

ผลกระทบของการใช้สื่อออนไลน์ต่อการเล่นพนันของเยาวชน ในเขตจังหวัดพระนครศรีอยุธยา

Impacts of social media usage on youth gambling in Phranakhon Si Ayutthaya

วันที่ได้รับบทความ 14 พฤศจิกายน 2566 วันที่แก้ไขเสร็จ 27 ธันวาคม 2566
วันที่ตอบรับเผยแพร่ 21 กุมภาพันธ์ 2567

ปัทมาภรณ์ สุขสมโสด*
Pattamaporn Sooksomsod*
ปฐมพงษ์ พุ่มพฤษ**
Pathomphong Pumpruek**

บทคัดย่อ

บทความนี้มีวัตถุประสงค์ในการวิจัยเพื่อศึกษา 1) พฤติกรรมการใช้สื่อออนไลน์ในการเล่นเกมพนันของเยาวชน และ 2) ผลกระทบของการใช้สื่อออนไลน์ต่อการเล่นเกมพนันของเยาวชนในเขตจังหวัดพระนครศรีอยุธยา ใช้รูปแบบการสัมภาษณ์กลุ่มตัวอย่างเยาวชน นักเรียนระดับมัธยมต้น มัธยมปลาย ระดับอุดมศึกษาของรัฐ

*ผศ.ดร.อาจารย์ประจำคณะมนุษยศาสตร์และสังคมศาสตร์ มหาวิทยาลัยราชภัฏพระนครศรีอยุธยา

Email: patthamaphon@aru.ac.th

*Asst.Prof. Dr ,Lecturer of the Faculty of Humanities and Social Sciences, Phranakhon Si

Ayutthaya Rajabhat University Email : patthamaphon@aru.ac.th

**ดร.อาจารย์ประจำคณะมนุษยศาสตร์และสังคมศาสตร์ มหาวิทยาลัยราชภัฏพระนครศรีอยุธยา

Email: pratompongmp@gmail.com

**Dr, Lecturer of the Faculty of Humanities and Social Sciences, Phranakhon Si Ayutthaya

Rajabhat University Email: pratompongmp@gmail.com

และเอกชน รวมไปถึงนักศึกษาอาชีวะที่มีอายุระหว่าง 16 – 25 ปี เป็นกลุ่มที่ใช้สื่อออนไลน์ ในเขตเทศบาลจังหวัดพระนครศรีอยุธยา โดยการเลือกกลุ่มตัวอย่างแบบเจาะจง (Purposive sampling) จำนวน 20 คน ผลการวิจัยพบตามวัตถุประสงค์ ดังนี้ 1) การใช้สื่อออนไลน์กับพฤติกรรมการเล่นการพนันของเยาวชน กลุ่มตัวอย่างเล่นสื่อออนไลน์เป็นประจำทุกวัน เล่นตลอดเวลาที่มีเวลาว่าง กลุ่มตัวอย่างนิยมเล่นสื่อออนไลน์ผ่านโทรศัพท์สมาร์ทโฟน แอปพลิเคชัน และเว็บไซต์ที่ใช้ทุกวัน ได้แก่ เฟซบุ๊ก (Facebook) รองลงมา คือ ไลน์ (Line) ใช้สำหรับการสนทนากับบุคคลต่างๆ และกูเกิล (Google) เป็นเว็บไซต์ที่ใช้หาข้อมูลทุกประเภทที่สนใจ กลุ่มตัวอย่างมีพฤติกรรมการเล่นการพนัน ส่วนใหญ่เริ่มเล่นการพนันแบ่งเป็น 3 กลุ่ม ได้แก่ กลุ่มแรก เริ่มเล่นเพราะเพื่อนชักชวน กลุ่มที่ 2 เป็นกลุ่มที่ชอบเสี่ยงโชค เป็นทุนเดิม ถ้าได้กำไรเสีย กลุ่มที่ 3 เล่นเพื่อความสนุก ตื่นเต้น คลายเครียดจากเรื่องเรียน กลุ่มตัวอย่างส่วนใหญ่เริ่มต้นการเล่นพนันครั้งแรกคือ การเล่นไพ่โป๊กเกอร์ เล่นหวย เรียงเบอร์ ลอตเตอรี่ ไฮโล ชนไก่ เป็นต้น ทั้งนี้มีพฤติกรรมการใช้สื่อออนไลน์เพื่อสนับสนุนการเล่นพนัน แบ่งเป็น 2 วัตถุประสงค์ คือ กลุ่มตัวอย่างใช้สื่อออนไลน์ในการหาข้อมูลเพื่อการเล่นการพนัน และกลุ่มตัวอย่างใช้สื่อออนไลน์เพื่อเป็นช่องทางหรือเครื่องมือในการเล่นการพนันออนไลน์ วัตถุประสงค์ที่ 2) ผลกระทบของการใช้สื่อออนไลน์ต่อการเล่นการพนันของเยาวชนในเขตจังหวัดพระนครศรีอยุธยา พบว่า กลุ่มเด็กวัยรุ่นที่ชื่นชอบในการเล่น นิยมนำสื่อออนไลน์มาประยุกต์ใช้ในการเล่นการพนันที่ทำให้ตนเองสะดวก สบาย และที่สำคัญคือ ปลอดภัยจากตำรวจในการตรวจค้น ทั้งยังส่งผลกระทบให้เกิดการเสียการเรียน เสียสุขภาพ เพราะสื่อออนไลน์สามารถเล่นพนันได้ทุกที่ ทุกเวลาตามที่ต้องการ และส่งผลให้เสียความสัมพันธ์กับเพื่อนและครอบครัวเนื่องจากต้องยืมเงินเพื่อนและคืนไม่ตรงตามเวลาที่กำหนด และหมกมุ่นกับการพนันจนไม่ได้สนใจครอบครัว

คำสำคัญ: การพนันออนไลน์, สื่อออนไลน์, เยาวชน, การพนัน

Abstract

The purpose of this research is to investigate the social media usage and the gambling behavior of the youth, as well as to examine the impact of social media usage on youth gambling in Phranakhon Si Ayutthaya. Essential data are collected through in-depth interviews. The sample group consists of 20 key informants representing 16 to 25-year-old youth in Phranakhon Si Ayutthaya Municipality, including junior high school students, high school students, and undergraduate students in both public and private schools. Purposive sampling is used for the selection of the sample group, which includes individuals who have engaged in gambling.

The results indicate that the sample group uses social media on their smartphones during their free time every day. Facebook is the most accessed application/website, followed by Line, which is used for chatting, and Google for information searching. The study also reveals three reasons for initiating gambling: being invited and persuaded by friends, a penchant for risk-taking, and playing for fun and relaxation. Most participants began gambling with poker, lottery, illegal lottery, dice, and cockfighting. They frequently use social media for various gambling purposes, including searching for information for a bet and using it as a platform or tool for betting.

The findings regarding the relationship between youth social media usage and their gambling habits suggest that gambling youths often turn to social media for gambling activities because it provides them

with comfort and a sense of security from police inspections. However, this behavior has adverse effects on their studies and health as they can gamble at any place and time through social media. Additionally, it leads to strained relationships with friends and family due to broken promises to repay debts. The most severe consequence is the neglect of their own families due to gambling addiction.

Keyword: Online gambling, Social media, youth, gambling

บทนำ

การพนันออนไลน์ คือ การเล่นพนันทางสื่ออิเล็กทรอนิกส์ หรือเครือข่ายอินเทอร์เน็ต ซึ่งได้รับความนิยมในปัจจุบัน และมีแนวโน้มจะเติบโตมากขึ้นในอนาคต เพราะไร้ขอบเขต สะดวกสบายในการเข้าถึงและไม่มี การเปิดเผยตัวตนของผู้เล่น เช่น เกมกาสิโนออนไลน์ แหงบอลออนไลน์ หวยออนไลน์ เป็นต้น

การพนันออนไลน์ เป็นการพนันข้ามชาติที่มีการเติบโตอย่างรวดเร็ว ปัจจัยที่ส่งผลให้ธุรกิจการพนันออนไลน์เติบโตขึ้นอย่างก้าวกระโดด ก็คือ ความง่ายในการเข้าถึง ความสะดวกของการเข้าร่วม การมีความหลากหลายรูปแบบพนันให้แก่ผู้เล่น และตัวนักพนันเองก็มักมองว่า มีความเสี่ยงน้อยกว่าในการถูกเจ้าหน้าที่จับกุม แต่จุดด้อยของการพนันออนไลน์กลับยังไม่มีคนกล่าวถึงมากนัก และมักเป็นสิ่งที่นักพนัน มักมองข้าม อาทิ ความโปร่งใส การตรวจสอบได้ใน การให้บริการ การขาดความชัดเจนในการจ่ายเงินพนันให้กับลูกค้า ปัญหาเหล่านี้กลับยังไม่เคยถูกหยิบยกมากล่าวกันมากนัก ในขณะที่ยวกันยังพบว่า กลุ่มของคนที่เข้ามาเล่นการพนัน เป็นกลุ่มเยาวชนที่มีอายุเฉลี่ยน้อย

การติดพนันของเด็กและเยาวชนเป็นปัญหาที่สังคมกำลังให้ความสำคัญ โดยมีงานวิจัยของแพทย์หญิง มธุรดา สุวรรณโพธิ์ ได้ระบุว่า การติดการพนันเป็นโรคชนิดหนึ่งที่มีผลกระทบต่อพฤติกรรมและพัฒนาการของเด็กและเยาวชน โดยเฉพาะด้านสมอง การพนันเป็นเกมที่สามารถทำลายสมองของเด็กได้อย่างถาวร องค์การอนามัยโลกกำหนดให้พฤติกรรมติดการพนันเป็นความผิดปกติทางจิตชนิดหนึ่ง เรียกว่า “Pathological Gambling” หรือโรคติดพนัน ซึ่งผู้เล่นการพนันจะมีความทุกข์จากการเล่นพนัน แต่ก็หยุดไม่ได้ยังคงต้องเล่นต่อไป (มธุรดา สุวรรณโพธิ์, 2566)

รศ.ดร.นวลน้อย ตริรัตน์ ผู้อำนวยการศูนย์ศึกษาปัญหาการพนัน กล่าวว่า ผลสำรวจการเล่นพนันออนไลน์ของคนอายุ 15-25 ปี ต้นปี 2566 พบว่าเล่นพนันออนไลน์เกือบ 3 ล้านคน มากกว่าครึ่งเล่นทั้งออฟไลน์ และออนไลน์ ส่วนใหญ่เคยเห็นโฆษณาและถูกชักชวนให้เล่นพนันออนไลน์ ร้อยละ 44 เห็นแล้วอยากลองเข้าไปดู ลองเข้าไปเล่น และร้อยละ 1 แคร่ข้อความโฆษณาไปยังสาธารณะ ทำให้การโฆษณาพนันออนไลน์ขยายวงกว้าง คนที่คิดจะเล่นพนันเพื่อเป็นช่องทางหารายได้ การพนันออกแบบให้เจ้ามือชนะเสมอในระยะยาว ซึ่งคนชนะเป็นคนส่วนน้อย ชนะแล้วไม่เลิกสุดท้ายเงินที่เคยได้ก็หมดไปกับพนัน แต่คนชอบจำตอนชนะได้รางวัล คิดว่าสามารถควบคุมตัวเองได้ อยากเล่นหรืออยากหยุดเมื่อไหร่ก็ได้ ประกอบกับบางคนเคยเห็นพ่อแม่เล่น หรือเห็นเพื่อนเล่น และคนเสพติดพนันอารมณ์จะแปรปรวน มีโอกาสตกอยู่ในภาวะควบคุมตัวเองไม่ได้ เสียพนันจนก่อให้เกิดปัญหาได้ (สำนักข่าวสร้างสุข, 2566)

รศ.ดร.ณัฐนันท์ ศิริเจริญ อาจารย์ประจำคณะนิเทศศาสตร์ ม.หัวเฉียวเฉลิมพระเกียรติ กล่าวว่า ข้อมูลนักศึกษาที่กำลังศึกษาระดับปริญญาตรีในมหาวิทยาลัยของรัฐ และเอกชน 400 คน ช่วง ก.ค. 2565 –มี.ค.2566 และเก็บข้อมูลเชิงลึกนักศึกษาที่เล่นพนันออนไลน์ 12 คน พบว่า ค่อนข้างรู้เรื่องสื่อโฆษณา

ชวนพนัน พนันออนไลน์มีหลากหลายรูปแบบ แต่ก็ไม่ได้คิดว่าเป็นเรื่องหลอกลวง เป็นเพียงข้อเสนอให้เลือกว่าจะเล่นหรือไม่ ไม่ได้บังคับ มองว่าพนันออนไลน์เป็นเพียงเกมออนไลน์ที่มีเงินรางวัล เป็นการเสี่ยงโชค ลุ้นรางวัล ทำให้สนุกตื่นเต้น ซึ่งการติดพนันเป็นโรคทางจิตเวช รักษาได้ เมื่อพบคนติดพนัน สิ่งที่ต้องทำคือ มีสติ ใจเย็น ต้องไม่ตำหนิ ไม่คาดหวังว่าเขาจะหายจากการติดพนันในทันทีเมื่อหยุดเล่นพนัน (สำนักข่าวสร้างสุข, 2566)

นอกจากนี้ข้อมูลจากกองบัญชาการตำรวจสืบสวนสอบสวนอาชญากรรมทางเทคโนโลยี ระบุว่า การทำตลาดพนันออนไลน์โดยใช้ “Influencer” ซึ่งเป็นบุคคลที่มีชื่อเสียงหรือมีอิทธิพลทางความคิดในการตัดสินใจของกลุ่มเป้าหมาย เชิญชวนให้เสี่ยงดวงในรูปแบบต่างๆ ส่งผลให้ในรอบ 12 เดือนที่ผ่านมา พบนักพนันที่เป็นเด็กและเยาวชนซึ่งเป็นนักพนันหน้าใหม่จำนวน 7 แสนคน โดยในเดือนกรกฎาคม พ.ศ.2566 มีการดำเนินคดีกับ “Influencer” ที่ทำการตลาดให้กลุ่มพนันออนไลน์แล้ว 7 คน โดยศาลตัดสินให้มีความผิดตามฟ้องลงโทษจำคุก 4 เดือน จำนวน 5 ราย ซึ่งกลุ่มคนเหล่านี้เป็นอีกหนึ่งแรงกระตุ้นให้เกิดการเล่นพนันออนไลน์ในเด็กและเยาวชน (กิตติพร บุญอ้อม, 2566)

จากข้อมูลข้างต้นจะเห็นได้ว่าการพนันไม่ว่าจะอยู่ในรูปแบบใดก็ตามก็ถือว่าเป็นสิ่งผิดกฎหมายทั้งสิ้น และเมื่อการพนันเข้ามาอยู่ในรูปแบบสื่อออนไลน์ก็จะทำให้เกิดการเข้าถึงได้ง่ายขึ้น อาจจะทำให้เยาวชนเกิดความเสี่ยงต่อการลองเล่นการพนันได้ง่ายขึ้นเช่นกัน อีกทั้งยังทำส่งผลให้เกิดปัญหาต่างๆ ตามมาเนื่องจากกลุ่มเยาวชนเป็นกลุ่มเปราะบางเป็นกลุ่มที่มีความเสี่ยงต่อการเกิดปัญหาได้ง่าย การทำวิจัยนี้ เพื่อศึกษาแนวทางแก้ไขปัญหาการพนันของเยาวชนในสถานศึกษา ในหน่วยงานของรัฐหรือหน่วยงานที่เกี่ยวข้องในอนาคต และยังสามารถใช้ข้อมูลจากการวิจัยนี้ต่อยอดในงานวิจัยอื่นๆ ที่เกี่ยวข้องต่อไปได้

วัตถุประสงค์

1. การใช้สื่อออนไลน์ที่ส่งผลต่อการเล่นการพนันของเยาวชน
2. ผลกระทบของการใช้สื่อออนไลน์ต่อการเล่นพนันของเยาวชนในเขต

จังหวัดพระนครศรีอยุธยา

วิธีดำเนินการวิจัย

การวิจัยในครั้งนี้ ผู้วิจัยศึกษาผลกระทบของการใช้สื่อออนไลน์ต่อการเล่นพนันของเยาวชนในเขตจังหวัดพระนครศรีอยุธยา การเป็น การศึกษาเชิงคุณภาพ กลุ่มตัวอย่างที่ใช้ในงานวิจัยครั้งนี้คือ นักเรียนระดับมัธยมต้น มัธยมปลาย นักศึกษา อาชีวระดับ ปวช. ปวส. และระดับอุดมศึกษาของรัฐ และเอกชน ที่มีอายุระหว่าง 16-25 ปี เป็นการเลือกกลุ่มตัวอย่างแบบเจาะจงที่เล่นพนันออนไลน์ รวมทั้งสิ้น 20 คน โดยได้คัดเลือกตัวอย่าง จากการสัมภาษณ์เบื้องต้น ถึงชีวประวัติ (Life history) การสังเกตการณ์แบบไม่มีส่วนร่วม (Observation) การเลือกกลุ่มแบบลูกโซ่ (Snow ball Sampling) ในการเลือกกลุ่มตัวอย่างในชุดแรกจากหากกลุ่มตัวอย่างจากการใช้แบบสอบถามชีวประวัติด้านต่าง ๆ ได้แก่หัวข้อดังนี้ 1) ข้อมูลทั่วไปของกลุ่มตัวอย่าง เช่น อายุ ระดับการศึกษา รายได้ต่อเดือน อาศัยอยู่กับใคร อาชีพของผู้ปกครอง เป็นต้น 2) พฤติกรรมการใช้สื่อออนไลน์ของเยาวชน เช่น ช่วงเวลาที่ใช้สื่อออนไลน์ ระยะเวลาและความถี่ในการใช้สื่อออนไลน์ การใช้สื่อออนไลน์แต่ละประเภท วัตถุประสงค์ของการใช้สื่อออนไลน์ 3) พฤติกรรมการเล่นการพนันของเยาวชน เช่น สาเหตุของการเริ่มเล่นการพนัน ความถี่ในการเล่นการพนัน เป็นต้น 4) พฤติกรรมการเล่นพนันผ่านสื่อออนไลน์ เช่น พฤติกรรมการเล่นการพนันผ่านสื่อออนไลน์ การเคยเห็นโฆษณาชักชวนด้านการพนัน ประเภทของสื่อออนไลน์ที่ใช้ในการเล่นการพนัน เมื่อได้กลุ่มตัวอย่างกลุ่มแรก ก็จะใช้วิธีการการเลือกกลุ่มแบบลูกโซ่ หรือ (Snow ball Sampling) โดยใช้คำถามชุดเดียวกันไปถามยังกลุ่มที่ 2, 3, 4 และ 5 ไปจนครบ จำนวน 20 คน ใน

การเก็บข้อมูลเบื้องต้นครั้งนี้เป็นการเก็บข้อมูลเบื้องต้นเพื่อนำมาสู่การจัดกลุ่ม Focus Group จากนั้นได้นัดหมายมาสัมภาษณ์ในวัน เวลาที่เหมาะสมต่อไป

แนวทางในการเก็บรวบรวมข้อมูลมี 2 วิธีการ มีรายละเอียดดังนี้

1. การสนทนากลุ่ม (Focus Group) ได้แก่ กลุ่มตัวอย่างนักเรียน นักศึกษา โดยมีการแบ่งกลุ่มสนทนา เป็น 4 กลุ่ม กลุ่มละ 3-5 คน ได้แก่ กลุ่มที่ 1 นักเรียนระดับชั้นมัธยมปลาย กลุ่มที่ 2 นักเรียนระดับชั้นปวช. โรงเรียนอาชีวะ กลุ่มที่ 3 นักเรียนระดับชั้นปวส. โรงเรียนอาชีวะ และกลุ่มที่ 4 นักศึกษาระดับอุดมศึกษา โดยคำถามของการสนทนากลุ่ม ได้แก่ การใช้ชีวิตประจำวันของเยาวชน พฤติกรรมการใช้สื่อออนไลน์ พฤติกรรมการเล่นการพนัน ปัจจัยที่เริ่มเล่นพนัน สื่อออนไลน์ที่มีผลต่อการเล่นการพนันของเยาวชน การโหลดแอปพลิเคชันที่เกี่ยวข้องกับการพนัน การเข้าเว็บไซต์การพนัน การเห็นโฆษณาในเว็บการพนัน การเล่นการพนันบริเวณที่ใด การใช้เงินลงทุนในการเล่นการพนันต่อเดือน การหาแหล่งข้อมูลสนับสนุนในการเล่นการพนันส่วนใหญ่มาจากแหล่งใด

2. การสัมภาษณ์แบบเจาะลึก (in-depth interview) โดยมุ่งประเด็นตามคำถามในการวิจัยเชิงลึก โดยเลือกแบบสัมภาษณ์ชนิดกึ่งโครงสร้าง (Semi-structured Interview) จะมีลักษณะผสมผสานระหว่างโครงสร้างข้อคำถามและการกำหนดประเด็นคำถามไว้ล่วงหน้า โดยการสัมภาษณ์แบบกึ่งโครงสร้าง ต้องการความยืดหยุ่นของข้อประเด็นคำถามเพื่อการเก็บข้อมูล ในขณะที่ยังคงไว้ซึ่งเนื้อหาสาระที่ครอบคลุมประเด็นศึกษาอย่างครบถ้วน ผู้ให้ข้อมูลหลักของการวิจัยในครั้งนี้ประกอบไปด้วย นักเรียนระดับมัธยมต้น มัธยมปลาย ระดับอุดมศึกษาของรัฐ และเอกชน เป็นกลุ่มเยาวชนกลุ่มเดียวกันกับกลุ่มที่เข้าร่วมการสนทนากลุ่ม แต่การสัมภาษณ์แบบเจาะลึกผู้วิจัยจะโทรนัดหมายล่วงหน้า ในด้านเวลาและสถานที่ ที่ทุกคนสะดวก โดยใช้ห้องประชุมย่อยในมหาวิทยาลัยราชภัฏพระนครศรีอยุธยา ร้านอาหาร และร้านกาแฟ หรือสัมภาษณ์ทางโทรศัพท์เป็นต้น โดยจะใช้สถานที่ที่เป็นพื้นที่ส่วนตัว โดยสัมภาษณ์

เนื้อหาการเล่นการพนันต่างๆ พฤติกรรมเชิงลึกของการเล่นพนันในแต่ละรูปแบบ การใช้เงินในการเล่นพนัน และผลกระทบที่เกิดจากการเล่นพนัน ในการสัมภาษณ์เชิงลึกนี้จะเป็นการสัมภาษณ์ทั้งเดี่ยวและสัมภาษณ์กลุ่มขึ้นอยู่กับกลุ่มตัวอย่างถึงความประสงค์เพราะบางรายไม่ยากให้เพื่อนทราบข้อมูล จึงนัดหมายมาสัมภาษณ์เดี่ยว ส่วนบางรายต้องการสัมภาษณ์เป็นกลุ่มเพราะต้องการมีเพื่อนในการช่วยกันตอบคำถามไม่ทำให้รู้สึกอึดอัด การสัมภาษณ์กลุ่มนั้นเป็นเพียงการสัมภาษณ์กลุ่มเล็กๆ มีเพียง 1-3 คนเท่านั้น ที่เป็นกลุ่มเพื่อนกัน รวมกลุ่มกันมาให้ข้อมูล ช่วยให้กล้าที่จะเล่ารายละเอียดในการเล่นการพนันให้ฟังอย่างละเอียดและไม่ปิดบังกัน แต่หากมีบางประเด็นที่เป็นความลับมาก ที่กลุ่มตัวอย่างไม่กล้าเล่าต่อหน้าคนอื่นทางผู้วิจัยจะขออนุญาตกลุ่มตัวอย่างคนดังกล่าว โทรศัพท์ไปพูดคุยและขอข้อมูลเพิ่มเติมภายหลัง ทั้งนี้ก่อนที่เริ่มสัมภาษณ์ทุกครั้ง ผู้วิจัยจะอธิบายรายละเอียดกับกลุ่มตัวอย่างทุกคนว่า “ข้อมูลส่วนตัวทุกอย่างจะถูกเก็บเป็นความลับ ไม่มีการบันทึกภาพ และนำข้อมูลส่วนตัวไปเผยแพร่ แต่จะนำข้อมูลจากการสัมภาษณ์ไปวิเคราะห์จัดอยู่ในรูปแบบงานวิจัยเพื่อนำไปใช้เป็นประโยชน์ต่อไปในอนาคต ในด้านการวางมาตรการป้องกันด้านเล่นพนันออนไลน์ และไม่นำข้อมูลส่วนตัวของกลุ่มตัวอย่างไปเปิดเผยให้เกิดความเสียหายต่อการทำงานและไม่เสียหายต่อชีวิตประจำวัน ทั้งทางร่างกายและจิตใจ”

สรุปผลวิจัย

การวิจัยครั้งนี้ ใช้วิธีการเก็บข้อมูลเชิงคุณภาพโดยใช้การสัมภาษณ์กลุ่ม (Focus group) และสัมภาษณ์เชิงลึก (In-depth Interview) จากกลุ่มตัวอย่างที่เป็นนักเรียนระดับมัธยมต้น มัธยมปลาย นักศึกษาอาชีวะและระดับอุดมศึกษาของภาครัฐและเอกชน ที่มีอายุระหว่าง 16 – 25 ปี ที่ใช้สื่อออนไลน์ในการเล่นการพนันสรุปผลดังต่อไปนี้

1. ข้อมูลพฤติกรรมทั่วไปและการใช้สื่อออนไลน์ของเยาวชน

ข้อมูลพฤติกรรมทั่วไปของนักเรียนทั้ง 4 กลุ่ม แบ่งเป็นรายละเอียด ดังนี้ กลุ่มที่ 1 นักเรียนระดับชั้นมัธยมปลาย จะต้องเรียนทั้งวันตามตารางสอน เรียนคาบละ 50 นาที จะเปลี่ยนวิชา ช่วงขณะที่เรียนหนังสือจะไม่สามารถเล่นโทรศัพท์ได้ จึงมักจะเล่นช่วงเปลี่ยนคาบ ช่วงพักเที่ยงเป็นส่วนใหญ่ พฤติกรรมการเข้าใช้สื่อสังคมออนไลน์ ได้แก่ เฟซบุ๊ก อินสตาแกรม ทวิตเตอร์ ไลน์ กูเกิล ดูหนังฟังเพลง และเล่นเกม เมื่อกลับถึงบ้านบางรายอาจจะต้องช่วยพ่อแม่ทำงานบ้านถึงจะได้เล่นโทรศัพท์ บางรายสามารถเข้าห้องส่วนตัวและเล่นโทรศัพท์เพื่อท่องโลกออนไลน์ตามที่ตนต้องการได้ ค่าอินเทอร์เน็ตส่วนใหญ่พ่อแม่/ผู้ปกครองเป็นคนจ่ายให้ ด้านข้อมูลของกลุ่มที่ 2 และกลุ่ม 3 เป็นนักเรียนระดับชั้นปวช. และระดับชั้นปวส. นักเรียนทั้ง 2 กลุ่มนี้ เป็นนักเรียนโรงเรียนเทคนิคและอาชีวะจะถูกแบ่งการเรียนเป็นภาคเช้าและภาคบ่าย และเรียนวิชาแบบสายอาชีพ ที่ต้องเน้นปฏิบัติมากกว่าสายวิชาการ ดังนั้นจะมีเวลาต่างจากกลุ่มแรก กลุ่มนี้จะเน้นการทำรายงาน และการทำโปรเจกงานมากกว่าการเรียนในห้อง ส่วนใหญ่มีพฤติกรรมการเข้าใช้สื่อสังคมออนไลน์ ได้แก่ เฟซบุ๊ก ไลน์ เกม กูเกิล และดูหนังฟังเพลง ซึ่งไม่ต่างกับกลุ่มแรก ส่วนค่าอินเทอร์เน็ตจะต้องหาออกเอง จากการหักค่าขนม หรือบางรายต้องหารายได้พิเศษจากการทำงาน มาใช้จ่ายเนื่องจากพ่อแม่แยกทางกัน ต้องอาศัยอยู่กับญาติ และกลุ่มที่ 4 นักศึกษาระดับอุดมศึกษา กลุ่มนี้จะมีเวลาว่างมากที่สุด เพราะมีการเรียนเป็นช่วงเช้าหรือบ่าย หรือบางวันก็อาจไม่มีเรียนเลย จึงสามารถใช้เวลาส่วนใหญ่อยู่กับโทรศัพท์มือถือได้บ่อยครั้ง บางรายที่ติดหนักๆ ก็จะแอบเล่นในเวลาเรียน หรือบางรายที่อยู่หอพักก็จะเล่นช่วงกลางคืนจนไม่ได้นอน สื่อที่เล่น ได้แก่ เฟซบุ๊ก ไลน์ กูเกิล เกมออนไลน์ ทวิตเตอร์ อินสตาแกรม และดูหนังฟังเพลง และมีนักศึกษาบางรายหลังจากเลิกเรียนต้องไปหารายได้พิเศษทำ เช่น ทำงานในห้างเพื่อหาเงินมาใช้จ่ายในชีวิตประจำวัน เพราะการเรียนระดับมหาวิทยาลัยมีค่าใช้จ่าย

สูง ค่าอินเทอร์เน็ตมักจะต้องจ่ายเอง หรือบางรายก็หักจากค่าขนมที่ผู้ปกครองให้เป็นรายสัปดาห์ หรือรายเดือน

กลุ่มตัวอย่างทั้ง 4 กลุ่ม ได้มีการใช้แอปพลิเคชันและเว็บไซต์ที่ใช้ทุกวันและบ่อยที่สุด 3 อันดับ ได้แก่ เฟซบุ๊ก ใช้เพื่อหาข้อมูลและโพสต์ข้อมูลที่ตนสนใจ หรือเพื่อดูเฟซบุ๊กเพื่อน หรือพูดคุยกับเพื่อน รองลงมาคือ ไลน์ ใช้สำหรับการสนทนากับบุคคลต่างๆ เช่น เพื่อน พ่อแม่/ผู้ปกครอง รวมถึงการสร้างมิตรภาพใหม่กับเพื่อนต่างเพศ และอันดับ 3 ได้แก่ กูเกิล เป็นเว็บไซต์ที่ใช้หาข้อมูลทุกประเภทที่สนใจ เช่น ด้านการเรียน ด้านความรู้ทั่วไป ดูหนังฟังเพลง และหากคนใดสนใจเรื่องการพนันออนไลน์ก็มักใช้เว็บไซต์ กูเกิล ในการค้นหาข้อมูลด้วยเช่นกัน

2. พฤติกรรมการเล่นการพนันของเยาวชน

พฤติกรรมการเล่นพนันของเยาวชน แบ่งเป็น 2 กลุ่ม ได้แก่ เยาวชนกลุ่มตัวอย่างที่ 1 เป็นกลุ่มที่เพิ่งเริ่มต้นเล่นการพนัน เพราะเพื่อนชักชวน เกิดการอยากรู้ อยากลอง เห็นเพื่อนเล่นแล้วได้เงินจึงอยากมีเงินใช้บ้าง ส่วนกลุ่มที่ 2 เป็นกลุ่มที่เล่นการพนันอยู่แล้วและสามารถเข้าสู่การเล่นพนันออนไลน์ได้ง่ายขึ้น เพราะเป็นคนชอบเสี่ยงโชคเป็นทุนเดิม มีนิสัยกล้าได้กล้าเสีย บางคนเล่นเพราะสมาชิกในบ้านเล่นจึงเล่นตาม ทั้งยังอยากเล่นเพราะต้องการต่อยอดเงินที่มีอยู่ และเยาวชนบางคนในกลุ่มระดับมหาวิทยาลัยให้เหตุผลว่า ได้เข้าสู่การเริ่มต้นเล่นพนัน เพราะการพนันเป็นการแก้เครียดจากการเรียน เมื่อได้เล่นพนันแล้วแล้วรู้สึกสนุกตื่นเต้นท้าทาย หายเครียดได้ และทั้งนี้ยังได้เห็นโฆษณาเว็บพนันจากเฟซบุ๊ก และแอปพลิเคชันเกมถือเป็นการชวนเชื่อให้เข้าสู่การเล่นพนันออนไลน์ได้ง่ายขึ้น ทั้งนี้เงินที่นำมาเล่นส่วนใหญ่เป็นเงินที่เหลือจากค่าขนมที่พ่อแม่ให้รายสัปดาห์หรือรายเดือน เพราะเป็นเงินก้อน สามารถนำมาทำทุนในการเล่นพนันได้ และถ้าได้เงินจากการพนันมากก็แบ่งส่วนหนึ่งในการเล่นครั้งต่อไป กลุ่มตัวอย่างส่วนใหญ่เริ่มต้นการเล่นพนันครั้งแรก คือ การเล่นไพ่ป๊อกเด้ง มักจะเล่นที่หอพัก หรือแอบเล่นที่โรงเรียน หรือที่บ้านเพื่อน ส่วนกลุ่มที่เริ่มจากการ

เล่นห่วย เรียงเบอร์ ลอตเตอรี่ ไฮโล ชนไก่ กลุ่มนี้จะเป็นกลุ่มที่ทางบ้านเล่นให้เห็นเป็นประจำอยู่แล้วจึงเกิดความเคยชิน และเล่นตามผู้ปกครอง ทั้งนี้เงินที่ได้จากการพนันมาก็มักนำเงินส่วนหนึ่งมาต่อยอดในการเล่นการพนันในครั้งต่อไป และนำเงินอีกส่วนหนึ่งมาใช้จ่าย กิน เที่ยว จนหมด

3. สื่อออนไลน์ที่มีผลต่อการเล่นการพนันของเยาวชน

พฤติกรรมการเล่นพนันผ่านสื่อออนไลน์ของเยาวชนกลุ่มตัวอย่างได้นำสื่อออนไลน์มาใช้ในการพนันตามวัตถุประสงค์ได้ 2 วัตถุประสงค์ ดังนี้

3.1 กลุ่มตัวอย่างใช้สื่อออนไลน์ ในการหาข้อมูลเพื่อสนับสนุนการเล่นพนัน โดยสื่อออนไลน์แต่ละประเภทสามารถใช้ในการสนับสนุนการหาข้อมูลในการส่งเสริมการเล่นพนัน ดังรายละเอียดต่อไปนี้

3.1.1) เฟซบุ๊ก กลุ่มตัวอย่างให้ข้อมูลเป็นทิศทางเดียวกันว่า เป็นสื่อออนไลน์ที่ใช้ในการหาข้อมูลต่างๆ เช่น การเข้าไปอยู่ในกลุ่มเพจเฟซบุ๊กการพนัน เช่น กลุ่มเพจไก่ชน เพจห่วยออนไลน์ เพจการคำนวณห่วย เพจพนันฟุตบอล เพจสูตรการเล่นบาคาร่า และสล็อตแมชชีน การเข้าไปเป็นสมาชิกหรือเพื่อนกับกูรูในการวิเคราะห์ผลฟุตบอล ซึ่งมีการเปิดเผยสาระณะให้ข้อมูลด้านการพนันที่ทุกคนสามารถเข้าถึงข้อมูลการพนันได้ และการตั้งเพจกลุ่มปิดเพื่อให้สมาชิกเข้าร่วมในการสนทนา โดยจะมีแอดมินเพจอนุญาตก่อนได้เข้าร่วมการสนทนา โดยสมาชิกส่วนใหญ่ไม่ได้รู้จักสนิทสนมกันมาก่อน แต่มีวัตถุประสงค์เดียวกันคือ มีความสนใจในการหาข้อมูลการพนันด้านต่างๆ เพื่อนำมาสนับสนุนในการเล่นการพนันประเภทนั้นๆ ทั้งนี้กลุ่มตัวอย่างมักเห็นโฆษณาเชิญชวนจาก เฟซบุ๊ก และเว็บไซต์เกม จึงทำให้เยาวชนบางคนสนใจกดตามลิงค์ไปเพื่อทดลองเล่นดู

3.1.2) ไลน์ ถือเป็นแอปพลิเคชันที่ใช้การพูดคุยสนทนาจบับนักพนันที่มีหลากหลาย ทั้งมีอาชีพและมีสมัครเล่น กลุ่มไลน์ที่ถูกจัดตั้งขึ้นมาเพื่อแลกเปลี่ยนพูดคุยกันในเรื่องการพนันประเภทต่างๆ เป็นการเปิดเผยสูตรการเล่นพนันนั้น เกิด

จากการแนะนำของเพื่อนๆ ในกลุ่มที่ชวนกันเล่น เช่น การปั่นสล็อตๆ การคำนวณ หวย การพูดคุยข้อมูลด้านฟุตบอล นักเตะแต่ละทีม การวิเคราะห์การเล่น ทั้งนี้ไลน์กลุ่มจะมีการตั้งชื่อกลุ่มให้ดูน่าดึงดูดและน่าสนใจ เช่น “ปั่นเงินพันให้เป็นเงินแสน” “เทคนิคปั่นสล็อต” คนที่อยู่ในกลุ่มก็จะมีทั้งนักเรียน นักศึกษา วิทยากร ทุกเพศทุกวัยเข้ามาแชร์ข้อมูลด้านการพนัน รวมไปถึงนายหน้าเว็บพนันก็จะมาประชาสัมพันธ์เว็บพนันตนเองโดยการแจกเครดิตฟรีให้เล่น เพื่อช่วยในการส่งเสริมการเล่นการพนันได้มากขึ้น เยาวชนกลุ่มตัวอย่างทั้ง 20 คน ทุกคนมักเข้าไปอยู่ในกลุ่มไลน์การพนัน แต่ละคนมีอย่างน้อย 3 กลุ่มไลน์ และมีการเข้ากลุ่มการพนันมากที่สุดถึง 10 กลุ่มไลน์

3.1.3) กูเกิล เป็นเว็บไซต์แรกและเว็บไซต์เดียวที่กลุ่มตัวอย่างพูดถึงเมื่อต้องการหาข้อมูลด้านการพนันตามที่ตนต้องการที่ง่ายที่สุด เนื่องจากหากต้องการเรียนรู้การพนันเรื่องอะไร หรือหาวิธีการเล่น หาช่องทางการเล่น หาบ่อนหรือสถานที่เล่น หาเว็บไซต์ที่น่าเชื่อถือไว้เล่นการพนัน แม้กระทั่งหาข้อมูลที่ดิน และเพื่อนสนใจการพนันทุกประเภท กูเกิลสามารถให้คำตอบแก่กลุ่มตัวอย่างได้อย่างง่ายดายและทันท่วงที โดยไม่ต้องรอรเวลา สามารถหาคำตอบได้อย่างสะดวกสบาย เช่น การเล่นการพนันฟุตบอล กลุ่มตัวอย่างจะใช้กูเกิลหาข้อมูลในการดูสถิติในการแข่งขันฟุตบอล การวิเคราะห์ทีมฟุตบอล ผู้เล่น ผลการแข่งขัน โดยการเข้ากูเกิลเพื่อมาตรวจสอบข้อมูลในสิ่งที่เราต้องการ ราคาต่อรองฟุตบอล สถิติการแพ้ชนะของทีมฟุตบอลแล้วนำข้อมูลเหล่านั้นมาใช้ในการทายผลพนันฟุตบอล ดูตารางการแข่งขันฟุตบอลจากเว็บไซต์ต่างๆ มีราคาต่อรองราคาการเล่นฟุตบอลบอล ทั้งนี้ข้อมูลในกูเกิลเป็นข้อมูลที่มีการไหลเวียนและอัปเดตตลอดเวลา ทำให้เกิดความน่าสนใจและสนใจให้ผู้เล่นพนันมากขึ้น หรือหากเป็นพนันด้านการเล่นหวยได้ดิน ก็จะนิยมการหาข้อมูลในการคำนวณตัวเลขของการออกสลากกินแบ่งแต่ละงวด ใช้สูตรคำนวณในการคำนวณหวย ซึ่งกูเกิลก็จะมีสูตรมาให้ หรือนอกจากนี้ยังสามารถหาข้อมูลสถิติการหาเลขดังของสำนักต่างๆ การดูดวง

การทำนายฝันเพื่อตีให้เป็นตัวเลข และนำเลขที่ได้มาวิเคราะห์และเล่นการพนันต่อไป หรือการเล่นพนันไก่ชน กลุ่มตัวอย่างที่นิยมเล่นไก่ชน มักนิยมหาข้อมูลของไก่ด้านต่างๆ เช่น หาสถานที่ของบ่อนไก่ทั้งที่ถูกกฎหมายและผิดกฎหมาย หาข้อมูลของไก่ที่กำลังจะนำมาชนในแต่ละสนามที่สนใจ หรือแม้กระทั่งข้อมูลการเลี้ยงดูไก่ ดูคู่ต่อสู้ว่าเป็นใคร อยู่ที่ไหน มีสถิติการแพ้ชนะอย่างไร หรือข้อมูลการทำลายไก่จากเว็บต่างๆ เป็นต้น ทั้งนี้เว็บไซต์ ภูเก็ตยังสามารถหาข้อมูลของเว็บอื่นๆ ที่เกี่ยวกับการพนัน ไม่ว่าจะเป็นการเล่นพนัน บาคาร่า ม้าแข่ง ตู้เกมสล็อตแมชชีน กลุ่มตัวอย่างคิดว่าสื่อออนไลน์ดังกล่าวมีข้อมูลที่หลากหลายเข้าถึงง่าย ปัจจุบันนี้เทคโนโลยีทันสมัยกว่าอดีตมาก ข้อมูลต่างๆ มีความหลากหลาย มีหลายเว็บไซต์ให้ตรวจสอบความถูกต้องและความน่าเชื่อถือ ดังนั้น จึงทำให้ปัจจุบันมีสิ่งสนับสนุนให้กลุ่มตัวอย่างที่เล่นการพนันเล่นการพนันได้ง่ายขึ้นและปลอดภัยขึ้น

3.2 กลุ่มตัวอย่างใช้สื่อออนไลน์เพื่อเป็นช่องทางหรือเป็นเครื่องมือในการเล่นการพนันออนไลน์ และใช้เป็นช่องทางการสื่อสารในการเล่นพนันโดยแบ่งเป็นประเภทสื่อออนไลน์ ดังนี้

3.2.1) โลก เป็นสื่อออนไลน์ที่ใช้เป็นช่องทางในการเล่นการพนัน คือ ไว้ใช้เพื่อการสื่อสาร สนทนาในการเล่นการพนัน ตัวอย่างเช่น ใช้ในการติดต่อเล่นพนันทายผลฟุตบอลโดยใช้สนทนา ตกลงราคาในการเล่น ทั้งนำมาใช้ในการส่งข้อมูลต่างๆ ที่เป็นความลับก็จะส่งทางไลน์เข้าหาเจ้ามือ เพื่อความสะดวกและปลอดภัย และไม่มีเสียงที่จะโดนจับ ทั้งยังมีความเสี่ยงน้อยกว่าเพราะไม่มีพโยในตัว ตำรวจค้นตัวก็ไม่สามารถค้นเจอพโยการเล่นพนันต่างๆ ไม่ว่าจะเป็นการเล่นหวย หรือการแทงบอล ทั้งนี้ตำรวจไม่สามารถค้นข้อมูลในโทรศัพท์ได้เช่นกัน และในมือถือสามารถซ่อนไฟล์ในการสนทนาได้อีกด้วย ทำให้ทั้งนักพนันและเจ้ามือก็สามารถซ่อนไฟล์เหล่านี้ได้เพื่อมิให้ใครรู้ กลุ่มตัวอย่างบางคนเป็นทั้งผู้เล่นและเป็นเจ้ามือเอง ก็รู้สึกปลอดภัยในการเล่นการพนันผ่านสื่อออนไลน์มากขึ้น

นักศึกษาชายกลุ่มหนึ่งให้ข้อมูลว่า “รู้สึกปลอดภัยในการเล่นไม่เหมือนอดีตที่ต้องคอยหลบตำรวจ ได้เงินง่ายเพราะโอนได้ทันทีหลังจากเล่น สามารถสนทนากันได้ทันทีเมื่อชนะเกม หรือเมื่อได้สูตรใหม่ต่างๆ ในการเล่นพนันก็จะเอื้อต่อการเล่นได้ง่ายขึ้น มีความน่าสนใจ และดึงดูดใจได้ง่าย ทุกคืนจะนั่งดูข้อมูลการพนันจากไลน์กลุ่มที่แอดมินส่งมา และหากเจอตำรวจคันตัวก็สามารถลือคหน้าจอโทรศัพท์ไว้ ตำรวจไม่รู้ ไม่สงสัย และก็ไม่เปิดโทรศัพท์แน่นอน คนเดินโพยก็รู้สึกปลอดภัย ”

ทั้งนี้ไลน์ ยังใช้ในการติดต่อสื่อสารกับแอดมินเพจหรือแอดมินเว็บพนันอีกด้วย เนื่องจากเป็นช่องทางที่สามารถส่งได้ทั้งรูปภาพ ข้อความและเสียง อีกทั้งยังสามารถโทรสนทนากันได้ เมื่อผู้เล่นมีปัญหาด้านการเล่นพนัน หรือต้องการติดต่อเว็บพนันดังกล่าว จึงนิยมใช้ช่องทางไลน์ในการสนทนามากกว่าช่องทางอื่น

3.2.2) เว็บไซต์พนันหรือแอปพลิเคชันพนัน ในการสัมภาษณ์กลุ่มตัวอย่างได้ให้ข้อมูลถึงเว็บไซต์ที่นิยมเล่น ได้แก่ เว็บไซต์สโเบเบ็ต เว็บไซต์ฟีฟ่าออนไลน์ เว็บไซต์ w88 เป็นเว็บที่ใช้ในการเล่นพนันทายผลฟุตบอล คาสีโนออนไลน์ ลูกเต๋า ม้าตู้ บาคาร่า สล็อต เป็นต้น กลุ่มตัวอย่างส่วนใหญ่เริ่มต้นรู้จักเพราะเพื่อนบอก หรือเห็นโฆษณาเว็บพนันออนไลน์ และศึกษาเพิ่มเติม เว็บไซต์เหล่านี้มีความน่าเชื่อถือเพราะดูจากระยะเวลาในการเปิดเว็บไซต์ซึ่งมีมานาน มีคนพูดถึงเยอะ มีคนเข้าใช้บริการเยอะ และมีเพื่อนที่เคยเล่นแล้วมายืนยันความสะดวกในการเล่นการพนันและการได้รับเงินจริงหลังจากที่มีการชนะเกมแล้ว

นักเรียนชายโรงเรียนอาชีวะได้ให้ข้อมูลว่า “วิธีการเล่นพนันออนไลน์จะมีการโอนเงินเข้าบัญชี เหมือนเราแลกเหรียญในการเล่น เริ่มต้นเล่นที่ 100 บาท แต่ถ้ามีเงินก็จะ เล่นที่ราคา 1,000 – 2,000 บาท โดยเมื่อโอนเงินผ่านธนาคารกลางของเว็บไซต์พนันแล้ว ผู้เล่นจะได้รับเลข User ในการเล่นการพนัน ทั้งนี้ในเว็บจะบอกราคา บอกช่องทางการเล่น พร้อมทั้งมีการอัปเดตข้อมูลตลอดเวลา เมื่อเล่นได้ก็สามารถถอนเงินได้ตลอดเวลาเช่นกัน”

3.3.3) เฟซบุ๊ก เป็นสื่อออนไลน์ที่เอาไว้ใช้เล่นการพนันโดยผ่านช่องทางการเชื่อมต่ออินเทอร์เน็ตที่นิยมเท่าแอปพลิเคชันไลน์ เนื่องจากความปลอดภัยในการออนไลน์ การสนทนาไม่มี แต่ก็สามารถใช้ทดแทนไลน์ได้ หากมีความจำเป็น ทั้งนี้เฟซบุ๊กยังเป็นช่องหนึ่งในการใช้เล่นทายเลขเรียงเบอร์ เลขท้าย 2 ตัว และเบอร์ทอง เนื่องจากปัจจุบันเจ้ามือได้ใช้การโพสต์ตัวเลขจำนวนเลขเรียงเบอร์ ขึ้นบนหน้าเฟซบุ๊กและให้ลูกค้าเข้ามาจองเบอร์หรือตัวเลขที่มี เมื่อถึงเวลาสลากกินแบ่งรัฐบาลออกก็จะนิยมนำเลข 2 ตัว ของสลากกินแบ่งรัฐบาลมาเป็นเกณฑ์ในการได้รางวัล และเมื่อมีคนทายนเลขถูกจะประกาศในเฟซบุ๊กเช่นกัน ซึ่งนิยมเล่นกันมากในหมู่นักเรียน นักศึกษาหญิง นักเรียนหญิงระดับมัธยมได้ให้ข้อมูลว่า “ส่วนใหญ่ผู้หญิงนิยมเล่นเรียงเบอร์ในเฟซบุ๊กมากกว่าการพนันชนิดอื่นๆ เนื่องจากเล่นง่ายและราคาไม่แพงเบอร์ละ 10-50 บาท เท่านั้น และจะซื้อกี่เลขก็ได้ ซึ่งเป็นที่นิยมกันมากในหมู่มูลุ่่มวัยรุ่นที่ใช้เฟซบุ๊ก ซึ่งตนเองและเพื่อนๆ ก็จะเล่นเป็นประจำทุกงวด ดูจากพ่อแม่ผู้ใหญ่ว่าเล่นห่วยเลขไหนดัง เพราะเลขเรียงเบอร์เวลาออกก็ออกจากเลขท้าย 2 ตัวของล็อตเตอรี่”

4. ผลกระทบของการใช้สื่อออนไลน์ต่อการเล่นการพนันของเยาวชน

จากการสัมภาษณ์กลุ่มตัวอย่างแต่ละกลุ่มถึงเรื่องผลกระทบของการใช้สื่อในการเล่นออนไลน์ในการเล่นพนันว่า แต่ก่อนการเล่นพนันเข้าถึงได้ยาก หากเล่นก็กลัวพ่อแม่ผู้ปกครองจะรู้ อีกทั้งยังเสี่ยงต่อการถูกจับกุมของตำรวจ แต่ปัจจุบันเมื่อมีสื่อออนไลน์เข้ามาช่วยในการสนับสนุนการเล่นพนัน ทำให้เยาวชนสามารถเข้าถึงการพนันได้ง่ายขึ้น สามารถเล่นได้ทุกที่ ทุกเวลา ทุกที่เป็นบ่อนได้หากมีโทรศัพท์มือถือ ทั้งยังคิดว่าเป็นการหารายได้จากการเล่นพนันได้อีกด้วย เนื่องจากเยาวชนบางกลุ่มมองว่าการพนันออนไลน์คือ การเล่นเกมที่ต้องเติมเงิน ถ้าเล่นเกมชนะก็จะได้เงิน แต่ถ้าเล่นแพ้ก็เสียเงิน จึงสืมคิดไปว่าผลกระทบที่ตามมาจะมีผลต่อการดำเนินชีวิตของตนเอง ได้แก่ ผลกระทบด้านการเงิน ผลกระทบด้านสุขภาพร่างกาย และผลกระทบด้านจิตใจ

นักเรียนได้ให้สัมภาษณ์ ว่า “หาเงินมาเล่นจากการขายยา เป็นเด็กขายยา ต้องมีแบ็คดี อย่างน้อยได้หลักหมื่น เราต้องมีสายของเราในการขาย เอาเงินจากการขายยามาเล่นการพนันและใช้จ่ายอื่นๆ เล่นบอลทุกวัน เล่นกับเจ้ามือด้วย และทยอยผลกันเองกับเพื่อนด้วย เล่นออนไลน์ด้วย เล่นสล็อตบ้างบางครั้งเงินที่เล่นได้ก็นำไปใช้จ่ายทั่วไป กินเที่ยวเล่น แต่ได้เงินมาก็เก็บไม่ได้ เป็นเงินร้อน ต้องใช้กินเที่ยว ใช้เฟซบุ๊กในการถามลูกค้าในการขายยา โดยใช้อินบ็อกซ์ทักข้อความส่วนตัวต้องขายลูกค้าเดิมต้องรู้จักลูกค้าด้วย ไม่ได้ขายมั่ว เพราะเดี๋ยวโดนจับ การพนันทำให้เสียการเรียน รู้ว่าการพนันผิดกฎหมายแต่ไม่กลัวโดนจับเพราะเราไว้ใจเจ้ามือ และไม่มีนโยบายกระดากเพราะเราใช้สื่อออนไลน์ในการสื่อสาร ไม่น่ากลัวตำรวจจับไม่ได้ เพราะไม่มีหลักฐาน บางครั้งก็เล่นพนันออนไลน์ ยิ่งทำให้ปลอดภัยมากขึ้น ตำรวจไม่ตรวจมือถือเราแน่นอน”

การอภิปรายผล

งานวิจัยเรื่องการศึกษาผลกระทบการใช้สื่อออนไลน์ต่อการเล่นพนันของเยาวชนในเขตจังหวัดพระนครศรีอยุธยา เป็นการวิจัยเชิงคุณภาพสามารถอภิปรายผลตามวัตถุประสงค์ ดังนี้

การใช้สื่อออนไลน์กับพฤติกรรมการเล่นการพนันของเยาวชน

จากการเก็บข้อมูลดังจะเห็นได้ว่าปัจจุบันกลุ่มเด็กวัยรุ่นที่ชื่นชอบในการเล่นพนันนิยมนำสื่อออนไลน์มาประยุกต์ใช้ในการเล่นการพนันที่ทำให้ตนเองสะดวกสบาย และที่สำคัญคือ ปลอดภัยจากตำรวจมากขึ้น เทียบกับในสมัยก่อนที่ยังไม่มีสื่อออนไลน์กลุ่มตัวอย่างบางกลุ่มติดการพนันอย่างหนักต้องหาข้อมูลผ่านหนังสือพิมพ์วิเคราะห์ฟุตบอล ต้องคอยดูหนังสือพิมพ์ที่วิเคราะห์ผลการแข่งขันฟุตบอล และสมัยก่อนต้องเล่นผ่านโต๊ะพนันบอล ที่มีความเสี่ยงต่อการบุกเข้าไปกวาดล้างของเจ้าหน้าที่ตำรวจ ทำให้เกิดความเสี่ยง ดังนั้นการเล่นผ่านสื่อออนไลน์จะทำให้เกิด

ความปลอดภัยกว่า เพราะไปไม่มีพอยเป็นหลักฐานมัดตัว รู้สึกปลอดภัย และอุ่นใจ
ตำรวจไม่สามารถตรวจแอปพลิเคชันไลน์ หรือประวัติการคุยของเราได้ เนื่องจาก
ตำรวจส่วนใหญ่ไม่ขอดูโทรศัพท์เพราะเป็นของส่วนตัว ทั้งนี้สื่อออนไลน์ยังช่วยใน
การหาข้อมูลได้ตลอดเวลาและทุกวัน

ทั้งนี้เนื่องจากสื่อออนไลน์สามารถใช้ได้ทุกที่ทุกเวลา เริ่มตั้งแต่ตื่นนอน
จนกระทั่งเข้านอน ทั้งนี้การใช้สื่อออนไลน์ ยังช่วยให้เกิดความน่าสนใจและจูงใจ
ให้เล่นมากขึ้น เนื่องจากมีการโฆษณาชวนเชื่อจากเฟซบุ๊ก นอกจากนี้แอปพลิเคชัน
การพนัน ยังมีรายการแข่งขันฟุตบอลให้เลือกเล่น และสามารถตั้งเวลาเตือนใน
วันเวลาที่มีการแข่งขันเพื่อที่จะเตรียมเล่นการพนันได้ นอกจากนี้เว็บพนันออนไลน์
มีสูตรในการเล่น หรือให้ข้อมูลในการตัดสินใจในการเล่นพนัน เช่น มีการตั้งกลุ่ม
ไลน์บอกเทคนิคในการเล่นบาคาร่าให้ชนะ สื่อออนไลน์จึงเป็นทั้งแหล่งในการหา
ข้อมูลและเป็นช่องทางในสนับสนุนการเล่นการพนันของเยาวชนที่มีใจรักในการ
พนัน ซึ่งมีความสอดคล้องกับงานวิจัยของ สราวุธ ภายสะอาด (2554) ศึกษาเรื่อง
ปัญหาทางกฎหมายการพนันออนไลน์ กล่าวว่าการเล่นออนไลน์เป็นการกระทำ
ผิดโดยอาศัยความก้าวหน้าทางเทคโนโลยีในการกระทำผิด และมีแนวโน้มเพิ่มสูง
ขึ้น รัฐจึงควรให้ความสำคัญกับปัญหา เพราะผู้เล่นการพนันส่วนใหญ่เป็นเยาวชน
และที่สำคัญปัญหาการพนันออนไลน์ยังไม่มีกฎหมายออกมารองรับอย่างชัดเจน
มีเพียงพระราชบัญญัติการพนัน 2478 และพระราชบัญญัติว่าด้วยการกระทำผิด
ทางคอมพิวเตอร์ 2550 ที่สามารถปรับมาใช้เพื่อเอาผิดกับผู้กระทำผิด นอกจากนี้
ยังพบว่าปัญหาทางกฎหมายหลายประการ ได้แก่ ปัญหาการปรับใช้พระราช
บัญญัติการพนัน 2478 กับกรณีการเล่นพนันออนไลน์และปัญหาการปรับใช้พระ
ราชบัญญัติว่าด้วยการกระทำผิดทางคอมพิวเตอร์ 2550 ยังไม่สามารถเอาผิดกับ
ผู้เล่นการพนันออนไลน์ได้โดยตรง ดังจะเห็นได้ว่าการพนันออนไลน์นั้นยังมีช่อง
โหวอยู่อีกมากที่เป็นช่องทางส่งเสริมให้เยาวชนกระทำผิดกฎหมายโดยรู้เท่าไม่ถึง

การณ์ จึงอาจทำให้เกิดปัญหาอื่นๆ ตามมาได้ เช่น เสียเงินทอง เสียการเรียน เสียเพื่อน ญาติพี่น้อง ทำให้เสียอนาคตในที่สุด

ผลกระทบของการใช้สื่อออนไลน์ต่อการเล่นการพนันของเยาวชน

ผลกระทบของการใช้สื่อออนไลน์ในการเล่นพนันของเยาวชนนั้นถือเป็นเรื่องที่ต้องเฝ้าระวังเป็นอย่างมาก เนื่องจากสื่อออนไลน์เป็นสื่อใกล้ตัวและทุกคนมีสื่ออยู่ในมือ สามารถนำมาเล่นที่ไหน เวลาใดก็ได้เท่าที่ต้องการ โดยสามารถแบ่งเป็นผลกระทบได้ดังนี้

1. ผลกระทบด้านการเงิน กลุ่มตัวอย่างได้นำเงินจากรายได้จากพ่อ แม่ ผู้ปกครองให้ไปโรงเรียน หรือมาจากการทำงานพิเศษ หากกลุ่มตัวอย่างสามารถควบคุมการเล่นการพนันได้ ก็จะไม่มีปัญหาตามมา แต่บางกลุ่มที่ติดการพนัน คือ กลุ่มการหุ่่มเทเล่นหนักเพราะอยากได้เงิน ก็จะทำให้เกิดการยืมเงินจากเพื่อน จนเพื่อนเลิกคบ เลิกคุย เสียความสัมพันธ์ และเกิดการถูกรังเกียจจากสังคม สอดคล้องกับการอธิบายสาเหตุที่ทำให้คนติดการพนันของ ศุภศักดิ์ ตระการรัตน์กุล (2540) ว่า คนที่ติดการพนันเกิดจากความโลภ อยากได้เงินก้อนใหญ่โดยไม่ต้องอาศัยความรู้หรือความชำนาญการอะไรเลย และคิดว่าการพนันจะเป็นหนทางเดียวที่จะนำไปสู่ความมั่งคั่ง ซึ่งสอดคล้องกับการศึกษาของ Lesieur and Custer (1984) ว่า พฤติกรรมการติดการพนันเกิดจากความชอบ ความต้องการได้รางวัลใหญ่ๆ ตอบแทนจากการชนะพนัน การอยากได้เงินพนันที่เสียไปคืน

2. ผลกระทบด้านสุขภาพร่างกาย การเล่นพนันออนไลน์ ส่งผลกระทบต่อสุขภาพแบ่งเป็น 2 ด้าน ได้แก่ 1) ผลกระทบด้านสุขภาพร่างกาย ส่งผลให้พักผ่อนไม่เพียงพอ เช่น นอนตึก ตื่นสาย หรือบางครั้งก็อดหลับอดนอน เพราะเล่นพนันออนไลน์ 2) ผลกระทบด้านจิตใจ เกิดจากการเสียพนันจะส่งผลให้เกิดความเครียด ซึ่งในมุมมองด้านสุขภาพจิตและจิตเวช ถือว่านักพนันเป็นกลุ่มที่มีอาการป่วยที่เรียกว่า โรคติดพนัน (Pathological Gambling) ผู้ป่วยกลุ่มนี้ไม่สามารถต่อต้านแรงกระตุ้น

หรือแรงผลักดัน หรือสิ่งยั่วยุได้ โดยส่วนมากจะเกิดความรู้สึกเครียดหรือถูกปลุกเร้าอย่างมากก่อนลงมือกระทำ และมักผ่อนคลายเมื่อได้ปลดปล่อยความต้องการ ผู้ผิดปกติในรูปแบบนี้มีความบกพร่องในการควบคุมแรงกระตุ้นภายใน (Impulse-Control Disorder) ซึ่งมีความเสี่ยงสูงที่จะเกิดภาวะผิดปกติอื่นๆ ร่วมด้วย เช่น การติดสารเสพติด การย่ำคิดย่ำทำ และการมีภาวะความวิตกกังวลสูงอย่างผิดปกติ และเกิดอารมณ์แปรปรวนด้วย (กองบังคับการปราบปรามการกระทำผิดเกี่ยวกับอาชญากรรมทางเทคโนโลยี, 2562)

3. ผลกระทบด้านความสัมพันธ์กับด้านครอบครัวและเพื่อน กลุ่มตัวอย่างให้ข้อมูลว่าการเล่นพนันออนไลน์ส่งผลต่อความสัมพันธ์กับครอบครัว และเพื่อน เนื่องจากในช่วงที่เล่นพนันเป็นช่วงเวลาเย็นและกลางคืนหลังจากกลับถึงบ้านก็จะเล่นพนันออนไลน์จนไม่ได้พูดคุยกับคนในบ้าน ทำให้ไม่ค่อยมีปฏิสัมพันธ์กันเกิดการห่างเหินของสถาบันครอบครัว เนื่องจากตัวเยาวชนมีวามขุ่นและสนใจอยู่กับสื่อออนไลน์และเรื่องการพนัน เกิดการทะเลาะกับพ่อแม่ผู้ปกครอง ครอบครัวถือเป็นปัจจัยหนึ่งที่มีผลต่อการเล่นการพนันออนไลน์ของกลุ่มเยาวชน จากการศึกษาพบว่าพฤติกรรมการเล่นการพนันออนไลน์มีผลจากครอบครัว คือ วัยรุ่นที่เล่นพนันออนไลน์จะมาจากครอบครัวที่เล่นพนัน คนในครอบครัวจึงเป็นตัวอย่างสำคัญเกี่ยวกับการเล่นพนัน โดยมีความสอดคล้องกับ สังคมวิทยาว่าด้วยอาชญากรรมและการลงโทษว่า ผลกระทบที่จะเกิดขึ้นจากปัญหาสมาชิกในครอบครัวติดพนันออนไลน์ มักจะส่งผลให้สมาชิกในครอบครัวนั้นได้รับแรงกดดันและความเครียดเช่นกัน ทำให้ไม่ค่อยมีความสัมพันธ์กับคนในครอบครัว และหากเป็นครอบครัวที่เล่นและส่งเสริมการพนันย่อมส่งผลให้เยาวชนไม่ได้รับความอบอุ่นจากครอบครัว ก่อให้เกิดความล้มเหลวในการเลี้ยงดูเยาวชนให้เป็นคนดีในสังคมได้ ส่งผลให้เยาวชนติดการพนันได้ง่ายขึ้น (ผวจิตต์ อธิคมนันทะ, 2536)

4. ผลกระทบด้านปัญหาในการเรียน นักเรียนและนักศึกษาบางกลุ่มโดยเฉพาะกลุ่มอาชีพและกลุ่มมหาวิทยาลัย เป็นกลุ่มที่มีเวลาว่างจากการเรียน ทำให้นำเวลาที่เหลือมาเล่นพนันออนไลน์มากกว่ากลุ่มอื่น ๆ จนติดพันทำให้ไม่ทำการบ้านหรือทำโปรเจกต์ส่งอาจารย์ หรือบางรายนั่งเล่นขณะเรียนในห้องเรียน ส่งผลกระทบต่อ การเรียน ผู้สอนที่รับผิดชอบเยาวชนกลุ่มนี้ควรมีการสอนให้ผู้เรียนตระหนักถึงโทษ และผลกระทบของการเล่นการพนันออนไลน์ ผู้สอนสามารถสอนผ่านกิจกรรมพัฒนาผู้เรียน สอนผ่านกิจกรรมโฮมรูม โดยมีแนวทางในการพัฒนาผู้เรียนให้รู้จักในการป้องกันตนเองจากการติดพนันออนไลน์ สอดคล้องกับงานวิจัยของ วิไลลักษณ์ ลิงกา และคณะ (ม.ป.ป.) ได้แบ่งเยาวชนที่ประสบปัญหาการติดการพนันพร้อมข้อเสนอแนะในการแก้ปัญหาออกเป็น 2 กลุ่ม คือ 1) กลุ่มปกติ เป็นผู้ที่ไม่มีความเสี่ยงในการติดการพนันออนไลน์ ควรมีรูปแบบป้องกัน และการเสริมสร้างความรู้ด้านโทษและผลกระทบของพนันออนไลน์ รวมถึงสร้างเจตคติใหม่ว่าการเล่นการพนันออนไลน์ส่งผลเสียต่อการเรียน สามารถดำเนินการได้ในรูปแบบของกิจกรรมโฮมรูม และกิจกรรมแนะแนวที่ครูแนะแนวในระดับชั้นควรสอดแทรกเรื่องพิษภัยและผลกระทบจากการเล่นการพนันออนไลน์ การป้องกันตนเองในการติดพนันออนไลน์ เป็นต้น และ 2) กลุ่มเสี่ยง คือ กลุ่มที่มีความใกล้ชิดกับผู้เล่นการพนันออนไลน์ ไม่ว่าจะเป็นบุคคลในครอบครัว หรือผู้ที่เคยเล่นการพนันมาก่อน ครูแนะแนวควรมีการกลั่นกรองและแจ้งกับผู้ปกครอง พร้อมส่งต่อไปพบจิตแพทย์ในการช่วยเหลือต่อไป ส่วนผู้ที่มีความเสี่ยงน้อย ครูแนะแนวควรดำเนินการช่วยเหลือ ให้คำปรึกษา และสามารถดำเนินการช่วยเหลือโดยการให้คำปรึกษาได้

5. ผลกระทบด้านการใช้จ่ายเสพติดและก่ออาชญากรรม เยาวชนบางกลุ่ม โดยเฉพาะกลุ่มผู้ชายมักสูบบุหรี่จัดกว่าปกติเนื่องจากความเครียดจากการเล่นพนัน บางกลุ่มเริ่มมีการลักเล็กขโมยน้อย เพื่อนำเงินมาใช้หนี้ในการเล่นพนัน ที่น่าเป็นห่วง บางราย ต้องหาเงินมาเล่นพนัน จากกการขายยาเสพติด และนำเงินมาเล่นพนันต่อ

ไป สอดคล้องกับงานวิจัยของกาญจน์ภา พงศ์พนรัตน์ (2562) กล่าวว่า เยาวชนเห็นเพื่อนสนิทที่เล่นพนันชนะได้เงินจำนวนมาก ทำให้เยาวชนเกิดความโลภอยากได้เงิน รวมถึงเยาวชนรับรู้ว่าการเพื่อนสนิทต้องการให้ตนเองเล่นการพนัน เมื่อมีความต้องการให้เพื่อนยอมรับและเป็นส่วนหนึ่งของกลุ่มนำไปสู่การใช้สารเสพติดและการก่ออาชญากรรมต่อไปในอนาคตได้

นอกจากนี้ ผลกระทบดังกล่าวยังสอดคล้องกับเส้นทางของพฤติกรรมการเล่นพนันออนไลน์ที่ทาง ภาควิชาจิตเวชศาสตร์ คณะแพทยศาสตร์ จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย (ม.ป.ป.) ได้กล่าวถึงเส้นทางพฤติกรรมการเล่นพนันออนไลน์มี 3 ระยะ ดังนี้

1) ระยะแรก เป็นช่วงที่บุคคลชนะการพนันอย่างต่อเนื่อง ทำให้บุคคลตื่นเต้นและมีมุมมองต่อการพนันออนไลน์จะช่วยตนเองได้เงิน หรือรางวัลต่อไปเรื่อยๆ ส่งผลให้บุคคลเล่นการพนันต่อไป

2) ระยะกลาง เป็นช่วงที่บุคคลพุดคุยเกี่ยวกับการเล่นพนันชนะบ่อยครั้ง มีการเริ่มเล่นการพนันด้วยตนเอง เริ่มมีความคิดในการเล่นการพนันอยู่ตลอดเวลา อาจยืมเงินครอบครัว เพื่อนฝูง หรือทำสิ่งที่ผิดกฎหมายเพื่อหาเงินมาเล่นพนัน เมื่อบุคคลไม่ได้เล่นการพนันจะรู้สึกหงุดหงิดง่าย กระสับกระส่าย ไม่สูงส่งกับใคร คิดเพียงว่าอยากเล่นการพนันให้เร็วที่สุดเพื่อเอาชนะการพนันที่เสียไป

3) ระยะสุดท้าย เป็นช่วงที่บุคคลใช้เวลาในการเล่นพนันเป็นอย่างมาก จนไม่สนใจการดำเนินชีวิตของตนเอง โดยบุคคลมีความรู้สึกผิดต่อผู้อื่น สิ้นหวังในการดำเนินชีวิต มีการโทษผู้อื่นที่ทำให้ตนเองเสียการพนัน ทำตัวห่างเหินแปลกแยกจากครอบครัวและเพื่อนฝูง ในที่สุดนำไปสู่การใช้สารเสพติดเพื่อลดความเครียดของตนเอง มีการก่ออาชญากรรมเพื่อหาเงินมาเป็นทุนในการเล่นการพนัน

ข้อเสนอแนะจากการวิจัย

1. หน่วยงานด้านการศึกษาระบบการศึกษา กระทรวงศึกษาธิการ หรือกระทรวงอุดมศึกษา หรือโรงเรียนควรจัดกิจกรรมรณรงค์ให้ความรู้และโทษเกี่ยวกับการพนันออนไลน์และเฝ้าระวังการเล่นพนันอย่างใกล้ชิด รวมไปถึงควรมีการให้คำปรึกษา แนะนำ สำหรับเยาวชนในสถาบันการศึกษา

2. หน่วยงานรัฐ เช่น กระทรวงดิจิทัลและสังคมควรจัดการกับต้นตอของสาเหตุ ทั้งการปิดเว็บพนันออนไลน์อย่างจริงจัง และการโฆษณาการพนันออนไลน์ทุกรูปแบบ เพื่อไม่ให้เกิดการมอมเมาและโดนชักจูงหลงเชื่อจากการใช้สื่อออนไลน์

3. สถาเด็กและเยาวชนในพื้นที่ควรส่งเสริมให้เยาวชนมีความเกี่ยวข้องกับกิจกรรมที่ดีและสร้างสรรค์ จากสถาบันครอบครัว เช่น การใช้เวลากับครอบครัว หรือทำกิจกรรมร่วมกับชุมชน หรือสังคม

ข้อเสนอแนะในการทำวิจัยครั้งต่อไป

การทำวิจัยเรื่องนี้เป็นการศึกษาเชิงข้อมูลเรื่อง การศึกษาพฤติกรรมและผลกระทบการใช้สื่อออนไลน์ต่อการเล่นพนันของเยาวชนในเขตจังหวัดพระนครศรีอยุธยา เนื่องจากเยาวชนมีเพียงโทรศัพท์เครื่องเดียวก็สามารถเข้าถึงข้อมูลต่างๆ ได้ หากไม่รู้เท่าทันสื่อออนไลน์อาจทำให้เกิดผลเสียตามมา ดังนั้นในการวิจัยครั้งต่อไปควรเปลี่ยนกลุ่มตัวอย่างในพื้นที่อื่นๆ เช่น พื้นที่จังหวัดใกล้เคียง หรือเยาวชนในภูมิภาคต่างๆ เพื่อหาแนวทางในการป้องกันการเล่นพนันออนไลน์

บรรณานุกรม

- กองบังคับการปราบปรามการกระทำความผิดเกี่ยวกับอาชญากรรมทางเทคโนโลยี.
(2562). *จิตวิทยาที่เป็นสาเหตุให้บุคคลชอบเล่นการพนัน*. ผู้แต่ง.
กาญจนา นภา พงศ์พนรัตน์. (2562). ปัจจัยเสี่ยงและความเปราะบางทางสังคมของ
เยาวชนต่อการติดพนัน. *Veridian E-Journal Silpakorn Univeritty*,
12(4), 87-98. <https://he02.tci-thaijo.org/index.php/Veridian-E-Journal/article/view/165900>
- กิตติพร บุญอ้อม. (2566, 4 สิงหาคม). Influencer พนันออนไลน์หายนะ “เยาวชน”
ยุคไฮเทค. *Thai PBS*. <https://www.thaipbs.or.th/>
- เกรียงศักดิ์ อุบลไทร, อรุมา เจริญสุข, และ สกล วรเจริญศรี. (2561). ปัจจัย
ทางจิตสังคมที่เกี่ยวข้องกับ พฤติกรรมการป้องกันตนเองจากยาเสพติด
ของวัยรุ่น: การประยุกต์ใช้การวิเคราะห์อภิมาน. *วารสารพฤติกรรมศาสตร์
เพื่อการพัฒนา*, 10(2), 21-40. <https://so02.tci-thaijo.org/index.php/JBSD/article/view/122402>
- จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย, คณะแพทยศาสตร์, ภาควิชาจิตเวชศาสตร์. (ม.ป.ป.).
ปัญหาการติดพนัน. ศูนย์ศึกษาปัญหาการพนัน. <https://www.gamblingstudy-th.org/knowledge/2/16/ปัญหาติดการพนัน/>
- ผจงจิตต์ อธิคมนันทะ. (2536). *สังคมวิทยาว่าด้วยอาชญากรรมและการลงโทษ*.
มหาวิทยาลัยรามคำแหง.
- มธรรดา สุวรรณโพธิ์. (2566). *โรคติดพนันในวัยรุ่น*. สถาบันสุขภาพจิตเด็กและวัยรุ่น
ราชนครินทร์ กรมสุขภาพจิต กระทรวงสาธารณสุข. <https://www.camri.go.th/th/home/infographic/infographic-349>

วิไลลักษณ์ ลังกา, พัชรารณณ์ ศรีสวัสดิ์, นริสรา พิงโพธิ์สม, ชนชม ดิถีโกคินสกุล, และ ชนวรรณ วงษ์สุวรรณค์. (ม.ป.ป.). *พฤติกรรมการณ์การติดพนันออนไลน์: ปัจจัยเชิงสาเหตุ กระบวนการ ผลกระทบทางพฤติกรรมศาสตร์และแนวทางการช่วยเหลือผู้เรียนที่ติดพนันออนไลน์สำหรับครูแนะแนวในสถานศึกษา*. ศูนย์ศึกษาปัญหาการเสพติด (ศศก). <https://cads.in.th/cads/content?id=229>

ศุภศักดิ์ ตระการรัตนกุล. (2540). *การเสนอเนื้อหาเรื่องฟุตบอลต่างประเทศ ในหนังสือพิมพ์กีฬากับปัญหาพนันฟุตบอล* [สารนิพนธ์ปริญญาโทบริหารธุรกิจ, มหาวิทยาลัยธรรมศาสตร์]. TU Digital Collections. https://digital.library.tu.ac.th/tu_dc/frontend/Info/item/dc:171334

สราวุธ กายสะอาด. (2554). *ปัญหาทางกฎหมายการพนันออนไลน์*. มหาวิทยาลัยราชภัฏจันทรเกษม.

สำนักข่าวสร้างสุข. (2566, 19 มิถุนายน). *ผลวิจัยชี้เด็กเยาวชนไทยเล่นพนันออนไลน์กว่า 3 ล้านคน เพราะเห็นโฆษณาบ่อย-คนดังชวนพนัน เร่งสานพลังมุ่งสร้างสภาพแวดล้อมที่ดี ให้เด็กเยาวชนรู้เท่าทันภัยพนัน*. สสส. <https://bitly.ws/3foso>

Lesieur, H. R., & Custer, R. L. (1984). Pathological gambling: roots, phases, and treatment. *The Annals of the American Academy of Political and Social Science*, 474(1), 146-156. <https://doi.org/10.1177/0002716284474001013>