

ปัจจัยเสี่ยงและแนวทางการป้องกันการเล่นเกมพนันออนไลน์ในเยาวชน

RISK FACTORS AND GUIDELINES FOR PREVENTING ONLINE GAMBLING IN YOUTH

ณัฐริษา สेंงครือ¹ และนพรุจ ศักดิ์ศิริ

Nattanicha Sengkroar¹ and Noparuj Saksiri

โรงเรียนนายร้อยตำรวจ

Royal Police Cadet Academy

Email: nattanichanani@gmail.com¹

Received 17 January 2023; Revised 28 March 2023; Accepted 30 April 2024.



บทคัดย่อ

การเล่นเกมพนันมีมาอย่างช้านาน และได้พัฒนามาจนเกิดเป็นเกมพนันออนไลน์ในยุคปัจจุบันทำให้เข้าถึงเยาวชนได้ง่ายและเกิดปัญหาด้านต่างๆ แก่ประเทศชาติ การวิจัยนี้จึงมีวัตถุประสงค์เพื่อศึกษาปัจจัยเสี่ยงที่นำมาสู่การเล่นเกมพนันออนไลน์ในเยาวชนและนำเสนอแนวทางการป้องกันการเล่นเกมพนันออนไลน์ในเยาวชน การวิจัยนี้เป็นการวิจัยเชิงคุณภาพโดยผู้ให้ข้อมูลแบ่งออกเป็น 3 กลุ่ม ได้แก่ กลุ่มผู้มีประสบการณ์ในการเล่นพนันออนไลน์จำนวน 6 คน กลุ่มผู้ที่มีส่วนเกี่ยวข้องในการดูแลจำนวน 4 คน และสุดท้ายกลุ่มผู้ที่มีส่วนเกี่ยวข้องในการป้องกันการเล่นเกมพนันออนไลน์จำนวน 2 คน เครื่องมือที่ใช้ในการวิจัยคือการสัมภาษณ์แบบกึ่งโครงสร้าง วิเคราะห์ข้อมูลโดยใช้การวิเคราะห์เนื้อหา

ผลการวิจัยพบว่า ปัจจัยเสี่ยงแบ่งออกเป็น 3 ปัจจัย คือ 1) ปัจจัยเสี่ยงภายใน ได้แก่ เพื่อนชักชวน ลักษณะอารมณ์ผันผวน ลักษณะอารมณ์หุนหันพลันแล่น 2) ปัจจัยเสี่ยงทางอ้อม ได้แก่ ชุมชนเข้าถึงง่าย การเลี้ยงดู คนในครอบครัวติดการพนันชนิดอื่น กลุ่มเพื่อนที่เล่นเกมพนันออนไลน์ และ 3) ปัจจัยเสี่ยงทางตรง ได้แก่ การขาดความรู้เรื่องข้อเท็จจริงของเกมพนันออนไลน์ เกมพนันออนไลน์รู้ผลไว และความต้องการนำเงินที่เสียไปกลับคืนมา ในส่วนของแนวทางการป้องกันแบ่งออกเป็นทั้งหมด 5 ประการ ได้แก่ 1) การสร้างความรู้ความเข้าใจที่ถูกต้องเกี่ยวกับเกมพนันออนไลน์ 2) การปรับปรุงกฎหมายพ.ร.บ.การพนัน 2478 3) การกำหนดโทษการซื้อขายบัญชี 4) การทำให้เกมพนันออนไลน์ถูกกฎหมายและ 5) การส่งเสริมการประกอบอาชีพและรายได้แก่เยาวชน

คำสำคัญ: เกมการพนันออนไลน์; เยาวชน; ปัจจัยเสี่ยง

Abstract

Playing gambling games has been around for a long time. And has developed into an online gambling game in the present day, making it easily accessible to youth and causing various problems. to the nation This research therefore aims to study risk factors leading to online gambling among youth and to present guidelines for prevention of online gambling

among youth. This research is qualitative research where the informants are divided into 3 groups: a group of 6 people with experience in playing online gambling games, a group of 4 people involved in supervision, and finally a group of people involved. In preventing online gambling, two people participated in the study. The research tool was a semi-structured interview. Data were analyzed using content analysis.

The research results found that Risk factors are divided into 3 factors: 1) Internal risk factors include friends persuading people, fluctuating moods. Impulsive nature. 2) Indirect risk factors include an easily accessible community, raising someone in the family addicted to other types of gambling. group of friends who play online gambling games and 3) direct risk factors include a lack of knowledge about the facts of online gambling games Online gambling games know the results quickly and the need to return lost money As for the prevention guidelines, they are divided into 5 points: 1) creating correct knowledge and understanding about online gambling games 2) improving the Gambling Act 1935 3) imposing penalties for trading accounts 4) Legalizing online gambling games and 5) Promoting employment and income for youth.

Keyword : Online gambling games; youth; risk factors

บทนำ

ปัญหาการเล่นการพนันเกิดขึ้นในประเทศไทยมาอย่างยาวนาน ตั้งแต่สมัยอดีตที่มีการเล่นตามงานวัด งานฅนปณิกิจ หรืองานสังสรรค์ต่าง ๆ เพื่อให้เกิดความเพลิดเพลิน ความสนุกสนาน รวมไปถึงการเล่นเพื่อให้ได้มาซึ่งทรัพย์สินเงินทอง แม้ว่าจะเป็นสิ่งที่ผิดกฎหมายแต่ปัญหาการเล่นการพนันกลับไม่มีท่าทีที่จะลดลง ข้ายังมีช่องทางการเล่นที่สะดวกสบายและเข้าถึงได้ง่ายมากขึ้นตามยุคสมัยที่เปลี่ยนแปลงไป เมื่อมีเทคโนโลยีเข้ามา ทำให้การพนันนั้นเข้าสู่โลกออนไลน์ โดยมีรูปแบบการเล่นที่สนุกสนาน สีสันสดใส เข้าถึงได้ทุกเพศทุกวัย อันเป็นการเล่นการพนันในรูปแบบเกมการพนันออนไลน์ซึ่งมีแนวโน้มที่จะมากขึ้นและก่อความเสียหายมากกว่าการพนันทั่วไป โดยรูปแบบการพนันออนไลน์ มีหลายรูปแบบ ไม่ว่าจะเป็นเกมการพนันออนไลน์แบบเกมพื้นบ้านเช่น น้ำเต้าปู ปลา หรือ ไฮโล เป็นต้น นอกจากนี้ยังมีเกมการพนันออนไลน์ในรูปแบบเกมตู้ เช่น คาสิโน เกมแข่งม้า สล็อต และอีกมากมาย ซึ่งเกมการพนันออนไลน์เหล่านี้ก็จะถูกใจผู้เล่นเป็นอย่างมาก ข้าบางเกมยังทำให้รู้สึกท้าทายหรือได้ใช้ความสามารถของตนเอง เช่น เกมยิงปลา เป็นต้น

ในโลกยุคที่เทคโนโลยีเข้ามามีบทบาทกับสังคมปัจจุบันนั้นเกิดทั้งข้อดีและข้อเสีย ด้วยช่องทางการเข้าถึงง่ายของโลกออนไลน์นั้นก็ถือว่าเป็นข้อเสียที่ทำให้เยาวชนเข้าถึงเกมการพนันออนไลน์ได้อย่างไม่รู้ตัว และการหาเงินด้วยวิธีการนี้เป็นสิ่งที่น่าสนใจสำหรับเยาวชนเนื่องจากเป็นวัยที่สมองยังเติบโตไม่เต็มที่ ไม่สามารถยังการคิดและการตัดสินใจได้ดีนัก ชอบความท้าทาย ชอบการเดิมพัน เพราะทำให้รู้สึกสนุก ตื่นเต้น และยังได้เงินโดยไม่ต้องออกไปทำงานรู้สึกเหนื่อย และยังมีความมั่นใจว่าตนเองจะไม่ถูกจับกุม เนื่องจากมีความเชื่อมั่นว่าเว็บเกมการพนันออนไลน์เหล่านี้ สามารถปกปิดข้อมูลของตนเป็นความลับได้ จึงเป็นปัญหาอย่างมากเมื่อพบว่าแนวโน้มการเล่นการพนันออนไลน์ไม่มีท่าทีที่จะสิ้นสุด เห็นได้จากข่าวไทยพีบีเอส (2021) การสำรวจตัวเลขจำนวนผู้เล่นคาสิโนออนไลน์เมื่อเทียบระหว่างปี 2562 – 2564 มีจำนวนผู้เล่นเพิ่มขึ้นประมาณ 1.9 ล้าน

คน และวงเงินของการเล่นเกมการพนันออนไลน์เพิ่มขึ้นประมาณ 1 แสนล้านบาท จากปี 2564 สัดส่วนผู้เล่นพนันหมุนเวียนในตลาดห่วยอื่นๆ เพิ่มขึ้นกว่า 100 % โดยพบวงเงินหมุนเวียนในตลาดพนันบ่อนออนไลน์ 107,078 ล้านบาท ด้วยเหตุผลคือ สะดวก ง่าย เล่นได้ทุกที่ ทุกเวลา ซึ่งส่งผลกระทบเชิงลบจากการพนัน โดยเฉพาะการขาดเงินใช้จ่ายในชีวิตประจำวันและเป็นหนี้ นอกจากนี้ยังเกิดปัญหาสุขภาพและการใช้ชีวิตประจำวัน เช่น ความเครียด เสี่ยงสุขภาพจิต ซึ่งประเภทการพนันที่มีสัดส่วนนักพนันที่เป็นปัญหาสูงสุด คือ บ่อนออนไลน์ นอกจากจำนวนผู้เล่นจะเพิ่มมากขึ้นแล้วจำนวนความถี่ในการเล่นก็เพิ่มตามไปด้วย ด้วยความถี่เหล่านี้ในการบางครั้งก็มีการแพ้หรือการเล่นเสีย หลังจากมีการเล่นเสียก็จะมีความรู้สึกอยากเล่นต่อ เพื่อนำเงินที่เสียไปกลับคืนมา เพราะมีความคิดที่ว่าเคยได้ก็อาจจะทำให้หากเล่นต่อไปจะมีโอกาสชนะและนำเงินกลับมาได้ บางคนก็สามารถนำเงินที่ตนเองเสียกลับมาได้ แต่บางคนแม้ว่าจะเล่นมากเพียงใดกลับยิ่งเสีย จนทำให้เป็นหนี้และยังเป็นเหตุให้สามารถก่ออาชญากรรมเพื่อหาเงินไปใช้หนี้และเล่นการพนันต่ออีกด้วย นอกจากนี้ปัญหาหนี้สินที่เกิดขึ้นกับตัวเองแล้ว ก็ยังเป็นปัญหาในแง่ครอบครัวที่ทำให้ผู้ที่เล่นเกมการพนันออนไลน์เหล่านี้แยกตัวออกจากครอบครัว ไม่สูงส่ง เพราะหมกมุ่นอยู่กับการเล่นเกมการพนันออนไลน์ หากเล่นมากๆ ก็จะส่งผลให้เกิดความเครียด เมื่อไม่สามารถปรึกษาปัญหากับผู้ใดได้ อาจนำมาสู่การฆ่าตัวตายซึ่งเป็นวิธีสุดท้ายในการหาทางออก ซึ่งในการศึกษาจะศึกษาเยาวชนในช่วงอายุ 18 – 25 ปี เพราะเป็นวัยที่อยู่ในวัยเรียนมหาวิทยาลัยไปจนถึงวัยที่สำเร็จการศึกษา และกำลังจะเริ่มต้นการทำงาน หากช่วงวัยเหล่านี้ มีการติดเกมการพนันออนไลน์ก็จะทำให้ขาดประสิทธิภาพในการเรียนรวมถึงการขาดประสิทธิภาพในการทำงานเนื่องจากมีจิตคิดหมกมุ่นหาเงินในแนวทางอื่น จนอาจทำให้เกิดการทุจริตขึ้นภายในองค์กร หรือไม่สามารถเรียนจบมหาวิทยาลัยได้ นอกจากนี้ในด้านของการป้องกันผู้วิจัยจึงมองเห็นถึงผู้ที่รู้จักตัวเยาวชนเป็นอย่างดี ได้แก่ ครอบครัวของเยาวชนที่มีความสนิทสนม รวมไปถึงครูอาจารย์ต่างๆ ที่มีส่วนเกี่ยวข้องในตัวเยาวชนเพื่อร่วมกันหาสาเหตุและแนวทางการป้องกันอย่างครอบคลุม นอกจากนี้สิ่งที่ขาดไม่ได้ก็คือผู้ที่ทำหน้าที่ป้องกันในแง่กฎหมาย โดยผู้วิจัยได้เลือกเจ้าหน้าที่ที่เกี่ยวข้องในการป้องกันการเล่นเกมการพนันออนไลน์ ได้แก่ เจ้าหน้าที่ในหน่วยงานป้องกันอาชญากรรมทางเทคโนโลยี เพื่อช่วยทำให้งานวิจัยนี้เกิดประโยชน์ต่อสาธารณะชนมากที่สุด เนื่องจากผู้วิจัยมองเห็นปัญหาต่างๆ เหล่านี้ ซึ่งจะทำให้ประชากรในประเทศขาดประสิทธิภาพหากติดเกมการพนันออนไลน์ จึงอยากที่จะศึกษาเยาวชนเหล่านี้ เพื่อที่จะทราบปัจจัยเสี่ยงต่างๆ ที่ทำให้เยาวชนเล่นการพนันออนไลน์ และเชื่อมโยงไปถึงแนวทางการป้องกันในอนาคต

จากการศึกษาพบว่าวิจัยต่างๆ พบว่า ส่วนใหญ่จะศึกษาสาเหตุในการเล่นการพนันออนไลน์ผ่านเว็บไซต์ ซึ่งเป็นรูปแบบการพนันออนไลน์ที่เห็นได้ทั่วไป และยังไม่ทันสมัย เป็นการศึกษาการพนันออนไลน์ตามเว็บไซต์แบบเดิม ได้แก่ การเล่นพนันออนไลน์ฟุตบอล หรือ ห่วยออนไลน์ เป็นต้น ซึ่งแตกต่างจากงานวิจัยนี้เนื่องจากงานวิจัยนี้ได้ศึกษาการพนันออนไลน์ที่มาในรูปแบบการเล่นเกมต่างๆ ซึ่งจะต้องใช้เงินในการเติมเงินในการเล่น ทั้งยังให้ความสนุก ตื่นเต้น และเร้าอารมณ์มากกว่าแบบที่เป็นการเติมเงินแบบเดิม รูปแบบของเกมการพนันออนไลน์ไม่ยาก และไม่ซับซ้อน นอกจากนี้ยังพบว่าตัวเลขในการเล่นการพนันออนไลน์นั้นสูงขึ้น เพราะช่องทางการเล่นสามารถเข้าถึงง่าย การโฆษณาตามสื่อต่างๆ การชักชวนจากเน็ตไอดอลในการโปรโมตการเล่นเกมนั้นๆ ทำให้ตัวเลขในการเล่นเกมนั้นๆ สูงกว่าการเล่นการพนันออนไลน์ประเภทเดิมๆ ดังนั้นก็จะสร้างความเสียหายแก่ประเทศชาติได้มากกว่า และการวิจัยหลายๆ แห่งยังให้ความสำคัญในการป้องกันปราบปราม โดยจะเปลี่ยนตัวบทกฎหมาย และการเข้าถึงเทคโนโลยีของเจ้าหน้าที่ซึ่งเป็นเรื่องที่ยากต่อการแก้ไขทำให้เกิดผลสำเร็จในการป้องกันได้ช้า แต่งานวิจัยนี้จะเน้นศึกษาไปที่ต้นเหตุของผู้เล่นเป็นหลักเพื่อเป็นการตัดไฟตั้งแต่ต้นลมของ โดยการศึกษาหาปัจจัยเสี่ยงต่างๆ ไม่ว่าจะเป็นทางด้านครอบครัว เศรษฐกิจ หรือตัวผู้เล่นเองที่

นำมาสู่การเล่นเกมนานออนไลน์ รวมไปถึงศึกษาหาปัจจัยเสี่ยงและแนวทางการป้องกันจาก ผู้ใกล้ชิดที่เกี่ยวข้อง รวมถึงหน่วยงานการบังคับใช้ทางกฎหมาย เพื่อหาแนวทางในการป้องกันโดยป้องกันที่ต้นเหตุ นั่นก็คือตัวผู้เล่นเอง มิใช่ไปศึกษาที่ปลายเหตุซึ่งบางสิ่งบางอย่างหากเกิดขึ้นมาก จึงอาจจะยากแก่การควบคุม

เนื่องด้วยในปัจจุบันเกมการพนันออนไลน์เป็นที่นิยมในหมู่วัยรุ่น เพราะสามารถหาเงินได้รวดเร็วในระยะเวลาสั้นๆ สามารถเข้าถึงง่าย รูปแบบการเล่นเกมนานออนไลน์มีความสนุก ผู้วิจัยจึงตระหนักถึงความสำคัญในเยาวชนในช่วงอายุ 18 – 25 ปี ซึ่งเป็นวัยที่กำลังศึกษาและกำลังเริ่มต้นเข้าสู่การทำงาน หากมีการติดเกมการพนันออนไลน์ช่วงวัยนี้ จะส่งผลต่อการเรียน ตลอดจนไม่สามารถเรียนจบตามหลักสูตรที่บังคับ และปัญหาที่อาจจะตามมาด้านอื่นๆ ไม่ว่าจะเป็นปัญหาทางสุขภาพจิต ความเครียด ที่อาจจะนำมาสู่การฆ่าตัวตายได้ นอกจากนี้ การติดหนึ่เกมการพนันออนไลน์อาจนำมาสู่การทุจริตในองค์กรได้ เป็นต้น จากปัญหาที่กล่าวมาข้างต้น จะส่งผลให้บุคคลากรในประเทศขาดประสิทธิภาพ ประเทศชาติล้าหลังและไม่พัฒนา เนื่องจากขาดกำลังสำคัญจากคนกลุ่มนี้ ผู้วิจัยจึงมีความตระหนักถึงปัญหาที่จะเกิดขึ้น และต้องการที่จะศึกษาปัจจัยเสี่ยงต่างๆ ที่นำมาสู่การเล่นเกมนานออนไลน์ของเยาวชน ไปจนถึงแนวทางการป้องกันในอนาคต เพื่อที่จะเกิดนโยบายในการควบคุมปัญหาการเล่นเกมนานออนไลน์ได้ดียิ่งขึ้น

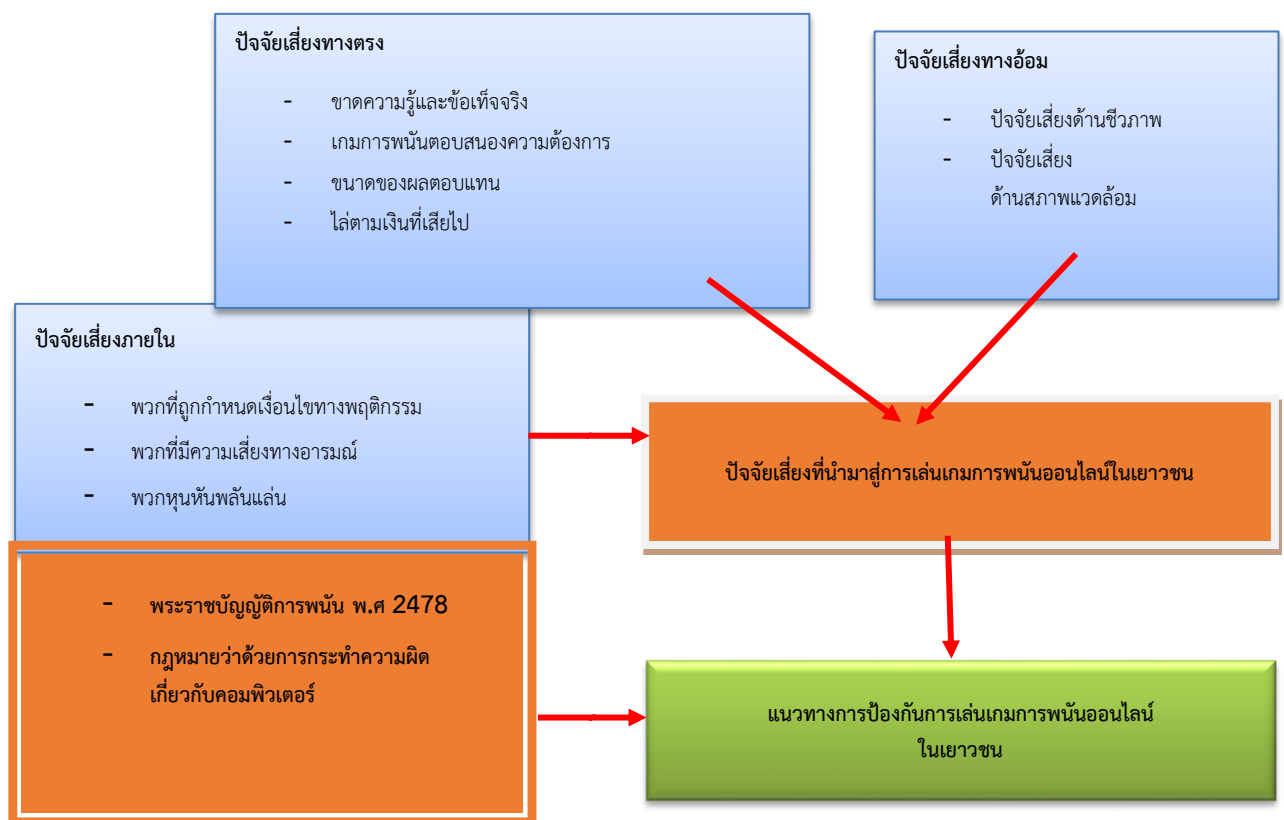
วัตถุประสงค์การวิจัย

- 1) เพื่อศึกษาปัจจัยเสี่ยงที่นำมาสู่การเล่นเกมนานออนไลน์ในเยาวชน
- 2) เพื่อนำเสนอแนวทางการป้องกันการเล่นเกมนานออนไลน์ในเยาวชน

การทบทวนวรรณกรรม

การศึกษาได้ใช้แนวคิดและทฤษฎีที่เกี่ยวข้องกับการเล่นพนันโดยสรุปได้ว่า แรกเริ่มนั้นเกิดขึ้นจากการกำกั่ว ซึ่งถ่ายทอดมาจากประเทศจีน เนื่องจากรัฐไม่สามารถควบคุมได้ แม้บางยุคบางสมัยมีการควบคุมแต่ก็ทำได้เพียงชั่วคราวเท่านั้น เพราะมีผู้เล่นจำนวนมากและมีรายได้เพียงพอในการนำมาพัฒนาประเทศจากการเก็บภาษี จึงไม่แปลกใจที่การพนันแต่ละยุคแต่ละสมัยได้ปรับวิธีการเล่นให้เหมาะสมกับยุคสมัยที่เปลี่ยนแปลงไปจนกลายมาเป็นการพนันออนไลน์ในยุคปัจจุบัน (Baan Tula Thai, 2002) ซึ่งก็จะมีอีกหลายเกมที่นำมาให้วัยรุ่นเล่น (Gameinw, 2564) มีทั้งที่เป็นเกมคาสิโนออนไลน์ รวมไปถึงเกมพื้นบ้านเช่นน้ำเต้าปูปลาที่นำมาดัดแปลงให้สามารถเล่นบนเว็บไซต์ สร้างความสนุก สะดวก สบายแก่ผู้เล่น ชัยยังได้เติมพันด้วยเงิน ซึ่งเกมเหล่านี้จะนำมาสู่แรงจูงใจต่อความถี่ในการเล่นการพนันของวัยรุ่นได้ต่อมาความหมายเยาวชนในวิจัยนี้ คือเยาวชนนั้นหมายถึงบุคคลที่มีอายุระหว่าง 15 – 25 ปี (Speaker Chiangkul, 2019) และปัจจัยเสี่ยงที่นำมาสู่การเล่นเกมนานออนไลน์ค้นพบว่ามีทั้งหมด 3 ปัจจัยเสี่ยงได้แก่ 1) ปัจจัยเสี่ยงภายในได้อธิบายเกี่ยวกับพฤติกรรมต่างๆ ของผู้เล่นเกมนานออนไลน์ไม่ว่าจะเป็นเกิดจากสิ่งเร้าเป็นตัวกระตุ้นมีการชักชวนจากกลุ่มเพื่อนมีความรู้สึกสนุกและตื่นเต้น คนเหล่านี้มักมีความผิดปกติทางด้านอารมณ์และเล่นเกมนานเพื่อหลบหนีปัญหาทางอารมณ์ที่เกิดขึ้นภายในจิตใจ นอกจากนี้พฤติกรรมต่างๆ ที่แสดงออกมาอาจจะมีความพื้นฐานมาจากกรรมพันธุ์หรือสารเคมีในสมองที่ผิดปกติ จึงทำให้เกิดอาการหุนหันพลันแล่นต้องการแรงกระตุ้นอยู่สม่ำเสมอ 2) ปัจจัยเสี่ยงทางอ้อมได้อธิบายถึงพฤติกรรมการเล่นเกมนานออนไลน์เกิดจากการเลี้ยงดู หรือพฤติกรรมที่ทำเลียนแบบบุคคลใกล้ชิด เช่น ครอบครัว เป็นต้น 3) ปัจจัยทางตรง ได้อธิบายถึงสาเหตุของพฤติกรรมเกิดจากความรู้ความเข้าใจในการเล่นเกมนานออนไลน์ว่าสามารถเล่นเพื่อคลายความเครียดได้ รวมไปถึงมีความเชื่อว่าการเล่นเกมนานออนไลน์แต่ละครั้งขึ้นอยู่กับความสามารถของตนและดวง ดังนั้นเมื่อเกิดการเสียพนันก็就会有ความเชื่อ

ว่าตนสามารถที่จะเรียกเงินคืนกลับมาได้เพราะเคยได้มาก สำหรับทฤษฎีทางอาชญาวิทยาผู้วิจัยได้แบ่งทฤษฎีที่ใช้อธิบายทั้งหมด 2 ส่วนเพื่อนำมาอธิบายหรือสนับสนุนเพิ่มเติมเกี่ยวกับปัจจัยเสี่ยงที่นำมาสู่การเล่นเกมนันออนไลน์ที่ได้กำหนดไว้ ส่วนแรกคือทฤษฎีที่ใช้อธิบายปัจจัยเสี่ยงที่นำมาสู่การเล่นเกมนันออนไลน์ที่มาจากปัจจัยเสี่ยงภายในได้แก่ ทฤษฎีการควบคุมตนเอง ทฤษฎีแรงจูงใจ ทฤษฎีการเลือกอย่างมีเหตุผล และส่วนที่สองคือทฤษฎีที่ใช้อธิบายปัจจัยเสี่ยงที่นำมาสู่การเล่นเกมนันออนไลน์ที่มาจากปัจจัยเสี่ยงทางอ้อมได้แก่ ทฤษฎีการควบคุมสังคม ทฤษฎีการเรียนรู้ทางสังคม ทฤษฎีวิวัฒนาการ ทฤษฎีสังคมไร้ระเบียบ และทฤษฎีความกดดันทางสังคม และสุดท้ายกฎหมายที่เกี่ยวข้องกฎหมายกับการเล่นเกมนันออนไลน์ในงานวิจัยนี้มีทั้งหมด 2 พระราชบัญญัติได้แก่ พระราชบัญญัติการพนัน พ.ศ. 2478 และ กฎหมายว่าด้วยการกระทำความผิดเกี่ยวกับคอมพิวเตอร์ ซึ่งผู้วิจัย จึงได้กำหนดแนวคิดในการวิจัยให้สอดคล้องกับวัตถุประสงค์ของการวิจัยดังภาพที่ 1



ภาพที่ 1 แสดงกรอบแนวคิดในการวิจัย

ระเบียบวิธีวิจัย

การวิจัยครั้งนี้ผู้วิจัยเลือกใช้แนวทางการวิจัยเชิงคุณภาพ (Qualitative research) ซึ่งผู้วิจัยได้กำหนดขั้นตอนวิธีการดำเนินการวิจัยออกเป็น 5 ขั้นตอน ดังนี้ 1) รูปแบบของการวิจัย 2) กลุ่มผู้ให้ข้อมูลที่ใช้ในการ

วิจัย 3) เครื่องมือและวิธีการสร้างเครื่องมือที่ใช้ในการวิจัย 4) วิธีการเก็บรวบรวมข้อมูล 5) วิธีการวิเคราะห์ข้อมูล

1) รูปแบบของการวิจัยเป็นการวิจัยเชิงคุณภาพ โดยการเก็บรวบรวมข้อมูลข้อมูลด้วยแบบสัมภาษณ์กึ่งโครงสร้าง ผู้วิจัยจะทำการรวบรวมประเด็นปัญหาต่างๆตามวัตถุประสงค์ของงานวิจัยโดยผู้วิจัยได้ทำการค้นคว้าข้อมูลทางเอกสารที่เกี่ยวข้องจาก หนังสือ หนังสือพิมพ์ออนไลน์ วารสาร เอกสารทางวิชาการ วิทยุทางอาชีวศึกษา กฎหมายที่เกี่ยวข้อง พระราชบัญญัติการพนัน พ.ศ. 2478 และ พระราชบัญญัติการกระทำความผิดทางคอมพิวเตอร์ พ.ศ. 2560 ระเบียบของหน่วยงานต่างๆที่เกี่ยวข้อง รวมไปถึงผลของงานวิจัยที่เกี่ยวข้องทั้งในและต่างประเทศและนำเอาข้อมูลเหล่านี้มาวิเคราะห์เพื่อสร้างกรอบดำเนินการวิจัยซึ่งจะช่วยให้ผู้วิจัยมองเห็นภาพรวมตั้งแต่ข้อค้นพบไปจนถึงข้อสรุป

2) กลุ่มผู้ให้ข้อมูลที่ใช้ในการวิจัย ในการศึกษาวิจัยครั้งนี้เพื่อให้ได้ข้อมูลเชิงประจักษ์ สอดคล้องกับวัตถุประสงค์ของการศึกษาวิจัย ผู้วิจัยจึงเลือกใช้วิธีการเก็บข้อมูลด้วยวิธีการสัมภาษณ์และเลือกกลุ่มเป้าหมายแบบเฉพาะเจาะจง โดยแบ่งกลุ่มผู้ให้ข้อมูลออกเป็น 3 กลุ่มดังต่อไปนี้กลุ่มผู้มีส่วนประสมการณ์ในการเล่นเกมนการพนันออนไลน์จำนวน 6 คน โดยคัดเลือกจากเยาวชนที่เล่นเกมนการพนันออนไลน์โดยเล่นเป็นประจำด้วยความถี่ 2 ครั้งต่อ 1 สัปดาห์หรือมากกว่า โดยการเล่นมีระยะเวลาการเล่นเกมนการพนันออนไลน์นี้มากกว่า 1 ปี ผู้ที่มีส่วนเกี่ยวข้องในการดูแลผู้ที่มีประสมการณ์ในการเล่นเกมนการพนันออนไลน์ โดยคัดเลือกจากครอบครัวของผู้ที่เล่นเกมนการพนันออนไลน์ ครูอาจารย์ ที่เกี่ยวข้องและเยาวชนสนิทสนมเป็นอย่างดี จำนวน 2 คน และสุดท้ายกลุ่มที่มีส่วนเกี่ยวข้องในการป้องกันการเล่นการพนันออนไลน์ จำนวน 2 คน โดยคัดเลือกเจ้าหน้าที่ในหน่วยงานป้องกันอาชญากรรมทางเทคโนโลยี เพราะมีความเกี่ยวข้องกับการพนันออนไลน์

ทั้งนี้ผู้วิจัยจึงได้กำหนดบุคคลผู้ให้ข้อมูลสำคัญ โดยการคัดเลือก 2 วิธี ได้แก่ วิธีการที่หนึ่งคือการสุ่มแบบแบบสโนว์บอล (Snowball Sampling) ซึ่งจะใช้สัมภาษณ์ตัวผู้กระทำความผิดเอง และวิธีที่สองจะใช้ในการคัดเลือกแบบเจาะจง (Purposive Sampling) จะใช้สัมภาษณ์ผู้ที่มีส่วนเกี่ยวข้องในการดูแล ได้แก่ ครอบครัว ครูอาจารย์ และผู้ที่มีส่วนร่วมในการป้องกัน ได้แก่ เจ้าหน้าที่ในหน่วยงานป้องกันอาชญากรรมทางเทคโนโลยี ซึ่งจะแบ่งตามผู้ให้ข้อมูล 3 กลุ่ม จำนวน 10 คน

3) เครื่องมือที่ใช้ในการวิจัย วิจัยนี้ใช้แนวทางการวิจัยแบบเชิงคุณภาพ โดยผู้วิจัยจะใช้วิธีการสัมภาษณ์แบบกึ่งโครงสร้าง เป็นการสัมภาษณ์ที่มีแนวคำถามที่ใช้ไปสู่แนวทางป้องกันการเล่นเกมนการพนันออนไลน์โดยชุดคำถามหรือแบบสัมภาษณ์ที่สร้างขึ้นจากการวิจัยทางเอกสาร จะถูกใช้เป็นเครื่องมือในการเก็บรวบรวมข้อมูลเพื่อตอบปัญหาในงานวิจัยนี้ ซึ่งผู้วิจัยสามารถกำหนดเป็นขั้นตอนได้ดังต่อไปนี้

3.1) ศึกษาแนวคิด วิทยุและงานวิจัยที่เกี่ยวข้อง รวมทั้งหลักการและวิธีการในการกำหนดแนวทางการสัมภาษณ์ เพื่อกำหนดแนวทางให้สอดคล้องกับวัตถุประสงค์ของงานวิจัย

3.2) ผู้วิจัยจะสร้างแบบสัมภาษณ์ตามลักษณะดังต่อไปนี้ แบบสัมภาษณ์ใช้คำถามแบบปลายเปิด ไม่สร้างแบบสัมภาษณ์ให้อยู่ในลักษณะของการถามนำ แบบสัมภาษณ์ต้องไม่ทำให้กลุ่มตัวอย่างผู้ให้ข้อมูลรู้สึกไม่สบายตอบหรืออับอาย และ ไม่สร้างแบบสัมภาษณ์ที่ต้องการคำตอบในทางวิชาการมากเกินไป

3.2.1) เสนอต่ออาจารย์ที่ปรึกษาวิทยานิพนธ์

3.2.2) ปรับปรุงแก้ไขตามคำแนะนำของอาจารย์ที่ปรึกษาวิทยานิพนธ์ แล้วนำแบบสัมภาษณ์ที่แก้ไขแล้วเสนอผู้ทรงคุณวุฒิ 3 ท่าน ได้แก่ เพื่อทำการพิจารณาตรวจสอบความถูกต้องเหมาะสมอีกครั้งหนึ่ง

3.2.3) ปรับปรุงแก้ไขแบบสัมภาษณ์ตามคำแนะนำจากผู้ทรงคุณวุฒิให้สมบูรณ์ก่อนนำไปใช้

3.2.4) นำแบบสัมภาษณ์ที่สมบูรณ์แบบไปใช้ในการเก็บข้อมูลกับผู้ให้ข้อมูลสำคัญที่เลือกไว้สำหรับแนวทางการสัมภาษณ์แบบกึ่งโครงสร้างในการศึกษาวิจัยฯ โดยมีรายละเอียดดังนี้

ส่วนที่ 1 ข้อมูลทั่วไปของผู้ให้ข้อมูล

ส่วนที่ 2 ปัจจัยเสี่ยงที่นำมาสู่การเล่นเกมการพนันออนไลน์ของเยาวชน

ส่วนที่ 3 แนวทางการป้องกันการเล่นเกมการพนันออนไลน์ของเยาวชน

4) การเก็บรวบรวมข้อมูล ผู้วิจัยได้ดำเนินการเก็บรวบรวมข้อมูลออกเป็น 2 ขั้นตอนดังนี้ ขั้นตอนการวิจัยโดยศึกษาข้อมูลทางเอกสาร (Documentary Research) และ ขั้นตอนการเก็บรวบรวมข้อมูลจากการสัมภาษณ์ (Interview)

5) การวิเคราะห์ข้อมูล ในการวิจัยครั้งนี้เป็นการวิจัยเชิงคุณภาพ โดยเป็นการวิเคราะห์ข้อมูลแบบพรรณนา (Descriptive Research) และ การวิเคราะห์เนื้อหา (Content analysis) โดยมีเครื่องมือในการเก็บรวบรวมข้อมูลเป็นแบบสัมภาษณ์ เมื่อผู้วิจัยเก็บรวบรวมข้อมูลครบถ้วนทั้งการเก็บรวบรวมข้อมูลจากการวิจัยเชิงเอกสารและการภาคสนามแล้วผู้วิจัยจะดำเนินขั้นตอนดังต่อไปนี้

5.1) ขั้นตอนการจัดหมวดหมู่ข้อมูลให้เป็นระเบียบ

5.2) ขั้นตอนการวิเคราะห์เพื่อหาข้อมูลที่ยังไม่สมบูรณ์

5.3) ขั้นตอนการวิเคราะห์ซ้ำ

5.4) ขั้นตอนการตรวจสอบข้อมูล

ในส่วนของการจริยธรรมการวิจัยในมนุษย์ของงานวิจัยนี้ได้ผ่านการพิจารณาอนุมัติจากคณะกรรมการพิจารณาจริยธรรมและการวิจัย คณะสังคมศาสตร์ โรงเรียนนายร้อยตำรวจ (ICH-GCP) ได้มีมติรับรองการวิจัยตามหนังสือการรับรองโครงการวิจัยเลขที่ SSRPCA-REC 004/2565 เมื่อวันที่ 14 มีนาคม 2565

ผลการวิจัย

ผู้วิจัยขอเสนอข้อสรุปเพื่อตอบวัตถุประสงค์ในการวิจัย โดยแบ่งออกเป็น 2 ส่วน ได้แก่ 1) ปัจจัยเสี่ยงที่นำมาสู่การเล่นเกมพนันออนไลน์ในเยาวชน และ 2) แนวทางการป้องกันการเล่นเกมพนันออนไลน์ในเยาวชน โดยมีรายละเอียดดังนี้

1) ปัจจัยเสี่ยงที่นำมาสู่การเล่นเกมการพนันออนไลน์ในเยาวชนนั้น สามารถอธิบายปัจจัยเสี่ยงที่นำมาสู่การเล่นเกมการพนันออนไลน์ในเยาวชนได้ 3 ปัจจัยเสี่ยง ได้แก่

1.1) ปัจจัยเสี่ยงภายใน สรุปได้ว่า เกิดจากเพื่อนชักชวนปัจจัยเสี่ยงจากการถูกชักชวนจากเพื่อนในการเล่นเก็พนันออนไลน์มีส่วนสำคัญมากในการเล่นเก็พนันออนไลน์ของเยาวชนเนื่องจากเห็นเพื่อนเล่นจึงอยากเล่นตามนอกจากนี้ยังมีในส่วนของรายได้ที่เข้ามาเกี่ยวข้องด้วย บางคนเห็นเพื่อนเล่นแล้วได้เงินจริงจึงเล่นตาม บ้างก็บอกกล่าวกันถึงรางวัลที่ใหญ่ มีการบอกกล่าวถึงเว็บต่างๆว่าโกงหรือไม่เพราะต้องการเล่นเพื่อได้เงินมาจริง ๆ นอกจากนี้ยังเกิดจากลักษณะอารมณ์ผ่นผวน ลักษณะอารมณ์หุนหันพลันแล่นหรือควบคุมอารมณ์ไม่ได้เนื่องจากผู้เล่นส่วนใหญ่ก็มีปัจจัยเสี่ยงมาจากลักษณะอารมณ์ที่ปรกติมักเป็นคนที่มีอารมณ์ผ่นผวนอยู่แล้วยิ่งพอได้เล่นเกมพนันออนไลน์ก็ผ่นผวนขึ้นไปอีก หากเล่นได้ก็จะดีใจมากหากเล่นเสียก็จะมีอารมณ์โมโหและสุดท้าย ลักษณะอารมณ์หุนหันพลันแล่นหรือควบคุมอารมณ์ไม่ได้ พบว่าเยาวชนส่วนใหญ่มีลักษณะอารมณ์ที่หุนหันพลันแล่นและควบคุมตนเองไม่ค่อยได้ในบางครั้ง จากปัจจัยเสี่ยงเหล่านี้จึงนำมาสู่การเล่นเก็พนันออนไลน์เนื่องจากไม่สามารถควบคุมตนเองได้นั่นเอง

1.2) ปัจจัยเสี่ยงทางอ้อม สรุปได้ว่า เยาวชนส่วนใหญ่มักอยู่ในชุมชนที่เข้าถึงเกมพนันออนไลน์ได้ง่าย หรือสภาพแวดล้อมรอบๆตัว มีแต่ผู้ที่เล่นเกมเหล่านี้จึงทำให้เกิดการลอกเลียนแบบหรือมองสิ่งนี้เป็นเรื่องปกติ ดังนั้นจึงมองว่าชุมชนหรือสภาพแวดล้อมที่เข้าถึงเยาวชนได้ง่ายนำมาสู่การเล่นเกมนันออนไลน์ในเยาวชนได้ นอกจากนี้ส่วนใหญ่มองยังให้ความเห็นว่าการเลี้ยงดูของครอบครัวมีส่วนสำคัญต่อปัจจัยเสี่ยงที่นำมาสู่การเล่นเกมนันออนไลน์ของเยาวชน เนื่องจากการเลี้ยงดูของครอบครัวนั้นมีส่วนสำคัญอย่างมาก ในการแนะนำ ให้คำปรึกษาเกี่ยวกับสิ่งที่ถูกผิด เป็นแบบอย่างให้ประชาชน การให้ความอบอุ่น หากครอบครัวใกล้ชิดและดูแลเยาวชนมากพออาจจะลดปัจจัยเสี่ยงที่นำมาสู่การเล่นเกมนันออนไลน์ในเยาวชนได้ และหากในครอบครัวของเยาวชนหรือคนในครอบครัวติดการพนันชนิดอื่นๆ อาจจะนำมาสู่ปัจจัยเสี่ยงที่นำมาสู่การเล่นเกมนันออนไลน์ได้ เพราะเห็นภาพจนชินตา และยังเห็นว่าได้รายได้เกิดขึ้น จึงคิดว่าพฤติกรรมเหล่านี้เป็นการเล่นแบบปกติ ไม่มีพิษภัย เพราะคนในครอบครัวเล่นเป็นตัวอย่างให้เห็น และสุดท้ายหากเยาวชนมีกลุ่มเพื่อนที่เล่นเกมพนันออนไลน์ ก็เป็นปัจจัยเสี่ยงที่นำมาสู่การเล่นเกมนันออนไลน์ในเยาวชนได้ เนื่องจากเมื่อเห็นเพื่อนในกลุ่มเล่น ก็รู้สึกอยากรู้ อยากลอง รวมถึงเมื่อเห็นเพื่อนในกลุ่มเล่นแล้วเงินจึงอยากลองเล่นบ้างเพราะรู้สึกไม่ได้เสียหายนะอะไร และยังเรียนรู้วิธีการเล่นได้จากกลุ่มเพื่อนอีกด้วย

1.3) ปัจจัยเสี่ยงทางตรง สรุปได้ว่า เกิดจากการขาดความรู้เรื่องข้อเท็จจริงของเกมนันออนไลน์ เนื่องจากเยาวชนมักขาดความรู้ความเข้าใจที่ถูกต้องเกี่ยวกับเกมนันออนไลน์เหล่านี้ โดยมีความเชื่อว่า หากเล่นได้จะเกิดจากดวงของตนเอง ซึ่งหากดวงดีก็จะได้เงินจำนวนมาก หากดวงไม่ดีก็จะเสียโดยไม่คิดว่ามันขึ้นอยู่กับที่การเซตของระบบไว้แล้ว ดังนั้นเมื่อเล่นแล้วได้เงินมากก็ทำให้คิดว่าตนเองดวงดีและมีการเล่นต่อไปเรื่อย ๆ และด้วยรูปแบบของเกมส์ที่รู้ผลไวก็เป็นปัจจัยเสี่ยงที่นำมาสู่การเล่นเกมนันออนไลน์ในเยาวชนได้ เนื่องจากพอรู้ผลไว ก็รู้สึกอยากเล่นต่อ หากเล่นแล้วได้ ก็ต้องเก็บคะแนนไปเรื่อย ๆ เพื่อให้มูลค่าในเกมส์มันสูงขึ้น แต่เมื่อไรก็ตามที่เสียก็มีความอยากเล่นต่อเพราะต้องการนำเงินที่เสียไปกลับคืนมาและการต้องการนำเงินที่เสียไปกลับคืนมา ก็ยังเป็นอีกปัจจัยเสี่ยงหนึ่งที่เยาวชนส่วนใหญ่จะมีการเล่นต่อเพื่อนำเงินที่เสียไปกลับคืนมาเนื่องจากมีความคิดว่า เวลาเล่นก็ทั้งได้และเสีย จึงมีโอกาสที่ตนจะได้กลับคืนมา แต่ถ้าเล่นและเสียอย่างเดียวก็อาจจะทำให้เยาวชนไม่ยอมตามเงินที่เสียไปกลับคืนมาได้

2) ผลการนำเสนอแนวทางการป้องกันการเล่นเกมพนันออนไลน์ในเยาวชน สามารถอธิบายถึงแนวทางการป้องกันออกเป็นทั้งหมด 5 ประการ ดังนี้ ประการแรกคือการสร้างความรู้ความเข้าใจที่ถูกต้องเกี่ยวกับเกมนันออนไลน์ สรุปได้ว่า หากตัวเยาวชนเองมีความรู้ความเข้าใจเกี่ยวกับเกมนันอย่างแท้จริงว่าไม่สามารถชนะมันได้ตลอด เป็นการวางระบบซึ่งในภายภาคหน้าเราก็ต้องเสียให้มันอยู่ดี และหากครอบครัวสถาบันการศึกษา ได้ให้ความรู้ความถูกต้องเกี่ยวกับโทษหรือข้อเสียของเกมนันออนไลน์ก็จะทำให้เยาวชนฉุกคิดก่อนที่จะทำการเข้าสู่วงจรเหล่านี้ นอกจากนี้เมื่อเยาวชนมีความรู้ความเข้าใจที่ถูกต้องอาจจะมีการเปิดเวทีให้เยาวชนแสดงออกเพื่อแบ่งปันความรู้เกี่ยวกับเกมนันออนไลน์แก่เยาวชนในสังคมคนอื่นๆอีกต่อไปได้ ประการที่สองคือการปรับปรุงกฎหมายพ.ร.บ. การพนัน 2478 สรุปได้ว่า การในส่วนของตัวเองเยาวชนหรือคนดูแลใกล้ชิดมองว่าหากปรับเปลี่ยนกฎหมายให้ดูน่ากลัวจริงจังก็น่าจะทำให้สร้างความกลัวต่อผู้เล่นได้และทำให้เยาวชนไม่กล้าที่จะเล่น และในมุมของเจ้าหน้าที่มองว่ากฎหมายควรมีการปรับปรุงให้เข้ากับยุคสมัยที่เปลี่ยนแปลงไป เนื่องจากที่มีอยู่เดิมไม่อาจจะตอบโจทย์การทำงานในสังคมปัจจุบันได้ ประการที่สามคือการกำหนดโทษการซื้อขายบัญชี สรุปได้ว่า หากกฎหมายมีการเพิ่มโทษในเรื่องของการซื้อขายบัญชี ก็จะสามารถตัดวงจรการโอนเงินต่อการฟอกเงินของเว็บไซต์เกมนันออนไลน์ได้ หากไม่มีผู้ซื้อขายก็จะเหมือนเป็นการตัดบัญชีรับเงินของเว็บไซต์ทำให้ไม่สามารถดำเนินการธุรกิจได้ เนื่องจากกลัวการตรวจสอบ ประการที่สี่ การทำให้เกมนัน

ออนไลน์ถูกกฎหมาย สรุปได้ว่า การป้องกันการเล่นเกมพนันออนไลน์อีกวิธีหนึ่งคือการทำให้เกมพนันเหล่านี้ถูกกฎหมาย เพื่อให้รัฐเข้ามาดำเนินการควบคุมได้ โดยการกำหนด อายุ กฎเกณฑ์ รวมถึงจำกัดเวลาในการเล่น หากปล่อยให้สิ่งที่ถูกกฎหมายเหมือนกับการซื้อล็อตเตอรี่อาจจะทำให้เหล่าเยาวชนรู้จักประมาณตนในการเล่น มากกว่าการแอบเล่นแบบผิดกฎหมาย เนื่องจากไม่มีอะไรมากำหนดการเล่นของตนเอง แล้วยังรู้สึกท้าทายที่ได้ทำสิ่งที่ผิดกฎหมายอีกด้วย และสุดท้ายคือการส่งเสริมการประกอบอาชีพและรายได้แก่เยาวชน หากรัฐมีการจัดสรรงบประมาณมาช่วยบูรณาการในการส่งเสริมการสร้างรายได้ให้แก่เยาวชน มีการทำงานที่เหมาะสมกับเยาวชนและมีรายได้เพียงพอต่อการเลี้ยงชีพอาจจะเป็นอีกปัจจัยหนึ่งที่ป้องกันการเล่นเกมพนันออนไลน์ในเยาวชนได้

อภิปรายผลการวิจัย

ปัจจัยเสี่ยงที่นำมาสู่การเล่นเกมพนันออนไลน์ในเยาวชน แบ่งออกเป็น 3 ปัจจัยเสี่ยง ดังนี้

1) ปัจจัยเสี่ยงภายใน ประกอบไปด้วย เพื่อนชักชวน ลักษณะอารมณ์ผั่นผวน ลักษณะอารมณ์หุนหันพลันแล่นหรือควบคุมตนเองไม่ได้ โดยสรุปได้ว่า เพื่อนชักชวน ซึ่งสอดคล้องกับทฤษฎีวัฒนธรรมรอง (เสกสันเครือคำ, 2558) กล่าวว่า วัฒนธรรมย่อยที่กระทำผิดเหล่านี้ มีลักษณะเด่นด้วยค่านิยมและศีลธรรมที่เบี่ยงเบนซึ่งทำให้สมาชิกได้รับเกียรติและการยอมรับ ลักษณะอารมณ์ผั่นผวน จากผลการศึกษาพบว่า เยาวชนส่วนใหญ่ที่เล่นเกมพนันออนไลน์นั้นมักมีอารมณ์ที่ผั่นผวน ขึ้นสุดลง มีความสามารถในการยับยั้งอารมณ์ของตนเองค่อนข้างน้อย ซึ่งสอดคล้องกับทฤษฎีการควบคุมตนเอง (Gottfredson and Hirschi, 1990) นอกจากนี้ลักษณะอารมณ์ผั่นผวนยังอาจนำไปสู่การกระทำความผิดชนิดต่างๆ เนื่องจากไม่สามารถควบคุมอารมณ์ของตนเองได้ ซึ่งสอดคล้องกับงานวิจัยของ มัทยา ศรีพนา (2013 : Abstract) ที่ได้ระบุสถิติของการกระทำที่ไม่เหมาะสมและลักษณะอารมณ์หุนหันพลันแล่นหรือควบคุมตนเองไม่ได้ ซึ่งสอดคล้องกับทฤษฎีการควบคุมตนเอง (Gottfredson and Hirschi, 1990) ที่มองว่าคนเรามีแนวโน้มที่จะกระทำความผิดหรือก่ออาชญากรรมขึ้นได้จากการขาดความอดทนอดกลั้นและขาดความยับยั้งชั่งใจอีกด้วย

2) ปัจจัยเสี่ยงทางอ้อม ประกอบไปด้วย ชุมชนเข้าถึงง่าย การเลี้ยงดู คนในครอบครัวติดการพนันชนิดอื่นๆ และ มีกลุ่มเพื่อนที่เล่นเกมพนันออนไลน์ จากการศึกษาพบว่า ในสังคมส่วนใหญ่มักมีการปล่อยปละละเลยเยาวชน ไม่มีการทำกิจกรรมที่ทำร่วมกัน หรือส่งเสริมให้เด็กเล่นกีฬาอื่นๆ ซึ่งสอดคล้องกับงานวิจัยของ กติกา สุขสวัสดิ์ (2018: Abstract) ที่ได้กล่าวถึงแนวทางการป้องกันการเล่นเกมพนันออนไลน์ในเยาวชนว่าการเพิ่มพันธะทางสังคมให้เกิดขึ้นในสังคม การเลี้ยงดู จากการศึกษาพบว่าเยาวชนส่วนใหญ่มักไม่ได้รับความเอาใจใส่จากครอบครัวเท่าที่ควร ต่างคนต่างอยู่ และผู้ปกครองบางท่านของเยาวชนก็มักปล่อยให้เยาวชนอยู่บ้านคนเดียวเนื่องจากต้องออกไปทำงาน ทำให้เยาวชนรู้สึกเหงา ไม่มีที่พึ่ง และหาอะไรทำเพื่อความสะดวกและใช้ชีวิตไปวันๆ ซึ่งสอดคล้องกับงานวิจัยของ กติกา สุขสวัสดิ์ (2018: Abstract) ที่ได้กล่าวถึงปัจจัยที่มีผลต่อพฤติกรรมการเล่นการพนันฟุตบอลของเยาวชนเกิดจากขาดความรักความอบอุ่นจากครอบครัว ในส่วนของคนในครอบครัวติดการพนันชนิดอื่นๆ จากการศึกษาและทำการสัมภาษณ์พบว่าหากคนในครอบครัวนั้นติดการพนันชนิดอื่นๆ มักนำมาสู่การเล่นเกมพนันออนไลน์ของเยาวชนได้ เนื่องจากเยาวชนจะเห็นคนในครอบครัวเป็นตัวอย่างและเกิดการทำตามซึ่งสอดคล้องกับงานวิจัยของ วิษญะ ศิลาณ้อย (2017: Abstract) ที่ได้กล่าวว่ากลยุทธ์สื่อสารที่สำคัญของการเล่นเกมพนันออนไลน์คือ การใช้ผู้มีอิทธิพลทางความคิดชักจูงผู้เล่นการพนันฟุตบอลออนไลน์ และสุดท้ายการมีกลุ่มเพื่อนที่เล่นเกมพนันออนไลน์ จากการศึกษาพบว่า หากอยู่กับกลุ่มเพื่อนที่เล่นเกมพนันออนไลน์มักมีความเสี่ยงที่จะนำเยาวชนเข้าสู่เกมส์พนันออนไลน์เนื่องจากมีแรงจูงใจจาก

กลุ่มเพื่อนซึ่งสอดคล้องกับทฤษฎีแรงจูงใจ (Chakrit Khuean Suwong, 2021) อธิบายว่า “การจูงใจเป็นภาวะในการเพิ่มพฤติกรรมกระทำกิจกรรมของบุคคลโดยบุคคลจูงใจกระทำพฤติกรรมนั้นเพื่อให้บรรลุเป้าหมายที่ต้องการ”

3) ปัจจัยเสี่ยงทางตรง ประกอบไปด้วย การขาดความรู้เรื่องข้อเท็จจริงของเกมพนันออนไลน์ เกมพนันออนไลน์รู้ผลไว ต้องการนำเงินที่เสียไปกลับคืนมา จากการศึกษาพบว่าเยาวชนส่วนใหญ่มักเชื่อว่าการเล่นเกมพนันออนไลน์แล้วได้เงินนั้นเกิดจากดวงและฝีมือ ความสามารถของตนเอง ซึ่งสอดคล้องกับงานวิจัยของ กติกา สุขสวัสดิ์ (2018: Abstract) ที่ได้กล่าวถึงการมุ่งเน้นไปที่สถาบันครอบครัว และสถาบันการศึกษาในการส่งเสริมให้เกิดพันธะทางสังคมและลดการเรียนรู้ทางสังคมแบบผิดๆเกี่ยวกับการเล่นเกมพนัน ในส่วนของเกมพนันออนไลน์รู้ผลไว จากการศึกษาพบว่า ปัจจัยเสี่ยงหนึ่งที่ทำให้เยาวชนเล่นเกมพนันออนไลน์อย่างต่อเนื่องเกิดจากรูปแบบของเกมพนันออนไลน์นั้นเล่นไวจบไวรู้ผลไว และการเข้าถึงง่ายของเกมพนัน ซึ่งสอดคล้องกับงานวิจัยของ วิษุณ วัฒนน้อย (2017: Abstract) ผลการวิจัยพบว่าแนวทางการสื่อสารของเว็บไซต์การพนันฟุตบอลคือ การจัดการระบบของเว็บไซต์ให้เข้าถึงได้ง่าย รูปแบบของเว็บไซต์ไม่ซับซ้อน รู้ผลไว และสร้างความน่าเชื่อถือ สุดท้ายคือต้องการนำเงินที่เสียไปกลับคืนมา ผลการศึกษาพบว่าเมื่อเกิดการเล่นเสียแล้วจะมีแรงกระตุ้นภายในใจบางอย่างที่ทำให้เกิดแรงจูงใจที่จะเกิดพฤติกรรมการเล่นเกมพนันออนไลน์ต่อเพราะต้องการนำเงินที่เสียไปกลับคืนมาซึ่งสอดคล้องกับทฤษฎีแรงจูงใจ (Chakrit Khueansuwong, 2021) อธิบายว่า การจูงใจเป็นภาวะในการเพิ่มพฤติกรรมกระทำกิจกรรมของบุคคลโดยบุคคลจูงใจกระทำพฤติกรรมนั้นเพื่อให้บรรลุเป้าหมายที่ต้องการ

แนวทางการป้องกันการเล่นเกมพนันออนไลน์ในเยาวชน ประกอบด้วย การสร้างความรู้ความเข้าใจที่ถูกต้องเกี่ยวกับเกมพนันออนไลน์ การปรับปรุงกฎหมายพ.ร.บ.การพนัน 2478 การกำหนดโทษการซื้อขายบัญชี การทำให้เกมพนันออนไลน์ถูกกฎหมาย และการส่งเสริมการประกอบอาชีพและรายได้แก่เยาวชน ดังนี้

1) การสร้างความรู้ความเข้าใจที่ถูกต้องเกี่ยวกับเกมพนันออนไลน์ จากผลการศึกษาพบว่า การสร้างความรู้ความเข้าใจที่ถูกต้องแก่เยาวชนนั้นเป็นส่วนสำคัญ ไม่ว่าจะเป็นครอบครัว วัด หรือโรงเรียนและอีกสถาบันหนึ่งที่มีส่วนสำคัญที่สามารถทำให้เยาวชนได้รับความรู้ความเข้าใจที่ถูกต้องคือ สถาบันทางกฎหมาย ที่จะมาอธิบายให้รู้ว่สิ่งนี้เป็นสิ่งที่ผิดกฎหมายไม่ควรเล่น หรือว่าลอง ซึ่งสอดคล้องกับ (Police Strategic Office Research Division, 2017) มาตรการของเจ้าหน้าที่ตำรวจในการป้องกันและปราบปรามการเล่นการพนันออนไลน์ของเด็กและเยาวชน ผลการศึกษากล่าวว่ามาตรการป้องกันได้แก่ การประชาสัมพันธ์ให้กับประชาชนทั่วไป เด็ก เยาวชน เพื่อสร้างความรู้ ความเข้าใจระเปียบ ข้อบังคับ กฎหมายที่เกี่ยวข้องกับการพนันออนไลน์ รวมถึงผลกระทบจากการเล่นเกมพนันออนไลน์

2) ปรับปรุงกฎหมายพ.ร.บ.การพนัน 2478 จากผลการศึกษาพบว่า ปัญหาหลักอีกอย่างหนึ่งของการเล่นเกมพนันออนไลน์ในเยาวชนเนื่องจากเยาวชนมีความเห็นว่ากฎหมายไม่น่ากลัว บทลงโทษยังไม่หนักแล้ว จึงมีการชั่งน้ำหนักระหว่างผลดีและผลเสียที่ได้รับปรากฏว่าถ้าที่จะเสี่ยงในการเล่นการพนันออนไลน์มากกว่าเนื่องจากอัตราการถูกจับน้อยมาก และยังตรวจสอบได้ยาก ซึ่งพฤติกรรมที่แสดงออกของเยาวชนสอดคล้องกับทฤษฎีการเลือกอย่างมีเหตุผล (Beccaria, 1764) อธิบายลักษณะ ของการก่ออาชญากรรมไว้โดยสรุปว่า มนุษย์นั้นมักทำทุกสิ่งทุกอย่างโดยใช้เหตุผลในการพิจารณาอย่างถี่ถ้วนโดยการเลือกที่จะกระทำบางอย่างต้องชั่งน้ำหนักระหว่างสิ่งที่ได้กับสิ่งที่จะได้รับ หากสิ่งที่จะได้นั้นมีมากกว่าโทษที่จะได้รับ ก็จะเป็นผลให้พฤติกรรมนั้นเกิดขึ้น

3) การกำหนดโทษการซื้อขายบัญชี จากผลการศึกษาพบว่า ฝ่ายผู้ที่ใช้กฎหมายมองว่าควรมีการกำหนด

บทกฎหมายที่เกี่ยวข้องกับการซื้อขายบัญชีเกิดขึ้น เนื่องจากการซื้อขายบัญชีก็เป็นส่วนหนึ่งของกระบวนการฟอกเงิน ณ ปัจจุบันมีเพียงกฎหมายเกี่ยวกับการรับแจ้งเปิดบัญชีซึ่งยังไม่ครอบคลุมถึงเรื่องนี้ เพราะผู้ดำเนินธุรกิจส่วนมากมักจะโอนเงินไปยังบัญชีเหล่านี้หลายๆต่อเพื่อทำให้ยากต่อการติดตาม ดังนั้นฝ่ายผู้กฎหมายมองว่าหากตัดวงจรตรงส่วนนี้ได้อาจจะทำให้ยากต่อการทำธุรกิจ ซึ่งผลการศึกษาที่สอดคล้องกับเอกสารของ (Ministry of Interior, 2012) ที่ได้กล่าวว่า จากรายงานการศึกษาคุณงานเกี่ยวกับการป้องกันและแก้ไขการพนันออนไลน์ จากกระทรวงมหาดไทยพบว่าหลังจากการไปศึกษาคุณงานพบสาเหตุและเสนอแนะแนวทางการป้องกัน โดยได้กล่าวถึงเรื่องการปรับปรุงและพัฒนากฎหมายว่าด้วยการพนันเพื่อให้กฎหมายเท่าทันกับเทคโนโลยีที่มีการเปลี่ยนแปลงไปและพัฒนากฎหมายให้มีความสอดคล้องเชื่อมโยงกับกฎหมายอื่นๆ ที่เกี่ยวข้อง

4) การทำให้เกมพนันออนไลน์ถูกกฎหมาย ผลการสัมภาษณ์พบว่า ฝ่ายผู้ที่ใช้กฎหมายมีความคิดเห็นในเรื่องของการทำให้เกมพนันออนไลน์ถูกกฎหมาย เนื่องจากมองว่าหากทำให้ถูกกฎหมายเหมือนต่างประเทศรัฐจะเข้าไปควบคุมได้ง่ายมากกว่า สามารถกำหนดคุณสมบัติได้ ตรวจสอบได้ โดยมองว่าเปลี่ยนจากการป้องกันมาเป็นควบคุมน่าจะมีประสิทธิภาพมากกว่า ซึ่งสอดคล้องกับมาตรการทางกฎหมายที่เกี่ยวข้องกับการพนันออนไลน์ของต่างประเทศ โดย ปิเยอร์ เปลี่ยนผดุง (2021) ได้กล่าวไว้ว่า จากการศึกษามาตรการทางกฎหมายที่เกี่ยวข้องกับการพนันออนไลน์ของต่างประเทศ เช่น ในสหราชอาณาจักรและสหรัฐอเมริกา พบว่า กฎหมายของทั้งสองประเทศมีความหลากหลายและไม่ได้มุ่งเน้นไปที่การลงโทษผู้ประกอบการและผู้เล่นการพนันออนไลน์แต่เพียงอย่างเดียว แต่มีการสร้างข้อจำกัดทางกฎหมาย การวางกรอบกิจกรรมการพนันออนไลน์ที่ทำได้ถูกกฎหมาย การวางระบบควบคุมและตรวจสอบการทำกิจกรรมการพนันออนไลน์เอาไว้ครอบคลุมหลายด้าน ตั้งแต่จุดเริ่มต้นของการดำเนินกิจกรรมพนันออนไลน์ไปจนถึงการดำเนินการกับผู้ฝ่าฝืนกฎหมาย

5) การส่งเสริมการประกอบอาชีพและรายได้แก่เยาวชน ผลจากการสัมภาษณ์พบว่าเยาวชนส่วนใหญ่ในยุคปัจจุบันนิยมของใช้ที่มีคุณภาพและราคาดีทำให้ราคานั้นค่อนข้างจะแพง และสังคมยุคนี้เนื่องจากค่าครองชีพสูงทำให้รายจ่ายแต่ละสิ่งนั้นมีราคาที่สูงขึ้น ทำให้ไม่เพียงพอต่อการยังชีพของเยาวชนในการใช้จ่ายสิ่งของที่เป็นจำเป็น ดังนั้นด้วยเหตุนี้จึงทำให้เยาวชนเกิดความเครียดและต่อสู้กับเศรษฐกิจโดยต้องการหาเงินให้เพียงพอต่อการใช้จ่ายดังนั้นการเล่นเกมนพนันออนไลน์จึงตอบโจทย์การหาเงินให้กับเยาวชนได้ ซึ่งสอดคล้องกับ ทฤษฎีความกดดันทางสังคม (Phonchai Khantee, 2000) ที่ได้กล่าวว่าทฤษฎีความกดดันทางสังคม นับได้ว่าเป็นทฤษฎีที่พัฒนาโดยมีพื้นฐานมาจากทฤษฎี สังคมไร้ระเบียบ โดยมุ่งเน้นศึกษาสาเหตุอาชญากรรมว่ามาจากสภาพแวดล้อมทางสังคมที่สร้าง ความกดดันให้แก่บุคคลในสังคม ทำให้บุคคลต้องมีการปรับตัวเพื่อความอยู่รอด ซึ่งพฤติกรรม เบี่ยงเบนหรืออาชญากรรมเมอร์ตัน (Phonchai Khantee, 2000) ได้นำหลักการสังคมไร้บรรทัดฐานของเดอส์คาร์ม มาสร้างเป็นทฤษฎีใหม่เพื่ออธิบายพฤติกรรมอาชญากรรม 8 ในประเทศสหรัฐอเมริกา โดยอธิบายว่าสภาพสังคมมีอิทธิพลในการปลูกฝังให้บุคคลมีค่านิยมหรือ ความอยากบางประการแต่ขณะเดียวกันโครงสร้างทางสังคมอาจจำกัดความสามารถของบุคคล เฉพาะกลุ่มในการบรรลุความต้องการนั้น หรืออาจกล่าวได้ว่าโครงสร้างทางสังคมมีส่วนกระตุ้น หรือผลักดันให้บุคคลบางกลุ่มมีพฤติกรรมที่ไม่เป็นที่ยอมรับของคนในสังคม

สรุปองค์ความรู้



ปัจจัยเสี่ยงภายใน ได้แก่

- เพื่อนชักชวน
- ลักษณะอารมณ์ผันผวน
- ลักษณะอารมณ์หุนหันพลันแล่นหรือควบคุมตนเองไม่ได้

ปัจจัยเสี่ยงทางอ้อม ได้แก่

- ชุมชนเข้าถึงง่าย
- การเลี้ยงดู
- คนในครอบครัวติดการพนันชนิดอื่นๆ
- มีกลุ่มเพื่อนที่เล่นเกมพนันออนไลน์

ปัจจัยเสี่ยงทางตรง ได้แก่

- การขาดความรู้เรื่องข้อเท็จจริงของเกมพนันออนไลน์
- เกมพนันออนไลน์รู้ผลไว
- ต้องการนำเงินที่เสียไปกลับคืนมา



การสร้างความรู้ความเข้าใจที่ถูกต้อง

การปรับปรุงกฎหมายพ.ร.บ.การพนัน 2478

การส่งเสริมการประกอบอาชีพและรายได้แก่เยาวชน

การกำหนดโทษการซื้อขายบัญชี

การทำให้เกมพนันออนไลน์ถูกกฎหมาย

ภาพที่ 2 แสดงสรุปองค์ความรู้

ข้อเสนอแนะ

จากปัจจัยเสี่ยงที่กล่าวมาข้างต้น ผู้วิจัยขอเสนอประเด็นในการวิเคราะห์ไว้ 2 ประเด็นคือ

1. ข้อเสนอแนะจากการนำผลวิจัยไปใช้

โดยได้แบ่งออกเป็นทั้งหมด 3 ด้าน

1.1 ในด้านของเยาวชน ให้เยาวชนศึกษาเกี่ยวกับการเล่นเกมพนันออนไลน์อย่างถูกต้อง หา

กิจกรรมยามว่างทำอย่างสร้างสรรค์ หาช่องทางในการหารายได้ที่เหมาะสม และช่วยແຈ້เบาะแสะหากพบเจอการกระทำที่ผิดกฎหมาย

1.2 ด้านผู้ดูแลเยาวชนให้ความรักความอบอุ่นจากเยาวชนให้เพียงพอ ให้ความรู้ความถูกต้อง รวมไปถึงการพาทำกิจกรรมที่สร้างสรรค์ และควรบรรจุหัวข้อเกมพนันออนไลน์นี้สู่หลักสูตรการเรียน ในด้านสุดท้ายคือด้าน

1.3 ด้านผู้มีส่วนเกี่ยวข้องในการป้องกันการเล่นเกมพนันออนไลน์ ควรมีความตั้งใจที่จะทำงาน และมุ่งเน้นที่จะปราบปรามธุรกิจเกมพนันอย่างแท้จริง ควรปรับแก้กฎหมายให้เหมาะสม ให้ความรู้แก่เยาวชน และมีการพัฒนาความรู้ในการทำงานอยู่เสมอ

2. ข้อเสนอแนะสำหรับการทำวิจัยครั้งต่อไป

2.1 ด้านประเด็นที่ศึกษา ในการศึกษาค้างต่อไป ควรศึกษากลุ่มผู้ให้ข้อมูลอื่นที่ไม่ใช่เยาวชนด้วย เนื่องจากเกมพนันออนไลน์เหล่านี้เข้าถึงได้ทุกเพศทุกวัย นอกจากนี้ควรมีการศึกษากลุ่มผู้ที่ทำธุรกิจเกมพนันออนไลน์เหล่านี้ว่ามีกระบวนการ แนวคิด หรือวิธีการอย่างไร

2.2 ด้านระเบียบวิธีวิจัย ในการวิจัยครั้งถัดไปควรมีการทำวิจัยในเชิงปริมาณเพื่อศึกษาปัจจัยที่ส่งผลต่อพฤติกรรมการเล่นเกมพนันออนไลน์ในเยาวชน รวมไปถึงการป้องกันการเล่นเกมพนันออนไลน์ในเยาวชน ซึ่งจะเป็นประโยชน์ต่อการปฏิบัติงานของเจ้าหน้าที่และประเทศชาติต่อไป

References

- Beccaria, C. (1764). *Of crimes and punishments*. (J. Grigson, Trans.) New York, NY: Marsilio Publishers.
- Chiangkul, W. (2019). *Gambling Addiction: The enormity of the problem and its solutions*. Bangkok: Judicial Month Printing House.
- Gameinw, (2021). *Mobile Games Mobile Casino Games played on mobile is provided by Gameinw*. [Online]. Available : <https://www.gameinw.com/>
- Gottfredson, M., & Hirschi, T. (1990). *A general theory of crime*. Stanford, CA: Stanford University Press.
- Kroekam, S. (2015). *Crime, Criminology, and Criminal Justice*. Nakhon Pathom: Phetkasem Printing.
- Khantee, P. (2000). *Theory and research in criminology*. Bangkok: Booknet.
- Khueansuwong, C. (2016). *Motivation Theories*. [Online]. Available : <https://www.gotoknow.org>
- Ministry of Interior. (2012). *Solutions to online gambling problems*. Bangkok: The Bureau of Investigation and Jurisprudence section maintains order.
- Nokdee, C. (2020). *Online Gambling Near-child threats during COVID*. [Online]. Available: <https://www.thaihealth.or.th/Content>
- Pleanphadung, P. (2021). *The British and U.S. Online Gambling Control Act and guidelines for applying the Gambling Act of 1935 to online gambling*. Bangkok: It supports the Gambling Research Center, the Office of the Health Promotion Fund.

- Research Division, Office of Police Strategy. (2017). *Police measures to prevent and suppress juvenile gambling*. Bangkok: National Police Bureau Research Division.
- Silanoi, W. (2017). *Communication strategies of online football betting sites*. Bangkok: Mahabharat Thesis Chulalongkorn University.
- Sooksawat, K. (2018). *The study of factors affecting the football gambling behavior of youth in vocational institutions*. Bangkok. Bangkok: thesis National Institute of Development Administration.
- Sripana, M. (2013). *The clue-opener is online gambling Thai society without borders*. Bangkok: Amy Enterprise Co., Ltd.
- Thai PBS News. (2021). *CU research has found online gambling spikes during COVID Hijack the state's amended law - penalties*. [Online]. Available: <https://news.thaipbs.or.th>
- Thai Judicial House. (2002) *Retrace thai gambling history*. [Online] . Available: www.thaiioctober.com

