



ศูนย์ข้อมูลนโยบายสาธารณะการลดปัญหาจากการพนัน
มูลนิธิสาธารณสุขแห่งชาติ



คู่มือการดำเนินงาน ลดผลกระทบจากการพนันออนไลน์ สำหรับคณะกรรมการคุ้มครองเด็ก



คู่มือการดำเนินงาน ลดผลกระทบจากการพนันออนไลน์ สำหรับคณะกรรมการคุ้มครองเด็ก

คณะที่ปรึกษา

นายพงศ์ธร จันทรสมบัติ

ผู้จัดการศูนย์ข้อมูลนโยบายสาธารณะการลดปัญหาจากการพนัน

นายชาญวิทย์ โวหาร

นายจักรพงษ์ พันธ์อิตะศรี

นางสาวสุวลัย เมืองเจริญ

คณะผู้จัดทำ

ผศ.ดร.ฐาศกร์ จันประเสริฐ

ดร.เก ประเสริฐสังข์

ดร.ศิวพร ละม้ายนิล

คณะทำงานในพื้นที่

นางสาวจุฑาลักษณ์ แสนโท

มหาวิทยาลัยนครพนม

นางสุภรณ์ วัฒนจิ่ง

สำนักงานพัฒนาสังคมและความมั่นคงของมนุษย์จังหวัดนครพนม

นายชัยวิชิต โกพลรัตน์

สำนักงานพัฒนาสังคมและความมั่นคงของมนุษย์จังหวัดนครพนม

นางจิระนันท์ เมืองจันทร์

สำนักงานศึกษาธิการจังหวัดนครพนม

นายพิมลภรณ์ ไชยประเทศ

บ้านพักเด็กและครอบครัวจังหวัดนครพนม

นางสาวกীরติยา อุ่นเจริญ

โรงพยาบาลจิตเวชนครพนมราชนครินทร์

นายรัฐธรรมนุญ อื้อสกุล

ประธานสภาเด็กและเยาวชนจังหวัดนครพนม

นายธีรพัฒน์ อุปศรี

สภาเด็กและเยาวชนจังหวัดนครพนม

นางสาวนันท์มาศ บุญทองเถิง

ประธานกลุ่มเด็กสุดเขตแดนสยาม จังหวัดนครพนม

จัดพิมพ์โดย

ศูนย์ข้อมูลนโยบายสาธารณะการลดปัญหาจากการพนัน

มูลนิธิสาธารณสุขแห่งชาติ

คำนำ

คู่มือการดำเนินงานลดผลกระทบจากการพนันออนไลน์สำหรับคณะกรรมการคุ้มครองเด็ก เล่มนี้ จัดทำขึ้นภายใต้โครงการ “เสริมสร้างเครือข่ายการดำเนินงานส่งเสริมและพัฒนากลไกการขับเคลื่อนนโยบายป้องกันและลดผลกระทบจากการพนันออนไลน์ในพื้นที่และชุมชนรอบสถานศึกษา” ซึ่งเป็นแนวปฏิบัติที่สังเคราะห์จากการดำเนินงานโครงการ “ขับเคลื่อนกลไกลดผลกระทบจากการพนันออนไลน์เพื่อการคุ้มครองเด็กและเยาวชนจังหวัดนครพนม” เป็นหลัก อันเป็นการขับเคลื่อนกิจกรรมโดยเด็กและเยาวชนที่เป็นคณะกรรมการคุ้มครองเด็กจังหวัด และภาคีเครือข่าย เพื่อเป็นแนวปฏิบัติที่ดีในการดำเนินงานลดผลกระทบจากการพนันออนไลน์สำหรับคณะกรรมการคุ้มครองเด็ก เนื้อหาสาระในคู่มือประกอบด้วย 3 ส่วน ได้แก่ **ส่วนที่ 1 ส่วนนำ** กล่าวถึงวัตถุประสงค์ของคู่มือ ขอบเขต ประโยชน์ นิยามที่เกี่ยวข้อง เนื้อหา และแนวปฏิบัติก่อนใช้คู่มือ **ส่วนที่ 2 แนวปฏิบัติที่ดีในการดำเนินงานส่งเสริมและพัฒนากลไกการขับเคลื่อนนโยบายลดผลกระทบจากการพนันออนไลน์ : สำหรับคณะกรรมการคุ้มครองเด็ก** กล่าวถึงสถานการณ์พนันออนไลน์ กลุ่มเป้าหมายที่ใช้คู่มือ แนวปฏิบัติที่ดีในการดำเนินงานลดผลกระทบจากการพนันออนไลน์ และ**ส่วนที่ 3 ปัจจัยเงื่อนไขที่นำไปสู่ความสำเร็จ**

คณะผู้จัดทำ

สารบัญ

	หน้า
คำนำ	
ส่วนที่ 1 ส่วนนำ	1
วัตถุประสงค์ของคู่มือ	1
ขอบเขตของการใช้คู่มือ	1
ประโยชน์ของคู่มือ	1
นิยามที่เกี่ยวข้อง	2
เนื้อหาของคู่มือ	3
แนวปฏิบัติก่อนใช้คู่มือ	3
ส่วนที่ 2 แนวปฏิบัติที่ดีในการดำเนินงานส่งเสริมและพัฒนากลไกการ ขับเคลื่อนนโยบายลดผลกระทบจากการพนันออนไลน์: สำหรับคณะกรรมการคุ้มครองเด็ก	4
สถานการณ์การพนันออนไลน์	4
กลุ่มเป้าหมายที่ใช้คู่มือ	10
แนวปฏิบัติที่ดีในการดำเนินงานลดผลกระทบจากการพนันออนไลน์	10
แผนภาพแนวปฏิบัติที่ดีในการดำเนินงานลดผลกระทบจากการพนัน ออนไลน์: สำหรับคณะกรรมการคุ้มครองเด็ก	27
ส่วนที่ 3 ปัจจัยเงื่อนไขที่นำไปสู่ความสำเร็จ	28
ภาคผนวก	30

สารบัญตาราง

	หน้า
ตาราง 1 จำนวน และร้อยละของผู้ตอบแบบสอบถาม จำแนกตามปัจจัยส่วนบุคคล	4
ตาราง 2 ตัวอย่างเครื่องมือและวิธีดำเนินการเก็บข้อมูลสถานการณ์พนันออนไลน์	12
ตาราง 3 ตัวอย่างแนวคำถามการสัมภาษณ์เชิงลึกเพื่อศึกษาสถานการณ์การพนันออนไลน์	17
ตาราง 4 แบบประเมินปัจจัยเงื่อนไขที่นำไปสู่ความสำเร็จในการดำเนินงานป้องกันและลดผลกระทบจากการพนันออนไลน์	28

สารบัญภาพประกอบ

		หน้า
ภาพประกอบ 1	ผลการสำรวจอิทธิพลของบุคคลที่ส่งผลต่อการรู้จักพนันออนไลน์ครั้งแรก	5
ภาพประกอบ 2	อิทธิพลของเพื่อนที่มีต่อการเล่นพนันออนไลน์	6
ภาพประกอบ 3	ผลการสำรวจบุคคลรอบข้างที่เล่นพนันออนไลน์	6
ภาพประกอบ 4	ผลการสำรวจลักษณะการเล่นพนันออนไลน์	7
ภาพประกอบ 5	ผลการสำรวจจำนวนเงินที่ใช้เล่นพนันออนไลน์	7
ภาพประกอบ 6	ผลการสำรวจประเภทของการเล่นพนันออนไลน์จำแนกตามระดับการศึกษา	8
ภาพประกอบ 7	ผลการสำรวจผลกระทบจากพนันออนไลน์จำแนกตามระดับการศึกษา	8
ภาพประกอบ 8	ผลการสำรวจการรับรู้ถึงผลกระทบจากพนันออนไลน์	9
ภาพประกอบ 9	ตัวอย่างแบบสำรวจสถานการณ์พนันออนไลน์	13
ภาพประกอบ 10	เสวนา หัวข้อ “การพนันเป็นปัจจัยเสี่ยงต่อสุขภาพ: การคุ้มครองเด็กและเยาวชนจากปัญหาการพนันออนไลน์”	21
ภาพประกอบ 11	กิจกรรมเรือไฟไม่พนัน	22
ภาพประกอบ 12	กิจกรรมเปลี่ยนเงินห่วยเป็นเงินออม	24
ภาพประกอบ 13	กิจกรรมตุงอีสานด้านพนันออนไลน์	25
ภาพประกอบ 14	แนวปฏิบัติที่ดีในการดำเนินงานลดผลกระทบจากการพนันออนไลน์: สำหรับคณะกรรมการคุ้มครองเด็ก	27

ส่วนที่ 1 ส่วนนำ

1. วัตถุประสงค์ของคู่มือ

คู่มือการดำเนินงานลดผลกระทบจากการพนันออนไลน์สำหรับคณะกรรมการคุ้มครองเด็ก มีวัตถุประสงค์เพื่อใช้เป็นแนวปฏิบัติสำหรับคณะกรรมการคุ้มครองเด็กในทุกระดับในการส่งเสริมและสนับสนุน การดำเนินงานของเด็กและเยาวชนเกี่ยวกับประเด็นการลดผลกระทบจากการพนันออนไลน์ และขับเคลื่อน กลไกลดผลกระทบจากการพนันออนไลน์

2. ขอบเขตของการใช้คู่มือ

ขอบเขตของคู่มือฉบับนี้ ครอบคลุมเนื้อหาการดำเนินงานส่งเสริมและพัฒนากลไกการขับเคลื่อน นโยบายลดผลกระทบจากการพนันออนไลน์ของคณะกรรมการคุ้มครองเด็กทั้งกระบวนการนับตั้งแต่เริ่มต้นจน จบกระบวนการ โดยมีความเกี่ยวข้องตั้งแต่ผู้ใช้คู่มือ ซึ่งมีแนวทางที่คณะกรรมการคุ้มครองเด็กสามารถนำไป เป็นแนวปฏิบัติที่ดีในการดำเนินงานเพื่อลดผลกระทบจากการพนันออนไลน์ อันสอดคล้องกับพระราชบัญญัติ คุ้มครองเด็ก มาตราที่ 20 ตัวอย่างกิจกรรมเพื่อลดผลกระทบจากการพนันออนไลน์ที่สังเคราะห์จากการ ดำเนินงานโครงการ “ขับเคลื่อนกลไกลดผลกระทบจากการพนันออนไลน์เพื่อการคุ้มครองเด็กและเยาวชน จังหวัดนครพนม” เพื่อเป็นตัวอย่างสำหรับคณะกรรมการคุ้มครองเด็กนำไปประยุกต์ใช้ในการดำเนินกิจกรรม

3. ประโยชน์ของคู่มือ

คู่มือฉบับนี้ เป็นแนวปฏิบัติสำหรับคณะกรรมการคุ้มครองเด็กทุกระดับในการดำเนินงานเพื่อ ลดผลกระทบจากการพนันออนไลน์ ซึ่งประโยชน์ของคู่มือฉบับนี้ มีดังนี้

1) เป็นแนวปฏิบัติที่ดีสำหรับคณะกรรมการคุ้มครองเด็กในการดำเนินงานเพื่อลดผลกระทบ จากการพนันออนไลน์

- 2) เพื่อให้คณะกรรมการคุ้มครองเด็กมีแนวปฏิบัติที่ชัดเจนว่าควรดำเนินการอะไรก่อน-หลัง ทำกับใคร และทำอะไร
- 3) เพื่อให้การดำเนินงานลดผลกระทบจากการพนันออนไลน์เป็นไปอย่างมีกระบวนการ ขั้นตอน และช่วยสร้างความมั่นใจให้แก่ผู้ปฏิบัติงาน

4. นิยามที่เกี่ยวข้อง

การพนันออนไลน์ (Online gambling) หมายถึง การเล่นพนันโดยผ่านระบบอินเทอร์เน็ต ซึ่งถูกพัฒนามาจากการเล่นตามบ่อนคาสิโน ที่มีเกมพนันออนไลน์ต่าง ๆ ให้ผู้เล่นเข้าไปเลือกใช้บริการ ตัวอย่างเช่น การเล่นโป๊กเกอร์ออนไลน์ การพนันด้านกีฬาและการพนันฟุตบอล หรือการเล่นบิงโกออนไลน์ หรือ คาสิโนออนไลน์ ที่สามารถเล่นเกมคาสิโน เช่น รูเล็ต แบล็กแจ็ก ปาจิงโกะ เป็นต้น ผู้เล่นรู้สึกเหมือนได้เล่นเกมพนันอยู่ในบ่อนพนันจริง ๆ ซึ่งการเล่นพนันออนไลน์ผู้เล่นสามารถเล่นได้หลายช่องทาง ทุกเวลา ผ่านทางคอมพิวเตอร์หรือโทรศัพท์มือถือเพียงแค่มือถืออินเทอร์เน็ต

การคุ้มครองเด็ก หมายถึง การป้องกันและปกป้องเด็กจากความเสี่ยง การถูกแสวงหาประโยชน์ การละเลยทอดทิ้ง หรือรูปแบบการกระทำต่าง ๆ ที่อาจก่อให้เกิดผลกระทบด้านลบต่อร่างกายและจิตใจ การพัฒนา และศักดิ์ศรีของเด็ก

เด็ก หมายถึง บุคคลซึ่งมีอายุต่ำกว่าสิบแปดปีบริบูรณ์ แต่ไม่รวมถึงผู้ที่บรรลุนิติภาวะด้วยการสมรส

เยาวชน หมายถึง บุคคลซึ่งมีอายุเกินกว่าสิบแปดปีบริบูรณ์แต่ไม่เกินยี่สิบห้าปีบริบูรณ์ ไม่รวมถึงผู้ที่บรรลุนิติภาวะด้วยการสมรส

คณะกรรมการคุ้มครองเด็ก หมายถึง คณะบุคคลถูกแต่งตั้งตามกฎหมาย อำนาจหน้าที่เสนอความเห็นเกี่ยวกับนโยบาย แผนงาน งบประมาณ และมาตรการในการส่งเสริมและพัฒนากลไก ส่งเสริมความประพฤติเด็ก ซึ่งเป็นผู้มีบทบาทสำคัญในการใช้คู่มือดำเนินงานส่งเสริมและพัฒนากลไก การขับเคลื่อนนโยบายลดผลกระทบจากการพนันออนไลน์ เพื่อส่งเสริมและสนับสนุนการดำเนินงานของเด็ก และเยาวชนเกี่ยวกับประเด็นการลดผลกระทบจากการพนันออนไลน์ ทั้งในมิติของการศึกษาสถานการณ์ พนันออนไลน์ การดำเนินกิจกรรมเพื่อลดผลกระทบจากการพนันออนไลน์ และการติดตามประเมินผล

พื้นที่สาธารณะ หมายถึง พื้นที่ที่เด็กและเยาวชนใช้ในการดำเนินกิจกรรมที่เกี่ยวข้องกับการลดผลกระทบจากการพนันออนไลน์ เป็นพื้นที่ที่เด็กและเยาวชนสามารถแสดงความคิดเห็น มีส่วนร่วมในการดำเนินกิจกรรมด้วยความสบายใจ เป็นพื้นที่สีขาวสำหรับเด็กและเยาวชน

5. เนื้อหาในคู่มือ

เนื้อหาในคู่มือ ประกอบด้วย

- ส่วนนำ ประกอบด้วย วัตถุประสงค์ของคู่มือ ขอบเขตของคู่มือ ประโยชน์ของคู่มือ นิยามศัพท์ที่เกี่ยวข้อง เนื้อหาในคู่มือ แนวปฏิบัติก่อนใช้คู่มือ
- แนวปฏิบัติที่ดีในการดำเนินงานส่งเสริมและพัฒนากลไกการขับเคลื่อนนโยบายลดผลกระทบจากการพนันออนไลน์: สำหรับคณะกรรมการคุ้มครองเด็ก ประกอบด้วย สถานการณ์พนันออนไลน์ กลุ่มเป้าหมายที่ใช้คู่มือ และแนวปฏิบัติที่ดีในการดำเนินงานส่งเสริมและพัฒนากลไกการขับเคลื่อนนโยบายลดผลกระทบจากการพนันออนไลน์: สำหรับคณะกรรมการคุ้มครองเด็ก
- ปัจจัยเงื่อนไขที่นำไปสู่ความสำเร็จ

6. แนวปฏิบัติก่อนใช้คู่มือ

คณะกรรมการคุ้มครองเด็ก คือผู้ที่นำคู่มือไปใช้ ก่อนการใช้คู่มือผู้ใช้จะต้องมีการเตรียมความพร้อมก่อน เพื่อให้สามารถนำคู่มือไปประยุกต์ใช้ได้อย่างมีประสิทธิภาพ ซึ่งแนวทางการเตรียมความพร้อม ดังนี้

- 1) ทำความเข้าใจการใช้คู่มือโดยละเอียด
- 2) สร้างทีมงานและกำหนดบทบาทของทีมงาน
- 3) ประเมินเงื่อนไขที่นำไปสู่ความสำเร็จ และแสวงหาสิ่งที่ต้องเติมเต็ม
- 4) พิจารณาวางแผนการดำเนินงานตามคู่มืออย่างเหมาะสมกับบริบทและสถานการณ์ของพื้นที่

ส่วนที่ 2

แนวปฏิบัติที่ดีในการดำเนินงานส่งเสริมและพัฒนากลไก การขับเคลื่อนนโยบายลดผลกระทบจากการพนันออนไลน์ : สำหรับคณะกรรมการคุ้มครองเด็ก

ส่วนที่ 2 ของคู่มือฉบับนี้ เป็นการแสดงให้เห็นถึงสถานการณ์ของการพนันออนไลน์ในภาพรวม จากการสำรวจกับผู้ที่มีประสบการณ์การเล่นพนันออนไลน์ ซึ่งดำเนินการสำรวจโดยพื้นที่เครือข่าย 4 แห่ง ที่ได้เป็น
คณะทำงานในพื้นที่ (Node) ประกอบด้วย 1) มหาวิทยาลัยนครพนม 2) มหาวิทยาลัยสงขลานครินทร์ วิทยา
เขตปัตตานี 3) สถาบันยุวทัศน์แห่งประเทศไทย และสภาเด็กและเยาวชนแห่งประเทศไทย และ 4) มูลนิธิ
สถาบันวิจัยเพื่อพัฒนาท้องถิ่นอีสาน ในปี 2562 กลุ่มเป้าหมายที่จะนำคู่มือไปใช้ และแนวปฏิบัติที่ดีในการ
ดำเนินงานขยายภาคีเครือข่ายเพื่อป้องกันและลดผลกระทบจากการพนันออนไลน์ ดังรายละเอียดต่อไปนี้

1. สถานการณ์การพนันออนไลน์

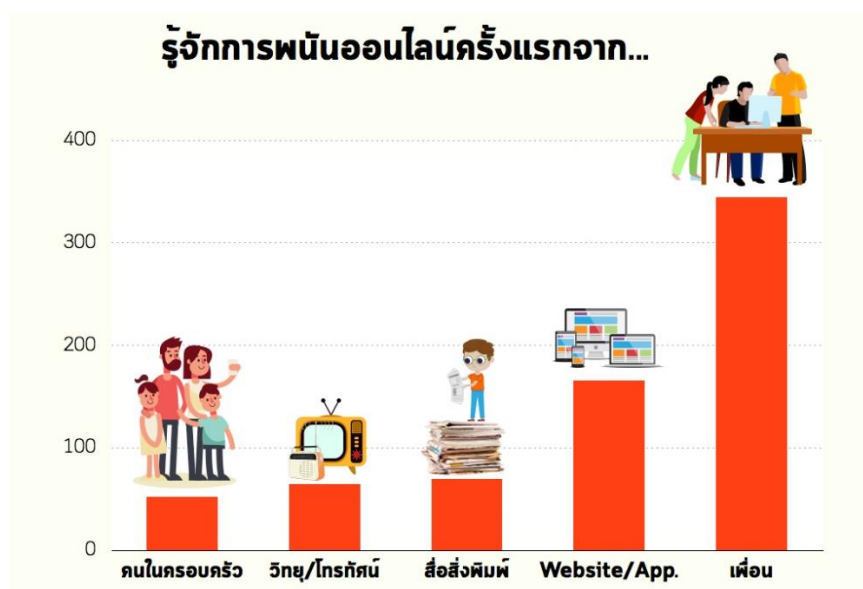
การนำเสนอภาพสถานการณ์การพนันออนไลน์ เป็นการฉายภาพให้เห็นสถานการณ์การพนันใน
ภาพรวมที่มาจากการสำรวจโดยแบบสอบถามที่ทำการสำรวจกับกลุ่มเด็กและเยาวชนที่มีประสบการณ์ในการ
เล่นการพนัน จำนวนทั้งสิ้นจำนวน 759 คน แบ่งเป็นเพศชาย 476 คน และเพศหญิง 283 คน โดยใช้
แบบสอบถามออนไลน์และการแจกแบบสอบถามผ่านคณะทำงานในพื้นที่ (Node) ในแต่ละพื้นที่ที่กระจายอยู่
ทุกภูมิภาคของประเทศไทย ซึ่งสามารถจำแนกเป็นร้อยละของผู้ตอบแบบสอบถามตามปัจจัยส่วนบุคคลได้ ดัง
รายละเอียดในตาราง 1

ตาราง 1 จำนวน และร้อยละของผู้ตอบแบบสอบถาม จำแนกตามปัจจัยส่วนบุคคล

สถานภาพ	จำนวน(คน)	ร้อยละ
เพศ		
ชาย	476	62.71
หญิง	283	37.29

สถานภาพ	จำนวน(คน)	ร้อยละ
ช่วงอายุ		
น้อยกว่า 10 ปี	15	1.98
11 – 15 ปี	175	23.06
16 – 20 ปี	495	65.22
21 – 25 ปี	65	8.56
มากกว่า 25 ปี	9	1.19
ระดับการศึกษา		
ประถมศึกษา	111	14.62
มัธยมศึกษาตอนต้น	156	20.55
มัธยมศึกษาตอนปลาย/ปวช.	285	37.55
อนุปริญญา/ปวส.	147	19.37
อุดมศึกษา	45	5.93
อื่น ๆ (ประกอบอาชีพ)	15	1.98
ภาพรวม	759	100.00

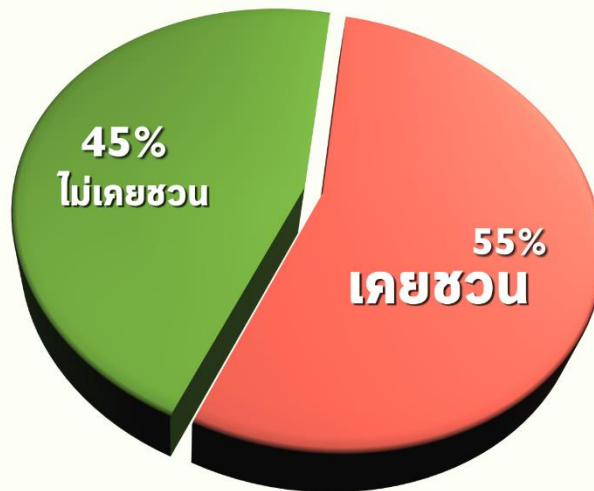
ผลจากการสำรวจผู้ที่มีประสบการณ์การเล่นพนันออนไลน์พบผลที่น่าสนใจในหลายประเด็น เช่น ผู้ที่มีส่วนที่ทำให้เด็กและเยาวชนรู้จักการพนันออนไลน์ครั้งแรก อิทธิพลของบุคคลที่ส่งผลต่อการเล่นการพนันออนไลน์ของเด็กและเยาวชน



ภาพประกอบ 1 ผลการสำรวจอิทธิพลของบุคคลที่ส่งผลต่อการรู้จักพนันออนไลน์ครั้งแรก

เพื่อนเป็นบุคคลที่มีอิทธิพลสูงมากต่อการเข้าไปสู่วงจรแห่งการพนันออนไลน์ คณะทำงานในพื้นที่ (Node) ตระหนักและเห็นความสำคัญตรงประเด็นนี้จึงได้มีการดำเนินการจัดกิจกรรมที่เน้นย้ำถึงการให้ความสำคัญกับเด็กและเยาวชนผ่านเด็กและเยาวชนด้วยกันเอง เช่น กิจกรรมเพื่อนเตือนเพื่อน เป็นต้น

ชวนเพื่อนหรือคนรู้จักเล่นพนันออนไลน์

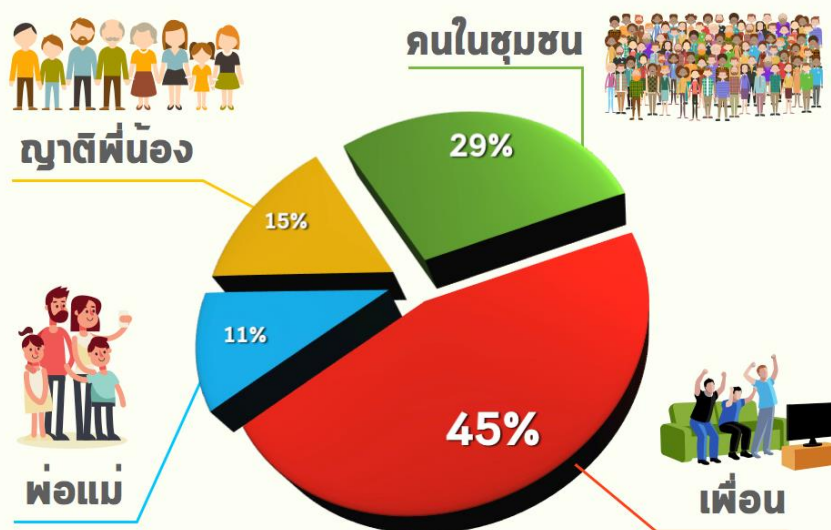


จากจำนวนผู้ให้ข้อมูลทั้งหมด 759 คน
ที่เคยเล่นการพนันออนไลน์ ในจำนวนนี้มี**มากกว่าครึ่ง**
ชวนเพื่อนหรือคนรู้จักเล่นพนันออนไลน์

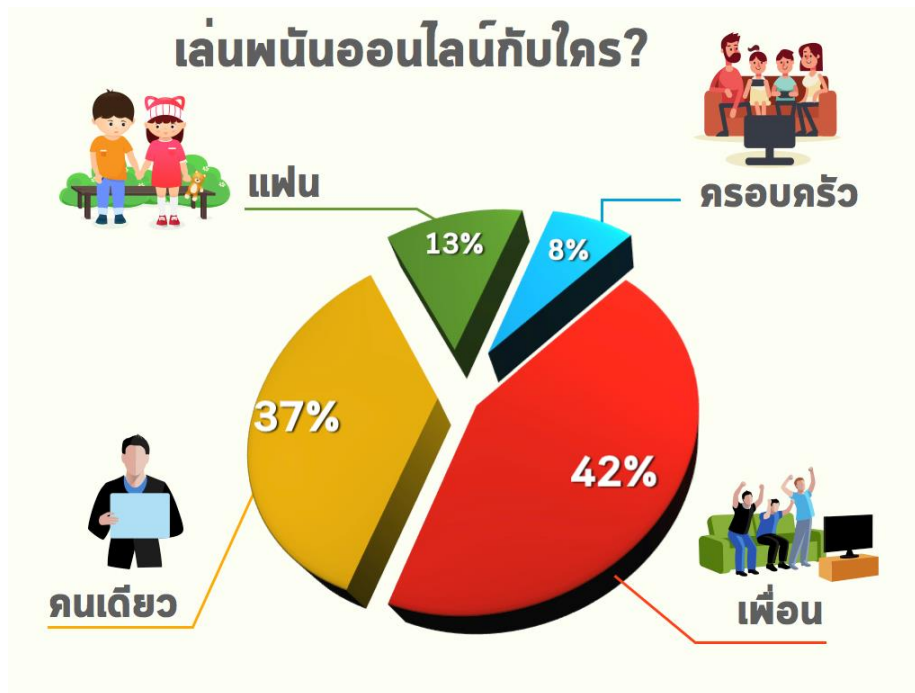
ภาพประกอบ 2 อิทธิพลของเพื่อนที่มีต่อการเล่นพนันออนไลน์

ผลการสำรวจสะท้อนให้เห็นถึงอิทธิพลของเพื่อนที่มีต่อการเล่นพนันออนไลน์ ซึ่งเด็กและเยาวชนส่วนใหญ่จะเห็นเพื่อนๆ เล่นการพนัน และการเล่นการพนันส่วนใหญ่อีกก็เล่นกับเพื่อนๆ ด้วยเช่นกัน

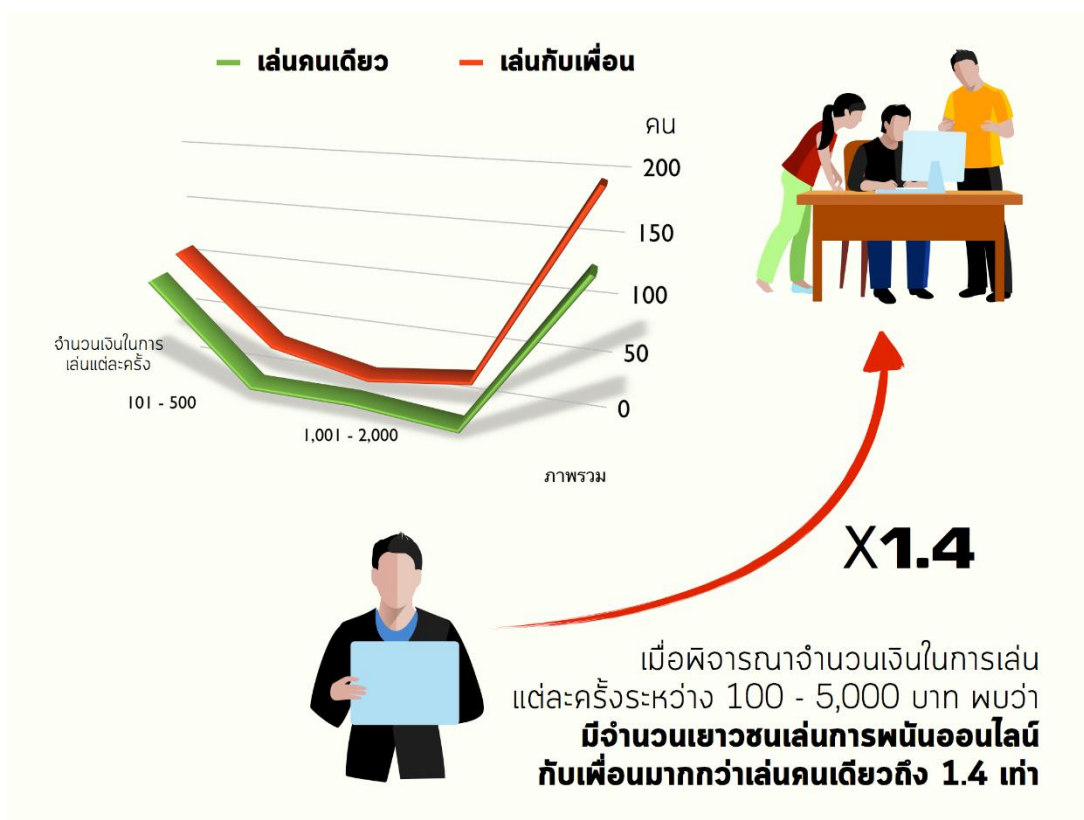
คนรอบข้างที่เล่นการพนันออนไลน์



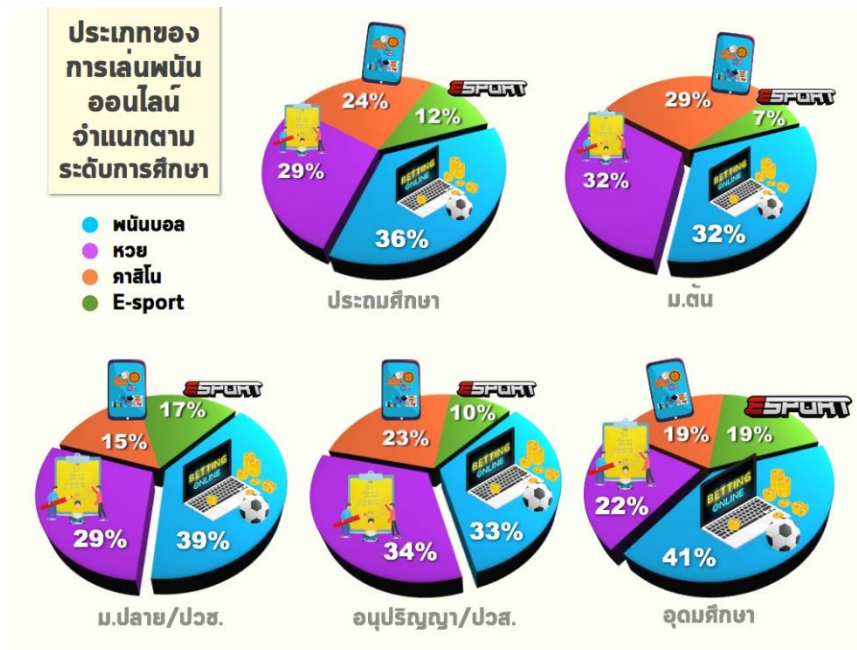
ภาพประกอบ 3 ผลการสำรวจบุคคลรอบข้างที่เล่นพนันออนไลน์



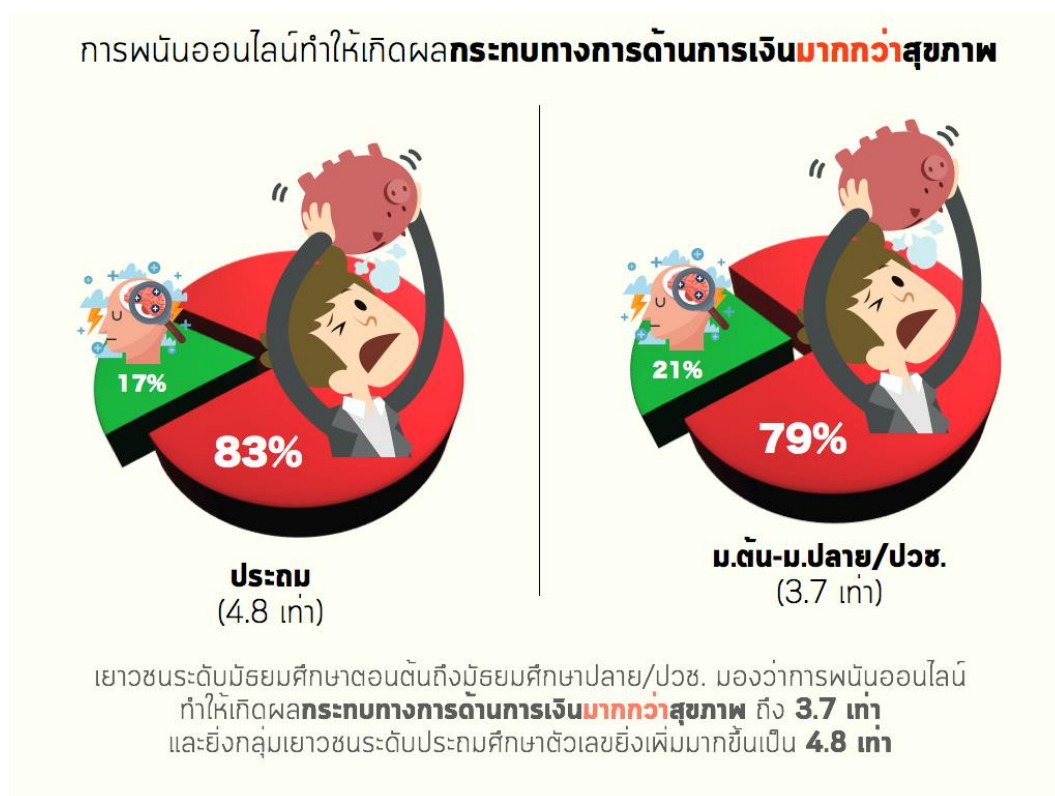
ภาพประกอบ 4 ผลการสำรวจลักษณะการเล่นพนันออนไลน์



ภาพประกอบ 5 ผลการสำรวจจำนวนเงินที่ใช้เล่นพนันออนไลน์



ภาพประกอบ 6 ผลการสำรวจประเภทของการเล่นพนันออนไลน์จำแนกตามระดับการศึกษา

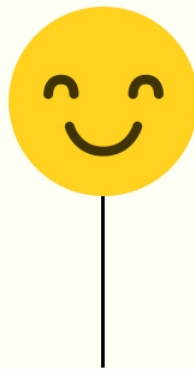


ภาพประกอบ 7 ผลการสำรวจผลกระทบจากพนันออนไลน์จำแนกตามระดับการศึกษา

ข้อค้นพบจากภาพประกอบนี้ เป็นการเน้นย้ำว่าเด็กและเยาวชนยังไม่ได้รู้ว่าการพนันออนไลน์จะทำให้เกิดผลกระทบด้านสุขภาพ ดังนั้น จึงได้ออกแบบกิจกรรมที่มีการเสริมสร้างความรู้ความเข้าใจและส่งต่อองค์ความรู้ “การพนันเป็นปัจจัยเสี่ยงสุขภาพ” ไปสู่เด็กและเยาวชน

“ ผู้ให้ข้อมูลรับรู้ว่าการ
เล่นพนันออนไลน์
ก่อให้เกิดปัญหาเกี่ยวกับตัว
เองอยู่ใน **ระดับน้อย** ”

การประเมิน	ระดับพฤติกรรมหรือความรู้สึก จำนวน (ร้อยละ)				M	S.D.	แปลผล
	ไม่เลย	บ้าง	บ่อยครั้ง	แทบทุกครั้ง			
1. ฉันเคยเล่นพนันออนไลน์โดยใช้เงินจำนวนมากกว่าที่จะจ่ายคืนยอมเสียพนัน	375 (49.34)	221 (29.12)	102 (13.44)	61 (8.04)	1.80	0.95	น้อย
2. ฉันเคยเสี่ยงจำนวนเงินพนันออนไลน์นี้ด้วยความตื่นตัวมากเกินไป	358 (47.17)	168 (22.13)	181 (23.85)	52 (6.85)	1.90	0.99	น้อย
3. ฉันเคยชวนผู้อื่นไปเล่นพนันออนไลน์เพื่อมีอะไรด้วยหรือว่าชวนเขาเงินเป็นไปกับคนอื่น	347 (45.72)	208 (27.40)	143 (18.84)	61 (8.04)	1.89	0.99	น้อย
4. ฉันเคยยืมเงินเพื่อนหรือยืมเงินจากคนอื่นเพื่อไปเล่นพนันออนไลน์	442 (58.23)	194 (25.56)	95 (12.52)	28 (3.69)	1.62	0.85	น้อย
5. ฉันเคยรู้สึกกังวลหรือมีปัญหากับการพนันออนไลน์	381 (50.2)	238 (31.36)	111 (14.62)	29 (3.82)	1.72	0.86	น้อย
6. การพนันออนไลน์โดยทั่วไปทำให้เกิดปัญหากับชีวิตประจำวันหรือความเครียด	366 (48.22)	217 (28.59)	126 (16.60)	50 (6.59)	1.82	0.96	น้อย
7. ฉันเคยลืมนัดหรืองานอื่นที่มีปัญหาเกี่ยวกับการพนันออนไลน์	448 (59.03)	188 (24.77)	92 (12.12)	31 (4.08)	1.61	0.87	น้อย
8. การพนันออนไลน์ทำให้ฉันมีปัญหาการเรียนหรือชีวิตประจำวัน	405 (53.36)	170 (22.40)	105 (13.83)	79 (10.41)	1.81	1.03	น้อย
9. ฉันรู้สึกผิดเกี่ยวกับการเล่นพนันออนไลน์ต่อตนเองหรือผู้อื่น	335 (44.14)	166 (21.87)	147 (19.37)	111 (14.62)	2.04	1.13	น้อย
ภาพรวม					1.80	0.75	น้อย



ไม่ได้รู้สึกว่
มีคนกล่าวถึงว่ **ตนเอง**
เป็นผู้มีปัญหาเกี่ยวกับการ
พนันออนไลน์

ไม่รู้สึกว่เป็นปัญหา
เมื่อต้องหยิบยืมเงิน หรือ
ขายสิ่งของเพื่อให้ได้เงิน
มาเล่นพนันออนไลน์

ภาพประกอบ 8 ผลการสำรวจการรับรู้ถึงผลกระทบจากพนันออนไลน์

ข้อค้นพบนี้ทำให้ทราบว่าเด็กและเยาวชนผู้เล่นการพนันออนไลน์มีการรับรู้ถึงผลกระทบจากปัญหาการพนันออนไลน์อยู่ในระดับน้อย บางอย่างที่น่าจะเป็นเรื่องที่ไม่เหมาะสมแต่เด็กและเยาวชนกลับบอกว่าไม่เป็นปัญหา เช่น การยืมเงินเพื่อนหรือการขายทรัพย์สินมาเล่นการพนันออนไลน์ ซึ่งสะท้อนให้เห็นว่าเด็กและเยาวชนกลุ่มนี้ยังขาดการรับรู้และตระหนักถึงผลกระทบจากการพนัน จึงจำเป็นที่คณะทำงานในพื้นที่ (Node) จะได้ออกแบบกิจกรรมที่สะท้อนและพยายามชี้ให้เห็นถึงความไม่ถูกต้อง เหมาะสม ความไม่สมเหตุผลในทางความคิด โดยเชื่อมโยงกับวิถีชีวิต วัฒนธรรมประเพณี ตลอดจนหลักธรรมคำสอนศาสนา เพื่อสร้างการรับรู้และเสริมสร้างความตระหนักถึงผลกระทบจากการพนันออนไลน์

2. กลุ่มเป้าหมายที่ใช้คู่มือ

คู่มือฉบับนี้ เป็นคู่มือในการปฏิบัติงานเพื่อลดผลกระทบจากการพนันออนไลน์ สำหรับ คณะกรรมการคุ้มครองเด็กจังหวัด คณะกรรมการคุ้มครองเด็กอำเภอ คณะกรรมการศูนย์คุ้มครองเด็กตำบล สภาเด็กและเยาวชน กลุ่มเด็ก และหน่วยงานที่เกี่ยวข้อง เป็นผู้ที่มีความสำคัญในการดำเนินงานส่งเสริมและพัฒนากลไกการขับเคลื่อนนโยบายลดผลกระทบจากการพนันออนไลน์ เพื่อส่งเสริมและสนับสนุนการดำเนินงานของเด็กและเยาวชนเกี่ยวกับประเด็นการลดผลกระทบจากการพนันออนไลน์ ทั้งในมิติของการศึกษาสถานการณ์พนันออนไลน์ การดำเนินกิจกรรมเพื่อลดผลกระทบจากการพนันออนไลน์ และการติดตามประเมินผล

3. แนวปฏิบัติที่ดีในการดำเนินงานลดผลกระทบจากการพนันออนไลน์: สำหรับคณะกรรมการคุ้มครองเด็ก

จากการดำเนินงานลดผลกระทบจากการพนันออนไลน์ จากบทเรียนการดำเนินงานของโครงการ “ขับเคลื่อนกลไกลดผลกระทบจากการพนันออนไลน์เพื่อการคุ้มครองเด็กและเยาวชนจังหวัดนครพนม” มีแนวปฏิบัติดังนี้

3.1 แนวทางการขับเคลื่อนคณะกรรมการคุ้มครองเด็กจังหวัด

1. ศึกษาวิเคราะห์สถานการณ์ปัญหาเพื่อออกแบบแนวทางการดำเนินงาน/ภาคีเครือข่าย/การบูรณาการ
2. สร้างภาพการเชื่อมโยงการทำงานร่วมกันหรือบูรณาการเครือข่าย
3. ยกระดับความสำคัญ เช่น เป็นวาระจังหวัด ยุทธศาสตร์จังหวัด
4. ติดตาม สรุปผล และนำเสนอคณะกรรมการคุ้มครองเด็กแห่งชาติ

3.2 แนวทางการขับเคลื่อนทีมงาน

1. สร้างทีมงาน

การสร้างทีมงานช่วยให้การขับเคลื่อนการดำเนินงานลดผลกระทบจากการพนันออนไลน์สามารถดำเนินไปอย่างเข้มแข็ง ขั้นตอนในการสร้างทีมงาน ดังนี้

- 1) สร้างสัมพันธภาพกับกลุ่มเป้าหมายที่จะชักชวนเข้าร่วมเป็นทีมงาน เช่น เด็กและเยาวชน นักศึกษา บุคลากรในหน่วยงานที่เกี่ยวข้อง
- 2) สร้างทีมงาน โดยการจัดประชุมเพื่อสร้างความเข้าใจถึงผลกระทบจากการพนันออนไลน์ และชี้แจงบทบาทสำคัญของทีมงาน

3) เปิดเวทีให้ทีมทำงานได้ร่วมขับเคลื่อนการดำเนินงาน โดยร่วมวิเคราะห์และวางแผนการดำเนินงานลดผลกระทบจากการพนันออนไลน์

4) ทีมทำงานทำความเข้าใจและวิเคราะห์สถานการณ์การพนันออนไลน์ในพื้นที่ จากฐานข้อมูลที่มี หรือจากการแลกเปลี่ยนประสบการณ์

2. แหล่งงบประมาณสนับสนุนการดำเนินงาน

แหล่งสนับสนุนงบประมาณในการดำเนินงานมีหลายแหล่ง เช่น หน่วยงานภายนอกที่ดำเนินงานเกี่ยวกับการพนัน หน่วยงานด้านสุขภาพ หน่วยงานด้านการศึกษา หน่วยงานที่ส่งเสริมการทำงานของเด็กและเยาวชนต่าง ๆ เป็นต้น

ทีมทำงานต้องค้นหาแหล่งทุน โดยดำเนินการ ดังนี้

1) ศึกษาวัตถุประสงค์ของแหล่งทุน เช่น กรณีงบประมาณตามระบบราชการ กองทุนสนับสนุนต่างๆ การเชื่อมโยงงบประมาณระหว่างหน่วยงาน

2) นำเสนอแสดงแผนงาน โครงการ หรือกิจกรรม ที่จะดำเนินงานเพื่อลดผลกระทบด้านการพนันออนไลน์ ที่สอดคล้องกับเป้าหมายของแหล่งทุน

3. การสร้างเครือข่ายการทำงาน

1) ค้นหาหน่วยงาน/บุคคล ที่เกี่ยวข้องกับการดำเนินงานของทีมทำงานด้านคุ้มครองเด็ก และที่ดำเนินงานเกี่ยวกับการพนันหรืออบายมุข

2) ทีมทำงานจากคณะกรรมการคุ้มครองเด็ก และคณะบุคคล (เครือข่าย) ตามมาตรา 17 พรบ.คุ้มครองเด็ก พ.ศ. 2546 เข้าไปสร้างสัมพันธภาพและสร้างความเข้าใจเกี่ยวกับการดำเนินงานเพื่อลดผลกระทบจากการพนันออนไลน์

3) สร้างข้อตกลงในการทำงานร่วมกัน เช่น การประกาศเจตนารมณ์ การบรรจุในแผนปฏิบัติงาน โครงการ กิจกรรมที่จะดำเนินงาน โดยแสดงให้เห็นถึงบทบาทและการมีส่วนร่วมของเครือข่าย

4) ส่งเสริมการมีส่วนร่วมในการดำเนินกิจกรรมของเครือข่าย โดยมอบบทบาทสำคัญและร่วมกันดำเนินการเพื่อลดผลกระทบจากการพนันออนไลน์

5) สนับสนุนและส่งเสริมให้เครือข่ายดำเนินกิจกรรมลดผลกระทบจากการพนันออนไลน์ โดยคณะกรรมการคุ้มครองเด็กระดับจังหวัด

3.3 ทำความเข้าใจสถานการณ์การพนันออนไลน์ในพื้นที่

การทำความเข้าใจสถานการณ์การพนันออนไลน์มีความสำคัญและจำเป็นสำหรับการจะดำเนินกิจกรรมใด ๆ ในพื้นที่ เพื่อให้ได้ข้อมูลที่เป็นปัจจุบันและข้อมูลเชิงลึก

แนวทางในการสำรวจสถานการณ์การพนันออนไลน์ มีดังนี้

1) กำหนดเป้าหมายของการสำรวจสถานการณ์

- กำหนดวัตถุประสงค์ของการสำรวจ
- ขอบเขตของการสำรวจ ได้แก่ เนื้อหาที่จะทำการสำรวจ กลุ่มเป้าหมาย พื้นที่ ระยะเวลา

2) กำหนดเครื่องมือและวิธีการ

การออกแบบเครื่องมือและวิธีการที่เหมาะสม จะช่วยให้สามารถตอบวัตถุประสงค์ของการสำรวจข้อมูล และสามารถนำข้อมูลไปใช้ประโยชน์ต่อไปได้ เครื่องมือและวิธีการสำรวจข้อมูลสถานการณ์ในพื้นที่สามารถทำได้หลายแบบ เช่น การศึกษาจากเอกสารที่เกี่ยวข้อง แบบสำรวจสถานการณ์การพนันออนไลน์ การสัมภาษณ์เชิงลึก การสังเกตสถานการณ์ เป็นต้น ซึ่งลักษณะของเครื่องมือแต่ละประเภทช่วยสะท้อนข้อมูลสถานการณ์ที่เกิดขึ้นแตกต่างกัน ดังต่อไปนี้

ตาราง 2 ตัวอย่างเครื่องมือและวิธีดำเนินการเก็บข้อมูลสถานการณ์พนันออนไลน์

เครื่องมือ	วิธีการเก็บข้อมูล	การวิเคราะห์ข้อมูล	ลักษณะของข้อมูลที่ได้
เอกสารต่างๆ ที่เกี่ยวข้อง	สังเคราะห์เอกสาร	การวิเคราะห์เนื้อหา	ข้อมูลสถานการณ์ที่ผ่านมา
แบบสำรวจสถานการณ์การพนันออนไลน์	เก็บข้อมูลโดยใช้แบบสอบถาม	วิเคราะห์ข้อมูลเชิงปริมาณ เช่น หาค่าเฉลี่ย ร้อยละ เปรียบเทียบความสัมพันธ์ เป็นต้น	ข้อมูลเชิงสถิติ
แนวคำถามการสัมภาษณ์	การสัมภาษณ์	การวิเคราะห์เนื้อหา	ข้อมูลเชิงลึก ความคิด ความเชื่อ ความรู้สึก

ตัวอย่างเครื่องมือการสำรวจสถานการณ์การพนันออนไลน์

แบบสำรวจสถานการณ์การพนันออนไลน์

เรียน ท่านผู้ตอบแบบสำรวจ

แบบสำรวจเกี่ยวกับสถานการณ์การพนันออนไลน์ ฉบับนี้มีทั้งหมด 3 ตอน ได้แก่ ตอนที่ 1 ข้อมูลทั่วไปของผู้ตอบแบบสำรวจ ตอนที่ 2 แบบสำรวจเกี่ยวกับพฤติกรรมการพนันออนไลน์ และตอนที่ 3 แบบสำรวจเกี่ยวกับผลกระทบจากการพนันออนไลน์ โดยมีความประสงค์ขอความร่วมมือจากท่านตอบแบบสำรวจนี้ให้ครบทุกข้อและครบทุกตอน โดยขอความกรุณาตอบให้ตรงตามสภาพความเป็นจริง

คณะทำงานจึงขอความอนุเคราะห์และความร่วมมือจากท่าน เพื่อเสียสละเวลาอันมีค่าตอบแบบสำรวจฉบับนี้ ความสมบูรณ์ของคำตอบที่ได้รับจากท่านจะมีคุณค่ายิ่งต่อผลการศึกษารั้งนี้ และขอให้ท่านเชื่อมั่นว่าทุกคำตอบของท่านจะถูกเก็บเป็นความลับเพื่อประโยชน์ในการศึกษา และจะนำมาเพื่อการวิเคราะห์ในภาพรวมเท่านั้น การตอบแบบสำรวจจะไม่มีผลกระทบใด ๆ ต่อภาระหน้าที่และความรับผิดชอบของท่าน ซึ่งผลการศึกษาในครั้งนี้จะเป็นประโยชน์ต่อการลดผลกระทบจากการพนันออนไลน์ในอนาคตต่อไป

จึงเรียนมาเพื่อขอความอนุเคราะห์จากท่าน และขอขอบคุณท่านเป็นอย่างสูงมา ณ โอกาสนี้

ตอนที่ 1 ข้อมูลทั่วไปของผู้ตอบแบบสำรวจ

1. เพศ

☐ ชาย

☐ หญิง

☐ อื่น ๆ (โปรดระบุ)

2. อายุ ปี

3. ระดับการศึกษา

☐ มัธยมศึกษาตอนต้น

☐ มัธยมศึกษาตอนปลาย/ปวช.

☐ อนุปริญญา/ปวส.

☐ อุดมศึกษา

☐ กำลังศึกษา (โปรดระบุ)

4. ปัจจุบันอาศัยอยู่กับ

☐ พ่อ

☐ แม่

☐ พ่อแม่

☐ ญาติ

☐ อื่น ๆ (โปรดระบุ)

5. ความถี่ในการเล่นพนันออนไลน์

☐ เล่นทุกวัน

☐ สัปดาห์ละ 2 - 3 ครั้ง

☐ เดือนละครั้ง

6. จำนวนทรัพย์สินที่เคยเล่นสูงสุด (โปรดระบุ)บาท

ตอนที่ 2 แบบสำรวจเกี่ยวกับพฤติกรรมการพนันออนไลน์

คำชี้แจง โปรดตอบคำถามตามความเป็นจริงมากที่สุด และโปรดตอบให้ครบทุกข้อ

- ท่านรู้จักการพนันออนไลน์ครั้งแรกจากแหล่งใด
☐ จากเพื่อน ☐ จากคนในครอบครัว ☐ จาก Internet ☐ จากสื่อสิ่งพิมพ์
☐ จากสื่อวิทยุ/โทรทัศน์ ☐ อื่น ๆ (โปรดระบุ)
- ท่านเคยชักชวนเพื่อนหรือคนรู้จักเล่นพนันออนไลน์หรือไม่
☐ เคย ☐ ไม่เคย
- ประเภทของการพนันออนไลน์ที่ท่านเล่น (ตอบได้มากกว่า 1 ข้อ)
☐ พนันฟุตบอลออนไลน์ ☐ หวยออนไลน์ ☐ คาสีโนออนไลน์
☐ อื่น ๆ (โปรดระบุ)
- สาเหตุการเล่นพนันออนไลน์ของท่าน (ตอบได้มากกว่า 1 ข้อ)
☐ คลายความเครียด ☐ ความอยากรู้อยากลอง ☐ เพื่อความสนุกสนาน ชอบลุ้นและตื่นเต้น
☐ หวังรวยทางลัด ☐ เล่นตามเพื่อนหรือคนใกล้ชิด ☐ เล่นเป็นอาชีพ
☐ ชอบการเสี่ยงโชค ☐ เหตุผลอื่น ๆ (โปรดระบุ)
- ช่วงเวลาที่เล่นการพนันออนไลน์ (ตอบได้มากกว่า 1 ข้อ)
☐ มีการแข่งขันกีฬาระดับชาติ ☐ มีการแข่งขันกีฬาระดับนานาชาติ
☐ ช่วงที่มีเพื่อนเล่นด้วย ☐ เวลาว่าง
☐ อื่น ๆ (โปรดระบุ)
- สถานที่ที่ท่านเล่นการพนันออนไลน์
☐ บ้านตนเอง ☐ หอพัก ☐ บ้านเพื่อน
☐ ร้านบริการ Internet ☐ ทุกที่ที่มีสัญญาณ Internet
☐ อื่น ๆ (โปรดระบุ)
- แหล่งทรัพย์สินที่นำมาเล่นการพนันออนไลน์ (ตอบได้มากกว่า 1 ข้อ)
☐ จากคนในครอบครัว ☐ เงินเก็บ ☐ จากการยืมเพื่อน/คนรู้จัก
☐ จากการทำงานพิเศษ ☐ เงินที่ได้จากการเล่นการพนันออนไลน์ที่ผ่านมา
☐ อื่น ๆ (โปรดระบุ)
- ค่าใช้จ่ายในการเล่นการพนันออนไลน์ของท่านโดยเฉลี่ยแต่ละครั้ง
☐ ต่ำกว่า 300 บาท ☐ 301 - 500 บาท ☐ 501 - 1,000 บาท
☐ 1,001 - 2,000 บาท ☐ 2,001 - 5,000 บาท ☐ มากกว่า 5,000 บาท
- จำนวนเงินที่เคยเล่นได้สูงสุด บาท
- จำนวนเงินที่เคยเสียสูงสุด บาท

11. คนรอบข้างของท่านที่เล่นการพนันออนไลน์ (ตอบได้มากกว่า 1 ข้อ)

- ☐ เพื่อน ☐ สมาชิกในครอบครัว
☐ เพื่อนบ้าน ☐ญาติพี่น้อง
☐ อื่น ๆ (โปรดระบุ)

12. ลักษณะการเล่นการพนันออนไลน์

- ☐ เล่นคนเดียว ☐ เล่นเป็นกลุ่มกับเพื่อน
☐ เล่นกับคนในครอบครัว ☐ เล่นกับเพื่อนบ้าน
☐ อื่น ๆ (โปรดระบุ)

13. ท่านทำอะไรเมื่อเสียเงินจากการพนันออนไลน์จำนวนมาก

- ☐ เลิกเล่นชั่วคราว ☐ ลดจำนวนเงินที่เล่นลง ☐ ยืมเงินคนอื่นมาเล่น
☐ เล่นเท่าเดิม ☐ เพิ่มจำนวนเงินที่เล่นให้มากขึ้น
☐ อื่น ๆ (โปรดระบุ)

14. เมื่อท่านมีปัญหาเรื่องเงินจากการเล่นการพนันออนไลน์ ท่านแก้ปัญหาอย่างไร (ตอบได้มากกว่า 1 ข้อ)

- ☐ ยืมเพื่อนหรือคนใกล้ชิด ☐ ขอจากผู้ปกครอง
☐ กู้เงินนอกระบบ ☐ ขาย/จำนำทรัพย์สิน
☐ อื่น ๆ (โปรดระบุ)

ตอนที่ 3 แบบสำรวจเกี่ยวกับผลกระทบจากการพนันออนไลน์

คำชี้แจง โปรดตอบคำถามตามความเป็นจริงมากที่สุด และโปรดตอบให้ครบทุกข้อ

1. ท่านได้รับผลกระทบจากการเล่นพนันออนไลน์ด้านใดบ้าง (ตอบได้มากกว่า 1 ข้อ)

- ☐ ด้านการเรียน ☐ ด้านการเงิน ☐ ด้านครอบครัว
☐ ด้านจิตใจ ☐ ด้านสุขภาพ ☐ ด้านสังคม
☐ ด้านอื่น ๆ (โปรดระบุ)

2. การเล่นพนันออนไลน์มีผลกระทบต่อค่าใช้จ่ายของท่านอย่างไรบ้าง (ตอบได้มากกว่า 1 ข้อ)

- ☐ ไม่มีผลกระทบ ☐ ค่าใช้จ่ายเพิ่มขึ้น ☐ เงินไม่พอใช้
☐ ขอผู้ปกครองเพิ่ม ☐ หารายได้เสริม ☐ ต้องยืมเงินจากเพื่อนมาใช้จ่าย
☐ อื่น ๆ (โปรดระบุ)

3. การเล่นพนันออนไลน์ส่งผลกระทบต่อเศรษฐกิจของครอบครัวของท่านด้านใด (ตอบได้มากกว่า 1 ข้อ)

- ☐ ไม่ส่งผลกระทบ ☐ ครอบครัวมีหนี้สินเพิ่มขึ้น ☐ ครอบครัวมีรายได้สูงขึ้น
☐ ครอบครัวรักกันมากขึ้น ☐ ครอบครัวทะเลาะกัน ☐ อื่น ๆ (โปรดระบุ)

4. การเล่นพนันออนไลน์มีผลกระทบต่อสุขภาพของท่านด้านใดบ้าง (ตอบได้มากกว่า 1 ข้อ)

- ☐ ไม่มีผลกระทบ ☐ เกิดผลเสียต่อสายตา ☐ เครียด/กังวล
☐ นอนไม่หลับ ☐ อารมณ์ฉุนเฉียว ☐ ร่างกายอ่อนเพลีย
☐ อื่น ๆ (โปรดระบุ)

5. การพนันมีผลต่อการเรียนของท่านอย่างไร (ตอบได้มากกว่า 1 ข้อ)
- ☐ ไม่มีผลกระทบ ☐ ส่งการบ้านไม่ทัน ☐ มาเรียนสาย
- ☐ สมาธิสั้น ☐ เรียนไม่ทันเพื่อน ☐ ผลการเรียนตก
- ☐ อื่น ๆ (โปรดระบุ)
6. การเล่นพนันออนไลน์มีผลต่อการอยู่ร่วมกับผู้อื่นอย่างไรบ้าง (ตอบได้มากกว่า 1 ข้อ)
- ☐ ไม่มีผล ☐ ปลีกตัวจากสังคม ☐ เก็บตัวอยู่คนเดียว ☐ ห่างจากเพื่อน
- ☐ อื่น ๆ (โปรดระบุ)
7. ท่านเคยถูกลงโทษจากการเล่นพนันออนไลน์หรือไม่
- ☐ เคย ☐ ไม่เคย
8. เคยมีคนดักเตือนท่านเกี่ยวกับการเล่นพนันออนไลน์หรือไม่
- ☐ เคย ☐ ไม่เคย
9. ท่านคิดว่าการพนันออนไลน์ก่อให้เกิดผลกระทบต่อส่วนรวมหรือไม่
- ☐ ไม่ส่งผลกระทบ
- ☐ ส่งผลกระทบ (โปรดระบุสิ่งที่ท่านคิดว่าเป็นผลกระทบ โดยสามารถระบุได้มากกว่า 1 ข้อ)
- ☐ เกิดอาชญากรรม
- ☐ คนในสังคมทะเลาะกัน
- ☐ เกิดการลักขโมย
- ☐ เศรษฐกิจของประเทศดีขึ้น
- ☐ อื่น ๆ (โปรดระบุ)
10. การมีพนันออนไลน์ส่งผลต่อชุมชนที่ท่านอยู่อย่างไรบ้าง
- ☐ คนคุยกันน้อยลง
- ☐ เกิดการมั่วสุมกันในชุมชน
- ☐ เกิดอาชญากรรมในชุมชนเพิ่มขึ้น
- ☐ อื่น ๆ (โปรดระบุ)

หมายเหตุ ผู้ที่จะนำแบบสำรวจไปใช้สามารถปรับเปลี่ยนข้อความให้เหมาะสมกับบริบทพื้นที่และกลุ่มเป้าหมายที่ทำการสำรวจ

ภาพประกอบ 9 ตัวอย่างแบบสำรวจสถานการณ์พนันออนไลน์

ตัวอย่างแนวคำถามการสัมภาษณ์เชิงลึกเพื่อศึกษาสถานการณ์การพนันออนไลน์

ตาราง 3 ตัวอย่างแนวคำถามการสัมภาษณ์เชิงลึกเพื่อศึกษาสถานการณ์การพนันออนไลน์

แนวคำถาม	บันทึกคำตอบ
การพนันออนไลน์ในความคิดของท่านคืออะไร และมีอะไรบ้างที่เรียกว่าพนันออนไลน์	
ท่านรู้จักพนันออนไลน์ได้อย่างไร	
เครื่องมือ/อุปกรณ์ ที่ใช้ในการเล่นพนันออนไลน์มีอะไรบ้าง และสำคัญอย่างไร	
สถานการณ์พนันออนไลน์รอบตัวท่านในปัจจุบันเป็นอย่างไร	
ในความคิดเห็นของท่าน การพนันออนไลน์ส่งผลกระทบต่ออย่างไรบ้าง	
ท่านเคยประสบปัญหาเกี่ยวกับพนันออนไลน์หรือไม่ หากเคยท่านประสบปัญหาอย่างไร	
แนวทางในการป้องกันหรือแก้ปัญหาพนันออนไลน์ในมุมมองของท่านเห็นว่าควรเป็นอย่างไร	

หมายเหตุ เครื่องมือในการเก็บข้อมูลสถานการณ์ควรเลือกใช้ และปรับให้เหมาะสมกับสถานการณ์บริบทของพื้นที่ และการนำข้อมูลไปใช้ประโยชน์

3.4 วิเคราะห์สถานการณ์และวางแผนการแก้ปัญหา

การวิเคราะห์สถานการณ์เป็นการดำเนินการเพื่อนำไปสู่แนวทางการกำหนดกิจกรรมได้อย่างเหมาะสม แนวทางการวิเคราะห์สถานการณ์ดังนี้

1) วิเคราะห์สถานการณ์อย่างรอบด้าน เช่น ด้านความรู้ความเข้าใจเกี่ยวกับพนันออนไลน์ ประเภทของพนันออนไลน์ในพื้นที่ สถานการณ์การเล่น ผลกระทบจากพนันออนไลน์ กลุ่มที่เล่นพนันออนไลน์ สาเหตุการเล่นพนันออนไลน์ เป็นต้น

2) จัดกลุ่มของข้อมูลและเรียงลำดับความสำคัญของสถานการณ์ปัญหา

3) กำหนดแนวทางการแก้ปัญหาอย่างเหมาะสมและสอดคล้องกับสถานการณ์ เช่น การขับเคลื่อนระดับนโยบาย การส่งเสริมความรู้ สร้างความตระหนัก การเฝ้าระวัง เป็นต้น

4) กำหนดกิจกรรมที่จะดำเนินการเพื่อแก้ปัญหา โดยคำนึงถึงความเหมาะสมของพื้นที่ ดำเนินการ กลุ่มเป้าหมาย วัสดุอุปกรณ์ งบประมาณ และปัจจัยอื่น ๆ ที่เกี่ยวข้อง

- 5) กำหนดขั้นตอนการดำเนินกิจกรรม ระยะเวลา วัสดุอุปกรณ์ที่ต้องใช้ งบประมาณ ผู้รับผิดชอบแต่ละกิจกรรมอย่างชัดเจน
- 6) กำหนดตัวชี้วัดหรือผลที่คาดว่าจะได้รับการดำเนินการทั้งผลลัพธ์ระยะสั้น และระยะยาว
- 7) กำหนดแนวทางการประเมินผลการดำเนินการกิจกรรม

3.5 การดำเนินกิจกรรมเพื่อลดผลกระทบจากการพนันออนไลน์: สำหรับคณะกรรมการคุ้มครองเด็ก

3.5.1 กิจกรรมสร้างความรู้ความเข้าใจและสร้างความตระหนักต่อการพนันออนไลน์

สามารถดำเนินการได้หลายรูปแบบ ขึ้นอยู่กับสถานการณ์ปัญหา บริบทของพื้นที่ และกลุ่มเป้าหมายที่ต้องการเข้าไปสร้างความรู้ความเข้าใจ ตัวอย่างเช่น

การอบรมกลุ่มแกนนำเด็กและเยาวชน และคณะกรรมการคุ้มครองเด็กระดับตำบล (นักร้อง) เกี่ยวกับผลกระทบของการพนันออนไลน์ที่มีต่อสุขภาพ

การจัดเสวนา โดยผู้มีส่วนเกี่ยวข้อง เช่น ผู้แทนจากหน่วยงานด้านสุขภาพ ผู้แทนกลุ่มเด็กและเยาวชน สถาบันการศึกษา หน่วยงานที่ทำงานด้านเด็กและเยาวชนระดับจังหวัด เป็นต้น การดำเนินการมีดังนี้

- คณะทำงานด้านการคุ้มครองเด็กประชุมวางแผนและประสานภาคีเครือข่ายเพื่อร่วมดำเนินการ
- กำหนดประเด็นการเสวนา โดยคำนึงถึงสถานการณ์ในพื้นที่ และความน่าสนใจของเนื้อหาที่จะเสวนา เช่น “การพนันเป็นปัจจัยเสี่ยงต่อสุขภาพ”
- เลือกวิทยากรหรือผู้ร่วมเสวนา โดยเลือกให้เหมาะสมกับหัวข้อที่ดำเนินการเสวนา
- เลือกผู้ดำเนินรายการ โดยคำนึงถึงประเด็นการเสวนา ผู้ร่วมเสวนา และผู้รับฟังการเสวนา ทั้งนี้ ผู้ดำเนินรายการควรมีความเข้าใจบริบทที่จะดำเนินการเสวนา สามารถจับประเด็นได้เป็นอย่างดี สามารถส่งต่อประเด็นเพื่อให้การเสวนามีความลื่นไหล และเป็นไปอย่างเรียบร้อย
- กำหนดกลุ่มผู้เข้าร่วม สถานที่ และระยะเวลาดำเนินกิจกรรม โดยคำนึงถึงความเหมาะสมของกลุ่มผู้เข้าร่วม และบริบทของพื้นที่ เป็นสำคัญ
- จัดกิจกรรมเสวนาตามแผนที่กำหนด
- สรุปเนื้อหาองค์ความรู้ที่เกี่ยวข้องกับการพนันออนไลน์ในรูปแบบ fact sheet แผ่นพับ หรือเว็บไซต์

การจัดนิทรรศการ เป็นอีกวิธีหนึ่งในการสร้างความรู้ความเข้าใจ และความตระหนักถึงผลกระทบจากการพนันออนไลน์ อาจเป็นนิทรรศการที่สะท้อนถึงสถานการณ์พนันออนไลน์ในพื้นที่ ผลกระทบจากการพนันออนไลน์ต่อเด็กและเยาวชน สถานการณ์พนันออนไลน์ เป็นต้น

การดำเนินการสามารถทำได้ ดังนี้

- กำหนดประเด็นหรือ Theme ของนิทรรศการ
- กำหนดผู้รับผิดชอบในแต่ละส่วนของการจัดแสดง โดยมีผู้จัดนิทรรศการคอยให้ข้อมูลความรู้เพิ่มเติมแก่ผู้ที่เยี่ยมชม
- กำหนดสถานที่ รูปแบบของนิทรรศการ
- กำหนดการประชาสัมพันธ์ เชิญชวนเพื่อให้ชมนิทรรศการ

กิจกรรมรณรงค์ เป็นการรณรงค์เพื่อให้กลุ่มเป้าหมายตระหนักถึงผลกระทบจากการพนันออนไลน์ เช่น การเดินรณรงค์ในเส้นทางชุมชนเมือง การรณรงค์ผ่านวัฒนธรรม ประเพณีท้องถิ่น เช่น ผ่านประเพณีไหลเรือไฟ ประเพณีฮีตสิบสอง คองสิบสี่ เป็นต้น

ตัวอย่างกิจกรรม

สร้างความรู้ความเข้าใจ และสร้างความตระหนักถึงผลกระทบจากการพนันออนไลน์

วัตถุประสงค์

1. เพื่อให้เด็กและเยาวชน และภาคีเครือข่ายมีความรู้ความเข้าใจถึงผลกระทบจากการพนันออนไลน์ทั้งในมิติของสุขภาพ และมิติทางสังคม
2. เพื่อให้เด็กและเยาวชนและภาคีเครือข่ายเกิดความตระหนักถึงผลกระทบของการพนันออนไลน์
3. เพื่อสร้างเครือข่ายลดผลกระทบจากการพนันออนไลน์

ผลที่คาดว่าจะได้รับจากกิจกรรม

1. เด็กและเยาวชนและภาคีเครือข่ายมีความรู้ความเข้าใจถึงผลกระทบจากการพนันออนไลน์ทั้งในมิติของสุขภาพ และมิติทางสังคม
2. เด็กและเยาวชน และภาคีเครือข่ายเกิดความตระหนักถึงผลกระทบของการพนันออนไลน์
3. เด็กและเยาวชน และภาคีเครือข่ายเกิดแนวความคิดในการส่งต่อความรู้ความเข้าใจถึงผลกระทบจากการพนันออนไลน์ไปสู่ผู้อื่น

กิจกรรม : เวทีเสวนาวิชาการพัฒนากลไกการลดผลกระทบจากการพนันออนไลน์เพื่อการคุ้มครองเด็กและเยาวชนจังหวัด

ผู้ดำเนินกิจกรรม : คณะกรรมการคุ้มครองเด็ก และภาคีเครือข่าย

รูปแบบการดำเนินกิจกรรม

- เสวนา หัวข้อ “การพนันเป็นปัจจัยเสี่ยงต่อสุขภาพ: การคุ้มครองเด็กและเยาวชนจากปัญหาการพนันออนไลน์”
- ผู้ร่วมเวทีเสวนา: ผู้แทนเด็กและเยาวชน ผู้แทนคณะกรรมการคุ้มครองเด็ก จิตแพทย์ผู้เชี่ยวชาญด้านการทำงานของสมอง ผู้แทนหน่วยงานระดับจังหวัด ผู้แทนองค์กรอิสระที่ดำเนินงานด้านการพนัน
- ผู้ร่วมฟังการเสวนา เด็กและเยาวชน นักศึกษา และประชาชนทั่วไป ในพื้นที่จังหวัดนครพนม



ภาพประกอบ 10 เสวนา หัวข้อ “การพนันเป็นปัจจัยเสี่ยงต่อสุขภาพ: การคุ้มครองเด็กและเยาวชน
จากปัญหาการพนันออนไลน์”

กิจกรรม : เรือไฟไม่พนัน

ผู้ดำเนินกิจกรรม : คณะกรรมการคุ้มครองเด็ก และภาคีเครือข่าย

รูปแบบการดำเนินกิจกรรม

กิจกรรมการณรงค์ ผ่านประเพณีท้องถิ่น

ผู้ร่วมกิจกรรม เด็ก เยาวชน นักศึกษา สถาบันการศึกษา หน่วยงานระดับจังหวัด ระดับท้องถิ่น และประชาชนทั่วไป

วิธีการ

- ทีมทำงานจัดเตรียมสถานที่และวัสดุอุปกรณ์ให้เพียงพอต่อผู้เข้าร่วมกิจกรรม ได้แก่ เรือไฟ กระดาษสำหรับเขียนข้อความ ปากกา

- ให้ผู้เข้าร่วมกิจกรรม ร่วมเขียนข้อความที่เกี่ยวข้องกับการไม่ข้องเกี่ยวกับการพนันออนไลน์ และจุดเทียนลอยเรือไฟ ที่ทำจากกาบกล้วยลงสู่สายน้ำ



กิจกรรม : เรือไฟไม่พนัน

หมายเหตุ : เป็นกิจกรรมสร้างสรรค์ที่ออกแบบโดยกลุ่มเด็กและเยาวชนหลังจากผ่านการเข้าร่วมการอบรม
ความรู้การพนันเป็นปัจจัยเสี่ยงต่อสุขภาพ

ภาพประกอบ 11 กิจกรรมเรือไฟไม่พนัน

3.5.2 กิจกรรมส่งเสริมพฤติกรรมลดผลกระทบจากการพนันออนไลน์

การส่งเสริมพฤติกรรมลดผลกระทบจากการพนันออนไลน์ เป็นอีกกิจกรรมหนึ่งที่คณะกรรมการคุ้มครองเด็กสามารถดำเนินการร่วมกับภาคีเครือข่ายเพื่อลดผลกระทบจากการพนันออนไลน์ ซึ่งเป็นกิจกรรมที่มีเป้าหมายเพื่อมุ่งเปลี่ยนพฤติกรรมการเล่นพนันโดยเปลี่ยนจากเล่น เป็น ลด และเลิกเล่น รวมทั้งยังสามารถป้องกันผู้ที่เข้าสู่การเล่นพนันให้ทำกิจกรรมอย่างอื่นทดแทน กิจกรรมมีหลากหลายรูปแบบ ดังเช่น

กิจกรรมเปิดพื้นที่สาธารณะให้เด็กและเยาวชน เพื่อให้ดำเนินกิจกรรมสร้างสรรค์ เช่น การเล่นดนตรี การเล่นเกม การทำกิจกรรมที่เป็นประโยชน์ต่อสังคม เป็นต้น

กิจกรรมเปลี่ยนเงินห่วยเป็นเงินออม โดยการสร้างพื้นที่ให้ผู้ที่เคยซื้อห่วยเปลี่ยนจากซื้อห่วยที่ต้องลุ้นรางวัล เป็นการหยอดกระปุกเพื่อออมเงิน

ตัวอย่างกิจกรรมส่งเสริมพฤติกรรมลดผลกระทบจากการพนันออนไลน์

วัตถุประสงค์

1. เพื่อสร้างพื้นที่สาธารณะให้แก่เด็กและเยาวชนในการทำกิจกรรมสร้างสรรค์ ลดการพนันออนไลน์

2. เพื่อส่งเสริมการปรับเปลี่ยนพฤติกรรมการเล่นพนันเป็นพฤติกรรมสร้างสรรค์

ผลที่คาดว่าจะได้รับ

1. มีพื้นที่สาธารณะให้เด็กและเยาวชนในการสร้างสรรค์กิจกรรมที่เป็นประโยชน์ ป้องกันและลดการยุ่งเกี่ยวกับการพนันออนไลน์

2. เด็ก เยาวชน และผู้ที่เกี่ยวข้องสามารถเปลี่ยนพฤติกรรมจากการเล่นพนันเป็นพฤติกรรมสร้างสรรค์อื่น ๆ

กิจกรรม : เปลี่ยนเงินห่วยเป็นเงินออม

ผู้ดำเนินกิจกรรม : คณะกรรมการคุ้มครองเด็ก และภาคีเครือข่าย

รูปแบบกิจกรรม

การออมเงิน

ผู้ร่วมกิจกรรม เด็ก เยาวชน และประชาชนที่สนใจ

วิธีการ

จัดเตรียมกระปุกออมสิน มี 10 กระปุก แต่ละกระปุกจะติดเลข 00-99 เช่น กระปุกแรกเป็นเลข 01-09 กระปุกที่สองเลข 10-19 ไปเรื่อย ๆ โดยจะมีวิธีการอยู่ 2 แบบ คือ

1. **ลด (ลดการซื้อห่วยออนไลน์)** เช่น เราตั้งใจจะซื้อห่วย 3 ตัว (01 02 03) ก็ลดการซื้อโดยการเลือกซื้อ 2 (คือเลข 01 กับ 02) ตัว แล้วเงินสำหรับซื้ออีก 1 ตัว (03) ที่เหลือให้ออมลงกระปุก โดยหยอดลงในกระปุกที่ติดหมายเลข 00-09 (เพราะเลข 03 ที่จะไม่ซื้ออยู่ในช่วงเลข 00-09) "หรือเลือกซื้อ 1 ออม 2 ก็ได้ขอแค่มีเหลือออม กรณีลดการซื้อห่วยออนไลน์นี้สำหรับคนที่อดใจซื้อไม่ได้จริง ๆ เพราะปกติเวลาซื้อห่วยเราจะมีตัวที่อยากซื้อ มาก ๆ และตัวที่ซื้อไว้แล้ว เราก็ลดการซื้อเหลือแค่ตัวที่อยากซื้อจริง ๆ ตัวที่เหลือก็เอาเงินส่วนนั้นมาออม

2. **เลิก (เลิกซื้อห่วยออนไลน์)** โดยการนำเงินที่จะซื้อห่วยออนไลน์ไปหยอดกระปุกทั้งหมด โดยหยอดตามกระปุกที่มีหมายเลขที่เราอยากซื้อเหมือนเดิม



หมายเหตุ : เป็นกิจกรรมสร้างสรรค์ที่ออกแบบโดยกลุ่มเด็กและเยาวชน หลังจากผ่านการเข้าร่วมการอบรม

ความรู้การพนันเป็นปัจจัยเสี่ยงต่อสุขภาพ

ภาพประกอบ 12 กิจกรรมเปลี่ยนเงินห่วยเป็นเงินออม

กิจกรรม : ตุงอีสานด้านพนันออนไลน์

เป็นการแสดงกิจกรรมเกี่ยวกับประเด็น การพนันออนไลน์กระทบต่อการเจริญเติบโตของสมอง

ผู้ดำเนินกิจกรรม : คณะกรรมการคุ้มครองเด็ก และภาคีเครือข่าย

รูปแบบกิจกรรม

การผลิตงานสร้างสรรค์

ผู้ร่วมกิจกรรม เด็ก เยาวชน และประชาชนที่สนใจ

วิธีการ

1. ทีมทำงานจัดเตรียมวัสดุอุปกรณ์สำหรับทำตุง
2. ผู้เข้าร่วมกิจกรรม ได้ร่วมกันจัดกิจกรรมทำตุงอีสาน ที่เกิดจากการพันด้ายหลากสีให้เป็นตุง แต่ละผืนแล้วนำมาประกอบกันเพื่อนำไปเป็นพurahบูชา หรือทำมอบให้วัดได้ ซึ่งการทำตุงอีสานต้องใช้สมาธิ ความคิดสร้างสรรค์ และเป็นการฝึกสมอง เป็นการใช้เวลาว่างให้เกิดประโยชน์แทนการหมกมุ่นอยู่กับการจจโทรศัพท์หรือการเล่นเกม/การพนันออนไลน์



หมายเหตุ : เป็นกิจกรรมสร้างสรรค์ที่ออกแบบโดยกลุ่มเด็กและเยาวชน หลังจากผ่านการเข้าร่วมการอบรม
ความรู้การพนันเป็นปัจจัยเสี่ยงต่อสุขภาพ

ภาพประกอบ 13 กิจกรรมตุงอีสานด้านพนันออนไลน์

4. ประเมินผลการดำเนินงาน

ทีมงานมีการกำหนดแนวทางการประเมินผลการปฏิบัติตามแนวปฏิบัติจากคู่มือ เพื่อสะท้อนผลความสำเร็จ สิ่งที่ต้องปรับปรุงแก้ไขจากการดำเนินงานตามคู่มือ อันนำไปสู่การปรับปรุงคู่มือให้มีความสอดคล้องกับการปฏิบัติงานจริงมากยิ่งขึ้น โดยแนวทางการประเมินสามารถทำได้หลากหลาย ดังเช่น

- การประเมินผลจากผู้ใช้คู่มือ คือ คณะกรรมการคุ้มครองเด็ก
- การประเมินผลจากผู้เข้าร่วมกิจกรรมตามคู่มือ
- การประเมินผลจากการสังเกตพฤติกรรมของผู้เข้าร่วมกิจกรรม

วิธีการประเมิน เช่น

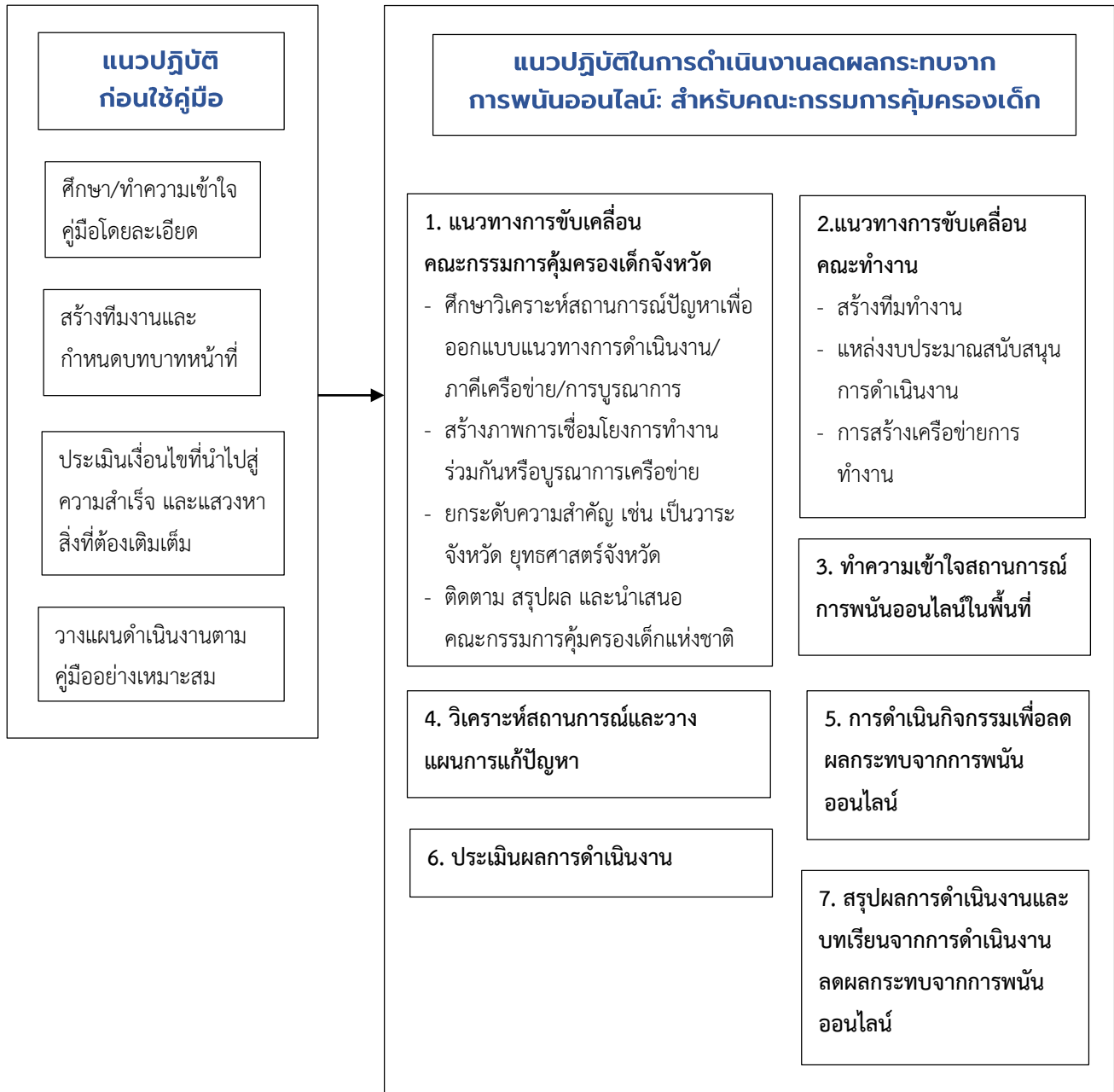
- แบบสอบถาม
- แบบสัมภาษณ์
- แนวทางการสังเกต

5. สรุปผลการดำเนินงานและบทเรียนจากการดำเนินงานลดผลกระทบจากการพนันออนไลน์

เป็นขั้นตอนการสรุปผลการดำเนินงานลดผลกระทบจากการพนันออนไลน์ของคณะกรรมการคุ้มครองเด็กที่เป็นผู้ใช้คู่มือฉบับนี้ รวมถึงบทเรียนที่เกิดขึ้นจากการดำเนินงานลดผลกระทบจากการพนันออนไลน์ ทั้งบทเรียนจากกระบวนการทำงาน บทเรียนจากการดำเนินกิจกรรม และบทเรียนที่เกิดขึ้นระหว่างการดำเนินงาน เพื่อเป็นแนวทางสำหรับการปรับปรุงแนวปฏิบัติให้ดียิ่งขึ้น

6. ภาควิชาที่ควรศึกษาที่สามารถสนับสนุน

1. หน่วยงานตามโครงสร้างคณะกรรมการคุ้มครองเด็กจังหวัด (ม.17)
2. หน่วยงานที่ขับเคลื่อนบทบาทตามภารกิจของหน่วยงาน เช่น หน่วยงานที่สังกัดกระทรวงการพัฒนาสังคมและความมั่นคงของมนุษย์ กระทรวงศึกษาธิการ กระทรวงสาธารณสุข กระทรวงมหาดไทย เป็นต้น



ภาพประกอบ 14 แนวปฏิบัติที่ดีในการดำเนินงานลดผลกระทบจากการพนันออนไลน์:
สำหรับคณะกรรมการคุ้มครองเด็ก

ส่วนที่ 3

ปัจจัยเงื่อนไขที่นำไปสู่ความสำเร็จ

การประเมินตนเองหรือทีมงานว่ามีการดำเนินการหรือมีคุณลักษณะตามปัจจัยเงื่อนไขที่จะนำไปสู่ความสำเร็จในการดำเนินงานป้องกันและลดผลกระทบจากการพนันออนไลน์ตามคู่มือนี้ เป็นการสะท้อนให้เห็นถึงความพร้อมของทีมและสามารถประเมินได้เบื้องต้นได้ว่ายังต้องเติมเต็มส่วนใดเพื่อนำไปสู่การดำเนินงานที่ประสบความสำเร็จมากยิ่งขึ้น โดยท่านสามารถประเมินการดำเนินงานตามปัจจัยเงื่อนไขที่นำไปสู่ความสำเร็จดังต่อไปนี้

แบบประเมินปัจจัยเงื่อนไขที่นำไปสู่ความสำเร็จในการดำเนินงานลดผลกระทบจากการพนันออนไลน์

คำชี้แจง ขอให้ท่านประเมินตนเองว่าตนเองหรือทีมงานได้ดำเนินการหรือมีคุณลักษณะตามปัจจัยเงื่อนไขใดบ้างต่อไปนี้ ที่เป็นการบ่งชี้ว่าจะนำไปสู่ความสำเร็จของการดำเนินงานตามคู่มือนี้

ตาราง 4 แบบประเมินปัจจัยเงื่อนไขที่นำไปสู่ความสำเร็จในการดำเนินงานป้องกันและลดผลกระทบจากการพนันออนไลน์

เนื้อหาการประเมิน	ผลการประเมิน
ด้านบุคคล	
1. มีทีมงานที่ <u>มีความรู้เรื่อง</u> การพนันออนไลน์ทุกคน	☐ มี ☐ ไม่มี
2. มีกลุ่มเครือข่ายเด็กและเยาวชนเป็นผู้ดำเนินการเองหลังผ่านการอบรม	☐ มี ☐ ไม่มี
ด้านกระบวนการ	
3. มีการ <u>สร้างทีมงาน</u> ก่อนดำเนินงานส่งเสริมและพัฒนากลไกการขับเคลื่อนนโยบายลดผลกระทบจากการพนันออนไลน์	☐ มี ☐ ไม่มี
4. มีการ <u>สร้างเครือข่ายการทำงาน</u> ส่งเสริมและพัฒนากลไกการขับเคลื่อนนโยบายลดผลกระทบจากการพนันออนไลน์	☐ มี ☐ ไม่มี
5. มีการ <u>วิเคราะห์สถานการณ์</u> การพนันออนไลน์ก่อนวางแผนดำเนินกิจกรรม	☐ มี ☐ ไม่มี
6. มีการบูรณาการการทำงานกับหน่วยงานที่เกี่ยวข้อง	☐ มี ☐ ไม่มี
7. มีการนำ <u>บริบทของพื้นที่</u> มาพิจารณาก่อนดำเนินการ	☐ มี ☐ ไม่มี

เนื้อหาการประเมิน	ผลการประเมิน
8. มีการติดตามประเมินผลการดำเนินกิจกรรมอย่างต่อเนื่อง	☐ มี ☐ ไม่มี
9. มีการฝึกทักษะ/แนวทางการสื่อสารให้แก่ทีมก่อนดำเนินงานลดผลกระทบจากการพนัน	☐ มี ☐ ไม่มี
ด้านงบประมาณ	
10. มีแหล่งทุนหรืองบประมาณที่เหมาะสมและเพียงพอสำหรับการดำเนินงาน	☐ มี ☐ ไม่มี
11. มีการหนุนเสริมด้านวัสดุอุปกรณ์จากหน่วยงานที่เกี่ยวข้องหรือภาคีเครือข่าย	☐ มี ☐ ไม่มี
ด้านสภาพแวดล้อมและนโยบาย	
12. มีพื้นที่สาธารณะสำหรับแลกเปลี่ยนเรียนรู้ของทีมทำงาน	☐ มี ☐ ไม่มี
13. มีประเด็นที่ดำเนินการสอดคล้องกับนโยบายระดับจังหวัด	☐ มี ☐ ไม่มี
14. มีการผลักดันให้บรรจุอยู่ในแผนงานของหน่วยงานระดับนโยบาย	☐ มี ☐ ไม่มี

ผลจากการทำแบบประเมินปัจจัยเงื่อนไขที่นำไปสู่ความสำเร็จในการดำเนินงานลดผลกระทบจากการพนันออนไลน์ดังกล่าวข้างต้น หากท่านพบว่าท่านตอบ “มี” มากกว่า ร้อยละ 80 หรือไม่ต่ำกว่า 11 ข้อ นั้น แสดงว่าท่านมีแนวโน้มที่จะประสบความสำเร็จในการดำเนินงานลดผลกระทบจากการพนันออนไลน์ และในส่วนที่ท่านตอบว่า “ไม่มี” ขอให้ท่านพิจารณาดำเนินการจัดเตรียมหรือแสวงหา เพื่อให้มีหรือเติมเต็มในส่วนดังกล่าวอันจะเป็นการช่วยสนับสนุนการดำเนินงานให้ประสบความสำเร็จได้มากยิ่งขึ้น

ภาคผนวก

การพนันออนไลน์ ภัยร้ายปลายนิ้ว*



การพนันออนไลน์



การพนันออนไลน์ (Online Gambling) เป็นการเล่นพนันโดยผ่านระบบอินเทอร์เน็ต ซึ่งถูกพัฒนามาจากการเล่นตามบ่อนคาสิโน ที่มีเกมพนันออนไลน์ต่าง ๆ ให้ผู้เล่นเข้าไปเลือกใช้ บริการ ตัวอย่างเช่น การเล่นโป๊กเกอร์ออนไลน์ การพนันด้นกีฬาและการพนันฟุตบอล หรือการเล่นบิงโกออนไลน์ หรือ คาสิโนออนไลน์ ที่สามารถเล่นเกมคาสิโน อาทิ รูเล็ต แบล็กแจ็ก ปาจิงโกะ เป็นต้น ผู้เล่นรู้สึกเหมือนได้เล่นเกมพนันอยู่ในบ่อนจริงๆ ซึ่งการเล่นพนันออนไลน์ ผู้เล่นสามารถเล่นได้หลายช่องทางตลอดเวลา ผ่านทางคอมพิวเตอร์หรือโทรศัพท์มือถือ เพียงแค่มีอินเทอร์เน็ต

รูปแบบของการพนันออนไลน์



1. การเล่นเกมพนันแบบ คาสิโน เช่น บาคาร่าออนไลน์ รูเล็ตออนไลน์ แบล็กแจ็ก หรือเกมไพ่ประเภทต่าง ๆ



2. การทายผล การแข่งขันกีฬา เช่น การแข่งม้า การแข่งขันฟุตบอล



3. การออกล็อตเตอรี่ ที่ผู้ต้องการซื้อสามารถสั่งซื้อและเล่นผ่านเว็บไซต์ขององค์กรหรือบริษัทเอกชนที่ได้รับอนุญาตจากรัฐให้ดำเนินการธุรกิจนี้

4. การพนันอื่น ๆ เช่น การพนันหรือการทายผล ที่เป็นการเสี่ยงโชค ที่นิยมเล่นในประเทศนั้นๆ





การพนันออนไลน์ในกลุ่มเด็กและเยาวชน

ปี พ.ศ. 2560 ศูนย์วิจัยเพื่อพัฒนาสังคมและธุรกิจได้ศึกษาสถานการณ์พฤติกรรมและผลกระทบการพนันในประเทศไทย ในกลุ่มประชากรอายุ 15 - 25 ปี พบว่า

กลุ่มเยาวชนอายุ 15 - 25 ปี



53.4%

ของเยาวชนที่เคยเล่นการพนัน
เมื่อได้ลองเล่นแล้วจะไม่หยุด
ที่การพนันเพียงประเภทเดียว

68.1%

ของเยาวชนที่เคยเล่นการพนัน
เคยเล่นการพนันมากกว่า 1 ประเภท
สูงที่สุดคือ 9 ประเภท



เยาวชนชายมีแนวโน้ม
เข้าสู่วงการพนันเร็ว
กว่าเยาวชนหญิง

อายุต่ำสุดที่พบว่าเล่นการพนัน

อายุ **7 ปี**



อายุเฉลี่ย
17.4 ปี

เริ่มเล่นการพนันครั้งแรก

อายุ **10 ปี**



อายุเฉลี่ย
18.1 ปี

กลุ่มผู้เล่นพนันออนไลน์
มักมีอายุตั้งแต่ 15 - 55 ปี
และมีหลากหลายอาชีพ
ซึ่งกลุ่มสำคัญคือ
กลุ่มนิสิตนักศึกษา
และเป็นกลุ่ม
ที่เพิ่มจำนวนผู้เล่น
มากขึ้น



สาเหตุที่เด็กและเยาวชน เสี่ยงต่อการติดพนันออนไลน์



สามารถเข้าไปเล่นผ่านเครือข่าย
อินเทอร์เน็ตได้ตลอดเวลา
ไม่จำกัดสถานที่



รูปแบบ เสียง ทำให้รู้สึกสนุก
เร้าใจ เล่นได้ต่อเนื่อง



ผู้เล่นไม่รู้สึกรู้ว่าเป็นการพนัน
แต่เป็นลักษณะของการเล่นเกม

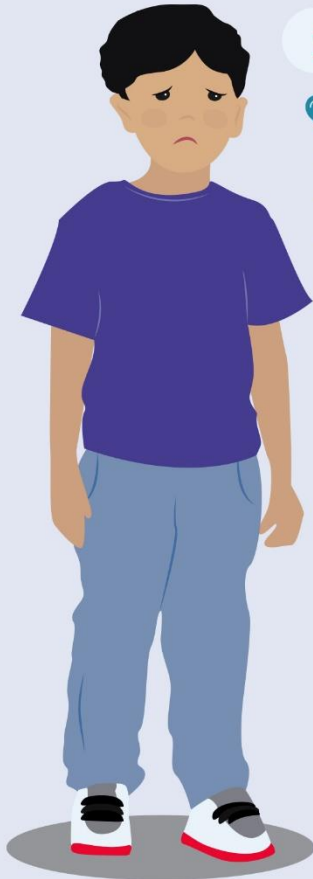


สามารถเล่นได้โดยลำพัง
ไม่ต้องพึ่งพาบุคคลอื่น



มีการโฆษณาเชิญชวนผ่าน
สื่อออนไลน์ถึงกลุ่มเป้าหมายโดยตรง

ผลกระทบจากการพนันออนไลน์ของเด็กและเยาวชน



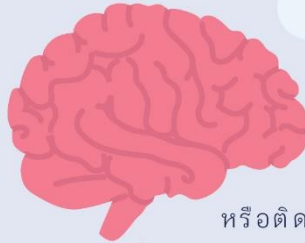
ผลกระทบต่อสุขภาพ

❤ สุขภาพจิต

- ▶ เสี่ยงต่อการมีโรควิตกกังวล
- ▶ เกิดอารมณ์สองขั้ว
- ▶ เกิดโรคซึมเศร้า
- ▶ และมีโอกาสฆ่าตัวตาย

🏃 สุขภาพกาย

ขาดการออกกำลังกาย ก่อให้เกิดปัญหาอื่นตามมา เช่น ปวดหลัง ปวดคอ ปัญหาทางสายตา เป็นต้น



ผลกระทบต่อสมอง

การพนันมีส่วนเปลี่ยนแปลงสมองได้ เช่นเดียวกับยาเสพติด และขัดขวางการพัฒนาสมองและทักษะชีวิตของเด็กและเยาวชนอย่างถาวร ถ้าวัยรุ่นหมกมุ่นหรือติดการพนันจะส่งผลให้สมองส่วนหน้า (Prefrontal Cortex) ไม่เพิ่มเนื้อสมอง สมองส่วนหน้าจะไม่พัฒนาอย่างถาวรและยังอาจถูกคัดทิ้งเพราะไม่ได้ใช้งาน ส่งผลต่อระบบคิดและพฤติกรรมที่จะติดตัวไปตลอดชีวิต

- ▶ ความสามารถในการตัดสินใจลดลง
- ▶ เสี่ยงต่อโรคจิตเวชและโรคติดสารเสพติดเพิ่มขึ้น
- ▶ สมองส่วนหน้าทำงานบกพร่องส่งผลให้ใช้เงินมือเติบ
- ▶ เสี่ยงต่อการมีพฤติกรรมลักขโมย ฉ้อฉล คอร์รัปชัน

ผลกระทบต่อพฤติกรรม



- ▶ มีโอกาสเข้าสู่อบายมุขอื่น เช่น ติดเหล้า สารเสพติด ติดบุหรี่



- ▶ เกิดปัญหาทางเศรษฐกิจ
- ▶ นำไปสู่การเป็นหนี้พินัน



- ▶ นำไปสู่การก่ออาชญากรรม เช่น การปล้น ชิงทรัพย์หรือ ล่อลวงเงินจากคนใกล้ชิด ทำร้ายร่างกายคนใกล้ชิด ค้ายาเสพติดและสิ่งผิดกฎหมาย เป็นต้น

แนวทางการป้องกันการพนันออนไลน์



สร้างความตระหนักในผลกระทบจากการพนันออนไลน์ (Demoralization)

- ให้ความรู้ถึงผลกระทบจากการพนันออนไลน์
- สร้างความตระหนักถึงผลกระทบจากการพนันออนไลน์



การป้องกัน (Prevention)

- พัฒนาเครือข่ายการเฝ้าระวัง ในระดับเยาวชน ครอบครัว และชุมชน
- ส่งเสริมพื้นที่การมีกิจกรรมสร้างสรรค์
- เสริมสร้างทักษะชีวิตตั้งแต่วัยเด็กให้รู้จักหยุดการพนันด้วยตัวเอง
- ป้องกันในกลุ่มเสี่ยงและเฝ้าระวังสื่อโดยใช้กลไกทางสังคมและกลไกทางการปกครอง

การลดผลกระทบ (Harm Reduction)

- พัฒนาระบบป้องกันและเยียวยาผู้ทำผิดที่เป็นเด็กและเยาวชนในด้านการแพทย์
- พัฒนารูปแบบการให้คำปรึกษาผู้ได้รับผลกระทบจากการพนัน
- ส่งเสริมการประเมินความเสี่ยงในด้านการพนันเพื่อประเมินสถานะติดพนันและการกลับคืนสู่ครอบครัวและสังคม
- องค์การระดับท้องถิ่นและหน่วยงานในท้องถิ่นประสานการส่งต่อเด็กและเยาวชนที่ติดพนันเข้าสู่ระบบการช่วยเหลือ



การคุ้มครอง (Protection)

- มีมาตรการควบคุมเฉพาะทางในการเข้าถึงการพนันออนไลน์
- มีมาตรการในการควบคุมผู้ประกอบการและอุปกรณ์การเล่นการพนันออนไลน์



แหล่งข้อมูลสำหรับค้นคว้าเกี่ยวกับการพนันออนไลน์



- ศูนย์ศึกษาปัญหาการพนัน
- รายงานสถานการณ์การพนัน ปี 2559 และปี 2560 (โดย ศูนย์ศึกษาปัญหาการพนัน)
- หนังสือความสัมพันธ์ระหว่างการพนันและการทำงานของสมองในเด็กและเยาวชน และหนังสือเกราะรอยักษ์สมอง มองผลกระทบของการพนัน (โดย ผศ.พญ.พรจิรา ปรีวัชรกุล)
- เอกสารตัวชี้วัดเฉพาะของประเทศ ประเด็นผลกระทบของการพนันที่มีต่อเด็กและเยาวชน (โดย พญ.มธุรา สุวรรณโพธิ์)



ศูนย์ข้อมูลนโยบายสาธารณะ
การลดปัญหาจากการพนัน

