่มเพื่อไปซื้อไอเทม (Item) อุปกรณ์ที่จะช่วยให้มีสถานะที่สูงกว่าทีมศัตรู และมีโอกาสทำลายป้อมปราการและบ้านศัตรูได้มากขึ้น

¹⁵⁷ วสันต์ ปัญญาแก้ว และคณะ พนันกีฬาออนไลน์ และเกมกีฬาอีสปอร์ตในสังคมไทย ในยุคดิจิทัล 2562 ศูนย์ศึกษาปัญหาการพนัน www.gamblingstudy.th.org

¹⁵⁸ “10 อันดับเกมที่มีการแข่งขัน E-Sport มากที่สุด” www.csibdajoz.org ค้นเมื่อ วันที่ 15 กุมภาพันธ์ พ.ศ. 2564

วิดีโอเกมที่เน้นความรุนแรงความก้าวร้าวนี้ ทำให้ Tomas Bach ประธานคณะกรรมการโอลิมปิกสากล (OAC) ไม่เห็นด้วยที่จะให้วิดีโอเกมประเภทอีสปอร์ตเป็นกีฬา เพราะมีเกมส่วนหนึ่งที่มีความรุนแรงแฝงอยู่ โดยเฉพาะการฆ่าตัวละครของคู่ต่อสู้เพื่อเอาชนะ ซึ่งไม่สอดคล้องกับหลักคุณธรรมของการเล่นกีฬา เพื่อสร้างสุขภาพพลานามัยและสันติภาพ¹⁵⁹ จิตแพทย์ นักจิตวิทยา ค่อนข้างหวังว่าการเล่นเกมที่เน้นการแข่งขันแบบใช้ความรุนแรง/ความก้าวร้าว เพิ่มความเครียดและปัญหาสุขภาพจิตของผู้เล่นและกองเชียร์เพิ่มขึ้น

ปัญหาความเสียหายของคนติดเกม

คนที่นิยมเล่นวิดีโอเกมคือเด็กเยาวชนและคนหนุ่มสาวเป็นส่วนใหญ่ เกมคอมพิวเตอร์ถูกออกแบบเพื่อขายเป็นสินค้าและบริการให้กับคนกลุ่มนี้ ซึ่งเป็นคนที่เติบโตมาในยุคดิจิทัล (โดยเฉพาะสมาร์ทโฟนที่ต่ออินเทอร์เน็ตความเร็วสูงได้ตลอดเวลา) ที่สนใจและถนัดจะใช้การสื่อสารทางดิจิทัลมากกว่าคนกลุ่มวัยอื่นๆ อยู่แล้ว คนที่ติดเกมก็คือกลุ่มเด็กเยาวชน คนหนุ่มสาว โดยเฉพาะเด็กและเยาวชนซึ่งชอบเรื่องตื่นเต้น ทำลาย ทุบหักพลันเล่น สมองส่วนนี้รู้จักยับยั้งชั่งใจ อดกลั้น รอบคอบ ยังพัฒนาได้ไม่เต็มที่

เกณฑ์การวินิจฉัยโรคเสพติดเกม (Game Addiction) จิตแพทย์เด็กและวัยรุ่นได้เสนอว่าต้องมีลักษณะดังต่อไปนี้ครบ 4 ข้อ

1. เล่นมากจนเกินไป เล่นไม่รู้จำเวลา เพลิน ติดลม บางคนเล่นจนไม่กินไม่นอน ไม่ทำกิจกรรมอย่างอื่น ทำให้เสียการเรียน เสียสัมพันธภาพกับคนรอบตัว หรือมีผลเสียต่อการใช้ชีวิตด้านอื่นๆ
2. มีอาการถอนเมื่อไม่ได้เล่น เช่น หงุดหงิด อารมณ์ว้าวุ่น ทำร้ายข้าวของ เครียด ซึมเศร้า
3. มีความต้องการที่จะเล่นเพิ่มมากขึ้นเรื่อยๆ ทั้งจำนวนเวลาที่ใช้เล่น ความทันสมัยของอุปกรณ์ ไอเทม และองค์ประกอบอื่นๆ ที่เกี่ยวกับเกม
4. มีพฤติกรรมไม่ดีที่ตามมาเพื่อให้ได้เล่นเกม เช่น ขโมยเงิน โกหก ทะเลาะกับคนรอบข้าง¹⁶⁰

ถึงคนเล่นวิดีโอเกมบางคนที่ไม่มีอาการครบทั้ง 4 ข้อ แต่มีบางข้อใกล้เคียง ก็อาจจะมีลักษณะเป็นคนกลุ่มเสี่ยงที่ใช้เวลาเล่นเกมมากเกินไปจนเป็นอันตราย (Hazard) และอาจพัฒนาเป็นความผิดปกติ (Disorder) หรือเสพติด (Addiction) ต่อไปได้

ความเสียหายจากพฤติกรรมติดวิดีโอเกม

1. ด้านสุขภาพกาย

การเล่นวิดีโอเกมเป็นการนั่งอยู่กับที่ เน้นการใช้สายตา มือ สมองสิ่งการบางเรื่องเป็นเวลานาน วันละหลายชั่วโมง สร้างปัญหาสุขภาพทางร่างกายได้หลายทาง เช่น เจ็บที่ข้อมือ นิ้ว ปวดศีรษะ ปวดหลัง ปวดท้อง เจ็บ

¹⁵⁹ สสส. “หวั่นอีสปอร์ตแฝงพหุนัน ทำเด็กติดเกมสุขภาพแย่” www.thaihealth.or.th

¹⁶⁰ พญ.ปราณี ปวีณนา “การเสพติดเกม คือ Game Addiction” www.manorom.com

หน้าอก อ่อนเพลีย หัวใจเต้นเร็วขึ้น ความดันโลหิตสูงขึ้น เป็นโรคอ้วนในเด็กและวัยรุ่นที่เพิ่มมากขึ้น การนั่งนาน อาจทำให้เกิดลิ้มเลือดไปอุดตันหลอดเลือดส่วนต่างๆ เช่น ที่ขาหรือปอดได้¹⁶¹

2. ด้านพัฒนาการ

แม้ว่าเด็กที่เล่นเกมมากจะมีสังคมเพื่อนแบบออนไลน์ แต่เป็นการรู้จักกันแบบผิวเผิน ไม่เหมือนกับการปฏิสัมพันธ์กับเพื่อนในสังคมจริง และอาจส่งผลถึงภาวะสภาพทางจิตใจของเด็ก ได้แก่ การแยกตัวออกจากผู้อื่น ซึมเศร้า รู้สึกว่าเหงา วิตกกังวล และเครียดจากการเล่นเกม เด็กติดเกมมากไม่ค่อยเข้าร่วมกิจกรรมหรือสานสัมพันธ์กับคนในครอบครัว เพราะเขามัวแต่ครุ่นคิดอยู่กับการเล่นเกมเพื่อต้องการได้ชัยชนะ การติดเกมทำให้พัฒนาการทางสติปัญญามีโอกาสลดน้อยลง เนื่องจากไม่ได้รับการฝึกฝนและไม่สนใจในการเรียนอาจทำให้ผลการเรียนตกต่ำลง

3. ด้านพฤติกรรมและสภาพจิตใจ

เด็กติดเกมจะเสี่ยงต่อการควบคุมตนเองแบบอดทนรอคอยไม่ค่อยได้ อยากได้อะไรเร็ว ทำให้มีอาการคล้ายสมาธิสั้นได้ นอกจากนี้ก็มีพฤติกรรมก้าวร้าวรุนแรง การเลียนแบบมาจากเกมที่ตนเองเล่นอยู่และนำมาใช้ใน ชีวิตจริง เนื่องจากการเล่นเกมมีส่วนใหญ่มิชอบของผู้เล่นให้เป็นผู้กระทำความรุนแรงด้วยตนเองและได้รับรางวัลหรือระดับความสามารถของผู้เล่นในเกมอื่นๆ ขึ้นเรื่อยๆ เป็นการเสริมแรงให้กับผู้เล่นเกม การเล่นเกมคอมพิวเตอร์ที่เน้นการใช้ความรุนแรงเป็นเวลานาน ทำให้บุคคลนั้นมีการรับรู้ แปลความหมาย ตัดสินใจ และตอบสนองต่อสถานการณ์ต่างๆ ไปในทางก้าวร้าวรุนแรงมากขึ้น จนทำให้เกิดความเป็นความเคยชิน

4. ด้านการเรียนการทำงานและสังคม

การหมกมุ่นอยู่แต่กับการเล่นเกมจนไม่สนใจการเรียน ไม่รับผิดชอบต่อนหน้าที่ของตนเอง ทำให้ผลการเรียนตกต่ำลง ขาดสมาธิในเวลาเรียนและทำงาน และสัมพันธ์ภาพกับผู้อื่นโดยเฉพาะกับคนในครอบครัวลดลง ทั้งก่อให้เกิดเป็นอาการซึมเศร้า วิตกกังวล และความเครียดได้ มีการแยกตัวออกจากสังคมแล้วนำตนเองเข้าไปอยู่ในสังคมออนไลน์ ซึ่งไม่มีปฏิสัมพันธ์ของโลกที่เป็นจริง อาจส่งผลต่อสภาพจิตใจในทางลบได้¹⁶²

ปัจจัยเสี่ยงที่ก่อให้เกิดพฤติกรรมกาติวิดีโอเกม

1. ปัจจัยทางชีวภาพ

การเล่นวิดีโอเกมแบบเน้นการเอาชนะ ความตื่นเต้น ทำให้มีการหลั่งสารโดพามีน (dopamine) ที่สมองส่วนกลาง ทำให้มีความอยากหรือความต้องการสิ่งเร้านั้นเพิ่มขึ้น ขณะเดียวกันการที่เด็กและวัยรุ่นเล่นเกมมากก็ทำให้การทำงานของสมองส่วนพรีฟรอนทัล (prefrontal cortex) เกี่ยวกับการรู้คิด ตัดสินใจลดลง การหลั่งของสาร

¹⁶¹ เรื่องเดียวกัน

¹⁶² สุภาวดี เจริญวานิช คณะพยาบาลศาสตร์ มหาวิทยาลัยธรรมศาสตร์ “พฤติกรรมกาติวิดีโอเกม: ผลกระทบและการป้องกัน”

โดพามีนในระบบสมองส่วนกลางซึ่งก่อให้เกิดความสุขและเสพติด (brain reward circuit) ทำให้เกิดแรงจูงใจในการเล่นในระยะแรก แต่ทำให้ต้องเล่นนานขึ้นหรือมีการกระตุ้นมากขึ้น จึงจะได้ความเพลิดเพลินเท่าเดิม การหลั่งของโดพามีนที่มีปริมาณมากและเป็นเวลานานในการเล่นเกมนั้น จึงกลายเป็นผลเสีย

เด็กและวัยรุ่นที่ติดเกมจะมีความหมกมุ่นกับการเล่นเกมในทำนองคล้ายกับติดสารเสพติดที่หมกมุ่นกับการเสพสารเสพติด และผู้ติดการพนันที่หมกมุ่นกับการพนัน จนละเลยการทำกิจกรรมที่ให้ความเพลิดเพลินใจอย่างอื่น และมีความต้องการเล่นเกมเพิ่มขึ้นที่ควบคุมได้ยาก โดยเฉพาะเมื่อมีสิ่งเร้าที่สัมพันธ์กับการเล่นเกม ได้แก่ เครื่องคอมพิวเตอร์ โทรศัพท์มือถือ โทรทัศน์ วิทยุ โทรทัศน์ เกม หรือสถานที่ที่เคยเล่นเกม และกลุ่มเพื่อนที่เล่นเกมด้วยกันหรือรู้จักกัน ผ่านการเล่นเกม ยังส่งเสริมให้อยากเล่นเกมเพิ่มขึ้น

เด็กบางคนที่มีปัญหาทางจิตเวชบางอย่าง เช่น โรคสมาธิสั้น (ADHD) โรคบกพร่องทางการเรียน (LD) โรคต่อต้าน/เกรง โรคซึมเศร้า โรคอารมณ์ 2 ขั้วอยู่เสมอ เมื่อไปเล่นวิดีโอเกมก็มีความเสี่ยงที่จะติดเกมได้ง่ายขึ้น¹⁶³

2. ปัจจัยด้านจิตสังคม

การเล่นเกมสามารถตอบสนองความต้องการทางจิตใจของเด็กวัยรุ่นด้านความสนุกสนาน ความรู้สึกประสบความสำเร็จ และการระบายแรงขับด้านความก้าวร้าว ทำให้ผู้เล่นเกิดความรู้สึกท้าทายกับการเล่นที่มีระดับความยากเพิ่มมากขึ้น การเล่นซ้ำๆ และเล่นให้มากขึ้น ทำให้มีโอกาสชนะและได้รับรางวัลตอบแทนเป็นคะแนนหรือไอเทม (item) พิเศษที่ได้จากการชนะในแต่ละด่าน และการเล่นในระดับที่สูงขึ้น ถือเป็นแรงเสริมทางบวกที่ทำให้ผู้เล่นเกิดความรู้สึกพึงพอใจที่ตนเองสามารถเล่นจนชนะหรือประสบความสำเร็จได้ โดยเฉพาะเด็กและวัยรุ่นที่มีความรู้สึกภาคภูมิใจในตัวเองต่ำ (Low self-esteem) จึงมักสนุกสนานและพึงพอใจกับความสำเร็จจากการเล่นวิดีโอเกม

รูปแบบวิดีโอเกมยังรวมถึงเกมที่ผู้เล่นแต่ละคนจะสวมบทบาทเป็นตัวละครตัวหนึ่งในโลก สร้างสังคมออนไลน์ในเกม สามารถสร้างห้องขึ้นมาพูดคุยแลกเปลี่ยน มีการส่งข้อความถึงการได้ในเกม เพื่อสื่อสารกัน ทำให้การเล่นเกมสามารถตอบสนองความต้องการทางจิตใจ ด้านสังคมให้กับเด็กและวัยรุ่นด้วย เช่น ความรู้สึกมีกลุ่มเพื่อน การได้รับการยอมรับจากบุคคลอื่น

ปัญหาที่ตามมาคือเด็กและวัยรุ่นที่เล่นเกมออนไลน์มักจะควบคุมเวลาในการเล่นของตนเองได้ยาก เนื่องจากความสนุกสนาน ความต่อเนื่องของเกม และการมีเพื่อนเข้าร่วมเล่นจำนวนมาก ทำให้มีตัวละครในเกมหลายบทบาท รวมทั้งถ้าเพื่อนในกลุ่มยังไม่เลิกเล่น เขาก็จะต้องเล่นต่อเพื่อช่วยเหลือเพื่อนในกลุ่ม เด็กและวัยรุ่นจำนวนมากเล่นเกมเพื่อหลีกเลี่ยงการเผชิญความเครียดหรือปัญหาในด้านต่างๆ

3. ปัจจัยครอบครัว

¹⁶³ พญ.ปราณี ปวีณชน เล่มเดียวกัน

เด็กติดเกมมักพบในครอบครัวที่ขาดการฝึกระเบียบวินัยให้ลูกอย่างเหมาะสมตั้งแต่วัยเด็ก อาจเกิดขึ้นเนื่องจากการที่พ่อแม่ขาดทักษะในการฝึกวินัย ไม่มีเวลาหรือไม่ได้ให้ความสำคัญเพียงพอ มักเป็นครอบครัวที่พ่อแม่ไม่สามารถติดตามพฤติกรรมลูกได้อย่างเหมาะสม บางครอบครัวพ่อแม่มีความใกล้ชิดและผูกพันทางอารมณ์กับลูกน้อย บางครอบครัวเด็กและวัยรุ่นอาจมีความเครียดจากความคาดหวังของพ่อแม่ ปัญหาความขัดแย้ง หรือปัญหาการสื่อสารในครอบครัว และการที่พ่อแม่บางครอบครัวไม่มีเวลาควบคุมเด็ก หรือมองไม่เห็นความจำเป็นที่จะต้องจำกัดเวลาในการเล่นเกมนของลูกตั้งแต่แรก แต่กลับรู้สึกพอใจที่เห็นเด็กเล่นเกมเงียบๆ คนเดียวได้ โดยไม่ต้องรบกวนตน ทำให้พ่อแม่มีเวลาเป็นส่วนตัวมากขึ้น หรือไม่ได้ออกไปเที่ยวข้างนอก ทำให้พ่อแม่ห่วง หลายครอบครัวใช้เกมเป็นพี่เลี้ยงดูแลลูกแทนตนเอง ไม่มีความรู้ ความเข้าใจ และไม่ได้คำนึงถึงผลดีผลเสียการติดเกมที่จะเกิดขึ้นตามมาได้

4. ปัจจัยด้านสังคม

สังคมไทยมีค่านิยมสนับสนุนให้เด็กและวัยรุ่นใช้คอมพิวเตอร์โดยมีสื่อโฆษณาเป็นตัวกระตุ้นถึงความสามารถและความทันสมัยจากการใช้คอมพิวเตอร์ การที่เด็กและวัยรุ่นจำนวนมากมีเครื่องเล่นเกมคอมพิวเตอร์ สมาร์ทโฟนสำหรับเล่นเกมอยู่ที่บ้าน จึงเป็นแรงผลักดันให้เด็กและวัยรุ่นอีกส่วนหนึ่งเกิดความต้องการเล่นเกมตามเพื่อนๆ ไปด้วย กลุ่มเพื่อนนั้นนับเป็นปัจจัยเสริมอีกอย่างหนึ่งที่ทำให้เด็กและวัยรุ่นติดเกมมากขึ้น โดยเฉพาะการเล่นเกมที่ต้องเล่นด้วยกันเป็นทีมเพื่อแข่งขันกับทีมอื่น โดยแบ่งเป็นตัวละครต่างๆ โดยตัวละครนั้นมีความสามารถในการต่อสู้ที่แตกต่างกัน และต้องคอยช่วยเหลือกันเพื่อเอาชนะฝ่ายตรงข้ามให้ได้

เกมเหล่านี้ทำให้เด็กที่ขาดการยอมรับจากสังคมจริงในชีวิตประจำวัน รู้สึกว่าตนเองมีตัวตนและได้รับการยอมรับจากกลุ่ม รวมถึงเมื่อเขาเล่นเกมคอมพิวเตอร์เอาชนะคู่แข่งได้ ก็จะได้รับยกย่องจากกลุ่มเพื่อน¹⁶⁴

การติดเกมนั้นผู้เล่นเกมจะต้องเสียค่าใช้จ่ายและเสียเวลาเพิ่มขึ้น จึงเป็นผลเสียทางเศรษฐกิจด้วย โดยเฉพาะถ้าคนติดเกมเข้าไปเล่นการพนันด้วยก็จะยิ่งเสียทางเศรษฐกิจสังคมเพิ่มขึ้น

ปัญหาการติดวิดีโอเกมในประเทศไทย

คนรุ่นที่นิยมเล่นวิดีโอเกมคือเด็กและเยาวชน คนหนุ่มสาววัยต้นรวมทั้งผู้ใหญ่บางส่วนด้วย ในเรื่องเพศส่วนใหญ่มักเป็นผู้ชาย อาจจะเป็นเพราะว่าเกมที่นิยมผลิตขายและแข่งขันกันในธุรกิจเกมอีสปอร์ต มักเป็นเกมแข่งขันต่อสู้ใช้ความรุนแรง เรื่องนี้เป็นข้อมูลทั่วไปจากทั่วโลกรวมทั้งในไทยด้วย

การสำรวจวิจัยเรื่องคนติดวิดีโอเกมในประเทศไทยยังมีน้อย หรือทำเฉพาะจุดไม่ครอบคลุมทั่วถึงทั้งประเทศ แต่เป็นข้อมูลที่ควรหยิบยกมากล่าวถึง เพื่อที่ประชาชนจะได้ตระหนักถึงปัญหาและความสำคัญของปัญหา

¹⁶⁴ สุภาวดี เจริญวานิช เล่มเดียวกัน

สถิติจากหน่วยงานวิจัยด้านธุรกิจเกมทั่วโลก newzoo.com รายงานว่าในประเทศไทยในปี 2020 (พ.ศ. 2563) มีคนที่เล่นวิดีโอเกม 27.8 ล้านคน คิดเป็น 41% ของประชากรทั้งหมด 69.3 ล้านคน (ส่วนใหญ่ 71% เล่นจากสมาร์ตโฟนและแท็บเล็ต) และมูลค่าคาดการณ์ของตลาดเกมไทยในปี 2020 อยู่ที่ 27,000 ล้านบาท เติบโต 15.8% จากปี 2509¹⁶⁵

รศ. นพ.ชาญวิทย์ พรนภดล สาขาจิตเวชเด็กและวัยรุ่นประจำภาควิชาจิตเวชศาสตร์ คณะแพทยศาสตร์ ศิริราชพยาบาล ในฐานะอนุกรรมการเกี่ยวกับการเฝ้าระวังสื่อที่ไม่ปลอดภัยและไม่สร้างสรรค์ แถลงเมื่อวันที่ 3 ธันวาคม พ.ศ. 2563 ว่า¹⁶⁶ สถานการณ์ความรุนแรงโรคติดเกมของประเทศไทยนั้น เด็กและวัยรุ่นร้อยละ 15-20 มีปัญหาการเล่นเกม ในจำนวนนี้ร้อยละ 5 อยู่ในภาวะติดเกม หรือใช้ชีวิตหมกมุ่นอยู่กับการเล่นเกมอย่างหนัก ซึ่งเป็นอัตราที่สูงกว่าประเทศทางยุโรป ที่มีปัญหาเด็กติดเกมอยู่เพียงร้อยละ 1 ส่วนสหรัฐอเมริกาอยู่ที่ร้อยละ 2

ที่น่าห่วงคืออายุของเด็กที่เริ่มติดเกมในประเทศไทยมีแนวโน้มลดลงเรื่อยๆ จากปี 2543 เริ่มที่ระดับอุดมศึกษาปีที่ 1-2 ปัจจุบันพบเด็กติดเกมตั้งแต่ป. 4 - 6 ซึ่งการดูแลและการปกป้องเด็กอายุต่ำกว่า 18 ปีไม่ให้เล่นโรคติดเกมจึงมีความสำคัญมาก เพราะสมองของมนุษย์จะพัฒนาในอัตราเร่งช่วงอายุ 1-6 ปี และพัฒนาต่อไปถึง 18 ปี หากเด็กในช่วงวัยดังกล่าวติดเกมจะกระทบต่อพัฒนาการด้านภาษา ด้านกล้ามเนื้อ การคิดวิเคราะห์ การควบคุมตนเองหรือความฉลาดทางอารมณ์ (EQ) ที่จะลดน้อยลง

รองอธิบดีกรมสุขภาพจิต นพ.ลัมย์ ศิริทองถาวร แถลงเมื่อเดือนกันยายน พ.ศ. 2563 ว่า จากการสำรวจของสถาบันสุขภาพจิตเด็กและวัยรุ่นราชนครินทร์ ในปี 2556 พบว่ามีเด็กติดเกมมากถึง 2.5 ล้านคน จากจำนวนเด็ก 18 ล้านคนทั่วประเทศ และในปีงบประมาณ 2560 พบว่า**ปัญหาพฤติกรรมเสพติดเกมส่วนใหญ่เป็นปัญหาสุขภาพจิตที่พบในเด็กวัยรุ่นวัยเรียนที่มีอายุระหว่าง 6-18 ปี** ซึ่งมีความสัมพันธ์กับชนิดของเกมอาทิ เกมประเภท First Personal Shooting, MOBA และ SPORT game competition เป็นหลัก **โดยเฉลี่ยเด็กและวัยรุ่นใช้เวลาเล่นเกมวัน 5 ชั่วโมงต่อวัน และเล่นเกมแข่งขันต่อสู้ออนไลน์ 1-4 เกมสลับกันไป**¹⁶⁷

พญ.มธุรดา สุวรรณโพธิ์ ผอ.สถาบันสุขภาพจิตเด็กและวัยรุ่นราชนครินทร์ กรมสุขภาพจิต กระทรวงสาธารณสุข เผยพบเด็กไทยติดเกมออนไลน์ บางคนถึงขั้นเสพติดOpไม่สามารถหยุดเล่นเกมได้ คิดเป็นร้อยละ 10-15 ของเด็กนักเรียนทั่วประเทศ ที่สำคัญจากการสำรวจยังพบว่าเด็กไทยเล่นเกมออนไลน์ผ่าน**โทรศัพท์และอินเทอร์เน็ต สูงถึง 3.1 ชั่วโมงต่อวัน ถือเป็นอันดับหนึ่งของประเทศในแถบเอเชีย**

¹⁶⁵ www.peerpower.co.th อุตสาหกรรม “เกมไทย” 2020 19 มิถุนายน พ.ศ. 2563

¹⁶⁶ www.thaipost.net 3 ธันวาคม พ.ศ. 2563 “เด็กไทยหมกมุ่นติดเกมหนัก ร้อยละ 5 โด่งกว่าอเมริกัน ร้อยละ 2 และยุโรป ร้อยละ 1”

¹⁶⁷ “พบเด็กไทยติดเกมกว่า 2.5 ล้านคน กรมสุขภาพจิตรับมือ โรคติดเกม” 16 ตุลาคม พ.ศ. 2563 www.voicetv.co.th

พญ.มธุรดา ยังกล่าวอีกว่าการใช้เวลาเล่นเกมมากกว่า 60.7 นาทีต่อวัน จะส่งผลต่อเด็กวัยรุ่นไทยทั้งด้านการเรียน ความเครียด สภาพอารมณ์ และจิตใจแปรปรวน อีกทั้งไม่มีพัฒนาการที่ดีและเสี่ยงต่อการติดการพนันจากเกมด้วย

จากข้อมูลที่มีผู้ปกครองโทรศัพท์เข้ามาปรึกษาปัญหาเรื่องลูกติดเกมพบว่า เด็กเกิดปัญหาสุขภาพจิต ความเครียด และการเรียนตกต่ำ ร้อยละ 54 **เด็กเกี่ยวข้องกับการพนัน ร้อยละ 27.2** เด็กเสพติดจากเกมเพราะเป็นหนี้สิน ไม่สามารถหยุดเล่นได้ ร้อยละ 19 เด็กมีปัญหาครอบครัว ร้อยละ 14 เด็กเกิดปัญหาความสัมพันธ์ทางสังคมและครอบครัวลดลง ร้อยละ 9 และเด็กมีปัญหาการฆ่าตัวตายที่เกิดจากเกม ร้อยละ 4-5¹⁶⁸

ข้อมูลที่น่าสนใจจากกระทรวงสาธารณสุข เสนอทางเว็บไซต์เมื่อ 30 ตุลาคม พ.ศ. 2562 ในปี 2016 ประเทศไทยมีประชากรที่เล่นเกมบนมือถือทั้งหมด 17 ล้านคน คิดเป็นร้อยละ 25 ของประชากรทั้งหมด เพิ่มขึ้นจาก 14.7 ล้านคนในปี 2014

ตามรายงานที่ Newzoo จัดทำร่วมกับบริษัท Global mobile Game Confederation เปิดเผยเมื่อเดือนมิถุนายนปี 2016 ระบุว่า มากกว่าครึ่ง (ประมาณร้อยละ 51) ผู้เล่นเกมในประเทศไทยอยู่ในช่วงอายุ 21-35 ปี และคาดการณ์ว่าภายในปี 2019 ประเทศไทยจำนวนผู้เล่นเกมทั้งหมดจะเพิ่มขึ้นอีกร้อยละ 7.6 เป็น 18.3 ล้านคน **ตามการเข้าถึงสมาร์ทโฟนในประเทศไทย**

ในเว็บไซต์เดียวกันนี้ มีกราฟฟิคที่แสดงสถิติว่าสำหรับประเทศไทย คาดการณ์ว่ามีเด็กติดเกมและมีปัญหาเสพติดเกมประมาณ 2 ล้านคน¹⁶⁹

แนวทางป้องกันและเยียวยาปัญหาการติดเกม¹⁷⁰

1. สำนักรวจวิจัยสถานการณ์การเล่นเกมและการติดเกมคอมพิวเตอร์ระดับทั่วประเทศ จัดทำแผนยุทธศาสตร์การป้องกันและการแก้ไขปัญหาการติดเกมให้เป็นกระบวนการที่เป็นขั้นเป็นตอนและเป็นรูปธรรมที่สามารถนำไปสู่การปฏิบัติได้จริงอย่างต่อเนื่องและยั่งยืน
2. สำนักรวจ วิจัย ในหมู่เด็กเยาวชน คนหนุ่มสาว ว่าพื้นที่ไหนที่มีอันตรายเสี่ยงหรือมีจำนวนเด็กติดเกมสูง เพื่อที่จะดำเนินกิจกรรมเพื่อการบำบัด ปรับพฤติกรรม และเยียวยาให้เด็กพ้นจากสภาพเด็กติดเกม
3. สนับสนุนและส่งเสริมให้สถานศึกษา ชุมชนมีพื้นที่/ลานสาธารณะเพื่อทำกิจกรรมต่างๆ สนองความต้องการของเด็ก วัยรุ่น และคนส่วนใหญ่ของชุมชน เช่น เพื่อการเล่นกีฬา ออกกำลังกาย ดนตรี หรือทำกิจกรรมทางสังคมต่างๆ ส่งเสริมการใช้เวลาว่างให้เกิดประโยชน์ การสร้างความภาคภูมิใจในตนเอง (Self-esteem) การมีปฏิสัมพันธ์กับผู้อื่น และการสร้างแบบอย่างที่ดี (idol) ให้กับเด็กรุ่นใหม่

¹⁶⁸ “สถิติเด็กติดเกม-เด็กติดเกมส่งผลต่อสังคมอย่างไร” ไม่ระบุวันที่ <https://sites.google.com>

¹⁶⁹ www.pr.moph.go.th “โรคติดเกม (Gaming Disorder) มุมมองที่เปลี่ยนไป”

¹⁷⁰ ข้อมูลส่วนใหญ่สรุปและเพิ่มเติมจาก สุภาวดี เจริญวานิช **เล่มเดียวกัน**

4. ให้ข้อมูลข่าวสาร สร้างความตระหนักถึงพิษภัยอันตรายหรือความเสี่ยงภัย อันเกิดจากการใช้เวลาเล่นเกมมากเกินไปหรือภาวะติดเกม ให้พ่อแม่ ผู้ปกครอง ครูอาจารย์ รวมถึงผู้ทำงานใกล้ชิดกับเด็กและวัยรุ่นทุกระดับได้รับทราบ และเปลี่ยนทัศนคติมุมมองการเล่นของเด็กเสียใหม่ อย่ามองเกมเหมือนกันเล่นของเล่นที่จะปล่อยให้เล่นเท่าไรก็ได้ไม่มีพิษภัย แต่ให้มองว่าเด็กมีโอกาสติดเกมได้เหมือนติดสิ่งเสพติด ถ้าเด็กไม่มีภูมิคุ้มกันที่เข้มแข็งเพียงพอและควรให้เด็กเยาวชนรู้ความจริง 2 ด้านว่า โอกาสการพัฒนาเป็นนักเล่นเกมมืออาชีพที่จะทำเงินได้มากนั้นจริงๆ แล้ว มีเปอร์เซ็นต์เป็นไปได้ได้น้อยมาก และการฝึกฝนจะพัฒนาด้วยตนเองก็จะต้องเสี่ยงในเรื่องการใช้จ่ายเงิน ใช้เวลา ความเคร่งเครียด ฯลฯ ที่เป็นผลลบต่อสุขภาวะทั้งกายและใจด้วย

5. ควรมีการส่งเสริมให้มีเครือข่ายป้องกันการติดเกมในแต่ละชุมชนและระหว่างชุมชน เพื่อแลกเปลี่ยนข้อมูลและร่วมกันป้องกันอย่างเป็นระบบ และกำหนดมาตรฐานสิ่งที่ร้านอินเทอร์เน็ตหรือร้านเกมควรมีและไม่ควร มี และมีการตรวจตรากวาดล้างร้านเกมให้ปฏิบัติตามมาตรฐานอย่างเคร่งครัด ผ่านระบบการออกใบอนุญาตให้ประกอบธุรกิจร้านอินเทอร์เน็ตหรือร้านเกม ซึ่งควรมีอายุใบอนุญาตเพียง 1 ปี และต้องต่ออายุทุกปี ผ่านการตรวจสอบจากชุมชนและเจ้าหน้าที่ที่เกี่ยวข้องก่อน

6. สถานศึกษาควรส่งเสริมปัจจัยป้องกันการติดเกม เช่น ให้นักเรียนมีกิจกรรมสร้างสรรค์และสนุกสนาน ทำหลังเลิกเรียนผ่านรูปแบบชมรมต่างๆ ตามความสนใจของเด็ก จัดกิจกรรมคลายเครียดให้กับนักเรียนที่มีความเครียดสูง ค้นหาและส่งเสริมเด็กที่มีความสามารถพิเศษในด้านการทำกิจกรรมวิชาการหรือกิจกรรมสันทนาการ ชักนำเพื่อนนักเรียนด้วยกันมาร่วมกิจกรรมเหล่านั้นหลังเลิกเรียน จัดอบรมให้ความรู้แก่บุคลากรของโรงเรียน เช่น ผู้บริหารครู-อาจารย์ และเจ้าหน้าที่เกี่ยวกับการใช้งานคอมพิวเตอร์ ความก้าวหน้าและเนื้อหาของเว็บไซต์บนอินเทอร์เน็ตที่เด็กและวัยรุ่นให้ความสนใจอยู่ในขณะนั้นซึ่งรวมถึงเรื่องเกมคอมพิวเตอร์ประเภทด้วย เพื่อให้เกิดความรู้เท่าทันพิษภัยที่แฝงมากับเกมคอมพิวเตอร์บางประเภทและหาวิธีป้องกันที่เหมาะสมได้

7. สถานศึกษาจัดกิจกรรมค้นหา “เด็กกลุ่มเสี่ยงที่จะติดเกม” เช่น เด็กที่มีปัญหาการเรียน หรือผลการเรียนอ่อน เด็กสมาธิสั้น เด็กที่มีความเครียดสูง เด็กที่มีความรู้สึกภาคภูมิใจในตนเองต่ำ เด็กที่ไม่มีกิจกรรมหรืองานอดิเรกทำยามว่าง เด็กที่มีปัญหาครอบครัวหรือขาดการดูแลอย่างใกล้ชิดจากครอบครัว เด็กที่อยู่ท่ามกลางกลุ่มเพื่อนสนิทที่ติดเกม และรีบเข้าไปดูแลปัจจัยเสี่ยงและส่งเสริมปัจจัยป้องกันการติดเกม สร้างเครือข่ายให้นักเรียนมีส่วนร่วมในการป้องกัน ด้วยการสร้างเครือข่ายนักเรียน ทำการรณรงค์ สอดส่อง ป้องกัน และช่วยเหลือเพื่อนนักเรียนที่ติดเกมในลักษณะของโครงการเพื่อนช่วยเพื่อน ประสานความร่วมมือและแลกเปลี่ยนความคิดเห็นกับผู้ปกครองเกี่ยวกับวิธีการดูแลนักเรียนที่สอดคล้องและสัมพันธ์ระหว่างบ้านกับโรงเรียน

8. พ่อแม่ผู้ปกครอง ควรสนใจหาความรู้เรื่องจิตวิทยาการดูแลเด็ก ต้องให้ความรัก ความอบอุ่น และเวลาที่มีคุณภาพกับลูก ไม่ใช่ปล่อยให้ลูกเล่นตามลำพัง เพื่อให้ลูกไม่มาวุ่นวายกับตน ฝึกลูกให้มีวินัยความรับผิดชอบ จัดสรรเวลาในการทำกิจกรรมร่วมกันหรือสนับสนุนกิจกรรมที่ลูกสนใจ นอกเหนือจากการเล่นเกม เพื่อลดโอกาสการติดเกมของลูก (ผู้ปกครองควรใช้เวลาศึกษาทำความเข้าใจเกมที่ลูกเล่น) กำหนดและดูแลประเภทของเกม

ระยะเวลาที่ใช้ในการเล่นเกมนั้นในแต่ละวันของลูก โดยกำหนดให้เด็กสามารถเล่นเกมออนไลน์ได้ไม่เกิน 1 ชั่วโมงต่อวันในวันธรรมดา และไม่เกิน 2 ชั่วโมงต่อวันในวันหยุด ส่งเสริมให้ลูกมีความภาคภูมิใจในตนเอง เช่น ด้านการเรียน กีฬา ดนตรี ทักษะต่างๆ นอกจากการเล่นเกมนิวเตอร์ เพราะเด็กส่วนหนึ่งติดเกมคอมพิวเตอร์เนื่องจากขาดความรู้สึกภาคภูมิใจในตนเอง จึงหาทางออกด้วยทำให้คนยอมรับฝีมือการเล่นเกมนิวเตอร์ และหาโอกาสทำความรู้จักกับเพื่อนของลูกไปจนถึงคนในครอบครัวของเพื่อนลูกด้วย เพื่อสร้างเครือข่ายผู้ปกครองในการทำกิจกรรมยามว่างร่วมกัน เช่น การเล่นกีฬา การทำกิจกรรมสันทนาการ การทำกิจกรรมอาสาเพื่อสังคม

9. ส่งเสริมให้เด็กและเยาวชนคิดอย่างมีเหตุผล ฝึกฝนการควบคุมตนเองในเรื่องวินัยและการรักษาเวลา เพื่อบรรลุการพัฒนาตนเองทั้งในเรื่องการเรียน การเล่น การใช้ชีวิตประจำวันและการใช้เวลาว่างให้เป็นประโยชน์ รู้จักสร้างความภาคภูมิใจให้กับตนเอง ด้วยการค้นหาความถนัดหรือความสนใจของตนเอง พยายามใช้เวลาว่างกับงานอดิเรก มีลักษณะสร้างสรรค์ส่งเสริมการเรียนรู้

บทที่ 8 ผลดี ผลเสีย ของการพนันแบบถูกกฎหมาย การควบคุมและการลดผลเสีย

บทนี้เสนอการวิเคราะห์เรื่องผลดีและผลเสียของการทำให้การพนันเป็นธุรกิจถูกกฎหมาย ตามด้วยเรื่องมาตรการควบคุม (Regulation) และการลดผลเสีย (Minimize Harm) จากปัญหาการเล่นการพนันมากเกินไป (Excessive Gambling) ซึ่งเป็นเรื่องที่เกี่ยวข้องกัน และเป็นปัญหาทางสังคมที่สำคัญเรื่องหนึ่งในโลกปัจจุบัน นโยบายการทำให้การพนันถูกกฎหมาย เป็นเรื่องที่รัฐบาลหลายประเทศเลือกและเป็นแนวโน้มที่รัฐบาลหลายประเทศกำลังพิจารณา

การอภิปรายเรื่องผลดีและผลเสียของการทำให้การพนันเป็นธุรกิจถูกกฎหมาย จะรวมทั้งการพนันในสถานที่จริงและการพนันออนไลน์ เพราะเป็นเรื่องที่ใกล้เคียงกัน มีผลกระทบคล้ายๆ กัน ข้อมูลในได้มาจากบันทึก รายงานเรื่องการอภิปรายกันในหมู่สมาชิกรัฐสภา วงการผู้บริหารนโยบายของภาครัฐ นักวิชาการ สื่อมวลชน นักธุรกิจ และประชาชนส่วนต่างๆ ในประเทศต่างๆ รายงานดังกล่าวมีทั้งส่วนแสดงเหตุผลและมีข้อมูลหลักฐานเชิงประจักษ์ยืนยัน และที่เป็นแค่ทักษะที่ยังไม่มีการวิจัยเชิงมีหลักฐานยืนยันไม่ค่อยมากนัก เนื่องจากการพนันออนไลน์ เป็นเรื่องใหม่ที่เกิดขึ้นในรอบ 27 ปีที่ผ่านมาเท่านั้น

งานวิจัยส่วนหนึ่งเป็นงานเฉพาะพื้นที่เฉพาะกลุ่มคนในช่วงเวลาหนึ่งๆ ให้ผลสรุปที่หลากหลาย บางครั้งไม่สอดคล้องกัน เนื่องจากมีความแตกต่างทางด้านระบบเศรษฐกิจ การเมือง และวัฒนธรรมของผู้คนในประเทศต่างๆ อยู่ ผู้วิจัยได้คัดเลือกข้อมูลที่มีเหตุผลน่าเชื่อถือ เป็นประโยชน์ มาเสนออย่างพยายามที่จะให้ครอบคลุมทุกด้านอย่างเป็นธรรมเท่าที่จะพอทำได้ ข้อจำกัดของบทความ ข้อมูล ที่มีอยู่มากในโลกออนไลน์ปัจจุบันคือ ส่วนใหญ่มาจากฝ่ายที่สนับสนุนหรือไม่คัดค้านธุรกิจการพนัน (รวมทั้งธุรกิจวิดีโอเกมหรืออีสปอร์ต) ผู้อ่านจึงต้องวิเคราะห์ข้อมูลบทความบางชิ้นแบบชั่งน้ำหนักว่าผู้เขียนมีผลประโยชน์เกี่ยวข้องหรือไม่ด้วย

การทำให้การพนันเป็นธุรกิจถูกกฎหมายสำหรับประเทศหรือมลรัฐต่างๆ (ในประเทศสหพันธรัฐ) มีลักษณะเฉพาะในแต่ละแห่งที่แตกต่างกันไป มีทั้งที่รัฐบาลเป็นผู้ผูกขาดเองหรือมีหน่วยงานจากรัฐเป็นผู้ดำเนินการ ในบางประเภท เช่น ลอตเตอรี่ การแข่งม้า สถานคาสิโน มีทั้งที่อนุญาตให้บริษัทเอกชน (ในประเทศหรือต่างประเทศ) ยื่นขอจดทะเบียนได้ สำหรับการพนันประเภทไหนบ้าง และมีหน่วยงานรัฐหรือองค์กรที่รัฐจัดตั้งเป็นผู้ควบคุมดูแล การพนันประเภทที่นิยมเปิดให้ลงทะเบียนอย่างถูกกฎหมายกันมาก นอกจากลอตเตอรี่แล้ว คือการทายผลการแข่งขันกีฬาต่างๆ แต่กล่าวโดยทั่วไปการพนันแบบถูกกฎหมายหมายถึง ผู้ที่ขออนุญาตจดทะเบียนได้ ต้องทำตามกฎเกณฑ์ต่างๆ ภายใต้หน่วยงานที่ควบคุมดูแลของรัฐ รวมทั้งการจ่ายค่าธรรมเนียมและภาษีจากกำไรให้รัฐตามที่แต่ละรัฐจะกำหนด

เหตุผลของฝ่ายสนับสนุนการทำให้การพนันเป็นธุรกิจถูกกฎหมาย

1. ประเทศ มลรัฐ ได้ประโยชน์จากด้านการพัฒนาธุรกิจและเศรษฐกิจ

รัฐส่วนใหญ่มองว่าการพนันเป็นธุรกิจบันเทิงประเภทหนึ่งที่จะช่วยเพิ่มการจ้างงาน ทำให้รายได้หมุนเวียนทั้งตัวธุรกิจการพนันเอง เช่น การตั้งสถานกาสิโน เรือสำราญเพื่อการเล่นคาสิโน และธุรกิจที่เกี่ยวข้อง เช่น การท่องเที่ยว ร้านอาหาร โรงแรม ร้านขายของต่างๆ สถานบันเทิง อย่างในสหรัฐฯ แคนาดา มีการอนุญาตให้เขตชุมชนชนพื้นเมืองอเมริกาอเมริกันอินเดียน หรือให้เมืองชายแดนที่เศรษฐกิจไม่ค่อยดีตั้งสถานกาสิโนได้ เพื่อจะได้มีส่วนจ้างงานและช่วยพัฒนาเศรษฐกิจในท้องถิ่นนั้นๆ

ตัวอย่างเช่นเมืองศูนย์กลางการพนันลาสเวกัสอย่างในสหรัฐฯ และมาเก๊า ในจีน ธุรกิจการพนันเป็นธุรกิจที่ใหญ่ใหญ่โต มีคนจากที่อื่นๆ เดินทางไปใช้จ่ายเงินกันจำนวนมาก ในออสเตรเลีย กัมพูชา ฟิลิปปินส์ ก็มีคนจีนและคนชาติใกล้เคียงเดินทางไปเพื่อเล่นการพนันกันมาก

2. ประเทศมลรัฐได้ประโยชน์จากการเก็บภาษีจากกำไรของธุรกิจการพนัน

ถ้าไม่ทำให้การพนันถูกกฎหมาย การลักลอบเล่นการพนันแบบผิดกฎหมาย หรือการที่พลเมืองเดินทางไปเล่นการพนันในประเทศหรือมลรัฐอื่นๆ การเล่นการพนันออนไลน์ทางเว็บไซต์ที่ไม่ได้จดทะเบียน จะทำให้รัฐบาลไม่ได้ประโยชน์ทางเศรษฐกิจจากส่วนนั้น ค่าธรรมเนียม/ภาษีที่รัฐบาลเก็บได้สามารถนำไปช่วยพัฒนาเศรษฐกิจสังคมด้านต่างๆ รวมทั้งเพื่อใช้ในการช่วยเหลือป้องกันเยียวยาคนเสพติดการพนันได้ด้วย

ปัญหาเรื่องคนเล่นติดการพนัน ทางฝ่ายผู้สนับสนุนการพนันแบบถูกกฎหมายมองว่าถึงไม่มีการพนันแบบถูกกฎหมาย ก็จะมีคนลักลอบเล่นการพนันแบบผิดกฎหมายและมีคนติดการพนันจนเป็นปัญหาหรือเสพติดการพนันได้อยู่ดี¹⁷¹

3. การกำหนดให้บริษัทธุรกิจการพนันมาขึ้นของจดทะเบียน (ทั้งสถานที่จริงและออนไลน์) และอยู่ภายใต้กฎระเบียบและดูแลควบคุมของหน่วยงานรัฐหรือที่รัฐตั้งขึ้นมา จะปกป้องผู้บริโภคหรือคนที่อยากไปเล่นการพนันเพื่อการพักผ่อนหย่อนใจได้อย่างเป็นธรรมกว่าการลักลอบเล่นการพนันกับบ่อนที่ผิดกฎหมายที่อาจจะมีการคดโกงเอาเปรียบได้ง่ายกว่า

โดยเฉพาะการพนันออนไลน์ ฝ่ายที่สนับสนุนมองว่าการเปิดให้จดทะเบียนขอใบอนุญาตได้ จะควบคุมดูแลได้ดีกว่าการปิดกั้น และประชาชนแอบไปเล่นการพนันในเว็บไซต์ต่างประเทศที่ไม่ได้มีการจดทะเบียนขอใบอนุญาต¹⁷²

การจดทะเบียนอย่างถูกกฎหมายสามารถทำให้หน่วยงานรัฐ ติดตามดูแลขอความร่วมมือให้บริษัทธุรกิจการพนันส่งเสริมการเล่นการพนันอย่างรับผิดชอบ (Responsible Gambling) เช่น ดำเนินมาตรการป้องกัน

¹⁷¹ www.marketwatch.com “Global Online Gambling Market 2020” สืบค้นเมื่อ 18 กุมภาพันธ์ 2564

Brooke Keaton “What Are The Benefits of Legalized Gambling?” www.casino.org 25 พฤศจิกายน ค.ศ. 2020

¹⁷² Ekuro.net “Should More Countries Legalize Online Casinos?”

ดักเตือน เยียวยา คนที่เล่นการพนันสูญเสียมากเกินไปหรือเสพติดการพนันจนเป็นปัญหา เช่น มีการจำกัดวงเงินว่าแต่ละคนควรเล่นเสียไม่เกินเท่าไร ถ้าเล่นเสียถึงจำนวนเงินนั้นทางบริษัทมีหน้าที่ต้องเตือนหรือระงับการเล่นการพนันของคนๆ นั้น เป็นต้น¹⁷³

การเปิดให้มีการจดทะเบียนทำธุรกิจการพนันอย่างถูกกฎหมายและมีการควบคุมดูแลที่ดี จะลดปัญหาการฉ้อโกง เอาเปรียบ อาชญากรรม ปัญหาการฟอกเงินจากการทำธุรกรรมที่ผิดกฎหมายได้มากกว่า และสำหรับหลายประเทศอาจช่วยลดการทุจริตฉ้อฉลของนักการเมือง เจ้าหน้าที่รัฐ ที่ให้ความคุ้มครองบ่อนการพนันที่ผิดกฎหมายได้ด้วย

4. ช่วยให้ประชาชนเข้าถึงบริการเพื่อการพักผ่อนหย่อนใจ การหาความสุข ความตื่นเต้น ความท้าทายในชีวิต

ช่วยบรรเทาความเครียด ความเบื่อหน่าย จำเจ ซ้ำซาก เป็นผลดีสำหรับสุขภาพจิตของคนบางคน เช่น คนสูงอายุที่ไม่ค่อยมีอะไรทำ โดยเฉพาะการเล่นการพนันอย่างถูกกฎหมายโดยไม่ต้องหลบซ่อน ไม่ต้องกลัวว่าจะทำผิดกฎหมาย¹⁷⁴

เหตุผลของฝ่ายค้าน/หรือเห็นว่าการส่งเสริมการพนันให้ถูกกฎหมายมีผลเสียอย่างไร

1. การพนันไม่ใช่อุตสาหกรรมที่ให้ผลผลิต (Productive) ไม่ได้สร้างความมั่งคั่งให้สังคมจริง และทำให้คนใช้เวลาไปทำสิ่งที่มีประโยชน์ลดลง แม้จะถือว่าเป็นสินค้าบริการบันเทิงเพื่อการพักผ่อนหย่อนใจ แต่ก็ยังเป็นสินค้าบริการที่มีราคาแพงมาก สร้างความเสียหายให้กับคนบางคนติดการพนัน และสร้างปัญหาผลกระทบในทางลบต่อสังคมโดยรวมได้สูง จนไม่คุ้มค่ากับรายได้ทางด้านภาษีของรัฐ¹⁷⁵

การทำให้การพนันถูกกฎหมาย เป็นการบิดเบือนเรื่องการเก็บภาษีเพื่อหารายได้ของรัฐ นักการเมืองมองว่าการหารายได้จากการพนันของรัฐ ทำให้ประชาชนพอใจได้มากกว่าการเพิ่มภาษีทางตรง เช่น ภาษีรายได้ ภาษีทรัพย์สิน ในความเป็นจริงรายได้ของรัฐจากการพนัน เช่น ลอตเตอรี่นั้นได้มาจากการอุดหนุนของคนรายได้น้อยเป็นส่วนใหญ่ รายได้จากคาสีโนอาจจะได้จากคนรวย คนชั้นกลาง คนต่างถิ่นบ้าง แต่คนงานในท้องถิ่นที่อยู่รัศมีใกล้สถานคาสีโนก็นิยมเข้าไปเล่นการพนันที่ทำให้พวกเราสูญเสียเงินและเป็นหนี้สินด้วยเช่นกัน ทั้งทำให้เกิดปัญหาอื่นๆ ตามมาด้วย ดังนั้น กล่าวโดยรวมแล้วระบบหารายได้และการเก็บภาษีจากการพนัน ยิ่งที่สร้างความไม่เป็นธรรมเพิ่มขึ้น

¹⁷³ เรื่องเดียวกัน

¹⁷⁴ Fecia Campbell The Future of Gambling The Futurist 1979 พิมพ์ซ้ำอยู่ใน Front Line, Pros and Cons of Legalized Gambling www.pbs.org

¹⁷⁵ Bill Thompson Pro/Con of Legalized Gambling Front Line Interview Spring 1997 www.pbs.org ศาสตราจารย์ด้านการบริหารรัฐกิจ มหาวิทยาลัยเนวาด้า ลาสเวกัส

รัฐบาลมลรัฐจอร์เจีย (สหรัฐ) อ้างว่า รายได้จากภาษีการพนันทำให้รัฐบาลมีงบประมาณให้ทุนคนที่จนชั้นมัธยมได้เกรด 3 โดยเฉลี่ยได้เรียนมหาวิทยาลัยจอร์เจียฟรี แต่นักวิชาการวิจารณ์ว่าพลเมืองที่จะเรียนได้เกรด 3 และได้ทุนเรียนฟรีส่วนใหญ่คือลูกคนชั้นกลาง ดังนั้นระบบหาเงินจากการพนันดังกล่าวจึงเป็นรูปแบบเก็บภาษีจากคนจนไปช่วยคนที่รวยกว่า¹⁷⁶

2. ธุรกิจการพนันออนไลน์และที่เกี่ยวข้องไปแย่งลูกค้าและกำลังซื้อจากธุรกิจดั้งเดิม ทำให้ธุรกิจอื่นรายได้ลดลง ดังนั้นที่ฝ่ายสนับสนุนอ้างว่าการทำให้การพนันถูกกฎหมาย ช่วยสร้างอาชีพใหม่ ธุรกิจที่เกี่ยวข้องขยายตัว เพิ่มการจ้างงาน เป็นการมองด้านบวกด้านเดียว ไม่ได้มองผลกระทบทั้งหมด

การตั้งสถานคาสิโนในท้องถิ่นยังจูงใจให้คนที่ทำงานอยู่ในท้องถิ่น ไปเล่นการพนันเพิ่มขึ้น สถานที่ทำงานต่างๆ มีปัญหา คนขาดงานบ่อย และผลิตภาพในการผลิตลดลง ต้นทุนด้านพนักงานสูงขึ้น ธุรกิจหลายแห่งขาดทุนหรือล้มละลาย เช่น ที่เมืองตากอากาศ Deadwood SD การเปิดสถานเล่นการพนันอย่างถูกกฎหมายคือสาเหตุสำคัญอันดับแรกที่ทำให้ธุรกิจหลายแห่งในท้องถิ่นล้มละลาย¹⁷⁷

การเปิดสถานคาสิโนเล่นการพนันอย่างถูกกฎหมาย ทั้งในมลรัฐโอไฮโอ หลุยเซียนา และอื่นๆ (สหรัฐ) ทำให้สถิติสัดส่วนคนติดการพนันเพิ่มขึ้นจากก่อนหน้านี้ ซึ่งทำให้เกิดปัญหาครอบครัว การสูญเสียเงินออม เงินที่ตั้งใจจะเก็บไว้เป็นการศึกษาของลูก หรือเพื่อการเกษียณ หลายคนผ่อนส่งบ้านไม่ได้ และถูกยึดบ้าน เกิดปัญหาหนี้สิน ปัญหาความรุนแรงในครอบครัว ปัญหาล้มละลาย ปัญหาการทุจริตฉ้อฉล อาชญากรรมปัญหาเด็กเยาวชนติดการพนันเพิ่มขึ้น¹⁷⁸

สำนักงานวางแผนและงบประมาณ มลรัฐฟลอริดา (สหรัฐ) ทำวิจัยในปี 1994 พบว่ารัฐบาลมลรัฐต้องมีค่าใช้จ่ายเรื่องบริหารการคุมขังนักโทษที่ประกอบอาชญากรรมเพราะผลจากการติดการพนันเพิ่มขึ้นสูงมาก นี่กล่าวเฉพาะงบประมาณด้านนี้ ยังไม่ได้คิดรวมถึงการบริหารจัดการเรื่องตำรวจ อัยการ ศาล และต้นทุนที่เกี่ยวข้องอื่นๆ ที่ทำให้พลเมืองฟลอริดาต้องจ่ายภาษีเพื่อการนี้ถึง 6,080 ล้านดอลลาร์สหรัฐ¹⁷⁹

ฝ่ายสนับสนุนอ้างว่าคนที่เล่นการพนันมากอย่างยับยั้งชั่งใจไม่ได้ กลายเป็นคนติดการพนันหรือเสี่ยงว่าจะติดการพนันนั้นเป็นคนส่วนน้อย แต่ศาสตราจารย์ Earl Grnols ได้ไปให้การต่อคณะกรรมการธิการของรัฐสภาสหรัฐ - US House Sudiciart Committee อ้างว่าแม้คนที่ติดการพนันและมีปัญหาเรื่องการพนันจะเป็นคนแค่ 4% ของ

¹⁷⁶ เรื่องเดียวกัน

¹⁷⁷ Bernard Horn, Is There A Cure for America's Gambling Addiction? อ้างไว้ใน www.pbs.org Easy Monet/Fronline 1997

¹⁷⁸ เรื่องเดียวกัน

¹⁷⁹ เรื่องเดียวกัน

ประชากรผู้ใหญ่ แต่คนเหล่านี้คือลูกค้าที่ไปใช้จ่ายเงินในการเล่นพนันมากที่สุดและทำรายได้ให้สถานคาสีโนถึง 52% ของรายได้โดยเฉลี่ยของสถานคาสีโนแต่ละแห่ง¹⁸⁰

Bernard Horn ผู้อำนวยการ Coalition Against Legalized Gambling (Ncalg พันธมิตรเพื่อการต่อต้านการพนันอย่างถูกกฎหมาย) สรุปว่า การเปิดสถานเล่นการพนันอย่างถูกกฎหมาย คือการชดเชยเอาเปรียบคนกลุ่มที่เจ็บป่วยทางจิต ที่ตามหลักการแล้ว รัฐบาลควรเข้ามาแทรกแซงเพื่อป้องกันพวกเขา แต่จริงๆ แล้วผู้บริหารที่เป็นรัฐบาลเองกับเสกตติ์เรื่องการหารายได้จากส่วนที่คนติดการพนันสูญเสียซึ่งเป็นรายได้ส่วนใหญ่ของสถานคาสีโน¹⁸¹

ดังนั้นธุรกิจการพนันจึงทำกำไรให้เฉพาะนายทุน นักธุรกิจส่วนน้อย และรัฐบาล แต่ไม่ได้ทำอะไรกับประชาชนทั่วไป ธุรกิจการพนันเกิดขึ้นและอยู่ได้ด้วยเวลาที่นักธุรกิจการพนันลงทุนลื้อบปี (วิ่งเต้นติดต่อกับนักการเมือง) และนักการเมืองให้ความร่วมมือกัน อย่างเช่นที่ริชมอนด์ มลรัฐเวอร์จิเนีย บริษัทคาสีโนสิบกว่าแห่งรณรงค์ให้มีการออกกฎหมายให้กิจการเรือสำราญเพื่อล่องเรือออกไปเล่นการพนันเป็นสิ่งที่ถูกกฎหมาย ด้วยการจ้างนักล็อบบิสต์ 50 คน ซื้อโฆษณาทางหนังสือพิมพ์และโทรทัศน์ ใช้เงินมากกว่า 8 แสนดอลลาร์ และอีกหลายล้านดอลลาร์สำหรับการล็อบบี้ทางอ้อมทั่วทั้งมลรัฐ (เช่นล็อบบี้ให้ประชาชนไปร่วมลงมติเห็นด้วยกับการออกกฎหมายนี้¹⁸²)

Bernard P.Horn ได้กล่าวไว้ประเด็นหนึ่งน่าสนใจว่า ฝ่ายที่ล็อบบี้ให้รัฐบาลมลรัฐออกกฎหมายเพื่อทำให้การพนันถูกกฎหมาย ใช้วิธีการโจมตีว่ากลุ่มพันธมิตร NCALG ที่คัดค้านเรื่องการพนันว่าเป็นพวกกลุ่มทางศาสนา ศีลธรรม (Religious Moralists) ที่หัวเก่าตามโลกสมัยใหม่ไม่ทัน แต่ความจริงแล้วกลุ่มพันธมิตร NCALG คัดค้านนโยบายการพนันอย่างถูกกฎหมาย อย่างมีหลักฐานว่าเป็นนโยบายสาธารณะที่นำความเสียหายทางเศรษฐกิจ สังคม วัฒนธรรม ให้กับทั้งปัจเจกชน ครอบครัว เศรษฐกิจ และสังคม โดยทั่วไป ไม่ได้ค้านแค่ประเด็นเรื่องศาสนา/ศีลธรรม¹⁸³

3. การพนันแบบถูกกฎหมาย เป็นยุทธศาสตร์การพัฒนาเศรษฐกิจที่มีผลเสียในระยะยาวต่อสังคมวงกว้าง มากกว่าผลได้ระยะสั้นสำหรับคนบางคนในท้องถิ่นที่มีสถานคาสีโน เครื่องเล่นสล็อตแมชชีน อย่างถูกกฎหมาย

¹⁸⁰ เรื่องเดียวกัน

¹⁸¹ เรื่องเดียวกัน

¹⁸² เรื่องเดียวกัน กรณีนี้จะเกิดขึ้นในช่วงปี 1994-1995 แต่ในช่วงนั้นประชาชนร่วมกันคัดค้านอย่างแข็งขัน จนกฎหมายไม่ผ่าน แต่ในยุคปัจจุบัน พวกนักธุรกิจร่วมมือกันรณรงค์ให้การพนันถูกกฎหมาย ทำให้การพนันถูกกฎหมายผ่านในหลายมลรัฐและในหลายประเทศ

¹⁸³ เรื่องเดียวกัน

ธุรกิจการพนันทำให้ธุรกิจดั้งเดิมสูญเสียรายได้และคนตกงาน การวิจัยในช่วงปี 1994-1995 เกี่ยวกับการเปิดสถานคาสิโนบนเรือสำราญในรัฐอิลลินอยส์ (สหรัฐฯ) พบว่าทุกการจ้างงานใหม่ 1 คน ที่ธุรกิจการพนันสร้างขึ้น ทำให้คนที่ทำงานอื่นอยู่ก่อนตกงานอย่างน้อย 1 คน หรือมากกว่า¹⁸⁴ ปัญหาจากการที่ประชาชนในเมืองนั้นเอาเงินรายได้ไปใช้เล่นการพนันเพิ่มขึ้น และลดการอุดหนุนสินค้าและบริการอื่นในเมืองนั้นลดลง

ธุรกิจการพนันอย่างถูกกฎหมายทำให้ประชาชนผู้จ่ายภาษีต้องให้การสนับสนุนภาษีงบประมาณให้รัฐทางอ้อมโดยไม่รู้ตัว เพราะมีต้นทุนทางเศรษฐกิจสังคมที่รัฐบาลต้องจ่ายเพิ่ม ที่ประกอบไปด้วย 1. ค่าก่อสร้างโครงสร้างพื้นฐาน 2. ค่าบริการจัดการในการควบคุมธุรกิจการพนัน 3. ค่าใช้จ่ายด้วยระบบยุติธรรมต้องเพิ่มขึ้น เนื่องจากการเล่นการพนันทำให้เกิดปัญหาอาชญากรรมและปัญหาอื่นเพิ่มขึ้น 4. ค่าใช้จ่ายด้านสวัสดิการสังคมที่เพิ่มขึ้น เนื่องจากคนเล่นการพนันจนติดมีปัญหาด้านเศรษฐกิจสังคม และปัญหาสุขภาพจิตตามมา

การสำรวจวิจัยจากหลายมลรัฐที่มีนโยบายทำให้การพนันถูกกฎหมายพบว่าโดยเฉลี่ยแล้ว การหารายได้/ภาษีจากธุรกิจการพนันได้เพิ่มขึ้น 1 ดอลลาร์ หมายถึงว่าประชาชนในมลรัฐนั้นต้องจ่ายภาษีเพิ่มขึ้นอย่างน้อย 3 ดอลลาร์¹⁸⁵

ธุรกิจการพนันแบบถูกกฎหมาย ส่งเสริมเปิดช่องทางให้คนเล่นการพนันและติดการพนันได้มากขึ้น ซึ่งทำให้เกิดปัญหาต้นทุนของภาครัฐและภาคสังคมประชาชน ในการป้องกันและรักษาเยียวยาคนเสพติดการพนันสูงขึ้น เป็นปัญหาค่าใช้จ่ายทางเศรษฐกิจสังคม สำหรับคนงาน ครอบครัว และบริษัทธุรกิจต่างๆ เช่น นักวิจัยคนหนึ่งคำนวณว่าค่าเยียวยาบำบัดคนติดการพนัน 1 คน ที่สังคมต้องจ่ายนั้นจะอยู่ระหว่าง 3,000 - 20,000 ดอลลาร์สหรัฐ¹⁸⁶

ผลเสียที่สำคัญในระยะยาวคือ การสร้างทัศนคติต่อเด็กเยาวชน คนทั่วไป ว่าเงินเป็นสิ่งที่อาจจะหาได้ง่ายๆ จากการเสี่ยงโชคในการเล่นการพนัน โดยไม่ต้องไปสนใจเรื่องการศึกษา การทำงาน และรู้จักออมเงินไว้เพื่อใช้ในอนาคต เป็นการสร้างทัศนคติที่เป็นภาพมายาไม่ใช่ของจริง เพราะในธุรกิจการพนันทุกประเภทโปรแกรมถูกออกแบบมาให้เจ้ามือจะต้องชนะในระยะยาว และผู้เล่นการพนันเป็นฝ่ายเสียหายมากกว่าได้เสมอ

4. มีสถิติยืนยันว่าการเปิดสถานที่เล่นการพนันอย่างถูกกฎหมาย ทำให้คนเล่นการพนันเพิ่มขึ้น และสัดส่วนของคนติดการพนันเพิ่มขึ้น

¹⁸⁴ John Warren Windt Business - Economic Impact of Licensed Casino Gambling in West Virginia/Easy Money/Front Line www.pbs.org 1994

¹⁸⁵ Politzer, Robert Et.al. Report on The Societal Cost of Pathological Gambling and The Cost Benefit Effectiveness of Treatment, The National Conference on Gambling and Risk Taking 1981

¹⁸⁶ Kindt, John "The Economic Impacts of Legalized Gambling Activities" Drake Law Review 43, 1994

ธุรกิจการพนันสามารถดึงดูดให้คนนิยมใช้เงินเล่นการพนันได้เก่งกว่าธุรกิจอื่นๆ ที่มีอยู่ก่อน และเมื่อคนเริ่มเข้าไปเล่นการพนันแล้ว มีโอกาสที่พวกเขาจะถูกดึงดูดให้ต้องจ่ายเงินเล่นการพนันมากขึ้น จนติดการพนันหรือมีปัญหาได้มากขึ้น

ในปี 1976 Commission on Gambling รายงานสถิติว่าคนอเมริกาที่เสพติดการพนันโดยเฉลี่ยราว 0.77 ของประชากรผู้ใหญ่ แต่หลังจากที่หลายมลรัฐเปิดให้มีการเล่นการพนันอย่างถูกกฎหมายได้ ในปี 1994 สถิติผู้เสพติดการพนันในมลรัฐต่างๆ เพิ่มขึ้น อยู่ระหว่าง 1.5 - 5% ในมลรัฐที่มีการพนันอย่างถูกกฎหมาย การวิจัยในเขตชุมชนชาวอเมริกันอินเดียนที่มีการเปิดสถานคาสิโนอย่างถูกกฎหมายพบว่า ในชุมชนเหล่านี้มีนักเล่นการพนันแบบเสพติดและมีปัญหา 14.5%¹⁸⁷

5. การเล่นการพนันเพื่อความเพลิดเพลินในช่วงแรก มีความเสี่ยงที่จะพัฒนาไปสู่การติดการพนัน โดยเฉพาะในหมู่เด็กเยาวชน และกลุ่มเสี่ยงที่มีปัญหาทางด้านชีวภาพสังคมจิตวิทยาอยู่แล้ว

ความเพลิดเพลินหรือผลเสียบางส่วนต่อภาวะสุขภาพจิตสำหรับคนบางคนในการเล่นการพนันแบบผ่อนคลายแบบชั่วคราว อาจกลายเป็นผลเสียแบบการเสพติดอื่นๆ ได้ เนื่องจากความตื่นเต้น เพลิน ที่ได้จากการเล่นการพนันในตอนแรกๆ นั้น เมื่อเล่นครั้งต่อไป จะค่อยๆ ลดลง ทำให้ผู้เล่นการพนันต้องเล่นการพนันหนักขึ้น จึงจะได้ความสุข ความพอใจเท่ากับตอนที่เริ่มเล่นครั้งแรกๆ ขณะที่การสูญเสียเงินทองในการเล่นการพนันรวมทั้งการใช้เวลามากไป เครียดมากไป กลับทำให้คนที่เริ่มติดการพนันมีปัญหาสุขภาพจิตที่เป็นผลเสียมากกว่า และพวกเขาจะเลิกเล่นได้ยากขึ้นแบบเดียวกับปัญหาคนติดสารเสพติดอื่น¹⁸⁸

การพนันออนไลน์ซึ่งเข้าถึงประชาชนทุกวัยเพศกลุ่มได้ง่ายขึ้น มีเทคนิคและศิลปะในการนำเสนอ (ทั้งภาพเคลื่อนไหว แสง เสียง) ที่ดึงดูดให้คนอยากเล่นต่อเพราะสนุก ตื่นเต้น ทำหาย สามารถที่จะดึงดูดให้คนเล่นการพนันบางกลุ่ม บางคนเสพติดได้มากขึ้น โดยเฉพาะเด็กและเยาวชน ซึ่งเป็นคนวัยที่นิยมใช้เครื่องมือดิจิทัลเพื่อสื่อสารกันทางออนไลน์มากที่สุด และเป็นกลุ่มคนที่ในทางกายภาพ/จิตวิทยา สมองที่ยังพัฒนาได้ไม่เต็มที่ของพวกเขา เรานัดเรื่องความตื่นเต้น การทำหาย ความหุนหันพลันแล่น มากกว่าการรู้จักคิดยับยั้งชั่งใจอย่างรอบคอบ

การเล่นการพนันโดยเฉพาะการพนันออนไลน์ นำไปสู่การเล่นการพนันมากเกินไป (Excessive Gambling) การติดการพนันที่สร้างปัญหาทางสุขภาพกาย ใจ เศรษฐกิจ สังคม ต่อปัจเจกชน ครอบครัว และสังคมหลายด้านมาก เช่น ประสิทธิภาพในการเรียนและการทำงานลดลง สูญเสียเงิน ทรัพย์สินสมบัติ เป็นหนี้ โดนยึดบ้าน ล้มละลาย พุจริตฉ้อฉล อาชญากรรม ปัญหาสุขภาพจิต ความรุนแรงในครอบครัว การหย่าร้าง การทำให้ลูกมีปัญหา ปัญหากระทบทางลบต่อธุรกิจอื่น และต้นทุนทางสังคมสำหรับภาครัฐและภาคสังคมประชา

¹⁸⁷ Alberta Lotteries and Gaming Gambling and Problem Gambling in Al Berta January 1994

¹⁸⁸ Dr.Richard Twumasi and Pro.Sukki Shergill "Problem Gambling Why Do Some People Become Addicted?"

รายงานของ The National Gambling Impact Study Commission สหรัฐฯ ในปี 1999 เสนอว่า ควรจะหยุดการขยายตัวของธุรกิจการพนันไว้อีกก่อน จนกว่าจะมีการวิจัยผลกระทบของการเล่นการพนันอย่างครอบคลุมมากพอ แต่ปรากฏว่าสมาชิกรัฐสภาของสหรัฐฯ ไม่สามารถให้คำตอบต่อความห่วงใยและการแสดงท่าทีของคณะกรรมการชุดนี้ได้

Earl L.Grinolds ศาสตราจารย์ด้านเศรษฐศาสตร์ สรุปว่า **ต้นทุนทางสังคมของการพนันสูงกว่าผลประโยชน์ที่ได้จากการพนันราว 3 ต่อ 1**¹⁸⁹

6. การเล่นการพนัน (ทั้งในสถานที่จริงและออนไลน์) อาจทำให้เกิดผลกระทบทางลบข้ออื่นๆ เช่น

1. การฟอกเงินจากการโอนเงินจากกิจกรรมที่ผิดกฎหมายมาทำให้ถูกกฎหมาย เท่ากับเป็นการส่งเสริมอาชญากรรมมากขึ้น

2. ทำให้เกิดการโกงและการเอาเปรียบได้ โดยเฉพาะการพนันออนไลน์ ซึ่งเจ้ามือเป็นผู้ควบคุมการออกแบบโปรแกรมและการดำเนินการทุกอย่าง และทางเข้าไปตรวจสอบควบคุมดูแลน้อยกว่าหรือเบาบางกว่าการสุ่มตรวจสถานคาสิโนในสถานที่จริง ในการเล่นการพนันทางออนไลน์ ผู้เล่นอาจถูกแฮกข้อมูลทางบัญชีธนาคารของตน และทำให้เกิดความเสียหายได้มาก แม้จะเป็นเว็บไซต์ที่จดทะเบียนและมีกฎหมายคุ้มครองอยู่ก็ยังคงมีความเสี่ยงอยู่ด้วยเช่นกัน¹⁹⁰

7. สถิติข้อมูลจากอังกฤษ แคนาดา สหรัฐฯ รายงานว่า รายได้หลักของบริษัทธุรกิจการพนัน (เช่น บางแห่ง 50-60%) มาจากกลุ่มที่เล่นการพนันมาก ซึ่งจัดอยู่ในกลุ่ม VIP และพวกติดการพนัน¹⁹¹ ซึ่งเป็นคนส่วนน้อยก็จริง แต่คนคนกลุ่มที่เล่นการพนันหนักกลุ่มนี้คือกลุ่มคนที่ติดการพนันและสร้างปัญหาให้สังคมหลายด้านตามมา

รายได้หลักของบริษัทธุรกิจการพนันได้มาจากคนที่เล่นการพนันประจำแบบมีปัญหา รวมทั้งบริษัทธุรกิจการพนันเหล่านี้มักจะทำการตลาดมุ่งหาลูกค้าเท่าที่จะหาได้ เช่น คนหนุ่มสาว คนจนที่มีปัญหาความเครียด ชอบเล่นการพนันมากกว่าระดับรายได้ของตน¹⁹² นี่คือผลเสียมากกว่าผลดี

การที่รัฐบาลหวังพึ่งรายได้จากธุรกิจการพนันมาก เช่น มณฑลหลายแห่งในแคนาดา ทำให้นักการเมืองสนใจแต่จะขยายธุรกิจการพนันแบบถูกกฎหมาย โดยองค์กรควบคุมดูแลภาครัฐไม่สามารถควบคุมลดความ

¹⁸⁹ Earl L. Grinols "Too Many Negative Side Effects to Online Gambling" NY.Times.com 29 July 2010

¹⁹⁰ Negative Effects of Online Gambling on Society <https://halifaxstreetangels.org.uk>

¹⁹¹ Katharina Kropshofer "The Pandemic Has triggered a British Online Gambling Crisis" wired.co.uk 4 ธันวาคม 2020

¹⁹² Dr.Ricardo Twumasi and Prof.Sukhi Shergill เล่มเดิม

เสียหายจากการติดการพนันได้อย่างจริงจัง นอกจากทำพอเป็นพิธีเช่นการให้ข้อมูลข่าวสารเรื่องเบอร์โทรที่ปรึกษา การแจ้งเตือนให้ผู้เล่นการพนันเล่นการพนันอย่างรับผิดชอบ¹⁹³

การควบคุมการเล่นการพนันแบบรับผิดชอบ และการลดปัญหาความเสียหายจากการติดการพนัน

ประเทศหรือมลรัฐที่ยอมรับให้การพนันบางประเภทเป็นกิจกรรมที่ถูกกฎหมายหรือให้เอกชนขออนุญาต ประกอบการได้ จะมีกฎระเบียบและมาตรการควบคุมดูแล (Regulation) แต่ละประเทศจะมีรายละเอียดแตกต่างกันไป แต่มีหลักการใหญ่ๆ ที่คล้ายๆ กัน เช่น

1. การออกใบอนุญาต (Licensing)

รัฐบาลอาจกำหนดกฎเกณฑ์ คุณสมบัติผู้ขอใบอนุญาต จำนวนการให้ใบอนุญาตธุรกิจการพนันประเภทต่างๆ เช่น สถานคาสิโน เครื่องสล็อตมาซิน และอื่นๆ รวมทั้งเว็บไซต์ธุรกิจการพนันออนไลน์ เพื่อคุ้มครองสิทธิประโยชน์ของผู้บริโภค (เช่น ห้ามเยาวชนอายุต่ำกว่า 18 หรือ 21 ปี ใช้บริการ) และเพื่อหารายได้เข้ารัฐ

ส่วนใหญ่รัฐบาลจัดตั้งหน่วยงานเฉพาะ มาทำหน้าที่ควบคุมดูแล บางประเทศ/มลรัฐ หน่วยงานนี้อาจจะลงโทษบริษัทธุรกิจที่ละเมิดกฎ โดยการปรับบริษัทธุรกิจการพนันหรือสั่งระงับการดำเนินงานหรือถอดถอนใบอนุญาตได้ เช่น ที่อังกฤษมีการปรับอยู่เป็นประจำ แต่ละปีก็มียอดเงินมากอยู่ แต่ก็ถูกฝ่ายค้านวิจารณ์ว่าการปรับเป็นการลงโทษเล็กน้อยที่ไม่ได้ผล ไม่สามารถช่วยลดความเสียหายจากปัญหาการติดพนันได้อย่างแท้จริง

ในเรื่องของธุรกิจการพนันออนไลน์ ประเทศที่มีความรู้เรื่องเทคโนโลยีน้อยจะมีกฎเกณฑ์ในเรื่องการใช้ Network Software ที่มีความมั่นคงปลอดภัยจากการถูกโจมตีหรือแฮกข้อมูล และกฎเกณฑ์อื่นที่ได้มาตรฐานที่องค์กรควบคุมดูแลภาครัฐสามารถเข้าไปตรวจสอบดูแลได้

2. ความโปร่งใส (Transparency)

บริษัทที่ขออนุญาตจดทะเบียนต้องเป็นบริษัทจดทะเบียนที่ระบุชื่อเจ้าของและผู้บริหารจัดการที่ชัดเจน เพื่อที่เวลาเกิดปัญหาจะได้ตามผู้รับผิดชอบได้ ซึ่งต่างจากเว็บไซต์การพนันออนไลน์ที่ไม่จดทะเบียน มักจะไม่ระบุชัดเจน ทำให้เวลามีการฉ้อโกงหรือเอาเปรียบจะตามหาผู้รับผิดชอบไม่ได้

3. มีหลักเกณฑ์การเดิมพันการพนันที่เป็นธรรม (Fair Odds)

องค์กรผู้ควบคุมดูแลเว็บไซต์การพนันที่ได้รับใบอนุญาต จะสามารถควบคุมดูแลให้โปรแกรมการพนันมีหลักเกณฑ์การพนัน มีความชอบธรรม (ตามสัดส่วนที่เหมาะสม) ได้แตกต่างจากเว็บไซต์ที่ไม่ถูกกฎหมายที่อาจจะตั้งอัลกอริทึมของโปรแกรม เช่น สล็อตมาซิน ให้ผู้เล่นต้องสูญเสียเงินมาก ก่อนที่นานๆ จะได้ชนะจำนวนเล็กน้อย

4. การตรวจสอบว่าบริษัททำตามกฎหมายหรือไม่ (Compliance Checks)

¹⁹³ Rojer Collier "Canada Needs More - Aggressive Problem - Gambling Policies, Say Researchers"

องค์กรตรวจสอบอาจจะส่งเจ้าหน้าที่ไปสุ่มตรวจสอบสถานคาสิโนและอื่นๆ และตรวจสอบเว็บไซต์การพนันออนไลน์ที่จดทะเบียนได้ ว่าทำกฎระเบียบต่างๆ รวมทั้งเรื่องการป้องกันปัญหาการติดการพนัน เช่น ห้ามเยาวชนอายุต่ำกว่า 18 ปี หรือ 21 ปี (แล้วแต่ประเทศ ชนิดของการพนัน) การส่งเสริมให้คนเล่นการพนันอย่างรับผิดชอบ เช่น การเตือนเมื่อผู้เล่นการพนันเล่นเสียมาก ใช้เงินเล่นการพนันมากเกินไปจนกว่าฐานะรายได้ การระงับผู้เล่นการพนันบางคนที่มีอาการจะหยุดพักการเล่น (Exclusion) ไม่ให้เข้าไปเล่นต่อได้ในช่วงหนึ่ง ฯลฯ

5. ความปลอดภัยของข้อมูล (Information Security)

การเล่นการพนันออนไลน์ ผู้เล่นต้องลงทะเบียนใส่เงินในบัญชีหรือให้เบอร์เครดิตการ์ด และหรือการจ่ายเงินทางอิเล็กทรอนิกส์แบบใดแบบหนึ่ง ทำให้การเล่นการพนันออนไลน์กับบริษัทที่ไม่ได้จดทะเบียนกับทางการมีความเสี่ยงมากกว่า ผู้เข้าไปเล่นการพนันอาจจะถูกแฮกข้อมูล ถูกโจรกรรมข้อมูลทำให้เสียหายได้ ส่วนกรณีบริษัทที่ได้รับใบอนุญาต องค์กรตรวจสอบควบคุมจะติดตามดูแลให้ใช้โปรแกรมที่ปลอดภัยกว่า รวมทั้งภาครัฐจะสามารถป้องกันการฟอกเงินจากกิจกรรมไม่สุจริตหรือองค์กรต่อการไม่สงบได้มากกว่าเว็บไซต์เถื่อนด้วย¹⁹⁴

ที่กล่าวมาคือหลักเกณฑ์และวิธีควบคุมกว้างๆ แต่ประเทศหรือมลรัฐไหนจะทำการอย่างจริงจังเองได้ ผลเพียงไร ก็แตกต่างกันไป ซึ่งมีบทวิจารณ์ของนักวิจัยและสมาชิกสภาผู้แทนจากบางประเทศอยู่ ที่ผู้วิจัยหยิบยกมาอ้างถึงอยู่บ้างแล้ว

ต่อไปนี้จะกล่าวถึง 2 เรื่องที่เกี่ยวข้องกันกับการทำให้การพนันเป็นเรื่องถูกกฎหมาย คือ เรื่องการเล่นการพนันอย่างรับผิดชอบ (Responsible Gambling) และการลดผลเสียหายจากการเล่น/ติดการพนัน

การเล่นการพนันอย่างรับผิดชอบ (Responsible Gambling)

คำว่า “Responsible Gambling – การเล่นการพนันอย่างรับผิดชอบ” เป็นการริเริ่มโดยธุรกิจการพนันร่วมกับรัฐบาลและคณะกรรมการควบคุมการเล่นการพนันอย่างถูกกฎหมาย เพื่อที่จะสร้างความชอบธรรมให้กับการเล่นการพนันอย่างถูกกฎหมายว่า ถ้าผู้เล่นการพนันที่เป็นผู้ใหญ่ รวมทั้งบริษัทธุรกิจการพนันให้ความร่วมมือกันดูแลให้คนเล่นการพนันกันพอสมควร ไม่ถึงกับเล่นมากเกินไป หรือเล่นเสพติดจนเสียหาย การพนันก็จะเป็นธุรกิจบันเทิงสำหรับผู้ใหญ่ที่มีประโยชน์ทั้งทางเศรษฐกิจสังคมได้

หลักการทั่วไป คำว่า “การเล่นการพนันอย่างรับผิดชอบ” ในแง่หนึ่งก็คือการพยายามลดความเสียหายจากการเล่นพนันมากเกินไป หลักการที่คณะกรรมการควบคุมการเล่นการพนันเสนอให้บริษัทธุรกิจการพนันใช้เครื่องมือบางอย่าง เพื่อให้ผู้เล่นการพนัน (ที่เป็นผู้ใหญ่มีสิทธิ์เล่นได้) จำกัดการเล่นของตนเองได้ อย่างเช่น

1. Self Exclusion/Timeout การให้ผู้เล่นการพนันสมัครใจแจ้งบริษัทว่าขอหยุดการเล่นพนัน 6 เดือน หรือ 1 ปี โดยบริษัทให้ความร่วมมือระงับไม่ให้บุคคลนั้นเล่นการพนัน แม้ว่าเจ้าตัวจะอดยั้งชั่งใจตัวเองไม่ได้

¹⁹⁴ “Should More Countres Legalize Online Casinos?” Ekurd.net ค้นเมื่อ 13 กรกฎาคม 2563

พยายามเข้าไปเล่นอีก บริษัทก็จะคอยตรวจตาไม่ให้คนผู้นั้นเล่นได้ บางประเทศสามารถให้ญาติผู้ใกล้ชิดยื่นขอรับการเล่นการพนันของคนที่มีปัญหาได้ด้วย ส่วนใหญ่คือเจ้าตัวเองเป็นผู้ยื่นขอรับตัวเอง

2. การให้บริษัทธุรกิจการพนันตรวจสอบและเตือนเป็นช่วงๆ เมื่อผู้เล่นคนใดเล่นเสียมากหรือเล่นนาน จะมีการเตือนสติเป็นช่วงๆ ให้ผู้เล่นคนนั้นหยุดพัก หรือเลิกเล่นในวันนั้น บางประเทศคณะกรรมการควบคุมดูแลเรียกร้องให้มีการฝึกพนักงานในสถานคาสิโนให้คอยสังเกตและตักเตือนลูกค้าคนที่เล่นการพนันหนักแบบมีอาการเสี่ยงว่าจะติดการพนัน

3. การจำกัดระยะเวลาเล่น เช่น ผู้เล่นแสดงสมัครใจว่าวันนี้จะเล่นกี่ชั่วโมง เมื่อถึงเวลาที่กำหนดไว้บริษัทก็จะบอกให้หยุดเล่น

4. การจำกัดวงเงิน/การติดตามบัญชีได้เสีย ผู้เล่นสามารถแจ้งจำนวนวงเงินของตนเองว่าถ้าเสียเท่านั้นเท่านี้จะเลิกเล่น หรือให้ทางบริษัทคอยรายงานว่าตอนนี้คนเล่นได้เสียไปเท่าไรแล้ว เมื่อเตือนผู้เล่นคนนั้นให้ได้คิดว่าควรจะหยุดพักหรือหยุดเล่น (การเล่นพนันออนไลน์ก็กำหนดให้บริษัทที่จดทะเบียนแจ้งเตือนผู้เล่นทางหน้าจอ)

5. การปิดบัญชีหรือการระงับการใช้บัตรเครดิต ผู้เล่นแจ้งความจำนงขอปิดบัญชีหรือขอระงับการใช้บัตรเครดิตในการเล่นการพนัน คณะกรรมการควบคุมดูแลการเล่นการพนันบางประเทศออกกฎหมายห้ามการเล่นการพนันโดยใช้บัตรเครดิตเพื่อลดความเสียหายของการเป็นหนี้ เพราะการเล่นการพนันเสียมากเกินไป

6. การควบคุมการโฆษณาและการตลาดของบริษัทธุรกิจการพนันให้ทำอย่างรับผิดชอบและมีจริยธรรม เช่น หลีกเลี่ยงการโฆษณาที่เข้าถึงเด็กและเยาวชน และกลุ่มเปราะบาง ไม่ควรโฆษณาเกินความจริง ไม่ทำการตลาดโดยการเจาะลึกข้อมูลส่วนบุคคลของลูกค้า¹⁹⁵

7. การให้การศึกษาและข้อมูลข่าวสารโดยองค์กรผู้ควบคุมและหรือบริษัท อธิบายให้ผู้เล่นการพนันเข้าใจและระมัดระวังเรื่องการเล่นการพนันอย่างรับผิดชอบ และแจ้งเตือนเบอร์โทร สถานที่ติดต่อ ให้คำปรึกษาและการเยียวยา ของคลินิกปรึกษาเยียวยาสำหรับคนเล่นการพนันที่ต้องการคำปรึกษาเยียวยา

ผลในเชิงปฏิบัติของความริเริ่มเรื่องการเล่นการพนันอย่างรับผิดชอบ

แนวคิด/โครงการ เรื่องการพนันอย่างรับผิดชอบ ในประเทศต่างๆ จะได้ผลมากน้อยเพียงไร ขึ้นอยู่กับ 3 ฝ่าย คือ ผู้เล่นการพนันเอง องค์กรที่ดูแลรับผิดชอบ และบริษัทธุรกิจการพนัน มีงานวิจัยที่เสนอเรื่องนี้ไว้พอยกมาอ้างอิงได้บ้าง เช่น

งานวิจัยเรื่อง Regular Gambling Perceptions of Measures to Promote Responsible Gambling (มุมมองของนักเล่นการพนันขาประจำต่อมาตรการในการส่งเสริมการเล่นการพนันอย่างรับผิดชอบ) ที่นักวิจัยนำเสนอคณะกรรมการการพนันแห่งชาติ **สหภาพแอฟริกาใต้** ในปี 2008 การวิจัยครั้งนี้ใช้การสัมภาษณ์กรณีตัวอย่างนักเล่นการพนันประจำจากสถานคาสิโน 9 แห่ง ใน 9 จังหวัด ของสหภาพแอฟริกาใต้ และได้ผลสรุปว่า ผู้

¹⁹⁵ Responsible Gambling www.wikipedia.org

เล่นการพนันส่วนใหญ่ตอบว่าพอมีความรู้เรื่องการเล่นอย่างรับผิดชอบอยู่บ้าง แต่เวลาไปเล่นการพนันจริงจะไม่ค่อยได้สนใจเรื่องการให้คำอธิบาย ข้อมูลข่าวสาร จากโครงการการเล่นการพนันอย่างรับผิดชอบแห่งชาติเท่าไรนัก บางคนก็มีปัญหาเรื่องมีระดับการศึกษาต่ำ อ่านภาษาอังกฤษไม่ออก และคนเล่นการพนันจำนวนมากตอบว่าไม่สนใจอ่านข้อมูลเรื่องการเล่นอย่างรับผิดชอบ เพราะคิดว่าเป็นเรื่องความรับผิดชอบส่วนบุคคล

เมื่อนักวิจัยถามผู้เล่นพนันว่าอยากให้มีการเตือนแบบไหนบ้าง ผู้เล่นการพนันตอบว่าอยากให้มีการแจ้งเตือนเป็นรายบุคคล เรื่องการจำกัดจำนวนเงิน เวลาเล่นไปเท่าไร ได้เสียไปเท่าไร ผ่านบัตรสมาชิกสมาร์ตการ์ด แบบส่วนตัว ไม่ชอบให้แจ้งเตือนผ่านทางจอเครื่องเล่น ซึ่งคนอื่นมองเห็นได้ และอยากให้มีการฝึกอบรมเจ้าหน้าที่บริษัทให้มีความรู้และเอาใจใส่ คอยแจ้งเตือนนักเล่นการพนันคนที่เริ่มเล่นมากเกินไป

อย่างไรก็ตาม เมื่อนักวิจัยถามว่ามีเรื่องอะไรที่ผู้เล่นการพนันไม่สนับสนุน จำนวนมากตอบว่าไม่เห็นด้วยเรื่องการแจ้งเตือนบนจอคอมพิวเตอร์ การย้ายตู้ ATM ออกไปนอกสถานคาสิโน การลดชั่วโมงการเปิดบริการ การลดความเร็วของเครื่องเล่นเกมสการพนัน และมาตรการที่จะช่วยให้ผู้เล่นการพนันเล่นได้ช้าลงหรือยากลำบากมากขึ้น¹⁹⁶ แสดงว่านักเล่นการพนันที่สหภาพแอฟริกาได้ส่วนใหญ่ยังไม่ได้สนใจเรื่องการเล่นการพนันอย่างรับผิดชอบอย่างจริงจังนัก

งานวิจัยของนักวิจัยกรณีของสหภาพยุโรป เรื่อง Study on Online Gambling and Adequate Measures for The Protection of Consumer of Gambling Services (งานวิจัยเรื่องการเล่นการพนันออนไลน์และมาตรการที่พอเพียงสำหรับคุ้มครองผู้บริโภค) ในปี 2014 พบว่า มาตรการเตือนก่อนการเล่นการพนัน (Pre-Gamble Measures) โดยบริษัทที่จดทะเบียน เช่น แจ้งเตือนด้วยภาพ ข้อความ คำอธิบาย ข้อมูลว่าติดต่อหน่วยงานช่วยเหลือให้คำปรึกษา (Help Line) ได้ที่ไหน มักไม่ได้ผล แต่นักวิจัยเห็นว่าเป็นมาตรการที่มีประโยชน์กว่า เมื่อเทียบกับเว็บไซต์จากบริษัทอื่นที่ไม่ได้ทำสิ่งเหล่านี้

ส่วนมาตรการระหว่างการเล่นการพนันอยู่ มาตรการเรื่องการจำกัดวงเงิน และการเตือนว่าใครเล่นเสียไป ใกล้เคียงหมดวงเงินที่ตนแจ้งไว้ และมีผลคุ้มครองผู้บริโภคมากที่สุด นักวิจัยแนะนำให้บริษัทธุรกิจการพนันใช้มาตรการเหล่านี้ต่อไป¹⁹⁷

งานวิจัยเกี่ยวกับทัศนคติของนักเล่นการพนัน (ทั้งสถานที่จริงและออนไลน์) ในนอร์เวย์ ต่อการจำกัดวงเงินการเล่นการพนัน ในปี 2020 พบว่า นักเล่นการพนันส่วนใหญ่ทราบข้อมูลข่าวสาร และเห็นว่าการจำกัดวงเงินในการเล่นมีประโยชน์ แต่ก็มีคนเล่นการพนัน ราว 1 ใน 3 ของผู้ที่เล่นประจำที่ไม่เห็นด้วย นอกจากนี้ นักวิจัย

¹⁹⁶ National Gambling Board “Regular Gamblers’s Perception of Measures to Promote Responsible Gambling” <https://www.ngb.pr.za>

¹⁹⁷ C. Codanone Et.al. “Study on Online Gambling and Adequate Measures for The Protection of Consumer of Gambling Services” Final Report March 2014 <https://www.researchgate.net>

ยังพบว่าทำให้ผู้เล่นกำหนดวงเงินของตนเองไว้ล่วงหน้านั้นไม่ค่อยได้ผล นักเล่นการพนันที่ชอบเล่นมาก มักจะจำกัดวงเงินไว้สูงกว่าคนเล่นการพนันแบบทั่วไป

อย่างไรก็ตาม ผู้วิจัยในกรณีข้างต้นให้ความเห็นว่า โดยเปรียบเทียบผู้เล่นการพนันชาวสวีเดน (และสวีเดนในระดับหนึ่ง) เห็นประโยชน์ของการจำกัดวงเงินเล่นการพนันมากกว่า เมื่อเปรียบเทียบกับผู้เล่นการพนันชาวแคนาดา ซึ่งเห็นว่าการจำกัดวงเงินเป็นการแทรกแซงเสรีภาพในการตัดสินใจของผู้เล่นการพนัน ผู้วิจัยมองว่าความแตกต่างเรื่องทัศนคติอาจเป็นเรื่องวัฒนธรรมที่แตกต่างกัน¹⁹⁸ ดังนั้น **ปัจจัยทางด้านวัฒนธรรมจึงเป็นเรื่องหนึ่งที่ผู้บริหารนโยบายการลดความเสียหายจากการติดการพนันควรคำนึงถึง**

การเล่นพนันอย่างมีจริยธรรม - ภาครัฐต้องเป็นฝ่ายลงมือใช้มาตรการการควบคุมที่ได้ผลเพิ่มขึ้น

ความคิดริเริ่มเรื่องการเล่นการพนันอย่างรับผิดชอบ มีข้อจำกัดในทางปฏิบัติอยู่มากพอสมควร งานวิจัยที่วิจารณ์เรื่องนี้โดยตรงไปตรงมา และเสนอให้มีการปรับปรุงแก้ไขคือ งานของนักวิจัยชาวสเปน ชื่อ Ethical Gambling: A Necessary New Point of View of Gambling in Public Health Policies¹⁹⁹ ที่มีเนื้อหาพอสรุปได้ดังต่อไปนี้

Mariano Cholz ผู้วิจัยเสนอว่า คนเล่นการพนันที่มีแนวโน้มเสี่ยงที่จะเล่นมากเกินไปจนติดการพนันนั้น มีปัจจัยทางจิตวิทยาและปัจจัยอื่นๆ ที่คอยขัดขวางไม่ให้ตัวเองเป็นคนควบคุมพฤติกรรม ให้ตนเองรู้จักการเล่นพนันอย่างรับผิดชอบได้ ขณะที่บริษัทธุรกิจการพนันก็มีผลประโยชน์ขัดแย้ง ตรงที่รายได้หลักของพวกเขามาจากกลุ่มที่เล่นการพนันมาก หรือกลุ่มติดการพนัน บริษัทเหล่านี้จึงอาจจะทำแค่แจ้งเตือนตามระเบียบด้วยข้อความ ให้ผู้เล่นการพนันมากไป เร็วไป ให้ยับยั้งชั่งใจบ้าง แต่ขณะเดียวกันพวกบริษัทเหล่านี้ยังคงโฆษณาและทำการตลาดเพื่อหลอกล่ออย่างแข็งขันต่อ เพราะเป็นเรื่องเป้าหมายผลประโยชน์ทางธุรกิจของพวกเขา ดังนั้นจึงเหลือหน่วยงานที่ควบคุมดูแลการเล่นการพนันของรัฐ ที่จะต้องเป็นฝ่ายลงมือใช้มาตรการควบคุมดูแลอย่างเข้มงวดขึ้น จึงจะมีโอกาสทำให้การลดความเสียหายจากการติดการพนันได้ผลบ้าง

ผู้วิจัยเรื่องนี้เสนอให้ใช้คำว่า Ethical Gambling (การเล่นการพนันอย่างมีจริยธรรม) แทนคำว่า Responsible Gambling ที่ใช้กันจนเบื่อและไม่เกิดผลจริงจัง หลักการในข้อเสนอของเขาไม่ได้คัดค้าน Responsible Gambling เพียงแต่ต้องการตอกย้ำให้หน่วยงานผู้ควบคุมดูแลการเล่นการพนันอย่างถูกกฎหมายลงมือใช้มาตรการที่เข้มข้นเพื่อให้เกิดผลจริงมากขึ้นกว่าทำพอเป็นพิธี

¹⁹⁸ Michael Auer Et.al. "Global Limit Setting as a Responsible Gambling Tool: What do Players Think?"

International Journal of Mental Health and Addiction 18, 14-26 (2020) <https://link.springer.com>

¹⁹⁹ Mariano Cholz "Ethical Gambling: A Necessary New Point of View of Gambling on Publichealth Policies"

www.ncbi.nlm.nih.gov 31 มกราคม 2561

ข้อเสนอในการควบคุมดูแลและการเล่นเกมการพนันอย่างมีจริยธรรมที่เขาสอนมี 3 ด้าน คือ 1) ควบคุมการโฆษณาและการทำการตลาดของบริษัทธุรกิจการพนัน 2) ควบคุมโอกาสและความสะดวกในการเข้าถึงแหล่งเล่นเกมการพนัน 3) กำหนดกฎกติกาของเกมการพนันให้แหล่งพนันต้องปฏิบัติตามเพื่อลดความเสียหาย²⁰⁰

1. ภาครัฐควบคุมการโฆษณาและการทำการตลาดของบริษัทธุรกิจการพนัน ในทำนองเดียวกับการควบคุมเรื่องเหล้าและบุหรี่ เพื่อให้ประชาชนลดการบริโภค การประชาสัมพันธ์ของบริษัทธุรกิจการพนัน ควรทำได้ในเฉพาะสถานที่เล่นเกมการพนันและเว็บไซต์การพนันของตนเองเท่านั้น ห้ามไปโฆษณาในแหล่งและสื่อต่างๆ

การประชาสัมพันธ์ต้องบอกความจริงกับผู้บริโภคว่า ในการเล่นเกมการพนันนั้น ผู้เล่นมีความเป็นไปได้ที่จะเล่นเสียเป็นสัดส่วนอย่างไร เป็นไปได้ที่การเล่นเพล็ดเพลินมากเกินไป จะติดการพนันซึ่งเป็นอันตรายต่อสุขภาพและสุขภาวะ และจะต้องหลีกเลี่ยงไม่ประชาสัมพันธ์และใช้เทคนิคทางการตลาดไปที่กลุ่มเสี่ยงเช่นเด็กและเยาวชน คนที่เสี่ยงต่อการเสพติดได้ง่าย ภาครัฐควรจะห้ามเรื่องการที่บริษัทธุรกิจการพนันให้โบนัสและการให้โปรโมชั่นสิทธิพิเศษสำหรับผู้ถือบัตรสมาชิก

2. ภาครัฐต้องลดโอกาสเข้าถึงและความสะดวกของแหล่งการเล่นพนัน ด้วยการจำกัดจำนวนการจดทะเบียนบริษัท ประเภทของการพนัน เครื่องเล่นเกมการพนันแบบอิเล็กทรอนิกส์ สถานที่เล่นเกมการพนัน เว็บไซต์การพนัน ฯลฯ การวิจัยพบว่า การพนันประเภทที่คนมีโอกาสติดได้มากคือ การพนันที่รู้ผลได้อย่างรวดเร็ว เช่น เครื่องเล่นเกมการพนันอิเล็กทรอนิกส์ Electronic Gambling Machine (EGM) นั้น เป็นประเภทของเกมการพนันที่นิยมมากทั้งในญี่ปุ่นและประเทศตะวันตก ขณะที่ในเอเชียคนเล่นเกมการพนันนิยมเล่นเกมต่างๆ ในสถานคาสิโน ดังนั้นภาครัฐจึงควรจำกัดลดจำนวนแหล่งการเล่นพนันลงมา

การวิจัยในสหรัฐฯ พบว่า การมีสถานคาสิโนในรัศมี 10 ไมล์จากที่อยู่อาศัย มีส่วนทำให้คนในเมืองนั้นไปเล่นเกมการพนันและติดการพนันกันมากขึ้น การให้ติดตั้งเครื่องเล่นเกมการพนันอิเล็กทรอนิกส์ตามศูนย์การค้า แหล่งชุมชนต่างๆ ได้ทั่วไปก็สร้างปัญหาแบบเดียวกัน

การควบคุมดูแลไม่ให้คนเล่นเกมการพนันมากเกินไปทางหนึ่ง คือ กำหนดให้ผู้เล่นเกมการพนันต้องเปิดเพียงบัญชีเดียว มีหลักฐานการลงทะเบียนเรื่องอายุ อาชีพ รายได้ที่เชื่อถือได้ เมื่อจะเข้าไปใช้เครื่องเล่นเกมการพนันอิเล็กทรอนิกส์หรือการพนันออนไลน์ ต้องใช้ Password เฉพาะของตน และแหล่งการพนันทุกแห่งในประเทศสามารถเชื่อมโยงตรวจสอบข้อมูลการเล่นการพนันของผู้เล่นเกมการพนันที่ลงทะเบียนด้วยบัญชีเดียวนี้ เพื่อที่แหล่งเล่นเกมการพนันทุกแห่งมีข้อมูลเพียงพอที่จะสามารถช่วยดูแลปกป้องไม่ให้คนๆ นั้น เล่นการพนันเสียมากเกินไปได้

3. การกำหนดกฎกติกาของเกมการพนันให้แหล่งการพนันต้องปฏิบัติตาม คือ

²⁰⁰ เล่มเดียวกัน

3.1 กำหนดให้ผู้เล่นการพนันต้องลงทะเบียนด้วยข้อมูลที่เชื่อถือได้ ทำบัตรการพนันสมาร์ทการ์ดส่วนบุคคล (Personal Gambling Smart Card - PGSD) บัตรนี้จะบันทึกการเล่นได้และเสีย และภาครัฐกำหนดวงเงินที่สามารถถอนและระงับการเล่นได้ เพื่อป้องกันไม่ให้คนเล่นการพนันเสียมากเกินไป

3.2 ก่อนเริ่มเล่นผู้เล่นต้องจำกัดเวลา วงเงิน ความถี่ของการเล่นการพนัน เพื่อที่เครื่องเล่นอิเล็กทรอนิกส์เจ้าหน้าที่แหล่งการพนันหรือเว็บไซต์ออนไลน์จะแจ้งเตือนหรือหยุดพักการเล่นของคนๆ ได้ การให้ผู้เล่นเลือกจำกัดตัวเองเป็นวิธีหนึ่ง ซึ่งบางครั้งไม่ได้ผลเท่ากับการภาครัฐและหรือบริษัทธุรกิจควรเป็นผู้จำกัดวงเงินโดยพิจารณาจากอาชีพรายได้ของผู้เล่นด้วย

3.3 จำกัดความเร็วของรอบการเล่นของสล็อตมาซิน รูเล็ต และเกมการพนันอื่นๆ

3.4 ทำให้มีเวลาห่างเพิ่มขึ้นระหว่างเมื่อลงมือพนันและรู้ผลลัพธ์

3.5 ลดขนาดจำนวนเงินการลงเดิมพันเล่นการพนันในแต่ละครั้ง

3.6 ลดรางวัลใหญ่ประเภทล่อใจให้คนผันทวนลงมา และประกาศว่าเกมแต่ละประเภทมีความเป็นไปได้ที่จะเสียหรือได้เป็นสัดส่วนเท่าไร

3.7 กำหนดให้ลดแสง เสียง เครื่องรบกวนเวลาคนเล่นพนันเล่นได้ลงมา และเตือนด้วยเวลาเล่นเสีย เพราะทางเครื่องเล่นการพนันอิเล็กทรอนิกส์ถูกออกแบบมาให้ส่งสัญญาณแสง เสียงระฆัง เวลาใครเป็นฝ่ายเล่นได้ ทำให้คนๆ นั้นตื่นเต้น เพลิดเพลิน แต่เวลาเขาเล่นเสีย เครื่องเล่นกับเงียบไม่แจ้งเตือนให้ผู้เล่นรู้ตัว

3.8 ลดความบ่อยครั้งของการแสดงว่าเฉียด (Near Miss) เพราะการเน้นเรื่องนี้เป็นการหลอกล่อทางจิตวิทยาให้ผู้เล่นการพนันเล่นต่อ เพราะคิดไปเองว่าตนเองเกือบถูก (ชนะ) หรือใกล้ชนะเข้าไปแล้ว ความจริงก็คือผิดหรือแพ้ คำว่าเฉียดฉิวไม่มีความหมาย เพราะการพนันเป็นเรื่องการสุ่ม (เสี่ยง)²⁰¹

งานวิจัยของนักวิจัยแคนาดา ซึ่งวิจัยประเทศอื่นๆ ด้วย รายงานว่ามาตรการที่ภาครัฐวางกฎให้แหล่งพนันและผู้เล่นใช้มาตรการ เช่น จำกัดวงเงินการเล่น ความถี่ของรอบเล่น กำหนดอายุผู้มีสิทธิเล่นการพนันให้สูงขึ้นเป็น 25 ปี การทำให้ผู้เล่นการพนันเข้าถึงแหล่งการเล่นการพนันได้ยากขึ้น การห้ามตั้งตู้กด ATM ในสถานคาสิโน ต้องรายงานข้อมูลการเล่นของตัวเองผ่าน Smart Card การห้ามใช้เครดิตหรือทำได้ยากขึ้น การลดชั่วโมงเปิดบริการ การห้ามดื่มเหล้าและสูบบุหรี่ในสถานที่เล่นการพนัน เป็นวิธีการที่มีศักยภาพในการลดความเสียหายจากการเล่นการพนันมากเกินไปได้ดีที่สุดเท่าที่จะเป็นไปได้ เมื่อเทียบกับมาตรการแบบสมัครใจอื่นๆ²⁰²

²⁰¹ เล่มเดียวกัน

²⁰² Robert J. Williams Et.al. "Prevention of Problem Gambling: A Comprehensive Review of The Evidence and Identified" Report Prepared for The Ontario Problem Gambling Research Centre October, 2021

Sally Mellissa Gainsbury Et.al. Recommendation for International Gambling Harm Minimization Guidelines *Journal of Gambling Studies* December 2014

งานวิจัยของนักวิจัยจากออสเตรเลีย เสนอคล้ายกันว่า มาตรการที่ได้ผลในการลดความเสียหายจากการเล่นการพนันคือ การลดชั่วโมงเปิดทำการการควบคุมจำนวนแหล่งการพนัน และการเก็บภาษีค่าธรรมเนียมการเล่นพนันได้สูงขึ้น²⁰³

การกำหนดอายุผู้มีสิทธิ์เล่นการพนันในแต่ละประเทศแตกต่างกันไป อายุขั้นต่ำตั้งแต่ 18 ปีบ้าง 21 ปีบ้าง และมีการควบคุมดูแลในทางปฏิบัติแตกต่างกันไป นักวิจัยบางคนเสนอว่า การกำหนดอายุขั้นต่ำเป็น 25 ปี จะได้ผลดีในการลดความเสียหายได้มากที่สุด เพราะในประเทศตะวันตกเกือบทั้งหมดคนช่วงวัย 18-25 ปีคือกลุ่มที่มีสัดส่วนเล่นการพนันจนเป็นปัญหาสูงที่สุด²⁰⁴

ปัญหาของการพนันออนไลน์และเกมออนไลน์ส่วนใหญ่คือ มักไม่มีการตรวจสอบอายุ หรือคนเล่นแจ้งชื่อปลอม อายุปลอมได้ แต่ประเทศที่รัฐกำหนดให้แหล่งพนันขอใบอนุญาตและมีกฎเกณฑ์ การควบคุมที่เข้มงวด อาจจะเน้นการป้องกันเด็กและเยาวชนได้ดีขึ้นบ้าง

ข้อเสนอแนะของนักวิจัยจากแคนาดาในการป้องกันการเสพติดการพนันที่สำคัญข้อหนึ่งคือ นอกจากเรื่องการใช้นโยบายมาตรการของภาครัฐในการควบคุมการเล่นการพนันแล้ว ภาครัฐและสังคมประชาต้องระดมกำลังช่วยกันให้การศึกษา ข้อมูลข่าวสาร ทั้งเรื่องความรู้ ทักษะคิดความเชื่อ และเรื่องทักษะที่ถูกต้อง ให้เด็กเยาวชนประชาชนรู้เท่าทันและรู้จักป้องกันตนเองจากการเสพติดการพนัน เพราะคนโดยทั่วไปมีความรู้ ทักษะคิดความเชื่อ ที่หลงผิดในเรื่องการพนันอยู่มาก (เช่น คิดว่าเป็นเรื่องเสี่ยงโชคที่มีโอกาสได้หรือเสีย แบบ 50-50 ทั้งๆ ที่ความจริงแล้วโปรแกรมการพนันถูกเจ้ามือออกแบบมาให้มีความเป็นไปได้ที่ผู้เล่นจะชนะนั้น มีสัดส่วนต่ำกว่าการแพ้มากมายหลายเท่าตัว)

รวมทั้งในยุคปัจจุบันบริษัทธุรกิจการพนันพยายามโฆษณา ทำการตลาด ให้เด็กเยาวชนประชาชนมีความรู้ ทักษะคิดความรู้ที่ผิดๆ ต่อไป เพื่อจะได้ดึงดูดพวกเขาเข้ามาเป็นลูกค้า และทำให้บริษัทธุรกิจการพนันมีกำไรเพิ่มขึ้น การที่ภาครัฐและภาคสังคมประชาต้องรณรงค์ต่อสู้ในเรื่องความรู้ ความคิดที่ถูกต้องจึงเป็นเรื่องสำคัญ

การให้การศึกษาข้อมูลข่าวสารควรเน้นในเรื่องการให้ความรู้ที่เป็นวิทยาศาสตร์ เช่น ความรู้เรื่องคณิตศาสตร์ ความเป็นไปได้ของผลการพนัน โอกาสที่วัยรุ่นจะเสพติดการพนันและความเสียหายด้านต่างๆ และการมุ่งเปลี่ยนแปลงทัศนคติความเชื่อของคนด้วยความเข้าใจเรื่องหลักจิตวิทยาและสังคม วัฒนธรรม เพราะการสอนหรืออธิบายในเชิงศาสนา ศีลธรรม จริยธรรม อาจจะได้ผลน้อยสำหรับคนในโลกยุคทุนนิยมสมัยใหม่ส่วนใหญ่ว่าประชาชนมีทัศนคติความเชื่อในเรื่องการแสวงหาความสำเร็จและผลประโยชน์ (ยกเว้นคนที่มีศรัทธาในศาสนาอย่างแน่นแฟ้น)

การให้ข้อมูลความรู้ที่ถูกต้องควรจะทำทั้งในระดับเด็กและเยาวชน ทั้งในโรงเรียน สถานศึกษาระดับต่างๆ และให้การศึกษาประชาชนที่เป็นพ่อแม่ผู้ปกครองผ่านองค์กรส่งเสริมสุขภาพ องค์กรชุมชน สื่อต่างๆ

²⁰³ Robeart J. Williams เล่มเดียวกัน

²⁰⁴ เล่มเดียวกัน

ด้วย การที่สังคมจะระดมกำลังกันเพื่อให้ความรู้ที่ถูกต้องเพื่อที่จะเปลี่ยนแปลงทัศนคติความเชื่อผิดๆ ของเยาวชน/ประชาชน เป็นเรื่องที่จะต้องวิจัยเรียนรู้หาวิธีการที่มีประสิทธิภาพให้ได้ในที่สุด เพราะคนโดยทั่วไปไปเปลี่ยนแปลงความเชื่อพฤติกรรมของตนเองได้ยาก

บทเรียนจากการที่ภาครัฐและสังคมประชาในหลายประเทศณรงค์ให้ประชาชนลดเลิกการสูบบุหรี่การดื่มเหล้า พบว่าต้องทำหลายอย่างแบบบูรณาการและใช้เวลาหลายปีกว่าจะเห็นผลได้ในระดับหนึ่ง แต่ก็สะท้อนว่าถ้าภาครัฐภาคสังคมประชาประชาชนที่มีความรู้ตื่นตัวต่อปัญหาความเสียหายจากการติดการพนันร่วมมือกันรณรงค์อย่างเอาจริงเอาจังก็จะสามารถทำให้เกิดผลได้เช่นกัน

บทที่ 9 การพนันออนไลน์ในประเทศไทย การอภิปรายผลและข้อเสนอแนะ

9.1 สถานการณ์การเล่นการพนันของไทย

การสำรวจเรื่องการเล่นการพนันของคนไทย ซึ่งส่วนใหญ่คือการเล่นการพนันในสถานที่จริง เท่าที่มีคือผลการสำรวจวิจัยของศูนย์ศึกษาปัญหาการพนัน เรื่อง “สถานการณ์ พฤติกรรม และผลกระทบการพนันในประเทศ

ไทย” ที่ทำในปี 2562 แม้จะเป็นการเก็บข้อมูลแบบสุ่มตัวอย่าง แล้วมาคำนวณกับประชากรทั้งประเทศ เป็นสถิติเชิงประมาณการ แต่ก็น่าจะให้ภาพที่ใกล้เคียงกับข้อเท็จจริง เท่าที่เราจะหาข้อมูลได้

การสำรวจที่ทำทุก 2 ปี พบว่า คนไทยมีแนวโน้มที่จะเล่นการพนันและติดการพนัน จนเป็นปัญหาทั้งส่วนบุคคลและปัญหาสังคมเพิ่มขึ้น มีคนเล่นการพนันใหม่เพิ่มขึ้นราวปีละ 7 แสนคน โดยเฉพาะกลุ่มที่นำห่วยโยมากคือ เด็ก เยาวชน คนหนุ่มสาว และมีแนวโน้มการขยายตัวของการพนันออนไลน์ ซึ่งเข้าถึงประชาชนได้ง่ายและควบคุมได้ยาก

ศูนย์ศึกษาปัญหาการพนัน (จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย) ประมาณการว่าในปี 2562 มีคนไทยอายุ 15 ปีขึ้นไป ที่เล่นการพนันในรอบปีนั้น จำนวน 30.420 ล้านคน ร้อยละ 57 ของกลุ่มตัวอย่าง เพิ่มขึ้นจากการสำรวจ/ประเมินการปี 2560 ประมาณ 1.490 ล้านคน หรือร้อยละ 5.2

การพนันยอดนิยมในปี 2562 ตามลำดับจำนวนคนที่เล่น 1. สลากกินแบ่งรัฐบาล มีจำนวนผู้เล่นพนันประมาณ 22.749 ล้านคน 2. หว่ยใต้ดิน โดยเกือบ 3 ใน 4 ของคนที่เล่นหว่ยใต้ดินจะเล่นพนันสลากกินแบ่งรัฐบาลควบคู่กันไปด้วย กลุ่มตัวอย่างที่สำรวจส่วนใหญ่ ไม่คิดว่าการซื้อสลากกินแบ่งรัฐบาลเป็นเรื่องการพนัน เพราะคิดว่าเป็นเรื่องถูกกฎหมายที่รัฐบาลดำเนินการเอง แต่ความจริงการใช้จ่ายเงินเพื่อเล่นเสี่ยงหวังที่จะได้รางวัล แต่มีโอกาสเสียเงินเปล่าๆ ก็คือการเล่นการพนันอย่างหนึ่ง 3. พนันไพ่ 4. พนันทายผลฟุตบอล

แต่ถ้าจัดลำดับตามวงเงินที่ใช้เล่นการพนัน เรื่องทายผลฟุตบอลมาเป็นอันดับ 1 วงเงินหมุนเวียน 1.6 แสนล้านบาท อันดับ 2 หว่ยใต้ดิน อันดับ 3 สลากกินแบ่งรัฐบาล²⁰⁵ การพนันอื่นๆ ที่เหลือ ไฮโล โปแต่น และน้ำเต้าปูปลา พนันวัวชนและไก่ชน พนันมวย พนันหว่ย หุ่น พนันบิงโก

การสำรวจพบว่า เยาวชนในช่วงอายุ 19-25 ปี มีสัดส่วนคนที่เล่นพนันในปี 2562 สูงกว่ากลุ่มเสี่ยงอื่นๆ โดยมีเยาวชนช่วงอายุดังกล่าวที่เล่นการพนันถึงร้อยละ 46.3 ของประชากรในช่วงอายุเดียวกัน หรือคิดเป็นจำนวน 3.051 ล้านคน

กลุ่มเสี่ยงช่วงวัยอื่นๆ คือ 1) ผู้สูงวัยที่มีอายุ 60 ปีขึ้นไปเล่นการพนันในปี 2562 ถึงร้อยละ 42.2 เมื่อเทียบกับประชากรในช่วงวัยเดียวกัน หรือคิดเป็นจำนวน 3.357 ล้านคน 2) กลุ่มเด็กอายุ 15-18 ปีประมาณ 1 ใน 5 เล่นการพนันในปี 2562 (ร้อยละ 20.9 ของคนในวัยเดียวกัน) หรือคิดเป็นจำนวน 0.733 ล้านคน

ตามการสำรวจครั้งนี้ สัดส่วนการติดพนันของคนไทยสูงกว่าในหลายประเทศ กลุ่มตัวอย่างจากการสำรวจข้างต้น ประเมินว่าตนเองติดการพนันร้อยละ 7.2 หรือราว 5.23 ล้านคน และคนที่ตอบว่าไม่แน่ใจว่าตนเองติดการพนันหรือไม่มี อีกร้อยละ 14.1 (4.29 ล้านคน) กลุ่มหลังนี้อาจอยู่ในข่ายกลุ่มเสี่ยงว่าจะติดการพนันต่อไป นอกจากนี้ร้อยละ 9.8 ของผู้เล่นการพนัน (ราว 2.9 ล้านคน) ระบุว่าตนได้รับผลกระทบทางลบจากการพนันทั้งใน

²⁰⁵ ศูนย์ศึกษาปัญหาการพนัน จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย รายงานศูนย์ศึกษาปัญหาการพนัน ปี 2563

แง่เศรษฐกิจ ปัญหาเป็นหนี้ ความเครียด การขัดแย้งกับครอบครัว สุขภาพ เสื่อมเสียเวลา เป็นผลเสียต่อการเรียน และการทำงาน²⁰⁶

การสำรวจในปี 2562 (2 ปีมาแล้ว และก่อนเกิดสถานการณ์โรคระบาดโควิด-19) พบว่าการเล่นการพนันออนไลน์ในประเทศไทยเพิ่มจาก 2 ปีก่อน แต่สัดส่วนของข้อของมูลค่าเงินหมุนเวียนยังไม่สูง เมื่อเทียบกับการเล่นการพนันในสถานที่จริง คือจะอยู่ที่ราวร้อยละ 10 ของการพนันในสถานที่จริง หรือประมาณ 3.19 ล้านคน ส่วนใหญ่ (95%) เล่นผ่านสมาร์ทโฟน (ส่วนจำนวนคนที่อยู่ร้อยละ 7.7 ของคนเล่นการพนัน)

การพนันออนไลน์ที่คนไทยนิยมเล่น คือ บาคาร่า ไพ่โป๊กเกอร์ เกมไพ่ชนิดอื่นๆ สล็อตมาซิน (ตู้เกม) พนันทายผลกีฬา หวดยต่างๆ รวมทั้งการพนันเกมคอมพิวเตอร์ (อีสปอร์ต) ด้วย การพนันประเภททายผลการแข่งขันกีฬา เช่น ฟุตบอล นอกจากจะมีเงินหมุนเวียนสูงมากแล้วมีเด็กเยาวชนเล่นเป็นสัดส่วนค่อนข้างสูงด้วย²⁰⁷

การสำรวจของเครือข่ายเยาวชนลดปัจจัยเสี่ยง – สสส. พบว่าเว็บพนันพุ่งเกือบเท่าตัวในช่วงโควิด-19 จัดสารพัดกลยุทธ์ดึงดูดให้หลงเชื่อ เด็กร้อยละ 13 หลงกลตามไปเล่น ร้อยละ 80 เล่นเสียมากกว่าได้

วันที่ 9 กรกฎาคม 2563 เครือข่ายเยาวชนลดปัจจัยเสี่ยงจัดแถลงผลสำรวจพฤติกรรมของเด็กและเยาวชนกับการใช้สื่อออนไลน์ในช่วง “อยู่บ้าน หยุดเชื้อ เพื่อชาติ” และการเฝ้าระวังเกี่ยวกับกลยุทธ์ทางการตลาดและการโฆษณาของธุรกิจพนันออนไลน์ ระหว่างวันที่ 1 มีนาคม – 31 พฤษภาคม 2563 โดยสำรวจจากกลุ่มตัวอย่างจำนวน 1,089 คน จากทั่วประเทศ ตั้งแต่ระดับประถมศึกษาจนถึงอุดมศึกษา

นางสาวเมธาวี เมฆอำ สมาคมไอเซคผู้นำนักศึกษาระหว่างประเทศ กล่าวว่า ก่อนช่วงระบาดโควิด-19 เด็กและเยาวชนส่วนใหญ่ใช้เวลาในแต่ละวันกับการใช้เครื่องมือออนไลน์เฉลี่ย 6 ชั่วโมงขึ้นไป ร้อยละ 32.13 แต่ในช่วงอยู่บ้านเพิ่มขึ้นเป็นร้อยละ 48.20 หรือประมาณครึ่งหนึ่งของผู้ตอบแบบสำรวจ

ในระหว่างการใช้เครื่องมือออนไลน์เด็กและเยาวชนได้พบเห็นโฆษณาชวนให้เล่นพนันหรือเสี่ยงโชค เช่น ‘เล่นเกมได้เงิน’ ‘ลงทุนง่าย ได้เงินไว’ หรือ ‘กักตัวไม่กลัวจน’ มากถึงร้อยละ 70.06 โดยช่วงอายุที่พบเห็นโฆษณาชวนให้เล่นพนันหรือเกมพนันมากที่สุด คือ 15 -19 ปี ร้อยละ 47.4 ส่วนช่องทางที่พบเห็นเป็นเฟซบุ๊กมากที่สุด ร้อยละ 76.53 รองลงมาคือเว็บไซต์หรือแอปพลิเคชันดูหนังฟังเพลง เล่นเกม ร้อยละ 70.64 และไลน์ ร้อยละ 32.50

“เมื่อเห็นโฆษณาการพนันออนไลน์แล้ว มีเด็กและเยาวชนตามเข้าไปเล่นพนันร้อยละ 13.24 โดยการพนัน 5 ประเภทที่เล่นมากที่สุด ได้แก่ ยิงปลา ร้อยละ 31.68 เพราะมีลักษณะไม่เหมือนการพนัน แต่เป็นการเล่นเกมที่มีโอกาสได้เงิน รองลงมาคือแทงหวย ร้อยละ 19.80, เกมสล็อต ร้อยละ 17.82, บาคาร่า ร้อยละ 15.84 และทายผล

²⁰⁶ เล่มเดียวกัน

²⁰⁷ รศ. นวณน้อย ตริวัณษ์ ผู้อำนวยการศูนย์ศึกษาปัญหาการพนัน ให้สัมภาษณ์**กรุงเทพธุรกิจ** 21 กันยายน 2563 หน้า 1 และหน้า 4

กีฬา ร้อยละ 14.85 ตามลำดับ ผลการเล่นพนันส่วนใหญ่คือร้อยละ 82.18 เสียมากกว่าได้ และน่าตกใจว่าจำนวนเงินที่เสียสูงที่สุดมากถึง 100,000 บาท น้อยที่สุดอยู่ที่ 7,000 บาท”

นายสุรเชษฐ์ โพธิ์แสง รองเลขาธิการสถาบันยุวทัศน์แห่งประเทศไทย กล่าวว่า สถานการณ์การแพร่ระบาดของเชื้อไวรัสโควิด-19 ทำให้มีเว็บพนันออนไลน์เพิ่มขึ้นเกือบ 1 เท่า โดยตั้งแต่ 1 ม.ค. – 15 มี.ค. 63 มีเว็บพนันจำนวน 240 เว็บไซต์ แต่ในช่วงระหว่าง 16 มี.ค. – 31 พ.ค. พบว่ามีเว็บพนันออนไลน์เกิดใหม่เพิ่มขึ้นอีกมากถึง 200 เว็บไซต์ รวมเป็น 440 เว็บไซต์ ทั้งยังมีผู้ใช้เฟซบุ๊กกว่า 167 ยูสเซอร์ ที่รับโปรโมตเว็บพนันออนไลน์ ประกอบด้วย บุคคลทั่วไปที่มีหลากหลายอาชีพบนโลกออนไลน์ อินฟลูเอนเซอร์ และเน็ตไอดอล ที่มีผู้ติดตามตั้งแต่ 200 คน ไปจนถึง 1.8 ล้านคน นอกจากนี้ยังมี 109 แฟนเพจที่โปรโมตเว็บพนันออนไลน์ โดยแต่ละเพจมีผู้ติดตามตั้งแต่ 20 คน ไปจนถึง 2.1 ล้านคน เพจยอดนิยม ได้แก่ เพจคำคมหรือประโยคโดนใจวัยรุ่น เพจรถแต่ง-รถซิ่ง เพจโพสดีรูปสวยสวย หุ่นหล่อ และเพจพนันออนไลน์โดยตรง²⁰⁸

ภาครัฐไทยยังไม่ตระหนักถึงความสำคัญของความเสียหายจากการพนันมากนัก กฎหมายยังล้าหลัง และการควบคุมดูแลยังขาดประสิทธิภาพ

วัฒนธรรมของสังคมไทยมองเรื่องการพนันพื้นบ้าน เช่น ชนไก่ ชนวัว แข่งเรือยาว หรือการเล่นการพนันในงานสวดศพ การพนันแข่งกีฬา เป็นเรื่องการหาความสนุก พักผ่อนหย่อนใจ เรื่องการซื้อสลากกินแบ่งรัฐบาล มองว่าเป็นเรื่องการใช้เงินเสี่ยงโชคไม่มากนัก และคนส่วนใหญ่ไม่คิดว่าเป็นการพนัน เนื่องจากเป็นกิจกรรมที่ถูกกฎหมายที่ดำเนินการโดยรัฐบาลเอง

ประชาชนมองว่าการพนันคือเรื่องที่ถูกกฎหมายถือว่ามีความผิด เช่น การตั้งวงเล่นไพ่เอาเงิน แม้กระนั้นความรู้สึกของคนทั่วไปก็ไม่ถือว่าเป็นความผิดร้ายแรง คนเล่นหยอได้ดินหรือเล่นการพนันตามบ้าน มีโอกาสถูกจับน้อยหรือถ้าถูกจับจริงก็มักจะถูกปรับในวงเงินไม่มากนัก ตำรวจและมหาดไทยเองก็ไม่ค่อยได้ให้ความสำคัญเรื่องการเล่นการพนันที่ถือว่าผิดกฎหมายมากนักเมื่อเทียบกับคดีอื่นๆ²⁰⁹

ดังนั้นจึงมีการเล่นการพนันในบ่อนการพนันในกรุงเทพฯ และจังหวัดใหญ่ๆ การเดินทางไปเล่นการพนันที่ชายแดนกัมพูชา พม่า ลาว การเล่นการพนันทางผลการแข่งขันกีฬาเช่นฟุตบอลกันมาก แม้จะถือเป็นเรื่องผิดกฎหมายก็ตาม บ่อนการพนันส่วนหนึ่งอยู่ได้เพราะเป็นธุรกิจที่ทำกำไรสูง ผู้ประกอบกิจการสามารถวิ่งเต้นจ่ายค่าคุ้มครองให้นักการเมืองและนายตำรวจในท้องถิ่นได้ บ่อนชายแดนกฎหมายก็ไม่สามารถเอาผิดเรื่องคนไทยเดินทางไปเล่นได้ ร่วมทางเจ้าหน้าที่รัฐเองก็อาจเอาหูไปนาเอาตาไปไร่ด้วย

²⁰⁸ “เครือข่ายเยาวชนลดปัจจัยเสี่ยง - สสส. เปิดผลเว็บพนันพุ่งเกือบเท่าตัว ฯลฯ” www.tja.or.th

²⁰⁹ ปิยวรรณ กองแก้ว มาตรการทางกฎหมายเกี่ยวกับบ่อนการพนัน วิทยานิพนธ์นิติศาสตรบัณฑิต วิทยาลัย จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย 2542

การเล่นการพนันทายผลฟุตบอลและอื่นๆ และการเล่นการพนันออนไลน์ต่างๆ เป็นเรื่องยากในการควบคุม ทั้งปัญหาทัศนคติของประชาชนและเจ้าหน้าที่รัฐ ปัญหากฎหมาย และการบังคับใช้ที่ไม่ทันสมัย ไม่อาจควบคุมได้มีประสิทธิภาพ ปัญหาเจ้าหน้าที่รัฐเองไม่คิดว่าเป็นเรื่องเสียหายร้ายแรง ไม่ได้ทำงานควบคุมดูแลอย่างเอาใจจริงเอาใจ บางส่วนทุจริตฉ้อฉลให้การคุ้มครองหรือปล่อยผ่านไป²¹⁰

ในช่วงปี 2563 - 2564 ซึ่งเป็นช่วงที่โรคโควิด-19 ระบาดมาก มีข่าวการจับกุมบ่อนการพนันบางแห่งเนื่องจากมีคนติดเชื้อโควิด-19 มาจากบ่อนการพนันแห่งหนึ่งทำให้เรื่องโด่งดังขึ้นมา ทำให้รัฐบาลต้องสั่งการปราบปรามและเข้มงวดกวดขันกับการเปิดบ่อนอื่นๆ ด้วย เนื่องจากห่วงเรื่องการแพร่ของโรคระบาด หลังจากนั้นก็มีข่าวการตรวจค้นจับกุมสถานที่ทำการเปิดบ่อนการพนันออนไลน์ในหลายจังหวัดหลายครั้ง สถานการณ์โรคโควิด-19 ระบาด ทำให้ประชาชนระวังเรื่องการไปชุมนุมกัน และบางส่วนหันไปเล่นการพนันออนไลน์แทนมากขึ้น ที่มีการตรวจค้นจับกุมกันได้เพราะมีประชาชนแจ้งความไปทางศูนย์ปราบปรามอาชญากรรมทางเทคโนโลยี กระทรวงดิจิทัลเพื่อเศรษฐกิจและสังคม มากขึ้น

ตอนต้นเดือนมกราคม 2564 มีรายงานข่าวว่าผลการตรวจค้นและจับกุมเว็บไซต์การพนันตั้งแต่ (ตุลาคม 2563 - มกราคม 2564) ระยะเวลา 4 เดือน ดำเนินการ 11 ครั้ง จับกุมผู้ต้องหาได้ 170 คน มีเว็บไซต์ 330 URL พบเงินหมุนเวียนในระบบกว่า 40,000 ล้านบาท²¹¹

การจับกุมบ่อนการพนันทั้งในสถานที่จริงและแหล่งให้บริการการพนันออนไลน์ในประเทศไทย น่าจะเป็นเพียงบางส่วนของภูเขาน้ำแข็งเท่านั้น ปัญหาคือบ่อนโดยเฉพาะบ่อนออนไลน์สามารถเปิดใหม่ได้ง่ายมาก ทั้งฝ่ายเจ้าหน้าที่รัฐหลายหน่วยงานเองก็ยอมรับ

เอกสารเผยแพร่ภายในของสำนักงานป้องกันและปราบปรามการฟอกเงิน (สำนักงาน ปปง.) ฉบับหนึ่งกล่าวไว้ในบทสรุปว่า ยังไม่สามารถปราบปรามการกระทำความผิดเกี่ยวกับการพนันและตัดวงจรหรือแหล่งที่มาของเงินทุนของผู้จัดให้มีการเล่นการพนัน เจ้าของเว็บไซต์ผู้ดูแลเว็บไซต์ได้อย่างเด็ดขาด เนื่องจากตัวการนายทุนหรือเจ้าของเว็บไซต์ที่อยู่เบื้องหลังการกระทำความผิด มักจะใช้ตัวแทนหรือลูกน้องในขบวนการรับเป็นผู้จัดให้มีการเล่นการพนันแทน และยังใช้บัญชีเงินฝากของผู้รับจ้างเปิดบัญชีเป็นช่องทางในการรับเงินจากนักพนัน เมื่อถูกจับกุมและบัญชีเงินฝากถูกอายัด ตัวการนายทุนหรือเจ้าของเว็บไซต์พนันออนไลน์ก็จะเปลี่ยนไปใช้บัญชีของบุคคลอื่นในการกระทำความผิดอีก²¹²

²¹⁰ พตท.สุชาติรัตน์ คำภิรานนท์ การควบคุมธุรกิจการพนันในประเทศไทย: ศึกษาเฉพาะกรณีธุรกิจการพนันออนไลน์ งานวิจัยหลักสูตรนิติศาสตร์มหาบัณฑิต สาขาวิชากฎหมายธุรกิจ มหาวิทยาลัยศรีปทุม วารสารวิชาการ มหาวิทยาลัยราชภัฏ พระนคร Y.6 N.1 Nov-April 2021

ฐานเศรษฐกิจ “ปราบพนันออนไลน์” สอยแค่เบี้ย-ยั่วเยยใน LINE www.thansettakis.com 6 มีนาคม 2564

²¹¹ กรุงเทพธุรกิจ หน้าการเมือง 29 มกราคม 2564

²¹² รายงานข่าวกรองทางการเงิน เรื่องสถานการณ์การกระทำความผิดมูลฐานเกี่ยวกับการพนัน <https://sesz.amlo.go.th>

ประเด็นการปราบปรามควบคุมการเล่นการพนันทางออนไลน์นี้ นักกฎหมาย นักวิชาการด้านสังคมศาสตร์ ผู้ทำงานเกี่ยวข้อง มีการประชุมสัมมนากันอยู่หลายครั้ง เช่น วันที่ 9 กันยายน 2563 กสทช. กระทรวงดิจิทัลเพื่อเศรษฐกิจและสังคม สำนักงานตำรวจแห่งชาติ และผู้ให้บริการอินเทอร์เน็ตในประเทศไทย (AIS) ประชุมหารือกัน เรื่อง “การระงับการเข้าถึงเว็บไซต์พนันออนไลน์” และวันที่ 27 พฤศจิกายน 2563 มีการสัมมนาเรื่อง “พนันออนไลน์ ภัยร้ายใกล้ตัว” จัดโดยศูนย์กฎหมายอาญาและอาชญาวิทยา คณะนิติศาสตร์ มหาวิทยาลัยธรรมศาสตร์²¹³

ที่ประชุมทั้ง 2 แห่ง แสดงความห่วงใยว่า การพนันออนไลน์ไทยมีแนวโน้มขยายตัวในมาก เพราะเป็น ธุรกิจข้ามชาติที่มีกำไรสูง มีเทคนิค วิธีการการโฆษณา การตลาด ที่ทำให้ประชาชนโดยเฉพาะเด็กและเยาวชนที่ยุคนี้อาศัยทางสมาร์ทโฟนได้ง่าย สนใจติดตามได้มาก และประเทศไทยยังไม่มีกฎหมายและการบังคับใช้ที่จะควบคุม เรื่องนี้ได้อย่างมีประสิทธิภาพ

เช่น ศูนย์ปราบปรามอาชญากรรมทางเทคโนโลยี (DSI) ไม่สามารถสั่งปิดเว็บไซต์ให้บริการการพนันออนไลน์ได้ด้วยตนเอง ต้องอาศัยความร่วมมือจากหน่วยงานอื่น คือ ตำรวจ กระทรวงมหาดไทย และต้องขอ อนุญาตจากศาลด้วย ถึงศาลสั่งปิดเว็บไซต์ไปแล้ว เช่นปีที่ผ่านมาปิดไปกว่าพันเว็บไซต์ พวกธุรกิจการพนันออนไลน์ ก็เปลี่ยนไปเปิดเว็บไซต์ใหม่ได้ไม่ช้า รวมทั้งไม่มีกฎหมายและการบังคับใช้ที่ห้ามการโฆษณาธุรกิจการพนันออนไลน์ทางตรงและทางอ้อม ทำให้มีการโฆษณาและทำการตลาดอย่างได้ผลมาก รวมทั้งธุรกิจการพนันออนไลน์ เหล่านี้สามารถแทรกเข้าไปในเว็บที่เคยใช้นิยมใช้อยู่เช่น Facebook LINE ได้ หรือแม้แต่แอปโผล่เข้าไปในโทรศัพท์ สมาร์ทโฟน อีเมลของบุคคลต่างๆ ได้อยู่เสมอ โฆษณาของธุรกิจการพนันออนไลน์จึงเข้าถึงคนจำนวนมาก

ที่ประชุมทั้ง 2 แห่งเห็นว่า ควรจะแก้กฎหมายและวิธีการทำงานให้บังคับใช้ให้ทันสมัยและมีประสิทธิภาพ ขึ้น ในการสัมมนาของคณะนิติศาสตร์ มหาวิทยาลัยธรรมศาสตร์ ผู้ร่วมสัมมนาบางท่านที่เป็นเจ้าหน้าที่รัฐเห็นว่าการเปิดให้มีบริษัทที่เข้าหลักเกณฑ์จดทะเบียนเว็บการพนันออนไลน์ และมีการตรวจสอบควบคุมโดยหน่วยงานของรัฐที่ตั้งขึ้นใหม่ น่าจะมีส่วนดีกว่าการปล่อยให้คนเล่นการพนันจากเว็บไซต์ที่ตั้งในต่างประเทศ รวมทั้งชายแดน ที่ทางการไทยไม่สามารถควบคุมได้²¹⁴

ในที่ประชุมหารือเรื่อง การระงับการเข้าถึงเว็บไซต์พนันออนไลน์ ของ กสทช. (สำนักงานคณะกรรมการ กิจการกระจายเสียงกิจการโทรทัศน์และกิจการโทรคมนาคมแห่งชาติ) ร่วมกับ ดีอีเอส สำนักงานตำรวจแห่งชาติ และผู้ให้บริการอินเทอร์เน็ตในประเทศไทย มีเนื้อหาที่น่าสนใจ 2 ประเด็นที่น่าจะมีการอภิปรายและการดำเนินการ ต่อคือ

²¹³ ถกด่วน หามาตรการ “บล็อกเว็บ” พนันออนไลน์ Bangkokbiznews.com 11 กันยายน 2563

“สรุปสาระสำคัญสัมมนาวิชาการ เรื่อง พนันออนไลน์ ภัยร้ายใกล้ตัว” www.law.tu.ac.th 6 มีนาคม 2564

²¹⁴ www.law.tu.ac.th เรื่องเดียวกัน

นางมรกต กุลธรรมโยธิน กรรมการผู้จัดการ บริษัทอินเทอร์เน็ตประเทศไทย จำกัด มหาชน ในฐานะนายกสมาคมผู้ให้บริการอินเทอร์เน็ตไทย กล่าวว่า ที่ผ่านมากระทรวงดิจิทัลเพื่อเศรษฐกิจและสังคม (พ.ต.) และผู้ให้บริการอินเทอร์เน็ต มีคณะทำงานร่วมกันเพื่อปิดกั้นเว็บไซต์ที่ไม่ถูกต้องตามกฎหมายอยู่แล้ว และมีกระบวนการดำเนินการปิดกั้นเว็บไซต์ตามคำสั่งศาล ซึ่งที่ผ่านมาได้ดำเนินการปิดกั้นไปเป็นจำนวนมาก

“ถามว่าเราสามารถกรองเนื้อหาเว็บไซต์ไม่เหมาะสม ผิด พ.ร.บ.คอมพิวเตอร์ เว็บไซต์ออนไลน์ลามกอนาจาร ตั้งแต่ประตูทางเข้า (Gateway) ได้หรือไม่ ในทางเทคนิคสามารถทำได้ แต่ก็จะมีคนออกมาต่อต้านเรื่องซึ่งเกลียดเกลียด”

นายไพฑูรย์ อมรวิญญูเกียรติ ผู้เชี่ยวชาญด้านกฎหมายอิเล็กทรอนิกส์และกฎหมายคอมพิวเตอร์ กล่าวถึงกระแสความนิยมเล่นการพนันออนไลน์ว่า ในมุมมองของนักกฎหมายนั้น “กฎหมายเกี่ยวกับการพนันที่ใช้อยู่มีความเก่า และล้าสมัยไม่ทันกับความเปลี่ยนแปลงของยุคสมัย มีบังคับใช้มาตั้งแต่ พ.ศ.2478 ตัวกฎหมายกำหนดสิ่งที่เป็นการเล่นพนันด้วยการเล่นพนันแบบเก่า ซึ่งบางอย่างไม่นิยมเล่นแล้ว การกำหนดพื้นที่หรือท้องที่ สถานที่เล่นกำหนดเป็นบ้านหรือโรงเล่นพนัน

ขณะที่ปัจจุบันการพนันออนไลน์เล่นบนเซิร์ฟเวอร์ นอกจากนี้ กฎหมายไทยยังไปกำหนดว่าการพนันแบบไหนอยู่ในบัญชีที่ขออนุญาต การพนันที่กำหนดไว้ว่าต้องขออนุญาตก่อน ยังเป็นน้ำเต้าปูปลา ซึ่งแทบจะไม่มีคนเล่นแล้ว

สำหรับการเล่นพนันปัจจุบันเปลี่ยนไปมาก นอกจากเล่นบนเซิร์ฟเวอร์ ยังใช้เงินเป็นดิจิทัล บิทคอยน์ การจะไปเก็บพยานหลักฐานทั้ง พ.ร.บ.การพนัน และประมวลกฎหมายวิธีพิจารณาความอาญาไม่มีบทบัญญัติรองรับให้รวบรวมพยานหลักฐานแบบนี้ได้เลย ทำให้เจ้าพนักงานหาหลักฐานลำบาก ต้องเอาพ.ร.บ.ว่าด้วยการกระทำความผิดทางคอมพิวเตอร์มาใช้ชั่วคราว การแสวงหาพยานหลักฐานค่อนข้างลำบาก

ทางออกคือควรปรับปรุงกฎหมายการพนันเสียใหม่ ให้มีบทบัญญัติครอบคลุมการกระทำความผิด พ.ร.บ.การพนันเดิมให้อำนาจกระทรวงมหาดไทยดูแล ดังนั้นกระทรวงมหาดไทยหรือสำนักงานตำรวจแห่งชาติน่าจะเข้ามาเป็นเจ้าภาพ กฎหมายการพนันเคยแก้ไขไปครั้งหนึ่งแล้ว แต่เป็นการแก้ไขเพียงบางส่วนเมื่อปี 2556 เมื่อถึงวันนี้ ก็ไม่ทันกับความเปลี่ยนแปลงแล้ว”²¹⁵

9.2 อภิปรายผลการวิจัยโดยรวม

²¹⁵ ถกด่วน! หามาตรการ “บล็อกเว็บ” พนันออนไลน์ www.bangkokbiznews.com 11 กันยายน 2563

การพนันออนไลน์เป็นธุรกิจที่กำลังเติบโตอย่างรวดเร็วกว่าการพนันในสถานที่จริง และทำให้ธุรกิจการพนันของโลก (รวมทั้งธุรกิจเกมคอมพิวเตอร์หรืออีสปอร์ต ซึ่งเกี่ยวข้องเชื่อมโยงในระดับที่สำคัญ) ขยายตัว จะมีคนเล่นการพนันและติดการพนันเพิ่มขึ้น เพราะการขยายตัวของการใช้โทรศัพท์มือถือแบบสมาร์ตโฟนและแท็บเล็ตทำให้การพนัน (และเกมคอมพิวเตอร์ออนไลน์) เข้าถึงประชาชนได้สะดวกได้ทุกที่ทุกเวลา ราคาถูก มีความเป็นส่วนตัว ปิดบังคนอื่นได้ดี ทำให้มีกลุ่มผู้เล่นหน้าใหม่ๆ เพิ่มขึ้น ทั้งเด็กเยาวชน ผู้หญิง คนเกษียณ คนว่างงาน การที่ประชาชนเล่นการพนันทางออนไลน์กันมากขึ้น จะได้รับความเข้าใจดึงดูดให้คนติดการพนันมากขึ้นตามไปด้วย

งานวิจัยหลายประเทศให้ผลออกมาใกล้เคียงกันว่า คนที่เล่นการพนันออนไลน์มีส่วนของการเสพติดการพนันเป็นส่วนสูงที่สุดกว่า เมื่อเทียบกับคนเล่นการพนันในสถานที่จริง ด้วยเหตุผลหลายประการ เช่น การเข้าถึงได้สะดวก ทุกเวลา ทุกสถานที่ ความเป็นส่วนตัวปิดบังจากคนอื่น ๆ ได้ การที่บริษัทธุรกิจการพนันออนไลน์ (รวมทั้งเกมคอมพิวเตอร์ออนไลน์) สามารถสร้างการพนันทั้งที่เลียนแบบการพนันในสถานที่จริงและสร้างขึ้นใหม่ ที่มีเนื้อหาและรูปแบบที่ดึงดูดใจผู้เล่น ทั้งสนุก ตื่นเต้น มีการเคลื่อนไหว แสง เสียง มุกเกมต่างๆ และมีการโฆษณาและการตลาด ฯลฯ แบบโปรโมชันที่ทำให้คนสนใจอยากติดตามได้มากกว่าการเล่นการพนันบางอย่างในสถานที่จริงด้วย

นโยบายของรัฐบาลประเทศและมลรัฐต่างๆ เกี่ยวกับเรื่องการพนัน โดยเฉพาะประเทศพัฒนาอุตสาหกรรม (หรือประเทศรายได้สูง) และประเทศพัฒนาอุตสาหกรรมใหม่ (หรือรายได้ปานกลาง) จะยอมรับให้การพนันบางประเภทเป็นสิ่งที่ถูกกฎหมายหรือขออนุญาตจากหน่วยงานรัฐได้ เช่น ลอตเตอรี่ และการขายผลแข่งขันกีฬาที่เป็นที่นิยมในประเทศนั้นๆ สถานคาสิโน เครื่องเล่นการพนันอิเล็กทรอนิกส์ และการพนันออนไลน์

การอภิปรายถกเถียงกันเรื่องผลดีและผลเสียของการทำให้การพนันถูกกฎหมาย เป็นเรื่องของจุดยืนเกี่ยวกับนโยบายการพัฒนาเศรษฐกิจและสังคมของแต่ละกลุ่มคน นักการเมืองและนักธุรกิจที่มีจุดยืนต้องการเน้นการเจริญเติบโตทางเศรษฐกิจ จะสนับสนุนการทำให้การพนันถูกกฎหมาย โดยใช้เหตุผลว่าการพนันเป็นธุรกิจเพื่อความบันเทิงหรือการพักผ่อนหย่อนใจสำหรับผู้ใหญ่ประเภทหนึ่ง ที่การทำให้ถูกกฎหมายจะทำให้เศรษฐกิจของประเทศ (หรือมลรัฐ) เติบโตและรัฐบาลเก็บภาษีได้มากขึ้น

ส่วนนักวิชาการสาธารณสุขและภาคสังคมประชา จะมองในแง่ว่าการทำให้การพนันจดทะเบียนได้อย่างถูกกฎหมายอาจเป็นสาเหตุให้ประชาชนเล่นและเสพติดการพนันเพิ่มขึ้น ซึ่งเป็นผลเสียต่อสุขภาพ สุขภาวะ คุณภาพชีวิตของประชาชนและสังคมโดยรวม ทำให้มีต้นทุนทางสังคมที่จะต้องติดตามป้องกันและหลีกเลี่ยงเพิ่มขึ้น

เนื่องจากประเทศส่วนใหญ่ในปัจจุบันนิยมการพัฒนาเศรษฐกิจแบบทุนนิยมอุตสาหกรรม รัฐบาลและนักธุรกิจมักมีอิทธิพลในการลobbiesให้มีการออกกฎหมายให้การเล่นการพนันเป็นเรื่องถูกกฎหมาย และเน้นให้มีองค์กรภาครัฐคอยควบคุมดูแลการเล่นการพนันให้เป็นอย่างรับผิดชอบ ลดความเสียหายจากการเล่นการพนันมากไปหรือเสพติดการพนัน ในทางปฏิบัติยังมีปัญหาอยู่แตกต่างกันไปในแต่ละประเทศมลรัฐ ซึ่งมีฝ่ายบริหารที่มีความรู้

คุณภาพแตกต่างกัน ระบบกฎหมาย การบังคับใช้กฎหมาย และวัฒนธรรมของประชาชนในแต่ละประเทศก็แตกต่างกันไป

ข้อเสนอแนะสำหรับประเทศไทย

ควรมีการวิจัย การสรุปรายงานการวิจัยของต่างประเทศ การระดมสมอง เปิดอภิปรายถกเถียงกันเรื่องปัญหาการพนันและวิธีการควบคุม ลดความเสียหายจากการติดการพนันอย่างมีหลักฐาน มีเหตุผล ตรงไปตรงมา ประเด็นสำคัญว่า ควรจะเปิดให้มีการจดทะเบียนธุรกิจเล่นการพนันอย่างถูกกฎหมายและมีการควบคุมหรือไม่ จะเปิดประเภทไหน มีเงื่อนไข หลักเกณฑ์ กติกา การควบคุมดูแลอย่างไร จะตั้งองค์กรแบบไหนมาควบคุมดูแล และจะมีการตรวจสอบองค์กรควบคุมดูแลใหม่นี้ให้ทำงานอย่างโปร่งใส มีประสิทธิภาพได้อย่างไร เป็นเรื่องที่จะต้องศึกษาพิจารณากันอย่างจริงจัง

ถ้าในอนาคตสมมติว่ามีการระดมสมองพิจารณาเรื่องนี้อย่างดีแล้ว และมีการอนุญาตให้เปิดได้ ควรเริ่มเป็นโครงการทดลอง 2 ปีหลังจากผ่านไปปีครึ่ง ควรมีการวิจัยประเมินผล โดยนักวิชาการที่เป็นกลาง ไม่มีผลเกี่ยวข้องกับธุรกิจการพนัน ว่าเมื่อเปิดให้ถูกกฎหมายไปแล้ว มีผลดีผลเสียอย่างไร ควรจะปรับเปลี่ยนปรับปรุงแก้ไขอย่างไร

ควรศึกษาแนวทางที่สิงคโปร์ มาเก๊า หรือบางประเทศที่เปิดสถานคาสิโนเพียงไม่กี่แห่ง แบบมีเงื่อนไข โดยเฉพาะนักท่องเที่ยวชาวต่างประเทศ หรือถ้ามีสถานคาสิโนที่ให้คนในประเทศเข้าไปเล่นได้ ก็ต้องคัดเลือกเฉพาะคนรวย เช่น เก็บค่าสมาชิกประจำปี และค่าเข้าไปใช้บริการค่อนข้างสูง การรับสมาชิกต้องตรวจสอบอย่างรอบคอบว่า ควรอายุเกิน 25 ปี มีอาชีพฐานะรายได้ที่ค่อนข้างดี มีสุขภาพจิตที่ดี เพื่อป้องกันไม่ให้เยาวชน คนงาน ผู้มีรายได้น้อยและคนที่มีความเสี่ยงจะติดการพนันเข้าไปเล่นได้

การอนุญาตให้เปิดเว็บไซต์ให้บริการพนันออนไลน์แบบจดทะเบียนได้จำนวนหนึ่งและมีกฎเกณฑ์ที่เข้มงวดเอาจริง น่าจะมีข้อดีกว่าการปล่อยให้คนไปแอบเล่นเว็บไซต์ของต่างประเทศ แต่ก็ต้องมีเครื่องมือ กลไก วิธีการควบคุมดูแลให้เจ้าของเว็บไซต์ที่จดทะเบียน ร่วมโครงการการพนันอย่างรับผิดชอบ มีจริยธรรมอย่างจริงจัง ควบคุมการโฆษณา การทำการตลาด การค้ากำไรเกินควร เช่นในเยอรมัน มีกฎหมายห้ามการให้โบนัสแต่ผู้บริหารบริษัทธุรกิจการพนัน เพราะเกรงว่าการให้โบนัสจะเป็นแรงจูงใจให้ผู้บริหารมุ่งขยายตลาดหากำไรมากเกินไป

รวมทั้งถ้าหากอนุญาตให้เว็บไซต์ในประเทศที่จดทะเบียนแล้ว ก็ต้องแก้ไขกฎหมายเพื่อบล็อกเว็บไซต์จากต่างประเทศ และเอาผิดกับทั้งคนให้บริการและคนเล่นการพนันในเว็บที่ไม่ได้จดทะเบียนด้วยอย่างเข้มงวดเพิ่มขึ้น

ในอังกฤษ ทางคณะกรรมการการของสมาชิกรัฐสภาผู้ห่วงใยปัญหาการพนัน พยายามเรียกร้องให้ควบคุมดูแลบริษัทธุรกิจการพนันอย่างเข้มงวด เช่น ใครทำผิดกฎระเบียบต้องถูกถอนหรือพักใบอนุญาตเลย ไม่ใช่แค่ปรับ เพราะธุรกิจการพนันที่ทำรายได้สูง พวกเขาจึงไม่กลัวการเสียค่าปรับ เรื่องพวกนี้ควรต้องวิจัยศึกษาหาช่องทางปรับปรุงวิธีการควบคุมความเสียหายจากการเล่นการพนันให้มีประสิทธิภาพเพิ่มขึ้น

เนื่องจากการโฆษณาและการสื่อสารการตลาดเข้าถึงเด็กเยาวชนกลุ่มเสี่ยงต่างๆ ได้ และมีผลต่อการดึงดูดให้คนเล่นการพนันสูง จึงควรที่จะแก้ไขกฎหมายเพื่อควบคุมการโฆษณาและการสื่อสารทางการของการพนันออนไลน์ให้ทันสมัย และมีการบังคับใช้อย่างมีประสิทธิภาพ ครอบคลุม เพื่อลดความเสียหายจากการเล่นและติดการพนันออนไลน์ได้เพิ่มขึ้น เช่น ควรจะมีโทษเป็นค่าปรับสูงขึ้น และควรมีค่าปรับเป็นรายวันตลอดช่วงระยะเวลาที่ยังมีการฝ่าฝืนในการเผยแพร่โฆษณาระหว่างที่มีการดำเนินคดี²¹⁶ ส่วนการโฆษณาที่เผยแพร่มาจากเว็บไซต์ในต่างประเทศหน่วยงานของทางการก็ต้องบล็อกและสอบสวนเอาผิดผู้เผยแพร่ต่อหรือเอเย่นผู้รับจ้างในประเทศอย่างเอาจริงด้วย

นอกจากนี้เรื่องที่สำคัญคือภาครัฐและภาคประชาสังคมต้องช่วยกันดูแล ให้การศึกษา ข้อมูลข่าวสาร ให้คนมีความรู้ ความคิด ความเชื่อ ทั้งเด็กเยาวชน พ่อแม่ ผู้ปกครอง เกี่ยวกับเรื่องการพนันอย่างถูกต้อง พัฒนาสุขภาพทางจิต มีภูมิคุ้มกันที่ดี มีกิจกรรมที่สร้างสรรค์ ไม่จำเป็นต้องไปเกี่ยวข้องกับการเล่นการพนันหรือการเสพติดอื่นๆ²¹⁷

²¹⁶ อรพิน ปานเกษม ปัญหาทางกฎหมายในการควบคุมการโฆษณาการพนันออนไลน์ วิทยานิพนธ์นิติศาสตร์

มหาบัณฑิต คณะนิติศาสตร์ สถาบันบัณฑิตพัฒนบริหารศาสตร์ 2558

²¹⁷ ดูเพิ่มเติมข้อเสนอแนะของผู้วิจัย 8 ข้อ อยู่บทสุดท้ายในหนังสือ วิทยากร เชียงกุล เสพติดการพนัน ความใหญ่โตของปัญหาและแนวทางแก้ไข ศูนย์ศึกษาปัญหาการพนัน 2562 หรือบทความเรื่อง ความสำคัญและแนวทางแก้ไขปัญหาการติดการพนัน ในรายงานศูนย์ศึกษาปัญหาการพนัน ปี 2563 ค้นได้จาก www.gamblingstudy.th.org

บรรณานุกรม

- 10 อันดับเกมที่มีการแข่งขัน E-Sport มากที่สุด www.csibdajoz.org ค้นเมื่อ วันที่ 15 กุมภาพันธ์ พ.ศ. 2564
- กรุงเทพธุรกิจ** หน้าการเมือง 29 มกราคม 2564
- เครือข่ายเยาวชนลดปัจจัยเสี่ยง - สสส. เปิดผลเว็บพนันพุ่งเกือบเท่าตัว ฯลฯ www.tja.or.th
- ฐานเศรษฐกิจ “ปราบพนันออนไลน์” สอยแค่เบี้ย-ยั่วเย้าใน LINE www.thansettakis.com 6 มีนาคม 2564
- เด็กไทยหมกหมุ่นติดเกมหนัก ร้อยละ 5 ดำโคงกว่าอเมริกัน ร้อยละ 2 และยุโรป ร้อยละ 1 www.thaipost.net 3 ธันวาคม พ.ศ. 2563
- ถกด่วน! หามาตรการ “บล็อกเว็บ” พนันออนไลน์ www.bangkokbiznews.com 11 กันยายน 2563
- ปิยวรรณ กองแก้ว **มาตรการทางกฎหมายเกี่ยวกับบ่อนการพนัน** วิทยานิพนธ์นิติศาสตรบัณฑิต วิทยาลัย จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย 2542
- พญ.ปราณี ปวีณนา “การเสพติดเกม คือ Game Addiction” www.manorom.com
- พตท.สุชาร์ตน์ คำภีรานนท์ **การควบคุมธุรกิจการพนันในประเทศไทย: ศึกษาเฉพาะกรณีธุรกิจการพนันออนไลน์** งานวิจัยหลักสูตตรนิศาสตรมหาบัณฑิต สาขาวิชากฎหมายธุรกิจ มหาวิทยาลัยศรีปทุมวารสารวิชาการ มหาวิทยาลัยราชภัฏพระนคร Y.6 N.1 Nov-April 2021
- พนันออนไลน์ ภัยใกล้เด็กช่วงโควิด-19 <https://www.thaihealth.or.th/> สำนักงานกองทุนสนับสนุนการสร้างเสริมสุขภาพ (สสส.) สืบค้น 16/7/2563
- พบเด็กไทยติดเกมกว่า 2.5 ล้านคน กรมสุขภาพจิตรับมือ โรคติดเกม www.voicetv.co.th 16 ตุลาคม พ.ศ. 2563
- รศ.นวลน้อย ตรีรักษ์ ผู้อำนวยการศูนย์ศึกษาปัญหาการพนัน ให้สัมภาษณ์**กรุงเทพธุรกิจ** 21 กันยายน พ.ศ. 2563
- รายงานข่าวกรองทางการเงิน **เรื่องสถานการณ์การกระทำความผิดมูลฐานเกี่ยวกับการพนัน**
<https://sesz.amlo.go.th>
- โรคติดเกม (Gaming Disorder) มุมมองที่เปลี่ยนไป www.pr.moph.go.th
- วสันต์ ปัญญาแก้ว และคณะ พนันกีฬาออนไลน์ และเกมกีฬาอีสปอร์ตในสังคมไทย ในยุคดิจิทัล 2562
- วิทยากร เชียงกูล **ความสำคัญและแนวทางแก้ไขปัญหาการติดการพนัน** ในรายงานศูนย์ศึกษาปัญหาการพนัน ปี 2563 ค้นได้จาก www.gamblingstudy.th.org
- วิทยากร เชียงกูล **เสพติดการพนัน ความใหญ่โตของปัญหาและแนวทางแก้ไข** ศูนย์ศึกษาปัญหาการพนัน 2562
ศูนย์ศึกษาปัญหาการพนัน www.gamblingstudy.th.org
- ศูนย์ศึกษาปัญหาการพนัน จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย **รายงานศูนย์ศึกษาปัญหาการพนัน ปี 2563**
www.gamblingstudy.th.org

สถิติเด็กติดเกม-เด็กติดเกมส่งผลต่อสังคมอย่างไร” ไม่ระบุวันที่ลงในเว็บไซต์ <https://sites.google.com>
 สรุปลสาระสำคัญสัมมนาวิชาการ เรื่อง พนันออนไลน์ ภัยร้ายใกล้ตัว www.law.tu.ac.th 6 มีนาคม 2564
 สสส. “หวั่นอีสปอร์ตแฝงพนัน ทำเด็กติดเกมสุขภาพแย่” www.thaihealth.or.th
 สุภาวดี เจริญวานิช คณะพยาบาลศาสตร์ มหาวิทยาลัยธรรมศาสตร์ “พฤติกรรมติดเกม: ผลกระทบและการ
 ป้องกัน” วารสารวิทยาศาสตร์และเทคโนโลยี ปีที่ 22 ฉบับที่ 6 (ฉบับพิเศษ) 2557 หน้า 1 และหน้า 4
 อรพิน ปานเกษม ปัญหาทางกฎหมายในการควบคุมการโฆษณาการพนันออนไลน์ วิทยานิพนธ์ นิติศาสตร์
 มหาบัณฑิต คณะนิติศาสตร์ สถาบันบัณฑิตพัฒนบริหารศาสตร์ 2558 อุตสาหกรรม “เกมไทย” 2020
 19 มิถุนายน พ.ศ. 2563 www.peerpower.co.th

(Canada IGC.) Internet Gaming Council “Online Gaming Regulation” www.igcouncil.org
 10 Countries Where Gambling is Completely Illegal www.lawyer-monthly.com 10 Mar 2021
 Abbott M, Bellringer M, Garrett N, Mundy - McPherson S. New Zealand 2012 national gambling
 study: gambling harm and problem gambling. Auckland University of Technology; 2014. 4
 ธันวาคม 2020
 Abbott M. Et. Al. New Zealand 2012 National Gambling Study: Gambling Harm and Problem
 Gambling: Auckland University of Technology 2014.
 Afifi TO. Et. El. A Longitudinal Study of The Temporal Relation Between Problem Gambling and
 Mental and Substance Use Disorders Among Young Adults Can J. Psychiatr, 2016; 61 (2).
 Alberta Lotteries and Gaming **Gambling and Problem Gambling in Alberta** January 1994
 Andre Anatasi How did Covid-19 Impact on Online Casinos in The World. www.sbcevents.com
 Anne Konu, “Public Health Effects of Gambling - Debate on Conceptual Model” **BMC Public
 Health** V.19, 2019. www.bmcpublichealth.biomedcentral.com
 APPG Online Gambling Harm Inquiry Final Report June 2020.
 Are Corona-virus Lock downs Encouraging Online Gambling? www.euronews.com
 As quoted in the Financial Times, Jonathan Ford, July 2019
 Barnard M, Kerr J, Kinsella R, Orford J, Reith G, Wardle H. Exploring the relationship between
 gambling, debt and financial management in Britain Int Gambi Stud. 2014; 14 (1).
 Bernard Horn, Is There A Cure for America’s Gambling Addiction? www.pbs.org Easy
 Monet/Fronline 1997

Betting Survey <http://uk.reuters.com/article/2012/01/17>

Bill Thompson Pro/Con of Legalized Gambling Front Line Interview Spring 1997 www.pbs.org

Bjerg O. Problem gambling in poker. Money, rationality and control in a skill - based social game. *Int Gambl Stud.* 2010; 10 (3).

Black DW, Et. Al. Suicide ideation, suicide attempts, and completed suicide in persons with pathological gambling and their first - degree relatives. *Suicide Life - Threatening Behav.* 2015; 45 (6).

Black DW. Et. Al. Pathological Gambling Relationship to Obesity, Self Report Chronic Medical Conditions, Poor Lifestyle Choice and Impaired Quality of Life. *Compro Psychiatry*, 2013; 54 (2).

Brooke Keaton “What Are The Benefits of Legalized Gambling?” www.casino.org 25 พฤศจิกายน

Browne M., Et. Al. **The Social Cost of Gambling to Victoria**. Melbourne: Victorian Responsible Gambling Foundation; 2017.

C. Codanone Et.al. “Study on Online Gambling and Adequate Measures for The Protection of Consumer of Gambling Services” Final Report March 2014 <https://www.researchgate.net>

Calado, F. Et.al. “Prevalence of Adolescent Problem Gambling: A Systematic Review of Recent Research” *J. Gamb. Stud.* 2017, 33.

Canale, N. Et. Al. Impact of Internet Gambling on Problem Gambling Among Adolescents in Italy: Finding From A Large Scale Nationality Representative Survey In *Computers in Human Behavior*, 57, 2016

Castren S. Et. Al. The Relationship Between Gambling Expenditure, Soc i-Demographics, Health Related Correlates and Gambling Behaviour: Across-Sectional Population-Based Survey in Finland *Addiction*, 2018; 13 (1).

Dando. Stewart an Analysis of Internet Gaming and Its Policy Implications American Gaming Association 2006.

Derevensky JL. **Teen Gambling: Understanding A Growing Epidemic** NY., Rowman and Littlefield Publishing, 2012.

Derevensky, Jefefrey. Et.al. Do Social Casino Gamers Migrate to Online Gambling? *J. of Gambling Studies* 31, 2015

- Derevewsky, Jefery L. Et.al. "Why do Young Adult Gamble on Line? A Qualitative Study of Motivation to Transition Form Social Casino Games to Online Gambling" **Asian J. of Gambling Issues and Public Health** No.6, 2017.
- Desai Ra. El. Al. Health Correlates of Recreational Gambling in Older Adults Am. J. Psychiatry. 2004; 161 (9).
- Dowling N, Et.AL. Children at risk of developing problem gambling. Melbourne: Gambling Research Australia; 2010.
- Dowling Na. Et. Al. The Impacrs of Problem Gambling on Concerned Significant Others. **Addict. Behav.** 2014; 39 (8).
- Downs C, Woolrych R. Gambling and Debt Path Finder Study Manchester; Research Institute Health and Social Change; 2009.
- Dparke Et.al. (2013) Exploring Social Gambling: Scoping, Classification and Evidence Review Final Report 10 UK.GC.
- Dr.Richard Twumasi and Pro.Sukki Shergill "Problem Gambling Why Do Some People Become Addited?" www.bbc.com 22 Jan 2020
- Dyall L. Gambling, Social Disorganization and Deprivation Int. J. Ment Heal Addict. 2007, 5 (4).
- Earl L. Grinols "Too Many Negative Side Effects to Online Gambling" **NY.Times.com** 29 July 2010
- Ekurd.net "Should More Countries Legalize Online Casinos?"
- Elton - Mar Shall Et.al. (2016) An Eximination of Internet and Land Based Gambling in Three Canadian Provinces BMC Public Health 16, (1)
- Estevez A, Rodriguez R, Diaz N, Granero R, Mestre - Bach G, Steward T, et al. How do online sports gambling disorder patients compare with land - based patients? J. Behav Addict. 2017; 6 (4).
- Fabris, Matteo Angelc. Et.al. "Problematic Gambling Behavior in Adolescents: Prevalence and its Relation to Social, Self-Regllatatory, add Academic Self-Efficacy" **Inter J. of Adolescence and Youth** 30 June 2020. www.tandfonline.com/doi/full/10...
- Fecia Campbell The Future or Gambling The Futurist 1979 Front Line, Pros and Cons
- Gainsbury, Sally M. Et.al. "The Use of Social Media In Gambling" 2015. www.academia.edu.30620062/

- Gainsbury, Sally. DL. Et.al. The Use of Social Media in Gambling. www.academia.edu/30920062/
- Gambling Behaviour in Great Britain 2015 www.gamblingcommission.gov.uk
- Gambling Commission, **Industry Statistics-May** 2019
- Gambling in China www.wikipedia.org
- Gaming-Canada/what-is-regulated-online-gaming/
- Global Gambling Statistics 2020. A List of the world's gambling capital www.casino.org ค้นไว้เมื่อ 9/5/2563
- Global Online Gambling Market 2020 www.marketwatch.com สืบค้นเมื่อ 18 กุมภาพันธ์ 2564
- Grant JE, Schreiber L, Odlaug BL, Kim SW. Pathologic gambling and bankruptcy. *Compr Psychiatry*. 2015; 51 (2).
- Griffiths MD. “**Problem Gambling in Europe: What Do We Know?**” *Casino Gambling Int*. 2012; 6 (2). *Health* 2020. www.mdpi.com/journal/ijerph
- Hing, N. Et.al. NSW Youth Gambling Study 2020. www.responsiblegambling.nsw.gov...
- Holdsworthi. Et. Al. Impacts of Gambling Problems on Partners's Interpretation Asia J. Gambling Issues Public Health. 2013; 3 (1).
- Hollen, Linda Et.al. “Gambling in Young Adults Aged 17-24 Years: A Population Based Study” *J. of Gambling Studies* 36, 2020.
- <http://www.gamblingcommission.gov.uk/new-action-and-statistics/News/gambling-commission-published-latest-combines-health-survey>
- <http://www.theguardian.com/society/2020/jan/02/gambling-report-shows-industrys-reliance-on-loss-making-customers>
- <https://influencemarketinghub.com/growth> of esport - stats/ The Incredible Growth of E-Sport
- <https://www.gamblingcommission.gov.uk/news-action-and-statistics/New/gambling-commission-instructs-tighter-measures-to-protect-consumers-during-lockdown> In-Play Betting is biggest growth area in sport gambling reutes 17 Jan 2012
- Internet Gambling Development in international Jurisdictions: Insights for Indian Nations www.indiangaming.org/info/alerts/spectrum-internet-paper.pdf
- John Warren Windt Business Economic Impact of Licensed Casino Gambling in West Virginia/Easy Money/Fron Line www.pbs.org 1994

- Karlsson, A., & Hakansson, A. (2018). Gambling Disorder, increased mortality, suicidality and associated comorbidity: A longitudinal nationwide register study. **Journal of Behavioural Addiction** 7 (4), 1091-1099
- Katharina Kropshofer “The Pandemic Has triggered a British Online Gambling Crisis” **wired.co.uk**
- Keen B, Et. Al. Problem gambling and family violence in the Asia context: a review. **Asian J Gambl Issues Public Health**. 2015; 5 (1).
- Kindt, John “The Economic Impacts of Legalized Gambling Activities” **Drake Law Review** 43, 1994
- Koo J, Rosentraub MS, Horn A. Rolling the dice? Casinos, tax revenues, and the social costs of gaming. *J Urban Aff*. 2007; 29 (4).
- Korman Lm. Et. Al. Problem Gambling and Intimate Partner. Violence *J. Gamb. Stud*. 2008; 24 (1).
- Langham E, Thorne H, Browne M, Donaldson P, Rose J, Rockloff M. Understanding gambling related harm: a proposed definition, Conceptual Framework, and taxonomy of harms. *BMC Public Health*. 2016; 16 (1).
- Legal Status in Online Gambling www.wikipedia.org/wiki/online-gambling
- Legal Status-Canada in wikipedia.org online gambling
- Lorains FK, Et. Al. Prevalence of comorbid disorders in problem and pathological gambling: systematic review and meta - analysis of population surveys. *Addiction*. 2011; 106 (3).
- Mackay, T-L. (2005) “Betting on Youth: Adolescent Internet Gambling in Canada”
www.responsiblegambling.org/articles/
- March, Jack Elever. “The Effect of Gambling on our Youth in a Modern World” 21 มี.ค. 2018
www.gamequiteers.com
- Mariano Cholz “Ethical Gambling: A Necessary New Point of View of Gambling on Public Health Policies” **www.ncbi.nlm.nih.gov** 31 Jan 2561
- Michael Auer Et.al. “Global Limit Setting as a Responsible Gambling Tool: What do Players Think?” **International Journal of Mental Health and Addiction** 18, 14-26 (2020)
<https://link.springer.com>
- Monaghan, Sally “A Critical Review The Impact of Internet Gambling”, 2009 Report to the Australasian Gambling Council. www.academia.edu/2976051/

Morasco BJ, Et. Al. Health problems and medical utilization associated with gambling disorders: results from the national epidemiologic survey on alcohol and related condition.

Psychosom Med. 2006; 68 (6).

National Gambling Board “Regular Gamblers’s Perception of Measures to Promote Responsible Gambling” <https://www.ngb.pr.za>

Negative Effects of Online Gambling on Society <https://halifaxstreetangels.org.uk>

Nower L. Et. aL. Suicidality and Depression Among Young Gamblers **Inter Gambl Stud.** 2004; 4 (1).

Nowerl, Blaszczynski A Gambling Motivation, Money - Limiting Strategies, And Precommitment Preferences of Problem Versus Non - Problem Gamblers **J.Gamble Study** 2010, 20..3. of Legalized Gambling www.pbs.org

On Line Gambling Market Size Share Industry Reprot, 2020-2027

Online Betting in Russia: An overview www.igamingbusiness.com 20/6/2563

Online Gambling Market Growth and Trends” www.grandviewresearch.com ค้นหาเมื่อ 9 มีนาคม 2564

online Gambling www.wikipedia

Patford J. For Poorer and in ill health: how woman experience, understand and respond to a partner’s gambling problems. **Int J Ment Heal Addict** Springer - Verlag. 2009; 7 (1).

Peacock TD. Et. Al. The Social Impact of American Indian Gaming **J. Health Soc. Policy**, 1999; 10 (4).

Play OJO, Underage Gambling and Other Vulnerable Population. www.playojo.com/

Politzer, Robert Et.al. Report on The Societal Cost of Pathological Gambling and The Cost Benefit Effectiveness of Treatment, The National Conference on Gambling and Risk Taking 1981

Potenza MN. Review. The Neurobiology of Pathological Gambling and Drug Addiction: An Overview and New Findings. **Philos Trans R Soc Lond Ser B. Biol Sci.** 2008; 363 (1507).

Queenland Government. Queensland household gambling survey report 2011-12, 2012.

Responsble Gambling www.wikipedai.org

Robert J. Williams Et.al. "Prevention of Problem Gambling: A Comprehensive Review of The Evidence and Identified" **Report Prepared for The Ontario Problem Gambling Research Centre** October, 2021

Roger Collier "Canada Needs More - Aggressive Problem - Gambling Policies, Say Researchers" **ncbi.nlm.nih.gov** Cmaj 9 July 2013

Sally Mellissa Gainsbury Et.al. Recommendation for International Gambling Harm Minimization Guidelines **Journal of Gambling Studies** December 2014

Salonen AH, Hellman M, Latvala T, Castren S. Gambling Participation, gambling habits, gambling - related harm, and opinions on gambling advertising in Finland in 2016. **Nordic Stud Alcohol Drugs**. 2018; 35 (3).

Savolainen, Lina Et.al. "Online Relationship and Social Media Interaction In Youth Problem Gambling: A Four - Country Study" *Int. J. of Environmental Research on and Public*

Sevignys. Et.al. (2005) Internet Gambling Misleading Payoff Rates During The "Demo" Period. *Computers in Human Behavior*, 21 (153-158)

Shannon S. Et.al. "Down and Out in London: Addictive Behaviors in Homelessness" **Journal of Behavior Addict**. 2016; 5 (2).

Siegel D, Anders G. Public policy and the displacement effects of casinos: a case study of riverboat gambling in Missouri. **J Gambl Stud**. 1999; 15 (2).

Stanton - Salazar, R.D. Et.al. "Adolescent Peer Network as a Context for Social and Emotional Support" **Youth Soc**. 2005, 36.

Svensson J. Et. al. The Concerned Significant Other of People With Gambling Problems in a National Representative Sample in Sweden. **BMC. Public Health**. 2013; 13 (1).

The 24 Billion online casino boom China 15 struggling to Halt www.bloomberg.com 16/6/2563

The 5 Biggest Gambling Nations 27 AU. 2020 www.sport.com

The APPG – Report From The Gambling Related Harm All Party Parliamentary Group – **On Line Gambling Harm Inquiry Final Report** June 2020

The global online gambling market is expected to grow www.europeangaming.eu 14 April 2020

The World's 2.7 Billion Gamers Will Spend 159.3 Billion on Games in 2020 www.newzoo.com

Top 5 Countries Where People are Crazy About Gambling 14 Jan 2020 www.flavourmag.co.uk

Turner, Nigele. Et.al. “An Examination of Internet and Landbased Gambling Among Adolescents in Three Canadian Province: Results From The Youth Gambling Surrvev” **BMO Public Health** 227 (2016) www.link.springer.com/articles/10.11.86

Underage Gambling and Other Vulnerable Population Stats อ้างไว้ใน Play OSO
www.playoso.com/responsible gaming

Victorian Competition and Efficiency Commission. Counting the Cost: Inquiry into the Costs of Problem Gambling. Final report, December; 2012.

Walker DM. Problems in Quantifying The Social Cost and Benefits of Gambling. **American Journal of Econo Social** 2007; 66 (3).

Walker, Barnettah. The Social Costs of Gambling: An Economic Perspective **Journal of Gambling Study**. 1999; 15 (3).

Wan YKP, Li XC, Kong WH. Social impacts of casino gaming in Macao: a qualitative analysis. **Tourism**. 2011; 59 (1).

Wan YKP. The social, economic and environmental impacts of casino gaming in Macao: The community leader perspective. **J Sustain Tour**. 2012; 20 (5).

Wardle H, Seabury C, Ahmed H, Payne C, Corbett J, et al. Gambling Behaviour in England and Scotland. Findings from the Health Survey for England 2012 and Scottish Survey 2012. Prepared from The Gambling Commission; 2014.

Where is online gambling legal www.quora.com สืบค้นเมื่อ 19/6/2563

Where is Online Gambling?” www.quora.com 2/6/2563

Williams R, Rehm J, Stevens R. **The Social and Economic Impacts of Gambling**. Final Report prepared for The Canadian Consortium For Gambling Research; 2011.

Williamsrs, Volberg Ra Stevens Rmg. The Population Prevalence of Problem Gambling: Methodological Infflences, Standrdized Rates, Jurisdictional Differencs, And Worldwide Trends. ND. Alberta The Ontario Ministry of Health and Long Term Care, 2012.

www.camelotgroup.co.uk/business/our-uk-national-lottery-operation

www.casino.org Global Gambling statistics 2020 ค้นหาเมื่อวันที่ 9 พฤษภาคม 2563

www.ekurd.net Should More Countries Legalize Online Casino? สืบค้น 13/7/2563

www.grandviewresearch.com/industry-analysis-on สืบค้น 8/5/2563

YGAM. How Gaming and Gambling Affect Student Life Full Insight Report September 2019

www.ygam.org