

โครงการ  
ข้อเสนอเชิงนโยบายกองทุนสลาก  
เพื่อส่งเสริมและป้องกันเด็กและเยาวชนจากการพนัน

สัญญาเลขที่ GAM2 56009

โดย

ดร.ธีรรัตน์ พันทวี วงศ์ธนะอเนก

ได้รับการสนับสนุนโดย

มูลนิธิสดศรี – สฤษดิ์วงศ์ (มสส.)

โครงการขับเคลื่อนสังคมและนโยบายสาธารณะ

เพื่อลดปัญหาจากการพนัน

สำนักงานกองทุนสนับสนุนการสร้างเสริมสุขภาพ (สสส.)

กันยายน 2556

## สารบัญ

1. บทสรุปผู้บริหาร	3
2. บริบทปัญหาการพนันในเด็กและเยาวชน	6
3. ปัญหาการพนันในเด็กและเยาวชนในประเทศไทย ภายใต้บริบทพระราชบัญญัติสำนักงานสลากกินแบ่งรัฐบาล ฉบับแก้ไขปี พ.ศ. 2556	12
4. กรณีศึกษาการป้องกันและแก้ไขปัญหาการพนันในเด็กและ เยาวชน	17
4.1 ประเทศแคนาดา	17
4.2 ประเทศนิวซีแลนด์	23
4.3 ประเทศออสเตรเลีย	31
4.4 สหราชอาณาจักร	38
4.5 ประเทศสหรัฐอเมริกา	48
5. ตัวอย่างโครงการและโปรแกรมเกมการให้การศึกษาเชิงป้องกัน ปัญหาการพนันในประเทศต่างๆ	53
6. ข้อเสนอแนะเชิงนโยบายในการป้องกันและแก้ไขปัญหาการ พนันในเด็กและเยาวชนในประเทศไทย	61
Appendix A: ผลการประเมินโครงการ Smart Choices	69
เอกสารอ้างอิง	81

## 1. บทสรุปผู้บริหาร

จากการศึกษาปัญหาการพนันในเด็กและเยาวชนในต่างประเทศ ได้แก่ สหรัฐอเมริกา แคนาดา สหราชอาณาจักร ออสเตรเลีย และนิวซีแลนด์ พบว่า เด็กและเยาวชนในปัจจุบันเป็นกลุ่มที่มีความเสี่ยงสูงในการเข้าไปเกี่ยวข้องกับการพนันและการมีพฤติกรรมที่ไม่พึงประสงค์อื่นๆ เช่น การติดยาเสพติด การสูบบุหรี่ การมีเพศสัมพันธ์ในวัยเรียน และการใช้ความรุนแรง เป็นต้น ผลการศึกษาพบว่าผู้ที่มีปัญหาการพนันอย่างรุนแรง (Pathological Gamblers) ส่วนใหญ่เริ่มเล่นการพนันตั้งแต่อายุยังน้อย และเด็กและเยาวชนสามารถเข้าถึงการพนันที่ถูกกฎหมายได้ในเกือบทุกรูปแบบทั้งที่มีข้อห้ามหรือข้อจำกัดตามกฎหมาย ทั้งยังพบว่าเด็กและเยาวชนที่มีปัญหาการพนันมีอัตราสูงถึง 3-8% ซึ่งสูงกว่าผู้ใหญ่ที่มีปัญหาการพนันถึง 2-4 เท่า แต่มีอัตราการขอเข้ารับความช่วยเหลือปัญหาการพนันน้อยกว่าผู้ใหญ่ ทั้งยังพบว่า มีผู้ปกครองเพียงร้อยละ 5 ที่พยายามที่จะหยุดบุตรหลานของตนเองจากพฤติกรรมพนัน ในขณะที่ผู้ปกครองเกือบทั้งหมดจะป้องกันบุตรหลานของตนเองจากการเสพยาเสพติด และมากกว่าร้อยละ 60 จะมีการกำหนดกฎเกณฑ์ในเรื่องของการดื่มสุรา

ผลการศึกษาแนวทางหรือมาตรการในการป้องกันและแก้ไขปัญหาการพนันในเด็กและเยาวชนในประเทศดังกล่าว พบว่ามีการใช้**แนวทางบริการสาธารณสุข (Public Health Service Approach)** เป็นแนวทางในการออกแบบมาตรการการป้องกันและแก้ไขปัญหาการพนัน โดยไม่มองปัญหาการพนันว่าเป็นแค่เพียงปัญหาสุขภาพของตัวบุคคลและครอบครัวเท่านั้น แต่มองว่าปัญหาการพนันเป็นปัญหาของชุมชนโดยรวม เช่นเดียวกับกับปัญหาสาธารณสุขอื่นๆ เช่น ปัญหา ยาเสพติด และปัญหาการติดสุรา ซึ่งแนวทางดังกล่าวให้ความสำคัญกับการให้การศึกษา และการสร้างความตระหนักรู้เกี่ยวกับปัญหาการพนันให้แก่เด็กและเยาวชนในระยะเริ่มต้น (Early Intervention) เป็นหลัก

ผลการศึกษาการจัดสรรทุนในการป้องกันและแก้ไขปัญหาการพนันในเด็กและเยาวชน พบว่า ในบางประเทศ บางรัฐเป็นผู้จัดสรรเงินงบประมาณสนับสนุนให้แก่องค์กรภาคเอกชนที่ให้บริการแก้ไขปัญหาการพนัน และในบางกรณีรัฐเป็นผู้จัดสรรเงินสนับสนุนให้แก่หน่วยงานของรัฐเอง เช่น หน่วยงานในกระทรวงสาธารณสุขที่ดูแลด้านสาธารณสุขเป็นผู้ให้บริการแก้ไขปัญหาการพนัน ส่วนในรัฐที่ได้จัดสรรเงินจากเงินงบประมาณให้ หน่วยงานที่ให้บริการแก้ไขปัญหาการพนันจะได้รับเงินสนับสนุนจากการเก็บภาษีจากรายได้การพนัน และการระดมเงินทุนในท้องถิ่น

ในประเทศทั้ง 5 ประเทศที่ทำการศึกษา พบว่าตั้งแต่อดีตจนถึงปัจจุบันมีโครงการป้องกันและแก้ไข ปัญหาการพนันมากมาย แต่ก็ขาดหลักฐานการประเมินผลทางวิทยาศาสตร์ที่เชื่อถือได้ ทำให้ไม่มีแนว ปฏิบัติที่เป็นมาตรฐาน (Standard Best Practice Guideline) ในงานที่เกี่ยวกับการป้องกันและ แก้ไขปัญหาการพนัน ซึ่งไม่เหมือนกับการป้องกันและแก้ไขปัญหาเสี่ยงอื่นๆ เช่น ปัญหายาเสพติด การติดสุรา และสุขภาพทางเพศ ที่มีแนวปฏิบัติที่อิงรูปแบบสาธารณสุข โดยมีการประเมินผล สัมฤทธิ์อย่างเป็นวิทยาศาสตร์

นอกจากนี้ ในปัจจุบัน เด็กและเยาวชนได้รับข่าวสารการพนันจากสื่อต่างๆ ทั้งจากสื่อโทรทัศน์ หนังสือพิมพ์ นิตยสารกีฬา ภาพยนตร์ วิทยุ และอินเทอร์เน็ตทุกวัน มีการโฆษณาการพนัน และกิจกรรมที่เกี่ยวข้องกับการพนันอย่างแพร่หลายในสื่อต่างๆ ซึ่งไม่ใช่เป็นเพียงการชี้ช่องและ เพิ่มโอกาสการเล่นพนันให้กับเยาวชนเท่านั้น แต่ยังทำให้การเล่นพนันดูเป็นเรื่องปกติในสังคม เช่น การออกอากาศทางสถานีโทรทัศน์และสถานีวิทยุกระจายเสียงในการออกรางวัลสลากกิน แบ่งรัฐบาล การให้ข้อมูลแต้มต่อพนันกีฬาประเภทต่างๆ ทั้งในหนังสือพิมพ์ นิตยสารกีฬา และ โทรทัศน์ และการโฆษณาและชักชวนให้เล่นพนันบนอินเทอร์เน็ต เป็นต้น นอกจากนี้ ความก้าวหน้าในเทคโนโลยีทางด้านคอมพิวเตอร์และโทรคมนาคมในปัจจุบัน ยังทำให้การเล่น พนันในอินเทอร์เน็ตเป็นที่นิยมมากขึ้นในเด็กและเยาวชนอีกด้วย

จากผลการศึกษายังพบด้วยว่า ประเทศเหล่านี้มีการพัฒนาให้โรงเรียนมีบทบาทเป็นสถานที่ในการ สร้างความตระหนักรู้เกี่ยวกับปัญหาการพนัน ด้วยการบรรจุปัญหาการพนันเป็นหลักสูตรการเรียน การสอนในโรงเรียนตั้งแต่ระดับประถมศึกษาตอนปลาย โดยมีการบูรณาการเข้ากับหลักสูตร การศึกษาที่มีอยู่ โดยเฉพาะอย่างยิ่งในวิชาคณิตศาสตร์ สังคมศึกษา สุขศึกษา และเศรษฐศาสตร์

ดังนั้น จากปัญหาการติดการพนันในเด็กและเยาวชน ตลอดจนแนวโน้มของการเข้าสู่การพนัน ของเด็กและเยาวชนในหลายประเทศทั่วโลกที่เพิ่มสูงขึ้นอย่างน่าเป็นห่วง การป้องกันและแก้ไข ปัญหาการพนันในเด็กและเยาวชนจึงควรเป็นหัวใจของการกำกับดูแลกิจการการพนัน ตลอดจน มีความสำคัญในการกำหนดนโยบายที่เกี่ยวกับการพนันของประเทศ โดยผู้วิจัยได้เสนอแนะ แนวทางหรือมาตรการ และการจัดสรรทุนเพื่อป้องกันเด็กและเยาวชนจากการพนัน โดยเริ่มจาก การสำรวจสภาพการณ์ปัญหาการพนันในเด็กและเยาวชนในประเทศไทยอย่างทั่วถึงในทุกมิติ เพื่อให้เกิดความเข้าใจสภาพปัญหาอย่างถ่องแท้ และสามารถนำข้อมูลดังกล่าวมาเป็นฐาน สำคัญในการกำหนดมาตรการหรือแนวทางในการป้องกันและแก้ปัญหาทั้งในระดับชาติและระดับ ท้องถิ่น พร้อมทั้งทรงพลังให้สังคมตระหนักรู้ถึงปัญหาการพนันผ่านสื่อและกิจกรรมต่างๆ

ขณะเดียวกันต้องสร้างพื้นที่สีเขียวเพื่อเป็นทางออกให้เด็กและเยาวชนได้มีกิจกรรมที่ห่างไกลจากการพนันด้วย

นอกจากนี้ รัฐยังควรแสดงจุดยืนที่ชัดเจนให้เห็นถึงการตระหนักถึงความสำคัญของปัญหาการพนันในเด็กและเยาวชน ด้วยการประกาศเป็นวาระแห่งชาติ และกำหนดให้ปัญหาการพนันเป็นปัญหาสาธารณสุข (Public Health Issue) ของประเทศที่ต้องได้รับการแก้ไขอย่างจริงจังเสียก่อน โดยประกาศให้กระทรวงสาธารณสุขเป็นผู้พัฒนาแผนระดับชาติในการต่อสู้กับปัญหาการพนัน แผนดังกล่าวต้องเป็นแผนบูรณาการเพื่อลดอันตรายจากการพนันให้เหลือน้อยที่สุด แผนงานนี้ควรประกอบด้วย การบูรณาการมาตรการลดอันตรายจากการพนันให้เหลือน้อยที่สุด การส่งเสริมสุขภาพ การให้การศึกษา การป้องกัน การให้ความช่วยเหลือตั้งแต่ระยะแรก และการให้บริการสาธารณสุขแก่ผู้มีปัญหาการพนันอย่างเป็นระบบ

อย่างไรก็ตาม การที่ประเทศไทยมีสำนักงานสลากกินแบ่งรัฐบาลเป็นหน่วยงานหลักในการออกสลากเพื่อจัดหารายได้ส่งเป็นรายได้แผ่นดิน จึงควรมีการจัดตั้งกองทุนเพื่อการแก้ไขปัญหาการพนันในเด็กและเยาวชนเป็นการเฉพาะ โดยนำรายได้ส่วนหนึ่งจากการดำเนินการมาใช้ในการรณรงค์สร้างความตระหนักรู้ให้แก่สาธารณชนเพื่อให้เห็นถึงอันตรายของการพนัน การเฝ้าระวังรักษา รวมถึงสร้างองค์ความรู้ใหม่ๆ ผ่านงานวิจัยที่เป็นวิทยาศาสตร์ โดยถอดบทเรียนจากการรณรงค์เรื่องการเลิกเหล้าและเลิกบุหรี่ที่ถือว่าประสบความสำเร็จอย่างสูงในการสร้างความตระหนักรู้ให้แก่สาธารณชน และภาครัฐควรแสดงความรับผิดชอบต่อนโยบายที่เกิดจากการพนันอื่นๆ ที่ผิดกฎหมายและส่งผลกระทบต่อเด็กและเยาวชน เช่น การพนันกีฬา การพนันออนไลน์ และบ่อนการพนัน เป็นต้น โดยการจัดสรรเงินจากงบประมาณแผ่นดินเป็นการเฉพาะให้หน่วยงานภาครัฐหรือองค์กรเอกชนที่ไม่หวังผลกำไร เพื่อดำเนินโครงการป้องกัน บำบัดเยียวยา ให้บริการแก้ปัญหา และสร้างความตระหนักรู้ให้แก่ครอบครัว ชุมชน และสังคมโดยรวมไปในเวลาเดียวกันด้วย

ดังนั้น การกำกับดูแลการโฆษณาการพนันและกิจกรรมที่เกี่ยวข้องกับการพนันไม่ให้มีเป้าหมายหลักไปที่กลุ่มเด็กและเยาวชน การกำกับดูแลการเข้าถึงการเล่นพนันบนอินเทอร์เน็ต รวมถึงปรับเปลี่ยนทัศนคติของสังคมต่อปัญหาการพนัน และความสนใจต่อปัญหาการพนันในเด็กและเยาวชนจึงเป็นเรื่องสำคัญ กระทรวงศึกษาธิการของไทยจึงควรจัดให้มีหลักสูตรการเรียนการสอนให้ความรู้ที่ถูกต้องเกี่ยวกับการพนันและปัญหาการพนัน เป็นหลักสูตรในโรงเรียนในระดับชั้นประถมศึกษาตอนปลายเป็นต้นไป ซึ่งเป้าหมายของหลักสูตรต้องทำให้นักเรียนมีความรู้ ความเข้าใจเรื่องการพนันอย่างเป็นจริงและมีเหตุผลมากขึ้น เน้นให้เห็นถึงอันตรายที่มากับการพนัน

สร้างทักษะในการตัดสินใจเชิงบวก และรับรู้ถึงบริการความช่วยเหลือต่างๆ ที่มีอยู่เพื่อให้บริการ แก่ผู้มีปัญหาการพนัน

ทั้งยังต้องไม่ลืมว่ามาตรการการป้องกันและแก้ไขปัญหาการพนันใดๆ จะประสบความสำเร็จมิได้ หากไม่สามารถปรับเปลี่ยนทัศนคติของสังคมที่มีต่อปัญหาการพนันและการพนันในเด็กและ เยาวชน โดยการให้ความรู้ความเข้าใจที่ถูกต้อง และเผยแพร่ข้อมูลที่แสดงให้เห็นถึงอันตรายที่ เกิดจากการพนันในเด็กและเยาวชนในระดับโรงเรียน เพื่อเป็นการป้องกันตั้งแต่ระยะแรก ขณะเดียวกันควรมีการสร้างทัศนคติของคนในชุมชนให้เล็งเห็นถึงอันตรายจากการพนันในกลุ่ม เด็กและเยาวชน นอกจากนี้ รัฐยังควรสร้างความตระหนักรู้เรื่องปัญหาการพนันให้แก่กลุ่ม วิชาชีพครู ผู้ทำงานทางด้านสังคม และแพทย์ เพื่อให้ความช่วยเหลือแก่ภาครัฐในการคัดกรอง และส่งต่อผู้มีปัญหาการพนันเข้ารับการรักษาต่อไป และที่สำคัญอย่างยิ่งหย่อนไปกว่าสิ่งใด คือ ต้องมีการออกกฎระเบียบ ข้อบังคับต่างๆ ให้การเล่นพนันเป็นไปอย่างมีความรับผิดชอบ เป็น ธรรมต่อผู้เล่น และลดผลกระทบจากปัญหาการพนันให้เหลือน้อยที่สุด

## 2. ปัญหาการพนันในเด็กและเยาวชน

จากการติดตามผลการศึกษาเกี่ยวกับปัญหาการพนันในภาพรวม ทั้งในสหรัฐอเมริกา แคนาดา ยุโรป เอเชีย และออสเตรเลีย พบว่าเด็กและเยาวชนในปัจจุบันเป็นกลุ่มที่มีความเสี่ยงสูงในการเข้าไปข้อง วนกับการพนันและการมีพฤติกรรมที่ไม่พึงประสงค์อื่นๆ เช่น การติดยาเสพติด การสูบบุหรี่ การมี เพศสัมพันธ์ในวัยเรียน และการใช้ความรุนแรง เป็นต้น Volberg [5] ได้ทำการศึกษาปัญหาการ พนันในเด็กและเยาวชน พบว่า เยาวชนที่ติดการพนันเริ่มเล่นการพนันตั้งแต่อายุยังน้อย ผล การศึกษาในประเทศออสเตรเลียของ Australian Productivity Commission [6] พบว่า ผู้ที่มีปัญหา การพนันอย่างรุนแรง (Pathological Gamblers) เริ่มเล่นการพนันตั้งแต่อายุเพียง 9 ปี เยาวชน สามารถเข้าถึงการพนันที่ถูกกฎหมายได้ในเกือบทุกรูปแบบทั้งที่มีข้อห้ามหรือข้อจำกัดตามกฎหมาย [7,8,9] และเยาวชนที่มีปัญหาการพนันมีอัตราสูงถึง 3-8% ซึ่งสูงกว่าผู้ใหญ่ที่มีปัญหาการพนันถึง 2-4 เท่า [6,10,11,12]

ในปี 2008 คณะกรรมการการพนัน (Gambling Commission) ของสหราชอาณาจักร ได้ ทำการศึกษา (Review) ผลงานการศึกษาที่เกี่ยวกับการพนันในเด็กและเยาวชน [2] พบหลักฐานที่ชี้ ชัดว่าเด็กและเยาวชนเพศชายมีอัตราการเล่นพนันมากกว่าเด็กและเยาวชนเพศหญิง

(เช่น Delfabbro, Lahn & Grabosky, 2005; Desai, Maciejewski, Pantaloni & Potenza, 2005; MORI Social Research Institute, 2006; National Research Council, 1999) โดยเด็กผู้ชายยังเล่นพนันมากกว่าเด็กผู้หญิง [Delfabbro, Lahn & Grabosky, 2005; Jacobs 2000] นอกจากนี้ ยังมีผลการศึกษาที่พบว่าเด็กผู้ชายและเด็กผู้หญิงนิยมเล่นการพนันต่างประเภทกัน [Delfabbro & Thrupp, 2003; Delfabbro, Lahn & Grabosky, 2005] โดยเด็กผู้ชายนิยมเล่นไพ่เป็นหลัก ในขณะที่เด็กผู้หญิงนิยมเล่น บิงโก และสลากรูด เป็นส่วนใหญ่ [Delfabbro and Thrupp 2003] นอกจากนี้ ผลการศึกษาในหลายประเทศยังพบอีกว่าเด็กผู้ชายมีการเล่นไพ่ การแข่งพนัน (Racing) พนันผลการแข่งกีฬา และสลากรูดบ่อยครั้งกว่าเด็กผู้หญิง ในขณะที่ไม่มีความแตกต่างกันในการซื้อสลากล็อตเตอรี่ เล่นเครื่องเล่นเกมอิเล็กทรอนิกส์ หรือเล่นพนันทางอินเทอร์เน็ต

เมื่อคำนึงถึงปัญหาผู้ติดการพนัน ผลการศึกษาพบว่าเพศเป็นตัวแปรสำคัญ โดยเด็กผู้ชายมีอัตราการติดพนันมากอย่างน้อยที่สุดเป็น 2 เท่าของอัตราในเด็กผู้หญิง (เช่น Chalmers & Willoughby, 2006; Delfabbro, Lahn & Grabosky, 2005; MORI Social Research Institute, 2006; Poulin, 2000; Stinchfield, 2000; Stinchfield & Winters, 1998) ในประเทศแคนาดา มีการสำรวจเด็กนักเรียนประมาณ 2500 คน อายุระหว่าง 11-19 ปี พบว่าเด็กผู้ชายถูกจัดให้อยู่ในกลุ่มที่อาจเป็นผู้ติดพนัน (Probable Problem Gamblers) มากเป็น 5 เท่าของอัตราในเด็กผู้หญิง และเป็น 3 เท่าของผู้หญิงในการที่ถูกจัดให้อยู่ในกลุ่มเสี่ยง (classified as being at risk) [Hardoon, Gupta & Derevensky, 2004]

โดยทั่วไปแล้ว เด็กและเยาวชนชายมีแนวโน้มในการเสี่ยง (Prone to Risk-taking in genera) มากกว่าเด็กและเยาวชนหญิง และผู้ใหญ่ในวัยเริ่มต้นเพศชาย (Young Males) มีการแสดงออกถึงทัศนคติเชิงบวกต่อการเสี่ยงในการเล่นพนันมากกว่าผู้ใหญ่ในวัยเริ่มต้นเพศหญิง [Delfabbro, Lahn & Grabosky, 2006b; Splevins et al., 2010]

นอกจากนี้ ยังมีผลการศึกษาที่ศึกษาถึงความสัมพันธ์ระหว่างปัญหาการพนันในเยาวชนและความเสี่ยงที่เพิ่มขึ้นในการเกิดพฤติกรรมที่ไม่พึงประสงค์อื่นๆ ในเด็กและเยาวชน เช่น การดื่มสุราและการใช้สารเสพติดอื่นๆ [Hardoon, Gupta & Derevensky, 2004; Langhinrichsen-Rohling, Rohde, Seeley & Rohling, 2004; Wood, Gupta, Derevensky & Griffiths, 2004; Delfabbro et al., 2006b] ผลการศึกษาของ Delfabbro, Lahn & Grabosky, 2005 ที่ทำการศึกษากับเด็กและเยาวชนในออสเตรเลียอายุระหว่าง 11-19 ปี พบว่าเด็กและเยาวชนที่เข้าข่ายเป็นผู้ติดการพนันมีแนวโน้มที่

เสพยาเสพติดชนิดรุนแรง (Hard Drugs) เช่น เฮโรอีน หรือโคเคน มากเป็น 10-20 เท่า และมากกว่าร้อยละ 75 ของเด็กและเยาวชนที่ติดการพนันดื่มเครื่องดื่มแอลกอฮอล์อย่างน้อยหนึ่งครั้งต่อสัปดาห์ เมื่อเปรียบเทียบกับผู้ไม่มีปัญหาการพนัน ซึ่งมีเพียงร้อยละ 50 [Delfabbro, Lahn & Grabosky, 2005]

นอกจากพฤติกรรมที่ไม่พึงประสงค์ดังกล่าวแล้ว ยังมีพฤติกรรมที่ไม่พึงประสงค์อื่นๆ ที่เด็กและเยาวชนที่ติดการพนันแสดงออกที่ปรากฏอยู่โดยทั่วไปมากกว่าผู้ไม่มีปัญหาการพนัน เช่น การละทิ้งงาน (Truancy) การลักขโมย การทำลายทรัพย์สิน ความประพฤติน่าเกลียดที่ไม่เหมาะสม และการทำร้ายร่างกายผู้อื่น เป็นต้น [Hardoon et al., 2004; Langhinrichsen-Rohling et al., 2004]

## อิทธิพลของสื่อต่อปัญหาการพนันในเด็กและเยาวชน

อิทธิพลของสื่อต่อปัญหาการพนันในเด็กและเยาวชน เป็นปัญหาที่จำเป็นต้องได้รับความสนใจอย่างเร่งด่วน เด็กและเยาวชนได้รับข่าวสารการพนันจากสื่อต่างๆ ทั้งจากสื่อโทรทัศน์ ภาพยนตร์ วิทยุ และอินเทอร์เน็ตทุกวัน การโฆษณาการเล่นพนันและกิจกรรมที่เกี่ยวข้องกับการพนันอย่างแพร่หลายในแผ่นป้ายโฆษณา (Billboards) ตามสถานีขนส่งผู้โดยสาร โทรทัศน์ วิทยุ และการสนับสนุนการแข่งขันกีฬาและกิจกรรมประเภทต่างๆ โดยผู้ประกอบการในอุตสาหกรรมการพนัน ถือเป็นเรื่องที่น่าเป็นห่วง เนื่องจากไม่ใช่เพียงแค่เป็นการเพิ่มโอกาสการเล่นพนัน (Availability of Gambling) ให้กับเยาวชนในชุมชนโดยการให้ข้อมูลเกี่ยวกับโอกาสการเล่นพนันในท้องถิ่นหรือการเข้าถึงโดยทางอินเทอร์เน็ตเท่านั้น แต่ยังทำให้การเล่นพนันดูเป็นเรื่องปกติในสังคมไปด้วย [Shead et al., 2010]

ตัวอย่างการรณรงค์โฆษณาการเล่นพนันในโทรทัศน์ของประเทศออสเตรเลียมีการพุ่งเป้าไปที่เด็กและเยาวชนชายโดยเฉพาะ มีการเน้นให้เห็นถึงแรงปรารถนาในการชนะรางวัล (Desirability of Winning) โดยแสดงให้ผู้ชมโทรทัศน์เห็นว่าผู้ชายคนหนึ่งกำลังมีความสุขกับเงินรางวัลที่ทำให้ดูเหมือนกับผู้หญิง นอกจากนี้การโฆษณายังทำให้ผู้ชมเห็นว่าการเล่นพนันระหว่างเพื่อนเป็นธรรมชาติของสังคม (Social Nature of Betting among Friends)



สื่อภาพยนตร์เป็นสื่ออีกประเภทหนึ่งที่เด็กและเยาวชนสามารถเข้าถึงและได้รับรู้ข่าวสารการพนันได้ ภาพยนตร์หลายต่อหลายเรื่องสร้างภาพให้เห็นว่าการพนันเป็นสิ่งหรูหรา (Glamorised gambling) โดยเฉพาะอย่างยิ่งภาพโต๊ะพนันในคาสิโนที่ฮีโร่สามารถชนะการพนันได้ตลอดเวลา ภาพใน ภาพยนตร์ที่แสดงถึงความหรูหราบนโต๊ะพนันมีมาตั้งแต่สมัยภาพยนตร์เจมส์บอนด์ในยุคต้นๆ และ ต่อเนื่องมาจนถึงปัจจุบัน การแสดงภาพดารานักแสดงที่เป็นที่นิยมหรือเป็นบุคคลตัวอย่างของ เยาวชนสูบบุหรี่หรือดื่มสุราถูกตั้งคำถามถึงจริยธรรมสื่ออย่างต่อเนื่อง แต่มิได้รับความสนใจมาก เช่นนี้ในกรณีการแสดงภาพความหรูหราของการพนันในภาพยนตร์

การเติบโตอย่างรวดเร็วของอินเทอร์เน็ตและการพนันผ่านอินเทอร์เน็ตของเด็กและเยาวชนเป็นเรื่องที่ น่าเป็นห่วงอย่างมาก เนื่องจากเด็กและเยาวชนเป็นกลุ่มแรกๆ ที่เข้าถึงและใช้เทคโนโลยีใหม่ๆ ดังนั้น อาจทำให้มีความเสี่ยงมากกว่ากลุ่มอื่นๆ ในการเข้าเล่นพนันผ่านเทคโนโลยีใหม่นี้ เช่น ผ่าน อินเทอร์เน็ตและแอปพลิเคชันโทรศัพท์มือถือต่างๆ นอกจากนั้น เกมในอินเทอร์เน็ต ก็ได้รับการ ออกแบบให้ดึงดูดใจเยาวชนด้วยสีสันหลากหลายที่หลากหลายน่าสนใจและคมชัด เสียงดนตรีและเสียง ประกอบการเล่นเกมที่น่าตื่นเต้น [King, Delfabbro & Griffiths, 2010] ตัวอย่างเช่น มีรายงานว่า เด็กอายุเพียง 13 ปี ได้รับอนุญาตให้เข้าเล่นโป๊กเกอร์บนเฟซบุ๊กด้วยเงินจริง ผลการสืบสวนโดยการ ล็อกอินเข้าเฟซบุ๊กและแสดงตนเป็นผู้มีอายุต่ำกว่า 18 ปี พบว่าเด็กที่มีเฟซบุ๊กโปรไฟล์ที่ลงทะเบียน ว่ามีอายุต่ำกว่า 18 ปี ได้รับอนุญาตให้เข้าเล่นการพนันด้วยเงินจริง [3]

ผลการศึกษาชิ้นหนึ่งที่ศึกษาการเล่นล็อตเตอรี่ออนไลน์ (National Lottery On-line) ของเด็กอายุ ระหว่าง 12-15 ปี พบว่าร้อยละ 8 ของกลุ่มตัวอย่างเล่นล็อตเตอรี่ออนไลน์บนอินเทอร์เน็ต เด็กชาย เล่นมากกว่าเด็กหญิง [Griffiths & Wood, 2007] หนึ่งในสามของผู้เล่นออนไลน์เล่นเกมพนันแบบไม่ ใช้เงินจริง ร้อยละ 18 ลงทะเบียนเล่นพนันด้วยเงินจริงโดยตัวเอง หรือสามารถเข้าถึงบัญชี (Account) ของผู้ปกครองโดยความยินยอมร้อยละ 10 หรือไม่ได้รับความยินยอมร้อยละ 7 การเข้า เล่นการพนันออนไลน์บนอินเทอร์เน็ตแบบไม่ใช้เงินจริงของเยาวชนเป็นสิ่งที่น่าห่วง เนื่องจากไม่มี กฎหมายจำกัดการเข้าถึงการเล่นพนันประเภทนี้ ซึ่งเป็นเครื่องมือในการแนะนำการพนันและสร้าง ความตื่นเต้นให้แก่เด็กและเยาวชนโดยไม่ต้องเสียเงินจริง [King, Delfabbro & Griffiths, 2010]

งานวิจัยโดย Derevensky, Gupta, Messerlian, & Gillespie, 2004 ยืนยันว่าการโฆษณาการพนันมีอิทธิพลสูงต่อเยาวชน และเยาวชนมีความสามารถสูงในการจดจำข้อความการโฆษณา ผลการศึกษาเชิงประจักษ์เรื่องผลกระทบของการโฆษณาการพนันต่อทัศนคติและพฤติกรรมการพนันของเยาวชน ในปี ค.ศ. 2009 หัวข้อเรื่อง “An Empirical Study Examining the Impact of Gambling Advertisements on Adolescent Gambling Attitudes and Behaviors” [4] พบว่าร้อยละ 60 ของเยาวชนได้รับ Spam โฆษณาการพนัน ทางอีเมล และร้อยละ 96 เห็นโฆษณาการพนันทางโทรทัศน์ ข้อความหลักที่เยาวชนรับรู้จากการชมโฆษณาคือ

- เป็นเรื่องง่ายที่จะชนะรางวัล (Winning is easy)
- โอกาสชนะรางวัลมีสูง (the chance of winning is high)
- การพนันเป็นวิธีที่ง่ายในการเป็นเศรษฐี (Gambling is an easy way to become wealthy)

แม้ว่าเด็กและเยาวชนส่วนใหญ่จะไม่เชื่อในข้อความเหล่านั้นและทราบถึงความเสี่ยงที่มากกับการพนัน แต่ข้อความเหล่านั้นก็ทำให้เด็กและเยาวชนจำนวนมากหันมาสนใจการพนัน ข้อความการโฆษณาเหล่านั้นอาจไม่ได้ทำให้ผู้ไม่ได้เล่นการพนันเปลี่ยนใจมาเล่นพนัน แต่เป็นการตอกย้ำนิสัยการพนันโดยเฉพาะอย่างยิ่งในเด็กและเยาวชนที่มีปัญหาการพนันอยู่แล้ว โดยผลการศึกษาในประเทศนิวซีแลนด์ชี้ว่าผู้ที่มีอายุยิ่งน้อยเท่าไรก็มีแนวโน้มที่จะจดจำข้อความการโฆษณาการพนันได้ดีกว่าผู้ที่มีอายุมากกว่าเท่านั้น (อายุต่ำกว่า 25 ปี จดจำข้อความโฆษณาการพนันได้ร้อยละ 93 อายุสูงกว่า 65 ปี จดจำได้ร้อยละ 76) นอกจากนี้ ยังมีผลรายงานของ US National Gambling Impact Study Commission ที่รายงานว่าการโฆษณาตลอดเดอรีในสหรัฐอเมริกา มีเป้าหมายไปที่กลุ่มเยาวชนเป็นสำคัญ

แม้ว่าผู้ประกอบการในอุตสาหกรรมการพนันจะยืนยันว่าการโฆษณาการพนันไม่ได้มีเป้าหมายไปที่กลุ่มเด็กและเยาวชนเป็นหลักก็ตาม แต่ผลการศึกษาของมหาวิทยาลัยแมคกิล ประเทศแคนาดา ที่เป็นผู้นำในการศึกษาปัญหาการพนันในเด็กและเยาวชนที่มีชื่อเสียงและได้รับการยอมรับมากที่สุดในโลกแห่งหนึ่ง พบว่ามีการโฆษณาการพนันจำนวนมากที่มีความเข้ายวนอย่างสูง (Strong Appeal) ต่อเด็กและเยาวชน ชิ้นงานโฆษณาส่วนใหญ่เหล่านี้อาจมีได้มีเป้าหมายหลักไปที่กลุ่มเด็ก เยาวชน และผู้ใหญ่ในวัยเริ่มต้น แต่ก็มีความเข้ายวนอย่างมาก (Tremendous Appeal) ต่อเด็ก เยาวชน และผู้ใหญ่ในวัยเริ่มต้น แม้ว่าในบางกรณีมีความพยายามอย่างชัดเจนในการใช้ผู้ใหญ่ที่มีอายุมากขึ้นในการแสดง และใช้สภาพแวดล้อมทางกายภาพที่เหมาะสมกับผู้ใหญ่ (Adult References) เช่น

สถานที่ทำงานในการโฆษณา แต่ก็มีบทโฆษณาที่เกี่ยวข้องกับผู้ชมที่เป็นเด็กและเยาวชนอย่างชัดเจน (Strong Resonance with Youth Viewers) เช่น มุกตลก และการใช้ตัวแสดงกึ่งเยาวชน (the use of quasi-adolescent characters) และการอ้างอิงวัฒนธรรมของเยาวชน (Cultural References)

ที่ผ่านมา มีโครงการป้องกันและแก้ไขปัญหาคารพนันมากมาย แต่ก็ขาดหลักฐานการประเมินผลทางวิทยาศาสตร์ที่เชื่อถือได้ ทำให้ไม่มีคู่มือปฏิบัติตามมาตรฐาน (Standard Best Practice Guideline) ในงานที่เกี่ยวกับการป้องกันและแก้ไขปัญหาคารพนัน ซึ่งไม่เหมือนกับการป้องกันและแก้ไขปัญหาละเลยอื่นๆ เช่น ปัญหายาเสพติด การติดสุรา และสุขภาพทางเพศ ที่มีแนวปฏิบัติ (Best Practice) ที่อิงรูปแบบสาธารณสุข (Public Health Model) ที่ได้รับการประเมินผลประสิทธิผลอย่างเป็นวิทยาศาสตร์

### 3. ปัญหาการพนันในเด็กและเยาวชนในประเทศไทยภายใต้บริบทร่างพระราชบัญญัติสำนักงานสลากกินแบ่งรัฐบาลฉบับแก้ไขปี พ.ศ. 2556

#### ปัญหาการพนันในเด็กและเยาวชนในประเทศไทย

ผลสำรวจจากหลายสำนักชี้ตรงกันว่า เวลานี้มีเด็กและเยาวชนตกเป็นทาสของการพนันจำนวนเรือนล้าน โดยเฉพาะอย่างยิ่งมีข้อมูลที่น่าตกใจว่า จากจำนวนเด็กระดับประถมศึกษาทั้งประเทศ 5 ล้านคน มีเด็กประถมฯ จำนวนถึงกว่า 3 แสนคนที่ติดการพนัน ส่วนเด็กมัธยมศึกษา อาชีวศึกษา อุดมศึกษาที่ปัจจุบันมีอยู่ 7 ล้านคน ติดการพนันประมาณ 1.1 ล้านคน ซึ่งส่วนใหญ่เป็นการเล่นการพนันฟุตบอล ตัวเลขเหล่านี้นับว่าเป็นตัวเลขที่น่ากลัวสำหรับสังคมไทย เพราะเป็นที่ทราบกันอยู่แล้วว่าการพนันจะนำมาซึ่งปัญหาสังคมหลายด้าน ทั้งปัญหาการลักเล็กขโมยน้อย การขายตัวเพื่อให้ได้มาซึ่งเงินทองเพื่อนำไปเล่นการพนัน และที่สำคัญอย่างยิ่งคือเมื่อเยาวชนของชาติจำนวนมากกลายเป็นนักพนัน อนาคตของชาติจะเป็นอย่างไร

คุณสรวิชัย คุ้มประพันธ์ กรรมการสิทธิเด็กแห่งสหประชาชาติและผู้อำนวยการมูลนิธิศูนย์พิทักษ์สิทธิเด็ก วิเคราะห์ถึงปัญหาเด็กและเยาวชนกับการพนันไว้ ดังนี้

“การเล่นการพนันของสังคมไทยได้กระจายตัวอยู่ทุกจุด ทุกมุมของสังคมไทย แม้แต่ในครอบครัวเองก็มีการเล่นการพนันกันเองระหว่างพ่อแม่ พี่น้อง ญาติๆ ถ้าเด็กตกอยู่ในสภาวะแวดล้อมแบบนี้ก็จะซึมซับเพราะว่ามีต้นแบบในการดำเนินชีวิตที่ผิด ผู้ใหญ่ที่เชียร์บอล พนันบอล ก็มักจะปฏิบัติตัวอย่างไม่มีระเบียบวินัยในชีวิต เช่น นอนดึก ตื่นสาย โดดงาน เพื่อเล่นการพนันหรือดูฟุตบอล จนกลายเป็นนิสัยประจำชาติ สังคมไทยก็รับโดยกลายๆ อย่างไม่เป็นทางการว่าถ้ามีบอลนัดสำคัญในคืนไหน รุ่งเช้าทุกคนก็ไปทำงานสายโดยทั่วกันหมด ตอนเช้ามีรถจำนวนน้อยจนถนนโล่ง เวลาที่ผู้คนเดินทางออกจากบ้านเปลี่ยนไป แสดงว่าการดูฟุตบอลและการเล่นพนันฟุตบอลมีอิทธิพลสูงมาก เพราะฉะนั้นอิทธิพลขนาดนี้แน่นอนว่าไม่มีทางเลี้ยงที่จะมีผลกระทบต่อพฤติกรรมของเด็ก โดยเฉพาะความคลั่งไคล้เรื่องการพนันกระจายไปทั่วทุกหัวระแหง ทุกชอกชอย ทุกหมู่บ้าน

ในบางประเทศเขาอนุญาตให้เล่นการพนันที่ถูกกฎหมาย แต่จุดสำคัญคือ ต้องเล่นในที่มิดชิด ไม่ให้ปะปนอยู่กับเด็ก แต่ของไทยนี่เล่นอยู่ในครอบครัว โทรศัพท์แทงบอลก็ได้ แทงหวยก็ได้ เป็นเรื่องง่ายดายมาก ขณะที่แทงบอลเด็กก็นั่งอยู่ด้วย หรือไม่ก็นั่งเล่นพนันในบ้านเลย ขณะที่ในต่างประเทศคนนักพนันก็ไปสูมห่วงกันอยู่ที่ใดที่หนึ่งเป็นการเฉพาะ ไม่ได้กระจายอยู่ตามบ้านแบบคนไทย นี่คือลักษณะโครงสร้างทางสังคม

## ที่แตกต่างกัน" [90]

ผลกระทบจากการพนันไม่ใช่เพียงแค่การหมดตัว ขายบ้าน ขายที่ดินเท่านั้น แต่ผลการศึกษางานวิจัยซึ่งเป็นการทบทวนเอกสารทางวิชาการเกี่ยวกับผลกระทบระยะยาวจากพนัน พบข้อมูลที่ยืนยันว่าการพนันไม่ใช่แค่เกมสนุก แต่เป็นเกมที่สามารถทำลายสมองของเด็กได้อย่างถาวร สมองของวัยรุ่นจะถูกปรับเปลี่ยนโครงสร้างผ่านประสบการณ์ และกิจกรรมที่สนใจทำบ่อยๆ และหากกิจกรรมนั้นเป็นการพนันซึ่งมีลักษณะเกมที่ลงทุนลงแรงน้อย แต่ได้เงินกลับมาเร็ว ไม่ต้องใช้ความพยายามเพื่อหาเงิน ไม่ต้องอดทนรอความสำเร็จ อาจส่งผลให้สมองเกิดการฟอर्मโครงสร้างเพื่อใช้งานในลักษณะนี้ขึ้นมา และส่งผลต่อระบบคิดและพฤติกรรมที่จะติดตัวเด็กไปตลอดชีวิต ข้อมูลทางสถิติของศูนย์วิจัยความสุขชุมชน มหาวิทยาลัยอัสสัมชัญ เมื่อเดือนมิถุนายน 2553 เป็นตัวเลขยืนยันผลกระทบของการพนัน โดยชี้ให้เห็นลักษณะการทำสิ่งไม่เหมาะสมของเยาวชนที่ติดพนัน โดย ร้อยละ 61 ปล้นชิงทรัพย์หรือล่อลวงเงินจากคนใกล้ชิด ร้อยละ 12 ทำร้ายร่างกายคนใกล้ชิด ร้อยละ 9 ขายทรัพย์สินใช้หนี้พนัน ร้อยละ 7 ขายบริการทางเพศ ร้อยละ 6 เสียสติหรือพยายามฆ่าตัวตาย ร้อยละ 5 ค้ายาเสพติดหรือสิ่งผิดกฎหมาย เป็นต้น

คุณสมประวิณ มั่นประเสริฐ นักเศรษฐศาสตร์ จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย ได้ศึกษาพฤติกรรมการเล่นพนันในประเทศไทย ผ่านแบบจำลองทางเศรษฐมิติ เมื่อปี 2554 สรุปว่า

- การพนันเป็นสินค้าเสพติด (Addictive Goods) คนเล่นพนันในประเทศไทยมีแนวโน้มจะมีพฤติกรรมเป็น "ผู้เสพติดอย่างมีเหตุผล" (Rational Addiction Behavior) คือเลือกบริโภค "สินค้าการพนัน" โดยเปรียบเทียบ "ต้นทุนที่ต้องจ่าย" เช่น เงินเดิมพัน ค่าเสียโอกาสจากเวลาที่ใช้เล่นพนัน ฯลฯ เพื่อแลกกับ "ความสุข" ด้านอารมณ์ที่ได้รับจากการเล่นพนัน
- คนเป็นโรคติดการพนัน มีลักษณะคล้ายกับติดสารเสพติด คือ จิตใจจดจ่ออยู่กับการพนันตลอดเวลา ไม่สามารถคิดหรือทำอย่างอื่น และในที่สุดจะเล่นการพนันโดยไม่มีที่ยั้งคิด เวลาเล่นได้ก็เกิดความโลภอยากได้มากขึ้น เวลาเสียจะรู้สึกเสียตายมาก อยากได้คืน ก็จะเล่นเพื่อแก้ตัว โดยคิดเข้าข้างตัวเองว่าเมื่อเสียแล้วน่าจะได้อะไรบ้าง การปลอบใจตัวเองแบบนี้ทำให้ไม่หยุดเมื่อเล่นเสีย ในที่สุดลงเอยด้วยการเสียเงินจำนวนมาก เป็นหนี้ ทำทุกรูปแบบโดยไม่ยั้งคิดเพื่อให้ได้เงินมาเล่นการพนัน การขาดสติควบคุมตัวเอง คิดเข้าข้างตัวเองว่าจะเล่นพนันได้ เป็นอาการสำคัญอาการหนึ่งของ โรคติดการพนัน
- ถ้าไม่อยากให้คนไทยเป็นโรคติดการพนัน สังคมต้องช่วยกันดูแลควบคุมไม่ให้มีการกระตุ้นหรือเร่งเร้าให้เกิดการอยากเล่นการพนันมากเกินไป โดย

- **บังคับใช้กฎหมายที่มีอยู่อย่างเข้มงวด** เพิ่มค่าปรับและเพิ่มบทลงโทษ
- **สร้างกิจกรรมทดแทน** เพื่อป้องกันผู้เล่นใหม่
- **จิตภูมิคุ้มกันให้สังคม** ทำให้เยาวชนอยู่กับการพนันแบบรู้เท่าทัน
- สังคมต้องตระหนักว่า กลุ่มเพื่อนมีอิทธิพลต่อการทำให้ “ลองเล่น” และ “ยังคงเล่น” การพนันในปัจจุบัน และการชักจูงให้คนอื่นเล่นการพนัน อาจก่อให้เกิดต้นทุนทางสังคม มากกว่าต้นทุนส่วนบุคคล (ที่ผู้เล่นพนันต้องจ่าย) เพราะรัฐต้องใช้งบประมาณมากขึ้นเพื่อป้องกันและลดผลกระทบที่เกิดขึ้นจากการเสพติด “เล่นการพนัน”

การศึกษาทางเศรษฐศาสตร์พบว่า การประชาสัมพันธ์และสร้างค่านิยมให้ลดการเล่นพนันให้ได้ผล ต้องเน้นการรณรงค์กับเพศชาย เริ่มต้นตั้งแต่อายุน้อย ขยายวงกว้างสู่คนในครอบครัวและชุมชน เพื่อสร้างสำนึกให้ผู้พนันรู้ว่า ตนเองสามารถสร้างปัญหาให้กับคนข้างเคียงในครอบครัวได้ [91]

ในร่างพระราชบัญญัติพระราชบัญญัติสำนักงานสลากกินแบ่งรัฐบาล พ.ศ.๒๕๑๗ ฉบับแก้ไข ได้มีการกำหนดดังนี้

- มาตรา ๓ ให้ยกเลิกความใน (๑) (๒) และ(๓) ของมาตรา ๕ แห่งพระราชบัญญัติสำนักงานสลากกินแบ่งรัฐบาล พ.ศ.๒๕๑๗ และให้ใช้ความต่อไปนี้แทน
  - (๑) ออกสลากกินแบ่งรัฐบาล สลากกินรวบ ลอตโต้ และ หวยออนไลน์ เพื่อจัดหารายได้ส่งเป็นรายได้แผ่นดิน และสนับสนุนการดำเนินการตามนโยบายของรัฐบาลเพื่อประโยชน์แห่งสาธารณะและประชาชน
  - (๒) จัดการโรงพิมพ์อันเป็นอุปกรณ์ในการจัดพิมพ์สลากกินแบ่งรัฐบาล สลากกินรวบ ลอตโต้ หวยออนไลน์ หรือสิ่งพิมพ์อื่นที่คณะกรรมการเห็นชอบ
  - (๓) กระทำการอื่นใดที่เกี่ยวข้องหรือที่เป็นประโยชน์แก่การดำเนินกิจการของสำนักงานสลากกินแบ่งรัฐบาลหรือตามที่คณะรัฐมนตรีมอบหมาย
  - (๔) จัดให้มีกองทุนพัฒนาประเทศตามนโยบายรัฐบาล”
- “มาตรา ๑๑ ให้มีคณะกรรมการของสำนักงานสลากกินแบ่งรัฐบาลคณะหนึ่งเรียกว่า “คณะกรรมการสลากกินแบ่งรัฐบาล” ประกอบด้วยปลัดกระทรวงการคลังเป็นประธานกรรมการ ผู้แทนสำนักนายกรัฐมนตรี ผู้แทนกระทรวงมหาดไทย ผู้แทนกระทรวงเทคโนโลยีและการสื่อสาร

ผู้แทนกรมบัญชีกลาง ผู้แทนสำนักงานงบประมาณ ผู้แทนสภาสังคมสงเคราะห์แห่งประเทศไทย และ กรรมการซึ่งเป็นตัวแทนของภาคประชาชนในภูมิภาคต่างๆ ของประเทศที่มีความรู้ความสามารถ ทางด้านสังคม เศรษฐศาสตร์ การเงินการคลัง กฎหมาย การสอบสวน การป้องกันและปราบปรามการฟอกเงิน หรืออื่นใดที่เป็นประโยชน์ต่อการดำเนินการตามพระราชบัญญัตินี้ ใน สัดส่วนที่เหมาะสมกับจำนวนประชากรของแต่ละภาคมีจำนวนรวมกันไม่เกินเจ็ดคน ซึ่งรัฐมนตรี แต่งตั้งเป็นกรรมการ และผู้อำนวยการ เป็นกรรมการและเลขานุการ”

- “มาตรา ๒๒ เงินที่สำนักงานสลากกินแบ่งรัฐบาล ได้รับจากการจำหน่ายสลากกินแบ่งรัฐบาล สลากกินรวบ ลีอตโต้และหวยออนไลน์ ให้จัดสรรดังนี้
  - (๑) ร้อยละหกสิบเป็นเงินรางวัล
  - (๒) ไม่น้อยกว่าร้อยละยี่สิบแปดในส่วนของสลากกินแบ่งรัฐบาลเป็นรายได้แผ่นดิน และใน ส่วนของสลากกินรวบ ลีอตโต้ และหวยออนไลน์ ไม่ต้องส่งเป็นรายได้แผ่นดิน โดยให้ จัดส่งเข้ากองทุนพัฒนาประเทศตามนโยบายของรัฐบาล
  - (๓) ไม่เกินกว่าร้อยละสิบสองเป็นค่าใช้จ่ายในการบริหารงานซึ่งรวมทั้งค่าใช้จ่ายในการจัด จำหน่ายสลากกินแบ่งรัฐบาล สลากกินรวบและหวยออนไลน์ด้วย
- มาตรา ๓๘/๑ ให้สำนักงานจัดตั้งกองทุนพัฒนาประเทศตามนโยบายรัฐบาล ขึ้นในสำนักงาน เรียกโดยย่อว่า “กองทุน พปน.” โดยมีวัตถุประสงค์เพื่อใช้ประโยชน์ในการพัฒนาประเทศตาม นโยบายรัฐบาล กองทุนหมู่บ้าน และเพื่อประโยชน์แห่งสาธารณณะและประชาชนในด้านต่างๆ อาทิ การศึกษา สาธารณสุข และสาธารณกุศลต่างๆ เป็นต้น
- มาตรา ๓๘/๓ ให้รัฐมนตรีแต่งตั้งคณะกรรมการกองทุน พปน. โดยประกอบด้วยบุคคลซึ่งเป็นผู้แทนหน่วยงานภาครัฐและตัวแทนภาคประชาชนในภูมิภาคต่างๆ ของประเทศที่มีความรู้ ความสามารถเกี่ยวกับการบริหารจัดการกองทุน ในสัดส่วนที่เหมาะสมกับจำนวนประชากรของ แต่ละภาคมีจำนวนรวมกันไม่เกินสิบห้าคน เป็นกรรมการ และให้ที่ประชุมเลือกกันเองเป็น ประธานกรรมการหนึ่งคน กรรมการและเลขานุการหนึ่งคน โดยให้คำนึงถึงสัดส่วนที่ใกล้เคียงกัน ระหว่างผู้แทนหน่วยงานภาครัฐและตัวแทนภาคประชาชนด้วย

ให้กรรมการตามวรรคหนึ่งมีวาระการดำรงตำแหน่งสี่ปี เมื่อพ้นวาระแล้วจะแต่งตั้งให้ดำรงตำแหน่งอีก ไม่ได้

ดังนั้น เมื่อแนวทางการออกกฎหมายของสลากฯ มีโอกาสทำให้เด็กและเยาวชนเข้าถึงการพนันประเภทต่างๆ ได้มากขึ้น และมีการจัดตั้งกองทุนพัฒนาประเทศ จึงเห็นควรให้มีการศึกษาปัญหาการพนัน แนวทางการกำกับดูแล การกำหนดแนวทางหรือมาตรการ และการจัดสรรทุนเพื่อการป้องกันและแก้ไขปัญหาการพนันในเด็กและเยาวชน โดยการศึกษาทเรียนการดำเนินการป้องกันและแก้ไขปัญหาการพนันในเด็กและเยาวชน รวมถึงวิธีการการจัดสรรทุนสนับสนุน จากประเทศดังต่อไปนี้ คือ แคนาดา นิวซีแลนด์ ออสเตรเลีย สหราชอาณาจักร และสหรัฐอเมริกา



## 4. กรณีศึกษาการป้องกันและแก้ไขปัญหาคารพนันในเด็กและเยาวชนในต่างประเทศ

ในการศึกษาครั้งนี้ ผู้ศึกษาได้ทำการศึกษาบริบทการพนัน ปัญหาการพนันในเด็กและเยาวชน และมาตรการในการจัดการป้องกันปัญหาคารพนันในเด็กและเยาวชนใน 5 ประเทศ ได้แก่ แคนาดา นิวซีแลนด์ ออสเตรเลีย สหราชอาณาจักร และสหรัฐอเมริกา ดังรายละเอียดต่อไปนี้

### 4.1 ประเทศแคนาดา

#### 4.1.1 การพนันในเด็กและเยาวชนในประเทศแคนาดา

แม้ว่ากฎหมายในแคนาดาจะมีการห้ามเด็กและเยาวชนเล่นการพนันที่ถูกกฎหมาย แต่โดยทั่วไปแล้ว เด็กและเยาวชนยังสามารถเล่นการพนันทั้งชนิดที่ถูกกฎหมาย (Legalized Gambling) เช่น ผลิตรายการลอตเตอรี่ คาสิโน และ VLT (Video Lottery Terminals) และการพนันชนิดที่จัดเล่นกันเองทั้งที่บ้านและโรงเรียน เช่น การเล่นไพ่ พนันกีฬา และเกมลูกเต๋า อัตราการแพร่หลายของปัญหาการพนันขั้นรุนแรงในผู้ใหญ่ (Lifetime prevalence rates of pathological gambling for adults) อยู่ระหว่างร้อยละ 1-2 ของผู้เล่นพนัน ในขณะที่อัตราการติดพนันขั้นรุนแรงในเด็กและเยาวชน เชื่อว่าสูงเป็น 2-4 เท่าของอัตราในผู้ใหญ่ [13]

อัตราการเล่นพนันและปัญหาการพนันในเด็กและเยาวชนแตกต่างกันไปในแต่ละเมืองและแต่ละประเทศ อย่างไรก็ตาม อัตราการเล่นพนันและปัญหาการพนันในเด็กและเยาวชนในแคนาดา เป็นไปในทิศทางเดียวกันกับของสหรัฐอเมริกาและประเทศที่พัฒนาแล้ว [19]

การเล่นพนันในเมืองส่วนใหญ่ของแคนาดาถูกจัดให้เป็นการเล่นเพื่อความสนุกสนาน (Leisure Activity) ชุมชนส่วนใหญ่มีการให้บริการการพนันประเภทต่างๆ ตั้งแต่ สลากล็อตเตอรี่ เครื่องเล่นเกมอิเล็กทรอนิกส์ บิงโก และคาสิโน องค์การท้องถิ่นทางศาสนา องค์การกุศลและองค์การให้บริการสาธารณะต่างๆ รวมถึงหน่วยงานสาธารณสุขมีการระดมทุนผ่านการขายสลากล็อตเตอรี่ หรือการพนันประเภทคาสิโน (Casino-style Entertainment) ไม่ว่าจะเป็นกิจกรรมรูปแบบใด การพนันก็เป็นสิ่งที่เข้ายวนต่อเด็กและเยาวชน โดยเฉพาะอย่างยิ่งการเล่นโป๊กเกอร์ และการพนันออนไลน์ [20]

ผลงานวิจัยในเมือง*ควิเบค* [13] ชี้ว่า

- ประมาณร้อยละ 80 ของเยาวชนเล่นการพนัน (Gambled for Money)
- ร้อยละ 10-15 มีความเสี่ยงที่จะพัฒนาเป็นการติดการพนัน และ
- ร้อยละ 4 ของเยาวชนกำลังประสบปัญหาติดการพนันขั้นรุนแรง

ผลการสำรวจของ Centre for Addictions and Mental Health ในเมือง*ออนตาริโอ* ที่ทำการสำรวจเด็กนักเรียนระดับมัธยมศึกษา (Grades 7 - 12) จากโรงเรียน 181 แห่ง จำนวน 9,112 คน จากนักเรียนทั้งหมด 14,196 คน ระหว่างเดือนพฤศจิกายน 2008 ถึงเดือนมิถุนายน 2009 [14] พบว่า

- เด็กนักเรียนใน*ออนตาริโอ* ร้อยละ 42.6 เล่นการพนันในรูปแบบใดรูปแบบหนึ่งอย่างน้อยหนึ่งประเภทในปีที่ผ่านมา
- การเล่นพนันมีมากขึ้นเมื่อเรียนระดับสูงขึ้น โดยมีนักเรียนระดับชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 6 (Grade 12) เล่นการพนันสูงสุดที่ร้อยละ 56
- ประเภทการพนันที่เป็นที่นิยมที่สุดคือ การเล่นไพ่ ซ้ำสลากล็อตเตอรี่ การพนันกีฬา และประเภทการพนันที่เป็นที่นิยมน้อยที่สุดคือการพนันในอินเทอร์เน็ต และการพนันในสถานคาสิโน
- เด็กนักเรียนชายเล่นการพนันมากกว่าเด็กนักเรียนหญิง
- การเล่นพนัน 5 ประเภทหรือมากกว่าเป็นเรื่องปกติ
- ร้อยละ 3 ของนักเรียนเล่นพนันมากกว่า 1 ประเภท ร้อยละ 4.5 เป็นนักเรียนชาย และร้อยละ 1.5 เป็นนักเรียนหญิง

ผลการสำรวจการพนันในนักเรียนของเมือง*โนวาสโกเชีย* ในปี 2007 ในโครงการ Nova Scotia Student Drug Use Survey 2007 [17] พบว่า

- นักเรียนร้อยละ 40 ไม่ได้เล่นการพนันเพื่อเงินในปีที่ผ่านมา
- เด็กนักเรียนชายร้อยละ 68 ในขณะที่เด็กนักเรียนหญิงร้อยละ 53 เล่นการพนัน

- ประเภทการพนันที่เป็นที่นิยมที่สุดคือ การซื้อสลากขูด (Scratch Tabs) ร้อยละ 38 และประเภทการพนันที่เป็นที่นิยมน้อยที่สุดคือการพนันในอินเทอร์เน็ตร้อยละ 5
- อัตราการเล่นพนันในนักเรียนมีจำนวนลดลงในช่วงระหว่างปี 1996 และ 2007
- นักเรียนประมาณร้อยละ 3 มีความเสี่ยงที่จะพัฒนาเป็นผู้ติดการพนัน และร้อยละ 2 มีปัญหาการพนันขั้นรุนแรง
- เด็กนักเรียนชายร้อยละ 7 และเด็กนักเรียนหญิงร้อยละ 2 มีความเสี่ยงติดการพนัน
- ไม่มีความแตกต่างอย่างมีนัยสำคัญในระดับปัญหาการติดพนันเมื่อเรียนระดับสูงขึ้น
- ไม่มีความแตกต่างอย่างมีนัยสำคัญในอัตราการติดพนันในนักเรียน ในช่วงระหว่างปี 1998 และ 2007
- นักเรียนน้อยกว่าร้อยละ 1 รู้สึกว่าตัวเองต้องการความช่วยเหลือในการแก้ไขปัญหาการพนัน

ผลการสำรวจการพนัน Alberta Youth Experience Survey, TAYES ในนักเรียนระดับมัธยมศึกษาปีที่ 1-6 จำนวน 3,469 คน ของเมืองอัลเบอร์ตา ในปี 2008 โดย Alberta Health Services (AHS) [21] พบว่า

- มากกว่าร้อยละ 45 ไม่เล่นการพนัน ในขณะที่ร้อยละ 45.5 เล่นการพนันในปีที่ผ่านมา ก่อนการสำรวจ นักเรียนส่วนใหญ่ร้อยละ 94.5 ไม่มีปัญหาการพนัน
- ร้อยละ 52.1 ของนักเรียนชาย และร้อยละ 39.1 ของนักเรียนหญิง เล่นการพนัน
- อัตราการเล่นพนันสัมพันธ์โดยตรงกับอายุของนักเรียน ตั้งแต่ร้อยละ 37.1 ในระดับชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 1 และเพิ่มเป็นร้อยละ 55.9 ในระดับชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 6

#### 4.1.2 บริบทการกำกับดูแล

รัฐบาลท้องถิ่นในแต่ละเมือง (Provincial Governments) มีหน้าที่รับผิดชอบทั้งดำเนินกิจการการพนันส่วนใหญ่และกำกับดูแลการพนันในภาพรวม การกำกับดูแลครอบคลุมถึง การให้ใบอนุญาตประกอบการ ชนิดของเกม และการกำหนดอัตราเงินรางวัล คาสีโนทั้งหมดในแคนาดา มีรัฐบาลท้องถิ่นในแต่ละเมืองเป็นเจ้าของ ซึ่งต่างจากสหรัฐอเมริกาที่มีเอกชนเป็นเจ้าของ เงินที่ได้จากการพนันในแคนาดาไม่ต้องเสียภาษีเงินได้แต่มีภาระจ่ายภาษีเพื่อแก้ไขปัญหาการพนัน (Problem Gambling Levy) การพนันกีฬาในแคนาดา มีข้อจำกัดน้อยกว่าในสหรัฐอเมริกาทำให้มีนักท่องเที่ยวยุโรปเข้ามาเล่นการพนัน

[Blaszczynski 2001] การกำกับดูแลการพนันในแต่ละเมืองมีความแตกต่าง กฎหมายท้องถิ่นในแต่ละเมืองมีการกำหนดอายุขั้นต่ำในการเข้าเล่นการพนัน ระดับอายุขั้นต่ำแตกต่างกันไปขึ้นอยู่กับประเภทของการพนัน เช่น ส่วนใหญ่กำหนดระดับอายุขั้นต่ำในการซื้อสลากล็อตเตอรี่ต่ำกว่าการเข้าเล่นคาสิโนและการเล่นเครื่องเล่น VLT อย่างไรก็ตาม ผลการศึกษาของ Derevensky & Gillespie (2005) พบว่าการบังคับใช้กฎหมายในเรื่องอายุขั้นต่ำของเด็กและเยาวชนในการเล่นการพนัน (ยกเว้นการเข้าเล่นคาสิโน) ไม่ค่อยเป็นผลเนื่องจากเด็กและเยาวชนสามารถหาวิธีเล่นพนันได้อย่างโดยง่าย (getting around restrictions with relative ease) ซึ่งเป็นที่คาดการณ์ว่า ปัญหานี้จะทวีความรุนแรงมากขึ้นกับการพนันผ่านอินเทอร์เน็ต

#### 4.1.3 มาตรการการป้องกันและแก้ไขปัญหาการพนันในเด็กและเยาวชน

ในประเทศแคนาดา รัฐบาลท้องถิ่น (Provincial Governments) เป็นผู้รับประโยชน์จากรายได้จากการพนันเป็นส่วนใหญ่ [Azmier, 2001] ดังนั้น ความพยายามในการแก้ไขปัญหาการพนันส่วนใหญ่จึงเกิดจากหน่วยงานของรัฐบาลท้องถิ่นนั้นๆ เอง ซึ่งส่วนใหญ่ใช้หน่วยงานเดิมที่ดูแลการแก้ไขปัญหายาเสพติด (Substance Abuse) มาตรการหลักคือการรณรงค์สร้างความตระหนักรู้ให้แก่สาธารณชน การติดโปสเตอร์ และการแจกแผ่นพับในสถานประกอบการ การจัดทำวิดีโอที่แสดงถึงปัญหาที่เกิดจากการพนัน และการนำเสนอความรู้และข้อมูล (Presentations) ให้แก่นักเรียนในโรงเรียน หรือกลุ่มที่สนใจอื่นๆ [Williams et al., 2004] นอกจากนี้ยังมีการจัดตั้งหน่วยงานขึ้นมาใหม่ หรือให้การสนับสนุนองค์กรที่มีอยู่แล้วในการดำเนินการโครงการป้องกันและงานวิจัยปัญหาการพนัน [Blaszczynski, 2002a] ตัวอย่างโครงการป้องกันและงานวิจัยปัญหาการพนันในเมืองต่างๆ เช่น

- ในปี ค.ศ. 2005 รัฐบาลท้องถิ่นของเมืองโนวาสโกเชีย ได้ดำเนินการตามแผนงานป้องกันปัญหาการพนัน “ A Better Balance” ซึ่งเป็นแผนการป้องกันฯ ฉบับแรกของโนวาสโกเชีย (Nova Scotia’s first Gaming Strategy) แผนดังกล่าวเป็นการทำงานร่วมมือกันระหว่าง Gaming Corporation (NSGC) และสำนักงานสนับสนุนสุขภาพของเมืองโนวาสโกเชีย (Office of Health Promotion of Province of Nova Scotia) โนวาสโกเชียเป็นเมืองที่ให้ความสนใจในการประเมินผลและดำเนินนโยบายโดยมีมาตรการในการปรับเปลี่ยนโครงสร้าง

และการดำเนินกิจการพนันอย่างเข้มข้น

- ในเมืองควิเบค มีศูนย์นานาชาติเพื่อปัญหาการพนัน (International Centre for Youth Gambling Problems) ตั้งอยู่ที่มหาวิทยาลัยแม็คกิล (McGill University) ซึ่งเป็นผู้นำในการทำวิจัยงานป้องกันและบำบัดเยียวยาปัญหาการพนันในเยาวชน Ioto-Quebec ซึ่งเป็นผู้ให้บริการสลากล็อตโต ได้ให้ทุนสนับสนุนแก่มหาวิทยาลัยลาวัล (Laval) และมหาวิทยาลัยแม็คกิล ในการทำงานวิจัยและโครงการทำให้การศึกษาปัญหาที่เกี่ยวกับการพนัน ซึ่งมีโครงการสร้างความตระหนักรู้เกี่ยวกับปัญหาการพนัน “Count Me Out” ให้แก่เด็กนักเรียนระดับประถมศึกษา (Primary School) และมัธยมศึกษา (High School) ในควิเบครวมอยู่ด้วย [Blaszczynski, 2002a]
- ในเมืองออนตาริโอ ศูนย์วิจัยปัญหาการพนันแห่งออนตาริโอ (Ontario Problem Gambling Research Centre) ทำการวิจัยศึกษาการออกแบบมาตรการ การป้องกันปัญหาการพนัน ศูนย์การเสพติดและสุขภาพจิต (Centre for Addiction and Mental Health, CAMH) ได้ทำงานร่วมมือกับหลายองค์กร ในการพัฒนาและประเมินผลโครงการหลักสูตรการป้องกันปัญหาการพนันสำหรับนักเรียนในโรงเรียน [MacDonald et al., 2003] CAMH ยังให้การสนับสนุนเงินทุนแก่เว็บไซต์ ProblemGambling.CA ซึ่งเป็นเว็บไซต์ที่ให้ความช่วยเหลือแก่ผู้มีปัญหาการพนัน มีการติดโปสเตอร์ในสถานคาสิโน และมีการพิมพ์หมายเลขติดต่อสายด่วนช่วยเหลือปัญหาการพนันบนสลากล็อตโตเตอร์และที่เครื่องเล่นสล็อตแมชชีน [turner et al., 2005]
- ในเมืองอัลเบอร์ตา คณะกรรมการแอลกอฮอล์และยาเสพติดแห่งอัลเบอร์ตา (Alberta Alcohol and Drug Abuse Commission, AADAC) มีหน้าที่รับผิดชอบแก้ไขปัญหาการพนันโดยการทำงานวิจัย การให้ความรู้ การป้องกันและการบำบัดเยียวยา AADAC มีการจัดทำแผ่นพับ เอกสารการศึกษาที่เกี่ยวกับการสร้างความตระหนักรู้เกี่ยวกับปัญหาการพนันให้แก่สาธารณะ และบริการสาธารณสุขที่มีให้บริการ ซึ่งรวมถึงการจัดทำชุดเครื่องมือการนำเสนอและวิดีโอที่เกี่ยวกับปัญหาการพนันในเด็กและเยาวชนให้กับนักเรียน [Williams, 2002]

แคนาดาได้มีการดำเนินการโครงการเชิงการศึกษาการป้องกันการพนันในเยาวชนที่ได้รับการรับรองผลเชิงประจักษ์หลายโครงการ โดยเฉพาะอย่างยิ่งในเมืองควิเบค Ferland, Ladouceur และ Vitaro (2002) ทำการประเมินผลความมีประสิทธิภาพของวิดีโอที่เกี่ยวกับการลดการเล่นการพนัน (Reducing Gambling) เพิ่มความรู้เรื่องการเล่นการพนัน (Increasing Gambling Knowledge) และลดการรับรู้ที่ผิดๆ ที่เกี่ยวกับการพนัน (Decreasing Erroneous Perceptions about Gambling) โดยทำการศึกษากับเด็กนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 1 และ 2 จำนวน 424 คน ผลการศึกษาพบว่าวิดีโอสามารถเพิ่มความรู้อันเกี่ยวกับการพนันให้แก่เด็กนักเรียนได้อย่างมีนัยสำคัญ และลดความคิดที่ผิดๆ เกี่ยวกับเรื่องความบังเอิญและการสุ่มอย่างไร้ระเบียบ (Notion of Chance and Randomness)

## 4.2 ประเทศนิวซีแลนด์

### 4.2.1 การพนันในเด็กและเยาวชน

กฎหมายของประเทศนิวซีแลนด์กำหนดอายุขั้นต่ำในการเล่นการพนันชนิดต่างๆ ไว้ดังนี้ [25]

- 18 ปีขึ้นไปในการซื้อสลากขูด Instant Kiwi
- 18 ปีขึ้นไปในการเล่น Pokies
- 18 ปีขึ้นไปในการเล่นพนัน TAB
- 20 ปีขึ้นไปในการเข้าไปเล่นคาสิโน
- **ไม่มีการกำหนดอายุขั้นต่ำในการซื้อล็อตเตอรี่หรือคิโน ซึ่งเป็นสลากที่ออกวันละ 2 ครั้ง**

รายงานของมูลนิธิเพื่อปัญหาการพนันแห่งนิวซีแลนด์ (Problem Gambling Foundation of New Zealand, PGFNZ) ซึ่งเป็นผู้ให้บริการบำบัดเยียวยาปัญหาการพนันที่ใหญ่ที่สุดในนิวซีแลนด์ ในเดือนกรกฎาคม ปี 2011 ที่ศึกษาการเล่นพนันในเด็กและเยาวชน [25] พบว่าเด็กและเยาวชนอายุระหว่าง 13-17 ปี ใช้จ่ายเงินในการเล่นพนันเฉลี่ยสัปดาห์ละ 3-10 เหรียญ และครึ่งหนึ่งของผู้เล่นมีอายุน้อยกว่า 16 ปี สถิติของกระทรวงสาธารณสุข ในปี 2006 [26] ยังชี้ว่าร้อยละ 6.2 ของผู้ที่ขอความช่วยเหลือปัญหาการพนันมีอายุต่ำกว่า 20 ปี และกลุ่มผู้เล่นพนันที่มีอายุต่ำกว่า 20 ปี เป็นกลุ่มที่ใช้จ่ายเงินในการเล่นพนันเฉลี่ยสูงสุดที่ 1,262 เหรียญ

ผลการศึกษาการเล่นพนันในเยาวชนในปี ค.ศ. 2008 โดย F. Rossen “Adolescent gambling in New Zealand: An exploration of protective and risk factors” [27] พบว่า

- ร้อยละ 3.5 ของเด็กและเยาวชนที่เล่นการพนันเป็นผู้ติดการพนัน ซึ่งเป็น 2 เท่าของอัตราผู้ติดการพนันในผู้ใหญ่
- ร้อยละ 36.5 ของเด็กและเยาวชนที่เล่นการพนัน เริ่มเล่นการพนันตั้งแต่อายุ 10 ปี
- โต๊ะพนันคาสิโน (Casino Tables) และเครื่องเล่นเกมอิเล็กทรอนิกส์ในคาสิโน เป็นประเภทการพนันที่สร้างปัญหาการพนันมากที่สุด
- ประเภทการพนันที่เป็นที่นิยมที่สุดในเด็กและเยาวชน คือการพนันประเภทล็อตโตโตโต๊ะพนัน หรือ เกมลูกเต๋า และการเล่นพนันกับเพื่อน

- เด็กและเยาวชนส่วนใหญ่เล่นการพนันเพื่อความสนุก เพื่อให้ได้เงิน เพื่อความตื่นเต้น เพื่อผ่อนคลายความเบื่อหน่าย และเพื่อความท้าทาย
- เยาวชนส่วนใหญ่เล่นการพนันเพราะครอบครัวและเพื่อนเป็นผู้แนะนำ
- เด็กผู้ชายมีปัญหาการพนันมากกว่าเด็กผู้หญิง
- เด็กและเยาวชนที่อยู่ในครอบครัวเดียวมีความเสี่ยงที่จะมีปัญหาการพนัน
- สมรรถนะของเด็กมีความเหมาะสมกับลักษณะของการพนันที่มีกิจกรรมน่าตื่นเต้น ใช้ความพยายามน้อย และมีการกระตุ้นสูง

นอกจากนี้ ผลการศึกษาข้างชี้ให้เห็นถึงอิทธิพลของการโฆษณาและการทำการตลาดในสภาพแวดล้อมที่เต็มไปด้วยกิจกรรมการพนันที่ส่งผลต่อพฤติกรรมการพนันของเด็กและเยาวชนในยุคนี้

- ร้อยละ 66 ของเด็กและเยาวชนได้เห็นการโฆษณาคาสิโนออนไลน์ในอินเทอร์เน็ต
- ร้อยละ 30 ของเด็กและเยาวชนได้เห็นการโฆษณาการพนันที่มีในประเทศ เช่น ลีดโตโต คีโน Instant Kiwi และ TAB track racing มีการใช้เงินในการโฆษณาเป็นจำนวนมากเพื่อให้เห็นถึงโอกาสได้เงินรางวัลก้อนใหญ่ ที่ทำให้ดูเหมือนว่าได้มาง่ายๆ ข้อความในโทรทัศน์และอินเทอร์เน็ตทำให้การพนันดูเป็นสิ่งยิ่งใหญ่ (Glamorous and Lucrative) มีการออกผลการออกสลากรางวัลประเภทลีดโตโต รายสัปดาห์และประเภทคีโนเป็นรายวัน

ในปี 2006-2007 Health Sponsorship Council's (HSC's)

ได้ทำการสำรวจทัศนคติของเด็กและเยาวชนต่อการพนัน ในหัวข้อ "Gaming and Betting Activities Survey" (GBAS) โดยทำการสัมภาษณ์เด็กและเยาวชนอายุระหว่าง 15-17 ปี จำนวน 199 คน จากกลุ่มตัวอย่างทั้งหมดเกือบ 2,000 คน [31] ผลการศึกษาพบว่า

ปัจจัยที่มีผลต่อการตัดสินใจในการเริ่มเล่นการพนัน

- มากกว่าร้อยละ 52 ของเด็กและเยาวชนเริ่มเล่นการพนันเพราะต้องการได้เงินจากการชนะพนัน



- เกือบร้อยละ 46 ของเด็กและเยาวชนพูดว่าการเสียเงินเล่นพนันหรือการเห็นคนอื่นเสียพนันเป็นเหตุผลให้อยากเลิกเล่นการพนัน
- ปัจจัยอื่นๆ ที่มีผลต่อการเล่นพนันคือ เห็นคนอื่นเล่น คิดว่าเท่หรือเป็นแฟชั่น (ร้อยละ 13) หรือเล่นเพราะแรงกดดันจากเพื่อน (ร้อยละ 12) โดยผู้หญิงมีแนวโน้มที่เล่นการพนันเพราะแรงกดดันจากเพื่อนมากกว่าผู้ชาย ส่วนผู้ชายมีแนวโน้มที่เล่นการพนันเพื่อความตื่นเต้น
- ปัจจัยที่มีผลทำให้เด็กและเยาวชนไม่เล่นพนันคือ การตระหนักรู้เกี่ยวกับอันตรายที่เกิดจากการพนัน (ร้อยละ 14) และปัญหาการเงิน (ร้อยละ 12) โดยผู้หญิงจะกลัวอันตรายจากการติดพนัน และผลกระทบต่อครอบครัวมากกว่า ในขณะที่ผู้ชายอ้างถึงการที่ได้รู้ว่าโอกาสชนะมีน้อยเป็นเหตุผลที่ทำให้เลิกเล่นพนัน
- ร้อยละ 11 ของเด็กและเยาวชน รู้สึกว่าการโฆษณาที่แสดงให้เห็นถึงอันตรายจากการพนัน หรือการลดการโฆษณาการพนันโดยผู้ประกอบการ และการให้ความรู้แก่สาธารณะ มีผลต่อการตัดสินใจในการที่จะไม่เล่นการพนัน

#### ผลศึกษาเมื่อเปรียบเทียบเด็กและเยาวชน กับ ประชากรทั่วไป

- เด็กและเยาวชน ผู้ใหญ่ (ร้อยละ 27) มีความคุ้นเคยในบริการความช่วยเหลือที่มีแก่ผู้มีปัญหาการพนันน้อยกว่าในผู้ใหญ่ (ร้อยละ 64)
- เด็กและเยาวชนมีการแจ้งปัญหาการพนัน ในอัตราที่น้อยกว่าผู้ใหญ่ ในขณะที่ร้อยละ 34 ของผู้ใหญ่รับรู้ว่ามีเพื่อนหรือสมาชิกในครอบครัวมีปัญหาการพนันในปีที่ผ่านมา แต่มีเพียงร้อยละ 25 ของเด็กและเยาวชนรับรู้

ในปี 2012 ได้มีการออกกฎหมายกำหนดให้มีการจัดตั้ง Health Promotion Agency หรือ HPA โดยให้ทำการควบรวม Alcohol Advisory Council (ALAC) และ HSC เข้าด้วยกัน และให้ HPA มีหน้าที่รับผิดชอบการส่งเสริมสุขภาพ (Health Promotion Initiatives) โดยให้รัฐมนตรีกระทรวงสาธารณสุขเป็นผู้แต่งตั้งคณะกรรมการบริหาร

## 4.2.2 บริบทการกำกับดูแล

กิจกรรมการพนันในนิวซีแลนด์อยู่ภายใต้การกำกับดูแลโดยกฎหมายการพนัน ปี ค.ศ. 2003 (*Gambling Act 2003*) ซึ่งครอบคลุมกิจการคาสีโน เครื่องเล่นโป๊กเกอร์ และการพนันประเภทอื่นๆ ก่อนที่จะมีการบังคับใช้กฎหมายฉบับนี้ การกำกับดูแลการพนันในเด็กและเยาวชนเป็นเรื่องยาก เนื่องจากไม่มีการกำหนดอายุขั้นต่ำในการซื้อสลากล็อตเตอรี่ การเล่นเกมออนไลน์จนเครื่องเล่นเกมอิเล็กทรอนิกส์ชนิดต่างๆ รวมถึงการเล่นการพนันผ่านอินเทอร์เน็ต แม้ว่าจะมีการกำหนดอายุขั้นต่ำในการเล่นพนันบางชนิดไว้ เช่น อายุไม่น้อยกว่า 16 ปีในการซื้อ Instant Kiwis อายุไม่น้อยกว่า 18 ปีในการวางพนันที่ TAB และ อายุไม่น้อยกว่า 20 ปี ในการเข้าเล่นคาสีโน

กฎหมายการพนัน ปี ค.ศ. 2003 มีข้อกำหนดที่เข้มงวดขึ้นกว่ากฎหมายฉบับเก่า เช่น การกำหนดอายุขั้นต่ำไม่น้อยกว่า 18 ปี ในการเล่นเกมอิเล็กทรอนิกส์ และซื้อ Instant Kiwis นอกจากนี้ กฎหมายฯ ยังกำหนดให้การเล่นพนันโดยผู้มีอายุต่ำกว่าเกณฑ์ที่กฎหมายกำหนด และผู้ที่ปล่อยให้มีการเล่นพนันโดยผู้มีอายุต่ำกว่าเกณฑ์ เป็นความผิดอาญามีโทษจำคุกหรือปรับ การลดผลกระทบจากการพนันให้เหลือน้อยที่สุดเป็นเป้าหมายหลักอันหนึ่งของกฎหมายฉบับนี้ กฎหมายฯ บัญญัติว่าอุตสาหกรรมการพนันมีหน้าที่ในการดูแลมาตรฐานขั้นต่ำที่สุด (to provide minimum standards) ไม่ให้เด็กที่มีอายุต่ำกว่าเกณฑ์เข้าถึงการพนัน

กฎหมายฯ ยังกำหนดให้กระทรวงสาธารณสุขเป็นหน่วยงานรับผิดชอบการป้องกันและบำบัดเยียวยาปัญหาการพนัน ซึ่งรวมถึงการให้เงินสนับสนุนและการจัดการให้บริการแก้ไขปัญหาการพนันทั้งในระดับชาติและระดับท้องถิ่น การสร้างความตระหนักรู้เกี่ยวกับอันตรายจากการพนัน และงานวิจัยปัญหาการพนัน [28]

นิวซีแลนด์มีการเก็บภาษีการพนันจากกำไรของผู้ประกอบกิจการการพนันหลัก 4 ประเภทคือ

1. เครื่องเล่นเกมในผับและสโมสร
2. คาสีโน
3. คณะกรรมการการแข่งขัน (New Zealand Racing Board) และ
4. คณะกรรมการล็อตเตอรี่แห่งนิวซีแลนด์ (New Zealand Lotteries Commission)

โดยจะมีการกำหนดอัตราภาษีในแต่ละประเภทการพนันทุกๆ 3 ปีตามที่ได้บัญญัติไว้ในกฎหมายการพนันปี 2003 การกำหนดอัตราภาษีคำนวณจากเงินที่ผู้เล่นเสียการพนันในแต่ละชนิดการพนัน (Rates of player expenditure (losses) on each gambling subsector) และอัตราผู้มาขอใช้บริการช่วยเหลือแก้ไขปัญหการพนันที่มีสาเหตุเกิดจากการเล่นพนันในประเภทนั้นๆ [30]

#### 4.2.3 มาตรการการป้องกันและแก้ไขปัญหการพนันในเด็กและเยาวชน

ในเดือนกรกฎาคม ค.ศ. 2001 รัฐบาลได้ประกาศอย่างเป็นทางการต่อสาธารณะให้ปัญหาการพนันเป็นปัญหาสาธารณสุข (Public Health Issue) ของประเทศที่ต้องได้รับการแก้ไขอย่างจริงจัง โดยประกาศให้กระทรวงสาธารณสุขเป็นผู้พัฒนาแผนระดับชาติในการต่อสู้กับปัญหาการพนัน หลังจากการประกาศดังกล่าวเป็นเวลาหกเดือน กระทรวงฯ ได้จัดทำรายงานที่ชื่อว่าแผนบูรณาการการลดอันตรายจากการพนันให้เหลือน้อยที่สุด (*An Integrated National Plan for Minimizing Gambling Harm*) แผนงานนี้ประกอบด้วยการบูรณาการมาตรการลดอันตรายจากการพนันให้เหลือน้อยที่สุด (Harm Minimization Measures) การส่งเสริมสุขภาพ (Health Promotion) การให้การศึกษา (Education) การป้องกัน (Prevention) การให้ความช่วยเหลือตั้งแต่ระยะเริ่มต้น (Early Intervention) และการให้บริการสาธารณสุขแก่ผู้มีปัญหาการพนัน (Client Service Interventions) แผนงานบูรณาการนี้เป็นความพยายามครั้งแรกของรัฐบาลในการนำรูปแบบสาธารณสุข (Public health Model) มาใช้ในการแก้ไขปัญหการพนันในนิวซีแลนด์อย่างเป็นระบบ [32]

มาตรการรูปแบบสาธารณสุขเป็นรูปแบบที่ได้การยอมรับอย่างกว้างขวางจากหน่วยงานที่มีหน้าที่ให้บริการสาธารณสุขในหลายประเทศ โดยใช้เป็นกรอบการทำงาน (Framework) เพื่อแก้ปัญหสาธารณสุขอื่นๆ เช่น ปัญหายาเสพติดและปัญหาการติดสุรา เป็นต้น ปัญหาการพนันเพิ่งได้รับการยอมรับว่าเป็นปัญหาสาธารณสุขเหมือนเช่นปัญหายาเสพติดและปัญหาการติดสุราเมื่อไม่นานมานี้เอง ในปัจจุบันรัฐบาลในหลายประเทศ เช่น นิวซีแลนด์ ใช้กรอบการทำงานรูปแบบสาธารณสุขในการแก้ไขปัญหา โดยไม่มองปัญหาการพนันว่าเป็นแต่เพียงปัญหาสุขภาพของตัวบุคคลและครอบครัวเท่านั้น แต่มองว่าปัญหาการพนันเป็นปัญหาของชุมชนโดยรวม [33] และความแตกต่างหลักระหว่างการบำบัดเยียวยา (Treatment or Medical Model) ซึ่งเป็นรูปแบบที่ใช้มาอย่างแพร่หลายเป็นเวลานานมาแล้วกับรูปแบบสาธารณสุข คือการเน้นให้ความสำคัญกับความต่อเนื่องของการป้องกันและการช่วยเหลือในระยะเริ่มต้น (Prevention and early intervention viewed as part of a

continuum) แนวทางนี้สามารถดำเนินการผ่านโครงสร้างในปัจจุบันที่มีอยู่แล้วในทุกระดับ  
ได้ทันที

มูลนิธิเพื่อปัญหาการพนันแห่งนิวซีแลนด์ (Problem Gambling Foundation of New Zealand, PGF) เป็นผู้ให้บริการบำบัดเยียวยาปัญหาการพนันที่ใหญ่ที่สุดในนิวซีแลนด์และ  
ออสเตรเลีย มีสำนักงานให้บริการมากกว่า 60 แห่งทั่วประเทศ เป็นองค์กรไม่หวังผลกำไร  
ได้รับเงินสนับสนุนในการดำเนินการส่วนใหญ่จากกระทรวงสาธารณสุขที่เรียกเก็บภาษีการ  
พนันจากผู้ประกอบการ ให้บริการคุณภาพระดับโลก และให้คำปรึกษาอย่างเป็นทางการ  
(Confidential Counseling) แก่ผู้มีปัญหาการพนันและผู้ได้รับผลกระทบจากการพนันของ  
ผู้อื่นโดยไม่คิดค่าใช้จ่าย

PGFNZ ได้ร่วมมือกับศูนย์ศึกษาการพนัน (Centre for Gambling Studies) จัดทำนโยบาย  
ระดับชาติ (national strategy) เพื่อศึกษาแก้ไขปัญหาการพนันในเยาวชน หัวข้อเรื่อง  
“Supporting the Wellbeing of Young People in Relation to Gambling in New  
Zealand” โดยได้พัฒนาโครงการหลายโครงการ ตัวอย่างเช่น โครงการเชิงการศึกษา  
(Education Resource) ชื่อ “When is it Not a Game?” เพื่อให้ใช้เป็นหลักสูตรการเรียน  
การสอนเรื่องปัญหาการพนันในโรงเรียน และโครงการการให้ข้อมูลข่าวสารและการให้  
คำปรึกษา (Information and Counseling Responses) และให้บริการนำร่องสาธารณสุข  
(trial service) ช่วยเหลือเยาวชนที่มีปัญหาการพนัน PGFNZ มีการให้บริการให้คำปรึกษา  
แก่เยาวชนผ่านทาง การส่งข้อความ (Text Counseling) ซึ่งเป็นช่องทางใหม่เป็นที่นิยมใน  
การสื่อสารกับกลุ่มเด็กและเยาวชนอายุระหว่าง 13-18 ปี ในปี ค.ศ. 2007 บริการ  
Youthline ได้ให้บริการการส่งข้อความโดยไม่คิดค่าใช้จ่าย และมีการให้บริการ In Ya Face  
Youth Gambling Helpline และบริการ Problem Gambling Helpline Text Service  
สำหรับผู้ประสบปัญหาการพนัน ซึ่งมีการโฆษณาผ่านป้ายบิลบอร์ดทั่วประเทศ [29]

นอกจาก PGF แล้วยังมีผู้ให้บริการรายอื่นเช่น

- Gambling problem helpline ให้บริการ caller service และให้คำปรึกษาแก่ผู้มีปัญหาการพนัน
- Oasis Centre for Problem Gambling
- Gamblers Anonymous(GA)
- Whakawhanaungatanga Trust
- และ Pacificare Trust เป็นต้น

ตารางที่ 1 แสดงถึงเงินอุดหนุนที่กระทรวงสาธารณสุขใช้ในการแก้ไขปัญหาการพนันในปีงบประมาณ 2011-2013

ตารางที่ 2 แสดงงบประมาณที่กระทรวงสาธารณสุขคาดว่าจะได้รับในปีงบประมาณ 2013/14 2014/15 และ 2015/16 และ

ตารางที่ 3 แสดงอัตราภาษีที่ใช้กับปีงบประมาณ 2013/14 2014/15 และ 2015/16 [30]

**ตารางที่ 1: เงินอุดหนุน ปีงบประมาณ 2010/11 2011/12 และ 2012/13**

ประเภทบริการ	2010/11 (\$m)	2011/12 (\$m)	2012/13 (\$m)	Total (\$m)
บริการสาธารณสุข	6.758	7.091	6.965	20.814
บริการป้องกันและสร้างความตระหนักรู้สร้างความ	8.413	8.549	8.564	25.526
งานวิจัยและประเมินผล	2.499	2.224	1.423	6.146
ค่าใช้จ่ายด้านบริหาร	0.957	0.979	1.001	2.937
รวม (\$ล้าน)	18.627	18.843	17.953	55.423

ตารางที่ 2: งบประมาณกระทรวงสาธารณสุข ปีงบประมาณ 2013/14 2014/15 และ 2015/16

ประเภทบริการ	2013/14 (\$m)	2014/15 (\$m)	2015/16 (\$m)	Total (\$m)
บริการสาธารณสุข	6.779	6.858	6.835	20.472
บริการป้องกันและสร้างความปลอดภัย ตระหนักรู้สร้างความปลอดภัย	8.330	8.550	8.420	25.300
งานวิจัยและประเมินผล	2.630	2.125	1.875	6.630
ค่าใช้จ่ายด้านบริหาร	0.957	0.979	1.001	2.937
รวม (\$ล้าน)	18.696	18.512	18.131	55.339

ตารางที่ 3: อัตราภาษีที่ใช้กับปีงบประมาณ 2013/14 2014/15 และ 2015/16  
(เริ่มวันที่ 1 กรกฎาคม 2013 ถึง 30 มิถุนายน 2016)

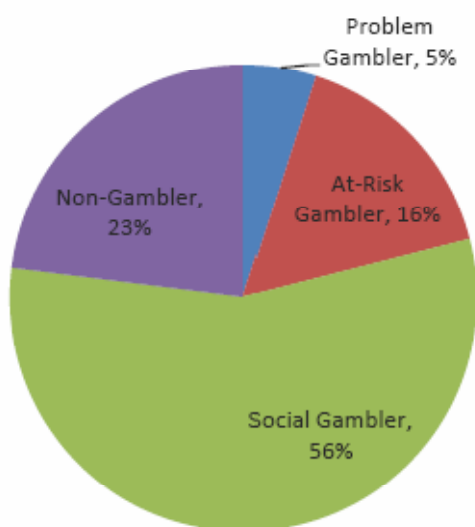
	NCGMs	Casinos	New Zealand Racing Board	New Zealand Lotteries Commission
อัตราภาษี (%)	1.31	0.74	0.60	0.30
ภาษีที่คาดว่าจะได้รับ (\$ล้าน)	33.35	11.34	5.38	3.95

## 4.3 ประเทศออสเตรเลีย

### 4.3.1 ปัญหาการพนันในเด็กและเยาวชน

การศึกษาปัญหาการพนันในเด็กและเยาวชนในออสเตรเลียที่ผ่านมาส่วนใหญ่เป็นการดำเนินการในระดับรัฐ Gambling Research Australia ได้ให้ทุนสนับสนุนโครงการศึกษาปัญหาการพนันในเด็กและเยาวชนของออสเตรเลียในโครงการที่ชื่อว่า *The Gambling and Young People* ซึ่งเป็นโครงการศึกษาปัญหาการพนันในเด็กและเยาวชนในระดับประเทศ (National Survey) โดยทำการศึกษาเด็กและเยาวชนจำนวน 5,685 คน (Weighted sample) ที่มีอายุระหว่าง 10-24 ปี เป็นผู้ชายร้อยละ 50.4 และผู้หญิงร้อยละ 49.6 โดยแบ่งกลุ่มอายุเป็น 3 กลุ่มอายุ คือ กลุ่มอายุ 10-14 ปี มีร้อยละ 22 กลุ่มอายุ 15-17 ปี มีร้อยละ 27.3 และกลุ่มอายุ 18-24 ปี มีร้อยละ 50.7

การสำรวจจัดทำในช่วงเดือนสิงหาคม ค.ศ. 2009 ถึง เดือนพฤษภาคม ค.ศ. 2010 ผลการศึกษา [22] พบว่า ร้อยละ 77 ของเด็กและเยาวชนของออสเตรเลียเล่นการพนันประเภทใดประเภทหนึ่งในปีที่ผ่านมา โดยร้อยละ 76 ของเด็กและเยาวชนกลุ่มที่มีอายุระหว่าง 10-14 ปี ร้อยละ 64 ของกลุ่มที่มีอายุระหว่าง 15-17 ปี และ ร้อยละ 85 ของกลุ่มที่มีอายุระหว่าง 18-24 ปี เล่นการพนันอย่างน้อยหนึ่งครั้งในปีที่ผ่านมา มีเด็กและเยาวชนจำนวนน้อยมากที่เล่นการพนันทุกวันหรือทุกสัปดาห์ รูปภาพที่ 1 แสดงถึงผลการศึกษาดังกล่าวของเด็กและเยาวชนที่ตอบแบบสอบถามที่เกี่ยวกับพฤติกรรมการพนันของตนเอง



รูปภาพที่ 1: สัดส่วนของพฤติกรรมการพนันของเด็กและเยาวชนที่ตอบแบบสอบถาม

รูปภาพที่ 1 แสดงให้เห็นว่ามีเด็กและเยาวชนเพียงร้อยละ 23 ที่ไม่เล่นการพนัน ในขณะที่ร้อยละ 77 เล่นการพนันในปีที่ผ่านมา ร้อยละ 56 ไม่มีปัญหาการพนัน ร้อยละ 16 จัดอยู่ในกลุ่มเสี่ยง และร้อยละ 5 มีปัญหาการพนัน ผลการศึกษาข้างพบอีกว่า

- สัดส่วนของพฤติกรรมกรรมการพนัน (Classification of Gamblers) ของเด็กและเยาวชนในแต่ละกลุ่มอายุมีความแตกต่างกัน กลุ่มที่มีอายุมากกว่ามีความเสี่ยงเป็นผู้ติดการพนัน (At-risk Gamblers) มากกว่าเป็น 3 เท่าของกลุ่มที่มีอายุน้อยกว่า เด็กและเยาวชนในกลุ่มอายุ 18-24 ปี มีอัตราการเป็นผู้ติดการพนัน (Problem Gamblers) มากเป็น 2 เท่าของกลุ่มอายุ 15-17 ปี และเป็น 1.5 เท่าของกลุ่มอายุ 10-14 ปี
- เพศชายมีแนวโน้มมีปัญหาการพนันมากกว่าเพศหญิง ร้อยละ 5.7 ของเยาวชนชายเป็นผู้ติดการพนัน ในขณะที่ร้อยละ 3.2 ของเยาวชนหญิงเป็นผู้ติดการพนัน และร้อยละ 19.1 ของเยาวชนชายถูกจัดอยู่ในกลุ่มเสี่ยงติดการพนัน ในขณะที่ร้อยละ 13.9 ของเยาวชนหญิงถูกจัดอยู่ในกลุ่มเสี่ยงติดการพนัน
- ประเภทการพนันที่เป็นที่นิยมที่สุดในเด็กและเยาวชนคือ สลากขูด ตามด้วยสลากล็อตเตอรี่ และการเล่นไฟที่บ้าน หรือบ้านเพื่อน
- ร้อยละ 30 เล่นการพนันกับเพื่อน และร้อยละ 20 เล่นการพนันกับเพื่อน ผู้ปกครองญาติพี่น้อง และคนแปลกหน้า ร้อยละ 12 เล่นการพนันคนเดียว มีเพียงร้อยละ 1 เท่านั้นที่เล่นการพนันโดยมีผู้ปกครองอยู่ด้วย ร้อยละ 35 ของเด็กและเยาวชนที่ติดการพนันเล่นการพนันกับเพื่อน และร้อยละ 25 ของเด็กและเยาวชนที่ติดการพนันเล่นคนเดียวซึ่งเป็นอัตรา 2 เท่าของกลุ่มที่จัดอยู่ในกลุ่มเสี่ยงและกลุ่ม Social Gamblers

#### 4.3.2 บริบทการกำกับดูแล

การกำกับดูแลการพนันในออสเตรเลียเป็นความรับผิดชอบของรัฐบาลท้องถิ่น (State Governments) มิใช่ของรัฐบาลกลาง (Federal Government) เช่นเดียวกับที่สหรัฐอเมริกา ดังนั้น นโยบายการกำกับดูแลการพนันในแต่ละรัฐจึงมีความแตกต่างกัน แม้ว่ารัฐบาลท้องถิ่นของทุกรัฐจะมีเป้าหมายกว้างๆ เดียวกันคือ การทำกำไรสูงสุดจากการพนันในขณะเดียวกันต้องลดผลกระทบทางสังคมจากการพนันให้เหลือน้อยที่สุด การทำให้มีการเล่นการพนันอย่างยุติธรรม (Ensuring Product Integrity) และการป้องกันไม่ให้มีอาชญากรรมเข้ามา



เกี่ยวข้องกับอุตสาหกรรมการพนัน ทุกรัฐในออสเตรเลียได้มีการผ่านกฎหมายให้การพนันในเด็กและเยาวชนเป็นสิ่งผิดกฎหมาย แม้ว่าในข้อเท็จจริงเป็นการยากที่จะปฏิบัติให้เป็นไปตามกฎหมายก็ตาม [Hing 2002]

รัฐบาลท้องถิ่นส่วนใหญ่กำหนดให้มีการจัดเก็บภาษีการพนันเพื่อสนับสนุนโครงการแก้ไขปัญหาการพนันโดยทั่วไปในชุมชนและการพนันในเยาวชน รัฐควีนส์แลนด์จัดให้มีคู่มือวิธีปฏิบัติในการเล่นการพนันอย่างรับผิดชอบ (*Responsible Gambling Code of Practice*) เป็นแห่งแรกในประเทศ ซึ่งเป็นมาตรการสมัครใจ เพื่อให้ผู้ประกอบการ มีพันธะสัญญาด้านมาตรฐานการปฏิบัติ (*Commitment to Best Practice*) ผู้ประกอบการพนันทั้งหมดในรัฐควีนส์แลนด์เป็นผู้รับผิดชอบดำเนินการ *ข้อปฏิบัติ (Provisions)* เฉพาะเจาะจงที่เกี่ยวข้องกับเด็กและเยาวชนคือ การห้ามเด็กและเยาวชนเล่นการพนันและเข้าพื้นที่การพนัน การห้ามการโฆษณาและการส่งเสริมการขายใดๆ ที่พุ่งเป้าไปที่เด็กและเยาวชนหรือผู้ที่ช่วยเหลือตัวเองไม่ได้ (*Vulnerable*) หรือผู้ด้อยโอกาส (*Disadvantaged Groups*) ทั้งทางตรงและทางอ้อม [23] ทุกรัฐในประเทศมีสำนักงานอิสระเพื่อเด็กและเยาวชน (*Independent Commissions for Children and Young people*) รับผิดชอบในการส่งเสริม (*Promote*) และปกป้องสิทธิผลประโยชน์ และสุขภาวะ (*Wellbeing*) ของเด็กและเยาวชนที่อายุต่ำกว่า 18 ปี

กฎหมายกำหนดเกณฑ์อายุขั้นต่ำในการเล่นการพนันไว้ที่ 18 ปี ประเภทการพนันที่ถูกกฎหมายและมีให้บริการในทุกรัฐในประเทศออสเตรเลียคือ ลีตโต/เพาเวอร์บอล การพนันฟุตบอล ลีตเตอรี สลากขูด คาสิโนเกม การวิ่งแข่งม้าและสุนัข และการพนันกีฬาต่างๆ เครื่องเล่นเกมมีให้เล่นในทุกรัฐแต่จำกัดให้เล่นได้เฉพาะในโรงแรมและสโมสรใน ACT และเล่นได้ในสถานคาสิโนในออสเตรเลียตะวันตกเท่านั้น ในปัจจุบันผู้เล่นสามารถเล่นการพนันได้หลายประเภทโดยผ่านอินเทอร์เน็ต ซึ่งกฎหมายจำกัดการเล่นให้เฉพาะผู้เล่นที่มีอายุ 18 ปีขึ้นไป

### 4.3.3 มาตรการการป้องกันและแก้ไขปัญหาการพนันในเด็กและเยาวชน

#### รัฐนิวเซาท์เวลส์ [24]

รัฐบาลท้องถิ่นของรัฐนิวเซาท์เวลส์ได้จัดตั้งกองทุนคาสสิโนเพื่อผลประโยชน์ของชุมชน (Casino Community Benefit Fund) ขึ้นเพื่อให้เงินอุดหนุนแก่โครงการ กิจกรรมและบริการที่เกี่ยวข้องกับการป้องกันและแก้ไขปัญหาการพนัน โดยให้คณะกรรมการกองทุนฯ (Fund's Board of Trustees) มีอำนาจ หน้าที่รับผิดชอบเรื่องที่เกี่ยวข้องกับการแก้ไขปัญหาการพนันและการเล่นพนันอย่างรับผิดชอบ คณะกรรมการกองทุนฯ ประกอบด้วยตัวแทนของผู้มีส่วนได้เสียในอุตสาหกรรมการพนัน นอกจากนี้ คณะกรรมการกองทุนฯ ยังมีหน้าที่ให้ข้อเสนอแนะ แก่รัฐบาลในด้านกาให้เงินสนับสนุนโครงการที่เกี่ยวกับบริการให้คำปรึกษาผู้ติดการพนัน การสร้างความตระหนักรู้ให้แก่ชุมชนในเรื่องการเล่นพนันอย่างรับผิดชอบ และงานวิจัยด้านปัญหาการพนัน คณะกรรมการกองทุนฯ ยังมีหน้าที่รับผิดชอบในการวางแผน และจัดทำนโยบายเชิงกลยุทธ์เรื่องที่เกี่ยวข้องกับการแก้ไขปัญหาการพนันและให้มีการเล่นพนันอย่างรับผิดชอบ

ในปีงบประมาณ 2002-2003 กองทุนฯ ได้รับการจัดสรรเงินประมาณ 10.1 ล้านดอลลาร์สหรัฐ เท่ากับ 2% ของรายได้จากคาสสิโน เพื่อใช้ในกิจกรรมเพื่อการแก้ไขปัญหาการพนัน และให้มีการเล่นพนันอย่างรับผิดชอบ โดยคณะกรรมการกองทุนฯ ได้อนุมัติให้การสนับสนุนสถาบันบำบัดผู้ติดการพนัน 60 แห่งในรัฐนิวเซาท์เวลส์ ศูนย์ฝึกอบรมการให้คำปรึกษา 2 แห่ง และศูนย์สายด่วนให้ความช่วยเหลือ (Helpline) ที่รู้จักในนาม "G-line" (Gambling-line) นอกจากนี้ กองทุนฯ ยังให้เงินสนับสนุนโครงการการป้องกัน/การสร้าง ความตระหนักรู้ เช่น สื่อสิ่งพิมพ์ การโฆษณาในสื่อสิ่งพิมพ์ (Media Advertising) และจัดการอบรมเชิงปฏิบัติการให้กับชุมชน และกองทุนฯ ยังให้เงินสนับสนุนงานวิจัยเพื่อสร้างองค์ความรู้ใหม่ๆ ในปีงบประมาณ 2002-2003 กองทุนฯ ได้จัดสรรเงินดังต่อไปนี้

การเยียวยารักษา	\$6,400,000 (63.7%)
การป้องกัน/การสร้าง ความตระหนักรู้	\$3,200,000 (31.3%)
งานวิจัย	<u>\$500,000 (5.0%)</u>
รวม:	\$10,100,000 (100%)

ในปี ค.ศ. 2003 รัฐนิวเซาท์เวลส์ได้มีการจัดทำรณรงค์โฆษณาออกสื่อสารมวลชน เพื่อสร้างความตระหนักรู้เกี่ยวกับ G-line ซึ่งเป็นสายด่วนช่วยเหลือให้คำปรึกษาทางโทรศัพท์ของรัฐ (State-wide telephone Helpline) ให้บริการตลอด 24 ชั่วโมง 7 วันต่อสัปดาห์ ช่วงเริ่มต้นของการรณรงค์กินเวลา 5 เดือน โดยมีการโฆษณาออกสื่อโทรทัศน์ วิทยุ และหนังสือพิมพ์ ทำให้มีการยกระดับความตระหนักรู้ของประชาชนได้เป็นอย่างดี จากนั้นได้มีการจัดทำรณรงค์โฆษณาครั้งที่ 2 ในเดือนธันวาคมของปีเดียวกัน <http://www.ontla.on.ca/library/repository/mon/11000/256282.pdf>

### รัฐควีนสแลนด์ [24]

แผนกลยุทธ์การเล่นพนันอย่างรับผิดชอบ ได้มีการจัดทำขึ้นโดยมีเป้าหมายในการลดผลกระทบที่เกิดจากการพนันให้เหลือน้อยที่สุด การจัดทำแผนใช้แนวคิดด้านสาธารณสุข (Public Health Approach) เป็นหลัก อันประกอบไปด้วย การบำบัดเยียวยา (Rehabilitation) การป้องกัน (Prevention) และการปกป้อง (Protection Initiatives) ซึ่งเป็นการร่วมมือทำงานกันของรัฐบาล ผู้ประกอบการ และชุมชน

แผนฯ มีเป้าหมายให้การเล่นพนันจัดอยู่ภายใต้สภาพแวดล้อมที่อยู่ในการกำกับดูแลที่เหมาะสม เพื่อที่จะลดผลกระทบจากการพนันให้เหลือน้อยที่สุด และให้ผู้เล่นได้มีโอกาสตัดสินใจเล่นการพนันได้อย่างมีข้อมูลครบถ้วน โดยได้ชี้ให้เห็นถึงประเด็น 6 ประเด็นที่ต้องให้ความสำคัญ

- การจัดตั้งศูนย์บำบัดเยียวยาปัญหาการพนันในระดับรัฐ (Statewide system)
- การลดปัจจัยเสี่ยงของการติดพนันโดยการเข้าไปช่วยเหลือในระยะแรกเริ่ม (the reduction of risk factors for problem gambling through early intervention)
- เพิ่มความรู้และสร้างความตระหนักรู้เรื่องผลกระทบจากการพนัน
- การทำให้สภาพแวดล้อมการเล่นพนันมีความปลอดภัยและเป็นที่สะดวกสบายแก่ผู้บริโภคมากขึ้น (more supportive for consumers)
- ทำการวิจัยเพื่อพัฒนานโยบายการเล่นพนันอย่างรับผิดชอบให้มีประสิทธิภาพมากขึ้น (enhancing responsible-gaming policies through research)

- สนับสนุนให้เกิดความร่วมมือระหว่างชุมชน ผู้ประกอบการ ภาครัฐ และผู้บริการสาธารณสุขในเรื่องที่เกี่ยวกับการพนัน ทั้งในระดับรัฐและระดับท้องถิ่น

ในปี ค.ศ. 2004 รัฐควีนสแลนด์มีสถานบำบัดเยียวยา 14 แห่งซึ่งส่วนใหญ่ตั้งอยู่ในชุมชน เพื่อให้คำปรึกษาแก่ผู้มีปัญหาการพนัน แผนฯมีเป้าหมายให้มีการพัฒนาบริการให้มีความทั่วถึง (State-wide System of Services) เพื่อสามารถให้บริการได้ทั่วถึงทั้งในระดับภูมิภาค ชนบท และสถานที่ห่างไกล มีบริการที่หลากหลาย มีมาตรฐานเดียวกันมากขึ้น และมีผู้เชี่ยวชาญเฉพาะที่ได้รับการอบรมเรื่องปัญหาการพนัน

การลดปัจจัยเสี่ยงโดยการเข้าแทรกแซงในระยะแรกเริ่ม (The Reduction of Risk Factors through Early Intervention) ดำเนินการโดย

- การคัดกรองกลุ่มเสี่ยงโดยผ่านการสื่อสารและกิจกรรม outreach (the identification of groups that are particularly at risk and targeting those groups through communication and outreach activities)
- สร้างทัศนคติของสาธารณะต่อปัญหาการพนันว่าเป็นปัญหาสุขภาพ (Promoting Public Perception of Problem Gambling as a Health Issue) และสนับสนุนให้เข้ารับการบำบัดในระยะเริ่มต้น (Encouraging Early Presentation for Treatment)
- สร้างเครื่องมือการประเมินการติดการพนันด้วยตนเอง และทำการเผยแพร่ข้อมูลนี้ให้แพร่หลาย

ในปัจจุบัน มีโครงการ Outreach หลายโครงการที่ได้รับเงินสนับสนุนจากสำนักงานกำกับ การพนัน ซึ่งโครงการส่วนใหญ่จะเป็นการให้ข้อมูลสำหรับกลุ่มครูที่สอนระดับประถมศึกษา ตอนต้น และประถมศึกษาตอนปลาย (Teachers in Primary and Secondary Schools) โครงการแก้ไขปัญหาการพนันในโรงเรียน และการพัฒนาเว็บไซต์สำหรับเด็กและเยาวชน

กลยุทธ์ที่รัฐควีนสแลนด์ใช้คือการโน้มน้าว (Influence) ทัศนคติของชุมชนให้เห็นถึงอันตราย จากการพนัน ในขณะที่เดียวกันก็พุ่งเป้าไปที่กลุ่มที่มีความเสี่ยงสูง คือกลุ่มเด็กและเยาวชน และประชากรกลุ่ม Ethno-cultural Population นอกจากนี้ รัฐยังสร้างความตระหนักรู้เรื่อง ปัญหาการพนันให้แก่กลุ่มวิชาชีพครู ผู้ทำงานทางด้านสังคม (Social Workers) และแพทย์ เพื่อให้ความช่วยเหลือแก่รัฐในการคัดกรอง (Early Identification) และส่งต่อผู้มีปัญหาการ พนันเข้ารับการรักษาต่อไป

สำนักงานกำกับการพนัน โดยแผนงานวิจัยและบริการชุมชน (Research and Community Services Division) ซึ่งเป็นผู้รับผิดชอบเงินกองทุนการพนันเพื่อประโยชน์ชุมชน (Gambling Communities Benefit Fund) ได้ใช้เงินบางส่วนจากกองทุนฯ ในการให้การสนับสนุนงานวิจัยที่เกี่ยวกับการแก้ไขปัญหาการพนัน งานวิจัยที่ผ่านมา มีงานวิจัยที่ศึกษาผลกระทบของการพนันต่อสังคมและเศรษฐกิจในรัฐควีนสแลนด์ โดยเน้นการสร้างองค์ความรู้ใหม่ที่เกี่ยวข้องกับการบำบัดเยียวยา การป้องกัน และการปกป้องผู้บริโภค นอกจากนี้ ยังมีงานวิจัยที่ศึกษาพื้นฐานประชากร (Population Baseline Study) ซึ่งศึกษาถึงการแพร่หลายของปัญหาการพนันในพื้นที่ต่างๆ และกลุ่มประชากรต่างๆ ในรัฐควีนสแลนด์ เพื่อให้รัฐสามารถให้บริการที่เหมาะสมในแต่ละพื้นที่ได้ งานวิจัยอื่นๆ ที่เกี่ยวข้องกับการเล่นพนันอย่างรับผิดชอบที่ประเมินผลความมีประสิทธิภาพของโครงการการเล่นพนันอย่างรับผิดชอบ เช่น การรณรงค์เผยแพร่ข่าวสาร (Information Campaigns) ผลกระทบของการนำการเล่นพนันอย่างรับผิดชอบเป็นหลักสูตรการเรียนในโรงเรียน (the impact of introducing responsible gaming into the school curriculum) และความมีประสิทธิภาพของแนวปฏิบัติของผู้ประกอบการ (Code of Practice) เป็นต้น การให้ทุนสนับสนุนทำวิจัยจะให้เฉพาะกับงานวิจัยที่เป็นประโยชน์ต่อการตัดสินใจเชิงนโยบายในด้านการบำบัดเยียวยา การป้องกัน และสร้างความตระหนักรู้ และการปกป้องผู้บริโภคเท่านั้น [24]

### รัฐวิกตอเรีย [24]

ในรัฐวิกตอเรีย มีโครงการช่วยเหลือผู้ติดการพนัน (Gambler's Help Program) ตั้งตั้งแต่ปี ค.ศ. 1993 ในปี ค.ศ. 2000 มีการแก้ไขกฎหมาย Gaming Machine Control Act และ Casino Control Act ที่ถูกกำหนดไว้ในกฎหมาย Responsible Gambling Act, 2000 โดยกฎหมายฯ กำหนดให้ผู้ประกอบการในโรงแรมต้องจ่ายส่วนแบ่ง 8.3% ของรายได้ (8.3% of the net cash balance) จากเครื่องเล่นเกมอิเล็กทรอนิกส์ ให้แก่กองทุนเพื่อการสนับสนุนชุมชน (Community Support Fund) ซึ่งรัฐมนตรีกระทรวงการพนัน (Minister of Gaming) สามารถทำเรื่องขอรับจากกองทุนฯ เพื่อ

- ใช้ในการดำเนินการให้บริการการแก้ไขปัญหาคารพนน
- การให้คำปรึกษาเกี่ยวกับปัญหาคารพนน ซึ่งรวมถึงการให้คำปรึกษาเรื่องการเงินและปัญหาครอบครัว
- และการให้ทุนอุดหนุนงานวิจัยผลกระทบของคารพนนที่มีต่อสังคม

## 4.4 สหราชอาณาจักร

### 4.4.1 ปัญหาการพนันในเด็กและเยาวชน

ผลการสำรวจการแพร่หลายของการพนัน (British Gambling Prevalence Survey) ปี 2010 [43] ของสำนักงานการพนันพบว่า ร้อยละ 2 ของเด็กและเยาวชนอายุระหว่าง 16-24 ปี ที่เล่นการพนันในปีที่ผ่านมามีปัญหาการพนัน (Problem Gambling) โดยเป็นผู้ชายร้อยละ 2.7 และผู้หญิงร้อยละ 1.2 ในขณะที่อัตราการติดการพนันในประชาชนทั่วไปมีค่าเฉลี่ยอยู่ที่ร้อยละ 1 เป็นผู้ชายร้อยละ 1.7 และผู้หญิงร้อยละ 0.3

จากข้อมูลของ GamCare ซึ่งเป็นองค์กรระดับชาติ มีบทบาทเป็นผู้ให้บริการการแก้ไข ปัญหาการพนัน ให้การศึกษา และ ฝึกอบรม ซึ่งได้ดำเนินการมาแล้วเป็นเวลามากกว่า 15 ปี ที่รายงานในเดือนมิถุนายน 2010 พบว่ามีเด็กและเยาวชนที่อายุต่ำกว่า 24 ปี ในสหราชอาณาจักร ติดการพนันประมาณ 127,500 คน [34] รายงานของ Gamcare ยังกล่าวอีกว่า ตัวเลขที่แท้จริงของจำนวนเด็กและเยาวชนที่มีปัญหาการพนันมีแนวโน้มที่จะสูงกว่าตัวเลขที่ได้จากการสำรวจ เนื่องจากผู้ที่มีปัญหาการพนันอาจปกปิดพฤติกรรมปัญหาของตนเอง (Hidden Addiction) แม้ว่าตัวเลขดังกล่าวอาจมีจำนวนน้อยแต่เป็นสิ่งสำคัญที่ต้องรับรู้คือ “ในทุกหนึ่งคนของผู้ที่มีปัญหาการพนัน จะมีคนที่ได้รับผลกระทบ 8 คน” [34]

การศึกษาปัญหาการพนันในเด็กและเยาวชนในปี 2008-2009 โดย Ipsos MORI ซึ่งได้รับทุนสนับสนุนจากคณะกรรมการลอตเตอรี่แห่งชาติ (National Lottery Commission) ได้ทำการสำรวจเด็กและเยาวชนอายุระหว่าง 12-15 ปี จำนวนเกือบ 9,000 คน ในอังกฤษ สกอตแลนด์ และเวลส์เกี่ยวกับประสบการณ์และทัศนคติต่อการพนัน [44] พบว่า

- ร้อยละ 21 เล่นการพนันในสัปดาห์ที่ผ่านมา ลดจาก ร้อยละ 26 ในปี 2005-2006
- ร้อยละ 2 มีปัญหาการพนัน ซึ่งเท่ากับว่าเด็กและเยาวชนอายุระหว่าง 12-15 ปี ประมาณ 60,000 คน มีปัญหาการพนัน ลดจาก ร้อยละ 3.5 ในปี 2005-2006
- ร้อยละ 25 ของเด็กที่มีผู้ปกครองเล่นการพนัน เล่นการพนัน ในขณะที่ร้อยละ 12 ของผู้ที่มีผู้ปกครองที่ไม่เล่นการพนัน เล่นการพนัน
- เด็กชายมีแนวโน้มที่จะเล่นการพนันมากกว่าเด็กหญิง

แม้ว่าจะมีการออกกฎหมายเพื่อกันเด็กและเยาวชนเข้าไปข้องแวะกับการพนัน แต่ข้อเท็จจริงที่เกิดขึ้นก็ยังมีเด็กและเยาวชนเล่นการพนันกันอย่างแพร่หลาย ผลการศึกษาการเล่นพนันในเด็กและเยาวชนหลายชิ้นในต่างประเทศพบว่า ร้อยละ 60-80 ของเด็กและเยาวชนเล่นการพนันในรูปแบบใดรูปแบบหนึ่งในปีที่ผ่านมา [46] เปรียบเทียบกับตัวเลขร้อยละ 68 ของผู้ใหญ่ในจักรภพอังกฤษ [43] โดยตัวเลขอัตราการเล่นพนันในเยาวชนสูงเป็น 3 เท่าของผู้ใหญ่ และมีความเสี่ยงที่จะพัฒนาเป็นการติดการพนัน นอกจากนี้ปัญหาการติดการพนันตามที่กล่าวเบื้องต้นแล้ว เยาวชนที่ติดการพนันยังมีพฤติกรรมที่เข้าไปข้องแวะกับของมีนเมา ยาเสพติด การลักขโมย การละทิ้งหน้าที่ (Truancy) และมีผลการเรียนตกต่ำ [48]

ในระหว่างปี 2009-2010 Avon Longitudinal Study of Parents and Children (ALSPAC) ได้ทำการสำรวจเด็กอายุ 17 ปี จำนวน 3,750 คน ในทางตะวันตกเฉียงใต้ของอังกฤษ เป็นเด็กผู้ชายร้อยละ 42 และเด็กผู้หญิงร้อยละ 58 ในโครงการที่ชื่อว่า “พฤติกรรมการเล่นพนันในเด็กและเยาวชนอายุ 17 ปี” (Gambling behaviour in adolescents aged 17 years) ผลการศึกษา [52] พบว่าหนึ่งในสามของผู้ตอบแบบสอบถามมีเล่นการพนันในปีที่ผ่านมา และร้อยละ 9 เล่นเป็นประจำทุกสัปดาห์ แม้ว่าจะมีจำนวนผู้ติดการพนัน (Problem Gamblers) ไม่มาก แต่ร้อยละ 24 ของผู้เล่นพนันมีความเสี่ยงในการเป็นผู้ติดการพนัน

มีคำถามว่าทำไมเด็กและเยาวชนจึงมีความเสี่ยงสูงที่จะติดการพนัน ผลการศึกษาพบว่า เยาวชนเล่นการพนันมากกว่าและในวัยที่เร็วกว่าพฤติกรรมกาเสพติดอื่นๆ เช่น การสูบบุหรี่ และสารเสพติด [49] ซึ่งน่าจะมาจากเหตุผลที่การเล่นพนันบางประเภท เช่น สล็อตแมชชีนเป็นสิ่งถูกกฎหมายสำหรับเยาวชน ในขณะที่การดื่มสุรา ยาเสพติด และการสูบบุหรี่เป็นสิ่งผิดกฎหมาย และอาจจะเป็นข้อเท็จจริงที่ว่าเด็กและเยาวชนไม่รู้ถึงอันตรายที่เกิดจากการพนัน ผลการศึกษายังพบว่าเด็กที่เล่นพนันในวัยเด็กมีความเสี่ยงที่จะพัฒนาเป็นผู้ติดการพนันสูง ซึ่งส่วนใหญ่เด็กเหล่านี้ถูกชักชวนให้เล่นการพนันโดยครอบครัวและเพื่อนที่เห็นว่าการพนันเป็นกิจกรรมที่ไม่มีอันตราย หรือคนเหล่านี้เป็นผู้ติดพนันเอง บทบาทของครอบครัวจึงเป็นปัจจัยที่สำคัญ ผลการศึกษาพบว่าผู้ปกครองเพียงร้อยละ 5 มีความพยายามที่จะหยุดบุตรของตัวเองจากพฤติกรรมการเล่นพนัน ในขณะที่ผู้ปกครองเกือบทั้งหมดจะป้องกัน (prevent) บุตรของตัวเองจากการเสพยาเสพติด และมากกว่าร้อยละ 60 จะมีการ



กำหนดกฎหมายที่ในเรื่องของการดื่มสุรา ผลการศึกษายังพบอีกว่ามีเยาวชนเพียงร้อยละ 2 เล่นการพนันโดยลำพัง ในขณะที่ร้อยละ 59 ของผู้ใหญ่เล่นการพนันโดยลำพังเสมอ [50]

ตามกฎหมายการพนันปี ค.ศ. 2005 (Gambling Act (2005)) ซึ่งทำให้มีการเข้าถึงการพนันบางรูปแบบได้มากขึ้น เนื่องจากผู้ประกอบการสามารถทำการโฆษณาการเล่นพนันในโทรทัศน์ได้ แม้ว่าจะมีการห้ามการโฆษณาที่มีเป้าหมายดึงดูดเด็กและเยาวชนให้เล่นพนัน อย่างไรก็ตาม มีการถ่ายทอดการแข่งขันโป๊กเกอร์และการพนันประเภทอื่นๆ ในช่องโทรทัศน์หลายช่อง ซึ่งบ่อยครั้งใช้นักแสดง นักร้อง และนักกีฬาที่มีชื่อเสียงมาใช้ในการนำเสนอ แม้ว่าการโฆษณาดังกล่าวจะมีเป้าหมายไปที่ผู้ใหญ่แต่ก็เป็นที่ยืนยันว่าเป็นการดึงดูดเยาวชนให้เล่นการพนัน

ด้วยการแพร่หลายของการเข้าถึงอินเทอร์เน็ตที่เติบโตขึ้นและจำนวนเยาวชนที่เล่นการพนันออนไลน์ที่เพิ่มขึ้นเป็นเงาตามตัว ทำให้การควบคุมการเล่นพนันออนไลน์ของเด็กและเยาวชนที่อายุต่ำกว่าเกณฑ์ที่กฎหมายกำหนดทำได้ยากขึ้น ซึ่งอาจส่งผลกระทบต่อจำนวนผู้เล่นพนันและอัตราผู้ติดการพนันที่เพิ่มขึ้นหากไม่มีมาตรการป้องกันและการให้ความรู้ที่เหมาะสม

ผลสำรวจของ Griffiths MD, Wood RTA ในหัวข้อ “Adolescent internet gambling: Preliminary results of a national survey” [36] ที่ทำการสำรวจเด็กและเยาวชน จำนวน 8,017 คน อายุระหว่าง 12-15 ปี ในสหราชอาณาจักรเกี่ยวกับพฤติกรรมการพนันบนอินเทอร์เน็ตที่เกี่ยวข้องกับผลิตภัณฑ์ลอตเตอรีออนไลน์ พบว่า 1 ใน 12 ของเด็กและเยาวชนอายุระหว่าง 12-15 ปี เล่นลอตเตอรีเกมบนอินเทอร์เน็ต เป็นเด็กผู้ชายร้อยละ 6 และเด็กผู้หญิงร้อยละ 6 นอกจากนี้ ผลการศึกษายังพบอีกว่าร้อยละ 17 ของเด็กที่เล่นลอตเตอรีบนอินเทอร์เน็ต สามารถเข้าถึงบัญชีบัตรเครดิตหรือบัตรเครดิตของผู้ปกครอง (Parents' Accounts) ได้โดยที่ผู้ปกครองอนุญาตหรืออาจไม่ได้รับรู้

ผลการศึกษาที่จัดทำโดย ICM ในนามของ คณะกรรมการลอตเตอรีแห่งชาติและบริษัทเทสโกเทเลคอม ในปี 2006 [52] มีการสำรวจผู้ปกครอง 1,003 คน และเด็กอายุระหว่าง 11-16 ปี จำนวน 1,003 คน พบว่าร้อยละ 13 ของเด็กอายุ 11 ปี เล่นอินเทอร์เน็ตโดยไม่ได้รับการดูแล (Supervise) จากผู้ปกครอง ร้อยละ 46 ของเด็กที่ทำการสำรวจบอกว่าสามารถเข้าถึงเว็บไซต์ที่ผู้ปกครองบล็อกได้ และร้อยละ 65 รู้จักการลบบประวัติการเข้าเว็บไซต์ ผลการศึกษาของ Smeaton et al (2004) ยังพบอีกว่าเด็กที่อายุต่ำกว่าเกณฑ์สามารถผ่านกา

ตรวจสอบอายุและเข้าเล่นการพนันออนไลน์ได้ จากการตรวจสอบระบบตรวจสอบอายุของเว็บไซต์การพนัน 37 แห่ง พบว่ามีเว็บไซต์เพียง 7 แห่งเท่านั้นที่สามารถป้องกันเด็กที่อายุต่ำกว่าเกณฑ์ลงทะเบียนเข้าเว็บไซต์ได้

เป็นที่คาดการณ์ว่า การพนันบนอินเทอร์เน็ตจะเป็นปัญหาที่น่าเป็นห่วงต่อไป ข้อมูล ณ ปี 2006 มีเว็บไซต์พนันบนอินเทอร์เน็ตมากกว่า 2,000 แห่ง [RSe consulting 2006] และเด็กและเยาวชนเป็นกลุ่มที่เล่นอินเทอร์เน็ตมากกว่าผู้เล่นในกลุ่มอายุอื่นๆ

#### 4.4.2 บริบทการกำกับดูแล

กฎหมายการพนัน ปี ค.ศ. 2005 (*Gambling Act (2005)*) กำหนดให้สำนักงานการพนัน (Gambling Commission) ทำหน้าที่กำกับดูแลการพนันและการพนันทางไกล (regulation of betting and remote gambling) แทนคณะกรรมการการพนัน (Gaming Board) ส่วนการกำกับดูแลสลากล็อตเตอรี่ของรัฐเป็นหน้าที่ของสำนักงานสลากล็อตเตอรี่แห่งชาติ (National Lottery Commission, NLC) [53]

ข้อบัญญัติหนึ่งในกฎหมายฯ กำหนดให้มีการปกป้องเด็กและเยาวชนและผู้ช่วยเหลือตนเองไม่ได้จากอันตรายและผลกระทบจากการพนัน [38] โดยการให้การศึกษาและสร้างมาตรการป้องกันและแก้ไขปัญหการพนัน เป็นที่ชัดเจนว่ากฎหมายเพียงอย่างเดียวไม่สามารถแก้ไขปัญหการพนันในเยาวชนได้ เพราะข้อเท็จจริงที่เกิดขึ้นยังมีเด็กและเยาวชนเล่นการพนันอยู่เป็นจำนวนมาก และมีผู้ติดการพนันจำนวนไม่น้อยทั้งที่มีกฎหมายห้ามสำนักงานฯ ได้รับเงินสนับสนุนส่วนใหญ่จากค่าธรรมเนียมใบอนุญาตประกอบการจากผู้ประกอบการในอุตสาหกรรม

บริบทการกำกับดูแลการพนันในสหราชอาณาจักรมีความแตกต่างจากหลายประเทศ คือเด็กและเยาวชนสามารถเล่นเครื่องเล่นเกมประเภท D ขั้นต่ำสุด (The Lowest Category D Machine) ได้อย่างถูกต้องตามกฎหมาย [Fisher 1995] เครื่องเล่นเกมประเภท D เป็นเครื่องเล่นเกมที่ให้เงินรางวัลสูงและเป็นเครื่องเล่นที่มีความเชื่อมโยงกับปัญหการพนัน (linked to problem gambling) กฎหมายฯ กำหนดอายุขั้นต่ำของเด็กและเยาวชนในการเล่นการพนันแต่ละประเภทดังนี้ [54]

- เด็กและเยาวชนต้องมีอายุ 16 ปีขึ้นไป จึงสามารถซื้อและขายสลากล็อตเตอรี่และสลากชุด
- เด็กและเยาวชนสามารถเข้าไปในสโมสรบิงโกได้เฉพาะเขตที่ไม่ใช่พื้นที่เล่น เด็กต้องมีอายุ 18 ปีขึ้นไป จึงสามารถเล่นบิงโกได้
- เด็กและเยาวชน ต้องมีอายุ 16 ปีขึ้นไป จึงสามารถเล่นพนันฟุตบอล (Football Pool) ได้
- เด็กและเยาวชนต้องมีอายุ 18 ปีขึ้นไป จึงสามารถเข้าไปในร้านพนัน (Betting Shops) เล่นพนัน และ ทำงานในร้านพนันได้
- เด็กและเยาวชนต้องมีอายุ 18 ปีขึ้นไป จึงสามารถเข้าไปในคาสิโนได้
- เด็กและเยาวชนสามารถเล่นพนันส่วนตัวได้ (Non-commercial (private) gambling) เช่นการเล่นโป๊กเกอร์ในงานการกุศล หรือการเล่นไพ่กับเพื่อน เป็นต้น

กฎหมายฉบับนี้ยังกำหนดให้มีการผ่อนคลายข้อจำกัดทางด้านผลิตภัณฑ์การพนัน (Gambling Products) และการโฆษณา (Advertisements) ซึ่งมาตรการนี้ได้ถูกกล่าวหาจากหลายฝ่ายว่า ทำให้เด็กและเยาวชนถูกรอบงำจากข้อความในการโฆษณาการพนันมากขึ้น [Moodie and Hastings 2008] อย่างไรก็ตาม ผู้ที่เห็นด้วยกับการออกกฎหมายฯ ก็ให้ความเห็นว่า กฎหมายฯ ได้สนับสนุนให้มีการเล่นการพนันอย่างรับผิดชอบโดยมีการแก้ไขข้อกำหนดใบอนุญาต (License Conditions) และวิธีปฏิบัติ (Codes of Practices, Gambling Commission 2007) ที่ผู้รับใบอนุญาตต้องปฏิบัติตาม กฎการโฆษณาการพนัน (CAP and BCAP gambling advertising rules) ได้กำหนดแนวปฏิบัติที่ชัดเจน (Clear Guidance) ให้ผู้โฆษณาต้องปฏิบัติเพื่อให้เป็นไปตามกฎหมายฯ นอกจากนี้ กฎหมายฯ ยังบัญญัติให้การซื้อเชิญ อนุญาต หรือเป็นสาเหตุให้เด็กเล่นการพนันเป็นฐานความผิดทางอาญา

ข้อกำหนดทั่วไปตามเงื่อนไขใบอนุญาตและวิธีปฏิบัติภายใต้กฎหมายฯ (Codes of Practices (LCCP) under the Gambling Act 2005) ที่เกี่ยวข้องกับการปกป้องเด็กและเยาวชนและผู้ช่วยเหลือตนเองไม่ได้จากอันตรายและผลกระทบจากการพนัน กำหนดให้ผู้รับใบอนุญาตประกอบกิจการการพนันต้องมี [38]

- นโยบายด้านความรับผิดชอบต่อสังคม (Social Responsibility Code Provision) ในการส่งเสริมให้มีการเล่นพนันอย่างรับผิดชอบต่อสังคม โดยอย่างน้อยที่สุดต้องมีพันธะสัญญาให้การสนับสนุนงานวิจัยที่เกี่ยวกับการให้การศึกษาด้านการป้องกัน

และบำบัดเยียวยาปัญหาการพนันให้แก่สาธารณะ พันธะสัญญาให้ความรู้แก่สาธารณะในเรื่องเกี่ยวกับอันตรายจากการพนันและการเล่นพนันอย่างปลอดภัย และพันธะสัญญาให้การสนับสนุน การแยกแยะ และบำบัดเยียวยาผู้มีปัญหาการพนัน

- มีขั้นตอนและมาตรการการป้องกันไม่ให้เด็กและเยาวชนที่อายุต่ำกว่าเกณฑ์ที่กฎหมายกำหนดเข้าไปเล่นการพนันได้ (Access to gambling by children and young persons) โดยต้องมีขั้นตอนและมาตรการในการตรวจสอบและปฏิเสธไม่ให้เด็กและเยาวชนที่อายุต่ำกว่าเกณฑ์ที่กฎหมายกำหนดเข้าไปเล่นการพนันในสถานประกอบการได้ ผู้รับใบอนุญาตฯ ต้องไม่ตั้งใจจัดสถานที่เพื่อดึงดูดให้เด็กและเยาวชนเข้าเล่นการพนัน ผู้รับใบอนุญาตฯ ต้องจัดให้มีการฝึกอบรมเจ้าหน้าที่ให้เข้าใจถึงความรับผิดชอบในการป้องกันไม่ให้เด็กและเยาวชนที่อายุต่ำกว่าเกณฑ์ที่กฎหมายกำหนดเข้าไปเล่นการพนันได้

จากรายงานประจำปีของปีงบประมาณ 2010/2011 ของ NLC ที่มีต่อรัฐสภา พบว่าในเดือนตุลาคม 2010 รัฐบาลได้ประกาศความตั้งใจที่จะรวบรวม NLC และ สำนักงานการพนัน เข้าด้วยกัน การรวบรวมดังกล่าว ยังต้องได้รับความเห็นชอบจากรัฐสภาในการผ่านกฎหมาย (The Passing of the Public Bodies Bill)

#### 4.4.3 แนวทางการป้องกันและแก้ไขปัญหาการพนันในเด็กและเยาวชน

ภายหลังจากกฎหมายการพนันปี 2005 มีผลบังคับใช้ สำนักงานการพนันเห็นถึงความจำเป็นในการจัดตั้งหน่วยงานให้มารับผิดชอบแผนกลยุทธ์การเล่นพนันอย่างรับผิดชอบในระดับชาติ ในปลายปี 2008 รัฐบาลได้จัดตั้งคณะกรรมการแผนกลยุทธ์การเล่นพนันอย่างรับผิดชอบ (Responsible Gambling Strategy Board, RGSB) โดยให้มีหน้าที่ดังต่อไปนี้ [55]

- พัฒนารอบทำงานเชิงกลยุทธ์ (Strategic Framework) covering และจัดลำดับความสำคัญในการจัดสรรทุนสนับสนุนในงานที่เกี่ยวกับงานวิจัยการพนัน การให้การศึกษา และการบำบัดเยียวยาปัญหาการพนัน ในอังกฤษ สกอตแลนด์ และ เวลส์
- ให้คำแนะนำในเรื่องทุนสนับสนุนที่จำเป็นในการดำเนินการตามแผน
- และให้คำแนะนำสำนักงานการพนันในเรื่องกลยุทธ์การเล่นพนันอย่างรับผิดชอบในระดับชาติ

ในเบื้องต้น RGSB มีการทำข้อตกลงร่วมสามฝ่ายร่วมกับ 1) มูลนิธิ GREaT (The GREaT Foundation) ซึ่งเป็นหน่วยงานระดมทุน (Fundraising Body) นำโดยภาคอุตสาหกรรมการพนัน 2) กองทุนการเล่นพนันอย่างรับผิดชอบ (Responsible Gambling Fund, RGF) ซึ่งเป็นหน่วยงานจัดสรรทุน และ 3) RGSB ซึ่งทำหน้าที่กำหนดกลยุทธ์และจัดลำดับความสำคัญ ในการจัดสรรทุนสนับสนุนในงานที่เกี่ยวกับงานวิจัยการพนัน การให้การศึกษา และการบำบัดเยียวยาปัญหาการพนัน และส่งมอบการทำงานเชิงกลยุทธ์ด้านทุนสนับสนุน (Strategic Funding Framework) ให้แก่ RGF

ในเดือนเมษายน ปี 2012 มูลนิธิ GREaT และ RGF ได้รวมตัวกันเพื่อจัดตั้งเป็นองค์กรอิสระใหม่ (Independent Charity) ชื่อ Responsible Gambling Trust (RGT) เพื่อทำให้การระดมเงินทุนสนับสนุนจากอุตสาหกรรมการพนัน ตามนโยบายของรัฐบาลที่ต้องการให้อุตสาหกรรมการพนันจัดสรรทุนเพื่อสนับสนุนการบำบัดเยียวยาผู้มีปัญหาการพนัน และ สนับสนุนงานวิจัย การให้การศึกษา และการป้องกันปัญหาการพนัน รวมถึงกระบวนการจัดสรรเงินทุนให้เป็นไปอย่างมี

ประสิทธิภาพ โดย RGSB ยังเป็นผู้กำหนดกลยุทธ์ และทำงานร่วมกับ RGT เพื่อให้มั่นใจว่าแผนกลยุทธ์ได้ถูกนำไปปฏิบัติอย่างมีประสิทธิภาพ การจัดทำแผนกลยุทธ์ฯ ดังกล่าว เป็นแผนดำเนินงาน 3 ปี [55, 39]

ในปีงบประมาณ 2011-2012 RGT ได้รับทุนสนับสนุนจากอุตสาหกรรมการพนันและเงินบริจาคอื่นๆ เป็นเงินประมาณ 5 ล้านปอนด์ และคาดว่าจะได้รับเพิ่มเป็น 6 ล้านปอนด์ในปีงบประมาณ 2012-2013 โดยในปีงบประมาณ 2012/2013 RGT มีแผนจัดสรรทุนสนับสนุนการแก้ไขปัญหาการพนันให้แก่องค์กรต่างๆดังนี้ [39]

#### ด้านสายด่วนการพนันแห่งชาติ (National Gambling Helpline)

- GamCare Helpline Services
- Evaluation of Freephone trial (The Helplines Association)

#### ด้านการบำบัดเยียวยา (Treatment services)

- CNWL National Problem Gambling Clinic
- GamCare และเครือข่ายพันธมิตรระดับชาติ 16 แห่ง
- Gordon Moody Association

#### ด้านการให้การศึกษาและการป้องกัน (Education and Prevention)

- Gamble Aware
- Gambling Related Harm Minimisation (GRaHM) pilots
- Royal College of General Practitioners

#### ด้านงานวิจัย (Research)

- Info Hub
- Machines (NatCen)
- PhD (capacity building)
- Young People (ALSPAC)

ในส่วนการดำเนินการป้องกันและแก้ไขปัญหาการพนันที่อยู่ในความรับผิดชอบของ GamCare ซึ่งเป็นองค์กรที่ได้รับการจัดสรรเงินสนับสนุนมากที่สุดจาก RGT นั้น GamCare เป็นองค์กรระดับชาติ มีบทบาทในการให้บริการการแก้ไขปัญหาการพนัน ให้การศึกษา และ ฝึกอบรม ซึ่งได้ดำเนินการมาแล้วเป็นเวลามากกว่า 15 ปี โดยการให้ คำแนะนำ และช่วยเหลือผู้ติดการพนัน ครอบครัวและผู้ที่เกี่ยวข้องกับปัญหาการพนัน รวมถึงการสร้างความรู้ความตระหนักรู้เกี่ยวกับปัญหาการพนันให้แก่สาธารณะ โดยใน ปีงบประมาณ 2011-2012 GamCare ได้รับทุนสนับสนุนจาก RGT เป็นเงิน 2.6 ล้าน ปอนด์ คิดเป็นร้อยละ 90 ของทุนดำเนินงานของ Gamcare ทั้งหมด

*GamCare ได้เห็นความจำเป็นในการจัดทำแผนกลยุทธ์เชิงก้าวหน้า (Proactive Strategy) โดยมีเด็กและเยาวชนเป็นเป้าหมาย ผ่านมาตรการการให้การศึกษา และการป้องกันปัญหาการพนันในบริบทการเมืองและการกำกับดูแลในชุดใหม่ โดย ร่วมมือกับ RGSB ซึ่งมีหน้าที่ให้ข้อเสนอแนะแก่ RGT เกี่ยวกับการจัดลำดับ ความสำคัญในเรื่องดังกล่าว*

ในส่วนของสำนักงานสลากล็อตเตอรี่แห่งรัฐ (NLC) ที่ทำหน้าที่กำกับดูแลสลากล็อตเตอรี่ มี มาตรการการป้องกันอันตราย (Harm Prevention Regime) เพื่อให้การดำเนินการจำหน่าย สลากล็อตเตอรี่เป็นไปอย่างมีความรับผิดชอบ ดังนี้ [53]

- NLC กำหนดให้มีข้อมูลที่เกี่ยวข้องกับเกมปรากฏอยู่ในทุกที่ที่มีการจำหน่าย ผลิตภัณฑ์ล็อตเตอรี่
- NLC กำหนดให้ผู้ประกอบการต้องจัดให้มีการสุ่มตรวจ (Mystery Shopping Exercises) ตัวแทนจำหน่าย (Retailers) อย่างสม่ำเสมอ ว่ามีการจำหน่าย สลากล็อตเตอรี่ให้แก่เด็กและเยาวชนที่มีอายุต่ำกว่าเกณฑ์ที่กฎหมายกำหนด หรือไม่ แผนปฏิบัติการนี้มีชื่อว่า “Operation Child” ผู้ประกอบการอาจถูกยกเลิก ใบอนุญาตหากมีการจำหน่ายสลากล็อตเตอรี่ให้แก่เด็กและเยาวชนที่มีอายุต่ำกว่า เกณฑ์อย่างต่อเนื่อง
- NLC และ ผู้ประกอบการ มีมาตรการในการป้องกันผู้เล่นเกมออนไลน์จากการเล่นเกมอย่าง มากเกินไปหรือขาดสติ (Excessive or Compulsive Play)

- NLC กำหนดให้ผู้ประกอบการจัดทำแผนการป้องกันการเล่นเกมโดยเด็กและเยาวชนที่มีอายุต่ำกว่าเกณฑ์ที่กฎหมายกำหนดและการเล่นเกมอย่างมากเกินไปหรือขาดสติ (Under-age and Excessive Play)
- NLC ไม่อนุญาตให้มีการโฆษณาผลิตภัณฑ์สื่อที่สร้างความเฝ้าหวงต่อเด็กและเยาวชนโดยตรง (appeals particularly to young people)



## 4.5 ประเทศสหรัฐอเมริกา

### 4.5.1 ปัญหาการพนันในเด็กและเยาวชน

ผลการศึกษาปัญหาการพนันในเด็กและเยาวชนที่ดำเนินการในรัฐต่างๆ ในสหรัฐอเมริกาและประเทศอื่นๆ ด้วยวิธีการวัดผลต่างๆ ขึ้นไปในทิศทางเดียวกันว่าอัตราการเล่นพนันในเด็กและเยาวชนมีแนวโน้มที่สูงขึ้น อัตราการเล่นพนันของเด็กนักเรียนระดับมัธยมศึกษา (middle and high schools students) ในช่วงปี ค.ศ. 1984-1988 มีเท่ากับร้อยละ 45 และเพิ่มขึ้นเป็นร้อยละ 65 ในช่วงปี ค.ศ. 1989-1992 [57] ผลสำรวจระดับประเทศในเด็กอายุระหว่าง 14-21 ปี โดย Welte et al., 2008 พบว่ามีเด็กเล่นการพนันในปีที่ผ่านมาสูงถึงเกือบร้อยละ 70 [58] ผลสำรวจของ Turner and colleagues [59] พบว่าอัตราการเล่นพนันในเด็กแปรผันโดยตรงกับอายุ ผลการศึกษาพบอีกว่าอัตราการเล่นพนันในเด็กนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 5 อยู่ที่ร้อยละ 39 ชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 1 อยู่ที่ร้อยละ 65 ชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 3 อยู่ที่ร้อยละ 80 และชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 5 อยู่ที่ร้อยละ 83

รายงานผลการศึกษาหลายชิ้นพบตรงกันว่าอัตราการเล่นพนันในเด็กนักเรียนชายสูงกว่าในเด็กนักเรียนหญิง และเมื่อเปรียบเทียบกับเด็กผู้หญิงแล้ว เด็กผู้ชายเริ่มเล่นพนันเมื่ออายุน้อยกว่าเล่นพนันถึงกว่า ใช้เวลาและใช้เงินในการเล่นพนันมากกว่า และมีปัญหาการพนันมากกว่า [57, 60]

ประเภทการพนันที่เป็นที่นิยมในเด็กและเยาวชนมีความแตกต่างจากในผู้ใหญ่ โดยทั่วไปผู้ใหญ่นิยมเล่นการพนันในคาสิโน ประเภทของการพนันที่เป็นที่นิยมเล่นของผู้ใหญ่คือสลากชุดสลากลอตเตอรี่ เกมคาสิโน โป๊กเกอร์ และการพนันกีฬา [61] ในขณะที่ประเภทการพนันที่เด็กและเยาวชนนิยมเล่นคือการพนันส่วนตัว (private bets) ที่เกี่ยวกับเกม ลูกเต๋า การพนันกีฬา และการแข่งพนันในกีฬาที่ต้องใช้ทักษะ (skill-based games) เช่น พนันโบว์ลิ่ง การพนันพูลหรือสนุกเกอร์ [62, 63, 64] นอกจากนั้นผลการศึกษาเดียวกันยังพบว่า ไม่เพียงแต่มีความแตกต่างในอัตราการเล่นพนันระหว่างเด็กผู้ชายและเด็กผู้หญิงเท่านั้น แต่ยังมี ความแตกต่างในประเภทการพนันที่เด็กผู้ชายและเด็กผู้หญิงเล่นอีกด้วย เด็กผู้ชายมีแนวโน้มเล่นการพนันประเภทที่ต้องใช้ทักษะและความรู้ เช่นการเล่นไพ่และการพนันกีฬา ในขณะที่เด็กผู้หญิงชอบเกมประเภทเสี่ยงทาย (games of chance) เช่น raffles และลอตเตอรี่ [63]

เนื่องจากความก้าวหน้าในเทคโนโลยีทางด้านคอมพิวเตอร์และโทรคมนาคมในปัจจุบัน ทำให้การเล่นพนันในอินเทอร์เน็ตเป็นที่นิยมมากขึ้นในเยาวชน [65] แม้ว่าจะมีความพยายามทางด้านกฎหมายในการจำกัดการพนันออนไลน์ก็ตาม อัตราการเล่นพนันในอินเทอร์เน็ตของเด็กและเยาวชนก็ยังคงสูงขึ้นอย่างต่อเนื่อง ผลการศึกษาเด็กนักเรียนระดับมัธยมศึกษาและนักศึกษาระดับมหาวิทยาลัยในสหรัฐอเมริกาและแคนาดาและผู้ตอบแบบสอบถามทางออนไลน์ [66] พบว่า

- ร้อยละ 9 ของเด็กนักเรียนระดับมัธยมศึกษา ร้อยละ 6 ของนักศึกษาระดับมหาวิทยาลัย และร้อยละ 42 ของผู้ตอบแบบสอบถามทางออนไลน์ เคยเล่นพนันทางอินเทอร์เน็ต ร้อยละ 70 ของผู้ที่ตอบว่าเคยเล่นพนันทางอินเทอร์เน็ต เล่นเป็นประจำทุกสัปดาห์
- ร้อยละ 85 ของผู้ที่เล่นพนันทางอินเทอร์เน็ตเป็นประจำทุกสัปดาห์ เป็นผู้ชาย ซึ่งร้อยละ 23 มีอายุระหว่าง 18-24 ปี และร้อยละ 28 เป็นผู้ที่มีปัญหาการพนัน

ตามผลศึกษาของ The National Annenberg Risk Survey of Youth ในปี 2010 พบว่าผู้ชายอเมริกันที่มีอายุระหว่าง 18-22 ที่เล่นพนันทางอินเทอร์เน็ตเป็นประจำทุกเดือน มีอัตราเพิ่มขึ้นอย่างมีนัยสำคัญจากร้อยละ 4.4 ในปี 2008 เป็นร้อยละ 16 ในปี 2010 แต่ไม่พบว่ามีอัตราการเพิ่มขึ้นอย่างมีนัยสำคัญในนักเรียนระดับมัธยมศึกษา [67]

แม้ว่าเด็กและเยาวชนส่วนใหญ่ที่เล่นพนันไม่ได้มีปัญหาติดการพนัน แต่ผลการศึกษาหลายชิ้นพบว่าอัตราการติดการพนันในเด็กและเยาวชนสูงมากกว่า 2 เท่าของอัตราในผู้ใหญ่ [60, 68] Welte et al., 2008 [58] ชี้ว่าอัตราการติดการพนันในเด็กและเยาวชนยังอยู่ในระดับที่สูง โดยร้อยละ 10 ของเด็กและเยาวชนอยู่ในข่ายที่มีความเสี่ยงที่จะพัฒนาเป็นผู้ที่มีปัญหาการพนัน และประมาณร้อยละ 4 เป็นผู้ติดการพนันขั้นรุนแรง (pathological gambling)

#### 4.5.2 บริบทการกำกับดูแล

ภายใต้กฎหมายสหพันธรัฐของอเมริกา (US Federal Law) การพนันเป็นสิ่งถูกกฎหมายแต่รัฐบาลท้องถิ่น (State Governments) มีหน้าที่ในการกำกับดูแลหรือห้ามให้มีการพนัน ดังนั้นนโยบายการกำกับดูแลปัญหาการพนันและการพนันอย่างรับผิดชอบจึงขึ้นอยู่กับนโยบายของแต่ละรัฐ เกือบทุกรัฐในประเทศอนุญาตให้มีการเล่นการพนันรูปแบบใดรูปแบบหนึ่ง เช่น รัฐเป็นผู้

จำหน่ายล็อตเตอรี่ แต่มีเพียง 17 รัฐ ที่อนุญาตให้เอกชนประกอบกิจการคาสีในรูปแบบใดรูปแบบหนึ่ง รัฐเนวาดาเป็นเพียงรัฐเดียวที่คาสีเป็นสิ่งถูกกฎหมายทั่วทั้งรัฐสำหรับผู้มีอายุตั้งแต่ 21 ปีขึ้นไป แม้ว่าจะมีกฎหมายห้ามเด็กและเยาวชนที่อายุต่ำกว่าเกณฑ์เข้าเล่นการพนันในสถานคาสี แต่เด็กและเยาวชนจำนวนหนึ่งก็ยังสามารถเข้าไปเล่นพนันในคาสีได้อย่างไม่ลำบาก [Giacopassi et al., 2006] นอกจากนี้ ในสหรัฐอเมริกายังมีการประกอบกิจการการพนันโดยชนเผ่าพื้นเมืองอเมริกันมากกว่า 561 แห่งทั่วประเทศซึ่งมีการกำกับดูแลการพนันอย่างอิสระเป็นของตัวเอง

ข้อกำหนดให้มีการเล่นพนันอย่างรับผิดชอบ เช่น การกั้นตัวเองจากการพนันโดยความสมัครใจ (self-exclusion) และโครงการให้การศึกษา (education programs) ได้รับการดำเนินการโดยทั่วไปในรัฐที่อนุญาตให้มีการเล่นการพนัน โครงการให้การศึกษาเกี่ยวกับการพนัน เช่น วารสาร *Wanna Bet?* ราย 3 เดือนทั้งในรูปแบบสิ่งพิมพ์และออนไลน์จัดทำในรัฐมินนิโซตาเพื่อให้นักการศึกษาใช้เป็นเครื่องมือในการดำเนินโครงการป้องกันปัญหาการพนันในเยาวชนในชุมชน (community-based)

#### 4.5.3 มาตรการการป้องกันและแก้ไขปัญหาการพนันในเด็กและเยาวชน

ในบางรัฐมีการกำหนดให้จัดสรรรายได้จากการจำหน่ายล็อตเตอรี่บางส่วนเพื่อกิจกรรมเฉพาะเจาะจงเท่านั้น เช่นการศึกษา ข้อมูล ณ ปี 2002 มีเพียง 16 รัฐเท่านั้นที่มีการจัดสรรเงินช่วยเหลือผู้มีปัญหาการพนันอย่างเป็นทางการ [72] ในบางกรณีรัฐเป็นผู้จัดสรรเงินงบประมาณสนับสนุนให้แก่หน่วยงานให้บริการแก้ไขปัญหการพนัน (Council on Problem Gambling) ในกรณีอื่นๆ รัฐจัดสรรเงินสนับสนุนให้แก่หน่วยงานรัฐ เช่น หน่วยงานในกระทรวงสาธารณสุขที่ดูแลด้าน Alcohol and Drug Abuse ในการให้บริการแก้ไขปัญหการพนัน ในรัฐที่มีได้จัดสรรเงินจากเงินงบประมาณให้ หน่วยงานที่ให้บริการแก้ไขปัญหการพนันได้รับเงินสนับสนุนจากรายได้จากอุตสาหกรรมการพนัน และการระดมเงินทุนในท้องถิ่น

ตัวอย่างการใช้เงินอุดหนุนในการให้บริการแก้ไขปัญหาการพนันในรัฐต่างๆ [72]

- **รัฐอริโซนา** อริโซนาล็อตเตอรี่ (Arizona Lottery) ให้การสนับสนุนโครงการการเล่นพนันอย่างรับผิดชอบเป็นเงิน 500,000 เหรียญสหรัฐต่อปี โดยครึ่งหนึ่งของเงินสนับสนุนใช้เพื่อการให้การศึกษาและการสร้างความตระหนักรู้ และอีกครึ่งหนึ่งเพื่อการบำบัดเยียวยา โครงการประกอบด้วยการให้ข้อมูลข่าวสาร การเข้าช่วยเหลือในยามวิกฤติ (crisis intervention) การลงโฆษณาในหนังสือพิมพ์ วิทยุและสมุดโทรศัพท์ แผ่นพับโปสเตอร์ และ บิลบอร์ด มีการพิมพ์เลขหมายโทรศัพท์สายด่วนช่วยเหลือบนสลากล็อตเตอรี่ เป็นต้น
- **รัฐคอนเนตทิคัท** จัดสรรเงินงบประมาณเป็นจำนวนเงิน 1.5 ล้านดอลลาร์สหรัฐต่อปี ให้แก่ Connecticut Department of Mental Health and Addiction Services เพื่อให้การสนับสนุนโครงการป้องกันและแก้ไขปัญหาการพนันโดย Connecticut Council on Problem Gambling (CCPB) และเจ้าหน้าที่ของรัฐ นอกจากนี้ ยังให้เงินสนับสนุนโครงการสายด่วนช่วยเหลือผู้มีปัญหาการพนันที่ดำเนินการโดย CCPB การฝึกอบรมเจ้าหน้าที่ผู้ให้คำปรึกษาได้รับเงินสนับสนุนจากรัฐ และศูนย์บำบัดเยียวยาบางแห่งดำเนินการโดย contracted agencies โดยคิดค่าใช้จ่ายจาก CCPB ตามที่เกิดขึ้นจริง (on a fee-for-service basis)
- **รัฐหลุยเซียนา** จัดสรรเงินงบประมาณเป็นเงิน 2 ล้านดอลลาร์สหรัฐต่อปีให้กับกองทุนแก้ไขปัญหาการพนัน (Problem and Compulsive Gambling Fund) ของ Office for Addictive Disorders บริการที่ให้ ได้แก่ Helpline การให้บริการบำบัดเยียวยา โครงการป้องกันปัญหาการพนันต่างๆ และการโฆษณาในสื่อต่างๆ
- **รัฐนิวยอร์ก** จัดสรรเงินงบประมาณเป็นเงิน 2.5 ล้านดอลลาร์สหรัฐต่อปีในการสนับสนุนโครงการ Helpline และการสร้างความตระหนักรู้ ดำเนินการโดย New York Council on Problem Gambling (NYCPB) ส่วนการบำบัดผู้ป่วยนอก (Outpatient Therapy) คิดค่าใช้จ่ายจาก NYCPB ตามที่เกิดขึ้นจริง
- **รัฐวอชิงตัน** จัดสรรเงินงบประมาณเป็นเงิน 500,000 เหรียญสหรัฐต่อปีเพื่อใช้ในการบำบัดเยียวยาเท่านั้น โดยให้ความสำคัญกับการบำบัดเยียวยาเยาวชนและผู้ใหญ่ในวัยหนุ่ม (Young Adults)

- **รัฐโอเรกอน** จัดสรรเงินจากกองทุนลอตเตอรี่ (State Lottery Fund) เป็นเงิน 7.1 ล้านดอลลาร์สหรัฐในปี 2003 เพื่อการป้องกันปัญหาการพนันและการเล่นพนันอย่างรับผิดชอบ การบำบัดเยียวยาให้บริการโดย Community Mental-health Centres และองค์กรเอกชนที่ไม่หวังกำไรตามต้นทุนที่เกิดขึ้นจริง (private, non-profit agencies on a fee-for-service basis) ส่วนบริการการป้องกันและการสร้างความตระหนักรู้ดำเนินการโดย Local Contractors และเจ้าหน้าที่รัฐ ประกอบด้วยการศึกษาทางโทรทัศน์ แผ่นพับ โปสเตอร์ การนำเสนอปัญหาต่อกลุ่มเป้าหมาย และวิดีโอเทป เป็นต้น นอกจากนี้ ยังมีการเผยแพร่เอกสารข้อมูลเกี่ยวกับปัญหาการพนันให้แก่สาธารณชน รวมถึงงานวิจัยที่ทำโดยมูลนิธิเพื่อการบำบัดเยียวยาผู้ติดการพนันแห่งรัฐโอเรกอน (Oregon Gambling Addiction Treatment Foundation) ซึ่งเป็นหน่วยงานในสังกัด National Council on Problem Gambling
- **รัฐไอโอวา** ในปี 2001 จัดสรรเงินงบประมาณเป็นเงิน 2.2 ล้านดอลลาร์สหรัฐ และ 4.3 ล้านดอลลาร์สหรัฐในปี 2002 เพื่อการป้องกันปัญหาการพนันและการเล่นพนันอย่างรับผิดชอบ

## 5. ตัวอย่างโครงการและโปรแกรมเกมการให้การศึกษาเชิงป้องกันปัญหาการพนันในประเทศต่างๆ

ตัวอย่างโครงการและโปรแกรมเกมการให้การศึกษาเชิงป้องกันที่มีเป้าหมายในการป้องกันเด็กจากการพนันในประเทศต่างๆ

### โครงการ Smart Choices [69]

ในเดือนพฤศจิกายน ปี ค.ศ. 2009 Council on Compulsive Gambling of Pennsylvania (CCGP) ในรัฐเพนซิลเวเนีย สหรัฐอเมริกา ได้รับเงินทุนสนับสนุนโครงการวิจัยนำร่องเพื่อป้องกันปัญหาการพนันในเด็กและเยาวชนเป็นเวลา 3 ปี มีชื่อโครงการว่า Smart Choices โครงการฯ เลือковиจัยปัญหาการพนันในนักเรียนระดับชั้นประถมศึกษา จนถึงนักศึกษาระดับมหาวิทยาลัย ผลวิจัยชี้ว่า ในปีที่ผ่านมา ร้อยละ 80 ของนักเรียนอายุ 12-17 ปี เคยเล่นการพนันเพื่อเงิน และมีอัตราการแพร่หลายของปัญหาการพนันในเด็กและเยาวชน (Adolescents' problem gambling prevalence rates) สูงเป็น 2 เท่าของผู้ใหญ่ ผลการศึกษาฯ ยังระบุอีกว่ามีเด็กและเยาวชนติดการพนันขั้นรุนแรงร้อยละ 4-8 และอีกร้อยละ 10-15 มีความเสี่ยงที่จะติดการพนัน โครงการนี้เป็นโครงการที่ไม่เหมือนกับหลักสูตรการสอนที่อิงชุดเอกสาร (Curricula based on information packages) แต่เน้นให้นักเรียนเห็นอันตรายที่มาจากการพนัน (Inherent Risks of Gambling) การสร้างทักษะในการตัดสินใจเชิงบวก (Positive Decision-making Skills) การทำให้โครงการฯ เป็นส่วนหนึ่งของความพยายามของชุมชนและโรงเรียน (part of a community/school-based effort) และทักษะในการตอบปฏิเสธ ซึ่งเป็นสิ่งสำคัญอย่างยิ่งต่อการตัดสินใจอย่างมีความรับผิดชอบของเด็กและเยาวชนในปัจจุบัน ผลการศึกษายังชี้ว่าการเข้าไปข้องแวะกับการพนันในวัยเด็กเป็นหนึ่งในปัจจัยเสี่ยงที่เด็กจะมีปัญหาการพนันในอนาคต ผลการศึกษาอื่นๆ หลายชิ้นก็ชี้ว่าผู้ใหญ่ที่มีปัญหาติดการพนันขั้นรุนแรงเริ่มเล่นการพนันเมื่ออายุยังน้อย (9-10 ปี) ทำให้สรุปได้ว่าการให้การศึกษาแต่เนิ่นๆ มีความสำคัญต่อการป้องกัน (Early Education a key to Prevention) และการทำให้นักเรียนที่เข้าร่วมโครงการฯ เข้าใจถึงอันตรายที่มาจากการพนัน ส่งผลให้นักเรียนไม่มองว่าการพนันเป็นเรื่องปกติในสังคม

สำหรับเป้าหมายของโครงการดังกล่าว ประกอบไปด้วย

- การให้ข้อมูลที่เกี่ยวกับประเด็นการพนันแก่นักเรียนที่ร่วมโครงการ
- การกำจัดความเชื่อความเข้าใจที่ผิดๆ เกี่ยวกับการพนัน
- การช่วยเหลือนักเรียนด้านข้อมูลเรื่องป้ายเตือน (Warning Signs) ต่างๆ ที่เกี่ยวข้องกับการพนัน
- การช่วยลดการแพร่หลายของปัญหาการพนันในเยาวชน

**รายละเอียดและผลการประเมินเชิงประจักษ์การศึกษาโครงการ Smart Choices แสดงอยู่ในภาคผนวก 1**

### Dacey Dealings [70]

Dacey Dealings เป็นโครงการเชิงการศึกษาการป้องกันการพนันในเด็กและเยาวชนในสถานศึกษา (School-based Education Program) ที่พัฒนาในออสเตรเลียทางใต้ โดย Glass and Williams (2007) เป้าหมายของโครงการฯ คือการเสริมสร้างความสามารถของโรงเรียนในการลดผลกระทบและอันตรายที่เกิดจากการพนัน นักการศึกษา (Educators) ถูกกำหนดให้เข้าอบรมสัมมนา 1 วันเต็มโดยไม่เสียค่าใช้จ่าย เพื่อเรียนรู้เกี่ยวกับบริบทของการพนันในออสเตรเลียและวิธีการดำเนินการจัดการโครงการ เอกสารการสอนใช้เอกสารและเครื่องมือการศึกษาที่มีอยู่เดิมมาดัดแปลง (The teaching materials included modified versions of pre-existing educational tools.) ชุดเอกสาร Don't bet on it! ที่ใช้ในการอบรมเป็นที่นิยมมากในนักเรียนระดับมัธยมต้น (entire Middle Years Band) เครื่องมือและอุปกรณ์ประกอบการสอนประกอบด้วยคู่มือโครงการฯ ฝืนสี่ปูขนาดใหญ่สำหรับเล่นเกม (floor mat game) อุปกรณ์สำหรับเล่นเกมต่างๆ สำหรับกลุ่มขนาดเล็ก และเอกสารติดตามผล (Follow-up lesson materials) ประกอบด้วยเอกสารเพื่อใช้ในการแสดงบทบาทสมมติ การอภิปรายกลุ่ม และเอกสารบันทึกกิจกรรมส่วนบุคคล (individual activity sheets) หลักสูตรมีเป้าหมายให้นักเรียนได้รับโอกาสเรียนรู้อย่างเป็นระบบ (structured opportunity) ในการได้สะท้อนประสบการณ์ได้อย่างปลอดภัย (to safely experience) และเรียนรู้ผลที่เกิดขึ้นจากการตัดสินใจเล่นการพนันและประสบการณ์ด้านสภาวะด้านอารมณ์ที่เกิดขึ้น (critically reflect on the consequences of choices made whilst gambling and the emotional experience involved.) โครงการนี้ถูกออกแบบให้สอดคล้อง (align) กับหลักสูตรวิชาภาษาอังกฤษ เลขคณิต สุขศึกษา พลศึกษา สังคมศึกษา และสิ่งแวดล้อม

(English, Mathematics, Health and Physical Education and Society and Environment Learning Areas)

สำหรับนักเรียนระดับมัธยมปลาย (older school children) โครงการฯ ได้ดัดแปลงวิธีการจากโครงการ Gambling: Reducing the risks ของ Saskatchewan Health ประเทศแคนาดา ชุดเอกสารและเครื่องมือและอุปกรณ์ประกอบการอบรมประกอบด้วย หนังสือ 1 เล่ม และวิดีโอ 1 ตอน เพื่อใช้ในการโน้มน้าว (encourage) ให้นักเรียนมีความคิดที่เป็นบวก (to think positively) ต่อสุขภาพและความเป็นอยู่ที่ดีของตัวเองที่การพนันอาจมีผลกระทบ (their health and wellbeing in relation to gambling) หนังสืออธิบายถึงการพนัน ความเสี่ยงที่เกิดจากการพนัน (risks involved with games of chance) การบริหารเงิน และการพนันที่เกิดขึ้นในชุมชน ส่วนวิดีโอ The video examined three gambling scenarios to prompt discussion amongst class members and personal reflection. เอกสารอื่นๆประกอบด้วยสื่อรณรงค์โฆษณา posters, comics, pamphlets, แผ่นซีดีรายการวิทยุ ตัวแม่เหล็กติดตู้เย็นโฆษณาสายด่วนให้ความช่วยเหลือปัญหาการพนัน (Gambling Help Line) และเว็บแอดเดรส (web addresses) ที่นักเรียนสามารถค้นหาข้อมูลเพิ่มเติมได้

การประเมินโครงการฯ ใช้วิธีการสำรวจครูและนักเรียน กรณีศึกษา และรายงานจากนักการศึกษาจากโรงเรียนมากกว่า 60 แห่งทั่วทางใต้ของออสเตรเลีย ผลการประเมินเป็นที่ประสบความสำเร็จในการทำให้นักเรียนมีความรู้ ความเข้าใจเรื่องการพนันอย่างเป็นจริงและมีเหตุผลมากขึ้น และทำให้นักเรียนตกเป็นเหยื่อของความเชื่อที่ผิดๆ น้อยลง (less susceptible to erroneous beliefs) และมีความระมัดระวังมากขึ้นกับผลประโยชน์ทางการเงินที่คิดจะได้จากการพนัน มากไปกว่านั้นผลการประเมินชี้ว่านักเรียนมีความตระหนักรู้มากขึ้นเกี่ยวกับผลกระทบทางลบของการพนัน การพนันในรูปแบบต่างๆ และรับรู้ถึงบริการความช่วยเหลือผู้มีปัญหาการพนันที่มีให้บริการ

นอกเหนือจากการศึกษาที่ให้กับเด็กและเยาวชนแล้ว ผู้ปกครองยังได้รับการแจ้งเกี่ยวกับโครงการฯ โดยผ่านจดหมาย ข่าวสารโรงเรียน (school newsletters) หนังสือพิมพ์ท้องถิ่น และสถานีวิทยุ การที่นักเรียนส่วนใหญ่ได้รับอนุญาตจากผู้ปกครองในการเข้าร่วมการอบรมแสดงว่าผู้ปกครองให้การสนับสนุนแนวคิดของโครงการฯ นอกจากนี้โรงเรียนยังได้รับการสนับสนุนให้พัฒนานวัตกรรมแนวคิดโครงการฯ ในโรงเรียนของตัวเองเพื่อขยายและรักษา the message ของการเล่นพนันอย่างรับผิดชอบ ปัจจัยหนึ่งที่สำคัญต่อความสำเร็จของนวัตกรรมที่กล่าวเบื้องต้นคือความมุ่งมั่นตั้งใจ (conviction) ของครูและบุคลากร ความรับผิดชอบร่วมกันระหว่าง บุคลากรของโรงเรียน นักเรียน และชุมชนโดยรวม ความเป็นอันหนึ่งอันเดียวกัน (cohesion) และความสม่ำเสมอ (consistency) กับลักษณะพื้นฐานทางด้าน



การศึกษาที่มีร่วมกันของกลุ่มคนของสถานศึกษา (educational ethos of the school) ซึ่งต้องนำมาบูรณาการเข้าด้วยกันกับหลักสูตรการศึกษาที่มีอยู่ มิใช่เพียงแต่นำมาเพิ่มเติมอย่างเดียว (rather than just an add on) รวมถึงการมีผู้ชำนาญการในเรื่องปัญหาการพนันในเด็กและเยาวชนอยู่ในโครงการฯ

ปัจจัยอื่น ๆ ที่สำคัญต่อความสำเร็จของโครงการคือเงินทุนสนับสนุน การโฆษณาอย่างทั่วถึง การสนับสนุนจากโรงเรียนและชุมชน และการปรึกษาร่วมกันระหว่างผู้เกี่ยวข้องจากภาคส่วนต่างๆ กล่าวคือ ผู้ให้บริการสาธารณสุข หน่วยงานกำกับดูแล ผู้ให้เงินทุน (treasury) และผู้ประกอบการ และที่สำคัญอย่างยิ่งคือครูซึ่งต้องเป็นผู้ให้ความรู้ความเข้าใจเกี่ยวกับปัญหาการพนันในเด็กและเยาวชนให้แก่นักเรียน

### *Adolescent Compulsive Gambling Prevention Program: Wanna Bet?* [71]

โปรแกรม WannaBet? ถูกพัฒนาโดย North American Training Institute ซึ่งเป็นหน่วยงานหนึ่งของ Minnesota Council on Compulsive Gambling มีเป้าหมายที่ได้แก่นักเรียนระดับชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 1-4 เครื่องมือและอุปกรณ์ประกอบการอบรมประกอบด้วย คู่มือการสอน (teacher's guide) วิดีโอเล่าเรื่องเกี่ยวกับชีวิตการพนันของวัยรุ่นคนหนึ่ง เอกสารประกอบการอบรมอื่นๆ และ จดหมายถึงผู้ปกครอง

เป้าหมายของโปรแกรมฯ คือการให้ความรู้เกี่ยวกับอันตรายที่มากับการเริ่มเล่นพนันตั้งแต่อายุยังน้อย กฎหมายชุมชน และการยอมรับของสังคม ตลอดจนปัญหาที่ผู้ปกครองไม่รู้ถึงปัญหาการพนันของบุตรหลานของตัวเอง การอบรมฯ ให้ความสำคัญกับทักษะต่างๆที่จำเป็น ความเชื่อที่ถูกต้องเกี่ยวกับการพนัน มาตรฐานที่ชัดเจน (clear standards) และการสนับสนุนให้มีการสอดส่องดูแลจากผู้ปกครอง (parental monitoring) สำเนาโปรแกรมสามารถหาได้จาก Oregon Prevention and Treatment Resource Clearinghouse รายละเอียดข้อมูลหาได้ที่ <http://www.nati.org>

### *All Bets Off*

All Bets Off เป็นการอบรมเชิงปฏิบัติการให้ข้อมูล แบบ interactive ใช้เวลา 1 ชั่วโมง (one-hour information interactive workshop) สำหรับเด็กนักเรียนระดับชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 4-5 พัฒนาโดย Missouri Alliance to Curb Problem Gambling และมูลนิธิ Second Chance Foundation การ

อบรมมีเป้าหมายให้นักเรียนได้รู้ว่าการพนันเป็นการเสพติดประเภทหนึ่ง เพื่อให้ข้อเท็จจริงแก่นักเรียนเกี่ยวกับปัญหาการพนัน และยกระดับความตระหนักรู้เกี่ยวกับบริการความช่วยเหลือต่างๆที่ผู้ติดการพนันสามารถเข้ารับบริการได้

## Facing the Odds: คณิตศาสตร์การพนันและความเสี่ยงอื่นๆ

### (The Mathematics of Gambling and Other Risks)

*Facing the Odds* ได้รับการพัฒนาโดย Harvard Medical School Division on Addictions และ Massachusetts Council on Compulsive Gambling โปรแกรมนี้ถูกจัดให้เป็นหลักสูตรในโรงเรียนในวิชาคณิตศาสตร์ของนักเรียนระดับระดับชั้นมัธยมศึกษาตอนต้น (middle-school curriculum) เนื้อหาเกี่ยวกับทฤษฎีความเป็นไปได้ สถิติ และคณิตศาสตร์ โดยมีเป้าหมายเพิ่มทักษะความสามารถในการคิดเชิงวิพากษ์ (critical thinking ability) ความรู้เกี่ยวกับตัวเลข (number sense) และความรู้เกี่ยวกับคณิตศาสตร์การพนัน เพื่อที่จะสามารถพัฒนามุมมองที่เกี่ยวกับการพนันของตัวเองเพื่อนำไปสู่การตัดสินใจอย่างถูกต้อง (make informed choices) สามารถ download หลักสูตรได้ที่ <http://www.hms.harvard.edu/doa/html/registrationform.htm>

### *Gambling: Reducing the Risks*

โปรแกรม Gambling: Reducing the Risks เป็นโปรแกรมป้องกันปัญหาการพนันแบบก้าวหน้า (progressive prevention program) พัฒนาโดย Saskatchewan Health ประเทศแคนาดา โปรแกรมนี้เริ่มใช้กับเด็กนักเรียนระดับชั้นประถมศึกษาปีที่ 6 เป็นปีแรก และโปรแกรมสำหรับเด็กนักเรียนในปีต่อไปจากระดับชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 1 ถึง ระดับชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 3 เป็นการต่อยอดความรู้จากปีก่อนหน้า โปรแกรมนี้มีเป้าหมายให้ข้อมูลแก่ครูและนักเรียนเกี่ยวกับการพนันและอันตรายจากการพนัน นำเสนอกลยุทธ์ในการลดความเสี่ยงและเน้นการพัฒนาทักษะที่จำเป็นต่อการตัดสินใจอย่างรับผิดชอบในเรื่องที่เกี่ยวกับการพนัน (to make responsible choices about gambling) เครื่องมือที่ใช้ประกอบด้วยคู่มือการสอน กิจกรรมกลุ่ม (activities for group discussion) คลิปวิดีโอ แบบปลายเปิดเพื่อการอภิปรายภายในกลุ่ม (a videotape with short, open-ended clips for group discussion) และข้อมูลเพื่อเข้าถึงบริการช่วยเหลือต่างๆ ข้อมูลที่บรรจุในหลักสูตรประกอบด้วย เหตุผลต่างๆที่คนเล่นพนัน คำอธิบายเกี่ยวกับการ

พนันประเภทต่างๆ สัญญาณและผลที่ตามมาของปัญหาการพนันในเยาวชน และผลกระทบของปัญหาการพนันที่มีต่อครอบครัว

โปรแกรมฯ ของแต่ละชั้นปีการศึกษา ประกอบด้วยเสาหลักและเป้าหมายการเรียนรู้ 3 ประการ (Foundation and Learning Objectives) คือ

1. ขยายฐานความรู้ให้นักเรียนเข้าใจผลกระทบของการพนันที่มีต่อเศรษฐกิจและสังคม
2. เพื่อให้นักเรียนสามารถตัดสินใจบนพื้นฐานข้อมูลที่ถูกต้อง (Making informed decisions) สามารถวิเคราะห์และประเมินความเสี่ยงของการพนันประเภทต่างๆ และสามารถค้นหาทางเลือกอื่นๆ แทนการเล่นการพนันหรือพฤติกรรมเสี่ยงอื่นๆ
3. เพื่อให้นักเรียนสามารถวางแผนตัดสินใจในการดำเนินการลดปัญหาการพนัน (students plan and participate in actions to reduce the risks of gambling)

ในแต่ละปี จะมีการเน้นให้ข้อมูลในหัวข้อที่แตกต่างกันไป โดยเริ่มจากการรับรู้ของครอบครัวและมาตรฐานต่างๆ (family perceptions and standards) ต่อด้วยการให้นักเรียนแต่ละคนทำพันธะสัญญาของตนเอง (individual commitments at a personal level) สนับสนุนช่วยเหลือเพื่อนในการตัดสินใจอย่างรับผิดชอบเกี่ยวกับการพนัน และสนับสนุนให้เกิดสุขภาพ (promote health) ในชุมชนที่กว้างขวางขึ้น จนถึงการคำนึงถึงผลกระทบของการพนันที่มีต่อเศรษฐกิจและสังคมในภาพที่กว้างขึ้น

### Improving Your Odds

โปรแกรม Improving Your Odds ได้รับการพัฒนาโดยสถาบันสาธารณสุขแห่งรัฐมินนิโซตา (Minnesota Institute of Public Health) โปรแกรมฯ ถูกแบ่งเป็นหลักสูตรการเรียน 6 ตอนสำหรับเด็กนักเรียนระดับชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 1-2 โดยมีเป้าหมายให้ความรู้และทักษะที่จำเป็นแก่นักเรียนในการตัดสินใจอย่างเหมาะสมว่าจะเล่นการพนันหรือไม่ ถ้าเล่น จะเล่นเมื่อไรและใช้เงินเท่าไร โปรแกรมฯ ให้ข้อมูลเกี่ยวกับความเสี่ยงและผลประโยชน์ที่ได้รับของการพนัน (risks and benefits of gambling) รวมถึงกิจกรรมที่ช่วยให้นักเรียนทราบถึงปัญหาการพนัน พูดคุยกับคนที่อาจมีปัญหากการพนันและค้นหาบริการความช่วยเหลือที่เหมาะสม หลักสูตรโปรแกรมถูกออกแบบมาเพื่อให้สามารถบูรณาการกับหลักสูตรการเรียนการสอนที่มีอยู่แล้วในโรงเรียน โดยการสอนสามารถทำให้เสร็จสิ้นภายใน 4-10 ชั่วโมง สำเนาโปรแกรมฯ สามารถหาได้จาก Oregon

Prevention and Treatment Resource Clearinghouse ส่วนข้อมูลเพิ่มเติมหาได้ที่ <http://www.miph.org/gambling>

### *Playing for Keeps*

*Playing for Keeps* ได้รับการพัฒนาโดย Alberta Alcohol and Drug Abuse Commission เป็นโปรแกรมสำหรับเด็กนักเรียนระดับชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 4-6 โปรแกรมฯ ให้ข้อมูลเกี่ยวกับคำจำกัดความของการพนันและปัญหาการพนัน ข้อมูลเกี่ยวกับสัญญาณและผลที่ตามมาของปัญหาการพนันในเยาวชน เครื่องมือและอุปกรณ์ประกอบการอบรมประกอบด้วย เอกสารการสอน กิจกรรม การทดสอบ และการนำเสนอข้อมูลยาว 60 นาที สำเนาโปรแกรมฯ สามารถหาได้จาก Oregon Prevention and Treatment Resource Clearinghouse ส่วนข้อมูลเพิ่มเติมหาได้ที่ <http://corp.aadac.com/gambling/index.asp>

### *You Bet! และ Just another game? – UK*

โปรแกรม You Bet! และ Just another game? ถูกออกแบบเพื่อช่วยครูและบุคคลากรวิชาชีพอื่น ๆ ในการวางแผนหลักสูตรการสอนเกี่ยวกับการให้ความรู้เกี่ยวกับการพนันให้แก่เด็กนักเรียนอายุระหว่าง 11 - 16 ปี (You Bet!) และ 13 - 19 ปี (Just Another Game?) โปรแกรมได้รับการประเมินในปี 2008 [37] แม้ว่าการประเมินไม่ได้วัดผลประสิทธิภาพของโปรแกรมในการปรับเปลี่ยนการรับรู้ และพฤติกรรมการณ์ (cognitions and behavior) ของเด็กนักเรียน แต่ว่าได้มีการประเมินรูปแบบและเนื้อหาของโปรแกรม ซึ่งสรุปว่าเอกสารการสอนที่มีการวางแผนที่ดีและสอดคล้องกับแนวปฏิบัติ (alignment with best practice) ของงานป้องกันและแก้ไขปัญหาเสี่ยงอื่นๆ มีประโยชน์ต่อการป้องกันปัญหาการพนันในเด็กและเยาวชน ผลการประเมินยังเสนอให้มีการบูรณาการการให้การศึกษาด้านปัญหาการพนันเข้ากับหลักสูตรการเรียนการสอนในโรงเรียนมากยิ่งขึ้น โดยเฉพาะอย่างยิ่งในวิชาเลขคณิต และวิชาด้าน Personal สังคม สุขศึกษา และเศรษฐกิจ (Personal, social, health and economic education หรือ PSHEe)

### *The Amazing Chateau (Grades 4-7) and Hooked City (Grades 7-12)*

มหาวิทยาลัยแม็คกิล ประเทศแคนาดา เป็นผู้พัฒนาซอฟต์แวร์เกม The Amazing Chateau (สำหรับนักเรียนระดับประถมศึกษาปีที่ 4 ถึงระดับมัธยมศึกษาปีที่ 1) และ Hooked City (สำหรับนักเรียนระดับมัธยมศึกษาปีที่ 1-6) ซอฟต์แวร์เกมทั้ง 2 (These award-winning interactive

educational software games) ถูกออกแบบให้เล่นเป็นคนเดียว (individually) ใช้เวลาเล่นเกมนานประมาณ 60 นาที นักเรียนสามารถหยุดเล่นเกมและกลับมาเล่นใหม่ได้ตลอดเวลา

### Youth Awareness and Prevention Workshops (Levels 1 & II)

มหาวิทยาลัยแม็คกิล ประเทศแคนาดา ได้พัฒนาโปรแกรมการอบรมเชิงปฏิบัติการการสร้างความรู้ตระหนักรู้และการป้องกันการพนันในเยาวชน 2 โปรแกรม คือ Youth Awareness and Prevention workshop - Level I และ Level II โปรแกรม PowerPoint ทั้ง 2 นี้ถูกนำไปใช้อย่างแพร่หลายในหลายประเทศ กับ เด็กนักเรียนระดับมัธยมศึกษามากกว่า 7,000 คน ในปี ค.ศ. 2007 มีการปรับปรุง (Revise) เนื้อหาในโปรแกรม Level 2 โดยมีการเพิ่มเนื้อหาในหัวข้อการพนันในอินเทอร์เน็ตและการเล่นโป๊กเกอร์ เนื่องจากการพนันทั้ง 2 ประเภทนี้เป็นที่นิยมมากขึ้นในกลุ่มเยาวชน ข้อมูลที่ถูกนำเสนอในโปรแกรมทั้ง 2 นี้ เป็นผลมาจากการวิจัยและ interaction กับเยาวชนที่มีปัญหาการพนันตลอดหลายปีที่ผ่านมาโดยสมาชิกของทีมงานที่มีทั้งเจ้าหน้าที่สาธารณสุข (clinicians) และนักวิจัย

### Clean Break

Clean Break คือ DVD docudrama มีความยาวประมาณ 25 นาที ถูกพัฒนาโดยมหาวิทยาลัยแม็คกิล ประเทศแคนาดา สำหรับวัยรุ่นและนักเรียนระดับมัธยมศึกษา ผู้ผลิตโปรแกรมนี้ใช้เทคโนโลยี MTV ในการเล่าเรื่องโดยติดตามนักพนันที่มีปัญหาการพนันขั้นรุนแรงคนหนึ่ง (pathological gambler) ที่พยายามฆ่าตัวตาย and as a result is now a paraplegic. ตลอดการเล่าเรื่องเป็นการแสดงให้เห็นถึงพฤติกรรมของผู้ติดการพนัน

### Know Limits

Know Limits เป็นโปรแกรมที่พูดถึงปัญหาเกี่ยวกับการพนัน ยาเสพติดและการติดสุรา การสูบบุหรี่ และ พฤติกรรมเสี่ยงอื่นๆ ถูกออกแบบสำหรับนักเรียนระดับมัธยมศึกษา การนำเสนอมีรูปแบบเป็นเกมสำหรับกลุ่ม (presented in a team game format)

นอกจากนี้ มหาวิทยาลัยแม็คกิล ประเทศแคนาดา ยังได้มีการพัฒนาโปรแกรมการป้องกันปัญหาการพนันในเยาวชนสำหรับบุคคลากรที่ต้องทำงานกับเยาวชนที่มีปัญหาการพนันอีกหลายโปรแกรม ตัวอย่างเช่น Public Service Announcements (PSA) 2 โปรแกรมที่มีเป้าหมายสร้างความตระหนักรู้

ให้แก่ผู้ปกครองเกี่ยวกับการเล่นพนันบนอินเทอร์เน็ตและการเล่นโป๊กเกอร์ของเด็กและเยาวชน  
ข้อความหลักที่ PSA ทั้ง 2 นี้ต้องการสื่อไปที่ผู้ปกครองคือ “Talk with your children” นอกจากกลุ่ม  
ผู้ปกครองแล้ว ยังมีการพัฒนาโปรแกรมสำหรับบุคลากรในสาขาแพทย์ (Youth Gambling  
Problems: Practical Information for Health Professionals) และสาขากฎหมาย (Youth  
Gambling Problems: Practical Information for Professionals in the Criminal Justice System)  
เป็นต้น

## 6. ข้อเสนอแนะเชิงนโยบายในการป้องกันและแก้ไขปัญหาการพนันในเด็กและเยาวชนในประเทศไทย

จากปัญหาการติดการพนันในเด็กและเยาวชน ตลอดจนแนวโน้มของการเข้าสู่การพนันของเด็กและเยาวชนในหลายประเทศทั่วโลกที่เพิ่มสูงขึ้นอย่างน่าเป็นห่วง ดังนั้น การป้องกันและแก้ไขปัญหาการพนันในเด็กและเยาวชนจึงควรเป็นหัวใจของการกำกับดูแลกิจการการพนัน ตลอดจนมีความสำคัญในการกำหนดนโยบายที่เกี่ยวกับการพนันของประเทศ โดยผู้วิจัยขอเสนอแนะแนวทางหรือมาตรการ และการจัดสรรทุนเพื่อป้องกันเด็กและเยาวชนจากการพนัน ดังต่อไปนี้

### ระยะเร่งด่วน

1. รัฐต้องทำการสำรวจปัญหาการพนันในเด็กและเยาวชนไทยในระดับชาติ (National Survey) โดยสุ่มตัวอย่างเด็กและเยาวชนและครอบครัวจากทั่วทุกภูมิภาคของประเทศ โดยมีวัตถุประสงค์ ดังนี้ 1) เพื่อทราบสภาพการณ์ปัญหาการพนันในเด็กและเยาวชนไทยในภูมิภาคต่างๆ 2) เพื่อทราบจำนวนที่แท้จริงของเด็กและเยาวชนไทยที่เล่นการพนันทุกรูปแบบ 3) เพื่อทราบชนิดของการพนันที่เป็นที่นิยมในเด็กและเยาวชนไทยในช่วงวัยต่างๆ 4) เพื่อทราบปัจจัยที่ชักจูงให้เด็กและเยาวชนเข้าเล่นการพนัน และปัจจัยที่เด็กและเยาวชนอาจตัดสินใจเลิกเล่นการพนัน 5) เพื่อทราบอัตราการติดพนันและความเสี่ยงของเด็กและเยาวชนไทยที่มีแนวโน้มจะติดพนันในอนาคต และ 6) เพื่อทราบความตระหนักรู้ในเด็กและเยาวชนและครอบครัวเกี่ยวกับอันตรายของการพนันที่มีต่อปัจเจกบุคคลและต่อสังคม โดยมีการนำเสนอและเผยแพร่ผลการสำรวจสู่สาธารณะในรูปแบบที่เหมาะสม อย่างกว้างขวาง และเป็นข้อมูลเบื้องต้นที่สำคัญในการจัดทำแผนเชิงกลยุทธ์เพื่อแก้ปัญหการพนันในระดับชาติและระดับท้องถิ่นต่อไป
2. รัฐต้องสนับสนุนหน่วยงานรัฐที่ทำงานเกี่ยวข้องกับเด็กและเยาวชน รวมถึงกองทุนที่มีศักยภาพที่จะดำเนินการด้านเด็กและเยาวชน ให้ดำเนินการจัดทำชุดข้อมูลความรู้เกี่ยวกับปัญหาและผลกระทบจากการพนันในสังคม โดยเฉพาะในกลุ่มอ่อนไหวเปราะบาง เช่น เด็กและเยาวชน พร้อมกรณีตัวอย่างจากทั้งในประเทศและต่างประเทศ และรณรงค์เผยแพร่ข้อมูลดังกล่าวผ่านสื่อและกิจกรรมทุกรูปแบบให้เหมาะสมและสอดคล้องกับบริบทของเด็กและเยาวชนในแต่ละชุมชน
3. หน่วยงานรัฐและกองทุนที่ทำงานด้านเด็กและเยาวชนควรร่วมกันสนับสนุนโครงการหรือกิจกรรมที่เป็นประโยชน์ในการใช้เวลาว่างหลังเลิกเรียน และวันหยุด ของเด็กและ

เยาวชน ให้หลากหลาย เพียงพอ เหมาะสมกับวัย และความต้องการของแต่ละชุมชน เพื่อป้องกันไม่ให้เด็กและเยาวชนเข้าไปเกี่ยวข้องกับกาพนันทุกรูปแบบ

#### ระยะกลาง

4. รัฐต้องกำหนดเป็นวาระแห่งชาติเพื่อรณรงค์ให้เกิดความรู้ความเข้าใจที่ถูกต้องและให้เห็นถึงอันตรายที่มาจากการพนัน และให้สังคมตระหนักถึงปัญหาการพนันในเด็กและเยาวชนที่นับวันจะรุนแรงยิ่งขึ้น โดยประกาศอย่างเป็นทางการต่อสาธารณะให้ปัญหาการพนันเป็นปัญหาสาธารณสุข (Public Health Issue) ของประเทศที่ต้องได้รับการแก้ไขอย่างจริงจัง และประกาศให้กระทรวงสาธารณสุขเป็นผู้พัฒนาแผนระดับชาติในการต่อสู้กับปัญหาการพนัน โดยมีการจัดกิจกรรมรณรงค์อย่างต่อเนื่องตลอดทั้งปี ทั้งยังต้องสร้างแรงจูงใจให้หน่วยงานที่เกี่ยวข้องกับการพนันและเกี่ยวข้องกับเด็กและเยาวชน ร่วมสมัครใจนำเสนอกิจกรรมรณรงค์เพื่อป้องกันเด็กและเยาวชนจากการพนันอย่างเป็นรูปธรรมและประเมินผลได้ เช่น กำหนดวันหยุดปัญหาการพนันแห่งชาติ จัดประกวดสื่อโฆษณารณรงค์ต่อต้านการพนันที่ไม่รับผิดชอบและสร้างปัญหาแก่สังคม จัดประกวดเรียงความในระดับมัธยมศึกษาเกี่ยวกับการพนันซึ่งเป็นภัยร้ายใกล้ตัว เป็นต้น เนื่องจากมาตรการการป้องกันและแก้ไขปัญหาการพนันใดๆ จะประสบความสำเร็จมิได้ หากไม่สามารถปรับเปลี่ยนทัศนคติของสังคมที่มีต่อปัญหาการพนัน และอันตรายจากการพนันที่มีต่อเด็กและเยาวชนได้ เนื่องจากมีงานวิจัยในหลายประเทศ เช่น นิวซีแลนด์ พบว่าปัจจัยที่มีผลทำให้เด็กและเยาวชนไม่เล่นพนันคือ การตระหนักรู้เกี่ยวกับอันตรายที่เกิดจากการพนัน (ร้อยละ 14) และปัญหาการเงิน (ร้อยละ 12) โดยผู้หญิงจะกลัวอันตรายจากการติดพนัน และผลกระทบต่อครอบครัวมากกว่า ในขณะที่ผู้ชายอ้างถึงการที่ได้รู้ว่าโอกาสชนะมีน้อยเป็นเหตุผลที่ทำให้เลิกเล่นพนัน นอกจากนี้ ยังพบว่า ร้อยละ 11 ของเด็กและเยาวชน รู้สึกว่าการโฆษณาที่แสดงให้เห็นถึงอันตรายจากการพนัน หรือการลดการโฆษณาการพนันโดยผู้ประกอบการและการให้ความรู้แก่สาธารณะ มีผลต่อการตัดสินใจในการที่จะไม่เล่นการพนัน
5. รัฐควรใช้แนวทางบริการสาธารณสุข (Public Health Service Approach) เป็นแนวทางในการออกแบบมาตรการการป้องกันและแก้ไขปัญหาการพนัน โดยไม่มองปัญหาการพนันว่าเป็นแค่เพียงปัญหาสุขภาพของตัวบุคคลและครอบครัวเท่านั้น แต่มองว่าปัญหาการพนันเป็นปัญหาของชุมชนโดยรวม เนื่องจากมีผลการวิจัยของสหราชอาณาจักรที่พบว่า “ในทุกหนึ่งคนของผู้มีปัญหาการพนัน จะมีคนที่ได้รับผลกระทบ 8 คน” เช่นเดียวกับกับปัญหาสาธารณสุขอื่นๆ เช่น ปัญหายาเสพติดและปัญหาการติดสุรา ซึ่งแนวทางดังกล่าวให้ความสำคัญกับการให้การศึกษาและการสร้างความตระหนักรู้เกี่ยวกับปัญหาการพนันให้แก่เด็กและเยาวชนในระยะเริ่มต้น (Early Intervention) เป็นหลัก



6. รัฐควรเพิ่มเติมเนื้อหาที่เกี่ยวข้องกับการสนับสนุนการป้องกันและแก้ปัญหาการพนันในเด็กและเยาวชนในแผนพัฒนาเศรษฐกิจและสังคมแห่งชาติ เพื่อเป็นการรับประกันว่ารัฐจะส่งเสริมและสนับสนุนและกิจกรรมที่จะนำไปสู่การสร้างสุขภาวะที่ดีให้เกิดขึ้นกับเด็กและเยาวชน และส่งเสริมให้สังคมไทยมีค่านิยมที่ถูกต้องเกี่ยวกับการพนันอันถือเป็นอบายมุขที่นำเด็กและเยาวชนไปสู่ปัญหาสังคมอื่นๆ ที่รุนแรงและหลากหลายมากขึ้น เนื่องจากปัญหานี้มีหลักฐานเชิงประจักษ์ในระดับนานาชาติที่มีการยอมรับว่าเป็นปัญหาสาธารณสุขของชุมชนและสังคมโดยรวม
7. รัฐควรใช้วิธีการพัฒนาให้โรงเรียนมีบทบาทในการสร้างความตระหนักรู้เกี่ยวกับปัญหาการพนัน ดังนั้น กระทรวงศึกษาธิการของไทยจึงควรจัดให้มีหลักสูตรการเรียนการสอนให้ความรู้ที่ถูกต้องเกี่ยวกับการพนันและปัญหาการพนันเป็นหลักสูตรในโรงเรียนในระดับชั้นประถมศึกษาเป็นต้นไป โดยมีการบูรณาการเข้ากับหลักสูตรการศึกษาที่มีอยู่โดยเป้าหมายของหลักสูตร คือ

- 7.1 ต้องทำให้นักเรียนมีความรู้ ความเข้าใจเรื่องการพนันอย่างเป็นจริงและมีเหตุผลมากขึ้น
- 7.2 มุ่งเน้นให้เห็นถึงอันตรายที่มากับการพนัน
- 7.3 มุ่งสร้างทักษะในการตัดสินใจเชิงบวก
- 7.4 มุ่งสร้างทักษะการตอบปฏิเสธ
- 7.5 มุ่งสร้างค่านิยมที่ดีและถูกต้องในการปฏิบัติตนเป็นพลเมืองที่ดีของสังคม
- 7.6 มุ่งสร้างการรับรู้ถึงบริการความช่วยเหลือต่างๆ ที่มีอยู่เพื่อให้บริการแก่ผู้ที่มีปัญหาการพนัน

ทั้งนี้ เพื่อเป็นการป้องกันตั้งแต่ต้นน้ำ อันถือเป็นการจัดภูมิคุ้มกันให้สังคม ส่งผลให้เด็กและเยาวชนอยู่กับการพนันแบบรู้เท่าทันมากยิ่งขึ้น ซึ่งเป็นสิ่งที่สำคัญอย่างยิ่งต่อการตัดสินใจอย่างมีความรับผิดชอบของเด็กและเยาวชนในปัจจุบัน เนื่องจากผลการศึกษาชี้ว่าการเข้าไปข้องแวะกับการพนันในวัยเด็กเป็นหนึ่งในปัจจัยเสี่ยงที่เด็กจะมีปัญหาการพนันในอนาคต ผลการศึกษาอื่นๆ หลายชิ้นก็ชี้ว่าผู้ใหญ่ที่มีปัญหาติดการพนันขั้นรุนแรงเริ่มเล่นการพนันเมื่ออายุน้อย (9-10 ปี) ทำให้สรุปได้ว่าการให้การศึกษาดังนี้ มีความสำคัญต่อการป้องกัน (Early Education a key to Prevention) และการทำให้นักเรียนที่เข้าร่วมโครงการฯ เข้าใจถึงอันตรายที่มากับ

การพนัน ส่งผลให้นักเรียนไม่มองว่าการพนันเป็นเรื่องปกติในสังคม

8. รัฐควรสร้างกลไกเพื่อนำไปสู่การจัดตั้งกองทุนอิสระขึ้นมาเป็นการเฉพาะ เพื่อทำหน้าที่ป้องกันและแก้ไขปัญหาการพนันในเด็กและเยาวชน โดยคณะกรรมการกองทุนประกอบด้วย ผู้แทนที่มีที่มาจากทุกภาคส่วนในสัดส่วนที่เหมาะสม ทั้งจากภาครัฐ ผู้ประกอบกิจการพนัน ภาคประชาชนที่เป็นเครือข่ายรณรงค์ป้องกันและแก้ไขปัญหาการพนันในเด็กและเยาวชน นักเศรษฐศาสตร์ นักจิตวิทยาเด็กและเยาวชน นักกฎหมาย แพทย์ด้านเด็กและเยาวชน นักวิชาการ และนักสังคมสงเคราะห์ โดยได้รับการจัดสรรเงินทุนที่ได้จากรายได้ของกิจการการพนันในประเทศ อย่างน้อยร้อยละ 10 ไปสนับสนุนหน่วยงาน/กิจกรรมที่ให้บริการป้องกันและแก้ไขปัญหาการพนันในเด็กและเยาวชนในทุกรูปแบบ ตลอดจนสนับสนุนให้เกิดความร่วมมือระหว่างชุมชน ผู้ประกอบการ ภาครัฐ และผู้บริการสาธารณสุขในเรื่องที่เกี่ยวกับการพนันในเด็กและเยาวชน ทั้งในระดับรัฐและระดับท้องถิ่น
9. คณะกรรมการกองทุนอิสระที่จัดตั้งขึ้น มีหน้าที่รับผิดชอบในการ 1) วางแผนและจัดทำนโยบายเชิงกลยุทธ์ 3 ปีต่อเนื่อง ในเรื่องที่เกี่ยวข้องกับการป้องกันและแก้ไขปัญหาการพนันในเด็กและเยาวชน และให้มีการเล่นพนันอย่างรับผิดชอบ 2) ให้ข้อเสนอแนะแก่รัฐบาลในด้านการให้เงินสนับสนุนโครงการสร้างความตระหนักรู้ให้แก่ชุมชนในเรื่องการเล่นพนันอย่างรับผิดชอบ การคุ้มครองผู้บริโภค งานวิจัยด้านปัญหาการพนันในเด็กและเยาวชน และการบำบัดเยียวยาผู้ติดพนันในเด็กและเยาวชนในรูปแบบที่หลากหลายและทั่วถึง
10. กองทุนอิสระควรจัดแบ่งการสนับสนุนการป้องกันและแก้ปัญหการพนันในเด็กและเยาวชนให้ครบถ้วนทุกมิติอย่างเหมาะสมใน 3 ด้าน ได้แก่ ด้านการป้องกัน ด้านการแก้ไข และด้านการบำบัดเยียวยา ในสัดส่วน 2 : 1 : 1 เพื่อตอบสนองแนวทางในการให้ความสำคัญต่อกระบวนการให้ความรู้และการปรับเปลี่ยนทัศนคติเกี่ยวกับการพนัน และตระหนักถึงอันตรายจากการพนันที่มีต่อเด็กและเยาวชน และให้ความสำคัญต่อการเยียวยาแก้ไขปัญหาในภายหลังด้วย ดังเช่นในรัฐต่างๆ ของสหรัฐอเมริกา ที่บรรดาหน่วยงานลือตเตอร์ ได้ให้การสนับสนุนโครงการการเล่นพนันอย่างรับผิดชอบ ด้วยการบริจาคเป็นเงิน 5 แส่น – 8 ล้านเหรียญสหรัฐต่อปี โดยบางรัฐบริจาคครึ่งหนึ่งของเงินสนับสนุนให้ใช้เพื่อการศึกษาและการสร้างความตระหนักรู้ และอีก

ครั้งหนึ่งเพื่อการบำบัดเยียวยา โครงการประกอบด้วยทำให้ข้อมูลข่าวสาร การเข้าช่วยเหลือในยามวิกฤติ (Crisis Intervention) การลงโฆษณาในหนังสือพิมพ์ วิทยุ และสมุดโทรศัพท์ แผ่นพับ โปสเตอร์ และบิลบอร์ด มีการพิมพ์เลขหมายโทรศัพท์สายด่วนช่วยเหลือบนสลากล็อตเตอรี่ ทั้งยังมีการเผยแพร่เอกสารข้อมูลเกี่ยวกับปัญหาการพนันให้แก่สาธารณชนรวมถึงงานวิจัยหรือกิจกรรมที่ทำโดยสถาบันมูลนิธิ/องค์กรไม่แสวงหากำไรตามต้นทุนที่เกิดขึ้นจริง เพื่อการป้องกัน และการบำบัดเยียวยาผู้ติดการพนัน เป็นต้น

11. กองทุนอิสระที่จัดตั้งขึ้น ต้องจัดสรรเงินทุนอย่างน้อยร้อยละ 10 ของเงินทุนที่ใช้ในการป้องกันและแก้ไขปัญหาจากการพนันทั้งหมด เพื่อศึกษาวิจัยประเด็นปัญหาต่างๆ ที่เกี่ยวเนื่องกับการพนันในเด็กและเยาวชน โดยมุ่งเน้นงานวิจัยที่เป็นประโยชน์ต่อการตัดสินใจเชิงนโยบายในด้านต่างๆ ดังนี้
  - 11.1 การป้องกันและสร้างความตระหนักรู้
  - 11.2 การบำบัดเยียวยา
  - 11.3 การปกป้องผู้บริโภค

เนื่องจากปัญหาการติดการพนันในเด็กและเยาวชนกำลังเป็นปัญหาสำคัญในหลายประเทศทั่วโลก โดยเฉพาะอย่างยิ่งจากผลการวิจัยของหลายประเทศพบว่า อัตราผู้ติดการพนันในเด็กสูงเป็น 2 เท่าของอัตราผู้ติดการพนันในผู้ใหญ่

12. รัฐต้องออกกฎหมาย กฎระเบียบ และข้อบังคับต่างๆ ภายใต้หลักการสำคัญ 3 ประการคือ 1) ให้เกิดการเล่นพนันอย่างมีความรับผิดชอบ 2) ให้เกิดความเป็นธรรมต่อผู้เล่น และ 3) ลดผลกระทบจากปัญหาการพนันในเด็กและเยาวชนให้เหลือน้อยที่สุด ด้วยการ
  - 12.1 กำหนดอายุขั้นต่ำของการเล่นพนันทุกชนิดซึ่งรวมถึงล็อตเตอรี่แบบต่างๆ ต้องไม่ต่ำกว่า 18 ปี
  - 12.2 กำหนดให้การเล่นพนันโดยผู้มีอายุต่ำกว่าเกณฑ์ที่กฎหมายกำหนด ผู้ที่ปล่อยให้มีการเล่นพนันโดยผู้มีอายุต่ำกว่าเกณฑ์ การซื้อเชิญอนุญาต หรือเป็นสาเหตุให้เด็กเล่นการพนัน เป็นความผิดอาญามีโทษจำคุกหรือปรับ

- 12.3 ผู้ประกอบการต้องจัดทำชุดข้อมูลเรื่องโอกาสของการชนะรางวัลตามความเป็นจริง และสถิติของการชนะรางวัลย้อนหลัง 10 ปี ในรูปแบบเอกสารและสื่อที่เผยแพร่ได้ง่าย และทำหน้าที่เผยแพร่ข้อมูลดังกล่าวให้กว้างขวาง ทั้งถึง และต่อเนื่อง
- 12.4 กำหนดให้ผู้ประกอบการต้องจัดให้มีการสุ่มตรวจ (Mystery Shopping Exercises) ตัวแทนจำหน่าย (Retailers) อย่างสม่ำเสมอว่ามีการจำหน่ายสลากล็อตเตอรี่ให้แก่เด็กและเยาวชนที่มีอายุต่ำกว่าเกณฑ์ที่กฎหมายกำหนดหรือไม่ อาจเรียกแผนปฏิบัติการนี้ว่า “Operation Child” ผู้ประกอบการอาจถูกยกเลิกใบอนุญาตหากมีการจำหน่ายสลากล็อตเตอรี่ให้แก่เด็กและเยาวชนที่มีอายุต่ำกว่าเกณฑ์อย่างต่อเนื่อง
13. รัฐควรบังคับใช้กฎหมายที่ห้ามมิให้มีการโฆษณาการพนันและกิจกรรมที่เกี่ยวข้องกับการพนันผ่านสื่อต่างๆ ทั้งสื่อกระแสหลัก และสื่อกระแสรอง ทั้งสื่อใหม่ และสื่อเก่า อย่างเข้มงวด และกำหนดบทลงโทษที่ชัดเจนและรุนแรงหากมีการฝ่าฝืน เนื่องจากในปัจจุบันเด็กและเยาวชนได้รับข่าวสารการพนันจากสื่อต่างๆ ทั้งจากสื่อหนังสือพิมพ์ นิตยสารกีฬา ภาพยนตร์ โทรทัศน์ วิทยุ และอินเทอร์เน็ตทุกวัน อย่างแพร่หลาย ซึ่งไม่ใช่เป็นเพียงการชี้ช่องและเพิ่มโอกาสการเล่นพนันให้กับเยาวชนเท่านั้น แต่ยังทำให้การเล่นพนันดูเป็นเรื่องปกติในสังคม เช่น การออกอากาศทางสถานีโทรทัศน์และสถานีวิทยุกระจายเสียงในการออกรางวัลสลากกินแบ่งรัฐบาล การให้ข้อมูลแต้มต่อพนันกีฬาประเภทต่างๆ ทั้งในหนังสือพิมพ์ นิตยสารกีฬา และโทรทัศน์ และการโฆษณาและชักชวนให้เล่นพนันบนอินเทอร์เน็ต เป็นต้น
14. รัฐควรกำกับดูแลการเข้าถึงการเล่นพนันบนอินเทอร์เน็ตของเด็กและเยาวชนให้เข้มงวดมากขึ้น โดยปรับปรุงกฎหมายการพนันและกฎหมายคอมพิวเตอร์ให้ทันสมัยและสอดคล้องกับเทคโนโลยีและวิถีชีวิตที่เปลี่ยนไป เนื่องจากความก้าวหน้าในเทคโนโลยีทางด้านคอมพิวเตอร์และโทรคมนาคมในปัจจุบัน ทำให้การเล่นพนันบนอินเทอร์เน็ตเป็นที่นิยมมากขึ้นในเด็กและเยาวชน เพราะมีผลการวิจัยพบว่าเด็กและเยาวชนเป็นกลุ่มที่เล่นอินเทอร์เน็ตมากกว่าผู้เล่นในกลุ่มอายุอื่นๆ และยังพบว่าปัจจุบันในหลายประเทศในยุโรป ผู้คนนิยมเล่นการพนันออนไลน์มากยิ่งขึ้นเนื่องจากสภาพเศรษฐกิจที่ย่ำแย่ทำให้พ่อแม่ต้องตัดค่าใช้จ่ายในการออกไปทำกิจกรรมนอกบ้านลง มูลค่าตลาดการพนันออนไลน์ที่เด็กและเยาวชนสามารถเข้าถึงได้โดยง่ายจึงพุ่งสูงขึ้นไปด้วย (Responsible Gambling, 2013) ผลการศึกษาของ Smeaton et al (2004) ยังพบอีกว่าเด็กที่อายุต่ำกว่าเกณฑ์สามารถผ่านการตรวจสอบอายุและเข้าเล่นการพนันออนไลน์ได้ จากการตรวจสอบ

ระบบตรวจสอบอายุของเว็บไซต์การพนัน 37 แห่ง พบว่ามีเว็บไซต์เพียง 7 แห่งเท่านั้นที่สามารถป้องกันเด็กที่อายุต่ำกว่าเกณฑ์ลงทะเบียนเข้าเว็บไซต์ได้

15. รัฐควรกำหนดแนวทางในการกำกับการเข้าเล่นการพนันออนไลน์บนอินเทอร์เน็ตให้ครอบคลุมรูปแบบที่ไม่ใช้เงินจริง ด้วยการกำหนดอายุผู้เข้าเล่นไว้ให้ไม่ต่ำกว่า 18 ปี เพราะการพนันแบบที่ไม่ใช้เงินจริงเป็นที่นิยมของเด็กและเยาวชนเป็นจำนวนมากไม่น้อย และขณะนี้ยังไม่มีกฎหมายจำกัดการเข้าถึงการเล่นพนันประเภทนี้ในหลายประเทศ ซึ่งถือว่าเป็นเครื่องมือในการแนะนำการพนันและการสร้างความตื่นตัวให้แก่เด็กและเยาวชนโดยไม่ต้องเสียเงินจริงอย่างน่าเป็นห่วง [King, Delfabbro & Griffiths, 2010]

### ระยะยาว

16. รัฐควรสนับสนุนให้เกิดองค์กรที่ไม่แสวงหากำไรขึ้นจำนวนหนึ่ง ในการทำหน้าที่ให้บริการอย่างมีคุณภาพระดับสากล และให้คำปรึกษาอย่างเป็นความลับ (Confidential Counseling) แก่ผู้มีปัญหาการพนันและผู้ได้รับผลกระทบจากการพนันของผู้อื่น โดยไม่คิดค่าใช้จ่าย และได้รับเงินสนับสนุนในการดำเนินการส่วนใหญ่จากรัฐ หรือหน่วยงานของรัฐ เช่น กระทรวงสาธารณสุข สำนักงานสลากกินแบ่งรัฐบาล ที่เรียกเก็บภาษีการพนันจากผู้ประกอบการ โดยให้การสนับสนุนอย่างต่อเนื่องอย่างน้อย 3 ปี และด้วยจำนวนเงินที่แน่นอนและเพียงพอต่อลักษณะการให้บริการโดยการบริการขั้นต่ำที่ได้มาตรฐานควรประกอบไปด้วย

- 16.1 ให้มีสายด่วนช่วยเหลือเด็กและเยาวชนที่มีปัญหาการพนัน
- 16.2 ประสานงานกับกระทรวงสาธารณสุขในการจัดฝึกอบรมให้แก่บุคลากร ให้มีความรู้เกี่ยวกับปัญหาการพนันในเด็กและเยาวชนในสถานให้บริการสาธารณสุขที่ให้บริการแก้ไขปัญหาการพนันในเด็กและเยาวชน
- 16.3 บริการให้คำปรึกษาแก่ผู้ที่มีปัญหาติดพนันหรือได้รับผลกระทบจากการพนันในเด็กและเยาวชน โดยผู้เชี่ยวชาญที่ผ่านการอบรมจากสถาบันที่กระทรวงสาธารณสุขรับรอง

17. การจัดสรรทุนของหน่วยงานที่ทำหน้าที่ป้องกันและแก้ไขปัญหาการพนันในเด็กและเยาวชนควรจัดสรรเงินทุนเพื่อสร้างความตระหนักรู้ปัญหาการพนันในระดับครอบครัวเป็นส่วนสำคัญ เนื่องจากผลการศึกษาในสหราชอาณาจักรพบว่า เด็กที่เล่นพนันในวัยเด็กมีความเสี่ยงที่จะพัฒนาเป็นผู้ติดการพนันสูง ซึ่งส่วนใหญ่เด็กเหล่านี้ถูกชักชวนให้เล่นการ

พนักงนโดยครอบครัวและเพื่อนที่เห็นว่าการพนักงนเป็นกิจกรรมที่ไม่มีอันตราย หรือคนเหล่านี้เป็นผู้ติดพนักงนเอง บทบาทของครอบครัวจึงเป็นปัจจัยที่สำคัญ ผลการศึกษาังพบด้วยว่ามีผู้ปกครองเพียงร้อยละ 5 มีความพยายามที่จะหยุดบุตรของตัวเองจากพฤติกรรมการพนักงน ในขณะที่ผู้ปกครองเกือบทั้งหมดจะป้องกัน (Prevent) บุตรของตัวเองจากการเสพยาเสพติด และมากกว่าร้อยละ 60 จะมีการกำหนดกฎเกณฑ์ในเรื่องของการดื่มสุรา

18. หน่วยงานป้องกันและแก้ไขปัญหามาจากการพนักงนทั้งภาครัฐ องค์กรที่ไม่แสวงกำไร และผู้ประกอบการ ควรร่วมกันจัดทำคู่มือปฏิบัติตามมาตรฐาน (Standard Best Practice Guideline) ในงานที่เกี่ยวข้องกับการป้องกันและแก้ไขปัญหามาจากการพนักงนในเด็กและเยาวชน เพื่อให้เป็นแนวทางในการดำเนินการที่ชัดเจนเหมือนกับการป้องกันและแก้ไขปัญหาละยะอื่นๆ เช่น ปัญหายาเสพติด การติดสุรา และสุขภาพทางเพศ ที่มีแนวปฏิบัติ (Best Practice) ที่อิงรูปแบบสาธารณสุข (Public Health Model) และได้รับการประเมินประสิทธิผลอย่างเป็นวิทยาศาสตร์



## APPENDIX A

### ผลการประเมินโครงการ Smart Choices

#### EVALUATION OF THE “SMART CHOICES” GAMBLING AWARENESS/PREVENTION INITIATIVE

โครงการป้องกันและสร้างความตระหนักรู้ปัญหาการพนัน “Smart Choices” ซึ่งใช้เครื่องมือ 3 ระดับที่แตกต่างกันที่พัฒนาโดยศูนย์ นานาชาติเพื่อการป้องกันปัญหาการพนันในเยาวชนและพฤติกรรมเสี่ยง ที่มหาวิทยาลัยแมคกิล (International Centre for Youth Gambling Problems and High-Risk Behaviors at McGill University) ในปัจจุบัน มีการใช้เครื่องมือป้องกันฯ ขึ้นนี้อย่างแพร่หลายในหลายประเทศ เช่น ประเทศแคนาดา สหรัฐอเมริกา ประเทศในทวีปยุโรป เอเชียตะวันออกเฉียงใต้ และออสเตรเลีย รายละเอียดข้อมูลเพิ่มเติมของเครื่องมือป้องกันฯ ขึ้นนี้สามารถหาได้ที่ [www.youthgambling.com](http://www.youthgambling.com)

มีการทำการประเมินผลในแต่ละระดับทั้ง 3 ระดับโดยแยกจากกันเนื่องจากลักษณะที่แตกต่างกันของแต่ละเครื่องมือและระดับอายุของผู้เข้าร่วมโครงการ

รายละเอียดโปรแกรมมีดังนี้

- **การป้องกันและสร้างความตระหนักรู้ปัญหาการพนัน ระดับที่ 1 (Youth Gambling and Prevention Awareness: Level I)**

เครื่องมือป้องกันฯ ขึ้นนี้ถูกออกแบบเพื่อเด็กนักเรียนระดับประถมศึกษาชั้นปีที่ 4 ถึงระดับมัธยมศึกษาชั้นปีที่ 1 (Grades 4-7) การประชุมเชิงปฏิบัติการเป็นการนำเสนอโดยใช้โปรแกรม PowerPoint (PowerPoint Workshop) มีเป้าหมายเพื่อให้ความรู้เกี่ยวกับอันตรายที่มากับการพนัน ทำให้เด็กนักเรียนได้รับคำอธิบายที่ถูกต้องเกี่ยวกับการรับรู้และความเชื่อที่ผิดๆเกี่ยวกับการพนัน (clarify misconceptions, challenge erroneous beliefs, dispel myths associated with gambling) และให้โอกาสเด็กได้พูดถึงข้อห่วงใยและปัญหาของตัวเอง (opportunity to discuss their concerns) การนำเสนอฯ ใช้เวลาประมาณ 50 นาที และมีข้อเสนอแนะให้ครูมีการติดตามผลอย่างต่อเนื่อง



- **การป้องกันและสร้างความตระหนักรู้ปัญหาการพนัน ระดับที่ 2 (ฉบับปรับปรุง)**

เช่นเดียวกับการประชุมเชิงปฏิบัติการระดับที่ 1 การนำเสนอโดยใช้โปรแกรม PowerPoint ในระดับที่ 2 ถูกออกแบบเพื่อเด็กนักเรียนระดับมัธยมศึกษา (high school students) การนำเสนอ ถูกจัดทำในในสภาพแวดล้อมที่ก้าวหน้า (in an advanced setting) เพื่อกำจัดความเชื่อที่ผิดๆ (myths) ที่เกี่ยวกับทักษะและโชคลางที่เกี่ยวกับการพนันและปัญหาการพนัน (to dispel myths around issues of skill and luck associated with gambling and problem gambling) นอกจากนี้ยังมีการ addresses erroneous cognitions และท้าทายทัศนคติที่มีต่อการพนันของเด็กนักเรียน (challenges adolescents' attitudes toward gambling) การนำเสนอ ใช้เวลาประมาณ 50 นาที

- **Hooked City**

Hooked City เป็น CD-ROM เกมคอมพิวเตอร์แบบอินเตอร์แอคทีฟ ถูกออกแบบเพื่อเด็กนักเรียนระดับมัธยมศึกษา (high school students) โดยมีเป้าหมายหลักเพื่อให้เยาวชนสามารถตัดสินใจเลือกได้อย่างมีความรับผิดชอบ (make responsible choices) โดยการให้ความรู้เกี่ยวกับธรรมชาติและอันตรายที่เกี่ยวกับการพนัน เสริมสร้างทักษะทางสังคม และแก้ไขทัศนคติที่ไม่พึงประสงค์และความเชื่อที่ผิดๆที่เกี่ยวกับการพนัน นักเรียนแต่ละคนได้รับโอกาสในการเล่น Hooked City โดยมีดัชนีชี้วัด (performance indicators) ปรากฏให้ผู้เชี่ยวชาญ (intervention specialist) เห็นตลอดเวลา นักเรียนสามารถหยุดเล่นเกมและ save ข้อมูลได้ตลอดเวลา นอกจากนี้นักเรียนยังสามารถพิมพ์ข้อมูลจากหน้าจอคอมพิวเตอร์และข้อมูลต่างๆที่เกี่ยวข้องได้ (capability of printing problem gambling screening tools and other pertinent information)

## รายละเอียดผลการประเมินโปรแกรมป้องกันฯ ระดับ 1 ระดับ 2 และ Hooked City [69]

### ผลการประเมินการประเมินโปรแกรมป้องกันฯ ระดับ 1

วิธีวิจัย (Research methodology) ประกอบด้วย 4 ช่วง (four-session model) ช่วงที่ 1 เป็นการอธิบายถึงภาพรวมของโครงการ Smart Choices (overview) ซึ่งในช่วงนี้นักเรียนต้องตอบแบบสอบถามก่อนการอบรม (pre- test questionnaires) ช่วงที่ 2 และ 3 ปกติแล้วจะอยู่ในสัปดาห์ที่ 2 และ 3 จะมีการนำเสนอการป้องกันและสร้างความตระหนักรู้เรื่องปัญหาการพนันในเอกสารที่จัดให้ไว้ และช่วงที่ 4 ปกติแล้วจะอยู่ในสัปดาห์ที่ 4 จะมีการตอบแบบสอบถามภายหลังการอบรม Post-test questionnaire

การอบรมเชิงปฏิบัติการครั้งนี้จัดทำให้แก่โรงเรียน 3 แห่ง โดยมีนักเรียนระดับชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 1 จำนวน 109 คน เข้าร่วมการอบรมเชิงปฏิบัติการ มีการแบ่งนักเรียนเป็น 5 กลุ่ม มีนักเรียน 91 คน ตอบแบบสอบถามก่อนการอบรม และ 90 คน ตอบแบบสอบถามภายหลังการอบรม นักเรียนที่ตอบแบบสอบถามเป็นนักเรียนชายร้อยละ 53 และนักเรียนหญิงร้อยละ 47 ร้อยละ 43 อายุ 10 ปี ร้อยละ 52 อายุ 11 ปี และร้อยละ 5 อายุ 12 ปี หรือ 13 ปี ในขณะที่ตอบแบบสอบถามก่อนการอบรม และอายุมากขึ้นเล็กน้อยเมื่อตอบแบบสอบถามภายหลังการอบรม การประเมินผลกำหนดให้เด็กนักเรียนต้องให้ข้อมูลทางด้านประชากรศาสตร์ (ระดับการศึกษา อายุ เพศ) พฤติกรรมการเล่นพนันในอดีต การรับรู้เกี่ยวกับทักษะการพนันในประเภทต่างๆ และกิจกรรมที่ไม่เกี่ยวกับการพนัน (perceptions concerning skill/luck involved in a number of gambling and non-gambling activities) ความรู้เกี่ยวกับความเป็นอิสระของเหตุการณ์ (knowledge of independence of events) คำจำกัดความเกี่ยวกับการพนัน วิธีการหลีกเลี่ยงการเป็นผู้ติดการพนัน เรื่องที่เกี่ยวกับการเล่นพนันอย่างรับผิดชอบ และการรับรู้และทัศนคติที่เกี่ยวกับผู้มีปัญหาการพนัน (perceptions/attitudes concerning problem gamblers)

ผลการวิจัยพบว่า ร้อยละ 65 ของเด็กนักเรียนกลุ่มนี้ (ร้อยละ 81 ของเด็กผู้ชาย และ ร้อยละ 57 ของเด็กผู้หญิง) ตอบว่าได้เล่นการพนันเพื่อเงิน ซึ่งส่วนใหญ่ของเด็กนักเรียนที่ตอบว่าเล่นพนัน เล่นเป็นครั้งคราว (occasionally) พฤติกรรมการพนันของเด็กนักเรียนก่อนและหลังการอบรมดังปรากฏในตารางที่ 1 ซึ่งว่าเด็กนักเรียนเล่นการพนันน้อยลงภายหลังการอบรมในระยะสั้นๆ

ตารางที่ 1: พฤติกรรมการพนันก่อนและหลังการอบรม: ระดับที่ 1		
ประเภทการพนัน	ก่อน Workshop	ภายหลัง Workshop
สลากขูด	ร้อยละ 13.2	ร้อยละ 6.7
สลากล็อตเตอรี่	ร้อยละ 4.4	ร้อยละ 2.2
บิงโก	ร้อยละ 9.9	ร้อยละ 7.8
โป๊กเกอร์	ร้อยละ 5.5	ร้อยละ 3.3
พนันกีฬา	ร้อยละ 23.1	ร้อยละ 16.0
เกมที่ต้องใช้ทักษะในการเล่น <sup>2</sup>	ร้อยละ 28.6	ร้อยละ 16.6
อื่นๆ	ร้อยละ 15.4	ร้อยละ 12.2

1 Once or twice per week or daily over the previous 2 week period of time.

2 ตัวอย่างเช่น การเล่นเกมพนันวิดีโอเกม เล่นพนันบาสเก็ตบอล เป็นต้น

ความตระหนักรู้เกี่ยวกับการพนันในด้านต่างๆเกี่ยวกับการพนันก่อนและหลังการอบรมสามารถสรุปได้ดังนี้

- การตระหนักรู้ว่าต้องเสี่ยงใช้เงินเพื่อให้ได้เงินเพิ่มขึ้นเพิ่มขึ้นจากร้อยละ 79.1 เป็นร้อยละ 83 (Awareness that gambling is, in essence, money risked to win more money)
- การตระหนักรู้ว่าไม่มีความจำเป็นต้องใช้ทักษะใดๆในการเลือกซื้อสลากล็อตเตอรี่เพิ่มขึ้นจากร้อยละ 44.0 เป็นร้อยละ 63.3
- และตระหนักรู้ว่าเมื่อซื้อล็อตเตอรี่ ชุดของเลขที่ออกมีโอกาสเกิดขึ้นเท่าๆกัน เพิ่มขึ้นจากร้อยละ 27.5 เป็นร้อยละ 36.0
- อย่างไรก็ตาม ผลการศึกษาพบว่านักเรียนประมาณร้อยละ 16 ยังมีความเชื่อว่าการเลือกเล่นตัวเลขซ้ำๆกันและเลือกเลขนำโชค เช่นวันเกิดของตัวเอง เพิ่มโอกาสการถูกล็อตเตอรี่
- เมื่อประเมินถึงความรู้เกี่ยวกับความเป็นอิสระต่อกันของเหตุการณ์ (independence of events) เช่นการโยนเหรียญหัว/ก้อย ผลการศึกษาพบว่าระดับการตระหนักรู้ของนักเรียนเพิ่มขึ้นจากร้อยละ 51.6 ก่อนการอบรม เป็นร้อยละ

ละ 62.2 ภายหลังจากการอบรม ว่าการโยนเหรียญแต่ละครั้งมีโอกาสออกหัวและก้อยเท่าๆกัน

- เช่นเดียวกันกับความรู้เกี่ยวกับเป็นอิสระต่อกันของเหตุการณ์ของการออกเลขชุดของสลากล็อตเตอรี่ ระดับการตระหนักของนักเรียนรู้เพิ่มขึ้นจากร้อยละ 36.6 ก่อนการอบรม เป็นร้อยละ 57.8 ภายหลังจากการอบรมว่าชุดเลขสลากล็อตเตอรี่ใดๆมีโอกาสได้รางวัลเท่ากัน
- ในเกมรูเล็ต ผลการศึกษาพบว่าระดับการตระหนักของนักเรียนรู้เพิ่มขึ้นจากร้อยละ 57.1 ก่อนการอบรม เป็นร้อยละ 71.1 ภายหลังจากการอบรม ว่าผลการหยิบลูกบอลสีแดงและสีดำมีโอกาสเท่ากัน
- ก่อนการอบรม ร้อยละ 25.3 ของนักเรียนเชื่อว่าการเล่นโป๊กเกอร์หรือสลากล็อตเตอรี่คือหนทางของการทำเงินอย่างแน่นอน หลังการอบรมตัวเลขลดลงเป็นร้อยละ 18.9
- ก่อนการอบรม ร้อยละ 54.9 ของนักเรียนเชื่อว่ามีผู้แพ้พนันมากกว่าผู้ชนะพนัน หลังการอบรมตัวเลขเพิ่มขึ้นเป็นร้อยละ 61
- ก่อนการอบรม ร้อยละ 65.9 ของนักเรียนเชื่อว่ายิ่งเล่นพนันนานเท่าไรโอกาสเสียเงินมากขึ้นเท่านั้น หลังการอบรมตัวเลขเพิ่มขึ้นเป็นร้อยละ 81.1
- ไม่มีการเปลี่ยนแปลงในเรื่องที่ผู้ติดการพนันควรได้รับความช่วยเหลือ
- นักเรียนเชื่อร้อยละ 7.7 เป็นร้อยละ 4.4 ว่าการเพิ่มวงเงินพนันเป็นการแก้ไขปัญหาการเงินพนันมากมีการลดลง เป็นที่น่ายินดีที่นักเรียนส่วนใหญ่ไม่คิดว่าการเพิ่มวงเงินพนันและการเล่นพนันถี่ขึ้นเป็นหนทางการแก้ไขปัญหาการพนัน (chasing behaviors)
- ก่อนการอบรม ร้อยละ 54.9 ของนักเรียนเชื่อว่าผลการพนันเป็นเรื่องของความบังเอิญ หลังการอบรมตัวเลขเพิ่มขึ้นเป็นร้อยละ 83.3 ซึ่งเป็นอัตราการเพิ่มอย่างมีนัยสำคัญ เมื่อเปรียบเทียบกับความเชื่อที่ว่าผลการพนันเป็นเรื่องของเรื่อง magic ตัวเลขจากร้อยละ 2.2 เป็น ร้อยละ 3.3 ส่วนความเชื่อที่ว่าผลการพนันเป็นเรื่องของทักษะจากร้อยละ 42.9 เป็น ร้อยละ 13.3
- ก่อนการอบรม ร้อยละ 57.1 ของนักเรียนเชื่อว่าปัญหาการพนันเป็นเรื่องสำคัญ หลังการอบรมตัวเลขเพิ่มขึ้นเป็นร้อยละ 78.7 ซึ่งเป็นอัตราการเพิ่มอย่างมีนัยสำคัญ
- เป็นเรื่องที่น่าเสียดายที่ไม่มีการเปลี่ยนแปลงอย่างมีนัยสำคัญเกี่ยวกับความสัมพันธ์ระหว่างการพนันและการเล่นวีดิโอเกม นักเรียนส่วนใหญ่ยังเชื่อว่า

การเป็นนักเล่นวีดีโอเกมที่มีทักษะหมายถึงการเป็นนักพนันที่มีทักษะ (ร้อยละ 78 ก่อนการอบรม และร้อยละ 81 หลังการอบรม)

- ก่อนการอบรม ร้อยละ 57.1 ของนักเรียนเชื่อว่าการพนันเป็นปัญหาก็ต่อเมื่อมีการเสียเงินพนันเป็นจำนวนมากเท่านั้น หลังการอบรมตัวเลขเปลี่ยนเป็นร้อยละ 56.2 ซึ่งไม่มีการเปลี่ยนแปลงอย่างมีนัย

## ผลการประเมินโปรแกรมการป้องกันและสร้างความตระหนักรู้ปัญหาการพนัน ระดับที่ 2

การอบรมเชิงปฏิบัติการครั้งนี้จัดทำให้แก่โรงเรียน 1 แห่ง โดยมีนักเรียนชายระดับชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 4 จำนวน 126 คน เข้าร่วมการอบรมฯ มีการแบ่งนักเรียนเป็น 5 กลุ่ม มีนักเรียน 126 คนตอบแบบสอบถามก่อนการอบรม และ 121 คน ตอบแบบสอบถามภายหลังการอบรม นักเรียนที่ตอบแบบสอบถาม ร้อยละ 91 มีอายุ 15-16 ปี ร้อยละ 9 มีอายุมากกว่าเล็กน้อย ผลการศึกษาพบว่า ร้อยละ 90 ของเด็กนักเรียนกลุ่มนี้ตอบว่าได้เล่นการพนันเพื่อเงิน (เปรียบเทียบกับร้อยละ 68 ของกลุ่มเด็กนักเรียนระดับชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 1) การประเมินผลกำหนดให้เด็กนักเรียนต้องให้ข้อมูลทางด้านประชากรศาสตร์ (ระดับการศึกษา อายุ เพศ) พฤติกรรมการเล่นพนันในอดีต การรับรู้เกี่ยวกับทักษะการพนันในประเภทต่างๆ และกิจกรรมที่ไม่เกี่ยวกับการพนัน (perceptions concerning skill/luck involved in a number of gambling and non-gambling activities) ความรู้เกี่ยวกับความเป็นอิสระของเหตุการณ์ (knowledge of independence of events) คำจำกัดความเกี่ยวกับการพนัน วิธีการหลีกเลี่ยงการเป็นผู้ติดการพนัน เรื่องที่เกี่ยวกับการเล่นพนันอย่างรับผิดชอบ และการรับรู้และทัศนคติที่เกี่ยวกับผู้มีปัญหาการพนัน (perceptions/attitudes concerning problem gamblers) พฤติกรรมการพนันของเด็กนักเรียนก่อนและหลังการอบรมดังปรากฏในตารางที่ 2

ตารางที่ 2: พฤติกรรมการพนันก่อนและหลังการอบรม: ระดับที่ 2		
ประเภทการพนัน	ก่อนการอบรม	ภายหลังการอบรม
สลากชุด	ร้อยละ 6.4	ร้อยละ 3.4
สลากล็อตเตอรี่	ร้อยละ 1.0	ร้อยละ 3.3
บิงโก	ร้อยละ 3.2	ร้อยละ 6.7
โป๊กเกอร์	ร้อยละ 13.6	ร้อยละ 18.8
พนันกีฬา	ร้อยละ 18.4	ร้อยละ 18.7
เกมที่ต้องใช้ทักษะในการเล่น <sup>2</sup>	ร้อยละ 20.6	ร้อยละ 19.6
อินเทอร์เน็ต	ร้อยละ 4.8	ร้อยละ 8.3

ตารางที่ 2: พฤติกรรมการพนันก่อนและหลังการอบรม: ระดับที่ 2 (ต่อ)

ประเภทการพนัน	ก่อนการอบรม	ภายหลังการอบรม
เครื่องเล่นเกมอิเล็กทรอนิกส์	ร้อยละ 4.8	ร้อยละ 7.4
เกมคาสิโน	ร้อยละ 1.6	ร้อยละ 5.8
ลูกเต๋า	ร้อยละ 4.0	ร้อยละ 8.3
อื่นๆ	ร้อยละ 8.8	ร้อยละ 12.4

1 Once or twice per week or daily over the previous 2 week period of time.

2 For example, playing video-games, basketball, etc.

โดยภาพรวม ไม่เห็นการเปลี่ยนแปลงในพฤติกรรมการเล่นพนันก่อนและหลังการอบรม ยกเว้นการซื้อสลากชุดซึ่งมีอัตราการเล่นการลดลง (ดูตารางที่ 2) ความตระหนักรู้เกี่ยวกับการพนันในด้านต่างๆ เกี่ยวกับการพนันก่อนและหลังการอบรมสามารถสรุปได้ดังนี้

- ก่อนการอบรม ร้อยละ 81.7 ของนักเรียนเชื่อว่าทักษะมีความจำเป็นต่อการเลือกสลากล็อตเตอรี่ที่ได้รางวัล หลังการอบรมตัวเลขเพิ่มขึ้นเป็นร้อยละ 84.4 มีความแตกต่างเพียงเล็กน้อยของตัวเลขก่อนและหลังการอบรม แต่ข้อเท็จจริงทักษะไม่มีความเกี่ยวข้องใดๆต่อการเลือกสลากที่ได้รางวัล
- ก่อนการอบรม ร้อยละ 36.8 ของนักเรียนเชื่อว่าทักษะมีความจำเป็นต่อการชนะเกมโป๊กเกอร์ หลังการอบรมตัวเลขลดลงเป็นร้อยละ 32.8 และโชคจำเป็นต่อการชนะเกมโป๊กเกอร์เพิ่มขึ้นจากร้อยละ 22.6 เป็นร้อยละ 27.9
- เป็นที่น่าเสียดายที่ระดับความรู้ในเรื่องความเป็นอิสระต่อกันของเหตุการณ์ลดลงจากการคาดการณ์ผลของการเสี่ยงทายเหรียญจากระดับร้อยละ 69.6 เป็นร้อยละ 62.3 อย่างไรก็ตามความรู้ในเรื่องของ randomness ของเลขสลากล็อตเตอรี่เพิ่มขึ้นจากระดับร้อยละ 65.9 เป็นร้อยละ 75.43 หลังการอบรม
- ความเชื่อที่ว่าการเล่นโป๊กเกอร์เป็นวิธีการหาเงินที่ดี ลดลงจากระดับร้อยละ 17.5 เป็นร้อยละ 11.5 หลังการอบรม
- หลังการอบรม มีนักเรียนร้อยละ 70.5 เชื่อว่ากิจกรรมการพนันถูกออกแบบให้ผู้เล่นเป็นฝ่ายเสียเปรียบผู้ประกอบการ เพิ่มขึ้นจากร้อยละ 62.4
- ก่อนการอบรม ร้อยละ 38.9 ของนักเรียนเชื่อว่าการพนันแบบไม่เสียเงินบนออนไลน์ อินเทอร์เน็ต (Free on-line Internet Gambling Sites) ให้ผลรางวัล(Payout rates) ในแต่ละประเภทการพนันมากกว่า ภายหลังการอบรมตัวเลขเพิ่มขึ้นเป็นร้อยละ 52.5 แม้ว่าตัวเลขที่เพิ่มขึ้นเป็นการเพิ่มอย่างมีนัยสำคัญ แต่ร้อยละ 47.5 ของนักเรียนกลุ่มนี้ก็ไม่ได้รับรู้

ว่าอัตราการจ่ายรางวัลของการพนันแบบไม่เสียเงินบนออนไลน์อินเทอร์เน็ตนี้มีความแตกต่างกันไปในแต่ละประเภทการพนัน (differential payout rates for their games) ทำให้เยาวชนเหล่านี้ถูกทำให้เชื่อว่าพวกเขาสามารถพนันได้เงินรางวัลอย่างมากหากเล่นพนันด้วยเงินจริง

- ผลการศึกษาชี้ว่านักเรียนมีความรู้เกี่ยวกับกฎหมายการพนันบนอินเทอร์เน็ตของสหรัฐอเมริกาเพิ่มขึ้น ก่อนการอบรมร้อยละ 43.7 ของเยาวชนกลุ่มนี้เชื่อว่าการพนันบนอินเทอร์เน็ตเป็นสิ่งถูกกฎหมาย หลังการอบรมตัวเลขลดลงเป็นร้อยละ 19.7
- ก่อนการอบรม ร้อยละ 47.2 ของนักเรียนเชื่อว่าสถานประกอบการคาสีโนมีความได้เปรียบผู้เล่น หลังการอบรมตัวเลขเพิ่มขึ้นเป็นร้อยละ 61.3
- นอกจากนั้น ก่อนการอบรมนักเรียนร้อยละ 64 ของนักเรียนเข้าใจว่าในระยะยาวผู้เล่นพนันจะแพ้ผู้ประกอบการเสมอ หลังการอบรมตัวเลขเพิ่มขึ้นเป็นร้อยละ 69.7
- แม้จะไม่มีการพัฒนาที่ดีขึ้นในด้านนี้ แต่ร้อยละ 68 ของเยาวชนกลุ่มนี้ ซึ่งเป็นระดับที่สูงให้ความสำคัญกับการจำกัดการเล่นพนันโดยการกำหนดเวลาและจำกัดจำนวนเงิน ในขณะที่ประมาณร้อยละ 30 ไม่เชื่อในวิธีจำกัดการเล่นพนันโดยการกำหนดเวลาและจำนวนเงินเล่นพนันว่าจะได้ผล
- ก่อนการอบรม ร้อยละ 62.4 ของนักเรียนเชื่อว่าความบังเอิญ (Chance) เป็นปัจจัยหลักในการพนัน หลังการอบรมตัวเลขเพิ่มขึ้นเป็นร้อยละ 72.1 ซึ่งเป็นระดับที่น่ายินดี
- ในขณะที่ร้อยละ 18.2 ของนักเรียนเชื่อว่าการพนันเป็นวิธีที่ดีในการหาเงินวิธีหนึ่ง แต่ว่าร้อยละ 76 ซึ่งเป็นตัวเลขที่สูง ก็เชื่อว่าในที่สุดการพนันจะนำไปสู่ปัญหา
- ผลการศึกษาชี้ให้เห็นถึงความรู้ที่นักเรียนได้รับเพิ่มขึ้นในด้านต่างๆ และการลดลงของความเชื่อเรื่องโชคดวงที่เกี่ยวกับการพนัน
- ท้ายสุด นักเรียนส่วนใหญ่ร้อยละ 54 ระบุว่าปัญหาการพนันเป็นมากกว่าการเสียพนันเงินเป็นจำนวนมาก

แม้ว่าความรู้และการรับรู้ที่นักเรียนชายกลุ่มนี้ได้รับจากการอบรมเป็นไปในทิศทางที่ถูกต้อง แต่ข้อมูลจากการศึกษาชี้ว่ายังต้องมีการติดตามผลต่อไปและมีการจัดอบรมที่เข้มข้นมากกว่านี้ เนื่องจากการขยายตัวของธุรกิจการพนันและเยาวชนกลุ่มนี้มีอายุเข้าใกล้เกณฑ์อายุที่สามารถเล่นการพนันได้โดยถูกกฎหมาย



## ผลการประเมินโปรแกรม “Hooked City”

การอบรมเชิงปฏิบัติการครั้งนี้จัดทำให้แก่โรงเรียน 1 แห่ง โดยมีนักเรียนระดับชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 1 จำนวน 39 คน อายุระหว่าง 14-16 ปี เข้าร่วมการอบรมเชิงปฏิบัติการ เป็นนักเรียนชาย 15 คนคิดเป็นร้อยละ 38.5 และนักเรียนหญิง 24 คนคิดเป็นร้อยละ 61.5 การประเมินผลกำหนดให้เด็กนักเรียนต้องให้ข้อมูลทางด้านประชากรศาสตร์ (ระดับการศึกษา อายุ เพศ) พฤติกรรมการเล่นพนันในอดีต การรับรู้เกี่ยวกับทักษะการพนันในประเภทต่างๆ และกิจกรรมที่ไม่เกี่ยวกับการพนัน (perceptions concerning skill/luck involved in a number of gambling and non-gambling activities) ความรู้เกี่ยวกับความเป็นอิสระของเหตุการณ์ (knowledge of independence of events) คำจำกัดความเกี่ยวกับการพนัน วิธีการหลีกเลี่ยงการเป็นผู้ติดการพนัน เรื่องที่เกี่ยวกับการเล่นพนันอย่างรับผิดชอบ และการรับรู้และทัศนคติที่เกี่ยวกับผู้มีปัญหาการพนัน (perceptions/attitudes concerning problem gamblers) ผลการศึกษาพบว่า ร้อยละ 89.5 ของเด็กนักเรียนกลุ่มนี้ (ร้อยละ 100 ของเด็กผู้ชาย และ ร้อยละ 82.6 ของเด็กผู้หญิง) ตอบว่าได้เล่นการพนันเพื่อเงินพฤติกรรมการเล่นของเด็กนักเรียนก่อนและหลังการอบรมดังปรากฏในตารางที่ 3

ตารางที่ 3: พฤติกรรมการพนันก่อนและหลังการอบรม: Hooked City		
ประเภทการพนัน	ก่อนการอบรม	ภายหลังการอบรม
สลากขูด	ร้อยละ 2.3	ร้อยละ 0.0
สลากล็อตเตอรี่	ร้อยละ 2.6	ร้อยละ 0.0
บิงโก	ร้อยละ 2.6	ร้อยละ 0.0
โป๊กเกอร์	ร้อยละ 18.0	ร้อยละ 15.0
พนันกีฬา	ร้อยละ 15.4	ร้อยละ 7.5
เกมที่ต้องใช้ทักษะในการเล่น <sup>2</sup>	ร้อยละ 28.2	ร้อยละ 20.0
อินเทอร์เน็ต	ร้อยละ 7.7	ร้อยละ 0.0
เครื่องเล่นเกมอิเล็กทรอนิกส์	ร้อยละ 7.7	ร้อยละ 2.5
เกมคาสิโน	ร้อยละ 0.0	ร้อยละ 0.0
ลูกเต๋า	ร้อยละ 10.3	ร้อยละ 5.2
อื่นๆ	ร้อยละ 10.2	ร้อยละ 7.5

1 Once or twice per week or daily over a 2 week period of time

2 For example, playing video-games, basketball, etc.

ผลการศึกษาที่ปรากฏในตารางที่ 3 ชี้ว่าอัตราการเล่นพนันของเด็กนักเรียนกลุ่มนี้โดยทั่วไปมีอัตราลดลงภายหลังการอบรม อย่างไรก็ตามการนำตัวเลขนี้ไปใช้ ต้องนำไปใช้อย่างระมัดระวังเนื่องจากกลุ่มตัวอย่างมีขนาดเล็ก Nevertheless, all gambling based upon self-report, even after this short intervention, was found to have decreased. ความตระหนักรู้เกี่ยวกับการพนันในด้านต่างๆ เกี่ยวกับการพนันก่อนและหลังการอบรมสามารถสรุปได้ดังนี้

- มีเพียงร้อยละ 7.7 ของเด็กนักเรียนกลุ่มนี้ที่ระบุว่าได้รับสลากล็อตเตอรีหรือสลากชุดเป็นของขวัญซึ่งแตกต่างอย่างมากกับเด็กนักเรียนใน 2 กลุ่มแรก
- ร้อยละ 81.6 ของเด็กนักเรียนกลุ่มนี้มีความเข้าใจคำจำกัดความของการพนัน
- นักเรียนส่วนใหญ่ยังเชื่อว่าทักษะมีความจำเป็นต่อการเลือกสลากล็อตเตอรีที่ได้รางวัล ตัวเลขก่อนการอบรมอยู่ที่ร้อยละ 60.5 ในขณะที่ ตัวเลขหลังการอบรมอยู่ที่ร้อยละ 62.5 มีความแตกต่างเพียงเล็กน้อย แต่ข้อเท็จจริงทักษะไม่มีความเกี่ยวข้องใดๆต่อการเลือกสลากที่ได้รางวัล แต่นักเรียนกลุ่มนี้ก็ยังคงเชื่อว่าการเลือกสลากล็อตเตอรีที่ได้รางวัลขึ้นอยู่กับโชค ตัวเลขก่อนการอบรมอยู่ที่ร้อยละ 71.1 ในขณะที่ ตัวเลขหลังการอบรมอยู่ที่ร้อยละ 77.5
- ก่อนการอบรม ร้อยละ 81 ของนักเรียนเชื่อว่าทักษะมีความจำเป็นต่อการชนะเกมโป๊กเกอร์ หลังการอบรมตัวเลขลดลงเป็นร้อยละ 45 และความเชื่อที่ว่าโชคจำเป็นต่อการชนะเกมโป๊กเกอร์เพิ่มขึ้นจากร้อยละ 51.3 เป็นร้อยละ 47.5 ซึ่งถือว่าไม่มีนัยสำคัญ
- ระดับความรู้ในเรื่องความเป็นอิสระต่อกันของเหตุการณ์ลดลงจากการคาดการณ์ผลของการเสี่ยงทายเหรียญจากร้อยละ 57.9 เป็นร้อยละ 50 แต่ความรู้ในเรื่องของ randomness ของเลขสลากล็อตเตอรีเพิ่มขึ้นจากร้อยละ 48.7 เป็นร้อยละ 71.1 หลังการอบรม
- ความเชื่อที่ว่าการเล่นโป๊กเกอร์เป็นวิธีการหาเงินที่ดี ลดลงจากร้อยละ 10.5 เป็นร้อยละ 7.5 หลังการอบรม
- หลังการอบรม มีนักเรียนร้อยละ 74.4 เชื่อว่ากิจกรรมการพนันถูกออกแบบให้ผู้เล่นเป็นฝ่ายเสียเปรียบผู้ประกอบการ เพิ่มขึ้นจากร้อยละ 55.3 ก่อนการอบรม
- ก่อนการอบรมนักเรียนร้อยละ 71.1 เข้าใจว่าผู้ชายเล่นการพนันมากกว่าผู้หญิง (ซึ่งถูกต้อง) แต่ภายหลังการอบรม มีนักเรียนเพียงร้อยละ 27.5 ที่คิดว่าผู้ชายเล่นการพนัน

มากกว่าผู้หญิง และมีนักเรียนร้อยละ 60 ที่ชี้ว่าเด็กผู้ชายและเด็กผู้หญิงเล่นการพนันเท่ากัน

- ไม่มีความเปลี่ยนแปลงอย่างมีนัยในการเชื่อว่าสถานประกอบการคาสีโนมีความได้เปรียบผู้เล่น ก่อนและหลังการอบรม
- ก่อนการอบรมนักเรียนร้อยละ 72.2 เข้าใจว่าในระยะยาวผู้เล่นพนันจะแพ้ผู้ประกอบการเสมอ หลังการอบรมตัวเลขเพิ่มขึ้นเป็นร้อยละ 90
- ก่อนการอบรมร้อยละ 53.8 ของเยาวชนกลุ่มนี้ เชื่อในความสำคัญของการกำหนดระยะเวลาเล่นและจำกัดปริมาณเงินในการเล่นพนัน หลังการอบรมตัวเลขเพิ่มขึ้นเป็นร้อยละ 67.5
- ก่อนการอบรม ร้อยละ 54.1 ของนักเรียนเชื่อว่าความบังเอิญ (Chance) เป็นปัจจัยหลักในการพนัน หลังการอบรมตัวเลขเพิ่มขึ้นเป็นร้อยละ 89.5 ซึ่งเป็นระดับที่น่ายินดี
- ก่อนการอบรม ร้อยละ 46.2 ของนักเรียนเชื่อว่าผู้เล่นไม่สามารถควบคุมผลการพนันได้ หลังการอบรมตัวเลขเพิ่มขึ้นเป็นร้อยละ 75
- ในขณะที่ร้อยละ 17.9 ของนักเรียนเชื่อว่าการพนันเป็นวิธีที่ดีในการหาเงินวิธีหนึ่ง แต่ภายหลังจากการอบรมมีเพียงร้อยละ 2.3 เท่านั้น
- ผลการศึกษาไม่พบเห็นถึงความรู้ที่นักเรียนได้รับเพิ่มขึ้นในด้านต่างๆ และการลดลงของความเชื่อเรื่องโชครางที่เกี่ยวกับการพนัน ซึ่งอาจจะเป็นเพราะ ceiling effect เนื่องจากเยาวชนกลุ่มนี้ มีความเข้าใจในทฤษฎีความเป็นไปได้ (notions of probability) ความสำคัญของทักษะและโชคที่เกี่ยวกับการพนัน และการตระหนักรู้ในเรื่องของโชครางว่าไม่มีผลต่อผลการออกรางวัลที่เป็นการสุ่มแบบกระจาย (random events)
- ท้ายสุด ก่อนการอบรมนักเรียนส่วนใหญ่ร้อยละ 53.8 ระบุว่าปัญหาการพนันเป็นมากกว่าการเสียพนันเงินเป็นจำนวนมาก หลังการอบรมตัวเลขเพิ่มขึ้นเป็นร้อยละ 77.5

## เอกสารอ้างอิง

1. NCH and Tesco Telecoms (2006) *Get I.T. Safe: Children, Parents and Technology Survey*. Available at: [www.nch.org.uk/information/index.php?i=77&r=325](http://www.nch.org.uk/information/index.php?i=77&r=325)
2. <http://www.gamblingcommission.gov.uk/pdf/Literature%20review%20of%20children%20and%20young%20peoples%20gambling%20-%20Sept%202008.pdf>
3. [www.News.com.au](http://www.news.com.au) 22 July, 2011
4. <http://www.publications.parliament.uk/pa/cm201213/cmselect/cmcomeds/writev/1554/ga96.htm>
5. Volberg R, Gupta R, Griffiths MD, Ólason DT, Delfabbro P. An international perspective on youth gambling prevalence studies. In: Derevensky J, Shek DTL, Merrick J, eds. *Youth gambling: The hidden addiction*. Berlin: De Gruyter, 2011.
6. Productivity Commission, Australia. *Australia's Gambling Industries*. Australian Government. Report number 10; 1999.
7. Gupta R, Derevensky J. Adolescents with gambling problems: From research to treatment. *J Gambl Stud* 2000;16:315-342.
8. Derevensky J, Gupta R. Youth gambling: A clinical and research perspective. *Egambling* 2000;2:1-10
9. Ste-Marie C, Gupta R, Derevensky J. Anxiety and social stress related to adolescent gambling behavior. *Int Gambl Stud* 2002;2(1):123-41.
10. Gupta R, Derevensky J. Adolescent gambling behavior: A prevalence study and examination of the correlates associated with excessive gambling. *J Gambl Stud* 1998;14:319-45.
11. Jacobs DF. Juvenile gambling in North America: An analysis of long term trends and future prospects. *J Gambl Stud* 2000;16:119-52.
12. Shaffer HJ, Hall MN. Updating and refining prevalence estimates of disordered gambling behavior in the United States and Canada. *Can J Public Health* 2001;92:168-72.
13. <http://www.cps.ca/documents/position/gambling-children-adolescents>

14. [http://www.problemgambling.ca/EN/Documents/OntarioYouthGamblingReport2010\\_Final.pdf](http://www.problemgambling.ca/EN/Documents/OntarioYouthGamblingReport2010_Final.pdf)
15. [http://digitool.library.mcgill.ca/webclient/StreamGate?folder\\_id=0&dvs=1371737415643~939](http://digitool.library.mcgill.ca/webclient/StreamGate?folder_id=0&dvs=1371737415643~939)
16. <http://www.albertahealthservices.ca/Researchers/if-res-policy-gambling-background.pdf>
17. Poulin, C., and McDonald, W. (2007). Nova Scotia student drug use survey 2007: Highlights report. Halifax: Nova Scotia Department of Health, Addiction Services and Dalhousie University. Retrieved from [http://www.gov.ns.ca/ohp/repPub/NS\\_Highlights\\_2007.pdf](http://www.gov.ns.ca/ohp/repPub/NS_Highlights_2007.pdf)
18. Gupta R, Derevensky JL. Adolescent gambling behavior: A prevalence study and examination of the correlates associated with problem gambling. *J Gambl Stud* 1998;14(4):319-45
19. Volberg R, Gupta R, Griffiths MD, Olason DT, Delfabbro P. An international perspective on youth gambling prevalence studies. *Int J Adolesc Med Health* 2010;22(1):3-38
20. Derevensky JL, Gupta R. Internet gambling amongst adolescents: A growing concern. *Int J Ment Health Addiction* 2007;5(2):93-101.
21. <http://www.albertahealthservices.ca/Researchers/if-res-tayes-2008-highlights.pdf>
22. <http://www.gamblingresearch.org.au/resources/8f56ed15-bf58-4d20-a2c6-9f3212ebb8e4/part+1+contents-exec+summ.pdf>
23. [www.responsiblegambling.qld.gov.au/industry-services/code-of-practice/index](http://www.responsiblegambling.qld.gov.au/industry-services/code-of-practice/index)
24. <http://www.ontla.on.ca/library/repository/mon/11000/256282.pdf>
25. [www.pgfnz.co.nz/youth.htm](http://www.pgfnz.co.nz/youth.htm)
26. Ministry of Health (2007) Problem Gambling intervention services. 2006 statistics. Wellington: MOH
27. F. Rossen (2007) Adolescent gambling in New Zealand: An exploration of protective and risk factors. PhD thesis. Auckland: University of Auckland
28. [www.moh.govt.nz/problem-gambling](http://www.moh.govt.nz/problem-gambling)

29. <http://youthgambling.mcgill.ca/en/PDF/Newsletter/Winter2004.pdf>
30. <http://www.health.govt.nz/system/files/documents/publications/preventing-minimising-gambling-harm-three-year-service-plan-levy-rates-may13.pdf>
31. [http://www.hpa.org.nz/sites/default/files/GBAS%202006-07%20Final\\_Exec\\_Sum.pdf](http://www.hpa.org.nz/sites/default/files/GBAS%202006-07%20Final_Exec_Sum.pdf)
32. [http://www.sacoss.org.au/online\\_docs/081215%20Public%20health%20models%20for%20gambling%20help%20services.pdf](http://www.sacoss.org.au/online_docs/081215%20Public%20health%20models%20for%20gambling%20help%20services.pdf)
33. Shaffer, H (2003), 'A Public Health Perspective on Gambling: the Four Principles', in *AGA Responsible Gaming Lecture Series*, Vol.2, No.1, February 25, 2003, pp.1-27
34. <http://www.gamcare.org.uk>
35. [http://www.gamcare.org.uk/data/files/Beating\\_the\\_Odds.pdf](http://www.gamcare.org.uk/data/files/Beating_the_Odds.pdf)
36. Griffiths MD, Wood RTA. Adolescent internet gambling: Preliminary results of a national survey. *Educ Health* 2007;25:23-7
37. Educari (2008) Evaluation of TACADE youth education programme: A report for RIGT. Educari, Norfolk.
38. [www.gamblingcommission.gov.uk](http://www.gamblingcommission.gov.uk)
39. <http://www.responsiblegamblingtrust.org.uk>
40. <http://www.natlotcomm.gov.uk/assets-uploaded/documents/Review%20of%20Research,%20Education%20and%20Treatment%20consultation%20response.pdf>
41. <http://www.responsiblegamblingtrust.org.uk/PDFs/rgsb%20strategy%202012.pdf>
42. <http://www.gamblingcommission.gov.uk/UploadDocs/publications/Document/Online%20mystery%20shopping%20programme%20July%202009.pdf>
43. <http://www.gamblingcommission.gov.uk/PDF/British%20Gambling%20Prevalence%20Survey%202010.pdf>
44. <http://www.natlotcomm.gov.uk/assetsuploaded/documents/Children%20and%20gambling%20-FINAL%20VERSION%20140709.pdf>
45. Wardle, H., Sproston, K., Orford, J., Erens, B., Griffiths, M., Constantine, R., & Piggot, S. (2007). *British Gambling Prevalence Survey 2007*. London: National Centre for Social Research, 2007
46. Derevensky, J.L., Gupta, R., Dickson, L., & Deguire, A-E. (2004). Prevention

- efforts toward reducing gambling problems. In *Gambling Problems in Youth: Theoretical and Applied Perspectives*, ed. Derevensky & Gupta, 211–230. Kluwer Academic/Plenum Publishers: New York
47. National Research Council. (1999). *Pathological gambling: A critical review*. National Academy Press: Washington D.C
48. Tacade/International Gaming Research Unit (2007). *Just Another Game? Gambling Educational Materials For Young People Aged 13-19 Years*. Tacade: Manchester
49. Stinchfield, R. (2004). Demographic, psychosocial, and behavioral factors associated with youth gambling and problem gambling. In J. Derevensky, & R. Gupta (Eds.), *Gambling Problems in Youth: Theoretical and Applied Perspectives*. New York: Kluwer Academic
50. Valentine G, Hughes K. *New forms of gambling participation: problem internet gambling and the role of the family*. London, Responsibility in Gambling Trust, 2008
51. [http://www.academia.edu/1118506/Emond\\_A.\\_Doerner\\_R.\\_and\\_Griffiths\\_M.D.\\_2012\\_.Gambling\\_behaviour\\_in\\_adolescents\\_aged\\_17\\_years.\\_Report\\_to\\_the\\_Responsible\\_Gambling\\_Fund\\_UK\\_](http://www.academia.edu/1118506/Emond_A._Doerner_R._and_Griffiths_M.D._2012_.Gambling_behaviour_in_adolescents_aged_17_years._Report_to_the_Responsible_Gambling_Fund_UK_)
52. [www.nch.org.uk/information/index.php?i=77&r=325](http://www.nch.org.uk/information/index.php?i=77&r=325)
53. ([www.natlotcomm.gov.uk](http://www.natlotcomm.gov.uk))
54. [http://www.natlotcomm.gov.uk/UploadDocs/Contents/Documents/Under%2016s%20and%20the%20National%20Lottery\\_Final%20report.pdf](http://www.natlotcomm.gov.uk/UploadDocs/Contents/Documents/Under%2016s%20and%20the%20National%20Lottery_Final%20report.pdf)
55. <http://www.rgsb.org.uk>
56. ([http://www.sacoss.org.au/online\\_docs/081215%20Public%20health%20models%20for%20gambling%20help%20services.pdf](http://www.sacoss.org.au/online_docs/081215%20Public%20health%20models%20for%20gambling%20help%20services.pdf))
57. Jacobs, D. (2000). Juvenile gambling in North America: An analysis of long term trends and future prospects. *Journal of Gambling Studies*, 26(2/3), 119-152.
58. Welte, J., Barnes, G., Tidwell, M., & Hoffman, J. (2008). The prevalence of problem gambling among U.S. adolescents and young adults: Results from a national survey. *Journal of Gambling Studies*, 24(2), 119-133.
59. Turner, N., Jain, U., Spence, W., & Zangeneh, M. (2008a). Pathways to pathological gambling: Component analysis of variables related to pathological gambling. *International Gambling Studies*, 8, 281–298.

60. Winters, K., Stinchfield, R., Botzet, A., Anderson, N. (2002). A prospective study of youth gambling behaviors. *Psychology of Addictive Behaviors* 16(1), 3-9.
61. Emschoff, J. (2007). Gambling Survey for the Georgia Department of Human Resources. A Report by Georgia State University.
62. Turner, N., Macdonald, J., Bartoshuk, M., & Zangeneh, M. (2008b). Adolescent Gambling Behavior, Attitudes, and Gambling Problems. *International Journal of Mental Health Addiction* 6, 223-237.
63. Jacobs, D. (2000). Juvenile gambling in North America: An analysis of long term trends and future prospects. *Journal of Gambling Studies*, 26(2/3), 119-152.
64. Barnes, G. M., Welte, J. W., Hoffman, J. H., & Dintcheff, B. A. (1999). Gambling and alcohol use among youth: influences of demographic, socialization, and individual factors. *Addictive Behaviors*, 24.6, 749-767.
65. Derevensky, J. & Gupta, R. (2007). Internet gambling among adolescents: A growing concern. *International Journal of Mental Health and Addiction*, 5, 93-101.
66. McBride, J., Derevensky, J., & Gupta, R. (2007). Youth gambling and the Internet: A preliminary examination. Poster presented at the National Council on Problem Gambling annual conference, Kansas City, June.
67. Romer, D. (2010). National Annenberg Survey of Youth. A Report for The Annenberg Public Policy Center of the University of Pennsylvania.
68. Cook, S., Turner, N., Paglia-Boak, A., Adlaf, E., & Mann, R. (2009). Ontario Youth Gambling Report: Data from the 2009 Ontario Student Drug Use and Health Survey. A Report to the Problem Gambling Institute of Ontario, November.
69. <http://www.pacdaa.org/SiteCollectionDocuments/Compulsive%20and%20Problem%20Gambling%20Annual%20Report.pdf>
70. [www.pc.gov.au/\\_\\_data/assets/pdf\\_file/0007/95695/12-chapter9.pdf](http://www.pc.gov.au/__data/assets/pdf_file/0007/95695/12-chapter9.pdf)
71. <http://www.nati.org>
72. [http://www.health.gov.on.ca/en/common/ministry/publications/reports/gambling\\_05/exec\\_summ.pdf](http://www.health.gov.on.ca/en/common/ministry/publications/reports/gambling_05/exec_summ.pdf)
73. <http://www.responsiblegambling.org/rg-news-research/rgc-centre/published-research/docs/research-reports/understanding-the-audience-the-key-to-preventing-youth-gambling-problems>
74. [dhhs.nv.gov/Grants/Documents/PG\\_StrategicPlan.pdf](http://dhhs.nv.gov/Grants/Documents/PG_StrategicPlan.pdf)
75. <http://youthgambling.mcgill.ca/en/PDF/Publications/2006/Evaluating%20the%20Role%20of%20Social%20Marketing%20Campaigns%20to%20Prevent%20Youth%20Gambling%20Problems%202006.pdf>
76. [http://www.health.gov.on.ca/en/common/ministry/publications/reports/gambling\\_05/sadinsky.pdf](http://www.health.gov.on.ca/en/common/ministry/publications/reports/gambling_05/sadinsky.pdf)
77. <http://www.councilsepa.org/>



78. [http://www2.gsu.edu/~psyjge/Fact/interventions\\_04\\_10.pdf](http://www2.gsu.edu/~psyjge/Fact/interventions_04_10.pdf)
79. <http://www.problemgambling.ca/en/resourcesforprofessionals/pages/youthandgamblingprevention.aspx>
80. <http://www.calproblemgambling.org/>
81. [www.ncrg.org/.../2012ncrg\\_annual\\_report\\_final.pdf](http://www.ncrg.org/.../2012ncrg_annual_report_final.pdf)
82. [www.americangaming.org/.../2012\\_aga\\_annual\\_report](http://www.americangaming.org/.../2012_aga_annual_report)
83. [http://www.fqrsc.gouv.qc.ca/upload/editeur/Rapport\\_final\\_2006-JA-111479\\_J\\_L\\_Derevenski\\_oct2010.pdf](http://www.fqrsc.gouv.qc.ca/upload/editeur/Rapport_final_2006-JA-111479_J_L_Derevenski_oct2010.pdf)
84. <http://www.problemgambling.ca/en/resourcesforprofessionals/pages/youthandgamblingprevention.aspx>
85. <http://www.ncbi.nlm.nih.gov/pmc/articles/PMC2945873/>
86. [http://www.knowtheline.sg/pdf/SPGC09/DAY2\\_1300\\_RS3\\_S1\\_John%20Tse.pdf](http://www.knowtheline.sg/pdf/SPGC09/DAY2_1300_RS3_S1_John%20Tse.pdf)
87. <https://senate.aph.gov.au/submissions/comitees/viewdocument.aspx?id=ac57d9b3-6e03-4566-986b-784c707e5782>
88. [http://www.problemgambling.ca/EN/Documents/OntarioYouthGamblingReport2010\\_Final.pdf](http://www.problemgambling.ca/EN/Documents/OntarioYouthGamblingReport2010_Final.pdf)
89. <http://youthgambling.mcgill.ca/en/PDF/Publications/2010/ijamh.2010.22.1.3.pdf>
90. ทอฝัน ปันรัก วารสารเพื่อการพัฒนาคุณภาพชีวิตเด็กและครอบครัวปีที่ 10 ฉบับที่ 68 [www.thaichildrights.org](http://www.thaichildrights.org)
91. จุลสาร“ทันเกม” ปีที่ 1 ฉบับที่ 1 มกราคม-มีนาคม 2555 โดยศูนย์ศึกษาปัญหาพนัน