

รายงานสืบเนื่องจาก ครั้งที่ การประชุมวิชาการระดับชาติ งานวิจัยและงานสร้างสรรค์ ทางนิเทศศาสตร์ 10



รายชื่อผู้ทรงคุณวุฒิ
อภิปรายงานวิจัย

- รศ. อวยพร พานิช
- รศ. ถิรนนท์ อนุวัชศิริวงศ์
- รศ. ดร.กฤษณ์ ทองเลิศ
- รศ. ดร.กฤติดา ธรรมวิทัศน์
- ผศ. ดร. กาญจนา มีศิลป์วิภักย์
- ผศ. ดร.องอาจ สิงห์ลำพอง
- ผศ. รัตนา ทิมเมื่อง
- ผศ. ดร.กฤษณ์ คำนนท์
- ผศ. วรวุฒิ อ่อนน่วม

The Proceedings of the 10th Academic Conference
on Communication Research and Creative Works

วันศุกร์ที่ 10 กรกฎาคม 2563
เวลา 08.30 น. - 16.30 น.

นำเสนอผลงานบนระบบออนไลน์
ผ่านแอปพลิเคชัน ZOOM



2020



ปัจจัยที่มีผลต่อการรับชม ติดตาม ช่องรายการในยูทูป ของกลุ่มเจนเนอเรชั่นวายในเขต กรุงเทพมหานคร	
• กัญฉกาจ ตระการบุญชัย	106
การสื่อสารระหว่างบุคคลกับผู้อยู่ในกลุ่มอาการภาวะออทิซึม	
• ชญาณี ฉลาดธัญญกิจ	120



กลุ่ม 2 : ผู้ทรงคุณวุฒิร่วมอภิปราย

รศ.อวยพร พานิช และ ผศ.รัตนา ทิมเมือง

การสร้างสรรค์รายการวิทยุกระจายเสียงด้านสิ่งแวดล้อมสำหรับเด็กและเยาวชนในรูปแบบพอดแคสต์	
• จิราพร ยิ่งสุข	133
รู้ให้เท่าทัน สถานการณ์การพนันออนไลน์	
• พสุนาท สร้อยสุวรรณ	142
การถอดบทเรียนสถานการณ์การพนันและแนวทางการสื่อสารเพื่อรณรงค์ลดพฤติกรรมการเล่นพนันในกลุ่มผู้หญิง	
• นิภากร กاجرเมณกุล, สุเทพ เดชะชีพ, เมธาพร มุสิกะपालะ, กอปรพงษ์ กุณทียะ, บริรักษ์ บุญยะรัตพันธุ์ และนฤวรรณ รักสกุล	153
แรงจูงใจและความพึงพอใจในการมีส่วนร่วมใช้งานแอปพลิเคชัน TikTok	
• รชิตา สิริตลลธิ	165
การออกแบบโฆษณาบนเฟสบุคในยุคสื่อดิจิทัลให้โดนใจผู้บริโภค	
• เปรมินทร์ หงษ์โต	177
นวัตกรรมการสื่อสาร : ทิศทางการศึกษาไทยในอนาคตกับการเรียนออนไลน์แบบเปิด MOOC	
• ปิยณัท วงศ์ยอด, ปัญญรัตน์ วันทอง และกรกช แสนจิตร	188
กระบวนการสร้างสรรค์จิตรกรรมชุด “บทกวีที่ร่ายร้องบนทุ่งหญ้ายามรัตติกาล”	
• สุริยะ ฉายะเจริญ	200
ความคิดเห็นที่มีต่อสื่อควาร์โค้ดไทยขณะในกรณีการระบาดของเชื้อไวรัสโคโรนา 2019	
• สุทธิ เรื่องรัตนสุนทร และชุตติภา สิงห์ศักดิ์เสรี	209
ระดับการรับรู้ข่าวสารและพฤติกรรมการแบ่งปันข่าวสารบนสื่อสังคมออนไลน์เกี่ยวเนื่องจากสถานการณ์การแพร่ระบาดของโรคติดเชื้อไวรัสโคโรนา 2019 ของผู้รับสาร 4 ช่วงวัย	
• ประกิจ อาษา, สุธาวัลย์ ธรรมสังวาลย์, จารุณี วรรณศิริกุล และปิยะศักดิ์ ชมจันทร์	219

“รู้ให้เท่าทัน สถานการณ์การพนันออนไลน์”

Knowingly Gambling Online Situation

พสุณา สร้อยสุวรรณ *

บทคัดย่อ

การพนันเป็นส่วนหนึ่งของความบันเทิงที่อยู่คู่กับประวัติศาสตร์ของประเทศไทยมาอย่างยาวนาน สมัยกรุงรัตนโกสินทร์ตอนต้น จนถึงปัจจุบันซึ่งในปัจจุบันมีพัฒนาการปรับเปลี่ยนให้สามารถเล่นเกมการพนันได้สะดวกง่าย และรวดเร็วมากขึ้น ด้วยการผสมผสานกับเทคโนโลยี การเล่นเกมทางอินเทอร์เน็ตจึงขยายขอบเขตอย่างกว้างขวางทำให้คนที่อยู่ต่างสถานที่สามารถติดต่อและเข้าถึงข้อมูลต่างๆ ทางอิเล็กทรอนิกส์ได้อย่างรวดเร็ว ผู้เล่นเกมสามารถเล่นเกมพนันออนไลน์ผ่านทางคอมพิวเตอร์ หรือโทรศัพท์มือถือที่เชื่อมต่อกับอินเทอร์เน็ตได้ในชั่วพริบตา และตลอดเวลาผนวกกับการสร้างการสื่อสารผ่านกลยุทธ์ต่างๆ ส่งผลให้เกิดนักพนันหน้าใหม่อย่างมากมาย เช่น เกมพนันมีหลากหลายทั้งเกมทักษะ และเกมเสี่ยงโชค การให้เครดิตก่อนเริ่มเล่น โดยไม่ต้องเสียเงินตัวเองก่อน รวมถึงการให้เครดิตเพิ่ม เมื่อมีการชวนเพื่อนมาเล่น แปรผันตามจำนวนที่ผู้เล่นใหม่เข้ามาได้ การสร้างความเชื่อถือด้วยการจ่ายเงินได้ตลอด 24 ชั่วโมง พร้อมทั้งมีการทำการตลาดจูงใจวัยรุ่น โดยจ้างวัยรุ่นให้แสดงตัวเลขในบัญชีตามระบบออนไลน์ส่งผลให้สถานการณ์พฤติกรรม สิ่งเหล่านี้จึงทำให้มีกลุ่มผู้เล่นเกมพนันออนไลน์ในประเทศไทยเพิ่มจำนวนมากขึ้น

โครงการบริการวิชาการเรียนรู้ ร่วมสร้าง พัฒนาเพื่อสังคม ตอน “คนยุคใหม่ งดพนัน ร่วมสร้างสรรค์ความสุข สำหรับเด็กและเยาวชน” ได้ทำการศึกษาองค์ความรู้ด้านการรู้เท่าทันการพนัน เพื่อนำมาประยุกต์สร้างกิจกรรมรณรงค์เพื่อความรู้เท่าทันการพนันออนไลน์สำหรับเด็ก เยาวชน และชุมชนโดยรอบมหาวิทยาลัยประกอบด้วยกิจกรรมรณรงค์หลากหลายรูปแบบ เช่น การบรรยาย สื่อเคลื่อนไหว คลิปวิดีโอ เกมอินเตอร์แอคทีฟ กรณีตัวอย่างศึกษา และกิจกรรมการมีส่วนร่วมแบบพี่สอนน้อง ส่วนกลุ่มผู้ปกครอง และชุมชน ต้องเสริมด้วยเอกสารสิ่งพิมพ์ที่สามารถนำกลับไปอ่านซ้ำ เพื่อให้ผู้ปกครองเข้าใจ แนวโน้มวิธีที่สังเกตว่าบุตรหลานติดการพนันออนไลน์หรือไม่ และบอกถึงวิธีการแก้ไขปัญหา พร้อมทั้งส่งเสริมให้ผู้ปกครองมีความรู้เรื่องสื่อออนไลน์ให้มากขึ้นด้วย

คำสำคัญ : รู้เท่าทัน, พนันออนไลน์

* อาจารย์ประจำคณะนิเทศศาสตร์ มหาวิทยาลัยเกษมบัณฑิต

Abstract

Gambling is a part of entertainment that has long been associated with Thailand's history. From the beginning of Rattanakosin period to present day, the activity of gambling has been developed to be faster and more convenient to engage in. Through integration with internet technology, gambling expands vastly, allowing people in different locations to contact and fast access to various information. Players can gamble via computers or mobile phones that are connected to the internet in one click without time limitation. There are various new communication strategies that lead to an increase in the number of online gamblers in Thailand such as a variety of gambling games, both skill games and luck games, giving credit before playing, giving additional credit for inviting friends to play, gaining trust and credibility via 24-hour payment system and marketing plan to attract teenagers by hiring young gamblers to show the amount increased in their online accounts.

The Academic Service Project for Co-creation and Societal Development; series “New Generation Abstain from Gambling, Co-create Happiness for Youth”, have studied about gambling situation to apply for gambling awareness campaign creation for children, teenager and the community around the university. The campaign consists of various media activities such as animated media narration, interactive video game, video clips as example cases, and ‘older teaching younger’ activities. Printed materials are sent to parents and guardian in communities as the guidance on how to identify symptoms of addiction to online gambling. The printed materials also introduce the methods for solving problems as well as encouraging parents to become more knowledgeable about online media.

Keywords : Media Literacy, gambling online

บทนำ

ในบทความเรื่องรู้ให้เท่าทัน สถานการณ์การพนันออนไลน์นี้ เป็นส่วนหนึ่งจากการศึกษาเพื่อการออกแบบกิจกรรมในโครงการบริการวิชาการเพื่อรณรงค์ต่อต้านการพนันในกลุ่มเยาวชนโดยมีแนวคิดในการจัดกิจกรรมการให้ความรู้กับกลุ่มผู้ปกครอง เด็กและเยาวชนเกี่ยวกับการพนันออนไลน์ ตลอดจนรณรงค์ให้ลดการพนันทุกชนิดอย่างที่ทราบกันว่า การพนัน (gambling) เป็นส่วนหนึ่งของความบันเทิงที่อยู่คู่กับประวัติศาสตร์ของประเทศไทยมาอย่างยาวนาน สมัยกรุงรัตนโกสินทร์ตอนต้น จันทรสมัยของพระบาทสมเด็จพระรามาธิบดีศรีสินทรมหาวชิราวุธ พระมงกุฎเกล้าเจ้าอยู่หัว (ร.6) ที่สั่งปิดบ่อนอย่างถาวร ถึงกระนั้นการพนันก็ยังอยู่คู่กับคนไทยมาตลอด ทั้งรูปแบบกฎหมาย และผิดกฎหมาย

ความหมายของการพนันมีมากมายหลากหลาย โดยมีความใกล้เคียงกันความหมายตามพจนานุกรมฉบับราชบัณฑิตยสถาน พ.ศ. 2542 “พนัน” หมายถึง เล่นเอาเงินหรือสิ่งอื่นใดโดยอาศัยความฉลาด ความชำนาญ เล่ห์เหลี่ยม ไหวพริบ และฝีมือ รวมทั้งโชคด้วย การเล่นเช่นนั้นเรียกว่า การพนัน ด้านความหมายตามกฎหมายจากพระราชบัญญัติการพนัน พุทธศักราช 2478 ไม่ได้กำหนดนิยามความหมายของคำว่า “พนัน” ไว้โดยเฉพาะ แต่จากการศึกษากฎหมาย อาจกล่าวได้ว่าคำว่า “พนัน” นั้น มีความหมายเช่นเดียวกับความหมายทั่วไปและความหมายตามพจนานุกรม กล่าวคือ “พนัน” หรือการพนัน คือ การที่บุคคลสองคนขึ้นไปเข้าเล่นเพื่อแสวงหาประโยชน์

โดยอาศัยการเสี่ยงโชคด้วยความฉลาด ความชำนาญ เล่ห์เหลี่ยม ไหวพริบและฝีมือ เพื่อพนันเอาเงินหรือทรัพย์สิน เช่น การเล่นไพ่ต่างๆ บิดเบี้ยด เป็นต้น การเล่นเช่นนี้เรียกว่า การพนัน ด้านศาลฎีกาได้วินิจฉัยการเล่นที่เป็นการพนันไว้ว่า จะต้องมิลักษณะที่ผู้เล่นเสี่ยงต่อการได้และเสีย ต่อมาคำว่า “การพนันและขันต่อ” ประมวลกฎหมายแพ่งและพาณิชย์บัญญัติไว้ในเอกเทศสัญญา ตั้งแต่มาตรา 853 ถึงมาตรา 855 การพนันหรือขันต่อ คือ สัญญา ซึ่งคู่สัญญาทั้งสองฝ่ายได้ตกลงกันว่า เมื่อมีเหตุการณ์อย่างใดอย่างหนึ่งซึ่งไม่แน่นอนเกิดขึ้นตรงตามเงื่อนไขของสัญญาแล้ว จะก่อให้เกิดผลแพ้ชนะกับคู่สัญญานั้น คู่สัญญาฝ่ายที่แพ้จะชำระหนี้บางอย่างใดอย่างหนึ่ง ตามที่ตกลงไว้ให้กับคู่สัญญาอีกฝ่ายหนึ่งซึ่งเป็นฝ่ายที่ชนะ ข้อแตกต่างระหว่างการพนันและขันต่อก็คือ การพนันนั้นผู้เล่นต้องใช้ไหวพริบ และฝีมือ ร่วมกับเหตุการณ์อันเป็นเงื่อนไขแห่งการแพ้ชนะด้วย แม้จะเพียงฝ่ายเดียวก็ตาม ส่วนการขันต่อนั้น ผู้เล่นไม่มีส่วนร่วมในเหตุการณ์อันเป็นเงื่อนไขแห่งการแพ้ชนะกัน การแพ้ชนะนั้นขึ้นอยู่กับเหตุการณ์ต่างๆ ที่ได้ตกลงกันว่าจะมีผลไปในทางใด

สรุป การเล่นเกมชนิดหนึ่งเพื่อเอาเงินหรือสิ่งอื่นใดด้วยการเสี่ยงโชค โดยการทำนายหรือคาดเดาผลที่เกิดขึ้นในอนาคต การพนันอาจแบ่งได้หลายอย่าง เช่น การพนันในการแข่งขัน ตัวอย่างเช่น เกมไพ่ เกมลูกเต๋า การพนันโดยการทำนายผลที่คาดว่าจะเกิดขึ้นในอนาคตเช่น การแทงบอล การแทงม้า และการพนันที่ไม่มีการแข่งขัน โดยขึ้นกับความน่าจะเป็นของเหตุการณ์ที่เกิดขึ้น เช่น สลากกินแบ่ง เป็นต้น

ประเภทของการพนัน

การพนัน ตามพระราชบัญญัติการพนัน พุทธศักราช 2478 สามารถจำแนกได้เป็น 3 ประเภท คือ

(1) ประเภทตามบัญชี ก.การพนันตามบัญชี ก. มีทั้งสิ้น 28 ชนิด คือ หวย ก. ข. / โปป๋น / โปกำ / ถั่วแปดเก้า / จับยี่กี / ต่อแต้ม / เบี้ยโบก หรือคูคี หรืออีโจ้ง / ไฟ่สามใบ / ไม้สามอัน / ช้างงา หรือป็อก / ไม้ดำ ไม้แดง หรือปลาดำปลาแดง หรืออีดำอีแดง / อีโปงครอบ / กำตัด / ไม้หมุน หรือลื้อหมุนทุกๆ อย่าง / หัวโต หรือทายภาพ / การเล่นซึ่งมีการทรมานสัตว์ เช่น เอมิตหรือหนามผูก หรือวางยาเบื่อเมาให้สัตว์ชนหรือต่อสู้กัน หรือสูมไปบนหลังเต่าให้วิ่งแข่งกัน หรือการเล่นอื่นๆ ซึ่งเป็นการทรมานสัตว์ อันมิลักษณะคล้ายกับที่ว่ามานี้ บิลเลียด รู หรือตีผี / โยนจิม / สีเหงาลัก / ซลุกขลิก / น้ำเต้าทุกๆ อย่าง / ไฮโลว์ / อีก่อย / ปั้นแปะ / อีโปงซัด / บาการา / สลื้อทแมชินประเภทการพนันตามที่กล่าวมาเป็นการพนันที่ห้ามขาดมิให้มีการอนุญาตจัดให้มีการเล่น แต่หากรัฐบาลพิจารณาเห็นว่า ณ สถานที่ใดสมควรจะอนุญาตภายใต้บังคับเงื่อนไขใดๆ ให้มีการเล่นชนิดใดก็ตามได้ ให้ออกเป็นพระราชกฤษฎีกา

(2) ประเภทตามบัญชี ข.ปัจจุบันมีทั้งสิ้น 28 ชนิด คือ วังวู้คน / ชกมวย มวยปล้ำ / แข่งเรือฟ่ง แข่งเรือลื้อ / ซี่รูป / โยนห้วง / โยนสดางค์หรือวัตถุใดๆ ลงในภาชนะต่างๆ / ตกเบ็ด / จับสลากโดยวิธีใดๆ / ยิงเป้า / ปาหน้าคน ปาสัตว์ หรือสิ่งใดๆ / เต้าข้ามด่าน / หมากแกว / หมากหัวแดง / บิงโก / สลากกินแบ่ง สลากกินรวบ หรือการเล่นอย่างใดที่เสี่ยงโชคให้เงินหรือประโยชน์อย่างอื่นแก่ผู้เล่นคนใดคนหนึ่ง / โตเตโลเซเตอร์ สำหรับการ เล่นอย่างใดอย่างหนึ่ง / สวีป สำหรับการ เล่นอย่างใดอย่างหนึ่ง / บุกเมกิง สำหรับการ เล่นอย่างใดอย่างหนึ่ง / ขายสลากกินแบ่ง สลากกินรวบ หรือสวีป ซึ่งไม่ได้ออกในประเทศสยามแต่ได้จัดให้มีขึ้นโดยชอบด้วยกฎหมายของ ประเทศที่จัดนั้น / ไพ่นกกระจอก ไฟ่ต่อแต้ม ไฟ่ต่าง ๆ / ดวด / บิลเลียด / ซ้องอ้อย / สะบ้าทอย / สะบ้าซุด / ฟุตบอลโต๊ะ / เครื่องเล่นซึ่งใช้เครื่องกล พลังไฟฟ้า พลังแสงสว่าง หรือพลังอื่นใดที่ใช้เล่นโดยวิธีสัมผัส เลื่อน กด ตี ดึง ดัน ยิง โยน โยก หมุน หรือวิธีอื่นใดซึ่งสามารถทำให้แพ้ชนะกันได้ไม่ว่าจะโดยมีการนับแต้มหรือเครื่อง

หมายใดๆ หรือไม่ก็ตามประเภทการพนันตามที่กล่าวมาเป็นการพนันที่กฎหมายอนุญาตให้เล่นได้ โดยจะต้องได้รับใบอนุญาตจากเจ้าพนักงานผู้ออกใบอนุญาต

(3) ประเภทอื่นได้แก่ การพนันนอกเหนือจากการพนันตามที่ระบุไว้ในบัญชี ก. และบัญชี ข. ซึ่งมีได้ระบุชื่อหรือวิธีการเล่นไว้ในพระราชบัญญัติการพนัน พุทธศักราช 2478 และไม่มีลักษณะคล้ายกับการพนันตามบัญชี ก. และบัญชี ข. การพนันตามที่กล่าวมานี้จะขออนุญาตให้เล่นได้ ก็ต่อเมื่อมีกฎกระทรวงระบุชื่อและเงื่อนไขไว้แล้ว หากยังไม่มีกฎกระทรวงระบุชื่อและเงื่อนไขไว้ก็จะอนุญาตไม่ได้

สถานการณ์การพนันออนไลน์ (gambling online)

ปัจจุบันการพนันเป็นการเล่นเกมพนันที่มีการนำเทคโนโลยีและการสื่อสารเข้ามาช่วยให้การเข้าถึงเกมพนันออนไลน์ง่ายยิ่งขึ้น การเล่นเกมพนันทางอินเทอร์เน็ตจากขอบเขตที่กว้างขวางทำให้คนที่อยู่ต่างสถานที่สามารถติดต่อและเข้าถึงข้อมูลต่างๆ ทางอิเล็กทรอนิกส์ได้อย่างรวดเร็ว ผู้เล่นเกมพนันออนไลน์ได้ผ่านทางคอมพิวเตอร์ หรือโทรศัพท์มือถือที่เชื่อมต่อกับอินเทอร์เน็ตได้ ในการเล่นเกมพนันออนไลน์จะเกิดขึ้นได้ต้องประกอบไปด้วย 3 ปัจจัยหลัก ดังนี้

- (1) การบริหารจัดการบริการการพนัน (gambling operation) ส่วนใหญ่ไม่ได้ตั้งอยู่ในประเทศไทย
- (2) กลุ่มผู้ให้บริการรับแทงพนัน (gambling operators) และ
- (3) กลุ่มผู้รับบริการการพนันหรือผู้เล่นเกมพนัน (gamblers)

อีกทั้ง องค์ประกอบของการให้บริการการเล่นพนันออนไลน์ประกอบไปด้วย 3 ส่วนหลัก ดังนี้

- โดเมนเนม (domain name) และเซิร์ฟเวอร์ (server)
- โปรแกรมการเล่นพนัน (gambling software)
- การบริการรับ – จ่ายเงินพนัน (financial transaction)

การพนันออนไลน์ จำแนกได้เป็นรูปแบบต่าง ๆ ดังนี้

การเล่นเกมพนันแบบคาสิโนออนไลน์

เช่น บาคาร่าออนไลน์, รูเล็ตออนไลน์, แบล็กแจ็ก หรือเกมไพ่ประเภทต่างๆ

การทายผลการแข่งขันกีฬาออนไลน์

เช่น การแข่งม้า การแข่งขันฟุตบอล

การออกลอตเตอรี่ ผู้ที่ต้องการซื้อลอตเตอรี่สามารถสั่งซื้อและเล่นผ่านเว็บไซต์ขององค์กรหรือบริษัทเอกชนที่ได้รับอนุญาตจากรัฐให้ดำเนินการธุรกิจนี้

การพนันอื่น ๆ เช่น

การพนันหรือการทายผลที่เป็นความเสี่ยงโชคที่นิยมเล่นในประเทศนั้นๆ

แม้ พ.ร.บ. การพนัน พุทธศักราช 2478 จะมีการแก้ไขเพิ่มเติมมาแล้วหลายครั้งแต่ก็ยังไม่ครอบคลุมถึง การพนันออนไลน์อย่างชัดเจน ในปัจจุบันมาตรการทางกฎหมายของประเทศไทยที่นำมาใช้รับมือกับการพนัน ออนไลน์ก็คือการอาศัยความตามมาตรา 4 ประกอบกับมาตรา 4 ทวิแห่ง พ.ร.บ. การพนัน พ.ศ. 2478 ที่บัญญัติ ว่าในการเล่นอื่นใดนอกจากที่กล่าวในมาตรา 4 จะพนันกันหรือจะจัดให้มีเพื่อให้พนันกันได้เฉพาะการเล่นที่ระบุ ชื่อและเงื่อนไขไว้ในกฎกระทรวง เมื่อการพนันออนไลน์เป็นการเล่นพนันที่มีได้ถูกระบุชื่อและเงื่อนไขไว้ในกฎ กระทรวงจึงเป็นการพนันที่ผิดกฎหมายนั่นเอง กลยุทธ์ของเว็บพนันออนไลน์ที่นำมาใช้จูงใจนักเล่นพนันที่ส่งผล ให้เกิดนักพนันหน้าใหม่อย่างมากมาย เช่น เกมพนันมีหลากหลายมากทั้งเกมทักษะ และเกมเสี่ยงโชค การให้ เครดิตให้ก่อนเริ่มเล่น โดยไม่ต้องเสียเงินตัวเองก่อน รวมถึงการให้เครดิตในการชวนเพื่อนมาเล่นเพิ่มการสร้าง ความเชื่อถือด้วยการจ่ายเงินได้ตลอด 24 ชั่วโมง ตลอดจนมีการทำการตลาดจูงใจวัยรุ่น โดยจ้างวัยรุ่นให้แสดง ตัวเลขในบัญชีตามระบบออนไลน์ โดยตัวเลขนั้นจะมีการตกแต่งให้มีตัวเลขที่สูงจนน่าตื่นตะลึง ส่งผลให้สถานการณ์ พฤติกรรม และผลกระทบการพนันในประเทศไทย ประจำปี 2562 ระหว่างเดือนเมษายนถึง กรกฎาคม 2562 ศูนย์วิจัยเพื่อการพัฒนาสังคมและธุรกิจ ได้เก็บรวบรวมข้อมูลกับประชาชนทั่วไปที่มีอายุ 15 ปีขึ้นไป ใน 77 จังหวัด จำนวนทั้งสิ้น 44,050 ตัวอย่าง พบว่า คนไทยอายุ 15 ปี ขึ้นไป ร้อยละ 76.3 หรือประมาณ 40.693 ล้านคนมีประสบการณ์เคยเล่นการพนันโดยลำดับแรกร้อยละ 82.9 เล่นสลากกินแบ่ง ต่อมาร้อยละ 76.4 เป็น หวยใต้ดิน โดยกลุ่มตัวอย่าง 3.19 ล้านคน เล่นการพนันออนไลน์ อันดับแรกร้อยละ 95.3 เล่นผ่านระบบสมาร์ต โฟน อันดับที่ 2 เล่นผ่านคอมพิวเตอร์ ร้อยละ 11.9 สุดท้ายเล่นผ่านแท็บเล็ต ร้อยละ 6 อายุเฉลี่ยของผู้เล่นการ พนันครั้งแรก อายุต่ำสุด 7 ปี อายุสูงสุด 62 ปี โดยร้อยละ 50.2 ผู้เริ่มเล่นการพนันตั้งแต่ก่อนอายุ 20 ปี จำนวน นักพนันหน้าใหม่ หรือคนที่ไม่เคยเล่นพนันมาก่อน แต่เพิ่งเริ่มเล่นพนันเป็นครั้งแรกในปี 2562 จำนวน 719,567 คน โดยเพิ่มขึ้นจากปี 2560 ถึงร้อยละ 14.43 ประมาณการวงเงินพนันในปี 2562 ในกลุ่มเยาวชน 15-18 ปี เป็น จำนวนเงิน 10,200 ล้านบาท กลุ่มเยาวชน 19-25 ปี เป็นจำนวนเงิน 58,878 ล้านบาท กลุ่มผู้สูงอายุ 60 ปี ขึ้น ไป เป็นจำนวนเงิน 57,131 ล้านบาท และปี 2562 มีเงินหมุนเวียนของระบบการพนันออนไลน์ อยู่ที่ 20,152 ล้านบาท โดยที่ผู้เล่นการพนันในปี 2562 ให้ข้อมูลว่าได้รับผลกระทบจากการเล่นการพนัน ร้อยละ 9.8 หรือคิด เป็นจำนวน 2.981 ล้านคนโดยปัญหา อันดับแรกร้อยละ 60.1 ได้รับปัญหาขาดเงินใช้จ่ายในชีวิตประจำวัน รอง ลงมาเป็นปัญหาความเครียด ร้อยละ 34.7 เป็นหนี้ ร้อยละ 31.3 มีปากเสียงทะเลาะกับคนในครอบครัว ร้อยละ 22.2 สุขภาพเสื่อมโทรม ร้อยละ 15.1 เสียเวลาทำงาน/การเรียน ร้อยละ 12.2 เป็นต้น คนไทยที่เล่นพนันในปี 2562 จำนวน 1,068 ล้านคน มีหนี้สินที่เกิดจากการพนัน ประมาณการหนี้สินจากการพนัน 11,468 ล้านบาท เฉลี่ยคนละ 10,738 บาท สูงสุด 200,000 บาท โดยผลสำรวจพบว่า มีผู้เล่นที่เป็นหนี้จากการพนันร้อยละ 82.9 ไม่คิดจะหยุดเล่นพนัน

จากสถานการณ์การเติบโตของธุรกิจการพนันออนไลน์ข้างต้น มาตรการควบคุมธุรกิจของนักพนันใน ประเทศไทยก็ทำได้โดย พ.ร.บ. ว่าด้วยการกระทำความผิดเกี่ยวกับคอมพิวเตอร์ 2550 (แก้ไข พ.ศ. 2560)มาตรา 20 (3) มาตรการปิดกั้นการเข้าถึงหรือบล็อกเว็บไซต์ที่เปิดให้มีการพนันออนไลน์ โดยถือว่าเข้าข่ายเนื้อหาที่ขัดต่อ ศีลธรรมอันดีตามที่บัญญัติว่าในกรณีที่มีการทำให้แพร่หลายซึ่งข้อมูลคอมพิวเตอร์ที่เป็นความผิดอาญาตาม กฎหมายเกี่ยวกับทรัพย์สินทางปัญญาหรือกฎหมายอื่นซึ่งข้อมูลคอมพิวเตอร์นั้นมีลักษณะขัดต่อความสงบ เรียบร้อยหรือศีลธรรมอันดีของประชาชนและเจ้าหน้าที่ตามกฎหมายนั้นหรือพนักงานสอบสวนตามประมวล กฎหมายวิธีพิจารณาความอาญาได้ร้องขอ พนักงานเจ้าหน้าที่โดยได้รับความเห็นชอบจากรัฐมนตรีอาจยื่นคำร้อง พร้อมแสดงพยานหลักฐานต่อศาลที่มีเขตอำนาจขอให้มีคำสั่งระงับการทำให้แพร่หลายหรือลบข้อมูลคอมพิวเตอร์ นั้นออกจากระบบคอมพิวเตอร์ได้ ซึ่งเป็นมาตรการหนึ่งที่สามารถป้องกันการเข้าถึงเว็บไซต์การพนันทาง อินเทอร์เน็ตได้ ซึ่งหมายถึง ภาครัฐจะทำการบล็อกโดเมนเนม (domain name) ของผู้ให้บริการเว็บไซต์การพนัน

ออนไลน์เท่านั้น ซึ่งผู้ให้บริการก็สามารถเปลี่ยนโดเมนเนม (domain name) ใหม่ได้อีกเรื่อย ๆ ด้านกฎหมายร่าง พ.ร.บ. การพนันที่ผ่านการพิจารณาของคณะกรรมการกฤษฎีกาเมื่อ พ.ศ. 2559 ได้เพิ่มบทบัญญัติที่เกี่ยวข้องกับการพนันออนไลน์ไว้ในมาตรา 36 โดยบัญญัติให้การจัดให้มีการเล่นหรือการพนัน “โดยใช้วิธีการสื่อสารที่ห่างกันโดยระยะทาง หรือส่งข้อความ ผ่านคลื่นความถี่วิทยุ ทางโทรศัพท์หรือผ่านระบบต่าง ๆ หรือวิธีอื่นใดที่มีลักษณะคล้ายกัน” เป็นความผิด และต้องระวางโทษสองเท่าของอัตราโทษสำหรับการเล่นพนันในสถานที่ปกติ ซึ่งก็เป็นเพียงการเพิ่มโทษจากฐานความผิดเดิม ไม่ได้มีการสร้างข้อจำกัดทางกฎหมายในการวางกรอบกิจกรรมการพนันออนไลน์ที่ทำได้อย่างถูกกฎหมาย หรือการวางระบบควบคุมและตรวจสอบการทำกิจกรรมการพนันออนไลน์แต่อย่างใด และในความเป็นจริงการควบคุม ปรามปรามหรือดำเนินการทางกฎหมายที่เกี่ยวข้องกับการบังคับใช้กฎหมายกับการพนันออนไลน์นั้นยังไม่สามารถดำเนินการได้อย่างเต็มที่เนื่องจากปัญหาเชิงเทคนิคทางคอมพิวเตอร์และมาตรการที่จะนำมาปรับใช้กับการพนันออนไลน์นั้นยังไม่ชัดเจน ทำให้ธุรกิจการพนันออนไลน์มีเพิ่มมากขึ้น และเข้าถึงกลุ่มเป้าหมายเด็กและเยาวชนมากขึ้น โดยเฉพาะโฆษณาจูงใจผ่านเว็บไซต์ทางการของผู้ให้บริการ การโฆษณาผ่านเฟซบุ๊กหน้าหรือ ผู้ดูแลระบบในประเทศไทย การจ้างเน็ตไอดอลให้รีวิวเว็บไซต์ การจ้างคนเล่นธรรมชาติให้โฆษณายอดรายได้ (ที่มีทั้งการตกแต่งตัวเลข และไม่ตกแต่งตัวเลข) จากการเล่นการพนันออนไลน์โพสต์ผ่านหน้าเฟซบุ๊กของตนเอง

การโฆษณาผ่านยูทูบ การโฆษณาฝั่งคูกี้ในหน้าเว็บภาพยนตร์ออนไลน์ กีฬาออนไลน์ ตลอดจนการเชิญชวนผ่านข้อความสั้น (SMS) หรือแอปพลิเคชัน Line ผ่านระบบโทรศัพท์เคลื่อนที่ จากธุรกิจที่สร้างช่องทางการเข้าถึงกลุ่มเป้าหมายหลายหลากช่องทางนี้เอง ทำให้เกิดกลุ่มผู้เล่นหน้าใหม่ที่อยากทดลองเล่นในช่วงแรกก็พัฒนากลายเป็นนักเล่น และนำสู่การเป็นโรคติดเกมการพนันออนไลน์ในที่สุด

ชุดการเรียนรู้เรื่องการป้องกันการพนันออนไลน์

ผู้ศึกษาได้ศึกษาจากงานวิจัยของศูนย์ศึกษาการพนัน ที่ศึกษาการแก้ไขปัญหการพนันสำหรับเด็กและเยาวชนซึ่งถอดบทเรียนของจากต่างประเทศในการแก้ไขปัญหาด้านการพนันในกลุ่มเด็กและเยาวชน เพื่อนำมาปรับประยุกต์ออกแบบเป็นชุดการเรียนรู้เพื่อป้องกันการพนันในโครงการบริการวิชาการเรียนรู้ ร่วมสร้าง พัฒนา เพื่อสังคม ตอน คนยุคใหม่ งดพนัน ร่วมสร้างสรรค์ความสุข ของหลักสูตรวิทยุ โทรทัศน์ และสื่อดิจิทัล คณะนิเทศศาสตร์ มหาวิทยาลัยเกษมบัณฑิต พบว่า

ชุดการเรียนรู้ของประเทศสหรัฐอเมริกา

ในชุดการเรียนรู้ Facing the Odds: The Mathematics of Gambling and Other Risks เป็นหลักสูตรเกี่ยวกับความน่าจะเป็น สถิติและคณิตศาสตร์สำหรับนักเรียนประถมและมัธยมศึกษาตอนต้นของสหรัฐอเมริกา ปรัชญาของชุดการเรียนรู้เป็นการสอนให้เด็กพัฒนาการคิดเชิงวิพากษ์และความรู้เกี่ยวกับตัวเลข โดยให้เด็กสามารถใช้เหตุผลและตัดสินใจได้อย่างเหมาะสมเกี่ยวกับการเล่นพนัน วัตถุประสงค์ของหลักสูตรคือการให้ความรู้และเพิ่มทักษะคณิตศาสตร์ที่เป็นพื้นฐาน 4 ด้าน คือ (1) ความรู้ความเข้าใจเกี่ยวกับตัวเลข (2) ข้อมูล (3) หลักสถิติ และ (4) ความน่าจะเป็น

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

สำหรับกลุ่มเป้าหมายนักเรียนประถมศึกษาต้นถึงมัธยมศึกษาตอนต้นวัตถุประสงค์หลักของชุดการเรียนรู้คือ การให้การศึกษแก่เด็กเล็กให้ตระหนักถึงความเสี่ยงจากการติดพนันและการส่งเสริมให้เด็กรู้จักคิดเชิงวิพากษ์

และมีทักษะการแก้ปัญหาเลือกสิ่งที่เป็นประโยชน์และการจัดการพฤติกรรมเสี่ยงที่อาจก่อให้เกิดความเสียหายได้อย่างการเล่นพนันที่มากเกินไป หลังจากจบการเรียนเนื้อหาและการทำกิจกรรมในแต่ละบท ผู้เรียนสามารถเข้าใจสถานการณ์โลกความจริงมากขึ้นเกี่ยวกับการเล่นเกมพนันที่ผลลัพธ์เป็นแบบเดาสุ่ม (Games of chance) นำความรู้ที่ได้มาประยุกต์ใช้กับการประเมินทางเลือกต่าง ๆ ในชีวิตประจำวันได้ นำต้นแบบการตัดสินใจที่ตีมาใช้เพื่อเลือกสิ่งที่ดีต่อสุขภาพและความปลอดภัยและนำความรู้เกี่ยวกับความเสี่ยงและการวิเคราะห์ข้อมูลเพื่อประเมินและแก้ปัญหาที่เกิดขึ้นในชีวิตประจำวัน

ชุดการเรียนรู้ของประเทศออสเตรเลีย

ชุดการเรียนรู้ Responsible Gambling เป็นหลักสูตรให้ความรู้เกี่ยวกับการเท่าทันการพนันสำหรับเด็กมัธยมศึกษาตอนปลายคู่มือสำหรับผู้สอนประกอบด้วยบทเรียนและการทำกิจกรรมที่ช่วยให้ผู้เรียนมีความรู้ความเข้าใจที่ถูกต้องกับการเล่นเกมพนันและความเสี่ยงที่เกิดขึ้นตามมา หัวข้อการเรียนรู้หลักประกอบด้วย การพนัน ผลการแข่งขันกีฬา การโฆษณา การพนันออนไลน์ผ่านอินเทอร์เน็ตและสมาร์ตโฟน และที่สำคัญคือข้อเสนอแนะในการหลีกเลี่ยงการพนันและการให้ข้อมูลหน่วยงานเฉพาะที่ให้ความช่วยเหลือผู้ประสบปัญหาจากการพนัน

ชุดการเรียนรู้ What's the Real Deal?

ชุดการเรียนรู้เกี่ยวกับการให้ความรู้เด็กและเยาวชนเกี่ยวกับความเสี่ยงจากการเล่นเกมพนัน การสอนเรื่องการตัดสินใจอย่างเหมาะสม การตรวจสอบอาการบ่งชี้ของการมีปัญหาจากการเล่นเกมพนันที่เกิดขึ้นกับตนเองและครอบครัว เป้าหมายของชุดการเรียนรู้ไม่ได้สอนให้เด็กงดการเล่นพนันอย่างสิ้นเชิงแต่เป็นการให้ความรู้และเครื่องมือการตัดสินใจ รวมทั้งความเสี่ยงที่อาจเกิดขึ้นจากการเล่นเกมพนันที่เกินขอบเขต

ชุดการเรียนรู้ Calculating the Risk เป็นหลักสูตรแบบอินเทอร์แอคทีฟ กลุ่มเป้าหมายคือ นักเรียนมัธยมศึกษาตอนต้น เนื้อหาสำคัญครอบคลุม การคำนวณโอกาสชนะพนันของการพนันประเภทต่าง ๆ เช่น ลอตเตอรี่รูเล็ตต์ ตัวจุดซิงโซค และโป๊กเกอร์ เป็นต้น การสอนเป็นรูปแบบการให้ผู้เรียนเล่นเกมโดยต้องตอบคำถามเกี่ยวกับความน่าจะเป็น ในบทเฉลยจะอธิบายวิธีการคำนวณ หน้าแรกของเกมจะเป็นถนนหลักที่มีร้านค้าที่ให้บริการการเล่นพนันต่าง ๆ เมื่อกดเข้าไปผู้เรียนจะได้ลองเล่นการพนันนั้นเช่น ให้เลือกตัวเลข 6 ตัวจากหมายเลข 1-45 หากตรงทั้ง 6 ตัวจะได้รางวัลใหญ่ซึ่งโอกาสถูกมีเพียง 1 ใน 8,145,00 เท่านั้น และต้องตอบคำถามเกี่ยวกับการเล่นเกมพนันนั้น ระบบยังมีข้อมูลประวัติความเป็นมาของการพนัน

ชุดการเรียนรู้ในประเทศแคนาดา

ชุดการเรียนรู้ Amazing Chateau เป็นเกมอินเทอร์แอคทีฟสำหรับเด็กประถมศึกษาการพัฒนาชุดการเรียนรู้มี 3 เป้าหมายสำคัญคือ (1) การลดจำนวนและความรุนแรงของปัญหาติดการพนัน (2) การเลื่อนระยะเวลาการเข้าสู่การพนันของเด็กและเยาวชนออกไป และ (3) การสอนเรื่องการพนันอย่างมีขอบเขตและรับผิดชอบต่อตนเอง ครอบครัว และสังคม เนื้อหาของชุดการเรียนรู้มาจากหลักฐานทางวิชาการเกี่ยวกับการพนันเน้นการสอนให้เด็กและเยาวชนรู้เท่าทันการพนันและตัดสินใจอย่างเหมาะสมเมื่อเติบโตเป็นผู้ใหญ่ เนื้อหาของชุดการเรียนรู้ เกมอินเทอร์แอคทีฟข้อความสำคัญที่เน้นให้กับผู้เรียน คือการพนันยิ่งเล่นยิ่งเสียเราไม่สามารถกำหนดผลลัพธ์จากเกมพนัน ทุกอย่างเป็นแบบเดาสุ่ม และคุณตัดสินใจได้ดีที่หยุดเล่นเกมพนันสาระสำคัญประกอบด้วยความแตกต่างของเกมที่ใช้ทักษะ (Game of Skill) และเกมที่ผลลัพธ์เป็นแบบเดาสุ่ม (Game of Chance) ปัญหาจากการเล่นเกมพนันและพัฒนาการของพฤติกรรมติดการพนันที่สามารถเกิดขึ้นได้กับทุกคนผลกระทบจากการติดการพนันสัญญาณและความเสี่ยงของการมีปัญหาจากการพนัน พฤติกรรมเสี่ยงที่อาจนำไปสู่ปัญหาจากการพนัน

ชุดการเรียนรู้ Hooked City

เป็นเกมอินเทอร์เน็ตแอคทีฟสำหรับเด็กมัธยมศึกษา กติกาการเล่นคือ กำหนดให้ผู้เล่นมีภารกิจสำคัญในการช่วยเหลือทอมซึ่งโดน Mr. Hook จับตัวไประหว่างการไปช่วยเหลือนักเรียนจะได้เรียนรู้ประเด็นต่าง ๆ เกี่ยวกับการพนัน หากนักเรียนชนะจะได้โบนัสเพิ่มเติมเกี่ยวกับที่ซ่อนของทอม เนื้อหาสาระสำคัญประกอบด้วยความหมายของการพนัน ความแตกต่างของเกมที่ใช้ทักษะกับเกมเดาสุ่ม การวัดความรู้ความเข้าใจเกี่ยวกับการพนันและความเสี่ยง ผู้เล่นต้องตอบแบบทดสอบ พัฒนาการของพฤติกรรมกาติดการพนัน การหลีกเลี่ยงการเล่นพนันจากแรงกดดันของเพื่อน (Peer pressure) ความเสียหายที่เกิดขึ้นจากการเล่นพนันมากเกินไป และการประเมินตนเองเกี่ยวกับความเสี่ยงจากการเล่นพนัน

ชุดการเรียนรู้ Stacked Deck

เป็นหลักสูตรสอนเกี่ยวกับการป้องกันปัญหาจากการพนันในกลุ่มเยาวชน เป้าหมายของหลักสูตรคือ การสอนให้เด็กและเยาวชนรู้เท่าทันการพนันและความเสี่ยงนำไปสู่การตัดสินใจอย่างรับผิดชอบเพื่อป้องกันตนเองจากปัญหาจากการเล่นพนันที่มากเกินไป มีการใช้สื่อการสอนแบบผสมผสานในรูปแบบการเรียนในห้อง สไลด์ ประกอบการบรรยาย การทำกิจกรรม และการอภิปรายกลุ่ม

ชุดการเรียนรู้ในประเทศไทย

ชุดการเรียนรู้ “เท่าทันการพนันและเหตุผลชีวิตของนักพนัน” ได้ออกแบบเพื่อสร้างภูมิคุ้มกันให้กับเด็กและเยาวชนไทย มีเนื้อหาครอบคลุม 7 องค์ประกอบ ดังนี้ (1) การอธิบายเรื่องการเล่นพนันอย่างมีขอบเขตและการควบคุมพฤติกรรมการเล่นพนันของตนเองโดยตระหนักถึงผลกระทบที่อาจเกิดขึ้นตามมา (2) การอธิบายว่าการพนันสามารถพัฒนาเป็นพฤติกรรมกาเสพติดพนันในลักษณะเดียวกันกับการติดเหล้าหรือบุหรี่ (3) การระบุอาการหรือพฤติกรรมของผู้ที่มีปัญหาจากการเล่นพนัน (4) การให้ข้อมูลหน่วยงานเฉพาะที่ให้ความช่วยเหลือสายด่วนปรึกษาปัญหา (5) การอธิบายวิธีการเล่นและโอกาสการชนะพนันของเกมพนันต่าง ๆ ตามหลักสถิติ (6) การอธิบายเรื่องความเชื่อและตรรกะชีวิตที่บ่อน้อยของนักพนัน และ (7) การให้หลักปฏิบัติที่เหมาะสมเกี่ยวกับการเล่นพนันที่ไม่สร้างปัญหาให้กับตนเอง คนรอบข้างรวมทั้งผลกระทบต่อสังคม

ชุดการเรียนรู้ในโครงการบริการวิชาการเรียนรู้ ร่วมสร้าง พัฒนาเพื่อสังคม ตอน คนยุคใหม่

งดพนัน ร่วมสร้างสรรค์ความสุข สำหรับเด็ก และเยาวชน ในกลุ่มประถมศึกษาตอนปลาย และมัธยมศึกษาตอนต้น ได้ออกแบบโดยมีรูปแบบทั้งการให้ความรู้ เกมอินเทอร์เน็ตแอคทีฟ และเสริมสร้างทักษะทางสื่อดิจิทัล ซึ่งเป้าหมายของสำคัญของชุดความรู้ คือ

- ประวัติของการพนัน ความเชื่อ วิธีของความบันเทิง และความเสี่ยงโชคในสังคมไทย
- สถานการณ์ของการพนันในปัจจุบัน
- กลวิธีการชักจูงใจจากการโฆษณาในรูปแบบต่างๆ ทางสื่อดิจิทัล
- สามารถเข้าใจสถานการณ์โลกความจริงการตระหนักถึงความเสี่ยงของการพนัน การประเมิน และการแก้ปัญหาที่เกิดขึ้นจากโรคติดการพนัน
- การคำนวณโอกาสชนะพนันของการพนันประเภทต่าง ทักษะคณิตศาสตร์ ความน่าจะเป็น
- การสอนเรื่องการเล่นพนันอย่างมีขอบเขต ความรับผิดชอบต่อตนเอง ครอบครัว และสังคม
- กฎหมาย ความผิดของการชักชวนผู้อื่น หรือการมีส่วนร่วมในการโฆษณา ชักชวนทางดิจิทัล
- ข้อเสนอแนะการหลีกเลี่ยงการพนัน ให้ข้อมูลหน่วยงานให้ความช่วยเหลือผู้ประสบปัญหาจากการพนัน

รูปแบบของชุดความรู้ ใช้เวลา 4 - 8 ชั่วโมง รูปแบบการบรรยายให้ความรู้ และฐานกิจกรรมเกม เช่น

- **ฐานรู้จริงปะ** แนวถามตอบ เพื่อทดสอบความรู้ ความเข้าใจต้นทุนความรู้เกี่ยวกับการพนัน (pre-test)
- **ฐานรู้ทัน รู้จริง** เป็นข้อมูลความรู้ ทำในรูปแบบอินโฟกราฟิก การอธิบายสร้างความเข้าใจ ให้ความรู้ เรื่องติด พนัน = ติดยา ปัญหาพนันออนไลน์ ภัยร้ายทำลายเยาวชน บุคคลที่เข้าข่ายการกระทำที่ผิดกฎหมาย ฐานความผิด และสร้างการรู้เท่าทันการพนันออนไลน์
- **ฐานตัวเลขมหัศจรรย์** กิจกรรมเลขมหัศจรรย์ การคำนวณโอกาสชนะพนันของการพนันประเภทต่าง ทักษะคณิตศาสตร์ ความน่าจะเป็น เพื่อสร้างความตระหนักรู้เรื่องการพนันตัวเลข โดยให้ผู้เล่นเขียนเลขตั้งต้นที่ตนเองชอบ 2 หลัก จากนั้นให้ผู้เล่นเลือกหยิบลูกบอลตัวเลข 0=9 จากกล่อง 10 ครั้ง ให้ถูกต้องกับตัวเลขตั้งต้น เพื่อทดสอบถามหลักความน่าจะเป็นของคณิตศาสตร์
- **ฐานกลมกลิ้ง** กิจกรรมแข่งกีฬาฮาเฮ โดยการทายผลการแข่งขัน การยิงลูกโทษของตนเองและเพื่อนๆ สร้างความตระหนักรู้เรื่องการพนันฟุตบอล
- **ฐานลด = เพิ่ม** กิจกรรมส่งเสริมแนวคิดด้านการออมเงิน และความพอเพียง โดยยกสถานการณ์แข่งตัวเลขของรายจ่ายที่ต้องสูญเสียจากการเล่นพนัน ผันตัวเลขจากการเล่นพนัน กลับมาเป็นเงินออม
- **ฐานรู้ทันโลกดิจิทัล** กิจกรรมการให้ความรู้เรื่องโลกดิจิทัล ให้แนวคิดการรู้เท่าทันกลยุทธ์การโฆษณา การชักจูงใจ การป้องกันตนเองจากการถูกชักจูง พร้อมสอนการผลิตสื่อสีขาวด้วยสมาร์ทโฟนในหัวข้อ เด็กยุคใหม่ ลดพนัน ผลการดำเนินกิจกรรมของฐานนี้จะได้คลิปวีดีโอต่อต้านการพนันจากแนวความคิดของผู้เข้าร่วมโครงการ

โดยให้ผู้เข้าร่วมโครงการถ่ายทอดลักษณะของการพนันที่เขาพบเจอ พร้อมทั้งส่งต่อความรู้ที่เกี่ยวข้องกับการพนันที่ได้รับจากโครงการลงในโลกออนไลน์ผ่านช่องทางเฟสบุ๊ก และยูทูปของตนเอง และของโครงการ

สรุป

ผลจากการศึกษา และเพื่อนนำมาออกแบบกิจกรรมดำเนินโครงการบริการวิชาการเรียนรู้ ร่วมสร้างพัฒนาเพื่อสังคม ตอน คนยุคใหม่ งดพนัน ร่วมสร้างสรรค์ความสุขพบว่า ผู้ตอบแบบสอบถาม จำนวน 179 คน เป็นผู้ปกครอง จำนวน 83 คน คิดเป็นร้อยละ 46.4 และเป็นเยาวชนจำนวน 96 คน คิดเป็นร้อยละ 53.6 ผู้ตอบแบบสอบถามส่วนใหญ่ มีความต้องการสื่อเพื่อการรณรงค์ไม่พนันออนไลน์ ในรูปแบบสื่อและกิจกรรมที่หลากหลายและต่อเนื่อง อยู่ในระดับมาก จำนวน 77 คน (ร้อยละ 43.02) ค่าเฉลี่ย 4.17 อาทิ กิจกรรมพิเศษ/อีเว้นท์ งานแถลงข่าวเดิน-วิ่งรณรงค์ สัมมนาให้ความรู้ รณรงค์สัญจรตามพื้นที่ต่างๆ มากที่สุด จำนวน 89 คน (ร้อยละ 49.72) ค่าเฉลี่ย 4.31 ทั้งนี้ กลุ่มเป้าหมายเห็นว่าการรณรงค์ไม่พนันออนไลน์ควรมีเครือข่ายร่วมรณรงค์ อาทิ หน่วย

งานทั้งภาครัฐ เอกชน องค์กรไม่แสวงผลกำไร ในระดับมากที่สุด จำนวน 101 คน (ร้อยละ 56.42) และการรณรงค์ไม่พนันออนไลน์ควรให้ความสำคัญกับเครือข่ายที่เป็นเยาวชนเท่านั้น กลุ่มเป้าหมายเห็นด้วยอยู่ในระดับน้อย จำนวน 81 คน (ร้อยละ 45.25) ซึ่งทำให้เห็นว่า การรณรงค์ไม่พนันออนไลน์ควรให้ความรู้ในระดับกลุ่มผู้ปกครอง และกลุ่มเยาวชนเท่า ๆ กัน

นอกจากนี้ ในการสัมภาษณ์กับกลุ่มเป้าหมายถึงการรู้เท่าทัน สถานการณ์การพนันออนไลน์ และนำมาออกแบบกิจกรรมของโครงการส่งเสริมการลดการพนันสำหรับเด็กและเยาวชน ในลักษณะของการลงพื้นที่ตามโรงเรียน และชุมชนโดยรอบมหาวิทยาลัยเกษมบัณฑิต พบว่า กระบวนการที่สร้างการเรียนรู้ให้กลุ่มเป้าหมายสนใจ ต้องประกอบด้วยกิจกรรมสื่อรณรงค์หลากหลายรูปแบบ เช่น การบรรยาย สื่อเคลื่อนไหว คลิปวิดีโอ เกม อินเทอร์เน็ตควิซ กรณีตัวอย่างศึกษาและกิจกรรมการมีส่วนร่วมแบบที่สอนน้อง ส่วนกลุ่มผู้ปกครอง และชุมชนต้องเสริมด้วยเอกสารสิ่งพิมพ์ที่สามารถนำไปอ่านซ้ำ เพื่อให้ผู้ปกครองเข้าใจ แนะนำวิธีที่สังเกตว่าบุตรหลานติดการพนันออนไลน์หรือไม่ และบอกถึงวิธีการแก้ไขปัญหา พร้อมทั้งส่งเสริมให้ผู้ปกครองมีความรู้เรื่องสื่อออนไลน์ให้มากขึ้นด้วย

ข้อเสนอแนะ

ข้อค้นพบจากโครงการบริการวิชาการเรียนรู้ ร่วมสร้าง พัฒนาเพื่อสังคม ตอน คนยุคใหม่ งดพนัน ร่วมสร้างสรรค์ความสุข สำหรับเด็ก และเยาวชน เพื่อรณรงค์สร้างความรู้เท่าทันการพนันออนไลน์ นอกจากนี้จะต้องมีความรู้ ความเข้าใจเกี่ยวกับปัญหา การคิด วิเคราะห์ถึงผลกระทบ การรู้เท่าทันกลยุทธ์ต่างๆ ของการพนันออนไลน์แล้ว ผู้ดำเนินโครงการควรสอดแทรกความตระหนักรู้ และสร้างทัศนคติถึงตัวแปรอื่นๆ ที่เกี่ยวข้องกับการพนัน เช่น

- ปัญหาของการพนันไม่ใช่แค่เรื่องส่วนตัว ไม่ได้เดือดร้อนใคร แต่การติดการพนันมีผลต่อสังคม และครอบครัว
- การสร้างความเข้าใจของการเล่นพนันถูกกฎหมายอย่างพอดี เพื่อไม่ให้ส่งผลกระทบต่อตนเอง พร้อมทั้งสอดแทรกวิธีการออมเงิน
- เผยแพร่แนวคิดทฤษฎีเศรษฐกิจพอเพียง ส่งเสริมการใช้ชีวิตแบบพอเพียง พร้อมทั้งอาชีพเสริม หรือกลวิธีการสร้างรายได้พิเศษ
- ให้แนวคิด ความรู้ และวิธีการใช้เทคโนโลยีเพื่อส่งเสริมรายได้

บรรณานุกรม

ระบบออนไลน์

การพนัน. วิกิพีเดีย สารานุกรมเสรี. [ออนไลน์]. เข้าถึงได้ <https://th.wikipedia.org/wiki/%E0%B8%81%E0%B8%B2%E0%B8%A3%E0%B8%9E%E0%B8%99%E0%B8%B1%E0%B8%99> สืบค้น 20 มิถุนายน 2563.

รัชพันธ์ โทกมลไพศาล(2563). รายงานวิจัยเรื่องต้นทุนผลกระทบต่อสังคมจากการเล่นพนันในประเทศไทยคณะเศรษฐศาสตร์จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย. ศูนย์ศึกษาปัญหาการพนัน คณะเศรษฐศาสตร์จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย [ออนไลน์]. เข้าถึงได้ http://www.gamblingstudy-th.org/document_research/180/2/4/social-cost-thai-gamblers สืบค้น 20 มิถุนายน 2563.

- ภาณุพงศ์ เฉลิมสิน(2562). “การพนัน 4.0”. มหาวิทยาลัยสงขลานครินทร์. [ออนไลน์]. เข้าถึงได้ https://www.bangkokbiznews.com/pr/singup?utm_source=menu_header&utm_medium=internal_referral สืบค้น 20 มิถุนายน 2563.
- ศศิวิทย์ วงษ์มณฑา (2562). รายงานวิจัยการออกแบบชุดการเรียนรู้ “เท่าทันการพนันและเหตุผลวิบัติของนักพนัน” เพื่อสร้างภูมิคุ้มกันให้กับเด็กและเยาวชนไทย. ภาควิชาเศรษฐศาสตร์ คณะมนุษยศาสตร์และสังคมศาสตร์มหาวิทยาลัยบูรพา. [ออนไลน์]. เข้าถึงได้ http://www.gamblingstudy-th.org/document_research/199/1/4/fallacy-gamblers/#!prettyPhoto สืบค้น 20 มิถุนายน 2563
- รายงานสถานการณ์การพนันในสังคมไทย ปี 2562 [ออนไลน์]. เข้าถึงได้ http://www.gamblingstudy-th.org/document_book.php สืบค้น 20 มิถุนายน 2563.
- มีทยา ศรพนา(2562). แนวทางการบริหารจัดการการพนันออนไลน์. [ออนไลน์]. เข้าถึงได้ http://library.senate.go.th/document/Ext6685/6685839_0002.PDF สืบค้น 20 มิถุนายน 2563.
- วิทยากร เชียงกุล (2562). รายงานการวิจัยเรื่องสำรวจ/สรุปองค์ความรู้เรื่องจิตวิทยาของการพนันแบบเป็นปัญหา. ศูนย์ศึกษาปัญหาการพนัน. จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย. [ออนไลน์]. เข้าถึงได้ http://www.gamblingstudy-th.org/document_research/195/1/4/psychology-problem-gambling/ สืบค้น 20 มิถุนายน 2563.
- วิมลรัตน์ วันเพ็ญ, ภาสกร คุ่มศิริ, ธนาภรณ์ กองพลและคณะ.(2562). รายงานวิจัยการพัฒนาต้นแบบของระบบจัดการปัญหาเกมและพนันในชุมชนอย่างบูรณาการ. สถาบันสุขภาพจิตเด็กและวัยรุ่นราชนครินทร์ กรมสุขภาพจิต กระทรวงสาธารณสุข.[ออนไลน์]. เข้าถึงได้ http://www.gamblingstudy-th.org/imgadmins/research_file/2562-04-mental-health-dept.pdf สืบค้น 20 มิถุนายน 2563.
- วัฒนา สุกัณศีล (2562). รายงานวิจัยเรื่องความเชื่อ การพนันและหวย. ภาควิชาสังคมวิทยาและมานุษยวิทยา มหาวิทยาลัยเชียงใหม่. [ออนไลน์]. เข้าถึงได้ http://www.gamblingstudy-th.org/imgadmins/research_file/2562-18b-wattana-beliefs-gambling-lottery.pdf สืบค้น 20 มิถุนายน 2563.
- ห้องสมุดบ้านจอมยุทธ์. ความหมายและคำนิยามคำว่า “พนัน”. [ออนไลน์]. เข้าถึงได้ https://www.baanjomyut.com/library_3/extension-1/bet/01.html สืบค้น 20 มิถุนายน 2563.
-