



รัฐบาลกำหนดนโยบายการป้องกันและปราบปรามการพนัน โดยเฉพาะการจัดระเบียบสังคมรอบสถานศึกษา เช่น ออกนโยบายการจัดระเบียบรอบสถาบันการศึกษา (Campus Safety Zone) กำหนดให้มีมาตรการส่งเสริมให้ความรู้ให้นักศึกษารู้ทันถึงภัยการพนัน การพัฒนาเครือข่ายนิสิตนักศึกษาในการเฝ้าระวังการพนัน รวมถึง การให้อาจารย์เป็นที่ปรึกษาและพัฒนาศูนย์ให้คำปรึกษาแก่นิสิตนักศึกษา ซึ่งทำให้เห็นถึงแนวทางและมาตรการในการลดผลกระทบการพนันในสถานศึกษาที่ชัดเจน

จากความสำคัญดังกล่าว ศูนย์ข้อมูลนโยบายสาธารณะการลดปัญหาจากการพนัน มูลนิธิสารณสุขแห่งชาติ จึงจัดทำโครงการเกี่ยวกับการลดผลกระทบจากการพนันอย่างต่อเนื่อง ในปี 2559 ได้ดำเนินโครงการมหาวิทยาลัยไทยหยุดพนัน (University anti-gambling) ในรูปแบบการวิจัยเชิงปฏิบัติการในสถาบันอุดมศึกษา 8 แห่ง ประกอบด้วย มหาวิทยาลัยแม่ฟ้าหลวง มหาวิทยาลัยราชภัฏนครสวรรค์ มหาวิทยาลัยนครพนม มหาวิทยาลัยราชภัฏศรีสะเกษ มหาวิทยาลัยรามคำแหง

มหาวิทยาลัยบูรพา มหาวิทยาลัยราชภัฏสงขลา มหาวิทยาลัยสงขลานครินทร์ วิทยาลัยปัตตานี และได้ร่วมแลกเปลี่ยนกับผู้บริหารฝ่ายกิจการนักศึกษา มหาวิทยาลัยราชภัฏเชียงราย มหาวิทยาลัยสงขลานครินทร์ วิทยาเขตหาดใหญ่ มหาวิทยาลัยหาดใหญ่ ในปี 2560 ได้มีการจัดทำโครงการส่งเสริมและพัฒนากลไกการขับเคลื่อนนโยบายลดผลกระทบจากการพนันในพื้นที่แต่ละชุมชนรอบสถานศึกษาจำนวน 15 แห่ง ใน 5 ภูมิภาคหลักของประเทศไทย ทำให้เห็นศักยภาพของพื้นที่ในการขับเคลื่อนด้านการป้องกันผลกระทบด้านการพนัน และเพื่อให้เกิดความต่อเนื่องและยั่งยืน

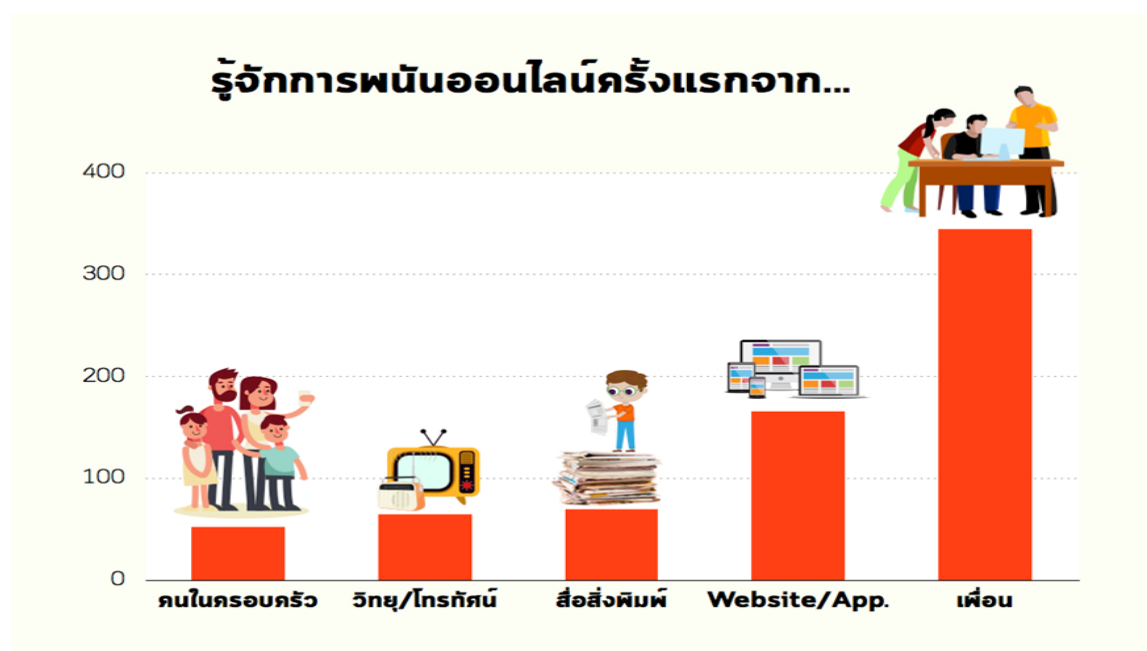
ในปี 2561 จนถึงปัจจุบัน ได้ผลักดันให้เกิดการจัดความรู้ ส่งเสริม และพัฒนากลไกการขับเคลื่อนนโยบายลดผลกระทบจากการพนันในพื้นที่และชุมชนรอบสถานศึกษา ศูนย์ข้อมูลนโยบายสาธารณะฯ ได้จัดทำโครงการเสริมสร้างเครือข่ายการดำเนินงานส่งเสริมและพัฒนากลไกการขับเคลื่อนนโยบายลดผลกระทบจากการพนันในพื้นที่และชุมชนรอบสถานศึกษา เพื่อร่วมพัฒนาแนวทางการป้องกันการพนันในและรอบสถานศึกษา

โดยดำเนินการในรูปแบบของการสร้างเครือข่ายการดำเนินงานผ่านการเกิด Node ในพื้นที่นำร่อง 4 แห่ง ได้แก่ มหาวิทยาลัยนครพนม มหาวิทยาลัยสงขลานครินทร์ วิทยาเขตปัตตานี สถาบันยุวทัศน์แห่งประเทศไทยและสภาเด็กและเยาวชนแห่งประเทศไทย และมูลนิธิสถาบันวิจัยเพื่อพัฒนาท้องถิ่นอีสาน ที่จะป็นพลังในการขับเคลื่อนกลไกการลดผลกระทบจากการพนันในรูปแบบต่าง ๆ โดยเฉพาะการพนันออนไลน์ให้เกิดประสิทธิผลและประสิทธิภาพในการทำงาน

ผศ.ดร.ฐาศกร จันประเสริฐ และคณะ (2562) ได้วิเคราะห์ผลการสำรวจสถานการณ์พนันออนไลน์ทั้ง 4 พื้นที่นำร่อง ผู้ตอบแบบสอบถามเป็นเยาวชนที่มีอายุระหว่าง 10 – 25 ปี และเป็นผู้มีประสบการณ์ในการเล่นพนันออนไลน์ทั้งที่เป็นพนันออนไลน์หรือไม่ออนไลน์จำนวน 759 คน ดำเนินการเก็บข้อมูลโดยนำเก็บข้อมูลด้วยตนเองจากการสุ่ม 5 จังหวัด ได้แก่ จังหวัดปัตตานี นครพนม อุบลราชธานี อำนาจเจริญ และกรุงเทพมหานคร ซึ่งดำเนินการเก็บข้อมูลด้วยวิธีออนไลน์ โดยผ่านเครือข่ายสถาบันยุวทัศน์แห่งประเทศไทย และเก็บโดยการแจกแบบสอบถามผ่านเครือข่ายเยาวชนในสถานศึกษาดังกล่าว ผลการศึกษาสະທ້ອນให้เห็นถึงผลกระทบหลากหลายด้าน ทั้งกลุ่มผู้เล่น พฤติกรรมการเล่น ประเภทของการพนันที่เล่น ผลกระทบต่อด้านสุขภาพ สังคม เศรษฐกิจ และด้านอื่น ๆ ถือเป็นการศึกษาข้อมูลเบื้องต้นในการนำไปวางแผนการทำงาน

ทำให้เห็นว่าสถานการณ์ปัญหาการพนันออนไลน์เป็นปัญหาที่สำคัญและจะต้องเร่งดำเนินการป้องกันและลดผลกระทบที่กำลังจะขยายวงกว้าง รวมทั้ง ศูนย์ข้อมูลนโยบายสาธารณะฯ จะนำไปวิเคราะห์ เพื่อกำหนดนโยบายลดผลกระทบจากการพนันออนไลน์และใช้ประโยชน์ในทางวิชาการต่อไป

ผลการสำรวจข้อมูลสถานการณ์การพนันออนไลน์ของเยาวชนพบว่า ผู้ที่เล่นการพนันมีความรู้สึกผิดเกี่ยวกับการเล่นพนันออนไลน์ของตนเองหรือสิ่งที่ตามมาภายหลังมากที่สุด รองลงมาเกิดปัญหาต้องเพิ่มจำนวนเงินพนันให้เกิดความตื่นเต้นเท่าเดิม และผู้ที่เล่นพนันออนไลน์เคยหวนกลับไปเล่นพนันออนไลน์ เพื่อแก้เบื่อโดยหวังว่าจะนำเอาเงินที่เสียไปกลับคืน การรู้จักการพนันออนไลน์ครั้งแรกมาจากเพื่อนมากที่สุด คิดเป็นร้อยละ 45.45 รองลงมารู้จักจาก Website/Application คิดเป็นร้อยละ 21.87 และจากสื่อสิ่งพิมพ์ คิดเป็นร้อยละ 9.22 แสดงให้เห็นว่าส่วนใหญ่แล้วการเข้าสู่เส้นทางของการเกิดพฤติกรรมการเล่นพนันออนไลน์เริ่มจากการชักชวนจากเพื่อน และยังพบผลที่สอดคล้องเดียวกันนี้ ผู้ตอบแบบสอบถามส่วนใหญ่เคยชักชวน คิดเป็นร้อยละ 54.68 สาเหตุที่ทำให้เล่นพนันออนไลน์พบว่า เล่นเพื่อความสนุกสนาน ชอบลุ้นและตื่นเต้นมากที่สุด คิดเป็นร้อยละ 43.67 รองลงมาเล่นเพราะเกิดคลายความเครียด คิดเป็นร้อยละ 37.20 และอยากรู้อยากลอง คิดเป็นร้อยละ 34.01



## มาตรการเพื่อลดผลกระทบจากพ่นออนไลน์ในพื้นที่และชุมชนรอบสถานศึกษา

จากการถอดบทเรียนการทำงานมีข้อค้นพบที่สำคัญ คือเยาวชนยังไม่ได้รับรู้ว่าการพ่นออนไลน์จะส่งกระทบด้านสุขภาพ จึงต้องสื่อสารเพื่อสร้างความเข้าใจและส่งต่อองค์ความรู้ “การพ่นเป็นปัจจัยเสี่ยงสุขภาพ” ไปสู่เยาวชน โดยเริ่มจากให้ความรู้ทีมทำงาน ขยายสู่เครือข่ายการทำงาน รวมถึง เด็กและเยาวชน กลุ่มเป้าหมาย ทำให้เกิดความรู้ความเข้าใจ และมีความตระหนักในประเด็นการพ่นออนไลน์มากยิ่งขึ้น เนื่องจากเห็นผลกระทบที่เกี่ยวข้องกับสุขภาพ ทั้งในด้านสุขภาพกายและจิต ทั้งนี้ผู้ถ่ายทอดความรู้ควรเป็นวิทยากรที่มีความเชี่ยวชาญด้านเด็กและวัยรุ่น เช่น จิตแพทย์เด็กและวัยรุ่น และทีมงานที่ได้รับการส่งต่อความรู้เกี่ยวกับผลกระทบจากการพ่นออนไลน์ต่อสุขภาพมาแล้ว วิธีการส่งต่อความรู้มีทั้งการบรรยาย และการจัดเสวนาในเวทีสาธารณะต่างๆ สำหรับการสร้างพื้นที่สาธารณะของทั้ง 4 พื้นที่ พบว่ามีวิธีการดำเนินงานเพื่อสร้างพื้นที่สาธารณะ 2 ลักษณะ คือ 1) พื้นที่สาธารณะสำหรับทีมทำงาน ส่วนใหญ่จะใช้เวทีการจัดประชุม ในพื้นที่ดำเนินงานส่วนกลาง เช่น ห้องประชุม พื้นที่มหาวิทยาลัย ห้องเรียน พื้นที่ของหน่วยงานสนับสนุนทุน เป็นต้น และ 2) พื้นที่สาธารณะ ผู้ดำเนินกิจกรรม เช่น เครือข่ายของแต่ละพื้นที่ ซึ่งลักษณะของพื้นที่สาธารณะมีทั้งพื้นที่ประชุม เสวนา และจัดกิจกรรม เช่น โรงเรียน ลานกิจกรรมสาธารณะ เป็นต้น ผลจากการมีเวทีสาธารณะ ทำให้ผู้ดำเนินกิจกรรมมีพื้นที่ในการวิเคราะห์ วางแผน สรุปผลการดำเนินงาน ภายใต้ความมีอิสระในการแสดงออกซึ่งความคิดเห็น และหามติร่วมกัน นำไปสู่การดำเนินงานที่เป็นรูปธรรม รวมถึง เป็นพื้นที่ถอดบทเรียนของทีมงานที่สะท้อนผลสำเร็จ จุดที่ควรปรับปรุงและหาแนวทางการแก้ไขต่อไป

กิจกรรมสร้างความตระหนักจากการพ่นออนไลน์ของทั้ง 4 พื้นที่ พบว่าวิธีการดำเนินกิจกรรมมี

หลากหลาย ขึ้นอยู่กับความเหมาะสมของแต่ละพื้นที่ที่จะเอื้อต่อการจัดกิจกรรมและนำไปสู่ความสำเร็จของกิจกรรม ได้แก่ การเสวนา การรณรงค์ การจัดอบรม และการจัดประชุม ผลการดำเนินงานทำให้ทีมทำงานเครือข่ายการทำงานและเด็กและเยาวชนในพื้นที่เกิดความตระหนักถึงผลกระทบจากการพ่นออนไลน์มากยิ่งขึ้น ได้เห็นภาพของผลกระทบที่ชัดเจนขึ้น นำไปสู่การให้ความร่วมมือ การส่งต่อแนวความคิดเรื่องผลกระทบจากการพ่นออนไลน์ไปสู่ผู้อื่น และความร่วมมือในการดำเนินกิจกรรมเพื่อลดผลกระทบจากการพ่นออนไลน์ จากการดำเนินกิจกรรมสร้างความรู้ความเข้าใจผลกระทบจากการพ่นออนไลน์ จะเห็นได้ว่าส่วนใหญ่ใช้หลากหลายกิจกรรมเพื่อสร้างความรู้ความเข้าใจ ได้แก่ การจัดเสวนา จัดนิทรรศการให้ความรู้ จัดอบรม การรณรงค์ การจัดประชุมทำความเข้าใจ โดยเนื้อหา กิจกรรมมีความแตกต่างกันไปตามประเด็นที่ต้องการสื่อสาร ซึ่งจะทำให้เด็กและเยาวชนเกิดความรู้ความเข้าใจเกี่ยวกับการพ่นออนไลน์มากขึ้น ทั้งในมิติของความหมาย ประเภท และผลกระทบจากการพ่นออนไลน์ รวมถึงยังช่วยสะท้อนแนวคิดในการส่งต่อความรู้ไปยังเด็กและเยาวชนอื่น ๆ ในพื้นที่อีกด้วย เช่น การส่งต่อความรู้จากพี่สู่น้อง

การดำเนินกิจกรรมส่งเสริมพฤติกรรมลดผลกระทบจากการพ่นออนไลน์ เช่น กิจกรรมเพื่อนชวนเพื่อน เปลี่ยนเงินห่วยเป็นเงินออม และกิจกรรมที่ทีมทำงานและเครือข่ายเป็นผู้ดำเนินงาน เช่น จัดเวทีแลกเปลี่ยนเรียนรู้ ทำให้เด็กและเยาวชนมีพื้นที่ในการสร้างสรรค์กิจกรรมเพื่อสาธารณประโยชน์มากยิ่งขึ้น เกิดความตื่นตัวในการทำกิจกรรมเพื่อลดผลกระทบจากการพ่นออนไลน์ และเปลี่ยนพฤติกรรมจากการยุ่งเกี่ยวกับการพ่นเป็นการทำกิจกรรมสร้างสรรค์มากยิ่งขึ้น

เงื่อนไขที่นำไปสู่ความสำเร็จในการขับเคลื่อนเพื่อลดผลกระทบจากการพนันออนไลน์ โดยสะท้อนให้เห็นถึงปัจจัยหลัก ปัจจัยเสริม และจุดที่ทำให้ประสบความสำเร็จได้อย่างรวดเร็ว มีดังนี้



### 1. เงื่อนไขความสำเร็จ: ปัจจัยหลัก

ปัจจัยหลักที่เป็นเงื่อนไขความสำเร็จของการดำเนินงานลดผลกระทบจากการพนัน ได้แก่

1) คน คือปัจจัยเงื่อนไขสำคัญที่ทำให้การขับเคลื่อนงานลดผลกระทบจากการพนันออนไลน์ประสบความสำเร็จ โดยคนที่เป็นเงื่อนไขหลักแบ่งออกเป็น 2 กลุ่ม คือ 1) กลุ่มคนทำงานที่ทำให้การดำเนินงานประสบความสำเร็จควรมีลักษณะสำคัญ ได้แก่ การมีความมุ่งมั่น มีความเชื่อมั่น ชอบความท้าทาย เปิดใจรับความจริง และประสานทุกสิ่งด้วยความจริงใจ และ 2) กลุ่มและเครือข่ายความร่วมมือ ต้องได้รับความร่วมมือในการดำเนินงานจากเครือข่ายที่จะผสมพลังในการดำเนินงานในแต่ละพื้นที่อย่างเข้มแข็ง

2) วิธีการ เป็นเงื่อนไขหลักที่สำคัญอีกประการหนึ่งที่ทำให้การดำเนินงานสำเร็จ วิธีการที่สำคัญ ได้แก่ การมีเป้าหมายร่วมกัน การวางแผนการทำงานอย่างมีส่วนร่วม การเน้นการเรียนรู้จากการปฏิบัติ และการสะท้อนผลการเรียนรู้และถอดบทเรียน

3) ทรัพยากร เป็นส่วนขับเคลื่อนสำคัญในการดำเนินงานลดผลกระทบจากการพนัน ทั้งสถานที่ วัสดุ อุปกรณ์ และงบประมาณ

## 2. เงื่อนไขความสำเร็จ: ปัจจัยเสริม

1) การสนับสนุนจากหน่วยงานระดับนโยบายที่สำคัญในการสนับสนุนการดำเนินงานลดผลกระทบจากการพนันออนไลน์ เช่น จังหวัด เครือข่ายเด็กและเยาวชนจังหวัด สำนักงานวัฒนธรรมจังหวัด องค์การปกครองส่วนท้องถิ่น ศึกษาธิการจังหวัด เป็นต้น หากการดำเนินงานได้รับการสนับสนุนจากหน่วยงานระดับนโยบาย เช่น ประกาศเป็นนโยบาย บรรจุในแผนการปฏิบัติงาน จะช่วยให้การดำเนินงานดำเนินไปอย่างคล่องตัว

2) ความร่วมมือของกลุ่มเป้าหมาย กลุ่มเป้าหมาย เช่น กลุ่มเด็กและเยาวชนในพื้นที่ กลุ่มนักศึกษา พบว่ากลุ่มเป้าหมายมีความสำคัญในการดำเนินงานหรือกิจกรรม หากไม่ได้รับความร่วมมือจากกลุ่มเป้าหมายอย่างเต็มที่ การดำเนินกิจกรรมจะไม่สามารถบรรลุผลสำเร็จได้

3) การมีเวทีแลกเปลี่ยนเรียนรู้อย่างสม่ำเสมอ ถือเป็นเวทีที่เปิดโอกาสให้ทีมทำงาน เครือข่ายความร่วมมือ และกลุ่มเป้าหมายในการดำเนินกิจกรรม ได้มีโอกาสพบปะเพื่อแลกเปลี่ยนความคิดเห็น ทั้งเวทีในการค้นหาปัญหา วางแผนการแก้ปัญหา และการคืนข้อมูลสู่

สาธารณะ ดังนั้น การมีเวทีแลกเปลี่ยนเรียนรู้อย่างสม่ำเสมอจะช่วยให้การดำเนินกิจกรรมประสบความสำเร็จมากขึ้น ได้รับความร่วมมือจากกลุ่มเป้าหมาย เนื่องจากได้มีโอกาสเข้ามาเห็นข้อมูลและมีส่วนร่วมในการแสดงความคิดเห็น

4) การหนุนเสริมจากหน่วยงานวิชาการ พบว่าหน่วยงานวิชาการมีส่วนในการหนุนเสริมความสำเร็จของการดำเนินงานลดผลกระทบจากการพนันออนไลน์ ในฐานะเป็นที่เลี้ยงให้คำปรึกษาในการดำเนินกิจกรรมประสานหน่วยงานระดับนโยบาย รวมถึงการส่งต่อข้อมูลในเชิงวิชาการให้แก่ทีมทำงานในพื้นที่

5) การส่งต่อแนวความคิด เป็นปัจจัยเงื่อนไขที่มีส่วนช่วยให้การดำเนินงานประสบความสำเร็จ การส่งต่อความคิดเกี่ยวกับผลกระทบจากการพนันออนไลน์สามารถส่งต่อได้ทั้งจากทีมทำงาน เครือข่ายความร่วมมือ และจากกลุ่มเด็กและเยาวชนด้วยกันเอง เพื่อให้แนวความคิดต่างๆ เช่น การพนันเป็นปัจจัยเสี่ยงต่อสุขภาพ ความหมายของการพนันออนไลน์ ประเภทของการพนันออนไลน์ ผลกระทบจากการพนัน ได้ส่งต่อไปยังคนในสังคม โดยเฉพาะกลุ่มเด็กและเยาวชน





### 3. เงื่อนไขความสำเร็จ: จุดที่ทำให้สำเร็จได้เร็ว (quick win)

1) รู้เท่าทันสถานการณ์ปัจจุบัน ทำให้การดำเนินงานลดผลกระทบจากการพนันเป็นไปอย่างตรงจุด เป็นจุดเริ่มต้นของการนำไปสู่การวางแผนการดำเนินงาน วิธีการรู้เท่าทันสถานการณ์ปัจจุบันสามารถทำได้หลายวิธี เช่น ข้อมูลจากข่าวสารปัจจุบัน เอกสารจากหน่วยงานที่เกี่ยวข้อง การสำรวจสถานการณ์ในพื้นที่ การสังเกตสถานการณ์ในพื้นที่ ซึ่งควรใช้ข้อมูลจากหลายๆ ส่วนมาประกอบการพิจารณาวางแผนดำเนินการ

2) การทำงานเชิงรุก เป็นการทำที่ทีมงานและเครือข่ายการทำงาน ดำเนินการเกี่ยวกับการลดผลกระทบจากการพนันออนไลน์อย่างต่อเนื่องและเข้าถึงพื้นที่ดำเนินการ โดยไม่ต้องรอการสนับสนุนหรือกระตุ้นจากหน่วยงานภาครัฐ

3) การเข้าถึงกลุ่มเป้าหมาย การที่ทีมงานและเครือข่ายการทำงานสามารถเข้าถึงกลุ่มเป้าหมายในการดำเนินกิจกรรม เช่น กลุ่มที่เล่นพนันออนไลน์ กลุ่มเสี่ยงในการเล่นพนันออนไลน์ ทำให้การดำเนินกิจกรรมได้รับความร่วมมือ โดยวิธีการเข้าถึงกลุ่มเป้าหมายสามารถทำได้หลายวิธี เช่น พูดคุยเพื่อสร้างสัมพันธภาพเข้าถึงผ่านหน่วยงานของกลุ่มเป้าหมาย เช่น โรงเรียน มหาวิทยาลัย สะท้อนข้อมูลผลการสำรวจแก่กลุ่มเป้าหมายเพื่อให้เห็นภาพสถานการณ์และผลกระทบ การชักชวนเป็นผู้ร่วมดำเนินกิจกรรม เป็นต้น

4) วิธีการสื่อสาร เป็นปัจจัยเงื่อนไขสำคัญที่ทำให้การดำเนินการลดผลกระทบจากการพนันออนไลน์สำเร็จได้โดยเร็ว การเลือกวิธีการสื่อสารที่ดีควรคำนึงถึงเงื่อนไข ประกอบด้วยลักษณะของกลุ่มเป้าหมาย ช่วงวัยของกลุ่มเป้าหมาย บริบทของพื้นที่ เนื้อหาของสารที่ต้องการสื่อ วิธีการสื่อสาร เช่น ผ่านสื่อออนไลน์ การรณรงค์ การอบรม การให้ความรู้ เป็นต้น

ทั้งนี้ ขอแจ้งให้ทราบว่า คณะกรรมการกองทุนพัฒนาสื่อปลอดภัยและสร้างสรรค์ ได้ออกประกาศ เรื่อง การเปิดรับข้อเสนอโครงการหรือกิจกรรมเชิงยุทธศาสตร์เพื่อขอรับสนับสนุนเงินจากกองทุนพัฒนาสื่อ ปลอดภัยและสร้างสรรค์ ประจำปี 2562 ซึ่งมีหัวข้อเกี่ยวกับปัญหาเด็กติดเกม และการพนันออนไลน์ ที่เป็น ประเด็นในการให้การสนับสนุนงบประมาณโครงการด้วย โดยเลือกประเด็นย่อยอย่างน้อยข้อใดข้อหนึ่ง ดังต่อไปนี้

1. การสร้างเครื่องมือ หรือกลไกในการแก้ไขปัญหาเด็กติดเกม หรือการพนันออนไลน์
2. การสร้างโครงการรณรงค์เชิงรุกเพื่อป้องกันปัญหาเด็กติดเกม หรือการพนันออนไลน์
3. การสร้างเครือข่ายเพื่อสร้างภูมิคุ้มกันต่อปัญหาเด็กติดเกม หรือการพนันออนไลน์
4. การผลิตนวัตกรรมในรูปแบบเกมสร้างสรรค์ ที่มีส่วนช่วยแก้ไขปัญหาเด็กติดเกม หรือการพนันออนไลน์
5. การศึกษาวิจัยกรณีศึกษา เพื่อเปรียบเทียบแนวทางการแก้ไขปัญหาเด็กติดเกม หรือการพนันออนไลน์
6. การจัดทำคู่มือการรับมือกับปัญหาเด็กติดเกม หรือการพนันออนไลน์ สำหรับสถานศึกษา นักเรียน ครู และผู้ปกครอง ซึ่งมีพื้นฐานจากการวิจัย
7. โครงการในลักษณะอื่นที่มีความสอดคล้องกับประเด็นปัญหา และสามารถป้องกันและแก้ไขปัญหาเด็กติดเกม หรือการพนันออนไลน์

รายละเอียด ตามลิงค์



<http://www.thaimediafund.or.th/web/default.html?P=announcements&page=5&menu=1>

เรียบเรียงจาก:

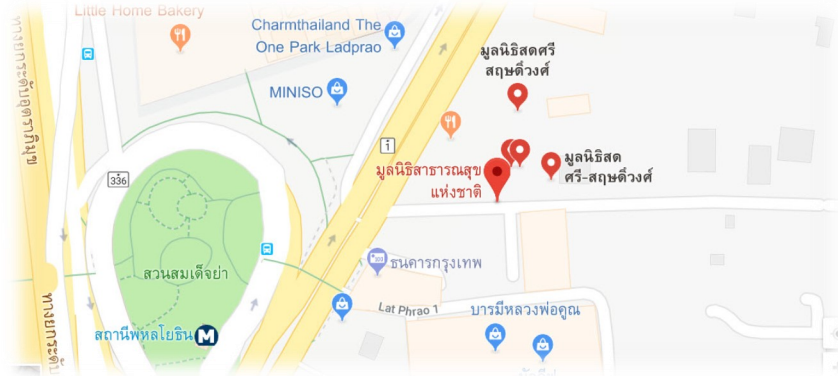
ผู้ช่วยศาสตราจารย์ ดร.ฐาศุภร์ จันประเสริฐ (หัวหน้าโครงการ) อาจารย์ ดร.เก ประเสริฐสังข์ และ นางสาวศิวพร ละม้ายนิล. (2562) รายงานการสังเคราะห์บทเรียนเชื่อมโยงกลไกความร่วมมือในการลดผลกระทบจากการพนันออนไลน์. เอกสารถ่ายสำเนา.

ศูนย์ข้อมูลนโยบายสาธารณะการลดปัญหาจากการพนัน

มูลนิธิสาธารณะสุขแห่งชาติ (มสช.)

สนับสนุนโดย

สำนักงานกองทุนสนับสนุนการเสริมสุขภาพ (สสส.)



1168 ซอยพหลโยธิน 22 ก.พหลโยธิน แขวงจอมพล เขตจตุจักร กรุงเทพฯ 10900



: 0-2511-5855



: 0-2939-2122



: [icgp@thainhf.org](mailto:icgp@thainhf.org)



: [www.thainhf.org/icgp](http://www.thainhf.org/icgp)



: IC6CP



: @IC6P1



: ศูนย์ข้อมูลนโยบายสาธารณะการลดปัญหาจากการพนัน

