

The Proceedings of the 11th Academic Conference
on Communication Research and Creative Works

รายงานสืบเนื่องการประชุมวิชาการ งานวิจัยและงานสร้างสรรค์ ทางนิเทศศาสตร์ ครั้งที่ ๑๑

วันศุกร์ที่ ๙ กรกฎาคม ๒๕๖๔

เวลา ๐๘.๓๐ น. - ๑๒.๓๐ น.

ณ มหาวิทยาลัยสยาม



ด้วยระบบการประชุมทางไกล
ผ่านจอภาพ โดยแอปพลิเคชัน
Google Meet



รายชื่อผู้ทรงคุณวุฒิ
อภิปรายงานวิจัยและงานสร้างสรรค์

- ศาสตราจารย์กิตติคุณ เมตตา วิวัฒนานุกูล
- รองศาสตราจารย์ อวยพร พานิช
- รองศาสตราจารย์ ถิรนนท์ อนวัชศิริวงศ์
- รองศาสตราจารย์ ดร.กุลธิดา ธรรมวิวัฒน์
- รองศาสตราจารย์ ดร. กฤษณ์ ทองเลิศ
- ผู้ช่วยศาสตราจารย์ ดร. กาญจนา มีศิลปวิภักย์
- ผู้ช่วยศาสตราจารย์ ดร.ศศิพรรณ บิลมานิชญ์
- ผู้ช่วยศาสตราจารย์ รัตนา ทิมเมือง
- ผู้ช่วยศาสตราจารย์ สมเกียรติ รุ่งเรืองวิริยะ
- ผู้ช่วยศาสตราจารย์ ดร.กฤษณ์ คำนนท์

จัดโดย



เครือข่ายนิเทศศาสตร์ และสมาคมธุรกิจถ่ายภาพ

สารบัญ

หน้า

- รายชื่อสถาบันเครือข่ายนิเทศศาสตร์ที่ร่วมจัดการประชุมงานวิจัยและงานสร้างสรรค์ทางด้านนิเทศศาสตร์” ครั้งที่ 11 _____ 5
- รายชื่อคณะกรรมการผู้จัดงานประชุมวิชาการงานวิจัยและงานสร้างสรรค์ทางด้านนิเทศศาสตร์ครั้งที่ 11 _____ 6
- รายชื่อสถาบันการศึกษาที่เข้าร่วมการประชุมวิชาการงานวิจัยและงานสร้างสรรค์ทางด้านนิเทศศาสตร์ครั้งที่ 11 _____ 7
- กำหนดการการจัดงานประชุมวิชาการงานวิจัยและงานสร้างสรรค์ทางด้านนิเทศศาสตร์ครั้งที่ 11 _____ 9

รายชื่อบทความ



ปัจจัยของการเลือกสรรที่มีผลต่อกระบวนการเลือกสรรสื่อของคนกลุ่มมิลเลนเนียลที่อยู่ฝั่งเขตธนบุรี

- ศิริชัย ศิริกายะ และสมเกียรติ ศรีเพชร _____ 14

การสื่อสารด้านการจัดการการเรียนรู้สำหรับองค์กรแห่งการเรียนรู้ในสถานศึกษา

- จักรรัตน์ ณ ลำพูน, วัฒนา เจริญชัยนพกุล, ภัทราพร เจริญรัตน์ และเปรมินทร์ หงษ์โต _____ 38

การใช้ประโยชน์จากสื่อสังคมออนไลน์เพชบุ๊กในการคลายความเหงาของผู้สูงอายุ

- วโรชา สุทธิรักษ์ _____ 50

กาษาปองในเกมออนไลน: การพนันอันตราย

- พิทักษ์พงศ์ พงษ์พิพัฒน์ _____ 59

ภาพลักษณ์นางงามไทยจากการตอบคำถามบนเวทิมิสยูนิเวิร์สไทยแลนด์

- ธนกร พงษ์ชาติถาวร _____ 69

ประสิทธิผลของการเผยแพร่ข้อมูลข่าวสารเพื่อการประชาสัมพันธ์องค์กรของสถาบันยุวทัศน์แห่งประเทศไทย

- ชีรวันท์ โอภาสบุตร และพลอยชนก พรสวรรค์ _____ 81

การสื่อสารที่ตลาดเคลื่อนของสื่อมวลชนในยุคดิจิทัล

- วงศกรณ อ้อยที, อัลสุดา ชนิดพัฒนา และวนิทร ทะเกาทอง _____ 102

กาชาปองในเกมออนไลน์: การพนันอันตราย

Gashapon In Online Games: Dangerous Gambling

พิทักษ์พงศ์ พงษ์พิพัฒน์ *

บทคัดย่อ

บทความนี้ผู้เขียนมีวัตถุประสงค์เพื่อสะท้อนภาพของปัญหาที่อาจจะเกิดขึ้นจากระบบกาชาปองในเกมออนไลน์ และเป็นส่วนหนึ่งในการสร้างภูมิคุ้มกัน สร้างความรู้ความเข้าใจที่ถูกต้อง ทั้งต่อเด็กและเยาวชนตลอดไปจนถึงกลุ่มของผู้ปกครองในเรื่องการพนันในรูปแบบใหม่ๆ เพื่อลดปัญหาสังคมในมิติต่างๆต่อไป

การพนัน คือหนึ่งในสิ่งสร้างปัญหาให้กับสังคมไทยมากที่สุด แต่ในขณะเดียวกันการพนันในอีกมุมหนึ่งก็เป็นภาพสะท้อนถึงอัตลักษณ์ของสังคมไทยมาอย่างช้านานจนเราอาจจะต้องยอมรับว่าการพนันนั้นเป็นส่วนหนึ่งและเป็นปกติในสังคมไทยไปเสียแล้ว ตลอดระยะเวลาหลายปีที่ผ่านมามีหน่วยงานที่เกี่ยวข้องต่างๆ พยายามที่จะรณรงค์เพื่อให้คนไทยรู้จักโทษของการพนันในทุกรูปแบบแต่ดูเหมือนว่าจะไม่ได้ผลเท่าที่ควรนัก กลับกันการพนันยังคงเติบโตและพัฒนาไปตามยุคสมัยและเทคโนโลยีที่ก้าวหน้าขึ้น การพนันที่เคยต้องใช้อุปกรณ์เพื่อเล่นในปัจจุบันก็ไม่จำเป็นต้องมี การพนันที่เคยต้องการสถานที่เล่นปัจจุบันก็ไม่จำเป็นต้องใช้ การพนันหลายอย่างในปัจจุบันพัฒนาตัวเองไปอยู่ในรูปแบบ “ออนไลน์” ทำให้คนเข้าถึงง่ายและก็เป็นอันตรายมากขึ้นโดยเฉพาะต่อเด็กและเยาวชนที่มีความใกล้ชิดกับโลกออนไลน์มากกว่าผู้ใหญ่ การพนันในปัจจุบันถึงเข้าถึงได้ง่ายขึ้นและจากการสำรวจก็พบข้อมูลว่าตัวเลขอายุของคนที่เคยทดลองเล่นกันพนันนั้นน้อยมากจนน่าตกใจ และนอกเหนือจากการพนันที่เป็นการเล่นชดเชยดังกล่าวแล้วยังมีสิ่งอันตรายกว่านั้นซึ่งก็คือการพนันที่อยู่ในรูปแบบของเกมออนไลน์ต่างๆ แม้ดูผิวเผินแล้วอาจจะไม่ใช่การพนันแต่หากลองรายละเอียดดูจริงๆ แล้วนั้นระบบต่างๆที่เป็นเหมือนการส่งเสริมการตลาดและสร้างความสนุกสนานของผู้ให้บริการเกมก็ไม่ต่างอะไรกับการพนันเสียทีเดียว ซึ่งระบบการเล่นที่กล่าวไปข้างต้นนั้นเรียกว่า “กาชาปอง” แรกเริ่มเดิมทีนั้นกาชาปองเป็นชื่อเรียกสินค้า Capsule Toy ของบริษัท BANDAI มีลักษณะเป็นตุ๊กตาคอนดัคตโนนมิติที่ภายในบรรจุเป็นของเล่นต่างๆไว้ โดยการได้รับก็จะเป็นแบบสุ่ม ซึ่งระบบกาชาปองเมื่อไปอยู่ในรูปแบบเกมออนไลน์ก็จะมีลักษณะไม่ต่างกัน คือ ผู้เล่นก็จะทำการสุ่มเพื่อให้ได้มาซึ่งไอเทมหรืออุปกรณ์ของรางวัลต่างๆเพื่อช่วยเหลือให้การเล่นเป็นไปได้อย่างขึ้นและก็จะทำการสุ่มกาชาปองได้จำนวนมากครั้งนั้นก็อาจจะต้องทำการเติมเงินจริงเข้าสู่ระบบเกม นั่นคือที่มาของปัญหาต่างๆในหลากหลายรูปแบบที่อาจจะตามมาได้

คำสำคัญ :กาชาปอง / เกมออนไลน์

* อาจารย์ประจำคณะนิเทศศาสตร์ มหาวิทยาลัยเกษมบัณฑิต

Abstract

The purpose of this article is to reflect the problems that may arise from the Gashapon system in online games. and is part of the immune system Build the correct knowledge and understanding for both children and youth as well as the group of parents about new forms of gambling. to further reduce social problems in various dimensions.

Throughout the years, there have been various agencies involved. Tried to campaign to make Thais aware of the dangers of all forms of gambling, but it does not seem to be as effective as it should be. On the other hand, gambling continues to grow and evolve with more modern times and technology. Gambling that used to be equipment to play today is not required. Gambling that used to be a place to play nowadays is not required Many of today's gambling has evolved into an "online" format, making it more accessible and dangerous, especially for children and young people who are more closely connected to the online world than adults. Gambling is now more accessible to children, and a survey found that the number of ages of people who have tried gambling is surprisingly low. And aside from such explicit gambling, there is also something more dangerous, that is, gambling in the form of various online games. Which, even though it looks superficial, may not be gambling, but if it is actually done in detail Gashapon was originally called the BANDAI Capsule Toy product, which was a capsule vending machine that contained various toys. By receiving it will be random. The Gashapon system when going in the form of online games will look no different, that is, players will randomly get items or equipment, rewards to help make the game possible. Easier In order to generate a large number of random Gashapon, it may be necessary to add real money to the game system. And that is the source of many different kinds of problems that may follow.

Keyword: Gashapon / Online Games

บทนำ

คำว่า “กาซาปอง” (Gashapon) จริงๆ แล้วมาจากหนึ่งในของเล่นจากประเทศญี่ปุ่นที่ได้รับความนิยมเป็นอย่างสูง มีลักษณะเป็นตู้หยอดเหรียญอัตโนมัติ เมื่อใช้งานเราจะได้แคปซูลคล้ายกับไซซึ่งภายในบรรจุของเล่นหรือของใช้ต่างๆไว้โดยเราจะไม่สามารถมองเห็นของที่อยู๋ภายในจนกว่าจะเปิดออกมา ซึ่งปกติการหมุนกาซาปองต่อครั้งจะมีราคาอยู่ที่ประมาณ 100-500 เยน แต่หากของภายในมีความพิเศษหรือเป็นแผนการตลาดหลายๆก็อาจมีราคาสูงกว่า 1,000 เยนต่อการหมุน 1 ครั้ง (100 เยน เท่ากับ 28.49 บาท ณ วันที่เขียนบทความ) คำว่า “กาซาปอง” ก็เกิดจากการเลียนแบบเสียงของตู้กาซาปองในภาษาญี่ปุ่นนั่นเอง “กาซา” หรือ “กาชะ” คือเสียงของกาหมุนตู้ ส่วน “ปอง” ก็คือเสียงแคปซูลที่หล่นกระทบลงมาแต่ต้นกำเนิดของตู้กาซาปองที่แท้จริงแล้วไม่ได้กำเนิดที่ประเทศญี่ปุ่น หากแต่เกิดขึ้นที่ประเทศสหรัฐอเมริกาตั้งแต่เมื่อปีค.ศ. 1,907 โดยบริษัท Adams Gum ได้ผลิตตู้จำหน่ายหมากฝรั่งและลูกอมหยอดเหรียญ ถือเป็นต้นแบบของตู้กาซาปองในเวลาต่อมาซึ่งตู้กาซาปองตู้แรกเกิดขึ้นในปี ค.ศ. 1965 โดยการนำเข้าไปของบริษัท PENNY Shokai และก็ประสบความสำเร็จเป็นอย่างมาก



ภาพตัวอย่างการใช้งานตู้กาชาปองและของรางวัลที่อาจได้รับ

แต่ในสังคมไทยปัจจุบันโดยเฉพาะในหมู่เด็กและเยาวชนจะรู้จักคำว่ากาชาปอง หรือ “กาชา” เป็นคำสแลงในอีกความหมายหนึ่งในแวดวงของเกมออนไลน์ กาชาปองในเกมออนไลน์คือระบบการเล่นเกมอย่างหนึ่งที่ถูกสร้างขึ้นโดยจะมีลักษณะเป็นการสุ่มไอเทมหรืออุปกรณ์ของรางวัลต่างๆภายในเกมนั้นๆ ซึ่งมันก็คล้ายกับกาชาปองจริงๆดังที่กล่าวมาข้างต้น เราจะไม่รู้ว่าเราจะสุ่มได้ไอเทมหรือของรางวัลใดๆ มันคือระบบการเล่นเกมที่มีสีสันที่สุดในยุคนี้ความสนุกของการลุ้นเพื่อให้ได้รับของรางวัลที่ต้องการนั้นทำให้เกิดความตื่นเต้นและยังผู้สุ่มประสบความสำเร็จได้รับไอเทมดังที่หวังไว้ก็จะยิ่งทำให้มีความสุขมากยิ่งขึ้น หรือหากแม้จะไม่สมหวังไม่ได้รับไอเทมหรือของรางวัลที่ต้องการก็ยิ่งทำให้มีความสุขที่ได้รับจากความตื่นเต้นน้อยๆดี เนื่องจากในขณะที่เรากำลังลุ้นผลของการสุ่มนั้นสมองจะหลั่งฮอร์โมนแห่งความสุขชนิดหนึ่งที่มีชื่อว่าโดปามีน (Dopamine) และด้วยเหตุผลในข้อนี้อาจเป็นหนึ่งในสาเหตุของการทำให้คนติดการพนันได้นั่นเอง และยังมีอีกหลักฐานที่เป็นภาพสะท้อนว่าระบบกาชาปองในเกมออนไลน์นั้นสร้างความสุขและมีอิทธิพลอย่างมากนั้นก็คือ บรรดาเหล่ายูทูปเบอร์ (Youtuber) หรือ สตรีมเมอร์ (Streamer) ในสายแคสเกม (Game Caster) มักจะทำคอนเทนต์เกี่ยวกับการสุ่มกาชาปองในเกมที่ตัวเองแคสหรือเล่นอยู่เกือบจะเป็นหลักในคอนเทนต์ทั้งหมด ซึ่งแม้เป็นเพียงการดูแคสเตอร์สุ่มกาชาปองในฐานะผู้ชมก็ยังมี การลุ้นและตื่นเต้นไปกับแคสเตอร์เหล่านั้นด้วย

แต่ความสุขที่ได้จากกาชาปองภายในเกมออนไลน์ไม่ว่าจะเป็นในรูปแบบใดก็ตามนั้น อาจจะนำพามาซึ่งปัญหาทางสังคมในอีกหลากหลายรูปแบบซึ่งเราก็เห็นได้จากการรายงานข่าวทางสื่อต่างๆอยู่เป็นระยะ และเพื่อทำความเข้าใจให้ชัดเจนยิ่งขึ้นในมิติของปัญหาและการพนันที่แอบแฝงอยู่ในระบบของกาชาปองภายในเกมออนไลน์ จึงขอสรุปผ่านทฤษฎีและงานวิจัยที่เกี่ยวข้อง ดังต่อไปนี้

ทฤษฎีแนวคิดเกี่ยวกับการเล่นพนัน

ราชบัณฑิตยสถาน (2524) พนัน หมายถึง การเล่นเอาเงินหรือสิ่งของโดยอาศัยความฉลาด ความชำนาญ เล่ห์เหลี่ยม ไหวพริบฝีมือรวมทั้งโชคด้วย

จิต เศรษฐบุตร (2540) กล่าวว่า การพนันเป็นเอกเทศสัญญาที่คู่สัญญาให้ค้ำประกันซึ่งกันและกัน ฝ่ายหนึ่งจ่ายเงินหรือทรัพย์สินแก่อีกฝ่ายหนึ่งแล้วแต่ว่าเหตุการณ์ที่คู่สัญญาไม่รู้แน่นอนอันหนึ่งจะได้ปรากฏแก่คู่สัญญาแน่นอนทางใด เมื่อปรากฏเหตุการณ์ออกมาแน่นอนในทางใดแล้ว คู่สัญญาที่จ่ายเงินหรือทรัพย์สินตามค้ำประกันได้ชื่อว่าเป็นผู้แพ้ ส่วนคู่สัญญาที่รับเงินหรือทรัพย์สินตามค้ำประกันได้ชื่อว่าเป็นผู้ชนะ

รุ่งโรจน์ รุ่งเรืองวงศ์ (2519) กล่าวว่า การพนันคือ สัญญาที่ก่อให้เกิดการได้เสียซึ่งเงินทองหรือทรัพย์สิน โดยคู่สัญญาเอาผลแห่งเหตุการณ์ในอนาคตอันไม่แน่นอนซึ่งคู่สัญญาไม่มี ส่วนเกี่ยวข้องเป็นเครื่องชี้ขาด จากคำนิยามของการพนันดังกล่าวข้างต้น อาจแยกองค์ประกอบของการพนันตามกฎหมาย ไว้ดังนี้

1. ต้องมีการได้เสียเงินทองหรือทรัพย์สิน ถ้าไม่ได้เอาทรัพย์สินเงินทองก็ไม่ผิด
2. การได้หรือเสียนั้น ถือเอาผลของเหตุการณ์ในอนาคตอันไม่แน่นอนเป็นเครื่องชี้ขาด (มีการเสี่ยง) เช่น นาย ก. ตกลงกับนาย ข. ว่าถ้าทีมอาร์เซนอลเอาชนะทีมลิเวอร์พูลในนัดสุดท้ายของฤดูกาลที่จะถึงนี้ นาย ข. จะต้องจ่ายเงินให้นาย ก. 1,000 บาท ถ้าแพ้นาย ก.จะต้องจ่ายเงินให้ นาย ข. 1,000 บาทเช่นกัน ตามอุทากากรรม เหตุการณ์ในอนาคตที่ไม่แน่นอน การเสี่ยงคือผลแข่งขัน ฟุตบอลระหว่างทีมอาร์เซนอลเอาชนะทีมลิเวอร์พูลที่นาย ก. และ นาย ข. ตกลงกันไว้นั้นเอง
3. คู่สัญญาไม่มีส่วนได้เสียเกี่ยวข้องกับผลแห่งเหตุการณ์ในอนาคตอันไม่แน่นอนนั้น ซึ่งพอจะยกอุทากากรรม มาอธิบายได้ดังนี้ นายเอ. ทำสัญญากับนายบี. ถ้าไฟไหม้บ้านนายบี. ในช่วงเวลาหนึ่ง นายเอ. จะต้องจ่ายค่าเสียหายให้กับนายบี. เป็นเงินจำนวนหนึ่งกรณีนี้ไม่เป็นการพนันเพราะนายบี. มีส่วนได้เสียโดยเป็นเจ้าของกรรมสิทธิ์ของบ้านดังกล่าว การพนันไม่ว่าจะเป็นในรูปแบบใดเป็นสิ่งที่ขัดต่อความสงบเรียบร้อยร้ายสร้างความเสียหายและยังก่อให้เกิดปัญหาอื่นๆ แก่สังคมด้วยการพนันเป็นการกระทำผิดที่ไม่มีผู้เสียหายที่นำความแจ้งต่อเจ้าหน้าที่ตำรวจ และยังสามารถเล่นได้ทุกที่ทุกโอกาส

ประเภทของการพนัน

พระราชบัญญัติการพนันพุทธศักราช 2478 (สวัสดิการข้าราชการคณะกรรมการ กฤษฎีกา 2521 หน้า 614 – 615 อ้างถึงใน ชูพงษ์ จารุดำรงศักดิ์ 2545) ได้แบ่งประเภทของการพนัน ออกเป็น 2 ประเภท คือ

1. บัญชี ก. และบัญชี ข. ดังนี้ บัญชี ก. มี 26 ชนิดคือ 1. หวย 2. โปป๋น 3. กำถั่ว 4. แปะแก้ว 5. จับยี่กี 7. ต่อแต้ม 8. เบี้ยโปก 9. ไฟสามใบ 10. ไม้สามอัน 11. ช้างงาหรือป็อก 12. ไม้ดำแดง 13. อีโปงครอง 14. กำตัด 15. ไม้หมุ่น 16. หัวโต 17. การเล่นซึ่งมีการทรมานสัตว์ 18. บิลเลียดรูหรือตีผี 19. โยนจิม 20. สี่เหลงลัก 21. ชลูกขลิกล 22. น้ำเต้าทุกชนิด 23. ไฮโลว์ 24. อีก้อย 25. ปั่นแปะ 26. สล็อตแมชชีน

2. บัญชี ข. มี 20 ชนิด 1. การเล่นต่างๆ ซึ่งให้สัตว์ต่อสู้หรือแข่งขัน 2. วิ่งวัวชน 3. ชกมวย 4. แข่งเรือพุ่ง แข่งเรือล่อ 5. ชีรูป 6. โยนห่วง 7. โยนสตาจค์หรือวัตถุใด ๆ 8. ตกเบ็ด 9. จับฉลากโดยวิธีใด ๆ 10. ยิงเป้า 11. ปาหน้าคนหรือปาสัตว์สิ่งใด ๆ 12. เต้าข้ามด่าน 13. หมากเก็บ 14. หมากหัวแดง 15. บิงโก 16. สลากกินแบ่ง สลากกินรวบหรือการเล่นใดๆที่เสี่ยงโชคให้เงินหรือประโยชน์อย่างอื่น 17. โพนกระจอกไฟต่อแต้ม 18. เครื่องเล่นซึ่งใช้เครื่องกลไฟฟ้า พลังแสงสว่างหรือ หลังอื่นใดซึ่งสามารถเล่นโดยวิธีสัมผัส เลื่อน กดตึงดัน ยิงโยน หมุ่น หรือวิธีอื่นใดซึ่งสามารถทำให้แพ้ชนะกันได้ไม่ว่าโดยมีการนับแต้มหรือเครื่องหมายใด ๆ หรือไม่ก็ตาม 20. การเล่นพนันฟุตบอล

สาเหตุของการเล่นพนัน

ศุภศักดิ์ ตระการรัตน์กุล (2540) ได้นำเสนอสาเหตุใหญ่ๆ ที่สำคัญที่ทำให้คนเล่นการพนันไว้ดังนี้
 ความโลภ เป็นสาเหตุที่สำคัญเพราะการให้เงินก้อนโตใหญ่โดยง่ายเป็นสิ่งดึงดูดใจ คนเราเหตุผลนี้จะเป็นจริงที่สุดในหมู่คนยากจนซึ่งไม่มีทั้งการศึกษาและชำนาญงานใดจึงคิดว่าวิถีทางเดียวที่จะก้าวสู่ความมั่งคั่งได้คือการพนัน

1. ความโลภค่านิยมของสังคมบางกลุ่มหรือคนบางคนนิยมยกย่องคนเด่นและการทำตัวให้เป็นที่สังเกตได้ในสังคมนั้นคือนักพนันมือหนัก

2. ความเบื่อ ความเบื่อในชีวิตประจำวันเป็นสาเหตุหนึ่งที่ทำให้คนมุ่งเข้าหาการพนัน เพราะการพนันนั้นเต็มไปด้วยความท้าทาย

3. ความภูมิใจ บางครั้งการเล่นการพนันมีขึ้นเชิงนั้นก่อนความปิติยิ่งกว่าชนะเงิน พนันเดิมพันที่ได้นั้นเป็นเพียงแต่สิ่งที่บอกให้รู้ถึงความเก่ง

4. ความเชื่อในโชคนักพนัน นั้นไม่มีใครยอมรับว่าการเล่นได้ของตนนั้นเกิดขึ้นเพราะความเคราะห์ดีแต่เชื่อว่าเป็นโชคประจำตัว นอกจากสาเหตุใหญ่ๆ ดังกล่าวแล้วได้มีผู้วิจัยอีกจำนวนมากทำการวิจัยศึกษาเรื่องที่เกี่ยวข้องกับการพนันล้วนค้นพบสาเหตุของการเล่นพนัน ซึ่งพอจะนำเสนอได้ดังนี้ จรรยา กล่าวสุนทร (2540:39) ทำการวิจัยเกี่ยวกับพฤติกรรมการเล่นการพนันโดยการศึกษาการใช้เวลาว่างของเด็กวัยรุ่น 136 คน อายุ 13 – 22 ปีพบว่ากิจกรรมส่วนใหญ่ที่วัยรุ่นเหล่านี้กระทำในเวลาว่างก็คือการสูบบุหรี่หรือการเล่นการพนันและการดื่มเหล้า ซึ่งถือว่าเป็นกิจกรรมกลุ่มที่เกิดขึ้นจนเป็นปรากฏการณ์ปกติในยามพักผ่อน และได้ศึกษาอิทธิพลของเพื่อนกับพฤติกรรมโดยศึกษาเกี่ยวกับการเล่นการพนันของนักพนันเป็นการศึกษาแบบจับคู่ระหว่างผู้เล่นการพนันกับผู้หยุดเล่นการพนันไปแล้วเกินกว่า 1 ปี ผลการวิจัยชี้ให้เห็นว่าการมีส่วนเกี่ยวข้องกับผู้เล่นการพนันคนอื่น ๆ หรือการหยุดเล่นการพนันในการดำเนินชีวิตของพวกเขา พฤติกรรมการเล่นการพนันจะถูกกระตุ้นเร้าโดยกลุ่มเพื่อนอย่างมาก

ทฤษฎีความคาดหวัง

ซิซนุกร พรภาณวิษญ์ (2540) อธิบายความคาดหวัง หมายถึง ความรู้สึก ความคิดเห็น การรับรู้ การตีความ หรือการคาดการณ์ต่างๆ ที่ยังไม่เกิดขึ้นของบุคคลอื่นที่คาดหวังในบุคคลที่เกี่ยวกับตน โดยคาดหวังหรือต้องการให้บุคคลนั้นประพฤติปฏิบัติในสิ่งที่ตนต้องการหรือคาดหวังเอาไว้

สิทธิโชค อัครตติกุล (2525) อธิบายว่า ความคาดหวัง หมายถึงความคาดหวังของมนุษย์เป็นการคิดล่วงหน้าไว้ก่อนซึ่งอาจจะไม่เป็นไปตามที่คิดไว้ แต่มีบทบาทสำคัญต่อพฤติกรรมของบุคคล ทฤษฎีความคาดหวังนักจิตวิทยาในยุคปัจจุบันที่อยู่ในกลุ่มปัญญานิยมมีความเชื่ออย่างหนักแน่นว่ามนุษย์นำไปสู่เป้าหมายที่สนองความต้องการของตนเองด้วยความเชื่อเช่นนี้เองจึงเกิดคิดดังนี้

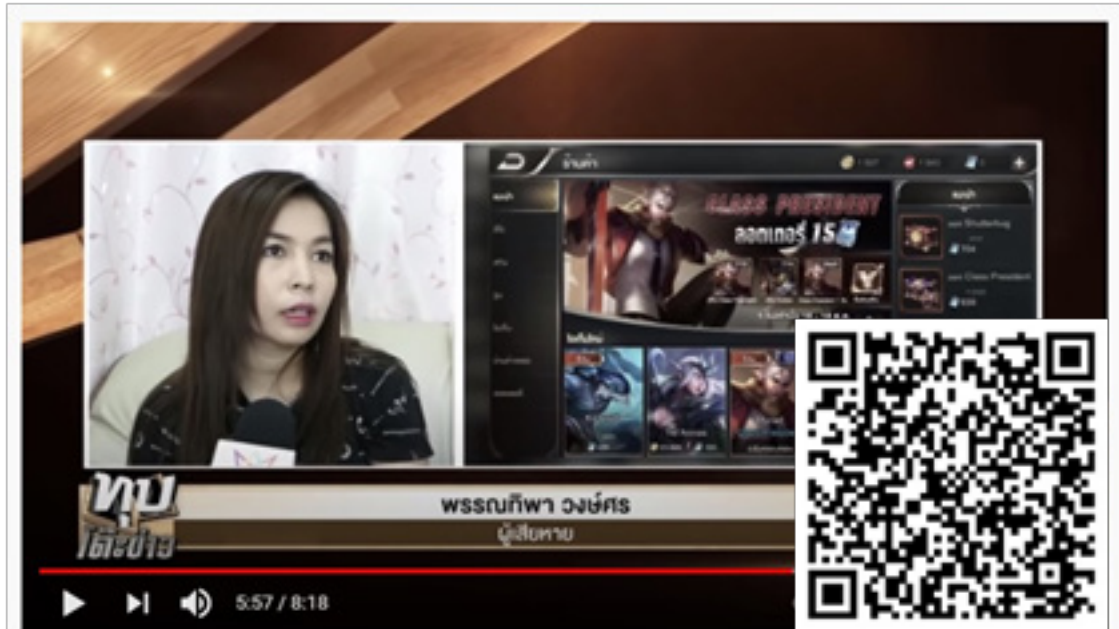
1. พฤติกรรมของมนุษย์ถูกกำหนดขึ้นโดยผลรวมของแรงผลักดันภายในตัวเองและแรงผลักดันจากสิ่งแวดล้อม

2. มนุษย์แต่ละคนมีความต้องการ ความปรารถนา และเป้าหมายที่แตกต่างกัน

3. บุคคลตัดสินใจที่จะทำพฤติกรรม โดยเลือกพฤติกรรมหลายอย่าง สิ่งที่เป็นข้อมูลให้เลือก ได้แก่ ความคาดหวังในค่าของผลลัพธ์ที่ได้รับภายหลังการแสดงพฤติกรรมนั้นไปแล้ว

จากรายละเอียดทฤษฎีและงานวิจัยที่ยกตัวอย่างมาทำให้เราทราบได้ถึงรายละเอียดพื้นฐานของการพนันต่างๆรวมไปถึงสาเหตุและพฤติกรรมของคนที่เล่นการพนันด้วย และจะเห็นได้ว่าระบบกาษาปองภายในเกมออนไลน์ที่กล่าวมาทั้งหมดข้างต้นนั้นแม้จะไม่มีบัญญัติไว้ในพระราชบัญญัติการพนันในข้อใดโดยตรง แต่ก็สามารถ

เข้าข่ายที่จะเป็นการพนันได้เช่นกัน ซึ่งความอันตรายของระบบกาษาปองภายในเกมออนไลน์ที่มากกว่าการพนันปกติก็คือระบบกาษาปองภายในเกมออนไลน์นั้นมีความใกล้ชิดกับเด็กและเยาวชนเป็นอย่างมาก และนั่นก็คือหนึ่งในสาเหตุของปัญหาต่างๆที่จะตามมาในสังคมโดยเฉพาะที่เกี่ยวข้องกับโลกออนไลน์เพื่อให้เห็นภาพมากยิ่งขึ้นจึงจะขอยกตัวอย่างปัญหาที่ได้เคยเกิดขึ้นมาแล้วผ่านข่าวสารและสถิติต่างๆดังต่อไปนี้



ภาพประกอบที่ 5 คลิปข่าวจากรายการทูบโต๊ะข่าวจากสถานีโทรทัศน์ Amarin TV

ข่าวจากรายการทูบโต๊ะข่าวออกอากาศทางสถานีโทรทัศน์ Amarin TV เมื่อวันที่ 19 ตุลาคม 2560 เหตุการณ์คือ มีคุณแม่ท่านหนึ่งให้โทรศัพท์มือถือลูกไปเล่นในช่วงปิดเทอม แต่มือถือเครื่องดังกล่าวมีการผูกอีเมลและบัญชีบัตรเครดิตไว้ โดยวันหนึ่งมีการแจ้งเตือนมายังโทรศัพท์ตัวเองว่ายอดเงินในบัญชีของตนที่มีอยู่ 18,483 เหลือเพียง 2 บาท พอทำการตรวจสอบข้อมูลก็พบหลักฐานการโอนเงินครั้งละ 35 – 99 บาทจำนวนกว่า 100 ครั้ง และเมื่อได้สอบถามไปยังลูกของตนก็ได้รับคำตอบว่าลูกได้ทำการกดใช้จ่ายภายในเกม RoV (อ่านว่า อาร์-โอ-วี เป็นเกมมือถือสไตล์ MOBA จากค่าย Tencent) ซึ่งลูกของตนบังเอิญสุ่มรหัส CVV (CVV ย่อมาจาก Card Verification Value เป็นตัวเลขที่วงการบัตรเครดิตพัฒนาขึ้นมาเพื่อใช้เป็นตัวเสริมความปลอดภัยสำหรับทั้งร้านค้าและเจ้าของบัตร) ลูกจึงสามารถดำเนินการใช้จ่ายผ่านบัตรเครดิตและกดซื้อของภายในเกมได้ โดยที่ลูกนั้นไม่ทราบว่าเงินที่กดซื้อภายในเกมนั้นจะถูกนำไปหักจากเงินจริงในบัญชีของแม่

ข่าวจากเว็บไซต์ www.matichon.co.th รายละเอียดของข่าวคือ ศูนย์ประสานงานส่งเสริมการปกป้องคุ้มครองเด็กและเยาวชนในการใช้สื่อออนไลน์หรือโคแพท (COPAT – Child Online Protection Action Thailand) แถลงผลสำรวจที่ทำร่วมกับมูลนิธิอินเทอร์เน็ตร่วมพัฒนาไทย เกี่ยวกับสถานการณ์เด็กไทยกับภัยออนไลน์ ที่สำรวจตั้งแต่ ก.พ. – เม.ย. จากกลุ่มตัวอย่างผู้ตอบแบบสอบถามอายุ 6-18 ปี จำนวน 15,318 คน จากทั่วประเทศ โดยถามถึงพฤติกรรมออนไลน์ในรอบ 12 เดือนที่ผ่านมา (ข่าวนี้ลงเมื่อวันที่ 19 สิงหาคม 2562) จากผลสำรวจส่วนหนึ่งพบว่า เด็กเข้าถึงอินเทอร์เน็ตผ่านแท็บเล็ตและมือถือมากถึง 83% เด็ก 39% ใช้วันละ 6-10 ชั่วโมง ซึ่งจากผลสำรวจนี้ พญ.ทิพาวรรณ บุรณสิน จากสถาบันสุขภาพจิตเด็กและวัยรุ่นราชนครินทร์ กล่าวว่า ในช่วงปี 2561 พบปัญหาเด็กเล่นเกมออนไลน์จนติดมาก โดยเฉพาะกับการเติมเงินในเกมออนไลน์บ่อยๆ



ภาพประกอบที่ 6
ข่าวจากเว็บไซต์
www.matichon.co.th

ทำให้เด็กเข้าถึงการพนันได้ง่าย และยังทำให้เป็นหนี้ หลายกรณีไม่กล้าบอกพ่อแม่ ขโมยบัตรเครดิตผู้ปกครองไปเติมเงิน เป็นหมื่นเป็นแสนก็มี ส่งผลต่อสัมพันธภาพในครอบครัว รวมถึงปัญหาในอนาคต เช่น พฤติกรรมก้าวร้าวรุนแรง ถูก ล่อลวงและล่อลวงคนอื่น ทั้งยังเสี่ยงต่อการกระทำผิดได้ ส่วนใหญ่เกิดขึ้น เมื่อพ่อแม่เลี้ยงลูกตามใจมากเกินไป รวมทั้ง ปล่อยปละละเลยทำให้เขาให้ความสำคัญกับสิ่งอื่นมากกว่า

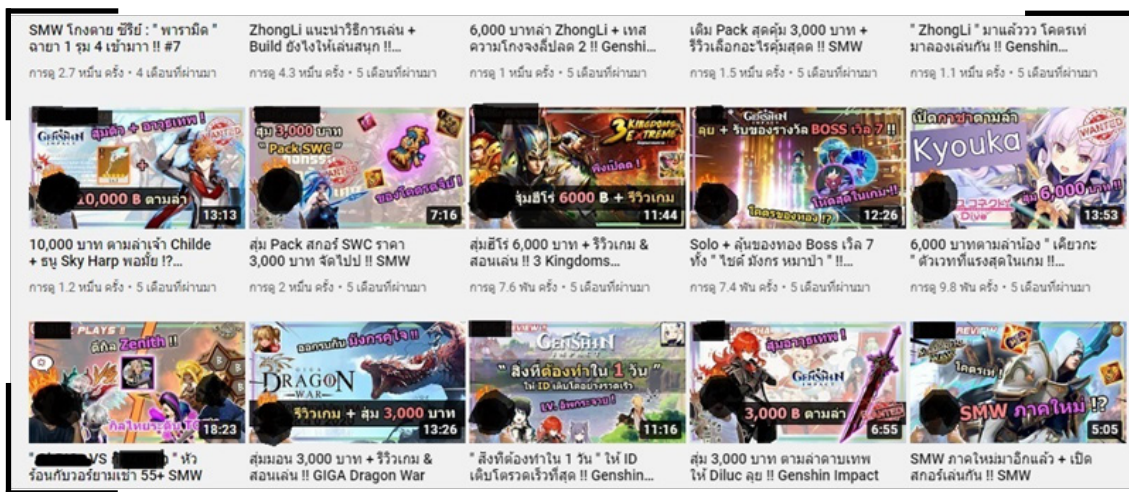
ทั้ง 2 ตัวอย่างที่กล่าวมาแสดงถึงปัญหาที่เกิดขึ้นกับระบบกาชาปองในเกมออนไลน์ รวมไปถึงระบบการใช้จ่ายภายในเกมที่เป็นผลมาจากการพัฒนาของระบบอินเทอร์เน็ตและโซเชียลมีเดียอย่างชัดเจนจึงขอสรุปประเด็นที่สำคัญพร้อมเสนอแนะแนวทางการทำความเข้าใจที่อาจจะสามารถป้องกันปัญหาที่อาจจะเกิดขึ้นได้ ดังนี้

จากตัวอย่างที่ 1 ผู้ปกครองควรเอาใจใส่ลูกและต้องเข้าใจโลกของเด็กในยุคปัจจุบันนี้ให้มากยิ่งขึ้น จากรายละเอียดของข่าวจะพบว่าสาเหตุที่ทำให้เกิดปัญหามาจากการปล่อยให้ลูกใช้โทรศัพท์ของแม่เล่นเกมโดยโทรศัพท์ของแม่นั้น

ได้ทำการผูกบัญชีบัตรเครดิตอยู่ แม้การใช้จ่ายผ่านบัตรเครดิตนั้นก่อนซื้อจะมีการต้องเข้ารหัส CVV ก่อนก็ตาม แต่จำนวนของรหัสนั้นเป็นเพียงตัวเลขเพียง 3 หลักอาจสามารถเดาสุ่มและไปตรงกับรหัสโดยบังเอิญได้ เพื่อป้องกันปัญหาในส่วนนี้ผู้ปกครองจึงไม่ควรผูกบัญชีบัตรเครดิตไว้กับโทรศัพท์ที่จะให้ลูกใช้งานเพื่อความปลอดภัยและอีกหนึ่งสาเหตุสำคัญของปัญหาในข่าวนี้ก็คือ ความไม่รู้ไม่เข้าใจระบบเกมออนไลน์และระบบการใช้จ่ายผ่านเกมออนไลน์ของคุณแม่และลูกเลยในรายละเอียดต่างๆ แม้ก็รู้ว่าเกมมีระบบการใช้จ่ายด้วยเงินจริงในการซื้อของภายในเกม ลูกก็ไม่รู้ว่าระบบการซื้อของต่างๆ ในเกมนั้นจะไปหักเอาจากเงินจริงของแม่ ความรู้ความเข้าใจจึงเป็นสิ่งสำคัญและเป็นเกราะป้องกันปัญหานี้ได้ การห้ามลูกเล่นหรือยุ่งเกี่ยวกับเกมออนไลน์เลยในปัจจุบันนี้อาจทำได้ยาก แต่ความทำความเข้าใจและแนะนำลูกอย่างเหมาะสมน่าจะเป็นวิธีที่ดีกว่า ทั้งนี้ผู้ปกครองเองก็ควรจะต้องเปิดใจเรียนรู้และทำความเข้าใจโลกใบนี้ของลูกด้วยเช่นกัน เพราะหากพ่อแม่สามารถเข้าไปอยู่ในโลกของลูกสามารถคุยภาษาเดียวกันกับลูกได้แล้วนั้นสัมพันธภาพในครอบครัวก็จะดีขึ้นและยังสามารถลดปัญหาในเรื่องอื่น ๆ ได้อีกด้วย

ต่อเนื่องไปถึงตัวอย่างที่ 2 จากตัวเลขสถิติในรายละเอียดของข่าวนั้นแสดงถึงการเข้าถึงอินเทอร์เน็ตของเด็กและเยาวชนอย่างมีนัยสำคัญโลกเราที่เปลี่ยนไปอย่างไม่หยุดยั้งทุกอย่างอยู่ในโลกออนไลน์ทั้งสิ้น ไม่ว่าจะเป็นเรื่องของงาน ความรู้ สุขความบันเทิง และปัญหาที่ตามมากับการเปลี่ยนแปลงเหล่านี้อย่างหลีกเลี่ยงไม่ได้ ช่องทางการรับสื่อและการสื่อสารของเด็กและเยาวชนในปัจจุบันที่เปลี่ยนไปก็เป็นสิ่งสำคัญ ยกตัวอย่างให้เห็น

ภาพง่ายๆ เช่น ครอบครัวหนึ่งเมื่อกลับถึงบ้านมาตอนเย็นพ่อแม่อาจจะเปิดโทรทัศน์นั่งดูข่าวสารบ้านเมืองตลอดจนถึงรายการบันเทิงต่างๆ แต่ลูกก็รีบวิ่งเข้าห้องนอนเสียบหูฟังเล่นโทรศัพท์ดูยูทูปเฟสบุ๊ค หรือสื่อช่องทางต่างๆ ในรูปแบบของเค้า คนรุ่นพ่อแม่อาจจะยังมีความชื่นชมเหล่าศิลปินดารานักแสดงหรือผู้ประกาศข่าวที่มีชื่อเสียงเป็นหลัก แต่ในขณะที่คนรุ่นลูกนั้นกลับไปชื่นชอบเหล่าบรรดา เน็ตไอดอล (Netidol), ยูทูปเบอร์ (Youtuber), สตรีมเมอร์ (Streamer), นักแคสเกม (Game Caster) ฯลฯ โดยที่ช่องทางในการสื่อสารของคนกลุ่มนี้ก็จะอยู่ในโลกของออนไลน์ดังที่สะท้อนมาเป็นตัวเลขสถิติที่ปรากฏในข่าวที่ได้ยกตัวอย่างมานั่นเอง และอย่างที่เคยกล่าวไปข้างต้นแล้วในเรื่องของอิทธิพลจากยูทูปเบอร์ หรือ สตรีมเมอร์ ที่มักจะทำคอนเทนต์เกี่ยวกับการสุมกาชาปองในเกมออนไลน์เป็นหลัก ซึ่งก็ไม่น่าแปลกใจเพราะว่าคอนเทนต์ที่เกี่ยวกับการสุมกาชาปองในเกมออนไลน์นั้นมักจะได้รับความนิยมจากกลุ่มผู้ชมเป็นอย่างสูง โดยจะสังเกตได้จากยอดวิวของผู้เข้าชมไม่ว่าจะเป็นในช่องทางยูทูปหรือการสตรีมสดผ่านช่องทางอื่นๆ



ภาพประกอบที่ 7 ภาพตัวอย่างคอนเทนต์เกี่ยวกับการสุมกาชาปองของยูทูปเบอร์

อีกหนึ่งข้อสังเกตในเรื่องของการทำคอนเทนต์ที่เกี่ยวกับการสุมกาชาปองในเกมออนไลน์ของยูทูปเบอร์ และ สตรีมเมอร์ นั้นก็คือจำนวนเงินค่าใช้จ่ายที่ใช้ในการทำคอนเทนต์สุมกาชาปองในแต่ละครั้งต่อ 1 คลิปนั้นหากคิดเป็นเงินจริงแล้วมีมูลค่าสูงมากโดยมีจำนวนเงินตั้งแต่ 2,000 - 3,000 บาท ไปจนถึง 20,000 บาทขึ้นไปเลยก็มีจริงๆ แล้วการเล่นเกมที่ตามที่มีระบบสุมกาชาปองผู้เล่นไม่มีความจำเป็นต้องเติมเงินจริงเพื่อใช้สุมกาชาปองแต่อย่างใด เพราะในระบบการเล่นเกมนั้นจะมีการจัดสรรทรัพยากรในเกมให้ทำและเมื่อทำตามเงื่อนไขสำเร็จก็จะได้รับไอเทมหรือเงินภายในเกมเพื่อนำไปใช้จ่ายหรือซื้อกาชาปองสำหรับสุมได้ หากแต่จำนวนครั้งในการสุมกาชาปองนั้นก็จะมีจำนวนจำกัด หากผู้เล่นต้องการสุมกาชาปองให้ได้มากขึ้น ก็จะต้องเติมเงินจริงเข้าสู่ระบบเพื่อทำการแลกเปลี่ยนเป็นเงินภายในเกมและทำการสุมเพื่อเพิ่มโอกาสการได้รับไอเทมหรือสิ่งของใดๆ ที่ต้องการในระบบสุมกาชาปองของเกมนั้นๆ โดยหากจะพูดถึงการทำคอนเทนต์ที่เกี่ยวกับการสุมกาชาปองในเกมออนไลน์ของยูทูปเบอร์ และ สตรีมเมอร์ ว่าทำไมถึงยอมลงทุนใช้เงินถึงขนาดนั้นเพื่อสุมกาชาปองมาทำเป็นคลิป ทั้งนี้เราอาจจะแยกได้หลายประเด็น เช่น 1. เป็นการลงทุนที่ได้ผลตอบแทนกลับมาคุ้มค่า คำว่า “คุ้มค่า” ในประเด็นนี้ไม่ได้หมายถึงการได้รับไอเทมหายยากกลับมา แต่หมายถึงการมีที่ยอดผู้ชมคลิปของตนสูงขึ้นทำให้ช่องของยูทูปเบอร์ และ สตรีมเมอร์ เหล่านั้นเติบโตมีผู้ติดตามมากขึ้นและนำไปสู่รายได้ที่เพิ่มขึ้นตามมานั่นเอง 2. การมีผู้สนับสนุนกล่าวคือ ในอีกมุมของโลกเกมออนไลน์มีธุรกิจหนึ่งที่เรียกว่า “เพชรเติมเกม” ซึ่งมีรูปแบบคือเพชรเติมเกมนั้นจะทำให้ผู้เล่นเกมสามารถเติมเงินเพื่อซื้อสินค้าและบริการภายในเกมได้ถูกลง โดยเพชรเติมเกมเหล่านี้ก็จะเข้า

มาสนับสนุนยูทูปเบอร์ และ สตรีมเมอร์ ในการสร้างคอนเทนต์เกี่ยวกับการสู้มกาชาปองในเกมเพื่อเป็นการโฆษณา เพจของตนไปในตัว เพราะฉะนั้นเงินที่ยูทูปเบอร์ และ สตรีมเมอร์ใช้จริงๆอาจจะไม่ได้เท่ากับจำนวนอย่างที่ไปรย หัวอยู่ที่หน้าปกคลิปกี่เป็นได้ 3. ระบบการันตีคือ รายละเอียดย่อยของระบบสู้มกาชาปองภายในเกม ซึ่งผู้เล่นเกม จะการันตีได้รับไอเทมหรือสิ่งของอื่นใดที่ต้องการในระบบกาชาปองในเกมนั้นๆแน่นอนเมื่อสู้มกาชาปองในจำนวน ครบตามเงื่อนไขที่เกมได้ตั้งไว้ ยกตัวอย่างเช่น ในเกม A หากสู้มกาชาปองครบ 100 ครั้งก็จะการันตีรับตัวละคร หายากในเกม A ได้ทันที โดยผู้เล่นที่โชคดียิ่งก็อาจจะสู้มได้ในครั้งเดียวก็เป็นไปได้ แต่ในกรณีของผู้เล่นที่ไม่มีโชค ระบบการันตีของเกมจะรับประกันได้ว่าผู้เล่นจะได้รับตัวละครหายากดังกล่าวในเกม A แน่นอนแต่หมายถึงจำนวน กษาปองที่ต้องเปิดครบถึง 100 ครั้งตามเงื่อนไข และนั่นก็หมายถึงจำนวนเงินจริงที่จะต้องถูกเติมเข้าระบบเกม เพื่อสู้มจนครบ 100 ครั้งนั่นเอง ผู้เล่นก็ต้องเสียเงินเพิ่มขึ้นแน่นอนว่าในจำนวนผู้เล่นเกมทั้งหมดคนที่โชค ดีสู้มกาชาปองในเกมเพียงแค่ครั้งเดียวและได้รับสิ่งที่ต้องการมีเปอร์เซ็นต์ที่น้อยมาก คอนเทนต์เกี่ยวกับการสู้ม กษาปองในเกมออนไลน์ของยูทูปเบอร์ และ สตรีมเมอร์ ดังกล่าวส่วนใหญ่จึงมักใช้เงินเพื่อว่าจะต้องเปิดกาชา ปองให้ครบเงื่อนไขในระบบการันตีเพื่อให้ได้รับไอเทมหรือสิ่งของต่างๆแน่นอน นอกจากสร้างความสนุกสนานก็ ยังสามารถต่อยอดไปยังการทำในคอนเทนต์ต่อไปได้อีกด้วย 4. ความพึงพอใจส่วนตัวและความมั่นคงทางการเงิน ในประเด็นนี้อาจจะคล้ายกับข้อที่ 1 เพียงแต่ว่าเน้นไปที่ความพอใจและความต้องการส่วนตัวภายในเกมเป็นหลัก เนื่องจากพื้นฐานของคนที่เป็นยูทูปเบอร์ และ สตรีมเมอร์ บางคนนั้นจริงๆก็คือ ผู้เล่นเกม (Player หรือ Pro Player) จะเป็นผู้เล่นที่แค้มีความชอบหรือเล่นเป็นอาชีพก็ได้ โดยคนกลุ่มนี้อาจจะไม่ได้มีเจตนาในการทำช่อง เพื่อให้เกิดรายได้จริงจัง แต่ทำช่องเพื่อความบันเทิงและให้ความรู้ภายในเกมที่ตนถนัด ซึ่งส่วนมากคนกลุ่มนี้มัก จะมีอาชีพหลักที่มั่นคงรองรับอยู่แล้วการเติมเงินเพื่อสู้มกาชาปองของคนกลุ่มนี้จึงอยู่บนพื้นฐานของคำว่าไม่เดือด ร้อน แต่ก็เชื่อว่าทุกคนจะทำได้ในลักษณะนี้

สรุป

จากข้อมูลรวมถึงทฤษฎีที่กล่าวไปทั้งหมดจะเห็นได้ว่ากาชาปองในเกมออนไลน์รวมไปถึงระบบการใช้ จ่ายในเกมออนไลน์นั้นไม่ใช่เรื่องใหม่แต่อย่างใด หากแต่ความเข้าใจอย่างแท้จริงโดยเฉพาะในมุมมองของคนที่เป็นพ่อแม่ผู้ปกครองยังคงมีไม่มากนัก ภาพสะท้อนจากเนื้อหาและตัวอย่างที่ได้กล่าวมานี้หวังเป็นอย่างยิ่งว่าจะมีส่วนช่วยให้ข้อมูลอันเป็นประโยชน์ต่อทุกฝ่ายบ้างไม่มากนัก

การใช้อำนาจในความเป็นผู้ปกครองสั่งห้ามไม่ให้ลูกหลานของตนยุ่งเกี่ยวกับเกมหรือโลกออนไลน์ไปเลย อาจดูเป็นวิธีที่ง่าย แต่ก็ต้องไม่ลืมว่าโลกของเราวันนี้ได้เปลี่ยนไปไกลมากแล้ว ความใส่ใจและความเข้าใจ ร่วมกัน เรียนรู้แลกเปลี่ยนคอยให้คำแนะนำน่าจะเป็นวิธีที่ดีกว่าในการช่วยลดโอกาสที่จะเกิดปัญหาสังคมในส่วนนี้ได้ โดยเฉพาะเรื่องนี้อาจเป็นสาเหตุหนึ่งในการชักนำให้เด็กและเยาวชนก้าวเข้าไปสู่โลกของการพนันอย่างเช่นกาชาปอง ในเกมออนไลน์ยังมีรายละเอียดอีกมากในเรื่องนี้ที่ผู้ใหญ่ควรต้องศึกษาเรียนรู้ให้เท่าทันในกลยุทธ์ตลอดจนถึง เทคนิคในการชักจูงใจให้ผู้เล่นเกมเติมเงินเพื่อสู้มกาชาปองหรือใช้จ่ายภายในเกมออนไลน์ เพราะหากปล่อยให้ลละเลยไปกาชาปองในเกมออนไลน์นั้นอาจเปรียบเสมือนประตูบานแรกที่ให้เด็กและเยาวชนของชาติเหล่านี้เข้าสู่ โลกของการพนันก็เป็นได้

เอกสารอ้างอิง

- ซ์ชวาล ไชยนาศรี(2557) ผลกระทบจากการเล่นพนันฟุตบอลของผู้เล่นพนันฟุตบอลในเขตเทศบาลนครนครราชสีมาชลบุรี มหาวิทยาลัยบูรพา
- สตีธร ธนานิธิโชต (2554) การพนันในมิติทางสังคม เศรษฐกิจและกฎหมายกรุงเทพฯ มหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ
- คลิป ดีแผน่การพนันออนไลน์ ทำให้รวยจริงหรือ ?! | Money Matters EP.103[สืบค้นวันที่ 20เมษายน2564] จาก<https://www.youtube.com/watch?v=39GTNqE1Z0Y&t=228s>[ออนไลน์].
- คลิปทูปโต๊ะข่าว : แม่อกัยลูกเล่นมือถือ ดูตเงินนับหมื่นจ่ายเกมออนไลน์ ทนายช้ธนาคารไม่ผิด [สืบค้นวันที่ 20เมษายน2564] จาก<https://www.youtube.com/watch?v=RC9Yx8Y6M2I>[ออนไลน์].
- www.marumura.com(ข่าว) ต้นกำเนิดกาซาปอง (Gachapon) ไม่ใช่ญี่ปุ่น!!?[สืบค้นวันที่ 22เมษายน2564] จาก www.marumura.com/gachapon/[ออนไลน์].
- <https://www.plotter.in.th>(ข่าว)รวมเรื่อง Gachaponจากตู้หมากฝรั่งสู่ของสะสมของนักเสีงดวง![สืบค้นวันที่ 22เมษายน2564] จาก<https://www.plotter.in.th/?p=18826> [ออนไลน์].
- <https://www.maticchon.co.th>(ข่าว)อึ้ง! เด็กไทยติดเกมออนไลน์ ขโมยบัตรเครดิตพ่อแม่เติมเงินเป็นแสนบาท[สืบค้นวันที่ 22เมษายน2564]จากhttps://www.maticchon.co.th/lifestyle/news_1632328[ออนไลน์].
-