

การศึกษาลักษณะและพฤติกรรม
การเล่นพนันออนไลน์
บนแอปพลิเคชันโทรศัพท์มือถือ
ในกลุ่มผู้สูงอายุ

ประชาธิป กะทา

รายงานวิจัยฉบับสมบูรณ์
2 5 6 5

รายงานการวิจัย

การศึกษาลักษณะและพฤติกรรมการเล่นพนันออนไลน์
บนแอปพลิเคชันโทรศัพท์มือถือในกลุ่มผู้สูงอายุ

อาจารย์ ดร.ประชาธิป กะทา

ภาควิชาสังคมวิทยาและมานุษยวิทยา

คณะสังคมศาสตร์ มหาวิทยาลัยเกษตรศาสตร์

ได้รับทุนสนับสนุนวิจัยโดย

ศูนย์ศึกษาปัญหาการพนัน

รายงานการวิจัย

การศึกษาลักษณะและพฤติกรรมการเล่นพนันออนไลน์
บนแอปพลิเคชันโทรศัพท์มือถือในกลุ่มผู้สูงอายุ

อาจารย์ ดร.ประชาธิป กะทา

ภาควิชาสังคมวิทยาและมานุษยวิทยา

คณะสังคมศาสตร์ มหาวิทยาลัยเกษตรศาสตร์

ได้รับทุนสนับสนุนวิจัยโดย

ศูนย์ศึกษาปัญหาการพนัน

กิตติกรรมประกาศ

การวิจัยครั้งนี้ สำเร็จลุล่วงได้ด้วยการสนับสนุนและความช่วยเหลือจากหลายหน่วยงานและบุคคล ผู้วิจัยขอขอบพระคุณมา ณ ที่นี้ โดยเฉพาะอย่างยิ่ง ได้รับทุนอุดหนุนการวิจัยจากศูนย์ศึกษาปัญหาการพนัน คณะเศรษฐศาสตร์ จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย ขอขอบพระคุณ รศ.ดร.นวลน้อย ตรีรัตน์ ผู้อำนวยการศูนย์ศึกษา ปัญหาการพนัน เจ้าหน้าที่ของศูนย์ โดยเฉพาะคุณกมลชนก ยังชื่อ ที่ช่วยประสานงานจนโครงการวิจัยชิ้นนี้ สำเร็จลงได้ตามเป้าหมาย ขอขอบพระคุณ ภาควิชาสังคมวิทยาและมานุษยวิทยา คณะสังคมศาสตร์ มหาวิทยาลัยเกษตรศาสตร์ ที่ให้ความช่วยเหลือและเอื้ออำนวยในการลงพื้นที่เก็บข้อมูลภาคสนาม

ผู้วิจัยหวังเป็นอย่างยิ่งว่า ผลการวิจัยนี้จะสามารถนำไปสู่ความรู้ความเข้าใจเกี่ยวกับพฤติกรรมการเล่น พนันออนไลน์ของผู้สูงอายุไทยในยุคดิจิทัล แนวทางการพัฒนานโยบายที่เกี่ยวข้องกับการป้องกันผู้สูงอายุเข้าสู่ วงจรของพนันออนไลน์ต่อไป

อาจารย์ ดร.ประชาธิป กะทา

หัวหน้าโครงการวิจัย

พฤศจิกายน 2564

บทคัดย่อ

งานวิจัยชิ้นนี้ ศึกษาลักษณะและพฤติกรรมการเล่นพนันออนไลน์บนโทรศัพท์มือถือของผู้สูงอายุ ภายใต้บริบทสังคมไทยยุคปัจจุบันที่สำคัญ 3 บริบทสังคม คือ “สังคมผู้สูงอายุ” “สังคมยุคดิจิทัล” และ “สังคมยุคหลังชานา” มีวัตถุประสงค์หลักเพื่อ 2.1) เพื่อศึกษาลักษณะและพฤติกรรมการเล่นพนันออนไลน์บนโทรศัพท์มือถือของผู้สูงอายุ 2.2) เพื่อศึกษาปัจจัยที่เกี่ยวข้องที่ทำให้ผู้สูงอายุเกิดแรงจูงใจในการเล่นพนันออนไลน์บนโทรศัพท์มือถือ 2.3) เพื่อศึกษาประเภทของแอปพลิเคชันพนันออนไลน์บนโทรศัพท์มือถือที่ผู้สูงอายุนิยมเล่น 2.4) เพื่อศึกษาผลกระทบด้านต่างๆ ที่เกิดขึ้นกับผู้สูงอายุที่นิยมเล่นพนันออนไลน์ 2.5) เพื่อพัฒนาข้อเสนอแนะเชิงนโยบายควบคุมป้องกันการเล่นพนันออนไลน์ในกลุ่มผู้สูงอายุและลดผลกระทบด้านต่างๆ ที่จะเกิดขึ้นกับผู้สูงอายุที่นิยมเล่นพนันออนไลน์

งานวิจัยเก็บข้อมูลด้วยวิธีการศึกษาเชิงชาติพันธุ์วรรณาดิจิทัล (Digital ethnography) เพื่อให้ได้ข้อมูลเชิงลึกลักษณะและพฤติกรรมการเล่นพนันออนไลน์ในกลุ่มผู้สูงอายุ และใช้ข้อมูลเชิงปริมาณเพื่อเป็นข้อมูลสนับสนุนในการตีความข้อมูลเชิงคุณภาพ

งานวิจัยมีข้อค้นพบสำคัญ คือ ผู้สูงอายุที่เล่นพนันออนไลน์สามารถแบ่งออกได้เป็น 2 กลุ่มใหญ่ คือ 1) กลุ่มผู้สูงอายุที่นิยมเล่นการพนันเป็นทุนเดิมอยู่แล้วและมีความชื่นชอบในการเล่นพนันหลายประเภท 2) กลุ่มผู้สูงอายุที่ไม่เคยเล่นการพนันอย่างจริงจังมาก่อน แต่เล่นพนันออนไลน์ด้วยเหตุผล เพราะมีเวลาว่างและคาดหวังว่าจะมีรายได้จากการเล่นพนันออนไลน์ งานวิจัยพบว่าผู้สูงอายุทั้งสองกลุ่มไม่แน่ใจว่าพนันออนไลน์มีโกงหรือไม่ เพราะตนเองเคยเล่นได้เงินจำนวนมากและก็เสียเงินจำนวนมากเช่นกัน

งานวิจัยพบว่าปัจจัยหลักที่สร้างแรงจูงใจในการเล่นพนันออนไลน์ให้กับผู้สูงอายุนั้นมีอยู่ 4 ปัจจัยหลัก คือ 1) ความชื่นชอบเล่นพนันเป็นทุนเดิม 2) วิถีชีวิตของผู้สูงอายุ 3) รายได้ที่ลดลงหลังเกษียณ 4) ลักษณะของพนันออนไลน์ที่ดึงดูดผู้เล่น

สำหรับผลกระทบด้านต่าง ๆ ที่เกิดขึ้นกับผู้สูงอายุที่นิยมเล่นพนันออนไลน์ ผู้สูงอายุแทบทั้งหมดให้ข้อมูลว่าหากให้ตนเองประเมิน ยังไม่ได้รับผลกระทบรุนแรงที่ชัดเจนจากพนันออนไลน์ อาจจะมีอาการเครียด นอนไม่หลับบ้างในบางวันที่เสียเงินจำนวนมาก แต่ก็ไม่ถึงกับส่งผลกระทบจนรบกวนการใช้ชีวิตประจำวัน หรือจำเป็นต้องปรึกษาแพทย์และรับการรักษา มีผู้สูงอายุจำนวนน้อยที่หลังจากเสียเงินให้กับพนันออนไลน์แล้วรู้สึกเครียดรุนแรง ส่งผลกระทบต่อความสัมพันธ์ในครอบครัว ทำให้คิดอยากปรึกษาหน่วยงานที่เกี่ยวข้องเพื่อช่วยในการเลิกเล่น ผู้สูงอายุกลุ่มนี้ไม่เคยมีประสบการณ์การเล่นพนันมาก่อน หรือนาน ๆ ครั้งเคยเล่นพนัน

สำหรับคนในครอบครัวที่มีผู้สูงอายุนิยมเล่นการพนันเป็นทุนเดิม ไม่ได้รับรู้ถึงผลกระทบที่จะเกิดขึ้นกับผู้สูงอายุที่เล่นพนันออนไลน์ ในทางตรงข้ามมีลูกของผู้สูงอายุที่เล่นพนันออนไลน์มีทัศนคติว่า การเล่นพนันออนไลน์ ทำให้พ่อแม่ที่เล่นพนันออนไลน์อยู่ในสายตา ไม่ต้องเดินทางไปเล่นที่บ่อนและคาสิโน

นอกจากนี้ ลูกหลานของผู้สูงอายุยอมรับว่าไม่มีความเข้าใจเกี่ยวกับพนันออนไลน์มากนัก คิดว่าเหมือนการเล่นเก็มมากกว่าการเล่นพนัน หากจะเสียเงินก็จะเสียเงินไม่มากเหมือนเล่นพนันที่บ่อนและคาสิโน และเงินที่เสียคิดว่าเป็นแค่ค่าธรรมเนียมการเล่นเก็มเท่านั้น

งานวิจัยมีข้อเสนอแนะเชิงนโยบายและมาตรการที่สำคัญ คือ หน่วยงานที่เกี่ยวข้องควรบังคับใช้กฎหมายควบคุมเว็บไซต์พนันออนไลน์อย่างเคร่งครัด เพื่อป้องกันนักเล่นหน้าใหม่ในกลุ่มผู้สูงอายุ โดยเฉพาะมาตรการป้องกันเว็บไซต์พนันออนไลน์เข้าถึงระบบการเงินได้ง่าย, ควรมีการให้ความรู้เท่าทันเกี่ยวกับกลไกของพนันออนไลน์และความรอบรู้เท่าทันเทคนิคทางการตลาดเพื่อจูงใจลูกค้าของเว็บไซต์พนันออนไลน์ให้กับกลุ่มผู้สูงอายุและคนในครอบครัว, ควรพัฒนาแนวทางลดอันตราย (harm reduction) ให้กับกลุ่มผู้สูงอายุที่นิยมเล่นพนันออนไลน์และยังไม่พร้อมจะเลิกเล่น เพื่อลดผลกระทบด้านต่าง ๆ ลง โดยเฉพาะการสูญเสียเงินสะสมหลังเกษียณและเงินบำนาญรายเดือน และควรพัฒนาแนวทางการให้คำปรึกษาเพื่อช่วยในการเลิกเล่นพนันออนไลน์ที่สอดคล้องและเหมาะสมกับกลุ่มผู้สูงอายุ, ควรดำเนินมาตรการในเรื่องการวางแผนการเงินในกลุ่มผู้สูงอายุ เนื่องจากงานวิจัยชิ้นนี้พบว่าผู้สูงอายุที่เข้าสู่อการเล่นพนันออนไลน์เนื่องจากคาดหวังเพื่อเป็นรายได้เพิ่มเติม จากการที่เงินเกษียณไม่พอใช้จ่าย และพัฒนามาตรการในระดับชุมชนควรสร้างพื้นที่สร้างสรรค์หรือกิจกรรมที่เป็นประโยชน์ต่อผู้สูงอายุ เพื่อป้องกันนักเล่นพนันออนไลน์ในกลุ่มผู้สูงอายุที่มีเวลาว่างในชีวิตประจำวันและปัจจุบันใช้ชีวิตอยู่ในแพลตฟอร์มออนไลน์เหมือนกับประชากรกลุ่มอื่น

บทสรุปผู้บริหาร

งานวิจัยชิ้นนี้ มีวัตถุประสงค์หลักศึกษาลักษณะและพฤติกรรมการเล่นพนันออนไลน์บนโทรศัพท์มือถือของผู้สูงอายุ ภายใต้บริบทสังคมไทยยุคปัจจุบันที่สำคัญ 3 บริบทสังคม คือ “สังคมผู้สูงอายุ” “สังคมยุคดิจิทัล” และ “สังคมยุคหลังขบวนการ” ให้ความสนใจว่าปฏิสัมพันธ์กันของบริบทดังกล่าวข้างต้น มีผลต่อลักษณะและพฤติกรรมการเล่นพนันออนไลน์บนแอปพลิเคชันโทรศัพท์มือถือของผู้สูงอายุ หรือมีอิทธิพลชักนำให้ผู้สูงอายุเข้าไปเกี่ยวข้องกับโลกอาชญากรรมการเล่นพนันออนไลน์ อย่างไรบ้าง

งานวิจัยเก็บข้อมูลด้วยวิธีการศึกษาเชิงชาติพันธุ์วรรณาดิจิทัล (Digital ethnography) เพื่อให้ได้ข้อมูลเชิงลึกลักษณะและพฤติกรรมการเล่นพนันออนไลน์ในกลุ่มผู้สูงอายุ ซึ่งปัจจุบันกำลังกลายเป็นกลุ่มลูกค้าสำคัญของอาชญากรรมในโลกออนไลน์ โดยทำการเก็บข้อมูลครอบคลุมลักษณะทางประชากรของผู้สูงอายุที่นิยมเล่นพนันออนไลน์บนแอปพลิเคชันโทรศัพท์มือถือ ประเภทแอปพลิเคชันพนันออนไลน์ที่ผู้สูงอายุนิยมเล่น เหตุผลของการเล่นพนันออนไลน์ แหล่งข้อมูลข่าวสารพนันออนไลน์ที่ผู้สูงอายุเข้าถึง กระบวนการเรียนรู้ทักษะการเล่นพนันออนไลน์ และลักษณะความเป็นชุมชน (sociality) ที่เกิดขึ้นในโลกพนันออนไลน์ รวมทั้งให้ความสนใจว่าชีวิตจริงในโลกออฟไลน์ที่ผู้สูงอายุกำลังใช้ชีวิตอยู่มีส่วนสัมพันธ์กับการเล่นพนันในโลกออนไลน์แง่มุมใดบ้าง

งานวิจัยได้แบ่งข้อค้นพบสำคัญออกเป็น 3 ประเด็น ได้แก่

1. ลักษณะของผู้สูงอายุที่เล่นพนันออนไลน์

เราอาจแบ่งกลุ่มผู้สูงอายุที่เล่นพนันออนไลน์ออกได้เป็น 2 กลุ่มใหญ่ คือ 1) กลุ่มผู้สูงอายุที่นิยมเล่นการพนันเป็นทุนเดิมอยู่แล้วและมีความชื่นชอบในการเล่นพนันหลายประเภท 2) กลุ่มผู้สูงอายุที่ไม่เคยเล่นการพนันอย่างจริงจังมาก่อน แต่เล่นพนันออนไลน์ด้วยเหตุผล เพราะมีเวลาว่างและคาดหวังว่าจะมีรายได้จากการเล่นพนันออนไลน์

สำหรับผู้สูงอายุกลุ่มแรกเป็นกลุ่มที่ชื่นชอบการเล่นพนันหลายประเภทเป็นทุนเดิม มีทักษะในการใช้สื่อสังคมออนไลน์บนโทรศัพท์สมาร์ทโฟนและคอมพิวเตอร์ ทำให้ผู้สูงอายุกลุ่มนี้ง่ายในการที่จะหันมาเล่นพนันออนไลน์ควบคู่ไปด้วย จากแรงดึงดูดของโฆษณาและโปรโมชั่นของเว็บไซต์พนันออนไลน์

ส่วนกลุ่มผู้สูงอายุที่ไม่เคยเล่นการพนันอย่างจริงจังมาก่อน แต่เล่นพนันออนไลน์เกิดจากเหตุผลหลายประการ ได้แก่ มีเวลาว่างมากขึ้น หากิจกรรมคลายเหงา และคาดหวังว่าจะมีรายได้จากการเล่นพนันออนไลน์มาเป็นค่าใช้จ่ายเสริมอีกทาง งานวิจัยพบว่าผู้สูงอายุกลุ่มนี้ก่อนวัยเกษียณไม่ได้ชื่นชอบการเล่นพนันอย่างจริงจัง การพนันที่นิยมเล่นมีแค่ซื้อหวยใต้ดินและล็อตเตอรี่ ส่วนการเล่นพนันประเภทอื่น เช่น ไพ่หรือไฮโล หากจะมีการเล่นก็นาน ๆ ครั้ง

ผู้สูงอายุกลุ่มนี้มักให้ข้อมูลว่าไม่คิดว่าตนเองติดการพนัน แค่เล่นคลายเหงาฆ่าเวลาว่างและชีวิตหลังเกษียณอยากหากิจกรรมอะไรที่ตื่นเต้นทำที่เป็นกิจกรรมที่ตนเองไม่เคยทำมาก่อน การเล่นพนันออนไลน์ที่พบ

เจอโฆษณาแฝงอยู่ตลอดเวลาตามเว็บไซต์ต่าง ๆ จึงกระตุ้นให้ผู้สูงอายุกลุ่มนี้กดเข้าไปทดลองเล่น นอกจากนั้น ผู้สูงอายุยอมรับว่าคาดหวังเพื่อจะมีรายได้เพิ่มขึ้นจากเกมพนันออนไลน์ เพราะหลังเกษียณรายได้ลดลง และ ผู้สูงอายุก็ไม่สามารถจะทำงานหารายได้เสริมจากช่องทางอื่นได้มากนัก

งานวิจัยพบว่าผู้สูงอายุทั้งสองกลุ่มไม่แน่ใจว่าพนันออนไลน์มีกลโกงหรือไม่ เพราะตนเองเคยเล่นได้เงิน จำนวนมากและก็เสียเงินจำนวนมากเช่นกัน

2. ปัจจัยที่ทำให้ผู้สูงอายุเกิดแรงจูงใจในการเล่นพนันออนไลน์

เราอาจสรุป ปัจจัยหลักที่สร้างแรงจูงใจในการเล่นพนันออนไลน์ให้กับผู้สูงอายุได้เป็น 4 ปัจจัยหลัก คือ 1) ความชื่นชอบพนันเป็นทุนเดิม 2) วิถีชีวิตของผู้สูงอายุ 3) รายได้ที่ลดลงหลังเกษียณ 4) ลักษณะของ พนันออนไลน์ที่ดึงดูดผู้เล่น

ผู้สูงอายุที่หันมาเล่นพนันออนไลน์ส่วนใหญ่เป็นผู้สูงอายุที่นิยมเล่นการพนันหลายประเภทมาก่อนเป็น ทุนเดิม ไม่ได้รู้สึกแปลกแยกกับประสบการณ์การเล่นพนันออนไลน์แต่อย่างใด

ผู้สูงอายุที่ศึกษาใช้เวลาบนหน้าจอโทรศัพท์มือถือมานานหลายชั่วโมงในแต่ละวัน เพื่อเป็นช่องทางการ ติดต่อกับเพื่อนหลากหลายกลุ่ม ติดตามข้อมูลข่าวสาร และความรู้ต่าง ๆ ที่ตนเองสนใจ การเล่นเกมพนันบน แพลตฟอร์มออนไลน์จึงเป็นส่วนหนึ่งของกิจกรรมของชีวิตในโลกออนไลน์ของผู้สูงอายุ

รายได้ที่ลดลงหลังเกษียณเป็นปัจจัยที่สร้างแรงจูงใจในการเล่นพนันออนไลน์ให้กับผู้สูงอายุ เพราะ คาดหวังว่าการเล่นพนันออนไลน์จะเป็นช่องทางหารายได้เสริม อีกทั้งจากประสบการณ์การเล่นพนันออนไลน์มี ทั้งที่เล่นได้และเล่นเสียสลับกันไปมา ทำให้ผู้สูงอายุกลุ่มนี้ยังคงตัดสินใจหารายได้จากการเล่นพนันออนไลน์ ต่อไป

ลักษณะของพนันออนไลน์ที่ดึงดูดผู้เล่นเป็นอีกปัจจัยที่ชักนำให้ผู้สูงอายุอยากทดลองเล่นพนันออนไลน์ และดึงดูดให้ผู้สูงอายุยังคงเล่นพนันออนไลน์ต่อเนื่อง เราอาจสรุปลักษณะที่ดึงดูดผู้สูงอายุให้เล่นพนันออนไลน์ ได้แก่

1. สะดวก สามารถเล่นผ่านแอปพลิเคชันได้ทุกที่ทุกเวลา
2. ฝาก-ถอน ง่าย บางเว็บไซต์ฝากถอนขั้นต่ำ 100 บาท
3. ไม่มีเงินเดิมพันขั้นต่ำ เช่น สล็อตออนไลน์เริ่มต้นที่ 1 บาท
4. แรงจูงใจจากโปรโมชั่นของแต่ละเว็บไซต์พนันออนไลน์

3. ผลกระทบด้านต่าง ๆ ที่เกิดขึ้นกับผู้สูงอายุที่นิยมเล่นพนันออนไลน์

ผู้สูงอายุแทบทั้งหมดให้ข้อมูลว่าหากให้ตนเองประเมิน ยังไม่ได้รับผลกระทบรุนแรงที่ชัดเจนจากพนัน ออนไลน์ อาจจะมีอาการเครียด นอนไม่หลับบ้างในบางวันที่เสียเงินจำนวนมาก แต่ก็ไม่ถึงกับส่งผลกระทบ

จนรบกวนการใช้ชีวิตประจำวัน หรือจำเป็นต้องปรึกษาแพทย์และรับการรักษา เหตุผลอาจเกิดจากผู้สูงอายุกลุ่มที่เล่นพนันออนไลน์มีประสบการณ์การเล่นพนันหลายประเภทเป็นทุนเดิม มีผู้สูงอายุจำนวนน้อยที่หลังจากเสียเงินให้กับพนันออนไลน์แล้วรู้สึกเครียดรุนแรง ส่งผลกระทบต่อความสัมพันธ์ในครอบครัว ทำให้คิดอยากปรึกษาหน่วยงานที่เกี่ยวข้องเพื่อช่วยในการเลิกเล่น ผู้สูงอายุกลุ่มนี้ไม่เคยมีประสบการณ์การเล่นพนันมาก่อน หรือนาน ๆ ครั้งเคยเล่นพนัน

สำหรับคนในครอบครัวที่มีผู้สูงอายุนิยมเล่นการพนันเป็นทุนเดิม ไม่ได้รับรู้ถึงผลกระทบที่จะเกิดขึ้นกับผู้สูงอายุ ในทางตรงข้ามพวกเขามักทัศนคติว่าการที่ผู้สูงอายุเล่นพนันออนไลน์ที่บ้าน ทำให้พ่อแม่ที่เล่นพนันออนไลน์อยู่ในสายตา ไม่ต้องเดินทางไปเล่นที่บ่อนและคาสิโน อีกทั้งลูกหลานของผู้สูงอายุมองรับว่าไม่มีความเข้าใจเกี่ยวกับพนันออนไลน์มากนัก คิดว่าเหมือนการเล่นเกมมากกว่าการเล่นพนัน หากจะเสียเงินก็จะเสียเงินไม่มากเหมือนเล่นพนันที่บ่อนและคาสิโน และเงินที่เสียคิดว่าเป็นแค่ค่าธรรมเนียมการเล่นเกมเท่านั้น

งานวิจัยมีข้อเสนอแนะเชิงนโยบายและมาตรการที่สำคัญ คือ หน่วยงานที่เกี่ยวข้องควรบังคับใช้กฎหมายควบคุมเว็บไซต์พนันออนไลน์อย่างเคร่งครัด เพื่อป้องกันนักเล่นหน้าใหม่ในกลุ่มผู้สูงอายุ โดยเฉพาะมาตรการป้องกันเว็บไซต์พนันออนไลน์เข้าถึงระบบการเงินได้ง่าย, ควรมีการให้ความรู้เท่าทันเกี่ยวกับกลไกของพนันออนไลน์และความรอบรู้เท่าทันเทคนิคทางการตลาดเพื่อจูงใจลูกค้าของเว็บไซต์พนันออนไลน์ให้กับกลุ่มผู้สูงอายุและคนในครอบครัว, ควรพัฒนาแนวทางลดอันตราย (harm reduction) ให้กับกลุ่มผู้สูงอายุที่นิยมเล่นพนันออนไลน์และยังไม่พร้อมจะเลิกเล่น เพื่อลดผลกระทบด้านต่าง ๆ ลง โดยเฉพาะการสูญเสียเงินสะสมหลังเกษียณและเงินบำนาญรายเดือน และควรพัฒนาแนวทางการให้คำปรึกษาเพื่อช่วยในการเลิกเล่นพนันออนไลน์ที่สอดคล้องและเหมาะสมกับกลุ่มผู้สูงอายุ, ควรดำเนินมาตรการในเรื่องการวางแผนการเงินในกลุ่มผู้สูงอายุ เนื่องจากงานวิจัยชิ้นนี้พบว่าผู้สูงอายุที่เข้าสู่การเล่นพนันออนไลน์เนื่องจากคาดหวังเพื่อเป็นรายได้เพิ่มเติม จากการที่เงินเกษียณไม่พอใช้จ่าย และพัฒนามาตรการในระดับชุมชนควรสร้างพื้นที่สร้างสรรค์หรือกิจกรรมที่เป็นประโยชน์ต่อผู้สูงอายุ เพื่อป้องกันนักเล่นพนันออนไลน์ในกลุ่มผู้สูงอายุที่มีเวลาว่างในชีวิตประจำวันและปัจจุบันใช้ชีวิตอยู่ในแพลตฟอร์มออนไลน์เหมือนกับประชากรกลุ่มอื่น

สารบัญ

	หน้า
กิตติกรรมประกาศ	-2-
บทคัดย่อ	-3-
บทสรุปผู้บริหาร	-5-
สารบัญตาราง	-9-
บทที่ 1 บทนำ	10
1.1 ความสำคัญและที่มาของปัญหา	10
1.2 วัตถุประสงค์การศึกษา	13
1.3 ประโยชน์ที่คาดว่าจะได้รับ	13
บทที่ 2 ทบทวนวรรณกรรม	14
2.1 ผู้สูงอายุกับเทคโนโลยีสารสนเทศ	14
2.2 ผู้สูงอายุกับข่าวลวงในโลกออนไลน์	19
2.3 ผู้สูงอายุกับการเล่นพนัน	25
2.4 ผู้สูงอายุกับการเล่นพนันออนไลน์และสถานการณ์โควิด-19	25
2.5 งานศึกษาที่เกี่ยวข้อง	28
2.6 กรอบแนวคิดการศึกษา	32
บทที่ 3 ระเบียบการศึกษา	33
3.1 การเก็บข้อมูลภาคสนาม	33
3.2 ขอบเขตการศึกษา	34
3.3 ข้อจำกัดการศึกษา	35
บทที่ 4 ผลการศึกษา	36
4.1 ข้อมูลทั่วไปประชากร	36
4.2 การใช้สื่อสังคมออนไลน์ของผู้สูงอายุในชีวิตประจำวัน	40
4.3 ข้อมูลการเล่นพนันออนไลน์ของผู้สูงอายุ	44
บทที่ 5 อภิปรายผลการศึกษาและข้อเสนอแนะ	56
5.1 อภิปรายผลการศึกษา	56
5.2 ข้อเสนอแนะ	58
บรรณานุกรม	60
ภาคผนวก	64

สารบัญตาราง

ตารางที่	หน้า
1. เพศ	31
2. สถานภาพสมรส	31
3. อาชีพ	32
4. แหล่งรายได้หลัก	32
5. บุคคลที่ผู้สูงอายุอาศัยอยู่ด้วย	33
6. บุคคลที่ซื้อหรือมอบโทรศัพท์ให้กับผู้สูงอายุ	33
7. เหตุผลที่ซื้อโทรศัพท์มือถือให้	34
8. แอปพลิเคชันสื่อสังคมออนไลน์ที่ผู้สูงอายุใช้เป็นประจำในชีวิตประจำวัน	34
9. ช่องทางการรู้จักเล่นพนันออนไลน์	39
10. บุคคลที่สอนทักษะการเล่นพนันออนไลน์ให้กับผู้สูงอายุ	40
11. เหตุผลที่เล่นพนันออนไลน์	40
12. ประเภทของพนันออนไลน์ที่นิยมเล่น	41
13. เหตุผลที่ชอบเล่นพนันออนไลน์	41
14. ก่อนที่จะรู้จักเล่นพนันออนไลน์ ผู้สูงอายุเล่นพนันรูปแบบอะไรมาก่อน	42
15. จำนวนเวลา (นาทิต) ที่ใช้ในการเล่นพนันออนไลน์ต่อรอบการเล่น	42
16. รายได้หลักที่นำมาใช้ในการเล่นพนันออนไลน์	43
17. จำนวนเงินที่ใช้ในการเล่นพนันออนไลน์ต่อเดือน	43
18. เงินที่เคยเสียต่อการเล่นพนันออนไลน์รอบเดียวสูงสุด	44

บทที่ 1

บทนำ

1.1 ความสำคัญและที่มาของปัญหา

ปัจจุบันโครงสร้างประชากรโลกมีการเปลี่ยนแปลง ขนาดสัดส่วนประชากรผู้สูงอายุเพิ่มขึ้นอย่างรวดเร็ว ในประเทศที่พัฒนาแล้ว พบว่าผู้สูงอายุ อายุ 60 ปีขึ้นไป เพิ่มขึ้นจากร้อยละ 8 ในปี ค.ศ. 1950 เป็นร้อยละ 11 ในปี ค.ศ. 2009 และคาดว่าจะเพิ่มขึ้นเป็น ร้อยละ 22 ตามลำดับ (United Nation, 2009) ในขณะที่อายุขัยเฉลี่ยแรกเกิดของประชากรโลกเพิ่มขึ้นจาก 66 ปี ในปี ค.ศ. 2000 – 2005 เป็น 69 ปี ในปี ค.ศ. 2010 และคาดว่าจะเพิ่มเป็น 72.4 ปี ใน ค.ศ.2025 – 2030 (United Nations, 2002) ประเทศต่างๆ ทั่วโลกจึงเริ่มเผชิญกับสัดส่วนประชากรผู้สูงอายุที่มีแนวโน้มเพิ่มสูงขึ้น

ในประเทศไทยนั้นประชากรผู้สูงอายุเป็นผู้ที่มีอายุ 60 ปีขึ้นไป (พระราชบัญญัติผู้สูงอายุ, 2547) มีอัตราสูงขึ้นอย่างรวดเร็วเช่นกัน โดยพบว่าในปี พ.ศ. 2545 พบสัดส่วนผู้สูงอายुर้อยละ 9.4 เพิ่มเป็นร้อยละ 10.7 ใน พ.ศ.2550 และร้อยละ 11.2 ใน พ.ศ.2552 ตามลำดับ (National Statistical Office, 2008; United Nation, 2009) องค์การสหประชาชาติยังคาดคะเนว่าแนวโน้มประชากรอายุ 60 ปีขึ้นไปของประเทศไทยจะเพิ่มเป็นร้อยละ 17.1 ในปี ค.ศ. 2025 และเพิ่มเป็นร้อยละ 27.1 ใน ค.ศ. 2050 อีกทั้งอายุขัยเฉลี่ยของประชากรแรกเกิดได้เพิ่มขึ้นจาก 61.4 ปี ใน ค.ศ. 1975 – 1980 เป็น 70.8 ปี ใน ค.ศ. 2000 - 2005 และประมาณการว่าจะเพิ่มเป็น 76.8 ปี ใน ค.ศ. 2025 – 2030 (United Nations, 2002)

แนวโน้มจำนวนประชากรผู้สูงอายุที่เพิ่มขึ้นอย่างรวดเร็วในปัจจุบัน และอายุขัยของประชากรที่ยืนยาวมากยิ่งขึ้นทำให้ประเทศไทยเข้าสู่ภาวะสังคมสูงอายุ (Aging society) เรียบร้อยแล้วและมีการคาดการณ์กันว่าอีก 5 ปี และ 15 ปีข้างหน้า ประเทศไทยจะเข้าสู่สังคมสูงวัยอย่างสมบูรณ์ (Complete aged society) และสังคมสูงวัยระดับสุดยอด (Super aged society)

ประเทศไทยก้าวเข้าสู่สังคมสูงอายุอย่างรวดเร็ว และเกิดขึ้นพร้อมกับการที่ไทยกลายเป็น “สังคมอายุยืน” (longevity society) ทำให้เกิดปัญหาและความท้าทายต่างๆ ตามมามากมาย ในภาพรวมประเทศไทยจะมีภาระทางการคลังเพิ่มขึ้นมาก จากค่าใช้จ่ายด้านบำนาญและการรักษาพยาบาลผู้สูงอายุ การจัดการศึกษาคุณภาพสูงสำหรับเด็กและคนรุ่นต่างๆ ที่ต้องเรียนรู้ตลอดชีวิต ในขณะที่ศักยภาพในการเติบโตทางเศรษฐกิจจะต่ำลงจากจำนวนแรงงานที่ลดลง ทำให้ไม่ง่ายที่ไทยจะพัฒนาเป็นประเทศรายได้สูงได้ในอีก 20 ปีข้างหน้า (สมเกียรติ ตั้งกิจวานิชย์, 2562)

บริบทการเปลี่ยนแปลงเชิงโครงสร้างทางสังคม เศรษฐกิจ และวัฒนธรรมของประเทศในปัจจุบัน (ดู ยุทธศาสตร์และมติ 2556) ทำให้ลักษณะทางประชากรของผู้สูงอายุไทย มีวิถีการใช้ชีวิต รับรู้ถึงความหมายของการ

เป็นผู้สูงอายุที่ดีและคุณค่าของการมีชีวิตต่อของผู้สูงอายุในปัจจุบันมีลักษณะที่แตกต่างจากผู้สูงอายุยุคก่อนหน้า บริบทแนวโน้มการเปลี่ยนแปลงเชิงโครงสร้าง (Mega trends) ในสังคมไทยที่สำคัญดังกล่าว ได้แก่

1) ชนบทในสังคมยุคหลังชาวนา การพัฒนาประเทศสู่ความทันสมัยตลอดหลายทศวรรษที่ผ่านมา ได้เปลี่ยนผ่านสังคมไทยสู่ “สังคมยุคหลังชาวนา” (the Post-peasant society) ผู้คนในชนบทกลายเป็นส่วนหนึ่งของกลไกระบบทุนนิยมและภาคการผลิตอุตสาหกรรม รายได้หลักของครอบครัวไม่ได้มาจากภาคการเกษตรเหมือนอดีต หากมาจากการที่ประชากรวัยแรงงานอพยพจากชนบทไปทำงานรับจ้างในภาคอุตสาหกรรมและงานบริการในเขตเมือง หรืออพยพแบบไปเช้าเย็นกลับ การเคลื่อนย้ายประชากรแรงงานในชนบทส่งผลให้ประชากรวัยแรงงานในชนบทลดลง และเปลี่ยนแปลงโครงสร้างครอบครัวไทยให้กลายเป็นครอบครัวเดี่ยวชนบท เกิดช่องว่างระหว่างวัยของเด็กที่พ่อแม่ทิ้งให้ผู้สูงอายุดูแล ผู้หญิงเปลี่ยนบทบาทกลายเป็นผู้นำครอบครัวเนื่องจากผู้ชายหัวหน้าครอบครัวอพยพไปทำงานต่างถิ่น (แก้วตา สังชาติ, 2561)

บริบทสังคมไทยยุคหลังชาวนา ทำให้ค่านิยมทางสังคมดั้งเดิมหลายอย่างลดบทบาทลงในการกำกับชีวิตทางสังคมของคนท้องถิ่น โดยเฉพาะผู้สูงอายุที่อยู่ตัวคนเดียวไม่ได้ถูกแวดล้อมด้วยลูกหลานเหมือนเช่นอดีต เนื่องจากลูกหลานอพยพไปทำงานต่างถิ่นแล้วส่งเงินกลับมาให้ ทำให้ผู้สูงอายุมีชีวิตที่อิสระเสรีมากขึ้น สามารถแสดงออกซึ่งพฤติกรรมทางสังคมและอารมณ์ความปรารถนาของตนในเรื่องต่างๆ ได้อย่างอิสระมากขึ้น เพราะไม่จำเป็นต้องถูกกำกับด้วยความคาดหวังทางสังคมของการต้องแสดงบทบาทการเป็นผู้สูงอายุตามค่านิยมวัฒนธรรมไทยเหมือนสังคมชนบทยุคก่อนหน้า

ดังนั้น จึงเป็นประเด็นที่น่าสนใจว่าการเปลี่ยนผ่านทางสังคมวัฒนธรรมในสังคมยุคหลังชาวนา ซึ่งส่งผลกระทบต่อการเปลี่ยนแปลงบทบาททางสังคมและค่านิยมทางสังคมวัฒนธรรมของผู้สูงอายุไปพร้อมกัน มีความสัมพันธ์เกี่ยวข้องกับพฤติกรรมการเล่นพนันออนไลน์บนโทรศัพท์มือถือของผู้สูงอายุอย่างไร

2) สังคมกึ่งเมืองกึ่งชนบท ปัจจุบันแม้ผู้คนจะอาศัยอยู่ในชนบทแต่มีวิถีชีวิตที่สัมพันธ์กับเมืองทั้งในทางกายภาพและอุดมคติ ซึ่งเป็นผลจากการคมนาคมเดินทางที่สะดวกและความก้าวหน้าของเทคโนโลยีการสื่อสาร โดยเฉพาะผู้คนทุกช่วงอายุเดินทางอพยพไปมาข้ามพื้นที่ทางกายภาพระหว่างชนบทกับเมือง และไม่ได้สัมพันธ์หรือผูกพันกับพื้นที่กายภาพใดเป็นการเฉพาะเหมือนอดีต (Keyes 2012, Sopranzetti, 2014) รวมทั้งแม้ตัวจะอาศัยอยู่ในชนบทแต่กลับมีอุดมคติในการใช้ชีวิตที่ไม่ได้แตกต่างมากนักกับคนในเมืองใหญ่ ทำให้ผู้คนในสังคมกึ่งเมืองกึ่งชนบทมีชีวิตราวกับอยู่ในโลกสองใบ โลกเดิมที่วิถีชีวิตถูกกำกับด้วยวัฒนธรรมดั้งเดิมกับโลกอีกใบที่ถูกกำกับด้วยวิถีชีวิตสมัยใหม่ (ณัฐกานต์ อภากาศ, 2554)

การเปลี่ยนผ่านสู่สังคมกึ่งเมืองกึ่งชนบท ทำให้คนชนบทกลืนกลายเอาวัฒนธรรมใหม่มาสู่ชนบท โดยเฉพาะวัฒนธรรมการใช้เทคโนโลยีการสื่อสารสมัยใหม่และรสนิยมวัฒนธรรมสมัยใหม่ ในทำนองเดียวกันผู้สูงอายุแม้ตัวจะอาศัยอยู่ในพื้นที่ชนบทแต่มีรูปแบบการใช้ชีวิตและเข้าถึงข้อมูลข่าวสารผ่านช่องทางที่หลากหลายไม่ได้แตกต่างจากคนในเมือง

3) สื่อสังคมออนไลน์ รายงานการสำรวจการมีเทคโนโลยีสารสนเทศและการสื่อสารของสำนักงานสถิติแห่งชาติและกระทรวงดิจิทัลเพื่อเศรษฐกิจและสังคม (2560) ยืนยันชัดเจนว่าปัจจุบันสังคมไทยกำลังเคลื่อนตัวเข้าสู่ “สังคมดิจิทัล” ในรายงานการสำรวจจำนวนประชากรอายุ 6 ปีขึ้นไปประมาณ 63.1 ล้านคน พบว่ามีผู้ใช้คอมพิวเตอร์ 19.4 ล้านคน (ร้อยละ 30.8) ผู้ใช้อินเทอร์เน็ต 33.4 ล้านคน (ร้อยละ 52.9) และผู้ใช้โทรศัพท์มือถือ 55.6 ล้านคน (ร้อยละ 88.2) สำหรับผู้ใช้โทรศัพท์มือถือเพิ่มขึ้นทั้งในเขตเทศบาลและนอกเขตเทศบาล คือ ในเขตเทศบาลเพิ่มจากร้อยละ 80.0 เป็นร้อยละ 90.8 และนอกเขตเทศบาลจากร้อยละ 69.8 เป็นร้อยละ 86.0

การที่เทคโนโลยีการสื่อสารทุกประเภททั้งคอมพิวเตอร์และโทรศัพท์มือถือมีราคาถูกและหาซื้อได้ง่ายขึ้นในปัจจุบัน ทำให้ผู้สูงอายุเข้าถึงแหล่งข้อมูล ความรู้ และสื่อสาธารณะสะดวกและกว้างขวางมากขึ้น แต่ในอีกด้านหนึ่งผู้สูงอายุก็สามารถเข้าถึงแหล่งอาชญากรรม สิ่งผิดกฎหมาย และข้อมูลเท็จในโลกออนไลน์ได้สะดวกเช่นเดียวกัน

ดังนั้น ในด้านหนึ่งเทคโนโลยีสารสนเทศโดยเฉพาะมือถือที่มีหลากหลายราคาให้เลือก หาซื้อได้ง่าย และออกแบบให้ใช้งานได้ง่ายขึ้นสำหรับผู้สูงอายุ มีส่วนช่วยให้ผู้สูงอายุเข้าถึงแหล่งความรู้ด้านต่างๆ ที่กว้างขวางในโลกออนไลน์ (online) การค้นหากิจกรรมสันทนาการยามว่าง และการรวมกลุ่มทางสังคมผ่านความสัมพันธ์ทางสังคมรูปแบบใหม่ ๆ ที่ข้ามพื้นที่และภูมิศาสตร์ทางกายภาพ โดยไม่ได้จำกัดอยู่แค่ความสัมพันธ์ทางสังคมบนพื้นที่ในโลกชีวิตจริง (offline) อย่างไรก็ตาม ในอีกด้านหนึ่งช่องทางการเข้าถึงข้อมูลข่าวสารในโลกสังคมออนไลน์ที่กว้างขวางก็เป็นช่องทางให้การโฆษณาชวนเชื่อรูปแบบต่างๆ และอาชญากรรมออนไลน์สามารถส่งตรงถึงประชากรผู้สูงอายุในฐานะกลุ่มลูกค้าได้ง่ายและยากต่อการตรวจสอบและควบคุม

งานวิจัยชิ้นนี้ มีวัตถุประสงค์หลักศึกษาลักษณะและพฤติกรรมการเล่นพนันออนไลน์บนโทรศัพท์มือถือของผู้สูงอายุ ภายใต้บริบทสังคมไทยยุคปัจจุบันที่สำคัญ 3 บริบทสังคม คือ “สังคมผู้สูงอายุ” “สังคมยุคดิจิทัล” และ “สังคมยุคหลังชาวนา” ให้ความสนใจว่าปฏิสัมพันธ์กันของบริบทดังกล่าวข้างต้น มีผลต่อลักษณะและพฤติกรรมการเล่นพนันออนไลน์บนแอปพลิเคชันโทรศัพท์มือถือของผู้สูงอายุ หรือมีอิทธิพลชักนำให้ผู้สูงอายุเข้าไปเกี่ยวข้องกับโลกอาชญากรรมการเล่นพนันออนไลน์ อย่างไรบ้าง

งานวิจัยเก็บข้อมูลด้วยวิธีการศึกษาเชิงชาติพันธุ์วรรณาดิจิทัล (Digital ethnography) เพื่อให้ได้ข้อมูลเชิงลึกลักษณะและพฤติกรรมการเล่นพนันออนไลน์ในกลุ่มผู้สูงอายุ ซึ่งปัจจุบันกำลังกลายเป็นกลุ่มลูกค้าสำคัญของอาชญากรรมในโลกออนไลน์ วิธีการเชิงชาติพันธุ์วรรณาที่อาศัยการเก็บข้อมูลระยะเวลานานและครอบคลุมบริบทที่แวดล้อมชีวิตผู้สูงอายุอย่างรอบด้านทั้งในโลกออนไลน์และออฟไลน์ จะช่วยให้นักวิจัยเข้าใจทั้งข้อมูลที่เป็นข้อเท็จจริงที่ปรากฏให้เห็นเปรียบเหมือนยอดของภูเขาน้ำแข็งกับนัยยะทางสังคมของข้อมูลซึ่งเปรียบเสมือนฐานของภูเขาน้ำแข็งที่ถูกรองรับไว้ด้วยบริบทความเปลี่ยนแปลงทางสังคมวัฒนธรรมและวิถีชีวิตของผู้สูงอายุที่สัมพันธ์ใกล้ชิดกับเทคโนโลยีการสื่อสารยุคดิจิทัล โดยจะทำการเก็บข้อมูลครอบคลุมลักษณะทาง

ประชากรของผู้สูงอายุที่นิยมเล่นพนันออนไลน์บนแอปพลิเคชันโทรศัพท์มือถือ ประเภทแอปพลิเคชันพนันออนไลน์ที่ผู้สูงอายุนิยมเล่น เหตุผลของการเล่นพนันออนไลน์ แหล่งข้อมูลข่าวสารพนันออนไลน์ที่ผู้สูงอายุเข้าถึง กระบวนการเรียนรู้ทักษะการเล่นพนันออนไลน์ และลักษณะความเป็นชุมชน (sociality) ที่เกิดขึ้นในโลกพนันออนไลน์ รวมทั้งให้ความสนใจว่าชีวิตจริงในโลกออฟไลน์ที่ผู้สูงอายุกำลังใช้ชีวิตอยู่มีส่วนสัมพันธ์กับการเล่นพนันในโลกออนไลน์แง่มุมใดบ้าง

งานวิจัยคาดหวังว่าข้อค้นพบจากการศึกษาจะเป็นประโยชน์ในการพัฒนาความรู้ด้านเทคโนโลยี ข้อมูลข่าวสารสำหรับผู้สูงอายุ (IT literacy) และพัฒนาแนวทางการป้องกันคุ้มครองผู้สูงอายุจากปัญหาอาชญากรรมในโลกออนไลน์ โดยเฉพาะการเข้าถึงและเล่นพนันออนไลน์ได้อย่างสอดคล้องไปกับวิถีชีวิตและความเป็นผู้สูงอายุในสังคมไทยยุคร่วมสมัย

1.2 วัตถุประสงค์หลักของแผนงานวิจัย

- 2.1 เพื่อศึกษาลักษณะและพฤติกรรมการเล่นพนันออนไลน์บนโทรศัพท์มือถือของผู้สูงอายุ
- 2.2 เพื่อศึกษาปัจจัยที่เกี่ยวข้องที่ทำให้ผู้สูงอายุเกิดแรงจูงใจในการเล่นพนันออนไลน์บนโทรศัพท์มือถือ
- 2.3 เพื่อศึกษาประเภทของแอปพลิเคชันพนันออนไลน์บนโทรศัพท์มือถือที่ผู้สูงอายุนิยมเล่น
- 2.4 เพื่อศึกษาผลกระทบด้านต่างๆ ที่เกิดขึ้นกับผู้สูงอายุที่นิยมเล่นพนันออนไลน์
- 2.5 เพื่อพัฒนาข้อเสนอแนะเชิงนโยบายควบคุมป้องกันการเล่นพนันออนไลน์ในกลุ่มผู้สูงอายุและลดผลกระทบด้านต่างๆ ที่จะเกิดขึ้นกับผู้สูงอายุที่นิยมเล่นพนันออนไลน์

1.3 ประโยชน์ที่คาดว่าจะได้รับ

- 3.1 ข้อเสนอแนะเชิงนโยบายต่อหน่วยงานที่เกี่ยวข้องในการป้องกันและแก้ไขปัญหาการเล่นพนันออนไลน์ในกลุ่มผู้สูงอายุ
- 3.2 ข้อค้นพบสำคัญจากงานวิจัยเชิงคุณภาพชิ้นนี้จะเป็นข้อมูลพื้นฐานให้กับการทำวิจัยเชิงสำรวจในประเด็นลักษณะและพฤติกรรมการเล่นพนันออนไลน์ของผู้สูงอายุต่อไป

บทที่ 2

ทบทวนวรรณกรรม

2.1 ผู้สูงอายุกับเทคโนโลยีสารสนเทศ

ในปัจจุบันประเทศไทยเป็นสังคมดิจิทัล รายงานการสำรวจการมี การใช้เทคโนโลยีสารสนเทศและการสื่อสาร โดยสำนักงานสถิติแห่งชาติและกระทรวงดิจิทัลเพื่อเศรษฐกิจและสังคม (2560) พบว่าในจำนวนประชากรอายุ 6 ปีขึ้นไปประมาณ 63.1 ล้านคน พบว่ามีผู้ใช้คอมพิวเตอร์ 19.4 ล้านคน (ร้อยละ 30.8) ผู้ใช้อินเทอร์เน็ต 33.4 ล้านคน (ร้อยละ 52.9) และผู้ใช้โทรศัพท์มือถือ 55.6 ล้านคน (ร้อยละ 88.2) เมื่อพิจารณาเปรียบเทียบแนวโน้มการใช้คอมพิวเตอร์อินเทอร์เน็ต และโทรศัพท์มือถือของประชากรอายุ 6 ปีขึ้นไปในช่วงระยะเวลา 5 ปี ระหว่างปี 2556-2560 พบว่าผู้ใช้คอมพิวเตอร์ ลดลงจากร้อยละ 35.0 (จำนวน 22.2 ล้านคน) เป็น ร้อยละ 30.8 (จำนวน 19.4 ล้านคน) ผู้ใช้อินเทอร์เน็ต เพิ่มขึ้นจากร้อยละ 28.9 (จำนวน 18.3 ล้านคน) เป็นร้อยละ 52.9 (จำนวน 33.4 ล้านคน) ผู้ใช้โทรศัพท์มือถือเพิ่มขึ้นจากร้อยละ 73.3 (จำนวน 46.4 ล้านคน) เป็นร้อยละ 88.2 (จำนวน 55.6 ล้านคน)

สำหรับการใช้เทคโนโลยีสารสนเทศและการสื่อสารของประชากรที่อาศัยอยู่ในเขตเทศบาลและนอกเขตเทศบาล ระหว่างปี 2556-2560 พบว่า ผู้ใช้คอมพิวเตอร์ที่อยู่ในเขตเทศบาล ลดลงจากร้อยละ 46.3 เป็นร้อยละ 38.1 ส่วนที่อยู่นอกเขตเทศบาล ลดลงจากร้อยละ 29.1 เป็นร้อยละ 24.8 ส่วนผู้ใช้อินเทอร์เน็ตเพิ่มขึ้นทั้งในเขตเทศบาล และนอกเขตเทศบาล คือ ในเขตเทศบาล จากระดับร้อยละ 39.9 เป็นร้อยละ 62.7 ส่วนนอกเขตเทศบาล จากระดับร้อยละ 23.2 เป็นร้อยละ 45.0 สำหรับผู้ใช้โทรศัพท์มือถือเพิ่มขึ้นทั้งในเขตเทศบาลและนอกเขตเทศบาล คือ ในเขตเทศบาลเพิ่มจากร้อยละ 80.0 เป็นร้อยละ 90.8 และนอกเขตเทศบาลจากร้อยละ 69.8 เป็นร้อยละ 86.0

ส่วนอุปกรณ์ในการเข้าถึงอินเทอร์เน็ตพบว่า ผู้ใช้อินเทอร์เน็ตใช้โทรศัพท์มือถือสมาร์ทโฟน ในการเข้าถึงอินเทอร์เน็ตค่อนข้างสูง คือ ร้อยละ 93.7 ใช้คอมพิวเตอร์ตั้งโต๊ะ ร้อยละ 45.4 ใช้คอมพิวเตอร์พกพา ร้อยละ 20.8 และใช้แท็บเล็ต ร้อยละ 10.2 คอมพิวเตอร์กับโทรสาร ลดลง แต่สำหรับครัวเรือนที่มีการเชื่อมต่ออินเทอร์เน็ต เพิ่มขึ้นจากร้อยละ 23.5 ในปี 2556 เป็นร้อยละ 64.4 ในปี 2560

บทบาทของเทคโนโลยีสารสนเทศจึงเกี่ยวข้องกับสัมพันธ์กับวิถีชีวิตของผู้คนสมัยใหม่มาก โดยเฉพาะเทคโนโลยีการสื่อสารในรูปแบบเครือข่ายไร้สาย ซึ่งมีส่วนทำให้คุณภาพชีวิตดีขึ้นและปรับปรุงคุณภาพชีวิตประจำวันของประชากรทุกกลุ่มรวมทั้งประชากรผู้สูงอายุ

การที่สังคมไทยเคลื่อนเข้าสู่ยุคดิจิทัล ผู้สูงอายุบางกลุ่มที่ตามไม่ทันเทคโนโลยีด้านต่าง ๆ ที่ก้าวล้ำอย่างรวดเร็วอาจมีความเครียด การพัฒนาศักยภาพผู้สูงอายุให้มีทักษะความรู้ความเข้าใจและใช้เทคโนโลยีดิจิทัล (Digital literacy) คือ การมีทักษะในการนำเครื่องมือ อุปกรณ์ และเทคโนโลยีดิจิทัลที่มีอยู่ในปัจจุบัน อาทิ

คอมพิวเตอร์ โทรศัพท์ แท็บเล็ต โปรแกรมคอมพิวเตอร์ และสื่อออนไลน์ มาใช้ให้เกิดประโยชน์สูงสุดในการสื่อสาร การปฏิบัติงาน การสร้างความสัมพันธ์ทางสังคม และการอยู่ร่วมกันกับคนอื่น จึงมีความสำคัญอย่างมากกับผู้สูงอายุยุคดิจิทัล (ประเวศ วะสี, 2561) แต่จากข้อมูลการสำรวจโดยสำนักงานสถิติแห่งชาติปี 2560 พบว่ามีผู้สูงอายุไทยเพียงร้อยละ 4.2 ที่อาศัยอินเทอร์เน็ต หรือโซเชียลมีเดียเพื่อรับข่าวสารที่เป็นประโยชน์ต่อการดูแลสุขภาพ ตลอดจนการทำธุรกรรมการเงิน (สำนักงานสถิติแห่งชาติและกระทรวงดิจิทัลเพื่อเศรษฐกิจและสังคม, 2560)

แม้ความรู้ด้านเทคโนโลยีการติดต่อสื่อสารยุคดิจิทัลจะเป็นประโยชน์ต่อการพัฒนาคุณภาพชีวิตผู้สูงอายุ แต่การขยายโอกาสการเรียนรู้การใช้ประโยชน์จากสื่อเทคโนโลยีดิจิทัลและสื่อสังคมออนไลน์ของผู้สูงอายุไทยยังไม่ชัดเจนและยังไม่กระจายสู่กลุ่มผู้สูงอายุอย่างทั่วถึง โดยเฉพาะผู้สูงอายุที่อยู่ในชนบทห่างไกล การศึกษาน้อย และรายได้ต่ำ อีกทั้งไม่ทันต่อความเปลี่ยนแปลงทางสังคมวัฒนธรรมและเศรษฐกิจของประเทศซึ่งเปลี่ยนแปลงอย่างรวดเร็ว (วิชณี คุปตะวาทีน, 2561)

ปัญหาที่เกิดจากลักษณะทางประชากรต่างๆ อาทิเช่น รายได้ การศึกษา สถานที่ตั้งทางภูมิศาสตร์ ความบกพร่องทางร่างกาย ความซับซ้อนของเทคโนโลยีใหม่ ๆ ทำให้ผู้สูงอายุขาดแรงจูงใจในการใช้เทคโนโลยียุคดิจิทัล เกิดเป็นอุปสรรคที่ทำให้ขาดทักษะความรู้ด้านเทคโนโลยีดิจิทัลในการดำเนินชีวิต รวมทั้งการเข้าถึงเทคโนโลยีอย่างไม่เท่าเทียมกันและไม่เหมาะสมกับความรู้ ความสามารถของผู้สูงวัย ทำให้ผู้สูงอายุขาดแรงจูงใจที่จะใช้เทคโนโลยีในการดำรงชีวิตภายใต้การเปลี่ยนแปลงอย่างรวดเร็วของสังคม แม้ว่าเทคโนโลยีสมัยใหม่จะมีข้อดีและประโยชน์ที่ชัดเจนแก่ผู้สูงวัยก็ตาม

Christina Blaschke และคณะ (2009) ได้ประมวลสรุปอุปสรรคของการใช้เทคโนโลยีดิจิทัลของผู้สูงอายุ ดังนี้

- 1) ลักษณะทางกายภาพ ผู้สูงอายุมีปัญหาการเคลื่อนไหว สายตามัว ใช้นิ้วไม่คล่อง พิมพ์ผิดไม่เป็น และความจำไม่ดี
- 2) ลักษณะของเทคโนโลยี ได้แก่ หน้าจอและฟังก์ชันต่างๆ ซับซ้อน ตัวอักษรขนาดเล็ก คีย์บอร์ดไม่เหมาะสมกับผู้สูงอายุ ไม่รู้ศัพท์คอมพิวเตอร์ และการออกแบบโปรแกรมที่เป็นอยู่
- 3) ทักษะคติ ผู้สูงอายุรู้สึกว่าเป็นเรื่องยาก เป็นเรื่องของคนหนุ่มสาว แพง ขาดความมั่นใจในตนเองไม่กล้าใช้
- 4) ระบบสนับสนุน ขาดโอกาสได้รับการฝึกอบรม ไม่มีกำลังทรัพย์เพียงพอในการจ่ายค่าเรียนหรืออบรม ผู้สอนไม่ค่อยเป็นมิตรกับผู้สูงอายุ
- 5) ค่าใช้จ่าย อุปกรณ์ราคาแพง ต้องจ่ายค่าอินเทอร์เน็ตรายเดือน

สำหรับทักษะความรู้ด้านเทคโนโลยีดิจิทัลที่จำเป็นต่อผู้สูงอายุนั้น เป็นความรู้ที่มากกว่า ศักยภาพทางเทคนิคหรือการใช้เทคโนโลยีดิจิทัลเป็น หากประกอบด้วยทักษะที่หลากหลายซึ่งเป็นผลผลิตใน โลกยุคดิจิทัลที่ผู้สูงอายุไม่คุ้นเคย (Eshet, 2012) ได้แก่

- 1) Photo-visual skill ทักษะการคิดและการอ่านความหมายผ่านภาพ
- 2) Reproduction skill ทักษะการสร้างซ้ำภาพหรือข้อความ
- 3) Branching skill ทักษะเชื่อมข้ามระนาบ หรือการค้นหาข้อมูลในโลกออนไลน์ที่กว้างขวาง
- 4) Information skill การรู้เท่าทันข้อมูล
- ๕) Socio-emotional skill ทักษะทางสังคมจิตวิทยาในการติดต่อสื่อสารในโลกออนไลน์
- ๖) Real-time thinking skill ทักษะการประมวลแบบเรียลไทม์

ธีรภัทร เจริญสุข ตั้งข้อสังเกตว่ามี 5 เหตุผล ที่เมื่อผู้ใหญ่สูงวัยเล่นสื่อสังคมออนไลน์แล้วมีอันตราย มากกว่าเด็กและวัยรุ่น

1. ไม่มีประสบการณ์ถูกหลอกลวง

ผู้ใหญ่วัยเบบี้บูมเมอร์หรือฮิปปีในอดีต (60-70's) เติบโตมากับการรับสารทางเดียว และเป็นสารที่ถูกคัดกรองแล้วโดยรัฐหรือสำนักข่าว เมื่อมาพบกับข่าวสารที่ใครก็เขียนได้ในสมัยใหม่ จึงมีแนวโน้มที่จะเชื่อไว่ก่อน โดยไม่ทันพิจารณาข้อเท็จจริง เพียงแค่มีแหล่งหรือบุคคลอ้างอิง (ซึ่งอาจจะไม่จริง) ก็เชื่อได้โดยง่าย ชาวเน็ตที่เล่นมาตั้งแต่วัยรุ่นจะพบเรื่องหลอกลวงเดิมซ้ำ ๆ จนรู้ทัน แต่ผู้ใหญ่ที่เพิ่งเล่นใหม่ ๆ ท่านจะไม่รู้มาก่อนและคิดเอาเป็นจริงจัง โดยเฉพาะอีเมลเกี่ยวกับประเด็นสุขภาพต่าง ๆ ที่ถูกส่งต่อกันมา

2. ขาดภูมิคุ้มกันการล้อเลียน

วัยผู้ใหญ่จนถึงวัยชราขึ้นต้องทำงานทำการจริงจัง บางครั้งก็ตามไม่ทันมุขตลกล้อเลียนหรือมีม (meme) ของสังคมอินเทอร์เน็ตยุคใหม่ บางครั้งก็ตีความตรง ๆ เท่าที่เห็น ทำให้เกิดความเครียด ความโกรธ หรือไม่พอใจได้

3. รู้ไม่ทันภาพตัดต่อ

ภาพตัดต่อในอดีตนั้นเป็นกระบวนการที่ต้องใช้ผู้เชี่ยวชาญทำในห้องมืดถ่ายภาพ ไม่แปลกที่ผู้สื่อสารที่ สูงอายุเห็นภาพโฟโตช้อปหรือการแต่งภาพสมัยใหม่แล้วจะหลงเชื่อไปว่ามีสิ่งที่เกิดขึ้นตามภาพแต่งจริง ๆ ตั้งแต่ภาพอภินิหาร ไปจนถึงภาพหนุ่มสาวแต่งภาพให้ดูดี

4. มีเครือข่ายแพร่ความเข้าใจผิดกว้างขวาง

เมื่อผู้ใหญ่หันมาเล่นเน็ตและโซเชียลมีเดีย ก็มักจะมาพร้อมกับสังคมเพื่อนโดยเฉพาะกลุ่มเพื่อนเก่าสมัย ยังเรียนหรือในที่ทำงาน พร้อมทั้งจะส่งข้อความ ข้อมูล ข่าว ผิด ๆ ให้แพร่กระจายไปได้เร็วกว่าเด็กและวัยรุ่นที่มี กลุ่มคนรู้จักแคบกว่า

5. มีอำนาจเงินและตำแหน่งที่จะใช้ทำตามความหลอกลวงเข้าใจผิด

เพราะว่าเป็นผู้หลักผู้ใหญ่อยู่ในตำแหน่งหน้าที่รับผิดชอบมีคนนับถือ หรือมีกำลังทรัพย์มากแล้วที่สะสมมา เมื่อหลงเชื่อเข้าใจผิดสิ่งใด ก็พร้อมจะทุ่มเทใช้เงินทองหรืออำนาจสั่งการ ทำตามความคิดของตัวเองโดยดี รินไม่ฟังคนทักท้วงได้ง่าย และอาจสร้างความเสียหายได้มากกว่าเด็กหลายเท่าตัว

เราจะเห็นได้ว่า การที่สังคมไทยเคลื่อนเข้าสู่สังคมยุคดิจิทัล ผู้คนสามารถเข้าถึงแหล่งความรู้และข้อมูลข่าวสารต่างๆ ได้อย่างกว้างขวาง ในด้านหนึ่งมันได้สร้างการกีดกันทางสังคมและความไม่เท่าเทียมทางสังคมให้กับกลุ่มผู้สูงอายุที่เข้าไม่ถึงเทคโนโลยีการสื่อสารยุคดิจิทัล แต่อีกด้านหนึ่งกลุ่มผู้สูงอายุที่สามารถเข้าถึงเทคโนโลยีการสื่อสารกลับต้องเรียนรู้ทักษะการใช้เทคโนโลยีดิจิทัลและใช้ชีวิตอยู่ในโลกออนไลน์ที่เต็มไปด้วยข้อมูลข่าวสารและแหล่งความรู้ที่ท่วมท้นที่ผู้สูงอายุสามารถเข้าถึงได้ง่ายดายแค่เลื่อนปลายนิ้วมือ

ในการศึกษาความสัมพันธ์ระหว่าง “ผู้สูงอายุ” กับ “เทคโนโลยี” นั้น นักสังคมวิทยาและมานุษยวิทยา เริ่มต้นด้วยการตั้งคำถามว่า ความหมายของคำว่า “สูงอายุ” (aging) และ “เทคโนโลยี” ตามที่เข้าใจกันนั้น มีข้อจำกัดอย่างไรบ้างต่อการศึกษารื่องนี้

คำว่า “สูงอายุ” รวมถึงคำอื่น ๆ ที่นิยมใช้สลับกัน เช่น วัยชรา วัยเกษียณ มักถูกใช้ในฐานะเครื่องมือจำแนกกลุ่มคน (categorization) กลุ่มหนึ่งออกจากคนกลุ่มอื่น หรือใช้ในฐานะชื่อเรียกคนกลุ่มหนึ่งที่มีลักษณะร่วมกัน (category) ซึ่งแตกต่างไปจากกลุ่มอื่น เช่น พรบ.ผู้สูงอายุ พ.ศ. 2560 ระบุว่า ผู้สูงอายุหมายความว่า บุคคลซึ่งมีอายุเกินหกสิบปีบริบูรณ์ขึ้นไปและมีสัญชาติไทย เป็นต้น ประเด็นที่นักสังคมวิทยาและมานุษยวิทยาสนใจต่อเรื่องนี้คือ การจำแนกกลุ่มคนกลุ่มหนึ่งออกจากกลุ่มอื่นพร้อมกำหนดคำเรียกเฉพาะให้ ส่งผลอย่างไรต่อคนเหล่านั้น โดยเฉพาะอย่างยิ่ง ส่งผลให้เกิด “การตีตราแง่ลบ” (Stigma) หรือไม่

ในปัจจุบัน “ผู้สูงอายุ” ถูกพูดถึงอย่างมาก อันเนื่องมาจากกระแสความตื่นตัวในประเด็นการเข้าสู่ “สังคมผู้สูงอายุ” (Aging Society) ของหลายประเทศทั่วโลก ภายใต้กระแสนี้ผู้สูงอายุถูกกล่าวถึงว่ามีจำนวนเพิ่มมากขึ้น ถูกเชื่อมโยงกับอัตราการเกิดที่ลดลง และถูกพิจารณาว่าเป็นส่วนที่ทำให้ฐานของปิรามิดประชากรนั้นแคบลง องค์การอนามัยโลก (WHO) ระบุว่าสัดส่วนผู้สูงอายุต่อประชากรช่วงวัยอื่นจะเพิ่มขึ้นจาก 11% ในปี 2000 เป็น 22% ในปี 2050 และหากคิดเป็นจำนวน จะพบว่าจำนวนผู้สูงอายุพุ่งสูงขึ้นอย่างน่าใจหาย จากประมาณ 605 ล้านคน เป็น 2 พันล้านคน ส่วนองค์การสหประชาชาติ (United Nations) ก็กล่าวไว้ในรายงานประจำปี 2001 ว่า การที่มีจำนวนผู้สูงอายุเพิ่มขึ้นทั่วโลกนี้ เป็นปรากฏการณ์ที่ไม่เคยเกิดขึ้นมาก่อนในประวัติศาสตร์มนุษยชาติ และเป็นสิ่งที่ประชากรทุกคนในโลกไม่ว่าจะเป็นผู้ชาย ผู้หญิง และเด็ก ต่างได้รับผลกระทบถ้วนหน้า จนมีบางคนกล่าวกันว่า อิทธิพลของปริมาณผู้สูงอายุที่เพิ่มขึ้นเทียบเท่าได้กับปรากฏการณ์สภาพอากาศเปลี่ยนแปลง (Climate Change) เลยทีเดียว กระแสความสนใจ “สังคมผู้สูงอายุ” นี้ มาพร้อมกับความกังวลต่อโรคภัยไข้เจ็บที่มักเกิดกับผู้สูงอายุเป็นหลัก โดยเฉพาะโรคไม่ติดต่อเรื้อรังต่าง ๆ (NCDs) เช่น ความดัน เบาหวาน มะเร็ง รวมทั้งโรคที่เกี่ยวข้องกับความผิดปกติในสมอง องค์การเพื่อความร่วมมือและการ

พัฒนาทางเศรษฐกิจ (OECD) ระบุไว้ในรายงานปี 2013 ว่า โรคกลุ่มนี้กำลังกลายเป็นปัญหาสาธารณสุขอันดับหนึ่งของโลก โดยเฉพาะโรคอัลไซเมอร์ ที่เกิดกับผู้ที่มีอายุเกิน 60 ปี 1 ใน 8 คน และเกิดกับครึ่งหนึ่งของผู้ที่มีอายุ 85 ปีขึ้นไป

นักสังคมวิทยาและมานุษยวิทยาบางส่วนมองว่ากระแสความตื่นตัวนี้ แม้จะส่งผลดีในแง่ที่ให้สังคมได้เตรียมตัว แต่ก็ส่งผลให้ผู้คนมีมุมมองแง่ลบต่อ “ผู้สูงอายุ” โดยมองว่า คนกลุ่มนี้เป็นภาระทางเศรษฐกิจและสุขภาพต่อคนกลุ่มอื่นในสังคม เพราะไม่สามารถสร้างผลผลิตได้เท่าสมวัยที่ยังอยู่ในวัยทำงาน และยังเป็นกลุ่มเสี่ยงต่อการเจ็บป่วยที่ต้องอาศัยการดูแลระยะยาวจากคนกลุ่มอื่นอีกด้วย กระแสนี้ทำให้ “ผู้สูงอายุ” ใน “สังคมผู้สูงอายุ” ถูกนำเสนอว่าเป็นกลุ่มที่ไม่สามารถดำรงชีวิตได้ด้วยตัวเอง ต้องพึ่งพิงคนอื่นเสมอ นี่คือข้อจำกัดสำคัญของการใช้คำว่า “ผู้สูงอายุ” ในฐานะชื่อเรียกหรือการจัดประเภทคน

ทำนองเดียวกันกับเรื่อง “สูงอายุ” นักสังคมวิทยาและมานุษยวิทยาก็ตั้งคำถามเช่นกันว่าความเข้าใจต่อเรื่อง “เทคโนโลยี” นั้นเป็นอย่างไร

เทคโนโลยี โดยเฉพาะเทคโนโลยีสารสนเทศ (Information Communicative Technology (ICT)) เป็นสิ่งที่เพิ่งเกิดขึ้นมาไม่นาน “เว็บ” หรือ “เวิลด์ ไวด์ เว็บ” (World Wide Web (WWW)) ถูกพัฒนาขึ้นในปี 1989 เว็บไซต์ขายของออนไลน์อย่าง “แอมะซอน” (Amazon) ก่อตั้งในปี 1994 เว็บเบราว์เซอร์ (web browser) หรือเว็บที่ช่วยเราค้นหาข้อมูลต่าง ๆ อย่าง “กูเกิล” (Google) สร้างขึ้นในปี 1995 ในขณะที่สื่อสังคมออนไลน์ยอดนิยมอย่าง “เฟซบุ๊ก” (Facebook) เริ่มต้นให้บริการครั้งแรกในปี 2004 ด้วยเหตุนี้ ทำให้ความเข้าใจทั่วไปประการหนึ่งเวลาคนกล่าวถึงเทคโนโลยีคือ มันเป็นเรื่องของ “คนยุคใหม่” มากกว่า “ผู้สูงอายุ” จนมีการกล่าวกันว่า คนรุ่นใหม่ั้นเปรียบเสมือน “ชนพื้นเมืองดิจิทัล” (Digital natives) หรือกลุ่มคนที่คุ้นเคยและชำนาญกับการใช้อุปกรณ์และเทคโนโลยีที่ทันสมัย ในขณะที่ผู้สูงอายุนั้นคือ “ผู้อพยพดิจิทัล” (Digital immigrants) ซึ่งมีลักษณะตรงข้าม คือ เป็นกลุ่มที่ไม่มีทักษะและไม่คุ้นเคยกับเทคโนโลยี

นอกจากนี้ เทคโนโลยียังถูกมองว่าเป็นเพียง “วัตถุ” (object) หรือสิ่งของซึ่งไม่สามารถส่งอิทธิพลต่อผู้คนได้ด้วยตัวเอง ถึงแม้จะมีการกล่าวกันว่าเทคโนโลยีนั้นเปลี่ยนโลกหรือส่งผลกระทบต่อชีวิตของผู้คนในหลายด้าน ไม่ว่าจะเป็นด้านเศรษฐกิจและการเงินที่ธุรกรรมต่าง ๆ แทบจะผ่านออนไลน์หมดแล้ว หรือด้านสุขภาพที่เทคโนโลยีการดูแลตัวเองอย่างนาฬิกาอัจฉริยะ (smartwatch) เป็นที่นิยมอย่างมาก ถึงกระนั้นอิทธิพลของเทคโนโลยีก็ยังถูกมองว่าเกิดขึ้นจากมนุษย์ที่คอยสั่งการเป็นหลัก ไม่ได้เป็นเพราะตัวเทคโนโลยีเอง

ข้อจำกัดสำคัญของความเข้าใจทั่วไปเรื่อง “เทคโนโลยี” คือ มันได้ตอกย้ำการตีตราแง่ลบต่อผู้สูงอายุที่กล่าวไปก่อนหน้านี้ เมื่อประกอบกับความเข้าใจที่ว่าเทคโนโลยีเองก็ต้องพึ่งพาคนรุ่นใหม่ในฐานะชนพื้นเมืองดิจิทัลในการทำงาน ไม่สามารถทำอะไรได้ด้วยตัวเอง ผู้สูงอายุยังถูกมองว่าเป็นภาระของสังคมในยุคสมัยที่ทุกอย่างต้องอาศัยเทคโนโลยีสารสนเทศ ผู้สูงอายุกลายเป็นภารกิจที่คนทั่วโลกต้องร่วมมือกันจัดการในโลกดิจิทัลไม่ต่างอะไรกับปัญหาสภาพภูมิอากาศเปลี่ยนแปลง

การศึกษาความสัมพันธ์ระหว่างผู้สูงอายุกับเทคโนโลยีภายใต้ข้อจำกัดนี้ ได้ลดทอนความซับซ้อนของปรากฏการณ์ทั้งสองประการ และปฏิสัมพันธ์ระหว่างสองสิ่งนี้ ให้เหลือเพียงโจทย์เรื่อง “ความรู้” และ “ทักษะ” กล่าวคือ จะให้ความรู้และทักษะที่ถูกต้องต่อผู้สูงอายุอย่างไรเมื่อคนกลุ่มนี้ต้องใช้เทคโนโลยี โดยเฉพาะเทคโนโลยีที่ใช้ในชีวิตประจำวันอย่างการใช้อินเทอร์เน็ตบนโทรศัพท์มือถือ อย่างไรก็ตาม นักสังคมวิทยาและมานุษยวิทยากลุ่มหนึ่งได้เสนอว่า เพื่อขยายข้อจำกัดนี้ เราจำเป็นต้องปรับมุมมองต่อเรื่องสูงอายุจากการมองในฐานะคุณลักษณะที่ติดตัวคนกลุ่มหนึ่งที่แตกต่างไปจากกลุ่มอื่นจนสามารถแยกได้อย่างเบ็ดเสร็จ (การใช้ผู้สูงอายุในฐานะ category หรือ categorization) มาเป็น “ความสูงอายุ” (oldness) หรือมองในฐานะบริบทเงื่อนไขชีวิต ที่แม้คนกลุ่มหนึ่งกำลังเผชิญร่วมกันอยู่ แต่มีรายละเอียดของเรื่องราวและการจัดการที่แตกต่างกัน นอกจากนี้ยังเสนอว่า เราไม่ควรมองเทคโนโลยีเป็นเพียง “เครื่องมือ” (tools) ให้คนหยิบจับใช้ได้ตามเจตนาเท่านั้น แต่ยังเป็น “โครงสร้างพื้นฐาน” (infrastructure) ให้คนได้ทำเรื่องอื่นต่อได้ ซึ่งอาจเป็นสิ่งที่ทำไม่ได้เลยถ้าไม่มีโครงสร้างพื้นฐานนี้ กล่าวอีกอย่างคือให้มองเทคโนโลยีเป็น “ผู้กระทำ” (Actor/Subject) มากขึ้น

2.2 ผู้สูงอายุกับข่าวลวงในโลกออนไลน์

ในด้านหนึ่งเทคโนโลยีสารสนเทศโดยเฉพาะมือถือที่มีหลากหลายราคาให้เลือก หาซื้อได้ง่าย และออกแบบให้ใช้งานได้ง่ายขึ้นสำหรับผู้สูงอายุ มีส่วนช่วยให้ผู้สูงอายุเข้าถึงแหล่งความรู้ด้านต่างๆ ที่กว้างขวางในโลกออนไลน์ การค้นหากิจกรรมสันทนาการยามว่าง และการรวมกลุ่มทางสังคมผ่านความสัมพันธ์ทางสังคมรูปแบบใหม่ ๆ ที่ข้ามพื้นที่และภูมิศาสตร์ทางกายภาพ โดยไม่ได้จำกัดอยู่แค่ความสัมพันธ์ทางสังคมบนพื้นที่ในโลกชีวิตจริง (ประชาติป กะทา และคณะ, 2563) อย่างไรก็ตาม ในอีกด้านหนึ่งช่องทางการเข้าถึงข้อมูลข่าวสารในโลกสังคมออนไลน์ที่กว้างขวางก็เป็นช่องทางให้การโฆษณาชวนเชื่อรูปแบบต่างๆ และอาชญากรรมออนไลน์สามารถส่งตรงถึงประชากรผู้สูงอายุในฐานะกลุ่มลูกค้าได้ง่ายและยากต่อการตรวจสอบและควบคุม

มีรายงานการศึกษาที่เก็บข้อมูลทางออนไลน์ของบุคคล จำนวน 3,500 คน เพื่อสำรวจพฤติกรรมการใช้เฟซบุ๊กทั้งช่วงก่อนและหลังการเลือกตั้งปี 2559 ของสหรัฐอเมริกา พบสถิติที่น่าตกใจว่า 11% ของผู้ใช้อายุ 65 ปีขึ้นไป แคร่ข่าวลวงที่บิดเบือนความจริง ในขณะที่ผู้ใช้อายุ 18 – 29 ปี มีเพียง 3% เท่านั้นที่แคร่ข่าวลวง ผู้ใช้เฟซบุ๊กที่อายุ 65 ปีขึ้นไป แคร่บทความข่าวปลอมมากกว่ากลุ่มคนวัย 45-65 ปี ไม่ต่ำกว่า 2 เท่า และมากกว่ากลุ่มวัย 18-29 ปี ถึง 7 เท่า นอกจากนี้ ทีมวิจัยยังพบว่าผู้ใช้เฟซบุ๊กกลุ่มผู้สูงวัยมีแนวโน้มจะแคร่ข่าวปลอมมากขึ้น หากข่าวปลอมนั้นถูกแคร่มาจากเพื่อนที่น่าเชื่อถืออีกทีหนึ่ง โดยมีคนจำนวนมากที่สับสนระหว่างข่าวจริงกับข่าวปลอม เนื่องจากปัจจุบันรูปแบบของเว็บคลิกเบตที่พบเห็นได้ตามหน้านิวส์ฟีดส์ มักจะมีลักษณะไม่ต่างกับโพสต์ข่าวทั่วไปจากสำนักข่าวต่างๆ เช่น ชื่อเว็บ สี โลโก้ ถ้าไม่สังเกตให้ดีหรือมองผ่านๆ ก็อาจจะแยกไม่ออก ซึ่งเป็นอีกหนึ่งสาเหตุที่ทำให้ข่าวปลอมแพร่ไปในเฟซบุ๊กได้รวดเร็ว อย่างไรก็ตาม การศึกษาชิ้นนี้ไม่ได้สรุปแน่ชัดว่าเพราะเหตุใดผู้ใช้อายุมากถึงมีแนวโน้มที่จะแคร่ข่าวปลอมมากกว่าคนกลุ่มอื่น แต่ได้ตั้งสมมติฐานเอาไว้ 2 ประการ ดังนี้

ประการแรก คือ ผู้ใช้เฟซบุ๊กที่มีอายุเกิน 65 ปี เข้าสู่โลกอินเทอร์เน็ตช้ากว่าคนรุ่นอื่นๆ พวกเขาจึงขาดความเท่าทันโลกดิจิทัล ประการต่อมา คือ กระบวนการรับรู้ของคนเราอาจจะเสื่อมลงตามอายุ ผู้สูงอายุจึงมักจะเชื่อข่าวปลอมได้ง่ายกว่า ไม่สามารถแยกแยะข้อเท็จจริงของข้อมูลบนโลกดิจิทัลว่าน่าเชื่อถือมากน้อยขนาดไหน โดยทีมนักวิจัยหวังว่าจะได้ทดสอบข้อสันนิษฐานทั้งสองข้อต่อไปในอนาคต

การขาดความรู้เท่าทันในโลกดิจิทัลกำลังถูกมองว่าเป็นสาเหตุหลักที่ทำให้คนแชร์ข่าวปลอม โดยในปี 2561 วอทแอป แอปพลิเคชันด้านการสื่อสารชื่อดังได้เริ่มพัฒนาโปรแกรมส่งเสริมความรู้เท่าทันโลกดิจิทัลในอินเดีย เนื่องจากอินเดียเป็นประเทศที่ผู้ใช้กว่า 200 ล้านคนถือเป็นผู้ใช้อินเทอร์เน็ตรายใหม่ ขณะเดียวกันอินเดียยังพบปัญหาการฆาตกรรมอันเป็นผลจากข้อความไวรัลที่ถูกฟอร์เวิร์ดต่อๆ กันในวอทแอปด้วย

ในเวลาไล่เลี่ยกันหน่วยงานเอฟบีไอของสหรัฐฯ ก็ได้จัดทำเว็บไซต์เพื่อเตือนผู้สูงอายุชาวอเมริกันเกี่ยวกับข่าวปลอมในโซเชียลมีเดีย เพื่อป้องกันไม่ให้นักกลุ่มนี้ตกเป็นเหยื่อของข่าวปลอมจนนำไปสู่ปัญหาอื่นๆ ด้านเจ้าของแพลตฟอร์มในงานวิจัยอย่างเฟซบุ๊กเองก็ไม่ได้นิ่งนอนใจ ล่าสุดได้พัฒนาโปรแกรมการตรวจสอบข้อมูลเท็จ โดยผู้ตรวจสอบที่เป็นองค์กรภายนอก (Third Party) เพื่อเพิ่มความโปร่งใสบนแพลตฟอร์ม ลดการเผยแพร่ข้อมูลเท็จและพัฒนาคุณภาพของข่าวสารที่ผู้คนอ่านบนโลกออนไลน์และสร้างมาตรฐานชุมชน โดยร่วมมือกับสำนักข่าวระดับโลกอย่างเอเอฟพี ที่ผ่านการรับรองโดยเครือข่ายการตรวจสอบข้อเท็จจริงระดับนานาชาติ (International Fact Checking Network : IFCN)

มีงานศึกษาของสถาบัน MIT ประเทศสหรัฐอเมริกา (Vosoughi et. al., 2018) เพื่อตอบคำถามว่าทำไมข่าวลวงในโลกออนไลน์ถึงประสบความสำเร็จในการทำให้ผู้คนที่ต้องเสพและแชร์ต่อมัน งานวิจัยชิ้นนี้รายงานหาเหตุผลที่ข่าวลวงได้รับการแชร์เผยแพร่ต่ออย่างรวดเร็วมากกว่าข่าวประเภทอื่นเนื่องจากมันมีลักษณะดึงดูดความสนใจของกลุ่มเป้าหมายอย่างมาก MIT วิเคราะห์เรื่องเล่า 126,000 เรื่อง ที่เผยแพร่ในทวิตเตอร์ ระหว่างปี ค.ศ. 2006-2007 พบว่าเรื่องเล่าเหล่านี้ได้รับการส่งต่อโดยคนประมาณ 3 ล้านคน และมีการแชร์ต่อมากกว่า 4.5 ล้านครั้งในช่วงระยะเวลา 1 ปี ที่เรื่องเล่าเหล่านี้ปรากฏในทวิตเตอร์ โดยในเรื่องเล่าที่ศึกษาพบว่าถ้าเป็นข่าวลวงจะได้รับการแชร์ต่ออย่างรวดเร็วและมีจำนวนการแชร์ต่อมากกว่าข่าวจริง

นักสังคมศาสตร์สำนักคิดการประกอบสร้างทางสังคม หรือ Social constructionists ให้ความสนใจมานานแล้วว่า มันมีกระบวนการทางสังคมวัฒนธรรมอะไรบางอย่างที่ขับเคลื่อนอยู่เบื้องหลังให้ผู้คนยอมรับสิ่งหนึ่งสิ่งใดว่าเป็นความรู้และความจริงหนึ่งๆ ในสังคม (Berger and Luckmann, 1967; Latour and Woolgar, 1979) สำหรับนักสังคมศาสตร์ที่สนใจศึกษาข้อมูลข่าวสารที่เผยแพร่โดยสื่อสารมวลชน มีข้อสรุปร่วมกันว่าข้อมูลข่าวสารหรือข้อเท็จจริงหนึ่งๆ จะได้รับการยอมรับเชื่อถือจากคนในสังคมก็ต่อเมื่อมันได้รับการสนับสนุนจากปัจจัยเหล่านี้ ได้แก่ คุณค่าทางวัฒนธรรมและค่านิยมทางสังคมที่ผู้คนยึดถือกันอยู่ในสังคม สถาบันทางสังคมที่ทำหน้าที่ควบคุมกำกับข้อมูลข่าวสารได้รับความไว้วางใจได้มากน้อยแค่ไหนจากคนในสังคม ข้อเท็จจริงนั้นๆ สอดคล้องกับชีวิตสาธารณะของผู้คนหรือไม่ และสื่อสารมวลชนในสังคมมีความน่าเชื่อถือมากน้อยแค่ไหน (Boyer, 2013)

ข่าวลวงก็เช่นเดียวกัน มันมีกระบวนการทางสังคมที่ขับเคลื่อนอยู่เบื้องหลัง ทำให้มันกลายเป็นความจริงในโลกออนไลน์ของคนที่เสพและแชร์มัน อย่างไรก็ตาม เราต้องเข้าใจก่อนว่า “ข่าวลวง” คือ เรื่องราวหรือ

เรื่องเล่าที่เป็นความเท็จที่ “จรงใจ” ถ้าไม่จรงใจไม่เรียกข่าวลวง อาจจะเรียกว่าข่าวที่รายงานผิดพลาด อาจจะเกิดจากแหล่งข่าว หรือกระบวนการทำข่าว (Hodges, 2018) นักวิชาการเรียกลักษณะความจริงของ “ข่าวลวง” ว่า truthiness แปลว่า “ความจริงที่เราอยากได้” คำนี้เป็นคำที่สมาคมถ้อยคำแห่งสหรัฐอเมริกา (American Dialect Society) ยกให้เป็น word of the year ในปี พ.ศ. 2548 โดยลักษณะความจริงของข่าวลวงจึงถูกจัดกับพฤติกรรมของมนุษย์ที่มีแนวโน้ม “เชื่อในสิ่งที่เราเชื่ออยู่แล้ว” (Confirmation bias)

แม้ว่าปรากฏการณ์ของข่าวลวงจะมีมาอย่างยาวนานในแวดวงสื่อสารมวลชน ทั้งการเป็นเครื่องมือใส่ร้ายป้ายสีทางสังคมและการเมือง และในฐานะรายงานข่าวเท็จที่จรงใจเพื่อผลประโยชน์อะไรบางอย่าง เช่น การโฆษณาชวนเชื่อทางการเมืองเพื่อผลประโยชน์ทางการเมือง ผลประโยชน์ทางการค้า การขาย แต่เราอาจกล่าวได้ว่ายุคดิจิทัลได้สร้างให้ปรากฏการณ์ข่าวลวงแพร่หลายมากขึ้น Ion Stavre และ Monica Puntti (2019) วิเคราะห์ว่าเหตุผลที่ข่าวลวงถูกเผยแพร่ในโลกออนไลน์ได้ง่ายโดยเครือข่ายทางสังคม เนื่องจากตั้งแต่ทศวรรษ 1990 เป็นต้นมา ในแวดวงสื่อสารมวลชนกระแสหลักข้อมูลข่าวสารที่สำคัญสำหรับผู้อ่าน ซึ่งจะช่วยให้คนอ่านมีทักษะความรู้ในการใช้ชีวิตประจำวัน หรือเพื่อช่วยให้พวกเขาตัดสินใจอะไรบางอย่าง เริ่มที่จะขาดหายไปจากหน้าสื่อสารมวลชน ในทางตรงข้ามข่าวซุบซิบทางสังคม ข่าวดารา ชนชั้นสูง หรือข้อมูลที่ไม่ได้สลักสำคัญอะไรกลับเพิ่มมากขึ้น ในบริบทเช่นนี้คนทั่วไปที่สร้างและเผยแพร่ข้อมูลข่าวสารได้รับการตอบรับในเครือข่ายทางสังคมไม่แพ้กันข่าว แต่ในขณะเดียวกันข้อมูลข่าวสารที่เผยแพร่อย่างมากมายในโลกออนไลน์ก็ยากต่อการตรวจเช็คว่าเป็นข่าวจริงหรือลวง นอกจากนั้น ปรากฏการณ์ข่าวลวงที่เกิดขึ้นอย่างแพร่หลายในสื่อออนไลน์เกิดจากสื่อสารมวลชนในปัจจุบันเน้นการขายข่าวเพื่อผลประโยชน์ทางธุรกิจมากกว่ายึดถือจรรยาบรรณสื่อสารมวลชนที่เน้นหน้าที่การแจ้งข่าวและตรวจสอบวิพากษ์วิจารณ์สังคม

ปรากฏการณ์ข่าวลวงที่แพร่หลายในสื่อสังคมออนไลน์กลายเป็นประเด็นข้อถกเถียงในหลายประเทศเพื่อหาแนวทางในการป้องกันเพื่อลดผลกระทบด้านต่างๆ ในสังคม เฟสบุ๊คมีการพัฒนาโปรแกรมเพื่อแก้ไขปัญหาการโพสต์และแชร์ข่าวลวงในแพลตฟอร์มของตัวเอง อย่างไรก็ตาม ปรากฏการณ์ข่าวลวงยุคดิจิทัลได้รับการตั้งข้อสังเกตว่าสะท้อนแง่มุมความขัดแย้งกันระหว่างอำนาจของรัฐในการควบคุมการใช้สื่อของพลเมืองในโลกดิจิทัลกับเสรีภาพของผู้คนในสังคมเสรีประชาธิปไตย เช่น ประเทศจีนพัฒนานโยบายสร้างอำนาจรัฐในการตรวจสอบข้อมูลข่าวสารในโลกออนไลน์ โดยการใช้เครื่องมือเทคโนโลยีเพื่อสอดส่องการใช้สื่อออนไลน์ของพลเมือง ข่าวลวงในโลกออนไลน์จึงเป็นประเด็นที่รัฐสมัยใหม่ในศตวรรษที่ 21 กำลังพยายามจัดสมดุลกันระหว่างอำนาจรัฐในการควบคุมพลเมืองกับอุดมการณ์เสรีในสังคมประชาธิปไตย

ปัจจุบันการคุ้มครอง ป้องกัน และเผชิญกับข่าวลวงนับเป็นความยากลำบากที่ยิ่งทวีมากขึ้น เนื่องมาจากการแพร่กระจายข้อมูลข่าวสารผ่านระบบเทคโนโลยีการสื่อสารในขณะนี้กันไปอย่างไร้ขอบเขตและรวดเร็ว ถึงแม้ว่านานาประเทศพยายามที่จะให้ความรู้ความเข้าใจแก่ประชาชน เพื่อให้แยกแยะและต่อต้านข่าวลวงไม่ว่าจะเป็นข้อมูลเท็จ ข่าวสารลวง และข้อมูลข่าวสารที่ถูกบิดเบือน เพราะสภาพการติดต่อสื่อสารที่ปรับเปลี่ยนไปของผู้คนยุคดิจิทัล อีกทั้งข่าวสารที่ปราศจากความจริงยังคงกระจายสู่สังคมออนไลน์ ซึ่งคล้ายกับความเป็นข่าวลวง ประกอบด้วย Misinformation (ข้อมูลข่าวสารที่ไม่เหมาะสม) เป็นข้อมูลข่าวสารที่สร้างขึ้นโดยปราศจากความตั้งใจจะให้เกิดความเสียหาย ประเด็นต่อมาคือ Disinformation (ข้อมูลข่าวสารบิดเบือน)

เป็นข้อมูลข่าวสารเท็จที่จูงใจสร้างขึ้น และประเด็นสุดท้ายคือ Mal-information (ข้อมูลข่าวสารผิดพลาด) เป็นข้อมูลข่าวสารลวงที่มาจากพื้นฐานความเป็นจริง (Wardle and Derakhshan, 2017)

ข่าวลวงไม่ใช่แค่รายงานข่าวเท็จ ข่าวลวงมีลักษณะน่าสนใจอย่างมากทั้งเนื้อหาและรูปแบบของมัน แตกต่างจากข่าวแบบดั้งเดิม ตัวอย่างเช่น ถ้าในเวปบล็อก (blog) อ้างรายงานว่าพระสันตะปาปา ฟรานซิส ให้การรับรองการชนะผลการเลือกตั้งของประธานาธิบดีโดนัลด์ ทรัมป์ ข่าวนี้มันจะเป็นแค่ข่าวเท็จ แต่ถ้าเรื่องราวนี้ได้รับการเผยแพร่ในสื่อออนไลน์ต่างๆ และมีผู้เสพ ผู้แชร์ข่าวนี้จำนวนมากในสื่อสังคมออนไลน์ มันจะกลายเป็น ข่าวลวง (Bounegru et al., 2018)

มีการเปรียบเทียบการทำงานของ ข่าวลวง มีลักษณะเหมือนการทำงานของแคมเปญโฆษณาสินค้าต่างๆ กล่าวคือ มันจะเน้นการสร้างอารมณ์ ความรู้สึก ให้กับกลุ่มลูกค้า สร้างภาพตัวตนให้กับประเด็นหัวข้อข่าวเพื่อกระตุ้นความรู้สึกของคนเสพ ที่น่าสนใจอีกประการหนึ่งคือ ข่าวลวงเหมือนแคมเปญโฆษณาตรงที่ว่า มันจะรู้จักกลุ่มลูกค้าของมันดี มันรู้ว่าจะต้องออกแบบและนำเสนอข่าวลวงยังไงถึงจะถูกกับจริตหรือแบกราวด์ของลูกค้าผู้ร้อเสพและรอแชร์ (Berthon et al., 2018) ลักษณะการทำงานของ ข่าวลวง ที่เหมือนกับการทำงานของแคมเปญโฆษณานี้ ตรงกับนิยามความหมายของข่าวลวงที่บัญญัติโดย พจนานุกรม คอลลินส์ ที่ให้ความหมายของข่าวลวง คือ “สารสนเทศเท็จ มักเร้าอารมณ์ ที่ปล่อยออกมาในรายงานข่าว”

ข่าวลวง เหมือนความจริงอื่นๆ คนจะเชื่อมันก็ต้องทำให้มันดูสมจริง ข่าวลวงมันดูสมจริงเพราะมันมีแง่มุม “เชิงสุนทรีย์” (aesthetic) ข่าวลวงในโลกออนไลน์มักจะถูกนำเสนอผ่าน ภาพ เสียง มีมของรูปภาพตัวการ์ตูน เพราะเมื่อเรื่องราวมันเป็นเท็จ คนจะเชื่อก็ก็นำการกระตุ้นอารมณ์ความรู้สึก ดังนั้น คนที่ได้รับข้อมูลข่าวสารในโลกออนไลน์จึงไม่ได้ตัดสินใจประเมินความน่าเชื่อถือของข้อมูลบนพื้นฐานเนื้อหาสาระและความเป็นเหตุเป็นผล แต่เกิดแรงกระตุ้นดึงดูดทางด้านอารมณ์ความรู้สึกมากกว่า ทำให้ง่ายต่อการที่จะเชื่อข่าวลวงและแชร์บอกต่อ (Stavre and Puntì, 2019)

งานศึกษาของ Shireen Walton (2020) พบว่าในประเทศอิตาลีช่วงการแพร่ระบาดของโรคโควิด-19 มีข่าวลวงในโลกออนไลน์เกี่ยวกับการแพร่ระบาดของเชื้อไวรัสโคโรนา 2019 จำนวนมาก ที่สำคัญผู้คนมักจะหลงเชื่อตามข่าวลวงที่ให้ข้อมูลที่เป็นเท็จเกี่ยวกับโรคโควิด-19 เหตุผลเพราะผู้คนตื่นตระหนกหวาดกลัวต่อการแพร่ระบาดของโรคโควิด-19 ในสังคมอิตาลี และความไม่ชัดเจนของแนวทางการกักตัวที่บ้าน ข่าวลวงโรคโควิด-19 ถูกนำเสนอผ่านมีม ภาพถ่ายเหตุการณ์ ข้อมูลสถิติที่เป็นเท็จ ฯลฯ เพื่อให้ดูน่าเชื่อถือในสายตาของผู้ที่เสพข่าว จนหน่วยงานด้านสาธารณสุขของประเทศอิตาลีต้องตั้งศูนย์ควบคุมข่าวลวงโรคโควิด-19

อย่างไรก็ตาม Krystal D' Costa (2016) ชี้ให้เห็นว่าพฤติกรรมการแชร์หรือกดไลค์ข้อมูลข่าวสารในโลกออนไลน์ มันอาจไม่ได้เป็นพฤติกรรมที่หลงผิดหรือเชื่อตามข่าวลวง แต่การแชร์ข้อมูลข่าวสารที่ลวงหรือบิดเบือนในโลกออนไลน์จากโพสต์ของเพื่อน อาจเป็นวิธีการของการแสดงออกซึ่งการมีอำนาจแห่งตนของคนแชร์ ที่สามารถเลือกรับส่งข้อมูลข่าวสารได้ด้วยตนเอง หรือเป็นไปเพื่อรักษาทุนทางสังคมและมิตรภาพของเครือข่ายทางสังคมหรือเพื่อนในโลกออนไลน์

ข่าวลวงที่แพร่หลายมากขึ้นในยุคดิจิทัล ทำให้เกิดการตั้งคำถามว่า หรือว่ามนุษย์เรากำลังมีชีวิตอยู่ใน “โลกยุคหลังความจริง” (Post-truth world) คือ “เป็นโลกที่ความจริงที่มีหลักฐานยืนยันมีอิทธิพลต่อความ

คิดเห็นของสาธารณชนน้อยกว่าความจริงที่เราอารมณ์และความเชื่อส่วนบุคคล” โลกยุคหลังความจริง จึงเป็นยุคที่ผู้คนฝึกฝนในชุดความเชื่อบางอย่าง มากกว่าการเสาะหาความจริงหรือเปิดรับข้อมูลที่สวนทางกับชุดความเชื่อเดิม คำว่า “หลังความจริง” หรือ post-truth เป็นคำที่ พจนานุกรม อ็อกซ์ฟอร์ด นิยามความหมายให้ และได้รับการยกให้เป็น คำแห่งปี ในปี 2559

หากเรายึดตามนิยามของชาวลวงว่าเป็นข้อมูลข่าวสารที่ถูกสร้างขึ้นในโลกยุคหลังความจริง เราอาจระบุความแตกต่างของเป้าหมายในการเผยแพร่ข้อมูลข่าวสารที่บิดเบือน (disinformation) ได้ 2 เป้าหมาย คือ ประการแรกเพื่อสร้างแรงดึงดูดกระตุ้นให้คนเห็นข่าวให้ความสนใจ เพื่อให้พวกเขาตัดสินใจตกเข้ามาดูเนื้อหาของข่าวหรือโฆษณา ประการต่อมาเพื่อสร้างให้ข้อมูลข่าวสารที่บิดเบือนกลายเป็นวาทกรรมและเรื่องเล่าที่มวลชนรับรู้ร่วมกันในวงกว้าง อาจเพื่อผลประโยชน์ทางธุรกิจการค้าหรือทางการเมือง (Kuklinski et al., 2000)

มีผู้เชี่ยวชาญวิเคราะห์ไว้ว่าการใช้สื่อออนไลน์ โดยเฉพาะเฟซบุ๊ก ของคนสมัยนี้ มีแนวโน้มที่จะทำให้คนเราถูกจำกัดความสนใจโดยไม่รู้ตัว อย่างที่เรารู้ว่าเฟซบุ๊ก รวมถึงโซเชียลมีเดียอื่นๆ จะมีระบบที่คอยเก็บข้อมูลการใช้งานรวมถึงความสนใจของเราไว้ตลอดเวลา และนำข้อมูลมานั้นมาวิเคราะห์เพื่อนำเสนอสิ่งที่เราน่าจะสนใจ ขณะเดียวกันก็คัดกรองสิ่งที่ไม่อยู่ในความสนใจของเราออกไปด้วย นำไปสู่ปริมาณผลของข้อมูลที่แคบลง เช่นเดียวกับแวตวของคนที่ปะทะแลกเปลี่ยนกับเรา ที่อาจถูกคัดกรองจนเหลือกลุ่มคนที่มีความคิดไปในทิศทางเดียวกันมากขึ้นๆ เมื่อเป็นเช่นนี้ จุดที่น่าเป็นห่วงก็คือในสถานการณ์ที่เราได้รับข้อมูลจากแหล่งเดิมๆ ติดต่อกันเป็นเวลานานๆ ย่อมส่งผลโดยตรงต่อความคิดความเชื่อของเรา แล้วถ้าเราเกิดปักใจเชื่อว่ามันเป็นความจริง หรือเป็นสิ่งที่ถูกต้อง โดยไม่เคยเปิดรับข้อมูลด้านอื่นเลย โอกาสที่เราจะมีความรู้ความเข้าใจผิดๆ หรือติดอยู่ในวงความคิดแคบๆ ก็ยังมีมากขึ้น (พันธวัฒน์ เศรษฐวิไล, 2017)

จะเห็นได้ว่าปรากฏการณ์ชาวลวงในโลกออนไลน์มีลักษณะธรรมชาติของมันที่เฉพาะเจาะจงแตกต่างจากข้อมูลข่าวสารที่บิดเบือนในแวดวงสื่อสารมวลชนกระแสหลัก ชาวลวงทางการเมือง ทฤษฎีสมคบคิด หรือการใส่ร้ายป้ายสีทางการเมืองเหมือนที่เรารู้จักกันมา ทำให้เราจำเป็นต้องศึกษาชาวลวงในฐานะที่เป็นความจริงชุดหนึ่ง เพราะจะช่วยให้เรามองเห็นบริบทและปัจจัยเงื่อนไขที่ซับซ้อนกว้างขวางที่ขับเคลื่อนประกอบสร้างให้ชาวลวงกลายเป็นความจริงในสำนึกและโลกชีวิตของคนทีเสพและแชร์มัน

2.3 ผู้สูงอายุกับการเล่นพนัน

ในรายงานผลการสำรวจพฤติกรรมการเล่นพนันของคนไทยในปี 2560 ของศูนย์ศึกษาปัญหาการพนัน พบว่า ผู้สูงวัยเป็นกลุ่มที่มีสัดส่วนการเล่นพนันที่มีแนวโน้มสูงขึ้น โดยในปี 2558 มีสัดส่วนของผู้เล่นพนันในกลุ่มสูงวัยอยู่ที่ 60% ของประชากรสูงวัย แต่ในปี 2560 สัดส่วนของผู้เล่นพนันในกลุ่มสูงวัยเพิ่มขึ้นเป็น 63% หรือคิดเป็นจำนวนประชากรประมาณ 3.3 ล้านคน โดยการพนันที่กลุ่มนี้ชอบเล่น 5 อันดับแรก คือ สลากกินแบ่งรัฐบาล หอยใต้ดิน ไพ่ วัวชน/ตีไก่/กัดปลา และมวย/มวยตู้ เมื่อให้ประเมินตนเองว่า ติดพนันหรือไม่ ผู้เล่นพนันในกลุ่มสูงวัยกว่า 5 แสนคน ยอมรับว่าตนเองติดพนันคิดเป็น 15% ของกลุ่มผู้สูง

วัยที่เล่นพนัน ซึ่งถือเป็นกลุ่มที่ประเมินตนเองว่าติดพนันสูงกว่าผู้เล่นพนันกลุ่มอื่น ๆ และอีกประมาณ 5 แสนคนของกลุ่มผู้สูงวัยที่เล่นพนันยังไม่แน่ใจว่าตนเองติดพนันหรือไม่ พฤติกรรมเหล่านี้แตกต่างจากการศึกษาเมื่อ 15 ปีที่แล้ว พบว่าผู้สูงวัยมีแนวโน้มเล่นพนันน้อยลง (ศูนย์วิจัยเพื่อการพัฒนาสังคมและธุรกิจ , 2560)

เมื่อประเมินสภาพปัญหาจากการเล่นพนันโดยใช้เครื่องมือประเมินพฤติกรรมการเล่นพนันที่เป็นปัญหา พบว่า มีนักพนันสูงวัยที่เล่นพนันจนถึงระดับที่เป็นปัญหาประมาณ 24,000 คน และที่มีความเสี่ยงต่อการกลายเป็่นนักพนันที่มีปัญหาอีกประมาณ 1.6 แสนคน โดยปัญหาสำคัญข้อหนึ่งของการเล่นพนันคือ ปัญหาหนี้สิน ผู้เล่นพนันสูงวัยประมาณ 1.2 แสนคน มีหนี้สินจากการพนัน โดยจำนวนหนี้พนันของกลุ่มนี้รวมกันประมาณ 1.5 พันล้านบาท หรือคิดเป็นหนี้สินเฉลี่ยต่อหัวประมาณ 12,700 บาทต่อคน นอกจากปัญหานี้สินแล้ว ผู้เล่นพนันกลุ่มนี้ยังระบุปัญหาผลกระทบเชิงลบอื่น ๆ จากการพนัน ได้แก่ ปัญหาความเครียด ขาดเงินใช้จ่ายในชีวิตประจำวัน มีปากเสียงทะเลาะกับคนในครอบครัว และสุขภาพเสื่อมโทรม โดยการเล่นพนันที่มากขึ้นมาจากปัจจัยทั้งภายในและภายนอก โดยปัจจัยภายใน ได้แก่ เวลาว่างที่เพิ่มมากขึ้น การเข้าหรือมีกิจกรรมทางสังคมน้อยลง ความรู้สึกเศร้า/หดหู่จากการสูญเสียคู่ชีวิตหรือเพื่อน และภาวะความเจ็บป่วยเรื้อรัง ส่วนปัจจัยภายนอกที่ส่งเสริมการเล่นพนัน ได้แก่ ความสามารถในการเข้าถึงการพนันทำได้ง่ายขึ้นจากการขยายตัวของอุตสาหกรรมกาสิโนในพื้นที่ที่กลุ่มผู้สูงวัยอาศัยอยู่ การส่งเสริมการขายของกาสิโนเหล่านี้ เช่น อาหารกลางวันฟรี มีรถรับ-ส่ง และการเข้าร่วมกิจกรรมทางสังคมอื่น ๆ ที่กาสิโนจัดขึ้น เป็นต้น (ibid 2560)

รายงานการสำรวจข้างต้น สอดคล้องกับผลการศึกษาสถานการณ์การพนันในกลุ่มผู้สูงอายุและผลกระทบ โดย ผศ.ดร.สุภาวดี ขุนทองจันทร์ พบว่าผู้สูงอายุมิม่มองที่เห็นด้วยต่อการพนัน เนื่องจากมองว่า 1) เป็นการใช้เวลาว่างของผู้สูงอายุ 2) เล่นแล้วทำให้รู้สึกตื่นเต้น 3) เป็นการเสี่ยงโชค 4) ทำให้มีเพื่อนเพิ่มมากขึ้น 5) ช่วยคลายเหงา และ 6) เป็นวัฒนธรรมของสังคมไทย โดยการเล่นไฟ้สูงเป็นอันดับ 1 ตามด้วยสลากกินแบ่งรัฐบาล และหวยใต้ดิน ส่วนจำนวนเงินที่ใช้เล่นพนันพบว่า การพนันไก่ชนใช้เงินในการเล่นพนันสูงสุดถึง 10,000 บาทต่อการเล่น 1 ครั้ง การเล่นเกมการพนันของผู้สูงอายุ ส่วนใหญ่ ร้อยละ 88.7 จะเล่นในชุมชน ร้อยละ 21.9 เล่นในจังหวัดที่ตัวเองอาศัยอยู่ ขณะที่การประเมินว่าตนเองติดการพนันหรือไม่พบว่า ร้อยละ 12.1 ประเมินว่าตนเองติดพนัน ร้อยละ 75.8 เชื่อว่าตนเองไม่ติดการพนัน สำหรับผลกระทบจากการเล่นพนันของผู้สูงอายุ ส่วนใหญ่ทำให้เกิดความเครียด ร้อยละ 44.9 หงุดหงิดง่าย ร้อยละ 17.2 และร่างกายอ่อนแอ ร้อยละ 16.4 ส่วนแหล่งข้อมูลข่าวสารประกอบการเล่นพนันของผู้สูงอายุนั้น มากที่สุดคือพระหรือหมอดู ร้อยละ 54.7 วิทยุหรือโทรทัศน์ ร้อยละ 22.3 หนังสือวิเคราะห์คาดการณ์พนันต่างๆ ร้อยละ 21.5 ทำนายจากฝัน ร้อยละ 19.5 จากข้อมูลเชิงลึกพบว่า มูลเหตุสำคัญที่ทำให้การพนันเพิ่มมากขึ้น คือ การพนันมีบทบาทเป็นทั้งกิจกรรม

ยามว่างของผู้สูงอายุ และเป็นการเสี่ยงโชคในวิถีชีวิตของสังคมไทย อันเนื่องมาจากการว่างงานของผู้สูงอายุ (สุภาวดี ขุนทองจันทร์, 2561)

งานวิจัยในหลายประเทศพบปัญหาของผู้เล่นการพนันสูงวัยในลักษณะที่คล้ายคลึงกัน คือ สัดส่วนจำนวนผู้สูงวัยที่เล่นการพนันต่อประชากรสูงวัยมีแนวโน้มเพิ่มสูงขึ้นอย่างต่อเนื่อง เช่น ในสหรัฐอเมริกา แคนาดา และออสเตรเลีย เป็นต้น ในปี 2557 เกือบครึ่งของผู้เข้าเล่นกาสิโนในประเทศสหรัฐอเมริกา มีอายุ 50 ปีขึ้นไป (นวลน้อย ตริรัตน์, 2561)

ข้อมูลวิจัยข้างต้นแสดงให้เห็นว่า ผู้สูงวัยมีแนวโน้มตกเป็นเหยื่อของการพนันได้ง่าย เพราะมีเวลาว่าง มีความเหงา และมีเงินเก็บที่สะสมไว้ตั้งแต่วัยทำงาน เมื่อติดพนันส่งผลกระทบต่อสุขภาพจิตเกิด ความเครียดจากหนี้สิน กลายเป็นปัญหาครอบครัว และเมื่อสุขภาพเสื่อมโทรมลงก็ยากที่จะฟื้นฟูรักษา ผู้สูงวัยจึงเป็นกลุ่มเปราะบางต่อปัญหาติดพนัน

อย่างไรก็ตาม ในประเทศไทยยังไม่มีผลการสำรวจที่เฉพาะเจาะจงถึงสถานการณ์การเล่นพนันออนไลน์ของผู้สูงอายุ ซึ่งเป็นพนันรูปแบบใหม่ที่กำลังแพร่หลายอยู่ ณ ขณะนี้ งานศึกษาพนันออนไลน์แทบทั้งหมดจะเน้นในกลุ่มของเด็กและวัยรุ่น มีเพียงรายงานการสำรวจว่าผู้สูงอายุนิยมอาศัยช่องทางการติดต่อในโลกออนไลน์เพื่อเผยแพร่ข้อมูลข่าวสารเรื่องหวยใต้ดินและติดต่อซื้อหวยใต้ดินและลอตเตอรี่กับพ่อค้าแม่ค้าทางแอปพลิเคชันบนโทรศัพท์มือถือ แต่ยังไม่มีการศึกษาวิจัยการเล่นพนันออนไลน์รูปแบบต่างๆ บนแอปพลิเคชันโทรศัพท์มือถือที่ผู้สูงอายุนิยมเล่นกัน สำหรับนักวิจัยแล้วคิดว่าเป็นภัยเงียบของอาชญากรรมในโลกออนไลน์ยุคปัจจุบันที่ผู้สูงอายุกำลังกลายเป็นกลุ่มเสี่ยงสำคัญ ทั้งการขาดความรู้ด้านเทคโนโลยีสารสนเทศ บริบทชีวิตที่มีอิสระเสรีในการใช้ชีวิตมากขึ้น และการอาศัยโลกออนไลน์บนแอปพลิเคชันโทรศัพท์มือถือติดต่อสื่อสารและเข้าถึงแหล่งข้อมูลข่าวสารได้อย่างสะดวกง่ายดายมากขึ้น ฯลฯ

ดังนั้น งานวิจัยชิ้นนี้จะศึกษาลักษณะและพฤติกรรมการเล่นพนันออนไลน์บนแอปพลิเคชันโทรศัพท์มือถือของกลุ่มผู้สูงอายุ โดยให้ความสำคัญกับบริบทการเปลี่ยนแปลงเชิงโครงสร้างในสังคมไทย 3 บริบทใหญ่ คือ สังคมยุคหลังชานา สังคมผู้สูงอายุ และสังคมดิจิทัล ว่ามีอิทธิพลผลักดันหรือสร้างแรงจูงใจให้ผู้สูงอายุเล่นพนันออนไลน์อย่างไร โดยเฉพาะผลกระทบด้านต่างๆ ที่เกิดขึ้นกับผู้สูงอายุที่เล่นพนันออนไลน์บนแอปพลิเคชัน ข้อค้นพบสำคัญจากงานวิจัยชิ้นนี้จะพัฒนาเป็นข้อเสนอเชิงนโยบายให้กับหน่วยงานที่เกี่ยวข้องในการป้องกันและแก้ไขปัญหาการเล่นพนันออนไลน์ในกลุ่มผู้สูงอายุ

2.4 การพนันออนไลน์กับสถานการณ์โควิด-19

สถานการณ์การพนันออนไลน์ในปี 2562 พบว่าคนไทยเล่นพนันออนไลน์ 1.55% หรือคิดเป็นจำนวน 826,925 คน โดยมีนักพนันออนไลน์หน้าใหม่ถึง 91,979 คน ขณะที่การสำรวจพบว่าช่องทางที่ผู้คนนิยมใช้เล่นพนันออนไลน์มากที่สุดคือโทรศัพท์มือถือร้อยละ 97.1 คอมพิวเตอร์ PC โน้ตบุ๊ก แล็บท็อปร้อยละ 6.3 และ

แท็บเล็ตร้อยละ 4.2 และพบว่าประเภทของพนันออนไลน์ที่คนไทยเล่นสูงสุดคือบาคาร่า ป็อกเต็ง ร้อยละ 45.2 เกมไพ่ เช่น ผสมสิบ เสือมังกรร้อยละ 27.6 สล็อตแมชชีน ตู้เกมร้อยละ 20.1 พนันทายผลกีฬาร้อยละ 16.7 ไฮโล โปป้อน น้ำเต้าปูปลาร้อยละ 14.4 หวยร้อยละ 9.4 โป๊กเกอร์ร้อยละ 6.7 พนันสกิน อัสปอร์ตร้อยละ 5.9 และรูเล็ตร้อยละ 2.7 เมื่อพิจารณาถึงสาเหตุที่เล่นการพนันออนไลน์ พบว่า สาเหตุ 3 ประการที่สำคัญคือ การเล่นพนันออนไลน์สามารถให้ความสะดวก ง่าย เล่นได้ทุกที่ทุกเวลา ผากถอน-เงินจากระบบได้อย่างรวดเร็ว และเพื่อนชวน

ในสถานการณ์การแพร่ระบาดของเชื้อโควิด-19 ได้ทำให้ผู้เล่นการพนันส่วนใหญ่หันหน้าเข้าสู่พื้นที่การพนันทางออนไลน์มากขึ้น ด้วยช่องทางที่สะดวก โดยเฉพาะการเล่นพนันออนไลน์บนสมาร์ตโฟน ที่เข้าถึงง่ายตลอดเวลา และเอื้อให้การทำธุรกรรมการเงินเป็นไปได้อย่างรวดเร็ว จนมีคำเรียกว่า คาสีโนในกระเป๋า (casino in your pocket) มีรูปแบบการพนันให้เลือกหลากหลาย เนื่องจากพื้นที่ออฟไลน์ถูกปิดให้บริการชั่วคราว จากการสำรวจเบื้องต้นถึงจำนวนผู้เล่นพนันคาสีโนออนไลน์ในปี พ.ศ.2562 พบผู้เล่น 8 แสนกว่าราย ขณะที่ในปี พ.ศ.2564 พบจำนวนผู้เล่นสูงถึง 1.9 ล้านคน (นวลน้อย ตรีรัตน์ อ้างถึงใน Chula, 2564)

จากการสำรวจเยาวชนจำนวน 1,089 คน ของสถาบันยุวทัศน์แห่งประเทศไทยและภาคีเครือข่าย พบว่ามีการเล่นพนันร้อยละ 13.24 โดยประเภทการเล่นพนันที่เป็นที่นิยมได้แก่ ยิงปลาร้อยละ 31.68 แทงหวยร้อยละ 19.80 เกมสล็อตร้อยละ 17.82 บาคาร่าร้อยละ 15.84 และทายผลกีฬาร้อยละ 14.85 นอกจากนี้ ยังพบวก่อนมีการแพร่ระบาดของเชื้อโควิด-19 มีจำนวนเว็บไซต์การพนันออนไลน์ 240 เว็บไซต์ เมื่อช่วงระยะการแพร่ระบาดพบ 440 เว็บไซต์ และช่วงการคลายมาตรการช่วงเดือนกรกฎาคม 2563 พบเว็บไซต์การพนันออนไลน์ 558 เว็บไซต์ เมื่อพิจารณาช่องทางที่สามารถพบเห็นโฆษณาพนันออนไลน์บ่อยมากที่สุดคือ เฟซบุ๊ก 76.53% เว็บไซต์ 70.64% ไลน์ 32.50% อินสตราแกรมร้อยละ 25.56% ทวิตเตอร์ 15.33% และอีเมลล์ 7.86% (กรุงเทพธุรกิจ, 2563) อย่างไรก็ตาม เบื้องต้นมีการดำเนินปิดกั้นเว็บพนันออนไลน์ 299 ยูอาร์แอล ตั้งแต่ 1 ตุลาคม จนถึง 17 ธันวาคม 2563 และจับกุมผู้ต้องหาได้ทั้งหมด 143 ราย ทั้งนี้คิดเป็นมูลค่าเงินหมุนเวียนถึง 35,000 ล้านบาท (THE STANDARD, 2563)



รูปที่ 1: ผลสำรวจพนันออนไลน์ในสถานการณ์โควิด-19

นอกจากนี้ ผลสำรวจสถานการณ์พฤติกรรมและผลกระทบการพนันในประเทศไทย ปี 2564 พบคนไทยเล่นพนัน 32,329,717 คน โดยเพิ่มขึ้นจากปี 2562 6.3% ขณะที่การพนันออนไลน์มีการเติบโตสูงเมื่อเทียบกับสถิติปี 2562 ซึ่งมีจำนวนคนเล่นพนันออนไลน์เพิ่มขึ้นถึง 135.8% และมีวงเงินเพิ่มขึ้น 431.3% และการพนันออนไลน์ที่เป็นที่นิยมมากที่สุดคือบาคาร่า ป็อกแดง อย่างไรก็ตาม เมื่อพิจารณาจากสถิติจะพบว่าผู้เล่นการพนันทั่วไปในช่วงการแพร่ระบาดของเชื้อโควิด-19 ลดลง สวนทางกับผู้เล่นพนันออนไลน์ที่เพิ่มสูงขึ้น (PPTV Online, 2564)

2.5 งานศึกษาพนันออนไลน์และผลกระทบของการเล่นพนันออนไลน์ในสังคมไทย

งานวิจัยเรื่อง “เกมพนันออนไลน์: หายนะเกมพนันที่ต้องควบคุม” ศึกษาโดย วิษณุ วงศ์สินศิริกุล (2554) พยายามที่จะทำความรู้จักกับการพนันออนไลน์ในประเทศไทย มีจุดประสงค์เพื่อสร้างความเข้าใจให้สังคมไทยตระหนักรู้และเท่าทันการพนันออนไลน์ เนื่องจากเป็นรูปแบบการพนันที่มีความเติบโตทางตลาดและคืบคลานเข้าสู่สังคมได้อย่างก้าวกระโดด เหตุเพราะเกมพนันออนไลน์สามารถเข้าถึงได้ง่าย มีความหลากหลาย ไม่ต้องเสียเวลาและค่าใช้จ่ายในการเดินทาง มีความเป็นส่วนตัว ไม่ต้องใช้เงินสดหรือชิปในการเล่น มีช่องว่างทางกฎหมายที่ไม่ครอบคลุม นอกจากนี้ยังชี้ให้เห็นถึงข้อดีและข้อเสียในการสร้างนโยบายควบคุมการพนันในรูปแบบดังกล่าว

ผลการวิจัยพบว่าผู้ที่นิยมเล่นการพนันออนไลน์ส่วนใหญ่จะมีอายุระหว่าง 15-55 ปี และประเภทของเกมพนันออนไลน์อันเป็นที่นิยมสูงสุด 3 อันดับได้แก่ เกมพนันบอลออนไลน์ เกมพนันบ่อนออนไลน์ และเกมพนันทายผลม้าแข่งออนไลน์ อย่างไรก็ตามในส่วนข้อเสนอแนะเชิงนโยบาย ผู้เขียนไม่ได้นำเสนอเอาไว้ว่าเป็นรูปธรรม เพียงแต่กล่าวถึง “มาตรการการควบคุมที่เหมาะสม” จากการใช้ประโยชน์จากเทคโนโลยีในปัจจุบัน และการผสานหลายนโยบายเข้าด้วยกันเพื่อการแก้ปัญหาที่ยั่งยืน

งานศึกษาเรื่อง “การพนันทางอินเทอร์เน็ต ผลกระทบต่อความมั่นคงทางด้านเศรษฐกิจและสังคม” โดย ศุภพงษ์ อัครวินวิจิตร (2554) มีวัตถุประสงค์เพื่อ (1) ศึกษารูปแบบธุรกิจการพนันทางอินเทอร์เน็ต (2) ศึกษาปัญหาการบังคับใช้กฎหมาย (3) ศึกษาผลกระทบทางด้านเศรษฐกิจและสังคมอันเป็นผลกระทบจากการพนันทางอินเทอร์เน็ต และ (4) เสนอแนะแนวทางเชิงนโยบายในการแก้ปัญหาการพนันทางอินเทอร์เน็ต โดยมีวิธีการศึกษาคือการวิจัยจากเอกสารเชิงคุณภาพ สัมภาษณ์บุคลากรที่เกี่ยวข้องกับการพนันทางอินเทอร์เน็ต และรวบรวมเอกสารการวิจัย วิทยานิพนธ์ สื่อมวลชนที่มีส่วนเกี่ยวข้อง

การพนันทางอินเทอร์เน็ตมีหลายรูปแบบ อาทิ การทายผลลีดเตอรออนไลน์ การทายผลกีฬา เกมพนันแบบคาสิโนออนไลน์หรือบ่อนออนไลน์ เป็นต้น แต่ไม่ว่าการพนันประเภทไหนก็ได้ก่อความเสียหายทุกแง่ให้แก่สังคม และที่สำคัญการพนันทางอินเทอร์เน็ตมีลักษณะที่เข้าถึงได้ง่ายขึ้น สะดวกทุกที่และทุกเวลา การจ่ายหรือรับเงินก็ทำได้ง่ายโดยผ่านบัตรเครดิต ทั้งกิจกรรมการพนันทางอินเทอร์เน็ตนี้กลายเป็นกิจกรรมส่วนบุคคลมากขึ้น จึงทำให้เจ้าหน้าที่ไม่สามารถคาดเดา หรือเอาความผิดได้ทั้งหมด จนเกิดเป็นช่องว่างในการบังคับใช้กฎหมาย นอกจากนี้ยังพบว่าในประเทศไทยเราใช้กฎหมายฉบับเดียว คือ พระราชบัญญัติการพนัน พ.ศ.2478 ซึ่งมีความล้าหลังและไม่สามารถตามทันโลกที่พัฒนาไปข้างหน้าได้

ในแง่ของผลกระทบทางด้านสังคม ผู้วิจัยชี้ให้เห็นว่า การพนันเป็นแหล่งก่อให้เกิดอาชญากรรม เป็นแหล่งของมิถิฉาชีพและกลุ่มอิทธิพลต่าง ๆ คนที่เล่นพนัน คือคนที่มีความโลภต้องการได้สินทรัพย์ของผู้อื่นมาครอบครองเป็นของตนเองโดยไม่ต้องลงทุน และผู้ที่เล่นพนันเป็นผู้ที่ขี้เกียจ ไม่อยากทำงานอย่างขยันขันแข็ง เฉกเช่นผู้ทำอาชีพสุจริตคนอื่น ๆ ขณะเดียวกัน การพนันยังเป็นต้นเหตุที่ทำให้เกิดปัญหาครอบครัว สูญเสีย

บุคคลรอบข้างเนื่องมาจากผู้เล่นพนันจะหมกมุ่นอยู่แต่การพนันจนไม่สนใจองค์ประกอบในชีวิตประจำวันอื่น ๆ ซึ่งอาจกล่าวได้ว่า การพนันนี้ “เป็นทางเดินไปสู่ความเสื่อม ความหายนะ หรือที่เรียกว่าอบายมุขที่ทุกศาสนามีความเห็นตรงกันว่าต้องละเลิก” ส่วนในแง่ผลกระทบทางเศรษฐกิจพบว่าการเล่นทางอินเทอร์เน็ตมีแนวโน้มที่จะเติบโตขึ้นเรื่อย ๆ โดยเฉพาะในภูมิภาคเอเชีย ซึ่งอาจจะแซงหน้าธุรกิจการพนันทางอินเทอร์เน็ตในสหรัฐอเมริกาและยุโรป

งานวิจัยชิ้นนี้มองการพนันว่าเป็นสาเหตุสำคัญของปัญหาสังคมและเศรษฐกิจ ที่สำคัญคือการติตร้าผู้เล่นการพนันอย่างรุนแรง อาทิ การมองว่าผู้เล่นการพนันคือผู้ที่เกียจคร้าน ไม่ทำงาน ทั้งยังเป็นภาระของสังคมที่ต้องได้รับการจัดการ อย่างไรก็ตาม อัตราการเล่นพนันของคนไทยอาจเชื่อมโยงกับความเหลื่อมล้ำทางสังคม ดังที่ ญัฐวุฒิ เฝาทวี (อ้างถึงใน Sutthipath Kanittakul, 2563) ชี้ให้เห็นว่าสังคมที่มีความเหลื่อมล้ำสูงทำให้ผู้คนเกิดการเปรียบเทียบ อยากตามคนอื่นให้ทัน อย่างเช่นการเล่นการพนันผ่านการซื้อล็อตเตอรี่ แม้ผู้เล่นจะรู้ว่ามีโอกาสขาดทุนมากกว่า แต่นั่นก็ทำให้ผู้ซื้อมีความหวังว่าวันหนึ่งจะสามารถหลุดออกจากความยากจนอย่างที่เป็นอยู่ทุกวันได้ ดังนั้น อาจกล่าวได้ว่าข้อจำกัดของงานวิจัยชิ้นนี้คือการกล่าวโทษต่อผู้ตัดสินใจเสี่ยงโชคชะตาเพียงอย่างเดียว โดยที่ละเลยเรื่องโครงสร้างและค่านิยมของสังคมไปเสีย

งานศึกษาเรื่อง “อาชญากรรมทางเศรษฐกิจ ศึกษากรณี: การพนันผ่านทางอินเทอร์เน็ต” โดยวิฑิต แสงพิทักษ์ (2554) มีข้อสรุปสำคัญว่าการพนันผ่านทางอินเทอร์เน็ตถือเป็นอาชญากรรมทางเศรษฐกิจในรูปแบบใหม่ โดยผู้วิจัยได้ชี้ให้เห็นถึงปัญหาต่าง ๆ ที่เกี่ยวข้องกับการพนันทางอินเทอร์เน็ต และปัญหาที่สำคัญคือ ประเทศไทยยังไม่มีกฎหมายควบคุมที่ชัดเจน กล่าวคือ พระราชบัญญัติ พ.ศ.2478 ยังไม่มีการบัญญัติศัพท์การพนันทางอินเทอร์เน็ตไว้โดยเฉพาะ เป็นเหตุให้บังคับใช้กฎหมายได้ยาก ทั้งยังพบปัญหาการลงโทษผู้กระทำความผิด คือขาดความเข้มงวดและไม่สามารถสร้างความเช็ดหลาบให้กับผู้กระทำความผิดได้ เช่น รายได้ที่ได้จากการเล่นพนันทางฟุตบอลทางอินเทอร์เน็ตอาจสร้างมูลค่าสูงถึง 100 ล้านบาท แต่การลงโทษของศาลมีเพียงการปรับที่เป็นเงินจำนวนน้อยนิดเมื่อเทียบกับ ขณะเดียวกัน เมื่อเว็บพนันออนไลน์หลายเว็บอยู่ต่างประเทศ เจ้าหน้าที่ตำรวจหรือศาลไทยจึงไม่มีอำนาจดำเนินคดีกับเจ้ามือพนันต่างประเทศตามพระราชบัญญัติการพนัน พ.ศ.2478 ได้ และนอกจากนี้ยังสะท้อนให้เห็นถึงปัญหาการตรวจสอบประวัติของผู้กระทำความผิด ปัญหาการบังคับใช้กฎหมายกับเจ้าพนักงาน ปัญหาในการสืบสวน สอบสวน ป้องกันและปราบปรามการทำความผิด ปัญหาการโอนเงินข้ามชาติ ปัญหาองค์กรอาชญากรรมและผู้แสดงทัศนคติผลการแข่งขันฟุตบอล เป็นต้น

อย่างไรก็ตาม การแก้ปัญหาการพนันทางอินเทอร์เน็ตที่สำคัญที่สุดจากข้อเสนอแนะของงานวิจัยชิ้นนี้คือการแก้ไขมาตรการทางกฎหมายโดยเฉพาะพระราชบัญญัติการพนัน พ.ศ.2478 ให้นิยามการพนันทายผลฟุตบอล และการพนันผ่านทางอินเทอร์เน็ตเข้าไปในพระราชบัญญัตินี้ดังกล่าว

ในงานศึกษาเรื่อง “การควบคุมธุรกิจการพนันในประเทศไทย: ศึกษาเฉพาะกรณีธุรกิจการพนันออนไลน์” โดย สุชาติร์ คำภิรานนท์ (2558) ผลการศึกษาพบว่ารูปแบบการพนันออนไลน์ที่สามารถพบเห็น

ได้ แบ่งได้เป็น 4 รูปแบบ คือ (1) การทายผลลือตเตอร์ออนไลน์ (2) การทายผลการแข่งขันกีฬา อาทิ การแข่งฟุตบอล แข่งม้า แข่งสุนัข เป็นต้น (3) การทายผลเกมพนันแบบคาสีโน อาทิ บาคาร่าออนไลน์ รูเล็ตออนไลน์ และเกมไพ่ต่าง ๆ และ (4) การจัดให้มีการเล่นเกมพนหรือรางวัลในการเสี่ยงโชค อย่างไรก็ตาม บริษัทที่รับแทงพนันออนไลน์ส่วนใหญ่จะไม่เปิดเผยตัวผู้เล่น ไม่ปรากฏผู้ให้บริการเว็บไซต์ ซึ่งส่วนใหญ่มักเป็นประเทศที่มีกฎหมายอนุญาตการพนันออนไลน์ เช่น ประเทศอังกฤษ ทำให้เกิดปัญหาเรื่องเขตอำนาจศาลในการนำตัวผู้กระทำผิดเกี่ยวกับพนันออนไลน์มารับผิด

สำหรับความเป็นมาของกฎหมายการพนันในประเทศไทยพบว่า เริ่มแรกรัฐได้แสวงหาผลประโยชน์จากการเก็บภาษีเกี่ยวกับการพนัน ภายหลังจากเห็นว่าการพนันเป็นสาเหตุของการก่ออาชญากรรมจึงเปลี่ยนมาเป็นการควบคุม โดยมีการบังคับใช้ครั้งแรกเมื่อปี 2472 คือ ประมวลกฎหมายแพ่งและพาณิชย์ บรรพ 3 ลักษณะ 18 ว่าด้วยการพนันและขั้นตอน มาตรา 853 ถึงมาตรา 855 ต่อมาในปี 2473 ได้มีพระราชบัญญัติการพนัน 2473 โดยเป็นกฎหมายที่เกี่ยวกับการพนัน มีบทบัญญัติข้อบังคับเกี่ยวกับความผิด และบทลงโทษทางอาญาเป็นครั้งแรก และในปี 2478 ได้มีการประกาศใช้พระราชบัญญัติการพนัน พ.ศ.2478 ขึ้น เพื่อปรับปรุงแก้ไขเพิ่มเติมกฎหมายการพนันที่มีอยู่เดิมให้ดียิ่งขึ้น และกฎหมายฉบับนี้ยังถูกใช้มาจนถึงปัจจุบัน

อย่างไรก็ตาม ดูเหมือนว่าแม้การพนันจะถือเป็นอบายมุขในทางพุทธศาสนา และไม่ว่าการพนันชนิดใดก็ตามจะผิดกฎหมายในประเทศไทย แต่เราก็คงสามารถพบเห็นผู้เล่นการพนันได้อยู่ทั่วไป โดยผู้ทำการศึกษาชี้ว่าสาเหตุที่เป็นเช่นนี้เนื่องมาจากทัศนคติของคนส่วนใหญ่ในสังคมเข้าใจว่าการพนันไม่ใช่สิ่งเลวร้าย การมีกฎหมายบัญญัติว่าการพนันเป็นสิ่งผิดกฎหมาย ก็ผิดเพียงแต่ในส่วนของการกฎหมายที่เป็นข้อห้ามเท่านั้น ผู้ใดเล่นการพนันจะไม่ถูกตั้งข้อรังเกียจจากสังคมมากเท่ากับลักทรัพย์ วิ่งราว เป็นต้น ขณะเดียวกัน แม้แต่ในกฎหมายว่าด้วยการควบคุมการพนันเองก็ยังมีกลิ่นอายความขัดแย้ง เนื่องจากไม่มีการให้คำนิยามของคำว่า “การพนัน” อาจกล่าวได้ว่ากฎหมายดังกล่าวมีความล้าสมัย และที่สำคัญคือไม่มีบทบัญญัติเกี่ยวกับการคุ้มครองเด็กและเยาวชน

ในงานศึกษาเรื่อง “ผู้สูงอายุกับปัญหาการติดพนัน: ปัจจัยเสี่ยง คุณภาพชีวิต และผลกระทบทางสังคม” โดย นงนุช แยมวงศ์ (2563) เป็นการศึกษาเพื่อทำความเข้าใจและประเมินสถานการณ์ปัญหาการติดการพนันในผู้สูงอายุ รวมถึงผลกระทบที่เกิดขึ้นต่อคุณภาพชีวิต การดำเนินชีวิตประจำวัน อันจะนำไปสู่ข้อเสนอแนะและแนวทางการป้องกันแก้ไขปัญหาดังกล่าว ซึ่งอาศัยวิธีการเก็บข้อมูลจากแบบสอบถาม การสัมภาษณ์เชิงลึก และการสนทนากลุ่ม โดยมีกลุ่มตัวอย่างเป็นผู้สูงอายุที่มีอายุตั้งแต่ 60 ปีขึ้นไปในเขตพื้นที่จังหวัดนครนายก

ผลการวิจัยพบว่า ประเภทการพนันที่เป็นที่นิยมสูงสุดในกลุ่มผู้มีอายุตั้งแต่ 60 ปีขึ้นไป ได้แก่ สลากกินแบ่งรัฐบาล หวยใต้ดิน และไพ่ ตามลำดับเมื่อลองพิจารณาถึงเหตุจูงใจในการเล่นการพนันแล้วพบว่า ผู้เล่นหวังทางรวยรูด รวมถึงอยากได้เงินจำนวนหนึ่งเพื่อใช้หนี้ นอกจากนี้ยังพบว่าเล่นเพื่อเป็นกิจกรรมที่ให้ความ

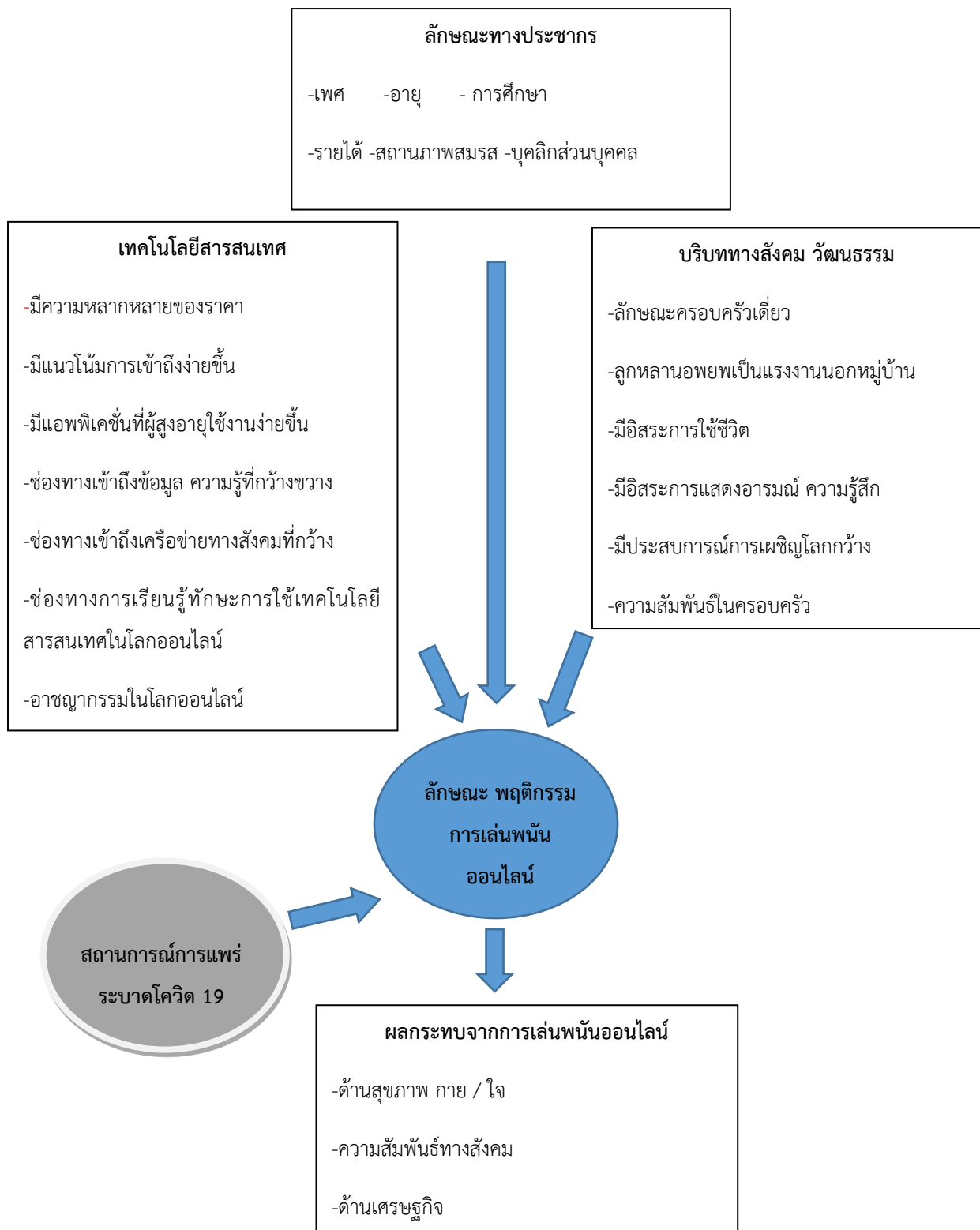
เพลิดเพลินและความสนุกสนาน อย่างไรก็ตามเมื่อพิจารณาด้านปัจจัยเสี่ยงที่ชักจูงให้ผู้สูงอายุเล่นการพนันพบว่า ผู้สูงอายุในแต่ละชุมชนมีรูปแบบ พฤติกรรม และวิถีการใช้ชีวิตที่ไม่ได้แข่งขันกับเวลาตามผู้คนในเขตเมืองใหญ่ โดยสามารถแบ่งปัจจัยเสี่ยงในการเข้าสู่การพนันของผู้สูงอายุได้ดังนี้ คือ (1) ทศนคติต่อการพนัน (2) ความเชื่อเรื่องโชคลางและความเชื่อทางศาสนา (3) บุคลิกภาพส่วนบุคคลที่เสี่ยงต่อการเล่นการพนันออนไลน์ ได้แก่ บุคลิกภาพต่อต้านสังคม บุคลิกภาพแปรปรวน ชื่นชอบการเสี่ยง การแข่งขัน และการท้าทาย ขณะเดียวกันบุคลิกภาพที่เสี่ยงต่อการติดพนันมักมีความเชื่อมโยงกับการดื่มแอลกอฮอล์และการสูบบุหรี่ (4) ปัญหาทางสิ่งแวดล้อมและคุณลักษณะทางภูมิศาสตร์ อาทิ การอยู่ใกล้กับแหล่งการพนัน (5) ปัญหาเศรษฐกิจในครัวเรือน (6) ความเปราะบาง เนื่องมาจากผู้สูงอายุสูญเสียบทบาทหลายอย่างในชีวิต จึงมีเวลาว่างและเกิดความเหงา ทำให้ผู้สูงอายุหาบทบาทใหม่ให้กับตนเอง และ (7) อิทธิพลสื่อ

งานศึกษาชิ้นนี้ได้ให้ข้อเสนอแนะเชิงนโยบายถึงการแก้ปัญหาติดการพนันของผู้สูงอายุ คือ การสร้างความชัดเจนในการดำเนินการให้เป็นรูปธรรม อาทิ การประกาศปัญหาการพนันเป็นวาระแห่งชาติและกำหนดให้เป็นปัญหาสาธารณสุขที่สำคัญของประเทศ นอกจากนี้ให้มีระบบเฝ้าระวังติดตามสถานการณ์การพนันในผู้สูงอายุตั้งแต่ระดับท้องถิ่นจนถึงระดับชาติ รณรงค์ให้ความรู้ถึงอันตรายของการพนันแก่ประชาชน จัดทำกิจกรรมและการดูแลผู้สูงอายุเพื่อส่งเสริมบทบาททางสังคมให้กับผู้สูงอายุ และส่งเสริมให้มีการพัฒนาความลาดและรู้เท่าทันสื่อในสังคมสูงวัย เพื่อสร้างความคุ้นเคยกับเทคโนโลยี ข่าวสาร การพนันออนไลน์ การหลอกลวงต่าง ๆ บนโลกอินเทอร์เน็ต และที่สำคัญคือไม่ตกเป็นเหยื่ออาชญากรรมได้อย่างง่าย

อย่างไรก็ตาม จากผลการศึกษาของงานวิจัยชิ้นนี้ สะท้อนให้เห็นว่า แม้ปัจจุบันเทคโนโลยีจะมีพัฒนาการอย่างก้าวกระโดด และผู้คนสามารถเข้าถึงการพนันออนไลน์ได้เพียงปลายนิ้ว ทว่า ในงานไม่ได้กล่าวถึงการพนันออนไลน์ในกลุ่มผู้สูงอายุเท่าไรนัก เนื่องจากมีสมมุติฐานว่าผู้สูงอายุเข้าไม่ถึงเทคโนโลยีสารสนเทศและยังคงนิยมเล่นการพนันในแบบพื้นที่ออฟไลน์ (Offline) มากกว่าพื้นที่ออนไลน์ (Online) โดยเฉพาะการพนันประเภทสลากกินแบ่งรัฐบาล หวยใต้ดิน และไพ่

2.6 กรอบแนวคิดการศึกษา

งานวิจัยชิ้นนี้ ได้นำความรู้จากการทบทวนวรรณกรรมงานวิจัยที่เกี่ยวข้อง โดยเฉพาะในประเด็นบริบทสังคมไทยในช่วงการเปลี่ยนผ่านทางสังคมวัฒนธรรม (mega trend) งานวิจัยที่ศึกษาพฤติกรรมการใช้สื่อสังคมออนไลน์ของผู้สูงอายุ และงานวิจัยที่เกี่ยวข้องกับประเด็นผลกระทบด้านต่างๆ จากการเล่นพินันนำมาพัฒนาเป็นกรอบแนวคิดการศึกษา



บทที่ 3

ระเบียบวิธีการศึกษา

3.1 การเก็บข้อมูลภาคสนาม

งานวิจัยชิ้นนี้เก็บข้อมูลหลักด้วยวิธีการงานวิจัยเชิงคุณภาพ โดยเก็บข้อมูลเชิงปริมาณเป็นข้อมูลสนับสนุนการวิเคราะห์ตีความข้อมูลเชิงคุณภาพ ทำการเก็บข้อมูลเชิงลึกในกลุ่มผู้สูงอายุที่นิยมเล่นพนันออนไลน์บนแอปพลิเคชันที่จังหวัดนนทบุรี เพื่อศึกษาว่าบริบทแวดล้อมทางสังคมวัฒนธรรม ความสัมพันธ์ในครอบครัว บุคลิกลักษณะส่วนบุคคล และเศรษฐกิจมีอิทธิพลเป็นแรงจูงใจให้ผู้สูงอายุเล่นพนันออนไลน์อย่างไร การเก็บข้อมูลเชิงลึกอาศัยการสัมภาษณ์ทั้งการสัมภาษณ์เชิงลึกแบบตัวต่อตัวระหว่างนักวิจัยกับผู้ให้ข้อมูลและการพูดคุยแชตผ่านแอปพลิเคชันสื่อสังคมออนไลน์ สำหรับการสังเกตนักวิจัยสังเกตชีวิตประจำวันในโลกออฟไลน์และเก็บข้อมูลสังเกตการโพสต์และแชตของผู้สูงอายุกลุ่มเป้าหมายในสื่อสังคมออนไลน์สาธารณะ เช่น เฟสบุ๊ก

การเก็บข้อมูลเริ่มต้นจากชมรมหรือกลุ่มผู้สูงอายุที่เป็นทางการของโรงพยาบาลส่งเสริมสุขภาพประจำตำบล (รพ.สต.) ซึ่งมีคั่นเคยสนิทสนมและมีความสัมพันธ์ที่ดีกับเจ้าหน้าที่ด้านสาธารณสุข ทำให้ง่ายในการเป็นจุดเริ่มต้นการเข้าถึงกลุ่มผู้สูงอายุผู้ให้ข้อมูลหลัก จากนั้นเลือกผู้ให้ข้อมูลหลักด้วยวิธีการเลือกแบบลูกโซ่ (Snowball Sampling Technique) จำนวนอย่างน้อย 50 คน แล้วทำการเก็บข้อมูลจนข้อมูลอิ่มตัว

งานวิจัยทำการตรวจสอบข้อมูลเชิงคุณภาพที่เก็บด้วยวิธีการสามเส้า (Triangulation) เพื่อให้ได้ข้อมูลเชิงคุณภาพที่มีความน่าเชื่อถือก่อนที่จะทำการวิเคราะห์ข้อมูล คือ 1) การตรวจสอบข้อมูล โดยนักวิจัยอีกคนจะถามด้วยคำถามชุดเดิมซ้ำในผู้สูงอายุคนเดียวกันในประเด็นข้อค้นพบสำคัญเพื่อทำการเปรียบเทียบข้อมูลที่ได้ 2) นักวิจัยผู้เก็บข้อมูล งานวิจัยชิ้นนี้ใช้นักวิจัยหลัก 2 คน และนักวิจัยผู้ช่วย 1 คน ในการเก็บข้อมูล เพื่อเป็นการตรวจสอบนักวิจัยผู้เก็บข้อมูล 3) วิธีการเก็บข้อมูล เก็บข้อมูลด้วยเทคนิควิธีการที่หลากหลายการสัมภาษณ์และการสังเกตทั้งในโลกออฟไลน์และออนไลน์

นักวิจัยเก็บข้อมูลด้วยวิธีการสังเกตแบบมีส่วนร่วมและไม่มีส่วนร่วม ทั้งชุมชนในโลกออนไลน์ (online) กับ ชุมชนในโลกชีวิตจริงในชีวิตประจำวัน (offline) ของผู้สูงอายุกลุ่มเป้าหมาย เพื่อเก็บข้อมูลลักษณะและพฤติกรรมการเล่นพนันออนไลน์ของผู้สูงอายุ ข้อมูลกระบวนการเรียนรู้การเล่นพนันออนไลน์ และประเภทของแอปพลิเคชันพนันออนไลน์ที่ผู้สูงอายุนิยมเล่นกัน โดยเฉพาะข้อมูลความเกี่ยวข้องสัมพันธ์กันระหว่างโลกชีวิตจริงออฟไลน์กับโลกชีวิตออนไลน์ของผู้สูงอายุมีอิทธิพลต่อการพฤติกรรมการเล่นพนันออนไลน์ของผู้สูงอายุอย่างไร

การเก็บข้อมูลในการวิจัยครั้งนี้แบ่งออกเป็น 2 ส่วน คือ 1. การเก็บข้อมูลในโลกออฟไลน์ (offline) และ 2. การเก็บข้อมูลในโลกออนไลน์ (online)

การเก็บข้อมูลในโลกออฟไลน์ หมายถึง การเก็บข้อมูลที่ไม่เกี่ยวข้องโดยตรงกับการใช้อินเทอร์เน็ตในโทรศัพท์มือถือของกลุ่มประชากร ใช้วิธีเก็บข้อมูลด้วยการสัมภาษณ์เป็นหลัก มีทั้งการสัมภาษณ์อย่างเป็นทางการ กล่าวคือ นักวิจัยนัดเวลาเพื่อสัมภาษณ์ผู้ให้ข้อมูลโดยเฉพาะ ในสถานที่และเวลาที่ผู้ให้ข้อมูลสะดวก และเป็นส่วนตัว ซึ่งโดยมากแล้วเป็นที่บ้านของผู้ให้ข้อมูลเอง แต่ก็มีบางรายที่สะดวกให้สัมภาษณ์ที่อื่นด้วย เช่น ที่ทำงาน เป็นต้น

ในการสัมภาษณ์นั้น นักวิจัยใช้แบบสัมภาษณ์กึ่งโครงสร้าง (semi structured interview) การสัมภาษณ์แต่ละครั้งใช้เวลา 1-2 ชั่วโมง ขึ้นอยู่กับความสะดวกของผู้ให้ข้อมูลเป็นหลัก

นอกจากการสัมภาษณ์ นักวิจัยยังเก็บข้อมูลด้วยวิธีการสังเกต สิ่งที่สังเกตประกอบไปด้วย รูปร่างหน้าตาของผู้ให้ข้อมูล ท่าทาง น้ำเสียง และปฏิกิริยาขณะที่ให้สัมภาษณ์ในหัวข้อต่าง ๆ ลักษณะของโทรศัพท์สมาร์ทโฟนที่ใช้ เช่น รุ่น สี ยี่ห้อ ลักษณะทั่วไปของที่พกอาศัย

การเก็บข้อมูลในโลกออนไลน์ หมายถึง การเก็บข้อมูลที่เกี่ยวข้องโดยตรงกับการใช้อินเทอร์เน็ตของผู้ให้ข้อมูล ได้แก่ พฤติกรรมการใช้อินเทอร์เน็ต เช่น ใช้แอปพลิเคชันอะไรบ้าง ใช้สื่อสังคมออนไลน์อะไรบ้าง โดยเฉพาะข้อมูลแอปพลิเคชันหรือเวปพนันออนไลน์ที่ผู้สูงอายุนิยมเล่น

นอกจากนั้น นักวิจัยได้เข้าร่วมกลุ่มไลน์ของกลุ่มคนที่คิดจะเลิกเล่นพนันออนไลน์ เพื่อเก็บข้อมูลว่าสมาชิกในกลุ่มไลน์พูดคุยเรื่องอะไรกันบ้าง และในบางครั้งนักวิจัยอาจแสดงความคิดเห็นร่วมในบทสนทนาในกลุ่มด้วย

3.2 ขอบเขตการวิจัย

1) ขอบเขตด้านเนื้อหา งานวิจัยชิ้นนี้เน้นการศึกษาลักษณะและพฤติกรรมการเล่นพนันออนไลน์บนแอปพลิเคชันบนโทรศัพท์มือถือของผู้สูงอายุ โดยให้ความสำคัญกับการเก็บข้อมูลบริบทแวดล้อมชีวิตผู้สูงอายุ ทั้งบริบททางสังคมวัฒนธรรมและเศรษฐกิจเพื่อดูว่าบริบทเหล่านี้มีอิทธิพลเป็นแรงจูงใจให้ผู้สูงอายุเล่นพนันออนไลน์บนแอปพลิเคชันมือถืออย่างไร ตลอดจนศึกษากระบวนการเรียนรู้การเล่นพนันออนไลน์และประเภทของแอปพลิเคชันพนันออนไลน์ที่ผู้สูงอายุนิยมเล่น รวมทั้งความเป็นชุมชนที่เกิดขึ้นในสังคมของนักเล่นพนันออนไลน์ที่ผู้สูงอายุเข้าไปมีความสัมพันธ์ทางสังคมด้วย

2) ขอบเขตเชิงพื้นที่ งานวิจัยจะเลือกจังหวัดนนทบุรีเป็นพื้นที่ศึกษา เนื่องจากมีลักษณะกึ่งเมืองกึ่งชนบทและประชากรผู้สูงอายุมีวิถีชีวิตที่หลากหลาย ทั้งการประกอบอาชีพ เศรษฐฐานะ และรูปแบบความสัมพันธ์ทางสังคม เป็นต้น

3) ขอบเขตประชากรเป้าหมาย ผู้ให้ข้อมูลหลักเป็นผู้สูงอายุที่นิยมเล่นพนันออนไลน์บนแอปพลิเคชันโทรศัพท์มือถือ เช่น เวปคาสีโนออนไลน์ เวปพนันบอลออนไลน์ และเวปพนันออนไลน์อื่นๆ โดยจะเลือกกลุ่ม

ผู้สูงอายุที่มีลักษณะทางประชากรที่แตกต่างกัน เช่น อาชีพ เศรษฐฐานะ ความสัมพันธ์ในครอบครัว สถานภาพทางสังคม และเลือกประชากรเป้าหมายที่มีบริบทชีวิตทางสังคมวัฒนธรรมที่หลากหลาย

3.3 ข้อจำกัดการวิจัย

หลังจากนักวิจัยดำเนินการเก็บข้อมูลทั้งออฟไลน์และออนไลน์ไปได้ประมาณ 6 เดือน เกิดการระบาดของโรคติดเชื้อไวรัสโคโรนา 2019 (COVID-19) ระลอกใหญ่อีกครั้ง รัฐบาลได้ดำเนินมาตรการเพื่อควบคุมการแพร่ระบาดของโรคโควิด-19 เช่น การเว้นระยะห่างสังคม ทำให้ต้องมีการปรับเปลี่ยนวิธีการเก็บข้อมูลในพื้นที่ เนื่องจากผู้สูงอายุซึ่งเป็นประชากรกลุ่มเสี่ยงหลักของโรคโควิด-19 กังวลเรื่องการติดเชื้อจากคนภายนอกครอบครัว อีกทั้งนักวิจัยก็กังวลเกี่ยวกับความเสี่ยงของตนเองที่จะติดเชื้อไวรัสโคโรนาด้วยเช่นกัน การเก็บข้อมูลในลักษณะพบหน้ากันทำไม่ได้เหมือนเดิม นักวิจัยได้เปลี่ยนมาเน้นการเก็บข้อมูลในโลกออนไลน์เป็นหลัก และต้องเปลี่ยนมาใช้ในการสัมภาษณ์ทางสื่อสังคมออนไลน์แทน และการเข้าร่วมไลน์กลุ่มคนที่เคยติดพันออนไลน์ที่คิดจะเลิกเล่นเพื่อเก็บข้อมูลบริบทชีวิตและบริบทของสังคมคนเล่นพนันออนไลน์

งานวิจัยยังมีข้อจำกัดในเรื่องวิธีการเข้าถึงแหล่งข้อมูลด้วยวิธีการ Snowball Sampling ที่ทำให้ได้กลุ่มผู้ให้ข้อมูลหลักเป็นกลุ่มผู้สูงอายุที่เป็นข้าราชการเป็นหลัก เนื่องจากผู้ให้ข้อมูลเป็นกลุ่มผู้สูงอายุที่นิยมเล่นพนันเป็นทุนเดิม ทำให้การแนะนำผู้ให้ข้อมูลคนอื่นด้วยวิธีการ Snowball Sampling จะแนะนำเฉพาะคนที่รู้จักคุ้นเคยเนื่องจากพฤติกรรมการเล่นพนันเป็นเรื่องที่ผิดกฎหมาย ทำให้จำเป็นต้องเลือกเฉพาะผู้สูงอายุที่ตนเองคุ้นเคยสนิทสนมและไว้วางใจ

บทที่ 4

ผลการศึกษา

เนื้อหาหลักของบทนี้ จะแบ่งการนำเสนอออกเป็น 3 หัวข้อ ในหัวข้อที่ 1 จะนำเสนอข้อมูลทั่วไปของประชากรที่ศึกษา ข้อมูลวิถีชีวิต และข้อมูลการเรียนรู้ทักษะการใช้สื่อสังคมออนไลน์ สำหรับหัวข้อที่ 2 จะนำเสนอข้อทัศนคติเชิงคุณภาพเกี่ยวกับการใช้สื่อสังคมออนไลน์ของผู้สูงอายุในชีวิตประจำวัน และหัวข้อที่ 3 จะนำเสนอประเด็นลักษณะและพฤติกรรมการเล่นพนันออนไลน์ของผู้สูงอายุ

4.1 ข้อมูลทั่วไปประชากร

ตารางที่ 1 เพศ

เพศ	จำนวน	ร้อยละ
หญิง	13	26
ชาย	37	74
รวม	50	100

จากข้อมูลตารางที่ 1 มีผู้ให้ข้อมูลจำนวนทั้งสิ้น 50 คน ส่วนใหญ่เป็นเพศชาย คิดเป็นร้อยละ 74 ส่วนเพศหญิง ร้อยละ 26 และจากข้อมูลตารางที่ 2 ผู้ให้ข้อมูลส่วนใหญ่มีสถานภาพสมรส คิดเป็นร้อยละ 73.75 รองลงมาคือ หม้าย คิดเป็นร้อยละ 22.5 และน้อยสุดคือ หย่าร้าง คิดเป็นร้อยละ 3.75

ตารางที่ 2 สถานภาพสมรส

สถานภาพสมรส	จำนวน	ร้อยละ
สมรส	37	73.75
หย่าร้าง	2	3.75
หม้าย	11	22.5
รวม	50	100

ตารางที่ 3 อาชีพ

อาชีพที่ทำในปัจจุบัน	จำนวน	ร้อยละ
ข้าราชการเกษียณ	21	42
ค้าขาย	15	30
เกษตรกร	6	12
อาชีพอิสระ (ช่างตัดผม มอเตอร์ไซด์รับจ้าง)	4	8
ธุรกิจส่วนตัว	3	6
ลูกจ้างบริษัท (แม่บ้านทำความสะอาด)	1	2
รวม	50	100

จากข้อมูลตารางที่ 3 อาชีพของผู้ให้ข้อมูลในปัจจุบัน 3 อันดับแรก คือ ข้าราชการเกษียณ คิดเป็นร้อยละ 42 รองลงมา คือ ค้าขาย เช่น อาหารตามสั่ง คิดเป็นร้อยละ 30 และเกษตรกร คิดเป็นร้อยละ 12 ส่วนอาชีพที่เหลือแยกเป็นอาชีพอิสระ คิดเป็นร้อยละ 8 และประกอบธุรกิจส่วนตัว คิดเป็นร้อยละ 6

ตารางที่ 4 แหล่งรายได้หลัก

แหล่งรายได้หลัก	จำนวน	ร้อยละ
เงินเกษียณ	21	42
รายได้รายวัน	19	38
งานเกษตร	6	12
เงินเดือน	4	8
รวม	50	100

จากข้อมูลตารางที่ 4 รายได้หลักของผู้สูงอายุที่ให้ข้อมูลพบว่ามาจากหลายแหล่งรายได้ โดยรายได้หลัก 3 อันดับแรก คือ เงินเกษียณราชการ คิดเป็นร้อยละ 42 สอดคล้องกับข้อมูลอาชีพที่ผู้สูงอายุทำในปัจจุบันมากที่สุดคือ ข้าราชการเกษียณ รายได้หลักรองลงมาคือ รายได้รายวัน เช่น อาชีพรับจ้าง ขายอาหารตามสั่ง ตัดผม คิดเป็นร้อยละ 38 และรายได้จากการทำการเกษตร คิดเป็นร้อยละ 12 ส่วนรายได้หลักที่เหลือคือเงินเดือน ซึ่งอาจจะมาจากการทำ ลูกหลานส่งเงินมาให้ คู่สมรสให้ใช้จ่ายเป็นรายเดือน คิดเป็นร้อยละ 8

ตารางที่ 5 บุคคลที่ผู้สูงอายุพักอาศัยอยู่ด้วย

ปัจจุบันผู้สูงอายุพักอาศัยอยู่กับ	จำนวน	ร้อยละ
พักอยู่ตัวคนเดียว	6	11.25
พักอยู่กับคู่ครอง	12	23.75
พักอยู่กับคู่ครองและลูกหลาน	28	56.25
พักอยู่กับบุตรหลาน	4	8.75
รวม	50	100

จากข้อมูลตารางที่ 5 ผู้สูงอายุที่ให้ข้อมูลจำนวนครึ่งหนึ่งพักอาศัยอยู่กับคู่ครองและลูกหลาน คิดเป็นร้อยละ 56.25 รองลงมาคือ พักอาศัยอยู่กับคู่ครอง คิดเป็นร้อยละ 23.75 และพักอาศัยอยู่ตัวคนเดียว คิดเป็นร้อยละ 11.25 และต่ำสุดคือ พักอาศัยอยู่กับบุตรหลานเพียงลำพัง คิดเป็นร้อยละ 8.75

ตารางที่ 6 บุคคลที่ซื้อ หรือมอบโทรศัพท์มือถือให้กับผู้สูงอายุ

บุคคลที่ซื้อ หรือมอบโทรศัพท์มือถือให้กับผู้สูงอายุ	จำนวน	ร้อยละ
ซื้อเอง	16	32.31
คู่สมรส	1	1.69
บุตรชาย	2	3.75
บุตรสาว	29	57.5
หลานสาว	2	5.44
รวม	50	100

จากข้อมูลตารางที่ 6 ผู้สูงอายุเกินครึ่งหนึ่งมีบุตรสาวซื้อโทรศัพท์มือถือเครื่องใหม่หรือมอบโทรศัพท์มือถือเครื่องเก่าให้ใช้ คิดเป็นร้อยละ 57.5 รองลงมาคือ ซื้อโทรศัพท์มือถือด้วยตัวเอง คิดเป็นร้อยละ 32.31 ส่วนผู้สูงอายุที่เหลือมีบุตรชาย หลานสาว และคู่สมรส ซื้อโทรศัพท์มือถือเครื่องใหม่หรือมอบโทรศัพท์มือถือเครื่องเก่าให้ใช้ แต่คิดเป็นร้อยละที่ต่ำเมื่อเปรียบเทียบกับบุตรสาวและซื้อโทรศัพท์มือถือด้วยตัวเอง

ตารางที่ 7 เหตุผลที่ซื้อโทรศัพท์มือถือ

เหตุผลที่ซื้อหรือมอบโทรศัพท์ให้กับผู้สูงอายุ	จำนวน	ร้อยละ
ติดต่อสื่อสารกับคนในครอบครัว	27	51.25
ติดตามข้อมูลข่าวสาร ความรู้	15	33.75
ติดต่อเรื่องงาน มอบเป็นของขวัญ	3	5
แก้เหงา ติดตามสารบันเทิง เช่น ฟังธรรมะ รายการทีวีย้อนหลัง	5	10
รวม	50	100

ข้อมูลจากตารางที่ 7 เหตุผลที่บุคคลอื่นซื้อโทรศัพท์มือถือสมาร์ทโฟนให้ผู้สูงอายุหรือผู้สูงอายุซื้อเอง เพราะต้องการเอาไว้ใช้ติดต่อสื่อสารกับคนในครอบครัวเป็นหลัก คิดเป็นร้อยละ 51.25 รองลงมาคือเพื่อเอาไว้ใช้ติดตามข้อมูลข่าวสาร ความรู้เรื่องต่างๆ คิดเป็นร้อยละ 33.75 และมีผู้สูงอายุซื้อโทรศัพท์มือถือสมาร์ทโฟนด้วยเหตุผลติดตามสารบันเทิงเพื่อคลายเครียดและแก้เหงา เช่น ฟังรายการธรรมะ ดูรายการทีวีย้อนหลัง และดูยูทูบเบอร์ที่ชื่นชอบ คิดเป็นร้อยละ 10 ส่วนซื้อโทรศัพท์มือถือด้วยเหตุผลเพื่อติดต่อเรื่องงานและมอบเป็นของขวัญในโอกาสสำคัญ มีจำนวนน้อยที่สุด คิดเป็นร้อยละ 5

ตารางที่ 8 แอปพลิเคชันสื่อสังคมออนไลน์บนมือถือ ที่ผู้สูงอายุใช้เป็นประจำในชีวิตประจำวัน

แอปพลิเคชันบนมือถือ หรือแฟนเพจ หรือเว็บไซต์ ที่ผู้สูงอายุใช้เป็นประจำ 3 อันดับในแต่ละวัน	จำนวน	ร้อยละ
ไลน์	50	39.37
เฟซบุ๊ก	31	24.41
ยูทูบ	42	33.07
Internet banking	3	2.36
โรงพยาบาล สถานบริการด้านสุขภาพ	1	0.79
รวม	127	100

จากข้อมูลตารางที่ 8 แอปพลิเคชันที่ผู้สูงอายุนิยมใช้ในชีวิตประจำวันมากที่สุด คือ ไลน์ คิดเป็นร้อยละ 39.37 รองลงมา คือ เฟซบุ๊ก คิดเป็นร้อยละ 24.41 และยูทูบ คิดเป็นร้อยละ 33.07

4.2 การใช้สื่อสังคมออนไลน์ของผู้สูงอายุในชีวิตประจำวัน

เนื้อหาในหัวข้อนี้ จะแสดงให้เห็นพฤติกรรมการใช้สื่อสังคมออนไลน์ของผู้สูงอายุ เพื่อช่วยให้เราเข้าใจบริบทชีวิตประจำวันในโลกออนไลน์ของผู้สูงอายุและทักษะการใช้สื่อสังคมออนไลน์ ซึ่งบริบทชีวิตของผู้สูงอายุภายใต้การเปลี่ยนแปลงทางสังคมของไทย (mega trend) โดยเฉพาะสังคมยุคหลังชานาที่ผู้สูงอายุต้องใช้ชีวิตอยู่ตัวคนเดียวหรืออยู่กับคู่ครองโดยไม่มีลูกหลานดูแลและคอยช่วยเหลือ และทักษะการใช้สื่อสังคมออนไลน์ของผู้สูงอายุ มีส่วนในการตัดสินใจเข้าสู่การพนันออนไลน์และทำให้ผู้สูงอายุเข้าถึงโลกพนันออนไลน์จนกระทั่งกลายมาเป็นผู้เล่นพนันออนไลน์เต็มตัว เพราะอย่างที่เราทราบกันดีกลุ่มผู้สูงอายุที่นิยมเล่นพนันออนไลน์คือกลุ่มผู้สูงอายุที่ค่อนข้างมีทักษะในการใช้สื่อออนไลน์ ดังนั้นข้อมูลในประเด็นนี้จึงมีความสำคัญหากเราจะเข้าใจลักษณะและพฤติกรรมการเล่นพนันออนไลน์ของผู้สูงอายุ

สุรัชย์ ผู้สูงอายุวัย 61 ปี ปัจจุบันประกอบอาชีพเป็นเกษตรกร ทำนาและทำสวนกล้วย ก่อนหน้าประมาณ 1 ปี เคยทำงานที่หน่วยงานรัฐวิสาหกิจแห่งหนึ่ง หลังจากเกษียณสุรัชย์ได้รับบทบาทในการเป็นที่ปรึกษาของกลุ่มสังคมต่าง ๆ ในชุมชน เช่น กลุ่มคณะกรรมการหมู่บ้านทั้งหมู่ของตนเองและหมู่บ้านอื่นในตำบลที่อยู่ใกล้เคียงอีก 5 หมู่บ้าน คณะกรรมการวัด คณะกรรมการใกล้เคียงข้อพิพาท 6 หมู่บ้าน และยังเป็นสมาชิกของกลุ่มเกษตรกรอีกด้วย ทำให้ปัจจุบันสมชายยังต้องเข้าไปร่วมการดำเนินงานต่าง ๆ ของชุมชนตนเองและชุมชนใกล้เคียงอย่างต่อเนื่อง ปัจจุบันสุรัชย์มีโทรศัพท์มือถือ 1 เครื่อง เป็นเครื่องเก่าของลูกสาวที่เอามาให้ใช้ เพราะลูกสาวเปลี่ยนโทรศัพท์มือถือเครื่องใหม่ ซึ่งก่อนหน้านี้ตนเองก็มีโทรศัพท์ใช้มาก่อนแล้วและใช้ระบบโทรศัพท์มือถือแบบเติมเงิน แต่หลังจากเกษียณก็ยังไม่เคยเติมเงินอีกเลยเพราะใช้อินเทอร์เน็ตจากสัญญาณไวไฟที่บ้าน จึงไม่มีปัญหาเรื่องความเร็วอินเทอร์เน็ตมือถือในการใช้งานทั้งในบ้านและนอกบ้าน

สุรัชย์มีทักษะการใช้งานแอปพลิเคชันการสื่อสารที่ดีพอสมควร เมื่อเทียบกับผู้สูงอายุทั่วไป สามารถค้นหาข้อมูลจากแหล่งต่าง ๆ เช่น ยูทูบ กูเกิล เป็นต้น ปกติโดยมากแล้วสุรัชย์จะใช้โทรศัพท์มือถือในการสื่อสารกับกลุ่มผู้นำชุมชนในการปรึกษาปัญหาต่าง ๆ เป็นหลัก และจะเป็นการติดต่อกับกลุ่มเพื่อนหรือคนรู้จักในกลุ่มสังคมออนไลน์ การใช้งานแอปพลิเคชันเฟซบุ๊กจะใช้เพื่อติดตามข่าวสาร ความเป็นอยู่ และการติดต่อเพื่อนทั้งเพื่อนที่พูดคุยเรื่องทั่วไปและเพื่อนที่พูดคุยในเรื่องงานที่ทำ ปกติไม่ค่อยจะโพสต์กระทู้หรือข้อความใด ๆ ในหน้าเฟสของตนเอง มีเพื่อนเข้ากดไลค์บ้างบางครั้ง หรืออาจจะเข้าไปโพสต์ข้อความตอบกลับบ้างบางครั้ง เมื่อมีผู้อื่นโพสต์ในเชิงคำถามที่เอ่ยถึงตนเองมา สุรัชย์จะระมัดระวังการแชร์ข้อมูลในเฟซบุ๊ก จำได้ว่าตั้งแต่ใช้งานเฟซบุ๊กมาน่าจะมีการแชร์ข้อมูล 1-2 ครั้งเท่านั้น แต่ก็จำเรื่องที่แชร์ไม่ได้แล้ว สุรัชย์คิดว่าการแชร์ข้อมูลต่าง ๆ อาจทำให้เกิดผลเสียที่ตามมาต่อตนเอง เพราะปัจจุบันนี้ทั้งข่าวจริงและข่าวปลอม การแชร์ข่าวปลอมก็อาจจะทำให้ตนเองเสื่อมเสียได้ ถ้าหากพบข้อความไหนที่ถูกต้องก็จะมีเพียงแค่การกดไลค์เท่านั้น และจะไม่มีการเข้าไปแสดงความคิดเห็นในเรื่องใด ๆ เลยที่ตนเองไม่แน่ใจว่าจะเกิดผลเสียหรือไม่ สุรัชย์กล่าวว่า “การ

แชร์ข้อมูลและการกดถูกใจทำน้อยมาก บางอย่างก็ยังไม่ค่อยรู้ กลัวว่าทำไปแล้วจะดีหรือไม่ดี บางอย่างอาจจะนำผลเสียบางอย่างที่เราอาจจะคิดไม่ถึง”

แม้สุรัชชัยจะมีพฤติกรรมระมัดระวังในการใช้สื่อออนไลน์ โดยเฉพาะการตรวจสอบข่าวลวงและการไม่โพสต์และแชร์ข้อความจากบุคคลอื่นที่ตนเองไม่สนิทคุ้นเคย แต่เนื่องจากสุรัชชัยนิยมเล่นการพนันเป็นทุนเดิม และเล่นมาตั้งแต่วัยหนุ่ม พอสุรัชชัยเห็นโฆษณาเว็บพนันออนไลน์ครั้งแรกในเว็บไซต์ดูภาพยนตร์ฟรี เขาไม่ลังเลที่จะกดเข้าไปดูและศึกษาการเล่น และตั้งแต่นั้นสุรัชชัยก็กลายเป็นลูกค้าของเว็บพนันออนไลน์ เข้า ๆ ออก ๆ เล่นพนันออนไลน์มาประมาณเกือบจะ 2 ปีแล้ว

ลุงจำเนียร หรือ ครูเนียร ชายร่างเล็กผอมบางผิวขาววัย 67 ปี ครูเนียรเป็นข้าราชการครูเกษียณอายุ ครูปรานีภรรยาของครูเนียรก็เป็นข้าราชการครูเกษียณ อาชีพข้าราชการทำให้โทรศัพท์มือถือเป็นสิ่งจำเป็น ครูเนียรเริ่มใช้โทรศัพท์มือถือตั้งแต่เริ่มมีวงขายในท้องตลาด ไม่ได้เปลี่ยนโทรศัพท์บ่อย ใช้ไปจนกว่าเครื่องจะเสีย และไม่ได้เลือกซื้อเครื่องราคาแพง สมัยก่อนใช้แค่โทรออกและรับเท่านั้น เมื่อมีโทรศัพท์แบบสมาร์ตโฟนออกวางขายและมีเครือข่ายสัญญาณอินเทอร์เน็ตครอบคลุมพื้นที่ ครูเนียรจึงตัดสินใจซื้อสมาร์ตโฟนใช้ ช่วงแรกก็ใช้ไม่ค่อยเป็น ไม่ชินกับระบบสัมผัส แต่ใช้ไปสักพักก็ชินไปเองและรู้สึกว่ามันใช้ง่ายกว่าโทรศัพท์รุ่นก่อนหน้านี้ โทรศัพท์สมาร์ตโฟนเครื่องที่ใช้อยู่ปัจจุบันเป็นเครื่องที่สอง เครื่องแรกใช้มานานจนมันเสียเอง เลยซื้อเครื่องที่สอง ราคาเครื่องนี้อยู่ที่หมื่นกว่าบาท ลูกเป็นคนพาไปซื้อที่ห้างสรรพสินค้าและเป็นคนเลือกยี่ห้อและรุ่นให้ แต่ครูเนียรเป็นคนจ่ายเงินเอง ระบบอินเทอร์เน็ตที่ใช้อยู่ปัจจุบันคือใช้ ไวไฟที่บ้านและใช้โปรโมชันจ่ายรายเดือน ซึ่งตั้งแต่เริ่มใช้มือถือมาก็ใช้แบบนี้มาตลอด ไม่เคยเปลี่ยนเบอร์ เพียงแค่เปลี่ยนโปรโมชันบ้างตามแต่ลูกสาวจะแนะนำ นอกจากครูเนียรจะใช้สมาร์ตโฟนในการเข้าถึงอินเทอร์เน็ตแล้ว ถ้าอยู่ที่บ้านใช้คอมพิวเตอร์โน้ตบุ๊กด้วย ซึ่งครูเนียรมีความชำนาญในการใช้คอมพิวเตอร์ตั้งแต่สมัยเป็นครู

แอปพลิเคชันที่ครูเนียรใช้อยู่ประจำ คือ เฟซบุ๊ก ไลน์ และยูทูบ ที่ใช้อยู่ประจำก็คือไลน์ เฟซบุ๊กเพียงแค่เข้าไปดูข่าวสารต่าง ๆ และติดตามดูชีวิตของเพื่อนครูเกษียณ ส่วนยูทูบดูข่าว สารคดี การถ่ายทอดสดกีฬา โดยเฉพาะรายการชกมวยเป็นรายการโปรดของครูเนียร และบางครั้งก็ใช้ยูทูบในการค้นหาวิธีการทำปุ๋ยหมัก การทำน้ำยาสมุนไพร ครูเนียรเป็นสมาชิกกลุ่มในสังคมออนไลน์อยู่หลายกลุ่ม คือ กลุ่มโรงเรียนผู้สูงอายุ กลุ่มหมู่บ้าน กลุ่มเพื่อนครู กลุ่มเพื่อนมหาชัย เป็นต้น

ครูเนียรมีปัญหาทางสายตาจะปวดตาเวลาจ้องหน้าจอโทรศัพท์สมาร์ตโฟนนาน ๆ ทำให้เวลาเล่นพนันออนไลน์ครูเนียรจะใช้คอมพิวเตอร์โน้ตบุ๊กที่บ้าน ครูเนียรบอกว่าเล่นพนันออนไลน์เพื่อแก้เหงาเพราะชีวิตเกษียณมีเวลาว่างมากและไม่ได้ติดพนันออนไลน์ แต่ข้อมูลดังกล่าวนี่ที่ครูเนียรให้กับนักวิจัยดูจะตรงข้ามกับข้อมูลของครูปรานีภรรยาครูเนียร ซึ่งมั่นใจว่าครูเนียรเสียพนันออนไลน์วันละนิดวันละหน่อยจนเงินเกษียณรายเดือนไม่พอใช้จ่ายต้องขอกับลูกสาว

ลุงพร ชายฉิวขาว ร่างท้วม หน้าตาอ่อนกว่าวัย อายุ 63 ปี เริ่มใช้โทรศัพท์มาตั้งแต่เริ่มมีโทรศัพท์ออกมาจำหน่าย ถึงตอนนี้ใช้มาแล้วทั้งหมดจำนวน 5 เครื่อง โทรศัพท์สมาร์ทโฟนเครื่องที่กำลังใช้อยู่เป็นเครื่องที่ 2 โทรศัพท์เครื่องแรกที่ซื้อ ราคา 8,000 บาท แต่เครื่องที่กำลังใช้ซื้อแบบเงินผ่อนโดยลูกสาวรับหน้าที่พาไปซื้อและผ่อนรายเดือนให้ สัญญาโทรศัพท์ที่บ้านคลื่นไม่แรง ทำให้เวลาดูคลิปในยูทูปจะสะดุดไม่ต่อเนื่อง โปรโมชันที่ใช้เป็นแบบรายเดือน เดือนละ 400 บาท ลุงพรให้ข้อมูลว่าใช้สมาร์ทโฟนในตอนแรกก็มีปัญหาอยู่บ้างเหมือนกัน ใช้ไม่ค่อยเป็น กดผิดกดถูก พอเครื่องมีปัญหา ก็จะไปให้ร้านขายมือถือที่หน้าปากซอยทำให้

ลุงพรมีปัญหาสายตา ทำให้จ้องหน้าโทรศัพท์มือถือได้ไม่นาน แอปพลิเคชันบนโทรศัพท์มือถือที่ลุงพรใช้อยู่เป็นประจำ ได้แก่ ไลน์ เฟสบุ๊ก และ internet banking โดยใช้ไลน์มากที่สุดทั้งอ่านและโพสต์ ลุงพรเหมือนกับคนยุคนี้มีไลน์กลุ่มอยู่หลายกลุ่ม แต่ส่วนใหญ่ที่ติดตามจะเป็นไลน์กลุ่มของแกนนำชุมชน ส่วนเฟสบุ๊กเอาไว้อัปเดตข่าวสารและกิจกรรมในชุมชนเป็นหลัก ส่วน internet banking เอาไว้ดูยอดเงินรายเดือนที่ลูกสาวส่งมาให้ประจำ ค่าเช่าบ้านที่ลูกค้าโอนมาให้ และเอาไว้ใช้โอนเข้าบัญชีธนาคารของเวปไซท์พนันออนไลน์

ลุงชัย เริ่มใช้โทรศัพท์สมาร์ทโฟนมาไม่นาน เมื่อประมาณ 5 ปีที่ผ่านมา ก่อนหน้านี้อาศัยใช้โทรศัพท์บ้านในการติดต่อสื่อสารและทำการค้า โทรศัพท์มือถือเครื่องแรกของลุงชัยเป็นแบบปุ่มกด จำไม่ได้ว่าเป็นยี่ห้ออะไร รุ่นไหน แต่ได้จากลูกสาวที่ซื้อโทรศัพท์มือถือเครื่องใหม่เลยให้เครื่องแก่ลุงชัย เพื่อเอาไว้อ่านโทรศัพท์ติดต่อกัน เมื่อลูกเรียนจบและมาเปิดร้านขายและซ่อมคอมพิวเตอร์และโทรศัพท์มือถือ ลุงชัยก็ใช้โทรศัพท์สมาร์ทโฟนมาโดยตลอดเป็นเครื่องเก่าบ้างใหม่บ้างแล้วแต่ลูกสาวจะให้ โปรโมชันใช้แบบเติมเงินมาตั้งแต่เริ่มแรกมีโทรศัพท์ ไม่เคยใช้รายเดือน ด้วยเหตุผลที่ว่าลุงชัยไม่ค่อยได้ใช้โทรศัพท์ในการติดต่อสื่อสารกับคนอื่น

ถึงแม้ว่าในหน้าจอมือถือลุงชัยจะมีแอปพลิเคชันต่าง ๆ เหมือนโทรศัพท์ของคนอื่น แต่ที่ลุงชัยใช้อยู่ประจำคือไลน์และยูทูป ส่วนเฟสบุ๊กนั้นลุงชัยให้ข้อมูลว่าใช้สำหรับดูข่าวเป็นหลัก ลุงชัยเป็นสมาชิกกลุ่มไลน์ไม่มาก โดยส่วนใหญ่จะแค่อ่านข้อความในไลน์แต่ก็ไม่ค่อยแสดงความคิดเห็นหรือส่งสติ๊กเกอร์ตอบกลับ หลังภรรยาเสียชีวิตลุงชัยเลิกกิจการร้านชำในชุมชน รายได้หลักของลุงชัยมาจากเงินเก็บที่สะสมมาเมื่อครั้งเปิดร้านชำกับภรรยา และเงินรายเดือนที่ลูกสาวโอนให้เป็นประจำ รายได้หลักที่เวลานี้ในปัจจุบันหมดไปกับการเล่นพนันออนไลน์

ป้าอำไพ อายุ 61 ปี อาชีพก่อนเกษียณเป็นแม่บ้านโรงงานผลิตเฟอร์นิเจอร์ที่สมุทรปราการ หลังเกษียณกลับมาอยู่บ้านเกิดที่จังหวัดนนทบุรี ปัจจุบันอาศัยอยู่กับสามีสองคน อาชีพตอนนี้ขายอาหารตามสั่งในหมู่บ้าน รายได้หลักนอกจากขายอาหารตามสั่งแล้วมาจากลูกส่งให้เดือนละ ประมาณ 15,000 -16,000 บาท

หลังเกษียณและต้องย้ายกลับมาอยู่บ้านเกิดเป็นเรื่องที่ป้าอำไพต้องปรับตัวอย่างมาก ทั้งเรื่องความสัมพันธ์กับคนในชุมชน ซึ่งเป็นคนต่างถิ่นไม่คุ้นเคยกันมาก่อนที่ย้ายมาทำงานและพักอยู่ในชุมชน ป้าอำไพจึงไม่มีเพื่อนพูดคุย ทำให้ป้าอำไพชอบที่จะดูคลิปทางเฟสบุ๊กและยูทูบเวลาว่างจากงาน

ป้าอำไพตื่นนอนประมาณตี 3 ออกไปซื้อวัตถุดิบทำอาหารที่ตลาดในเมือง ป้าอำไพขายอาหารตามสั่ง ข้าวแกง และรับทำข้าวกล่อง พอกลับถึงบ้านก็จะเริ่มลงมือทำอาหาร เริ่มด้วยข้าวแกงเป็นถุง ทำเสร็จก็จะถ่ายรูปโพสต์ลงเฟสบุ๊กส่วนตัวว่าวันนี้มีเมนูอาหารอะไรบ้าง จากนั้นสามีก็จะออกไปตระเวนขายอาหารถุงบริเวณรอบชุมชนใกล้เคียง ส่วนแม่พรก็ประจำอยู่ร้านอาหารตามสั่งและรอรับออเดอร์ลูกค้าที่สั่งผ่านช่องทางออนไลน์จนถึงเย็น

ป้าอำไพมีโทรศัพท์มือถือมาแล้ว 4 เครื่อง มือถือปัจจุบันซัมซุง ราคาประมาณ 4,000 บาท ใช้โปรโมชันรายเดือน 549 บาท ส่วนใหญ่เอาไว้โทรไลน์ติดต่อกับลูกหลานและมีอินเทอร์เน็ตบ้านไวไฟ ป้าอำไพเป็นคนจ่ายค่าโทรศัพท์มือถือและค่าอินเทอร์เน็ตเอง และยังมี Tablet iPad 1 เครื่อง มือสองบุตรสาวเป็นคนซื้อให้ เอาไว้ดูคลิปสอนทำอาหารจากเฟสบุ๊กและยูทูบ ถ้ามีปัญหาการใช้แอปพลิเคชันบนโทรศัพท์มือถือจะปรึกษาลูกชายที่อยู่อีกหมู่บ้านใกล้เคียง และถ้าต้องการซ่อมโทรศัพท์มือถือ หรือ iPad จะเอาไปซ่อมร้านโทรศัพท์ในตลาด

ป้าอำไพเริ่มเล่นสื่อสังคมออนไลน์ติดต่อกันมาประมาณ 10 ปี เริ่มตั้งแต่ที่ทำงานเป็นแม่บ้านอยู่โรงงาน หลังจากเลิกงานจะหัดเล่นคอมพิวเตอร์ เข้าอินเทอร์เน็ต ดูยูทูบ เล่นเฟสบุ๊ก โดยมีคนงานในโรงงานสอนการใช้งานให้ หลังจากนั้นก็ฝึกหัดเรียนรู้การใช้งานด้วยตัวเอง ถ้าสงสัยก็จะถามคนงานที่สนิทกันที่โรงงาน และถามบุตรสาวที่บ้าน ป้าอำไพมีเฟสบุ๊กชื่อ อำไพ มหานคร ไว้ติดต่อกับเพื่อนในโลกออนไลน์และโพสต์ขายอาหาร โดยจะเข้าโพสต์ขายอาหารและแจ้งเมนูอาหารแต่ละวันในเฟสบุ๊กส่วนตัว วันละ 2 – 3 ครั้ง หากเหงาก็จะเล่นเกมในมือถือ ป้าอำไพนิยมเล่นการพนันมาตั้งแต่วัยสาว สมัยทำงานที่โรงงานจะมีกลุ่มเล่นไพ่ที่เป็นคนงานและแม่บ้านโรงงาน ดังนั้น พอเพื่อนแม่บ้านแนะนำให้เล่นพนันไพ่ออนไลน์ เพราะสถานการณ์โควิดไม่สามารถนัดรวมกลุ่มเล่นไพ่กันได้เหมือนปกติ ป้าอำไพจึงไม่ลังเลที่จะลองเล่นจนชำนาญและแนะนำเพื่อนร่วมวงไพ่ให้รู้จักกับโลกของพนันออนไลน์

ลุงชาติ อายุ 74 ปี มีโทรศัพท์สมาร์ทโฟน 1 เครื่อง ยี่ห้อซัมซุง และ iPad 1 เครื่อง บุตรสาวซื้อให้ ใช้โปรโมชันเน็ตไม่อั้น บุตรสาวเป็นคนรับผิดชอบค่าใช้จ่ายนี้ทั้งหมด ลุงชาติเลือกโทรศัพท์รุ่นที่กำลังใช้ เพราะหน้าจอใหญ่ ตัวหนังสือใหญ่ ราคาไม่แพง ส่วนใหญ่จะใช้ติดต่อกับลูกหลาน ญาติพี่น้อง ส่วน iPad เอาไว้ดูคลิปใน ยูทูบ ถ้าโทรศัพท์มีปัญหาจะแก้ไขเองเบื้องต้น ลุงชาติมีความรู้ทางช่างเคยเปิดร้านซ่อมโทรศัพท์และวิทยุ ถ้าไม่ดีขึ้นจะไปให้ร้านซ่อมโทรศัพท์ใกล้บ้านให้ช่วยดูให้

ลูกชาติเรียนรู้การใช้โทรศัพท์และแอปพลิเคชันต่าง ๆ ด้วยตนเอง ถ้าไม่เข้าใจจะหาความรู้จากยูทูป และเข้าไปดูคลิปในยูทูป แอปพลิเคชันหลักที่ใช้ในชีวิตประจำวันคือไลน์ มีไลน์ส่วนตัวและไลน์กลุ่มซึ่งจะเป็น ไลน์กลุ่มในครอบครัวและเครือญาติ ลูกชาติเป็นคนเก็บตัวเงียบ ไม่ค่อยได้มีส่วนร่วมในกิจกรรมทางสังคมของ ชุมชน ทำให้ไม่ค่อยได้ติดตามความเคลื่อนไหวของแกนนำและคนในชุมชนมากนัก

สำหรับยูทูปจะเข้าไปดูคลิปข่าวการเมือง เพื่อติดตามความเคลื่อนไหวด้านการเมืองเพราะเป็นคน สนใจการเมือง ส่วนเฟสบุ๊คจะเข้าไปดูข่าวธุรกิจ ข่าวเศรษฐกิจ การค้าการขาย เพราะต้องมีข้อมูลในการให้ คำปรึกษาด้านธุรกิจ ทิศทางกิจการ และการให้ข้อคิดกับลูกในการดำเนินธุรกิจภายใต้การเมืองที่ไม่แน่นอน และเศรษฐกิจโลกที่มีความผันผวนสูง

ลูกชาตินิยมเล่นการพนันมาตั้งแต่วัยหนุ่ม เพราะเป็นคนชอบเสี่ยงดวงและความตื่นเต้น เคยหมดเนื้อ หมดตัวกับการพนันจนต้องหนีเจ้าหนี้ไปอยู่ต่างจังหวัดหลายสิบปี ก่อนที่จะประสบความสำเร็จกับธุรกิจส่ง สินค้าไปประเทศเพื่อนบ้าน จนใช้หนี้ซึ่งมีอยู่หลายล้านบาทหมด พออายุมากขึ้นจึงกลับมาอยู่กับครอบครัวอีก ครั้ง มีลูกสาวที่เปิดร้านขายทองในตัวเมืองรับหน้าที่ดูแลหลัก ส่วนธุรกิจส่งสินค้าให้ลูกชายเป็นคนรับไม้ต่อ ทักชะลอความเชี่ยวชาญในการใช้สื่อสังคมออนไลน์เมื่อครั้งทำธุรกิจส่งออก บวกกับความชื่นชอบในการพนันเป็นทุนเดิม จึงไม่ใช่เรื่องแปลกที่ลูกชาติจะพาตัวเองเข้าสู่การพนันออนไลน์ในปัจจุบัน

4.3 ข้อมูลการเล่นพนันออนไลน์ของผู้สูงอายุ

เนื้อหาหลักในหัวข้อนี้ จะแสดงให้เห็นลักษณะและพฤติกรรมการเล่นพนันออนไลน์ของผู้สูงอายุ ข้อมูลดังกล่าวนี้เก็บจากแบบสอบถามเชิงปริมาณ ซึ่งเมื่อวิเคราะห์ร่วมกับข้อมูลเชิงคุณภาพที่จะนำเสนอใน หัวข้อถัดไป จะช่วยให้เราเข้าใจเส้นทางการเข้าสู่การพนันออนไลน์ของกลุ่มผู้สูงอายุ แรงจูงใจของเว็บไซต์ พนัน จำนวนเงินที่สูญเสียในการเล่นแต่ละรอบ และวิธีการจัดการปัญหาเมื่อเกิดความเครียดจากการ สูญเสียเงินพนันจำนวนมากและปัญหาความสัมพันธ์กับคนรอบข้างที่เกิดขึ้น

4.3.1 ข้อมูลจากการสำรวจเชิงปริมาณ

ตารางที่ 9 ช่องทางการรู้จักเล่นพนันออนไลน์

ช่องทางการรู้จักการเล่นพนันออนไลน์	จำนวน	ร้อยละ
เพื่อนร่วมวงพนันแนะนำ	23	46
รู้ด้วยตนเองจากโฆษณาเว็บไซต์พนัน	16	32
เพื่อนร่วมงานแนะนำ	7	14
เพื่อนบ้านแนะนำ	3	6
ลูกหลานแนะนำ	1	2
รวม	50	100

จากข้อมูลตารางที่ 9 ผู้สูงอายุเข้าสู่วงการเล่นพนันออนไลน์ผ่านการแนะนำของเพื่อนร่วมวงพนันที่รู้จักคุ้นเคยกันมากที่สุด คิดเป็นร้อยละ 46 รองลงมาคือ รู้ด้วยตนเองจากโฆษณาเว็บไซต์พนันเวลาที่ใช้สื่อสารคมออนไลน์หรือเข้าเว็บไซต์ต่าง ๆ คิดเป็นร้อยละ 32 และเพื่อนร่วมงานที่นิยมเล่นพนันออนไลน์แนะนำ คิดเป็นร้อยละ 14 มีผู้สูงอายุจำนวนน้อยที่เพื่อนบ้านแนะนำและลูกหลานแนะนำหรือชักชวนให้เล่นพนันออนไลน์ คิดเป็นร้อยละ 6 และ 2 ตามลำดับ

ตารางที่ 10 บุคคลที่สอนทักษะการเล่นพนันออนไลน์ให้กับผู้สูงอายุ

บุคคลที่สอนทักษะการเล่นพนันออนไลน์ให้กับท่าน	จำนวน	ร้อยละ
เรียนรู้ด้วยตนเอง	30	60
เพื่อนร่วมวงพนัน	15	30
เพื่อนร่วมงาน	3	6
เพื่อนบ้าน	1	2
ลูกหลาน	1	2
รวม	50	100

จากข้อมูลตารางที่ 10 ผู้สูงอายุเรียนรู้ทักษะการเล่นพนันออนไลน์ด้วยตนเองมากที่สุด คิดเป็นร้อยละ 60 รองลงมาคือเพื่อนร่วมวงพนัน คิดเป็นร้อยละ 30 และเพื่อนร่วมงานที่นิยมเล่นพนันออนไลน์สอน คิดเป็นร้อยละ 6 มีผู้สูงอายุจำนวนน้อยที่เพื่อนบ้านและลูกหลานสอนทักษะการเล่นพนันออนไลน์ให้ คิดเป็นร้อยละ 2 เท่ากัน

ตารางที่ 11 เหตุผลที่เล่นพนันออนไลน์

เหตุผลที่ท่านเล่นพนันออนไลน์	จำนวน	ร้อยละ
ชอบเล่นพนัน เสี่ยงดวง ความตื่นเต้น	28	57
หารายได้	9	18
แก้เหงา	8	16
สถานการณ์โควิด รวมกลุ่มเล่นพนันไม่ได้	5	9
รวม	50	100

จากข้อมูลตารางที่ 11 ผู้สูงอายุให้เหตุผลว่าที่เล่นพนันออนไลน์ เพราะโดยส่วนตัวชอบเล่นพนัน เสี่ยงดวง และความตื่นเต้นอยู่แล้วเป็นทุนเดิม คิดเป็นร้อยละ 57 มีผู้สูงอายุให้เหตุผลว่าเล่นพนันออนไลน์เพื่อหารายได้ คิดเป็นร้อยละ 18 และผู้สูงอายุเล่นพนันออนไลน์ด้วยเหตุผลเพื่อแก้เหงาจากการมีเวลาว่าง คิดเป็นร้อยละ

ละ 16 และมีผู้สูงอายุที่นิยมเล่นพนันอยู่แล้วแต่พอเกิดสถานการณ์การแพร่ระบาดของโรคโควิด-19 ทำให้รวมกลุ่มเล่นพนันไม่ได้เหมือนปกติ ทำให้เปลี่ยนมาเล่นพนันออนไลน์แทน คิดเป็นร้อยละ 9

ตารางที่ 12 ประเภทของพนันออนไลน์ที่นิยมเล่นในเว็บไซต์หรือแอปพลิเคชันพนันออนไลน์

ประเภทของพนันออนไลน์ที่นิยมเล่นในเว็บไซต์หรือแอปพลิเคชันพนันออนไลน์ 3 อันดับแรก	จำนวน	ร้อยละ
หวยออนไลน์	39	28.26
บาคาร่า	37	26.81
ฟุตบอล	33	22.92
สล็อต	29	22.01
รวม	138	100

จากข้อมูลตารางที่ 12 แสดงให้เราเห็นว่าผู้สูงอายุที่เข้ามาเล่นพนันออนไลน์จะนิยมเล่นพนันออนไลน์หลายรูปแบบไปพร้อมกัน ไม่มีผู้สูงอายุคนใดเล่นพนันออนไลน์แค่ประเภทใดประเภทหนึ่งเท่านั้น โดยประเภทพนันออนไลน์ที่ผู้สูงอายุนิยมเล่นมากที่สุดคือ หวยออนไลน์ คิดเป็นร้อยละ 28.26 รองลงมาคือ บาคาร่าในคาสิโนออนไลน์ คิดเป็นร้อยละ 26.81 และเล่นพนันฟุตบอลออนไลน์ คิดเป็นร้อยละ 22.92 และเล่นสล็อตในคาสิโนออนไลน์ คิดเป็นร้อยละ 22.01

ตารางที่ 13 เหตุผลที่ผู้สูงอายุชอบเล่นพนันออนไลน์

เหตุผลที่ผู้สูงอายุชอบเล่นพนันออนไลน์ 3 อันดับแรก	จำนวน	ร้อยละ
สะดวกในการเล่น เล่นได้ทุกที่ทุกเวลา	50	29.24
ฝาก-ถอนง่าย (บางเว็บไซต์พนันฝากถอนขั้นต่ำ 100 บาท)	47	27.48
เดิมพันต่ำ (เช่น สล็อต เริ่มต้นที่ 1 บาท)	43	25.15
แรงจูงใจจากโปรโมชั่นของแต่ละเว็บไซต์พนัน	31	18.13
รวม	171	100

จากข้อมูลตารางที่ 13 ผู้สูงอายุให้เหตุผลที่ชอบเล่นพนันออนไลน์ 3 เหตุผลหลัก โดยเหตุผลที่มากที่สุดคือ พนันออนไลน์เล่นได้สะดวก เล่นได้ทุกที่ทุกเวลา ไม่ต้องเสียเวลาเดินทางไปบ่อนหรือคาสิโนออนไลน์ คิดเป็นร้อยละ 29.24 รองลงมาคือ ฝาก-ถอนง่าย เนื่องจากบางเว็บไซต์สามารถฝากถอนขั้นต่ำ 100 บาท คิดเป็นร้อยละ

ละ 27.48 เหตุผลว่าพนันออนไลน์เดิมพันต่ำทำให้เล่นได้ง่ายมีเงินมากหรือน้อยก็สามารถเล่นได้ คิดเป็นร้อยละ 25.15 และเกิดจากแรงจูงใจจากโปรโมชั่นของเว็บไซต์พนัน คิดเป็นร้อยละ 18.13

ตารางที่ 14 ก่อนที่จะรู้จักเล่นพนันออนไลน์ ผู้สูงอายุเล่นการพนันรูปแบบอื่นอะไรมาก่อน

พนันรูปแบบอื่นที่เล่นมาก่อนรู้จักเล่นพนันออนไลน์ 3 อันดับแรก	จำนวน	ร้อยละ
หวยใต้ดิน	41	25.95
คาสีโน	39	24.68
ไพ่	32	20.25
ไฮโล	27	17.09
พนันฟุตบอล	19	12.03
รวม	158	100

จากข้อมูลตารางที่ 14 แสดงให้เราเห็นว่าผู้สูงอายุก่อนที่จะเล่นพนันออนไลน์นิยมเล่นการพนันเป็นทุนเดิมอยู่แล้ว โดยการพนันที่นิยมเล่นมากที่สุด 3 อันดับแรก คือ หวยใต้ดิน คิดเป็นร้อยละ 25.95 รองลงมาคือ คาสีโน ร้อยละ 24.68 และเล่นไพ่ คิดเป็นร้อยละ 20.25 นอกจากนั้นยังเล่นไฮโลและพนันฟุตบอลมาก่อนที่จะรู้จักและเล่นพนันออนไลน์ คิดเป็นร้อยละ 17.09 และ 12.03 ตามลำดับ

ตารางที่ 15 จำนวนเวลา (นาทิต) โดยประมาณ ที่ใช้ในการเล่นพนันออนไลน์ต่อรอบการเล่น

จำนวนเวลา (นาทิต) ที่ใช้ในการเล่นพนันออนไลน์ต่อรอบการเล่น	จำนวน	ร้อยละ
180 นาที	4	8
150 นาที	8	16
120 นาที	18	36
90 นาที	13	26
60 นาที	5	10
30 นาที	2	4
รวม	50	100

จากข้อมูลตารางที่ 15 ผู้สูงอายุส่วนใหญ่ใช้เวลาในการเล่นพนันออนไลน์ต่อรอบประมาณ 120 นาที คิดเป็นร้อยละ 36 รองลงมาคือ ใช้เวลาในการเล่นพนันออนไลน์ประมาณ 90 นาที และใช้เวลาในการเล่นพนัน

ออนไลน์ประมาณ 150 นาที คิดเป็นร้อยละ 16 ผู้สูงอายุจำนวนน้อยมากที่ใช้เวลาเล่นพนันออนไลน์แค่ 30 นาที คิดเป็นร้อยละ 4

ตารางที่ 16 รายได้หลักที่นำมาใช้ในการเล่นพนันออนไลน์

รายได้หลักที่นำมาใช้ในการเล่นพนันออนไลน์	จำนวน	ร้อยละ
เงินเกษียณ	21	25.30
รายได้ประจำ (เช่น ลูกหลานส่งให้รายเดือน)	13	15.66
รายได้รายวัน	27	32.53
เงินสะสม	18	21.68
เงินกู้ยืมในระบบ	4	4.83
รวม	83	100

จากข้อมูลตารางที่ 16 รายได้หลักที่ผู้สูงอายุนำมาใช้ในการเล่นพนันออนไลน์ มาจากรายได้รายวันมากที่สุด คิดเป็นร้อยละ 32.53 รองลงมาคือเงินเกษียณ คิดเป็นร้อยละ 25.30 และเงินสะสมก่อนเลิกทำงาน คิดเป็นร้อยละ 21.68 มีผู้สูงอายุบางรายได้ที่เงินในระบบมาเล่นพนันออนไลน์ คิดเป็นร้อยละ 4.83

ตารางที่ 17 จำนวนเงินที่ใช้ในการเล่นพนันเฉลี่ยโดยประมาณในแต่ละเดือน

จำนวนเงินที่ใช้ในการเล่นพนันเฉลี่ยโดยประมาณในแต่ละเดือน	จำนวน	ร้อยละ
30,000 บาท	1	2
25,000 บาท	3	6
20,000 บาท	7	14
15,000 บาท	21	42
10,000 บาท	13	26
5,000 บาท	5	10
รวม	50	100

จากข้อมูลตารางที่ 17 ผู้สูงอายุส่วนใหญ่ใช้เงินในการเล่นพนันออนไลน์โดยประมาณในแต่ละเดือนประมาณ 15,000 บาท รองลงมาคือประมาณ 10,000 บาท และประมาณ 20,000 บาท มีผู้สูงอายุจำนวนน้อยที่ใช้จ่ายเงินในการเล่นมากกว่า 25,000 บาทต่อเดือน คิดเป็นร้อยละ 2

ตารางที่ 18 เงินที่เคยเสียต่อการเล่นพนันออนไลน์รอบเดียวสูงสุด

เงินที่เคยเสียต่อการเล่นพนันออนไลน์รอบเดียวสูงสุด	จำนวน	ร้อยละ
60,000 บาท	1	2
50,000 บาท	3	6
40,000 บาท	4	8
30,000 บาท	10	20
20,000 บาท	19	38
10,000 บาท	13	26
รวม	50	100

จากข้อมูลตารางที่ 18 จำนวนเงินที่ผู้สูงอายุส่วนใหญ่เคยเล่นเสียต่อการเล่นพนันออนไลน์รอบเดียวสูงสุดประมาณ 20,000 บาท คิดเป็นร้อยละ 38 รองลงมาคือประมาณ 10,000 บาท คิดเป็นร้อยละ 26 และประมาณ 30,000 บาท คิดเป็นร้อยละ 20 มีผู้สูงอายุจำนวนน้อยที่เล่นพนันออนไลน์เสียต่อรอบสูงสุดมากกว่า 60,000 บาท คิดเป็นร้อยละ 2 เท่านั้น

4.3.2 ข้อมูลเชิงคุณภาพ

เนื้อหาหลักในหัวข้อนี้ จะนำเสนอข้อมูลเชิงคุณภาพเพื่อแสดงให้เห็นลักษณะและพฤติกรรมการเล่นพนันออนไลน์ของผู้สูงอายุ งานวิจัยจะนำเสนอกรณีศึกษาของผู้สูงอายุที่นิยมเล่นพนันออนไลน์ เพื่อช่วยให้เข้าใจเส้นทางการเข้าสู่การพนันออนไลน์ของกลุ่มผู้สูงอายุ แรงจูงใจของเว็บไซต์พนัน จำนวนเงินที่สูญเสียในการเล่นแต่ละรอบ และวิธีการจัดการปัญหาเมื่อเกิดความเครียดจากการสูญเสียเงินพนันจำนวนมากและปัญหาความสัมพันธ์กับคนรอบข้างที่เกิดขึ้น

ป้าลำไย ปัจจุบันอายุ 63 ปี ประกอบอาชีพเป็นเกษตรกร ทำนา ทำสวน และเปิดร้านขายของชำ ควบคู่มาตลอดตั้งแต่เริ่มมีครอบครัว ปัจจุบันป้าลำไยอาศัยอยู่กับสามีเพียงสองคน หลังแต่งงานมีบุตรชายด้วยกัน 2 คน คนโตแต่งงานและแยกครอบครัวออกไปอยู่อีกชุมชน ส่วนคนเล็กทำงานและมีครอบครัวอยู่ต่างจังหวัด นาน ๆ ครั้ง หรือวันหยุดสำคัญถึงจะกลับบ้านมาเยี่ยมพ่อกับแม่ ชีวิตประจำวันส่วนใหญ่ในตอนเช้าก็จะทำหน้าที่แม่บ้าน ออกไปตลาดหาซื้ออาหารและวัตถุดิบทำอาหาร สามีจะเป็นคนเปิดร้านขายของชำ เมื่อทำงานที่บ้านเสร็จเรียบร้อย ก็จะเข้าไปดูแลสวนผลไม้ที่ตั้งอยู่ภายในบริเวณบ้าน

ป้าลำไยมีโทรศัพท์มือถือ 1 เครื่อง ในตอนแรกไม่ค่อยคุ้นเคยกับการใช้โทรศัพท์แบบสมาร์ทโฟน ต้องให้วัยรุ่นในหมู่บ้านที่สนิทเป็นคนสอน ป้าลำไยกับสามีชอบซื้อหวยใต้ดินเป็นทุนเดิมอยู่แล้ว ในแต่ละงวด

หมดเงินกับค่าห่วยไต้ดินไม่ต่ำกว่า 10,000 บาท ป้าบอกว่าเป็นคนชอบเสี่ยงดวง ไม่ได้หวังร่ำรวยอะไรจากการเล่นห่วย เคยรับล๊อตเตอร์ี่มาขายที่ร้านชำแต่ขายไม่ดีเลยเลิก เพื่อนบ้านที่สนิทกันเป็นคนแนะนำให้ป้าลำไยรู้จักห่วยออนไลน์ และเป็นคนสอนให้เล่นห่วยออนไลน์ผ่านโทรศัพท์มือถือ ป้าลำไยบอกว่าชื่นชอบการเล่นห่วยออนไลน์มาก เพราะมันเล่นได้แทบทุกวันและทุกเวลา ไม่ต้องรอหลายวันเหมือนห่วยของรัฐบาล คิดอยากจะเล่นอยากจะลุ้นเมื่อไหร่ก็เล่นได้ทันที ป้าลำไยกับสามีจะเล่นห่วยออนไลน์ด้วยกันในเวลาวางของวัน ถือเป็นการพักผ่อนจากงาน ในแต่ละรอบการเล่นจะซื้อห่วยออนไลน์ด้วยจำนวนเงินไม่มาก ไม่เกินครึ่งละ 200 บาท หากถามว่าตัวเองติดพนันออนไลน์ไหม ป้าลำไยตอบว่าไม่แน่ใจเหมือนกัน แต่ตัวเองกับสามีมีข้อตกลงกันว่าจะไม่นำเงินเก็บมาเล่นห่วยออนไลน์อย่างเด็ดขาด ดังนั้นเงินที่นำมาเล่นห่วยออนไลน์ในแต่ละรอบของวันมาจากรายได้รายวันของร้านขายของชำและขายผลไม้ที่สวน

ลุงชาติ อายุ 74 ปี ปัจจุบันไม่ได้ทำงานอะไรแล้ว ธุรกิจส่งสินค้าออกไปประเทศเพื่อนบ้านที่เคยทำในปัจจุบันได้ยกให้ลูกชายเป็นคนดูแล ส่วนลูกสาวเปิดร้านทองในตัวจังหวัด ลุงชาติเป็นคนชอบเล่นพนันมาตั้งแต่วัยหนุ่ม ชอบเข้าบ่อนคาสีโนชายแดน เคยเล่นเสียมากที่สุดถึงเกือบ 2 ล้านบาท จนต้องกู้เงินนอกระบบมาชดใช้บ่อนคาสีโน ลุงชาติให้ข้อมูลว่าตัวเองรู้จักบ่อนทุกบ่อนในเขตกรุงเทพฯ และปริมณฑล เนื่องจากเล่นพนันมาตั้งแต่วัยหนุ่มและมักตระเวนไปเล่นตามบ่อนที่มีชื่อเสียง ภรรยาของลุงเคยหนีกลับบ้านที่ต่างจังหวัดหลายครั้ง เพราะทนกับพฤติกรรมเล่นพนันของลุงชาติไม่ได้ ลุงชาติต้องคอยกลับไปอ้อยอยู่หลายครั้ง

อาจเรียกได้ว่าในช่วงนั้นลุงชาติไม่มีอาชีพหลักอะไร รายได้ของครอบครัวมาจากการเล่นพนันทั้งเป็นเจ้ามือและคนแทง วันไหนเล่นพนันได้เงินครอบครัวก็จะได้กินอาหารอย่างดี การพนันที่ลุงชาตินิยมเล่นในตอนนั้นคือ ไพ่โป๊กเกอร์ ไพ่บาคาร่า ลุงชาติเคยเล่นไพ่กินอยู่หลับนอนอยู่ที่บ่อน โดยที่ไม่กลับบ้านนานสุดเกือบเดือน

ระหว่างปี 2539 ต่อเนื่องถึงปี 2540 เป็นช่วงที่ลุงชาติเล่นพนันเสียอย่างหนัก ถึงขนาดต้องเอาบ้านไปจำนองมาเล่นพนันและกู้เงินนอกระบบมาเล่นพนันและใช้จ่ายในครอบครัว พอถึงจุดหนึ่งที่ลุงชาติไม่สามารถจะหมุนเงินคืนธนาคารและเจ้าหนี้ได้ จึงตัดสินใจหนีไปอยู่กับเพื่อนที่จังหวัดชายแดนแห่งหนึ่ง โชคดีที่เพื่อนของลุงชาติทำธุรกิจส่งออกสินค้าไปประเทศเพื่อนบ้าน ลุงชาติช่วยงานธุรกิจเพื่อนอยู่หลายปี ก่อนจะรวบรวมเงินทุนทำเป็นธุรกิจของตนเองในเวลาต่อมา ช่วงแรกที่ลุงชาติย้ายไปอยู่กับเพื่อนที่จังหวัดชายแดน ยังไม่มีบ่อนคาสีโนของประเทศเพื่อนบ้าน ทำให้ลุงชาติทุ่มเทกับการทำธุรกิจส่งออกของตนเอง แต่พอมีบ่อนคาสีโนของนักธุรกิจชาวจีนมาสร้างที่ฝั่งประเทศเพื่อนบ้านได้ไม่นาน ลุงชาติก็กลายเป็นลูกค้าประจำของบ่อนคาสีโนแห่งนั้น

แต่อาจจะถือเป็นโชคดีของครอบครัวลุงชาติ เพราะหลังจากนั้นไม่นานลูกชายคนโตได้เข้ามาดูแลบริหารงานธุรกิจของลุงชาติเต็มตัว รายได้ทุกบาททุกสตางค์มีลูกชายเป็นคนดูแล ไม่ปล่อยให้ลุงชาติซึ่งเป็นพ่อเข้ามาเกี่ยวข้อง โดยลูกชายจะจัดสรรเงินเดือนให้ลุงชาติและเงินพิเศษเป็นค่าตอบแทนให้บ้างตามโอกาส พอ

ไม่มีเงินลงทุนก็เข้าบ่อนคาสีโน้อยลง จนกระทั่งย้ายกลับมาอยู่กับครอบครัวลูกสาวที่จังหวัดแห่งหนึ่งในเขต
ปริมณฑล

ลุงชาติมีใจรักในเรื่องช่างเป็นทุนเดิม ทำให้การเรียนรู้การใช้โทรศัพท์สมาร์ทโฟนเป็นเรื่องที่ไม่ได้ยาก
พอเปลี่ยนยุคเข้าสู่สังคมออนไลน์และการเล่นพนันย้ายมาอยู่บนแพลตฟอร์มออนไลน์ ลุงชาติจึงกลายเป็น
ลูกค้ายอดนิยมบนออนไลน์

พนันออนไลน์ที่ลุงชาตินิยมเล่นคือ ไพ่บาคาร่าและไพ่โป๊กเกอร์ ลูกทั้งสองคนเคยห้ามลุงชาติเข้าเว็บไซต์
พนันออนไลน์ เพราะกลัวจะติดหนี้ติดสินเหมือนในอดีต แต่ลุงชาติรับปากว่าจะเล่นพนันออนไลน์เท่าที่มีเงิน
จากที่ลูกให้เป็นรายได้รายเดือนเท่านั้น จะไม่ไปยืมเงินนอกระบบมาเล่นเหมือนที่เคยทำ ดังนั้น รายได้หลักของ
ลุงชาติในแต่ละเดือนที่ลูกชายและลูกสาวให้เป็นค่าใช้จ่ายประมาณเดือนละ 30,000 บาท จึงหมดไปกับการ
เล่นพนันออนไลน์เป็นหลัก

ป้าหวาน อายุ 61 ปี ปัจจุบันพักอาศัยอยู่กับสามีและลูกชายคนโต ป้าหวานมีบุตรชาย 2 คน คนโต
ทำงานอิสระ แต่งงานกับชายชาวต่างชาติและลูกบ้านอยู่ด้วยกันกับพ่อแม่ แต่ส่วนใหญ่จะอยู่ต่างประเทศ
ส่วนลูกชายคนเล็ก แต่งงานมีครอบครัว มีลูก 2 คน อยู่บ้านอีกหลังในชุมชนใกล้เคียงกัน ป้าหวานทำอาชีพ
ค้าขายและเปิดร้านซ่อมเครื่องจักรรถกับสามี งานหลักเป็นแม่บ้าน ทำกับข้าว เลี้ยงลูก ดูแลทำความสะอาด
บ้าน สามีของป้าหวานเดิมเคยเป็นผู้ใหญ่บ้านและต่อมาก็ได้รับเลือกให้เป็นกำนัน รายได้ของป้าหวานมาจากค่า
เช่าที่และเงินรายเดือนที่ลูกชายคนโตโอนให้ ป้าหวานนิยมเล่นการพนันมาก่อนที่จะรู้จักพนันออนไลน์ เล่นไพ่
โป๊กเกอร์และไฮโลกับคนในชุมชน นาน ๆ ครั้งอาจตระเวนไปเล่นพนันที่ต่างจังหวัดกับเพื่อนบ้านในชุมชน เพื่อน
ร่วมวงโป๊กเกอร์เป็นคนแนะนำให้ป้าหวานรู้จักเล่นโป๊กเกอร์ออนไลน์ หลังเกิดการระบาดของโรคโควิด-19
แล้วทำให้รวมตัวเล่นไพ่ในชุมชนไม่ได้เหมือนเดิม

ในช่วงแรก ป้าหวานเรียนรู้การเล่นโป๊กเกอร์ออนไลน์อยู่หลายวัน เพราะตัวเองเป็นคนที่ไม่ถนัดใช้
โทรศัพท์สมาร์ทโฟนเป็นทุนเดิม มีโทรศัพท์เอาไว้ติดต่อใช้โทรเข้าออกเท่านั้น แต่อย่างไรก็ตาม แม้จะหัดเล่น
จนชำนาญ แต่ป้าหวานก็ยังรู้สึกว่าการโป๊กเกอร์ออนไลน์ทดแทนวงไพ่เดิมของตนเองไม่ได้ มันขาดสีสันการ
รวมกลุ่มและส่วนใหญ่จะเล่นเสียมากกว่าเล่นได้ แต่ที่ยังเล่นอยู่ตอนนี้เพราะสถานการณ์โควิด-19 หาก
สถานการณ์กลับมาเป็นปกติ ป้าหวานคิดว่าจะเลิกเล่นพนันออนไลน์

ลุงศักดิ์ดา อายุ 62 ปี อาชีพหลักเป็นคนขับรถรับส่งนักเรียนและทำนาเป็นอาชีพเสริม ก่อนหน้านี้
ประมาณ 10 กว่าปี เคยเดินทางไปทำงานที่ต่างประเทศทำงานเกี่ยวกับก่อสร้าง เมื่อกลับมาจากต่างประเทศจึง
พอมิเงินซื้อรถตู้เพื่อใช้ในการรับส่งเด็กนักเรียนไปโรงเรียนมัธยม กิจวัตรประจำวันของศักดิ์ดาในช่วงเปิดเทอม
จะตื่นนอนประมาณหกโมงเช้า ทำธุระส่วนตัว แล้วก็ออกไปรับนักเรียนตามจุดต่าง ๆ เพื่อไปส่งยังโรงเรียน

หลังจากนั้น ประมาณแปดโมงเช้าก็จะกลับมารับกลุ่มภิกษุและสามเณรไปส่งโรงเรียนปริยัติธรรม ถ้าไม่มีงาน เกษตรก็จะว่างแล้วรอรับนักเรียนตอนเลิกเรียนทีเดียวเลย เพราะการขับรถไปกลับหลายเที่ยวจะทำให้เสียค่าน้ำมันเพิ่มขึ้น ขณะรอก็จะมีกลุ่มคนขับรถรับส่งนักเรียนร่อยุ่ด้วยกันหลายคน ส่วนมากก็จะรวมตัวมานั่งเล่น พูดคุยกันบ้าง ดูหนัง ฟังเพลงจากโทรศัพท์บ้าง เล่นกีฬากันบ้าง หนึ่งในข้อมูลที่เพื่อนคนขับรถผู้รับส่งเด็กนักเรียนแลกเปลี่ยนกันก็คือข้อมูลเกี่ยวกับทีมฟุตบอลที่จะเตะแต่ละนัดในสัปดาห์

ลุงศักดิ์ดาชื่นชอบกีฬาฟุตบอลมาตั้งแต่เป็นหนุ่ม เคยติดทีมนักกีฬาฟุตบอลตัวแทนจังหวัดไปแข่งขัน กีฬาระดับประเทศ ลุงศักดิ์ดาอยากเรียนต่อที่วิทยาลัยพลศึกษา แต่ครอบครัวยากจนทำให้ต้องออกมาช่วยงาน ทำสวนที่บ้าน จนมีโอกาสดำเนินไปทำงานที่ต่างประเทศจนเก็บเงินกลับมาแต่งงานและสร้างครอบครัว ลุงศักดิ์ดา ชอบเล่นพนันฟุตบอลทุกเสาร์อาทิตย์ที่มีการแข่งขัน มักจะไปนั่งเชียร์ฟุตบอลที่ร้านเหล้ากับเพื่อนสนิท เวลาว่างช่วงรอตักนักเรียนเลิกเรียน ลุงศักดิ์ดาจะหาข้อมูลเกี่ยวกับทีมฟุตบอลที่จะแข่งขันในช่วงสุดสัปดาห์ เพื่อเป็นข้อมูลในการแทงพนันบอล ลุงศักดิ์ดาเล่นพนันแทงฟุตบอลออนไลน์มาได้หลายสิบปีแล้ว มีทั้งได้และเสีย หากถามว่าหมดเงินไปกับพนันฟุตบอลออนไลน์ไปเท่าไรแล้วตั้งแต่เริ่มเล่นมา ลุงศักดิ์ดาตอบว่าไม่สามารถระบุจำนวนเงินที่แน่ชัดได้ แต่หากให้เปรียบเทียบลุงศักดิ์ดาคิดว่าถ้าเขาไม่เล่นพนันฟุตบอล คงซื้อรถตู้ใหม่ได้ ประมาณ 3 คัน

ครูพล อายุ 66 ปี เป็นข้าราชการบำนาญ ตำแหน่งสุดท้ายคืออาจารย์ 3 เอกภาษาไทย ชีวิตหลังเกษียณ ครูพลไม่ได้ทำงานอะไรแล้ว มีเพียงงานอดิเรกที่ตนเองชอบ คือการประดิษฐ์สิ่งของเครื่องใช้และเฟอร์นิเจอร์จากไม้เป็นหลัก โดยไม้ที่เขาทำส่วนใหญ่เป็นไม้ที่มาจากสวนของตนเอง และมีบางส่วนที่ซื้อมาเพิ่มจากแหล่งอื่น หากมีเวลาว่างจะเล่นแอปพลิเคชันสื่อออนไลน์ เช่น เฟสบุ๊ก ไลน์ เป็นต้น หลังภรรยาเสียชีวิต สื่อสังคมออนไลน์ก็เป็นเครื่องมือที่พอจะช่วยให้ลุงพลคลายเหงาได้บ้าง ลุงพลชอบไปกดติดตามเพจความรู้ต่าง ๆ ที่ตนเองไม่เคยรู้มาก่อนสมัยทำงานเป็นครู ลุงพลให้ข้อมูลว่าสื่อสังคมออนไลน์ทำให้ตนเองรู้สึกหุต กว้างไกลมากขึ้นกว่าเมื่อครั้งเป็นครูสอนหนังสือ

ในปัจจุบัน ครูพลไม่มีภาระอะไรให้ต้องคิด ลูกสาวทั้ง 3 คนแต่งงานมีครอบครัวและมีอาชีพมั่นคง เงินบำนาญรายเดือน บวกกับเงินฌาปนกิจศพของภรรยาก้อนโต ทำให้ครูพลที่อยู่ตัวคนเดียวใช้จ่ายได้อย่าง สะดวกสบาย มีเพียงความเหงาเท่านั้นที่ตอนนี้เป็นปัญหาสำคัญในชีวิตครูพล

ครูพลรู้จักการเล่นสล็อตออนไลน์ จากเว็บไซต์คาสิโนออนไลน์ที่โฆษณาแฝงอยู่ในเว็บไซต์ดูภาพยนตร์ ฟรีที่ครูพลมักจะเข้าไปดาวโหลดภาพยนตร์มาดูคลายเหงา ครูพลไม่เคยเล่นพนันมาก่อนและออกจะเกลียดคนที่ติดพนันด้วยซ้ำ แต่ลุงพลยอมรับว่าเขาติดเล่นสล็อตออนไลน์ มันสนุกและตื่นเต้น มีทั้งเล่นได้และเล่นเสีย เคยเล่นสล็อตออนไลน์หมดเงินต่อวันมากที่สุดถึงเกือบ 20,000 บาท จนต้องไปโอนเงินฝากที่ธนาคารเข้าบัญชี internet banking แล้วโอนต่อเข้าบัญชีของเว็บไซต์พนันออนไลน์ เดือนนั้นลุงพลจำได้ว่าหมดเงินไปกับกา

เล่นสล็อตออนไลน์เดือนเดียวเกือบ 60,000 บาท ผลัดกันแพ้ผลัดกันชนะกับโปรแกรมสล็อตออนไลน์อยู่หลายวัน กว่าที่ลงทุนจะได้สตีดยุคเล่น

ทุกวันนี้ ครูพลยังเข้าไปเล่นเว็บไซต์พนันออนไลน์ พัฒนาการเล่นแค่สล็อตมาสู่การเล่นไพ่โป๊กเกอร์และเกมเปิดไฟแบบต่าง ๆ ที่มีให้เลือกเล่น ลงทุนไม่ยอมบอกตัวเลขเงินที่เสียให้กับเว็บไซต์พนันออนไลน์ตั้งแต่ที่เริ่มเล่นเมื่อเกือบ 2 ปีที่ผ่านมา แต่ยอมรับว่าเงินบำนาญรายเดือนแทบจะไม่เหลือในแต่ละเดือน จนต้องไปถอนเงินเก็บสะสมมาเป็นค่าใช้จ่าย ลูกสาวที่มีครอบครัวอยู่จังหวัดใกล้เคียง ซึ่งนาน ๆ ครั้งกลับมาเยี่ยมลงทุนก็ยังไม่ทราบเรื่องที่ลงทุนเล่นพนันออนไลน์

ลุงเชช อายุ 63 ปี อาชีพปัจจุบันเป็นช่างทำเฟอร์นิเจอร์ไม้ อาศัยพื้นที่บริเวณบ้านเป็นโรงงาน ก่อนหน้านี้เคยทำอาชีพเป็นผู้รับเหมาก่อสร้าง แต่ไม่ประสบความสำเร็จ ยิ่งเมื่ออายุมากขึ้นเรี่ยวแรงไม่ค่อยมีแล้วจึงหันมาเป็นช่างเฟอร์นิเจอร์ไม้แทนเป็นหลัก มีลูกค้าที่มักจะมาสั่งให้ทำเฟอร์นิเจอร์ไม้ตามแบบที่ตนเองอยากได้ โดยการติดต่อกันผ่านทางแอปพลิเคชันไลน์ ลุงเชชมีความชำนาญในการใช้โทรศัพท์สมาร์ทโฟน เพราะต้องติดต่อลูกค้าตั้งแต่ตอนเป็นผู้รับเหมาก่อสร้าง นอกจากนั้น เวลาว่างชอบเข้าไปติดตามเพจร้านเฟอร์นิเจอร์เพื่อดูตัวอย่างแบบเฟอร์นิเจอร์ และเรียนรู้การทำเฟอร์นิเจอร์ไม้ทั้งในประเทศและต่างประเทศเพิ่มเติมจากยูทูบ

ลุงเชชมีหนี้สินจากเมื่อครั้งทำอาชีพเป็นผู้รับเหมาก่อสร้าง ภาวะเศรษฐกิจที่ไม่สู้จะดีนักมาตลอดหลายปี การต้องเลี้ยงดูลูกน้องจำนวนมาก และภาระเรื่องการดูแลซ่อมแซมข้าวของอุปกรณ์งานช่าง ค่อย ๆ สะสมทำให้ลุงเชชมีหนี้ก้อนโต ที่ดินผืนงานติดถนนใหญ่ที่พ่อแม่ยกให้ ลุงเชชก็นำออกขายเพื่อนำเงินมาชดใช้หนี้ธนาคารและญาติพี่น้อง

ลุงเชชชอบเล่นพนันมาตั้งแต่วัยหนุ่ม ในช่วงที่เศรษฐกิจของประเทศเติบโตดี ทำเงินจากอาชีพผู้รับเหมาก่อสร้างได้จำนวนมาก ลุงเชชมักจะบินไปเล่นคาสิโนที่ต่างประเทศที่คนไทยนิยมเดินทางไปเล่นกันก่อนที่จะเปลี่ยนมาเล่นที่คาสิโนชายแดน ซึ่งลุงเชชเป็นหนึ่งในลูกค้าคนสำคัญ ลุงเชชไม่ได้มีครอบครัว เคยคบผู้หญิงอยู่หลายคนแต่ไม่ได้แต่งงานและมีลูกกัน ปัจจุบันจึงอาศัยอยู่ตัวคนเดียวและเหลือลูกน้องที่คอยช่วยงานเฟอร์นิเจอร์ไม้แค่ 2 คนเท่านั้น

ลุงเชชให้ข้อมูลว่าเล่นพนันออนไลน์มาตั้งแต่ธุรกิจนี้เข้ามาประเทศเราช่วงแรก เพื่อนสนิทที่มักเดินทางไปเล่นพนันที่คาสิโนชายแดนเป็นคนแนะนำให้เล่น ทักษะความเชี่ยวชาญในการใช้แอปพลิเคชันบนโทรศัพท์สมาร์ทโฟนทำให้ลุงเชชเรียนรู้การเล่นพนันออนไลน์ได้ไม่ยากนัก ความสะดวกในการไม่ต้องเดินทางไกลข้ามประเทศเพื่อไปเล่นยังบ่อนคาสิโนชายแดน ดึงดูดให้ลุงเชชหลงใหลกับการเล่นคาสิโนออนไลน์บนหน้าจอโทรศัพท์มือถือ

พนันออนไลน์กลายเป็นความหวังของลุงเซซ แม้จะเล่นเสียมากกว่าเล่นได้ และถ้าหากนับจากวันแรกที่เล่นจนปัจจุบันลุงเซซหมดเงินกับพนันออนไลน์ไปจำนวนมาก แต่ลุงเซซคาดหวังว่าเขาจะพอลดหนี้สินที่สะสมมาจากอดีตได้ด้วยเกมคาสิโนออนไลน์

ครูนา อายุ 64 ปี เป็นข้าราชการครูเกษียณ สอนหนังสือระดับชั้นประถมศึกษาปีที่ 1 เป็นครูประจำชั้น สอนเกือบทุกวิชา ยกเว้นวิชาคอมพิวเตอร์ ที่จะมีครูจากข้างนอกมาสอน ครูนาอาศัยอยู่กับสามีที่เกษียณจากงานของหน่วยงานรัฐวิสาหกิจแห่งหนึ่ง ครูนามีลูก 2 คน คนหนึ่งเป็นครู ทำงานอยู่ที่จังหวัดสมุทรปราการ อีกคนทำงานในบริษัทที่กรุงเทพฯ หลังเกษียณครูนาเข้ามามีบทบาทในกิจกรรมพัฒนาชุมชนมากขึ้น ด้วยความเป็นคนมีความรู้และเป็นที่นับหน้าถือตาของคนในชุมชน หน้าที่หลักที่ทำตอนนี้คือเหรียญกึ่งกองทุนหมู่บ้าน

โลกสังคมออนไลน์ไม่ถือว่าแปลกนักกับครูนา ครูนาเรียนรู้การใช้โทรศัพท์สมาร์ทโฟนมาตั้งแต่ตอนเป็นครู เอาไว้ติดต่อเรื่องการบริหารงานการศึกษา แอปพลิเคชันที่ใช้บ่อยที่สุดในชีวิตประจำวัน คือ ไลน์ ครูนามีไลน์กลุ่มอยู่หลายกลุ่ม ด้วยการเป็นคนที่ถูกสนุกทำให้มีเพื่อนอยู่ในหลายวงการ ปัจจุบันหนึ่งในไลน์กลุ่มที่เข้าไปติดตามข้อมูลข่าวสารและแชทพูดคุยกับเพื่อนสมาชิก คือ ไลน์กลุ่ม “สมาคมโซคา” แห่งประเทศไทย ชื่อภาษาอังกฤษ คือ Soka Gakkai ชื่อไทยทางการคือ สมาคมสร้างคุณค่า สมาคมนี้ทำงานเกี่ยวกับพุทธศาสนาในประเทศญี่ปุ่น เนื้อหาคำสอน บทสวด ทำนองการสวด จะแตกต่างไปจากพุทธศาสนาเถรวาทของประเทศไทย ครูนาเพิ่งเข้าเป็นสมาชิกสมาคมได้ไม่นาน มีเพื่อนครูเกษียณที่สนิทซึ้งชวน เนื้อหาในกลุ่มไลน์นี้จะมีทั้งข่าวการจัดงาน เหตุการณ์ต่าง ๆ ของสมาคม เช่น การมาเยือนเมืองไทยของพระคนสำคัญของสมาคม การจัดงานที่สาขาใหญ่เมืองไทยของสมาคม การเผยแพร่บทสวดมนต์ซึ่งมีทั้งการส่งเป็นรูปและไฟล์เสียง

ครูนาให้เหตุผลว่าที่ตัดสินใจเข้าสมาคมโซคา ไม่ได้เกิดจากการเป็นคนชอบทำบุญหรือสวดมนต์ แต่ครูนาอยากหากิจกรรมทางสังคมอื่นเพื่อดึงความสนใจของครูนาออกจากเกมพนันออนไลน์ ที่ก่อภาระให้กับครูนาทั้งเรื่องเงินทองและปัญหาครอบครัวกับสามีและลูกสาว ครูนาเคยแอบโอนเงินเก็บจากบัญชีของครอบครัวเข้าแอปพลิเคชันบัญชีตนเองเพื่อใช้เล่นพนันออนไลน์ พอสามีและลูกสาวจับได้จึงยื่นคำขาดให้ครูนาเลิกเล่นก่อนที่จะหมดเนื้อหมดตัว

ครูนารับปากคนในครอบครัวและเคยพยายามเลิกเล่นมาหลายครั้งแต่ไม่เคยสำเร็จ เคยใช้วิธีการยกเลิกบัตรเครดิต ลบแอปพลิเคชันธนาคารบนหน้าจอมือถือ และฝากสมุดบัญชีไว้กับสามี แต่ไม่นานพอเงินบำนาญออกในตอนปลายเดือน ครูนาก็นึกถึงเกมพนันออนไลน์ โดยเฉพาะหวยออนไลน์และไพ่ออกดังทุกครั้ง จนแอบดาวโหลดแอปพลิเคชันธนาคารกลับมาไว้บนมือถืออีกครั้งไม่ให้สามีและลูกรู้

ครูนาเป็นสมาชิกไลน์กลุ่มของกลุ่มคนที่คิดจะเลิกเล่นพนันออนไลน์ ไลน์กลุ่มดังกล่าวแลกเปลี่ยนวิธีการเลิกเล่นพนันออนไลน์และประสบการณ์การสูญเสียเงินให้กับพนันออนไลน์ ครูนาทดลองนำหลายวิธีการ

เล่นเกมพนันออนไลน์มาประยุกต์ใช้พบว่าได้ผล แต่ก็ยังไม่ช่วยให้ครุณาหลุดจากวงการพนันออนไลน์ได้จริง ๆ การตัดสินใจเข้าสมาคมโชคจึงเป็นอีกทางเลือกหนึ่งที่ครุณาคาดหวังเพื่อช่วยดึงออกจากการเสพติดพนันออนไลน์

ลุงรัตน์ อายุ 62 ปี อาศัยอยู่กับภรรยาและลูกชายที่แต่งงานแล้วแต่ยังอยู่กับพ่อแม่ หลังจากเรียนจบมหาวิทยาลัยรามคำแหง ก็ทำงานหลายแห่งในกรุงเทพมหานคร เริ่มจากงานที่โรงเหล็ก โรงงานผลิตตู้เย็น โรงงานพลาสติก บริษัทผลิตวิทยุและโทรทัศน์ธานินทร์ จนกระทั่งปี พ.ศ. 2535 ลุงรัตน์สอบเข้าทำงานที่ธนาคารออมสิน สาขาใกล้บ้าน ตำแหน่งแรกสุดคือพนักงานบริการฝากถอน จากนั้นทำงานในตำแหน่งสินเชื่อ และตำแหน่งสุดท้ายทำงานแผนกบัญชี จนกระทั่งเกษียณอายุเมื่อ 2 ปีที่แล้ว ปัจจุบันมานพไม่ได้ประกอบอาชีพอะไร กิจกรรมหลักประจำวันคือการ “ปลูกผักขายตลาด” แต่ไม่ได้ปลูกในบริเวณที่ดินตัวเอง ไปเช่าที่ดินของเพื่อนซึ่งห่างจากบ้านลุงรัตน์ไปประมาณ 3 กิโลเมตร

ในช่วงทำงานธนาคารลุงรัตน์แค่ซื้อหวยใต้ดินและล็อตเตอรี่รัฐบาลเท่านั้น แม้จะเป็นคนที่ชื่นชอบเทคโนโลยีและเปลี่ยนมือถือรุ่นใหม่มั้ย่อยครั้ง แต่ลุงรัตน์ก็ไม่เคยกดเข้าเว็บไซต์พนันออนไลน์เลย อย่างไรก็ตามพอหลังเกษียณ เงินเก็บหลังเกษียณไม่พอใช้จ่าย เพราะรายได้ถูกธนาคารหักจากการที่ลุงรัตน์กู้เงินธนาคารมาลงทุนทำธุรกิจให้กับลูกชายและขาดทุนเป็นหนี้ก้อนโต

ลุงรัตน์เริ่มศึกษาการเล่นพนันออนไลน์ด้วยตนเอง ความสนใจในเรื่องเทคโนโลยีและความชำนาญในการใช้โทรศัพท์สมาร์ทโฟนทำให้เรียนรู้วิธีการเล่นได้ไม่ยาก ลุงรัตน์เริ่มต้นด้วยการเล่นสล็อตออนไลน์เพราะเล่นง่าย ตามมาด้วยไพ่โป๊กเกอร์ และบาคาร่า ลุงรัตน์ไม่เล่นพนันฟุตบอลเพราะเป็นคนไม่ชอบดูกีฬา ลุงรัตน์เคยเล่นสล็อตได้เงินเกือบ 30,000 บาทต่อการเล่นไม่กี่รอบ ซึ่งยังเป็นแรงดึงดูดให้ลุงรัตน์เล่นพนันออนไลน์อีกหลายประเภทตามมา ลุงรัตน์บอกว่าพนันออนไลน์มีเสน่ห์หลายอย่าง เช่น เราสามารถลงเงินเล่นสล็อตออนไลน์ได้โดยไม่ต้องมียอดขั้นต่ำ ฝากและถอนง่าย รายได้หลักและรายได้รายวันจากการขายผักจึงถูกปันส่วนมาเพื่อใช้เล่นพนันออนไลน์ ลุงรัตน์ไม่แน่ใจว่าพนันออนไลน์มีกลโกงหรือไม่ เพราะตนเองก็เคยเล่นได้เงินจำนวนมากเหมือนกัน ภรรยาและลูกชายก็ไม่ได้ห้ามหรือแนะนำให้เลิกเล่น เพราะเข้าใจว่าเป็นกิจกรรมยามว่างและคลายเหงาของคนหลังวัยเกษียณเท่านั้น

บทที่ 5

อภิปรายผลและข้อเสนอแนะ

5.1 อภิปรายผลการศึกษา

เนื้อหาหลักในหัวข้อนี้ จะนำเสนอการวิเคราะห์ข้อมูลใน 3 ประเด็นหลัก คือ 1) ลักษณะของผู้สูงอายุที่เล่นพนันออนไลน์ 2) ปัจจัยที่ทำให้ผู้สูงอายุเกิดแรงจูงใจในการเล่นพนันออนไลน์ 3) ผลกระทบด้านต่าง ๆ ที่เกิดขึ้นกับผู้สูงอายุที่นิยมเล่นพนันออนไลน์

1. ลักษณะของผู้สูงอายุที่เล่นพนันออนไลน์

เราอาจแบ่งกลุ่มผู้สูงอายุที่เล่นพนันออนไลน์ออกได้เป็น 2 กลุ่มใหญ่ คือ 1) กลุ่มผู้สูงอายุที่นิยมเล่นการพนันเป็นทุนเดิมอยู่แล้วและมีความชื่นชอบในการเล่นพนันหลายประเภท 2) กลุ่มผู้สูงอายุที่ไม่เคยเล่นการพนันอย่างจริงจังมาก่อน แต่เล่นพนันออนไลน์ด้วยเหตุผล เพราะมีเวลาว่างและคาดหวังว่าจะมีรายได้จากการเล่นพนันออนไลน์

สำหรับผู้สูงอายุกลุ่มแรกเป็นกลุ่มที่ชื่นชอบการเล่นพนันหลายประเภทเป็นทุนเดิม มีทักษะในการใช้สื่อสังคมออนไลน์บนโทรศัพท์มือถือและคอมพิวเตอร์ ทำให้ผู้สูงอายุกลุ่มนี้ง่ายในการที่จะหันมาเล่นพนันออนไลน์ควบคู่ไปด้วย จากแรงดึงดูดของโฆษณาและโปรโมชั่นของเว็บไซต์พนันออนไลน์ โดยผู้สูงอายุที่เป็นผู้ให้ข้อมูลหลักทุกคนเล่นพนันออนไลน์ผ่านเว็บไซต์พนันออนไลน์เท่านั้น ไม่ได้เล่นพนันออนไลน์ผ่านแพลตฟอร์มอื่น อีกทั้งความชำนาญในการเล่นพนันมาก่อนเมื่อมาเรียนรู้การเล่นพนันออนไลน์ ซึ่งจำลองมาจากการเล่นพนันโดยทั่วไป จึงไม่ใช่เรื่องยากสำหรับผู้สูงอายุกลุ่มนี้ อีกทั้งเมื่อเปรียบเทียบกันแล้วการเล่นพนันออนไลน์สะดวกกว่าการเล่นพนันโดยทั่วไป เพราะไม่ต้องออกเดินทางไปที่บ่อนหรือคาสิโน สามารถเล่นพนันออนไลน์บนหน้าจอโทรศัพท์มือถือได้ทุกสถานที่และเวลา และวงเงินการเล่นที่ไม่มีการกำหนดขั้นต่ำยุ่งกระตุ้นให้ผู้สูงอายุ ซึ่งหลายคนหลังเกษียณรายได้หลักลดลง แต่ตัวเองยังชื่นชอบการเล่นพนันอยู่ การเปลี่ยนมาเล่นพนันออนไลน์จึงเป็นทางออกหนึ่งของผู้สูงอายุกลุ่มที่นิยมเล่นการพนันเป็นทุนเดิม โดยเฉพาะอย่างยิ่งสถานการณ์การแพร่ระบาดของโรคโควิด-19 และมาตรการควบคุมป้องกันโรค ที่ห้ามการรวมกลุ่มเล่นพนันและบ่อนต้องปิดด้วยมาตรการดังกล่าว การหันมาเล่นพนันออนไลน์แทนเป็นอีกทางออกของผู้สูงอายุที่นิยมเล่นพนัน

ส่วนกลุ่มผู้สูงอายุที่ไม่เคยเล่นการพนันอย่างจริงจังมาก่อน แต่เล่นพนันออนไลน์เกิดจากเหตุผลหลายประการ ได้แก่ มีเวลาว่างมากขึ้น หากิจกรรมคลายเหงา และคาดหวังว่าจะมีรายได้จากการเล่นพนันออนไลน์มาเป็นค่าใช้จ่ายเสริมอีกทาง งานวิจัยพบว่าผู้สูงอายุกลุ่มนี้ก่อนวัยเกษียณไม่ได้ชื่นชอบการเล่นพนันอย่างจริงจัง การพนันที่นิยมเล่นมีแค่ซื้อหวยใต้ดินและล็อตเตอรี่ ส่วนการเล่นพนันประเภทอื่น เช่น ไพ่หรือไฮโล

หากจะมีการเล่นกันนาน ๆ ครั้ง เวลาหน่วยงานเดินทางไปจัดกิจกรรมพัฒนาองค์กรที่ต่างจังหวัด หรือเวลาว่างงานศพในชุมชนเท่านั้น ผู้สูงอายุกลุ่มนี้มักให้ข้อมูลว่าไม่คิดว่าตนเองติดการพนัน แค่เล่นคลายเหงาฆ่าเวลาว่างและชีวิตหลังเกษียณอยากหากิจกรรมอะไรที่ตื่นเต้นทำที่เป็นกิจกรรมที่ตนเองไม่เคยทำมาก่อน การเล่นเกมพนันออนไลน์ที่พบเจอโฆษณาแฝงอยู่ตลอดเวลาตามเว็บไซต์ต่าง ๆ จึงกระตุ้นให้ผู้สูงอายุกลุ่มนี้กดเข้าไปทดลองเล่น นอกจากนั้น ผู้สูงอายุยอมรับว่าคาดหวังเพื่อจะมีรายได้เพิ่มขึ้นจากเกมพนันออนไลน์ เพราะหลังเกษียณรายได้ลดลง และผู้สูงอายุก็ไม่สามารถจะทำงานหารายได้เสริมจากช่องทางอื่นได้มากนัก การเล่นเกมพนันออนไลน์บนหน้าจอโทรศัพท์และคอมพิวเตอร์ที่บ้าน จึงสอดคล้องกับวิถีชีวิตผู้สูงอายุที่ต้องการหารายได้เพิ่มหลังเกษียณ

อย่างไรก็ตาม งานวิจัยพบว่าผู้สูงอายุทั้งสองกลุ่มไม่แน่ใจว่าพนันออนไลน์มีกลโกงหรือไม่ เพราะตนเองเคยเล่นได้เงินจำนวนมากและก็เสียเงินจำนวนมากเช่นกัน

2. ปัจจัยที่ทำให้ผู้สูงอายุเกิดแรงจูงใจในการเล่นพนันออนไลน์

เราอาจสรุป ปัจจัยหลักที่สร้างแรงจูงใจในการเล่นพนันออนไลน์ให้กับผู้สูงอายุได้เป็น 4 ปัจจัยหลัก คือ 1) ความชื่นชอบเล่นพนันเป็นทุนเดิม 2) วิถีชีวิตของผู้สูงอายุ 3) รายได้ที่ลดลงหลังเกษียณ 4) ลักษณะของพนันออนไลน์ที่ดึงดูดผู้เล่น

อย่างที่ได้อธิบายข้างต้น ผู้สูงอายุที่หันมาเล่นพนันออนไลน์ส่วนใหญ่เป็นผู้สูงอายุที่นิยมเล่นการพนันหลายประเภทมาก่อนเป็นทุนเดิม ไม่ได้รู้สึกแปลกแยกกับประสบการณ์การเล่นพนันออนไลน์แต่อย่างใด ดังนั้น การเปลี่ยนมาเล่นพนันบนแพลตฟอร์มออนไลน์จึงเป็นประสบการณ์ที่คุ้นเคย หากจะมีเรื่องยุ่งยากเป็นเรื่องทางเทคนิคของโปรแกรมมากกว่า ซึ่งใช้เวลาเรียนรู้ทำความเข้าใจได้ไม่ยาก โดยเฉพาะผู้สูงอายุปัจจุบันที่มีทักษะในการใช้แอปพลิเคชันต่าง ๆ บนโทรศัพท์มือถือ

วิถีชีวิตของผู้สูงอายุเป็นอีกปัจจัยที่กระตุ้นให้เล่นพนันออนไลน์ โดยเฉพาะผู้สูงอายุที่ใช้ชีวิตอยู่ตัวคนเดียว หรืออยู่กับคู่สมรส แต่มีเวลาว่างและต้องการหากิจกรรมทำคลายเหงา งานวิจัยพบว่าผู้สูงอายุที่ศึกษาใช้เวลาบนหน้าจอโทรศัพท์มือถือนานหลายชั่วโมงในแต่ละวัน เพื่อเป็นช่องทางการติดต่อกับเพื่อนหลากหลายกลุ่ม ติดตามข้อมูลข่าวสาร และความรู้ต่าง ๆ ที่ตนเองสนใจ การเล่นเกมพนันบนแพลตฟอร์มออนไลน์จึงเป็นส่วนหนึ่งของกิจกรรมของชีวิตในโลกออนไลน์ของผู้สูงอายุ

นอกจากนั้น รายได้ที่ลดลงหลังเกษียณเป็นปัจจัยที่สร้างแรงจูงใจในการเล่นพนันออนไลน์ให้กับผู้สูงอายุ เพราะคาดหวังว่าการเล่นเกมพนันออนไลน์จะเป็นช่องทางหารายได้เสริม อีกทั้งจากประสบการณ์การเล่นพนันออนไลน์มีทั้งที่เล่นได้และเล่นเสียสลับกันไปมา ทำให้ผู้สูงอายุกลุ่มนี้ยังคงตัดสินใจหารายได้จากการเล่นเกมพนันออนไลน์ต่อไป และรูปแบบการเล่นพนันออนไลน์ที่ไม่มีการกำหนดยอดเงินการเล่นขั้นต่ำ สอดคล้องกับชีวิตของผู้สูงอายุในกลุ่มที่รายได้หลังเกษียณลดลง

ลักษณะของพนันออนไลน์ที่ดึงดูดผู้เล่นเป็นอีกปัจจัยที่ชักนำให้ผู้สูงอายุอยากทดลองเล่นพนันออนไลน์และดึงดูดให้ผู้สูงอายุยังคงเล่นพนันออนไลน์ต่อเนื่อง เราอาจสรุปลักษณะที่ดึงดูดผู้สูงอายุให้เล่นพนันออนไลน์ ได้แก่

1. สะดวก สามารถเล่นผ่านแอปพลิเคชันได้ทุกที่ทุกเวลา
2. ฝาก-ถอน ง่าย บางเว็บไซต์ฝากถอนขั้นต่ำ 100 บาท
3. ไม่มีเงินเดิมพันขั้นต่ำ เช่น สล็อตออนไลน์เริ่มต้นที่ 1 บาท
4. แรงจูงใจจากโปรโมชั่นของแต่ละเว็บไซต์พนันออนไลน์

3. ผลกระทบด้านต่าง ๆ ที่เกิดขึ้นกับผู้สูงอายุที่นิยมเล่นพนันออนไลน์

ผู้สูงอายุแทบทั้งหมดให้ข้อมูลว่าหากให้ตนเองประเมิน ยังไม่ได้รับผลกระทบรุนแรงที่ชัดเจนจากพนันออนไลน์ อาจจะมีอาการเครียด นอนไม่หลับบ้างในบางวันที่เสียเงินจำนวนมาก แต่ก็ไม่ถึงกับส่งผลกระทบต่อจรรยาบรรณการใช้ชีวิตประจำวัน หรือจำเป็นต้องปรึกษาแพทย์และรับการรักษา เหตุผลอาจเกิดจากผู้สูงอายุกลุ่มที่เล่นพนันออนไลน์มีประสบการณ์การเล่นพนันหลายประเภทเป็นทุนเดิม จึงพอมองภาพประเมินถึงผลเสียของการเล่นพนันได้ ไม่ได้รู้สึกเครียดรุนแรงแม้จะเสียเงินจากการเล่นพนันออนไลน์ มีผู้สูงอายุจำนวนน้อยที่หลังจากเสียเงินให้กับพนันออนไลน์แล้วรู้สึกเครียดรุนแรง ส่งผลกระทบต่อความสัมพันธ์ในครอบครัว ทำให้คิดอยากปรึกษาหน่วยงานที่เกี่ยวข้องเพื่อช่วยในการเลิกเล่น ผู้สูงอายุกลุ่มนี้ไม่เคยมีประสบการณ์การเล่นพนันมาก่อน หรือนาน ๆ ครั้งเคยเล่นพนัน

ในทำนองเดียวกัน สำหรับคนในครอบครัวที่มีผู้สูงอายุนิยมเล่นการพนันเป็นทุนเดิม ไม่ได้รับรู้ถึงผลกระทบที่จะเกิดขึ้นกับผู้สูงอายุ ลูกของผู้สูงอายุที่เล่นพนันออนไลน์ให้ข้อมูลว่าพวกเขามีประสบการณ์กับการเล่นพนันของพ่อหรือแม่มาก่อนหน้านี้ พ่อแม่เปลี่ยนมาเล่นพนันออนไลน์บนหน้าจอโทรศัพท์และเล่นที่บ้าน จึงไม่ได้ถือว่าเป็นสิ่งที่แปลกใหม่ ในอีกด้านหนึ่งการเล่นพนันออนไลน์ที่บ้าน ทำให้พ่อแม่ที่เล่นพนันออนไลน์อยู่ในสายตา ไม่ต้องเดินทางไปเล่นที่บ่อนและคาสิโน ซึ่งการที่ต้องพบเจอกับคนเล่นพนันด้วยกันจะยิ่งชักชวนกันให้เล่นต่อเนื่องและเสียเงินจำนวนมาก อีกอย่างลูกหลานของผู้สูงอายุยอมรับว่าไม่มีความเข้าใจเกี่ยวกับพนันออนไลน์มากนัก คิดว่าเหมือนการเล่นเกมมากกว่าการเล่นพนัน หากจะเสียเงินก็จะเสียเงินไม่มากเหมือนเล่นพนันที่บ่อนและคาสิโน และเงินที่เสียคิดว่าเป็นแค่ค่าธรรมเนียมการเล่นเกมนั่น

5.1 ข้อเสนอแนะ

งานวิจัยชิ้นนี้มีข้อเสนอแนะเชิงนโยบายและการดำเนินการมาตรการของหน่วยงานที่ทำงานเกี่ยวข้องกับพนันออนไลน์ ดังนี้

1. รัฐบาลควรบังคับใช้กฎหมายควบคุมเว็บไซต์พนันออนไลน์อย่างเคร่งครัด เพื่อป้องกันนักเล่นหน้าใหม่ในกลุ่มผู้สูงอายุ โดยเฉพาะมาตรการป้องกันเว็บไซต์พนันออนไลน์เข้าถึงระบบการเงินได้ง่าย
2. หน่วยงานที่เกี่ยวข้อง อาทิ กระทรวงดิจิทัลเพื่อสังคมและเศรษฐกิจ ควรมีการรณรงค์ให้ความรู้เท่าทันเกี่ยวกับกลไกของพนันออนไลน์และความรอบรู้เท่าทันเทคนิคทางการตลาดเพื่อจูงใจลูกค้าของเว็บไซต์พนันออนไลน์ให้กับกลุ่มผู้สูงอายุและคนในครอบครัว โดยเฉพาะในครอบครัวที่มีผู้สูงอายุนิยมใช้สื่อสังคมออนไลน์และมีแนวโน้มจะหันมาเล่นพนันออนไลน์
3. หน่วยงานที่เกี่ยวข้อง อาทิ กระทรวงการพัฒนาสังคมและความมั่นคงของมนุษย์ ควรดำเนินมาตรการส่งเสริมบทบาทของครอบครัวในการเฝ้าระวังผู้สูงอายุเล่นพนันออนไลน์ และให้ความรู้ที่ถูกต้องเกี่ยวกับพนันออนไลน์กับคนในครอบครัว โดยเฉพาะในครอบครัวที่มีผู้สูงอายุนิยมเล่นพนันเป็นทุนเดิมซึ่งเป็นกลุ่มเสี่ยงที่จะเปลี่ยนหันมาเล่นพนันออนไลน์
4. หน่วยงานที่เกี่ยวข้อง อาทิ สำนักงานกองทุนสนับสนุนการสร้างเสริมสุขภาพ (สสส.) กระทรวงสาธารณสุข กระทรวงการพัฒนาสังคมและความมั่นคงของมนุษย์ เป็นต้น ควรพัฒนาแนวทางลดอันตราย (harm reduction) ให้กับกลุ่มผู้สูงอายุที่นิยมเล่นพนันออนไลน์และยังไม่พร้อมจะเลิกเล่น เพื่อลดผลกระทบด้านต่าง ๆ ลง โดยเฉพาะการสูญเสียเงินสะสมหลังเกษียณและเงินบำนาญรายเดือน
5. หน่วยงานที่เกี่ยวข้อง อาทิ สำนักงานกองทุนสนับสนุนการสร้างเสริมสุขภาพ (สสส.) กระทรวงสาธารณสุข กระทรวงการพัฒนาสังคมและความมั่นคงของมนุษย์ เป็นต้น ควรพัฒนาแนวทางการให้คำปรึกษาเพื่อช่วยในการเลิกเล่นพนันออนไลน์ที่สอดคล้องและเหมาะสมกับกลุ่มผู้สูงอายุ
6. หน่วยงานที่เกี่ยวข้อง อาทิ กระทรวงการคลัง กระทรวงการพัฒนาสังคมและความมั่นคงของมนุษย์ สำนักงานประกันสังคม เป็นต้น ควรดำเนินมาตรการในเรื่องการวางแผนการเงินในกลุ่มผู้สูงอายุ เนื่องจากงานวิจัยชิ้นนี้พบว่าผู้สูงอายุที่เข้าสู่การเล่นพนันออนไลน์เนื่องจากคาดหวังเพื่อเป็นรายได้เพิ่มเติม จากการที่เงินเกษียณไม่พอใช้จ่าย
7. มาตรการในระดับชุมชนควรสร้างพื้นที่สร้างสรรค์หรือกิจกรรมที่เป็นประโยชน์ต่อผู้สูงอายุ เพื่อป้องกันนักเล่นพนันออนไลน์ในกลุ่มผู้สูงอายุที่มีเวลาว่างในชีวิตประจำวันและปัจจุบันใช้ชีวิตอยู่ในแพลตฟอร์มออนไลน์เหมือนกับประชากรกลุ่มอื่น

บรรณานุกรม

- กรุงเทพธุรกิจ. (2563). เว็บพนันฟุง 558 เว็บ เม็ดเงินสะพัดหมื่นล้าน. สืบค้น 9 กันยายน 2564, จาก <https://www.bangkokbiznews.com/news/detail/898691>
- กานจน์นภา พงศ์พนรัตน์ และธีรโชติ ภูมิภมร. เยาวชนกับการพนัน: ปัจจัยเสี่ยง ความเปราะบาง และผลกระทบทางสังคม. สืบค้น 12 กันยายน 2564, จาก http://www.gamblingstudy-th.org/imgadmins/research_file/2559-Kanyanapha-Youth-and-riskfactors.pdf
- แก้วตา สังขชาติ. (2561). รายงานวิจัย การเปลี่ยนแปลงเชิงโครงสร้าง (Mega-trends) กับพฤติกรรมเสี่ยงสุขภาพ: ยุคหลังชวาวาและความเป็นเมือง. นนทบุรี: แผนงานวัฒนธรรมกับความเสี่ยงสุขภาพ
- ณัฐกานต์ อภาสกิจ. (2554). วาทกรรมและการแย่งพื้นที่ของนมแม่และนมผง. วารสารสังคมศาสตร์ มหาวิทยาลัยวลัยลักษณ์. 4 (4): 193-233.
- ไทยโพสต์. (2563). อึ้ง!ผลสำรวจผู้สู้งวยไทยนิยมเล่นการพนันเงินเข้าวัด. สืบค้น 16 กันยายน 2564, จาก <https://www.thaipost.net/main/detail/70813>
- นงนุช แยมวงศ์. (2563). ผู้สู้งวยกับปัญหาการติดพนัน: ปัจจัยเสี่ยง คุณภาพชีวิต และผลกระทบทางสังคม. สืบค้น 7 กันยายน 2564, จาก http://www.gamblingstudy-th.org/document_research/189/4/4/elder-gambling-addiction/
- นวนน้อย ตรีรัตน์. (2561). เศรษฐเสวนา จุฬาฯ ทศนะ. หนังสือพิมพ์ฐานเศรษฐกิจ. ปีที่ 38 ฉบับที่ 3,359, วันที่ 22-25 เม.ย. 2561 หน้า 17.
- นิธิ เอียวศรีวงศ์. (2558). การพนัน. สืบค้น 12 กันยายน 2564, จาก <https://prachatai.com/journal/2015/12/63041>
- ประเวศ วะสี. (2561). พัฒนาสังคมสู่งวยกับโลกดิจิทัล. Hfocus. สืบค้นเมื่อ 3 พฤษภาคม 2562 จาก <https://www.hfocus.org/content/2018/05/15766>
- พระราชบัญญัติผู้สู้งวย. (2547). พระราชบัญญัติผู้สู้งวย พ.ศ.2546. กรุงเทพฯ: เจ.เอส. การพิมพ์
- ยุกติ มุกดาวิจิตร และนิติ ภาวครพันธุ์. (2556). ภูมิทัศน์การเมืองไทย. เชียงใหม่: สถาบันศึกษานโยบายสาธารณะ มหาวิทยาลัยเชียงใหม่

วิชณี คุปตะวาทีน. (2561). สังคมสูงวัยกับโลกสมัยใหม่. วารสารวิชาการสถาบันเทคโนโลยีแห่งสุวรรณภูมิ.

ฉบับพิเศษ. 445-451.

วิฑิต แสงพิทักษ์. (2554). อาชญากรรมทางเศรษฐกิจ ศึกษากรณี: การพนันผ่านทางอินเทอร์เน็ต. สืบค้น

15 กันยายน 2564, จาก <https://dric.nrct.go.th/Search/ShowFulltext/2/251125>

วิชณุ วงศ์สินศิริกุล. (2554). เกมพนันออนไลน์: หายนะเกมพนันที่ต้องควบคุม. สืบค้น 10 กันยายน 2564,

จาก <http://www.gamblingstudy-th.org/en/pdf/doc/research/Vishanu2554.pdf>

สมเกียรติ ตั้งกิจวานิชย์. (2562). อะไรจะเปลี่ยนไป...เมื่อไทยกลายเป็นสังคมอายุยืน?. เอกสารประกอบการ

ประชุมวิชาการประจำปี สถาบันวิจัยเพื่อการพัฒนาประเทศไทย วันที่ 13 พฤษภาคม 2562 ณ ห้อง
บางกอกคอนเวนชันเซ็นเตอร์ บี ชั้น 22 โรงแรมเซ็นทาราแกรนด์และบางกอกคอนเวนชันเซ็นเตอร์
เซ็นทรัลเวิลด์

สุชาร์ตน์ คำภีรานนท์. (2558). การควบคุมธุรกิจการพนันในประเทศไทย: ศึกษาเฉพาะกรณีธุรกิจการพนัน

ออนไลน์. สืบค้น 11 กันยายน 2564, จาก [https://so01.tci-](https://so01.tci-thaijo.org/index.php/AJPU/article/view/54491)

[thaijo.org/index.php/AJPU/article/view/54491](https://so01.tci-thaijo.org/index.php/AJPU/article/view/54491)

สุภาวดี ขุนทองจันทร์. (2561). สถานการณ์การพนันในผู้สูงอายุพื้นที่จังหวัดอุบลราชธานีและนครราชสีมา.

กรุงเทพฯ: ศูนย์ศึกษาปัญหาการพนัน.

สำนักงานสถิติแห่งชาติและกระทรวงดิจิทัลเพื่อเศรษฐกิจและสังคม. (2560). การสำรวจการมี การใช้

เทคโนโลยีสารสนเทศและการสื่อสาร. กรุงเทพฯ: สำนักงานสถิติแห่งชาติ

ศุภพงษ์ อัศวินวิจิตร. (2554). การพนันทางอินเทอร์เน็ต ผลกระทบต่อความมั่นคงทางด้านเศรษฐกิจและ

สังคม. สืบค้น 15 กันยายน 2564, จาก <https://dric.nrct.go.th/Search/SearchDetail/269221>

ศูนย์ศึกษาปัญหาการพนัน. (2562). รายงานสถานการณ์การพนันในสังคมไทย ปี 2562. สืบค้น 13

กันยายน 2564, จาก [http://www.gamblingstudy-](http://www.gamblingstudy-th.org/imgadmins/book_file/2562-CGS-national-survey-presentation.pdf)

[th.org/imgadmins/book_file/2562-CGS-national-](http://www.gamblingstudy-th.org/imgadmins/book_file/2562-CGS-national-survey-presentation.pdf) survey-presentation.pdf

ศูนย์วิจัยเพื่อการพัฒนาสังคมและธุรกิจ. (2560). การศึกษาสถานการณ์ พฤติกรรม และผลกระทบการพนันใน

ประเทศไทย ประจำปี 2560. กรุงเทพฯ: ศูนย์ศึกษาปัญหาการพนัน.

- Ahlin, Tanja. (2017). Only near is dear? Doing elderly care with everyday ICTs in Indian transnational families. *Medical Anthropology Quarterly*. 32 (1): 85-102.
- Blaschke, Christina, Freddolino, Paul and Mullen, Erin. (2009). Ageing and technology: A review of the research literature. *The British Journal of Social Work*. 39 (4): 641-656.
- Chula. (2564). นักวิจัยจุฬาฯ ขึ้นออนไลน์ ภัยใกล้ตัวในช่วงโควิด 19. สืบค้น 9 กันยายน 2564, จาก <https://www.chula.ac.th/highlight/48165/>
- Eshet, Yoram. (2012). Thinking in the Digital Era: A revised model for Digital literacy. *Issues in Informing Science and Information Technology*. Volume 9: 267-276.
- Keyes, Charles. (2012). 'Cosmopolitan' villagers and populist democracy in Thailand. *South East Asia Research*. 20 (3): 343-360.
- Miller, Daniel and Horst, Heather. (2012). The digital and the human: A perspective for digital anthropology. In Heather A. Horst and Daniel Miller (Eds.). *Digital Anthropology*. London: BERG.
- Miller, Daniel, Costa, Elisabetta, Haynes, Nell, McDonald, Tom, Nicolescu, Razvan, Sinanan, Jolynna, Spyer, Juliano, Venkatraman, Shriram, and Wang, Xinyuan. (2016). *How the World Changed Social Media*. London: UCL Press.
- Sopranzetti, Claudio. (2014). *The owners of the map: Motorcycle taxi drivers, mobility, and politics in Bangkok*. Cambridge, MA: Harvard University
- THE STANDARD. (2563). ดีอีเอสอวดผลงานปี 63 ปิดเว็บพนัน 1,711 แห่ง ตรวจสอบบทสนทนาบนโซเชียล 39 ล้านข้อความ พบกระทำผิดความมั่นคงสูงสุด. สืบค้น 9 กันยายน 2564, จาก <https://thestandard.co/des-shows-off-work-in-63-years/>
- United Nation. (2002). *World Population Ageing 1950 - 2050*. New York: United Nation.
- United Nation. (2009). *World Population Ageing 2009*. New York: Department of Economic and Social Affairs Population Division.

National statistical office. (2008). *Report on the 2007 survey of the older persons in Thailand*. Bangkok: National Statistical Office, Thailand.

ภาคผนวก

แนวคำถามสัมภาษณ์

การศึกษาลักษณะและพฤติกรรมการเล่นพนันออนไลน์บนแอปพลิเคชันโทรศัพท์มือถือในกลุ่มผู้สูงอายุ

ส่วนที่ 1 ข้อมูลทั่วไป

- 1.1 เพศ () ชาย () หญิง
- 1.2 อายุ.....ปี
- 1.3 สถานภาพสมรส.....
- 1.4 อาชีพ หรือลักษณะงานที่ทำในปัจจุบัน.....
- 1.5 อาชีพ หรือลักษณะงานที่ทำก่อนเกษียณ หรือก่อนอายุ 60 ปี.....
- 1.6 ระดับการศึกษาสูงสุด
- 1.7 รายได้ต่อเดือน.....(บาท)
- 1.8 แหล่งที่มาของรายได้.....

ส่วนที่ 2 ข้อมูลวิถีชีวิตประจำวัน

- 1) ปัจจุบันท่านพักอาศัยอยู่กับใครที่บ้าน
- 2) ใครคือบุคคลในครอบครัวที่รับหน้าที่ดูแลท่าน
- 3) อยากให้ท่านเล่าให้ฟังถึงกิจวัตรประจำวันที่ทำส่วนใหญ่ในแต่ละวัน
- 4) กิจกรรมที่ท่านมักจะทำในเวลาว่าง
- 5) ท่านเป็นสมาชิกกลุ่ม หรือองค์กรใดในชุมชนหรือไม่ เช่น ชมรม อสม., ชมรมผู้สูงอายุ
- 6) บทบาทของท่านในกลุ่ม หรือองค์กรที่ท่านเป็นสมาชิก

ส่วนที่ 3 ข้อมูลการเรียนรู้ทักษะการใช้สื่อออนไลน์

- 1) บุคคลที่สอนท่านใช้สื่อสังคมออนไลน์ หรือแอปพลิเคชันต่างๆ บนโทรศัพท์มือถือ
- 2) ท่านมีการแลกเปลี่ยนความรู้ทักษะการใช้สื่อออนไลน์ หรือแอปพลิเคชันบนโทรศัพท์มือถือ กับคนรอบข้างของท่าน หรือไม่ อย่างไร
- 3) ท่านมีหลักเกณฑ์การประเมินความน่าเชื่อถือของข้อมูลข่าวสารที่ได้รับ หรือข่าวลวงในโลกออนไลน์ อย่างไร

ส่วนที่ 4 ข้อมูลการเล่นพนันออนไลน์

- 1) ท่านรู้จักการเล่นพนันออนไลน์จากช่องทางไหน
- 2) บุคคลที่แนะนำชักชวนให้ท่านเล่นพนันออนไลน์
- 3) บุคคลที่สอนทักษะการเล่นพนันออนไลน์ให้กับท่าน

- 4) เหตุผลที่ท่านเล่นพนันออนไลน์
- 5) เว็บไซต์หรือแอปพลิเคชันพนันออนไลน์ที่ท่านนิยมเล่น พร้อมระบุเหตุผล
- 6) ประเภทของพนันออนไลน์ที่ท่านเล่นในเว็บไซต์หรือแอปพลิเคชันพนันออนไลน์ (เช่น หว่ยออนไลน์ บาคาร่าออนไลน์ เป็นต้น) และทำไมท่านเลือกเล่นพนันออนไลน์ประเภทนี้
- 7) ท่านเล่นพนันออนไลน์ประเภทเดียวมาตลอด หรือมีพัฒนาการในการเล่นหรือไม่ อย่างไร
- 8) ก่อนที่ท่านจะรู้จักเล่นพนันออนไลน์ ท่านเล่นการพนันรูปแบบอื่นๆ อะไรมาก่อนหรือไม่ ถ้าเล่น ท่านเล่นการพนันประเภทใด
- 9) จำนวนเวลา (นาที) โดยประมาณ ที่ท่านใช้ในการเล่นพนันออนไลน์ต่อรอบ หรือต่อวัน
- 10) ท่านใช้เงินส่วนไหน (ของรายได้) ในการเล่นพนัน (หรือไม่มีการกำหนดชัดเจน) โดยมีจำนวนเงินที่ใช้ในการเล่นพนันเฉลี่ยโดยประมาณเดือนละกี่บาท
- 11) ปกติเวลาเล่นได้ ท่านนำเงินไปทำอะไรบ้าง
- 12) เงินที่ท่านเคยได้ต่อการเล่นพนันออนไลน์รอบเดียวสูงสุดกี่บาท และเอาเงินก้อนนี้ไปทำอะไร เช่น เก็บไว้ต่อทุน ซื้อของ ฯลฯ
- 13) เงินที่ท่านเคยเสียต่อการเล่นพนันออนไลน์รอบเดียวสูงสุด
- 14) ท่านเคยเล่นเสียเกินวงเงินที่กำหนดหรือเป็นหนี้จากการเล่นพนันหรือไม่ ถ้าเคยท่านจัดการปัญหาอย่างไร
- 15) ท่านคิดว่าได้รับผลกระทบจากการเล่นพนันออนไลน์ หรือไม่ อย่างไร เช่น ผลกระทบด้านสุขภาพ กาย/ใจ ความสัมพันธ์ทางสังคม และผลกระทบด้านเศรษฐกิจ
- 16) มาตรการกักตัวอยู่ที่บ้านเพื่อควบคุมการแพร่กระจายของเชื้อไวรัสโคโรนา 2019 มีผลให้ท่านเล่นพนันออนไลน์มากขึ้น หรือไม่ อย่างไร
- 17) ท่านมีความสัมพันธ์ทางสังคมในโลกออนไลน์รูปแบบอื่นๆ กับคนที่ร่วมเล่นพนันออนไลน์ด้วยกันหรือไม่ อย่างไร เช่น เป็นเพื่อนในเฟซบุ๊ก ไลน์ส่วนตัว ไลน์กลุ่ม เป็นต้น
- 18) ความสัมพันธ์ทางสังคมของท่านกับคนอื่นที่เกิดขึ้นจากการเล่นพนันในโลกออนไลน์ ขยายออกมาสู่ความสัมพันธ์ทางสังคมในโลกชีวิตจริง (โลกออฟไลน์) ด้วยหรือไม่ อย่างไร
- 19) คนในครอบครัวของท่าน ทราบหรือไม่ว่าท่านเล่นพนันออนไลน์ หากทราบพวกเขามีทัศนคติต่อการเล่นพนันออนไลน์ของท่านอย่างไร
- 20) ในปัจจุบัน นอกจากเล่นพนันออนไลน์แล้ว ท่านยังเล่นพนันรูปแบบอื่นๆ ควบคู่ไปกับเล่นพนันออนไลน์ด้วยหรือไม่ อย่างไร